2026년도 전국민 AI 활용 사례 공모전

주제 : AI 사용의 IDEA를 향해서!

학교급	초
학년	2~6학년

Ⅰ 수업의 개관

1 주제 및 개관

인공지능은 우리의 일상과 학습 속에서 빠르게 활용되고 있다. 학생들은 궁금한 것을 질문하거나 그림과 이야기를 만드는 등 다양한 상황에서 인공지능을 경험하고 있으며, 인공지능은 학생들의 삶과 밀접한 도구로 자리 잡고 있다. 그러나 생성형 AI 기술이 급격히 발전함에 따라 저작권에 대한 경계가 많이 무너지면서 무단 도용, 표절, 출처 불분명 등의 문제가 심화되고 이로 인한 사회적 비용이 크게 증가하고 있다. 따라서 인공지능을 올바르게 활용하기 위해서는 **단순히 AI로 콘텐츠를 만들어내는 능력뿐만 아니라, 그 과정에서 타인의 지적재산권을 존중하고 정직하게 출처를 밝히는 '디지털 정직성'을 알고 실천하는 태도를 기르는 것이 절실히 필요하다.**

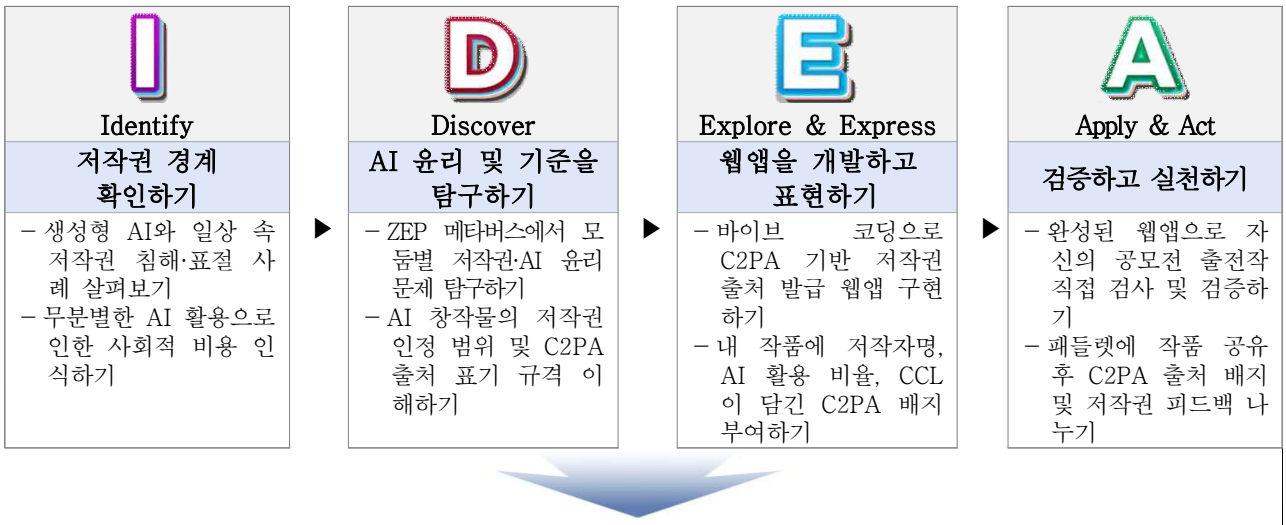
이에 본 수업에서는 학생들이 자신의 창작물과 AI 사용 경험을 돌아보는 것에서 출발하여, 생성형 AI 시대의 저작권 문제와 출처 표기 기준을 스스로 탐구하도록 구성하였다. 먼저 내가 만든 글과 그림에 저작자 이름을 표시하는 활동으로 저작권의 기본 개념을 이해하고, "AI가 만든 작품의 저작권은 누구에게 있을까?"라는 질문을 던져 AI 창작물의 저작권 인정 범위에 대해 깊이 있게 토론하도록 하였다. 이후 ZEP 메타버스 공간에서 모둠별 전문가 활동을 통해 AI 표절, 개인정보, 초상권·딥페이크, 무단 도용 등 다양한 저작권·AI 윤리 문제 사례를 탐구하고, 글로벌 출처 표기 규격인 CCL 라이선스 개념을 익혀 안전한 AI 활용을 위한 '우리 반 저작권 4계명'을 제정하도록 하였다.

또한 지도안 2단계 영역에서는 배운 지식을 바탕으로 학생들이 바이브 코딩 기술을 활용하여 직접 저작권 문제를 해결해 보는 실천적 경험을 제공하도록 하였다. 학생들은 저작권 인식제고 콘텐츠 공모전에 참가하고, 카피킬러 API를 활용한 'C2PA 저작권 검사기 웹앱'을 바이브 코딩으로 직접 개발하도록 하였다. 학생들은 (저작자명/AI 활용 비율/CCL 조건)을 입력하여 디지털 출처 배지를 발급하는 기능을 구현하고, 자신이 만든 공모전 출전작을 이 검사기 웹앱으로 직접 검증해보며 정직한 출처 표기의 중요성을 체득하도록 하였다.

나아가 '저작권 지킴이 자격시험 웹앱' 도전 및 '디지털 저작권 지킴이 선서'를 실시하고 교내 저작권 캠페인 전시회를 개최하여, 교실을 넘어 학교 전체 문화로 확산시키는 기회를 마련하였다.

이러한 과정을 통해 학생들은 저작권과 AI 윤리를 단순히 '지켜야 하는 규칙'으로 받아들이는 데 그치지 않고, 저작권의 경계가 무너지는 문제를 발견하고, **바이브 코딩 웹앱 개발을 통해 기술적·윤리적 해결 방법을 스스로 찾으며, 이를 다른 사람에게 알리는 디지털 저작권 실천의 주체로 성장할 수 있을 것이다.** 나아가 창작자의 권리를 존중하는 작은 약속이 더 많은 사람의 정직한 실천으로 이어질 수 있음을 경험하며, 생성형 AI를 안전하고 책임감 있게 활용하는 현명한 디지털 시민으로 성장할 수 있도록 하였다.

2 용어의 정의



생성형 AI 시대, 저작권과 창작자를 존중하는 디지털 정직성을 실천하는 이상향(IDEA)

“IDEA수업 모형의 의도”

IDEA는 ‘이상향’이라는 의미를 지닌 그리스어로, 학생들이 인공지능을 단순히 능숙하게 사용하는 것을 넘어 생성형 AI 시대에 저작권과 창작자의 권리를 정직하고 책임감 있게 준수하는 디지털 시민으로 성장하기를 바라는 의미를 담고 있다. 최근 생성형 AI 기술의 급격한 발전으로 표절, 무단 학습, 출처 불분명 등 저작권의 경계가 무너지며 발생하는 사회적 문제와 불필요한 사회적 비용이 크게 증가하고 있다. 따라서 인공지능 시대에 필요한 것은 단순히 AI로 콘텐츠를 ‘만들어내는 능력’뿐만 아니라, **인공지능 활용 과정에서 타인의 지적재산권을 존중하고 출처를 명확히 밝히는 디지털 정직성**이다.

학생들이 생성형 AI 활용 시 발생하는 저작권 및 표절 문제를 주의 깊게 바라보고(IIdentify), 그 문제의 원인과 사회적 영향을 함께 탐구하며(DDiscover), 바이브 코딩 및 C2PA 규격 연계를 통해 책임 있는 AI 활용과 출처 표기 기준을 직접 개발 및 표현하고(EExplore & Express), 이를 자신의 창작물에 적용하여 검증하고 공유하는(AApply & Act) 과정을 IDEA 모형으로 구성하였다.

특히 IDEA의 네 단계는 단순히 순서에 따른 활동 절차가 아니라, ‘AI 저작권 경계의 문제 인식에서 C2PA 기반의 기술적·윤리적 실천으로 나아가는 학생의 사고와 행동의 변화 과정’을 의미한다. 학생들은 먼저 AI 창작물로 인해 발생하는 표절과 저작권 침해 사례를 바라보며 문제를 인식하고, 다양한 자료와 메타버스 탐구를 통해 올바른 이용 기준을 탐구한다. 이후 바이브 코딩으로 C2PA 저작권 검사기 웹앱을 직접 구현해보며 AI 활용 여부와 출처 표기 배지를 적용하는 기술적 해결책을 마련하고, 최종적으로 자신의 공모전 캠페인 작품을 스스로 검증하고 공유하며 실천한다.

<table>
<tr><th>용어</th><th colspan="3">정의</th></tr>
<tr><td rowspan="4">C2PA
(Coalition for Content Provenance and Authenticity)</td><td colspan="3">C2PA는 디지털 콘텐츠(이미지, 영상, 텍스트 등)가 누구에 의해, 어떤 도구(AI 등)로 생성·수정되었는지 이력을 암호화하여 기록하는 글로벌 디지털 콘텐츠 출처 기술 표준.</td></tr>
<tr><td colspan="3">주요기능</td></tr>
<tr><td>AI 활용 유무 명시</td><td>위·변조 방지</td><td>디지털 정직성 확보</td></tr>
<tr><td>콘텐츠가 AI로 만들어졌는지, 사람이 직접 제작했는지 출처를 투명하게 공개합니다.</td><td>제작 이후 수정·변형된 이력이 기록되어 무단 도용이나 딥페이크 악용을 예방합니다.</td><td>창작자의 저작권을 보호하고 생성형 AI 결과물의 무단 표절을 막는 기술적 기준 역할을 합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">한국저작권위원회·교육부 표준 저작권 인식/지식 측정 척도</td><td colspan="3">한국저작권위원회·교육부 표준 저작권 인식/지식 측정 척도는 초·중등 학생들을 객관적으로 측정·평가하기 위해 개발된 표준화된 검사 도구이다. 주로 인지적 영역(지식·이해)과 정의적·행동적 영역(태도·실천)으로 이원화하여 구성되어 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">저작권 인식 개선 (지식·이해)</td><td>저작권 의식 개선 (태도·실천)</td></tr>
<tr><td colspan="2">저작물 및 권리 이해, 올바른 이용 기준 판별, 침해 유형 및 예방 지식</td><td>창작 가치 존중 및 윤리 민감성, 일상 속 주체적 실천</td></tr>
</table>

3 수업의 목표 및 성취기준

공모 주제	2026 저작권 체험교실 수업 주제 『생성형 AI 시대, 저작권을 존중하는 디지털 정직성 실천』	
구체화	1~4차시: 저작권 인식 개선 (지식·이해)	5~10차시: 저작권 의식 개선 (태도·실천)
수업 주제	인공지능과 저작권, IDEA로 알아봐요!	저작권 문화, IDEA바이브 코딩 웹앱로 실천해요!
수업 목표 추출	① 일상 및 AI 활용 시 발생하는 저작권 침해 사례와 C2PA·CCL 출처 표기 규격을 탐구한다. ② ZEP 메타버스 탐구를 바탕으로 올바른 AI 저작권 이용을 위한 '우리 반 4계명'을 제정한다.	① 바이브 코딩으로 C2PA 저작권 검사기 웹앱을 직접 구현하고, 내 작품을 직접 검사한다. ② 저작권 캠페인 콘텐츠를 제작하고 저작권 지킴이 서약을 공유·실천한다.

차시	수업의 목표	지식·기능·태도를 고려한 성취기준 설정		역량
1~4	생성형 AI 활용 시 발생하는 저작권 침해 사례와 출처 표기 규격을 탐구한다.	지식	[6실05-05] 인공지능이 만들어지는 과정을 체험하고, 인공지능이 사회에 미치는 영향을 탐색한다.	지식정보처리 공동체
		기능	[6도02-03] 인간과 인공지능 로봇 간의 다양한 관계를 파악하고 도덕에 기반을 둔 관계 형성의 필요성을 탐구한다.	
		태도	[4도03-02] 디지털 사회에서 발생하는 다양한 문제를 살펴보고, 해결 방안을 탐구하여 정보통신 윤리에 대한 민감성을 기른다.	
5~10	바이브 코딩으로 저작권 검사기 웹앱을 직접 제작하여 내 작품의 출처를 검증한다.	지식	[6실05-05] 인공지능이 만들어지는 과정을 체험하고, 인공지능이 사회에 미치는 영향을 탐색한다.	창의적 사고 협력적 소통
		기능	[6실04-02] 생활 속 디지털 기술의 중요성을 이해하고, 디지털 기기와 디지털 콘텐츠 제작 도구를 사용하여 발표 자료를 만들어 보면서 디지털 기기의 활용 능력을 기른다.	
		태도	[6실04-03] 제작한 발표 자료를 사이버 공간에 공유하고, 건전한 정보기기의 활용을 실천한다.	

"저작권 인식 개선에서 저작권 의식 개선으로 확장하는 수업 설계"

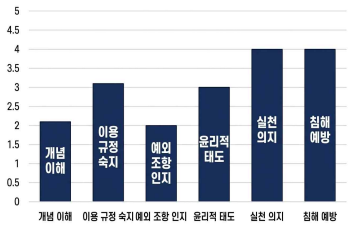
1단계 저작권 인식(지식·이해)에서는 생성형 AI 기술의 발전으로 무너지는 저작권 경계와 무단 도용·표절 등 윤리적 문제를 탐구하고, ZEP 메타버스 활동 및 C2PA·CCL 출처 표기 규격 이해를 바탕으로 우리 반의 저작권 4계명을 스스로 구성하도록 하였다. 2단계 저작권 의식(태도·실천)에서는 이를 바탕으로 바이브 코딩을 활용해 C2PA 저작권 검사기 웹앱을 직접 구현하고, 자신의 공모전 출전작을 검증하며 저작권 지킴이 선서 및 교내 전시회를 통해 올바른 저작권 문화의 가치를 공유하도록 하였다.

즉, '저작권 경계 인식 및 C2PA 탐구 → 저작권 4계명 수립 → 바이브 코딩 웹앱 개발 및 출처 검증 → 저작권 지킴이 선서 및 가치 공유'로 학습을 단계적으로 확장하여, 학생들이 인공지능을 정직하고 책임 있게 활용하는 현명한 디지털 시민으로 성장하도록 하였다.

4 실태 조사 및 분석

☑ 시기: 2026. 6월

☑ 검사 도구: 한국저작권위원회·교육부 표준 저작권 인식/지식 측정 척도 (한국저작권위원회, 교육부 개발)



역량	저작권 인식 지수(지식 및 이해)			저작권 의식 지수(태도 및 실천)		
	개념 이해	이용 규정 숙지	예외 조항 인지	윤리적 태도	실천 의지	침해 예방
점수 (5점 척도)	2.1	3.1	2	3.0	4.0	4.0

▶저작권 의식 지수(태도)는 비교적 높게 나타난 반면, 저작권 인식 지수(지식 이해)는 낮은 수준으로 나타남.

구분	결과	분석
개념 이해	저작물과 저작권의 기본 개념에 대한 이해도가 낮아 기초적인 용어 및 정의 학습이 필요함.	퀴즈 및 미디어를 활용하여 저작권의 정의와 권리 종류를 명확히 정립하는 기초 세션 운영
이용 규정 숙지	올바른 출처 표시나 인용 방법은 인지하고 있으나 실생활 적용에는 다소 소극적임.	다양한 콘텐츠(텍스트, 이미지, 음원)의 올바른 인용 가이드 및 출처 표기 실습 기회 제공
예외 조항 인지	수업 목적이나 공익 목적 등 저작물 이용 면책 요건 및 합법적 예외 범위에 대한 지식이 부족함.	학교 수업이나 공공 저작물(공공누리, CCL)의 합법적 무료 이용 범위를 알아보는 사례 중심 프로젝트 구성
윤리적 태도	창작물의 가치를 존중하려는 마음은 있으나, 구체적인 침해 상황에서 윤리적 판단 기준이 모호함.	일상 속 저작권 갈등 사례를 바탕으로 도덕적 판단력과 가치관을 기르는 토론·논술 활동 운영
실천 의지	일상생활 및 온라인 활동에서 정품을 이용하고 저작권을 준수하려는 태도가 매우 훌륭함.	높은 실천 의지를 유지·확장할 수 있도록 1인 창작자가 되어 직접 저작권을 등록하고 보호하는 심화 활동 연계
침해 예방	불법 다운로드나 무단 공유 등 침해 행위가 미치는 부정적 영향을 잘 알고 조심하는 태도가 잘 형성됨.	

5 평가 계획

평가 내용	평가 기준		평가 방법
생성형 AI 활용 시 발생하는 저작권 침해 사례와 출처 표기 규격을 탐구한다.	지식	인공지능 활용 과정에서 발생할 수 있는 디지털 저작권 문제와 안전한 사용 방법을 설명할 수 있는가?	관찰, 포트폴리오, 자기 평가
	기능	디지털 저작권 사례를 분석하고, 문제 해결을 위한 인공지능 사용 규칙을 구체적으로 제안할 수 있는가?	
	태도	모둠 탐구와 공유에 적극적으로 참여하고, 우리 반의 디지털 저작권 규칙을 실천하려는 태도를 보이는가?	
바이브 코딩으로 저작권 검사기 웹앱을 직접 제작하여 내 작품의 출처를 검증한다.	지식	본인의 디지털 저작권의 웹앱을 설명할 수 있는가?	관찰, 포트폴리오, 자기 평가
	기능	디지털 저작권의 검사하는 웹앱 콘텐츠를 제작할 수 있는가?	
	태도	친구의 의견을 수용하고 디지털 저작권을 검사하는 웹앱을 개선하려는 태도를 보이는가?	

6 지도상의 유의점

가. 학생들이 인공지능 윤리 규칙을 교사로부터 일방적으로 전달받기보다, 실제 상황에서 접할 수 있는 AI 활용 사례를 통해 문제 생황을 스스로 발견하고 해결 방법을 탐구할 수 있도록 충분한 사고 시간을 제공한다.

나. 모둠별 사례 탐구 과정에서 학생들의 경험이나 가치 판단이 다양하게 나타날 수 있으므로, 특정 의견을 정답으로 제시하기 보다 서로의 생각을 존중하며 근거를 들어 토의할 수 있도록 지도한다.

다. 인공지능이 제공하는 정보나 생성 결과를 무조건 신뢰하지 않도록 하며, AI의 오류 가능성과 한계를 인식하고 정보의 사실 여부를 확인하는 태도를 기를 수 있도록 지도한다.

라. 개인정보, 타인의 사진 및 생성물 등 민감한 사례를 다룰 때에는 실제 학생이나 특정 인물을 대상으로 하지 않도록 유의하고, 타인의 권리와 개인정보를 존중하는 태도를 자연스럽게 형성하도록 안내한다.

Ⅱ 수업안

1 교수·학습의 흐름(1~8차시)

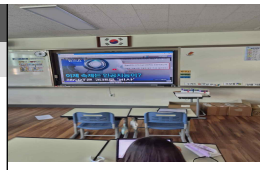
저작권 인식 개선 (지식이해)

<배움 열기> 저작권, 나의 소중한 권리! 1~4/10

내가 만든 그림이나 글을 다른 사람이 마음대로 쓴다면 어떤 기분이 들까요? (사실적 질문)

✿ '인공지능과 저작권' 프로젝트 안내하기 자료: 저작권 침해 뉴스

- 일상 속 저작권 침해 사례(음원 무단 사용, 캡처 도용 등) 공유하기
- 단원 성취기준 및 저작권 지킴이 프로젝트 주제 확인하기
- 프로젝트의 주제 및 탐구 활동 확인하기
- 친구와 프로젝트에 대해 이야기 나누며 단원에 관심 가지기(돌아가며 말하기)



저작권 침해 뉴스/사례 시청 모습

✿ 내 창작물에 저작자 표시하기 자료: 피드백, 띵커벨 보드

"우리가 어떻게 내 저작권을 주변에 알릴 수 있나요?" (탐구 질문)

- 내가 직접 그린 그림이나 작성한 글에 이름(저작자) 표기해보기
  (ⓘ모양: 저작권 표시/ Ⓢ모양: 비영리/ ⓝ모양: 변경 금지 등)
- 저작물과 저작권의 기본 개념 알아보기



자신의 창작물에 출처를 적는 법을 배우는 학생 모습

✿ AI가 만든 작품, 저작권은 누구에게 있을까? 자료: CCL(오픈 라이선스)

"AI가 만든 그림도 저작권이 인정될 수 있을까요?" (논쟁적 질문)

- AI로 생성한 그림을 보며 떠오르는 질문 '까만 질문 놀이'로 나누기
- AI로 생성한 작품의 저작권 인정 여부 토론하며 찾기

"AI가 만든 것도 사람이 명령했으니 사람 것 아니에요?." "다른 사람의 그림을 학습해서 만들었으니 저작권이 없을 수도 있어요!"

- 글로벌 출처 표기 규격 C2PA 및 CCL(오픈 라이선스) 개념 알기



C2PA 및 CCL 라이선스 마크 탐구 모습

✿ 메타버스로 저작권 사례 탐구하기 자료: ZEP 모듬수업 자료,활동지

- ZEP 메타버스 접속 후 모듬별 저작권·AI 윤리 문제 사례 탐구하기
- (1모둠: AI 표절 / 2모둠: 개인정보 / 3모둠: 초상권·딥페이크 / 4모둠: 도용)
- 전문가 활동으로 탐구한 내용과 예방 수칙 공유하기



ZEP 메타버스에서 사례를 탐구하는 학생들

✦과정중심평가(관찰/가치·태도)

- 저작권과 초상권 침해의 문제점을 올바르게 인식하고 탐구 활동에 적극적으로 참여하는가?
  ➔ 피드백: 디지털 공간에서 타인의 권리를 존중하는 윤리적 태도를 갖추도록 지도한다.

저작권 의식 개선 (태도,실천)

<배움 확장> 저작권 캠페인 및 웹앱 제작 5~10/10

탐구 질문: 우리가 만든 저작권 수칙을 사람들에게 효과적으로 알리려면 어떻게 해야 할까요?

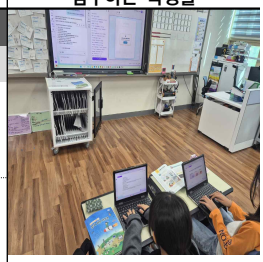
✿ '우리 반 저작권 준수 4계명' 수립하기 자료: 패들렛, 서약서

- 탐구한 내용을 바탕으로 학급 전체가 지킬 저작권 4계명 제정하기
- 패들렛에 실천 서약서 올리기 및 저작권 지킴이 다짐하기

✿ 저작권 인식제고 콘텐츠 공모전 구상 자료: 저작권 인식제고 공모전

"저작권 인식제고 콘텐츠 공모전은 어떻게 진행될까요?"

- [콘텐츠 종류 선택] 운문/ 산문 중 선택
- (무료 폰트 사용, 상업적 이용 가능 이미지, 출처 명시 등 직접 실천)



바이브 코딩 C2PA 웹앱 사용 화면

✿ 바이브 코딩으로 C2PA AI 저작권 검사기 만들기 자료: 저작권 검사기 바이브 코딩

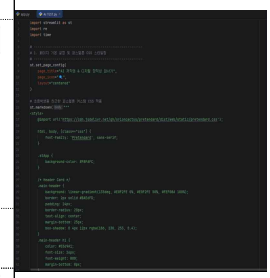
"내가 만든 콘텐츠의 출처와 AI 활용 여부를 어떻게 증명할 수 있을까?" (논쟁적 질문)

- 카피 킬러 API를 이용하여 저작권 위반 및 AI활용 여부를 판독하는 웹앱 만들기
- [저작자 / AI 활용 비율 / CCL 조건] 입력 후 디지털 출처 배지(도장) 발급 기능 구현하기

"출처 배지가 명확해서 신뢰가 가요." "사용한 폰트 출처도 적어주면 좋겠어요"

- 본인이 작성한 공모전 출전작을 본인이 만든 검사기에 검사해보기

요구사항 구상 ▸ 프롬프트 구상 ▸ 공통점 찾기 ▸ 웹앱 화면 생성 ▸ 기능 테스트/수정



C2PA 웹앱 Python 소스코드

✿ 함께 만드는 올바른 저작권 문화 자료: 저작권 자격시험 웹앱

- '저작권 지킴이 자격시험 웹앱' 도전 및 자격증 획득하기
- 디지털 저작권 지킴이 선서 및 교내 저작권 캠페인 전시회 개최하기
- 패들렛에 완성된 지킴이 선서 공유하기



공모전 작품 제작 모습

✦과정중심평가(수행/지식·이해, 관찰/과정·기능)

- C2PA 및 CCL 라이선스를 이해하고 올바른 출처 표기를 실천할 수 있는가?
  ➔ 피드백: 웹앱의 출처 배지 입력값을 확인하며 정직한 출처 표기를 지도한다
- 올바른 저작권 유의사항을 지키며 인식제고 콘텐츠를 완성하였는가?
  ➔ 피드백: 저작권 위반 요소가 없는지 패들렛 동료 평가와 연계하여 점검하도록 한다.

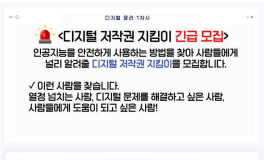
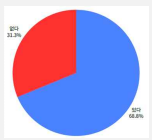
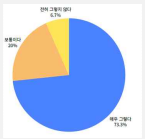
2 본 차시 교수·학습 과정안(1차시)

<table>
<tr><td>관련교과</td><td colspan="2">실과, 도덕</td><td>적용 학년</td><td>초등 2~6학년</td></tr>
<tr><td>학습주제</td><td colspan="2">인공지능과 저작권, IDEA로 알아봐요!</td><td>해당 차시</td><td>4/10</td></tr>
<tr><td>성취기준</td><td colspan="4">[6실05-05] 인공지능이 만들어지는 과정을 체험하고, 인공지능이 사회에 미치는 영향을 탐색한다.
[6도02-03] 인간과 인공지능 로봇 간의 다양한 관계를 파악하고 도덕에 기반을 둔 관계 형성의 필요성을 탐구한다.
[4도03-02] 디지털 사회에서 발생하는 다양한 문제를 살펴보고, 해결 방안을 탐구하여 정보통신 윤리에 대한 민감성을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="4">ZEP 메타버스 모둠 탐구를 바탕으로 올바른 AI 저작권 이용을 위한 ‘우리 반 저작권 준수 4계명’을 제정하고 실천을 다짐할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업자
의도</td><td colspan="4">
<table>
<tr><td>한국저작권위원회·교육부 표준
저작권 인식/지식 측정 척도</td><td></td><td colspan="2">디지털 저작권 IDEA 프로젝트</td></tr>
<tr><td>저작권 인식 지수</td><td>➔</td><td>4/10(본시)</td><td>☑ 인공지능과 저작권, IDEA로 알아봐요!</td></tr>
<tr><td>저작권 의식 지수</td><td>➔</td><td>6/10</td><td>저작권 문화, IDEA 바이브 코딩 웹앱로 실천해요!</td></tr>
</table>
본 수업에서는 생성형 AI 시대의 급격한 발전 속에서 무너지는 저작권 경계와 윤리적 문제를 해결하기 위해, IDEA 수업 모형을 바탕으로 학생들이 실제 생활에서 마주할 수 있는 AI 활용 및 저작권 상황을 탐구하도록 설계하였다.
특히 저작권 지식을 일방적으로 전달하기보다, ZEP 메타버스 공간에서 모둠별 전문가 활동을 통해 ① AI 표절, ② 개인정보 유출, ③ 초상권·딥페이크, ④ 무단 도용 등 구체적인 사례를 제시하여 학생들이 문제의 원인을 스스로 발견하고 해결 방법을 생각하도록 하였다. 학생들은 ‘어떤 문제가 있는가’, ‘왜 이러한 문제가 발생했는가’, ‘어떤 규칙이 필요한가’를 탐구하고, 모둠 간 공유 활동(Jigsaw)을 통해 자신의 생각을 확장하도록 하였다.
이를 통해 학생들이 저작권 및 AI 윤리를 단순히 암기하는 데 그치지 않고, C2PA 출처 표기 원칙을 바탕으로 자신의 생활 속 AI 창작 활동에 적용하여 이해하기를 의도하였다. 또한 탐구와 토의를 통해 도출한 생각을 학급 구성원이 함께 실천할 수 있는 ‘우리 반 저작권 준수 4계명’으로 받아들이도록 하였다.
궁극적으로 학생들이 AI의 편리함 뒤에 숨은 저작권 침해 위험과 책임을 인식하고, 타인의 지적재산권과 창작 가치를 존중하는 디지털 정직성을 기르며, 향후 바이브 코딩을 활용한 저작권 검사기 웹앱 개발 및 출처 검증으로 이어지는 기술적·윤리적 실천 주체로 성장하기를 기대한다.
<table>
<tr><td colspan="2">국제적 AI 윤리 원칙</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">학생 탐구 질문</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">우리 반 디지털 저작권 4계명</td></tr>
<tr><td>UNESCO</td><td>OECD</td></tr>
<tr><td>인식과 리터러시, 투명성·설명 가능성</td><td>투명성·설명 가능성, 견고성·안전성</td><td rowspan="4">➔</td><td>AI가 알려준 내용을 모두 믿어도 될까?</td><td rowspan="4">➔</td><td>①AI가 알려 준 정보를 확인해요.</td></tr>
<tr><td>개인정보 및 데이터 보호</td><td>인간 중심 가치와 공정성, 개인정보 및 데이터 보호</td><td>AI에게 내 정보를 알려줘도 될까?</td><td>②개인 정보를 AI에 입력하지 않아요.</td></tr>
<tr><td>인간의 존엄과 권리 존중, 비례성과 해악 금지</td><td>인간 중심 가치와 공정성, 인권·존엄·자율성</td><td>다른 사람의 모습을 AI로 마음대로 만들어도 될까?</td><td>③다른 사람의 모습을 함부로 AI로 만들지 않아요.</td></tr>
<tr><td>책임과 책무성, 인간의 감독과 결정</td><td>책임성</td><td>AI가 만든 것을 내가 만든 것이라고 해도 될까?</td><td>④AI가 만든 결과를 내 것처럼 사용하지 않아요.</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>IDEA
수업의
흐름</td><td colspan="4">
<table>
<tr><td>I
저작권 경계 확인하기</td><td>D
AI 윤리 및 기준을 탐구하기</td><td>E
표현하기</td><td>A
적용하기</td></tr>
<tr><td>– AI 창작물의 저작권 인정 범위 및 경계 문제 인식하기
– 우리 반 인공지능에 대한 생각 살펴보기
– 생성형 AI 사용 경험 및 일상 속 저작권 침해 사례 살펴보기</td><td>– ZEP에서 모둠별 저작권·AI 윤리 사례 탐구하기 (AI 표절, 개인정보, 초상권·딥페이크, 도용)
– 전문가 활동을 통해 모둠별 탐구 내용과 예방 수칙 공유하기</td><td>– 탐구한 내용을 바탕으로 올바른 AI 이용을 위한 예방 수칙 정하기
– 학급 전체가 지킬 ‘우리 반 저작권 준수 4계명’ 수립 및 표현하기</td><td>– 패들렛에 ‘저작권 준수 실천 서약서’ 올리기 및 공유하기
– 스마트 기기로 ‘저작권 지킴이 자격시험 웹앱’ 도전 및 자격증 획득하기</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>단계</th><th>학습 요소</th><th colspan="2">교수·학습 활동</th><th>학습 자료(❀) 및 유의점(※)</th><th>시간 (40′)</th></tr>
<tr><th></th><th></th><th>교사</th><th>학생</th><th></th><th></th></tr>
<tr><td rowspan="2">수업 전 활동</td><td rowspan="2">본 차시 사전 활동
전체</td><td colspan="2">▣ 설문조사에 참여하기</td><td>❀PPT
</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>T: 인공지능을 사용해 본 경험을 떠올려 봅시다.

T: 경험을 바탕으로 설문조사에 참여하여 봅시다.</td><td>S: 궁금한 것을 물어볼 때 사용해 본 경험이 있습니다.

☐ 인공지능 설문조사에 참여한다.</td><td>❀스마트 기기</td></tr>
<tr><td rowspan="5">도입</td><td rowspan="5">학습 문제 발견하기
전체</td><td colspan="2">▣ 설문조사 결과 살펴보기</td><td>❀PPT
</td><td rowspan="5">5분</td></tr>
<tr><td>T: 인공지능이 우리에게 도움이 된다고 생각하나요?

■ 설문조사 결과 제시하기</td><td>S1: 인공지능은 모르는 것을 알려주기 때문에 도움이 된다고 생각합니다.
S2: 인공지능은 그림이나 이야기를 만들 때 도움을 주기 때문에 유용하다고 생각합니다.
☐ 설문조사 결과 확인하기</td><td>
</td></tr>
<tr><td colspan="2"><설문 조사 결과>
  
▶ 인공지능 사용 경험 ▶ 인공지능의 유용성 ▶ 인공지능의 신뢰성</td><td></td></tr>
<tr><td>T: 우리 반 학생들은 인공지능을 어떻게 생각하고 있는 것 같나요?

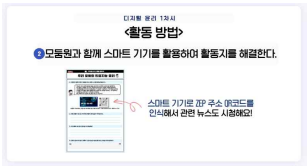
T: 그렇다면 인공지능이 알려주는 내용을 그대로 사용해도 될까요?

T: 타인의 저작권을 존중하며 AI를 활용하는 방법을 찾아, 알려주는 ‘디지털 저작권 지킴이’가 되어보면 어떨까요?</td><td>S1: 인공지능을 똑똑하다고 생각하는 친구들이 많습니다.
S2: 인공지능이 편리하다고 생각하는 친구들이 많습니다.

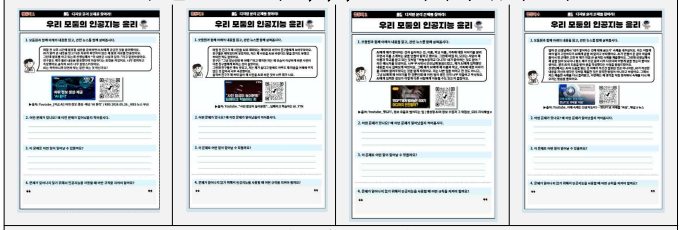
S1: 아니요. 틀린 내용이 있을 수도 있습니다.
S2: 우리가 직접 만든 내용이 아니라는 사실을 알려야 합니다.
☐ 디지털 저작권 지킴이 모집 공고를 확인한다.</td><td>
</td></tr>
<tr><td colspan="2"><디지털 저작권 지킴이 긴급 모집>
생성형 AI를 올바르게 활용하고, 정직한 출처 표기와 저작권 준수 문화를 앞장서서 알려줄 ‘디지털 저작권 지킴이’를 모집합니다.
✓이런 사람을 찾습니다.
– AI 표절 및 무단 도용 문제를 해결하고 올바른 이용 기준을 알리고 싶은 사람!
※자격증 획득 필수!!!!</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습 문제 확인하기</td><td>T. 디지털 저작권 지킴이가 되려면 무엇을 알아야 할까요?</td><td>S1: AI를 사용할 때 발생하는 저작권 침해와 표절 사례를 알아야 합니다.
S2: 올바른 AI 저작권 이용 규칙과 정직한 출처 표기 방법을 알아야 합니다.</td><td></td></tr>
<tr><td>T. 이번 시간에는 어떤 공부를 해보면 좋을까요?

우리 반 인공지능 사용 저작권 규칙을 만들어 봅시다.</td><td>S1: 디지털 저작권 지킴이 자격증을 따보면 좋을 것 같습니다.</td><td>❀PPT
</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>단계</th><th>학습 요소</th><th colspan="2">교수·학습 활동</th><th>학습 자료(❀) 및 유의점(※)</th><th>시간 (40′)</th></tr>
<tr><td></td><td></td><td>교사</td><td>학생</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개</td><td rowspan="2">D
디지털 저작권 사례 탐구하기
모둠</td><td colspan="2">▣ <미션1> 디지털 저작권 문제를 찾아라!</td><td>❀PPT



❀스마트 기기</td><td rowspan="2">30분</td></tr>
<tr><td colspan="2">T. ZEP에 접속하여 모둠별로 서로 다른 디지털 저작권 관련 문제를 자세히 살펴봅시다.
☐ 모둠별로 저작권에 관련된 윤리적 문제 상황에 대해 토의하며 탐구한다.

<모둠별 활동지>
※모둠별로 활동지 1,2,3,4 중 하나씩 뽑아간다.

▲ 활동지 공통 질문
① 어떤 문제가 있나요?
② 왜 이런 문제가 일어났을까요?
③ 이 문제로 어떤 일이 생길 수 있을까요?
③ 문제가 일어나지 않게 하기 위해서는 어떤 규칙을 지켜야 할까요?(ex. 인공지능을 사용할 때 ~~해야 한다.)

<ZEP 활동>
※ZEP은 활동지 해결을 조력하는 역할을 수행한다.
① 모둠 활동지 공간에 들어간다.

② 인물의 고민을 확인한다.

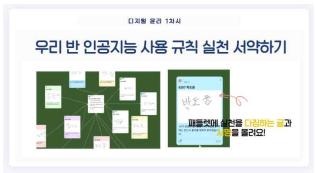
③ 관련 영상에 F를 눌러 접속한다.

④ 관련 영상을 보며 활동지를 해결한다.

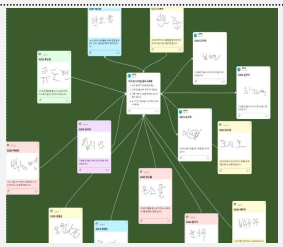
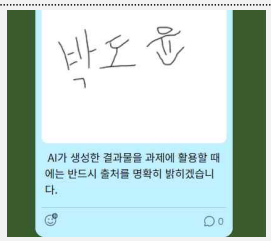
T. 사례에서 살펴본 문제를 해결하려면 어떤 규칙이 필요할까요? 모둠에서 한 가지 규칙을 정해 봅시다.
☐ 모둠에서 인공지능 사용 규칙 한 가지를 정한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">우리 모둠 규칙 설명하기
모둠</td><td colspan="2">▣ <미션2> 내가 찾은 문제를 홍보하라!</td><td>❀PPT
</td></tr>
<tr><td colspan="2">T. 모둠의 전문가가 되어 다른 모둠 친구들에게 모둠에서 탐구한 사례와 정한 규칙을 설명해 봅시다.
☐ 모둠원 각자 다른 모둠으로 이동하여 탐구 과정을 설명한다.

✿ 활동 방법
① 다른 모둠으로 이동하여 우리 모둠이 정한 인공지능 저작권 규칙 설명하기
② 다른 모둠의 사례와 인공지능 사용 규칙을 들으며 다양한 규칙 알아보기
<미션1>의 자리 배치표 → ✔<미션2>의 자리 배치표
</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th rowspan="2">단계</th><th rowspan="2">학습
요소</th><th colspan="2">교수·학습 활동</th><th rowspan="2">학습 자료(❀) 및
유의점(※)</th><th rowspan="2">시간
(40′)</th></tr>
<tr><th>교사</th><th>학생</th></tr>
<tr><td>전개</td><td>E
윤리
기준
정하기
전체</td><td colspan="2">▣ <미션3> 우리 반 인공지능 사용 규칙을 정하라!</td><td>❀PPT

❀스마트 기기</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>T. 여러 모둠의 AI 저작권 규칙에는 어떤 규칙들이 있었나요?

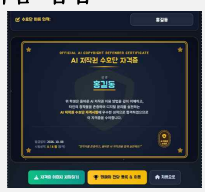
T. 우리 반 디지털 저작권 4계명을 완성해봅시다.</td><td>S1: 타인의 작품을 무단 학습·표절한 AI 콘텐츠는 사용하지 않아야 합니다.
S2: 개인정보를 인공지능에게 알려 주지 않습니다.
S3: AI가 만든 결과를 내 것처럼 속이지 않고 출처(C2PA)를 명확히 밝힙니다.
□ 저작권 4계명을 완성한다.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"><우리 반 디지털 저작권 4계명>
1. 타인의 작품을 무단 학습·표절한 AI 콘텐츠는 사용하지 않아요.
2. 개인 정보를 AI에 입력하지 않아요.
3. 다른 사람의 모습을 함부로 AI로 만들지 않아요.
4. AI가 만든 결과를 내 것처럼 속이지 않고 정직하게 출처(C2PA)를 밝혀요.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>T. 인공지능 저작권 윤리 규칙 실천을 다짐하는 글과 서명을 패들렛에 올려봅시다.</td><td>□ 패들렛에 인공지능 윤리 규칙 실천 서약서를 작성하여 공유한다.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"><활동 예시>

▶ 패들렛 예시


▶ 실천 서약 예시</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>정리</td><td>A
실천
하고
나누기
전체</td><td colspan="2">▣ 디지털 저작권 지킴이 자격증 따기</td><td>❀PPT




❀스마트 기기</td><td>5분</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>T. 디지털 저작권 지킴이가 되기 위해 우리가 어떤 미션을 수행하였나요?

T. 디지털 저작권 지킴이 자격시험에 도전해 봅시다.</td><td>S1: 디지털 저작권을 지키지 않은 사례를 살펴보았습니다.
S2: 우리 반 인공지능 윤리 규칙을 정했습니다.
□ 스마트 기기로 디지털 저작권 지킴이 자격시험 웹앱에 접속한다.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"><디지털 저작권 지킴이 자격시험 웹앱>
▶자격시험 웹앱 주소


▲ 디지털 저작권과 관련된 퀴즈를 푼다.


▲ 퀴즈를 푼 후 자격증이 나오고, 자격증을 명예의 자격증 전당에 게시한다.
※이 작품은 생성형 AI를 활용한 작품입니다.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>T. 오늘 활동을 통해 느낀 점을 발표하여 봅시다.

T. 다음 시간에는 디지털 저작권 지킴이으로서, 저작권 공모전에 도전하여 봅시다.</td><td>S1: 인공지능을 안전하게 사용하기 위해 지켜야 할 규칙을 알게 되었습니다.
S2: 디지털 저작권 지킴이가 되어 너무 뿌듯합니다.
□ 다음 시간에 배울 내용을 확인한다.</td><td></td><td></td></tr>
</table>

2 본 차시 교수·학습 과정안(2차시)

관련교과	실과	적용 학년	초등 2~6학년
학습주제	저작권 문화, IDEA 바이브 코딩 웹앱로 실천해요!	해당 차시	6/10
성취기준	[6실05-05] 인공지능이 만들어지는 과정을 체험하고, 인공지능이 사회에 미치는 영향을 탐색한다. [6실04-02] 생활 속 디지털 기술의 중요성을 이해하고, 디지털 기기와 디지털 콘텐츠 제작 도구를 사용하여 발표 자료를 만들어 보면서 디지털 기기의 활용 능력을 기른다. [6실04—03] 제작한 발표 자료를 사이버 공간에 공유하고, 건전한 정보기기의 활용을 실천한다.		
학습목표	우리 반의 디지털 저작권 규칙을 바탕으로 인공지능 윤리의 가치를 알리는 콘텐츠를 제작하고 공유한다.		

수업자 의도

한국저작권위원회·교육부 표준 저작권 인식/지식 측정 척도		디지털 저작권 IDEA 프로젝트	
저작권 인식 지수	→	4/10	인공지능과 저작권, IDEA로 알아봐요!
저작권 의식 지수	→	6/10(본시)	☑ 저작권 문화, IDEA 바이브 코딩 웹앱로 실천해요!

1차시에서 학생들은 ZEP 메타버스를 통해 실제 AI 활용 상황에서 발생할 수 있는 디지털 저작권 및 AI 윤리 문제(AI 표절, 개인정보, 초상권·딥페이크, 무단 도용)를 탐구하고, 이를 예방하기 위한 '우리 반 저작권 준수 4계명'을 스스로 만들었다. 2차시에서는 이러한 배움을 교실 안에 머무르게 하지 않고, 글로벌 출처 표기 규격(C2PA) 및 디지털 정직성을 바탕으로 더 많은 사람과 함께 실천할 수 있는 방법을 탐색하도록 설계하였다.

학생들은 디지털 저작권 창작콘텐츠 공모전의 취지와 다양한 출품작을 살펴보며, 디지털 저작권에 대한 메시지를 다른 사람에게 효과적으로 전달하기 위해 필요한 요소를 탐구한다. 이후 자신이 중요하다고 생각하는 AI 저작권 규칙을 선정하고, 포스터·카드뉴스·웹툰 등 다양한 콘텐츠의 형태와 표현 방법을 스스로 결정하여 자신의 생각을 구체화한다. 특히 생성형 AI를 활용하여 콘텐츠를 제작할 때는 C2PA 및 CCL 규격에 맞춰 정직하게 출처를 밝히도록 하고, 바이브 코딩(Vibe Coding)으로 개발된 'AI 저작권 검사기 웹앱'을 직접 활용하여 자신의 출품작이 저작권을 준수했는지 기술적으로 스스로 검증하도록 하였다.

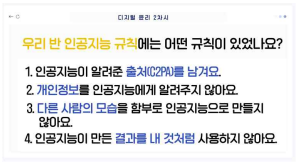
4차시의 배움 "우리 반의 약속"	6차시에서의 확장 "우리 모두의 실천"	학생이 만들어 가는 변화 "개인의 실천→공동체의 실천"
ZEP 메타버스로 AI 저작권·윤리 사례	공모전 창작 콘텐츠 제작	아는 사람 → 검증하고 알리는 '저작권 지킴이'
디지털 저작권 4계명을 만듦.	바이브 코딩 기반 'AI 저작권 검사기 웹앱'으로 출품작 저작권 자가 검증	규칙을 정함 → 정직한 출처 표기 및 콘텐츠 창작
C2PA출처 표기 원칙 이해 및 디지털 정직성 실천 서약	패들렛 공유 및 피드백을 통해 보완	나의 실천→ 공동체의 디지털 정직성 실천

IDEA 수업의 흐름

I 저작권 경계 확인하기	D AI 윤리 및 기준을 탐구하기	E 표현하기	A 적용하기
– 지난 시간에 만든 A '우리 반 저작권 준수 4계명 떠올리기 – 생성형 AI 시대의 디지털 정직성 및 저작권 준수의 중요성 깊이 인식하기	– 디지털 저작권 창작 콘텐츠 공모전의 취지와 다양한 우수 출품작 살펴보기 – 바이브 코딩 기반 'AI 저작권 검사기 웹앱'의 검증 방식과 기획 요소 이해하기	– 알리고 싶은 핵심 저작권 수칙을 선정하고 콘텐츠 종류와 표현 방법 결정하기 – C2PA 출처 표기 규격을 준수하여 저작권을 알리는 홍보 콘텐츠 구상 및 제작하기	– 바이브 코딩 기반 'AI 저작권 검사기 웹앱'을 활용하여 출품작의 저작권 준수 여부 자가 검증하기 – 패들렛에 게시하고 친구들과 의견 나누기

<table>
<tr><th rowspan="2">단계</th><th rowspan="2">학습
요소</th><th colspan="2">교수·학습 활동</th><th rowspan="2">학습 자료(❀) 및
유의점(※)</th><th rowspan="2">시간
(40′)</th></tr>
<tr><th>교사</th><th>학생</th></tr>
<tr><td rowspan="3">도입</td><td rowspan="2">W
학습
문제
발견
하기</td><td colspan="2">▣ 전시 학습 상기하기</td><td>❀PPT</td><td rowspan="3">5분</td></tr>
<tr><td>T. 지난 시간에 우리가 함께 정한 인공지능 저작권 규칙을 떠올려 봅시다. 어떤 규칙이 있었나요?

T. 뉴스를 시청해봅시다.</td><td>S1: 인공지능이 알려 준 내용이 맞는지 확인해야 합니다.
S2: 개인정보를 인공지능에게 알려 주지 않습니다.
S3: 인공지능이 만든 것을 내가 만든 것처럼 사용하지 않습니다.

□ 뉴스의 내용을 확인한다.</td><td>

</td></tr>
<tr><td colspan="2">
▶매일 경제 TV– 챗 GPT ‘지브리’ 열풍... AI 윤리 문제 다시 ‘도마 위’</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습
문제
확인
하기</td><td>T. 우리 반을 넘어 더 많은 사람들이 인공지능 저작권 규칙을 실천한다면 어떤 일이 생길까요?

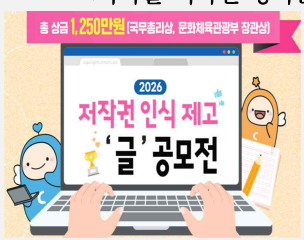
T. 인공지능을 안전하고 책임감 있게 사용하는 세상을 만들기 위해 우리는 무엇을 실천해야 할까요?</td><td>S1: 인공지능을 사용하면서 생기는 문제가 줄어들 것 같습니다.
S2: 인공지능으로 다른 사람에게 피해를 주는 일이 줄어들 것 같습니다.

S1: 다른 사람들도 인공지능 저작권 규칙을 지킬 수 있도록 알려 주어야 합니다.</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>T. 이번 시간에는 어떤 공부를 해보면 좋을까요?

저작권 인식제고 콘텐츠를 제작하여 봅시다.</td><td>S: 인공지능 저작권 규칙을 홍보합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">전개</td><td rowspan="2">공모
전
탐구
하기</td><td colspan="2">▣ 저작권 인식제고 공모전 알아보기</td><td>❀PPT</td><td rowspan="2">33분</td></tr>
<tr><td>T. 저작권 공모전에 대해 들어본 경험이 있나요?

T. 저작권 인식제고 공모전의 공모 요강을 확인해 봅시다.</td><td>S1: 저작권라는 말은 들어봤지만, 공모전이 있다는 것은 처음 알았습니다.
S2: 저작권에 대해 홍보하는 공모전인 것 같습니다.

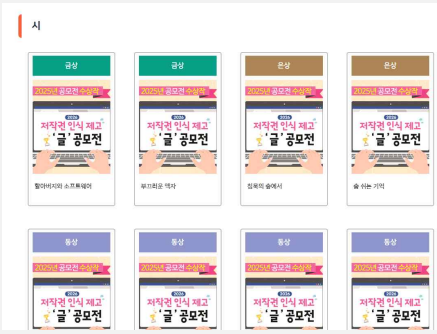
□ 저작권 인식제고 공모전을 확인한다.</td><td>

❀스마트 기기</td></tr>
<tr><td colspan="4"><디지털 저작권 창작콘텐츠 공모전 공모 요강>


▲ 저작권 인식제고 공모전의 주제(시/ 산문)을 확인하도록 한다.</td></tr>
</table>

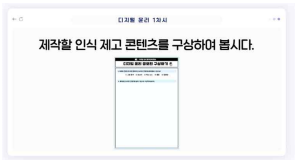
<table>
<tr><th rowspan="2">단계</th><th rowspan="2">학습
요소</th><th colspan="2">교수·학습 활동</th><th rowspan="2">학습 자료(❀) 및
유의점(※)</th><th rowspan="2">시간
(40′)</th></tr>
<tr><th>교사</th><th>학생</th></tr>
<tr><td>전개</td><td>공모전 탐구하기</td><td>T. 왜 저작권 인식제고 공모전을 매년 개최할까요?</td><td>S1: 많은 사람들이 디지털 저작권에 관심을 갖고 함께 실천하도록 하기 위해서입니다.
S2: 디지털 공간에서 지켜야 할 예절과 책임도 계속 달라지기 때문입니다.</td><td>❀PPT



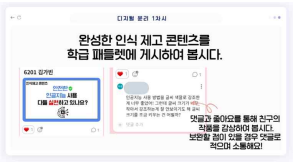

❀스마트 기기</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>T. 우리가 만든 인공지능 저작권 규칙을 더 많은 사람과 함께 실천하려면 어떻게 하면 좋을까요?</td><td>S1: 우리가 만든 규칙을 카드뉴스나 영상으로 만들어 저작권 인식제고 공모전에 참여하면 좋겠습니다.
S2: 공모전을 통해 우리가 생각한 인공지능 저작권 규칙을 공유하면 좋겠습니다.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>T. 저작권 인식제고 공모전의 수상작들을 살펴봅시다.</td><td>□ 스마트 기기를 이용하여 수상작들을 확인한다.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"><저작권 인식제고 공모전 수상작>


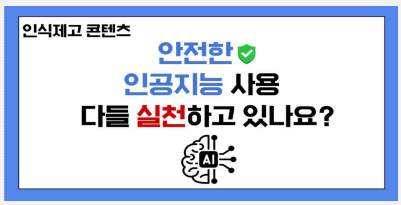
▶ 공모전 수상작 사이트</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>T. 저작권 인식제고 공모전에서 인상 깊었던 콘텐츠와 그 이유를 발표하여 봅시다.</td><td>S1: 딥페이크의 위험성을 알려 주는 콘텐츠가 많아서 기억에 남았습니다.
S2: 딥페이크로 다른 사람에게 피해를 줄 수 있다는 내용이 기억에 남았습니다.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>윤리 공모전 구상하기</td><td colspan="2">▣ 저작권 인식제고 공모전 출품작 구상하기
■ 인식제고콘텐츠의 종류 제시하기
□ 인식제고콘텐츠 종류에서 제작할 콘텐츠 선택하기
학생부문

</td><td>❀PPT



</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>T. 인공지능 윤리에 대한 인식을 높이기 위해 어떤 콘텐츠를 제작해보고 싶나요?</td><td>S: 시/ 산문을 써서 인공지능을 사용할 때 지켜야 할 규칙을 알려주고 싶습니다.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>T. 제작할 인식제고콘텐츠를 구상해 봅시다.</td><td>□ 활동지(구상지)를 작성한다.</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th rowspan="2">단계</th><th rowspan="2">학습
요소</th><th colspan="2">교수·학습 활동</th><th rowspan="2">학습 자료(❀) 및
유의점(※)</th><th rowspan="2">시간
(40′)</th></tr>
<tr><th>교사</th><th>학생</th></tr>
<tr><td>전개</td><td>E
실천하고 나누기</td><td colspan="2">▣ 저작권 인식제고 공모전 출품작 제작하기</td><td>❀PPT

❀스마트 기기</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td>T. 작성한 글을 바탕으로 인식제고콘텐츠를 캔바를 활용하여 제작하여 봅시다.</td><td>□ 스마트 기기(캔바)를 활용하여 디지털 저작권 인식제고 콘텐츠를 제작한다.</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"><캔바로 만든 디지털 저작권 인식 제고 콘텐츠 예시>


▶캔바 사이트
▲사용자가 손쉽게 웹툰을 제작할 수 있도록 다양한 템플릿과 도구를 제공하는 플랫폼</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>T. 완성한 인식제고콘텐츠를 패들렛에 게시하여 봅시다.</td><td>□ 패들렛에 게시한다.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"><패들렛 활동 예시>


① 자신의 인식제고 콘텐츠를 올린다.
② 친구의 콘텐츠에 자신의 의견을 댓글 단다.</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>T. 패들렛에서 친구의 콘텐츠를 살펴보고, 좋은 점과 보완할 점을 찾아 댓글로 소통하여 봅시다.</td><td>□ 서로의 게시물에 댓글과 좋아요를 남기며 콘텐츠를 감상한다.</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>정리</td><td>수업 소감 나누기</td><td colspan="2">▣ 수업 정리하기</td><td>❀PPT

</td><td rowspan="2">2분</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>T. 수업을 하며 느낀 점을 발표해 봅시다

T. 친구들이 남긴 댓글을 살펴봅시다. 인상 깊은 댓글에는 어떤 것들이 있었나요?

■ 과제 제시하기</td><td>S: 인공지능 윤리에 대해 다른 사람들에게 알리는 콘텐츠를 직접 만들어 보아서 재밌었습니다.

S1: 내용을 이해하기 쉽다는 칭찬의 댓글이 있었습니다.
S2: 글씨가 조금 작다는 의견이 있어 고치고 싶다는 생각이 들었습니다.

□ 과제 확인하기</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"><오늘의 과제>
1. 패들렛 댓글을 보고, 보완할 점을 반영해서 콘텐츠 수정하기
2. 수정한 콘텐츠 부모님 허락받아 공모전에 출품하기</td><td></td><td></td></tr>
</table>

Ⅲ 학습 자료

1 인공지능과 저작권, IDEA로 알아봐요! 학습 자료

가. 수업 중 활용 자료

1) 교사 제작 인공지능 설문조사 구글 폼

: 인공지능에 대한 학생들의 평소 인식 및 생각 파악, 점검

https://bit.ly/4ADCkH8

2) 교사 제작 모둠 활동 ZEP

: 모둠 활동지 해결을 돕는 영상과 고민을 제시하여 학습 몰입도 제고

https://zep.us/play/z5aejN

3) ZEP에 탑재되어 있는 동영상

https://bit.ly/4jw3Ujx

https://bit.ly/4rYcRVf

https://bit.ly/4xZJoeN

https://bit.ly/4xWtkKP

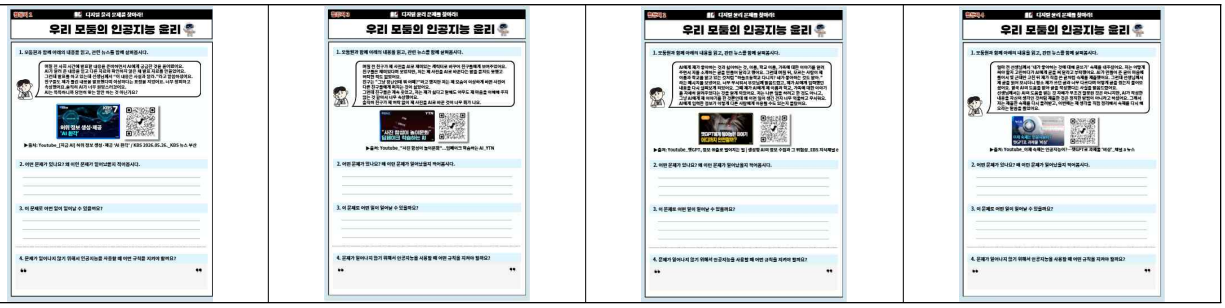
4) 생성형 AI를 통해 제작한 바이브 코딩 웹앱

: 학생들의 디지털 저작권에 대한 이해를 점검하고 디지털 저작권 지킴이 자격증을 발급하기 위한 용도

https://cozy-dodol-0ed227.netlify.app/

※이 작품은 생성형 AI를 활용한 작품입니다.

나. 활동지



2 6차시. 저작권 문화, IDEA바이브 코딩 웹앱로 실천해요! 학습자료

가. 수업 중 활용 자료

1) 동기유발 동영상 : 인공지능 윤리에 대한 문제 재인식 https://bit.ly/4dFICME	2) 저작권 인식제고 공모전 사이트 : 저작권 인식제고 공모전의 공모 요강, 수상작 확인 https://www.copyrightcontest.com/
3) 콘텐츠 제작 사이트 : 인식제고콘텐츠를 만들 때 활용하는 에듀테크 https://www.canva.com/	

나. 활동지

