



더 큰 꿈과 사랑으로 행복한 서원교육

서원교육통신

전주서원초

2023-55호

우)55054 전주시 완산구 오두정길 45 063)221-8056(교무실), 221-8057(행정실)

2023 디지털 새싹 프로그램 신청 안내

안녕하십니까? 학부모님 가정에 행복과 건강이 가득하길 기원합니다.

학생들의 디지털 소양 함양 및 잠재력 계발·신장의 기초를 마련하기 위한 2023학년도 상반기 디지털 새싹 프로그램을 5-6학년을 대상(15명 이내)으로 아래와 같이 운영합니다. 내용을 살펴보고 신청을 원하는 경우, 신청서를 4월 25일 화요일까지 3층 영어실로 제출해 주세요. 우리 학교 학생들의 적극적인 참여를 바랍니다.

프로그램명	일시(주 2회)	기간	장소	수강료
디지털 약자를 생각하는 인공지능 (머신러닝, 디지털 리터러시 교육)	매주 수요일, (오후 1:30~2:10) 금요일 (오후 2:20~3:00)	2023.5.3. ~6.30.	3층 영어실 및 스마트실	무료 (전액 교육부 지원)

※ 프로그램 신청 인원(5,6학년 대상 15명) 초과 시 먼저 신청한 순서대로 선발합니다.

(신청 인원이 10명 미만일 경우 해당 프로그램의 개설이 어렵습니다.)

※ 자세한 사항은 뒷면 교육 프로그램 소개를 참고해주시길 바랍니다.

기타 궁금하신 사항은 3층 영어실(이○주 선생님)로 문의주세요. ☎ 063-710-9918)

2023. 4. 19.

전 주 서 원 초 등 학 교 장

✂ -----절 -----취 -----선 -----

◆ 디지털 새싹 프로그램 신청서 ◆

학년 - 반	이 름	연락처	희망 여부 (희망시 ○ 하세요.)
-		학생: 010 - -	
		보호자: 010 - -	
「개인정보보호법」 등 관련 법규에 의거하여 상기 본인은 성명 및 연락처에 해당하는 개인정보 수집 및 활용에 동의합니다. <input type="checkbox"/> 동의함 <input type="checkbox"/> 동의하지 않음			

보호자명: (인)

전주서원초등학교장 귀하

카카오엔터프라이즈 2023 상반기 디지털새싹 캠프

교육 프로그램 소개

2023.04
카카오엔터프라이즈 | 2023 스프링 SW 캠프 운영 사무국



디지털 약자를 생각하는 인공지능	
차시	주요 활동(수업) 내용
1~2차시	<ul style="list-style-type: none"> 우리 사회에서 보이는 디지털 약자에 대해 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> 다양한 뉴스기사와 사례를 찾아보며 우리 사회에 있는 디지털 약자에 대해 조사하고 알아보는 디지털 미터러시 교육을 실시한다.
3~6차시	<ul style="list-style-type: none"> 머신러닝포키즈를 활용하여 인공지능의 학습방법 체험하기 <ul style="list-style-type: none"> 머신러닝포키즈를 활용하여 인공지능이 학습하는 머신러닝에 대해 이해한다. 각자 원하는 주제를 한가지씩 정해서 직접 훈련데이터를 만들어보고 테스트를 해보며 지도학습에 대해 감을 익힌다.
7~10차시	<ul style="list-style-type: none"> 머신러닝과 블록코딩을 연결하기 <ul style="list-style-type: none"> 머신러닝 포키즈 안에서 엔트리 또는 스크래치를 접속한다. 앞서 제작했던 머신러닝 포키즈에서 제작한 데이터를 활용한 스크래치 블록 코딩 익힌다. 학생들의 블록코딩 수준에 맞추어 다양한 난이도의 활동을 제시한다.
11~14차시	<ul style="list-style-type: none"> 보드게임을 활용하여 인공지능의 학습 방법 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> '무는 원숭이를 찾아라'를 모둠원과 함께 참여한다. 앞 차시에 했던 머신러닝 포키즈와 비교하며 훈련데이터, 테스트데이터를 찾는다. 의사결정트리를 활용하여 인공지능의 분류기법을 직접 활용하며 지도학습에 대해 이해한다.
15~16차시	<ul style="list-style-type: none"> 머신러닝을 활용하여 디지털 약자를 도울 방법 모색하기 <ul style="list-style-type: none"> 디지털 약자의 사례 정리한다. 디지털 약자에게 필요한 기술을 생각해본다. 머신러닝과 관련한 디지털 약자를 도울 수 있는 기술을 모색한다.
17~20차시	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 약자를 돕는 인공지능 보드게임 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> 디지털 약자를 도울 분야를 모둠별로 정한다. (예. 식당 음식 주문, 기차 예매 등) 관련된 주제로 분류를 활용한 보드게임을 제작한다. 테스트 데이터를 활용해 보드게임이 알맞게 만들어졌는지 점검한다.
21~24차시	<ul style="list-style-type: none"> 실제로 활용할 수 있는 인공지능 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> 앞 차시에 만든 보드게임을 머신러닝 포키즈에 그대로 적용한다. 스크래치에 자료를 연동하여 실제 활용할 수 있는 인공지능을 제작한다. 예) 디지털 약자가 식당에서 음식을 주문하기 편리하게 음식 선호를 의사결정 트리를 활용해 결정하면 인공지능이 음식을 알아서 주문해주는

※ 위 프로그램 운영은 학생 참여도 및 과정 운영 상황에 따라 달라질 수 있습니다.