

2023 AI Coding Day 안내

개 요

- ▶ 대상 : 심화과정 133명 (초등부 38명, 중등부 95명)
- ▶ 협력기관 : 충남대학교 소프트웨어중심대학사업단
- ▶ 내용 : 2023학년도 공통융합교육 : AI Coding Day 는 AI·SW의 기본 개념과 원리를 기반으로 다양한 과제를 해결하는 프로젝트 기반 교육으로 ①AI Coding Day I : 기본 교육(5/20(토) 3시수), ②AI Coding Day II : 실습 교육(7/8(토) 6시수), ③AI Coding Day 결과 발표회(8/26(토) 3시수)로 구성이 됨. AI·SW 분야를 접할 수 있는 기회 제공 및 흥미 유발로 디지털 역량 강화

① AI Coding Day I 기본 교육 실시	② AI Coding Day II 실습 교육 실시
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 대면 교육(※ 중등 정보반 제외) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 초등부 2개반은 '엔트리 블록코딩' 기본 교육 ▶ 중등부 4개반(수학, 물리, 화학, 생명과학)은 '블록 코딩' 1개반, '파이썬 코딩' 2개반으로 기본 교육 (총 3개반) ▶ 중등부 4개반(수학, 물리, 화학, 생명과학)은 학생의 흥미와 수준에 맞게 프로그램 1개를 선택해서 참여 【※ 수강 신청 안내(8page) 참조】 <input type="checkbox"/> 비대면 교육(※ 중등 정보반만 해당) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 중등 정보반은 동영상 수강으로 진행 √수강기간 내 개별 수강 (자유롭게 학습) & 사전과제 제출 ▶ 동영상 수강 : Edwith 온라인 클래스 (https://www.edwith.org/) 【※ Edwith 이용 안내(10page) 참조】 <p>※ 강의 및 과제 제출 관련 문의 사항은 강의 메뉴-[과제 질의 응답] 또는 토론 메뉴-[글쓰기]를 이용하여 진행</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 초등 2개 반(20명 이내), 중등 4개 반(25명 이내) 총 6개 반으로 구성하여 대면수업과 ZOOM을 활용한 실습교육 ※ 각 반별 대면 교육 또는 비대면 교육 (ZOOM) 진행 <li style="text-align: center;"> <ul style="list-style-type: none"> ■ 실습교육 : 7/8(토) 09:30~15:20 [초등], 09:30~15:35 [중등] <li style="background-color: #e0f2f1; text-align: center;">③ AI Coding Day 결과 발표회 ▶ 방학 기간 동안 '개인별 프로젝트' 진행 후 최종 결과 발표회 실시 ※ 각 반별 대면 발표 또는 ZOOM 발표 진행 ▶ 프로그램별 우수상 1팀 선정 및 시상 예정 (총 6팀) <li style="text-align: center;"> <ul style="list-style-type: none"> ■ 결과 발표회 : 8/26(토) 13:00~15:20 [초등], 13:00~15:35 [중등]

프로그램 구성 (초등 2개 반, 중등 4개 반 / 총 6개 반 구성)

주제	기본 교육 [5/20(토) 3시수]	실습 교육 [7/8(토) 6시수] ※ 대면 교육 또는 비대면 교육(ZOOM) 진행	결과 발표회 [8/26(토) 3시수]
			▶개인별 프로젝트 진행 후 최종 결과 발표회 ※ 대면 발표 또는 ZOOM 발표 진행
생활 속 데이터 분석 ▶ 초등부 지정 교육	<u>엔트리 데이터분석 (대면)</u> - 엔트리 데이터분석 블록과 프로그래밍 구조 - 엔트리 데이터분석 따라 하기 ※ 대면 교육 (2개 반 운영)	<u>데이터로 우리 마을 하천 지키기</u> - 수생태계 파괴에 대한 문제를 인식하고 이를 해결하기 위해 다양한 종류의 수질검사를 실행하고, 검사 결과 데이터를 엔트리 데이터 분석 기능을 이용하여 물의 종류별 오염도를 시각화 해본다. (2개 반 운영)	<u>생활 속 데이터 분석 활용하기</u> - 생활 속에 데이터 분석이 필요한 분야를 찾아보고 실제 데이터를 수집하여 엔트리 데이터 분석 기능을 활용하여 분석해봅니다. (2개 반 운영)
인공지능 챗봇 만들기 ▶ 수강 신청	<u>엔트리 인공지능 (대면)</u> - 인공지능 개요 - 엔트리 인공지능 블록 활용 - 인공지능지 모델 학습하고 활용하기 ※ 대면 교육 (중등 1개 반 운영)	<u>인공지능 챗봇 만들기</u> - 챗봇의 개념, 원리 및 구조를 알아보고, 챗봇 시나리오를 구성하여 간단한 머신러닝 모델과 블록코딩으로 인공지능 챗봇을 만드는 방법을 배웁니다. (중등 1개 반 운영)	<u>나만의 인공지능 챗봇 만들기</u> - 본인이 관심있는 분야의 인공지능 챗봇을 구상하여 블록코딩으로 구현하여 봅니다. (중등 1개 반 운영)
파이썬 데이터 분석 ▶ 수강 신청	<u>파이썬 프로그래밍 기초 (대면)</u> - 실습 교육 및 프로젝트 수행을 위한 파이썬 기초 프로그래밍 방법을 배웁니다. [1] 파이썬 기본 문법 [2] 파이썬 제어문 ※ 대면 교육 (중등 1개 반 운영)	<u>공공 데이터 활용하기</u> - 파이썬 데이터분석으로 공공 데이터포털에서 제공하는 데이터나 자신이 직접 수집한 데이터를 이용하여 데이터를 분석하고 활용하는 방법을 배웁니다.(ex) 운동안하는 이유, 청소년 정신건강 분석 등) (중등 1개 반 운영)	<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. (중등 1개 반 운영)

주제	기본 교육 [5/20(토) 3시수]	실습 교육 [7/8(토) 6시수] ※ 대면 교육 또는 비대면 교육(ZOOM) 진행	결과 발표회 [8/26(토) 3시수] ▶개인별 프로젝트 진행 후 최종 결과 발표회 ※ 대면 발표 또는 ZOOM 발표 진행
	파이썬 게임 만들기 ▶ 수강 신청	파이썬 프로그래밍 기초 (대면) - 실습 교육 및 프로젝트 수행을 위한 파이썬 기초 프로그래밍 방법을 배웁니다. [1] 파이썬 기본 문법 [2] 파이썬 제어문 ※ 대면 교육 (중등 1개 반 운영)	파이썬 게임 만들기 - 파이썬 프로그래밍 언어와 PyGame 라이브 러리를 활용하여 슈팅 게임 등을 직접 만들어 보면서 게임 프로그래밍의 기본 원리를 배웁 니다. (중등 1개 반 운영)
인공지능 모바일앱 만들기 ▶ 정보반 지정 교육	앱인벤터 기초 (동영상 수강) - 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 HelloPurr 앱 만들기(25분) [2] 피아노앱 만들기(25분) [3] 두더지 게임 만들기(25분) ※ 비대면 교육 (중등 정보반 운영)	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. (중등 정보반 운영)	나만의 AI모바일앱 만들기 - AI앱인벤터를 이용하여 나만의 인공지능 모 바일앱을 구상하고 만들어봅니다. (중등 정보반 운영)

AI Coding Day | : 기본 교육

□ 대면 교육 진행 [※ 중등 정보반만 제외]

- ▶ 기본 교육 : 5/20(토) 13:00~15:20 [초등], 13:00~15:35 [중등] (3시수)
- ▶ 초등부 2개 반(STEAM A, B)은 ‘엔트리 블록코딩’ 으로 <분야 지정 교육>으로 진행
- ▶ 중등부 4개 반(수학, 물리, 화학, 생명과학)은 ‘블록 코딩’ 1개 반, ‘파이썬 코딩’ 2개 반으로 진행하며, <학생의 흥미와 수준에 맞게 프로그램 1개를 선택해서 참여>
- 【※ 수강 신청 안내(8page) 참조】

▶ 수강 신청 대상 : 중등부 수학, 물리, 화학, 생명과학 분야 (4개 분야)

대 상	프로그램	수강 신청 인원	비 고
초등부	생활 속 데이터 분석	★초등부 지정 교육	※ 별도 수강 신청 없음 (STEAM A, B 2개 반 대면 교육 진행)
중등부	인공지능 챗봇 만들기(블록코딩)	25명 이내	※ 사전 수강 신청 3개 반 대면 교육 진행
	파이썬 데이터 분석	25명 이내	
	파이썬 게임 만들기	25명 이내	

- ▶ 프로그램별 장소 : ※ 중등부 사전 수강 신청 및 배정 후 강의실 안내 예정.

□ 비대면 교육 진행 [※ 중등 정보반만 해당]

- ▶ 중등 정보반은 <동영상 수강으로 기본교육 진행>
- ※ 교과 과정과 연계하여 ‘인공지능 모바일앱 만들기’ 프로그램을 지정 교육으로 실시함.
- ▶ 기본 교육 내용 : 앱인벤터 기초 (동영상 수강)
- ▶ 동영상 수강 : Edwith 온라인 클래스 (<https://www.edwith.org/>)
 - 수강기간 : 5/20(토) ~ 7/7(금) / 동영상 강의 수강기간 내 개별 수강 (총 3시수)
- ▶ **중등부 정보반 기본교육 강좌 URL**

[중등부 정보반] 앱인벤터 기초 / 클래스 코드 : ※개별 안내 예정.

<https://www.edwith.org/aicodingday-appinventer>

중등부(정보반) 사전과제 제출

가. 과제명: 나만의 두더지잡기 앱 만들기

- ▶ 자세한 사항은 [Edwith - 과제 안내 파일] 참조

나. 과제 내용: 3장의 두더지잡기 앱 만들기 동영상을 보고, 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. 7.(금) <배점 10점 중 8점 이상>**

기본 교육 수료 기준

※ **동영상 시청 100% 완료 및 과제 점수 10점 만점 중 8점 이상**을 만족해야 수료 및 정상 출석

▶ 강의 및 과제 제출 관련 문의 사항은 Edwith 강의 메뉴-[과제 질의 응답] 또는 토론 메뉴-[글쓰기]를 이용하여 진행

■ **운영기간 : 5/20(토) ~ 7/7(금)**

AI Coding Day II : 실습 교육

- ▶ 실습교육 : 7/8(토) 09:30~15:20 [초등], 09:30~15:35 [중등] (6시수)
- ▶ 초등 2개 반(20명 이내), 중등 4개 반(20명 ~ 25명 이내) 총 6개 반으로 구성하여 대면수업과 ZOOM을 활용한 실습교육 ※ 각 반별 대면 교육 또는 비대면 교육 (ZOOM) 진행

AI Coding Day III : 결과 발표회

- ▶ 결과 발표회 : 8/26(토) 13:00~15:20 [초등], 13:00~15:35 [중등] (3시수)
- ▶ 방학 기간 동안 ‘개인별 프로젝트’ 진행 후 각 프로그램별로 결과 발표회 실시
※ 프로그램 별 대면 발표 또는 ZOOM 발표 진행
- ▶ 프로그램별 우수상 1팀 선정 및 시상 예정 (총 6팀)

사전 온라인 수강 신청 : 중등부 4개 반(수학, 물리, 화학, 생명과학)만 해당

< AI Coding Day 사전 온라인 수강 신청 안내 >

중등부 4개 반(수학, 물리, 화학, 생명과학)은 ‘블록 코딩’ 1개 반, ‘파이썬 코딩’ 2개 반으로 총 3개 반의 프로그램을 구성하여 AI Coding Day 진행 △**학생의 흥미와 수준에 맞게 프로그램 1개를 선택하여 배정된 프로그램으로 기본교육(5/20(토) 3시수) 참여** △이후 실습 교육(7/8(토) 6시수), 방학 기간 동안 개인별 프로젝트 진행 후 최종 결과발표회(8/26(토) 3시수) 실시

- ▶ 초등부 2개 반(STEAM A, B)은 ‘엔트리 블록코딩’으로 <분야 지정 교육>으로 진행
- ▶ 중등 정보반은 교과 과정과 연계하여 <동영상 수강>으로 기본교육 진행 (비대면)

① 수강 신청 기간 : 2023. 5. 15.(월) 09:00 ~ 5. 16.(화) 24:00 (2일간)

▶ **수강 신청 대상 : 중등부 수학, 물리, 화학, 생명과학 분야 (4개 분야)**

- ▶ 실습 교육 3개 프로그램 중 1개 프로그램만 수강 신청 후 참여할 수 있으며, 프로그램 별 참여 인원이 제한되어 1순위 지원 프로그램에 참여하지 못할 수 있음.
(※ 수강 신청서 제출 시간 순으로 순위 배정함)

대 상	프로그램	수강 신청 인원	비 고
초등부	생활 속 데이터 분석	★초등부 지정 교육	※ 별도 수강 신청 없음 (STEAM A, B 2개 반 대면 교육 진행)
중등부	인공지능 챗봇 만들기(블록코딩)	25명 이내	※ 사전 수강 신청 3개 반 대면 교육 진행
	파이썬 데이터 분석	25명 이내	
	파이썬 게임 만들기	25명 이내	
	인공지능 모바일앱 만들기	★정보반 지정 교육	※ 별도 수강 신청 없음 (비대면 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

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

AI코딩데이 - 중등 정보반 앱인벤터 기초

과학교육원 · edwith

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

강좌 개요	
타입	그룹 강좌
기간	2023.05.09 ~ 2023.07.08 8주 5일
학습시간	자유롭게 학습
수강 승인 방식	교수자 승인
수료증	미발급

공유하기

수강신청

좋아요 3 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.
이메일 주자 정보를 입력하시면 CONNECT 통합회원으로서의 가입이 완료됩니다.

약관 동의

CONNECT 통합 회원 전체 약관에 모두 동의합니다.

통합회원 이용약관 (필수) 전문보기

개인정보처리방침 (필수) 전문보기

마케팅/홍보 수집 및 이용 (선택)

기본정보(필수)

이메일:

별명:

비밀번호:
자이싱(영문/숫자) 8자리 이상 입력해주세요.

[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.

The top screenshot shows the '나의 강좌' (My Courses) page. On the right side, there is a green button labeled '+ 강좌 참여하기' (Join Course), which is circled in red. Below it, there is a list of courses, with the first one '시코딩데이 - 중등 정보반 앱인벤터 기초' (Sicoding Day - Middle School Information Class App Inventor Basics) also circled in red.

The bottom screenshot shows the details for the '시코딩데이 - 중등 정보반 앱인벤터 기초' course. It includes a table with the following information:

강좌 기간	2023.05.09-2023.07.08 8주 5일	진도율	0%	0/4	0/0	0/1	0/0
장수	이정	수료기준	수료증 미발급	강의	시험 위주	과제	동료평가

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.

진도를 기준 [?]



동영상 시청 완료 기준 [?]



점수 기준 [?] 등급 설정하기 →



2. 동영상 시청 후, 오른쪽 하단의 수강완료 버튼을 눌러주세요!

동영상 강의

학습기간 종료 2022.05.20 ~ 2022.06.05



수강완료

3. 왼쪽 메뉴에서 [성적 조회]를 통해 본인의 수료 여부를 확인하실 수 있습니다.

※ **과제 제출일 7. 기금 ~ 이후, 평가 후 확인 가능함.**

성적조회

▲ 수료기준: *총점 8점, 강의 진도율 100% 이상

이 강의를 수료하시려면 진도율 100%이상, 점수 8점 이상(취조 100%제출)을 획득하셔야 합니다.

진도율 | 0% | 점수 | 0점

상세 성적

	제목	진행일자	점수	결과
1	동영상 강의	-	-	확인
2	동영상 강의	-	-	확인
3	동영상 강의	-	-	확인
4	나만의 두더지잡기 앱 만들기	-	0 / 10	확인
5	과제 질의 응답	-	-	확인

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.

과제 질의 응답

과제에 대한 질문이 있으면 여기에 댓글 또는 토론 메뉴에서 연관강의를 [과제 질의 응답]으로 선택하고 올려주세요.

공유하기 | 좋아요 0

댓글 | 연관 토론

댓글을 입력하세요.

☒ @ √x | 비공개 | 등록

최신순 | 등록순 | 추천순 | 나의 글만 보기

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.

