

Ver. 2026-07-02

20주년 기념 '상상력을 깨우는' 국제수리과학창의대회 & 콘퍼런스

IMSCC 2026 공고문

20th Anniversary IMSCC 2026 "Enlightening Imagination" International Mathematical
Science Creativity Competition & Conference

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



한국교육대학교
Korea National University of Education



Foundation for the Advancement of STEAM
융합과학문화재단

개요

□ 행사 목적

국제수리과학창의대회&콘퍼런스는 지구촌 당면과제인 지속가능발전과 다음 세대의 미래역량을 강화하기 위한 STEAM 프로젝트를 수행하고자 융합교육 관련 학자, 연구자, 교사, 학생, 학부모, 기업인 등의 집단지성의 장을 열고 창의적이고 협력적인 문제해결을 모색하고 전 세계 융합과학문화의 발전과 확산에 기여하기 위해 개최됩니다.

□ 행사 요약

Enlightening Imagination IMSCC 2026 2026.10.31.(토)	2026년 제20회 '상상력을 깨우는' 국제수리과학창의대회 & 콘퍼런스 4Dframe × Embodied AI: Play, Create, Interact! 2026.10.30.(금) ■ 융합교사상 시상식 ■ 한국교원대학교 청람아트홀 2026.10.31.(토) ■ 경진대회, 학술대회, 학생포럼, 융합교육페스타 ■ 한국교원대학교 일원
--	---

- ▶ 주최 Host **한국교원대학교** Korea National University of Education, **(재)융합과학문화재단** Foundation for the Advancement of STEAM
- ▶ 교사포럼 주관 Teacher Forum Organizer **한국교원대학교** Korea National University of Education
- ▶ 경진대회 주관 Competition Organizer **서울초중등4D수리과학융합교육연구회** Seoul E&M 4DMS-STEAM-ERA
- ▶ 학술대회 주관 Conference Organizer **포디프레임학회** Association for 4Dframe
- ▶ 학생포럼 주관 Student Forum Organizer **미래산업과학고등학교** Mirae High School of Science and Technology
- ▶ 융합교육페스타 주관 STEAM-EDU FESTA Organizer **융합과학문화재단** Foundation for the Advancement of STEAM

1일차 10.30(금)		IMSCC 융합교사상 시상식 장소: 한국교원대학교		
행사명	시간	주관	장소	내용
[1교사] 국제융합교사상	19:00~20:00	한국교원대학교	청람아트홀	6개 부문 수상자 발표 및 국제 교사 환영식
2일차 10.31(토)		IMSCC 2026 국제수리과학창의대회&콘퍼런스 장소: 한국교원대학교		
행사명	시간	주관	장소	내용
[공통] 개회식	09:30~10:10	공동	교원문화관 (대강당)	참가국 대표단, 내외빈 전체 공식행사
[2경진] 수리과학창의대회	10:30~12:30	4D수리과학융합교육연구회	교육연구관 2F 교원문화관 국제회의실 교원문화관 로비	부문별 심사
[3학술] 학술대회	13:30~13:50	포디프레임학회 한국교원대학교	교원문화관 (대강당)	기조연설
[3학술] 분과토의	14:00~16:00		교육연구관 6F	영역 별 분과 토의
[4학생] 학생포럼		미래산업과학고등학교	교육연구관 5F	국내외 참가학생 공동 프로젝트
[5박람회] 융합교육페스타	09:00~16:00	공동	교원문화관 광장	국가별 참가단, 학생동아리, 교사동아리, 기업 및 기관 부스 체험
[공통] 시상식/폐회	16:00~17:30	공동	교원문화관 (대강당)	경진/학술 시상식 및 차년도 주제 발표

□ IMSCC 2026 세부 일정(안)

1일차 10.30(금) IMSCC 국제교사상 시상식, 국제참가단 환영식 장소: 한국교원대학교 공식언어: 영어 IMSCC 2026 Welcome Night & International STEAM Teacher Award Ceremony			
시간	①[교사]	내용	비고
~19:00	등록 Registration	▶ 참석자 확인 Attendee registration	청람아트홀 로비
19:00~19:10	개회 Opening	▶ 개회 선언 및 사회자 오픈닝 ▶ 국내외 내빈, 참가국 소개	청람아트홀
19:10~19:25	환영사/축사 Congratulatory speech	▶ 주최측 환영사: 차우규 총장, 신기현 이사장 ▶ 귀빈 축사 1~2명(참가국 대표자 포함)	한영자막
19:25~19:50	국제융합교사상 시상식	▶ 시상식 취지 소개(2분) ▶ [영상] 교사상 소개 및 예비수상자 발표(5분) ▶ 시상식 진행 (23분) ※호명→무대이동→상패수여→사진촬영→소감발표→좌석이동	자막
19:50~20:00	축하 및 폐회식	▶ 수상자 및 VIP 전체 기념촬영 ▶ 해외대표단 포함 전체 사진 ▶ 필요 시 국가별 간단 사진	사회자 진행
2일차 10.31(토) 상상력을 깨우는 국제융합교육페스타 장소: 한국교원대학교 일원 공식언어: 영어/한국어			
시간	행사 ①, ②, ③, ④		부대행사 ⑤
09:00~09:30	현장 등록	▶ 참가자 등록	⑤[박람회] 융합교육페스타 박람회
09:30~10:10	개회식	▶ 개회사 ▶ 기조연설 ▶ 참가자 선서 ▶ 안내	
10:30~12:30	②[경진] 경진대회	10개 부문 발표 및 심사	교원문화관 광장
		▶ 창의 1부 (교원문화관 1F 국제회의실)	
		▶ 창의 2부 (교육연구관 2F)	국가별 참가단 학생동아리 기업 및 단체
		▶ 창의 3부 (교육연구관 2F)	
		▶ 발명메이커부 (교육연구관 2F)	
		▶ A*-제품메이커부, D**-제품메이커부 (교육연구관 2F) ※A* :아날로그, D** :디지털	
▶ 메카1부, 2부, 3부 (교원문화관 로비)			
▶ 캡스톤프로젝트 (교육연구관 2F)			
12:30~13:30	Break Time	자유시간	
13:30~13:50	③[학술] 학술대회	▶ 환영사 ▶ 기조연설	⑤[박람회] 융합교육페스타 박람회
14:00~14:30	③[학술] 분과토의 ④[학생] 학생포럼	▶ 트랙별 발표/워크숍	
14:30~15:00			
15:00~15:30			
15:30~16:00			
16:00~17:20	시상식 & 이벤트	▶ 특수, 특별, 학술 시상식 ▶ 축하 공연: 과학 마술 ▶ 공로패 시상 ▶ 경진 대회 시상식 ▶ 경품 추첨	국가별 참가단 학생동아리 기업
17:20~17:30	폐회식	▶ 다음 티대회 주제 발표, 폐회 선언	

※ 위 행사 일정은 변경될 수 있습니다. 최종 일정은 홈페이지 www.ngfsteam.org 공지를 참조하세요!

①[교사] 참가단 환영식 및 국제융합교사상 시상식(Day 1)

IMSCC 2026 Welcome Night & International STEAM Teacher Award Ceremony

□ 개요

- 명 칭 : 해외 참가단 환영식 및 국제융합교사상 시상식
- 주 최 : 한국교원대학교, 융합과학문화재단
- 주 관 : 한국교원대학교
- 일 정 : 2026년 10월 30일(금) 18:00~20:00
- 대 상 : 10~15개국 해외 대표단, 국내 초청 VIP
- 장 소 : 한국교원대학교 청람아트홀 | (주소) 충북 청주시 흥덕구 강내면 태성탑연로 250

□ 환영리셉션 + 네트워킹 + 교사상 시상식

- 해외 10~15개국 대표단을 대상으로 환영 리셉션을 운영하여 해외참가단 환영 분위기를 조성
- 국내외 VIP, 대표단 네트워킹을 확보하여 향후 교류(국가별 MOU, 현지 답방 등)를 지속하게 함.
- 국제융합교사상 근거: 재단법인 「융합과학문화재단」 정관 제5조에 의거 융합과학문화 조성 및 발전을 위해서 과학, 기술, 공학, 예술, 수학 및 기타 분야에 공로가 있는 자를 시상
- 범위: 융합교육 분야에서 의사소통, 협업, 비판적 사고, 창의, 협력적 문제해결에 기여한 **세계 각국**의 융합(STEAM)교육 관련 교사를 추천받아 수상자를 선정함 → 시상권자의 규정에 따름
- 목적: 융합교육관련 교사들의 공로를 치하하고 지속적으로 각국에서 융합(STEAM)교육의 선도적 역할을 수행하도록 격려하기 위하여 국제융합교사상을 수여하고자 함.

□ 국제융합교사상 시상권자

- 융합교사상 규정 제3조에 따라 시상권자는 융합과학문화재단과 교사포럼의 공식주관사/기관으로 함.
- IMSCC 2026 교사포럼은 융합과학문화재단과 한국교원대학교가 공동주최하고 『한국교원대학교』가 IMSCC 2026 국제융합교사상의 시상권자임.

□ 국제융합교사상 부문

- 프로그램 부문(STEAM Program) : 여러 단위 활동의 다양한 조합을 통해 체계적으로 융합교육의 학습, 체험, 평가 활동의 발전에 기여한 자
- 프로젝트 부문(STEAM Project): 중장기 주제탐구를 위한 계획, 실행, 평가 전 과정에 참여한 팀활동의 리더 또는 구성원으로서 융합교육 프로젝트 분야 발전에 기여한 자
- 현장연구 부문(STEAM Action Research): 융합교육의 현장(학교, 가정, 단체)에서 다양한 주제와 다양한 방법에 따라 지속가능발전 융합교육을 실천하는 자
- 창의협력 부문(C-STEAM: Creativity, Collaboration & STEAM: 융합교육을 통해서 비판적 사고, 의사소통, 창의력, 협업능력, 협력적 문제해결력에 초점을 두고 학습자의 미래역량강화에 기여한 자
- 융합교육다음세대개척자 부문(Next Generation Frontiers of STEAM): 유아로부터 고등학생까지(K-12)의 학령기 아동 및 성인으로부터 시니어까지 전 세대 범주에서 융합교육의 경험과 반성적 회고를 공유하는 자. 어린이로부터 노년기까지 연령제한 없음

- 특별상 부문(4Dframe Special): 국내외에서 다양한 교육의 사각지대에서 포디프레임을 중심으로 지속 가능발전교육과 융합교육 활동의 보급에 기여한 자

□ 국제융합교사상 후보자 모집

- 신청 방법
 - 신청: IMSCC 2026 공식 홈페이지
온라인 신청서 URL: https://ngfsteam.org/tforum_apply
 - 신청 구분: 본인 신청 및 타인을 추천하는 것 모두 가능함
- 제출 서류
 - 온라인 신청서 | 이력서(자유 양식)
 - 후보자 사진(고화질, 홈페이지 게시용-후보자 명단 및 최종 명예의 전당)
- 마감일 : 2026년 9월 30일(수) 24:00까지
- 제출된 서류는 반환되지 않으며 개인정보보호법 및 본재단의 IMSCC운영규정에 따라 제출자 및 후보자의 개인정보는 보호됨.

□ 국제융합교사상 시상식 주요 일정

- 주요 일정

구 분	일 자	내 용	비 고
후보자 등록	2026.07.03.(금)~09.30(수)	온라인 신청서 작성 및 제출 https://ngfsteam.org/tforum_apply	최종후보자 선정시 발표자료 제출 필요함.
심사위원회	2026.10.01.(목)~10.06(화)	추천후보 중 최종후보자 선정	심사위원회 규정에 따름
최종 후보 공고	2026.10.07(수)	참가 신청 결과 최종 확인	홈페이지 www.ngfsteam.org
시상식	2026.10.30(금) 19:00	6개 부문 7명 시상	5개 부문 5 상금 100만원, 상패 특별부문 2 상금 50만원, 상패
수상자 분과토의	2026.10.31(토) 14:00	분과 토의 교사상 트랙에서 발표함	한국교원대학교 교육연구관 6F

- 장소: 한국교원대학교 청람아트홀, (주소) 충북 청주시 흥덕구 강내면 태성탑연로 250
<https://www.knue.ac.kr>
- 일시: [시상식] 2026년 10월 30일(금) 19:00~ / [발표] 10월 31일(토) 14:00

□ 국제융합교사상 수상자 특전

- 상장 및 소정의 상금
- 융합교사상 수상자 명예의 전당 등록 및 게시
- 융합교사포럼의 평생 정회원 자격 부여
- 융합과학문화재단 주최 행사 VIP초청
- 포디프레임학회 교사위원회 위원자격 부여 및 C-STEAM인증 심사위원 위촉

②[경진] 국제수리과학창의대회 (Day 2)

□ 대회 목적

- 과학, 기술, 공학, 수학, 예술 등 모든 영역이 융합(STEAM)된 주제로 개인 또는 팀원이 서로 협력하여 기획·설계·표현하는 과정을 통해 창의적인 아이디어 구현 및 기업가정신 함양
- 미래 꿈나무인 청소년들에게 과학기술에 대한 관심과 흥미를 높이고 창의적인 사고 역량을 길러줌과 동시에 전 세대의 참여를 통해 융합과학문화 저변을 확대·조성하고자 함.

□ 대회 개요

- 대회명 : “상상력을 깨우는” 국제수리과학창의대회
- 주 제 : 4Dframe × Embodied AI: Play, Create, Interact!
- 주 최 : (재)융합과학문화재단, 한국교원대학교
- 주 관 : 서울초중등4D수리과학융합교육연구회
- 일 정 : 2026년 10월 31일(토) 10:30~12:30, 시상식은 16:00~
- 대 상 : 국내·외 영아부, 유치부, 초등부, 중학부, 고교부, 대학/일반부
- 장 소 : 한국교원대학교 | (주소) 충북 청주시 흥덕구 강내면 태성탑연로 250
- 참가비 : 무 료
- 추진 일정

구 분	일 자	내 용	비 고
대회공고	2026.5.8.(금)	대회 공고	홈페이지 www.ngfsteam.org
등록	2026.07.03.(금)~09.30(수)	온라인 신청서 작성 홈페이지 www.ngfsteam.org	등록 신청 후 반드시 자료제출해야 대회 참가 가능
자료 제출	2026.07.03.(금)~09.30(수)	[양식]보고서 및 설명 영상(3분)	※제출자료 세부안내 참조
참가번호 공고	2026.10.07(수)	참가신청 결과 최종 확인	홈페이지 www.ngfsteam.org
경진대회	2026.10.31(토)	부문별 발표(또는 질의응답) 및 심사	현장 발표심사 불참시 감점처리 ※심사기준표 참조
시상식	2026.10.31.(토)	대상~장려상	12개부문 수상자 발표

□ 운영 규정

- 1) 팀의 구성은 1~2인으로 한다.
※부문별 세부 규정 참고하여 팀 구성 인원 확인.
※놀이 I ~ II 부, 캡스톤디자인부문은 별도규정에 따름.
- 2) 경진대회 당일에는 현장에서 작품을 만들지 아니하며 반드시 사전에 제작 후에 1)자료 제출용 사진, 영상을 제작, 2)작품설명서(프로젝트보고서)를 공고된 [자료제출] 마감일까지 제출해야 한다. 제출된 자료는 심사자료로 사용된다(심사기준 및 규정 참조).

- 3) 부문별 작품을 사전 제작 시 주최 측이 공인한 공식 지정 재료인 [포디프레임]을 사용해야 한다. 제시한 재료 이외의 다른 재료는 사용할 수 없다. 단, 타 재료의 사용 및 종류 등은 종목별 규정에 따른다. 주최측은 경진 재료를 제공하지 않으며 참가자는 현장에서 수정, 보완 할 여유 부품을 소지 할 수 있다.
- 4) 온라인 참가신청서 작성 후 기간 내에 자료 제출(보고서 및 영상)까지 완료해야 최종 참가 신청이 접수되고 참가번호가 부여되며 경진대회 당일 작품을 가져와 발표심사를 참여하면 최종 참가가 마무리 된다.
- 5) 제출된 서류는 반환되지 아니하며 참가 신청 시 작성한 모든 개인정보는 개인정보보호법 및 대회운영 규정에 따라 보호된다. 단, 수상작의 경우 학술지 게재 및 대회홍보에 사용될 수 있다.

□ 대회 접수 및 자료 제출 (전 부문 공통)

- 1) 참가 신청 및 자료 제출: 대회 홈페이지의 온라인 참가신청서를 작성하여 제출한다.

※ 참가신청 및 자료제출 URL : https://ngfsteam.org/competition_apply

※ 참가 신청 마감: 2026. 09. 30.(수)까지

※ 필수 제출 자료: 1)보고서양식, 2)동영상(50MB이하, 50MB 초과 시 별도 제출)



- 2) 제출 자료 세부

【자료1】 보고서 (양식 있음)	▶ 보고서 양식 다운로드 https://ngfsteam.org/competition_apply
	▶ 보고서 작성: 내용(주제 선정 배경, 목표, 방법, 수리과학원리, 내용, 결과 등)을 작성함(작품 사진, 참가자 사진 포함)
	▶ 보고서에 첨부한 작품 사진은 원본파일도 보고서와 함께 압축하여 업로드
【자료2】 소개 동영상 (3분 이내)	▶ 동영상은 참가팀의 주제 선정 배경(의도, 목적), 작품명, 예선 준비 과정, 특장점 설명 및 시연 등 자유롭게 제작할 것
	▶ 휴대폰 촬영 시 해상도 1080p(1920x1080)기준 3분 이내로 권장

□ 심사 기준 및 규정

- 1) 제출 서류(작품설명서, 작품 사진, 동영상)를 사전에 심사하며 현장 심사는 대회 당일 실시간 진행-서류(100)+현장심사(100)=200점 만점 고점자 순-으로 시상자를 결정함.
- 2) 참가자는 제출자료에 해당하는 작품 또는 발전된 작품을 현장에 가져와 현장 심사에 참여 해야하며 부문별로 발표 및 토론(공통), 전시 및 시연(공통), 미션수행(메카트로닉스부), 질의응답(공통)으로 심사 할 수 있다.

구 분	제출자료 심사		현장 심사				계
	목표·가치	스토리텔링	교구 활용	효과성	창의성	발표 및 미션*	
배점	50	50	25	25	25	25	200점
	100점		100점				

* 현장 발표 또는 미션 수행에 부여되는 점수

* 부문별로 상이하므로 종목별 세부 규정 참조

□ 시상 계획(안)

- 대상, 금상은 외부 후원 기관의 상장이므로 당일 발급하지 않고 추후에 택배 발송함.
- 은상, 동상, 장려상은 시상식에서 메달만 수여함(단 참가자의 요구 시 추후에 참가 증명 및 수상증명서를 온라인 공문발송 할 수 있음).

상 격	상 명	부 문	수(팀)
대 상	부총리 겸 과학기술정보통신부 장관상	창의(Ⅱ,Ⅲ), 메카트로닉스(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ): 각 1팀	5
	산업통상자원부 장관상	융합(A-제품메이커, D-제품메이커): 각 1팀	2
	중소벤처기업부 장관상	융합(발명메이커, 캡스톤디자인): 각 1팀	2
	(재)융합과학문화재단이사장상	놀이(Ⅰ,Ⅱ), 창의(Ⅰ): 각 1팀	3
금 상	지식재산처장상	창의(Ⅱ,Ⅲ), 메카트로닉스(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ) : 각 1팀 융합(발명메이커, A-제품메이커, D-제품메이커) : 각 1팀	7
	기초과학연구원장상	창의(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ), 메카트로닉스(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ) 융합(발명메이커, 캡스톤디자인) : 각 1팀 융합(A-제품메이커, D-제품메이커): 각 1팀	10
	한국과학창의재단이사장상	창의(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ), 메카트로닉스(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ) 융합(발명메이커, 캡스톤디자인): 각 1팀 융합(A-제품메이커, D-제품메이커): 각 1팀	10
	(재)융합과학문화재단이사장상	놀이(Ⅰ,Ⅱ): 각 1팀	2
은 상	(재)융합과학문화재단이사장상	놀이(Ⅰ,Ⅱ), 창의(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ), 메카트로닉스(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ), 융합(발명메이커, 캡스톤디자인) : 각 2팀 융합(A-제품메이커, D-제품메이커): 각 2팀	24
동 상	(재)융합과학문화재단이사장상	놀이(Ⅰ,Ⅱ), 창의(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ),메카트로닉스(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ), 융합(발명메이커, 캡스톤디자인) : 각 3팀 융합(A-제품메이커, D-제품메이커): 각 3팀	36
장려상	포디수리과학창의연구소장상	놀이(Ⅰ,Ⅱ), 창의(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ),메카트로닉스(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ), 융합(발명메이커, 캡스톤디자인) : 각 5팀 융합(A-제품메이커, D-제품메이커): 각 5팀	60
특별상	(재)융합과학문화재단이사장상	해외 참가팀 (온라인 상장 발급)	참가인원
		특수 부문 참가팀 (온라인 상장 발급)	참가인원
지도교사상	(재)융합과학문화재단이사장상	대상 지도교사 : 총 13명 (온라인 상장 발급)	13

※ 시상내역은 변경 될 수 있음

□ 대회 종목

분야	부문 명칭	대 상	주 제	현장심사 유형
놀이	놀이 I부*	만 3세 미만(영아)	멋진 집을 만들고 놀아요!	온라인 심사
	놀이 II부**	만 3세 미만(영아)	서로 힘을 합쳐요!	
창의	창의 I부	만 3-5세 및 특수교육대상자	지구에 도움을 주는 식물	현장제작&심사 +질의응답
	창의 II부	초등 1-3학년	지구에 도움을 주는 식물을 잘 자라게 하는 환경 구성	현장심사 +질의응답
		특수교육대상자		
	창의 III부	초등 4-6학년	지구를 살리기 위한 식물을 키우는데 도움이 되는 장치 구축	현장심사 +시연 +질의응답
메카트로닉스	메카트로닉스 I부	초등	스마트 로봇을 활용한 무빙 시스템 구축 [미션 수행]	현장심사 +미션수행
	메카트로닉스 II부	중학		
	메카트로닉스 III부	고등	스마트 로봇을 활용한 재난 현장 물자 전달 시스템 구축 [미션 수행]	
융합	아날로그 제품메이커부	초등~중학	편리한 생활 도구	현장심사 +시연 +질의응답
	디지털 제품메이커부	중학~고등	집안일을 돕는 AI - H.I.(Housework Intelligence) -	
	발명메이커부	고등,대학생,일반	재난 구조 생체 모방 로봇	
	캡스톤디자인부	고등,대학생,일반	4Dframe x Embodied AI	

※ 참가자는 종목별 세부사항에 따라 사전제작후 자료제출을 완료하고 행사 당일 현장에 작품을 지참할 것.

※ IMSCC 2024부터 현장에서 작품을 제작하지 않으며 주최측은 포디프레임 재료를 제공하지 않음.

단, 창의 I 부는 현장 제작 (재료 제공)

※ *~***: 놀이 I, II부문의 경우 제출된 온라인 자료만으로 심사가 진행되며,

별도 공지 후 시상은 행사 당일 시상식에서 진행.

②-1 국제수리과학창의대회 부문별 요강

□ 창의 I 부 : 지구에 도움을 주는 식물

구 분	자료 심사 (100점)		현장 심사(100점)				합계
평가요소	작품 표현력(50점)	스토리텔링(50점)	도구 활용(30점)	창의성(30점)	효과성(20명)	질의응답(20점)	200점

○ 기본 사항

1) 참가 대상: 5~7세 또는 특수교육대상자(연령무관)

2) 팀의 구성: 1팀 / 2인

3) 작품의 재료

- 주 재료: 포디프레임 및 그와 관련된 부속 일체
- 부 재료: 색지, 끈, 테잎 등 환경 구성 등 필요에 의한 다른 재료

※ 단, 작품 또는 환경구성에 사용된 타 재료는 이해를 돕기 위한 것으로 간주하여 점수 반영에 적용되지 않으며 기타 규정되지 아니한 사항의 경우 심사위원 결정에 따름

※ 창의I부의 경우 본선 경진 시 현장에서 주어진 재료로 예선 자료 제출 작품과 동일하게 또는 새로운 작품으로 다시 제작

○ 예선 자료 제출 안내

1) 자료 제출 목록

- 작품 보고서 (대회 홈페이지 다운로드)
- 작품 사진: 완성 된 사진 4매 내외(수량 제한없음)
- 동영상: 작품 제작 배경, 작품소개, 작품과 연관된 스토리, 준비 과정 중 느낀 점, 강조하고 싶은 부분 설명 등으로 자유롭게 구성

2) 작품 구성 요소

- 지구를 살리는 이로운 식물의 모습을 현실적으로 디자인하고 입체적으로 표현
- 주제의 특징을 살려 자유롭게 구성

○ 심사 규정 (자료심사)

평가요소(점수)	심사기준
작품 표현력(50점)	• 작품이 현실적으로 설계되었는가? • 재료의 활용을 잘 하였는가? • 재료의 구성이 단조롭지는 않는가? • 자세한 표현이 돋보이는가?
스토리텔링(50점)	• 팀원간의 역할 분담이 잘 되었는가? • 작품 제작 의도 및 배경 설명이 잘 되었는가? • 작품 제작 과정의 설명이 잘 되었는가? • 작품보고서, 동영상, 실제 작품이 모두 일치하는가? • 영상 속 발표(소개)의 내용이 명확하게 전달 되었는가?

□ 창의 II부 : 식물과 함께 공존하는 창의적인 공간 디자인

구 분	자료 심사 (100점)		현장 심사(100점)				합계
평가요소	작품 표현력(50점)	스토리텔링(50점)	도구 활용(25점)	창의성(30점)	수과학적원리(25명)	질의응답(20점)	200점

○ 기본 사항

1) 참가 대상: 초등1~3학년 또는 특수교육대상자(연령무관)

2) 팀의 구성: 1팀 2인 (특수부문 1인~2인)

3) 작품의 재료

- 주 재료: 포디프레임 및 그와 관련된 부속 일체

- 부 재료: 폼보드, 우드락, 색지, 끈, 테잎 등 환경 구성 등 필요에 의한 다른 재료

※ 단, 작품 또는 환경구성에 사용된 타 재료는 이해를 돕기 위한 것으로 간주하여 점수 반영에 적용되지 않으며 기타 규정되지 아니한 사항의 경우 심사위원 결정에 따름

○ 자료 제출 안내

1) 자료 제출 목록

- 작품 보고서 (대회 홈페이지 다운로드)

※ 작품 사진: 완성 된 사진 4매 내외를 작품 보고서와 같이 압축하여 제출한다.

- 동영상: 작품 제작 배경, 작품소개, 작품과 연관된 스토리, 준비 과정 중 느낀 점, 강조하고 싶은 부분 설명 등으로 자유롭게 구성

2) 작품 구성 요소

- 서랍형, 이동형, 거치형 등 기계원리를 적용하여 움직임 있게 표현

- 수동 또는 바람, 물 에너지 등 동력을 사용하여 움직임 있게 제작 (영상에서 시연)

※ 단, 모터와 같은 전자 부품은 사용하지 않음

- 기계원리 요소들이 잘 적용되게 제작

- 추상적이지 않고 현실감 있게 연출

○ 심사 규정 (자료심사)

평가요소(점수)	심사기준
작품 표현력(50점)	• 작품이 창의적으로 설계되었는가? • 재료의 활용이 잘 되었는가? • 작품의 색상 조합이 잘 되었는가? • 기계원리의 요소가 다양하게 사용되었는가? • 움직임의 연출이 잘 적용되었는가?
스토리텔링(50점)	• 팀원간의 역할 분담이 잘 되었는가? • 작품 제작 의도 및 배경 설명이 잘 되었는가? • 작품 제작 과정의 설명이 잘 되었는가? • 작품보고서, 동영상, 실제 작품이 모두 일치하는가? • 영상 속 발표(또는 소개)의 내용이 명확하게 전달 되었는가?

□ 창의 III부 : 효율적인 식물 재배 장치 설계

구 분	자료 심사 (100점)		현장 심사(100점)				합계
평가요소	작품 표현력(50점)	스토리텔링(50점)	도구 활용(25점)	창의성(30점)	수과학적원리(25명)	질의응답(20점)	200점

○ 기본 사항

- 1) 참가 대상: 초등4~6학년
- 2) 팀의 구성: 1팀 2인
- 3) 작품의 재료
 - 주 재료: 포디프레임 및 그와 관련된 부속 일체
 - 부 재료: 폼보드, 우드락, 색지, 끈, 테잎 등 환경 구성 등 필요에 의한 다른 재료
 - ※ 단, 작품 또는 환경구성에 사용된 타 재료는 이해를 돕기 위한 것으로 간주하여 점수 반영에 적용되지 않으며 기타 규정되지 아니한 사항의 경우 심사위원 결정에 따름

○ 자료 제출 안내

- 1) 자료 제출 목록
 - 작품 보고서 (대회 홈페이지 다운로드)
 - ※ 작품 사진: 완성 된 사진 4매 내외를 작품 보고서와 같이 압축하여 제출한다.
 - 동영상: 작품 제작 배경, 작품소개, 작품 시연, 준비 과정 중 느낀 점, 강조하고 싶은 부분 설명 등으로 자유롭게 구성
- 2) 작품 구성 요소
 - 다양한 기계원리를 적용하여 움직임 있게 표현
 - 수동 또는 바람, 물 에너지 등 동력을 사용하여 움직임 있게 제작 (영상에서 시연)
 - ※ 단, 모터와 같은 전자 부품은 사용하지 않음
 - 기계원리 요소들이 잘 적용되게 제작
 - 최종 산출물은 식물 재배기와 같은 부분, 재배 공정 시스템과 같은 전체 모두 가능

○ 심사 규정 (자료심사)

평가요소(점수)	심사기준
작품 표현력(50점)	• 작품이 창의적으로 설계되었는가? • 재료의 활용이 잘 되었는가? • 작품의 색상 조합이 잘 되었는가? • 기계원리의 요소가 다양하게 사용되었는가? • 움직임의 연출이 잘 적용되었는가?
설계 및 구현(50점)	• 팀원간의 역할 분담이 잘 되었는가? • 작품 제작 의도 및 배경 설명이 잘 되었는가? • 작품 제작 과정의 설명이 잘 되었는가? • 작품보고서, 동영상, 실제 작품이 모두 일치하는가?

□ 메카트로닉스부 I 부 : 호흡 척척 릴레이 경주!

□ 메카트로닉스부 II, III부 : 물건을 안전하게 옮기는 미션 수행 로봇 설계

구 분	자료 심사 (100점)		현장 심사(100점)			합계
평가요소	작품 표현력(50점)	설계 및 구현(50점)	미션 수행(50점)	도구 활용 및 디자인 (25점)	질의응답(25점)	200점

○ 기본 사항

1) 참가 대상

- 메카트로닉스 I 부: 초등3~6학년 / 메카트로닉스 2부: 중학 / 메카트로닉스 3부: 고등

2) 팀의 구성: 1팀 2인

3) 작품의 재료

- 주 재료: 포디메카트로닉스, 포디프레임 및 그와 관련된 부속 일체
- 부 재료: 색지, 끈, 테이프, 종이컵, 상자 등 환경 구성 등 필요에 의한 다른 재료
 - ※ 단, 작품 또는 환경구성에 사용된 타 재료는 이해를 돕기 위한 것으로 간주하여 점수 반영에 적용되지 않으며 기타 규정되지 아니한 사항의 경우 심사위원 결정에 따름

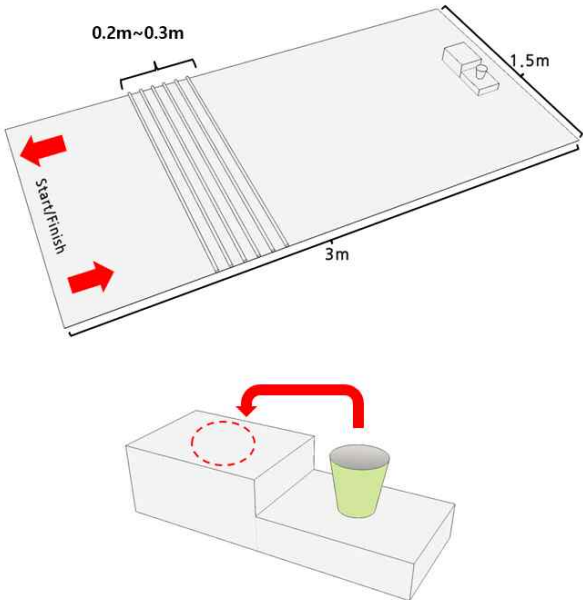
○ 자료 제출 안내

1) 자료 제출 목록

- 작품 보고서 (대회 홈페이지 다운로드)
 - ※ 작품 사진: 완성 된 사진 4매 내외를 작품 보고서와 같이 압축하여 제출한다.
- 동영상: 작품 제작 배경, 작품소개, 작품과 연관된 스토리, 준비 과정 중 느낀 점, 부분 별 상세 설명(구동, 기능, 외형 부분) 등으로 자유롭게 구성

2) 작품 구성 요소

메카트로닉스 I 부	자료 제출 구성 요소	• 장애물을 팀원간 릴레이로 통과하기 위한 이동형 로봇 2대 제작 • 창의적 디자인이 적용되게 제작 • 미션 1) 직선 약 3m 설정 (반드시 맵의 형태일 필요없음) 2) 양 방향 각 1개의 임의의 장애물 구간: 폭 20cm~30cm ※ 장애물의 재질이나 크기, 모양은 무관 3) 자료 제출 시 설정한 맵 전체 통과 주행 영상만 촬영 4) 환경 구성 예시 • 현장 심사(본선) 맵의 규격은 최종 공지 시 대회 홈페이지를 통해 안내
------------	-------------	--

메카트로닉스 II부 메카트로닉스 III부	자료 제출 구성 요소	- 장애물을 통과하여 주어진 미션을 수행 할 수 있는 기능형 로봇 1대 제작 - 창의적 디자인이 적용되게 제작 - 미션 - 직선 또는 곡선 약 2m~3m 설정 (반드시 맵의 형태일 필요없음) - 임의의 장애물 구간: 폭 20cm~30cm ※ 장애물의 재질이나 크기, 모양은 무관 - 미션 수행 구간 → 계단 형태의 구조물에서 아래에서 위로 물체 이동 ※ 물체는 반드시 집어서 올려야함 - 자료 제출 시 설정한 주행 및 미션 수행 영상만 촬영 ※ 현장 심사(본선)는 기록 측정 - 환경 구성 예시  - 현장 심사(본선) 맵의 규격은 최종 공지 시 대회 홈페이지를 통해 안내
-----------------------------------	------------------------	---

○ 심사 규정 (자료심사)

평가요소(점수)	심사기준
작품 표현력(50점)	- 작품이 창의적으로 설계되었는가? - 재료의 활용이 잘 되었는가? - 작품이 견고하게 제작되었는가? - 기계원리의 요소가 다양하게 사용되었는가?
설계 및 구현(50점)	- 팀원간의 역할 분담이 잘 되었는가? - 작품 제작 의도 및 배경 설명이 잘 되었는가? - 작품 제작 과정의 설명이 잘 되었는가? - 작품보고서, 동영상, 실제 작품이 모두 일치하는가? - 미션 수행이 가능하게 제작 되었는가?

□ 아날로그 제품메이커부 : 편리한 생활 도구

구 분	자료 심사 (100점)		현장 심사(100점)				합계
평가요소	작품 표현력(50점)	스토리텔링(50점)	도구 활용(25점)	창의성(30점)	효과성(25점)	질의응답(20점)	200점

○ 기본 사항

1) 참가 대상: 초등~중학

2) 팀의 구성: 1팀 2인

3) 작품의 재료

- 주 재료: 포디프레임 및 그와 관련된 부속 일체

- 부 재료: 폼보드, 우드락, 색지, 끈, 테잎 등 환경 구성 등 필요에 의한 다른 재료

※ 단, 작품 또는 환경구성에 사용된 타 재료는 이해를 돕기 위한 것으로 간주하여 점수 반영에 적용되지 않으며 기타 규정되지 아니한 사항의 경우 심사위원 결정에 따름

○ 자료 제출 안내

1) 자료 제출 목록

- 작품 보고서 (대회 홈페이지 다운로드)

※ 작품 사진: 완성 된 사진 4매 내외를 작품 보고서와 같이 압축하여 제출한다.

- 동영상: 작품 제작 배경, 작품소개, 작품과 연관된 스토리, 준비 과정 중 느낀 점, 부분 별 상세 설명(구동, 기능, 외형 부분) 등으로 자유롭게 구성

2) 작품 구성 요소

- 작품의 기능 및 목적 설명

- 수동 동작 구현은 영상에서 동작 내용을 포함하여 설명

- 제작 목적에 맞는 동작 시연(영상)

○ 심사 규정 (자료심사)

평가요소(점수)	심사기준
작품 표현력(50점)	• 작품이 창의적으로 설계되었는가? • 재료의 활용이 잘 되었는가? • 작품의 완성도가 높은가? • 작품이 현실성 있게 제작되었는가? • 의도한 목적 수행이 가능한가?
스토리텔링(50점)	• 팀원간의 역할 분담이 잘 되었는가? • 작품 제작 의도 및 배경 설명이 잘 되었는가? • 작품 제작 과정의 설명이 잘 되었는가? • 작품보고서, 동영상, 실제 작품이 모두 일치하는가? • 영상 속 발표의 내용이 명확하게 전달 되었는가?

□ 디지털 제품메이커부 : 인류의 삶을 풍요롭게 하는 AI*

구 분	자료 심사 (100점)		현장 심사(100점)				합계
평가요소	작품 표현력(50점)	스토리텔링(50점)	도구 활용 및 코딩(25점)	창의성(25점)	효과성(25명)	질의응답(20점)	200점

* "인류의 삶을 풍요롭게 하는 AI"는 인류문제에 대한 거시적 관점을 적용함. 따라서 본 부문의 참가대상인 중등 학생(중고교생)이 미래역량강화, 직업진로탐구, 지속가능발전, 첨단기술 등에 대해 자신의 관심사를 탐구하기 위해 그 범주를 넓게 할 수도 있음

예를 들면 1)우주 개척, 2)환경문제, 3)재생에너지 등 인류의 삶의 질 향상을 위한 관심사를 심화 탐구 할 수 있음

○ 기본 사항

- 1) 참가 대상: 중학~고등
- 2) 팀의 구성: 1팀 2인
- 3) 작품의 재료
 - 주 재료: 포디프레임 및 그와 관련된 부속 일체, 코딩과 AI 활용 가능한 메인보드와 전자부품 일체
 - 부 재료: 폼보드, 우드락, 색지, 끈, 테이프 등 환경 구성 등 필요에 의한 다른 재료
 - ※ 단, 작품 또는 환경구성에 사용된 타 재료는 이해를 돕기 위한 것으로 간주하여 점수 반영에 적용되지 않으며 기타 규정되지 아니한 사항의 경우 심사위원 결정에 따름

○ 자료 제출 안내

- 1) 자료 제출 목록
 - 작품 보고서 (대회 홈페이지 다운로드)
 - ※ 작품 사진: 완성 된 사진 4매 내외를 작품 보고서와 같이 압축하여 제출한다.
 - 동영상: 작품 제작 배경, 작품소개, 작품과 연관된 스토리, 준비 과정 중 느낀 점, 부분 별 상세 설명(구동, 기능, 외형 부분) 등으로 자유롭게 구성

2) 작품 구성 요소

- 완성된 작품의 기능 및 목적 설명
- 코딩, AI 기술 및 부품 연계 사용 가능
- 수동 동작 구간 또는 부분의 경우 영상에서 동작 내용을 포함한 설명으로 대체
- 제작 목적에 맞는 동작 시연(영상)
- 작품의 스토리, 세부 주제 선정은 제한 없음
- 프로그래밍(코딩) 구조와 작동 원리에 대한 설명 필요

○ 심사 규정 (자료심사)

평가요소(점수)	심사기준
작품 표현력(50점)	• 작품이 창의적으로 설계되었는가? • 재료의 활용이 잘 되었는가? • 기계원리의 요소가 다양하게 사용되었는가? • 작품이 현실성 있게 제작되었는가? • 코딩, AI 기술이 효율적으로 반영되었는가?
스토리텔링(50점)	• 팀원간의 역할 분담이 잘 되었는가? • 작품 제작 의도 및 배경 설명이 잘 되었는가? • 작품 제작 과정의 설명이 잘 되었는가? • 작품보고서, 동영상, 실제 작품이 모두 일치하는가? • 소프트웨어에 대한 이해와 적용이 잘 되었는가? • 영상 속 발표의 내용이 명확하게 전달 되었는가?

□ 발명메이커부 : 재난 구조 생체 모방 로봇

구 분	자료 심사 (100점)		현장 심사(100점)				합계
평가요소	작품 표현력(50점)	스토리텔링(50점)	도구 활용(25점)	창의성(25점)	효과성(25점)	발표력(25점)	200점

○ 기본 사항

1) 참가 대상: 고등, 대학, 일반

2) 팀의 구성: 1팀 2인

3) 작품의 재료

- 주 재료: 포디프레임 및 그와 관련된 부속 일체, 코딩과 AI 활용 가능한 메인보드와 전자부품 일체

- 부 재료: 폼보드, 우드락, 색지, 끈, 테잎 등 환경 구성 등 필요에 의한 다른 재료

※ 단, 작품 또는 환경구성에 사용된 타 재료는 이해를 돕기 위한 것으로 간주하여 점수 반영에 적용되지 않으며 기타 규정되지 아니한 사항의 경우 심사위원 결정에 따름

○ 자료 제출 안내

1) 자료 제출 목록

- 작품 설명서 (대회 홈페이지 다운로드)

※ 작품 사진: 완성 된 사진 4매 내외를 작품 보고서와 같이 압축하여 제출한다.

- 동영상: 작품 제작 배경, 작품소개, 작품과 연관된 스토리, 준비 과정 중 느낀 점, 부분 별 상세 설명(구동, 기능, 외형 부분) 등으로 자유롭게 구성

2) 작품 구성 요소

- 작품의 기능 및 목적 설명

- 수동 동작 구현의 경우 영상에서 동작 내용을 포함하여 설명으로 대체

- 제작 목적에 맞는 동작 시연(영상)

- 코딩, AI 기술 및 부품 연계 사용 가능하며 사용할 수 있으나 의무사항은 아님.

※ 코딩이 적용 된 경우 코드 해석은 필요하지 않음

○ 심사 규정 (자료심사)

평가요소(점수)	심사기준
작품 표현력(50점)	• 작품이 창의적으로 설계되었는가? • 재료의 활용이 잘 되었는가? • 작품의 완성도가 높은가? • 기계원리의 요소가 다양하게 사용되었는가? • 작품이 현실성 있게 제작되었는가? • 의도한 목적 수행이 가능한가?
스토리텔링(50점)	• 팀원간의 역할 분담이 잘 되었는가? • 작품 제작 의도 및 배경 설명이 잘 되었는가? • 작품 제작 과정의 설명이 잘 되었는가? • 작품보고서, 동영상, 실제 작품이 모두 일치하는가? • 영상 속 발표의 내용이 명확하게 전달 되었는가?

②-2 국제수리과학창의대회-놀이 I 부, 놀이 II 부 요강

※ 놀이 I, II부는 온라인 심사로만 진행

□ 놀이 I 부: 멋진 집을 만들고 놀아요!

□ 놀이 II 부: 서로 힘을 합쳐요!

구 분	자료 심사 (200점)					합계
평가요소	작품 표현력(50점)	스토리텔링(50점)	놀이성(50점)	협력(25점)	상호작용(25점)	200점

○ 기본 사항

- 1) 참가 대상: 만 3세 미만 (영아)
- 2) 팀의 구성: 학급 또는 학급 내 그룹 / 담당교사 포함

○ 자료 제출 안내

1) 자료 제출 목록

- 작품 사진: 활동의 과정에 대한 자유로운 사진 4매 내외
※ 신청화면 내 보고서 제출 항목에 압축 후 업로드
- 동영상: 팀 소개, 주제에 대한 놀이 또는 작품 형성 과정, 활동과정, 최종 결과물 등으로 자유롭게 구성

※ 동영상의 용량은 50MB(3분 이내) 이하로 하며 초과시 이메일 제출(4dedu@hanmail.net)

※ 영상 제작 시 저작권에 침해받을 수 있는 타인의 음악, 영상의 사용을 금지하며 위반 시 관련된 책임은 참가팀에 있음.

2) 신청 기한: 2026. 9. 30(수)까지 <https://www.ngfsteam.org> 홈페이지

3) 부문 별 세부 내용

부 문		놀이 I 부	놀이 II 부
주 제		멋진 집을 만들고 놀아요!	서로 힘을 합쳐요!
사용 재료	주 재료	포디블록, 포디빅블록	슈퍼 포디프레임(Play, Kids)
	부 재료	※ 학급 내에서 자유롭게 사용하되 작품 또는 환경구성에 사용된 타 재료는 이해를 돕기 위한 것으로 간주하여 점수 반영에 적용되지 않으며 그 밖의 경우 심사위원 결정에 따름	
제출 자료 구성 요소		• 주제와 소개에 맞는 과정과 놀이 • 지도교사와 영아들의 교감 정도(상호작용) • 영아의 활동 참여도 및 자기 주도성 • [Plan]계획 - [Do]제작/놀이과정 - [See]작품/놀이결과의 요소 • 창의적인 놀이 활동	

②-3 국제수리과학창의대회-캡스톤 디자인 부문 요강

1. 대회 목적

- ◆ 융합과학기술문화 기반의 구축과 융합과학기술 관련 콘텐츠의 개발과 보급
- ◆ 융합교육 모델링 교구 4Dframe을 활용한 융·복합 제품 아이디어의 산출 및 시연
- ◆ 4Dframe-STEAM 교육 콘텐츠, 교육프로그램, 작품 등의 발굴과 보급
- ◆ 융합과학기술문화를 발전시키기 위한 참신한 STEAM 콘텐츠 시상 및 활성화

2. 공식 명칭

- ◆ [대회 명칭] 2026 국제수리과학창의대회·컨퍼런스 (IMSCC & Conference)
- ◆ [부문 명칭] 캡스톤디자인(STEAM발전 캡스톤 프로젝트)

3. 참가 대상

- ◆ 참가 자격 : 1)대학(원)생, 2)STEAM교육에 관심이 있는 고등학생 및 일반인*
- ◆ 인원 구성 : 2인 이상 ~ 5인 이내로 팀 구성 출전(지도교사/교수**는 인원수 미포함)

*일반인은 예비 대학생, 대학(원)생을 반드시 1명 이상 포함하여 참여 | **한 분의 지도교사/교수가 여러 팀을 지도할 수 있음.

4. 공모 주제

- ◆ 공모주제: **4Dframe × Embodied AI: Play, Create, Interact!**
- ◆ 내 용: 전공분야 기반 주제관련 융합교육 활동, 작품, 프로그램, 주제탐구, POC 등
- ◆ 세부사항: 키트 2종(수리과학키트/메카트로닉스키트) 중 택일 하여 프로젝트를 진행함.
 - 융합교육콘텐츠는 1)단위 활동 또는 작품, 2)교육프로그램, 3)주제탐구(연구)로 한다.
 - 포디프레임 키트를 필수적으로 활용한 작품, 활동, 프로그램, 연구 콘텐츠로 한다.

5. 대회 공식 교구 키트

- ◆ 1개 팀(2~5인 이내)당 포디프레임 교구 키트(수리과학 키트/메카트로닉스 키트)중 1종을 사용함
- ◆ 국내의 경우, “대회 신청(참가자)-프로젝트 승인(대회 본부)”후 신청서 주소로 대회 키트 발송함
 - 프로젝트 주제에 따라 1)수리과학 키트, 또는 2)메카트로닉스 키트가 발송될 예정
 - 1개 팀 1개 키트 무료 제공이 원칙이며 제공 키트 외에 추가필요시에는 팀별로 별도 구매 권장

*키트 무료 지원 문의: ☎ 031-553-7774 융합과학문화재단 사무국

6. 제출 서류

◆ 일정 및 제출서류 안내

구분	서류 목록	장소/기간
등록 및 자료제출	온라인 참가 신청서(회원 가입 후 작성) 및 양식다운로드 최종 보고서 / 요약 동영상(3분 이내/50MB이하)제출* https://ngfsteam.org/competition_apply	온라인 제출 ~ 2026.09.30.(수) 24:00까지
참가번호 공고	현장 발표자 공고(홈페이지 공고) https://ngfsteam.org 공지사항 게시판	2026.10.07(수)
경진대회 (발표/시상)	현장 발표용 PPT제출 (자유양식) https://ngfsteam.org/competition_apply	2026.10.21.(수) 18:00까지
	시연 및 발표**	2026.10.31.(토) 10:00~
	시상식	한국교원대학교 교원문화관*** 2026.10.31.(토) 16:00
게재	본 재단 저널 게재용 서류 (수상팀에 한함)**** :포디프레임학회 저널편집위원회 승인메일로 안내 예정	수상 후 1년 이내 (2027.10.31.까지)

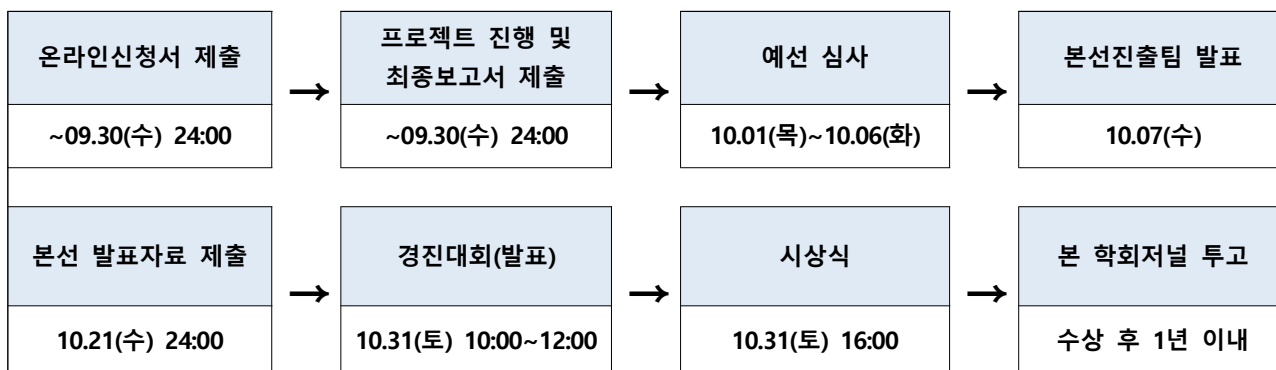
*예선 및 본선 자료 제출처: https://ngfsteam.org/imssc_submit

**온라인 발표자(해외)의 경우 5분 이내의 발표 동영상을 제출하며, 현장 발표자와 동일한 조건으로 현장 심사함

***충청북도 청주시 흥덕구 강내면 태성탑연로 250 교원문화관 대강당

****본선 진출팀의 보고서는 포디프레임학회의 The Next Generation of STEAM지에 순차 게재됨
이전대회 우승자 논문 보기: View previous contest winners' papers: https://ngfsteam.org/the_steam

주요 일정 한눈에 보기



7. 심사 기준

- ◆ 서류를 충족하는 단체 또는 팀을 대상으로 캡스톤 프로젝트 심사기준에 근거하여 심사*
*제출서류 및 본선심사는 본 재단에서 위촉한 전공영역의 전문가 3인으로 구성함.
- ◆ 제출서류는 영역별로 신청 단체 및 팀 중에서 상위 점수(100점 만점) 10개 팀 선정
- ◆ 최종 발표 및 심사는 서류(100)+본선(100)=200점 만점 고득점자 순 시상

구 분	1차 심사: 프로젝트 결과보고서		본선 심사*: 프로젝트 현장 발표				계
	목표·가치	스토리텔링	교구 활용	효과성	창의성	발표*	
배점	50	50	25	25	25	25	200점

* 본선 발표 불참시 발표점수 감점 단, 영상 발표자로 사전 등록한 팀은 온라인 동영상 제출자료로 현장에서 심사함.

8. 시상 내역

구 분	시상명	내용	발급 수
대상	산업통상부장관상	팀상금 100만원, 특전* 및 상장	1
금상	(재)융합과학문화재단이사장상	팀상금 50만원, 특전* 및 상장	1
은상		팀상금 20만원, 특전* 및 상장	2
동상	포디수리과학창의연구소장상	상장(개별 발급), 특전*	3

*본선 수상팀은 포디프레임학회 수상자 명예의 전당에 업로드 되며 본회의 정회원 자격을 부여함.

*본선 수상팀은 소정의 절차를 거쳐 융합과학문화재단산하 포디프레임학회에서 발간하는 저널에 게재 예정.

대회 문의

- ◆ 대회사무국 캡스톤담당자 ☎ 031-553-7774, ✉ admin@ngfsteam.org
- ◆ 참가신청 및 자료 제출 : https://ngfsteam.org/competition_apply
- ◆ 대회 세부안내 : <https://ngfsteam.org/capstone2026>

③[학술] 학술대회 및 국제융합교사상 수상자 발표 (Day 2)

□ 학술대회 목적

포디프레임학회는 4Dframe을 활용하는 융합과학문화(STEAM culture) 분야에 관심이 있는 사람이면 누구나 참여하여 각자의 방법을 공유하며 다음 세대를 위한 융합과학문화의 발전과 소통을 목적으로 본 학술대회(NGF Talks & Posters)를 개최한다.

□ 학술대회 개요

- 행사명: IMSCC 2026 학술대회 (NGF Talks & Posters)
- 주최: 한국교원대학교(KNU), 융합과학문화재단(FAS)
- 주관: 포디프레임학회(Association for 4Dframe, A4D)
- 후원: (주)포디랜드·수리과학창의연구소

□ 학술대회 프로그램

- NGF TALKS 2026 제20회 국제수리과학창의대회(IMSCC 2026)과 함께 개최된다.
- ◆ 장소: 한국교원대학교
(주소) 충북 청주시 흥덕구 강내면 태성탑연로 250
- ◆ 일시: 2026년 10월 31일 토요일 14:00~16:00

□ 발표자 모집

- 대 상 : 어린이로부터 성인까지 누구나 (연령제한 없음)
 - 4Dframe 프로젝트에 관심이 있는 연구자, 학자, 실무자, 학생, 어린이, 학부모
- 대주제 : 미래역량 강화를 위한 융합교과 학습
- 트랙 : 10개 분야
 - [교사-5개 트랙] 1)과학, 2)교사, 3)공학, 4)창체, 5)수학

주제 예시	■ 포디프레임 철학과 교수학습원리 ■ 교구 활용 소개 및 차원에 대한 이해 ■ 삼각형으로 뭘 할까? ■ 학교에서의 포디프레임 지도 방향 ■ 영재 교육 운영 사례 ■ 오더리 탱글스	■ 학교, 지역 수학체험전 운영 사례 ■ 초등 수학 교과 적용 사례 ■ 동적 구조물의 적용 ■ 기계 원리를 활용한 창의적 산출물 ■ 초등 창의적 체험 활동 운영 사례 ■ 삼각비와 삼각함수	■ 피타고라스 정리: 쿠푸왕 피라미드 ■ 아르키메데스 다면체 탐구 ■ Art Math ■ 정다면체 심층 탐구 ■ 신비로운 기하 세계

- [학생-5개 워크숍] 1)기계, 2)건축, 3)기하, 4)메이커, 5)로보틱스
- [예비교사] 한국교원대학교 학생 및 해외 교육대학/사범대학교 학생 참가자 트랙 가능
- 주제에 국한하지 않고 4Dframe관련 다양한 자유주제도 제출 할 수 있음
- 학술대회 부문
 - [구두발표-NGF Talks] 학술대회 당일 구두발표 5분 이내
 - [포스터발표-NGF Posters] 학술대회 당일 로비에 포스터 게시
 - 세부사항 인터넷 홈페이지 참조 www.ngfsteam.org

○ 주요 일정

구분	서류 목록	장소/기간
접수	온라인 참가 신청서(회원 가입 후 작성) https://ngfsteam.org/conference_apply	온라인 제출 ~ 2026.9.30.(수) 24:00까지
자료 제출	양식다운로드 및 최종 보고서 / 요약 동영상(3분 이내) https://ngfsteam.org/conference_apply	온라인 신청서에 첨부 ~ 2026.9.30.(수) 24:00까지
	제출 서류 심사	2026.10.1.(목)~10.6.(화)
현장 심사	현장 발표자 공고(홈페이지 공고) https://ngfsteam.org 공지사항 게시판	2026.10.7.(수)
	현장 발표용 PPT제출 (자유양식) korea_kocef@naver.com	2026.10.18.(일) 24:00까지
	시연 및 발표	한국교원대학교 교원문화관&교원연수관 2026.10.31.(토) 14:00~15:30
게재	시상식: 우수 발표(NGF Talks), 우수 포스터(NGF Posters)	한국교원대학교 교원문화관 2026.10.31.(토) 16:00
	본 재단 저널 게재용 서류 (수상팀에 한함)	수상 후 1년 이내 (게재 2027.10.18.까지)

④[학생] IMSCC 2026 국제학생포럼 (Day 2)

□ 국제학생포럼 개최 목적

- IMSCC 학생포럼은 세계 각국의 IMSCC 2026 국제대회 참가학생들이 대한민국의 융합교육의 현장을 찾아 다국적 팀프로젝트를 경험하도록 하고자 함.
- 국제사회의 공동 당면과제이자 의제인 지속가능발전 목표(SDGs)를 기반으로 하는 사회정의, 경제발전, 환경보전을 위한 이슈에 대해 공동의 노력을 기울임.
- 각국에서 모인 학생들이 미래의 국제사회 리더로서 상호 존중과 교류와 협상을 통해 집단지성의 협력적 문제해결력을 발휘하도록 함.

□ 행사 개요

- (주제) 융합과학문화 국제교류를 위한 다국적 학생 간 창의성 기반 문제해결 프로젝트
- (일시) 2026년 10월 31일(토) / 14:00~16:00
- (장소) 한국교원대학교 (주소) 충북 청주시 흥덕구 강내면 태성탑연로 250
- (대상) IMSCC 해외 참가단 학생 / 대한민국 초, 중, 고 학생 및 단체
- (주최) 한국교원대학교, 융합과학문화재단
- (주관) 미래산업과학고등학교
- 신청 방법: 온라인 신청 https://ngfsteam.org/sforum_apply 팀별/국가별 등록 또는 개별 신청 가능

□ 참가 신청 일정

구 분	일 자	내 용	비 고
학생포럼 참가자 신청(단체/개인)	2026.07.03(금)~10.11(일)	온라인 신청서 작성 및 명단제출 https://ngfsteam.org/sforum_apply	국가별 지도교사가 전체 학생 등록 또는 개별신청
참가 확정 공고	2026.10.14.(수) 16:00	참가 신청 결과 최종 확인	홈페이지 www.ngfsteam.org
학생포럼 참석	2026.10.31.(토) 14:00	국가별 단체/개별: 현장 참석	
수료식	2026.10.31.(토) 15:30	발표 및 수료식	

※ 위 행사 일정은 변경될 수 있습니다. 최종 일정은 홈페이지 www.ngfsteam.org 공지를 참조하세요!

□ ③[학술] 학술대회 + ④[학생] IMSCC 2026 국제학생포럼 일정

2일차 10.31(토) IMSCC 국제학생포럼 장소: 한국교원대학교 교육연구관 5F, 6F							
시간	학술대회 1	학술대회 2	학술대회 3	학술대회 4	학술대회 5	학생포럼 1	학생포럼 2
장소	603호	604호	605호	607호	609호	505호,506호	507호,509호
14:00~14:20	(초등)영재	(초등)수학1	(중학)동아리	(고등)수학	(중학)과학	초등	중,고등
14:30~14:50	(초등)창체1	(초등)수학2	(중학)로보틱스	(공통)수학	(고등)과학		
15:00~15:20	(초등)창체2	(초등)늘봄	(공통)코딩&AI	(중등)수학	(공통)과학		
15:20~15:50	분과 별 네트워킹(사진촬영)					수료식 및 네트워킹(선물교환, 사진촬영)	

※ 위 행사 일정은 변경될 수 있습니다. 최종 일정은 홈페이지 www.ngfsteam.org 공지를 참조하세요!

⑤[박람회] 국제융합교육페스타 (Day 2)

IMSCC 2026 International STEAM-EDU FESTA

□ 국제융합교육페스타 개최 목적

- IMSCC 2026의 현장은 국내외 융합교육 관계자, 교사, 학자, 학부모, 학생, 기업인과 지역사회가 함께 참여하는 박람회

□ 행사 개요

- 행사명: 국제융합교육페스타(International STEAM-EDU FESTA)
- 일시: 2026년 10월 31일(토) 09:00~16:00
- 장소: 한국교원대학교 교원문화관 광장 야외부스
- 주관: 융합과학문화재단(FAS)
- 형태: 야외 박람회형 전시·체험·홍보·문화교류 행사
- 규모: 3×3m 몽골텐트 기준 30~50부스 내외
- 공식언어: 영어/한국어
- 대상: 국내외 STEAM 관련 기업, 각국 참가단, 국내 학생동아리, 교사동아리, 교육기관 및 유관단체

□ 운영 방향

- 박람회는 “전시 + 체험 + 발표 + 문화교류 + 판촉”이 결합된 야외형 융합교육 축제로 운영함.
- 모든 부스는 관람객이 자유롭게 방문하여 체험할 수 있도록 하며, 단순 전시보다 참여형·상호작용형 프로그램 운영을 권장함.
- 기업, 학생, 교사, 해외참가단이 동일한 공간에서 어우러져 교육-산업-문화-국제교류가 연결되는 박람회로 구성함.

□ 부스 구성 및 참가 구분

- 기본 부스 단위는 3×3m 몽골텐트 1동(1구좌)으로 함.
- 참가자는 필요에 따라 복수 구좌를 신청할 수 있음.
- 참가 구분은 다음과 같음.

구분	1. 기업부스	2. 학생동아리	3. 교사동아리	4. 해외참가단
대상	국내외 STEAM 관련 기업, 교육기업, 에듀테크 기업, 교구·교재 기업, 콘텐츠 기업 등	국내 초·중·고·대학생 STEAM 관련 동아리 및 팀	교사 연구회, 교사학습공동체, 교사 STEAM 동아리 등	해외 참가학교, 기관, 국가대표단 등
운영 내용	제품 전시, 체험 운영, 홍보, 상담, 판촉 및 현장 판매	프로젝트 성과 발표, 제작물 전시, 체험 프로그램 운영	수업사례 공유, 교육자료 전시, 체험형 프로그램 운영	자국 문화와 STEAM 요소를 융합한 전시·체험부스 운영
참가방식	후원금 납부 방식	무료	무료	무료
모집 부스 수	20~30	10	5	10~15

□ 주요 내용

- 기업 부스: 융합교육 관련 제품 전시, 체험 운영, 브랜드 홍보, 현장 판촉
- 학생 부스: 창의적 프로젝트 성과 발표, 메이커 결과물 전시, 시연
- 교사 부스: 수업자료, 프로그램 사례, 융합수업 모델 전시 및 공유
- 국제 부스: 국가별 문화와 STEAM을 접목한 체험 콘텐츠 운영
- 공통 부스: 관람객 참여형 미션, 스탬프투어, 현장 인터뷰, 사진 기록 등 연계 가능

□ 참가 신청 및 선정

- 참가신청은 IMSCC 2026 공식 홈페이지를 통해 온라인으로 접수함.
- 신청 시 부스 소개, 운영 계획, 필요 구좌 수, 전기 사용 여부, 체험 내용 등을 제출하도록 함.
- 참가 부스는 행사 취지 적합성, 운영계획의 충실성, 체험성, 안전성, 국제성, 지속가능성 등을 고려하여 선정할 수 있음.
- 부스 수용 한도를 초과할 경우 주최 측이 참가 규모 및 위치를 조정할 수 있음.

구 분	일 자	내 용	비 고
국제융합교육페스타 신청	2026.06.01(월)~10.11(일)	온라인 신청서 작성 URL 추후 공지	기업의 경우 후원금에 따라 최대 4개 부스 예약
참가 승인 및 부스 배정	제출 후 1달 이내	참가 신청 결과 최종 확인	개별 통보
전시/체험 계획서 제출	2026.09.04.(금) 16:00	행사 홈페이지 공고용 자료 제출 및 최종안 게시	홈페이지 www.ngfsteam.org
현장 세팅	2026.10.30.(금) 17:00~	행사참가기관, 단체 현장 세팅	한국교원대학교
융합교육페스타 참가 운영	2026.10.31.(토) 09:00~16:00	국가별 단체/개별: 현장 참석	한국교원대학교

※ 위 행사 일정은 변경될 수 있습니다. 최종 일정은 홈페이지 www.ngfsteam.org 공지를 참조하세요!

□ 참가비 기준

- 기업: 후원금 납부(자율 후원)
- 학생동아리: 무료
- 교사동아리: 무료
- 해외참가단: 무료

※ 세부 후원금 기준, 제공사항, 추가 구좌 비용은 별도 공고함.

□ 제공 사항(안)

- 기본 제공: 몽골텐트 1동(3×3m), 테이블, 의자, 참가명 표기
- 선택 제공 또는 별도 협의: 전기, 추가 집기, 홍보물 설치 공간, 추가 구좌
- 기업부스의 경우 후원 등급에 따라 별도 홍보 혜택을 부여할 수 있음.

□ 운영 원칙

- 박람회는 교육적 가치, 국제교류, 문화적 융합, 지속가능성을 지향함.
- 참가자는 행사 취지에 부합하는 전시·체험 콘텐츠를 운영하여야 하며, 타 참가자 및 관람객과의 상호 존중과 협력을 원칙으로 함.
- 현장 판매가 가능한 기업부스라 하더라도, 과도한 상업행위나 행사 취지에 맞지 않는 영업활동은 제한할 수 있음.
- 모든 부스 운영은 주최 측의 안전관리 및 현장 운영지침을 준수하여야 함.

□ 기대 효과

- STEAM 관련 기업·학교·교사·학생·국제참가단이 함께하는 실질적 국제 융합교육 축제 구현
- 교육성과 공유, 산업 연계, 국제문화교류가 결합된 복합형 박람회 모델 구축
- 지속가능발전, 미래역량, 문화다양성을 반영한 국제적 융합교육 플랫폼 조성



IMSCC 2026 공고문

2026 상상력을 깨우는 국제수리과학창의대회 & 콘퍼런스

© 2026 IMSCC 2026 Organizing Committee. All rights reserved.

11938 경기도 구리시 장자대로1번길 82-9 (교문동 797-6) 5F, Foundation for the Advancement of STEAM / 융합과학문화재단
☎ 031-553-7774 FAX. 031-553-1013 email. admin@ngfsteam.org 대회홈페이지 www.ngfsteam.org