

[공 고 문]

(재)제주평생교육장학진흥원 공고 제 2022-151호

2022년 도민 평생학교

「인공지능 로봇 제어와 스마트폰 앱 제작」 교육생 모집 안내

(재)제주평생교육장학진흥원에서는 제주도민의 인공지능 소양 향상 및 인공지능 기술 실생활 활용을 위해 해 도민 평생학교 「인공지능 로봇 제어와 스마트폰 앱 제작」 과정을 운영하오니 많은 관심과 신청 바랍니다.

2022년 11월 9일

(재)제주평생교육장학진흥원장

□ 운영 개요

- 교육 기간: 2022. 11. 20.(일) ~ 12. 11.(일) 9:30~12:30(총 4회, 12시간 운영)
- 교육 인원: 제주 도민 20명 * 개인 노트북, 태블릿(안드로이드) 지참 필수
- 교육 방법: 대면 교육 * AI코딩학습시스템(<https://jiles.maiclass.com>) 활용
- 교육생 선정: 컴퓨터 프로그래밍 기본 지식을 보유한 20명 선정(대기 5명)
- 결과 발표: 2022. 11. 18.(금) 제주평생교육장학진흥원 홈페이지 게시 및 개별 통보

□ 주요 내용

- 알버트를 통한 인공지능 로봇 특징 이해와 활용법 학습
- 데이터 수집, 라벨링, 모델 생성 및 학습 등 인공지능 활용

□ 세부 일정

일시	교육 내용	비고
11/20(일) 9:30~12:30	• 인공지능의 개념과 활용 - 알버트 동작을 위한 제어 방법	
11/27(일) 9:30~12:30	• 알버트를 활용한 코딩 실습 - 인공지능 학습과정 및 알버트 활용 방법	
12/4(일) 9:30~12:30	• 멸종위기 생물 분류 모델 만들기 - 데이터 수집, 라벨링, 모델 생성 및 학습	
12/11(일) 9:30~12:30	• 멸종위기 생물 분류 앱 만들기 - 디자인, 블록코딩, 동작 학습	

※세부 교육내용 별첨

□ 교육 신청

- 신청 기간: 2022. 11. 9.(수) ~ 11. 17.(목) 18:00까지
- 신청 방법
 - 제주평생교육장학진흥원 홈페이지 내 「제주평생교육다모아」를 통한 20명 선착순 접수 (<http://damoa.jeu.kr/index.htm>)

□ 교육생 선정 및 발표

- 교육생 선정: 컴퓨터 프로그래밍 기본 지식을 보유한 20명 선정(대기 5명)
- 결과 발표: 2022. 11. 18.(금) 제주평생교육장학진흥원 홈페이지 게시 및 개별 통보

□ 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
11/20 (일)	인공지능의 개념 이해	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능의 개념 및 학습방법 인공지능 서비스 체험해보기(quick draw 등)
	인공지능 체험하기	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능 학습과정 체험(teachable machine) 자세 인식하여 분류하기
	코딩이란?	<ul style="list-style-type: none"> 코딩의 정의, 블록코딩의 장점 NUGU 앱 설치 및 실행, 알버트 AI 앱 소개 로보이드 론처, 스택 앱 설치 및 실행
	인공지능기기 환경설정	
	알버트 기능알기	<ul style="list-style-type: none"> 알버트 조작방법과 기능 알버트 코딩카드 탐색 및 사용법 알기 코딩카드의 패턴을 인식하고 빈칸 맞추기
	코딩카드 실행하기	
11/27 (일)	반복카드 사용하기	<ul style="list-style-type: none"> 알버트의 반복카드 사용법 이해하기 패턴을 그룹으로 만들어 반복카드로 실행해 보기 규칙을 찾고 코딩카드를 통해 미션 수행하기
	코딩카드 규칙 찾기(미션)	
	목적지에 도달하기	<ul style="list-style-type: none"> 카드코딩으로 목적지 도달하기 거리와 시간의 관계 이해하기 코딩맵과 카드를 이용해서 최적 경로 만들기
	네비게이션 경로 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 안드로이드 스마트 기기와 알버트 연결하기 블록코딩 종류와 기능 알기, 순차적으로 블록쌓기 순차적 블록코딩으로 대화형 챗봇 인공지능 만들기
	블록코딩 사용법	
	문제 해결과 순차적 블록코딩	
	반복적 블록코딩하기	<ul style="list-style-type: none"> 반복을 이용하여 춤추는 알버트 만들기 신호등 알고리즘 파악 및 반복을 통한 신호등 만들기 조건블록을 이용하여 스토리를 만들어 보기
조건문 블록코딩		
12/4 (일)	스토리 코딩하기	<ul style="list-style-type: none"> 블록코딩으로 스토리 만들어보기 게임 내용을 순서도로 이해하기 순서도를 이용하여 게임 내용을 블록코딩 하기
	퀘스트 게임 만들기	
	변수의 개념 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> 변수의 여러 성질 이해하기 변수를 이용하여 알버트 움직이기 반복 및 조건블록을 이용하여 닭장 알의 개수 세기
	닭장관리 인공지능 모델 만들기	
	코딩으로 놀람교향곡 연주하기	
	스크래치 환경설정	<ul style="list-style-type: none"> 음악 연주 블록과 음표의 관계 이해하기 하이든의 놀람교향곡 패턴 파악 및 교향곡 만들기 PC에 스크래치 설치하기, 스크래치와 알버트 연동하기
	멸종위기 생물 분류모델 만들기(1)	<ul style="list-style-type: none"> 고양이과 멸종위기 생물(표범, 삿 등) 5종 데이터 수집 수집한 데이터를 라벨링하여 정리하기
12/11 (일)	멸종위기 생물 분류모델 만들기(2)	<ul style="list-style-type: none"> Personal Image Classifier로 모델 학습 시키기 모델 저장
	멸종위기 생물앱 만들기(1) [디자인]	<ul style="list-style-type: none"> 라벨 이미지 만들기 앱 디자인하기 확장 기능 추가 및 학습 모델 탑재
	멸종위기 생물앱 만들기(2) [블록코딩]	<ul style="list-style-type: none"> 블록코딩 및 코드 의미 설명 멸종위기 생물앱 설치 및 실행
	멸종위기 생물앱 만들기(3) [동작]	<ul style="list-style-type: none"> 데이터 수집의 중요성 모델의 성능을 향상시키기 위한 방법