



AIDT 교육자료 초등학교 정보 3~4학년군

신나는 정보 여행

활용 가이드

씨마스

시마스 초등학교 정보 AIDT 교육자료

AI와 함께하는 교실의 변화, 새로운 미래가 다가옵니다!



AI와 함께하는 특별한 경험

AI 기반 맞춤형 학습으로 개인별 수준과 속도에 맞춰 더욱 효과적인 학습을 제공합니다.



미래를 위한 맞춤 학습

중·고등학교 정보 교과와 연계된 기초 경험을 제공하여 컴퓨팅 사고력, 데이터 활용 능력, 프로그래밍 역량, 인공지능 이해 능력까지 미래 사회에 필요한 핵심 역량을 키워 줍니다.



스스로 배우는 즐거움

자기주도 학습을 지원하는 다양한 활동과 도구로, 학습 동기를 유지하고 성장을 도와줍니다.



자유로운 학교 맞춤형 통합 교육

정규 교과와 연계된 기초 인공지능 디지털·소양 교육은 물론, 창의력 체험활동까지 다양한 수업에 적합합니다.

CONTENTS

I 씨마스의 AIDT 교육자료 가치 제안

II 주요 기능 소개

• 홈 화면	14
• 교과서 구성 화면 및 학습 뷰어	16
• 평가 관리	24
• 맞춤 학습 관리	28
• AI 대시보드	30
• 수업 재구성	32

III 코스웨어 구성 및 수업 시나리오

• AIDT 교육자료 코스웨어 구성	38
• 수업 흐름도	46
• 수업 시나리오	48

* Q&A



씨마스 초등
AIDT 교육자료 소개 영상



수업 활용 영상



I

씨마스의 AIDT 교육자료 가치 제안



씨마스는 선생님의 정보 수업 지원과
고충을 덜어드리고자 AIDT 교육자료를 개발하였습니다.

이제 신나는 정보 여행으로 수업하세요!

1 선생님과 학생 간 상호 작용 수업 지원



“선생님과 학생 간의 활발한 상호 작용을 통해 학생 참여 중심의 수업을 진행하고 싶어요.”



선생님의 수업 고민, **신나는 정보 여행**이 해결해 드립니다.

수업 중 실시간으로 학생들의 이해도 파악

앞의 대화 내용을 바탕으로 생각을 자유롭게 적어 봅시다.

1. 우주가 작동한 물건은 무엇이었나요?
예이건, 로봇 청소기

2. 우주는 어떻게 집 안의 물건을 작동했나요?
알로 명령을 내렸어요.

문제 1) 우주가 작동한 물건은 무엇이었나요?

번호	이름	답변
1번	학생016	예이건, 로봇 청소기
2번	학생017	예이건
3번	학생018	예이건
4번	학생019	
5번	학생020	예이건

교사 화면

- 학습이 끝난 뒤 학습 내용 확인을 위한 질문을 제시하고, 학생들은 답변을 작성하여 제출
- 선생님은 실시간으로 학생들의 답변을 확인하고, 전체 학급 학생들과 함께 생각을 나누는 상호 작용 수업 가능

학생들이 서로 협동하고 소통하는 모둠 활동 지원

과외준 진단 결과 확인하기

스마트폰 과의존에 빠지지 않으려면 어떻게 해야 할지 써 봅시다.

정답 예시

스마트폰 사용할 때 하루 사용 시간을 정한다.	계정하는 시간을 정하고, 시간 약속을 잘 지킨다.	(선생님) 꼭 필요할 때만 스마트폰을 사용하는 것도 과의존에 빠지지 않는 방법이야.
---------------------------	-----------------------------	---

- 모둠원끼리 실시간으로 의견을 공유하여 협력적 학습을 촉진하는 학습 환경 제공
- 선생님은 모둠별 학습 상황을 실시간으로 확인 가능하고, 특정 모둠 활동에 참여하여 피드백 가능

2 다양한 활동 중심 콘텐츠 제공



“ 단순히 개념만 설명하는 것이 아니라, 학생들이 직접 조작해 보고, 재미있게 학습할 수 있는 다양하고 풍부한 활동 콘텐츠가 필요해요. ”



선생님의 수업 고민, **신나는 정보 여행**이 해결해 드립니다.

대화형으로 구성된 학습 콘텐츠



- 개념을 쉽게 이해할 수 있도록 초등학생의 눈높이에 맞춘 스토리텔링 기반의 대화형 학습 콘텐츠 제공

인터랙티브 학습 콘텐츠



- 학생이 스스로 문제를 해결할 수 있도록 인터랙티브 콘텐츠 제공

풍부한 블록 코딩 실습 콘텐츠



- 블록 코딩을 쉽고 재미있게 배울 수 있도록 자체적으로 개발한 실습 환경과 콘텐츠 제공

3

컴퓨터 활용 능력을 고려한 체계적인 학습 지원

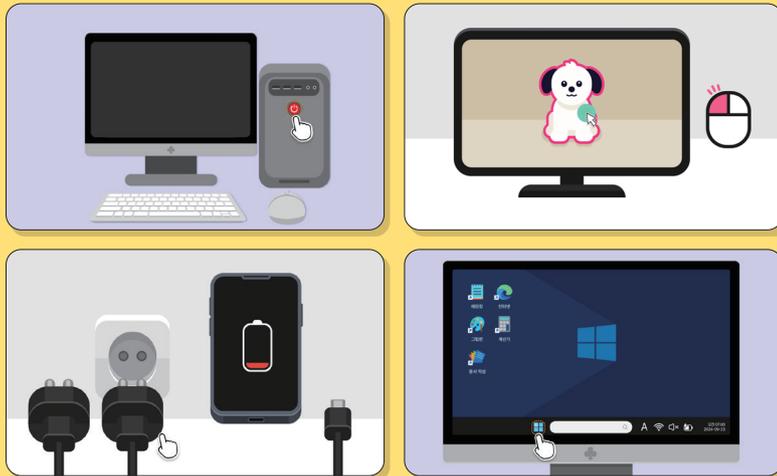


“ 정보 수업을 하려고 하니 컴퓨터 기초가 부족한 학생들이 많아요. 어떻게 해야 모든 학생이 수업에 원활하게 참여할 수 있을지 고민이에요. ”



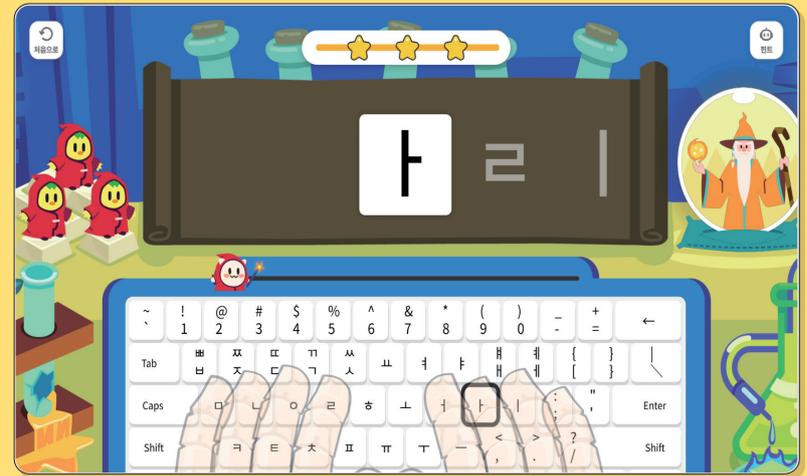
선생님의 수업 고민, **신나는 정보 여행**이 해결해 드립니다.

정보 기기 사용 방법을 기초부터 체계적으로 제공



- 컴퓨터 활용 능력의 격차를 해소할 수 있도록 정보 기기의 사용 방법을 기초부터 차근차근 체계적으로 설명

익숙하지 않은 타자도 재미있게 연습



- 키보드 사용이 익숙하지 않거나 타자 속도가 느린 학생들을 위해 단계 별 타자 연습 콘텐츠를 제공하여 점진적으로 타자 실력을 향상시킬 수 있도록 지원

4

수준별 맞춤형 학습 지원

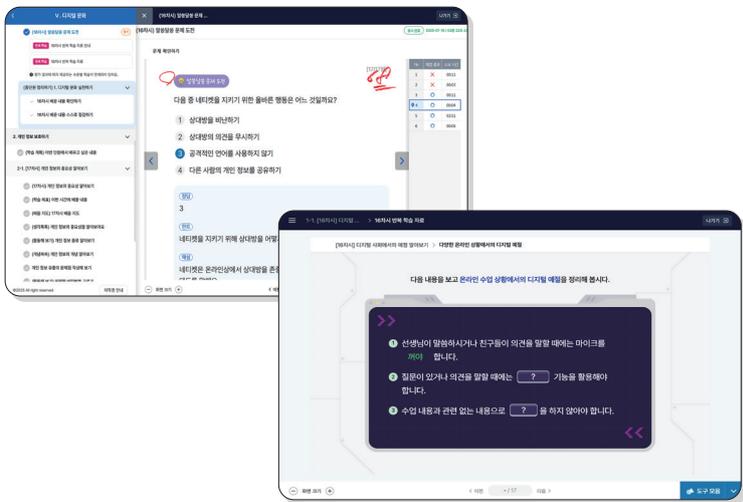


“ 우리 반은 학생들의 학습 속도와 이해도가 모두 달라요. 학생의 학습 수준에 맞는 다양한 수준별 콘텐츠가 필요해요. ”



선생님의 수업 고민, **신나는 정보 여행**이 해결해 드립니다.

평가 결과를 바탕으로 한 맞춤형 콘텐츠



- 평가 결과를 바탕으로 느린 학습자, 보통 학습자, 빠른 학습자를 분류하고 그에 따른 맞춤형 콘텐츠 제공

단계별/수준별 블록 코딩 실습



- 블록 코딩을 처음 접하는 학생도 쉽게 따라할 수 있도록 기초 개념부터 심화 개념까지 단계별로 구성된 수준별 코딩 실습 콘텐츠 제공

5

학급별 맞춤 AIDT 교육자료 제작

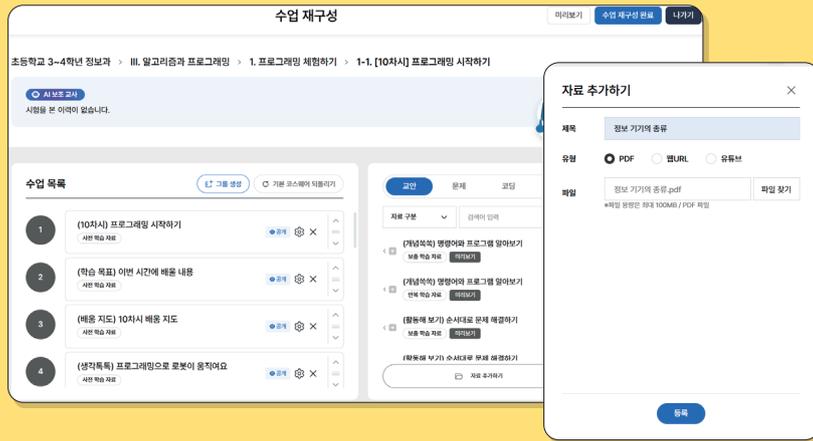


“우리 학급에 딱 맞는
맞춤형 AIDT 교육자료를 만들어 활용하고 싶어요.”



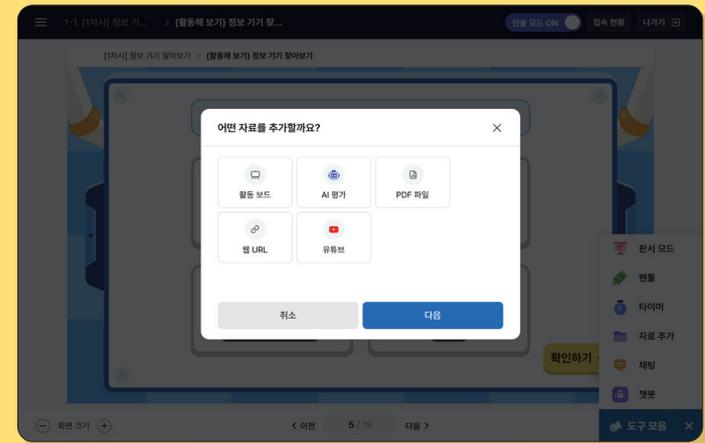
선생님의 수업 고민, **신나는 정보 여행**이 해결해 드립니다.

자유로운 수업 재구성



- 발행사에서 제공하는 콘텐츠를 순서 변경, 추가, 수정, 삭제 기능을 활용하여 우리 학급의 특징에 맞는 수업 재구성 가능
- 선생님이 보유한 PDF 자료, 웹 사이트 링크, 유튜브 영상 등을 추가하여 학생들에게 풍부한 학습 콘텐츠 제공 가능

실시간 자료 추가



- 수업 중에도 '자료 추가' 기능을 통해 모둠 활동, 개인 활동, 평가 문항 등을 실시간으로 추가 등록 가능

6 직관적이고 편리한 UI/UX 제공



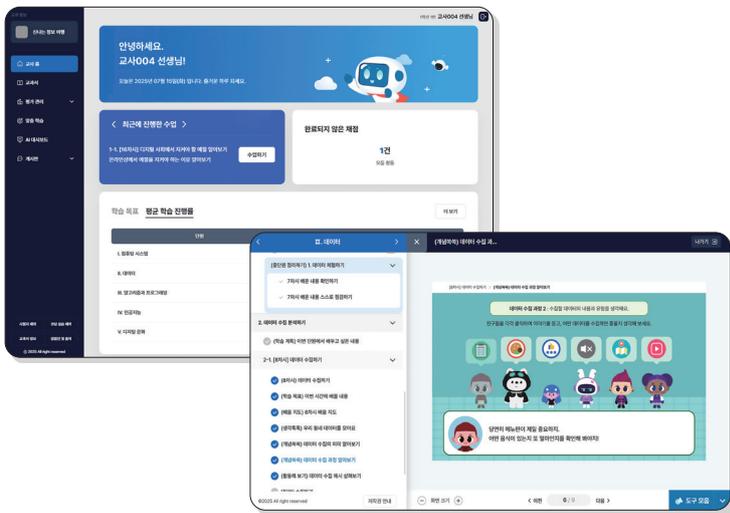
“수업에 필요한 기능을 쉽고 편리하게 사용할 수 있으면 좋겠어요.”



선생님의 수업 고민, **신나는 정보 여행**이 해결해 드립니다.

누구나 쉽게 사용 가능한 UI/UX

어디서든 원활한 학습 환경 제공



- 누구나 쉽게 사용할 수 있는 직관적인 디자인으로 구성되어 선생님과 학생이 원활하게 수업 진행 가능



- 다양한 디바이스에서 최적화된 학습 환경을 제공하여 언제 어디서나 학습할 수 있도록 지원

7 스마트 학습 도우미 - AI 챗봇 지원

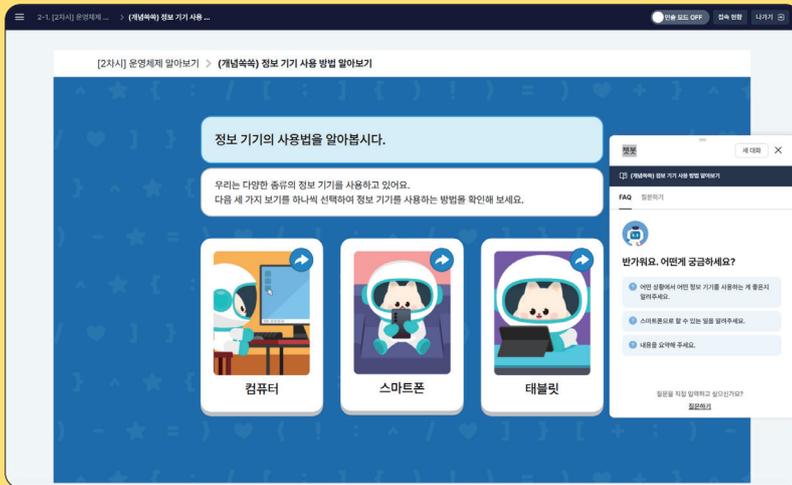


“ 수업 중에 궁금한 것이 있어도 부끄러워서 질문하지 못하는 학생들이 많아요. 이런 학생들도 언제든지 질문하고 도움을 받을 수 있는 AI 학습 도우미가 필요해요. ”



선생님의 수업 고민, 신나는 정보 여행이 해결해 드립니다.

선생님의 수업 도우미, 학생의 학습 도우미 AI 챗봇



- 학생들이 학습 중 자주 묻는 질문들을 제시하여 학습 내용을 더 쉽게 이해할 수 있도록 지원



- 어려운 용어나 개념에 대해 질문하면 이해하기 쉽게 설명해 주는 AI 챗봇을 통해 실시간 학습 도움 지원

8 학습 모니터링 기능 지원



“ 학생들이 수업에 잘 참여하고 있는지, 어떤 콘텐츠를 학습하고 있는지 실시간으로 파악할 수 있는 기능이 필요해요. ”



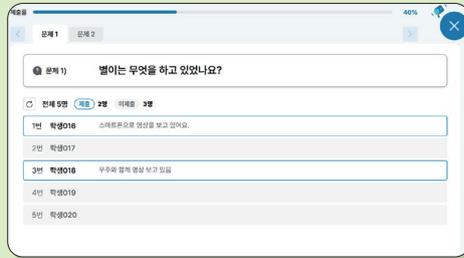
선생님의 수업 고민, **신나는 정보 여행**이 해결해 드립니다.

학생들의 학습 진도 모니터링



- 현재 수업에 참여한 학생을 확인할 수 있고, 각 학생이 학습 중인 콘텐츠 위치를 확인하여 학습 진도 파악 가능

학생들의 제출 답안 모니터링



- 학습 활동 후 이해 정도 파악을 위해 제시된 질문에 학생들이 제출한 답안 내용과 제출 현황을 실시간으로 모니터링 가능

평가 모니터링



- 학생이 몇 번 문제를 풀고 있는지 실시간으로 확인할 수 있으며, 평가 완료 즉시 학생의 정오답 결과를 바로 확인 가능



II

주요 기능 소개



1 홈 화면

수업, 학습 관련 현황 및 분석 정보를 확인할 수 있습니다.



최근 진행한 콘텐츠
표시 및 수업 바로가기

메뉴 목록

학급의 단원별
평균 학습 진행률

선생님이 공지 사항을
게시하는 게시판

교과 정보
신나는 정보 여행

최근 진행한 수업
1-1. [1차시] 정보 기기 알아보기 (활동해 보기) 정보 기기 찾아보기 [수업하기](#)

완료되지 않은 채점
8건
모든 활동

학습 목표 평균 학습 진행률 [더 보기](#)

단원	평균 학습 진행률
I. 컴퓨터 시스템	99.3%
II. 데이터	99.6%
III. 알고리즘과 프로그래밍	59.5%
IV. 인공지능	16.4%
V. 디지털 문화	8.8%

학생별 감정 상태 2025.8.18 [오늘 날짜](#) [상세 보기](#)

감정 상태	학생 수
매우 좋음	3/5
좋음	1/5
보통	0/5
나쁨	1/5
매우 나쁨	0/5
정보 없음	0/5

최근 단원 종합 분석

잘하고 있어요.
학습 활동 중 모둠 활동은 대체로 좋은 수행 결과를 보이고 있습니다. 학생들 중 낮은 이해도를 보이는 학생들에 대해 어려워하는 점이 무엇인지 확인하여 주시기 바랍니다.

노력이 필요해요.
해당 학급은 I. 컴퓨터 시스템에 대해서, 다소 낮은 수준의 이해도를 보이고 있습니다. 낮은 수준의 이해도를 보이는 학생들에 대해, 수업 난이도에 대한 조정과, 자세한 설명이 필요합니다.

공지 사항 [더 보기](#)
공지 사항 게시판입니다. 2025-08-07

수업 게시판 [더 보기](#)

내용	작성일
선생님, 질문이 있어요~	2025-08-08
과제를 제출하세요.	2025-08-07
게시판에 질문을 등록해도 좋아요.	2025-08-07

시험지 제작 | 코딩 실습 제작
교과서 정보 | 집합인 및 출처
© 2025 All Right reserved

채점해야 하는 시험지
또는 모둠 활동 알림

학생들의 감정 상태
통계 데이터

최근 진행한 단원의
평가와 모둠 활동에
대한 종합 분석

선생님과 학생이
함께 사용하는
자유 게시판



최근 학습한 콘텐츠 표시 및 수업 바로가기

메뉴 목록

학생이 설정하는 학습 목표

교과 정보

신나는 정보 여행

수업 홈

교과서

평가

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

교과서 정보

일일진 및 출처

© 2025 All right reserved

< 최근에 진행한 학습 >

1-1. [6차시] 데이터의 유형 알아보기
(생각톡톡) 스마트폰 속 우리 추억을 찾아봐요

수업하기

오늘의 감정

반가워요. 오늘 기분은 어때요? 현재 감정을 선택해 주세요!

😊
매우 좋음

🙂
좋음

😐
보통

😞
나쁨

😡
매우 나쁨

학습 목표 전체 달성률 33%

진행 중	학습 목표	수정
<input checked="" type="checkbox"/>	코딩 배우기	
<input checked="" type="checkbox"/>	데이터에 대해 잘 배우고 평가 100점 받기!	
<input type="checkbox"/>	정보 기기에 대해 잘 알고 싶어요.	

학습 진행률 더 보기

단원명	학습 진행률
I. 컴퓨팅 시스템	100%
II. 데이터	100%
III. 알고리즘과 프로그래밍	53.6%
IV. 인공지능	5.3%
V. 디지털 문화	2.8%

최근 단원 종합 분석

잘하고 있어요.

II. 데이터 단원에 대해서, 대체로 우수한 이해도를 보이고 있어요. 특히 **모둠** 활동을 매우 잘하고 있어요. 지속적으로 학습 활동에 관심을 갖고 수행하길 바랄게요.

노력이 필요해요.

평가 활동은 다소 부족한 결과를 보이고 있어요. **평가** 활동에 대해 어려워하는 부분이 어떤 점이 있는지 궁금이 생각해 보고 추천되는 AI 학습으로 복습해 보도록 해요.

AI 추천 콘텐츠

현재 단원에서 가장 부족한 개념에 대해 콘텐츠를 추천합니다. 해당 콘텐츠를 꼭 학습하여 주시기 바랍니다.

1-1. [6차시] 데이터의 유형 알아보기
(개념속속) 정보 기기 사용 경험 이야기하기

1-1. [6차시] 데이터의 유형 알아보기
(개념속속) 여러 가지 유형의 데이터 알아보기

1-1. [6차시] 데이터의 유형 알아보기
6차시 반복 학습 자료

학생이 설정하는 감정 상태

학생의 단원별 학습 진행률

최근 학습한 단원의 평가와 모둠 활동에 대한 종합 분석

최근 학습한 단원에 대한 AI 추천 콘텐츠

2 교과서 구성 화면 및 학습 뷰어

교과서 구성 화면



교과서 차례

The screenshot displays the textbook interface. On the left is a dark sidebar with navigation options like '신나는 정보 여행', '교사 홈', '교과서', '평가 관리', '맞춤 학습', 'AI 대시보드', and '게시판'. The main content area is divided into two sections: a '차례' (Table of Contents) and a '학습 뷰어' (Learning Viewer).

차례 (Table of Contents):

- I. 컴퓨팅 시스템
 - 1. 정보 기기 사용하기
 - 1-1. [1차시] 정보 기기 알아보기
 - 2. 운영체제 기능 탐색하기
 - 3. 응용프로그램 활용하기
- II. 데이터
- III. 알고리즘과 프로그래밍
- IV. 인공지능
- V. 디지털 문화

학습 뷰어 (Learning Viewer):

The viewer shows the content for '1-1. [1차시] 정보 기기 알아보기'. It includes a '수업 재구성' (Lesson Reorganization) button and a list of content items, each with a '학습 완료' (Learning Complete) button:

- (1차시) 정보 기기 알아보기
- (학습 목표) 이번 시간에 배울 내용
- (배움 지도) 1차시 배움 지도
- (생각특목) 정보 기기의 사용 유형을 알아봐요
- (활동해 보기) 정보 기기 찾아보기

차시별 콘텐츠 목록

클릭하면 수업 재구성으로 이동 (선생님만 사용 가능)

클릭하면 학습 뷰어가 실행되며 수업 진행

학습한 콘텐츠 표시

마지막으로 학습한 콘텐츠 표시

학습 뷰어 화면



대단원 이동

차례 화면 닫기

인솔 모드 스위치

- ON: 선생님이 학생과 같은 화면을 공유 하면서 수업을 주도적으로 진행
- OFF: 학생이 스스로 학습을 진행

접속 및 학습 진도 모니터링 기능

학습 뷰어를 종료하고 홈 화면으로 이동

콘텐츠 목록

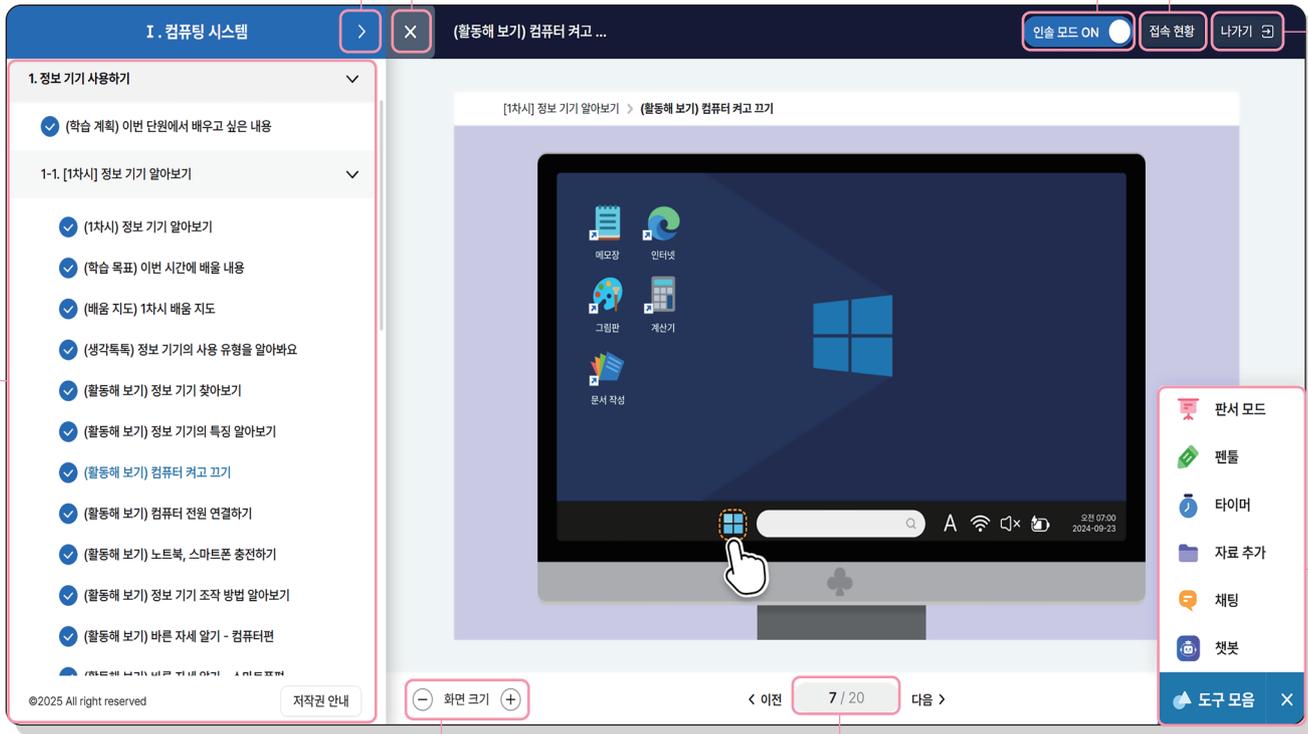
콘텐츠를 클릭하면 해당 콘텐츠로 이동

콘텐츠 이동

- 이전, 다음 콘텐츠로 이동
- 인솔 모드가 켜진 상태일때는 선생님의 인솔에 따라 학생 학습 뷰어의 자료도 함께 이동

화면 확대 및 축소

선생님용 수업 도구



2 교과서 구성 화면 및 학습 뷰어

학습 뷰어 (활동형 콘텐츠 수업)

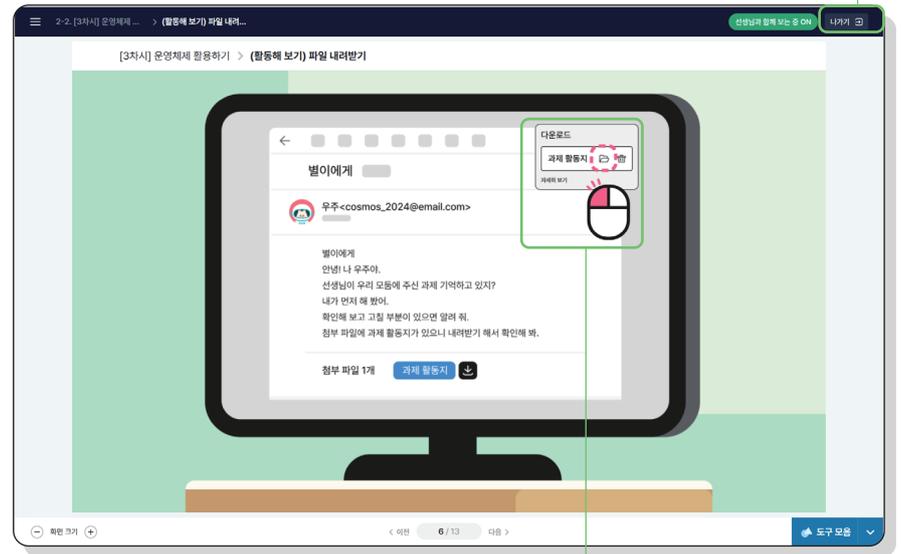
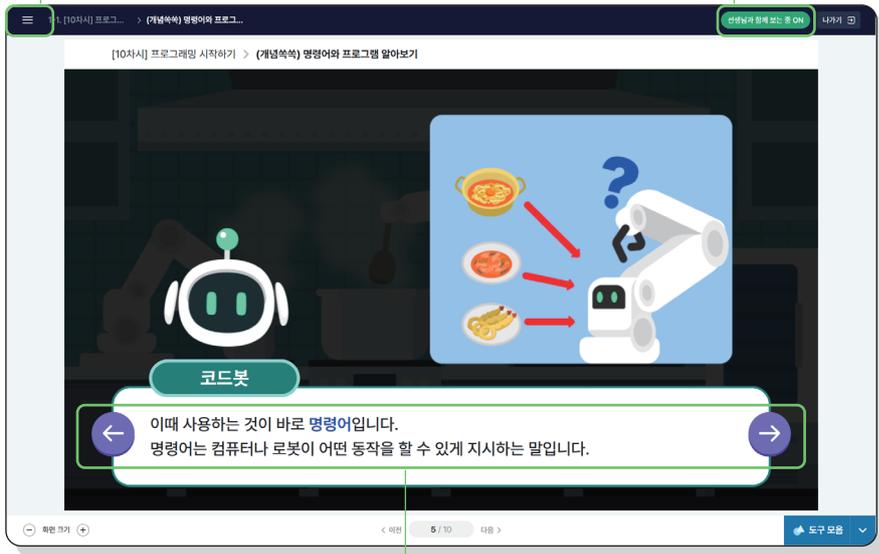
대화형 콘텐츠 또는 시뮬레이션 체험이 가능한 인터랙티브 콘텐츠는 인솔 모드에서도 스스로 학습이 지원됩니다.



차례 버튼
(인솔 모드에서는 사용불가)

인솔 모드 상태

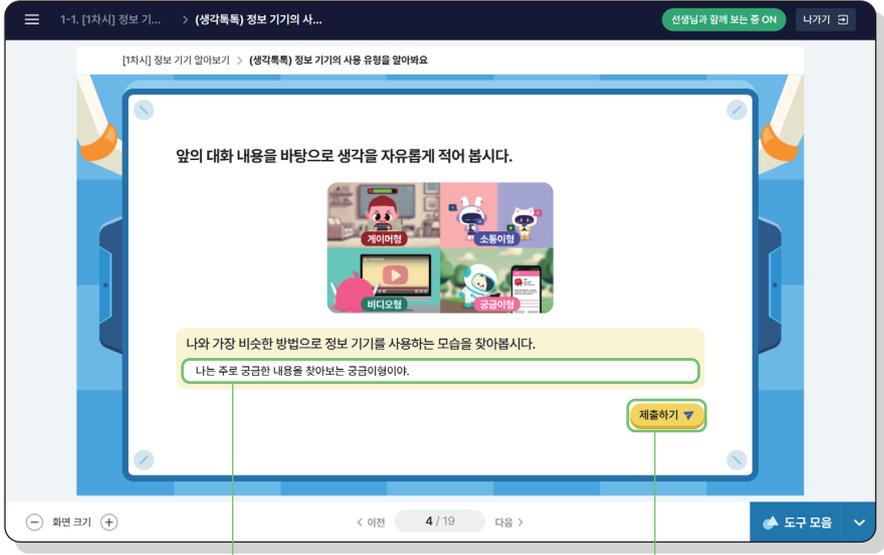
학습 뷰어 나가기 버튼
(인솔 모드에서는 사용 불가)



활동형 콘텐츠는 인솔 모드 중이라도 해당 콘텐츠 내에서 학생이 주도적으로 학습 진행 가능

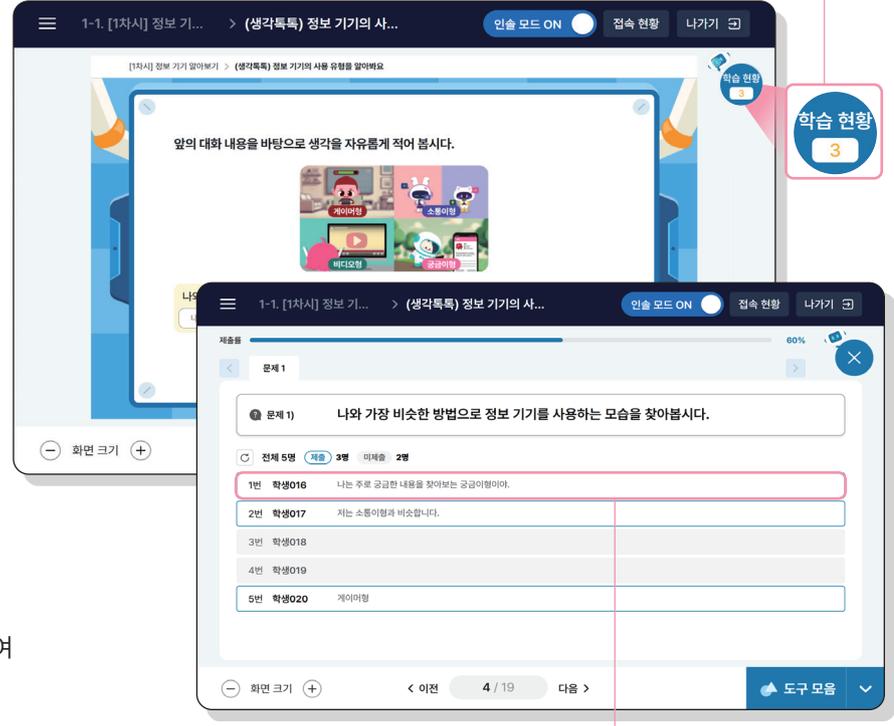
학습 뷰어
(상호 작용 콘텐츠 수업)

학습 내용 이해도 파악을 위해 제시된 질문에 학생이 답변을 제출함으로써, 선생님과 학생 간의 상호 작용 수업이 이루어집니다.



선생님에게 제출되는 답변

학생이 작성을 완료하고 제출하기 버튼을 클릭하여 선생님에게 답변을 제출



학습 현황 모니터링

- 학습 현황에 적힌 숫자는 제출한 학생 수
- 학습 현황을 클릭하면 학생들이 제출한 내용 확인 가능

학습 현황
3

학생이 제출한 답변 내용

2 교과서 구성 화면 및 학습 뷰어

학습 뷰어 (모둠 활동 수업)

학생들이 협력하여 활동하고 선생님이 활동 과정을 확인하며 결과를 채점할 수 있는 모둠 활동 기능을 지원합니다.



- 활동 방식**
- 수업: 선생님과 함께 인솔 모드에서 활동 진행
 - 과제: 학생 스스로 하는 활동 과제

- 활동 유형**
- 활동 방식이 수업인 경우: 모둠 활동과 개인 활동 지원
 - 활동 방식이 과제인 경우: 과제 활동만 지원

- 모둠 구성**
- 모둠을 새로 구성하는 경우, 모둠 개수와 모둠원 편성 방식(랜덤 또는 지정) 선택
 - 모둠 활동 목록을 선택하여 이미 구성된 모둠 구성을 불러올 수 있음

- 역할 설정**
- 모둠원의 역할을 지정하여 사용할지 선택

모둠원 구성 변경

모둠	학생명	역할
1모둠	<input checked="" type="checkbox"/> 학생016	1모둠
	<input type="checkbox"/> 학생017	2모둠
2모둠	<input checked="" type="checkbox"/> 학생018	1모둠
	<input checked="" type="checkbox"/> 학생019	1모둠
3모둠	<input type="checkbox"/> 학생020	2모둠
	<input type="checkbox"/> 학생021	2모둠

닫기 구성

활동 설정

활동 주제: 과의존 진단 결과 확인하기 01

활동 방식: 수업 과제

활동 유형: 수업 학습이전? 개인 활동 모둠 활동 과제 활동

모둠 구성: 모둠 불러오기

역할 설정: 신규 구성 2 모둠 모둠원 랜덤 편성 사용 미사용

보드 배경: 없음 활동 자료 직접 등록

공유 대상: 학급 전체 개별 학생

채점 여부: 사용 미사용

활동 시작

삭제

활동 보드 다시 만들기

활동 내용 미리보기: 수업 전 학생이 보는 활동 화면 미리 보기 가능

- 활동 시작**
- 버튼을 클릭하여 활동 시작
 - 모둠 활동은 인솔 모드 상태에서 진행

- 수업 목록에서 현재 활동 삭제

- 공유 대상**
- 학급 전체, 개별 학생을 선택
 - 개별 학생의 경우에는 과제로 설정했을 때만 사용이 가능

- 채점 여부**
- 채점을 사용하면 모둠 활동이 끝난 후 평가 관리 항목에서 학생 개개인에게 활동 점수 부여 가능

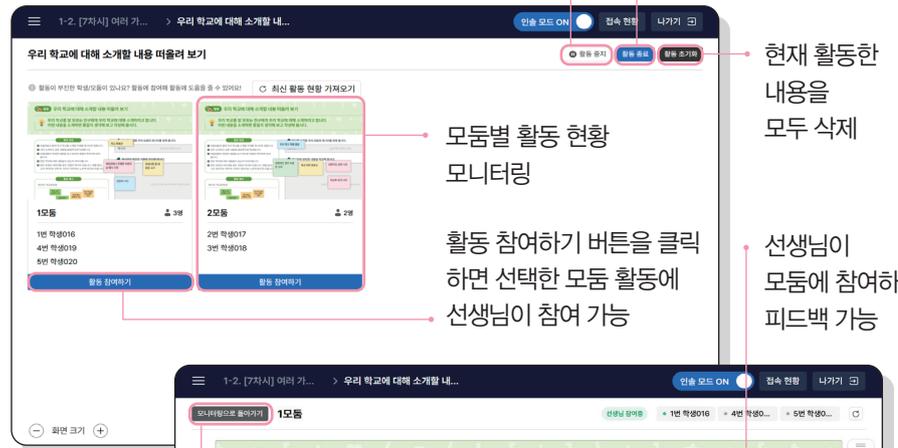
- 활동 보드 다시 만들기**
- 활동 설정을 변경했다면 반드시 '활동 보드 다시 만들기' 클릭 필요
 - 활동 설정을 하지 않고 활동 시작을 누를 경우 발행사에서 지정한 활동 설정이 적용



모둠원 구성 정보

모둠 활동이 끝나면 제출하기 버튼을 클릭하여 활동 결과 제출

의견을 작성하기 위한 입력 도구



모둠 활동 일시 중지/재개

모둠 활동 종료

현재 활동한 내용을 모두 삭제

모둠별 활동 현황 모니터링

활동 참여하기 버튼을 클릭하면 선택한 모둠 활동에 선생님이 참여 가능

선생님이 모둠에 참여하여 피드백 가능

선생님의 모둠 활동 참여를 중지하고 모니터링 화면으로 이동



2 교과서 구성 화면 및 학습 뷰어

학습 뷰어(평가)

평가 시작 전

평가 중



시험지 미리보기



I. 컴퓨팅 시스템 > I. 컴퓨팅 시스템: 진단 ...

I. 컴퓨팅 시스템: 진단 평가

평가 안내

평가 구분 일반 평가

총 문항 수 5문항 **문항 미리보기**

문항 구성 객관식 자유재판

응시 가능자 0명 (총 5명)

연관 성취 기준

[4점01-01] 정보기기의 올바른 사용 방법을 알아본다.

[4점01-02] 운영체제가 무엇인지 이해하고 응용 소프트웨어를 활용하기 위한 운영체제의 기본 기능을 탐색한다.

[4점01-03] 웹 브라우저나 앱을 이용하여 정보를 검색하고, 결과를 이용하여 생활 속의 문제를 해결한다.

평가 시작하기

< 이전 2 / 2 다음 >

평가는 인솔 모드 상태에서 진행

인솔모드 시작 안내

현재 인솔모드가 꺼져 있어요.
인솔모드를 ON으로 켜고 시작 하시겠습니까?

아니오 **예**



현재 문제 풀이 정보

1-1. [16차시] 디지털 ... > (16차시) 알쏭달쏭 문제 도전

16차시) 알쏭달쏭 문제 도전

6문항 중 5문항 완료

알쏭달쏭 문제 도전 [16점]

온라인에서도 예의를 지켜야 하는 까닭은 무엇일까요?

- 1 더 많은 친구를 사귀기 위해
- 2 더 많은 '좋아요'를 받기 위해
- 3 내가 옳다는 것을 증명하기 위해
- 4 상대방의 기분을 상하게 하지 않기 위해

제출하기

<이전, 다음> 버튼을
클릭하여 문항 이동

학생 답안
입력 정보 표기

모든 문제를 풀고나서
제출하기 클릭



학생 개별 재응시
평가 중에는 개별 학생을
대상으로 시험 재응시
기회를 부여할 수 있음

평가 진행 상황 정보
노출 여부 선택

모든 학생이 답안을
제출하면 평가 완료를
클릭하여 평가를 종료

학생들의 응시 현황
모니터링



학생별 평가 결과 보기

학생별 답안 및
채점 결과 보기

전체 학생 대상으로
평가 재응시

문항별 평가 결과 보기

교사 홈 > 평가 관리
메뉴로 이동
(서술형 문항이 있어
채점이 필요한 경우)

No	채점 결과	정답률
1	75.0%	
2	50.0%	
3	100.0%	
4	100.0%	
5	75.0%	
6	100.0%	

학급 학생들의 문항별 정답률 확인

3 평가 관리

교과 평가

진단 평가, 형성 평가, 총괄 평가 등의 평가에 대해 학급 분석 리포트와 학생별 결과 상세 정보를 확인할 수 있습니다.



신나는 정보 여행

- 교사 홈
- 교과서
- 평가 관리
- 교과 평가
- 코딩 실습
- 모둠 활동
- 맞춤 학습
- AI 대시보드
- 게시판

대상
학급

단원
I. 컴퓨팅 시스템

유형
형성 평가

평가 제목
제목을 입력하세요.

항목 수 5

번호	상태	유형	평가 제목	단원	점수	응시일	채점일	도구	
1	완료	형성 평가	(1차시) 알쏭달쏭 문제 도전	1-1. [1차시] 정...	71점	2025-06-25	2025-06-25	결과 보기	미리 보기
2	완료	형성 평가	(2차시) 알쏭달쏭 문제 도전	2-1. [2차시] ...	60점	2025-06-25	2025-06-25	결과 보기	미리 보기
3	완료	형성 평가	(3차시) 알쏭달쏭 문제 도전	2-2. [3차시] ...	52점	2025-06-25	2025-06-25	결과 보기	미리 보기
4	완료	형성 평가	(4차시) 알쏭달쏭 문제 도전	3-1. [4차시] ...	60점	2025-06-25	2025-06-25	결과 보기	미리 보기
5	완료	형성 평가	(5차시) 알쏭달쏭 문제 도전	3-2. [5차시] ...	60점	2025-06-25	2025-06-25	결과 보기	미리 보기

→ 교과 평가 결과 조회 및 검색 (학급/학생, 단원, 평가 유형, 평가 제목)

→ 평가 상세 정보 조회 기능

▶ 평가 분석 리포트

분석 리포트 업데이트 시간 2025-06-25 16:43

피드백

모든 학생이 제출 완료 했습니다. 현재 학급의 최고 점수는 100.0점이고, 가장 낮은 점수는 20.0점입니다. 학급 평균 점수는 60.0점으로 평균 점수보다 낮은 점수를 받은 학생은 총 2명입니다. 아래의 학생별 점수를 확인해 주세요.

제출률

100%

평균 점수

60점

▶ 학급 취약점 분석

학급 취약점

정보 검색으로 문제 해결하기
[4점01-03] 웹 브라우저나 앱을 이용하여 정보를 검색하고, 결과를 이용하여 생활 속의 문제를 해결한다.

● 5번 학생145, 4번 학생144 학생이 어려워해요.

▶ 결과 상세 정보

대상	소요 시간	점수	평가 결과	1	2	3	4	5
1번 학생141	00:00:24	100점	보기	○	○	○	○	○
2번 학생142	00:00:32	80점	보기	○	○	○	○	×
3번 학생143	00:00:12	60점	보기	○	○	○	×	×
4번 학생144	00:00:08	40점	보기	○	×	○	×	×
5번 학생145	00:00:35	20점	보기	×	×	○	×	×



신나는 정보 여행

- 수업 홈
- 교과서
- 평가**
- 교과 평가
- 코딩 실습
- 모둠 활동
- 오답 노트
- 맞춤 학습
- AI 대시보드
- 계시판

단원

I. 컴퓨팅 시스템

유형

형성 평가

평가 제목

제목을 입력하세요.

항목 수 5

번호	상태	유형	평가 제목	단원	점수	응시일	채점일	도구
1	완료	형성 평가	(1차시) 알쏭달쏭 문제 도전	1-1. [1차시] 정보 ...	71점	2025-06-25	2025-06-25	결과 보기
2	완료	형성 평가	(2차시) 알쏭달쏭 문제 도전	2-1. [2차시] 운영...	60점	2025-06-25	2025-06-25	결과 보기
3	완료	형성 평가	(3차시) 알쏭달쏭 문제 도전	2-2. [3차시] 운...	40점	2025-06-25	2025-06-25	결과 보기
4	완료	형성 평가	(4차시) 알쏭달쏭 문제 도전	3-1. [4차시] 응용...	60점	2025-06-25	2025-06-25	결과 보기
5	완료	형성 평가	(5차시) 알쏭달쏭 문제 도전	3-2. [5차시] 정...	60점	2025-06-25	2025-06-25	결과 보기

교과 평가 결과 조회 및 검색 (단원, 평가 유형, 평가 제목)

평가 상세 정보 조회 기능

▶ 학생 분석 리포트

도움

좋은 성적이네요! 꾸준한 노력의 결실이 보여요.
이런 평가에서의 점수는 80.0점으로 보통 수준이 점진적으로 보이고 있습니다. 물론 문법은 오답 노트를 통해 계속해서 이해하고 반복적으로 연습하는 것이 중요합니다.

▶ 성취 기준별 분석 리포트

정보 검색으로 문제 해결하기
[4.3.2.1-2.3]번 비자유제시 영음 이용하여 정보를 검색하고, 결과를 이용하여 성원 속의 문제를 해결한다.

대상	성취도
나의 수준	60%
학년 평균	60%

▶ 결과 상세 정보

결과 상세 보기

1
○

2
○

3
×

4
○

5
×

3 평가 관리

모둠 활동

모둠 활동 결과를 확인하고, 선생님은 각 학생의 활동 결과를 개별적으로 채점할 수 있습니다.



모둠 활동 결과 조회 및 검색
(학급/학생, 단원, 활동 방식, 모둠 활동 제목)

모둠 활동 채점 기능

번호	상태	모둠 활동 제목	단원	시작일	종료일	재점일	도구
1	완료	과외존 진단 결과 확인하기 01	1-1. [1차시] 정보 기...	제한 없음	제한 없음	2025-06-25	결과 보기 채점 하기
2	완료	과외존 진단 결과 확인하기 02	1-1. [1차시] 정보 기...	제한 없음	제한 없음	2025-06-25	결과 보기 채점 하기
3	완료	나만의 정보기기 사용 약속 작...	1-1. [1차시] 정보 기...				결과 보기

분석 리포트

제출률 100% 평균 점수 72점 최고 점수 100점 최저 점수 40점

대상	모듬명 (역할)	제출 일시	점수	피드백	활동
1번 학생141	1모듬(-)	2025-06-25 16:47	100점		보기
2번 학생142	1모듬(-)	2025-06-25 16:47	90점		보기
3번 학생143	1모듬(-)	2025-06-25 16:47	70점		보기
4번 학생144	1모듬(-)	2025-06-25 16:47	60점		보기
5번 학생145	1모듬(-)	2025-06-25 16:47	40점		보기

개별 학생 결과 상세

과외존 진단 결과 확인하기

스마트폰 과의존에 빠지지 않으려면 어떻게 해야 할지 써 봅시다.

정답 예시: 스마트폰을 과의존에 빠지지 않으려면 스마트폰 사용시간을 줄여야 합니다. 스마트폰을 사용할 때에는 50분마다 한 번씩 쉬는 시간을 가져야 합니다.

시간을 정해서 발표용 사 용

작성한다. 제출한다. 제출한다. 제출한다.

운동을 한다. 바른 자세로 본다.

대상 점수 피드백

2번 학생142 90 점 / 100점 내용을 입력하세요. 0.7/1000

3번 학생143 70 점 / 100점 내용을 입력하세요. 0.7/1000



신나는 정보 여행

- 수업 홈
- 교과서
- 평가
- 교과 평가
- 과당 학습
- 모둠 활동
- 오답 노트
- 맞춤 학습

단원

I. 컴퓨터 시스템

활동 방식

수업 기반

모둠 활동 제목

항목 수 3

번호	상태	모둠 활동 제목	단원	시작일	종료일	제출일	도구
1	완료	과의존 진단 결과 확인하기 01	1-1. [차시] 정보 기기 ...	제한 없음	제한 없음	2025-06-25	결과 보기
2	완료	과의존 진단 결과 확인하기 02	1-1. [차시] 정보 기기 ...	제한 없음	제한 없음	2025-06-25	결과 보기
3	완료	나만의 정보 기기 사용 약속 작...	1-1. [차시] 정보 기기 ...	제한 없음	제한 없음		결과 보기

모둠 활동 결과 조회 및 검색(단원, 활동 방식, 모둠 활동 제목)

평가 상세 정보 조회 기능

▶ 학생 분석 리포트

피드백

나의 점수	70
학년 평균	72

좋은 성적이네요! 꾸준한 노력의 결실이 보여요.

4 맞춤 학습 관리

빠른 학습자, 보통 학습자, 느린 학습자 각각에 제공된 수준별 맞춤 콘텐츠를 조회할 수 있습니다.



The screenshot shows the '교과 평가' (Course Evaluation) page. At the top, there are tabs for '교과 평가' and '코딩 실습'. The main content area displays '형성 평가 (9차시) 알쏭달쏭 문제 도전' (Formative Evaluation (9th Session) Alarming and Confusing Problem Challenge). A '피드백' (Feedback) box contains a summary of student performance. Below this, there are sections for '빠른 학습자' (Fast Learners), '보통 학습자' (Average Learners), and '느린 학습자' (Slow Learners), each with a '9차시 심화 학습 자료 안내' (9th Session Advanced Learning Material Guide). A pop-up window titled '[형성 평가] (9차시) 알쏭달쏭 문제 도전' is overlaid on the screen, showing a table of student lists categorized by learning level.

빠른 학습자 (80점 이상)	보통 학습자 (60점 이상 80점 미만)	느린 학습자 (60점 미만)
2명 (40%)	1명 (20%)	2명 (40%)
1번 학생141	3번 학생143	5번 학생145
2번 학생142		4번 학생144

→ 학급의 평가별 분석 리포트

→ 수준별 맞춤 콘텐츠 목록

평가 대상

→ 수준별 학생 명단 조회 기능



교과 정보

신나는 정보 여행

수업 홈

교과서

평가

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

교과서 정보 잠깐전 및 출처

© 2025 All right reserved

형성 평가
(9차시) 알쏭달쏭 문제 도전

피드백

이번 평가에서의 점수는 20.0점으로, 해당 평가에 대한 이해도가 상대적으로 낮은 수준의 정답률을 보이고 있습니다. 오답 노트를 참고해서 문제들을 확인하고, 이해가 되지 않는다면 해당 내용의 참고 자료를 이용하여 충분히 이해하고 진행하길 바랍니다.

맞춤 콘텐츠 < 1/2 >

2-2. [9차시] 데이터 분석하기
9차시 보충 학습 자료

2-2. [9차시] 데이터 분석하기
9차시 보충 학습 자료 안내

2-2. [9차시] 데이터 분석하기
9차시 보충 학습 자료(영상)

형성 평가
(7차시) 알쏭달쏭 문제 도전

피드백

이번 평가에서의 점수는 20.0점으로, 해당 평가에 대한 이해도가 상대적으로 낮은 수준의 정답률을 보이고 있습니다. 오답 노트를 참고해서 문제들을 확인하고, 이해가 되지 않는다면 해당 내용의 참고 자료를 이용하여 충분히 이해하고 진행하길 바랍니다.

맞춤 콘텐츠 < 1/2 >

1-2. [7차시] 여러 가지 데이터로 학교 소개하기
7차시 보충 학습 자료 안내

1-2. [7차시] 여러 가지 데이터로 학교 소개하기
7차시 보충 학습 자료

1-2. [7차시] 여러 가지 데이터로 학교 소개하기
7차시 보충 학습 자료(영상)

학생의 평가별
분석 리포트

평가 결과에
따라 제공된
맞춤 콘텐츠

5 AI 대시보드

평가와 활동 결과를 통계화하여 시각화한 그래프와 AI의 종합 분석 결과를 확인할 수 있습니다.



신나는 정보 여행

교사 홈

교과서

평가 관리

맞춤 학습

AI 대시보드

계산기

④ 단원 종합 분석

잘하고 있어요.

학습 활동 중 **모든** 활동은 대체로 좋은 수행 결과를 보이고 있습니다. 학생들 중 낮은 이해도를 보이는 학생들에 대해 어려워하는 점이 무엇인지 확인하여 주시기 바랍니다.

노력이 필요해요.

해당 학급은 **II** 데이터에 대해서, 다소 낮은 수준의 이해도를 보이고 있습니다. 낮은 수준의 이해도를 보이는 학생들에 대해, 수업 난이도에 대한 조정과, 자세한 설명이 필요합니다.

⑤ 학습 수준별 분포

학습 수준	인원 수	비중
빠른 학습자	1명	20%
보통 학습자	2명	40%
느린 학습자	2명	40%

상세 보기

⑥ 평가 점수(학급 평균)

⑦ 기타 점수(학급 평균)

⑧ 상위 기술편 상위 수준

[4월02-01]

노련 58.0점

생물 속 사체를 통해 이미지, 문자, 영상 데이터를 제공한다.

[4월02-02]

보통 63.0점

일상생활 속에서 이미지, 문자, 영상 데이터를 수집하여 간단한 분석한다.

→ 학급의 평가 결과에 대한 종합 분석

→ 수준별 학생 분포 통계 데이터

→ 학급의 평가 점수 통계 데이터



교과 정보

신나는 정보 여행

수업 홈

교과서

평가

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

③ **단원 종합 분석**

잘하고 있어요.

II. 데이터 단원에 대해서, 대체로 우수한 이해도를 보이고 있어요. 특히 **모둠** 활동을 매우 잘하고 있어요. 지속적으로 학습 활동에 관심을 갖고 수행하길 바랄게요.

노력이 필요해요.

평가 활동은 다소 부족한 결과를 보이고 있어요. 평가활동에 대해 어려워하는 부분이 어떤 점이 있는지 궁금이 생각해 보고 추천되는 AI 학습으로 복습해 보도록 해요.

★ **AI 추천 콘텐츠**

AI 분석 현재 단원에서 가장 부족한 개념에 대해 콘텐츠를 추천합니다. 해당 콘텐츠를 꼭 학습하여 주시기 바랍니다.

1-1. [6차시] 데이터의 유형 알아보기
(개념속삭) 여러 가지 유형의 데이터 알아보기

1-1. [6차시] 데이터의 유형 알아보기
(개념속삭) 데이터의 뜻 알아보기

1-1. [6차시] 데이터의 유형 알아보기
6차시 반복 학습 자료

평가 점수

평가 점수

평가 유형	나의 평균	학년 평균
진단 평가	60	60
평상 평가	60	59
총점	71	71

기타 점수

활동	나의 평균	학년 평균
교과 학습	0	0
모둠 활동	70	71

성취 기준별 성취 수준

항목	성취 수준
[4월02-01] 보통 (60.3점)	생물 속 사체를 통해 이미지, 문자, 영상 데이터를 체험한다.
[4월02-02] 보통 (63.2점)	왕상생물 속에서 이미지, 문자, 영상 데이터를 수집하여 간단히 분석한다.

• 학생의 평가 결과에 대한 종합 분석

• 평가를 기반으로 AI가 추천한 콘텐츠

• 학생의 평가 점수 통계 데이터

6 수업 재구성

선생님이 콘텐츠를 추가하거나 삭제할 수 있고, 콘텐츠의 순서를 변경할 수 있습니다.



The screenshot shows a teacher's dashboard for a lesson titled '1-1. [1차시] 정보 기기 알아보기' (1-1. [1st Lesson] Information Device Introduction). The interface includes a sidebar with navigation options like '교과서' (Textbook) and '평가 관리' (Assessment Management). The main content area displays a list of lesson activities, each with a thumbnail and a title. A red box highlights the '수업 재구성' (Lesson Reorganization) button in the top right corner of the content area.

차레
I. 컴퓨팅 시스템
1. 정보 기기 사용하기
1-1. [1차시] 정보 기기 알아보기
2. 운영체제 기능 탐색하기
3. 응용프로그램 활용하기
II. 데이터
III. 알고리즘과 프로그래밍
IV. 인공지능
V. 디지털 문화

1-1. [1차시] 정보 기기 알아보기

- (1차시) 정보 기기 알아보기
- (학습 목표) 이번 시간에 배울 내용
- (배움 지도) 1차시 배움 지도
- (생각특독) 정보 기기의 사용 유형을 알아봐요
- (활동해 보기) 정보 기기 찾아보기
- (활동해 보기) 정보 기기의 특징 알아보기

홈 화면 > 교과서 >
수업 목록에서
[수업 재구성] 버튼 클릭



수업 목록을 변경했어도 수업 진도가
나가지 않은 경우 발행사 코스웨어로
되돌릴 수 있음

수업 재구성

미리보기 수업 재구성 완료 나가기

초등학교 3~4학년 정보과 > 1. 컴퓨팅 시스템 > 1. 정보 기기 사용하기 > 1-1. [1차시] 정보 기기 알아보기

시 보조 교사
 시험을 본 이력이 없습니다.

수업 목록

그룹 생성
기본 코스웨어 되돌리기

1	(1차시) 정보 기기 알아보기 <small>사진 학습 자료</small>	공개 ⚙️ ✕
2	(학습 목표) 이번 시간에 배울 내용 <small>사진 학습 자료</small>	공개 ⚙️ ✕
3	(배움 지도) 1차시 배움 지도 <small>사진 학습 자료</small>	공개 ⚙️ ✕
4	(생각톡톡) 정보 기기의 사용 유형을 알아봐요 <small>사진 학습 자료</small>	공개 ⚙️ ✕

교안
문제
코딩
활동

자료 구분 ▼
검색어 입력 🔍

(활동해 보기) 나의 스마트폰 의존도 알아보기
보충 학습 자료 미리보기

(활동해 보기) 나의 스마트폰 의존도 알아보기
반복 학습 자료 미리보기

(활동해 보기) 바른 자세 알기 - 스마트폰편
보충 학습 자료 미리보기

(활동해 보기) 바른 자세 알기 - 스마트포퍼

📁 자료 추가하기

수업 목록에서
콘텐츠를 선택해
그룹으로 만들 수
있음

현재 설정된
수업 목록

재구성한 내용 저장
재구성한 수업 목록을
확인

수업 목록에 없는
학습 자료로 해당
자료를 수업 목록에
추가할 수 있음

6 수업 재구성

콘텐츠 이동/삭제/설정

선생님이 콘텐츠를 추가하거나 삭제할 수 있고, 콘텐츠의 순서를 변경할 수 있습니다.



순서 이동 버튼을 클릭하거나 드래그 앤 드롭 방식으로 순서 변경

수업 자료 또는 과제로 설정 기능

학습 공유 옵션 설정

학습 방식(수업)
선생님과 수업하는 방식

학습 방식(과제)
학생 스스로 학습하는 방식

학습 일정
과제 시작 ~ 종료 일자 선택

공유 대상
학급 전체에 공유 또는 개별 학생에게 공유 (개별 학생 선택 시 해당 학생에게만 과제 제공)

공유 옵션 설정 저장

× 버튼을 클릭하여 수업 목록에서 콘텐츠 삭제

콘텐츠 추가



추가할 자료 유형 탭 선택

추가하고 싶은 콘텐츠를
드래그 앤 드롭 방식으로
수업 목록에 추가

추가하고 싶은 콘텐츠를
미리 보기를 통해 확인 가능



선생님이 수업에 활용하고 싶은
PDF, 유튜브, 웹 URL을
수업 목록에 추가 가능



1 컴퓨팅 시스템

3차시

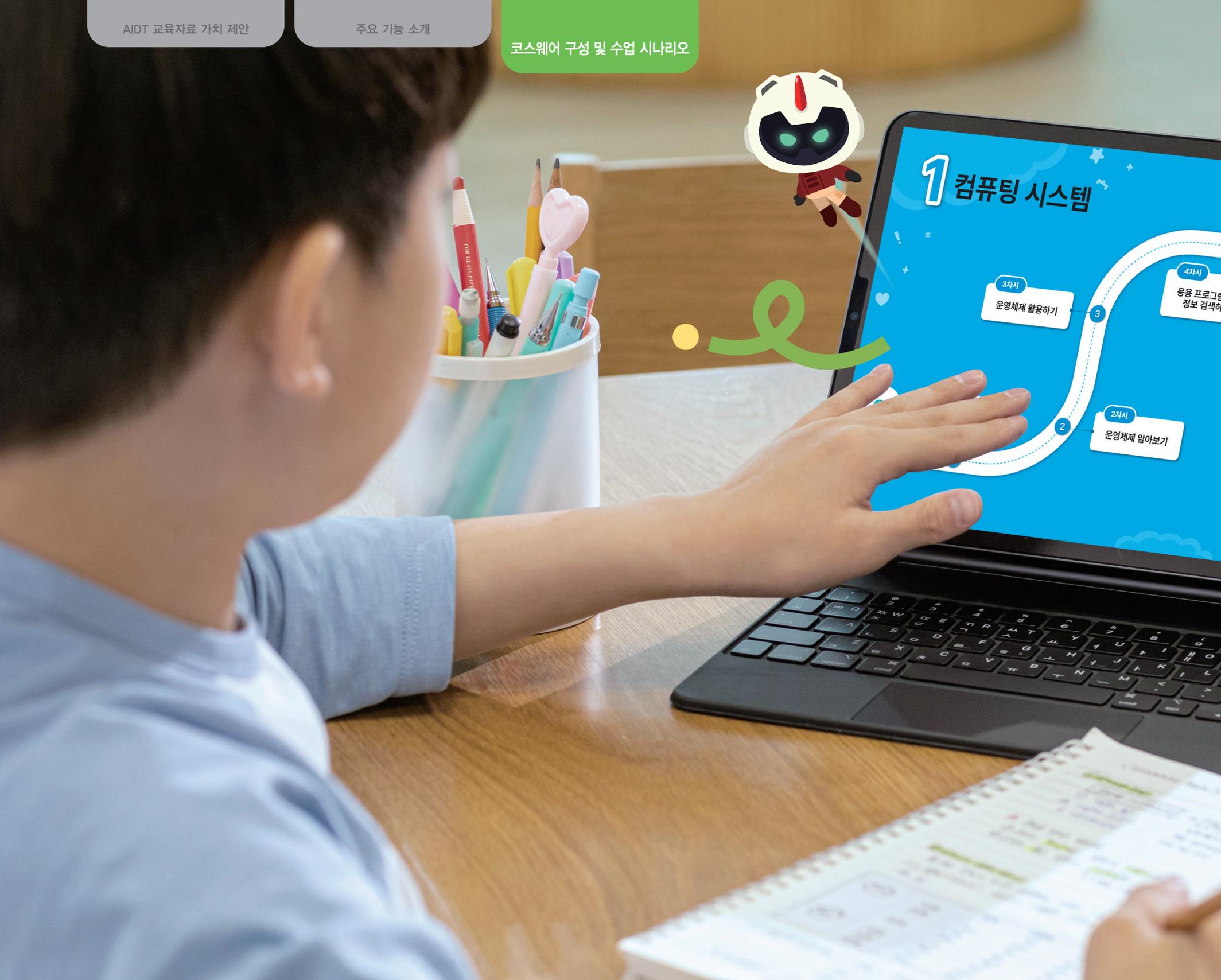
운영체제 활용하기

4차시

응용 프로그램
정보 검색하기

2차시

운영체제 알아보기





III

코스웨어 구성 및 수업 시나리오

1 AIDT 교육자료 코스웨어 구성

5개 단원, 17차시의 재미있고 알찬 정보 콘텐츠로 구성되어 있습니다.

대단원	중단원	소단원(차시)
I. 컴퓨팅 시스템	1. 정보 기기 사용하기	1차시 정보 기기 알아보기
	2. 운영체제 기능 탐색하기	2차시 운영체제 알아보기
		3차시 운영체제 활용하기
		4차시 응용 프로그램으로 정보 검색하기
	3. 응용 프로그램 활용하기	5차시 정보 검색으로 문제 해결하기
		6차시 데이터의 유형 알아보기
II. 데이터	1. 데이터 체험하기	7차시 여러 가지 데이터로 학교 소개하기
		8차시 데이터 수집하기
	2. 데이터 수집 분석하기	9차시 데이터 분석하기

대단원	중단원	소단원(차시)
> III. 알고리즘과 프로그래밍	1. 프로그램 체험하기	10차시 프로그래밍 시작하기
		11차시 복잡한 프로그램 만들기
> IV. 인공지능	1. 인공지능 체험하기	12차시 인공지능 알아보기
		13차시 인공지능 기술 체험하기
	2. 인공지능 활용하기	14차시 다양한 인공지능 서비스 활용하기
		15차시 생성형 인공지능으로 문제 해결하기
> V. 디지털 문화	1. 디지털 문화 실천하기	16차시 디지털 사회에서 지켜야 할 예절 알아보기
	2. 개인 정보 보호하기	17차시 개인 정보의 중요성 알아보기

1 AIDT 교육자료 코스웨어 구성

(1) 대단원별 학습 내용

✕ 학생들이 배우게 될 핵심 내용

I. 컴퓨팅시스템

실제 화면과 유사한 시뮬레이션 환경에서 다양한 정보 기기의 사용법을 체험하면서 익힙니다.
#정보 기기 #운영체제 #응용 소프트웨어 #정보 검색

II. 데이터

이야기로 제시된 문제를 해결하는 과정에서 여러 가지 데이터를 수집·분석하며 데이터를 활용하는 역량을 키웁니다.
#데이터의 종류 #데이터 수집 #데이터 분석

III. 알고리즘과 프로그래밍

블록 코딩을 통해 주어진 미션을 해결하며 프로그래밍의 원리를 쉽고 재미있게 배웁니다.
#프로그래밍 기초 #코딩

IV. 인공지능

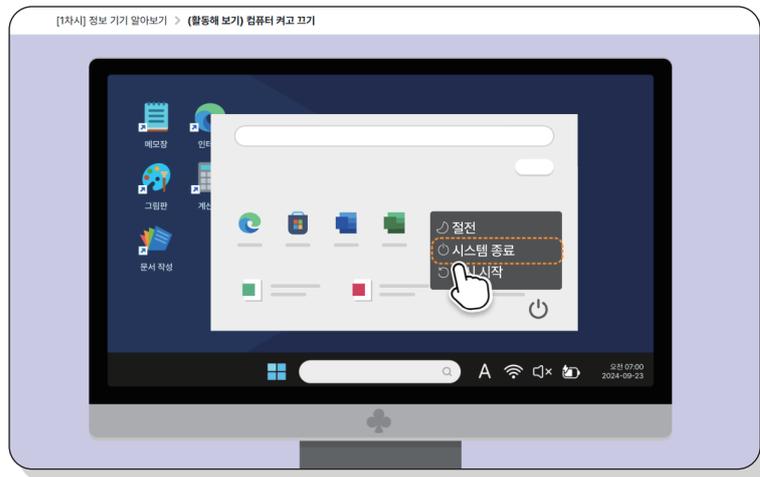
AR 카메라, 생성형 AI 등 최신 인공지능 기술을 직접 경험하며 인공지능의 개념과 활용 사례를 배웁니다.
#인공지능 체험 #인공지능 활용

V. 디지털문화

온라인 수업, SNS 활동 등 디지털을 사용하는 여러가지 상황에서의 인터랙티브 활동으로 디지털 예절과 개인 정보 보호 방법을 익힙니다.
#디지털 예절 #개인 정보 보호

(2) 대단원별 주요 활동

I. 컴퓨팅 시스템



컴퓨터 켜고 끄기(1차시)



글자 입력 연습해 보기(3차시)

특징

- 실감나는 시뮬레이션
- 다양한 기기와 운영체제 경험
- 플랫폼 안에서 학습 집중도 향상

1 AIDT 교육자료 코스웨어 구성

(2) 대단원별 주요 활동

II. 데이터



데이터 수집 예시 살펴보기(8차시)

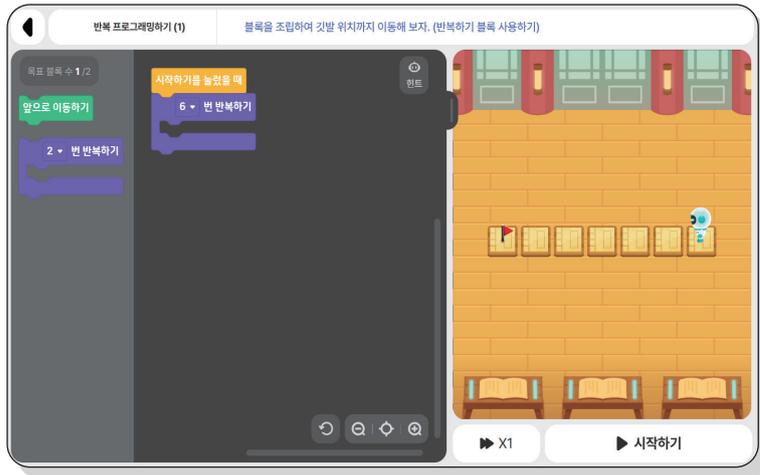


데이터 분석 과정 알아보기(9차시)

특징

- 일상과 연결된 활동 중심 학습
- 다양한 형태의 데이터 체험 (문자, 소리, 이미지, 영상)
- 문제 해결력 + 데이터 활용 역량 동시 강화

Ⅲ. 알고리즘과 프로그래밍



반복 프로그래밍하기(11차시)



반복, 선택 프로그래밍 더 해보기(11차시)

특징

- 블록 코딩 실습으로 프로그래밍의 기본 구조 이해
- 주어진 미션을 해결하는 과정에서 컴퓨팅 사고력 향상

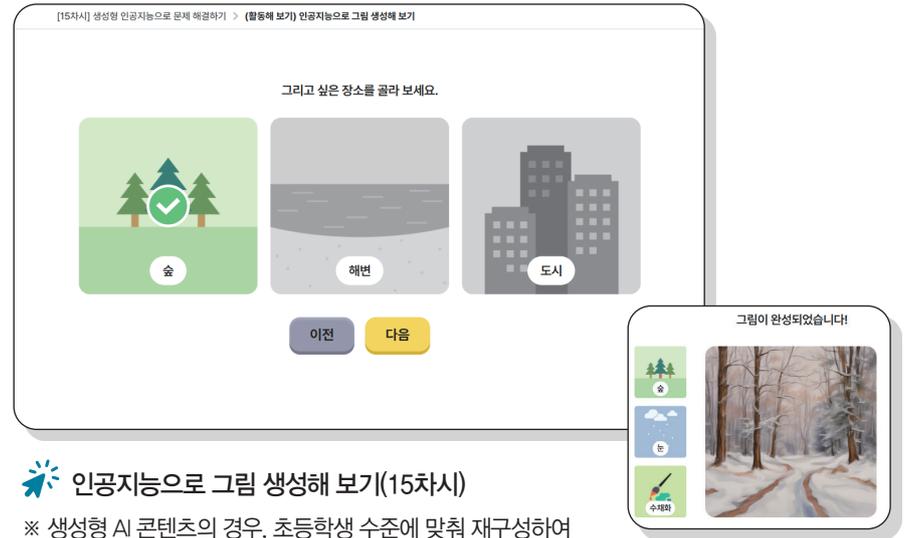
1 AIDT 교육자료 코스웨어 구성

(2) 대단원별 주요 활동

IV. 인공지능



🌟 인공지능 체험하기(13차시)



🌟 인공지능으로 그림 생성해 보기(15차시)

※ 생성형 AI 콘텐츠의 경우, 초등학교 수준에 맞춰 재구성하여 민감 정보나 부적절한 내용 없이 안전한 학습 환경을 제공합니다.

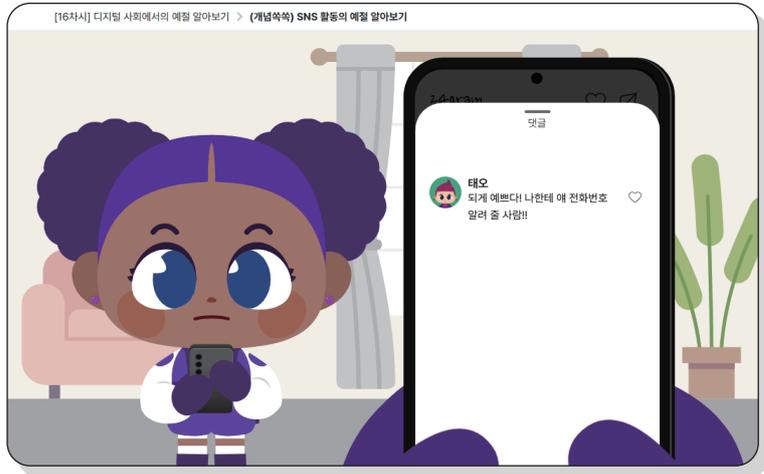


🌟 인식 인공지능으로 문제 해결하기(14차시)

특징

- 다양한 AI 기술을 직접 체험
- 시뮬레이션 통해 실생활에 활용 가능한 인공지능 기술로 문제 해결 역량 향상

V. 디지털문화



🌟 SNS 활동의 예절 알아보기(16차시)

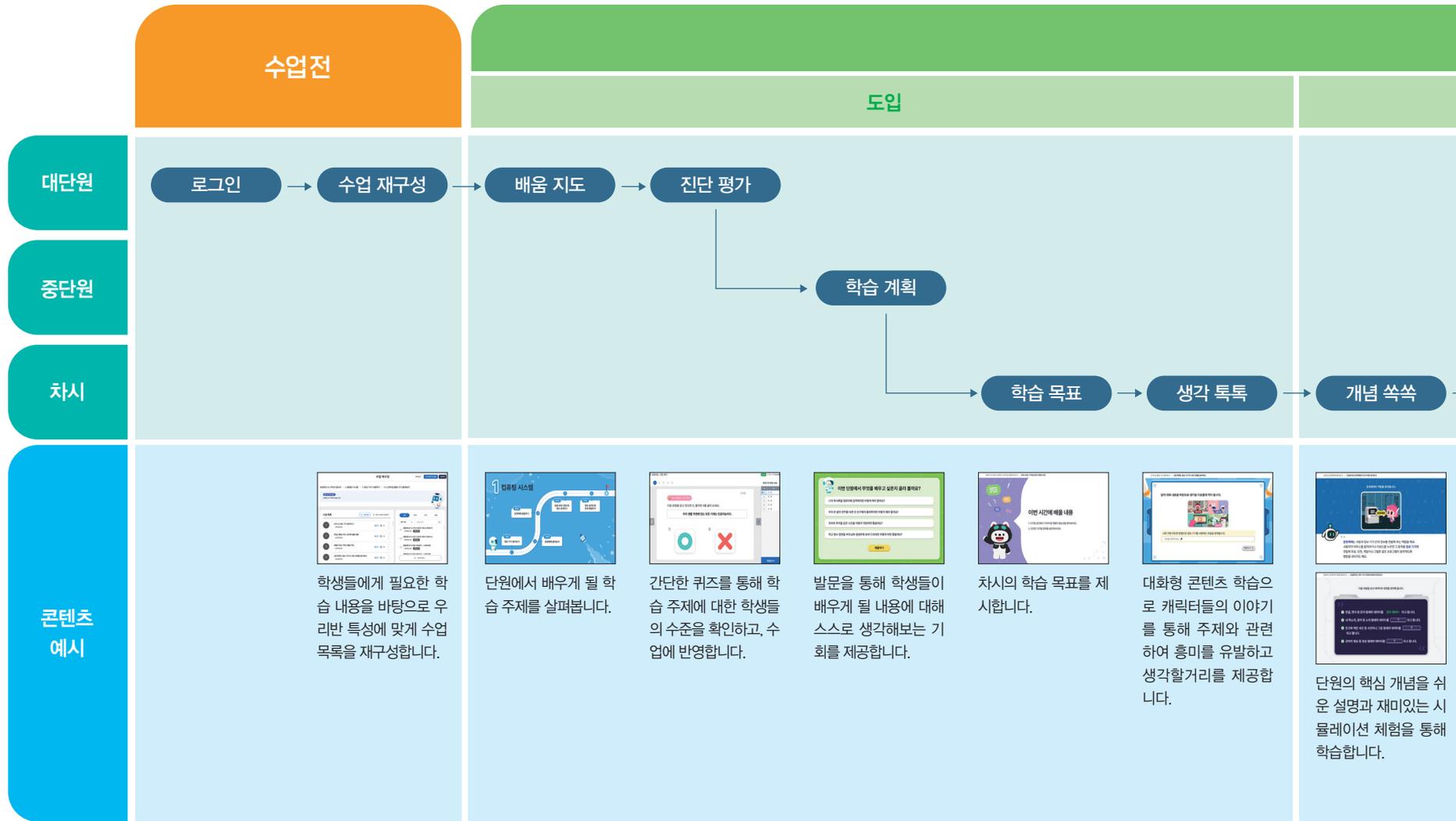


🌟 개인 정보 종류 알아보기(17차시)

특징

- 디지털을 사용하는 여러 상황에서의 인터랙티브 활동
- 실습 체험을 통해 건강한 디지털 사용 습관 기르기

2 수업 흐름도



수업중

전개

활동



모둠 활동, 체험 활동, 프로그래밍 등 다양한 콘텐츠로 학습합니다.

마무리

형성 평가

수준별 콘텐츠

배운 내용 점검

스스로 점검

총괄 평가

SI 대시보드 분석

맞춤형 콘텐츠 제공



평가 문항을 통해 학습 주제에 대해 학습한 내용을 확인합니다.



평가 결과를 기반으로 느린 학습자/보통 학습자/빠른 학습자에게 맞춤형 추가 학습을 제공합니다.



배운 내용을 돌아보며 단원 도입에서 학생이 생각했던 학습 계획과 학습 목표에 대해 확인합니다.



학습 목표를 얼마나 달성했는지 학생이 스스로 생각하며 점검합니다.



대단원 학습이 끝나면 총괄 평가를 통해 학습 결과를 확인합니다.



SI가 분석한 학급별/학생별 학습 종합 분석을 통해 학습의 결과를 점검하고, 보완점을 확인합니다.



SI 분석 결과에 따라 학생에게 필요한 콘텐츠를 추천합니다.

수업후

3 수업 시나리오

수업전

수업중

수업후

(1) 로그인하기

1 AI·디지털 교육자료 포털(www.aidtbook.kr)에 접속합니다.

AI·디지털 교육자료 포털

디지털 기반 교육혁신을 지원하는
AI·디지털 교육자료 포털

로그인

교육디지털원패스
다양한 교육 서비스를 하나의 아이디로

교직원
로그인 >

학생
로그인 >

2 로그인 버튼을 누릅니다.

3 디지털 원패스 계정으로 로그인합니다. 이때 선생님은 교직원, 학생은 학생 항목에서 로그인을 해야 합니다.

(2) 수업 화면으로 이동하기

1 수업 재구성이 완료된 후 차례에서 수업할 단원명을 누릅니다.

I. 컴퓨팅 시스템 > 1. 정보 기기 사용하기 > 1-1. [1차시] 정보 기기 알아보기

1-1. [1차시] 정보 기기 알아보기

수업 재구성

(1차시) 정보 기기 알아보기 학습 완료

(학습 목표) 이번 시간에 배울 내용 학습 완료

(배움 지도) 1차시 배움 지도 학습 완료

(생각특독) 정보 기기의 사용 유형을 알아봐요 학습 완료

(활동해 보기) 정보 기기 찾아보기 학습 완료

(활동해 보기) 정보 기기의 특징 알아보기 학습 완료

2 콘텐츠를 누르면 해당 수업 화면으로 이동합니다.

3 수업 시나리오

(3) 수업 진행하기 **진단 평가**



1 평가 시작하기 버튼을 누릅니다.

평가를 종료하려면 오른쪽 상단에 있는 평가 완료 버튼을 누릅니다. 평가 완료 버튼을 누른 후에는 학생들의 평가 결과를 확인할 수 있습니다.

2 평가가 진행되는 동안 선생님은 평가 현황에서 학생들의 문제 풀이 진행 상황을 확인할 수 있습니다.

(4) 수업 진행하기 개념 학습

수업 진행은 교사 주도 수업(인술 모드)과 학생 자율 학습이 모두 가능합니다. (평가, 모둠 활동은 인술 모드에서만 가능)

교사 화면

활동형 콘텐츠를 통해 개념을 학습합니다.

학생이 질문에 대한 답변을 작성하여 제출하면 선생님은 학습 현황을 눌러 학생들의 답변을 확인합니다.

학생 화면

1 [1차시] 정보 기기 알아보기 > (생각특목) 정보 기기의 사용 유형을 알아봐요

주로 스마트폰이나 컴퓨터로 게임을 하는 '게이머형'
교사 주도 학습(인술 모드)의 경우에도 활동형 콘텐츠 내에서는 학생 스스로 학습이 가능합니다.

3 학습 현황

학생들이 제출한 답안

문제 1) 나와 가장 비슷한 방법으로 정보 기기를 사용하는 모습을 찾아봅시다.

1번 학생031 나는 주로 공금한 내용을 찾아보는 공금이형이야.

2번 학생032

3번 학생033

4번 학생034

5번 학생035

앞의 대화 내용을 바탕으로 생각을 자유롭게 적어 봅시다.

게이머형, 소통이형, 비디오형, 공금이형

나와 가장 비슷한 방법으로 정보 기기를 사용하는 모습을 찾아봅시다.
나는 주로 공금한 내용을 찾아보는 공금이형이야.

제출하기

2 배운 내용에 대한 질문을 제시합니다. 학생은 질문에 대한 답변을 작성하여 제출합니다.

3 수업 시나리오

(4) 수업 진행하기 모둠 활동

활동 시작 버튼을 눌러
활동을 시작합니다.

1
활동 방식, 활동 유형,
모둠 구성 등의
활동 변경을 합니다.
만약 활동 설정 변경을
하지 않는다면 발행사가
제공한 활동 설정이
자동으로 저장됩니다.

1-1. [1차시] 정보 기... > 과의존 진단 결과 확인하기...인솔 모드 ON 접속 현황나가기

삭제 활동 시작

활동 주제

활동 방식 수업 과제

수업 학습이란?
선생님과 반 학생들이 함께 수업하는 방식으로, 인솔 모드가 지원됩니다.

보드 배경 없음 활동 자료 직접 등록

공유 대상 학급 전체 개별 학생

활동 유형 개인 활동 모둠 활동 과제 활동

채점 여부 사용 미사용

모둠 구성

신규 구성 모둠 모둠원 랜덤 편성

역할 설정 사용 미사용

↻ 활동 보드 다시 만들기

활동 보드 다시 만들기 버튼을 누릅니다.



각 모둠의 활동 내역을 모니터링 합니다.
학생은 붙임쪽지, 글 상자, 도형을 활용하
여 자신의 의견을 남길 수 있습니다.

모든 모둠의 제출이 완료되면
활동 종료 버튼을 눌러 모둠
활동을 종료합니다.

6 제출하기

의견 공유가 끝난 경우 모둠에서
대표 학생 한 명이 제출하기 버튼
을 누를 수 있도록 안내합니다.

5

활동 참여하기 버튼을 누르면
선생님도 모둠 활동에 참여할
수 있습니다.



3 수업 시나리오

(4) 수업 진행하기 **평가 진행 및 수준별 자료 확인하기**



1

평가 시작하기 버튼을 누릅니다.

평가를 종료하려면 오른쪽 상단에 있는 평가 완료 버튼을 누릅니다. 평가 완료 버튼을 누른 후에는 학생들의 평가 결과를 확인할 수 있습니다.



2

평가가 진행되는 동안 선생님은 평가 현황에서 학생들의 문제 풀이 진행 상황을 확인할 수 있습니다.

3

4 평가 결과에 따라 맞춤형 콘텐츠가 제공됩니다. (인솔 모드 해제한 상태에서 볼 수 있음.)



느린 학습자

느린 학습자(0점~59점): 보충 학습 자료 제공



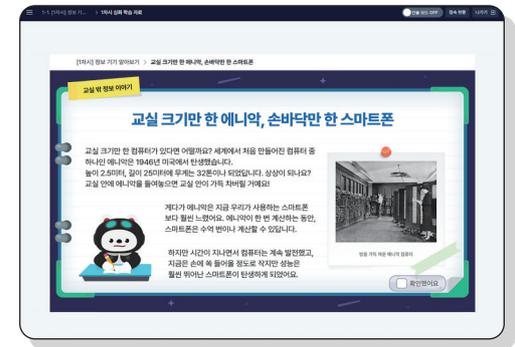
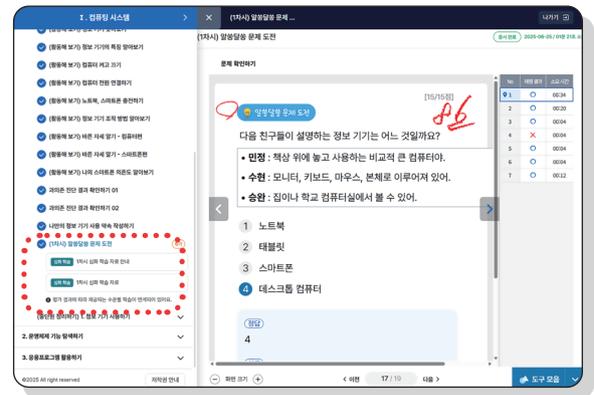
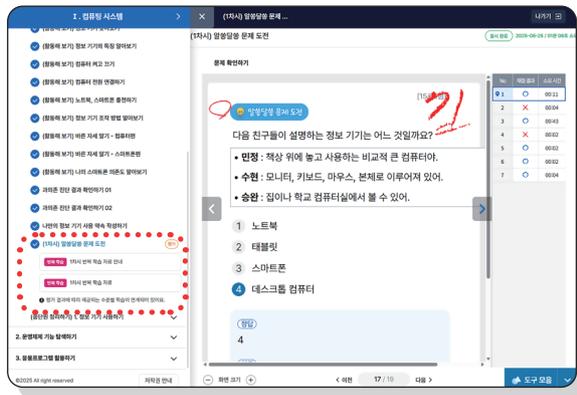
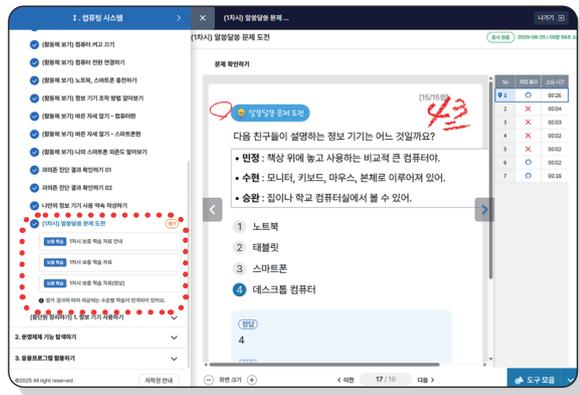
보통 학습자

보통 학습자(60점~79점): 반복 학습 자료 제공



빠른 학습자

빠른 학습자(80점~100점): 심화 학습 자료 제공



3 수업 시나리오

(5) 학습 분석 및 맞춤형 콘텐츠 배포하기

학급이나 학생 이름을 선택하여
분석된 결과를 확인합니다.

1
수업이 끝난 후 홈 화면에서
시 대시보드를 누릅니다.
AI 자동 분석 결과를
바탕으로 학생들의 학업
성취도를 확인할 수 있습니다.

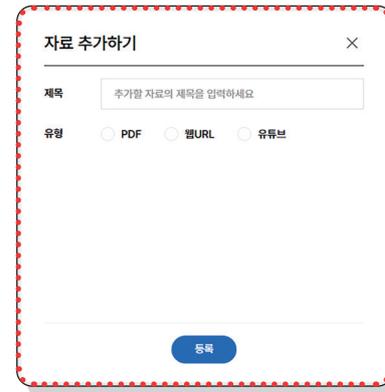
The screenshot shows a dashboard for a teacher named '1학년 1반 교사029 선생님'. At the top, there are dropdown menus for '대상 학급' (Target Class) and '단원 전체 단원' (Unit), and a '평균 학습 진행률' (Average Learning Progress) of 55.4%. Below this is an 'AI 종합 분석' (AI Comprehensive Analysis) section with two panels: '잘하고 있어요.' (You're doing well) and '노력이 필요해요.' (You need effort). The '노력이 필요해요.' panel contains a message about '알고리즘과 프로그래밍' (Algorithms and Programming) being a weak point. At the bottom, a '평가 점수(학급 평균)' (Evaluation Scores) bar chart shows scores for five categories: I. 컴퓨팅 시스템, II. 데이터, III. 알고리즘과 프로그래밍, IV. 인공지능, and V. 디지털 문화. The chart compares '진단 평가' (Diagnostic), '형성 평가' (Formative), and '총괄 평가' (Comprehensive) scores.

평가 유형	I. 컴퓨팅 시스템	II. 데이터	III. 알고리즘과 프로그래밍	IV. 인공지능	V. 디지털 문화
진단 평가	0	58	56	0	0
형성 평가	60	68.4	60	0	0
총괄 평가	60	0	0	0	0

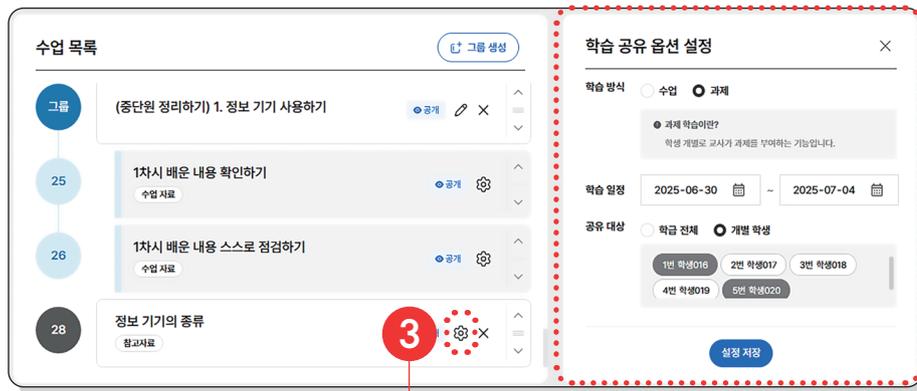
활용 예시 학습이 느리거나, 학습 결손이 있는 학생들에게 부족한 영역에 대한 보충 학습 자료나 과제를 배포하여 학습 이해도를 향상시킵니다.



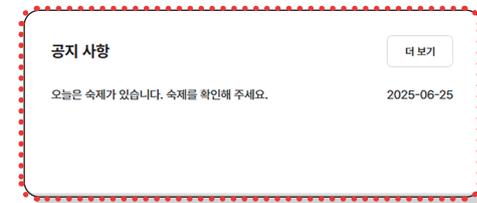
1 자료 추가하기 버튼을 누릅니다.



2 자료의 제목을 쓰고, 유형을 선택한 후 등록 버튼을 눌러 자료를 추가합니다.

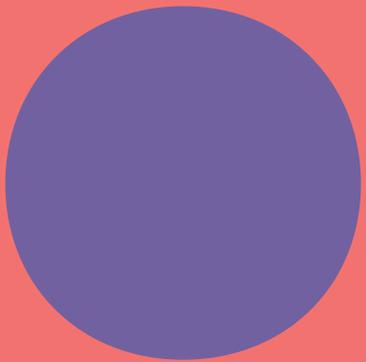


3 추가한 자료의 설정 버튼을 누릅니다.



5 공지 사항을 통해 과제가 배포되었음을 학생들에게 안내합니다.

4 학급 공유 옵션을 설정한 후 설정 저장 버튼을 누릅니다.



Q

&

궁금한 것 살펴보기

A



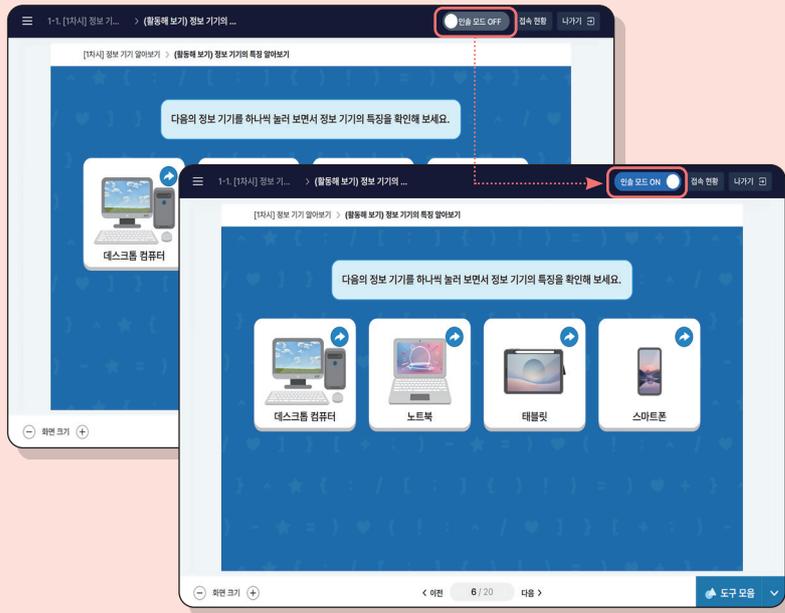
Q 1. 수업 중 실시간으로 학생의 화면을 제어할 수 있나요?

선생님은 학생의 활동 위치를 확인하고, '인솔 모드 기능'을 통해 학생들이 수업에 집중할 수 있도록 활동 간 이동을 제어할 수 있습니다.

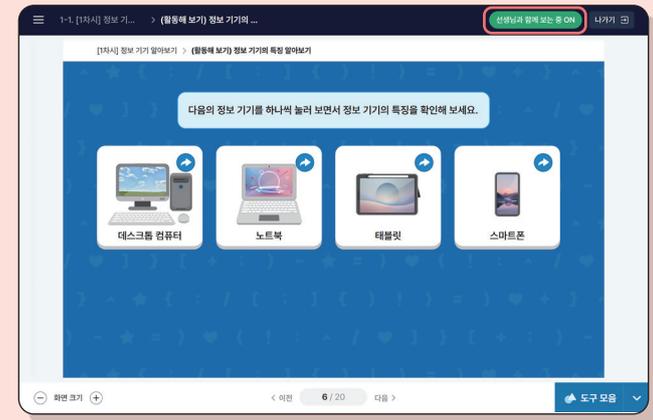
A

홈 화면 > 학습 뷰어

선생님



학생



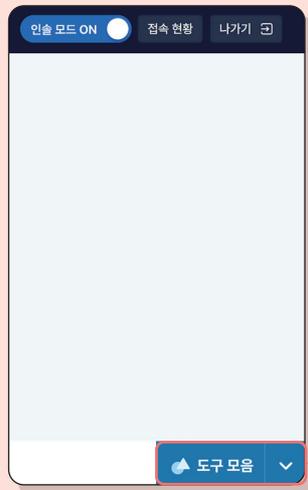
1. 학생 화면에서 인솔 중에는 선생님과 함께 보는 중 ON 표시가 되어 인솔 모드의 작동 여부를 파악할 수 있습니다.
2. 인솔 중에는 차례가 열리지 않으며, 콘텐츠 이동 버튼(<이전 / 다음>)이 비활성화되어 활동 간 이동이 제한됩니다.

Q 2. 수업 중 다양한 수업 도구를 활용할 수 있나요?

선생님은 학습 효과를 높이기 위해 학습 뷰어의 '도구 모음'에서 다양한 수업 도구를 활용할 수 있습니다.

A

홈 화면 > 학습 뷰어



선생님

- 판서 모드
- 펜툴
- 타이머
- 자료 추가
- 채팅
- 챗봇

- 판서 모드: 직접 보드에 판서하여 내용을 공유할 때 사용
- 펜툴: 밑줄 및 하이라이트 기능이 필요할 때 사용
- 타이머: 타임 아웃 시간을 설정하여 활용할 때 사용
- 자료 추가: PDF, 유튜브, 웹 URL 자료를 공유할 때 사용
- 채팅: 학생과 소통할 때 사용(선생님이 채팅 설정을 On으로 설정해야 학생들은 채팅 가능)
- 챗봇: 학습 내용에 대한 Q&A나 FAQ를 확인할 때 사용

학생

- 펜툴
- 채팅
- 챗봇

- 펜툴: 밑줄 및 하이라이트 기능이 필요할 때 사용
- 채팅: 선생님이나 다른 친구와 소통할 때 사용
- 챗봇: 학습 내용에 대한 Q&A나 FAQ를 확인할 때 사용

Q 3. 챗봇은 어떻게 활용할 수 있나요?

학생은 학습 활동과 연관된 용어나 개념을 챗봇에 질문하면, 그에 대한 답변을 확인할 수 있습니다.

A

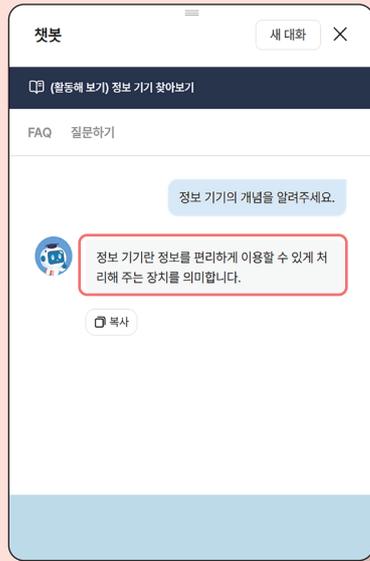
홈 화면 > 학습 뷰어 > [도구 모음] > [챗봇]

FAQ를 통해 특정 콘텐츠 페이지를 학습 중 예상되는 질문과 답을 확인할 수 있습니다.

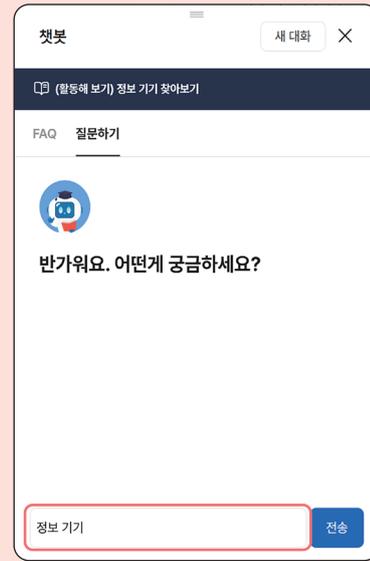
질문하기에서는 직접 질문을 입력하고 답변을 확인할 수 있습니다.



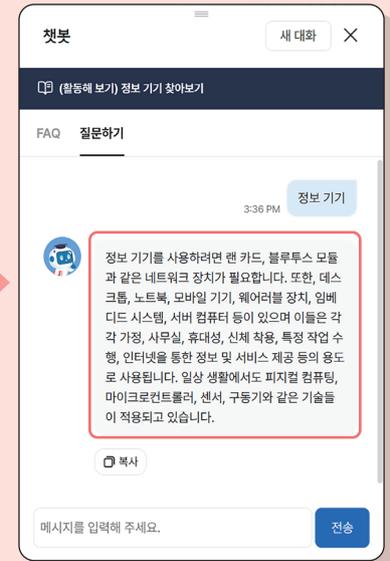
① 자주하는 질문 선택



② 질문에 대한 답변 확인



① 질문 입력



② 질문에 대한 답변 확인

Q 4. 선생님이 추가 문제를 만들어 학생들에게 제공할 수 있나요?

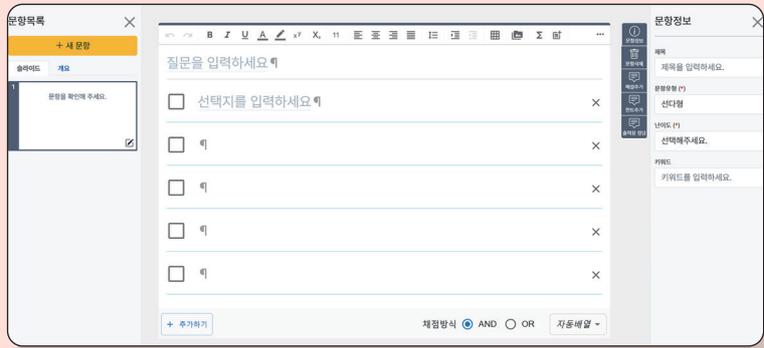
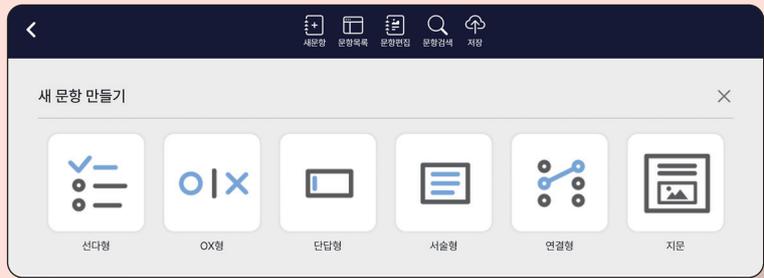
다양한 유형의 문제를 만들고, 시험 및 활동에 활용하실 수 있습니다.

A

홈 화면 > [시험지 제작] > [시험지 등록]

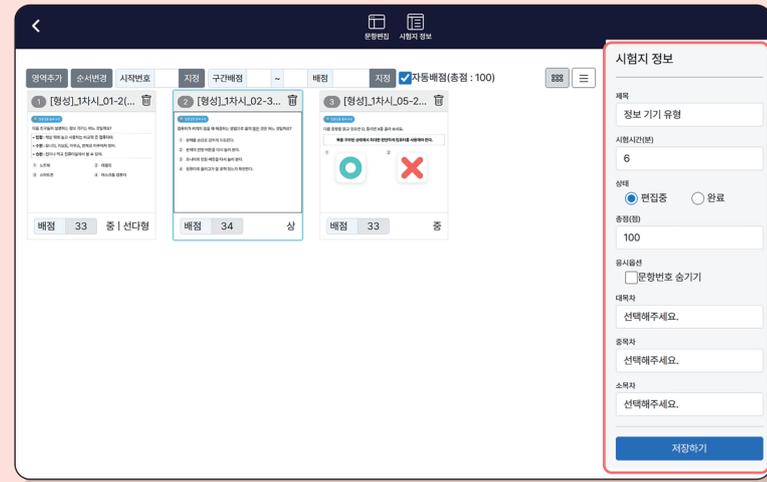
STEP 1 문항 추가

문제 유형, 문제 내용, 정답 및 해설 작성



STEP 2 시험지 정보 입력 및 저장

생성한 시험지에 해당하는 정보를 입력하고 저장



씨마스 정보 SIOT 교육자료와 함께하는 초등학교 학교자율시간

학교자율시간

교과 및 창의적 체험활동의 일부 시수를 확보하여, 국가 교육과정 교과목 외 새로운 과목을 개설하여 과목 또는 활동으로 운영하는 시간

편성 시기	3~6학년 내 반드시 한 학기 이상 편성·운영(매 학년, 매 학기 편성 가능)
운영 형태	과목 또는 활동
운영시수 기준	연간 34주를 기준으로 할 때, 교과 및 창의적 체험활동 수업 시간(총 수업 시간)의 학기별 1주의 수업 시간(수업량)
편성 시수 (예)	<ul style="list-style-type: none"> • 3학년: 29시간 또는 30시간 • 4학년: 30시간 또는 31시간
평가	<ol style="list-style-type: none"> 1. 학교자율시간의 개설 과목은 편성된 교과(군)의 평가 방식에 준하여, 시도 교육청의 학업성적관리지침에 따라 실시 2. 학교자율시간으로 편성·운영하는 '과목'과 '활동' 모두 결과를 학교생활기록부 세부능력 및 특기사항에 입력해야 함.
유의사항	<ol style="list-style-type: none"> 1. 학기 단위로 운영, 1,2학기 분산 운영 불가 2. 체육, 예술 교과군의 기준 수업 시수를 반드시 준수(감축 불가)



상담 신청

상담 신청을 통해 과목 개설을 위한 샘플 자료를 제공해드립니다.

신나는 정보 여행 이렇게 활용해 보세요!

활용 예시 학교 자율 시간 편성: 과목(활동) 개설 운영

과목 안내

과목명	신나는 정보 여행
관련 교과	과학/수학
편성 학년 / 학기	3~4학년 / 1개 학기
학생부	세특 입력

편찬 방향의 준수

디지털 시대에 필요한 핵심 역량 함양에 중점

내용의 선정 및 조직

정보화 시대 대비: 디지털 리터러시·AI 소양 교육 강화
 정보 교과 역량 강화: 초등 정보 교육의 필수 도구로 설계
 학문 간 연계: 융합 사고와 창의적 문제 해결력 키움
 맞춤형 학습 지원: 개별 진단 기반의 개인화 학습 제공

추천 의견

종합 의견 및 추천 의견

'신나는 정보 여행'은 창의적 문제 해결, 디지털 윤리, AI 이해 등을 종합적으로 학습 가능함

학교자율시간, 씨마스 교과서와 다채롭게 채워주세요.



초등학교 실과/과학 영역과 연계하여 디지털 소양과 문제 해결 능력을 키울 수 있도록 하였습니다.

신나는 디지털 세상 (초3)



교과서



지도서

신나는 디지털 세상 (초4)



교과서



지도서

2022 개정 교육과정 정보과에서 추구하는
3대 기초 소양 중 하나인 디지털 소양을
함양하기 위한 과목

신나는 인공지능 놀이터 (초4)

미래 사회에서 학생들이 디지털 사회 구성원으로서 필요한 지식을 습득하여 문제를 올바르게 해결하고, 디지털 시민성과 윤리 의식을 기르는 교과



교과서



지도서

미래를 여는 디지털 시민 (초4)

미래 사회에서 학생들이 디지털 사회 구성원으로서 필요한 지식을 습득하여 문제를 올바르게 해결하고, 디지털 시민성과 윤리 의식을 기르는 교과



교과서



지도서



견본 도서 신청



AIDT 교육자료 초등학교 정보 3~4학년군

신나는 정보 여행



교사 연수 및
도입 문의

02-2274-1590
aidt@cmass21.co.kr

기술 및 장애 문의
AIDT 교육자료 고객센터

1661-0777



씨마스 홈페이지

(주)씨마스 (우 07706)

서울특별시 강서구 강서로33가길 78 씨마스빌딩

TEL 02-2274-1590~2

FAX 02-2278-6702

E-Mail cmass@cmass21.co.kr