
2026 AI동행 프로젝트
해커톤 청년 멘토링 콘텐츠 기획서
초등 생성형AI 분과

2026. 08.

**매쓰에이아이/새날에듀테크/
강원대학교 강릉산학협력단**

청년 멘토링 콘텐츠 제작

- ☐ **목적** 2026 AI동행 프로젝트 해커톤에 참여하는 청년 멘토가 전공 기반 진로 상담을 수행하는 데 필요한 콘텐츠 제작
- ☐ **대상** AI 관련 4개 전공 계열 대학생·대학원생 10명 내외
- ☐ **운영 기관** 사전 연수 9월 1주 / 본행사 9월 11일~12일
- ☐ **멘토 운영 체계**

구분	담당	역할	활동 시기
강사 멘토	분과 주강사·보조강사	팀 전담 지도 - 도구 실습, 주제 준비, 창작 지원	사전 6차시 + 본행사
청년 멘토 (본 문서 대상)	대학생·대학원생 10명 내외	전공 기반 진로 상담 (팀당 15분)	본 행사 당일

※ 산출물 지도는 강사 멘토가 전담합니다. 청년 멘토는 본인이 실제 이수 중인 전공·학과 이야기를 중심으로 상담하며, 취업 전망 등 확답이 어려운 영역은 다루지 않습니다.

☐ 전체 흐름

< 해커톤 강사 멘토링 전체 흐름 >

시점	제작물
8월 5주	멘토 위촉
9월 1주	사전 연수
9/11 ~ 9/12	전공 기반 진로 상담 (팀당 15분, 1인당 5~8팀)
9/12 오후	발표 영상 상영 참관 및 격려 코멘트
행사 종료 후	청년 멘토링 보고서 제출

☐ 콘텐츠 목록

< 청년 멘토링 콘텐츠 제작물 목록 >

붙임	제작물	구성	작성 시기	제출 시기
1	청년 멘토 운영 안내서	행사 개요 + 학생 준비 상황 + 역할 범위 + 소통 수칙 + 일정	위촉 직후~사전 연수	[제출 불필요]
2	전공 소개 준비 양식	기본 정보 + 전공 소개 7문항	사전 연수	[필수 제출] 사전 연수 종료 후 제출
3	청년 멘토링 보고서	전공 기반 진로 상담 실적 + 멘토 소견	해커톤 당일	[당일 제출] 상담 실적, 행사 종료 후 제출

2026 AI동행 프로젝트 해커톤

청년 멘토 운영 안내

여는 글

2026 AI동행 프로젝트 해커톤에 청년 멘토로 함께해 주셔서 감사합니다.

이 해커톤은 초등학생들이 AI를 활용해 사회 문제를 다루는 리포트를 만드는 대회입니다. 참가 학생들은 이미 12차시 동안 데이터로 문제를 찾고, 프롬프트로 이미지와 음악을 만들고, AI가 지어낸 거짓말을 가려내는 법까지 배우고 왔습니다.

여러분의 역할은 이 학생들에게 산출물을 가르치는 것이 아닙니다. 학생들이 다음 질문을 품고 있을 때, 그 답을 들려주는 것입니다. **"이런 건 어디서 더 배울 수 있어요?"** 지금 그 공부를 하고 계신 여러분이 가장 잘 답할 수 있는 질문입니다.

< 행사 개요 >

구분	내용
행사명	2026 AI동행 프로젝트 생성형 AI 분과 해커톤
일정	2026년 9월 11일(금) ~ 9월 12일(토)
장소	온라인(메타버스)
참가자	초등 고학년 80팀 내외 / 300명 내외
멘토 역할	팀당 15분 전공 기반 진로 상담, 발표 영상 상영 참관
담당 규모	1인당 5~8팀

< 학생들은 이런 걸 배우고 왔어요 - 분과 12차시 >

모듈	배운 내용
1. 인공지능과 데이터 취재팀	환경 문제를 공공데이터로 확인하고 사실 검증하는 법, AI가 데이터로 학습하고 편향될 수 있다는 것, AI가 가끔 그럴듯한 거짓말(할루시네이션)을 한다는 것
2. 생성형 AI 스튜디오 실습	프롬프트로 원하는 결과를 얻는 법(역할·대상·주제·형식·분량), AI로 이미지 만들기, AI로 음악 만들기
3. 뉴스 로직 정교화	AI가 만든 가짜 이미지를 구별하는 법, AI가 쓴 글을 검증하고 고치는 법, 챗봇에게 성격과 규칙을 정해주는 법
4. 에코 앱 개발자 프로젝트	앱 기획하기, 블록코딩으로 실제 챗봇 앱 만들기, 완성한 것을 발표하기

학생들은 여러분을 만나기 전에 이걸 했어요

사전 멘토링 4차시에 「AI·SW 전공 4개 계열」 자료를 보고 활동지를 작성했습니다. 어떤 활동이 재미있었는지, 어떤 계열이 궁금한지, 무엇을 물어보고 싶은지를 미리 적어두었어요. 이 활동지는 상담 전에 여러분께 전달됩니다.

참고로 학생들은 해커톤 이틀 동안 5개 주제 중 하나를 골라 AI로 리포트를 만들고 있습니다. 여러분이 만나는 시점은 그 창작 과정 중간의이며, 리포트 제작은 담당 강사가 지도하니 여러분은 전공 상담에만 집중하시면 됩니다.

< AI·SW 전공 4개 계열 (학생들이 본 자료와 동일) >

계열목	한 줄 설명
소프트웨어·컴퓨터공학	AI를 직접 만들고 프로그램으로 옮기는 사람
데이터사이언스	수많은 자료 속에서 의미 있는 규칙을 찾아내는 사람
하드웨어·시스템	AI가 빠르게 작동하도록 기계와 부품을 만드는 사람
융합·응용	AI를 병원·환경·은행 같은 다른 분야에 가져다 쓰는 사람

이런 것만 하시면 됩니다

< 역할 범위 >

하는 것	하지 않는 것
본인 전공에서 무엇을 배우는지 소개	전문 진로 상담
왜 그 전공을 골랐는지 이야기	취업 전망·연봉 답변
학생이 미리 적어둔 질문에 답하기	코딩·산출물 지도
대학 생활 경험 공유	학생 산출물 평가

왜 이렇게 정했나요

학부생·대학원생이 직업 전망까지 답하기는 어렵습니다. 대신 여러분이 가장 잘 아는 것(지금 다니는 학과에서 무엇을 배우고, 어떻게 그 길을 골랐는지)을 들려주시면 됩니다. 초등학생에게는 그게 훨씬 생생합니다.

산출물 관련 질문이 나오면

"리포트 어떻게 만들어요?" 같은 질문은 담당 강사 선생님께 안내해 주세요. 산출물 지도는 강사 멘토가 전담합니다.

아동 대상 소통 수칙 및 일정

말할 때

- 초등 5~6학년이 알아들을 수 있는 말로 — 전문 용어는 풀어서 설명
- 반말·존댓말은 편한 쪽으로 하되, 친근하게
- 학생 이름을 불러주면 집중도가 올라갑니다

하지 말아야 할 것

- 개인 연락처·SNS 계정 교환 금지
- 특정 대학·학과를 권유하거나 서열을 언급하지 않기
- "그건 어려워서 너희는 못 해" 같은 단정적 표현 금지
- 상담 화면 개인 녹화 금지

주의가 필요한 상황

- 학생이 상담과 무관한 개인적 고민을 이야기할 때 → 공감하되 깊이 들어가지 말고 담당 강사에게 연결

- 부적절한 상황 발생 시 → 즉시 운영기관 담당자에게 보고

전체 일정

< 전체 일정 >

시기	내용
8월 5주	멘토 위촉
9월 1주	사전 연수, 전공 소개 준비 양식 작성
9월 1주	담당 팀 배정 및 활동지 전달
9월 11~12일	전공 기반 진로 상담
9월 12일 오후	발표 영상 상영 참관
행사 종료 후	청년 멘토링 보고서 제출

내 전공 소개 준비하기

안내문

상담 전에 미리 채워두시면 15분 동안 무슨 이야기를 할지 정리됩니다.
완벽하게 쓰지 않아도 괜찮습니다. 상담할 때 보면서 이야기하시면 됩니다.

기본 정보

항목	내용
이름	김동행
소속 대학 / 학과 / 학년	동행대학교 / 응용통계학과 / 3학년
해당 전공 계열	☐ 소프트웨어·컴퓨터공학 ☒ 데이터사이언스 ☐ 하드웨어·시스템 ☐ 융합·응용

※ 초등학생이 알아들을 수 있는 말로 써주세요

Q1. 내 전공을 한 줄로 소개한다면?

답변

Q2. 우리 과에서 배우는 것 3가지

답변

과목 이름보다 무엇을 하는지로 써주세요

--

Q3. 이 전공을 왜 골랐나요?

답변

거창하지 않아도 됩니다. 솔직한 계기가 더 잘 전달됩니다
예시: "게임을 좋아했는데, 어떻게 만드는지 궁금해서요."

Q4. 고등학교 때 도움이 된 과목은?

답변

Q5. 공부하면서 어려웠던 점과 극복 방법

답변

Q6. 내 전공으로 만들 수 있는 것 하나

답변

구체적인 예시 하나면 충분합니다
예시: "말로 물어보면 답해주는 챗봇이요. 여러분이 12차시에 만든 것도 이런 거예요."

Q7. 학생들에게 꼭 해주고 싶은 말

답변

붙임 3

청년 멘토링 보고서

※ 작성 항목 수에 따라 행을 추가·삭제해 주세요.

※ 파란색으로 표기된 예시 및 안내 문구는 작성 후 삭제해 주세요.

2026 AI동행 프로젝트 해커톤 청년 멘토링 보고서				
기본사항	성명	김동행	소속 대학	동행대학교
	학과/학년	응용통계학과 / 3학년	전공 계열	☐ 소프트웨어·컴퓨터공학 ☒ 데이터사이언스 ☐ 하드웨어·시스템 ☐ 융합·응용
	담당구역 (팀 수)	A구역(5팀)	연락처	010-1234-5678
			이메일	mentor@example.com

1. 전공 기반 진로 상담 실적

연번	팀명(학교)	상담 시각	주요 질문 사항	상담 내용
1	에코팀(동행초)	1일차, 10:10 ~ 10:25	"게임 만드는 일을 하려면 어떤 공부를 해야 하나요?"	소프트웨어·컴퓨터공학 분야에서 배우는 과목을 소개하고, 본인의 전공 선택 과정 공유
			"수학을 못하면 이 전공을 못 가나요?"	전공 분야마다 필요한 수학 수준이 다를 수 있음을 설명하고, 본인이 겪은 어려움과 극복 경험 공유
2	그린팀(해커초)	2일차, 10:00 ~ 10:15		
3				
4				
5				

※ 한 팀에서 여러 질문이 나온 경우 행을 나누어 기재해 주세요. 팀명·상담 시각은 첫 행에만 적으면 됩니다.

※ 상담 내용은 본인 전공의 학습 내용과 선택 경험을 중심으로 어떤 이야기를 나누었는지 기재해 주세요.

2. 멘토 소견 (선택 기재)

※ 상담 과정에서 인상 깊었던 점, 학생들의 반응, 운영 개선 의견 등

위 내용이 사실과 다름없음을 확인합니다.

2026년 월 일

작성자(멘토) 성 명 _____(서 명)

