

20주년 기념 '상상력을 깨우는' 국제수리과학창의대회 & 콘퍼런스
IMSCC 2026 공고용 초청의 글 및 발제문(안)



20th Anniversary IMSCC 2026

“Enlightening Imagination”

International Mathematical Science Creativity Competition & Conference

IMSCC 공동사무국

FAS 융합과학문화재단



한국교원대학교

IMSCC 20년의 여정: 국내 창의대회에서 국제 융합교육 플랫폼으로

IMSCC는 2007년 국립중앙과학관에서 시작되어,
지난 20년 동안 수학·과학·공학·예술·기술이 만나는 창의적 배움의 장으로 성장해 왔습니다.

초기에는 국내 학생들의 수리과학 창의활동을 중심으로 운영되었으며,
2015년을 기점으로 해외 참가국이 확대되면서 국제 융합교육 플랫폼으로 발전했습니다.
코로나19 시기인 2020~2022년에는 온라인 대회로 전환하여 세계와의 연결을 이어갔고,
이후 다시 현장 중심의 국제대회와 콘퍼런스로 확장되었습니다.

2026년, IMSCC는 20주년이자 제20회를 맞이하여 한국교육원대학교에서 새로운 도약을 준비합니다.
스무 살이 된 IMSCC 2026은 지난 20년의 성과를 바탕으로
다음 20년의 융합교육을 세계와 함께 열어갑니다.

IMSCC began in 2007 at the National Science Museum as a mathematical science creativity competition(MSCC). Over the past two decades, it has grown into an international platform for convergence education, bringing together students, teachers, researchers, parents, institutions, and enterprises.

Since its international expansion in 2015, IMSCC has continued to connect participants from around the world. Even during the COVID-19 pandemic, the event continued online from 2020 to 2022, sustaining global exchange and collaboration.

In 2026, IMSCC celebrates its 20th anniversary and 20th edition at Korea National University of Education. Building on twenty years of imagination, creativity, and hands-on STEAM learning, IMSCC 2026 opens the next chapter of convergence education with the world.



20th Anniversary IMSCC 2026

“Enlightening Imagination”

International Mathematical Science Creativity Competition & Conference

20주년 기념 IMSCC 2026: ‘상상력을 깨우는’ 국제수리과학창의대회 & 콘퍼런스

○국내기반 성장기 (2007년~2014년), 국립중앙과학관(1~9회)

1회	2회	3회	4회	5회	6회	7회	8회
2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
993명	573명	654명	688명	704명	850명	804명	744명
-	-	-	-	-	2개국	2개국	2개국

○국제화 전환 및 국제대회 (2015년~2025년), 국립과천과학관(10회~13회, 17~18회), 온라인(14회~16회), 경기도경제과학진흥원(19회)

9회	10회	11회	12회	13회	14회 온라인	15회 온라인	16회 온라인	17회	18회	19회
2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025
960명	872명	990명	840명	928명	350명	500명	600명	1,550명	1,474명	702명
3개국	4개국	5개국	4개국	7개국	7개국	9개국	14개국	11개국	9개국	8개국

초청의 글

스무 살이 된 IMSCC 2026에 여러분을 초대합니다.

존경하는 국내외 교육자, 연구자, 기업인, 학생, 학부모, 그리고 융합교육을 사랑하는 모든 분들께,

2026년 10월 30일부터 31일까지 한국교원대학교에서 열리는 **20주년 기념 IMSCC 2026: ‘상상력을 깨우는’ 국제수리과학창의대회 & 콘퍼런스**에 여러분을 초대합니다.

올해 IMSCC는 20주년을 맞이합니다. 지난 20년 동안 IMSCC는 수학, 과학, 공학, 예술, 기술이 서로 손을 잡는 배움의 장이었고, 세계 여러 나라의 학생과 교사들이 상상력과 아이디어를 나누며 함께 성장해 온 국제 융합교육 플랫폼이었습니다. 이제 스무 살이 된 IMSCC는 한 걸음 더 나아가, 다음 세대가 지구촌의 미래를 책임 있게 설계하고, 서로 다른 문화와 생각을 평화롭게 연결하는 성숙한 교육의 장으로 성장하고자 합니다.

IMSCC가 지향하는 배움은 단순히 지식을 외우는 일이 아닙니다. 손으로 만지고, 마음으로 느끼며, 생각을 깨우는 배움입니다. 어린아이의 놀이에서 시작된 작은 구조물이 청소년의 탐구가 되고, 교사의 수업 실천이 되며, 연구자의 학술적 질문이 되고, 기업과 기관의 미래교육 콘텐츠로 확장됩니다. IMSCC 2026은 유아와 학생, 교사, 학부모, 연구자, 기업인, 시니어에 이르기까지 전 연령이 함께 참여하는 융합교육의 축제입니다.

지금 세계는 인공지능, 로봇, 디지털 전환, 기후위기, 전쟁과 갈등, 사회적 불평등이라는 복합적인 도전 앞에 서 있습니다. 이러한 시대에 필요한 교육은 단순히 첨단기술을 빠르게 익히는 교육만은 아닙니다. 기술을 인간과 자연의 삶에 어떻게 연결할 것인지 묻고, 지구촌 위기를 함께 극복하기 위한 지속가능한 발전의 방향을 탐구하며, 서로 다른 사람들이 협력하여 더 평화로운 미래를 만들어 가는 교육입니다.

그래서 IMSCC 2026의 주제는 “4Dframe × Embodied AI: Play, Create, Interact!”입니다. 인공지능은 이제 화면 속에만 머무르지 않습니다. 구조물 속에서 움직이고, 센서와 로봇을 통해 반응하며, 인간의 손과 몸, 생각과 만나 새로운 배움의 경험을 만들어 갑니다. 그러나 IMSCC가 강조하는 것은 “AI가 얼마나 똑똑한가”만이 아닙니다. 더 중요한 질문은 이것입니다. 우리는 AI를 통해 얼마나 더 인간답게 배우고, 자연과 공존하며, 서로를 더 잘 이해할 수 있는가?

스무 살이 된 IMSCC는 이제 지난 20년의 성과를 기념하는 데 머무르지 않고, 다음 20년의 융합교육을 함께 열어가고자 합니다. 한국교원대학교와 융합과학문화재단은 IMSCC 2026을 통해 전 세계 학생, 교사, 연구자, 기업인, 교육기관이 함께 배우고 협력하며, 첨단기술과 인간, 자연이 공존하는 미래교육의 새로운 가능성을 모색하고자 합니다.

국내외 많은 분들이 이 뜻깊은 여정에 함께해 주시기를 기대합니다.

IMSCC 20주년이 여러분의 손과 마음, 그리고 깨어난 생각으로 더욱 풍성해지기를 바랍니다. 감사합니다.

IMSCC 2026 공동조직위원장

신기현

융합과학문화재단 이사장

차우규

한국교원대학교 총장

Invitation

We warmly invite you to IMSCC 2026 as it comes of age at twenty.

Distinguished educators, researchers, entrepreneurs, students, parents, and all who share a passion for convergence education,

It is our great pleasure to invite you to the **20th Anniversary IMSCC 2026, “Enlightening Imagination” International Mathematical Science Creativity Competition & Conference**, to be held at Korea National University of Education from October 30 to 31, 2026.

This year, IMSCC celebrates its 20th anniversary. Over the past two decades, IMSCC has grown into an international platform for convergence education, where mathematics, science, engineering, arts, and technology come together, and where students and teachers from around the world share their imagination, ideas, and creative challenges. Now, as IMSCC comes of age at twenty, it seeks to take another meaningful step forward: to become a more mature educational forum where the next generation can responsibly design the future of our global community and connect diverse cultures and perspectives through peaceful collaboration.

The learning that IMSCC pursues is not the mere memorization of knowledge. It is learning that begins with the hands, resonates with the heart, and awakens the mind. A small structure born from a child’s play may grow into a student’s inquiry, a teacher’s classroom practice, a researcher’s academic question, and eventually future-oriented educational content and programs developed by institutions and enterprises. IMSCC 2026 is a festival of convergence education in which participants of all generations can take part—from young children and students to teachers, parents, researchers, entrepreneurs, and senior learners.

Today, the world stands before complex challenges: artificial intelligence, robotics, digital transformation, the climate crisis, war and conflict, and social inequality. In such an age, education must be more than simply learning how to use advanced technologies quickly. It must ask how technology can be connected to the lives of human beings and nature. It must explore the direction of sustainable development for overcoming global crises together. It must also help people from different backgrounds cooperate and create a more peaceful future.

For this reason, the theme of IMSCC 2026 is “4Dframe × Embodied AI: Play, Create, Interact!” Artificial intelligence is no longer confined to screens. It moves through structures, responds through sensors and robots, and creates new learning experiences by meeting human hands, bodies, and minds. Yet what IMSCC emphasizes is not only the question of “how intelligent AI can become.” The more important question is this: Through AI, how can we learn in a more human way, coexist with nature, and understand one another more deeply?

As IMSCC turns twenty, it will not simply look back on the achievements of the past two decades. It will open the next twenty years of convergence education together with you. Through IMSCC 2026, Korea National University of Education and the Foundation for the Advancement of STEAM hope to create a meaningful opportunity for students, teachers, researchers, entrepreneurs, and educational institutions from around the world to learn, collaborate, and explore new possibilities for future education—where advanced technology, humanity, and nature can coexist.

We sincerely look forward to welcoming many participants from Korea and around the world to this meaningful journey.

May the 20th anniversary of IMSCC become even richer through your hands, your hearts, and your awakened imagination. Thank you.

IMSCC 2026 Co-Chairs

Shin Kee-Hyun

Chairman,
Foundation for the Advancement of STEAM

Cha Woo Kyu

President,
Korea National University of Education

발제문

AI 시대의 융합교육은 ‘몸으로 생각하고, 손으로 만들며, 함께 상호작용하는 배움’으로 나아가야 합니다.

인공지능은 이미 교육, 산업, 문화, 일상생활의 거의 모든 영역에 깊이 들어와 있습니다. 로봇, 센서, 데이터, 디지털 플랫폼, 생성형 AI는 우리가 배우고, 일하고, 소통하는 방식을 빠르게 변화시키고 있습니다. 그러나 AI 시대의 교육은 단순히 새로운 기술을 빠르게 익히거나 인공지능을 효율적으로 사용하는 방법을 가르치는 데 머물러서는 안 됩니다. 이제 교육은 학생들이 기술의 원리를 이해하고, 물리적 세계와 디지털 세계를 연결하며, 실제 문제를 발견하고, 설계하고, 실험하고, 개선하는 전 과정을 경험하도록 해야 합니다.

IMSCC 2026의 총괄 주제인 “4Dframe × Embodied AI: Play, Create, Interact!”

“포디프레임 × 체화된 인공지능: 놀고, 만들고, 상호작용하다!”는 이러한 시대적 질문에서 출발합니다. 체화된 인공지능은 화면 속 알고리즘에 머무르는 지능이 아니라, 구조물, 센서, 움직임, 공간, 인간의 몸과 행동, 그리고 사회적 상호작용과 연결되는 지능을 의미합니다. 다시 말해 AI는 더 이상 ‘보는’ 기술만이 아니라, 만지고, 움직이고, 반응하고, 함께 작동하는 배움의 환경이 되고 있습니다.

포디프레임은 이러한 배움을 가능하게 하는 물리적 언어입니다. 학생들은 포디프레임을 통해 보이지 않는 수학적 원리와 과학적 개념을 눈에 보이는 구조로 만들고, 그 구조가 움직이고 반응하도록 설계하며, 자신의 생각을 손끝에서 확인합니다. 하나의 선이 구조가 되고, 구조가 움직임이 되며, 움직임이 다시 질문이 되는 과정 속에서 배움은 단순한 지식 전달을 넘어 살아 있는 탐구가 됩니다.

이러한 배움은 전 연령을 아우릅니다. 어린아이의 놀이는 탐색의 출발점이 되고, 청소년의 제작과 실험은 진로와 미래역량의 기반이 되며, 교사의 수업 실천은 교육의 지혜가 되고, 연구자의 질문은 학문적 탐구로 확장됩니다. 또한 기업과 기관, 지역사회가 함께 참여할 때 교육은 교실 안에 머무르지 않고 사회와 산업, 문화와 미래 직업 세계로 연결됩니다. IMSCC 2026이 지향하는 융합교육은 특정 세대나 특정 분야에 한정된 교육이 아니라, 서로 다른 세대와 영역이 함께 배우고 소통하는 열린 배움입니다.

그러나 우리가 마주한 미래는 기술만으로는 해결될 수 없습니다. 오늘날 세계는 기후위기, 생태계 파괴, 전쟁과 갈등, 사회적 불평등, 교육격차라는 복합적인 위기 앞에 서 있습니다. 이 시대의 융합교육은 첨단기술을 더 빠르게, 더 많이 사용하는 교육이 아니라, 기술을 인간과 자연의 삶에 어떻게 책임 있게 연결할 것인지 묻는 교육이어야 합니다. 인공지능과 로봇, 디지털 기술은 인간을 대신하거나 자연을 지배하는 도구가 아니라, 인간의 존엄을 확장하고 지구 생태계와 공존하며 평화로운 협력을 가능하게 하는 방향으로 이해되고 활용되어야 합니다.

따라서 IMSCC 2026의 주제는 단순히 AI 기술을 소개하는 것이 아닙니다. 그것은 AI 시대에 인간은 어떻게 배워야 하는가, 기술은 어떻게 자연과 공존해야 하는가, 서로 다른 문화와 세대는 어떻게 협력할 수 있는가, 창의적 산출물은 어떻게 지속가능한 미래를 향한 실천으로 이어질 수 있는가를 묻는 교육적 선언입니다.

이번 20주년 행사는 다음과 같은 질문을 세계의 학생, 교사, 연구자, 기업인, 교육기관, 지역 사회와 함께 나누고자 합니다.

첫째, 우리는 AI를 단순히 '사용'하는 교육을 넘어, AI의 원리를 이해하고 창의적으로 구현하며 책임 있게 활용하는 교육으로 어떻게 나아갈 수 있는가?

둘째, 수학·과학·공학·예술·기술은 어떻게 하나의 프로젝트 안에서 살아 있는 배움으로 연결될 수 있는가?

셋째, 손으로 만지고, 마음으로 느끼며, 생각을 깨우는 경험은 어떻게 전 연령의 배움, 진로직업탐구, 미래역량 강화로 이어질 수 있는가?

넷째, 첨단기술은 어떻게 인간과 자연, 지역사회와 지구 생태계가 지속가능하게 공존하는 미래를 만드는 데 기여할 수 있는가?

다섯째, 서로 다른 나라와 문화, 세대와 분야의 사람들은 어떻게 평화롭게 협력하며 공동의 문제를 해결하는 국제적 배움의 생태계를 만들 수 있는가?

IMSCC 2026은 이 질문들에 하나의 정답을 제시하지 않습니다. 오히려 다양한 참가자들이 각자의 경험, 상상력, 지식, 기술, 문화적 배경을 가지고 모여 서로 다른 해답을 만들어 가는 장을 지향합니다. 창의성은 정답을 빨리 찾는 능력만이 아니라, 낯선 문제 앞에서 질문을 만들고, 다른 사람의 생각을 듣고, 실패를 고쳐 가며, 새로운 가능성을 함께 발견하는 힘입니다.

‘Play, Create, Interact!’는 IMSCC 2026의 세 가지 핵심 실천 원리입니다.

놀이는 자유로운 탐색을 열고, 창작은 생각을 구조와 시스템으로 구현하며, 상호작용은 사람과 사람, 사람과 기술, 기술과 자연, 지역과 세계를 연결합니다. 이 세 가지가 만날 때 융합교육은 단순한 활동을 넘어 미래를 설계하는 배움이 됩니다.

스무 살이 된 IMSCC는 지난 20년의 성과를 바탕으로 다음 20년의 융합교육을 세계와 함께 열어가고자 합니다. 4Dframe × Embodied AI라는 주제는 첨단기술을 인간답게 이해하고, 손으로 생각하며, 자연과 공존하고, 평화롭게 협력하는 미래교육을 향한 초대입니다. IMSCC 2026은 그 초대에 응답하는 모든 사람들의 상상력과 실천을 기다립니다.

주제

이번 주제는 포디프레임을 기반으로 한 핸드온 융합(hands-on STEAM) 활동을 AI 시대의 미래역량 교육, 진로직업탐구, 지속가능발전교육과 연결하는 데 초점을 둡니다. 참가자는 구조를 만들고, 움직임을 설계하며, 센서·로봇·코딩·메카트로닉스·디지털 도구와 결합하여 “생각하는 구조물”과 “반응하는 학습 경험”을 구현합니다.

4Dframe × Embodied AI: Play, Create, Interact!

포디프레임 × 체화된 인공지능: 놀고, 만들고, 상호작용하다!

Play는 자유로운 탐색과 놀이에서 출발하는 배움을 의미합니다.

놀이 속에서 참가자는 실패를 두려워하지 않고 시도하며, 손과 몸을 통해 개념을 발견합니다.

Create는 수학적·과학적 원리와 창의적 상상력을 구조와 시스템으로 구현하는 창작을 의미합니다.

보이지 않는 생각은 작품이 되고, 작품은 다시 설명과 질문, 개선의 출발점이 됩니다.

Interact는 사람, 사물, 기술, 사회, 자연이 서로 반응하고 연결되는 미래교육의 방향을 의미합니다.

인공지능과 첨단기술은 인간과 자연을 분리하는 도구가 아니라, 더 깊은 이해와 협력, 평화와 지속가능한 공존을 가능하게 하는 교육적 매개가 되어야 합니다.

세부 주제 영역

- 체화된 인공지능과 STEAM 교육
- 포디프레임 기반 수학·과학·공학 융합 프로젝트
- 움직이는 구조, 로봇, 메카트로닉스, 센서 기반 학습
- AI 시대의 창의성, 협력, 의사소통, 비판적 사고, 문제해결력
- 손으로 만지고 마음으로 느끼며 생각을 깨우는 hands-on learning
- 학생 주도 프로젝트와 미래역량 평가
- 지속가능발전교육(ESD), 기후위기, 생태계 공존, 지구촌 문제 해결
- 국제평화, 문화다양성, 상호이해와 국제협력 기반 STEAM 교육
- 아날로그 교구와 디지털 기술이 만나는 Digilog 교육
- 미래역량 강화와 진로직업탐구
- 유아·초등·중등·고등·대학·평생교육을 아우르는 전 연령 융합교육
- 학교·대학·기업·기관·지역사회가 함께 만드는 융합교육 생태계
- AI·로봇·메이커 교육을 통한 인간, 기술, 자연의 지속가능한 공존
- 기타 STEAM 관련 자유 주제

Theme Statement

Convergence (STEAM) education in the age of AI must move toward learning that thinks through the body, builds with the hands, and interacts together.

Artificial intelligence is already deeply embedded in almost every sphere of education, industry, culture, and everyday life. Robotics, sensors, data, digital platforms, and generative AI are rapidly transforming the ways we learn, work, and communicate. Yet education in the age of AI must not remain limited to teaching how to use new technologies quickly or efficiently. Education must now help learners understand the principles of technology, connect the physical and digital worlds, and experience the full process of discovering, designing, testing, and improving solutions to real-world problems.

The overarching theme of IMSCC 2026, “4Dframe × Embodied AI: Play, Create, Interact!”, begins from this educational question. Embodied AI refers to intelligence that does not remain confined to algorithms on a screen, but is connected to structures, sensors, movement, space, the human body and behavior, and social interaction. In other words, AI is no longer only something we observe through a screen; it is becoming a learning environment that we can touch, move, respond to, and operate together with others.

4Dframe serves as a physical language that makes this kind of learning possible. Through 4Dframe, learners can transform invisible mathematical principles and scientific concepts into visible structures, design those structures to move and respond, and confirm their own thinking through their hands. In this process, a single line becomes a structure, a structure becomes movement, and movement becomes a new question. Learning, then, goes beyond the simple transmission of knowledge and becomes a living process of inquiry.

This form of learning embraces all ages. A young child’s play becomes the beginning of exploration; a student’s making and experimentation become the foundation for career exploration and future competencies; a teacher’s classroom practice becomes educational wisdom; and a researcher’s question expands into academic inquiry. When enterprises, institutions, and local communities participate together, education no longer remains inside the classroom. It becomes connected to society, industry, culture, and the world of future careers. The convergence education envisioned by IMSCC 2026 is not education for a single generation or a single field, but open learning in which different generations and sectors learn and communicate with one another.

The future we face, however, cannot be addressed by technology alone. Today, the world stands before complex challenges: the climate crisis, ecological degradation, war and conflict, social inequality, and educational gaps. Convergence education in this era must not simply encourage the faster or wider use of advanced technologies. It must ask how technology can be responsibly connected to the lives of human beings and nature. Artificial intelligence, robotics, and digital technologies should not be understood as tools that replace humanity or dominate nature, but as a means to uphold human dignity, coexist with the global ecosystem, and enable peaceful cooperation.

Therefore, the theme of IMSCC 2026 is not merely an introduction to AI technology. It is an educational declaration that asks: How should human beings learn in the age of AI? How should technology coexist with nature? How can different cultures and generations collaborate? How can creative outcomes lead to meaningful action for a sustainable future?

As a 20th anniversary event, IMSCC 2026 invites students, teachers, researchers, entrepreneurs, educational institutions, and local communities around the world to reflect together on the following questions.

First, how can we move beyond education that simply “uses” AI toward education that understands the principles of AI, creatively embodies them, and applies them responsibly?

Second, how can mathematics, science, engineering, arts, and technology be connected as living learning experiences within a single project?

Third, how can learning that begins with the hands, resonates with the heart, and awakens the mind lead to lifelong learning, career exploration, and the strengthening of future competencies across all ages?

Fourth, how can advanced technologies contribute to a sustainable future in which human beings, nature, local communities, and the global ecosystem coexist?

Fifth, how can people from different countries, cultures, generations, and fields cooperate peacefully and create an international learning ecosystem for solving shared challenges?

IMSCC 2026 does not seek to provide a single answer to these questions. Rather, it aims to become a place where diverse participants gather with their own experiences, imagination, knowledge, technologies, and cultural backgrounds to create different possibilities together. Creativity is not merely the ability to find the fastest correct answer. It is the power to ask questions in the face of unfamiliar problems, listen to the ideas of others, revise what has failed, and discover new possibilities together.

“Play, Create, Interact!” represents the three core principles of IMSCC 2026.

Play opens the door to free exploration. Creation transforms thought into structures and systems. Interaction connects people with people, people with technology, technology with nature, and local communities with the world. When these three principles come together, convergence education becomes more than an activity; it becomes learning that designs the future.

Now that IMSCC has reached its twentieth year, it seeks to open the next twenty years of convergence education with the world, building on the achievements of the past two decades. The theme “4Dframe × Embodied AI” is an invitation to future education that helps us understand advanced technologies in a more human way, thinks through the hands, coexists with nature, and cooperates peacefully. IMSCC 2026 awaits the imagination and practice of all who are ready to respond to this invitation.

Theme Description

This theme focuses on connecting hands-on STEAM activities based on 4Dframe with future competency education, career exploration, and education for sustainable development in the age of AI. Participants will create structures, design movement, and integrate sensors, robotics, coding, mechatronics, and digital tools to realize “thinking structures” and “responsive learning experiences.”

4Dframe × Embodied AI: Play, Create, Interact!

포디프레임 × 체화된 인공지능: 놀고, 만들고, 상호작용하다!

Play refers to learning that begins with free exploration and play.

Through play, participants are encouraged to try without fear of failure and to discover concepts through their hands and bodies.

Create refers to the act of transforming mathematical and scientific principles, together with creative imagination, into structures and systems.

Invisible ideas become tangible works, and those works become the starting point for explanation, questioning, and improvement.

Interact refers to the direction of future education in which people, objects, technology, society, and nature respond to and connect with one another.

Advanced technology should not be a tool that separates humanity from nature, but an educational medium that enables deeper understanding, cooperation, peace, and sustainable coexistence.

Suggested Subtopics

- Embodied AI and STEAM education
- 4Dframe-based projects integrating mathematics, science, and engineering
- Moving structures, robotics, mechatronics, and sensor-based learning
- Creativity, collaboration, communication, critical thinking, and problem-solving in the age of AI
- Hands-on learning that begins with the hands, resonates with the heart, and awakens the mind
- Student-led projects and future competency assessment
- Education for Sustainable Development, climate crisis, ecological coexistence, and global problem-solving
- STEAM education for international peace, cultural diversity, mutual understanding, and global cooperation
- Digilog education where analog learning tools meet digital technologies
- Strengthening future competencies and career exploration
- Convergence education across all ages, from early childhood, elementary, secondary, and higher education to lifelong learning
- Educational ecosystems created by schools, universities, enterprises, institutions, and local communities
- Sustainable coexistence among humanity, technology, and nature through AI, robotics, and maker education
- Other open topics related to STEAM education