

과제번호	교-4
영역	교육방법(AI, 디지털자료)
기간	2026.3.1.~2027.2.28.

연구학교 운영 계획서

디지털 시민성 함양을 위한 「모두를 잇(IT)는」 학습 생태계 구축 및 적용

학교	유	초	중	고	특
급			○		

목 차

I. 연구의 개요	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	1
3. 용어의 정의	2
4. 연구의 범위 및 제한점	2
II. 이론적 배경	3
1. 선행연구 분석	3
III. 학교 현황 분석	4
1. 학교 현황	4
2. SWOT 분석	4
IV. 연구 과제의 설정	5
V. 연구 방법	
1. 연구의 대상 및 기간	6
2. 절차 및 추진 일정	6
3. 연구학교 운영 조직	7
4. 연구 결과 검증 방법	8
VI. 연구의 실행 계획	
1. 연구과제 1의 실행 계획	9
2. 연구과제 2의 실행 계획	10
3. 연구과제 3의 실행 계획	10
4. 연구과제 4의 실행 계획	11
VII. 기대 효과	12
[붙임] 연구학교 보조금 집행 계획	12

1 연구의 필요성

현대사회는 4차 산업혁명과 초연결·초지능 시대의 도래로 인해 인공지능(AI), 빅데이터, 디지털 전환이 국가 경쟁력을 좌우하는 핵심 요소로 자리잡고 있다. 한국 정부 또한 AI 3대 강국 도약을 국가 전략으로 제시하고, AI 미래기획수석 임명, AI 기반 국가 프로젝트 및 교육체계를 적극 추진하고 있다. 미래 사회를 살아갈 학생들에게는 단순한 정보 활용 능력을 넘어 AI를 활용하여 문제를 해결하고 새로운 가치를 창출할 수 있는 역량이 필수적이다. 2022 개정 교육과정은 이러한 시대적 요구에 대응하여 자기주도성, 융합적 사고력, 디지털 소양, 협력적 의사소통 능력을 핵심역량으로 명시하며, 교실 수업 중심의 혁신과 디지털 기술 기반 학습 환경 조성을 강조하고 있다.

그러나 실제 교육 현장에서는 다음과 같은 문제들이 존재한다.

- 교과별 AI·디지털 자료 활용 역량의 격차 존재
- 학생 중심 학습 문화 부족 및 탐구·프로젝트형 수업 실천의 어려움
- AI를 활용한 개별 맞춤형 학습 기반 부재
- 디지털기기의 활용 목적과 학습 도구로서의 관리 체계 부족
- 지역사회와 연계한 진로·학습 프로그램의 체계적 구축 부족

본교는 디지털 기반의 인프라 모델 교실 구축, AI·SW 교육 중점학교 운영, AIDT 및 AI 코스웨어 활용 수업 도입, 지역기업·대학·기관과 협력한 SW-AI/디지털 캠프 운영, 그리고 교사 전문성 강화를 위한 디지털 수업 연구 생태계 구축에 필요한 다양한 분야에 대한 환경이 조성되어 있다. 이를 바탕으로 디지털 시민성 함양을 위한 교육을 발전시키고 확산할 수 있는 연구학교 운영의 필요성이 매우 높다.

2 연구의 목적

본 연구의 목적은 다음과 같다.

- 첫째, AI·디지털 기반 교육자료 및 코스웨어(AIDT 포함)를 활용한 교수·학습 혁신 모델 개발 및 적용
- 둘째, 학생의 AI·디지털 역량 및 자기주도 학습 능력 강화를 위한 탐구·프로젝트 기반 수업 체계 구축

셋째, 교사의 역할 변화 및 전문성 강화를 위한 PLC(전문적 학습 공동체) 활성화
넷째, 지역사회 및 산업계와 연계한 살아있는 디지털 교육 생태계 구축
다섯째, 결과의 일반화를 통한 전국 확산 가능한 AI 기반 학교 모델 제시

3 용어의 정의

가. 학습 동기

학생이 수업에 적극적으로 참여하고 스스로 학습하도록 만드는 심리적 추진력을 의미하며, 성취감과 호기심과 같은 내재적 동기를 중심으로, 평가와 피드백을 통한 결과 강조 등 일부 외재적 동기 요소를 포함한다.

나. 코스웨어

학습부터 평가까지의 과정을 자연스럽게 연결하여 교사의 수업 운영과 학생의 학습을 효율적으로 지원하는 교육용 소프트웨어로, 학습자의 수준을 진단하고 맞춤형 난이도와 평가를 반복 제공하여 학생의 성장과 학습 효과를 극대화하는 기능을 핵심으로 한다.

다. 에듀테크

태블릿 PC, 스마트폰, 빔프로젝터 등 교육기기와, 빅데이터·인공지능(AI)·클라우드와 같은 디지털 기술을 수업에 적용함으로써 효율적이고 몰입도 높은 디지털 학습 환경을 구축하는 기술 기반 교육을 의미한다.

라. 하이 터치 하이테크(High Touch, High Tech)

첨단 기술(High Tech)과 인간적인 소통(High Touch)을 결합한 교육 방식을 말한다. 이 교육법은 인공지능(AI)과 같은 기술을 활용해 학생들의 학습 수준을 정확히 진단하고 맞춤형 학습을 지원하며(하이테크), 교사는 개별 학생들의 창의성, 인성, 정서 등 인간적인 성장에 집중하는 것을 의미한다.

마. 디지털 시민성

디지털 시민성은 디지털 환경에서 책임 있게 참여하기 위한 윤리, 책임, 참여 태도와 함께 디지털 역량을 포함하는 통합적 개념이다.

4 연구의 범위 및 제한점

- 본 연구의 목적을 효과적으로 달성하기 위한 연구 범위 및 제한점은 다음과 같다.
- 가. 대상 및 기간: 특정 학교의 중학교 1, 2, 3학년 전체 학생들을 대상으로 연구를 진행하며, 연구 기간은 1년간으로 설정한다.
 - 나. 변인 통제: AI·디지털 활용 수업 운영 효과는 학생들의 학년별 학습 수준, 교실 환경, 디지털 접근성 및 숙련도 등 다양한 비통제 변인의 영향을 받을 수 있다. 특히 학년별 특성(예: 중3의 학업 부담 등)을 고려한 세밀한 분석이 필요하다.
 - 다. 성과 측정: 연구 결과는 1, 2, 3학년 전체 학생과 교사, 학부모를 대상으로 실시하는 전·후 설문조사를 실시하여 비교·분석한다. 이처럼 주로 설문조사에 의존하므로, 학습 동기의 질적 변화를 심층적으로 파악하는 데는 한계가 있을 수 있다.

II 이론적 배경

1 선행연구 분석

〈표〉 선행 연구 분석

순	연구주제	연구자 (연도)	연구내용
연구 1	디지털 기반 학생주도 탐구 수업을 통한 교실수업 개선	매천중학교 (2024)	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 기반 학생주도 탐구 수업 설계·적용을 통한 교실수업 개선, 백워드 설계 기반 수업 재구조화, 스마트기기 / 디지털 플랫폼 활용 수업 모델 개발 및 교사 공동성찰 문화 구축
연구 2	디지털 신기술 기반 미래교육 거점학교 운영	정관중학교 (2025)	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 신기술 기반 교수·학습 전략 개발, 교과 융합 수업·AI 코스웨어 실천 모델 구축, 교사 연구동아리 / 학생 자율동아리 연계 운영, 지역 기반 확산 모델 추진
연구 3	미래형 디지털 교육 프로젝트 수업 모델 개발 및 확산	학성중학교 (2025)	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 기반 디지털 수업 모델 개발, 에듀테크 기반 맞춤형 학습 환경 구축, AI 기반 교수학습 플랫폼 적용, 연구성과 공유 및 일반화 전략 운영
시사점		<ul style="list-style-type: none"> • 선행연구 모두 디지털·AI 기반 수업이 학생의 자기주도성과 협력 역량을 강화함을 보여주며, 이는 디지털 시민성 핵심 역량과 직결됨. • 교과군 연구동아리 중심의 수업 나눔과 성찰 문화는 지속 가능한 수업혁신 생태계 구축의 핵심 요인임. • 교사·학생·학부모가 함께 참여하는 디지털 역량 강화 체제 구축 필요, 거점학교 역할 강조함. 	

III

학교 현황 분석

1 학교 현황

〈표〉 학교 현황

2025 학년도	학생				교사				
	1학년	2학년	3학년	계	직위	교장	교감	교사	계
학급수	20	20	20	60	인원	1	2	106	109
인원	556	577	574	1,707					

2 SWOT 분석

〈표〉 학교여건 SWOT분석

S (강점)	<ul style="list-style-type: none"> 교원, 학부모, 학생의 높은 관심과 참여도 학생 1인 1 스마트기기 보급 완료 무선 네트워크 전실 설치 완료 SW-AI 교육중점학교 운영 경험 AI 코스웨어 기반 수업 성공사례 누적 지역기업·대학(포스텍) 연계 인프라 보유 교사 연수·연구·캠프 운영 생태계 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 퇴직, 전보 등의 많은 교원 교체로 인한 변수 교사별 디지털 역량 차이 탐구·협력형 수업 문화 정착 필요 학생 디지털기기 자기관리 어려움 기초학력 격차 존재 60개의 대규모 학급과 비교적 높은 학급당 학생 수 	W (약점)
O (기회)	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 전환기 수업 개선의 기회 AI기반 교육혁신 국가 정책 지원 확대 지역 산업·대학과 연계 가능한 환경 지역 AI 교육 허브로의 발전 가능 	<ul style="list-style-type: none"> 급격한 교육환경의 변화 범람하는 에듀테크와 코스웨어에 대한 대비 디지털기기 중독 및 부정적 인식 평가·기록 체계의 변화 요구 디지털 교육에 대한 학부모 인식 및 이해도 제고 지원 부족 	T (위협)
SO 전략			
<p>▷ 학교 구성원들의 디지털 활용 수업에 대한 이해가 충분히 형성된 만큼, 기존 운영 체제에 내실화 전략을 적용하여 교육 효과를 더욱 강화하고자 함.</p> <p>▷ 우수한 물적/인적 인프라와 다양한 연구 사업 운영 경험을 바탕으로, AI·디지털 기반 교육 활동을 유연하고 신속하게 추진하여 AX 대비 역량 강화 이니셔티브를 확보하고자 함.</p>			

IV

연구 과제의 설정

연구학교의 목적을 달성하기 위하여 운영의 필요성, 목적, 이론적 배경, 선행연구, 학교 실태를 분석하고 그 결과를 바탕으로 시사점 등을 종합하여 다음과 같은 연구과제를 설정하여 운영하고자 한다.

디지털 시민성 함양을 위한 「모두를 잇(IT)는」 학습 생태계 구축 및 적용

연구 과제 1

AI·디지털 기반 학습 생태계 모델 개발 및 적용

가. 학교-가정-지역사회를 잇는 「모두를 잇(IT)는」 학습 플랫폼 및 콘텐츠 운영 모델 개발
나. AI 코스웨어 및 디지털 자료를 활용한 High-Tech 기반 학습 환경 구축 및 맞춤형 학습 지원 체계 설계

연구 과제 2

High-Tech·High-Touch 기반 교수·학습 혁신

가. AI 활용으로 확보된 시간을 활용한 토론/협력 중심 수업 모델(PBL 등) 개발 및 적용
나. 디지털 자료 제작 및 활용 역량 강화를 위한 교사 공동체(PLC) 운영 및 전문성 신장
다. AI-디지털 활용 학생주도수업을 통한 교실수업혁신 수업 모델 개발

연구 과제 3

AI 기반 교무·행정 업무 자동화 및 학교 운영 혁신

가. 생성형 AI를 활용한 교무업무 자동화
- 수업자료, 평가문항, 생활기록부, 피드백 자동화
나. 행정업무 자동화 및 데이터 기반 학교 운영
- 공문 처리, 설문 분석, 통계 처리, 보고서 작성 지원
- 학교 데이터 기반 의사결정 체계 구축
다. AI 활용 업무 표준 모델 개발 및 확산
- 교사·행정실 협업 기반 업무 프로세스 개선

연구 과제 4

디지털 시민성 함양 및 진로 탐색 교육과 성과 분석·확산

- 가. 디지털 윤리·책임·참여 중심 디지털 시민성 교육 프로그램 개발 및 적용
- 나. AI·디지털 기반 진로 탐색 및 포트폴리오 운영
- 다. 학생·교사 변화 분석(사전·사후) 및 성과 평가
- 라. 학습 생태계 모델 일반화 및 확산 방안 도출

V

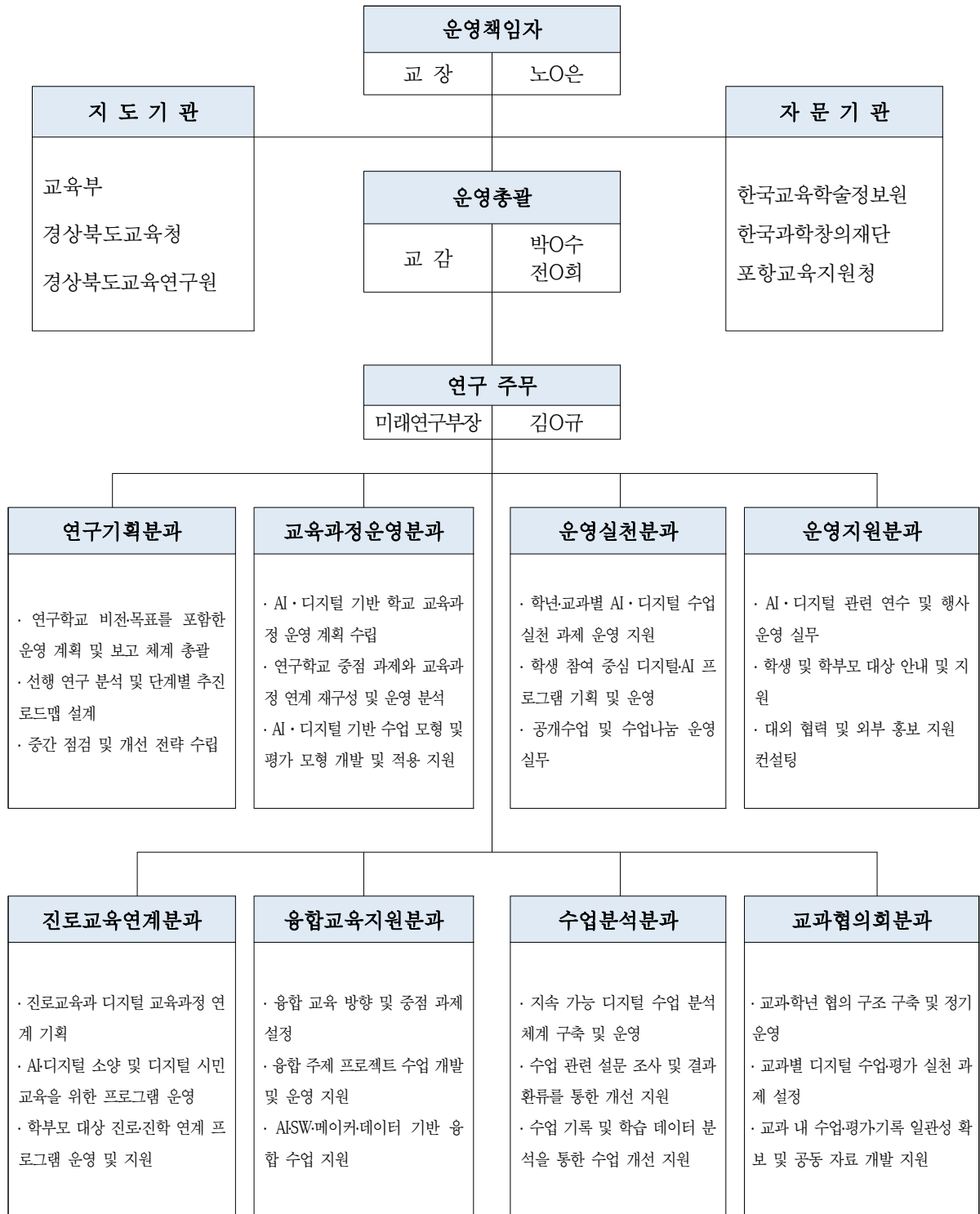
연구 방법

1 연구 대상 및 기간

- 가. 대상: 포항제철중학교 1, 2, 3학년 학생 1,707명, 학부모, 교직원
- 나. 기간 : 2026. 3. 1. ~ 2027. 2. 28.(1년간)

2 절차 및 추진 일정

단계	연구내용	2026년												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
계획 및 준비	■ 연구학교 운영을 위한 조직 구성 및 방향 설정	√												
	■ 연구 분석 및 학교 실태 분석을 통한 시사점 추출	√	√	√										
	■ 연구주제 및 과제 설정을 통한 계획서 작성	√	√											
	■ 연구검증을 위한 사전 조사 실시			√	√									
	■ 계획 단계 협의회			√	√									
실천	연구과제 1 AI·디지털 기반 학습 생태계 모델 개발 및 적용			√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	연구과제 2 High-Tech·High-Touch 기반 교수·학습 혁신			√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	연구과제 3 AI 기반 교무·행정 업무 자동화 및 학교 운영 혁신			√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	연구과제 4 디지털 시민성 함양 및 진로 탐색 교육과 성과 분석·확산							√	√	√	√	√	√	√
	■ 실천단계 협의회				√	√	√	√	√					
정리	■ 사후 조사 실시 및 2차년도 중간보고회 운영							√	√			√	√	
	■ 정리단계 협의회											√		
	■ 최종 보고회 및 일반화												√	



본 연구는 「디지털 시민성 기반의 「모두를 잇(IT)는」 학습 생태계 구축 및 적용」의 효과성을 검증하기 위하여 양적 분석과 질적 분석을 병행하는 혼합연구 방법을 적용할 것이다. 연구 결과 검증은 사전·사후 측정을 중심으로 학습자와 교사의 변화를 다각도로 분석하고, 프로그램 적용의 실효성을 종합적으로 판단하는 방식으로 다음과 같이 이루어질 계획이다. 측정 도구의 신뢰도와 타당도를 확보하기 위하여 한국교육학술정보원(KERIS)의 디지털 시민성 검사 도구와 디지털 리터러시 관련 선행 연구를 참고하여 문항을 재구성하여 활용할 예정이며, AI 활용 역량 및 업무자동화 관련 문항은 연구 목적에 맞게 개발하여 사용할 예정이다.

검증 영역	도구 및 방법	목적
양적 검증	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 시민성(윤리, 책임, 참여, 디지털 역량) 검사 도구를 활용한 사전·사후 설문조사 실시 • AI 활용 경험 및 태도 변화 조사 • 교사의 AI·디지털 활용 역량 및 업무자동화 인식 조사 • 사전·사후 평균 비교 및 영역별 향상도 분석 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생의 디지털 시민성 및 디지털 역량 변화 정도를 객관적으로 확인 • 교사의 AI 활용 역량 및 수업혁신 실천 변화 검증 • 프로그램 적용 효과를 정량적으로 분석
학습 성취도 검증	<ul style="list-style-type: none"> • AI 기반 맞춤형 평가(CBT) 실시 • 프로젝트 수행 결과 및 과정 중심 평가 분석 • 학습 데이터 기반 성취도 변화 분석 	<ul style="list-style-type: none"> • AI 기반 학습 지원을 통한 학습 결손 해소 여부 확인 • 학습 성취도 변화 및 학업 향상 정도를 객관적으로 측정 • 맞춤형 학습 효과 검증
질적 검증	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 프로젝트 결과물 및 포트폴리오 분석 • 교사 수업 사례 및 적용 사례 분석 학생·교사 설문 및 인터뷰 실시 • 수업 관찰 및 기록 분석 	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 시민성 실천 수준 및 문제해결력, 협업 역량 변화 확인 • AI·디지털 기반 수업혁신 및 업무자동화 효과 심층 분석 • 교사의 역할 변화 및 실천 사례 도출
통합 분석 및 효과 검증	<ul style="list-style-type: none"> • 양적·질적 분석 결과 종합 • 학생·교사·학교 변화 통합 분석 • 영역별 성과 지표 비교 분석 	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 시민성(윤리, 책임, 참여, 디지털 역량)의 통합적 향상 검증 • 학생 성장 및 교사 변화, 학습 생태계 변화 효과 종합 평가 • 연구 결과의 타당성 및 신뢰성 확보
환류 및 일반화	<ul style="list-style-type: none"> • 우수 수업 및 운영 모델 도출 • 교내 연수 및 전문적학습공동체(PLC) 운영 • 성과공유회 및 사례집 발간 	<ul style="list-style-type: none"> • 연구 성과의 학교 내 확산 및 지속 가능성 확보 • AI·디지털 기반 학습 생태계 모델 일반화 • 교원의 전문성 및 디지털 역량 강화

VI

연구의 실행 계획

AI·디지털 기반 교수·학습 혁신을 단위 교사 개인의 역량에만 의존하는 방식에서 벗어나, 교과군 중심의 연구 교사동아리를 통해 공동 연구 및 설계-수업, 실행-성과, 공유-확산의 순환 구조를 구축하고자 한다. 이는 2022 개정 교육과정의 방향인 수업·평가·기록 일체화와 다면화, 교사 전문성 강화를 위한 구조적 지원 체계 구축을 목표로 한다.

교과군	연구 동아리명	참여 교원	운영 중점
국어·한문·역사 ·사회	소통과 공감 탐구 동아리	국어/한문/사회/역사 교원	AI 기반 토론·논증·주제 탐구 수업, 생성형 AI 글쓰기·카드뉴스 제작, 지역문제 분석 프로젝트
수학·과학	데이터 기반 문제해결 동아리	수학/과학 교원	Desmos·GeoGebra·AI 분석 도구 활용, 실험·시각화·예측 모델링 프로젝트, AI융합 교육 프로그램 운영
영어·일본어	AI 튜터 활용 영어/일본어 학습 동아리	영어/일본어 교원	AI 튜터(AI 코스웨어) 기반 개별 맞춤 피드백, 듣기·말하기 AI 학습관리, 실시간 학습 분석
기술·가정·정보	메이커 & 피지컬 컴퓨팅 동아리	기술가정/정보 교원	코딩·IoT·AI 모델링 실습, 데이터 기반 실생활 문제해결 프로젝트
체육·미술·음악	예술·신체 융합 창작 동아리	체육/미술/음악 교원	AI 기반 창작(영상·음원·이미지), 디지털 포트폴리오 구축 및 감성 교육
진로·특수	학생 맞춤형 지원 동아리	진로·특수 교사	AI 기초소양, 기초학력·학습 코칭, 진로 프로젝트 운영

1 연구 과제 1의 실행 계획

가. AI·디지털 기반의 인프라 구축

- 일반 교실을 하이브리드형 스마트교실 모델 구축 및 운영 사례 개발

나. 교과군별 전문적학습공동체(PLC)로 조직 및 정기 협의회 운영

- 국·사·영 / 수·과 / 예·체 / 기술·가정·정보 / 진로·특수 등 교과목(군)별 및 특화과제별 총 9~16개 동아리 구성
 - AI 튜터, 데이터 분석 도구, 디지털 협업 도구 연계 학습안 개발
 - 성취기준 기반 백워드 설계(목표-평가-활동) 적용
- 라. AI·디지털 활용 교과군별 대표 수업모델 개발 및 수업 공개
- 학기별 1회 공개수업 및 동료장학 운영
 - 학습자 활동 중심 수업 전환(High-Tech 기반 맞춤형 학습 적용)
- 마. AI·디지털 기반 평가 체제 구축
- AI 기반 개별화 학습 진단 및 성장 중심 루브릭 개발

2 연구 과제 2의 실행 계획

- 가. 교과군별 연합 프로젝트(PBL) 공동 개발 및 운영
- 지역 환경/과학 융합 데이터 기반 AI 문제 해결 프로젝트
 - 수·과 → 데이터 분석 / 국·사·영 → 발표·토론·제안 / 정·기·가 → 문제해결형 프로젝트
- 나. AI 기반 개별 맞춤형 학습 지원(High-Tech + High-Touch 통합)
- AI 학습분석 기반 학습코칭(피드백 회의 운영)
 - AI·디지털 도구 활용 협력학습 활동 설계(패들렛·캔바·구글 플랫폼 등)
- 다. 학습 결과 공유
- 프로젝트 결과 발표회(My TED, My Story 운영)
 - 지역사회 교육기관·기업 연계 발표(산학 협력 형태)

3 연구 과제 3의 실행 계획

- 가. 교과군별 디지털 시민성·AI 윤리 공동 주제 수업 운영
- 국·사·영어 교과군 : AI 윤리 토론 / 카드뉴스 제작 프로젝트
 - 예·체육 교과군 : AI 예술 / 음원 / 이미지 생성과 저작권 교육
 - 정보·기술·가정 교과군 : 디지털 보안 / 데이터 리터러시 / 개인정보 보호 교육
- 나. 디지털기기 자기조절 역량 강화 프로그램 운영
- 스마트기기 올바른 사용 습관 형성 교육 및 실천 기록 활동 운영
- 다. AI 진로 탐색 및 지역 연계 진로 캠프 운영
- 포스텍 / 포항 AI관련 연구소 / 포스코 기업 연계 AI·SW 체험 프로그램

- 직무 인터뷰 / 현장 프로젝트 / 멘토링 운영

4 연구 과제 4의 실행 계획

가. 교과군별 연구 성과 정리 및 수업모델·평가도구 사례집 발간

- AI·디지털 활용 수업지도안, 평가 루브릭, 학생 산출물 우수 사례집 제작

나. 수업 나눔 컨퍼런스 및 학부모·지역 학교 공유회 개최

- 교과군별 대표 수업 공개·성장 결과 발표
- 교원 연수 및 AI 교육 컨퍼런스 개최

다. 학습 데이터 기반 성과 분석

- 사전·사후 진단 결과, 학습 성장지수 분석

라. 지역 확산 프로젝트 운영

- 관내 학교 대상 AI·디지털 기반 교수·학습 자료 배포 및 컨설팅

VII

기대 효과

본 연구를 통해 학생은 디지털 시민성(윤리·책임·참여·디지털 역량)을 바탕으로 AI·디지털 환경에서 문제를 해결하고 책임 있게 참여하는 능력을 기르게 된다. 교사는 AI-디지털 활용 수업 혁신 역량과 생성형 AI 기반 업무자동화 역량이 향상되어 수업의 질과 업무 효율성이 동시에 증대된다. 나아가 학교는 수업혁신, 업무혁신, 진로탐색이 통합된 지속 가능한 AI·디지털 학습 생태계를 구축하고 확산할 수 있을 것으로 기대된다.

1 학생 측면

- AI·디지털 기술을 활용한 창의·융합 문제 해결 능력 향상
- 자기주도 학습력 및 맞춤형 성장 경험 강화
- 디지털 시민성 및 AI 윤리 의식 함양
- 지역 연계 프로그램을 통한 진로 탐색 능력 확대

2 교사 측면

- AI 기반 수업 설계 능력 및 전문성 강화
- 교과군별 연구교사 동아리 운영을 통한 협력적 수업 문화 조성
- 수업 나눔·성찰 기반의 전문적 학습 공동체 활성화

- 지속 가능한 디지털 학습 생태계 구축
- AI·디지털 교육 선도학교로서의 위상 강화
- 디지털 기반 업무 효율화 및 행정 지원 체제 강화
- 지역 미래인재 양성 기반 마련 및 지역 상생 실현
- 현장 중심 AI 교육 모델의 지역 및 전국 확산 가능
- 교육과정-수업-평가-기록 일체화 실현 모델 제시

[붙임] 연구학교 보조금 집행 계획

(단위: 천원)

구분		항목	금액	편성비율	산출근거	
세목	비목					
교육 운영비	교육 운영비	AI·디지털 구독료	9,000	13.8%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ AI·디지털 플랫폼 구독료: 3종*3,000 	
		AI 코스웨어	15,000	23.1%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 영어 AI코스웨어(전교생): 5,000 ▪ 수학 AI코스웨어(3학년): 5,000 ▪ 사회정서활동 플랫폼: 5,000 	
		디지털 진로학생캠프	3,000	4.6%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ AI·디지털 진로 학생 캠프(3,000) 	
일반 운영비	일반 수용비	(학부모 대상 공개) 수업 운영비	4,200	6.5%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 행사 안내 물품 제작, 현수막(700) ▪ 자료제작비(1,000) ▪ 컨설팅 운영 재료비(1,000) ▪ 컨설팅 다과 및 간식(1,500) 	
		성과공유회	4,000	6.2%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 연구학교 보고서 인쇄(1,000) ▪ 행사 안내 물품 제작, 현수막(2,000) ▪ 성과공유회 다과 및 간식(1,000) 	
		전문적학습공동체 운영비	16,000	24.6%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 특화과제운영 전학공 운영비(3*2,000) ▪ 자율 연구 전학공 운영비(10*1,000) 	
		연수프로그램 운영	5,000	7.7%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 기초: 1,000 * 2회 ▪ 심화: 1,000 * 1회 ▪ 맞춤형: 2,000 * 1회 	
		전산소모품 및 사무용품비	3,000	4.6%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수업관련 전산소모품(2,000) ▪ 사무용품비(1,000) 	
		운영수당	컨설턴트비	800	1.2%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교감, 수석교사, 교사 4명 * 200
		여비(5%)	출장비	2,000	3.1%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1인 * 20건 * 100 = 2,000
		자산 취득비	비품 구입비(15%)	기자재 구입	0	0.0%
업무 추진비	업무 추진비(5%)	협의회비	3,000	4.6%	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 연구학교 운영 교직원 협의회 3회 * 1,000 = 3,000 	
합 계			65,000	100		