2026 통큰! 한울림 마당
-지역 대학과 함께하는 AI·SW 창의 마당 운영 안내-

【충청남도아산교육지원청】

Ⅰ 추진 근거

- 2026 충청남도아산교육지원청 주요업무계획[Ⅱ-2-1 미래를 살아가는 힘을 키우는 창의·융합교육 활성화]
- 2026 4차 산업혁명교육 중점 교육지원청 계획서[4. 교육지원청 특색 사업 계획]

Ⅱ 목적

- 인공지능 중심 소프트웨어 교육 활성화로 창의·융합 능력 신장
- AI·SW교육 연계 체험활동을 통해 미래 핵심역량을 함양한 세계시민 육성
- 지역 내 대학과의 상호협력으로 충남형 인공지능(AI)교육 특화도시 운영 내실화

Ⅲ 방침

- (일시) 2026. 10. 10.(토) 09:00 ~ 16:00
- (대상) 관내 초·중·고 희망학교(학교급별 10팀 내외)
- (장소) 충청남도교육청과학교육원
- (운영방안)
  - (주제) 초등 - '아산의 이야기! 한글 AI로 물들다'
    중등 - '시스템 반도체와 미래 모빌리티, 아산의 첨단 산업을 코딩하다'
  - (운영) '하나로 어울리는 통큰 한울림 한마당' 연계 운영
  - (진행) 아산 지역의 3개 대학(순천향대, 선문대, 호서대) 연계하여 캠프 및 교사 배움자리, 마당 전반 운영[캠프는 중점대학교에서 진행]
  - (시상) 참가팀의 40% 범위내에서 교육장상 시상(금상 수상학교는 지도교사 표창장 수여)
  - (신청) 관련서식 작성하여 체육인성건강과로 공문 제출
  - (예산) 아산 지역 3개 대학과 연계하여 예산 집행

Ⅳ 대회 일정

[초등]

시간	운영 내용		장소
~08:55	등록		3층 입구
09:00~10:00	오리엔테이션	▷ 환영사(교육장, 대학별) ▷ 대회 목적 및 주제 안내 ▷ 일정 및 심사 기준 안내	과학탐구실
10:00~12:50	대회 진행	▷ 스토리 공개 및 심사 기준 안내 ▷ 디지털 작품 제작 및 설명서 작성, 발표자료 준비 ▷ 완성본 저장 및 제출	
13:00~14:30	점심시간	▷ 점심 식사 후 부스 체험	2층 사이언스 가든
14:30~15:50	발표 및 시연		과학탐구실
15:50~16:00	향후 일정 및 공지사항 안내		

[중등]

시간	운영 내용		장소
~08:55	등록 및 팀별 준비물 세팅		
09:00~09:40	오리엔테이션	▷ 환영사(교육장, 대학별) ▷ 대회 목적 및 주제 안내 ▷ 일정 및 심사 기준 안내	과학탐구실
09:40~12:00	대회 진행	▷ 팀별 작품설명서 작성 및 로봇 구현	
12:00~13:00	점심시간	▷ 점심 식사	2층 사이언스 가든
13:00~14:20	대회 진행	▷ 팀별 작품설명서 작성 및 로봇 구현	과학탐구실
14:30~16:00		▷ 팀별 발표	
16:00	폐회		

V 세부 내용

1. 초등학교

가. 주제: **‘아산의 이야기! 한글 AI로 물들다’**

580돌 한글날을 맞이하여 관내 교원과 학생들이 아산의 아름다운 전통과 세계적인 한글의 가치를 깊이 이해할 수 있는 특별한 장을 마련한다. “아산의 이야기를 한글 AI로 물들이는” 창의적인 여정을 통해, 학생들은 늘 보던 아산의 풍경과 이야기들을 인공지능(AI) 기술, 그리고 한글의 과학적 원리와 융합해 나갈 것입니다. 이 과정에서 순위 경쟁보다는 서로 소통하고 협력하며 함께 성장하는 진정한 교육의 가치를 경험하게 될 것이다.

나. 미션 상세 내용

아산의 장소, 자연, 문화, 인물, 역사, 이야기 중 하나를 선택하세요. 선택한 ‘아산의 이야기’를 한글의 특징이나 아름다움과 연결하여, 사람들이 보고, 듣고 직접 참여할 수 있는 엔트리 디지털 작품으로 만들어 보세요.

다. 미션 목표 : 주어진 조건을 바탕으로 조건에 맞는 작품을 제작

- 조건 제시

① 아산과 관련한 장소, 문화, 자연, 인물, 이야기 등이 작품의 핵심 소재여야 함.

② 한글의 글자, 자음과 모음, 한글의 특징, 가치, 아름다움 등이 작품의 핵심 요소로 활용되어야 함.

③ 사용자의 키보드, 마우스, 선택, 얼굴 및 동작 인식 등 입력에 따라 작품이 변화해야 함.

④ 처음부터 끝까지 하나의 작품으로 정상 작동해야 함.

⑤ 모둠 친구들과 협력하여 작성해야 함.

⑥ 외부 이미지, 객체 등을 활용할 때는 반드시 출처를 표기해야 함.

라. 미션 수행 방법

- 조건을 제공하고 구현 방식은 창의적으로 구성
- 작품에 대한 설명서 작성 (양식 제공)
- 작품 5분간 발표 (의도, 설계 방법 설명 후 시연), 2분간 질의응답

마. 채점 요소

심사 항목		항목	평가 기준 설명	배점
종합 작품 심사	주제	참신성 및 가치	제시된 미션을 참신하고 의미있게 기획하였는가?	10
	기획	창의성	타 팀과 차별화되는 독창적인 스토리나 아이디어가 포함되어 있는가?	20
		기획의도	작품의 제작 의도와 핵심 알고리즘 구조를 작품 설명서에 명확하게 설명하는가?	10

심사 항목		항목	평가 기준 설명	배점
	완성도	전체 완성도	작품이 끊김이나 오류없이 매끄럽게 작동하는가?	10
		상호작용성	사용자의 입력에 따른 오브젝트의 상호작용이 유기적인가?	10
		알고리즘	조건문, 반복문, 변수, 신호 등을 논리적이고 적절히 활용했는가?	10
		효율성	불필요한 중복을 최소화하고 코드를 효율적으로 작성했는가?	10
발표 및 시연		작품 시연	발표 중 현장 시연을 성공적으로 수행하여 작품의 주요 기능을 명확히 보여주었는가?	10
		발표 태도	2인의 팀원이 역할을 고르게 분담하여 작품을 자신감 있고 논리적으로 설명하는가?	10
계				100

2. 중학교

가. 주제: **‘시스템 반도체와 미래 모빌리티, 아산의 첨단 산업을 코딩하다’**

아산의 미래 핵심 산업인 자동차와 반도체를 이해하고, 두 첨단 기술의 연결고리를 소프트웨어로 표현해 보는 특별한 장을 마련한다. “시스템 반도체와 미래 모빌리티, 아산의 첨단 산업을 코딩하다”라는 창의적인 여정을 통해, 학생들은 아산의 글로벌 산업 생태계를 인공지능(AI) 기술 및 초정밀 반도체의 공학적 원리와 융합해 나갈 것이다. 이 과정에서 순위 경쟁보다는 팀원과 소통하고 협력하며 함께 문제를 해결하는 진정한 교육의 가치를 경험하게 될 것이다.

나. 심사기준

평가항목	평가내용	배점(점)
문제 분석력	산업현장의 문제를 적절히 분석하고 해결 위한 아이디어를 기획하였는가?	25
창의성	새로운 아이디어를 통해 독창적인 로봇을 설계했는가?	20
AI·SW활용	로봇의 프로그래밍과 센서를 문제 해결을 위해 잘 활용하였는가?	20
완성도	제작한 로봇이 목표에 맞춰 잘 작동되는가?	20
발표 및 협업	팀원이 모두 참여하여 문제 해결을 위해 협동하였는가?	15
합계		100

다. 최종 산출물

구분	내용	비고
작품설명서	- 구현목적, 핵심기술, 로봇의 기술구현 방법, 기대효과에 대해 포스터 형식으로 작성 - 자유 형식, 작품설명서 작성을 위한 종이, 필기구(싸인펜, 색연필, 유성매직 등) 제공됨	원하는 꾸미기 도구가 있는 경우 지참 가능
작동원리시연	- 당일 구현할 로봇을 조립이 안되어 있는 상태로 지참 후 당일 구현하고 심사위원에게 시연	제공된 교구재 외에 사전캠프에서 제공되었던 교구재 추가 제공 가능
발표	- 심사위원에게 작품설명서를 기반으로 팀의 목표/해당 기술을 왜 구현하였는지 등을 발표	심사위원의 질의응답 있음

3. 부스 운영

가. 주제: **‘시스템 반도체와 미래 모빌리티, 아산의 첨단 산업을 코딩하다’**

아산의 미래 핵심 산업인 자동차와 반도체를 이해하고, 두 첨단 기술의 연결고리를 소프트웨어로 표현해 보는 특별한 장을 마련한다. “시스템 반도체와 미래 모빌리티, 아산의 첨단 산업을 코딩하다” 라는 창의적인 여정을 통해, 학생들은 아산의 글로벌 산업 생태계를 인공지능(AI) 기술 및 초정밀 반도체의 공학적 원리와 융합해 나갈 것이다. 이 과정에서 순위 경쟁보다는 팀원과 소통하고 협력하며 함께 문제를 해결하는 진정한 교육의 가치를 경험하게 될 것이다.

2) 장소: 충청남도교육청과학교육원 꿈맞이광장

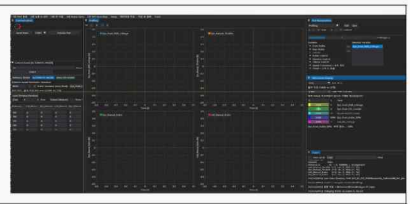
3) 대상: 당일 참가 희망 학생

4) 운영: 호서대학교 기계공학과

5) 마당 상세 내용

<table>
<tr><td>종목명</td><td>스마트 EV 모빌리티 랩</td></tr>
<tr><td>부스
소개</td><td>
▸대회 일시: 2026년 10월 10일(토)
▸부스 운영(실외)
1.교육용 차대동력계 RC카 주행 실습 체험
- RC카 차대동력계에서 차량을 주행해보며 전기자동차의 파워트레인을 이해하고 분석해본다.

2.GPS 자율주행 및 RF 조종 RC카 체험
- 사용자가 원하는 GPS를 설정 후, 차량을 자율주행 해봄으로써, GPS 자율주행을 체험해본다.
- PC와 RC카를 RF(Radio Frequency)로 통신하여 RC카의 조향각과 스로틀 감도를 조절하며 PWM의 원리를 체험한다.
<table>
<tr><td>부스 운영 예시</td><td>꿈맞이광장 거리뷰</td></tr>
<tr><td>
(운영 예시)</td><td></td></tr>
</table>
- 꿈맞이광장 부스 설치 후, 운영
</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>참가
대상</td><td>▸ 아산시 관내 초, 중, 고등학생</td></tr>
<tr><td>준비물</td><td>▸부스 운영에 필요한 물품은 사전에 준비하여 학생에게 체험을 제공함
<table><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>1/8 RC카</td><td>RC카 탑재용 VCU</td><td>RC카용 차대동력계</td></tr></table><table><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>배터리</td><td>PC+ S/W</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>인력
운영</td><td>▸ 진행요원: 5명</td></tr>
</table>

4. 운영 규정

가. 팀워크 및 협력

- 팀 내 협력은 필수이며, 모든 활동은 팀원 간 협의 하에 진행해야 함.
- 타 팀과의 직접적인 코드, 아이디어, 결과물 공유는 엄격히 금지함.

나. 멘토 및 운영진의 개입 제한

- 대학생 멘토, 교사, 강사는 코딩에 대한 기술적 설명 또는 사용법 안내만 가능하며, 직접적인 코드 작성, 프로젝트 아이디어 제시, 문제 해결 과정 개입은 불가함.
- 멘토는 팀의 요청 시 도움을 줄 수 있으나, 정답 유도나 솔루션 제공은 금지됨.

다. 저작권 및 표절 금지

- 인터넷 등에서 타인이 제작한 결과물(예: 프로젝트 코드, 이미지, 아이디어 등)을 무단으로 사용하거나 표절한 경우 실격 처리함.
- 반드시 팀의 고유한 아이디어와 작업물이어야 하며, 출처가 명확한 경우를 제외하고 외부 자료 인용은 금지.

라. 외부와의 접촉 제한

- 대회 중 학부모, 교사 등 외부 인원과의 직접적·간접적 접촉(전화, 메신저, 메일 등) 금지.
- 외부 개입이 의심될 경우 경고 및 실격 처리 가능함.

마. 장비 및 저장장치 사용 제한

- 개인 노트북 및 태블릿 등 외부 전자기기 사용은 허용하지 않음.
- 개인 USB, 외장하드 등 외부 저장 장치 사용은 일체 금지함.
- 제공된 대회용 장비(예: 노트북, 플랫폼, 제공 USB 등)만을 사용해야 하며, 사전 승인된 예외를 제외하고 추가 설치 및 실행파일 실행 불가.

바. 생성형 AI 사용 제한

- 정보 검색은 허용하되, AI 기반 생성형 도구(예: ChatGPT, Copilot 등)의 사용은 금지함.
- AI 도구를 통해 생성된 코드, 아이디어는 팀 고유 결과물로 인정되지 않음.

사. 안전 수칙 준수

- 대회 장소에서의 안전 수칙을 반드시 준수해야 하며, 실내에서는 정숙을 유지함.
- 도구 및 장비 사용 중 안전사고가 발생하지 않도록 각별히 주의해야 함.

아. 시간 준수 및 제출 규정

- 팀별 결과물은 정해진 시간 내에 제출해야 하며, 제출 이후 수정은 불가함.
- 발표는 지정된 시간 내에만 가능하며, 발표 시간 초과 시 감점될 수 있음.

자. 기타 위반 사항

- 위 항목 외에도 대회 진행 중 운영진의 지시에 따르지 않거나, 타팀의 활동을 방해할 경우 실격 또는 수상 제외됨.

5. 안전관리 계획

가. 사전 계획

1) **마당장 사전 점검**: 학생들의 신변을 위협할 수 있는 불안전 요소를 사전에 면밀히 파악하고 제거한다.
2) **비상 물품 및 대피로 확보**: 소화기, 비상의약품 등을 눈에 띄는 곳에 비치하고, 비상 대피로 및 대피 장소를 사전에 지정한다.
3) **비상 연락망 및 의료기관 확보**: 인근 병원 위치와 연락처를 확보하고 비상 연락 체계를 구축한다. (아산충무병원: 041-536-6666)
4) **운영 계획 보완 (보험 및 기상)**: 행사 성격에 따른 보험 가입을 검토하고, 우천・폭염 등 악천후 발생 시의 대안(실내 전환 등)을 수립한다.
5) **운영진 안전 교육**: 위급 상황 발생 시 대처 방법, 행동 요령, 성희롱・폭력 예방 가이드라인을 사전 교육한다.
6) **참가자 안전 교육**: 마당 시작 전, 학생들에게 안전 주의사항 및 대피로를 충분히 설명하고 환기시킨다.

나. 마당 운영 중

1) **안전 최우선 모니터링**: 마당이 끝날 때까지 학생들의 안전을 최우선으로 두고, 돌발적인 위험 요소나 사각지대가 없는지 수시로 순찰한다.

2) **식별력 확보**: 위급 상황 시 학생들이 쉽게 도움을 청할 수 있도록 모든 운영진은 스태프 표식(명찰, 티셔츠 등)을 착용한다.

3) **과열 방지 및 휴식 제공**: 활동이 지나치게 과열되지 않도록 유도하며, 정기적인 휴식 시간과 식수를 제공하여 탈수 등을 예방한다.

4) **도구 안전 사용**: 도구를 사용하는 활동의 경우, 사용 직전 반드시 안전 상태를 다시 한 번 확인한 후 활용하게 한다.

6) **사고 시 신속 대응**: 안전사고 발생 시 비상 연락망에 따라 즉시 상황을 공유하고, 현장 응급조치 후 필요 시 병원으로 신속히 후송한다.

다. 사후 관리

1) **현장 정리 정돈**: 마당 종료 후 현장에 남은 도구, 날카로운 쓰레기 등을 즉시 정리하여 사후 부상을 방지한다.

2) **피드백 반영**: 마당 운영 중 발생한 문제점이나 위험 상황을 기록·분석하여, 차기 행사 계획 수립 시 안전대책에 적극 반영한다.

Ⅵ 기대 효과

1. 대학의 전문 인프라와 고도화된 AI·SW 콘텐츠를 직접 체험함으로써, 청소년들이 디지털 신기술에 대한 친숙함을 높이고 미래 핵심 역량을 기르게 될 것임
2. 상대적으로 AI·SW 교육 인프라가 부족한 지역 청소년들에게 고품질의 학습 기회를 공평하게 제공함으로써 교육 격차가 완화될 것임
3. 지역 대학은 보유한 지적·물적 자원을 사회에 환원하여 거점 교육기관으로서의 책무를 다하고, 지역 사회는 대학의 자원을 활용해 우수 인재를 양성하는 '상생 협력 모델'이 확립될 것임

2026 통큰 한울림 마당

- 일 시: **2026. 10. 10.**(토) 09:30 ~ 15:00
- 장 소: 충청남도교육청과학교육원
- 대 상: 아산 관내 학생 및 교원, 학부모 등 교육공동체

오시는길



충청남도교육청과학교육원
충청남도 아산시 순천향로 624-30(장존동 185-9)

설문조사

여러분의
소중한 의견을
들려주세요!



우리말 우리글 꿈잔치 연계 하나로 어울리는

2026 통큰!
한울림 마당



다함께 성장하는 희망찬 아산교육

우리말 우리글 꿈잔치 연계 하나로 어울리는

2026 통큰!
한울림 마당

2026. **10. 10.**(토) 09:30~15:00
충청남도교육청과학교육원



충청남도아산교육지원청

행운번호
1000

체험 프로그램

체험마당 한글

1. 한글로 만드는 팔찌 비즈 공예
2. 손끝에서 빛나는 한글
3. 우리말 향기 나는 방향제 만들기

체험마당 다문화

4. 브라질
5. 일본
6. 우즈베키스탄
7. 아프리카
8. 베트남
9. 미국
10. 러시아
11. 네팔

체험마당 진로상담

- 진로·진학 상담실1
- 진로·진학 상담실2

대회마당 AI·SW 창의 마당

※ 사전 신청 학생 대상

	주제	장소
초등 대회	'아산의 이야기! 한글 AI로 물들다' - 순천향대	과학 탐구실4
중등 대회	시스템 반도체와 미래 모빌리티, 아산의 첨단 산업을 코딩하다 - 선문대	과학 탐구실2
체험 부스	스마트 EV 모빌리티 랩 - 호서대	
주관	호서대학교 HOSEO UNIVERSITY 디지털새싹 선문대학교 SW중심대학사업단 SCH 순천향대학교 AI중심대학	

체험마당 AI·SW

12. 독서로! 미래로!
13. 내가 그리는 미래
14. AI Play Lab
15. AI 과학수사대: 범인은 누구?
16. 인간 VS AI 오목로봇 대결
17. 마이스터고 프로젝트 작품 체험 및 시연
18. 게임으로 학습하는 게이미피케이션
19. AI와 함께하는 축구, 위즈고를 이겨라!
20. 아산 향토사 프로젝트
21. 햄스터S, 내 손을 따라와!
- 호서대 [스마트 EV 모빌리티 랩] RC카 체험 부스
- ★ 순천향대 [아산의 이야기, 한글 AI로 물들다] 홍보부스

체험마당 독서

22. 내 마음 속 한 줄 새기기
23. 아크릴 무드등 만들기
24. 노란우산 읽고 나만의 우산 꾸미기
25. 책 속 주인공 되어보기
26. 문제를 돌려라

체험마당 인성

27. 오감 만족 공예 마당
28. 나만의 에코백 만들기

부스 배치도



