

INTERVIEW

질문 1: AR/VR 기반 학습 도구는 어떻게 학생들의 학습 성과와 동기부여를 효과적으로 향상시킬 수 있는가?

- 기술이 단순한 시각적 체험을 넘어, 학습 효율성에 실질적인 기여를 할 수 있는 방법을 탐구.

질문 2: AR/VR는 교사와 교육자가 수업을 더 효율적으로 계획하고 관리하는 데 어떤 도움을 줄 수 있는가?

- 교사가 수업을 설계하고 학생들에게 맞춤형 학습 경험을 제공하는 데 어떤 기능이 필요한지 고려.

질문 3: AR/VR는 다양한 교육 환경(온라인, 하이브리드, 전통적 교실)에서 어떻게 일관되게 사용될 수 있는가?

- 여러 교육 환경에서 도구의 유연성과 적응성을 확보하는 방법에 대한 탐구.

5 WHYS

WHY 1: 왜 몰입감 있는 학습 경험이 필요한가?

답변: 많은 학생들이 전통적인 학습 방식으로는 복잡한 개념을 충분히 이해하지 못하기 때문이다.

WHY 2: 왜 전통적인 학습 방식으로는 복잡한 개념을 충분히 이해할 수 없는가?

답변: 전통적인 텍스트 기반 학습이나 2D 이미지는 추상적이거나 다차원적인 개념을 시각적으로 완벽히 전달하기 어렵기 때문이다.

WHY 3: 왜 추상적이거나 다차원적인 개념을 시각적으로 전달하는 것이 중요한가?

답변: 학생들이 시각적, 체험적 학습을 통해 더 쉽게 이해하고 기억할 수 있기 때문이다. 이를 통해 학습 효율이 높아진다.

WHY 4: 왜 학습 효율을 높이는 것이 중요한가?

답변: 학습 효율이 높아지면 학생들의 성취감이 커지고, 더 나은 학습 성과를 얻을 수 있어 장기적으로 교육의 질을 향상시킬 수 있기 때문이다.

WHY 5: 왜 AR/VR을 활용한 학습 도구를 디자인해야 하는가?

답변: 학생들이 더 몰입감 있고 실감나는 학습 경험을 통해 이해력을 높일 수 있기 때문이다.

Field:
교 기술

Users:
학생, 교사, 부모님

