

THINKITECT · 씩키텍트 1권

무료 체험

AI 시대, 생각을 설계하는 아이

1주차 · 첫 번째 활동 [1-1] 막막함 실험

AI를 부르며 '생각하는 힘'을 기르는 6주 워크북 · 24활동 중 첫 번째

AI 사용법이 아니라, '생각하는 힘'을 길러요

큰 문제를 **쫓개고·넓히고·따지고·다듬는** 네 가지 생각의 틀을 6주 동안 습관으로 익힙니다. 아이는 AI에게 떠넘기는 사람이 아니라, **AI를 부려서 자기 생각을 키우는 사람**이 됩니다. 지금 보시는 건 그 24개 활동 중 **첫 번째**예요.



쫓개는 생각

오늘 이 활동



넓히는 생각



따지는 생각



다듬는 생각

활동 전, 1분만 읽어주세요 — [1-1] 부모 가이드

오늘의 목표

“통째로 떠넘기면 결과가 별로”임을 경험으로 깨닫는 날입니다. 일부러 실패하는 활동이라, 답이 허술해도 그게 정답입니다.

도와줄 것 / 기다릴 것

타이핑·맞춤법은 도와주되, 답이 좋은지 나쁜지 판단은 아이가 하게 두세요.

이걸 피해주세요

부모님이 빠진 정보를 먼저 다 짚어주는 것 — 아이가 스스로 발견해야 의미가 있습니다.

AI 세팅

ChatGPT·Claude·Gemini 중 하나에 로그인해 새 대화를 엽니다. 아이가 직접 타이핑하게 하고, 부모님은 옆에서 도와주세요.

이렇게 말해주세요

“이 답으로 진짜 파티를 준비할 수 있을까?” / “여기서 빠진 게 뭐가 있을까, 하나만 찾아볼래?”

성공 신호

아이가 “어, 이거 누가 사 오는지 안 나와 있네?”처럼 스스로 구멍을 찾으면 오늘은 대성공입니다.

[1-1] 막막함 실험

🕒 20~25분 · 🎯 오늘 기르는 힘: “큰 문제는 통째로 풀 수 없다”는 감각 · 📁 준비물: AI(부모 계정), 연필

안녕, 친구!

너의 **아주 첫 번째** ‘생각 설계’ 활동에 온 걸 환영해.
어렵지 않으니까 부모님과 함께 천천히 해보자. 시작!

오늘은 왜?

무언가 막막할 때, 우리는 자꾸 “누가 다 해줬으면” 싶어져. AI한테도 그러기 쉽지.

근데 **통째로** 떠넘기면 왜 **별로인**지를 먼저 느껴야, 다음부터 “내가 쪼개야겠다”는 마음이 생겨. 오늘은 그걸 직접 경험하는 날이야.

AI는 네가 알려주는 만큼 똑똑해져

민준이는 신났어. “AI한테 부탁하면 생일파티를 다 준비해주겠지?”

그래서 이렇게 말했어. “**멋진 생일파티 해줘!**”

그런데 AI가 준 답을 엄마한테 보여줬더니, 엄마가 물었어.

“케이크는 누가 사 와? 친구는 몇 명 부를 건데? 몇 시에 시작해?”

민준이는 답을 못 했어. AI도 그건 몰랐거든. 왜냐면 **민준이가 안 알려줬으니까.**

🔑 핵심 한 줄 — AI는 네가 알려주는 만큼 똑똑해져!



먼저 통째로 시켜보고, 따져보자

1 큰일을 한 문장으로 통째로 시켜봐.

💡 “나 멋진 생일파티 하고 싶어. 다 알아서 해줘.”

👉 AI는 뭐라고 답했어? 짧게 적어보기

2 그 답으로 진짜 파티가 될지 따져봐.

💡 이렇게 나올 수 있어요

“풍선 달고, 케이크 준비하고, 게임을 하세요” 같은 두루뭉술한 답. 누가·언제·얼마로·몇 명이 같은 건 속 빠져 있지.

📝 워크시트 — 통째로 시킨 답, 따져보기

따져볼 것	내 생각
AI 답변만으로 파티 준비가 가능할까? (○ / ×)	
AI 답에서 빠진 정보 3가지는 무엇일까?	① ② ③
AI가 나에게 다시 물어본 게 있었어?	



이번엔 ‘조금 알려주고’ 다시 시켜보자

3 조건을 알려주고 다시 시켜봐.

💡 “내 생일파티야. 친구 5명, 우리 집, 예산 3만 원, 토요일 오후 3시. 뭘 준비할까?”

👉 **두 답을 비교하면?** 어느 쪽이 더 쓸 만했는지, 왜 그런지

🚧 이럴 땐 이렇게

- “AI 답이 꽤 괜찮은데?” → 그럼 더 따져봐. “이 케이크는 어디서 사? 3만 원으로 다 돼?” 구멍은 반드시 있어.
- “뭘 물어야 할지 모르겠어.” → 2단계 워크시트의 ‘빠진 정보 3가지’부터 찾으면 돼.

오늘을 정리해볼까?

되돌아보기

AI는 내가 알려준 만큼만 똑똑해진다 — 오늘 느꼈어?

(😊 확실히 / 😊 조금 / 😐 아직)

오늘의 한 줄:

AI에게 “다 해줘”라고만 하면

_____ 했다.

더 해보기 (선택)

좋아하는 다른 큰일(“우리 강아지 생일”, “방 꾸미기”)로도 **통째로 vs 알려주고**를 비교해 봐.

결과가 똑같이 나올까?

방금 한 [1-1]은 6주의 첫걸음이에요

- 1주 🧩 **쫓개기** — 큰 문제를 단계로 나누기 (오늘!)
- 2주 🌱 쫓개기 완성 → 🌱 **넓히기** 시작
- 3주 🌱 **넓히기** — 관점 바꾸고 섞고 고르기
- 4주 🔍 **따지기** — “AI도 틀린다” 의심·확인
- 5주 🔍 따지기 → ✨ **다듬기**
- 6주 🏆 **캡스톤** — 나만의 보드게임 완성!

이 활동, 우리 아이에게 잘 맞았나요?

6주 24활동으로 아이의 첫 '생각 설계'를 시작해 보세요. 마지막엔 아이가 직접 만든 보드게임이 남습니다.

[전체 워크북 보러가기 →](#)

PDF 다운로드형 · 부모 가이드 포함