

## 비버챌린지 2022 연습하기 vs. 도전하기

- **연습하기(22.10.17,월 ~ 23.08.31,목)**를 통해 비버챌린지의 모든 기출 문제를 경험해 볼 수 있습니다.
  - 기간 내 다수 접속 가능하며, 도전하기 준비 및 정보과학 학습, 컴퓨팅 사고력 신장에 도움이 됩니다.
  - 도전하기와 유사한 응시 환경을 경험함으로써 컴퓨터 기반 테스트(CBT)에 대한 디딤돌을 제공합니다.
  - 도전하기가 종료된 이후(11.28,월~)에는 2022년 기출문제가 연습하기에 추가됩니다.
- **도전하기(22.10.31,월,9시 ~ 22.11.25,금,24시)**를 통해 전 세계 학생들과 동일한 시기(Bebras week)에 올해 출제된 새로운 문제에 도전할 수 있습니다.
  - **기간 내 1회만 응시**할 수 있으며, 시스템의 무결성 유지 및 응시 결과의 신뢰도 보장을 위해 어떠한 경우라도 **재시험 또는 응시코드 재발급은 불가**합니다. 따라서 **선생님(코치님)께서 받으신 여분 코드(\*\_spare)로 미리 테스트하신 후 학생들에게 본 유의사항을 안내해주실 것을 요청**드립니다.
  - 전 세계 학생들이 동시다발적으로 참여하는 비버챌린지의 특성상, **도전하기 문항을 외부로 유출하는 것은 매우 금지되는 사항(국가명예 실추)**이며, 비버챌린지 **저작권 및 사용권을 침해하는 행위임을 엄격히 공지**합니다.
    - ※ 참고: <https://www.bebas.kr/board/notice/view/55/>
  - 도전하기 응시결과 및 설문결과는 국내/외 정보교육 연구를 위한 기초자료로 활용됩니다.



	연습하기	도전하기
응시 기간	22.10.17(월) ~ 23.08.31(목)	22.10.31(월) ~ 22.11.25(금) <sup>1)</sup>
응시 횟수	무제한	1회 <sup>2)</sup>
접속 방법	홈페이지 - 참여하기 - 연습하기	홈페이지 - 참여하기 - 도전하기
응시 코드 <sup>3)</sup>	홈페이지 - 로그인 - 참여하기 - 참가신청 - 응시코드 다운로드	
문제 종류	비버챌린지 2017 ~ 2021 문제 <sup>4)</sup>	비버챌린지 2022 문제
문제 해결	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 각 문항의 답안을 표기하고 저장 버튼을 클릭하여 제출<sup>5)</sup></li> <li>※ 문항 종류: 선다형, 단답형, 인터랙티브형(클릭, 드래그&amp;드롭 등)</li> <li>※ 답안 제출여부: '응시 화면 - 홈' 또는 '화면 좌측의 문항 리스트' 확인</li> <li>※ '화면 상단 - 남은 시간'이 소멸되면 자동으로 응시 종료 (<b>별도의 응시 종료 버튼 없음</b>)</li> </ul>	
응시 결과	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 상시 확인 가능</li> <li>※ 학생: 연습하기 페이지 내 응시결과</li> <li>※ 교사(코치): 별도 확인 불가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 11월 28(월)일부터 확인 가능</li> <li>※ 학생: 도전하기 - 코드입력 - 응시결과</li> <li>※ 교사(코치): 홈페이지 - 참여하기 - 참가신청<sup>6)</sup></li> </ul>
이수증	없음	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 11월 28일(월)부터 발급 가능</li> <li>※ 학생 개별코드 활용: 도전하기 - 코드입력 - 이수증 발급</li> </ul>
정답 및 해설	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 비버챌린지 2017 ~ 2021기출문제집</li> <li>※ 참고: <a href="https://www.bebas.kr/board/notice/view/56/">https://www.bebas.kr/board/notice/view/56/</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 유튜브 해설 강의 탑재 및 비버챌린지 2022 기출문제집 출간 예정</li> </ul>
설문	없음	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 도전하기에 참여한 학생 설문(2~3분 소요)</li> <li>※ 정보교육 연구를 위한 기초자료로 활용</li> </ul>

- 1) 기간 내 선생님(코치님)의 안내에 따라 인터넷과 크롬(Chrome)이 설치된 장소라면 언제, 어디에서나 1회만 응시 가능합니다. 선생님(코치님)께서는 여분 코드로 테스트하신 후 학생에게 유의 사항을 반드시 안내해주시기 바랍니다.
- 2) '로그인 - 등록 - 문제확인 - 도전시작' 이후 제한시간이 지나면 재응시가 불가능합니다. 그 외의 경우(로그아웃, 크롬 종료, 컴퓨터 재부팅, 인터넷 오류 등)에는 재접속 후 응시할 수 있으나, 응시 시간은 계속 흐르고 있음에 유의하기 바랍니다.
- 3) 응시 코드는 '홈페이지 - 참여하기 - 참가신청'에서 내려받을 수 있으며, 연습하기와 도전하기는 동일한 응시코드를 사용합니다.
- 4) 도전하기가 종료된 이후인 11월 28일(월)부터는 비버챌린지 2022 문제도 풀이할 수 있습니다.
- 5) '저장'하지 않은 답안은 제출되지 않습니다.
- 6) 응시코드별 점수가 제공되므로 어떤 응시코드를 어느 학생에게 배부하였는지 사전에 메모해두시기 바랍니다. 또한, 동일한 메뉴에서 도전하기 기간 중 교사(코치)는 1일 단위로 학생의 응시여부를 확인할 수 있습니다.