



3-2-1

‘질문하는 힘’을 키워주는 프롬프트 엔지니어링 과정 도입



사업구분	세부과제	사업종류	사업주체	담당부서	담당자	내선번호
임기 내(○) 임기 후()	프롬프트 엔지니어링 과정 도입	지속() 신규(○)	국 가() 교육청(○)	디지털미래 교육과	이주연	372

1 정책목표

- 생성형 AI 시대에 대응하는 교사 및 학생의 ‘질문하는 힘’을 키우기 위한 프롬프트 엔지니어링 역량 체계적 강화
- 프롬프트 엔지니어링 및 AI 도구 활용 기술 습득을 기반으로 교사 주도의 혁신 문화를 확산하고, 맞춤형 교실 실현을 위한 교사 역량 강화
- 프롬프트 엔지니어링 전문가 집단과 현장 교사 간 협력을 통한 교단지원자료 공동 개발 및 우수 사례 확산

2 현황

- 생성형 AI 활용이 확산됨에 따라 교과별 맞춤형 프롬프트 개발 필요성 대두
- 학습 목표와 교수·학습 활동에 적합한 프롬프트 엔지니어링 개발 및 교수·학습 지원 자료 제작 필요

3 추진내용

- (1단계) 전문가 구성 및 체계적인 연수 교육과정 마련
 - 목적: 교육현장 중심의 ‘질문하는 힘’을 키워주는 프롬프트 엔지니어링 및 AI도구 활용 교원연수 운영 전문가 양성
 - 내용: 전문가 집단(전문가 리더+전문가) 선발 및 연수 운영



- 추진계획

일정	대상	내용	비고
5. 20.(화)	초·중·고·특수학교 교원	전문가 선발(30명)	
5. 26.(월) ~ 6. 15.(일)	전문가 집단(33명) (전문가 리더+전문가)	전문가 연수 운영	전문업체 협력 연수 운영

○ (2단계) ‘질문하는 힘’을 키워주는 교과별 프롬프트 엔지니어링 프로젝트 운영

- 목적: 프로젝트 운영으로 ‘질문하는 힘’을 키워주는 프롬프트 엔지니어링 관련 교원의 역량 강화 및 전문성 향상
- 기간: '25. 5월~'26. 2월
- 대상: 초·중·고 각급 10팀씩 총 30팀
- 지원: 팀당 3,000천원(총 90,000천원)
- 내용: AI 도구 탐색, 프롬프트 엔지니어링 실습, 교과 적용 사례 개발, 수업 공개 및 피드백, 연구 결과 공유, 교단지원자료 개발

○ (3단계) 프롬프트 엔지니어링 및 AI도구 활용 직무연수 운영

- 목적: 생성형 AI 시대에 대응하는 프롬프트 엔지니어링을 기반으로 한 AI도구의 효과적인 수업 활용 역량 강화
- 기간: '25. 6월~'26. 2월
- 대상: 초·중·고·특수학교 교원 및 교육전문직, 일반직 3,000명
- 방법: 실습, 사례, 토의·토론 등
- 내용: 생성형 AI와 교육, 프롬프트 엔지니어링의 원리, 교과별 적용 사례 나눔 등

○ (4단계) 생성형 AI 활용 프롬프트 엔지니어링 교단지원자료 개발(2종)

- 목적: 프롬프트 엔지니어링과 생성형 AI도구 활용을 위한 현장 밀착형 자료 제작을 통한 교실 수업 혁신
- 기간: '25. 9월~'26. 2월
- 내용: ‘질문하는 힘’을 키워주는 AI 활용 수업 아이디어 도출, 프롬프트 설계 공동 연구 및 프롬프트 활용 수업 적용 교단지원자료 개발

○ (5단계) 질문으로 여는 미래, 생성형 AI 활용 프롬프트 설계 학생 경진대회

- 목적: 생성형 AI에 대한 이해 증진 및 질문 설계력, 윤리적 AI 활용, 문제해결 중심의 프롬프트 작성 역량 강화



- 대상: 전체 중·고 희망학생
- 대회 일정

일정	내용	비고
'26. 4. 1.(수) ~ 4. 30.(목)	대회 추진 계획 수립	원가계산 및 계약
'26. 5. 4.(월) ~ 5. 22.(금)	대회 안내 및 참가자 모집(예선)	참가신청서, 참가동의서
'26. 6. 26.(금)	예선 심사: 프롬프트 설계 기획서	20명 선발(중10, 고 10)
'26. 7. 3.(금)	경진대회(본선): 프롬프트 사용, 생성형 AI 시연	
'26. 7. 29.(수)	경진대회 시상	수상작 홍보

- 기대효과: 디지털 문해력 향상 및 학생 주도 AI 활용 문화 정착

4 연차별 추진목표

연도별 확인지표(목표)

세부과제		연도별 확인지표(목표)		최종확인지표 (정책목표)
		2025년	2026년 상반기	
프롬프트 엔지니어링 과정 도입	전문가 집단 구성	33명	33명	33명
	프로젝트팀 운영	30팀	30팀	60팀
	직무연수 운영	1,100명	1,900명	3,000명
	교단지원자료 개발	2종 자료 개발	자료 보급	2종 자료 개발·보급
	학생 경진대회 운영	-	1회	1회

분기별 확인지표(목표)

세부과제		분기별 이행목표(목표)				최종확인목표 (정책목표)
		2025년		2026년		
		3/4분기	4/4분기	1/4분기	2/4분기	
프롬프트 엔지니어링 과정 도입	전문가 집단 구성	33명	33명	33명	33명	33명
	프로젝트팀 운영	30팀	30팀	30팀	30팀	60팀
	직무연수 운영	500명	600명	900명	1,000명	3,000명
	교단지원자료 개발	1종 자료 개발	1종 자료 개발	자료 보급	자료 보급	2종 자료 개발·보급
	학생 경진대회 운영	-	-	-	1회	1회



5 연도별 예산투자계획

○ 소요예산

(단위: 천원)

세부과제			2025년	2026년	합계
프롬프트 엔지니어링 과정 도입	전문가 집단 구성	자체	376,000	400,000	776,000
	프로젝트팀 운영				
	직무연수 운영				
	교단지원자료 개발				
	학생 경진대회 운영				
합 계			376,000	376,000	776,000

6 기대효과

- 교과 특성과 연계된 생성형 AI 활용을 통해 교사의 지속 가능한 수업 혁신 전문성 향상
- 교단지원자료 개발을 통한 수업 혁신 및 학생 맞춤형 학습 환경 조성 기반 마련