



전통예절교실

정보처리전문가협회장상

1. S/W명 : 전통예절 교실
2. 제작자 : 김 호성, 최현식, 이 종욱 (남서울대학교 3학년학생),
최 명신
지도교수 (최 성 교수)
3. 전통예절 교육 시스템 개발의 목적 및 중요성

최 종 목 표	<p>미 취학 아동 (4~7세)들이 이해하기 쉽고 편리하게 이용할수 있는 audio,Video, Image 등을 사용하여 만든 GUI(Grapic User Interface)와 MUI(Multimedia User Interface)로 `전통 예절 원격 교육 시스템'의 NT Server를 구축, 초고속정보통신망을 이용하여 시간과 장소에 구애받지 않고 언제 어디서나 자유롭게 전통예절을 학습 할 수 있는 원격 교육 시스템을 구축</p>
개발 규격 및 성능	<p>Image,Audio,Video 등 다양한 특성을 가진 정보들이 결합된 Multimedia data를 이용한 교육</p> <p>자바(JAVA)를 이용하여 MUI(Multimedia User Interface)를 구현하여 사용자가 다양하고 접근하기 쉬운 방법으로 학습에 참여 할 수 있도록 유도</p> <p>실제로 선생님과 직접 마주 앉아 교육을 받는것과 같은 효과를 주는 화면 구성 및 MUI</p> <p>누구나 자유롭게 손쉽게 접근할 수 있는 인터페이스 제공</p> <p>안정적이고 빠른 시스템</p>

4. 전통예절 교육 시스템 개발의 범위

멀티미디어 API	<ul style="list-style-type: none"> Image, Audio, Video 등의 다양한 멀티미디어 정보를 조작하고 가공할 수 있는 기초적인 단위의 Application Program Interface
Shockwave 응용 활용기술	<ul style="list-style-type: none"> 멀티미디어 정보를 NT SERVER에 출력하여 동적인 Hyper Text를 구현하기 위해 기존에 있던 Shockwave 기술을 보완 기존에 나와 있는 교육용 CD-ROM을 별도의 수정 작업없이 NT SERVER에 이용할 수 있는 기술
실시간 음성 전송 기술구현	<ul style="list-style-type: none"> NT SERVER에서 실시간으로 음성을 전송하는 RealAudio와 같은 실시간 음성기술을 개발 음성전송을 위한 NT Server Tool 과 같은 Client tool 개발
사용자가 직접 참여할수있는 Interactive Tool 개발	<ul style="list-style-type: none"> 가상칠판(Virtual Blackboard)와 같은 사용자 자신이 학습한 내용을 직접 확인하고 테스트할 수 있는 도구 개발 퍼즐게임과 같이 사용자가 참여하는 게임도구 개발
GUI 및 MUI 기술개발	<ul style="list-style-type: none"> 사용자의 연령에 상관없이 NT SERVER 시스템을 사용할 수 있는 User Interface 를 그림이나 동화상을 이용하여 사용의 편리함과 친숙성을 높이게 개발
그림 동화책	<ul style="list-style-type: none"> 재미있는 우리나라의 전래동화와 아름다운 전통예절로 된 창작동화를 사용자에게 직접 보여주고 들려 줄 수 있는 Multimedia 그림 동화책을 개발
NTSERVER와 Oracle Database 의 결합	<ul style="list-style-type: none"> NT SERVER와 Oracle Database를 결합시켜서 사용자의 정보를 수록 예절사전을 DataBase로 구축
전통예절용어검색 엔진개발	<ul style="list-style-type: none"> Oracle Database 에 있는 예절사전을 빠르고 정확하게 검색할 수 있는 예절 단어 검색 엔진을 개발

5. 전통예절 교육 시스템 개발결과

Multi-Media 전통예절 CBT 이용의 편의성

컴퓨터 환경에 익숙치 않은 학습자라도 멀티미디어 기능을 손쉽게 흥미롭게 사용한다.

GUI 방식으로 사용자에게 친근하게 한다.

학습자의 대상이 일반인들인 점을 고려하여 최소의 Key-in 방법과 함께 도움말을 병행 처리하여 멀티미디어 환경에서 학습토록 한다.

사용자가 직접 학습정보를 선택하여 학습할 수 있는 Direct Selection

Interface를 제공한다.

사용자 Interface강화

- Text Mode를 지향하고 Graphic User Interface를 채택
- 최적의 사용 Step 설정
- 학습자의 혼동을 줄이기 위한 최적의 분기 설정
- 주의 지속시간을 고려하여 흥미로운 화면 효과처리 (Dissolving, Animation처리 등)

6. 전통예절 교육 시스템 활용

가. 예절 교육 훈련용

학교 교육 및 일반교양 과정 대체

전통예절에 대한 연수 훈련과정

원격 교육

나. Multi-Media CBT 표준 모델로 활용

Multi-Media CBT의 효과성 및 효율성에 대한 구체적 사례

Multi-Media CBT 교육을 위한 시뮬레이션 모형 제공

교육/훈련물을 비롯한 각종 정보 전달 매체 표준 모델 제시

다. 정보통신망의 효과적 활용을 위한 기반기술 및 활용의 성공사례로 제시

라. 활용방안

- 1) 예절교육용 소프트웨어 개발

- 가정의례 교육
 - 명절예절 원격교육
 - 2) CBT 이외의 각종 Course ware 개발
 - 어린이 예절용 CBT
 - 여인용 CBT
 - 성인용 CBT
 - 3) 추가연구: 직장예절 CBT 연구 기획중
- 마. 기업화 및 기술이전:
- 1) 예지원 등에 기술이전을 하여 상품화 작업으로 가정예절용이나 교육용 판매 가능.
 - 2) 기술이전료(로얄티)를 받아 기업화 성공가능.

7. 기대 효과

- 가. 교육적 측면
- 예절마인드 확산
 - 예절교육과정 시간의 단축
 - 예절교육 평가 및 검증
 - 반복 및 복습 교육의 강화로 교육 목표 달성
- 나. 사회, 경제적 측면
- 컴퓨터 응용의 기반 기술 확보
 - 정보가치의 중요성 인식 및 실험
 - 정보통신망의 장기적 이용 및 기술 확보
 - 현대화 및 과학화된 생활에 적응할 수 있는 인적 자원 양성
 - 관광자원화의 외화획득
- 다. 부가가치적 측면

정보 통신망 활용에 의한 교육망 구축
COSMOS TOOL을 이용한 연구 발전적 가치
멀티미디어 기술 개발
다양한 개발 도구의 개발
학습 과정의 컴퓨터화 응용

라. 공익적 측면

정보 통신망의 활용과 응용
예절학습방법의 다양화로 인한 흥미있는 교육 수행
전통예절 개념의 정착으로 가정의례 전통가례의 생활화

8. 전통예절교실 실행 화면

1) 전통예절 로고화면



2) 전통예절 교실 내용 화면

제 1장 예절이란 무엇까?

5.3 겸손과 인내

겸손은 남을 높이고 자기를 낮추는 마음과 태도이고 인내는 참고 견디는 것을 말합니다. 사람은 누구나 자기가 남보다 낮기를 바랍니다. 그러나 자기가 더 나은 것을 자랑하거나 으스스대면 다른 사람을 알보게 됩니다. 나의 좋은 점은 내가 자랑하지 않아도 언젠가 남이 알아주고 칭찬해 주기 마련입니다.

겸손하고 인내가 있는 사람은

- 칭찬을 들었을 때 그것을 으스스대며 자랑하지 않아요.
- 상대방의 좋은 점을 칭찬해 줘요.
- 나를 높여 말하기보다는 낮추어 말하고, 상대방을 높여 주고 칭찬해 줘요.
- 좋지 않은 일은 아무리 하고 싶어도 하지 않고, 끝까지 참고 이겨내요.
- 무슨 일이든 힘들다고 그만두거나 허풍대면서 대항하지 않아요.
- 화가 나는 것도 참으며, 아무리 바빠도 차례를 지켜요.

칭찬을 들었을 때 그것을 으스스대며 자랑하지 말고 겸손해 있어야 한다.

3) 전통예절교실 묻고 답하기 화면

0 점

1. 다음중 예절 바른 생활의 맞는 모습이 아닌것은 무엇 일까요?

1. 나와 친구와 주위의 모든 것을 존중하고 사랑하는 생활
2. 칭찬을 들었을 때 그것을 으스스대며 자랑하지 말고 겸손한 태도
3. 말 할때 언제나 내입장만 생각하고 말해요
4. 사람들을 대할땐 존중과 사랑으로 대해요

[정답] (3) 앞선의 답은 () 틀렸습니다.

2. 몸가짐을 바르게 하는 어린이를 골라 보세요.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

문서: 완료