

보도일시	2018. 10. 30.(화) 석간(온라인 10. 30. 06:00)부터 보도해 주시기 바랍니다.		
배포일시	2018. 10. 29.(월) 16:00	담당부서	소프트웨어교육혁신팀
담당과장	이현정(02-2110-1804)	담당자	허민 주무관(02-2110-1815)
관련기관	한국과학창의재단 SW인재육성실 차대길 실장(02-559-3840), 김원일 연구원(3849)		

2018 온라인 코딩파티 시즌2 성황리 종료

- 쉽고 재미있게 배우는 소프트웨어 교육, 2018년 100만 명 이상 참가 -

- 과학기술정보통신부(장관 유영민)와 교육부(부총리겸 교육부 장관 유은혜)는 한국과학창의재단, EBS, 한국마이크로소프트, ㈜코다임과 함께 10월 12일(금)부터 25일(목)까지 2주 동안 '2018 온라인 코딩파티 시즌2'를 운영하여 **59만 2천명이 참가**한 가운데 성황리에 종료되었다고 밝혔다.
- '온라인 코딩파티'는 누구나 쉽게 참가하여 재미있게 소프트웨어를 체험해 볼 수 있도록 온라인 기반의 소프트웨어 교육 프로그램을 구성하여 2015년부터 2018년까지 총 8회 운영하였으며, 특히 **2018년에는 새롭고 재미있는 프로그램을 다양하게 개발한 결과 총 1,101,396명이 참가하여 최고 참가 인원을 기록**하였다.

< '15 ~ '18 온라인 코딩파티 참가 현황 (단위 : 명) >

구분	2015년		2016년		2017년		2018년	
	시즌1	시즌2	시즌1	시즌2	시즌1	시즌2	시즌1	시즌2
참가인원	68,129	58,110	164,597	217,951	290,793	410,152	509,298	592,098
합계	126,239		382,548		700,945		1,101,396	

- '2018 온라인 코딩파티 시즌2'에서 가장 인기가 많았던 프로그램은 게임 '크루세이더 퀘스트'의 용사를 블록코딩으로 움직이는 과제로 약 35만 명이 참가하였으며, 그 다음으로 게임 '마인크래프트'를 기반으로 한 블록코딩 과제에 약 15만 명이 참가하여 많은 인기를 얻었다.

- 수업을 통해 온라인코딩파티에 참가한 한 초등학교 선생님은 "기존의 블록코딩 과제와는 달리 인지도가 높은 게임을 이용하여 학생들이 매우 흥미로워하였으며, 색다른 내용으로 사고력을 키울 수 있는 좋은 기회였다"라고 하였으며,
- 한 학생은 "게임 등장인물이 나와서 신기하였고, 우리학교 순위를 올리기 위해 친구들을 독려하여 다함께 열심히 참가하였으며, 친구와 1:1로 코딩 대결하는 것도 매우 재밌었다"라고 하였다.

- '2018 온라인 코딩파티 시즌2' 참가자를 대상으로 실시한 온라인 설문조사 결과 '온라인 코딩파티'가 소프트웨어와 좀 더 친숙해지고 소프트웨어 교육이 확산되는 데에 긍정적인 영향을 주는 것을 확인할 수 있었다.
 - '2018 온라인 코딩파티 시즌2'를 통해 소프트웨어 교육에 대한 관심과 흥미가 더 커졌는지에 대한 질문에 '매우 그렇다'가 62.7%, '그렇다'가 32.7%로 총 95.4%가 긍정적인 답변을 하였고,
 - '2018 온라인 코딩파티 시즌2'를 통해 평소 접하지 못한 소프트웨어 교육에 대해 알게 되었는지에 대한 질문에 '매우 그렇다'가 60.1%, '그렇다'가 33.3%로 총 93.4%가 긍정적인 답변을 하였다.
 - '2018 온라인 코딩파티 시즌2'를 계기로 소프트웨어 교육에 적극적으로 참여할 의사가 있는지에 대한 질문에 '매우 그렇다'가 64.7%, '그렇다'가 28.1%로 총 92.8%가 긍정적인 답변을 하였다.

- 붙임 1. '2018 온라인 코딩파티 시즌2' 행사 결과
- 2. 포스터

「2018 온라인 코딩파티 시즌2」 행사 결과

◆ 누구나 쉽고 재미있게 참가할 수 있는 **체험중심의 온라인 소프트웨어(SW)교육 캠페인** 전개를 통해, **범사회적 親SW문화의 확산 및 SW교육 활성화** 붐 조성

□ 행사개요

- (운영기간) '18. 10. 12.(금) ~ 10. 25.(목)(2주간)
- (주최) 과학기술정보통신부, 교육부
- (주관) 한국과학창의재단, EBS, 한국마이크로소프트, (주)코다임
- (후원) (주)로드컴플리트, NHN, (주)우아한 형제들, (주)아이엠티처
- (참가대상) SW에 관심과 흥미가 있는 누구나 (참가비 무료)
- (참여방법) SW중심사회포털(www.software.kr) 내 온라인코딩파티 접속

□ 2018 온라인 코딩파티 시즌2 행사결과

- (참가규모) '2018 온라인 코딩파티 시즌2'에 592,098명 참가
- 2018년 총 참가인원은 총 1,101,396명으로 집계

< '15 ~ '18 온라인 코딩파티 참가 현황 (단위 : 명) >

구분	2015년		2016년		2017년		2018년	
	시즌1	시즌2	시즌1	시즌2	시즌1	시즌2	시즌1	시즌2
참가인원	68,129	58,110	164,597	217,951	290,793	410,152	509,298	592,098
합계	126,239		382,548		700,945		1,101,396	

- (과제별 참가인원) 게임 '크루세이더 퀘스트' 기반 블록코딩에 가장 많은 352,713명이 참가
- 게임 '마인크래프트' 기반 블록코딩 153,604명, EBS '뚜앙과 함께 온라인 코딩체험' 61,466명, 게임 '크루세이더 퀘스트' 기반 텍스트 코딩 22,249명, '나는 프로그래머다' 2,066명 순

< 2018 온라인 코딩파티 시즌2 과제별 참가 현황 (단위 : 명) >

구분	'크루세이더 퀘스트' 기반 블록코딩	'마인크래프트' 기반 블록코딩	뚜앙과 함께 온라인 코딩체험	'크루세이더 퀘스트' 기반 텍스트코딩	나도 프로그래머다
참가인원	352,713	153,604	61,466	22,249	2,066
합계	592,098				

□ 세부 프로그램

- (뚜앙과 함께 온라인 코딩체험) EBS 덩동덩 유치원의 대표 캐릭터 뚜앙과 함께 블록리(Blockly)*를 활용한 초등 수준의 블록코딩
- * 구글에서 개발한 웹기반 블록형 프로그래밍 언어



- **입문(10단계)**
 - (수준) 초등학교
 - (내용) 순차 개념을 활용한 해결
- **기본(10단계)**
 - (수준) 초등학교
 - (내용) 반복 개념을 활용한 해결
- **심화(10단계)**
 - (수준) 초등학교
 - (내용) 반복응용 개념을 활용한 해결
- **교사 지원도구**
 - 교사용 학습지도안 제공

- (마인크래프트 코딩미션) 마인크래프트 게임을 기반으로 한 블록 코딩 과제로 주제별 과제 해결 및 나만의 게임 제작



- **Adventure(14단계)**
 - (수준) 초등-중학교
 - (내용) 단계별 과제해결
- **Designer(12단계)**
 - (수준) 초-중학교
 - (내용) 블록코딩을 통한 가상세계 건설
- **Hero's Journey(12단계)**
 - (수준) 중학교
 - (내용) 블록코딩을 통한 게임 제작
- **학생·교사 지원도구**
 - 튜토리얼 영상(Hour of Code) 제공

- (엔트리, 스크래치 과제) 인기 게임 「크루세이더 퀘스트」의 캐릭터와 함께 엔트리 및 스크래치를 활용한 초등 수준의 블록코딩 과제

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 엔트리, 스크래치 과제(25단계) <ul style="list-style-type: none"> - (수준) 초등학교 - (내용) 하나의 과제를 엔트리, 스크래치 두 개의 프로그래밍 언어로 해결 ○ 교사 지원도구 <ul style="list-style-type: none"> - 클라우드 기반 플랫폼 활용 수업 지원
---	--

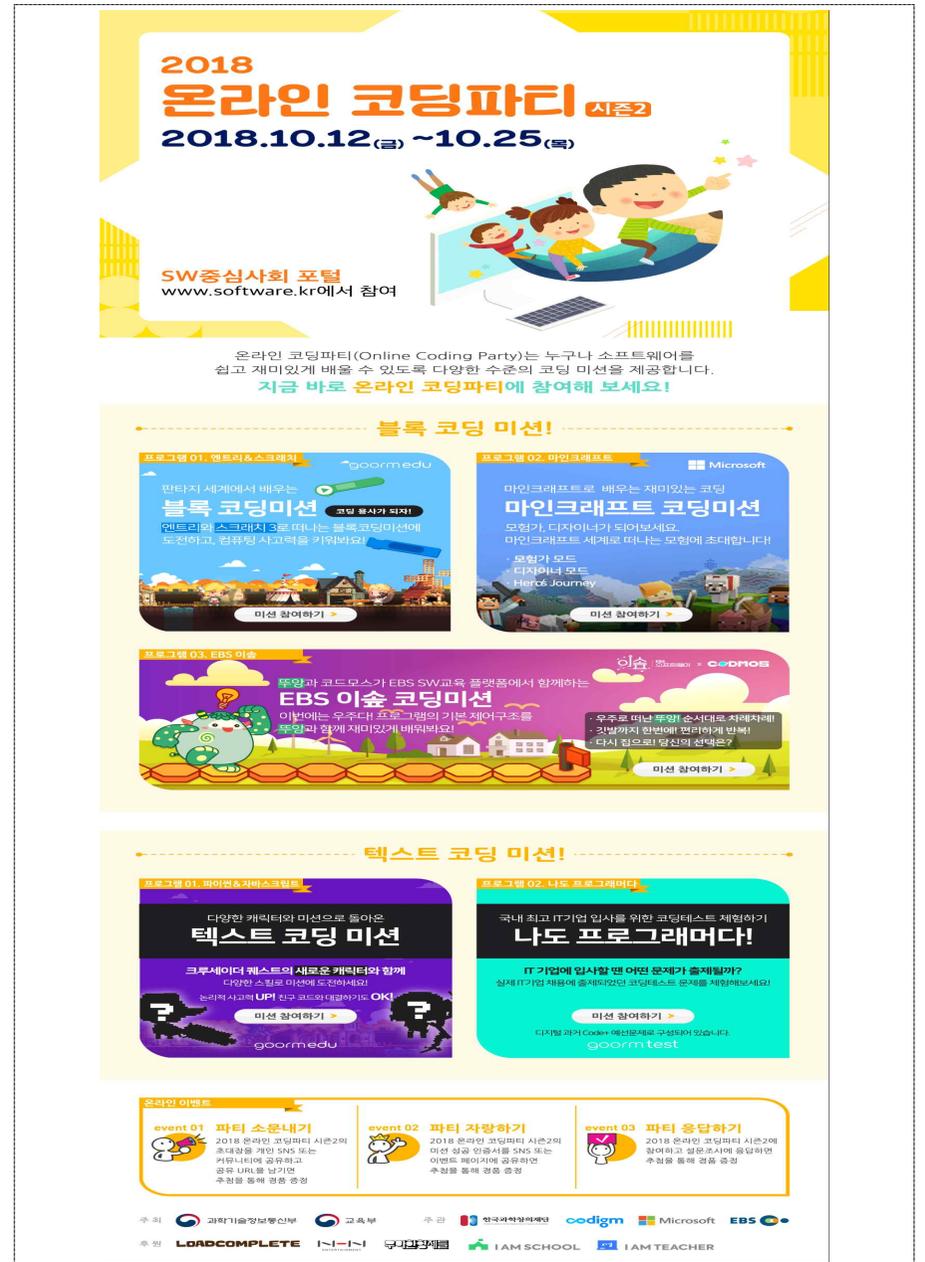
- (파이썬, 자바스크립트 과제) 「크루세이더 퀘스트」의 캐릭터가 용사로 성장하는 내용으로 파이썬 및 자바스크립트를 활용한 텍스트 코딩 과제

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 파이썬, 자바스크립트 과제(25단계) <ul style="list-style-type: none"> - (수준) 중학교 이상 - (내용) 하나의 과제를 파이썬, 자바스크립트 두 개의 프로그래밍 언어로 해결 ○ 교사 지원도구 <ul style="list-style-type: none"> - 클라우드 기반 플랫폼 활용 수업 지원
--	--

- (나도 프로그래머다 과제) 실제 IT기업들의 개발자 채용을 위한 코딩시험 문제에 도전하여 자신의 소프트웨어 역량 테스트

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 실제 기업 채용 시험 해결 <ul style="list-style-type: none"> - (수준) 관련 전공자(고등학교 이상) - (내용) 실제 IT기업 채용 시험 코딩테스트 문제 - (참여기업) NHN, (주)우아한형제들
---	--

붙임2 2018 온라인 코딩파티 시즌2 포스터 이미지



2018 온라인 코딩파티 시즌2
2018.10.12(금) ~ 10.25(목)

온라인 코딩파티(Online Coding Party)는 누구나 소프트웨어를 쉽고 재미있게 배울 수 있도록 다양한 수준의 코딩 미션을 제공합니다.
지금 바로 온라인 코딩파티에 참여해 보세요!

블록 코딩 미션!

- 프로그램 01. 엔트리 & 스크래치: **블록 코딩미션** (코딩 용사가 되자!) - 엔트리와 스크래치 3종 마스터는 블록 코딩미션에 도전하고, 컴퓨터 사고력을 키워주세요!
- 프로그램 02. 마인크래프트: **마인크래프트 코딩미션** (마인크래프트로 배우는 재미있는 코딩) - 모험가, 디자이너가 되어보세요. 마인크래프트 세계로 떠나는 모험에 초대합니다!
- 프로그램 03. EBS 이숲: **EBS 이숲 코딩미션** (이숲과 코드모스가 EBS SW교육 플랫폼에서 함께하는) - 이번에는 우주다! 프로그램의 기본 제어구조를 두명과 함께 재미있게 배워주세요!

텍스트 코딩 미션!

- 프로그램 01. 파이썬 & 자바스크립트: **텍스트 코딩 미션** (다양한 캐릭터와 미션으로 돌아온) - 크루세이더 퀘스트의 새로운 캐릭터와 함께 다양한 스텝로 미션에 도전하세요!
- 프로그램 02. 나도 프로그래머다: **나도 프로그래머다!** (국내 최고 IT기업 입사를 위한 코딩테스트 체험하기) - IT 기업에 입사할 땐 어떤 문제가 출제될까? 실제 IT기업 채용에 출제되었던 코딩테스트 문제를 체험해보세요!

온라인 이벤트

- event 01 파티 소문내기: 2018 온라인 코딩파티 시즌2의 최대강을 위한 SNS 또는 카방 사이트에 공유하고 공유 URL을 남기면 추첨을 통해 정품 증정
- event 02 파티 자랑하기: 2018 온라인 코딩파티 시즌2의 미션 성공 인증서를 SNS 또는 이벤트 페이지에 공유하면 추첨을 통해 정품 증정
- event 03 파티 응대하기: 2018 온라인 코딩파티 시즌2에 참여하고 질문조사에 응답하면 추첨을 통해 정품 증정

주최: 과학기술정보통신부, 교육부, 한국과학기술연구원, codigm, Microsoft, EBS
주관: LOADCOMPLETE, I AM SCHOOL, I AM TEACHER