

STEAM교육 연계 창의적 디딤영상으로 교실을 뒤집자!

-2016년도 지식재산 이러닝 선도학교 모집-

□ 모집대상과 지원자격

- 플립러닝(거꾸로학습)을 적용한 교육자료 개발을 통해 창의적 교육을 확산하고자 하는 학교(교사) 신청가능!

※ 플립러닝(Flipped Learning) : 기존 전통적인 수업방식과는 정반대로, 온라인을 통해 선행학습 뒤 오프라인 강의를 통해 토론식 강의를 진행하는 「거꾸로 수업방식」

□ 모집기간 및 방법

- 신청기간 : '16. 3. 21(월) ~ 4. 3 (일) (14일간)
- 신청방법 : (이메일접수) yumipk14@kipa.org
- 주 제 : 플립러닝(거꾸로학습) 활용한 창의적 과학·발명 교육자료 개발

* 예시 1 : 초등 방과 후 교실 및 창의적 체험활동 테마 '3D 프린터'

* 예시 2 : 중등 기술가정1 'IV. 기술과 발명' 에 적용한 플립러닝 교육자료

* 예시 3 : 자유학기제 및 창의적 체험활동 학습에 활용 가능한 교육자료

□ 심사개요

- (제출서류) 플립러닝을 활용한 1차시 학습지도안, 샘플동영상(1개)
 - * 학습지도안 내 IP-School(청소년발명사이트) 콘텐츠내용 활용 작성 필수
 - * 1차시 학습지도안 : 본 학습현장(교과수업 및 특별활동)에서 사용되는 수업계획안으로 플립러닝 동영상을 활용하여 선수학습 진행 후, 본 학습에서 토론·팀프로젝트 등의 수업활동을 위한 교사의 계획
 - * 플립러닝 샘플동영상 : 본 수업의 선수학습으로 사용 가능한 5분 내외 동영상
 - * 동영상 경우, 교수자가 직접 촬영하여 저작권에 저촉되지 않아야함.
- (추진과정) 선정 심사→지원 및 연구개발('16년 5월~11월)→우수자료활용
- (선정기준) 제출 서류의 내용 충실성, IP-School 개설 운영실적
- (최종산출물) 5차시 학습지도안 및 강의동영상, 플립러닝 적용 현장촬영동영상

□ 지원 및 활용사항

- (현판식 추진 및 상금 지원) 이러닝 선도학교 위상제고 및 연구개발 지원(200만원)
- (영상촬영) 우수강의자료 선발 후 전문가 촬영을 통한 영상 콘텐츠 개발
 - * IP-School(청소년발명사이트) 내 콘텐츠로 탑재하여 학습지도안 및 동영상 공유 할 예정

□ 선정자 발표 : '16. 5월 첫째주, 이메일을 통한 선정자 발표(추후 일정 안내)

□ 문의 : 한국발명진흥회 평생교육센터(☎ 02-3459-2763, 2788/메일 yumipk14@kipa.org)

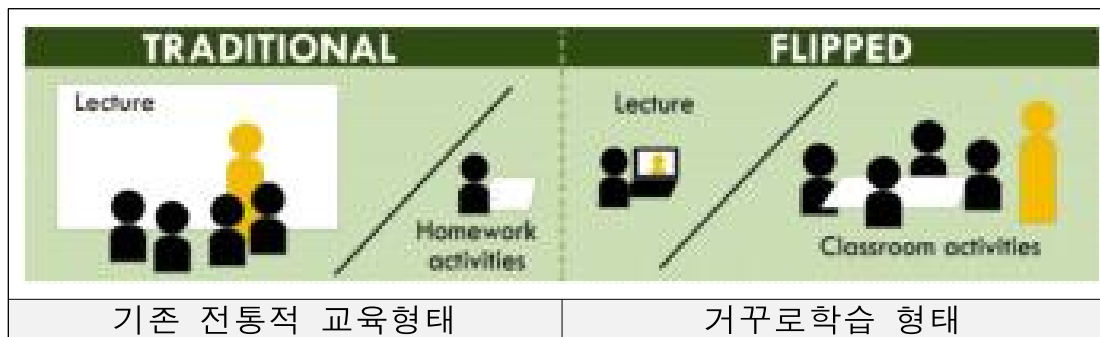
* 위치 : 서울시 강남구 테헤란로 131(647-9) 한국발명진흥회 18층 평생교육센터

교육환경 변화의 새로운 이슈

Flipped Learning(거꾸로 학습) 개념

□ 개 요

- (개념) 전통적인 교수중심 수업이 아닌, 교사와 학생의 역할이 바뀐 학습자 중심의 수업형태
- (목적) 교육환경 변화에 따른 자기 주도적 교수학습 혁신 필요성 대두
- (기대효과) 수업전 구성된 선수지식을 바탕으로 지식을 재창조하여 능동적인 학습활동을 통한 실천적 태도 함양



□ 수업 과정

Before Class	In Class	After Class
· (교사) 학습자가 미리 학습할 교육자료 제작 · (교사) 분량이나 학습자의 수준을 고려하여 재구성 · (교사) 동영상, 그림 등 직관적 이해가 가능한 교재가 함께 제공되는 것이 효과적임 · (학습자) 교사가 제공한 강의 선수학습 진행	· (교사) 학습주제에 대한 이해를 돕고 이를 고차원적인 사고를 기반으로 심화하는 수업 방식을 선택 · (학습자) 토론 및 개념 심화 팀 러닝을 통한 학습참여	· (교사) 학습활동 결과물 평가 및 발전방향 모색 · (학습자) 학습을 통해 취득한 내용과 연관된 실제 생활에의 적용, 개선점 이해, 실천적 태도 함양