



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2020년11월26일  
(11) 등록번호 10-2183671  
(24) 등록일자 2020년11월20일

- |   |  |
|---|--|
| <p>(51) 국제특허분류(Int. Cl.)<br/>G09B 19/06 (2006.01)</p> <p>(52) CPC특허분류<br/>G09B 19/06 (2013.01)</p> <p>(21) 출원번호 10-2019-0052139</p> <p>(22) 출원일자 2019년05월03일<br/>심사청구일자 2019년05월03일</p> <p>(65) 공개번호 10-2020-0112571</p> <p>(43) 공개일자 2020년10월05일</p> <p>(30) 우선권주장<br/>1020190032265 2019년03월21일 대한민국(KR)</p> <p>(56) 선행기술조사문헌<br/>KR100769621 B1<br/>KR101685898 B1<br/>KR1020010082446 A<br/>US06398646 B1</p> | <p>(73) 특허권자<br/>유용화<br/>경기도 화성시 동탄대로시범길 20 (청계동, 동탄역 시범한화 꿈에그린 프레스티지) 1419동 502호</p> <p>(72) 발명자<br/>김양희<br/>경기도 화성시 동탄대로시범길 20, 1419동 502호 (청계동, 동탄역 시범한화 꿈에그린 프레스티지)</p> <p>유용화<br/>경기도 화성시 동탄대로시범길 20 (청계동, 동탄역 시범한화 꿈에그린 프레스티지) 1419동 502호</p> <p>(74) 대리인<br/>김구현, 박영일, 안광석, 김합곤</p> |
|---|--|

전체 청구항 수 : 총 9 항

심사관 : 김현재

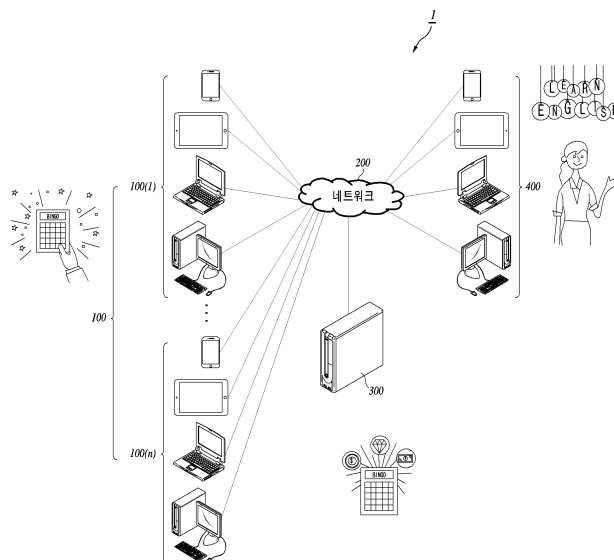
(54) 발명의 명칭 **빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법**

(57) 요약

빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법이 제공되며, 강사 단말로부터 빙고게임에 이용될 복수의 단어 데이터 셋(Set)를 수신하는 단계, 적어도 하나의 학생 단말로 복수의 단어 데이터 셋을 전송하는 단계, 적어도 하나의 학생 단말을 그룹핑하여 적어도 하나의 그룹원 단말로 지정하고, 그룹별로 빙고판을 복수의 단어 데이터

(뒷면에 계속)

대표도 - 도1



에 포함된 복수의 단어로 채우도록 지시하는 단계, 강사 단말에서 복수의 단어 데이터 셋 중 어느 하나의 단어 데이터 셋을 선택하는 경우, 강사 단말로부터 선택된 단어 데이터 셋에 포함된 단어를 설명하는 설명 데이터를 수신하여 적어도 하나의 그룹원 단말로 전송하는 단계, 어느 하나의 그룹원 단말로부터 정답맞추기 이벤트가 선택된 경우, 어느 하나의 그룹원 단말로부터 수신된 구호어의 발음이, 그룹에 기 저장된 구호어의 발음과 일치하는지를 확인하는 단계, 수신된 구호어의 발음과, 그룹에 기 저장된 구호어의 발음이 일치하는 경우, 어느 하나의 그룹원 단말로 발언기회를 부여하고, 어느 하나의 그룹원 단말에서 단어의 뜻을 전송하는 경우, 전송된 뜻과 기 저장된 단어의 뜻이 일치하는지 확인하는 단계, 및 전송된 뜻과 기 저장된 단어의 뜻이 일치하는 경우, 단어를 빙고판에 기재한 적어도 하나의 그룹원 단말의 빙고판을 단어가 체크되도록 업데이트하는 단계를 포함한다.

---

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

적어도 하나의 학생 단말 및 강사 단말과 연결된 외국어 학습 서비스 제공 서버에서 실행되는 외국어 학습 서비스 제공 방법에 있어서,

- (a) 등록부가 상기 강사 단말로부터 상기 적어도 하나의 학생 단말 및 상기 강사 단말의 정보를 등록받는 단계;
  - (b) 수신부가 상기 강사 단말로부터 빙고게임에 이용될 복수의 단어 데이터 셋(Set)를 수신하고, 상기 적어도 하나의 학생 단말을 그룹핑한 그룹 데이터를 수신하는 단계;
  - (c) 전송부가 상기 적어도 하나의 학생 단말로 상기 복수의 단어 데이터 셋을 전송하는 단계;
  - (d) 지시부가 상기 적어도 하나의 학생 단말을 그룹핑하여 적어도 하나의 그룹원 단말로 지정하고, 그룹별로 빙고판을 상기 복수의 단어 데이터 셋에 포함된 복수의 단어로 채우도록 지시하는 단계;
  - (e) 설명부가 상기 강사 단말에서 상기 복수의 단어 데이터 셋 중 어느 하나의 단어 데이터 셋을 선택하는 경우, 상기 강사 단말로부터 상기 선택된 단어 데이터 셋에 포함된 단어를 설명하는 설명 데이터를 수신하여 상기 적어도 하나의 그룹원 단말로 전송하는 단계;
  - (f) 확인부가 어느 하나의 그룹원 단말로부터 정답맞추기 이벤트가 선택된 경우, 상기 어느 하나의 그룹원 단말로부터 수신된 구호어의 발음과 상기 그룹에 기 저장된 구호어의 발음의 유사도를 산출하여 일치 여부를 확인하고, 일치하는 것으로 확인하는 경우 상기 어느 하나의 그룹원 단말로 발인기회를 부여하는 단계;
  - (g) 확인부가 상기 어느 하나의 그룹원 단말에서 상기 단어의 뜻을 전송하는 경우, 상기 전송된 뜻과 기 저장된 상기 단어의 뜻이 일치하는지 확인하는 단계; 및
  - (h) 답변체크부가 상기 전송된 뜻과 기 저장된 상기 단어의 뜻이 일치하는 경우, 상기 단어를 상기 빙고판에 기재한 적어도 하나의 그룹원 단말의 빙고판을 상기 단어가 체크되도록 업데이트하는 단계;
- 를 포함하는 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법.

#### 청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 복수의 단어 데이터 셋은, 하나의 단어 데이터 셋이 복수개 모인 것이고,

상기 하나의 단어 데이터 셋은,

단어를 포함하는 제 1 영역;

상기 단어의 음절 및 발음기호가 포함된 제 2 영역;

상기 단어의 뜻이 한국어로 기재된 제 3 영역;

상기 단어를 설명하는 설명 단어, 구, 절, 및 문장 중 적어도 하나 또는 적어도 하나의 조합이 외국어로 기재된 제 4 영역;

상기 단어를 이미지화한 이미지를 포함하는 제 5 영역;

을 포함하고,

상기 제 1 영역 내지 제 4 영역은 좌측에, 상기 제 5 영역은 우측에 배치되고, 상기 단어는 외국어 단어인 것인, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법.

**청구항 3**

제 1 항에 있어서,

상기 빙고판은 가로 및 세로가 기 설정된 개수의 적어도 하나의 칸으로 이루어진 정사각형 또는 직사각형이고, 상기 적어도 하나의 칸에는 상기 복수의 단어 데이터에 포함된 복수의 단어가 입력되는 인터페이스로 이루어지고,

상기 적어도 하나의 학생 단말을 그룹핑하여 적어도 하나의 그룹원 단말로 지정하고, 그룹별로 빙고판을 상기 복수의 단어 데이터에 포함된 복수의 단어로 채우도록 지시하는 단계에서,

동일한 그룹에 포함된 적어도 하나의 그룹원 단말의 빙고판은 동일하고,

서로 다른 그룹에 포함된 적어도 하나의 그룹원 단말의 빙고판은 서로 다른 것인, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법.

**청구항 4**

제 1 항에 있어서,

상기 (e) 단계에서,

상기 설명 데이터는, 상기 단어 데이터 셋에 포함된 단어 이외의 단어, 구, 절 및 문장 중 어느 하나 또는 적어도 하나의 조합으로 이루어진 데이터이고,

상기 설명 데이터는 한국어 또는 외국어로 이루어진 것인, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법.

**청구항 5**

삭제

**청구항 6**

제 1 항에 있어서,

상기 (h) 단계에서,

상기 전송된 뜻과 기 저장된 상기 단어의 뜻이 불일치하는 경우, 상기 어느 하나의 그룹원 단말을 제외한 나머지 그룹원 단말로 정답맞추기 기회를 부여하는 단계;

를 포함하는 것인, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법.

**청구항 7**

제 1 항에 있어서,

상기 (h) 단계에서,

상기 어느 하나의 그룹원 단말이 속한 그룹의 빙고판에 상기 정답맞추기 이벤트로 정답을 맞춘 단어가 존재하지 않는 경우, 상기 복수의 단어 데이터 셋 중 어느 하나의 단어 데이터 셋을 선택하여 설명하도록, 상기 어느 하나의 그룹원 단말을 질문자로 지정하는 단계;

를 포함하고,

상기 질문자로 선정된 어느 하나의 그룹원 단말은, 어느 하나의 단어 데이터 셋을 설명하는 설명 데이터를 상기 외국어 학습 서비스 제공 서버로 전송하는 것인, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법.

**청구항 8**

제 1 항에 있어서,

상기 설명 데이터는, 최초 라운드의 시작은 상기 강사 단말에서 출력하고, 기 설정된 순서대로 턴(Turn)을 돌아가며 각 그룹에 속한 적어도 하나의 그룹원 단말에서 출력하는 것인, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법.

**청구항 9**

제 1 항에 있어서,

상기 구호어는, 그룹별로 각 그룹에 속한 적어도 하나의 그룹원 단말에서 상기 정답맞추기 이벤트를 발생시킬 수 있는 외국어 단어이고,

상기 각 그룹을 구분하도록 서로 다른 구호어가 그룹별로 설정되는 것인, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법.

**청구항 10**

제 1 항에 있어서,

상기 그룹이 형성되기 전 상기 강사 단말과 상기 적어도 하나의 학생 단말 간, 상기 그룹이 형성된 후 상기 강사 단말과 상기 적어도 하나의 그룹원 단말 간의 데이터 송수신은 음성 데이터 송수신을 포함하는 것인, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법.

**발명의 설명**

**기술 분야**

[0001] 본 발명은 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법에 관한 것으로, 자발적인 참여를 유도함과 동시에 읽기, 듣기, 말하기 및 쓰기가 다차원으로 이루어지는 플랫폼을 제공한다.

**배경 기술**

[0002] 제2언어 습득(Second Language Acquisition: SLA) 연구에서는 사회문화적 관점에서 언어와 학습을 보는 관점이 존재한다. 사회문화적 관점을 취하게 된다면 언어 학습은 물리적, 사회적인 맥락에서 발생하는 역동적인 사회적 활동으로 정의할 수 있다. 그리고, 언어 사용은 실제 세계 상황에서 학습에 부가적인 것이 아닌 본질적인 것으로 인식된다. 언어는 입력을 통해 습득되는 것이 아니며, 의미 또한 언어의 문법이나 어휘 등 개인의 머리 속에 저장되어 있는 것이 아니라, 매일의 일상생활을 구성하는 다양한 활동에 참여하며 형성되는 것이다. 행동주의적 관점이나 인지적 관점과는 달리 사회문화적 관점에서는, 언어를 학습하는데 있어서 개인의 지적능력이 오랜기간 요구되므로, 이런 관점에서 영어습득 및 향상을 위해서는 일상의 생활에서 학습자들이 어떤 방법으로 영어 학습에 노출되고 그것을 체득하며 내재화하는 과정을 중요시한다. 따라서, 사회문화적 관점에서 영어 학습 활동은, 학습자가 얼마나 자주 주변 사회의 영어에 노출되어 실제로 참여하며 영어 학습자로서의 정체성을 형성해 나가는지의 일환이라고 볼 수 있다.

[0003] 여기서, 영어학습을 위해 다양한 교구 및 교수법이 연구 및 개발되었는데, 이와 관련하여, 선행기술인 한국등록 실용신안 제20-0282995호(2002년07월24일 공고) 및 한국등록특허 제10-0689015호(2007년03월02일 공고)에는, 질의문과 해답이 기재되어 있는 문제카드, 및 문제카드의 질의문과 해답에 대응되는 문구가 기재된 확인카드로 이루어지는 학습용 놀이기구와, 복수의 구, 절을 포함하는 영어 단어군을 이용하여 국어 문장을 완성할 수 있는 빙고게임의 구성을 개시하고 있다.

[0004] 다만, 상술한 도구 및 방법을 이용한다고 할지라도 일대일 학습이 아닌 일대다 학습인 경우 다수의 학생 전원의 참여를 이끌어내기는 어려운 일이며, 한국 영어교수법의 문제점, 즉 읽기와 듣기에 치중할 뿐 말하기와 쓰기는 초중고의 교육과정을 거치더라도 아직도 난제로 남아있는 문제점은 전혀 해결할 수 없다. 특히, 학생들은 입시

위주의 교육으로 단어의 뜻이 무엇인지는 주입식 교육으로 인지하고 있으나, 해당 단어가 어떠한 맥락에서 쓰여야 하는지는 전혀 모르고 있어서 엉뚱한 단어를 적절하지 않은 상황에 이용하는 등 전혀 말이 되지 않는 문장으로 작문을 하거나 스피킹을 하는 학생이 많은 것이 현 실정이다.

**발명의 내용**

**해결하려는 과제**

[0005] 본 발명의 일 실시예는, 빙고게임을 응용한 교수법을 이용하여 영어학습 활동참여를 이끌어냄으로써 교사가 학생의 적극적인 참여를 유도하는데 도움을 줄 수 있으며, 읽기 및 듣기 뿐만 아니라 말하기 및 쓰기를 통하여 단어를 유추하도록 함으로써 언어를 몸으로 체득할 수 있도록 하고, 단어의 뜻만을 암기하는 것이 아니라 단어가 어떠한 맥락(Context)에서 쓰여야 하는지를 문장을 통하여 이해하도록 함으로써 단어를 적절한 상황에서 문장으로 활용할 수 있도록 하는, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법을 제공할 수 있다. 다만, 본 실시예가 이루고자 하는 기술적 과제는 상기된 바와 같은 기술적 과제로 한정되지 않으며, 또 다른 기술적 과제들이 존재할 수 있다.

**과제의 해결 수단**

[0006] 상술한 기술적 과제를 달성하기 위한 기술적 수단으로서, 본 발명의 일 실시예는, 강사 단말로부터 적어도 하나의 학생 단말 및 강사 단말의 정보를 등록받는 단계, 강사 단말로부터 빙고게임에 이용될 복수의 단어 데이터 셋(Set)을 수신하고, 적어도 하나의 학생 단말을 그룹핑한 그룹 데이터를 수신하는 단계, 적어도 하나의 학생 단말로 복수의 단어 데이터 셋을 전송하는 단계, 적어도 하나의 학생 단말을 그룹핑하여 적어도 하나의 그룹원 단말로 지정하고, 그룹별로 빙고판을 복수의 단어 데이터에 포함된 복수의 단어로 채우도록 지시하는 단계, 강사 단말에서 복수의 단어 데이터 셋 중 어느 하나의 단어 데이터 셋을 선택하는 경우, 강사 단말로부터 선택된 단어 데이터 셋에 포함된 단어를 설명하는 설명 데이터를 수신하여 적어도 하나의 그룹원 단말로 전송하는 단계, 어느 하나의 그룹원 단말로부터 정답맞추기 이벤트가 선택된 경우, 어느 하나의 그룹원 단말로부터 수신된 구호어의 발음, 그룹에 기 저장된 구호어의 발음과 일치하는지를 확인하는 단계, 수신된 구호어의 발음과, 그룹에 기 저장된 구호어의 발음이 일치하는 경우, 어느 하나의 그룹원 단말로 발언기회를 부여하고, 어느 하나의 그룹원 단말에서 단어의 뜻을 전송하는 경우, 전송된 뜻과 기 저장된 단어의 뜻이 일치하는지 확인하는 단계, 및 전송된 뜻과 기 저장된 단어의 뜻이 일치하는 경우, 단어를 빙고판에 기재한 적어도 하나의 그룹원 단말의 빙고판을 단어가 체크되도록 업데이트하는 단계를 포함한다.

**발명의 효과**

[0007] 전술한 본 발명의 과제 해결 수단 중 어느 하나에 의하면, 빙고게임을 응용한 교수법을 이용하여 영어학습 활동 참여를 이끌어냄으로써 교사가 학생의 적극적인 참여를 유도하는데 도움을 줄 수 있으며, 읽기 및 듣기 뿐만 아니라 말하기 및 쓰기를 통하여 단어를 유추하도록 함으로써 언어를 몸으로 체득할 수 있도록 하고, 단어의 뜻만을 암기하는 것이 아니라 단어가 어떠한 맥락(Context)에서 쓰여야 하는지를 문장을 통하여 이해하도록 함으로써 단어를 적절한 상황에서 문장으로 활용할 수 있도록 한다.

**도면의 간단한 설명**

[0008] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 시스템을 설명하기 위한 도면이다.

도 2는 도 1의 시스템에 포함된 외국어 학습 서비스 제공 서버를 설명하기 위한 블록 구성도이다.

도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스가 구현된 일 실시예를 설명하기 위한 도면이다.

도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스에서 이용하는 단어데이터 셋의 일 실시예를 도시한 도면이다.

도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법을 설명하기 위한 동작 흐름도이다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

- [0009] 아래에서는 첨부한 도면을 참조하여 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 본 발명의 실시예를 상세히 설명한다. 그러나 본 발명은 여러 가지 상이한 형태로 구현될 수 있으며 여기에서 설명하는 실시예에 한정되지 않는다. 그리고 도면에서 본 발명을 명확하게 설명하기 위해서 설명과 관계없는 부분은 생략하였으며, 명세서 전체를 통하여 유사한 부분에 대해서는 유사한 도면 부호를 붙였다.
- [0010] 명세서 전체에서, 어떤 부분이 다른 부분과 "연결"되어 있다고 할 때, 이는 "직접적으로 연결"되어 있는 경우뿐 아니라, 그 중간에 다른 소자를 사이에 두고 "전기적으로 연결"되어 있는 경우도 포함한다. 또한 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미하며, 하나 또는 그 이상의 다른 특징이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.
- [0011] 명세서 전체에서 사용되는 정도의 용어 "약", "실질적으로" 등은 언급된 의미에 고유한 제조 및 물질 허용오차가 제시될 때 그 수치에서 또는 그 수치에 근접한 의미로 사용되고, 본 발명의 이해를 돕기 위해 정확하거나 절대적인 수치가 언급된 개시 내용을 비양심적인 침해자가 부당하게 이용하는 것을 방지하기 위해 사용된다. 본 발명의 명세서 전체에서 사용되는 정도의 용어 "~(하는) 단계" 또는 "~의 단계"는 "~를 위한 단계"를 의미하지 않는다.
- [0012] 본 명세서에 있어서 '부(部)'란, 하드웨어에 의해 실현되는 유닛(unit), 소프트웨어에 의해 실현되는 유닛, 양방을 이용하여 실현되는 유닛을 포함한다. 또한, 1개의 유닛이 2개 이상의 하드웨어를 이용하여 실현되어도 되고, 2개 이상의 유닛이 1개의 하드웨어에 의해 실현되어도 된다.
- [0013] 본 명세서에 있어서 단말, 장치 또는 디바이스가 수행하는 것으로 기술된 동작이나 기능 중 일부는 해당 단말, 장치 또는 디바이스와 연결된 서버에서 대신 수행될 수도 있다. 이와 마찬가지로, 서버가 수행하는 것으로 기술된 동작이나 기능 중 일부도 해당 서버와 연결된 단말, 장치 또는 디바이스에서 수행될 수도 있다.
- [0014] 본 명세서에서 있어서, 단말과 매핑(Mapping) 또는 매칭(Matching)으로 기술된 동작이나 기능 중 일부는, 단말의 식별 정보(Identifying Data)인 단말기의 고유번호나 개인의 식별정보를 매핑 또는 매칭한다는 의미로 해석될 수 있다.
- [0015] 이하 첨부된 도면을 참고하여 본 발명을 상세히 설명하기로 한다.
- [0016] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 시스템을 설명하기 위한 도면이다. 도 1을 참조하면, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 시스템(1)은, 적어도 하나의 학생 단말(100), 외국어 학습 서비스 제공 서버(300), 적어도 하나의 강사 단말(400)을 포함할 수 있다. 다만, 이러한 도 1의 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 시스템(1)은, 본 발명의 일 실시예에 불과하므로, 도 1을 통하여 본 발명이 한정 해석되는 것은 아니다.
- [0017] 이때, 도 1의 각 구성요소들은 일반적으로 네트워크(network, 200)를 통해 연결된다. 예를 들어, 도 1에 도시된 바와 같이, 적어도 하나의 학생 단말(100)은 네트워크(200)를 통하여 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)와 연결될 수 있고, 적어도 하나의 학생 단말(100)은, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)를 경유하여 강사 단말(400)과 연결될 수 있다. 그리고, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 네트워크(200)를 통하여 적어도 하나의 학생 단말(100), 적어도 하나의 강사 단말(400)과 연결될 수 있다. 또한, 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 네트워크(200)를 통하여 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)와 연결될 수 있고, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)를 경유하여 적어도 하나의 학생 단말(100)과 연결될 수 있다.
- [0018] 여기서, 네트워크는, 복수의 단말 및 서버들과 같은 각각의 노드 상호 간에 정보 교환이 가능한 연결 구조를 의미하는 것으로, 이러한 네트워크의 일 예에는 RF, 3GPP(3rd Generation Partnership Project) 네트워크, LTE(Long Term Evolution) 네트워크, 5GPP(5th Generation Partnership Project) 네트워크, WIMAX(World Interoperability for Microwave Access) 네트워크, 인터넷(Internet), LAN(Local Area Network), Wireless LAN(Wireless Local Area Network), WAN(Wide Area Network), PAN(Personal Area Network), 블루투스(Bluetooth) 네트워크, NFC 네트워크, 위성 방송 네트워크, 아날로그 방송 네트워크, DMB(Digital Multimedia Broadcasting) 네트워크 등이 포함되나 이에 한정되지는 않는다.
- [0019] 하기에, 적어도 하나의 라는 용어는 단수 및 복수를 포함하는 용어로 정의되고, 적어도 하나의 라는 용어가



존재하지 않더라도 각 구성요소가 단수 또는 복수로 존재할 수 있고, 단수 또는 복수를 의미할 수 있음은 자명하다 할 것이다. 또한, 각 구성요소가 단수 또는 복수로 구비되는 것은, 실시예에 따라 변경가능하다 할 것이다.

[0020] 적어도 하나의 학생 단말(100)은, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 관련 웹 페이지, 앱 페이지, 프로그램 또는 애플리케이션을 이용하여 외국어를 학습하는 학생의 단말일 수 있다. 이때, 적어도 하나의 학생 단말(100)은, 강사 단말(400)에 의해 그룹으로 나뉘는 경우, 적어도 하나의 그룹원 단말(100)로 명명하기로 한다. 즉, 그룹으로 나뉘기 이전에는 적어도 하나의 학생 단말(100)로, 그룹으로 나뉜 이후에는 적어도 하나의 그룹원 단말(100)로 명명하기로 한다. 이때, 적어도 하나의 학생 단말(100)은, 강사 단말(400)로부터 단어데이터 셋을 수신하여 출력하는 단말일 수 있다. 그리고, 그룹으로 나뉜 후 적어도 하나의 그룹원 단말(100)은 그룹별로 빙고판을 작성하는 단말일 수 있다. 또한, 적어도 하나의 그룹원 단말(100)은, 구호어를 외국어 또는 한국어로 설정하여 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)로 전송하는 단말일 수 있고, 구호어를 음성 또는 텍스트 등으로 전송해야 발언기회를 얻는 단말일 수 있다. 그리고, 적어도 하나의 그룹원 단말(100)은, 해당 그룹 또는 타 그룹에서 단어의 뜻을 맞추는 경우, 해당 단어가 자신의 빙고판에 포함되어 있는 경우, 해당 단어를 체크처리하는 단말일 수 있다. 또한, 적어도 하나의 그룹원 단말(100)은, 빙고판에서 가로, 세로 또는 대각선으로 연결된 선이 기 설정된 개수 이상으로 형성되는 경우, 승자로 처리되는 단말일 수 있다.

[0021] 여기서, 적어도 하나의 학생 단말(100)은, 네트워크를 통하여 원격지의 서버나 단말에 접속할 수 있는 컴퓨터로 구현될 수 있다. 여기서, 컴퓨터는 예를 들어, 네비게이션, 웹 브라우저(WEB Browser)가 탑재된 노트북, 데스크톱(Desktop), 랩톱(Laptop) 등을 포함할 수 있다. 이때, 적어도 하나의 학생 단말(100)은, 네트워크를 통해 원격지의 서버나 단말에 접속할 수 있는 단말로 구현될 수 있다. 적어도 하나의 학생 단말(100)은, 예를 들어, 휴대성과 이동성이 보장되는 무선 통신 장치로서, 네비게이션, PCS(Personal Communication System), GSM(Global System for Mobile communications), PDC(Personal Digital Cellular), PHS(Personal Handyphone System), PDA(Personal Digital Assistant), IMT(International Mobile Telecommunication)-2000, CDMA(Code Division Multiple Access)-2000, W-CDMA(W-Code Division Multiple Access), Wibro(Wireless Broadband Internet) 단말, 스마트폰(smartphone), 스마트 패드(smartpad), 타블렛 PC(Tablet PC) 등과 같은 모든 종류의 핸드헬드(Handheld) 기반의 무선 통신 장치를 포함할 수 있다.

[0022] 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 웹 페이지, 앱 페이지, 프로그램 또는 애플리케이션을 제공하는 서버일 수 있다. 그리고, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 적어도 하나의 학생 단말(100) 및 강사 단말(400)로부터 학생 및 강사의 정보를 수신하여 매핑되도록 저장하는 서버일 수 있다. 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 강사 단말(400)로부터 주기적 또는 실시간으로 단어리스트 및 단어데이터 셋(Set)을 수신하고, 적어도 하나의 학생 단말(100)로 전송하는 서버일 수 있다. 또한, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 기 설정된 수의 그룹을 형성하도록 또는 기 설정된 학생 수를 포함하도록 그룹을 자동으로 나누거나, 강사 단말(400)로부터 그룹을 나누는 데이터를 수신하여 수동으로 나뉘어지도록 하는 서버일 수 있다. 그리고, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 적어도 하나의 그룹원 단말(100)로부터 구호어를 외국어 또는 한국어로 설정받고, 구호어를 먼저 전송하는 그룹원 단말(100)로 발언기회를 부여하는 서버일 수 있다. 또한, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 그룹별로 빙고판을 작성하도록 하는 서버일 수 있다. 그리고, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 강사 단말(400)에서 단어데이터 셋에 포함된 어느 하나의 단어를 설명하는 설명 데이터를 전송하는 경우, 이를 적어도 하나의 그룹원 단말(100)로 전송하고, 구호어를 가장 빨리 전송한 그룹원 단말(100)이 속한 그룹으로 발언기회를 제공하는 서버일 수 있다. 또한, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 그룹원 단말(100)에서 단어의 뜻을 전송하는 경우, 단어의 뜻이 기 저장된 단어의 뜻과 일치하는지의 여부를 판단하여 정답여부를 판정하는 서버일 수 있다. 또는, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 그룹원 단말(100)에서 전송한 단어의 뜻을 강사 단말(400)로 전송하고, 강사 단말(400)에서 정답여부를 판정하도록 하는 서버일 수 있다. 그리고, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 정답인 경우, 해당 단어를 포함하고 있는 빙고판을 보유한 그룹의 빙고판을, 해당 단어가 체크되도록 업데이트하는 서버일 수 있다. 또한, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 체크된 단어로 연결되는 선이 가로, 세로 또는 대각선을 이루고, 해당 선이 기 설정된 수를 만족하는 그룹을 선정하여 승자로 선정하는 서버일 수 있다.

[0023] 여기서, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 네트워크를 통하여 원격지의 서버나 단말에 접속할 수 있는 컴퓨터로 구현될 수 있다. 여기서, 컴퓨터는 예를 들어, 네비게이션, 웹 브라우저(WEB Browser)가 탑재된 노트북, 데스크톱(Desktop), 랩톱(Laptop) 등을 포함할 수 있다.

[0024] 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 관련 웹 페이지, 앱 페이지, 프로그램



또는 애플리케이션을 이용하는 강사의 단말일 수 있다. 이때, 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 학생 단말(100)의 정보와 함께 자신의 정보를 등록하는 단말일 수 있다. 그리고, 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 적어도 하나의 학생 단말(100)을 기 설정된 수의 그룹으로 나누어지도록 그룹의 수를 입력하거나, 기 설정된 학생이 하나의 그룹을 이루도록 그룹 내 포함되는 학생의 수를 입력하는 단말일 수 있다. 또는, 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 그룹을 직접 나눈 데이터를 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)로 전송하는 단말일 수 있다. 그리고, 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)를 통하여 적어도 하나의 학생 단말(100)과 연결되고, 텍스트, 음성, 이미지, 영상 등의 콘텐츠를 송수신하는 단말일 수 있다. 또한, 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)로 단어데이터 셋 및 단어리스트를 전송하여 적어도 하나의 학생 단말(100)으로 전달하는 단말일 수 있다. 그리고, 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)를 통하여 적어도 하나의 학생 단말(100)이 그룹을 이루어 그룹원 단말(100)로 전환된 경우, 빙고판을 작성하도록 하는 단말일 수 있다. 또한, 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 단어데이터 셋 중 어느 하나의 단어를 설명하는 설명데이터를 음성, 영상 등으로 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)로 전송하고, 구호어를 출력하는 그룹원 단말(100)로 발언기회를 부여하는 단말일 수 있다. 물론, 상술한 동작은 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)에서 수행될 수도 있다.

[0025] 여기서, 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 네트워크를 통하여 원격지의 서버나 단말에 접속할 수 있는 컴퓨터로 구현될 수 있다. 여기서, 컴퓨터는 예를 들어, 네비게이션, 웹 브라우저(WEB Browser)가 탑재된 노트북, 데스크톱(Desktop), 랩톱(Laptop) 등을 포함할 수 있다. 이때, 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 네트워크를 통해 원격지의 서버나 단말에 접속할 수 있는 단말로 구현될 수 있다. 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 예를 들어, 휴대성과 이동성이 보장되는 무선 통신 장치로서, 네비게이션, PCS(Personal Communication System), GSM(Global System for Mobile communications), PDC(Personal Digital Cellular), PHS(Personal Handyphone System), PDA(Personal Digital Assistant), IMT(International Mobile Telecommunication)-2000, CDMA(Code Division Multiple Access)-2000, W-CDMA(W-Code Division Multiple Access), Wibro(Wireless Broadband Internet) 단말, 스마트폰(smartphone), 스마트 패드(smartpad), 태블릿 PC(Tablet PC) 등과 같은 모든 종류의 핸드헬드(Handheld) 기반의 무선 통신 장치를 포함할 수 있다.

[0026] 도 2는 도 1의 시스템에 포함된 외국어 학습 서비스 제공 서버를 설명하기 위한 블록 구성도이고, 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스가 구현된 일 실시예를 설명하기 위한 도면이고, 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스에서 이용하는 단어데이터 셋의 일 실시예를 도시한 도면이다.

[0027] 도 2를 참조하면, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 등록부(310), 수신부(320), 전송부(330), 지시부(340), 설명부(350), 확인부(360), 답변체크부(370), 및 업데이트부(380)를 포함할 수 있다.

[0028] 본 발명의 일 실시예에 따른 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)나 연동되어 동작하는 다른 서버(미도시)가 적어도 하나의 학생 단말(100), 및 적어도 하나의 강사 단말(400)로 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 애플리케이션, 프로그램, 앱 페이지, 웹 페이지 등을 전송하는 경우, 적어도 하나의 학생 단말(100), 및 적어도 하나의 강사 단말(400)은, 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 애플리케이션, 프로그램, 앱 페이지, 웹 페이지 등을 설치하거나 열 수 있다. 또한, 웹 브라우저에서 실행되는 스크립트를 이용하여 서비스 프로그램이 적어도 하나의 학생 단말(100), 및 적어도 하나의 강사 단말(400)에서 구동될 수도 있다. 여기서, 웹 브라우저는 웹(WWW: world wide web) 서비스를 이용할 수 있게 하는 프로그램으로 HTML(hyper text mark-up language)로 서술된 하이퍼 텍스트를 받아서 보여주는 프로그램을 의미하며, 예를 들어 넷스케이프(Netscape), 익스플로러(Explorer), 크롬(chrome) 등을 포함한다. 또한, 애플리케이션은 단말 상의 응용 프로그램(application)을 의미하며, 예를 들어, 모바일 단말(스마트폰)에서 실행되는 앱(app)을 포함한다.

[0029] 도 2를 참조하면, 등록부(310)는, 강사 단말(400)로부터 적어도 하나의 학생 단말(100) 및 강사 단말(400)의 정보를 등록받을 수 있다. 물론, 강사 단말(400)에서 적어도 하나의 학생 단말(100)로 등록가능한 링크를 공유하는 방식으로 전송하는 경우, 등록부(310)는, 적어도 하나의 학생 단말(100)로부터 직접 정보를 입력받아 등록할 수 있다. 이때, 등록부(310)는, 강사 단말(400)의 강사 정보와, 적어도 하나의 학생 단말(100)의 학생 정보가 매핑되도록 저장할 수 있고, 이에 따라, 단어리스트나 단어데이터 셋(Set)을 제공할 때나, 그룹을 나눌 때, 해당 강사의 클래스에 속하지 않은 타인과 강사의 학생을 구분되도록 할 수 있다.

[0030] 수신부(320)는, 강사 단말(400)로부터 빙고게임에 이용될 복수의 단어 데이터 셋(Set)을 수신하고, 적어도 하나의 학생 단말(100)을 그룹핑한 그룹 데이터를 수신할 수 있다. 이때, 복수의 단어 데이터 셋은, 하나의 단어

데이터 셋이 복수개 모인 것이다. 그리고, 하나의 단어 데이터 셋은, 도 4를 참조하면, 단어를 포함하는 제 1 영역(A1), 단어의 음절 및 발음기호가 포함된 제 2 영역(A2), 단어의 뜻이 한국어로 기재된 제 3 영역(A3), 단어를 설명하는 설명 단어, 구, 절, 및 문장 중 적어도 하나 또는 적어도 하나의 조합이 외국어로 기재된 제 4 영역(A4), 단어를 이미지화한 이미지를 포함하는 제 5 영역(A5)을 포함하고, 제 1 영역 내지 제 4 영역(A1~A4)은 좌측에, 제 5 영역(A5)은 우측에 배치될 수 있다. 이때, 단어는 외국어 단어이고, 본 발명의 일 실시예에서 설명의 편의를 위하여 영어를 외국어로 정의하나, 이에 한정되는 것은 아니고, 모국어가 아닌 언어는 모두 외국어로 정의될 수 있음은 자명하다 할 것이다.

[0031] 여기서, 단어 데이터 셋 이외에도, 단어리스트가 함께 전송될 수 있는데, 이는 예를 들어, 이하 표 1 및 표 2와 같다. 본 발명의 일 실시예에서는, 5X5의 빙고판을 기준으로, 한 번의 빙고게임을 시작하기 이전에 40개의 단어리스트 및 단어데이터 셋이 제공되나, 이에 한정되는 것은 아니고, 빙고판의 크기가 증감되거나 변형됨에 따라 다양한 개수의 단어가 제공될 수 있음은 자명하다 할 것이다. 그리고, 하나의 단원(Unit)마다 40개의 단어 데이터 셋과 단어리스트가 제공될 수 있는데, 해당 단원에서 배워야 할 단어가 많거나, 복습해야 할 단어가 많은 경우, 또는 그 반대의 경우에도 단어 데이터 셋 및 단어리스트가 증가하거나 감소할 수 있고, 이에 따라, 빙고판의 크기도 증가하거나 감소할 수 있음은 자명하다 할 것이다.

표 1

[0032]

번호	단어	뜻
1	abandon	버리다, 포기하다, ~를 떠나다.
2	abate	줄다, (값을)내리다
3	abolition	폐지, 철폐
4	absolute	절대적인, 완전무결한, 확실한
5	absorb	흡수하다, 빨아들이다, 몰두하게 하다
6	abstract	요약하다, 추상적인, 초록
7	absurd	불합리한, 우스꽝스러운, 부조리한
8	abundance	풍부, 많음, 다양
9	abuse	남용하다, 욕하다, 욕설, 남용
10	academic	학업의, 학교의, 학술적인
11	accede	동의하다, 응하다
12	accelerate	가속하다, 촉진시키다
13	accentuate	강조하다, 두드러지게 하다
14	accept	받아들이다, 수납하다
15	access	접근하다, 접근, 접속
16	accident	사고, 우연
17	acclaim	갈채를 보내다, 환호하다, 호평, 찬사
18	acclimate	적응하다, 순응하다
19	accommodate	숙박시키다, 적응시키다. 수용하다
20	accompany	동행하다. 반주하다

표 2

[0033]

번호	단어	뜻
21	accomplish	수행하다, 성취하다
22	accord	일치시키다, 일치하다, 일치, 조화
23	account	계산, 설명, 계좌, 계정
24	accountant	회계원, 회계사
25	accumulate	모으다, 축적하다, 쌓이다
26	accuracy	정확, 정밀, 정확성
27	accuse	고발하다, 고소하다
28	accustomed	습관의, 익숙한
29	ache	아프다, 쑤시다, 아픔
30	achieve	목적을 이루다, 달성하다
31	acknowledge	인정하다, 승인하다
32	acquire	획득하다, 습득하다
33	acquit	석방하다, 무죄로 하다
34	adapt	적응시키다, 개조하다, 순응하다

35	add	더하다, 가산하다, 추가하다
36	adhere	고수하다, 집착하다
37	adjust	맞추다, 조정하다, 순응하다
38	admirable	감탄할만한, 존경할 만한, 훌륭한
39	admit	입장하다, 입학하다, 인정하다
40	adolescence	청년기, 사춘기

[0034] 다시 도 2로 돌아와서, 이에 따라 전송부(330)는 적어도 하나의 학생 단말(100)로 복수의 단어 데이터 셋을 전송할 수 있다. 빙고게임을 하기 전에 미리 학생에게 어떠한 단어를 이용하여 빙고게임을 할 것인지를 알려줌으로써, 빙고게임을 준비하도록 하는 것이다. 이때, 상술한 바와 같이 단순히 단어-뜻을 제공하는 것이 아니라, 발음, 예제문장, 강세, 해당 단어를 설명하는 구, 절, 단어와, 유의어, 반의어 등을 함께 제공함으로써 빙고게임에서 필요한 정보를 모두 제공한다. 즉, 빙고게임에서는 단순히 단어-뜻을 말한다고 해서 정답으로 처리되는 것이 아니고, 단어를 설명하는 사람도 해당 단어를 묘사 또는 설명하기 위해 유의어, 반의어, 이를 풀이하여 설명한 다른 단어나 예제 등을 이용해야 하고, 발음도 정확히 구사해야 하기 때문이다. 또한, 빙고판을 작성할 때에도 발음하기 및 디테이션이 가능해야 작성을 할 수 있기 때문에, 빙고게임에 필요한 모든 자료를 먼저 제공하고 공부하도록 한다. 지시부(340)는, 적어도 하나의 학생 단말(100)을 그룹핑하여 적어도 하나의 그룹원 단말(100)로 지정하고, 그룹별로 빙고판을 복수의 단어 데이터에 포함된 복수의 단어로 채우도록 지시할 수 있다. 이때, 빙고판은 가로 및 세로가 기 설정된 개수의 적어도 하나의 칸으로 이루어진 정사각형 또는 직사각형이고, 적어도 하나의 칸에는 복수의 단어 데이터에 포함된 복수의 단어가 입력되는 인터페이스로 이루어질 수 있다. 이때, 지시부(340)는, 동일한 그룹에 포함된 적어도 하나의 그룹원 단말(100)의 빙고판은 동일하고, 서로 다른 그룹에 포함된 적어도 하나의 그룹원 단말(100)의 빙고판은 서로 다르도록 할 수 있다. 예를 들어, 학생이 15명이고, 3개의 그룹으로 나뉘어져 한 그룹 당 5명이 존재한다고 가정한다. 이때, 제 1 그룹에 포함된 5명의 빙고판에 기재된 단어와 이의 배열은 동일해야 한다. 그런데, 제 1 그룹과 제 2 그룹 및 제 3 그룹의 빙고판은 단어는 동일하더라도 배열은 달라야 한다. 물론, 40개의 단어 중 25개를 각 그룹별로 채우기 때문에 서로 동일할 확률은 거의 제로에 가깝지만, 단어도 동일하고 배열도 동일한 경우도 존재할 수 있으므로, 이러한 확률 및 경우의 수를 배제하는 것은 아니다.

[0035] 여기서, 빙고판을 채우는 과정은, 각 그룹의 어느 한 그룹원이 임의로 채우는 것이 아니라, 일정한 룰(Rule)에 의해 채우게 되는데, 이는 다음과 같다.

[0036] 우선, 언어 형식을 선정한다. 언어 형식이란 빙고판 내의 칸을 채우는 과정에서 사용되는 언어를 의미한다. 그룹원의 수준에 따라 예를 들어, 레벨 1 내지 레벨 3으로 나뉘어질 수 있다. 이때, 레벨 1은, 영/영한(English/English-Korean), 레벨 2는 한/영한(Korean/English-Korean), 레벨 3은, 영/영(English/English)일 수 있다. 여기서, 한 강사가 맡고 있는 클래스의 수준에 맞추고자 할 때에는 반 전체의 그룹원에게 동등한 레벨의 언어 형식을 적용하도록 하고, 그룹의 수준에 맞추고자 할 때에는 각 그룹이 정하는 언어 형식에 따르도록 할 수 있다.

[0037] 이렇게 각 반에 공통적 또는 각 그룹별로 개별적으로 언어 형식이 정해졌으면, 그룹원 단말(100)은 빙고칸을 채우기 위하여 각 레벨에 대응하는 룰에 따르게 된다. 우선, 영/영한(English/English-Korean)이란 그룹 내 어느 하나의 그룹원 단말(100)에서 영어로 단어를 발음한 음성 데이터를 전송하고, 다른 그룹원 단말(100)은 이를 입력하되, 입력하는 형식은 영어-한국어로 쓰는 방식이다. 여기서, 각 그룹 내에서 발음을 하는 학생(그룹원)이 순번에 따라 40개의 단어 중 일정 수의 단어를 영어로 발음할 수 있다. 이때, 각 학생이 발음하는 단어는 겹치지 않아야 하고, 40개 중에서 25개(빙고판의 칸의 수)를 선택한 후, 이를 다시 각 그룹원의 수로 나눠서 발음해야 하므로, 자동 또는 수동으로 이를 각 그룹원 단말(100)에서 할당받거나 분배할 수 있다. 여기서, 어느 하나의 그룹원 단말(100)에서 발음한 음성 데이터는 다른 그룹원 단말(100)로 실시간으로 스트리밍될 수 있다.

[0038] 마찬가지로, 한/영한(Korean/English-Korean)은, 어느 하나의 그룹원 단말(100)에서 한국어 뜻을 발음한 음성 데이터를 전송하고, 다른 그룹원 단말(100)은 이를 입력하되, 입력하는 형식은 영어-한국어로 쓰는 방식이다. 예를 들어, 음성 데이터는, "사과"일 수 있고, 입력되는 텍스트는, "apple-사과"일 수 있다. 마지막으로, 영/영(English/English)은, 어느 하나의 그룹원 단말(100)에서 영어 단어의 정의를 영어로 발음한 음성 데이터를 전송하고, 다른 그룹원 단말(100)은 이를 입력하되, 입력하는 형식은 영어로 쓰는 방식이다. 예를 들어, 음성 데이터는, "some other terrible fate"일 수 있고, 입력되는 텍스트는 "doom"일 수 있다.

[0039] 이렇게 서로 번갈아가며 뜻과 정의 및 발음을 한국어 및 영어로 생각하면서 말하거나 써야 하므로, 하나의 단어

가 어떠한 맥락에서 쓰이는지, 어떠한 다른 말로 정의되는 것인지 등을 정확하게 알 수 있을 뿐만 아니라 전원의 참여가 가능하다. 예를 들어, 한국어에 서툰 외국인인 "그는 물고기처럼 수영을 잘한다"라고 하지 않고, "그는 생선처럼 수영을 잘한다"라고 한다. 한국어가 모국어인 사람은 두 번째 문장이 무엇인가 이상하다는 것을 눈치를 채지만, 외국인이 어떠한 맥락에서 어떠한 단어를 써야 하는지를 알지 못하면, 뜻이 동일한 두 개의 단어(물고기, 생선)를 적절하게 배치하지 못했음에도 불구하고, 이 문장이 어색하다는 것을 눈치채지 못한다. 마찬가지로, 대다수의 한국인들은 높은 영어공인시험 점수를 자랑하고 있음에도, 이를 적절하게 활용하지 못하여 자연스러운 문장을 만드는데 실패하고 외국인 앞에서는 입을 단아버리는 경우가 많다. 따라서, 어떠한 상황에서 써야 하는지를 빙고판 제작 및 설명을 통해 스스로 깨닫게 함으로써 시의적절하게 단어 및 문장을 만들 수 있는 능력을 길러줄 수 있도록 한다.

[0040] 설명부(350)는, 강사 단말(400)에서 복수의 단어 데이터 셋 중 어느 하나의 단어 데이터 셋을 선택하는 경우, 강사 단말(400)로부터 선택된 단어 데이터 셋에 포함된 단어를 설명하는 설명 데이터를 수신하여 적어도 하나의 그룹원 단말(100)로 전송할 수 있다. 여기서, 설명 데이터는, 단어 데이터 셋에 포함된 단어 이외의 단어, 구, 절 및 문장 중 어느 하나 또는 적어도 하나의 조합으로 이루어진 데이터이고, 설명 데이터는 한국어 또는 외국어로 이루어질 수 있다. 예를 들어, wrench라는 단어가 선택되었다고 가정하자. 이때, 설명 데이터는, wrench라는 단어의 한국어 뜻을 포함하지 않은 데이터이다. 즉, wrench의 한국어 뜻인 "(마음) 쓰라림"을 포함하는 데이터가 아니라, a feeling of sadness or distress caused by one's own or another's departure라고 하여 wrench라는 단어를 유추할 수 있도록 하는 구, 절, 문장 등일 수 있다. 또는, painful parting, distressing separation, traumatic event과 같은 유의어를 이용하여 wrench라는 단어를 유추할 수 있도록 할 수도 있고, it will be a real wrench to leave after eight years라는 예제문장을 이용하여 단어를 유추하게 할 수도 있다. 여기서, 설명 데이터는 음성 데이터일 수 있으나, 이에 한정되지는 않는다.

[0041] 확인부(360)는, 어느 하나의 그룹원 단말(100)로부터 정답맞추기 이벤트가 선택된 경우, 어느 하나의 그룹원 단말(100)로부터 수신된 구호어의 발음, 그룹에 기 저장된 구호어의 발음과 일치하는지를 확인할 수 있다. 이때, 구호어란, 빙고게임 때 문제를 말할 수 있는 자격을 부여받도록 학생들에게 미리 정해주거나, 학생들이 직접 정한 영어 단어일 수 있다. 그리고, 구호어는, 그룹별로 각 그룹에 속한 적어도 하나의 그룹원 단말(100)에서 정답맞추기 이벤트를 발생시킬 수 있는 외국어 단어이고, 각 그룹을 구분하도록 서로 다른 구호어가 그룹별로 설정될 수 있다. 예를 들어, 다수의 학생이 정답을 말하려고 하는 경우, 누가 최초로 이를 시도했는지를 구분해야 한다. 따라서, 구호를 정할 수 있도록 하거나 정해주고, 구호는 영어 단어로 설정함으로써, 구호를 외치면서도 단어를 반복적으로 발음하도록 하는 것이다. 이때, 구호어를 강사가 정하는 경우, 학생이 발음을 어려워했던 단어로 선정하는 것이 효과적이다. 예를 들어, 구호어는, 음절이 많은 단어나, 한국어에 없는 발음이라서 어려운 단어 등일 수 있으나 이에 한정되지는 않는다. 그리고, 구호어를 정확하게 발음하지 않은 학생에게는 기회를 주지 않도록 룰을 정할 수도 있으나, 이는 실시예에 불과할 뿐 상술한 방법에 한정하지는 않는다.

[0042] 확인부(360)는, 수신된 구호어의 발음과, 그룹에 기 저장된 구호어의 발음이 일치하는 경우, 어느 하나의 그룹원 단말(100)로 발인기회를 부여하고, 어느 하나의 그룹원 단말(100)에서 단어의 뜻을 전송하는 경우, 전송된 뜻과 기 저장된 단어의 뜻이 일치하는지 확인할 수 있다.

[0043] 확인부(360)는, 어느 하나의 그룹원 단말(100)로부터 정답맞추기 이벤트가 선택된 경우, 어느 하나의 그룹원 단말(100)로부터 수신된 구호어의 발음, 그룹에 기 저장된 구호어의 발음과 일치하는지를 확인할 때, 강사 단말(400)로부터 일치여부를 확인받을 수도 있다. 물론, 시스템적으로 발음의 유사도를 판단하는 방식으로 자동체크될 수도 있다.

[0044] 답변체크부(370)는, 전송된 뜻과 기 저장된 단어의 뜻이 일치하는 경우, 단어를 빙고판에 기재한 적어도 하나의 그룹원 단말(100)의 빙고판을 단어가 체크되도록 업데이트할 수 있다. 여기서, 답변체크부(370)는, 전송된 뜻과 기 저장된 단어의 뜻이 불일치하는 경우, 어느 하나의 그룹원 단말(100)을 제외한 나머지 그룹원 단말(100)로 정답맞추기 기회를 부여할 수 있다. 이때, 상술한 바와 같이, 질문은 한국어 및 영어가 가능하나, 답변은 영어로만 가능한 것을 우선으로 설정하기 때문에, 한국어 뜻의 일치여부를 체크하는 것이 아니라 영어 뜻의 일치여부를 체크하는 것이 우선순위로 설정될 수 있고, 이에 따라, 답변체크부(370)는 영어 뜻의 일치 여부를 체크하고, 빙고판의 단어가 체크되도록 설정할 수 있다. 물론, 상술한 한국어 뜻이 체크되는 경우가 완전히 배제되는 것은 아님은 자명하다 할 것이다. 그리고, 답변체크부(370)는, 어느 하나의 그룹원 단말(100)이 속한 그룹의 빙고판에 정답맞추기 이벤트로 정답을 맞춘 단어가 존재하지 않는 경우, 복수의 단어 데이터 셋 중 어느 하나의 단어 데이터 셋을 선택하여 설명하도록, 어느 하나의 그룹원 단말(100)을 질문자로 지정할 수 있다. 이때, 질문자로 선정된 어느 하나의 그룹원 단말(100)은, 어느 하나의 단어 데이터 셋을 설명하는 설명 데이터를



외국어 학습 서비스 제공 서버(300)로 전송할 수 있다. 여기서, 설명 데이터는, 최초 라운드의 시작은 강사 단말(400)에서 출력하고, 기 설정된 순서대로 턴(Turn)을 돌아가며 각 그룹에 속한 적어도 하나의 그룹원 단말(100)에서 출력할 수 있다.

[0045] 이하, 상술한 도 2의 외국어 학습 서비스 제공 서버의 구성에 따른 동작 과정을 도 3을 예로 들어 상세히 설명하기로 한다. 다만, 실시예는 본 발명의 다양한 실시예 중 어느 하나일 뿐, 이에 한정되지 않음은 자명하다 할 것이다.

[0046] 도 3a를 참조하면, (a) 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 강사 단말(100)로부터 학생 단말(100)의 학생정보 및 강사 단말(400)의 강사정보를 수집하고, 강사 단말(400)로부터 수신된 단어데이터 셋을 학생 단말(100)로 전송한다. 이에 따라, 학생들은 빙고게임을 위해 단어를 예습하게 되고, 사전에 게임을 준비할 수 있도록 안내할 수 있다.

[0047] (b) 그리고, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 적어도 하나의 학생 단말(100)을 그룹으로 묶이도록 그룹핑하는데, 예를 들어 3 내지 4명을 하나의 그룹으로 묶을 수 있다. 이때, 동일한 그룹 내의 그룹원 단말(100)은 서로 동기화될 수 있다. 그리고, 하나의 클래스로 묶인 전체 그룹원 단말(100)도 빙고게임을 할 때에는 서로 동기화될 수 있다.

[0048] (c) 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 적어도 하나의 그룹원 단말(100)로 빙고판을 작성하도록 하고, 예를 들어, 각 빙고판은 5X5로 총 25개의 칸을 가지는 정사각형으로 구성될 수 있으나, 2D 외에도 3D로 구성되는 것을 배제하는 것은 아니다. 그리고, 각 그룹에 포함된 그룹원 단말(100)은, 상술한 레벨에 따른 방법으로 설명-뜻, 발음-딕테이션 등 다양하게 빙고판을 채우게 된다. 이때, (d) 동일한 그룹 내의 빙고판은 동일하게 작성되어야 하며, 상술한 레벨에 따른 방법으로 단어가 입력될 때, 해당 단어가 입력될 위치는 기 설정되거나 수동으로 설정되어 그룹원 단말(100) 간에 동기화될 수 있다. 예를 들어, 첫 번째 단어가 W1 위치(2,2)에 위치해야 한다고 하면, 해당 칸에만 기재가 되도록 할 수 있다. 또는, 나누어 발음-뜻을 기재하는데, 발음 음성 데이터를 전송하는 그룹원 단말(100(1))에서 A 단어에 대하여 W2 칸을 설정했다고 가정하면, 나머지 그룹원 단말(100(2), 100(3))에서도 A 단어를 입력할 때 W2 칸만 입력이 활성화되어 다른 칸에는 입력을 못하게 하는 방법으로 단어의 배열을 동기화시킬 수도 있다. 다만, 상술한 방법에만 한정되는 것은 아니고 다양한 방법이 이용될 수 있음은 물론이다.

[0049] 도 3b를 참조하면, (a) 제 1 그룹에서 빙고판을 완성했다고 할지라도 다른 그룹에서는 완성이 되지 않았을 수 있다. 따라서, 그룹별 빙고판이 완성되는 시간차를 고려하여 미완성된 다른 그룹의 보조를 맞추는 방법으로, 빙고판을 완성한 그룹은 단어리스트를 보면서 그룹 내의 그룹원과 음절 및 강세에 유의하여 발음을 연습하도록 할 수 있다. (b) 그리고, 외국어 학습 서비스 제공 서버(300)는, 구호어를 강사 단말(400)에서 지정한 단어로 설정하거나, 각 그룹원 단말(100)에서 설정하도록 하고, 이를 저장한다. (c) 또한, 첫 번째 라운드에서는 강사 단말(400)에서 단어를 선택하여 진행하되, 이후에는 기 설정된 순서대로 턴을 돌도록 할 수도 있고, 첫 번째 라운드부터 기 설정된 순서대로 턴을 돌도록 할 수도 있다. (d) 이렇게 설명을 하고, 이를 맞춘 그룹이 존재하는 경우, 맞춘 단어를 빙고판에서 체크하도록 한다. 이때, 맞춘 그룹이나 맞추지 못한 그룹이나 해당 단어가 빙고판에 존재하면 단어가 체크되는데, 이러한 경우 단어를 맞춘 사람에게 보상이 충분하지 않을 수 있다. 따라서, 정답을 맞추었으나 해당 단어를 빙고판에 포함하지 않은 그룹의 경우, 단어를 설명할 수 있는 질문자의 자격을 획득함으로써, 자신의 빙고판에 포함된 단어를 다른 그룹에게 설명하도록 하고, 결과적으로 자신의 빙고판의 단어를 하나 더 체크할 수 있도록 한다. 물론, 정답은 맞췄으나 빙고판에 해당 단어가 없는 경우, 포인트를 부여하는 방법으로 보상을 하는 것도 가능하다. 만약, 오답인 경우 다른 그룹원에게 대답의 기회를 줄 수 있다. 이렇게 순환되는 과정에서 질문자가 같은 그룹 내에서 편중되지 않도록 시계방향 또는 시계반대방향의 순서대로 질문의 기회를 가지고 참여하도록 할 수 있다. 여기서, 질문자는, 문제를 설명하는 역할을 수행하는 자로서, 첫 번째 라운드에서 강사 단말(400)이 했던 역할을 수행하는 사람일 수 있다.

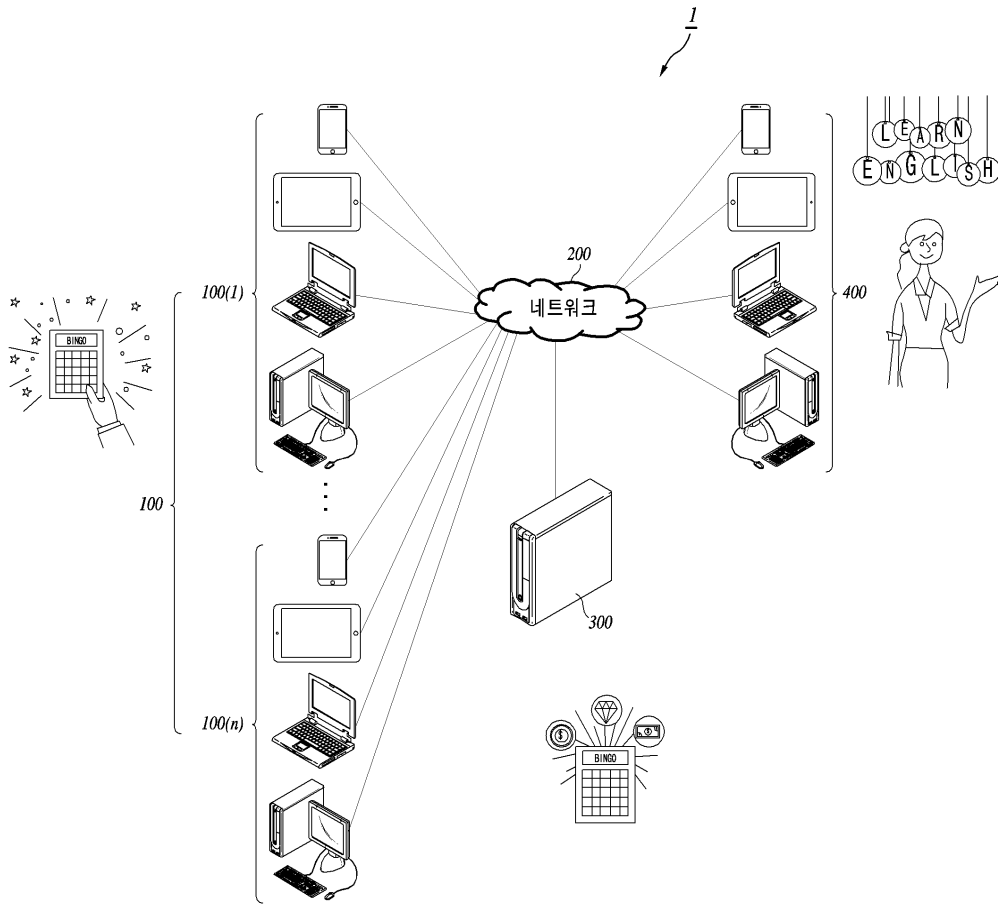
[0050] 이와 같은 도 2 내지 도 4의 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법에 대해서 설명되지 아니한 사항은 앞서 도 1을 통해 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법에 대하여 설명된 내용과 동일하거나 설명된 내용으로부터 용이하게 유추 가능하므로 이하 설명을 생략하도록 한다.

[0051] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법을 설명하기 위한 동작 흐름도이다. 도 5를 참조하면, 외국어 학습 서비스 제공 서버는, 강사 단말로부터 적어도 하나의 학생 단말 및 강사 단말의 정보를 등록받는다(S5100).

- [0052] 그리고, 외국어 학습 서비스 제공 서버는, 강사 단말로부터 빙고게임에 이용될 복수의 단어 데이터 셋(Set)를 수신하고, 적어도 하나의 학생 단말을 그룹핑한 그룹 데이터를 수신한다(S5200).
- [0053] 또한, 외국어 학습 서비스 제공 서버는, 적어도 하나의 학생 단말로 복수의 단어 데이터 셋을 전송하고(S5300), 적어도 하나의 학생 단말을 그룹핑하여 적어도 하나의 그룹원 단말로 지정하고, 그룹별로 빙고판을 복수의 단어 데이터에 포함된 복수의 단어로 채우도록 지시한다(S5400).
- [0054] 그리고, 외국어 학습 서비스 제공 서버는, 강사 단말에서 복수의 단어 데이터 셋 중 어느 하나의 단어 데이터 셋을 선택하는 경우, 강사 단말로부터 선택된 단어 데이터 셋에 포함된 단어를 설명하는 설명 데이터를 수신하여 적어도 하나의 그룹원 단말로 전송하고(S5500), 어느 하나의 그룹원 단말로부터 정답맞추기 이벤트가 선택된 경우, 어느 하나의 그룹원 단말로부터 수신된 구호어의 발음이, 그룹에 기 저장된 구호어의 발음과 일치하는지를 확인한다(S5600).
- [0055] 또한, 외국어 학습 서비스 제공 서버는, 수신된 구호어의 발음과, 그룹에 기 저장된 구호어의 발음이 일치하는 경우, 어느 하나의 그룹원 단말로 발인기회를 부여하고, 어느 하나의 그룹원 단말에서 단어의 뜻을 전송하는 경우, 전송된 뜻과 기 저장된 단어의 뜻이 일치하는지 확인한다(S5700).
- [0056] 마지막으로, 외국어 학습 서비스 제공 서버는, 전송된 뜻과 기 저장된 단어의 뜻이 일치하는 경우, 단어를 빙고판에 기재한 적어도 하나의 그룹원 단말의 빙고판을 단어가 체크되도록 업데이트한다(S5800).
- [0057] 이와 같은 도 5의 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법에 대해서 설명되지 아니한 사항은 앞서 도 1 내지 도 4를 통해 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법에 대하여 설명된 내용과 동일하거나 설명된 내용으로부터 용이하게 유추 가능하므로 이하 설명을 생략하도록 한다.
- [0058] 도 5를 통해 설명된 일 실시예에 따른 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법은, 컴퓨터에 의해 실행되는 애플리케이션이나 프로그램 모듈과 같은 컴퓨터에 의해 실행가능한 명령어를 포함하는 기록 매체의 형태로도 구현될 수 있다. 컴퓨터 판독 가능 매체는 컴퓨터에 의해 액세스될 수 있는 임의의 가용 매체일 수 있고, 휘발성 및 비휘발성 매체, 분리형 및 비분리형 매체를 모두 포함한다. 또한, 컴퓨터 판독가능 매체는 컴퓨터 저장 매체를 모두 포함할 수 있다. 컴퓨터 저장 매체는 컴퓨터 판독가능 명령어, 데이터 구조, 프로그램 모듈 또는 기타 데이터와 같은 정보의 저장을 위한 임의의 방법 또는 기술로 구현된 휘발성 및 비휘발성, 분리형 및 비분리형 매체를 모두 포함한다.
- [0059] 전술한 본 발명의 일 실시예에 따른 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법은, 단말기에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말기에 기본적으로 탑재된 플랫폼이나 운영체제 등에 포함된 프로그램을 포함할 수 있음)에 의해 실행될 수 있고, 사용자가 애플리케이션 스토어 서버, 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버를 통해 마스터 단말기에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 일 실시예에 따른 빙고게임을 이용한 외국어 학습 서비스 제공 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기에 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [0060] 전술한 본 발명의 설명은 예시를 위한 것이며, 본 발명이 속하는 기술분야의 통상의 지식을 가진 자는 본 발명의 기술적 사상이나 필수적인 특징을 변경하지 않고서 다른 구체적인 형태로 쉽게 변형이 가능하다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 그러므로 이상에서 기술한 실시예들은 모든 면에서 예시적인 것이며 한정적이 아닌 것으로 이해해야만 한다. 예를 들어, 단일형으로 설명되어 있는 각 구성 요소는 분산되어 실시될 수도 있으며, 마찬가지로 분산된 것으로 설명되어 있는 구성 요소들도 결합된 형태로 실시될 수 있다.
- [0061] 본 발명의 범위는 상기 상세한 설명보다는 후술하는 특허청구범위에 의하여 나타내어지며, 특허청구범위의 의미 및 범위 그리고 그 균등 개념으로부터 도출되는 모든 변경 또는 변형된 형태가 본 발명의 범위에 포함되는 것으로 해석되어야 한다.

도면

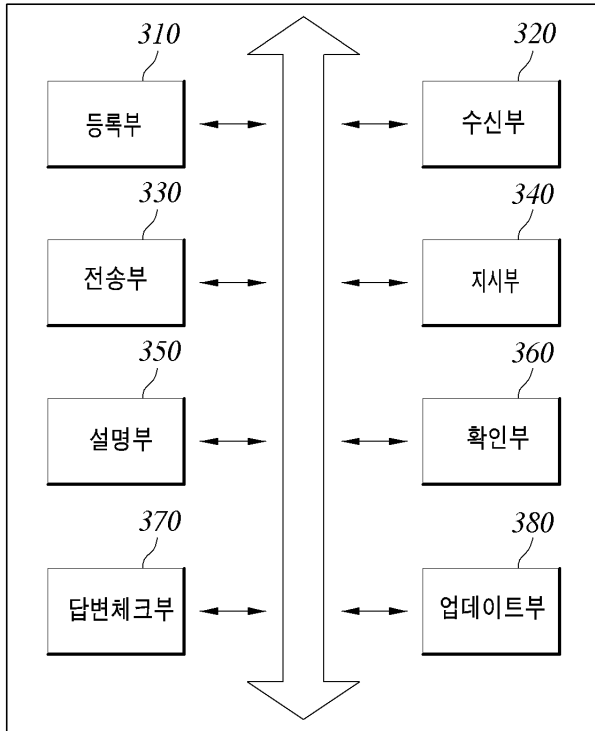
도면1



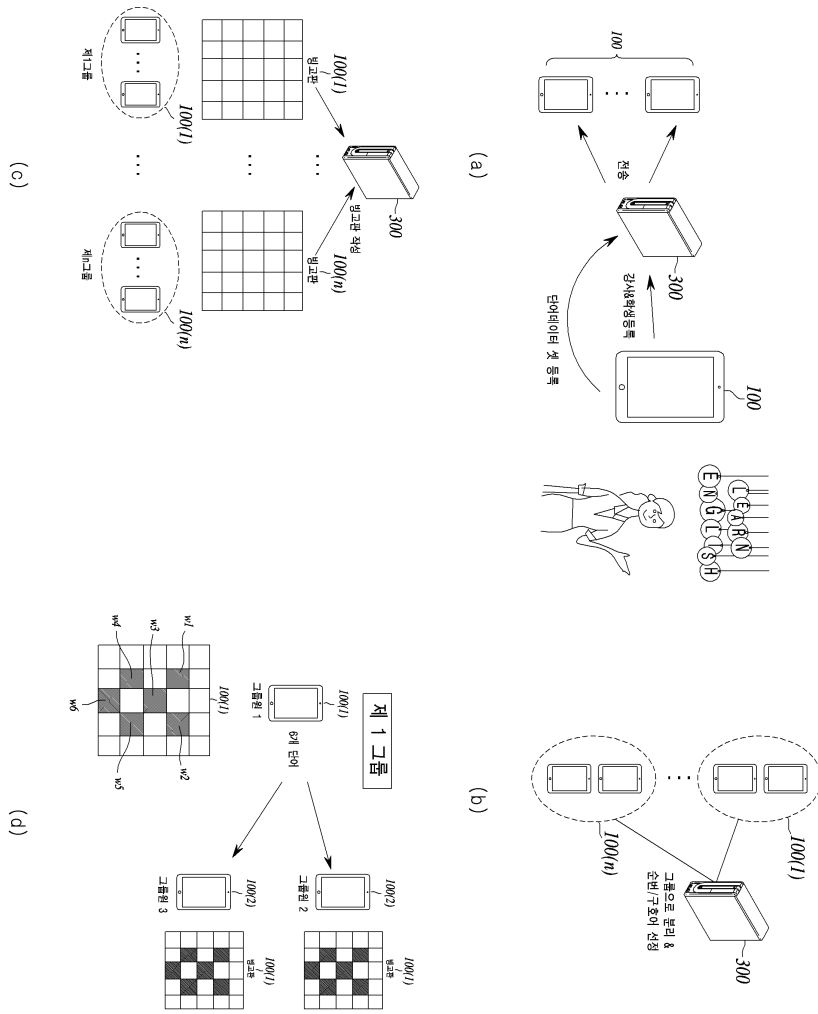


도면2

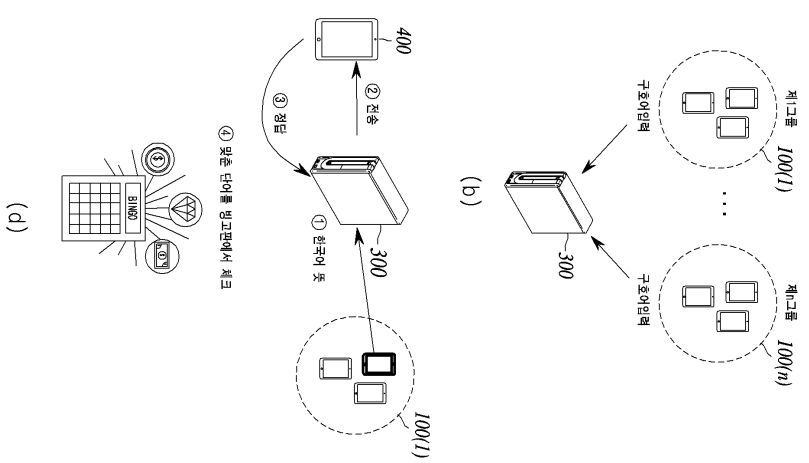
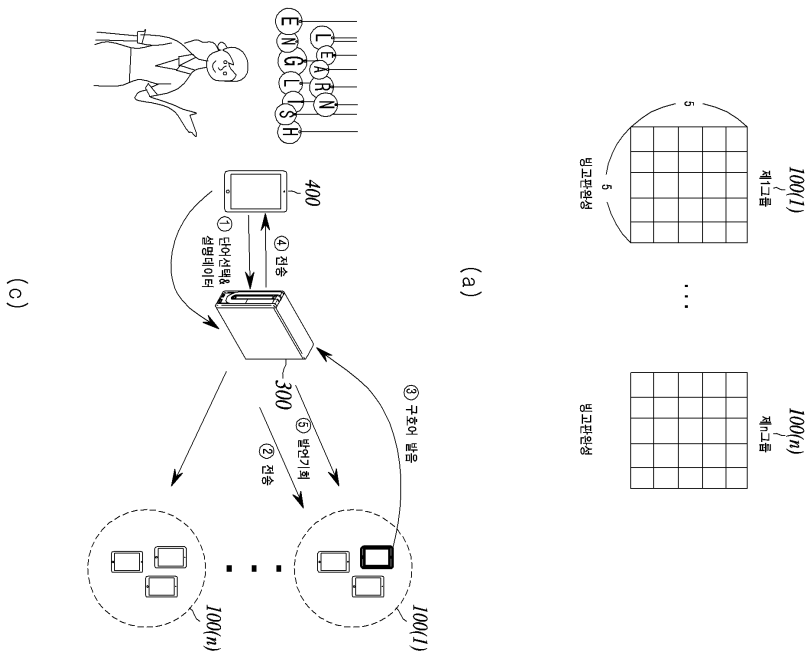
300



도면3a



도면 3b



도면4

UNIT • 007

**21** **A1** dismiss  
**A2** dis-miss [dɪsmɪs]  
**A3** 해산시키다, 퇴직시키다, 해고하다  
**A4** to send someone away  
**A5** 


**22** dispose  
 dis-pose [dɪspəʊz]  
 배치하다, 처분하다, 처리하다  
 to put in place 


**23** distribute  
 dis-trib-ute [dɪstrɪbjʊ : t]  
 분배하다, 유통시키다  
 to divide and give out in shares 


**24** disturb  
 dis-turb [dɪstɜ : rb]  
 방해하다, 어지럽히다  
 to interrupt what someone is doing 


**25** dizzy  
 diz-zy [dɪzi]  
 현기증 나는  
 having a feeling unable to stand steadily 


198 Unit 007

**26** drought  
 draught [draʊθ]  
 가뭄  
 a long period of dry weather when there is very little rain 

**27** dwindle  
 dwindle [dwaɪndl]  
 줄다, 축소되다, 감소시키다  
 to gradually become smaller, less, or lower 

**28** economic  
 eco-nom-ic [i:kə'nɒmɪk]  
 경제의, 경제적인  
 relating to business, industry, etc. 

**29** ecosystem  
 e-co-sys-tem [ékəʊsɪstəm]  
 생태계  
 everything that exists in a particular environment 

**30** efficient  
 능률적인, 효과적인[ɪfɪjənt]  
 확인하다, 단언하다  
 producing desired effects without wasting time or money 

단어 2 (특정영문단어)교과용 학습용 199

도면5

