

대학생들의 교육용 앱 사용 현황

University Students' Use of Educational Smartphone Applications

남 상 조
목원대학교

Nam, Sang-Zo
Mokwon Univ.

요약

이제는 스마트폰은 현대인의 생활에 있어 없어서는 안되는 필수 용품이 되었다. 수많은 스마트폰용 어플리케이션은 편리하고 다양한 혜택을 제공해 주고 있다. 대학생들에게도 사용하는 많은 어플리케이션이 있지만 그중에서도 교육용 어플리케이션의 사용 실태는 관심의 대상이라고 볼 수 있다. 본 연구에서는 교육용 어플리케이션의 사용에 대한 양적인 조사를 연구 범위로 한다. 조사방법론으로는 대전의 한 대학교의 학생들에게 설문지를 통하여 교육용 어플리케이션 사용 여부와 사용 시간, 그리고 어플리케이션 선택 경위를 파악하는 설문방법을 취한다. 먼저 성별과 학년별 스마트폰 종류의 차이가 있는지를 분석하고, 교육용 앱 사용 여부와 사용시간, 그리고 어플리케이션 선택 경위에 있어 스마트폰 종류, 성별에 따른 차이와 학년에 따른 차이를 SPSS 20 통계패키지를 이용하여 검증한다. 검증 결과는 성별 보유 스마트폰의 종류는 차이가 없으나 학년별로는 신입생보다 재학생들이 아이폰을 사용하는 비율이 월등히 높아 통계적으로 유의한 차이가 있음이 나타났다. 한편 스마트폰 종류별로 교육용 앱의 사용시간에 차이가 있어 안드로이드폰을 사용하는 경우가 아이폰보다 통계적으로 유의하게 긴 시간을 사용하고 있었다. 하지만 성별, 학년별 사용시간은 통계적으로 유의한 차이가 없었다.

I. 서론

스마트폰은 오늘날 생활의 반려자가 되었다. 이에 따라 스마트폰 어플리케이션의 개발과 활용은 괄목할 정도로 발전되고 성장하고 있다[1]. 이렇게 괄목할 만한 스마트폰 어플리케이션의 성장 속에서 가장 두드러진 어플리케이션은 카카오톡을 필두로 한 SNS 관련 어플리케이션이라 할 수 있을 것이다[2][3]. 그 외에도 건강관련한 어플리케이션[4]이나 교육관련[5][6], 또는 게임용 어플리케이션[7]도 상당수 있다. 본 연구에서는 다른 용도의 어플리케이션보다도 특별히 스마트폰 어플리케이션의 교육적 활용 측면에 관심을 두고 기본적인 실태조사를 실시하였다. 방법론으로는 지방 소재 대학생들의 교육관련 어플리케이션의 이용 현황을 설문조사하여 사용여부, 사용시간, 선택경위 등에 있어 성별, 학년별, 보유하고 있는 스마트폰별 차이를 규명하고자 한다.

II. 본론

1. 교육 어플리케이션 사용 현황 조사 방법론

교육 어플리케이션 사용 현황 조사를 위한 방법론으로서 조사 대상은 국내 대전 소재 모대학의 학생 중 1학년 대상 1과목과 3학년 대상 1과목 수강생 151명에게 모바일 설문지를 하여 정하였다. 응답자의 성별 분포는 표 1과 같이 남, 여 각 49명, 102명으로 여학생의 비중이 상당히

높은 분포를 나타내고 있으나 남학생의 수도 30명을 넘어 샘플로서의 가치가 인정된다고 할 것이다.

표 1. 응답자의 성별 분포

보기	응답수	구성비
남	49	32.45%
여	102	67.55%
합계	151	100.00%

또한 응답자의 학년별 분포는 표 2와 같이 1학년 수강생이 73명, 3학년 수강생이 78명으로 고학년이 다소 비중이 높았으나 각 학년별 응답자의 숫자는 모두 30명 이상으로 연구에 부족함이 없다고 할 수 있다.

표 2. 응답자의 학년별 분포

보기	응답수	구성비
1학년수강생	73	48.34%
3학년수강생	78	51.66%
합계	151	100.00%

어플리케이션 사용 시간에 있어 성별, 학년별 차이가 있는지를 조사하기 위하여 SPSS 20 통계패키지의 교차분석 분석도구를 사용하였다.

2. 교육 어플리케이션 사용 현황 조사 및 분석 결과

교육 어플리케이션의 활용 여부에 대한 질문에서 활용한다는 응답은 25.17%의 비중을 보였으며 활용하지 않는다는 응답은 74.83%의 비중을 보이고 있다.

표 3. 교육 어플리케이션 활용 여부

보기	응답수	구성비
예	38	25.17%
아니요	113	74.83%
합계	151	100.00%

교육 어플리케이션을 활용하는 경우 용도로는 어학공부용이 47.73%의 비중을 보였고 학교 수업용이 34.09%, 자격증 공부용이 15.91% 등의 비중을 보였다.

표 4. 용도(복수선택 가능)

보기	응답수	구성비
어학 공부용 앱	21	47.73%
자격증 공부용 앱	7	15.91%
학교 수업용	15	34.09%
교양 교육용	1	2.27%
합계	47/38명	100.00%

성별 교육 어플리케이션 일회 사용시간의 차이는 아래 표 5와 같이 유의확률이 0.369로 0.05보다 커서 95% 신뢰도 하에서 유의한 차이를 보이지 않고 있다.

표 5. 성별 사용시간 차이 카이제곱 검정 결과

	값	점근유의확률 (양측검정)
Pearson 카이제곱	3.152	.369

학년별 교육 어플리케이션 일회 사용시간의 차이는 표 6과 같이 유의확률이 0.059로 0.05를 약간 넘어 95% 신뢰도 하에서 유의한 차이를 보이지 않고 있다.

표 6. 학년별 사용시간 차이 카이제곱 검정 결과

	값	점근유의확률 (양측검정)
Pearson 카이제곱	7.426	.059

반면 핸드폰별 교육 어플리케이션 일회 사용시간은 표 7에서 볼 수 있듯이 안드로이드폰에서의 사용시간이 아이폰보다 더 길다는 사실을 알 수 있었다. 그리하여 표 8과 같이 유의확률이 0.005로 95% 신뢰도 하에서 유의한 차이를 보이고 있다.

표 7. 핸드폰별 사용시간

핸드폰별	사용시간				합계
	30분 이내	30분~ 1시간	1시간~ 2시간	2시간 이상	
안드로이드폰	5	14	2	1	22
아이폰	13	3	0	0	16
전체	18	17	2	1	38

표 8. 핸드폰별 사용시간 차이 카이제곱 검정 결과

	값	점근유의확률 (양측검정)
Pearson 카이제곱	13.051	.005

III. 결론

조사 결과에 따르면 교육용 어플리케이션을 활용하는 비중이 25%에 그치고 있어 매우 저조한 현실을 나타내고 있다. 그리고 교육용 어플리케이션의 사용 용도도 주로 어학공부용이 주된 용도였음이 나타났다. 사용시간은 학년별, 성별 모두 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았으나 핸드폰별로는 통계적으로 유의미한 차이가 나타났다. 안드로이드폰을 사용할 경우 교육용 어플리케이션 활용시간이 아이폰보다 길다는 사실이 드러나 시사점을 던지고 있다. 본 연구의 한계점으로는 설문 대상자가 지방 한 대학의 대학생에 국한되어 보다 폭넓은 대학이나 연령대별 활용 현황을 반영하지 못하고 있다는 점을 들 수 있다. 따라서 후속 연구로는 보다 폭넓은 대학이나 연령대별 비교 연구와 함께 직업별, 거주지역별 차이 등의 양적 또는 질적 조사 분석을 들 수 있겠다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] Sangzo Nam, "Evaluation of University Students' Utilization of Smartphone," International Journal of Smart Home, Vol.7, No.4, pp.175-182, 2013
- [2] Sangzo Nam, "Korean University Students' Utilization of Social Networking Systems," LNEE, Vol.179, No.2, pp.331-336, 2012.
- [3] 정희석 "한국형 SNS의 진화 : 카카오톡 사례를 중심으로," 디지털정책연구, 제10권, pp.147-154, 2012.
- [4] Sangzo Nam, "A Comparative Study on U-Healthcare Applications between Google Play Store and Apple iTunes App Store in Korea," IJOC, 제10권 제3호, pp.1-8, 2014.
- [5] 유해준, "주제 중심의 한국어 교육 어플리케이션 개발 방안," 중앙어문학회 어문론집, 제63권, pp.349-368, 2015.
- [6] 김정미, 윤주현, 이윤상, "스마트폰 앱 어플리케이션 개발을 위한 기존 물리학습 게임에 관한 사례 연구," Journal of Korean Society of Media and Arts, 제8권, 제3호, pp.43-58, 2010.
- [7] 김형균, 배용근, 고미아, "A-GPS를 이용한 스마트폰 투어게임 설계 및 구현," Journal of the Korea Society of Computer and Information, 제16권, 제6호, pp.111-118, 2011.
- [8] 오규환, "아이폰 어플리케이션 개발 동향.AR 기반 및 게임 어플리케이션을 중심으로," 한국게임학회지, 제6권, 제1호, pp.2-14, 2009.