산업통상자원부 「제조업」르네상스	**보 도 자 료**	정부혁신 보다나은 정부

2019년 9월 5일(목) 조간부터 보도하여 주시기 바랍니다.
(인터넷, 방송, 통신은 9. 4(수) 오전 11시 이후 보도 가능)

배포일시	2019. 9. 4(수)	
담당부서	산업통상자원부 엔지니어링디자인과	과장 이한철, 사무관 이금용(044-203-4557)
	교육부 이러닝과	과장 권지영, 사무관 김수현(044-203-6417)
	중소벤처기업부 창업생태계조성과	과장 김도완, 사무관 마경준(042-481-4580)

디지털 시대, 교육의 미래를 여는 에듀테크를 한 눈에

- 국내 최대 이러닝 전시회 '2019 이러닝 코리아' 개막 -

□ **에듀테크**(EduTech)란 **교육(Education)과 기술(Technology)의 합성어**다. 기존 이러닝과 유사한 개념이지만, 가상·증강현실, 인공지능, 빅데이터 등 4차 산업혁명을 주도하는 **신기술과 교육의 접목을 강조하여 이르는 말**로 쓰이고 있다.

○ 대표적인 예*로 A사의 인공지능 수학교육 플랫폼'노리'가 있다. 학생이 태블릿에 수학문제 풀이과정을 적었는데 오답이면 그 과정을 분석해 학생이 모르는 개념을 찾아주는 서비스다. 이미 미국의 70개 이상의 학교에서 사용 중이다.

* 소셜 분야(바풀, 클래스팅 등), 개인맞춤 분야(노리, 뤼이드) 등 ☞ **붙임 1 참조**

○ 에듀테크의 발전은 학습자 맞춤 교육, 교사 업무 경감 등 교육현장에 많은 변화를 가져올 것으로 보인다.

□ 이러한 에듀테크의 현황과 발전상을 한 눈에 볼 수 있는 자리가 마련됐다. 9월 5일부터 서울 코엑스에서 산업통상자원부, 교육부, 중소벤처기업부는 "디지털 시대, 교육의 미래를 여는 에듀테크"를 주제로 「2019 이러닝 코리아 : 에듀테크페어 & 콘퍼런스」를 개최한다.

○ 동 행사는 에듀테크 전시회(페어)와 강연회(콘퍼런스)로 구성된다.

【 2019 이러닝코리아 : 에듀테크 페어 ('19.9.5(목)~7(토), 코엑스 3층 C홀) **】**

□ **산업통상자원부**는 실감미디어관, 창의융합관, 인공지능학습관으로 구성된 **에듀테크 기업관**을 운영한다.

○ '아이스크림에듀'는 가상·증강현실 기술을 활용한 어린이 안전교육 교구를 실감미디어관에, '타임교육'은 O2O(온라인 to 오프라인) 기반의 창의 놀이 교구를 창의융합관에, 'YBM'은 LG U+ 인공지능 스피커와 연계한 영어학습회화 교구를 인공지능학습관에 선보인다.

【 에듀테크 기업관 대표 전시제품 】

		
①실감미디어관(VR/AR) 아이스크림에듀 - VR/AR/MR 기반 교육용 실감형 콘텐츠 (안전교육)	**②창의융합관(SW교구)** 타임교육 - 020 (온라인to오프라인) 기반의 창의 놀이 수학 교구	**③인공지능 학습관** YBM - 인공지능기반 영어회화 학습, LG U+ AI스피커 연계 활용

○ 한편, 산업통상자원부는 혁신적인 아이디어와 사업모델을 보유한 에듀테크 스타트업 16개사를 선별·지원해 기업관에 참여시켰다.

- 로봇코딩교구를 활용해 SW 교육을 하는 '럭스로보', 인공지능 기반의 영어 말하기 학습 앱을 만든 '투미유', 온라인 기반의 청음 교육과 연습 프로그램을 만든 '주스' 등이 대표적인 기업*이다.

* 그 외 클래스큐브(인공지능 수학), 로지브라더스(코딩), 테크트리스페이스(메이킹) ☞ **붙임 2 참조**

○ 이들 기업을 포함해 총 12개국, 124개 기업이 각자의 제품과 서비스를 전시 또는 시연한다.

□ **교육부**는 에듀테크를 활용한 교육 공간에서의 수업 시연과 SW교육 체험, 브이로그 이벤트 등을 진행하는 **미래교육관**을 운영한다.

[미래교육관]
- **"학교 공간 혁신에 에듀테크를 더하다"** : 에듀테크를 통한 학생 중심 학습과 놀이가 가능한 유연한 공간 조성 ※ 사례발표·체험 공간으로 운영
- '**수업 시연**' 및 '**재미트리(Fun Tree)***'설치를 통한 **디지털교과서 체험**
  * 큰 나무 화분에 DT 증간현실 엽서를 걸어 패드로 체험 가능
- **전시회 관람기**를 3분 이내의 **브이로그*** 제작 및 **유튜브** 업로드 **이벤트**
  * 비디오+블로그 : 개인 SNS에 글을 쓰듯 영상으로 기록을 남기는 것

□ **중소기업벤처부**는 아이디어 구현과 창업 연계를 지원하는 **메이커스페이스*** **체험관**을 운영한다.

* 학생·일반인이 3D프린터를 통해 아이디어를 구현·공유하는 것을 지원하는 '일반랩'과 전문 메이커의 창작과 지역 내 창업지원 인프라를 연계하는 '전문랩' 등을 전국에 120여개소 구축

□ 이밖에도, KOTRA 주관 해외 바이어 초청 **수출상담회**, 제2회 **한국 메이커&코딩 경진대회 시상식*** 등이 부대행사로 개최된다.

* 예선/본선을 거쳐 선발된 학생(36명)에 교육부·산업통상자원부·중소벤처기업부·과학기술정보통신부장관상 수여 예정

□ 박건수 산업통상자원부 산업혁신성장실장은 "**2019 이러닝 코리아를 통해 교육에 접목된 최신 기술에 대한 국민의 이해와 관심을 높이고, 우리나라 에듀테크 기술과 성과를 세계와 공유하는 한편, 국내 기업이 해외로 진출할 수 있는 발판이 되기를 기대한다**"라고 밝혔다.

【2019 이러닝코리아 : 콘퍼런스】 (콘퍼런스는 '18년도부터 교육부 단독 주최)

□ **콘퍼런스**는 **2019.9.5(목)~9.6(금)**의 **양 일** 간 **코엑스 콘퍼런스홀(308, 317, 318호)**에서 진행된다. 누리집(**www.elearningkorea.org**)**을 통한 사전등록** 또는 **현장 등록**을 통해 **무료로 참가**가 가능하다.

○ **기조연사**로 **9월 5일**(목)에는 한양대 과학기술정책학과 **김창경 교수**가 강연하며, **9월 6일**(금)에는 **니콜라 사디락 (Nicolas Sadirac) 에꼴 42 설립자**의 **좌담회**(진행: 이화여대 소효정 교수)가 이어진다.

9/5(목) 기조 강연	9/6(금) 좌담회
 김창경 교수 (한양대)	 니콜라 사디락 (Nicolas Sadirac) (에꼴42공동창립자)
"4차 산업혁명에 대비하려면 최적의 교육 플랫폼 (EduTech)을 사용하라"	**"새로운 SW 교육 방법의 제안"**
"인류는 가장 심한 변혁의 시기를 지나야 하며, 어떤 직업도 인공지능과 로봇으로부터 자유로울 수 없다. 이 시대에 살아남기 위한 방법 중 하나는 바로 에듀테크다."	*"교수도 교재도 수업도 학비도 없고 학력도 상관없다. 비슷한 주제와 목적을 가진 학생끼리 팀을 만들어 경쟁하며 학교는 '문제'를 내주고 상업성을 기업·전문가와 함께 평가해주며, 프로젝트를 완성하면 졸업한다."*

○ 이외에도, **학교의 미래교육**(디지털 시민성, 인공지능이 바꿀 교육, SW인재상, 게이미피케이션 등)과 **산업과 평생교육**(글로벌IT기업교육, MOOC, 새로운 HRD 등)에 대한 발표와 토론을 진행한다.

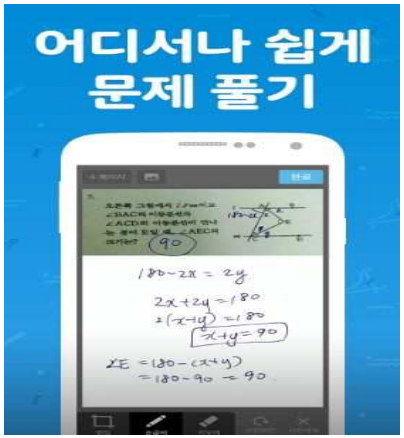
○ 본 콘퍼런스에는 유네스코 아시아태평양본부와 함께 초청한 **세계 각국**의 **정부 관계자**가 참가하여 자유롭게 강연을 듣고 자국의 교육 정보화 정책 수립에 관한 워크샵(비공개)도 진행할 예정이다.

【붙임】 1. 에듀테크의 대표적인 사례
2. 전시회에 참가한 주요 스타트업 사례

OPEN 공공누리 공공저작물 자유이용허락

이 보도자료와 관련하여 보다 자세한 내용이나 취재를 원하시면 산업통상자원부 엔지니어링디자인과 이금용 사무관(☎ 044-203-4557)에게 연락주시기 바랍니다.

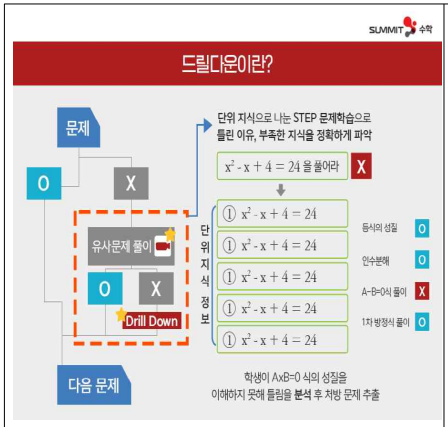
붙임 1 에듀테크의 대표적인 사례



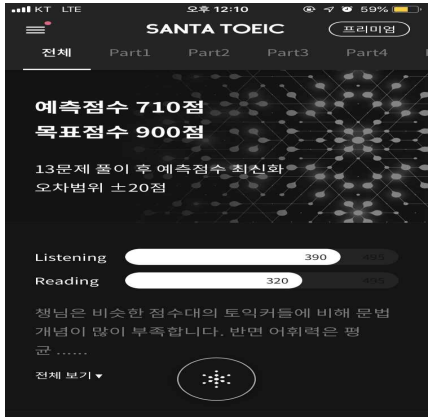
바풀
수학문제 사진을 찍어 올리면, 다른 이용자들이 풀이와 해답을 제공하는 소셜 플랫폼



클래스팅
교사와 학생, 학부모의 소통을 돕는 교육용 SNS 플랫폼 서비스



노리
스마트 알고리즘 적용으로, 정답을 맞히는 것보다 틀린 문제를 분석 후, 맞춤 콘텐츠 제공



뤼이드
인공지능을 통해 점수예측, 취약점 파악 및 맞춤형 학습 가이드 제공

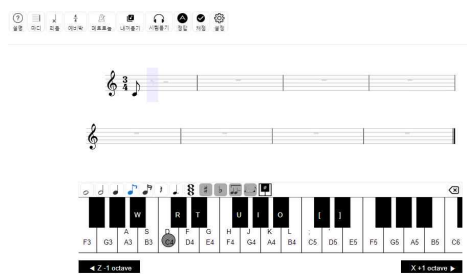
붙임 2 전시회에 참가한 주요 스타트업 사례



럭스로보
MODI(코딩로봇교구)를 활용 SW교육



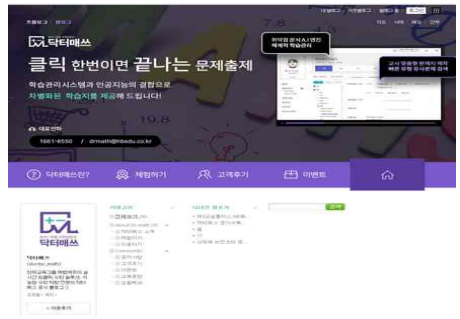
투미유
AI기반의 영어 더빙 및 스피킹 학습



주스
온라인 기반의 청음 교육 및 연습



로지브라더스 - <코드모스>
온라인 블록코딩, 레벨테스트 기능을 도입하여 학습자가 강점과 약점, 추천 학습 방향을 확인 가능



클래스큐브 - <닥터매쓰>
취약분석, 추천 시스템을 통해서 수준별 맞춤 문제 및 학습 코스 제공



테크트리스페이스
코딩 및 실제 메이킹을 통한 학생들의 창의 아이템 제작 교육