

문 의	산업재산정책국 산업재산인력과	과 장 이선우 주무관 박다현	042-481-8172 042-481-8620
		2019년 7월 24일(수) 배포 즉시 보도해 주시기 바랍니다.	

자체발光, 발명에 美친 아이들의 신나는 페스티벌

- 특허청, 2019 청소년 발명 페스티벌 개최(7월 25~27일, 킨텍스) -

특허청(청장 박원주)은 정부혁신을 뒷받침하고 발명교육을 통한 성장사례를 한 자리에서 만날 수 있는 청소년 발명 축제 한마당을 마련하고자 25일부터 27일까지 일산 킨텍스에서 '2019 청소년 발명 페스티벌'을 개최한다고 밝혔다.

'자체발光, 발명에 美친 아이들의 신나는 페스티벌'을 주제로 마련한 이 행사는 우수 학생 발명품을 전시하는 '대한민국 학생발명전시회'와 팀 단위 창의력 경진대회인 '대한민국 학생창의력 챔피언대회'와 함께 다채로운 창의발명 체험행사를 제공하는 국내 최대 규모의 청소년 발명 축제이다.

올해 처음으로 발명교육에서 소외를 받는 벽지·낙도 청소년과 지역 아동센터 아이들을 전국 단위로 모집하여 발명아이디어 창출과 창의적 문제해결 과정을 교육하는 '발명 썸머캠프'를 마련하여 대한민국 청소년 누구나 균등한 발명교육을 받을 수 있는 기회도 함께 마련한다. 특히, '창의력 미니 경진대회'에는 특허청장, 발명진흥회장, 국회의원 등이 한팀을 이뤄 아이들의 창의력에 도전하는 특별한 시간도 마련된다.

9,530점의 작품이 접수된 '제32회 대한민국학생발명전시회'에서는 외 할머니의 보행보조기구 사용의 불편함을 해소한 오소연(영선중학교

3학년) 학생의 ‘계단 타는 워커’ 작품이 대통령상, 강승원(진교초등학교 6학년) 학생과 이수현(동탄국제고등학교 1학년) 학생이 국무총리상의 영예를 안았다. 대한민국학생발명전시회는 총 171점의 우수 발명품을 시상하고, 전시하는 자리를 통해 참신하고 독특한 학생 발명 아이디어를 선보인다.

또한, 행사기간동안 치러지는 ‘대한민국학생창의력챔피언대회’ 본선대회는 지역별 예선대회를 거쳐 선발된 전국의 초·중·고등학생 100팀이 직접 경연장에서 표현과제·제작과제·즉석과제를 경연하며 창의력, 의사소통 능력, 협동심, 완성도 등을 평가받는다.

< 대한민국학생창의력챔피언 대회 분야 >

구분	내용
표현과제	주어진 과제의 해결방법을 상황극 등 공연으로 표현하는 과제
즉석과제	즉석에서 주어진 문제를 순발력을 발휘하여 해결하는 과제
제작과제	미리 공지된 주제에 대하여 재료를 활용하여 구조물 등을 제작하는 과제

이 밖에 과학탐험가 문경수씨가 ‘호기심과 탐구’를 주제로 발명의 기초 지식 습득과 탐험에 대한 청소년의 호기심을 자극할 멘토 특강을 하고, 발명교육대상 수상자의 우수 발명교육 체험 콘텐츠*를 마련했으며,

* 3D 아트펜으로 모형물 제작하기, 증강현실 체험, 모형비행기 만들기

VR 스포츠 체험, 장애인 보조기기 발명품 체험 등 신기술 체험 행사와 로봇코딩, 점핑슈즈, 스피드스태킹 등 창의력 증진 행사가 마련되어 관람객들이 직접 참여하고 즐길 수 있는 축제를 준비하였다.

박원주 특허청장은 “창의적이고 도전적인 발명인재가 대한민국 혁신성장의 씨앗이 될 것”이라며 “특허청은 미래를 이끌어갈 창의·융합형 발명인재 육성을 위하여 발명교육에 더욱 힘쓰겠다.”고 전했다.

※ 붙임 : 2019 청소년 발명 페스티벌 개요

  공공누리 공공저작물 자유이용허락	보도자료와 관련해 자세한 내용을 원하시면 산업재산정책국 산업재산인력과 박다현 주무관(☎ 042-481-8620)에게 연락주시기 바랍니다.
--	---

□ 개요

- 목적 : 국내 최대 규모의 청소년 발명축제의 장을 마련하여 청소년 발명문화를 확산하고, 발명인식을 제고
 - * 학생발명전시회, 창의력챔피언대회, 청소년 발명가 프로그램, 나눔발명캠프 동시 개최
- 기간·장소 : 7. 25(목) ~ 27(토), 일산 KINTEX
 - * 행사기간 중 35,000여명이 참여하고, 7.25일(목) 개막식에 10,000여명 참석 예상
- 주최(주관) : 특허청(한국발명진흥회)
- 슬로건 : 발명에美친 아이들의 신나는 페스티벌 “자체발光”

🌸 2019 청소년 발명 페스티벌 🌸



□ 주요 행사내용

구 분	주요 내용
①통합 개막행사	통합개막식, 창의력챔피언대회 개회식, 전시관람, 학생발명전시회 시상식, 내빈 오찬, 나눔발명 캠프 참여
②학생발명 전시회	청소년 대상 자유 발명품 공모·시상 ▶ 학생발명품 9,530점 접수, 9차례 심사, 171점 시상
③창의력 챔피언대회	팀을 이루어 표현과제, 제작과제, 즉석과제에 대한 창의적 해결 능력을 평가
④청소년발명가 프로그램	창의적 아이디어를 지식재산으로 권리화하고, 창업역량을 배양하기 위해 교육·컨설팅 운영
⑤나눔발명 씬머캠프	벽지·낙도 등 도서산간에 거주하거나, 지역아동센터에 소속된 초등 4~6학년 대상 발명교육 캠프
⑥체험행사	VR 스포츠, 따뜻한 발명품, 창의력·체력 향상 프로그램(큐브, 레고, 메이커, 발명매직블럭 등), 모의상표출원
⑦홍보관운영	발명·특허 특성화고, 발명영재 프로그램, 발명교육 콘텐츠, 이러닝 (IP-School) 등 홍보
⑧특강·콘서트	멘토 특강, 발명교육 재능나눔 콘서트

□ 세부 행사 내용

1 학생발명전시회(7.25~27, Hall 4.)

전시회 개요

- 목 적 : 학생들의 우수 발명 아이디어 발굴. 전시를 통한 발명의식. 창의력 고취
* 전국 교원 발명품 경진대회 동시 개최
- 연 혁
 - '88년 : 학생발명전시회 최초 개최
 - '06년 : 대학부문 분리 개최, 국제청소년발명전시회 개최
- 출품대상 : 대한민국 국적의 초·중·고 재학생 및 청소년
- 출품분야 : 일상생활에서 착안해 낼 수 있는 모든 발명
- 대회절차
 - 공고 및 접수 ⇨ 제1차 유사작심사 ⇨ 서류심사 ⇨ 선행기술조사 ⇨ 공중심사 ⇨ 작품(현물)심사 ⇨ 제2차 유사작심사 ⇨ 심층선행기술조사 ⇨ 종합심사(수상작 선정) ⇨ **전시회 및 시상식 개최**
 - * 2019년 접수현황 : 총 9,530건 접수

□ 주요 내용

- 장려상 이상 수상 학생발명품 171점, 교원발명품 17점 등 188점의 수상작 전시 및 시상식 개최
- * 작품별 QR코드를 활용한 작품 설명 서비스 및 가이드 운영하여 참여의지 고취

□ 주요 수상작

구분	수상자	수상내역	
대통령상	 영선중학교 3학년 오소연	○ 계단타는 워커(Walker) - 상단의 보조브레이크를 통해 보행보조기의 각 다리의 높낮이, 각도를 조절하여 재활치료를 돕는 보행보조기구	
국무총리상	 진교초등학교 6학년 강승원	○ 딥(Deep) 다슬기 잡이 도구 - 공기의 압력으로 액체를 끌어들이는 원리로, 수경으로 확인한 다슬기를 손잡이를 당겨 채집통에 자동으로 채집하는 도구	
국무총리상	 동탄국제고등학교 1학년 이수현	○ 투표헬퍼 - 시각장애인의 투표 비밀보장을 위하여 트레이에 투표용지를 끼우고, 양 옆면 너트를 조여 고정시켜 직접투표를 돕는 도구	

대회 개요

- 목 적 : 학생들이 팀을 이루어 주어진 과제를 해결하며 의사소통능력, 협동능력, 창의력 등 창의적 핵심역량을 함양한 우수 창의인재 육성
- 연 령
 - '02년 : 제1회 전국학생창의력올림피아드 개최
 - '11년 : '대한민국 학생창의력 챔피언대회'로 대회명칭 변경
- 참가대상 : 대한민국 국적의 초·중·고 재학생 및 청소년이 팀 단위로 참가
 - * 팀은 4~6명의 학생 및 지도교사 1명으로 구성
- 대회절차
 - 공고 및 접수 ⇨ 서류심사 ⇨ 시·도 예선대회 ⇨ **본선대회 개최**
 - * 2019년 접수현황 : 총 1,043건 접수

□ 주요 내용

- (참가대상) 시도별 예선대회를 통과한 100팀
- (내용) 참가팀이 분야별(표현과제, 제작과제, 즉석과제) 과제를 경연하여 수상팀 선정 및 시상식 개최

< 과제 내용 >

표현과제	제작과제	즉석과제
2050년 최고의 인기방송  독특한 소재! 종부한 상상력! 독창적인 콘셉트! 2050년 최고의 인기 방송으로 선정된 프로그램 제작자의 수상 소감을 들어보겠습니다. 제가 제작한 프로그램이 최고의 인기방송으로 선정되어 영광입니다. 저는 이 프로그램을 만들기 위해 기존 프로그램의 형식과 내용에서 벗어나려고 노력하였고, 변화된 사회 모습을 반영하는 것에도 많은 에너지를 쏟았습니다. 이 점이 시청자들로부터 큰 호응을 얻은 가장 큰 이유인 것 같습니다. 물론 어려움도 있었습니다. 특히 과거에는 상상하지 못했던 특별한 장면을 촬영하기 위해 어려움을 겪었으나 새로운 기술을 적용해서 결국 그것을 해낼 수 있어서 기쁩니다. 2050년 최고의 인기방송	(초등 : 이어달리기) 경기장 위에 놓인 3개의 블록을 차례대로 쓰러뜨릴 수 있는 장치를 제작 (중등 : 유리구슬 콜렉터) 출발 구역 위에 정지되어 있는 유리구슬을 미션 구역에 넣을 수 있도록 출발 구역, 작동 구역에 장치 설치 (고등 : 삼거리) 정지되어 있는 나무구슬(우든볼)이 세 곳의 도착 지점에 도착할 수 있도록 작동 구역과 실행 구역에 장치를 제작하여 설치	현장제시 (비공개)

* 참가팀들은 수준별로 표현과제, 제작과제, 즉석과제 실시

프로그램 개요

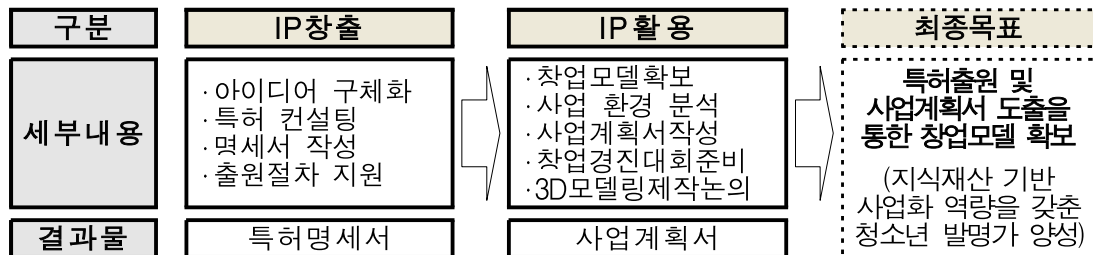
- 목적 : 지식재산 창출 및 활용에 대한 교육·컨설팅 등을 통하여 미래 사회를 혁신적으로 주도해 나갈 **청소년 발명 창업가 육성**

■ 연 혁

- '09~'17 : 교육기부 참여기업을 통한 아이디어 발굴
- '19년 : YIP선발학생 30인, 선발팀30팀 운영

- 참가대상 : 전국 중·고등학교 재학생 및 청소년이 개인 30명 및 30팀 단위로 참가

■ 주요내용



■ 운영절차

- 선발 학생(팀) 및 아이디어 모집 ⇨ 심사/선발 ⇨ **교육/캠프/컨설팅** ⇨ 아이디어 경진대회 ⇨ 수료식

□ 주요 내용

○ YIP 전시홍보관(참여형 교육부스)

- ① 청소년 발명가 프로그램 홍보, ② 역대 YIP 우수 발명 아이디어 전시, ③ 멘토단 성장상담 및 변리기관 무료변리상담·교육, ④ 2차 집중교육* 실시, ④ 창의력 향상 즉석게임 토너먼트 대회 운영

* 변리기관 컨설팅, 사업계획서 발표 등(동양인재개발원)

○ YIP 전시홍보관 및 체험프로그램 운영(안)

YIP 우수 아이디어 전시·홍보	YIP 특강 및 체험존	YIP 2차 집중교육
YIP 사업안내 및 홍보, '18년 우수 아이디어 전시 YIP 멘토단 성장상담 및 변리컨설팅	"호기심과 탐구에 대한 고찰" + 문경수 과학탐험가 특강 창의력 향상 체험 스포츠스태킹 토너먼트 운영	아이디어 개선 및 고도화를 위한 변리기관 집중 컨설팅, 권리화 준비 및 창업을 위한 멘토링

4

나눔발명 썸머캠프(7.24~26, 동양인재개발원)

캠프 개요

- 목적 : 도서벽지 거주학생 및 지역아동센터 청소년 대상 체험 중심의 발명교육을 지원하여 **기회의 균등한 제공 및 사회적 격차 해소**
- 기간장소 : 7.24~26, 동양인재개발원
- 참가대상 : 발명교육 참여가 어려운 초등학생(4~6학년) 70여명
* 도서벽지 거주 초등학생 및 발명교육에 관심이 있는 지역아동센터 청소년
- 주요내용 : 창의적 문제발견과 도전·협력을 통한 문제해결 경험
* 청소년발명페스티벌과 연계하여 흥미와 호기심을 유발하고 발명에 대한 관심 제고

□ 주요 내용

- 생활 속 불편한 점을 해결 할 수 있는 **발명 아이디어 발상 실습**
- 창의력 함양을 위한 다양한 **체험 프로그램 제공**
- 학생발명전시회 참관을 통한 **발명 전시 관람 및 체험활동**

5

체험행사

첨단기술부터 사회적약자를 위한 발명품 체험 등 다양한 발명·창의력 체험 프로그램을 통한 청소년의 창의적 역량 함양 지원

- (일시·장소) '19. 7. 25(목) ~ 27(토), 1층 Hall 4
- (내용) ① VR 스포츠 체험(첨단 센서 기술, 가상현실 기반의 스포츠 코칭)
② 따뜻한 발명 체험(장애인 보조기기 체험을 통한 발명동기 부여)
③ 창의력 향상 프로그램(큐브, 퍼즐, 레고, 메이커, 발명매직블럭 등)
④ 도전정신과 체력증진 프로그램(로봇코딩, 점핑슈즈 등)
⑤ 개성만점 나의 이름 모의상표출원(캘리그래피 활용)
⑥ 휴게쉼터(블록쌓기(Buildup Brain), 빈백(Brain vacation) 등)

6 홍보관 운영

발명교육 우수사례 전시 및 발명교육 지원 프로그램 홍보를 통한
청소년 발명교육 참여 확산 및 親 지식재산 분위기 조성

- (일시·장소) '19. 7. 25(목) ~ 27(토), 1층 Hall 4
- (내용) ① 발명·특허 특성화고등학교(4개교 체험부스)
② 발명(영재)교육 컨텐츠 및 프로그램 소개
③ 청소년 발명 이러닝(IP-School) 교육과정 안내
④ G(게임)-러닝 발명교육 콘텐츠, 발명 디지털북 체험
⑤ 발명 교구재 체험

7 멘토 특강

지식재산 창출의 시작인 '호기심과 탐구'에 대한 강연을 통하여
발명의 기초지식 습득 및 탐험에 대한 공감대 형성 도모

- (일시·장소) '19. 7. 25(목) 14:00 ~ 15:00, 2층 212호, 213호
- (대상) 학생발명전시회 수상자, YIP 참가 학생, 학부모 등 250명
- (주제·강연자) “호기심과 탐구에 대한 고찰” / 과학탐험가 문경수

8 발명교육 재능기부 콘서트

발명교육을 통하여 우수한 성과를 나타낸 발명교육대상 수상자의
재능기부 콘서트를 통하여 우수 발명교육 제공 및 참여자 흥미 제고

- (일시·장소) '19. 7. 25(목) ~ 27(토), 1층 Hall 4 부대 이벤트관
- (내용) ① 3D 아트펜으로 모형물 제작하기
② 증강현실 체험
③ 모형비행기 만들기