2022년 교육용 콘텐츠 개발·보급 사업 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 콘텐츠 개발

# [교사용] 체육 앱 콘텐츠 활용 매뉴얼

the Darry

Baaas 2000





# 메타 스포츠 SCHOOL '온라인체육교실'

※ '2022년 교육용 콘텐츠 개발·보급 사업(국가시책사업 특별교부금)'으로 학생의 자기주도적 체육·예술 활동 역량 강화 지원을 위해 제작된 콘텐츠임.

# ☆체육 앱 콘텐츠 주요내용 소개

[교사용]미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🛛 🖓 교육부 EBS 💽 •



대 메뉴	소 메뉴	영역	개요	활동		
	근력 운동	근력운동	• AI 운동 코치	• 근력운동 5종 (스쿼트, 푸쉬업, 크런치, 레그레이즈, 플랭크) 개발		
	유산소 운동	유산소운동	• 신체활동 기록	<ul> <li>스마트폰의 가속센서와 진동센서를 사용한 신체활동 측정</li> <li>신체활동 시작과 종료 메뉴 지원</li> <li>신체활동별 이동거리, 속도, 칼로리 소모, 걸음수, 기간별 누적칼로리, 월별 기록 관리</li> </ul>		
		건강	• 건강 25종 동영상 서비스	• 모바일 영상 플레이어 제공		
체육활동		도전	• 도전 30종 동영상 서비스	• 모바일 영상 플레이어 제공		
	체육활동 영상	경쟁	• 경쟁 65종 동영상 서비스	• 모바일 영상 플레이어 제공		
		표현	• 표현 20종 동영상 서비스	• 모바일 영상 플레이어 제공		
		체육온활동	• 체육온활동 25종 동영상 서비스 ※ 업데이트(추가 개발)를 통해 총 148개 영상 서비스 예정	• 모바일 영상 플레이어 제공		
나의 체육교실	<ul> <li>남/녀 아바타를</li> <li>나의 체육활동 7</li> </ul>	;/녀 아바타를 선택하고, 체육활동에서 얻은 칼로리 점수로 각종 코스튬과 복장 구매 및 착용 ·의 체육활동 기록을 확인하고, 친구 들과의 경쟁에서 얻은 승리등 스코어 보드 기능 제공				
학습 센터 (교사용 메뉴)	<ul> <li>교사 계정으로만 접속할 수 있으며, 교사가 관리하는 학생 계정을 등록할 수 있으며, 학생들을 그룹으로 관리할 수 있는 그룹핑 기능제공</li> <li>교사가 관리하는 학생들의 기록 및 활동을 모니터링하며, 관리 교사는 학생들에게 과제지시 메뉴를 통해 체육활동 미션 전달</li> <li>학생들과 교사들은 커뮤니티 기능은 제공하며, 교사는 자신이 관리하는 학생의 질문에 대한 단병은 계시판은 통해 소통한 수 있은</li> </ul>					

# ∻체육 앱 설치 방법

# [교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🕥 교육부 EBS 💽 •



# 1. 닉네임 생성

닉네임 생성

- 어플 최초 실행 시 닉네임을 생성할 수 있습니다.
- 교사용/일반용을 선택할 수 있습니다. 교사용은 korea 도메인 메일을 통한 교사인증 후 학습센 터 메뉴를 이용할 수 있습니다.
- 아바타의 성별을 선택할 수 있습니다.(남/여)
   \*학생은 교사에게 부여 받은 코드를 '나의 체육 교실 > 학생등록' 메뉴에서 입력하면 학생등록이 됩니다. (P55 참조)







6

- 닉네임 터치하여 수정할 수 있고, 콘텐츠 메뉴에 있는 이동 버튼을 눌러 해당 콘텐츠로 이동할 수 이수니다.
- 로비 화면은 사용자의 닉네임, 아바타의 상태, 콘텐츠 메뉴로 구성되어 있습니다.

로비 화면





# 2. 학습 센터

## 개요

- 닉네임 생성 시 "교사"를 선택해야만 나오는 교사용 메뉴입니다.
- 학생들에게 코드를 발급하여 학생 등록, 그룹핑을 할 수 있는 학생관리 메뉴가 존재합니다. •
- 등록된 학생들에게 근력운동, 유산소운동의 과제를 부여할 수 있는 과제관리 메뉴가 존재합니다. •
- 학생들에게 부여한 과제를 모니터링 할 수 있는 모니터링 메뉴가 존재합니다. •
- 학생들의 질문에 답할 수 있는 커뮤니티 메뉴가 존재합니다.





<로비 화면>

# 2.1. 학습 센터 교사 등록

# [교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🕥 교육부 EBS 💽 •

## 교사 등록

- 학습 센터를 이용하기 위해서는 교사용 이메일을 통해 최초 1회 인증을 진행합니다.
- @korea.kr로 끝나는 교사용 이메일만 가능합니다.
- 이메일을 통해 인증번호를 입력하면 학습 센터를 이용할 수 있습니다.





# 2.2 학생관리

٠

•

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🕥 교육부 EBS 💽 •



P2bX2F

이동

미연동

미연동

학생관리 탭에서는 ID 생성하기 버튼을 통해 코드를 발급 받을 수 있습니다.

학생관리 메뉴에서는 학생관리 탭과 그룹관리 탭이 존재합니다.



학생관리

학생등록/그룹핑



미연동

미연동

삭제

삭제

<         학생관리	그룹관리		ID생성하기
학생ID	닉네임	상태	삭제



- ID 생성 시 1 번과 같이 고유 머리말이 배정됩니다.
- 한 번에 생성할 수 있는 ID는 최대 99개입니다.
- #2. ID생성창 팝업 - 팝업창 붉은색 박스 부분을 터치하여 생성할 ID 개수를 입력합니다.

- #1. ID생성하기 버튼 클릭 - ID생성하기 버튼을 클릭합니다.
- ID생성하기 과정은 아래와 같습니다.

ID생성하기 과정



1	1
1	1

< ◆ 학생관리	그룹관리		ID생성하기
학생ID	닉네임	상태	삭제
BJKS009		미연동	삭제
BJKS010		미연동	삭제
BJKS011		미연동	삭제
BJKS003		미연동	삭제
BJKS002		미연동	삭제
BJKS001		미연동	삭제
생성된 코드			



- 정상적으로 ID가 생성되었는지 확인합니다. - 학생들에게 붉은색 박스 안의 코드를 알려주어 학생등록을 요청합니다.
- #4. 학생등록 - 학생용으로 생성된 기기에서 "나의 체육교실" -> "학생등록" 메뉴에서 붉은색 박스 부분을 터치하여 코드를 입력합니다.

• ID생성하기 과정은 아래와 같습니다.

ID생성하기 과정



#3. 생성된 ID 확인

	그룹관리		ID생성하기
학생ID	닉네임	상태	삭제
BJKS009		미연동	삭제
BJKS010		미연동	삭제
BJKS011		미연동	삭제
BJKS003		미연동	삭제
BJKS002		미연동	삭제
BJKS001	EBS학생01	연동	삭제
			_

#5. 학생등록 확인- 닉네임을 확인하여 학생들이 정상적으로 등록되었는지 확인합니다.

• ID생성하기 과정은 아래와 같습니다.

ID생성하기 과정





# 2.2 학생관리

# [교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🕥 교육부 EBS 💽 •

## 그룹관리 화면 구성

- 그룹관리 탭에서는 그룹 생성하기 버튼을 통해 그룹을 생성할 수 있습니다.
- 추가 버튼을 통해 그룹원을 추가할 수 있습니다.
- 삭제 버튼을 통해 그룹을 삭제할 수 있습니다.
- 화면 구성은 아래와 같습니다.







[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🎧 교육부 🛚 EBS 💽 💿

그룹생성 과정은 아래와 같습니다. •

- 그룹 생성하기 버튼을 클릭합니다.

#1. 그룹 생성하기 버튼 클릭

그룹생성 과정



14

그룹 생성하기 그룹관리 멤버 그룹명 삭제

학생관리	그룹관리	그룹 생성하기
그룹명		삭제
	그룹명을 입력해 주세요.	
	1학년 1반	
	취소 확인	

# 2.2 학생관리



그룹생성 과정은 아래와 같습니다. •

그룹생성 과정



#3. 생성된 그룹 확인 - 정상적으로 그룹이 생성되었는지 확인합니다.

학생관리	그룹관리	그룹 생성하기
그룹명	멤버	삭제
1학년 1반		추가 삭제



## 그룹원 추가 과정

• 그룹원 추가 과정은 아래와 같습니다.

## #1. 추가 버튼 클릭

- 리스트에서 그릅원을 추가 시킬 그룹의 추가 버튼을 클릭합니다.

#2. 그룹원 추가창 팝업
- 팝업창 붉은색 박스 부분을 터치하여 추가할 그룹원을 터치합니다.
- 한번 더 터치하게 되면 그룹원이 해제됩니다.





# 2.2 학생관리



#3. 추가된 그룹원 확인

그룹원 추가 과정은 아래와 같습니다. •

- 정상적으로 그룹원이 추가되었는지 확인합니다.

그룹원 추가 과정

그룹 생성하기 그룹관리 그룹명 멤버 삭제 삭제 재영,미연동 1학년 1반 추가 삭제 1학년 2반 추가 삭제 1학년 남학생 삭제 1학년 여학생

# 2.3 과제관리

٠

과제관리 화면 구성

과제관리 메뉴에서는 학생관리 탭과 그룹관리 탭이 존재합니다.







# 2.3 과제관리

#1. 운동 종목 선택

2022/10/23

15:00

과제의 부여 과정은 아래와 같습니다. •

과제 부여 과정

스쿼트





#2. 1세트횟수/시간/걸음수 선택



10

- 붉은색 박스 안에 화살표 버튼을 눌러 운동 종목을 선택합니다.

- 총 6개 항목 : 스쿼트, 푸쉬업, 크런치, 레그레이즈, 플랭크, 유산소운동

3

<			과제관리		
일시	종목	1세트횟수/시간	전체세트수	그룹	상태
	스쿼트 🔽	10 🔽	3	남학생 🔽	등록
2022/10/23 15:00	스쿼트	10	3	여학생	등록완료
			-		

- 걸음수 : 유산소운동
- 시간 : 플랭크
- 횟수 : 스쿼트, 푸쉬업, 크런치, 레그레이즈
- 붉은색 박스 안에 화살표 버튼을 눌러 횟수/시간/걸음수를 선택합니다.

등록완료

여학생

20

#4. 과제를 부여할 그룹 선택

- 선생님이 등록한 그룹만 표시됩니다.

<			과제관리		
일시	종목	1세트횟수/시간	전체세트수	그룹	상태
	스쿼트	7 10 🔽	3	남학생 🔽	등록
2022/10/ 15:00	23 스쿼트	10	3	여학생	등록완료
			•		



- 붉은색 박스 안에 화살표 버튼을 눌러 과제를 부여할 그룹을 선택합니다.

- 유산소운동은 세트수를 지정할 수 없습니다.
- 붉은색 박스 안에 화살표 버튼을 눌러 전체세트수를 선택합니다. - 총 5개 항목 : 스쿼트, 푸쉬업, 크런치, 레그레이즈, 플랭크
- #3. 전체세트수 선택
- 과제의 부여 과정은 아래와 같습니다. •

과제 부여 과정





21

<			과제관리		
일시	종목	1세트횟수/시간	전체세트수	그룹	상태
	스쿼트 🔽	10 🔽	3	남학생 🔽	등록
2022/10/24 17:00	스쿼트	10	3	남학생	등록완료
2022/10/23 15:00	스쿼트	10	3	여학생	등록완료
			•		

일시         과제항목         과제내용         상태         수행결과           2022/10/24         17:00							
2022/10/24 17:00		일시	과제항목	과제내용	상태	수행결과	-ej ×
		2022/10/24 17:00					
	e						
							]

#5. 과제 부여(등록) - 붉은색 박스 안에 화살표 버튼을 눌러 과제를 등록합니다. - 과제가 리스트에 생성되었는지 확인합니다. #6. 등록된 과제 확인(학생용 계정)- 해당 그룹에 있는 그룹원들에게 과제가 부여됐는지 확인합니다.

• 과제의 부여 과정은 아래와 같습니다.

과제 부여 과정

2.3 과제관리



# 2.4 모니터링

## 모니터링 화면 구성

- 학생들에게 부여한 과제를 모니터링할 수 있는 메뉴입니다.
- 일시, 종목, 1세트횟수, 전체세트수, 그룹, 현황 등의 항목이 존재합니다.
- "보기" 버튼을 눌러 학생들의 제출/미제출 현황을 확인할 수 있습니다.





# 2.4 모니터링

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🛛 교육부 EBS 💽 •

## 현황 확인 과정

• 모니터링 현황 확인 과정은 아래와 같습니다.

## #1. 보기 버튼 클릭

- 현황에서 보기 버튼을 클릭합니다.

## #2. 현황 확인

- 제출한 학생의 성취도, 시간, 결과, 제출일시를 확인합니다.
- 수행성취도는 달성률을 의미합니다.

<		R	모니터링		
일시	종목	1세트횟수	전체세트수	그룹	현황
2022/12/15 21:53	푸쉬업	10	4	그룹2	보기
2022/12/15 17:55	스쿼트	10	1	그룹2	보기

	닉네임	수행성취도	수행시간	수행결과	제출일시	
	호식이	100%	03:00	10/10	2022/12/16 16:34	1왕
2022/1	나나				미제출	17 <b>1</b>
2022/1	호야호야				미제출	<u>ار ا</u>

# 2.5 커뮤니티

•

•

•

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🛛 🖓 교육부 EBS 💽 •

## 커뮤니티 화면 구성

학생들이 질문한 내용을 볼 수 있는 커뮤니티 메뉴입니다.

리스트를 터치하여 학생에게 답변을 할 수 있습니다.

번호, 일시, 작성자, 문의사항, 상태 등의 항목이 존재합니다.









#1. 리스트 터치 - 답변할 리스트를 터치합니다.

• 답변 등록 과정은 아래와 같습니다.

답변 등록 과정

## 2.5 커뮤니티



#2. 답변 등록

- 문의 내용을 확인합니다.

- 붉은색 박스를 터치하여 답변 내용을 적습니다.

# 2.5 커뮤니티

#3. 답변완료

<

번호

1

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🛛 교육부 EBS 💽 •

## 답변 등록 과정

답변 등록 과정은 아래와 같습니다. •

- 답변이 완료되었는지 확인합니다.

일시

2022/10/23 15:00

작성자

스쿼트

ૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢૢ ૠૢૢૢૢ

문의사항

선생님 질문있어요.

상태

답변완료

# 3. 체육 활동



- 체육 활동은 교사 계정, 일반 계정 구분 없이 모두 이용할 수 있습니다.
- 교사로 부터 받은 코드를 통해 학생 등록을 한 계정은 각 체육활동 이동 시 교사가 지시한 과제가 있다면, 팝업으로 과제 지시와 진도를 확인할 수 있습니다.
- 체육 활동 접속 절차는 아래와 같습니다.

<로비 화면>

- 로비 화면 -> 체육 활동 콘텐츠 이동 버튼 -> 체육 활동 로비





<체육 활동 로비>





#1. 과제수행 버튼 터치 - 과제수행 버튼을 터치합니다.

• 과제수행 과정은 아래와 같습니다.

과제수행 과정

3.1. 과제수행

- 선생님으로 부터 부여받은 과제를 확인합니다.

#2. 과제 확인





#3. 수행할 과제 확인 - 일시, 과제항목, 과제내용을 확인합니다. #4. 이동 버튼으로 과제수행- 해당하는 과제 리스트의 "이동" 버튼을 터치하여 해당 과제를 수행합니다.

• 과제수행 과정은 아래와 같습니다.

과제수행 과정

3.1. 과제수행



# 3.1. 과제수행

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🛛 🕥 교육부 🛛 🔂 💽 •

## 과제수행 과정

• 과제수행 과정은 아래와 같습니다.

## #5. 수행 결과 확인

- 제출된 과제의 수행 결과를 확인할 수 있습니다.

		_				
	일시	과제항목	과제내용	상태	수행결과	.at ×
	2022/12/15 17:55	스쿼트	10회 1세트	제출완료	2022/12/16 16:34 [100% 달성]	
	2022/12/15 21:53	푸쉬업	10회 4세트	미제출	이동	
đ	2022/12/19 13:46	유산소	127회 1세트	미제출	이동	
	2022/12/19 13:59	유산소	127회 1세트	미제출	이동	
	2022/12/19 13:59	유산소	127회 1세트	미제출	이동	
	2022/12/10					

# 3.2. 근력운동

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🕥 교육부 EBS 💽 •

개요

- 근력운동은 스마트폰 카메라와 AI 포즈 기술을 사용하여 운동을 측정합니다.
- AI 포즈 기술로 운동자세를 측정하여 사용자가 올바른 자세로 수행된 운동 결과만 성취 로 기록합니다.







스쿼트

<세로 모드 운동>

# 3.2. 근력운동

화면 구성

- 근력운동은 스쿼트, 푸쉬업, 크런치, 레그레이즈, 플랭크 총 5종으로 구성되어있습니다.
- 사용자가 운동 종목을 선택하여 플레이 할 수 있도록 직관적으로 구성하였습니다.





# 3.2. 근력운동

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🕥 교육부 EBS 💽 •

근력운동 플레이 화면 구성은 아래와 같습니다.
기본 화면 구성만 표시, 그 외 화면 구성은 운동 진행 과정에서 설명

화면 구성



운동 횟수/정확도 표시 1) - 사용자가 지정한 목표 성취 시 1SET 종료 - 운동 횟수 : 스쿼트, 푸쉬업, 크런치, 레그레이즈 - 정확도(%) : 플랭크 운동 시간(1SET 제한시간) (2) - 00:00초가 되면 1SET 종료 3 그만하기 버튼 사용자 스켈레톤 가이드 - 사용자 몸의 인식 상태를 나타내는 가이드 선 운동 진행도 (5) - 각 칸은 SET 개수를 의미 - 현재 진행 중인 SET는 청록색으로 표시 - 사용자가 운동을 진행할 때마다 목표 수치에 비례하여 게이지 증가



#1. 운동 선택

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🎧 교육부 🛚 EBS 💽 💿

운동 진행 과정은 아래와 같습니다. •

운동 진행 과정

- 사용자가 원하는 운동 종목을 선택합니다.

#2. 운동준비 - 사용자가 원하는 운동횟수, 총 수행세트, 휴식시간을 정합니다.



<가로, 세로 모드 환경설정 가이드 제공>



운동 가이드

SKIP



#3. 운동 준비 가이드 - 올바른 운동 측정이 될 수 있도록 이미지를 통해 가이드합니다. - 다음 버튼과 스킵 버튼을 통해 다음 단계로 이동합니다. #4. 운동 가이드 영상 - 올바른 운동 방법을 EBS 영상을 통해 가이드합니다. - 스킵 버튼을 통해 다음 단계로 이동합니다.

> 팔굽혀펴기 Push-up 기구를 사용하지 않고 할 수 있는 대흥근 운동

• 운동 진행 과정은 아래와 같습니다.

운동 진행 과정





## <나레이션과 함께 전신 인식 텍스트 UI 표시>

## <나레이션과 함께 인식 완료 및 시작 UI 표시>





- 0 04:29
- 시작 UI가 화면에 표시됩니다.
- 운동 종목에 맞는 나레이션과 함께 운동을 시작합니다.
- 인식이 완료되면 완료 UI가 화면에 표시됩니다.

#6. 운동 시작

• 운동 진행 과정은 아래와 같습니다.

운동 진행 과정





## <사용자가 인식 할 수 있도록 횟수 증가 연출 진행>

## <운동 진행 가이드>





#7-1. 운동 측정

운동 진행 과정

운동 진행 과정은 아래와 같습니다.

- 각 칸은 SET를 의미하며, 현재 진행 중인 SET는 청록색으로 표시됩니다. - 사용자가 운동을 진행할 때마다 목표 수치에 비례하여 게이지가 차오릅니다.

- 현재 운동의 진행도를 나타내는 UI가 화면에 표시됩니다.

#7-2. 운동 진행도





38

## <휴식시간 팝업>

## <운동 종료(결과) 팝업>



- 휴식시간의 초가 0초가 되면 다음 세트를 진행합니다.
- #8. 휴식시간 - 세트가 종료되면 완료한 세트와 휴식시간이 주어집니다. - 아래의 두개 버튼 -30초, +30를 통해 시간을 증감 할 수 있습니다.

- 운동 종료!운동 횟수9/9<br/>3회 3세트운동량00:11<br/>9.45 kcal획득 포인트1,000달성률100%확인
- 운동 결과 기록은 "나의 체육교실"메뉴에서 확인할 수 있습니다.
- 마지막 세트가 종료되면 운동 종료 창이 팝업됩니다.
   운동 횟수, 운동량, 획득 포인트, 달성률의 항목으로 운동 결과를 알려줍니다.
- #9. 운동 종료

• 운동 진행 과정은 아래와 같습니다.

운동 진행 과정



<우측 상단 그만하기 버튼 누르기>

<운동 그만하기 창 팝업>



- 근력운동은 진행 중에 종료할 경우 운동 데이터가 기록되지 않습니다.
- 나가기 버튼을 터치하면 아래 그림과 같이 종료 확인 창이 팝업됩니다.
- 이전 화면인 "근력운동 화면"으로 이동 할 수 있습니다.

근력운동 그만하기





일

-

주 월

11월 02일 (수)

## 개요

- 유산소운동은 스마트폰의 가속 및 진동 센서 등을 이용하여 사용자의 운동량을 측정합니다. • - 운동량 : 거리(m), 소모 칼로리(Kcal), 걸음수, 운동 시간
  - 측정 기록 단위 : 일별, 주별, 월별
- 사용자가 유산소운동을 시작할 때 "시작" 버튼을 눌러 기록을 시작하고, 운동을 종료 할 때 "중지" 버튼을 눌러 운동량을 기록/저장할 수 있습니다.
- 유산소운동 접속 절차는 아래와 같습니다.



[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🕥 교육부 EBS 💽 •

화면 구성 측정 기록 단위 선택 버튼 1 - 최근, 일별, 주별, 월별 유산소운동의 화면 구성은 아래와 같습니다. 단위별 이동 버튼 2) 3 활동량 측정 가이드 (1)최근 일 주 월 최근 일 주 월 최근 일 월 주 일별 활동량 가이드01 4 2 01월 16일 (월) 01월 15일 (일)~01월 21일 (토) 01월 - 24시간 동안 활동한 칼로리, 걸음수, 운동시간 표시 3 Ż Ķ T' 일별 활동량 가이드02 5 ハ - 시간대별로 활동량(거리)을 그래프로 표시 활동량 활동량 활동량 **0**m **0**m **0**m 주별 활동량 가이드01 6 0걸음 0걸음 0걸음 - 1주 동안 활동한 칼로리, 걸음수, 운동 시간 표시 4 6 8 0 0걸음 00:00:00 0걸음 00:00:00 0kcal 0 0kcal 주별 활동량 가이드02 (7 5 9 - 일별로 활동량(거리)을 그래프로 표시 8 월별 활동량 가이드01 - 한 달 동안 활동한 칼로리, 걸음수, 운동시간 표시 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 단위별 활동량 가이드02 (9) (10) 11 시작 나가기 시작 나가기 시작 나가기 - 일별로 활동량(거리)을 그래프로 표시 시작/중지 버튼 (10) <일별 대기 화면> <주별 대기 화면> <월별 대기 화면> (11) 나가기 버튼 41

# [교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🛛 🖓 교육부 EBS 💽 •

## 화면 구성

• 유산소운동의 화면 구성은 아래와 같습니다.







측정 방법

- 측정 방법은 하단에 있는 "시작" 버튼을 누르면 측정이 시작됩니다.
- 이후, 사용자의 움직임을 센서를 통해 측정하여 이동 거리, 소모 칼로리, 걸음수를 표시합니다.



측정 가이드 애니메이션 (1) - 사용자가 측정 중임을 알 수 있도록 하기 위해 아래 와 같은 애니메이션 연출 (1). 달리는 사람 애니메이션 (2). 테두리 가이드의 활성화 실시간 측정 (2) - 이동 거리, 소모 칼로리, 걸음수, 운동시간 등의 수치 는 실시간으로 적용되어 화면에 표시됩니다. 그래프 표시 (3) - 사용자가 선택한 측정 기록 단위에 따라 아래와 같이 막대그래프로 표시됩니다. (1). 일별 - 시간대별 활동량 막대그래프 표시 (2), 주별 - 일(총 7일) 단위별 활동량 막대그래프 표시 (3). 월별 - 일(총 30일, 31일) 단위별 활동량 막대그래프 표시



- 나가기 버튼을 터치하면 아래 그림과 같이 종료 확인 창이 팝업됩니다.
- 이전 화면인 "체육 활동 로비"로 이동 할 수 있습니다.

유산소운동 종료

나가기 버튼 (1) - 나가기 버튼을 터치하여 종료 확인 창을 팝업합니다. 종료 확인 팝업 (2) 3 확인 버튼 - 확인 버튼을 통해 체육 활동 로비로 이동합니다. (4) 취소 버튼 - 취소 버튼을 통해 종료 확인 창을 닫습니다.





44

# 3.4. 체육활동영상

# [교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🕥 교육부 EBS 💽 •

## 개요

- 체육활동영상은 EBS에서 제작한 강의 동영상을 모바일로 볼 수 있도록 구성한 메뉴입니다.
- 동영상 목록은 건강, 도전, 경쟁, 표현, 체육온활동 등 총 5개로 구성되어있습니다.
- 화면 구성은 아래와 같습니다.





### 46



<	전강	
번호	콘텐츠 제목	
1	01강. [건강] 건강 체력향상 운동1	동영상보기
2	02강. [건강] 건강 체력향상 운동2	동영상보기
3	03강. [건강] 건강 체력향상 운동3	동영상보기
4	04강. [건강] 건강 체력향상 운동4	동영상보기
5	05강. [건강] 건강 체력향상 운동5	동영상보기
6	06강. [건강] 서킷 트레이닝1	동영상보기
7	07강. [건강] 서킷 트레이닝2	동영상보기
	1/4	

- 사용자가 원하는 강의 리스트의 동영상 보기 버튼을 터치합니다.
- 동영상 리스트를 확인합니다.
- #2. 동영상보기 버튼 터치

#1. 원하는 강의 항목 버튼 터치 - 사용자가 원하는 강의 항목의 동영상 버튼을 터치합니다.

• 동영상 시청 과정은 아래와 같습니다.

동영상 시청 과정

# 3.4. 체육활동영상







#3. 동영상 시청 - 재생되는 동영상을 시청합니다.

• 동영상 시청 과정은 아래와 같습니다.

동영상 시청 과정

3.4. 체육활동영상

#4. 동영상 종료 - 아래의 X 버튼을 터치하여 동영상을 종료합니다.



<랭킹 화면>

48



- 화면 구성은 아래와 같습니다.
- 되어 집계됩니다. • 등록한 학생의 순위를 1위 부터 999위까지 보여주도록 구성되어 있습니다.
- · 영경은 사용사들이 제육활동을 통해 얻은 포인트의 문위를 다다합니다.
  · 랭킹은 선생님으로부터 부여받은 "과제활동 기록"과 "개인 신체활동 기록"에서 얻은 포인트가 합산 당이 지례되니다.
- 랭킹은 사용자들이 체육활동을 통해 얻은 포인트의 순위를 나타냅니다.

개요



# 4. 나의 체육 교실

## 개요

- 체육활동에서 얻은 활동 성취결과는 게임 포인트로 환산됩니다.
- 포인트를 모아 코스튬을 구매할 수 있으며, 남자/여자 구분 없이 아바타 성별을 바꿀 수 있습니다.
- 체육활동 메뉴에서는 지난 체육활동들의 기록을 일간, 주간, 월간 별로 확인할 수 있습니다.
- 교사가 부여받은 코드를 통해 학생등록을 할 수 있으며, 등록한 후에는 1:1 문의를 통하여 교사에게 질문을 할 수 있는 메뉴가 활성화됩니다.
- 화면 구성은 아래와 같습니다.





# 4.1. 아바타

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🛛 🕤 교육부 EBS 💽 •

개요

• 아바타 화면 구성은 아래와 같습니다.



	아바타 상태 - 아바타는 좌, 우 360도 회전이 가능합니다.
2	캐릭터 변경 버튼 - 버튼을 눌러 캐릭터 변경 창을 팝업합니다.
3	보유 포인트 - 사용자가 보유한 현재 포인트가 표시됩니다.
<b>+</b>	상품 종목 - 헤어, 상의, 하의, 액세서리 총 4종목으로 구분 됩니다.
5	상품 리스트 - 각 캐릭터(남/여) 별로 헤어 9종, 상의 9종, 하 의 9종, 액세서리(공통) 6종이 존재합니다.
5	상품 페이지 이동 버튼



#1-1. 구매 확인 팝업

- 확인 버튼을 통해 구매를 확정합니다.





- #1. 아바타 구매 - 원하는 아바타 품목에서 구매하기 버튼을 눌러 아바타를 구매합니다. - 보유 포인트가 품목에 명시된 포인트보다 적으면 구매할 수 없습니다.
- 아바타 구매 및 장착 과정은 아래와 같습니다. •

4.1. 아바타

아바타 구매 및 장착 과정

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🎧 교육부 🛚 EBS 💽 💿

# 4.1. 아바타

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🎧 교육부 🛚 EBS 💽 💿

#2. 코스튬 착용 버튼

착용"으로 바뀝니다.

아바타

활동 기록

학생 등록

1:1 문의

<

아바타 구매 및 장착 과정은 아래와 같습니다. •

- 코스튬 착용 버튼을 눌러 아바타를 변경합니다.

EBS학생01

캐릭터 변경

아바타 구매 및 장착 과정



- 원하는 품목(헤어, 코스튬)을 구매하셨다면, 구매하기 버튼이 "코스튬

SHOP

.

머리

Π

하의

0

액세서리

옐로우 후드(여)

코스튬 착용

레드 와인 파자마 상의

6,900

구매하기





- 코스튬 착용 버튼은 "착용 해제"로 바뀌며, 코스튬 착용 해제시 아바타의

- 착용 버튼을 통해 해당 코스튬이 아바타에 적용됩니다.

3,143

핑크 후드(여)

6,900

구매하기

땡땡이 파자마 상의

(P) 6,900

구매하기

P

그레이 후드(여)

6,900

구매하기

체크 파자마 상의

구매하기

1/2

P 6,900

 $\langle \rangle$ 

#3. 코스튬 착용 및 해제

기본 옷으로 변경됩니다.

# 4.1. 아바타

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🕥 교육부 EBS 💽 •

## 캐릭터 변경 과정

• 캐릭터 변경 과정은 아래와 같습니다.

## #1. 캐릭터 변경

- 캐릭터 변경 버튼을 통해 캐릭터 변경 창을 팝업합니다.

## #2. 캐릭터 변경 팝업

- 팝업 창에선 현재 선택되어 있는 캐릭터의 성별을 알려줍니다.
- 원하는 성별을 선택한 후, 확인 버튼을 눌러 캐릭터 성별을 변경할 수 있 습니다.





# 4.2. 활동 기록

1

2

3

(4)

5

6

개요

- 활동 기록은 사용자의 일별, 주별, 월별간의 체육활동을 기록하고, 확인할 수 있습니다.
- 사용자의 누적 칼로리, 누적 운동시간, 누적 포인트를 기록하고, 확인할 수 있습니다.
- 화면 구성은 아래와 같습니다.



누적 칼로리 - 사용자의 근력운동 5종, 유산소운동 1종에 서 소모한 칼로리량의 합산입니다.
누적 운동시간 - 사용자의 근력운동 5종, 유산소운동 1종의 플레 이 시간 합산입니다.
누적 포인트 - 사용자의 근력운동 5종, 유산소운동 1종에서 얻 은 포인트의 합산입니다.
활동 기록 - 사용자의 근력운동, 유산소운동 결과를 기록합 니다. - 개인 운동, 과제 운동의 기록 결과를 일간, 주 간, 월간 별로 확인할 수 있습니다.
활동 기록 이동 버튼 - 일별, 주간별, 월별의 데이터를 이전, 이후 화 살표로 간편하게 이동 할 수 있습니다.
활동 기록 세부 - 사용자의 운동 기록 세부 항목들을 확인할 수 있습니다.

# 4.3. 학생 등록

•

•

•



개요

화면 구성은 아래와 같습니다.

코드 입력란 (1)- 화면을 터치하여 가상 키보드를 이용해 코 드를 입력할 수 있습니다. 2 확인 버튼



학생 등록은 선생님으로 부터 전달받은 코드를 입력하여 학생등록을 하는 메뉴입니다.

학생 등록이 되면 선생님으로부터 과제를 부여받을 수 있고, 1:1문의가 가능합니다.

# 4.4. 1:1 문의

# [교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🕥 교육부 EBS 💽 •

## 개요

- 1:1 문의는 선생님에게 1:1로 질문 할 수 있는 메뉴입니다.
- 학생등록이 되어야 메뉴가 활성화 됩니다.
- 화면 구성은 아래와 같습니다.

		용 용 용 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8		
번호	일시	문의사항	상태	
1	2022/12/19 13:41	선생님 질문 있어요!	답변대기	
2 1:1 문의 메시지 보내기				

 

 1
 질문 리스트

 - 화면을 터치하여 가상 키보드를 이용해 코

 드를 입력할 수 있습니다.

 2
 1:1 문의 메시지 보내기 버튼

 - 버튼을 터치하면 내용을 작성할 수 있는 화면이 팝업됩니다.





#2. 1:1 문의 메시지 보내기 버튼 터치

- 1:1 문의 메시지 보내기 버튼을 터치합니다.

#1. 1:1 문의 버튼 터치 - 1:1 문의 버튼을 터치합니다.

• 1:1 문의 과정은 아래와 같습니다.

1:1 문의 과정

4.4. 1:1 문의

[교사용] 미래형 체험 실기중심 체육·예술교육 앱 🛛 🖓 교육부 🛚 EBS 💽 •



제목	
번호 일시 선생님 질문 있어요! 상	낭태
내용	
스쿼트는 어떻게 하는 건가요?	
16/200	
메시지 보내기	

#3. 제목, 내용 입력 - 제목란, 내용란을 터치하여 가상 키보드를 통해 텍스트를 입력합니다.

#4. 메시지 보내기 버튼 터치 - 메시지를 보내기 버튼을 통해 메시지를 보냅니다.

• 1:1 문의 과정은 아래와 같습니다.

1:1 문의 과정



# 번호 일시 문의사항 상태 1 2022/12/19 13:41 선생님 질문 있어요! 답변대기



- 질문 리스트가 생성됐는지 확인합니다. - 답변대기 상태를 확인합니다.
- 1:1 문의 과정은 아래와 같습니다.

1:1 문의 과정



#5. 답변대기 확인



#6. 답변완료 확인
- 선생님이 답변 해주셨다면, 상태 항목이 답변대기 -> 답변완료로 변경 됩니다.

# 4.4. 1:1 문의





- 확인 버튼을 터치하여 답변 팝업창을 종료합니다.
- 리스트를 터치하여 답변창을 팝업합니다.
- #7. 답변 확인
- 1:1 문의 과정은 아래와 같습니다. •

1:1 문의 과정