

2

똑똑한

퀴즈 프로그램

A logo for a quiz program. The word "quiz" is written in white lowercase letters inside four overlapping teal speech bubbles. The entire logo is contained within a white rounded rectangular box with a black border and a small tail pointing downwards.

quiz

여러분

프로그래밍이란 무엇일까요?

프로그래밍은 “컴퓨터 또는 스마트폰 같은 기기들이 일을 할 수 있도록 명령이나 처리 과정을 만드는 과정”입니다

공부할 문제



인공지능 프로그램 도구의 구성요소와 각각의 기능을 활용하여 간단한 사회 퀴즈 프로그램을 만들어 봅시다.

오늘의 활동!

1

프로그램 계획 작성하기

2

인공지능 프로그램 활용
사회 퀴즈 프로그램 만들기



똑똑한 퀴즈를 위해선?

먼저,
데이터를
많이 넣어주세요!

S 퀴즈

미국, 영국 또는 2 개의 다른 클래스로 인식 텍스트

공유하기



훈련

컴퓨터가 훈련 할 수있는 다양한 데이터를 준비하십시오.

훈련

학습 및 평가

데이터를 사용하여 컴퓨터를 학습 시키세요.

학습 및 평가

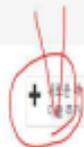
만들기

여러분이 만든 혁신 리빙 모델로 게임이나 프로그램을 만들어보세요.

만들기

S 퀴즈
선택

훈련 선택



미국

나라 이름이 10개 이상
되었을 경우에는 따로
더 넣지 않아도 됨

나라 이름
= 레이블

영문으로
넣기

예) 미국
= usa



자기 데이터 5개 넣고
홈페이지
댓글로 넣은 데이터 남기기

각 나라별
특징을
데이터로
넣기

예) 관광지,
특징,
정치체제 등
등

01 프로그램 계획 작성하기



퀴즈를 위한, 변수란?

변수 = 데이터 임시 저장 공간,
자료 저장 상자

01 프로그램 계획 작성하기



변수 만드는 법

1. 변수 메뉴 이용
2. 블록 이용

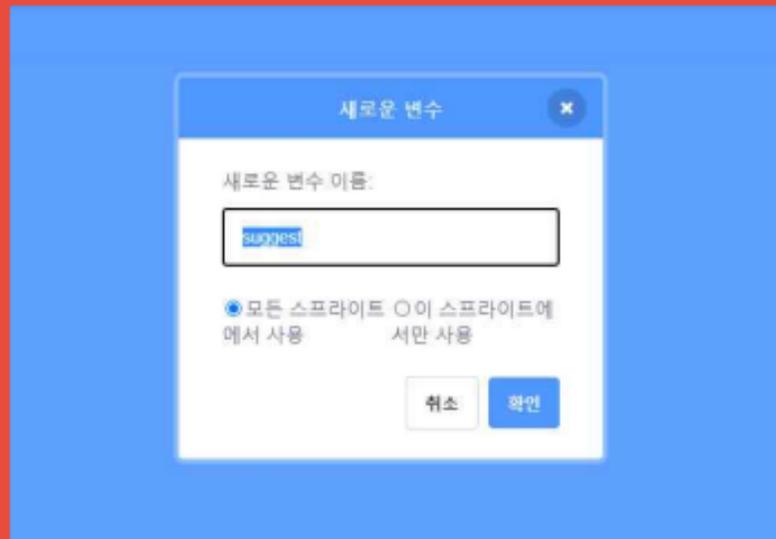
-> 변수 만들기 버튼 누르기

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 나라의 개수

01 프로그램 계획 작성하기



난수란?

난수 = 랜덤, 임의의 수

컴퓨터가 내가 지정한 범위의
숫자를 골라서 다시 돌려줌

난수는
로또의 숫자가 뽑히
는 것과 같이 숫자를
랜덤으로 지정해줌

01 프로그램 계획 작성하기



난수란?

The image shows a Scratch programming interface. On the left, the '연산' (Operators) block menu is visible, with the '난수' (Random Number) block highlighted by a red circle. On the right, a red-bordered box shows a zoomed-in view of the '난수' block, with a red arrow pointing to the '1' input field, indicating the starting value for the random number.

01 프로그램 계획 작성하기



난수와 변수를 합쳐 사용하려면



난수로 변수를 정해
원하는 퀴즈를 풀게하기

난수의 범위 = 레이블 수

01 프로그램 계획 작성하기



프로그램 계획 작성하기

* 교과서 78~79쪽

절차적 사고 과정에 따라
보다 똑똑한 사회 나라 퀴즈 프로그램을
만들기 위한 계획을 작성하여 봅시다.

- 활동지 1~4번 활동하기

02 사회 프로그램 만들기



척척 똑똑 사회 퀴즈

* 활동지2) 5~7번 활동

자신감 있게
세계 여러나라의 특징을
 물어보면
나라의 이름을 맞추는
사회퀴즈 프로그램을 만들어보자!



02 사회 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 사회 프로그램 만들기



머신러닝 포 키즈



로그인 -> s퀴즈 프로젝트에서 만들기 통해 스크래치3 들어가기

02 사회 프로그램 만들기



머신러닝 포 키즈

테스트가 잘 되면! 성공!

이제 스크래치로 만들러 가볼까요?

왼쪽 상단의 프로젝트로 이동버튼을 누르고

오른쪽의 만들기를 눌러주세요!



02 사회 프로그램 만들기



머신러닝 포 키즈

스크래치 3를 사용할거예요!(설치없어도 가능)

이제 스크래치로 만들러 가볼까요?

여러분의 머신 러닝 모델로 프로그램을 만들어 봅시다.

스크래치 2

대부분의 스크래치로 만들어 봅시다.

스크래치 3

새로운 버전의 스크래치로 만들어 봅시다.

물론

여러분 이해하지 못할지 않습니다.

앱 인벤터

여러분의 스크립트 언어나 행동만 역시 사용할 수 있는 것을 만들어 봅시다.

스크래치 3에서 머신 러닝 사용하기

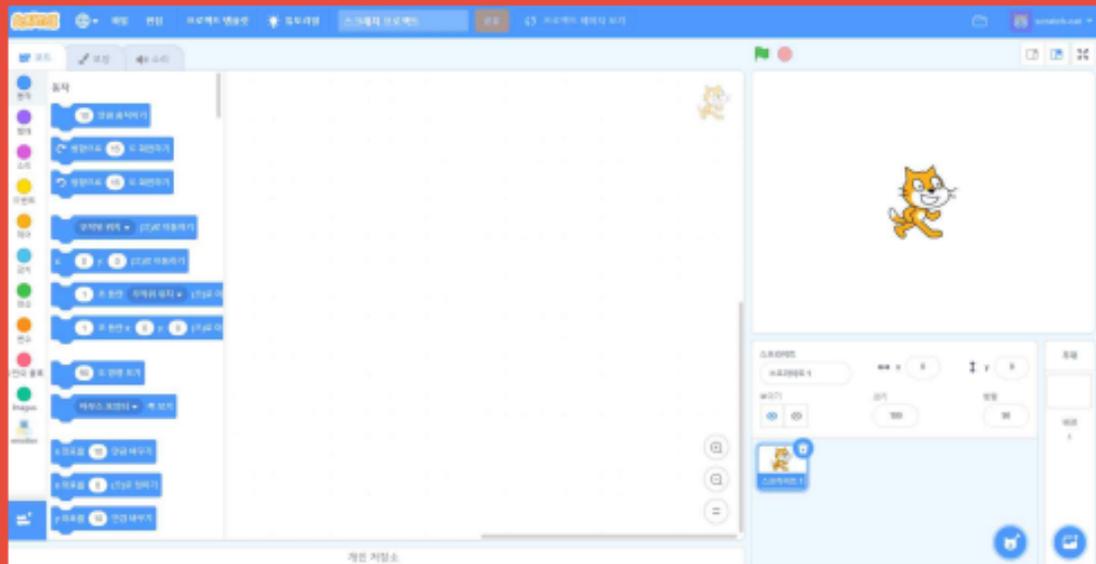
스크래치 3

02 사회 프로그램 만들기



머신러닝 포 키즈

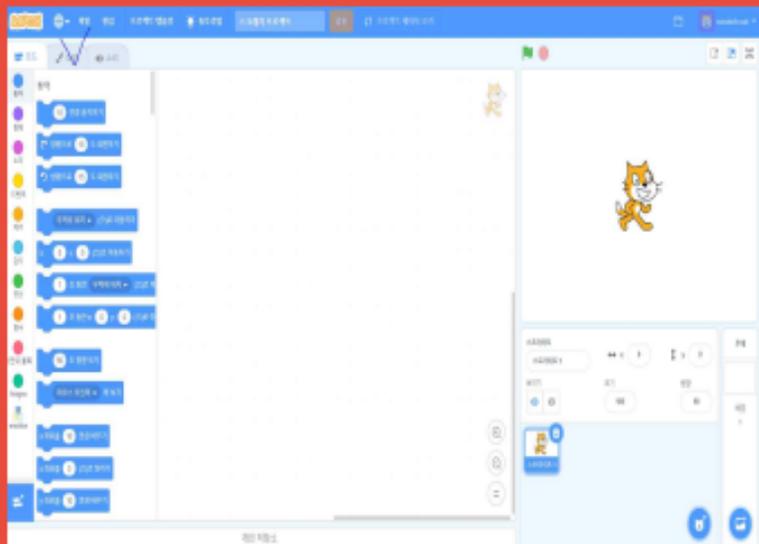
스크래치 화면이에요~!



02 사회 프로그램 만들기



머신러닝 포 키즈

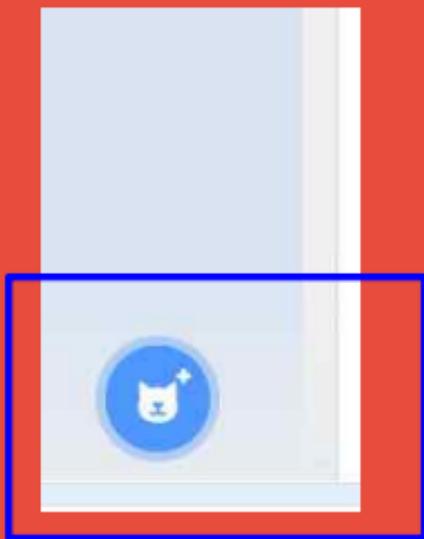


먼저 필요한 모양을 추가해
봅시다!
윗부분에 모양버튼 누르기

02 사회 프로그램 만들기



머신러닝 포 키즈



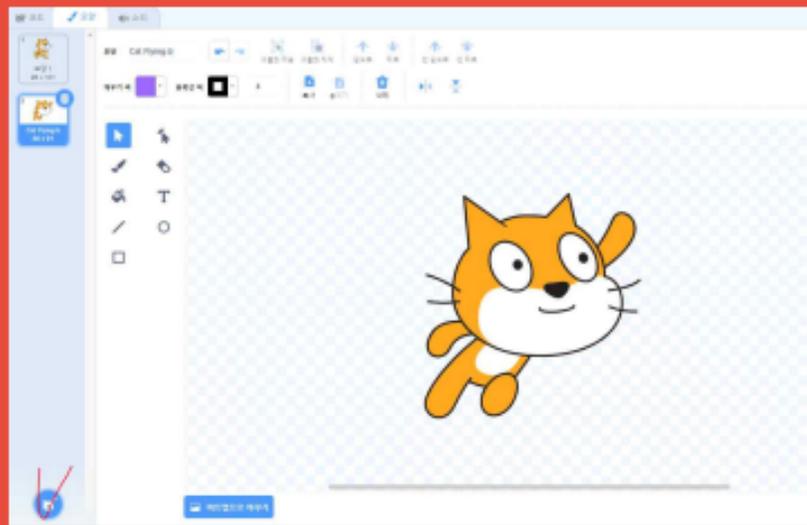
모양 페이지에 이 버튼을 눌러

모양 2개를 만들어서
한모양은 첫 화면에
한모양은 퀴즈를 맞추면 나오게
해주세요

02 사회 프로그램 만들기



머신러닝 포 키즈



이렇게 모양을
모두 추가하였으면 다시
왼쪽상단의 코드탭으로
돌아와주세요!
(원하는 모양으로 사용 가능)

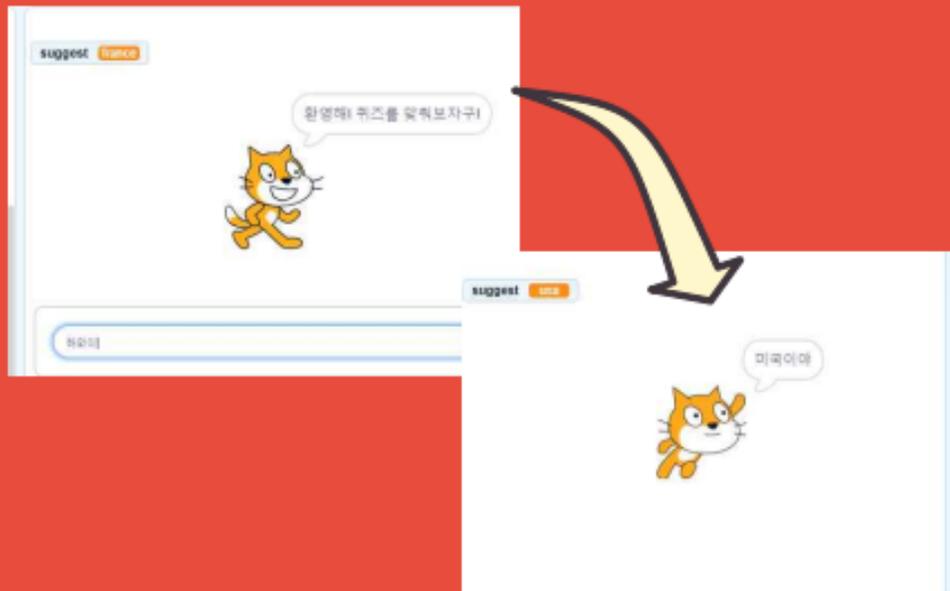
02 사회 프로그램 만들기



머신러닝 포 키즈

코드를 활용해서
예) '하와이는' 하고
문제를 내면

'미국이야'라고 대답하며
모양이 바뀌도록 하는
퀴즈 프로그램을 만들어
보세요!



02 인공지능프로그램 경험하기



머신러닝 포 키즈

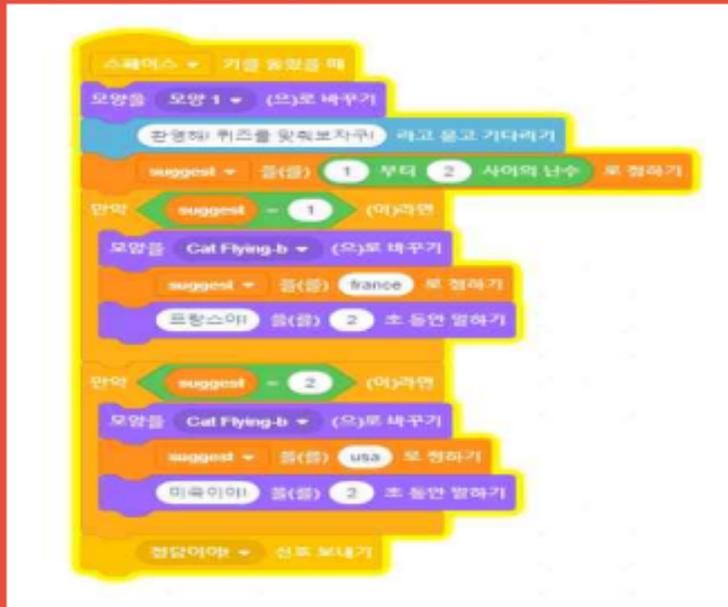
1. 레이블(나라의 수)만큼 난수의 범위 정하기
 2. 변수 = 난수가 되면
 3. 변수 = 나라이름으로 지정해주기
 4. 모양바꾸면서 정답 외치기
- *자신이 계획한 코드 참고하면서 활동해보기

02 인공지능프로그램 경험하기



머신러닝 포 키즈

너무 어렵다면?! 보고 참고할 코드 블럭입니다~^^

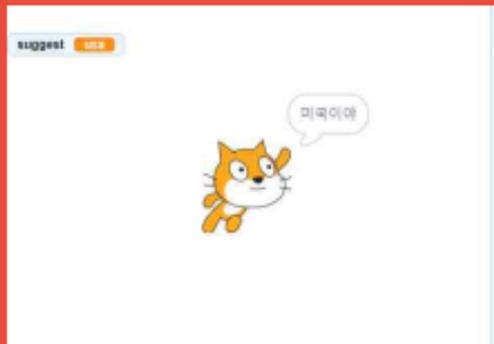


02 인공지능프로그램 경험하기



머신러닝 포 키즈

코드블럭을 활용해서 개성넘치는
나만의 퀴즈프로그램을
만들어 봅시다!



02 인공지능프로그램 경험하기

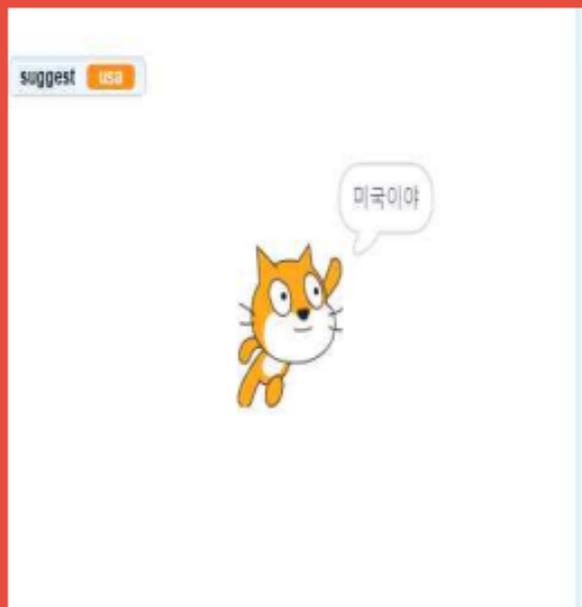
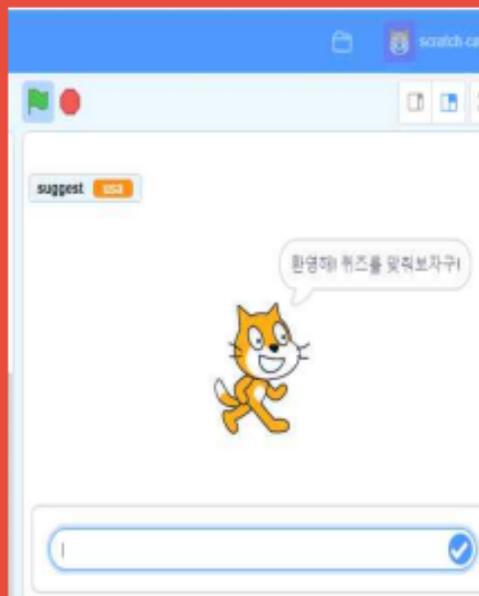


머신러닝 포 키즈

잘 되는지 실행은?! 오른쪽 위 녹색-> 실행

빨강 -> 정지

* 체크표시에 문제를 내면
나라의 이름이 잘 나오는지 확인하기



02 인공지능프로그램 경험하기



머신러닝 포 키즈

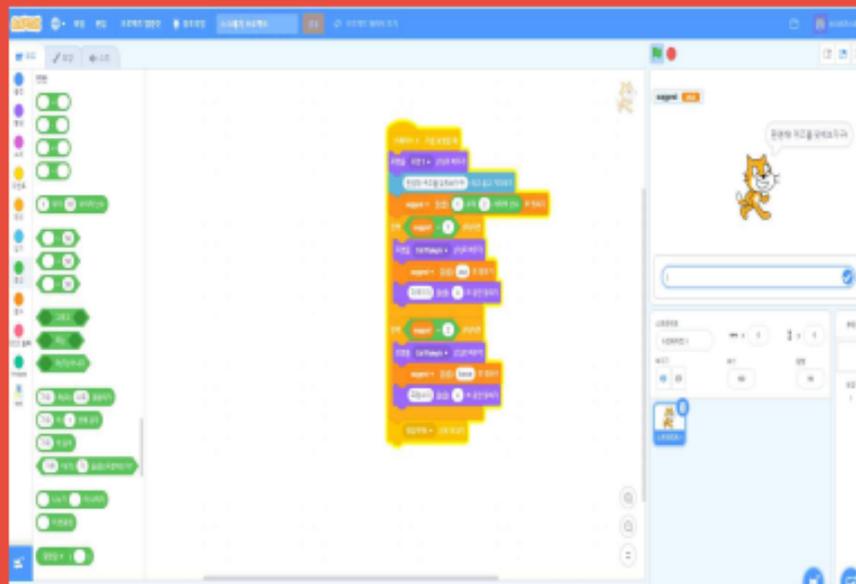


저장은?!
내컴퓨터에
저장 해주세요

02 인공지능프로그램 경험하기



머신러닝 포 키즈



오늘의 미션?!

완성한 화면과 내가 나오게 사진을 찍어 선생님께 문자(0508-4172-3121)로 사진 전송 또는 자기생각올리기에 (사진)하고 올리기



머신러닝 포 키즈

다음시간에는?!

똑똑한 내가 가고싶은 나라 추천! 프로젝트를
함께하도록 하겠습니다^^!