

종합 설문결과

그룹별·문항별 종합 결과

대상 그룹	응답자 수	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	그룹 평균
학부모	5	4.80	4.80	4.80	4.80	4.80	4.80
교육기관	1	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	4.80
강사	1	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
전체 평균	7	4.86	4.86	4.86	4.71	4.86	4.83

문항 안내

Q1. AI 프로그램은 참여자의 흥미를 유발하는데 효과적이었다.

Q2. 기존 시각자료(PPT 등)에 비해 참여자들의 집중도가 향상되었다.

Q3. AI 프로그램은 교육 목표를 달성하는데 도움이 되었다.

Q4. 교육 진행 동안 AI 프로그램 구동 및 시스템 운영이 원활하고 안정적으로 구동

Q5. 향후 다른 교육 프로그램에서도 본 프로그램을 활용할 의향이 있다.

평가 척도: 1점(매우 그렇지 않다) ~ 5점(매우 그렇다)

학부모 설문결과

학부모 대상 AI 프로그램 만족도 조사 결과 (n=5)

응답자	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	평균
학부모1	5	5	5	5	5	5.00
학부모2	5	5	5	5	5	5.00
학부모3	5	5	5	5	5	5.00
학부모4	5	5	5	5	5	5.00
학부모5	4	4	4	4	4	4.00
문항별 평균	4.80	4.80	4.80	4.80	4.80	4.80

문항 안내

Q1. AI 프로그램은 참여자의 흥미를 유발하는데 효과적이었다.

Q2. 기존 시각자료(PPT 등)에 비해 참여자들의 집중도가 향상되었다.

Q3. AI 프로그램은 교육 목표를 달성하는데 도움이 되었다.

Q4. 교육 진행 동안 AI 프로그램 구동 및 시스템 운영이 원활하고 안정적으로 구동되었

Q5. 향후 다른 교육 프로그램에서도 본 프로그램을 활용할 의향이 있다.

기타 의견

- AI를 이용한 음악 만들기, 해양 관련 주제의 비디오 만들기 등 추가 콘텐츠를 원함.

교육기관 설문결과

교육기관 대상 AI 프로그램 만족도 조사 결과 (n=1)

응답자	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	평균
교육기관 담당자	5	5	5	4	5	4.80
문항별 평균	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	4.80

문항 안내

- Q1. AI 프로그램은 참여자의 흥미를 유발하는데 효과적이었다.
Q2. 기존 시각자료(PPT 등)에 비해 참여자들의 집중도가 향상되었다.
Q3. AI 프로그램은 교육 목표를 달성하는데 도움이 되었다.
Q4. 교육 진행 동안 AI 프로그램 구동 및 시스템 운영이 원활하고 안정적으로 구동되었
Q5. 향후 다른 교육 프로그램에서도 본 프로그램을 활용할 의향이 있다.

기타 의견

- 교육기관 내 배치된 전자칠판 활용도를 높이기 위해 노트북 호환 관련 사전 준비 시간이 필요함.

강사 설문결과

강의 진행 강사 대상 AI 프로그램 만족도 조사 결과 (n=1)

응답자	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	평균
메인 강사(국가해양환경교육센터)	5	5	5	5	5	5.00
문항별 평균	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00

문항 안내

- Q1. AI 프로그램은 참여자의 흥미를 유발하는데 효과적이었다.
Q2. 기존 시각자료(PPT 등)에 비해 참여자들의 집중도가 향상되었다.
Q3. AI 프로그램은 교육 목표를 달성하는데 도움이 되었다.
Q4. 교육 진행 동안 AI 프로그램 구동 및 시스템 운영이 원활하고 안정적으로 구동되었
Q5. 향후 다른 교육 프로그램에서도 본 프로그램을 활용할 의향이 있다.

기타 의견

- 각 갯벌 생물종의 서식 지역·위치가 지도에 표시되는 시스템이 시각적으로 잘 구현되어 있어 아이들의 흥미를 크게 이끌어냄.
- 하나의 프로그램 안에 설명·퀴즈·이미지 등 다양한 정보가 종합적으로 잘 정리되어 있어 교육 보조 프로그램으로서 활용도가 매우 우수함.