

## 비버챌린지 2021 체험하기 vs. 도전하기

- 체험하기(21.10.18,월 ~ 22.08.31,수)를 통해 비버챌린지의 모든 기출 문제를 체험할 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(11.22,월~)에는 2021년 기출문제가 체험하기에 추가됩니다.
- 도전하기(21.10.25,월,9시 ~ 21.11.19,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.



	체험하기	도전하기
응시 기간	21.10.18(월) ~ 22.08.31(수)	21.10.25(월) ~ 21.11.19(금) <sup>1)</sup>
응시 횟수	무제한	1회 <sup>2)</sup>
접속 방법	홈페이지 - 참여하기 - <b>체험하기</b>	홈페이지 - 참여하기 - <b>도전하기</b>
응시 코드 <sup>3)</sup>	<b>홈페이지</b> - 로그인 - 참여하기 - 참가신청 - 응시코드 다운로드	
문제 종류	비버챌린지 2017 ~ 2020 문제 <sup>4)</sup>	비버챌린지 2021 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: 체험하기 페이지 내 응시결과</li> <li>※ 교사(코치): 별도 확인 불가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 11월 22(월)일부터 확인 가능</li> <li>※ 학생: 도전하기 - 코드입력 - 응시결과</li> <li>※ 교사(코치): <b>홈페이지</b> - 참여하기 - 참가신청<sup>6)</sup></li> </ul>
이수증	없음	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 11월 22일(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 ~ 2020기출문제집</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 2021 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, 체험하기와 도전하기는 동일한 응시코드를 사용합니다.

4) 도전하기가 종료된 이후인 11월 23일(월)부터는 비버챌린지 2021 문제도 풀어도 좋습니다.

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.