

---

# 2023년 대한민국 SW교육 페스티벌 행사 안내자료

---

2023. 10. 20.



한국과학창의재단  
Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity



## 목 차



I. 행사개요 .....	3
II. 주요프로그램 구성 .....	7
1. 통합 개막식 .....	7
2. 미디어 아트홀(디지털 광장) .....	8
3. 전시·체험관 .....	10
4. 메인무대 프로그램 .....	19
5. 소무대 프로그램 .....	21
6. 부대행사 .....	24
【붙임1】 메타버스 전시 콘텐츠 .....	30
【붙임2】 온라인 코딩파티 체험 콘텐츠 .....	33

# I

## 행사 개요

- SW교육에 대한 이해 증진과 사회 전반 SW교육 활성화 붐 조성을 위해 지난 '15년부터 **다양한 SW교육 체험 기회를 제공하는 「SW교육 페스티벌」** 개최
- 국내·외 SW교육 다양한 계층·주체가 참석하는 **국내 최대 규모 행사**로 성장

### □ 행사 개요

- (일시) '23. 11. 3.(금)~11. 4.(토) 10:00~17:00 \*개막식: 11.3.(금) 14:00~15:00  
※ 메타버스 플랫폼(ZEP)을 통해 온라인 페스티벌 6일간(11.3.~11.8.) 동시 진행
- (장소) 킨텍스 제2전시장 10홀 A,B (경기도 고양시 소재)
- (주최) 과학기술정보통신부·교육부
- (주관) 한국과학창의재단, (공동) 정보통신기획평가원, SW중심대학협의회
- (후원) 총 14개 기관 (가나다 순)

- (주)골프존뉴딘홀딩스, (주)구름, 대구교육대학교, 레고에듀케이션, (주)원앤에듀테인먼트, (주)로보라이즌, (주)멋쟁이사자처럼, (주)엠트리, 직관적코딩, 플레이코딩(유), 한국교육방송공사, 한국마이크로소프트(유), (주)한즈온테크놀로지, 헤아림(주)

- (참가자) 학생, 학부모 등 SW교육에 관심 있는 누구나(5만여명 예상)
- (슬로건) 'SW로 연결되는 우리, AI로 만나는 미래'

⇒ SW교육을 통해 서로와 세상이 연결되고, AI를 기반으로 변화되고 확장되는 새로운 미래를 만나게 됨을 의미

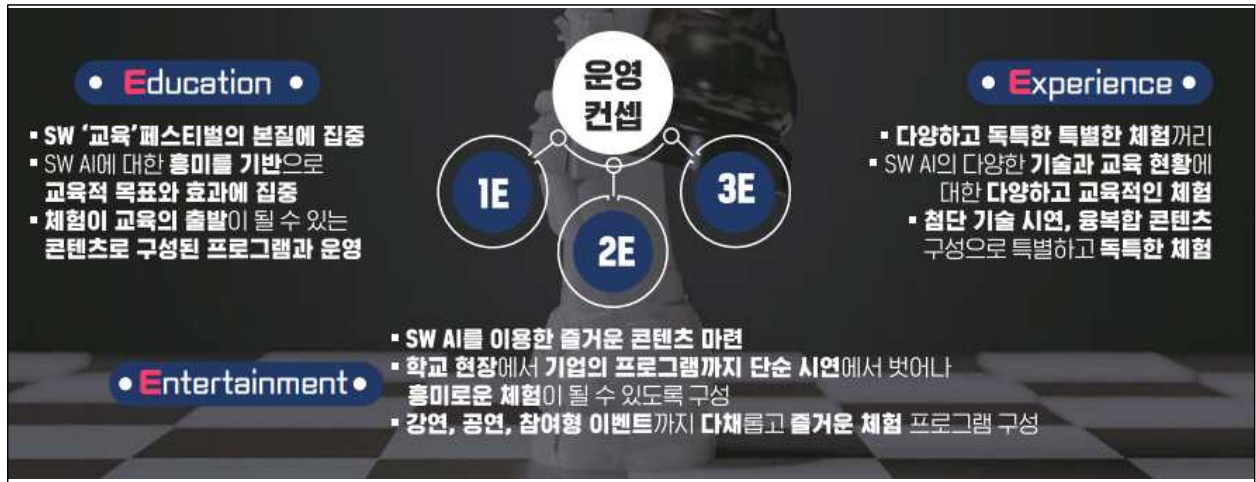
### <개최방향>

- ① (삶의 변화) 생성AI, 빅데이터 등 빠르게 변화하고 있는 산업시장과 사회적 환경에 대비하기 위한 SW교육 페스티벌
- ② (문화의 변화) 디지털 기술의 영향과 MZ세대의 주류화로 관람객이 직접 참여하고 발굴하는 새로운 형식의 SW교육 페스티벌
- ③ (공간의 변화) 코로나19로 인한 원격교육 인프라 확충의 가속화, 초실감 체험형 몰입형 학습 등을 체험할 수 있는 SW교육 페스티벌

- (프로그램) 학생·학부모·교사·기업관계자·연구자 등 다양한 주체가 즐길 수 있는 참여형 프로그램 구성·운영
  - (전시·체험) 주체별(기관기업·학교 등) 우수 사례 전시 및 체험 프로그램 운영
  - (부대행사) SWAI 전문가 특강, 학술행사, 연합 해커톤 등

## □ 행사장 구성

- (공간 컨셉) 교육(Education), 체험(Experience), 재미(Entertainment) 요소를 행사장 곳곳에 배치한 '3E' 운영 컨셉을 기반으로 공간 구성



- (세부 구성)

공간컨셉	세부테마	Zone	내용	항목	공간(수)
Experience	Connect [연결]	무대	· 개막식, 강·공연, 발표대회 등	메인무대	1
		정책존	· 과기정통부, 창의재단의 주요 사업성과 홍보	소무대	1
		랜드마크존	· 디지털 기반 복합 문화공간 전시·체험	홍보관	3
	Technology [기술]	SWAI혁신존	· 국내 대표 IT기업의 SWAI교육 프로그램 및 제품 전시·체험	디지털 광장	1
				미디어 아트월	1
Education	Learning [학습]	SW스쿨존	· 학교 현장의 SWAI 교육 성과 전시·체험	A교육선호교	24
				· 유관(공공)기관 SWAI교육 콘텐츠 전시·체험	대학등
		디지털 새싹존	· 디지털 새싹 캠프 홍보·전시	유관기관	4
	Growth [성장]	미래기술체험존	· 에듀테크 스타트업 기업 프로그램 및 제품 전시·체험	홍보관	1
				체험관	10
Entertainment	Play [놀이]	팝업존	· SWAI 문화·기술 전시·체험	특별관	4
		이벤트존	· 디지털 네이티브를 위한 체험 마케팅 전시	인생네컷 360스튜디오	2
<b>총합</b>					106





# 부스배치도(최종)

- 부스 : 총 102개 (독립부스 : 25개, 기본부스 : 77개)
- 참여기관 : 총 116개 기관 (기업 79개, 학교 23개, 대학 10개, 공공기관: 4개)

## 2023 [서울] 드디어 교육 페스티벌 부스배치도

**휴게존**

**메인무대**

**디지털 새벽 이벤트존**

**경기도입학 센터본대실**

**특별좌회고등학교 SWAI교육관**

**디지털 새벽 출보존**

**정복존**

**디지털광장**

**SW-시 놀이터**

**360도 스튜디오**

**인생네트**

### E 미래기술체험존

NO.	기업명	주요내용
E-01	(주)에이티	엔지니어링에 특화된 VR/AR 시뮬레이션 및 VR로 체험할 교육
E-02	에이티비	에이티비를 활용한 디지털 교육
E-03	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-04	비즈넷	비즈넷을 활용한 스마트 교육용 솔루션
E-05	그라운드스튜디오	스튜디오를 활용한 VR/AR 교육
E-06	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-07	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-08	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-09	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-10	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-11	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-12	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-13	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-14	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-15	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-16	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-17	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-18	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-19	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-20	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-21	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-22	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-23	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-24	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-25	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-26	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-27	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-28	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-29	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-30	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-31	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-32	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-33	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-34	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-35	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-36	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-37	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-38	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
E-39	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션

### T SW-시 혁신존

NO.	기업명	주요내용
T-01	지카지카 (ZIKAZI)	지카지카의 교육 및 체험 VR / VR을 활용한 교육용 VR
T-02	코로니소프트	코로니소프트의 VR/AR 교육용 솔루션
T-03	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
T-04	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
T-05	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
T-06	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
T-07	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
T-08	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
T-09	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
T-10	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
T-11	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
T-12	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
T-13	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
T-14	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
T-15	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션

### D 디지털 새싹존

NO.	기업명	주요내용
D-01	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
D-02	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
D-03	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
D-04	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
D-05	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
D-06	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
D-07	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
D-08	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
D-09	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
D-10	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션

### P 팝업존

NO.	기업명	주요내용
P-01	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
P-02	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
P-03	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
P-04	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션

### P 이벤트존

NO.	기업명	주요내용
P-01	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
P-02	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
P-03	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
P-04	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션

### S SW스쿨존

NO.	기업명	주요내용
S-01	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-02	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-03	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-04	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-05	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-06	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-07	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-08	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-09	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-10	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-11	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-12	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-13	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-14	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-15	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-16	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-17	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-18	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-19	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-20	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-21	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-22	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-23	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-24	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-25	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-26	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-27	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션
S-28	에이티비소프트	에이티비 소프트웨어 솔루션

- 6 -

## 1 통합 개막식

- 과학기술정보통신부는 디지털 혁신문화 정착과 100만 디지털 인재부국 실현이라는 국가적 목표를 달성하기 위한 민관협력 개방형 협의체 '디지털 인재 얼라이언스'를 운영중에 있음
- 이에따라, 올해 SW교육 페스티벌 개막식은 디지털 인재 얼라이언스의 성공적 안착과 활성화를 위해 정보통신기획평가원, SW중심대학협의회의 SW인재 페스티벌과 협업하여 <2023년 대한민국 디지털 인재 페스티벌> 통합 개막식으로 운영

## □ 행사개요

- (일시/장소) '23. 11. 3.(금) 14:00~15:00 / 킨텍스 제2전시장 10홀 메인무대
- (세부일정)


\* 사회 : 유희종(남), 강주리(여) 아나운서

구분		진행 순서	주요 내용
14:02~14:07	5'	· 개막 퍼포먼스	· Chat GPT 활용 AI 드로잉 퍼포먼스
14:07~14:09	2'	· 개회 및 국민의례	· 사회자 개회선언 · 국민의례
14:09~14:10	1'	· 내빈 소개	· 내·외 귀빈 소개
14:10~14:13	3'	· 개회사	· 한국과학창의재단
14:13~14:16	3'	· 격려사	· 과학기술정보통신부
14:16~14:19	3'	· 환영사	· 교육부
14:19~14:22	3'	· 축사	· 정보통신기획평가원
14:22~14:24	2'	· 축하영상 상영	· 주요 인사, 국민들이 보내는 축하 메시지
14:24~14:26	2'	· 주제영상 상영	· 올해 SW·AI 관련 기조 소개
14:26~14:28	2'	· 기념사진 촬영	· 주요내빈 무대 등단 및 촬영 · 사회자 클로징 및 개막식 종료

## 2 미디어 아트월(디지털 광장)

### 1 미디어 아트월 전시(Media Art)

- (전시주제) 'WAVE' (부제 : 새로운 물결)
- (주요내용) 디지털의 시작이자 상징인 점, 시대를 앞서가는 시선이며 연결을 의미하는 선, AI와 협업하는 디지털 대전환 시대를 의미하는 변화의 물결 등을 담은 융·복합 인터랙티브 콘텐츠 제작 및 전시
- (협업작가) 김명국 감독

작가명	사진	주요이력
김명국		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (학력) 1996 홍익대학교 시각디자인학과 졸</li> <li>○ (경력)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2022 구미도량복합문화센터 '메타버스시티' 기획/연출</li> <li>- 2021 국립춘천박물관 실감콘텐츠 '관동팔경' 기획/연출</li> <li>- 2019 순천만 국가 정원 미디어아트쇼 '나이트사파리' 총감독</li> <li>- 2018 평창동계올림픽 미디어아트 총감독</li> </ul> </li> </ul>

- (미디어 아트월 조감도)






미디어 아트월 전면  
(메인영상 및 LED 장치)



미디어 아트월 후면  
(작품 설명 및 작가 소개 전시)

※ 전체규격: 18.2mx4.8m, LED규격: 18mx3.5m

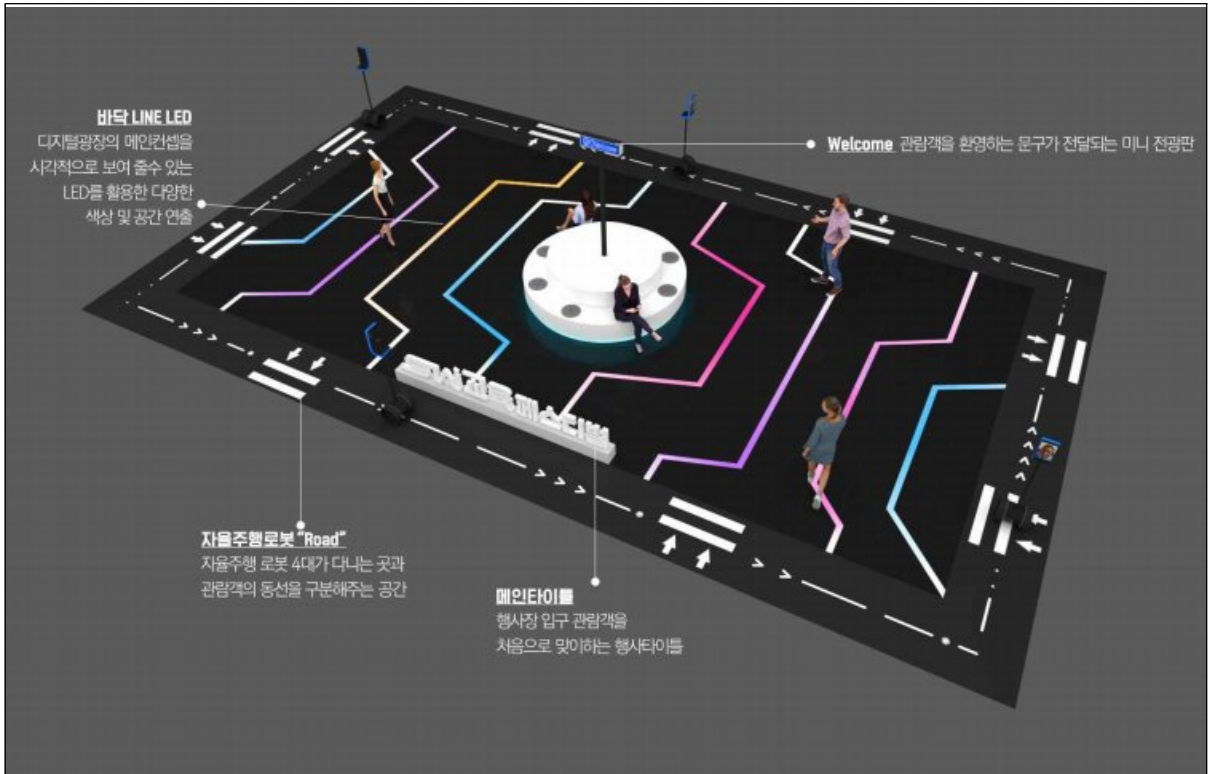
- (영상 시나리오)

SCENE #1	SCENE #2	SCENE #3	SCENE #4
Creation	Evolution	Innovation	Digital Wave
30초	35초	90초	50초
			
생명이 작은점의 태동으로 시작되듯 기술도 작은 빛의 생성으로 발전하고	인간이 신경계를 통해 교감하고 성장하듯 기술 또한 인간과 연결되어 성장하며	디지털 혁신으로 '인간처럼'을 넘어 '인간화가 된 시세상	모든 것이 융합되어 거대한 디지털 물결을 만들고 빛나는 미래가 완성됩니다.



## 2 디지털 광장(AI Square)

- (주요내용) 미래지향적인 디지털 기반 공간과 실시간으로 움직이는 자율주행 이륜 로봇 콘텐츠, 디지털 미디어 아트월의 결합으로 SW와 AI가 가져올 변화를 직·간접적으로 체험할 수 있도록 전시
- (디지털 광장 조감도)



디지털 광장



미디어 아트월 및 디지털 광장 전체

※ 전체면적: 14.4mx8.4m

### 3 전시·체험관

#### 1 연결관(Connect)

- (정책홍보관) 학생·학부모의 SW교육 궁금증 해소, 흥미 유발 등을 위해 정책 추진현황, 성과, 무료 콘텐츠 등을 전시·홍보
- (주요 콘텐츠) SW인재저변확충 세부사업 소개\*, SW정책 무엇이든 물어보세요 부스 등

\* 한눈에 보는 SWAI교육 정책 성과, AI교육 선도학교, 인공지능(AI)교육 교사연구회, 전국 정보(SWAI) 교육 네트워크, SWAI교육 교원 연수, SWAI 에듀톤 대회, SW영재학급 운영, 인문사회 SWAI융합 학술활동 지원, 온라인 코딩파티, SWAI교육 공모전, SW교육 페스티벌, SW중심사회포털 등



SWAI 정책관

- (SWAI 놀이터) SWAI 관련 정책을 소개하고 직접 시연하는 체험 놀이터형 홍보관 구성을 통해 우수한 SWAI 성과 전시
- (참여기업) Code.org, 로지브라더스, (주)엘리스그룹, 한국교육방송공사, 한국비버정보교육연합, (주)브랜치앤바운드, 하이코드주식회사, (주)마로마브, (주)키워드랩 등 9개 기관
- (체험 콘텐츠) 온라인 코딩파티 시즌 2 연계 오프라인 코딩 체험, 창의융합형 정보교육실 목업(Mockup) 구현, 디지털 인정교과서\* 전시
- \* 인공지능 교육의 표준 모형을 효과적으로 보여줄 수 있는 2015개정 교육과정 (정보) 교과서 7종 전시

학교급	인정번호	도서코드	과목명	개정구분
중학	15-충남-62-중교-18-001	11941	문제 해결과 프로그래밍	2015개정
	15-서울-62-중교-21-001	72371	인공지능과 미래사회	2015개정
고교	15-서울-63-고교-20-003	76204	인공지능과 미래사회	2015개정
	15-광주-63-고교-20-001	76205	정보과제연구	2015개정
	15-부산-63-고교-20-001	76212	사물인터넷	2015개정
	15-대구-63-고교-21-001	76213	데이터과학과 머신러닝	2015개정
	15-광주-63-고교-21-002-자	76222	수리와 인공지능	2015개정



SWAI 놀이터

- (특성화고 SWAI교육관) 디지털 신산업 분야를 선도할 산업수요 맞춤형 실무인재 조기 양성을 위한 특성화고등학교의 SW·AI 교육 실제 운영사례 공유 및 성과확산
  - (참여학교) 선린인터넷고등학교, 성일정보산업고등학교 등 2개 학교
  - (주요 콘텐츠) 특성화고 학생들이 직접 개발한 2D, 3D, VR, 모바일 앱과 웹 서비스, 게임 등 소프트웨어 직접 체험



특성화고 SWAI교육관-우리가 꿈꾸는 SW

## ② 기술관(Technology)

- (국내·외 (대)기업) 국내 IT대기업, 스타트업 등에서 운영하고 있는 SW교육 관련 콘텐츠 전시·체험 프로그램 운영

- (주요 콘텐츠) 한국마이크로소프트, 한국교육방송공사 등 18개 기업

연번	기업명	내용
1	직관적코딩	- 직관적코딩 교사 및 학부모 연수 - 콘텐츠 체험 스탬프 투어
2	로보라이즌	- 오픈플랫폼 로봇 G큐브 활용 4종 로봇 AI.SW 체험
3	렌졸리에듀테인먼트	- 엠타이니와 함께 하는 기초코딩 - 뉴런/메이킹 메이커 레이저박스
4	플레이코딩(유)	- 6축로봇 탑재 메이커버스 체험 - 무선전기자동차 레이싱 체험
5	주식회사 엠트리	- XR-메타버스 콘텐츠 - XR로 즐기는 뉴 스포츠
6	(주)구름 (카카오 협업)	- SW와 AI가 도입된 미래 구름 학교 체험
7	한국교육방송공사	- EBS 아테네 학당, 디지털 세상을 살아가는 지혜를 나누는 공간
8	한국마이크로소프트 (삼성전자 등 4개사 협업)	- 마이크로소프트의 최신 AI기술이 적용된 학습도구 체험
9	(주)핸즈온테크놀로지 (레고에듀케이션 협업)	- SW와 AI교육을 하나로, 레고에듀게이션은 핸즈온테크놀로지
10	헤아림	- 1인용 경주차량 전시 및 회사소개
11	멋쟁이사자처럼	- 멋쟁이사자처럼 방탈출 게임
12	골프존뉴딘홀딩스	- 스포츠테크를 기반으로 한 SW 및 AI 교육
13	레고A·자율주행코딩경진대회 (주)핸즈온테크놀로지 협업)	- 초중고 학생 대상 레고키트 활용 자율주행 코딩 경진대회 진행

- (교육기관) 대학, 학교 등에서 운영하고 있는 SW교육 관련 콘텐츠 전시·체험 프로그램 운영

- (주요 콘텐츠) 경기도 연합 해커톤 대회 주관학교, 대구교육대학교 등 6개 기관

연번	기업명	내용
1	경기도 연합 해커톤 대회 (크라프트톤, JA KOREA 협업)	- 고양 중등 AI/SW 창의 융합 해커톤 (일산 대진고, 고양 국제고, 백마고)
2	대구교육대학교	- SW와 AI로 해결하는 SDGs

### 3 학습관(Learning)

○ (초·중·고교) 학교 현장의 우수 SWAI 교육 사례 기반 전시·체험 프로그램 운영

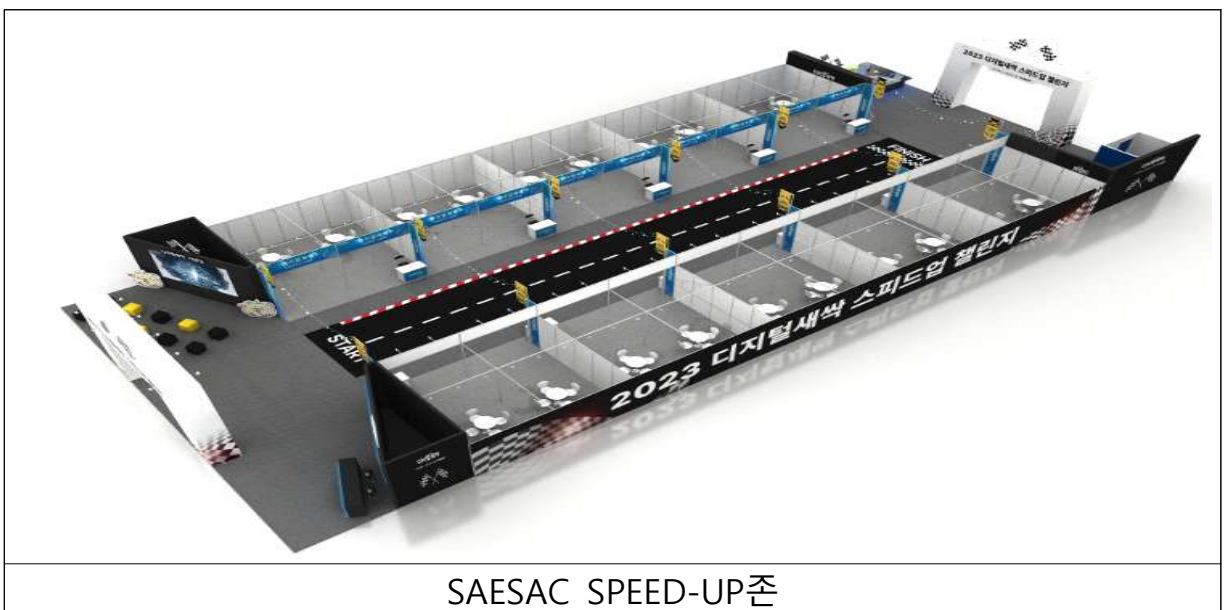
- (주요 콘텐츠) AI교육 선도학교, 자율형 사립고 등 총 19개 학교

연번	기업명	내용
1	함평영화학교	- 발달장애인 AI연계 직무교육: 데이터 라벨링
2	중앙대학교사범대학 부속초등학교	- AI 감성 로봇과 함께하는 감사교육
3	천안쌍용중학교	- 인공지능과 가위바위보 - 인공지능 타로점
4	Saint Johnsbury Academy Jeju	- 메타버스를 활용한 봉사활동 소개 및 체험
5	동원고등학교	- 우리 몸의 생체신호(심장소리, 심전도, 뇌파) 분석
6	대구계성고등학교	- 메디컬암 현장체험활동-생명을 살리는 AI 메디컬 암
7	경남고전초등학교	- 너도 할 수 있어! AI 아티스트 - 이미지 생성형 인공지능(스테이블 디퓨전)
8	음성고등학교	- 로봇 그리고 인공지능 - 고등학생 학습 결과물 전시
9	독산고등학교	- 인공지능을 적용한 스마트 팩토리 등 제작 작품 전시 및 체험
10	익산가온초등학교	- 머신러닝으로 자율주행을 위한 인공지능 모델 만들기
11	성안고등학교	- 편편한 피지컬 컴퓨팅과 인공지능 융합
12	전의중학교_A	- 도래하는 PVR(파노라마 가상현실) 시대
13	전의중학교_B	- 학습도 AR(증강현실)과 MR(혼합현실)로
14	전주전일고등학교	- 빛과 물질의 이중성 소개 - 마이크로 비트 프로그래밍 체험
15	하계중학교	- 수학으로 여는 SWAI
16	목포덕인중학교	- 인공지능과 SW의 다양한 체험활동
17	광주중앙고등학교	- 워드캔버스
18	청원고등학교	- 유니티 및 파이게임을 활용한 게임체험 - 스마트 모빌리티 카를 활용한 자율주행
19	경성전자고등학교	- Let's Make it: 지속가능한 발전을 위한 인간 중심의 SWAI 교육



- (디지털새싹캠프) SW교육페스티벌 연계를 통한 디지털새싹 사업 소개, 참여기관 홍보 및 우수 프로그램 체험기회를 통한 인지도 제고
  - (주요 콘텐츠) 디지털새싹 사업 홍보, 이벤트 및 전시 프로그램, 각 운영기관 체험 프로그램 운영

연번	기업명	내용
1	우송대학교	- 마이크로소프트 아케이드 게임코딩 - 나도 게임 개발자
2	한국항공대학교	- 나의 표정과 감정을 소리로 표현해주는 애니멀 코딩 키링 만들기
3	울산대학교	- 아두이노: 엔트리 AI 봉수(봉화) 만들기
4	전남대학교	- 나만의 얼굴인식 AI로봇 - AI서빙로봇 코딩탐험대
5	서큘러스	- 휴머노이드 AI로봇으로 나만의 반려로봇 만들기
6	어썸스쿨	- 앱 인벤터로 만드는 앱서비스
7	(주)디모아	- 생성형 AI로 문제해결하 - AI피지컬 컴퓨팅으로문제해결하기
8	테크빌교육	- 꼬물꼬물 코딩하기 - 레벨 업! 엔트리.파이썬
9	이티에듀	- 구호물품을 배달하는 코딩드론 - 핑퐁 로봇 전기자동차 주행하기
10	조은에듀테크	- 드론! 코딩을 통한 내 맘대로 비행 - 이미지와 음성을 이용한 인공지능 분류 모델 체험





- (대학) 대학에서 운영하고있는 SW교육 관련 콘텐츠 전시·체험 프로그램 운영
  - (주요 콘텐츠) 서울교육대학교, 성균관대학교 등 5개 대학

연번	기업명	내용
1	성균관대학교	- ifland를 활용한 메타버스 전시회
2	서울교육대학교	- 피지컬 컴퓨팅으로 문제를 해결해요!
3	중앙대학교	- 인공지능을 이용한 눈꺼풀 모양 측정
4	제주한라대학교	- 미래를 달리는 디지털 카 슈팅! 코딩
5	경인교육대학교	- 2022 개정 교육과정 초등 4학년 정보 교과서 전시 및 언플러그드 교육 연계 AI 로봇 체험

- (공공기관) 중앙부처 산하 기관에서 운영하고 있는 SW교육 관련 콘텐츠 전시·체험 프로그램 운영
  - (주요 콘텐츠) 한국여성과학기술인육성재단, 한국소프트웨어저작권협회 등 4개 기관

연번	기업명	내용
1	한국소프트웨어저작권협회	- SW저작권, SW정품 사용 주제 관련 체험
2	한국여성과학기술인육성재단	- AISW 체험 프로그램
3	한국과학창의재단	- AI교육과정 우수사례 전시회
4	한국비버정보연합	- 모두의 코딩학교 BIKO

#### ④ 성장관(Growth)

- (에듀테크기업) 에듀테크 기업의 SW교육 교구재 전시 및 실제 초·중·고등학교의 SW수업 체험 프로그램 운영
  - (주요 콘텐츠) 생성형 AI 이미지 메이킹, AI자율주행 로봇 코딩 체험 등 39개 에듀테크 기업 콘텐츠 전시

연번	기업명	내용
1	(주)메이티	- 미니스마트팜에 적용된 IoT와 AI를 활용한 유초등 창의융합 교육
2	앤하이브	- 아이디어를 실험하는 디지털 랩

연번	기업명	내용
3	(주)엠에이치소프트	- 실시간 양방향 스마트 수업지원 솔루션
4	뉴로클	- AI를 활용한 자율주행차 주행 프로젝트
5	그린포러스(주)	- 스마트 식물힐링코딩교육
6	(주)로지브라더스	- 함께 떠나요, 코딩의 숲 (코드모스)
7	플랙티컬	- 교육용 프로그래밍 언어(EPL)의 혁신 '콜론버스:온라인 어드벤처' 협동 코딩 게임
8	로보링크	- 교육용 코딩 드론 및 자율주행 자동차 전시
9	(주)모컴테크	- 인공지능 검색 3D VR 과학 콘텐츠 체험
10	(주)피씨엔씨	- AI 기반 온라인 독서 서비스 토평(TOAPING) S/W
11	(주)엠에스코리아	- 멀티터치형 영어콘텐츠
12	(주)와이즈교육	- KT AI 코디니를 활용한 IoT 실습/KT AICE 체험
13	메타에듀시스	- 재난안전/코딩/역사/AI 미래교육 체험
14	(주)러넥스	- 신나는 메타버스 로블록스 코딩
15	(주)케이아이에스	- VRINNO-META - 창의융합 메타버스 교육 플랫폼
16	(주)엠씨미디어솔루션	- XR 솔루션 zSpace 체험 - VR/AR 기반 zSpace 전용 3D 콘텐츠 체험
17	(주)에어패스	- 스포츠/교육/놀이융합 실감콘텐츠 체험을 동시에!
18	창의메이커스클럽	- 생성형 AI와 함께하는 프로필 만들기
19	코딩더하기	- 블루투스 조종 및 자율주행이 가능한 꼬마버스-붕붕! 꼬마버스 조종하기
20	(주)네패스 코코아팍	- "SW코딩에서 인공지능까지, 상상을 현실로"

연번	기업명	내용
21	(주)투비유니콘	- 클래스 엑스퍼티 - 진로 AI 학습 분야 디지털 교육 서비스
22	(주)팀모노리스	- 정보교육 소프트웨어 ai클래스룸 '코들'
23	주식회사 휴몬랩	- 메이커메이트와 함께하는 SW□AI 체험 수업
24	라이프앤사이언스(주)	- AI로 변화하는 미래 직업 체험 수업 - SDGs 달성을 위한 창의 로봇 배틀
25	셈틀아이	- 자동생성 프린트학습지
26	맥스트레이딩	- 유니맷을 활용한 Maker 체험
27	엔닷라이트	- 아이디어를 현실로 만드는 3D 교과 연계 수업 가이드
28	(주)새온	- 알티노(AI자율주행로봇) 코딩 체험
29	코드링크랩	- sw로 실천하는 탄소중립 프로젝트
30	(주) 디캐릭	- AI 실감형 3D블록코딩 교육플랫폼 (*Dcoding XR)
31	이한크리에이티브	- 교육 메타버스 듀잉_메타버스 교육 솔루션
32	주식회사 도로	- 함께 살아가는 지능형 로봇 이야기
33	주식회사 와이즈존	- 코딩 무드등 만들기
34	(주)알엠소프트	- 도전하는 기술, 도약하는 기록
35	(주)에이플러스과학나라	- 고무동력 수레
36	(주)포그	- 실감형 VR 교통안전 체험
37	퓨처 레디	- 게임으로 배우고, 편지로 감동을 전하는 코딩 체험
38	(주)인펜토코리아	- 레고형 조립식 자전거 조립체험
39	플로우	- 협업툴 소프트웨어 체험 (미래엔 어떻게 일할까?)

## 5 놀이관(Play)

- (특별관) 문화기술(CT) 콘텐츠와 디지털 미디어를 직접 체험하고 경험할 수 있는 '22년 문화기술 전람회(경기콘텐츠진흥원 주관)의 우수 작품 유치
- (주요 콘텐츠) 스마트 무용교육 서비스, 자율주행 이륜 로봇 콘텐츠 등 5개 기업

연번	기업명	내용
1	디어아키텍트	- 입체적으로 구현하는 새로운 교구 '루미(Roommy)'의 AR 낱말 카드
2	바바라컴퍼니	- 스마트 무용교육 서비스 'KOOVE'를 활용한 비대면 스마트 체육교육 서비스
3	스튜디오 척	- 버추얼 캐릭터 기반 인터랙티브 미디어 체험 서비스
4	L4BOX	- 55인치 대형 터치 화면 및 전용 펜과 지우개로 교육 놀이 프로그램 제공
5	더블쓰리	- 실시간으로 관람하고 간접 체험 할 수 있는 자율주행 이륜 로봇 콘텐츠

				
AR낱말카드	스마트 무용교육	인터랙티브 미디어 체험	톡톡박스	자율주행 로봇

- (이벤트존) SW교육 페스티벌의 브랜드 아이덴티티를 기반으로, 오락적 요소를 더한 특별한 체험 공간 조성
- (주요 콘텐츠) 인생네컷 체험 부스, SWAI 360 스튜디오

	
인생네컷 부스	로봇촬영 XR 스튜디오

## 4 메인무대

### □ 메인무대 (프로그램 총괄 시간표)

시간	11.03 (금)	11.04 (토)
10:00 ~ 11:00	개막식 리허설	무대 준비
11:00 ~ 12:00		(강연) SW와 인공지능이 바꾸는 미래 (67만 과학 유튜버 '코코보라')
12:30 ~ 13:30		(공연) SWAI 페입랩(Fame Rap)
14:00 ~ 15:00	디지털 인재페스티벌 개막식	(강연) SWAI 인사이트 콜로키움 로봇공학자의 눈으로 본 미래트렌드 변화와 개인의 생존 (로봇공학자 '한재권 박사')
15:15 ~ 16:30	(경연) 도전 SWAI 골든벨 (초등학생 및 중학생 대상)	(경연) 도전 SWAI 골든벨 (고등학생 및 성인 대상)
16:30 ~ 17:00	자율주행 코딩 경진대회 시상	

※ 개막식, 강연, 공연은 유튜브 채널 <SW중심사회>에서 라이브 실시간 송출예정



### ① SWAI 강연

○ (개요) 대중성 있는 과학 유튜버 및 과학자를 초청해 SWAI로 변화하는 미래를 주제로 강연 진행

○ (일자/장소) '23. 11. 4.(토) / 메인무대 및 유튜브 채널(SW중심사회)

※ 오프라인 관람객 행사 사전등록 플랫폼(event-us.kr)을 활용하여 최대 100명 모집

○ (출연진 및 강연 주제)

시간	출연진	강연내용
11:00 ~ 12:00	 코코보라	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제 : SW와 인공지능이 바꾸는 미래</li> <li>- SW와 인공지능의 발달로 인해 실시간으로 변화하는 우리 사회. 기술의 발전으로 다가올 미래는 어떻게 바뀔 것이며, 우리는 어떤 준비를 해야하는지에 대해 강연</li> </ul>
14:00 ~ 15:00	 한재권	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제 : 로봇공학자의 눈으로 본 미래트렌드 변화와 개인의 생존</li> <li>- 로봇과 인공지능 기술이 만들어 낼 인간 사회의 변화, 사회가 변할 때 필연적으로 발생하는 직업의 변화에 대한 강연 (SWAI 인사이트 콜로키움 연계)</li> </ul>

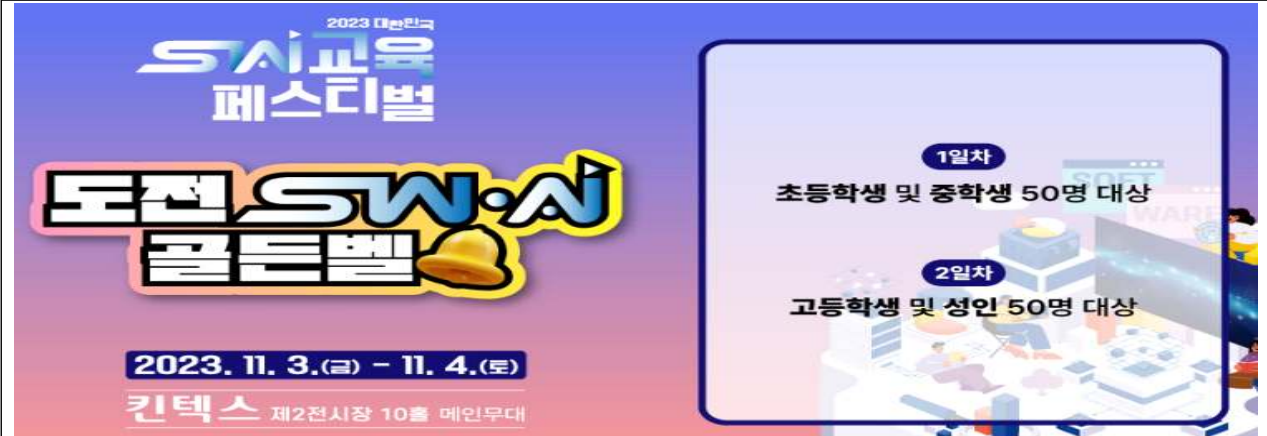
## 2 SWAI 공연

- (개요) '23년 대한민국 과학축제 페임랩 경연 수상자 출연, SW·AI 관련 신규곡 발표 및 수상곡 공연
- (일시/장소) '23. 11. 4.(토) 12:30 ~ 13:30 / 메인무대 및 유튜브 채널(SW중심사회)
- ※ 오프라인 관람객 행사 사전등록 플랫폼(event-us.kr)을 활용하여 최대 100명 모집
- (출연진 및 강연 주제)

연번	출연진	사진	공연내용
1	금쪽이 과학자		- 내꿈은 사이언티스트 (대한민국 과학축제 장려상 수상곡) - 그녀는 코딩 중
2	이재윤, 황승현		- LAB TIME (대한민국 과학축제 우수상 수상곡) - AI Mind
3	정이수		- 별별사람 (대한민국 과학축제 최우수상 수상곡) - 내일

## 3 SWAI 경연

- (개요) 소프트웨어 및 AI 관련 퀴즈로 구성된 골든벨 퀴즈로, 1일차 총 15문제 출제. 2일차 총 20문제를 출제하여 진행
- (일시/장소) '23. 11. 3.~4.(토), 15:15 ~ 16:30 / 메인무대
- ※ SW교육 페스티벌 마이크로페이지(software.kr), 사전등록 플랫폼(event-us.kr), 각종 SNS를 활용하여 온라인 35명, 오프라인 15명 현장 모집(선착순)
- (참가규모) 11. 3.(금) 초·중등 50명, 11. 4.(토) 고교·성인 50명 등 총 100명





## 5

## 소무대

## □ 소무대 (프로그램 총괄 시간표)

시간	11.03 (금)	11.04 (토)
10:00 ~ 11:00	무대준비 및 리허설	디지털새싹 데모데이
11:00 ~ 12:00	실전에 강한 AI 인재 양성을 위한 AI 딥러닝 소프트웨어 소개	
12:00 ~ 13:00	게릴라 이벤트(행사 당일 공개)	
13:00 ~ 14:00	베테랑라운드 게임 발표회	
14:00 ~ 15:00	<b>디지털 인재페스티벌 개막식</b>	경기도 연합 해커톤 대회
15:00 ~ 16:00	예비 교원 역량 강화를 위한 우수 AI교육과정 성과공유회	
16:00 ~ 17:00		

## ① 실전에 강한 AI 인재 양성을 위한 AI 딥러닝 소프트웨어 소개 (뉴로클 주관)

- (개요) AI 딥러닝 모델의 이론부터 실무까지 학습 가능한 플랫폼 AI 교육용 소프트웨어 '뉴로에듀' 소개
- (일시/장소) '23.11.3. 11:00 ~ 11:30 / 소무대
- (주요내용) 이미지 데이터 전처리부터 딥러닝 모델 생성까지를 체험할 수 있는 AI 딥러닝 툴 사용 방법, 체험 강연 등
- (세부일정)

시간	내용	비고
11:00~11:10	'10 주관사 뉴로클 소개	
11:10~11:30	'90 AI 딥러닝 교육용 소프트웨어 뉴로에듀 소개 - 워크플로우와 실제 교육 사례를 중심으로	

## ② 베타그라운드 게임 발표회 (크래프톤 게임사 주관)

- (개요) 게임 제작에 열정을 가진 고등학생들이 크래프톤 현업 개발자와의 멘토링을 통해 직접 제작한 게임 프로그램 발표
- (일시/장소) '23.11.3. 13:00 ~ 13:40 / 소무대
- (주요내용) 베타그라운드 1회 참가팀 중 우수작 선정 4팀의 게임 프로젝트 발표 및 '24년도 베타그라운드 모집 및 운영 안내
  - ※ 경기도 교육청 연합 해커톤 대회와 연계하여 오프닝 세션에 소개 예정
- (세부 일정)

시간	내용	비고
13:00~13:03	'3 베타그라운드 소개	KRAFTON
13:03~13:35	'32 베타그라운드 1회 게임 프로젝트 결과 발표 (총 4개 팀, 팀 당 질의응답 포함 8분 발표)	참가 4팀
13:35~13:40	'5 2024 베타그라운드 모집 및 운영 안내	JA Korea

## ③ 예비 교원 역량 강화를 위한 우수 시교육과정 성과공유회

- (개요) AI교육의 성과 공유와 대학간 상호협력 및 공동학습 지원으로 교·사대 및 학교 현장 내 AI·융합교육 확산 및 이해도 제고
- (일시/장소) '23. 11. 3.(금) 15:00 ~ 17:00 / 소무대
- (주요내용) 대학별 우수사례 발표 및 AI교육 확산을 위한 의견수렴 등
  - (초등AI) 초등교사 양성을 위한 맞춤형 AI교과목 운영 내용 및 성과 등
  - (AI심화) 전문 AI교사 양성을 위한 전공 체계 재구조화 성과 등
  - (AI융합) AI개념·원리를 다양한 교과와 융합교육과정 운영 성과 등
- ※ 별도 운영하는 홍보부스와 내용 연계 및 수시 안내를 통해 참석자 이해도 제고
- (세부일정) 참여 대학별 교육과정 우수사례 발표

시간	내용	비고
15:20~15:25	'5 성과공유회 안내	재단
15:25~17:00	'90 교육과정 우수사례 발표 (대구교육대학교, 춘천교육대학교, 공주대학교, 성균관대학교, 서울대학교, 이화여자대학교)	참여대학

#### 4 디지털새싹 데모데이

- (운영목적) 디지털새싹 운영기관 프로그램에 참여한 학생들의 성과 공유를 통해 프로젝트 기반 교육 콘텐츠 홍보
- (행사명) 디지털새싹 데모데이
- (일시/장소) '23.11.4. 10:00~14:00 / 소무대
- (운영기관) 어썸스쿨
- (주요내용) 디지털새싹 프로그램에 참여한 학생들의 콘텐츠 개발 과정 및 아이디어 결과물 발표
- (운영 일정) 사전 리허설 및 팀 프로젝트 피칭

시간	세부내용	비고
10:00~12:00	'60 사전리허설	
12:00~12:10	'10 오프닝	
12:10~13:10	'60 팀 프로젝트 피칭(4팀)	- 발표시간 (10분/팀) - 심사위원 피드백(5분/팀)
13:10~13:30	'20 최종평가 및 클로징	

#### 5 경기도 연합 해커톤 대회

- (개요) 참가자의 집단지성을 통한 문제해결 역량 배양 및 디자인 씽킹을 통한 아이디어 도출로 창의적 역량을 함양하는 경진대회 개최
- (일시/장소) '23.11.3.(금) ~ 11.4.(토) 10:00~17:00 / 대회장 및 소무대
- (참 여 자) 고양시 소재 중고등학교 학생 100여명
- (주요내용) 인공지능과 소프트웨어를 활용한 창의융합 해커톤으로, 3인 1팀으로 대회 진행 예정
  - (진행방법) 주제를 제시하고 주제에 맞는 창작활동을 진행하는 활동으로 기획부터 제작까지 주어진 시간(1박 2일)안에 마무리

## 6 부대행사

### □ 부대행사 (주요 프로그램 요약)

연번	행사명	행사일정	행사장소	비고
1	SW교육 페스티벌 in Metaverse	11.3.~11.8.	온라인	체험
2	온라인 코딩파티 시즌2	10.10.~11.20.	온라인	체험
3	Bebras Challenge	11.1.~11.30.	온라인	체험
4	레고 AI · 자율주행 코딩 경진대회	11.3.~11.4.	행사장 내 경진대회장	경진대회
5	SW에듀톤(Edu-thon) 결선대회	11.4.	킨텍스 2전시장 405, 406호	경진대회
6	디지털 새싹 강사연수	11.3.	킨텍스 2전시장 405, 406호	교원연수
7	디지털 새싹 교원연수	11.3.	킨텍스 2전시장 407호	교원연수
8	AI교육 교사연구회 네트워킹 데이	11.4.	킨텍스 1전시장 302호	교원연수
9	스탬프 투어	11.3.~11.4.	킨텍스 2전시장 7A홀, 10홀 전체	이벤트

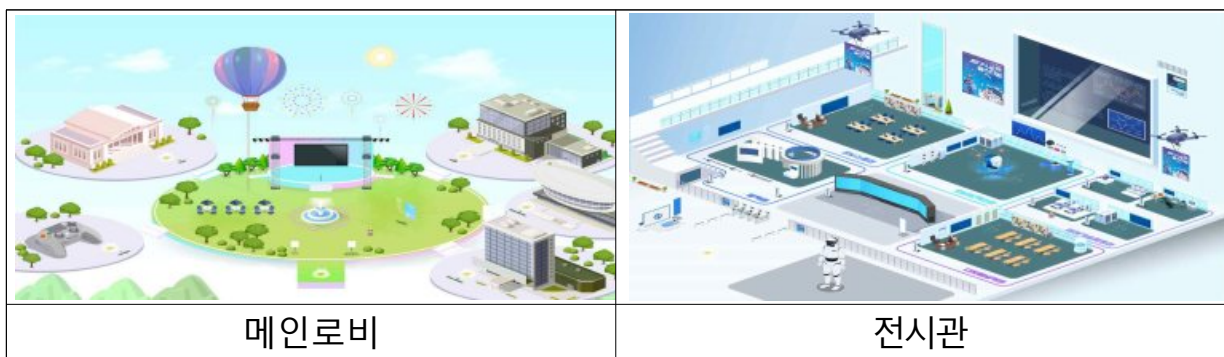
### ① SW교육 페스티벌 in Metaverse (붙임1)

- (개요) 메타버스 행사장을 중심으로 온라인·오프라인 행사를 병행하여 체험, 강연, 전시, 이벤트 등 운영
  - ※ 메타버스 플랫폼 'ZEP' 활용, 공간 맞춤형 프로그램 기획·운영
- (일시/장소) '23.11.3. ~ 11.8. / SW중심사회포털(software.kr)
- (주요내용) 총 5개의 공간으로 구성하여 전시부스 참여 기관 정보 및 SWAI·관련 콘텐츠를 다양한 형태로 전시
  - (메인로비) 메타버스 주요 공간 연결 및 대형 스크린 오브젝트 활용 오프라인 행사장 전경 및 강연·공연 실시간 송출
  - (전시관) 현장 전시 공간 구성과 동일한 컨셉\*으로 온라인 전시관 조성하여 전시·체험 부스 프로그램 소개
    - \* 미디어아트월, 정책존, SWAI혁신존, SWAI스쿨존, 디지털새싹존, 미래기술체험존
  - (교육관) SWAI 관련 교육·기술·산업·미디어 등 다양한 분야의 명사

특강, 칼럼, 웹툰 등 다양한 콘텐츠(약 60종) 전시

구분	콘텐츠 구성	콘텐츠 수
SWAI교육자료실	- SWAI 교육 관련 명사 특강 및 AI 선도학교 우수 사례, 정책 칼럼 등	15종
SWAI산업전시회	- 의료, 방송영상, 반도체 산업 등 SWAI산업 분야 명사 특강 및 인터뷰 영상, 4차산업혁명 관련 칼럼 등	8종
SWAI기술박람회	- 블록체인, 클라우드, 메타버스, 빅데이터 등 SWAI기술 관련 영상 및 ERI 10대 기술 관련 카드뉴스	15종
SWAI콘텐츠쇼	- SWAI관련 웹드라마, SWAI교육용 웹툰, 직업/마켓 웹툰 등 가볍게 접근 가능한 콘텐츠	21종

- (SW교육 in 메타버스) SW·AI 교육 및 수업 우수사례 영상 전시를 통한 온라인 교육 진행
- (온라인 코딩파티) 「2023 온라인 코딩파티 시즌2」의 부문별 콘텐츠 연동
- (이벤트관) 메타버스 방문 관람객의 흥미와 행사에 대한 인지도 제고를 위한 OX 퀴즈, 글자 찾기 등 이벤트 운영



메인로비

전시관

## ② 온라인 코딩파티 시즌2 (붙임2)

- (개요) 누구나 재밌게 SW 알고리즘 창작을 경험해 볼 수 있는 미션 해결 방식의 온라인 콘텐츠 제공
- (일시/장소) '23.10.10. ~ 11.20. / SW중심사회포털(software.kr)  
\* 행사 기간 내 오프라인 코딩파티 체험부스 운영
- (주요내용) 친근한 캐릭터와 함께, 단계별로 문제를 SW 알고리즘 설계로 해결하는 온라인 사이트 운영
- (참여대상) 초·중·고·대학생, 일반인 등 SW·AI교육에 관심 있는 누구나

- (참여방법) 'SW중심사회포털(www.software.kr)'의 메인화면 배너 및 행사정보 내 온라인 코딩파티 접속
- (운영 프로그램) 5개 부문, 총 29개 프로그램
  - 블록코딩 부문 15개, 텍스트코딩 부문 4개, 컴퓨팅 사고력(CT) 부문 3개, 인공지능(AI) 부문 4개, 디지털 리터러시 부문 3개

### 3 Bebras Challenge

- (개요) 특별한 사전 지식 없이도 누구나 재미있게 컴퓨팅 사고력 문제를 해결할 수 있는 세계 최대의 정보(SW·AI) 교육 축제
- (일자/장소) '23.11.1. ~ 11.30. / 한국비버정보교육연합(bebras.kr)
- (주최/주관) 한국비버정보교육연합(Bebras Informatics Korea, BIKO)
- (참여대상) 전국 초·중·고 학생(초등학교 1학년 ~ 고등학교 3학년)
- (주요내용) 컴퓨터 기반 테스트(CBT)를 통한 컴퓨팅 사고력 함양 등

<b>목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 컴퓨팅 사고력의 체험과 신장</li> <li>▪ 컴퓨터 활용 능력 및 윤리의식 신장</li> <li>▪ 경쟁과 협업 능력 신장</li> </ul>	<b>내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 알고리즘과 프로그래밍</li> <li>▪ 자료, 자료구조와 표현</li> <li>▪ 컴퓨터 처리와 하드웨어</li> <li>▪ 통신과 네트워킹</li> <li>▪ 상호작용, 시스템과 사회</li> </ul>
-----------	--	-----------	--

- (참여방법) [학교참가] 초·중·고 공교육(공/사립) 정보(SW) 교사에 의한 온·오프라인 참가, [일반참가] 성인 코치(학부모 등)에 의한 온·오프라인 참가 ※ 교사 또는 코치에 의한 참가신청만 허용

### 4 레고 시·자율주행 코딩 경진대회

- (개요) 레고 스파이크 프라임 또는 레고 EV3를 활용하여 AI 자율주행 자동차 미션을 해결하는 코딩 경진대회
- (일자/장소) '23.11.3. ~ 11.4. / 전시장 내 경진대회장
- (주최/주관) 한국과학창의재단 / (주)핸즈온테크놀러지
- (참여대상) 전국 초·중·고 학생(초등학교 1학년 ~ 고등학교 3학년)



- (주요내용) 학생의 비판적 사고와 데이터 분석 능력을 길러주는 동시에 현실 세계와 관련된 복잡한 문제의 해결을 위한 창의적 프로토타입을 직접 만들어 대회 진행
  - (초등) 자율주행 자동차 / (중·고등) AI 자율주행 자동차
- (참여방법) (사)그린휴먼 IT협회(wrokorea.kr) 홈페이지에서 신청

## 5 SW에듀톤(Edu-thon) 결선대회

- (개요) 예비교원의 창의적 학습지도안 발굴 및 역량강화를 위한 SW에듀톤(Edu-thon) 결선대회 최종 평가 진행
- (일시/장소) '23.11.4. 10:00~17:00 / 4층 회의실 (405, 406호)
- (참석자) 결선대회 진출팀 22팀(2인 1팀)
  - \* SW에듀톤 예선대회(6월), 부트캠프(8월), 결선대회 1차를 통과한 최종 진출팀
- (주요내용) 예비교원이 직접 개발한 수업지도안 1차시 분량을 현장 참여 학생들 대상으로 수업 및 평가위원 평가 진행

## 6 디지털 새싹 강사연수

- (운영목적) 디지털새싹 강사 역량 강화를 통해 디지털새싹 캠프에 참여하는 학생들의 교육 만족도 제고 및 프로그램 운영 질적 제고
- (행 사 명) 2023 디지털새싹 강사연수
- (일시/장소) '23.11.3. 13:00~16:00 / 4층 회의실 (405, 406호)
- (운영분야) 생성형 AI, 데이터 과학
- (참석대상) 디지털새싹 캠프 주강사로 참여한 전문강사 및 정보교사 외 일반 교사 분과별 약 30명 내외 구성
- (주요내용) 우수 운영기관 프로그램 중 각 분야별 융합형 문제해결 프로그램을 선정하여 기획 및 현장 운영 방법 공유 및 실습 등 진행

○ (세부일정)

분과	분야	시간	주요내용	운영기관
405	생성형 AI	13:00 ~ 14:00	○ 생성형 AI 이해하기	디모아
		14:00 ~ 15:00	○ 프롬프트 작성 방법 배워보기	
		15:00 ~ 16:00	○ 예시 문제 해결해보기	
406	데이터 과학	13:00 ~ 14:00	○ 학교에서 활용하는 데이터과학	이티에듀
		14:00 ~ 15:00	○ 데이터 과학 사례 알아보기	
		15:00 ~ 16:00	○ 데이터 활용 문제해결해보기	

7 디지털 새싹 교원연수

- (운영목적) 디지털새싹 수혜학교 및 본 프로그램에 관심 있는 교원 대상으로 단기 연수를 실시하여 캠프를 통해 기부된 교구의 지속적 활용 제고
- (행사명) 2023 디지털새싹 교원연수
- (일시/장소) '23.11.3. 13:00~17:00 / 4층 회의실 (407호)
- (운영분야) 마이크로비트, 아두이노, 핑퐁로봇, 네오씽카
- (주요내용) 디지털새싹 캠프를 통해 다수의 학교가 기부받은 교구 관련 SW·AI 이론 및 활용법 공유
- (운영 일정) 한 교구당 오전, 오후로 나뉘어서 1일 2회 운영, 선착순 최대 20명~25명으로 구성하여 강의 진행 예정

시간		세부내용	비고
1회	13:00~13:40	40' 이론 및 실습 강의	20명~25명
	14:40~15:00	80' 수업 설계 강의	
	15:00~15:30	30' 휴식시간	
2회	15:30~16:10	40' 이론 및 실습 강의	20명~25명
	16:10~17:30	80' 수업 설계 강의	

## 8 AI교육 교사연구회 네트워킹 데이

- (개요) 선도적 AI교육 프로그램 개발·적용 등 교원 역량 강화를 위한 인공지능(AI)교육 교사연구회 네트워킹데이
- (일시/장소) '23. 11. 4.(토) 15:00~17:30 / 1전시장 회의실(302호)
- (참석대상) 인공지능(AI)교육 교사연구회 연구책임자 및 참여교원 30인 이내
- (주요내용) 연구회별 연구 성과 공유 및 신규사업 발굴을 위한 교사연구회 지원사업 현장 의견 수렴

## 9 스탬프 투어

- (개요) 관람객의 다양한 프로그램 체험 유도를 위한 스탬프 투어 이벤트 진행
- (진행 방안) 5가지 세부 테마를 중심으로 구성된 전시·체험존을 자유롭게 관람 후 자발적으로 스탬프 투어 진행하며, 미션 완료시 카페테리아 음료 교환권 지급

2023 대한민국  
**SW교육 페스티벌**  
SW로 연결되는 우리  
AI로 만나는 미래

**스탬프 투어 이벤트**

SW교육 페스티벌 제10홀

SW인재페스티벌 제7A홀

Connect Learning Play SW Growth

**참여방법** 01. SW교육 페스티벌과 SW인재페스티벌 체험 후 스탬프 총 6개 모으기 (각 페스티벌별 3개 이상)  
02. 투어 완료 후 안내데스크에서 상품 받기

**상 품** 카페테리아 음료교환권(7층 A) 일일 선착순 150명 한정  
상품 수령 가능 시간 11월 3일(금) ~ 4일(토). 매일 11:00 ~ 16:00

스탬프 투어 리플렛(안)

연번	구분	종류	콘텐츠 명
1	교육	특강영상	모든 학생들이 갖추어야할 디지털 기초 소양 (안동대학교 전용주 교수)
2	교육	우수사례	AI 선도학교 교육활동 (경남 안의초등학교)
3	교육	우수사례	AI 선도학교 교육활동( 전남 목포혜인여자중학교)
4	교육	우수사례	AI 선도학교 교육활동 (경기 서원고등학교)
5	교육	우수사례	AI 선도학교 정보교육실 및 교육활동 (서울 동신중학교)
6	교육	인터뷰 영상	지역 내 SW교육 환경조성을 위한 미래채움센터 (정보통신산업진흥원 정수진 단장)
7	교육	인터뷰 영상	초중등 SW·AI교육 활성화를 위한 정책 (한국과학창의재단 이현숙 팀장)
8	교육	인터뷰 영상	디지털 세상으로 다가가는 디지털 플랫폼 정부 정책 (한국진흥정보사회진흥원 오강택 본부장)
9	교육	교육 동향 칼럼	체계적인 고급인력 양성을 위한 SW영재교육 내용체계(공주대 강신천 교수)
10	교육	교육 동향 칼럼	초중등 학교의 AI교육 활성화 방안 제언 (서울교대 신승기 교수)
11	교육	산업 동향 칼럼	비전공자를 위한 이해할 수 있는 IT 지식(최원영)
12	교육	기존 정책 카드 뉴스	고도화된 디지털 전문인재
13	교육	기존 정책 카드 뉴스	도메인 분야와 일상에 디지털 기술을 적용하는 인재
14	교육	기존 정책 카드 뉴스	디지털교육 저변확대를 위한 주요 정책
15	교육	기존 정책 카드 뉴스	디지털 교육체제로의 대전환
16	기술	특강 영상	블록체인과 디지털 자산의 미래 (GIST 이흥노 교수)
17	기술	인터뷰 영상	더 나은 삶을 위한 공공 클라우드 (한국지능정보사회진흥원 김은주 단장)
18	기술	다큐 영상	AI 작곡가 이봄(GIST 안창욱 교수)
19	기술	다큐 영상	메타버스 기술(ROOT M&C, 박정훈 대표)

연번	구분	종류	콘텐츠 명
20	기술	산업 동향 칼럼	빅데이터와 데이터 과학(박성현)
21	기술	신규 정책 카드뉴스	ETRI 10대 기술: 디지털 휴먼
22	기술	신규 정책 카드뉴스	ETRI 10대 기술: 소프트웨어2.0
23	기술	신규 정책 카드뉴스	ETRI 10대 기술: 양자서비스
24	기술	신규 정책 카드뉴스	ETRI 10대 기술: 디지털휴먼
25	기술	신규 정책 카드뉴스	ETRI 10대 기술: NFT
26	기술	신규 정책 카드뉴스	ETRI 10대 기술: 비지상통신
27	기술	신규 정책 카드뉴스	ETRI 10대 기술: 실시간정밀측위
28	기술	신규 정책 카드뉴스	ETRI 10대 기술: AI밀리테크
29	기술	신규 정책 카드뉴스	ETRI 10대 기술: 사이버팬데믹
30	기술	신규 정책 카드뉴스	ETRI 10대 기술: 신지정학
31	산업	특강 영상	클라우드 기반 병원 정보시스템을 통한 의료서비스 개선 (고려대 이상헌 교수)
32	산업	특강 영상	디지털 콘텐츠 OTT, 방송영상산업의 변화와 기회 (콘텐츠 웨이브정책기획실 이희주 실장)
33	산업	인터뷰 영상	협력과 공존의 디지털 메가트렌드 (정보통신정책연구원 이호영 연구위원)
34	산업	인터뷰 영상	인공지능 반도체 산업 활성화를 위한 정책 (한국전자통신연구원 권영수 본부장)
35	산업	다큐 영상	BIM설계 전문업체(ABIM건축연구소 김호중 대표)
36	산업	다큐 영상	지능형 CCTV 장정훈(인텔리빅스 대표)
37	산업	산업 동향 칼럼	(3시간 안에 배우는)4차 산업혁명 에센스 (황재민)
38	산업	산업 동향 칼럼	과학혁명과 4차산업혁명(김유신)
39	웹드라마 웹툰	웹드라마	지금 우리 학교는 시중 1부 - 코딩 모듬 활동 뺑점, 3조 조원들 컴퓨터실에 갇히다.

연번	구분	종류	콘텐츠 명
40	웹드라마 웹툰	웹드라마	지금 우리 학교는 AI중: 2부 - 코딩을 통해 사물함을 열어라
41	웹드라마 웹툰	웹드라마	지금 우리 학교는 AI중: 3부 - 소피, 방송실에 선생님을 깨워라
42	웹드라마 웹툰	웹드라마	지금 우리 학교는 AI중: 4부 - 소피의 1차 실패, 2차 도전!
43	웹드라마 웹툰	웹드라마	지금 우리 학교는 AI중: 5부 - 학교에 퍼진 악성 바이러스를 해제하라
44	웹드라마 웹툰	웹드라마	지금 우리 학교는 AI중: 6부 - 모둠 3조, 악성 바이러스를 해제시켜라!
45	웹드라마 웹툰	SW·AI 교육용 웹툰	인리와 공리의 여행 1화-메타버스
46	웹드라마 웹툰	SW·AI 교육용 웹툰	인리와 공리의 여행 2화-AR/VR
47	웹드라마 웹툰	SW·AI 교육용 웹툰	인리와 공리의 여행 3화-AI로봇/빅데이터
48	웹드라마 웹툰	SW·AI 교육용 웹툰	인리와 공리의 여행 4화-데이터분석/시각화
49	웹드라마 웹툰	SW·AI 교육용 웹툰	인리와 공리의 여행 5화-지능형 IoT
50	웹드라마 웹툰	SW·AI 교육용 웹툰	인리와 공리의 여행 6화-페이스페이
51	웹드라마 웹툰	SW·AI 교육용 웹툰	인리와 공리의 여행 7화-아바타
52	웹드라마 웹툰	SW·AI 교육용 웹툰	인리와 공리의 여행 8화-미래사회
53	웹드라마 웹툰	직업/마켓 웹툰	디지털 시대 새로운 전문가를 만나다 -모바일 증강현실 개발자
54	웹드라마 웹툰	직업/마켓 웹툰	디지털 시대 새로운 전문가를 만나다 -데이터 분석가
55	웹드라마 웹툰	직업/마켓 웹툰	디지털 시대 새로운 전문가를 만나다 -클라우드 보안 전문가
56	웹드라마 웹툰	직업/마켓 웹툰	디지털 시대 새로운 전문가를 만나다 -신재생에너지 전문가
57	웹드라마 웹툰	직업/마켓 웹툰	디지털 시대 새로운 전문가를 만나다 -AI 가전기기 설계사
58	웹드라마 웹툰	직업/마켓 웹툰	디지털 시대 새로운 전문가를 만나다 -원격 의료 기술 엔지니어
59	웹드라마 웹툰	직업/마켓 웹툰	디지털 시대 새로운 전문가를 만나다 -로봇 윤리학자



부문	프로그램명	대상 연령	기관/기업
블록 코딩 (15개)	달려라! 펍수	모든 연령	EBS
	마인크래프트 히어로	모든 연령	Code.org
	구해줘! 펍수	모든 연령	EBS
	구름콩콩	모든 연령	(주)로지브라더스
	Dance Party	초등학교 4학년 이상	Code.org
	뚜앙과 블록코딩 첫걸음	모든 연령	EBS
	잡지마! 펍수	모든 연령	EBS
	겨울왕국	모든 연령	Code.org
	알고리즘 온라인저지	초등학교 4학년 이상	(주)로지브라더스
	코딩은 동물들도 춤추게 한다?!	모든 연령	하이코두주식회사
	코드아카데미	모든 연령	(주)로지브라더스
	스크래치로 배우는 코딩	모든 연령	(주)엘리스그룹
	점박이와 코딩을!	모든 연령	EBS
	블록코딩 챌린지	초등학교 4학년 이상	(주)로지브라더스
	시뮬레이션 아두이노	중학생 이상	주식회사 마로마브
텍스트 코딩 (4개)	처음 시작하는 코딩	중학생 이상	(주)키워드랩
	대왕 브로코드트리 수확	중학생 이상	주식회사 브랜치앤바운드
	토끼의 당근 수집	중학생 이상	(주)엘리스그룹
	파이썬 데이터 분석 문제집	고등학생 이상	(주)엘리스그룹
컴퓨팅 사고력 (CT)(3개)	비버챌린지 비버스쿨	모든 연령	한국비버정보교육연합
	컴퓨팅 사고력 유형 테스트	모든 연령	(주)로지브라더스
	체셔의 퀴즈	중학생 이상	(주)엘리스그룹
인공 지능(AI) (4개)	달려라! AI펍카	초등학교 4학년 이상	EBS
	AI for Oceans	모든 연령	Code.org
	AI 이미지 분류 놀이터	모든 연령	(주)로지브라더스
	기초탄탄 인공지능 미션	고등학생 이상	(주)엘리스그룹
디지털 리터러시 (3개)	매직 핑거	모든 연령	(주)로지브라더스
	코드 아케이드	모든 연령	(주)로지브라더스
	펫 키우기	모든 연령	(주)로지브라더스

□ 2023년 대한민국 SW교육 페스티벌 포스터



주최 과학기술정보통신부 교육부 주관 한국과학창의재단 공동 IITP 정보통신기획평가원 SW 중심대학협의회  
 후원 GOLFZON NEWDIN GROUP goorm 대구교육대학교 LEGO education 완올리 에듀테인먼트 RoboRisen LIKELION  
 m-tree PLAYCODING EBS Microsoft HanziON HEARM 참여 디지털세력



□ 2023년 대한민국 디지털 인재 페스티벌 포스터



## 참고2

## 행사장 안내

### □ 오시는 길



### □ 킨텍스 안내

