AI시대 우리 아이, 더 늦기 전에 키워야 할

AI 주도력

아이를 AI의 주인으로 키우는 휴먼쌤 ACT

휴먼쌤 김수현 지음

AI가 답을 주는 시대,
교사아빠가 정리한 세 걸음



퍼플

AI주도력

아이를 AI의 주인으로 키우는 휴먼쌤 ACT

휴먼쌤 김수현 지음

퍼 플

차 례

들어가며 7

교실과 거실에 서는 교사아빠 7

이번에는 달랐습니다 7

왜 'AI주도력'인가 8

이 책을 읽는 법 9

먼저 읽기 — 바쁜 부모님께 11

기억할 세 가지 11

휴먼쌤 ACT, 세 걸음 11

학년별로 오늘 해 볼 것 12

오늘 저녁 시작하는 법 12

1부 세계와 우리나라의 기준 — 아이에게 무엇을 바라는가 13

먼저 밝혀 둘 것 14

1. 세계의 기준 14

2. 우리나라의 기준 17

3. 기준들이 함께 가리키는 것 19

부모에게 이 장이 뜻하는 것 20

2부 연구가 말하는 것 — 알려진 것과 아직 모르는 것 23

먼저 볼 것: 이 연구들은 누구를 쟀을까 24

1. 답을 알려 주는 AI와 힌트만 주는 AI 24

2. 생각을 AI에 맡긴다는 것 26

3. 아이는 AI의 답을 얼마나 믿을까 28

4. 먼저 생각해 보기는 도움이 될까 29

5. 생각하는 힘은 가르칠 수 있을까, 옮겨 갈까 30

부모에게 이 장이 뜻하는 것 32

3부 지금 아이 곁의 AI — 나이별로 본 현실과 사용 규칙 33
먼저 밝혀 둘 것 34
1. 아이들은 AI를 얼마나 쓰고 있을까 34
2. 서비스가 정해 둔 나이 35
3. 교육청이 정한 사용 규칙 37
부모에게 이 장이 뜻하는 것 39

4부 휴먼쌤 ACT — 체험하기·생각하기·표현하기 41
먼저 밝혀 둘 것 42
1. 휴먼쌤 ACT 한눈에 42
2. 세 걸음, 하나씩 44
3. 기준과 연구에 비춰 보면 50
4. 초등에서는 학년마다 중점을 다르게 51
부모에게 이 장이 뜻하는 것 54

5부 집에서 할 수 있는 것 — 나이에 맞춘 원칙과 대화 55
먼저 밝혀 둘 것 56
1. 모든 나이에 같은 원칙 56
2. 나이에 맞춰 58
3. 아이에게 건네는 말 65
맺으며 — 집으로 돌아와서 66

부록 67
1. 부모를 위한 연구 읽는 법 69
2. 참고문헌 70
3. 용어 풀이 79

들어가며

교실과 거실에 서는 교사아빠

저는 초등학교 담임교사입니다. 올해로 열네 해째 교실에 서고 있고, 집에 가면 딸 둘의 아빠입니다. 아내와 함께 4년 동안 아이들을 집에서 키웠고, 저는 1년 반 동안 육아휴직을 했으며, 주말마다 아빠들과 모여 아이들을 함께 키운 지 3년째입니다. 그 모임에서 저희가 지키는 원칙은 단순합니다. 아이들이 노는 일에 되도록 끼어들지 않는 것입니다. 아이가 스스로 정하고 스스로 해 보는 시간이 아이를 키운다고 믿기 때문입니다.

저는 처음부터 기술을 좋아하는 교사가 아니었습니다. 코로나19로 학교가 멈추고 화면으로 아이들을 만나야 했던 때부터 필요해서 배우기 시작했고, 그 뒤로는 새로운 기술이 나오면 가장 먼저 써 보는 사람이 되었습니다. 제 원칙은 “일단 써 보고 이야기하자”입니다. 지금은 선생님들께 에듀테크를 수업에 쓰는 법을 강의하고, 사단법인 한국가상융합교육협회 회장으로도 일하고 있습니다. 다만 써 본 도구를 아이들 앞에 내놓기 전에는 꼭 묻습니다. “굳이 왜? 꼭 이걸 써야 할 이유가 있나?”

이번에는 달랐습니다

생성형 AI는 “써 보니 재미있다”에서 끝나지 않았습니다. 쓰면 쓸수록 교실 도구 하나가 아니라 세상을 바꿀 수 있는 기술이라는 생각이 들었습니다. 그때 든 생각은 하나였습니다. **이건 부모가 먼저 알아야 한다.** 아이에게 AI

를 쓰게 할지, 쓸 때 곁에서 무엇을 물어 줄지는 결국 부모의 몫인데, 부모가 모르면 막연히 막거나 맡길 수밖에 없기 때문입니다.

AI는 이미 아이들 손에 와 있습니다. 한국언론진흥재단의 『2025 10대 청소년 미디어 이용 조사』에서 지난 일주일 동안 대화형 · 생성형 AI를 써 본 학생은 초등 4~6학년 51.2%, 중학생 69.8%, 고등학생 82.3%였습니다. 다만 초등 4~6학년 가운데 매일 쓴 아이는 3.7%였습니다. 어린 아이 곁에는 AI가 막 도착했고, 큰 아이 곁에는 자리를 잡아 가고 있습니다. 어느 쪽이든 우리는 그 사실을 어떻게 받아들일지 정할 시간이 아직 조금 있습니다.

그래서 찾아 읽었습니다. AI 시대의 자녀교육을 다룬 부모 책을 마흔 권 가까이 모았고, 국제기구의 안내서, 정부와 교육청의 지침, 학술 논문을 차례로 찾아보았습니다. 말은 많은데 근거는 고르지 않았고, 어른을 대상으로 한 연구가 아이 이야기로 옮겨져 있는 경우도 많았습니다. 그래서 이 책은 무엇이 밝혀졌고 무엇이 아직 모르는 것인지를 나눠 보여 드리는 지도가 되려 합니다. 그리고 이 질문을 더 깊이 붙잡기 위해, 저는 2027년 봄부터 컴퓨터교육 박사과정에서 공부를 시작합니다.

왜 ‘AI주도력’인가

이 책에서 붙잡으려는 힘을 저는 **AI주도력**이라고 부릅니다. 인간이 기술의 주인이 되어 AI를 목적에 맞게 이끌고 협업하는 주체적인 힘입니다. 무엇을 하려는지 내가 먼저 정하고, AI에게 무엇을 묻고 어디까지 맡길지 고르고, AI가 내놓은 답을 확인하고, 마지막 판단은 내가 내리는 힘입니다.

우리나라 정보 · 컴퓨터교육 학계에서 ‘AI 사고력’은 주로 컴퓨팅 사고력을 넓혀 AI의 원리로 문제를 푸는 힘을 가리키는 말로 쓰여 왔습니다. AI주

도력은 겨누는 곳이 다릅니다. AI의 원리로 문제를 푸는 힘이 아니라, 아이가 AI의 주인으로 서는 힘입니다. ‘AI주도력’은 제가 이 책에서 쓰는 이름이고, 학계에서 굳어진 말은 아닙니다.

이 책을 읽는 법

이 책은 유치원에 다니는 아이부터 고등학생까지를 키우는 부모님과, 그 아이들을 가르치는 선생님이 읽으셔도 되도록 썼습니다.

- **바쁘시다면** 바로 뒤의 ‘먼저 읽기’ 몇 쪽과 **5부 집에서 할 수 있는 것**부터 펼치세요.
- **1부 세계와 우리나라의 기준**은 국제기구와 우리 교육과정이 아이에게 바라는 힘을, **2부 연구가 말하는 것**은 AI가 배움에 어떤 영향을 주는지를, **3부 지금 아이 곁의 AI**는 아이들의 AI 이용과 서비스 나이 기준, 교육청의 사용 규칙을 다룹니다. “왜 그렇게 하라는 거지?”가 궁금할 때 읽으시면 됩니다.
- **4부 휴먼쌤 ACT**는 제가 정리한 세 걸음, 곧 체험하기 · 생각하기 · 표현하기를 소개합니다.

2026년 11월

휴먼쌤 김수현

먼저 읽기 — 바쁜 부모님께

이 책 전체를 몇 쪽으로 줄이면 이렇습니다.

기억할 세 가지

- **"AI로 잘 풀었는가"와 "AI 없이도 할 수 있는가"는 다릅니다.** 고등학생 수학 실험에서 답을 대신 받은 학생은 AI 없이 본 시험에서 점수가 낮았고, 본인은 덜 배웠다는 것을 알아채지 못했습니다(2부).
- **"쓰게 할까, 말까"보다 "어떻게 쓰게 할까"가 중요합니다.** 답을 대신 받을 때와 힌트 · 설명을 받을 때, 혼자 쓸 때와 어른이 이끌 때 결과가 달랐습니다(2부).
- **초등학생은 어른과 함께 씁니다.** 제가 확인한 AI 서비스에는 초등학생이 혼자 가입할 길이 없었고, 교육청도 어른과 함께 쓰라고 합니다(3부).

휴먼쌤 ACT, 세 걸음

걸음	하는 일	건넬 말
A **체험하기**	우리 주변의 AI를 함께 써 보며 잘하는 것과 못하는 것을 겪어 본다	"같이 한번 써 볼까? 이상한 데는 없었어?"
C **생각하기**	질문을 만들고, 내 답을 먼저 낸 뒤 AI의 답과 견주어 따져 보며 가장 좋은 답을 찾는다	"먼저 네 답은? AI 답이랑 뭐가 달라?"
T **표현하기**	내 생각을 프롬프트로 만들어 AI에게 부탁하고, 내 뜻대로 될 때까지 다시 말해 나만의 결과물을 얻는다	"네가 원하는 걸 AI한테 말해 줘 볼래?"

학년별로 오늘 해 볼 것

ACT의 세 걸음은 모든 학년에 중요하지만, 초등에서는 학년마다 한 걸음에 중점을 두어 키워 주면 좋습니다(4부 4절).

학년	중점	오늘 저녁 한 가지
1~2학년	A (우리 주변의 AI를) 체험하기	AI 스피커나 챗봇을 함께 써 보고 "AI는 사람이야, 프로그램이야?" 이야기해 보기
3~4학년	C (내 생각과 AI 답변을 견주어) 생각하기	숙제 한 문제를 AI에게 묻기 전에 "네 답은 뭐야?" 먼저 묻고, AI 답과 무엇이 왜 다른지 함께 생각하기
5~6학년	T (내 생각을 프롬프트로) 표현하기	아이가 겪은 일을 담아 부탁하는 말을 직접 만들고, 마음에 들 때까지 고쳐 말하기
중·고등학생	세 걸음 + 대화와 약속	AI를 어떻게 썼는지 묻고, 한 문제는 AI 없이 다시 풀어 보기

오늘 저녁 시작하는 법

1. 부모님이 먼저 AI를 한 번 써 보세요. 잘 아는 주제를 물어보고 틀린 곳을 찾아보는 정도면 됩니다.
2. 아이가 AI를 쓰려 하면 "왜 쓰려고 해?"부터 물어보세요.
3. 아이가 막히면 넘겨받지 말고 "어디까지 해 봤어? 어떻게 해 볼까?"를 물어보세요.
4. 5부의 '우리 집 AI 약속'을 아이와 함께 고쳐 써서 붙여 두세요.

더 자세한 집의 말과 나이별 이야기는 5부에, 그렇게 권하는 까닭은 1~4부에 있습니다.

4부 휴먼쌤 ACT
— 체험하기·생각하기·표현하기

이 부에서 다루는 것

- AI주도력을 기르는 세 걸음, 휴먼쌤 ACT의 뜻과 걸음마다 할 일
- 두 장면으로 따라가 보는 세 걸음(초등 1학년, 초등 4학년)
- 걸음마다 기댄 기준과 연구

먼저 밝혀 둘 것

1~3부에서 기준과 연구, 지금 아이 곁의 AI를 살펴보았습니다. 이 장에서는 그것을 바탕으로 제가 정리한 틀을 소개합니다. 이 장은 연구 결과가 아니라 **제가 정한 틀**입니다. 세 걸음도 그 순서도, 교사이자 아빠로서 가졌던 질문과 앞에서 본 것들을 바탕으로 제가 정리했습니다. 그래서 걸음마다 어느 기준과 연구에 기대는지를 함께 밝히겠습니다.

1. 휴먼쌤 ACT 한눈에

제 교육관에서 시작합니다

학년 구분 없이, 경험을 바탕으로 생각을 표현할 줄 아는 아이로 키우는 것이 제 교육관입니다. 중심은 사람입니다. 그런데 앞으로 아이들은 AI와 함께 살고 협업해야 합니다. 그래서 사람이 AI를 어떻게 주도할지가 제 고민입니다. 휴먼쌤 ACT는 이 교육관을 AI 앞에 옮겨 놓은 것입니다.

세 글자, 세 걸음

AI주도력을 기르기 위해 제가 정리한 틀의 이름은 **휴먼쌤 ACT**입니다. AI 주도력을 기르는 세 걸음 — 체험하기(Activity) · 생각하기(Consider) · 표현하기(Tell)입니다. 우리 주변의 AI를 체험하고, 내 생각과 AI 답변을 견주어 생각하고, 내 생각을 프롬프트로 표현한다는 뜻입니다. 세 걸음이 기르려는 것을 휴먼쌤 시그니처로 경험 · 생각 · 표현이라고 부릅니다.

글자	영어	풀이	건넬 말	아이가 하는 일
A	Activity	체험하기	“AI를 같이 써 보고, 어땠는지 말해 봐요”	우리 주변의 AI를 어른과 함께 체험하며, 무엇을 잘하고 무엇을 못하는지, 사람과 무엇이 다른지 알아 갑니다. AI가 어떻게 답을 만드는지도 알아 둡니다
C	Consider	생각하기	“내 답을 먼저 내고, AI의 답과 같이 놓고 생각해 봐요”	문제를 찾아 질문을 만들고, 내 답을 먼저 낸 뒤 AI의 답과 견주어 봅니다. 같은 곳과 다른 곳을 찾아 왜 다른지 따져 보고, 그림 · 관찰 · 원래 자료에 비춰 가장 좋은 답을 찾습니다
T	Tell	표현하기	“내 생각을 AI에게 말해 주고, 될 때까지 다시 말해요”	내 경험에서 나온 생각을 부탁하는 말(프롬프트)로 AI에게 말해 줍니다. 결과가 내 뜻과 다르면 어디가 다른지 찾아 다시 말해 주며 나만의 결과물을 얻습니다

겪어 본 것이 있어야 생각할 거리가 생기고, 생각이 서야 말해 줄 것이 생긴다고 저는 봅니다. 그래서 이 순서입니다. 한 번 지나가면 끝나는 길이 아니어서, 처음 생각이 틀렸다는 것을 알게 되면 앞 걸음으로 돌아가 다시 써 보고, 다시 생각하고, 다시 말해 줄 수 있습니다.

이 틀이 겨냥하는 모습은 “AI 오류를 혼자 다 잡는 아이”가 아닙니다. **AI가 알려준 것과 내가 확인한 것을 구분하고, 내 생각을 AI에게 말해 내 뜻대로 이끄는 아이**입니다.

AI주도력이 보일 때 휴먼쌤이 정한 다섯 가지 모습(설계 기준, 검증된 척도 아님)

- 자기 질문이나 목표를 세운다. (C 질문 만들기)
- 받은 답을 그대로 받아들이지 않고 이유를 살핀다. (C 따져 생각하기)
- 어떤 도움이나 도구를 쓸지 고른다. (A 체험하기, T 표현하기)
- 자기 생각을 자기 말로 설명한다. (C 내 말로 정리하기, T 말해 주기)
- 새로운 조건을 만나면 생각을 고친다. (흐름 전체)

아이에게 A, C, T의 이름을 외우게 할 필요는 없습니다. "같이 한번 써 볼까?", "네 답이랑 AI 답, 뭐가 달라?", "네 생각을 AI한테 말해 줘 볼래?"처럼 쉬운 말로 건네면 됩니다. 아이가 직접 해 보는 활동은 따로 준비하는 플레이북에 담았습니다.

2. 세 걸음, 하나씩

초등학생은 서비스 나이 기준(3부)에 따라 보호자의 기기와 계정으로 함께 씁니다. **부탁하는 말은 아이가 직접 만들고, 입력은 부모가 해 줍니다.** 이것은 제가 세운 원칙입니다.

AI와 일 나누기, AI 없이 다시 풀기, 마지막 판단은 기댄 연구가 고등학생 실험과 중 · 고등학생용 안내여서, 초등 아이의 세 걸음에는 넣지 않고 5부의 중학생과 고등학생 절에서 다룹니다. 다만 초등 안내서도 권하는 가벼운 모습, 곧 먼저 스스로 해 보고 부족한 부분만 도움받기와 AI가 도운 부분 밝히기는 초등에서도 합니다.

A 체험하기 (Activity)

무엇을 하나요. 우리 주변의 AI를 어른과 함께 체험하면서, AI가 무엇을 잘하고 무엇을 못하는지, 사람과 무엇이 다른지를 겪어 봅니다. 같은 것을 물어보고 답이 어떻게 나오는지 보고, 그럴듯한데 틀린 답을 만나 보는 것도 이 걸음의 일입니다. 그리고 AI가 어떻게 답을 만드는지 알아 둡니다.

> **알아 두기 (아이에게 한마디)**
>
> "AI는 아주 많은 글을 익혀서, 그럴듯한 다음 말을 이어 붙여 답을 만들어요. 그래서 없는 일을 있었던 것처럼 말할 때가 있어요."

아이에게 건넬 말의 예. "AI한테 이거 물어보면 뭐라고 할까? 같이 해 볼까?" "AI가 잘한 건 뭐고, 이상했던 건 뭐야?" "AI는 사람일까, 사람이 만든 프로그램일까?"

기댄 것. AI가 어떻게 작동하는지 아는 힘은 1부에서 본 네 국제 틀이 모두 직접 다룹니다. AI4K12는 유치원~2학년에게 AI 비서가 사람이 아니라 프로그램이라는 것을 알게 하라고 적었습니다. 여러 AI를 겪어 보는 경험을 첫 걸음에 둔 것은 "일단 써 보고 이야기하자"는 제 원칙(들어가며)에서 나온 설계입니다.

C 생각하기 (Consider)

무엇을 하나요. 문제를 찾아 질문을 만들고, 내 답을 먼저 낸 뒤 AI의 답과 견주어 따져 보며 가장 좋은 답을 찾습니다. 이 걸음의 이름을 '비교'가 아니라 '생각'으로 둔 것은, 두 답을 나란히 놓는 데서 멈추지 않고 왜 다른지, 어

느 쪽이 왜 더 나은지를 아이가 스스로 따져 보는 데까지 가야 하기 때문입니다. 영어 Consider도 '곰곰이 따져 보다'라는 뜻입니다.

- **질문 만들고 내 답 먼저 내기.** AI를 열기 전에 궁금한 것을 질문으로 만들고, 내 답을 먼저 짧게 말해 봅니다. 질문은 빈 종이에 지어내기보다 "왜 ~ 할까?" 같은 틀을 함께 채우는 것으로 시작합니다. 내 답은 틀려도 되는 짧은 짐작이면 됩니다.
- **견주어 보고 더 좋은 답 찾기.** AI의 답이 나오면 내 답과 나란히 놓고 같은 곳과 다른 곳을 찾습니다. 이해되지 않는 곳은 되묻고, AI의 답을 내 말로 다시 정리합니다. 어느 쪽이 맞는지는 그림 · 관찰 · 원래 자료에 비춰 봅니다. 그리고 내 답, AI의 답, 둘을 고쳐 합친 답 가운데 가장 좋은 답을 고릅니다.

아이가 AI의 틀린 곳을 모두 가려내기를 기대하지는 않습니다. 이 걸음의 대표 질문은 **"AI가 말한 것 가운데 원래 자료로 확인한 건 뭐야?"**입니다. 확인한 것과 AI가 말해 주기만 한 것을 갈라 말할 수 있으면 됩니다.

아이에게 건넬 말의 예. "AI한테 물어보기 전에, 답이 뭘 것 같은지 먼저 말해 볼래? 틀려도 괜찮아." "네 답이랑 AI 답, 같은 데랑 다른 데가 어디야?" "그림으로 그려 보면 어느 쪽이 맞아?" "어느 답이 제일 좋아? 왜?"

기댄 것. 세 걸음 가운데 학습 연구에 가장 많이 기대는 걸음입니다. 2부에서 본 대로, 틀려도 되는 짧은 예측 뒤에 곧바로 답을 확인하는 방법은 4학년보다 어린 아이에게도 도움이 됐고(Brod, 2021), 질문 만들기는 질문의 틀을 주어야 도움이 됐습니다. 안내 없이 오래 혼자 풀게 하는 방식은 초등 2~5학년에서 이점이 없었습니다(Sinha와 Kapur, 2021). 그래서 '내 답 먼저'는 짧은 짐작입니다. 또 영국 7~11세 아이들은 스스로 맞힌 문제에서 AI의 틀린 답을 더 잘 알아챘습니다(Helal 외, 2024). 내 답을 먼저 낸 뒤 견주게 한 설계

는 여기서 왔습니다. AI의 답을 받아들일지 · 고칠지 · 버릴지 살피는 힘은 AILit과 교육청 초등 안내가 직접 다룹니다.

T 표현하기 (Tell)

무엇을 하나요. 내 경험에서 나온 생각을 부탁하는 말(프롬프트)로 만들어 AI에게 부탁하고, 결과가 내 뜻대로 될 때까지 다시 말해 주며 나만의 결과물을 얻습니다. A에서 겪은 것과 C에서 생각한 것이 이 걸음의 재료입니다.

- **내 생각을 말해 주기.** 무엇을 원하는지, 왜 원하는지, 어디까지 도와 달라는지를 내 말로 담습니다. 공부라면 "○○ 문제를 풀고 싶어. 나는 ○○까지 했고, 모르는 부분은 ○○야. 바로 답을 말하지 말고 힌트만 줘.", 무언가를 만들고 싶을 때라면 "지난 주말에 바닷가에서 게가 옆으로 걷는 걸 봤어. 그 게가 주인공인 짧은 이야기를 만들어 줘."처럼요.
- **될 때까지 다시 말해 주기.** 결과가 내 뜻과 다르면 어디가 다른지 찾아 고쳐 말해 줍니다. "더 짧게 해 줘", "게는 친구로 나오게 해 줘"처럼요. 결과를 그대로 받지 않고 내 뜻대로 이끄는 일이라서, 저는 이 갈래가 AI주도력이 가장 잘 보이는 자리라고 봅니다. 완성한 결과를 숙제나 글에 쓸 때는 AI가 도운 부분과 내 생각을 구분해 밝힙니다.

아이에게 건넬 말의 예. "AI한테 할 말을 네가 끝까지 만들어 볼래? 네가 본 것, 네가 원하는 게 다 들어갔어?" "생각한 대로 나왔어? 다르면 어디가 다른지 다시 말해 줘 볼까?"

기댄 것. AI에게서 원하는 결과를 얻도록 요청을 다듬는 힘은 AILit이 직접 다룹니다. AI가 도운 부분을 구분해 밝히는 것은 교육청 초등 안내가 아이에게 가르치는 약속입니다. 아이에게 부탁하는 말을 만들게 하는 연습을 시험한 연구는 찾지 못해, 이 걸음은 기준과 제 설계에 기댑니다.

두 장면으로 따라가 보기

아래는 이해를 돕기 위해 지어 쓴 예시입니다.

장면으로 보기 예시 · 초등 1학년, AI 스피커와 그림 AI

아이 (AI 스피커에게) 고양이는 왜 수염이 있어?

(스피커가 답을 마치자 부모가 묻습니다.)

부모 스피커가 뭐라고 했어? 〔A 체험하기〕

아이 수염으로 길이 좁은지 안대.

부모 그렇구나. 이 동물 그림책에도 그렇게 나와 있는지 같이 찾아볼까?

아이 스피커는 우리 집 나비도 알아?

부모 아니, 우리가 말해 준 것만 알아. 사람이 만든 프로그램이거든.

아이 그럼 나비 그림 그려 달라고 해 볼래.

(부모가 자기 계정의 그림 AI를 열고, 아이가 말한 대로 입력합니다.)

아이 "고양이 그려 줘." … 어, 이건 까만 고양이네. 나비는 노란색이야. "노란 고양이로 그려 줘." 〔T 맛보기〕

장면으로 보기 예시 · 초등 4학년, 분수 문장제

수학 익힘책 문제: “피자 한 판을 똑같이 8조각으로 나누어 형이 3조각, 동생이 2조각을 먹었습니다. 남은 피자는 전체의 몇 분의 몇일까요?”

아이 이거 AI한테 물어보면 안 돼?

부모 좋아. 전에 AI 써 봤을 때 어땠어? 〔A 체험하기〕

아이 그럴듯하게 말하는데 가끔 틀렸어.

부모 맞아. 그러니 네 답부터 내 보자. 틀려도 돼. 〔C 생각하기〕

아이 먹은 게 3이랑 2니까 5조각이야. 답은… 5분의 8?

부모 그럼 AI한테 할 말을 네가 만들어 봐. 아빠가 그대로 입력할게.

아이 “피자 분수 문제를 풀고 있어. 내 답은 5분의 8이야. 답은 말하지 말고 내 답이 맞는지 힌트만 줘.”

부모 AI 힌트랑 네 답, 뭐가 달라?

아이 전체가 8조각이니까 아래 숫자는 8이래. 남은 건 8 빼기 5니까 3조각. 그러니까 8분의 3! 나는 위아래를 거꾸로 썼고, 먹은 걸 셌네.

부모 어느 쪽이 맞는지 그림으로 그려 볼까?

아이 (그려 보고) 8분의 3이 맞아. 숙제에는 내가 그린 그림이랑 같이 쓸게.

부모 이번엔 네가 알게 된 걸 AI한테 말해 주고, 동생한테 낼 문제를 만들어 달라고 해 볼까? 〔T 표현하기〕

아이 “분수는 전체 조각 수가 아래, 남은 조각 수가 위야. 이걸 아는지 볼 수 있는 쉬운 피자 문제 하나 만들어 줘. 동생은 2학년이야.”

아이 (문제를 보고) 동생한테는 너무 어려워. “조각은 4개로만 나눠 줘”라고 다시 말할래.

맛보기는 여기까지입니다

『AI주도력 — 아이를 AI의 주인으로 키우는 휴먼쌤 ACT』

2026년 11월 출간 예정

책에서 이어지는 이야기

1부 세계와 우리나라의 기준

2부 연구가 말하는 것

3부 지금 아이 곁의 AI

4부 휴먼쌤 ACT — 체험하기 · 생각하기 · 표현하기

5부 집에서 할 수 있는 것

---

human-teacher.com

휴먼쌤 김수현