

4

자기소개 챗봇을 만들어요


핵심 개념

자기소개, 자기소개 놀이

활동 개요

챗봇 플랫폼인 다이얼로그플로우로 자기소개 챗봇을 만들고 자기소개 놀이를 하며 친구들의 챗봇을 경험하고 서로를 알아가는 시간을 가질 수 있습니다.

활동 안내

| 인공 지능 영역 | 인공지능의 이해 | | 인공지능 원리와 활용 | | | | 인공지능의 사회적 영향 | |
|------------------------------|---|---------------|-------------|----|---------------|---------------|--|------------|
| | 인공지능과 사회 | 인공지능과 에이전트 | 데이터 | 인식 | 분류, 탐색, 추론 | 기계학습과 딥러닝 | 인공지능 영향력 | 인공지능 윤리 |
| | | | | ○ | | ○ | | |
| (2015 교육과정) 관련 성취기준 | 【9국어03-04】 매체를 활용하여 자신의 생각이나 느낌을 표현합니다. 【12정통03-03】 프로그램을 이용하여 생각을 표현합니다. | | | | | |  자기소개 챗봇 만들기 | |
| 준비물 | 태블릿PC | | | | | | | |
| 학습 단계 | 교수학습내용 | | | | | 학습형태 | 학습자료 | |
| 도입 | ● 만화를 감상해요 - 자기소개 챗봇을 만들래요 | | | | | 전체학습 | | |
| 활동1 | ● 자기소개 챗봇을 계획해요 - 자기소개 내용 생각하기 - 자기소개 내용 정리하기 | | | | | 개별화 수준별 학습 | | |
| 활동2 | ● 자기소개 챗봇을 만들어요 - 자기소개 챗봇 의도 만들기 - 자기소개 챗봇 확인하기 | | | | | 개별화 수준별 학습 | 태블릿PC | |
| 활동3 | ● 자기소개 놀이를 해요 - 자기소개 놀이하기 | | | | | 협력학습 | 태블릿PC | |
| 정리 | ● 학습한 내용을 확인해 봐요 - 질문에 답하며 학습한 내용 정리하기 | | | | | 전체학습 | | |
| 활동 TIP | ● [활동 1]에서 제시되지 않은 장래희망, 잘하는 것, 음식을 말해도 됨을 안내합니다. ● [활동 2]에서 자판을 입력하기 어려운 학생들은 특수교육지원인력의 도움을 받아 진행합니다. ● [활동 3]에서 자판을 입력하기 어려운 학생들은 음성으로 대화할 수 있도록 합니다. | | | | | | | |