(www.jerii.jbedunet.com)

제5회 전북교육정보화연구대회 요강

Jeollabukdo Educational Research & Information Institute

2011. 03.

전라북도교육연구정보원

차 례

1. 추진 목적 ····· 1

2. 관련 근거 ····· 1

3. 추진 방침 ····· 1

4. 운영 분과 및 자격 ····· 1

5. 추진일정 ····· 2

6. 연구계획서 및 보고서 제출 ····· 3

7. 연구보고서 제출 시 분과별 출품자 제출서류 ····· 4

8. 심사관리 및 시상 내역 ····· 6

9. 연구과정 지원 ····· 6

10. 심사방법 및 기준 ····· 7

11. 출품자 유의사항 ····· 13

12. 시상 내역 ····· 14

13. 예선대회 출품 및 입상 현황 ····· 16

14. 분과별 연구절차 예시 및 출품 서식 ····· 21

제5회 전북교육정보화연구대회 운영

1. 추진 목적

◦ ICT활용 교수·학습 방법 및 우수 실천사례 발굴을 통한 교실 수업 개선
◦ 교원, 학교교육 CEO 등 교육공동체의 학교경영 혁신 노력 집중 발굴
◦ 사이버가정학습 우수 운영 모델 발굴을 통한 초·중등 이러닝 교육의 활성화

2. 관련 근거

◦ 연구대회관리에 대한 훈령(교육과학기술부훈령 제26호, 2008.06.30)
◦ 교육공무원승진규정 제35조, 제37조 및 교육공무원인사관리규정 제10조
◦ 연구대회관리에 대한 훈령(교육과학기술부훈령 제155호, 2009.12.29.)

3. 추진 방침

◦ 인정권자(전라북도교육감) 승인 후 시행
◦ 도내 유·초·중등 교원 및 교육전문직을 대상 운영
◦ 연구계획서 100% 입선, 연구보고서 출품작의 40% 입선
◦ 입선자 연구실적 평정점 부여(교육공무원승진규정 제35조)
◦ 전북대회 입선작(1,2,3등급) 전국대회 출품

4. 운영 분과 및 자격

분과	연구내용	응모자격
교수학습분과	◦**출품영역 : 8개 영역** (어문, 수학, 과학, 사회/윤리, 실업, 예체능, 기타, IPTV) ◦**연구 내용 : ICT 또는 에듀넷을 활용한 교수·학습 방법 개선** - 온·오프라인 교수·학습활동에서 교육과정과 연계한 **ICT 또는 에듀넷을 활용하여** 학습목표를 보다 효과적으로 달성할 수 있는 교수·학습 방안 발굴 및 수업적용과 실천 - 학습자의 고차원적 사고능력 촉진을 위한 창의적 ICT활용 교수·학습 전략 구안 및 실천 적용 - 실제 수업에 적용한 교수-학습 활동 동영상 제출(필수)	- 초·중등교원 ※교감의 경우 실제 수업을 담당해야 함 - 개인/공동(2인)

분과	연구내용	응모자격
교육용 소프트웨어분과	◦**출품 분야 : 교수용S/W, 학습용S/W** ◦**출품 영역 : 9개 영역** (어문, 수학, 과학, 사회/윤리, 실업, 예체능, 유치원, 온라인교수·학습과정안, 기타) - 유치원영역은 유치원교사만 해당 ◦**연구 내용 : ICT활용 교수학습자료(S/W) 및 멀티미디어 자료 개발** - 교수·학습을 촉진 및 지원할 수 있는 다양한 콘텐츠 개발 - 교육과정과 연계한 교수·학습 멀티미디어 교육자료 개발 - 온라인교수·학습과정안영역은 에듀넷 지식마을 서비스를 활용하되, 1개 단원(5~8차시) 분량의 프리젠테이션이 가능한 형태로 과정안 개발 - 개발한 소프트웨어를 교수-학습 활동에 적용한 동영상 제출(필수)	- 유·초·중등교원, 특수교원, 교육전문직, 예비교원 ※유치원교사는 유치원 영역에만 출품 가능 ※온라인교수학습과정안영역은 초·중등교원만 해당 - 개인/공동(2인)
사이버가정학습 분과	◦**연구 내용 : 이러닝 기반 사이버가정학습 촉진** - 효과적인 사이버가정학습 학급 운영 및 자율학습 촉진 방안 - 사이버가정학습의 독창적인 학습활동 및 교수활동 방안 - 사이버가정학습을 통한 학습자의 자기주도적 학습 능력, 사고력 증진 방안	- 초·중등교원 ※16개 시·도교육청에서 운영 중인 사이버가정학습 운영 교원(교장(감)의 경우 실제 사이버학급을 담당해야 함) - 개인/공동(2인)
학교경영분과	◦**연구 내용 : ICT를 활용한 학교경영 혁신** - 교육정보화 추진을 위한 학교 운영 계획(예산, 조직 포함) - 교육정보화 정착을 위한 교육활동(학교교육과정, 교실수업개선, 특별활동, 장학활동, 각종 행사 등) - 교육정보화 촉진을 위한 지원활동	- 초·중등교원 ※학교장은 출품 확인자로 하며 학교장 이외의 연구자에게만 연구점수 부여 - 공동(2인) ※본 연구대회 학교경영분과 1등급 이상 입상 후 2년이 경과하지 않은 학교는 출품 자격 제한

※ 교원으로 재직 및 대학 재학생의 경우만 출품 가능
※ 단, 출품 주제는 출품자와 동일 학교급(유치원, 초등, 중등, 특수)이어야 하며, 공동출품자격은 동일 직급에 한함(학교경영분과 제외)

5. 추진 일정

순	추 진 내 용	일정	비 고
1	연구대회 시행 공고	3.3(목)	공문 및 홈페이지
3	연구계획서 제출	3.21(월)~3.28(월)	전북교육연구정보원
4	연구계획서 심사	3.30(수)~3.31(목)	전북교육연구정보원
5	연구계획서 심사 결과 보고	~4.05(화)	
6	연구계획서 심사 결과 통보	~4.06(수)	

7	입선자 1차 워크숍	4.15(금)	전북교육연구정보원
8	입선자 2차 워크숍	7.15(금)	전북교육연구정보원
9	연구보고서 제출	8.29(월)~9.03(토)	전북교육연구정보원
10	연구보고서 심사	9.06(화)~9.07(수)	전북교육연구정보원
11	예선대회 출품 및 입상현황제출	~9.09(금)	KERIS
12	연구보고서 심사 결과 보고 및 입상자 알림	~9.15(목)	전북교육연구정보원, 각학교
13	본선 출품편수 배정 ※교육용소프트웨어분과 본선 출품작 본선계정 발급 포함	9.16(금)	한국교육학술정보원
14	전국대회 출품작 제출	9.19(월)~9.26(월)	전북교육연구정보원
15	전국대회 심사	**9. 28(수)~11. 3(목)**	한국교육학술정보원
16	본선 입상자 확정 및 통보	11.11(금)	한국교육학술정보원
17	연구대회 입상작 탑재	11월초	contest.edunet4u.net
18	전북대회 상장 수령	11월말	전북교육연구정보원
19	전국대회 시상 및 상장 수령	12.16(금)	한국교육학술정보원
20	간담회 및 운영결과 보고	12.09(금)	전북교육연구정보원

6. 연구계획서 및 연구보고서 제출

가. 연구계획서 제출

◦ 응모 대상 : 도내 유치원·초·중·고교 교원 및 교육전문직

◦ 제출 기간 : 2011. 3. 21(월)~3. 28(월)

◦ 제출처 : 전라북도교육연구정보원(각 지역 **교육지원청 경유 하지 않음**)

◦ 제출 서류 : 전자문서로 제출(**인편 제출 하지 않음**)

- 출품원서(계획서용) 1부
- 연구계획서 1부

나. 연구보고서 제출

◦ 응모 대상 : 연구계획서 심사에 통과된 자

◦ 제출 기간 : 2011. 8. 29(월)~9. 03(토)

◦ 제출처 : 전라북도교육연구정보원(각 지역 **교육지원청 경유 하지 않음**)

◦ 제출 서류 : - 공문은 전자문서로 제출

- 각종 제출 서류는 인편 제출

7. 연구보고서 제출 시 분과별 제출 서류

가. 교수학습분과

구분	수량	내용	비고
출품원서	1부	소정의 양식 참조	<서식 1>
출품서약서	1부	소정의 양식 참조	<서식 2>
연구보고서	3부	소정의 양식에 따름 ※보고서 분량 제한 : 70쪽(본문 50쪽 이내, 참고자료 20쪽 이내) 이내 ※교수학습 활동지, 학습산출물 예시 등 참고자료를 20쪽 이내로 보고서에 포함할 수 있음 ※자료목록을 포함하며 자료목록은 보고서 분량에 포함하지 않음 ※정해진 분량 초과시 감점됨	<서식 3>
CD-ROM	3부	연구보고서 및 수업동영상 ※ 실제 수업에 적용한 20분 이내 분량의 동영상	<서식 4>

※ 수업동영상은 연구계획서(수업설계서)를 실제 수업에 적용·실천하는 과정을 가장 효과적으로 보여줄 수 있도록 핵심 교수·학습전략 요소 위주로 20분 이내 분량으로 제작한 동영상

※ 참고자료는 교수·학습 활동지, 평가지, 학습자(학생)들의 학습 결과물 예시 등 실제 수업에 적용·실천하는 과정에서 산출된 자료(단, 연구대회를 위한 별도의 자료 제작은 지양, 실제 교수·학습 활동 과정에서 산출된 자료에 한함)

※ CD-ROM에 연구보고서 파일과 수업동영상을 저장하여 제출

나. 교육용소프트웨어분과

구분	수량	내용	비고
출품원서	1부	소정의 양식 참조	<서식 1>
출품서약서	1부	소정의 양식 참조	<서식 2>
작품설명서	3부	소정의 양식에 따름(자료목록 포함)	<서식 3> <서식 5>
CD-ROM	3부	- 출품작 S/W 및 소스파일(멀티미디어 요소자료 포함) - 개발한 소프트웨어를 실제 수업/학습에 적용한 동영상 ※ 교수용: 효과적인 수업 적용 사례 제시, 학습용: 학생들의 효과적인 학습 방법 제시	<서식 4>

※ 수업동영상은 개발한 소프트웨어를 실제 수업/학습에 적용한 내용을 보여줄 수 있도록 20분 이내 분량의 동영상으로 제작

※ 온라인교수·학습과정안 영역은 교수용S/W로 출품하며, 작품설명서 양식의 소프트웨어 개요 항목만 작성하여 제출하며, 출품 시 에듀넷 지식마을(http://www.edunet4u.net/pld/) 서비스에 해당 단원의 과정안을 전량 탑재

다. 사이버가정학습분과

구분	수량	내용	비고
출품원서	1부	소정의 양식 참조	<서식 1>
출품서약서	1부	소정의 양식 참조	<서식 2>
연구보고서	3부	소정의 양식에 따름 ※보고서 분량 제한 : 50쪽(본문 30쪽 이내, 참고자료 20쪽 이내)이내 ※교수학습활동지, 학습산출물 예시 등 참고자료를 20쪽 이내로 보고서에 포함할 수 있음 ※자료목록을 포함하며 자료목록은 보고서 분량에 포함하지 않음 ※정해진 분량 초과시 감점됨	<서식 3>
CD-ROM	1부	연구보고서 및 참고자료	<서식 4>

※ 참고자료는 교수·학습 활동지, 평가지, 학습자(학생)들의 학습 결과물 예시 등 실제 사이버가정학습 운영·실천 과정에서 나온 자료(단, 연구대회를 위한 별도의 자료 제작은 지양)

※ 이론적 배경 등 활동 내용과 직접 관계없는 내용의 기술은 지양하고, 활동 중심의 보고서를 작성

※ CD-ROM에 연구보고서와 참고자료 파일을 저장하여 제출

라. 학교경영분과

구분	수량	내용	비고
출품원서	1부	소정의 양식 참조	<서식 1>
출품서약서	1부	소정의 양식 참조	<서식 2>
학교경영보고서	3부	소정의 양식에 따름 ※보고서 분량 제한 : 70쪽(본문 50쪽 이내, 참고자료 20쪽 이내)이내 ※자료목록을 포함하며 자료목록은 보고서 분량에 포함하지 않음 ※정해진 분량 초과시 감점	<서식 3>
학교교육정보화지표	1부	학교교육정보화지표 조사 결과	
CD-ROM	1부	학교경영보고서, 참고자료	<서식 5>

※ 학교경영의 실제 개선 및 실천 과정에서 활용한 자료 및 산출물의 예시 등을 참고자료로 학교경영 보고서에 포함할 수 있음(단, 연구대회를 위한 별도의 자료 제작은 지양)

※ CD-ROM에 학교경영보고서 및 참고자료 파일을 저장하여 제출

8. 심사 관리 및 시상 내역

가. 연구계획서 심사 (1차 심사)

◦ 심사 기간 : 2011. 3.30(수)~3.31(목)

◦ 심사 위원 : 전문직 및 업무 담당자(2명)

◦ 심사 기준

구 분	확인 내용	비고
제출 서류 확인	◦ 제출 서류 기재 유무 사실 확인	○, × 판정
	◦ 계획서 내용이 본 대회 목적에 적절한가?	
	◦ 계획서 내용의 표절 및 대리작 여부?	

◦ 제출 서류를 확인하여 결격 사유가 없으면 응모자 전원을 선발하고 그 결과를 통보

나. 연구보고서 심사 (2차 심사)

◦ 심사 기간 : 2011. 9.06(화)~9.07(수)

◦ 심사위원회 구성

- 분과별 2 ~ 3인의 심사위원으로 구성
- 세부 전공이나 경력분야가 심사대상 출품주제와 동일하거나 유사한 자, 또는 심사분야와 관련 있는 분야의 작품을 발표하거나 입상한 경력이 있는 자

다. 시상 내역

◦ 출품 편수의 40% 이내 시상(교육공무원법 승진규정 제35조, 제37조 및 교육공무원인사관리규정 제10조에 의거 연구실적 평정점 부여)

※ 연구대회관리에관한훈령(교육과학기술부훈령 제26호(2008.6.30), 제11조)

◦ 시상 등급은 1~3등급으로 하며, 등급 비율은 1/6(1등급), 2/6(2등급), 3/6(3등급)으로 함

◦ 입상작 전국대회 출품

◦ 전국대회 우수입상자는 국외연수 추천

◦ ICT활용교육 관련 각종 강사요원 추천

9. 연구과정 지원

가. 교육정보화연구대회 홈페이지 운영

◦ 홈페이지 주소 : http://contest2.edunet4u.net/

※ 대회 안내, 대회 Q&A 등 지원 정보 제공

※ 기 입상작 검색은 연구대회 네트워크 활용 :

http://contest.edunet4u.net/

나. 계획서 입선자 워크숍

◦ 목적 : 대회 참여자 사전연수 및 연구수행 과정 지원

◦ 내용

- 대회개요 및 연구수행 방법, 심사기준 및 방법 등 대회 내용 안내
- 연구주제 관련한 전문가 특강
- 전년도 우수입상자 사례 발표

◦ 일정 : - 1차 워크숍(2011. 4. 15. 15:00-17:00)
- 2차 워크숍(2011. 7. 15. 15:00-17:00)

다. 문의사항 연락처

◦ 전라북도교육연구정보원 교육연구사 노현진(250-3740)

10. 심사방법 및 기준

가. 분과별 심사방법(전국대회)

◦ 교수학습분과

구분	1차 심사	2차 심사
심사방법	◦서류심사	◦발표심사 - 연구내용 및 실천 활동 발표, 질의·응답 ◦서류심사 결과(70%), 발표심사 결과(30%) 집계를 통한 종합심사 대상작 선정
심사내용	◦연구보고서 및 수업동영상을 통해 연구내용 평가 ※ 수업동영상을 제출하지 않을 경우 등외 처리함	◦연구내용과 수업 실천 사례 등을 종합적으로 평가 ※ 단, 2차 심사대상자가 발표심사에 참석하지 않을 경우 발표심사 점수는 0점 처리함
심사결과	◦2차 심사대상작 (1등급 후보작) 선정 ◦2, 3등급 후보작 선정	◦순위 결정 및 종합심사 대상작(1등급) 선정 ◦등급 확정

※ 본 심사 전 예비심사 적용

◦ 교육용소프트웨어분과

구분	사전심사	1차 심사	2차 심사
심사방법	◦기술심사 ◦기술시연심사	◦내용 및 설계 심사	◦시연심사 ◦내용 및 설계 심사 결과(70%), 발표심사 결과(30%) 집계를 통해 종합심사 대상작 선정
심사내용	◦출품작의 대회 규정 준수 여부	◦소프트웨어의 내용 및 활용성 평가	◦소프트웨어의의 내용 및 활용성을 종합적으로 평가

	◦대리 및 표절작 선별	※ 수업/학습 동영상 미제출시 등외 처리 함	※ 단, 2차 심사대상자가 2차심사에 참석 하지 않을 경우 2차심사 점수는 0점 처리함
심사결과	1차 심사 대상작 선정	◦2차 심사대상작 (1등급 후보작) 선정 ◦2, 3등급 후보작 선정	◦순위 결정 및 종합심사 대상작(1등급) 선정 ◦등급 확정

※ 1차심사 전 사전심사 적용
※ 기술시연심사는 대리 및 표절작 선별을 위해 일부 출품작에 한하여 심사
※ 대리/표절작 선별을 위한 사전심사 강화, 저작권 및 대리/표절작 판명 시 규정에 따라 처리함

◦ 사이버가정학습분과

구분	1차 심사	2차 심사
심사방법	◦서류심사	◦발표심사 ※ 사이버가정학습분과 - 사이버가정학습 운영 활동 시연 및 발표/질의·응답 ◦서류심사 결과(70%), 발표심사 결과(30%) 집계를 통한 종합심사 대상작 선정
심사내용	◦연구보고서 내용 및 사이버가정학습의 효과적 활용	◦연구내용과 수업 연계 및 학습 실천 사례 등을 종합적으로 평가 ※ 단, 2차 심사대상자가 발표심사에 참석하지 않을 경우 발표심사 점수는 0점 처리함
심사결과	◦2차 심사대상작(1등급 후보작) 선정 ◦2, 3등급 후보작 선정	◦순위 결정 및 종합심사 대상작(1등급) 선정 ◦등급 확정

※ 본심사전 예비심사 적용
※ 사이버가정학습의 활동 내용을 온라인으로 확인할 수 있어야 함

◦ 학교경영분과

구분	1차 심사	2차 심사
심사방법	◦서류심사	◦발표 및 현장 심사(관찰 및 면담) ◦서류심사 결과, 현장심사 결과 집계를 통한 2차 심사 대상작의 순위 결정
심사내용	◦학교경영보고서 : 50% ◦교육정보화 지표 : 50%	◦교육정보화 학교운영 실천 현황 등을 종합적으로 평가
심사결과	◦2차 심사대상작 (1등급 후보작) 선정 ◦2, 3등급 후보작 선정	◦2차 심사대상작의 순위 결정 ◦등급 확정

※ 본심사전 예비심사 적용

나. 분과별 심사기준

◦ 교수학습분과 서류심사

구분	내용	배점
교수·학습 계획 및 실천 전략	ㅇ ICT 또는 에듀넷 활용 교수·학습 실천 과제(연구주제) 선정의 적절성 - 적용된 교수·학습방법(모형)의 해당 교수·학습목표 달성에 대한 효과성 - 수업설계의 내용이 학습자의 자기 주도적 참여와 다양한 상호작용 촉진 유도 ㅇ ICT 또는 에듀넷 활용 교수·학습 운영 전략의 독창성 - 수업설계 내용의 체계성/ ICT(에듀넷)의 활용으로 학습자의 자기주도적 학습활동 촉진/ 해당 ICT(에듀넷)의 활용으로 학생의 문제해결력, 탐구력, 발표력 등 고차원적 사고 능력 촉진 등 ㅇ 연구결과 측정을 위한 평가 방법의 타당성 - 목표 및 내용에 따른 평가방법의 적합성, 평가내용의 타당성	40
실천효과	ㅇ ICT 또는 에듀넷의 도구적 활용을 통한 교과의 학습(수업)목표의 효과적 달성 및 교수·학습 방법의 다양화, 개별화 촉진 - ICT활용 수업설계서에 따라 실제 수업에 충실한 반영 및 이를 위한 교수·학습방법 개발과 실천 - 적용 수업에 대한 진지한 성찰 및 실천 활동에 대한 구체적인 평가 노력 여부 ㅇ ICT 또는 에듀넷 활용 교수·학습을 통한 학생의 고차원적 사고 능력 신장 활동 - 연구목적, 교수·학습목표 달성과의 연계성 및 활동의 다양성 ㅇ ICT 또는 에듀넷 활용 교수·학습을 통한 현장의 교실 수업 개선 노력과 기여도 등 ㅇ 실천 효과 분석 및 시사점 도출 - 실천 활동에 대한 실천 효과 측정 방법의 타당성과 결과 도출 - 도출된 실천 효과에 대한 본 연구의 시사점과 제언 제시	50
일반화 가능성	ㅇ 실천사례 및 결과에 대한 학교 현장 적용, 일반화 가능성 - 수업설계서에 반영된 교수·학습방법(모형) 및 ICT(에듀넷) 활용 전략의 학교 현장 적용, 일반화 가능성 - 학교 현장에 적용·일반화되었을 때 수업 개선 기대 여부 등	10
계		100

◦ 교육용소프트웨어분과 내용및설계심사

구분	내용	세부 내용	배점
학습 내용 구성	○ 교과내용과의 참신성	학습내용이 새로운 아이디어를 반영하여 구성되었는가?	20
	○ 학습 주제 선정의 타당성	학습내용이 교육과정의 위계에 따라 체계적으로 학습할 수 있도록 구성되어 있는가?	
	○ 윤리성	학습내용이 종교, 윤리적으로 문제없이 표현되고 있는가?	
〈교수용〉 자료 제시 전략 구현	○ 자료의 다양성 및 구조화	자료제시가 학습목표를 달성하는데 도움이 되도록 다양하고 풍부하게 제시되어 있는가? ※ 멀티미디어 요소 자료 평가 포함	30
	○ 자료 제시전략의 타당성	자료의 특성에 맞는 제시 전략이 사용되어 있는가?	
	○ 학습자와의 상호작용성	다양하고 창의적인 상호작용을 통해 학습과정이 촉진되도록 구현되어 있는가?	
	○ 학습진행의 용이성	학습진행을 용이하게 하기 위한 인터페이스가 구성되어 있는가?	
〈학습용〉 자료 및 학습 전략 구현	○ 동기 유발 전략의 다양성 및 효율성	학습동기를 유발할 수 있는 전략(피드백 포함)이 다양하고 적절하게 구현되어 있는가? ※ 멀티미디어 요소자료 평가 포함	30
	○ 학습진행의 용이성	학습진행을 용이하게 하기 위한 도움말 기능과 학습내용의 분지 등의 인터페이스가 효율적으로 구성되어 있는가?	
	○ 학습자와의 상호작용성	다양하고 창의적인 상호작용을 통해 학습과정이 촉진되도록 구현되어 있는가?	
	○ 학습평가의 다양성 및 효율성	학습평가방법이 다양하고, 평가의 내용이 학습목표달성에 도움이 되는 과정 중심의 내용으로 구성되어 있는가?	
구현 기술	○ 반응속도의 적절성	- 프로그램의 반응속도 또는 전송속도가 적절하게 구현되는가?〈S/W〉 - 자료의 구성요소들이 효과적인 학습진행에 도움이 될 수 있도록 체계적이고 심미적으로 배치되고 각 요소 자료가 적절하게 진행이 되는가?〈교수학습과정안〉	20
	○ 프로그램의 안정성	프로그램(프리젠테이션)이 오류 없이 진행되는가?	
수업 활용	○ 기획의도의 타당성	기획의도가 제대로 반영되어 콘텐츠(자료)가 제작되었는가?	30
	○ 교수학습전략의 우수성	참신한 교수학습방법을 도입하여 제작되었는가?	
	○ 수업 활용의 용이성	- 개발 자료가 수업에 있어 활용도가 큰가? - 개발 자료의 수업지도안이 실제 수업에의 적용 및 활용이 가능한가?〈S/W〉 - 개발된 과정안이 수업에 적용 및 활용 가능성이 높은가?〔교수·학습과정안〕 - 제시한 활용방법이 수업에 적용 가능한가?	
계			100

◦ 사이버가정학습분과 서류심사

구 분	내 용	배점
운영계획 및 실천전략	ㅇ 운영목적 및 목표의 명확성 - 공교육 활성화 지원을 위한 정도, 사교육비 경감률 또는 가능성, 소외계층에 대한 복지효과 등 사이버가정학습 운영의 목적, 목표의 명확성, 독창성 - 운영목적 및 목표의 구체성 및 현실성 ㅇ 사이버가정학습 운영계획 및 전략의 적합성 - 운영목적에 따른 운영계획의 적절성 - 학습자의 참여촉진 및 다양한 상호작용 유도 계획 여부 ㅇ 연구결과 측정을 위한 평가방법의 타당성 및 신뢰성 - 학급운영 만족도와 효과성 측정 방법의 적합성	30
실천효과	ㅇ 학습목표의 달성을 위한 교수·학습방법의 다양화, 수준별 개별화 전략의 우수성, 독창성 - 학습자-콘텐츠, 학습자-교수자, 학습자-학습자 간의 효과적인 상호작용 실천 전략 - 수준별 자료의 제공을 위한 교사의 노력과 자료의 질 ㅇ 학습수행 과정의 절차 및 평가방법의 적절성 - 과제수행, 토론참여 등에 대한 수행결과의 평가 방법 - 평가 결과의 피드백 - 학생들의 질의응답에 대한 피드백의 내용과 만족도 - 학생들의 사이버가정학습 참여 촉진 노력 ㅇ 방과 후 및 교과 연계 학습에서의 사이버가정학습 활동을 통한 학업능력의 효율적 향상 노력 ㅇ 사이버가정학습 운영 만족도와 효과성 측정방법의 적합성 - 과제 수행 정도의 변화, 학업태도의 변화 사이버가정학습에 대한 만족도 등에 대한 효과 분석의 타당성 ㅇ 학력향상, 학생의 자기주도적 능력 향상, 방과 후 활동 향상(계획에 따른 일관성 있는 운영)	50
일반화 가능성	ㅇ 운영 결과의 현실성 및 일반화 가능성 - 운영 결과의 실천 가능성 - 운영 결과 및 효과성 측정 결과에 대한 제언의 실현성 ㅇ 산출물의 공유 및 가치성	20
계		100

◦ 학교경영분과 서류심사

구분	내용	배점
교육정보화 지원 및 촉진 관련 투입/활용/성과 영역에서의 다양한 활동	ㅇ교육정보화 투입(지원) 영역의 활동 - 학교장 및 교원의 교육정보화 관련 활동 및 연수 참여시간 - 교육정보화 관련 H/W, S/W 등의 인프라 구축 현황 ㅇ교육정보화 추진을 위한 학교운영계획 수립 - 교육정보화 관련 학교운영계획의 충실성 - 교육정보화 관련 예산 반영의 적합성, 조직 구성의 적절성	40
	ㅇ교육정보화 활용 영역의 활동 - 학교 홈페이지에 게시된 교수·학습 자료 게시, 활용, 교환 건수 및 활동 - 학교 홈페이지 활용, 학부모와의 정보교환 건수 및 활동 ㅇ교육정보화 정착을 위한 교육활동의 실천과 효과 - 학교교육과정과 교육정보화의 연계(재량시간 활용 등) 활동 - 교실수업 개선과 교육정보화의 연계 활동 - 방과후 활동, 특기적성교육, 특별활동 등과 교육정보화의 연계 활동 - 학교수준의 장학활동(동료장학, 공개수업 등)과 교육정보화의 연계 활동 - 교육정보화 관련 교내외 행사 개최 및 참여 활동	
	ㅇ교육정보화 성과 영역의 활동 - 사이버가정학습 활용 교육활동(가입학생수, 사이버선생님 참여인원수, 학습이수율, 학부모튜터수 등) - 교사 및 학생 관련 교육정보화 정착·촉진을 위한 활동과 성과 ㅇ교육정보화 촉진을 위한 지원활동의 실천과 성과 - 교육정보화 관련 교원 전문성 및 학생 능력 신장을 위한 지원 활동과 성과 - 교육정보화 관련 학부모, 지역사회 참여 지원 활동과 성과 - 교육정보화 관련 시설·설비·기기·S/W·콘텐츠·기타 내부망 지원 활동과 성과	
특색 사업	ㅇ특색 사업 계획의 독창성 ㅇ특색 사업 수행 방법의 적절성 ㅇ특색 사업 수행 결과의 효과 및 일반화 가능성	10
교육정보화 지표 적용 (학교 교육정보화 수준 측정)	ㅇ교육정보화 지표 적용 결과 점수 반영(2011. 7. 1 기준) - 교육정보화 투입(지원) 영역 · 교육정보화 관련 학교장 및 교원의 활동 및 연수 시간 등 · 교육정보화 관련 학교운영비/업무 담당 교원수 및 관련 사업 계획 - 교육정보화 활용 영역 · 학교 홈페이지(자료 게시 건수/활용/정보화 관련 동호회 가입 교원수/홈페이지 개설 유무 및 접속자 수) 관련 활용 · 학부모와의 정보교환 및 정보화 특기적성교육 프로그램 참여 학생 활동 등 - 교육정보화 성과 영역 · 교사(자격증/정보화 관련 대회 참여/ICT활용 연구수업 등) 관련 성과 · 학생(정보화 자격증/정보소양인증 보유/정보화 관련 행사 참여) 관련 성과	50
계		100

11. 출품자 유의사항

가. 심사 제외 사항

◦ ICT를 활용하였으나 해당 분야의 교육환경 개선과의 관련성이 적은 경우

◦ 제출 서류가 미비된 경우

◦ 연구학교 운영 보고서를 일부만 수정하여 제출한 경우

※ 현재 연구학교인 경우나 과년도 연구학교로서의 활동을 수행한 경우 반드시 해당 '연구학교 운영계획서'나 '운영보고서' 1부 제출

◦ 제출 프로그램의 오류 등으로 인하여 심사를 실시할 수 없는 경우
(시작화면 미 설정으로 인한 오류, 파일이름 잘못 기재 등 포함)

◦ 작품의 내용 전체 또는 일부를 타 서버에 탑재하고 링크하는 경우

◦ 출품원서와 출품된 작품에 대한 정보가 상이한 경우

◦ 지정된 날짜에 시연심사 불참에 따라 심사가 불가능할 경우

나. 입상 취소 해당 사항

◦ 중복 제출

- 교육과학기술부 및 시·도교육청 지정 연구시범학교 등의 연구 결과를 제출하는 경우(일부 수정 제출도 중복 제출로 간주)
- 타 대회 및 본 대회 입상작을 제출하는 경우(일부 변형하여 제출하는 것도 중복 제출로 간주)
- 연구자 본인이 이미 발표(대학원 논문 포함)하여 사회에 알려진 내용(타인의 대학원 논문을 포함)을 제출한 경우
- 최근 2년간 유관대회 입상작과 학교급, 학년, 교과, 학습요소와 내용 면에서 기입상작에서 다루고 있는 내용과 전개(유형)가 매우 유사한 경우

※ 기 입상작과 동일한 틀을 사용하여 제출한 자료는 표절작으로 인정
(타인의 S/W 화면 재구성 또는 매체 변경만 이루어진 작품은 인정하지 않음)

※ 단, 동일 출품자(개인)가 과거 출품한 S/W에서 다룬 학습주제의 후속주제로 개발한 경우 제외

◦ 저작권 침해

- 이미 발표된 내용(본인 연구물도 포함)에 대해 출처를 밝히지 않고 인용한 경우
- 관련 **선행연구나 이전 연구대회 기 제출한 연구물(본인 연구물도 포함)의 절차, 특수 모형 등을 그대로 적용하고 출처를 밝히지 않은 경우 및 출처를 밝혔더라도 그대로 적용한 경우**
- 관련 **선행연구의 대부분을 그대로 인용하는 경우(출처를 밝힌 경우에도 인용범위가 광범위한 경우에는 저작권 침해로 판정)**

- 대회 주관기관에서 정하는 제 규정을 준수하지 아니한 경우
  ※ 심사과정에서 혹은 입상 후에도 위의 내용이 적용됨
- 교육용소프트웨어분과의 경우 타인의 저작물을 이용 시, 원저작자의 이용 동의를 필히 득하여야 함(증빙자료 확보)
  ※ 에듀넷 멀티미디어자료 이용 시, 출처를 필히 명기하여야 함

다. 입상 취소 및 3년간 대회 참여 정지 사항

◦ 표절작, 대리작, 중복 출품(타 대회 입상 작품)
  ※ 출품자가 직접 구현하지 않은 경우, 다른 사람이나(친, 인척포함) 콘텐츠 개발업체가 대신 제작하였을 경우 대리작으로 판단함
◦ 저작권을 가진 자의 허락이나 저작권 소유 없이 인용하여 저작권자의 이의 제기로 법적 문제 등 기타 문제가 발생한 경우
◦ 타인의 작품을 대신 제작해 준 경우
◦ 기타 본 대회의 명예를 실추시키거나 물의를 일으킨 경우

라. 보고서 편집 체제

◦ 구성 : 요약서, 본문, 참고자료 순 1권으로 편집
◦ 규격 : A4 용지 좌철, 표지(무코팅), 속지(흰색)
◦ 여백 : 상하 10, 좌우 20, 제본 10
◦ 본문 : 들여쓰기 10, 휴먼명조 12포인트, 줄간격 150%, 문단 위 5로 작성하며, 목차와 표는 연구자 임의로 작성 가능
  ※ 보고서는 양면 인쇄 및 흑백으로 출력하여 제출하는 것을 원칙으로 함

12. 시상 내역

가. 시상 편수

◦ 본선 출품편수의 40% 이내 시상
  ※ 연구대회관리에관한훈령(교육과학기술부훈령 제26호(2008.6.30), 제11조)
◦ 시상 등급은 1~3등급으로 하며, 등급 비율은 1/6(1등급), 2/6(2등급), 3/6(3등급)으로 함

나. 시상 유형

◦ 대통령상(1명), 국무총리상(2명)은 최종 심사와 분과(※)간 종합 평가에 의해 최종 결정
  ※ 각 분과별(학교경영분과 제외) 2편을 선정하여 최종심사에서 종합평가에 의해 최종 결정
  ※ 대통령상 및 국무총리상은 공동작의 경우 입상작 1편당 1인(대표자)에게만 시상하며, 대표자를 제외한 입상자에게는 교육과학기술부장관상을 시상함

◦ 대통령상 및 국무총리상을 제외한 차 순위 입상자 전원 교육과학기술부장관상

※ 학교경영분과는 교육과학기술부장관상을 수여(학교는 기관명으로 시상하고 학교장을 제외한 연구자에게만 상장 수여)하고, 우수교에 소정의 포상금 및 입상현판 수여

다. 시상 내역 및 특전

◦ 각 분과별 입상자

구 분	내 용	비 고
상장	개인 또는 공동	입상자 전원 상장 수여
연구 점수	연구실적 평정점 부여	○ 교육공무원승진규정 제37조에 따름
국외 연수	우수입상자 국외연수	○ 공동작일 경우, 모두에게 연수기회는 부여하나, 경비는 1인에 한하여 제공
포상금 (학교경영분과)	○ 우수교(5개교) : 300만원	○ 순위에 따라 학교경영 우수교 5개교 선정 ○ 우수교 입상 현판 수여

※ 학교경영분과의 경우 학교장은 연구 점수를 부여하지 않으나 국외연수 기회는 우선 부여
※ 국외연수는 예산 범위 내에서 각 분과별로 순위에 따라 인원을 선정하여 연수 실시

◦ 우수입상작 및 출품작 다수 배출 시·도교육청 담당자(각 1명) 국외연수

- 입상작 다수 배출 시·도교육청 : 지역별 본선 입상편수를 점수로 환산하여 최다 득점 시·도교육청 선정(1등급 : 3점, 2등급 : 2점, 3등급 : 1점으로 환산)
- 출품작 다수 배출 시·도교육청 : 본선 출품편수 최다 배정 시·도교육청

※ 특정 시·도교육청이 각 항에 모두 해당될 경우 입상작 다수 배출 시·도교육청 선정을 우선으로 하고, 차 순위로 출품작 다수 배출 시·도교육청 선정

[부록] 분과별 연구절차 예시 및 출품 서식

Ⅰ. 교수학습분과

1. 연구내용

◦ 출품 영역 : 8개 영역

- 어문, 수학, 과학, 사회/윤리, 실업, 예체능, IPTV, 기타(통합교과, 특수교육, 영재교육 등) 영역

◦ 연구 방향

- ICT 또는 에듀넷 활용을 통하여 창의성, 문제해결능력 신장 등을 위한 교수·학습 방법 개선 방안
- 학습자의 고차원적 사고능력 촉진을 위한 창의적 ICT 또는 에듀넷 활용 교수·학습전략 구안 및 실천 적용
- ICT활용 교수·학습전략을 기반으로 한 실제 수업 촬영 및 동영상 제작

※ ICT활용 교수·학습전략 : 교과의 수업(학습)목표 달성에 유용한 ICT 도구나 프로그램을 활용하여 다양한 교실환경에 적합한 효과적인 교수·학습 전략

2. 연구방법 및 산출물

절차	내용	산출물
1. 연구주제 선정	◦대회목적을 반영한 연구주제 선정 ◦ICT활용을 통해 교수·학습 효과성이 극대화될 수 있는 단원선정 및 학습주제와 내용분석 **※ 4차시 이상으로서 1개 단원 또는 영역 이상**	
↓		
2. 환경분석	◦지역특수성(농어촌형, 도시형 등) ◦학교 및 교실환경 ◦교사와 학생의 ICT활용수준, 학생의 선수능력 등	
↓		
3. ICT활용 교수학습전략 구안	◦ICT활용수업에 대한 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 개념이 체계화된 ICT활용 교수학습전략 구안 ◦수업실행을 위한 구체적인 수업설계서(수업계획서) 작성(관련 참고자료나 학습지(워크시트) 및 평가지 등 포함 가능)	**ICT활용 교수학습전략 *** (연구보고서에 포함)
↓		
4. 수업적용	◦1~3의 내용을 종합하여 수업에 적용, 관찰(수업동영상 제작) ◦수업에 적용 및 관찰한 결과 자료를 보고서에 반영	
↓		
5. 수업평가	◦구안한 ICT활용 교수·학습전략 및 수업설계서의 수업 적용 결과에 따른 효과성을 분석(교수·학습목표 달성 및 학습자의 태도 변화 및 수업 효과 등 분석)	**연구보고서 내용에 포함**
↓		
6. 최종연구보고서 완성	◦1~5의 내용 종합, 연구결과 정리	**최종 보고서**

*** 'ICT활용 교수학습전략'은 ICT활용수업에 대한 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 개념이 체계화된 자료로 작성하되, 구체적인 수업설계서 작성시 적용학습영역(단원, 학습주제 및 차시 등)을 포함함**

※ 수업 적용 결과에 따른 효과성 분석 결과 내용을 연구보고서에 포함시키거나 별도의 참고자료에 포함하여 제출 (수업동영상은 연구내용을 수업에 적용·실천하는 과정을 20분 이내 분량으로 제작·제출

※ 위 연구절차는 예시 사항이며 연구주제 및 연구자의 의도에 따라 변경 가능함

3. 유의 사항

가. 보고서 작성 지침(전 분과 공통)

◦ 연구보고서 작성시 편집 체제 준수(16쪽 참조)

※ 여백 : 상하 10, 좌우 20, 제본 10

※ 본문 : 들여쓰기 10, 휴먼명조 12포인트, 줄간격 150%, 문단 위 5로 작성

나. 수업동영상 제작 시 권장 사항(교수학습분과 및 교육용소프트웨어분과)

◦ 수업을 효과적으로 보여줄 수 있도록 핵심 요소 위주로 20분 이내 분량으로 제작

◦ 제작 지침

- 화면 SIZE : 640×480 WMV
- 비디오 코덱 : Windows Media Video V9
- 오디오 코덱 : Windows Media Audio 9.x, 32kbps, 44kHz
- 비트 전송률 : 1,500Kbps(Video: 1,372 kbps, Audio: 128Kbps)
- 프레임수(Frame Rate) : 30 fps 이상
- 버퍼크기(buffer size) : 5초
- 키프레임 간격 : 5초(디폴트 옵션)
- 화면의 부드러운 정도(smoothness) : 95
- 비디어 형식 : NTSC(디폴트 옵션)

Ⅱ. 교육용소프트웨어분과

1. 연구 내용

◦ 출품 분야 : 교수용S/W, 학습용S/W

◦ 출품 영역 : 어문, 수학, 과학, 사회/윤리, 실업, 예체능, 유치원, 온라인교수·학습과정안, 기타 등 9개 영역

※ 기타 : 위 영역에 포함되지 않은 교과, 재량활동, 특기적성 등 통합 및 비교과 영역

※ 유치원 교사는 유치원 영역에만 출품 가능하며, 타 영역 제출 불가

◦ 개발 분량

- 유·초등 교과 : 학습주제 단위의 1~2차시 분량
- 중등 교과 : 학습주제 단위의 1주제 분량

※ 차시 및 주제 단위는 교육과정이 제시하는 분량에 한함

※ 온라인교수학습과정안 영역은 1개 단원 분량(학습주제에 따라 5~8차시)

◦ 연구 방향

- ICT활용을 통한 창의성, 문제해결능력 신장 등을 위한 교수·학습 자료(S/W) 개발
- 학습자의 고차원적 사고능력 촉진을 위한 창의적인 ICT활용 교육용 콘텐츠 개발

※ 온라인 교수·학습과정안은 수업을 효과적으로 전개하기 위한 프리젠테이션 형태의 교수·학습 자료로, 에듀넷 '명품수업 지식마을'을 통해 서비스되고 있는 '온라인 학습지도안'과 동일한 형태의 자료임

2. 연구 방법 및 절차

절차	내용	산출물
1. 기획 및 분석	◦개발을 희망하는 교과의 해당 내용을 분석하고, 기개발된 자료의 분석을 통하여 개발 목표와 방향 설정 - 개발목적, 사용대상, 학습내용 및 개발범위, 과정유형, 기대효과 등을 사전분석 - 학습자분석, 자원분석, 과제분석 등을 통한 주제 선정	
↓		
2. 설계	◦기획 단계에서의 분석자료에 기초한 학습흐름도를 스토리보드에 적용 - 소프트웨어 개발에 들어가기 위한 전반적인 방향 설정 - 교수학습 전략 및 학습흐름도 설계 → 사용자 화면(UI) 설계 및 스토리보드 작성	
↓		
3. 개발	◦스토리보드에 기초하되 멀티미디어자료를 효과적으로 배치하여 프로그래밍 - 멀티미디어 자료 등 데이터 확보 및 소프트웨어 구현 - 저작권 문제 해결	
↓		
4. 수업적용 및 평가	◦평가를 통하여 개발 산출물의 질적 수준 향상 - 수업 적용 및 대상 학생에 의한 피드백에 기초하여 미비점 보완 및 추가자료 확보·적용 - 개발팀에 의한 자체 평가, 외부 전문가 또는 동료교사에 의한 평가 의뢰 및 보완 ※ 교수용소프트웨어는 수업에 적용한 동영상 제작 ※ 학습용소프트웨어는 효과적인 학습 활용방법을 보여주는 동영상 제작	**수업동영상**
↓		
5. 소프트웨어 완성	◦1~4의 내용 종합, 결과 정리	**소프트웨어 작품설명서**

3. 교육용소프트웨어분과 출품작 작성 지침

가. 설치·실행 파일명

◦ 실행 파일명 : ‘index.html’ 또는 ‘index.htm’로 작성

※ 서버에 탑재한 파일은 웹상에서 바로 구동될 수 있도록 반드시 위 실행 파일명 준수

◦ 설치 파일명(설치가 필요한 경우만) : ‘install.bat’, ‘install.exe’ 또는 ‘setup.exe’

※ 하드디스크 저장경로는 ‘C 또는 D 드라이브’로 하며, 경로명은 프로그램의 특성에 적합한 이름을 지정함

나. 시작·종료 화면

□ 시작 화면

◦ 출품분야(학습용 S/W, 교수용S/W)

◦ 출품영역(어문, 수학, 과학, 사회/윤리, 실업, 예체능, 유치원, 온라인교수·학습과정안, 기타)

◦ S/W제목

◦ 대상학년

◦ 개발자(소속 시·도 교육청 포함) 전원의 명단 및 소속학교명
예) 홍길동(서울특별시교육청 ○○고등학교)

□ 종료화면

◦ 제작하지 않음

4. 온라인교수학습과정안 영역 작성 지침

가. 온라인 교수·학습과정안의 구성

◦ 수업 전개를 위한 프리젠테이션 슬라이드

◦ 프리젠테이션 슬라이드는 다음 자료를 활용·연계하여 구성함

- 멀티미디어 자료 : 그림, 사진, 동영상, 애니메이션 등
- 수업 계획 자료 : 단원의 차시별 수업지도안
- 수업 전개 자료 : 학습활동지, 자율학습 자료, 관련 연구자료 등

※ 수업 전개 자료는 필요시 작성

나. 개발 방법

◦ 파일 형식 : MS Office Power Point 2003, 한컴 Thinkfree Office Show 3.0 등

※ Power Point 2007로 제작할 경우라도 반드시 2003 버전으로 저장(확장자 'pptx' 불가). 기타 기능 제약 사항은 연구대회 홈페이지(http://contest2.edunet4u.net) 참조

◦ 구성

- 개발하고자 하는 단원의 학습 주제에 따라 차시 별로 하나의 파일로 구성

※ 개발 단원을 8차시로 나누어 수업을 설계할 경우 8개의 프리젠테이션 파일로 구성

- 표지 : 연구대회 출품작, 학습 주제 정보, 개발자 정보 등 명시

※ 학습 주제 정보 : 교과, 학교급, 학년, 학기 및 출판사, 단원명, 일련번호, 차시명

- 목차 : 수업 진행 단계별 활동 차례
- 학습 활동별 내용 : 수업 단계별로 수행할 교수·학습 활동 작성

※ 표지 및 목차 이외의 학습 활동별 내용, 전개 방식, 분량 등은 출품자 자율로 구성

다. 멀티미디어 자료

◦ 프리젠테이션 슬라이드에 배치하여 하이퍼링크로 연결

◦ 파일 형태 및 제작 방법 : 요강의 멀티미디어 제작 지침 참조

라. 수업 계획 및 전개 자료

◦ 수업 계획 자료 : 단원의 차시별 수업지도안

- 개발하고자 하는 교과의 해당 단원의 차시별 수업지도안

◦ 수업 전개 자료

- 학습활동지 : 수업 중 활동지, 수행평가지, 형성평가지 등
- 기타 자율학습 자료, 관련 웹사이트, 연구자료 등 교수·학습 관련 자료를 필요에 따라 작성

※ 수업 계획 및 전개 자료를 프리젠테이션 슬라이드에 포함이 어려울 경우 별도 파일로 제작 가능(흔글 등)

5. 출품작 제작시 권장사항

가. 멀티미디어 자료 제작

멀티미디어 자료는 출품자가 본 대회에 출품할 소프트웨어를 개발하는 과정에서 개발한 학습요소자료를 에듀넷을 통해 학교에 보급하기 위한 것이며 출품작과 함께 제출함. 단, 에듀넷 등에서 확보한 자료는 제출할 필요 없음

□ 파일 포맷 형식

자료유형	필수 제출파일		소스파일	
	포맷	규격	제출여부	포맷
사진, 그림	jpg	640×480 이상, 800×600 권장	○	jpg
소리	mp3		○	mp3
동영상	wmv	320×240 이상, 초당 최소10프레임이상	○	wmv
애니메이션(동영상)	wmv	320×240 이상, 초당 최소10프레임이상	○	wmv
애니메이션(플래쉬)	swf	free screen size	○	zip
모듈프로그램		800×600 내외	○	zip

※ wmv : 스트림동영상

① 사진, 그림 : 교수·학습 자료로 활용이 가능한 그림이나 사진(버튼 등 제외)

② 소리 : 교수·학습 자료로 활용이 가능한 대화, 설명, 노래 등의 소리(2-3초의 음향 효과 등은 제외)

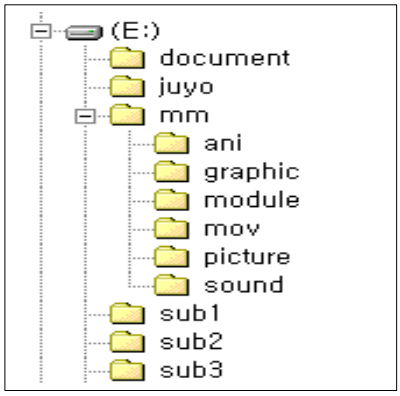
③ 동영상 : 교수·학습 자료로 활용이 가능한 움직임이 있는 영상

④ 애니메이션 : 교수·학습 자료로 활용이 가능한 움직임이 있는 그림

⑤ 모듈 프로그램

◦ 대상 : 교수·학습 자료로서 활용이 가능하고, 이용자와의 상호작용이 있는 S/W
예) 이용자가 선택할 메뉴 방식으로 구성하거나, 어떤 값을 입력하거나 입력 값에 따라 내용이 전개되는 것과 같은 소프트웨어를 의미함
◦ 형식 : 다양한 저작 도구 가능(파일 포맷 다양할 수 있음, Flash 파일 권장) 단, 온라인으로 실행할 수 있는 형태이어야 함

나. 학습주제별 폴더분류 지침



① 최상위 폴더
◦ ‘index.html’ 또는 ‘index.htm'파일 작성
※ 모듈화하여 개발한 경우에도 전체 프로그램 실행파일을 제시함
예) e:/index.html, e:/index.htm
② [document]폴더
◦ doc.hwp : 작품설명서 파일(HWP 파일)
③ [juyo]폴더 : 출품작품의 주요 화면에 대한 이미지 자료 파일 저장
◦ 자료파일의 개수 : 3화면(주요 3화면) × 2종류(이미지 크기별)
◦ 화면크기 : 640×480(pixel), 145×110(pixel)
◦ 파일형식 : jpg
◦ 파일명 : 작품명.jpg(640×480), 작품명-s.jpg(145×110)
④ [mm] 폴더 : 멀티미디어교육자료 저장
◦ [ani] 폴더 : 애니메이션 파일 저장
◦ [graphic] 폴더 : 그림 파일 저장
◦ [module] 폴더 : 모듈 파일 저장
◦ [mov] 폴더 : 동영상 파일 저장
◦ [picture] 폴더 : 사진 파일 저장
◦ [sound] 폴더 : 소리 파일 저장
⑤ [sub] 폴더 : 학습주제별 저장(2개 이상의 학습주제를 대상으로 제작할 경우)
◦ 하나의 sub폴더가 하나의 학습주제가 되도록 폴더 구성
◦ 폴더명을 임의의 명칭으로 지정("sub"는 예시임)

◦ 모듈화하여 개발할 경우, 개발한 S/W(콘텐츠) 내용을 학습주제별로 서브 폴더 구조로 작성

◦ 서브 폴더(학습주제 폴더)에서 해당 주제를 직접 실행할 수 있도록 필요한 파일을 모두 서브 폴더별로 저장

※ 버튼 이미지 등 일부 자료가 각각의 주제에서 반복 사용될 경우, 각각의 서브 폴더에 중복하여 저장함

※ 한 개의 학습주제 폴더가 다른 폴더와 파일과 상관없이 구현될 수 있어야 함

다. 온라인교수·학습과정안영역 CD 폴더 구성

◦ 최상위 폴더 : <교과명_학교급_학년_단원명>

◦ 온라인 교수·학습과정안 폴더

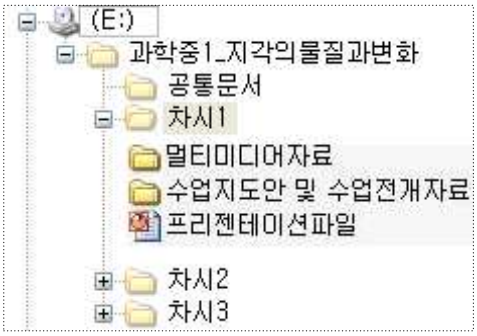
- 차시별로 폴더를 구성 : <일련번호_차시명>
- 각 차시별로 직접 실행할 수 있도록, 필요한 자료는 모두 해당 폴더에 저장

※ 프리젠테이션 파일, 멀티미디어 자료, 수업지도안 포함

- 공통 문서 폴더 : 작품설명서, 학습 단원 주제 목록

※ 학습 단원 주제 목록은 에듀넷에 학습 주제가 생성되어 있지 않은 교과를 개발하는 경우 작성

<폴더 구성 예시>



6. 작품 제작시 유의 사항

가. 제작 범위

◦ 분류체제의 학습주제 수준의 분량 개발

※ 콘텐츠의 양보다는 수업에 활용될 수 있는 참신한 아이디어에 대한 심사 기준 상향 조정

※ 현재 적용되는 교육과정에 따라 개발하되, 향후 지속적인 활용이 가능하도록 개정 교육과정을 반영하여 개발하여도 가능함

※ 온라인교수·학습과정안의 경우, 에듀넷 지식마을에 생성된 단원-학습 주제에 따르며, 학습 주제가 생성되어 있지 않은 교과에 대해서는 개발 단원에 대한 학습 주제 및 차시 목록을 별도로 작성하여 작품설명서 '관련학습주제'에 포함하여 제출함

◦ 신규 제작 작품에 한정

- 신규 개발하여 본 대회에 참여하는 작품

※ 기존 발표 및 상용화된 S/W는 출품할 수 없음

- 초·중등학교 교수·학습 자료로 활용할 수 있는 S/W(콘텐츠)
  ※ 기 입상작과 동일한 틀을 사용하여 제출한 자료는 표절작으로 인정
  (타인의 S/W 화면 재구성 또는 매체 변경만 이루어진 작품은 인정하지 않음)
  ※ 단, 동일 출품자(개인)가 과거 출품한 S/W에서 다룬 학습주제의 후속주제로 개발한 경우는 동일한 틀 사용을 인정

나. 저작권 확인

◦ 출품작 내에 타인이 제작한 자료를 사용할 경우, 반드시 원제작자의 승인을 받고, 출처를 화면에서 확인 가능하도록 기재해야 함(<**서식 3**> 작품설명서에 표기하고 사용권 **확보 서류 첨부**함)

※ 사용권 미첨부 자료에 대해서는 100% 본인 개발로 간주, 추후 저작권 문제 발생시 표절작으로 판정될 수 있음

◦ 한국교육학술정보원에서 제작하고 에듀넷을 통해 서비스하는 멀티미디어 교육자료(그림, 사진, 소리, 동영상, 애니메이션, 모듈)의 사용은 가능하나, 출처를 기재해야 함

※ 화면에서 출처가 확인되지 않은 멀티미디어 자료는 모두 본인이 저작한 것으로 간주하며, 본인 저작이 아닌 경우에는 표절작으로 판정될 수 있음

※ 출처기재 대상 : 본인 저작 이외의 모든 외부 인용자료(에듀넷 자료 포함)

※ 학교 단위로 구매하여 사용 중인 보이스웨어, 클립아트 등의 소프트웨어는 웹자료로 활용 시 해당 저작권자의 승인을 받아야 함(해당 소프트웨어의 이용계약서를 꼭 확인할 것)

- 기재 방법 : 각각의 멀티미디어 자료 단위로 기재하여야 하며, 화면에서 확인이 가능하여야 함
- 기재 대상 : S/W의 주요 구성요소로서 학습에 영향을 미치는 핵심요소(텍스트, 그림, 사진, 동영상, 애니메이션, 모듈, 논문, 통계자료 등)

다. 저작도구의 사용

◦ 소프트웨어 개발 저작도구는 자유롭게 사용할 수 있으나, 이용자가 입상작 운영시 별도의 프로그램(일반화된 웹브라우저 제외)을 설치하지 않고 실행이 가능하거나, 소프트웨어 실행에 필요한 프로그램이 공개된 것에 한함

※ 플러그인 또는 실행 프로그램이 공개 또는 인터넷상의 배포가 가능한 것이어야 함

라. 멀티미디어 자료 개발

◦ 출품작을 제작하면서 개발·확보한 멀티미디어 자료는 멀티미디어 자료 제작 지침을 준수하여야 함

◦ 멀티미디어 자료는 그림, 사진, 소리, 동영상, 애니메이션, 모듈로 분류
모듈은 소프트웨어로서 최소의 학습 요소를 구현한 것임

마. 교육자료 학습주제별, 차시별 폴더화(2개 이상의 학습주제 또는 차시별 출품시)

◦ 교육자료를 학습 주제별로 개발함으로써 활용도를 높이기 위한 것임

◦ 각각의 자료는 별도의 폴더에 저장하고, 별도의 실행(시작) 파일을 두어 독립적으로 운영되도록 함(각 자료의 실행에 필요한 모든 파일은 각각 폴더에 저장함)

※ 2011년 입상작은 수업 활용도를 높이기 위해 차시단위(초등), 학습주제단위(중등)로 세분화하여 서비스함

바. 용어 사용시 유의사항

◦ 용어는 교과용 도서의 표기 원칙을 따름

◦ 활용을 고려하여 가능한 한 모든 화면에는 발문이나 제목을 표기하되, 발문의 경우 종결 어미를 '합쇼'체로 함(예 : '-ㅂ니다', '-ㅂ시다')

◦ 프리젠테이션 파일 작성시 유의 사항

- 글자 크기는 교실에서의 가독성을 고려하여 정함(예 : 20 Point 이상)
- 슬라이드간 이동을 위한 버튼의 크기 및 위치는 일관성을 유지함
- 각 슬라이드마다 해당 화면에 대한 활용 안내를 제시하여, 본 단계의 제작 의도 및 활용 방향을 명확히 알 수 있도록 함

7. 출품작 본선 서버 탑재 및 운영 환경

가. 본선 FTP 계정 발급

◦ 대상 : **본선 출품작 전체**

◦ 발급절차 : 본선 출품작 선정시 일괄 생성

◦ 계정 및 비밀번호 : 예선 주관기관을 통해 출품자 개별 통보

※ 온라인교수·학습과정안영역은 출품자 에듀넷 ID 사용

나. 본선서버 탑재

◦ 대상 : 본선 출품작 전체

◦ 탑재 기간 : 2011. 9. 19(월), 18:00 ~ 9. 26(월) 18:00 까지(시간 엄수)

◦ 탑재 방법(온라인교수·학습과정안영역 제외)

신청 운영체제	FTP 주소	비고
Windows2000	ict051.edunet4u.net/발급 FTP계정	
LINUX	ict052.edunet4u.net/~발급 FTP계정	

※ 탑재 방법은 교육정보화연구대회 홈페이지에 별도 공지하며, 탑재 시한을 엄수해야 함

※ 출품작 탑재 서버는 Window2000(ict051), Linux(ict052) 두 종류임

※ 탑재기간 변동 시, 대회 홈페이지를 통해 별도 공지

※ Linux 계정일 경우, 물결표(~) 삽입 필수

◦ 온라인교수·학습과정안영역은 에듀넷 지식마을에 탑재

※ 에듀넷 지식마을 : http://www.edunet4u.net/pld/

다. 출품작 서버 환경

◦ 서버환경

운영체제	WEB 서버	DBMS 지원	Script 언어	MAIL/ 게시판 지원	용량
Windows2000	IIS/5.0	×	Asp	×	300Mega
LINUX (Kernel 2.2↑)	Apache 2.2.3	×	PHP 5.1.6 perl5	×	

◦ 윈도우용 웹 브라우저 : Internet Explorer 6.0, Netscape 8.0, Firefox
◦ 본선용 서버에서 자체 메일 서비스 및 게시판은 제공하지 않음
◦ 본선용 서버에 별도의 사용자 요구 프로그램 및 DBMS 지원은 하지 않음
◦ NT를 기반으로 개발된 작품은 Windows2000에서의 동작 여부 검증 후 탑재
◦ 작품 탑재시 소스 프로그램 컴파일링 등 작품이 동작되는 데 필요한 각종 작업은 출품자가 직접 수행하며, 이에 관한 기술 지원은 하지 않음
※ 서버 탑재방법은 출품작 계정발급 시, 별도 공지함

라. 온라인교수·학습과정안 영역 탑재 : 에듀넷 '명품수업 지식마을' 탑재

1) 지식마을(http://www.edunet4u.net/pld)에서 에듀넷 ID를 사용하여 로그인하여 본인의 교수·학습방 개설
2) '온라인 수업자료 작성하기' - '온라인 학습지도안 작성(PPT 형식)' 선택
3) 수업정보(교육단계, 단원, 주제, 차시정보, 제목 등) 입력
※ 제목 : 교과_학교급_학년_일련번호_차시명
※ 에듀넷에 학습 주제가 생성되어 있지 않은 교과를 개발하는 경우, 지식마을의 수업정보 항목대로 학습주제 목록을 작성 : 교육단계, 단원, 주제
4) 작성한 프리젠테이션 파일 등록
※ 프리젠테이션 파일을 올린 후 멀티미디어 자료 및 첨부 파일 등록
※ '자료 검색/추가' 선택 후 클립보드 생성 → PPT 파일 안에서 하이퍼링크
5) 기타 정보 입력 : 공개 여부, CCL, 키워드 등록

마. 유의 사항

◦ 출품작 및 출품작에 사용된 각종 자료 파일의 이름은 영문을 사용
◦ 마감일에는 다수의 동시 접속으로 인해 탑재가 원활하게 이루어지지 않을 수 있으므로 탑재 기간 초기에 탑재 권장
◦ 출품작은 반드시 출품자 본인이 탑재하고, 탑재 마감일까지 구동 오류가 없는지 출품자 본인이 꼭 확인
◦ 자료 탑재 후 사용자 부주의, 권한설정 오류 등으로 인해 데이터 삭제 우려가 있으므로 반드시 자료를 보존하고, 본선 서버의 비정상적 동작 등을 대비해 예선 서버의 데이터 유지

Ⅲ. 사이버가정학습분과

1. 연구 내용

◦ 사이버가정학습의 독창적인 학습활동 및 교수활동 방안

◦ 사이버가정학습을 통한 학습자의 자기주도적 학습 능력, 사고력 증진 방안

※ 학생들의 학습동기 유발을 통한 사이버가정학습 참여 촉진 및 학력 향상 방안

◦ 효과적인 사이버가정학습 학급 운영 및 자율학습 촉진 방안

2. 연구방법 및 산출물

절차	내용	산출물
1. 연구주제 선정	◦대회목적을 반영한 연구주제 선정 ◦사이버가정학습을 통해 학습 효과가 극대화될 수 있는 교과, 학급 구성 방법 제시 및 학습 내용의 분석 **※ 운영 과정 단위로 기술(2개월, 1학기, 1년 등)**	
↓		
2. 환경분석	◦지역특수성(농어촌형, 도시형 등) ◦사이버가정학습 운영 환경(학급배정형, 자율학습형 등) ◦사이버가정학습 구성원의 특징(학교 단위의 학습부진아, 지역 단위의 우수아 등)	
↓		
3. 사이버가정학습 운영 전략 구안	◦사이버가정학습의 실시 단계별 체계적인 운영 전략 ◦사이버가정학습 운영을 위한 구체적인 운영계획서(또는 수업계획서) 작성(관련 참고자료나 학습지(워크시트) 및 평가지 등 포함 가능) ※ 사이버가정학습 운영 절차에 따라 분석, 설계, 실행, 평가의 개념을 구체적·체계적으로 작성. 구체적인 운영계획서를 포함하여 작성	
↓		
4. 사이버가정학습 적용	◦1~3의 내용을 종합하여 사이버가정학습에 적용, 관찰	
↓		
5. 사이버가정학습 평가	◦사이버가정학습 적용 결과에 따른 효과성 분석 (학습자의 학습 성과, 태도 변화 등 분석) ※ 연구보고서 내용에 포함	
↓		
6. 최종연구보고서 완성	◦1~5의 내용 종합, 연구결과 정리	**최종 보고서**

※ 운영 계획을 사이버가정학습에 적용·실천 및 평가하는 과정에서 산출된 교수·학습 활동지, 학습 산출물 예시 등을 참고자료로 연구보고서에 포함할 수 있음(연구대회를 위한 별도의 자료 개발이나 추가 제작 등은 지양함)

※ 위 연구절차는 예시 사항이며 연구주제 및 연구자의 의도에 따라 변경할 수 있음

Ⅳ. 학교경영분과

1. 연구 내용

◦ ICT를 활용한 학교경영 혁신 방안

- 교육정보화 추진을 위한 학교운영계획(예산, 조직 포함)
- 교육정보화 정착을 위한 교육활동(학교교육과정, 교실수업개선, 특별활동, 장학활동, 각종 행사 등)
- 교육정보화 촉진을 위한 지원활동(교원전문성 신장, 학생 능력 신장, 학부모 참여)
- 지역사회 참여, 시설/설비/기기/SW/콘텐츠 지원, 학교 홈페이지 및 학내망 운영, 행정 효율화 외 특색 사업 추진

※ 학교장은 확인자로서, 학교장을 포함한 2인 또는 3인 공동 출품임

◦ 학교 교육정보화 수준 측정

- 학교교육정보화지표(투입, 활용, 성과 영역)

※ 지표 기입은 2011년 7월 1일을 기준으로 함

※ 본선 출품작에 한해 KERIS에서 별도 추진

2. 연구방법 및 산출물

절차	내용	산출물
1. 학교평가 내역 확인	◦학교평가 내역 확인 - 교육정보화 추진을 위한 학교운영계획 수립 - 교육정보화 정착을 위한 교육활동 추진 - 교육정보화 촉진을 위한 지원활동 추진 - 특색 사업 추진 - 교육정보화 지표 산출	
↓		
2. 학교 현황 분석	◦지역 특수성 ◦학교 및 교실 환경, 시설 및 설비 등 ◦교사 및 학생의 ICT활용 수준 등	
↓		
3. 기본계획 수립 및 실천 전략 구안	◦평가 내역을 포괄하는 학교운영 계획 수립 ◦계획 추진을 위한 실천 방안 수립	**학교운영계획서 등**
↓		
4. 실천	◦교육정보화 정착을 위한 교육활동 실천 ◦교육정보화 촉진을 위한 지원활동 실천 ◦특색 사업 실천	
↓		
5. 결과	◦실천 결과 및 성과	
↓		
6. 학교경영보고서 작성	◦1)-5)의 내용 종합, 학교경영보고서 작성 - 학교교육정보화지표 조사지 첨부	**-학교경영보고서 -학교교육정보화지표 조사지**

※ 학교운영계획을 실제 학교운영에 적용·실천 및 평가하는 과정에서 산출된 자료를 참고자료로 연구보고서에 포함할 수 있음(연구대회를 위한 별도의 자료 개발이나 추가 제작 등은 지양함)

※ 위 연구 절차는 예시 사항이며 연구자의 의도에 따라 변경할 수 있음

[서식 1] 출품원서(분과 공통, 학교경영분과 제외)

출품원서

<table>
<tr><td colspan="11">제5회 교육정보화연구대회 출품원서</td></tr>
<tr><td colspan="2">연구주제/SW명</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td colspan="2">출품 형태</td><td colspan="5">개인(　　), 공동(　　)인</td><td>출품분과
(출품영역)</td><td colspan="3">분과
(　　)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">출품자1
(대표자)</td><td>성명</td><td colspan="2">(한글)
(한자)</td><td>시도</td><td></td><td>소속</td><td></td><td>직위</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>전공</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">주민등록번호</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">연락처</td><td>소속학교주소</td><td colspan="5">우)</td><td rowspan="2">전화</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>자택주소</td><td colspan="5">우)</td></tr>
<tr><td>e-mail</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">이동전화</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">출품자2</td><td>성명</td><td colspan="2">(한글)
(한자)</td><td>시도</td><td></td><td>소속</td><td></td><td>직위</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>전공</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">주민등록번호</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">연락처</td><td>소속학교주소</td><td colspan="5">우)</td><td rowspan="2">전화</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>자택주소</td><td colspan="5">우)</td></tr>
<tr><td>e-mail</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">이동전화</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

본인은 교육정보화연구대회에 참여함에 있어, 다음 각 호의 규정을 준수할 것을 서약합니다.

1. 대회의 제반 규정을 준수하며 이를 준수하지 않은 경우 어떠한 조치도 감수한다.
2. 본인의 연구보고서 또는 S/W가 공익, 교육의 목적으로 활용되는 것을 허락한다.
3. 학교 현장에서의 다양한 활용을 위한 작품의 원자료(소스코드)는 공개를 원칙으로 한다.
4. 연구물에 대한 저작권으로 인하여 발생하는 민·형사상 책임은 제출자에게 있다.
5. 대회 입상작의 배포권은 연구물 제출자와 주최기관이 공동으로 소유한다.

2011년　　월　　일　　제출자 성명　　(서명)
성명　　(서명)

전라북도교육연구정보원장 귀하

출품원서(학교경영분과 서식)

제5회 교육정보화연구대회 출품원서

연구주제									
출품 형태		공동 (출품자 인원 기재)인				출품분과	**학교경영분과**		
확인자	성명	(한글) (한자)	시도		소속		직위	교장	
	전공		주민등록번호						
	연락처	소속학교주소	우)				전화		
		자택주소	우)						
		e-mail			이동전화				
출품자 1	성명	(한글) (한자)	시도		소속		직위		
	전공		주민등록번호						
	연락처	소속학교주소	우)				전화		
		자택주소	우)						
		e-mail			이동전화				
출품자 2	성명	(한글) (한자)	시도		소속		직위		
	전공		주민등록번호						
	연락처	소속학교주소	우)				전화		
		자택주소	우)						
		e-mail			이동전화				

본인은 교육정보화연구대회에 참여함에 있어, 다음 각 호의 규정을 준수할 것을 서약합니다.

1. 대회의 제반 규정을 준수하며 이를 준수하지 않은 경우 어떠한 조치도 감수한다.
2. 본인의 연구보고서가 공익, 교육의 목적으로 활용되는 것을 허락한다.
3. 연구물에 대한 저작권으로 인하여 발생하는 민·형사상 책임은 제출자에게 있다.
4. 대회 입상작의 배포권은 연구물 제출자와 주최기관이 공동으로 소유한다.

2011년 월 일 확인자 성명 (서명)
제출자 성명 (서명)
성명 (서명)

전라북도교육연구정보원장 귀하

[서식 2] 출품 서약서(분과공통)

출품 서약서

본인은 2011년 제5회 교육정보화연구대회에 참가함에 있어서 다음 사항을 성실하게 준수할 것을 서약합니다.

1. 기존의 작품을 표절하거나 대리연구에 의한 작품이 아니며, 본인 또는 타인의 선행연구물(학위취득실적 포함)과 동일·유사하지 않으며, 현재까지 다른 연구대회에 입상되지 않았음을 확인합니다.
2. 표절 및 대리(대행)연구 등 불공정행위가 발견되는 경우, 이에 따른 징계 등 제반 불이익을 감수하겠습니다.
3. 출품작품이 입상작으로 선정될 경우 입상작에 대한 지적소유권과 관련하여 출품자는 연구대회네트워크 공개 및 교육자료로서 활용되는 데 포괄적으로 동의합니다.
4. 연구대회관리규정 및 기타 대회운영에 따른 제반사항과 대회개최조직의 운영방침을 준수하겠습니다.

2011년 월 일

출품자 소 속 :

직위(급) :

성 명 : (인)

전라북도교육연구정보원장 귀하

[서식 3] 연구보고서 및 작품설명서

연구보고서 서식(교수학습분과,사이버가정학습분과)

1. 표지 서식 및 작성 방법

가. 표지 서식

◦ 겉표지 서식

제5회 교육정보화연구대회 연구보고서

연 구 주 제

출품분과(영역)		적용교과(학년, 학기)	
연구대상 학교급	초등학교( ), 중학교( ), 고등학교( )		
연구자	연구자 ·소속학교 : 직위 : 성명 : 연구자 ·소속학교 : 직위 : 성명 :		
연구를 수행한 개인, 학교홈페이지 혹은 블로그등 사이버공간의 주소 및 ID, P/W	http:// ID : Password : ※연구내용과 관련 없는 개인, 학교 홈페이지 주소의 기재는 지양함		
소 속	( ) 교육청		

※ 출품자의 학교명, 성명 등 주요 사항에 대해 정확하게 기재 요망
예) 학교명 : ○○상고(×)→ ○○상업고등학교(○), ○○초교(×)→ ○○초등학교(○)

※ 약칭 및 관행적으로 사용하는 학교명 사용으로 인해 상장 발급 등의 과정에서 발생하는 출품자의 피해에 대한 책임은 출품자 본인에게 있음

2. 연구보고서 요약본

연구보고서 요약

☐ **연구주제 :** _____

☐ **연구내용 요약**

◦ 연구 목적 및 계획

◦ 실천 방법(전략)

◦ 주요 실천내용 및 실천효과

◦ 일반화 가능성

◦ 결론 및 제언

※ 2페이지 이내로 작성하되 도표 및 그림 등 사용 금지

※ 연구보고서 표지 뒤, 목차 앞에 첨부

※ 연구요약

3. 연구보고서 구성(예시)

목 차

Ⅰ. 연구의 필요성

Ⅱ. 연구목적 및 내용

Ⅲ. 연구방법 및 절차

Ⅳ. 실천 내용

Ⅴ. 실천 효과

Ⅵ. 결론 및 제언

참고문헌

부록

<표차례>

<그림차례>

※ 해당 분야 학습목표달성을 위해 효과적이고 창의적인 ICT활용 모습이 잘 드러나도록 작성하되, 구체적인 교수·학습활동 내역과 개선내역을 중심으로 기술함.

작품설명서 서식(교육용소프트웨어분과)

1. 표지 서식 및 작성 방법

가. 표지 서식

◦ 겉표지 서식

제5회 교육정보화연구대회
교육용소프트웨어분과

연번 번

소 프 트 웨 어 명 (인터넷 주소 : http://)

출품 분야	교수용 S/W, 학습용 S/W
출품 영역	
에듀넷 ID	*온라인교수·학습과정안 영역에 한함

시·도 (대학명)	소속 기관 (학과)	직위 (학년)	성 명

나. 작성 방법

◦ 연번 : 예선기관의 자체 일련번호 기재(단, 출품 목록표와 동일하게 작성)
◦ 소프트웨어명 : 출품 소프트웨어의 명칭 기재
※ 온라인교수·학습과정안 영역 출품 시, 해당 단원명을 기재
◦ 출품 분야 : 출품 분야의 명칭 기재
◦ 출품 영역 : 어문, 수학, 과학, 사회/윤리, 실업, 예체능, 유치원, 온라인교수·학습 과정안, 기타
◦ 시·도, 소속, 직위, 성명 : 출품자 전원 기재
※ 출품자의 학교명, 성명 등 주요 사항에 대해 정확하게 기재 요망
예) 학교명 : ○○상고(×)→ ○○상업고등학교(○), ○○초교(×)→ ○○초등학교(○)
※ 약칭 및 관행적으로 사용하는 학교명 사용으로 인해 상장 발급 등의 과정에서 발생하는 출품자의 피해에 대한 책임은 출품자 본인에게 있음

2. 작품설명서 구성

작품설명서 작성내용(안)

Ⅰ. 소프트웨어 개요
◦ 출품분야(교수용/학습용)
◦ 출품영역(어문, 수학, 과학, 사회/윤리, 실업, 예체능, 유치원, 온라인교수·학습과정안, 기타)
◦ 제목
◦ 개발자 / URL
◦ 개발언어 / 운영환경
◦ 관련학습주제(학년/교과/단원/학습주제)

Ⅱ. 내용 및 교수학습 구성
◦ 학습 목표
◦ 기획 및 제작 의도
◦ 교수학습 전략 및 내용 구성
◦ 장점 및 특징

Ⅲ. 소프트웨어 활용
◦ 활용 대상
◦ 활용 방법
- 교수용S/W (수업설계서 형식)
- 학습용S/W (사용자 매뉴얼 형식)

붙임 1. 업무분장 및 역할
2. 자료 목록

※ 온라인교수학습과정안 영역 출품자는 **Ⅰ. 소프트웨어 개요**만 작성

학교경영 보고서(학교경영분과 양식)

1. 표지 서식 및 작성 방법

가. 표지 서식

◦ 겉표지 서식

제5회 교육정보화연구대회 학교경영분과

교육정보화 학교경영 보고서

출품분과	학교경영분과
연구대상 학교급	초등학교( ), 중학교( ), 고등학교( ), 기타( )
총괄책임자	·소속학교 : 직위 : 학교장 성명 :
연구자	연구자 ·소속학교 : 직위 : 성명 : 연구자 ·소속학교 : 직위 : 성명 :
연구를 수행한 학교 홈페이지 주소 및 ID, P/W	http:// ID : Password :
소속 시·도교육청	( ) 교육청

※ 출품자의 학교명, 성명 등 주요 사항에 대해 정확하게 기재 요망
예) 학교명 : ○○상고(×)→ ○○상업고등학교(○), ○○초교(×)→ ○○초등학교(○)

※ 약칭 및 관행적으로 사용하는 학교명 사용으로 인해 상장 발급 등의 과정에서 발생하는 출품자의 피해에 대한 책임은 출품자 본인에게 있음

2. 학교경영 보고서 요약본

학교경영 보고서 요약

1. 학교 현황
2. 교육정보화 추진을 위한 학교운영계획 수립
3. 교육정보화 정착을 위한 교육활동
4. 교육정보화 촉진을 위한 지원활동
5. 특색 사업
6. 성과

※ 2페이지 이내로 작성하되 도표 및 그림 등 사용 금지

※ 연구보고서 표지 뒤, 목차 앞에 첨부

3. 학교경영 보고서 구성(예시)

목 차

Ⅰ. 학교 현황

Ⅱ. 교육정보화 추진을 위한 학교운영계획 수립

Ⅲ. 교육정보화 정착을 위한 교육활동

Ⅳ. 교육정보화 촉진을 위한 지원활동

Ⅴ. 특색 사업
1. 사업의 필요성
2. 사업목적 및 내용
3. 추진방법 및 절차
4. 추진 실적 및 효과

Ⅵ. 성과

<표차례>
<그림차례>

※ 심사기준을 참조하여 구체적인 활동내역과 개선내역을 중심으로 기술

[서식 4] CD-ROM 레이블(케이스 부착용)

레이블 양식(교수학습분과, 사이버가정학습분과, 학교경영분과)

제5회 교육정보화연구대회
(　　)분과, (　　)영역

연 구 주 제

연구자명(소속기관명)
연구자명(소속기관명)

소속 시도교육청명

#CD-ROM 연번

□ 작성 방법

◦ CD-ROM 연번 : CD-ROM이 2장 이상인 경우 전체 장수 중 해당 CD-ROM의 번호 기재 (ex. 1/2, '현재/전체')
◦ 출품분과명 : 출품작의 해당 분과를 기재함
◦ 출품영역명 : 교수학습분과의 경우 해당 연구영역을 기재함
◦ 연구주제 : 출품작의 연구주제를 기재함
◦ 연구자(소속) : 연구자 및 소속기관을 기재함
◦ 소속 시·도교육청 : 소속 시·도교육청의 기재함

※ CD-ROM 케이스에 삽입하여 제출

※ CD-ROM 내용 구성 : 내용 파악이 용이하도록 자료를 범주화(Category)하여 폴더 구조로 구성

레이블 양식(교육용소프트웨어분과)

제5회 교육정보화연구대회
교육용소프트웨어분과 (연번 :)
교수용 S/W / 학생용 S/W, 출품영역명

소프트웨어 명

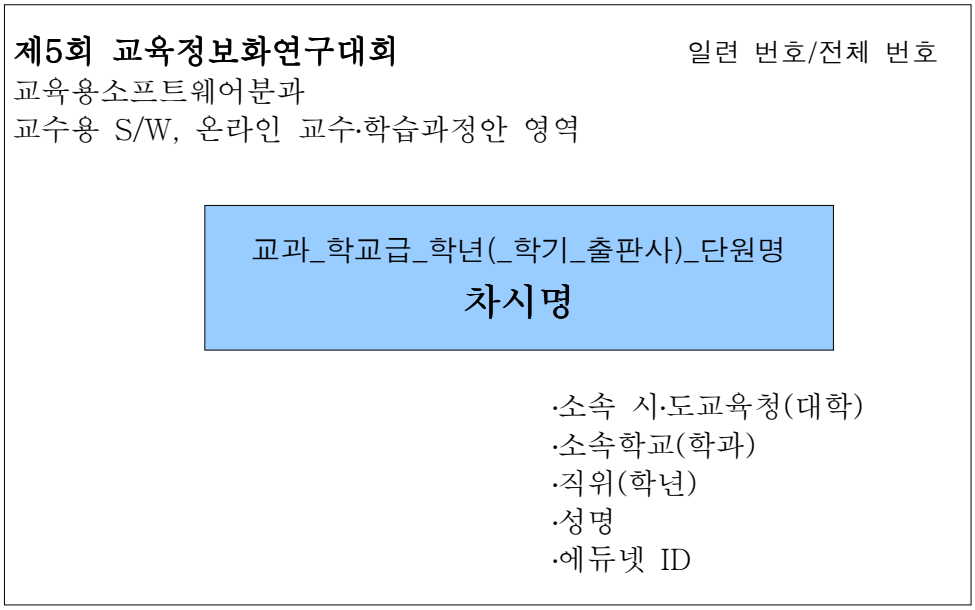
연구자명

·소속 시도교육청명
·주요 개발언어/도구명 ·CD-ROM번호(2장인 경우)
·운영환경
·에듀넷ID

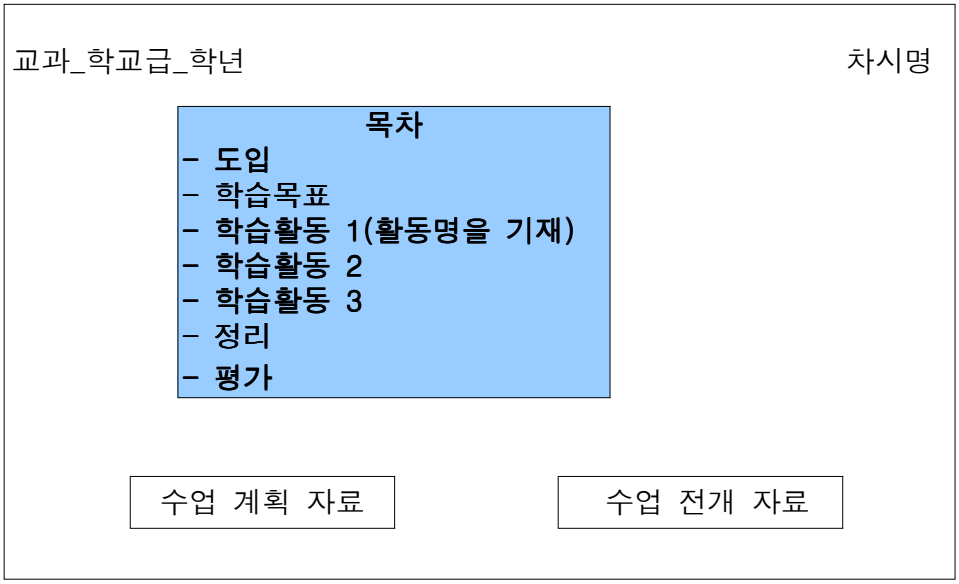
□ 작성 방법
◦ CD-ROM 연번 : 해당 시·도교육청에서 일괄 명기
◦ 출품분야명 : 교수용 S/W 또는 학습용 S/W 분야를 기재함
◦ 출품영역명 : 해당 출품영역을 기재함(어문, 수학, 과학, 사회/윤리, 실업, 예체능, 유치원, 온라인교수·학습과정안, 기타)
◦ 소프트웨어명 : 소프트웨어의 명칭을 기재함
※ 온라인교수·학습과정안 영역 출품 시, 해당 단원명을 기재
◦ 소속 시·도 교육청 : 예선 출품 시·도교육청을 기재
◦ 주요 개발 언어/도구명 : 프로그램 개발에 주로 사용된 언어 또는 저작도구의 명칭과 버전을 기재함
◦ 운영환경 : Windows XP, Windows vista/7 등 운영 환경을 기재함
◦ CD-ROM 번호 : CD-ROM이 2장 이상인 경우 전체장수 중 해당 CD-ROM의 번호를 기재함('현재/전체'의 형식으로 표기함)
◦ 에듀넷ID : 온라인교수학습과정안 영역 출품자에 한함

<온라인교수·학습과정안 구성 예시>

※ 프리젠테이션 파일 표지



※ 목차 : 수업 단계에 따른 활동 목차를 제시하며, 필요시 수업 계획 및 전개 자료와 연계



[서식 5] 자료목록 양식

멀티미디어교육자료 목록(교육용소프트웨어분과)

◦ 목록 작성 대상 : 본인이 개발 또는 확보한 멀티미디어 자료의 내역을 기술함
※에듀넷 자료는 뒤쪽으로 정리

◦ 자료 목록의 서식 및 방법

번호	자료 형태	파일명	크기(MB)	자료 설명(키워드)	비고
1					
2					
3					

※ 작성방법

- 번호 : 일련번호를 기재하되 자료 형태순으로 정렬하여 기재

◦자료 형태순 : 그림→사진→소리→동영상→애니메이션→모듈→에듀넷자료

- 자료 형태 : 그림, 사진, 소리, 동영상, 애니메이션, 모듈 중 해당사항 기재
- 파일명 : 파일의 이름과 확장자 기재
- 크기 : 해당파일의 크기(Mega Byte) 기재
- 설명 : 해당 파일의 개략적인 설명 기재(괄호 안 키워드(3~5개) 입력), 에듀넷 자료의 경우 키워드 생략

▷ 작성 예시(자료 목록)

번호	자료형태	파일명	크기(MB)	자료 설명(키워드)	비고
1	그림	frogb.jpg	0.4 M	개구리밥 그림(개구리,…)	개발
2	사진	das.jpg	1.2 M	다슬기 사진(다슬기,생태계,…)	확보
3	모듈	cyber.swf	2.2 M	지구자전 시뮬레이션(지구,자전,…)	개발
4	그림	edu1.jpg	0.4 M	개구리 그림	에듀넷자료
5	동영상	life.wmv	12 M	올챙이에서 개구리까지	에듀넷자료

※ 확보된 자료에 대해서는 사용권이나 허락에 대한 증명서 첨부
※ 자료 목록에 없는 멀티미디어 파일에 대해서는 임의 사용으로 간주