



스마트한 강의를 위한 App 소개 - socrative

스마트 앱으로 클릭어의 효과를!

최근 회의장이나 강의실에서 클릭어(Clicker)의 이용이 확대되고 있다. 클릭어는 손바닥만 한 크기의 일종의 무선통신 장비다. 버튼을 눌러 의사 표현을 할 수 있고 그 결과를 실시간으로 컴퓨터 모니터를 통해 확인 할 수 있다. 이같이 사용법이 간단하고 실시간으로 의사표현을 확인할 수 있다는 점에서 수업이나 회의에서의 보조기기로 유용하게 사용된다. 예를 들면 학생의 출석을 확인하기 위해 일일이 이름을 부르지 않아도 되니 시간을 절약할 수 있고, 선택형 퀴즈를 내고 학생들이 클릭어를 통해 답을 입력하면 정답자와 정답 비율도 알 수 있어 수업에 대한 이해도를 현장에서 바로 점검 할 수도 있다. 더불어 익명성이 보장되어 소수가 다수에 편승되는 경향을 줄일 수 있으며, 이를 통해 학생들의 수업 참여도를 높일 수 있는 장점도 있다. 하지만, 이런 장점에도 불구하고 클릭어는 기기 구입 비용의 문제, 관리 및 휴대의 문제 등의 제약점이 있다. 이런 문제를 보완하면서도 유사한 효과를 낼 수 있는 스마트 앱이 바로 socrative이다.

socrative는 스마트 기기를 사용해 실시간으로 설문을 할 수 있는 앱으로 인터넷 접속이 가능한 장비면 어느 곳에서든 무료로 사용이 가능하다. student와 teacher 두 가지 종류가 있는데 교수자의 경우 teacher를 다운받아 사용하면 되고 학생들은 student를 다운받아 사용하면 된다.

● ● ●
김진호

서울대학교 교수학습개발센터
교육지원부

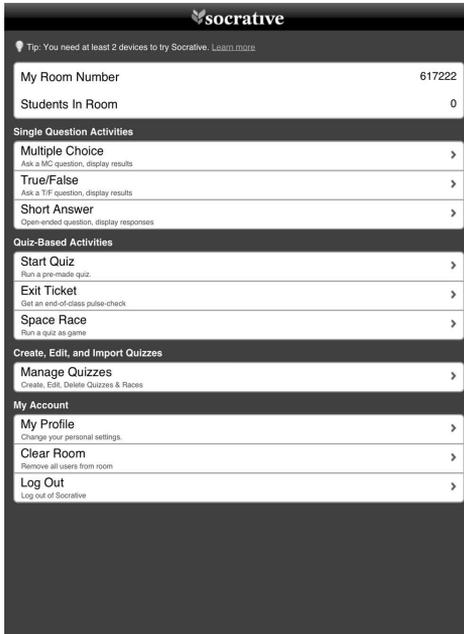


그림 1 socrative-teacher

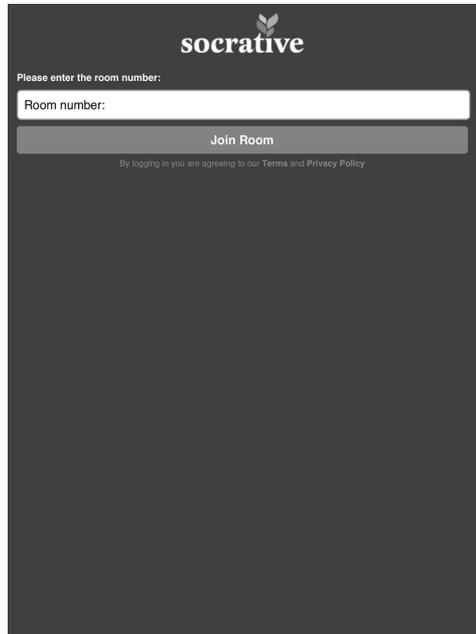


그림 2 socrative-student

사용법

앱을 다운받은 후 계정을 등록해서 로그인을 하면 Room Number가 생성되는데 학생들은 그림 2 socrative-student 앱을 다운 받아 교수자가 생성한 방 번호를 입력하면 질문에 참여할 수 있다.

문제를 만드는 방법은 두 가지가 있는데, 교수자가 질문을 미리 강의 자료에 포함시켜 만들어 왔거나 현장에서 구두로 질문을 해서 응답만 바로 확인 하고 싶을 때는 그림 1 Single Question Activitie 메뉴를 선택하면 된다. 이 경우 Multiple Choice는 선다형 문제로 최대 5개 선택 항목이 생기고, True/False 는 예, 아니오 2개의 선택 항목이 생기고, Short Answer는 간단한 주관식 응답을 받을 수 있으며 앱 상에서 바로 그 결과를 확인할 수 있다.

교수자가 질문을 앱상에 보이게 만들고 싶을 때는 그림 1 Manage Quizzes 메뉴로 들어가서 Create a Quiz를 선택해서 문제를 만들면 된다. Quiz name에서 설문 이름을 지정하고 그림 3과 같이 직접 Multiple Choice와 Short Answer 문제를 만들 수 있다. 이 경우에 True/False는 지원이 되지 않는다.

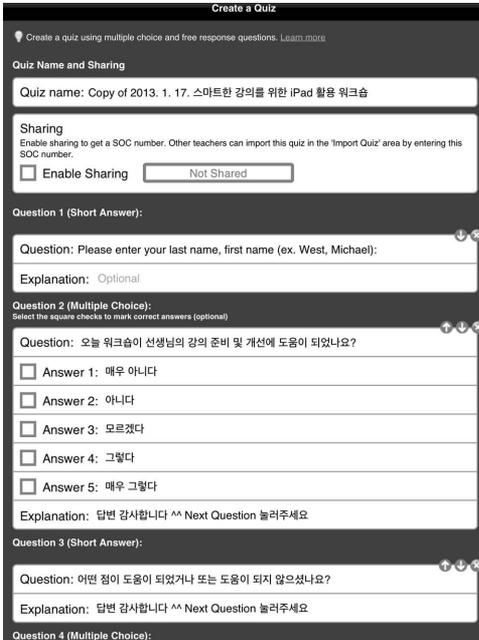


그림 3 socrative-teacher

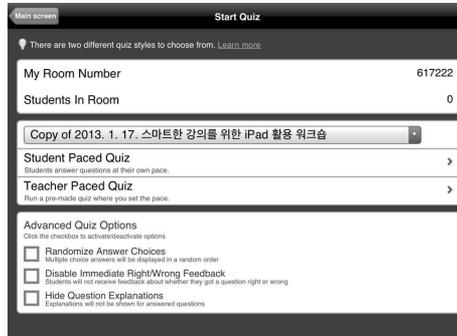


그림 4 socrative-teacher

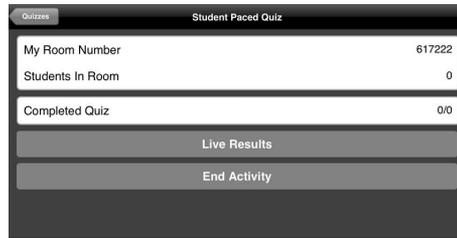


그림 5 socrative-teacher

문제를 만든 후에 그림 1 Quiz-Based Activities 메뉴에서 Start Quiz를 선택하면 학생들이 문제를 풀 수 있다. 기본적으로 첫 번째 질문은 학생 이름을 입력하게끔 자동으로 설정되어 있기 때문에 교수자는 누가 어떤 응답을 했는지 확인할 수 있다.

교수자는 응답방식도 지정할 수 있는데 그림 4 Student Paced Quiz 경우는 학생이 문제를 넘기는 방식이고 Teacher Paced Quiz 경우는 교수자가 문제를 넘기는 방식으로 그림 5 Live Results를 눌러서 전체 학생의 실시간 응답 상황을 확인할 수 있다.

응답이 완료되면 Email Report 또는 No Report 여부를 묻는데 Email Report를 선택할 경우 응답 결과가 엑셀 파일로 만들어져 교수자의 메일로 전달이 되기 때문에 결과를 바로 확인할 수 있다.



시사점

최근 스마트 기기의 보유가 일반화 되고 있지만, 수업에서 온전히 활용되기 위해서는 모든 학생이 스마트 기기를 보유하고 있어야 한다는 제한점이 있다. 하지만 위에서 본 바와 같이 socrative는 개인 스마트 기기를 클릭기로 사용할 수 있는 유용한 앱이다. 시간 활용의 효율성과 흥미를 유발을 통한 집중력 향상, 교육방법의 다양성을 추구할 수 있다는 점에서 활용 가치가 있다고 볼 수 있다. 특히 학생-교수 간의 빠른 피드백을 통한 상호작용이 필요한 수업현장에서 유용하게 활용될 수 있을 것이다.