

AI 웹툰 수업 예제

소라의 첫 발표를 읽고 수업의 시작 장면을 준비하세요. 젠툰으로 만든 가상 인물의 AI 예시 만화입니다.



1컷 · 발표 전 긴장



2컷 · 친구의 응원



3컷 · 첫 문장 말하기



4컷 · 발표를 마친 반응

실제 학생 작품이나 수업 성과가 아닙니다. 가상 이야기의 변화와 대사를 읽는 활동 예시로 사용하세요.

수업 운영안 예시

총 90분의 배분 예시입니다. 로그인·쿠폰 등록은 수업 전에 확인하고, 기관의 대상·기기·네트워크와 수업 시간에 맞춰 조정하세요.

수업 목표

학습자가 자신의 소재를 네 장면으로 구성하고, 생성 결과를 읽고 수정한 이유를 설명합니다.

단계	배분 예시	학습자가 할 일
도입	10분	네 컷을 읽고 처음과 마지막에 달라진 점을 말합니다. AI가 만든 예시임을 함께 확인합니다.
이야기 기획	15분	가상의 인물과 사건을 골라 네 칸 행동표를 채웁니다. 그림에 보일 행동과 짧은 대사를 나눕니다.
제작 실습	25분	이야기를 입력하고 계획을 검토합니다. 필요한 수정 뒤 화면의 품질·컷 수·크레딧을 확인해 그리기를 진행합니다.
읽기와 수정	20분	자신의 의도와 결과를 비교하고 고칠 행동이나 대사를 하나 고릅니다. 수정 이유를 활동지에 씁니다.
발표와 회고	10분	처음 전달하려던 뜻, 다르게 읽힌 장면, 고친 이유를 설명합니다. 외부 공개는 별도로 정합니다.
휴식과 재시도	10분	접속·생성 지연에 대비해 조정할 시간입니다. 필요하면 종이 대본 발표로 이어갑니다.

강사가 먼저 준비할 것

예제 만화와 실제 계획을 읽고 시연 순서를 확인합니다. 필요한 제작 계정 수와 실습 범위를 정한 뒤 이용권을 준비합니다. 생성·편집에는 화면에 표시된 크레딧이 사용될 수 있습니다.

예제의 원래 제작 요청

학교 수업용 네컷만화: 소라가 발표 전 떨다가 친구 윤이의 응원을 듣고 한 문장을 말한다. 친구들이 웃으며 박수 치자 소라도 웃는다. 짧은 한국어 대사로 네 장면.

요청을 바꿀 때는 가상 인물, 사건, 마지막 반응을 자신의 소재로 바꿉니다. 같은 문장을 넣어도 같은 결과를 보장하지 않습니다.

학생 활동지 이야기와 대사

수업명 _____ 이름 또는 별칭 _____ 날짜 _____

내 이야기의 주인공과 사건

주인공은 _____ 어려워하는 일은 _____

마지막에는 어떤 행동이나 반응이 달라지나요? _____

장면	그림에 보일 행동과 표정	짧은 대사
1		
2		
3		
4		

한 장면에는 먼저 보여줄 행동 하나를 적습니다. 글로 다 설명하기보다 그림에 맡길 정보와 인물이 말할 내용을 나눠 보세요.

학생 활동지 검토와 발표

완성된 컷을 처음 기획과 비교합니다. 잘된 점과 다르게 읽힌 장면을 구체적으로 적어보세요.

1. 첫 컷만 읽어도 누가 어떤 상황인지 알 수 있나요?

내가 읽은 뜻과 근거 _____

고칠 행동이나 대사 _____

2. 인물의 행동과 대사가 서로 맞나요?

내가 읽은 뜻과 근거 _____

고칠 행동이나 대사 _____

3. 마지막 컷이 앞의 사건과 이어지나요?

내가 읽은 뜻과 근거 _____

고칠 행동이나 대사 _____

짜이 읽고 남기는 한마디

나는 이 만화를 _____ 이야기로 읽었습니다.

그렇게 읽은 장면이나 대사는 _____

수정 뒤 발표할 두 문장

처음에는 _____ 을 전달하려 했습니다.

_____ 로 읽혀서 _____ 을 고쳤습니다.

수업 밖에 공개할 때는 작품의 공유 범위와 기관 절차를 별도로 확인합니다. 수업 안 발표만으로 마무리해도 됩니다.

학교 제출용 수업 제안 문구

아래 빈칸을 실제 과정으로 바꾸어 사용하세요. 예산 항목과 증빙, 강사 선구매 후 정산 가능 여부는 기관 담당자에게 먼저 확인합니다.

항목	우리 과정에 맞게 작성
학교 또는 기관	_____
수업명과 강사	_____
대상과 일정	_____
실습 계정 수와 기간	강사 포함 계정 수 _____ / 이용 기간 _____
활동과 결과물	이야기 기획 · 웹툰 제작 · 검토와 수정 · 발표

수업 목적과 이용권 용도

본 과정은 학습자가 이야기와 대사를 구성하고, AI 웹툰 초안을 검토·수정해 발표하는 실습 수업입니다. 학습자별 제작에 필요한 젠툰 소프트웨어 이용권의 수량·사용 기간·견적 금액을 강의료와 구분해 제출합니다.

제출 항목	작성 기준
강의료	기관과 협의한 강의 조건에 맞춰 작성
실습용 소프트웨어 이용권	선택 요금제 · 실제 사용할 계정 수 · 이용 기간 단가 · 공급가액 · 부가세 · 총액은 발급 견적서와 일치

웹 교육 요금제의 인원에는 유료로 사용하는 강사 계정도 포함됩니다. 학교장터 상품의 구성·최소 수량·제공 조건은 별도로 확인하세요.

견적서·거래명세서는 세금계산서와 다릅니다. 기관이 요구하는 증빙 종류를 구매 전에 확인하세요.

강사 준비표와 구매 경로

수업을 제안할 때부터 계정별 이용권 배포까지 순서대로 준비하세요.

수업 제안 전

학습자가 할 행동, 제작할 계정 수, 사용할 기간과 기기를 정합니다. 실제 예제와 활동지를 검토합니다.

구매 전

학교 직접 구매인지 강사 구매 후 정산인지 담당자와 합의합니다. 구매할 경로에서 견적·조건·납품 일정과 필요한 증빙을 확인합니다.

수업 시작 전

참가자별 로그인과 접속을 확인하고, 서로 다른 쿠폰 코드 하나씩 전달합니다. 전체 목록은 공개하지 않습니다. 등록 기한과 이용 기간은 주문 안내에서 확인합니다.

수업 당일

그리기 전에 장면과 대사를 읽고 화면의 품질·컷 수·필요 크레딧을 확인합니다. 지연 시 같은 활동지로 대본 발표를 진행하고, 검토·수정 이유를 남깁니다.

안내 링크

[수업 예제와 제작 과정](#)

[학생 활동지 설명](#)

[강사용 자료와 구매 안내](#)

[인원·기간별 교육 견적](#)

[로그인·쿠폰 등록 안내](#)

[학교장터 등록 상품](#)

이 자료는 강사가 자신의 수업에 맞게 복사·수정하고 수강생에게 배포할 수 있습니다. 젠툰 예시 만화의 AI 생성 표시는 유지해 주세요.

제작 젠툰 GenToon · 페어리움 / 자료 버전 2026-10-20 / 글꼴 Noto Sans KR (SIL OFL 1.1)