

2016학년도 2학기 강의계획서

과목명	발명과 문제해결	학점 (시간)	2 (3)	담당교수	이 춘 식	수강대상 학년	4학년
강좌목표	초등학교에서 이루어지고 있는 발명 교육의 입문으로서 생활 속에서의 문제가 발명으로 어떻게 이루어지는지를 사례를 통하여 알아보고 생활 속에서의 문제해결력을 기른다.						
교재 및 참고문헌	○ 교 재: 특허청 (2000). 교과 속의 발명; 발명과 기술 . 특허청. ○ 참고자료: 특허청 (2000). 교과 속의 발명; 발명과 디자인 . 특허청.						
장애학생 지원	장애학생은 수강 시 필요한 지원 사항에 대하여 담당 교수 및 장애학생지원센터에 요청할 수 있음(예: 학습도우미, 과제제출 · 시험시간 연장 등)						
평가계획	사이버 강의	20 (수료증 출력)	기말	40	과제	10	출석 10

주별	강 의 주 제	강의 내용	강의 방법	비 고(준비물)
1	오리엔테이션	○ 발명의 개요, 사이버강의 안내	강 의	출석 수업
2	생활기술과 발명1	○ 활동1: 컴퓨터 속에 숨은 발명	문제해결 사이버강의	출석 수업 사이버 수업
3	생활기술과 발명2	○ 활동2: 환경 속에 숨은 발명	문제해결 사이버강의	출석 수업 사이버 수업
4	생활기술과 발명3	○ 활동3: 냉장고 속에 숨은 발명	문제해결 사이버강의	출석 수업 사이버 수업
5	생활기술과 발명4	○ 활동4: 기어 속에 숨은 발명	문제해결 사이버강의	출석 수업 사이버 수업
6	생활기술과 발명5	○ 활동5: 구조물 속에 숨은 발명	토론 문제해결	출석 수업 사이버 수업
7	생활기술과 발명6	○ 활동6: 소재 속에 숨은 발명	토론 문제해결	출석 수업 사이버 수업
8	생활기술과 발명7	○ 활동7: 의료기 속에 숨은 발명	문제해결 사이버강의	출석 수업 사이버 수업
9	생활기술과 발명8	○ 활동8: 카메라 속에 숨은 발명	문제해결 사이버강의	출석 수업 사이버 수업
10	생활기술과 발명9	○ 활동9: 완구 속에 숨은 발명	문제해결 사이버강의	출석 수업 사이버 수업
11	발명과 디자인1	○ 활동10: 색 속에 숨은 비밀	문제해결 사이버강의	출석 수업 사이버 수업
12	발명과 디자인2	○ 활동11: 광고에서 찾은 발명	문제해결 사이버강의	출석 수업 사이버 수업
13	발명과 디자인3	○ 활동12: 인체와 관련된 디자인	문제해결 사이버강의	출석 수업 사이버 수업
14	발명과 디자인4	○ 활동13: 숫자의 비밀	문제해결 사이버강의	출석 수업 사이버 수업
15	정리 및 평가	과제 제출, 기말고사	강의	출석 수업
담당교수연락처				

사이버 강의 수강신청 방법		○ 접속 방법 : ginue.ipacademy.net 수강신청 ○ 정해진 기간 내에 수강(강의 계획서 참조)		

※ 강의 계획서는 불가피한 사정으로 변경될 수도 있습니다.