

제8회 교육 공공데이터 시활용대회 운영 안내

1 대회 개요

□ 추진 목적

- 교육 공공데이터와 AI 기술의 융합을 통해 국민의 참여와 관심을 확대하고, 데이터 활용 생태계를 조성
- AI 활용 아이디어 기획 및 영상제작을 통한 창의적 문제 해결력과 실무형 AI 활용 역량 강화
- 교육 현장의 문제를 데이터·AI 기반으로 해결할 수 있는 미래형 인재 양성 및 혁신 아이디어 발굴

□ 추진 체계 및 역할

- 주최기관 : 교육부, 17개 시도교육청, 주관기관 : 한국교육학술정보원
- 후원기관 : 한국교육개발원, 한국대학교육협의회, 한국과학창의재단, 한국교육과정평가원, 한국직업능력연구원

□ 접수 기간 및 방법

- AI 이용권 신청 기간 : '26.3.16.(월) ~ '26.4.15.(수) 23시 59분
※ 부문·분야별 선착순 접수로 운영하며, 신청 완료자에 한해 AI 플랫폼 이용권 제공
※ AI 플랫폼 이용권 사용기간 : '26.4.1.(수) ~ '26.5.31.(일)
(이용권 승인자에 한해 해당 기간 동안 AI 플랫폼 사용 가능)
- 작품 접수 및 제출 기간 : '26.5.1.(금) ~ '26.5.31.(일) 23시 59분
※ AI 이용권 신청 기간에 접수하지 않더라도, 대회 참가 및 작품 제출은 가능하며, 교육 프로그램은 동일하게 제공됨
- 교육 공공데이터 활용대회 홈페이지(data.edmgr.kr) 온라인 접수
※ 운영 상황에 따라 접수 페이지 및 URL은 변경될 수 있음

□ 추진 일정 ※ 일정은 대회 진행 사정에 따라 변동될 수 있음

AI 이용권 신청 기간	→	접수 및 작품 제출	→	1차 심사	→	2차 심사	→	최종 결과 안내	→	시상식 진행
3.16.(월) ~4.15.(수)		5.01.(금) ~5.31.(일)		6.01.(월) ~6.14.(일)		7.18.(토) ~7.19.(일)		7.29.(수)		8.11.(화)
온라인		온라인		온라인		온·오프라인		온라인		오프라인

참가 분야

참가부문	참가분야	참가자격
학생	AI 활용 소속학교 홍보영상 제작	- 초등학교 재학생 * 초등학교 및 각종학교(특수학교, 대안학교, 국제학교 등)에 재학 중인 연령(~만 13세 미만)의 아동·청소년
	AI 활용 아이디어 기획	- 중학교~고등학교 재학생 * 다만, 중·고등학교에 재학 중이지 않은 경우에도 만 13세 이상~만 19세 미만에 해당하면 참가 가능
일반	AI 활용 아이디어 기획	- 만19세 이상(2007년 이전 출생)의 일반인 * 대학(원)생, 학교교직원, 교사, 공무원, 예비창업자 등

○ AI를 활용한 ①소속학교 홍보영상 제작, ②아이디어 기획 분야로 구성

- ‘AI 활용 소속학교 홍보영상 제작’ 분야는 AI 기술을 활용한 창의적 영상제작 중심으로 운영하며, ‘AI 활용 아이디어 기획’ 분야는 교육 공공데이터를 필수로 활용해야 함
- 1팀당 최대 3명까지 팀원 구성이 가능하며, 1인 단독 참가도 가능

참가 자격

○ (학생) AI 활용 소속학교 홍보영상 제작 분야 (초등학교 재학생)

- 1) 「초·중등교육법」 제2조에 따라 설치된 초등학교(각종학교 포함) 재학생
- 2) 지도교사 또는 멘토(보호자)의 지도하에 참가 가능(지도교사 또는 멘토(보호자)는 필수로 포함되어야 하며, 팀 구성 인원내 미포함)
- 3) 개인정보보호법 제22조의2에 따라 부모(법정대리인)의 동의서 별도 제출 필요

○ (학생) AI 활용 아이디어 기획 분야 (중·고등학교 재학생)

- 1) 다만, 중·고등학교에 재학 중이지 않은 경우에도 만 13세 이상~만 19세 미만에 해당하면 참가 가능
- 2) 「초·중등교육법」 제2조에 따라 설치된 중학교 및 고등학교에 재학 중인 학생(외국인 포함)
- 3) 개인정보보호법 제22조의2에 따라 부모(법정대리인) 동의 없이도 참가가 가능한 청소년(만 13세는 부모(법정대리인)의 동의서 필요)

○ (일반) AI 활용 아이디어 기획 분야

- 교육데이터에 관심 있는 만 19세 이상의 일반인, 대학(원)생, 학교 교(직)원, 예비 창업자 등

□ 참가자 AI 이용권 지원 및 교육 프로그램 운영

- 이용권 신청 후, 승인된 접수자들에게 작품 기획 및 제작을 지원하기 위한 AI 기반 창작·개발 플랫폼 이용권 제공
 - 학생 부문(총 400개) : AI 활용 아이디어 기획(200개), AI 활용 소속학교 홍보영상 제작(200개)
 - 일반 부문(총 100개) : AI 활용 아이디어 기획(100개)
- ※ 모든 참가자에게 균등한 생성 기회를 제공하고자 부득이하게 일일 이용횟수가 제한되며, 보다 원활한 작업이 필요한 경우 개별 구독중인 모델 사용을 권장함
- 참가자의 AI 활용 역량 제고 및 작품 완성도 향상을 위해, 단계별 교육 프로그램 운영
 - AI 활용 방법, 아이디어 구상, 데이터 활용 절차 등 교육 콘텐츠 제공
 - 분야별 대회참여 가이드 및 실제 제작 과정 안내
 - 대회 전반에 대한 홍보·참여 독려 콘텐츠 제공
- ※ 교육 프로그램은 참가자 전원에게 온라인 방식으로 제공하며, 작품 제출 기간 종료 시까지 반복 시청 가능

□ 분야별 주제 방향 및 주요 예시

○ 분야별 주제 방향

분야	상세
공통 사항	· 교육 공공데이터를 활용한 AI 기반 교육환경 개선 및 창의적 활용 방안 제시 · 교육 관련 공공데이터 1개 이상 필수 활용, 활용 데이터 출처 및 라이선스 명시 ※ '소속학교 홍보영상 제작 분야'의 경우 학교 정보가 포함 되어야함 · AI 활용 기법, 데이터 처리 및 분석 절차를 명확히 기술하고, 전처리 및 모델링 과정은 문서화하여 투명성 확보 · 자체 수집 데이터 또는 외부 결합 데이터 사용 시 정보공개 및 저작권·개인정보보호 준수 · 창의성, 실현가능성, 사회적 기여도, 파급효과 등을 종합 평가 요소로 반영
AI 활용 소속학교 홍보영상 (학생)	· 학생의 시선에서 바라본 학교의 매력과 긍정적 이미지를 표현하는 AI 기반 영상 콘텐츠 제작 · 이미지 생성형 AI, 음성합성 AI, 자동편집 도구 등을 활용하여 학교 생활활동을 창의적으로 연출 · AI 영상·음성 생성기술을 통해 제작한 실제 편집 결과물(완성 영상) 제출 · 학교에 대한 주인의식, 소속감, 협업 역량을 강화하고 AI 기술에 대한 친숙도를 제고
AI 활용 아이디어기획 (학생)	· 학교생활·학습·안전·환경 등 교육 현장의 다양한 문제를 AI 기반 창의적 아이디어로 해결 서비스 기획 · Excel, 파이썬 등 기초 데이터 분석 도구 또는 생성형 AI 도구 활용 가능 · 교육 공공데이터를 기반으로 AI 적용 시나리오, 기대효과, 사회적 가치 등을 제시 · 노코드 또는 자동화 기반 개발 도구를 활용한 아이디어 구현 · 분석 및 제안 결과는 시각화 자료 또는 인사이트 요약 형태로 제출
AI 활용 아이디어기획 (일반)	· 교육 공공데이터를 활용하여 실제 구현 가능한 AI 서비스·콘텐츠 기획 또는 프로토타입 제안 · 노코드 또는 자동화 기반 개발 도구 등 다양한 AI 기법을 활용한 교육문제 해결 아이디어 제시 · 데이터 분석 결과와 AI 설계 논리를 통합한 기획서 또는 시연 가능한 형태로 제출 · 제안 결과는 정책 제안, 교육서비스 개선, 학습자 지원 등 실용적 가치 창출에 초점

○ 분야별 주제 방향성 및 세부 예시

※ 참고용 예시로, AI 활용 수준과 데이터 결합 정도에 따라 자유롭게 선정 가능

구분	상세
공통 사항	<방법론> - 생성형 AI로 스토리 및 시나리오 제작 및 고도화 - AI를 활용한 이미지, 영상 제작 - 바이트 코딩 툴을 활용한 사이트 구축 - 효율적인 발표자료 PPT(AI 기반 발표자료 자동화 도구) 생성 <주제> - 소속 학교 자랑 및 미래 학교의 모습 (홍보영상) - 교육 데이터 활용을 통한 학습자 중심 서비스 개발 - AI 기반 교육 안전·복지 환경 개선 - 지역·학교 간 교육자원 최적화 및 운영 효율화 - AI·데이터 융합을 통한 미래 교육 방향 - 창의적 AI 활용을 통한 미래교육 서비스 및 콘텐츠 개발

구분	상세
AI 활용 소속학교 홍보영상 (학생)	1. 우리학교 홍보 영상 제작 - 학교생활·행사·교육활동을 생동감 있게 표현 - 학생이 직접 연출·편집한 AI 기반 브이로그형 학교 소개 콘텐츠 제작 2. AI 스토리텔링을 통한 학교 자랑 배틀 - 나노바나나, 미드저니 등 이미지 생성 툴을 활용하여 시나리오 이미지 제작 - 이미지 기반으로 Veo 3 등 AI 영상·이미지 편집 툴을 활용한 영상 제작 - 영상 편집 소프트웨어 등 편집 툴로 촬영한 사진·영상, 음악, 자막 추가하여 제작 3. 타임 캡슐 ‘미래 우리 학교의 모습’ - 10년 후 우리학교는 어떤 모습일까와 같은 상상으로 이미지와 영상을 제작 - 학교 캐릭터 생성, AI 아바타를 활용한 친환경·미래학교 홍보 캠페인 영상
AI 활용 아이디어기획 (학생)	1. AI 기반 학습 도우미 서비스 기획 - 공공데이터를 활용해 학생 학습 패턴 분석 및 맞춤형 피드백 제공 아이디어 제안 - 생성형 AI 기술을 활용한 학습 지원 시나리오 작성 2. 학교 안전·복지 지원 시스템 기획 - 통학로·급식·학교시설 등 관련 데이터를 분석하여 안전·복지 개선 방안 제시 - 노코드 자동화 툴을 활용한 시설 점검·알림 시스템 기획 3. 학생 정서 및 또래 관계 지원 서비스 기획 - AI 감정분석을 통한 학생 정서·상담 지원 챗봇 기획 - 생성형 AI를 이용해 긍정적 대화·상담 시나리오 설계
AI 활용 아이디어기획 (일반)	1. AI 기반 맞춤형 교육 서비스 기획 - 지역·학교별 학습 데이터 분석을 통한 개인화 학습 지원 플랫폼 기획 - AI 추천 알고리즘을 활용한 교육자원·강의 매칭 시스템 설계 2. 교원의 효율적 학교 배치 기획 - 파이썬을 활용한 데이터 전처리 및 변수 반영 - 머신러닝 기반의 교원 배치 예측·분석 모델 기획 설계 3. AI 진로·직업 탐색 지원 서비스 기획 - 교육부·워크넷·학교 진로데이터 통합 분석을 통한 맞춤형 진로 제안 - 생성형 AI 기반 진로 상담·직업 탐색 시뮬레이터 기획

○ 분야별 참가자 역할분담 구분 예시(1인 단독 참가자 제외)

- 참가팀은 팀원간 유기적인 협업체계를 위해 각자의 역할을 구분해야함

구분	상세 내용
	※ 아래 내용은 예시이며, 자유롭게 각자 역할 분담 가능
AI 활용 소속학교 홍보영상 (학생)	· (대표) 기획 및 시나리오 : 영상 주제 선정, 스토리보드(콘티) 구성, 촬영장소 선정 등 전반적인 기획업무 · 촬영 및 현장 운영 : 촬영 장비 조작, 영상 소스 확보, 소품 관리 및 출연진 조율 등 현장 업무 담당 · 편집 및 기술 지원 : 학교 정보 수집, 영상 컷 편집, 자막 및 효과음 삽입, AI 툴 활용 영상 보정 등 후반 작업 및 최종 본 생성 담당
AI 활용 아이디어기획 (학생, 일반)	· (대표) 서비스 기획 및 로직 설계 : 사용자 중심 서비스 시나리오 도출, 문제 해결 방안 구체화 및 기대효과 산출 담당 · 데이터 분석 및 모델링 : 데이터 수집·정제, AI 분석 알고리즘 설계, 기술적 타당성 검증 · 산출물 작성 및 시각화 : 분석적 결과의 논리 구조 정립, 인포그래픽 기반 데이터 시각화 및 웹서비스 구축 등

□ 시상 내용

○ 총 154편 시상, 총 상금·상품 1억264만원

※ 상품은 팀 구성 인원에게 따라 지급

부문	분야	상훈	시상수	상금(만원)	상품
총 합계			154		
학생부문 합계			138		
학생	AI 활용 소속학교 홍보영상	대상 (교육부장관상)	1	100만원 상품권	태블릿
		최우수상 (시도교육감상)	17	20만원 상품권	이어폰
		우수상 (시도교육감상)	51	10만원 상품권	이어폰
	AI 활용 아이디어 기획	대상 (교육부장관상)	1	300	태블릿
		최우수상 (시도교육감상)	17	60	이어폰
		우수상 (시도교육감상)	51	30	이어폰
일반부문 합계			16		
일반	AI 활용 아이디어 기획	대상 (교육부장관상)	1	500	기념품
		최우수상 (KERIS원장상)	2	150	기념품
		우수상 (KERIS원장상)	3	50	기념품
		장려상 (후원기관상)	10	30	기념품

□ 참가자 제출 규격

○ AI 활용 소속학교 홍보영상 제작 분야

구분	항목
규격 및 제출형식	① 영상 완성본 1편 및 영상 설명자료 PPT, PDF 형태로 5매(본문 기준) 1부 * 설명자료 예시) 학교 기본정보(위치, 개교기념일, 교목, 교화, 학생 및 교직원 수 등) 제작배경, 슬로건 및 핵심 가치, 제작 컨셉 등, 영상에 대한 설명을 PPT(PDF)로 자유로운 양식으로 제출 ② 길이: 1~2분 이내(필수) ③ 해상도 720p(권장), mp4 형식 ④ 용량 제한 200MB 이하(필수) ⑤ 영상 제작 과정에서 활용한 AI 도구 목록 및 프롬프트 제출
내용	① 학생 시선에서 바라본 학교의 특징·장점·활동·브랜드 이미지를 AI 기반으로 제작 ② 이미지·영상·음성 생성형 AI 활용 가능(Veo, 나노바나나, 미드저니, ElevenLabs 등) ③ 촬영 영상, AI 생성 이미지/음성, 자막·편집 요소 자연스럽게 조합 가능 ④ 소속학교 내의 내용, 정보를 반드시 포함
유의사항	① 저작권 없는 음악·이미지 활용(상업용 무료 폰트·오디오 필수) ② 영상 내 학생 본인·학교명 표기는 허용(홍보영상 특성)

○ AI 활용 아이디어 기획 분야(학생/일반 공통)

구분	항목
규격 및 제출형식	① PPT, PDF 형태로 최대 15매(본문 기준, 부록은 매수 산정에서 제외) ② 온라인(웹, 앱)으로 구축된 경우 해당 URL(앱명칭)을 포함하여 제출 ③ 본문 설명에 12pt 미만의 폰트 사용은 지양할 것을 권함 ④ A4에서 출력할 수 있도록 구성(가로, 세로 양방향 가능) ⑤ 표지를 제외한 첫 번째 페이지에 활용데이터 정보 작성
내용	① AI 기반의 아이디어 기획·서비스·프로토타입 제안서 형태로 작성 ② 교육 공공데이터 1개 이상 필수 활용(출처·라이선스 명시) ③ AI 활용 과정(프롬프트·모델·전처리·분석·추론 절차) 요약 기재 ④ 그래프·자료는 설명과 요약 포함하여 다른 설명 없이 이해가능하도록 작성
유의사항	① 결과물 내 팀명 외 학교명·개인명·지역명 등 식별정보 기재 금지 ② 과도한 애니메이션·동영상 삽입 등 규격 위반 시 감점 ③ 생성형 AI 활용 시 활용 도구명, 입력값, 추가 산출물 정보 작성

□ 대회 준비 및 제출 관련 유의 사항

○ 참가 자격 및 팀 구성

- 1팀당 최대 3명 이내로 팀원을 구성, 1명이 1팀을 구성 가능
- 학생부문 참가팀은 시상 체계에 따라 '소속 학교 소재지' 관할 지역으로 접수 가능
 - ※ 재학 중이지 않은 경우에 한해 주민등록상 주소지(등본) 기준 관할 지역으로 접수 가능
 - ※ 지역 기준 미준수 시, 심사 대상에서 제외될 수 있으므로 접수 시 유의
- 학생 'AI 활용 소속학교 홍보영상 제작' 분야 참가팀은 성인 지도교사 또는 멘토(보호자) 1인 필수 지정
 - ※ 멘토 미지정 또는 멘토 요건(성인) 미충족 시 참가 제한 가능
 - ※ 해당 멘토는 공모전 접수 시 팀 전체(모든 팀원)에 대한 참가자 정보를 입력하여 접수를 진행하여야 함

○ 제출물 구성 및 규격 준수

- 참가작은 교육 공공데이터를 1개 이상 반드시 활용하여야 하며, 이를 충족하지 못한 경우 심사 대상에서 제외(탈락) 처리
 - ※ '소속학교 홍보영상 제작 분야'의 경우 학교 정보가 포함되어야함
- 제출 정보는 심사를 위한 필수 자료로 활용되며, 일부 정보가 누락된 경우 심사 과정에서 감점 요소로 반영될 수 있음
- 팀원 전원에게 개인정보 제공 및 활용 동의가 필수이며, 팀원 중 일부라도 동의하지 않을 경우 참가가 제한될 수 있음

○ 저작권·표현 방식 및 AI 활용

- 참가작에는 반드시 '상업용 무료 폰트'만 사용하여야 함
 - ※ 시스템 기본 내장 폰트는 저작권 위반 소지가 있으므로 안심글꼴 등 오픈 라이선스 폰트 사용 권장
- 이미지·영상·음원 등 제3자의 저작물을 활용하여 발생하는 저작권·초상권·명예훼손 등 모든 분쟁에 대한 책임은 참가팀에 있음
- 저작권이 있는 이미지를 사용할 경우, 해당 이미지를 포함하는 제출 자료 페이지 하단에 작은 글씨로 출처를 명확히 표기하여야 함

- 영상제작 시 사용되는 음원, 영상, 이미지 등 모든 콘텐츠는 참가자가 직접 제작한 창작물 또는 정식 사용 권한을 확보한 자료만 사용하여야 함
- 대중가요, 영화·드라마·유튜브 영상, 방송 콘텐츠 등 저작권이 있는 음원 및 영상의 무단 사용 시 심사 대상에서 제외될 수 있음
- 생성형 AI 모델을 활용한 경우, 활용 도구명, 프롬프트, 추가 산출물 등 상세 내역을 추후 별도의 양식에 따라 반드시 제출하여야 함
- 최종 선정 작품은 자료집 제작 등에 활용될 예정으로, 과도한 이미지·애니메이션은 지양함

○ 심사 및 기타 유의사항

- 제8회 교육 공공데이터 AI활용대회 접수·제출 이후 공개된 아이디어는 법적으로 보호받을 수 없으며, 이를 보호받기 위해서는 신청자가 공개 이전에 직접 지식재산권을 획득하여야 함
- 타인의 아이디어, 기술 등을 모방하여 발생하는 모든 민·형사상의 책임은 참가팀에게 있음
- 제출된 작품 및 서류는 일체 반환하지 않음
- 후보작 공개검증 기간 중, 소속 학교 및 교육청을 통해 학교폭력 등 사회적 물의 이력을 확인하며, 결격 사유 발생 시 선정을 취소할 수 있음
- 2차 심사는 주최(또는 주관)측에서 지정한 날짜 및 시간대에 참석하여야 하며 불참 시 기권 처리됨
- 활용대회에 운영과 관련한 모든 변경 및 추가 사항은 '교육 공공데이터 활용대회 홈페이지(data.edmgr.kr)'를 통해 공지

□ 참가작 발표영상 제출(1차심사 선정작만 해당)

- 2차 심사 대상자(1차심사 선정작)는 참가작으로 PPT(PDF) 화면을 설명하는 영상을 팀별 안내되는 일정을 준수하여 제출
 - ※ 단, 학생 'AI 활용 소속학교 홍보영상 제작' 분야는 제출 작품이 영상이므로 별도의 발표영상 제출은 생략하며, 홍보영상 설명자료로 대체함
- (제출형식) 해상도 720p, mp4, avi 확장자

※ 제출자료의 대표 발표자의 음성 삽입 필수

- (시간/용량) 10분 이내 / 500Mb 이하
- (제출방법 및 기한) 2차 심사 대상자에게 개별 안내(예정)

□ 입상(취소) 사항

- 유사 작품이 본 공모전의 지난 대회 또는 타 공모전 수상 이력으로 확인된 경우 등 입상을 취소할 만한 적당한 사유가 있을 시에는 입상을 취소할 수 있음
- 수상 이후 아래 내용으로 위반 사실이 밝혀지면 수상 취소 및 상금 환수(자진반납)

<참가 제외 및 입상 취소 기준>

- 동일 또는 유사한 내용으로 타기관 공모전에 입상한 경우
 - 동일 또는 유사한 내용으로 올해 개최되는 타기관 공모전(데이터 분석·활용대회)에 참가하여 복수(2곳 이상) 수상한 경우
 - 최근 3년 이내 중앙, 시도 지자체, 공공기관 등이 개최한 타기관 유사 데이터 분석·활용대회 수상자
 - 정당한 권한 없이 제3자의 권리(소유권, 저작권, 이용권)를 침해한 참가자
 - 참가팀이 부정행위*를 하였을 경우, 수상 취소, 상금·부상 환수, 법적 책임, 향후 참여 제한 등의 불이익 발생 될 수 있음
- * 행정기관의 공모전 운영에 관한 규정 제2조 제4항(부정행위)

< *부정행위 >

- 가. 일반적인 지식이 아닌 다른 사람의 독창적인 아이디어, 기획 내용, 창작물(문서·이미지·영상·음성 등)을 정당한 승인 또는 출처 표시 없이 활용하는 표절 행위
 - 나. 생성형 AI를 활용하여 결과물을 제작함에 있어, 존재하지 않는 데이터·사실·분석 결과를 사실인 것처럼 기재하거나 허위·조작된 내용을 응모작에 포함하는 위조 행위
 - 다. AI 모델, 프롬프트, 데이터 처리·분석 과정 또는 제작 과정을 의도적으로 조작·변형·추가·삭제하여 응모작의 내용이나 결과를 왜곡하는 변조 행위
 - 라. 동일하거나 유사한 내용의 응모작을 본 대회 또는 타 공모전에 제출하여 중복 응모 또는 부당한 중복 수상을 시도하는 행위
 - 마. 그 밖에 상기 각 호에 준하는 행위로서, 본 대회의 공정한 운영을 저해한다고 주최(또는 주관)기관이 판단하는 행위
- ※ 단, 경미한 과실로 인한 행위는 제외

□ 참가작에 대한 권리

- 제출된 모든 자료는 관련 자료 소개, 전시회, 책자 제작, 개방 등으로 주최(또는 주관)측에서 활용할 수 있음
- 수상작의 저작권은 참가팀에게 있으며, 사용권 및 관련된 저술 등에 관한 판권은 주최(또는 주관)측에서 사용을 득하여 해당 대회의 자료로 귀속됨
- 수상작에 한해 수정 및 변경이 가능한 원본 파일을 제출하여야 하며, 해당 작품은 사업 홍보를 위해 웹(누리집) 또는 서적(자료집) 등에 이용하거나 교육부 및 시도교육청 홈페이지에 게시할 수 있음
- 발표심사 및 시상식에서 촬영된 사진, 동영상 등의 저작권/초상권 및 사용권은 주최(또는 주관)측에 있음

□ 심사 기준

- (심사 순서) 1차 심사(서면 심사) → 본선 진출작 공개검증(온라인) → 2차 심사(발표심사) → 최종 수상작 발표(온라인)

분야	우선 순위(1차 심사)
AI 활용 소속학교 홍보 영상 제작(학생)	주제적합성 → 영상 완성도 → AI 활용도 → 독창성 → 발전가능성
AI 활용 아이디어 기획(학생)	독창성 → AI 활용도 → 활용가능성 → 논리성 → 표현성
AI 활용 아이디어 기획(일반)	활용가능성 → AI 활용도 → 독창성 → 논리성 → 표현성

- (1차 심사) 규격 준수 여부, AI 활용 정보 제출 여부, 공공데이터 활용성, 분야별 주제 적합성, 기본 품질 요소를 일괄 검증 및 평가
 - ※ 시상 편수의 2배수 선정, 동점자의 경우 평가지표 우선순위가 높은 수상작 선정
- (사전 공개검증) 1차 심사를 통과한 후보작에 대해 중복수상 여부 등 부정행위 대국민(교육부 홈페이지, 국민생각함) 검증(10일간)
 - ※ (학생 부문) 후보작의 경우, 소속 학교 및 관할 교육청을 통해 학교폭력 등

사회적 물의를 일으킨 사실이 있는지 확인하여, 결격 사유 발생 시 심사 대상에서 제외할 수 있음

- ※ 행정기관의 공모전 운영에 관한 규정 제9조(심사)에 따라 표절, 위조, 변조, 부당한 중복응모 행위에 대한 검증을 10일 이상 온라인 등으로 공개하여 부정행위에 대한 국민의 의견 수렴

- (2차 심사) 팀별 참가작 발표 및 심사위원들의 질문에 응답

- ※ 접수 규모 및 심사 운영 여건에 따라 사전 서면 심사 후 고득점자에 한해 오프라인 발표 심사로 운영될 수 있음
- ※ 시상 편수의 1배수 선정, 동점자의 경우 평가지표 우선순위가 높은 수상작 선정

분야	우선 순위(2차 심사)
AI 활용 소속학교 홍보 영상 제작(학생)	적합성 → 경험도 → 발표·태도 → 독창성
AI 활용 아이디어 기획(학생)	이해도 → 발표·태도 → 창의성 → 합리성
AI 활용 아이디어 기획(일반)	합리성 → 이해도 → 창의성 → 발표·태도

□ 후속지원

○ 수상작 우수사례 확산 및 공식 인증 제공

- 수상작은 교육데이터플랫폼(edmgr.kr) 내 수상작사례로 등록하여 분야별 대표 사례로 보존함
- 수상자는 공식 참가 증명서 및 수상 인증서(디지털 배지 포함)를 발급하여 기록부/경력관리함 등에 활용 가능하도록 지원

○ 분야별 특화 지원

- 최종수상한 대상팀(3개팀)에 지원분야와 연관된 교육비 지원 또는 소속학교(반)에 부상 지원
 - ※ 우수 영상작품은 교육청 및 학교 홍보 콘텐츠로 활용되며, 대상팀에는 교육활동 지원비 또는 부상(100만원 이내) 지원

○ (일반) AI 활용 아이디어 기획 분야의 대상팀은 '범정부 공공데이터 AI 활용대회' 통합본선 참여 추천

- ※ 행정안전부 '26년 범정부 공공데이터 AI 활용 창업경진대회 참여 분야에 따라 변동 가능

□ 참여 장려 · 지원

○ 1차 심사 통과 참여팀에 대한 참가 장려 지원

- 지원 대상 : 1차 심사 통과작 중 시상작을 제외한 참여팀
- 지원 내용 : 팀당 2만원 상당의 기념품 또는 상품권 제공

○ 학생 'AI 활용 소속학교 홍보영상 제작' 분야 지도교사 또는 멘토(보호자) 지원

- 지원 대상 : 학생 'AI 활용 소속학교 홍보영상 제작' 분야 수상팀의 지도교사 또는 멘토(보호자)
- 지원 내용 : 5만원 상당의 기념품 또는 상품권 제공
 - ※ 학생 'AI 활용 소속학교 홍보영상 제작' 분야는 지도교사 또는 멘토(보호자) 필수 참여를 전제로 운영됨
 - ※ 세부 지원 방식 및 지급 기준은 운영 과정에서 일부 조정될 수 있음

□ 공공데이터포털(data.go.kr) 활용 데이터 목록

- 공공데이터포털 내 교육부 및 교육청(17), 소속기관(6), 소속단체(15), 국립대학교(40), 국립대학병원(14)에서 제공중인 목록

구분	NO	기관명	구분	기관명
소속기관 (6)	1	국사편찬위원회	시도교육청(17)	서울특별시교육청
	2	국립특수교육원		경기도교육청
	3	교원소청심사위원회		인천광역시교육청
	4	학술원사무국		강원특별자치도교육청
	5	중앙교육연수원		충청북도교육청
	6	국립국제교육원		충청남도교육청
소속단체 (산하기관) (15)	7	한국교직원공제회		대전광역시교육청
	8	한국대학교육협의회		세종특별자치시교육청
	9	한국사학진흥재단		경상북도교육청
	10	한국연구재단		경상남도교육청
	11	한국학중앙연구원		대구광역시교육청
	12	한국장학재단		울산광역시교육청
	13	국가평생교육진흥원		부산광역시교육청
	14	한국전문대학교육협의회		전북특별자치도교육청
	15	동북아역사재단		전라남도교육청
	16	사립학교교직원연금공단		광주광역시교육청
	17	유네스코한국위원회		제주특별자치도교육청
	18	한국고전번역원	국립대학교 (40)	한국방송통신대학교, 한국교원대학교 등
	19	한국교육학술정보원		
	20	한국과학창의재단	국립대학병원 (14)	서울대학병원, 충남대학병원 등
	21	한국교육개발원		

□ 교육 데이터 주요 사이트(참고)

제공 서비스명	주요 제공 자료	경로
교육데이터플랫폼 (edmgr.kr)	- 교육기관 및 유관기관의 데이터를 연계통합하여 활용(제공)하는 교육데이터 플랫폼	데이터 검색>데이터 관리카드 찾기
교육데이터맵 (data.edmgr.kr/datamap)	- 개방데이터, 보도자료, 정보공시, 통계 등 데이터의 소재지(메타) 정보를 제공	키워드 검색>소재지 접근>활용
어린이집·유치원 통합정보공시 (www.childinfo.go.kr)	- 어린이집·유치원 기본현황, 영유아 현황, 교직원 현황, 교육·보육과정(비용) 현황 등	홈페이지메인>검색으로 찾기
학교알리미 (www.schoolinfo.go.kr)	- 학사/학생현황, 재정/시설/설비, 보건/복지 등 전반적인 학교 주요 정보	홈페이지메인>공개용데이터
유치원알리미 (e-childschoolinfo.go.kr)	- 교사면적, 급식실시, 수업일수, 안전점검, 교직원 현황 등 전반적인 유치원 주요 정보	홈페이지메인>공공데이터>공시자료다운로드
교육통계서비스 (kess.kedi.re.kr)	- 유·초·중등 통계 및 대학통계 등	홈페이지메인>테마통계>시계열통계 또는 이슈통계
대학알리미 (www.academyinfo.go.kr)	- 각 대학별 학생/교육여건/교육여건성과/대학 재정 및 교육비/대학운영 등	홈페이지메인>공시데이터 다운로드
나이스 교육정보 개방포털 (open.neis.go.kr)	- 학교기본정보, 급식식단정보, 학사일정, 학원 교습소정보, 초/중/고등학교 시간표, 반정보, 학교·학과정보 등 ※ 파일(CSV) 및 Open API 로 제공	홈페이지메인>데이터셋
학구도안내서비스 (schoolzone.emac.kr)	- 학교위치, 초등학교 통학구역, 중학교 학구 및 학군, 고등학교 학교군 정보 등	홈페이지메인>이용안내>공공데이터 목록
한국교육고용패널 (www.krivet.re.kr)	- 학생: 고등학교 생활, 대학 생활, 대학 입학 준비, 교육 훈련, 자격증, 구직활동, 일자리 유무, 일자리 지속 여부, 주된 일자리 특성, 취업의사 및 준비, 경험 일자리, 가정생활, 여가 생활, 진로계획 및 직업의식, 일반적 특성 등 - 가구(보호자): 가구원 조사, 교육환경, 문화 생활, 보호자 특성, 가구소득 및 지출 등 - 학교: 학교의 특색사업, 평준화 여부, 수준별 이동학습, 학생지원, 운영회 평가, 학생 생활 지도 평가, 진로상담 및 환경에 대한 평가 등 - 담임: 학교 운영회 평가, 담임교사의 성/연령/담당과목/학력/교직 이수 방법/경력/참여교원 단체, 개별 학생 평가 등	홈페이지메인>패널연구>한국교육고용패널>자료다운로드