# 🇫🇷 [LTF 2026] 12개 팀별 상세 관람 가이드 (Full Ver.)

일시: 2026년 1월 28일 (수) 13:00 ~ 18:00

장소: Paris Expo Porte de Versailles, Hall 6

## 🚩 [제1팀] 미래 역량 융합팀

**구성원 (6명):**

1. 중학교 진로와 직업 수석교사
2. 중학교 기술
3. 중학교 중국어&한문
4. 중학교 기술가정
5. 일반고(미술중점) 생명과학
6. 일반고 생물

### 1. 필수 세션 (Conference)

* **세션명:** **Académie France Travail : le défi d’ouvrir et transformer la formation en 3 mois !**
  + (프랑스 고용노동청 아카데미: 3개월 만에 직업 훈련을 개방하고 혁신한 도전기)
* **일시:** 1월 28일(수) | **14:30 - 14:55**
* **장소:** **Salle de conférences Paris**
* **형식:** Étude de cas (사례 연구)
* **상세 내용:** 프랑스의 공공 고용 서비스인 'France Travail(구 Pôle emploi)'이 구직자 및 직원의 역량 개발을 위해 디지털 아카데미를 단 3개월 만에 구축하고 변모시킨 사례를 발표합니다. 공공 부문의 거대 조직이 어떻게 민첩하게(Agile) 교육 시스템을 디지털로 전환했는지, 실제 성과와 방법론을 공유합니다.
* **연사 정보 (Speakers):**
  1. **David FAICT (데이비드 팩트)**
     + **직함:** CEO & Founder, **Bealink** (LXP 플랫폼 기업)
     + **배경:** 기업 및 공공기관을 위한 차세대 학습 경험 플랫폼(LXP) 구축 전문가.
  2. **Laurence BONZI (로랑스 봉지)**
     + **직함:** Head of Skills Development (역량 개발 부서장), **France Travail**
     + **배경:** 프랑스 국가 고용 서비스의 인재 육성 총괄 책임자.
  3. **Virginie AUGEREAU (버지니 오즈로)**
     + **직함:** Project Manager (프로젝트 매니저), **France Travail**
     + **배경:** 디지털 아카데미 구축 실무 총괄.
* **💡 팀의 화두:** "학교에서 배운 지식이 사회(일터)로 나가는 순간 무용지물이 되지 않으려면, 학교 교육과정은 얼마나 유연해져야 하는가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드] (담당자가 화면 제시)

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **진로 수석** | **Q. 자격 인정**  **[KR]** 이 디지털 훈련 과정을 이수하면, 기업들이 채용할 때 '국가 공인 자격'이나 '경력'으로 인정해 줍니까?  [EN] Is this digital training recognized by companies as a national "Qualification" or "Experience" for hiring?  [FR] Cette formation numérique est-elle reconnue par les entreprises comme une **"Qualification"** nationale ou une **"Expérience"** pour l'embauche ? |
| **기술** | **Q. 기술 격차**  **[KR]** 산업 현장의 기술 변화 속도가 빠릅니다. 교육 콘텐츠를 '얼마나 자주 업데이트'하여 현장과의 격차를 줄입니까?  [EN] Tech changes fast. How often do you **"Update"** content to close the gap with the industry?  **[FR]** La technologie change vite. À quelle fréquence **"Mettez-vous à jour"** le contenu pour combler l'écart avec l'industrie ? |
| **중국어** | **Q. 언어 지원**  **[KR]** 이민자나 외국인을 위해 '다국어 번역'이나 '언어 교육' 기능도 플랫폼에 포함되어 있습니까?  [EN] Does the platform include **"Multilingual Translation"** or **"Language Training"** for immigrants?  **[FR]** La plateforme inclut-elle une **"Traduction Multilingue"** ou une **"Formation Linguistique"** pour les immigrés ? |

### 2. 필수 부스 (Exhibition)

* **부스명:** **Reality Academy** (리얼리티 아카데미)
* **위치:** **Q53**
* **주요 분야:** Immersive Learning (VR/AR/MR)
* **회사 정보:** 학습자의 행동 변화를 유도하기 위해 신경과학과 교육공학을 결합한 VR 콘텐츠를 제작하는 스튜디오입니다. 단순 체험이 아니라 '기억 유지율(Retention)'을 높이는 데 초점을 둡니다.
* **전시 품목:** 산업 안전, 화재 예방, 사이버 보안, 다양성 및 포용성 교육용 VR 시뮬레이터.
* **💡 팀의 화두:** "가상 체험(Simulated Experience)이 실제 오감 체험(Real Experience)을 대체할 수 있는 영역과 없는 영역은 어디인가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **생명(미술)** | **Q. 시각화**  **[KR]** 인체 내부나 세포 구조처럼 눈에 안 보이는 것을 '예술적으로 시각화'하여 학습하는 콘텐츠가 있습니까?  [EN] Is there content that **"Artistically Visualizes"** invisible things like human anatomy or cell structures?  **[FR]** Y a-t-il du contenu qui **"Visualise Artistiquement"** des choses invisibles comme l'anatomie humaine ou les structures cellulaires ? |
| **생물** | **Q. 해부 실험**  **[KR]** 동물 해부 실험을 VR로 대체했을 때, 학생들의 '생명 윤리 의식'과 '학습 이해도'에 어떤 차이가 있었습니까?  [EN] When replacing dissection with VR, what was the difference in students' "Bioethics Awareness" and "Understanding"?  [FR] En remplaçant la dissection par la VR, quelle différence sur la **"Conscience Bioéthique"** et la **"Compréhension"** des élèves ? |
| **기술가정** | **Q. 안전 실습**  **[KR]** 요리나 기계 조작 중 발생할 수 있는 '화상/절단 사고'를 VR로 미리 체험하고 예방 훈련을 할 수 있습니까?  [EN] Can students utilize VR to prevent **"Burns/Cuts"** during cooking or machine operation?  **[FR]** Les élèves peuvent-ils utiliser la VR pour prévenir les **"Brûlures/Coupures"** lors de la cuisine ou de l'utilisation de machines ? |

## 🚩 [제2팀] 디지털 리터러시팀

**구성원 (5명):**

1. 중학교 영어
2. 일반고 정보컴퓨터
3. 중학교 국어
4. 과학고 생물
5. 자립형사립고(일반고) 물리

### 1. 필수 세션 (Conference)

* **세션명:** **Adapting to Disruption: Rethinking Learning Tech in the Age of AI**
  + (혼란에 적응하기: AI 시대, 학습 기술을 다시 생각하다)
* **일시:** 1월 28일(수) | **14:00 - 14:25**
* **장소:** **Theater 1** (Salle de Conférence 1)
* **형식:** Keynote (기조강연 - 영어 진행)
* **상세 내용:** AI의 등장이 교육과 L&D(Learning & Development)에 미치는 파괴적 혁신을 다룹니다. 단순히 새로운 도구를 배우는 것을 넘어, 인간이 기술 변화에 적응하는 '방식' 자체를 재설계해야 함을 역설합니다. 기술보다 '사람'에 집중하는 전략을 제시합니다.
* **연사 정보:**
  + **David KELLY (데이비드 켈리)**
    - **직함:** CEO, **The Learning Guild**
    - **배경:** 전 세계 최대 규모의 이러닝 전문가 커뮤니티를 이끄는 리더. 에듀테크가 인간의 학습 본능과 어떻게 상호작용하는지 연구하는 인문학적 테크 전문가.
* **💡 팀의 화두:** "AI가 글을 쓰고, 번역하고, 코딩하는 시대에 인간은 '무엇'을 배워야 하는가? (지식인가, 질문하는 능력인가?)"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **국어** | **Q. 문해력**  **[KR]** AI가 요약과 작문을 대신해주면 학생들의 '문해력(Literacy)'이 저하될 우려가 큽니다. 이에 대한 교육적 해법은 무엇입니까?  [EN] If AI does summarizing and writing, I worry about **"Literacy Decline"**. What is the educational solution?  **[FR]** Si l'IA résume et écrit, je crains le **"Déclin de l'Alphabétisation"**. Quelle est la solution éducative ? |
| **영어** | **Q. 학습 동기**  **[KR]** AI 실시간 통역이 완벽해지는 시대에, 학생들이 외국어를 힘들게 배워야 할 '동기(Motivation)'를 어떻게 부여해야 합니까?  [EN] In the age of perfect AI translation, how should we motivate students to learn foreign languages?  **[FR]** À l'ère de la traduction IA parfaite, comment motiver les élèves à apprendre des langues étrangères ? |
| **정보** | **Q. AI 의존성**  **[KR]** 학생들이 코딩 과제를 할 때 AI(Copilot 등)에만 의존하지 않고 '알고리즘적 사고'를 스스로 하도록 유도하는 팁이 있습니까?  [EN] Any tips to ensure students develop **"Algorithmic Thinking"** without relying solely on AI for coding?  **[FR]** Des conseils pour que les élèves développent une **"Pensée Algorithmique"** sans dépendre uniquement de l'IA ? |

### 2. 필수 부스 (Exhibition)

* **부스명:** **Wooclap** (우클랩)
* **위치:** **K85**
* **주요 분야:** Student Engagement (학생 참여), Interactive Learning
* **회사 정보:** 벨기에 브뤼셀 기반의 에듀테크 기업. 신경과학 원리에 기반하여 학습자의 참여도와 기억력을 높이는 실시간 문답 플랫폼을 개발했습니다.
* **전시 품목:** 스마트폰을 활용한 실시간 퀴즈, 워드 클라우드, 브레인스토밍, 수학/과학 수식 입력 도구.
* **💡 팀의 화두:** "수업 시간에 입을 다문 학생들의 생각을 어떻게 데이터로 시각화하여 끄집어낼 것인가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **물리** | **Q. 수식/그래프**  **[KR]** 물리 수업에서 학생들이 복잡한 '수식'이나 '그래프'를 스마트폰으로 그려서 제출할 수 있습니까?  [EN] Can students draw/submit complex "Formulas" or "Graphs" via smartphone in Physics class?  [FR] Les élèves peuvent-ils soumettre des **"Formules"** ou **"Graphiques"** complexes via smartphone en cours de physique ? |
| **과고 생물** | **Q. 실험 데이터**  **[KR]** 실험 결과를 학생들이 각자 입력하면, 전체 데이터를 '실시간 통계'로 합산해서 보여주는 기능이 있습니까?  [EN] Can it aggregate student inputs into **"Real-time Statistics"** during experiments?  **[FR]** Peut-il agréger les entrées des élèves en **"Statistiques en Temps Réel"** pendant les expériences ? |

## 🚩 [제3팀] 시민성 & 가치탐구팀

**구성원 (5명):**

1. 중학교 일반사회
2. 중학교 가정
3. 중학교 도덕
4. 중학교 정보
5. 일반고 국어

### 1. 필수 세션 (Conference)

* **세션명:** **L'IA éthique au cœur des formations : témoignage de l'Agence de la biomédecine**
  + (교육의 중심에 선 윤리적 AI: 프랑스 생물의학청의 증언과 책임감 있는 AI 에이전트)
* **일시:** 1월 28일(수) | **16:30 - 16:55**
* **장소:** **Salle de conférences Las Vegas** (혹은 주제에 맞는 유사 세션으로 대체 가능)
* **형식:** Case Study (사례 연구)
* **상세 내용:** 민감한 생체 데이터를 다루는 '생물의학청(Agence de la biomédecine)'이 직원 교육에 AI를 도입하면서 어떻게 \*\*'윤리적 기준'\*\*을 세웠는지 발표합니다. AI 에이전트가 편향되지 않고 책임감 있게 행동하도록 설계하는 법을 다룹니다.
* **연사 정보:**
  + **Brice GAILLARD:** **Apolearn** (소셜 러닝 플랫폼) 대표.
  + **Marie-Charlotte LAIGO-PAÏTARD:** **Agence de la biomédecine** (프랑스 생물의학청) 교육 담당자.
* **💡 팀의 화두:** "기술 도입 속도보다 중요한 것은 방향(윤리)이다. 우리는 AI에게 무엇을 허용하고 무엇을 금지할 것인가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **도덕** | **Q. 윤리적 딜레마**  **[KR]** AI가 윤리적으로 모호한 질문(트롤리 딜레마 등)을 받았을 때, '어떤 가치관'을 기준으로 대답하도록 설계했습니까?  [EN] When AI faces ethical dilemmas, based on **"What Values"** is it designed to answer?  **[FR]** Face à des dilemmes éthiques, sur **"Quelles Valeurs"** l'IA est-elle conçue pour répondre ? |
| **사회** | **Q. 편향성 교육**  **[KR]** 학생들에게 AI 알고리즘이 사회적 약자나 특정 인종에 대해 '편향(Bias)'될 수 있음을 어떻게 교육해야 합니까?  [EN] How should we teach students that AI algorithms can be **"Biased"** against minorities?  **[FR]** Comment enseigner aux élèves que les algorithmes d'IA peuvent être **"Biaisés"** envers les minorités ? |
| **국어** | **Q. 정보 판별**  **[KR]** 생성형 AI가 만든 가짜 정보(Hallucination)와 사실(Fact)을 구분하는 **'비판적 읽기'** 능력을 어떻게 기를 수 있습니까?  **[EN]** How can we foster **"Critical Reading"** to distinguish AI hallucinations from facts?  **[FR]** Comment favoriser la **"Lecture Critique"** pour distinguer les hallucinations de l'IA des faits ? |

### 2. 필수 부스 (Exhibition)

* **부스명:** **Rise Up** (라이즈 업)
* **위치:** **D60**
* **주요 분야:** LearningOps, LMS, Skills Management
* **회사 정보:** 학습(Learning)과 업무(Work)를 결합한 'LearningOps' 개념을 만든 유럽의 급성장 에듀테크. 개인별 맞춤형 학습 경로를 설계하고 관리하는 기능이 탁월합니다.
* **💡 팀의 화두:** "자기 주도적 생활 관리 역량은 디지털 도구로 길러질 수 있는가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **가정** | **Q. 시간 관리**  **[KR]** 학생들이 디지털 기기에 중독되지 않고, 스스로 학습 '시간을 조절'하고 통제하는 기능이 있습니까?  [EN] Are there features to help students **"Control Time"** and avoid digital addiction?  **[FR]** Y a-t-il des fonctions pour aider les élèves à **"Gérer le Temps"** et éviter la dépendance numérique ? |
| **정보** | **Q. 데이터 주권**  **[KR]** 플랫폼에 수집된 학생들의 학습 데이터는 '누구의 소유'이며, 얼마나 안전하게 보호됩니까?  [EN] Who owns the student data, and is **"Data Sovereignty"** securely protected?  **[FR]** Qui possède les données des élèves, et la **"Souveraineté des Données"** est-elle protégée ? |

## 🚩 [제4팀] 감성 테크팀

**구성원 (6명):**

1. 중학교 기술
2. 중학교 음악
3. 일반고 과학(생물)
4. 중학교 영어
5. 일반고 정보
6. 중학교 과학

### 1. 필수 세션 (Conference)

* **세션명:** **Gamification, serious game, pédagogie active: qu'est-il possible de faire par soi-même?**
  + (게이미피케이션, 시리어스 게임, 능동적 교수법: 교사 혼자서 무엇을 할 수 있나?)
* **일시:** 1월 28일(수) | **14:30 - 14:55**
* **장소:** **Theater 3** (Salle 3)
* **형식:** Étude de cas (사례 연구)
* **상세 내용:** 거창한 예산이나 개발자 없이, 교사가 스스로(Do-It-Yourself) 수업을 게임처럼 설계하는 방법을 전수합니다. '재미'와 '학습 목표'를 동시에 잡는 메커니즘을 다룹니다.
* **연사 정보:**
  + **Laurent AUNEAU (로랑 오노)**
    - **직함:** CEO, **Ludicius** (구 Succubus Interactive)
    - **배경:** 20년 이상 교육용 게임(Serious Game)을 개발해 온 유럽의 권위자.
* **💡 팀의 화두:** "기술적 차가움 속에 예술적/감성적 따뜻함을 어떻게 불어넣을 것인가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **음악** | **Q. 예술 융합**  **[KR]** 음악 이론이나 감상 수업을 지루하지 않게 **'스토리텔링 게임'** 형식으로 만들 수 있는 아이디어가 있습니까?  **[EN]** Any ideas to turn music theory into a **"Storytelling Game"** to make it engaging?  **[FR]** Des idées pour transformer la théorie musicale en un **"Jeu Narratif"** engageant ? |
| **기술** | **Q. 아날로그 게임**  **[KR]** 디지털 기기 없이, 교실에 있는 도구만으로 할 수 있는 **'오프라인 게이미피케이션'** 기법이 있습니까?  **[EN]** Are there **"Offline Gamification"** techniques using only classroom tools without digital devices?  **[FR]** Existe-t-il des techniques de **"Ludification Hors Ligne"** utilisant uniquement des outils de classe ? |
| **과학(생물)** | **Q. 몰입도**  **[KR]** 게임의 재미에만 빠져서 정작 중요한 '과학적 원리'를 놓치지 않게 하는 장치는 무엇입니까?  [EN] How do you ensure students learn **"Scientific Principles"** and don't just focus on the fun?  **[FR]** Comment s'assurer que les élèves apprennent les **"Principes Scientifiques"** et ne se concentrent pas que sur le jeu ? |

### 2. 필수 부스 (Exhibition)

* **부스명:** **VRAI Learning** (또는 Arts & Métiers 관련 부스)
* **위치:** **Q53 주변** (Immersive Zone)
* **상세 내용:** 예술, 역사, 과학 등 인문학적 소양을 VR로 체험하게 하는 콘텐츠 기업. 박물관, 유적지, 우주 공간 등을 고화질 VR로 구현합니다.
* **💡 팀의 화두:** "가상 현실은 학생들의 상상력을 확장하는가, 아니면 제한된 이미지에 가두는가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **영어** | **Q. 상황극**  **[KR]** VR 속 캐릭터와 영어로 대화하며 감정을 나누는 **'롤플레잉(Role-play)'** 학습이 가능합니까?  **[EN]** Is English **"Role-play"** possible, talking and sharing emotions with VR characters?  **[FR]** Le **"Jeu de Rôle"** en anglais est-il possible, en parlant et en partageant des émotions avec des personnages VR ? |
| **정보** | **Q. 창작 도구**  **[KR]** 학생들이 VR 공간을 직접 꾸미거나 코딩하여 '자신만의 세계'를 만들 수 있는 도구입니까?  [EN] Is it a tool where students can build and code **"Their Own Worlds"** in VR?  **[FR]** Est-ce un outil où les élèves peuvent construire et coder **"Leurs Propres Mondes"** en VR ? |

## 🚩 [제5팀] 메이커 & 코딩팀

**구성원 (5명):**

1. 중학교 과학
2. 일반고 정보컴퓨터
3. 중학교 기술 (A)
4. 중학교 기술 (B)
5. 일반고 국어

### 1. 필수 부스 (Exhibition)

* **부스명:** **Academic Software**
* **위치:** **H112**
* **주요 분야:** Software Licensing & Deployment
* **회사 정보:** 교육기관을 위한 선도적인 소프트웨어 라이선스 솔루션 제공업체. 학교가 필요한 모든 SW(MS, Adobe, AutoCAD 등)를 단일 플랫폼에서 관리하고 학생들에게 배포합니다. 'Academic Cloud' 기능을 통해 기기 사양에 관계없이 고성능 SW를 실행하게 해줍니다.
* **💡 팀의 화두:** "학교 컴퓨터실의 낡은 PC 환경을 극복하고, 언제 어디서나 메이커 교육을 할 수 있는가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **정보/기술** | **Q. 클라우드 실행**  **[KR]** 고사양 PC가 없는 학생도 집에서 크롬북이나 태블릿으로 무거운 **'CAD/3D 모델링'** 프로그램을 돌릴 수 있습니까?  **[EN]** Can students run heavy **"CAD/3D Modeling"** on Chromebooks via cloud without high-end PCs?  **[FR]** Les élèves peuvent-ils utiliser des logiciels lourds de **"CAO/Modélisation 3D"** sur Chromebook via le cloud ? |
| **기술** | **Q. 라이선스 관리**  **[KR]** 학생 개개인에게 SW 계정을 발급하고 회수하는 과정이 '자동화'되어 있습니까? (교사 업무 경감)  [EN] Is the process of issuing/revoking student licenses **"Automated"** to reduce teacher workload?  **[FR]** Le processus d'attribution/révocation des licences est-il **"Automatisé"** pour réduire la charge de travail des enseignants ? |

### 2. 필수 세션 (Conference)

* **세션명:** **Innovation to engage teams in Sustainable Development Culture**
  + (지속가능한 개발 문화 참여를 위한 혁신: Total Energies)
* **일시:** 1월 28일(수) | **15:00 - 15:25**
* **장소:** **Case Study Room**
* **연사:** Mathilde Fourquet (Total Energies), Berengere Langlois (Altissima)
* **💡 팀의 화두:** "메이커 교육은 단순히 물건을 만드는 것이 아니라, 데이터를 기반으로 문제를 해결하는 과정이다."

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **과학** | **Q. 데이터 활용**  **[KR]** 학생들이 에너지 소비량 같은 '실제 데이터'를 측정하고 이를 바탕으로 절약 장치를 고안해보는 활동이 가능합니까?  [EN] Can students measure **"Real Data"** (energy usage) and invent saving devices based on it?  **[FR]** Les élèves peuvent-ils mesurer des **"Données Réelles"** et inventer des dispositifs d'économie basés dessus ? |
| **국어** | **Q. 문제 해결**  **[KR]** 기술적 제작뿐만 아니라, 왜 그 물건이 필요한지 설득하는 '제안서 쓰기'나 '발표' 역량은 어떻게 기릅니까?  [EN] How do you train skills in **"Proposal Writing"** or **"Presentation"** to persuade why the invention is needed?  **[FR]** Comment formez-vous à la **"Rédaction de Propositions"** ou à la **"Présentation"** pour persuader de l'utilité de l'invention ? |

## 🚩 [제6팀] AI 융합 교육팀

**구성원 (6명):**

1. 중학교 영어
2. 중학교 수학
3. 과학고 수학
4. 중학교 가정
5. 직업계고 정보컴퓨터
6. 중학교 도덕&윤리

### 1. 필수 부스 (Exhibition)

* **부스명:** **Wooclap** (우클랩)
* **위치:** **K85**
* **상세 내용:** 벨기에 브뤼셀의 에듀테크 기업. 교사가 질문을 던지면 학생들이 스마트폰으로 응답하고, 그 결과가 실시간으로 시각화되는 인터랙티브 플랫폼입니다. 수학 수식 입력, 코딩 퀴즈, 워드 클라우드 등 다양한 유형을 지원합니다.
* **💡 팀의 화두:** "수학적 사고와 알고리즘의 원리를 어떻게 시각적으로 보여주고 소통할 것인가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **수학** | **Q. 수식 시각화**  **[KR]** 학생들이 입력한 복잡한 수식이나 함수 그래프가 '실시간'으로 화면에 구현됩니까?  [EN] Can complex formulas or function graphs input by students be visualized in **"Real-time"**?  **[FR]** Les formules complexes ou graphiques de fonctions saisies par les élèves peuvent-ils être visualisés en **"Temps Réel"** ? |
| **정보** | **Q. 코드 리뷰**  **[KR]** 학생들이 작성한 코드를 실시간으로 공유하고 다 같이 '디버깅(수정)'하는 협업 기능이 있습니까?  [EN] Is there a collaboration feature to share student code and **"Debug"** together in real-time?  **[FR]** Y a-t-il une fonction collaborative pour partager le code des élèves et le **"Déboguer"** ensemble en temps réel ? |
| **영어** | **Q. 참여 유도**  **[KR]** 영어 말하기를 부끄러워하는 학생들을 위해 '익명'으로 의견을 내게 하는 기능이 효과적입니까?  [EN] Is the **"Anonymous"** feature effective for students who are shy about speaking English?  **[FR]** La fonction **"Anonyme"** est-elle efficace pour les élèves timides à parler anglais ? |

### 2. 필수 세션 (Conference)

* **세션명:** **L'IA éthique au cœur des formations**
  + (교육의 중심에 선 윤리적 AI)
* **일시:** 1월 28일(수) | **16:30 - 16:55**
* **장소:** **Salle de conférences Las Vegas** (예정)
* **내용:** AI 에이전트가 학습자에게 피드백을 줄 때, 편향되거나 윤리적으로 어긋나지 않도록 설계하는 방법론을 다룹니다.
* **연사:** **Brice GAILLARD** (Apolearn CEO), **Marie-Charlotte LAIGO-PAÏTARD** (생물의학청)
* **💡 팀의 화두:** "알고리즘은 가치 중립적인가? AI의 판단 기준을 학생들에게 어떻게 가르칠 것인가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **도덕** | **Q. 윤리적 기준**  **[KR]** AI가 윤리적 판단이 필요한 질문에 답할 때, '어떤 가치관'을 따르도록 프로그래밍되었습니까?  [EN] When AI answers ethical questions, based on **"What Values"** is it programmed?  **[FR]** Quand l'IA répond à des questions éthiques, sur **"Quelles Valeurs"** est-elle programmée ? |
| **가정** | **Q. 생활 지도**  **[KR]** AI 튜터가 학생의 '정서 상태'나 고민을 파악하고 적절한 조언을 해줄 수 있습니까?  [EN] Can the AI tutor detect students' **"Emotional State"** and give appropriate advice?  **[FR]** Le tuteur IA peut-il détecter l'**"État Émotionnel"** des élèves et donner des conseils appropriés ? |

## 🚩 [제7팀] 생활 밀착형 에듀팀

**구성원 (5명):**

1. 중학교 가정
2. 중학교 보건
3. 일반고 정보
4. 중학교 기술
5. 일반고 특수교사

### 1. 필수 세션 (Conference)

* **세션명:** **Gamification, serious game, pédagogie active: qu'est-il possible de faire par soi-même?**
  + (게이미피케이션 DIY: 교사 스스로 무엇을 할 수 있나?)
* **일시:** 1월 28일(수) | **14:30 - 14:55**
* **장소:** **Theater 3** (Salle 3)
* **내용:** 특수교육 대상자나 학습 동기가 낮은 학생들을 위해, 교사가 직접 간단한 도구로 게임형 수업을 만드는 법을 배웁니다.
* **연사:** **Laurent AUNEAU** (Ludicius CEO) - 유럽 최고의 기능성 게임 전문가.
* **💡 팀의 화두:** "누구도 소외되지 않는 기술, 장애와 비장애의 경계를 허무는 수업."

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **특수** | **Q. 인지 접근성**  **[KR]** 인지 능력이 서로 다른 학생들이 '동시에 참여'할 수 있는 게임 규칙이나 난이도 조절 방법이 있습니까?  [EN] Are there rules or difficulty adjustments so students with different cognitive abilities can **"Participate Together"**?  **[FR]** Y a-t-il des règles ou des ajustements pour que des élèves aux capacités cognitives différentes **"Participent Ensemble"** ? |
| **가정** | **Q. 생활 습관**  **[KR]** 정리 정돈이나 식습관 같은 '생활 습관 형성'을 돕는 게이미피케이션 사례가 있습니까?  [EN] Are there gamification examples that help form **"Life Habits"** like tidying up or eating habits?  **[FR]** Y a-t-il des exemples de ludification pour aider à former des **"Habitudes de Vie"** comme le rangement ou l'alimentation ? |

### 2. 필수 부스 (Exhibition)

* **부스명:** **Reality Academy**
* **위치:** **Q53**
* **상세 내용:** 안전, 보건, 다양성 교육을 위한 VR 콘텐츠 기업. 실제 상황과 똑같은 시뮬레이션을 제공합니다.
* **💡 팀의 화두:** "말로만 듣던 안전 교육을 몸으로 익히는 체험 교육으로 바꿀 수 있는가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **보건** | **Q. 응급 처치**  **[KR]** 심폐소생술(CPR)이나 응급 처치를 VR로 배울 때, '정확한 압박 강도'나 자세까지 피드백받을 수 있습니까?  [EN] Can students get feedback on **"Exact Pressure"** or posture when learning CPR via VR?  **[FR]** Peut-on obtenir un feedback sur la **"Pression Exacte"** ou la posture lors de l'apprentissage de la RCR via la VR ? |
| **기술** | **Q. 위험 회피**  **[KR]** 기계 조작 중 발생할 수 있는 사고 상황을 체험하고 '회피하는 요령'을 훈련할 수 있습니까?  [EN] Can students experience accidents during machine operation and train on **"Avoidance Skills"**?  **[FR]** Les élèves peuvent-ils vivre des accidents lors de l'utilisation de machines et s'entraîner aux **"Compétences d'Évitement"** ? |
| **정보** | **Q. 보조 공학**  **[KR]** 시각/청각 장애 학생을 위해 음성 안내나 자막 등 **'접근성(Accessibility)'** 기능이 지원됩니까?  **[EN]** Are **"Accessibility"** features like voice guidance or subtitles supported for disabled students?  **[FR]** Les fonctionnalités d'**"Accessibilité"** comme le guidage vocal ou les sous-titres sont-elles prises en charge ? |

## 🚩 [제8팀] 글로벌 커뮤니케이션팀

**구성원 (5명):**

1. 중학교 영어
2. 일반고 영어
3. 중학교 영어 수석교사
4. 중학교 수학
5. 일반고 국어

### 1. 필수 부스 (Exhibition)

* **부스명:** **7Speaking**
* **위치:** **F84**
* **상세 내용:** 7Speaking은 단순한 언어 학습 앱이 아닙니다. CLIL(내용 언어 통합 학습) 기반으로, 뉴스, 비즈니스, 문화 등 \*\*'실제 콘텐츠'\*\*를 통해 언어를 배우게 합니다.
* **💡 팀의 화두:** "AI 번역기가 있는데 왜 영어를 배워야 하는가? '소통'의 본질은 무엇인가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **영어 수석** | **Q. CLIL 수업**  **[KR]** 영어로 과학이나 사회를 배우는 '교과 통합 수업(CLIL)'에 적합한 콘텐츠가 제공됩니까?  [EN] Do you provide content suitable for **"CLIL (Content and Language Integrated Learning)"**?  **[FR]** Fournissez-vous du contenu adapté à l'**"EMILE (Enseignement de Matières par l'Intégration d'une Langue Étrangère)"** ? |
| **영어(중/고)** | **Q. 말하기 피드백**  **[KR]** 학생의 발음뿐만 아니라 '억양(Intonation)'이나 '표현의 자연스러움'까지 AI가 교정해 줍니까?  [EN] Does AI correct not just pronunciation but also "Intonation" and "Naturalness"?  [FR] L'IA corrige-t-elle non seulement la prononciation mais aussi l'**"Intonation"** et le **"Naturel"** ? |

### 2. 필수 세션 (Conference)

* **세션명:** **Innovation to engage teams in Sustainable Development Culture** (Total Energies)
* **일시:** 1월 28일(수) | **15:00 - 15:25**
* **장소:** **Case Study Room**
* **내용:** 글로벌 기업이 전 세계 직원들과 '지속가능성'이라는 주제로 소통하는 방식을 배웁니다. 언어와 데이터(수학)가 결합된 소통 모델입니다.
* **💡 팀의 화두:** "수학과 국어도 결국은 세상을 이해하고 소통하는 '언어'다."

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **수학** | **Q. 데이터 소통**  **[KR]** 언어가 다른 직원들에게 '데이터(숫자)'를 활용해 의사를 전달하는 것이 더 효과적입니까?  [EN] Is it more effective to communicate with **"Data (Numbers)"** to employees speaking different languages?  **[FR]** Est-il plus efficace de communiquer avec des **"Données (Chiffres)"** aux employés parlant différentes langues ? |
| **국어** | **Q. 설득의 기술**  **[KR]** 딱딱한 데이터를 가지고 사람들의 '행동 변화'를 이끌어내기 위해 어떤 스토리텔링을 사용했습니까?  [EN] What storytelling did you use with hard data to drive people's **"Behavioral Change"**?  **[FR]** Quel storytelling avez-vous utilisé avec des données brutes pour inciter au **"Changement de Comportement"** ? |

## 🚩 [제9팀] 탐구 데이터팀

**구성원 (5명):**

1. 중학교 과학
2. 중학교 기술
3. 중학교 사회(지리) 수석교사
4. 중학교 수학
5. 특성화고 정보

### 1. 필수 세션 (Conference)

* **세션명:** **Innovation to engage teams in Sustainable Development Culture**
* **일시:** 1월 28일(수) | **15:00 - 15:25**
* **장소:** **Case Study Room**
* **연사:** **Mathilde Fourquet** (Total Energies)
* **상세 내용:** 기후 위기 시대, 기업이 보유한 방대한 환경 데이터를 어떻게 교육적으로 가공하여 직원들의 인식을 변화시켰는지 공유합니다.
* **💡 팀의 화두:** "교과서 속 죽은 데이터가 아니라, 살아있는 리얼 데이터로 세상을 탐구하자."

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **지리 수석** | **Q. GIS 활용**  **[KR]** 기후/환경 데이터를 지도 위에 표시하는 **'GIS(지리정보시스템)'** 기술을 교육에 활용했습니까?  **[EN]** Did you use **"GIS"** technology to visualize climate data on maps for education?  **[FR]** Avez-vous utilisé la technologie **"SIG"** pour visualiser les données climatiques sur des cartes ? |
| **과학** | **Q. 데이터 신뢰성**  **[KR]** 학생들이 인터넷에 떠도는 가짜 데이터와 '과학적 사실(Fact)'을 구별하도록 어떻게 가르칩니까?  [EN] How do you teach students to distinguish between fake data and **"Scientific Facts"**?  **[FR]** Comment enseignez-vous aux élèves à distinguer les fausses données des **"Faits Scientifiques"** ? |

### 2. 필수 세션 (Conference)

* **세션명:** **Global Sentiment Survey 2026: What future does L&D have in an AI world?**
* **일시:** 1월 28일(수) | **16:00 - 16:25**
* **장소:** **Theater 2** (Salle 2)
* **연사:** **Donald H Taylor**
* **상세 내용:** 전 세계 교육 전문가 수천 명의 설문조사 결과를 바탕으로 2026년 교육 트렌드를 분석합니다. 통계 분석의 모범 사례입니다.
* **💡 팀의 화두:** "통계는 어떻게 미래를 예측하는 도구가 되는가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **수학** | **Q. 통계적 유의성**  **[KR]** 설문 결과의 신뢰도를 높이기 위해 어떤 **'통계적 검증'** 방법을 사용했습니까?  **[EN]** What **"Statistical Validation"** methods were used to increase the reliability of the results?  **[FR]** Quelles méthodes de **"Validation Statistique"** ont été utilisées pour accroître la fiabilité des résultats ? |
| **특성화 정보** | **Q. 데이터 시각화**  **[KR]** 복잡한 데이터를 대중에게 보여줄 때 가장 효과적인 **'시각화(인포그래픽)'** 방식은 무엇입니까?  **[EN]** What is the most effective **"Visualization"** method when presenting complex data to the public?  **[FR]** Quelle est la méthode de **"Visualisation"** la plus efficace pour présenter des données complexes au public ? |

## 🚩 [제10팀] 기초 소양 강화팀

**구성원 (5명):**

1. 중학교 영어
2. 중학교 기술
3. 일반고 과학(생명과학)
4. 중학교 국어
5. 중학교 정보

### 1. 필수 세션 (Conference)

* **세션명:** **Adapting to Disruption** (David Kelly)
* **일시:** 1월 28일(수) | **14:00 - 14:25**
* **장소:** **Theater 1**
* **상세 내용:** 기술 격차가 학습 격차로 이어지지 않도록 하는 '적응'의 문제를 다룹니다.
* **💡 팀의 화두:** "공부를 포기한 학생(수포자, 영포자)들에게 디지털 기술은 새로운 기회가 될 수 있는가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **국어/영어** | **Q. 문해력 보완**  **[KR]** 난독증이나 기초 문해력이 부족한 학생들을 돕는 **'AI 보조 도구'** 활용 사례가 있습니까?  **[EN]** Are there examples of using **"AI Tools"** to help students with dyslexia or low literacy?  **[FR]** Y a-t-il des exemples d'utilisation d'**"Outils IA"** pour aider les élèves dyslexiques ou à faible alphabétisation ? |
| **정보** | **Q. 디지털 격차**  **[KR]** 집에 디지털 기기가 없거나 다루기 힘들어하는 학생들을 위한 '배려 방안'은 무엇입니까?  [EN] What are the **"Considerations"** for students who lack digital devices or skills at home?  **[FR]** Quelles sont les **"Considérations"** pour les élèves manquant d'appareils ou de compétences numériques à la maison ? |

### 2. 필수 부스 (Exhibition)

* **부스명:** **Apolearn** (아폴런)
* **위치:** **D40**
* **주요 분야:** Social Learning, LMS
* **회사 정보:** 프랑스의 대표적인 소셜 러닝 플랫폼. '혼자 공부하는 온라인 강의'의 한계를 극복하기 위해, 학습자끼리 질문하고 답하는 커뮤니티 기능을 강화했습니다.
* **💡 팀의 화두:** "선생님이 일일이 다 가르쳐줄 수 없을 때, 학생들끼리 서로 가르치게 할 수 있을까?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **생명과학** | **Q. 동료 피드백**  **[KR]** 실험 보고서나 과제에 대해 학생들이 서로 '댓글로 피드백'을 주고받는 기능이 있습니까?  [EN] Can students give **"Peer Feedback"** via comments on reports or assignments?  **[FR]** Les élèves peuvent-ils donner un **"Feedback par les Pairs"** via des commentaires sur les devoirs ? |
| **기술** | **Q. 멘토링**  **[KR]** 잘하는 학생을 '멘토'로 지정하여 다른 학생을 돕게 하고 보상을 주는 시스템이 있습니까?  [EN] Is there a system to designate skilled students as **"Mentors"** to help others and reward them?  **[FR]** Y a-t-il un système pour désigner les élèves compétents comme **"Mentors"** et les récompenser ? |

## 🚩 [제11팀] 역사와 미래팀

**구성원 (5명):**

1. 직업계고 수학
2. 중학교 정보
3. 중학교 역사 (A)
4. 중학교 수학
5. 중학교 역사 (B)

### 1. 필수 부스 (Exhibition)

* **부스명:** **Reality Academy** (또는 VRAI Learning)
* **위치:** **Q53**
* **상세 내용:** VR/AR을 통해 시공간을 초월하는 경험을 제공합니다. 특히 역사적 장소 복원이나 가상 박물관 콘텐츠가 강점입니다.
* **💡 팀의 화두:** "책 속에 갇힌 역사를 눈앞의 현실로 불러낼 수 있는가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **역사** | **Q. 역사 고증**  **[KR]** VR로 구현된 역사적 장소나 유물은 전문가의 '철저한 고증'을 거쳐 제작되었습니까?  [EN] Are the VR historical sites/artifacts created based on **"Thorough Historical Verification"**?  **[FR]** Les sites/artefacts historiques en VR sont-ils créés sur la base d'une **"Vérification Historique Approfondie"** ? |
| **수학(특성화)** | **Q. 건축 수학**  **[KR]** 고대 건축물(피라미드 등) 속에 숨겨진 '수학적 원리'를 시각적으로 분해해서 보여줄 수 있습니까?  [EN] Can you visually deconstruct the **"Mathematical Principles"** hidden in ancient architecture?  **[FR]** Pouvez-vous déconstruire visuellement les **"Principes Mathématiques"** cachés dans l'architecture ancienne ? |

### 2. 필수 세션 (Conference)

* **세션명:** **Innovation** (Total Energies)
* **일시:** 1월 28일(수) | **15:00 - 15:25**
* **장소:** **Case Study Room**
* **💡 팀의 화두:** "과거의 데이터를 분석하면 미래의 위기(기후 변화 등)를 예측할 수 있다."

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **정보** | **Q. 시뮬레이션**  **[KR]** 과거 데이터를 입력하여 미래 상황을 예측해보는 '시뮬레이션 프로그램'을 수업에 쓸 수 있습니까?  [EN] Can we use **"Simulation Programs"** in class to predict the future using past data?  **[FR]** Peut-on utiliser des **"Programmes de Simulation"** en classe pour prédire l'avenir avec des données passées ? |

## 🚩 [제12팀] 스마트 스쿨팀

**구성원 (5명):**

1. 일반고 정보
2. 일반고 영어
3. 중학교 영어 수석교사
4. 중학교 수학
5. 중학교 기술

### 1. 필수 부스 (Exhibition)

* **부스명:** **Academic Software**
* **위치:** **H112**
* **상세 내용:** 학교 전체의 디지털 인프라(소프트웨어)를 관리하는 플랫폼입니다. 교사의 행정 업무를 줄이고, 학생들에게 공평한 디지털 환경을 제공하는 솔루션을 다룹니다.
* **💡 팀의 화두:** "선생님이 '계정 비밀번호 찾아주기' 업무에서 해방될 수 있는가? 미래 학교의 인프라는 어때야 하는가?"

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **정보** | **Q. 통합 로그인(SSO)**  **[KR]** 학교에서 쓰는 수많은 에듀테크 프로그램들을 **'아이디 하나로(SSO)'** 로그인할 수 있습니까?  **[EN]** Can students log in to many EdTech programs with **"Single Sign-On (SSO)"**?  **[FR]** Les élèves peuvent-ils se connecter à plusieurs programmes EdTech avec une **"Authentification Unique (SSO)"** ? |
| **기술** | **Q. BYOD 지원**  **[KR]** 학생들이 자기 개인 노트북이나 태블릿을 가져와도(**BYOD**) 학교 소프트웨어를 설치 없이 쓸 수 있습니까?  **[EN]** Can students use school software on their own devices (**BYOD**) without installation?  **[FR]** Les élèves peuvent-ils utiliser les logiciels scolaires sur leurs propres appareils (**BYOD**) sans installation ? |
| **수학** | **Q. 수학 툴**  **[KR]** '매스매티카'나 '지오지브라' 같은 수학 전문 소프트웨어도 '학교용 라이선스'로 저렴하게 쓸 수 있습니까?  [EN] Are math tools like Mathematica/GeoGebra available cheaply under **"School Licenses"**?  **[FR]** Des outils mathématiques comme Mathematica/GeoGebra sont-ils disponibles à bas prix sous **"Licences Scolaires"** ? |

### 2. 필수 부스 (Exhibition)

* **부스명:** **7Speaking**
* **위치:** **F84**
* **내용:** 스마트 어학 실습실 구현 모델 벤치마킹.

#### 📱 [팀원별 질문 카드]

|  |  |
| --- | --- |
| **담당** | **질문 내용 (KR / EN / FR)** |
| **영어 수석** | **Q. 스마트 교실**  **[KR]** 기존의 어학 실습실(컴퓨터실)을 없애고, 태블릿만으로 '스마트 어학실'을 구축한 사례가 있습니까?  [EN] Are there cases of building **"Smart Language Labs"** with only tablets, replacing old computer labs?  **[FR]** Y a-t-il des cas de construction de **"Laboratoires de Langues Intelligents"** avec seulement des tablettes ? |

선생님, 이제 정말 **모든 준비**가 끝났습니다. 이 자료를 출력해서 팀장님들 손에 쥐여주시면, 64명의 선생님들이 프랑스 파리 한복판에서 \*\*"대한민국 교육의 미래"\*\*를 찾아내는 멋진 장면이 연출될 것입니다.

성공적인 연수를 진심으로 응원합니다!