



보도자료

KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

문의	국제지식재산연수원 교육기획과	과장 김현주 042-601-4304 사무관 김경옥 042-601-4311
	2016년 2월 11일(목) 조간부터 보도해 주시기 바랍니다. 인터넷매체는 2월 10일(수) 낮 12시 이후 게재 바랍니다.	

새로운 형식의 지식재산 이러닝, 창의적 발명교육 이끈다!

- 플립러닝 적용한 발명교육 이러닝 콘텐츠 서비스 개시 -

특허청(청장 최동규)은 새롭게 개발한 ‘플립러닝을 적용한 발명교육 이러닝 콘텐츠’를 국가지식재산교육포털(www.ipacademy.net)을 통해 ‘16년 2월 11일부터 서비스한다고 밝혔다.

이번에 서비스를 시작하는 학습콘텐츠는 ‘15년 지식재산 이러닝 선도 학교* 운영을 통해 개발한 40개 학습지도안 및 동영상에 플립러닝이라는 신규 교육모델을 적용한 것으로, 발명교육 학습자별 수준에 맞게 구성되어 있어 창의적인 발명인재 양성을 위해 널리 활용 가능한 것이라 할 수 있다.

* 지식재산 이러닝 선도학교 : 이러닝 콘텐츠의 교육현장 활용 확대 및 성과모델 발굴을 위한 청소년 이러닝 단체교육 모범학교를 말함(‘15년: 초·중등 4개교)

플립러닝(Flipped Learning) 학습법은 온라인 교육의 효과성을 제고하기 위한 학습자 중심의 자기주도적 학습모델로서, 학생이 온라인으로 이러닝 콘텐츠를 선행학습한 다음, 오프라인에서 교사가 학생들과 함께 토론식 강의를 진행하는 방식이다.

특히, 개발된 콘텐츠 중 ‘거울과 반사’, ‘지식재산의 의미와 가치’ 등 7개 자료는 플립러닝을 적용하여 재구성한 것으로 학생의 선수학습을 돕고, 차시별 교수학습지도안이 함께 구성되어 있어 발명 이러닝 교육 확산에 큰 기여를 할 것으로 기대되고 있다.

또한, 올해부터는 전국 모든 중학교에서 전면 실시되는 자유학기제 운영에 따라 창의적 체험활동 및 학습자 참여 교육프로그램이 더욱 확대·강화될 것으로 기대되고 있어, 플립러닝이 적용된 발명교육 콘텐츠는 교육 현장에서 널리 활용할 수 있는 지식재산 이러닝 교육모델로 자리매김 할 것으로 예상된다.

국제지식재산연수원 김현주 교육기획과장은 “플립러닝을 적용한 발명 교육은 학교현장에서 자기주도 학습을 통한 발명교육의 저변확대에 큰 도움이 될 것”이라며, “올해도 다양한 발명 교육 콘텐츠를 지속적으로 개발하여 우리나라의 창의적 지식재산 인재를 양성하기 위해 노력해 나갈 계획”이라고 밝혔다.

붙임 : 플립러닝을 적용한 지식재산 이러닝 콘텐츠(동영상) 목록

○ 플립러닝(거꾸로 학습)을 적용한 발명교육

화면	차시	차시명
	1	거울과 반사
	2	렌즈의 이용
	3	환경과 조화를 이루는 국토
	4	적정기술을 활용한 발명
	5	창의적 스토리텔링
	6	위조상품 안돼요
	7	지식재산의 의미와 가치

○ 플립러닝 적용한 동영상 자료 목록

순	분류	강의제목	비고
1	경기이담 초등학교	집안일을 편리하게 할 발명아이디어 생각하기(초등1 가족)	
2		이야기를 꾸며요(초등2 국어)	
3		조부모님을 위한 발명 만화그리기(초등 가족)	
4		나만의 자석자동차 만들기(초등3 과학)	
5		부모님을 위한 발명품아이디어 제작(초등3 도덕)	
6		나만의 신도시 만들기(초등4 사회)	
7		나만의 저울 만들기(초등4 과학)	
8		지구촌 문제해결을 위한 상품 및 기술고안하기(초등5 사회)	
9		친환경시설물 설계 및 모형제작하기(초등5 사회)	
10		재활용품을 활용한 발명품고안하기(초등6 사회)	
11	대전대동초등 학교	발명의 의미	
12		여러가지 발명품(초등)	
13		발명 10계명(초등)	
14		지식재산의 의미와 가치(초등)	
15		지식재산 침해(초등)	
16		위조상품 안돼요!(초등)	
17	서울갈현 초등학교	거울과 반사(초등 과학)	
18		볼록렌즈와 오목렌즈(초등5 과학)	
19		거울(초등 과학)	
20		렌즈의 이용(초등6 과학)	
21		렌즈의 이용2(초등6 과학)	
22		안경은 어떤 렌즈로 만들까(초등6 과학)	
23		렌즈의 이용3(초등6 과학)	
24		렌즈의 이용4(초등6 과학)	
25	김제여자중학교	창의력과 발명(중등)	
26		창의적 아이디어 산출(중등)	
27		발명과 광고(중등)	
28		비행기(중등)	
29		적정기술을 활용한 발명(중등)	
30		트러스구조만들기(중등)	
31		창의적 스토리텔링(중등)	
32		STEAM 자동차 만들기	
33		발명과 특허(중등)	