

상상이상 사이언스
**찾아가는
과학교실**

진로탐색형 교사용 지도서

 포스코 1% 나눔재단

 한국과학창의재단
Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity



수업 시작 30분 전

- 담임 선생님과 인사합니다.
- 사전에 운영스탭에게 USB를 전달받아 **학교 PC**의 바탕화면에 **수업자료**를 복사합니다.
- 사전에 **학교 PC**와 **노트북**에 각각 2교시용 '**줌(ZOOM)**' 프로그램을 설치합니다.
- 노트북과 교실 화면(모니터, 프로젝터 등)의 ZOOM 화면 및 음성 연결 상태를 확인합니다.
- 담당 교실의 참가 학생 인원수를 확인합니다.
- 수업 시작 전, 특이사항(학생 건강 상태 등)은 운영스탭에게 즉시 보고합니다.
- 진행 PPT를 슬라이드 쇼(F5)로 **학교 PC** 화면에 미리 띄워 놓고 수업 준비를 마칩니다.

선생님 인사

posco

선생님 인사



포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

선생님 인사

- 1교시 시작 종이 올리면 수업 시작 안내와 함께 학생들과 반갑게 인사합니다.
- '상상교사'란 어떤 선생님인지 설명합니다.

진로탐색형 프로그램 소개

posco



1교시

오즈의 마법사를
모티브로 진행되는
철 퍼포먼스 공연



2교시

상상 그 이상,
철과 함께하는 세상
주제 강연



3교시

AR을 통한 포스코
스마트 팩토리
실감형 체험



4교시

전용 어플을 통한
모바일 퀴즈대회와
진로 탐색 검사

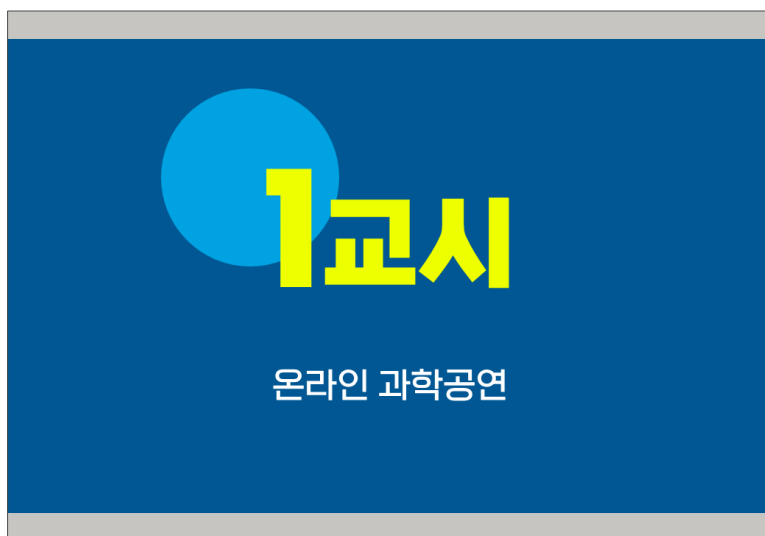
1~3교시 때 배웠던 학습내용들이 4교시 퀴즈대회 문제로 나올 예정이에요!

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

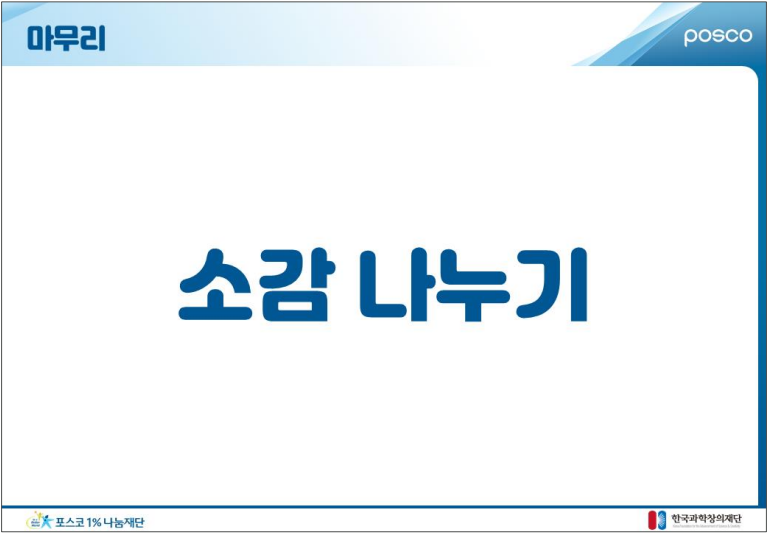
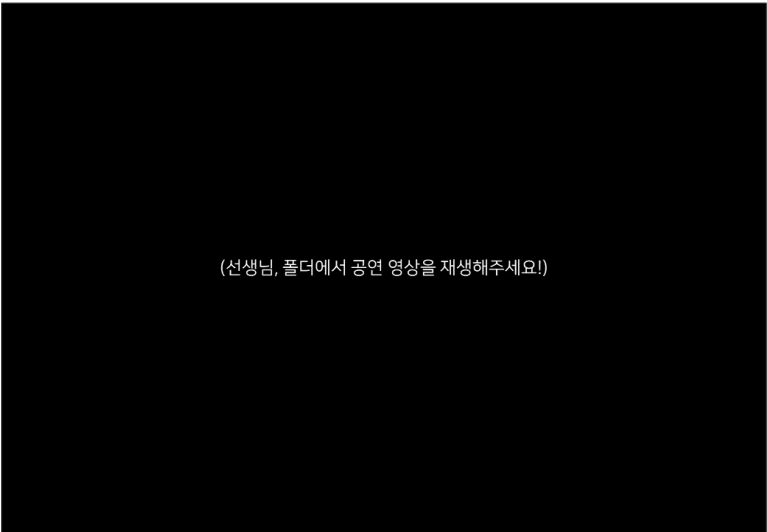
진로탐색형 프로그램 소개

- '상상이상 사이언스 찾아가는 과학교실 진로탐색형' 프로그램의 의의와 목적을 소개합니다.
- 학생들에게 프로그램 소개지를 배부합니다.
- 교시별로 수업이 어떤 흐름으로 진행되는지 설명합니다.
- 교시별 수업 흐름도 : 온라인 과학공연 → 라이브 과학강연 → 실감형 현장탐방 AR 체험 → 모바일 퀴즈대회 & 진로 탐색 검사
- **1~3교시에서 배운 학습내용이 4교시 퀴즈대회의 문제로 출제될 것임을 안내합니다.**



1교시 시작


- 1교시 온라인 과학공연 프로그램을 소개합니다.
- '오즈의 철마법사'는 오즈의 마법사를 모티브로 진행되는 철 퍼포먼스 공연으로, 신비로운 회오리 바람을 타고 철대륙에 오게 된 도로시가 스틸 마법사의 도움을 받아 집으로 돌아가기 위한 여행을 떠나는 내용입니다.
- 전문 '과학 퍼포머'가 무대를 꾸미는 과학공연임을 안내합니다.



**공연 시작 및
마무리**


- 검은 화면의 슬라이드가 나오면, PPT 창을 잠시 최소화하고 수업자료 폴더의 '1교시 온라인 과학공연.mp4' 파일을 전체 화면으로 재생합니다.
- 공연 영상이 재생되는 동안 학생들이 영상에 집중할 수 있도록 지도 부탁드립니다.
- 공연 영상이 끝나면, 영상 창을 종료하고 최소화했던 PPT 창을 다시 슬라이드 쇼(Shift+F5)로 띄웁니다.
- 학생들과 소감을 나누며 마무리합니다.

3·4교시용 어플 설치 안내



어플 설치

- 구글 플레이 스토어, 애플 앱스토어에서 '상상이상 사이언스'를 검색합니다.
- '상상이상 사이언스' 찾아가는 과학교실 진로탐색형 AR/퀴즈 어플을 각각 다운로드합니다.
- 다운로드가 되지 않는 친구들은 선생님에게 알려주세요!



포스코 1% 나눔재단 한국과학창의재단

어플 설치 안내

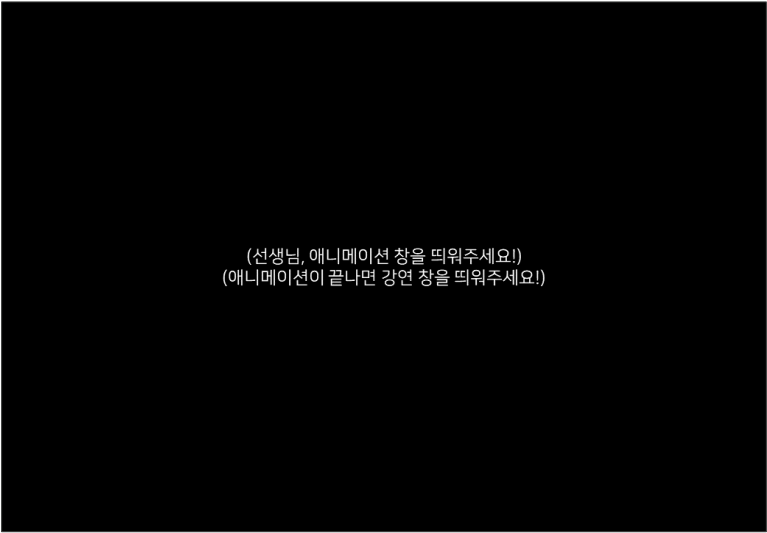
- 학생들에게 사전에 집에서 AR/퀴즈 어플을 다운로드해오라고 안내를 하였으나, 당일까지 어플이 설치되지 않은 학생들을 대상으로 어플 설치 방법을 안내합니다.
- 먼저 구글 플레이 스토어, 애플 앱스토어에서 '상상이상 사이언스'를 검색합니다.
- '상상이상 사이언스' 찾아가는 과학교실 진로탐색형 AR/퀴즈' 어플을 각각 다운로드합니다.

다운로드가 되지 않는 경우

- 다운로드가 되지 않는 학생들을 파악하고, 직접 설치를 도와주거나 교실 복도의 운영스텝에게 도움을 요청합니다.
- 운영스텝이 학생의 스마트폰 상태를 확인한 후에도 어플이 다운로드가 되지 않을 경우, 준비된 교육용 공기계(태블릿, 스마트폰 등)를 제공 예정입니다.

2교시 시작 전

- 운영스텝의 안내에 따라 **학교 PC**와 **노트북**에 각각 회의 ID와 암호 코드를 입력하여 ZOOM에 접속하고 ZOOM 창을 최소화해 놓습니다.
- ZOOM 화면과 오디오 상태가 양호한지 스튜디오-교실간 연결 상태를 확인합니다.
- 수업자료 폴더에서 '2교시 라이브 과학강연 애니메이션.mp4'와 '2교시 포스코 직원 인터뷰 영상.mp4' 파일을 노트북 화면에 띄워 최소화 해놓고 대기합니다.



2교시 시작

- 2교시 시작 종이 올리면 2교시 라이브 과학강연 프로그램을 소개합니다.
- '상상 그 이상, 철과 함께하는 세상'이라는 주제의 강연으로, 미래 메가트렌드 사회를 살아가는 박철강씨의 하루를 담은 애니메이션을 보고, 과학 커뮤니케이터의 강연을 들은 후, 포스코 사원의 인터뷰 영상을 시청합니다.
- 전문 '과학 커뮤니케이터'가 직접 소통하는 과학강연임을 안내합니다.

강연 시작 및 마무리

- 검은 화면의 슬라이드가 나오면, 미리 켜 놔던 ZOOM 창을 띄우고 강연 선생님과 인사합니다.
- 강연 선생님이 애니메이션 시청을 안내하면, ZOOM 창을 잠시 최소화하고 미리 띄워 놔던 애니메이션 영상 창을 전체 화면으로 켭니다.
- 애니메이션 영상이 끝나면, 최소화했던 ZOOM 창을 다시 띄우고 스튜디오-교실간 연결 상태를 확인합니다. 다른 반까지 애니메이션 영상 시청이 끝나면 강연이 재개됩니다.
- 강연 시작 후, 과학 커뮤니케이터가 포스코 사원 인터뷰 영상 시청을 안내하면 ZOOM 창을 잠시 최소화하고 미리 띄워 놔던 인터뷰 영상 창을 전체 화면으로 켭니다. 인터뷰 영상이 끝나면, 최소화했던 ZOOM 창을 다시 띄워 화면을 연결합니다.
- 라이브 강연은 중앙 스튜디오 주재로 진행됩니다. 강연이 진행되는 동안 학생들이 강연에 집중할 수 있도록 지도 부탁드립니다.



Q&A 및 마무리

- 라이브 강연이 끝나면, 과학 커뮤니케이터와 학생간 질의응답 시간을 가집니다.
- 학생은 노트북에 내장된 마이크로 질문을 발의하고, 과학 커뮤니케이터는 이에 답변합니다. 질문하는 학생이 노트북 내장 마이크를 사용할 수 있도록 안내 부탁드립니다.
- 질의응답까지 끝나면, ZOOM 창을 종료하고 최소화했던 PPT 창을 다시 슬라이드 쇼(Shift+F5)로 띄웁니다.
- 학생들과 소감을 나누며 마무리합니다.

3·4교시용 어플 설치 안내

어플 설치

- 구글 플레이 스토어, 애플 앱스토어에서 '상상이상 사이언스'를 검색합니다.
- '상상이상 사이언스 찾아가는 과학교실 진로탐색형 AR/퀴즈' 어플을 각각 다운로드합니다.
- 다운로드가 되지 않는 친구들은 선생님에게 알려주세요!

포스코 1% 나눔재단

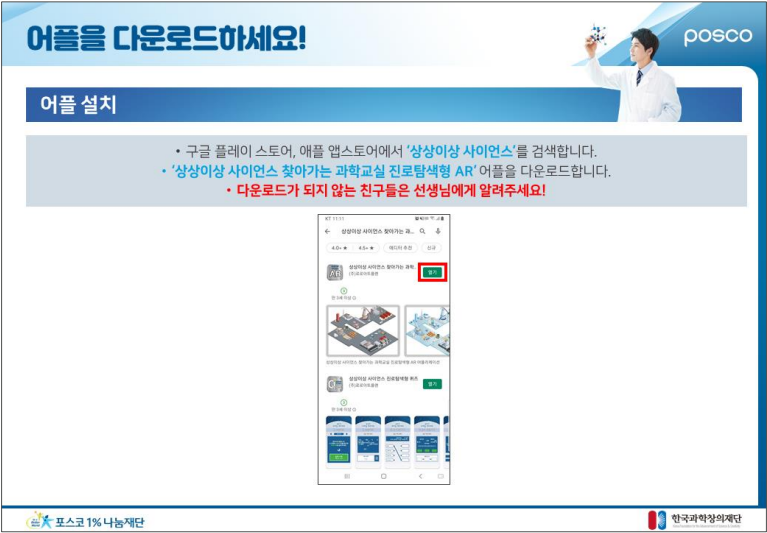
한국과학창의재단

어플 설치 안내

- 학생들에게 사전에 집에서 AR/퀴즈 어플을 다운로드 해오라고 안내를 하였으나, 당일까지 어플이 설치되지 않은 학생들을 대상으로 어플 설치 방법을 안내합니다.
- 먼저 구글 플레이 스토어, 애플 앱스토어에서 '상상이상 사이언스'를 검색합니다.
- '상상이상 사이언스 찾아가는 과학교실 진로탐색형 AR/퀴즈' 어플을 각각 다운로드합니다.

다운로드가 되지 않는 경우

- 다운로드가 되지 않는 학생들을 파악하고, 직접 설치를 도와주거나 교실 복도의 운영스탭에게 도움을 요청합니다.
- 운영스탭이 학생의 스마트폰 상태를 확인한 후에도 어플이 다운로드가 되지 않을 경우, 준비된 교육용 공기계(태블릿, 스마트폰 등)를 제공 예정입니다.



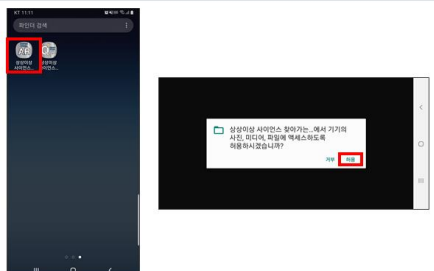
어플 설치 안내

- 3교시 시작 종이 울릴 때까지 어플이 다운로드 되지 않은 학생들은 빨리 어플을 다운로드 받을 수 있도록 독려합니다.

어플을 실행해보세요!

어플 시작

- AR 어플 아이콘을 터치하여 실행합니다.
- 어플 첫 실행 시 나오는 기기의 파일 액세스 권한에 허용으로 체크해주세요.




포스코 1% 나눔재단 한국과학창의재단

어플을 실행해보세요!

로그인

- 학교명과 학년, 반, 이름을 입력합니다.
- 선생님이 안내해주는 대로 로그인 정보를 **틀리지 않게** 정확히 적어주세요!
- 선생님이 체험 시작을 알려주면 **로그인 버튼**을 터치하여 AR 체험 화면으로 접속할 수 있습니다.

- 학교 : '중학교'라는 단어까지 포함해서 학교명을 입력합니다.
- 학년 : 여러분의 학년, 숫자 '1'을 입력합니다.
- 반 : 여러분의 반, '1~10' 사이의 숫자를 입력합니다.
- 이름 : 성씨를 포함한 여러분의 이름을 입력합니다.
- 하나의 기기에는 다른 이름으로 로그인이 불가능하니, 로그인 정보를 꼭 **틀리지 않게** 정확히 적어주세요!



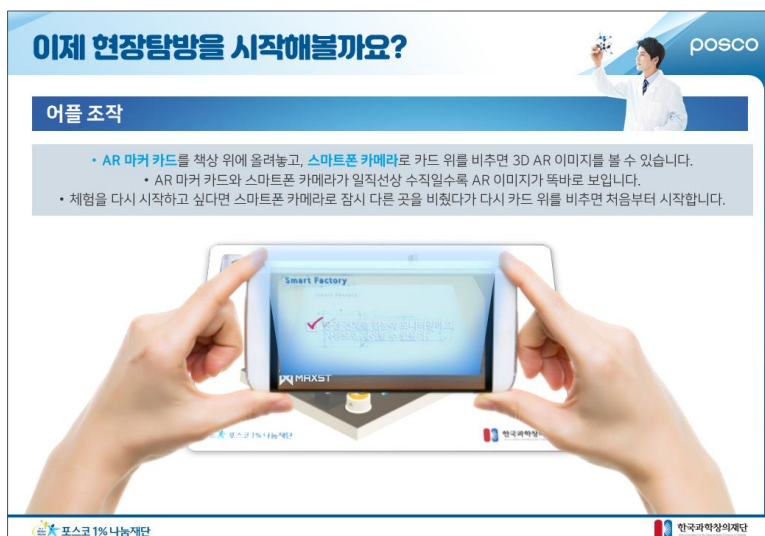
포스코 1% 나눔재단 한국과학창의재단

어플 시작 안내

- 학생들에게 AR 앱 실행 및 로그인 방법을 안내합니다.
- 먼저 AR 어플 아이콘을 터치하여 실행합니다.
- 학교명과 학년, 반, 이름을 입력합니다.
- **학생들이 로그인 정보를 틀리지 않게 정확히 입력할 수 있도록 명확히 안내합니다.**
- 로그인 버튼을 터치하여 AR 체험 화면으로 접속할 수 있습니다.
- 원활한 수업 진행을 위해 학생은 상상교사의 안내에 따라 로그인 상태를 유지한 채로 대기하고, 상상교사가 AR 체험 시작 안내 후 체험을 시작합니다.

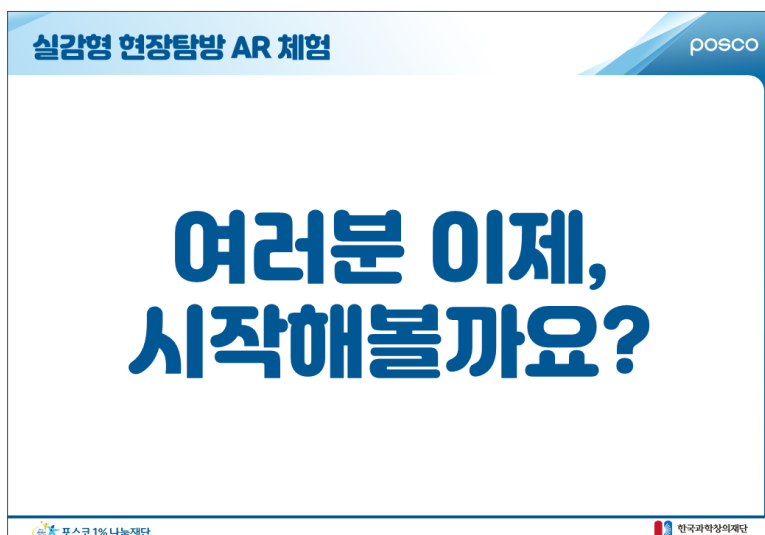
로그인 안내

- **학교** : 20자 이내로 '학교'를 포함해서 학교명을 입력하면 됩니다.
- **학년** : 1~6 사이의 번호를 입력하면 됩니다.
- **반** : 1~10 사이의 번호를 입력하면 됩니다.
- **이름** : 학생의 이름을 입력하면 됩니다.



어플 조작 안내

- 학생들에게 어플 조작 방법을 안내합니다.
- AR 마커 카드를 책상 위에 올려놓고, 스마트폰 카메라로 카드 위를 비추면 3D AR 이미지를 볼 수 있습니다.
- AR 마커 카드와 스마트폰 카메라가 일직선상 수직일수록 AR 이미지가 똑바로 보입니다.
- 체험을 다시 시작하고 싶다면 스마트폰 카메라로 잠시 다른 곳을 비쳤다가 다시 카드 위를 비추면 처음부터 시작합니다.



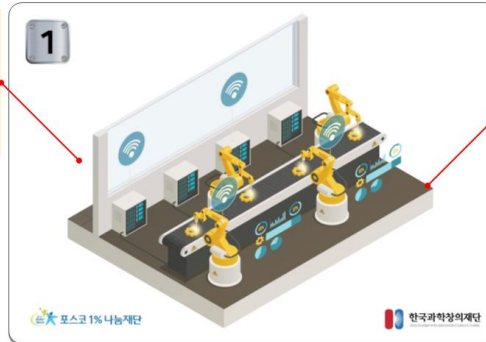
수업 진행 안내

- 모든 학생이 준비가 되었다면, 로그인 버튼을 터치하여 모든 학생이 동시에 AR 체험을 시작할 수 있도록 안내합니다.
- 어플 내에서 별도의 제한시간을 두지 않으나, 원활한 수업 진행을 위해 각 미션별 시작과 종료를 관리자가 안내하여 수업을 진행합니다.
- 각 미션 시작 시에 어떤 공정에 대한 미션인지 언급해주고, 5분 이내로 미션 수행을 종료할 수 있도록 안내합니다.

미션 카드 1 활동

스마트 팩토리란 무엇일까요? 영상으로 알아보아요!

• 영상은 미션 카드 위에서 재생되며, 스마트폰의 움직임에 따라 영상 위치가 조금씩 이동할 수 있습니다.



• 스마트폰 카메라가 미션 카드를 일정 이상 벗어나면, 영상이 사라지고 처음부터 다시 봐야 하니 **카메라를 똑바로 들어주세요!**

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

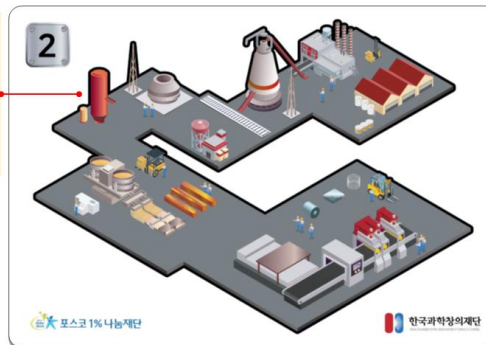
AR 체험

- 학생들에게 1번 카드를 나누어 줍니다. 학생들은 어플을 실행하여 카드를 비춥니다.
- 자동으로 재생되는 영상을 감상합니다.
- AR로 영상 시청 시 유의사항에 대해 안내합니다.
 - 영상은 미션 카드 위에서 재생되며, 휴대폰 움직임에 따라 조금씩 이동할 수 있습니다.
 - 휴대폰 카메라가 미션 카드를 일정 이상 벗어나면, AR프로그램의 특성상 영상 재생이 사라지고 처음부터 다시 봐야 하기 때문에, 카메라를 똑바로 들어야 합니다.
 - 학생들은 다른 학생에게 방해가 되지 않도록 개인 이어폰을 지참하는 것을 권장합니다.

미션 카드 2 활동

제철소에서 이루어지는 **전체 공정**을 살펴보세요!

• 혹시 부분별 공정이 먼저 인식된다면, 카메라를 다른 곳을 비쳤다가 **카드 이미지를 넓게 비추면** 전체 공정이 보입니다.



포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

AR 체험

- 학생들에게 2번 카드를 나누어 줍니다. 학생들은 어플을 실행하여 카드를 비춥니다.
- 재료부터 철강 완제품에 이르기까지 전체 제철공정을 관찰합니다.
- 혹시 부분별 공정이 먼저 인식된다면, 카메라를 다른 곳을 비쳤다가 카드 이미지를 넓게 비추면 전체 공정이 보임을 안내합니다.
- 관찰을 마치고, 전반적인 제철공정에 대해 설명해줍니다.

미션 카드 3 활동

제선공정에 대해 알아보고 미션을 완료하세요!

별표 버튼을 터치해 세부 공정 과정에 대해 알아보고, ▶플레이 버튼을 눌러 '철광석과 원료탄으로 제선공정 완료하기' 미니게임을 완료해보세요.

3

미션 완료 후 스마트화된 공정 과정을 관찰하고, 스마트 팩토리에서 로봇공학자의 역할과 직업에 대해 알아보세요.

한국과학창의재단

AR 체험

- 학생들에게 3번 카드를 나누어 줍니다. 학생들은 어플을 실행하여 카드를 비춥니다.
- 제선공정을 관찰하고, 각 세부 공정을 클릭해 팝업 설명창을 읽습니다.
- 공정과정과 연계하여 미션을 하는 방법과 미션이 어떤 원리에 대한 게임인지 설명해줍니다.
- 플레이 버튼을 눌러 미니게임을 진행합니다.
- 미션 완료 후 스마트화 버튼을 눌러 스마트화된 제선공정의 이미지를 확인합니다.
- 스마트 팩토리에서 로봇공학자를 클릭하여 그 역할과 직업에 대해 알아봅니다.

미션 카드 3 활동

제선공정에 대해 알아보고 미션을 완료하세요!

깜짝 퀴즈!

제선공정은 철광석을 녹여 쇳물을 만드는 공정이에요.
이 철광석이 녹을 만큼 뜨거운 온도를 만들기 위해선
○○○와 □□□이라는 연료가 필요합니다.

정답 : 코크스, 미분탄

한국과학창의재단

깜짝 퀴즈

- 제선공정 AR 체험을 마친 후, PPT를 보며 깜짝 퀴즈를 출제합니다. 한 번 클릭하면 퀴즈가 나오고, 한 번 더 클릭하면 정답이 나옵니다.

미션 카드 4 활동

제강공정에 대해 알아보고 미션을 완료하세요!

★별표 버튼을 터치해 세부 공정 과정에 대해 알아보고, ▶플레이 버튼을 눌러 '용강로 속 황과 인 10개 제거하고 순수한 쇠를 만들기' 미니게임 미션을 완료해보세요.

가끔 미션 중 산소 불이 사라지면, 카메라를 잠시 다른 곳을 비쳤다가 카드를 다시 비춰주세요.

미션 완료 후 스마트화된 공정 과정을 관찰하고, 스마트 팩토리에서 **인공지능 전문가의 역할과 직업**에 대해 알아보세요.

한국과학창의재단

AR 체험

- 학생들에게 4번 카드를 나누어 줍니다. 학생들은 어플을 실행하여 카드를 비춥니다.
- 제강공정을 관찰하고, 각 세부 공정을 클릭해 팝업 설명창을 읽습니다.
- 공정과정과 연계하여 미션을 하는 방법과 미션이 어떤 원리에 대한 게임인지 설명해줍니다.
- 플레이 버튼을 눌러 미니게임을 진행합니다.
- 미션 완료 후 스마트화 버튼을 눌러 스마트화된 제강공정의 이미지를 확인합니다.
- 스마트 팩토리에서 인공지능 전문가를 클릭하여 그 역할과 직업에 대해 알아봅니다.
- 간헐적으로 어플 오류로 미션 중 산소 불이 사라질 때가 있는데, 이 때 학생들에게는 카메라를 잠시 다른 곳을 비쳤다가 카드를 다시 비추라고 안내 부탁드립니다.

미션 카드 4 활동

제강공정에 대해 알아보고 미션을 완료하세요!

깜짝 퀴즈!

제강공정은 전로에 고철과 쇠물을 넣은 후 순수한 산소를 불어넣어 유황이나 인 같은 불순물을 제거하는 공정입니다. 이렇게 깨끗해진 쇠물을 'OO'이라고 합니다.

정답 : 용강

스마트화된 공정 과정을 관찰하고, 스마트 팩토리에서 **인공지능 전문가의 역할과 직업**에 대해 알아보세요.


한국과학창의재단

깜짝 퀴즈

- 제강공정 AR 체험을 마친 후, PPT를 보며 깜짝 퀴즈를 출제합니다. 한 번 클릭하면 퀴즈가 나오고, 한 번 더 클릭하면 정답이 나옵니다.

미션 카드 5 활동

연주공정에 대해 알아보고 미션을 완료하세요!



별표 버튼을 터치해 세부 공정 과정에 대해 알아보고, ▶ 플레이 버튼을 눌러 '균일한 품질의 슬래브 10개 만들기' 미니게임 미션을 완료해보세요.

미션 완료 후 스마트화된 공정 과정을 관찰하고, 스마트 팩토리에서 IoT 전문가의 역할과 직업에 대해 알아보세요.

포스코 1% 나눔재단 한국과학창의재단

AR 체험

- 학생들에게 5번 카드를 나누어 줍니다. 학생들은 어플을 실행하여 카드를 비춥니다.
- 연주공정을 관찰하고, 각 세부 공정을 클릭해 팝업 설명창을 읽습니다.
- 공정과정과 연계하여 미션을 하는 방법과 미션이 어떤 원리에 대한 게임인지 설명해줍니다.
- 플레이 버튼을 눌러 미니게임을 진행합니다.
- 미션 완료 후 스마트화 버튼을 눌러 스마트화된 연주공정의 이미지를 확인합니다.
- 스마트 팩토리에서 IoT 전문가를 클릭하여 그 역할과 직업에 대해 알아봅니다.

미션 카드 5 활동

연주공정에 대해 알아보고 미션을 완료하세요!

깜짝 퀴즈!

스마트 팩토리에서는 IoT 기술을 활용해서 설비의 상태를 파악하여 관리를 하고 있습니다.
IoT 전문가는 사물과 사물이 대화를 나누기 위해 IoT 'OO'를 활용해서 자료를 수집하고 서로 통신할 수 있게 합니다.

정답 : 센서

별표 버튼을 터치해 세부 공정 과정에 대해 알아보고, ▶ 플레이 버튼을 눌러 '균일한 품질의 슬래브 10개 만들기' 미니게임 미션을 완료해보세요.

미션 완료 후 스마트화된 공정 과정을 관찰하고, 스마트 팩토리에서 IoT 전문가의 역할과 직업에 대해 알아보세요.

포스코 1% 나눔재단 한국과학창의재단

깜짝 퀴즈

- 제강공정 AR 체험을 마친 후, PPT를 보며 깜짝 퀴즈를 출제합니다. 한 번 클릭하면 퀴즈가 나오고, 한 번 더 클릭하면 정답이 나옵니다.

미션 카드 6 활동

압연공정에 대해 알아보고 미션을 완료하세요!

★별표 버튼을 터치해 세부 공정 과정에 대해 알아보고, ▶플레이 버튼을 눌러 '철강 완제품 10개 생산하기' 미니게임 미션을 완료해보세요.

6

• 미션 완료 후 스마트화된 공정 과정을 관찰하고, 스마트 팩토리에서 빅데이터 전문가의 역할과 직업에 대해 알아보세요.

포스코 1% 나눔재단 한국과학창의재단

AR 체험

- 학생들에게 6번 카드를 나누어 줍니다. 학생들은 어플을 실행하여 카드를 비춥니다.
- 연주공정을 관찰하고, 각 세부 공정을 클릭해 팝업 설명창을 읽습니다.
- 공정과정과 연계하여 미션을 하는 방법과 미션이 어떤 원리에 대한 게임인지 설명해줍니다.
- 플레이 버튼을 눌러 미니게임을 진행합니다.
- 미션 완료 후 스마트화 버튼을 눌러 스마트화된 압연공정의 이미지를 확인합니다.
- 스마트 팩토리에서 빅데이터 전문가를 클릭하여 그 역할과 직업에 대해 알아봅니다.

미션 카드 6 활동

압연공정에 대해 알아보고 미션을 완료하세요!

깜짝 퀴즈!

압연공정의 한 과정으로 철 강판을 두루마리 휴지처럼 감아서 열연 코일로 만드는 과정은 무엇일까요?

미니게임 미션을 완료해보세요.

정답 : 권취

스마트화된 공정 과정을 관찰하고, 스마트 팩토리에서 빅데이터 전문가의 역할과 직업에 대해 알아보세요.

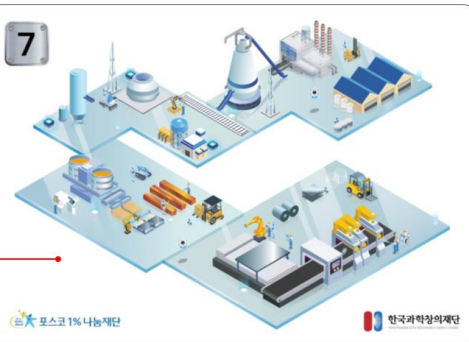
포스코 1% 나눔재단 한국과학창의재단

깜짝 퀴즈

- 압연공정 AR 체험을 마친 후, PPT를 보며 깜짝 퀴즈를 출제합니다. 한 번 클릭하면 퀴즈가 나오고, 한 번 더 클릭하면 정답이 나옵니다.

미션 카드 7 활동

축하합니다! 스마트 팩토리 현장탐방 수료증을 받으세요!



• 미션 카드를 비추고 있으면
잠시 후에
수료증을 받을
수 있습니다.

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

마무리

posco

소감 나누기

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

수료증 수여 및 마무리

- 학생들에게 7번 카드를 나누어 줍니다. 학생들은 어플을 실행하여 카드를 비춥니다.
- 스마트 팩토리의 전체 공정을 확인합니다.
- 축하의 BGM과 함께 온라인 수료증을 받을 수 있습니다.

점심시간

점심식사 후 4교시가 시작됩니다!

4교시

모바일 퀴즈대회 & 진로 탐색 검사

4교시 시작 전

- 운영스텝의 안내에 따라 사전에 설치한 3-4교시용 AR/퀴즈 어플 관리자 모드 프로그램을 켜고 관리자계정을 입력하여 로그인하고 창을 최소화해 놓습니다.
- 만약 설치가 되지 않을 경우, 스마트폰에 퀴즈 어플을 설치하고 관리자계정으로 로그인합니다. 스마트폰을 교실 화면과 미러링으로 연결하고 퀴즈 어플을 테스트합니다.

관리자 모드

- 관리자 계정에서는 4교시 퀴즈대회 활동에서 해당 '학교'와 '학년'과 '반'에 있는 문제를 관리하며, 학생의 점수를 확인할 수 있습니다.
- 관리자 로그인인 이름 대신 '**관리자계정3586700edu**'를 입력하면 됩니다.
- 관리자 모드의 접속 지속시간이 1시간이기 때문에 관리자 로그인 정보를 미리 타이핑 해놓고 4교시 직전에 로그인 버튼만 누르면 바로 시작할 수 있도록 준비합니다.


어플 설치 안내

- 4교시 시작 종이 올릴 때까지 어플이 다운로드 되지 않은 학생들은 빨리 어플을 다운로드 받을 수 있도록 독려합니다.

어플을 다운로드하세요!

어플 설치

- 구글 플레이 스토어, 애플 앱스토어에서 '상상아상 사이언스'를 검색합니다.
- '상상아상 사이언스 찾아가는 과학교실 진로탐색형 퀴즈' 어플을 다운로드합니다.
- 다운로드가 되지 않는 친구들은 선생님에게 알려주세요!



포스코 1% 나눔재단 한국과학창의재단

어플을 실행해보세요!

어플 시작

- 퀴즈 어플 아이콘을 터치하면 <모바일 퀴즈대회>와 <진로 탐색 검사>를 선택할 수 있는 시작 화면이 나타납니다.
- 4교시 첫 번째 프로그램 <모바일 퀴즈대회> 버튼을 터치합니다.



포스코 1% 나눔재단 한국과학창의재단

어플 시작 안내

- 학생들에게 AR 앱 실행 및 로그인 방법을 안내합니다.
- 먼저 퀴즈 어플 아이콘을 터치하여 실행합니다.
- 퀴즈 어플 아이콘을 터치하면 <모바일 퀴즈대회>와 <포스코 진로 탐색 검사>를 선택할 수 있는 시작 화면이 나타납니다.
- 4교시 첫 번째 프로그램 <모바일 퀴즈대회> 버튼을 터치합니다.

어플을 실행해보세요!

로그인

- 학교명과 학년, 반, 이름을 입력합니다.
- 선생님이 안내해주는 대로 로그인 정보를 **틀리지 않게** 정확히 적어주세요!
- 선생님이 체험 시작을 알려주면 **로그인 버튼**을 터치하여 퀴즈대회 화면으로 접속할 수 있습니다.


• 학교 : '중학교'라는 단어까지 포함해서 학교명을 입력합니다.

• 학년 : 여러분의 학년, 숫자 '1'을 입력합니다.

• 반 : 여러분의 반, '1~10' 사이의 숫자를 입력합니다.

• 이름 : 성씨를 포함한 여러분의 이름을 입력합니다.

• 하나의 기기에는 **다른 이름**으로 **로그인이 불가능하니**, 로그인 정보를 꼭 **틀리지 않게** 정확히 적어주세요!



포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

로그인 안내

- 학교명과 학년, 반, 이름을 입력합니다.
- 학생들이 로그인 정보를 틀리지 않게 정확히 입력할 수 있도록 명확히 안내합니다.
- 로그인 버튼을 터치하여 퀴즈대회 화면으로 접속할 수 있습니다.


관리자 모드

- 관리자 계정에서는 해당 '학교'와 '학년'과 '반'에 있는 문제를 관리하며, 학생의 점수를 확인할 수 있습니다.
- 관리자 로그인은 이름 대신 '**관리자계정3586700edu**'를 입력하면 됩니다.

이제 퀴즈대회를 시작해볼까요?

어플 조작

- 로그인 후 1번째 퀴즈의 <문제 대기중> 안내가 나타납니다. 대기중일 때는 문제 풀기를 시작할 수 없습니다.
- 선생님이 문제 풀기를 시작하겠다고 안내해주면 <문제 시작> 버튼을 눌러 문제 풀기를 시작할 수 있습니다.



포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

어플 조작 안내


- 학생들에게 어플 조작 방법을 안내합니다.
- 로그인 후 1번째 퀴즈의 <문제 대기중> 안내가 나타납니다. 대기중일 때는 문제 풀기를 시작할 수 없습니다.
- 선생님이 문제 풀기를 시작하겠다고 안내해주면 <문제 시작> 버튼을 눌러 문제 풀기를 시작할 수 있습니다.

이제 퀴즈대회를 시작해볼까요?



어플 조작

- 선생님의 문제 시작 안내 후, **10초** 안에 <문제 시작> 버튼을 누르면 문제와 정답 입력 박스가 나타납니다.
- 박스를 터치하여 답안을 입력**하고 정답을 확정하면 됩니다.

- 주어진 **제한시간** 동안 문제를 풀 수 있습니다.
- 제한시간 내에 문제를 풀지 못하면 **문제는 자동으로 닫히며**, 입력하던 답안으로 제출됩니다.



- 유형에 맞게 문제를 풀고 답안을 제출했다면, 다른 친구들까지 다 풀고 나서 선생님이 정답 결과를 공개할 때까지 **기다려주세요.**


어플 조작 안내


- 선생님의 문제 시작 안내 후, 10초 안에 <문제 시작> 버튼을 누르면 문제와 정답 입력 박스가 나타납니다.
- 박스를 터치하여 답안을 입력하고 정답을 확정하면 됩니다.
- 주어진 제한시간 동안 문제를 풀 수 있습니다. 제한시간 내에 문제를 풀지 못하면 문제는 자동으로 닫히며, 입력하던 답안으로 제출됩니다.
- 유형에 맞게 문제를 풀고 답안을 제출했다면, 다른 친구들까지 다 풀고 나서 선생님이 정답 결과를 공개할 때까지 기다리도록 안내합니다.

이제 퀴즈대회를 시작해볼까요?



어플 조작

- 제한시간이 끝나 문제가 마감되면 선생님의 안내에 따라 <정답 및 해설 확인> 버튼을 터치하여 본인의 정답 여부와 문제 해설을 확인할 수 있습니다.







- 선생님의 설명과 함께 해설을 보면서 철에 대한 지식을 늘려보세요!

어플 조작 안내

- 제한시간이 끝나 문제가 마감되면 선생님의 안내에 따라 <정답 및 해설 확인> 버튼을 터치하여 본인의 정답 여부와 문제 해설을 확인하라고 안내합니다.

 포스코 1% 나눔재단

 한국과학창의재단
Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity

모바일 퀴즈대회

posco

여러분 이제, 준비됐나요?

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

**수업 진행
안내**

- 모든 학생이 준비가 되었다면, 로그인 버튼을 터치하여 모든 학생이 동시에 퀴즈대회를 시작할 수 있도록 안내합니다.

퀴즈 1

초성퀴즈 1

문제 대기중입니다.

선생님이 이 문제의 **시작** 안내를 해주면
10초 안에 **문제 시작 버튼**을 눌러주세요.

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 대기

- 학생들이 퀴즈를 풀 준비가 되었는지 확인합니다.
- 학생들이 준비가 되면 관리자 모드의 <문제 시작> 버튼을 눌러 문제 출제를 시작합니다.

퀴즈 1

초성퀴즈 1

가로 10cm, 세로 15cm의 손바닥만한 크기로
1톤 가량의 준중형차 1,500대의 하중을 견뎌낼 수 있도록
포스코가 개발한 철강재의 이름은 무엇일까요?

힌트 : ㄱ ㄱ ㅅ ㅌ

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 출제

- 문제 대기 화면에서 한번 클릭하면 문제 출제 화면으로 넘어갑니다.
- 하단의 제한시간 바가 자동으로 줄어들며, 문제 마감 10초 전에 빨간색으로 변합니다.
- 주어진 시간 동안 모든 학생들이 답안을 제출할 수 있도록 안내 부탁드립니다.
- 제한시간이 끝나 문제가 마감되면 관리자 모드 창을 다시 올려 <해설 확인> 버튼을 누릅니다. 학생들에게 정답과 해설을 안내합니다.
- <정답자 확인> 버튼을 터치하여 해당 문제에 대한 정답 및 오답자 결과를 확인할 수 있습니다. 정답자 안내 후 결과 발표 창을 닫고, 화면 위의 ▶ 버튼을 터치하여 다음 문제로 이동합니다. 이때, 학생들도 함께 ▶ 버튼을 눌러 다음 문제로 이동할 수 있도록 안내합니다.

퀴즈 2

초성퀴즈2

문제 대기중입니다.

선생님이 이 문제의 **시작** 안내를 해주면
10초 안에 **문제 시작 버튼**을 눌러주세요.

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 대기

- 관리자 모드 창을 최소화하고 다시 진행 PPT를 띄웁니다.
- 학생들이 퀴즈를 풀 준비가 되었는지 확인합니다.
- 학생들이 준비가 되면 관리자 모드의 <문제 시작> 버튼을 눌러 문제 출제를 시작합니다.

퀴즈 2

초성퀴즈2

공연에서 도로시가 착용한 목걸이의 소재로,
부식될 염려가 없고, 부작용 없이 안전하게 살균 처리가
가능해 **수술용으로 사용되는 철강의 종류**는 무엇일까요?

힌트 : 스테인리스 스틸

띄어쓰기에 주의해주세요!

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 출제

- 문제 대기 화면에서 한번 클릭하면 문제 출제 화면으로 넘어갑니다.
- 하단의 제한시간 바가 자동으로 줄어들며, 문제 마감 10초 전에 빨간색으로 변합니다.
- 주어진 시간 동안 모든 학생들이 답안을 제출할 수 있도록 안내 부탁드립니다.
- 제한시간이 끝나 문제가 마감되면 관리자 모드 창을 다시 올려 <해설 확인> 버튼을 누릅니다.
학생들에게 정답과 해설을 안내합니다.
- <정답자 확인> 버튼을 터치하여 해당 문제에 대한 정답 및 오답자 결과를 확인할 수 있습니다.
정답자 안내 후 결과 발표 창을 닫고, 화면 위의 ▶ 버튼을 터치하여 다음 문제로 이동합니다.
이때, 학생들도 함께 ▶ 버튼을 눌러 다음 문제로 이동할 수 있도록 안내합니다.

퀴즈 3

OX퀴즈1

문제 대기중입니다.

선생님이 이 문제의 **시작** 안내를 해주면
10초 안에 **문제 시작 버튼**을 눌러주세요.

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 대기

- 관리자 모드 창을 최소화하고 다시 진행 PPT를 띄웁니다.
- 학생들이 퀴즈를 풀 준비가 되었는지 확인합니다.
- 학생들이 준비가 되면 관리자 모드의 <문제 시작> 버튼을 눌러 문제 출제를 시작합니다.

퀴즈 3

OX퀴즈1

철로 만든 물건 중 내식성이 없는 것은
소금물로 닦아 관리하는 것이 좋다.

O

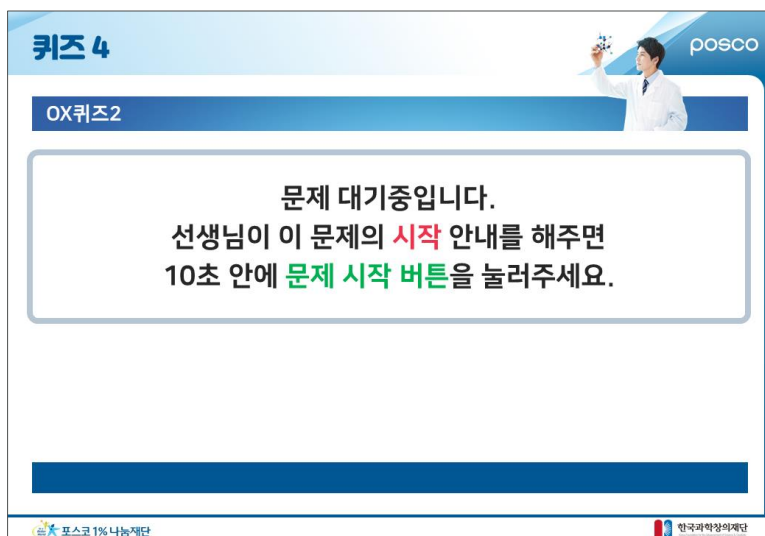
X

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

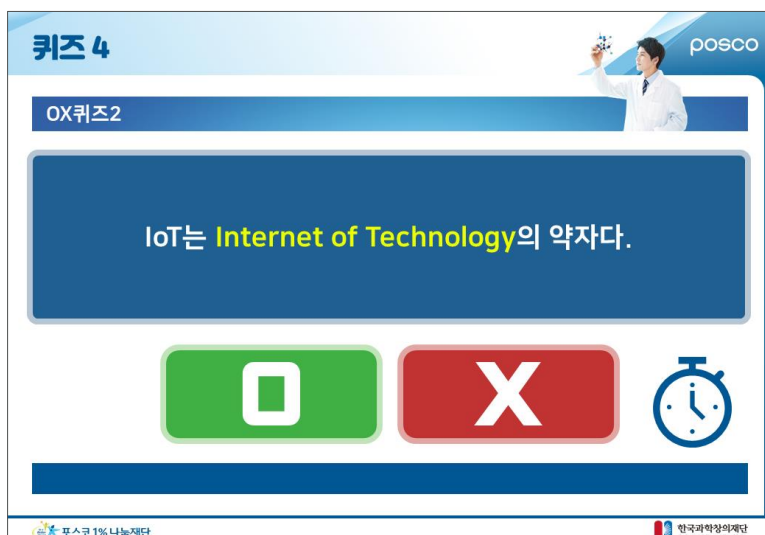
문제 출제

- 문제 대기 화면에서 한번 클릭하면 문제 출제 화면으로 넘어갑니다.
- 하단의 제한시간 바가 자동으로 줄어들며, 문제 마감 10초 전에 빨간색으로 변합니다.
- 주어진 시간 동안 모든 학생들이 답안을 제출할 수 있도록 안내 부탁드립니다.
- 제한시간이 끝나 문제가 마감되면 관리자 모드 창을 다시 올려 <해설 확인> 버튼을 누릅니다. 학생들에게 정답과 해설을 안내합니다.
- <정답자 확인> 버튼을 터치하여 해당 문제에 대한 정답 및 오답자 결과를 확인할 수 있습니다. 정답자 안내 후 결과 발표 창을 닫고, 화면 위의 ▶ 버튼을 터치하여 다음 문제로 이동합니다. 이때, 학생들도 함께 ▶ 버튼을 눌러 다음 문제로 이동할 수 있도록 안내합니다.



문제 대기

- 관리자 모드 창을 최소화하고 다시 진행 PPT를 띄웁니다.
- 학생들이 퀴즈를 풀 준비가 되었는지 확인합니다.
- 학생들이 준비가 되면 관리자 모드의 <문제 시작> 버튼을 눌러 문제 출제를 시작합니다.



문제 출제

- 문제 대기 화면에서 한번 클릭하면 문제 출제 화면으로 넘어갑니다.
- 하단의 제한시간 바가 자동으로 줄어들며, 문제 마감 10초 전에 빨간색으로 변합니다.
- 주어진 시간 동안 모든 학생들이 답안을 제출할 수 있도록 안내 부탁드립니다.
- 제한시간이 끝나 문제가 마감되면 관리자 모드 창을 다시 올려 <해설 확인> 버튼을 누릅니다. 학생들에게 정답과 해설을 안내합니다.
- <정답자 확인> 버튼을 터치하여 해당 문제에 대한 정답 및 오답자 결과를 확인할 수 있습니다. 정답자 안내 후 결과 발표 창을 닫고, 화면 위의 ▶ 버튼을 터치하여 다음 문제로 이동합니다. 이때, 학생들도 함께 ▶ 버튼을 눌러 다음 문제로 이동할 수 있도록 안내합니다.

퀴즈 5

posco

객관식 퀴즈1

문제 대기중입니다.
선생님이 이 문제의 **시작** 안내를 해주면
10초 안에 **문제 시작 버튼**을 눌러주세요.

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 대기

- 관리자 모드 창을 최소화하고 다시 진행 PPT를 띄웁니다.
- 학생들이 퀴즈를 풀 준비가 되었는지 확인합니다.
- 학생들이 준비가 되면 관리자 모드의 <문제 시작> 버튼을 눌러 문제 출제를 시작합니다.

퀴즈 5

posco

객관식 퀴즈1

진공 튜브에서 열차를 이동시키는 미래의 교통수단으로
시속 1,280km라는 어마어마한 속도를 자랑하는
이것은 무엇일까요?

하이퍼코스터

하이퍼루프

하이퍼로드

하이퍼제트

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 출제

- 문제 대기 화면에서 한번 클릭하면 문제 출제 화면으로 넘어갑니다.
- 하단의 제한시간 바가 자동으로 줄어들며, 문제 마감 10초 전에 빨간색으로 변합니다.
- 주어진 시간 동안 모든 학생들이 답안을 제출할 수 있도록 안내 부탁드립니다.
- 제한시간이 끝나 문제가 마감되면 관리자 모드 창을 다시 올려 <해설 확인> 버튼을 누릅니다. 학생들에게 정답과 해설을 안내합니다.
- <정답자 확인> 버튼을 터치하여 해당 문제에 대한 정답 및 오답자 결과를 확인할 수 있습니다. 정답자 안내 후 결과 발표 창을 닫고, 화면 위의 ► 버튼을 터치하여 다음 문제로 이동합니다. 이때, 학생들도 함께 ► 버튼을 눌러 다음 문제로 이동할 수 있도록 안내합니다.

퀴즈 6

posco

객관식 퀴즈2

문제 대기중입니다.
선생님이 이 문제의 **시작** 안내를 해주면
10초 안에 **문제 시작 버튼**을 눌러주세요.

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 대기

- 관리자 모드 창을 최소화하고 다시 진행 PPT를 띄웁니다.
- 학생들이 퀴즈를 풀 준비가 되었는지 확인합니다.
- 학생들이 준비가 되면 관리자 모드의 <문제 시작> 버튼을 눌러 문제 출제를 시작합니다.

퀴즈 6

posco

객관식 퀴즈2

애니메이션에서 박철강씨가 **해저 스마트 팩토리를**
짓기 위해 선택한 소재로, 부식에 강하고 강도가 우수한
철강재를 무엇이라고 할까요?

아레스 500

헤르메스 500

제우스 500

포세이돈 500

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 출제

- 문제 대기 화면에서 한번 클릭하면 문제 출제 화면으로 넘어갑니다.
- 하단의 제한시간 바가 자동으로 줄어들며, 문제 마감 10초 전에 빨간색으로 변합니다.
- 주어진 시간 동안 모든 학생들이 답안을 제출할 수 있도록 안내 부탁드립니다.
- 제한시간이 끝나 문제가 마감되면 관리자 모드 창을 다시 올려 <해설 확인> 버튼을 누릅니다. 학생들에게 정답과 해설을 안내합니다.
- <정답자 확인> 버튼을 터치하여 해당 문제에 대한 정답 및 오답자 결과를 확인할 수 있습니다. 정답자 안내 후 결과 발표 창을 닫고, 화면 위의 ► 버튼을 터치하여 다음 문제로 이동합니다. 이때, 학생들도 함께 ► 버튼을 눌러 다음 문제로 이동할 수 있도록 안내합니다.

퀴즈 7

posco

순서 완성하기1

문제 대기중입니다.
선생님이 이 문제의 **시작** 안내를 해주면
10초 안에 **문제 시작 버튼**을 눌러주세요.

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 대기

- 관리자 모드 창을 최소화하고 다시 진행 PPT를 띄웁니다.
- 학생들이 퀴즈를 풀 준비가 되었는지 확인합니다.
- 학생들이 준비가 되면 관리자 모드의 <문제 시작> 버튼을 눌러 문제 출제를 시작합니다.

퀴즈 7

posco

순서 완성하기1

철 과정 중 연주 공정을 통해서
블룸, 빌릿, 슬래브와 같은 반제품이 생성됩니다.
반제품을 폭이 큰 순서대로 넣어주세요.

빌릿

블룸

슬래브

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 출제

- 문제 대기 화면에서 한번 클릭하면 문제 출제 화면으로 넘어갑니다.
- 하단의 제한시간 바가 자동으로 줄어들며, 문제 마감 10초 전에 빨간색으로 변합니다.
- 주어진 시간 동안 모든 학생들이 답안을 제출할 수 있도록 안내 부탁드립니다.
- 제한시간이 끝나 문제가 마감되면 관리자 모드 창을 다시 올려 <해설 확인> 버튼을 누릅니다. 학생들에게 정답과 해설을 안내합니다.
- <정답자 확인> 버튼을 터치하여 해당 문제에 대한 정답 및 오답자 결과를 확인할 수 있습니다. 정답자 안내 후 결과 발표 창을 닫고, 화면 위의 ► 버튼을 터치하여 다음 문제로 이동합니다. 이때, 학생들도 함께 ► 버튼을 눌러 다음 문제로 이동할 수 있도록 안내합니다.

퀴즈 8

posco

순서 완성하기2

문제 대기중입니다.

선생님이 이 문제의 **시작** 안내를 해주면

10초 안에 **문제 시작 버튼**을 눌러주세요.

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 대기

- 관리자 모드 창을 최소화하고 다시 진행 PPT를 띄웁니다.
- 학생들이 퀴즈를 풀 준비가 되었는지 확인합니다.
- 학생들이 준비가 되면 관리자 모드의 <문제 시작> 버튼을 눌러 문제 출제를 시작합니다.

퀴즈 8

posco

순서 완성하기2

철강 제조 공정을 올바른 순서대로 완성해보세요.

압연

제강

제선

연주

타이머

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 출제

- 문제 대기 화면에서 한번 클릭하면 문제 출제 화면으로 넘어갑니다.
- 하단의 제한시간 바가 자동으로 줄어들며, 문제 마감 10초 전에 빨간색으로 변합니다.
- 주어진 시간 동안 모든 학생들이 답안을 제출할 수 있도록 안내 부탁드립니다.
- 제한시간이 끝나 문제가 마감되면 관리자 모드 창을 다시 올려 <해설 확인> 버튼을 누릅니다. 학생들에게 정답과 해설을 안내합니다.
- <정답자 확인> 버튼을 터치하여 해당 문제에 대한 정답 및 오답자 결과를 확인할 수 있습니다. 정답자 안내 후 결과 발표 창을 닫고, 화면 위의 ▶ 버튼을 터치하여 다음 문제로 이동합니다. 이때, 학생들도 함께 ▶ 버튼을 눌러 다음 문제로 이동할 수 있도록 안내합니다.

퀴즈 9

posco

선 연결하기1

문제 대기중입니다.

선생님이 이 문제의 **시작** 안내를 해주면
10초 안에 **문제 시작 버튼**을 눌러주세요.

포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 대기

- 관리자 모드 창을 최소화하고 다시 진행 PPT를 띄웁니다.
- 학생들이 퀴즈를 풀 준비가 되었는지 확인합니다.
- 학생들이 준비가 되면 관리자 모드의 <문제 시작> 버튼을 눌러 문제 출제를 시작합니다.

퀴즈 9

posco

선 연결하기1

주제에 맞는 것끼리 연결해주세요.

물드

고로

소결광

제철소



포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

문제 출제



- 문제 대기 화면에서 한번 클릭하면 문제 출제 화면으로 넘어갑니다.
- 하단의 제한시간 바가 자동으로 줄어들며, 문제 마감 10초 전에 빨간색으로 변합니다.
- 주어진 시간 동안 모든 학생들이 답안을 제출할 수 있도록 안내 부탁드립니다.
- 제한시간이 끝나 문제가 마감되면 관리자 모드 창을 다시 올려 <해설 확인> 버튼을 누릅니다. 학생들에게 정답과 해설을 안내합니다.
- <정답자 확인> 버튼을 터치하여 해당 문제에 대한 정답 및 오답자 결과를 확인할 수 있습니다. 정답자 안내 후 결과 발표 창을 닫고, 화면 위의 ► 버튼을 터치하여 다음 문제로 이동합니다. 이때, 학생들도 함께 ► 버튼을 눌러 다음 문제로 이동할 수 있도록 안내합니다.

퀴즈 10

선 연결하기2



문제 대기중입니다.
선생님이 이 문제의 **시작** 안내를 해주면
10초 안에 **문제 시작 버튼**을 눌러주세요.

문제 대기

- 관리자 모드 창을 최소화하고 다시 진행 PPT를 띄웁니다.
- 학생들이 퀴즈를 풀 준비가 되었는지 확인합니다.
- 학생들이 준비가 되면 관리자 모드의 <문제 시작> 버튼을 눌러 문제 출제를 시작합니다.

퀴즈 10

선 연결하기2


포스코 전문가들이 공부한 학문을 알맞게 연결해주세요.



경영학

소재 공학

기계 공학

화학 공학



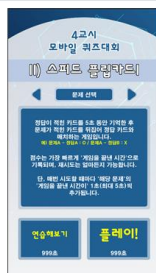
문제 출제

- 문제 대기 화면에서 한번 클릭하면 문제 출제 화면으로 넘어갑니다.
- 하단의 제한시간 바가 자동으로 줄어들며, 문제 마감 10초 전에 빨간색으로 변합니다.
- 주어진 시간 동안 모든 학생들이 답안을 제출할 수 있도록 안내 부탁드립니다.
- 제한시간이 끝나 문제가 마감되면 관리자 모드 창을 다시 올려 <해설 확인> 버튼을 누릅니다. 학생들에게 정답과 해설을 안내합니다.
- <정답자 확인> 버튼을 터치하여 해당 문제에 대한 정답 및 오답자 결과를 확인할 수 있습니다. 정답자 안내 후 결과 발표 창을 닫고, 화면 위의 ► 버튼을 터치하여 다음 문제로 이동합니다. 이때, 학생들도 함께 ► 버튼을 눌러 다음 문제로 이동할 수 있도록 안내합니다.

퀴즈 11을 시작하기 전에...

스피드 플립카드 조작

- <스피드 플립카드>는 정답이 적힌 카드를 5초 동안 기억한 후 문제가 적힌 카드를 뒤집어 정답 카드와 매치하는 게임입니다.
- 먼저 <연습 모드>부터 시작하여 게임 방식을 익히고 연습 모드가 끝나면 다음 <실전 모드>를 통해 랭킹을 겨룹니다.



포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

퀴즈 11을 시작하기 전에...

스피드 플립카드 조작

- 게임이 시작되면 5초간 정답이 적힌 A 카드가 보여지며, 카드를 기억한 후 문제가 적힌 Q 카드를 뒤집어 짝을 맞춥니다.
- 제한시간 120초 안에 스피드 플립카드 내의 모든 카드를 뒤집어야 하며, 120초 내에 풀지 못하면 120초로 결과가 기록됩니다.





포스코 1% 나눔재단

한국과학창의재단

스피드 플립카드 소개

- <스피드 플립카드>는 정답이 적힌 카드를 5초 동안 기억한 후 문제가 적힌 카드를 뒤집어 정답 카드와 매치하는 게임입니다.
- 제한시간 120초 안에 스피드 플립카드 내의 모든 카드를 뒤집어야 하며, 120초 내에 풀지 못하면 120초로 결과가 기록됨을 안내합니다.
- 관리자 모드에서 스피드 플립카드의 <연습 모드>와 <실전 모드>를 열 수 있습니다. 단, 2개의 모드를 동시에 열 수는 없습니다.



퀴즈 11

스피드 플립카드 1

정답이 적힌 카드를 5초 동안 기억한 후
문제가 적힌 카드를 뒤집어 정답 카드와
매치하는 게임입니다.



연습모드 시작

연습모드 시작

- 먼저 <연습 모드>부터 시작하여 학생들이 게임 방식을 익힐 수 있도록 안내합니다.
- PPT 창을 최소화하고 관리자 모드 창을 띄웁니다. 화면에 <게임 클리어> 인원수와 <남은 시간>이 표시됩니다.

퀴즈 11






스피드 플립카드 1

정답이 적힌 카드를 5초 동안 기억한 후
문제가 적힌 카드를 뒤집어 정답 카드와
매치하는 게임입니다.

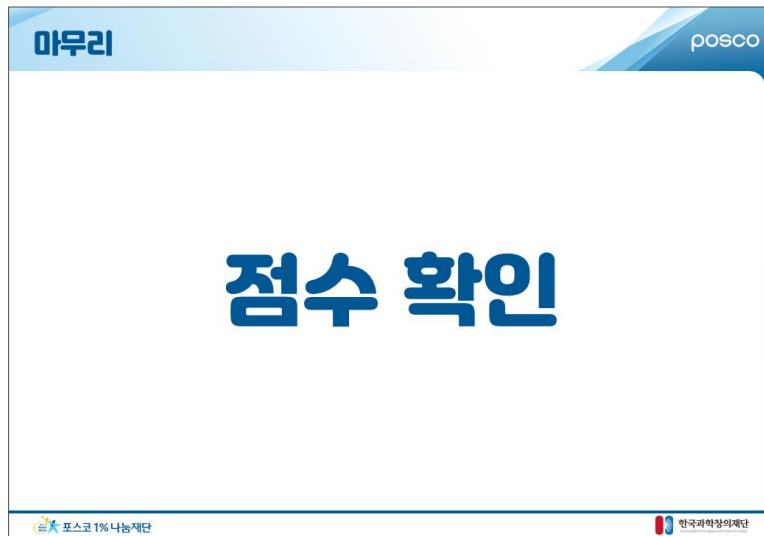
실전모드 시작

실전모드 종료 후에 다같이 선생님 화면에서 해설과 랭킹을 확인해주세요!

실전모드 시작

- 연습 모드가 끝나면 다음 <실전 모드>를 통해 학생들이 게임을 동시에 시작할 수 있도록 안내합니다.
- PPT 창을 최소화하고 관리자 모드 창을 띄웁니다. 화면에 <게임 클리어> 인원수와 <남은 시간>이 표시됩니다.
- 모든 학생이 게임이 끝나면, <해설 확인> 버튼을 터치하여 스피드 플립카드 내 각각의 문제에 대한 해설을 학생들에게 보여주고 관련지식을 직접 설명해줍니다.
- <정답자 확인> 버튼을 터치하여 학생들의 기록에 따른 순위 결과를 발표합니다.



점수 확인

- 점수 발표를 위해 <시험 종료>로 이동합니다.
- 관리자 모드 창의 아래 <순위 발표> 버튼을 터치하여 반별 퀴즈대회의 총 점수 집계 결과를 발표합니다.
- 참고로, 스피드 플립카드의 순위는 총 점수와 관계가 없습니다.

어플을 실행해보세요!

어플 시작

- 퀴즈 어플 아이콘을 터치하면 <모바일 퀴즈대회>와 <진로 탐색 검사>를 선택할 수 있는 시작 화면이 나타납니다.
- 4교시 두 번째 프로그램 <포스코 진로 탐색 검사> 버튼을 터치합니다.



포스코 1% 나눔재단 한국과학창의재단

어플 시작 안내


- 학생들에게 AR 앱 실행 및 로그인 방법을 안내합니다.
- 먼저 퀴즈 어플 아이콘을 터치하여 실행합니다.
- 퀴즈 어플 아이콘을 터치하면 <모바일 퀴즈대회>와 <진로 탐색 검사>를 선택할 수 있는 시작 화면이 나타납니다.
- 4교시 두 번째 프로그램 <진로 탐색 검사> 버튼을 터치합니다.

어플을 실행해보세요!

로그인

- 학교명과 학년, 반, 이름을 입력합니다.
- 선생님이 안내해주는 대로 로그인 정보를 **틀리지 않게** 정확히 적어주세요!
- 선생님이 체험 시작을 알려주면 **로그인 버튼**을 터치하여 진로 탐색 검사 화면으로 접속할 수 있습니다.

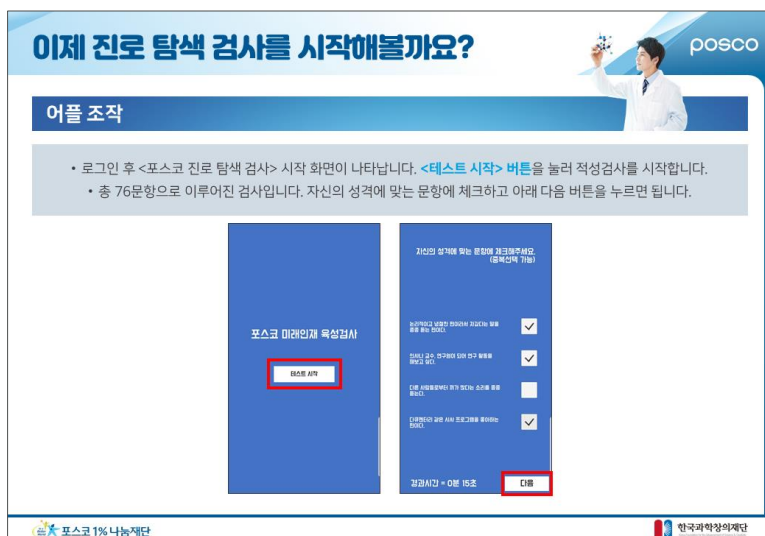
- 학교 : '중학교'라는 단어까지 포함해서 학교명을 입력합니다.
- 학년 : 여러분의 학년, 숫자 '1'을 입력합니다.
- 반 : 여러분의 반, '1~10' 사이의 숫자를 입력합니다.
- 이름 : 성씨를 포함한 여러분의 이름을 입력합니다.
- 하나의 기기에는 **다른 이름으로 로그인**이 불가능하니, 로그인 정보를 꼭 **틀리지 않게** 정확히 적어주세요!



포스코 1% 나눔재단 한국과학창의재단

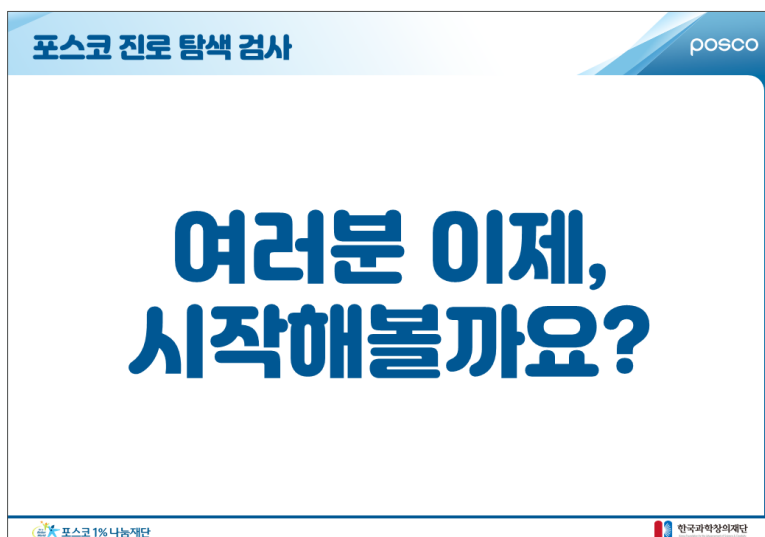
로그인 안내

- 학교명과 학년, 반, 이름을 입력합니다.
- 학생들이 로그인 정보를 틀리지 않게 정확히 입력할 수 있도록 명확히 안내합니다.
- 로그인 버튼을 터치하여 진로 탐색 검사 화면으로 접속할 수 있습니다.



어플 조작 안내

- 로그인 후 <포스코 미래인재 육성검사> 시작 화면이 나타납니다. <테스트 시작> 버튼을 눌러 적성검사를 시작합니다.
- 페이지당 4문항, 전체 19페이지로 총 76문항으로 이루어진 검사입니다. 학생들의 성격에 맞는 문항에 체크하고 아래 다음 버튼을 누르면 됩니다.



수업 진행 안내

- 모든 학생이 준비가 되었다면, 로그인 버튼을 터치하여 모든 학생이 동시에 퀴즈대회를 시작할 수 있도록 안내합니다.

설문조사



모바일 설문조사 접속 및 응답 제출

- 수업에 참여해 주셔서 감사합니다. 1교시 때 나눠준 프로그램 소개지를 꺼내 주세요!
- 아래의 QR코드를 통해 오늘 수업에 대한 모바일 만족도 조사에 참여해주세요!
- QR코드로 접속이 안 되면, 주소창에 <https://forms.gle/Rh22pQkeWijgDku8A> URL을 입력하여 접속 부탁드립니다.



상상이상 사이언스
찾아가는 과학교실

설문조사 및
프로그램
종료

- 학생들과 오늘 프로그램을 돌아보며 마무리합니다.
- 학생들에게 1교시 때 나눠준 프로그램 소개지를 다시 꺼내도록 합니다.
- 소개지 아래에 모바일 설문조사 QR코드가 그려져 있으며, QR코드를 통해 오늘 수업에 대한 모바일 만족도 조사를 진행할 수 있도록 안내합니다.
- QR코드로 접속이 안 되면, 주소창에 <https://forms.gle/Rh22pQkeWjjgDku8A> URL을 입력하여 접속 부탁드립니다.
- 모든 학생들이 설문조사에 응답할 수 있도록 독려 부탁드립니다.
- 4교시 종료와 함께 학생들과 인사를 나눈 후 노트북을 가지고 퇴장합니다.

상상이상 사이언스
찾아가는 과학교실

