

# 2025. 1학기 전북특별자치도과학교육원 발명·메이커교육 프로그램 학생 모집 안내

안녕하십니까? 전북특별자치도교육청과학교육원에서는 초·중학생을 대상으로 발명·메이커교육 프로그램을 운영하고 있습니다. 관심있는 학생은 안내 내용을 참고하여 기한 내 신청하시기 바랍니다.

## 1. 신청 및 선정방법

가. 신청기간: 4.16.(수)~4.17.(목), 5.13.(화)~5.14.(수), 6.17.(화)~6.18.(수)

나. 신청방법: 전북특별자치도교육청과학교육원 홈페이지(<http://jise.kr>) / 교육센터 / 발명·메이커교육예약 / 학생발명·메이커교육예약

다. 대상자선정: 선착순 선정(중복이나 사정에 의해 결원이 생긴 경우 다음 순위에서 선정)

라. 교육과정별 세부교육 내용 및 창의적 체험활동 신청서는 홈페이지에서 확인 가능

마. 선정자는 추후 학교로 선정공문 및 개별 문자로 안내 예정

바. 선정 후 참가 취소는 5일 이내로 사전 연락하여 취소

## 2. 1학기 발명·메이커 프로그램 운영 일정

과정명	대상	신청기간	모집인원	교육기간	장소
발명기초 1기 (초5~6학년)	초5~6	4.16.(수) 10:00~ 4.17.(목) 14:00 ※ 4.18.(금) 선정	16명	4.24.(목) ~ 4.26.(토), 3일간 평일: 15:30~18:00(3시간) 주말: 09:30~15:00(6시간)	우리원 2층 융합과학실
발명기초 1기 (중1~2학년)	중1~2	4.16.(수) 10:00~ 4.17.(목) 14:00 ※ 4.18.(금) 선정	16명	4.24.(목) ~ 4.26.(토), 3일간 평일: 15:30~18:00(3시간) 주말: 09:30~15:00(6시간)	우리원 2층 무한탐구실
메이커기초 1기 (초5~6학년)	초5~6	5.13.(화) 10:00~ 5.14.(수) 14:00 ※ 5.16.(금) 선정	12명	5.22.(목) ~ 5.24.(토), 3일간 평일: 15:30~18:00(3시간) 주말: 09:30~15:00(6시간)	우리원 2층 융합과학실
메이커기초 1기 (중1~2학년)	중1~2	5.13.(화) 10:00~ 5.14.(수) 14:00 ※ 5.16.(금) 선정	12명	5.22.(목) ~ 5.24.(토), 3일간 평일: 15:30~18:00(3시간) 주말: 09:30~15:00(6시간)	우리원 2층 무한탐구실
특허·지식재산권 (초5~6학년)	초5~6	6.17.(화) 10:00~ 6.18.(수) 14:00 ※ 6.20.(금) 선정	12명	7.3.(목) ~ 7.5.(토), 3일간 평일: 15:30~18:00(3시간) 주말: 09:30~15:00(6시간)	우리원 2층 융합과학실
특허·지식재산권 (중1~2학년)	중1~2	6.17.(화) 10:00~ 6.18.(수) 14:00 ※ 6.20.(금) 선정	12명	7.3.(목) ~ 7.5.(토), 3일간 평일: 15:30~18:00(3시간) 주말: 09:30~15:00(6시간)	우리원 2층 무한탐구실

※ 상기 교육 내용은 사정에 따라 변경될 수 있음

## 3. 기타행정사항

가. 발명기초, 메이커기초, 특허·지식재산권 과정은 학교장 사전승인된 내용에 한하여 생활기록부  
창의적 체험활동 기재 가능

나. 80%이상 수료시 수료증 배부, 이수 수료 시간은 올림 적용. 이수내용 학교로 공문 발송

다. 토요일에 실시하는 수업은 학생에게 간단한 점심식사를 제공함

라. 선정 후 불가피한 사유(부상, 병결, 공결 등 증빙서류 제출)가 아닌 결강 및 결석으로 미수료시  
2025년 발명·메이커교육 프로그램 선정에서 참여 제한함

마. 공결의 범위: 전북특별자치도과학교육원 주최 대회 출전만 해당함. 이외 교육지원청 및 학교행  
사, 영재수업, 타 프로그램 행사 참여는 공결에 해당하지 않음

바. 프로그램 일정은 모두 참가할 수 있는 학생만 참여 신청

#### 4. 1학기 발명·메이커 프로그램 세부 내용

과정	날짜	주 제	교육 내용
발명기초	4.24.	발명과 창의성	개강식 및 안전교육, 발명기초 오리엔테이션
			발명의 의미와 중요성, 발명의 역사, 발견과 발명
	4.25.	발명기법	발명 10계명 알아보기, 발명 10계명을 활용한 발명품 찾기
			PMI기법을 활용한 수상작품 분석
			SCAMPER 기법을 활용한 아이디어 발산
	4.26.	아이디어 발상	디지털 마인드맵 툴 활동
			디지털 툴을 활용하여 자신의 발명품 상표만들기
		창의적 기계 장치 제작	생활 속의 로봇의 활용과 원리 로봇팔 제작 활동
메이커기초	5.22.	메이커교육 이해	개강식 및 안전교육, 메이커교육 오리엔테이션
			메이커교육 활용 사례
	5.23.	소형공작기계(유니맷)를 활용한 메이킹	목공기계 활용을 위한 안전교육
			유니맷 사용법 익히기
			유니맷을 활용하여 나만의 DIY 공작용품 만들기
	5.24.	메이키메이키 활용한 메이킹	메이키메이키 원리 이해하기
			메이키메이키 프로그래밍
			메이키메이키를 활용하여 나만의 악기 제작하기
		디지털 드로잉 활용한 메이킹	디지털 드로잉 사용 방법 이해하기
			디지털 드로잉을 활용하여 디자인하기
특허·지식재산권	7.3	지식재산권 이해(기초)	개강식 및 안전교육, 지식재산권 오리엔테이션
			지식재산권 종류와 사례, 발명과 지식재산의 관계
	7.4	지식재산권 이해(심화)	지식재산의 창출·권리화·보호·활용
			특허정보 검색
			상표지자인을 활용한 굿즈 제작
	7.5	지식재산권 창출 과정	발명 아이디어 창출에서 특허출원 명세서 작성
			특허출원을 위한 도면그리기 실습
		AI와 지식재산	인공지능의 이해
			지식재산에서 인공지능의 역할과 사례 AI 및 빅데이터를 활용한 지식재산 분석 및 아이디어 창출

※ 상기 교육 내용은 사정에 따라 변경될 수 있음