

# Codyyssey 교육 운영 매뉴얼

이노베이션아카데미 인재양성팀

# Contents

🚢 Codyyssey 개요

---

🚢 Codyyssey 교육특징

---

🚢 Codyyssey 교육 운영

- ✓ 오리엔테이션
  - ✓ 밋업
  - ✓ 동료평가
  - ✓ 성과발표회
  - ✓ 교육 과정 수료 기준
  - ✓ 퍼실리테이션&동료학습데이
- 

🚢 [서식] 밋업 관련 활동지 예시

---

# Codyyssey 개요



## Codyyssey는?

Codyyssey는 혁신적인 3무(無) 교육방식과 시스템을 토대로 국내 교육 여건에 맞추어 설계되었으며, 지역 및 산업계가 필요로 하는 현장형 고급 인재를 양성하는 데 중점을 둔 SW 교육 플랫폼이다.

※ 3無 교육방식: 강의, 교재, 학비가 없는 교육방식

Codyyssey 개요	교육특징	수업이 없는 문제기반교육(PBL), 동료학습•동료평가 중심으로 운영
	교육수준	컴퓨터공학 기초(학부) + 산업체 수요기반 프로젝트(실무)
	교육기간	기술별로 모듈화하여 중장기(6~18개월) 과정 운영 가능
	학습방식	오프라인 (온라인 보조)
	학습수준	역량에 따른 맞춤형 문제 추천

# Codyyssey 개요



Codyyssey는?

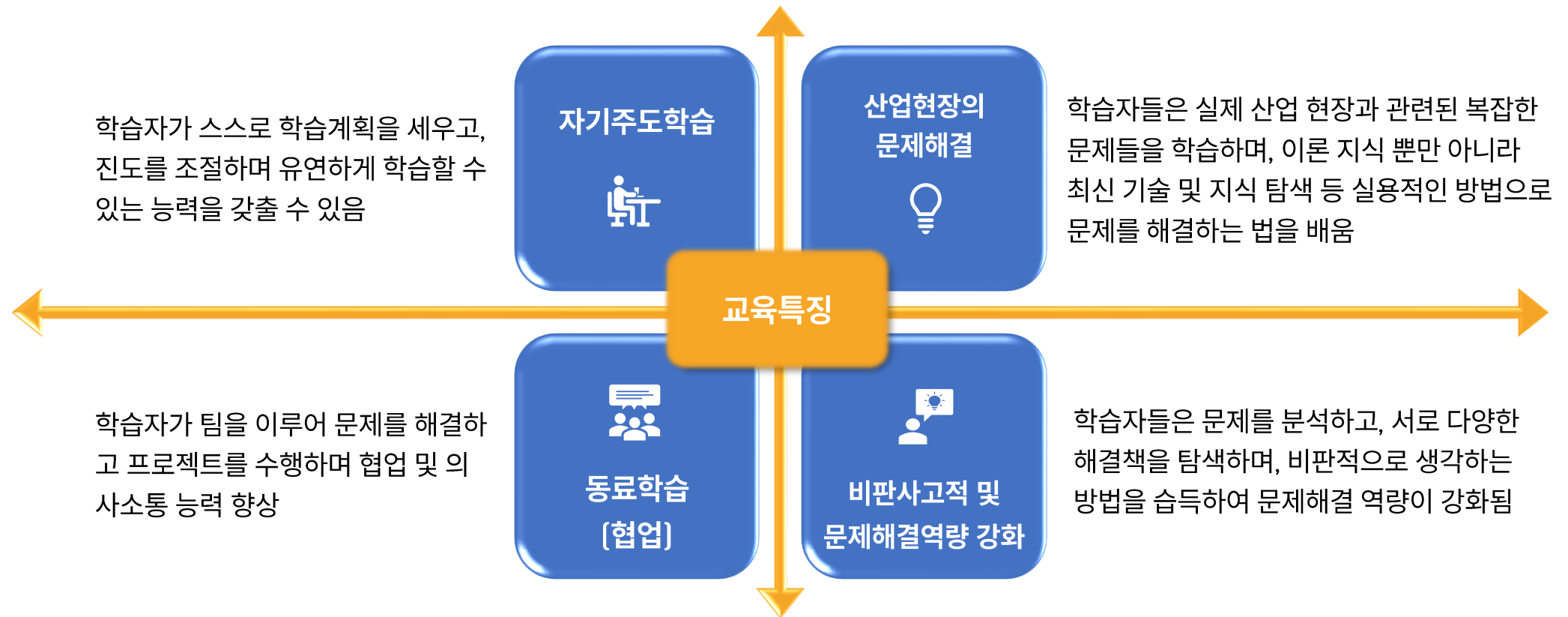
자기주도학습 및 동료학습 기반의 혁신적 교육을 통해 6C 역량을 갖춘 소프트웨어 혁신가 육성



# Codyyssey 교육 특징

## Codyyssey 교육 특징?

Codyyssey는 문제기반 학습[Problem-Based Learning, 이하 “PBL”로 표기]으로, 문제를 통해 학습자 스스로 지식과 기술을 습득하는 학습 방법이다. 여기서 Codyyssey의 PBL은 다음과 같은 특징을 갖는다.



# Codyyssey 교육 운영

## 기초 과정 [수렴학습]

구분		목 표	활 동	학습 방법	평 가	교육 운영 준비 사항
1단계	학습	자기주도학습법을 익힌다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [정해진 범위] 자발적 동료학습 활동</li> <li>- 동료평가</li> <li>- 동료학습 노하우 발견</li> </ul>	자기주도학습 동료학습	동료평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 플랫폼 상 학습통계 확인 [개별 교육생의 학습 진도, 동료평가 진행 현황 등 파악]</li> <li>➢ 밋업 활동지와 PPT 제작</li> <li>➢ 다음 주차 밋업 과제 내용 정리</li> <li>➢ [선택] 동료학습 노하우 발표팀 및 발표자료 확인</li> </ul>
	밋업	동료학습 할 수 있는 다양한 형태를 경험하고, 동료학습의 효과를 체험하고 나눈다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 체크인</li> <li>- 코드 오답노트 만들기</li> <li>- 페어(pair)활동</li> <li>- 갤러리(gallery)활동</li> <li>- 페어·갤러리 활동 평가하기</li> <li>- 동료학습 노하우 공유</li> <li>- 과제 공지</li> </ul>	그룹활동 동료학습	자기평가	
2단계	학습	동료학습을 통한 학습 역량 및 기술, 지식 습득을 강화한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [정해진 범위] 자발적 동료학습 활동</li> <li>- 동료평가</li> </ul>	자기주도학습 동료학습	동료평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 플랫폼 상 학습통계 확인 [개별 교육생의 학습 진도, 동료평가 진행 현황 등 파악]</li> <li>➢ 밋업 활동지와 PPT 제작</li> <li>➢ 다음 주차 밋업 과제 내용 정리</li> <li>➢ 팀별 발표자료 현황</li> </ul>
	밋업	동료학습 활동을 통해 학습내용에 대한 메타인지를 강화하고, 팀별 프로젝트 기획을 위한 초석을 마련한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 체크인</li> <li>- 코드 오답노트 만들기</li> <li>- 페어(pair)활동</li> <li>- 갤러리(gallery)활동</li> <li>- 페어·갤러리 활동 평가하기</li> <li>- 팀별 프로젝트 기획</li> <li>- 과제 공지</li> </ul>	그룹활동 동료학습	자기평가	

# Codyyssey 교육 운영

## 심화 과정 (창발학습)

구 분		목 표	활 동	학 습 방 법	평 가	교육 운영 준비 사항
3단계	학습	학습한 내용을 활용하여 프로그래밍할 프로젝트를 확정하고, 앞으로의 학습계획을 세운다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 선택과정의 자발적 동료학습 활동</li> <li>- 프로젝트 기획 발표준비</li> <li>- 동료평가</li> </ul>	자기주도학습 동료학습 프로젝트 학습	동료평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 플랫폼 상 학습통계 확인 [개별 교육생의 학습 진도, 동료평가 진행 현황 등 파악]</li> </ul>
	밋업	팀별 프로젝트 기획을 구체화하고, 서로 프로젝트에 대한 메타인지를 향상시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀별 프로젝트 기획발표</li> <li>- [선택] 진로살롱</li> </ul>	발표 대담	상대평가 (동료평가)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 밋업 활동지와 PPT 제작</li> <li>➢ 다음 주차 밋업 과제 내용 정리</li> <li>➢ 발표순서 정하기[랜덤]</li> <li>➢ 팀별 발표자료 취합</li> </ul>
4단계	학습	프로젝트를 완성하고, 평가 기준을 반영한 발표자료를 제작한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로젝트 제작</li> <li>- 프로젝트 발표자료 제작</li> <li>- [선택] 전문가 코드리뷰</li> </ul>	프로젝트 학습 [선택] 전문가 피드백		<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 플랫폼 상 학습통계 확인 [개별 교육생의 학습 진도, 동료평가 진행 현황 등 파악]</li> </ul>
	밋업	프로젝트 결과 발표 및 수상을 통해서로의 성장을 확인한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀별 프로젝트 발표</li> <li>- 시상</li> </ul>	발표	상대평가 (동료평가) 전문가평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 밋업 활동지와 PPT 제작</li> <li>➢ 다음 주차 밋업 과제 내용 정리</li> <li>➢ 발표순서 정하기[랜덤]</li> <li>➢ 팀별 발표자료 취합</li> </ul>

# Codyyssey 교육 운영

## Codyyssey 교육 운영

학습자들의 주도적인 동료학습을 기반으로 이루어지는 Codyyssey 학습 활동을 위해,  
학습자들이 동료학습을 할 수 있는 환경 조성 and 온/온프라인 활동을 통해 학습자를 관리한다.

- 온라인 활동 : 상시 소통 채널(Discord) 운영
- 오프라인 활동 : 오리엔테이션(1회), 밋업 활동, SW현업전문가 퍼실리테이션(선택), 동료학습데이(선택)



### 오리엔테이션

교육과정 전반에  
대한 안내



### 밋업 활동

학습자 간 활동 중심



### 성과발표회

팀별 프로젝트  
결과 발표 및 시상



### [선택] 동료학습데이

동료학습을 경험하는  
환경 조성의 일환



### [선택] 퍼실리테이션

진로나 전문분야 등  
산업 현황 소개, 질의응답



# Codyyssey 교육 운영\_오리엔테이션

## 오리엔테이션

### 1. 프로그램 및 재단 소개

- 출석 확인, 프로그램 소개
- Codyyssey 소개(교육 철학 등)
- 동료학습 경험 공유 → 홍보영상, 수료생 섭외 등



- 세부 커리큘럼 안내 -
- 플랫폼 및 디스코드 가입 안내 -
- 디스코드 및 플랫폼 활용 방법 안내 -
- 교육 과정 수료 기준 안내 -
- 동료평가 및 우수팀 선정 기준 안내 -

### 2. (전체) 학습활동 안내

#### [선택사항]

### 3. 과제부여 및 미션 수행

- 팀 구성
- 팀명 선택 및 팀장 선출
- 탈출미션 → 문제 풀이, 팀 활동 등



# Codyyssey 교육 운영\_오리엔테이션



## 상시 소통채널(디스코드) 운영

오프라인 활동과 함께 온라인 소통채널을 통해 교육생 간의 활발한 소통을 유도하고,  
각종 공지사항이나 학습 관련 문의 사항 등을 해결함



## 디스코드(Discord) 채널 소개

### Codyyssey in 000

각종 공지 및  
공개 문의 채널

### Codyyssey\_ Worlds

다른 지역 동료와  
자유롭게 대화  
특히! 막히는 문제  
있을 때 질문

### Codyyssey\_ Announcements

Codyyssey 정기점검,  
업데이트, 기능 추가,  
정책 변경,  
활용 가이드 등 공지

### Bug Report

플랫폼 이용하며,  
기술적인 문제가  
발생하면,  
버그119에 신고

# Codyyssey 교육 운영\_밋업



밋업은?

대면 활동 중심의 밋업은 동료들과 함께 어려움을 극복할 수 있는 기회를 제공하여 학습자가 동기 부여를 유지하고 프로그램을 성공적으로 완료할 수 있도록 도움

## 1. 기본 단계

- ✓ 다양한 동료학습 방법을 경험하고 동료학습의 효과를 체험하며, 이를 바탕으로 학습 성과를 공유함
- ✓ 밋업이 진행될수록 동료학습을 통한 학습 역량 강화와 기술, 지식 습득의 증진을 목표로 함
- ✓ 체크인, 코드 리뷰, 페어 활동 등을 통해 학습 성과를 도출하고 동료 간의 협력을 증진함

## 2. 심화 단계

- ✓ 학습한 PBL 문제를 바탕으로 팀별 프로젝트 주제를 확정하고, 구체적인 개발 계획을 수립함
- ✓ 밋업 활동을 통해 프로젝트 기획을 구체화하고, 팀 간 협력과 상호 피드백을 통해 프로젝트에 대한 메타인지를 강화하며 프로젝트 완성도를 높임
- ✓ 팀별 발표와 전문가 피드백을 통해 프로젝트 진행 상황을 점검하고 개선 방향을 설정함

# Codyyssey 교육 운영\_밋업

## 밋업 활동 예시

### ▶ PBL 문제 동료학습

시 간	내 용
10분 내외	출석 확인 ※ [선택] 아이스 브레이킹
※ 학습 점검 및 밋업 활동	
15분 내외	코드 오답노트 작성
70분 내외	페어 및 갤러리 활동 ※ [선택] 밋업 활동 설문 작성 여부
15분 내외	휴 식
※ Codyyssey 학습 활동	
60분 내외	PBL 문제 학습 또는 동료평가 진행

### ▶ 프로젝트 동료학습

시 간	내 용
10분 내외	출석 확인 ※ [선택] 아이스 브레이킹
※ 학습 점검 및 밋업 활동	
5분 내외	발표 순서 선정
80분 내외	팀별 프로젝트 [기획] 발표 ※ [선택] 활동지 및 설문 작성
15분 내외	휴 식
※ Codyyssey 학습 활동	
60분 내외	PBL 문제 학습 또는 동료평가 진행

#### ❖ ※ [선택] 아이스브레이킹 :

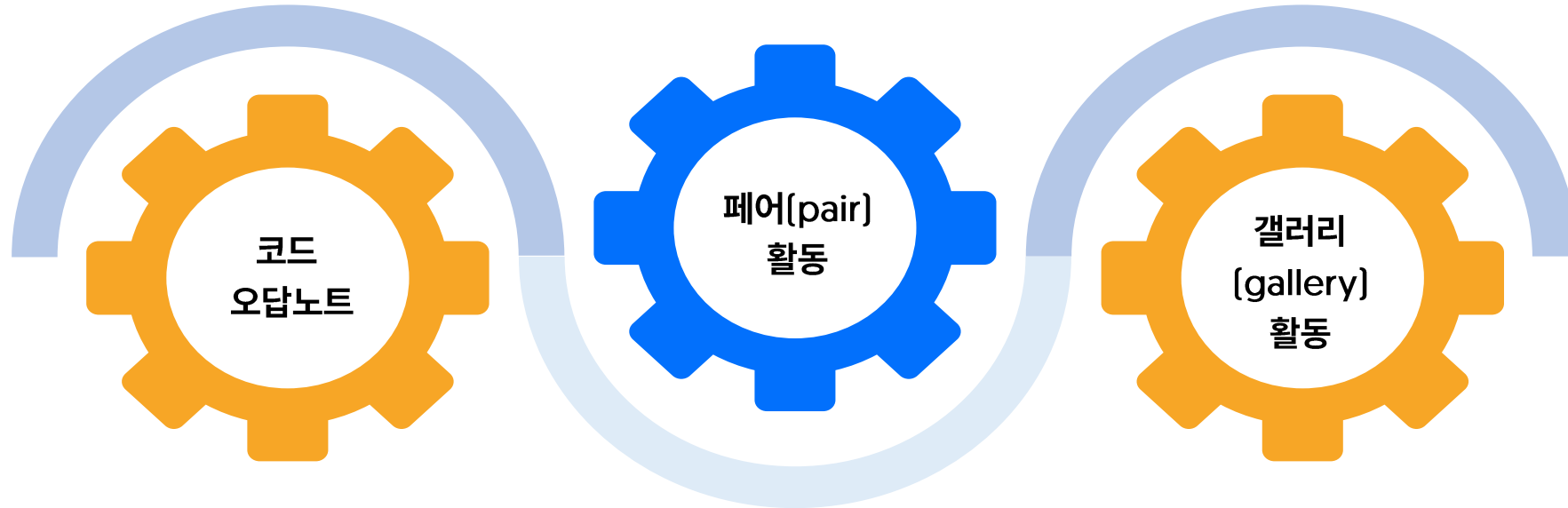
본격적인 밋업 시작 전, 위밍업을 위한 간단한 활동 수행

예시: 오늘의 기분 점수(+/- : 5점 척도)

# Codyyssey 교육 운영\_밋업



밋업\_활동 소개 코드 오답노트 - 페어(pair) 활동 - 갤러리(gallery) 활동



학습자가 문제를 풀면서  
어려움을 겪었던 코드를 선정하고,  
해당 코드를 설명할 수 있도록  
활동지 작성

(팀내 혹은 팀간)  
2인 1조로 짝을 이루어,  
각자가 해결한 문제 중  
하나를 선정하여  
코드와 해결 과정을 상대방에게 공유함

팀을 순차적으로 이동하며  
코드나 프로젝트를  
반복적으로 설명하고,  
코드의 해결 과정이나  
프로젝트 기획 및 개발 과정을 공유함

# Codyyssey 교육 운영\_동료평가

## 동료평가는?



- 학습자가 학습한 내용에 대해 매칭된 다른 학습자가 평가를 진행
  - 피평가자는 본인이 작성한 문제풀이를 평가자에게 설명하고, 평가자는 평가가이드를 토대로 평가를 진행
- ※ 학습자에게 『평가 포인트 제도』에 대해 충분히 안내!

## 동료평가 평가자 매칭 방식

- 랜덤 평가 : 학습자들이 플랫폼에 평가 요청일과 평가 가능일을 신청하면, 시스템이 무작위로 평가자를 매칭하는 방식
  - 지정 평가 : 학습자가 플랫폼에서 평가를 요청할 때, 평가 가능한 다른 학습자를 지정하여 평가하는 방식
- ※ 프로젝트(교육 커리큘럼) 배포 전 평가 방식 확정 필수!

# Codyyssey 교육 운영\_동료평가

## 동료평가 유인 방안

01

평가 포인트 제도

P

- 목적 : 학습자의 평가 참여 독려
- 내용 : 최초 5회 평가 가능한 포인트 지급 후 다음 평가를 받기 위해서는 평가를 진행해야 할 수 있도록 유도
- 예시 :  
초기 500포인트 지급, 평가 신청 시 100포인트 차감,  
다른 학습자의 평가 신청을 수락하여 수행 완료하면  
100포인트 지급

02

활동 우수자 선정



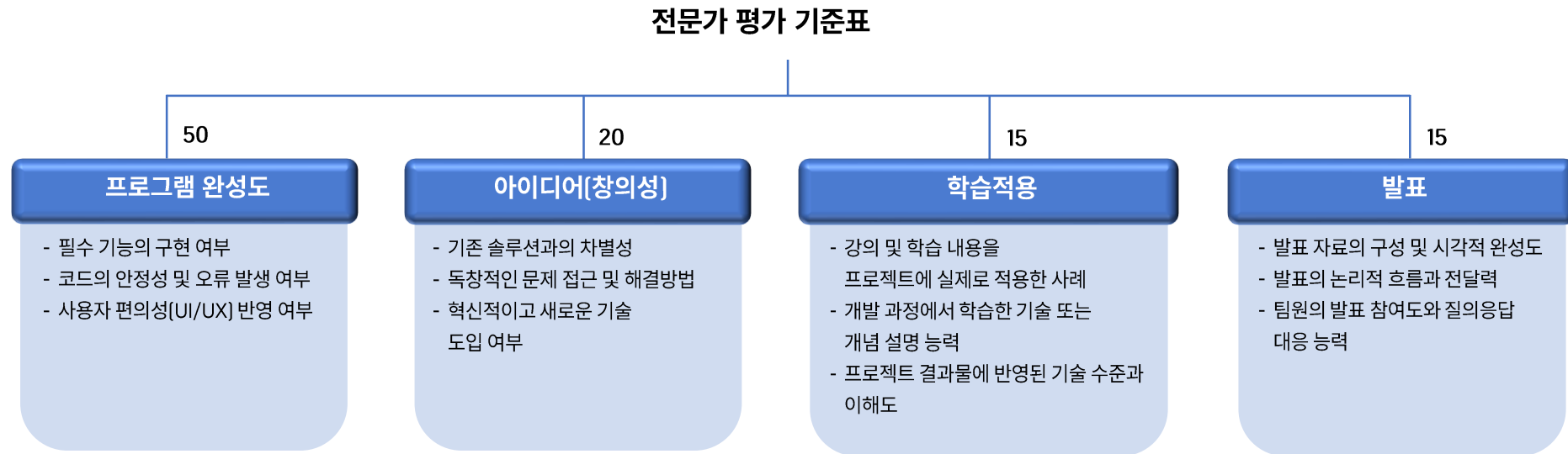
- 목적 : 다른 학습자의 상호작용(지식 전달 및 협업 등)의 동기부여
- 내용 : 학습자 본인을 제외하고 학습이나 평가에 기여한 다른 학습자가 누구인지 투표하여 가장 많은 득표수를 받은 학습자에게 총점 가산
- 예시 :  
참여인원 50명이라면 10%의 투표권을 개인별 부여,  
총 학습기간의 절반 시점에 1회, 마지막 주차에 1회 학습자들의  
투표를 받아 결과에 반영

# Codyyssey 교육 운영\_성과발표회

## 성과발표회

- 팀별 완성된 프로젝트를 발표(시연 포함)하고, 평가를 통해 수상팀 선정 및 시상
  - ✓ (선택사항) 평가 점수 집계하는 동안, 팀별 혹은 학습자별 활동 소감을 나누는 활동 수행
  - ✓ (선택사항) 설문조사 및 수료증 전달

### ▶ 프로젝트 전문가 평가 기준 예시





# Codyyssey 교육 운영\_교육 과정 수료 기준

## 교육 과정 수료 기준

### ▶ 수료기준

- 모든 교육과정은 학습자의 자기주도적 학습과 동료 간 학습을 기반으로 운영됩니다. 교육과정의 원활한 참여를 위해 다음과 같은 활동을 권장합니다:
  - ✓ 오프라인 교육(오리엔테이션, 밋업 등) 참여
  - ✓ 매주 정해진 동료학습 시간 및 동료평가 참여
  - ✓ 매주 지정된 문제풀이 개수 완료
- ❖ **참고:**  
권장 활동 및 기준은 운영 주체(수요기관)의 결정에 따라 변동될 수 있습니다.

## 교육 과정 수료 혜택

- 수료 혜택은 각 수요 기관의 정책이나 상황에 따라 달라질 수 있음
  - 우수팀 포상 및 장학금 지급
  - 학점 연계
  - 수료증

# Codyyssey 교육운영\_퍼실리테이션&동료학습데이



## 퍼실리테이션

- 퍼실리테이션은 SW현업전문가가 학습자에게 진로상담 혹은 현장의 경험 공유, 프로젝트에 대한 조언이나 코드리뷰 등을 전문가의 관점에서 코칭하는 활동임
  - SW현업전문가 : 재단 내 프로 혹은 재단의 비상근 외부전문가(SW현업전문가 pool ) 중 적합한 전문가를 추천
  - 진로살롱 : SW현업전문가가 현장의 경험을 학습자와 공유하고, 자유롭게 대화를 나누는 활동
  - 코드리뷰 : 학습자가 프로젝트를 진행하며 작성한 코드 또는 구현한 결과물에 대해 전문가가 조언하는 활동



## 동료학습데이

- 학습자가 낯선 학습 방법에 적응하고, 보다 많은 동료학습을 경험하기 위해 학습자들 간 대면 활동을 지원하는 동료학습데이 운영을 권장함
- 동료학습데이는 학습자들이 가장 많이 모일 수 있는 요일 또는 특정 시간 구간에, 함께 학습할 수 있는 장소를 제공하여 학습자들이 상호작용 할 수 있는 기회를 제공함
- 효과적인 운영을 위해 수료기준이나 평가와 연동하여 학습자들의 참여 동기를 독려함

# [서식] 밋업 활동지 예시



## 밋업 활동지 활용 안내

- 활동지는 활동에 따라 개별 학습자 또는 팀별로 제작
- 운영자는 밋업 활동 전에 활동지 파일 또는 링크 제공 (활동지 배포 전에 팀별 학습자명(팀명 포함) 기재)
- 밋업 활동중 학습자가 직접 활동지를 작성

### ❖ 운영자 제공\_활동지(표지) 예시

# 팀명

김이노, 000, 000, 000

### ❖ 코드 오답 노트\_활동지 예시

김이노

코드 작성

직접 기재 또는  
캡처 화면 붙여넣기

문제가 요구하는 내용 요약 :  
이 코드/문제를 선택한 이유를 적어 주세요.

1. 어려웠던 부분 :
2. 새롭게 알게 된 것 :
3. 중요하다고 생각하는 부분 :

# [서식] 밋업 활동지 예시

## ❖ 프로젝트 기획\_활동지 예시

팀명
<p>프로젝트 기획</p> <p>[기획] 만들고자 하는 프로그램 :</p> <p>[기획 의도] 프로그램을 만들고자 하는 이유 :</p> <p>[개발계획] 프로그램 개발 계획(안) 작성 :</p>

## ❖ 프로젝트 최종 발표\_활동지 예시

김이노	
<p>1번째 발표팀명 :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 이 팀이 만들고자 하는 것 :</li><li>• 새롭게 알게 된 것 :</li><li>• 좋았던 점 :</li><li>• 이 팀에게 하고 싶은 피드백 :</li></ul>	<p>2번째 발표팀명 :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 이 팀이 만들고자 하는 것 :</li><li>• 새롭게 알게 된 것 :</li><li>• 좋았던 점 :</li><li>• 이 팀에게 하고 싶은 피드백 :</li></ul>

# THANK YOU

*Code Your Journey*

