

(AI 그림책만들기) 프로그램 강의계획서

전북특별자치도교육청군산학생교육문화관

강좌명	AI 그림책만들기	교육기간	2026.09.05.-	작성자	
-----	--------------	------	--------------	-----	--

지도목표		다양한 도구를 활용해서 디지털콘텐츠 제작을 해본다	
수업재료 및 교재		수업참여에 필요한 재료 및 교재 내역	
강의회차	강의주제	강의내용	준비물
1회	반가워, 컴퓨터!	오리엔테이션 • 컴퓨터실: 마우스 클릭/드래그 연습, 키보드 한/영 전환 및 자판 기초 익히기	
2회	화면 속 AI 친구	• 컴퓨터실: AI 개념 눈높이 이해, 웹 기반 AI 그림 게임 및 대화 체험하기	
3회	도서관 그림책 탐험대 I (그림책과 친해지기)	• 어린이자료실 현장 체험: 도서관 서가로 내려가 내 맘에 드는 그림책 직접 골라보기	
4회	주인공 카드 만들기	• 컴퓨터실: 3차시에 본 그림책들을 떠올리며 나만의 주인공/배경 구상	
5회	도서관 그림책 탐험대 II (이야기 구조 찾기)	• 어린이자료실 현장 체험: "이야기는 어떻게 전개될까?" 서가에서 흥미진진한 그림책 탐색 • 그림책 속 '시작 - 사건 - 해결' 장면을 찾아보고 내 이야기에 적용해보기	
6회	빠대 이야기 & AI 다듬기	• 컴퓨터실: 6장 분량의 스토리라인 작성하기 • AI 챗봇으로 문장을 부드럽게 다듬고, 바탕화면 내 폴더에 텍스트 저장하기	
7회	AI 프롬프트 기초	• 컴퓨터실: "주인공 + 장소 + 분위기" 조합을 PC 자판으로 입력해 이미지 생성 연습	
8회	삽화 만들기 I	• 컴퓨터실: 1~3장면 AI 이미지 생성, 마우스 우클릭으로 지정 폴더에 파일 저장	
9회	삽화 만들기 II	• 컴퓨터실: 4~6장면 AI 이미지 생성, 화풍 일관성 유지하며 저장 마무리	
10회	캔바(Canva) 시작하기	• 컴퓨터실: 캔바 접속, 내 폴더의 AI 이미지들을 캔바로 드래그 앤 드롭 업로드	
11회	글과 그림 레이아웃	• 컴퓨터실: 이미지 크기 조절, 텍스트 상자에 글 복사·붙여넣기, 폰트/색상 변경	
12회	표지 꾸미기 & 검수	• 컴퓨터실: 표지 디자인(제목/작가지은이), 캔바 스티커 요소 추가 및 오타자 점검	
13회	PDF 파일 다운로드	• 컴퓨터실: 캔바 [공유]→[다운로드]로 내 PC에 PDF 파일 저장 (이름_그림책.pdf)	
14회	도서관 속 작은 출판 기념회	• 컴퓨터실 & 도서관 공간: 완성된 PDF 작품을 화면으로 발표하고 칭찬 소감 나누기 • 내가 만든 디지털 그림책과 도서관 실물 그림책을 비교해 보며 작가로서 자긍심 갖기	