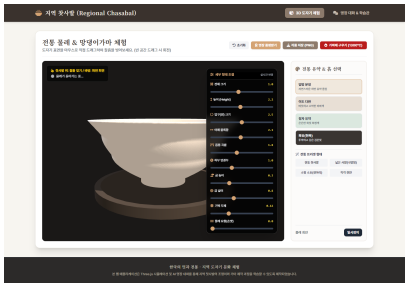
학습자 제작 프로젝트

지역을 배우고, AI 서비스를 만들다

생성형 AI를 답을 얻는 도구에서 직접 기획하고 만드는 도구로 확장한 수업

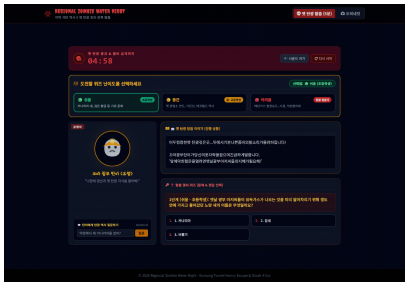
주제 정하기 **챗봇 역할 설계** **프로토타입 구현** **발표**

팀별 발표 PDF와 HTML 결과물에서 확인한 제작 과정을 정리했습니다.



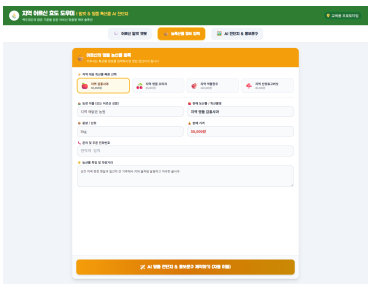
01 전통문화

AI 명장과 함께하는 찻사발 체험



02 역사 게임

탄광 역사를 풀어 가는 방탈출



03 생활 문제

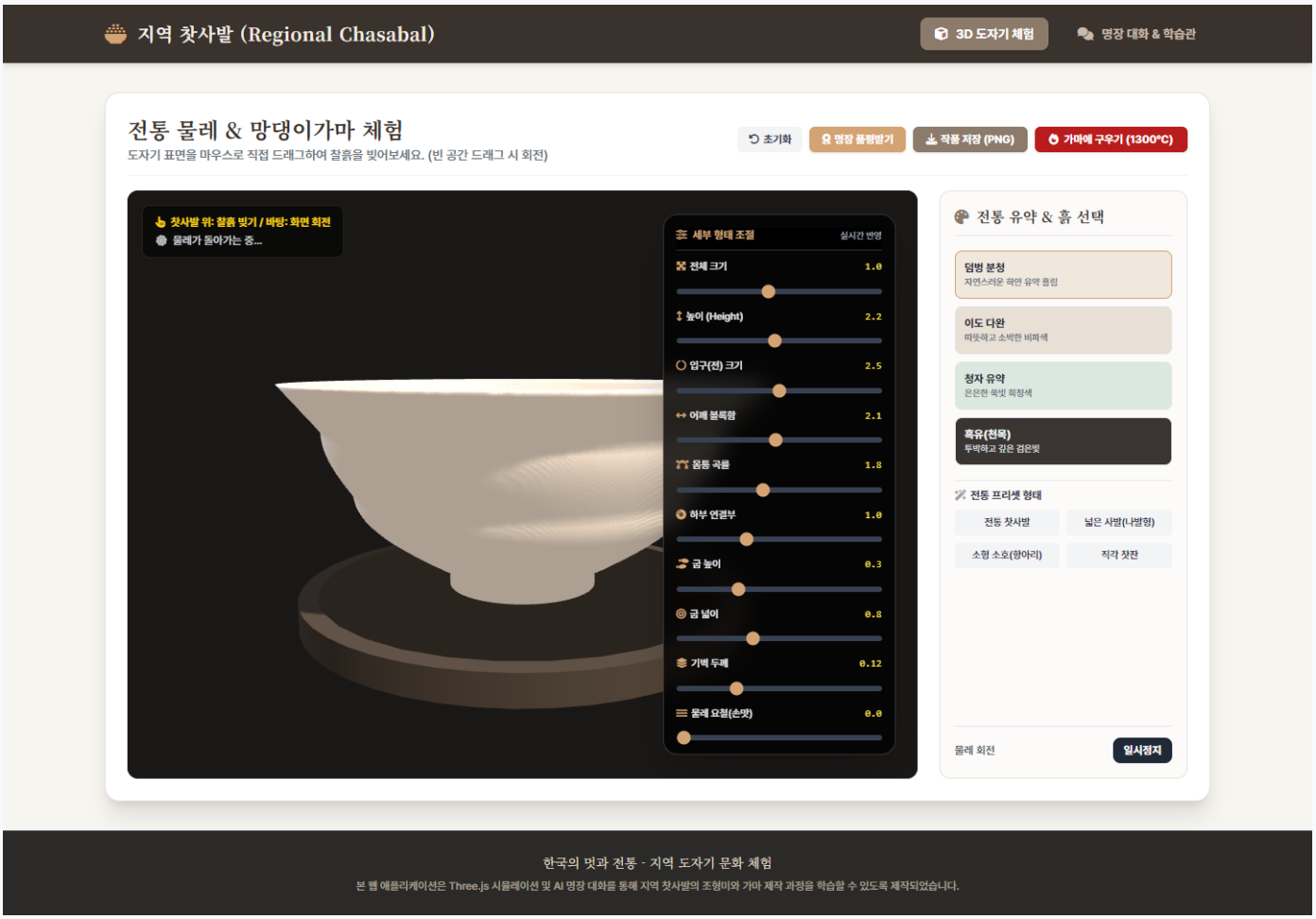
어르신을 위한 농산물 홍보 도우미

활용 도구: Gemini · 교육용 챗봇 제작 도구 · Canva
자료의 인명·지역명을 익명 처리했으며, 학습자 제작 결과물과 교사의 수업 사례를 구분했습니다. 수치로 측정한 학습 효과는 제시하지 않습니다.

TEAM 01 AI콘텐츠메이커

전통 도자기를 만지고 질문하는 수업

찻사발 문화에 대한 호기심을 3D 체험과 AI 대화로 연결했습니다.



실제 HTML 실행 화면 · 보고서용으로 지역명 등을 익명 처리

기획	친근한 도자기 챗봇으로 전통문화의 이야기를 전달하기
구현	찻사발 형태·유약 조절, 가마 체험, AI 품평·학습 대화
학습	사용자의 조작과 질문이 학습 경험으로 이어지도록 설계

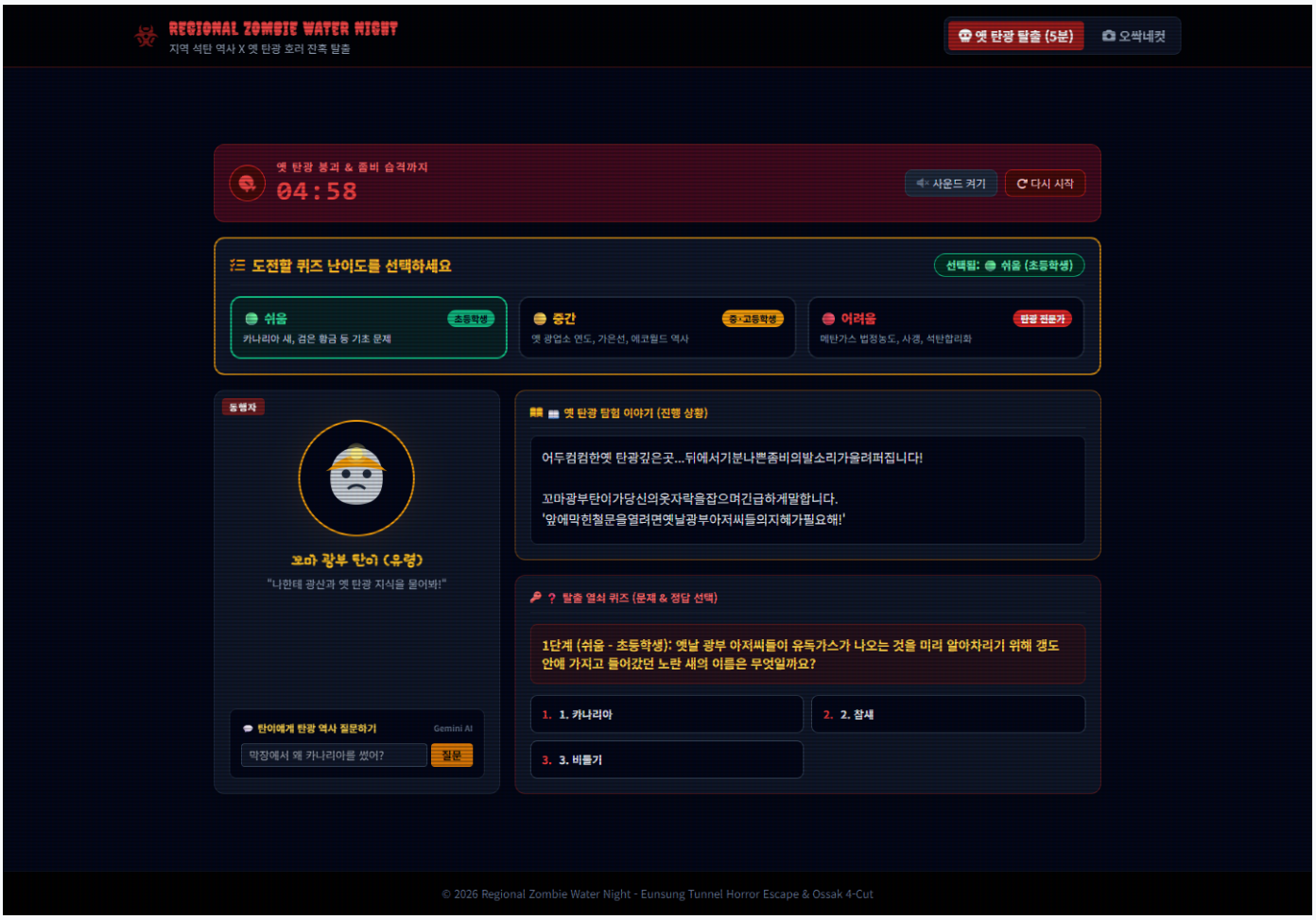
Gemini 찻사발 프로토타입 열기 ›

패들렛에 등록된 Gemini 원본 · Google 로그인·공유 권한에 따라 접근이 달라질 수 있습니다.

TEAM 02 생성형아이들

탄광의 역사를 방탈출 게임으로

역사 정보를 퀴즈와 이야기 속에 담고, AI 안내자에게 질문하게 했습니다.



실제 HTML 실행 화면 · 보고서용으로 지역명 등을 익명 처리

기획	광부 캐릭터 '탄이'와 함께 탄광의 역사 알아보기
구현	난이도별 퀴즈, 제한 시간, 탈출 이야기, AI 질문 기능
학습	어려운 역사 정보를 참여형 콘텐츠로 재구성하는 경험

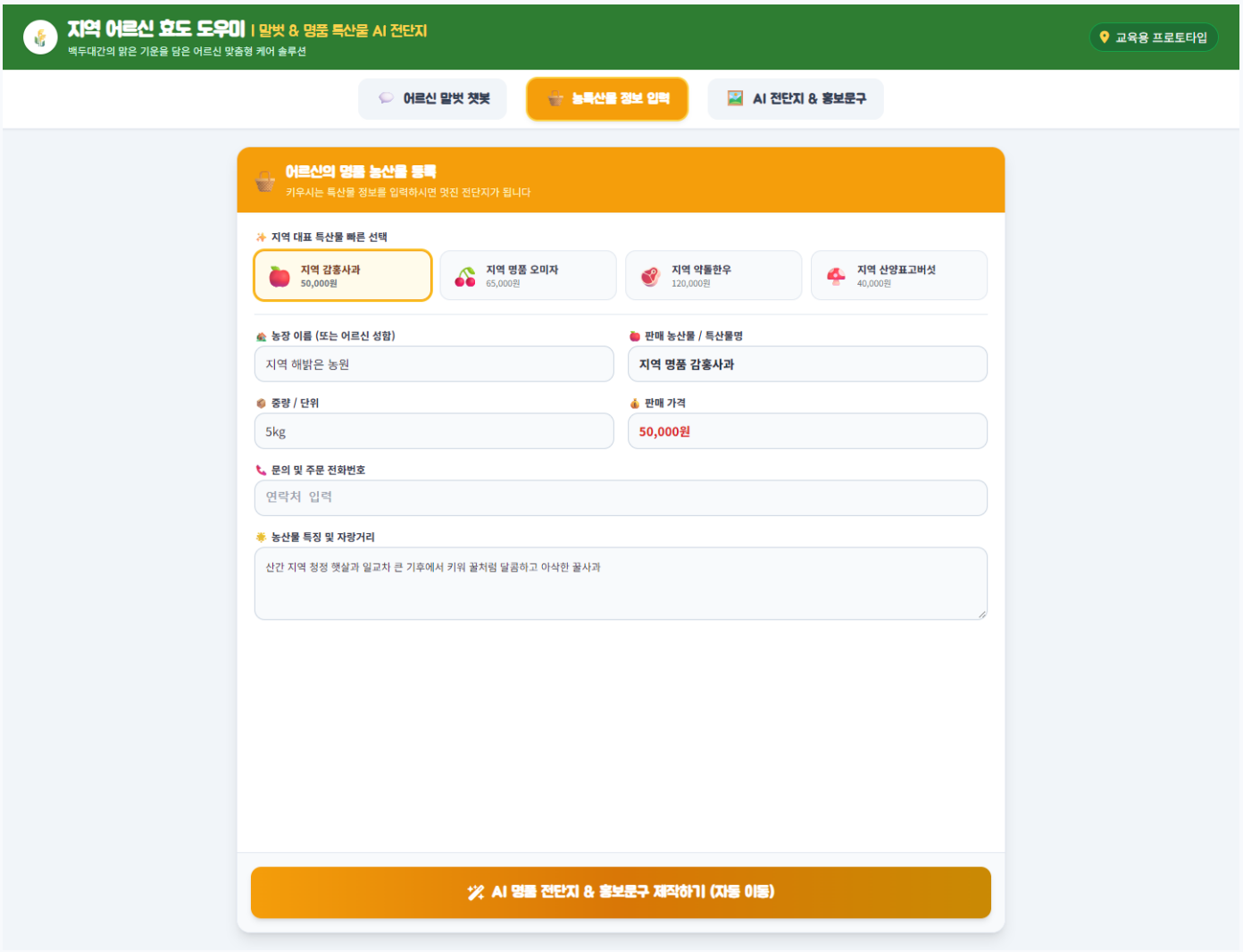
Gemini 방탈출 프로토타입 열기 ›

패들렛에 등록된 Gemini 원본 · Google 로그인·공유 권한에 따라 접근이 달라질 수 있습니다.

TEAM 03 손GPT

어르신의 농산물 자랑을 홍보물로

사용자의 어려움을 먼저 생각하고, 입력부터 제작까지 단계를 구성했습니다.



실제 HTML 입력 화면 · 지역명 익명 처리, 연락처 미입력

기획	어르신의 말벗이 되고 특산물 홍보를 돕는 서비스
구현	상품 정보 입력, AI 홍보문구·전단지, 음성 읽기 기능
학습	대상자의 필요를 기능과 화면으로 바꾸는 문제해결 경험

Gemini 홍보 도우미 열기 >

패들렛에 등록된 Gemini 원본 · Google 로그인·공유 권한에 따라 접근이 달라질 수 있습니다.