2024년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전 안내

한국지능정보사회진흥원 역기능대응팀

□ 공모개요

o **(목적)** 창작콘텐츠 기획·제작 과정을 통해 전 국민의 디지털윤리 의식을 확산하고 국민 관점의 디지털윤리* 인식제고 및 교육 콘텐츠 발굴

* 인터넷, SNS, 생성형 AI 등 디지털을 활용할 때 역기능(딥페이크, 허위조작정보, 혐오표현 등)으로부터 자신을 보호하고 타인을 존중하며 배려하는 디지털 시민의 기본소양을 의미

o **(대상)** 대한민국 국적의 어린이, 청소년, 성인, 군장병, (예비)교사 등 전국민

o **(일정)** '24년 6월 3일(월) ~ 10월 4일(금) ※ 시상 12월 예정

o **(공모분야)** ※ 분야에 따라 참가 대상 상이

분야	① 인식제고 콘텐츠			② 학습 콘텐츠
대상	초·중·고(청소년)	성인	군장병	교사 및 예비교사
부문	그림일기(초등부 한), 포스터, 카드뉴스, 웹툰, 동영상(일반영상, 숏폼 등)			교수·학습지도안 (교과연계 및 창의적체험활동)

o **(주최/주관)** 방송통신위원회/한국지능정보사회진흥원

o **(후원기관)** 2개 부처, 6개 공공기관·공사, 2개 민간단체·기업 등 총 10개

구 분	기관명(가나다순으로 표기)
중앙부처(2)	교육부, 국방부
공공기관·공사(6)	시청자미디어재단, 한국교육학술정보원, 한국청소년활동진흥원, 한국콘텐츠진흥원, EBS, KBS
민간단체·기업(2)	머니투데이, 매일경제

□ 시상내역

○ **(시상규모)** 대통령상 등 총 25점(상금 2,050만원)

<table>
<tr><th rowspan="4">상격</th><th rowspan="4">훈격</th><th colspan="4">시상규모</th><th rowspan="4">상금
(만원)</th></tr>
<tr><th colspan="3">① 인식제고 콘텐츠</th><th>② 학습 콘텐츠</th></tr>
<tr><th>초.중.고
(청소년)</th><th>성인</th><th>군장병</th><th>교사 및 예비교사</th></tr>
<tr><th colspan="3">그림일기(초등부 한), 포스터, 카드뉴스,
웹툰, 동영상(일반영상, 숏폼 등)</th><th>교수·학습지도안
(교과연계 및
창의적체험활동)</th></tr>
<tr><td>대상
(1점)</td><td>대통령상</td><td colspan="4">1점</td><td>200</td></tr>
<tr><td>최우수상
(1점)</td><td>국무총리상</td><td colspan="4">1점</td><td>150</td></tr>
<tr><td rowspan="3">우수상
(11점)</td><td>방통위원장상
(7)</td><td>3점</td><td>2점</td><td>-</td><td>2점</td><td rowspan="3">각
100</td></tr>
<tr><td>교육부장관상
(3)</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>3점</td></tr>
<tr><td>국방부장관상
(1)</td><td>-</td><td>-</td><td>1점</td><td>-</td></tr>
<tr><td rowspan="2">장려상
(12점)</td><td>NIA원장상
(4)</td><td>1점</td><td>1점</td><td>1점</td><td>1점</td><td rowspan="2">각
50</td></tr>
<tr><td>후원기관상
(8)</td><td>2점</td><td>2점</td><td>2점</td><td>2점</td></tr>
<tr><td>계</td><td></td><td colspan="4">25점</td><td>2,050</td></tr>
</table>

※ 개인 및 팀 수상 모두 상장발급은 1개로 제한되며, 재발급은 불가

※ 제세공과금 발생시 수상자가 부담하며, 심사 결과에 따라 시상 작품수가 조정되거나 수상작이 없을 수 있음

□ 세부 공모 요강

o 인식제고 콘텐츠 분야 및 작품규격

분야	세부분야	작품규격
인식제고 콘텐츠	그림일기	• A4 사이즈 이상의 용지에 그림일기 제작하여 스캔본 제출 • 색연필 및 크레파스, 물감 등을 사용한 손그림만 가능 • 스캐너를 활용하여 컬러 300dpi 이상으로 제출 • 파일형식 jpg, jpeg, png
	포스터	• A2 사이즈 • 해상도 300dpi 이상 4961px X 7016px (손그림은 스캐너를 활용하여 컬러 300dpi 이상으로 제출) • 파일형식 jpg, jpeg, png
	카드뉴스	• 6~12장 • 1080px X 1080px • 파일형식 jpg, jpeg, png
	웹툰	• 가로 690px 준수, 세로 길이 15,000px 이상 • 파일형식 jpg, jpeg, png(웹용 스크롤 형식)
	동영상	• 일반 영상 분량 2분 이상 5분 이내 • 일반 영상 화면 비율 16:9(해상도 1280px X 720px 또는 1920px X 1080px) • 숏폼 분량 15초 이상 60초 이내 • 숏폼 화면 비율 9:16(해상도 1080px X 1920px 또는 1440px X 2560px)의 세로형 영상 • 파일형식 mp4, avi

※ 생성형AI 활용 시 플랫폼명 및 세부 프롬프트*를 제출(붙임5 참조)

* 개인정보, 허위조작정보(가짜정보)를 포함하거나 사회적 문제를 일으킬만한 정보를 포함해서는 안됨

※ 캔바, 망고보드, 미리캠퍼스 등 상용 플랫폼 활용 시 출처를 표시하고 저작권 침해 등 법적 문제가 없도록 주의해야 함

※ 규격 위반 시 규격심사에서 제외되오니 규격에 맞게 제출 바람

o 학습 콘텐츠 분야 및 작품규격

구분	자격*	작품규격
예비 교사	• 교대·사범대 재학생 • 교원자격증(2급 정교사)을 소지하고 있는 졸업 후 교사 임용시험 준비 중인 예비교사	• 주제와 관련한 대면 지도안 • 총 2차시 강의로 구성 • 1차시 당 A4 5매 이내로 작성 (활동지, PPT, 참고자료 등은 별도파일로 제출 가능) • 홈페이지에 게시된 양식 활용 • 별도파일을 포함한 지도안의 총 크기는 300MB이하로 조정
교사 (초·중·고등학교)	• 초·중·고등학교에 재직 중인 교사	

* 수상작으로 선정될 경우 교사 또는 예비교사임을 입증할 수 있는 재직증명서, 재학증명서, 교원자격증, 졸업증명서 등 서류 제출 필수

□ 접수방법

o **(접수처)** 디지털윤리.kr 누리집에서 온라인 접수

※ 이메일 및 직접 제출은 불가하며, 군장병은 각 군별로 별도 접수

o **(참가형태)** 개인 또는 팀(3명 이내) 중 하나의 형태로 참여 가능하며, 팀으로 참가하는 자는 다른 구성의 팀으로 중복 참가할 수 없음

- (인식제고 콘텐츠) 수상 부문이 대상별(청소년, 성인 등)로 나뉘어 있기 때문에 성인과 초·중·고등학생은 동일 팀으로 참가 불가

o **(제출횟수)** 다수의 작품을 출품할 수 있으나 2개 이상의 상을 수여받게 된 경우 상격이 높은 상 1점만 수여

□ 심사절차

구 분	(1차)규격심사	(2차)본심사	(3차)상훈심사	(4차)공개검증
심사내용	형식요건 및 규격에 대한 심사 ▶	내용심사를 통해 3배수 선정 (외부전문가 심사) ▶	국민참여심사(30%), 전문가심사(70%)를 합산하여 순위결정 ▶	전국민 대상 정부시상 후보자 공개검증
심사일정	'24년 10월 초	'24년 10월 중	'24년 10월 말	'24년 11월

※ 공모전 운영지침(행안부) 및 창작물 공모전 운영지침(문체부)에 근거하여 운영하고 있으며 블라인드 심사로 진행

※ 인식제고 콘텐츠분야의 군장병 대상은 2차 심사까지 국방부에서 별도 진행

□ 기타 안내사항

o **(저작권)** 모든 응모작은 순수 창작물이어야 하며, 저작권·초상권 침해 등 법적 분쟁 발생 시 모든 법적 책임은 참가자에 있음

- 생성형AI 플랫폼을 활용한 제작물 제작 시 활용 플랫폼명 및 세부 프롬프트를 별도로 제출해야 함
- 캔바, 망고보드, 미리캠퍼스 등 상용 플랫폼 활용 시 출처를 표시하고 저작권 침해 등 법적 문제가 없도록 주의 해야함
- 입상작에 한하여 비영리·공익적 목적의 디지털윤리 교육 및 홍보에 일부 활용할 수 있음

※ 수상작을 대상으로 저작재산권 독점적 이용허락 동의서(10년) 별도 작성

o **(참가제한)** ① 전년도(2023년) 동 공모전 최우수상(국무총리) 이상 수상한 자가 동일 분야(인식제고콘텐츠, 학습콘텐츠)에 참가하는 경우, ② 타 공모전에 출품하여 수상한 동일·유사 작품, ③ 표절작, 대리작, 기 수상작으로 밝혀지거나 그로 인해 입상 취소된 적 있는 참가자

o **(수상작 선정 및 취소)** ① 제 3자의 참여나 개입이 된 작품, ② 최종 수상작 발표일 기준으로 타 공모전에 출품하여 수상한 동일·유사 작품, ③ 표절, 무단도용, 무단인용, 무단차용 등 본인 작품이 아닌 것으로 확인되었을 경우 수상은 취소됨

o **(동점자 처리)** ① 심사항목별 우선순위(붙임1 참조)에 따라 등수 재부여, ② 1차 처리에서도 동점일 경우, 동점 작품 재심사 진행

o **(중복수상)** 다수 작품을 응모한 개인 또는 팀이 2개 이상의 상을 수여 받게 된 경우 상위 상격으로 상 1점만을 수여

o **(블라인드 처리)** 온라인 신청서를 제외하고 응모작에 기입된 인적사항 및 개인을 특정할 수 있는 정보(이름, 성별, 지역, 학교명, 소속 등)와 같이 직·간접적으로 평가에 영향을 미칠 수 있는 사항은 표기 불가

o **(이의신청)** 이의신청서(붙임4 참조)를 작성하여 접수

- (신청기간) 결과 발표일을 포함하여 5일이내(주말포함)

※ 타 작품에 대한 이의신청과 관련하여 객관적 증빙자료를 제출하지 않을 경우는 무효처리 함

o **(공모전 일정 및 심사)** 공모전 접수 및 심사 세부 일정은 주최·주관기관 사정에 따라 변경될 수 있음

- 심사점수는 별도로 공개하지 않으며 심사결과 적합한 수상작이 없을 시 수상작을 선정하지 않거나 시상내역 변동 가능

□ 문의처

o 담당자 : 디노마드 노동림 책임

o ☎ 010-2583-8139 / ✉ dongrim@dnmd.com

[붙임1] 분야별 심사항목 배점표

[붙임2] 인식제고 콘텐츠 분야 온라인 신청서 양식

[붙임3-1] 학습 콘텐츠 분아 온라인 신청서 양식

[붙임3-2] 학습 콘텐츠(교수·학습지도안) 제출 양식

[붙임4] 이의신청서 양식

[붙임5] 생성형AI 출처 및 프롬프트 제출 양식

※ 공모전 접수는 디지털윤리.kr 홈페이지를 통해 진행되며, [붙임]은 참고용으로 활용

붙임1 분야별 심사항목 배점표

□ 인식제고 콘텐츠 분야

우선순위	구분	배점	심사내용
1	적합성	30	• 디지털·AI윤리 인식제고 주제와 관련성이 있는가? • 디지털·AI윤리와 관련한 현재 이슈를 잘 파악하고 있는가?
2	기획력	30	• 작품을 참신하고 창의적으로 기획 하였는가? • 메시지가 유기적으로 잘 구성되어 있는가?
3	표현력	20	• 메시지를 인식제고 대상이 알기 쉽게 표현하였는가? • 인식제고 대상의 공감과 관심을 이끌어 냈는가?
4	심미성	20	• 참가자의 심미적 감각/개성이 잘 드러나는가? • 디자인/그림, 영상 편집 등의 완성도가 뛰어난가?

□ 학습 콘텐츠 분야

우선순위	구분	배점	심사내용
1	활용도	30	• 교과교육 및 창의적 체험활동의 일환으로 적용하기에 적합한가? • 대상별 교육참여 및 교육현장에서 즉시 활용이 가능한가?
2	효과성	30	• 제시된 교수·학습활동은 의도한 교육 목적을 달성하기에 효과적인가? • 학생들의 디지털·AI윤리에 대한 이해와 중요성을 높일 수 있는가?
3	적합성	25	• 디지털·AI윤리 교육이라는 주제와 관련성이 있는가? • 디지털·AI윤리와 관련한 이슈를 잘 파악하고 있는가?
4	기획력	15	• 지도안을 참신하고 창의적으로 기획하였는가? • 지도안이 유기적으로 잘 짜여져 있는가?

붙임2 인식제고 콘텐츠 분야 온라인 신청서 양식

1. 응모 분야

응모 분야

☐ 그림일기(초등부 한) ☐ 포스터 ☐ 카드뉴스 ☐ 웹툰 ☐ 동영상

2. 참가 형태

참가 형태

• 참가 형태

☐ 개인 참가 ☐ 팀 참가 (최대 3명까지 가능)

3. 참가자 정보

참가자 정보

• 팀명*

* 팀 참가인 경우에만 작성

• 참가자 개인 정보

	참가자 1	참가자 2*	참가자 3*
성명			
소속			
생년월일			
거주지(시·군·구까지 작성)			
휴대전화			
이메일			

* 팀 참가인 경우에만 팀원 수에 맞추어 작성

4. 작품 설명

작품 설명

• 작품명 (최대 20자) :

• 작품 주제 (최대 50자) :

• 작품 설명 (50자 이상) :

• 생성형AI 및 디자인 툴 등의 상용플랫폼 활용 시 명칭 작성 :

※ 생성형AI 활용 시 프롬프트 별도 제출

5. 만 14세 미만 참가자에 대한 확인

참가 연령에 따른 추가 동의

- 본인은 만 14세 이상입니다.

☐ 예 ☐ 아니오

6. 만 14세 미만 참가자 법정대리인의 동의

법정대리인(보호자) 동의 여부

- 만 14세 미만 아동이 공모전에 참가하기 위해 필요한 개인정보를 제공하는 것에 대해 법정대리인(보호자)의 동의 여부 확인이 필요합니다.
- 본인은 공모전 참가 아동의 법정대리인(보호자)로서 공모전 참가자의 개인정보 수집과 이용에

☐ 동의합니다. ☐ 동의하지 않습니다.

7. 만 14세 미만 참가자 법정대리인의 정보

법정대리인(보호자) 정보

법정대리인(보호자)의 동의 여부를 확인하고 아래의 정보를 작성해 주시기 바랍니다.

- 참가자 성명 :
- 법정대리인(보호자) 성명 :
- 법정대리인(보호자) 연락처 :
- 참가자와의 관계 :

5. 공모작품 제출

공모작품 요강 숙지

- 공모요강을 숙지하지 않아 발생하는 문제에 대해서 주최·주관 기관에서 책임지지 않습니다.

9. 유의 사항

유의 사항

다음 유의 사항에 대한 숙지 여부를 확인해 주시기 바랍니다.

- 일정은 사정에 의하여 변경될 수 있으며, 변경된 사항은 공모전 홈페이지에서 공지합니다.
- 신청서에 허위 사실을 기재한 것이 발견되었을 경우에는 시상 후에라도 시상이 취소되며 상금은 환수합니다.
- 인적 사항을 정확히 기재하지 않아 발생하는 연락불능 등의 문제는 주최·주관 기관에서 책임지지 않습니다.
- 대통령상 및 국무총리상 후보자는 행정안전부의 정부시상 지침에 따라 행정안전부 홈페이지에서 국민 검증 단계(이름, 소속, 작품내용 게시)를 거칩니다.
- 최종 수상자를 제외한 심사 결과에 대해서는 공개하지 않습니다.
- 적격 작품이 없을 시 시상의 규모는 사전 공지 없이 변경될 수 있습니다.

☐ 네, 숙지하였습니다.

10. 개인정보 수집 및 이용 안내

개인정보 수집 및 이용 안내

인식제고 콘텐츠의 접수를 위해 아래 내용을 확인하시고 개인정보 수집 및 이용 사항에 동의해 주시기 바랍니다.

- 개인정보의 수집 및 이용 목적
  - [2024년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전] 참가자 본인의 확인, 심사의 진행, 연령·성별 등 인구통계학적 특성에 따른 정책 관심사 확인을 위해서 개인정보를 수집·이용합니다.
- 개인정보 수집 및 이용 항목
  - 성명, 소속, 생년월일, 휴대전화 번호, 이메일 주소, 거주지 주소를 수집·이용합니다.
- 개인정보 보유 및 이용 기간
  - 수집된 개인 정보는 공모전 수상자에 대한 시상 후 파기됩니다. 개인정보는 공모전의 주최인 방송통신위원회, 주관인 한국지능정보사회진흥원, 공모전 관리 업체인 디노마드·인터웹 보유·처리할 수 있으며 그 외의 제3자에게 제공하거나 위탁하지 않습니다.
- 동의하지 않을 경우의 처리
  - 개인정보의 수집, 이용, 제공, 위탁 등과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 동의를 거부하는 경우 공모전 참가가 불가능합니다.

□ 동의합니다. □ 동의하지 않습니다.

11. 저작권 안내

저작권 안내

작품 접수를 위해 다음 내용을 확인하시고 저작권 안내 사항에 동의해 주시기 바랍니다.

- 지적재산제도의 기본원칙에 따라 수상작품의 저작권은 수상자에게 있으나 주최·주관 측은 수상자와 협의 후 입상작에 한하여 주최·주관 측의 수상작품 발표, 전시, 홍보나 캠페인 등 공모전 개최 목적에 부합하는 활동에 한하여 필요 시 편집 및 재가공하여 활용 가능합니다.
- 모든 공모작품은 저작권 분쟁이 없는 참가자 본인의 순수 창작물이어야 하며, 저작권, 초상권 등과 관련된 공모작품의 모든 법적 책임은 참가자 본인에게 있습니다.
- 공모작품 제작에 사용되는 콘텐츠, 이미지 등은 창작권, 저작권이 소멸되었거나, 참가자가 이를 해결한 저작물이어야 하며 관련 분쟁이 발생한 경우 이에 대한 책임은 참가자에게 있습니다.
- 타공모전에 기 입상된 작품이거나 표절, 편집, 합성된 공모작품, 대리 작성된 공모작품, 출품 규격을 충족하지 않는 작품은 심사에서 제외되며, 시상 이후라도 수상 최소 및 상금의 환수가 있을 수 있습니다.
- 저작권과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 동의를 거부하는 경우 공모전 참가가 불가능합니다.

□ 동의합니다. □ 동의하지 않습니다.

붙임3-1 학습 콘텐츠 분야 온라인 신청서 양식

1. 참가 형태

참가 형태

• 참가 형태

☐ 개인 참가 ☐ 팀 참가 (최대 3명까지 가능)

2. 참가자 정보

참가자 정보

• 팀명*

* 팀 참가인 경우에만 작성

• 참가자 개인 정보

	참가자 1	참가자 2*	참가자 3*
성명			
소속			
생년월일			
거주지(시·군·구까지 작성)			
휴대전화			
이메일			

* 팀 참가인 경우에만 팀원 수에 맞추어 작성

3. 교수 · 학습지도안 설명

교수·학습지도안 설명

• 교수·학습지도안 (최대 20자) :

• 교수·학습지도안 주제 (최대 50자) :

• 교수·학습지도안 설명 (50자 이상) :

4. 교수 · 학습지도안 정보

교수·학습지도안 정보

- 공모분야

☐ 예비교사 ☐ 초·중·고교 교사

- 적용과정

☐ 교과연계 ☐ 창의적 체험활동

- 교과명

- 단원명

- 적용학교급

☐ 초등학교 ☐ 중학교 ☐ 고등학교

5. 공모작품 제출

공모작품 요강 숙지

- 공모요강을 숙지하지 않아 발생하는 문제에 대해서 주최·주관 기관에서 책임지지 않습니다.

6. 유의 사항

유의 사항

다음 유의 사항에 대한 숙지 여부를 확인해 주시기 바랍니다.

- 일정은 사정에 의하여 변경될 수 있으며, 변경된 사항은 공모전 홈페이지에서 공지합니다.
- 신청서에 허위 사실을 기재한 것이 발견되었을 경우에는 시상 후에라도 시상이 취소되며 상금은 환수합니다.
- 인적 사항을 정확히 기재하지 않아 발생하는 연락불능 등의 문제는 주최·주관 기관에서 책임지지 않습니다.
- 대통령상 및 국무총리상 후보자는 행정안전부의 정부시상 지침에 따라 행정안전부 홈페이지에서 국민 검증 단계(이름, 소속, 작품내용 게시)를 거칩니다.
- 최종 수상자를 제외한 심사 결과에 대해서는 공개하지 않습니다.
- 적격 작품이 없을 시 시상의 규모는 사전 공지 없이 변경될 수 있습니다.

☐ 네, 숙지하였습니다.

7. 개인정보 수집 및 이용 안내

개인정보 수집 및 이용 안내

교수·학습지도안 콘텐츠의 접수를 위해 아래 내용을 확인하시고 개인정보 수집 및 이용 사항에 동의해 주시기 바랍니다.

- 개인정보의 수집 및 이용 목적
  - [2024년 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전] 참가자 본인의 확인, 심사의 진행, 연령·성별 등 인구통계학적 특성에 따른 정책 관심사 확인을 위해서 개인정보를 수집·이용합니다.
- 개인정보 수집 및 이용 항목
  - 성명, 소속, 생년월일, 휴대전화 번호, 이메일 주소, 거주지 주소를 수집·이용합니다.
- 팀 참가자의 정보 수집
  - 팀 참가자의 대표를 포함한 팀원은 개인 참가자와 동일한 항목의 개인정보가 수집·이용됩니다.
- 개인정보 보유 및 이용 기간
  - 수집된 개인 정보는 공모전 수상자에 대한 시상 후 파기됩니다. 개인정보는 공모전의 주최인 방송통신위원회, 주관인 한국지능정보사회진흥원, 공모전 관리 업체인 디노마드·인터웹 보유·처리할 수 있으며 그 외의 제3자에게 제공하거나 위탁하지 않습니다.
- 동의하지 않을 경우의 처리
  - 개인정보의 수집, 이용, 제공, 위탁 등과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 동의를 거부하는 경우 공모전 참가가 불가능합니다.

☐ 동의합니다. ☐ 동의하지 않습니다.

8. 저작권 안내

저작권 안내

작품 접수를 위해 다음 내용을 확인하시고 저작권 안내 사항에 동의해 주시기 바랍니다.

- 지적재산제도의 기본원칙에 따라 수상작품의 저작권은 수상자에게 있으나 주최·주관 측은 수상자와 협의 후 주최·주관 측의 수상작품 발표, 전시, 홍보나 캠페인 등 공모전 개최 목적에 부합하는 활동에 한하여 필요 시 편집 및 재가공하여 활용 가능합니다.
- 모든 공모작품은 저작권 분쟁이 없는 참가자 본인의 순수 창작물이어야 하며, 저작권, 초상권 등과 관련된 공모작품의 모든 법적 책임은 참가자 본인에게 있습니다.
- 공모작품 제작에 사용되는 콘텐츠, 이미지 등은 창작권, 저작권이 소멸되었거나, 참가자가 이를 해결한 저작물이어야 하며 관련 분쟁이 발생한 경우 이에 대한 책임은 참가자에게 있습니다.
- 타공모전에 기 입상된 작품이거나 표절, 편집, 합성된 공모작품, 대리 작성된 공모작품, 출품 규격을 충족하지 않는 작품은 심사에서 제외되며, 시상 이후라도 수상 최소 및 상금의 환수가 있을 수 있습니다.
- 저작권과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 동의를 거부하는 경우 공모전 참가가 불가능합니다.

☐ 동의합니다. ☐ 동의하지 않습니다.

붙임3-2 **학습 콘텐츠(교수·학습지도안) 제출 양식**

요약본	2024년 학습 콘텐츠 공모전
제목	교수·학습지도안 (맑은고딕, 24pt)

1. 학습목표

(맑은고딕, 11pt, 2줄 이내)

2. 교육효과

(맑은고딕, 11pt, 2줄 이내)

3. 교수·학습 지도안 요약 ※ 2차시 전체를 요약하여 작성(필요시 차시별로 작성)

※ 아래의 양식으로 A4 용지 최대 2매, 맑은고딕 10pt로 작성

단계	교수·학습활동		학습자료 및 유의점	소요시간
	교사	학생		
도입	※ 교사의 학습지도 방법 및 수업 운영방법 등 기재	※ 예상되는 학생의 응답, 반응, 참여내용 등 학생의 학습내용·활동방법 기재	※ 학습에 필요한 자료 및 지도 시 유의사항	00분
전개				
정리				
평가계획				

<전체본 작성방법>

※ 전체본은 자율양식으로 차시별 A4 용지 최대 5매, 맑은 고딕 11pt로 작성

※ 심사 참고자료로 각종 학습지, PPT 슬라이드, 수업적용 사례 등은 별도 파일로 제출

※ 별도 파일의 크기는 총 300MB를 넘지 않아야함

(이메일 주소 :)

붙임4 이의신청서 양식

접수번호	

이의신청서(본인 작품)

구분	참가분야	□ 인식제고 콘텐츠(□ 개인 □ 팀명:) □ 학습 콘텐츠(□ 개인 □ 팀명:)		
	참가부문	□ 초·중·고 □ 성인·군장병 □ 교사		
신청자	성 명		학교명(학년)	*해당자만 기재*
	전화번호		휴대폰	
	이메일			
보호자	성 명			
	휴대폰			
이의 신청 사유	*이의신청의 구체적인 이유를 상세히 기재*			

본인은 2024년도 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전 결과와 관련하여
위와 같은 이유로 이의를 신청합니다.

2024년 00월 00일

참 가 자 : OOO (인)

한국지능정보사회진흥원 원장 귀하

접수번호	

이의신청서(타 작품)

<table>
<tr><td rowspan="2">구분</td><td>참가분야</td><td colspan="3">□ 인식제고 콘텐츠(□ 개인 □ 팀명:)
□ 학습 콘텐츠(□ 개인 □ 팀명:)</td></tr>
<tr><td>참가부문</td><td colspan="3">□ 초·중·고 □ 성인·군장병 □ 교사</td></tr>
<tr><td rowspan="3">신청자</td><td>성 명</td><td></td><td>학교명(학년)</td><td>해당자만 기재</td></tr>
<tr><td>전화번호</td><td></td><td>휴대폰</td><td></td></tr>
<tr><td>이메일</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">보호자</td><td>성 명</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>휴대폰</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>이의
신청
사유</td><td colspan="4">이의신청의 구체적인 이유를 상세히 기재(증빙자료 필수 제출)</td></tr>
</table>

본인은 2024년도 디지털윤리 창작콘텐츠 공모전 결과와 관련하여
위와 같은 이유로 이의를 신청합니다.

2024년 00월 00일

참 가 자 : OOO (인)

한국지능정보사회진흥원 원장 귀하

붙임5 생성형AI 활용 플랫폼 및 세부 프롬프트 제출 양식

*※ 아래 양식을 활용하여 작성 후 **접수시스템에 업로드(분량 자유)***

구분	내용
세부 분야	□ 그림일기 □ 포스터 □ 카드뉴스 □ 웹툰 □ 동영상
생성형 AI 플랫폼명	*※ 생성형 AI 플랫폼명 기재*
세부 프롬프트	*※ 생성형AI에 입력한 프롬프트를 세부적으로 기재*