할아버지가 AI로 만든 우리 손자의 동물·나비 놀이 교실

2026 제2회 인공지능 활용 우수사례 공모전 | 교육·학습을 위한 AI 활용

접수서식 기재사항

사례 제목: 할아버지가 AI로 만든 우리 손자의 동물·나비 놀이 교실

한 줄 소개: 손자에게 보여 줄 그림카드를 AI로 직접 만들고 인쇄·코팅해 활용했다. 동물 우화까지 구상하면서 일흔 넘은 할아버지 자신도 새로운 배움과 창작의 즐거움을 얻었다.

활용 AI 도구: ChatGPT

활용 사례 내용

① 어떤 상황에서 AI를 활용했나요?

일흔을 넘긴 지금도 손자를 위해 직접 무언가를 만들어 주고 싶었다. 손자 준이가 관심을 보이는 자동차와 동물, 나비 같은 소재를 아이의 눈높이에 맞는 그림으로 보여 주고 싶었다. 이미 만들어진 자료를 고르는 대신, 필요한 그림을 직접 구상하고 인쇄해 쓸 수 있는 학습카드를 만들어 보기로 했다.

그림을 잘 그리는 사람은 아니지만 AI와 대화하면서 생각을 실제 자료로 바꿀 수 있다는 점에 용기를 얻었다.

② 어떤 AI를 어떻게 활용했나요?

ChatGPT에 그림의 소재뿐 아니라 인쇄 용지와 배치까지 구체적으로 요청했다. A4 한 장을 좌우 A5 두 칸으로 나누어 호랑이·사자·기린·얼룩말, 코끼리·하마·소·말, 토끼·돼지·원숭이·사슴, 거북이·개구리 등을 묶어 제작했다.

나비 그림은 호랑나비와 흰나비 등 여러 종류를 크고 작게 배치하고, 코팅한 뒤 오려 쓰기 쉽도록 배경을 없애 달라고 수정했다. 탈것과 곤충 등 다른 관심 소재도 그림으로 제작했다. 결과물을 보고 크기, 색, 구성과 표현을 다시 고치며 완성도를 높였다.

③ 결과와 변화는 무엇인가요?

그림카드와 동물·나비 자료를 제작했고, 일부는 인쇄·코팅해 손자가 직접 살펴볼 수 있는 교구로 활용했다. 손자가 자료를 보는 모습은 사진으로 남겨 두었다. 다만 특정한 학습 능력이 향상되었다고 수치로 입증한 것은 아니므로 그러한 성과를 주장하지 않는다.

손자에게 필요한 그림을 만들기 시작한 일이 나 자신의 배움으로도 이어졌다. 일흔을 넘어 새로운 도구를 익히고, 결과를 고치고, 다음 작품을 구상하는 일이 일상의 의욕을 높였다.

④ 동물 우화로 확장한 교육 콘텐츠

그림으로 동물의 이름을 익히는 단계에서 한 걸음 더 나아가, 동물들의 관계를 통해 배려와 존중을 생각해 볼 수 있는 그림 우화도 만들었다. 개와 고양이의 '다르다고 틀린 것은 아니다', 개미와 코끼리의 '내게 사소한 일이 다른 사람에게는 큰일일 수 있다', 독수리와 두더지의 서로 다른 시선, 새싹과 나무의 성장 이야기 등이 그 예다.

이 우화들은 손자가 지금 모두 이해하거나 활용했다는 뜻이 아니다. 성장하면서 그림을 보고 이야기를 읽으며 생각을 넓힐 수 있도록 준비한 자료다.

⑤ 나만의 개선 방식과 다른 사람에게 전하고 싶은 점

AI가 만든 첫 그림을 그대로 쓰지 않고, 손자의 관심사와 인쇄 목적에 맞게 배치와 배경을 고쳤다. A4 규격과 좌우 구성처럼 구체적인 조건을 제시한 것이 도움이 되었다. 원하는 결과가 나오지 않으면 수정할 부분을 하나씩 짚었다.

아이에게 보여 주고 싶은 주제를 고른 다음, AI에 그림의 종류·용지·배치·색상·배경을 차례로 설명하면 누구나 비슷한 자료를 만들어 볼 수 있다. 손자에게 무언가를 가르치려다 할아버지인 내가 먼저 배우게 된 경험이 오래 남는다.

증빙사진·URL

사진 1. AI로 제작한 동물 그림카드 — A4 용지에 인쇄할 수 있도록 배치한 학습자료





코끼리, 사자, 기린, 얼룩말 등 다양한 동물을 손자가 쉽게 알아볼 수 있도록 ChatGPT로 제작한 그림카드다. A4 용지에 좌우로 배치해 인쇄와 코팅이 편리하도록 구성했으며, 동물의 생김새와 특징을 익히는 놀이 학습자료로 활용할 수 있게 만들었다.

사진 2. 탈것과 곤충·동물 그림카드







손자가 주변 사물과 동물에 친숙해질 수 있도록 탈것, 곤충, 동물 등의 그림카드를 AI로 제작했다. 그림의 크기와 배치를 조정해 인쇄용 학습자료로 만들었다.

사진 3. 유아에 유용한 다양한 그림카드





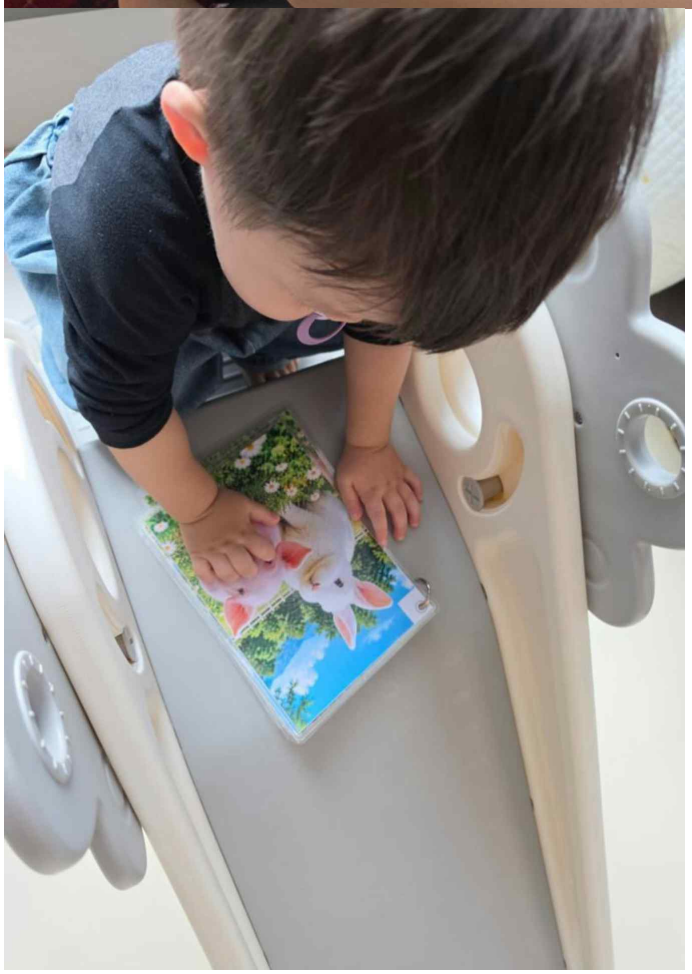
사진 4. 직접 인쇄하고 코팅한 학습카드



AI로 만든 그림을 종이에 인쇄하고 코팅해 손자가 직접 만지고 살펴볼 수 있는 실물 학습카드로 제작했다.

사진 5. 그림카드를 살펴보는 손자





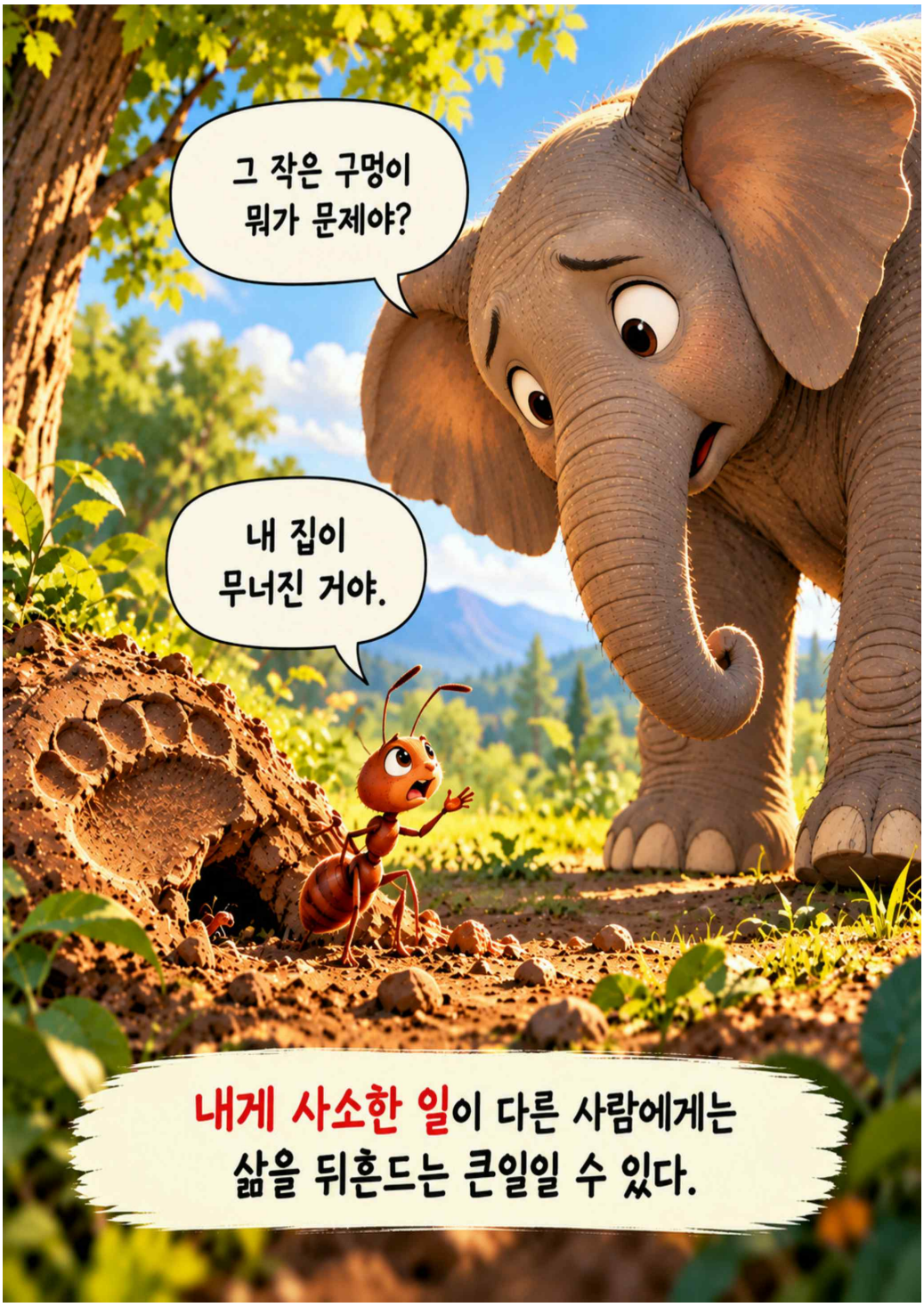
손자가 직접 제작한 그림카드를 살펴보는 모습이다. AI로 만든 디지털 그림이 실제 놀이와 학습에 활용되는 장면이다.

사진 6. 동물 우화 — 개와 고양이



개와 고양이의 서로 다른 특성을 소재로 '다르다고 틀린 것은 아니다'라는 생각을 만든 동물 우화다. 아이가 성장하면서 다양성을 이해하는 데 활용할 수 있도록 구상했다.

사진 7. 동물 우화 — 개미와 코끼리



몸집과 살아가는 방식이 다른 개미와 코끼리를 통해 상대방의 처지와 관점을 생각해 보도록 구성한 우화다.

사진 8. 동물 우화 — 독수리와 두더지, 새싹과 나무



서로 다른 시선으로 세상을 바라보는 동물 이야기와 성장의 의미를 담은 자연 이야기를 AI와 함께 구상하고 그림으로 표현했다.

사진 9. ChatGPT를 활용한 손자 학습 제작 과정



손자에게 사용할 나비 학습 그림을 만들면서 ChatGPT에 나비의 종류와 수량, 배경 처리 방법을 구체적으로 요청한 실제 대화 화면이다. 제작한 그림을 인쇄하고 코팅해 오려서 활용하려는 목적까지 전달하며 맞춤형 학습자료를 제작했다.

사진 10. 손자 관련 네이버 블로그 게시 화면

손자를 위한 AI 그림 제작과 활용 경험을 네이버 블로그에 소개한 게시 화면이다. 제작 결과와 경험을 다른 사람들과 공유한 사례다.

해당 게시글 URL: https://blog.naver.com/nyc77777/224435307129