



창의 미래교육 구현을 위한  
**2024년 제2회 전북특별자치도교육감배  
코딩대회 운영 요강**

2024. 9. 6.

전북특별자치도교원단체총연합회

## 창의 미래교육 구현을 위한

# 2024년 제2회 전북특별자치도교육감배 코딩대회 운영 계획

## 1 추진 목적

- 미래 기술 혁신을 주도하는 SW 역량을 갖춘 인재 양성을 요구하는 사회 대비
- 초·중·고 학생이 문제를 해결하는 과정에서 프로그램의 기본 개념 및 원리 이해, 논리적 사고력, 컴퓨터 사고력 신장
- 소프트웨어교육에 대한 긍정적인 인식을 확산하고 개인의 SW교육 능력을 평가해 봄으로써 성취 수준을 파악할 수 있는 기회 제공

## 2 추진 방침

- 창의적 사고와 문제 발견 및 해결 과정과 결과를 중심으로 평가
- 공정하고 전문성 있는 출제 위원을 선정하여 대회의 질적 수준 제고
- 참가 자격은 각 학교에서 선발한 초 4학년부터 고 3학년까지(동일학교에 2인 2팀까지 가능)로 함
- 지도교사**는 동일학교 교사로 중복 참여 가능하며, 기간제 교사는 계약기간이 당해연도 12월까지인 경우에만 한함.
- 금상 수상팀 지도 교원에게는 결격 사유 없을 시 공적심의를 통해 교육감 표창
- 참가 학생은 **기준 점수 미달, 부정 실격처리** 등의 결격 사유가 없을 시 **교육감상** 부여
- 본 대회 세부내용에 없는 규칙과 심사기준은 **심사위원회**의 결정에 따름  
(심사위원회는 과학교육부장, 심사위원장 및 각 종목별 심사위원장으로 구성)
- 우천 시에도 모든 대회 예정대로 실시

### 3 대회 개요

- 대회 주제 : ‘우리 모두 코딩으로 아름다운 세상을 만들자’
- 대회 일시 : 2024. 10. 12.(토) 09:00 ~ 12:30
- 대회 장소 : 전주공업고등학교(전주시 덕진구 여산로 101)
- 참가 대상 : 전북지역 14개 시·군의 초 4학년부터 고 3학년 참가 희망자
- 주 최 : 전북특별자치도교육청
- 주 관 : 전북특별자치도교원단체총연합회
- 대회 당일 일정 및 추진 내용

구 분	일 시	내 용	장 소
등록	~ 08:50	▸ 등록 및 자리 배치	전주공업고등학교 본관
개 막 식	09:00 ~ 09:30	▸ 행사 안내 ▸ 내빈 소개 ▸ 대회사(전북교총 회장) ▸ 축사(전북특별자치도교육감)	전주공업고등학교 서관 3층 청운관
개막공연	09:30 ~ 09:40	▸ 로봇 댄스 공연(1팀)	
제2회 전북특별 자치도 교육감배 코딩대회	09:40 ~ 10:00	▸ 컴퓨터 확인	전주 공업고등학교 서관 멀티 미디어실 (초등 1층, 중고등 2층)
	10:00 ~ 12:30	▸ 대회 운영	
	12:30 ~	▸ 귀가 입상자 발표(추후 안내)	

※ 상기 일정은 대회 운영에 따라 변경될 수 있음.

□ 대회 방식: SW코딩 경진대회로 Scratch, Entry, Python, Python3를 활용한 다양한 알고리즘 문제의 해결

구분	대상	주요내용	방식	시상
SW 경진 대회	초등부	블록코딩* CBT 역량평가 (Entry)	본선	교육감상 (14개팀)
	중등부	블록코딩* CBT 역량평가 (Scratch)	본선	교육감상 (6개팀)
	고등부	텍스트코딩* (Python, Python3)	본선	교육감상 (6개팀)

\* 블록코딩 : Scratch, Entry 텍스트코딩: Python, Python3

□ 대회 진행방법

- 초·중·고 학교급별 출제 문제(1~2문제)를 참여한 학생팀(1팀 2인)이 제한 시간(2시간 30분) 동안 풀이(컴퓨터 코드 작성)하는 방식
- 출제된 문제는 난이도에 따라 점수가 다르며 획득한 점수에 따라 순위를 정함
- 순위에 따라 교육감상 및 상품을 지급함
- 대회 참여를 유도하기 위해 참가자 전원에게 기념품을 증정함

□ 대회 운영요원 및 심사 위원 역할, 구성

○ 세부 역할 및 소요 인원

구분	세부 역할	소요 인원
운영요원	· 대회 참가 학생 등록 및 접수 · 대회 장소 안내 및 복도 안전 담당 · 대회 참가 학생 학부모 차량 주차 관리 · 대회 장소 시설 관리 및 유지 · 대회 참가 학생 응급 상황 의료 담당 · 대회 참가학생 행사 간식 및 물품 지급	8
심사위원	· 대회 문제 출제 및 심사위원 (학교급별 2명씩: 단 출전 팀 수에 따라 변경 될 수 있음)	8
<b>계</b>		<b>16</b>

## 4 심사 기준

- 심사위원은 급별 2명 이내로 구성(공정성을 위해 비공개)
- 평점은 총 100점 만점으로 한다.
- 동점일 경우 작품 코드(완성도→ 알고리즘의 이해→ 주제적합성→ 창의성) 그리고 작품 설명서 순으로 한다.
- 참가 학생 변경은 사전 공문에 의한 변경만 가능
- 점수표

평가요소	완성도	알고리즘 이해	주제적합성	창의성	총점	비고
점수(점)	40	20	20	20	100	

## 5 시상 계획

- 가. 종목 및 부문 입상자에게는 교육감상 시상(입상자는 추후에 전북교총에서 시상 장소 및 시상일을 개별적으로 안내)
- 나. 도대회에서 금상 수상자의 지도교사는 결격 사유가 없을 경우 공적심의를 통해 교육감 표창장 수여(지도교사 표창장은 도교육청에서 12월 중에 표창 계획)
- 다. 전북특별자치도교육감상 시상 인원(부문별로 2인 1팀으로 구성하여 대회 출전)

구분	초등부	중등부	고등부	계
금상	2팀	1팀	1팀	4팀
은상	5팀	3팀	2팀	10팀
동상	7팀	5팀	3팀	15팀
합계	14팀	9팀	6팀	29팀

※ 학교 급별 참가 팀 수에 따라 시상팀 수는 변경 가능

## 6 서류 제출 안내

- 신청 및 서류 제출기한 : 9. 20.(금) 16:00까지
- 제출서류 : 참가신청서 (서식2)
- 신청방법 : JB메신저 박홍근(전북교총), FAX 253-9604

## 7 협조 및 준수사항

- 가. 모든 참가팀은 운영 안내, 당일 주제 해결 등에 관한 자세한 안내가 있으니 지정된 장소로 **8:50분까지 집결하여 등록**한다.
- 나. 대회 당일 간식과 필기도구는 각자 개인이 준비한다.
- 다. 공정한 대회 진행을 위하여 대회가 진행되는 동안 모든 대회장은 통제되어 출입이 엄격히 금지된다. (**지도교사 및 학부모는 대회장 출입 불가**)
- 라. **대회 참여 학생은 [붙임1]의 서식에 있는 명찰을 출력하여 패용해야 등록이 가능하다.**
- 마. 대회가 종료될 때까지 참가학생은 일체 대회장 밖으로 나갈 수 없으며, 다만 필요하다고 인정(화장실 용무 등)될 때는 심사위원의 허락을 받고 나갈 수 있다.
- 바. 본 준수사항을 위반할 때에는 심사위원회의 결정에 따라 감점 또는 실격처리 될 수 있다.
- 사. 기타 규정되지 아니한 사항은 심사위원회 결정에 따른다.
- 아. 시상 후에도 부정할 일이 발견되면 실격처리 할 수 있다.

**[붙임 1]**

**[대회용 명찰 서식]**

<b>제2회 전북특별자치도 교육감배 코딩대회</b>	
<b>대회종목</b>	<b>코딩</b>
<b>부 별</b>	<b>초등부</b>
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"><p style="text-align: center;"><b>사진</b> (학생 인식이 가능한 사진, 사진 부착 필수)</p></div>	
<b>참가번호</b>	<b>[    ] 번</b>
<b>성 명</b>	<b>강 교 총</b>
<b>전북특별자치도교원단체총연합회</b>	

**※ 위 양식을 제작하여 대회 당일 패용하기 바랍니다.**

**※ 참가번호는 참가신청서 제출 순서에 안내된 번호를 기록함**

2024 전북청소년 미래교육

“코딩! 너도 할 수 있어!”

# 제2회 전북특별자치도교육감배 코딩대회



일시: 2024.10.12.(토) 9:00~12:30

장소: 전주공업고등학교

주최



전북특별자치도교육청

주관



전북특별자치도교육원단체총연합회