강의계획서

<table>
<tr><td colspan="3">프로그램명</td><td colspan="4">엔트리와 만난 인공지능 게임 만들기</td></tr>
<tr><td rowspan="3">개 요</td><td colspan="2">목 표</td><td colspan="4">1. SW 코딩이 무엇인지 알고, 코딩의 기본 개념을 학습한다.
2. 인공지능의 기술을 이해하고 이를 활용하여 나만의 프로젝트를 만들 수 있다.
3. EPL언어를 활용하여 프로젝트를 수행하며 문제해결을 위한 다양한 방법을 모색하고, 그 과정에서 문제해결력을 증진시킨다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로그램 유형</td><td colspan="4">실습</td></tr>
<tr><td colspan="2">교 육 대 상</td><td colspan="4">초등 3-5학년(15명)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">수강 정보</td><td colspan="2">교육기간</td><td colspan="4">2024년 1월 6일 ~ 2024년 1월 27일</td></tr>
<tr><td colspan="2">교육시간</td><td colspan="4">매주 토요일 오후2시~4시 / 주 1회, 일 2시간</td></tr>
<tr><td colspan="2">이수기간</td><td colspan="4">총(4)회, 총(8)시간</td></tr>
<tr><td rowspan="2">준비 사항</td><td colspan="2">재료비</td><td>( ) 원</td><td>학습자 준비물</td><td colspan="2">태블릿</td></tr>
<tr><td colspan="2">교재비</td><td>( ) 원</td><td>강의실 준비</td><td colspan="2">빔프로젝터</td></tr>
<tr><td>차시</td><td>일자
(요일)</td><td>시간</td><td colspan="2">세부 교육내용</td><td>담당강사</td><td>교수방법</td></tr>
<tr><td>1차시</td><td>1/6</td><td>2:00
–
4:00</td><td colspan="2">1. SW코딩과 코딩 교육을 하는 목적 이해하기
2. 엔트리 회원가입 하기 및 기본 블록 탐색
3. 엔트리를 활용한 간단한 게임 만들기</td><td>조지은</td><td>실습</td></tr>
<tr><td>2차시</td><td>1/13</td><td>2:00
–
4:00</td><td colspan="2">1. 인공지능이란? 생활속의 인공지능 알아보기
2. 인공지능의 머신러닝 원리 이해 하기
3. 인공지능 머신러닝을 활용한 프로젝트 구상하기</td><td>조지은</td><td>실습</td></tr>
<tr><td>3차시</td><td>1/20</td><td>2:00
–
4:00</td><td colspan="2">1. 엔트리를 활용한 텍스트 학습 인공지능 프로젝트 만들기
2. 엔트리를 활용한 이미지 학습 인공지능 프로젝트 만들기</td><td>조지은</td><td>실습</td></tr>
<tr><td>4차시</td><td>1/27</td><td>2:00
–
4:00</td><td colspan="2">1. 엔트리를 활용한 인공지능 게임 만들기
2. 나만의 인공지능 게임 만들어보기</td><td>조지은</td><td>실습</td></tr>
</table>