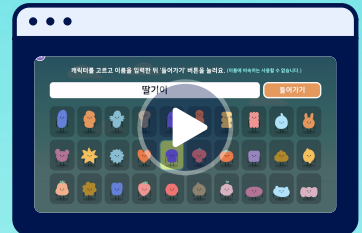


다함께퀴즈

매뉴얼



KERIS

한국교육학술정보원

또 하나의 학교
에듀넷

목차

I. 다 함께 퀴즈란?

1. 개요 및 특징
2. 콘텐츠 구성(주최자·참여자 역할)
3. 진행 흐름

II. 사용 매뉴얼

1. 준비 사항
2. 주최자(교사) 사용 방법
3. 참여자(학생) 사용 방법
4. 순위 산정 방식
5. 자주 묻는 질문(FAQ)



1. 개요 및 특징

여러 사용자가 동시에 참여하여 주최자와 참여자로 나뉘어 실시간으로 학습·퀴즈를 진행하는 웹(Web) 기반 콘텐츠입니다. 학급 단위 수업에서 주최자(교사)의 진행에 따라 참여자(학생)이 본인의 기기로 정답을 제출하고, 학급 전체의 이해도를 확인할 수 있습니다.

접속 방법

- 에듀넷 > 창의적 체험활동 > 웹 실감형콘텐츠 > 다 함께 퀴즈

주요 특징

- 별도의 앱 설치 없이 웹 브라우저에서 실행
- 주최자 1명과 참여자 캐릭터 최대 30개까지 참여 가능
- 총 10 문항이 무작위로 출제되며 실시간 진행
- 맞힌 문항 수에 따라 순위 자동 산출(절대평가)
- 종료 시 방·데이터는 자동 삭제

2. 콘텐츠 구성(주최자·참여자 역할)

구분	주최자(교사)	참여자(학생)
역할	게임 전체 진행 제어	퀴즈 참여 및 답변 제출
주요 기능	• 방 생성 및 입장번호 공유 • 참여자 목록·상태 확인 • 게임 시작·문항 진행·종료 제어 • 실시간 정·오답 확인, 패자 부활 처리 • 순위 확인	• 입장번호로 참가 • 캐릭터·닉네임 선택 • 실시간 문항 답변 제출 • 순위 확인
사용 기기	데스크탑, 노트북, 안드로이드 기기(크롬 브라우저) (교실 전자칠판 또는 빔 프로젝터 권장)	데스크탑, 노트북, 안드로이드 기기(크롬 브라우저)

핵심 안내

- 퀴즈는 주최자 화면에 표시되는 진행 내용을 기준으로 진행
- 참여자가 주최자 화면의 안내 및 문제를 보며 진행되므로, 주최자 화면의 진행 상황을 확인할 수 있는 환경(예. 스크린, 전자칠판 등)에서 이용 권장

3. 진행 흐름



주최자(교사)

1 콘텐츠 접속

수업에서 활용할 콘텐츠 선택 및 접속



2 방 생성 및 입장번호 공유

[방 만들기] → [방 생성하기] 클릭 후
입장번호(5자리 코드) 확인 및 참여자에게 공유



3 참여자 확인 및 문항 시작

대기실에서 참여자 접속 확인 후
[START] 클릭하여 문항 시작



4 문항 진행 및 패자 부활 처리

10 문항 실시간 진행(문항당 30초),
필요 시 [패자 부활] 처리



5 결과·순위 확인

최종 순위 화면 확인 후
[다시 도전하기] 또는 [처음으로 돌아가기] 선택



참여자(학생)

1 콘텐츠 접속

주최자(교사)가 안내한 콘텐츠에 접속



2 방 생성 및 입장번호 공유

주최자(교사)가 안내한
입장번호(5자리 코드) 입력



3 캐릭터·닉네임 선택

캐릭터 선택 및 닉네임 입력 후
[들어가기] 클릭



4 문항 확인 및 정답 제출

주최자 화면의 문항을 확인하고
제한시간(30초) 내에 정답 제출



5 결과·순위 확인

주최자 화면에서 본인의 순위 확인

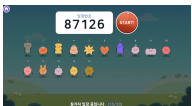
II.

사용 매뉴얼

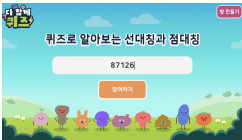
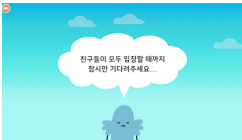
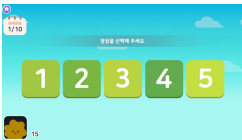
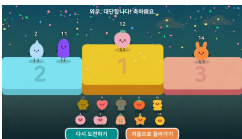
1. 준비 사항

네트워크	안정적인 유·무선 인터넷 환경
브라우저	크롬(Chrome) 브라우저 ※ 크롬 이외 브라우저의 경우 이용이 원활하지 않을 수 있음
사용 기기	데스크탑, 노트북, 안드로이드 기기(크롬 브라우저) (주최자의 경우, 교실 전자칠판 또는 빔 프로젝터 등으로 미러링 권장)
인원	주최자 1명 + 참여자 캐릭터 최대 30개까지 입장 가능

2. 주최자(교사) 사용 방법

단계	화면	설명
Step 1. 콘텐츠 접속	아래 3가지 방법 중 편한 방법으로 접속 가능 ① 에듀넷 서비스 페이지를 통한 직접 실행 ② 개별 실감형콘텐츠 내 연계 버튼을 통한 실행 ③ 콘텐츠 URL 입력을 통한 실행	
Step 2. 방 만들기 및 방 코드 공유		• [방 만들기] > [방 생성하기] 클릭 • 입장번호(5자리 코드) 확인 및 참여자(학생) 공유
Step 3. 참여자 확인		• 대기실에서 접속한 참여자(학생) 목록(캐릭터·닉네임)을 확인
Step 4. 게임 시작		• 모든 참여자(학생)가 접속 준비되면 [START!] 버튼을 눌러 퀴즈를 시작
Step 5. 문항 진행		• 총 10 문항이 무작위로 출제되며 문항별 제한 시간은 30초로 중간에 일시정지 불가 • 제한시간 내 문항을 모두 풀었을 경우 [정답 확인] 버튼을 클릭하여 다음 문항으로 이동 가능
Step 6. 결과 확인 및 종료		• 10 문항 종료 후 순위 화면이 표시되고, [다시 도전하기] 또는 [처음으로 돌아가기] 버튼 중 원하는 버튼 선택 가능
기타		• 오답 시 해당 참여자는 더 이상 문항을 풀 수 없어, 필요 시 [패자 부활] 버튼을 클릭하면 현재 진행 중인 문항의 다음 문항부터 참여 가능

3. 참여자(학생) 사용 방법

단계	화면	설명
Step 1. 콘텐츠 접속	아래 3가지 방법 중 편한 방법으로 접속 가능 ① 에듀넷 서비스 페이지를 통한 직접 실행 ② 개별 실감형콘텐츠 내 연계 버튼을 통한 실행 ③ 콘텐츠 URL 입력을 통한 실행	
Step 2. 입장번호 입력		주최자(교사)가 알려준 입장번호(5자리 코드)를 입력 후, [참여하기] 버튼 클릭
Step 3. 캐릭터·닉네임 선택		이름(닉네임)을 입력하고, 원하는 캐릭터를 선택 후, [들여가기] 버튼을 클릭하여 방에 입장
Step 4. 대기실		주최자가 [START!] 버튼을 누르기 전까지 대기
Step 5. 문항 풀이		문항이 표시되면 제한 시간 내에 보기 중 하나를 선택하여 정답 제출
Step 6. 결과·순위 확인		10 문항 종료 후 본인의 순위는 주최자 화면에서 확인 가능

4. 순위 산정 방식

총 10 문항 중 맞힌 문제 수에 따라 자동으로 순위가 산출(절대평가)됩니다.

맞힌 문항 수	순위
10 문항	1위
8 문항 이상~ 10 문항 미만	2위
6 문항 이상~ 8 문항 미만	3위
5 문항 이하	등외

5. 자주 묻는 질문(FAQ)

Q1. 개인정보나 답변 결과가 저장되나요?

A. 저장되지 않습니다. 게임 종료 시 방과 관련된 모든 데이터는 자동 삭제됩니다.

Q2. 한 반의 학생이 모두 접속 가능한가요?

A. 한 방당 참여자 캐릭터 최대 30개까지 입장 가능합니다. 30개를 초과할 경우 방을 나누거나 팀별로 진행하는 방식을 권장합니다.

Q3. 접속이 끊긴 학생은 어떻게 하나요?

A. 네트워크 상태를 확인하신 후 동일한 입장번호로 다시 입장해 주시기 바랍니다. 해당 방에서 퀴즈가 진행 중인 경우에만 다시 입장 가능합니다. 단, 이전 참여 기록은 유지되지 않습니다.

Q4. 문제는 매번 같은 것이 나오나요?

A. 각 콘텐츠별로 100개 ~110개 문항이 준비되어 있으며, 실행할 때마다 무작위로 10 문항이 출제됩니다. 문제 지정은 불가능합니다.

Q5. 한 번 오답으로 탈락한 학생은 남은 문항에 다시 참여할 수 없나요?

A. 다시 참여할 수 있습니다. 주최자(교사)가 문제 화면의 왼쪽에 위치한 [패자 부활] 버튼을 클릭하면 탈락한 참여자가 다시 참여할 수 있습니다. 단, 현재 진행 중인 문항은 참여할 수 없으며, 다음 문항부터 참여 가능합니다.

