



타블렛 PC를 활용한 교육 보조 시스템

<Latte Time>

이예지, 박은지, 유영화, 전현진, 최아란



소속 : 숭실대학교
담당교수 : 이상준 교수님

발표자: 이예지
발표일: 13.11.09

목차

- 제안배경
- 개요
- 기존시스템 분석
- 시스템구성
- 개발 환경
- 구현 결과
- 기대효과 및 활용방안
- Q&A

제안 배경



꼭지시험
관리

성적
관리

출결 관리

발표 활동 시키
기

수업
자료

제안 배경



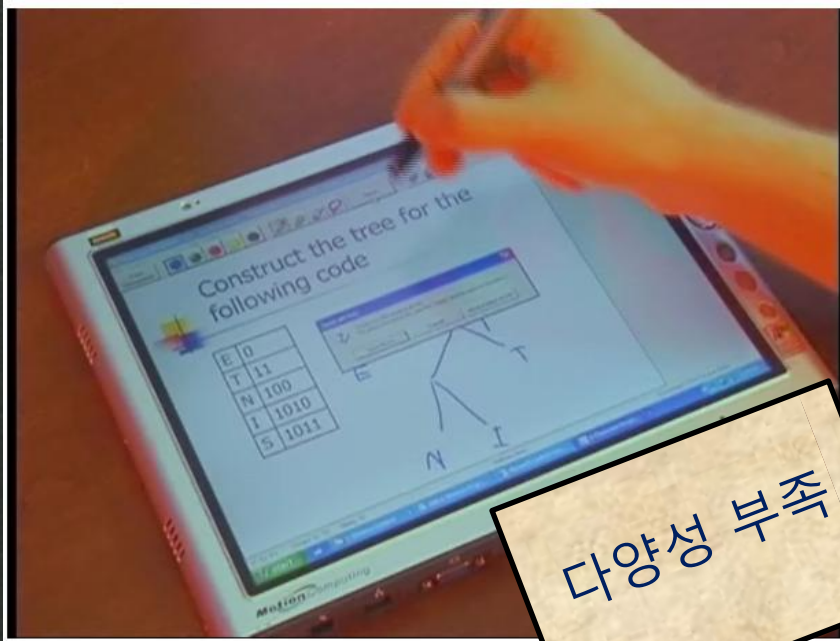
- 클라우드 기반 교육정보 서비스 구축
- 모든 학교 1인 1 태블릿 PC 지급
- 디지털 교과서 개발
- 정규 수업 시간 외에도 접근 가능한 콘텐츠 제공

개요

- PPT를 이용한 강의
- 그룹 활동
- Worksheet 풀이

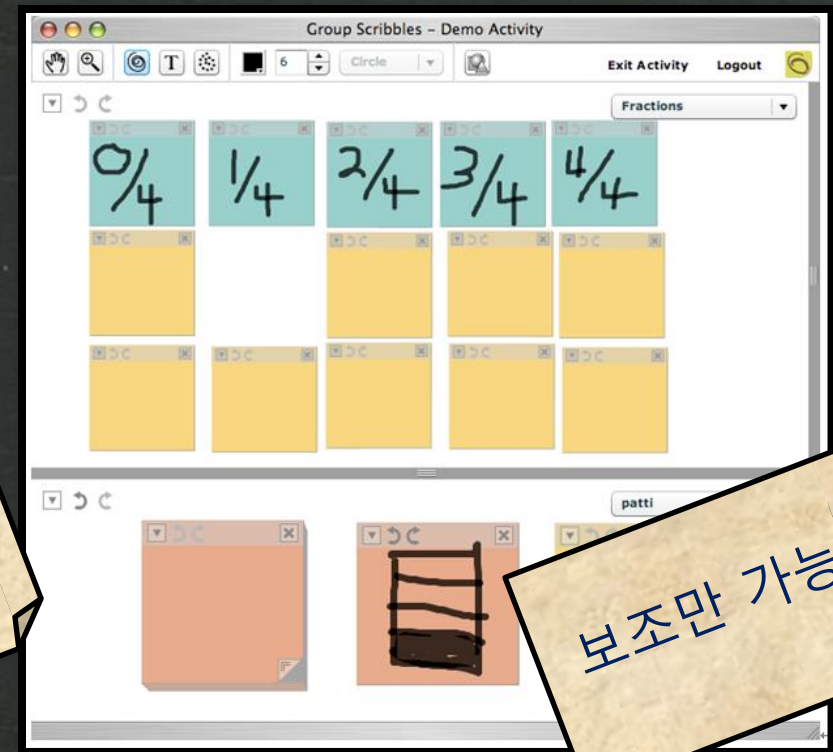
를 할 수 있는 Tablet PC용 교육 시스템!

기존 시스템 및 분석



다양성 부족

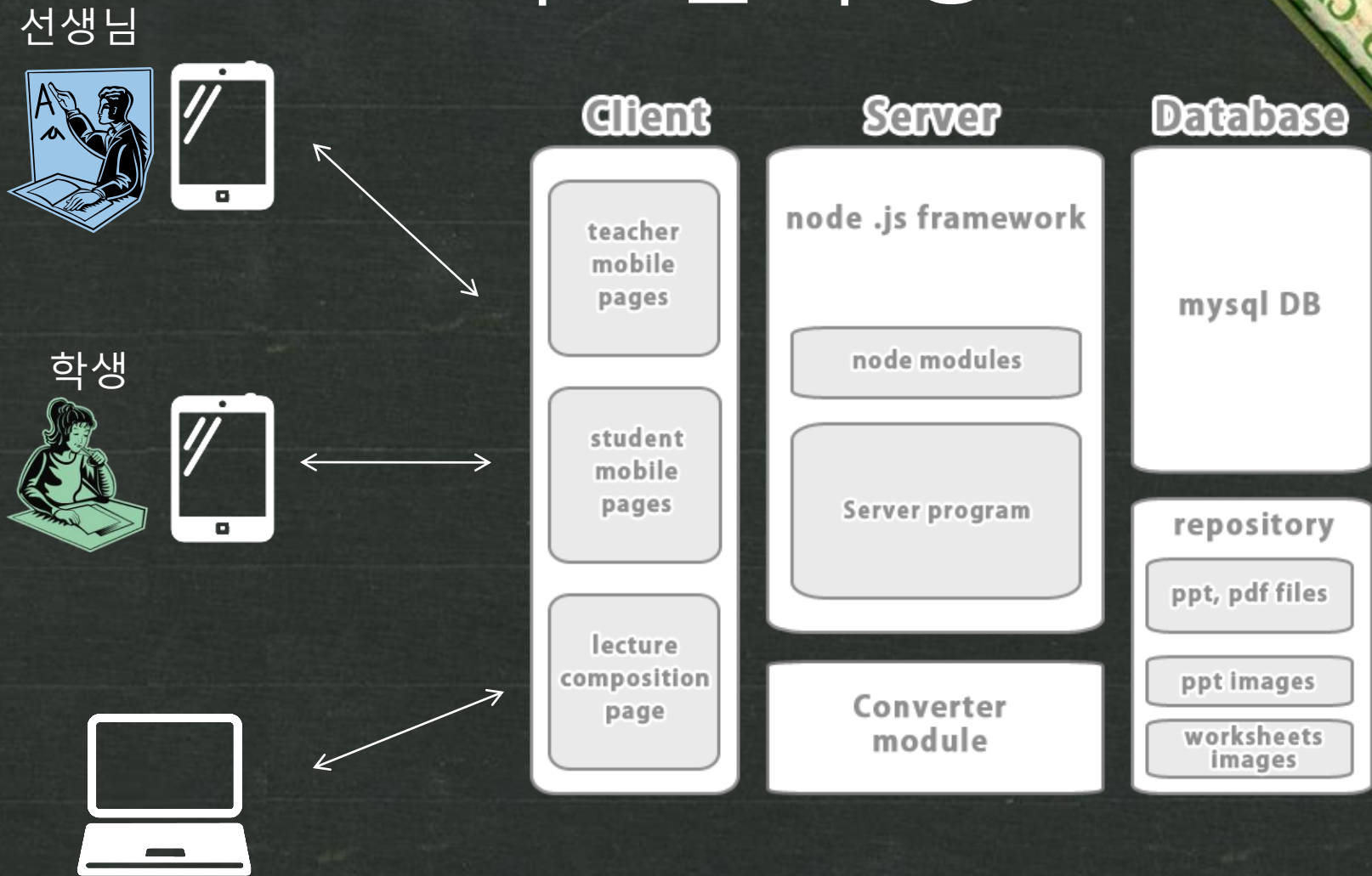
Classroom Presenter



보조만 가능

Group Scribbles

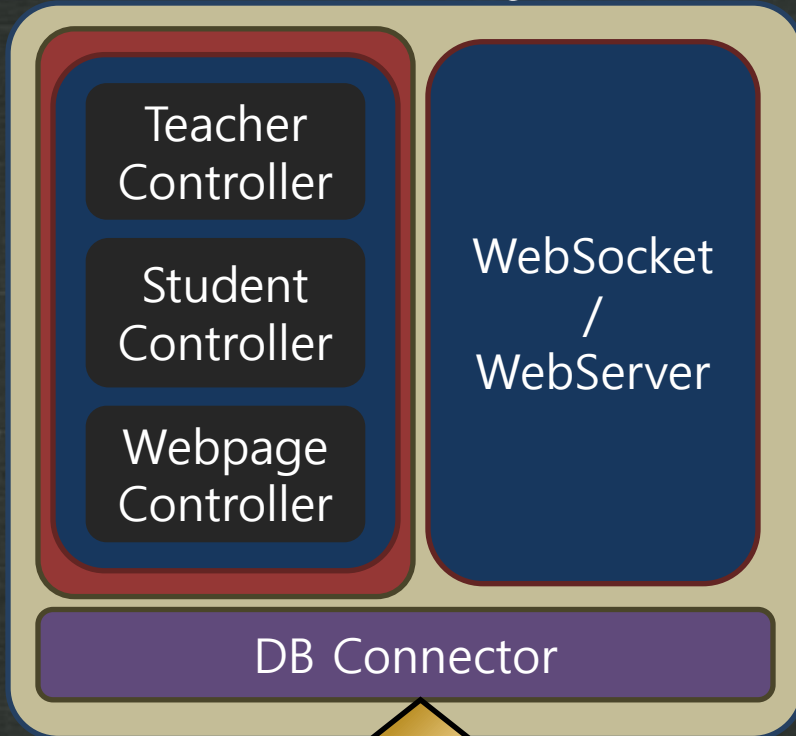
시스템 구성



수업 구성용 Web page

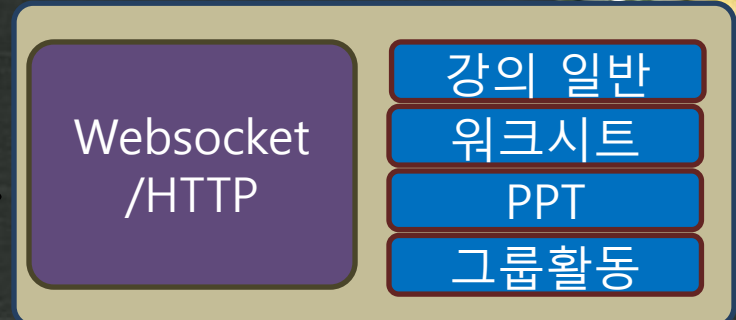
시스템 구성

Node.js

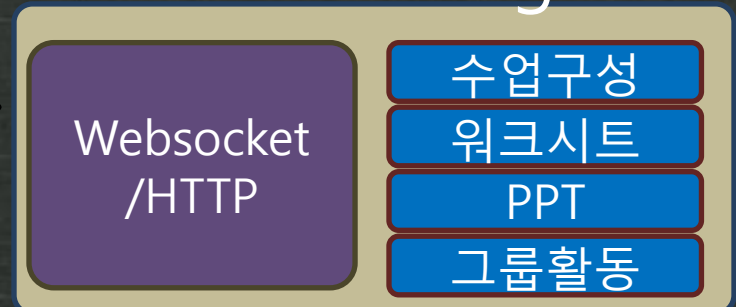


DB

Mobile Client Page



Web Client Page

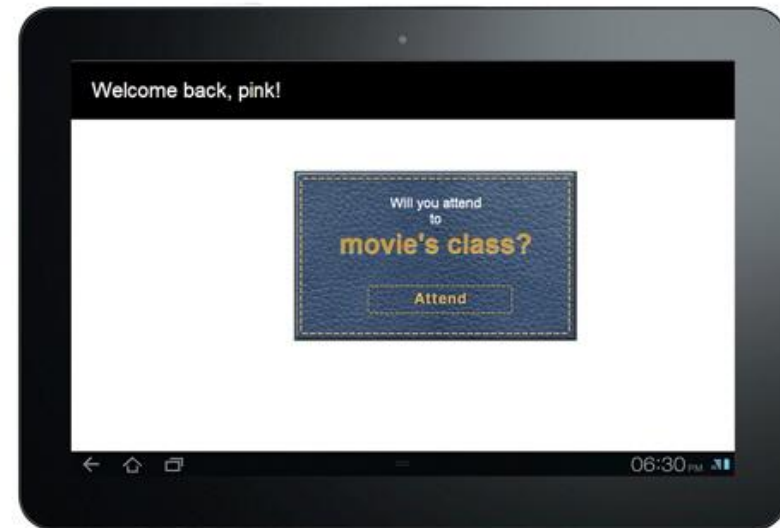


개발 환경

- 언어
 - server side : javascript – node js사용
(ppt/pdf 변환 - java)
 - client side : javascript + css3 + html5
- 환경
 - server : CentOS 5.7 Fedora release 11
 - database : mysql 5.1.47
 - IDE : eclipse / cloud9 / notepad
- 외부 라이브러리/모듈
 - socket.io
 - Apache POI ver 3.9
 - PDFRenderer

구현 결과

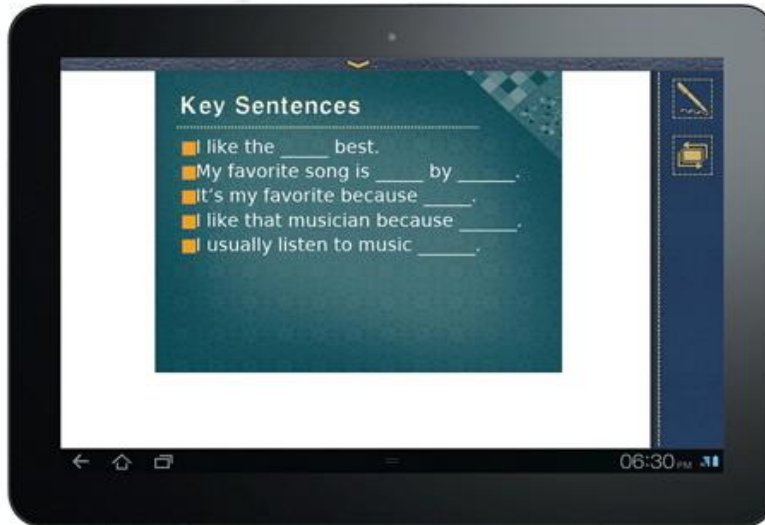
출석 체크하기



선생님의 출석 체크 버튼을 누를 경우, 학생들에게 출석을 하겠냐는 내용의 다이얼로그를 전송해, 출석 체크를 할 수 있다. send addtendanc book 버튼을 누르면 학생들의 출석 정보가 DB로 전송되어, 웹에서 나중에 확인할 수 있게 된다.

구현 결과

PPT 자료 활용하기



PPT수업을 할 경우, Screen Sync버튼을 통하여 프로젝트를 띄워 놓은 웹 화면과 PPT 화면을 공유하여 수업을 진행할 수 있다.

구현 결과

그룹 끼리 카드 게임 하기



선생님이 업로드 한 단어를 바탕으로 그룹끼리 경쟁할 수 있는 카드 게임 활동을 한다. 게임은 대응하는 카드들을 맞추는 신경쇠약 게임으로 진행되며, 그룹 내의 학생들이 차례를 번갈아 가면서 얼마나 빨리 맞추느냐를 다른 그룹과 경쟁한다.

기대 효과 및 활용방안

- 웹 브라우저를 통해 접근
 - 인터넷이 통하는 어디서나 강의자료를 만들 수 있다
 - 관리가 편하다
- 학습자의 피드백을 바로 받을 수 있다
 - 쌍방향 수업 가능
- 교육 관련 데이터가 전산화됨
 - 종이의 낭비를 막아준다
 - 수업 준비에 더 많은 시간 할애 가능
- 학습자의 흥미 유발 가능
- 프레임 워크 형태로 개발
 - 누구나 활동자료를 만들 수 있는 오픈 플랫폼으로 발전 가능하다

질문

