



Bebras Challenge 란?

비버챌린지는 세계 최고의

정보과학 & 컴퓨팅 사고력 축제입니다.

- 비버챌린지는 정보과학과 컴퓨팅 사고력을 위한 평가 모델이자 교육 혁신입니다.
- 비버챌린지의 문제는 전 세계 60여개 국가가 공동 개발하며, 특별한 사전 지식이 없어도 누구나 도전할 수 있습니다.
- 비버챌린지는 컴퓨터 기반 테스트(CBT)로 국제적인 도전에 참여할 수 있는 환경을 제공합니다.

비버챌린지 참가 대상과 문제의 특징

그룹 I	초등학교 1~2학년	8문항	30분
그룹 II	초등학교 3~4학년	10문항	35분
그룹 III	초등학교 5~6학년		
그룹 IV	중학교 1학년	12문항	40분
그룹 V	중학교 2~3학년		
그룹 VI	고등학교 1~3학년	15문항	45분

ALP	DSR	CPH	COM	ISS
알고리즘과 프로그래밍	자료, 자료구조와 표현	컴퓨터 처리와 하드웨어	통신과 네트워킹	상호작용, 시스템과 사회

- 모든 문제는 컴퓨팅 사고를 통해 해결 가능한 흥미롭고 재미있는 상황을 담고 있습니다.
- 모든 문제는 한 페이지를 넘지 않고, 3분 이내에 해결할 수 있습니다.

비버챌린지는 순위를 매기지 않습니다.

비버챌린지는 컴퓨팅 사고를 즐기며 도전하는데 의미를 둡니다. 따라서 개인 석차나 백분율은 제공하지 않습니다. 또한 참가 학생들의 개인 정보를 제외한 응시 결과는 정보(SW)교육 발전을 위한 연구에 활용됩니다.

외계인들과 행성

그룹 I, 쉬움

[문제의 배경]

새롭게 발견된 외계 행성에 귀여운 외계인들이 살고 있다.



[문제 / 도전]

외계인이 사는 행성을 연결할 수 있는 특징은 무엇인가?

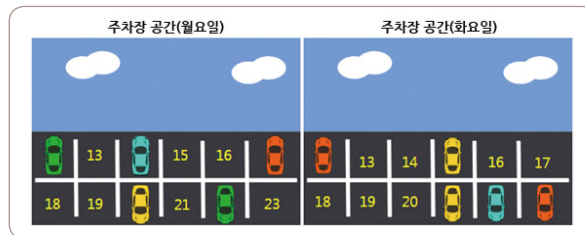
- A) 색깔 B) 회전가능 C) 모양 D) 감정표현

주차 공간

그룹 II, 쉬움

[문제의 배경]

어떤 주차장에는 12개의 주차 공간이 있고, 각 주차 공간에는 바닥에 번호가 그려져 있다. 아래 2개의 그림에는 월요일과 화요일에 사용된 주차 공간의 상황이 각각 그려져 있다.



[문제 / 도전]

월요일, 화요일 이들 모두 사용되지 않은 주차 공간은 총 몇 개일까?

- A) 3개 B) 4개 C) 5개 D) 6개

Bebras Challenge 2019에 도전하세요!

참가신청: 9.2.~10.18. 초등1학년부터 고등3학년까지!!
 도전하기: 10.28.~11.22.
비버챌린지 2019

체험하기

연중 상시 운영

- 체험하기의 목적은 학생들이 비버챌린지 문항 및 응시 방식에 적응할 수 있도록 돕는데 있습니다.

홈페이지 (<http://bebras.kr>) 접속 ▶ 체험하기
 ▶ 응시코드 sw0101 입력

[1단계] 신청하기

19. 9. 2. (월) ~ 19. 10. 18. (금)

- 현직 초·중·고 교사만 신청 가능합니다.
- 참가비(1인당 3,000원은 학교 자체 예산 등을 활용합니다. (수익자 부담 금지, 학교 이름 게재이체만 가능)

홈페이지 (<http://bebras.kr>) 회원가입
 ▶ 로그인 및 신청하기 ▶ 결제하기 ▶ 응시코드 다운로드

[2단계] 도전하기

19. 10. 28. (월) ~ 19. 11. 22. (금)

- 2019년 새로 개발된 비버챌린지 문항에 도전해 보세요.
- 2017~2018년 기출문제를 풀며 비버챌린지를 즐겨 보세요.

홈페이지 (<http://bebras.kr>) 접속 ▶ 도전하기

* 도전 결과와 이수증 발급은 11. 25.(월)부터 제공합니다.

Bebras Challenge를 만날 수 있는 곳

홈페이지

- <http://bebras.kr> (한국비버챌린지)
- <http://bebras.org> (국제비버챌린지)

페이스북 그룹

- <http://www.facebook.com/groups/bebraskorea>

초·중·고 교사 카페

- <http://cafe.naver.com/bebraskorea>

EBS 소프트웨어교육 플랫폼 - 이숲

- <http://www.ebssw.kr>
- 여러 선생님들과 함께 비버챌린지 문제를 풀면서 알고리즘과 컴퓨터과학의 세계로 떠나요!



<한국비버챌린지>



<EBS 이숲>

Bebras Challenge 공식 교재

함께 즐기는 컴퓨팅 사고와 정보과학



교사용

중학생용

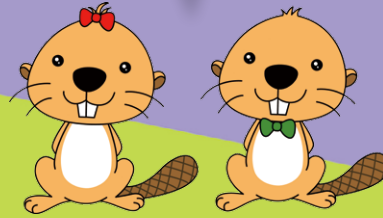
고등학생용

중·고등학생용

※ 비버챌린지 교재의 판매 수익금은 전액 Bebras Korea의 비버챌린지 운영에 활용됩니다.

비버챌린지 = Bebras Challenge

Bebras Korea는 비버챌린지를 처음 시작한 리투아니아 정보교육자들을 존중하는 의미에서 영문표기인 Beaver 대신 리투아니아어 표기인 Bebras를 사용합니다.



Bebras Korea?

Bebras Korea는 비버챌린지 운영 조직입니다.

Bebras Korea(한국비버챌린지)는 우리나라 정보(SW)교육을 위해 봉사하는 현직 교사·교수들로 조직된 비영리 단체입니다. 비버챌린지의 보급과 확산을 위해 다음과 같은 역할을 수행합니다.

- 비버챌린지 문제 개발 및 선제
- 비버챌린지 활용 정보(SW) 교육 연구
- 비버챌린지 교재 개발 및 보급
- 비버챌린지 강연, 교사연수, 학생캠프 등 운영
- 국제비버챌린지와의 소통과 협력

Bebras Challenge & Bebras Korea

비버는 완벽한 댐을 만들기 위해 끊임없이 노력하는 동물입니다. 용감하고 활기찬 비버 친구들과 함께 재미있는 문제에 도전해 보아요.



- 주최 | 한국정보과학교육연합회
- 주관 | 한국비버챌린지(Bebras Korea)
- 후원 | 넥슨(NEXON), 한국교육방송공사(EBS), 한국과학창의재단, 한국정보과학회, 한국컴퓨터교육학회, 한국정보교육학회, 아주대SW중심대학사업단, 코딩로봇연구소
- 문의 | bebraskorea@gmail.com