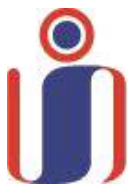


발명! 과거와 현재, 그리고 미래를 잇는 IT다

2023. 발명어울마당 운영 계획



전라북도교육청과학교육원

Jeollabukdo Office of Education Institute of Science

발명! 과거와 현재, 그리고 미래를 잇(IT)다

2023. 발명어울마당 운영 계획

전라북도교육청과학교육원

I 목적

1. 다양한 체험 활동을 통해 발명에 대한 인식 개선 및 창의·융합형 인재 양성 도모
2. 발명에 대한 호기심과 흥미를 유발하기 위하여 보다 쉽고 재미있게 발명과 메이커교육을 접하는 기회 제공

II 추진 근거

1. 발명교육의 활성화 및 지원에 관한 법률 제7조제5호
2. 전라북도교육청 메이커교육 활성화 조례 제4조, 제6조

III 추진 방침

1. 지역별 발명교육센터와 미래창작공방, 연구회 등과 연계하여 센터 특색을 살린 프로그램을 계획하여 운영
2. 학생 교육봉사활동을 활용하여 교사와 학생이 함께 프로그램을 운영
3. 코로나 19 안전수칙을 준수하고, 부스 밀집도를 해소하여 효율적인 체험이 이루어지도록 진행

IV 행사 개요

1. 행 사 명 : 2023. 발명어울마당
2. 주 제 : 발명! 과거와 현재, 그리고 미래를 잇(IT)다
3. 일 시 : 2023. 9. 23.(토) 09:00 ~ 17:00
4. 장 소 : 우리원 주변 마당 및 2층 미래창작공방 등 각 실
5. 체험대상 : 유·초·중고 학생, 학부모, 교원 등

6. 세부 운영내용

구분	운영시간	내용	장소(비고)
행사 준비	08:30~09:00	· 부스 체험 설치, 봉사활동 사전 안전교육	과학교육원 마당
개막식	09:00~09:30	· 개회, 국민의례, 내빈소개, 인사말씀, 축사, 행사 안내	중앙 무대
이벤트 마당	09:30~10:30	· 개막식 축하 이벤트 마당 - 과학마술공연과 함께 시작하는 어울마당	중앙 무대
	14:00~15:00	· 축하 이벤트 마당 - 종이비행기 국가대표(이정욱 선수)	중앙 무대
전시 마당	9.23(토)~10.23(월) 09:00~18:00	· 스마트 팩토리(LEGO Spike prime * 2작품) · 제44회 전국학생과학발명품경진대회 출품작 전시	과학교육원 1층
수업 마당	10:00~15:20	· 창의메이커 교실 - 유아반(7세), 초등 1~2학년, 3~5학년, 6~중학생 반	융합교육실 메이커교실
체험 마당	09:30~15:30	· 발명체험부스 운영(43개), 쉼터(5개), 본부(2개)	과학교육원 마당
행복 마당	11:00~16:00	· 달콤한 솜사탕, 팝콘과 함께 · 마음까지 시원한 음료수와 함께	과학교육원 마당
폐막식	16:00~17:00	· 뒷정리 및 마무리	행사장소

*개막식 관련 선착순 100명 발명어울마당 기념품 제공

V 행사 추진 내용

1. 상설 부스 구성(총 46개. 사전예약 없음. 당일 현장 체험형)

순	해당 교육지원청 및 연구회	주제
1	고창교육지원청 미래창작공방	운동소프트웨어 체험
2	전주교육지원청 완산미래창작공방	한 장의 천으로 손가방 만들기
3	임실교육지원청 미래창작공방	로봇 올림픽 체험하기
4	진안교육지원청 미래창작공방	나만의 로봇 만들기
5	전주교육지원청 미래창작공방	핑퐁로봇 축구
6	순창교육지원청 미래창작공방	3D펜으로 썬캐처 만들기
7	부안교육지원청 미래창작공방	메타버스 체험하기
8	장수교육지원청 미래창작공방	메이키메이키로 나만의 키보드 만들기
9	임실교육지원청 발명교육센터	나만의 핀버튼 만들기
10	고창교육지원청 발명교육센터	아크릴 무드등 만들기
11	군산교육지원청 발명교육센터	에코백에 미래사회 디자인하기
12	순창교육지원청 발명교육센터	플러스+ 드론 시뮬레이션 미션 수행

13	부안교육지원청 발명교육센터	감성토퍼 만들기
14	정읍교육지원청 발명교육센터	AI와 함께 그리는 나만의 발명품
15	익산교육지원청 발명교육센터	디지털드로잉으로 나만의 로고(상표) 만들기
16	완주교육지원청 발명교육센터	나만의 점자 책갈피 만들기
17	무주교육지원청 발명교육센터	차근차근 게임 코딩해보기
18	전라북도교육청과학교육원 발명교육센터	VR 기기를 활용한 가상환경 체험하기
19	장수교육지원청 발명교육센터	무중력 텐세그리티 만들기
20	미·다·지(미래의 다빈치 지도하기)	유니맷으로 나만의 시계 만들기
21	KS발명연구회	빛을 내는 LED와 회전을 만드는 도구로 발명품 만들기
22	조물뚝딱DIY발명메이커공작소!	태양광 4족보행 로봇 만들기
23	EUREKA	나만의 그래비트랙스 만들기
24	익산STEAM 연구회	과거와 잇(IT)다, 유형거 만들기
25	익산STEAM 연구회	나만의 진동로봇 만들기
26	익산STEAM 연구회	감성캠핑 LED램프 만들기
27	익산STEAM 연구회	미륵사지석탑 리소페인 만들기
28	익산STEAM 연구회	고무동력 플라잉카 만들기
29	익산STEAM 연구회	모두를 위한 발명, 적정기술 폴드스코프 만들기
30	익산STEAM 연구회	간이분광기 만들기
31	익산STEAM 연구회	태양을 통해 알 수 있는 것들, 양구일부 만들기
32	익산STEAM 연구회	Draw Your Dream! AI 웹툰 스튜디오
33	익산STEAM 연구회	피젯스피너'와 함께하는 착시의 세계
34	익산STEAM 연구회	내가 GREEN 발명품(양말목 활용 업사이클링)
35	익산STEAM 연구회	팅커캐드로 나만의 롤러코스터 만들기
36	익산STEAM 연구회	내가 만드는 MAZE에서 탈출하기
37	익산STEAM 연구회	하바리움으로 마음 전하기
38	익산STEAM 연구회	레고스파이크프라임으로 미로찾기
39	함열여자중학교	지구환경을 지키는 자동차
40	남원용성중학교	츄파춥스 균형잡는 오뚜기
41	익산궁동초등학교	온도에 따라 색이 변하는 나만의 컵 만들기
42	태봉초등학교	드론 코딩으로 복합 재난 미션 해결하기
43	이리영등초등학교	태양계의 별(sun)을 관측 해!
44	전라북도교육청과학교육원	달콤한 솜사탕과 함께!
45	전라북도교육청과학교육원	맛있는 팝콘과 함께
46	전라북도교육청과학교육원	마음까지 시원한 음료수와 함께
47	전라북도교육청과학교육원	본부석(보건교사, 행사안내 등)

2. 공연 및 이벤트 마당 운영

- 중앙무대에서 2회 공연(오전 과학마술, 오후 종이비행기 국가대표)
- 별도 신청없음

3. 메이커 교육 신청

- 대상: (유7세반, 초1~2반, 초3~5반, 초6~중학교반, 각 20명)
- 교육내용
 - 유아(7세반): 우블리 휠 자동차(기울어진 바퀴로 이동하는 자동차)
 - 초1~2학년: 모래사장 클리너(모래 등에 빠지지 않고 쓰레기를 모으는 로봇 제작)
 - 초3~5학년: 줄 건너는 로봇(수평으로 걸려있는 줄을 건너가는 로봇 제작)
 - 초6~중학생: One-Motor Bug(모터 1개로 개미와 같이 6개의 다리로 이동하는 로봇 제작)
- 교육시간

대상(장소)		교육시간		비고
유아 (메이커교실)	초등1~2학년 (2층 회의실)	1교시	10:30~10:40	
		2교시	10:50~11:30	
초등3~5학년 (메이커교실)	초등6~중학생	1교시	13:00~13:40	
		2교시	13:50~14:30	
		3교시	14:40~15:20	초등6~중학생만 3교시 진행

- 신청기간: 2023. 8. 28.(월) ~ 8.30.(수)
- 신청방법: 네이버 폼으로 선착순 신청(<https://naver.me/x4uzjtGG>)
- * 동일학생을 중복으로 신청시 해당 학생은 접수하지 않음(1학생 1회 신청을 원칙으로 함)
- 수수료는 발급하지 않으며 대상 학생은 공문 및 문자로 연락드립니다.
- 사전 연락없이 불참시 추후 과학교육원 제공 수업참여 기회 제한

VI 행사 추진 내용

1. 안전 관리 계획

- 가) 전북교육청 학교 안전과 학생 안전관리팀의 안전관리 사전 점검 실시
- 나) 보건교사가 상주하며 응급환자 조치
- 다) 행사장 내 전기·소방·가스 등 안전 점검 실시

2. 방역 관리 계획

- 가) 행사 당일 고열이나 코로나19 의심 증상이 있는 경우 참여 자제
- 나) 질병관리청 및 지자체에서 제시하고 있는 코로나19 기본 방역수칙 준수
- 다) 방역관리자 : (정) 교육연구관 송모남, (부) 교육연구사 강영호

VII 기대효과

- 1. 발명에 대한 인식 개선 및 주변에서 과학적 원리를 체험할 수 있는 미래 교육을 위한 창의·융합형 인재 양성 계기 마련
- 2. 학생들이 다양한 발명 아이디어를 접할 수 있는 체험을 통해 발명의 유용성을 느끼고 발명 대중화에 기여