

실감형 학습 콘텐츠 포럼 개요

(한국과학창의재단, 2019.10.18.)

□ 추진 목적

- 5G 상용화로 고도되고 있는 실감형 콘텐츠 산업에서 교육에 적용된 사례와 동향에 대한 토의 및 학습 콘텐츠의 확장성에 대한 공감대 형성
- 공공에서의 과학기술에 대한 실감형 학습 콘텐츠 개발·확산을 주도하는 재단의 사업 및 콘텐츠 홍보를 통한 인지도 제고

□ 행사 개요

- (일시·장소) 2019.10.25.(금) 14:00~17:00, 킨텍스 제2전시장 407호
 - ※ 교육계열 종사자 참여 유도를 위해 2019 교육기부 박람회와 연계 개최하고자 함
- (참 석 자) 실감형 콘텐츠 산업 관련 종사자, 초·중등 교사, 학생, 학부모, 교·사대 학생 등 일반인 대상
- (주요내용) 실감형 콘텐츠 산업의 국내외 동향 및 학습 분야에서의 활용사례, 실감형 학습 콘텐츠 체험 등
- 추진일정(안)

시간		내용	비고
13:30~14:00	30'	등록	
14:00~14:05	5'	행사 안내 및 인사말	과학창의재단
14:05~14:35	30'	실감형 콘텐츠 산업의 국내외 동향	KT IM서비스팀 이영호 팀장
14:35~14:45	10'	온라인 과학 학습 콘텐츠 플랫폼 소개	과학창의재단 박수진 연구원
14:45~15:45	30'	실감형 콘텐츠 활용 학습 사례①	[교육 연계형_중] 송산중 한동규 교사
	30'		[교육 연계형_초] 서울도성초 김종철 교사
15:45~16:00	20'	휴식	
16:00~16:30	30'	실감형 콘텐츠 활용 학습 사례②	[실생활 연계형] 리프트29 남병욱 대표
16:30~17:00	30'	질의응답 및 실감형 학습 콘텐츠 체험	