

# 2026년 제3회 메타버스 경진대회 안내문

[창작동화 콘텐츠 제작]

## I | 개요

### □ 대회 명칭

- 제3회 메타버스 경진대회(창작동화 콘텐츠 제작)
  - 부제: Let's PLAY with AI 공모전(유아부)

### □ 대회 목적

- 가상융합공간을 활용하여, 학생들의 아이디어와 창작을 함께 나눌 수 있는 기회와 세계 모든 창작자들이 하나의 공간에서 자신의 콘텐츠로 연결되는 경험 기반의 경진대회 개최

### □ 대회 주제

- 창작동화 콘텐츠 제작
  - 내가 만든 창작동화

### □ 추진 체계

- (주최) 한국에듀테크산업협회
- (주관) 한국에듀테크산업협회, 글로브포인트, 이케이주식회사
- (후원) 정보통신산업진흥원, 한국영유아보육·교육진흥원, 한국디지털교육협회, 한국몬테소리협회, 웹툰협회, 에듀테크학회, EK키드키즈·월간유아

## □ 시상종류 및 규모, 수상 특전

- 정보통신산업진흥원장상, 한국영유아보육·교육진흥원장상 등 최대 11점

구분	규모	종류	부상금액	참가대상
대상	3점	정보통신산업진흥원장상(1)	50만원	초등중학부
		정보통신산업진흥원장상(1)	50만원	고등대학부
		한국영유아보육·교육진흥원장상(1)	100만원	유아부
최우수상	4점	한국에듀테크산업협회장상(1)	30만원	초등중학부
		한국디지털교육협회장상(1)	30만원	고등대학부
		한국몬테소리협회장상(2)	각30만원	유아부
우수상	4점	웹툰협회장상(1)	10만원	초등중학부
		에듀테크학회장상(1)	10만원	고등대학부
		키드키즈월간유아회장상(2)	각10만원	유아부
참가상	-	-	키드키즈 포인트 3,000P	유아부 전원
합계	11점			

※ 시상종류 및 규모는 변경될 수 있습니다.

## □ 신청 대상

- (초등중학부) 초등학교 3학년 ~ 중학교 3학년, 개인 참가
- (고등대학부) 고등학교 1학년 ~ 대학교 4학년, 개인 참가
- (유아부) 유아교육기관 지도교사 1인과 유아1~3명으로 구성, 팀전 참가

## □ 경쟁 부문

### ○ 메타버스

- 창작 희망 동화책 선정, 각색 시나리오 기획서 제출(요약, 스토리 등)

대상	주요내용	방식
초등중학부 (초3~중3)	VRWARE Edu StoryBuilder 에서 제공하는 명작동화 이야기 주제를 선택하여 나만의 이야기로 재창작	접수(온라인) 멘토링(온라인) 최종제출(온라인)
고등대학부 (고1~대4)	VRWARE Edu StoryBuilder Pro 에서 제공하는 명작동화 이야기 주제를 선택하여 나만의 이야기로 재창작	접수(온라인) 멘토링(온라인) 최종제출(온라인)
유아부 (만 3세~5세)	키드키즈 홈페이지( <a href="http://www.kidkids.net">www.kidkids.net</a> ) 내 동화 중 각색 창작하고자 하는 동화 선택	접수(온라인)

\* VRWARE 사용방법에 대한 매뉴얼 및 라이선스 설명 지원, 기본 명작 동화책 33권 중 각색 창작하고자 하는 주제 선정

II

## 주요내용

### □ 온라인 접수

#### ○ (신청 기간)

- 초등중학부, 고등대학부: 2026. 7. 7(화) ~ 7. 24(금)
- 유아부: 2026. 7. 21(화) ~ 8. 20(목)

#### ○ (신청 방법) '2026 에듀테크 코리아 페어' 등 홈페이지에서 신청 안내

- 홈페이지: [www.edtechkorea.or.kr](http://www.edtechkorea.or.kr) / [www.ketia.kr](http://www.ketia.kr) / [www.globepotint.com](http://www.globepotint.com)  
/ [www.vrware.store](http://www.vrware.store) / [www.kidkids.net](http://www.kidkids.net)

※ 신청 비용 없음, 무료 참가

- (신청 대상) 초등중학부(개인), 고등대학부(개인), 유아부(팀)
  - 메타버스를 활용하여 창작동화 콘텐츠 제작이 가능한 학생 누구나
  - \* 유아부로 참여하는 경우, 지도교사 1인과 유아1~3명 구성의 팀으로만 참가 가능

### 가. 초등중학부

- ① (진행 방법) 창작 희망 동화책 선정, 각색 시나리오 기획서 제출
  - VRWARE Edu StoryBuilder 활용
  - VRWARE Edu StoryBuilder 에서 제공하는 명작동화 이야기 33권 중 희망하는 이야기 주제 선택 → 나만의 이야기로 재창작 → 각색 시나리오 기획서 제출(요약, 스토리 등)
- ② (제출 내용) 창작 동화 기획서
  - 기획서 양식은 별첨을 활용하여 제출하거나 자유양식으로 제출 가능 (PDF파일, 최대 10장 이내)
  - 구글폼을 통해 기획서, 기본 정보(학교, 이름, 생년월일, 휴대폰, 이메일), 개인정보3자제공동의서 제출(~7.24)

### 나. 고등대학부

- ① (진행 방법) 창작 희망 동화책 선정, 각색 시나리오 기획서 제출
  - VRWARE Edu StoryBuilder Pro 활용
  - VRWARE Edu StoryBuilder Pro 에서 제공하는 명작동화 이야기 33권 중 희망하는 이야기 주제 선택 → 나만의 이야기로 재창작 → 각색 시나리오 기획서 제출(요약, 스토리 등)
- ② (제출 내용) 창작 동화 기획서
  - 기획서 양식은 별첨을 활용하여 제출하거나 자유양식으로 제출 가능 (PDF파일, 최대 10장 이내)
  - 구글폼을 통해 기획서, 기본 정보(학교, 이름, 생년월일, 휴대폰, 이메일), 개인정보3자제공동의서 제출(~7.24)

## 다. 유아부

### ① (진행 방법)

- AI도구(GPT, Gemini, VRWARE EDU Story Builder 등 종류 제한 없음) 활용
- AI도구 활용 → 희망하는 이야기 주제를 선택하여 각색 → 나만의 이야기로 재창작 → 완성본은 키드키즈 홈페이지 공모전 페이지를 통한 온라인 접수

### ② (제출 내용) 창작 동화 작품 완성본(PDF파일 등)

- 키드키즈 홈페이지 공모전 페이지를 통한 온라인 제출(7.21~8.20)

## □ 멘토링 및 중간점검 \*초등중학부, 고등대학부만 해당

- (멘토링) VRWARE Edu StoryBuilder/Pro 사용 매뉴얼, 라이선스, 제작법 등 설명 지원(7월말, 온라인)
- (중간점검) 최종 제출 전 중간점검을 통한 결과물 제작 지원(8월중)

## □ 최종 결과물 제출 \*초등중학부, 고등대학부만 해당

- (제출 방법) 구글폼에 PDF 파일 업로드 제출
- (제출 기한) ~ 8. 26(수)
- (제출 자료) 각색 시나리오 기획서(PDF파일, 최대 10장 이내)
  - 기본 스토리 내용 요약 3장 이내 + 창작 스토리 7장 이내

## □ 기획서 심사

- (심사 일정) ~ 8. 28(금), 서류 심사
- (심사 방법) 항목별 심사기준 및 배점에 따른 기획서 심사 진행

○ (심사 위원)

- 초등중학부, 고등대학부: 동화작가, 출판관계자 등 전문가 5인 예정
- 유아부: 유아교육 관련 전문가 5인 예정

□ 시상식(상장 수여)

○ (일시) 2026. 9. 19(토) 오전, 예정

- 수상자 및 수상팀 11인 전원(참석자 전원, 상장 및 부상 증정)
- 대상 수상작은 시상식 당일 작품 발표 진행(10분 내외)
- 최종 선정작들은 '2026 에듀테크 코리아 페어'(박람회) 기간 동안 [브리타니월드] 메타버스 공간에서 전시 지원

○ (장소) 서울 강남구 코엑스 '2026 에듀테크 코리아 페어' 내 장소

※ 2026 에듀테크 코리아 페어: 9/17(목)~19(토) 서울 코엑스 개최, 코딩 기업 제품 전시 및 세미나 등 다양한 부대행사를 개최하며 무료 참관 가능

□ 심사 기준

심사구분	배점	심사내용
1. 창의성/독창성	30	- 원작의 틀을 빌리되, 새롭고 참신한 시각으로의 재해석 여부 - 캐릭터의 재해석, 결말의 변주, 배경의 전환 (예: 현대·미래·한국적 배경으로의 이동) 등이 평가 요소)
2. 스토리 구성력	25	- 6하 원칙 기준, 발단-전개-위기-절정-결말 흐름의 자연스러움 - 탄탄한 인과관계, 갈등과 해결 구조의 설득력 등
3. 주제의식/메시지	20	- 동화가 전달하고자 하는 교훈이나 가치의 명확성 - 독자(특히 어린이)에게 의미 있는 울림을 줄 수 있는지 여부 - (가점요소) 원작이 가진 주제를 새롭게 비틀어 현대적 가치(다양성, 환경, 우정 등)로 풀어냈는지 여부
4. 표현력/문장력	15	- 연령대에 맞는 어휘 선택, 묘사력, 대사의 생동감, 문장의 리듬감 등 동화 장르 특유의 문체를 잘 살렸는지
5. 원작과의 연계성 /디자인요소	10	- 원작의 핵심 모티프나 캐릭터를 어떻게 재해석했는지 - 단순 모방이 아닌 창의적 변용이 이루어졌는지 - 틀을 얼마나 적절히 사용하여 우수한 디자인이 나왔는지
합계	100	

### III

## 일정 및 유의사항

### □ 추진 일정(안)

- 공고(7/1), 온라인 접수 초/중/고/대학부(7/7~7/24), 유아부(7/21~8/20), 멘토링 및 중간점검(7월말~8월중), 최종 결과물 제출(~8/26), 시상식(9/19)

월	7월				8월				9월		
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
경진대회 공고 대회접수 신청	7/7~7/24 *초/중/고/대학부										
				7/21~8/20 *유아부							
멘토링 및 창작동화 제출 *초/중/고/대학부 만 해당				7월말~제출전							
						중간 점검 (8월중)	최종 제출 (~8/26)				
심사위원 심사							~8/28				
최종 수상자 확정								~9/4			
시상식 개최 (COEX)											9/19

※ 접수 현황 등에 따라 세부 일정은 변경될 수 있음

### □ 유의사항

- 본 안내자료 내 일정 및 내용은 일부 변경될 수 있습니다.
- 온라인 접수시, 휴대폰·이메일을 반드시 확인하시기 바랍니다.
  - 접수시 등록한 휴대폰·이메일로 경진대회 안내 발송
- 본 행사는 '2026 에듀테크 코리아 페어' 부대행사로 개최됩니다.
- 경진대회 문의처
  - (초/중/고/대학부) 글로브포인트, 031-911-0609, [jc.lee@globepoint.co.kr](mailto:jc.lee@globepoint.co.kr)
  - (유아부) 이케이 키드키즈, 02-588-0115, [nykim@kidkids.net](mailto:nykim@kidkids.net)

※ 시상식 관련 문의: 한국에듀테크산업협회 02-557-7601

[별첨] 기획서 예시

VRWARE Edu Story Builder를 이용한 창작 스토리 시놉시스

이름	생년월일	
책 제목		
이야기 설명		
창작자의 저작 의도		
이야기가 주는 교훈		