

2. 보기를 참조하여 빈칸에 들어갈 말을 작성하시오. [4점]

신규 교사: ㉠은 발명에 대하여 특허를 받을 수 있는 권리를 가진 자가 국가에 대하여 발명의 공개를 조건으로 특허권의 부여를 요구하는 의사 표시 행위를 의미합니다.

㉡을 위해서 발명의 기술적 내용을 기재한 명세서와 도면, 요약서 같은 서류가 필요합니다.

특허 명세서는 발명의 설명, 청구 범위, 도면, 요약서로 구성됩니다. 청구 범위는 특허의 권리 범위를 특정하여, 특허 등록이 되었을 때 특허권의 보호 범위를 결정하는 역할을 합니다.

청구 범위는 보호받으려는 사항을 적은 항인 ㉢이 하나 이상 있어야 하며, ㉣의 요건은 발명의 설명에 의해 뒷받침되어야 한다는 것과 발명이 명확하게 간결하게 기재되어야 한다는 것 두 가지가 있습니다. 또한 청구 범위는 독립항과 종속항으로 구성되어 있습니다.

<보기>

1. ㉠에 들어갈 단어를 작성할 것
2. ㉣에 들어갈 단어를 작성할 것

답:

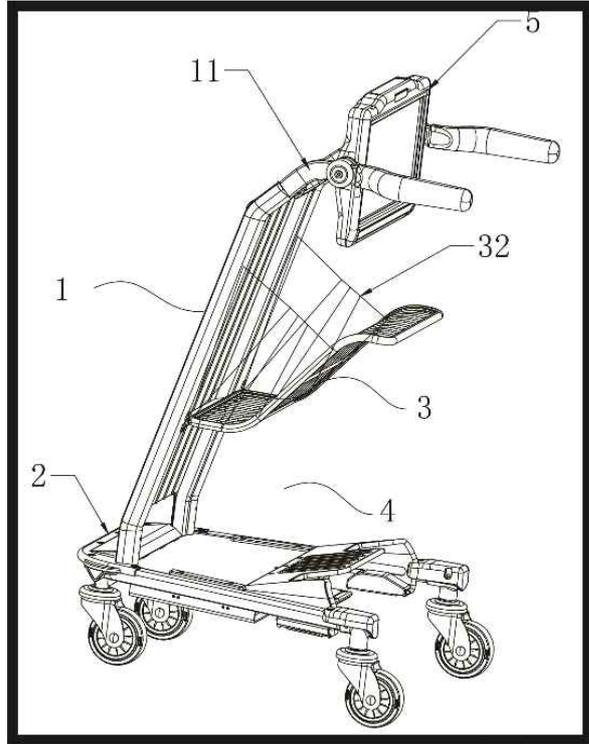
1. 특허 출원
2. 청구항

출처: 2019년 A형 7번 기출 변형 + 지식재산권 일반 교과서, 진의남 1권 150P

1. 보기와 그림을 참조하여 빈칸에 들어갈 말을 작성하시오.

<보기>

1. 실용신안 제출시 반드시 ㉠을 첨부해야 한다.
2. ㉡ 발명은 발명의 특정을 위해 반드시 ㉠을 첨부해야 한다.
3. 특허 발명시 발명의 기술적인 내용의 이해를 돕기 위해 필요한 경우 ㉠을 제출한다.



답:

1. 도면
2. 물건

출처: 지식재산 일반 교과서, 진의남 교육신문 1권 150p

출제의도

1. 발명의 종류: 물건, 방법, 제법 발명을 아는지
2. 도면제출이 언제 필수이고 선택인지를 아는지

2. 다음 제시문을 참조하여 빈칸에 들어갈 말을 작성하시오. [4점]

신규 교사: Schwaller의 기술교과 수업 접근 유형은 사회문화환경, 간학문적, 미래탐구적, 개념적, ㉠ 접근 이렇게 5가지로 분류됩니다. ㉠ 접근은 융통성을 제공할 수 있으며, 학생들의 인지적 영역 사고와 종합적 사고를 촉진시킬 수 있습니다.

미래탐구적 접근을 통해 학생들은 창조적 사고가 가능합니다. 또한, 이 접근방법은 세 가지 유형으로 나눌 수 있는데 첫 번째는 ㉡으로, 현재의 경향을 연구와 외삽법에 의해 미래를 예측하는 것입니다. 예를 들어, 미래의 가솔린 가격을 산출하는데 도움을 줄 수 있습니다.

두 번째는 ㉢으로, 사회에 대하여 서로 다른 추측 하에 대안적인 미래를 창안하고 설명하는 것입니다. 예를 들어, 원자력 발전소 건설에 대한 영향 규명에 이용할 수 있습니다.

세 번째는 ㉣으로, 변수와 관련된 것으로 변수들을 상호 비교 합니다. 예를 들어, 대중매체가 사회적 · 정치적 · 환경적 관점에서의 가족, 일, 여가시간에 어떻게 영향을 미치는지에 대해 알아볼 수 있습니다.

답

1. 시스템(적)
2. 동향분석
3. 시나리오 개발
4. 교차 영향 분석

1. 보기와 그림을 참조하여 빈칸에 들어갈 말을 작성하시오.

교사: 저작권은 크게 저작 인접권, 저작인격권, 저작재산권으로 분류할 수 있다. 저작권이 있는 자료를 사용할 때, 원 저작자의 저작권을 침해하지 않도록 주의해야 한다. 학생들은 ㉠을 참고하여 저작권의 허용 범위를 판정할 수 있는데, ㉠은 자신의 창작물에 대해 일정한 조건으로 다른 사람이 자유롭게 이용할 수 있도록 허락한다는 내용을 표시하는 마크를 의미한다.

학생: 최근 특허의 중요성이 대두되면서, ㉡이라는 말이 자주 나오고 있습니다. ㉡은 특허 발명을 미리 선택한 뒤 시장에서 특허 발명에 대한 사업 규모가 커질 때까지 기다렸다가 특허 침해 소송을 제기하여 엄청난 배상금을 받아 내는 '전문 특허 소송 기업'을 의미합니다.

교사: ㉢ 출원은 국적국 또는 거주국의 특허청(수리관청)에 하나의 출원서를 제출하고, 그로부터 정해진 기간 이내에 특허획득을 원하는 국가(지정(선택)국가)로의 국내단계에 진입할 수 있는 제도이다. ㉢ 출원의 출원일이 지정국가에서 출원일로 인정받을 수 있다.

< ㉠의 그림 >



답:

1. 저작물 이용 허락 표시 (CCL) 2. 특허 괴물 3. PCT 출원

출처: 지식재산 일반 교과서, 기가1 지도서, 정보 컴퓨터 2016년도, 2021년도 기출문제 변형 (ㄱ 문제)

출제의도:

작년에 교육론에서 발명과 지식재산권 문제가 출제되지 않아서 좀 더 깊이 있는 부분까지 출제해보았다.

2. 15 개정교육과 관련한 제시문을 참조하여 빈칸에 들어갈 말을 작성하시오. [4점]

'기술의 세계' 분야는 인간의 조작적 욕구에 부합하는 활동으로 자연으로부터 얻은 자원을 활용하여 생존과 적응에 필요한 산출물을 만드는 창의적 능력을 높이는 역할을 수행하고 있다.

'기술의 세계' 분야의 교육은 다양한 실천적 경험을 통하여 ㉠, ㉡, ㉢, ㉣ 등을 길러 미래 사회를 살아갈 다양한 역량을 갖춘 인간을 기르는 데 목적이 있다.

따라서 '기술의 세계' 분야의 교육은 급변하는 과학기술의 발달에 따라 인류가 이룩한 기술시스템을 이해하고 더 나은 기술 시스템을 설계하며, 능동적으로 대처할 수 있는 기술활용능력을 길러 미래 사회에 대처할 수 있도록 해야 한다.

'기술의 세계' 분야의 교육은 '기술 시스템' 영역의 생산·수송·통신 기술과 '기술 활용' 영역인 발명, 표준, 지속가능 발전에 대한 경험과 실천을 통해 이루어진다. 즉, 학습자가 삶의 과정에서 접하는 생산·수송·통신 기술의 문제를 창의적이고 융합적으로 해결할 수 있는 능력을 길러 주기 위해 기술적 지식, 기능, 태도를 바탕으로 문제를 이해하고, 아이디어를 탐색, 실현 및 평가하는 실천적 학습 경험을 제공한다. 다양한 경험과 학습을 통해 체득한 기술적 소양과 능력은 ㉤, ㉥, ㉦에 활용되어 기술 사회에 대처하는 능력을 함양해준다

<보기>

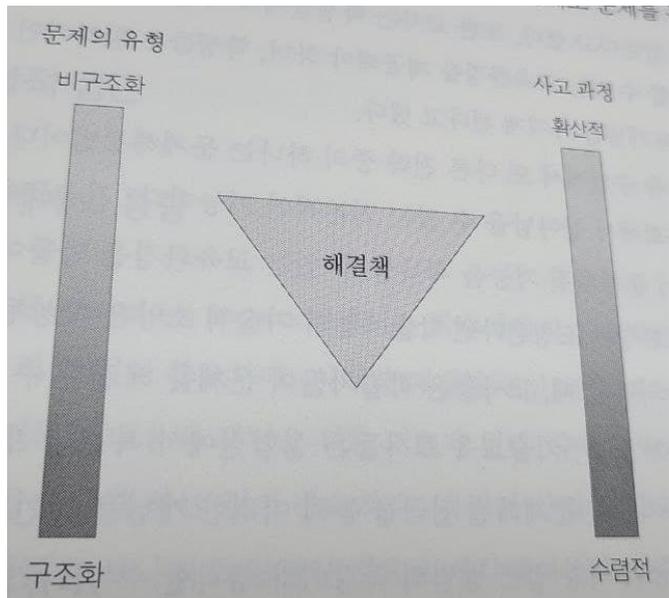
1. 밑줄친 ㉠, ㉡, ㉢, ㉣ 에 들어갈 4가지 능력을 작성하시오.
2. 밑줄친 ㉤, ㉥, ㉦ 에 들어갈 3가지 핵심개념 및 내용 요소를 작성하시오.

답

1. 문제해결능력, 비판적사고력, 의사결정능력, 창의력
2. 기술 혁신, 적정 기술의 개발, 지속가능한 발전

출처: 최유현 1권 233p

3. 다음 모형은 VanGundy의 문제 유형과 사고 과정의 상관관계 모형이다. 지문을 참고하여 빈칸에 들어갈 단어를 쓰시오



<지문>

VanGundy는 잘 구조화된 것에서 비구조화된 하나의 연속체로 문제를 분류하였다.

문제는 구조화된 문제, ㉠된 문제, 비구조화된 문제로 분류할 수 있다. 기술교육에서 반복 숙달 등을 교육할 필요가 있을 때는 문제를 구조화시켜 수렴적 사고를 키운다. 정답은 하나이며 더 이상 정답에 대한 다른 해를 구할 필요가 없다.

그러나 ㉡된 문제는 정답이 하나 이상이며, 창의력 요소 중 ㉢과 ㉣을 중요시하는 기술적인 문제해결에서는 확산적 사고를 저해하는 해결된 답안 제시를 피하고 비구조화에 가까운 문제를 제시하는 것이 좋다. 따라서 기술 교사는 본인이 담당하는 시간 혹은 수업 목적에 따라 문제의 구조화를 적절히 조절할 필요가 있다.

답:

- 1. 반구조화 2. 독창성 3. 유창성

출처: 이상봉 기술교육의 기초 87~88P