

[공 고 문]

(재)제주평생교육장학진흥원 공고 제 2022-127호

2022년 도민 평생학교

「제주 인공지능 초급 교육 서포터즈 양성」 교육생 모집 안내

(재)제주평생교육장학진흥원에서는 인공지능의 개념부터 심화까지 인공지능에 대한 전반적인 이해를 위해 도민 평생학교 「제주 인공지능 초급 교육 서포터즈 양성」 과정을 운영하오니 많은 관심과 신청 바랍니다.

2022년 9월 13일

(재)제주평생교육장학진흥원장

□ 운영 개요

- 교육 기간: 2022. 9. 25.(일) ~ 10. 2.(일) 13:00~17:00(총 3회, 12시간 운영)
- 교육 인원: 제주 도민 20명 \* 개인 노트북 지참 필수
  - 컴퓨터 프로그래밍 기본 지식을 보유한 자 및 경력단절여성 등
- 교육 방법: 대면 교육 \* AI코딩학습시스템(<https://jiles.maiclass.com>) 활용
- 교육생 선정: 컴퓨터 프로그래밍 기본 지식을 보유한 20명 선정(대기 5명)
- 결과 발표: 2022. 9. 23.(금) 제주평생교육장학진흥원 홈페이지 게시 및 개별 통보

□ 주요 내용

- 인공지능의 개념부터 심화까지 인공지능에 대한 전반적인 이해
- 인공지능 초급 교육 활동에 필요한 전문 지식 습득

□ 세부 일정

일시	교육 내용	비고
9/25(일) 13:00~17:00	인공지능의 개념과 기능	
	제로 프로젝트	
	인공지능 체험하기	
	코딩이란?	
	인공지능기기 환경설정	
	알버트 기능알기	
	코딩카드 실행하기	
	코딩카드 패턴 예측하기	
10/1(토) 13:00~17:00	반복카드 사용하기	
	코딩카드 규칙 찾기(미션)	
	목적지에 도달하기	
	네비게이션 경로 만들기	
	알버트의 속도	
	블록코딩 사용법	
	문제 해결과 순차적 블록코딩	
	반복적 블록코딩하기	
조건문 블록코딩		
10/2(일) 13:00~17:00	스토리 코딩하기	
	퀘스트 게임 만들기	
	퀘스트 게임 만들기(심화)	
	변수의 개념 이해하기	
	닭장관리 인공지능 모델 만들기	
	코딩으로 놀람교향곡 연주하기	
	스크래치 환경설정	
	페트병 분류 모델 만들기	

※세부 교육내용 별첨

---

## □ 교육 신청

- 신청 기간: 2022. 9. 13.(화) ~ 9. 22.(목) 18:00까지
- 신청 방법
  - 제주평생교육장학진흥원 홈페이지 내 「제주평생교육다모아」를 통한 20명 선착순 접수 (<http://damoa.jeju.kr/index.htm>)

## □ 교육생 선정 및 발표

- 교육생 선정: 컴퓨터 프로그래밍 기본 지식을 보유한 20명 선정(대기 5명)
- 결과 발표: 2022. 9. 23.(금) 제주평생교육장학진흥원 홈페이지 게시 및 개별 통보

## □ 서포터즈 선발

- 선발방식: 강의 자료 및 수업방식에 대한 발표 평가
- 평가를 통해 알버트를 활용한 인공지능 초급 교육 활동이 가능한 서포터즈 선발

## □ 기타 사항

- 교육생 선정 후 포기자 발생 시, 대기자 중 교육생 선정
- 특별한 사유 없이 출석하지 않는 경우, 타 강좌 신청 시 불이익 적용

## □ 문의

- 제주평생교육장학진흥원 평생교육부 (Tel 064-726-9871)

## [별첨] 세부 교육 내용

일시	주제	세부내용	
9/25(일)	1	인공지능의 개념과 기능 제로 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> <li>인공지능의 개념 및 종류, 인공지능의 학습방법</li> <li>제로프로젝트란</li> <li>환경오염의 심각성, 플라스틱을 분류하는 이유</li> </ul>
	2	인공지능 체험하기(1) 인공지능 체험하기(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>인공지능 학습과정 체험, 자세 인식하여 분류하기</li> <li>머신러닝 체험하기(quick draw)</li> <li>AI 음성서비스 체험하기(naver clover)</li> </ul>
	3	코딩이란? 인공지능기기 환경설정(1) 인공지능기기 환경설정(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>코딩의 정의, 블록코딩의 장점</li> <li>NUGU 앱 설치 및 실행, 알버트 AI 앱 소개</li> <li>로보이드 론치, 스택 앱 설치 및 실행</li> </ul>
	4	알버트 기능알기 코딩카드 실행하기 코딩카드 패턴 예측하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>알버트 조작방법과 기능</li> <li>알버트 코딩카드 탐색 및 사용법 알기</li> <li>코딩카드의 패턴을 인식하고 빈칸 맞추기</li> </ul>
10/1(토)	5	반복카드 사용하기 코딩카드 규칙 찾기(미션)	<ul style="list-style-type: none"> <li>알버트의 반복카드 사용법 이해하기</li> <li>패턴을 그룹으로 만들어 반복카드로 실행해 보기</li> <li>규칙을 찾고 코딩카드를 통해 미션 수행하기</li> </ul>
	6	목적지에 도달하기 네비게이션 경로 만들기 알버트의 속도	<ul style="list-style-type: none"> <li>카드코딩으로 목적지 도달하기</li> <li>거리와 시간의 관계 이해하기</li> <li>코딩맵과 카드를 이용해서 최적 경로 만들기</li> </ul>
	7	블록코딩 사용법 문제 해결과 순차적 블록코딩	<ul style="list-style-type: none"> <li>안드로이드 스마트 기기와 알버트 연결하기</li> <li>블록코딩 종류와 기능 알기, 순차적으로 블록쌓기</li> <li>문제를 코딩으로 순서화 해보기</li> <li>순차적 블록코딩으로 대화형 챗봇 인공지능 만들기</li> </ul>
	8	반복적 블록코딩하기(1) 반복적 블록코딩하기(2) 조건문 블록코딩	<ul style="list-style-type: none"> <li>반복을 이용하여 춤추는 알버트 만들기</li> <li>신호등 알고리즘 파악하기</li> <li>반복을 이용하여 신호등 만들기</li> <li>조건블록을 이용하여 스토리를 만들어 보기</li> </ul>
10/2(일)	9	스토리 코딩하기 퀘스트 게임 만들기 퀘스트 게임 만들기(심화)	<ul style="list-style-type: none"> <li>블록코딩으로 스토리 만들어보기</li> <li>순서도 도형의 개념 이해하기</li> <li>게임 내용을 순서도로 이해하기</li> <li>순서도를 이용하여 게임 내용을 블록코딩 하기</li> <li>반복블록으로 대답 기회 5회 주기</li> <li>조건블록 안에 조건블록 넣기, 변수 사용해 보기</li> </ul>
	10	변수의 개념 이해하기 닭장관리 인공지능 모델 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>변수의 여러 성질 이해하기</li> <li>변수를 이용하여 알버트 움직이기</li> <li>알버트의 오른쪽, 왼쪽 근접 센서를 이용하여 변수값 변화시키기</li> <li>반복블록과 조건블록을 이용하여 닭장에 남은 알의 개수 세기</li> </ul>
	11	코딩으로 놀람교향곡 연주하기 스크래치 환경설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악 연주 블록과 음표의 관계 이해하기</li> <li>하이든의 놀람교향곡 패턴 파악하기</li> <li>알버트의 기울임 센서와 반복, 조건 블록을 이용하여 놀람교향곡 만들어보기</li> <li>PC에 스크래치 설치하기, 스크래치와 알버트 연동하기</li> </ul>
	12	페트병 분류 모델 만들기(1) 페트병 분류 모델 만들기(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>인공지능이 실생활에 적용된 사례 (에코제주 프로젝트)</li> <li>페트병 분류 알고리즘을 순서도로 이해하기</li> <li>Teachable Machine을 이용하여 페트병 분류 모델 만들기</li> <li>스크래치 블록코딩으로 페트병 분류 모델 탑재하기</li> <li>제로프로젝트 및 수업내용 총정리</li> </ul>