

제11회 e-ICON 세계대회

- e-ICON 세계대회는 국제협력을 기반으로 국내외 ICT분야의 우수학생들이 글로벌 팀을 이루어 국제사회가 함께 사용할 수 있는 이러닝 콘텐츠를 개발·경진하는 이러닝 분야 올림픽
- 본 대회의 국내외 참가자들은 이러닝 콘텐츠 개발 지식 및 기술 공유, 글로벌 협업을 통한 콘텐츠 개발경험 그리고 글로벌 전문가 피드백 등 다양한 역량개발의 기회를 부여받게 됨

□ 추진 배경

- '09년 11월, 한국 교육부-마이크로소프트 간 민관 협력사업(이러닝브랜드화사업)으로 시작
 - ※ 교사/학생 대상 이러닝 콘텐츠 경진대회 개최
- '11년 한국 주도의 세계수준의 이러닝 브랜드 확보의 일환으로 제 1회 e-ICON 세계대회 이후 매년 대회 개최 추진
- '14년 한국 교육부 단독 사업으로 전환 및 운영하며 지속적으로 참여자 및 규모 확대 중

□ 추진 목적

- (대내적) 국내 교육현장에 국제교육협력 기회 제공
 - 국내 우수 학생들에게 글로벌 리더십 및 꿈과 재능 발현 기회제공
 - 글로벌 협력 및 ICT 역량강화를 원하는 교사·학생 중심 국제교육협력 기회제공
- (대외적) 글로벌 이러닝 리더십 구축 및 우수사례 국제사회 홍보
 - 한국 주도의 이러닝 분야 최고 수준의 세계대회 위상 정립 및 이러닝 세계화 촉진
 - 주요 개발도상국 참가와 협력을 통한 협력국 내 지한파 형성
- (교육적) 이러닝 콘텐츠 개발 분야 인재양성 및 글로벌 역량강화
 - 4차 산업혁명 시대 산업현장의 요구 역량(디지털 리터러시, 협력) 강화

- 국제사회와 교육현장에서 활용 가능한 어플리케이션 개발
- SDGs와 같은 국제현안에 대한 이해도 증진 및 학습의 기회 제공

□ 추진 방향

- 통상 해외 참가자 한국 초청하여 대면 개최하여 왔으나, **코로나19** 해외 상황 악화 및 장기화로 대회에 참여하는 해외 참가자의 입국이 어려울 것으로 예상하여, **대회 전 과정 온라인으로 추진**
- 온라인으로 추진함에 따라 더 많은 국내·외 학생 및 교사의 참여를 유도하고, 대회 참가를 위한 **지원물품 제공 및 협업 플랫폼 지원** 등 온라인 협업과 개발을 위한 최적의 환경 지원이 가능
- 모든 예선대회 참가자들에게 **앱 개발 및 SDGs 관련 교육을 제공**하며, 국내 참가자는 선발과정을 통해 국외 참가팀과 매칭되어 본대회 진출 기회를 획득

□ 대회 개요

- 대회명 : 제11회 e-ICON 세계대회 (The 11th e-ICON World Conest)
- 일시 : 2021년 8월 ~ 9월 중
- 주제 : (국문) 지속가능개발목표(SDG) 달성을 위한 교육용 모바일 앱 개발(예정)
(영문) Educational Mobile App as a Tool to Achieve SDGs“
※ 상세주제는 2월 실시 예정인 1차 운영위원회 의견 수렴에 따라 구체화 예정
- 주최·주관 : 교육부 / 한국교육정보진흥협회
- 후원 : 고려대영재교육원 논의 중
- 시상 : 한국 교육부(1점), 한국교육정보진흥협회(1점) 외 3점(미정)
- 개최형태 : 온라인 대회
- 주요활동 : 글로벌팀(국내 학생2명+해외 학생2명+국내·외 지도교사 각 1명 등)의 교육용 모바일 앱 공동개발, 발표 및 심사 등

구분	세 부 내 용	
예선대회	국 내	<ul style="list-style-type: none"> - 온라인 교육과정 이수(기술교육, 국제현안 등) - 앱 개발 계획서 작성 - 콘텐츠 초기버전 설계 및 개발 - 예선대회 종료 후 개발계획서 제출
	국 외	<ul style="list-style-type: none"> - 필수서류(추천서, 지원서, 개발계획서) 제출 후 예선대회 참가 - 온라인 강의 수강(기술교육, 국제현안 등) - 참가자 국가의 SDGs에 해당하는 문제 발견 및 해결방안 제출
본 대회	- 공동개발계획서 작성, 앱 공동개발 완성, 프레젠테이션 발표	
사후활동	- 발표, 심사, 시상식	

- 예선대회 참가규모: 국내 중고교생 300여 명, 국외 추천 중고교생 40여 명(교사 제외)
- 본 대회 참가규모: 약 20개국 이라닝 분야 우수 중·고교생 및 지도교사 120여명
- 국내 60여명(학생40, 교사20), 국외 60여명(학생40, 교사20)
- 총 20여 개 글로벌 팀 구성 예정(팀 당 국내학생2, 국외학생2, 국내·외 지도교사 각 1명으로 구성)
- 모집 방법 : 온라인 공개 모집 실시
- 지원사항
- 본 대회 진출 학생 : 웹캠 등 온라인 협업 지원물품 제공
- 수상팀 : 태블릿 PC 및 교육용 코딩 교구 등 시상

1) 대회 모집 포스터

<p>2020 e-ICON World Contest 온라인 참가 대회</p> <p>"SDG 6 '깨끗한 물과 위생' 달성을 위한 교육용 모바일 앱개발" 국제대회</p> <p>대회목적</p> <ul style="list-style-type: none"> K-ICT분야 고교생들의 자수성가한 개발 역량 (SDG4) 달성을 위한 이라나 경쟁력 국제화 고교생들 고차원적 ICT 지식 및 기술 역량에 균형적 접근의 장 마련 <p>모집대상</p> <ul style="list-style-type: none"> 국내 고등학교 재학생 중 모바일 앱 개발 기획 및 앱 개발 도구 사용 가능한 자 교육정보교육특기 계획력 및 영어발표역량 갖춘 자 <p>대회기간</p> <ul style="list-style-type: none"> 신청기간: 2020. 7. 28(화) 17:00 까지 심사기간: 2020. 8. 11(수) 17:00 까지 발표: 2020. 8. 11(수) 17:00 <p>대회장소</p> <ul style="list-style-type: none"> 온라인 <p>문의처</p> <ul style="list-style-type: none"> 주최: KIEFA 한국교육프론티어협회 주최: KIEFA 한국교육프론티어협회 	<p>2020 e-ICON World Contest Online Contest</p> <p>International Contest to develop "Educational Mobile App as a Tool to achieve 'Clean Water and Sanitation', SDG 6"</p> <p>PURPOSE</p> <ul style="list-style-type: none"> To develop e-learning App & Content to achieve SDG4 for high school students in the field of ICT To provide an experience and opportunity to share ICT knowledge and technology, and to have global cooperation between overseas and Korean students with teachers <p>ELIGIBILITY</p> <ul style="list-style-type: none"> High school students in each country Ability to develop Mobile Apps, Global project planning skills and Good presentation skills in English <p>REWARDS</p> <ul style="list-style-type: none"> Bluetooth earphones & web cameras for all selected participants including teachers Online platform for all online activities Tablet PC & Educational Drones for winning teams <p>THE LINE</p> <ul style="list-style-type: none"> Application Submission: By 28th July, all documents to organizer (KIEFA) at ndk@kiefanet.or.kr See Concept Note for more information, and application forms enclosed
<p>국문</p>	<p>영문</p>

2) 10회 대회 소개 및 결과물 패키징 앱

<p>구글플레이스토어 업로드 사진</p>	<p>앱 메인 사진</p>	<p>앱 내 목차</p>	<p>10개 팀 결과물 소개</p>

※ 앱 제목: "The 10th e-ICON World Contest"

※ 앱 실행시 국/영문 버전 선택 가능

3) 디지털 브로셔

e-ICON 세계대회 소개	대회 절차	10회 대회 내용	10회 대회 결과

※ 영문 버전 브로셔도 제작 및 배포함

4) 대회 스케치 영상

영상 썸네일

※ 영상제목: The 10th e-ICON World Contest

※ 사업운영기관(KEFA)의 Youtube 채널에 게재됨

붙임2

수상팀 개별 시상식 및 부상수령 사진



1등팀(한국팀) 개별 시상식 사진



1등팀(남아공팀) 개별 시상식 사진



2등팀 및 3등팀(캄보디아) 사진



2등팀(한국팀) 개별 시상식 사진



3등팀(한국팀) 개별 시상식 사진



3등팀(한국팀) 개별 시상식 사진