

(19)대한민국특허청(KR)
(12) 등록실용신안공보(Y1)

(51) 。 Int. Cl.⁷
G09B 19/00
G09B 19/08

(45) 공고일자 2005년03월18일
(11) 등록번호 20-0379500
(24) 등록일자 2005년03월11일

(21) 출원번호 20-2004-0035522
(22) 출원일자 2004년12월14일

(73) 실용신안권자 최희수
경기도 파주시 금촌동 장안미래아파트 101동 1104호

(72) 고안자 최희수
경기도 파주시 금촌동 장안미래아파트 101동 1104호

(74) 대리인 최효선
강민수

기초적요건 심사관 : 원용준

(54)사물 학습용 카드

요약

본 고안은, 사물 학습용 카드에 관한 것으로서, 전면과 배면 중 일측면에는 사물을 사실적으로 묘사한 실제 이미지가 도시되고, 전면과 배면 중 타측면에는 이미지와 동일한 외곽선을 갖는 실루엣 이미지가 도시된다. 이에 의해, 학습자가 실루엣 이미지를 통해 실제 이미지를 상상하게 되어 학습자의 상상력을 자극하고, 보다 다양한 정보를 다양한 방법으로 제공받으므로, 학습자의 흥미를 지속시킴에 따라, 학습의욕을 고취시켜 학습효과를 향상시킬 수 있다.

대표도

도 1

색인어

실루엣 이미지, 실제 이미지, 이름, 특징, 지도, 분류

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 고안의 제1 실시예에 따른 사물 학습용 카드의 메인 정보면의 평면도,

도 2는 도 1의 사물 학습용 카드의 서브 정보면의 평면도,

도 3은 본 고안의 제2 실시예에 따른 사물 학습용 카드의 메인 정보면의 평면도,

도 4는 도 3의 사물 학습용 카드의 서브 정보면의 평면도이다.

* 도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명 *

10 : 메인 정보면 11 : 실루엣 이미지

13 : 설명부 15 : 분류정보부

17 : 위치정보부 20 : 서브 정보면

21 : 실제 이미지

고안의 상세한 설명

고안의 목적

고안이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 고안은 사물 학습용 카드에 관한 것으로서, 보다 상세하게는, 사물에 대한 정보를 다양한 형태로 구성하여 제공함으로써, 학습자의 흥미를 지속시키고 학습자의 상상력을 자극시킴에 따라, 학습능력을 고취시키고 학습효과를 극대화할 수 있는 사물 학습용 카드에 관한 것이다.

일반적으로 미취학 아동이나 유아들은 직감력이 뛰어나고, 문자, 숫자, 기호, 이미지 등을 그림처럼 받아들여 사진을 찍듯이 눈에 각인시킴으로써, 학습능력이 성인의 수십 배에 달한다. 따라서, 어렸을 때 어학능력이나 학습능력을 조기에 개발시킴으로써, 뛰어난 학습 효과를 발휘할 수 있다. 이에 따라, 이러한 미취학 아동이나 유아들의 학습 능력 및 특성을 고려하여 이들을 대상으로 한 학습 또는 완구가 많이 개발되어 있다.

통상적으로 미취학 아동과 같은 유아들의 교육을 위해 사용하는 학습 도구로는 그림책을 들 수가 있다. 최근 시중에서 판매되고 있는 그림책은 아동의 시선을 집중시키고 어린아이들의 지능지수나 감성지수를 향상시킬 수 있도록 다양한 캐릭터를 사용하여 교육공학적 측면에서 우수한 제품들이 많다.

그런데, 이러한 대부분의 그림책은 주로 시각적인 측면에서 유아들의 학습을 유도하고 있으나, 그 구성이 너무 단순하여 아동들이 쉽게 싫증을 느끼게 될 뿐만 아니라, 그 크기나 분량이 많아 휴대하기가 곤란하다는 단점이 있다.

이러한 단점을 보완하기 위해 만들어 진 것이 플래시카드이다. 그런데, 종래의 플래시 카드는 학습자나 놀이자의 시선을 집중시키는 능력이 약하고 상상력을 자극하지 못하는 단점이 있었다. 이러한 문제점을 해결하기 위해, 국내 실용신안출원 제2003-23907호에서는, 전면의 중앙영역에 문자, 숫자, 기호 등을 배열하고, 그 둘레를 따라 동일한 문자, 숫자, 기호를 색상을 달리하여 가로 및 세로로 배열하고 있다. 그리고, 후면에는 가운데 부분에만 문자, 숫자, 기호 등을 배열함으로써, 색상과 배치에 따라 시선 집중력을 높이도록 하고 있다.

그러나 이러한 플래시 카드는 초기에는 시선을 집중시킬 수 있을지는 모르나, 그 구조가 너무 단순하여 학습자의 흥미를 오래 유지하지 못한다. 그리고 학습자의 상상력을 자극하여 학습자의 지적 능력을 업그레이드시킬 수 있는 어떠한 방법도 제공하지 못하고 있다는 단점이 있다.

한편, 이러한 플래시 카드 이외에도 다양한 형태의 학습 카드들이 존재하며, 이 중 플래시 카드의 문제점을 해소하여 아동의 흥미를 끌어 학습효과를 높이기 위해, 놀이를 하면서 단어를 학습하도록 고안된 카드를 하나 예로 들면 다음과 같다. 대한민국실용신안등록 1992-2227호 '단어학습용 카드'에서는, 사물이나 상태를 나타내는 그림과 이에 상당하는 단어를 구성하는 문자를 분산기입한 제1군의 카드와, 제1군의 카드의 단어에 상당하는 문자와 심벌을 단어구성 순서에 따라 표현한 제2군의 카드로 단어학습용 카드를 개시하고 있다.

따라서, 어떤 사물이나 상태를 나타내는 그림과 이에 상당하는 단어를 심벌화하여 맞춰 보면서 단어를 숙지할 수 있도록 하고 있으나, 본 단어학습용 카드는 1군카드와 2군 카드가 별도로 구비되어야 함은 물론이고, 어느 하나라도 분실할 경우에는 그 목적을 달성하기 어렵다는 문제점이 있다. 또한 단어학습용 카드가 단지 그림과 영문으로 표현되어 있으므로, 유아의 경우 초기에는 어느 정도 학습의 효과를 이룰 수 있으나, 일정시간이 흐르면 흥미가 반감되어 싫증을 유발시키는 단점이 있다.

이에 따라, 학습용 카드의 구성을 좀 더 다양화하여 학습자의 흥미를 지속적으로 유지시키고 시선 집중력을 향상시킬 수 있을 뿐만 아니라, 학습하고자 하는 사물의 실루엣 이미지를 포함시켜 학습자의 상상력을 자극할 수 있도록 함으로써, 학습자의 학습 의욕을 고취시키고 학습효과를 극대화할 수 있는 방법을 모색하여야 할 것이다.

고안이 이루고자 하는 기술적 과제

따라서, 본 고안의 목적은, 사물에 대한 정보를 다양한 형태로 구성하여 제공함으로써, 학습자의 흥미를 지속시키고 학습자의 상상력을 자극시킴에 따라, 학습능력을 고취시키고 학습효과를 극대화할 수 있는 사물 학습용 카드를 제공하는 것이다.

고안의 구성 및 작용

상기한 목적은 본 고안에 따라, 전면과 배면 중 일측면에는 사물을 사실적으로 묘사한 실제 이미지가 도시되고, 상기 전면과 배면 중 타측면에는 상기 이미지와 동일한 외곽선을 갖는 실루엣 이미지가 도시되는 사물 학습용 카드에 의해 달성된다.

상기 실루엣 이미지는, 단색으로 형성되는 것이 바람직하다.

상기 실루엣 이미지와 상기 실제 이미지는, 상기 전면과 상기 배면에 각각 도시된 상기 실제 이미지의 외곽선과 상기 실루엣 이미지의 외곽선이 상기 전면과 상기 배면에서 동일하도록 동일 위치에 배치되는 것이 바람직하다.

상기 실루엣 이미지와 상기 실제 이미지는, 상기 전면과 상기 배면에서 서로 좌우 대칭되어 배치되는 것이 바람직하다.

상기 실제 이미지와 상기 실루엣 이미지는 상기 전면과 상기 배면에서 서로 상하 대칭되어 배치되는 것이 바람직하다.

상기 실제 이미지와 상기 실루엣 이미지는 상기 전면과 상기 배면에서 서로 원점 대칭되어 배치되는 것이 바람직하다.

상기 전면과 배면 중 어느 하나에는, 상기 사물에 대한 상기 사물의 이름, 이름의 유래, 사물의 크기, 무게, 사물의 원산지, 특징 중 적어도 하나를 포함하는 설명이 표시된 설명부가 마련되는 것이 바람직하다.

상기 사물은, 공룡인 것이 바람직하다.

상기 설명부는, 상기 공룡이 발견된 장소, 발견된 장소, 생존시기, 및 주 먹이에 대한 정보를 포함하는 것이 바람직하다.

상기 전면과 배면 중 적어도 하나에는 상기 사물의 원산지에 대한 지도와 위치 설명 중 적어도 하나를 포함하는 정보가 위치정보부가 마련되는 것이 바람직하다.

상기 전면과 배면 중 적어도 하나에는 상기 사물이 다른 사물과 구분하기 위해 설정된 카테고리에 대한 정보를 표시하는 분류정보부가 마련되는 것이 바람직하다.

바람직하게는 상기 사물 학습용 카드는 종이, 플라스틱, 금속, 천, 및 목재 중 하나로 제작된다.

상기한 목적은 본 발명에 따라, 전면과 배면 중 일측면에는 사물을 사실적으로 묘사한 실제 이미지가 도시되고, 상기 전면과 배면 중 타측면에는 상기 실제 이미지와 그 외곽선이 동일하며, 단색으로 형성된 상기 사물의 실루엣 이미지와, 상기 사물에 대한 설명이 표시된 설명부가 포함된 사물 학습용 카드에 의해 달성된다.

바람직하게는, 상기 사물은 공룡이며, 상기 설명부는 상기 공룡이 발견된 장소, 생존시기, 주 먹이를 더 포함하고, 상기 분류정보부는 상기 공룡이 생존한 시기와, 상기 공룡의 이름, 상기 공룡의 식성에 따른 분류에 대한 정보 중 적어도 하나를 포함한다.

이하에서는 첨부도면을 참조하여 본 고안을 상세히 설명한다.

도 1은 본 고안의 제1실시예에 따른 사물 학습용 카드의 메인 정보면의 평면도이고, 도 2는 도 1의 사물 학습용 카드의 서브 정보면의 평면도이다.

본 사물 학습용 카드는, 전면과 배면을 가지며, 전면은 사물에 대한 정보가 글과 그림으로 표시된 메인 정보면(10)을 형성하고, 배면은 사물의 형상을 그림, 사진, 캐릭터 등으로 표현한 서브 정보면(20)을 형성한다.

본 사물 학습용 카드에 사용할 수 있는 사물로는, 현존하는 식물 및 동물, 멸종되거나 사라진 식물 및 동물, 상상의 물건 및 동식물, 위인이나 기인, 창조된 캐릭터나 이미지, 공산품 등으로서, 세상에 존재하거나 우리가 상상할 수 있는 모든 종류의 사물과 동식물을 포함한다. 이러한 사물 중 본 실시예에서는 공룡을 예로 들어 설명한다.

그리고, 본 사물 학습용 카드를 제작할 수 있는 재료로는, 종이, 목재, 금속, 플라스틱, 천 등 정보를 표현할 수 있는 거의 모든 재료의 사용이 가능하다.

이러한 사물 학습용 카드의 메인 정보면(10)에는, 설명하고자 하는 사물의 실루엣 이미지(11)와, 사물에 대한 정보가 기재된 설명부(13)와, 사물의 원산지에 대한 지도 또는 위치를 나타내는 위치정보부(17)와, 사물의 카테고리를 표시하는 분류정보부(15)를 포함한다.

사물의 실루엣 이미지(11)는, 다양한 방식으로 표현될 수 있는데, 메인 정보면(10)의 바탕색 유무에 따라 각각 표현할 수 있는 방식이 상이하다. 먼저, 메인 정보면(10)에 바탕색이 있는 경우에는, 실루엣 이미지(11) 전체를 흰색으로 처리하거나, 실루엣 이미지(11)의 색을 바탕색과 다른 색, 예를 들면, 보색 등으로 형성할 수 있다.

다른 방법으로는, 실루엣 이미지(11)를 전체를 색 처리하지 아니하고, 실루엣 이미지(11)의 색은 메인 정보면(10)의 색상과 동일하게 하되, 메인 정보면(10)의 색상과 확실히 구분되는 색상으로 실루엣 이미지(11)의 외곽선만 표시하는 방법도 있다. 이 경우 실루엣 이미지(11)의 외곽선과 함께 사물의 주요한 특징 부위를 동일한 방법으로 표시할 수도 있다.

다음으로, 메인 정보면(10)의 바탕색이 없고 흰색을 갖는 경우, 실루엣 이미지(11) 전체에 색상을 처리하는 방법이 있고, 실루엣 이미지(11)의 외곽선에만 색상을 처리하는 방법이 있다. 실루엣 이미지(11)의 외곽선에 색상을 처리하는 경우, 사물의 주요한 특징 부위를 외곽선과 동일한 요령으로 표시하도록 할 수 있다.

이러한 실루엣 이미지(11)는 메인 정보면(10)의 정 중앙에 배치될 수도 있고, 일측 모서리나 특정 위치에 배치될 수도 있다. 그리고, 실루엣 이미지(11)의 크기는 카드의 면적 중 25 내지 75%를 차지하도록 하는 것이 바람직하나, 학습 또는 놀이의 목적에 따라 그 크기를 카드 면적의 75% 이상, 또는 25% 이하로 형성할 수도 있음은 물론이다.

이러한 여러 가지 방법 중, 도 1에는 메인 정보면(10)과 실루엣 이미지(11)의 색상을 동일하게 형성하고, 실루엣 이미지(11)의 외곽선을 다른 색상으로 표현한 실시예를 도시하고 있으며, 실루엣 이미지(11)를 메인 정보면(10)의 정 중앙에 위치시키는 한편, 실루엣 이미지(11)가 메인 정보면(10) 면적의 약 50% 이상을 차지하도록 형성하고 있다. 한편, 도 3에는 메인 정보면(10)은 채색을 하지 아니하고, 실루엣 이미지(11)만을 메인 정보면(10)의 중앙영역에 채색하여 배치하고 있다.

이러한 실루엣 이미지(11)에 대한 정보를 표시하는 설명부(13)는, 사물의 한글 이름, 외국어 이름, 이름의 뜻, 이름의 유래, 사물의 크기 및 무게, 원산지, 특징 등에 대한 정보를 포함한다. 여기서, 설명부(13)의 내용은 설명하고자 하는 사물이 어떤 것인지에 따라 다르게 구성될 수 있다. 예를 들면, 도 1 및 도 3에서와 같이, 사물이 공룡인 경우에는 발견장소, 생존시기, 주 먹이, 천적, 별명, 초식인지 육식인지, 멸종연대, 최초 발견자, 화석에 대한 정보, 관련 웹사이트 등에 대한 정보를 더 포함할 수 있다. 다른 예로, 사물이 공산품인 경우, 공산품의 고안자, 공산품 개량에 대한 이력정보, 용도, 주요 생산국, 주요 생산 회사, 관련 웹사이트 등에 대한 정보를 더 포함할 수 있다.

한편, 메인 정보면(10)의 일측에는, 사물의 카테고리, 사물의 이름, 사물의 가장 특징적인 사항을 표시한 분류정보부(15)가 마련되어 있다. 사물의 카테고리는 소정의 사물을 다른 사물과 구분하기 위해 동일한 특성을 가진 사물끼리 그룹을 형성하여 명명한 것으로서, 사물을 분류하는 기준에 따라 다양한 형태를 이룬다.

동물을 예로 들면, 식생활 습관에 따라 육식동물과 초식동물로, 체온에 따라 변온동물과 항온동물로, 동물의 종에 따라 양서류, 파충류, 조류, 포유류 등으로 각각 카테고리를 형성할 수 있다. 이러한 카테고리 중 하나를 선택하여 분류정보부(15)에 표시하며, 이와 함께, 사물의 이름과 특징을 표시할 수 있다. 즉, 분류정보부(15)에는, 도 1에 도시된 바와 같이, 공룡에 대한 학습카드인 경우, 공룡의 이름과, 공룡이 살았던 시대, 초식공룡인지 육식공룡인지 여부를 표시할 수 있다.

이 때, 각각의 정보는 인텍스로 사용할 수 있도록 메인 정보면(10)의 일측 모서리나 상단이나 하단 등에 표시하며, 각 정보는 별도의 박스로 처리되고 각 박스는 정보의 내용에 따라 각각 별도의 색상을 갖도록 한다. 예를 들면, 공룡이 살았던 시대의 경우, 시대를 단순히 고생대, 중생대, 신생대로 분류하여 고생대는 녹색으로, 중생대는 빨강으로, 신생대는 노랑으로 각 박스를 형성할 수 있다. 다른 방법으로는, 고생대의 캄브리아기, 오르도비스기, 실루리아기, 데본기, 석탄기 및 페름기, 중생대의 트라이아스기, 쥐라기, 백악기, 신생대의 제3기, 제4기에 각각 색상을 부여하여 해당 공룡이 살았던 시기를 상세히 표시할 수도 있다.

마찬가지로 육식공룡과 초식공룡을 표시하는 박스의 경우에도, 육식공룡과 초식공룡을 각각 다른 색으로 표시할 수 있다.

한편, 위치정보부(17)는 사물의 종류에 따라, 원산지, 발견장소, 생산지, 자생지 등에 대한 정보를 표시하며, 글로 써서 설명할 수도 있으나, 도 1에 도시된 바와 같이, 지도를 써서 표시하는 것이 바람직하다. 도 1 및 도 3에는 공룡의 화석이 발견된 장소를 표시하고 있으며, 발견된 장소는 그 위치의 크기에 따라 대륙의 지도로 표시할 수도 있고, 나라 지도 또는 한 지방의 지도로 표시할 수도 있다.

그리고 지도 상에 발견된 장소를 다른 영역과 구분되는 색상이나 점, 박스 등으로 표시할 수 있으며, 정확한 위치의 지명을 표시할 수도 있다. 이 때, 발견된 장소가 좁아 일개 나라의 한 지방인 경우, 해당 지방만을 표시할 경우에는 지도만으로 파악하기 힘들 수도 있으므로, 먼저, 대륙이나 나라를 표시하는 축적이 낮은 지도를 하나 도시하고, 해당 지방을 표시하는 축적이 높은 지도를 다시 하나 도시하는 방법을 사용할 수 있다.

한편, 서브 정보면(20)에는 사물의 형상을 그림, 사진, 캐릭터 등으로 표현한 실제 이미지(21)가 도시되어 있다. 실제 이미지(21)는 다양한 색으로 채색된 컬러 그림일 수도 있고, 단색으로 표현될 수도 있다. 그리고, 실제 이미지(21)를 평면 그림이나 사진이 아니라, 양각이나 음각 등을 이용하여 입체적으로 표현할 수도 있음은 물론이다.

이러한 실제 이미지(21)는 메인 정보면(10)에 도시된 실루엣 이미지(11)와 대응되며, 실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)는 일정한 대응관계를 갖는다. 크기에 있어서, 실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)는 동일한 크기로 형성될 수도 있고, 크기가 축소 또는 확대되어 다른 크기로 형성될 수도 있으나, 기본적으로 실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)의 형태는 동일하다.

위치에 있어서, 실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)는 메인 정보면(10)과 서브 정보면(20)에서 동일한 위치 즉, 거울상으로 배치될 수도 있고, 좌우대칭 또는 상하대칭, 원점대칭으로 배치될 수도 있다. 실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)가 거울상으로 배치되어 있다는 것은, 사물 학습용 카드의 길이방향을 따라 좌우로 뒤집으면 실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)가 서로 거울상을 형성하도록 배치되어 있는 것을 말한다. 즉 실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)는 좌우가 바뀌어 있으며, 이에 따라, 실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)는, 도 1 및 도 2에서와 같이, '펼친그림'처럼 상호 일치하게 된다.

실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)가 메인 정보면(10)과 서브 정보면(20)에서 좌우 대칭으로 배치되어 있다는 것은, 사물 학습용 카드의 길이방향을 따라 좌우로 뒤집으면, 도 3 및 도 4에서와 같이, 실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)가 거울상이 아닌 동일한 형상을 갖도록 배치되어 있다는 것을 말한다.

실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)가 메인 정보면(10)과 서브 정보면(20)에 대해 상하 대칭으로 배치되어 있는 경우, 사물 학습용 카드의 길이방향을 따라 상하로 뒤집으면 실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)는 동일한 위치에 배치되게 된다.

실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)가 원점 대칭되어 있는 경우는, 실제 이미지(21)는 우측 상단에 배치되어 있고, 실루엣 이미지(11)는 좌측 하단에 배치되어 있는 경우처럼 실제 이미지(21)와 실루엣 이미지(11)가 대각선을 따라 양측에 배치되어 있는 경우이다.

한편, 이러한 사물 학습용 카드는 낱장으로 사용되기 보다 동일한 카테고리를 이루는 여러 사물에 대해 학습할 수 있도록 세트로 마련되는 것이 바람직하며, 예를 들면, 자동차 세트, 어류 세트, 곤충 세트, 조류 세트, 상술한 공통 세트 등이 있다.

그리고, 이렇게 세트로 된 카드가 낱장으로 분리되어 분실되는 것을 방지하기 위해, 사물 학습용 카드의 상하좌우 모서리 중 일측에는 사물 학습용 카드를 관통하는 적어도 하나의 천공(30)이 형성되어 있을 수 있으며, 천공(30)은 그 용도에 따라 한 개 이상 형성될 수 있다.

이러한 구성에 의한 사물 학습용 카드의 실시예를 도 1 내지 도 4의 공통카드를 참조하여 설명하면 다음과 같다.

도시된 바와 같이, 메인 정보면(10)에는 상단에 공룡의 이름이 한글로 표시되어 있고, 그 하부에는 영문 이름이 표시되어 있다. 그리고 그 하부에는 이름의 뜻, 이름이 붙여진 이유, 길이, 무게, 발견장소, 생존시기, 주 먹이, 특징이 차례로 표시된 설명부(13)가 개시되어 있다. 여기서, 설명부(13)는 사물의 특징에 따라 그 내용이 다소 변경될 수 있으며, 본 실시예에서는 메인 정보면(10)의 전면에 걸쳐 표시되어 있으나, 그 상부 영역이나 하부 영역 등 일부 영역에 형성될 수도 있음은 물론이다.

이러한 설명부(13)의 하단이자 메인 정보면(10)의 최하단부에는 분류정보부(15)가 형성되어 있으며, 분류정보부(15)에는 메인 정보면(10)의 가로방향을 따라, 공룡의 생존시기, 공룡의 이름, 초식공룡인지 육식공룡인지 여부가 순차적으로 표시되어 있다. 이 때, 분류정보부(15)의 각 정보는 각각 별도의 박스로 형성되고 각 박스의 색상도 상이하게 결정되어 있다. 그리고 우측 하단 영역에는 해당 공룡이 발견된 장소에 대한 지도가 표시된 위치정보부(17)가 형성되어 있다.

이러한 메인 정보면(10)에는 그 중앙영역에 해당 공룡의 실루엣 이미지(11)가 표시되어 있으며, 실루엣 이미지(11)는, 도 1에서는, 공룡의 이름, 설명부(13) 등과 오버랩되도록 배치되어 있으나, 도 3에서와 같이, 설명부(13)가 표시되지 아니한 중앙영역에만 실루엣 이미지(11)가 도시되도록 할 수도 있다.

한편, 상술한 실시예에서는, 메인 정보면(10)에 실루엣 이미지(11), 설명부(13), 이름, 위치정보부(17), 분류정보부(15)를 모두 표시하였으나, 설명부(13), 이름, 위치정보부(17), 분류정보부(15) 중 적어도 하나를 서브 정보면(20)에 위치시킬 수도 있다. 만약, 이름을 서브 정보면(20)에 위치시키는 경우, 학습자는 설명부(13)에 표현된 설명과 실루엣 이미지(11)로 사물의 이름과 실제 이미지(21)를 상상한 뒤, 서브 정보면(20)에서 그 이름과 실제 이미지(21)를 확인할 수 있다.

이러한 사물 학습용 카드는, 메인 정보면(10)에는 실루엣 이미지(11)가 표현되어 있고, 서브 정보면(20)에는 실제 이미지(21)가 표현됨으로써, 학습자가 실루엣 이미지(11)를 통해 실제 이미지(21)를 상상하게 되어 학습자의 상상력을 자극할 수 있다. 그리고, 실루엣 이미지(11)를 보면 상상했던 이미지를 서브 정보면(20)의 실제 이미지(21)를 통해 확인함으로써, 학습자의 흥미를 지속시키는 등 학습의욕을 자극하여 학습효과를 향상시킬 수 있다.

또한, 분류정보부(15)에 포함된 생존시기나 특징들을 이용하여 각 카드를 분류하는 놀이를 통해, 동일한 특징을 갖는 사물을 분류할 수 있는 학습 능력을 키울 수도 있다.

뿐만 아니라, 메인 정보면(10)에 포함된 설명부(13)와 위치정보부(17) 등을 통해 보다 다양한 내용을 학습할 수 있을 뿐만 아니라, 글과 그림을 통해 다양한 방법으로 정보를 제공받으므로, 학습자의 흥미를 지속시킬 수 있다.

이와 같이, 본 고안의 상세한 설명에서는 구체적인 실시형태에 관해 설명하였으나, 이는 예시적인 것으로 받아들여져야 하며, 본 고안의 기술적 사상에서 벗어나지 않는 한도내에서 여러 가지 변형이 가능함은 물론이다. 그러므로, 본 고안의 범위는 설명된 실시 형태에 국한되어 정해져서는 안되며 후술하는 실용신안등록청구범위 뿐만 아니라 이 실용신안등록청구범위와 균등한 것들에 의해 정해져야 한다.

고안의 효과

이상에서 설명한 바와 같이, 본 고안에 따르면, 학습자가 실루엣 이미지를 통해 실제 이미지를 상상하게 되어 학습자의 상상력을 자극하고, 메인 정보면에 포함된 설명부와 위치정보부 등을 통해 보다 다양한 정보를 다양한 방법으로 제공받으므로, 학습자의 흥미를 지속시킬 수 있다. 이에 따라, 지속적인 흥미 유발과 상상력의 자극을 통해 학습의욕을 고취시켜 학습효과를 향상시킬 수 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

전면과 배면 중 일측면에는 사물을 사실적으로 묘사한 실제 이미지가 도시되고, 상기 전면과 배면 중 타측면에는 상기 이미지와 동일한 외곽선을 갖는 실루엣 이미지가 도시되는 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 2.

제 2 항에 있어서,
상기 실루엣 이미지는,
단색으로 형성된 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 3.

제1항에 있어서,
상기 실루엣 이미지와 상기 실제 이미지는,
상기 전면과 상기 배면에 각각 도시된 상기 실제 이미지의 외곽선과 상기 실루엣 이미지의 외곽선이 상기 전면과 상기 배면에서 동일하도록 동일 위치에 배치되는 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 4.

제1항에 있어서,
상기 실루엣 이미지와 상기 실제 이미지는,
상기 전면과 상기 배면에서 서로 좌우 대칭되어 배치되는 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 5.

제1항에 있어서,
상기 실제 이미지와 상기 실루엣 이미지는 상기 전면과 상기 배면에서 서로 상하 대칭되어 배치되는 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 6.

제1항에 있어서,
상기 실제 이미지와 상기 실루엣 이미지는 상기 전면과 상기 배면에서 서로 원점 대칭되어 배치되는 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 7.

제1항에 있어서,
상기 전면과 배면 중 어느 하나에는, 상기 사물에 대한 상기 사물의 이름, 이름의 유래, 사물의 크기, 무게, 사물의 원산지, 특징 중 적어도 하나를 포함하는 설명이 표시된 설명부가 마련되는 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 8.

제7항에 있어서,
상기 사물은,
공통인 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 9.

제8항에 있어서,
상기 설명부는,

상기 공룡이 발견된 장소, 발견된 장소, 생존시기, 및 주 먹이에 대한 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 10.

제1항에 있어서,

상기 전면과 배면 중 적어도 하나에는 상기 사물의 원산지에 대한 지도와 위치 설명 중 적어도 하나를 포함하는 정보가 위치정보부가 마련되는 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 11.

제1항에 있어서,

상기 전면과 배면 중 적어도 하나에는 상기 사물이 다른 사물과 구분하기 위해 설정된 카테고리에 대한 정보를 표시하는 분류정보부가 마련되는 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 12.

제1항에 있어서,

종이, 플라스틱, 금속, 천, 및 목재 중 하나로 제작되는 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 13.

전면과 배면 중 일측면에는 사물을 사실적으로 묘사한 실제 이미지가 도시되고, 상기 전면과 배면 중 타측면에는 상기 실제 이미지와 그 외곽선이 동일하며, 단색으로 형성된 상기 사물의 실루엣 이미지와, 상기 사물에 대한 설명이 표시된 설명부가 포함된 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

청구항 14.

제 13 항에 있어서,

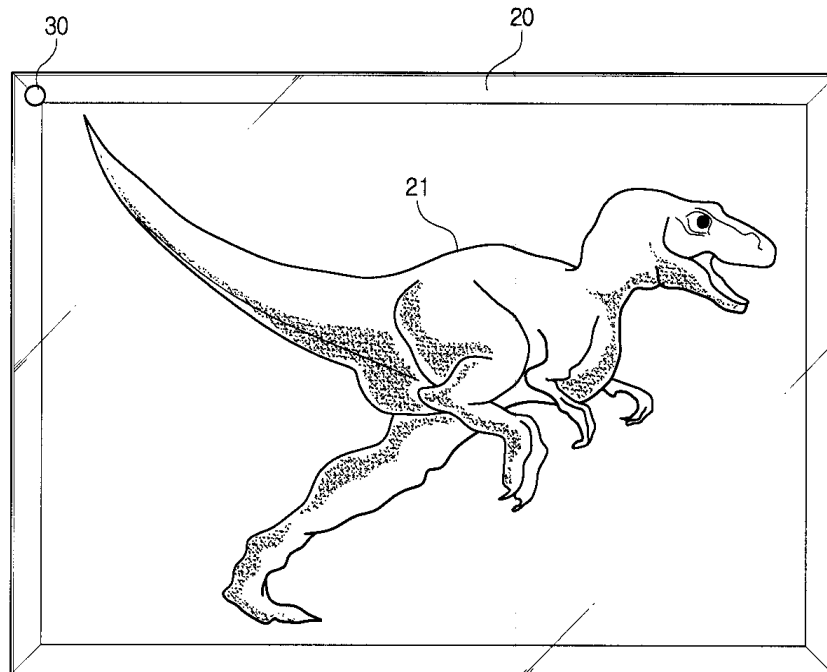
상기 사물은 공룡이며, 상기 설명부는 상기 공룡이 발견된 장소, 생존시기, 주 먹이를 더 포함하고, 상기 분류정보부는 상기 공룡이 생존한 시기와, 상기 공룡의 이름, 상기 공룡의 식성에 따른 분류에 대한 정보 중 적어도 하나를 포함하는 것을 특징으로 하는 사물 학습용 카드.

도면

도면1



도면2



도면3

10
30

파키케팔로사우루스

Pachycephalosaurus

이름의 뜻-두꺼운머리 도마뱀

이름이 붙여진 이유-두개골의 둥근머리뼈의 두께가 25cm나 될 정도로 두꺼워서 붙여진 이름이다.


길이-8m 무게-1~2t

발견장소-미국, 캐나다

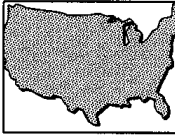

생존시기-후기 백악기

주먹이-식물

특징-동모양의 머리뼈가 무슨 역할을 했는지는 정확히 밝혀지지는 않았지만 육식동물에 대항하는 무기로 쓰거나 짝짓기 경쟁을 할때 썼다는 설이 있다



11

백악기

파키케팔로사우루스

초식공룡

13
15
17

도면4

