

경기도교육청 정책구매제 연계
2026 경기온라인학교 학습 콘텐츠 기획안
공모제안 운영계획

2026. 7.

경기도교육청
[디지털교육정책과]

경기도교육청 정책구매제 연계 2026 경기온라인학교 학습 콘텐츠 기획안 공모제안 운영계획

【디지털교육정책과 온라인학교담당】

I 추진 근거 및 목적

☐ 추진 근거

- 2026 디지털교육정책과 기본계획
- 2026 경기온라인학교 콘텐츠 강좌 운영 계획
- 경기도교육청 정책구매제 운영 조례(2023. 7. 18.)

☐ 추진 목적

- 교원의 프로슈머 역할 강화를 통한 사용자 참여형 콘텐츠 기획 발굴
- 학생의 다양한 학습 수요와 교원의 현장 전문성을 반영한 경기온라인학교 학습 콘텐츠 강좌 운영
- 학생의 학습선택권 확대와 자기주도 학습 지원을 위한 온라인 콘텐츠 발굴

☐ 추진 방침

- 정책구매제 공모제안과 연계하여 추진하고, 신청은 e정책장터 플랫폼을 활용함
- 입상한 학습 콘텐츠 기획안은 차년도 콘텐츠로 개발 추진 및 경기온라인학교 자기주도 학습 콘텐츠 강좌로 개설함
- 입상자는 기획안을 콘텐츠로 개발하는 사업에 참여 기회를 부여함

□ 공모 개요

○ 건명: 2026 경기온라인학교 학습 콘텐츠 기획안 공모 제안

※ (참고) 경기온라인학교 <https://online.goe.go.kr>

○ 공모 기간: 2026.7.20.(월)~2026.8.21.(금)

○ 공모 대상: 경기도 관내 교원

- 개인 또는 팀(2~3명) 단위 참여 가능

- 추후 입상작을 학습 콘텐츠 영상으로 개발 시 제작에 적극 참여 가능한 자

○ 공모 내용: 경기온라인학교 학습 콘텐츠 기획안

1 학습 콘텐츠 기획 설계안 (10~15 차시 분량)

2 시나리오 (3차시 분량)

○ 공모 주제(예시)

영역	주제
교과 학습	전 학교급, 전 교과 ※ 단순 교과 지식 전달 지양, 교과 학습과 연계한 창의적인 과정 발굴
비교과 학습	예체능, 문해력, 인성, 문화, 경제, 독서, 논술, 코딩 등
역량 학습	정보활용, 비판적사고, 창의적사고, 사회참여, 자기관리, 학습코칭 등

□ 추진 일정

※ 일정은 운영 상황에 따라 변경될 수 있음

계획수립	공고	접수	1차 심사	2차 심사	결과 안내
공모제안 운영계획 수립	.e정책장터 공고 및 홍보	콘텐츠 기획안 제출	정책 내용심사 (온라인학교)	채택 및 창안등급 부여 (정책기획관)	공모제안 결과알림 (e정책장터 플랫폼 공지)
7월10일(금)	7월15일(수)	7월20일(월) 8월21일(금)	8월26일(수)	9월 22일(화)	10월 중

□ 학습 콘텐츠 기획안 구성

1 학습 콘텐츠 기획 설계안^[참고2]

- 분량: 10차시~15차시
- 전체 차시별 수업 설계안 ※ 구체적으로 내용 작성

2 학습 콘텐츠 시나리오^[참고3]

- 1의 전체 차시 중 3차시 분량의 시나리오
- 구성 방식: 자율
(토론형, 대담형, 브이로그형, 드라마형, 방송 패러디형, 실습형, 강의형 등)
- 차시 당 분량: 20분±5분
- 형성평가 및 학습자료가 있는 경우 함께 제시

- ✓ 입상한 기획안은 전문 콘텐츠 제작업체를 통해 학습 콘텐츠로 개발되어 경기온라인학교에서 강좌로 운영됨(차년도 예정)
- ✓ 입상자는 추후 콘텐츠 개발에 적극적으로 참여하는 것을 원칙으로 함(전체 시나리오 작업 및 출연 등, 수당 있음)

□ 참여 방법

○ (제출처)

- 제안서: www.epolicymarket.goe.go.kr (e정책장터 > 공모제안)
- 학습 콘텐츠 기획안 및 관련 서류 일체: ysunpark@stormmedia.co.kr

○ (제출기간) 2026.7.20.(월)~2026.8.21.(금)

○ (참여 방법)

- ✓ (회원가입) 'e정책장터'에서 회원가입 후 로그인
- ✓ (공모제안)
 - ① 공모제안 메뉴에서 [2026 경기온라인학교 학습 콘텐츠 기획안 공모제안] 클릭 → 공모 대상 및 내용 확인 → 참가신청 클릭 → 제안서 작성 → 제안신청 클릭 → 제출 완료
 - ② 학습콘텐츠 기획안 및 서류 일체 이메일 제출 (ysunpark@stormmedia.co.kr)
- ✓ 'e정책장터' 공지 사항 확인
- ☞ 작성 및 제출 요령 미숙지로 인해 발생한 불이익에 대한 책임은 참가자 본인에게 있음

○ (제출 서류 및 방법)

출품서류 (총 5종)	① 공모제안서 ^[참고1] ② 학습콘텐츠 기획 설계안 ^[참고2] ③ 시나리오 ^[참고3] ④ 서약서 ^[참고4] ⑤ 개인정보 수집·이용 및 제3자 제공 동의서 ^[참고5]
----------------	---

순	제출자료		주요내용	
1	공모제안서		■ e정책장터 공모제안 접수 클릭 후 제안내용 직접 입력, [참고1] 참조	e정책장터 직접입력
2	학습 콘텐츠 기획안	1 학습콘텐츠 기획 설계안 (10~15차시 분량)	■ [참고2] 작성 후 제출 ※ 파일명: 콘텐츠 기획 설계안_학교급_소속교_성명.pdf	이메일제출 ysunpark@s tormmedia. co.kr
3		2 시나리오 (3차시 분량)	■ [참고3] 작성 후 제출 ※ 파일명: 시나리오_학교급_소속교_성명.pdf	
4	서약서		■ [참고4] 서약서 작성 후 서명 ※ 파일명: 서약서_학교급_소속교_성명.pdf	
5	개인정보 수집·이용 및 제3자 제공 동의서		■ [참고5] 동의서 작성 후 서명 ※ 파일명: 동의서_학교급_소속교_성명.pdf	

※ e정책장터에 1번은 직접 입력, 2~5번 이메일 제출 (ysunpark@stormmedia.co.kr)

※ 팀으로 참가하는 경우 2~3번 자료 파일명은 대표교사의 학교급, 소속교, 성명으로 제출, 4~5번은 참가자 전원 각각 제출

※ 작성 및 제출요령 미숙지로 인해 발생한 불이익에 대한 책임은 참가자 본인에게 있으며 제출자료 누락시 평가에서 제외됨

□ 유의사항

- 제출물은 제출양식을 준수해야 하며, 제출물 양식을 준수하지 않거나 제출서류를 누락한 책임은 신청자에게 있으며, 심사 대상에서 제외함
- 제안신청서, 제출서류는 모두 접수 기간 내에 제출되어야 하며 제출 기한을 넘겨서 제출한 경우 심사 대상에서 제외함
- 입상한 기획안은 콘텐츠로 개발되어 경기온라인학교 자기주도 학습 콘텐츠 강좌로 개설되며, 참가자는 콘텐츠 개발 참여하는 것을 원칙으로함
- 입상작의 저작권은 응모자에게 있으며, 경기도교육청은 입상작을 경기온라인학교 학습 콘텐츠 개발, 운영, 홍보 등 비영리·공익적 목적의 범위에서 재 활용할 수 있음
- 시상 또는 수상 경력이 있는 작품, 타인작품, 유사작품, 모방작품일 경우 심사 대상에서 제외함 추후 발견 시 시상을 취소함
- 시상 이후 시상이 취소되는 경우 수상자는 수령한 부상을 반납해야 하며, 반납에 드는 비용은 응모자가 부담해야 함.
- 출품작은 저작권(글꼴, 이미지, 캐릭터, 음악, 영상 등), 초상권, 상표권, 개인 정보보호법 등 일체의 법적 문제가 없어야 하며 이와 관련하여 민형사상 문제가 발생할 경우 참가자 본인에게 책임이 있음
- 심사 점수 등 심사 결과에 관한 사항과 관련 자료는 비공개임

□ 검토 및 심사

○ [1차 심사_제안 검토]

- 주관: 디지털교육정책과 온라인학교담당
- 심사위원 구성: 영상 콘텐츠 전문가 5명 이내로 구성
- 심사시기: 2026. 8. 26.(수) 예정
- 공모제안의 부서 검토 결과를 정책기획관 심사위원회로 제출함

- 검토 기준 및 배점

심사항목		배점	검토 기준
1 학습 콘텐츠 기획 설계안 (60점)	교육적 효과성	20	- 경기온라인학교 운영 목적과 콘텐츠 강좌의 취지에 부합하는가? - 학습자의 흥미, 참여, 이해도 향상에 기여할 수 있는가? - 학습자의 성장과 역량 함양에 도움이 되는가?
	자기주도 학습 가능성	15	- 학생이 온라인 환경에서 스스로 학습목표를 확인하고 학습을 지속할 수 있도록 설계되어 있는가? - 학습 과정에 피드백 및 정리 활동이 포함되어 있는가?
	내용 구성의 체계성	15	- 차시별 학습 내용이 체계적이고 논리적으로 구성되어 있는가? - 학습자의 학교급 및 특성을 고려한 적절한 난이도로 설계되어 있는가?
	일반화 가능성	10	- 실제 콘텐츠 강좌로 개발 및 운영하기에 실현 가능한가? - 콘텐츠의 활용이 장기간에 걸쳐 지속될 수 있는가?
2 시나리오 (40점)	학습자 흥미 유발	10	- 도입, 전개, 활동 구성이 학습자의 관심과 참여를 유도하기에 적절한가? - 온라인 콘텐츠로 제작시 몰입감을 줄 수 있는가?
	내용 구성	10	- 학습대상자의 수준과 특성을 고려하여 구성하였는가? - 내용의 흐름이 자연스럽고 이해하기 쉬운가?
	영상화 적합성	10	- 영상으로 제작하기에 적합한 구성인가? - 화면 연출이나 표현 방법이 효과적으로 제시되었는가? - 기존 교육영상과 차별화된 참신한 아이디어나 표현이 반영되었는가?
	콘텐츠 개발 적합성	10	- 향후 경기온라인학교 학습 콘텐츠로 개발 할 수 있을 만큼 내용이 구체적이고 완성도가 있는가? - 분량이 적절한가? (차시별 20분 내외)
합계		100	

○ [2차 심사_제안 채택]

- 주관: 경기도교육청 정책기획관
- 심사 시기: 2026. 9. 22.(화)
- 내용: (디지털교육정책과) 공모된 콘텐츠 검토, 심의안건 제출
(정책기획관) 채택 여부, 창안등급 및 부상 결정
- 시상 규모: 제안 채택자에게 교육감 상장 및 부상 수여
- 창안 등급별 상장·부상 규모 ※ 예산 범위 내 지급

창안 등급	금상	은상	동상
부상규모	200~400만원	100~200만원	10~50만원

※ 특정 등급에 해당하는 제안이 없는 경우 해당 등급을 선정하지 않을 수 있음

※ 심사결과, 특정 등급에 해당하는 제안이 없는 경우 시상하지 않을 수 있으며, 팀(2~3명)으로 제안을 제출한 경우 각자의 기여도에 따라 나누어 지급할 수 있음

※ 다음에 해당하는 경우는 채택 제안에 대해 시상하지 않음

- ✓ 채택 제안자가 동일하거나 유사한 제안으로 이미 경기도교육청 또는 다른 행정기관으로부터 포상이나 부상을 받은 경우
- ✓ 다른 사람이 채택제안과 동일하거나 유사한 제안으로 이미 다른 행정기관에서 포상이나 부상을 받은 경우

□ 수상자 발표

- 발표 시기: 2026년 10월 중
- 발표 방법: 기관 공문 시행 및 e정책장터 공지 예정

III

기대효과

- 교원 참여형 콘텐츠 기획안 발굴을 통한 지속가능한 온라인 학습 체제 구축
- 교원의 전문성에 기반한 양질의 학습 콘텐츠 발굴을 통한 맞춤형 온라인 학습 과정 제공
- 학생의 선택권 확대와 자기주도학습 지원을 통한 공교육 온라인 학습 기회 확대

참고1

공모 제안서[양식] ※ e정책장터 홈페이지에서 직접 작성

※ 본 양식은 작성을 돕기 위한 양식이며, e정책장터 홈페이지에 로그인 후 직접 작성 제출 바람 (제1쪽)

제안서

수신: 경기도교육감

제안 제목	경기온라인학교 학습 콘텐츠 기획안 공모(학교명_성명) 입력				
제안 종류	☐ 교육정책 개선 ☐ 새로운 교육정책 관련 제안 ☒ 공모제안(선택)				
동일·유사제안의 다른기관 제출여부	☒ 없음 ☐ 있음 (제출기관: _____, 제출일시: _____)				
제안자	성명	자동 입력			생년월일
	성별				
	주소 또는 소속·직급(직위)				
	기여도(%)				
공동제안자	성명	성별	생년월일	주소 또는 소속·직급(직위)	기여도(%)
※ 제안과 동일내용으로 표창·상금 수여 및 특허 등 출원·등록 여부			해당사항없음 (년)		

「경기도교육청 정책구매제 운영 조례」 제6조에 따라 제안서를 제출합니다.

년 월 일

제안자 성명 (서명 또는 인)

참고자료: 이메일 제출

1. 학습 콘텐츠 기획안(1 학습콘텐츠 기획 설계안, 2 시나리오) 이메일 제출
2. 서약서
3. 개인정보 수집·이용 및 제3자 제공 동의서

① 제안제목	경기온라인학교 학습 콘텐츠 기획안 공모 제안 신청(대표교사 성명) 입력
② 제안종류	공모제안
③ 개 요	콘텐츠 학교급 및 학년 / 주제명 입력
④ 현 항 및 문 제 점	공모하는 학습콘텐츠 차시별 주제 입력 (예시) 1. (스스로 즐기는 탐구형 과학놀이-1차시) 에코마이크로 노래를 불러봐 2. (스스로 즐기는 탐구형 과학놀이-2차시) 로봇손으로 사탕을 잡아봐 10. (스스로 즐기는 탐구형 과학놀이-10차시) 구슬로 만드는 컬링을 즐겨봐
⑤ 개선방안 (개선내용)	'경기온라인학교 자기주도 학습 콘텐츠 강좌 운영' 입력
⑥ 기대효과 (개선성과)	'경기온라인학교 자기주도 학습 콘텐츠 강좌 운영' 입력
⑦ 조치사항	▪ 관련규정 개정() ▪ 업무프로세스 조정() ▪ 인력추가 지원() ▪ 관련기관 협의() ▪ 예산확보·지원() ▪ 기타(√)

■ 경기온라인학교 자기주도 학습 콘텐츠 기획 설계안

공모 제안자 정보					
순	소속교	직위	성명	연락처	역할
1					대표제안자
2					공동제안자
3					공동제안자

콘텐츠명			
주제			
영역	☐ 교과 ☐ 비교과 ☐ 역량	학교급	☐ 초 ☐ 중 ☐ 고
총 차시	15차시	활용대상	중학교 1학년~2학년
기획의도	1. 콘텐츠 기획 배경 및 필요성 2. 경기온라인학교 콘텐츠로 개발 해야 하는 이유 3. 기존 콘텐츠와 차별성, 활용 방안 등		
학습목표			
자기주도 학습 설계 요소	학습동기 유발		
	학생 참여 요소		
	학습 지속 유도		

[]차시 학습 설계안		
차시명		
학습 주제		
학습 목표		
핵심 개념 및 주요 내용		
활용자료 및 매체		
과정 구성	도입	※과정 구성은 강좌의 특성에 맞게 변경 가능 ※구체적으로 내용 작성, 페이지 추가해서 사용
	전개 1	
	전개 2	
	학습 점검	
	정리	

참고3

2 시나리오[양식] ※ 1의 설계안 중 3개 차시 분량으로 차시별 작성

2 경기온라인학교 학습 콘텐츠 기획 시나리오			
콘텐츠명		해당 차시	0차시
구성 방식	☐ 강의형 ☐ 실습형 ☐ 대담형 ☐ 토론형 ☐ 브이로그형 ☐ 드라마형 ☐ 기타		
학습 주제			
학습 목표			

배경		상황, 장소 설명		
등장인물		배역 소개		
No.	장면	대사	설명	시간
#1	썸 제목	사운드 및 내레이션 작성	화면 구성의 부연 설명 및 디렉션	0' 0"
#2		※ 페이지 추가하여 작성 ※ 형성평가 및 학습자료가 있는 경우 함께 제시		
#3				
#4				

공모제안 출품 서약서

본인은 「2026 경기온라인학교 학습 콘텐츠 기획안 공모제안」에 참가에 있어 다음 사항을 성실하게 준수할 것을 서약합니다.

1. 기존의 온라인 콘텐츠 기획안 및 콘텐츠를 표절하거나 타인(또는 업체)의 대리 제작으로 출품하지 않았으며, 해당 공모작은 현재까지 다른 공모전(연구대회 등)에 입상되지 않았음을 확인합니다.
2. 출품한 콘텐츠 기획안에 대한 소유권, 저작권 등 분쟁이 발생할 경우 민·형사상의 법적 책임은 본인에게 있으며, 입상이 되었을 경우 수상 취소 및 상금을 반납하겠습니다.
3. 출품한 콘텐츠 기획안의 지식재산권에 대한 독점적인 이용을 허락합니다. 경기도교육청이 이를 비영리·공익 목적으로 활용(제작, 복제, 배포)하거나 일부를 변경할 수 있으며 각종 매체를 통한 홍보(보도자료, 홍보 동영상, 홍보물 제작 등)에 활용하는 데에 동의합니다.
4. 본 공모전에 출품한 학습 콘텐츠 기획안이 경기온라인학교 학습 콘텐츠로 제작되는 것에 동의하며, 추후 입상작을 경기온라인학교 학습 콘텐츠로 제작 과정에 적극적으로 참여하는 것에 동의합니다.
5. 공모전 결과에 이의를 제기하지 않겠습니다.

년 월 일

출품자

소 속 :

학교

직 위(급) :

성 명 :

(인)

경기도교육감 귀하

개인정보 수집·이용 및 제3자 제공 동의서

1. 개인정보 이용 및 활용 동의

- 수집항목 : 성명, 생년월일, 이메일, 연락처, 주소, 소속 등
- 수집목적 : 공모전 진행 및 참가자 관리·문의 응대·수상 관련 안내 등
- 보유기간 : 수집된 개인정보는 수집·이용 목적이 달성되면 파기

2. 개인정보의 제3자 제공

- 제공받는 자 : (주)스톱미디어
- 제공받는 자의 개인정보 이용목적 : 당해 공모사업의 위탁운영사로 공모전 추진, 수상자 확인 및 시상 목적으로 사용함
- 제공하는 항목 : 성명, 주소, 전화번호, 생년월일, 소속 등 개인정보

3. 동의를 거부할 권리 및 동의 거부에 따른 불이익

- 위 개인정보의 수집·이용·제공과 관련하여 개인정보 동의를 거부할 수 있으나, 거부할 시 참가가 제한될 수 있습니다.

위 내용을 숙지하였으며 「2026 경기온라인학교 학습 콘텐츠 기획안 공모제안」에 참가하면서 개인정보보호법 제15조에 따라 개인정보를 수집·이용하는데 동의합니다.

☐동의함 ☐동의하지 않음

년 월 일

출품자 소 속 : 학교
직 위(급) :
성 명 : (인)

경기도교육감 귀하