

몬스터 분류 카드

2026 초등 실과 AI·정보교육 연수 · ④ 데이터와 인공지능 2교시 언플러그드 활동 (25분)

무엇을 하는 활동인가

교사가 학습용 12장을 A더미 6장 / B더미 6장으로 이미 나눠 놓은 채로 건넨다.

어느 카드가 어느 팀인지는 알려준다. 나누는 기준(규칙)만 끝까지 숨긴다.

학생은 “왜 이 6장이 A인가”를 찾아내고, 처음 보는 카드를 판정한다.

★ 팀을 알려주고 시작합니다 — 엔트리가 지도학습이기 때문입니다

엔트리 [분류: 이미지] 화면에 「지도학습」이라 적혀 있습니다. 정답이 붙은 데이터로 배우는 방식입니다.

3교시에 손 사진을 찍어 '가위' 클래스에 넣는 행위가 곧 정답을 붙이는 것입니다.

섞어서 주고 “알아서 나눠 봐”라고 하면 비지도학습이 되어 3교시와 연결이 끊깁니다.

라벨은 '표시'가 아니라 '위치'입니다 — 카드에 A/B를 인쇄하지 않은 이유입니다.

사진에 '가위'라고 쓰여 있지 않듯, 카드에도 팀이 쓰여 있지 않습니다. 어느 더미에 놓였는가가 정답입니다.

정답 규칙

빨이 1개면 A팀, 빨이 2개면 B팀

나머지 특징은 팀과 아무 상관이 없습니다

학습용 16장은 빨·눈·다리·색 네 특징(각 2종)의 모든 조합을 한 번씩 담았습니다.

두 팀의 눈·다리·색 분포가 완전히 같아(각 8:8), 그것으로는 절대 맞힐 수 없습니다.

학생들은 대개 다리 수나 색부터 봅니다. 안 맞는 카드가 나오는 그 순간이 이 활동의 핵심입니다.

진행 순서

1. 팀 표지 카드 A·B를 놓고 그 아래 학습용 카드를 8장씩 나눠 놓는다.
2. 모둠이 두 더미를 비교하며 특징을 적고, 분류 규칙을 찾는다.
3. 평가용 4장을 섞어서 준다. 팀은 알려주지 않는다.
4. 판정한 뒤 정답을 확인하고, 왜 틀렸는지 이야기한다.
5. 【편향 실험】마지막 쪽 세트로 A 6장 : B 2장만 주고 다시 해 본다.

[라벨 있음]

[라벨 없음 — 시험]

카드 구성 · 평가용 4장의 함정

학습용 16장(01~16) 각진 몸통 · 평가용 4장 둥근 몸통 · 팀 표지 카드

색이 학습 특징이므로 평가용도 같은 두 색을 씁니다. 몸통 모양으로만 구분합니다.

평가 1 빨 2 · 눈 2 · 다리 4 · 라벤더 → B팀 눈·다리가 많고 색이 달라 헷갈린다

평가 2 빨 1 · 눈 1 · 다리 2 · 크림 → A팀 가장 단순한 형태

평가 3 빨 1 · 눈 2 · 다리 4 · 라벤더 → A팀 눈·다리가 많아 B처럼 보인다

평가 4 빨 2 · 눈 1 · 다리 2 · 크림 → B팀 눈·다리가 적어 A처럼 보인다

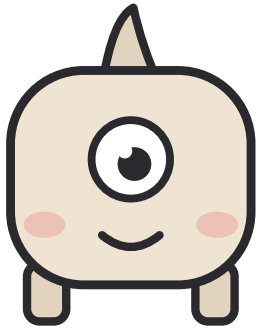
· [6월05-05] 인공지능이 만들어지는 과정을 체험하고, 인공지능이 사회에 미치는 영향을 탐색한다.

· [06자율-6] 인공지능이 데이터의 공통되는 부분을 찾아 분류하는 과정을 체험한다.

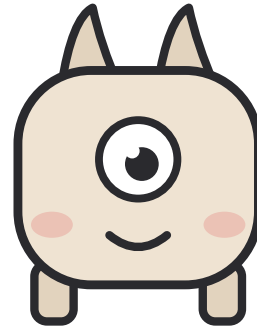
· 비상교육 6학년 3단원 「기계 학습 놀이」(교과서 61쪽, 부록5-6)와 같은 구조

· 인쇄 — A4 100% · 점선을 따라 자릅니다 · 두꺼운 종이 권장 · 모둠 수만큼

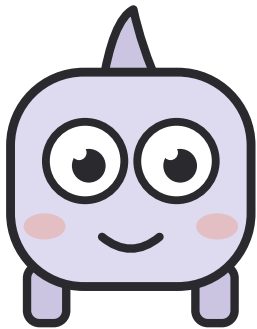
01



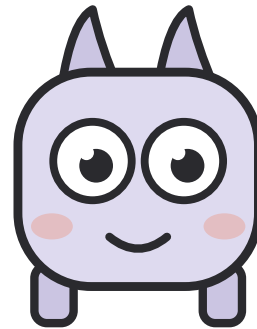
02



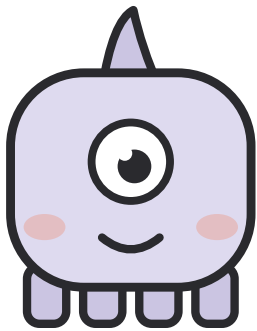
03



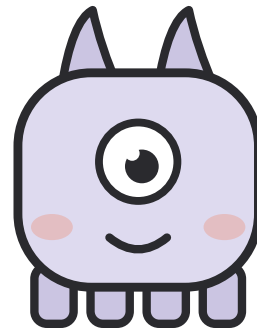
04



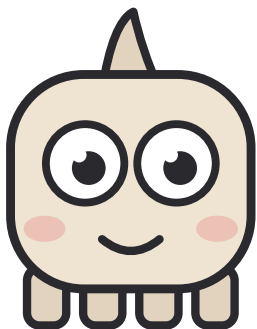
05



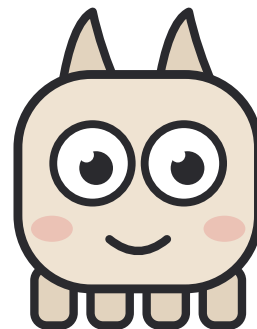
06



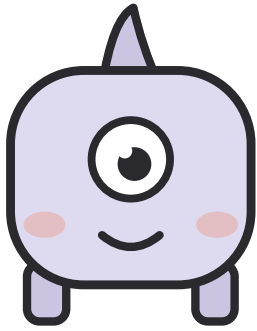
07



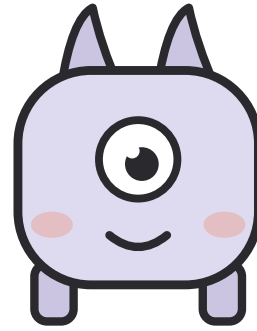
08



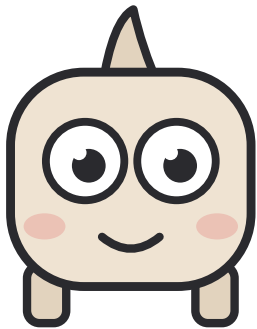
09



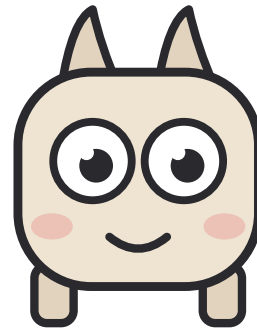
10



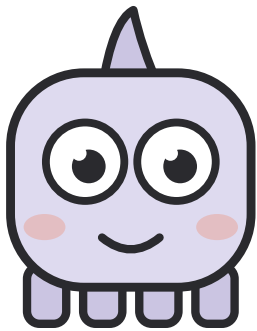
11



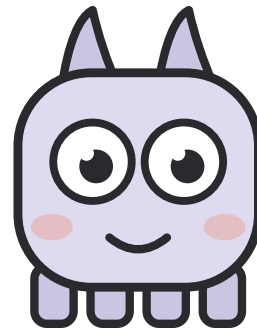
12



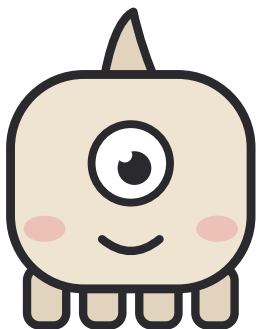
13



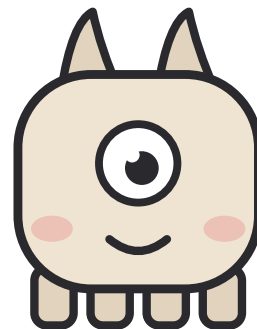
14



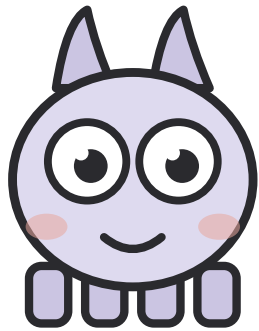
15



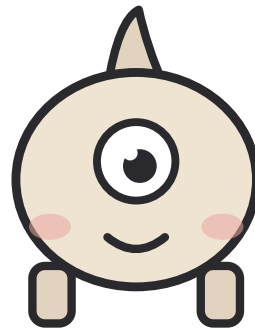
16



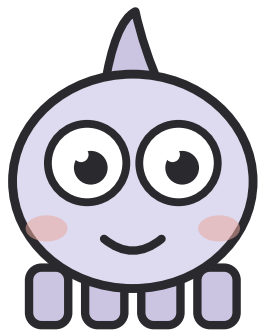
평가 1



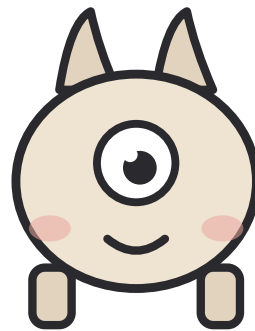
평가 2



평가 3



평가 4



팀 표지 카드 — 책상에 놓고 그 아래에 카드를 쌓습니다 (2모둠분)

A

학습용 8장을 여기에

B

학습용 8장을 여기에

A

학습용 8장을 여기에

B

학습용 8장을 여기에

?

평가용 4장 — 팀을 모릅니다

?

평가용 4장 — 팀을 모릅니다

?

평가용 4장 — 팀을 모릅니다

?

평가용 4장 — 팀을 모릅니다

카드에는 A/B를 인쇄하지 않았습니다. 어느 더미에 놓였는가가 정답입니다 — 엔트리에서 사진을 어느 클래스에 넣는가와 같습니다.

교사용 정답표

학생에게 보여주지 마십시오

카드	뿔	눈	다리	색	팀	구분
01	1	1	2	크림	A	학습용
02	2	1	2	크림	B	학습용
03	1	2	2	라벤더	A	학습용
04	2	2	2	라벤더	B	학습용
05	1	1	4	라벤더	A	학습용
06	2	1	4	라벤더	B	학습용
07	1	2	4	크림	A	학습용
08	2	2	4	크림	B	학습용
09	1	1	2	라벤더	A	학습용
10	2	1	2	라벤더	B	학습용
11	1	2	2	크림	A	학습용
12	2	2	2	크림	B	학습용
13	1	2	4	라벤더	A	학습용
14	2	2	4	라벤더	B	학습용
15	1	1	4	크림	A	학습용
16	2	1	4	크림	B	학습용
평가 1	2	2	4	라벤더	B	평가용
평가 2	1	1	2	크림	A	평가용
평가 3	1	2	4	라벤더	A	평가용
평가 4	2	1	2	크림	B	평가용

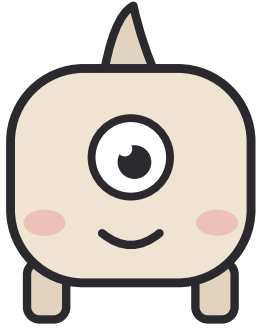
확인 — 눈·다리·색은 팀과 무관합니다

A팀 8장 — 눈 1개 4 / 2개 4, 다리 2개 4 / 4개 4, 크림 4 / 라벤더 4

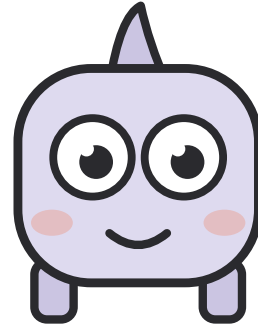
B팀 8장 — 눈 1개 4 / 2개 4, 다리 2개 4 / 4개 4, 크림 4 / 라벤더 4

→ 두 팀의 눈·다리·색 분포가 완전히 같습니다. 뿔만 다릅니다.

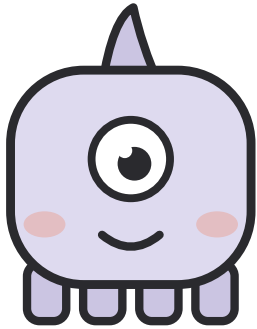
01



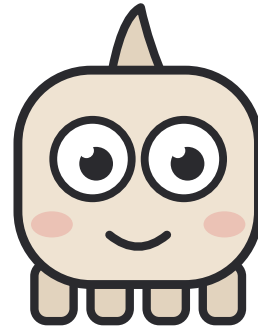
03



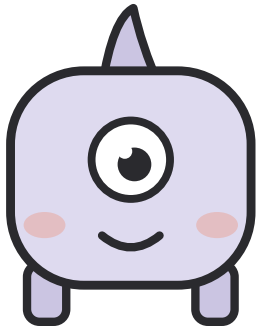
05



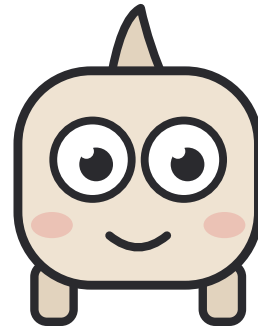
07



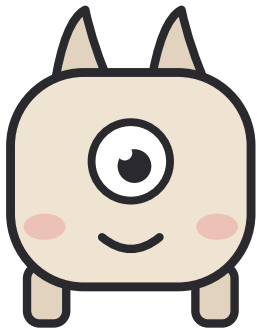
09



11



02



04

