

# Survey of Radiology Students' Satisfaction in Classes using the Quizn Platform

Jeong-Kyu Park\*

Department of Radiologic Technology, Daege Health College

Received: September 28, 2023. Revised: October 30, 2023. Accepted: October 31, 2023.

## ABSTRACT

The term edutech has recently been attracting attention as the convergence of education and technology is emphasized. Schools are also exploring teaching methods using edutech. The purpose of this study is to analyze the satisfaction of 210 radiology students after using Quizn Platform and the difference in satisfaction with Quizn Platform according to general characteristics. The research results are as follows. First, as a result of the satisfaction analysis according to class type, the following order was practical class, theory + practice class, and theory class. Second, the desired teaching methods among theory classes according to general characteristics were core classes (quiz solving), lecture-style classes, discussions, and discussion classes. Third, 'Quizn was used appropriately in class.' had the highest score at 4.27±0.60, and 'I am very interested in this subject.' had the lowest score at 3.98±0.74. Additionally, there was no significant difference in response to the teaching method (p>0.05). Fourth, 'Applying Quizn to class was interesting and fun' showed the highest score at 4.24±0.94, and 'Institutional support must be provided to continue using Quizn at 3.49±0.96. Additionally, there was no significant difference in satisfaction with classes according to gender and age (p>0.05). As a limitation of this study, although we investigated the satisfaction of students using Quizn, we were unable to investigate the satisfaction of instructors who interact with students. In the future, research that considers instructor satisfaction in classes using edutech should be conducted. Universities must provide institutional support and continuous interest until edutech is selected and utilized.

Keywords: EduTech, Quizn, Class, Satisfaction

## I. INTRODUCTION

교육과 기술이 함께 강조되면서 에듀테크라는 용어가 최근 주목을 받고 있다<sup>[1]</sup>. 에듀테크는 교육에 ICT 기술을 결합함으로써 기존의 서비스를 개선하거나 새로운 서비스를 제공하는 차세대 교육으로 자리잡고 있다<sup>[2]</sup>. 에듀테크(EduTech)는 교육(education)과 기술(technology)의 두 단어를 합성한 신조어이다. 일반적으로 에듀테크는 정보기술을 활용한 교육 서비스이며, 기존에 플립드 러닝, 블렌디드 러닝이나 스마트러닝(Smart-Learning)보다 더 다양한 매체와 학습 상황 속에서 학습자 중심의 교육

환경을 제공할 수 있다<sup>[3]</sup>. 또한 에듀테크가 4차 산업사회에서의 주된 교육수단이 될 전망이다, 학교 수요자 중심의 교육 패러다임이라고 인식되고 있다<sup>[4]</sup>. 또한 교육과학기술부의 스마트교육에 대한 개념이 '2011년 스마트교육 추진전략 실행계획'을 통해 소개된 이후로도 스마트교육의 개념과 정체성에 대한 논쟁은 지금도 계속되고 있다. 스마트폰이나, 카카오톡, 문자 메시지 등을 활용하여 수업운영 등으로 구현되고 있다. 이후에 무선 인터넷 환경 구축, 테블릿 PC의 보급, 교육 콘텐츠 상시 접속 및 운영, 플랫폼 개발·구축 및 유지보수 등에 대한 재정투자를 통해 스마트교육을 수행하기 위한 단

\* Corresponding Author: Jeong-Kyu Park E-mail: jkpark@dhc.ac.kr Address: 15 Youngsong-Ro, Buk-Gu, Daegu 41453, Korea

Tel: +82-53-320-1363

계를 확대해 나아갔다<sup>[5,6]</sup>. 에듀테크를 활용한 교육은 교수자와 학습자 간 좀 더 원활한 의사소통, 학습자 중심·개별 학습자 맞춤, 교육환경 개선을 용이하게 하여 학습 성과를 향상시키는데 초점을 두고 있다<sup>[7]</sup>. 기존 에듀테크를 활용한 수업은 많지만 최근 게임기반 학습의 연구논문은 부족한 실정이다. 따라서 다양한 에듀테크 기능을 한곳에 모아놓은 국내 대표 통합 에듀테크 플랫폼인 퀴즈 앤을 수업에 활용함으로써 수업 방법에 효과가 있는지 알아보고자 하였다.

## II. MATERIALS AND METHODS

### 1. 조사대상

2023년 3월부터 6월까지 본 대학 방사선학과에서 본 학습평가를 적용한 1학년 재학생 247명 중 설문문에 참여한 210명을 그 대상으로 하였다.

### 2. 방법

적용 과목은 1학년 1학기에 개설되는 방사선학과 전공과목으로 3학점, 매주차당 1시간의 이론과 2시간의 실습수업을 진행하였다. 총 15주차 수업 중 이론 수업에서 Fig. 1, 2와 같이 총 4회로 1, 7, 10, 14주차에 각각 적용하였다.

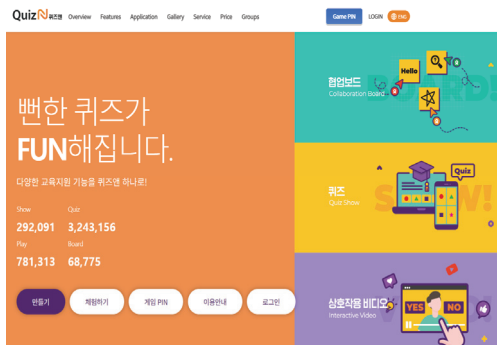


Fig. 1. Platform of quizn.

각 주차 당 퀴즈 앤 문제의 구성은 8~10문제로 구성하였다. 학생들의 만족도를 알아보기 위한 설문은 기존 연구문제를 참조하여<sup>[8,9-11]</sup> Fig. 3과 같이 일반적 사항 3문항, 수업방법에 대한 호응도 4문항, 퀴즈 앤을 이용한 수업의 만족도 4문항, 퀴즈 앤을 통한 수업 시 필요하다고 느낀 점으로 주관식 1문

항으로 구성하였다. 문항에 대한 신뢰도 분석은 투입된 11개 변수들의 Cronbach의 알파 값 0.876으로 검증 후 설문을 구성하였다.

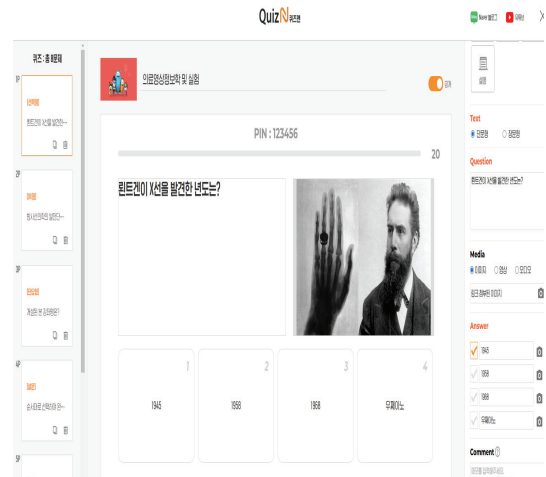


Fig. 2. Quiz screen.

\* 학습자 조사 설문지

학생자들의 퀴즈 앤을 수업 후 만족도에 대한 조사 항목입니다. 소중한 의견은 앞으로의 수업에 반영될 것입니다.

\* 나의 성별은?  남  여  
 \* 나의 나이는? ( 21 )세  
 \* 다음의 대면수업 중 만족하는 수업은?  
 이론 수업  실습수업  이론+실습수업  
 \* 다음의 이론 수업 방법 중 원하는 수업 방식은?  
 강의식 수업  토론·토의 위주의 수업  핵심 수업(퀴즈틀이 등)

1. 수업 방법에 대한 호응도를 알아보기 위한 질문입니다. 여러분의 생각과 가까운 곳에 표 해주세요

문항 내용(출처: 한국융합 학회지)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1. 나는 본 교과목에 관심이 많다.				<input checked="" type="checkbox"/>	
2. 나는 본 교과목에 충실하였다.				<input checked="" type="checkbox"/>	
3. 나는 퀴즈 앤을 잘 사용 하였다.					<input checked="" type="checkbox"/>
4. 수업에서 퀴즈 앤을 적절하게 사용되었다.					<input checked="" type="checkbox"/>

2. 퀴즈 앤의 만족도에 대한 여러분의 생각과 가까운 곳에 표 해주세요

문항 내용(출처: 한국융합 학회지)	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1. 퀴즈 앤을 통하여 수업에 대한 핵심내용을 파악 할 수 있었다.					<input checked="" type="checkbox"/>
2. 수업에 퀴즈 앤을 적용하니 흥미롭고 재미 있었다.					<input checked="" type="checkbox"/>
3. 퀴즈 앤이 다른 수업에서도 시행되었으면 한다.					<input checked="" type="checkbox"/>
4. 적극적인 퀴즈 앤을 활용하기 위해서는 계 도적 뒷받침이 필요하다.					<input checked="" type="checkbox"/>

3. 퀴즈 앤을 적용한 수업에서 필요하다고 느낀 점이 있으면 기술하십시오.

교과목 중의를 유망하고 시장 전 필수적인 내용을 퀴즈로 출 수 있어서 좋았습니다.  
 세분 문제에서 순위가 제시 되는 경우도 퀴즈 활용효과 기대되는 수업을 존 것 같습니다.  
 다른 수업에서도 퀴즈 앤을 적용하고 싶습니다. 교수님 감사합니다.

Fig. 3. Survey.

### 3. 자료 분석

자료의 분석은 SPSS 22.0(Inc, Chicago, USA) 통계프로그램을 이용하였으며 이론 수업의 형태에

따른 만족도는 빈도분석을, 일반적 특성에 따른 이론 수업 중 원하는 수업방식은 일원배치분산분석과 독립표본 t-test를 실시하였으며, 수업방법에 대한 호응도 및 퀴즈 앤의 만족도는 빈도분석과 교차분석을 실시하였다.

### III. RESULT

#### 1. 수업형태에 따른 만족도

수업형태에 따른 만족도는 Table 1과 같이 실습수업이 100명(47.6%)으로 가장 많았으며, 이론+실습수업이 70명(33.4%), 이론수업이 40명(19.0%)의 순이었다.

Table 1. Satisfaction according to class type

	Frequency	Percent (%)	Effective percent	Cumulative percent
theory	40	19.0	19.0	19.0
practice	100	47.6	47.6	66.6
theory + practice	70	33.4	33.4	100
total	210	100.0	100.0	

#### 2. 일반적 특성에 따른 이론수업 중 원하는 수업 방식

수업 전체 210명의 학생 중 Table 2와 같이 남학생이 117명(55.7%), 여학생이 93명(44.3%)으로 나타났으며, 이론 수업 중 원하는 수업방식은 핵심수업(퀴즈풀이)이 134명(63.8%)으로 가장 많았으며, 강의식 수업이 46명(21.9%), 토의, 토론 수업이 30명(14.3%)이었다. 일반적 특성에 따라서는 유의하지 않았다( $p>0.05$ ).

Table 2. Preferred teaching method during theory classes

General Characteristics	Classification	n (%)	M ± SD	t or F (p)
Sex	Male	117 (55.7)	2.2 ± 0.85	1.630 (.230)
	Female	93 (44.3)	2.42 ± 0.73	
Preferred Teaching Method during Theory Classes	Lecture Class	46 (21.9)	1.2 ± 0.01	.715 (.451)
	Discussion, Discussion Class	30 (14.3)	1.2 ± 0.01	
	Core Lessons (Quizzes, Etc.)	134 (63.8)	1.48 ± 0.50	

#### 3. 수업 방법에 대한 호응도

Table 3과 호응도를 살펴보면, ‘수업에서 퀴즈 앤은 적절하게 사용 되었다.’가  $4.27\pm 0.60$ 으로 가장 높은 점수를 보였으며, ‘나는 퀴즈 앤을 잘 사용 하였다.’는  $4.25\pm 0.87$ 로 대부분의 학생들이 잘 사용 하였다. 라고 답하였다. ‘나는 본 교과목에 충실하였다.’는  $4.17\pm 0.40$ , ‘나는 이 과목에 관심이 많다.’는  $3.98\pm 0.74$ 로 가장 낮게 나타났다. 또한 수업 방법의 호응도는 유의한 차이가 없었다( $p>0.05$ ).

#### 4. 퀴즈 앤 플랫폼의 만족도

Table 4와 같이 퀴즈 앤에 대한 만족도로 ‘수업에 퀴즈 앤을 적용하니 흥미롭고 재미가 있었다.’가  $4.24\pm 0.94$ 로 가장 높은 점수를 보였으며, ‘수업에 대한 핵심을 파악할 수 있었다.’가  $4.21\pm 0.96$ 으로, 퀴즈 앤을 다른 수업에도 적용되어야 한다가  $3.88\pm 0.88$ 로 나타났다. ‘퀴즈 앤을 지속적으로 사용하기 위해서는 제도적 뒷받침이 이루어져야 한다.’가  $3.49\pm 0.96$ 로 나타났다. 또한 나이, 성별에 따른 수업에 대한 만족도는 유의한 차이를 보이지 않았다( $p>0.05$ ).

#### 5. 수업에 대한 호응도와 만족도에 대한 상관관계

수업에 대한 호응도와 퀴즈 앤의 만족도가 상관관계가 있는지 Table 5와 같이 분석하였다. Pearson의 상관계수는 0.507의 상관관계를 가지며, 이는 매우 유의한 것으로 볼 수 있다( $p>0.001$ ).

#### 6. 퀴즈 앤을 적용한 수업에서 느낀 점

퀴즈 앤을 적용한 수업에서 느낀 점에 대한 주관식 답변은 Fig. 5와 같다.

Table 3. Response to teaching method

Response	Classification	N (%)	M ± SD	P
Interest in Subjects	Satisfied	162 (77.2)	3.98 ± 0.74	.664
	Neutral	42 (20.0)		
	Dissatisfied	6 (2.8)		
Faithfulness to Subjects	Satisfied	156 (74.4)	4.17 ± 0.40	.726
	Neutral	48 (22.8)		
	Dissatisfied	6 (2.8)		
Good Use of Quizn	Satisfied	172 (81.9)	4.25 ± 0.87	.362
	Neutral	30 (14.3)		
	Dissatisfied	8 (3.8)		
Appropriateness of Quizn	Satisfied	174 (82.8)	4.27 ± 0.60	.486
	Neutral	30 (14.4)		
	Dissatisfied	6 (2.8)		

Table 4. Satisfaction with Quizn Platform

Response	Classification	N (%)	M ± SD	P
Identify the Core Content of the Class	Satisfied	171 (81.5)	4.21 ± 0.96	.312
	Neutral	31 (14.7)		
	Dissatisfied	8 (3.8)		
Interesting and Fun	Satisfied	180 (85.7)	4.24 ± 0.94	.618
	Neutral	30 (14.3)		
	Dissatisfied	-		
Applies to Other Classes as Well	Satisfied	147 (70.1)	3.88 ± 0.88	.090
	Neutral	53 (25.2)		
	Dissatisfied	10 (4.7)		
Need Institutional Support	Satisfied	84 (40.0)	3.49 ± 0.96	.072
	Neutral	90 (42.8)		
	Dissatisfied	36 (17.2)		

Table 5. Correlation between response and satisfaction with classes

	Satisfaction	response	
satisfaction	Pearson correlation coefficient	1	0.507(**)
	Significance probability (both sides)		.000
	Sum of squares and cross product	113.364	58.510
	Covariance	.442	.224
	N	210	210
response	Pearson correlation coefficient	.507(**)	1
	Significance probability (both sides)	0.000	
	Sum of squares and cross product	58.510	178.306
	Covariance	.223	.670
	N	210	210

- 퀴즈 앱을 통한 게임은 재미가 있었다,  
 - 교과목의 흥미를 유발하고, 시험 직전 핵심적인 내용을 퀴즈로 풀 수 있어서 좋았다,  
 - 학생들과 재미있는 수업 분위기 이다,  
 - 교수님...준비 하시느라 고생이 많으셨어요,  
 - 여러 가지 문제의 형태를 체험 할 수 있었다,  
 - 초성 퀴즈 재밌어요,  
 - 따라하기 쉬웠습니다, 평상시 이룬 수업이 지루했었는데 몰입감과 성취감을 맛볼 수 있었어요,  
 - 퀴즈 후 랭킹 노출을 하니 경쟁심이 생겼어요,  
 - 편번호로 바로 참가 할 수 있어서 좋았어요,  
 - 교수님...선물 주세요~  
 - 퀴즈 풀이 중 배경음악이 있어서 신선했습니다,  
 - 다음 학기에도 퀴즈 앱으로 수업 했으면 좋겠습니다,  
 - 시험 전 중요 문제를 풀고 시험공부에 많이 도움이 되었습니다, 감사합니다,  
 - 복습용으로 활용하면 좋을 것 같습니다,

Fig. 5. Subjective answer.

#### IV. DISCUSSION

본 대학에서는 에듀테크 수업을 도입하고 장려하고 있으며, 교내에 정착할 수 있는 플랫폼을 찾고자 하였다. 따라서, 국내 대표 통합형 에듀테크 플랫폼인 퀴즈 앤을 활용하고 효과가 있는지 알아보고자 하였다.

수업형태에 따른 만족도를 보면 실습수업이 47.6%, 이론+실습수업이 33.3%, 이론수업이 19.0%로 나타났다. 실습수업의 만족도가 낮은 경우도 있지만, 연구마다 상반된 결과는 수업 시 적용된 과목과 수업 방법 및 순서 그리고 교수자와 내용 등이 연구마다 다르다고 보고하고 있다<sup>[8]</sup>.

본 연구에서는 퀴즈 앤 플랫폼을 사용하였는데 퀴즈 앤의 장점은 퀴즈, 협업보드, 인터랙티브 비디오 기능을 한곳에 모아 놓은 국내 대표 통합형 에듀테크 플랫폼이다. 스마트 기기를 이용해 언제 어디서나 다양한 유형의 퀴즈를 제작, 진행 하고 참여 할 수 있다. 또한 경쟁을 통해 학습의 즐거움을 경험할 수 있다<sup>[12]</sup>.

1주차에는 교과목 소개와 교수 소개를 퀴즈 형태로 제작하여 참여하게 하였으며 7, 14 주차에는 시험 전 핵심적인 내용을 퀴즈타입으로 제작하고, 10 주차에는 영상을 시청하고 퀴즈를 삽입하여 영상 시청 시 집중력이 흐려지는 것을 방지 하였다. 원활한 수업 진행을 위해 에듀테크 활용에 적합한 환경 구축이 필요하다. 또한 수업 시수, 교직 문화, 행정업무, 기기 관리와 같은 수업 외 업무에 대한 문제점을 해결하여 에듀테크를 통한 교육혁신을 이루는 교사와 교육계의 노력이 지속될 수 있도록 해야 한다고 하였다<sup>[13]</sup>.

본 연구에서는 학생들의 편리성과 접근성을 고려하여 퀴즈 앤 플랫폼을 선택하였으며, 수업에 대한 흥미와 재미를 고려하여 선정하였다. 비용적인 측면에서는 한 학기를 사용할 경우 부담이 될 수도 있으므로 학교에서는 제도적 뒷받침이 필요하다.

일반적 특성에 따른 이론수업 중 원하는 수업방식은 핵심수업(퀴즈풀이)이 134명(63.8%)으로 가장 많았으며, 강의식 수업이 46명(21.9%), 토의, 토론

수업이 30명 (14.3%)이었다.

학생들은 이론 수업 중 강의식 전달방법이나 토의, 토론 수업보다는 핵심을 요약하는 수업을 선호하였다. 다른 교과목의 특성상 토의, 토론 수업을 진행하여야 할 경우에는 퀴즈 앤을 활용해 볼 필요성도 제기된다.

수업의 호응도를 살펴보면 ‘수업에서 퀴즈 앤은 적절하게 사용 되었다.’가  $4.27 \pm 0.60$ 으로 가장 높았으며, ‘나는 퀴즈 앤을 잘 사용 하였다.’는  $4.25 \pm 0.87$ 로 학생들의 퀴즈 앤에 대한 호응도는 점수가 매우 높았다. 이는 스마트 기기를 잘 활용하는 학생들을 수업에 대한 몰입도가 향상되었음을 시사한다고 할 수 있다. 대학 교육에서 교육이 성장하기 위해서는 온라인 콘텐츠가 전부가 아닌 쌍방향 소통으로 커뮤니케이션을 활성화하고 교수자와 학습자들이 공존하고 수업 참여를 유도할 수 있는 콘텐츠 개발 및 운영방안을 마련하는 것이 현안이라고 하였다.<sup>[14]</sup>

퀴즈 앤 플랫폼의 만족도를 살펴보면 ‘수업에 퀴즈 앤을 적용하니 흥미롭고 재미가 있었다.’가  $4.24 \pm 0.94$ 로 가장 높은 점수를 보였으며, ‘수업에 대한 핵심을 파악할 수 있었다.’가  $4.21 \pm 0.96$ 으로, 퀴즈 앤을 다른 수업에도 적용되어야 한다가  $3.88 \pm 0.88$ 로 나타났다. ‘퀴즈 앤을 지속적으로 사용하기 위해서는 제도적 뒷받침이 이루어져야 한다.’가  $3.49 \pm 0.96$ 로 나타났다.

학생들의 수업에 대한 만족도를 향상 시키고 최적화된 교육 방법 즉, 에듀테크를 지속적으로 활용하기 위해서는 교수자의 노력과 더불어 교직원 연수 등 비용적인 측면은 물론 제도적 뒷받침이 필요하다고 판단된다.

본 연구에서는 에듀테크를 활용한 수업의 초기 단계이다. 학교 내에서 에듀테크를 활용하기 위한 교수법을 제도적으로 뒷받침 하기 위하여 유료 플랫폼인 퀴즈 앤을 임대 해 두고 있으며, 본 연구가 게임기반 수업을 적용하기 위한 기초자료가 될 것이다. 또한, 무엇보다 수업 시 학생들에게 흥미와 재미가 있는 수업, 요즘 세대들과 공존하기 위한 교수자의 노력이 절실히 필요할 것으로 판단된다.



## V. CONCLUSION

본 연구의 목적은 방사선학과 재학생 210명을 대상으로 퀴즈 앤 플랫폼을 사용한 후 만족도와 일반적 특성에 따른 퀴즈 앤 플랫폼의 만족도 차이를 분석하는데 있다. 연구결과는 다음과 같다.

첫째, 수업 형태에 따른 만족도 분석 결과 실습 수업, 이론+실습수업, 이론수업의 순이었다.

둘째, 일반적 특성에 따른 이론수업 중 원하는 수업 방식은 핵심수업(퀴즈 풀이), 강의식 수업, 토의, 토론 수업이었다.

셋째, '수업에서 퀴즈 앤은 적절하게 사용 되었다.'가  $4.27 \pm 0.60$ 으로 가장 높은 점수를 보였으며, '나는 본 교과목에 관심이 많다.'는  $3.98 \pm 0.74$ 로 가장 낮게 나타났다. 또한 수업 방법에 대한 호응도에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다( $p > 0.05$ ).

넷째, '수업에 퀴즈 앤을 적용하니 흥미롭고 재미가 있었다.'가  $4.24 \pm 0.94$ 로 가장 높은 점수를 보였으며, '퀴즈 앤을 지속적으로 사용하기 위해서는 제도적 뒷받침이 이루어져야 한다.'가  $3.49 \pm 0.96$ 로 나타났다. 또한 성별, 나이에 따른 수업에 대한 만족도는 유의한 차이가 나타나지 않았다( $p > 0.05$ ).

본 연구의 제한점으로 학생들을 대상으로 퀴즈 앤을 활용한 만족도를 조사하였으나, 학생과 상호작용하는 교수자의 만족도는 조사 하지 못하였으며, 차후 에듀테크를 활용하기 위한 수업에서 교수자의 만족도를 고려한 연구가 진행되어야 할 것이며, 에듀테크를 선택하고 활용되기까지 대학에서는 제도적 뒷받침과 지속적인 관심이 갖추어져야 할 것이다.

## Reference

- [1] S. Y. Byun, "EduTech, and 'A Place Called School'", Proceedings of the Korean Society For The Study Of Sociology Of Education, Vol. 10, pp. 59-82, 2021.
- [2] H. N. Nguyen, H. S. Kim, Y. J. Jo, K. Dieter, "Sharing Cognition LMS : an Alternative Teaching and Learning Environment for Enhancing Collaborative Performance", Educational technology international, Vol. 16. No. 1, pp. 1-30. 2015.
- [3] S. W. Nam. "Development and Application for Edutech Based Flipped Learning", The Journal of Humanities and Social science (HSS21), Vol. 11. No. 3, pp. 1677-1692. 2020.
- [4] A. H. Byun, H. J. Kim, "The Effect of Design Classes Using Artificial Intelligence in the Era of COVID-19 on Social Responsibility of High School Students", Archives of Design Research, Vol. 35 No. 4, pp. 251-267. 2022
- [5] <https://emeritus.org/blog/online-learning-edtech-trends-2023/>
- [6] <http://www.keris.or.kr/eng/main.do>
- [7] S. H. Kim, In the Digital Big Data Clasrom Reality and Aplication of Smart Education : Learner-Centered Education using Edutech", Journal of the Korea Entertainment Industry Association, Vol. 15, No. 4, pp. 279-286, 2021. <http://dx.doi.org/10.21184/jkeia.2021.6.15.4.279>
- [8] S. J. Kim, "A Study on Nursing Students' Satisfaction in Blended Learning", Journal of Korea Convergence Society, Vol. 10, No. 7 pp. 411-419. 2019. <http://doi.org/10.15207/JKCS.2019.10.7.411>
- [9] E. J. Jang, M. S. Choi, "Analysis on the Online-Offline Learning Recognition of College Students for University Flipped Learning Lessons", Journal of Korean Association for Educational Information and Media, Vol. 23, No. 4, pp. 891-917, 2017. <http://doi.org/10.15833/KAFEIAM.23.4.891>
- [10] B. K. Lim, "The Effects of Blended Learning on University Students' TOEIC Achievement", Journal of Future English and Literature, Vol. 25, No. 1, pp. 475-498, 2020.
- [11] H. J. Lee, "The Effects of a Blended Learning Model on Self-directed Learning in Higher English Education", Journal of Korean Association for Educational Information and Media, Vol. 18, No. 1, pp. 1-24, 2012.
- [12] Quizn, softN, 2020. From URL; <https://www.askedtech.com/product/499433>
- [13] J. E. Lee, "A study on ways to revitalize high school art education using edtech based on future education", Ewha Womans University Master's Thesis, 2023.

- [14] B. R. Lim, "Experiences of college students in online inquiry-based learning environment: implications for design of inquiry on the web", *Journal of Educational Technology*, Vol. 19, No. 3, pp. 69-99, 2003.  
<http://dx.doi.org/10.17232/KSET.19.3.69>

## 퀴즈 앤 플랫폼을 활용한 수업에서 방사선과 학생들의 만족도 조사

박정규\*

대구보건대학교 방사선과

### 요 약

최근 교육과 기술의 융합이 강조되면서 에듀테크라는 용어가 최근 주목을 받고 있다. 교내에서도 에듀테크를 활용한 수업 방법을 모색하고 있다. 본 연구의 목적은 방사선학과 재학생 210명을 대상으로 퀴즈 앤 플랫폼을 사용한 후 만족도와 일반적 특성에 따른 퀴즈 앤 플랫폼의 만족도 차이를 분석하는데 있다. 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 수업 형태에 따른 만족도 분석 결과 실습수업, 이론+실습수업, 이론수업의 순이었다. 둘째, 일반적 특성에 따른 이론수업 중 원하는 수업 방식은 핵심수업(퀴즈 풀이), 강의식 수업, 토의, 토론 수업이었다. 셋째, ‘수업에서 퀴즈 앤은 적절하게 사용 되었다.’가 4.27±0.60으로 가장 높은 점수를 보였으며, ‘나는 본 교과목에 관심이 많다.’는 3.98±0.74로 가장 낮게 나타났다. 또한 수업 방법에 대한 호응도에서는 유의한 차이가 나타나지 않았다( $p>0.05$ ). 넷째, ‘수업에 퀴즈 앤을 적용하니 흥미롭고 재미가 있었다.’가 4.24±0.94로 가장 높은 점수를 보였으며, ‘퀴즈 앤을 지속적으로 사용하기 위해서는 제도적 뒷받침이 이루어져야 한다.’가 3.49±0.96로 나타났다. 또한 성별, 나이에 따른 수업에 대한 만족도는 유의한 차이가 나타나지 않았다( $p>0.05$ ). 본 연구의 제한점으로 학생들을 대상으로 퀴즈 앤을 활용한 만족도를 조사하였으나, 학생과 상호 작용하는 교수자의 만족도는 조사 하지 못하였으며, 차후 에듀테크를 활용하기 위한 수업에서 교수자의 만족도를 고려한 연구가 진행되어야 할 것이며, 에듀테크를 선택하고 활용되기까지 대학에서는 제도적 뒷받침과 지속적인 관심이 갖추어져야 할 것이다.

중심단어: 에듀테크, 퀴즈 앤, 수업, 만족도

### 연구자 정보 이력

	성명	소속	직위
(단독저자)	박정규	대구보건대학교 방사선과	교수