

'26년도 디지털새싹
프로그램(새싹B-일반형)

I. 다시 피어나는 독립문 _시로 그리는 랜드마크

□ 프로그램 기본 정보

프로그램 유형		○ 기본과정 ○ AI 특화 ○ 사각지대 집중 밀착형 ○ 특성화·마이스터고			
프로그램명		다시 피어나는 독립문-AI로 그리는 랜드마크		교육생 정원(1회)	20명 내외
프로그램 소개		우리나라의 상징적인 랜드마크를 탐색하고, AI와 AR 기술을 융합하여 독립문의 역사와 문화적 상징성을 담은 인터랙티브 미디어아트를 직접 제작 및 공유하는 창의융합 프로그램			
교육 목표		다양한 디지털·AI 도구를 활용하여 랜드마크 미디어아트를 제작하며, AI를 활용한 문제해결 능력을 함양한다.			
교육 소양		☐ 디지털 리터러시 ☐ 컴퓨팅 사고력 ☒ 인공지능 소양 ☐ 데이터 소양			
학교급		☒ 초저(1학년~4학년) ☐ 초고(5학년~6학년) ☐ 중 ☐ 고 ☐ 특수 ☐ 다문화			
총 교육차시		총 8차시		차시 구성	진입기 2차시 도약기 2차시 성장기 4차시
수업형태		이론(30%) + 실습(50%) + 프로젝트(팀 활동 및 발표, 20%)			
필요 학습환경		태블릿(개인), 공용 와이파이(범용), 빔프로젝트(범용)			
활용 자원	장비명	PC(노트북)			
	교구명	우리아이AI, 구글아트앤컬처, 패들릿, 코스페이스스, 앱 조작 네오픽셀, 반응형 랜드마크 키트(독립문)			
	교재명	자체 PPT 자료, 개별 학습지			
교육 내용	구분	활동 내용		중점사항	
	진입기 (1-2차시)	<탐험 출발! : 디지털 지도&만화로 만나는 랜드마크> • 랜드마크에 대해 알아보고 AI만화 제작하기 • 우리나라 랜드마크 이미지 데이터 수집 및 인포그래픽 아이콘 디자인하기 • 우리나라 랜드마크 디지털 지도 만들기		다양한 디지털 도구 활용을 통해 랜드마크에 대한 데이터를 스스로 수집하며, 만화와 지도를 제작하는 실천적 디지털 소양을 함양하도록 지도	
	도약기 (3-4차시)	<빛으로 그리는 독립문: 함께 만드는 미디어아트 프로젝트> • 독립문 프레임 만들기 • 반응형 미디어아트 웹 제작하기		교사와 함께 프로젝트를 구성하고 실행 결과를 분석하며, 최적의 결과물을 위해 질문을 수정해나가는 협력적 사고를 함양하도록 지도	
	성장기 (5-8차시)	<손 안의 전시회: 머지큐브로 펼쳐는 AR 미디어아트 세계> • 증강현실(AR)과 머지큐브 이해하기 • 코스페이스스로 머지큐브 코딩하기 • 우리만의 미디어아트 전시회 열기		가상과 현실을 잇는 증강현실(AR) 구현 및 미디어아트 융합을 통한 AI 기술의 사회적 소통 가치를 체감하는 융합 역량을 함양하도록 지도	
학교 교육 연관성	차시	과목	주제(단원)		성취기준
	1~2	슬기로운 생활	우리는 어디서 살아갈까		[2슬02-04] 궁금한 세계를 다양한 매체로 탐색한다.
		슬기로운 생활	우리는 무엇을 하며 살아갈까		[2슬04-02] 상상한 것을 다양한 매체와 재료로 구현한다.
	3~4	즐거움 생활	우리는 어디서 살아갈까		[2즐02-01] 내가 참여할 수 있는 문화예술품을 향유한다.
		사회	지도로 만나는 우리 지역		[4사05-02] 지도에서 우리 지역의 위치를 파악하고, 우리 지역의 지리 정보를 탐색한다.
	5~8	사회	우리 지역의 문화유산		[4사06-01] 지역의 문화유산을 통해 문화유산의 의미와 유형을 알아보고, 문화유산의 가치를 탐색한다.
		미술	표현		[4미02-04] 표현 의도를 가지고 작품을 제작하며 자기 작품을 소중히 여길 수 있다.
		미술	감상		[4미03-03] 미술 문화에 관심을 가지고 전시 및 행사에 참여할 수 있다.
주요 평가활동		관찰 평가, 자기평가, 동료평가			
학습 결과물		AI만화, 랜드마크 디지털 지도, 메로블럭 독립문, 인터랙티브 미디어아트, 머지큐브 AR 미디어아트			