

AI 놀잇감 캠프

놀고, AI(IT)로 잇고, 감을 깨우는 곳

소그룹 프로젝트 기반 동행 멘토링 프로그램

대상

중-고등 2-3명

기간

12차시 (90분/차시)

형식

소그룹 동행 멘토링

놀잇감 베이스캠프 | AI·디지털 리터러시 + 진로 탐색

<https://nol-it-gam.pages.dev>

기대효과

학생 차원

지식-능력 차원

- **AI 활용 능력:** 단순한 "도구 사용법"이 아니라, "내 생각을 어떻게 AI와 함께 발전시킬지" 생각하는 능력
- **자기 표현력:** "내가 뭘 원하는지" 명확하게 말하고 검증하는 능력
- **기획 능력:** "어떻게"보다 "뭘 왜"부터 생각하는 습관 형성

태도-심리 차원

- **자기 이해:** "내가 뭘 좋아하고, 뭘 잘하는지"에 대한 자각 증대
- **자기주도성:** 멘토의 지시를 따르는 것이 아니라, 스스로 방향을 정하고 시도하는 경험
- **실패 극복력:** 실패가 평가가 아니라 배움의 과정인 환경에서 시행착오를 안전하게 경험
- **효능감:** "이건 내가 만든 거야"라는 확실한 경험을 통한 자신감 회복

활동 기록 및 학교 연계

프로그램 참여 시 다음 자료를 제공합니다:

- 차시별 활동 기록 및 관찰 소견
- 프로젝트 포트폴리오 (기획서, 산출물, 성찰 저널)
- 성장 변화 리포트 (서술형)

이 자료를 활용하면 학교 창의적 체험활동(진로), 세특 등에서 활동 근거로 참고하실 수 있습니다.

기관 차원

관점	효과
교육 차별화	AI 도구 교육이 아닌, AI를 통한 자기발견 프로그램 -- 기존 코딩/로봇 교육과 명확히 다른 포지셔닝
참여도	학생이 직접 주제를 선택하고 만드는 구조 -- 수동적 수강이 아닌 능동적 참여로 높은 몰입 기대
활동 근거	차시별 관찰 기록, 포트폴리오, 성장 리포트 제공 -- 창체/세특 활용 시 실질적 근거 자료
운영 부담	멘토가 커리큘럼-운영-기록을 일괄 수행 -- 기관은 공간과 기기만 제공
선제적 사례	AI 시대 "주체성과 판단력" 중심 교육 -- 기관의 미래 교육 방향성 제시

프로그램 목적

배경: AI 시대의 진짜 경쟁력

AI가 대부분의 실행을 대신하는 시대, 남은 진짜 경쟁력은 "나는 무엇을, 왜 하고 싶은가"라는 질문에 스스로 답할 수 있는 능력입니다.

하지만 현재 교육 환경은 이 질문을 만들어볼 기회가 부족합니다.

- 정답만을 요구하는 환경에서는 자신을 돌아보기 힘들고
- 결과만을 평가받으니 과정을 곱씹을 틈이 없습니다.

12차시 구성: 3존 여정

기존의 교육 프로그램은 "1주차에 이론, 2주차에 실습"처럼 활동을 고정합니다. 놀잇감 베이스캠프는 다릅니다. **멘토가 얼마나 물러나는가가 발전의 축입니다.**

존	비중	아이의 모습	차시 기준
탐험	멘토 60 : 아이 40	"이거 뭐야?", "신기하다!", 멘토를 따라가며 시와 놀기	1-3차시 기준
실험	멘토 40 : 아이 60	"이걸 만들어보고 싶어요", 스스로 기획하고 시도하기	4-9차시 기준
자립	멘토 20 : 아이 80	"다음엔 이거 할래요", 멘토 없이도 진행하기	10-12차시 기준

중요: 차시 기준은 "대부분의 아이"의 참고치입니다. 만들기를 좋아하는 아이는 2차시에 실험 존으로 넘어갈 수 있고, 천천히 탐색하는 아이는 5차시까지 탐험 존에 있을 수 있습니다. 둘 다 정상이며, 둘 다 의미 있는 여정입니다.

멘토 비중 변화

	탐험 존	실험 존	자립 존
멘토	60%	40%	20%
아이	40%	60%	80%

고정 마일스톤

아이가 어느 존에 있던 1차시(관계, 여정 안내, 약속), 6차시(중간 점검), 12차시(마무리)는 동일한 서사로 진행됩니다. 1차시에 보여준 여정 지도와 함께 정한 약속은 6차시에 다시 펼쳐놓고 돌아보고, 12차시에 되짚으며 여정의 대칭을 완성합니다.

아이마다 다른 여정

어떤 시나리오든 동일하게 가치 있는 12차시입니다. 놀잇감 베이스캠프에서 중요한 것은 프로젝트의 완성이 아니라, **아이가 자기 속도로 탐색하고 시도했는가**입니다.

시나리오 A 만들기를 좋아하는 아이

- 1-2차시: AI를 처음 만나자마자 "게임 만들 수 있어?"라고 물음
 - 3차시: "이거 진짜 게임으로 만들어보고 싶어요!" -> 실험 존 진입.
 - 4-6차시: 텍스트 어드벤처 게임을 기획-제작-완성
 - 7-9차시: 첫 프로젝트 경험을 바탕으로, 이번엔 퀴즈 앱을 만들어봄
 - 10-12차시: 스스로 세 번째 프로젝트 기획
- **3개 프로젝트를 완성하며, AI를 도구로 다루는 자신감을 얻음.**

시나리오 B 천천히 탐색하는 아이

- 1-4차시: AI에 큰 관심은 없지만, 멘토와의 대화가 편해지며 서서히 라포 형성
 - 5차시: "제가 좋아하는 캐릭터를 AI로 그려보고 싶어요" -> 실험 존 진입.
 - 6-10차시: 하나의 프로젝트(AI 캐릭터 일러스트북)를 천천히, 깊이 있게 진행
 - 11-12차시: 일러스트북의 후속편을 스스로 기획하기 시작
- **1개 프로젝트를 깊이 있게 완성하며, "이건 내가 만든 거야"라는 효능감을 얻음.**

시나리오 C 천천히, 아직 탐색 중인 아이

- 1-5차시: AI에 별 관심이 없었지만, 멘토와의 관계가 편해지며 서서히 마음을 열기 시작
 - 6차시: 여정을 돌아보며 "나는 아직 뭘 만들고 싶은지 잘 모르겠어요"라고 솔직하게 말함
 - 7-11차시: 멘토와 함께 AI 캐릭터 만들기를 시작
 - 12차시: 완성하지 못한 프로젝트지만, "처음보다 뭔가 알게 된 것 같아요"라는 말과 함께 여정을 돌아봄
- **프로젝트 미완성이지만, "나도 만들어볼 수 있구나"라는 씨앗을 얻음.**

90분 차시 리듬

모든 차시가 같은 리듬으로 흘러갑니다. 변하는 것은 활동이 아니라 **멘토의 비중과 아이의 자립도**입니다.

시간	활동	핵심
10분	오늘 알아볼 딱 한가지	강의 아닌, 함께 발견하기
25분	상상/탐험	"뭘 왜 만들고 싶어?", 미래 상상
30분	시도	AI로 만들며 생각하기
15분	성찰과 나눔	"오늘 뭘 알게 됐어?"
10분	다음 시간 상상하기	

운영 특징 요약

- **3존 구조: 아이 속도에 맞춘 유연한 설계**

12차시의 틀 안에서, 아이마다 다른 속도로 탐험-실험-자립을 경험합니다

- **90분 차시의 일관된 리듬 -- 놀이의 틀**

모든 차시가 같은 리듬으로 흘러갑니다:

- **비교·평가·등급이 없다**

멘토도, 학생끼리도 "너는 잘했다/못했다" 평가하지 않음

- **놀이의 약속: 1차시에 함께 만드는 안전한 공간**

1차시에 학생들과 함께 "놀이의 약속"을 정합니다

- **소그룹이지만 개별 프로젝트**

2-3명이 함께하지만, 각자 자신의 프로젝트를 진행

- **온라인 접점으로 관계 유지**

차시와 차시 사이에 짧은 메시지로 관계를 이어갑니다:

- **교육을 넘어 동행**

"강사"보다 "멘토" 또는 "함께 걷는 동료"로서의 역할

- **AI 사용 안전 관리**

AI 활용 중 예상치 못한 콘텐츠가 나올 수 있습니다. 이를 금지하기보다 "왜 이런 결과가 나왔을까?" 함께 생각하는 학습 기회로 전환합니다

- **AI에서 떨어져 생각하는 시간**

AI로 만드는 것만이 이 프로그램의 전부가 아닙니다.

멘토 소개



동행의 철학

"가르치지 않습니다. 함께합니다."

학생을 배워야 할 대상으로 보지 않고, 이미 가진 가능성을 경청합니다. 함께 시도하고 만들며, 그 과정에서 아이가 자연스럽게 자신의 관심사와 강점을 발견하도록 지원합니다. 우리의 목표는 지식 전달이 아니라, 아이가 자신의 삶의 주인이 되는 경험을 만드는 것입니다. ---

주요 경력

• IT 실무

- IT 기업 전략/서비스 기획자 (공공 누리집, 교육 서비스 등 설계)
- 인지과학 기반 다이어트 보조 서비스 마따 기획 및 개발
- 2025.06~ Claude Code 활용 바이브코딩/바이브기획
- AI가 변화시키는 현대 사회를 현장에서 직접 경험

• AI 교육 실적

- 50명+ 대상 AI 교육 및 워크숍 진행
- 조직 내 AI 활용 능력 배양 프로그램 설계

• 아동·청소년과의 경험

- 강릉 마리야지역아동센터 교육봉사 (고등학생 시절)
- 3030영어학원 보조 강사 (2023)
- 상록보육원 놀이봉사 (허그네이션, 2025)
- 2살 아기부터 고1까지 친조카 돌봄 경험

• 아들러 개인심리학

- 10년 이상 수련
- "용기부여"를 통한 동행 관계 구축
- 아이의 주체성을 발견하고 키우는 방법론 체화

• 직접 만든 교육 콘텐츠

- AI 기초 이론 디지털 자료 개발
- AI 기반 학습 도구 설계

참여 안내

방식	내용
파일럿 체험 (4-6차시)	탐험 존 중심의 체험 프로그램. 아이와 멘토의 궁합, 기관 환경을 먼저 확인합니다.
정규 프로그램 (12차시)	탐험→실험→자립 3존 전체 여정. 파일럿 이후 정규 편성을 함께 설계합니다.
연장 세션	12차시를 마친 후 더 이어가고 싶은 학생을 위한 추가 세션. 아이의 속도와 희망에 따라 기관과 협의하여 편성합니다.

* 파일럿 체험은 초기 단계로, 별도 비용 없이 진행합니다.

문의

카카오톡

에이든 (open.kakao.com/o/sT0pvAgi)

프로그램 내용, 운영 일정, 기관 편성에 대한 상담을 안내드립니다.