

2022년 제12회 e-ICON 세계대회 - 국내 참가자 모집요강 -

2022. 5.



교육부



한국디지털교육협회
Korea Digital Education Frontiers Association

e-ICON 세계대회 (e-ICON World Contest)란?

국내외 중고등학생이 글로벌 팀을 구성해 국제 디지털교육 현장에서 활용할 수 있는 콘텐츠(앱)를 기획·개발하는 대회입니다. 대회 참가자는 온라인 역량강화 교육 이수(예선)를 통해 디지털 역량을 강화하고, 교육이수 내용을 기반으로 국제 개발협력 과제(본선)에 참여하여 ‘미래 진로 체험의 기회’를 통한 저변확대와 ‘디지털 대전환 시대를 위한 미래 핵심인재’로 성장할 수 있습니다.

1 대회 개요

- 대 회 명 : 제12회 e-ICON* 세계대회(The 12th e-ICON World Contest)

*e-ICON: e-learning International Contest of Outstanding New ages

- 모집대상 : ‘모바일 앱 기획·개발’과 ‘국제 개발협력 과제(project)’ 참여에 관심 있는 전국의 모든 중고등학생 및 지도교사

※ 팀별 지원 필수 (팀 구성: 학생 2명 및 지도교사 1명)

- 모집구분 : 중등부 및 고등부
- 지원대상 : 각 모집분야에서 팀별 지원 (팀 구성: 학생 2명 및 교사 1명)
- 대회주제 : SDG3* “건강과 복지” 달성을 위한 앱 개발

*지속가능한개발목표(SDGs: UN과 국제사회가 2030년까지 지속가능한 발전을 실현하기 위해 달성해야 하는 17개의 목표

- 예선 교육내용 : 가. (중등부) 청소년(인터넷, 게임, 유튜브 등) 중독 측정 및 해소 방안 관련 앱 개발

나. (고등부) SDGs 3번 건강과 복지 관련 현상 탐구

- 일 시 :

- (예선) ‘22.5.25.(수) ~ 7. 1.(금)

- (본선) ‘22.8. 1.(월) ~ 8.26.(금)

- 개최방식 : 비대면 대회 (온라인 협업) ※ 코로나19로 대회 전 과정 온라인 진행 예정
- 주최/주관: 한국 교육부 / 한국디지털교육협회(KEFA)
- 후원 (2): 고려대학교 영재교육원 및 비상교육
- 참가특전:

- (예선 지원팀) 모든 예선 참가자 대상 SW 및 대회주제 관련 맞춤형(기초·심화) 무료 온라인 교육 혜택 및 소정의 기념품 지원
- (본선 진출팀) 언어·기술 멘토링 및 온라인 협업물품 지원
- (최종 수상팀) 모집 분야별(중등부, 고등부) 각각 1등 교육부장관상 및 태블릿 PC 등 / 2~3등 상장 및 다양한 부상 수여

② 주요 일정

구 분	일 정	활 동 내 용
① 참가자 모집	국내	4.26.(화)~7.1.(금) ○ (지원) 『e-ICON 세계대회』 누리집 통해 팀별 지원서류 제출 및 온라인 접수(e-icon.or.kr) ※ 팀 지원(1팀 : 학생 2인, 교사 1인) 필수 ※ 참고 - 예선 참가 : 인원 제한 없음, 별도 심사 없음 - 예선 지원 시 지도교사 1인이 복수 팀 지도 가능
	국외	4.26.(화)~7.1.(금) ○ (지원) 참여국 교육부 추천 ※ 팀 지원(1팀 : 학생 2인, 교사 1인) 필수
② 예선 *비대면	국내	5.25.(수)~7.1.(금) ○ (예선 참가 안내) 개별 통보 후, 대회 누리집 통해 예선대회 참가 링크 안내 ○ (온라인 역량강화교육) SW 및 SDGs 관련 맞춤형(기초, 심화) 온라인 교육 수강 : 과제 해결, 프로토타입 콘텐츠 기획, 설계 및 개발 ※ 참고 - 국내 학생 : 예선 종료 후 팀 개발계획서 작성 및 제출
	국외*	
③ 국내 참가팀 선발심사 및 팀 매칭	7.4.(월)~7.15.(금)	○ (심사기준) 팀 개발계획서 및 교육 이수 여부 등 ○ (심사 결과 안내) 최종 본선 진출팀 개별 통보 및 대회 누리집에 공지 ○ (팀 매칭) 국내외 참가팀의 개발계획서 및 콘텐츠 주제 등에 따라 팀 매칭 후 매칭 결과 발표
④ 본선 *비대면	8.1.(월)~8.26.(금)	○ (본선 활동) - 최종목표 : 모바일 앱 개발 - 주요활동 : · 제공된 온라인 협업·소통 플랫폼 통해 <u>팀 별 개발활동 실시</u> · 콘텐츠 개발활동을 통한 <u>결과물(앱) 도출</u> · 심사를 위한 발표(ppt) 등 <u>자료준비</u> - 결과물 제출 : (a) 공동개발계획서, (b) 최종 개발물(앱), (c) 발표 자료 및 영상/오디오
⑤ 최종 심사	9.1.(목)	○ (최종 심사) 비대면으로 진행 - 국내 학생이 화상 참여를 통해 질의응답 수행해야 함 - 최종 심사 결과 발표(9.6)
⑥ 사후관리	9월~12월	○ (결과물 수정 및 보완) ○ (결과물 사후관리) - 콘텐츠 공유(구글앱스토어 업로드 등) - 결과물 SNS 및 Youtube, 누리집 등 홍보 ○ (시상식 및 전시회**) 수상팀 콘텐츠 전시 및 시연 ※'22 에듀테크 코리아 페어 연계

*국외 모집은 개발도상국에서 지원하는 참가자를 정의함

** COVID-19 상황에 따라 『2022 에듀테크 코리아 페어』 연계 “시상식 및 전시회” 개최 예정 (온라인 전환 시, 수상작 가상 전시관에 전시 예정)

※ 상세 일정 및 내용은 추후 변동 가능

③ 시상 및 시상품 내역 : 총 8팀 48명 대상

구분	중 등 부		고 등 부	
	팀 (인원)	시상	팀 (인원)	시상
1등	1팀 (6명/국내3, 국외3)	교육부 장관상 / 태블릿 PC 등	1팀 (6명/국내3, 국외3)	교육부 장관상 / 태블릿 PC 등
2등	1팀 (6명/국내3, 국외3)	한국디지털교육협회장상/ 태블릿 PC 등	1팀 (6명/국내3, 국외3)	한국디지털교육협회장상/ 태블릿 PC 등
3등	2팀 (12명/국내6, 국외6)	고려대 영재교육원장상 및 비상교육대표이사상/ 코딩 관련 ICT 기기 등	2팀 (12명/국내6, 국외6)	고려대 영재교육원장상 및 비상교육대표이사상/ 코딩 관련 ICT 기기 등

※ 시상 인원에는 지도교사 포함

※ 시상품 추후 변동 가능, 변동 시 공지

2

대회 참가 안내

① 예 선

- (대회 기간) 2022. 5. 25.(수) ~ 7. 1.(금)
- (참가 대상) ‘모바일 앱 기획·개발’ 과 ‘국제 개발협력 과제(project)’ 참여에
관심 있는 전국의 모든 중고등학생 및 지도교사

※ 팀별 지원 필수 (팀 구성: 학생 2명 및 지도교사 1명)

○ (참가 규모)

- 예선 *국내

가. 참가규모 : 제한 없음

나. 심사 : 별도 심사 없음

다. 학교별 지원가능 팀 수 : 학교당 2팀 이상 지원 가능하며 동일한
지도교사 1인이 복수의 팀 지도 가능

- 본선 *국내

라. 본선 : 학교당 1팀만 진출 가능

○ (참가자 지원 요건)

구분	지 원 요 건
학생	<ul style="list-style-type: none"> - <u>국제개발협력 사업에 관심있는 자</u> - 예선대회(5~7월/온라인) 및 본선대회(8월/온라인) 참석 가능자 - 글로벌 팀원과 열린 마음으로 소통과 협업이 가능한 자
교사	<ul style="list-style-type: none"> - <u>국제개발협력 사업에 관심있는 자</u> - 예선대회(5~7월/온라인) 및 본선대회(8월/온라인) 기간 학생 지도(관리) 가능한 자 - 대회 전 과정 참여를 위한 온라인환경이 구축되어 있는 자

※ 본선 기간 동안 기술(앱 개발)·언어(영어)에 대한 전문 지도(멘토링) 서비스 지원

○ (지원 방법)

가. 『지원서』 및 『개인정보 수집·활용 동의서』 작성

☆필수 제출서류(2종)☆

① 『지원서』 (국문)

※ [첨부1] 지원서 양식(Application Form) 활용

② 『개인정보 수집·활용 동의서』

※ [첨부2] 개인정보 수집·활용 동의서 활용

나. e-ICON 세계대회 누리집 접수

- 상기 서류 2부 작성 후, e-ICON 세계대회 누리집(e-icon.or.kr)에서 ‘참가신청’ 통해 접수

다. 문의처

- 한국디지털교육협회(KEFA)

※(email) eicon.kefa@gmail.com / (office) 02-722-4904

[2022년 국외 참가국 모집 계획]

- 국외팀 : 약 20개 팀 (중·고등학생 40명, 지도교사 20명)

- 국별 교육부 통해 국가별 1팀(중·고등생 2명, 지도교사 1명) 추천 예정

※ 참가국(안) 몽골, 베트남, 필리핀, 캄보디아, 라오스, 인도네시아, 방글라데시, 부탄, 모로코, 우간다, 탄자니아, 남아프리카공화국, 르완다, 과테말라, 콜롬비아, 파라과이, 온두라스, 페루, 몰도바, 우즈베키스탄 등

※ 해외 참가국 참가 현황에 따라 참가국 및 참가 규모는 변동 가능

○ (예선 - 주요내용)

가. 국내 : SW 및 SDGs 관련 맞춤형 온라인 교육과정 이수, 과제 해결 및 팀 개발계획서 작성

※ 고려대학교 영재교육원에서 SW교육 지원 예정

나. 국외 : SW 및 SDGs 관련 맞춤형 온라인 교육과정 수강, 콘텐츠 구상안 제출

② 본 선 - 참가자 선발심사

- (심사대상) 예선 국내 참가팀(예선 비참가시 본선 지원 불가)
- (심사일정) 2022. 7. 4. ~ 7. 11.
- (제출서류) 콘텐츠(모바일 앱) 개발계획서(심사 전), 추천서(심사 후)

☆필수 제출서류(2종)☆

① 『콘텐츠(모바일 앱) 개발 계획서』 (영문)

- 예선대회 종료 후 필수 제출 : 팀별 1부

※ [첨부3] 콘텐츠(모바일 앱) 개발 계획서(Project Proposal) 활용

② 『학교장 추천서』 (국문)

- 본선 진출 시 필수 제출
- 현재 소속 학교장의 대회 참가 추천서 : 개별 1부 제출

※ [첨부4] 참가자 추천서 양식 활용

○ (접수 및 문의)

가. e-ICON 세계대회 누리집 접수

- 대회 누리집(e-icon.or.kr) ‘참가신청’ 통해 접수

나. 문의처

- 한국디지털교육협회(KEFA)

※(email) eicon.kefa@gmail.com / (office) 02-722-4904

○ (제출기한)

- 『콘텐츠(모바일 앱) 개발 계획서』 (영문) : 7.1.(금), 17:00 까지

※예선 종료 전 반드시 제출해야 함

- 『학교장 추천서』 : 본선 진출 확정 후 제출(일정 추후 개별 공지)

○ (심사방법) 팀 별 개발계획서 및 예선 교육 이수 과정 심사

- 심사결과 발표일: 7.11.(월)

- 공지 방법: 참가자 개별 통보 및 e-ICON 누리집 공지(e-icon.or.kr)

※ 추후 일정 및 심사 방법 변동 가능, 변동 시 공지

③ 글로벌 팀 구성

- (글로벌 팀 20개) 국내 참가자 선발심사 완료 후 구성
- (구성)

$$\boxed{\text{글로벌 팀}} = \boxed{\begin{array}{c} \text{국내 1팀} \\ (\text{학생2, 교사1}) \end{array}} + \boxed{\begin{array}{c} \text{국외 1팀} \\ (\text{학생2, 교사1}) \end{array}} + \boxed{*멘토(기술, 언어)}$$

*멘토(대학생 등)는 주관기관에서 추후 별도배정 예정

- (방식)

가. 국외 참가팀이 국내 참가팀의 개발계획서를 검토 후,

나. 국외 참가팀이 주제, 개발도구 등을 고려하여 최종 선택 및 매칭

※ 참가현황에 따라 최종 팀 수는 변동 가능

- (팀 매칭 일정) 2022. 7. 12. ~ 7. 15.

④ 최종 심사 (수상팀)

- (심사대상) 본선 참가 모든 글로벌 팀
- (심사일정) 2022. 9. 1.(목) ※ 심사일 변동 가능, 변동 시 공지
- (제출 결과물) 『콘텐츠(모바일앱) 공동 개발 계획서』, 『발표자료』 및 『영상/오디오』

☆필수 제출 결과물(3종)☆

① 『콘텐츠(모바일앱) 공동 개발 계획서』 (영문)

※ 콘텐츠(모바일앱) 개발 계획서(Project Proposal) 참고

② 『발표자료』

- 발표자료(ppt 또는 pdf) 및 앱 시연영상

※ e-ICON 세계대회 누리집 '수상작'에 게시된 발표자료 참고

③ 『영상/오디오』

- 발표자료에 대한 발표 영상 또는 오디오

※ (제출) 글로벌 팀에서 국외 참가자가 제출 권고

※ (발표) 발표에 대한 질의응답은 글로벌 팀에서 국내 참가자가 수행함(비대면 참여)

- (제출기한) ~8. 26.(금) 17:00까지 (본선 종료 전까지)
- (제출방법)
 - 가. e-ICON 세계대회 누리집 접수
 - e-ICON 세계대회 누리집 접수(e-icon.or.kr) ‘참가신청’ 통해 접수
 - 나. 문의처
 - 한국디지털교육협회(KEFA)
 - ※(email) eicon.kefa@gmail.com / (office) 02-722-4904
- (심사방법) 심사위원 평가 점수(개발계획서 및 발표자료, 발표영상/오디오)
 - 심사결과 : 9. 6.(화), 참가자 개별 통보 및 e-ICON 누리집 공지
 - ※ 일정 및 상세 심사방법 추후 변동 가능, 변동 시 공지

3 참가자 대상 지원 사항

① 예선 : 참가자 전원

- 가. 『SW 및 국제현안 교육』 참가자의 체계적인 앱 개발을 위한
SW와 대회 주제(SDGs) 관련 교육 제공
- 나. 『소정의 기념품』

② 본선 : 진출팀 전원

- 가. 『블루투스 이어폰』 참가팀의 원활한 온라인 활동을 지원 목적
 - ※ 기타, 온라인 대회활동에 필요한 물품 등을 제공
- 다. 『온라인 협업·소통 플랫폼』 팀 별 앱 개발·협업 활동을 위해
고려대학교 영재교육원의 플랫폼 제공
- 라. 『대회 참가 증명서』 요청 시 본선 진출팀 대상 대회 참가 증명서 발급
 - ※ 본선 지원품은 본선 진출팀 전원(학생, 지도교사)에게 제공

□ 출품작 개발 환경

- 온라인 앱스토어 등록과 활용도 제고를 위한 안드로이드 환경

□ 입상 결과 활용

- 입상 작품은 관련 기관/기업 전문가의 피드백을 수렴하여 교육현장의 학습 자료로 활용 및 에듀테크 페어에 결과물 홍보 및 발표

※ 온라인 앱스토어(구글 플레이 등) 탑재

□ 지원 시 유의사항

- 모집분야별(중등부, 고등부) 팀 단위 신청 준수(1팀 : 학생 2인 + 지도교사 1인)

□ 최종 결과물 전시 권리 및 저작권 관련사항

- 출품작에 대한 저작권은 각 팀에 귀속되나, 주최 측은 대회 후 홍보 등의 목적으로 결과물을 전시할 권리를 가짐
- 콘텐츠 개발을 위해 사용하는 소스(그림, 사진 등) 사용권은 참가자 본인이 확인 필요, 따라서 개별 소스 이용에 대한 원 저작자의 허락 여부 등을 반드시 사전에 확인할 것

※ 주요 활용가능 이미지/아이콘 출처(예) : Pixabay, Unsplash, ICONMONSTR, Icons8 등

- 폰트의 이용은 인터넷상에서 무료로 배포된 폰트 파일 이용을 권장

* 저작권법 제46조(저작물의 이용허락) ①저작재산권자는 다른 사람에게 그 저작물의 이용을 허락할 수 있다.

②제1항의 규정에 따라 허락을 받은 자는 허락받은 이용 방법 및 조건의 범위 안에서 그 저작물을 이용할 수 있다.

③제1항의 규정에 따른 허락에 의하여 저작물을 이용할 수 있는 권리는 저작재산권자의 동의 없이 제3자에게 이를 양도할 수 없다.

※ 주요 활용가능 폰트(예) : 다음(DAUM) 글꼴, 네이버(NAVER) 나눔 글꼴에코, 제주전용폰트, 문화체육관광부 개발 폰트, KoPub 서체 등

5

예선 맞춤형 온라인교육 내용

□ 기초 교육 내용(중등부)

- 주제 : SDG3 '건강과 복지' 중, "청소년 중독* 측정 및 해소 방안 관련 앱 개발

*인터넷, 게임, 유튜브 등

차시	제목	내용
1	SDGs-Goal 3 주제 탐구하기	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능발전목표(UN-SDGs) 알아보기 Goal 3 '건강과 복지' 주제 탐구하기 국제 협력이 필요한 이유 생각하기
2	현상 탐구 및 속성 도출하기	<ul style="list-style-type: none"> 청소년(인터넷, 게임, 유튜브 등) 중독과 관련된 현상 탐구하기 청소년의 중독과 관련된 속성 도출하기
3	지수 계산 알고리즘 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 속성을 고려하여 특정 대상 및 매체에 대한 중독 점수/지수 계산 알고리즘 만들기 나만의 앱 제작 시 참고할 예시 앱 살펴보기
4	UI(화면) 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 중독 측정 및 해소 방안 관련 나만의 앱 UI 설계하기 예시 앱 화면 변형하여 나만의 앱 UI 만들기
5	예시 앱 따라 만들어보고, 나만의 앱 구현하기	<ul style="list-style-type: none"> 예시 앱의 주요 기능을 코딩 블록 따라하기로 만들어보기 예시 앱 변형하여 나만의 중독 측정 및 해소 방안 관련 앱 구현하기

□ 심화 교육 내용(고등부)

차시	제목	내용
1	SDGs-Goal 3 주제 탐구하기	<ul style="list-style-type: none"> 지속가능발전목표(UN-SDGs) 알아보기 Goal 3 '건강과 복지' 주제 탐구하기 국제 협력이 필요한 이유 생각하기
2	현상 탐구와 특이점 찾기	<ul style="list-style-type: none"> Goal 3 '건강과 복지' 주제와 관련된 현상 조사하기 현상을 구성하는 속성과 특이점 찾기
3	문제 정의하기	<ul style="list-style-type: none"> 특이점의 원인 추론하고 검증하기 특이점을 선정하여 내가 해결하고자 하는 문제로 정의하기
4	나만의 문제 해결 아이디어 도출하기	<ul style="list-style-type: none"> 내가 정의한 문제와 관련된 앱 및 해결 방법 조사/분석하기 나만의 문제 해결 아이디어(앱) 정리하기
5	나만의 앱 UI(화면) 구현하기	<ul style="list-style-type: none"> 나만의 앱 UI 설계하기 나만의 앱 UI 구현하기