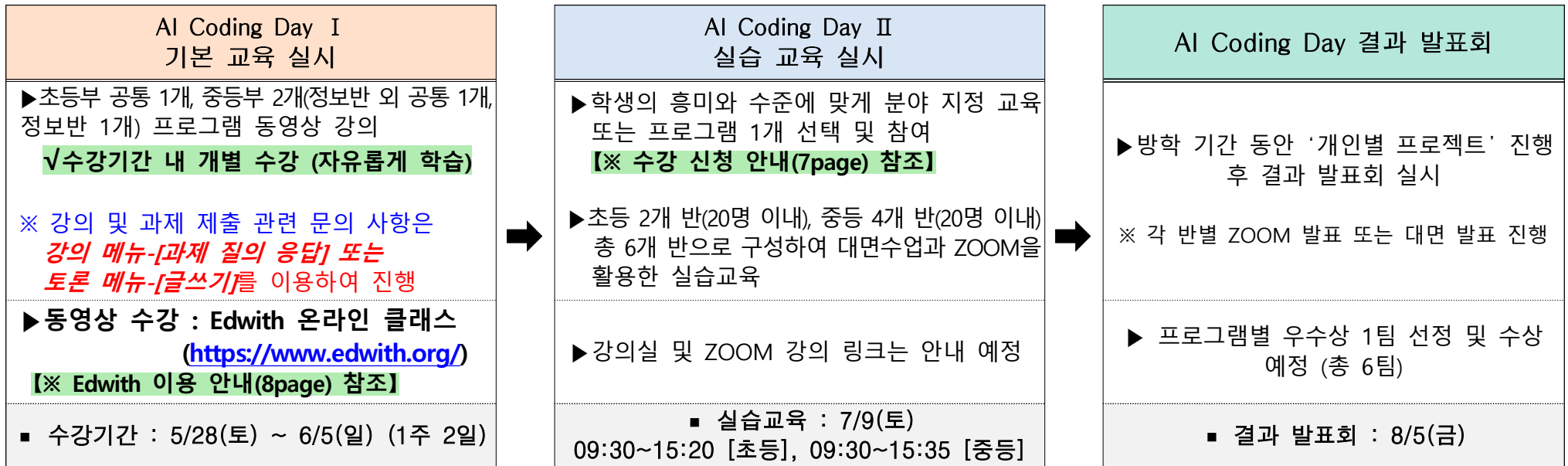


2022 AI Coding Day 안내

2022학년도 공통융합교육 : AI Coding Day 는 △초등부 공통 1개 프로그램과 중등부 2개 프로그램(정보반 외 공통 1개 프로그램, 정보반 1개 프로그램) 동영상 강의를 수강 기간 내에 개별 수강하는 기본 교육(5.28.(토)~6.5.(일)) 후 △학생의 흥미와 수준에 맞게 분야 지정 교육 또는 학생이 프로그램 1개를 선택하여 배정된 프로그램을 대면수업과 ZOOM을 활용하여 실습교육(7.9.(토) 09:30 ~)을 실시합니다. △이후 실습 교육과 연계하여 방학 기간 동안 개인별 프로젝트 진행 후 최종 결과 발표회(8.5.(금))를 실시합니다. 진행과 관련하여 다음과 같이 안내드리니 확인하시기 바랍니다.

1. 전체 일정



2. 프로그램 소개 (초등 2개 반, 중등 4개 반(반 별 20명 이내) 총 6개 반 구성)

주제	기본 교육 [5/28(토)~6/5(일)]	실습 교육 [7/9(토)]	결과 발표회 [8/5(금)]
			▶개인별 프로젝트 진행 후 최종 결과 발표회
메타버스 가상현실 세계 만들기 ▶초등부 지정 교육	<u>CoSpaces를 활용한 가상현실 세계 만들기</u> - 가상현실 제작 도구인 CoSpaces 도구를 이용하여 가상현실 세계를 만드는 방법을 배웁니다. - 동영상 강의 [1] CoSpaces를 활용한 메타버스 미래도시 제작(5개, 81분) [2] 과제 설명 동영상 - 과제 : CoSpaces로 도로 위 자동차 주행 장면 만들기	<u>내맘대로 만드는 신기한 세상 “꿀벌 실종 사건”</u> - UN의 기후변화 캠페인을 기반으로 CoSpaces를 활용하여 꿀벌 실종 사건과 관련된 가상현실을 만들어 봅니다. ※ 대면 교육 (2개 반 운영)	<u>나만의 가상현실 작품 만들기</u> - 나만의 가상현실 세계를 구성하고, CoSpaces를 활용하여 만들어 봅니다.
파이썬 데이터분석 ▶수학반 지정 교육	<u>파이썬 프로그래밍 기초</u> - 실습 교육 및 프로젝트 수행을 위한 파이썬 기초 프로그래밍 방법을 배웁니다. - 동영상 강의(180분) [1] 파이썬 시작하기 [2] 조건 선택문 [3] 반복문	<u>공공 데이터 활용하기</u> - 파이썬 데이터분석으로 공공 데이터포털에서 제공하는 데이터나 자신이 직접 수집한 데이터를 이용하여 데이터를 분석하고 활용하는 방법을 배웁니다.(운동안하는 이유, 청소년 정신건강 분석 등) ※ 비대면 교육 (ZOOM + 엘리스 코딩 플랫폼 활용)	<u>나만의 데이터분석 프로젝트 만들기</u> - 파이썬 데이터분석 프로그래밍을 이용하여 본인이 관심 있는 주제에 대해 필요한 데이터를 수집하고 분석 및 시각화를 통해, 결론을 도출하여 봅니다.

주제	기본 교육 [5/28(토)~6/5(일)]	실습 교육 [7/9(토)]	결과 발표회 [8/5(금)]
			▶개인별 프로젝트 진행 후 최종 결과 발표회
파이썬 게임 만들기 ▶ 수강 신청	파이썬 프로그래밍 기초 - 실습 교육 및 프로젝트 수행을 위한 파이썬 기초 프로그래밍 방법을 배웁니다. - 동영상 강의(180분) [1] 파이썬 시작하기 [2] 조건 선택문 [3] 반복문	파이썬 게임 만들기 - 파이썬 프로그래밍 언어와 PyGame 라이브러 리를 활용하여 슈팅 게임 등을 직접 만들어보 면서 게임 프로그래밍의 기본 원리를 배웁니다. ※ 대면 교육	나만의 파이썬 게임 만들기 - 나만의 게임을 구상하여 PyGame을 활용하 여 프로그램으로 구현하여 봅니다.
인공지능 챗봇 만들기 ▶ 수강 신청	파이썬 프로그래밍 기초 - 실습 교육 및 프로젝트 수행을 위한 파이썬 기초 프로그래밍 방법을 배웁니다. - 동영상 강의(180분) [1] 파이썬 시작하기 [2] 조건 선택문 [3] 반복문	인공지능 챗봇 만들기 - 챗봇의 개념, 원리 및 구조를 알아보고, 챗봇 시나리오를 구성하여 ML4Kids 사이트에서 간 단한 머신러닝 모델과 파이썬 프로그램으로 인공지능 챗봇을 만드는 방법을 배웁니다. ※ 비대면 교육 (ZOOM)	나만의 인공지능 챗봇 만들기 - 본인이 관심 있는 분야의 인공지능 챗봇을 구상하여 ML4Kids 사이트를 활용하여 파이썬 프로그램으로 구현하여 봅니다.
인공지능 모바일앱 만들기 ▶ 정보 반 지정 교육	앱인벤터 기초 - 앱인벤터 개발 도구의 기본 사용법을 배우 고, 프로젝트를 따라 하면서 사용자 스스로 안 드로이드 앱을 만들 수 있는 방법을 배웁니다. - 동영상 강의(75분) [1] 앱인벤터소개 및 HelloPurr앱 만들기(25분) [2] 피아노앱 만들기(25분) [3] 두더지 게임 만들기(25분)	인공지능 앱 만들기 - 머신 러닝, 이미지 분석의 간단한 원리를 학 습하고 앱인벤터에서 제공하는 Personal Image Classifier(이미지 분석 머신러닝 도구) 를 활용하여 AI 모바일 앱을 만들어 봅니다. ※ 대면 교육	나만의 AI모바일앱 만들기 - AI앱인벤터를 이용하여 나만의 인공지능 모 바일앱을 구상하고 만들어봅니다.

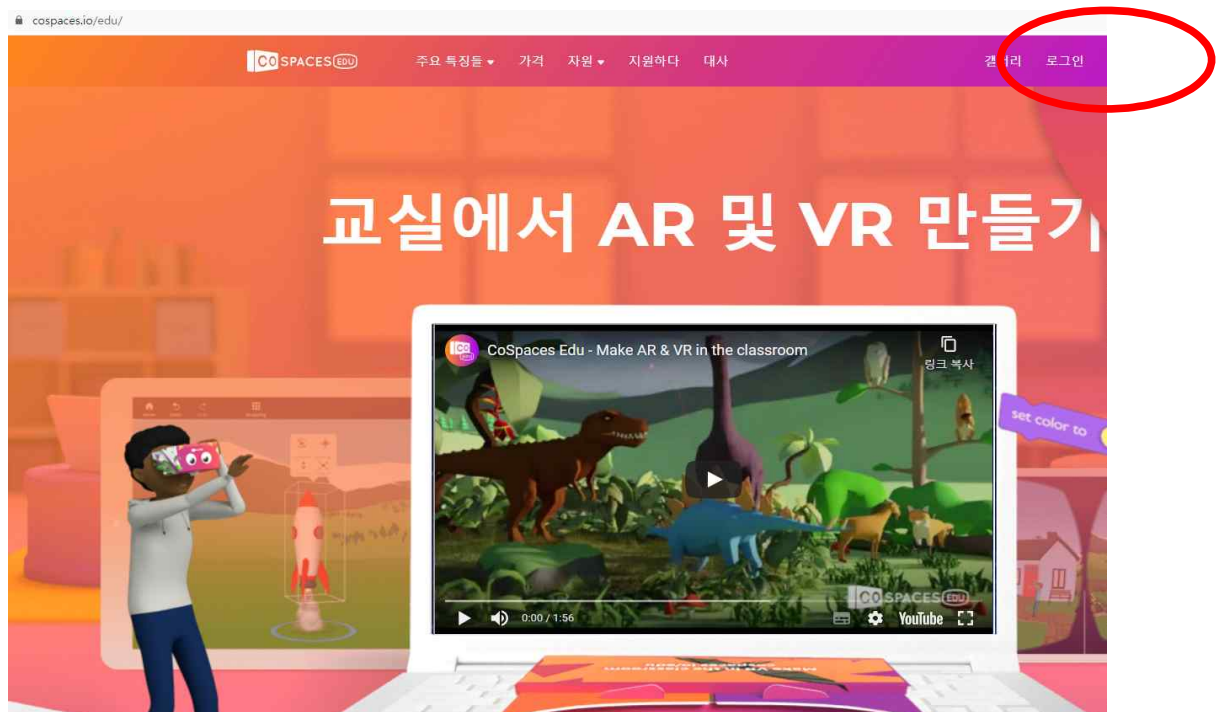
3. 기본 교육 수료 기준 안내

※ AI Coding Day 기본교육 출석은 수강 기간 내, **동영상 시청 100% 완료 및 과제 점수 10점 만점 중 8점 이상**을 만족해야 수료로 처리되어 정상 출석이 됩니다. (Edwith 이용 매뉴얼 참조)

4. 초등부 사전과제 제작 안내 ~ 7. 3.(일) <배점 10점 중 8점 이상>

가. 과제명: CoSpaces로 배경과 도로를 만들고, 자동차가 주행하는 모습 만들기

나. <https://cospaces.io/edu/> 에 부여받은 아이디와 비밀번호로 로그인
상단 로그인 → 학급 참여(AI 코딩데이 초등반)



다. 사전과제를 진행하면 별도로 제출하지 않아도 과제가 자동으로 제출됨

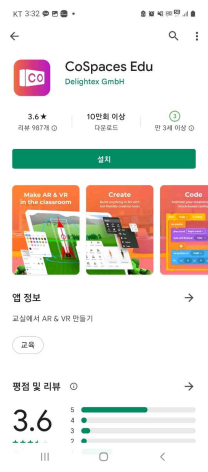
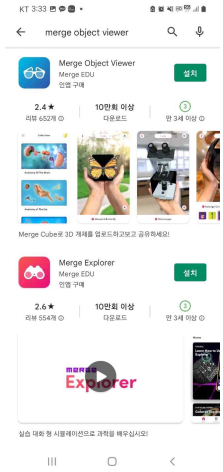
※ **사전과제 완료일 : ~ 7. 3.(일) <배점 10점 중 8점 이상>**

** 배정 아이디, 비밀번호

cnu0	cosp ID	cosp PW	분 야	이 름
1	cnu01	qwerty01	STEAM A(초등)	권O규
2	cnu02	qwerty02	STEAM A(초등)	김O원
3	cnu03	qwerty03	STEAM A(초등)	김O재
4	cnu04	qwerty04	STEAM A(초등)	김O우
5	cnu05	qwerty05	STEAM A(초등)	김O윤
6	cnu06	qwerty06	STEAM A(초등)	박O현
7	cnu07	qwerty07	STEAM A(초등)	박O한
8	cnu08	qwerty08	STEAM A(초등)	박O원
9	cnu09	qwerty09	STEAM A(초등)	박O수
10	cnu010	qwerty10	STEAM A(초등)	박O훈
11	cnu011	qwerty11	STEAM A(초등)	이O현
12	cnu012	qwerty12	STEAM A(초등)	이O우
13	cnu013	qwerty13	STEAM A(초등)	임O우
14	cnu014	qwerty14	STEAM A(초등)	전O현
15	cnu015	qwerty15	STEAM A(초등)	정O호
16	cnu016	qwerty16	STEAM A(초등)	제O우
17	cnu017	qwerty17	STEAM A(초등)	주O진
18	cnu018	qwerty18	STEAM A(초등)	최O우
19	cnu019	qwerty19	STEAM A(초등)	최O원
20	cnu020	qwerty20	STEAM A(초등)	황O혁
21	cnu021	qwerty21	STEAM B(초등)	김O현
22	cnu022	qwerty22	STEAM B(초등)	김O준
23	cnu023	qwerty23	STEAM B(초등)	박O준
24	cnu024	qwerty24	STEAM B(초등)	박O우
25	cnu025	qwerty25	STEAM B(초등)	양O연
26	cnu026	qwerty26	STEAM B(초등)	양O승
27	cnu027	qwerty27	STEAM B(초등)	오O현
28	cnu028	qwerty28	STEAM B(초등)	유O경
29	cnu029	qwerty29	STEAM B(초등)	윤O성
30	cnu030	qwerty30	STEAM B(초등)	윤O민
31	cnu031	qwerty31	STEAM B(초등)	이O연
32	cnu032	qwerty32	STEAM B(초등)	이O모
33	cnu033	qwerty33	STEAM B(초등)	장O준
34	cnu034	qwerty34	STEAM B(초등)	정O윤
35	cnu035	qwerty35	STEAM B(초등)	주O민
36	cnu036	qwerty36	STEAM B(초등)	최O성
37	cnu037	qwerty37	STEAM B(초등)	한O훈
38	cnu038	qwerty38	STEAM B(초등)	황O건

라. 실습 교육 준비 사항

▶ 자세한 사항은 [Edwith - 과제 안내 파일] 참조

스마트폰	CoSpaces Edu 앱 설치	Merge Object Viewer 앱 설치 (머지큐브 뷰어)
		
PC	크롬-설치 필요 / 코스페이스 에듀 프로그램-설치 불필요	

5. 중등부(정보반 제외) 사전과제 제출 안내

가. 과제명: 반복문 활용하기

▶ 자세한 사항은 [Edwith - 과제 안내 파일] 참조

나. 과제 내용: 자신이 작성한 소스 프로그램 내용과, 실행 결과가 하나의 화면에 나오도록 캡처도구를 이용하여 캡처하여 파일을 과제 제출 게시판에 업로드

※ 사전과제 완료일 : ~ 7. 3.(일) <배점 10점 중 8점 이상>

6. 중등부(정보반) 사전과제 제출 안내

가. 과제명: 나만의 두더지잡기 앱 만들기

▶ 자세한 사항은 [Edwith - 과제 안내 파일] 참조

나. 과제 내용: 3장의 두더지잡기 앱 만들기 동영상과, 두더지 스프라이트 모양 등 여러 가지 요소들을 변경하여 나만의 두더지잡기 앱을 만들어서, 앱을 실행시켜 보고, 게임을 진행해보면서 서로 다른 장면 5개를 캡처하여, ppt 파일이나 word, 한글 파일로 작성한 후, pdf 파일로 변환하여 제출

※ 사전과제 완료일 : ~ 7. 3.(일) <배점 10점 중 8점 이상>

7. 사전 온라인 수강 신청 안내

< AI Coding Day 사전 온라인 수강 신청 안내 >

△초등부 공통 1개 프로그램과 중등부 2개 프로그램(정보반 외 공통 1개 프로그램, 정보반 1개 프로그램) 동영상 강의를 수강 기간 내에 개별 수강하는 기본 교육(5.28.(토)~6.5.(일)) 후 △학생의 흥미와 수준에 맞게 분야 지정 교육 또는 학생이 프로그램 1개를 선택하여 배정된 프로그램을 대면수업과 ZOOM을 활용하여 실습교육(7.9.(토) 09:30 ~)을 실시 △이후 실습 교육과 연계하여 방학 기간 동안 개인별 프로젝트 진행 후 최종 결과 발표회(8.5.(금)) 실시

1) 수강 신청 기간 : 2022. 6. 10.(금) 09:00 ~ 6. 12.(일) 24:00 (3일간)

- ▶ 분야 지정 교육 대상 : 초등부(STEAM A,B) / 중등부 수학, 정보 분야 (4개 분야)
- ▶ **수강 신청 대상 : 중등부 에너지, 환경, 생명 분야 (3개 분야)**
- ▶ 실습 교육 2개 프로그램 중 1개 프로그램만 수강 신청 후 참여할 수 있으며, 프로그램 별 참여 인원이 제한되어 1순위 지원 프로그램에 참여하지 못할 수 있음.
(※ 수강 신청서 제출시간 순으로 순위 배정함)

대 상	프로그램	수강 신청 인원	비 고
초등부	내맘대로 만드는 신기한 세상 '꿀벌 실종 사건'	★초등부 지정 교육	※ 별도 수강 신청 없음 (STEAM A, B 2개 반 대면 교육 운영)
중등부	파이썬 데이터 분석	★수학반 지정 교육	※ 별도 수강 신청 없음 (비대면 교육)
	파이썬 게임 만들기	프로그램(반) 별 25명 이내	대면 교육
	인공지능 챗봇 만들기		비대면(ZOOM) 교육
	인공지능 모바일앱 만들기	★정보반 지정 교육	※ 별도 수강 신청 없음 (대면 교육)

- ▶ 기한 내 미 신청 시 임의 배정함
- ▶ 학생별 배정 프로그램은 추후 안내 예정임

2) 수강 신청 방법 : 사전 온라인 수강 신청

- ▶ 사전 온라인 수강 신청 URL은 추후 안내 예정임

3) 우수상 선정 및 시상 : 'AI Coding Day 결과 발표회' 후 프로그램별 우수상 1팀 선정 및 시상 예정 (총 6팀)

<< AI Coding Day 기본교육 동영상 수강: Edwith 이용 매뉴얼 >>

I. 강좌 URL 접속 및 회원 가입

1. 강좌 URL에 접속하여 수강 신청 버튼 클릭

[초등부] 가상현실 세계 만들기 <https://www.edwith.org/aicodingday-cospaces>

[중등부 정보반 외] 파이썬 기초교육 <https://www.edwith.org/aicodingday-python>

[중등부 정보반] 앱인벤터 기초 <https://www.edwith.org/aicodingday-appinventer>

[초등부]AI Coding Day 기본교육_<메타버스 미래도시 만들기> 동영상 강의

과학영재교육원 edwith

이 강좌는 그룹 강좌로 이외의 상세한 정보는 수강생만 볼 수 있습니다.

강좌 개요

타입	그룹 강좌
기간	2022.05.28 ~ 2022.06.05 1주 2일
학습시간	자유롭게 학습
수강 승인 방식	교수자 승인
수료증	미발급

공유하기

수강신청

좋아요 0

수강생 1

2. 회원 가입 -> 사용하는 메일 계정으로 가입

** 수신된 인증메일로 인증 (메일 주소 인증 클릭!)

CONNECT 통합 회원가입



네이버로 시작하기



페이스북으로 시작하기



구글로 시작하기



Apple로 시작하기

또는



메일로 시작하기

이미 가입하셨다면? [로그인](#)

edwith

메일 주소를 인증합니다.

서비스 가입을 위해 입력하신 메일 주소의 인증이 필요합니다.
인증하시려면 아래 버튼을 클릭해주세요.

메일 주소 인증

3. connect 통합 회원 가입

- 별명은 수강 및 출결 확인을 위해 반드시 **분야명**이름 순으로 작성 (공백 사용 불가)

CONNECT 통합 회원가입

귀하의 메일 주소가 인증되었습니다.
이제와 추가 정보를 입력하시면 CONNECT 통합회원으로서의 가입이 완료됩니다.

약관 동의

☒ CONNECT 통합 회원 전에 약관에 모두 동의합니다.

- ☒ 통합회원 이용약관 (필수) [전문보기](#)
- ☒ 개인정보처리방침 (필수) [전문보기](#)
- ☒ 마케팅/홍보 수집 및 이용 (선택)

기본정보(필수)

이메일:

별명:

비밀번호: [비밀번호확인](#) [비밀번호찾기](#)

완료

[예] 스팀A홍길동

II. 초대코드 입력 후, 강의 수강

1. 우측 상단 로그인 -> 회원 가입한 메일 계정으로 로그인
 2. 우측 상단 학사모 아이콘 클릭 -> 나의 강좌 클릭 -> 강좌 참여하기
-> **초대 코드 입력** -> 참여하기
- ** 초대 코드 입력 시에는 관리자 별도 승인 없이 수강 가능함.

[※ 초대 코드의 경우 개별 문자 발송 및 안내]

edwith

나의 강좌 나의 소식 나의 할 일

나의 강좌

참여중인 강좌 종료된 강좌

수강생 : 1명

16기

강좌 기간: 2022.05.28 - 2022.06.05 1주 2일

진도율: 0%

수료율: 미달

강의 시험 위즈 과제 종료평가

참여중인 강좌에 나타나면 수강 가능

【초등부】AI Coding Day 기본교육_<메타버스 미래도시 만들기> 동영상 강의

Ⅲ. 강의 출석 및 수료 기준 안내

1. AI Coding Day 출석은 수강 기간 내, **동영상 시청 100% 완료 및 과제 점수 10점 만점 중 8점 이상**을 만족해야 수료로 처리되어 정상 출석이 됩니다.

수료기준 설정

수료기준은 전체 강좌에 영향을 미치며, 개별 설정은 교수자의 선택 사항입니다.
수료기준을 설정하지 않을 경우 수강생에게 성적관련 피드백을 제공하지 않습니다.
성적이 공개된 강좌는 수료기준을 변경할 수 있으며 수료증 발급 여부만 변경 가능합니다.

진도율 기준 [?] [?]



동영상 시청 완료 기준 [?] [?]



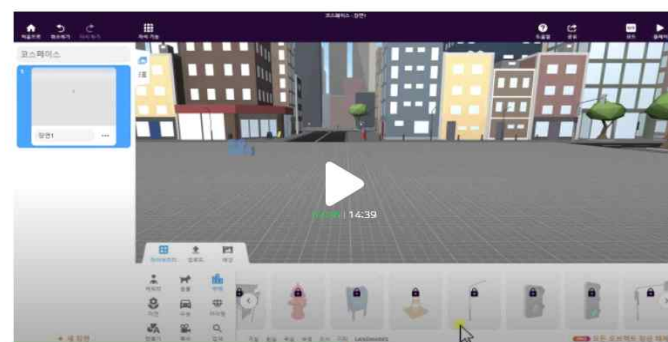
점수 기준 [?] 등급설정하기 →



2. 동영상 시청 후, 오른쪽 하단의 수강완료 버튼을 눌러주세요!

동영상 강의

학습기간 2022.05.16 ~ 2022.05.28



< >

수강완료

※ 과제 제출일 7.3(일) ~ 이후, 평가 후 확인 가능함.

IV. 질의 응답 안내 (강의 내용 및 과제 제출 등)

1. 강의 및 과제 관련 문의 사항은 ▶ 강의 메뉴-[사전과제]-[과제 질의 응답]에 댓글 또는 연관토론 ▶ 토론 메뉴에-[연관 강의 선택]-[글쓰기]-[글 등록하기] 로 올려주세요.

- 11 -

1. 강의 및 과제 관련 문의 사항은 ▶ 강의 메뉴-[사전과제]-[과제 질의 응답]에 댓글 또는 연관토론 ▶ 토론 메뉴에-[연관 강의 선택]-[글쓰기]-[글 등록하기] 로 올려주세요.

토론

제목을 입력하세요. 🔍

연관 강의 선택

전체보기

✓ 최선순 추천순 댓글 많은 순

글쓰기

연관 강의 선택

강의 - 1강. 코스페이시스를 활용한 가상현실 제작(1)
동영상 강의

강의 - 2강. 코스페이시스 활용한 가상현실 제작(2)
동영상 강의

강의 - 3강. 코스페이시스 활용한 가상현실 제작(3)
동영상 강의

등록된 내용이 없습니다.

[illegible]