

3

어서와!

세계는 처음이지?



# 공부할 문제

인공지능 프로그램 도구의 구성요소와 각각의 기능을 활용하여 여행장소 추천 프로그램을 만들어 봅시다.

# 오늘의 활동!

1

프로그램 계획 작성하기

2

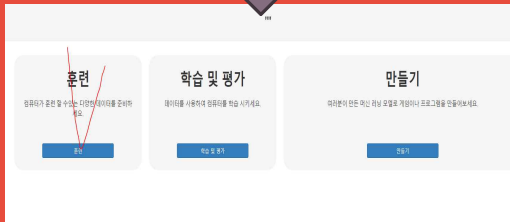
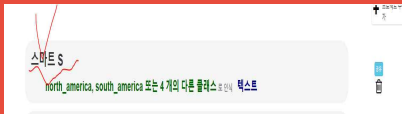
인공지능 프로그램 활용  
여행장소 추천 프로그램  
만들기



제대로  
추천을 해주기  
위해서는?

---

먼저,  
데이터를  
많이 넣어주세요!



스마트S  
선택

훈련 선택

north\_america, south\_america 또는 4 개의 다른 클래스로 인식 텍스트

내용영역을 추가하기

북아메리카

맛있는 커피가 보고 싶어

+

댓글을 써주세요

1

남미

고대 제국의 신비한 유물을 보...

+

댓글을 써주세요

1

아시아

알려지지 않은 커피 맛

+

댓글을 써주세요

1

유럽

예쁜 건물과 멋진 가구를 가...

+

댓글을 써주세요

1

아프리카

광활한 풍경과 자연을 보고...

+

댓글을 써주세요

1

오세아니아

로얄 가보고 싶어

+

댓글을 써주세요

1

대륙별 예상  
되는 단어를  
나타내기로  
이터로 넣기

자기 데이터 10개 넣고  
홈페이지  
댓글로 넣은 데이터 남기기

예) 관광지,  
나라특징,  
등등

## 01 프로그램 계획 작성하기



프로그램을 위한, 변수란?

변수 = 데이터 임시 저장 공간,  
자료 저장 상자

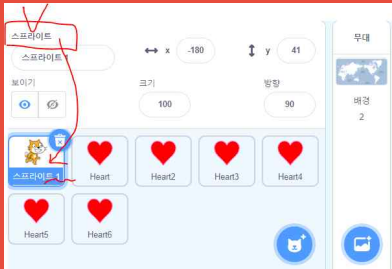


# 01 프로그램 계획 작성하기



## 프로그램을 위한, 스트라이프란?

프로그램에서  
사용하는 모양  
→ 각각의 스트라이프  
모양에 코딩을 할 수 있음



## 01 프로그램 계획 작성하기



### 변수 만드는 법

1. 변수 메뉴 이용
2. 블록 이용

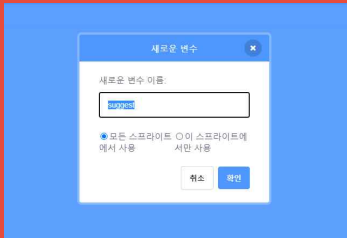
-> 변수 만들기 버튼 누르기

# 01 프로그램 계획 작성하기



## 변수 만드는 법

변수 만들기  
이름 = suggest



## 01 프로그램 계획 작성하기



### 변수 만드는 법

변수 만들기  
이름 = suggest

변수 이름을 정하는 이유는?  
상자의 뚜껑을 닫으면 뭐가 있는  
지 모르니까 이름을 적어두는 것

현재 변수의 개수  
-> 레이블의 개수  
= 즉 대륙의 개수

# 01 프로그램 계획 작성하기



## 머신러닝 블록 스크래치 활용하기

머신 러닝 블록  
스크래치 활용 가능  
->훈련된 프로그램의 레이블이  
블록으로 스크래치에 만들어져있음!



## 01 프로그램 계획 작성하기



# 프로그램 계획 작성하기

\* 교과서 78~79쪽

절차적 사고 과정에 따라  
어서와! 세계는 처음이지?를 만들기 위한  
계획을 작성하여 봅시다.  
- 활동지 1~4번 활동하기

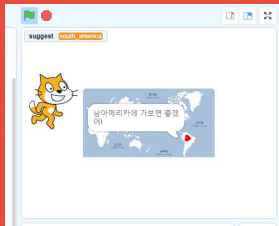
## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



## 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기

\* 활동지2) 5~7번 활동

가보고 싶은 곳의 특징을 이야기  
하면 세계의 여러곳을 추천하는  
프로그램을 만들어보자!



## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈

1. 크롬으로 접속하기
2. 언어선택 - 한국어(오른쪽 상단에서 선택 가능)
3. Machine learning for kids 검색하기  
(머신러닝 포 키즈 라고 네이버 한글 검색도 가능)  
링크 주소 복사 <https://machinelearningforkids.co.uk/>
4. 아이디: sbsb63자기번호// 비번:great\*spade  
예) 1번 아이디 sbsb631// 비번:great\*spade(비번은 동일)



## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈



로그인 -> s퀴즈 프로젝트에서 만들기 통해 스크래치3 들어가기

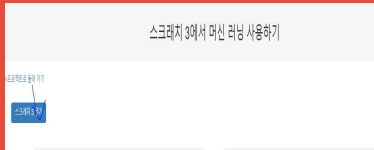
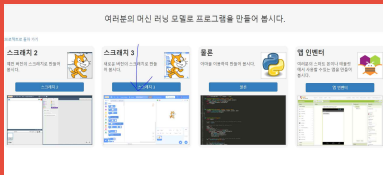
## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈

스크래치 3를 사용할거예요!(설치없어도 가능)

이제 스크래치로 만들러 가볼까요?

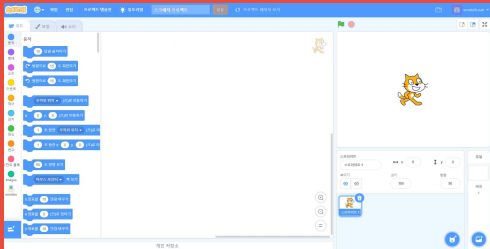


## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈

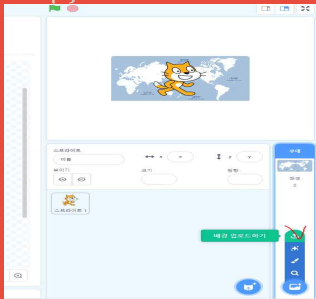
스크래치 화면이에요~!



## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈



먼저 필요한 배경을 추가해  
봅시다!

1. 아랫 부분에 그림 모양버  
튼 누르기

2. 맨 위의 사진 업로드 클릭  
해서 같이 올려준 세계지도  
사진 업로드 하기

## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기

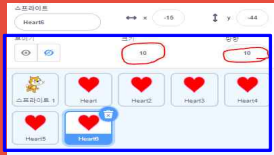


# 머신러닝 포킴즈



모양 페이지에 이 버튼을 눌러

모양 5개를 만들어주세요!  
크기는 x:10 y:10으로 줄여서  
작은 크기로 해주세요!



## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈

코드를 활용해서  
예) 가보고 싶은 '소금 사막'  
가보고 싶어'라고 하면

남아메리카에 가보면 좋겠어!  
라고 위치와 함께 추천을 해  
주는 프로그램을 만들어 봅  
시다!

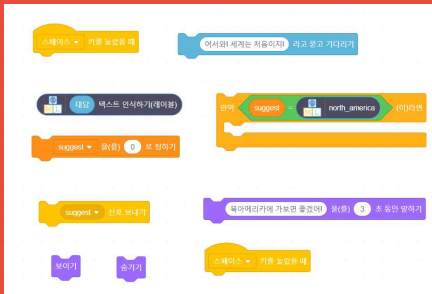


## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈

사용할 블록들을  
참고해주세요!



## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈

1. 변수 정하기 = 변수 이름 suggest
  2. 변수( 자신이 가고 싶은 곳)를 머신러닝블럭에 있는 대답/ 텍스트로 인식하게블럭 활용하기
  3. 인식 후에 suggest(변수) 신호 보내기
  4. 신호를 받으면 하트 모양에 각각 대륙별로 모양이 나타나면서 추천할 장소를 이야기 하게 하기
- \*자신이 계획한 코드 참고하면서 활동해보기



## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈

너무 어렵다면?!

보고 참고할 코드 블록입니다~^^

고양이 모양 스트라이프 코딩



## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈

하트모양 = 각각의 대륙  
= 레이블

예) 북아메리카 하트 모양

인공지능 블럭 및  
말할 문구

“~에 가보면 좋겠어”를  
바꿔줘야함

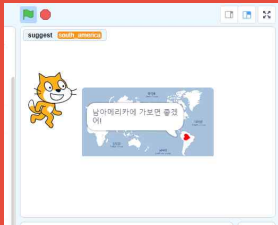


## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈

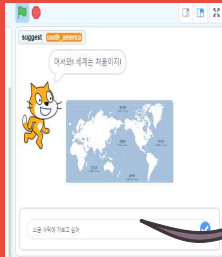
코드블럭을 활용해서 개성넘치는  
나만의 퀴즈프로그램을  
만들어 봅시다!



## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈



잘 되는지 실행은?! 오른쪽 위 녹색-> 실행

빨강 -> 정지

\* 체크표시에 가고 싶은 곳을 이야기하면 대륙 이름이 잘 나오는지 확인하기

## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈



저장은?!  
내컴퓨터에  
저장 해주세요

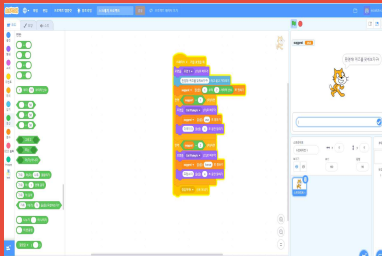
## 02 어서와! 세계는 처음이지 프로그램 만들기



# 머신러닝 포 키즈

오늘의 미션?!

완성한 화면과 나  
코드 사진  
두장 사진을 찍어 선생  
님께 문자(0508-4172-  
3121)로 사진 전송 또는  
자기생각올리기에 (사  
진)하고 올리기





# 머신러닝 포 키즈

여러분!

지금까지 AI프로그램을 활용한

프로그램 만들기 수업에 잘 참여해주어 고맙습니다^^