

2019 온라인 코딩파티 시즌2 행사안내

□ 행사개요


- (운영일정) 2019. 10. 10.(목) ~ 23.(수) (14일간)
※ 시즌2 체험기간 : 10.24.(목) ~ 11.20.(수) (4주간)
- (주최/주관) 교육부, 과학기술정보통신부 / 한국과학창의재단
- (참여) 한국교육방송공사(EBS), 한국마이크로소프트, 한국비버챌린지, (주)구름, (주)로지브라더스, 테크빌교육(주)
- (참여대상) 초·중·고등학생, 대학생 등 SW교육에 관심 있는 누구나
- (참여방법) SW중심사회포털(www.software.kr) 내 온라인코딩파티 접속

□ 프로그램 구성(안)

분류	시즌 2 미션 프로그램(안)
블록코딩	① 둘이서 코딩, 거북선과 척후선 (2018 콘텐츠 아이디어 공모작) ② 블록코딩 용사 배틀 ((주)구름) ③ 뚜앙과 함께 떠나는 블록코딩 첫걸음 (EBS) ④ 마인크래프트 코딩미션 (한국MS) - 신규 ⑤ 코딩갤럭시 (테크빌교육(주)) ⑥ 점박이와 코딩을! (EBS) - 설치형 ⑦ 비트 GO! (EBS) - 설치형 신규 (10.18.(금) 오전 9시 오픈 예정) ⑧ 두들리 GO! (EBS) - 설치형 신규
텍스트코딩	① 파이썬 데이터 분석과 시각화 (2018 콘텐츠 아이디어 공모작) - 신규 ② Pygame으로 개발하는 스페이스 어드벤처 게임 ((주)구름) - 신규 ③ 텍스트코딩 용사 배틀 ((주)구름)
컴퓨팅 사고력(CT)	① 컴퓨팅 사고력을 기르는 비버챌린지 (한국비버챌린지) ② 코드모스 컴퓨팅 사고력 테스트 ((주)로지브라더스)

□ 세부 프로그램

- (둘이서 코딩, 거북선과 척후선) '2018 온라인 SW교육 콘텐츠 아이디어 공모전' 블록코딩 부문 대상 수상작으로 거북선과 척후선을 2명이 함께 코딩하여 컴퓨팅 사고력과 함께 협동심 향상

<p>○ 둘이서 코딩, 거북선과 척후선 (대상) 초등학교 (프로그래밍 언어) 스크래치3 (내용 및 특징) 두 사람이 한 팀이 되어 서로 기능이 다른 거북선과 척후선을 하나씩 맡아 적을 공격하고, 서로 충돌을 피해 이동하는 등의 방법을 함께 의논하여 코딩하는 미션으로 구성 (인증서) 초급, 중급, 고급 인증서 (교사지원도구) [둘이서 코딩, 거북선과 척후선] 페이지에서 게임의 배경이 되는 역사 이야기를 담은 PPT 자료를 제공</p>	
<p>○ 스테이지 1 (총 8단계)</p>	<p>(난이도) 초급 (대상) 초등학교(1학년~6학년) (내용) - 스텝 1~3 : 둘이서 함께 가자! : 깃발에 둘이 동시에 도착하기 - 스텝 4~5 : 좁은 길도 둘이서! : 한 갈래 길을 지나기 위해 기다리거나 양보해가며 도착 - 스텝 6~8 : 대포알과 신기전 화살을 모으자!</p>
<p>○ 스테이지 2 (총 7단계)</p>	<p>(난이도) 중급 (대상) 초등학교(3학년~6학년) (내용) - 스텝 9 : 거북선이 고장났어! : 디버깅 활동 - 스텝 10~11 : 거북선의 대포로 척후선의 길을 열어줘! - 스텝 12~13 : 멀리 보는 척후선이 거북선을 도와주자! - 스텝 14~15 : 드디어 오늘이야 둘이서 함께 싸우자!</p>

- (블록코딩 용사 배틀) 게임 '크루세이더 퀘스트'의 캐릭터가 용사가 되는 과정을 블록코딩으로 체험하면서 컴퓨팅 사고력을 키우고, 친구와 1:1 코딩대결을 통해 코딩에 대한 흥미와 사고력 향상

○ 블록코딩 용사 배틀

(대상) 초등학교/중학교

(프로그래밍 언어) 엔트리 또는 스크래치3 선택

(내용) 게임 '크루세이더 퀘스트'의 캐릭터와 함께 미션을 해결하고 친구와 재미있는 1:1 코딩대결

(인증서)

- 초급 인증서 : 스테이지 1 완료시 발급
- 중급 인증서 : 스테이지 2 완료시 발급
- 고급 인증서 : 스테이지 3 완료시 발급

(교사지원도구) [블록코딩 용사 배틀!] 페이지에서 '선생님을 위한 코딩 파티' 섹션을 통해 클라우드 기반 SW교육 플랫폼 활용 방법 및 사용 신청 제공



○ 스테이지 1 (7단계)

(난이도) 초급

(대상) 초등학교(1학년~4학년)

(내용)

- 스텝 1~7 : 반복문 이용하여 캐릭터 단순 움직이기

○ 스테이지 2 (8단계)

(난이도) 중급

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교

(내용)

- 스텝 8~15: 반복문, 조건문을 이용하여 몬스터를 처치, 인공지능 '네크론' 물리치기

○ 스테이지 3 (10단계)

(난이도) 중·고급

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교/고등학교

(내용)

- 스텝 16~24 : 반복문, 조건문, 함수 응용
- 스텝 25 : 높은 수준의 인공지능 '진화한 네크론' 물리치기

- (뚜앙과 함께 떠나는 블록코딩 첫걸음) 'EBS 덩동댕 유치원'의 인기 캐릭터 뚜앙과 함께 순차, 반복, 선택 구조를 배우는 블록코딩 프로그램

○ 뚜앙과 함께 떠나는 블록코딩 첫걸음

(대상) 초등학교

(프로그래밍 언어) 구글 블록리(blockly)

(내용) 각 미션별로 목표와 힌트가 주어지며 난이도가 조금씩 높아지기 때문에 프로그래밍의 기본 구조인 순차, 반복, 선택, 변수 구조를 게임처럼 학습

(인증서)




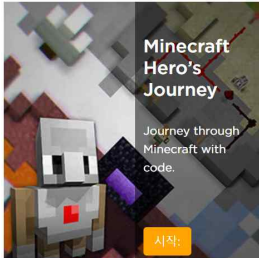
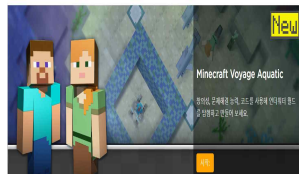
구분	기초 인증서	완성 인증서
스테이지1	스텝 1~5 완료시	스텝 6~10 완료시
스테이지2	스텝 1~5 완료시	스텝 6~10 완료시
스테이지3	스텝 1~5 완료시	스텝 6~10 완료시
스테이지4	스텝 1~5 완료시	스텝 6~10 완료시

(교사지원도구) 없음




○ 스테이지 1 (10단계)	(난이도) 초급 (대상) 초등학교(1학년~4학년) (내용) 뚜앙의 순차여행 - 스텝 1~10 : 로지 갤럭시에서 온 뚜앙. 로지 갤럭시에서는 '블록 명령어'라는 독특한 언어를 사용한다. 그럼 나와 즐거운 여행을 떠나자! 뚜앙~
○ 스테이지 2 (10단계)	(난이도) 초급 (대상) 초등학교(1학년~4학년) (내용) 뚜앙의 반복여행 - 스텝 1~10 : 앞으로 이동하고, 앞으로 이동하고, 앞으로 이동하고... 무언가 더 편한 방법이 있을까?
○ 스테이지 3 (10단계)	(난이도) 초급 (대상) 초등학교(1학년~4학년) (내용) 뚜앙의 선택여행 - 스텝 1~10 : 만약 앞에 아이템이 있다면? 또는 없다면? 이렇게 상황에 따라 행동하려면 어떻게 해야 할까?
○ 스테이지 4 (10단계)	(난이도) 초·중급 (대상) 초등학교(5~6학년) (내용) 뚜앙의 변수여행 - 스텝 1~10 : 연산을 활용하여 문제를 해결하고, 변수를 상황에 따라 어떻게 활용할 수 있을까?

- (마인크래프트 코딩미션) 마인크래프트 게임을 기반으로 한 블록코딩 프로그램으로 주제별 미션 해결 및 나만의 게임 제작

<p>(대상) 초등학교/중학교</p> <p>(프로그래밍 언어)</p> <p>(내용) 마인크래프트 캐릭터와 함께 각 모드를 진행하면서 블록코딩과 코딩에 대한 개념을 이해</p> <p>(인증서)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 초급 인증서 : 스테이지 1 완료시 발급 - 중급 인증서 : 스테이지 2 완료시 발급 - 고급 인증서1 : 스테이지 3 완료시 발급 - 고급 인증서2 : 스테이지 4 완료시 발급 <p>(교사지원도구) 교습 영상(Hour of Code) 제공</p>		
<p>○ 스테이지 1 (14단계)</p>	<p>(난이도) 초급</p> <p>(대상) 초등학교(1학년~4학년)</p> <p>(내용) 모험가 모드</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스텝 1~14 : 14가지 스텝을 통하여 블록코딩 및 코딩에 대한 원리를 배우자 	
<p>○ 스테이지 2 (12단계)</p>	<p>(난이도) 초급</p> <p>(대상) 초등학교(1학년~4학년)</p> <p>(내용) 디자이너 모드</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스텝 1~12 : 12가지 단계를 통하여 스테이지1에서 배운 내용을 통하여 응용하여 코딩을 작성해보자 	
<p>○ 스테이지 3 (12단계)</p>	<p>(난이도) 중급</p> <p>(대상) 초등학교(5,6학년)/중학교</p> <p>(내용) Hero's Journey</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스텝 1~12 : 12가지 단계를 통하여 마인크래프트를 응용한 재미있는 코딩을 체험해보자 	
<p>○ 스테이지 4 (12단계)</p>	<p>(난이도) 중급</p> <p>(대상) 초등학교(5,6학년)/중학교</p> <p>(내용) Hero's Journey</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스텝 1~12 : 12가지 단계를 통하여 마인크래프트를 응용한 재미있는 코딩을 체험해보자 	

- (코딩갤럭시) 인공지능 로봇 「Codi」의 도움을 받아 블록코딩으로 캐릭터를 조종하여 단계별로 주어지는 미션 해결

<p>○ 코딩갤럭시</p> <p>(대상) 초등학교(1학년~6학년)</p> <p>(프로그래밍 언어) 블록기반 프로그래밍 언어</p> <p>※ 모바일 3D 게임용 프로그래밍 언어</p> <p>(내용) 블록 코딩으로 게임 캐릭터를 조종해 순차와 분해 등을 익히며 미션 해결</p> <p>※ PC와 스마트폰 앱, 태블릿 모두 가능</p> <p>(인증서) 스테이지1 (10단계) 완료시 발급</p> <p>(교사지원도구) 수업계획서 및 수업지도안 제공</p>	
<p>○ 스텝 1~4 (4단계)</p>	<p>(난이도) 초급</p> <p>(대상) 초등학교(1~2학년)</p> <p>(내용)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스텝 1~4 : 시퀀스, 분해, 이벤트, 상대 방향 등 학습
<p>○ 스텝 5~10 (6단계)</p>	<p>(난이도) 중급</p> <p>(대상) 초등학교(3~6학년)</p> <p>(내용)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스텝 5~10 : 디버깅, 병렬화, 협업, 반복문, 패턴인식, 조건문 등 학습

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

○ 점박이와 코딩을!

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교

(프로그래밍 언어) 구글 블록리(blockly)

(내용) 산간 지대, 용암 지대에서 점박이의 막내를 찾고, 장애물을 극복하며 무너지는 동굴을 탈출하는 3D 환경에서의 코딩 모험

(인증서)

구분	기초 인증서	완성 인증서
스테이지1	스텝 1~8 완료시	스텝 9~15 완료시
스테이지2	스텝 1~8 완료시	스텝 9~15 완료시
스테이지3	스텝 1~8 완료시	스텝 9~15 완료시

(교사지원도구) 없음

※ EBS 이실에서 사전 다운로드 및 설치 필요



○ 스테이지 1 (15단계)

(난이도) 초·중급

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교

(내용) 아들을 찾아서

- 스텝 1~15 : 점박이는 막내를 키우며 살고 있습니다. 막내가 배워야 하는 것이 참 많은데요, 잘 할 수 있도록 여러분이 도와주세요!

○ 스테이지 2 (15단계)

(난이도) 초·중급

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교

(내용) 용기를 배우는 모험

- 스텝 1~15 : 막내와 친구들은 부모님만 기다리지 않고, 방법을 찾기 시작합니다. 그 속에서 여러 지형·지물을 익히며 함께 성장합니다.

○ 스테이지 3 (15단계)

(난이도) 초·중급

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교

(내용) 최후의 탈출

- 스텝 1~15 : 옛치와 친구들을 구해서 막내와 친구들은 위험지대를 탈출합니다. 용암지대, 수중 미로, 무너지는 동굴을 무사히 벗어나 아빠를 만나러 가요

- (비트 GO!) 똥똥탁! 드럼 소리와 반짝반짝 조명 효과 오브젝트를 조합하여 3차원 공간 속에 공연 무대를 연출하는 블록코딩 프로그램

○ 비트 GO!

(대상) 초등학교(3~6학년)

(프로그래밍 언어) 블록(Blockly)

(내용) 주어진 음악에 어울리도록 드럼 8개 소리를 조합한 리듬을 제작하고, 순차, 선택, 반복 구조를 이용하여 조명효과를 코딩

(인증서)

- 초급 인증서 : 스테이지 1 완료시 발급
- 중급 인증서 : 스테이지 2 완료시 발급
- 고급 인증서 : 스테이지 3 완료시 발급

(교사지원도구) 없음

※ EBS 이숲에서 사전 다운로드 및 설치 필요

※ 10월 18일(금) 오전 9시 오픈 예정



○ 스테이지 1 (5단계)

(난이도) 초급

(대상) 초등학교(3~6학년)

(내용) 제작

- 스텝 1~5 : 주어진 음악에 어울리는 드럼 리듬을 제작하고 공유해보자

○ 스테이지 2 (10단계)

(난이도) 초·중급

(대상) 초등학교(3~6학년)

(내용) 공연장 만들기

- 스텝 6~15 : 유명 가수 000의 요청으로 공연 연출을 하기 위해 주어진 음악에 어울리는 드럼 리듬을 제작하고, 조명 효과를 코딩하여, 멋진 무대를 연출해보자

○ 스테이지 3 (1단계)

(난이도) 초·중급

(대상) 초등학교(3~6학년)

(내용) 트럼세트를 활용한 공연 만들기

- 스텝 16 : 내가 좋아하는 음악을 선택하여, 7개의 드럼세트로 구성된 나만의 창의적인 음악과, 멋진 무대를 만들어보자

- (두들리 GO!) 주인공 두들리가 고향에 도착할 수 있도록 블록코딩을 통해 길을 만드는 3차원 디지털 골드버그* 프로그램

* (골드버그) 미국 만화가 루브 골드버그가 고안한 연쇄반응에 기반을 둔 기계장치

○ 두들리 GO!

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교

(프로그래밍 언어) 블록(Blockly)

※ 스테이지3만 블록코딩과 파이썬 듀얼모드 지원

(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)

구분	기초 인증서	완성 인증서
스테이지1	스텝 1~5 완료시	스텝 6-10 완료시
스테이지2	스텝 1~5 완료시	스텝 6-10 완료시
스테이지3	스텝 1~5 완료시	스텝 6-10 완료시

(교사지원도구) 없음

※ EBS 이숲에서 사전 다운로드 및 설치 필요



○ 스테이지 1 (10단계)

(난이도) 초·중급

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교

(내용) 모험의 시작

- 스텝 1~10 : 안내 내용을 따라하며 두들리를 안전하게 목표지점까지 옮기기 위해 적절한 블록코딩을 해보자

○ 스테이지 2 (10단계)

(난이도) 초·중급

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교

(내용) 하늘 세상

- 스텝 11~20 : 두들리를 안전하게 옮기기 위해서는 이제 움직이는 오브젝트를 두고 얼마나 세게, 느리게 움직여야 할지를 조절하며 오브젝트별 속성을 변경해보자

○ 스테이지 3 (10단계)

(난이도) 초·중급

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교

(내용) 용기를 배우는 모험

- 스텝 21~30 : 두들리를 목표지점까지 옮기기 위해 버튼을 눌러야만 열리는 회전문, 두들리의 위치를 옮길 수 있는 짚라인 등의 오브젝트를 코딩 해보자

※ 스테이지3에서는 블록코딩과 파이썬을 선택하여 코딩할 수 있도록 듀얼모드 지원

2) 텍스트코딩 미션

- (파이썬 데이터 분석과 시각화) '2018 온라인 SW교육 콘텐츠 아이디어 공모전' 텍스트코딩 부문 대상 수상작으로 파이썬에 대한 기본 문법을 익히고 간단한 데이터 분석 및 그래프 시각화 실습을 통해 데이터 분석의 기초 단계 학습

○ 파이썬 데이터 분석과 시각화

(대상) 고등학교

(프로그래밍 언어) 파이썬

(내용) 파이썬의 입·출력, 반복문, 조건문 등 기본 문법을 설명하고 간단한 데이터 분석 및 시각화 실습

(인증서)

- 인증서 : 스텝 1~7 완료시 발급

(교사지원도구) [파이썬 데이터 분석과 시각화]

페이지에서 '선생님을 위한 코딩 파티' 섹션을 통해 클라우드 기반 SW교육 플랫폼 활용 방법 및 사용 신청 제공



○ 스테이지 1 (7단계)

(난이도) 중·고급

(대상) 고등학교

(내용)

- 스텝 1~7 : CSV 파일에 대한 기초 설명부터 리스트 자료형 사용법을 배우고 for 반복문과 if 조건문을 사용해 비슷한 조건의 데이터를 찾아 그래프로 시각화하는 것까지 기초 데이터 분석 학습

- (텍스트코딩 용사 배틀) 게임 '크루세이더 퀘스트'의 캐릭터가 용사가 되는 과정을 텍스트코딩으로 체험하면서 컴퓨팅 사고력을 키우고, 친구와 1:1 코딩대결을 통해 코딩에 대한 흥미와 사고력 향상

○ 텍스트코딩 용사 배틀

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교/고등학교

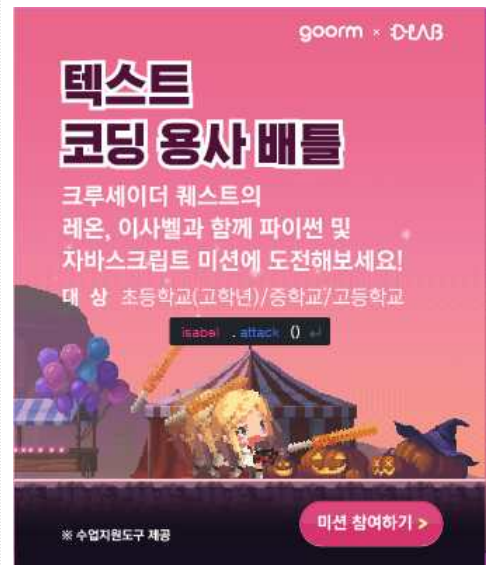
(프로그래밍 언어) 파이썬 또는 자바스크립트 선택

(내용) 게임 '크루세이더 퀘스트'의 캐릭터와 함께 미션을 해결하고 친구와 재미있는 1:1 코딩대결

(인증서)

- 초급 인증서 : 스테이지 1 완료시 발급
- 중급 인증서 : 스테이지 2 완료시 발급
- 고급 인증서 : 스테이지 3 완료시 발급

(교사지원도구) [텍스트코딩 용사 배틀] 페이지에서 '선생님을 위한 코딩 파티' 섹션을 통해 클라우드 기반 SW교육 플랫폼 활용 방법 및 사용 신청 제공



○ 스테이지 1 (7단계)

(난이도) 중급

(대상) 중학교

(내용)

- 스텝 1~7 : 반복문 이용하여 캐릭터 단순 움직이기

○ 스테이지 2 (8단계)

(난이도) 중급

(대상) 중학교/고등학교

(내용)

- 스텝 8~15 : 반복문, 조건문을 이용하여 몬스터를 처치, 인공지능 '네크론' 물리치기

○ 스테이지 3 (10단계)

(난이도) 고급

(대상) 중학교/고등학교

(내용)

- 스텝 16~24 : 반복문, 조건문, 함수 응용
- 스텝 25 : 높은 수준의 인공지능 '진화한 네크론' 물리치기

- (Pygame*으로 개발하는 스페이스 어드벤처 게임) 게임을 처음부터 개발해 나가면서 컴퓨팅 사고력 학습과 함께 게임 개발의 재미를 느낄 수 있는 프로그램

* (Pygame) 파이썬으로 작성 가능한 멀티미디어 표현을 위한 라이브러리

○ Pygame으로 개발하는 스페이스 어드벤처 게임

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교/고등학교

(프로그래밍 언어) 파이썬

(내용) 파이게임으로 미사일을 발사해 적을 처치하는 스페이스 슈팅 게임을 단계별로 완성하면 미션 해결 (인증서)

- 초급 인증서 : 스텝 1~3 완료시 발급
- 중급 인증서 : 스텝 4~6 완료시 발급
- 고급 인증서 : 스텝 7~10 완료시 발급

(교사지원도구) [Pygame으로 개발하는 스페이스 어드벤처 게임] 페이지에서 '선생님을 위한 코딩 파티' 섹션을 통해 클라우드 기반 SW교육 플랫폼 활용 방법 및 사용 신청 제공



○ 스테이지 1 (3단계)

(난이도) 초급

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교/고등학교

(내용)

- 스텝 1~3 : 이미지 등록, 기본 이동 코드 작성

○ 스테이지 2 (3단계)

(난이도) 중급

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교/고등학교

(내용)

- 스텝 4~6 : 총알 발사, 적 생성 등 코드 작성

○ 스테이지 3 (4단계)

(난이도) 고급

(대상) 초등학교(5~6학년)/중학교/고등학교

(내용)

- 스텝 7~10 : 점수 획득, 에너지, 보스 생성 및 엔딩 코드 작성

3) 컴퓨팅 사고력(CT) 미션

- (컴퓨팅 사고력을 기르는 비버챌린지) 초등 3학년부터 고등학생까지 누구나 참여할 수 있는 컴퓨팅 사고력 기반 정보과학 문제해결 프로그램

<ul style="list-style-type: none"> ○ 컴퓨팅 사고력을 기르는 비버챌린지 (대상) 초등학교/중학교/고등학교 (내용) 정보과학에 관한 내용을 바탕으로 컴퓨팅 사고력을 체험할 수 있는 도전 문제 (인증서) 스테이지별 인증서 발급 (교사지원도구) 없음 	 <p>컴퓨터 사고력을 기르는 비버챌린지</p> <p>정보과학을 바탕으로 컴퓨팅 사고력을 체험할 수 있는 수준별 문제에 도전해봐요!</p> <p>* PC와 모바일 앱에서도 가능해요</p> <p>대 상 초등학교/중학교/고등학교</p> <p>미션 참여하기 ></p>
<ul style="list-style-type: none"> ○ 스테이지 1 (10개 문제) 	<p>(난이도) 초급 (대상) 초등학교 3~4학년 (내용) 반응형을 포함한 10개의 문제</p>
<ul style="list-style-type: none"> ○ 스테이지 2 (10개 문제) 	<p>(난이도) 초급 (대상) 초등학교 5~6학년 (내용) 반응형을 포함한 10개의 문제</p>
<ul style="list-style-type: none"> ○ 스테이지 3 (12개 문제) 	<p>(난이도) 중급 (대상) 중학교 1학년 (내용) 반응형을 포함한 12개의 문제</p>
<ul style="list-style-type: none"> ○ 스테이지 4 (12개 문제) 	<p>(난이도) 중급 (대상) 중학교 2~3학년 (내용) 반응형을 포함한 12개의 문제</p>
<ul style="list-style-type: none"> ○ 스테이지 5 (15개 문제) 	<p>(난이도) 고급 (대상) 고등학교 1~3학년 (내용) 반응형을 포함한 15개의 문제</p>

- (코드모스 컴퓨팅 사고력 테스트) 컴퓨팅 사고력의 자료처리, 추론, 추상화, 일반화, 자동화 5개 영역을 측정하는 게임형 프로그램

<p>○ 코드모스 컴퓨팅 사고력 테스트</p> <p>(대상) 초등학교/중학교/고등학교</p> <p>(내용) 참가자의 정답률에 따라 난이도가 자동 조정되는 5개 게임형 영역 테스트를 제한시간 내 수행</p> <p>※ 영역별 제한시간은 1분이며 결과 확인까지 약 15분 소요</p> <p>(인증서)</p> <p>- 5개 게임형 테스트 완료시 5개 영역을 종합 분석하여 10가지 잠재력 유형 중 인증서 발급</p> <p>※ 잠재력 유형 : 명탐정, 건축가, 과학자, 백과사전, 퍼즐러, 행정가, 미래학자, 발명가, 개발자, 엔지니어 총 10개 유형</p> <p>(교사지원도구) 수업지도안 제공</p>		
<p>○ 자료처리</p>	<p>(목적) 문제 해결에 필요한 자료를 선별하고 이를 분석해 활용 가능한 정보로 가공하는 자료처리 능력 측정</p> <p>(내용) 한 화면에 나온 여러 미생물 중 특징이 다른 단 하나의 미생물을 찾아서 선택</p>	
<p>○ 추론</p>	<p>(목적) 문제 내부의 특징이나 속성, 규칙을 찾아내고 아직 주어지지 않은 정보를 유추하는 추론 능력 측정</p> <p>(내용) 사각형의 직물 패턴 중 잘려진 부분을 순서대로 찾아서 선택</p>	
<p>○ 추상화</p>	<p>(목적) 문제의 단위를 작게 나누고 핵심 요소를 추출하여 문제 해결을 위한 뼈대를 세우는 추상화 능력 측정</p> <p>(내용) 조건에 맞는 모든 카드를 선택</p>	
<p>○ 일반화</p>	<p>(목적) 다양한 문제 해결 방법을 평가하고 다른 문제에도 적용하는 일반화 능력 측정</p> <p>(내용) 배를 이동하여 보물섬에 도착</p>	
<p>○ 자동화</p>	<p>(목적) 문제를 컴퓨터가 자동으로 해결할 수 있도록 테스트와 디버깅 과정을 거쳐 표현하는 자동화 능력 측정</p> <p>(내용) 인트를 이글루까지 이동시킬 수 있는 코드를 작성하고 실행</p>	