2025 온라인 코딩파티 시즌1 행사 안내

◈ 누구나 **코딩** 등을 게임처럼 **쉽고 재미있게 학습**할 수 있도록 '15년부터 다양한 프로그램의 **SW·AI교육 온라인 체험 축제**를 **개최**하여 **SW·AI교육 저변 확대**

□ 추진 목적

○ 누구나 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 **온라인 SW·AI교육 콘텐츠**를 **제공**하여 **SW·AI교육**에 대한 **체험 계기** 마련 및 **인식 제고**

○ **학교 안팎에서 활용** 가능한 실효성 높은 SW·AI교육 콘텐츠를 통해 **미래 디지털 세대의 SW·AI 역량 제고** 및 관련 문화 확산

□ 행사 개요

○ **(행 사 명)** 2025 온라인 코딩파티 시즌1

○ **(행사기간)** 2025. 6. 16.(월) ~ 7.27(총 6주간)

○ **(주최 및 주관)** 과학기술정보통신부, 교육부 / 한국과학창의재단

○ **(참여기관)** 한국교육방송공사(EBS), 네이버 커넥트재단, 코드닷오알지(Code.org), 한국과학창의재단, (사)한국비버정보교육연합, ㈜램플, ㈜호랑에듀, ㈜하이코두, ㈜엘리스그룹, ㈜로지브라더스 (총 10개)

○ **(후원기관)** 네이버 커넥트재단

○ **(참여대상)** 초·중·고·대학생, 일반인 등 SW·AI교육에 관심 있는 누구나

○ **(참여방법) 'SW중심사회포털(www.software.kr)' 메인화면 배너 및 행사정보 내 온라인 코딩파티 접속**

○ **(운영 프로그램) 4개 부문, 총 37개 프로그램**

- 블록코딩 부문 12개, 텍스트코딩 부문 4개, 인공지능(AI) 부문 13개, 기타(데이터과학, 컴퓨팅 사고력, 디지털 리터러시) 부문 8개

□ 프로그램 구성

연번	부문	프로그램명		기업명	대상
1	블록 코딩 (12개)	구해줘! 펭수		한국교육방송공사(EBS)	모든 연령
2		달려라! 펭수			
3		뚜앙과 블록코딩 첫걸음			
4		잡지마! 펭수			
5		점박이와 코딩을!			
6		마인그래프트 히어로의 여정 (Minecraft Hero's Journey)		Code.org	모든 연령
7		뮤직랩: 즉흥연주 (Music Lab: Jam Session)		Code.org	모든 연령
8		업데이트 코딩은 동물도 춤추게한다?		하이코두 주식회사	초등학생
9		업데이트 엔트리로 만드는 교과세상		㈜엘리스그룹	초등학생
10		코드아카데미		㈜로지브라더스	초등학생
11		구름콩콩			초등학생
12		블록코딩 챌린지			초등 4학년 이상 ~ 중학생
13	텍스트 코딩 (4개)	비버스쿨		(사)한국비버정보교육연합	모든 연령
14		처음시작하는 코딩		㈜램플(구 키워드랩)	초등학교 4학년 이상
15		하랑이와 함께 하는 한글 코딩		호랑에듀	초등 4학년 이상 ~ 중학생
16		파이썬으로 떠나는 헬로빗의 당근 수집 여행		㈜엘리스그룹	중학생 ~ 고등학생
17	인공지능 (AI) (13개)	달려라! AI펭카		한국교육방송공사(EBS)	중학생 이상
18		신규 날아라! 펭보드		한국교육방송공사(EBS)	초등 4학년 이상 ~ 중학생
19		인공지능 스마트팜		(재)네이버커넥트재단	초등 4학년 이상 ~ 중학생
20		바다환경을 위한 AI (AI for Oceans)		Code.org	모든 연령
21		댄스파티(Dance party) AI 에디션		Code.org	모든 연령
22		신규 지피틴즈 AI와 함께하는 진로탐험		하이코두 주식회사	초등학교 4~6학년
23		업데이트 스크래치로 함께 공부하는 AI		㈜엘리스그룹	초등학생
24		업데이트 누구를 구할까요		㈜로지브라더스	초등 4학년 이상 ~ 중학생
25		업데이트 나의 AI 프라이버시		㈜로지브라더스	초등 4학년 이상 ~ 중학생
26		업데이트 판다공항		㈜로지브라더스	초등 4학년 이상 ~ 중학생
27		업데이트 챗코에게 질문해요		㈜로지브라더스	초등 4학년 이상 ~ 중학생
28		신규 S.O.S 세계수를 구하라!		한국과학창의재단	중학생
29		신규 모모의 신비한 AI상점		한국과학창의재단	초등학교 4~6학년
30	기타 (8개)	데이터과학	도와줘! 펭카페	한국교육방송공사(EBS)	초등학교 4학년 이상
31		컴퓨팅 사고력	체셔의 퀴즈	㈜엘리스그룹	중학생 ~ 고등학생
32		컴퓨팅 사고력	펫 키우기	㈜로지브라더스	초등학생 ~ 중학생
33		컴퓨팅 사고력	알고리즘 온라인저지		초등학생 4학년 이상
34		컴퓨팅 사고력	CT 잠재력 테스트		모든 연령
35		컴퓨팅 사고력	코드 아케이드		초등학생
36		디지털 리터러시	매직 핑거		초등학생
37		SW/AI	업데이트 AI 탐험대	㈜엘리스그룹	초등 1~3학년

※ 프로그램명 : 태블릿, 모바일 등 비 PC 이용환경도 가능한 프로그램

□ 행사 문의처

○ 유선 문의 : 070-8098-1768

○ 카카오톡 문의 : "2025 코딩파티" 채널 추가 및 문의

□ 세부 프로그램 안내

1) 블록코딩 부문

○ **(구해줘! 펭수)** EBS 인기 캐릭터 펭수와 함께 환경 보호와 블록코딩의 기초 개념을 배우면서 게임을 만드는 과정을 경험할 수 있는 프로그램

◈ **구해줘! 펭수** (EBS)
- **(권장연령)** 모든 연령
- **(학습 프로그래밍 언어)** 구글 블록리(blockly)
- **(내용)** 펭수가 바닷속을 깨끗하게 만드는 과정을 게임 형태로 만든 환경보호 주제의 블록코딩 게임
- **(인증서)** 각 스테이지 완료 시 발급(총 3회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬, 사파리 **(모바일 웹)** 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** i5 이상, RAM 4G 이상 (RAM 8GB 권장)
- **(수업지원도구)** 힌트 및 사용자 매뉴얼
- **(융합 학습)** 조건에 따른 결과 알기, 변수 사용 시 숫자 크기 비교 등 수학과 요소 학습 가능

스테이지 (단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (4단계)	모든 연령	스테이지별 평균 20분 이내	• 펭수 헤엄치기
스테이지 2 (4단계)			• 바다에 버려진 쓰레기 줍기
스테이지 3 (5단계)			• 게임 효과 추가하기, 나만의 게임 만들기

○ **(달려라! 펭수)** EBS 인기 캐릭터 펭수와 함께 나만의 달리기 게임 만들기를 통해 블록 코딩의 기초 개념 학습

◈ **달려라! 펭수** (EBS)
- **(권장연령)** 모든 연령
- **(학습 프로그래밍 언어)** 구글 블록리(blockly)
- **(내용)** 장애물 피하기, 배경 및 캐릭터를 바꾸기, 나만의 달리기 게임 만들기 게임을 통해 블록코딩을 학습
- **(인증서)** 각 스테이지 완료 시 발급(총 4회)
- **(사용기기/사용방법)** PC / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경)** 마이크로소프트 엣지, 크롬
- **(최소사양)** i5 이상, RAM 4G 이상 (RAM 8GB 권장)
- **(수업지원도구)** 힌트 제공
- **(융합 학습)** 변수를 사용 시 숫자 크기 비교 등 수학 관련 요소 학습 가능

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (5단계)	모든 연령	스테이지별 평균 20분 이내	• 1~5단계 : 펭수를 움직이며 장애물 피하기
스테이지 2 (4단계)			• 6~9단계 : 아이템을 획득하며 게임 점수 올리기
스테이지 3 (5단계)			• 10~14단계 : 배경, 캐릭터 등 게임 속 환경을 다양하게 바꾸기
스테이지 4 (5단계)			• 15~19단계 : 게임 속 캐릭터의 조건 설정하기, 나만의 게임 만들기

○ **(뚜앙과 블록코딩 첫걸음)** EBS ‘딩동댕 유치원’의 인기 캐릭터 뚜앙과 함께 코딩의 기본 개념을 배우는 블록코딩 프로그램

◈ **뚜앙과 블록코딩 첫걸음** (EBS)
- **(권장연령)** 모든 연령
- **(학습 프로그래밍 언어)** 구글 블록리(blockly)
- **(내용)** 각 미션별로 목표가 주어지며 프로그래밍의 기본 구조인 순차, 반복, 선택, 변수 구조를 게임처럼 학습
- **(인증서)** 각 스테이지별 2회, 전체 완료 1회 발급(총 9회)
- **(사용기기/사용방법)** PC / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경)** 마이크로소프트 엣지, 크롬
- **(최소사양)** i5 이상, RAM 4G 이상 (RAM 8GB 권장)
- **(수업지원도구)** 힌트 및 수업지도안, 관련 영상자료

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (10단계)	모든 연령	스테이지별 평균 40분 이내	• 1~10단계: 명령을 차례차례 실행하며 ‘순차’ 구조의 개념 학습과 코딩 실습
스테이지 2 (10단계)			• 11~20단계: 같은 행동을 반복하는 ‘반복’ 구조의 개념 학습과 코딩 실습
스테이지 3 (10단계)			• 21~30단계: 주어진 조건에 따라 다른 행동을 실행하는 ‘선택’ 구조의 개념 학습과 코딩 실습
스테이지 4 (10단계)			• 31~40단계: 처리가 필요하거나 기억이 필요한 자료를 입력해두는 ‘변수’ 개념 학습과 코딩 실습

○ **(엔트리로 만드는 교과세상)**

◈ **엔트리로 만드는 교과세상** ((주)엘리스그룹)
- **(권장연령)** 초등학교 3학년 이상
- **(학습 프로그래밍 언어)** 엔트리
- **(내용)** 수학(몫과 나머지를 활용한 시간 표현), 과학(자석의 성질), 사회(지역 문제) 등 교과 내용을 시뮬레이션으로 표현하는 엔트리 프로젝트
- **(인증서)** 전체 학습 진행률 80% 이상 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿, 스마트폰 / 웹브라우저, 모바일 앱 다운 ※ 모바일 앱 회원가입 및 로그인 필수
- **(최적화된 이용환경)** (PC, 모바일웹) 크롬, 마이크로소프트 엣지
- **(최소사양)** 인텔 코어 i3, 윈도우 7, 램 4GB 이상
- **(수업지원도구)** LXP(학습 경험 플랫폼), 엔트리 실습 자동 채점,학생 화면 모니터링, 생성형 AI(텍스트, 이미지 생성), 자동 퀴즈 생성, 수업도구(판서, 타이머, 학생 그룹 관리) 등(로그인 시 이용가능)

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (7단계)	초등학교 3학년 이상	평균 40분 이내	• 몫과 나머지를 이용해 날짜와 시간을 표시하기
스테이지 2 (7단계)		평균 40분 이내	• 자석에 붙는 물질과 붙지 않는 물질을 구분하기
스테이지 3 (6단계)		평균 30분 이내	• 지역문제와 주민 참여의 개념을 학습하기
스테이지 4 (7단계)		평균 40분 이내	• 해안 폐기물을 청소하며 직접 지역 문제 해결하기
스테이지 5 (8단계)		평균 30분 이내	• 이용과 개발에 따른 환경 변화 알아보기
스테이지 6 (7단계)		평균 40분 이내	• 공장을 운영하며 무분별한 삼림 파괴가 불러오는 현상 확인하기

○ **(구름콩콩)** 순차, 선택, 이벤트 등의 기초 프로그래밍 요소를 활용하여 재미있는 점프 게임을 만들 수 있는 메이커 프로그램

◈ **구름콩콩** (㈜로지브라더스)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상
- **(학습 프로그래밍 언어)** 구글 블록리(blockly)
- **(내용)** 순차, 이벤트 등의 기본적인 코드로 재미있는 점프 게임을 만들 수 있는 메이커 프로그램
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC 웹브라우저 / 모바일·태블릿 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 **(모바일 웹)** 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- **(수업지원도구)** 튜토리얼, 미션 가이드&정답 모음 제공

스테이지 (단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (2단계)	초4 이상	스테이지별 평균 10분 이내	• 기본 움직임 만들기
스테이지 2 (3단계)			• 발판 생성 및 기능 추가하기
스테이지 3 (3단계)			• 몬스터 생성 및 게임 종료 설정하기
스테이지 4 (4단계)			• 게임 자유롭게 만들기

○ **(코드 아카데미)** 프로그래밍의 기초 개념인 순차, 반복, 선택을 미니게임으로 쉽고 재밌게 학습할 수 있는 프로그램

◈ **코드 아카데미** (㈜로지브라더스)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상
- **(학습 프로그래밍 언어)** 구글 블록리(blockly)
- **(내용)** 순차, 반복, 선택 등 3가지 프로그래밍 기초 개념을 배울 수 있는 미니게임 형식의 프로그램
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC 웹브라우저 / 모바일·태블릿 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 **(모바일 웹)** 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- **(수업지원도구)** 교사용 가이드북 및 튜토리얼 제공

스테이지 (단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (4단계)	초4 이상	스테이지별 평균 10분 이내	• 순차 개념 학습
스테이지 2 (4단계)			• 반복 개념 학습
스테이지 3 (4단계)			• 선택 개념 학습

○ **(잡지마 펭수!)** EBS 인기 캐릭터 펭수와 함께 두더지 잡기 게임 만들기 과정을 통해 컴퓨팅 사고력 학습

◈ **잡지마 펭수!** (EBS)
- **(권장연령)** 모든 연령
- **(학습 프로그래밍 언어)** 구글 블록리(blockly)
- **(내용)** 블록 코딩을 통해 두더지 잡기, 두더지 게임 더 재미있게 만들기, 나만의 두더지 게임 만들기 체험
- **(인증서)** 각 스테이지 완료 시 발급(총 3회)
- **(사용기기/사용방법)** PC / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경)** 마이크로소프트 엣지, 크롬
- **(최소사양)** i5 이상, RAM 4G 이상 (RAM 8GB 권장)
- **(수업지원도구)** 힌트 및 사용자 매뉴얼
- **(융합 학습)** 조건에 따른 결과 알기, 변수 사용 시 숫자 크기 비교 등 수학과 요소 학습 가능

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (4단계)	모든 연령	스테이지별 평균 40분 이내	• 1~4단계: 순차, 리스트, 변수 학습
스테이지 2 (5단계)			• 5~9단계: 비교, 산술, 수리연산 학습
스테이지 3 (4단계)			• 10~13단계: 알고리즘 생성, 응용 학습

○ **(점박이와 코딩을!)** EBS 애니메이션 '점박이: 한반도의 공룡'의 캐릭터들과 함께 3차원 입체 환경에서 장애물을 극복하는 블록코딩 프로그램

◈ **점박이와 코딩을!** (EBS)
- **(권장연령)** 모든 연령
- **(학습 프로그래밍 언어)** 구글 블록리(blockly)
- **(내용)** 산간지대, 용암지대에서 점박이의 막내와 함께 순차, 반복, 선택 개념 학습을 통해 장애물을 극복하는 코딩 모험
- **(인증서)** 각 스테이지 완료 시 발급(총 3회)
- **(사용기기/사용방법)** PC / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경)** 마이크로소프트 엣지, 크롬
- **(최소사양)** i5 이상, RAM 4G 이상 (RAM 8GB 권장)
- **(수업지원도구)** 힌트 제공

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (5단계)	모든 연령	스테이지별 평균 30분 이내	• '순차' 구조의 개념 학습과 코딩 실습
스테이지 2 (5단계)			• '반복' 구조의 개념 학습과 코딩 실습
스테이지 3 (5단계)			• '선택' 구조의 개념 학습과 코딩 실습

○ **(코딩은 동물도 춤추게 한다?!)** 순차, 반복 등 기초적인 코딩 개념을 동물들의 댄스파티라는 주제로 미션을 해결하는 블록 코딩 프로그램

◈ **코딩은 동물도 춤추게 한다?!** (하이코두)
- **(권장연령)** 초등학생 ~ 중학생
- **(학습 프로그래밍 언어)** 폴리수프
- **(내용)** 동물들의 댄스파티라는 주제를 바탕으로 코딩의 기본이 되는 순차 반복 등의 개념을 즐기며 배우고 미션을 수행하는 프로그램
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC / 웹브라우저
  * 모바일 참여 불가
- **(최적화된 이용환경)** 크롬 권장
- **(최소사양)** 인텔 코어i-3, RAM 4GB 이상
- **(수업지원도구)** 튜토리얼 및 학습지도서, 영상

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (10단계)	초 ~ 중	평균 40분 이내	• 1~2단계 : 시퀀스, 분해, 상대 방향, 동작, 3D 공간 개념 등 학습 • 3~6단계 : 패턴인식, 유한 반복문, 속성 제어 등 학습 • 7~10단계 : 병렬화, 무한 반복문 등 학습

○ **(블록코딩 챌린지)** 제한시간 내에 초급 프로그래밍 개념과 관련된 미션을 해결하고 성취 수준을 확인할 수 있는 평가형 콘텐츠

◈ **블록코딩 챌린지** (㈜로지브라더스)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상 ~ 중학생
- **(학습 프로그래밍 언어)** 구글 블록리(blockly)
- **(내용)** 제한시간 10분 내에 초급 프로그래밍 개념(순차, 반복, 선택)과 관련된 12개의 문제를 풀고, 각각의 개념과 기술 항목 점수를 파악할 수 있는 평가형 콘텐츠
- **(인증서)** 메인 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC 웹브라우저 / 모바일·태블릿 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬
  (모바일 웹) 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- **(수업지원도구)** 완료 후 오답노트(문제 해설) 제공

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (3단계)	초4 이상 ~ 중학생	평균 20분 이내	• 객관식 선택형 (그림)
스테이지 2 (3단계)			• 객관식 선택형 (블록)
스테이지 3 (2단계)			• 블록 조립형 (디버깅)
스테이지 4 (2단계)			• 블록 조립형 (이어서 조립)
스테이지 5 (2단계)			• 블록 조립형 (전체 조립)

○ (Minecraft Hero's Journey) 마인크래프트 시리즈의 대표적인 캐릭터인 스티브, 알렉스와 함께 흥미로운 모험을 따라 블록코딩을 학습

◈ **Minecraft Hero's Journey** (Code.org)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상
- **(내용)** 학생들은 선택한 캐릭터가 원하는 목적지에 도착할 수 있도록 미로를 통과하고 퍼즐 문제를 풀고 강을 건너는 등 흥미롭게 블록코딩을 학습
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경)** 마이크로소프트 엣지, 크롬
- **(최소사양)** Window 10 이상
- **(수업지원도구)** 튜토리얼 영상

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (8단계)	초4 이상	평균 30분 이내	• 코딩을 통해 다리를 놓거나 레일을 만드는 등 다양한 길을 만들면서 순차, 반복 개념 학습

○ (Music Lab: Jam Session) 여러 악기를 선택하고 반복하여 연주하는 프로젝트 음악을 만들며 코딩의 기본개념을 익힐 수 있는 프로그램

◈ **Music Lab** (Code.org)
- **(권장연령)** 모든 연령
- **(학습 프로그래밍 언어)** Drag and drop block-based coding
- **(내용)** 개별 악기를 연주해보고 반복하면서 소리를 합치는 과정을 통해 코딩 기본 개념을 익히는 프로그램
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬, 사파리 **(모바일웹)** 안드로이드, iOS
- **(최소사양)** Window 10 이상, 최소 15 MBit/sec의 인터넷 연결 권장
- **(수업지원도구)** 각 단계마다 튜토리얼 안내 팝업창

스테이지 (단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (17단계)	모든 연령	스테이지별 평균 30분 이내	• 음악과 코딩을 접목하여 내가 좋아하는 아티스트의 음악을 사용해서 나만의 믹스를 만들 수 있는 창의력 발휘 학습

2) 텍스트코딩 부문

○ **(파이썬으로 떠나는 헬로빗의 당근 수집 여행)** 귀여운 토끼가 다양한 움직임을 익히고 문제를 해결하며 쉽고 재밌게 파이썬 학습

◈ **파이썬으로 떠나는 헬로빗의 당근 수집 여행** (㈜엘리스그룹)
- **(권장연령)** 중학생 ~ 고등학생
- **(학습 프로그래밍 언어)** 파이썬
- **(내용)** 단계별 게임 기반 학습을 통해 프로그래밍 개념(조건문, 반복문, 함수 등)을 배우고, 논리적 사고력을 체득
- **(인증서)** 전체 학습 진행률 80% 이상 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿, 스마트폰 / 웹브라우저, 모바일 앱 다운 ※ 모바일 앱 회원가입 및 로그인 필수
- **(최적화된 이용환경)** (PC, 모바일웹) 크롬, 마이크로소프트 엣지 / (모바일 앱) 안드로이드, iOS
- **(최소사양)** 인텔 코어 i3, 윈도우 7, 램 4GB 이상
- **(수업지원도구)** 튜토리얼, 실습 플랫폼, 자동채점 기능, 실시간 헬프센터(로그인 시 이용가능)

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (7단계)	중학생, 고등학생	평균 40분	• 순차 구조 및 선택 구조를 학습하고 단계별 실습으로 미션 해결하기
스테이지 2 (5단계)			• 함수 개념을 활용한 새로운 명령어 만들기
스테이지 3 (6단계)			• 반복문 개념을 활용하여 토끼와 함께 당근 수집하기

○ **(비버챌린지 비버스쿨)** 귀여운 비버가 등장하는 즐거운 정보과학 문제를 해결하며 컴퓨팅사고력 향상 및 파이썬 학습 진행

◈ **비버챌린지 비버스쿨** (한국비버정보교육연합, BIKO)
- **(권장연령)** 모든 연령
- **(내용)** 컴퓨터과학자가 문제를 해결하는 방법처럼 비버와 문제를 해결하면서 컴퓨팅 사고력을 기르는 프로그램
- **(인증서)** 각 스테이지 완료 시 발급(총 6회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬/ **(모바일 웹)** 마이크로소프트 엣지, 크롬
  ※ 참여 시, 참여 코드 자동 발급(참여 코드에 활동 내용이 저장됨)
- **(최소사양)** 없음
- **(수업지원도구)** 학생용 해설 영상

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
비버 초등학교	초	평균 40분 이내	• 초등학생을 위한 비버챌린지 문제 해결
비버 중학교	중	평균 45분 이내	• 중학생을 위한 비버챌린지 문제 해결
비버 고등학교	고등학생 이상	평균 50분 이내	• 고등학생을 위한 비버챌린지 문제 해결
비버 프로그래밍 학교(초급)			• 텍스트 프로그래밍 초보자를 위한 비버챌린지 문제 해결 프로그래밍
비버 프로그래밍 학교(중급)			• 텍스트 프로그래밍 중급자를 위한 비버챌린지 문제 해결 프로그래밍
비버 프로그래밍 학교(고급)			• 텍스트 프로그래밍 고급자를 위한 비버챌린지 문제 해결 프로그래밍

○ **(처음 시작하는 코딩)** 코딩 미션을 통해 코딩 기초부터 알고리즘까지 차근차근 풀어볼 수 있는 프로그램

◈ **처음 시작하는 코딩** (㈜ 램플)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상
- **(학습 프로그래밍 언어)** 파이썬, JAVA, C
- **(내용)** 각 미션별로 퀴즈와 학습 목표가 주어지며, 퀴즈를 해결하여 미션을 헤쳐나가는 방식으로 각 프로그래밍 언어의 기본 이론인 변수, 자료형, 반복문, 조건문, 함수 등을 학습
- **(인증서)** 각 단계 완료 시 발급 (총 14회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 / **(모바일 웹)** 마이크로소프트 엣지, 크롬, 삼성 인터넷, 사파리
- **(최소사양)** Window 7, RAM 4G 이상
- **(수업지원도구) 교사용 지도서**

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (3단계)	초4 이상	평균 40분 이내	• 무엇이든 출력해봅시다.
스테이지 2 (2단계)			• 프로그래밍 언어의 기본에 대해서 알아봅시다.
스테이지 3 (3단계)			• 코딩의 필수요소인 조건문과 반복문을 배워봅시다.

○ **(하랑이와 함께 하는 한글 코딩)**

◈ **하랑이와 함께 하는 한글 코딩** ((주)호랑에듀)
- **(권장연령)** 초등 4학년 ~ 중학생
- **(학습 프로그래밍 언어)** 호랑 (한글 프로그래밍 언어)
- **(내용)** 한글 프로그래밍 언어를 활용하여 텍스트 코딩의 기초 문법을 학습하고 이를 통해 문제를 분해하여 구조적으로 사고하는 컴퓨팅적 사고력 증진.
- **(인증서)** 각 스테이지 완료 시 발급 (총 12개)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경)** 크롬, 엣지, 삼성 인터넷, 사파리
- **(최소사양)** Windows 7 이상, RAM 3G 이상
- **(수업지원도구)** 수업지도안

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
입출력1 (5단계)	초등 4학년 ~ 중학생	각 평균 40분 이내	• 문자열, 숫자, 연산 결과 등을 출력하는 문법 이해
입출력2 (3단계)			• 입력받는 문법과 입력받은 데이터를 출력하는 문법 이해
변수 (3단계)			• 데이터를 저장하는 변수 문법 및 활용
연산자1 (2단계)			• 산술 연산자(+,-,*,/,//,%,**) 이해
연산자2 (2단계)			• 비교 연산자(<, <=, >, >=, ==, !=), 논리 연산자(이고/고(and), 이거나/거나(or)) 이해
순차구조와 조건문1 (3단계)			• 조건문 중 만약(if)와 아니면(else) 문법 및 활용
순차구조와 조건문2 (3단계)			• 조건문 중 아니면 만약(elif) 문법 및 활용
반복문1 (3단계)			• 범위를 지정하는 반복문(for) 문법 이해
반복문2 (3단계)			• 범위를 지정하지 않고 무한 반복이 가능한(while) 문법 이해
알람 바꾸기 (1단계)			• 24시간제를 이해하고 시간을 한글 코딩으로 계산
모래 옮기기 (1단계)			• 한글 코딩으로 모래를 옮길 수 있는 봉투의 최소 개수 구하기
숙제 (1단계)			• 숙제를 하는 데 걸리는 시간을 한글 코딩으로 계산

3) 인공지능(AI) 부문

○ **(달려라! AI펭카)** 자율주행차와 인공지능 개념을 쉽게 이해할 수 있는 3D 기반 에듀테인먼트 프로그램

◈ **달려라! AI펭카** (EBS)
- **(권장연령)** 중학생 이상
- **(내용)** 인공지능 개념부터 데이터 수집, 사물인식, 인공지능 학습, 윤리적 문제를 단계별로 학습하면서 나만의 자율주행차를 만드는 과정을 학습하는 프로그램
- **(인증서)** 각 스테이지 완료 시 발급(총 3회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC, 모바일웹)** 마이크로소프트 엣지, 크롬
- **(최소사양)** i5 이상, RAM 4G 이상 (RAM 8GB 권장)
- **(수업지원도구)** 힌트 및 사용자 매뉴얼
- **(융합 학습)** 통계(수학), 과학기술(과학) 등 과학, 수학 교과 요소 학습 가능

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지1 (5단계)	중학생 이상	평균 30분 이내	• 인공지능 개념/데이터 수집 및 사물 인식
스테이지2 (6단계)		평균 30분 이내	• 인공지능 학습
스테이지3 (4단계)		평균 40분 이내	• 윤리적 문제/ 자율주행차 운행 테스트

○ **(모모의 신비한 AI상점)** 초등 실과 성취기준을 기반으로, 캐릭터간 대화 및 애니메이션을 통해 주요 개념 및 원리 제시하고, '보기'와 '답변'을 제시하는 문제해결 방식으로 자기주도적 AI 학습 콘텐츠

◈ **모모의 신비한 AI상점** (한국과학창의재단)
- **(권장연령)** 초등학생
- **(내용)** AI 구슬 제작을 의뢰받은 모모와 수리가 의문의 신사가 준 힌트를 따라 복잡한 AI 구슬 레시피를 해석해가며 재료를 하나씩 찾아가는 AI 원리 및 개념 학습 콘텐츠
- **(인증서)** 각 스테이지 완료 시 발급(총 7회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 노트북 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경)** (PC, 노트북) 마이크로소프트 엣지, 크롬
- **(최소사양)** 해당 없음
- **(수업지원도구)** 학생용 가이드, 교사용 가이드

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (16단계)	초	평균 30분 ~ 40분 이내	• 인공지능의 재료, 데이터
스테이지 2 (15단계)			• 컴퓨터는 어떻게 생각하는 걸까?
스테이지 3 (15단계)			• 인공지능이란?
스테이지 4 (15단계)			• 인공지능은 어떻게 똑똑해졌을까?
스테이지 5 (15단계)			• 쉽게 배우는 인공지능의 신기한 작동 원리
스테이지 6 (15단계)			• 인공지능 프로그래밍을 해보자
스테이지 7 (16단계)			• 인공지능과 우리의 삶

○ (날아라! 펭보드)

◈ **날아라! 펭보드** (EBS)
- **(권장연령)** 초등 4학년 이상
- **(학습 프로그래밍 언어)** 구글 블록리(blockly)
- **(내용)** 인공지능의 기초 개념을 알고 인공지능 블록을 활용하여 나만의 블록코딩 게임을 만드는 프로그램
- **(인증서)** 각 스테이지 완료 시 발급(총 3회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬, 사파리 **(모바일 웹)** 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** i5 이상, RAM 4G 이상 (RAM 8GB 권장)
- **(수업지원도구)** 힌트 및 사용자 매뉴얼

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (3단계)	초등 4학년 이상	평균 15분 이내	• 인공지능 블록을 이용해 이동 기능 만들기
스테이지 2 (4단계)		평균 15분 이내	• 다양한 블록을 사용해 재미 요소 추가하기
스테이지 3 (2단계)		평균 15분 이내	• 나만의 인공지능 블록코딩 게임 만들기

○ (스크래치로 함께 공부하는 AI) 누구나 쉽게 프로그램을 만들 수 있는 블록 결합 방식의 프로그래밍 언어

◈ **스크래치로 배우는 코딩** (㈜엘리스그룹)
- **(권장연령)** 초등학생 ~ 중학생
- **(학습 프로그래밍 언어)** 스크래치
- **(내용)** 엘리스그룹 토끼와 애벌레의 모험 이야기를 블록코딩으로 구현하며 순차, 반복, 병렬 구조를 이해할 수 있는 실습 중심의 과정
- **(인증서)** 전체 학습 진행률 80% 이상 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿, 스마트폰 / 웹브라우저, 모바일 앱 다운 ※ 모바일 앱은 회원가입 및 로그인 필수
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 / **(모바일 웹)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 / **(모바일 앱)** 안드로이드, iOS
- **(최소사양)** 인텔 코어 i3, 윈도우 7, 램 4GB 이상
- **(수업지원도구)** 실습 플랫폼 자동채점 기능

스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (8단계)	초 ~ 중	스테이지별 평균 30분	• 스크래치를 활용해 블록 프로그래밍의 첫 걸음을 내딛습니다
스테이지 2 (7단계)			• 스크래치 캐릭터(스프라이트)와 배경을 설정하는 방법을 알아봅니다
스테이지 3 (9단계)			• 순차, 반복, 병렬구조를 실습을 통해 학습합니다
스테이지 4 (4단계)			• 배운 내용을 바탕으로 미니 프로젝트를 만들어 봅니다

○ (나의 AI 프라이버시)

◈ **나의 AI 프라이버시** ((주)로지브라더스)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상
- **(내용)** AI 회사 인턴이 되어 인공지능의 영향과 개인정보 보호 방법에 대해 알아보고, 인공지능 윤리(개인정보 보호/악용) 역량을 함양할 수 있는 콘텐츠
- **(인증서)** 코딩파티 미션 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC 웹브라우저 / 모바일·태블릿 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 **(모바일 웹)** 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- **(수업지원도구)** 교사용 가이드북 및 튜토리얼 제공

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (5단계)	초4 이상	평균 20분 이내	• 첫 출근 (튜토리얼) • 출근 체크 (안면인식 기술과 개인정보) • 회의 참석 (AI 스피커 기술과 개인정보) • 점심 시간 (AI 추천 시스템과 개인정보) • 마무리 (개인정보 보호 유형 확인)

○ (판다공항)

◈ **판다공항** ((주)로지브라더스)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상
- **(내용)** 동물들이 판다 공항에서 다양한 이유로 차별받는 상황을 해결하며 편향된 데이터의 문제점을 알아보고 인공지능 윤리(차별, 편향) 역량을 함양할 수 있는 콘텐츠
- **(인증서)** 코딩파티 미션 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC 웹브라우저 / 모바일·태블릿 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 **(모바일 웹)** 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- **(수업지원도구)** 교사용 가이드북 및 튜토리얼 제공

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (4단계)	초4 이상	평균 20분 이내	• 신입 보안요원 (기계학습의 오류) • 입국 심사 (차별, 편향의 데이터 사례) • 푸드코트 (차별, 편향을 줄일 수 있는 기준 제시) • 미니 테스트 (형성 평가)

○ **(S.O.S 세계수를 구하라!)** 중학 정보 성취기준을 기반으로, 인공지능의 적용 사례와 분석 등을 통해 시스템의 이해를 촉진하고, 일상과의 연관성을 제고하며, 탐구심을 자극하는 AI 학습 콘텐츠

◈ **S.O.S 세계수를 구하라!** (한국과학창의재단)
- **(권장연령)** 초등학생 ~ 중학생
- **(내용)** 세계수 씨앗을 받은 그리니가 7개의 AI미션을 수행해 나가며 세계수를 위한 아이템을 획득하여 세계수를 구성하는 잘못된 AI지식을 바로잡아가는 AI원리 학습 콘텐츠
- **(인증서)** 각 스테이지 완료 시 발급(총 8회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 노트북 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경)** (PC, 노트북) 마이크로소프트 엣지, 크롬
- **(최소사양)** 해당 없음
- **(수업지원도구)** 학생용 가이드, 교사용 가이드

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (14단계)	초 ~ 중	평균 30분 ~ 40분 이내	• 인공지능은 무엇일까?
스테이지 2 (14단계)			• 데이터를 풀어라
스테이지 3 (14단계)			• 인공지능의 재료, 데이터
스테이지 4 (14단계)			• 생태계 인공지능 모델 만들기
스테이지 5 (14단계)			• 인공지능을 어떻게 활용할 수 있을까?
스테이지 6 (14단계)			• 수호나무를 보호해줘!
스테이지 7 (14단계)			• 인공지능 사용을 위한 약속
스테이지 8 (14단계)			• 너의 꿈을 찾아서, 미래 직업 대탐험

○ (챗코에게 질문해요)

◈ **챗코에게 질문해요** ((주)로지브라더스)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상
- **(내용)** 열 가지 주제에 대해 질문하고 질문을 개선하는 과정에서 프롬프트 엔지니어링을 체험해 볼 수 있는 콘텐츠
- **(인증서)** 코딩파티 미션 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC 웹브라우저 / 모바일·태블릿 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 **(모바일 웹)** 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- **(수업지원도구)** 교사용 가이드북 및 튜토리얼 제공

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (4단계)	초4 이상	평균 10분 이내	• 텍스트 생성형 인공지능 역할 부여
			• 답변의 길이와 내용 지정
			• 답변의 말투와 분위기 지정
			• 답변의 형식 지정

○ **(인공지능 스마트팜)** 인공지능 로봇 소놀봇과 함께 생활과 밀접한 문제를 해결하기 위해 인공지능 훈련과 의사결정 과정을 체험할 수 있는 프로그램

◈ **인공지능 스마트팜** (네이버 커넥트재단)
- **(권장연령)** 초등학생 ~ 중학생
- **(내용)** 인공지능 로봇 소놀봇을 이용하여 방울토마토를 선별하는 체험형 콘텐츠
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿, 모바일 웹 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경)** 마이크로소프트 엣지, 크롬, 웨일, 사파리
- **(최소사양)** Window 10 이상
- **(수업지원도구)** 인공지능 스마트팜 실습 가이드

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (5단계)	초 ~ 중	평균 30분	• 방울토마토를 판매 가능과 판매 불가로 분류하며 인공지능이 학습하는 원리를 체험

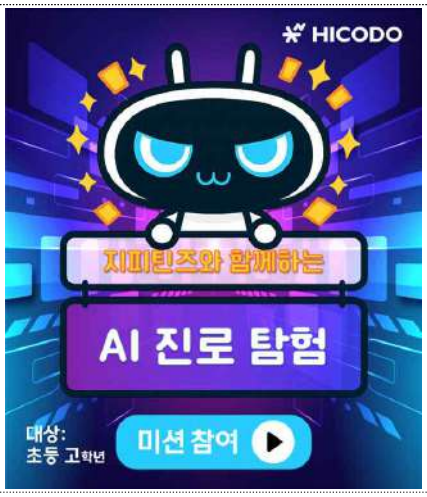
○ (누구를 구할까요?)

◈ **누구를 구할까요?** ((주)로지브라더스)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상
- **(내용)** 인명구조 드론이 누구를 구해야 할지 결정을 내리는 상황을 바탕으로 윤리적 판단을 체험하고, 인공지능 윤리(책임) 역량을 함양할 수 있는 콘텐츠
- **(인증서)** 코딩파티 미션 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC 웹브라우저 / 모바일·태블릿 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 **(모바일 웹)** 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- **(수업지원도구)** 교사용 가이드북 및 튜토리얼 제공

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (7단계)	초4 이상	평균 15분 이내	• 성인 남성, 성인 여성, 남자아이, 여자아이, 노인, 환자, 노숙자, 부자 등 다양한 생명들에 관한 딜레마 상황을 간접 체험하는 선택형 미션

○ (지피틴즈 AI와 함께하는 진로탐험)

◈ **지피틴즈 AI와 함께하는 진로탐험** ((주)하이코두)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상
- **(내용)** AI와의 대화형 미션을 통해 학생들이 자신의 적성과 진로를 탐색하고, 다양한 직업 세계를 이해
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 1회 발급
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 엣지, 크롬 / **(모바일 웹)** 엣지, 크롬, 삼성 인터넷
- **(최소사양)** CPU: 셀러론 이상, RAM: 4G 이상
- **(수업지원도구)** 튜토리얼



스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (5단계)	초4 이상	평균 15분	• (1)관심 -> (2)성향 -> (3)적성 -> (4)진로로 이어지는 탐색과정을 거쳐 스스로 직업 발견 • AI가 생성하는 (5)퀴즈를 통해 추천직업 발견

○ (AI for Oceans) 바다 환경 오염에 대한 주제로 인공지능이 데이터를 학습하는 원리에 대해 체험해보는 프로그램

◈ **AI for Oceans** (Code.org)
- **(권장연령)** 모든 연령 이상
- **(내용)** 인공지능과 머신러닝, 트레이닝 데이터, 편견에 관해 배우며 AI를 활용한 환경문제 해결을 탐구해보는 프로그램
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 / **(모바일 웹)** 마이크로소프트 엣지, 크롬, 삼성 인터넷
- **(최소사양)** Window 10 이상
- **(수업지원도구)** 튜토리얼 영상
- **(융합 학습)** 학생들이 UN 지속 가능한 개발 목표(목표14, Life below water)를 달성하는데 필요한 기술의 역할에 대한 배움의 기회를 제공

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (8단계)	초4 이상	평균 30분 이내	• 바다환경에서의 오염물질과 물고기를 분류하며 인공지능이 학습하는 원리에 대해 체험

○ (Dance Party!) BTS, 케이티 페리 등 글로벌 가수들의 노래와 함께 블록코딩과 AI 효과를 체험할 수 있는 댄스파티 즐기기

◈ **Dance Party! : AI 에디션** (Code.org)
- **(권장연령)** 모든 연령 이상
- **(내용)** 글로벌 가수들의 노래를 통해 블록코딩을 이용한 나만의 댄스파티와 AI 효과를 활용한 배경화면 만들기
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 / **(모바일 웹)** 마이크로소프트 엣지, 크롬, 삼성 인터넷
- **(최소사양)** Window 10 이상
- **(수업지원도구)** 튜토리얼 영상

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (10단계)	초4 이상	평균 40분 이내	• 개방형 과제로 자신만의 춤을 만들어 볼 수 있습니다. AI 에디션에서는 AI 효과를 활용해서 배경화면을 꾸밀 수 있습니다.

4) 기타(데이터과학, 컴퓨팅사고력, 디지털 리터러시) 부문

○ **(도와줘! 펭카페)** 펭수가 운영하는 '펭카페'를 데이터과학의 이해와 활용을 통해 성공시키는 미션형 실습 프로그램

◈ **도와줘! 펭카페** (EBS)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상 ~ 중학생
- **(내용)** 대박 '펭카페'를 만들기 위해 데이터의 특성을 이해하고, 데이터를 수집·처리·시각화·활용하는 단계별 다양한 미션을 수행
- **(인증서)** 각 스테이지 완료 시 발급(총 3회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿 / 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC, 모바일웹)** 마이크로소프트 엣지, 크롬
- **(최소사양)** i5 이상, RAM 4G 이상 (RAM 8GB 권장)
- **(수업지원도구)** 힌트 및 사용자 매뉴얼
- **(융합 학습)** 통계적 탐구 문제 설정하기, 자료의 종류와 수집, 통계적 추정 등 수학과 내용 요소 학습 가능

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (3단계)	초4 ~ 중	평균 20분 이내	• 데이터 과학의 개념 이해 / 데이터의 속성 이해
스테이지 2 (4단계)		평균 1시간 이내	• 펭카페 계절메뉴 선정하며 정형 데이터 알기
스테이지 3 (3단계)		평균 40분 이내	• 인별그램 홍보하며 비정형 데이터 알기

○ **(체셔의 퀴즈)** 고양이 체셔가 내는 퀴즈를 해결하며 쉽고 재미있게 문제해결력을 기를 수 있는 프로그램

◈ **체셔의 퀴즈** (㈜엘리스그룹)
- **(권장연령)** 중학생 ~ 고등학생
- **(내용)** '이상한 나라의 엘리스'속 캐릭터 체셔 고양이가 내는 퀴즈를 풀어가며 컴퓨팅 사고력의 한 부분인 수학적 사고력, 논리력을 기르는 문제해결 프로그램
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿, 스마트폰 / 웹브라우저, 모바일 앱 다운 ※ 모바일 앱 회원가입 및 로그인 필수
- **(최적화된 이용환경) (PC, 모바일 웹)** 크롬, 마이크로소프트 엣지 / **(모바일 앱)** 안드로이드, iOS
- **(최소사양)** 인텔 코어 i3, 윈도우 7, 램 4GB 이상
- **(수업지원도구)** 튜토리얼, 이론 슬라이드, 학습 플랫폼, 실시간 헬프센터(로그인 시 이용 가능)

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (6단계)	중학생 이상	평균 20분	• 체셔가 내는 알쏭달쏭한 퀴즈를 풀면서 기초 컴퓨팅 사고력을 길러요
스테이지 2 (6단계)		평균 30분	• 체셔가 내는 응용 퀴즈를 풀며 수학적 사고력을 한층 더 키워보세요!
스테이지 3 (9단계)		평균 40분	• 고난이도 논리 퀴즈에 도전해 보세요! 파이썬 기초 문법을 공부했다면, 프로그래밍으로 문제를 해결할 수도 있어요

○ **(펫 키우기)** 컴퓨팅사고력 향상을 위한 미니게임을 통해 나만의 펫을 키워보는 미션형 프로그램

◈ **펫 키우기** (㈜로지브라더스)
- **(권장연령)** 초등학생 ~ 중학생
- **(내용)** 자료처리, 추론, 추상화, 자동화, 일반화 5개영역 컴퓨팅 사고력 향상 미니게임을 통해 나만의 펫 키워보기
- **(인증서)** 코딩파티 미션 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC 웹브라우저 / 모바일·태블릿 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 **(모바일 웹)** 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- **(수업지원도구)** 교사용 가이드북 및 튜토리얼 제공

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (6단계)	초 ~ 중	평균 15분 이내	• 과일 맞추기, 보석 받기, 폭죽 터트리기 등 6가지 사고력 미니게임을 통해 나만의 펫 키워보기

○ **(알고리즘 온라인저지)** 정보 올림피아드 유형의 코딩 문제를 블록 코딩으로 체험해볼 수 있는 프로그램

◈ **알고리즘 온라인저지** (㈜로지브라더스)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상 ~ 중학생
- **(내용)** 정보 올림피아드 유형의 다양한 알고리즘 문제들을 블록 코딩으로 풀어볼 수 있는 알고리즘 트레이닝 미션
- **(인증서)** 각 스테이지별 인증서 발급 기준 미션 완료 개수 충족 시 발급(총 3회)
- **(사용기기/사용방법)** PC 웹브라우저 / 모바일·태블릿 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 **(모바일 웹)** 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- **(수업지원도구)** 교사용 가이드북 및 튜토리얼 제공

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (50단계)	초4 이상 ~ 중학생	스테이지별 평균 4시간 이내 (단계 선택 가능)	• 초급 : 단어, 문장 출력하기, 두 수의 합 구하기, 도형 출력하기, 가장 큰 수 찾기 등 다양한 주제의 초급 저지(judge) 미션
스테이지 2 (30단계)			• 중급 : 직육면체의 부피 구하기, 동전 바꾸기, 초를 분으로 바꾸기, 소수 알아내기, 최댓값 구하기 등 다양한 주제의 중급 저지(judge) 미션
스테이지 3 (20단계)			• 고급 : 문자열 복호화, 약수 구하기, 완전수 찾기, 윤년 알아내기, 틱택토 등 다양한 주제의 고급 저지(judge) 미션

○ **(CT 잠재력 테스트)** 자료처리, 추론, 추상화, 일반화, 자동화 5개 영역의 컴퓨팅사고력 테스트를 통해 유형을 확인할 수 있는 프로그램

◈ **CT사고력 유형테스트** (㈜로지브라더스)
- **(권장연령)** 모든 연령
- **(내용)** 자료처리, 추론, 추상화, 자동화, 일반화 등 5개 영역의 컴퓨팅사고력 테스트를 통해 총 10가지 인물 유형 중 자신이 속한 유형을 확인
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC 웹브라우저 / 모바일·태블릿 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬 **(모바일 웹)** 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- **(수업지원도구)** 튜토리얼 등

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (5단계)	모든 연령	평균 10분 이내	• 자료처리, 추론, 추상화, 자동화, 일반화 등 5개 영역에 대한 종합 분석을 바탕으로 나의 컴퓨팅 사고력 유형 테스트

○ **(AI 탐험대)**

◈ **AI 탐험대** ((주)엘리스그룹)
- **(권장연령)** 초등학교 저학년(1~3학년)
- **(내용)** 생성형 AI(텍스트, 이미지)를 활용하여, 나만의 스토리와 배경, 캐릭터를 창작하고, 엔트리에서 분류 모델을 만들어 활용함
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC, 태블릿, 스마트폰 / 웹브라우저, 모바일 앱 다운 ※ 모바일 앱 회원가입 및 로그인 필수
- **(최적화된 이용환경) (PC, 모바일 웹)** 크롬, 마이크로소프트 엣지 / **(모바일 앱)** 안드로이드, iOS
- **(최소사양)** 인텔 코어 i3, 윈도우 7, 램 4GB 이상
- **(수업지원도구)** 튜토리얼, 이론 슬라이드, 학습 플랫폼, 실시간 헬프센터(로그인 시 이용 가능)

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (10단계)	초등학교 저학년 (1~3학년)	평균 40분 이내	• 인공지능의 개념을 학습하고 대화형 AI를 활용한 나만의 이야기를 만들기
스테이지 2 (10단계)			• 이미지 생성 AI의 원리 익히고 활용하기
스테이지 3 (10단계)			• 인공지능의 인식 기술을 통해 비밀기지로 입장하기
스테이지 4 (10단계)			• 이미지 분류 모델을 학습시켜 위험물 탐지기를 만들기

○ **(매직 핑거)** 미션을 통해 키보드의 자리를 익히고 단어, 문장 연습을 통해 키보드 리터러시를 향상시킬 수 있는 프로그램

◈ **매직 핑거** (㈜로지브라더스)
- **(권장연령)** 초등학생
- **(내용)** 키보드 기능 및 올바른 자세 및 한글과 영어 자리 익힘, 단어, 문장 연습
- **(인증서)** 전체 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- **(사용기기/사용방법)** PC 웹브라우저 / 태블릿 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬
  ※ 태블릿 사용시 블루투스 키보드 필수
- **(최소사양)** Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- **(수업지원도구)** 교사용 가이드북 및 튜토리얼 제공

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (11단계)	초등 학생	평균 30분 이내	• 키보드 기능, 올바른 자세 및 각 자리 익힘
스테이지 2 (3단계)			• 단어, 단문, 장문 연습

○ **(코드 아케이드)** 4가지 타입의 퍼즐게임을 통해 다양한 영역의 컴퓨팅 사고력을 향상시킬 수 있는 프로그램

◈ **코드 아케이드** (㈜로지브라더스)
- **(권장연령)** 초등학교 4학년 이상
- **(내용)** 자료처리, 추론, 추상화, 자동화, 일반화 5개 영역 발달을 위한 4가지 타입의 컴퓨팅 사고력 향상 퍼즐게임
- **(인증서)** 각 메인 스테이지 완료 시 발급(총 2회)
- **(사용기기/사용방법)** PC 웹브라우저 / 모바일·태블릿 웹브라우저
- **(최적화된 이용환경) (PC)** 마이크로소프트 엣지, 크롬
  (모바일 웹) 안드로이드(삼성 인터넷), iOS(사파리)
- **(최소사양)** Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- **(수업지원도구)** 교사용 가이드북 및 튜토리얼 제공

스테이지(단계수)	권장 연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (10단계)	초4 이상~	평균 15분 이내	• 당근이지, 바나나가 좋아 : 캐릭터가 지나가는 길의 당근을 뽑아보고, 사다리를 타고 올라가 바나나를 얻는 퍼즐게임
스테이지 2 (10단계)			• 우주 소방관, 세균맨 : 우주 소방관이 되어 소방 호스를 연결해 물이 흐르게 해보고, 반사판을 옮겨 세균맨을 무찌르는 퍼즐 게임

붙임 ‘2025 온라인 코딩파티 시즌1’ 포스터

공식 문의처 | (유선) 070-8098-1768 / (카카오톡) 2025 코딩파티

주최 과학기술정보통신부 고용부 주관 한국과학창의재단

참여 EBS NAVER CONNECT LOGIBROS LAMPLE 한국과학창의재단 아이코두

후원 NAVER CONNECT