

2022 온라인 코딩파티 시즌2 행사 안내

누구나 코딩 등을 게임처럼 쉽고 재미있게 학습할 수 있도록 민관의 다양한 SW·AI교육 프로그램으로 구성된 온라인 체험 축제를 개최하여 SW·AI교육 저변 확대

□ 행사 개요

- (기 간) 2022. 10. 11.(화) ~ 11.21.(월), 총 6주간
- (주최/주관) 과학기술정보통신부, 교육부 / 한국과학창의재단
- (참여기관/후원) 한국교육방송공사(EBS), (주)로지브라더스, (주)레드브릭, (주)엘리스그룹, 코드닷오알지(Code.org), 하이코두, (주)키워드랩, (주)마로마브, (주)브랜치앤바운드 (총 9개) / 네이버 커넥트재단
- (참여대상) 초·중·고·대학생, 일반인 등 SW·AI교육에 관심 있는 누구나
- (참여방법) 'SW중심사회포털(www.software.kr)'의 메인화면 배너 및 검색창에서 온라인코딩파티 검색하여 참여

< 2022 온라인 코딩파티 시즌1 주요 성과 >

- (운영기간) 2022. 6. 13.(월) ~ 7.24.(일), 총 6주간
- (주최/주관) 과학기술정보통신부, 교육부 / 한국과학창의재단
- (참여기관/후원) 한국교육방송공사(EBS), (주)로지브라더스, (주)엘리스, (주)레드브릭, 코드닷오알지(Code.org), 하이코두, (주)키워드랩 (총 7개) / 네이버 커넥트재단
- (운영 프로그램) 4개 부문, 총 22개 프로그램
- (누적 참가/완료자 수) 참가자 수 1,620,007명 / 완료자 수 901,917명
 - 전년 동기간 대비 참가자수 793,233명(96%↑), 완료자수 541,343명(150%↑) 증가

□ 프로그램 구성

- (운영 프로그램) 4개 부문, 총 25개 프로그램
 - 블록 부문 14개, 텍스트 부문 4개, 컴퓨팅 사고력(CT) 부문 5개, 인공지능(AI) 부문 2개

□ 세부 프로그램(안)

분류	2022 시즌2 프로그램	권장연령	기관/기업
블록코딩	① 잡지마 펍수!	모든 연령	EBS
	② Dance Party!	초등학교 3학년 이상	Code.org
	③ 뚜앙과 블록코딩 첫걸음	초등학교 3학년 이상	EBS
	④ 달려라 펍수!	초등학교 3학년 이상	EBS
	⑤ 스페이스 댄스 파이터	초등학교 5학년 이상	(주)로지브라더스
	⑥ 코드 아카데미	초등학교 5학년 이상	(주)로지브라더스
	⑦ 시뮬레이션 아두이노(앱 설치형)	중학생 이상	(주)마로마브
	⑧ 코딩 어드벤처 아케이드편	초등학교 3학년 이상	(주)레드브릭
	⑨ 점박이와 코딩을!(웹버전, 설치형)	(웹버전)모든 연령. (설치형)초등학교 5학년 이상	EBS
	⑩ 스크래치로 배우는 코딩	모든 연령	(주)엘리스그룹
	⑪ 코딩 어드벤처 메타버스편	초등학교 5학년 이상	(주)레드브릭
	⑫ 코딩은 동물들도 춤추게 한다?!	모든 연령	하이코두
	⑬ 비트GO! (설치형)	초등학교 5학년 이상	EBS
	⑭ 두들리GO! (설치형)	초등학교 5학년 이상	EBS
텍스트코딩	① 토끼의 당근수집	초등학교 5학년 이상	(주)엘리스그룹
	② 코딩 어드벤처 방 탈출편	초등학교 5학년 이상	(주)레드브릭
	③ 처음 시작하는 코딩	중학생 이상	(주)키워드랩
	④ 대왕 브로코트리 수확	고등학생 이상	(주)브랜치앤바운드
컴퓨팅 사고력(CT)	① 컴퓨팅 사고력 테스트	초등학교 3학년 이상	(주)로지브라더스
	② 코드 아케이드	초등학교 3학년 이상	(주)로지브라더스
	③ 체서의 퀴즈	중학생 이상	(주)엘리스그룹
	④ 펫 키우기	초등학교 3학년 이상	(주)로지브라더스
	⑤ 알고리즘 온라인저지	중학생 이상	(주)로지브라더스
인공지능(AI)	① AI for Oceans	초등학교 3학년 이상	Code.org
	② 기초탄탄 인공지능 미션	고등학생 이상	(주)엘리스그룹

□ 세부 프로그램

1) 블록 코딩 부문

- (잡지마 펭수!) EBS 인기 캐릭터 펭수와 함께 두더지 잡기 게임 만들기 과정을 통해 컴퓨팅 사고력을 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, 사파리
- (최소사양) Window 10, RAM 3G 이상
- (수업지원도구) 힌트 및 사용자 매뉴얼



스테이지 (단계수)	권장연령	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

- (Dance Party!) 다양한 캐릭터들과 함께 댄스파티를 만들어보는 블록 코딩 프로그램

◆ Dance Party! (Code.org)

- (권장연령) 초등학교 3학년 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 구글 블록리(blockly)
- (내용) 순차, 반복 개념을 활용하여 다양한 캐릭터와 함께하는 직접 댄스파티를 꾸며보는 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 7 이상
- (수업지원도구) 튜토리얼 영상



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (10단계)	초등학교 3학년 이상	스테이지별 평균 40분 이내	• 댄스파티 : 순차, 반복 개념을 활용하여 다양한 캐릭터와 함께하는 댄스파티 꾸며보기
스테이지 2 (9단계)			• 계속 춤추기: 다양한 움직임, 속도 조절 등을 활용해 나만의 댄스파티 만들기

- (뚜앙과 블록코딩 첫걸음) EBS '딩동댕 유치원'의 인기 캐릭터 뚜앙과 함께 코딩의 기본 개념을 배우는 블록코딩 프로그램

◆ 뚜앙과 블록코딩 첫걸음 (EBS)

- (권장연령) 초등학교 3학년 이상
- (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, 사파리
- (최소사양) Window 10, RAM 3G 이상
- (수업지원도구) 힌트 및 수업지도안



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (10단계)	초등학교 3학년 이상	스테이지별 평균 40분 이내	• 1~10단계: 명령을 차례차례 실행하며 '순차' 구조의 개념 학습
스테이지 2 (10단계)			• 11~20단계: 같은 행동을 반복하는 '반복' 구조의 개념 학습
스테이지 3 (10단계)			• 21~30단계: 주어진 조건에 따라 다른 행동을 실행하는 '선택' 구조의 개념 학습
스테이지 4 (10단계)			• 31~40단계: 처리가 필요하거나 기억이 필요한 자료를 입력해두는 '변수' 개념 학습

- (달려라 펭수!) EBS 인기 캐릭터 펭수와 함께 나만의 달리기 게임 만들기를 통해 블록 코딩의 기초 개념을 학습

◆ 달려라 펭수! (EBS)

- (권장연령) 초등학교 3학년 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 구글 블록리(blockly)
- (내용) 장애물 피하기, 배경 및 캐릭터를 바꾸기, 나만의 달리기 게임 만들기 게임을 통해 쉽고 재미있게 블록코딩을 학습
- (인증서) 각 스테이지 완료 시 발급(총 4회)
- (사용기기/사용방법) PC / 웹브라우저
- (최적화된 이용환경) 마이크로소프트 엣지, 크롬, 사파리
- (최소사양) Window 10, RAM 3G 이상
- (수업지원도구) 힌트 제공



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (5단계)	초등학교 3학년 이상	스테이지별 평균 40분 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

- (스페이스 댄스 파이터) 박자에 맞춰 노트를 복제시키는 리듬 게임을 만들어 보는 블록 코딩 프로그램

◆ 스페이스 댄스 파이터 (㈜로지브라더스)

- (권장연령) 초등학교 5학년 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 구글 블록리(blockly)
- (내용) 박자(BPM)에 맞춰 노트를 복제시키는 리듬 게임을 만드는 과정을 통해 이벤트, 변수, 리스트 등의 프로그래밍 개념과 음악, 수학 등의 교과 개념을 재미있게 익힐 수 있는 블록 코딩 프로그램
- (인증서) 메인 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- (사용기기/사용방법) PC, 태블릿 / 웹브라우저
- (최적화된 이용환경) (PC) 마이크로소프트 엣지, 크롬, 사파리
- (최소사양) Window 7, RAM 3G
- (수업지원도구) 교사용 가이드북 및 튜토리얼 제공



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (5단계)	초등학교 5학년 이상	스테이지 별 평균 15분 이내	• 게임 시작 준비하기
스테이지 2 (3단계)			• 리스트에 방향 값 추가하기
스테이지 3 (3단계)			• 리스트 값 순서 확인하기
스테이지 4 (3단계)			• 음악 빠르기 설정하기
스테이지 5 (3단계)			• 쉬는 박자 추가하기
스테이지 6 (4단계)			• 점수 판정하기
스테이지 7 (5단계)			• 성공/실패 조건 추가하기
스테이지 8 (4단계)			• 캐릭터 모습 바꾸기

- (코드 아카데미) 프로그래밍의 기초 개념인 순차, 반복, 선택을 미니 게임으로 쉽고 재밌게 학습할 수 있는 프로그램

◆ 코드 아카데미 (㈜로지브라더스)

- (권장연령) 초등학교 5학년 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 구글 블록리(blockly)
- (내용) 순차, 반복, 선택 등 3가지 프로그래밍 기초 개념을 배울 수 있는 미니게임 형식의 프로그램
- (인증서) 메인 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- (사용기기/사용방법) PC, 태블릿, 스마트폰 / 웹브라우저, 모바일 앱 다운
- (최적화된 이용환경) (PC) 마이크로소프트 엣지, 크롬, 사파리 / (모바일앱) 안드로이드
- (최소사양) Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- (수업지원도구) 교사용 가이드북 및 튜토리얼 제공



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (4단계)	초등학교 5학년 이상	3개 스테이지 총 평균 40분 이내	• 1~4단계: 캐릭터가 깃발에 도착할 수 있도록 순차 개념을 활용한 미션 수행
스테이지 2 (4단계)			• 5~8단계: 캐릭터가 깃발에 도착할 수 있도록 반복 개념을 활용한 미션 수행
스테이지 3 (4단계)			• 9~12단계: 캐릭터가 깃발에 도착할 수 있도록 선택 개념을 활용한 미션 수행

- (시뮬레이션 아두이노(앱 설치형)) 스크래치를 이용해 코딩하고, 아두이노를 앱에서 직접 시뮬레이션해보는 실감형 프로그램

◆ 시뮬레이션 아두이노(앱 설치형) ((주)마로마브)

- (권장연령) 중학생 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 스크래치
- (내용) 피지컬 컴퓨팅 교구 없이 스크래치를 이용해 코딩하고, 아두이노를 앱에서 직접 시뮬레이션 할 수 있는 프로그램
- (인증서) 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- (사용기기/사용방법) 태블릿, 스마트폰 / 모바일 앱 다운
- (최적화된 이용환경) 안드로이드, iOS
- (최소사양) 안드로이드 OS 5.0 이상
- (수업지원도구) 교사용 수업 가이드, 학생용 학습 자료, 코딩 힌트, 코딩 따라하기 가이드 등 제공

※ 온라인 코딩파티 전용코드 **CDPT2022** 입력하여 로그인



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (10단계)	중학생 이상	스테이지별 평균 40분 이내	<ul style="list-style-type: none"> 블록코딩으로 아두이노를 시뮬레이션 해보면서 아두이노와 회로 연결, 아두이노 코딩, 순차, 반복, 조건, 변수에 대한 개념을 자연스럽게 학습

- (코딩 어드벤처 아케이드편) 게임처럼 재밌는 코딩 모험! 아케이드 게임을 창작하며 자연스럽게 SW 개념을 배우는 블록코딩 프로젝트

◆ 코딩 어드벤처 아케이드편 (주)레드브릭

- (권장연령) 초등학교 3학년 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 블록코딩(OOBC)
- (내용) 터치로 통통 튀어 장애물 피하기(꼬마 마녀의 모험), 점프로 높이 올라 아이템 획득하기(라이트 볼을 찾아라) 등 흥미진진한 프로젝트를 통해 순차, 물리, 이벤트 개념을 응용하면서 자연스럽게 학습
- (인증서) 각 스테이지 완료 시 발급(총 2회)
- (사용기기/사용방법) PC / 웹브라우저
- (최적화된 이용환경) 크롬
- (최소사양) Window 7, RAM 2G 이상
- (수업지원도구) 튜토리얼 슬라이드, 튜토리얼 영상, 실습 플랫폼



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (12단계)	초등학교 3학년 이상	스테이지별 평균 40분 이내	<ul style="list-style-type: none"> 꼬마 마녀의 모험 : 블록언어를 이용해 화면을 터치하면 통통 튀는 주인공을 코딩하면서 이벤트, 물리, 순차 등의 SW 개념을 학습
스테이지 2 (11단계)			<ul style="list-style-type: none"> 라이트 볼을 찾아라 : 블록언어를 이용해 버튼을 클릭하면 점프하는 주인공을 코딩하면서 이벤트, 물리, 순차 등의 SW 개념을 학습

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

◆ 점박이와 코딩을! (웹버전) (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) , 크롬
- (최소사양) Window 7, RAM 3G 이상
- (수업지원도구) 힌트 제공



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (5단계)	모든 연령	스테이지별 평균 30분 이내	• 1~5단계: 사냥터에 가고 싶은 막내, '순차' 개념학습을 통해 점박이를 만나 사냥터로 이동하기
스테이지 2 (5단계)			• 6~10단계: '반복' 개념학습을 통해 납치된 막내의 흔적 찾기
스테이지 3 (5단계)			• 11~15단계: '선택' 개념학습을 통해 알 모으기

◆ 점박이와 코딩을! (설치버전) (EBS)

- (권장연령) 초등학교 5학년 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 구글 블록리(blockly)
- (내용) 산간 지대, 용암 지대에서 점박이의 막내를 찾고, 장애물을 극복하며 무너지는 동굴을 탈출하는 3D 환경에서의 코딩 모험
- (인증서) 각 스테이지별 2회 발급(총 6회)
- (사용기기/사용방법) PC / 프로그램 다운 및 설치
- ※ EBS 이슈에서 회원가입(14세 미만 학부모 동의), 사전 다운로드 및 설치, 로그인 필요
- (최소사양) Window 7, OS 64비트, RAM 4G 이상
- (수업지원도구) 교사용 가이드북 제공(튜토리얼 미제공)

스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (15단계)	초등학교 5학년 이상	스테이지별 평균 40분 이내	• 아들을 찾아서 : 순차, 반복구조 개념학습
스테이지 2 (15단계)			• 용기를 배우는 모험 : 조건구조 개념학습
스테이지 3 (15단계)			• 최후의 탈출 : 중첩제어구조 개념학습

- (스크래치로 배우는 코딩) 엘리스 헬로봇과 함께 주어진 과제를 해결하며 쉽게 스크래치를 학습할 수 있는 프로그램

◆ 스크래치로 배우는 코딩 (주엘리스그룹)

- (권장연령) 모든 연령
- (학습 프로그래밍 언어) 스크래치
- (내용) 엘리스 헬로봇과 애벌레의 모험 이야기를 블록코딩 언어 '스크래치'로 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 앱 회원가입 및 로그인 필수
- (최적화된 이용환경) (PC) 크롬, 마이크로소프트 엣지, 네이버 웨일 / (모바일웹, 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)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (6단계)	모든 연령	스테이지별 평균 30분	• 스크래치를 활용해 블록 프로그래밍의 첫 걸음을 내딛습니다
스테이지 2 (5단계)			• 스크래치 캐릭터(스프라이트)와 배경을 설정하는 방법을 알아봅니다
스테이지 3 (8단계)			• 순차, 반복, 병렬구조를 실습을 통해 학습합니다
스테이지 4 (4단계)			• 배운 내용을 바탕으로 미니 프로젝트를 만들어 봅니다

- (코딩 어드벤처 메타버스편) 메타버스에서 시작하는 코딩 모험! 3D 월드 나만의 세계를 창작하며 자연스럽게 SW 개념을 배우는 블록코딩 프로젝트

◆ 코딩 어드벤처 메타버스편 (주레드브릭)

- (권장연령) 초등학교 5학년 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 블록코딩(OOBC)
- (내용) 3D 메타버스 월드 '하늘나라 맵' 만들고 재밌는 게임까지 추가해보는 프로젝트 <아슬아슬 징검다리>를 통해 순차, 물리, 이벤트 개념을 응용하면서 자연스럽게 학습
- (인증서) 각 스테이지 완료 시 발급(총 1회)
- (사용기기/사용방법) PC / 웹브라우저
- (최적화된 이용환경) 크롬
- (최소사양) Window 7, RAM 2G 이상
- (수업지원도구) 튜토리얼 슬라이드, 튜토리얼 영상, 실습 플랫폼



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (4단계)	초등학교 5학년 이상	평균 30분	• 3D 월드를 만드는 프로젝트를 통해 3D 모델링을 비롯한 메타버스 창작 경험과 순차, 물리 등의 SW 개념을 학습

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

◆ 코딩은 동물들도 춤추게 한다?! (하이코두)

- (권장연령) 모든 연령
- (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
- (최적화된 이용환경) 크롬
- (최소사양) 인텔 코어i-3, RAM 4GB 이상
- (수업지원도구) 튜토리얼 및 학습교재, 영상



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (10단계)	모든 연령	평균 40분 이내	<ul style="list-style-type: none"> • 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

- (비트GO!) 똥똥탁! 드럼악기를 활용한 음악-코딩 연계학습, 순차, 반복, 조건을 활용한 기본 코딩 개념을 학습하는 블록 코딩 프로그램

◆ 비트GO! (설치형) (EBS)

- (권장연령) 초등학교 5학년 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 구글 블록리(blockly)
- (내용) 주어진 음악에 어울리도록 드럼 소리를 조합한 리듬을 제작하고, 순차, 반복, 조건 구조를 이용하여 조명효과를 코딩
- (인증서) 각 스테이지 완료 시 발급(총 3회)
- (사용기기/사용방법) PC / 프로그램 다운 및 설치

※ EBS 이숍에서 회원가입(14세 미만 학부모 동의), 사전 다운로드 및 설치, 로그인 필요

- (최소사양) Window 7, OS 64비트, RAM 4G 이상
- (수업지원도구) 튜토리얼, 가이드북



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (7단계)	초등학교 5학년 이상	스테이지 별 평균 40분 이내	<ul style="list-style-type: none"> • 튜토리얼 : 주어진 음악에 어울리는 드럼 리듬을 제작하고 공유하는 기본 기능 학습
스테이지 2 (5단계)			<ul style="list-style-type: none"> • 미션형 : 유명 가수 000의 요청으로 공연 연출을 하기 위해 주어진 음악에 어울리는 드럼 리듬을 제작하고, 조명 효과를 코딩하여, 멋진 무대를 연출하는 제어구조 개념학습
스테이지 3 (1단계)			<ul style="list-style-type: none"> • 자유형 : 내가 좋아하는 음악을 선택하여, 나만의 창의적인 음악과, 멋진 무대를 만드는 자료구조 개념학습

- (두들리GO!) 과학 물리 개념과 법칙을 활용하여 골드버그 장치를 꾸미고, 코딩 기본 개념을 활용하여 주어진 미션을 해결하는 교과 융합형 미션

◆ 두들리GO! (설치형) (EBS)

- (권장연령) 초등학교 5학년 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 구글 블록리(blockly)
- (내용) 동그란 두들리가 목표지점까지 안전하게 굴러갈 수 있는 길을 만들기 위해 나무막대, 흙, 얼음, 벽돌 등으로 다양하게 변하는 상자와 두들리의 방향을 돌려줄 튜브 등을 이용하여, 주어진 시간 안에 미션 해결
- (인증서) 각 스테이지 완료 시 발급(총 4회)
- (사용기기/사용방법) PC / 프로그램 다운 및 설치

※ EBS 이슈에서 회원가입(14세 미만 학부모 동의), 사전 다운로드 및 설치, 로그인 필요

- (최소사양) Window 7, OS 64비트, RAM 4G 이상
- (수업지원도구) 힌트, 가이드북



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (10단계)	초등학교 5학년 이상	스테이지별 평균 40분 이내	<ul style="list-style-type: none"> • 명령을 차례차례 실행하며 '순차' 구조의 개념 학습 • 주어진 조건에 따라 다른 행동을 실행하는 '선택' 구조의 개념 학습
스테이지 2 (10단계)			<ul style="list-style-type: none"> • 순차, 선택 구조 개념학습 • 코드를 구조화하여 효율성을 높여주는 '함수' 개념 학습
스테이지 3 (10단계)			<ul style="list-style-type: none"> • 순차, 선택 구조, 함수 개념 학습 • 처리가 필요하거나 기억이 필요한 자료를 입력해두는 '변수' 개념 학습
스테이지 4 (10단계)			<ul style="list-style-type: none"> • 순차, 선택 구조 및 함수, 변수 개념 학습

2) 텍스트코딩 부문

- (토끼의 당근수집) 엘리스 헬로봇을 파이썬 기반의 텍스트 코드로 제어하며 당근마을 탐험하기! 쉽고 즐겁게 텍스트 코딩에 입문할 수 있는 프로그램

◆ 토끼의 당근수집 (주엘리스그룹)

- (권장연령) 초등학교 5학년 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 파이썬
- (내용) 다양한 경로로 토끼를 움직이고 당근을 수확하면서 효과적인 코드를 작성하기 위한 조건문, 반복문, 함수의 개념 학습
- (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) 크롬, 마이크로소프트 엣지, 네이버 웨일 / (모바일웹, 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)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (7단계)	초등학교 5학년 이상	평균 30분	• 함수 개념을 활용해 헬로봇과 함께 준비운동 하기
스테이지 2 (7단계)		평균 40분	• 횟수에 따라 반복하는 반복문 개념을 활용해 토끼와 함께 당근 수집하기
스테이지 3 (4단계)		평균 40분	• 조건문 개념을 활용해 당근 밭을 찾아 더 멀리 가보기
스테이지 4 (3단계)	중학생 이상	평균 30분	• 조건에 따라 반복하는 반복문 개념을 활용해 당근을 모두 찾아 집으로 돌아오기

- (대왕 브로코드트리 수확) 단계별로 문제를 풀어보며 프로그래밍 언어별 기초 문법을 학습하는 프로그램

◆ 대왕 브로코드트리 수확 (주브랜치앤바운드)

- (권장연령) 고등학생 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 파이썬, JAVA, C, C++
- (내용) 기본 출력부터 연산자와 조건문 등 각 언어별 기초 문법을 습득하고 내가 원하는 답을 출력하는 프로그램 작성법을 학습
- (인증서) 각 스테이지 완료 시 발급(총 3회)
- (사용기기/사용방법) PC, 태블릿 / 웹브라우저
- (최적화된 이용환경) (PC) 크롬
- (최소사양) Window 7, RAM 4G 이상



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (33단계)	고등학생 이상	평균 60분 이내	• 기본 출력, 변수와 자료형, 변수값 변경, 소수점 맞춰 출력 등 다양한 주제의 초급 저지(judge) 미션
스테이지 2 (38단계)		평균 90분 이내	• 정수 입력, 문자, 문자열 입력, 사칙연산, 합과 평균 등 다양한 주제의 중급 저지(judge) 미션
스테이지 3 (47단계)		평균 150분 이내	• if 조건문, if else 조건문, 비교 연산자와 조건문 등 다양한 주제의 고급 저지(judge) 미션

- (코딩 어드벤처 방 탈출편) 게임처럼 재밌는 코딩 모험! 방탈출 게임을 창작하며 자연스럽게 SW 개념을 배우는 텍스트 코딩 프로젝트

◆ 코딩 어드벤처 방 탈출편 (쥬레드브릭)

- (권장연령) 초등학교 5학년 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 자바스크립트
- (내용) 암호를 해독하고 보물을 찾자! <‘몬테노’의 금고를 열어라!>, 숨은 탈출구를 찾아 로봇 실험실을 빠져나가자! <로봇 실험실을 탈출하라!> 등의 흥미진진한 프로젝트를 통해 변수, 조건문, 순차 개념을 자연스럽게 학습
- (인증서) 각 스테이지 완료 시 발급(총 2회)
- (사용기기/사용방법) PC / 웹브라우저
- (최적화된 이용환경) 크롬
- (최소사양) Window 7, RAM 2G 이상
- (수업지원도구) 튜토리얼 슬라이드, 튜토리얼 영상, 실습 플랫폼



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (12단계)	초등학교 5학년 이상	스테이지별 평균 40분 이내	<ul style="list-style-type: none"> • ‘몬테노’의 금고를 열어라! : 텍스트 언어 자바스크립트를 이용해 암호를 찾고 입력하는 방탈출 게임을 만들면서 변수, 조건문, 순차 등의 개념을 학습
스테이지 2 (13단계)			<ul style="list-style-type: none"> • 로봇 실험실을 탈출하라! : 텍스트 언어 자바스크립트를 이용해 숨겨진 장소와 힌트를 활용하는 방탈출 게임을 만들면서 변수, 조건문, 순차 등의 개념을 학습

- (처음 시작하는 코딩) 코딩 미션을 통해 코딩 기초부터 알고리즘 까지 차근차근 풀어볼 수 있는 프로그램

◆ 처음 시작하는 코딩 (쥬키워드랩)


- (권장연령) 중학생 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 파이썬, JAVA, C
- (내용) 각 미션별로 퀴즈와 학습 목표가 주어지며, 퀴즈를 해결하여 미션을 해쳐나가는 방식으로 각 프로그래밍 언어의 기본 이론인 변수, 자료형, 반복문, 조건문, 함수 등을 학습
- (인증서) 단계별 완료 시 발급(14단계 x3개 언어=42회)
- (사용기기/사용방법) PC, 태블릿 / 웹브라우저
- (최적화된 이용환경) (PC) 마이크로소프트 엣지, 크롬, 사파리 / (모바일웹) 안드로이드, iOS
- (최소사양) Window 7, RAM 4G 이상
- (수업지원도구) 튜토리얼 등




스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (3단계)	중학생 이상	스테이지별 평균 40분 이내	<ul style="list-style-type: none"> • 기본적인 문장 출력과 변수에 대해 학습
스테이지 2 (2단계)			<ul style="list-style-type: none"> • 자료형과 각 언어별 기본 함수에 대해 학습
스테이지 3 (3단계)			<ul style="list-style-type: none"> • 조건문, 반복문을 익히고 구구단을 직접 만드는 실습
스테이지 4 (3단계)			<ul style="list-style-type: none"> • 함수에 대해 설명하고 직접 함수를 만들고 응용
스테이지 5 (3단계)			<ul style="list-style-type: none"> • 수학적인 문제를 해결하면서 알고리즘 학습

3) 컴퓨팅사고력(CT) 부문

- (컴퓨팅 사고력 테스트) 5개 영역에 대한 나의 컴퓨팅 사고력 유형을 테스트하고, 다양한 주제의 게임을 통해 컴퓨팅 사고력을 향상

◆ 컴퓨팅 사고력 테스트 (㈜로지브라더스) <ul style="list-style-type: none"> - (권장연령) 초등학교 3학년 이상 - (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, 태블릿 / 웹브라우저 - (최적화된 이용환경) (PC) 마이크로소프트 엣지, 크롬, 사파리 - (최소사양) Window 7, RAM 3G - (수업지원도구) 튜토리얼 등 			
			
스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (5단계)	초등학교 3학년 이상	평균 10분 이내	<ul style="list-style-type: none"> • 자료처리, 추론, 추상화, 자동화, 일반화 등 5개 영역에 대한 종합 분석을 바탕으로 나의 컴퓨팅 사고력 유형 테스트 ※ 잠재력 유형 : 명탐정, 건축가, 과학자, 백과사전, 퍼즐러, 행정가, 미래학자, 발명가, 개발자, 엔지니어 등 총 10개 유형

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

◆ 코드 아케이드 (㈜로지브라더스) <ul style="list-style-type: none"> - (권장연령) 초등학교 3학년 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, 태블릿 / 웹브라우저, 모바일 앱 다용 - (최적화된 이용환경) (PC) 마이크로소프트 엣지, 크롬, 사파리 / (모바일앱) 안드로이드 ※ 모바일 앱 회원가입 및 로그인 필수 - (최소사양) Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상 - (수업지원도구) 교사용 가이드북 및 튜토리얼 			
			
스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (10단계)	초등학교 3학년 이상	스테이지별 평균 10분 이내	<ul style="list-style-type: none"> • 당근이지, 바나나가 좋아 : 캐릭터가 지나가는 길의 당근을 뽑아보고, 사다리를 타고 올라가 바나나를 얻는 퍼즐게임
스테이지 2 (10단계)			<ul style="list-style-type: none"> • 우주 소방관, 세균맨 : 우주 소방관이 되어 소방 호스를 연결해 물이 흐르게 해보고, 반사판을 옮겨 세균맨을 무찌르는 퍼즐 게임

- (체서의 퀴즈) 고양이 체서가 내는 퀴즈를 해결하며 쉽고 재미있게 문제해결력을 기를 수 있는 프로그램

◆ 체서의 퀴즈 (㈜엘리스그룹)

- (권장연령) 중학생 이상
- (내용) '이상한 나라의 엘리스'속 캐릭터 체서 고양이가 내는 퀴즈를 풀어가며 컴퓨팅 사고력의 한 부분인 수학적 사고력, 논리력을 기르는 문제해결 프로그램
- (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) 크롬, 마이크로소프트 엣지, 네이버 웨일 / (모바일웹, 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)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (5단계)	중학생 이상	평균 20분	• 체서가 내는 알쏭달쏭한 퀴즈를 풀면서 기초 컴퓨팅 사고력을 길러요
스테이지 2 (5단계)		평균 30분	• 체서가 내는 응용 퀴즈를 풀며 수학적 사고력을 한층 더 키워보세요!
스테이지 3 (7단계)		평균 30분	• 고난이도 논리 퀴즈에 도전해 보세요! 파이썬 기초 문법을 공부했다면, 프로그래밍으로 문제를 해결할 수도 있어요

- (펫 키우기) 컴퓨팅 사고력 향상을 위한 미니게임을 통해 나만의 펫을 키워보는 미션

◆ 펫 키우기 (㈜로지브라더스)

- (권장연령) 초등학교 3학년 이상
- (내용) 자료처리, 추론, 추상화, 자동화, 일반화 5개 영역 컴퓨팅 사고력 향상 미니게임을 통해 나만의 펫 키워보기
- (인증서) 코딩파티 미션 완료 시 발급(총 1회)
- (사용기기/사용방법) PC, 태블릿 / 웹브라우저, 모바일 앱 다운 ※ 모바일 앱 회원가입 및 로그인 필수
- (최적화된 이용환경) (PC) 마이크로소프트 엣지, 크롬, 사파리 / (모바일웹) 안드로이드, iOS / (모바일앱) 안드로이드
- (최소사양) Window 7, RAM 3G, 안드로이드 OS 5.0 이상
- (수업지원도구) 교사용 가이드북 및 튜토리얼



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (6단계)	초등학교 3학년 이상	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) 중학생 이상
- ((학습 프로그래밍 언어) 블록코딩
- (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, 태블릿 / 웹브라우저
- (최적화된 이용환경) (PC) 마이크로소프트 엣지, 크롬, 사파리
- (최소사양) Window 7, RAM 3G
- (수업지원도구) 교사용 가이드북 및 튜토리얼 제공



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (50단계)	중학생 이상	스테이지별 평균 4시간 이내 (단계 선택 가능)	<ul style="list-style-type: none"> 초급 : 단어, 문장 출력하기, 두 수의 합 구하기, 도형 출력하기, 가장 큰 수 찾기 등 다양한 주제의 초급 저지(judge) 미션 ※ 총 50개의 미션 중 10개 미션을 완료하면 인증서 발급
스테이지 2 (30단계)			<ul style="list-style-type: none"> 중급 : 직육면체의 부피 구하기, 동전 바꾸기, 초를 분으로 바꾸기, 소수 알아내기, 최댓값 구하기 등 다양한 주제의 중급 저지(judge) 미션 ※ 총 30개의 미션 중 10개 미션을 완료하면 인증서 발급
스테이지 3 (20단계)			<ul style="list-style-type: none"> 고급 : 문자열 복호화, 약수 구하기, 완전수 찾기, 윤년 알아내기, 틱택토 등 다양한 주제의 고급 저지(judge) 미션 ※ 총 20개의 미션 중 6개 미션을 완료하면 인증서 발급

4) 인공지능(AI) 부문

- (기초탄탄 인공지능 미션) 기초 파이썬 프로그래밍 학습자를 대상으로 LOL 챔피언 능력치 분석 등 다양한 실습을 통해 인공지능 모델링을 학습할 수 있는 프로그램

◆ 기초탄탄 인공지능 미션 (쥬엘리스그룹)

- (권장연령) 고등학생 이상
- (학습 프로그래밍 언어) 파이썬
- (내용) 인공지능 관련 파이썬 대표적인 라이브러리인 Numpy/Scipy, Matplotlib, sklearn, tensorflow를 이용하여 공개된 다양한 데이터(감정 분석, LoL 게임 챔피언 분석, 주식 분석 등)를 활용해 인공지능 미션을 해결
- (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) 크롬, 마이크로소프트 엣지, 네이버 웨일 / (모바일웹, 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)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
몸풀기 스테이지 (4단계)	고등학생 이상	평균 20분	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그래밍과 파이썬 ※ 나의 첫 코딩, 반환문 작성, 삼행시 짓기 등
스테이지 1 (3단계)		평균 20분	<ul style="list-style-type: none"> • Numpy 사용하기 : 행렬 데이터 입력 및 처리 ※ Numpy 시작하기, Numpy 행렬 수정하고 자르고 붙이기
스테이지 2 (4단계)		평균 40분	<ul style="list-style-type: none"> • 선형회귀법 : 학생 성적 예측하기 미션! ※ X 및 Y값 입력받기, 선형회귀 실행해보기, 선형회귀 결과 해석하기
스테이지 3 (3단계)		평균 40분	<ul style="list-style-type: none"> • 확률과 나이브 베이즈 미션 ※ 기초 확률 실행해보기, 단어 묶음 만들어보기
스테이지 4 (4단계)		평균 40분	<ul style="list-style-type: none"> • 주성분 분석 : League of Legends (LoL) 챔피언 클러스터링 미션! ※ Pandas 실행 해보기, PCA 실행해보기
스테이지 5 (3단계)		평균 40분	<ul style="list-style-type: none"> • 서포트 벡터머신 : 주식 예측 미션! ※ SVM 실행해보기 I, II
스테이지 6 (3단계)		평균 40분	<ul style="list-style-type: none"> • 인공신경망 : 손글씨 분류 미션! ※ Tensorflow 실행해보기, 퍼셉트론으로 기본 인공신경망 구현해보기

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

◆ AI For Oceans (Code.org)

- (권장연령) 초등학교 3학년 이상
- (내용) 인공지능과 머신러닝, 트레이닝 데이터, 편견에 관해 배우는 한편 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, 사파리 / (모바일웹) 안드로이드, iOS
- (최소사양) Window 7 이상
- (수업지원도구) 튜토리얼 영상



스테이지 (단계수)	권장연령	스테이지 분량	내용 소개
스테이지 1 (8단계)	초등학교 3학년 이상	평균 30분 이내	<ul style="list-style-type: none"> 바다환경을 위한 AI : 바다환경에서의 오염물질과 물고기를 분류하며 인공지능이 학습하는 원리에 대해 체험

붙임2

2022 온라인 코딩파티 시즌2 웹포스터 및 배너

2022

온라인

코딩파티

-시즌2-

10.11(수)~11.21(수)

참가대상 초·중·고등학교, 대학교 등 **SW·AI교육에 관심 있는 누구나**

참가방법 **SW봉사사회**(www.software.or.kr)에 접속해 미션에 도전

온라인 코딩파티(Online Coding Party)는 누구나 소프트웨어와 인공지능을 쉽고 재밌게 배울 수 있도록 다양한 수준의 코딩 미션을 제공합니다.

지금 바로 **온라인 코딩파티**에 참여해보세요!

블록 부문

잡지매 퀘스

Dance Party

두강과 블록코딩 첫걸음

달려라! 퀘스

스페이스 연스 피터

신블레이드 아두마노

코딩 아트벤처 아케이드편

코딩 아트벤처 메타버스편

코드 아카데미

스크래치로 배우는 코딩

코딩 아트벤처 메타버스편

코딩 아트벤처 메타버스편

코딩 아트벤처 메타버스편

코딩 아트벤처 메타버스편

텍스트 부문

토끼의 달금수집

코딩 아트벤처 방탈출편

처음 시작하는 코딩

코딩 트리와 함께하는 대항 트로코딩 트리 수학

CT 부문

컴퓨팅 사고력 유망 테스트

코드 아카데미

체셔의 워즈

팻 키우기

알고리즘 온라인 퍼즐

AI 부문

AI for Oceans

기초탐라 인공지능 미션

온라인 이벤트

EVENT 1 HELLO, CODING! 헬로우 코딩!

EVENT 2 STEP BY STEP! 스텝바이스텝!

※ 관련 문의 | swedu@kafae.net | 02-4500-1565, 02-559-5823, 8071

주최 | 과학기술정보통신부 | 주관 | 한국과학창의재단

참여 | SW·AI교육진흥사업 | 후원 | 한국과학창의재단

주최 | 과학기술정보통신부 | 주관 | 한국과학창의재단

참여 | SW·AI교육진흥사업 | 후원 | 한국과학창의재단

주최 | 과학기술정보통신부 | 주관 | 한국과학창의재단

참여 | SW·AI교육진흥사업 | 후원 | 한국과학창의재단

2022 온라인 코딩파티

- 시즌 2 -

10.11.(수)~11.21.(월)

참가대상 초·중·고등학교, 대학생 등 **SW·AI교육에 관심 있는 누구나**
참가방법 **SW중심사회포털**(www.software.kr)에 접속해 미션에 도전!

온라인 코딩파티[Online Coding Party]는 누구나 소프트웨어와 인공지능을 쉽고 재밌게 배울 수 있도록 다양한 수준의 코딩 미션을 제공합니다.

지금 바로 온라인 코딩파티에 참여해보세요!

블록 부문

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

텍스트 부문

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

수확하러 가기

CT 부문

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

AI 부문

미션 참여하기 >

미션 참여하기 >

온라인 이벤트

EVENT 1
HELLO, CODING!
헬로우 코딩!

2개 이상 미션에 도전하고
내 인증서를 플렉스 하세요!

1. SW중심사회 포털에 접속하기
2. 2022 온라인 코딩파티 시즌2 출기기
3. 코딩파티 미션 2개 이상 완료 후 인증서 받기
4. 특별한 인증서를 받쳐 후 이미지 저장
5. QR코드를 통한 이벤트 참여사이트 접속 후 업로드

EVENT 2
STEP BY STEP!
스텝바이스텝!

코딩 파티 미션을 완료하고
של문조시에 참여 하세요!

1. SW중심사회 포털에 접속하기
2. 2022 온라인 코딩파티 시즌2 출기기
3. QR코드를 통한 설문조사 사이트 접속 후 참여하기

※ 관련 문의 swedu@kofac.re.kr | 070-4900-1865, 02-559-3823, 8071

주최 과학기술정보통신부 교육부 주관 한국과학창의재단

참여 EBS CBDMOS RedbFICA 하이코두
Keywordia inoke BRANCH AND BOUND

후원 NAVER CONNECT

2022
온라인 코딩파티 - 시즌 2 -

10.11.(화)~11.21.(월)

초·중·고등학생, 대학생 등 SW·AI교육에 관심 있는 누구나
SW중심 사회포털[www.software.kr]에 접속해 미션에 도전!

2022
온라인
코딩파티
- 시즌 2 -

10.11.(화)~11.21.(월)

초·중·고등학생, 대학생 등 SW·AI교육에 관심 있는 누구나
SW중심 사회포털[www.software.kr]에 접속해 미션에 도전!