

배포 2026. 8. 6.(목) 15:30

(인터넷) 2026. 8. 7.(금) 06:00
(지 면) 2026. 8. 7.(금) 석간

국내외 학생들이 협력하여 직접 개발한 ‘건강과 웰빙 증진’을 위한 웹앱 선보여

- 제16회 이아이콘(e-ICON) 세계대회 시상식 개최
- 16개국, 252팀 중 예선을 통과한 10개 다국적(글로벌) 팀이 온·오프라인으로 협업하여 교육용 웹앱 개발 및 발표
- 청소년 정신건강 관리, 금연, 취약계층 영양복약 관리 등 다양한 아이디어 나와

교육부(장관 최교진)와 한국디지털교육협회(회장 이형세)는 8월 7일(금) 스탠포드호텔(서울)에서 ‘제16회 이아이콘(e-ICON*) 세계대회’ 시상식을 개최한다.

* 이아이콘(e-ICON, e-learning International Contest of Outstanding New Ages)

< 행사 개요 >

- (일시/장소) 2026.8.7.(금) 09:00~17:00 / 스탠포드호텔코리아 그랜드 볼룸
- (참석) 교육부, 한국디지털교육협회, 국내외 학생 및 교사 80명 등
- (내용) 팀별 포스터심사(09:00~11:30), 발표 최종심사(13:30~15:05), 시상식(15:30~17:00)
- (시상) 중등부·고등부 1등 교육부 장관상, 2등 한국디지털교육협회장상, 3등 한국창의과학재단이사장상 및 한국교육학술정보원장상

‘이아이콘 세계대회’는 국내 및 해외 중·고등학생이 팀을 이루어 국제연합(UN)의 지속가능개발목표(SDGs*)를 주제로 교육용 앱을 공동 개발하는 국제경진대회이다.

* 지속가능개발목표(Sustainable Development Goals): 국제연합(UN)과 국제사회가 2030년까지 지속 가능한 발전을 실현하기 위해 달성해야 하는 것으로 제시한 17개 주요 목표

이번 대회는 지속가능발전목표(SDGs) 중 3번 “건강과 참살이(웰빙) 증진”을 주제로 개최되었다. 학생들이 직접 주제 관련 앱을 개발하여 발표하고, 최종 심사를 거쳐 선정된 중·고등부 각 1등 팀에게 교육부 장관상과 부상을 수여한다.

※ 2011년 첫 개최 이후 15년간 아시아·아프리카·중남미 등 31개국의 중·고등학생과 교사 1,285명이 참가, 교육용 앱 228개를 개발

올해 대회부터는 기존처럼 설치형 앱이 아닌, 별도 설치 없이 웹 브라우저에서 바로 실행되는 웹앱(Web App)을 개발하는 방식으로 개편하였다. 누구나 웹 브라우저를 통해 쉽게 활용할 수 있는 콘텐츠 개발에 중점을 둔 것으로, 이에 국내외 참가자가 크게 증가*하는 등 대회에 대한 관심도가 높아지고 있다.

* 예선 참가 추이 : ('24) 118팀(354명) → ('25) 141팀(423명) → ('26) 252팀(756명)

교육부는 지난 3~5월 올해 대회에 참가할 국내외 학생들을 모집하였으며, 예선에 총 16개국 252개 팀, 756명의 학생과 교사가 참가하였다. 각 팀이 제출한 웹앱 개발 계획서를 바탕으로 국내 팀 10개와 해외 팀 10개를 선정하고 학교급과 앱 개발 주제 등을 고려해 국내외 팀을 짝지어, 본선에 진출할 8개국* 10개 팀을 확정하였다.

* 대한민국, 르완다, 말레이시아, 몰도바, 방글라데시, 우즈베키스탄, 인도네시아, 필리핀

8개국의 10개 다국적(글로벌) 팀은 7월 6일(월)부터 7월 31일(금)까지 온라인으로 협업하여 웹앱을 개발하였다. 이어 8월 3일(월)부터 8월 7일(금)까지는 한국에서 만나 함께 개발을 마무리하고 팀별 발표를 준비하였다. 각 팀에서는 청소년 정신건강 관리, 청소년 금연, 취약계층 영양·복약 관리 등 다양한 아이디어를 선보였다.

몰도바 학생들과 협업한 충남삼성고등학교 김도훈 학생은 “외국 학생들과의 협업을 통해 보다 다국적이고 다양한 시각에서 문제에 접근할 수 있는 계기가 되었다.”라며, “이번 대회에서의 경험이 향후 창업이라는 꿈을 이루기 위한 귀중한 자산이 될 것이라고 생각한다.”라고 밝혔다.

< 참가자 주요 소감 >

국가	학교명	학생명	소감
우즈베키스탄	프레지덴셜 스쿨 인 타슈켄트 (Presidential School in Tashkent)	파르비나 바호디로바 (Parvina BAKHODIR OVA)	- 언어의 장벽 등 어려운 순간도 있었지만 팀원들과 함께 문제를 하나씩 해결하고 결과물을 완성해가면서 큰 보람을 느낌 - 서로 다른 배경과 생각을 가진 사람들과 협력하는 과정에서 미래에 필요한 역량을 기를 수 있었으며, 문제를 논의하는 데서 나아가 향후 직접 해결하는데 기여하고 싶음
인도네시아	SMK Telkom Malang	샤브리 시레갈 (Shabri SIREGAR)	- 한국 팀원들과 청소년 정신건강 문제를 논의하면서, 사회적으로 의미있는 서비스의 중요성을 느꼈음 - 앞으로 사회적 가치를 중심으로 프로젝트를 선택하고, 한국 팀원들과의 협력을 이어가며 대회에서 개발한 산출물을 지속적으로 발전시키고 싶음

수상팀은 학생들이 개발한 웹앱의 완성도, 주제 적합성, 발표 내용 등을 바탕으로 심사를 거쳐 최종 선정되었다. 개발된 웹앱은 대회 누리집 (<http://www.e-icon.or.kr>) 게재, ‘에듀테크 코리아 페어’ 시연 등을 통해 홍보할 예정이다.

* 에듀테크 코리아 페어('26년 9월 개최 예정) : 한국의 인공지능·디지털 교육정책과 우수한 교육 정보 기술(에듀테크)을 국내외에 홍보하고, 국내 교육 정보 기술(에듀테크) 기업의 해외 진출을 촉진하는 국제 박람회

한편, 한국에서 운영된 오프라인 대회 기간 중에는 한국과 해외 지도교사가 모여 교육용 웹앱의 수업 적용 방안을 논의하는 공동연수(워크숍)도 운영하였다. 교사들이 자국의 교육환경과 교육과정을 반영한 수업지도안을 공동으로 개발하고, 이를 향후 학교 현장에서 활용할 수 있도록 지원하였다.

또한 이번 대회에 참가한 해외 학교를 디지털 교육 중심(허브)학교로 지정하고, 인공지능(AI)·디지털 교육 분야의 국제적인 협력 관계망(네트워크)을 구축하였다. 이를 기반으로 참여 학교 간 지속적으로 교류하며 협력을 강화할 예정이다.

이윤홍 교육부 인공지능인재지원국장은 “학생들이 이번 대회를 통해 미래 사회가 요구하는 인공지능(AI)·디지털 역량을 기르길 바란다.”라고 말하며, “이아이콘 세계대회가 국내외 학생들이 서로 협력하여 국제사회에 기여하는 대표적인 사례가 되기를 기대한다.”라고 밝혔다.

- 【붙임】 1. 제16회 e-ICON 세계대회 시상식 개요
2. 제16회 e-ICON 세계대회 개요
3. 2026년 본선대회 참가 글로벌팀별 개발 앱 주제
4. 2026년 본선대회 오프라인 행사 현장
5. e-ICON 세계대회 주요 성과사례

담당 부서	인공지능인재지원국 인재정책총괄과	책임자	과 장	고영훈 (044-203-7046)
		담당자	서기관	이승영 (044-203-7054)
			주무관	최미희 (044-203-7059)
수행 기관	한국디지털교육협회 글로벌협력팀	책임자	사무국장	정보성 (02-720-7575)
		담당자	수석연구원	이소희 (02-722-4904)

□ 시상식 개요

- (일시) '26.8.7.(금) 16:00~17:00
- (장소) 스탠포드호텔 그랜드볼룸(서울 마포구 월드컵북로58길 15)
- (참석자) 총 80명 내외
 - 교육부 인재정책총괄과장, 한국디지털교육협회장, 국내외 교사 및 학생, 언어멘토 및 기술멘토 등
- (주요내용) 수상작 공개 및 시상
 - (1등) 교육부 장관상 (중·고등부 각 1점)
 - (2등) 한국디지털교육협회장상 (중·고등부 각 1점)
 - (3등) 한국교육학술정보원장상/ 한국과학창의재단이사장상 (중·고등부 각 2점)

□ 세부일정

시간		활동	비고
15:30-15:32	2'	오프닝	사회자
15:32-15:35	3'	인사말	교육부
15:35-15:55	20'	3위 한국과학창의재단이사상 시상(2점) 3위 한국교육학술정보원장상 시상(2점) 2위 한국디지털교육협회장상 시상(2점) 1위 교육부장관상 시상(2점)	
15:55-16:10	15'	디지털교육허브학교 위촉장 수여	
16:10-16:18	8'	특별상 시상	
16:18-16:25	7'	수상자 소감 (중등 1명, 고등 1명)	각 3분
16:25-16:30	5'	기념사진 촬영	

◇ 국내외 중·고등 학생들이 글로벌 팀을 이루어 국제협력을 기반으로 지속가능 개발목표(SDGs) 달성을 위한 웹앱을 개발하는 국제 AI-SW 경진대회

□ 대회개요

○ (대회명) 제16회 e-ICON* 세계대회(The 16th e-ICON World Contest)

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

○ (주최/주관) 교육부 / 한국디지털교육협회(KEFA)

○ (대회주제) SDGs* 3번 “건강과 웰빙 증진”

* 지속가능개발목표(SDGs) : UN과 국제사회가 2030년까지 지속가능한발전 실현을 위해 달성해야 하는 17개의 목표

○ (참가대상) 국내·외 중·고등학생 및 지도교사

※ 팀 구성: 학생 2명 및 교사 1명

○ (참가구분) 중등부 및 고등부

○ (개최방식) 온·오프라인 대회

※ 예선: 온라인 / 본선: 온라인(4주), 오프라인(1주)

○ (대회일정)

사전준비	세계대회 진행					사후관리
1-3월	3-5월	6월	7월	8월	9-12월	
대회공지	예선대회	예선심사	본선대회	최종심사	개발앱 보완	
- 대회 일정 확정 - 대회 홍보 - 참가자 모집	- 온라인 교육 - 교육 멘토링 - 앱개발계획서 작성	- 글로벌팀 구성 - 멘토 선발	- 멘토링 제공 - 글로벌 협업 - 산출물 완성	- 결과물발표 - 최종 심사 - 시상식	- 결과물 앱 보완 및 전시 - 산출물 홈페이지 게시	

○ (참가특전)

- (예선 지원팀) SW 및 대회주제(SDGs) 관련 맞춤형(기초·심화) 무료 온라인 교육 제공
- (본선 진출팀) 언어·기술 멘토링 지원 및 오프라인 대회 참가
- (최종 수상팀) 중고등부 각각 1등 교육부 장관상, 2~3등 상장 및 부상 수여

□ **본선대회 진행방식**

○ (대회기간) '26.7.6.(월) ~ '26.8.7.(금)

※ 온라인(4주) : '26.7.6.(월) ~ '26.7.31.(금) / 오프라인(1주) : '26.8.3.(월) ~ '26.8.7.(금)

○ (온라인 본선대회)

- (1주차) e-ICON 세계대회 일정 이해 및 각 팀 주제 공유
- (2주차) 웹앱 Overview 제출 (온라인 Meet-up Day : 7/18 토)
- (3~4주차) 웹앱 프로토타입 개발 및 웹앱 개발계획서 1차본 제출

○ (오프라인 본선대회)

일자	- 8/2(일)	1일차 8/3(월)	2일차 8/4(화)	3일차 8/5(수)	4일차 8/6(목)	5일차 8/7(금)	- 8/8(토)
오전	해외 참가자 입국/ 등록	등록	(학생) 공동 앱개발 (교사) 워크숍 서울로봇고 방문	현장학습 (문화체험/ 기업방문)	공동 앱개발	포스터 심사	출국
		개회식					
		환영오찬	중식	중식	중식	환송오찬	
		오리엔 테이션				발표심사	
오후		팀빌딩	공동 앱개발	공동 앱개발/ 중간점검	(학생) 공동 앱개발/ *산출물 제출 (교사) 워크숍	시상식 폐회식	
		석식	석식	석식	석식	석식	

○ (오프라인 대회심사) 1차 포스터 심사 → 2차 최종 발표 심사 진행

붙임3**2026년 본선대회 참가 글로벌팀별 개발 앱 주제**

※ (참고) 2026년 주제 : SDG3 “건강과 웰빙 증진”

팀	한국	해외	웹앱 이름	개발 웹앱 주제
M1	하계중학교	인도네시아	MoodMap	정신건강 진단 전 단계 청소년의 정서 자가관리와 또래·전문가 조기 연계를 지원하는 AI 기반 웹 플랫폼
M2	학성중학교	말레이시아	Bloom	청소년의 금연과 니코틴 의존 습관 관리를 지원하는 익명 AI 웹앱
M3	공산중학교	필리핀	IEUM	청년층의 정신건강 관리를 위한 웨어러블 생체 정보·감정 분석 기반 AI 플랫폼
M4	성재중학교	방글라데시	LightHouse	청소년의 디지털·수면 습관 형성을 지원하는 AI 코칭·글로벌 협력 챌린지 플랫폼
H1	충남삼성 고등학교	몰도바	SnapCare	저문해·의료취약계층의 영양 및 복약 관리를 돕는 이미지·음성 기반 AI 건강관리 웹앱
H2	대전대신 고등학교	르완다	ARK	취약 청소년의 일상 회복과 마을 보건 도우미(CHW) 연계를 지원하는 오프라인 우선 웹 기반 정신건강 플랫폼
H3	부산기계공업 고등학교	우즈베키스탄	Daily Cog	전 연령의 인지 건강 증진과 치매 예방을 지원하는 AI 맞춤형 두뇌 훈련 웹앱
H4	대덕소프트웨어 마이스터 고등학교	인도네시아	FlowCare	폐경 이행기(갱년기) 여성의 증상·복약 관리와 진료 준비를 지원하는 AI 건강관리 웹앱
H5	선린인터넷 고등학교	방글라데시	MonAndo	불안·번아웃 완화를 지원하는 스마트폰 VR 노출치료(VRET)·AI 상담 기반 저비용 정신건강 관리 웹앱
H6	청심국제 고등학교	인도네시아	Hugrow	가족의 정서적 유대와 건강 습관·사회적 기여를 연결하는 공동 웰니스 플랫폼



개회식(학생 발표)



팀빌딩



팀빌딩



교사 워크숍(학교 방문)



공동 앱개발



개회식 단체사진

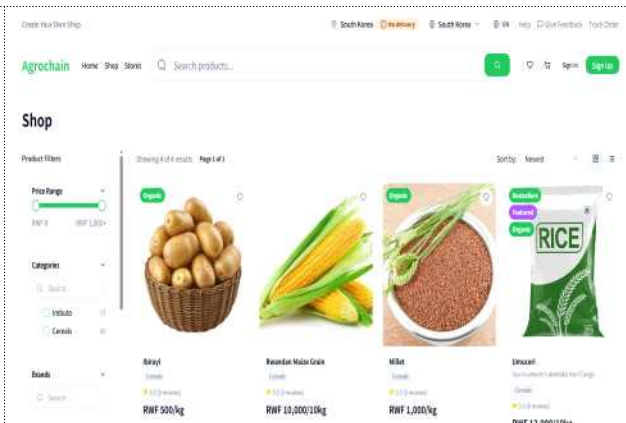
□ 앱배포·프로젝트 확산

- 대회 산출물인 앱을 실제로 배포하거나 지역사회에 확산으로 이어지는 등 일회성 대회 결과물에 그치지 않고 현지 문제 해결에 직접 활용

- (우즈베키스탄) 2019년 9회 참가자, 다운증후군 아동 지원 앱[SunChild] 개발·배포, UN 기관 소개
- (르완다) 2025년 15회 참가자, e-ICON 프로젝트(GreenIQ)를 대회 이후 지속 발전시켜 농민·농업협동조합 지원 앱[Agrochain]으로 고도화, UN-FAO 요구사항 반영 실제 배포



[우즈베키스탄 Sun Child 앱]



[르완다 Agrochain 웹앱]

□ 상급학교 진학

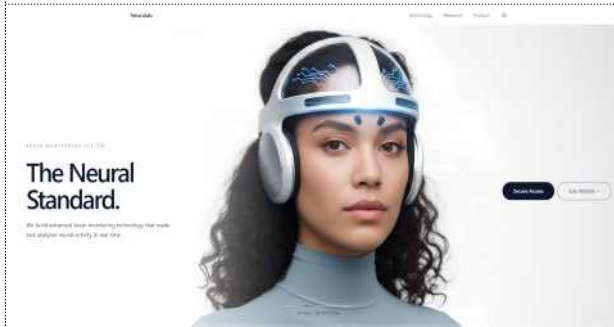
- 대회 참가 후 한국·해외 대학 진학 사례 확인. 특히, 한국 대학 진학 (KAIST), 한국 연계 대학 진학 등의 사례는 동 대회가 참가자의 역량강화와 학업과의 연계성 및 한국과의 인적 네트워크 형성에 직접적으로 기여

- (한국 대학 진학) Muhtasim Zaman Mahim(방글라데시, 14회 참가) → **KAIST** 2025년 입학, Computer Science & AI Computing 전공 예정
 - (한-우즈베키스탄 공동대학 진학) Isroiljonov Kobiljon(우즈베키스탄, 13회 참가) → **Tashkent International University**(한-우즈베키스탄 공동설립) Economics 전공, 2024년 입학
 - (인도네시아 대학 진학) M Wahyu Ayesha(인도네시아, 15회 참가자) → **국립말랑대학교**
 - (Universitas Negeri Malang) 전기공학 및 정보학과, 졸업 전 무시험 입학 허가, 2026년 8월 입학 예정
 - (싱가포르 대학 진학) Jinnapat Kunlaya(태국, 15회 참가자) → 싱가포르 및 홍콩 대학 진학
 - (미국 대학 진학) 르완다 출신 e-ICON 참가 학생 미국 대학(Westmont College) 장학금 수령 및 진학
- ※ 우즈베키스탄 Makmudova 교사(5년간 지도): "다수의 제자들이 현재 해외 명문 대학에서 수학 중"이라고 보고

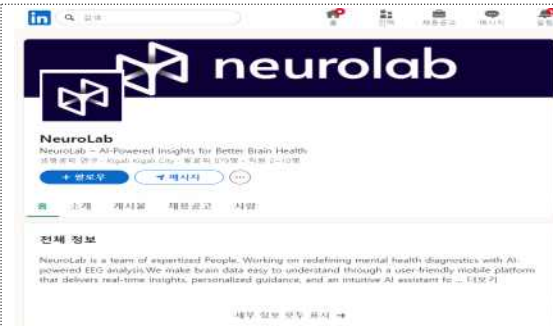
□ 창업·취업·인턴십

○ e-ICON 참가 후 취업·인턴십·창업 등 실질적 진로 성과 확인

- **(창업)** Asimwe Landry(르완다, 15회 참가자) → **NeuroLab**(르완다/독일) 설립, CEO로 활동 중. 학생에서 창업자로의 직접적 성과 확산
- **(취업)** Nazira(우즈베키스탄, 15회 참가자) → **Bigbear**(독일) Design Manager 직무
- **(인턴십)** M Wahyu Ayesha(인도네시아, 15회 참가) → **PT.Assist Software Indonesia Pratama**(인도네시아) Junior Frontend Mobile Development 인턴십. e-ICON에서 배운 YOLO 등 AI 기술을 활용하여 인턴십에서 AI 시스템 구현 앱 프로젝트 성공적 수행



[르완다 NeuroLab 웹앱]

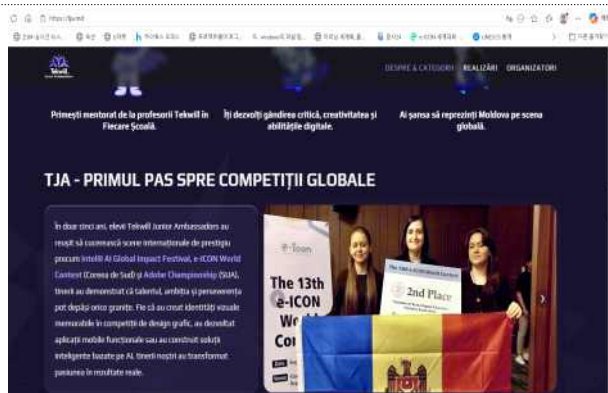


[르완다 NeuroLab 링크드인]

□ 수상 및 대회 후속 성과

○ 대회 참가 후 국내외 대회 수상 및 후속 대회 진출 사례가 다수 확인되어, 대회 참여가 지속적인 역량 개발의 기반으로 작용

- **(몰도바)** e-ICON 참가 학생들이 **FIRST Tech Challenge(FTC) 1위차지** → **First Global 2026** 대한민국 개최대회에 몰도바 대표로 출전예정. Tekwill Junior Ambassadors 모바일 앱 부문 2위
- **(인도네시아)** Wahyu Ayesha 외 1명이 **Students Skills Competition(국가AI 대회)** 예선 통과, 현재 결선 진출 중. 우승 시 **World Skills Competition 2027 (Bern, 스위스)** 인도네시아 대표 선발 예정. e-ICON에서의 문제해결·데이터 활용·팀 협업 경험이 직접적으로 기여
- **(방글라데시)** e-ICON 참가 학생이 국가 수준 AI 챔피언 선정
- **(필리핀)** 13회~15회 e-ICON 참가자 11명, 자국 로보틱스·과학·수학 분야 15건 이상 수상



[몰도바 Tekwill 홈페이지 -원문(루마니아어)]



[몰도바 Tekwill 홈페이지 - 국문번역]