

- 영어교육 디지털 학습도구 활용 워크숍 II -

비대면 수업에서 재미&참여 높이기

2021.04.24.
Joo-Hyun Park

<비대면 실시간 피드백 도구>

- 빠른 제작, 쉬운 참여, 장기간 기록 남기기 가능
- 간단한 학습 피드백/현장 Q&A 가능
- 인원일 경우, 통계 보여주는 도구도 있음

1. 패들렛 <https://padlet.com/>
2. 멘티미터 <https://www.mentimeter.com/>
3. 심플로우 <https://www.symflow.com/>
4. 소크라티브 <https://www.socrative.com/>

<Gamification 도구>

- 함께 참여해서 더 재미있는 수업용 실시간 퀴즈

1. 카훗
 - a. 교사용 <https://kahoot.com/schools-u/>
 - b. 학생 참여용 <https://kahoot.it/>
2. 퀴즈앤 <https://www.quizn.show/>
3. 클래스카드 <https://www.classcard.net/>

<어휘 학습 도구>

- 혼자 공부하고 퀴즈로 확인해보는 어휘 학습 도구

1. 퀴즐렛 <https://quizlet.com/>
2. 보케볼러리닷컴 <https://www.vocabulary.com/>
3. 클래스카드 (과제용 퀴즈 모드도 있음) <https://www.classcard.net/>

<Gamification & Game-Based Learning>

1. **article:** <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/educational-technologies/all/gamification-and-game-based-learning>
2. 말하기 프로그램 - 호두잉글리시 <https://www.hodoenglish.com/>
3. 말하기 문법 앱 - 캐치잇 잉글리시 <http://catchitplay.com/>
4. **papers:** 에일리언 패밀리 - 음소 학습 앱 (개별 설치 필요)
 - a. 초등 영어 음소 구별을 위한 디지털 게임 기반 학습 효과에 대한 뇌반응(ERP) 연구
http://journal.kamall.or.kr/wp-content/uploads/2019/07/lee-sunyoung-22_2_03.pdf
 - b. 기능성게임을 활용한 게이미피케이션 영어 발음 학습이 초등학생의 정의적 영역에 미치는 영향
<https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artid=ART002458403>

<기타 질문>

→ 온라인 리딩: 개별학습용 이북도서관

1. 라즈키즈 <https://www.raz-kids.com/>
2. 르네상스 리닝 <http://renaissancetokorea.com/program/program-info/>
3. 옥스포드 아울 <https://www.oxfordowl.co.uk/>
4. 에픽 <https://www.getepic.com/> (구글플레이, 애플앱스토어 등 검색하면 연관 프로그램 다수)