

2026 국제수리과학창의대회 연례 규정

IMSCC 2026 Annual Regulations

20th International Mathematical Science Creativity Competition

IMSCC 2026 조직위원회

2026.02.06.

제1조(적용)

- ① IMSCC 2026은 일반규정(IMSCC General Regulations)과 본 연례규정(Annual Regulations)에 따라 운영하며 연례규정에 명시하지 않은 세부사항은 IMSCC 2026 공고문에 포함한다.
- ② 연례적인 운영사항에 관하여 두 규정이 다른 경우에는 일반규정(General Regulations)이 허용하는 범위에서 본 연례규정(Annual Regulations)에 따른 IMSCC 공고문을 적용한다.

제2조(공식 정보)

- ① 대회: 제20회 국제수리과학창의대회 IMSCC 2026
- ② 주제: 4Dframe × Embodied AI: Play, Create, Interact!
- ③ 개최일: 2026년 10월 30일(금) 환영식, 국제융합교사상 시상식
2026년 10월 31일(토) 경진대회, 학술대회, 학생포럼, 융합교육페스타
- ④ 장소: 대한민국 한국교원대학교, 충북 청주시 흥덕구 강내면 태성탑연로 250
- ⑤ 공동주최: 한국교원대학교, 재단법인 융합과학문화재단
- ⑥ 주관: [교사상] 한국교원대학교
[경진대회] 서울초중등4D수리과학융합교육연구회
[학생포럼] 서울미래산업과학고등학교
[학술대회] 포디프레임학회, 한국교원대학교
- ⑦ 공식언어: 한국어 및 영어
- ⑧ 공식 홈페이지: 조직위원회가 공고한 IMSCC 공식 홈페이지 <https://imsc.org/>

제3조(주요 일정)

사항	일정
참가등록 및 자료제출	2026. 7. 3. ~ 9. 30.

참가번호 공고	2026. 10. 7.
IMSCC Welcome Night / 교사상	2026. 10. 30.
개회식	2026. 10. 31. 09:30~10:10
경진대회	2026. 10. 31. 10:30~12:30
학생포럼·학술 프로그램	2026. 10. 31. 오후
시상식·폐회식	2026. 10. 31. 16:00~17:30

제4조(경진 부문별 주제)

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

Category	Division	대상	부문별 주제	유형
놀이	놀이 I 부*	만 3세 미만(영아)	멋진 집을 만들고 놀아요!	온라인 심사
	놀이 II부**	만 3세 미만(영아)	서로 힘을 합쳐요!	
창의	창의 I 부	만 3-5세 및 특수교육대상자	지구에 도움을 주는 식물	현장제작 & 심사 + 질의응답
	창의 II부	초등 1-3학년 특수교육대상자	지구에 도움을 주는 식물을 잘 자라게 하는 환경 구성	현장심사 + 질의응답
	창의 III부	초등 4-6학년	지구를 살리기 위한 식물을 키우는데 도움이 되는 장치 구축	현장심사 + 시연 + 질의응답
메카트로닉스	메카트로닉스 I 부	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	인류의 삶을 풍요롭게 하는 AI - AI that enriches human life	
	발명메이커부	고등, 대학생, 일반	재난 구조 생체 모방 로봇	
	캡스톤디자인 부	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, 창의I부는 현장 제작 (재료 제공)

※ 놀이 I, II부분의 경우 제출된 온라인 자료만으로 심사하며, 시상은 현장 시상식에서 진행.

제5조(팀 구성)

- ① 창의 I·III, 메카트로닉스 I~III, 아날로그 제품메이커, 디지털 제품메이커, 발명메이커는 원칙적으로 2인 1팀으로 한다.
- ② 창의II 특수교육 참가팀은 부문별 요강에 따라 1~2인으로 할 수 있다.
- ③ 놀이 I·II부는 학급 또는 학급 내 그룹으로 참가할 수 있다.
- ④ 캡스톤디자인부는 2~5인으로 구성한다. 지도교사·지도교수는 팀 인원내 포함하지 않는다.
- ⑤ 기타 예외는 IMSCC 2026 공식 요강에 따른다.

제6조(참가신청 및 자료제출)

- ① 참가자는 2026년 9월 30일까지 온라인 참가등록과 필수 자료제출을 모두 완료하여야 한다.
- ② 일반 경진부문의 기본 제출자료는 보고서, 작품사진 및 3분 이내 소개영상으로 한다.
- ③ 영상은 공고된 파일용량 기준을 따른다.
- ④ 제출완료 후 참가번호가 부여된다.
- ⑤ 허위자료·표절 또는 실질적인 제3자 제작이 확인되는 경우 참가 또는 수상자격을 제한할 수 있다.

제7조(제작 방식과 재료)

- ① 원칙적으로 작품은 대회 전에 제작하고 대회 당일 지참하여 부문별 심사위치에 참가자가 설치하며 수상자 발표후에 회수하여 가져갈 수 있다.
- ② 창의 I부는 부문별 요강에 따라 현장에서 제공되는 재료를 사용하여 제작하며 현장 심사에 참여한다.
- ③ 놀이 I·II부는 참가신청시 보고서와 함께 제출되는 온라인 영상 제출자료만으로 심사한다.
- ④ 포디프레임외에 허용되는 부재료(장식장치, 전자부품, AI·코딩장치 등)는 부문별 요강에 따른다.

제8조(심사)

- ① 일반부문은 원칙적으로 제출자료 심사 100점과 현장심사 100점을 합산하여 총 200점으로 평가한다.
- ② 놀이 I·II부는 온라인 자료 200점을 기준으로 심사한다.
- ③ 메카트로닉스부는 미션수행을 포함할 수 있다.
- ④ 각 평가요소와 배점은 부문별 심사표에 따른다.
- ⑤ 심사위원은 이해충돌이 있는 팀의 심사를 회피하여야 한다.
- ⑥ 동점 발생 시 부문별 요강에서 정한 우선 평가항목을 적용하고, 별도 규정이 없으면 심사위원회의 합의로 결정한다.

제9조(심사결과에 관한 이의)

- ① 심사위원의 전문적 평가 자체를 이유로 한 재심 요구는 접수하지 않는다.
- ② 다음 사항은 IMSCC 2026 사무국에 이의를 제기할 수 있다.
 - 계산상 오류
 - 참가팀 또는 결과의 오기
 - 명백한 적용규정 오류
 - 이해충돌
 - 부정행위
 - 심사절차상 중대한 하자
 - 인권·윤리규정 위반
- ③ 현장에서 인지한 절차상 문제는 가급적 해당 심사 종료 후 30분 이내 사무국에 신고한다.

제10조(참가자 안전 및 인권보호)

- ① IMSCC 2026은 모든 공식 프로그램에 General Regulations의 Safeguarding 규정을 적용한다.
- ② 조직위원회는 행사 전에 IMSCC 2026 사무국 내에 Safeguarding & Wellbeing 책임자와 신고채널을 공표한다.
- ③ 시상자·심사위원·사회자·스태프는 사전에 행동강령 교육을 받고 서약서를 제출한다.
- ④ 시상 및 단체촬영 과정에서는 참가자의 신체를 잡거나 밀어 위치를 변경시키지 않고 말과 제스처를 통한 안내를 우선한다.
- ⑤ 미성년자와의 불필요하거나 원하지 않는 신체접촉은 금지한다.
- ⑥ 신고가 접수되면 참가자 안전확보, 분리, 증거보전 및 필요한 보호조치를 즉시

시행한다.

- ⑦ 72시간 이내 초기응답, 14일 이내 중간 진행상황 안내, 30일 이내 최종결과 통지를 원칙으로 한다.

제11조(미성년자를 대동하는 참가단)

- ① IMSCC에 미성년 참가자를 대동하는 해외 참가단 및 국내학교, 기관 등은 해당 참가자의 부모 또는 법정대리인의 참가동의를 받아야 한다.
- ② 경진대회 참가단은 행사 기간 동안 미성년 참가자를 감독하고 비상시 연락을 담당할 성인 책임자를 지정해야 한다.
- ③ IMSCC 조직위원회는 필요한 경우 미성년 참가자의 보호자 동의서 또는 책임자 지정서를 요구할 수 있다.

제12조(사진·영상·개인정보)

- ① 참가등록을 위한 개인정보와 홍보·외부공개 목적의 사진·영상 이용은 목적에 따라 구분하여 처리한다.
- ② 홈페이지, SNS, 언론보도 및 학술지 등 외부 공개가 필요한 경우 IMSCC 참가신청시 그 이용범위와 목적을 고지한다.
- ③ 법정대리인의 동의가 필요한 참가자는 적절한 동의절차를 거친다.
- ④ 사건조사 목적으로 보존된 사진·영상은 사건처리와 법적 의무에 필요한 범위에서 별도로 관리한다.

제13조(시상)

IMSCC 2026의 시상내역은 각 시상기관이 최종 승인한 Award Schedule에 따르며 세부 사항은 **별표 1**과 같다.

제14조(상장·메달·상금)

- ① IMSCC 2026에서는 원칙적으로 상장 대신 메달을 수여하며 현장 참가 수상자에 한한다. 단, 참가자 및 수상자의 요청시 대회 참가증명서, 수상증명서를 공문으로 발급한다.
- ② 상금을 받는 수상자는 IMSCC 사무국이 요청하는 상금 수령에 필요한 별도의 절차에 협조해야 하며 국가별 지역별 절차에 따라 지급시기는 상이할 수 있다.
- ③ 국가기관의 상장 발송은 시상기관 승인과 공식 시상계획에 따라 기관별로 발급 일정이 상이할 수 있다.

제15조(불가항력 및 일정 변경)

천재지변, 감염병, 정부조치, 시설사정 또는 기타 조직위원회가 합리적으로 통제하기 어려운 사유가 있는 경우 일정·장소·프로그램·심사방식을 변경할 수 있으며 참가자에게 지체 없이 통지한다.

제16조(시행)

본 연례 규정(Annual Regulations)은 IMSCC 조직위원회의 승인을 받아 공표한 날부터 IMSCC 2026의 종료 및 필요한 사후절차가 완료될 때까지 적용한다.

<별표 1> IMSCC 2026 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)	참가인 원
		특수 부문 참가팀 (온라인 상장 발급)	참가인 원
지도교사상	(재)융합과학문화재단이사장상	대상 지도교사 : 총 12명 (온라인 상장 발급)	12

※ 시상내역은 변경 될 수 있음



VIETNAM



CHINA



SAUDI ARABIA



JAPAN



FINLAND



USA



MALAYSIA



INDONESIA



PHILIPPINES



HONG KONG



FINLAND



LAOS



OMAN



SWEDEN



MONGOLIA



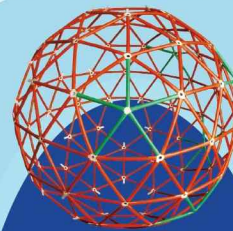
THAILAND



ITALY



SOUTH KOREA



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



Enlightening Imagination

IMSCC 2026

대회 창립 20주년 제20회 국제수리과학창의대회

일시 2026.10.31(토) 장소 한국교원대학교

STEAM
TEACHER
AWARD
융합교사 시상식

경진
대회

학술
대회

학생
포럼

공동주최



한국교원대학교
Korea National University of Education



융합과학문화재단
Foundation for the Advancement of STEAM



상상력을 깨우는

제20회 국제수리과학창의대회

20th International Mathematical Science & Creativity Competition

경진주제 · 대상

부 문	대 상	주 제	심사유형
놀이	놀이 I 부	만 3세 미만(영아)	온라인 심사
	놀이 II 부	만 3세 미만(영아)	
창의	I 부	만 3-5세 및 특수교육대상자	현장심사 + 질의응답
	II 부	초등 1-3학년	
	II 부	특수교육대상자	현장심사+자연 +질의응답
	III 부	초등 4-6학년	
메카트로닉스	I 부	초등	현장심사 + 미션수행
	II 부	중학	
	III 부	고교	
융합	아날로그 제품메이커부	초등~중학	현장심사 + 자연 + 질의응답
	디지털 제품메이커부	중학~고등	
	발명메이커부	고등,대학생,일반	
	캡스톤디자인부	고등,대학생,일반	

시상

구 분	상 명	부 문	시상수(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,IV부: 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

※시상 내역은 변경될 수 있습니다. The prize lists could be changed.

www.ngfsteam.org