

강의 계획서

강좌명	엔트리로 시작하는 코딩정복(ft.인공지능)		강사 성명	김 속 향
강의 목표	엔트리로 블록코딩을 배워 게임과 인공지능을 개발할 수 있다.			
교수 방법	직접 실습하며 배우기			
강의 대상	초등 3~6학년		운영 기간	3. 16.~6. 1.
요일 및 시간	토요일 / 14:00~16:00		적정 인원	12명
수업 기자재	노트북 지참시 대여할 필요 없음		재료비	50,000원 (노트북 대여비)
순	날짜	주제	내 용	비고
1	3/16	코딩이란	코딩에 대한 개론,블록코딩,텍스트 코딩에 대해 공부	
2	3/23	엔트리시작하기	반가워 엔트리봇!, 오브젝트 움직이기, 기본조작배우기	
3	3/30	오브젝트 조작하기	오브젝트가 말풍선을 통해 말하기, 히든 등 배우기	
4	4/6	애니메이션처럼~	오브젝트가 애니메이션처럼 움직이게 만들어보기	
5	4/13	여행을 떠나요	마우스로 클릭하면 여러장면을 바꿀 수 있는 코딩	
6	4/20	미로찾기게임만들기	코딩으로 게임 개발자가 되어보자	
7	4/27	코딩으로도형그리기	원,사각형 오각형을 코딩으로 그림그리기	
8	5/4	전자피아노를 만들자	건반 오브젝트를 사용해서 피아노 코딩짜기	
9	5/11	엔트리인공지능	인공지능 코딩블록 알아보기	
10	5/18	음성인식 코딩완성	나만의 스마트 스피커를 만들어 보자	
11	5/25	인공지능통역기만들기	통역로봇을 만들어 실시간 통역가능한 코드를 만들기	
12	6/1	메타버스 아바타가면	엔트리에 비디오감지 기능을 불러와 얼굴인식해보기	
※ 강의계획서는 사정에 따라 변경 가능				
작성일	2024년 2월 5일		작성자	김 속 향