
2026년 EBSe 및 AI 팅톡 활용 · 확산 공모전 추진계획(안)

2026. 9.

EBS AI인재교육부

□ 추진목적

- EBS 영어교육채널(EBSe) 및 인공지능 기반 영어 말하기 학습지원 서비스(AI 팽톡)의 활용 우수 수업사례와 확산 콘텐츠 발굴 및 공유를 통한 영어교육 내실화
- EBSe 및 AI 팽톡을 활용한 다양한 교수·학습 및 교육활동 모델을 발굴·보급하여 교실 수업 개선 및 자기주도적 영어학습 지원

□ 추진경과

- AI 팽톡 활용 우수사례 공모전 운영 및 교육부장관상·AI 팽톡존 설치 연계 시상('21.~'24.)
- 한국교육방송공사장상 및 미니 AI 팽톡존으로 시상·지원 체계 조정('25.)
- EBSe까지 공모 대상을 확대하고 활용 및 확산 2개 부문으로 개편('26.)

□ 2026년 주요 변경사항

구분	'25년	'26년
활용 서비스	AI 팽톡	EBSe, AI 팽톡
대상 학교급	초등	초등·중등
공모 분야	활용 우수사례	활용 우수사례, 확산 콘텐츠
상격	최우수·우수	대상, 최우수, 우수
주요 시상 내역	AI 팽톡존 설치, 상금	EBS 제주 글로벌 영어교육 역량강화 연수, 상금
생성형 AI	-	활용 내역 제출

□ 추진체계

- 교육부: EBSe 및 AI 팽톡 운영 사업 기본계획 수립 및 총괄
- 시도교육청: 학교 대상 공모전 안내·홍보 등 지원
- 한국교육방송공사: 세부 운영계획 수립, 공모전 운영 및 활용·확산

II

세부 추진계획

□ 개요

- 기간: 2026. 9. ~ 2026. 12.
- 대상: 전국 초등·중등 재직 교사(특수교사 포함)
- 공모 주제: EBSe·AI 팽톡을 활용한 영어 교수·학습 우수사례 및 학교 현장 확산을 위한 영상 콘텐츠
- 활용 서비스: EBSe(초등·중등), AI 팽톡(초등)
 - ※ EBSe·AI 팽톡 중 하나의 서비스만 활용하거나 두 서비스를 연계한 사례 모두 응모 가능하며, AI 팽톡 활용 우수사례 부문은 초등 교사에 한함
- 공모 분야

부문	공모내용	주요 제출물
활용 우수사례	EBSe·AI 팽톡을 실제 학교 영어 수업 또는 학교 교육활동(정규수업시간 외 방과후, 학급 활동 등 가능)에 적용한 우수사례	우수사례 보고서, PT 영상(2차 심사 대상자만 해당)
확산 콘텐츠	EBSe·AI 팽톡의 활용 경험과 교육적 가치를 쉽고 흥미롭게 전달하는 영상 콘텐츠	영상 콘텐츠 기획안, 영상 콘텐츠

※ 활용 우수사례, 확산 콘텐츠 부문에 각 1건씩, 1인 최대 2건까지 출품 가능

○ 시상 계획(안)

구분		인원(안)		시상내역
		초등	중등	
통합	대상	1명		상장*, EBS 연수**, 상금 100만 원
활용 우수사례	최우수	2명	2명	상장, EBS 연수, 상금 50만 원
	우수	3명	3명	상장, 상금 30만 원
확산 콘텐츠	최우수	2명	2명	상장, EBS 연수, 상금 50만 원
	우수	3명	3명	상장, 상금 30만 원

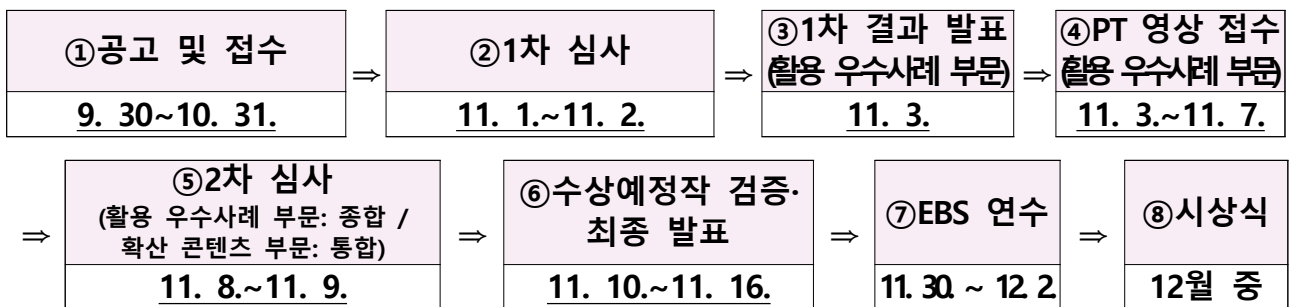
* 수상자 전원 한국교육방송공사장상 수여

** 대상·최우수 수상자(9명) EBS 제주 글로벌 영어교육 역량강화 연수 참여

○ 수상자 연수 지원(안)

- (개요) 대상 1명, 최우수 수상자 8명 대상으로 2026. 11. 30.(월) ~ 12. 2.(수), 2박 3일간 제주에서 「EBS 제주 글로벌 영어교육 역량강화 연수」를 운영함
- (목적) 공모전 우수사례를 공유하고, EBS 영어교육 콘텐츠와 AI·에듀테크를 활용한 수업 설계·실습을 통해 영어수업 전문성과 현장 적용 역량을 강화
- (참여 기준) 연수 참여는 대상 및 최우수 수상자 본인을 원칙으로 하며, 개인 사정으로 불참하는 경우 참여 기회는 차순위자에게 승계하며, 별도 보상으로 대체하지 않음
- (연수 내용) 공모전 우수사례 공유, 전문가 특강, 워크숍, AI·에듀테크 기반 영어수업 실습, 기관 방문 등으로 추진

□ 세부 추진 일정(안)



※ 상기 일정은 조정될 수 있음

○ 활용 우수사례 부문

구분	기간	비고
① 공고 및 접수	9. 30. ~ 10. 31.	전자우편 접수 (2026. 10. 5.(월)부터 접수 가능)
② 1차 심사	11. 1. ~ 11. 2.	전문가 심사
③ 1차 결과 발표	11. 3.	EBSe 홈페이지 및 2차 심사 대상자 개별 안내
④ 2차 PT 영상 접수	11. 3. ~ 11. 7.	전자우편 접수
⑤ 2차 심사	11. 8. ~ 11. 9.	전문가 심사
⑥ 수상예정작 검증 및 최종 발표	11. 10. ~ 11. 16.	수상예정작 검증 후 EBSe 홈페이지 공지 및 수상자 개별 안내

○ 확산 콘텐츠 부문

구분	기간	비고
① 공고 및 접수	9. 30. ~ 10. 31.	전자우편 접수 (2026. 10. 5.(월)부터 접수 가능)
② 통합심사	11. 1. ~ 11. 9.	전문가 심사
③ 수상예정작 검증 및 최종 발표	11. 10. ~ 11. 16.	수상예정작 검증 후 EBSe 홈페이지 공지 및 수상자 개별 안내

Ⅲ

심사기준 및 방법

□ 사전 점검

- 제출 자격 해당 여부, 타 공모전 중복 제출 여부, 공모 내용과의 관련성 등 공모전 출품 기준 부합 여부
- 개인정보·초상권·저작권 등 관련 동의 및 권리 확보 여부
- 생성형 AI 사용 여부 표시 및 활용내역 작성 여부 확인

□ 심사

○ 심사 방법

- (활용 우수사례 부문)

구분		평가 방식	대상
1차	서류 평가	활용 우수사례 보고서 및 증빙자료 평가	지원자 전원
2차	종합 평가	1차 제출 서류와 PT 영상을 함께 종합평가	수상예정인원(최우수·우수)의 3배수 이내

- (확산 콘텐츠 부문)

구분		평가 방식	대상
통합 심사	서류 평가	EBS·AI 팅톡 영상 기획안 평가	지원자 전원
	영상 평가	기획안과 영상 콘텐츠를 함께 검토하여 내용·확산성·구현 수준을 종합 평가	

○ 심사 기준(안)

- (활용 우수사례 부문)

심사기준	심사 중점사항	배점	
		1차	2차
교육적 적절성	교육과정 및 학습목표와의 연계성, 학습자 수준 및 특성을 고려한 활용 적절성	25	20

수업설계 및 적용의 충실성	교육목표와 서비스 특성을 고려한 교수·학습 설계의 타당성, 실제 적용 과정의 구체성·충실성	25	20
교육적 효과 및 근거성	학생 참여·학습 변화 및 교육적 효과, 효과를 뒷받침하는 근거 자료의 구체성·신뢰성	30	35
현장 적용 및 확산 가능성	실제 학교 현장에서의 지속 가능성 및 타 교사·학교 적용 가능성	20	25
소계		100	100

- (확산 콘텐츠 부문)

심사기준	심사 중점사항	배점
내용의 정확성·적절성	서비스 이해도와 정보의 정확성, 공모 목적 및 대상에 적합한 메시지 구성	20
기획력·창의성	영상 형식에 적합한 아이디어의 참신성, 구성 완성도	20
확산성·대상 적합성	교사·학생·학부모 등 목표 대상에게 메시지가 명확히 전달되고 활용 확산을 유도할 수 있는 정도	30
영상 구현·전달력	영상 콘텐츠의 완성도, 화면·자막·음성의 가독성 및 핵심 메시지 전달력	30
소계		100

- EBSe와 AI 팽톡을 함께 활용한 경우에도 서비스 활용 개수에 따른 가점은 부여하지 않으며, 각 서비스의 특성을 고려한 적절한 활용 여부 및 교육적 효과 등을 종합적으로 평가
- 활용 우수사례 부문 2차 심사에서는 PT 영상의 제작 편집 수준은 평가하지 않으며, 실제 수업사례의 교육적 우수성, 교육적 효과 및 이를 뒷받침하는 근거자료를 중심으로 평가
- 교육적 효과는 단순한 수치 제시만으로 평가하지 않으며, 사전·사후 비교, 학생 산출물, 학습자 설문, 자기평가, 교사 관찰자료, 서비스 이용자료 등 제시된 근거의 객관성 및 신뢰성을 종합적으로 평가

□ 감점 · 심사 제외 및 수상 취소 기준

구분	기준	처리
감점	제출 규격 및 분량 미준수, 블라인드 심사 기준 위반	건당 1점 감점
심사 제외	제출 자격 미충족	심사 대상 제외
	필수 제출서류 미비	
	생성형 AI 사용 여부 미표시 또는 활용내역서 미제출	
	허위의 교육활동·학생 반응·교육적 효과 등을 작성·생성하여 제출한 경우	
수상 취소	표절·중복 출품·허위사실 등이 발견된 경우	수상 취소
	저작권·초상권 등 제3자의 권리를 침해한 사실이 확인된 경우	
	기타 제출내용의 중대한 허위·부정행위가 확인된 경우	

□ 블라인드 및 수상예정작 검증

○ (블라인드 심사)

- 심사 전 제출물을 대상으로 소속학교, 지역, 성명, 학교 로고 등 응모자를 식별할 수 있는 정보 포함 여부를 확인하고, 해당 정보가 포함된 경우 감점 처리
- 활용 우수사례 부문 2차 PT 영상은 발표자의 얼굴이 노출되지 않는 발표자료 화면 또는 화면 녹화 방식으로 제작하며, 성명·소속학교·지역 등 응모자를 식별할 수 있는 정보를 화면·자막·음성 등에 포함하지 않도록 함
- 심사위원에게는 응모자 인적사항을 제외한 심사자료를 제공하여 공정하게 심사 실시
- 접수 후 심사번호 부여 → 인적사항 포함 서류 분리 → 비식별 여부 확인 → 심사위원에게 심사용 자료만 제공

○ (수상예정작 검증)

- 최종 수상예정작을 대상으로 표절, 중복 출품, 허위사실, 저작권, 초상권 등 제출내용의 적정성 검증
- 검증 과정에서 필요한 경우 응모자에게 원본자료, 증빙자료 등 추가 자료를 요청할 수 있음
- 검증 결과 부정행위 또는 제출내용의 중대한 문제가 확인된 경우 심사위원회 검토를 거쳐 수상 대상에서 제외하거나 수상을 취소할 수 있음
- 검증을 통과한 작품을 최종 수상작으로 확정
- 수상예정작 검증 기간 중 서면 이의신청을 접수하고 필요한 경우 심사위원회 재검토 후 최종 확정

< 선정심사위원회 개요 >

- (구성) 영어교육, 에듀테크, 미디어 홍보 관련 전문가 3~5인
- (역할) 세부 심사기준 및 주요 사항 논의·결정, 심사기준에 따른 검토·심사·최종 선정 등
- (유의사항) 심사위원 중 특정 심사대상자에 대한 공정한 심사가 어려운 경우 (동일 소속 학교, 친족·사제관계 등) 해당 위원 해촉 및 대체위원 선정

□ 최종 수상자 선정

○ (선정 기준)

- 활용 우수사례 부문: 2차 종합심사 결과를 기준으로 학교급별 고득점순으로 최우수·우수 수상후보자를 선정
- 확산 콘텐츠 부문: 기획안 및 영상 통합심사 결과를 기준으로 학교급별 고득점순으로 최우수·우수 수상후보자를 선정
- 활용 우수사례 부문과 확산 콘텐츠 부문은 각각 별도로 순위를 산정함
- 대상은 각 부문 최우수 후보작 중 공모 목적 부합성,

교육적·확산적 가치, 완성도를 종합 심의하여 1명을 선정하고, 해당 부문의 최우수는 차순위자가 승계함

- 부문 간 중복 응모는 가능하나 동일인이 복수의 수상후보로 선정된 경우 최고등급 1건만 최종 수상하며, 나머지 수상은 해당 부문 차순위자에게 승계함
- 동점 시 활용 우수사례 부문은 ① 교육적 효과 및 근거성, ② 현장 적용 및 확산 가능성, ③ 교육적 적절성 순. 확산 콘텐츠 부문은 ① 영상 구현·전달력, ② 확산성·대상 적합성, ③ 내용의 정확성·적절성 순으로 고득점자를 우선 선정
- 심사 결과 일정 수준 이상의 적격작이 없다고 판단되는 경우 해당 등급의 수상자를 선정하지 않을 수 있음
- 수상예정작 검증 및 이의신청 절차를 거친 후 최종 수상작을 확정함
- (결과 발표) EBS English 사이트(www.ebse.co.kr) 공지 및 수상자 대상 개별 안내
- (시상식) 관련 일정은 추후 확정 및 개별 통보 예정

□ 공모전 홍보

- 시도교육청에서 전체 학교 대상 공문 발송 및 안내 협조 요청
- EBS English 사이트 및 AI 팽톡 서비스 내 팝업 안내 등 추진
- 온라인 사전 설명회를 개최하여 사전 안내·참여 홍보

□ 온라인 사전 설명회 운영

- (일시) 2026. 10. 8.(목) 16:00 ~ 16:30
- (방법) 온라인 회의실 운영*

* <https://us04web.zoom.us/j/71170520255?pwd=RS AeRJb5IPX01AnNhL9wbodl0nOoE.1>

- (주요 내용) 공모전 추진 개요, 부문별 제출 방법·작성 예시, 심사 기준, 생성형 AI 활용 기준, 주요 유의사항 및 질의응답 등

□ 수상작 활용

- (활용 우수사례 발표) 대상·최우수 수상자를 중심으로 EBSe 활용교사 성과발표회 등에서 사례 공유
- (자료집 제작) 선정된 수업사례를 자료집으로 제작·보급하여 학교 현장에서의 EBSe·AI 팽톡 서비스 활용 지원
- (콘텐츠 확산) 수상 영상 콘텐츠를 EBS 공식 온라인 채널에 게시하고, 필요 시 목적에 맞게 재편집하여 EBSe·AI 팽톡 활용 확산에 활용
- (강사 초빙) 공모전 수상자를 ‘EBSe·AI 팽톡 활용 설명회’ 등 EBSe·AI 팽톡 관련 연수·행사에 강사로 위촉

□ 접수 · 제출 절차

- (제출 방법) 신청 서류 및 제출물을 압축하여 전자우편으로 제출

구분	내용
파일명	시도_소속학교_이름_공모분야 (예: 서울_평수초등학교_김평수_활용우수사례부문.zip)
전자우편	ebsecontest@ebs.co.kr (※ 2026. 10. 5.(월)부터 접수 가능)

- 신청 서류 및 제출물

구분	내용	비고
공통	[서식 1] 공모전 참가신청서 (필수)	신청자 자필서명 후 스캔한 pdf 또는 이미지 파일
	[서식 2] 공모전 서약서 (필수)	
	[서식 3] 개인정보 수집·이용 동의서 (필수)	
	[서식 4] 수업 현장 사진·영상·음성 활용 동의서(해당 시) ※ 학생 식별정보가 포함되는 경우 사전 동의 확보	
	[서식 5] 생성형 AI 활용내역서(필수)	
활용 사례 부문	[서식 6-1] 활용 우수사례 보고서(표지 제외) (필수)	hwp와 pdf 파일 모두 제출
	[영상 URL] 수업사례 설명 PT 영상	활용 우수사례 부문 지원자 중 2차 심사 대상자에 한해 제출
확산 콘텐츠 부문	[서식 6-2] 확산 콘텐츠 기획안 및 URL(필수) ※ 영상은 유튜브 일부공개 등 심사기간 동안 접속 가능한 방식으로 업로드한 후 URL을 서식 내에 작성하여 제출 ※ 제출 전 URL 접근권한과 영상 재생 여부를 반드시 확인하며, 심사기간 중 영상이 비공개·삭제되어 재생할 수 없는 경우 심사 대상에서 제외될 수 있음	hwp와 pdf 파일 모두 제출

□ 제출 규격

- 활용 우수사례 부문 제출 규격
 - (1차 심사)

구분	작성 및 제출방법	비고
형식	■ EBS·AI 팽톡 활용 우수사례 보고서	
분량	■ 본문 15쪽 이내(표지·목차·간지 제외) + 증빙·참고자료 5쪽 이내	※ 분량 미준수 시 항목당 1점 감점
내용	■ 활용 서비스 및 활용 목적 ■ 대상 학년 ■ 교육과정 및 학습목표와의 연계 ■ EBS·AI 팽톡 활용 방법 ■ 실제 수업 또는 교육활동에 적용한 사례 ■ 교수·학습과정안 - 최소 4차시 이상 실제 적용한 교육활동의 전체 운영 흐름을 제시하고, 대표 차시는 구체적으로 작성 - 프로젝트, 동아리 등 차시 구분이 어려운 활동은 이에 준하는 실제 적용 과정이 확인되도록 작성 - 1차시는 40/45/50분 기준(학교급별)이나, 융합형 교육, 프로젝트형 수업 등 필요시 복수 차시도 가능 ■ 학생 참여 및 학습 결과 ■ 교육적 효과 및 교사·학생 피드백 ■ 현장 적용 및 확산 방안 ■ 관련 사진, 사전·사후 평가, 학생 산출물, 자기평가, 교사 관찰자료, 서비스 이용자료 등 교육적 효과 및 이를 뒷받침하는 근거 자료	※ 소속학교 및 지역, 연구자명 등 연구자를 드러내는 일체 사항을 표기하지 말 것, 기재 시 감점
규격	■ 편집용지 : 워드프로세서(hwp) / A4 용지 ■ 글자모양 · 제목: HY헤드라인M 15pt · 본문: 휴먼명조 13pt ■ 용지여백 : 상·하 15, 좌·우 20, 머리말·꼬리말 10 ■ 줄 간 격 : 160%	

- (2차 심사)

구분	작성 및 제출방법	비고
형식	■ 수업 사례를 설명하는 PT 발표 영상	※ 분량 미준수 시 항목당 1점 감점
분량	■ 5분 이내	
촬영 방식	■ 발표자료(PPT 등)를 활용한 화면 녹화 방식으로 제작하며, 발표자의 얼굴은 영상에 노출하지 않음 ■ 발표자의 성명, 소속학교, 지역, 학교 로고 등 응모자를 식별할 수 있는 정보를 영상 화면·자막·음성 등에 포함하지 않음 ■ 수업 사진·학생 산출물 등 증빙자료를 제시하는 경우 학교명, 교사명, 학교 로고 등 소속을 식별할 수 있는 정보는 비식별 처리하여 제시 ■ 발표자 음성을 활용한 설명은 가능하나, 자기소개 또는 성명·소속 등 개인을 식별할 수 있는 내용은 포함하지 않음	※ 블라인드 심사 기준 준수 ※ 영상 재생 여부를 반드시 확인하며, 재생이 불가능한 경우 심사 대상에서 제외
내용	■ EBSe-AI 팽톡 활용 목적 및 적용 기간·대상, 수업 운영 과정 및 활용 방법, 학생 참여 및 학습 변화, 교육적 효과 및 근거, 현장 적용 시사점 및 확산 가능성 등	

○ 확산 콘텐츠 부문 제출 규격(통합 심사)

- 영상 콘텐츠 기획안

구분	작성 및 제출방법	비고
형식	■ EBSe-AI 팽톡 활용·확산을 위한 영상 콘텐츠 기획안	
분량	■ 총 5쪽 이내(표지·목차 제외)	※ 분량 미준수 시 항목당 1점 감점
내용	■ 활용 서비스(EBSe-AI 팽톡) ■ 제안 배경 및 목적 ■ 주요 시청 대상 및 선정 이유 ■ 영상 형식 및 주요 내용(핵심 메시지) ■ 콘텐츠 구성 및 스토리보드 ■ 기대 효과 및 활용 방안 ■ 생성형 AI 활용 여부 및 활용 범위(해당 시)	※ 소속학교 및 지역, 연구자명 등 연구자를 드러내는 일체 사항을 표기하지 말 것, 기재 시 감점
규격	■ 편집용지 : 워드프로세서(hwp) / A4 용지 ■ 글자모양 · 제목: HY헤드라인M 15pt · 본문: 휴먼명조 13pt ■ 용지여백 : 상·하 15, 좌·우 20, 머리말·꼬리말 10 ■ 줄 간 격 : 160%	

- 제출 영상

구분	작성 및 제출방법	비고
형식	■ 솫폼·일반영상 등 자유 형식	
분량	■ 5분 이내 ■ 솫폼 30초~2분 권장 / 일반영상 1~5분	※ 분량 미준수 시 항목당 1점 감점
내용	■ 주요 기능 소개 ■ 활용 방법 ■ 학습 효과 ■ 학생 반응 ■ 실제 활용 경험 ■ 활용 후기 ■ 추천 이유	※ 위 내용 중 2개 이상 포함 권장 ※ 소속학교 및 지역, 연구자명 등 연구자를 드러내는 일체 사항을 표기하지 말 것, 기재 시 감점
규격	■ 해상도: 1080p 이상 ■ 촬영 방향: 자유	

□ 유의사항

- 공모마감일까지 접수된 건에 한하여 심사하며, 마감시간(10. 31.(토) 23:59)을 초과하여 제출된 서류는 심사 대상에서 제외
- 동일 부문에는 1건만 응모할 수 있으며, 활용 우수사례 부문·확산 콘텐츠 부문에 각각 1건씩 응모 가능
- 최종 수상 예정작은 표절·중복수상·허위사실·저작권·초상권 등 제출내용에 대한 검증을 거쳐 최종 수상작으로 확정함
- 생성형 AI를 활용한 경우 활용 사실 및 활용 범위를 표시하여야 하며, 생성형 AI를 이용하여 허위의 교육활동·학생 반응·교육적 효과 등을 생성하여 제출할 수 없음
- 학생의 얼굴·음성 등 개인정보를 외부 생성형 AI 서비스에 입력하는 행위는 금지함
- 영상 제출 전 유튜브 채널명, 채널 정보 및 영상 등에 개인을 식별할 수 있는 닉네임, 사진, 영상, 개인정보 등이 포함되어

있는지 반드시 확인한 후 제출하여야 함

- 활용 우수사례 부문 2차 PT 영상은 블라인드 심사 기준을 준수하여야 하며, 발표자의 얼굴 및 성명·소속학교·지역·학교 로고 등 응모자를 식별할 수 있는 정보가 화면·자막·음성 등에 노출되지 않도록 제작하여야 함
- 적격작이 부족한 경우 해당 등급의 수상자를 선정하지 않을 수 있음
- 응모작의 저작권은 응모자에게 귀속되며, 수상자는 교육부 및 EBS가 공익·교육·사업 홍보 목적의 범위에서 수상작을 복제·배포·전송·게시하고 필요한 범위에서 편집하여 활용하는 것을 허락함
- 수상작은 EBSe 및 EBS 관련 온라인 채널, 교육자료, 출판, 연수, 성과확산 등에 활용될 수 있으며, 활용 시 원작의 취지를 훼손하지 않는 범위에서 형식·분량 등을 조정할 수 있음
- 수상예정작 검증 기간 중 이의신청을 접수하며, 필요한 경우 심사위원회 재검토 후 최종 수상작을 확정함

□ 문의처

- 전화번호: 02-542-4868, 070-7439-4854
- 이메일: ebsecontest@ebs.co.kr

서식1

EBS· AI 팽톡 활용· 확산 공모전 참가신청서(필수)

2026년 EBS·AI 팽톡 활용·확산 공모전 참가신청서				
공모 분야				
활용 서비스	☐ EBS ☐ AI 팽톡 ☐ EBS + AI 팽톡			
주제				
신청인 인적사항				
시도	소속학교	성명	전화번호	이메일
예)서울	00초등학교	000	010-1234-5678	abcd@pengha.kr
2026년 EBS·AI 팽톡 활용·확산 공모전 참가를 위해 위와 같이 신청서를 제출합니다. 위 정보는 사실과 다름없으며, 공모전 응모와 관련하여 한국교육방송공사의 운영방침을 준수합니다. 2026년 월 일 신청인 (서명/인) 한국교육방송공사 귀하				

서 약 서

본인은 「2026년 EBSe·AI 팽톡 활용·확산 공모전」에 참가함에 있어서 다음 사항을 성실하게 준수할 것을 서약합니다.

- 가. 타 자료를 표절하거나 대리자에 의한 자료가 아님을 서약하며, 본인 또는 타인의 선행연구물과 동일·유사하지 않음을 확인합니다.
- 나. 표절, 대리연구, 모작, 동일 작품의 중복 출품 등 불공정 행위가 확인되는 경우 심사 제외·수상 취소 및 소속기관 통보 등 공모전 운영기준에 따른 조치가 이루어질 수 있음에 동의합니다.
- 다. 생성형 AI를 활용할 경우 활용 사실 및 활용 범위를 표시하였으며, 생성형 AI를 이용하여 허위의 교육활동·학생 반응·교육적 효과 등을 생성하지 않았음을 확인합니다.
- 라. 제출 자료에 포함된 사진·영상·음원·이미지 등 제3자의 저작물에 대해 적법한 이용 권한을 확보하였음을 확인합니다.
- 마. 응모작의 저작권은 응모자에게 귀속되며, 수상작으로 선정되는 경우 교육부 및 EBS가 공익·교육·사업 홍보 목적의 범위에서 수상작을 복제·배포·전송·게시하고 필요한 범위에서 편집하여 활용하는 것에 동의합니다.
- 바. 수상작은 EBSe 및 EBS 관련 온라인 채널, 교육자료, 출판, 연수, 성과확산 등에 활용될 수 있으며, 원작의 취지를 훼손하지 않는 범위에서 형식·분량 등이 조정될 수 있음에 동의합니다.
- 사. 기타 공모전 운영에 따른 제반사항과 운영방침을 준수하겠습니다.

2026년 월 일

신청인 성명

(서명)

한국교육방송공사 귀하

개인정보 수집·이용 동의서

한국교육방송공사는 「2026년 EBSe-AI 팽톡 활용·확산 공모전」 추진을 위하여 아래와 같이 개인정보의 수집·이용에 관한 사항을 「개인정보 보호법」에 따라 고지하오니 동의하여 주시기 바랍니다.

가. 개인정보 수집·이용 목적

- 「2026년 EBSe-AI 팽톡 활용·확산 공모전」의 공모전 접수·심사, 수상자 선정 및 시상, 수상자 관리 및 연수 운영 등을 위하여 개인정보를 수집·이용합니다.

나. 개인정보 수집 항목

- 지역, 소속 학교, 성명, 전화번호, 이메일 등

다. 개인정보 보유·이용기간

- 수집된 개인정보는 공모전 결과 발표일로부터 1년 이내에 파기합니다. 다만 관계 법령 또는 별도 동의에 따라 보존이 필요한 정보는 해당 기준에 따릅니다.

라. 개인정보 수집·이용 동의 거부권 및 불이익

- 정보주체는 개인정보 수집·이용에 동의하지 않을 권리가 있으나, 필수정보 미동의 시 공모전 접수·심사 및 수상자 관리가 어려워 참가가 제한될 수 있습니다.

※ 수상작 공개·활용에 관한 사항은 공모전 서약서 및 유의사항에 따릅니다.

본인은 위 개인정보 수집·이용에 관한 사항을 확인하였으며 이에 동의합니다.

시도	소속	성명	동의여부 (예, 아니오)	개인정보 수집·이용 동의 (자필서명)
예)서울	00초등학교			

한국교육방송공사 귀하

- 20 -

생성형 AI 활용내역서

※ 모든 응모자는 본 서식을 제출하며, '미사용'을 선택한 경우 생성형 AI 사용 여부 확인 및 서명만 작성하고 세부 활용내역은 작성하지 않음

구분	내용
성명	
소속 시도 / 학교	
응모 부문	☐ 활용 우수사례 부문 ☐ 확산 콘텐츠 부문
생성형 AI 사용 여부	☐ 사용 ☐ 미사용

연번	활용 위치	활용 목적	사용 도구	사실 확인 여부	사실 확인 방법
1	보고서 5p.	수업 아이디어 구체화	ChatGPT	확인함	교과서 참고
2	영상 01:20~01:40	삽입 이미지 제작	Gemini	해당 없음	-
3					
4					
5					

본인은 생성형 AI 사용 도구·활용 위치·목적을 사실대로 작성하였으며, AI 산출물을 그대로 제출하지 않고 직접 기획·수정·검증한 내용을 바탕으로 최종 제출물을 작성하였습니다. 또한 실제 존재하지 않는 수업활동, 학생 반응, 교육적 효과 등을 생성하여 제출하지 않았음을 확인합니다.

2026. 00. 00.

본인

성명

(서명)

한국교육방송공사 귀하

□ 활용 개요

- 활용 서비스: EBSe 및 AI 팽톡
 - EBSe: 영어 읽기 및 어휘 학습을 위한 콘텐츠 활용
 - AI 팽톡: 학습한 핵심 표현을 활용한 영어 말하기 연습 및 AI 피드백 제공
- 활용 목적
 - 학생 개별 발화 기회를 확대하고 자기주도 학습 역량을 강화하기 위해 AI 팽톡을 수업 전·중·후 단계에 통합 활용
 - EBSe 콘텐츠를 통해 학습한 영어 표현을 실제 생활 맥락에서 활용하도록 하여 영어 학습에 대한 흥미와 표현 능력을 함께 향상
 - 영어 교과와 사회 교과를 연계하여 학생들이 자신이 생활하는 지역을 영어로 표현하고 소개하는 경험을 제공
- 대상 학년: 초등학교 5학년 1개 학급, 24명
 - 선정 이유: 학생들의 영어 학습 수준과 말하기 참여도에 차이가 있으며, 특히 영어로 직접 말하는 활동에 부담을 느끼는 학생들이 있어 충분한 사전 표현 학습과 반복적인 개별 발화 연습을 제공할 필요가 있었음.
- 교육과정 및 학습목표와의 연계
 - [5학년 영어] 일상생활 및 주변 환경과 관련된 표현을 듣고 이해하며, 익숙한 주제에 대해 간단한 문장으로 말할 수 있다.
 - 우리 마을의 주요 장소와 관련된 영어 어휘 및 표현을 이해한다.
 - 배운 표현을 활용하여 우리 마을의 장소와 특징을 영어로 소개할 수 있다.
 - 영어 말하기 활동에 적극적으로 참여하고 자신의 표현을 스스로 수정, 보완할 수 있다.
 - 사회 교과에서 학습한 우리 지역의 특성을 영어 표현과 연결하여 활용한다.
- 활용 방법
 - 사전 학습(EBSe 콘텐츠 시청 → 핵심 어휘·표현 학습 → AI 팽톡 발화 연습)
 - EBSe 편리딩 콘텐츠의 우리 마을 관련 애니메이션 및 학습 영상 시청
 - 영상 속 주요 장소 및 관련 표현 확인

- 학습한 핵심 표현을 AI 팽톡에서 개별적으로 발화하며 연습
- 수업 중(소그룹 활동 → 대본 작성 → AI 팽톡 발화 → AI 피드백 → 수정·보완)
 - 우리 마을의 주요 장소 조사
 - 조사한 내용을 바탕으로 영어 소개 대본 작성
 - AI 팽톡을 활용한 반복 발화 및 피드백 확인
 - AI 피드백을 참고하여 발음 및 표현 수정
- 수업 후(Self-check → 학습 결과 확인 → 개선점 도출 및 재연습)
 - 자신의 발화 및 학습 결과 확인
 - Self-check 활동지를 활용하여 학습 과정 및 결과 성찰
 - 스스로 개선이 필요한 표현을 선정하여 재연습

□ 실제 수업 또는 교육활동 적용 사례

- 수업 주제: 우리 마을 소개하기(타교과 연계: 영어, 사회)
- 대상 학년: 초등학교 5학년
- 적용 기간 및 차시: 총 4주간, 6차시(40분×6회)
- 전체 운영 흐름

단계	차시	주요 활동	활용 서비스
주제 탐색	1차시	우리 마을 주요 장소 조사 및 관련 표현 탐색	EBSe
표현 학습	2차시	EBSe ‘My Town’ 콘텐츠 시청 및 핵심 표현 학습	EBSe
대본 작성	3차시	우리 마을 장소 소개 대본 작성	EBSe
발화 연습	4차시	AI 팽톡을 활용한 개별 발화 및 피드백	AI 팽톡
결과물 제작	5차시	대본 수정 및 우리 마을 소개 영상 제작	AI 팽톡
발표·성찰	6차시	결과물 발표 및 Self-Check	EBSe·AI 팽톡

○ 세부 활동 흐름

- 우리 마을의 주요 장소 조사: 공원, 도서관, 학교, 병원 등 우리 마을의 주요 장소를 조사하고 장소의 특징을 정리한다.
- EBSe 편리딩 콘텐츠 ‘My Town’ 시청: 주요 장소 및 위치와 관련된 영어 표현을 학습한다.

- 핵심 표현을 활용한 대본 작성: 조사한 우리 마을 정보를 바탕으로 영어 장소 소개 대본을 작성한다.
- AI 팽톡을 활용한 발화 연습: 작성한 대본의 주요 표현을 AI 팽톡에서 반복적으로 발화하고 피드백을 확인한다.
- 대본 수정 및 결과물 제작: AI 피드백과 교사 피드백을 참고하여 대본을 수정하고 우리 마을 소개 영상을 제작한다.
- 발표 및 성찰: 완성한 결과물을 발표하고 Self-check 활동을 통해 자신의 영어 말하기 변화를 성찰한다.

□ 교수·학습 과정안

○ 1~2차시 (주제 탐색 및 EBSe 콘텐츠 활용)

단계	학습 활동	교사 활동	학생 활동	수업 자료·도구
도입 (5 ')	우리 마을 떠올리기	단원 목표 및 질문 제시	우리 마을의 주요 장소와 경험 공유	교과서, PPT
전개 (25 ')	① 주요 장소 조사 ② EBSe 콘텐츠 시청 ③ 핵심 표현 학습	EBSe 콘텐츠 제공 및 관련 질문 제시	영상 시청 및 주요 어휘·표현 정리	EBSe 편리딩
정리 (10 ')	학습 내용 확인	핵심 표현 확인 및 피드백	우리 마을의 장소를 활용하여 문장 만들어 보기	활동지

○ 3~4차시 (대본 작성 및 AI 팽톡 발화 연습)

단계	학습 활동	교사 활동	학생 활동	수업 자료·도구
도입 (5 ')	핵심 표현 복습	전 차시 학습 내용 확인	주요 표현 및 어휘 복습	PPT
전개 (25 ')	① 장소 소개 대본 작성 ② AI 팽톡 발화 연습 ③ AI 피드백 확인 및 수정	대본 작성 및 발화 활동 지원	대본 작성 → AI 팽톡 발화 → 피드백 확인 → 수정	AI 팽톡, 태블릿
정리 (10 ')	자기 점검	학생별 활동 확인 및 피드백	Self-check 및 개선점 작성	Self-check 활동지

○ 5차시 (결과물 제작)

단계	학습 활동	교사 활동	학생 활동	수업 자료·도구
도입 (5 ')	발표 준비	발표 내용 및 평가 기준 안 내	대본 및 발표 내용 점검	평가표
전개 (25 ')	① 대본 최종 수정 ② AI 팽톡 재연습 ③ 영상 촬영	발화 및 영상 제작 지원	대본을 바탕으로 영 어 발표 연습 및 촬 영	AI 팽톡, 태블릿
정리 (10 ')	결과 확인	결과물 확인 및 피드백	촬영 결과 확인 및 수정사항 정리	학생 결과물

○ 6차시 (발표 및 성찰)

단계	학습 활동	교사 활동	학생 활동	수업 자료·도구
도입 (5 ')	발표 준비	발표 순서 및 유의사항 안내	발표 준비	발표자료
전개 (25 ')	① 우리 마을 소개 영 상 발표 ② 친구 피드백	발표 관찰 및 피드백	영어로 우리 마을 소 개 및 친구 발표 관 찰	학생 영상
정리 (10 ')	학습 결과 성찰	학습 결과 총 평 및 피드백	Self-check 및 향후 개선점 작성	Self-check지

□ 학생 참여 및 학습 결과

○ 학생 참여

- AI 팽톡을 활용하여 학생별로 반복적인 영어 발화 연습을 진행하면서 개별 발화 기회를 확대함
- 기존 전체·소그룹 중심의 영어 말하기 활동에서 상대적으로 발화 기회가 적었던 학생들도 AI 팽톡을 통해 자신의 속도에 맞춰 연습할 수 있었음
- EBSe 콘텐츠를 먼저 시청한 후 관련 표현을 활용하도록 하여 학생들이 수업 주제를 이해하고 영어 활동에 참여할 수 있도록 함

○ 학습 결과

- 우리 마을의 주요 장소 및 특징을 영어로 소개하는 대본 작성
- AI 팽톡을 활용한 핵심 표현 발화 연습
- AI 피드백을 반영한 대본 및 발화 수정
- 우리 마을 소개 영상 제작 및 발표

○ 학생 산출물

- 우리 마을 주요 장소 조사자료
- 영어 장소 소개 대본
- AI 팽톡 발화 연습 결과
- Self-check 활동지
- 우리 마을 소개 영상

※ 실제 제출 시 학생 산출물 및 활동 결과를 증빙자료로 첨부할 수 있음

□ 교육적 효과 및 교사·학생 피드백

○ 교육적 효과

- AI 팽톡 활용 전·후 학생 1인당 평균 발화 빈도를 비교하여 학생들의 실제 영어 발화 기회 변화를 확인함
- 학생 자기평가를 통해 영어 말하기 및 발음에 대한 자신감 변화를 확인함
- EBSe 콘텐츠를 통해 학습한 표현을 학생들이 자신의 생활 공간과 연결하여 활용하면서 영어 표현의 실제성과 학습 흥미를 높일 수 있었음
- AI 팽톡을 활용한 반복 발화와 피드백을 통해 학생 스스로 자신의 발화를 점검하고 수정하는 자기주도적 학습 경험을 제공함

○ 효과성 근거자료

- ① 학생 사전·사후 자기평가
- ② 학생 학습 결과물
 - 영어 장소 소개 대본
 - AI 팽톡 발화 연습 결과
 - 우리 마을 소개 영상
- ③ 학생 참여 자료
 - Self-check 활동지
 - 학생 설문
 - 교사 관찰 기록
 - 수업 활동 사진
- ④ 서비스 활용 자료
 - EBSe 콘텐츠 활용 내역

- AI 팽톡 학습·활동 결과

- 학생별 발화 연습 및 학습 결과

※ 본 표의 수치 및 자료는 작성 방법을 보여주기 위한 예시이며, 실제 제출 시에는 응모자가 직접 측정·수집한 자료를 기재하여야 함

- **교사 피드백**

- 개별 발화 기회 보장이 가능해 학생별 영어 말하기 연습을 지원할 수 있었음

- AI 피드백과 교사 평가를 병행하면서 형성평가 → 개별 피드백 → 자기주도학습으로 이어지는 순환 구조를 구성할 수 있었음

- EBSe 콘텐츠를 활용하여 학생들에게 맥락 있는 영어 입력을 제공하고, AI 팽톡을 통해 이를 실제 발화 활동으로 연결할 수 있었음

- **학생 피드백**

- “AI 팽톡으로 여러 번 연습하고 나니까 친구들 앞에서 영어로 말할 때 덜 긴장됐어요.”

- “EBSe에서 본 영상에 나온 표현을 우리 마을에 적용해서 말해보니까 영어 표현을 기억하기 쉬웠어요.”

- “처음에는 발음이 어려웠던 단어도 AI 팽톡으로 다시 연습할 수 있어서 좋았어요.”

※ 실제 공모전 제출 시 실제 학생 의견 및 설문 결과 등을 근거로 작성

□ **현장 적용 및 확산 방안**

- **타 학급·학교 적용**

- EBSe 콘텐츠와 AI 팽톡을 연계한 수업 구조를 다른 영어 단원 및 주제에도 적용 가능

- 학교 및 학생 수준에 따라 EBSe 콘텐츠와 AI 팽톡의 활용 비중을 조정하여 적용 가능

- **교사 간 공유**

- 차시별 수업자료, 활동지, 학생 결과물 등을 공유하여 다른 교사도 동일한 수업 구조를 활용할 수 있도록 함

- EBSe·AI 팽톡 활용 방법을 교사 간 공유하여 서비스 활용 확산

- **적용 시 고려사항**

- 학생별 디지털 기기 및 네트워크 환경 확인

- AI 팽톡 활용 전 학생 대상 서비스 이용방법 안내

- 학생 수준에 따른 개별 말하기 연습 지원

- 학생 개인정보 및 초상권 보호를 위한 사전 동의 및 비식별화
- 생성형 AI 활용 시 학생 개인정보 등 민감정보를 외부 서비스에 입력하지 않도록 지도

□ 첨부자료

- 수업 활동 사진
- EBSe 활용 화면 및 학습자료
- AI 팽톡 활용 화면 및 학습 결과
- 학생 장소 조사자료 및 영어 대본
- 학생 결과물(우리 마을 소개 영상 등)
- Self-check 활동지
- 학생 사전·사후 평가 및 설문 결과
- 교사 관찰자료 및 학생·교사 피드백
- 기타 교육적 효과를 확인할 수 있는 증빙자료

- ※ 본 샘플은 예시 자료이므로, 양식은 자율적으로 활용하여 작성 가능함
- ※ 본 샘플은 EBSe와 AI 팽톡을 연계한 사례를 예시로 제시한 것이며, 실제 응모 시 EBSe·AI 팽톡 중 하나의 서비스만 활용한 사례도 동일한 항목에 따라 작성할 수 있음
- ※ 실제 제출 시 최소 4차시 이상 적용한 교육활동의 전체 운영 흐름을 제시하고, 대표 차시는 구체적인 교수·학습과정안으로 작성함
- ※ 프로젝트, 동아리 등 차시 구분이 어려운 활동은 이에 준하는 실제 적용 과정이 확인되도록 작성함
- ※ 교육적 효과를 수치로 제시하는 경우 실제 측정·수집한 자료를 근거로 작성하며, 조사방법 및 산출근거를 함께 제시함
- ※ 생성형 AI를 활용한 경우 활용 사실 및 범위를 표시하고, 학생 개인정보·초상권 등 보호가 필요한 정보를 외부 생성형 AI 서비스에 입력하지 않도록 유의함
- ※ 자세한 사항은 EBS English 사이트(www.ebse.co.kr) 교사지원센터 내 <AI 팽톡 활용수업 우수사례집> 파일 참고

서식6-2**[확산 콘텐츠 부문] 확산 콘텐츠 기획안 예시**

영상 URL	실제 제작한 영상 URL <u>하이퍼링크</u> 로 삽입
--------	---------------------------------

☐ **기획 개요**

- 제안 제목
- 제안 배경
- 기획 목적

☐ **주요 시청 대상**

- 대상(교사/학생/학부모 등)
- 선정 이유

☐ **콘텐츠 기획**

- 콘텐츠 형식: 숏폼 · 홍보영상 · 브이로그 · 서비스 소개 등 자유 형식
- 주요 내용
- 구성(스토리보드)

구성	세부 내용
도입	시청자의 관심을 끄는 질문 · 상황 제시
전개	EBSe · AI 팽톡 기능 및 실제 활용 장면, 수업 · 학습 활용 방법 또는 실제 경험 학생 · 교사 반응 또는 추천 포인트
마무리	핵심 메시지 정리 및 활용 유도

☐ **기대 효과**

- EBSe · AI 팽톡의 교육적 가치와 활용 방법을 효과적으로 전달
- 교사 · 학생 · 학부모의 서비스 이해 및 활용 확산
- 수상작의 EBS 공식 채널 활용 및 현장 확산 가능성 제시

☐ **첨부자료(선택)**

- 화면 구성안
- 콘티
- 디자인 시안 등

※ 본 샘플에 제시된 내용 및 구성은 작성 예시이며, 실제 제출 시 응모자가 기획한 내용을 바탕으로 자유롭게 구성할 수 있음