

‘기후변화 대응’을 위해 국내외 학생들이 협력해 개발한 ‘앱’ 선보여

- 제15회 이아이콘(e-ICON) 세계대회 시상식 개최 -

- 15개 글로벌팀이 온오프라인으로 협업하여 교육용 앱 개발 및 발표
- 폐기물 및 온실가스 배출 감소를 위한 행동 유도 앱 등 다양한 아이디어 나와

교육부와 한국디지털교육협회는 8월 8일(금), ‘제15회 이아이콘(e-ICON*) 세계대회’ 시상식을 개최한다.

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

‘이아이콘 세계대회’는 국내 및 해외 중·고등학생이 팀을 이루어 국제연합(UN)의 지속가능개발목표(SDGs*)를 주제로 교육용 앱을 개발하는 국제 경진 대회이다. 이번에 개최되는 시상식에서는 국내외 학생으로 구성된 15개 글로벌팀이 지속가능개발목표(SDGs) 13번 “기후변화와 그 영향에 맞서기 위한 긴급 대응”을 주제로 개발한 앱을 발표하고, 최종 선정된 수상팀 중 중·고등부 각 1등 팀에게는 교육부 장관상과 부상을 수여한다.

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

< 행사 개요 >

- (일시/장소) 2025.8.8.(금) 09:00~17:30 / 스탠포드호텔코리아 그랜드 볼룸
- (참석) 교육부, 한국디지털교육협회, 국내·외 학생 및 교사 등 100여명
- (내용) 팀별 포스터심사(09:00~12:00), 발표 최종심사(13:30~16:50), 시상식(16:50~17:30)
- (시상) 중등부·고등부 1등 교육부장관상, 2등 한국디지털교육협회장상, 3등 한국창의과학재단이사장상 및 한국교육학술정보원장상

지난 6월 진행된 예선심사 결과 선정된 7개국*의 15개 글로벌팀은 먼저 온라인으로 협업하여 앱을 개발하고, 이후 한국에서 만나 함께 앱 개발 마무리 및 팀별 발표를 준비하였다. 각 팀에서는 올바른 폐기물 관리 지원

및 온실가스 배출 감소 등 실생활에서 친환경 행동을 유도하는 앱, 위치 기반 재난 발생 상황 알림 및 대응 매뉴얼 제공 앱 등 다양한 아이디어를 선보였다.

* 대한민국, 방글라데시, 인도네시아, 필리핀, 태국, 우즈베키스탄, 르완다

※ (협업기간) 온라인 7.7.(월)~8.1.(금) / 오프라인 8.4.(월) ~ 8.8.(금), 한국

< 참가자 소감 >

| 국가 | 학교명 | 학생명 | 소감 |
|--------|--|--|--|
| 한국 | 충남삼성 고등학교 | 손지민 | <ul style="list-style-type: none"> - 선생님의 추천으로 대회를 알게 되었는데 평소 앱 개발과 환경문제에 관심이 있었고, 해외 학생들과 협업도 특별한 경험이 될 것 같아서 참가하게 되었음 - 대회 참여하면서 체계적으로 앱 개발하는 방법을 배울 수 있었고, 과정을 한 단계 한 단계 밟아가며 앱을 종합적인 관점으로 볼 수 있게 되었음 - 또한, 해외 학생들과 소통하고 협력하는 과정에서 많은 것을 배울 수 있었고, 다양한 아이디어와 생각을 듣고 하나로 모아가는 과정이 특히 기억에 남음 |
| 르완다 | 르완다 코딩 아카데미 (Rwanda Coding Academy) | 니쉬메 신시아 마리 (Nishimwe Cynthia Marie) | <ul style="list-style-type: none"> - 앱 개발이라는 공통의 주제에 흥미를 가진 해외 친구들과 만날 수 있을 것이라고 생각하여 대회에 참여하게 되었음 - 대회에 참여하기 전과 비교하여 의사소통 능력, 문화 적응도가 향상 되었다고 자부함 - 르완다 발전을 위한 스타트업 회사를 만드는 것에 관심이 많은데, 이 대회에 참여한 경험이 미래에 꿈을 이루는 데 큰 도움이 될 것이라 생각함 |
| 우즈베키스탄 | 더 스테이트 세컨더리 스쿨-355 (The State Secondary School-355) | 포티마 묵히디노바 (Fotima Mukhiddinova) | <ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 문제 해결에 기여할 수 있는 앱을 만든다는 사실이 매우 인상적이고, 해외 친구들과 협력하며 함께 성장할 수 있을 것이라는 기대를 안고 이 대회에 참가함 - 대회를 준비하면서 유엔(UN)의 지속가능개발목표(SDGs)와 다양한 사회 문제에 대해 자연스럽게 관심을 갖게 되었고, 이를 해결하기 위한 창의적이고 현실적인 접근 방식을 고민하게 되었음 - 프로젝트를 통해 생각을 정리하고, 실제 결과물로 구현해 내는 방법을 배웠으며 팀원들과 함께 아이디어를 나누고, 각자의 역할을 맡아 목표를 향해 나아가는 과정을 통해 협력의 중요성과 팀워크의 힘을 직접 체감할 수 있었음 |

개발된 앱의 완성도, 주제 적합성, 발표 내용 등을 바탕으로 심사를 거쳐 수상팀이 최종 선정되었으며, 개발된 앱은 대회 누리집(<http://www.e-icon.or.kr>) 게재, ‘에듀테크 코리아 페어’ 시연 등을 통해 홍보할 예정이다.

김현주 디지털교육기획관은 “최근 몇 년간 국내외 참가 신청자가 크게 증가하는 등 대회에 대한 학생들의 높아진 관심에 부응하기 위해, 작년 8팀이었던 본선 참가팀을 올해에는 15팀으로 대폭 확대하였다.”라고 말하며, “대회를 통해 국내외 학생들이 서로 협력하면서 디지털 역량을 키울 수 있도록 교육부도 지속적으로 지원하겠다.”라고 밝혔다.

- 【붙임】** 1. 2025년 본선대회 참가 글로벌팀별 개발 앱 주제
2. 2025년 본선대회 오프라인 행사 현장
3. 2024년 대회 수상작

| | | | | |
|-------|------------|-----|-----|--------------------|
| 담당 부서 | 디지털교육기획관 | 책임자 | 과 장 | 이혜진 (044-203-7046) |
| | 디지털교육전환담당관 | 담당자 | 서기관 | 장기현 (044-203-7061) |



붙임1**2025년 본선대회 참가 글로벌팀별 개발 앱 주제**

※ (참고) 2025년 주제 : SDG13 “기후변화와 그 영향에 맞서기 위한 긴급 대응”

| 팀 | 한국 | 해외 | 개발 앱 주제 |
|----|-------------|-------|---|
| M1 | 대구공산중 | 르완다 | - 제품의 환경 점수(Eco-Index) 평가로 스마트 소비를 유도하고, AI 기반 폐기물 분류와 위치 기반 재활용 센터 안내를 통해 올바른 폐기물 관리를 지원하는 앱 |
| M2 | 다산한강중 | 인도네시아 | - 폐기물 해결을 위해 사용자가 올바른 재활용 방안을 학습할 수 있는 게임형 앱 |
| M3 | 중흥중 | 태국 | - 사용자 위치에 기반하여 재난 발생 상황을 알려주고, 알람 시스템을 가동하여 신속하게 재난 정보를 제공 - AI 챗봇으로 인근 대피소 안내 등 대응 매뉴얼 제공 |
| M4 | 양동중 | 방글라데시 | - 환경 관련 커뮤니티 형성 및 개별·단체 미션 수행을 통한 포인트 획득, 기후 위기 퀴즈 제공을 통해 기후 대응 활동 참여를 유도하는 앱 |
| M5 | 부산여중 | 필리핀 | - 기후변화로 영향을 받는 도시를 소개하고, 사용자가 관심 도시를 선택해 기후변화 유형과 피해 상황을 학습하도록 지원하는 앱 |
| H1 | 미림 마이스터고 | 르완다 | - 기후 행동 촉구를 위한 실천 과제를 안내하고, 66일의 습관 형성 주기를 활용해 지속 가능한 친환경 습관 형성을 위한 앱 - 친환경 활동 실시간 모니터링 및 긍정적인 영향을 시각화하여 제공 |
| H2 | 양영디지털고 | 필리핀 | - 실생활 친환경 행동을 통해 획득한 점수로 가상 정원을 조성하고, 랭킹 시스템에 따른 보상을 제공하여 환경 보호에 대한 인식 제고 및 동기 부여 |
| H3 | 충남삼성고 | 인도네시아 | - 가정에서 과다하게 발생하는 음식물 쓰레기 문제를 해결하기 위한 앱 - 남은 식재료를 입력하면 AI가 적합한 레시피를 제안하고, 커뮤니티에서 남은 재료 공유, 함께 요리할 사람을 찾기, 레시피 공유 가능 |

| 팀 | 한국 | 해외 | 개발 앱 주제 |
|-----|---------------|--------|--|
| H4 | 포산고 | 방글라데시 | - 기후 변화로 인한 농업 현장의 문제를 해결하기 위해 실시간 토양 데이터와 농업 전문 지식을 제공하는 앱 |
| H5 | 선린인터넷고 | 필리핀 | - 사용자의 기후변화 방지를 위한 행동을 촉진하는 앱으로 가상 반려동물과 함께 퀘스트 단위의 미션수행 |
| H6 | 대전대신고 | 르완다 | - 무분별하게 버려지는 제품 감소 및 기후변화 실천 행동 촉진을 위한 앱으로 탄소발자국 점수를 통해 획득한 NFT를 중고거래 장터에서 활용 |
| H7 | 대원여고 | 인도네시아 | - AI를 기반으로 사용자에게 기후 변화 방지를 위한 적합한 행동 체크리스트를 제공하고, 이를 달성할 수 있도록 동기부여하는 앱 |
| H8 | 꿈의 학교 | 태국 | - 환경오염 예방 정보를 제공하고 기후 행동을 달성할 수 있는 미션 제공 앱으로 미션에서 달성한 포인트로 가상정원 구성 |
| H9 | 대덕소프트웨어 마이스터고 | 태국 | - 기후변화의 주요 원인인 온실가스 배출 감소를 위한 앱으로 탄소 배출 감소를 위한 일일 미션수행 및 스마트 모빌리티 기능 제공 |
| H10 | 경기북과학고 | 우즈베키스탄 | - 비디오 스트리밍 과정에서 탄소 배출 문제를 해결하는 앱으로 스트리밍 앱 사용 시간을 제한하는 '기후 스크린 타임'과, 미션 달성을 독려하는 '에코 포인트' 기능 탑재 |

붙임2

2025년 본선대회 오프라인 행사 현장



개회식(학생 발표)



개회식(단체사진)



팀빌딩(1)



팀빌딩(2)



공동 앱개발



교사 워크숍(학교 방문)




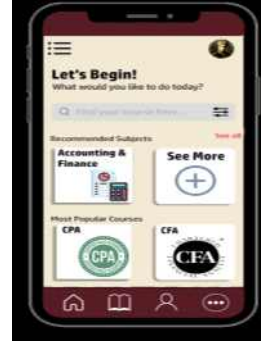
붙임3

2024년 대회 수상작

○ 중등부 수상팀

| 구분 | 중등부 1위 | 중등부 2위 | 중등부 3위 | 중등부 3위 |
|-----|--|--|---|--|
| 수상 | 교육부 장관상 | 한국디지털 교육협회장상 | 한국교육학술정보원 원장상 | 한국과학창의재단 이사장상 |
| 한국 | 진관중 | 마곡중, 상암중 | 고명중, 용산중 | 공릉중, 휘문중 |
| 해외 | 태국 | 필리핀 | 인도네시아 | 필리핀 |
| 앱명 | WWW | Terrarium | E-Talk Travel | Greevolution |
| 앱소개 | AI 활용 면접 코칭 등의 기능 탑재 및 양질의 일자리 정보를 제공하는 구직 플랫폼 | 지속가능한 도시 발전을 위해 경제·환경의 통합적 성장에 대한 인식 제고를 목적으로 한 교육용 게임 앱 | 관광객 유치를 통해 지역 경제 활성화하고자 친환경 관광 코스 추천 및 친환경 교통수단 대여 플랫폼 | 도시의 지속가능한 경제 성장을 위해 지역의 미개발 관광지 홍보 앱 |
| App |  |  |  |  |

○ 고등부 수상팀

| 구분 | 고등부 1위 | 고등부 2위 | 고등부 3위 | 고등부 3위 |
|-----|---|---|--|---|
| 수상 | 교육부 장관상 | 한국디지털 교육협회장상 | 한국과학창의재단 이사장상 | 한국교육학술정보원 원장상 |
| 한국 | 충남삼성고 | 용인한국외대부고 | 대전대신고 | 미림마이스터고 |
| 해외 | 방글라데시 | 몰도바 | 필리핀 | 인도네시아 |
| 앱명 | Startup Doctor | Mixtape | Occulink | SkillsPrint |
| 앱소개 | 경제-사회 문제 해결을 위해 스타트업의 활성화 지원 창업 기초 교육을 제공하며, 유사 사업 단계의 타 스타트업 추천 | 일자리 정보 접근성 개선과 취업 역량 강화를 위한 앱. AI 챗봇 캐릭터와 대화를 통해 사용자를 분석하여 맞춤형 진로 교육 제공 | 조기 퇴사율 문제 해결을 위해 사용자 적성 및 능력기반 일자리 추천 앱. AI 기반 평가도구 활용을 통한 디지털 역량 강화를 위한 플랫폼 | 개발도상국 취업준비생의 낮은 정보 접근성 문제와 낮은 고용률 해결을 위해 취업 정보 제공 및 고용주에게 인재 추천 |
| App |  |  |  |  |