













강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실 4기	보드게임

강 사 명		강의기간	2023.11.4.(토)~12.9.(토)
강의목표	-보드게임 활동을 통하여 공간 지각력과 창의 사고력을 향상 할 수 있다 -활동에 적극적으로 참여함으로써 사회성 발달과 대인관계성을 향상할 수 있다. -보드게임과 다양한 과목의 연관성으로 융합사고력을 향상할 수 있다.		
지도방침	게임에 대한 승부가 지나치게 강조되지 않는 모두가 즐길 수 있는 활동이 되도록 지도하겠습니다.		
강의개요	대인관계, 공간지각 사고력 증진을 위해 다양한 큐브와 퍼즐, 카드게임을 개인별,모둠별 라운드를 진행하면서 서로의 생각을 공유하는 시간을 갖습니다.수학적 창의사고와 접목할 수 있는 다양한 창의 보드게임으로 진행됩니다.		
비 고	개인 물병, 필기구		

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관에 공개됩니다.

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	11/4	수의 크기와 순서	<ul style="list-style-type: none"> - 3~35까지 숫자카드를 적절하게 선택하여 벌점 최소화하기 * 연속된 숫자카드는 가장 작은 수만 벌점 - 각각 10장의 숫자카드를 나눠 가진 후 바닥에 놓인 4장의 카드 오른쪽으로 여섯째에 놓이지 않도록 순서대로 내려놓기 	<ul style="list-style-type: none"> -노뎡스 -잭스님트  
2	11/11	사고력 & 통찰력	<ul style="list-style-type: none"> -카드에 적힌 색깔보석 갯수를 지불하고 보석 카드 획득하기 * 보석카드는 계속 리필됨 - 카드와 구령이 다르게 카드 내려놓으면 통과: go,,ko카드를 이용하여 카드내려놓기 	<ul style="list-style-type: none"> -스플렌더 -비트더카운트  
3	11/18	규칙&사고력	<ul style="list-style-type: none"> -카드에 그려진 도형의 모양과 개수가 모두 다른 카드로 연결하기 - 그려진 모양이 모두 다르게 배치하기 	<ul style="list-style-type: none"> -아이오타 -쌔쌔  
4	11/25	역사 보드게임	<ul style="list-style-type: none"> -고대 잉카문명과 황금에 얽힌 역사를 알아보고 여러 가지 카드를 이용해 황금 획득하기 -파라오의 무덤 탈출하는 암호 연산하기 	<ul style="list-style-type: none"> -잉카의 황금 -파라오 코드  
5	12/2	공간지각력	<ul style="list-style-type: none"> -자신의 칩을 규칙에 맞게 이동하면서 많은 목초지 획득하기 -트리오미노 조각을 꼭짓점끼리 연결하여 나만의 영역 확장하기 	<ul style="list-style-type: none"> -배틀쉽 -블로커스  
6	12/9	융합보드게임	<ul style="list-style-type: none"> -과학원리를 이용한 입체 보드게임 -경제를 배우는 보드게임 	<ul style="list-style-type: none"> -그래비 트랙스 -모노폴리  

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실 4	주산·암산

강 사 명		강의기간	2023.11.4.~12.9.
강의목표	주판이라는 학습 도구를 사용하여 수를 계산하는 연습을 통해 주판의 이미지를 떠올려 주산식 암산으로 발전시키고, 이를 활용하며 초등수학의 뼈대인 연산 능력을 키우며, 수학에 대한 자신감과 동기부여를 주어 학습에 재미와 흥미를 갖게 한다.		
지도방침	<ul style="list-style-type: none"> - 집중력을 높이고 바른 자세로 셈을 할 수 있다. - 적극적인 자세로 수업에 즐겁게 참여하려는 태도를 기른다. - 재미있는 수업을 할 수 있도록 다양한 자료로 동기부여를 한다. - 학생 출결 상황을 정확하게 확인하여 지속적으로 수업에 참여 할 수 있도록 한다. - 매시간 개인위생 관리 및 주변 환경 정리 교육을 실시한다. 		
강의개요	<ul style="list-style-type: none"> -20 보수를 이용한 덧, 뺄셈 -50 보수를 이용한 덧, 뺄셈 -100보수를 활용한 덧,뺄셈 (덧셈과 뺄셈의 완성) -암산급수 8급 -플래시 암산 -집중력 활동 -구구단 외우기 		
비 고	교재	포인트매직셈 주산	8,000원
		포인트매직셈 암산	7,000원
	교구	주판	12,000원

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관에 공개됩니다.

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	11/4	10과 5를 활용한 덧셈, 뺄셈	10과 5를 이용한 혼합보수 덧셈과 뺄셈 1 암산 9급, 구구단 연습	주판, 주산교재, 암산교재, 필기도구
			10과 5를 이용한 혼합보수 덧셈과 뺄셈 2 암산 9급, 구구단 연습	
2	11/11	20보수를 활용한 덧셈	20 보수 덧셈 연습 암산 9급, 구구단 연습	주판, 주산교재, 암산교재, 필기도구
			20 보수 덧셈 연습 암산 9급, 구구단 연습	
3	11/18	두자리 수 덧셈, 뺄셈	보수와 짝을 활용한 덧, 뺄셈 종합연습 암산 8급, 구구단 연습	주판, 주산교재, 암산교재, 필기도구
		두자리 수 덧셈, 뺄셈	보수와 짝을 활용한 덧, 뺄셈 종합연습 암산 8급, 구구단 연습	
4	11/24	두자리 수 덧셈, 뺄셈	보수와 짝을 활용한 덧, 뺄셈 종합연습 암산 8급, 구구단 연습	주판, 주산교재, 암산교재, 필기도구
		50 만들기	50 만들기 덧셈하기 암산 8급, 구구단 연습	
5	12/2	50 만들기	50 만들기 뺄셈하기 암산 8급, 구구단 연습	주판, 주산교재, 암산교재, 필기도구
		50 만들기	50 만들기 덧셈, 뺄셈하기1 암산 8급, 구구단 연습	
6	12/9	100 보수를 활용한 덧뺄셈	100 만들기 덧셈하기 암산 8급, 구구단 연습	주판, 주산교재, 암산교재, 필기도구
		집중력훈련 및 암산평가	집중력 훈련, 플래시 암산, 암산 급수 평가	

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실 4기	웹툰

강 사 명		강의기간	2023.11.04~12.09
강의목표	쉽고 재미있게 배우는 웹툰 기초!		
지도방침	그림이 쉽고 재미있게 느껴지도록 다양한 주제로 접근하여 웹툰 기초를 배우고 창의력 신장을 도모한다.		
강의개요	만화와 애니메이션 영역을 크게 둘로 나누어 만화부분에서는 주로 아이디어를 발상하며 생각하는 것을 표현하는 방법과 창의력을 기르는 수업을 한다. 애니메이션 부분에서는 다양한 장르와 제작방법에 따라 달라지는 느낌의 차이를 보고 원리를 이해하기 위한 간단한 실습을 체험한다.		
비 고	스케치북(8절지~5절지), 색연필, 사인펜, 네임펜, 포스트잇(76x76), 연필, 지우개, 연필깎이, 가위, 캐리커처용 사진		

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관에 공개됩니다.

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	11/4	캐릭터 쉽게 그리기	만화 캐릭터를 쉽고 재미있게 그리는 방법을 알아보자.	
2	11/11	재미있는 동물캐릭터 만들기	아기자기 귀여운 동물캐릭터를 쉽고 재미있게 그려보자.	가위 필요
3	11/18	내가 만드는 게임캐릭터	게임 캐릭터들이 가지는 특징을 알아보고 내가 직접 게임 캐릭터를 만들어 보자.	
4	11/25	만화 그리기1 - 만화의 효과선	만화에서 중요한 역할을 하는 효과선에 대해 알아보고 직접 만화에 그려보자.	사진 필요
5	12/2	만화 그리기2	만화 그리기에 앞서 만화의 내용을 대표하는 표지와 주인공과 조연 캐릭터를 그린다.	
6	12/9	만화 그리기3	이야기와 캐릭터, 장면 구성에 대해 알아보고 만화를 완성하자.	

※ 도서관과 함께 책읽기는 대상별 수업으로 반기별로 대상별 강의계획서 제출

※ 토요교실은 4기로 운영되므로 기수별로 강의계획서 각각 작성

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실 4기	요리교실

강 사 명		강의기간	23.11.04 ~ 12.09
강의목표	<ul style="list-style-type: none"> - 초등교육 과정을 연계한 융합 수업으로 오감발달과 창의력을 높일 수 있다. - 완성된 요리를 통해 자존감과 성취감을 느낄 수 있다. - 올바른 식습관을 성립할 수 있다. 		
지도방침	<ol style="list-style-type: none"> 1.아이들의 연령대를 고려하여 요리를 선정 한다. 2.다양한 매체를 통하여 흥미롭게 참여 할 수 있다. 3.다양한 식재료 변화를 알고, 탐색 할 수 있다. 4.요리 도구의 사용법을 알고 안전하게 활동 할 수 있다. 		
강의개요	<ol style="list-style-type: none"> 1회차- 월남쌈 (베트남 요리) 2회차- 초코 가래떡(스페셜 요리) 3회차- 펭귄 쿠키 4회차- 고구마 찹쌀도넛(한국식 중화 요리) 5회차- 별모양 피자 (이탈리아 요리) 6회차- 과일 타르트 		
비 고	<p>※ 준비물, 교재비, 재료비 등 기재</p> <p>- 6,000원 /1인 총 6회 기준 36,000원/인</p> <p>-용기와 에코백 지참</p>		

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	11/4	월남쌈	베트남에 대해 알아보고 라이스 페이퍼와 여러 가지 식재료로 월남쌈을 만들어 본다.	라이스페이퍼,닭가슴살, 여러가지 야채,파인애플,칠리소스 등등
2	11/11	초코 가래떡	가래떡날의 의미를 알아보고 초코를 중탕하여 초코 가래떡을 만들어 본다.	다크 초코,가래떡, 꼬치,스프링클
3	11/18	펭귄 쿠키	쿠키의 유래 및 종류에 대해 알아보고 여러 재료로 펭귄모양 쿠키를 만들어 본다.	기본 쿠키 반죽,다크초코,화이트 초코펜,비틀즈 등등
4	11/25	고구마 찹쌀도넛	찹쌀 도넛에 대해 알아보고 고구마를 응용하여 찹쌀 도넛을 만들어 본다.	고구마,찹쌀가루,설탕,소금,우유,슈가파우더,카놀라유등등
5	12/2	별모양 피자	피자의 유래에 대해 알아보고 토피아를 응용하여 여러 가지 식재료로 피자를 만들어 본다.	토피아,햄,양파,피망,스위트콘,모짜렐라치즈,피자소스,노른자 등등
6	12/9	과일 타르트	디저트에 대해 알아보고 타르트를 이용하여 과일 타르트를 만들어 본다.	타르트,생크림,여러가지 과일,블로썸 등등
비고	*요리는 식재료 구입 사정에 따라 다소 변동 될 수 있습니다.			

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실 4기	K-POP댄스

강 사 명		강의기간	23.11.4 ~ 23.12.9
강의목표	<p>평소 동경하는 아이돌그룹의 K-POP댄스를 배우고 익히며 대, 소근육 발달과 건강한 정신과 신체를 갖게 된다. 조별로 시연하며 집중력, 협동심, 창의성을 기른다</p>		
지도방침	<p>수업은 매트스트레칭, 복근운동, 아이솔레이션, 웨이브, 워킹 등 워밍업 동작들을 익힌 후 본 작품 안무를 배우게 된다. 이렇게 수업 진행을 하는 이유는 안전사고 없이 신체활동을 하고 평소 잘 쓰지 않아서 긴장된 근육들을 풀어주고 고루 발달시키기 위함이다.</p>		
강의개요	<p>우선 몸풀기 동작들로 매트에서 스트레칭과 복근운동을 하고 아이솔레이션은 춤을 배우기 전 기본 동작들로 신체 부위 각각을 분리시켜서 익혀보고 웨이브를 배움으로서 강약조절과 유연성을 기른다. 학생들이 평소 동경하는 남, 녀 아이돌 그룹들 곡의 안무를 번갈아 가면서 배우고 연습을 통해 조별시연 및 영상촬영등 자신들의 모습을 보면서 동작들의 정확성과 집중력, 협동심을 기르는데 도움이 된다.</p>		
비 고	물, 매트, 깨끗한 운동화(토슈즈는 있는경우만)		

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관에 공개됩니다.

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	11월 4일	워밍업, K-POP 댄스 알아보기	워밍업 동작들 익히고 K-POP댄스 알아보기 (음악 1초 듣고 곡 제목이나 시그니처 안무 맞추기) 걸그룹곡 안무 맛보기	
2	11월 11일	여자 아이돌 작품 배우기	워밍업후 걸그룹곡 안무 배우기 조별로 익혀서 연습후 시연해보기 발레 스트레칭으로 정리운동	
3	11월 18일	남자 아이돌 작품 배우기	워밍업후 보이그룹곡 안무 배우기 조별로 익혀서 연습후 시연해보기 스탠딩 스트레칭으로 정리운동	
4	11월 25일	여자 솔로 작품 배우기	워밍업후 여자솔로곡 안무 배우고 익혀서 개인별 연습 시연후 영상 촬영 여러가지 턴 배우기	
5	12월 2일	2010년대 그룹 안무 배우기	워밍업후 2010년대 그룹곡 안무 배우고 익혀서 팀별 연습 시연후 영상 촬영 여러가지 워킹 배우기	
6	12월 9일	남녀듀오 작품 배우기	워밍업후 남녀듀오곡 안무 배우고 커플별 연습 시연후 영상 촬영 지금까지 배운 곡들 안무 복습	

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실 1기 ~ 4기	체 스

강 사 명		강의기간	2023. 4. 1. ~ 12 . 16.
강의목표	<ul style="list-style-type: none"> ● 교육 콘텐츠(애니메이션)를 활용하여 학습 동기 및 흥미를 유발한다. ● 학습 수준 및 단계별 1:1 맞춤 교재 활용으로 개별 피드백을 진행한다 ● 개인별 눈높이 수업을 한다 		
지도방침	<ul style="list-style-type: none"> - 실전 대국을 통해 집중력, 기억력, 추론 능력, 분석 능력 등을 활용한문제 해결능력 및 사고력을 학습하는 수업을 한다 - 기본대국, 페어대국, 팀별대국 등 다양한 대국을 통한 건전한 승부욕 및 스포츠정신을 학습하는 수업을 한다 		
강의개요	<ul style="list-style-type: none"> -체스 기본 에티켓을 통해 인내, 겸손, 배려, 도전정신 등 인성 및 예절을 학습하는 수업을 한다 -세계적 마인드 스포츠인 체스를 통해 범세계적인 글로벌 인재로 성장시킨다 		
비 고	※ 준비물: 체스보드, 체스기물 교재비(14,000원)-현현각양지 : 매직체스스쿨		

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관에 공개됩니다.

□ 하반기 4기 11 .4. ~ 12. 16.

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	11/4	퀸의 이동과공격 I	퀸의 빠른 행마와 공격, 잡기	· 안전교육
2	11/11	기물의 가치 기물의 교환	기물의 가치(Value)와 기물 점수 교환(Exchange)의 개념	· 안전교육
3	11/25	더블어택 -비숍더블어 택	더블어택(Double Attack, 이중 공격) -비숍더블어택	· 안전교육
4	12/2	체크메이트 -룩 엔딩	체크메이트(Checkmate) 의 개념 -룩 엔딩(Rook Ending)	· 안전교육
5	12/9	킹과 룩간의 특별규칙-캐 슬링	킹과 룩간의 특별규칙-캐슬링(Castling) 2가지 방법	· 안전교육
6	12/16	체스의 실전	현재까지의 학습내용 응용해 보기 체스의 실전 (팀전 2명씩-연기대국)	· 안전교육

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실	창의과학실험

강 사 명		강의기간	1기.4월1일~5월6일 2기.6월3일~7월8일 3기.9월9일~10월24일 4기.11월4일~12월9일
강의목표	<ul style="list-style-type: none"> * 과목의 경계를 넘는 실생활 속 사례 연계와 탐구실험을 통해 융합적 사고를 함양한다. * 과학, 사회, 예술, 수학, 기술 등의 여러영역들을 접근하기 쉬운 과학적 방법으로 깨우쳐 자연과 생활 가까이에 있는 과학들을 이해하도록 돕는다. * 자기주도 탐구 수행과 자기 평가를 통해 창의적 문제 해결력을 향상시킨다 		
지도방침	<ul style="list-style-type: none"> * 폭넓은 과학 프로그램으로 직접 실험하고 체험을 통해 과학교과에 대한 이해도 향상 다양한 실험을 통해 탐구 방법과 과정을 익히는 사고력, 탐구력, 창의력 계발 교육합니다. * 초등학교, 중학교, 고등학교 과학 전 교과 과정을 실험과 유기적으로 접목시켜 매시간 실습 위주의 수업을 진행합니다. * 책으로만 접할 수 있는 생물들을 직접 만지고 탐구하며 생명과 자연의 소중함을 자연스럽게 습득할 수 있습니다. 		
강의개요	<ul style="list-style-type: none"> * 즐거워지는 수업시간 학생들이 직접 참여함으로써 자연스럽게 과학의 개념과 원리를 익히고, 책이나 TV 에서만 보았던 생물을 직접 만지고 관찰하면서 어렵다고 생각한 과학이 재미있어집니다 <p>강의 기대효과</p> <ul style="list-style-type: none"> * 아이 눈높이에 맞는 재미있는 실험을 통해 아이들이 과학을 쉽게 접하며, 다채로운 활동을 통해 창의력과 사고력을 키워줍니다. 심화된 이론도 흥미로운 활동과 실험으로 쉽게 이해하여 어려운 과학에 대한 호기심과 자신감을 키워줍니다. <p>-지도학생 과학대회 수상 경력 -고학년 과학교과 심화학습 및 과학논술 진행</p>		
비 고	<ul style="list-style-type: none"> * 매회 재료비+교재비= 4000원 총 6회 24000원 * 필기도구 개별지참 		

토요교실 4기

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	11월4일	빛의 전반사~ 광섬유	빛이 끈기지 않고 멀리까지 전달되는 광섬유에 대해 알아보고 광섬유를 이용해 모형을 만들어본다.	광섬유, led램프, 가위, 용기, 모루, 테이프
2	11월11일	스칸디아 모스 화분	이끼처럼 생긴 생물 지의류에 대해 알아보고 수분을 조절하는 건조 스칸디아모스 화분을 만들어본다.	스칸디아모 스, 화분틀, 곤충스티커, 목공풀, 낙시줄
3	11월18일	촉촉 향기로운 립밤	입술을 건강하게 지키는 방법에 대해 알아보고 입술을 촉촉하게 지켜주는 립밤을 만든다.	자초 블랜딩 오일, 스윗아몬드 오일, 아보카도오 일, 밀랍, 립밤용기, 가열도구
4	11월25일	꿈틀이는 세포 분열 중	우리 몸을 이루는 세포와 염색체를 알아보고 꿈틀이 젤리를 이용해 체세포 분열 모형을 만들어본다.	꿈틀이 젤리, 넓은 접시, 세포분열 도안, 가위
5	12월2일	부글부글 코끼리 치약 만들기	촉매에 의해 물질의 상태 변화를 알아보고 코끼리 치약이 나오는 것처럼 보이는 산소 거품을 만든다.	아이오딘칼 륨, 과산화수소 수, 긴 병, 넓은 접시, 색소
6	12월9일	눈꽃이 피는 요소 결정	건조되면서 눈꽃 모양의 결정이 생기는 요소를 이용해 눈꽃이 피는 이글루를 만들어본다.	요소, 큰 컵, 부직포, 가위, 풀, 가열도구

※ 강의계획 및 순서는 변동될 수 있습니다.

강 의 계 획 서

과정명	강좌명
토요교실	코딩

강 사 명	강의기간	각 기수별 6회
강의목표	<ul style="list-style-type: none">· 다양한 과학 기술과 인공지능 기술의 개념을 배우고 이해할 수 있다.· 코딩 맵을 통해 인공지능 코딩 프로그램을 만들 수 있다.· AI 개발자가 되어 스스로 디버깅 미션을 해결하며 학습에 대한 자신감을 키울 수 있다.· 코딩작업을 통해 학생들의 논리적 사고력과 창의력을 향상 시킨다.	
지도방침	<ul style="list-style-type: none">- 개인별 완성된 작품을 이용하여 평가한다.· 완 성: 주요기능을 이해하고, 작품을 효율적으로 완성할 수 있다.· 미완성: 주요기능을 부분적으로 이해하고, 작품을 부분적으로 할 수 있다.	
강의개요	<ul style="list-style-type: none">- 주요 강의 방법· 실습수업 + 이론수업· 프레젠테이션- 주요 교육내용· 엔트리 코딩으로 쉽게 재미있게 인공지능을 만들 수 있습니다.· 수준별 학습을 통해 난이도에 따른 단계별 학습을 할 수 있다.	
비 고	없음 ※ 수업교구(준비물), 재료비, 활용교재(교재비) 등 기재	

※ 강의계획서는 강좌 신청에 따른 사전 정보 안내를 위해 우리 도서관 홈페이지 및 관계기관에 공개됩니다.

(4기) 11. 4.(토) ~ 12. 9.(토) 6회 * 엔트리 + 인공지능

회 차	일 자	교육과정	내 용	비 고
1	11.4	AI 게임 - 무궁화 꽃이 피었습니다	<ul style="list-style-type: none"> • '비디오 감지' 기능을 이용하여 게임을 진행할 수 있습니다. • '오디오 감지' 기능으로 게임을 진행할 수 있습니다. • 움직임을 감지하면 'AI 솔래'가 "잡았다"를 말합니다. 	
		든든한 AI 동물 구조사	<ul style="list-style-type: none"> • '비디오 감지' 기능을 이용하여 게임을 진행할 수 있습니다. • 사람의 움직임을 감지하여 좌표 값으로 사용할 수 있습니다. 	
2	11.11	썩썩한 비행 훈련 AI	<ul style="list-style-type: none"> • '비디오 감지' 기능을 이용하여 비행 훈련을 진행할 수 있습니다. • 사람의 움직임을 감지하여 비행기를 조종할 수 있습니다. 	
		헤당하는 AI 축구 선수	<ul style="list-style-type: none"> • '비디오 감지' 기능을 이용하여 게임을 진행할 수 있습니다. • 사람의 움직임을 감지하여 머리로 축구공을 받을 수 있습니다. 	
3	11.18	똑똑한 AI 통역사	<ul style="list-style-type: none"> • '번역' 기능을 사용하여 한국어를 다른 언어로 통역할 수 있습니다. • 통역한 내용을 음성으로 재생할 수 있습니다. 	
		AI 게임 - 가위바위보	<ul style="list-style-type: none"> • '가위', '바위', '보'를 모델 학습시킬 수 있습니다. • 모델 학습한 AI와 '가위바위보' 게임을 진행할 수 있습니다. 	
4	11.25	AI 얼굴 인식 보안 시스템	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자의 얼굴을 이미지 데이터로 기록할 수 있습니다. • 사용자의 얼굴을 인식하여 등록자와 미등록자를 구별할 수 있습니다. 	
		나를 웃게 하는 AI	<ul style="list-style-type: none"> • 이미지 분석 결과로 사용자의 기분을 이해할 수 있습니다. • 사용자의 기분에 따라 재미있는 개그를 할 수 있습니다. 	
5	12.2	마음을 위로해 주는 AI 상담사	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자의 음성을 분석하여 기분을 이해할 수 있습니다. • 사용자의 기분에 따른 상담 내용을 음성으로 재생합니다. 	
		AI 게임 - 퀴즈 구구단	<ul style="list-style-type: none"> • 사용자가 입력한 텍스트를 분석하여 숫자를 기록할 수 있습니다. • 사용자가 기록한 숫자를 이용하여 구구단 게임을 할 수 있습니다. 	
6	12.9	AI 로봇 강아지 훈련사	<ul style="list-style-type: none"> • 입력한 텍스트를 분류하여 결과를 얻을 수 있습니다. • 분류한 결과로 강아지를 훈련시킬 수 있습니다. 	
		프로젝트	4분기에 배웠던 내용을 토대로 각자 작품 만들어서 발표하기	

※ 지원하고자 12.하는 강좌의 운영횟수에 맞게 칸을 조정하여 상세히 작성

※ 토요교실은 4기로 운영되므로 기수별로 강의계획서 각각 작성