



보 도 자 료



보도 일시	(인터넷) 2022. 4. 25.(월) 12:00 (지 면) 2022. 4. 26.(화) 초간	배포 일시	2022. 4. 25.(월) 08:30
담당 부서 <총 괄>	평생직업교육국 이러닝과	책임자	과 장 안상훈 (044-203-6428)
		담당자	사무관 제유진 (044-203-6417)

「제12회 이아이콘(e-ICON) 세계대회」 국내 참가자 온라인 공개 모집 - 디지털 역량 강화 교육 및 국제협력 기회 제공 -

주요 내용

- 국내외 중·고등학생 및 교사가 다국적 팀을 이루어 교육용 모바일 앱 개발
- 참가자 모집: 5.20.(금)까지 / 예선대회: 5.23.(월)~7.1.(금)

□ 교육부(부총리 겸 교육부장관 유은혜)와 한국디지털교육협회(회장 이형세)는 국내외 중·고등학생 및 교사가 함께 교육용 앱을 개발하는 국제 경진대회인 ‘제12회 이아이콘(e-ICON*) 세계대회’를 5월 23일(월)부터 9월 초까지 온라인으로 개최하며, 국내 참가자를 5월 20일(금)까지 공개 모집한다.

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

< 주요 일정 >



- 2011년 처음 개최하여 올해 12회를 맞이하는 본 대회는 지난 11년간 아시아, 아프리카, 중남미 등 31개국의 중·고등학생 및 교사 1,033명이 참가하여 국제 교육현장에서 활용 가능한 모바일 앱 총 186개를 개발하였다.
- 이를 통해 국내외 학생들의 디지털 역량을 강화하고, 국제 협업의 기회를 제공함으로써, 디지털 대전환 시대를 위한 미래 인재 양성에 기여하고 있다.

□ 이번 제12회 대회의 참가 대상은 전국 모든 중·고등학생이며, 중등부 · 고등부로 나누어 온라인 공개 모집을 실시한다.

○ 이번 대회의 앱 개발 주제는 국제연합(UN) 지속가능발전목표(SDGs)* 중 3번 주제인 ‘건강과 복지’를 중심으로, 중등부는 ‘청소년(인터넷, 게임, 유튜브 등) 중독 측정 및 해소 방안 관련 앱 개발’, 고등부는 ‘건강과 복지 관련 현상 탐구’이다.

* 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals): UN과 국제사회가 2030년까지 지속가능한 발전을 실현하기 위해 달성해야 하는 17개 주요 목표

○ 이와 함께, 참가자의 다양한 수준과 이해도를 고려하여 맞춤형 온라인 교육 콘텐츠(기초·심화)를 제공한다.

< 제12회 이아이콘(e-ICON) 세계대회 국내 참가자 모집 >

❖ 모집대상: 전국 중고등학생 및 지도교사 (중등부 및 고등부 분리 모집)

❖ 모집방식: 팀별 지원 (팀 구성: 학생 2명 및 교사 1명)

❖ 개최방식: 비대면 대회 (온라인 협업)

* 코로나19 장기화로 인하여, 대회 전 과정 온라인 진행

❖ 지원방법: 대회 누리집을 통해 접수(e-icon.or.kr) ※ 문의전화: 02-722-4904

❖ 지원기한: 2022년 5월 20일(금) 17:00까지

❖ 지원서류: 지원서(국문, 필수), 개인정보 수집·이용 동의서(국문, 필수)

❖ (주최) 교육부 (주관) 한국디지털교육협회 (후원) 고려대 영재교육원, 비상교육

○ 국외 팀은 국내 팀 모집과 별도로 해외(개발도상국) 약 20개국*을 대상으로 각국 교육부의 추천을 받아 선발할 예정이며, 온라인 교육을 수강하고, 앱 개발계획서를 제출하게 된다.

* (국외 초청 대상국) 몽골, 베트남, 필리핀, 캄보디아, 라오스, 인도네시아, 방글라데시, 부탄, 모로코, 우간다, 탄자니아, 남아프리카공화국, 르완다, 과테말라, 콜롬비아, 파라과이, 온두라스, 몰도바, 우즈베키스탄, 페루 등

□ 코로나19 확산 방지를 위해 올해 대회도 지난해에 이어 전 과정을 온라인으로 진행한다.

○ 서류를 제출한 모든 참가자는 예선대회 기간(5.23.~7.1.)에 대회 주제 및 앱 개발 소프트웨어(SW) 관련 교육을 받게 되며, 특히 가상현실을 체험할 수 있는 다양한 디지털 기반 서비스가 제공될 예정이다.

○ 예선대회 종료 후 각 지원팀이 제출한 팀 개발 계획서 등을 토대로 7월 중 본선대회 참가팀이 결정되며, 본선대회에 진출한 국내 팀은 국외 팀과 다국적 팀을 구성*하여, 본선대회 기간(8.1.~8.26.) 동안 교육용 모바일 앱을 공동으로 기획·개발한다.

* 국내 팀의 개발 계획서를 토대로 국외 팀의 주제·개발도구 등에 대한 선호도 등을 고려하여 구성

○ 한편, 본선대회에 진출한 국내외 학생 간 원활한 의사소통과 앱 개발을 위하여 언어·기술에 대한 전문 지도(멘토링)와 온라인 협업 물품을 제공할 예정이다.

□ 최종 심사는 다국적 팀의 발표와 앱 시연 등을 통해 이루어지며, 최종 1등을 수상한 중등부·고등부 각 팀에게는 교육부장관상과 개별 태블릿 등의 부상을 수여할 예정이다.

※ 대회 결과물은 구글 플레이스토어 앱(The e-ICON World Contest)에 등록 예정

○ 정병익 교육부 평생직업교육국장은 “이아이콘 세계대회는 학생들이 국제적 협업을 통해 디지털 역량을 키우는 좋은 기회가 될 것이며, 세계 청소년들이 미래 인재로 성장하도록 돕는 국제 대회로 꾸준히 육성해 나가겠다.”라고 말했다.

- 【붙임】 1. 제12회 e-ICON 세계대회 포스터
 2. 국내 참가자 모집 공고문
 3. 예선대회 교육 내용
 4. e-ICON 세계대회 개최 실적

담당 부서 <총괄>	평생직업교육국 이러닝과	책임자	과 장	안상훈 (044-203-6428)
		담당자	사무관	제유진 (044-203-6417)
수행 기관	한국디지털교육협회 글로벌협력팀	책임자	사무국장	정보성 (02-720-7575)
		담당자	책임연구원	남궁설 (02-722-4904)





e-ICON 세계대회란?

ODA 무상원조 사업으로, 개발도상국 학생 및 교사와 국내 학생 및 교사가
글로벌 팀을 이루어 앱을 개발하고 경진하는 대회

<p>주제 SDG3 “건강과 복지”달성을 위한 앱 개발 * 지속가능개발 목표(SDGs) : UN과 국제 사회가 2030년까지 지속가능한 발전 실현을 위해 달성해야 하는 17가지 목표</p>	<p>지원기간 4.26(화) ~ 5.20(금) 17:00까지</p>										
<p>개최방식 비대면 (온라인 협업)</p>	<p>대회일정</p> <table border="1"> <tr> <td>~ 5.20(금)</td> <td>공개모집 공고</td> </tr> <tr> <td>5.23(월) ~ 7.1(금)</td> <td>예선대회 *온라인교육</td> </tr> <tr> <td>7. 4(월) ~ 7.15(월)</td> <td>선발심사 및 팀매칭</td> </tr> <tr> <td>8. 1(월) ~ 8.26(금)</td> <td>본선대회 *온라인협업</td> </tr> <tr> <td>9월 중</td> <td>최종심사 및 시상식</td> </tr> </table> <p>※ 상세일정은 추후 변동가능</p>	~ 5.20(금)	공개모집 공고	5.23(월) ~ 7.1(금)	예선대회 *온라인교육	7. 4(월) ~ 7.15(월)	선발심사 및 팀매칭	8. 1(월) ~ 8.26(금)	본선대회 *온라인협업	9월 중	최종심사 및 시상식
~ 5.20(금)	공개모집 공고										
5.23(월) ~ 7.1(금)	예선대회 *온라인교육										
7. 4(월) ~ 7.15(월)	선발심사 및 팀매칭										
8. 1(월) ~ 8.26(금)	본선대회 *온라인협업										
9월 중	최종심사 및 시상식										
<p>모집대상 모바일앱 기획·개발에 도전하고자하는 전국 중·고등학생 및 교사 누구나 ※ 팀 지원 원칙: 1개 팀당 학생 2명 및 지도교사 1명으로 구성</p>	<p>인센티브 및 부상</p> <p>예선 지원팀 (모든 지원자 대상) SW 및 대회주제(SDGs) 관련 무료 온라인 교육 및 소정의 깜짝 기념품</p> <p>본선 진출팀 언어·기술 멘토링 및 온라인 협업물품 지원</p> <p>최종 수상팀 1등 : 교육부 장관상 및 부상 태블릿 PC 등 2~3등 : 상장 및 다양한 부상</p>										
<p>모집분야 중등부 및 고등부</p>											
<p>서류제출 제출서류(지원서) e-ICON 세계대회 사이트 내 지원접수(e-icon.or.kr) ※ 대회 세부 내용 참가요강 및 참가자 제출서류 참고</p>											

붙임 2

국내 참가자 모집 공고문

SW와 SDGs에 대해 배우고 국제 협력을 통해 앱 개발·경진하고자 하는 전국의 중·고등학생 및 지도교사를 제12회 e-ICON 세계대회 참가자로 모집합니다.

- 대회명** : 제12회 e-ICON* 세계대회(The 12th e-ICON World Contest)
* e-ICON: e-learning International Contest of Outstanding New ages
- 대회목적** : 국내외 학생들의 지속가능한개발목표(SDGs) 달성을 위한 앱 개발 및 국제 협업의 장 마련
* 지속가능한개발목표(SDGs) : UN과 국제사회가 2030년까지 지속가능한 발전 실현을 위해 달성해야 하는 17개의 목표
- 모집대상** : '모바일 앱 기획·개발'과 '국제 개발협력 과제(project)' 참여에 관심 있는 전국의 모든 중·고등학생 및 지도교사
※팀별 지원 필수 (팀 구성: 학생 2명 및 지도교사 1명)
- 모집분야** : 중등부 및 고등부 ※각 모집분야에서 팀 별 지원 (팀 구성: 학생 2명 및 교사 1명)
- 대회주제** : SDGs 3번 “건강과 복지” 달성을 위한 앱 개발
○ 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
- 개최방식** : 비대면 대회(온라인 협업)
- 대회절차 및 일정** : ※하기 일정 추후 변동 가능

4.26.~5.20.	5.23.~7.1.	7.4.~7.11.	7.12.~7.15.	8.1.~8.26.	9.1.~9.24.
공개모집	예선 ※온라인교육	선발심사	팀 매칭	본선 ※온라인협업	최종심사 및 시상식

※ (예선대회) “학교당 2팀” 이상 지원 가능 / (본선대회) “학교당 1팀” 진출
- 모집기간** : 2022. 4. 26.(화) ~ 5. 20.(금) 17:00 까지
- 서류제출 및 문의처** : e-ICON 세계대회 누리집(e-icon.or.kr) '참가신청' 통해 접수
○ 문의처: 한국디지털교육협회 남궁설 책임연구원
- (email) eicon.kefa@gmail.com / (Tel) 02-722-4904
- 참가특전**
 - (예선 지원팀) 모든 예선 지원자 대상 SW 및 대회주제(SDGs) 관련 맞춤형 (기초·심화) 무료 온라인 교육 혜택 및 소정의 기념품 지원
 - (본선 진출팀) 언어·기술 멘토링 및 온라인 협업물품 지원
 - (최종 수상팀) 모집분야별(중등부, 고등부) 각각 1등 교육부장관상 및 태블릿 PC / 2~3등 상장 및 다양한 부상 수여

□ 기초 교육 내용(중등부)

○ 주제 : SDGs 3번 '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)

○ 주제 : SDGs 3번 '건강과 복지' 관련 현상 탐구

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

붙임 4

e-ICON 세계대회 개최 실적

□ 연도별 개발 앱 현황(11~21) : 총 186개

연도	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	총 앱수
앱 수	28	20	13	9	12	16	19	20	21	10	18	186

□ 연도별 참가자 현황(11~21) : 31개국 1,033명 참여

회차 국가	제1회		제2회		제3회		제4회		제5회		제6회		제7회		제8회		제9회		제10회		제11회		합계
	교사	기업가	교사	학생	교사	학생	교사	학생	교사	학생	교사	학생	교사	학생	교사	학생	교사	학생	교사	학생	교사	학생	
한국	43	28	10	40	13	26	9	18	12	24	17	34	19	38	5	30	21	42	10	20	18	36	513
말레이시아	3	2	1	2	1	6	1	2	2	4	3	6	2	4	1	2	3	6	1	2	1	2	57
미국	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	5	30	2	4	-	-	-	-	44
태국	3	2	2	6	1	4	1	2	-	-	2	4	2	4	1	2	2	6	1	2	-	-	47
일본	-	-	-	4	-	2	1	2	2	8	2	6	2	4	1	2	-	-	-	-	-	-	36
필리핀	2	2	-	4	1	2	1	2	2	4	2	4	2	4	-	-	1	2	1	2	1	2	41
중국	4	2	-	4	1	2	1	2	4	8	2	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	34
베트남	3	2	-	4	1	2	1	2	-	-	2	4	2	4	1	2	1	2	1	2	-	-	36
대만	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	4	1	2	3	6	-	-	-	-	23
인도네시아	3	2	1	6	-	-	1	2	-	-	-	-	1	2	1	2	-	2	-	-	-	-	23
캄보디아	3	2	-	4	-	4	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	4	3	6	3	6	38
러시아	7	4	-	4	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	18
멕시코	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	1	2	-	-	-	-	-	-	11
싱가폴	4	2	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9
페루	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9
남아공	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	1	2	2	4	3	6	21
몽골	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	-	-	1	2	-	-	-	-	6
브루나이	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
호주	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	1	2	-	-	-	-	6
콜롬비아	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	6	13
뉴질랜드	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	3
모로코	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	1	2	6
스페인	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	3
이집트	-	-	-	-	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3
영국	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	3
우즈벡	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	1	2	1	2	1	9
방글라데시	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3
부탄	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3
몰도바	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3
르완다	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3
탄자니아	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	3
합계	89	56	14	82	20	52	18	35	22	48	31	64	38	76	20	80	38	82	20	40	36	72	1,033

□ 최근 3년간 대회 수상작

회차	수상	국가·지역명	학교명	앱이름	앱개발 주제
9회 (19년)	1등	말레이시아-서울	특바촉고등학교-미림여자정보마이스터고등학교	PTL (Play with Three Languages)	한국어, 영어, 아랍어 학습 앱
	2등	캄보디아-부산	Liger Leadership Academy-부산일과학고등학교	Beyond Limits	장애에 대한 인식 개선 유도 앱
		필리핀-인천	Quezon City Science High School-인천남고등학교	SignAR	AR 기술을 활용한 수화 학습 앱
	3등	미국-경북	Thomas Jefferson High School for Science&Technology-경북기계공업고등학교	BizCity	경영과 생산, 환경보호 간 연관성에 대한 이해증진 게임 앱
		말레이시아-대구	KV KualaKrai_Kelantan-동문고등학교	NURI	한국어, 영어, 말레이시아어 어휘 학습 앱
	태국-서울	MWIT-선린인터넷고등학교	Wired Wave	교외 커리큘럼을 활용한 자기주도적 학습앱	
10회 (20년)	1등	남아공-인천	Crawford College Pretoria-인하사대부속고등학교	Purifier	깨끗한 식수에 대한 중요성과 물 정화 교육을 위한 플래시 게임 앱
	2등	캄보디아-서울	Hun Sen Kampong Cham HS-미림여자정보과학고등학교	Cleaning Water Adventure Quiz	수질오염에 대한 해결책과 위생관념 인식개선 퀴즈 게임 앱
	3등	베트남-서울	High Schol for Gifted Students-선린인터넷고등학교	Breath of Water	물에 대한 접근성이 낮은 개도국의 일상을 시뮬레이션하고 미션을 수행하는 앱
		태국-서울	Wattano Thai Payap School Chiangmai-선덕고등학교	Track your Water	사막화와 물 부족의 연관성에 대한 이해증진 및 정보 제공 앱
	캄보디아-경기	E2STEM-광동고등학교	Medic Kit	마스크 및 손 소독제 등 위생용품의 정부 인증 및 마스크 판매처, 손 소독제에 대한 정보 제공 앱	
11회 (21년)	1등	남아공-경기	Crawford College Pretoria-청심국제중학교	123 Forest	탄소발자국계산기와 기후행동게임, 나무심기 등으로 구성, 탄소 배출에 대한 심각성과 해결책을 제안하는 앱
	2등	캄보디아-서울	E2STEM-문정중학교	Change!	퀴즈, 챗봇, 커뮤니티, 시뮬레이션을 통해 지구를 살릴 수 있는 환경친화적인 습관을 길러주는 앱
	3등	남아공-인천	Crawford College Pretoria-인하사대부속고등학교	DIY Energy	일상생활의 다양한 아이템을 결합하여 문제를 해결하는 게임을 통해 에너지에 더 잘 접근할 수 있도록 돕는 앱
		말레이시아-충북	SMK KUBANG KERIAN - 양청고등학교	Earth Guardian	캐릭터의 이동을 통해 기후·환경 퀘스트를 달성하는 게임 앱