

미래를 선도하는 고창스마트스쿨 「에듀테크가 ON-多」 2023년 고창 에듀테크 박람회 운영 계획

[고창교육지원청]

I 추진 배경 및 목적

- 핵심정책 실현을 위한 다양한 에듀테크 기자재 학교 적용
- 학교현장에서 적용중인 에듀테크 활용 프로그램 나눔 기회 제공으로 지역 디지털 교육력 확산
- 학교관리자 및 교육행정직원에게 에듀테크 기자재 정보 제공으로 실질적인 학교교육 지원
- 학생과 학부모의 에듀테크 체험기회 확대로 내실있는 학교교육 역량 제시
- 기자재 정보 및 체험을 통해 학교 맞춤형 에듀테크 교육환경 구축 도모
- 수도권 중심의 업체홍보성 박람회에서 벗어나 학교교육현장에 알맞은 정보제공 및 농산어촌 지역의 정보격차 해소

II 추진 방침

- 현장 맞춤형 지원을 위한 에듀테크 박람회 운영
- 스마트기기 활용 수업을 위한 실습 및 사례 중심의 전시·체험 운영
- 학생 체험기회 확대를 위한 에듀버스 지원
- 교육공동체 역량강화를 위해 지역주민, 학생, 학부모로 확대 운영
- 각급학교 교육과정 워크숍 연계 벤치마킹을 위한 프로그램으로 구성
- 지역 접근성을 고려하여 서남권을 포함한 전라북도 도내 참여 권장
- 단위학교 에듀테크 운영사례 나눔을 통한 일반화 도모
- 참여가 어려운 분들을 위한 개막식 등 고창유튜브채널 실시간 촬영 송출
- 박람회 이야기를 담은 영상제작 및 평가회를 통해 2024년 정책 수립

III 세부 운영 계획

- 행사명: 「에듀테크가 ON-多」 2023년 고창 에듀테크 박람회
- 일 시: 2023. 11. 30.(목) 10:00~17:00
- 대 상: 전라북도(서남권 중심) 도민, 학생, 학부모 교직원 등
- 장 소: 고창군립체육관
- 기 타: 개막식 10:00
- 시간 운영 계획

| 시 각 | 내 용 | 비 고 | | |
|-------------|--|---------------------------------|-----------|------|
| 10:00~10:30 | 개막식(실시간 온라인 중계) | | | |
| 10:00~17:00 | -부스 운영(점심시간 없이 운영) -Talk Talk 에듀테크(토론룸) | | | |
| | 시 간 | 주 제 *부스관람 중 토론룸으로 입장하여 토론 참여 | 대 상 | |
| | 10:30~10:45 | 웨일북-전자칠판-디지털교과서와의 만남① | 관내 교장 | |
| | 10:45~11:00 | 고창 학력메타스쿨의 탄생① | | |
| | 11:00~11:15 | 교육장과의 만남① (미래교육을 향한 우리들의 소리) | 참여학생 | |
| | 14:00~14:20 | 교육장과의 만남② (미래교육 향한 부모님의 바람) | 관내 학부모 | |
| | 14:30~14:45 | 고창 학력메타스쿨의 탄생(소개 및 활용)② | 교사 | |
| | 15:00~15:15 | 웨일북-전자칠판-디지털교과서와의 만남② | 교사 | |
| | -로봇댄스 | | | |
| | 운영횟수 | 운영시간 | 운영횟수 | 운영시간 |
| | 1회 | 10시 | 4회 | 15시 |
| | 2회 | 11시 | 5회 | 16시 |
| 3회 | 14시 | - | - | |
| 17:00~ | 폐회 선언(마무리 및 부스 정리) | | | |

* 운영 상황에 따라 시간 운영이 변동될 수 있음.

IV 세부 운영 프로그램

○ 부스운영 프로그램

| 에듀테크 카테고리 | 부스명 |
|--|--------------------------------|
| SW Edutech (소프트웨어교육) (4) | 수학놀이로 함께 하는 메타코딩 |
| | 생각을 현실로 만드는 융합교육 |
| | 아이들의 꿈을 만드는 로봇 |
| | 교실에서 만나는 피지컬 컴퓨팅 |
| AI Edutech (인공지능교육) (7) | 책상 위의 인공지능 - 알파미니 |
| | 교실에서 만나는 가상현실 - CLASS VR |
| | 이제 PAPS도 에듀테크로 |
| | 교실에 펼쳐진 체육관 - VR스포츠(1) |
| | 학교에 찾아온 가상 스포츠 - VR스포츠(2) |
| | 인공지능 피드백으로 끝까지 쓴다 - 자작자작 |
| | AI 플랫폼을 이용한 스마트러닝 - 마타수학 |
| Digital-based Edutech (디지털 기반 교육) (12) | 우리 화면이 모니터에(무선 화면 전송) |
| | 양방향 소통 스마트 스쿨(스마트미러링) |
| | 우리끼리 모여서 터치터치(멀티터치테이블) |
| | 현미경 속 작은 세상을 모니터로 크게크게 |
| | 디지털교과서 콘텐츠 |
| | 알공 영어교과서 GPT |
| | 전자칠판으로 만나는 미래교실 |
| | 감정로봇 리쿠를 만나요 |
| | 에듀테크 시범학교 이렇게 운영해요 |
| | 에듀테크와 만난 디지털 교과서 |
| | 고창 학력메타스쿨과 친해지기 |
| | IOT 활용 인공지능 교실 만들기 |
| Edutech with School (교실 속 에듀테크) (12) | 나만의 각인+페이스도장 만들기 |
| | 교실 속 메이킹 머그컵 만들기 |
| | 스크린페인트 인터랙티브 솔루션 |
| | 보고 즐기는 피지컬 컴퓨팅 with 닌텐도 |
| | 코딩으로 즐기는 나는 뽀빠왕 |
| | 드론과 함께 세계로 미래로 |
| | 에듀테크로 즐기는 축구게임 |
| | 세상으로 뛰어드는 VR 속 자동차 경주 |
| | 메타퀘스트2 '지식의 초월, 디지털학습의 새로운 국경' |
| | 매체예술 미디어아트 |
| | AI로 나만의 스토리 만들기 |
| | 이미지 생성형 AI로 나만의 동화책 출판하기 |

※ 운영사정에 따라 프로그램 내용의 변동이 있을 수 있음.

○ 기타운영 프로그램

| | | |
|-------------------|------------------------|-------------------------|
| 이벤트 | 로봇댄스 | 5회 운영 |
| | 크루저와 만나는 신기한 박람회(소개로봇) | 종일운영 |
| Talk Talk 에듀테크 | 전자칠판-디지털교과서-웨일북의 만남 | 토론룸 시간대별 운영 (6*6 1칸) |
| | 고창 학력메타스쿨과 친해지기 | |
| | 고창 스마트스쿨을 말하다 | |

○ 행사참여 업체 및 자체운영 개요

| 분야 | 부스 수 | 주요기업체 및 운영주체 |
|--------------------------------------|------|---------------------------------------|
| SW Edutech (소프트웨어교육) | 4 | 포디프레임, 프로보에듀 외 2개 |
| AI Edutech (인공지능교육) | 7 | jm로보틱스, 메타키움 외 5개 |
| Digital-based Edutech (디지털 기반 교육) | 12 | 엔플렉스, 엠에이치소프트 외 6개 고창교육지원청 자체운영 4개 |
| Edutech with School (교실 속 에듀테크) | 12 | 에듀몰, 페인트팜 외 3개 고창교육지원청 자체운영 7개 |
| 참여업체 합계 24, 고창교육지원청 자체운영 11, 토론운영 6회 | | |

V 기대 효과

- 교원의 에듀테크 수업 역량 강화로 미래교육 적용 및 안착
- 교원의 스마트기기 활용수업 전문성 강화로 학교교육력 제고
- 에듀테크 기반 진로, 경제, 환경, 농촌 연계 교육으로 미래를 선도할 지역 경쟁력 확보
- 교육공동체가 함께 참여하는 행사로 소통 증대
- 미래교육환경 조성을 위한 내실있는 에듀테크 교육환경 구축에 기여