

보도일시	2022. 7. 14(목) 조간(온라인 7.13(수) 12:00)부터 보도하여 주시기 바랍니다.		
배포일시	2022. 7. 13.(수요일)	홍보 담당	성과확산팀(02-559-3820, 3836)
사업부서	디지털·정보교육팀	팀장	성정숙(3849, sung@kofac.re.kr)
		담당 연구원	강아영(8071, kay@kofac.re.kr)

‘대국민 SW·AI 교육 체험’ 2022 온라인 코딩파티 프로그램 2차 공모 - 온라인 코딩파티 시즌2 참여기업 모집 -

- 과학기술정보통신부(장관 이종호, 이하 ‘과기정통부’)와 한국과학창의재단(이사장 조율래, 이하 ‘재단’)은 7월 12일(화)부터 8월 9일(화)까지 ‘2022 온라인 코딩파티 프로그램 2차 공모’를 실시한다고 밝혔다.



2022 온라인 코딩파티 프로그램 2차 공모

주최 과학기술정보통신부 **주관** 한국과학창의재단

- 공모기간** 2022. 07. 12 (화) ~ 08. 09 (화)까지
- 공모대상** 온라인 코딩파티에 적합한 콘텐츠를 보유한 기업/기관
- 접수방법** 온라인 제출
 - 참여신청서: 온라인접수시스템 (<https://survey.kofac.re.kr>)에 파일 업로드
 - 개인정보 제공 및 활용 동의서: 전자서명시스템 (<https://bit.ly/31fqSac>)에서 제출
- 공모분야** 블록코딩, 텍스트코딩, 컴퓨팅사고력, 인공지능, 기타
- 지원사항** 운영비 매 시즌 기관당 최대 100만원 지원
- 문의처** 한국과학창의재단 디지털·정보교육팀 (02-559-8071/3823, swcontest@kofac.re.kr)

- 온라인 코딩파티 프로그램 공모는 참여기업의 교육기부를 통해 소프트웨어(SW)·인공지능(AI) 교육 프로그램을 국민에게 무료로 제공하고 소프트웨어·인공지능 교육 문화를 확산하기 위해 마련됐다.
- 특히 올해부터는 공모에 선정된 기업에 대한 지원을 대폭 확대하여 시즌당 최대 100만원의 운영비를 지원하고 2년 이상 참여기업 중 가장 기여가 큰 기업에 공로상도 시상한다.
- ‘온라인 코딩파티’는 2015년부터 현재까지 매년 개최되는 대국민 SW·AI 교육 체험 행사로서, 누구나 쉽고 재미있게 소프트웨어와 인공지능이 만들어지고 실행되는 원리를 체험하고 컴퓨팅 사고력을

기를 수 있는 다양한 콘텐츠를 제공하고 있다.

- 온라인 코딩파티는 참여기업·기관의 교육기부를 통해 민관이 뜻을 모아 개최하는 행사로서 매년 6월(시즌1)과 10월(시즌2) 2회 운영하며, 2021년 시즌1, 2는 26개 프로그램으로 구성, 누적 1,414,899명이 참여하였다.
- 2022 온라인 코딩파티 시즌1(6.13.~7.24.)이 성황리에 진행 중이며, 개최일 부터 7월 1주까지 참가자 수는 약 90만 명에 달한다.
- 2022 온라인 코딩파티 프로그램 공모대상은 온라인 코딩파티에 적합한 콘텐츠를 보유한 기업 및 기관이며 공모 부문은 블록코딩, 텍스트코딩, 컴퓨팅 사고력(CT), 인공지능(AI), 기타 등 총 5개이다.
- 공모에서 선정된 프로그램은 준비기간을 거쳐 본 행사기간(시즌2 10월)에 최종 오픈될 예정이다.
- 온라인 코딩파티 프로그램으로 선정될 시, 행사에 참가하는 많은 학생, 학부모, 학교 현장교사가 여러 프로그램들을 직접 체험해봄으로써 참여기관/기업의 홍보와 더불어 관련 SW·AI 교육 프로그램, 플랫폼 등이 학교 교육현장에 널리 알려지는 효과가 있다.
- 이번 공모를 통해 민간기업·기관의 우수한 SW·AI 교육 콘텐츠를 발굴하여 민관이 교육기부와 ESG(친환경·사회적 책임경영·지배구조 개선) 문화를 조성하고 사회공헌을 강화하여, 우수한 미래 인재 양성을 위한 기틀을 다지는 등 시너지 효과를 낼 수 있을 것으로 기대된다.
- 보다 자세한 내용은 재단 홈페이지(www.kofac.re.kr) 온라인공고에서 확인할 수 있다.

- 【붙임】 1. 2022 온라인 코딩파티 프로그램 2차 공모 포스터
2. 2022 온라인 코딩파티 프로그램 2차 공모 안내문
3. 2022 온라인 코딩파티 시즌1 포스터 및 인증서



이 자료에 대하여 더욱 자세한 내용을 원하시면
디지털·정보교육팀 강아영 연구원(☎ 02-559-8071)에게 연락주시기 바랍니다.

2022 온라인 코딩파티 프로그램 2차 공모

공모기간 2022. 07. 12 (화) ~ 08. 09 (화)까지

공모대상 온라인 코딩파티에 적합한 콘텐츠를 보유한 기업/기관

접수방법 온라인 제출

- 참여신청서: 온라인접수시스템 (<https://survey.kofac.re.kr>)에 파일 업로드
- 개인정보 제공 및 활용 동의서: 전자서명시스템 (<https://bit.ly/3lfqSac>)에서 제출

공모분야 블록코딩, 텍스트코딩, 컴퓨팅사고력, 인공지능, 기타

지원사항 운영비 매 시즌 기관당 최대 100만원 지원

문의처 한국과학창의재단 디지털·정보교육팀
(02-559-8071/3823, swcontest@kofac.re.kr)

주최  과학기술정보통신부

주관  한국과학창의재단



과학기술정보통신부와 한국과학창의재단은 온라인을 통해 소프트웨어(SW)·인공지능(AI)에 관심 있는 누구나 쉽고 재미있게 SW·AI교육을 체험할 수 있는 온라인 코딩파티 시즌2에 참여하고자 하는 기업 및 기관을 대상으로 온라인 코딩파티 프로그램 공모를 추진하고자 하오니, 관심 있는 기업 및 기관의 많은 참여 바랍니다.

1. 추진 목적

- 기업 및 기관 대상 온라인 코딩파티 프로그램 공모를 통해 높은 교육 효과성을 지닌 다양한 프로그램 대국민 제공 및 SW·AI 교육 문화 확산

< 참고 >

▶ 온라인 코딩파티 개요

- (추진목적) 누구나 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 온라인 SW·AI교육 프로그램 체험을 통해 SW·AI교육에 대한 긍정 인식 확산 및 SW·AI와 친해질 수 있는 계기 마련
- (주최/주관) 과학기술정보통신부, 교육부 / 한국과학창의재단
- (시즌별 운영 일정) 매년 6월(시즌1), 10월(시즌2) 2회 각 6주간 운영
- (참여대상) 초·중·고등학생, 대학생, 일반인 등 SW·AI교육에 관심 있는 누구나
- (참여방법) SW중심사회포털(www.software.kr) 내 온라인코딩파티 접속

※ 온라인 코딩파티 시즌1(6.13.~7.24.) 7개 기업 참여, 22개 프로그램 운영 중

2. 공모 개요

- (공 모 명) 2022 온라인 코딩파티 프로그램 2차 공모
- (공모기간) '22.7.12.(화) ~ 8.9.(화)까지
- (공모대상) 온라인 코딩파티에 적합한 콘텐츠를 보유한 기업/기관
- (공모분야) 5개 부문

공모부문	내용
블록코딩	엔트리, 스크래치 등 블록코딩 프로그래밍 언어 체험학습
텍스트코딩	파이썬, Java 등 텍스트코딩 프로그래밍 언어 체험학습
컴퓨팅 사고력(CT)	추상화 등 컴퓨팅 사고력(CT) 체험학습
인공지능(AI)	머신러닝, 딥러닝, 시디바이스 등 AI 원리 및 기술 활용 체험학습
기타	그 외 SW·AI교육 관련 체험학습

3. 검토기준 및 방법

- (선정과정) 전문가로 구성된 검토위원회에서 적합성을 검토하여 참여 프로그램을 선정한 후 홍보 배치순서 검토
 - (적합성 검토) 정상 동작 여부, 보편성, 접근 용이성 등 검토기준에 대한 종합적인 검토를 통해 2022 온라인 코딩파티 시즌2 참여 프로그램 선정
 - (홍보 배치순서 검토) 선정된 프로그램 접근 용이성 등에 대한 고려를 통해 온라인 코딩파티 포스터 상단에 놓이게 될 프로그램 결정
- (검토기준) 총 5개 항목으로 구성

항목	기준
정상 동작 여부	<ul style="list-style-type: none"> • 각 프로그램의 정상 동작 여부 - 각 단계별 미션코딩 화면 동작, 단계 진행, 프로그램 제공 기기별 정상 동작 여부 등
보편성	<ul style="list-style-type: none"> • 게임물관리위원회의 「게임물 등급분류 세부기준*」 적용 시 전체이용가에 해당 여부 * 선정성, 폭력성 및 공포, 범죄 및 약물, 언어, 사행성
접근 용이성	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 제공 최소 사양 - 윈도우 버전, RAM 용량(설치형) 등 ※ 학교 수업에서 활용할 경우 프로그램 설치 소요 시간, 정상 동작 여부 등도 함께 검토 • 프로그램 제공 기기별 이용환경 - PC, 태블릿, 모바일 ※ 포스터 상단에 놓이게 될 프로그램 결정시 태블릿, 모바일 등 비 PC 이용환경도 가능한 프로그램 여부를 중요 요소로 고려 예정 • 비로그인* 방식 제공 여부(로그인 방식 동시 제공 권장) * 별명(닉네임), 학교급 등 사용자 식별을 위한 최소한의 정보로 참여 가능 여부
사용자 편의성	<ul style="list-style-type: none"> • 스테이지별 분량 - 1개 스테이지 = 1차시 수업(40분 이내) 분량으로 구성 여부 • 화면 구성 방식 - 사용자에게 친숙한 UI 및 학습화면 제공 여부 ※ 튜토리얼, UI, 학습화면은 Code.org의 Hour of Code 참고 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> • (학생) 튜토리얼 제공 및 활용 가능성 - 프로그램 참가자의 미션 해결을 위한 튜토리얼 제공 여부 및 실제 활용 가능성 • (교사) 수업지원도구 제공 및 활용 가능성 - 해당 프로그램을 활용한 수업 진행 시 활용 가능한 수업지원도구(교사용 지도안 등) 제공 여부 및 실제 활용 가능성

교육 효과성	• 컴퓨팅 사고력(CT) 함양 가능성
	• 실과, 정보교과 및 타교과 연계 가능성
	• 사용자의 관심을 끌 수 있는 흥미 유발 요소의 포함 정도
	• 인공지능(AI) 교육 연계 가능성 - 인공지능 부문 프로그램에 한함

※ 검토기준의 세부사항은 검토위원회 협의를 통해 최종 결정될 수 있음

4. 지원사항

- 운영비 지원 : 온라인 코딩파티 운영기간 발생하는 인건비(해당 기간 단기인력 채용), 디자인비, 서버 비용, 이벤트 비용 등 운영비 매 시즌 기관당 최대 100만원 지원

[운영비 지원 관련 유의사항]

- * 온라인 코딩파티로 인해 운영기간 발생하는 운영비 중 단기인력 인건비, 디자인비, 서버 비용, 이벤트 비용에 한함
- * 운영비 증빙서류 확인 후 지급 예정, 증빙서류 미제출시 지급 불가
- * 기업당 매 시즌 최대 한도액 100만원 이상의 지원은 불가함

- 공로상 시상 : 2년 이상 참여기업 대상 중 기여가 큰 기업에 공로상 시상(재단 이사장상 3점 내외)

5. 신청서 제출

- 신청기간 : '22.7.12.(화) ~ 8.9.(화) (29일간)
- 신청방법 : 한국과학창의재단 온라인 접수 시스템과 전자서명 시스템을 통해 신청
- 신청서류 : 참여신청서, 개인정보 제공 및 활용 동의서 각 1부

제출서류	제출처	제출방법	비고
① 참여신청서	온라인접수시스템 https://survey.kofac.re.kr	파일 업로드	참여신청서 3쪽에 자필 서명 후 스캔하여 첨부
② 개인정보 제공 및 활용 동의서	전자서명시스템 https://bit.ly/3l1fqSac	url 접속 후 전자서명 제출	참여신청서에 작성한 연락담당자와 기술지원/CS담당자 모두 제출

※ 제출된 서류는 일체 반환하지 않음

6. 추진일정(안)

- 프로그램 공모 : '22.7.12.(화) ~ 8.9.(화)
- 검토위원회 개최 : '22. 8월
- 결과 발표 : '22. 9월 초
- 추진협의회 개최 : '22. 9월
 - ※ 선정기업 대상 추진협의회 개최하여 코딩파티 운영 세부사항 논의
- 온라인 코딩파티 시즌2 개최 : '22. 10~11월 (6주간)
- 공로상 시상 : '22. 12월
 - ※ 코로나19 상황에 따라 시상식 개최 여부 변경 가능

7. 기타사항

- 필수 적용사항
 - (데이터 집계) 스테이지별 도전자수, 완료자수 집계 및 일별 데이터 회신
 - (비로그인 방식) 비로그인 방식은 최대한 간소화하며 반드시 적용
 - ※ 비로그인 방식은 반드시 적용하며 로그인 방식과 비로그인 방식 모두 운영 권장하며 설치형 프로그램만 비로그인 방식을 적용하지 않을 수 있음
 - (인증서 발급) 인증서 인쇄 및 다운로드 시스템 필수 구축하여 스테이지별 완료자수 집계
 - (무료 공개) 온라인 코딩파티 기간 동안 미션 무료 공개 및 제공
 - (운영 지원) 온라인 코딩파티 기간 원활한 운영을 위해 장애 관리, 민원 대응 CS 담당자 지정
- 유의사항
 - 게임물관리위원회의 「게임물 등급분류 세부기준」 적용 시 전체 이용가에 해당하지 않는 경우 온라인 코딩파티 참여가 제한될 수 있음
 - 검토위원회가 프로그램 완성도, 필수 적용사항 적용여부 등을 고려하여 보완 요청하거나 참여하지 않는 것으로 결정할 수 있음

- 참여신청서 제출 시점까지 프로그램 100% 개발 완료되지 않거나 실행에 결함이 있는 경우 부적격 처리될 수 있음
- 참여신청서 제출 직후부터 실행 및 내용상의 결함이 없음이 확인할 수 있지 않은 경우 부적격 처리될 수 있음
- 제출서류에 허위사실이 있는 경우 부적격 처리될 수 있음
- 사용된 이미지, 음성, 영상 등 멀티미디어 자료 일체는 저작권 및 초상권에 저촉되지 않아야 하며 추후 온라인 코딩파티 홍보물로 사용될 수 있음
- 응모한 프로그램에 대한 지식재산권 문제가 발생하는 경우, 법적인 책임은 참여기업 및 기관에 있음
- 제출된 서류(파일)는 비밀을 보장하며 일체 반납하지 않음

□ 문의처 : 한국과학창의재단 디지털·정보교육팀

- 전화번호 : 02-559-8071/3823
- 이메일 : swcontest@kofac.re.kr

2022 온라인 코딩파티

6.13.(월) ~ 7.24.(월)

참가대상 초·중·고등학생, 대학생 등 SW·AI교육에 관심 있는 누구나

참가방법 SW동심사회포털(www.software.kr)에 접속해 미션에 도전!

유의사항 온라인 코딩파티는 참가신청이나 로그인 없이도 누구나 자유롭게 참가할 수 있습니다. 단, 로그인을 할 경우 참가 기록이 저장되어 재접속이나 장시간 접속(3시간 이상) 하더라도 참가 프로그램의 미션 단계를 이어서 진행할 수 있습니다. ※ 특수기법 사용 후 이어하기를 통해 참여 프로그램을 확인

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!

[행사 및 프로그램 안내 자료 다운로드](#)

블록 부문

잡지매! 펠수

펠수와 함께 만드는 나만의 주사시계!

미션 참여하기 >

코딩 어드벤처 아케이드편

공룡 코딩으로 나만의 게임 만들어 보기

미션 참여하기 >

Dance Party

미션 참여하기 >

코딩 어드벤처 메타버스편

스프라이와 함께하는 메타버스 게임 만들기!

미션 참여하기 >

스크래치로 배우는 코딩

복잡한 코딩을 스크래치로 쉽게 배우는 코딩

스크래치 참여하기 >

온라인 코딩파티에서 재밌는 게임도 하고 컴퓨터도 사교력도 높아와요!

달려라! 펠수

펠수와 함께 나만의 달리기 게임 만들기!

미션 참여하기 >

도양과 발목프링 첫걸음

인공지능을 활용한 도양 프로그래밍

미션 참여하기 >

코딩을 통해 문제를 푼다!

코딩을 통해 문제를 푼다!

미션 참여하기 >

코드 아카데미

스프라이와 함께하는 코드 서당 풍덩하게 배우는 프로그래밍!

미션 참여하기 >

정박이와 코딩북

코딩북을 통해 배우는 코딩 프로그래밍

미션 참여하기 >

미크로GO!

인공지능을 활용한 미크로GO!

미션 참여하기 >

두들리GO!

인공지능을 활용한 두들리GO!

미션 참여하기 >

※ 알림 'AI 스타트 모빌리티'는 유저메이커스교육진흥사업 지원으로 인하여 서비스가 어렵게 되었습니다.

텍스트 부문

토끼의 달근수집

토끼의 달근수집을 주제로 달근수집을 만들어 보기

달근수집 참여하기 >

코딩 어드벤처 방탈출편

스프라이와 함께하는 방탈출 게임 만들기!

미션 참여하기 >

처음 시작하는 코딩

처음 시작하는 코딩을 주제로 코딩 프로그래밍

미션 참여하기 >

CT 부문

컴퓨팅 사고력 유형 테스트

무엇을, 나는 어떤 유형?

최용익교 3학년 이상

미션 참여하기 >

코드 아케이드

코딩을 재미있게 배우는 코드 아케이드

최용익교 3학년 이상

미션 참여하기 >

꽃 키우기

인공지능을 활용한 꽃 키우기

최용익교 3학년 이상

미션 참여하기 >

체셔의 퀴즈

체셔의 퀴즈를 주제로 퀴즈를 만들어 보기

최용익교 3학년 이상

미션 참여하기 >

알고리즘 온라인 저지

알고리즘 온라인 저지

최용익교 3학년 이상

미션 참여하기 >

AI 부문

AI for Oceans

인공지능을 활용한 AI for Oceans

최용익교 3학년 이상

미션 참여하기 >

기초탐란 인공지능 미션

기초탐란 인공지능 미션

최용익교 3학년 이상

미션 참여하기 >

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

주최 과학기술정보통신부 교육부 주관 한국과학기술연구원

참여 EBS CPDMOS Zelloos RedbFICA MIRKOOL Keywordlab

후원 NAVER CONNECT www.kofac.kr