

AI 창작 수업

내 캐릭터로 동화 쓰기

GPT는 묻고, 나는 쓴다



오늘의 목표

내 캐릭터로 '그림책 동화' 만들기



표지



평소



사건



해결



마지막

내가 그린 캐릭터와 그 특징으로, 그림을 5장 이상 만들어요.

이야기란 무엇일까?

평소가 있어요



그런데, 무슨 일이 생겨요 (사건)

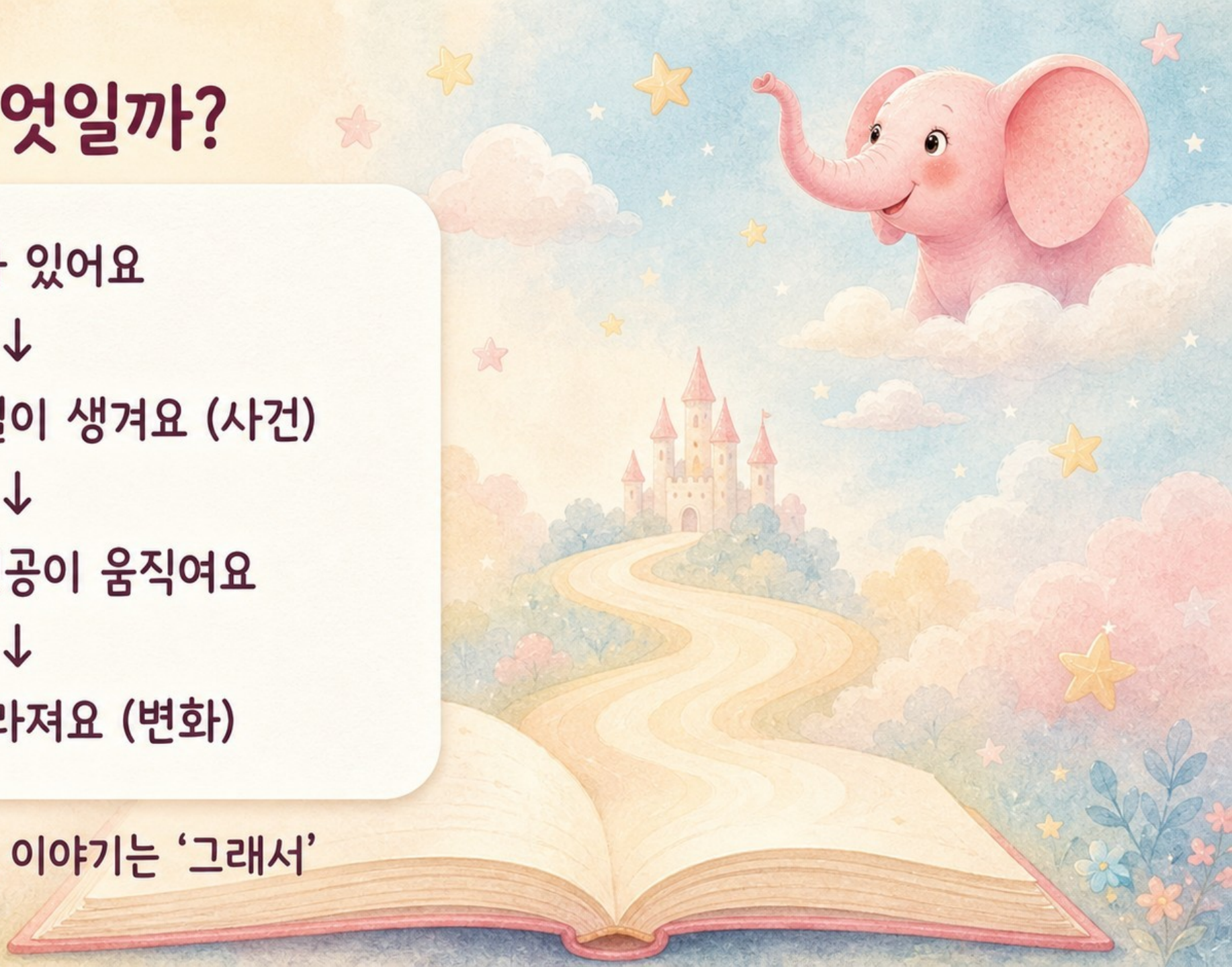


그래서 주인공이 움직여요



그리고 달라져요 (변화)

사건은 '그런데', 이야기는 '그래서'



AI랑 '협업'이란?

같이 만들되, 역할을 나뉘요

나 (작가)

- 무엇을 쓸지 정해요
- 내 마음·기억·답답함을 넣어요

AI (조수)

- 물어봐 줘요
- 보기·단어를 줘요

나는 운전대, AI는 옆에서 길 안내. 결정은 내가!

시는 ‘확률적 앵무새’예요

학자들이 부르는 진짜 이름이에요 (영어로 stochastic parrot)

- 1 뜻을 모르고, 다음 말을 ‘확률’로 골라요
- 2 물을 때마다 조금씩 달라져요
- 3 너만 아는 것(냄새·기억·욕망)은 못 만들어요

그래서 뼈도 살도 ‘내가’. 시는 단어만.



AI에게 받을 '도움'은?

막힐 때 질문해 주기

보기 두 개 보여 주기

단어 찾아 주기

맞춤법 고쳐 주기

AI는 조수, 작가는 나.



동화는 다섯 칸이면 돼요

사건은 '그런데', 이야기는 '그래서'



- 1 누가 · 특징
- 2 원하는 것 (소원)
- 3 그런데 — 사건
- 4 그래서 — 해결
- 5 마지막 — 변화



서사 만드는 법

다섯 칸을 ‘이어 붙이면’ 서사가 돼요

평소 ... 그런데! ... 그래서 ... 그러자 ... 마침내

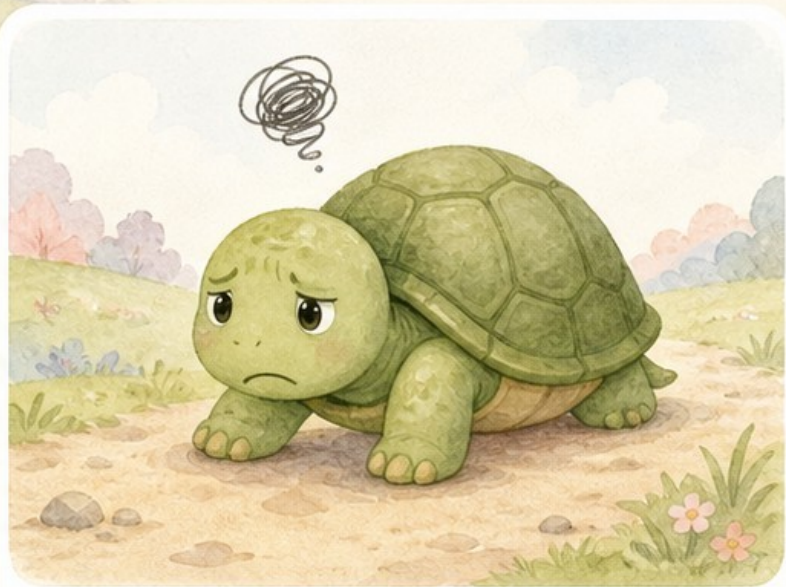
“코끼리는 노래하고 싶었어요. 그런데 목소리가 안 나왔어요.
그래서 눈을 감았어요. 그러자 별가루가 반짝였어요.
마침내 끝까지 불렀어요.”

연결어가 칸과 칸을 이어 줘요.



이렇게 쉬워요

거북이로 만든 짧은 이야기



1컷 (답답함) — 거북이는 느려서 답답했어요



2컷 (능력) — 그런데 단단한 등껍질로 데굴데굴 굴렀어요



3컷 (해결) — 누구보다 빨리 도착했어요!

답답함 → 능력 → 해결. 너도 할 수 있어요.

내 '욕망'이 사건이 된다

주인공이 가장 원하는 것을 정해요
그걸 '못 하게' 막으면 → 사건!
욕망이 클수록 이야기가 세져요

노래하고 싶다 → 목소리가 안 나왔다



네 캐릭터로, 네 능력으로

분홍 코끼리가 아니어도 돼요. 네가 만든 캐릭터면 다 좋아요.

캐릭터에게 '특별한 능력' 하나를 줘요.
그 능력으로 문제를 풀어요.



빨리 달리는 강아지 → 달려서 해결



귀 밝은 토끼 → 들어서 해결



힘센 곰 → 들어 올려서 해결



캐릭터의 능력 = 나의 강점

내가 잘하는 것을 능력으로 줘요



잘 웃어요 → 웃음으로



잘 기억해요 → 기억으로



잘 들어요 → 귀로



잘 달려요 → 달려서

동화가 '나는 이런 게 강한 사람'이라고 말해줘요.

특별한 점이 '열쇠'예요

주인공의 특별한 점 = 문제의 열쇠
같은 사건도 나만의 방법으로 풀어요
코로 별가루 → 별가루 노래로 해결

그래서 세상에 하나뿐인 동화



가장 답답했던 일을 풀어보자



네가 가장 '답답했던' 일을 떠올려요
그걸 캐릭터의 문제로 만들어요
캐릭터가 '능력'으로 그 답답함을 풀어요
이야기 속에서 풀면, 내 마음도 풀려요.



사건·아픔·극복을 물어봐요

이 세 가지가 이야기의 심장이예요



1 사건 —

“그런데 무슨 일이 생겼어?”

예: 무대에서 목소리가 안 나왔어요

2 아픔 —

“제일 마음 아팠던 건 뭐야?”

예: “네 목소리는 이상해”라는 말

3 극복 —

“그걸 특별한 점으로
어떻게 이겨낼까?”

예: 별가루 노래로 끝까지 불러요

아픔을 넘어서면, 동화가 ‘나’를 구원해요.

마음을 말로 — 감정 카드

느낌에 이름을 붙여요



이름을 붙이면, 이야기에 마음이 들어가요.

꼭 넣을 것 · 조심할 것

✔ 꼭 넣기

✔ 내 캐릭터

✔ 내 욕망

✔ 특별한 점으로 해결

✔ 내가 본 것 한 줄

✘ 조심하기

✘ 착한 말만 쓰기

✘ AI에 다 맡기기

✘ 민감한 개인정보 입력

어린이 흉내 말고, 내 눈으로



“친구를 찾아서 기뻐어요.”

(밋밋한 말)



“코끝이 찌릿했다. 친구 냄새였다.”

(내 시선)



먼저 '얼개', 그다음 그림

다섯 칸을 채우고 → 그림 5장을 만들어요



- 표지** = 내 캐릭터 + 제목

- 평소** = 주인공이 원하는 것

- 사건** = 그런데, 문제가!

- 해결** = 특별한 점으로

- 마지막** = 달라진 모습



대본부터 써요

얼개를 '꼭별 한 문장'으로 옮기면 대본

1 한 쪽씩이라 쉬워요
큰 이야기를 작게 쪼개요

2 대본 한 줄 = 그림 한 장
그대로 그림 프롬프트가 돼요

3 읽으면 영상 목소리
주제곡·영상에 있어요



얼개(5칸)



대본(꼭별 문장)



그림 5장



낭독·영상



표지 만들기

내 동화의 '얼굴', 표지

★ 내 캐릭터를 크게 그려요

★ 동화 제목을 한 줄 적어요

★ 내 이름(별명)을 적어요

♡ “분홍 코끼리의 노래” ♡



같은 캐릭터로 그리는 법

특징을 똑같이 적어주면 같은 친구가 나와요

“분홍 코끼리, 큰 귀, 코로 별가루. ___ 하는 장면.”

밑줄만 바꿔요

노래해요

무대에 서요

눈을 감아요

특징을 매번 똑같이 = 항상 같은 내 캐릭터



프롬프트 넣는 법

복사 → 붙여넣기 → 빈칸만 바꾸기

글 프롬프트(GPT)

- 1 명령 카드를 복사해요
- 2 입력칸에 붙여넣어요
- 3 빈칸(____)을 내 것으로 바꿔요
- 4 엔터를 눌러요

그림 프롬프트(이미지2)

- 1 캐릭터 특징 틀을 붙여넣어요
- 2 장면만 바꿔요
- 3 '만들기' 버튼을 눌러요

역할극으로 GPT 깨우기

배역을 정하면 GPT가 끝까지 그 역할을 해요

“우리 ‘이야기 인터뷰 놀이’를 하자. 너는 질문하는 기자, 나는 작가야.

기자는 작가한테 한 번에 한 가지만 물어봐. 작가가 답하면 다음 질문.

기자는 이야기를 대신 쓰지 않아.

순서: 주인공 → 특별한 능력 → 하고 싶은 것 →

가장 답답했던 일 → 능력으로 해결.

자, 기자님, 첫 질문!”



GPT를 이렇게 시작시켜요

목표 + 질문 순서를 줘야 끝까지 물어봐요

“우리 같이 동화를 만들 거야. 내가 만든 주인공으로.
너는 질문하는 선생님이야. 동화를 네가 쓰지 마.
아래 순서대로 한 번에 딱 한 개씩만 물어봐줘.
내가 대답하면 다음 질문 하나만.

- ① 주인공이 누구야? ② 특별한 능력은?
 - ③ 제일 하고 싶은 건? ④ 가장 답답했던 일은?
 - ⑤ 그 능력으로 어떻게 풀까?
- 못 답하면 보기 두 개를 보여줘.
자, 첫 질문부터 시작해줘.”

목표를 주고, 물을 순서를 주면 끝까지 물어봐요.



미리 정해 둔 '질문지'를 줘요

GPT는 미리 안 알려주면 못 물어요. 질문을 통째로 줘야 끝까지 물어봐요.



“아래 질문을 1번부터 9번까지, 한 번에 하나씩 순서대로 물어봐.
내가 답하면 다음 번호로. 9번까지 다 끝내자. 너는 쓰지 말고 묻기만 해.”

- 1 주인공은 누구야?
- 2 특별한 능력은 뭐야?
- 3 제일 하고 싶은 건?
- 4 가장 답답했던 일은?
- 5 그때 기분은 어땠어?
- 6 그 능력으로 어떻게 풀었어?
- 7 풀고 나서 어떻게 됐어?
- 8 마지막은 어떻게 끝나?
- 9 제목은 뭐로 할까?

9개를 답하면 이야기 전체가 완성돼요.

계속 묻게 하는 법

질문지를 통째로 줘요 — 끝(9번)이 있으면 끝까지 물어봐요

답한 뒤 → “다음 질문”

멈추면 → “아직 안 끝났어. 다음 질문 해줘”

써버리면 → “쓰지 말고, 다음 질문만”

1번부터 9번까지, 한 개씩 끝까지.



이 말을 그대로 붙여넣어요



명령 1 · 시작 — “내 주인공은 ___야. 특별한 점은 ___야.
꼭 그 점으로 문제를 풀어. 다 쓰지 말고 하나씩 물어봐줘.”



명령 2 · 막힐 때 — “잘 모르겠어.
쉬운 보기 두 개만 보여줘.”



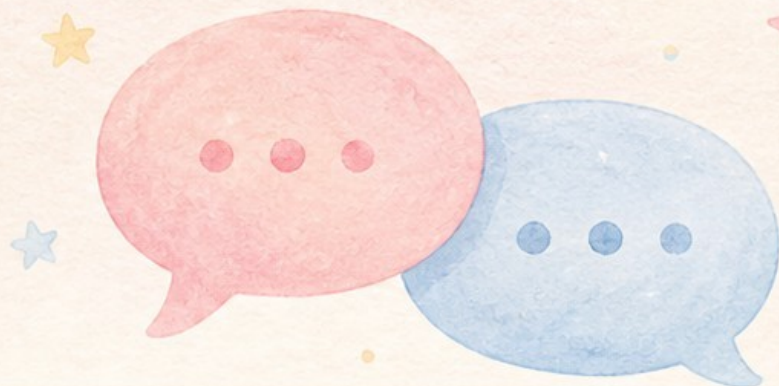
명령 3 · 단어만 — “이 느낌을 무슨 말로 하지?
짧게 알려줘.”



“동화 써줘” “이어서 완성해줘”는 안 돼요

GPT에 입력 → 이렇게 받아요

GPT는 ‘질문·보기·단어·맞춤법’을 줘요. 이야기는 내가.



| 내가 치는 말 | | GPT가 주는 것 |
|---------------------------------------|---|-----------------------------------|
| “분홍 코끼리로 동화 쓸 거야. 네가 쓰지 말고 하나씩 물어봐줘.” | → | (질문) “분홍 코끼리는 어디에 있을까?” |
| “잘 모르겠어. 보기 두 개만 보여줘.” | → | (보기) “① 목소리가 안 나왔어요 ② 친구가 늦게 왔어요” |
| “이 느낌을 무슨 말로 하지? 짧게.” | → | (단어) “‘쏙 들어갔다’, ‘얼어붙었다’” |
| “맞춤법만 고쳐줘: 눈을 감고 노래했어요” | → | (맞춤법) “눈을 감고 노래했어요.” |

이야기 문장은 GPT가 아니라 ‘내가’ 써요.

GPT가 물어요 → 내가 답해요

답은 '예시'예요. 네 답은 네가 정해요.



| GPT가 묻는 말 | | 내가 답한 말(예시) |
|-------------|---|-------------|
| 주인공은 누구야? | → | 분홍 코끼리 |
| 특별한 점은? | → | 코로 별가루 |
| 제일 하고 싶은 건? | → | 노래하기 |
| 그걸 막는 일은? | → | 목소리가 안 나옴 |
| 어떻게 풀까? | → | 별가루로 박자 |

동화 쓰기를 돕는 방법



- 1 말로 먼저 — 입으로 말하고, 그다음 적어요
- 2 그림 보고 한 줄 — 내 그림을 보고 한 문장
- 3 감각 질문 — 무슨 소리·냄새·색이었어?
- 4 한 쪽에 한 문장 — 욕심내지 않기
- 5 막히면 보기 두 개 — 골라서 이어가기



엔딩을 여러 개로

끝을 골라 보고, 한 장면 더 늘려요

- ♥ 행복한 끝 — 문제를 풀고 활짝 웃어요
- ★ 열린 끝 — “그다음은 어떻게 됐을까?”
- ★ 다음 편 예고 — 새 모험이 시작돼요

에필로그 한 장면 더 — “그 뒤로 어떻게 지냈을까?”



이야기를 넓히는 법

친구 한 명 더 — 같이 도와주는 캐릭터
장소 한 곳 더 — 집 → 무대 → 마을
한 번 더 도전 — 실패했다가 다시 해요
다음 날 — 시간이 흐르면 더 깊어져요



고르기만 해도 작가예요

말·글이 어려워도 괜찮아요

그림 보기 카드를 손으로 가리켜요.
가리킨 것이 곧 내 이야기예요.



숲으로



바다로



하늘로

쓰는 사람도, 고르는 사람도 모두 작가.



무엇으로 해도 돼요

틀린 답은 없어요



글로 —
한 문장이라도



그림으로 —
한 장면이라도



목소리로 —
말로 녹음해도

가는 길은 달라도, 같은 동화에 도착해요.



도우미가 빠지기 쉬운 함정

대신 해주면, 아이의 이야기가 사라져요

✘ 문장을 대신 끝맺기 → ○ 10초 기다려요

✘ 먼저 답 주기 → ○ “네 생각은?” 되물어요

✘ 빨리 넘어가기 → ○ 침묵을 견뎌요

기다림이 아이를 작가로 만들어요.



분홍 코끼리의 노래

글·그림 ○○○



분홍 코끼리는 노래를 정말 좋아했어요. 그런데 옛날에 누군가 “네 목소리는 이상해.” 하고 웃었어요.



그날부터 코끼리는 입을 꼭 다물었어요. 친구들이 노래할 때도, 뒤에서 입만 빙긋했어요.



어느 날 무대에 설 기회가 왔어요. 그런데 그 말이 다시 떠올라, 목소리가 쏙 들어가 버렸어요.



코끼리는 눈을 감고, 제일 좋아하는 친구 한 명만 떠올렸어요. 그리고 아주 작게, 한 음만 불러 보았어요.



코끝에서 별가루가 반짝 흘러나왔어요. 친구들이 박자를 맞춰 주었어요. 처음으로 목소리가 부끄럽지 않았어요.



작던 목소리가 점점 커졌어요. 코끼리는 끝까지 불렀어요. “내 목소리는, 내 거야.”



이제 그 아픈 말은 작아졌어요. 함께 웃던 그날이, 마음에 더 크게 남았으니까요.

완성하면, 가족에게 들려줘요

끝이 아니라 '무대'예요



내 책을 소리 내어 읽어요



주제곡·영상을 함께 들어요



가족에게 내 동화를 건네요

— ♡ 오늘, 나는 작가가 되었어요. ♡ —



동화는 ‘나’를 구원해요

★ ★

동화가 친구를 못 구해도 괜찮아요.

쓰는 동안 나는 내 마음을 말했고,

내 욕망을 끝까지 따라갔고,

한 편을 ‘해낸 사람’이 돼요.

그래서 동화는 최소한 ‘나’를 구원해요.



보호자님께 — 아이가 얻는 것

AI는 도구일 뿐, 주인공은 우리 아이예요



스스로 정하는 힘 —
무엇을 쓸지 아이가 결정해요



마음을 말로 꺼내기 —
표현하는 경험



아픈 기억을 이야기로 정리 —
정서적 회복



끝까지 해낸 성취감 —
자신감



집에서 이렇게 도와주세요

- 1 대신 써주지 마세요. 막히면 ‘보기 두 개’를 같이 골라요
- 2 “왜?”보다 “그래서 어떻게 됐어?”로 물어요
- 3 아이가 한 말을 그대로 적어 주세요 — 그게 ‘살’이에요
- 4 완성하면 꼭 소리 내어 읽어 주세요



보호자님께 드리는 한마디

AI는 대신 써주는 도구가 아니라,
글씨 · 그림이 어려워
못 꺼내던 우리 아이의
'생각과 마음'을 꺼내 주는 도구입니다.



‘내’가 보이면 성공이에요

완성한 동화에서 ‘나’가 보이는 곳에 동그라미 쳐요.
뼈도 나, 살도 나. GPT는 묻는 친구.

