



NAVER

SOFTWARE EDU

REVIEW



본 리포트는 당사 홈페이지 (www.navercorp.com)에서
PDF 형태로 다운로드 가능합니다.



CONTENT

1	소프트웨어 교육의 중요성과 네이버의 역할	6
2	영유아 교육: 유니버	10
3	초중등 소프트웨어 교육: 소프트웨어야 놀자, 엔트리(entry)	12
4	성인 소프트웨어 교육: 부스트코스, 부스트캠프	18
5	열린강좌: 에드워드(edwith), 칸아카데미(Khan Academy)	28
6	소프트웨어 교육 페스티벌: SEF(Software Edu Fest)	31
7	네이버 커넥트재단이 그리는 소프트웨어 교육의 미래	33

발간사

네이버 커넥트재단은 누구에게나 배움의 기회가 열리는 세상을 만들고 있습니다. 모든 연령층을 대상으로 소프트웨어 교육을 제공하고 있으며 교육이 필요한 사람이라면 누구나 소프트웨어 역량을 갖추 수 있도록 돕고 있습니다.

수학이나 물리처럼 이제는 소프트웨어가 모든 분야의 기본 역량이 되었습니다. 인공지능과 데이터 과학을 통해서 이런 경향은 더욱 심화되고 있고, 소프트웨어가 산업의 중심이 되는 미래에는 생애 전반에 걸쳐 지속적인 배움이 필요합니다. 네이버 커넥트재단은 사람들이 빠르게 변하는 세상을 살아가는데 필요한 소프트웨어 교육을 경제적 부담 없이 배울 수 있는 세상을 만들어 가고자 합니다.

아이들에게는 소프트웨어가 실생활의 문제를 해결할 수 있는 유익한 도구임을 느낄 수 있게 하고, 성인들에게는 최신 기술을 원하는 시기에 배울 수 있도록 교육으로 다가올 미래를 준비하고 있습니다. 소프트웨어 교육 플랫폼 서비스, 개발자 양성을 위한 집중 교육 프로그램 등을 통해 소프트웨어 산업 인재 양성의 선순환을 만들어가고 있으며, 특히 2021년부터는 그 동안 쌓아 온 데이터를 외부 교육 관계자, 연구자들이 사용할 수 있도록 공개하여 미래 소프트웨어 교육에 필요한 학술 연구가 활발히 이뤄질 수 있도록 기여하고 있습니다.

네이버 커넥트재단은 소프트웨어, 기술 교육 분야의 혁신적인 교육 모델을 연구하고 시도하고 있으며 외부 전문가들과 함께 미래지향적인 교육을 만들어가고 있습니다. 일례로 2021년 8월 런칭한 유니버스쿨은 인공지능, 데이터, 코딩 등 기초 정보기술(IT) 교육을 제공할 뿐 아니라 아이들이 윤리와 도덕성을 갖춘 건강한 사회구성원으로 성장할 수 있도록 서울대학교 아동가족학과, 중앙대학교 유아교육과, 세브란스병원 소아정신과 연구팀과 함께 콘텐츠를 공동으로 기획하고 개발했습니다. 2016년부터 진행하고 있는 소프트웨어 개발 실무 교육 프로그램인 부스트캠프 교육은 개발자로 성장한 수료생들이 다시 교육 기부자(리뷰어)로 참여하면서 보다 의미 있는 교육 생태계를 만들어 가고 있습니다.

이번 NAVER Software Edu Review에는 네이버 커넥트재단이 하고 있는 소프트웨어 교육사업을 소개하고 사람들에게 어떠한 가치를 제공하고 있는지를 다루고자 합니다.

네이버 커넥트재단은 앞으로도 우수한 소프트웨어 및 인공지능 교육 서비스, 콘텐츠를 개발하며 소프트웨어 산업 발전을 위해 더욱 노력할 것입니다. 교육으로 세상을 변화시키는 데 뜻을 같이하는 교육 수혜자, 전문가, 파트너 기업 등 다양한 이해관계자 여러분의 많은 협력과 조언을 부탁드립니다.

네이버 커넥트재단 이사장
조규찬

네이버 커넥트재단의 역사는 우리나라 소프트웨어 교육의 역사입니다. 특히 초등학교와 중학교에서의 소프트웨어 교육은 그 시작점에 네이버 커넥트재단이 함께 있었고 지금도 함께 성장하고 있습니다. 그러한 노력의 모습을 담은 리포트가 여기에 발간되기에 정말 축하드립니다. 이 리포트에 담긴 그동안의 수많은, 그리고 다양한 경험들은 많은 분들에게 큰 도움이 될 것으로 믿습니다.

소프트웨어 교육에 있어서 아무것도 없었던 그 10여 년 전에 다양하고 획기적인 교육 콘텐츠와 도구, 자료와 플랫폼을 만들고, 학교에 학생들을 직접 찾아가고, 교사 연수를 시작하고, 새로운 교육 생태계를 만들기 시작하고 한 것이 지금에 이르렀습니다. 더 나아가 취업을 준비하는 비전공자들을 위한, 그리고 일반인들을 위한 온라인 콘텐츠, 부스트캠프, MOOC 플랫폼 등을 만들어 우리나라 소프트웨어 산업에 커다란 변화를 가져왔습니다. 최근에는 유아를 위한 교육으로도 폭을 넓히고 있으며 인공지능, 데이터 과학 교육에도 아주 커다란 기여를 하고 있습니다. 지금 와서 생각해 보면 만약 네이버 커넥트재단이 지난 10여 년간 이러한 역할을 하지 않았다면, 존재하지 않았다면, 그러한 '만약 이라면'이라는 생각을 해보면 아찔합니다. 네이버 커넥트재단이 가지고 있는 이러한 교육적 자산과 경험은 우리에게서 큰 행운이고 축복입니다.

지난 10여 년의 시간을 다시 되돌아보면 격세지감을 느낍니다. 10년 전에는 아무도 소프트웨어 교육을 하지 않을 때였고, 반면에 지금은 모두가 소프트웨어를, 인공지능을, 데이터 과학을 배우고 싶어 하고 있습니다. 그래서 지금 네이버 커넥트재단이 추구하는 가치와 방향은 10년 전의 그것과 조금 다를 수 있어야 할 것입니다. 10년 전에는 소프트웨어 교육에 관심이 아예 없을 때였기 때문에 사람들을 설득하고 동기를 부여하고 새로운 생태계를 만들어 나가는 일에 많은 시간을 쏟았다면, 지금은 모든 사람들이 새로운 디지털 역량을 배우고 싶어하기 때문에 재단의 역할과 방향도 그러한 상황을 고려해 나가야 할 것입니다. 게다가 최근에 큰 관심을 받고 있는 생성 인공지능 기술의 발전과 급속한 대중화는 우리 인류 문명에 커다란 도전을 던져 주고 있습니다. 이제 벌어지게 되는 또 다른 10년은 현재와 또 다른 상황이 될 것이고 그러한 새로운 문명과 모험을 우리는 함께 슬기롭게 준비해 나가야 할 것입니다. 재단의 역할에 거는 기대가 큼니다.

새로운 기술이 생겨나고 대중화되면, 그 기술은 사회에서 새로운 가치와 모습을 가지고 성장해 나가게 됩니다. 네이버 커넥트재단이 항상 그 중심에 자리 잡고 서서 새로운 미래를 만들어 나가는 데 큰 기여를 해주시길 바랍니다.

고려대학교 정보대학 컴퓨터학과 교수
김현철

1

소프트웨어 교육의 중요성과 네이버의 역할

컴퓨터가 현대 사회에서 차지하는 역할이 커지고 사람들의 일상 생활 속으로 깊숙이 들어옴에 따라, 컴퓨터에 대한 교육을 받는 것은 필수불가결한 일이 되었다. 이로 인해 컴퓨터 교육은 국어, 영어, 수학 교육과 더불어 초등학교 때부터 익혀야 하는 소양으로 인식되었고, '컴퓨터 소양(Computer Literacy)'이라는 용어도 등장했다. '컴퓨터 활용 능력'이라고도 불리는 '컴퓨터 소양'은 '컴퓨터를 조작하여 원하는 작업을 실행하고, 필요한 정보를 얻을 수 있는 지식과 능력'을 의미한다. 최근 학교에서 이루어지는 컴퓨터 소양 교육은 컴퓨터를 조작하기 위한 기능과 컴퓨터 프로그램의 활용은 물론, 간단한 프로그래밍을 수행할 수 있는 능력까지 포함하고 있다. 프로그래밍 교육은 학생들이 단순히 프로그래밍 언어를 학습하는 데서 그치지 않고, 프로그래밍을 배우는 과정에서 문제해결 능력과 사고력을 기를 수 있기 때문에 컴퓨터 소양 교육에서 중요한 위치를 차지한다.

최근에는 컴퓨터 소양과 더불어 디지털 소양(Digital Literacy), IT 유창성(IT Fluency)이라는 개념도 빈번하게 사용되고 있다. 미국도서관협회(American Library Association)는 디지털 소양을 "정보통신기술을 사용하여 정보를 찾고, 평가하고, 생성하고, 소통할 수 있는 능력(the ability to use information and communication technologies to find, evaluate, create, and communicate information)"이라 정의하며, 인지적 능력과 기술적 능력이 모두 필요하다고 말한다. 미국과학원(National Academy of Science)은 IT 유창성이 변화하는 기술에 적응하고 업무와 개인 생활에 정보 기술을 효과적으로 적용하는 평생 학습 과정을 수반하며, 현대 기술(Contemporary Skills), 기초 개념(Fundamental Concepts), 지적 능력(Intellectual Capabilities) 등 세 가지 영역이 존재한다고 했다(National Research Council, 1999).

현대 기술은 현재 사용되는 응용프로그램을 사용할 수 있는 능력으로, 사람들이 자신의 분야에 컴퓨터 기술을 적용하는 데 도움을 주는 기술을 의미한다. 여기에는 인터넷 검색, 스프레드시트와 데이터베이스의 사용을 비롯해 다양한 작업을 수행하기 위해 컴퓨터를 활용하는 능력이 포함된다. 기초 개념은 사람들이 알아야 할 컴퓨터 기술에 대한 기본적인 원리를 의미하는 것으로, 컴퓨터 구조와 네트워크에 대한 기본 개념과 알고리즘, 프로그래밍에 대한 내용을 포함한다. 마지막으로 지적 능력은 복잡한 상황에서 정보 기술을 적용할 수 있는 능력을 의미한다. 지적 능력은 정보를 추상적으로 사고하는 능력을 포함하며, 추론 능력의 일관성과 복잡도를 다루는 능력 등이 이에 해당된다.

IT 유창성의 학습 내용

IT 유창성 영역	IT 유창성 영역에서 요구하는 학습 내용
현대 기술	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터의 작동, 운영체제 특징과 사용, 워드프로세서 사용, 그래픽이나 삽화, 슬라이드, 그리기 도구의 활용, 네트워크의 연결, 인터넷 검색, 커뮤니케이션을 위한 컴퓨터의 활용, 스프레드시트 사용, 데이터베이스의 사용, 교수·학습 자료의 사용
기초 개념	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 구조, 정보시스템, 네트워크, 정보의 디지털 표현, 정보 조직, 모델링 및 추상화, 알고리즘적 사고와 태도, 프로그래밍, 보편성, 정보 기술의 한계 및 정보 기술의 사회적 충격
지적 능력	<ul style="list-style-type: none"> 추론 능력의 일관성, 복잡도를 다루는 능력, 정보의 테스트 및 평가, 타인과 협력하고 작업하는 능력, 다른 사람들과의 커뮤니케이션, 기술 변화의 예측, IT에 대한 추상적인 사고 능력

자료: 이태욱 외(2020)

소프트웨어 교육은 컴퓨터 소양 교육은 물론, 디지털 소양 교육과 IT 유창성 교육의 핵심 요소 중 하나로 미래의 소프트웨어 인재를 양성하는 데 필요한 교육이다. 인재 양성은 항상 국가 경쟁력의 중요한 척도로 작용해 왔으며, 사회 전반에 걸쳐 디지털 전환(Digital Transformation)이 진행 중인 현재 사회에서 IT 분야의 인재 양성은 국가적으로 중요한 과제가 되었다. 소프트웨어 인재를 양성하기 위해서는 아동부터 성인까지 전 연령대에 걸친 소프트웨어 교육이 이루어질 필요가 있다. 우리나라도 2019년 12월 발표된 인공지능 국가전략을 시작으로, 정보교육 종합계획(교육부, 2020), 전국민 AI·소프트웨어 교육방안(과기부, 2020) 등 소프트웨어 인재를 양성하기 위한 여러 정책을 발표해 왔다.

10여년 전만 하더라도 우리 사회에는 지금과 달리 컴퓨터공학 전공에 대한 기피 현상이 있었다. 하지만, 네이버는 이러한 사회적 분위기 속에서 소프트웨어 산업의 우수한 인재를 양성하기 위해 2011년에 네이버 커넥트재단을 설립했다. 네이버의 공익목적 교육사업을 투명하고 전문적으로 시행한다는 취지 하에 설립된 커넥트재단은 네이버와 우리 사회를 '교육'이라는 키워드로 연결하고 있다. 소프트웨어 산업이 발전하면서 IT 기업은 물론 일반 기업까지도 개발자에 대한 수요가 폭발적으로 증가하고 있지만, 수요에 비해 인력 공급은 턱없이 부족한 것이 현실이다. 네이버 커넥트재단은 우수한 인재를 양성하고 인재가 필요한 기업과 끊임없이 소통하면서 기업과 인재를 연결하고 있다. 뿐만 아니라 개발자 저변을 확대하기 위해 영유아부터 초중고 학생들이 즐겁게 소프트웨어 교육을 배우고 미래사회에 필요한 IT 역량을 키워나갈 수 있도록 전 연령에 걸쳐 소프트웨어 교육을 제공하고 있다. 네이버는 커넥트재단이 설립된 이후 지금까지 누적 1천억 원 이상의 기부금을 출연했으며, 커넥트재단을 독립적인 비영리 재단으로 운영하면서 네이버가 가장 잘 할 수 있는 소프트웨어 교육으로 사회적 책임을 다하고 있다.

커넥트재단은 영유아 학습 플랫폼인 유니버부터 성인을 위한 부스트캠프까지 다양한 형태의 소프트웨어 교육을 제공하고 있다. 4~7세 아이들을 위한 학습 앱인 유니버스쿨은 2021년 8월 출시 후, 2022년 12월까지 누적 21만 건의 다운로드 수를 기록했으며, 2022년 12월의 월간 사용자 수(MAU, Monthly Active User)는 4만 6천명으로 꾸준한 증가세를 보이고 있다. 초중고 학생과 교사를 위한 소프트웨어 교육 플랫폼인 엔트리는 많은 교사와 학생을 대상으로 프로그래밍과 인공지능을 배울 수 있는 온라인 교육과정을 제공하고 있다. 엔트리는 초등학교 교과서와 중학교 교과서에 등재되어 있으며, 누적 회원 수 360만명, 월 평균 사용자 100만명, 누적 작품 수 2,600만 개 등 우수한 성과를 거두고 있다. 성인을 대상으로 운영하는 부스트캠프 프로그램은 1,740명의 수료생을 배출하여 사회가 요구하는 우수한 소프트웨어 인재를 양성하는 데 많은 기여를 하고 있다. 웹, 모바일 개발자를 양성하는 부스트캠프 웹·모바일 프로그램은 73%(6기 기준)라는 높은 채용 연계율을 달성했으며, 국내 최대 규모의 AI 개발자 양성 프로그램인 부스트캠프 AI Tech는 연간 500여 명의 AI 엔지니어를 양성하고 있다. 아래 표는 커넥트재단이 운영하고 있는 주요 사업을 요약한 것이다.

네이버 커넥트재단
주요 사업

대상	프로그램	설명	누적 수혜자
영유아를 위한 사고력 교육	유니버	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능(AI)과 소프트웨어 이해에 필요한 기초지식 학습 및 체험 개월 수에 맞는 맞춤형 콘텐츠와 인터랙티브 문제풀이 제공 안전하고 유익한 영유아 콘텐츠 제공 	<ul style="list-style-type: none"> 월평균 이용자 수: 60만 명
초중고 학생 및 교사를 위한 소프트웨어 교육	소프트웨어야 놀자	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능(AI)과 데이터의 기본 개념을 쉽게 배울 수 있는 다양한 교육 제공 누구나 쉽고 편하게 소프트웨어를 배우고 가르칠 수 있도록 난이도별 영상과 다양한 주제의 교재 콘텐츠 제공 	<ul style="list-style-type: none"> 교육 학생 수: 37,923명 교/강사 양성 수: 26,756명 참여 대학생 수: 1,302명 교재 개발 및 배포: 32종 829차시
	엔트리 (entry)	<ul style="list-style-type: none"> 소프트웨어 교육을 위한 온라인 플랫폼 학습, 창작, 공유와 협업을 위한 다양한 툴 제공 	<ul style="list-style-type: none"> 월평균 이용자 수: 100만 명 회원 가입자 수: 360만 명 작품 수: 2,600만 개

대상	프로그램	설명	누적 수혜자
IT 분야의 커리어 역량과 성장을 돕는 교육	부스트코스	<ul style="list-style-type: none"> 핵심기술과 지식을 집중적으로 학습하여 커리어 역량 및 스킬을 향상시킬 수 있는 교육 프로그램 온라인 교육과정을 오픈하여 웹/안드로이드/iOS 개발 과정 등을 제공 	<ul style="list-style-type: none"> 수료자 수: 6만 명 수강자 수: 45만 명
	부스트캠프	<ul style="list-style-type: none"> 약 6개월 동안 강도 높은 자기주도적 학습 경험을 제공하여 개발자에 필요한 경험과 스킬을 양성하는 IT분야 우수인재 양성 교육 프로그램 	<ul style="list-style-type: none"> 수료생 수: 1,740명
모두가 평등하게 교육받을 수 있는 환경	edwith	<ul style="list-style-type: none"> MOOC(Massive Open Online Course) 서비스로 운영 소프트웨어 코딩의 기초 개념부터 웹/모바일 개발 및 인공지능 강좌 제공 국내외 과학기술 특성화 대학 및 소프트웨어 중심 대학의 강좌 제공 	<ul style="list-style-type: none"> 월평균 이용자 수: 7만 명 가입자 수: 157만 명
	칸아카데미 (KHAN Academy)	<ul style="list-style-type: none"> 세계적 수준의 교육을 무료로 누구에게나 어디에서든지 제공하고 있는 온라인 무료 교육 서비스로 2016년부터 네이버 커넥트재단이 칸아카데미의 5번째 공식 파트너사로 운영 중(아시아 최초) LMS(Learning Management System), 동영상 강의, 연습문제 등을 제공하여 완전 학습이 가능 	<ul style="list-style-type: none"> 가입자 수: 75만 명 월평균 이용자 수: 15만 명

자료: 네이버 커넥트재단(2022년도 기준)

2

영유아 교육: 쥬니버

커넥트재단은 2021년 영유아 콘텐츠 서비스인 쥬니버 사업 부문을 네이버로부터 이관 받아 쥬니버를 미취학 아동을 대상으로 한 새로운 플랫폼으로 출시했다. 아이들이 학교에 들어가기 전 인공지능(AI), 소프트웨어 등 미래 정보통신기술(ICT) 분야의 소양을 쌓는 데 도움을 주기 위해서였다. 2021년 8월, 커넥트재단은 4~7세 아이들을 위한 사고력 교육 앱 '쥬니버스쿨'을 선보였다. 쥬니버스쿨은 커넥트재단이 유아동 교육 분야의 국내외 최고 전문가들과 협력하여 만들었다. 옥스퍼드 유니버시티 프레스(Oxford University PRESS), 팩토슐레(FACTO Schule) 등 세계적인 권위를 인정받고 있는 유아동 교재 전문 출판사와 파트너십을 체결하고, 서울대학교 아동가족학과, 중앙대학교 유아교육과 등과 콘텐츠를 공동으로 기획하고 연구했다.

유아 대상 AI-소프트웨어
기초 학습 플랫폼
'쥬니버스쿨'



자료: 네이버 커넥트재단

쥬니버스쿨은 수학과 과학 교육에 특화된 서비스로 누구나 무료로 이용할 수 있다. 쥬니버스쿨은 일종의 '이공계 유치원' 컨셉으로 준비된 앱으로 시와 소프트웨어를 이해하는 데 필요한 기초 지식을 학습하고 체험하는 데 초점이 맞춰져 있다. 또한, 재미있는 놀이 형식의 교육 콘텐츠를 통해 아이들이 학습의 즐거움을 얻고 스스로 생각하는 힘을 길러주도록 설계되었다. 쥬니버스쿨은 논리, 수학, 코딩 3가지 과목으로 출시되었고, 현재는 실험실과 사회성까지 추가되어 5가지 과목으로 서비스되고 있다. 아이들은 쥬니버 캐릭터들과 상호작용하고, 직접 아이템을 드래그하거나 음성을 입력하는 등 능동적으로 학습에 참여하게 된다. 아이들은 눈높이에 맞춘 게임 형식의 교육 콘텐츠를 이용하면서 쉽고 재미있게 수학 및 프로그래밍의 기본 원리를 이해하게 된다.

2021년 10월에는 아이들이 스토리텔링 기반의 콘텐츠를 활용해 문제 해결을 경험할 수 있는 '실험실'이 추가되었다. 아이들은 문제를 해결하는 과정 속에서 기술, 과학, 수학 등 공학적인 사고를 시도하고, 자신이 살고 있는 세계에 대해 살펴볼 수 있다. 이를 통해 아이들의 유추 능력, 공간 인지 등 사고력을 향상시키고, 배움에 대한 즐거움과 자신감을 심어줄 수 있도록 설계되었으며, 나아가 세상을 처음 접하는 아이들이 호기심을 가지고 세상을 탐색할 수 있도록 돕는다. 또한, 유니버스쿨은 월령 별 교육 커리큘럼으로 아이들에게 맞춤형 교육을 제공한다. 4~7세 아동은 같은 연령이더라도 발달 수준 및 학습 속도의 차이가 매우 크기 때문에 월령별로 세분화된 교육 과정을 제공하는 것이 매우 중요하다. 유니버스쿨은 아이들이 자신의 수준에 맞는 학습을 진행할 수 있도록 월령 구분과 콘텐츠 난이도를 더욱 세분화하고, 학습 콘텐츠 추천 기능도 고도화할 예정이다. 보호자는 유니버스쿨 앱을 다운로드해 유니버스쿨의 모든 교육 콘텐츠를 무료로 이용할 수 있으며, 보호자 리포트를 통해 아이들의 학습 내용을 한눈에 확인할 수 있다.

유니버스쿨 앱은 이러한 노력에 힘입어 출시 3개월만에 '스마트앱어워드 2021'에서 이노베이션대상을 수상했다. 한국인터넷전문가협회가 주최하는 스마트앱어워드는 운영 중인 모바일 앱들 중 각 분야별로 가장 우수한 서비스를 선정하는 공신력 있는 시상식으로, 각 분야 전문가 4,000여 명으로 구성된 평가위원들의 공정하고 체계적인 심사과정을 거친다. 심사위원들은 유니버스쿨 앱에 대해 "아이들이 학습을 놀이로 착각할 정도로 유아동을 위한 배려가 눈에 띈다", "사고능력뿐만 아니라 수학, 코딩, 논리 등 다가가기 어려운 콘텐츠들을 아이들의 입장에서 신경써서 만든 모습이 돋보인다" 등 유니버스쿨에 대한 긍정적인 심사 평가를 했다. 스마트폰, 태블릿PC, AI 스피커 등 각종 디지털 디바이스와 AI 기술을 처음 접하는 연령이 낮아지고 있는 만큼, 유니버스쿨이 처음 세상을 접하고 각종 기술을 경험하기 시작하는 유아기 어린이들에게 필수적인 교육 플랫폼으로 자리매김할 것으로 기대된다.

3

초중등 소프트웨어 교육: 소프트웨어야 놀자, 엔트리(entry)

‘소프트웨어야 놀자’는 미래를 살아갈 아이들에게 필요한 새로운 교육을 위해 2014년부터 시작된 교육 캠페인이다. 소프트웨어야 놀자를 통해 아이들은 컴퓨터로 문제를 해결해보는 경험과 논리적으로 생각하는 능력을 키우며, 무언가를 만들고 이루어내는 경험을 할 수 있다. 누구나 쉽고 재미있게 소프트웨어/AI 교육을 시작할 수 있는 기회를 만들고 나누기 위해, 소프트웨어야 놀자 프로그램은 AI, 데이터과학, 소프트웨어 교육을 위한 다양한 교육 자료와 장기적인 교육 가이드라인을 제공한다. 소프트웨어야 놀자는 크게 대학생 멘토사업, 교사 직무연수, 콘텐츠 개발/배포 등 3가지 사업으로 구성되어 있으며, 2022년에는 6,319명의 학생과 9,414명의 교강사를 포함하여 총 15,733명에게 교육 기회를 제공했다.

2022년 ‘소프트웨어야 놀자’ 주요 성과

대상	목표	성과
대학생 멘토사업	• 양질의 AI 교육 기회 제공 및 지속 가능한 교육 확산 모델 구축	• 수혜 학생 3,617명(총122개 학급) • 대학생 327명(총 50팀)
교사 온라인 직무연수	• 인공지능 교육의 필요성 전달	• 교강사 교육지원: 9,414명 • 실습교육해택 학생: 2,609명
콘텐츠 개발/배포	• AI 교육을 위한 콘텐츠 지원	• 커리큘럼 개발: 153차시

자료: 네이버 커넥트재단

소프트웨어야 놀자가 운영하는 대학생 멘토사업은 대학생(동아리) 선생님이 지역의 초등학생과 중학생들에게 AI&DATA 시대에 필요한 지식과 경험을 나누는 소프트웨어/AI 교육 프로그램이다. 전국의 대학교 동아리 중 30팀을 선발하여 97개 학급과 교육을 연계했으며, 온라인/오프라인 교육을 통해 3,093명의 학생에게 교육을 진행했다. 커넥트재단은 대학생 봉사자들이 교육 봉사에 필요한 지식을 함양하고 지도 역량을 갖출 수 있도록 돕는 역할을 맡았다. 자체적으로 개발한 교육 커리큘럼과 콘텐츠를 제공하고 대학생 멘토를 위한 소프트웨어/AI 교육 교수법, 수업 지도안 작성법 등 기초 교육부터 커리큘럼 교육, 멘토링 등 체계적인 교육을 지원한다. 대학생들은 동아리가 있는 지역의 교육기관으로 찾아가는 소프트웨어/AI 교육 나눔 활동을 통해 실제로 아이들과 소통하며 교육봉사를 경험하고, 소프트웨어/AI 교육 기회의 확산에 기여한다.

네이버의 AI연구원들은 소프트웨어 교육 전문가와 함께 AI와 데이터를 활용한 소프트웨어 교육 프로그램을 개발하기도 했다. 세종시 및 세종시교육지원청과 함께 2022년 실시한 '엔트리로 시작하는 인공지능 윤리'는 AI와 데이터를 활용한 소프트웨어 교육프로그램이다. 네이버 AI연구원들은 한국정보교육학회, 초등컴퓨팅교사협회 등 소프트웨어 교육 전문가들과 초·중등 학생을 위한 데이터 과학과 AI 교육 과정을 개발했으며, 학생들이 다양한 데이터를 수집·분석하고 응용해서 문제를 해결할 수 있는 능력 함양과 인공지능윤리에 초점을 맞췄다.

네이버와 세종시가 함께하는
'소프트웨어야 놀자'

1784 스쿨 혁명
우리 학교에서 벌어지는 인공지능 윤리 문제를 해결하라!
네이버 1784 사옥에 적용된 인공지능 기술을 체험하고
인공지능 윤리 문제를 해결하는 경험해보요.
*세종시 소재의 초·중 4~5학년 대상

자사	주제	내용
#사비스 로봇 로봇 Rookie	#클로바 비전기술 FaceSign	#AI 보이스 CLOVA Dubbing
1	인공지능 체험	네이버 1784 온라인 투어 및 인공지능 기술 체험
2	인공지능의 신뢰성	인공지능 신뢰성에 대한 이해와 문제 해결
3	인공지능의 편향성	인공지능 편향성에 대한 이해와 문제 해결
4	인공지능의 익명 가능성	인공지능 익명 가능성에 대한 이해와 문제 해결
5	인공지능의 책임성	인공지능 로봇을 활용한 미래 학교 만들기(1)
6	창의 프로젝트(1)	인공지능 로봇을 활용한 미래 학교 만들기(2)
7	창의 프로젝트(2)	인공지능 로봇을 활용한 미래 학교 만들기(3)
8	창의 프로젝트(3)	인공지능 로봇을 활용한 미래 학교 만들기(4)

세종특별자치시 | NAVER | NAVER CONNECT

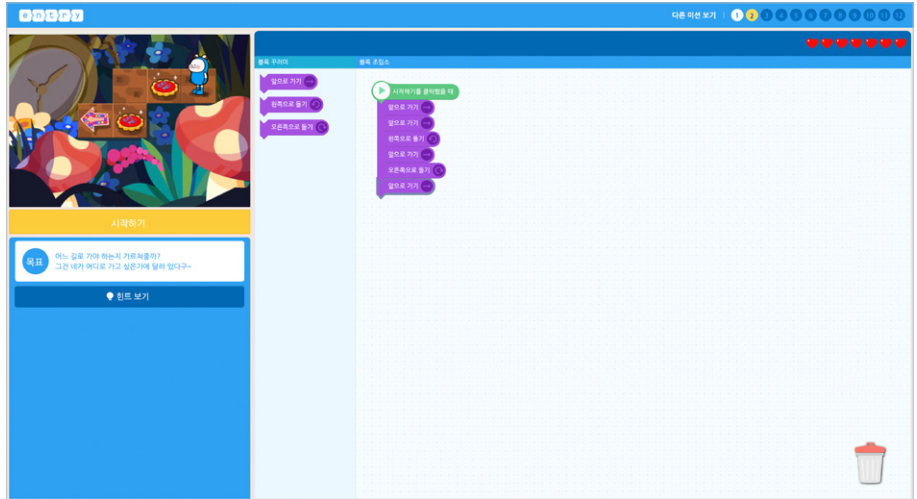
자료: 네이버 커넥트재단

네이버 커넥트재단은 2020년부터 'Play with AI, Play with DATA'라는 주제 하에 많은 학생들이 AI 기술과 데이터 활용 교육을 체험할 수 있도록 한층 새로워진 '소프트웨어야 놀자' 사이트를 공개하며 본격적인 교육에 돌입했다. 이를 통해 기존에 제공하던 소프트웨어뿐 아니라 AI에 대한 심리 장벽을 낮추고, 문·이과 구분 없이 높은 디지털 이해도를 갖춘 '융합형 인재'를 육성하는 것을 추구하고 있다.

엔트리는 초등학교와 중학교 교과서에 등재되어 모든 대한민국 학생들이 프로그래밍을 배울 수 있는 대표적인 소프트웨어 교육 플랫폼이다. 또한, 소프트웨어를 통해 생각을 표현하는 방법을 가르며 창작과 공유, 협업의 문화를 배우고 소통하며 성장하는 창작 커뮤니티의 역할도 맡고 있다. 엔트리는 모든 아이들과 청소년들이 주도적인 태도와 창의적인 방법으로 미래를 만들어 가는 힘을 키워주기 위해 노력하고 있다. 2018년부터 초등학교와 중학교 정규 과목으로 편성된 엔트리 서비스의 가입자는 2022년 10월 350만 명을 돌파했다. 월 평균 75만 명이 엔트리를 사용하며, 학기 중에는 최대 110만 명이 사용하면서 매월 40만 개 이상의 작품이 등록되고 있다. 엔트리에서는 블록 코딩을 통해 게임, 예술 작품, 생활 도구 등을 직접 만들어 볼 수 있으며, 만든 작품을 공유해 친구들을 만나고 다른 작품들을 보면서 영감을 얻을 수도 있다.

엔트리 사이트의 메뉴는 생각하기, 만들기, 공유하기 등 크게 세 가지로 나뉜다. 생각하기에서는 주어진 미션을 프로그래밍으로 해결하고 이를 통해 소프트웨어 제작 원리를 배우게 된다. 만들기에서는 배운 내용을 토대로 창작물을 제작한다. '2초 기다리기', '90도 방향으로 10만큼 움직이기', '상하모양 뒤집기' 등 명령이 적힌 블록을 하나 둘 조립하며 프로그래밍을 익히는 식이다. 공유하기에서는 완성한 작품을 다른 사람과 나눌 수 있다. 공유되는 작품의 수는 2,600만 개에 달하며(2022년 12월 기준), 작품의 완성 과정도 공개하기 때문에 이를 살핀 뒤 발전시켜 새로운 작품을 만들 수도 있다.

엔트리 학습하기 -
엔트리봇 미션

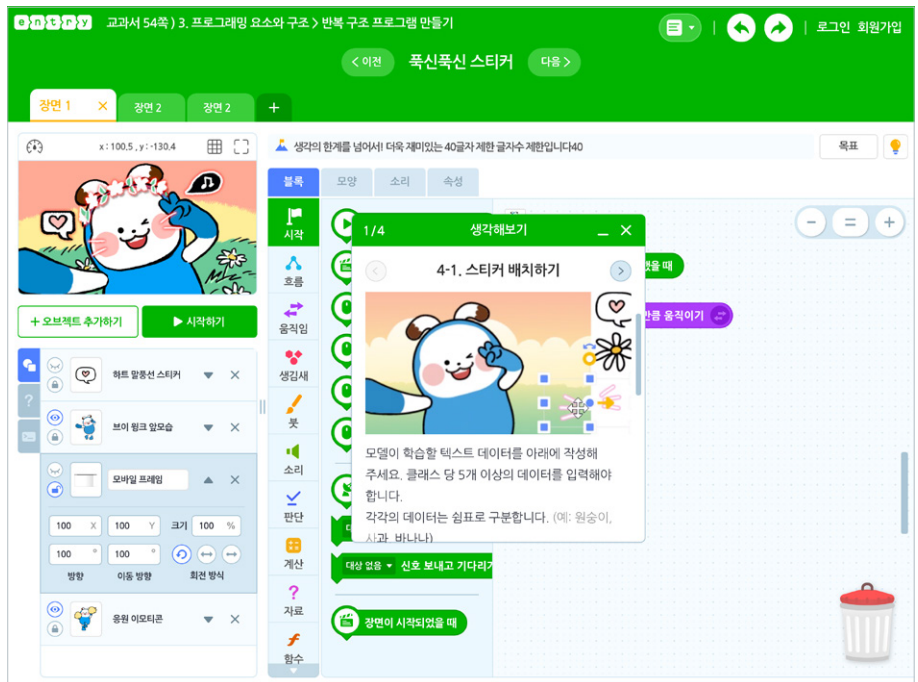


자료: 네이버 커넥트재단

엔트리는 우리나라의 공교육과 함께 소프트웨어 학습 플랫폼으로 성장했고, 미래 세대의 기술 역량을 높이는 창작 커뮤니티로 발전하고 있다. 엔트리는 모든 초등학교 실과 교과서와 중학교 정보 교과서 중 절반 가량에 등재되어 있어, 초중등 학생의 대부분은 엔트리와 함께 소프트웨어 교육을 시작하고 있다. 커넥트재단은 엔트리를 소프트웨어 교육 툴을 넘어 창작 커뮤니티로 발전시켜 나가기 위해 지속적으로 리뉴얼을 진행하고 있다. '우리는 무엇이든 될 수 있어요'라는 새로운 슬로건을 바탕으로 아이들이 소프트웨어를 친숙하게 접하고 창작 활동을 지속할 수 있게 동기를 부여하는 여러 가지 장치들을 제공하고 있다. 엔트리는 아이들이 창작을 시작할 때 작은 관심이 중요하다는 점을 발견해, 최대한 많은 작품을 소개하고 그 과정에서 아이들이 서로 소통할 수 있도록 플랫폼을 개선했다. 10대들이 자신들의 관심사를 바탕으로 '게임/디자인/스토리' 등의 작품을 만들어보는 챌린지를 통해 창작 분위기를 형성해 나가고 있으며, 이 과정에서 아이들이 스스로 소프트웨어 분야의 전문가가 된 것처럼 느낄 수 있도록 지원하고 있다. 이모티콘 챌린지의 경우, 아이들의 작품은 엔트리 사이트와 네이버 OGQ(Open Global Question) 시장에 실제 이모티콘으로 출시되어 서비스되고 있다. 또한 어린 유저들이 엔트리를 안전하고 건설적인 커뮤니티로 느낄 수 있도록 모니터링을 강화하고 있다. 이미지와 욕설에 대한 필터링을 비롯한 기술적인 안전장치를 추가했으며, 커뮤니티 정책을 정비하고 유저 친화적인 운영을 통해 서로 배려하고 존중하는 문화를 만들어 나가고 있다.

2022년 5월에 추가된 '발견'은 창작의 아이디어를 발견하고, 생각을 코드로 표현하는 방법을 배우는 엔트리의 새로운 학습 콘텐츠이다. 발견은 '게임', '생활과 도구', '스토리텔링', '예술', '지식 공유' 등 5개 작품 유형에 대해 각 유형마다 6개의 주제를 선정하여 총 30개의 다양한 주제가 준비되어 있다. 발견 활동은 '아이디어 발견 - 아이디어 표현 - 아이디어 창작 - 배움과 성장 발견 - 작품 공유'의 총 5단계로 구성되어 있으며, 단계별 활동을 따라하다 보면 창작의 즐거움을 느낄 수 있도록 구성되어 있다. 수업에서는 학생들의 수준에 맞게 난이도(쉬움, 중간, 어려움)를 고려하여 10차시의 수업을 난이도별로 진행할 수 있고, 아이디어를 모듈별로 추가하여 수업시간에 맞게 재구성하여 활용할 수도 있다. '발견'은 정식으로 오픈한 이후 매월 1만 명 이상의 아이들이 발견을 통해 자신만의 아이디어를 창작 활동으로 연결하고 있다.

엔트리 학습 콘텐츠 '발견'



자료: 네이버 커넥트재단

엔트리는 소프트웨어 교육뿐 아니라 학생들이 AI와 데이터에 대해 이해하고 활용할 수 있도록 AI 기능과 데이터 분석 도구도 제공하고 있다. 학생들은 네이버 AI 기술 기반의 오디오 감지, 파파고 번역, 읽어주기 기능과 월평균 기온, 전국 초중고 위치 등 다양한 데이터 자료와 데이터 분석 도구를 활용해 더욱 다양한 작품을 창작할 수 있다. 학생들은 엔트리에서 작품을 만들어 공유하고, 다른 학생들의 피드백을 기반으로 새로운 기능을 추가하거나 오류를 수정하며 작품의 완성도를 높이고 있다. 혼자서 만들기 어려운 고난도의 작품은 학생들끼리 팀을 구성해 협업하기도 한다. 또한 다른 학생의 작품이 마음에 들면 '리메이크' 버튼을 통해 작품이 어떻게 만들어졌는지 확인하고, 다른 학생이 만든 작품에 자신의 아이디어를 더해 새로운 작품으로 리메이크하기도 한다.

4

성인 소프트웨어 교육: 부스트코스, 부스트캠프

부스트코스는 흥미가 있는 누구나 소프트웨어를 배울 수 있도록, 입문용부터 심화까지 단계별로 모듈화되어 있는 성인 대상 온라인 무료 학습 플랫폼으로 현재까지 45만 명이 학습에 참여했다. AI, 데이터 사이언스, 웹, 모바일 등 IT 분야의 약 63개 온라인 강좌를 통해 필요한 핵심 지식을 빠르게 익히고 현업 전문가에게 코칭과 피드백을 받으며 실력을 향상할 수 있으며, 모든 학습을 마치면 수료증도 발급받을 수 있다. 부스트코스에서는 네이버 등 유수 IT 기업의 전현직 소프트웨어 개발자와 AI 개발자를 포함한 실무 전문가들이 실제 업무 사례를 기반으로 학습 콘텐츠를 직접 구성하는 만큼, 기존의 대학 소프트웨어 교육과 차별화되는 '실무 중심의 소프트웨어 교육'이 진행된다. 특히, AI 분야는 커넥트재단에서 운영하는 '부스트캠프 AI Tech'에서 유수의 AI 전문가들이 만든 콘텐츠를 AI에 관심 있는 누구나 배울 수 있도록 무료로 오픈하고 있다.

혼자서 온라인으로 학습하는 것이 막막한 입문자라면 '다함께 온라인으로 배우는 코칭스터디'를 통해 팀원들과 함께 강좌를 완주하는 학습캠페인에 참여할 수 있다. 코칭스터디는 일반 대중들의 소프트웨어 리터러시(Literacy, 문해력) 및 관심도 증가를 위해 시작된 학습 캠페인으로, 수료 이후 다른 소프트웨어 학습으로 연결될 수 있도록 좋은 시작점을 제시한다. 지금까지 진행된 8번의 코칭스터디에 참여한 누적 학습자는 7,200여 명이며 평균 60% 이상의 완주율을 보이고 있다. 특히 매회 차 여성 참여자 비율이 재단 내 타 교육 프로그램 대비 2.5배 이상 높은 수준으로 여성의 소프트웨어 분야 관심 확대에 기여하고 있다.

학교 선생님이 아닌 개발자가 되기로 했어요!



Q1.

안녕하세요, 코칭스터디는 어떻게 처음 알게 되셨나요?

A. 반갑습니다! 부스터에서 시작해 최근에는 코딩코치로 활동하고 있는 '턴태'라고 합니다. 저는 소프트웨어 개발과 전혀 거리가 먼 '교육과'를 나왔어요. 취업을 하려고 보니 요즘은 '비전공자'여도 디지털 기초 지식을 요하는 곳이 많더라고요. 그래서 "공부를 해 봐야겠다"라는 마음을 먹게 되었습니다. 그렇지만 개발과 전혀 관련이 없는 세계에서 살아왔다 보니 어디서, 어떻게 시작해야 할지 막막하더라고요. 그러다 우연히 무료로 코딩 교육을 하는 '부스트코스'의 존재를 알게 되었고, 마침 파이썬 기초 코칭스터디를 진행한다고 해 참여하게 되었습니다.

Q2.

지금까지 코칭스터디에 2회 이상 참여해 주셨어요. 코칭스터디의 어떤 점이 좋았나요?

A. 간단하지만 그 주에 배운 내용을 토대로 팀원과 협업하여 문제를 풀어야 한다는 점이 가장 좋았어요. 프로그래밍 언어와 문법은 아예 모르는 상태였는데, 가위바위보나 베스킨라빈스 31 게임 프로그램 등 실제 생활에서 마주칠 수 있는 내용들로 미션을 풀다 보니 재미가 있더라고요. 또 새롭고 값진 인연을 많이 만날 수 있던 점이 좋았습니다. 코칭스터디 참여 기간뿐만 아니라 수료 후에도 따로 스터디를 만들어 공부하기도 하고, 오프라인으로도 만나면서 수료 1년이 지난 지금까지도 잘 지내고 있어요. 코칭스터디가 없었다면, 아마 저 혼자 방구석에서 고독하게 타자만 두드리고 있었을 거 같아요.

Q3.

코칭스터디를 한 단어로 표현한다면, 어떤 게 있을까요? 마지막으로 하고 싶은 말도 함께 전해주세요.

A. 코칭스터디는 '근력 운동'이라고 생각해요. 지치고 힘들어 하기 싫을 수도 있지만, 그만큼 시간과 노력을 투자하면 확실히 성장할 수 있는 것 같습니다. 그리고 시작이 가장 어렵고, 그게 반이라고들 하잖아요. 코칭스터디를 신청하고 부스트코스에 접속하는 걸 해내셨으니, 지금부터는 쉬운 일만 남았다고 생각해요. 코칭스터디에서는 여러분이 얼마나 많이, 잘 알고 있는지를 중요하게 여기지 않아요. 오히려 얼마나 성장할 수 있는지, 나의 가능성을 끌어내 주는 곳이라고 생각합니다. 코칭스터디를 통해 더욱더 많은 분이 소프트웨어 교육을 받고 성장할 기회를 잡았으면 좋겠어요. 아무것도 몰랐던 제가 이렇게 해냈으니, 여러분도 할 수 있어요. 우리 다 같이 함께해요!

부스트코스
코칭스터디 특징



자료: 네이버 커넥트재단

부스트코스에는 개인뿐만 아니라 단체 학습자를 위한 프로그램도 준비되어 있다. 코로나19의 영향으로 전 세계적으로 디지털 전환의 속도가 빨라지면서, 대학과 기업을 중심으로 실무형 소프트웨어 교육에 대한 수요가 증가하는 추세다. 많은 기업이 개발자들의 실무 능력 강화는 물론, 비개발자들을 대상으로 디지털 교육을 실시하는 등 내부 인재 양성에 열을 올리고 있다. 이에 따라 커리큘럼과 교육 운영 측면에서 오프라인 교육 서비스보다 상대적으로 쉽게 접근할 수 있는 온라인 교육 서비스가 주목받고 있으며, 네이버 커넥트재단에서 운영하는 부스트코스의 '파트너 스터디'도 그 대안 중에 하나로 손꼽힌다. 부스트코스는 '파트너 스터디'를 통해 제휴 기관이 실무형 소프트웨어 교육을 빠르게 도입할 수 있도록 고품질의 교육 콘텐츠와 학생 관리 시스템 등을 제공한다. 교육 참여시, 학생들은 부스트코스에서 온라인 강의를 수강하고 실습 과제를 제출하며, 현업 개발자로 구성된 전담 코치들로부터 직접 코드 리뷰와 피드백을 받을 수 있다.

커넥트재단은 2021년 1월 이화여자대학교 인재개발원과 제휴를 맺고 비대면 소프트웨어 실무교육을 지원하기 위해 부스트코스를 제공했다. 커넥트재단과 이화여대 인재개발원은 교육 과정에 참가 신청한 이화여대 학생 92명을 대상으로 소프트웨어 실무 교육을 진행했다. 해당 학생들은 부스트코스에서 온라인 강의를 수강하고 실습 과제를 제출했으며, 학생들이 제출한 과제에 대해 실무 전문가가 직접 리뷰를 진행했다. 커넥트재단은 2020년에도 고려대학교, 한국보건복지인력개발원과 협력해 총 85명의 학생을 대상으로 소프트웨어 실무교육을 진행했다. 2021년 8월과 2022년 8월에는 각각 동국대학교 학생 194명과 중앙대학교 학생 355명에게도 소프트웨어 교육을 제공했다. 대학교와 공공기관, 중소기업이 부담 없이 소프트웨어 교육을 할 수 있도록 앞으로도 교육 콘텐츠와 플랫폼 지원을 계속해서 확대할 예정이다.

**단체로 참여하는
우리들만의 코칭스터디**

모집 중인 스터디에 대해 원하는 사람들과 함께 깊이 있게 스터디하고
네이버 커넥트재단의 지원을 받을 수 있어요.

동아리부터 대학교까지!
다양한 형태의 단체가 이미 파트너 스터디에 참여했어요.



dongguk
UNIVERSITY



CAU 중앙대학교
HUNG-ANG UNIVERSITY

자료: 네이버 커넥트재단

부스트캠프(boostcamp)는 2016년부터 시작된 소프트웨어 개발자 양성 프로그램으로 2022년까지 1,740명의 수료생을 배출했다. 부스트캠프는 평균 20주(5개월)동안 약 800시간 이상의 집중/몰입 교육을 통해 실무형 인재를 양성한다. 부스트캠프의 목표는 우수한 개발자를 양성하는 것으로, 최고의 교육을 제공하고 우수한 인재를 양성하여 이를 통해 사회에 큰 영향을 미치는 것을 핵심 가치로 삼고 있다. 성장 가능성이 높은 사람을 선발하여 단기간에 강도 높은 교육을 진행하는 부스트캠프를 통해 참가자들은 인턴이나 신입사원 수준의 주니어 개발자 역량을 갖추 수 있다. 부스트캠프를 수료한 학생들은 네이버를 비롯한 국내 최고 IT 기업에서 개발자로 활약하고 있다.

부스트캠프의 커리큘럼은 동료 간의 공유와 배움, 반복적인 소통과 협업을 통해 성장해 가는 과정으로 설명할 수 있다. 부스트캠프 챌린지(4주)에서는 개발자가 반드시 알아야 할 컴퓨터공학 및 프로그래밍 기초 지식을 미션 체계로 학습하고, 부스트캠프 멤버십(14주)에서 웹/모바일 등의 작동원리를 이해하고 적용해보면서 실무 역량을 기른다. 챌린지 과정에서 참가자들은 제한시간 내에 주어진 과제를 해결해야 하며 동료들과 의견을 나누는 '피어세션(Peer-session)'을 진행한다. 피어세션은 프랑스의 소프트웨어 교육기관인 '에콜42(Ecole42)'에서 대표적으로 대표적으로 도입하고 있는 동료-학습 방법이다. 피어세션에서 참가자들은 서로의 코드(Code)를 공유·설명하고 피드백을 제공하며 개선해 나가는 과정 속에서 참신한 아이디어를 도출할 수 있고, 협업 능력까지 증진시킬 수 있다. 4주간 진행되는 챌린지 과정을 통해 입과 과정 또한 배움의 일환으로 만들고 한층 집중도 높은 교육을 진행할 수 있다.

멤버십 과정은 프로젝트 위주의 강도 높은 '실전 개발 교육 프로그램'이다. 참가자들은 학습스프린트를 통해 웹 또는 모바일 기반 소프트웨어 지식을 집중적으로 습득한 후, 그룹프로젝트를 진행하면서 개발을 체득한다. 8주 동안 진행되는 학습스프린트는 분야별로 넓게 또는 깊게 학습하며 지식을 쌓는 과정으로, 2주 단위의 개발 미션을 반복적으로 수행한다. 실무와 유사하게 주어진 요구사항을 분석하고, 이를 구현하기 위해 필요한 지식을 주체적으로 학습해야 한다. 개별 학습이지만 동료와 피드백을 주고받으며 함께 학습할 수 있도록 스터디그룹이 배정되고, 현업 개발자의 코드리뷰를 통해 다양한 관점으로 개발을 경험한다. 그룹프로젝트는 4인 1팀으로 협업하며 완성도 있는 서비스를 개발한다. 단순히 동작하는 코드를 넘어, 깊은 고민을 담은 코드를 작성하는 방법을 연습하고 실무에서의 프로젝트 관리, 개발 프로세스를 경험하며 개발자로서 소통하고 협업하는 역량을 기른다.

'부스트캠프(boostcamp)'
웹·모바일 프로그램
성장 과정



자료: 네이버 커넥트재단

부스트캠프의 미션은 끊임없이 바뀌는 과제들에 대응할 수 있는 기술적 능력을 갖추고, 더불어 동료들과 함께 성장하는 '지속 가능한 개발자'를 양성하는 것이다. 참가자들은 스스로 문제를 해결하고 동료와 협력하면서 코딩 스킬뿐만 아니라 좋은 학습 습관을 가진 개발자로 성장할 수 있다. 평균적으로 70%가 수료 후 6개월 내에 개발자로 커리어를 시작하며, 이후에도 부스트캠프로 돌아와 멘토와 리뷰어로 기여하고 있다. 부스트캠프는 이러한 선순환을 통해 개발자 여정을 함께하는 커뮤니티로 거듭나고 있다.

지속 가능한 개발자가 되기 위한 노력



Q1.

개발자의 꿈을 실현하게 된 이야기가 궁금합니다.

A. 안녕하세요. 부스트캠프 웹·모바일 수료생 서보현입니다. 저는 한의학을 전공했는데 부스트캠프를 통해 개발자로 전향했습니다. 어렸을 때부터 IT에 관심이 계속 있었고 고등학교 때 혼자서 프로그래밍 책을 보며 공부하기도 했어요. 한의학을 공부하면서도 계속 개발 공부를 했고 미련이 남아서 도전하게 되었습니다. 비전공자기도 하고 실력이 부족할 거라는 생각에 떨어질 줄 알았는데, 붙어서 너무 좋은 기회를 갖게 되었습니다. 부스트캠프를 수료하고 현재는 프론트엔드 개발자로 일하고 있어요.

Q2.

부스트캠프가 끝나고 개발자로 일하며 느낀 점이 있다면?

A. 개발자로서 성장할 수 있는 시간을 심어줬다고 생각해요. 좋은 개발 문화가 무엇인지, 개발하면서 피드백을 주고받고 의견을 공유하는 것이 왜 중요한지를 느꼈고, 개발의 전반적인 프로세스를 경험할 수 있어서 업무 적응하는 데 도움이 되었어요. 보통 다른 신입이나 인턴분들은 이전 코드를 보면서 흐름을 읽고 추적하는 과정에서 어려움을 느끼시고 익숙해지는데 오래 걸리거든요. 저는 부스트캠프 안에서 지속적으로 훈련하며 체득했기 때문에 피드백이나 코드리뷰에 대한 거부감도 적은 편이었습니다. 문제 해결력도 많이 늘었다고 느껴요. 부스트캠프도 문제를 던져주고 해결하는 건 혼자서 해야 하거든요. 실제 현업에서도 그게 잘 발휘가 되는 거 같습니다.

Q3.

부스트캠프에서 강조했던 요소들이 실제 현업에서 중요하다고 느낀 구체적인 사례가 있나요?

A. 협력의 중요성을 시간이 지날수록 더 많이 체감하고 있습니다. 사실 회사에서 혼자서만 개발하는 게 아니거든요. 상사나 동료도 있고 디자이너, 마케터 분들과 소통이 필수적이예요. 제안을 하고 설득할 때, 무조건 밀어붙이거나 안 된다고 포기하는 게 아니라 커뮤니케이션을 하면서 더 긍정적인 방향으로 타협점을 찾으며 일을 합니다. 실제로 코드 리뷰가 내부적으로 도입되었는데 그 과정에 저도 기여를 한 부분이 있고요. 제가 이렇게 소통하고 협력할 수 있는 개발자가 된 건 부스트캠프 덕이라 생각합니다.

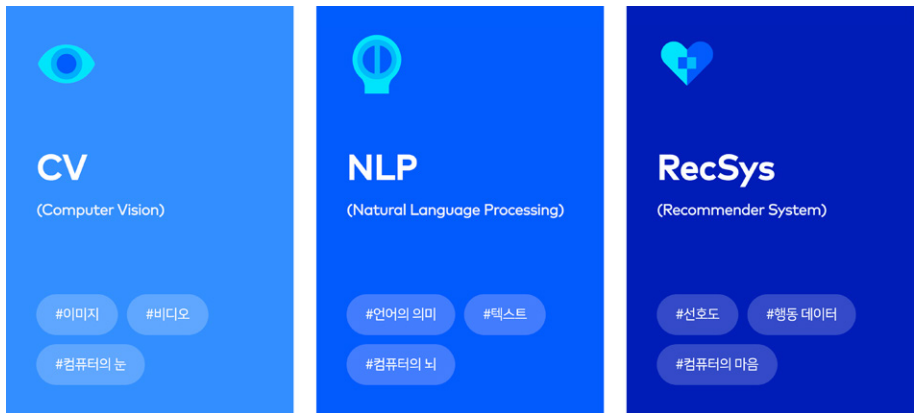
부스트캠프가 다른 교육 프로그램과 차별화되는 또 다른 점은 IT업계의 니즈를 교육 커리큘럼에 빠르게 반영한다는 점이다. 부스트캠프 웹·모바일은 웹, iOS에 이어 2021년 안드로이드 과정까지 추가했으며, 시까지 교육 영역을 확대하여 2021년에는 인공지능과 소프트웨어 교육프로그램인 '부스트캠프 AI Tech'를 신설했다. 부스트캠프 AI Tech는 인공지능 분야 기초적인 지식 습득부터 실제 데이터셋을 활용해 AI 모델을 개발하고 서비스에 적용해 보는 실습까지, AI Production의 End-to-End로 진행된다. 전체 교육 과정은 '동료 학습'과 '팀 프로젝트'는 물론, 러닝마스터, 마스터, 조교, 멘토 역할을 맡고 있는 다양한 현업 전문가들과 소통하면서 지속적으로 성장할 수 있는 환경을 제공한다. 이를 통해 참가자들이 협업 능력, 문제해결 능력, 의사소통 능력, 리더십 등 AI 엔지니어가 갖추어야 할 기본 소양을 함양할 수 있는 '커뮤니티 학습 공동체'로 운영되고 있다.

AI Tech 커리큘럼은 방대한 영역의 AI 분야 중 최소 한 가지 영역에서 전문성을 단기간에 기를 수 있도록, 참가자들에게 지원시점부터 컴퓨터 비전, 자연어 처리, 추천 시스템 중 하나의 트랙을 선택하게 하여 깊고 뾰족하게 학습하도록 지향하고 있다. 레벨 1에서는 기초를 탄탄하게 다질 수 있도록 AI 기초이론을 학습하고 실습으로 모델링 프로젝트를 진행한다. 레벨 2에서는 실제 현장에서 AI 프로젝트를 진행하는 형태와 동일하게 심화 프로젝트를 진행한다. 심화 프로젝트는 동료는 물론 어제의 자신과도 선의의 경쟁을 할 수 있도록 경진대회 형태로 진행되며, 참가자들은 이 과정에서 많은 경험을 하고 성장할 수 있다. 레벨 3에서는 본인이 구현한 AI 모델을 실제 배포 가능한 수준의 서비스로 만들어 보는 프로덕션 서빙(Production Serving) 프로젝트를 진행한다. 네이버 클라우드로부터 AI 모델링 및 검증에 필수적인 고성능 GPU와 클라우드 연결 환경을 지원받아 참가자들에게 제공하며, 참가자들은 이를 활용해 성능과 품질이 우수한 최종 프로젝트 결과물을 완성할 수 있다.

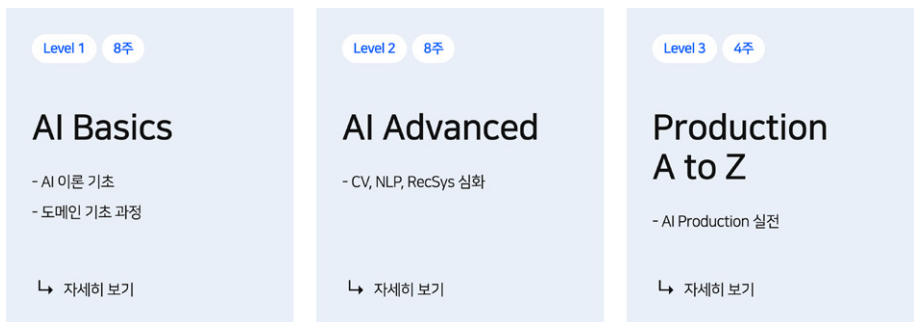
부스트캠프 AI Tech는 함께 참여하는 30여 개의 파트너 기업과 함께, 현업의 문제를 실제 데이터로 다루며 기업 담당자의 피드백까지 받을 수 있는 기업 연계 프로젝트도 진행하고 있다. 참가자들은 이런 고강도의 훈련과정을 통해 단기간에 많은 성장을 경험하고 있다

한 가지 트랙을 선택하여 깊고 뾰족하게

넓고 깊은 AI 분야 속, 한 가지 영역에서 전문성을 기를 수 있도록
기업에서 가장 니즈가 많은 컴퓨터 비전, 자연어 처리, 추천 시스템 중
하나의 트랙을 선택하여 실전 역량을 높입니다.



선택한 트랙의 AI Production Process를 A to Z 경험할 수 있도록
현실 데이터로부터 문제를 정의하고 AI 모델을 설계하며
서비스화하는 전체 문제 해결 과정을 경험할 수 있습니다.



자료: 네이버 커넥트재단

부스트캠프 AI Tech는 2년 만에 1기~4기 수료생 약 1000여 명을 배출했다. 수료생들은 45%의(AI Tech, 2021년 1기, 2기 기준) 채용 연계율을 보이고 있으며, 이 중 50%는 부스트캠프의 파트너 기업으로 채용되었고, 점차 그 비중이 늘어나고 있다. 채용된 수료생들은 대부분 AI 분야의 정규직으로 근무하고 있다. 또한, 수료생들은 국내 AI 경진대회에서 좋은 성과를 거두고 있다. 2021년에서 2022년까지 2년 동안 인공지능 온라인 경진대회(1위), 애니멀 데이터톤 코리아(Animal Datathon Korea) 2021(2위), 네이버 클로바(NEVER CLOVA) AI 러시 2021~2022(연속 2년 1위)를 비롯하여 총 27개의 경진대회에서 수상하는 쾌거를 달성했다.

특히 ‘2021 인공지능 온라인 경진대회’의 법률 문서 요약 모델 부문에서 1위를 차지한 미니언즈팀은 비전공자와 AI 입문자들로 구성된 팀에도 불구하고, 부스트캠프 AI Tech에 참여해 대회 수상까지 이어진 사례다. 미니언즈팀은 “부스트캠프는 AI 입문자도 전문가로 성장할 수 있도록 체계적인 교육 과정을 제공한다”며 “부스트캠프 AI Tech에서 얻은 지식과 프로젝트 경험을 바탕으로 차별화된 접근법을 활용해 경진대회에서 우수한 성적을 얻을 수 있었다”라고 말했다. IT 업계를 비롯한 산업 전반에서 우수한 개발자에 대한 수요가 높아지고 있는 상황에서 부스트캠프 AI Tech 수료생들이 국내 AI 경진대회에서 입상하는 것은 물론, AI 업계에서 핵심 인재로 주목받고 있는 것은 고무적인 성과이다. 커넥트재단은 ‘지속 가능한 개발자’라는 가치를 사회 전반에 퍼트리고 있으며, 앞으로는 수료생과 현업 개발자들이 부스트캠프에 참여할 수 있는 접점을 더욱 많이 만들어 ‘개발자 생태계 선순환’을 지속적으로 만들어 나가는 것을 목표로 삼고 있다.

인생 전체를 통틀어 이처럼 가파르게 성장한 시기는 없었던 것 같아요!



Q1.

부스트캠프 AI Tech를 지원하신 이유, 목표는 무엇이었나요?

A. 안녕하세요, 부스트캠프 AI Tech 수료생 최윤성입니다. 사실 일 년 전만 하더라도 현재의 제 모습은 전혀 상상하지 못했습니다. 저는 경제학을 전공했는데 졸업을 앞둔 시기에 우연한 기회로 국비교육을 듣게 되었고 데이터분석, AI에 관심을 가지게 되었습니다. 이후 캐글이나 데이터콘과 같은 경진대회에 참여도 해보고 온라인 강의도 많이 들어봤지만 혼자서 공부하기엔 부족한 것이 너무 많다고 생각했습니다. 공부하고 있는 방향이 올바른 방향인지, 우물 안 개구리처럼 공부하고 있지는 않은지 계속해서 의문이 들었고 부스트캠프의 탄탄한 커리큘럼을 통해 시의 기초부터 탄탄히 쌓아야겠다는 생각을 했습니다. 그리고 어디서도 만나볼 수 없는 훌륭한 강사진분들과 멘토들의 도움을 받아 AI에 대한 시야를 넓히는 것을 목표로 했습니다.

Q2.

부스트캠프 AI Tech 특징은 무엇인가요?

A. 동료 캠퍼들과의 피어세션입니다! 체계적인 커리큘럼과 깊이 있는 강의도 주요 특징이라고 할 수 있지만 매일 같은 고민을 하고 같은 공부를 하는 동료들은 다른 어떤 곳에서도 구할 수 없다고 생각합니다. 강의를 수강하거나 프로젝트를 진행하면서 어떤 어렵고 힘든 점이 나오더라도 여럿이서 아이디어를 내고 해결책을 구했을 때 항상 좋은 결과를 낼 수 있었고 개인적으로도 생각이 확장되면서 많은 성장을 할 수 있다고 느꼈습니다.

Q3.

윤성님에게 부스트캠프 AI Tech란?

A. 저에게 부스트캠프 AI Tech란 가파른 러닝커브입니다. 인생 전체를 통틀어 이처럼 가파르게 성장한 시기는 없었던 것 같습니다. 오로지 학습에만 몰두할 수 있는 환경 속에서 훌륭한 동료라는 가속도를 받아 원하던 목표를 이룰 수 있었던 경험들은 저에게 가장 가파른 러닝커브를 가져다 주었습니다.

Q4.

지난 5개월을 돌아켜 보았을 때, 윤성님에게 가장 큰 성장 포인트는 무엇이었나요?

A. 처음 접하는 분야를 대하는 자세에서 가장 크게 달라졌고 성장했다고 생각합니다. 예전에는 이런저런 핑계를 대며 생소한 부분에 대한 공부를 회피했었는데, 지금은 “먼저 해보자!”, “할 수 있다!”라는 마인드를 갖게 되었습니다. 사실 저에게는 5개월간 배운 모든 내용이 생소했지만 여러 사람들의 도움을 받으며 지속적으로 공부하다 보니, 어느새 저는 다른 누군가에게 도움을 줄 수 있는 입장이 되어 있었습니다. 이렇게 변화된 자세가 현업에서도 새로운 환경에 주어졌을 때 큰 도움이 될 수 있는 것 같습니다.

5

열린강좌:

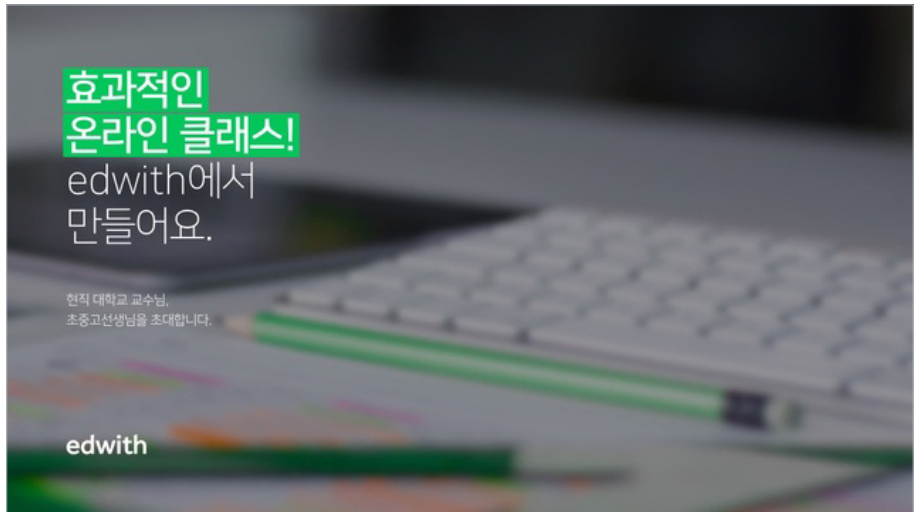
에드워드(edwith), 칸아카데미(Khan Academy)

에드워드(edwith)는 커넥트재단이 제공하는 무료 온라인교육 플랫폼이다. 제휴 교육기관들과 함께 초·중등 교육과정부터 소프트웨어 교육까지 폭넓은 주제의 강의를 무상으로 제공하고 있다. 카이스트, 한양대 등 국내 우수 14개 대학의 강의와 하버드, MIT, 스탠포드 등 해외 유명 대학의 300여 강자를 무료로 제공하고 있으며, 한국어 번역을 제공해 우리말로도 쉽게 만나볼 수 있다. 2022년 기준 에드워드의 누적 가입자는 157만명에 달한다.

2017년부터는 초·중·고·대학교 및 대안학교를 대상으로 수강생 등록, 라이브 중계, 학습 진도율 관리 등 온라인으로 효과적인 학급 관리를 할 수 있는 '온라인 클래스' 기능을 제공하고 있다. 특히 코로나19로 대면 교육이 어려운 상황에서 온라인 클래스를 활용하는 교육기관이 증가해 2020년 2월에는 1월 대비 신청 수가 약 200% 증가했다. 커넥트재단은 2020년 4월 에드워드에 실시간으로 교육 소통을 지원하는 '라이브 방송' 기능을 추가하고 무료로 공개했다. 라이브 기능에는 수강생 등록 등 온라인클래스의 장점이 함께 적용돼 교육자-학습자에게 편리함을 제공한다.

지난 2020년, 코로나19가 확산되자 커넥트재단은 한국교원대학교에 온라인 플랫폼 '에드워드'를 제공해 교원들이 안전하게 비대면으로 연수를 받을 수 있도록 지원했다. 이를 통해 한국교원대학교 종합교원연수원은 2020년 한 해 동안 유·초·중등 교장 자격연수를 비롯해 유치원감 자격연수, 1급 정교사와 기간제 교사의 자격연수 등 전국 7,121명의 교원을 대상으로 하는 대규모 온라인 연수를 성공적으로 진행할 수 있었다. 온라인 교육 플랫폼을 지원하며 현직 교원의 재교육과 전문성 신장에 기여한 공로를 인정받아, 커넥트재단은 2021년 1월 종합교육연수원으로부터 감사패를 받았다. 한국교원대학교 종합교육연수원 측은 "커넥트재단과의 협력으로 코로나19 상황에서도 안전하게 교원 연수가 진행될 수 있었다"며 "공개강좌부터 라이브 강의까지 다양한 기능을 제공하는 에드워드 덕분에 연수생들의 강의 만족도가 대면 강의로 진행했던 2019년보다 오히려 상승했다"고 감사의 뜻을 전했다. 커넥트재단의 조규찬 이사장은 "공교육이 언택트 환경에 빠르게 대응할 수 있도록 솔루션을 지원하는 것은 곧 국가경쟁력에 직결되는 문제"라며 "교사들의 전문성 강화와 미래 인재 양성을 위해 교육 콘텐츠와 플랫폼 지원에 집중할 것"이라고 말했다.

무료 온라인교육 플랫폼
에드위드(edwith)



자료: 네이버 커넥트재단

칸아카데미(Khan Academy)는 미국의 살만 칸이 만든 온라인 무료 교육 서비스로, 빌 게이츠가 아들과 함께 학습하면서 후원자 역할을 맡기도 했으며, 현재는 190개 국에서 사용되는 교육 플랫폼이다. 커넥트재단은 2014년 7월, 아시아에서는 첫 번째로 칸아카데미와 공식 파트너십을 맺었고, 세계적 수준의 교육 콘텐츠를 한국어로 학습할 수 있도록 만들기 위해 자원봉사자들과 함께 번역을 통한 한글화 작업을 시작했다.

봉사자들은 칸아카데미를 통해 국내에서 접하기 어려웠던 콘텐츠를 공부할 수 있었고, 그 경험을 바탕으로 칸아카데미에서 얻은 것들을 교육에서 소외되었던 사람들에게 나누어 주고 싶어했다. 수학과 컴퓨터 과학 과목을 번역하기 위해 자원봉사자들을 모집했고, 소정의 번역 테스트를 거쳐 약 1천여 명이 선발되었다. 동영상 번역의 난이도는 예상보다 높았고, 조금 더 나은 번역을 제공하기 위해 봉사자들은 매월 번역 전문가에게 번역 노하우를 전달받고 이를 공부하는 과정을 거쳤다. 5분짜리 영상 하나에 2시간이 넘는 시간이 소요되기도 했으며, 이러한 과정을 통해 약 1,500개의 강의 영상을 번역했다. 번역의 감수에는 초등학교 교사와 소프트웨어 전문가들이 참여하기도 했다. 칸아카데미의 필수 번역 분량을 모두 번역한 칸아카데미의 한국어 버전은 2016년 완성되었다. 칸아카데미에는 수학, 과학을 비롯한 다양한 주제의 강의들이 1만8천개 이상 등록되어 있고 2022년 말 기준, 75만 명이 넘는 학생들이 사이트에 가입하여 학습하고 있다.

한국어 버전의 칸아카데미는 개인 수준별 콘텐츠와 정교한 학습관리 시스템을 제공한다. 이를 통해 학생들이 수학의 원리를 익힐 수 있도록 돕고, 교사와 학부모들에게는 정확한 학생관리를 가능하도록 만들고 있다. 칸아카데미를 시범적으로 연구한 초등 교사들은 칸아카데미의 LMS(Learning Management System) 기능을 가장 큰 장점으로 손꼽는다. 학생 개인의 진도파악은 물론, 학급 전체 수준을 한눈에 파악할 수 있어 수업 진도를 조정할 수 있고, 학업에 어려움을 겪는 학생에게 수준에 맞는 과제를 부여하는 등 보다 세밀한 학생 관리를 할 수 있다.

6

소프트웨어 교육 페스티벌: SEF(Software Edu Fest)

SEF(Software Edu Fest)는 소프트웨어 전문가들과 교육자, 학습자가 모여 소프트웨어 교육 경험과 노하우를 공유하고, 방향성을 논의하는 소프트웨어 교육 축제이다. 교사, 학생, 학부모, 기업 등 소프트웨어교육에 관심 있는 누구나 참여하여 소프트웨어 교육에 대한 경험과 고민을 나누면서 소프트웨어 교육에 대한 궁금증, 학습 방법, 노하우, 사례 등 다양한 세션을 통해 소프트웨어에 대한 진입장벽을 낮추고 다양한 정보를 공유하는 축제로 열린다. 2022년까지 총 117,979명이 참여했으며, 2020년 행사에는 네이버TV를 통해 65,000여 명이 온라인으로 참가했으며, 총 페이지 뷰는 32만 뷰에 달한다.

2019년에 열린 'SEF2019'는 타운형 페스티벌 형태로 서울 성수동 어반소스·어라운드 파이프·체인지메이커스 세 곳에서 소프트웨어 교육 강연과 토크버스킹, MEET-UP, 토크콘서트, 실습 등 다양한 구성으로 진행됐다. SEF2019는 기존의 일반적인 컨퍼런스 형식을 탈피하고 새롭게 시도한 타운형 페스티벌 형식으로 참가자들의 소프트웨어 진입 장벽을 낮추는 효과를 가져왔다. 행사장에는 소프트웨어교육을 전공하는 대학 교수와 교사뿐 아니라 애플, 마이크로소프트, 커넥트재단 등 기업 및 기관, 비전공자에서 개발자의 길을 걷게 된 사람들 등 다양한 분야의 연사들이 소프트웨어 교육에 대해 말하는 시간을 가졌다. SEF2019에 참여한 한 교사는 "선생님들의 강연을 통해 새로운 소프트웨어 교육 방법들을 접하게 돼 교육에 대한 열정에 다시 불을 붙일 수 있는 기회가 되었다"며 "앞으로의 소프트웨어 교육이 얼마나 중요인지 깨닫고 소프트웨어 교육 방향성을 다시 생각해보게 된 시간이었다"고 평가했다.

SEF2020은 2020년 7월 2일부터 3일간 진행되었다. 첫날 행사는 장석영 과학기술정보통신부 제2차관의 온라인 축사와 함께 시작됐다. 장 차관은 "비대면 서비스가 활성화되면서 디지털 전환의 속도가 더욱 더 빨라지고, 다양한 분야에서 인공지능(AI)기술을 효과적으로 활용해 문제를 창의적으로 해결하는 역량을 기르는 소프트웨어·AI 교육이 무엇보다 중요해지고 있다"고 강조했다. 커넥트재단의 김지현 사무국장은 "SEF를 통해 전문가들의 풍부한 경험과 노하우들이 공유되어 실질적인 배움으로 연결되는 장이 되길 바란다"며 "커넥트재단은 앞으로도 초등학교생부터 성인에 이르기까지, 모두를 위한 시와 소프트웨어교육 활성화에 앞장설 것"이라고 전했다.

SEF2021은 2021년 12월 15일부터 17일까지 사흘간 열렸다. 'SEF2021'은 네이버를 비롯한 교육부, 과학기술정보통신부, 한국과학창의재단 등 관련 기관들의 후원으로 진행되었다. SEF2021은 진행 일자 별 테마에 맞춰 '인공지능과 데이터 시대 이야기(15일)', '교실에서 만나는 인공지능과 데이터 과학(16일)', '인공지능과 데이터 시대를 위한 학습 가이드(17일)' 등

차별화된 프로그램을 제공했다. 1일차는 참가자들의 동기 부여를 통해 학습 의욕을 고취하기 위한 내용 위주의 강연들이 마련되었으며, 이어 2일차에는 교사, 강사, 학부모 등을 대상으로 효과적인 교육을 위한 방법들을 전달했다. 3일 차에는 코딩, 용어 정리 등 실질적 학습 방법론을 제시하는 세션들이 진행되었다.

SEF2022는 2022년 11월 22일부터 25일까지 나흘간 열렸다. 60대 여성 개발자부터 글로벌 교수진까지 다양한 배경의 연사가 참여했고, 메타버스 플랫폼 ZEP을 활용하는 방식을 처음으로 도입했다. 참가자들은 ZEP 맵을 활용해 코딩 실습, 무료 제공 강의 등을 상시로 만날 수 있었다. 'SEF2022'는 소프트웨어 교육의 노하우를 공유하고, 그 방향성에 대해 자유롭게 논의하는 국내 대표 소프트웨어 교육 페스티벌로 자리매김했다. SEF에는 2022년까지 약 9만 6천 명 이상이 참가했으며, SEF를 통해 소프트웨어 교육의 다양한 비전을 공유 받았다는 호평도 이어지고 있다. 실제로, 컨퍼런스에 참여한 초중등 교사는 "SEF 덕분에 소프트웨어 및 인공지능과 관련된 여러 지식을 알게 되었고, 코딩 교육의 중요성도 실감할 수 있었다"라고 전했다.

네이버 커넥트재단의 조규찬 이사장은 "지난해 행사에서 인공지능의 필요성에 대한 논의의 장을 만들었다면, 올해는 실질적인 도움을 제공하고자 보다 더 구체적인 학습 방법, 교육 방법, 교육 현장의 어려움 극복 방법 등으로 행사를 구성하게 됐다"면서 "SEF는 초등학생과 성인, 비전문가와 전문가 모두를 아우르며 상호 경험과 의견을 자유롭게 교류할 수 있는 유익한 배움의 장이 될 것이다"고 밝혔다.

소프트웨어 교육 페스티벌,
'SEF(Software Edu Fest)'



자료: 네이버 커넥트재단

7

네이버 커넥트재단이 그리는 소프트웨어 교육의 미래

세상의 변화 속도가 빨라진 21세기는 생애 전반에 걸친 평생교육의 중요성이 더욱 커졌다. 소프트웨어가 산업의 중심으로 자리잡으면서, 소프트웨어 교육은 평생교육에서 빼 놓을 수 없는 중요한 요소가 되었다. 더욱이 AI 기술과 이를 활용한 서비스가 빠른 속도로 발전하면서, 디지털 활용능력을 키우는 것은 우리 사회의 모든 구성원들이 반드시 해야 할 일 중 하나가 되었다. 커넥트재단은 초등학생부터 성인에 이르기까지 소프트웨어 교육을 제공함으로써 누구나 경제적 부담없이 필요한 최신 기술을 원하는 시기에 배울 수 있도록, 혁신적인 교육 모델을 연구하고 새로운 시도를 지속하고 있다. 또한, 교육으로 세상을 변화시키기 위해 같은 뜻을 공유하는 수많은 파트너들과 협력하고 있다.

국내에서는 2019년부터 초등학교에 소프트웨어 교육이 의무화되면서, 모든 초등학생은 소프트웨어에 대해 배우게 되었다. 이에 발맞춰 네이버 커넥트재단은 월평균 이용자가 100만 명에 달하는 엔트리의 안정적인 서비스 운영과 모바일 기능 고도화를 추진하는 동시에, 서비스를 차별화하고 양질의 콘텐츠를 제공하기 위해 노력하고 있다. 초등학생과 중학생을 대상으로 한 '소프트웨어야 놀자' 캠페인은 소프트웨어 의무 교육이 시작되기 전인 2014년부터 소프트웨어 교육의 중요성을 알리고 초·중등 소프트웨어 교육 저변 확대에 기여했다. 성인을 대상으로 IT 분야의 핵심기술과 지식을 집중적으로 학습하고 커리어 역량과 스킬을 향상시킬 수 있는 교육 프로그램을 제공하는 '부스트코스'와 강도 높은 자기주도적 학습을 통해 우수한 개발자를 양성하는 '부스트캠프'는 성인들이 IT 분야에서 커리어를 쌓고 성장하는 데 큰 역할을 맡고 있다. 특히, AI, 데이터 사이언스, UI, 디지털 마케팅 등 기업의 수요가 높은 기술 영역을 위주로 실무 역량을 갖출 수 있는 수요자 중심 교육을 지향하여 효과성을 높이고 있다.

커넥트재단은 다년간 온·오프라인 교육 사업을 운영하면서 쌓은 데이터를 연구자들에게 공개하고 학술 연구를 지원하는 역할도 맡고 있다. 2021년 하반기와 2022년 상반기에 연구 과제 공모 사업을 진행했으며, 공모에 선정된 연구자에게는 연구용 데이터와 연구팀당 100만원의 연구비를 지원했다. 댓글 작성 횟수 및 좋아요 횟수, 학습자 수강이력, 콘텐츠 조회수 등 커넥트재단의 다양한 데이터는 미래 교육에 관한 학술 연구가 이루어지는데 마중물 역할을 할 것으로 기대된다. 연구용 교육데이터를 공개하는 것 외에도 부스트캠프 AI Tech 교육용으로 제작한 데이터셋을 AI를 공부하기 위해 필요한 사람들에게 무료로 공개했다. 그래서, 부스트캠프 과정을 수강하지 않더라도 스스로 데이터를 실습하고 학습할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 새로운 교육 모델과 플랫폼을 통해 교육 혁신을 선도하고, 전 연령대에 걸친 소프트웨어 교육을 통해 우리 사회의 모두가 지속적인 성장과 발전을 돕는 것은 단순한 사회공헌을 넘어 사회적 가치를 창출하는 일에 해당된다. 앞선 기술과 인프라를 활용하여 누구나 미래를 위한 지식과 최신의 기술을 부담없이 배울 수 있도록, 또한 원하는 시기에 필요한 지식을 채울 수 있도록, 네이버 커넥트재단은 교육으로 보다 나은 세상을 그리고 있다.

참고자료

이태욱, 최현종, 전용주(2020), 『정보교과교육론』, 한빛아카데미.

홍정민(2021), 『에듀테크의 미래』, 책밥.

National Research Council(1999), *Being Fluent with Information Technology*. Washington, The National Academies Press.

관계부처합동(2019), 인공지능 국가전략, 관계부처합동.

교육부(2020), 과학·수학·정보·융합 교육 종합계획('20~'24), 교육부.

과학기술정보통신부(2020), 인공지능(AI) 시대에 대비한 전 국민 대상 인공지능·소프트웨어(SW) 교육체계 마련, 과학기술정보통신부.

NAVER | **NAVER CONNECT**

지은이 네이버 Agenda Research, 네이버 커넥트재단
디자인/편집 탈란톤 크리에이티브그룹
발행일 2023년 6월 8일