ABOUT ASKTHON

애스크톤(ASKTHON)이란?

애스크톤(ASKTHON)은 ASK와 HACKATHON의 합성어로,
학생이 스스로 의미 있는 질문을 발견하고 탐구하며
발전시키는 질문기반학습(QBL) 경시대회입니다

QBL

QUESTION - BASED LEARNING



질문을 발견하고
탐구하며
지식을 연결하고
새로운 가치를 창조합니다

우리의 질문이 미래를 만듭니다

AI융합교수학습팀 유튜브 채널에서
다양한 콘텐츠를 만나보세요

제4회 애스크톤 질문 경시대회

2026 ASKTHON

Terra Incognita, 질문으로 여는 새로운 세상

질문에서 시작되는 새로운 탐구
학생들의 창의적인 질문과 도전이 펼쳐지는 무대

2026. 11. 18. (수) | 14:00-16:00

백남학술정보관 6층 국제회의실

한양대학교 HANYANG UNIVERSITY

University Innovation 대학혁신 지원사업

2026 ASKTHON | FINALISTS

결선 진출팀

1	리락쿠마	AI는 왜 '잘 팔리는 것'도, '많이 보이는 것'도 아닌 한 가지 이미지만 보여줄까?	학부
2	말랑콩떡 메타몽뇌	AI 특유의 이질감은 어디서 오는가?	학부
3	매트릭스가 온다	모든 것이 내 뜻대로 되는 세계에서, 우리는 무엇을 잃게 될까?	학부
4	선넘는질문	혁신은 왜 종종 윤리적 경계를 먼저 넘는가?	학부
5	플라즈마토피아	기술적 완벽주의는 미래 세대에 대한 윤리적 정당성을 갖는가?	학부
6	혁명	AI와 함께 만든 질문을 내 능력으로 인정받으려면, 우리는 무엇을 보여줘야 할까?	학부
7	APORIA	우리가 무엇에 동의했는지조차 서로 다르다면, 누구의 기준으로 결정하고 누가 그 결과를 책임져야 하는가?	대학원
8	ROADMAP	자율주행차가 많아지면, 도로는 더 안전해질까?	대학원

2026 ASKTHON | PROGRAM

행사 식순

13:40–14:00	**등록 및 입장** 고등학생 질문 전시·현장 스티커 투표
14:00–14:05	**오프닝 및 행사 안내**
14:05–14:10	**참석 내빈 및 심사위원 소개**
14:10–14:20	**개회사 및 축사**
14:20–15:30	**결선 진출팀 발표** 리락쿠마 I 말랑콩떡 메타몽뇌 매트릭스가 온다 I 선넘는질문 플라즈마토피아 I 혁명 APORIA I ROADMAP
15:30–15:40	**Young's Question Award** 한민고등학교 질문 소개 및 시상
15:40–15:55	**수상팀 발표 및 시상**
15:55–16:00	**폐회사**
16:00–16:10	**단체 기념사진 촬영**

※ 행사 시간은 당일 진행 상황에 따라 다소 변동될 수 있습니다