

사업구분	● 임기 내 ○ 임기 후	○ 국 가 ● 교육청	● 신규 ○ 지속	● 예 산 ○ 비예산
세부과제	추진상황	'25년 목표 대비 이행률		최종 목표 대비 이행률
로보틱스 체험교육 강화	정상추진	-		0%
미래기술 이해교육 강화	정상추진	-		0%
AI 교육 확대	정상추진	100%	66.7%	

## ① 정책목표

- 로보틱스, 양자컴퓨터 등 미래 기술 중심 체험·이해 교육 확대
- AI 전환 시대에 대응하는 AI 인재 양성 교육기관 운영

## ② 사업내용

- 로보틱스 체험교육 강화('26. 3~6월)
  - 대상: 관내 초·중·고 학생
  - 방법: 주말 교육 프로그램 신설 및 주중 학생 체험프로그램 교육과정 추가
  - 내용: 휴머노이드 로봇 도입, 로봇 제어, 음성 인식, AI기반 상호작용 콘텐츠 적용
- 미래기술 이해교육 강화('26. 3~6월)
  - 대상: 관내 초·중·고 학생
  - 방법: 양자컴퓨팅 교육 콘텐츠 고도화, 주중 학생 체험프로그램 교육과정 추가
  - 내용: 양자컴퓨터 분야 명사 초청 특강(초·중·고 학생 및 학부모 대상) 학교급별 눈높이 교재 제작 및 활용
- AI 교육 확대
  - AI 교육 프로그램 및 콘텐츠 고도화
  - AI 특화 콘텐츠 개발 적용 및 유지 보수
  - 최신 기술 반영 콘텐츠, 기자재 및 교구 확충
  - 시민 디지털 프로젝트 강좌('25. 6월~'26. 6월)
    - 대상: 부산시민 누구나(희망 학부모, 교직원, 청년, 학생 포함)
    - 방법: 연간 4기수 운영(기술별 8개 강좌, 총 32강좌 운영)
  - AI 콘텐츠 제작대회 개최('26. 6월, 희망 중·고등학생)

### ③ 연차별 목표 및 이행률

#### ○ 공약사업 연차별 목표

세부과제명	'25년	'26년 상반기	최종 목표
로보틱스 체험교육 강화	-	30학급	30학급
미래기술 이해교육 강화	-	30학급	30학급
AI 교육 확대	4기수 강좌	2기수 강좌, AI콘텐츠 제작대회 1회	6기수 강좌, AI콘텐츠 제작대회 1회

#### ○ 세부과제별 추진실적 및 이행률

세부과제명	'25년 추진실적	'25년 목표 대비 이행률		최종 목표 대비 이행률	
		세부과제별 이행률	공약사업 이행률	세부과제별 이행률	공약사업 이행률
로보틱스 체험교육 강화	-	-		0%	
미래기술 이해교육 강화	-	-	100%	0%	22.2%
AI 교육 확대	4기수 강좌	100%		66.7%	

### ④ 재원 확보 및 집행현황

(단위 : 천원)

세부과제명	구분	'25년	'26년	합계
로보틱스 체험 교육 강화	투자 계획	자체(교육청)	-	150,000
		국가(국고, 특교)	-	0
		지자체(시, 구)	-	0
		계	-	150,000
	예산 확보	자체(교육청)	-	155,000
		국가(국고, 특교)	-	0
		지자체(시, 구)	-	0
		계 (A)	-	155,000
	집행 금액	자체(교육청)	-	-
		국가(국고, 특교)	-	-
		지자체(시, 구)	-	-
		계 (B)	-	-
		집행률 (B/A)	-	-
미래기술 이해 교육 강화	투자 계획	자체(교육청)	-	50,000
		국가(국고, 특교)	-	0
		지자체(시, 구)	-	0
		계	-	50,000
	예산 확보	자체(교육청)	-	60,200
		국가(국고, 특교)	-	0
		지자체(시, 구)	-	0
		계 (A)	-	60,200

세부과제명	구분	'25년	'26년	합계
미래기술 이해 교육 강화	집행 금액	자체(교육청)	-	0
		국가(국고, 특교)	-	0
		지자체(시, 구)	-	0
		계(B)	-	0
		집행률 (B/A)	-	0%
AI 교육 확대	투자 계획	자체(교육청)	-	120,000
		국가(국고, 특교)	-	0
		지자체(시, 구)	-	0
		계	-	120,000
	예산 확보	자체(교육청)	-	104,800
	집행 금액	국가(국고, 특교)	-	0
		지자체(시, 구)	-	0
		계(A)	-	104,800
		자체(교육청)	-	-
		국가(국고, 특교)	-	-
	집행 금액	지자체(시, 구)	-	-
		계(B)	-	-
		집행률 (B/A)	-	-

## ⑤ 추진실적 및 성과

### ○ 시민 맞춤형 디지털 기술 역량 강화 교육 운영

- 기간 및 대상: 6~11월(총 4기 운영), 부산 시민 대상
- 시민 디지털 프로젝트 4개 기수, 총 32개 강좌 개설·운영
  - ※ 6월 4강좌, 7월 8강좌, 9월 6강좌, 11월 14강좌
- 수준별(초·중급) 맞춤형 AI·SW 교육 프로그램 제공
  - 초급: 웹툰 콘텐츠 만들기, 생성형 AI 활용 메타버스 체험 등
  - 중급: 코딩으로 AI 읽기, AI 활용 영상 편집 기술 등 실습 중심 교육
- 디지털 소외계층 없는 지역사회 디지털 리터러시 함양 기여





## ⑥ 교육공동체 참여 실적

### ○ 지역사회와 함께 성장하는 평생교육 기반 조성

- 학부모 및 지역주민 대상 디지털 교육 기회 제공(수료생 총 353명)
- 교육 수요자의 요구를 반영한 기수별 강좌 확대 편성
- 부산광역시청 관광마이스산업과 연계한 봉골 교육 연수단 기관 방문 협조(3회)
- K-ART 국제교류협회 국제청소년 예술 축제 일본, 인도 학생 센터 전시·체험 협조
- 시민 디지털 프로젝트 강좌 만족도 조사(6·7·9·11월, 만족 이상 95.8%)
- 학부모 디지털 아카데미 운영(4~12월, 6회, 1,177명)
- 스와이 디지털 체험 페스티벌 개최(5·12월, 3,157명)
- '25년 부산 교육 한마당 SW·AI교육거점센터 부스 운영(10월)
- '25년 부산 디지털 교육 페스타 SW·AI교육거점센터 부스 운영(12월)
- 타시도 및 유관기관 SW·AI교육거점센터 방문 안내(111개 기관, 1,776명)





## ⑦ 향후 추진계획

- '26년 SW-AI 교육거점센터 운영 계획 수립('26. 1월)
- 로보틱스 체험교육, 미래기술 이해교육, AI 교육 확대 본격 추진('26. 3~6월)
- 시민 디지털 프로젝트 강좌 고도화 운영('26. 3~6월)
- AI 콘텐츠 제작 대회 개최('26. 6월)
- 양자컴퓨팅 분야 명사 초청 특강, 학교급별 눈높이 교재 제작 추진('26. 3~6월)

세부과제	담당부서	담당자	연락처
로보틱스 체험교육 강화	교육연구부	우승길	330-1102
미래기술 이해교육 강화	교육연구부	우승길	330-1102
AI 교육 확대	교육연구부	우승길	330-1102