

# 2026 AI 에듀톤(Edu-thon) 대회 안내

## 가. 대회 목적

- 전국의 **교원양성대학 및 사범대학 소속 재학생과 교직이수과정 운영 대학의 학생**을 대상으로 AI 기초교육을 통한 AI 역량 강화와 교수·학습설계를 위한 체계의 이해로 **AI 교육 수업지도의 기초 역량 제고**함
- **AI 교육을 위한 교수·학습방법의 다양한 연구와 AI 중심의 융합교육**을 위한 인식 제고를 위해 지역별 교육대학교와 사범대학을 중심으로 **예선캠프**를 실시하여 자발적인 연구의 분위기가 조성되도록 함
- **현장교사를 대상으로 전문가 집단을 구성**하여 수업 설계를 위한 멘토링과 팀프로젝트를 통해 **현장 중심의 다양한 수업지도 경험 및 수업 설계의 노하우를 공유할 수 있는 여건**을 마련하고자 함
- 초등 예비교원 및 컴퓨터교육 전공의 사범대 재학생 및 정보·컴퓨터 교직이수과정 학생을 대상으로 멘토링, 팀프로젝트 등을 통해 **AI 교육 수업설계 및 정교화하는 경험을 공유**할 수 있는 기회를 제공함으로써 예비교원의 **AI 교육에 대한 관심도 및 창의적 학습지도역량을 제고**하고자 함
- 예비교원의 AI 교수·학습역량을 강화하기 위한 AI 에듀톤 대회를 홍보하고, **우수사례를 창출 및 확산**하여 AI 교육에 대한 **현장 및 예비교원의 지속적인 관심 및 긍정적 인식**을 제고하고자 함

## 예비교원의 AI 교육 수업지도 역량 향상

- AI 기초교육 실시
- 예선캠프를 통한 여건 조성
- 자발적 연구분위기 조성
- 예비교원의 교육역량 강화

AI 기초 역량 강화

- 창의적 교수학습지도안 구성
- 멘토링 및 팀 프로젝트 실시
- 현장 경험을 공유
- 현장 중심의 교육역량 강화

AI 교수학습역량 강화

- 멘토교사와 인적 교류
- 영역별 우수교사 멘토링
- 현장 실습 강화
- AI 교육을 위한 준비된 예비교사 양성

인적 네트워크 구축

AI Edu-thon 대회

## 다. 대회 개요

단계	예선캠프	부트캠프	결선대회	시상식
내용	대학별 예선캠프 운영	현장교사와 멘토링을 통한 수업 설계 및 지도안 정교화	수업 계획서·지도안 및 모의 수업 시연 평가	시상식
참가 규모	500개 팀	25개 팀	25개 팀	25개 팀
팀구성	2인 1팀 (예비교원)	예비교원 2인(1팀), 멘토교사 1인	예비교원 2인(1팀) 멘토교사 1인	예비교원 2인(1팀)
참가 인원	1,200명	50명 이상	50명 이상	50명 이상
선발팀 (혜택)	대학별 최우수상 1팀(총장상) (최우수팀 부트캠프 참가)	- 현장 교사와 멘토링을 현장 경험 공유 - AI 교육 연수 및 해커톤	최우수, 우수, 장려 수상팀 선정	과학기술정보통신부장관상 6팀 한국과학창의재단 이사장상 8팀 한국정보교육학회 학회장상 11팀
장소	초등교원양성대학 및 사범대학 / 교직이수과정 설치 대학·사업단	- 온라인 멘토링 및 오프라인 멘토링 - 해커톤 (오송역 인근)	정보교육학회 추계학술대회 개최 장소	창의재단 K-AI 퓨처 페스타 행사 장소 (DDP)
시기	4/27~6/5	6/8~7/31 (해커톤)7/3~7/4	10월중	12/11
기간	2일(공통교육, 심사)	2일	1일(심사)   정보교육학회 추계 학술대회	1일
비고	교육콘텐츠 심사 (수업계획서 5차시, 수업지도안 1차시) AI기반 공통학습 프로그램 3차시 AI 활용 평가 피드백	수업계획서 및 지도안 완성(5차시), 멘토링 일지 작성	학술대회에 포스터를 제출하여 관련 자료 공유	과학기술정보통신부장관상, 한국과학창의재단이사장상 및 한국정보교육학회장상 시상
	↓	↓	↓	↓
	수업계획서(5차시) 수업지도안(1차시)	수업계획서(5차시) 고도화 수업지도안(5차시) 고도화	학회 학술대회연계	창의재단 K-AI 퓨처 페스타 행사 연계

- \* 개요 : - 교원양성대학과 교직이수과정 모두 5차시 분량의 수업 설계 및 시연으로 진행
- \* 예선캠프 : - 교원양성대학의 경우 각 대학별로 예선캠프 프로그램을 개발 및 운영하고, 우수 수업 콘텐츠 심사를 진행하여 최우수 1팀을 선발함. 대학별로 멘토교사를 선발 및 멘토링 기본 교육을 실시함  
※ 참가팀이 50팀 이상인 학교는 최우수 2개 팀 선정
- \* 예선캠프 : - 교직이수과정의 경우 에듀톤 사업단에서 예선을 진행
- \* 부트캠프 : - 대회라는 특성상 팀 간에 경쟁을 유발하기보다 교육과 협업을 강조하는 부트캠프를 진행하고, 강연·실습·멘토링·발표의 순으로 교육과 경험을 제공
- \* 부트캠프 : - 멘토 교사는 멘토 교사 사전 워크숍 이후, 온라인 멘토링, 오프라인 멘토링(해커톤)을 통해 수업 계획서 및 지도서, 교육자료 정교화하도록 지도
- \* 결선대회 : - 한국정보교육학회의 추계학술대회(10월중)에 연계하여 결선대회를 진행
- \* 결선대회 : - 수업 콘텐츠를 포스터로 게시하여 교수 및 교사와 의견 공유
- \* 평가 및 시상식 : - K-AI 퓨처 페스타 행사(12/11)에 연계하여 시상. 팀에서 제출한 교육 콘텐츠(수업계획서, 수업지도안), 모의수업 시연 결과를 합산하여 순위를 결정 (장관상 6팀 / 이사장상 8팀 / 학회장상 11팀)