



중학교 정보

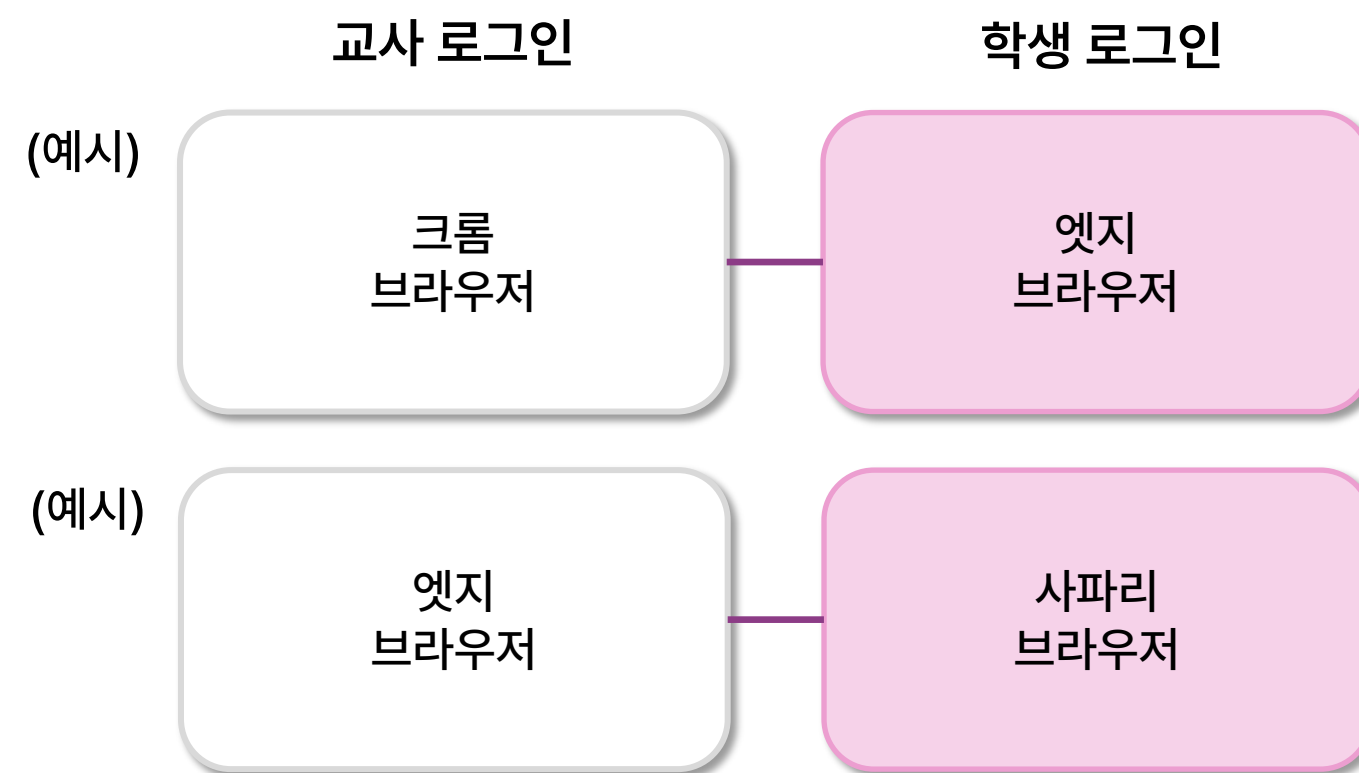
AI 교육자료

교사용 매뉴얼

씨마스

AI 교육자료 교사-학생 간 상호 작용 테스트 환경

하나의 컴퓨터 환경에서 테스트를 진행하는 경우,
다른 브라우저를 사용해 교사와 학생으로 접속해 주십시오.



차례

**I. AI 교육자료 학습관리시스템(LMS)
기본 화면 알아보기**

II. AI 교육자료 구성 및 수업 바로가기

III. 교과서 뷰어 알아보기

IV. 수업하기

V. 수업 관리(메인 메뉴 알아보기)

VI. AI 대시보드

VII. 수업 재구성

VIII. 평가 제작

IX. 코딩 실습 제작

I. AI 교육자료 학습관리시스템(LMS) 기본 화면 알아보기

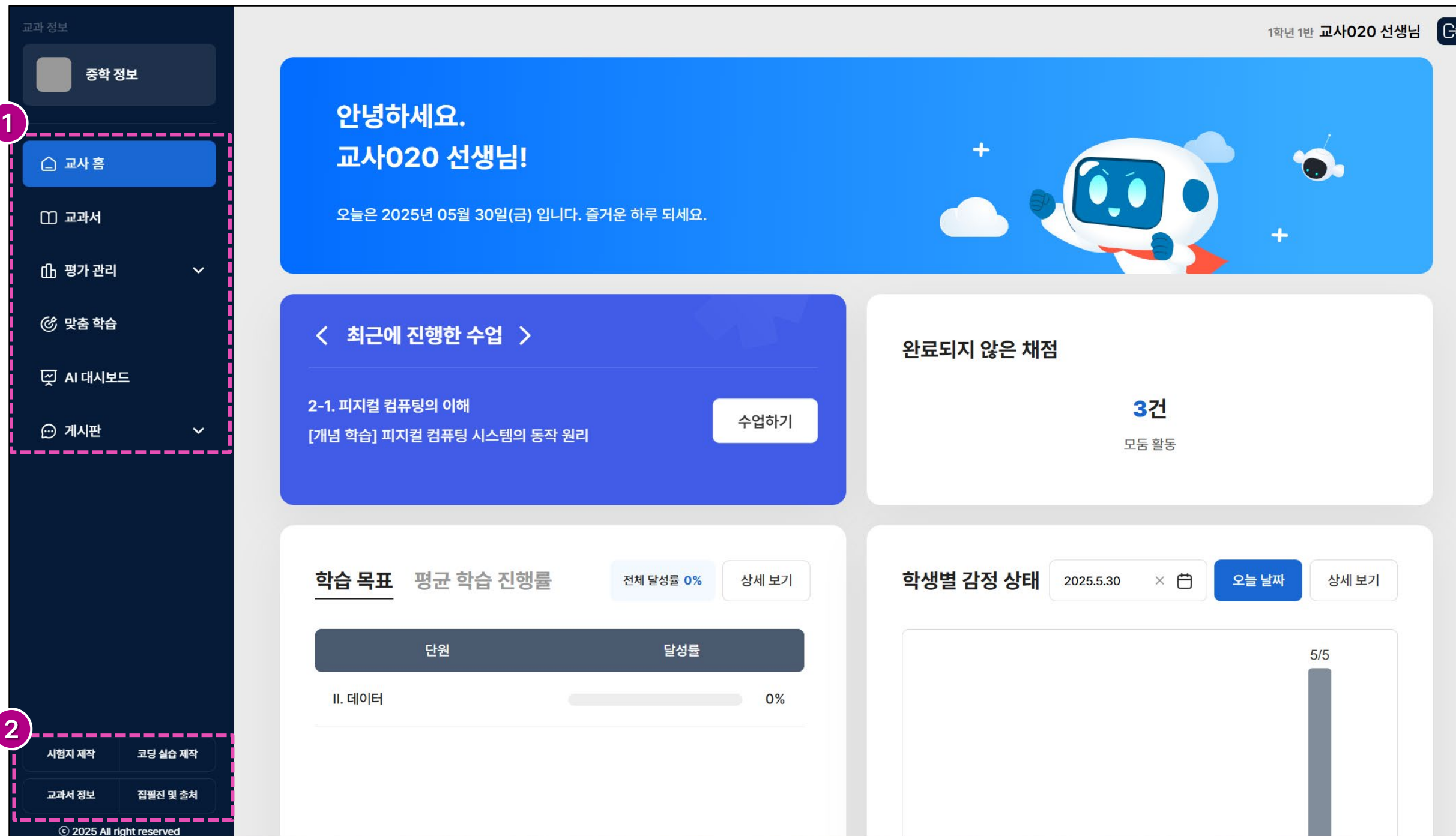
학습관리시스템(LMS)의 공통 메인 메뉴에 대한 상세한 사용 방법은
“V. 수업 관리(메인 메뉴 알아보기)”를 참고해 주십시오.

메인 메뉴_홈 화면(1)

로그인을 완료하면 발행사 AI 교육자료 LMS(학습관리시스템)의 기본 화면으로 접속됩니다.

기본 화면에서 제공되는 교사&학생 공통 메인 메뉴는 크게 6개의 주 메뉴, 추가 기능(교사 LMS는 4개, 학생 LMS는 2개)으로 구성되어 있습니다.

<교사 화면>



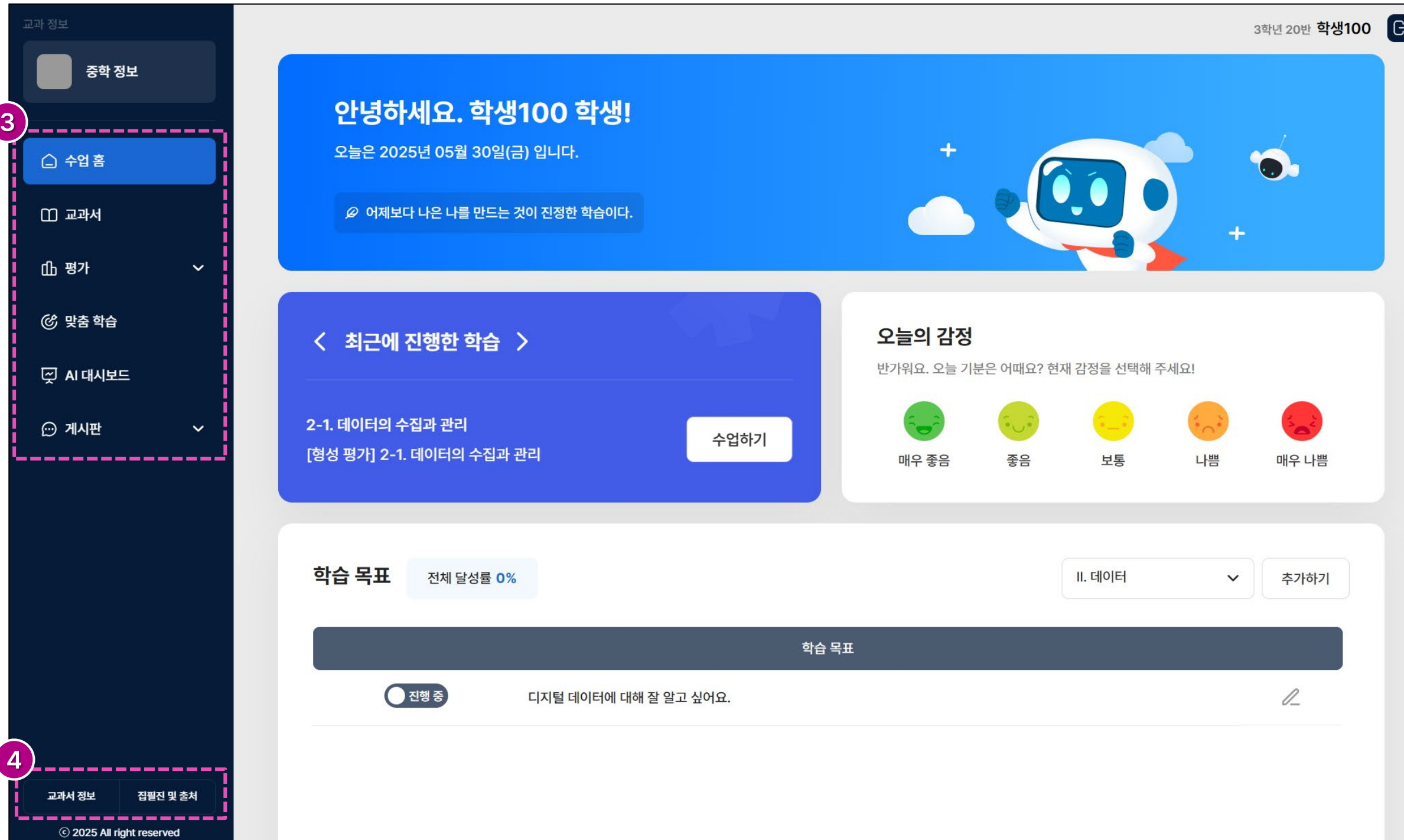
- 1 주 메뉴(6개)
교사 홈, 교과서, 평가 관리, 맞춤 학습, AI 대시보드, 게시판
- 2 추가 기능(4개)
시험지 제작, 코딩 실습 제작, 교과서 정보, 집필진 및 출처

메인 메뉴_홈 화면(2)

로그인을 완료하면 발행사 AI 교육자료 LMS(학습관리시스템)의 기본 화면으로 접속됩니다.

기본 화면에서 제공되는 교사&학생 공통 메인 메뉴는 크게 6개의 주 메뉴, 추가 기능(교사 LMS는 4개, 학생 LMS는 2개)으로 구성되어 있습니다.

<학생 화면>



3 주 메뉴(6개)

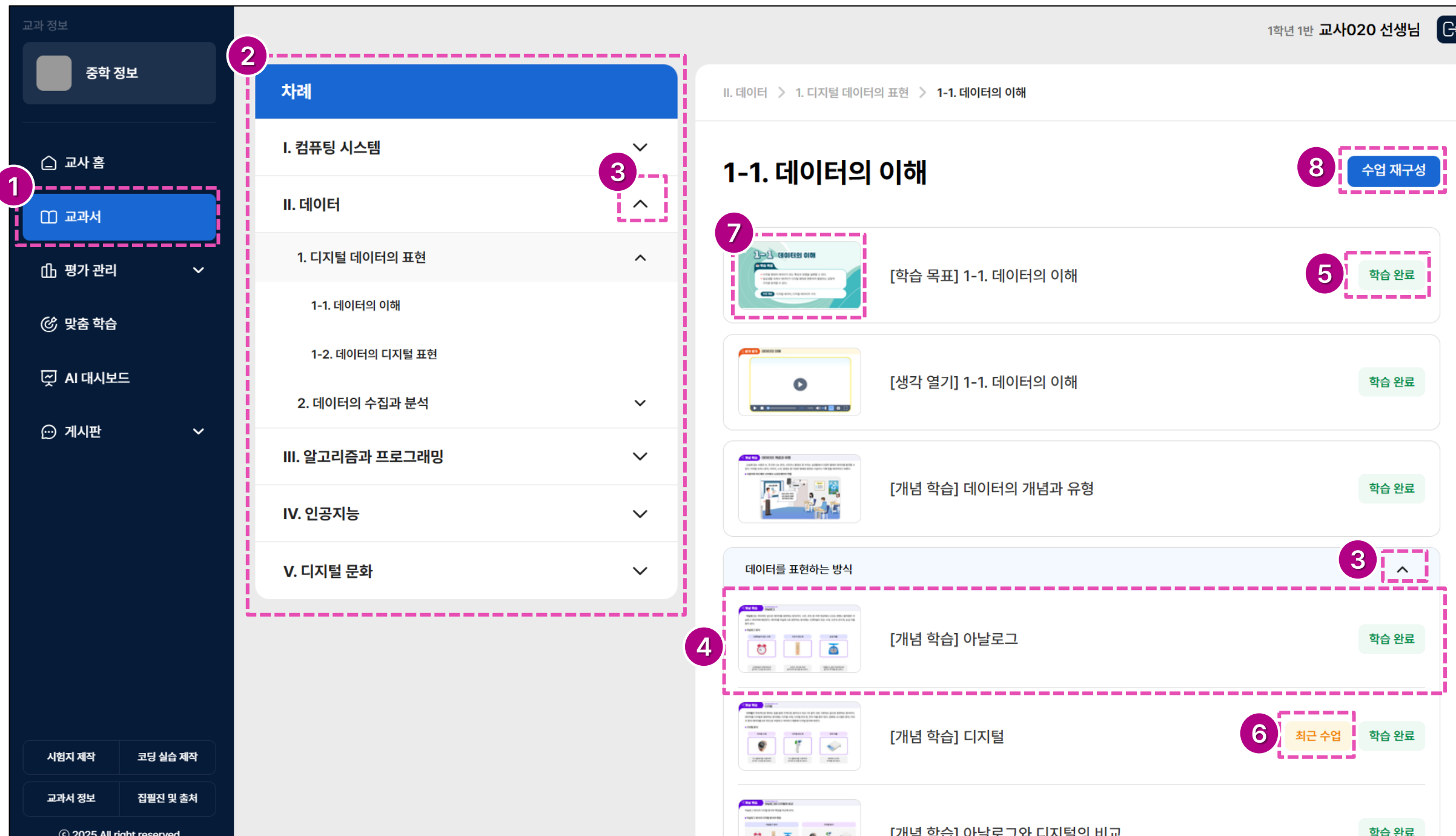
수업 홈, 교과서, 평가 관리, 맞춤 학습, AI 대시보드, 게시판

4 추가 기능(2개)

교과서 사용법, 교과서 정보

메인 메뉴_교과서

AI 교육자료 코스웨어 구성, 학습 콘텐츠 목록 등 콘텐츠 접근을 위해서는 메인 메뉴의 **교과서**를 클릭하면 코스웨어 목차와 학습 콘텐츠 리스트를 확인할 수 있습니다.



1 교과서 메뉴

교과서 메뉴에서는 AI 교육자료 학습 콘텐츠에 대한 목차와 콘텐츠 목록이 보임

2 차례

코스웨어 차례는 대단원, 중단원, 소단원으로 구성되어 있음

3 하위 목차 및 콘텐츠 열기/닫기

위/아래 화살표 버튼을 클릭하면 하위의 목차 및 학습 콘텐츠를 보이게 하거나 숨길 수 있음

4 수업하기

콘텐츠 목록에서 특정 콘텐츠를 클릭하면 교과서 뷰어가 열리고 해당 콘텐츠 내용이 보임

5 학습 완료

해당 콘텐츠에 대해 수업 또는 학습을 완료하였다는 표시

6 최근 수업

가장 최근에 수업 또는 학습한 콘텐츠 표시

7 콘텐츠 섬네일

학습 콘텐츠 미리 보기용 섬네일 표시

8 수업 재구성

교사는 해당 단원에 대해 수업 재구성을 할 수 있음 (학생 화면에서는 보이지 않음)

II. AI 교육자료 구성 및 수업 바로가기

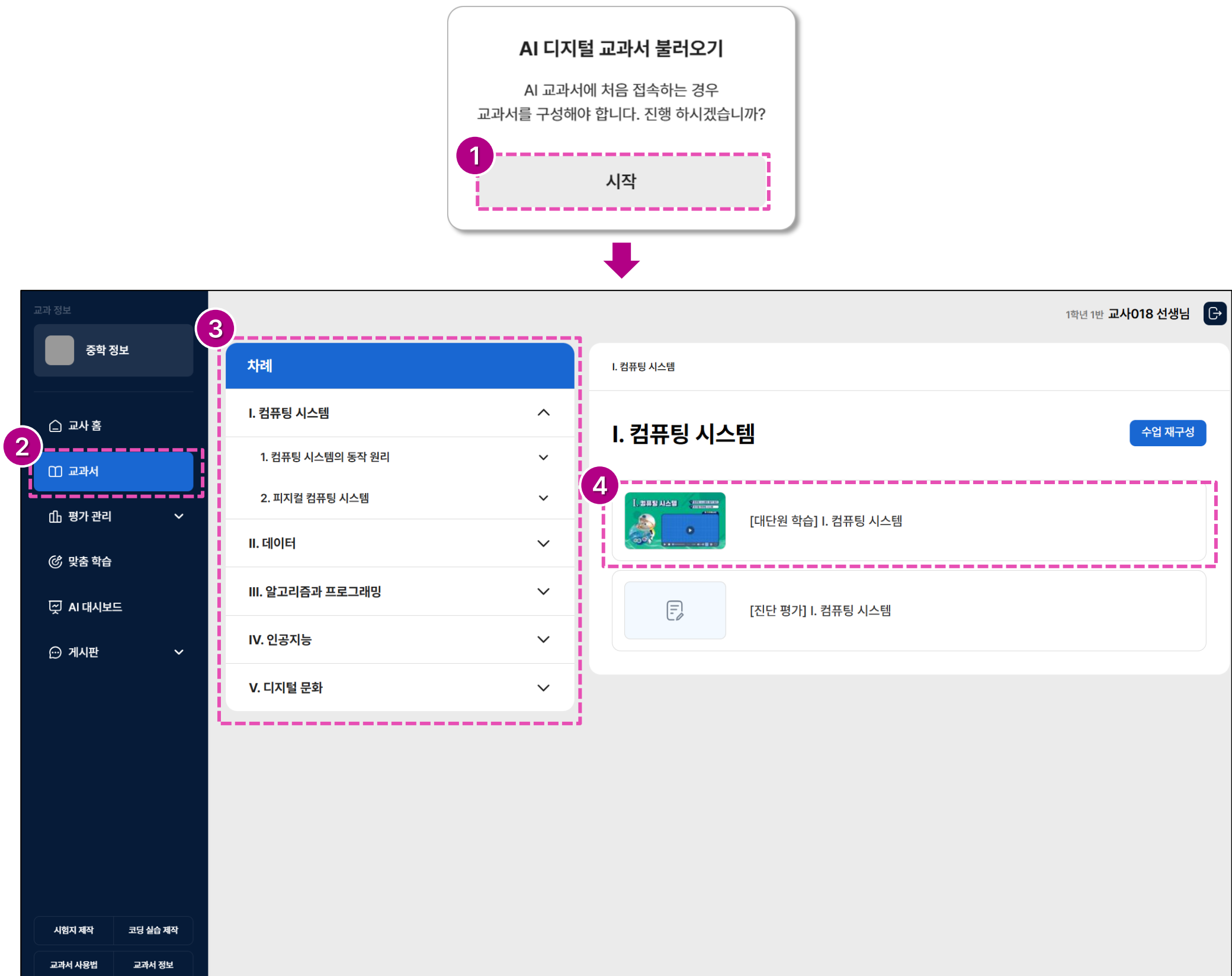
1

AI 교육자료 구성 및 수업 바로가기

로그인 완료 후 AI 교육자료 구성

교사가 AI 교육자료에 처음 접속한 경우에는 AI 교육자료 구성 팝업 메시지가 나옵니다. 시작 버튼을 클릭하면 AI 교육자료 코스웨어 설치가 완료되고, 학습관리시스템(LMS) 화면으로 이동합니다. (단, AI 교육자료 코스웨어 설치가 끝날 때까지 기다려 주십시오.)

교사가 AI 교육자료 구성을 마치면 학생들은 AI 교육자료를 이용할 수 있습니다.



- 1 AI 교육자료 구성(설치)**
시작 버튼을 클릭하여 AI 교육자료 구성
- 2 교과서 메뉴**
교과서 메뉴에서는 AI 교육자료 학습 콘텐츠에 대한 목차와 콘텐츠 목록이 보임
- 3 코스웨어 차례**
AI 교육자료 코스웨어는 대단원, 중단원, 소단원으로 구성되어 있으며, 단원을 선택하면 그 단원에 속한 콘텐츠 목록이 우측에 표시됨
- 4 수업하기**
콘텐츠 목록에서 특정 콘텐츠를 클릭하면 교과서 뷰어가 열리고 콘텐츠 내용이 보임

수업/학습할 콘텐츠를 찾아 사용하기

AI 교육자료 구성을 마친 후 수업/학습할 콘텐츠를 찾아 사용하는 방법은 다음과 같습니다.

[방법-1] 교과서 차례에서 원하는 단원과 콘텐츠를 선택

The screenshot displays the AI Education Platform interface. On the left, a dark sidebar contains navigation options: '교과 정보' (Subject Information), '중학 정보' (High School Information), '교사 홈' (Teacher Home), '교과서' (Textbook) - highlighted with a pink dashed box and a pink circle with the number 1, '평가 관리' (Evaluation Management), '맞춤 학습' (Custom Learning), 'AI 대시보드' (AI Dashboard), and '게시판' (Bulletin Board). The main area is divided into two panels. The left panel, titled '차례' (Table of Contents), lists chapters: I. 컴퓨팅 시스템, II. 데이터, III. 알고리즘과 프로그래밍, IV. 인공지능, V. 디지털 문화 (expanded), 1. 디지털 사회, 2. 디지털 윤리 (expanded), 2-1. 디지털 윤리의 이해와 실천, and 2-2. 개인 정보와 저작권 - highlighted with a pink dashed box and a pink circle with the number 2. The right panel, titled '2-2. 개인 정보와 저작권' (2-2. Personal Information and Copyright), shows a list of content items: '[학습 목표] 2-2. 개인 정보와 저작권', '[생각 열기] 2-2. 개인 정보와 저작권' - highlighted with a pink dashed box and a pink circle with the number 3, '[중단원 정리하기] 2. 디지털 윤리', '[문제로 정리하기] 2. 디지털 윤리', '[핵심 질문 답하기] 2. 디지털 윤리', '[학습 계획 점검하기] 2. 디지털 윤리', and '[스스로 평가하기] 2. 디지털 윤리'. A blue button labeled '수업 재구성' (Reconstruct Lesson) is visible in the top right of the right panel.

1 교과서 메뉴
AI 교육자료 학습 콘텐츠 목록 확인

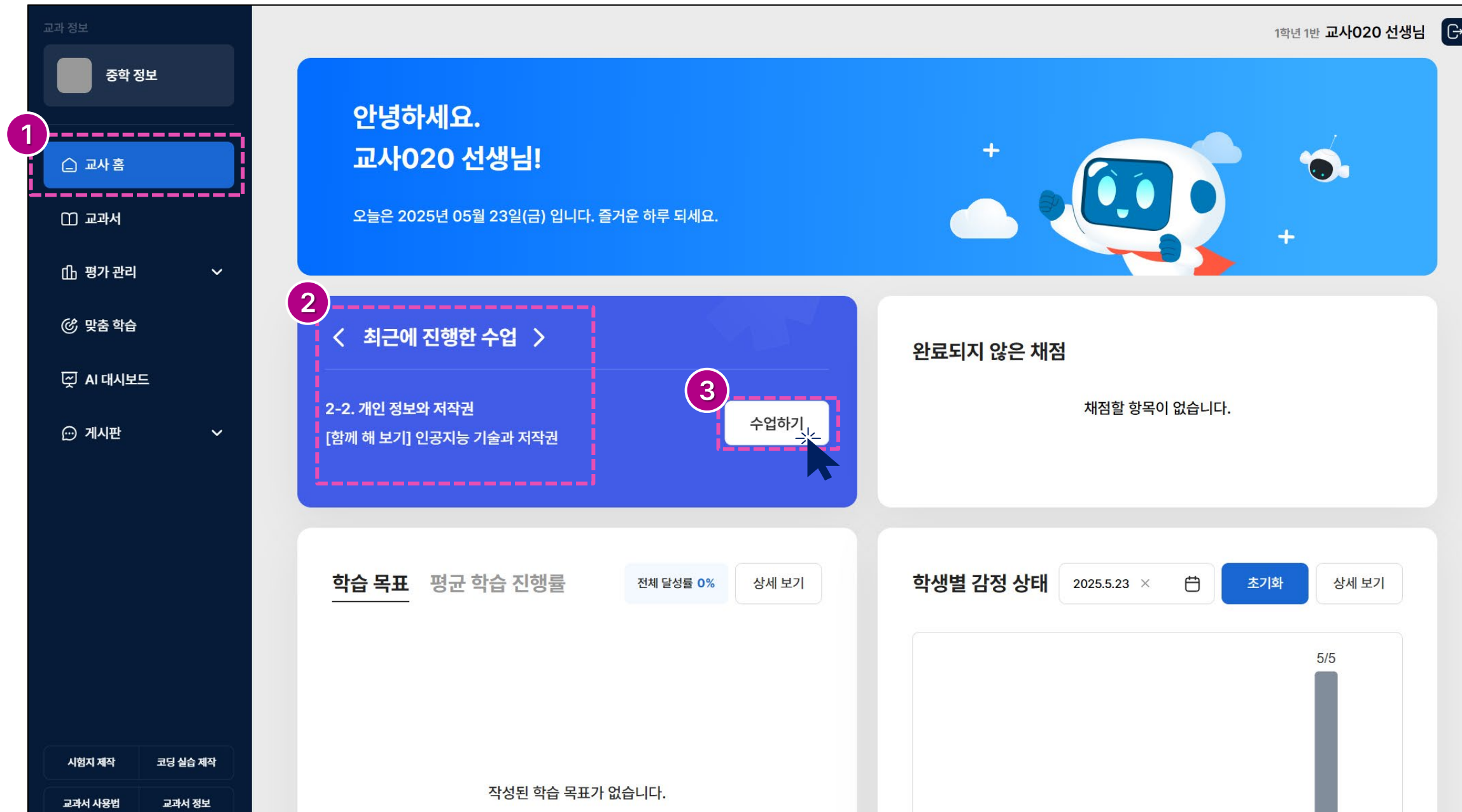
2 대/중/소단원 선택
수업 또는 학습할 단원을 선택하면 그 단원에 속한 콘텐츠 목록이 우측에 표시됨

3 콘텐츠 선택
수업 또는 학습할 콘텐츠를 클릭하면 교과서 뷰어가 열림

AI 교육자료 수업 바로가기

AI 교육자료를 사용하여 수업한 이후에는 홈 화면에 이전 진행한 수업, 최근 진행한 수업, 다음 진행할 수업에 대한 정보가 표시되어 있어서 수업 또는 학습할 콘텐츠에 빠르게 접근할 수 있습니다.

[방법-2] 교사/수업 홈 화면에서 수업하기를 클릭하여 콘텐츠로 바로가기



- 1 홈 화면**
교사는 교사 홈, 학생은 수업 홈이 노출됨
- 2 수업 콘텐츠 바로가기 선택**
최근 진행한 수업 및, '<', '>' 버튼을 클릭하여
이전/ 다음 진행할 수업을 선택하면 수업 또는 학습할
콘텐츠로 바로 갈 수 있음
- 3 수업하기**
수업하기를 클릭하면 교과서 뷰어로 이동되어
해당 콘텐츠로 바로 갈 수 있음

III. 교과서 뷰어 알아보기

주요 기능

학습 콘텐츠 내용을 볼 수 있는 교과서 뷰어의 기본 메뉴를 안내해 드립니다.



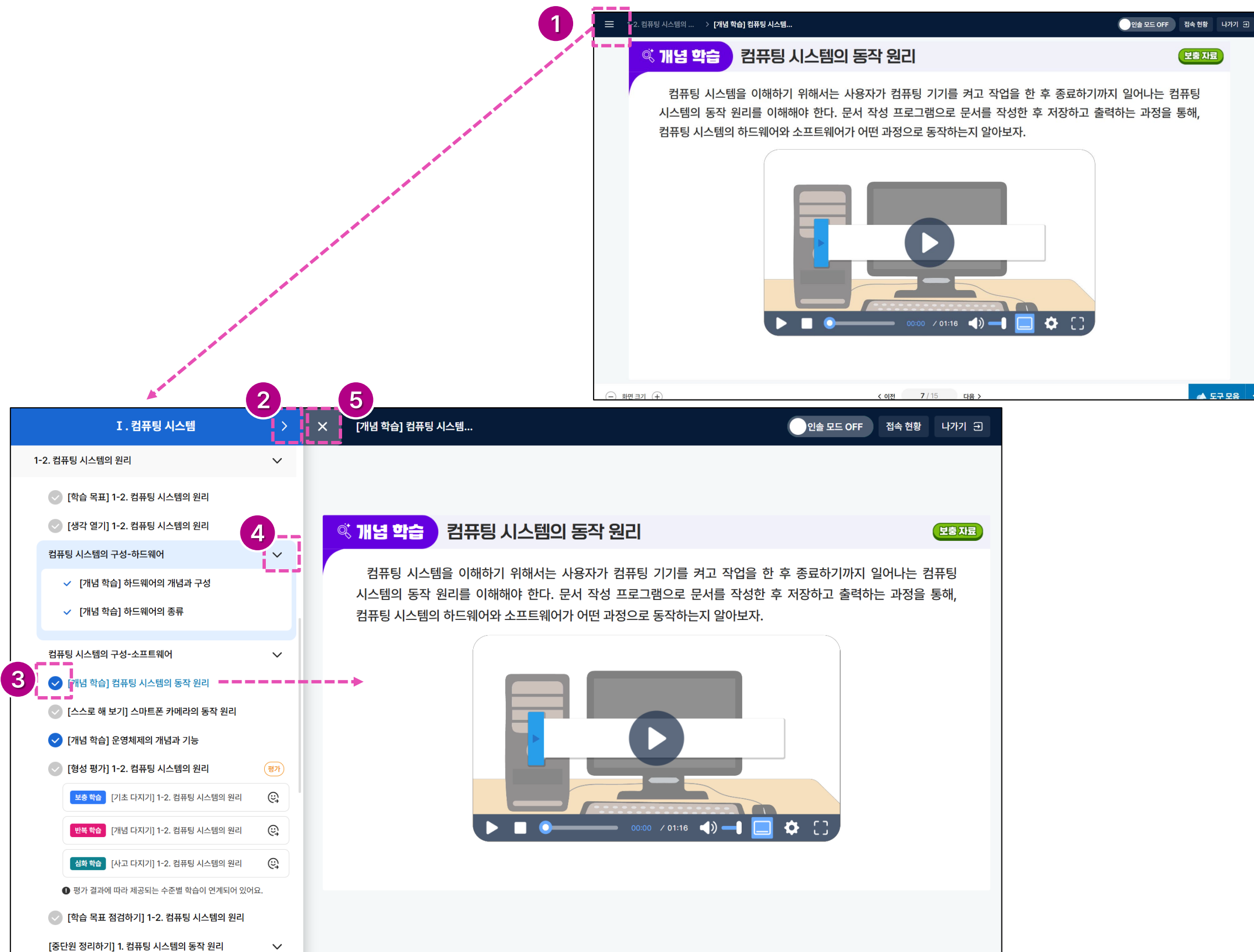
- 1 **목차**
목차 버튼 클릭하면 단위 및 콘텐츠 목록을 확인할 수 있음
- 2 **콘텐츠 경로**
콘텐츠 경로는 "소단원(또는 그룹명) > 콘텐츠명"으로 구성
- 3 **인솔 모드 ON/OFF**
교사의 수업 자료 화면을 학생들의 화면과 동기화 가능(전환 버튼으로 동작)
- 4 **접속 현황**
수업에 참여한 학생을 확인하고, 접속한 학생들이 어떤 콘텐츠를 학습하고 있는지 학습 위치를 확인할 수 있음
- 5 **화면 확대 및 축소**
+/-버튼을 클릭하면 화면 크기 조절 가능
- 6 **자료 이동**
이전, 다음 자료로 이동할 수 있으며, 인솔 모드가 켜진 상태에서 교사가 페이지를 이동하면 학생도 함께 이동함
- 7 **도구 모음**
수업에 활용할 수 있는 판서 모드, 펜툴, 타이머, 자료 추가, 채팅, 챗봇 지원(학생은 펜툴, 채팅, 챗봇만 지원)
- 8 **나가기**
나가기 버튼을 클릭하면 교사 홈/수업 홈 화면으로 이동함

*교과서 뷰어에서 페이지 이동 방식

- 뷰어 하단의 자료 이동 버튼(' < 이전', '다음 >')을 클릭하여 이전 또는 다음 페이지로 이동
- 목차(햄버거 버튼)를 클릭하고 세부 목록을 선택하여 원하는 콘텐츠로 이동

목차 / 학습 콘텐츠 목록

목차 화면에서 대단원, 중단원, 소단원을 선택하고, 단원의 학습 콘텐츠 목록에서 원하는 콘텐츠를 클릭하여 수업할 수 있습니다.



- 1 **목차**
목차 버튼 클릭하면 단원 및 콘텐츠 목록을 확인할 수 있음
- 2 **대단원 이동 버튼**
<, > 버튼을 클릭하면 대단원 간 이동할 수 있음
- 3 **학습 표시**
해당 콘텐츠를 수업(학습)하면 목차 내에 학습 완료 표시가 됨
- 4 **하위 자료 열기/닫기**
위/아래 화살표 버튼을 클릭하면 하위의 학습 자료를 보이게 하거나 숨길 수 있음
- 5 **목차 닫기**
닫기 버튼(X)를 클릭하면 목차가 닫힘

인솔 모드

인솔 모드를 ON으로 설정하면 교사의 수업 화면을 학생들의 수업 화면과 동기화하여 동일한 화면으로 수업을 진행할 수 있습니다. 인솔 모드가 켜지면 학생들은 다른 학습 자료로 마음대로 이동할 수 없게 되어 수업에 보다 집중할 수 있습니다.

<교사 화면>



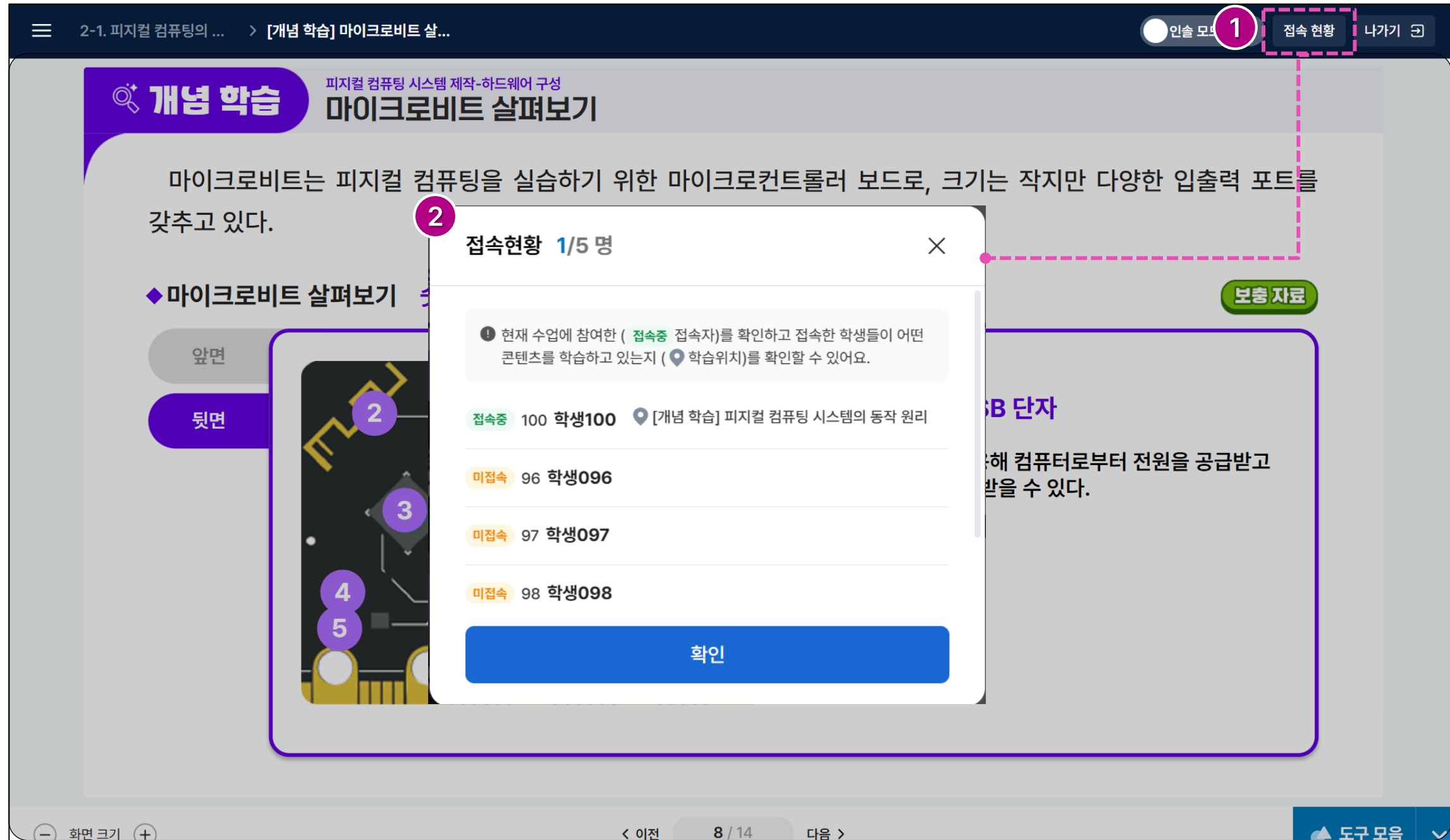
<학생 화면>



- 1 인솔 모드 켜기
인솔 모드 OFF 상태 버튼 클릭하여 ON으로 변경하여 켜기
- 2 인솔 모드 ON 상태
인솔 모드가 켜지면 교사의 화면과 학생의 화면이 동기화됨 (인솔 모드 OFF 상태로 변경하려면 ON 상태 버튼 클릭)
- 3 자료 이동
인솔 모드가 켜진 상태에서 교사가 수업 콘텐츠를 이동하면 학생도 함께 이동을 따라 감
- 4 선생님과 함께 보는 중 ON
교사가 인솔 모드를 켜면 학생의 화면 오른쪽 상단에 선생님과 함께 보는 중 ON이 표시되고, 학생은 목차 보기, 자료 이동 등을 할 수 없게 됨

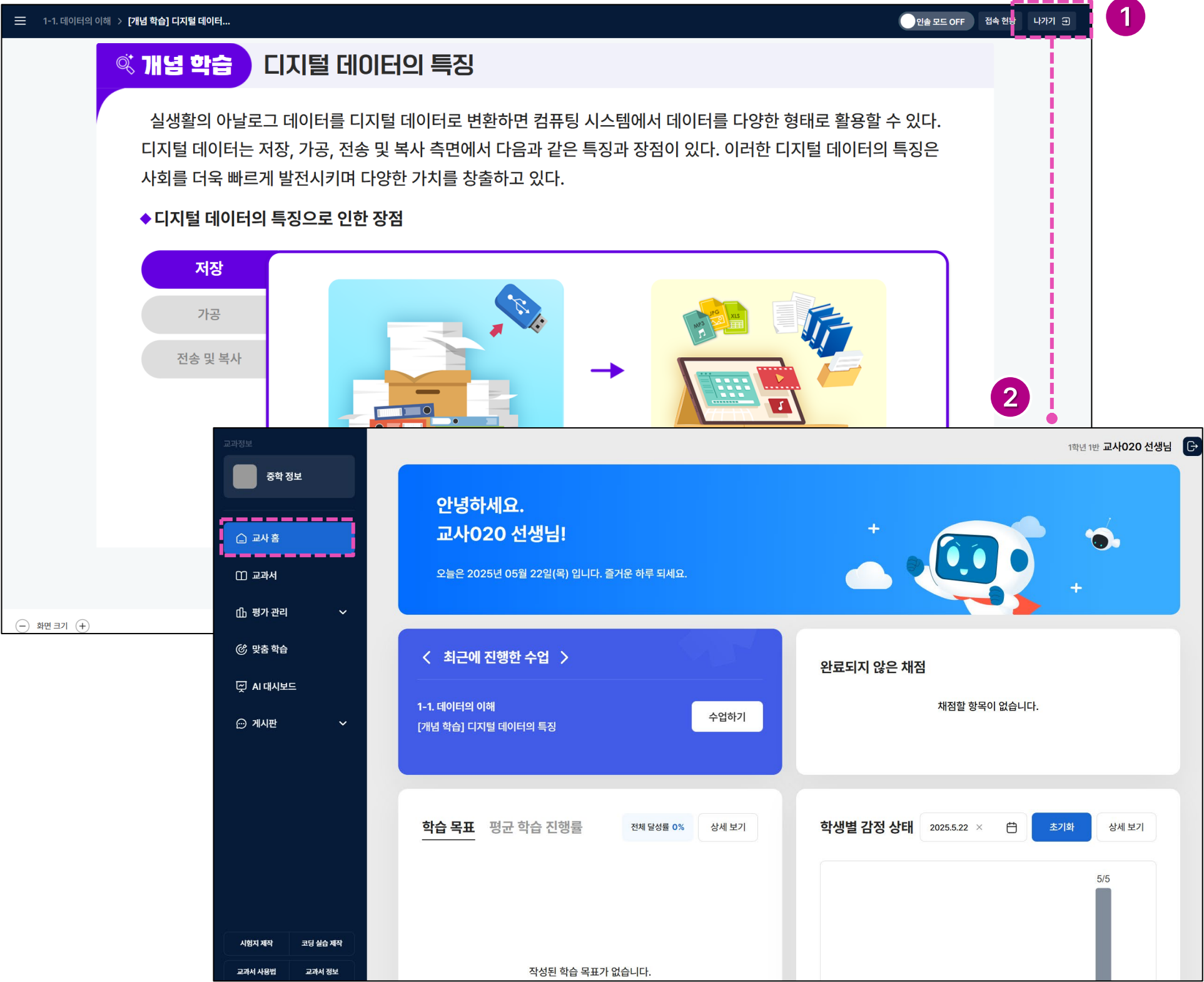
*인솔 모드 OFF 상태에서는 학생 스스로 학습이 가능합니다.

교사는 수업을 시작하기 전 접속 현황을 통해 우리 반 학생들이 모두 접속했는지 확인할 수 있습니다.



- 1 **접속 현황**
교과서 뷰어 오른쪽 상단의 접속 현황 버튼을 클릭하면 수업에 접속한 학생을 확인할 수 있는 팝업 창이 나옴
- 2 **접속 중인 학생 인원 및 명단 확인**
현재 수업에 참여한 학생들을 확인하고, 접속한 학생들이 어떤 콘텐츠를 학습하고 있는지 학습 위치를 확인할 수 있음
미 접속 학생을 확인하고 접속을 독려해 주세요.

수업을 종료하거나 교과서 뷰어를 나가야 할 경우 나가기 버튼을 클릭하면 교사 홈/수업 홈 화면으로 이동할 수 있습니다.



- 1 나가기
교과서 뷰어 오른쪽 상단의 나가기 버튼 클릭
- 2 홈 화면 이동
교사 홈/수업 홈 화면으로 이동

도구 모음

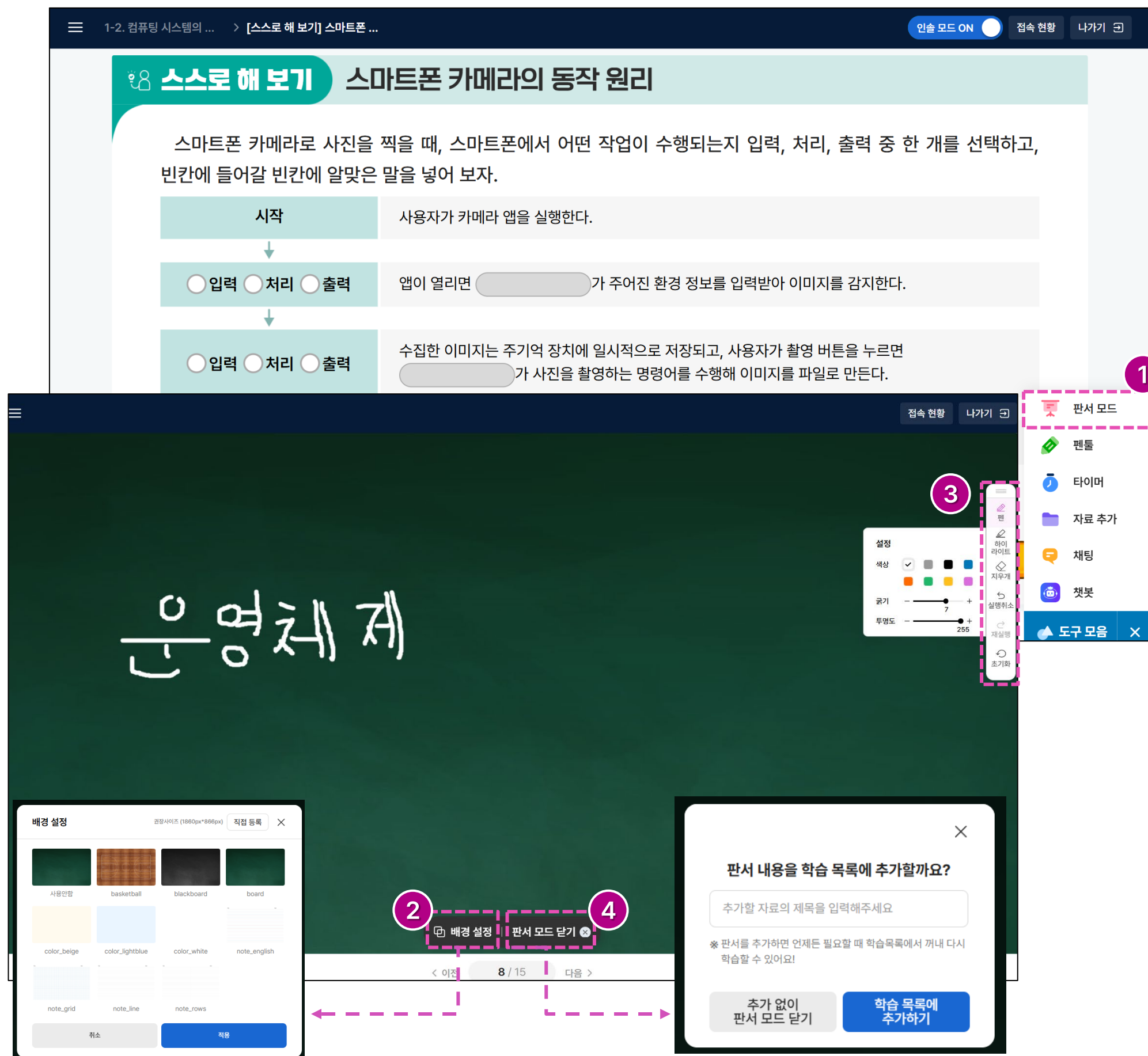
수업에 활용할 수 있는 판서, 펜툴, 타이머, 자료 추가, 채팅, 챗봇 기능 등 수업 도구(학생은 펜툴, 채팅, 챗봇만 지원)를 지원합니다.



- 1 도구 모음
수업에서 활용할 수 있는 다양한 도구 모음
- 2 판서 모드 안내
교사가 직접 보드에 판서하여 학습 내용을 공유할 때 사용
- 3 펜 툴 안내
밑줄 및 하이라이트 기능을 활용할 때 사용
- 4 타이머 안내
타임 아웃 시간을 설정하여 활용할 때 사용
- 5 자료 추가 안내
수업 중 PDF, 유튜브, 웹 URL 자료를 공유하여 활용할 때 사용
- 6 채팅 안내
우리 반 학생들과 상호 작용하고 소통할 때 사용
- 7 챗봇 안내
학습에 대한 Q&A나 FAQ를 확인하고 싶을 때 사용

도구 모음_판서 모드_판서하기

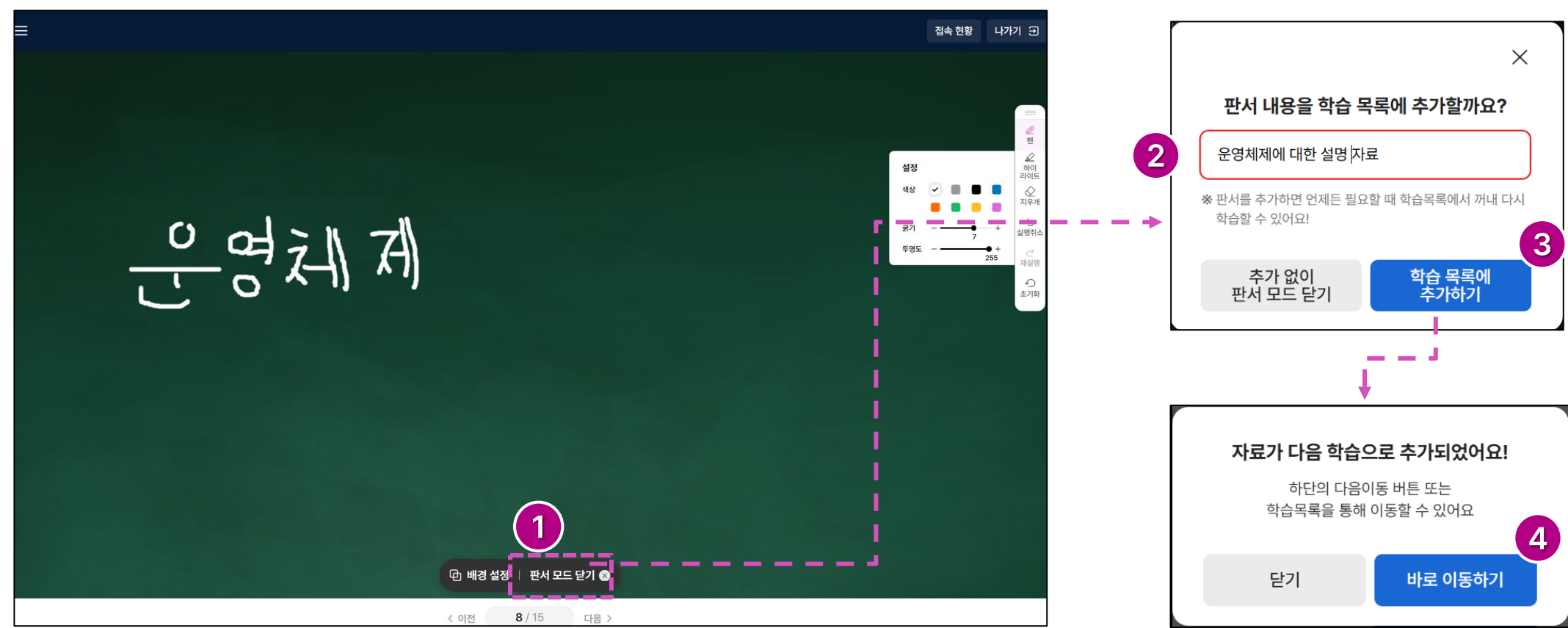
수업 중 교사가 직접 보드에 판서하며 설명할 수 있습니다.



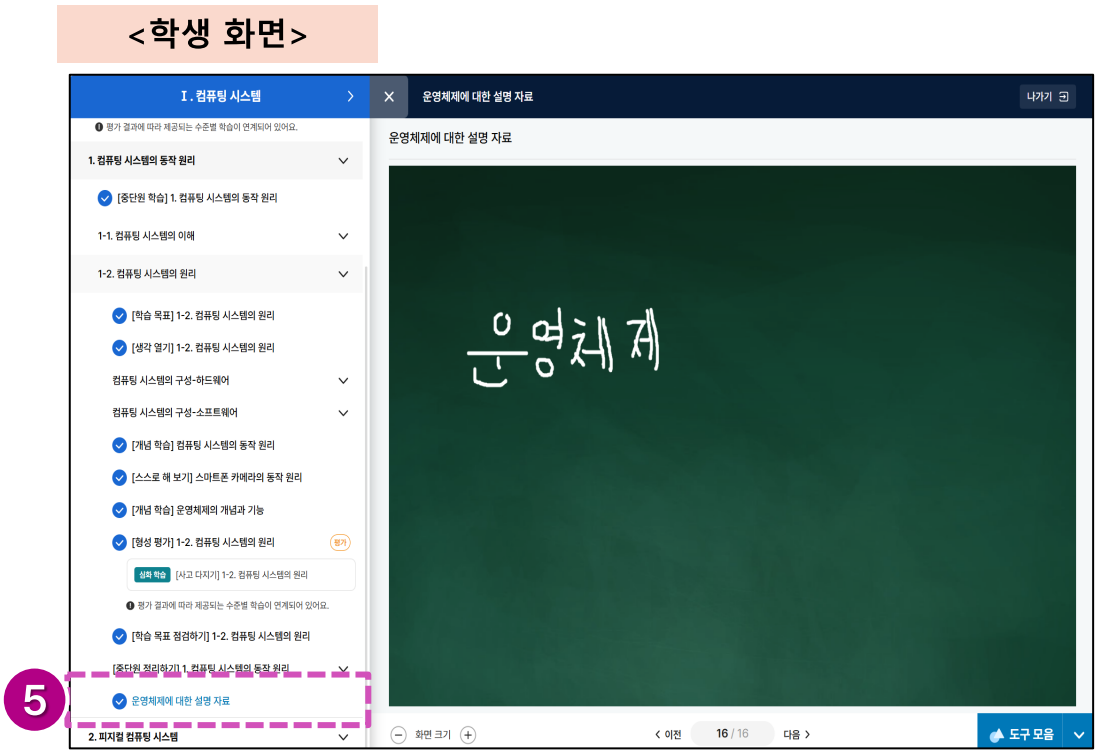
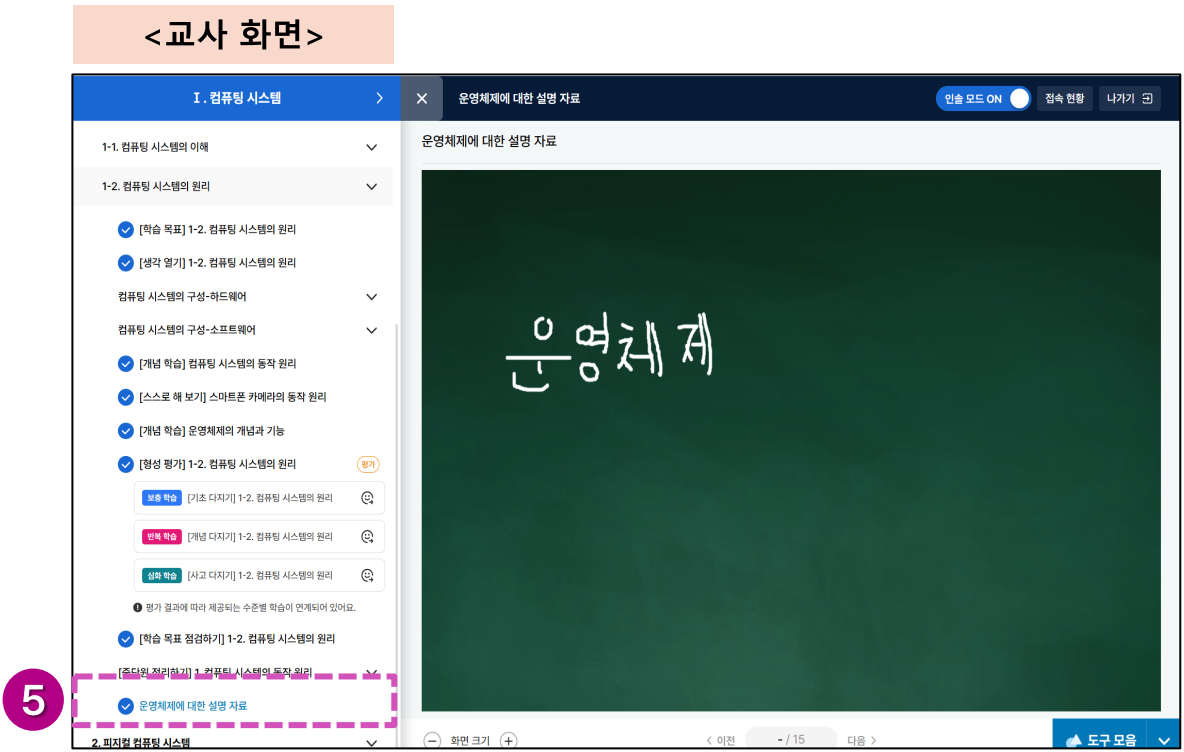
- 1 판서 모드 열기**
도구 모음을 열어 판서 모드 클릭
- 2 배경 설정**
보드 배경을 선택하거나 원하는 배경 이미지를 직접 등록하여 사용
- 3 판서 툴바**
펜, 하이라이트, 지우개 등 판서 툴바에서 제공하는 기능을 활용하여 판서 진행
- 4 판서 모드 닫기**
판서 모드 닫기 버튼 클릭하면 판서 내용을 학습 목록에 추가할지 아니면 추가 없이 판서 모드를 닫을지 여부를 선택하는 팝업이 나옴

도구 모음_판서 모드_판서 저장

판서 내용을 학습 자료로 추가하면 바로 수업 자료로 활용하거나 추후 학생들이 다시 학습할 수 있도록 목록에 보여지게 됩니다.



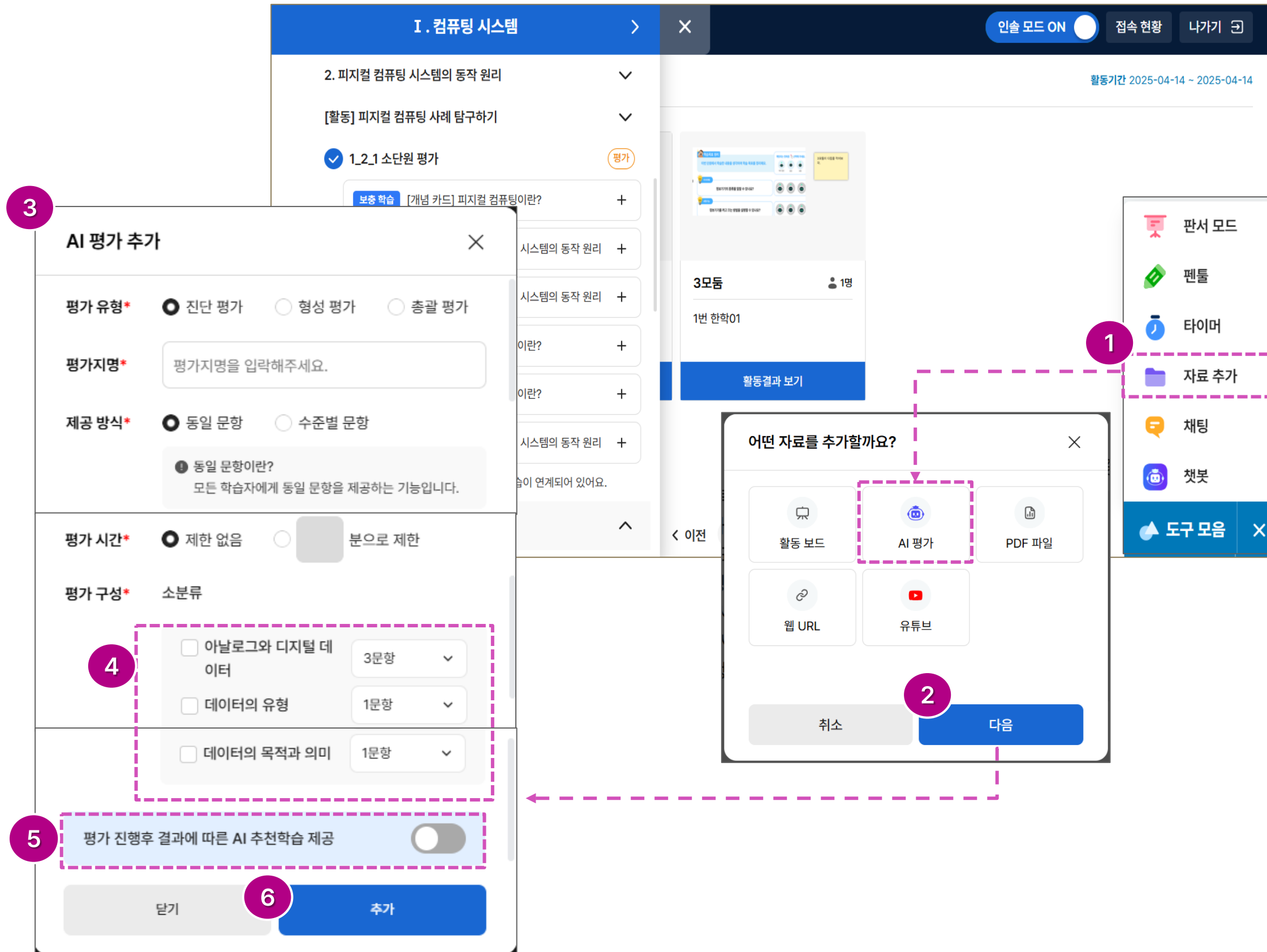
- 1 판서 내용 추가 여부 선택
판서 모드 닫기 버튼을 클릭하면 판서 내용을 학습 목록에 추가 여부를 선택하는 팝업이 나옴
- 2 판서 자료 제목
학습 목록에 노출 될 판서 자료의 제목 입력
- 3 학습 자료 추가
학습 목록에 추가하기 버튼 클릭
- 4 수업 자료 활용
바로 이동하기 버튼 클릭하면 판서 자료로 이동



- 5 목록 추가 확인
추가한 판서 자료는 해당 단원 학습 목록의 하단에 위치함

도구 모음_자료 추가_AI 평가 추가

수업 중 새로운 평가 자료가 필요한 경우 AI 평가 추가를 통해 빠르게 평가지를 구성하여 제공할 수 있습니다.
AI 평가는 동일 문항 또는 수준별 문항으로 제공 방식을 선택할 수 있습니다.



- 1 **자료 추가**
도구 모음에서 자료 추가 클릭
- 2 **AI 평가**
AI 평가 선택 후 다음 버튼 클릭하면 AI 평가 추가 팝업이 나옴
- 3 **AI 평가 추가 정보 입력**
새로운 평가에 대한 정보 입력(평가 유형, 평가지명, 제공 방식, 평가 시간 등)
- 4 **평가 구성 선택**
평가를 구성할 내용과 문항 개수를 선택하여 문제지 구성 가능
- 5 **AI 추천학습 제공 동의 버튼**
AI 추천학습 제공 선택 전환 버튼 클릭
- 6 **학습 자료 추가**
AI 평가 추가 정보 입력이 끝난 후 추가 버튼 클릭

도구 모음_자료 추가_AI 평가 실시

추가된 AI 평가 추천 자료로 평가를 실시할 수 있습니다.

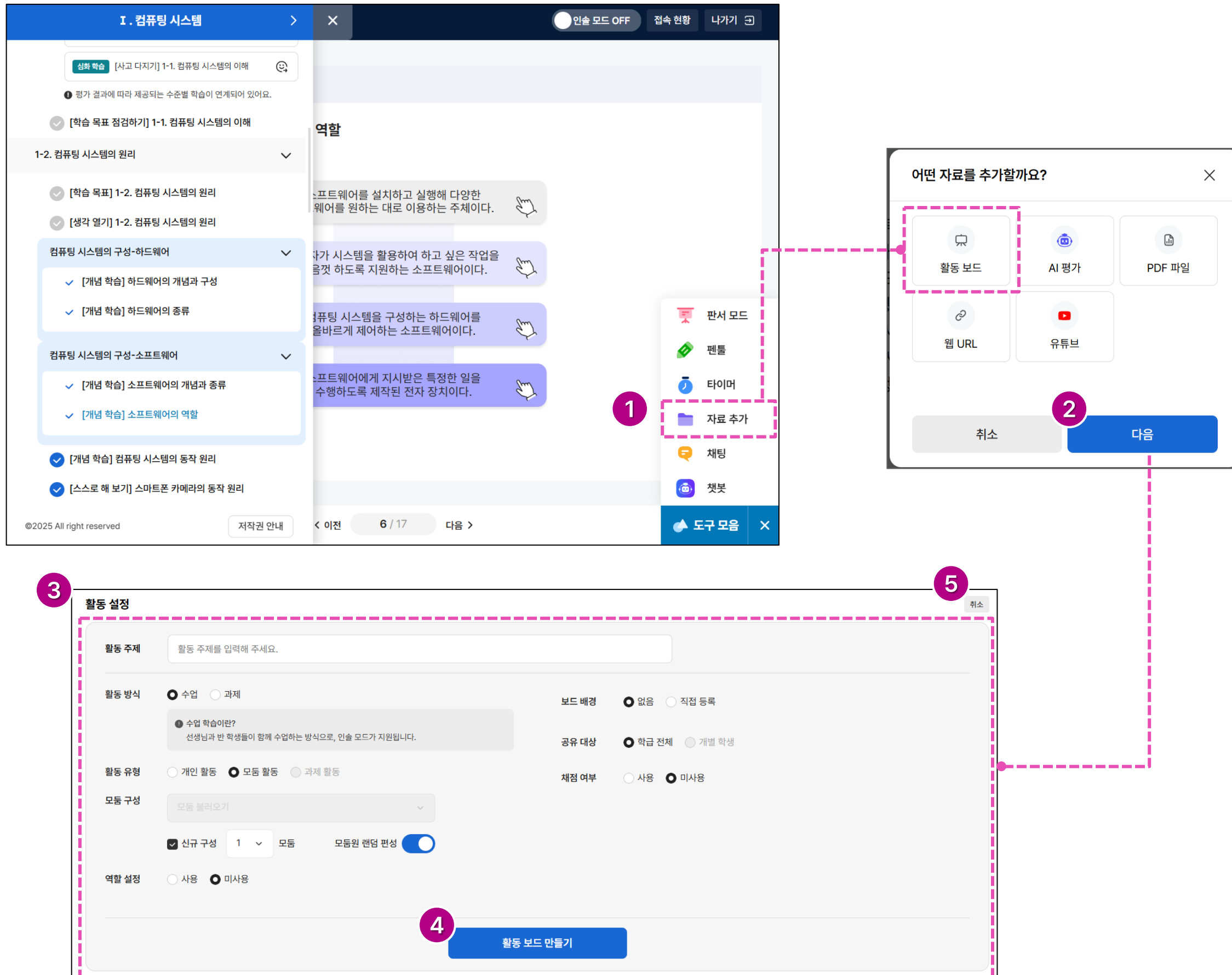
1. 추가된 수업 자료
수업 목록에 추가된 AI 평가 추천 자료 확인

2. 수업 자료 활용
바로 이동하기 버튼 클릭

3. AI 평가 실시
추가한 AI 평가 화면에서 평가 시작하기 버튼을 클릭하여 평가 진행

도구 모음_자료 추가_모둠 활동 만들기

수업 중 모둠을 구성하여 진행해야 하는 활동이 있다면 바로 모둠 활동을 만들어 수업에 활용할 수 있습니다.
최신 모둠을 그대로 불러와 사용하거나 원하는 모둠 개수만큼 랜덤 편성으로 손쉽게 구성할 수 있습니다.



- 1 **자료 추가**
도구 모음에서 자료 추가 클릭
- 2 **활동 보드 추가**
활동 보드를 선택 후 다음 버튼 클릭
- 3 **활동 설정 화면**
활동 설정 화면에서 새로운 활동에 대한 정보 설정
- 4 **학습 자료 추가**
설정이 끝난 후 활동 보드 만들기 버튼 클릭
- 5 **취소 버튼**
모듬 활동이 필요하지 않은 경우 취소 버튼을 누르면 모듬 활동으로 추가되지 않음

도구 모음_자료 추가_모둠 활동 실시

수업 중 모둠을 구성하여 진행해야 하는 활동이 있다면 바로 모둠 활동을 만들어 수업에 활용할 수 있습니다.
최신 모둠을 그대로 불러와 사용하거나 원하는 모둠 개수만큼 랜덤 편성으로 손쉽게 구성할 수 있습니다.

활동 설정

활동 주제: 활동보드 만들기 테스트

활동 방식: ☒ 수업 ☐ 과제

보드 배경: ☒ 없음 ☐ 직접등록

공유 대상: ☒ 학급 전체 ☐ 개별 학생

활동 유형: ☐ 개인 활동 ☒ 모듬 활동 ☐ 과제 활동

채점 여부: ☐ 사용 ☒ 미사용

모듬 구성: 모듬 불러오기

☒ 신규 구성 2 모듬 모듬원 랜덤 편성 ☒

역할 설정: ☐ 사용 ☒ 미사용

활동 보드를 만드시겠어요?

닫기 확인

1모듬 2모듬

모듬원 구성 모듬원 구성

학생24 학생25

역할 미사용 역할 미사용

화면 크기

< 이전 5 / 16 다음 >

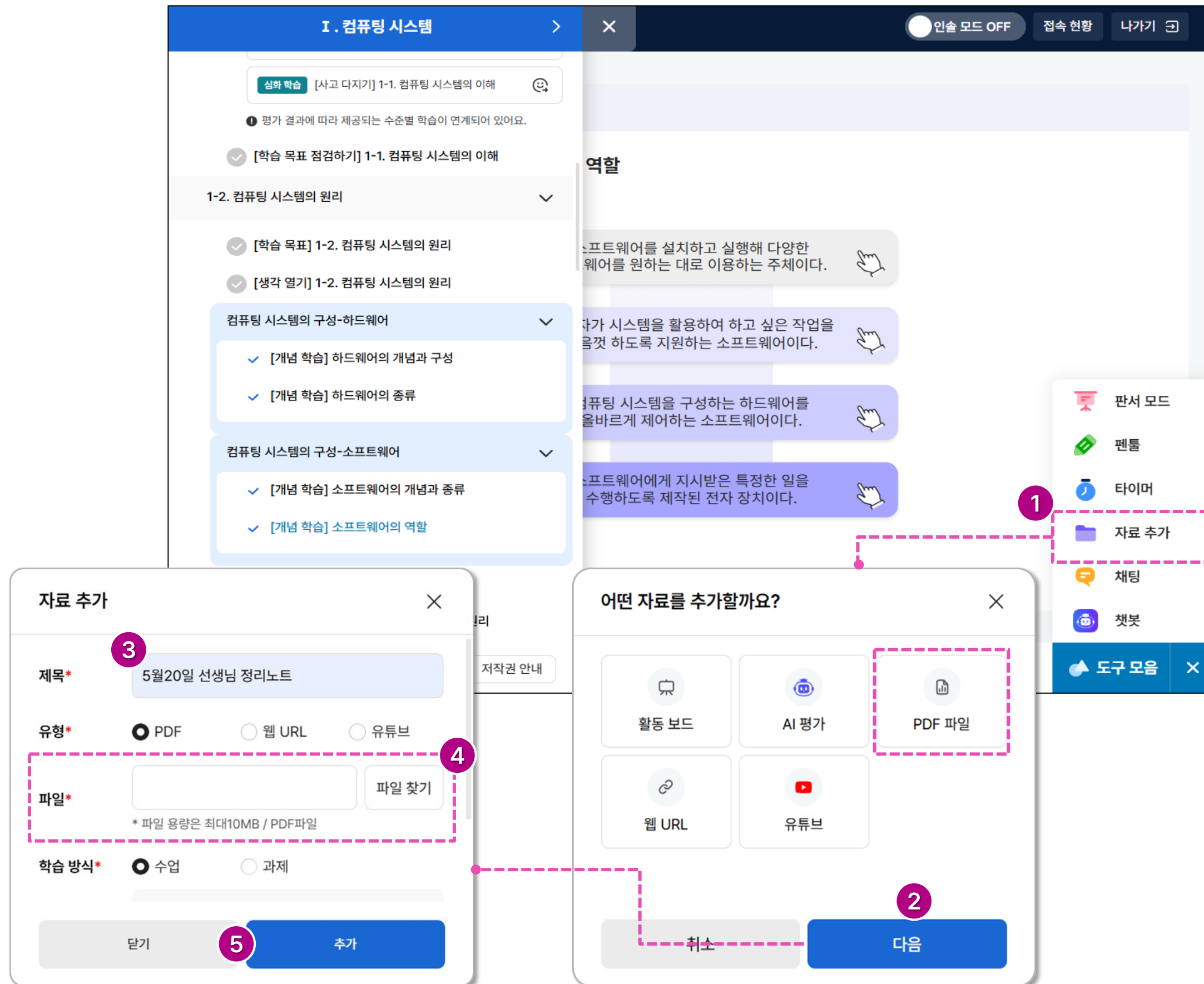
도구 모음

- 1 모듬 확인**
수동 또는 자동(랜덤)으로 생성된 모듬 개수 확인
- 2 모듬원 구성**
모듬의 구성원을 확인하고 [모듬원 구성]버튼을 클릭해 모듬원 변경 가능
- 3 모듬 설정 적용**
모듬 설정을 변경한 후 활동 보드 다시 만들기를 클릭하여 설정 변경 적용
- 4 활동 시작**
활동 시작 버튼 클릭

도구 모음_학습 자료 추가(1)

수업 중 학습에 도움을 줄 수 있는 자료를 추가하여 바로 수업 자료로 활용할 수 있습니다.

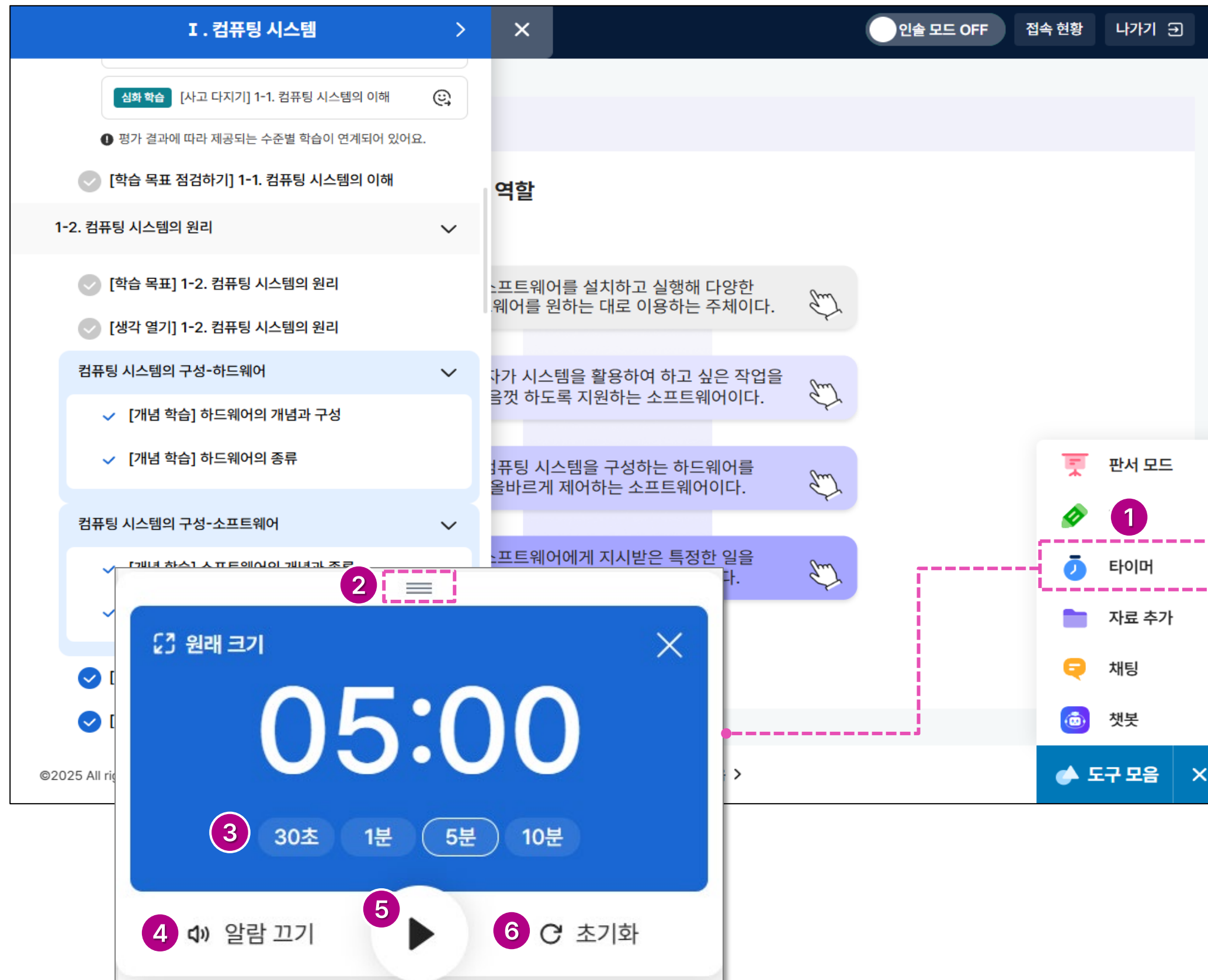
내 컴퓨터에 있는 PDF 파일을 업로드하여 공유하고 유튜브나 웹 URL을 입력하여 학생들과 함께 볼 수 있습니다.



- 1 자료 추가
도구 모음에서 자료 추가 항목 클릭
- 2 자료 유형 선택
PDF, 웹 URL, 유튜브 중 선택한 뒤 다음 버튼 클릭
- 3 콘텐츠 명
추가할 참고 자료의 제목 입력
- 4 파일 업로드
PDF 파일 업로드, 웹 URL과 유튜브의 링크 입력으로 자료 추가
- 5 자료 추가하기
추가 버튼 클릭

도구 모음_타이머 활용하기

수업 중 타이머 기능이 필요한 경우 도구 모음에서 꺼내 손쉽게 사용할 수 있습니다.

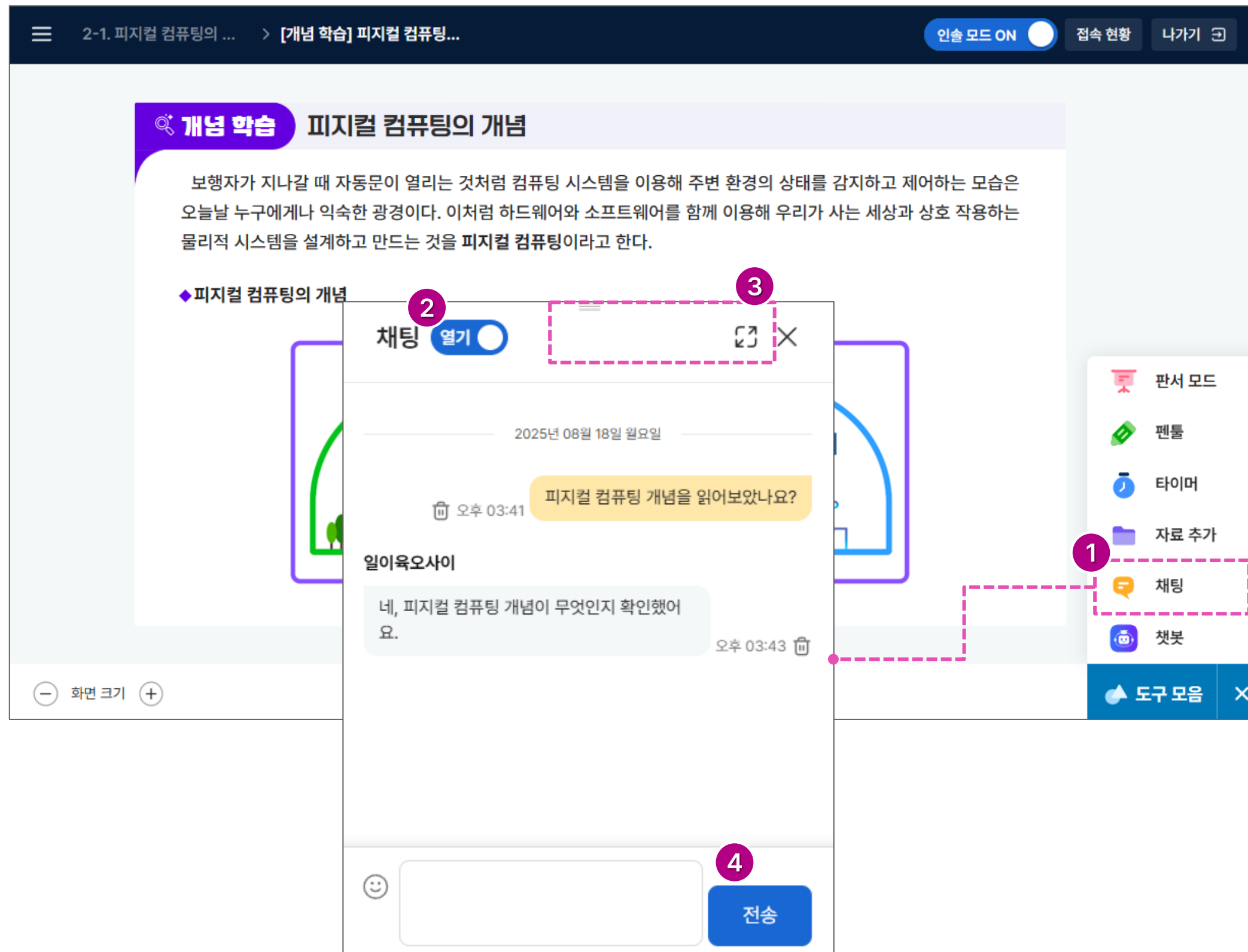


- 1 타이머 열기
도구 모음에서 타이머 클릭
- 2 타이머 위치 이동
타이머를 클릭한 후 위치 이동 가능
- 3 시간 설정
필요한 시간의 숫자를 입력하거나
자주 쓰는 시간을 클릭하여 타임 설정 가능
- 4 알람 설정
설정한 시간에 소리 알람 설정 가능
(알람 켜기/끄기)
- 5 타이머 실행
플레이(▶) 버튼 클릭
- 6 설정 초기화
초기화 버튼 클릭

도구 모음_채팅 활용하기

수업 중 우리 반 학생들과 채팅을 통해 자유롭게 상호 작용하고 소통할 수 있습니다.

교사가 채팅 [열기]로 설정한 경우 반 학생들과 채팅이 가능하며, [닫기]로 설정되어 있는 경우 반 학생들 모두 채팅이 닫히게 됩니다.

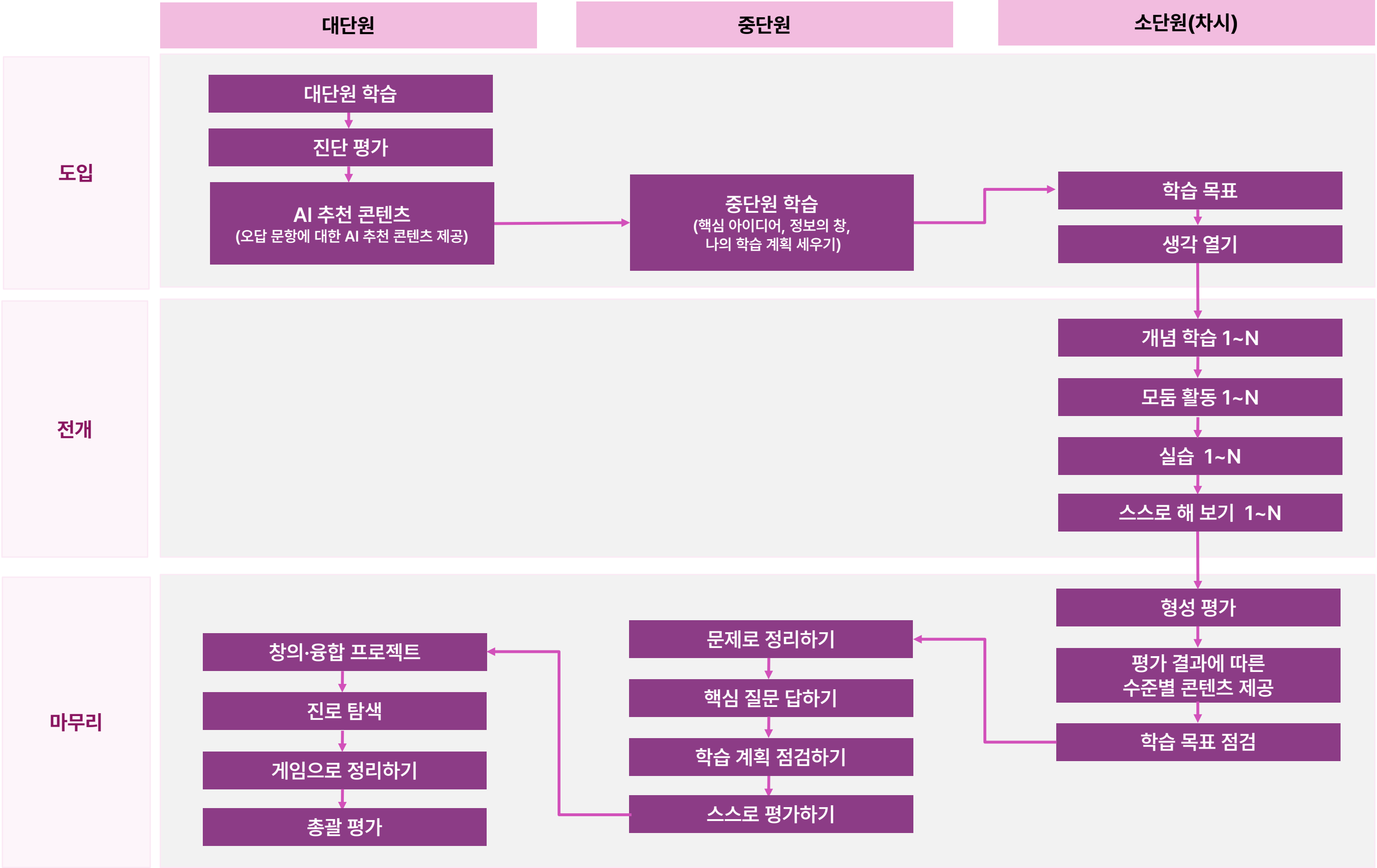


- 1 채팅 열기
도구 모음에서 채팅 클릭
- 2 채팅 이용 설정
수업 중 학생들의 채팅 이용을 열기/닫기로 제어 가능
- 3 채팅 창 조절
아이콘을 클릭하여 채팅 창 확대 및 축소 가능하고
가운데 아이콘을 클릭하면 채팅 창 이동 가능
- 4 메시지 전송
텍스트 입력 후 전송 버튼 클릭

IV. 수업하기

1 대단원별 콘텐츠 구성 및 수업 진행 흐름

단원을 구성하는 교수·학습 콘텐츠 유형은 크게 교안 자료, 평가 자료, 활동 자료, 실습 자료로 구분할 수 있습니다.



교수·학습 지원형 콘텐츠 활용

교안 자료 활용 수업은 도표, 텍스트, 이미지, 동영상 등 다양한 유형의 콘텐츠가 포함된 교수·학습 자료를 활용합니다.

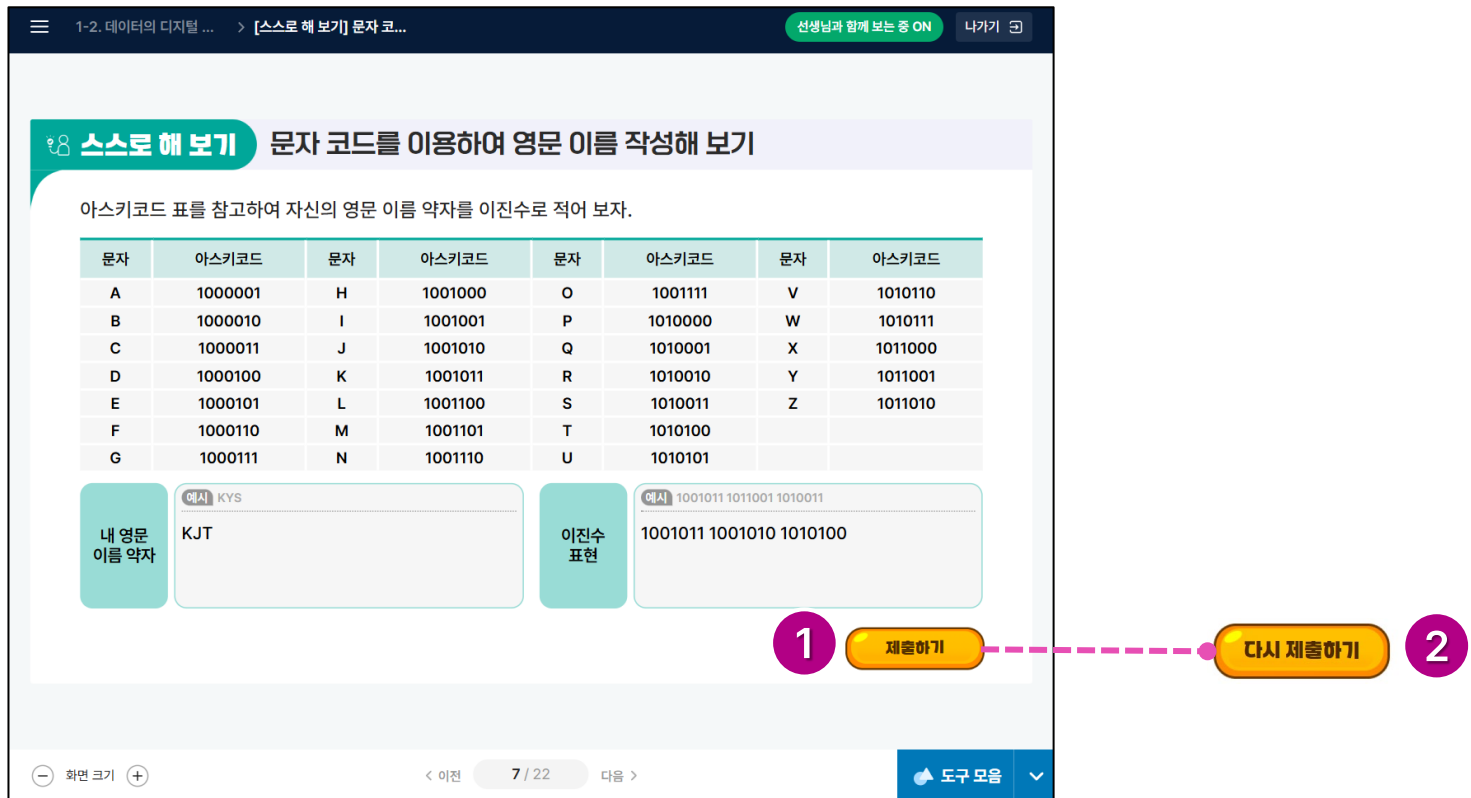
교수·학습 지원형 콘텐츠

학생이 답안 또는 의견을 제출하면 교사는 학습 현황을 통해 제출 내용을 확인할 수 있어 교사-학생 간 상호 작용을 지원

<교사 화면>



<학생 화면>



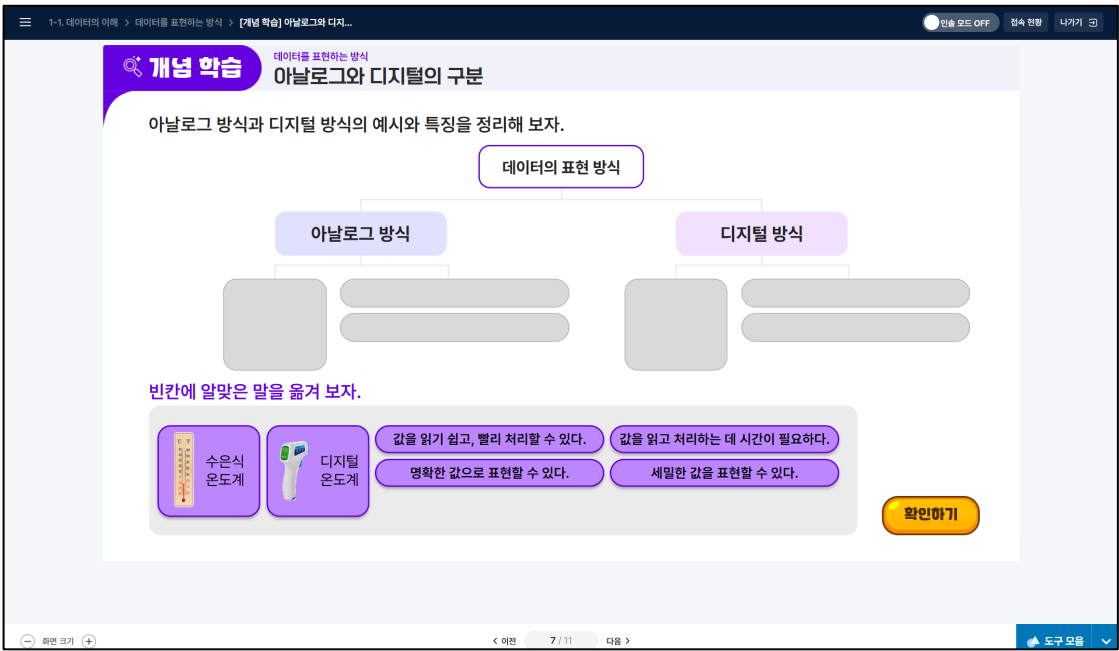
- 1 제출하기
질문에 의견 및 답안을 작성한 후 버튼을 클릭하여 제출(학생만 가능)
- 2 다시 제출하기
제출한 답안을 수정하여 다시 제출이 가능
- 3 제출 인원 보기
제출 인원을 숫자를 통해 확인 가능
- 4 학습 현황 보기
학습 현황 버튼 클릭하면 제출한 답안을 확인할 수 있는 팝업이 열림
- 5 제출률
우리 반 학생의 제출률 확인 가능
- 6 학습 내용 확인
제출 여부, 제출한 답안을 실시간 조회 가능
- 7 학습 현황 닫기
닫기 버튼 클릭

교안 자료 활용 수업은 도표, 텍스트, 이미지, 동영상 등 다양한 유형의 콘텐츠가 포함된 교수·학습 자료를 활용합니다.

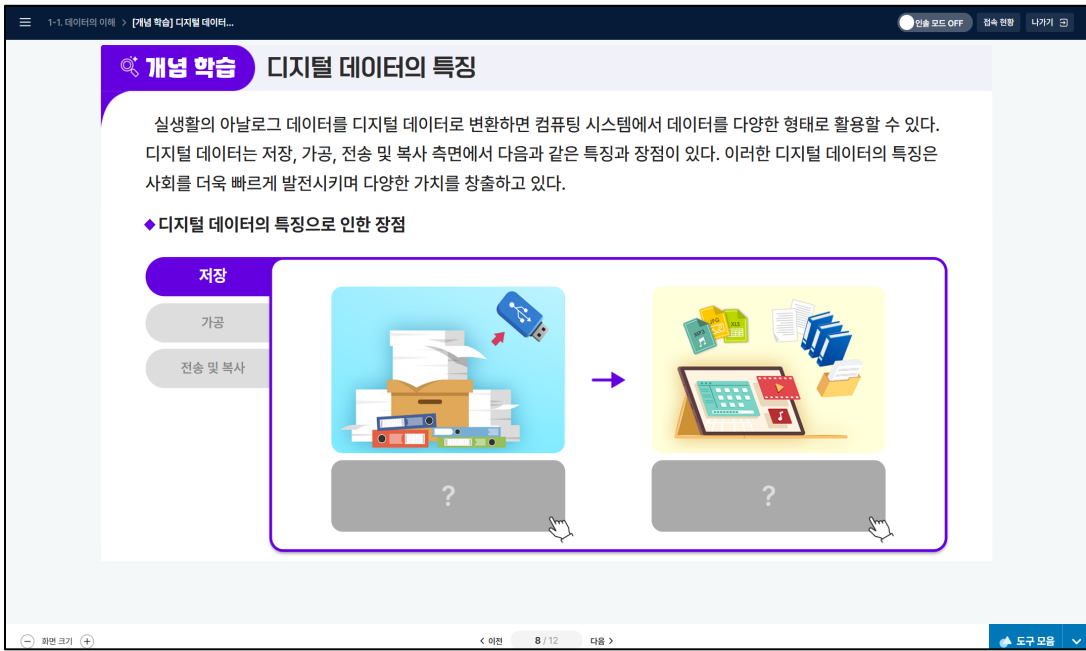
조작형 콘텐츠

다양한 콘텐츠 구성으로 학습자-콘텐츠 간 상호 작용을 지원

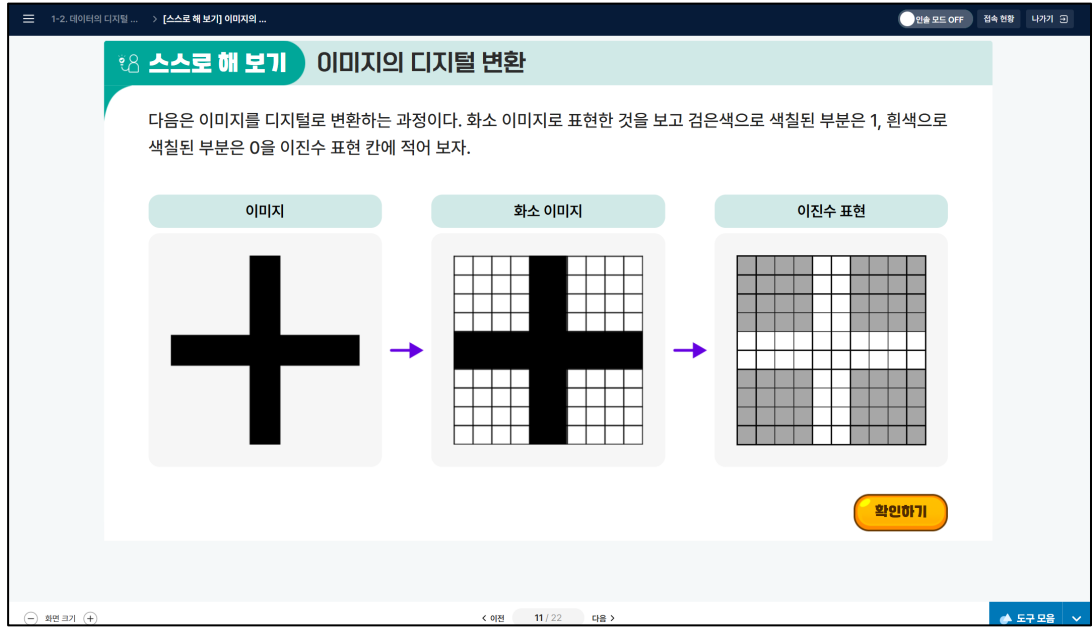
드래그앤 드랍형 콘텐츠



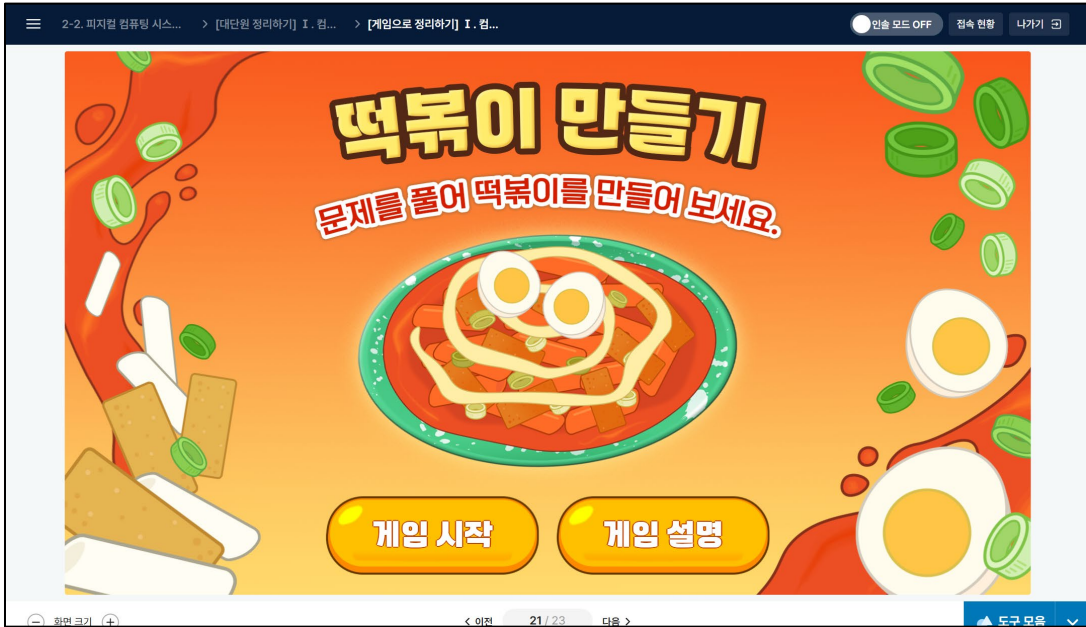
클릭형 콘텐츠



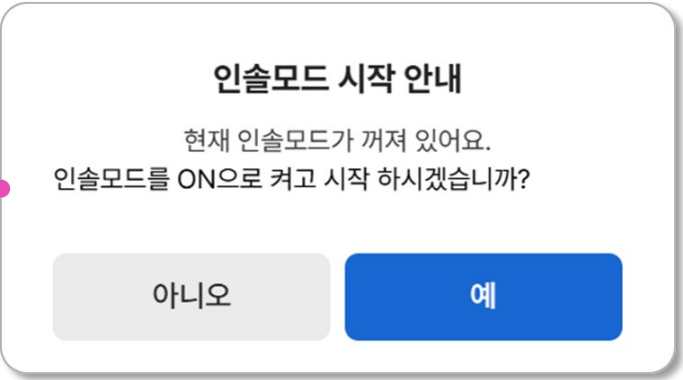
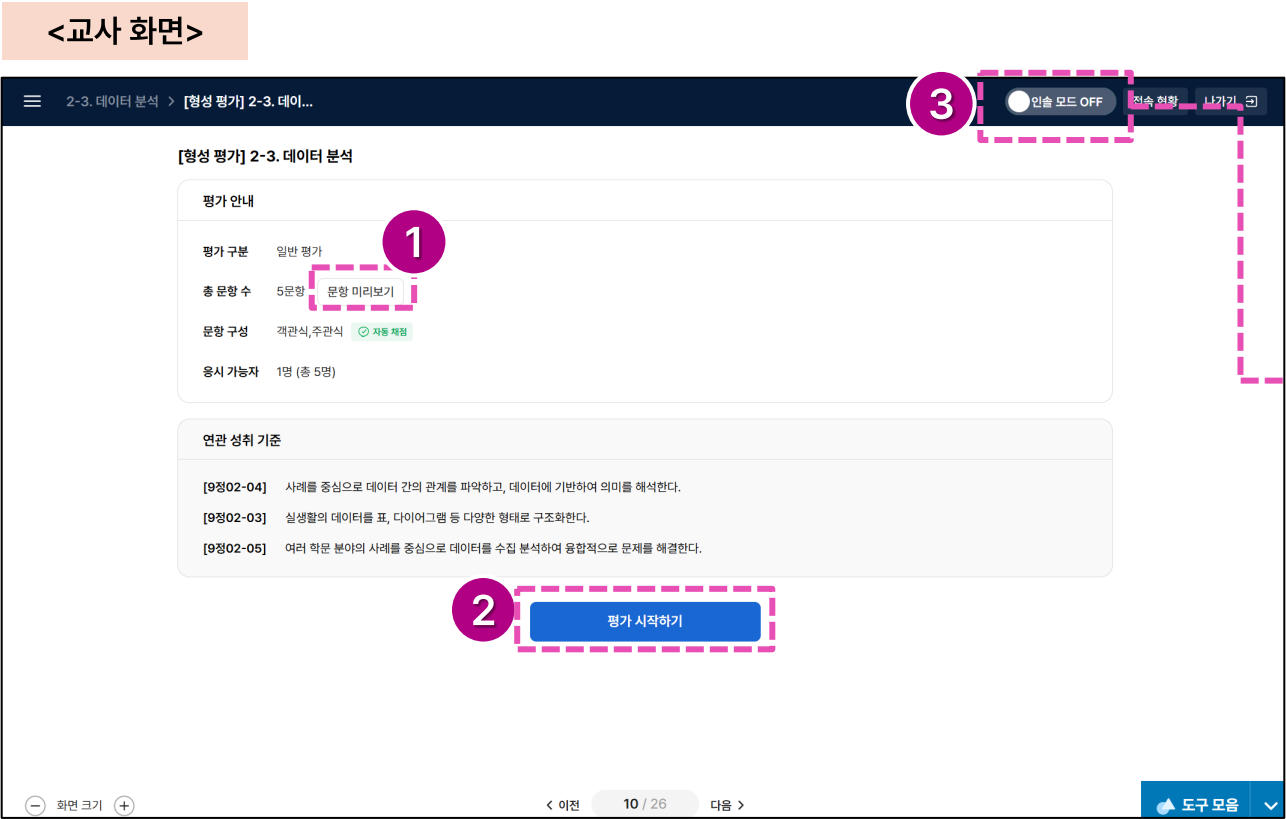
스스로 해 보기형 콘텐츠



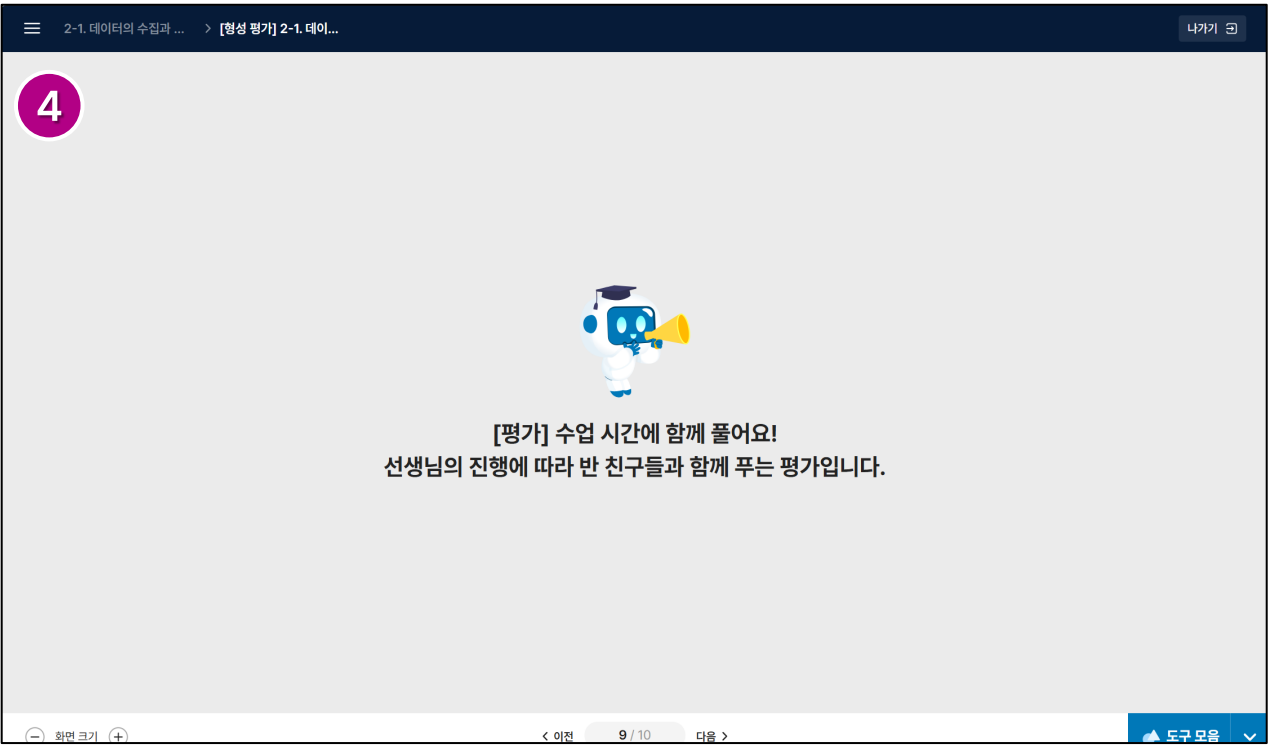
게임형 콘텐츠



평가 자료 활용 수업은 진단, 형성, 총괄 평가로 구분되어 있습니다. 모든 평가는 인솔 모드 상태에서 진행합니다.



<학생 화면>



1 문항 미리보기
평가 문항의 내용을 미리 볼 수 있음

2 평가 시작
평가 시작하기 버튼 클릭

3 인솔 모드 시작하기
평가는 인솔 모드 상태에서 진행

4 평가 대기 화면
교사가 평가 시작하기를 누르기 전까지 학생 화면에서는 대기 모드를 보여줌

평가 모니터링 및 완료

평가 자료 활용 수업은 진단, 형성, 총괄 평가로 구분되어 있습니다. 모든 평가는 인솔 모드 상태에서 진행합니다.

<교사 화면>

3

4

1 문항 이동
'<이전', '다음>' 버튼을 클릭하여 문항 이동 가능

2 제출하기
학생이 모든 문제를 풀고 나서 제출하기 클릭

3 평가 진행 모니터링
학생들이 어떤 문제를 풀고 있는지, 답안을 제출했는지 모니터링

4 평가 완료
모든 학생이 답안을 제출하면 평가 완료를 클릭하여 평가 종료

<학생 화면>

1

1

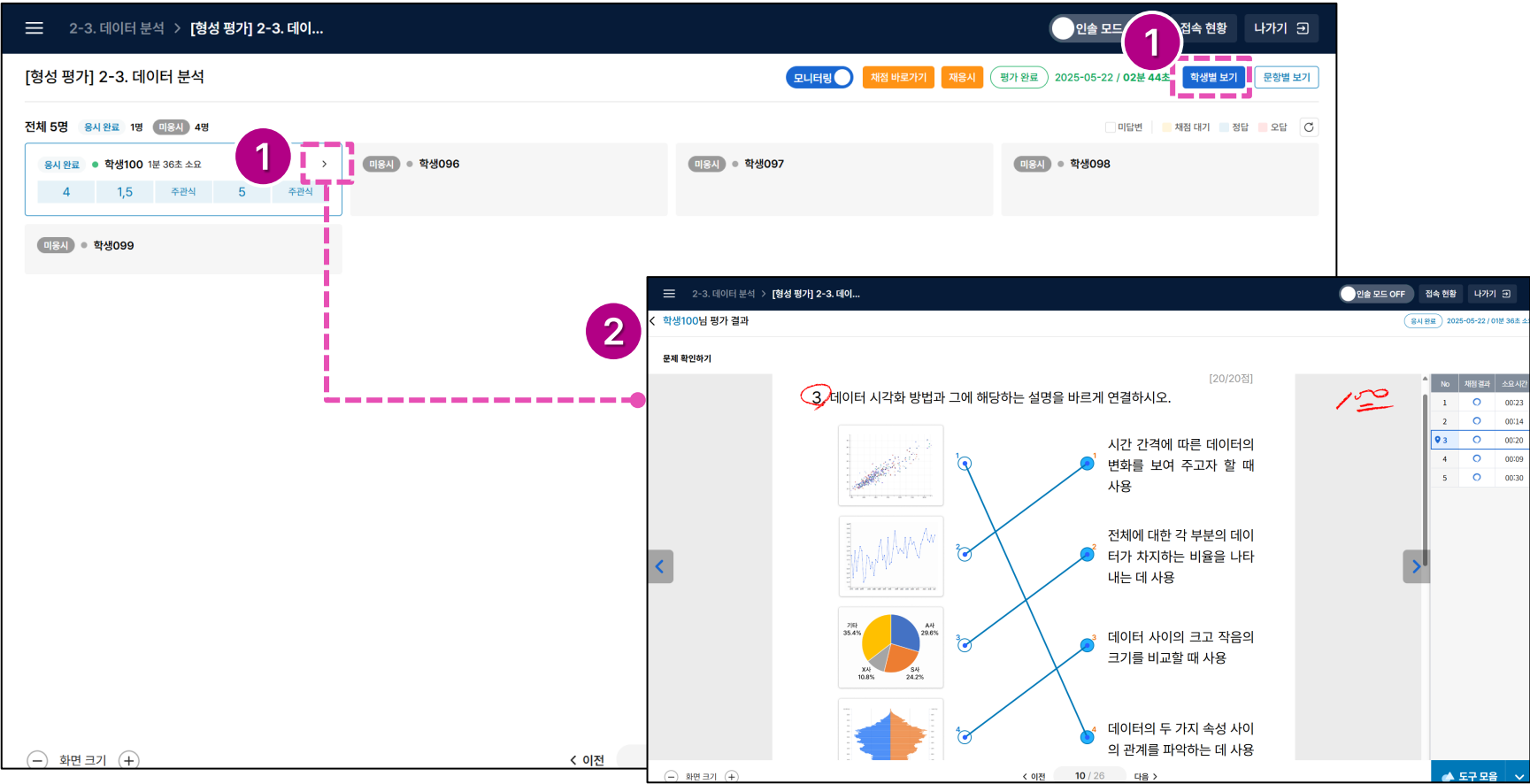
2

1

평가 결과 보기

평가 결과 보기는 크게 학생별과 문항별 평가 결과 보기로 구분합니다.

학생별 보기

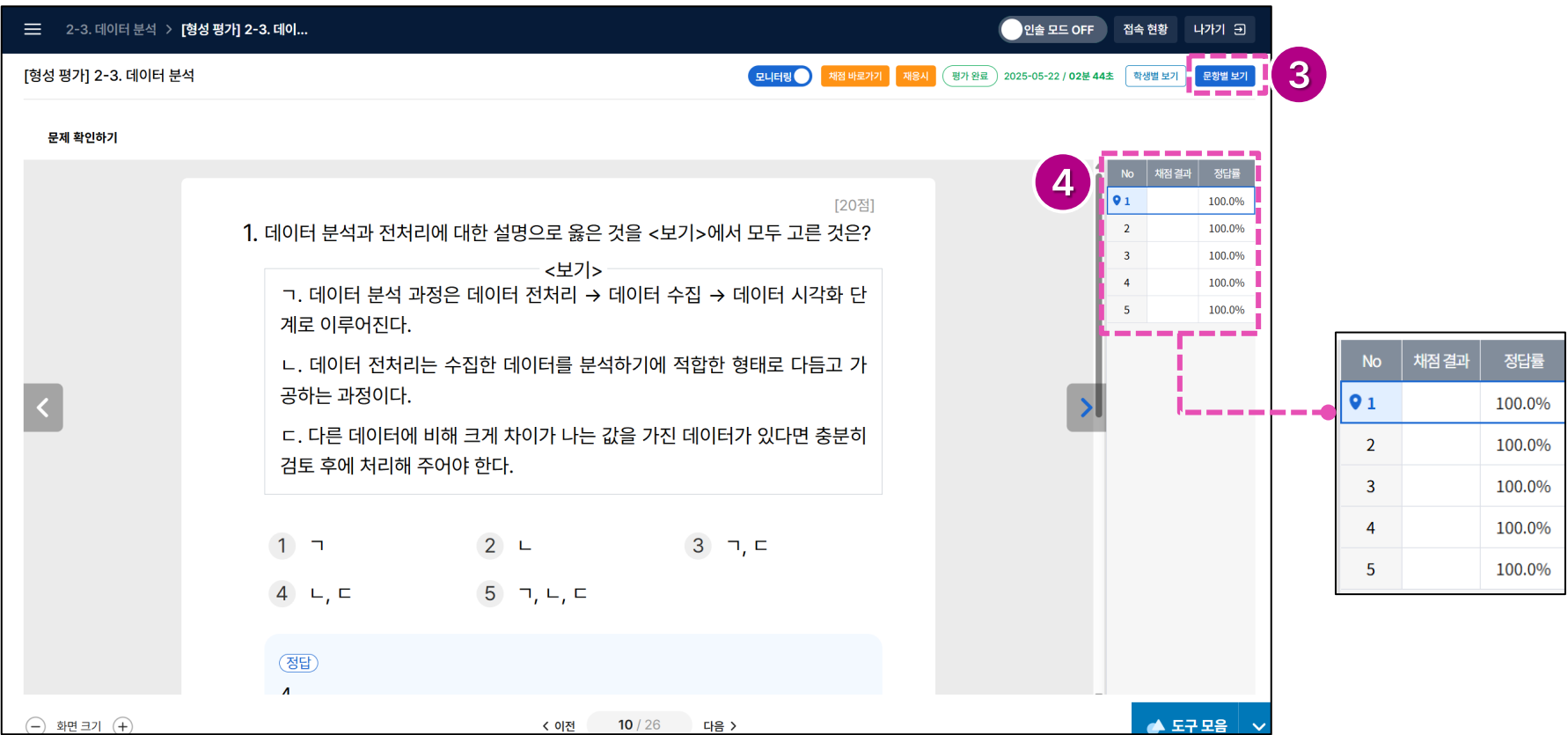


1 학생별 결과 보기
학생별 보기를 선택한 뒤
[>] 버튼 클릭하면 학생별 결과 화면으로 이동

2 학생이 푼 문제지 보기
학생이 제출한 문제지의 문항별 채점 결과 및 소요
시간 확인

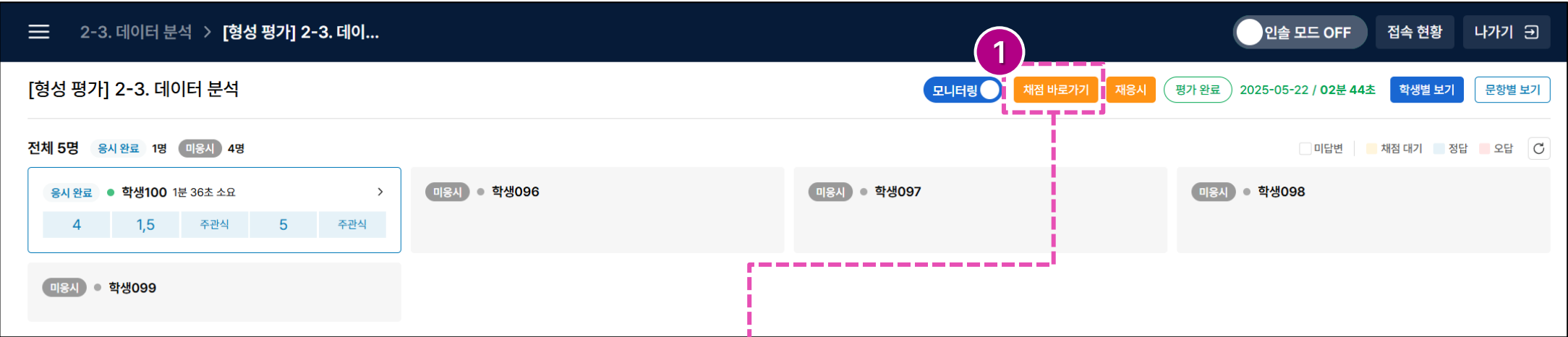
3 문항별 보기
문항별 보기를 선택하면, 문항별 반 학생들의 결과
화면으로 이동

문항별 보기



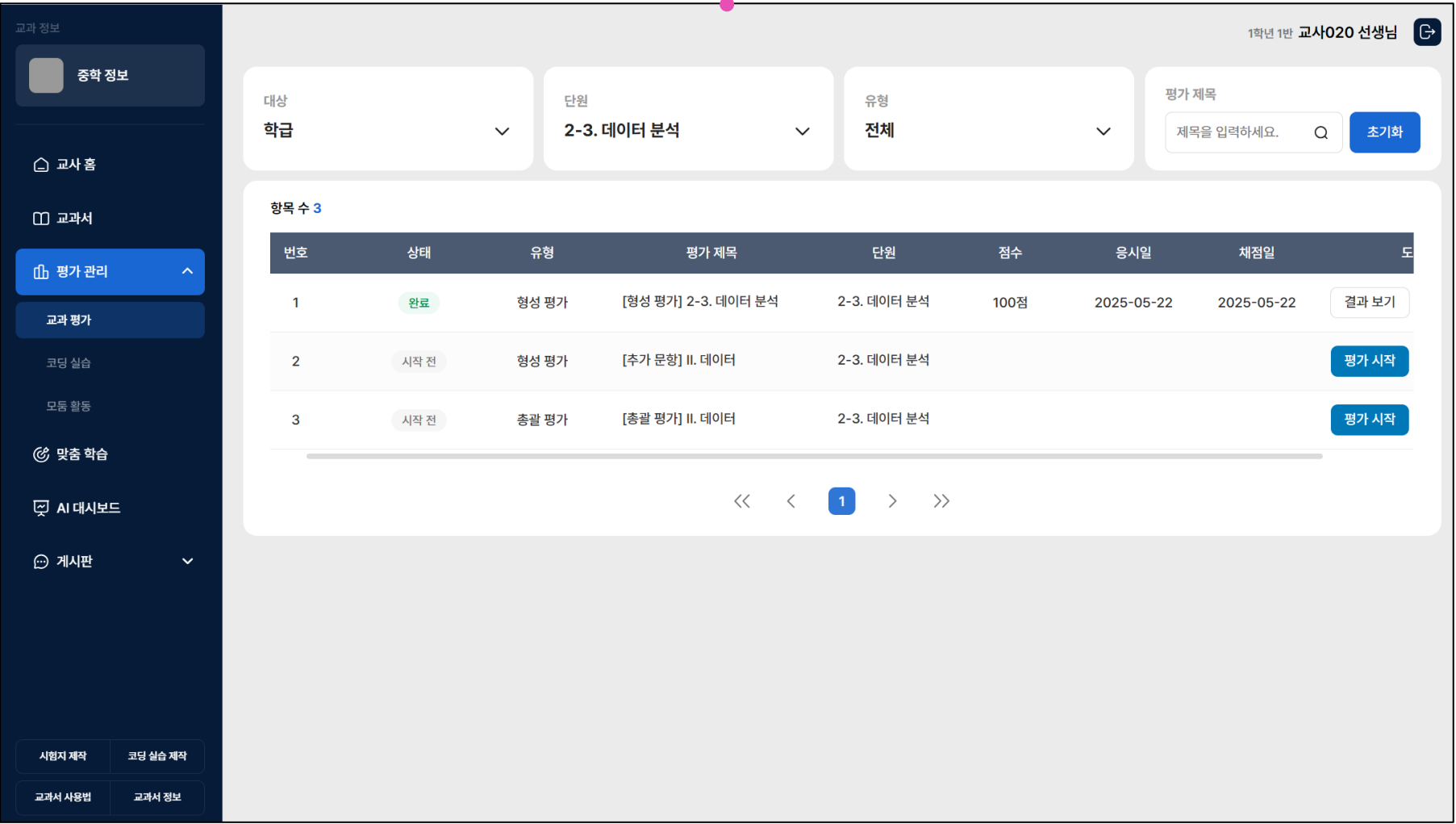
4 문항별 결과 보기
문항별 반 학생들의 정답률 확인

평가를 완료한 후 서술형 문항이 있는 경우 채점 바로가기를 클릭하여 채점을 합니다. 단 객관식은 자동 채점이 됩니다.



1 채점 바로가기
서술형 문항이 있는 경우 채점 바로가기 버튼
클릭(객관식은 자동 채점)

2 채점하기
학습관리시스템에서 채점하기가 있는 경우 클릭하여
채점



학생들이 평가를 완료하고 답안을 제출하면 교사는 학생 개별 또는 전체 학생 대상으로 평가 재응시를 진행할 수 있습니다.



- 1 학생 개별 재응시
평가 중에는 개별 학생에게 평가 재응시를 진행할 수 있음
- 2 전체 학생 재응시
평가가 종료된 후에는 전체 학생 대상으로 평가 재응시를 진행할 수 있음

평가 후 점수 기반 수준별 학습 콘텐츠

수준별 학습이 연계된 평가는 평가 완료 후 학생들의 수준(점수)에 맞춰 수준별 학습 콘텐츠를 제공합니다.
교사는 학습 목록에서 수준별 콘텐츠가 공유된 학생 명단을 확인할 수 있습니다.

<교사 화면>

The screenshot shows the teacher's interface with a sidebar on the left and a main content area. The sidebar lists various learning topics, and the main area displays the evaluation results for '평가 2-3. 데이터 분석'. A pink dashed box highlights the '평가' (Evaluation) section in the sidebar, and a pink dashed box highlights the '평가' (Evaluation) section in the main content area. A pink dashed box also highlights the '평가' (Evaluation) section in the main content area, indicating the selection of the evaluation results.

<학생 화면>

The screenshot shows the student's interface with a sidebar on the left and a main content area. The sidebar lists various learning topics, and the main area displays the level-based learning content for '평가 2-3. 데이터 분석'. A pink dashed box highlights the '평가' (Evaluation) section in the sidebar, and a pink dashed box highlights the '평가' (Evaluation) section in the main content area, indicating the selection of the evaluation results.

- 1 수준별 학습 콘텐츠 목록
해당 평가와 연계한 보충/반복/심화 학습 콘텐츠 확인 가능
- 2 공유 대상 확인
[아이콘] 버튼 클릭하면 학생들이 어떤 수준별 학습을 제공받았는지 명단과 점수 확인 가능
- 3 수준별 학습 콘텐츠
학생의 평가 결과에 따라 제공된 수준별 콘텐츠 확인 가능
- 4 수준별 학습 콘텐츠 화면
학생에게 제공되는 수준별 콘텐츠로 스스로 학습 가능

평가 후 AI 추천 학습 콘텐츠

AI 추천 학습 평가는 평가 완료 후 학생들의 오답 문항에 대해 보충할 수 있는 학습 콘텐츠를 제공합니다. 교사는 학습 목록에서 추천 학습 콘텐츠가 공유된 학생 명단을 확인할 수 있습니다.

<교사 화면>

1

2

학습자

공유대상 1명

100번 학생100

확인

<학생 화면>

3

4

개념 알고 가기

입력 장치와 출력 장치

1 입력 장치

2 출력 장치

- 1

AI 추천 콘텐츠 목록

평가 후 오답 문항과 관련한 보충 콘텐츠 확인 가능
- 2

공유 대상 확인

해당 콘텐츠를 공유하는 학생 수, 학생 이름 표시
- 3

추천 학습 콘텐츠

학생의 평가 결과에 따라 제공된 AI 추천 콘텐츠 확인 가능
- 4

추천 학습 콘텐츠 화면

학생에게 제공되는 추천 학습 콘텐츠 화면

활동 설정 및 시작

교사는 모둠 활동을 진행하기 위해 모둠 설정 기능을 통해 모둠을 구성을 하고, 모둠원의 역할을 지정할 수 있습니다.
모둠 활동은 인솔 모드에서 진행합니다.

1 활동 주제

2 활동 방식

3 활동 유형

4 모둠 구성

5 역할 설정

6 보드 배경

7 공유 대상

8 채점 여부

9 활동 보드 다시 만들기

10 활동 내용 미리 보기

11 활동 시작

활동 보드를 다시 만드시면 현재 만들어진 활동 보드는 삭제됩니다. 활동 보드를 다시 만드시겠어요?

닫기 확인

1모둠

모둠원 구성

학생088

학생089

학생087

2모둠

모둠원 구성

학생086

학생090

1모둠

2모둠

1모둠

1모둠

2모둠

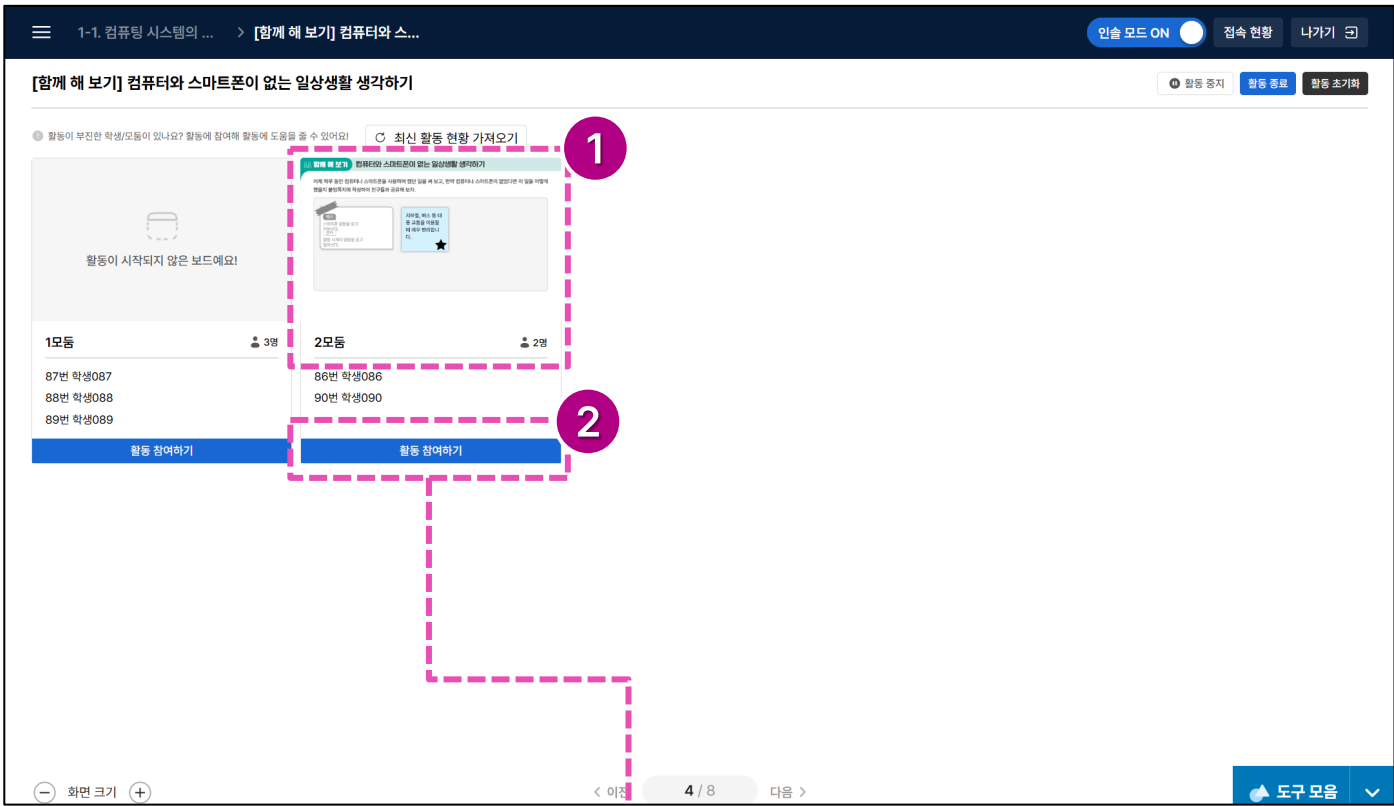
닫기 구성

- 1 활동 주제 이름**
- 2 활동 방식**
 - 수업: 교사와 함께 인솔 모드에서 활동 진행
 - 과제: 학생 스스로 하는 활동 과제
- 3 활동 유형**
 - 활동 방식이 **수업**인 경우: 모둠 활동과 개인 활동 지원
 - 활동 방식이 **과제**인 경우: 과제 활동만 지원
- 4 모둠 구성**
 - 모둠 활동 선택 시 모둠 구성 개수와 랜덤 방식으로 구성할지 선택
 - 기존 모둠 활동 목록을 선택하여 이미 구성된 모둠 구성을 불러올 수 있음
- 5 역할 설정**
모둠원의 역할을 지정할지 여부를 선택
- 6 보드 배경**
활동 보드의 배경을 지정할 수 있음
- 7 공유 대상**
활동을 학급 전체 혹은 개별 학생에게 부여할지 선택
- 8 채점 여부**
모둠 활동 결과에 대해 채점 여부 선택
- 9 활동 보드 다시 만들기**
설정 변경 후 적용을 위해서는 활동 보드 만들기를 클릭해야 함
- 10 활동 내용 미리 보기**
활동 내용을 미리 볼 수 있음
- 11 활동 시작**

활동 모니터링 및 참여

학생들이 모둠 활동을 진행하는 동안 교사는 모둠 활동 현황을 모니터링하고 참여할 수 있습니다.

<교사 화면>



<학생 화면>



- 1 활동 모니터링**
교사는 각 모둠의 활동 상황을 실시간으로 모니터링 가능
- 2 활동 참여**
교사는 활동 모니터링을 하다 필요하면 활동 참여하기 버튼 클릭하여 특정 모둠의 활동에 참여할 수 있음
- 3 활동하기**
교사는 모둠의 구성원과 동일하게 글을 쓰고 도형을 그리고 쪽지를 만들어 활동 참여 가능

모둠 활동 제출 및 종료

학생들이 모둠 활동을 진행하는 동안 교사는 모둠 활동 현황을 모니터링하고 참여할 수 있습니다.

<학생 화면>

1-1. 컴퓨팅 시스템의 ... > [함께 해 보기] 컴퓨터와 스...

선생님과 함께 보는 중 ON 나가기

1모둠

1번 학생016 4번 학생0... 5번 학생0... 제출하기

<교사 화면>

1-1. 컴퓨팅 시스템의 ... > [함께 해 보기] 컴퓨터와 스...

인솔 모드 ON 접속 현황 나가기

[함께 해 보기] 컴퓨터와 스마트폰이 없는 일상생활 생각하기

활동 종료 활동 초기화

활동이 부진한 학생/모둠이 있나요? 활동에 참여해 활동에 도움을 줄 수 있어요! 최신 활동 현황 가져오기

2모둠

3번 일이육팔영사 4번 일이육구삼오 5번 일이칠영육육 활동 참여하기

1모둠 16번 학생016 19번 학생019 20번 학생020 활동 결과 보기 채점 바로 가기

2모둠 17번 학생017 18번 학생018 활동 결과 보기 채점 바로 가기

3 학습 뷰어가 닫히고 채점 화면으로 이동 됩니다. 지금 이동할까요? (*인솔 모드 중 이동하면 학생들에게 함께 보기가 종료 됩니다.)

닫기 확인

- 1 제출하기**
각 모둠은 활동이 완료되면 제출하기 버튼을 클릭하여 활동 결과 제출
- 2 활동 종료**
교사는 모든 모둠이 활동 결과를 제출한 것을 확인하면 활동 종료하기 버튼을 클릭하여 활동을 종료
- 3 채점하기**
채점 바로 가기 버튼을 클릭하여 채점 화면으로 이동 할지 선택

* 활동 채점을 하기 위해서는 활동 시작 전에 모둠 활동 설정 화면에서 채점 여부 항목에서 사용을 체크해야 합니다.

모둠 활동 채점하기

활동 종료 후 채점 화면 이동을 선택하면 학습관리시스템에서 **평가 관리 > 모둠 활동** 메뉴로 이동합니다.
교사는 각 모둠 활동에 대해 채점을 합니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

교과 평가

코딩 실습

모듬 활동

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

시험지 제작

코딩 실습 제작

교과서 정보

© 2025 All right reserved

1학년 1반 교사018 선생님

1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

[함께 해 보기] 컴퓨터와 스마트폰이 없는 일상생활 생각하기

총 5명

2모듬 대기

1모듬 대기

채점

제출 일시 2025-05-28 09:09

함께 해 보기 컴퓨터와 스마트폰이 없는 일상생활 생각하기

어제 하루 동안 컴퓨터나 스마트폰을 사용하여 했던 일을 써 보고, 만약 컴퓨터나 스마트폰이 없었다면 이 일을 어떻게 했을지 붙임쪽에 작성하여 친구들과 공유해 보자.

예시

스마트폰 알람을 듣고 일어났다.

결과

알람 시계의 알람을 듣고 일어난다.

지하철, 버스 등 대중 교통을 이용할 때 매우 편리합니다.

모듬원들이 각자 의견을 작성하고 토론해보세요.

대상

점수

피드백

5번 일사팔육팔팔

100 점 / 100점

활동 내용을 정확히 이해하여 활동을 하였습니다. 모듬원과 의견 교환 시 어려워 하는 친구를 잘 도와 주었습니다.

62 / 1000

2번 일사팔이팔팔

50 점 / 100점

의견을 내는 활동을 조금 어려워 하여 소극적으로 활동했습니다.

34 / 1000

저장하기

목록으로 돌아가기

- 1 **평가 관리**
모듬 활동 채점은 메인 메뉴의 평가 관리 > 모듬 활동에서 채점
- 2 **모듬 선택**
채점하고자 하는 모듬을 선택
- 3 **모듬원 선택**
모듬원을 선택하여 점수 입력 및 피드백 작성
- 4 **저장하기**
점수 입력 및 피드백 작성한 내용 저장
- 5 **목록으로 돌아가기**
모듬 활동을 수행했던 교과서 뷰어로 이동

누구나 쉽게 실습 활동을 할 수 있도록 코딩 실습 도구(엔트리, 메이크코드)를 지원합니다.



1

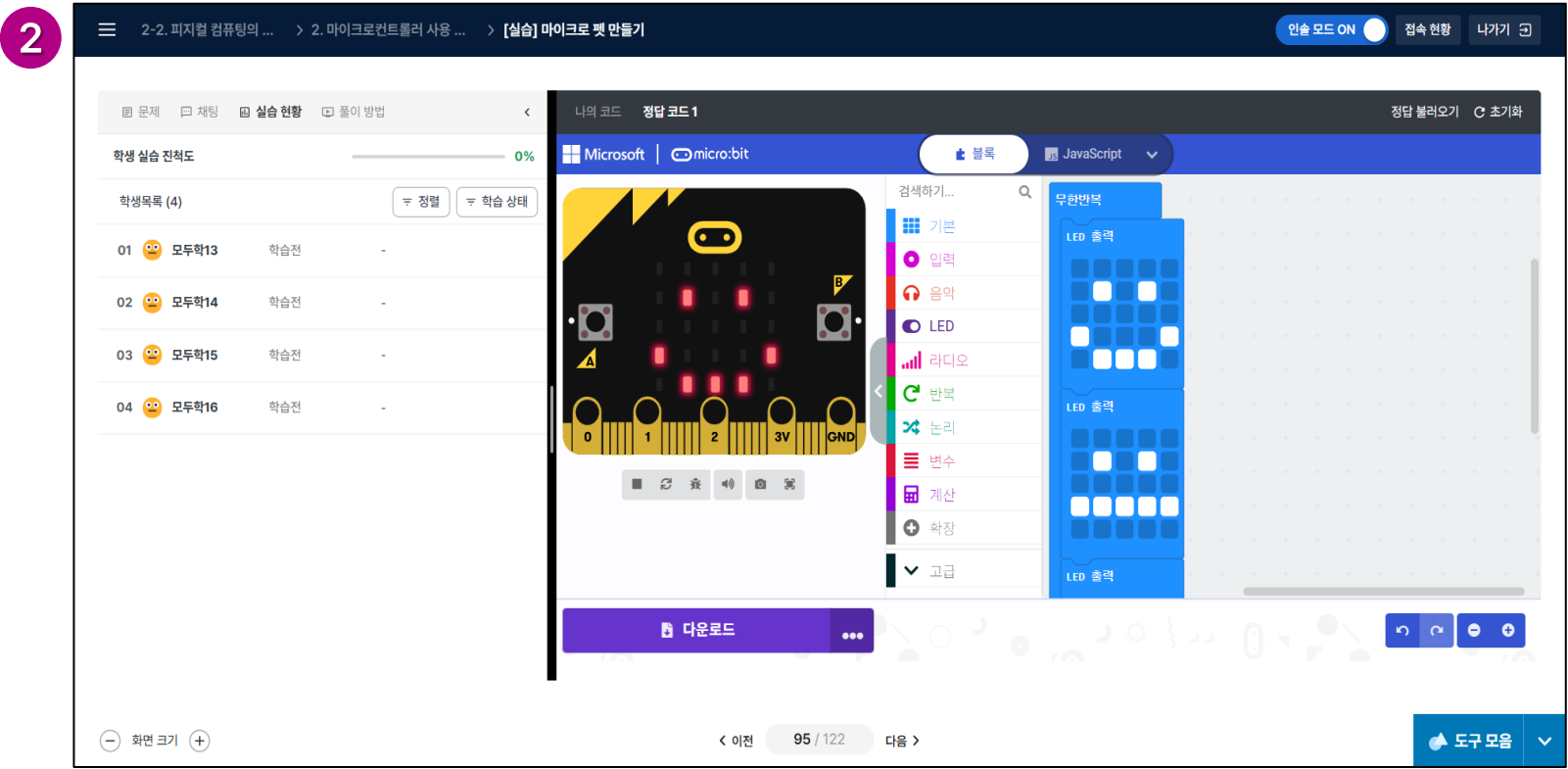
엔트리

블록을 활용해 문제를 해결하며 코딩의 기본 개념을 익힐 수 있는 도구

2

메이크코드

센서, LED 등 다양한 하드웨어를 활용해 실제 기기를 제어하며 코딩을 배우는 피지컬 컴퓨팅 도구



엔트리_기본 화면 구성(교사)

엔트리 실습은 교사의 인솔 또는 학생이 자율적으로 실습 활동을 할 수 있습니다. 단, 실습 활동을 어려워하는 학생을 위해 교사가 학생 화면에 접속하여 개별 지도를 할 수 있는 코칭 모드는 인솔 모드에서만 가능하므로 실습 수업은 인솔 모드로 수업 진행을 추천합니다.

<교사 화면>

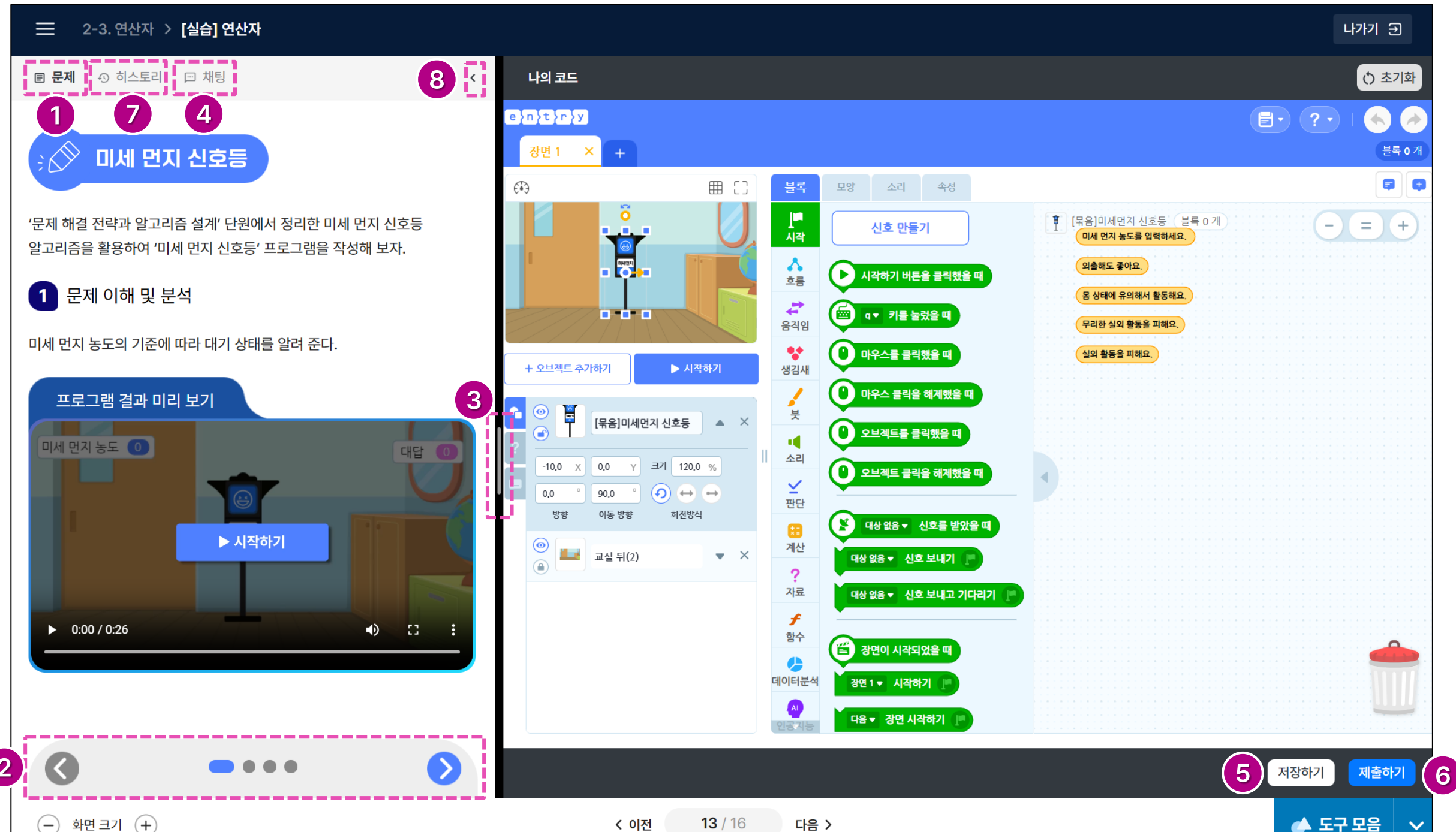
The screenshot shows the Entri teacher interface. The top navigation bar includes a menu icon, the text '2-3. 연산자 > [실습] 연산자', and a toggle switch for '인솔 모드 OFF' (labeled 1). Below the navigation bar, there are tabs for '문제' (labeled 2), '채팅', '실습 현황' (labeled 5), and '풀이 방법' (labeled 6). The main content area is divided into several sections: a left sidebar with a '문제' section (labeled 1) titled '미세 먼지 신호등' and a '프로그램 결과 미리 보기' section (labeled 4); a central workspace with a robot character and a '시작하기' button; a right sidebar with a '블록' section (labeled 7) containing various code blocks; and a bottom status bar with a '도구 모음' button. The interface is designed for managing and monitoring student practice sessions.

- 1 **인솔 모드 ON**
모든 학생이 교사와 같은 실습 콘텐츠로 이동
- 2 **실습 문제 설명**
실습 주제 및 과정에 대한 전반적인 설명
- 3 **설명 페이지 이동 버튼**
실습 문제 설명 페이지 내 이동 버튼
- 4 **창 크기 조절**
해당 부분 클릭한 뒤 좌우로 움직여 실습 창과 설명 창의 크기 조절 가능
- 5 **실습 현황**
학생 감정 상태와 실습 진행 현황 확인
- 6 **풀이 방법**
실습 문제에 대한 풀이 방법 영상
- 7 **정답 코드**
 - 해당 실습에 대한 정답 코드로, 학생이 제출한 실습 코드의 정답 여부 결정
 - 정답 코드는 최대 3개까지 등록 가능
- 8 **창 닫기**
문제 설명 창을 닫아 실습 창의 크기 최대화 가능

엔트리_기본 화면 구성(학생)

엔트리 실습은 교사의 인솔 또는 학생이 자율적으로 실습 활동을 할 수 있습니다. 학생은 채팅을 통해 교사에게 실습과 관련하여 문의를 하거나 도움을 요청할 수 있습니다.

<학생 화면>



- 1 실습 문제 설명**
실습 주제 및 과정에 대한 전반적인 설명
- 2 설명 페이지 이동 버튼**
실습 문제 설명 페이지 내 이동 버튼
- 3 창 크기 조절**
해당 부분 클릭한 뒤 좌우로 움직여 실습 창과 설명 창의 크기 조절 가능
- 4 채팅**
 - 실습 중 궁금한 내용을 문의하거나 도움을 요청할 때 사용(교사에게 채팅 알림)
 - 실습 난이도를 상태 아이콘을 클릭하여 표현할 수 있음
- 5 저장하기**
저장하기를 클릭하면 작성 중인 코딩이 히스토리에 저장됨
- 6 제출하기**
제출하기를 클릭하면 작성한 코드가 교사에게 전송됨
- 7 히스토리**
저장한 코드를 버전별로 관리하고, 다시 불러올 수 있음
- 8 창 닫기**
문제 설명 창을 닫아 실습 창의 크기 최대화 가능

엔트리_실습 현황 및 채팅

학생은 채팅 탭에서 실습 난이도에 대한 감정 상태를 표현할 수 있고, 교사에서 문의 및 도움을 요청할 수 있습니다.
교사는 실습 현황 탭에서 학생들의 감정 상태, 학습 상태 및 실습 결과를 모니터링할 수 있습니다.

<교사 화면>

3

학생목록 (5)

번호	이름	상태	행동
01	학생096	학습전	>
02	학생097	학습전	>
03	학생098	학습전	>
04	학생099	학습전	>
05	학생100	학습중	>

실습 진척도 0%

채팅 탭에서 실습 난이도에 대한 감정 상태를 표현할 수 있고, 교사에서 문의 및 도움을 요청할 수 있습니다.

- 1 실습 난이도 표시
채팅 탭에서 실습 문제에 대해 쉬움, 보통, 어려움
아이콘을 눌러 상태 표현(수시 변경 가능)

- 2 메시지 작성 및 전송
학생은 채팅 창에서 교사에게 문의 및 도움 요청 메시지
작성 및 전송

- 3 실습 현황 모니터링
교사는 실습 현황 탭에서 학생들의 감정 상태, 학습 상태 및
실습 결과 모니터링 가능

<학생 화면>

1

2

실습의 난이도는 어떤가요?

채팅 탭에서 실습 문제에 대해 쉬움, 보통, 어려움
아이콘을 눌러 상태 표현(수시 변경 가능)

학생은 채팅 창에서 교사에게 문의 및 도움 요청 메시지
작성 및 전송

학생들이 오답을 제출한 경우, 교사는 학생에게 정답 코드를 전송할 수 있습니다.

<교사 화면>

1

2

3

4

모두에게 메시지 전송

나의 코드

정답 코드 1

정답 불러오기

초기화

장면 1

블록 34 개

신호 만들기

시작

호출

움직임

생김새

소리

판단

자료

함수

데이터분석

인공지능

시각하기 버튼을 클릭했을 때

미세 먼지 농도를 입력하세요. 을(를) 묻고 대답 기다리기 ?

미세 먼지 농도 을(를) 대강 (으)로 정하기 ?

만일 미세 먼지 농도 값 <= 30 (아)라면

미세먼지 신호등_파란 모양으로 바꾸기

외출해도 좋아요. 을(를) 말하기

만일 미세 먼지 농도 값 > 30 그리고 미세 먼지 농도 값 <= 50 (아)라면

미세먼지 신호등_초록 모양으로 바꾸기

음 상태에 유의해서 활동해요. 을(를) 말하기

만일 미세 먼지 농도 값 > 50 그리고 미세 먼지 농도 값 <= 150 (아)라면

미세먼지 신호등_주황 모양으로 바꾸기

미세먼지 신호등_빨강 모양으로 바꾸기

실외 활동을 피해요. 을(를) 말하기

만일 미세 먼지 농도 값 > 150 (아)라면

장면 1 시작되었을 때

장면 1 시작하기

다들 장면 시작하기

코드 전송

메시지 미리보기

입력한 메시지가 출력돼요

선생님이 코드를 보냈어요.
코드를 확인하고 바로 적용해 보세요.

채팅을 미리보고 코드를 전송해 보세요.

학생 선택하기

전체 취소

☐ 학생096

☐ 학생097

☐ 학생098

☐ 학생099

☒ 학생100

참고해서 풀어보세요^^

12/100 글자

전송

1

정답 불러오기

정답 코드 탭에서 학생에게 공유할 정답 코드를 확인한 뒤 정답 불러오기 버튼 클릭

2

나의 코드 탭

불러온 정답 코드는 나의 코드 탭에 적용됨

3

코드 전송

나의 코드 탭으로 불러온 정답 코드를 학생과 공유하기 위해 코드 전송 클릭

4

정답 코드 전송 설정 및 공유

정답 코드를 공유할 대상 선택(개별 또는 전체)

정답 코드와 함께 전달할 메시지 작성

전송 버튼을 눌러 공유

오답을 제출한 학생은 교사가 공유한 정답 코드를 확인하여 자신의 코드를 수정할 수 있습니다.

<학생 화면>

1

실습의 난이도는 어떤가요?
코드를 확인하고 바로 적용해 보세요

코드 확인하기

2

받은 코드

3

나의 코드로 불러오기

4

코드를 불러올까요?
작성중인 나의 코드는 히스토리에 자동으로 저장되고 언제나 확인할 수 있어요.

취소

저장 후 덮어쓰기

5

받은 코드

1

코드 확인하기

채팅 탭에서 교사가 전송한 정답 코드 메시지 확인

2

받은 코드 탭

코드 확인하기를 클릭하면 받은 코드 탭에서 교사가 전송한 정답 코드를 볼 수 있음

3

나의 코드로 불러오기

나의 코드 불러오기를 클릭하면 교사가 전송한 정답 코드를 나의 코드 탭에 저장할 수 있음

4

정답 코드 저장 여부

저장 후 덮어쓰기를 클릭하면 교사가 전송한 정답 코드를 나의 코드 탭에 덮어쓰기로 저장됨

내가 작성하고 있던 코드는 히스토리 탭에 자동 저장되며 언제든지 불러올 수 있음

5

나의 코드 탭

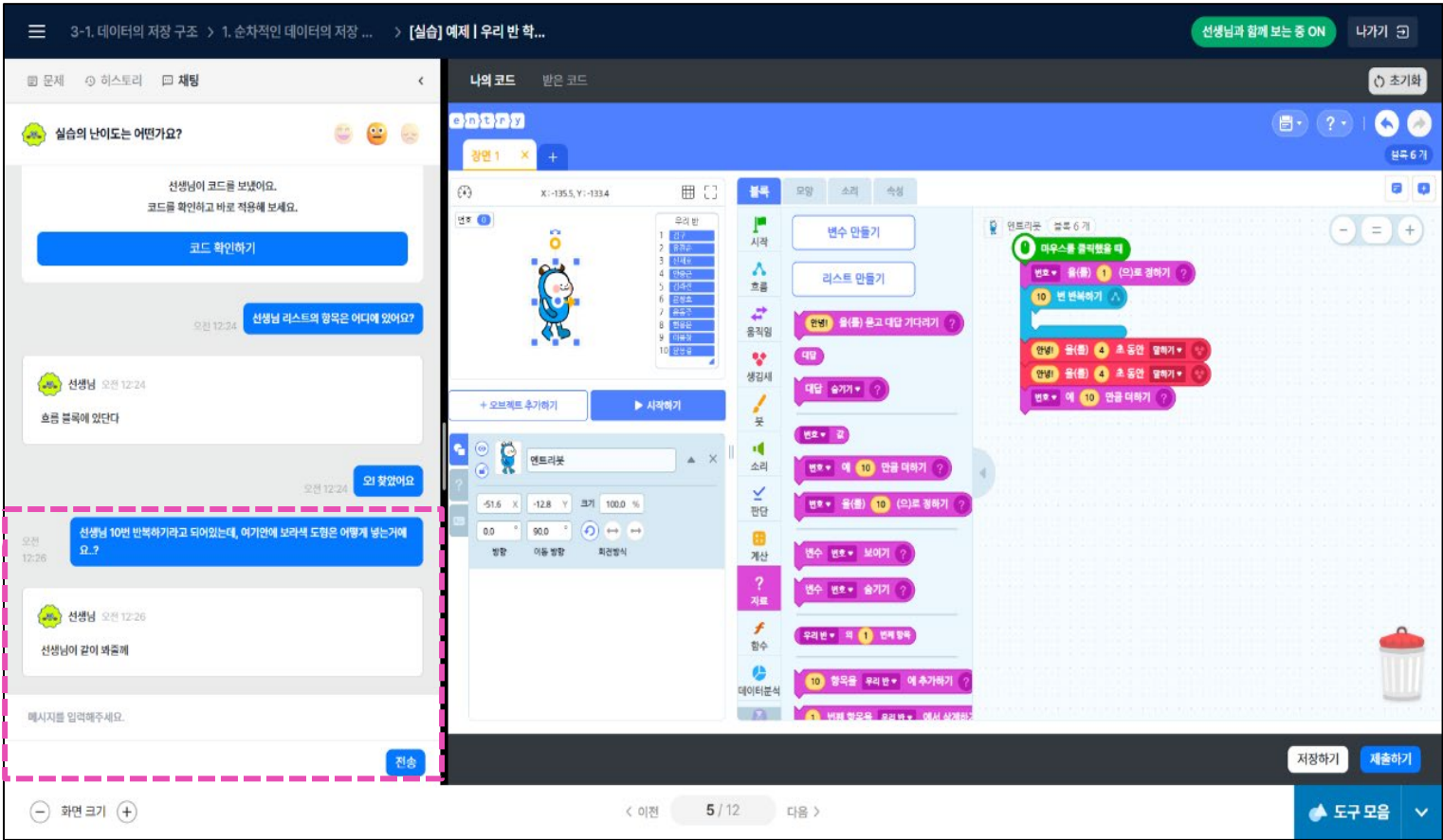
나의 코드 탭에서 교사가 전송한 정답 코드를 볼 수 있으며, 제출도 할 수 있음

5 코딩 실습 수업

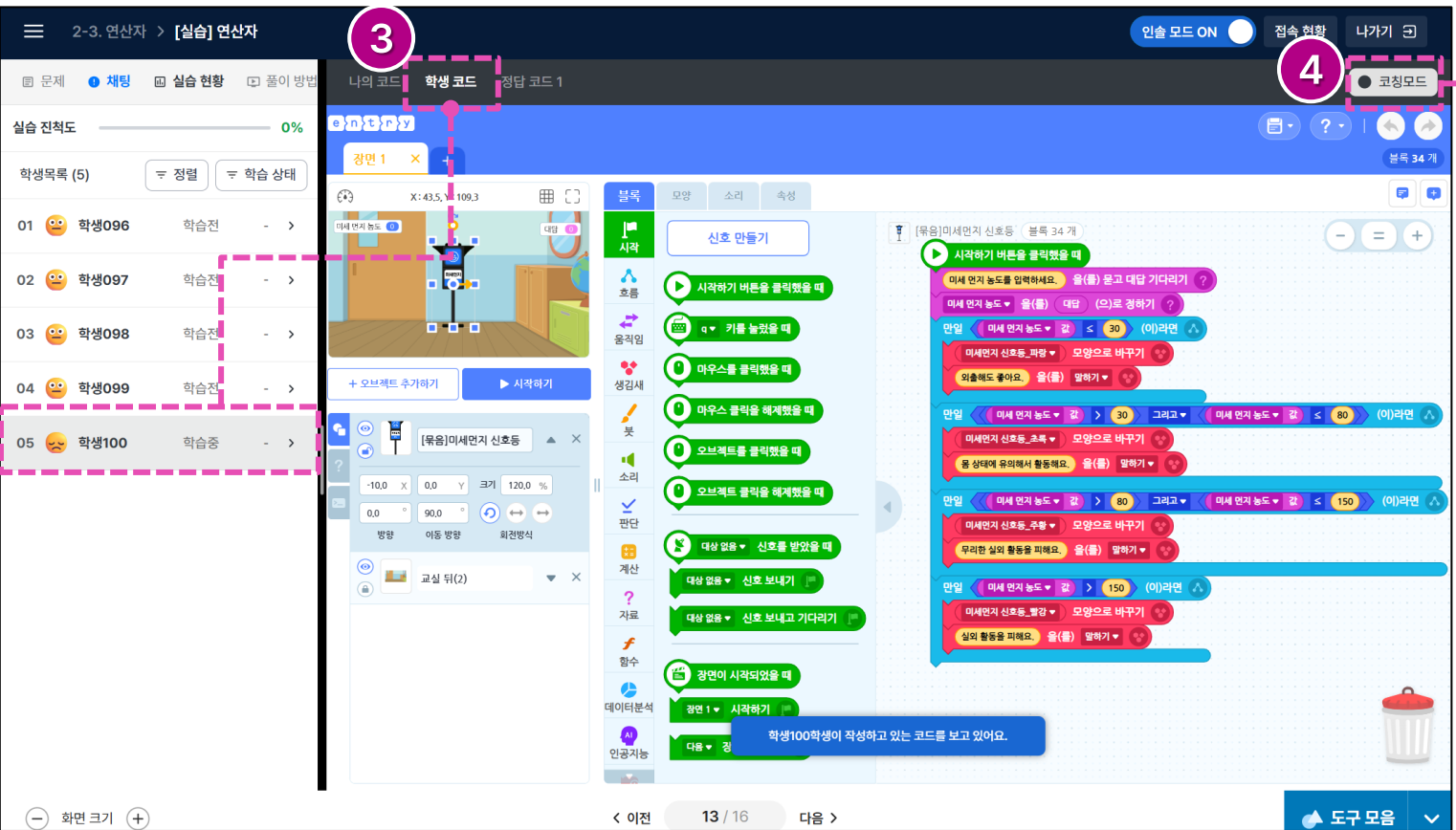
엔트리_코칭 모드_코칭 요청 및 시작

학생은 실습 활동 중 도움이 필요한 경우 채팅으로 코칭을 요청하면 교사는 코칭 모드를 사용하여 학생의 실습 활동을 도와줄 수 있습니다.

<학생 화면>



<교사 화면>



학생100 학생과 코칭모드를 시작할까요?

취소 코칭모드 시작하기

- 코칭 요청하기**
채팅 탭에서 교사에게 도움 요청 메시지 전송
(교사는 채팅 탭에서 도움을 요청한 학생 확인)
- 학생 상태 확인**
실습 현황 탭에서 학생의 실습 난이도 상태(감정 이모티콘) 및 학습 상태(학습 중) 확인
- 학생 코드 확인하기**
도움이 필요한 학생을 클릭하면 학생 코드 탭이 보이고 모니터링할 수 있음
- 코칭 모드 수락 요청하기**
 - 코칭 모드를 시작하기 위해 학생에게 코칭 모드 수락 요청
 - 학생이 코칭 모드를 수락하면 학생 화면 직접 제어 가능

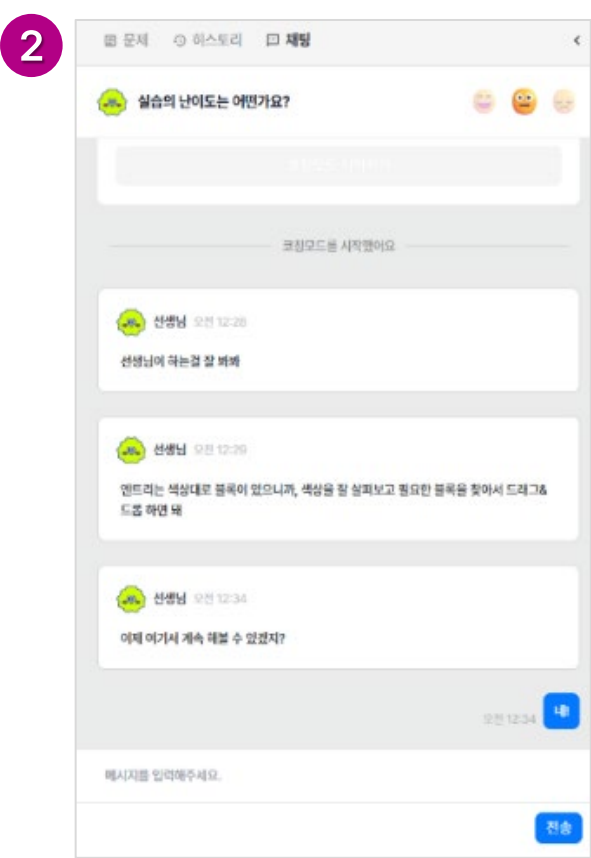
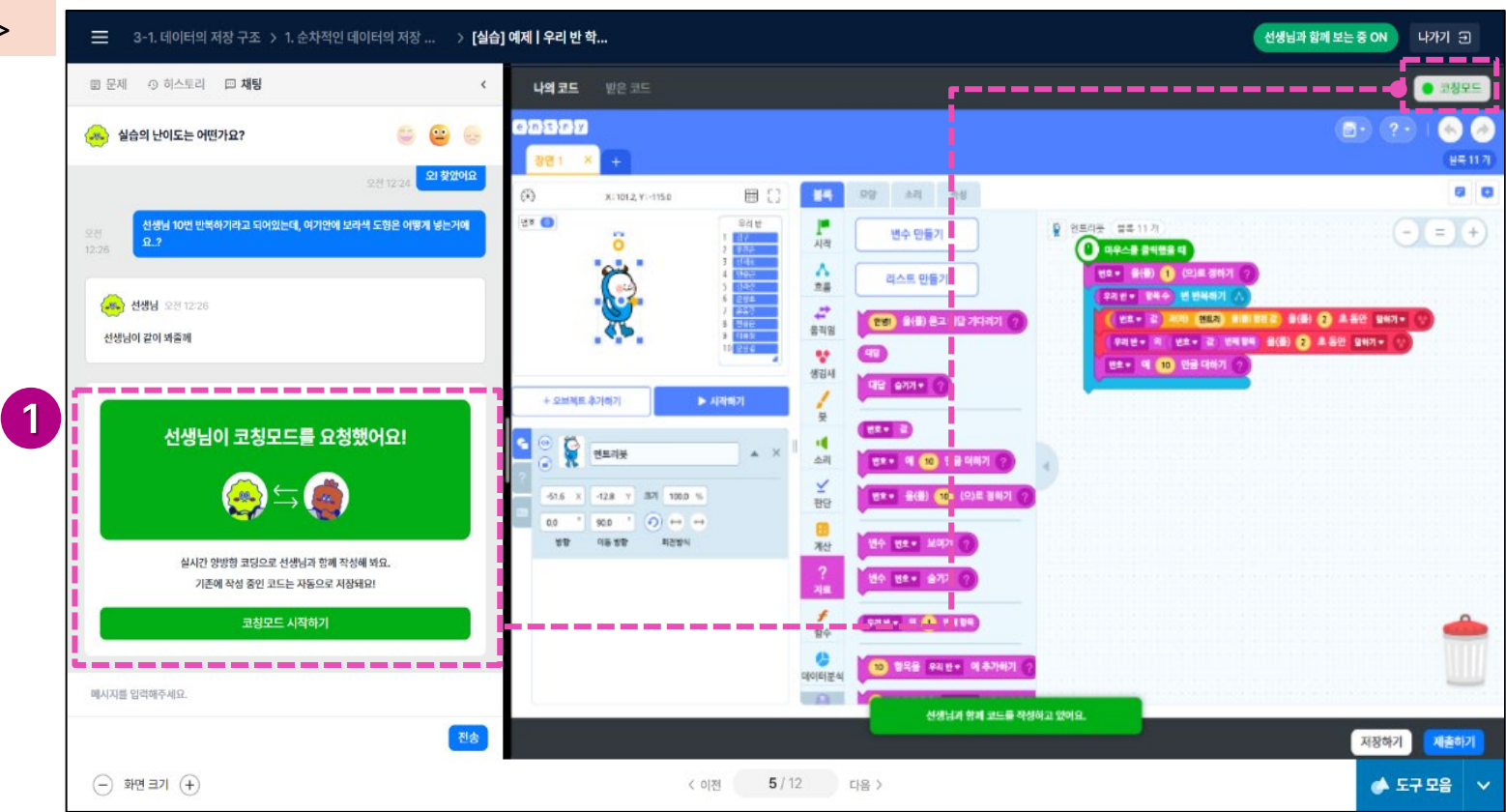
5

코딩 실습 수업

엔트리_코칭 모드_코칭 진행 및 종료

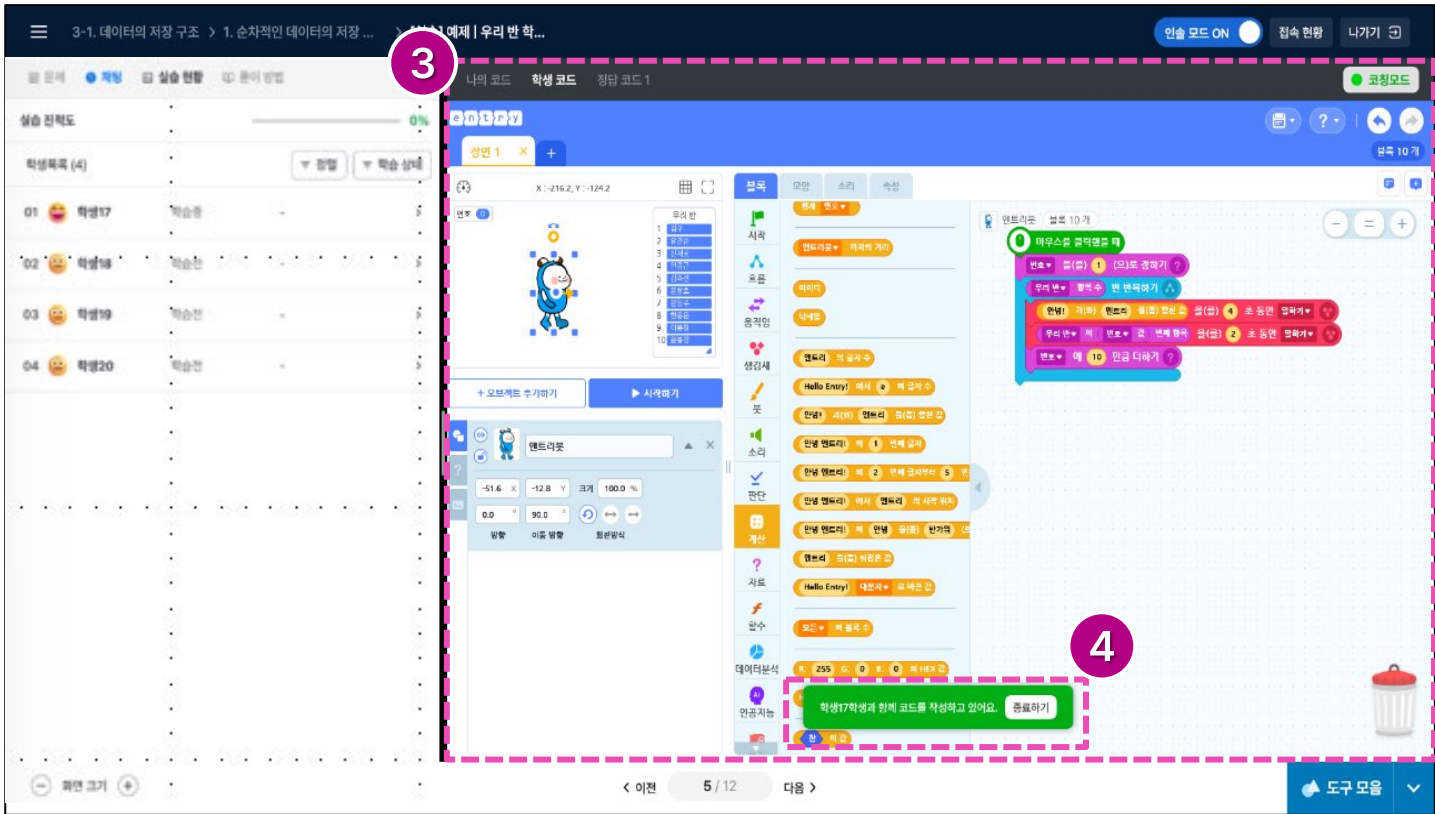
학생이 코칭 모드 접속 요청을 수락하면 교사의 코칭이 시작됩니다. 교사는 학생의 화면에 들어와서 함께 화면을 보면서 코칭을 진행할 수 있습니다.

<학생 화면>



- 1 코칭 모드 시작하기
- 채팅 탭에서 코칭 모드 요청을 클릭하면 코칭 모드가 시작됨
- 2 코칭 진행
- 코칭 모드 중 화면 제어와 채팅으로 학생에게 점진적 코칭 가능
- 3 학생 코드 수정
- 교사는 학생 화면에 접속하여 학생과 함께 코드를 보며 코칭
- 4 코칭 모드 종료하기
- 종료하기 버튼을 눌러 코칭 모드를 종료할 수 있음
 - 종료된 화면은 그대로 학생 '나의 코드'에 반영됨

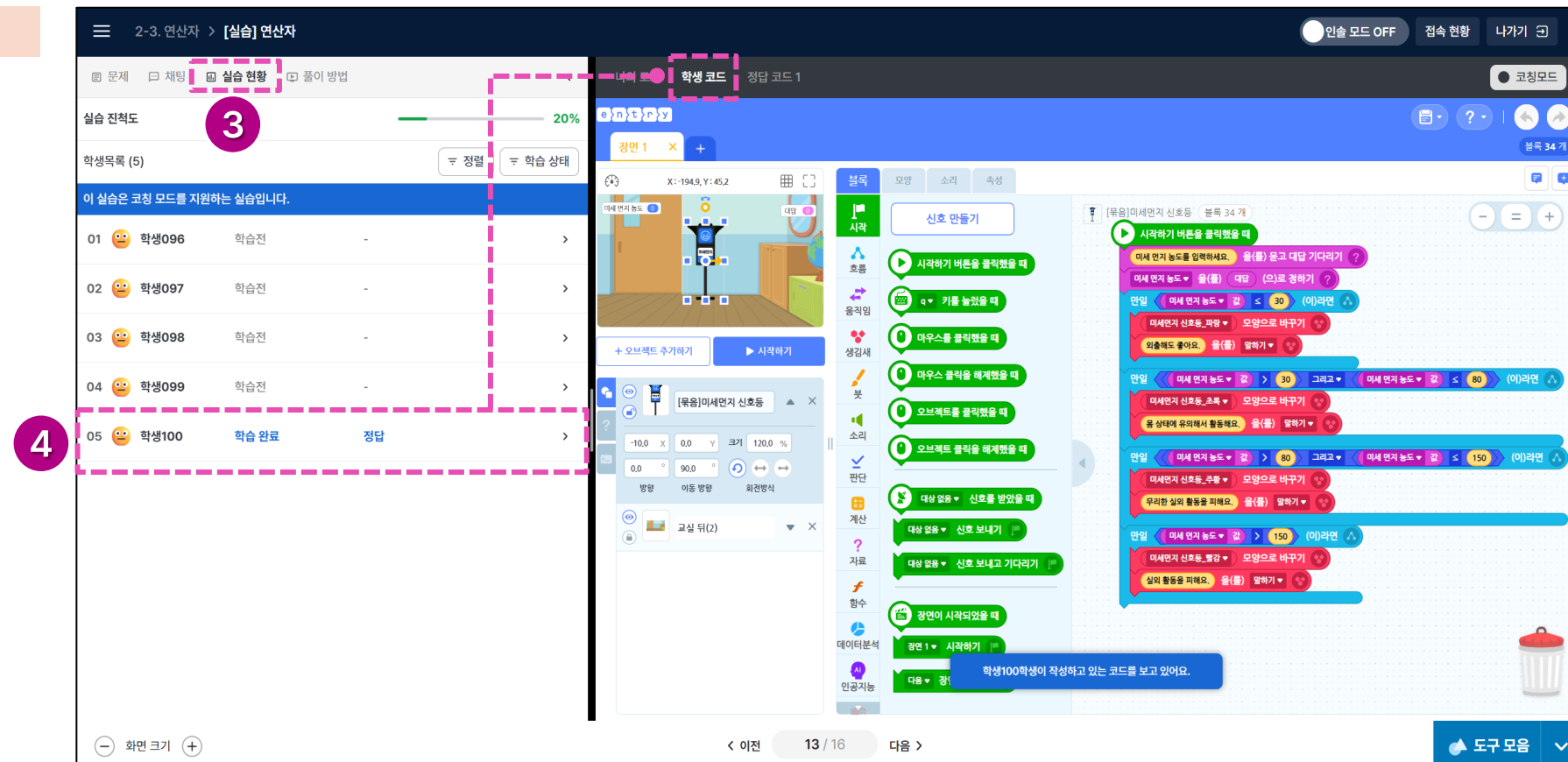
<교사 화면>



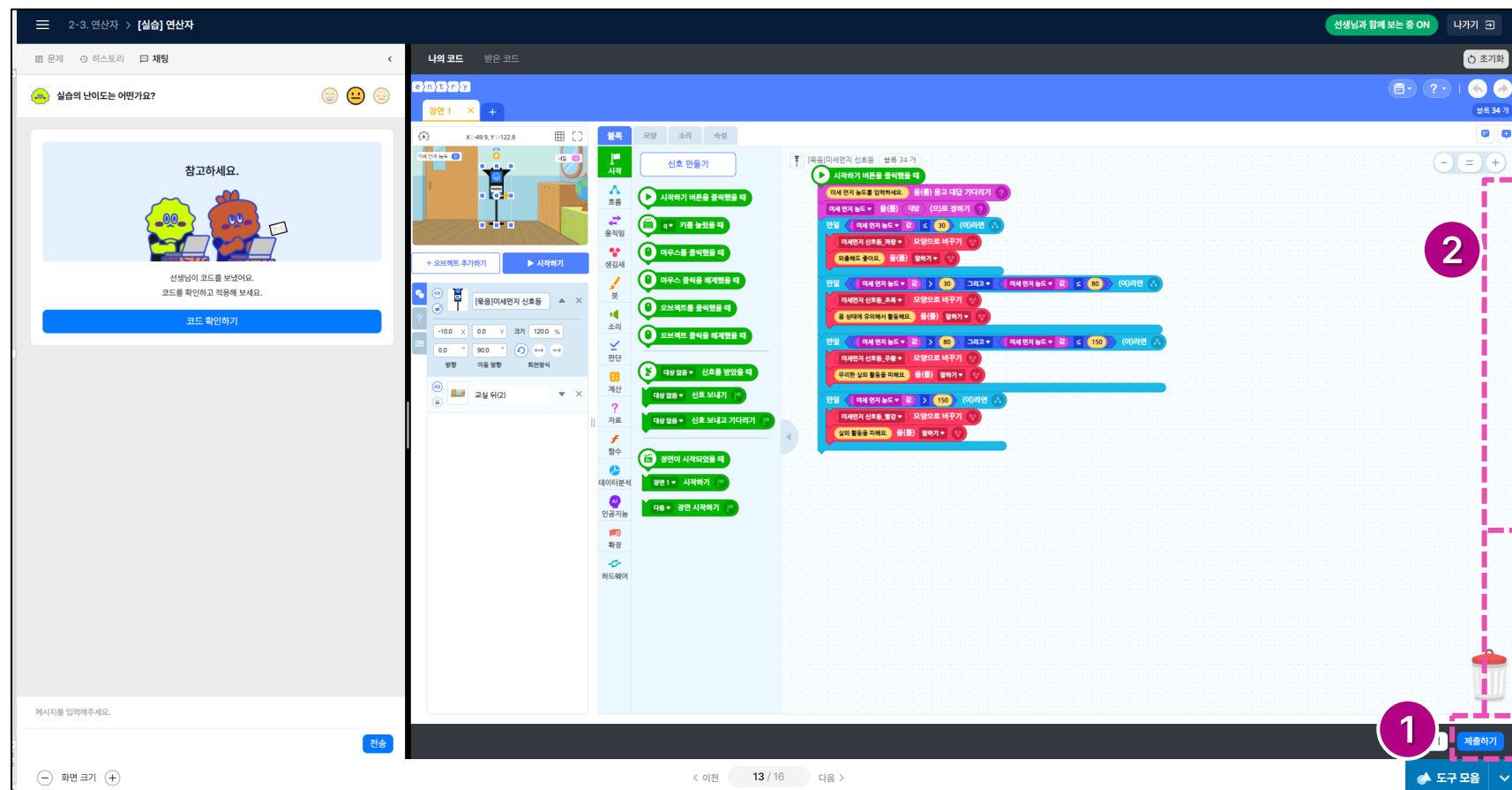
엔트리_실습 결과 제출

학생들이 실습 결과를 제출하면 정답 여부를 알려주고, 교사는 실습 현황 탭에서 학생들의 학습 상태, 정답 여부 등을 확인할 수 있습니다.

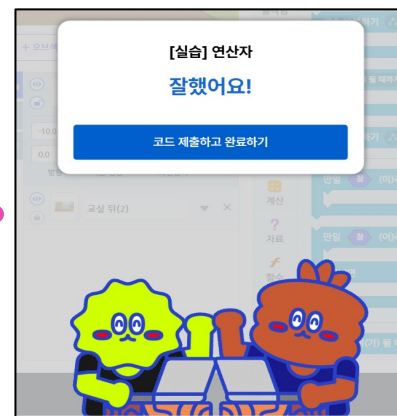
<교사 화면>



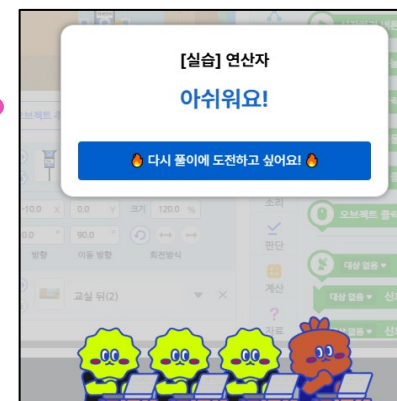
<학생 화면>



정답인 경우



오답인 경우



- 실습 결과 제출하기**
제출하기 버튼을 클릭하여 실습 결과 제출
- 정답 여부 표시**
실습 결과를 제출하면 즉시 정답 여부 확인 가능
- 실습 현황 파악**
실습 현황 탭에서 학생들의 학습 상태(학습 중, 학습 완료 등), 정답 여부 및 학생이 제출한 실습 코드 조회 가능
- 실습 코드 조회**
특정 학생을 선택하면 학생이 제출한 실습 코드 조회 가능

교사는 엔트리 실습이 종료된 후 LMS 메인 메뉴 > 평가 관리 > 코딩 실습에서 실습 결과를 채점할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

교과 평가

코딩 실습

모둠 활동

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

시험지 제작

코딩 실습 제작

교과서 사용법

교과서 정보

© 2025 All right reserved

대상
학급

단원
2-3. 데이터 분석

유형
전체

코딩 실습 제목
제목을 입력하세요.

항목 수 2

번호	상태	유형	코딩 실습 제목	단원	점수	실습일	채점일	도구
1	채점 중	엔트리	[실습] 엔트리를 이용한 데이터 ...	2-3. 데이터 분석	100점	2025-05-26	2025-05-26	중간 확인
2	채점 중	엔트리	[실습] 프로그램 구현	2-3. 데이터 분석	100점	2025-05-26	2025-05-26	중간 확인

II. 데이터 > 2. 데이터의 수집과 분석 > 2-3. 데이터 분석 > [실습] 프로그램 구현

학생(1/5)

학생096

미제출

학생097

미제출

학생098

미제출

학생099

미제출

학생100

100점

실습 결과

정답/오답

제출

실습 시간

2분 7초

제출 횟수

1회

작성 코드

제출 파일

2025-05-26 20:47

엔트리

히스토리

학생100 학생

점수

100

100점

선생님의 맞춤 코멘트

리포트 생성하기

작성 코드

제출 파일

2025-05-26 20:47

엔트리

히스토리

저장 #01

2025-05-26 20:47

엔트리

II. 데이터 > 2. 데이터의 수집과 분석 > 2-3. 데이터 분석 > [실습] 프로그램 구현

분석 리포트

선생님의 맞춤 코멘트

대상인원 5명 중 1명의 학생이 제출완료했습니다. 미제출한 학생 수는 4명입니다. 현재작금의 최고 점수는 90점을 기록한 학생100 학생이며, 가장 낮은 점수는 0점을 기록한 학생097 학생입니다. 학급 평균 점수는 18점으로 평균 점수 보다 낮은 점수를 받은 학생은 총 4명입니다. 앞으로 수업을 하실 때 이 부분을 유의하여 지도하시면 좋겠습니다.

제출 20%

평균점수 18점

실습 결과

정답률 20%

평균 점수 18점

평균 실습 시간 25초

평균 제출 횟수 0회

학생별 점수

이름	실습 시간	제출 횟수	정/오답	점수	평가결과
학생100	2분 7초	1회	제출	90점	보기

- 1

채점할 실습 선택

평가 관리 > 코딩 실습에서 채점하려는 실습을 선택하여 중간 확인 버튼 클릭
- 2

채점할 수 있는 창

선택한 실습에 대해 학생들의 실습 내용을 보고 채점
- 3

히스토리

히스토리를 클릭하면 학생들이 작성한 코드를 조회할 수 있음
- 4

미리보기 및 다운로드

학생이 작성한 코드를 미리보기 또는 다운로드할 수 있음
- 5

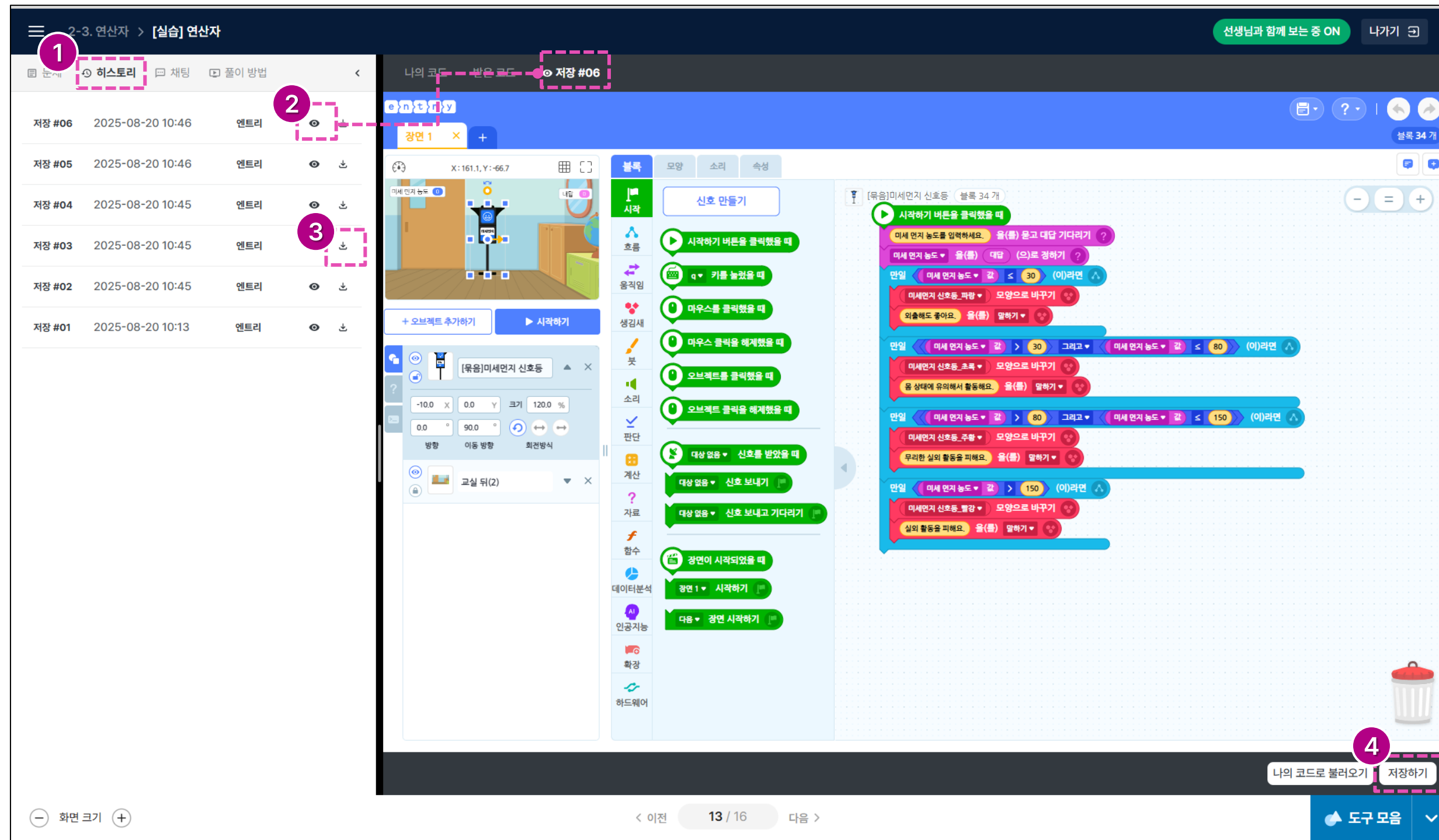
리포트 생성하기

교사의 채점 및 학생들의 실습 활동에 대한 결과 리포팅

엔트리_버전 관리

학생은 실습을 하면서 저장하기를 눌러 실습 내용을 중간 저장을 할 수 있고, 저장된 실습 내용은 현재 '나의 코드'로 불러와 적용할 수 있습니다.
저장된 버전은 다운로드하여 개별 실습도 진행할 수 있습니다.

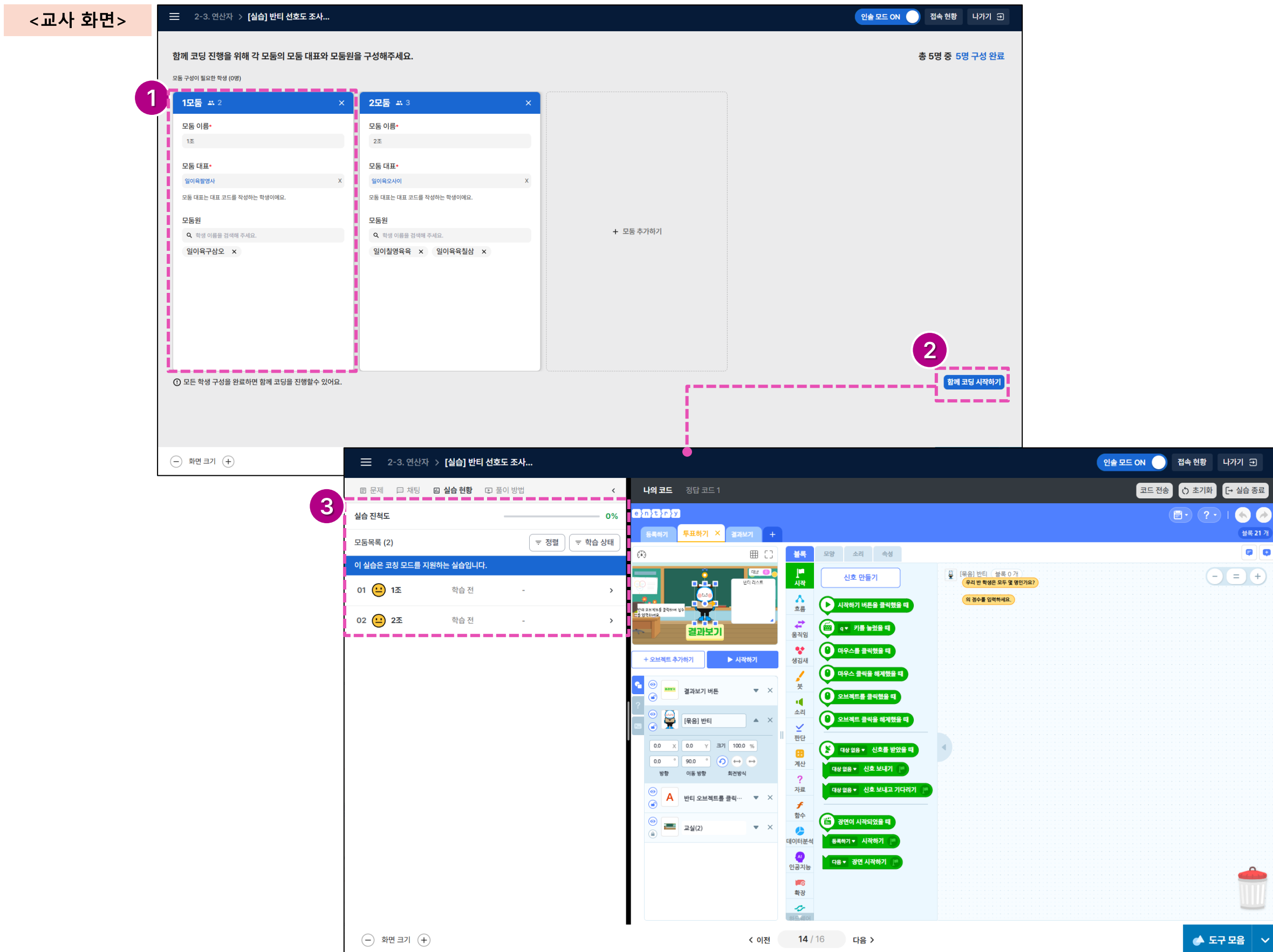
<학생 화면>



- 1 히스토리 탭**
저장한 실습 코드가 버전별로 저장되어 있음
- 2 버전 미리보기**
미리보기 아이콘을 누르면 실습 창에 저장 버전 명 탭으로 추가되어 보임
- 3 버전 다운로드**
다운로드 아이콘을 누르면 실습 파일을 다운로드 받을 수 있어 실습 도구 사이트에서 사용 가능
- 4 저장하기**
작성 중인 실습 코드를 저장하여 새로운 버전을 생성

엔트리_함께 코딩(1)

함께 코딩은 교사가 모둠을 구성하고, 학생은 모둠 대표와 모둠원으로 역할을 나누어 실습을 진행할 수 있습니다. 모둠원들은 채팅을 통해 협업하고, 모둠 대표는 코딩 결과를 대표 코드로 제출할 수 있습니다.



1 모듈 구성하기

- 모듈 이름을 입력함
- 모듈 대표를 지정함(모듈 대표는 모듈의 대표 코드 변경 및 제출 가능)
- 모듈원을 지정함

2 함께 코딩 시작하기

모든 학생의 역할을 구성한 후 함께 코딩 시작하기 버튼
클릭하여 시작함

3 실습 모니터링

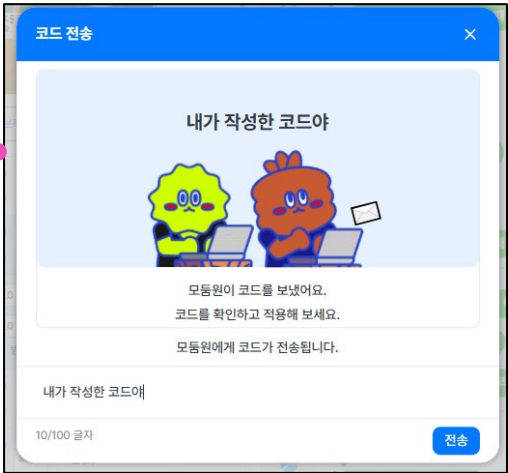
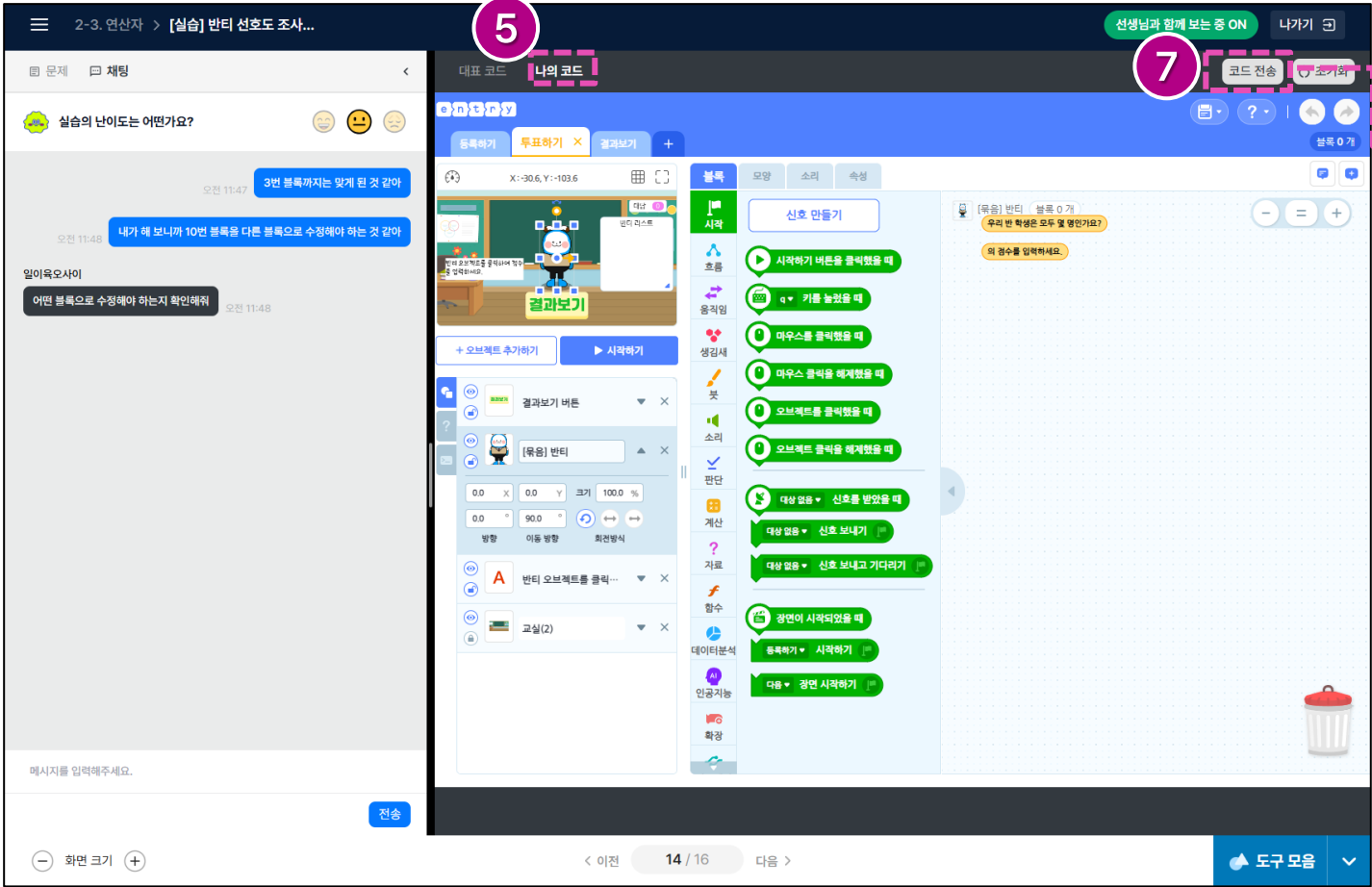
실습 현황 탭에서 각 모듈의 코딩 활동을 모니터링할 수 있음

* 함께 코딩을 하기 위해서는 수업 재구성에서 코딩 공유 옵션 중 코딩 유형을 함께 코딩으로 설정해야 합니다.

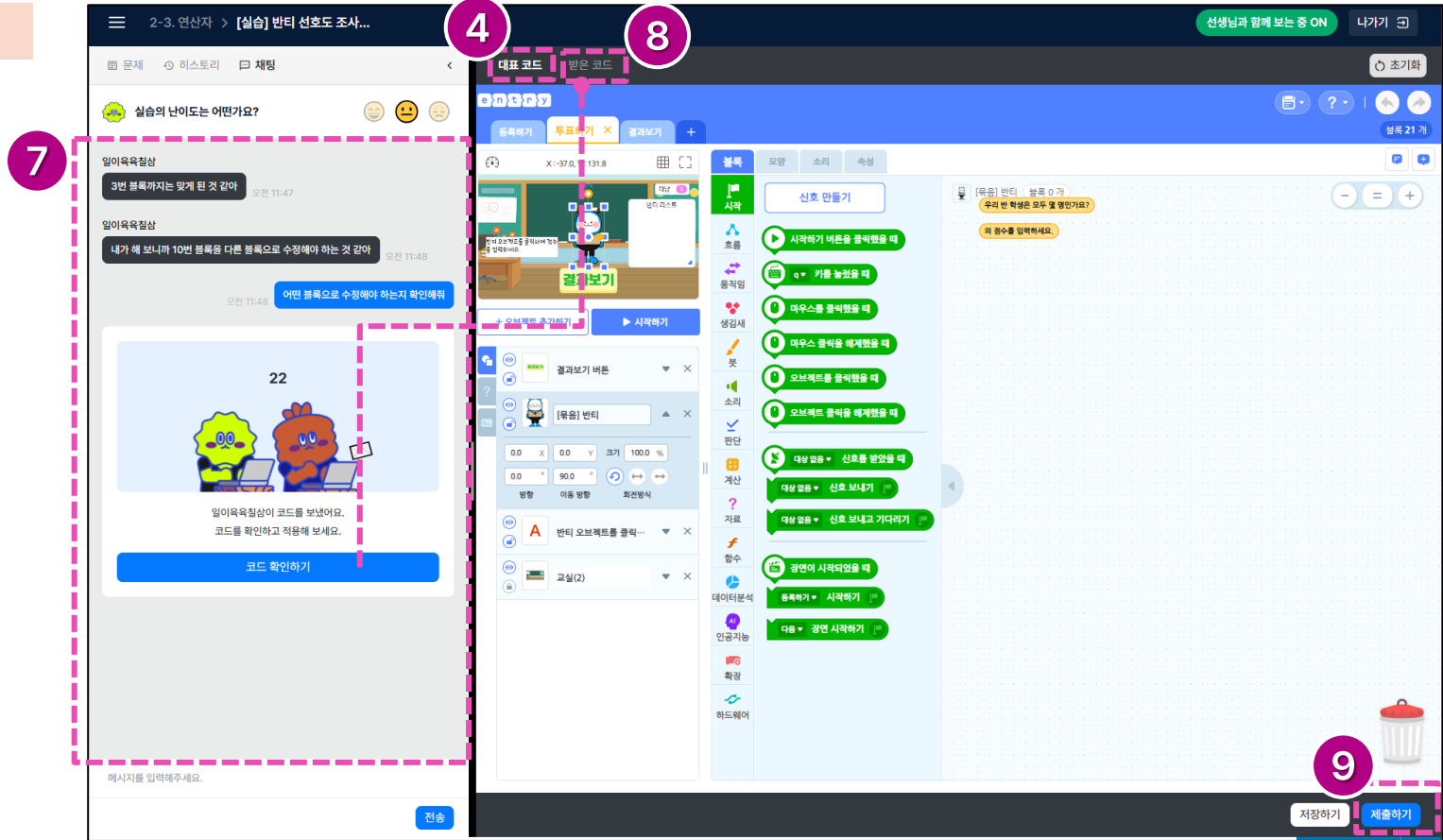
엔트리_함께 코딩(2)

함께 코딩은 교사가 모둠을 구성하고, 학생은 모둠 대표와 모둠원으로 역할을 나누어 실습을 진행할 수 있습니다. 모둠원들은 채팅을 통해 협업하고, 모둠 대표는 코딩 결과를 대표 코드로 제출할 수 있습니다.

<학생 화면_모둠원>



<학생 화면_모듬 대표>



- 4 대표 코드
- 모듬 대표가 작성한 코드는 대표 코드에 보임
 - 대표 코드는 모듬 대표만 제출이 가능함

- 5 나의 코드
- 모듬원은 나의 코드에서 실습 진행

- 6 코드 전송
- 모듬원이 나의 코드에서 작성한 코드를 전송함
 - 전송한 코드는 채팅창에 공유됨

- 7 채팅
- 채팅을 통해 모듬 내 소통함

- 8 받은 코드
- 모듬원이 공유한 실습 코드를 클릭하면 받은 코드 탭에서 확인 가능
 - 나의 코드로 불러오기 버튼을 클릭하면 대표 코드에 적용됨

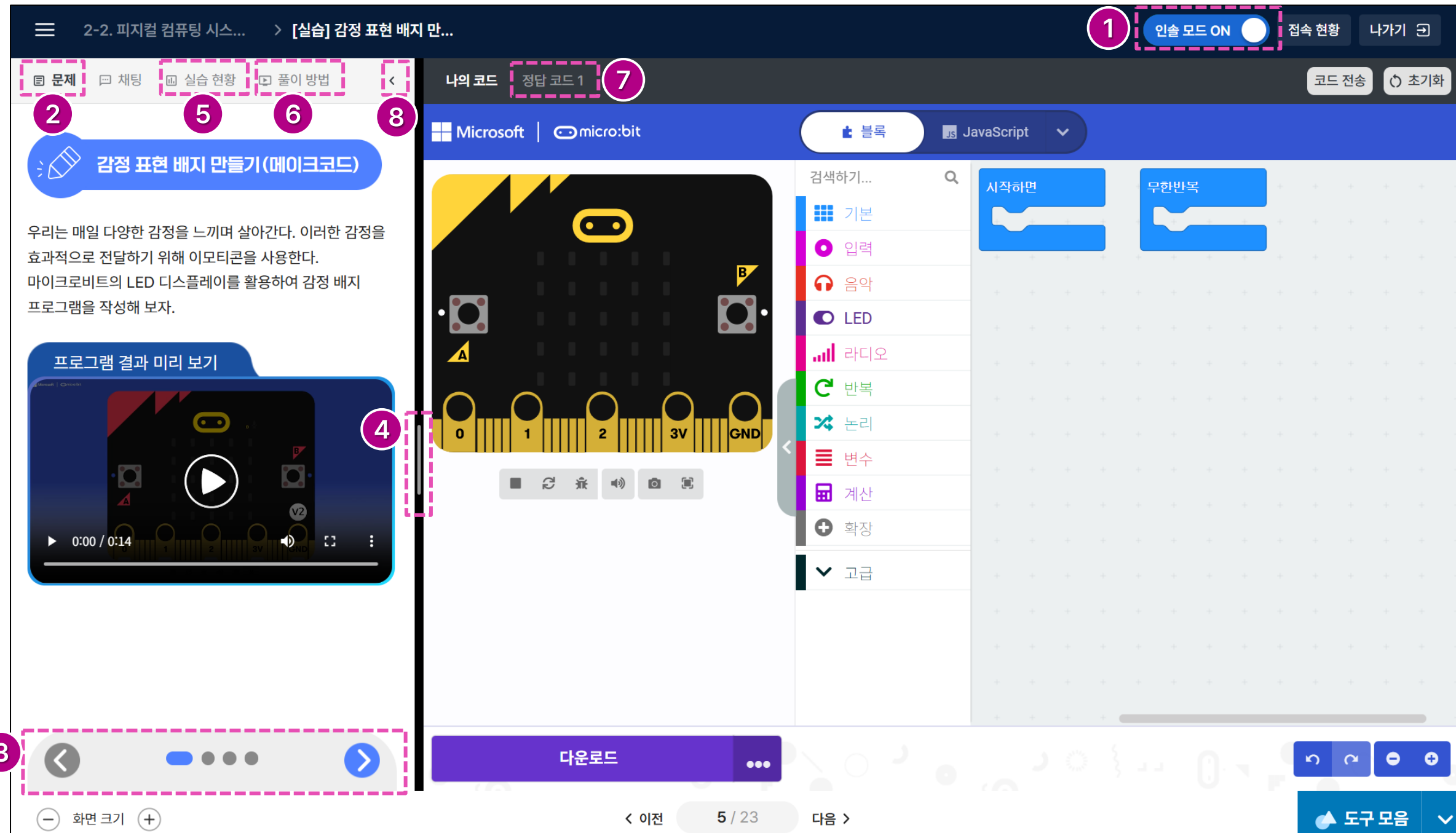
- 9 실습 코드 제출
- 대표 코드가 완성되면 모듬 대표는 제출하기 버튼을 클릭하여 제출

정답 파일이 등록된 실습의 경우에만, 실습 결과를 제출하면 즉시 정답 여부 확인 가능합니다.

메이크코드_기본 화면 구성(교사)

메이크코드 실습은 교사의 인솔 또는 학생이 자율적으로 실습 활동을 할 수 있습니다. 단, 실습 활동을 어려워하는 학생을 위해 교사가 학생 화면에 접속하여 개별 지도를 할 수 있는 코칭 모드는 인솔 모드에서만 가능하므로 실습 수업은 인솔 모드로 수업 진행을 추천합니다.

<교사 화면>



1 인솔 모드 ON

모든 학생이 교사와 같은 실습 콘텐츠로 이동

2 실습 문제 설명

실습 주제 및 과정에 대한 전반적인 설명

3 설명 페이지 이동 버튼

실습 문제 설명 페이지 내 이동 버튼

4 창 크기 조절

해당 부분 클릭한 뒤 좌우로 움직여 실습 창과 설명 창의 크기 조절 가능

5 실습 현황

학생 감정 상태와 실습 진행 현황 확인

6 풀이 방법

실습 문제에 대한 풀이 방법 영상

7 정답 코드

- 해당 실습에 대한 정답 코드로, 학생이 제출한 실습 코드의 정답 여부 결정
- 정답 코드는 최대 3개까지 등록 가능

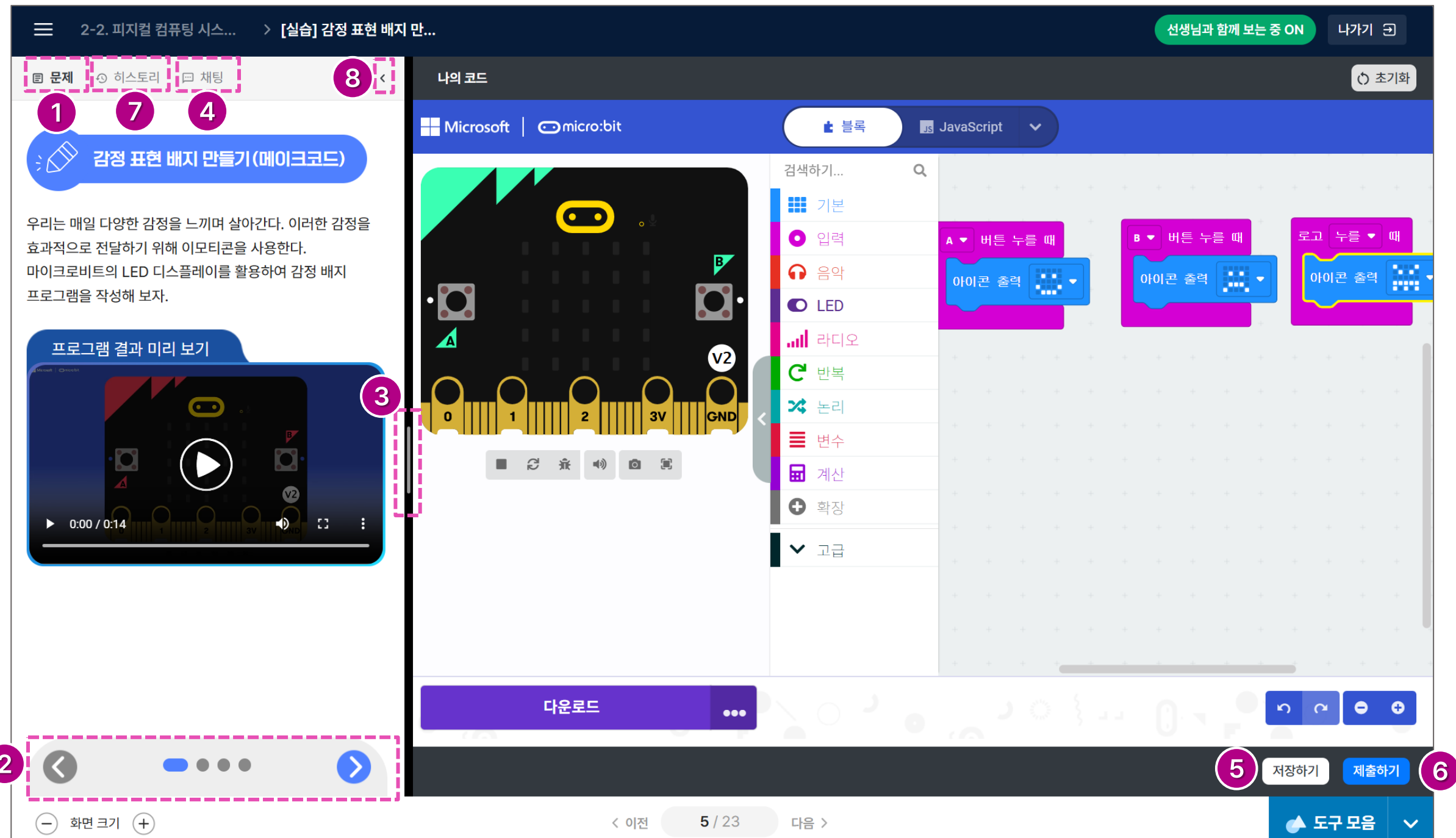
8 창 닫기

문제 설명 창을 닫아 실습 창의 크기 최대화 가능

메이크코드_기본 화면 구성(학생)

메이크코드 실습은 교사의 인솔 또는 학생이 자율적으로 실습 활동을 할 수 있습니다. 학생은 채팅을 통해 교사에게 실습과 관련하여 문의를 하거나 도움을 요청할 수 있습니다.

<학생 화면>

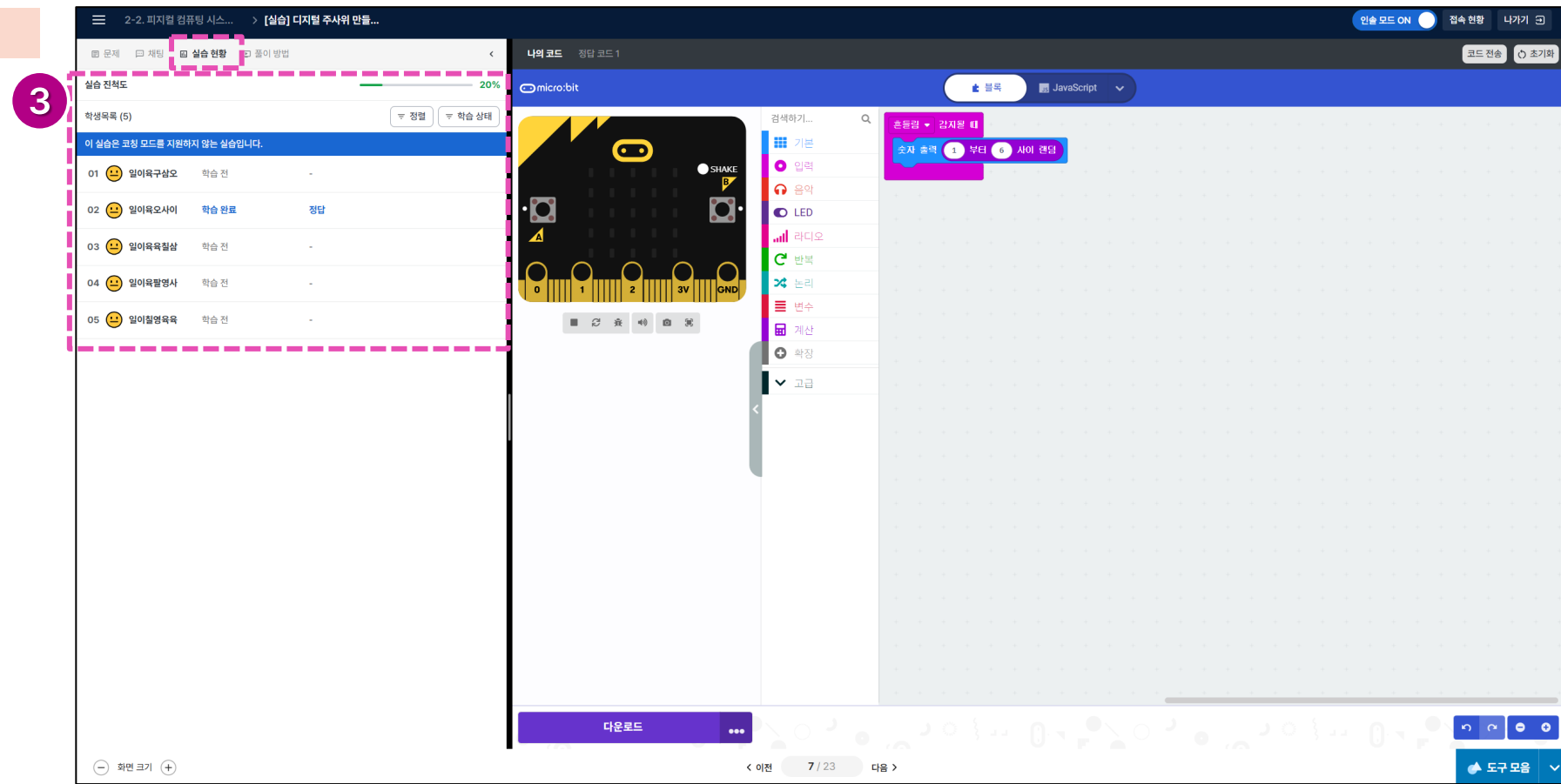


- 1 실습 문제 설명**
실습 주제 및 과정에 대한 전반적인 설명
- 2 설명 페이지 이동 버튼**
실습 문제 설명 페이지 내 이동 버튼
- 3 창 크기 조절**
해당 부분 클릭한 뒤 좌우로 움직여 실습 창과 설명 창의 크기 조절 가능
- 4 채팅**
 - 실습 중 궁금한 내용을 문의하거나 도움을 요청할 때 사용(교사에게 채팅 알림)
 - 실습 난이도를 상태 아이콘을 클릭하여 표현할 수 있음
- 5 저장하기**
저장하기를 클릭하면 작성 중인 코딩이 히스토리에 저장됨
- 6 제출하기**
제출하기를 클릭하면 작성한 코드가 교사에게 전송됨
- 7 히스토리**
저장한 코드를 버전별로 관리하고, 다시 불러올 수 있음
- 8 창 닫기**
문제 설명 창을 닫아 실습 창의 크기 최대화 가능

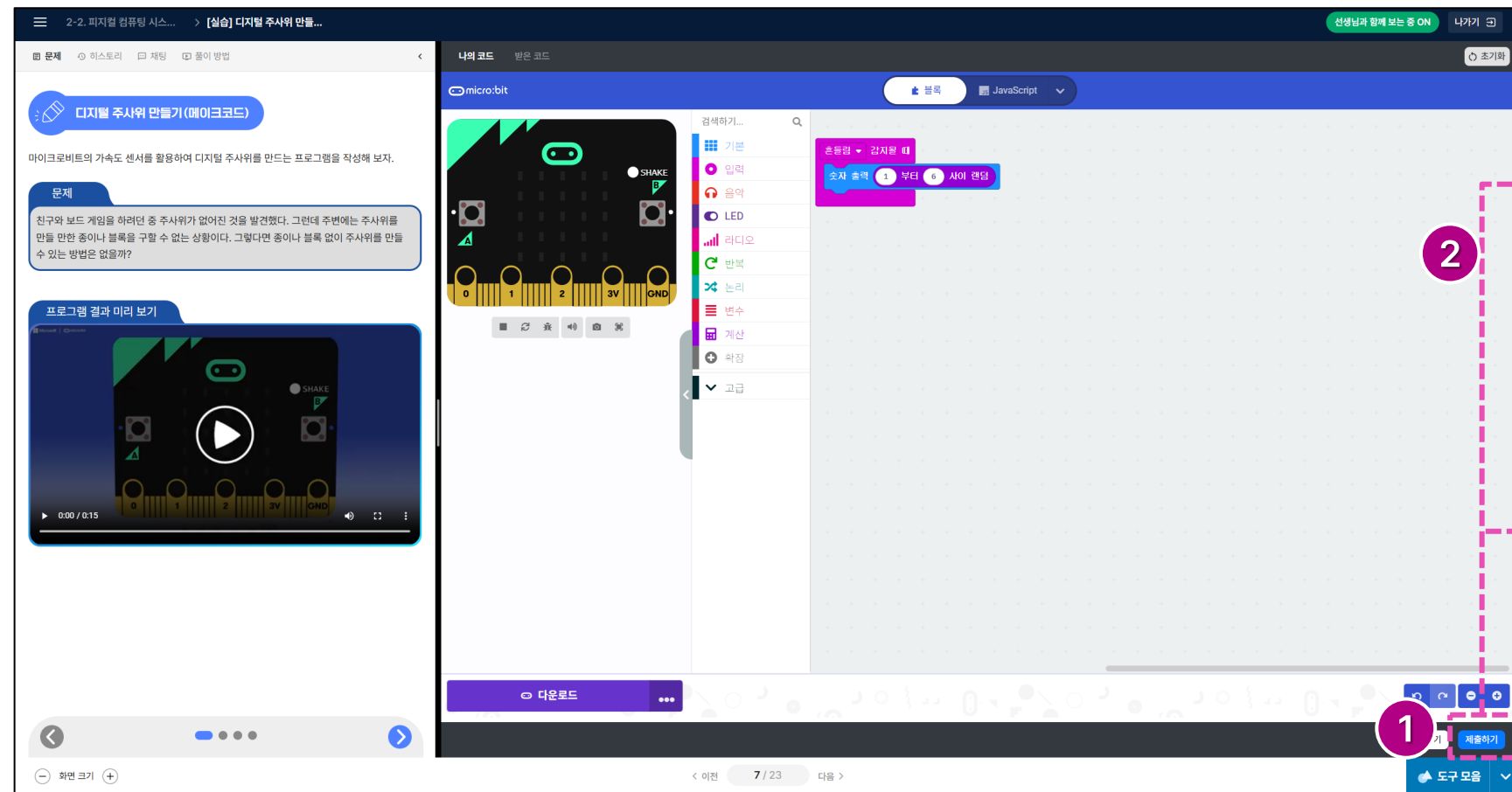
메이크코드_실습 결과 제출

학생들이 실습 결과를 제출하면 정답 여부를 알려주고, 교사는 실습 현황 탭에서 학생들의 학습 상태, 정답 여부 등을 확인할 수 있습니다.

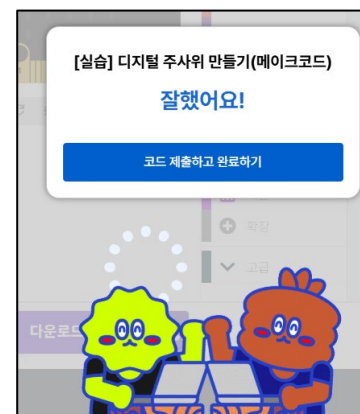
<교사 화면>



<학생 화면>



정답인 경우



오답인 경우



- 1 실습 결과 제출하기
제출하기 버튼을 클릭하여 실습 결과 제출
- 2 정답 여부 표시
실습 결과를 제출하면 즉시 정답 여부 확인 가능
- 3 실습 현황 파악
실습 현황 탭에서 학생들의 학습 상태(학습 중, 학습 완료 등), 정답 여부 확인 가능

교사는 메이크코드 실습이 종료된 후 LMS 메인 메뉴 > 평가 관리 > 코딩 실습에서 실습 결과를 채점할 수 있습니다.

1. 선택할 실습 선택

2. 채점할 수 있는 창

3. 히스토리

4. 미리보기 및 다운로드

5. 채점하기

6. 리포트 생성하기

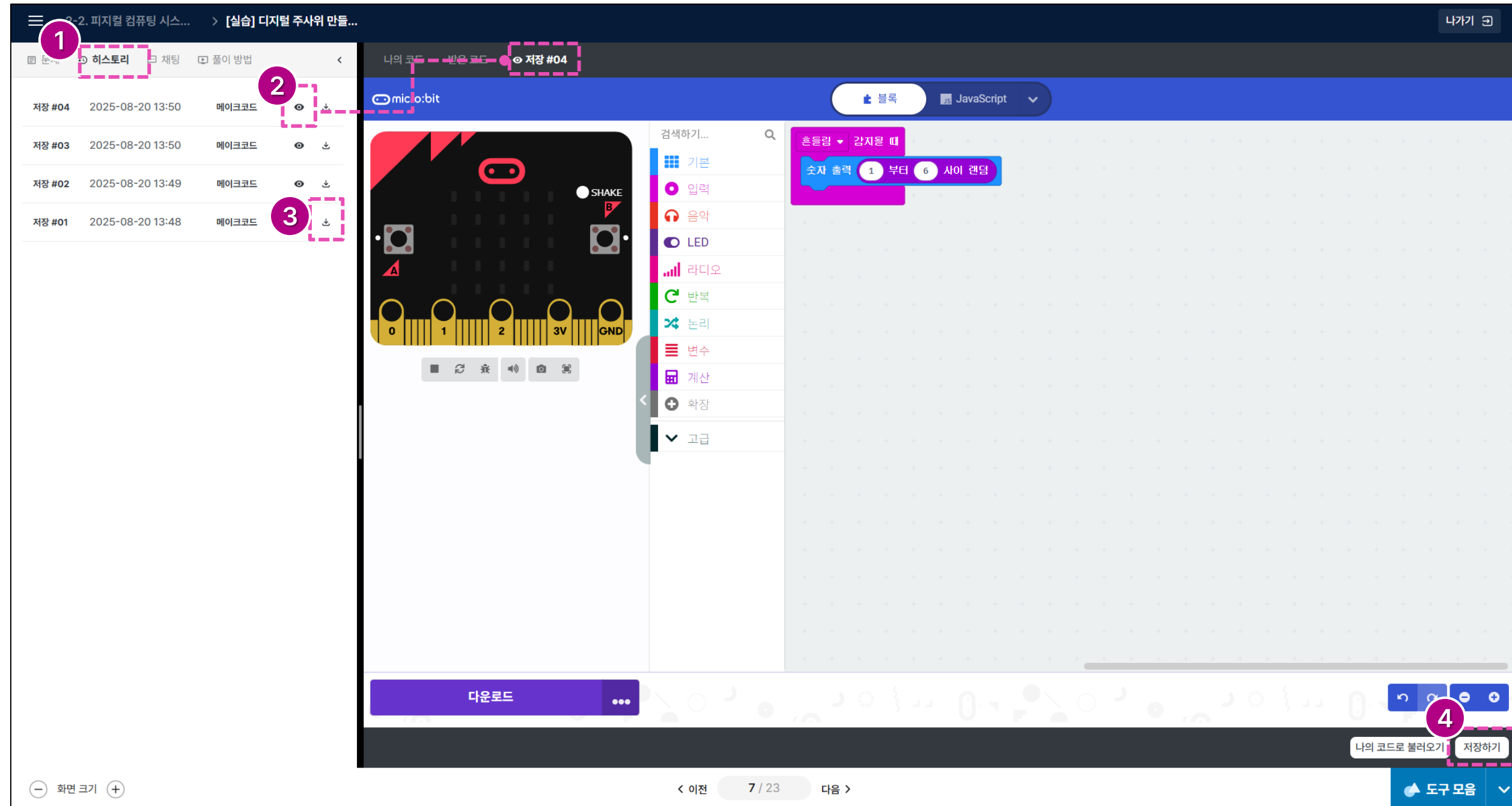
재출 파일	2025-05-28 09:52	메이크코드	👁	📄
▼ 히스토리				
저장 #04	2025-05-28 09:52	메이크코드	👁	📄
저장 #03	2025-05-26 19:49	메이크코드	👁	📄
저장 #02	2025-05-26 19:47	메이크코드	👁	📄
저장 #01	2025-05-23 14:39	메이크코드	👁	📄

1. **채점할 실습 선택**
평가 관리 > 코딩 실습에서 채점하려는 실습을 선택하여 채점 하기 버튼 클릭
2. **채점할 수 있는 창**
선택한 실습에 대해 학생들의 실습 내용을 보고 채점
3. **히스토리**
히스토리를 클릭하면 학생들이 작성한 코드를 조회할 수 있음
4. **미리보기 및 다운로드**
학생이 작성한 코드를 미리보기 또는 다운로드할 수 있음
5. **채점하기**
실습 점수 및 선생님 맞춤 코멘트 작성 후 저장하기 버튼 클릭하여 작성한 내용 저장
6. **리포트 생성하기**
교사의 채점 및 학생들의 실습 활동에 대한 결과 리포팅

메이크코드_버전 관리

학생은 실습을 하면서 저장하기를 눌러 실습 내용을 중간 저장을 할 수 있고, 저장된 실습 내용은 현재 '나의 코드'로 불러와 적용할 수 있습니다. 저장된 버전은 다운로드하여 개별 실습도 진행할 수 있습니다.

<학생 화면>



- 1 **히스토리 탭**
저장한 실습 코드가 버전별로 저장되어 있음
- 2 **버전 미리보기**
미리보기 아이콘을 누르면 실습 창에 저장 버전 명 탭으로 추가되어 보임
- 3 **버전 다운로드**
다운로드 아이콘을 누르면 실습 파일을 다운로드 받을 수 있어 실습 도구 사이트에서 사용 가능
- 4 **저장하기**
작성 중인 실습 코드를 저장하여 새로운 버전을 생성

V. 수업 관리(메인 메뉴 알아보기)

- 1. 교사 홈
- 2. 교과서
- 3. 평가 관리
- 4. 맞춤 학습
- 5. 게시판

교사 홈_교사 홈으로 이동

메인 메뉴에서 교사 홈을 클릭하면 교사 홈 화면으로 이동합니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

맞춤 학습

AI 대시보드

계사판

1

안녕하세요.
이구칠삼삼 선생님!

오늘은 2025년 08월 20일(수) 입니다. 즐거운 하루 되세요.

< 최근에 진행한 수업 >

2-3. 연산자
[실습] 연산자

수업하기

완료되지 않은 채점

1건
모둠 활동

학습 목표 평균 학습 진행률

전체 달성률 75% 상세 보기

단원	달성률
I. 컴퓨팅 시스템	66.7%
III. 알고리즘과 프로그래밍	100%

학생별 감정 상태

2025.8.20 × 상세 보기

오늘 날짜

5/5

매우 좋음 좋음 보통 나쁨 매우 나쁨 정보 없음

최근 단원 종합 분석

잘하고 있어요.

분석된 정보가 없습니다.

노력이 필요해요.

해당 학급은 III. 알고리즘과 프로그래밍에 대해서, 다소 낮은 수준의 이해도를 보이고 있습니다. 낮은 수준의 이해도를 보이는 학생들에 대해, 수업 난이도에 대한 조정과, 자세한 설명이 필요합니다. 학습 활동 중 모둠 활동은 다소 낮은 수행 결과를 보이고 있습니다. 전반적으로 학생들이 어려워하는 부분이 어떤 점이 있는지 확인하여 지도 방안을 세워 주시기 바랍니다.

시험지 제작 코딩 실습 제작

교과서 정보 점원진 및 출처

© 2025 All right reserved

- 1 교사 홈 메뉴
해당 메뉴를 클릭하면 교사 홈 화면으로 이동

교사 홈_수업 정보 / 완료되지 않은 채점 목록

현재 진행 중인 수업 정보 및 완료되지 않은 채점 목록을 확인할 수 있습니다.

The screenshot displays the Teacher Home interface. At the top, a blue banner greets the user as '이구칠삼삼 선생님!' (Teacher Iguchilsamsam) and shows the date '오늘은 2025년 08월 20일(수) 입니다. 즐거운 하루 되세요.' (Today is Wednesday, August 20, 2025. Have a happy day!). Below the banner, there are two main sections. The left section, titled '< 최근에 진행한 수업 >' (Recently Completed Lessons), lists '2-3. 연산자' (2-3. Operators) and '[실습] 연산자' ([Practice] Operators). A '수업하기' (Start Lesson) button is visible next to the practice item. The right section, titled '완료되지 않은 채점' (Pending Grading), shows '1건' (1 item) and '모듬 활동' (Mixed Activity). Numbered callouts 1 through 4 highlight specific features: 1 points to the lesson information area, 2 points to the '수업하기' button, 3 points to the pending grading section, and 4 points to the '1건' count.

1 수업 정보

다음과 같은 수업 정보를 확인할 수 있음

- 이전 진행한 수업
- 최근에 진행한 수업(기본 선택)
- 다음 진행할 수업

2 수업하기 버튼

클릭하면 해당 학습 콘텐츠 실행

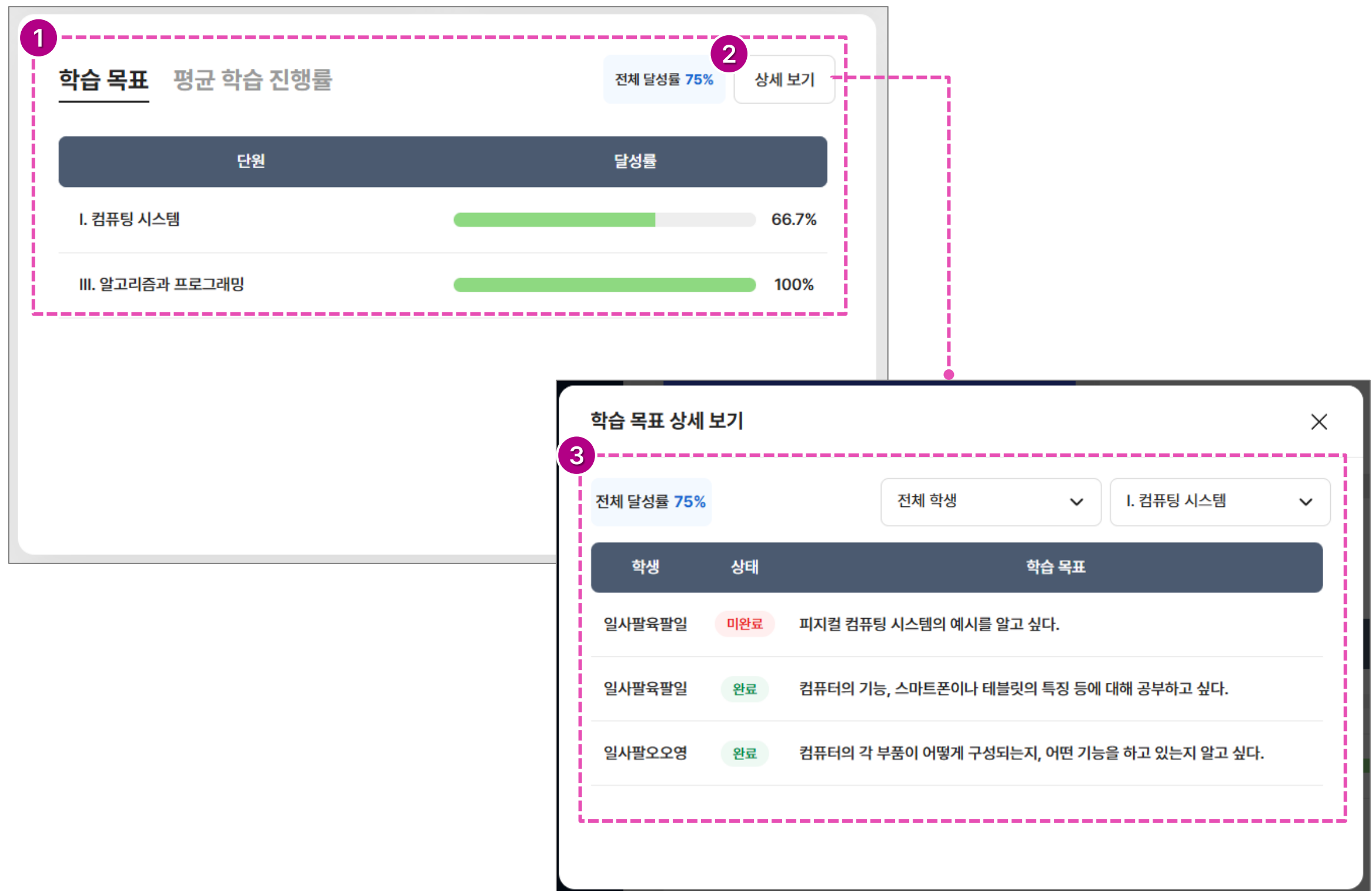
3 완료되지 않은 채점 정보

완료되지 않은 채점이 있을 경우 해당 내용을 확인할 수 있음

4 채점 바로가기

숫자를 클릭하면 해당 채점 목록으로 이동

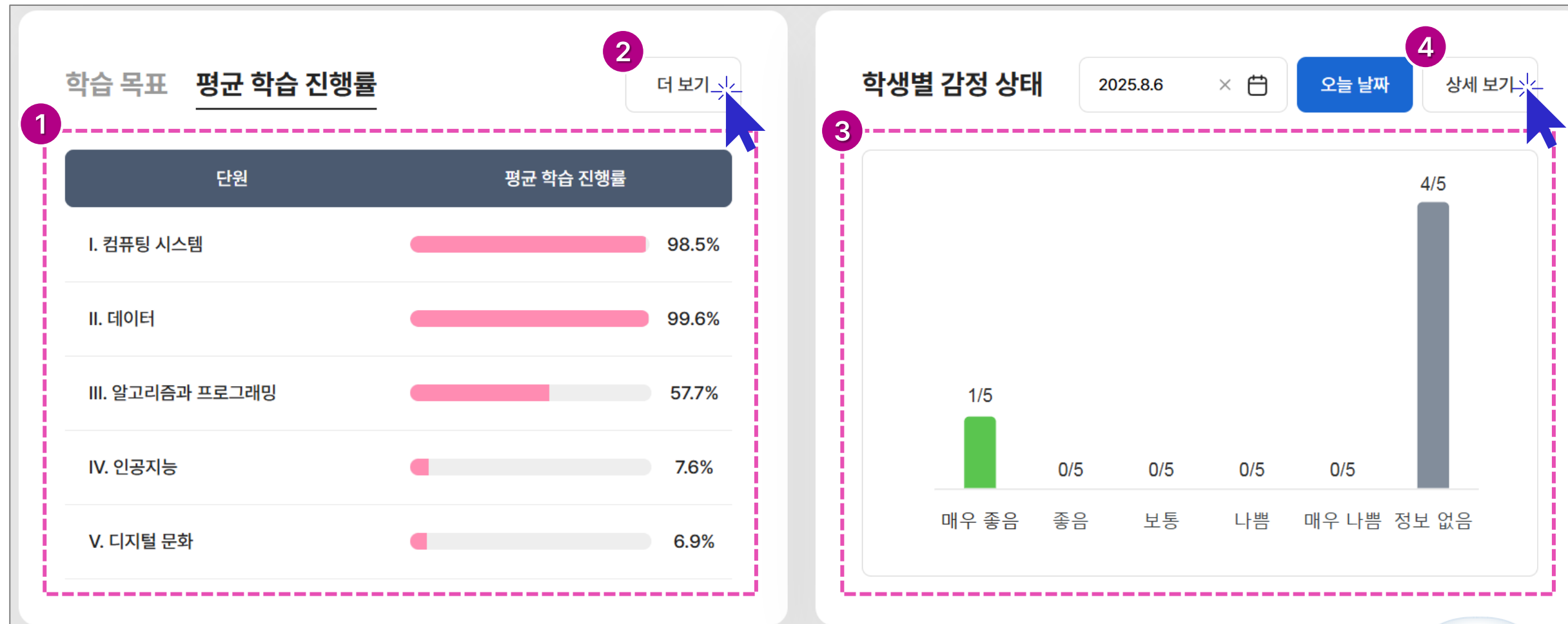
학생들이 등록한 학습 목표와 달성률을 확인할 수 있습니다.



- 1 학습 목표 정보**
학습 목표의 전체 달성률과 단원별 달성률을 확인할 수 있음
- 2 학습 목표 상세 보기**
상세 보기 버튼을 클릭하면 학습 목표 상세 보기 팝업이 열림
- 3 학습 목표 상세 보기 정보**
학생들이 등록한 학습 목표 내용과 달성 상태(완료/미완료)를 단원별로 확인할 수 있음

교사 홈_학급 평균 학습 진행률 / 학생별 감정 상태

학생들의 평균 학습 진행률 및 감정 상태를 확인할 수 있습니다.



- 1 평균 학습 진행률 정보**
학생들의 평균 학습 진행률을 단위별로 확인할 수 있음
- 2 평균 학습 진행률 더 보기**
더 보기 버튼을 클릭하면 AI 대시보드로 이동
- 3 학생별 감정 상태 정보**
학생들이 등록한 감정 상태를 날짜별로 확인할 수 있음
- 4 학생별 감정 상태 상세 보기**
상세 보기 버튼을 클릭하면 학생별 감정 상태가 표시됨

교사 홈_최근 단위 종합 분석 / 게시판 최신 글

최근 단위 종합 분석 및 게시판에 등록된 최신 글을 확인할 수 있습니다.

1

📊 최근 단위 종합 분석

잘하고 있어요.

현재, **I. 컴퓨팅 시스템** 단원의 수업이 시작되고 있습니다. 학생들이 수업에 흥미를 유지할 수 있도록 자세한 설명을 부탁드립니다, 평가와 활동을 통해 학생들의 수준을 파악해 주시기 바랍니다. 그리고 학생들의 수준에 맞는 수업 방식을 고민하여 학생들이 관심을 가지고 학습에 적극적으로 참여할 수 있도록 지도해 주시기 바랍니다.

노력이 필요해요.

현재, **I. 컴퓨팅 시스템** 단원의 수업이 시작되고 있습니다. 학생들이 수업에 흥미를 유지할 수 있도록 자세한 설명을 부탁드립니다, 평가와 활동을 통해 학생들의 수준을 파악해 주시기 바랍니다. 그리고 학생들의 수준에 맞는 수업 방식을 고민하여 학생들이 관심을 가지고 학습에 적극적으로 참여할 수 있도록 지도해 주시기 바랍니다.

2

공지 사항

오늘의 공지 입니다.

2025-04-22

공지사항

2025-04-15

3

더 보기

수업 게시판

숙제는 내일까지 꼭 제출하세요

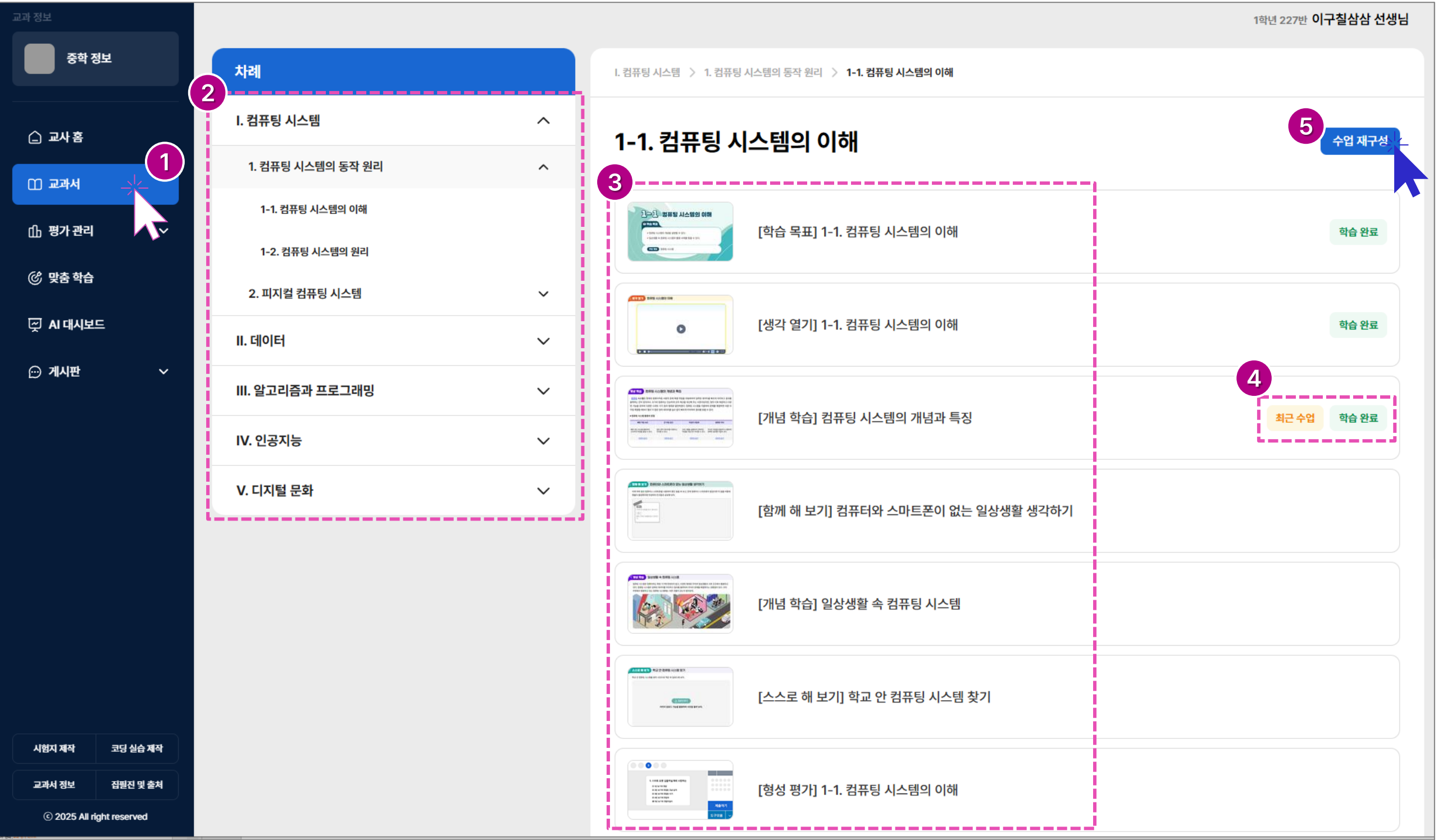
2025-04-22

3

더 보기

- 1 최근 단위 종합 분석 정보**
최근 진행한 수업(단위)의 종합 분석이 표시됨
- 2 최신 등록 내용 정보**
공지 사항 및 수업 게시판의 최신 글과 등록 일자를 함께 확인할 수 있음
- 3 게시판 더 보기**
더 보기 버튼을 클릭하면 해당 게시판으로 이동

메인 메뉴에서 교과서를 클릭하면 교과서차례와 학습 목록을 확인할 수 있습니다.



- 1 교과서 메뉴
해당 메뉴를 클릭하면 해당 화면으로 이동
- 2 단원 정보
각 코스웨어는 대/중/소단원으로 구성됨
- 3 학습 콘텐츠 정보
각 코스웨어에 포함되어 있는 학습 콘텐츠 목록을 확인할 수 있음
- 4 학습 상태 정보
가장 마지막에 학습한 콘텐츠는 "최근 수업"으로 표시되고, 학습이 완료된 콘텐츠는 "학습 완료"로 표시됨
- 5 수업 재구성
버튼을 클릭하면 수업 재구성 화면으로 이동

메인 메뉴에서 평가 관리> 교과 평가를 클릭하면, 진단/형성/총괄 평가 및 교사가 직접 등록한 추가 시험 목록을 확인할 수 있습니다.

The screenshot shows the '교과 평가' (Subject Evaluation) page. On the left sidebar, a pink arrow points to the '교과 평가' menu item, labeled with a pink circle 1. The main area has a top filter bar with four dropdown menus: '대상' (Target) with '학급' selected (labeled 2), '단원' (Unit) with '전체' selected (labeled 3), '유형' (Type) with '전체' selected (labeled 4), and a search box for '평가 제목' (Evaluation Title). Below the filters, a table lists 42 items (labeled 5). The table has columns: 번호 (No.), 상태 (Status), 유형 (Type), 평가 제목 (Evaluation Title), 단원 (Unit), 점수 (Score), 응시일 (Exam Date), 채점일 (Grading Date), and 도구 (Tool). The table is filtered to show items 11 through 20. Each row has a '평가 시작' (Start Evaluation) button and a '미리 보기' (Preview) button, which are grouped by a pink dashed box labeled 6. The bottom of the table has pagination controls showing page 2 of 2.

번호	상태	유형	평가 제목	단원	점수	응시일	채점일	도구
11	시작 전	형성 평가	[형성 평가] 1-3. 알고리즘과 문...	1-3. 알고리즘과 문...				평가 시작 미리 보기
12	시작 전	형성 평가	[형성 평가] 2-1. 데이터의 수집...	2-1. 데이터의 수집...				평가 시작 미리 보기
13	시작 전	형성 평가	[형성 평가] 2-1. 디지털 윤리의...	2-1. 디지털 윤리의 ...				평가 시작 미리 보기
14	시작 전	형성 평가	[형성 평가] 2-1. 인공지능과 데...	2-1. 인공지능과 데...				평가 시작 미리 보기
15	시작 전	형성 평가	[형성 평가] 2-1. 프로그래밍의 ...	2-1. 프로그래밍의 ...				평가 시작 미리 보기
16	시작 전	형성 평가	[형성 평가] 2-1. 피지컬 컴퓨팅...	2-1. 피지컬 컴퓨팅...				평가 시작 미리 보기
17	시작 전	형성 평가	[추가 문항] V. 디지털 문화	2-2. 개인 정보와 저...				평가 시작 미리 보기
18	시작 전	총괄 평가	[총괄 평가] V. 디지털 문화	2-2. 개인 정보와 저...				평가 시작 미리 보기
19	시작 전	형성 평가	[형성 평가] 2-2. 개인 정보와 ...	2-2. 개인 정보와 저...				평가 시작 미리 보기
20	시작 전	형성 평가	[형성 평가] 2-2. 데이터 구조화...	2-2. 데이터 구조화...				평가 시작 미리 보기

- 1 평가 관리 > 교과 평가**
해당 메뉴를 클릭하면 교과 평가 화면으로 이동
- 2 대상 선택 필터**
학급 또는 개별 학생을 선택할 수 있음
- 3 단원 선택 필터**
전체 또는 단원(대, 중, 소단원)을 선택할 수 있음
- 4 유형 선택 필터**
평가 유형(진단/형성/총괄 평가, 추가 시험)을 선택할 수 있음
- 5 교과 평가 정보**
모든 평가(시험)에 대한 목록 및 관련 정보를 확인할 수 있음
- 6 평가 관련 도구**
평가 상태에 따라 평가 시작, 미리 보기, 결과 보기, 채점하기가 표시되며 클릭하면 각 화면으로 이동

평가 관리_교과 평가(평가 시작)

교과 평가 목록에서 평가 시작 버튼을 누르면 아래와 같이 평가를 시작하는 학습 뷰어가 실행됩니다.

1-1. 데이터의 이해 > [형성 평가] 1-1. 데이...

인솔 모드 OFF

접속 현황

나가기

[형성 평가] 1-1. 데이터의 이해

평가 안내

평가 구분

일반 평가

총 문항 수

5문항

문항 미리보기

문항 구성

객관식, 주관식

자동 채점

응시 가능자

0명 (총 5명)

연관 성취 기준

[9정02-01]

실생활의 데이터가 디지털 형태로 변환되어 활용되는 긍정적 가치를 탐색하고, 다양한 데이터를 디지털 형태로 표현한다.

평가 시작하기

화면 크기

< 이전

10 / 11

다음 >

도구 모음

- 70 -

교과 평가 목록에서 채점하기 버튼을 누르면 아래와 같이 채점 화면을 확인할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

시험지 제작

코딩 실습 제작

교과서 정보

집필진 및 출처

© 2025 All right reserved

1학년 227반 이구칠삼삼 선생님

종료 일자

제출 인원 1명 채점 현황 0 / 1

1

No.	이름	채점 여부	제출 일시
1	학생016	-	2025-08-12 16:29

2

답안정보(주관식) 1개

문제 번호	응시자 답안	배점	득점
1	<div>문제</div> 문제 입니다. <div>정답</div> 정답 입니다. <div>응시자 답안</div> 정답 입니다.	100	0

3

저장하기

피드백(0 / 100)

뒤로 가기

- 1

채점 대상 선택

채점할 학생을 선택함
- 2

채점 진행

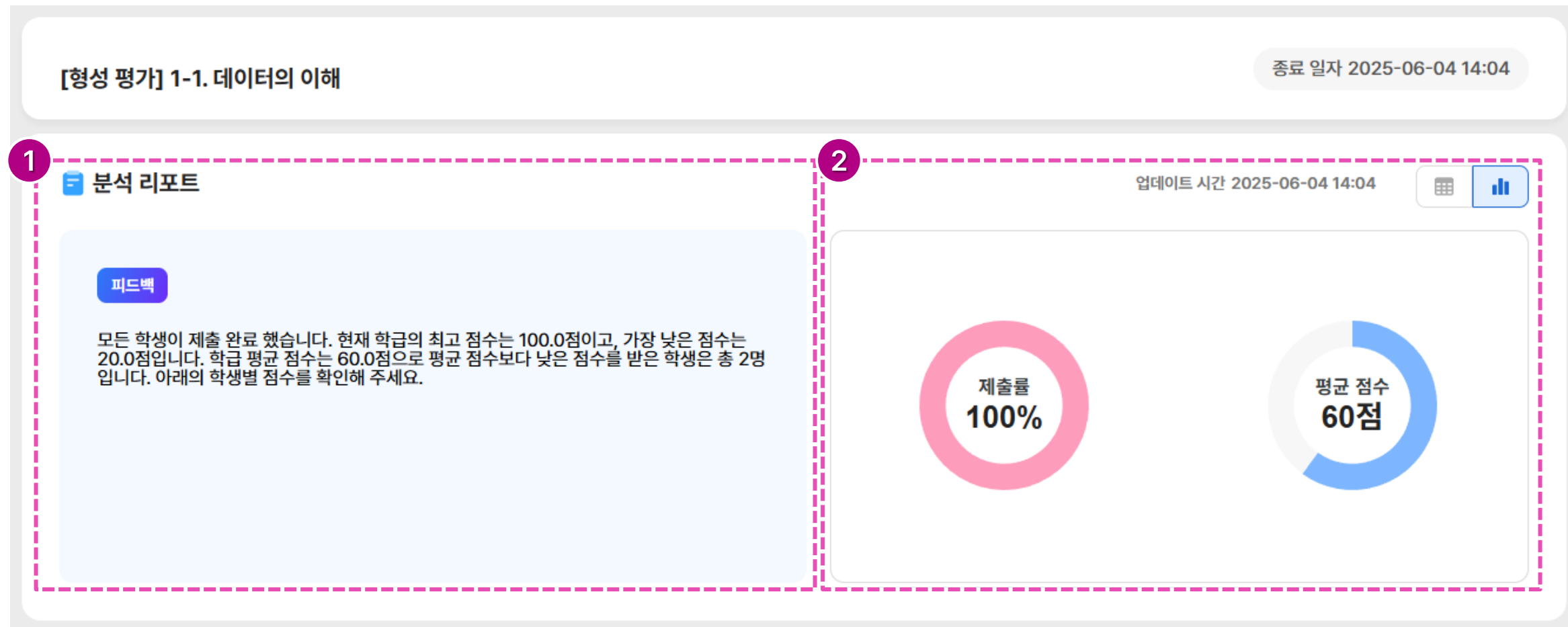
서술형 문항의 각 배점을 확인하여 점수와 피드백을 입력함
- 3

저장하기

저장하기 버튼을 클릭하면 입력한 내용이 저장됨

평가 관리_교과 평가(학급 결과 보기 1)

교과 평가 목록에서 대상이 학급인 경우 결과 보기 버튼을 누르면 아래와 같이 해당 평가에 대한 학급 분석 리포트를 확인할 수 있습니다.



1 평가 피드백 정보
반에 대한 종합 분석 피드백을 확인할 수 있음

2 평가 제출률 및 평균 점수 정보
평가에 참여한 학생들의 답안 제출률(%)과 평균 점수를 확인할 수 있음
* 평균 점수는 답안을 제출한 학생들 기준으로 집계됨

평가 관리_교과 평가(학급 결과 보기 2)

학생별 정오답표와 점수, 해당 평가에 대한 학급 취약점을 확인할 수 있습니다.

학생별 점수

번호순 ▲ 점수순 ▼

대상	소요 시간	점수	평가 결과	1	2	3	4	5
1번 일사팔일오칠	00:00:25	20점	보기	✗	✗	○	✗	✗
2번 일사팔이팔팔	00:00:20	40점	보기	✗	✗	○	○	✗
3번 일사팔사일구	00:00:22	60점	보기	○	✗	○	○	✗
4번 일사팔오오영	00:00:39	100점	보기	○	○	○	○	○
5번 일사팔육팔일	00:00:32	80점	보기	○	✗	○	○	○

4

학급 취약점

데이터의 개념과 유형

[9정02-01] 실생활의 데이터가 디지털 형태로 변환되어 활용되는 긍정적 가치를 탐색하고, 다양한 데이터를 디지털 형태로 표현한다.

2번 일사팔이팔팔, 1번 일사팔일오칠 학생이 어려워해요.

- 1

정오답 현황

정오답 현황을 확인할 수 있음
- 2

정오답 정보

OX를 클릭하면 해당 문항의 상세 내용을 확인할 수 있음
- 3

학생별 평가 결과

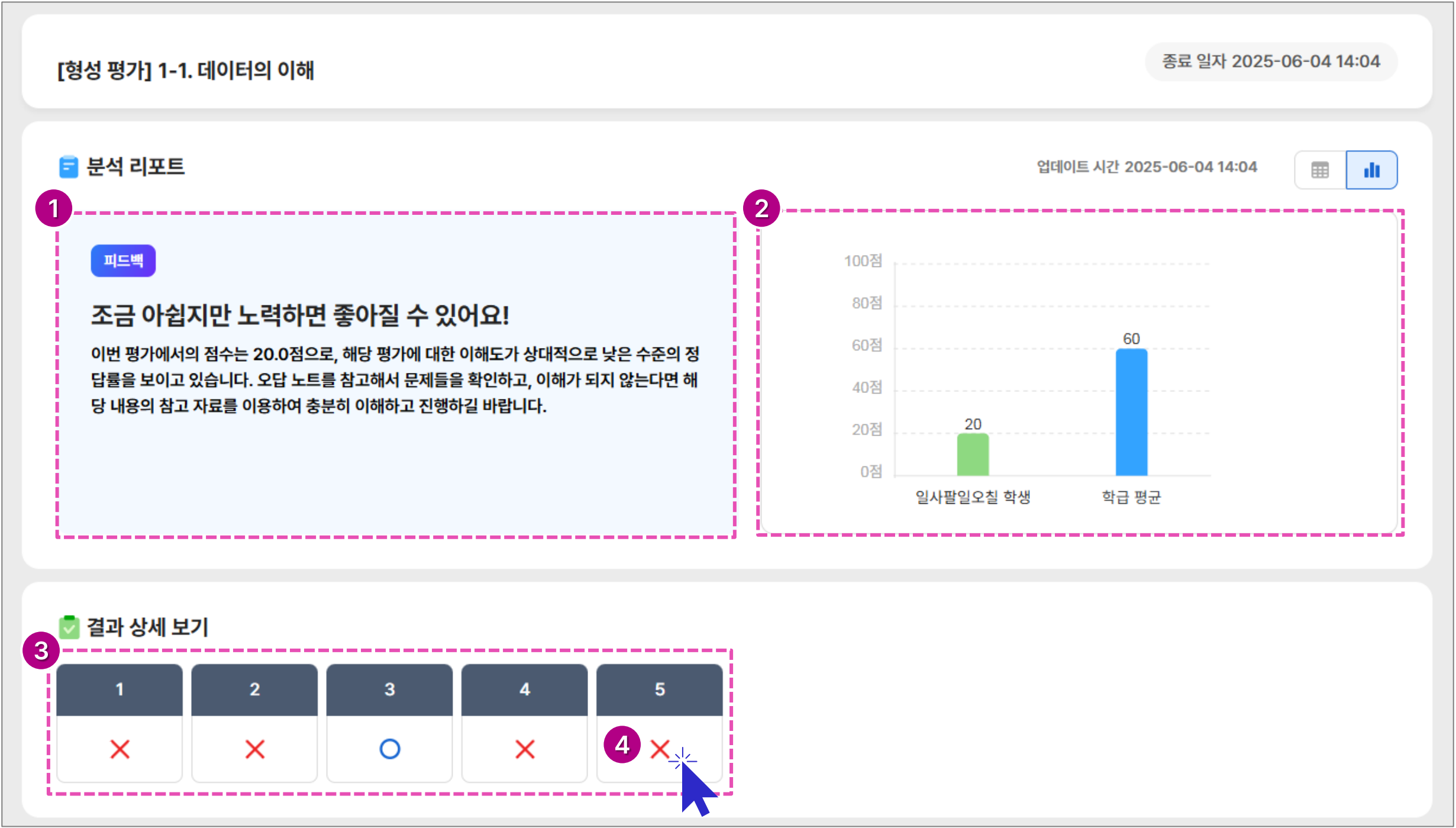
보기 클릭하면 학생 세부 리포트를 확인할 수 있음
- 4

학급 취약점 정보

평가에 연계된 성취 기준 및 학급의 취약한 성취 기준을 확인할 수 있음

평가 관리_교과 평가(학생별 결과 보기 1)

교과 평가 목록에서 대상이 학생인 경우 결과 보기 버튼을 누르면 아래와 같이 해당 평가에 대한 학생 분석 리포트를 확인할 수 있습니다.



평가 관리_교과 평가(학생별 결과 보기 2)

평가에 연계된 각 성취기준별 달성도 및 추천 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

1

디지털

[9정02-01]실생활의 데이터가 디지털 형태로 변환되어 활용되는 긍정적 가치를 탐색하고, 다양한 데이터를 디지털 형태로 표현한다.

100%
80%
60%
40%
20%
0%

0

80

일사팔일오칠 학생

학급 평균

대상	성취도
일사팔일오칠	0%
학급 평균	80%

2

관련 문항 : 4

3

추천 콘텐츠

< 1/2 >

1-1. 데이터의 이해
[개념 학습] 디지털

- 1

성취기준별 성취도 정보

평가에 연계된 성취기준별 성취도를 학급 평균과 비교하여 확인할 수 있음
- 2

연계된 문항 정보

해당 성취기준이 연계된 문항 번호를 확인할 수 있음
- 3

추천 콘텐츠 정보

클릭하면 추천 콘텐츠 뷰어가 실행됨

메인 메뉴에서 평가 관리> 코딩 실습을 클릭하면, 교과서에 포함된 모든 코딩 실습 리스트를 확인할 수 있습니다.

The screenshot shows the '평가 관리 - 코딩 실습' (Evaluation Management - Coding Practice) interface. The left sidebar contains navigation options: '중학 정보' (Middle School Info), '교사 홈' (Teacher Home), '교과서' (Textbook), '평가 관리' (Evaluation Management), '교과 평가' (Subject Evaluation), '코딩 실습' (Coding Practice), '모둠 활동' (Group Activity), '맞춤 학습' (Custom Learning), 'AI 대시보드' (AI Dashboard), and '게시판' (Bulletin Board). The '코딩 실습' menu item is highlighted with a red circle and a red starburst icon, labeled with a red '1'.

The main content area displays a list of coding practice items. At the top, there are filter buttons for '대상' (Target) and '단원' (Unit), both set to '전체' (All), and a '유형' (Type) filter set to '전체' (All). A search bar for '코딩 실습 제목' (Coding Practice Title) is also present. The list itself has a red dashed box around it, labeled with a red '5'. The list columns are: '번호' (Number), '상태' (Status), '유형' (Type), '코딩 실습 제목' (Coding Practice Title), '단원' (Unit), '점수' (Score), '실습일' (Practice Date), '채점일' (Grading Date), and '도구' (Tool). The '도구' column contains '실습 시작' (Start Practice) buttons, which are highlighted with a red dashed box and labeled with a red '6'. The list items are numbered 1 through 10, and the first item is labeled with a red '2'.

At the bottom of the list, there is a pagination bar with a red '1' and a red starburst icon, labeled with a red '3'. The pagination bar shows the current page (1) and the total number of items (41).

- 1 평가 관리 - 코딩 실습 메뉴**
해당 메뉴를 클릭하면 평가 관리 - 코딩 실습 화면으로 이동
- 2 대상 선택 필터**
학급 또는 개별 학생을 선택할 수 있음
- 3 단원 선택 필터**
전체 또는 단원(대, 중, 소단원)을 선택할 수 있음
- 4 유형 선택 필터**
실습 유형(엔트리, 스크래치, 메이크코드, 파이썬 등)을 선택할 수 있음
- 5 코딩 실습 정보**
모든 실습에 대한 목록 및 관련 정보를 확인할 수 있음
- 6 코딩 실습 관련 도구**
실습 진행 상태에 따라 실습 시작, 중간 확인, 채점하기, 결과 보기가 표시되며 클릭하면 각 화면으로 이동

평가 관리_코딩 실습(실습 시작)

코딩 실습 리스트에서 실습 시작 버튼을 누르면 아래와 같이 코딩 실습을 시작하는 학습 뷰어가 실행됩니다.

The screenshot displays the '코딩 실습' (Coding Practice) interface. On the left, the '나의 버킷 리스트 만들기' (Make My Bucket List) problem is shown, including a video preview of the program's execution. The main area is the '나의 코드' (My Code) editor, which features a block-based code editor with a '시작하기' (Start) button. Below the code editor, a list of events is displayed, including '신호 만들기' (Create Signal), '시작하기 버튼을 클릭했을 때' (When the Start button is clicked), 'q 키를 눌렀을 때' (When the q key is pressed), '마우스를 클릭했을 때' (When the mouse is clicked), '마우스 클릭을 해제했을 때' (When the mouse click is released), '오브젝트를 클릭했을 때' (When the object is clicked), '오브젝트 클릭을 해제했을 때' (When the object click is released), '대상 없음' (None), '신호를 받았을 때' (When the signal is received), '신호 보내기' (Send signal), '신호 보내고 기다리기' (Send signal and wait), '장면이 시작되었을 때' (When the scene starts), '장면 1 시작하기' (Start scene 1), and '다음 장면 시작하기' (Start next scene). The interface also includes a '도구 모음' (Toolbox) at the bottom right and a '화면 크기' (Screen size) control at the bottom left.

평가 관리_코딩 실습(채점하기)

코딩 실습 리스트에서 중간 확인(채점 하기) 버튼을 누르면 아래와 같이 채점 화면을 확인할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

교과 평가

코딩 실습

모둠 활동

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

시험지 제작

코딩 실습 제작

1학년 194반 이오사일영 선생님

III. 알고리즘과 프로그래밍 > 2. 프로그래밍 > 2-2. 변수와 리스트 > [실습] 리스트

종료 일자 2025. 8. 21.

학생 (1/5)

1

일이육구삼오 미제출

일이육오사이 0점

일이육육칠삼 미제출

일이육팔영사 미제출

일이칠영육육 미제출

실습 결과

정답/오답
오답

실습 시간
13초

제출 횟수
1회

작성 코드

제출 파일 2025-08-21 09:25 엔트리

> 히스토리

2

일이육오사이 학생

점수
50 / 100점

선생님의 맞춤 코멘트

5번째 이후 블록부터 잘못되었습니다. 실습 정답 풀이 영상을 참고하여 다시 한번 해 보길 바랍니다.

3

저장하기 리포트 생성하기

- 1 채점 대상 선택
채점할 학생을 선택함
- 2 채점 진행
배점을 확인하여 점수와 피드백 내용을 입력함
- 3 리포트 생성하기
리포트 생성하기 버튼을 클릭하면 채점이 완료되고 리포트가 생성됨

코딩 실습 리스트에서 대상이 학급인 경우 결과 보기 버튼을 누르면 아래와 같이 해당 실습에 대한 학급 분석 리포트 및 실습 결과, 학생별 점수를 확인할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

교과 평가

코딩 실습

모둠 활동

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

시험지 제작

코딩 실습 제작

1학년 194반 이오사일영 선생님

III. 알고리즘과 프로그래밍 > 2. 프로그래밍 > 2-2. 변수와 리스트 > [실습] 리스트

종료 일자 2025. 8. 21.

분석 리포트

1

피드백

대상 인원 5명 중 5명의 학생이 제출 완료했습니다. 미제출한 학생 수는 0명입니다. 현재 학급의 최고 점수는 100점을 기록한 일사팔육팔팔 학생이며, 가장 낮은 점수는 40점을 기록한 일사팔팔오칠 학생입니다. 학급 평균 점수는 70점으로 평균 점수보다 낮은 점수를 받은 학생은 총 2명입니다. 앞으로 수업을 하실 때 이 부분을 유의하여 지도하시면 좋겠습니다.

2

제출 100%

평균 점수 70점

실습 결과

정답률 60%

평균 점수 70점

평균 실습 시간 39초

평균 제출 횟수 1회

학생별 점수

3

이름	실습 시간	제출 횟수	정/오답	점수	평가 결과
일사팔육팔팔	19초	1회	정답	100점	<div>4</div> <div>보기</div>
일사팔이팔팔	33초	1회	오답	50점	<div>보기</div>
일사팔팔오칠	39초	1회	오답	40점	<div>보기</div>
일사팔사일구	52초	1회	정답	70점	<div>보기</div>
일사팔오오영	52초	1회	정답	90점	<div>보기</div>

- 1

코딩 실습 피드백 정보

학급에 대한 종합 분석 피드백을 확인할 수 있음
- 2

제출률 및 평균 점수 정보

실습에 참여한 학생들의 실습 제출률(%)과 평균 점수를 확인할 수 있음
- 3

학생별 실습 결과

학생별 실습 세부 정보를 확인할 수 있음
- 4

학생별 세부 리포트 바로가기

보기 버튼을 클릭하면 학생 세부 리포트를 확인할 수 있음

평가 관리_코딩 실습(학생별 결과 보기)

코딩 실습 리스트에서 대상이 학생인 경우 결과 보기 버튼을 누르면 아래와 같이 해당 실습에 대한 학생 분석 리포트 및 학생이 제출한 코드와 교사가 채점 시 등록한 피드백을 확인할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

교과 평가

코딩 실습

모둠 활동

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

시험지 제작

코딩 실습 제작

1학년 194반 이오사일영 선생님

III. 알고리즘과 프로그래밍 > 2. 프로그래밍 > 2-2. 변수와 리스트 > [실습] 리스트

종료 일자 2025. 8. 21.

분석 리포트

1

피드백

이번 실습에서의 점수는 50점으로 낮은 수준의 성취를 보입니다. 실습 활동에서 어려워하는 부분이 있었고, 문제 해결 과정에서 기본적인 개념을 더 확실히 이해할 필요가 있습니다. 코드의 흐름을 잘 따라가지 못하거나, 필요한 명령어를 제대로 활용하지 못하고 있는 것 같군요. 다음번에는 문제를 더 차근차근 풀어나가며, 코드를 작성하기 전에 논리적으로 계획을 세우는 연습을 해보면 좋겠습니다. 조금 더 집중하고 연습을 거듭하면, 확실히 더 나은 결과를 낼 수 있을 거예요. 계속해서 꾸준히 노력해 보세요!

2

항목	점수
일사팔이팔팔	50점
학급평균	70점

실습 결과

점수

50점

실습 시간

33초

제출 횟수

1회

작성 코드

3

제출 파일	2025-05-29 10:26	엔트리	👁	📄
저장 #01	2025-05-26 19:24	엔트리	👁	📄

선생님의 맞춤 코멘트

4

5번째 이후 블록부터 잘못 되었습니다. 실습 정답 풀이 영상을 참고하여 다시 한번 해 보길 바랍니다.

1

학생 피드백 정보

학생에 대한 종합 분석 피드백을 확인할 수 있음

2

학생 및 학급 평균 점수 정보

학습 평균 점수와 학생 점수를 비교할 수 있음

3

학생이 작성한 코드 정보

학생이 제출한 코드를 확인할 수 있음

4

선생님 맞춤 코멘트

교사가 채점 시 등록한 피드백 내용을 확인할 수 있음

- 80 -

평가 관리 메뉴에서 모둠 활동을 클릭하면, 교과서에 포함된 모든 모둠 활동 목록을 확인할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

교과 평가

코딩 실습

모듬 활동

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

시험지 제작

코딩 실습 제작

교과서 정보

잠원진 및 출처

© 2025 All right reserved

1학년 194반 이오사일영 선생님

대상
학급

단원
전체

활동 방식
전체

모듬 활동 제목
제목을 입력하세요.

항목 수 7

번호	상태	모듬 활동 제목	단원	시작일	종료일	채점일	도구
1	시작 전	[함께 해 보기] 컴퓨터와 스마트...	1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해	제한 없음	제한 없음		모듬 시작
2	시작 전	[함께 해 보기] 인공지능 기술과...	2-2. 개인 정보와 저작권	제한 없음	제한 없음		모듬 시작
3	시작 전	[함께 해 보기] 적합한 데이터 ...	2-2. 데이터 구조화의 이해	제한 없음	제한 없음		모듬 시작
4	시작 전	[함께 해 보기] 일상생활 속 리...	2-2. 변수와 리스트	제한 없음	제한 없음		모듬 시작
5	시작 전	모듬 구성 및 연주곡 선정	2-2. 퍼지컬 컴퓨팅 시스...	제한 없음	제한 없음		모듬 시작
6	시작 전	해결 방법 찾기	2-6. 일상생활 문제 해결 ...	제한 없음	제한 없음		모듬 시작
7	시작 전	프로그램 설명서 작성 및 공유	2-6. 일상생활 문제 해결 ...	제한 없음	제한 없음		모듬 시작

<< < 1 > >>

- 1

평가 관리 - 모듬 활동 메뉴
해당 메뉴를 클릭하면 평가 관리 - 모듬 활동 화면으로 이동
- 2

대상 선택 필터
학급 또는 개별 학생을 선택할 수 있음
- 3

단원 선택 필터
전체 또는 단원(대, 중, 소단원)을 선택할 수 있음
- 4

활동 방식 선택 필터
모듬 활동 방식(수업 기반/ 스스로 하기)을 선택할 수 있음
- 5

모듬 활동 정보
모든 모듬 활동에 대한 목록 및 관련 정보를 확인할 수 있음
- 6

모듬 활동 관련 도구
모듬 활동 상태에 따라 모듬 시작, 채점하기, 결과 보기가 가능함

평가 관리_모둠 활동(모둠 시작)

모둠 활동 목록에서 모둠 시작 버튼을 누르면 아래와 같이 모둠 활동을 시작하는 학습 뷰어가 실행됩니다.

1-1. 컴퓨팅 시스템의 ... > [함께 해 보기] 컴퓨터와 스...

인술 모드 OFF

접속 현황

나가기

활동 설정

삭제

활동 시작

활동 주제

[함께 해 보기] 컴퓨터와 스마트폰이 없는 일상생활 생각하기

활동 방식

☒ 수업
 ☐ 과제

수업 학습이란?

선생님과 반 학생들이 함께 수업하는 방식으로, 인술 모드가 지원됩니다.

보드 배경

☐ 없음
 ☒ 활동 자료
 ☐ 직접 등록

공유 대상

☒ 학급 전체
 ☐ 개별 학생

채점 여부

☒ 사용
 ☐ 미사용

활동 유형

☐ 개인 활동
 ☒ 모둠 활동
 ☐ 과제 활동

모듬 구성

☒ 신규 구성
 4
 모듬
 모듬원 랜덤 편성
 ☒

역할 설정

☐ 사용
 ☒ 미사용

○ 활동 보드 다시 만들기

#COMPAN VALU 활동 내용 미리 보기

1모듬

모듬원 구성

일이촬영육육

역할 미사용

일이육오사이

역할 미사용

#COMPAN VALU 활동 내용 미리 보기

2모듬

모듬원 구성

일이육육칠삼

역할 미사용

#COMPAN VALU 활동 내용 미리 보기

3모듬

모듬원 구성

일이육팔영사

역할 미사용

#COMPAN VALU 활동 내용 미리 보기

4모듬

모듬원 구성

일이육구삼오

역할 미사용

<

이전

4 / 8

다음

>

도구 모음

평가 관리_모둠 활동(채점 하기)

모듬 활동 목록에서 채점 하기 버튼을 누르면 아래와 같이 채점 화면을 확인할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

교과 평가

코딩 실습

모둠 활동

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

시험지 제작

코딩 실습 제작

교과서 정보

잠필진 및 출처

1학년 194반 이오사일영 선생님

1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

[함께 해 보기] 컴퓨터와 스마트폰이 없는 일상생활 생각하기

총 5명

2모둠 대기

1모둠 대기

4모둠 대기

3모둠 대기

2 채점

함께 해 보기

컴퓨터와 스마트폰이 없는 일상생활 생각하기

어제 하루 동안 컴퓨터나 스마트폰을 사용하여 했던 일을 써 보고, 만약 컴퓨터나 스마트폰이 없었다면 이 일을 어떻게 했을지 불임쪽지에 작성하여 친구들과 공유해 보자.

예시

스마트폰 알람을 듣고 일어났다.

결과

알람 시계의 알람을 듣고 일어났다.

친구들과 채팅을 했다.

직접 만나서 이야기하거나 편지를 쓴다.

영상을 찍었다.

카메라를 사용하여 찍는다.

<선생님>

스마트폰을 사용하지 않을 때 벌어질 일을 잘 생각해 보세요.

대상

점수

피드백

2번 일이교육칠삼

0

점 / 100점

내용을 입력하세요.

0 / 1000

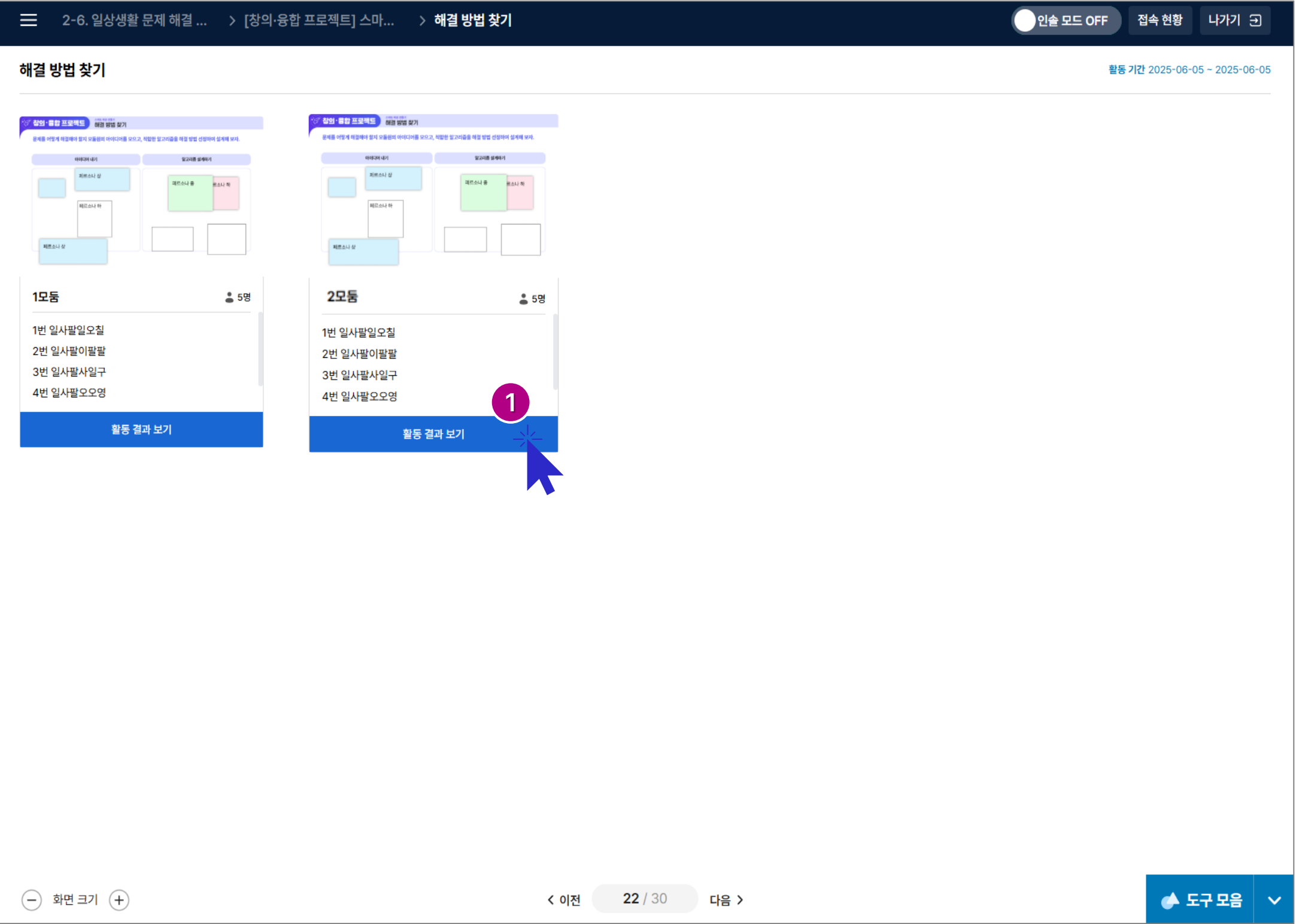
3 저장하기

목록으로 돌아가기

- 1 **모둠 선택**
채점할 모둠을 선택함
- 2 **채점 진행**
모둠 활동 결과물을 확인하여 모둠에 속한 학생들에게 점수를 부여하고, 피드백 내용을 입력
- 3 **저장하기**
저장하기 버튼을 클릭하면 입력한 점수가 저장됨

평가 관리_모둠 활동(채점 X - 결과 보기)

채점 설정되지 않은 모둠 활동의 경우 모둠 활동 목록에서 결과 보기 버튼을 누르면 아래와 같이 학습 뷰어로 이동되고, 해당 모둠 활동에 대한 결과를 확인할 수 있습니다.



- 1 활동 결과 보기 버튼
모둠 활동 결과 상세 화면으로 이동

평가 관리_모둠 활동(채점 O – 학급 결과 보기)

채점 설정된 모둠 활동의 경우 모둠 활동 목록에서 결과 보기 버튼을 누르면 아래와 같이 해당 모둠 활동에 대한 결과를 확인할 수 있습니다.
학생별 부여된 점수와 해당 결과를 확인할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

교과 평가

코딩 실습

모둠 활동

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

시험지 제작

코딩 실습 제작

교과서 정보

잠필진 및 출처

© 2025 All right reserved

1학년 227반 이구철삼삼 선생님

1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

[함께 해 보기] 컴퓨터와 스마트폰이 없는 일상생활 생각하기

분석 리포트

1

제출률 100%

평균 점수 69점

최고 점수 100점

최저 점수 40점

2

학생별 점수

번호순

점수순

대상	모둠명 (역할)	제출 일시	점수	피드백	활동
1번 일사팔일오칠	1모둠(-)	2025-05-27 20:14	40점	모둠 활동에 대한 선생님의 의견을 쓰는 곳입니다.	보기
2번 일사팔이팔팔	1모둠(-)	2025-05-27 20:14	50점	의견을 내는 활동을 조금 어려워 하여 소극적으로 활동했습니다.	보기
3번 일사팔사일구	1모둠(-)	2025-05-27 20:14	70점	모둠 활동에 대한 선생님의 의견을 쓰는 곳입니다.	보기
4번 일사팔오오영	1모둠(-)	2025-05-27 20:14	85점	모둠 활동에 대한 선생님의 의견을 쓰는 곳입니다.	보기
5번 일사팔육팔일	1모둠(-)	2025-05-27 20:14	100점	활동 내용을 정확히 이해하여 활동을 하였습니다. 모둠원과 의견 교환 시 어려워 하는 친구를 잘 도와 주었습니다.	보기

목록으로 돌아가기

1 학급 모둠 활동 분석 정보
모둠 활동에 대한 제출률, 평균/최고/최저 점수를 확인할 수 있음

2 학생별 모둠 활동 점수 현황 정보
학생별로 모둠 활동 점수 및 피드백 정보를 확인할 수 있음

- 85 -

평가 관리_모둠 활동(채점 O – 학생별 결과 보기)

모둠 활동 목록에서 학생을 선택한 뒤 결과 보기 버튼을 누르면 아래와 같이 해당 모둠 활동에 대한 결과를 확인할 수 있습니다.
학생별 결과에서는 해당 학생에 대한 점수 및 피드백, 결과물을 확인할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

시험지 제작

코딩 실습 제작

교과서 정보

점원진 및 출처

© 2025 All right reserved

1학년 227반 이구철삼삼 선생님

1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

[함께 해 보기] 컴퓨터와 스마트폰이 없는 일상생활 생각하기

분석 리포트

업데이트 시간 2025-08-19 14:46

피드백

정말 훌륭해요! 당신의 노력이 빛나는 성적이에요.

활동 내용을 정확히 이해하여 활동을 하였습니다. 모둠원과 의견 교환 시 어려워 하는 친구를 잘 도와 주었습니다.

100점

나의 점수

69

학급 평균

활동 상세 보기

활동 방식	대상	제출 기한	제출 일시	모둠명 / 구성원 (역할)
수업 기반	5번 일사팔육팔일	-	2025-05-27 20:14	1모둠 / 5번 일사팔육팔일(-), 2번 일사팔이팔팔(-), 1번 일사팔일오칠(-), 3번 일사팔사일구(-), 4번 일사팔오오영(-)

함께 해 보기

컴퓨터와 스마트폰이 없는 일상생활 생각하기

어제 하루 동안 컴퓨터나 스마트폰을 사용하여 했던 일을 써 보고, 만약 컴퓨터나 스마트폰이 없었다면 이 일을 어떻게 했을지 불임쪽지에 작성하여 친구들과 공유해 보자.

예시

스마트폰 알람을 듣고 일어났다.

친구들과 채팅을 했다.

영상을 찍었다.

1

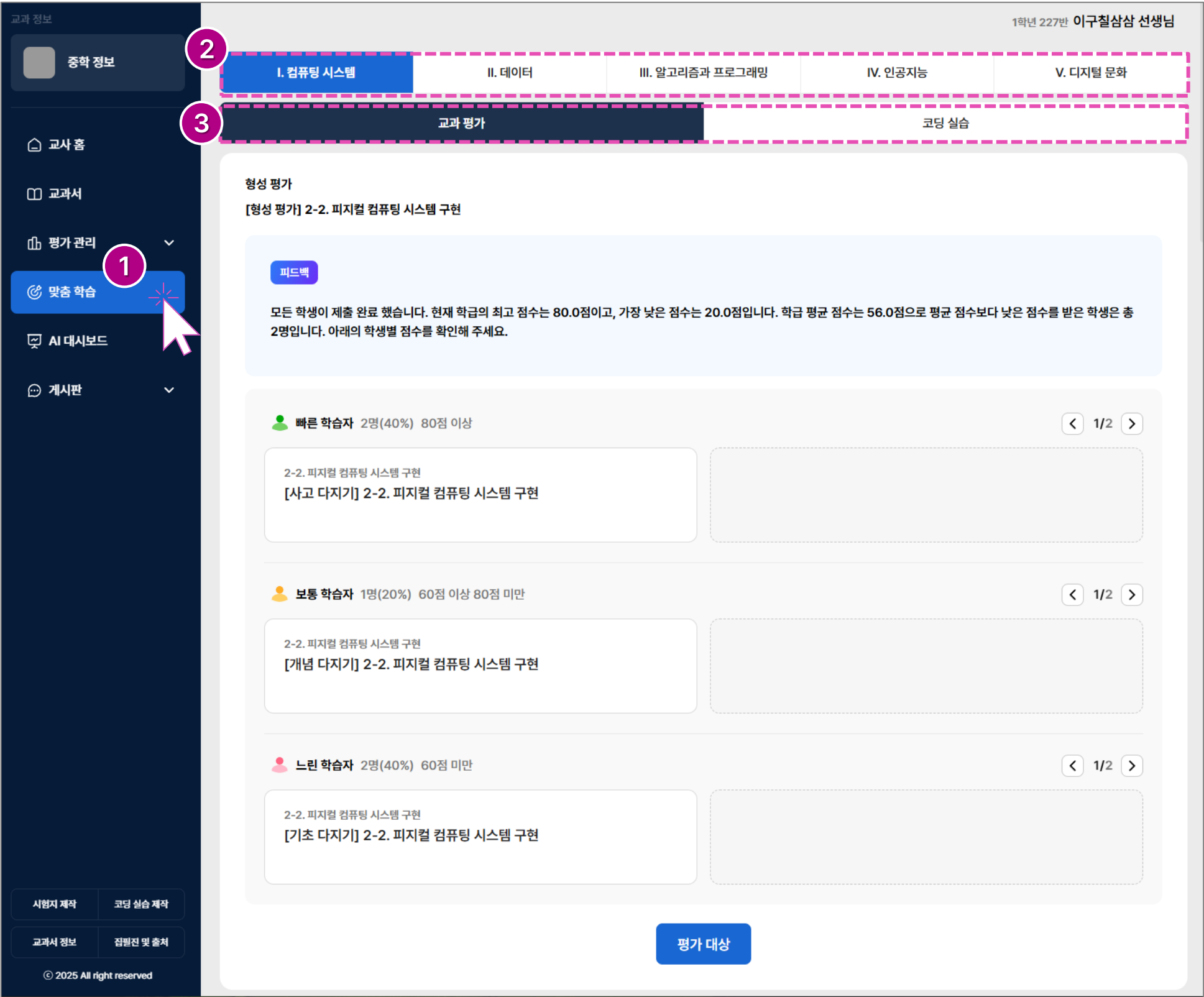
학생별 모둠 활동 분석 정보

해당 학생에 대한 모둠 활동 결과물 및 점수, 피드백을 확인할 수 있음

- 86 -

맞춤 학습_맞춤 학습으로 이동

메인 메뉴에서 맞춤 학습을 클릭하면 단원별 맞춤 학습 화면으로 이동합니다.



- 1 맞춤 학습 메뉴
해당 메뉴를 클릭하면 맞춤 학습 화면으로 이동
- 2 단원 선택 탭
원하는 단원을 클릭하면 해당 단원에 대한 맞춤 학습 정보를 확인할 수 있음
- 3 평가/실습 선택 탭
교과 평가 또는 코딩 실습을 선택하면 해당 활동에 대한 내용을 확인할 수 있음

맞춤 학습_맞춤 학습 유형

각 평가에 적용된 수준별 추천 학습 정보에 따라 맞춤 학습 화면이 제공됩니다.

형성 평가

[형성 평가] 2-2. 피지컬 컴퓨팅 시스템 구현

피드백

모든 학생이 제출 완료 했습니다. 현재 학습의 최고 점수는 80.0점이고, 가장 낮은 점수는 20.0점입니다. 학급 평균 점수는 56.0점으로 평균 점수보다 낮은 점수를 받은 학생은 총 2명입니다. 아래의 학생별 점수를 확인해 주세요.

1

빠른 학습자

2명(40%)

80점 이상

<

1/3

>

2-2. 피지컬 컴퓨팅 시스템 구현

[사고 다지기] 2-2. 피지컬 컴퓨팅 시스템 구현

보통 학습자

1명(20%)

60점 이상 80점 미만

<

1/3

>

2-2. 피지컬 컴퓨팅 시스템 구현

[개념 다지기] 2-2. 피지컬 컴퓨팅 시스템 구현

느린 학습자

2명(40%)

60점 미만

<

1/3

>

2-2. 피지컬 컴퓨팅 시스템 구현

[기초 다지기] 2-2. 피지컬 컴퓨팅 시스템 구현

2

평가 대상

[형성 평가] [형성 평가] 2-6. 일상생활 문제 해결 프로젝트

빠른 학습자(80점 이상)

보통 학습자(60점 이상 80점 미만)

느린 학습자(60점 미만)

2명(40%)

1명(20%)

2명(40%)

5번 일상팔육팔일

3번 일상팔사일구

2번 일상팔이팔팔

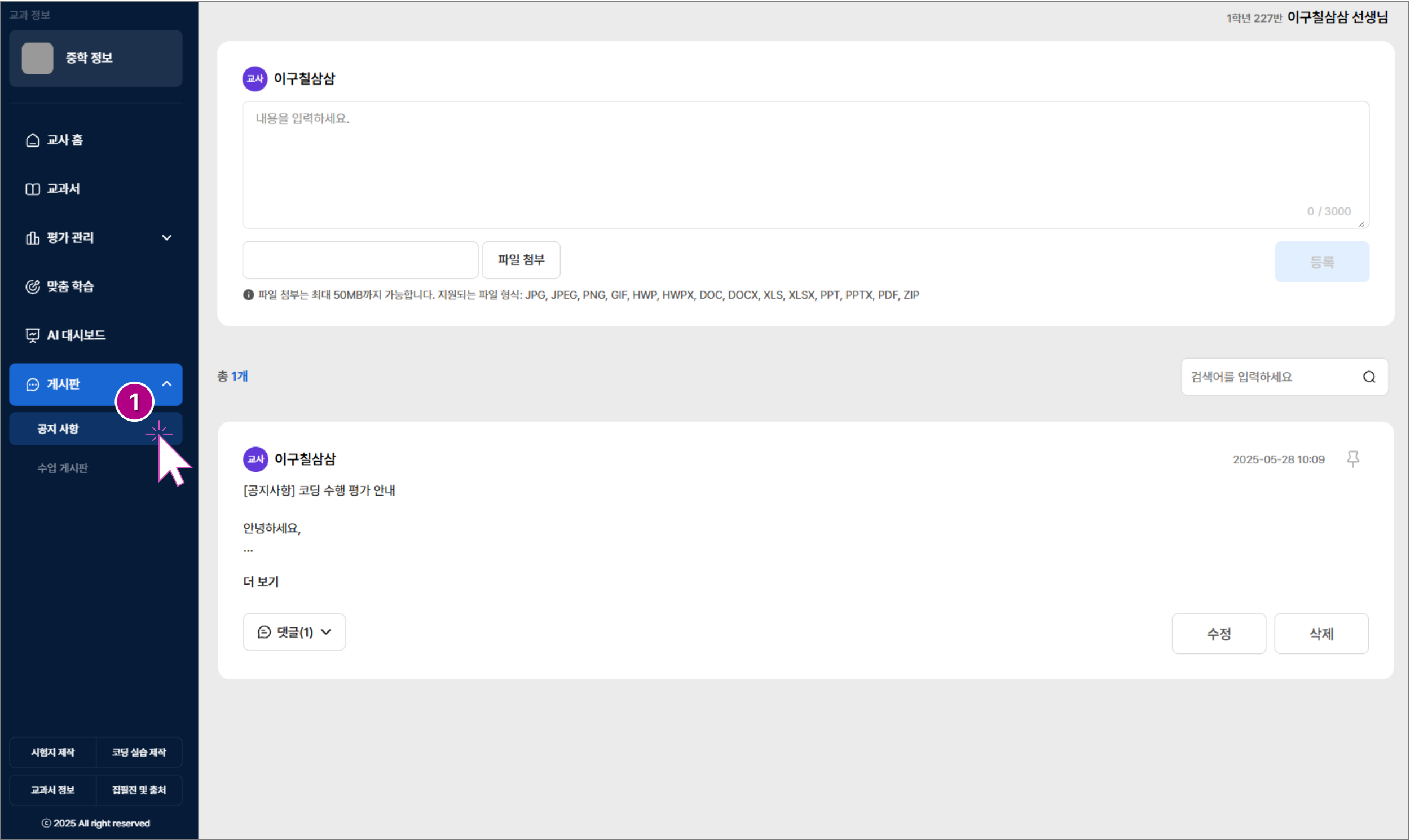
4번 일상팔오오영

1번 일상팔일오칠

- 수준별 추천 정보**
빠른/보통/느린 학습자별로 제공되는 맞춤형 콘텐츠를 확인할 수 있음
- 평가 대상 정보**
평가 대상 버튼을 클릭하면 학습 수준별 분포된 학생 정보를 확인할 수 있음

- 88 -

게시판 메뉴에서 공지 사항(또는 수업 게시판)을 클릭하면 공지 사항 게시판으로 이동합니다.



- 1 게시판 - 공지 사항 메뉴
해당 메뉴를 클릭하면 게시판 - 공지 사항 화면으로 이동

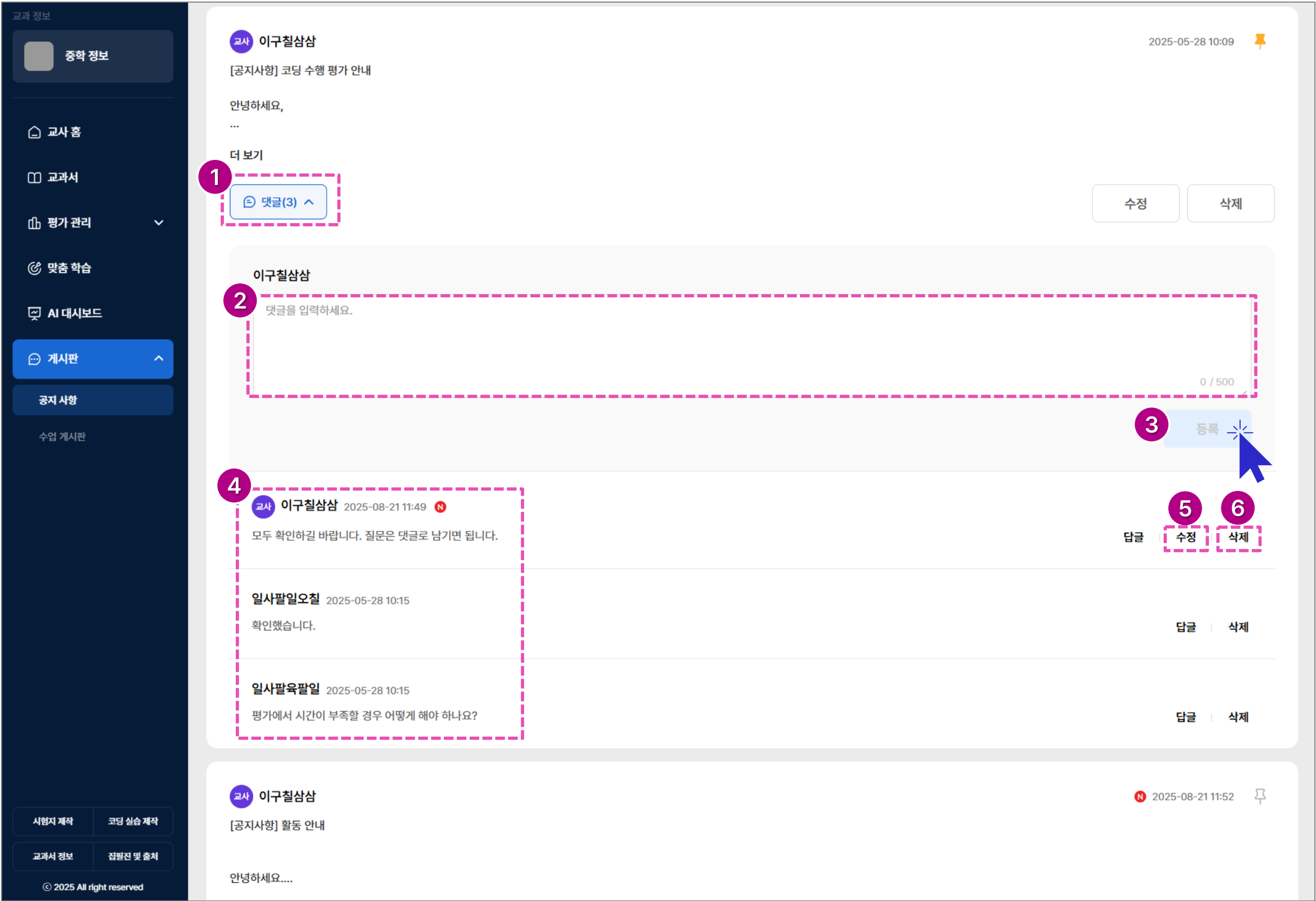
게시판_글 등록 및 확인

모든 게시판에서는 글 등록이 가능합니다. 필요시 50MB 이하의 문서 파일을 첨부할 수 있습니다.



- 1 새로운 글 작성 영역**
게시판에 공유할 내용을 입력할 수 있고, 필요시 파일을 첨부할 수 있음
- 2 글 등록**
등록 버튼을 클릭하면 입력한 내용이 게시됨
- 3 게시글 정보**
등록된 글은 해당 화면에서 확인할 수 있음
- 4 글 수정**
수정 버튼을 클릭하면 등록된 글을 수정할 수 있음
- 5 글 삭제**
삭제 버튼을 클릭하면 등록된 글을 삭제할 수 있음
- 6 글 상단 고정**
아이콘을 클릭하면 등록된 글을 상단에 고정으로 배치할 수 있음

모든 게시 글에는 댓글 등록이 가능합니다.



- 1 댓글 버튼
클릭하면 댓글 목록을 열거나 닫을 수 있음
- 2 새로운 댓글 작성 영역
댓글(최대 500글자)을 입력할 수 있음
- 3 댓글 등록 버튼
클릭하면 입력한 댓글 내용이 등록됨
- 4 등록된 댓글 정보
등록된 댓글들은 해당 화면에서 확인할 수 있음
- 5 댓글 수정 버튼
클릭하면 등록한 댓글을 수정할 수 있음
- 6 댓글 삭제 버튼
클릭하면 등록한 댓글을 삭제할 수 있음

게시판_답글 등록 및 확인

댓글에 추가로 답글을 등록할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

공지 사항

수업 게시판

시험지 제작

코딩 실습 제작

교과서 정보

집필진 및 출처

© 2025 All right reserved

안녕하세요,
...

더 보기

댓글(3) ^

수정

삭제

이구칠삼삼

댓글을 입력하세요.

0 / 500

등록

교사 이구칠삼삼 2025-08-21 11:55 N

모두 확인하길 바랍니다. 질문은 댓글로 남기면 됩니다.

답글 | 수정 | 삭제

일사팔일오칠 2025-08-21 11:49 N

확인했습니다.

이구칠삼삼

댓글을 입력하세요.

0 / 500

등록

교사 이구칠삼삼 2025-08-21 13:10 N

네, 남은 기간동안 잘 준비하길 바랄게요~

1

답글 1

삭제

2

3

등록

4

5

수정

6

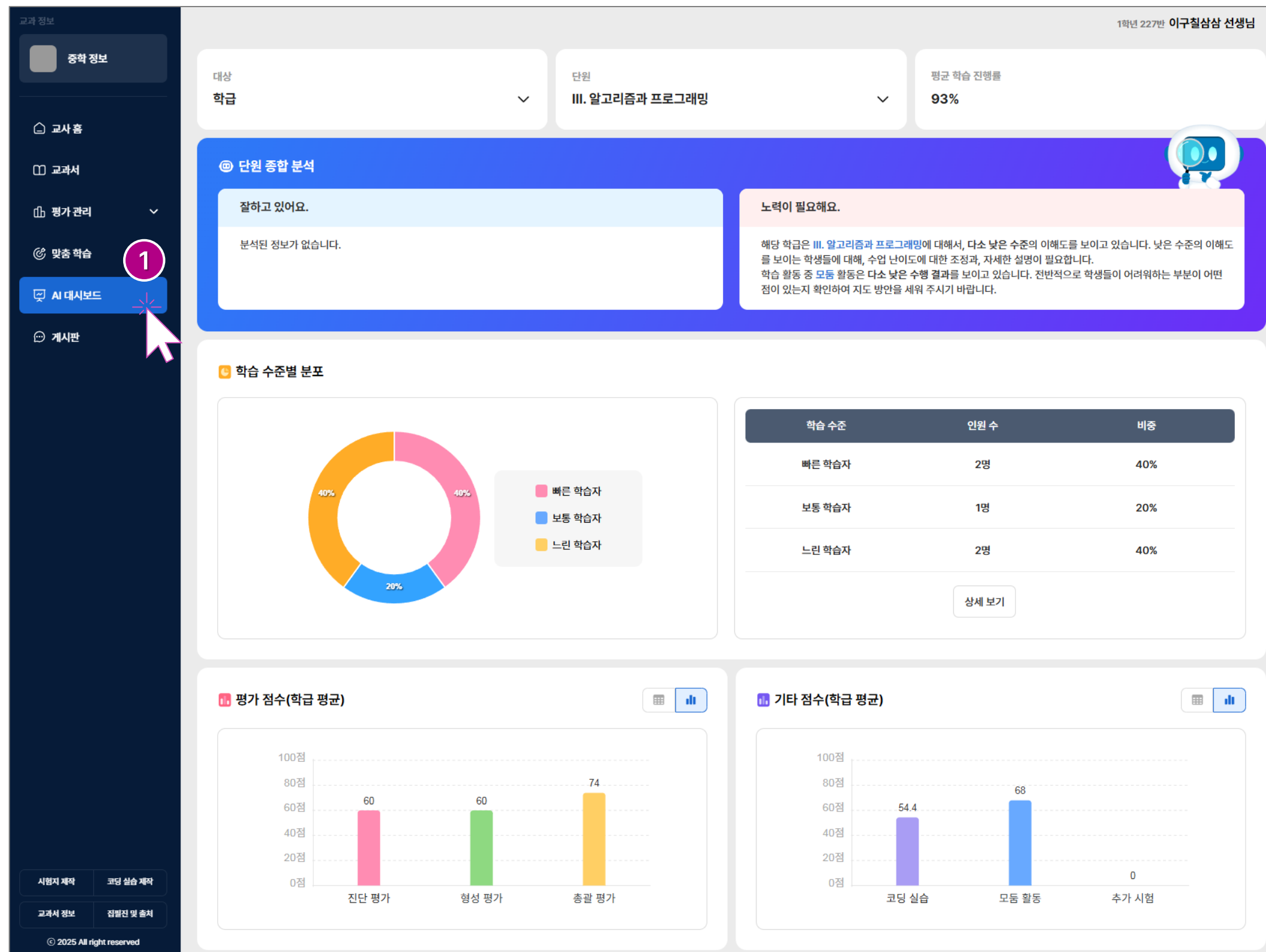
삭제

- 1 답글 버튼**
클릭하면 답글 목록을 열거나 닫을 수 있음
- 2 새로운 답글 작성 영역**
답글(최대 500글자)을 입력할 수 있음
- 3 답글 등록 버튼**
클릭하면 입력한 답글 내용이 등록됨
- 4 등록된 답글 정보**
등록된 답글들은 해당 화면에서 확인할 수 있음
- 5 답글 수정 버튼**
클릭하면 등록된 답글을 수정할 수 있음
- 6 답글 삭제 버튼**
클릭하면 등록된 답글을 삭제할 수 있음

VI. AI 대시보드

AI 대시보드로 이동

메인 메뉴에서 AI 대시보드를 클릭하면 AI 대시보드 화면으로 이동합니다.



1

AI 대시보드 메뉴

해당 메뉴를 클릭하면 AI 대시보드 화면으로 이동

학급 대시보드(전체 단위 1)

학급 및 전체 단원을 선택하면 학급에 대한 전반적인 현황을 확인할 수 있습니다.

1

대상
학급

단원
전체 단위

평균 학습 진행률
88.3%

2

🔍 AI 종합 분석

잘하고 있어요.

분석된 정보가 없습니다.

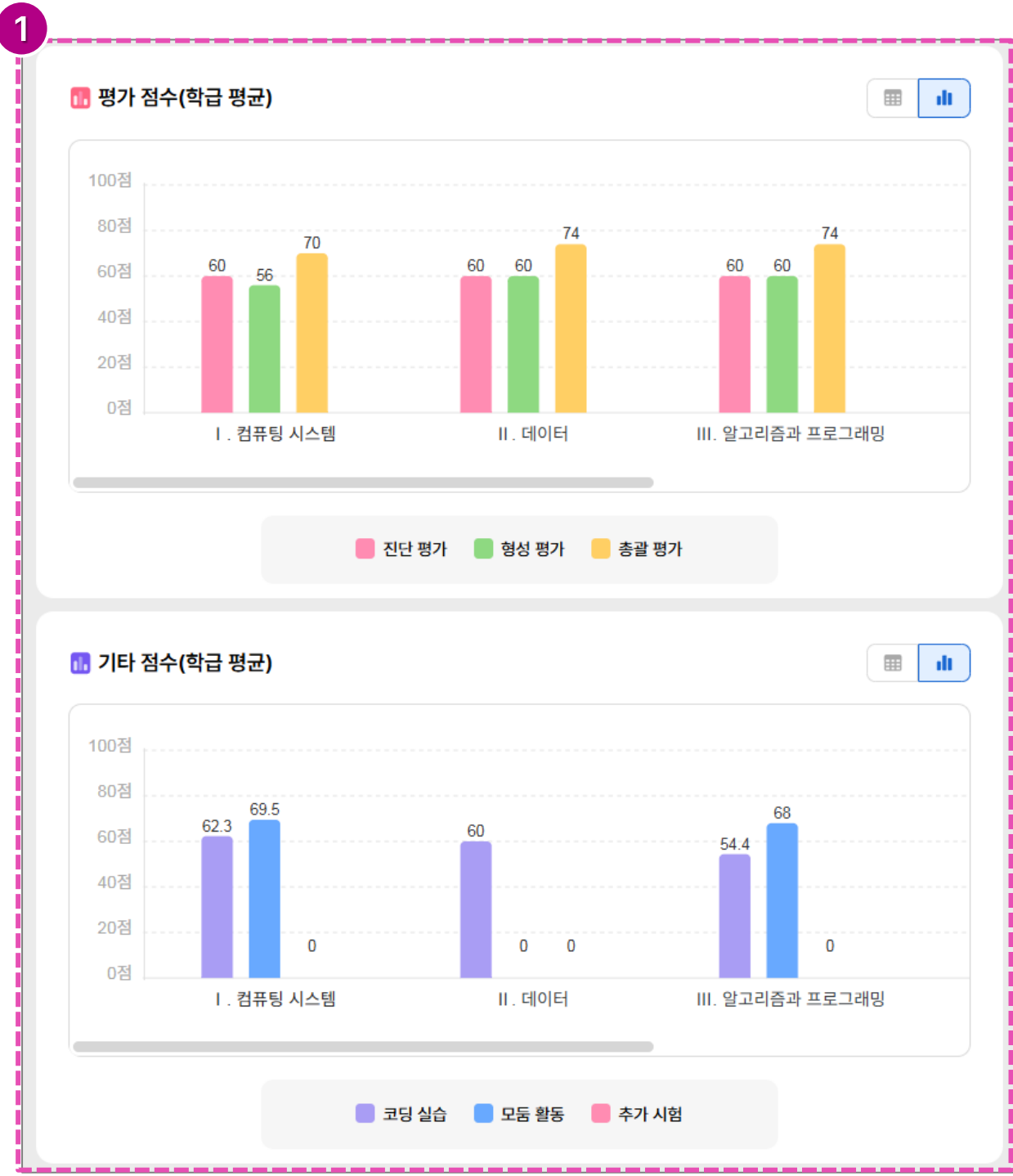
노력이 필요해요.

I. 컴퓨팅 시스템, II. 데이터, III. 알고리즘과 프로그래밍, IV. 인공지능, V. 디지털 문화에 대해서 다소 낮은 수준의 이해도를 보이고 있습니다. 낮은 수준의 이해도를 보이는 학생들에 대해, 수업 난이도에 대한 조정과, 자세한 설명이 필요합니다.
학습 활동 중 **모둠** 활동은 다소 낮은 수행 결과를 보이고 있습니다. 전반적으로 학생들이 어려워하는 부분이 어떤 점이 있는지 확인하여 지도 방안을 세워 주시기 바랍니다.

1 학급 - 전체 단위 선택
대상: 학급, 단위: 전체 단원을 선택함

2 학급 AI 종합 분석 정보
학급에 대한 종합 분석을 확인할 수 있음

단원별 평가 점수 및 기타 점수, 단원별 학습 현황, 학생별 학습 현황을 확인할 수 있습니다.



학급 대시보드(세부 단위 1)

학급 및 세부 단원을 선택하면 해당 단위(하위 단위 포함)에 대한 학급 현황을 확인할 수 있습니다.

1

대상

학급

▼

단원

I. 컴퓨팅 시스템

▼

평균 학습 진행률

98.5%

2

@ 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.

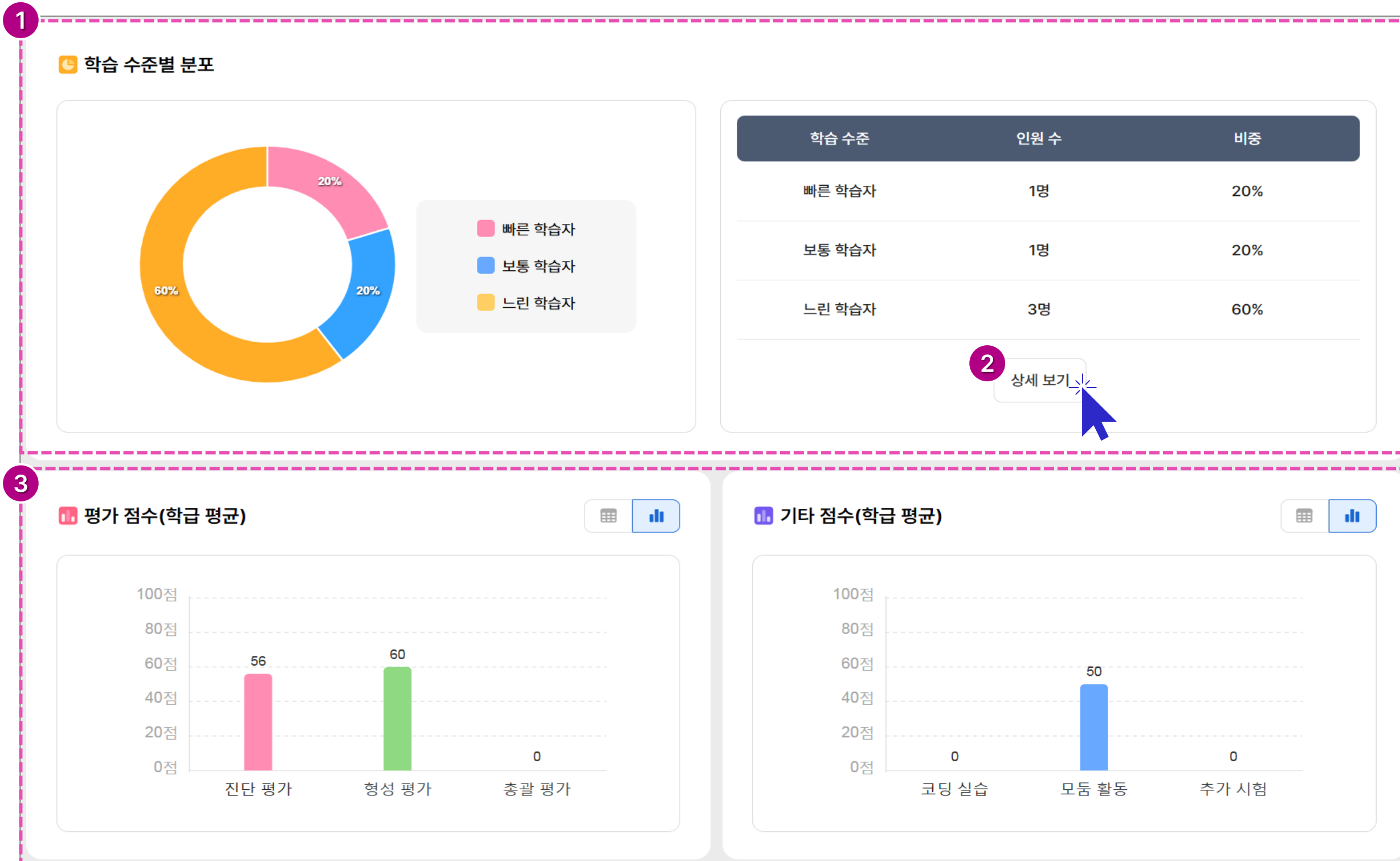
해당 학급은 **I. 컴퓨팅 시스템**에 대해서, 다소 낮은 수준의 이해도를 보이고 있습니다. 낮은 수준의 이해도를 보이는 학생들에 대해, 수업 난이도에 대한 조정과, 자세한 설명이 필요합니다.

- 1 학급 - 세부 단위 선택
대상: 학급, 단위: 세부 단원을 선택함
- 2 학급 AI 단위 종합 분석 정보
학급에 대한 단위별 종합 분석을 확인할 수 있음
* 해당 내용은 대단원 분석에서만 제공됨

- 97 -

학급 대시보드(세부 단위 2)

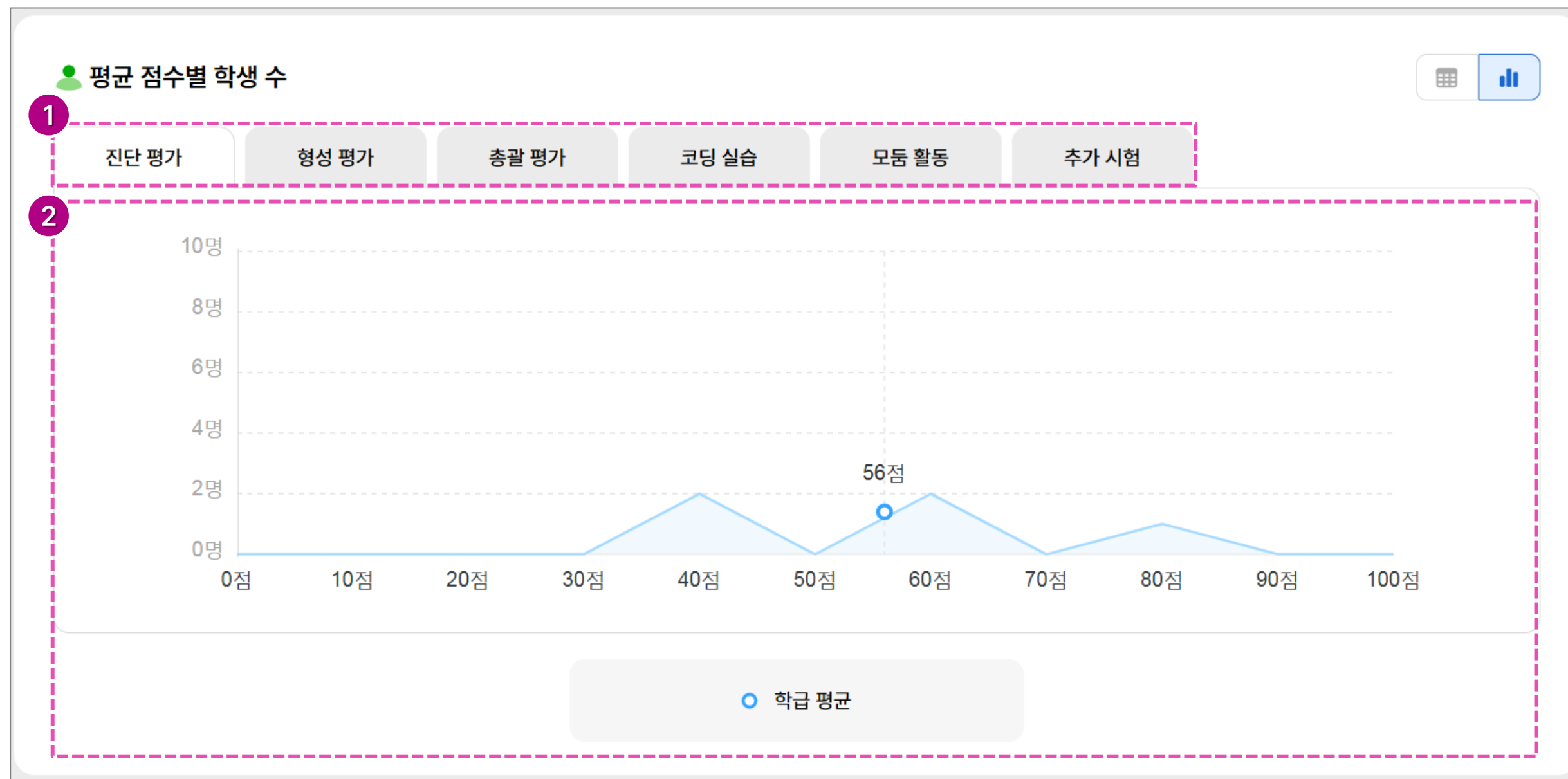
해당 단위(하위 단위 포함)에 대한 학습 수준별 분포, 평가 점수 및 기타 점수 현황을 확인할 수 있습니다.



- 1 학습 수준별 분포 정보**
해당 단위(하위 단위 포함)에 대한 빠른/보통/느린 학습자 분포 정보를 확인할 수 있음
- 2 상세 보기 버튼**
클릭하면 학습 수준별 학생 정보를 확인할 수 있음
- 3 평가/기타 점수(학급 평균)정보**
각 학습 유형별 학급 평균 점수를 확인할 수 있음
* 해당 내용은 대단원 분석에서만 제공됨

학급 대시보드(세부 단위 3)

채점이 가능한 모든 활동(진단/형성/총괄 평가, 모둠 활동, 추가 시험)에 대하여 점수대별 학생 수(점수별 학생 분포)를 확인할 수 있습니다.

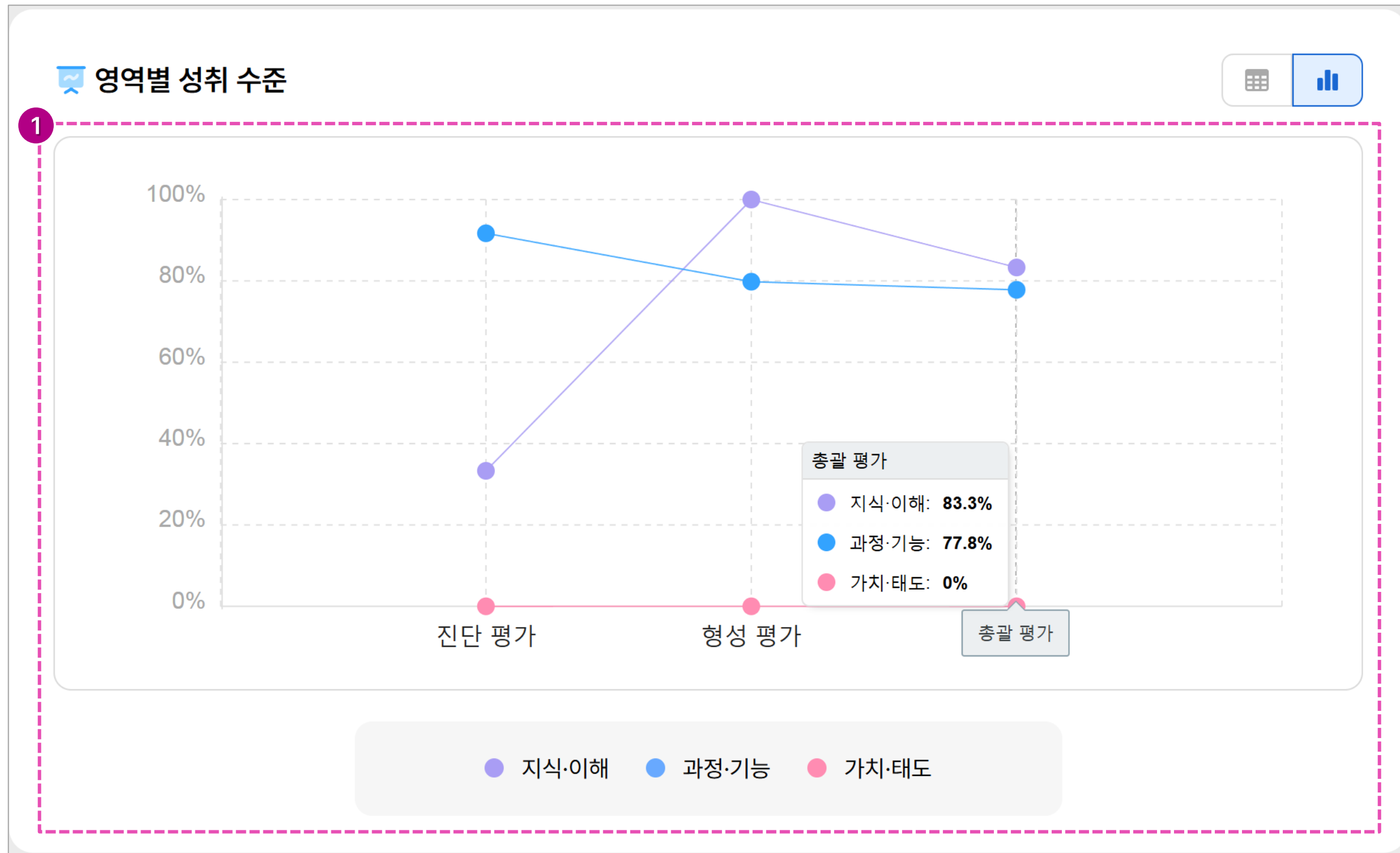


1 **학습 유형 선택 탭**
확인하고자 하는 학습 유형을 선택함

2 **평균 점수별 학생 수 분포 정보**
해당 학습 유형에 대한 점수대 별 학생 분포를 확인할 수 있음
* 해당 내용은 대단원 분석에서만 제공됨

학급 대시보드(세부 단위 4)

대단원별 진단/형성/총괄 평가에 대하여 내용 영역별 성취 수준을 확인할 수 있습니다.



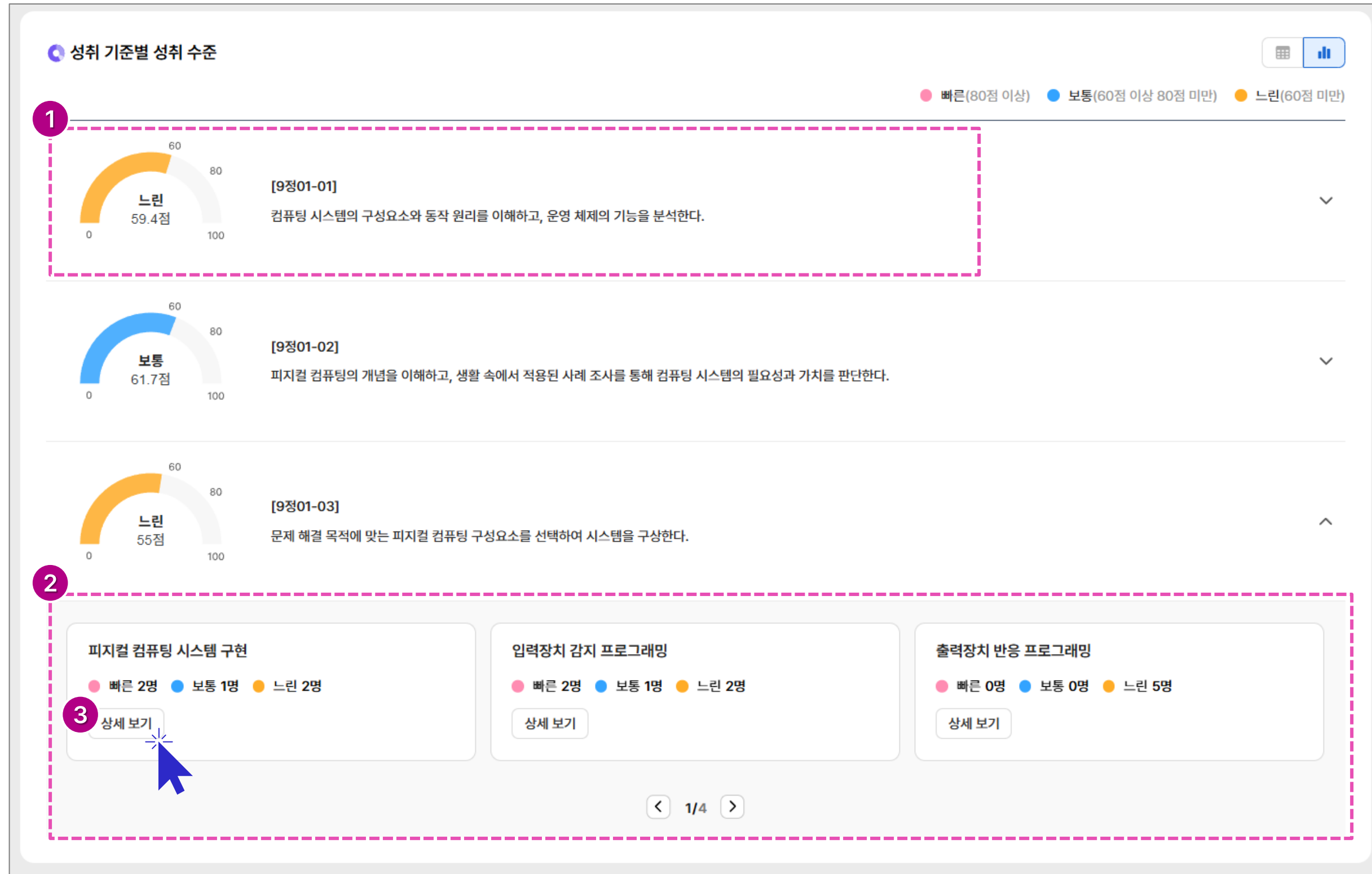
1 영역별 성취 수준 정보

내용 영역(지식·이해/과정·기능/가치·태도)별 성취 수준 정보를 확인할 수 있음

* 해당 내용은 대단원 분석에서만 제공됨

학급 대시보드(세부 단위 5)

학급에 대한 성취 기준별 성취 수준을 확인할 수 있습니다.



- 1 성취 기준별 성취 수준 정보
각 성취 기준별 성취도(학급 평균)를 확인할 수 있음
- 2 성취 기준에 연결된 내용 영역 분석 정보
해당 성취 기준에 연결된 내용 영역별 분석을 확인할 수 있음
- 3 상세 보기 버튼
클릭하면 학습 수준별 학생 정보를 확인할 수 있음

학생별 대시보드(전체 단위 1)

개별 학생 및 전체 단원을 선택하면 해당 학생에 대한 전반적인 현황을 확인할 수 있습니다.

1

대상

3번 일사팔사일구

▼

단원

전체 단위

▼

평균 학습 진행률

88.1%

2

🔍 AI 종합 분석

잘하고 있어요.

모듬 활동은 대체로 좋은 수행 결과를 보이고 있어요 조금 더 적극적으로 활동에 임해 더 좋은 평가를 받길 바라게요.

노력이 필요해요.

I. 컴퓨팅 시스템, II. 데이터, III. 알고리즘과 프로그래밍, IV. 인공지능, V. 디지털 문화에 대해서, 다소 낮은 수준의 이해도를 보이고 있어요. 지금 이해하지 못하는 점이 무엇인지, 한 번 더 점검해 보고, 부족한 활동들에 대해 보다 더 적극적으로 수업에 임해주기 바랍니다.

- 1 학생 - 전체 단위 선택
대상: 학생, 단위: 전체 단원을 선택함
- 2 학생 AI 종합 분석 정보
해당 학생에 대한 종합 분석을 확인할 수 있음

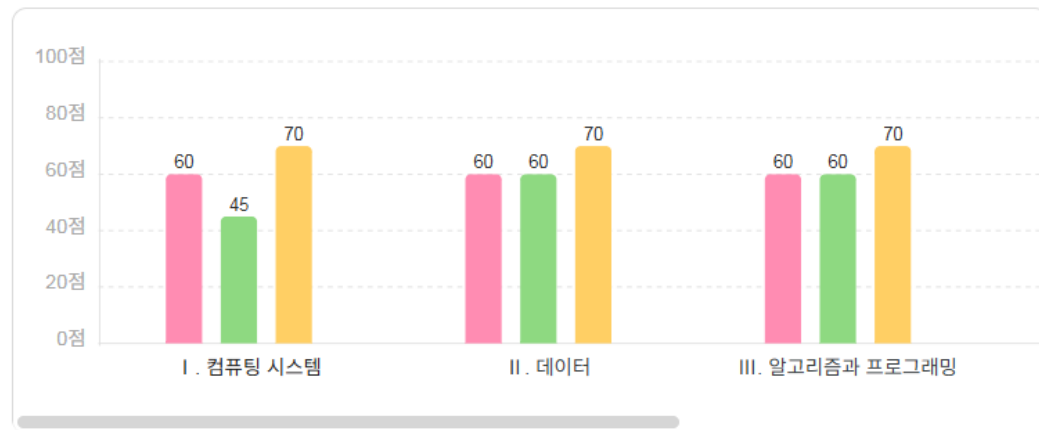
- 102 -

학생별 대시보드(전체 단위 2)

단원별 평가 점수 및 기타 점수, 단원별 학습 현황을 확인할 수 있습니다.

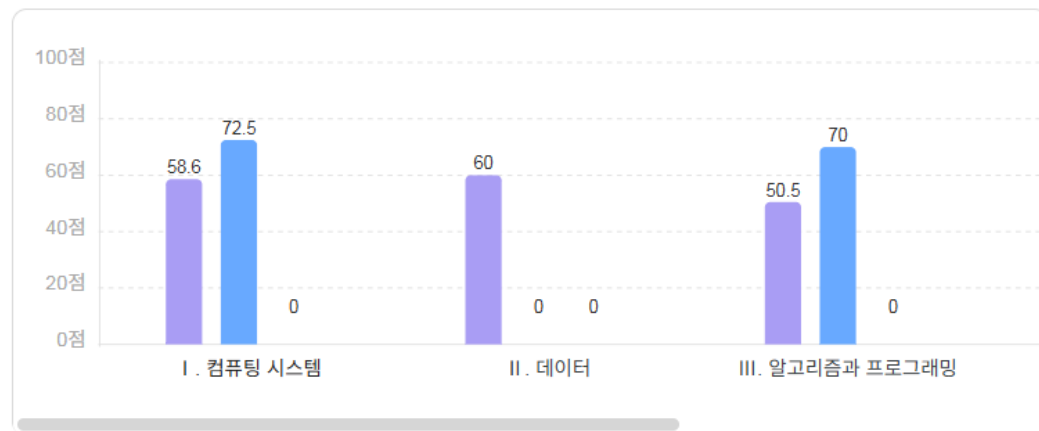
1

평가 점수(학생 평균)



진단 평가 형성 평가 총괄 평가

기타 점수(학생 평균)



코딩 실습 모둠 활동 추가 시험

2

단원별 학습 현황

단원	3 학습 진행률	4 평가 완료율	5 평가 점수(학생 평균)
I. 컴퓨팅 시스템	<div><div></div></div> 89.2%	<div><div></div></div> 85.7%	51.7점
II. 데이터	<div><div></div></div> 82%	<div><div></div></div> 87.5%	61.4점
III. 알고리즘과 프로그래밍	<div><div></div></div> 92.5%	<div><div></div></div> 91.7%	60.9점
IV. 인공지능	<div><div></div></div> 88.4%	<div><div></div></div> 87.5%	61.4점
V. 디지털 문화	<div><div></div></div> 85.7%	<div><div></div></div> 85.7%	61.7점

1

단원별 점수 정보

단원별 진단/형성/총괄 평가, 코딩 실습, 모둠 활동, 추가 시험에 대한 평균 점수를 확인할 수 있음

2

단원별 학습 현황 정보

단원별 학습 진행률 및 평가 진행률, 평균 점수를 확인할 수 있음

3

학습 진행률 정보

학습 진행률은 평가를 포함하여 학습 뷰어에서 학습할 수 있는 모든 콘텐츠를 기준으로 집계됨

4

평가 진행률 정보

진단/형성/총괄 평가를 기준으로 집계됨

5

평가 점수(학생 평균) 정보

진단/형성/총괄 평가를 기준으로 집계됨

학생별 대시보드(세부 단위 1)

개별 학생 및 세부 단원을 선택하면 해당 학생에 대한 단위별(하위 단위 포함) 학습 현황을 확인할 수 있습니다.

1

대상
3번 일사팔사일구

단원
I. 컴퓨팅 시스템

평균 학습 진행률
89.2%

2

@ 단위 종합 분석

잘하고 있어요.

모둠 활동은 대체로 좋은 결과를 보이고 있어요.

노력이 필요해요.

I. 컴퓨팅 시스템 단원에 대해서, 다소 낮은 수준의 이해도를 보이고 있어요.
평가, 코딩 활동은 매우 낮은 점수를 얻었네요, 도움이 필요한 부분이 있다면 선생님과 이야기해 보는 건 어떨까요?

- 1

학생 - 세부 단위 선택

대상: 학생, 단위: 세부 단원을 선택함
- 2

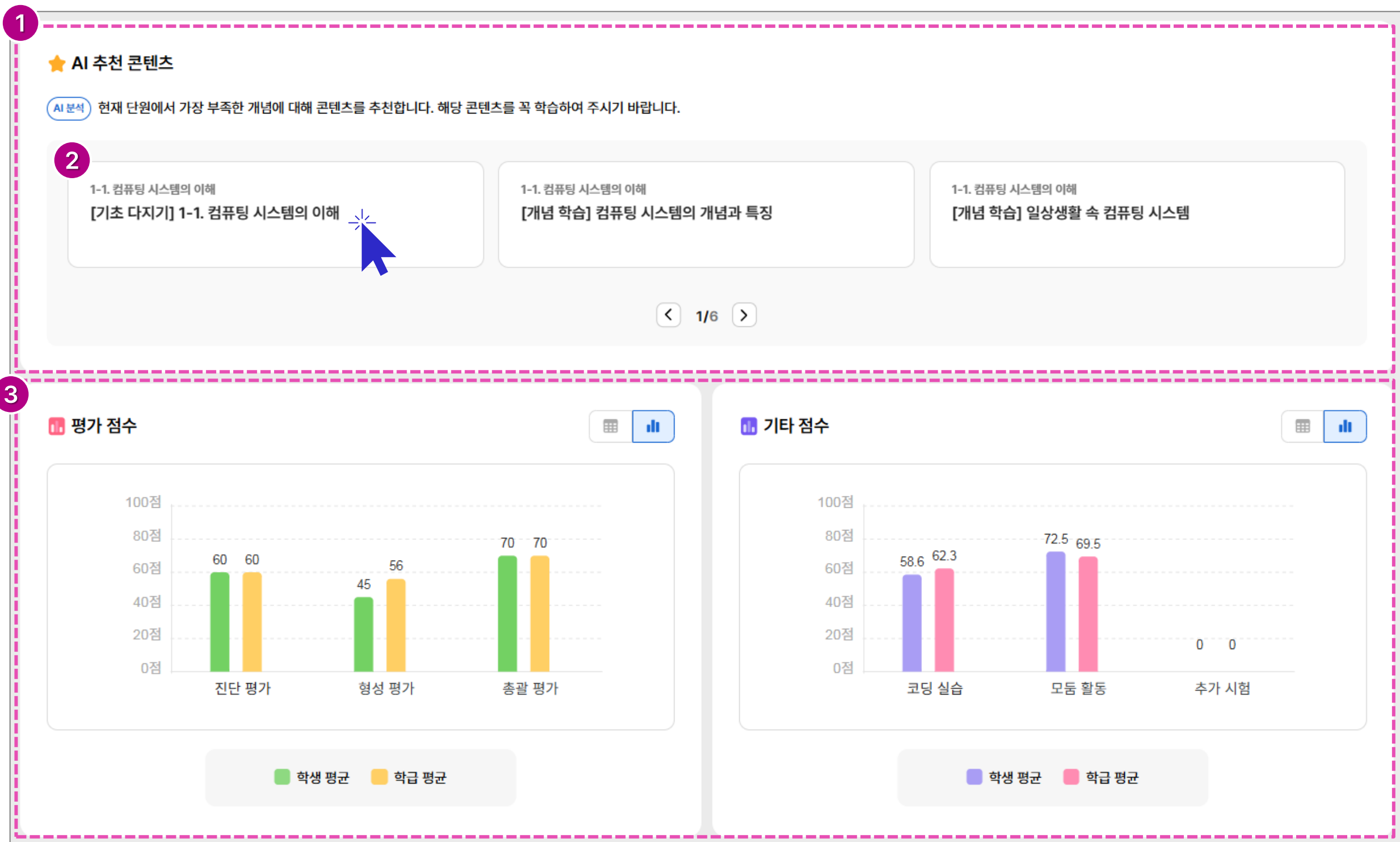
학생 AI 단위 종합 분석 정보

해당 학생에 대한 단위별 종합 분석을 확인할 수 있음

* 해당 내용은 대단원 분석에서만 제공됨

학생별 대시보드(세부 단위 2)

해당 단위(하위 단위 포함)에 대한 AI 추천 콘텐츠, 평가 점수 및 기타 점수 현황을 확인할 수 있습니다.



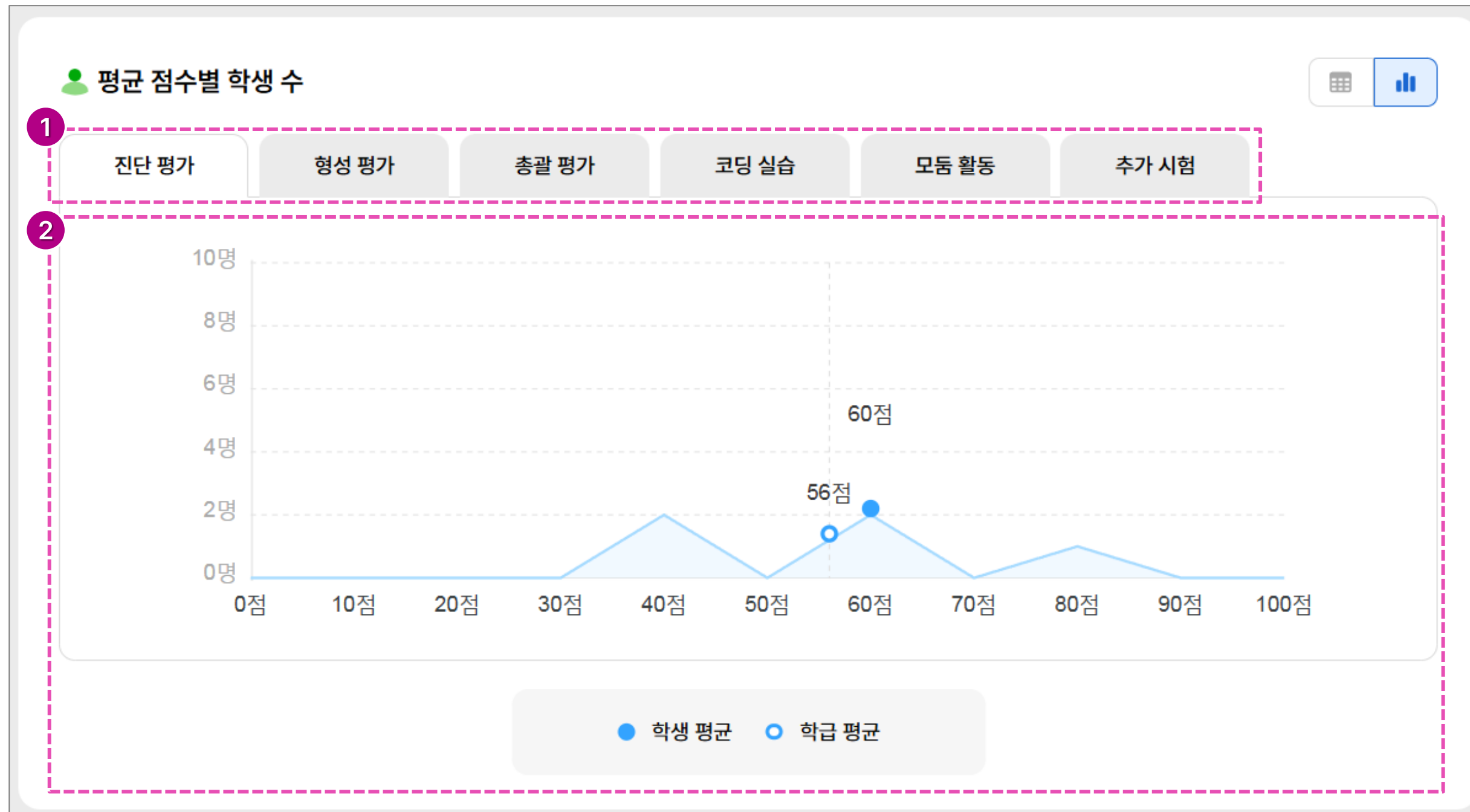
1 AI 추천 콘텐츠 정보
해당 단원에 대한 AI 분석 코멘트 및 추천 콘텐츠를 확인할 수 있음

2 추천 콘텐츠
해당 콘텐츠를 클릭하면 추천 콘텐츠 뷰어가 실행됨

3 평가/기타 점수(평균)정보
각 학습 유형별 학생 평균 점수를 학급 평균과 비교하여 확인할 수 있음
* 해당 내용은 대단원 분석에서만 제공됨

학생별 대시보드(세부 단위 3)

채점이 가능한 모든 활동(진단/형성/총괄 평가, 모둠 활동, 추가 시험)에 대하여 점수대별 학생 수 및 해당 학생의 위치를 확인할 수 있습니다.

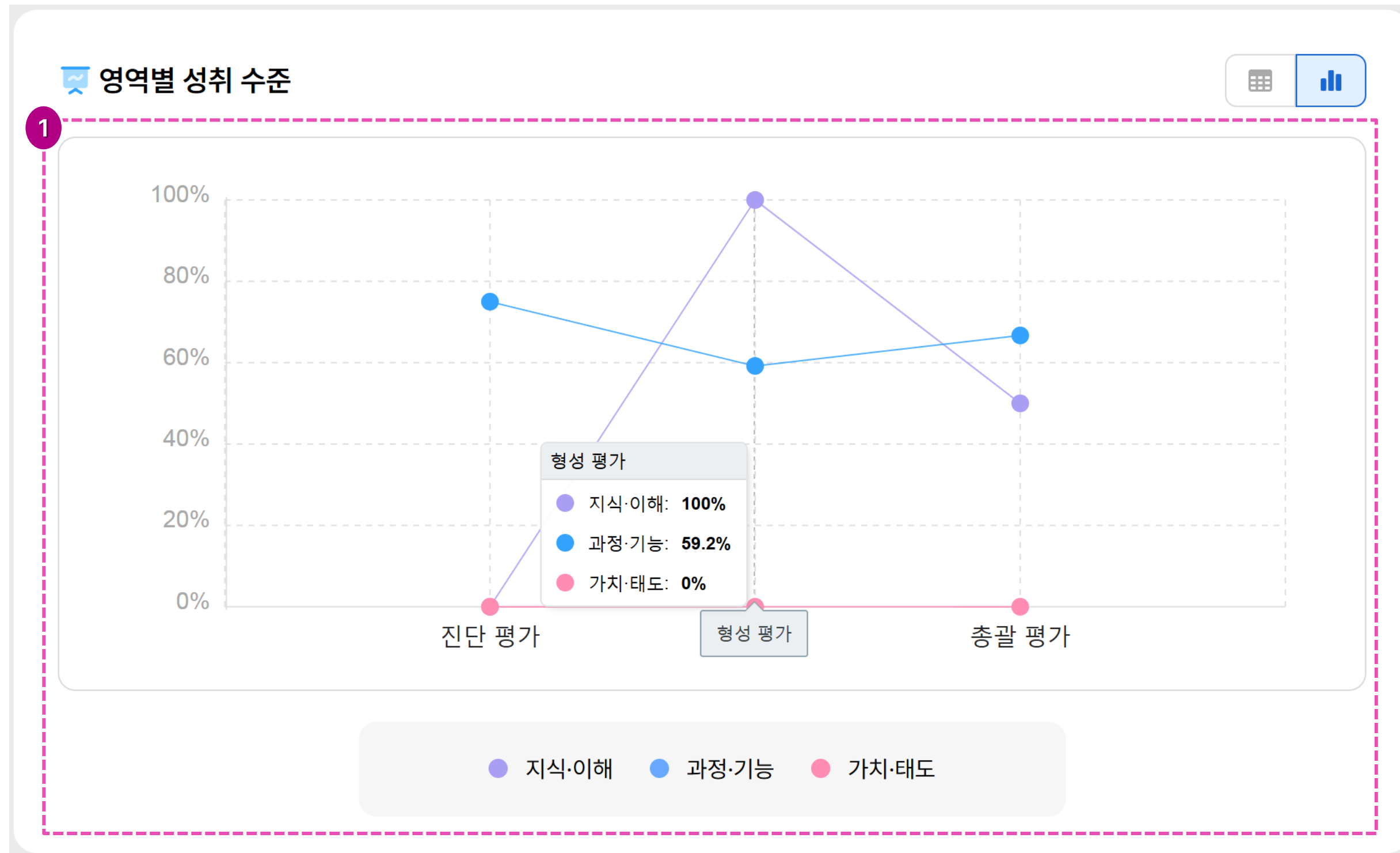


1 학습 유형 선택 탭
확인하고자 하는 학습 유형을 선택함

2 평균 점수별 학생 수 분포 정보
해당 학습 유형에 대한 점수대 별 학생 분포 및 해당 학생의 위치를 확인할 수 있음
* 해당 내용은 대단원 분석에서만 제공됨

학생별 대시보드(세부 단위 4)

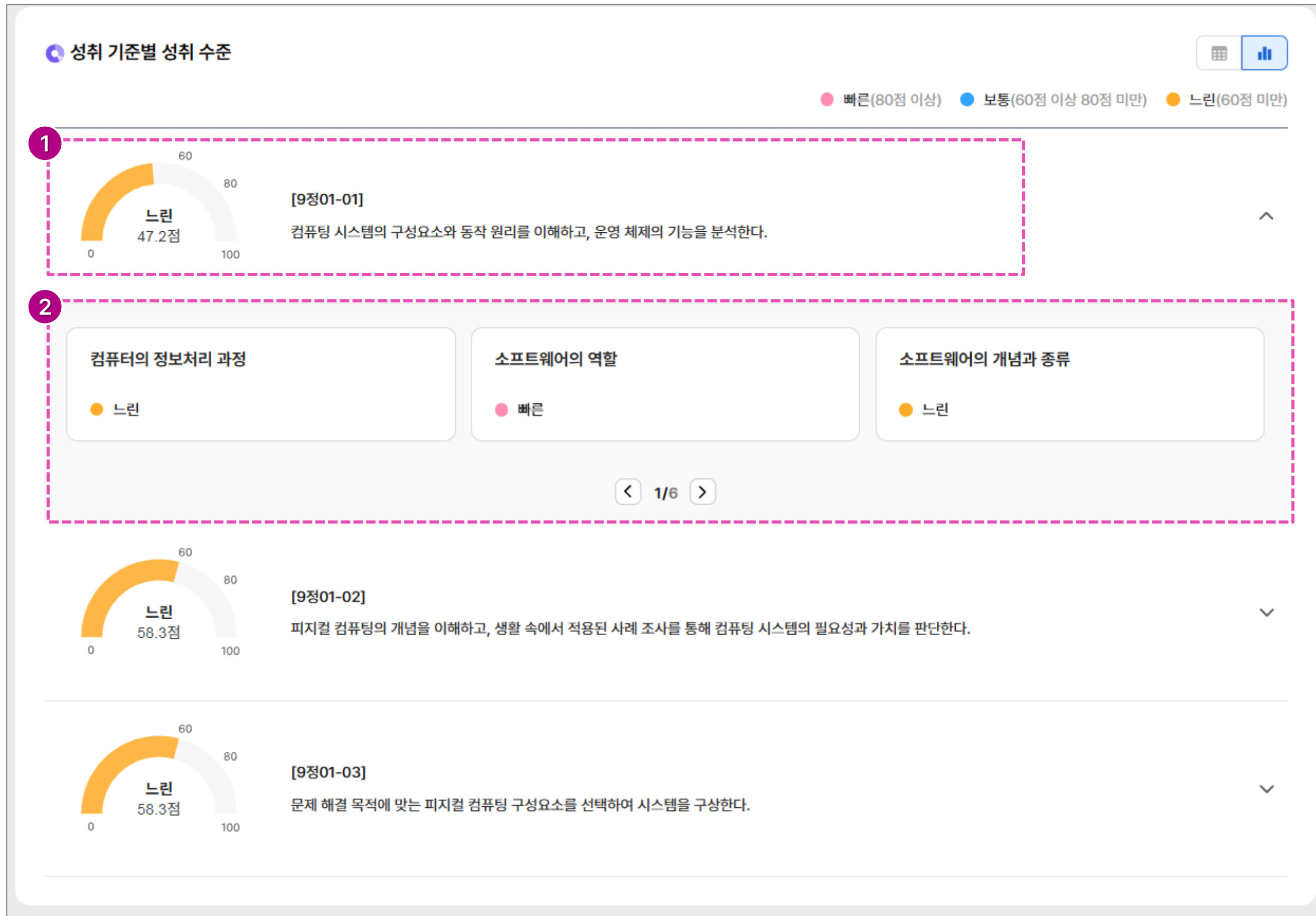
대단원별 진단/형성/총괄 평가에 대하여 영역별 성취 수준을 확인할 수 있습니다.



- 1 영역별 성취 수준 정보
내용 영역(지식·이해/과정·기능/가치·태도)별 성취 수준
정보를 확인할 수 있음
* 해당 내용은 대단원 분석에서만 제공됨

학생별 대시보드(세부 단위 5)

해당 학생에 대한 성취 기준별 성취 수준을 확인할 수 있습니다.



1 성취 기준별 성취 수준 정보
각 성취 기준별 성취도를 확인할 수 있음

2 성취 기준에 연결된 내용 영역 분석 정보
해당 성취 기준에 연결된 내용 영역별 분석을 확인할 수 있음

VII. 수업 재구성

1. 기능 안내
2. 학습 순서 변경하기
3. 추가하기
4. 과제 만들기
5. 수준별 학습 연계하기_평가
6. AI 추천 학습 연계하기_평가
7. 수준별 학습 연계하기_코딩
8. 그룹 만들기
9. 학습 공개/비공개 설정하기

교과서는 기존 발행사가 제공한 코스웨어로 수업이 구성되어 있습니다.

선생님은 코스웨어를 그대로 사용하거나 순서 변경, 추가, 수정, 삭제 기능을 통해 새롭게 구성할 수 있습니다.

수업 재구성

미리보기

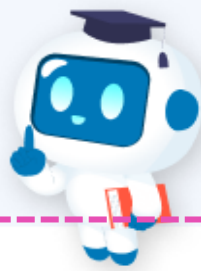
수업 재구성 완료

나가기

중학교 1~3학년 정보과 > II. 데이터 > 1. 디지털 데이터의 표현 > 1-1. 데이터의 이해

AI 보조 교사

시험을 본 이력이 없습니다.



수업 목록

그룹 생성

기본 코스웨어 되돌리기

교안

문제

코딩

활동

자료 구분

검색어 입력

[개념 학습] 데이터의 개념과 유형

보충 학습 자료

미리보기

재구성

[개념 학습] 데이터의 개념과 유형

반복 학습 자료

미리보기

재구성

[개념 학습] 아날로그

보충 학습 자료

미리보기

재구성

[개념 학습] 아날로그

자료 추가하기

1

[학습 목표] 1-1. 데이터의 이해

사전 학습 자료

공개

재구성

⚙️

✕

⌵

2

[생각 열기] 1-1. 데이터의 이해

사전 학습 자료

공개

재구성

⚙️

✕

⌵

3

[개념 학습] 데이터의 개념과 유형

수업 자료

공개

재구성

⚙️

✕

⌵

그룹

데이터를 표현하는 방식

공개

✎

✕

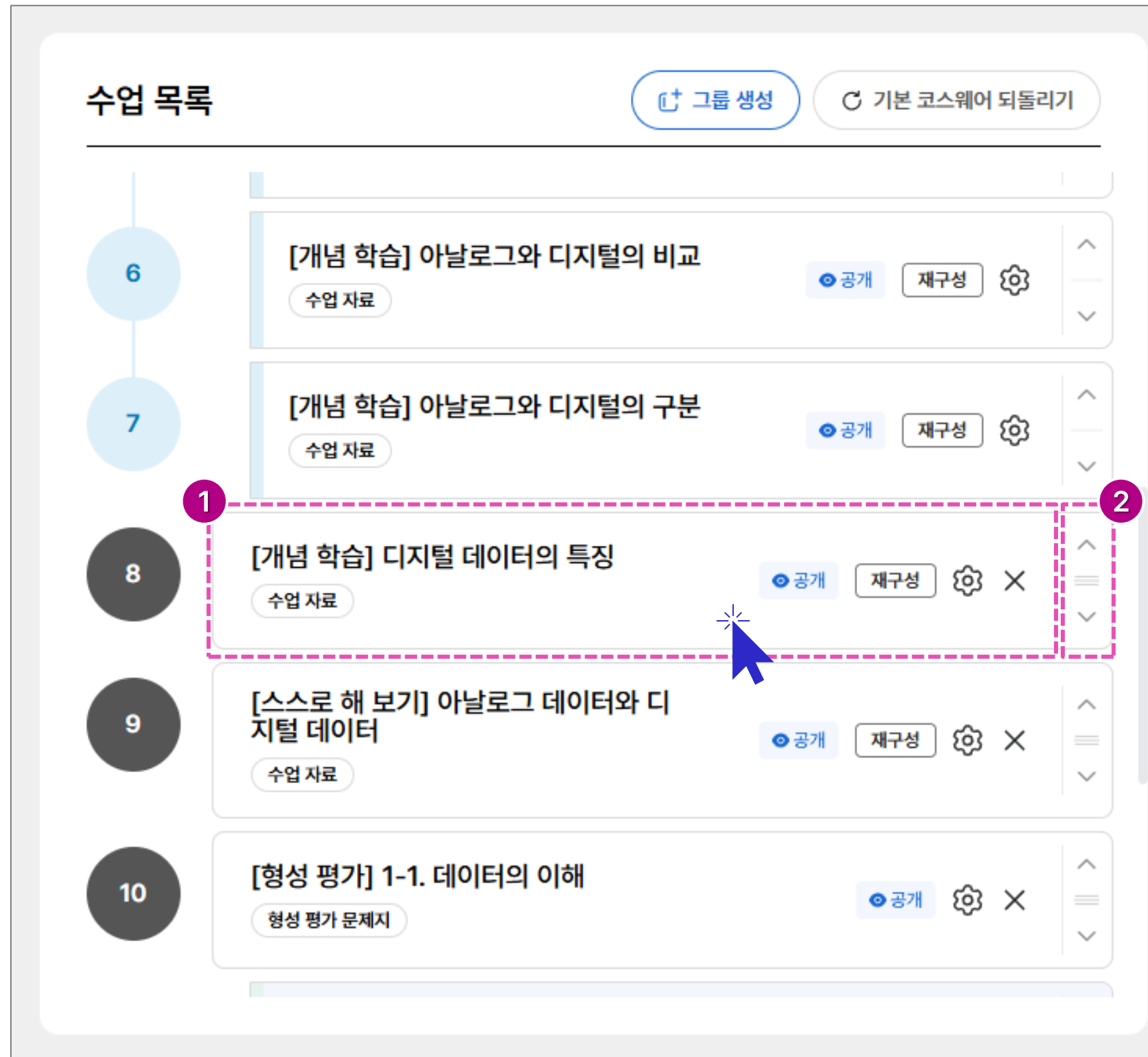
⌵

- 수업 목록**
현 수업의 학습 차례
- 학습 자료 목록**
수업 목록에 담기 지 않은 학습 자료로서 수업에 해당 자료를 추가할 수 있음
- AI 보조 교사**
수업을 재구성하는 데 도움을 주는 학급 분석 정보 제공
- 그룹 생성**
수업 목록에서 콘텐츠를 선택해 그룹핑할 수 있음
- 기본 코스웨어 되돌리기**
수업 목록을 변경했어도 수업 진도가 나가지 않은 경우, 발행사 코스웨어로 되돌릴 수 있음
- 수업 재구성 완료 버튼**
재구성 후 반드시 수업 재구성 완료 버튼 클릭

학습 순서 변경하기

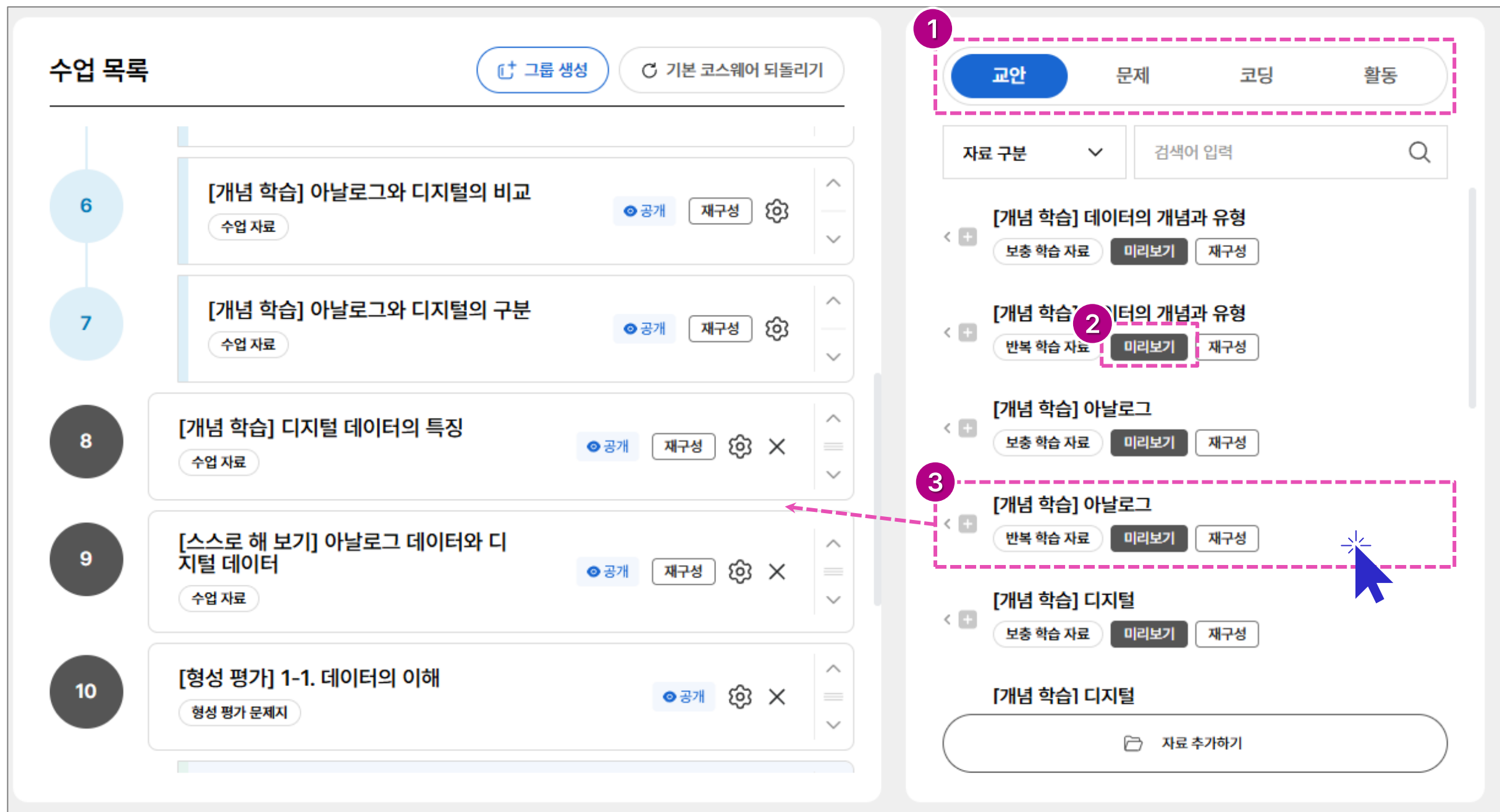
수업 목록에 구성된 학습 자료의 순서를 변경할 수 있습니다.

그룹을 만든 경우 그룹을 이동하면 그룹에 묶인 콘텐츠가 한 번에 함께 이동됩니다.



- 1 드래그 순서 이동**
이동할 콘텐츠를 마우스로 클릭한 뒤 위아래로 드래그하여 위치 이동
- 2 순서 이동 버튼**
^ (위) v (아래) 이동 버튼을 클릭하여 한 칸씩 이동
(그룹으로 묶인 학습 자료는 그룹 안에서만 순서 이동이 가능함)

수업 목록에 담기지 않은 교안, 문제, 코딩, 활동 학습 자료를 각 탭 별 조회한 후 수업 목록에 해당 자료를 추가할 수 있습니다.



1 자료 유형 탭
추가할 자료 유형 선택

2 자료 미리 보기
미리보기 버튼을 클릭하면 해당 자료를 볼 수 있음

3 자료 추가
마우스로 길게 누른 채(마우스 드래그) 수업 목록에서 원하는 위치에 놓으면 자료를 추가할 수 있음

발행사가 제공한 문제지 외에 동일 또는 수준별 문항으로 평가지를 새롭게 구성하여 제공하는 AI 평가를 추가할 수 있습니다.



The interface is divided into two main sections. The left section is the main menu with tabs for '교안' (Lesson Plan), '문제' (Problems), '코딩' (Coding), and '활동' (Activities). The '문제' tab is selected. Below the tabs is a search bar with '자료 구분' (Data Category) and '검색어 입력' (Enter Search Term). A section titled 'I. 컴퓨팅 시스템 : 진단 평가(추가 문항)' (I. Computing System: Diagnostic Evaluation (Additional Items)) contains buttons for '진단평가' (Diagnostic Evaluation) and '미리보기' (Preview). A dashed pink box labeled '2' highlights the 'AI 평가 추가하기' (Add AI Evaluation) button, which features a robot icon. The right section is a modal window titled 'AI 평가 공유 옵션 설정' (AI Evaluation Sharing Option Setting). It contains several settings: '학습 방식' (Learning Method) with radio buttons for '수업' (Class) and '과제' (Assignment); '학습 일정' (Learning Schedule) with date pickers; '평가 유형' (Evaluation Type) with radio buttons for 'AI 진단 평가' (AI Diagnostic Evaluation), 'AI 형성 평가' (AI Formative Evaluation), and 'AI 총괄 평가' (AI Comprehensive Evaluation); '평가지명' (Evaluation Name) with a text input field; '제공 방식' (Provision Method) with radio buttons for '동일 문항' (Same Items) and '수준별 문항' (Level-based Items); '평가 시간' (Evaluation Time) with radio buttons for '제한 없음' (No Limit) and '분으로 제한' (Limit by Minutes); and '평가 구성' (Evaluation Composition) with a list of items and their counts. A dashed pink box labeled '4' highlights the entire settings modal. A dashed pink box labeled '5' highlights the '평가 구성' section, which includes a table of items and their counts. A dashed pink box labeled '6' highlights the '평가 진행 후 결과에 따른 AI 추천 학습 제공' (Provide AI Recommended Learning according to Results after Evaluation Progress) toggle switch. A dashed pink box labeled '7' highlights the '설정 저장' (Save Settings) button at the bottom of the modal.

1 자료 유형 선택
문제 탭 클릭

2 AI 평가 추가하기
AI 평가 추가하기 버튼 클릭

3 AI 평가 공유 옵션 설정
평가 등록 화면

4 평가 추가 정보 입력
평가에 대한 설정 및 정보 입력

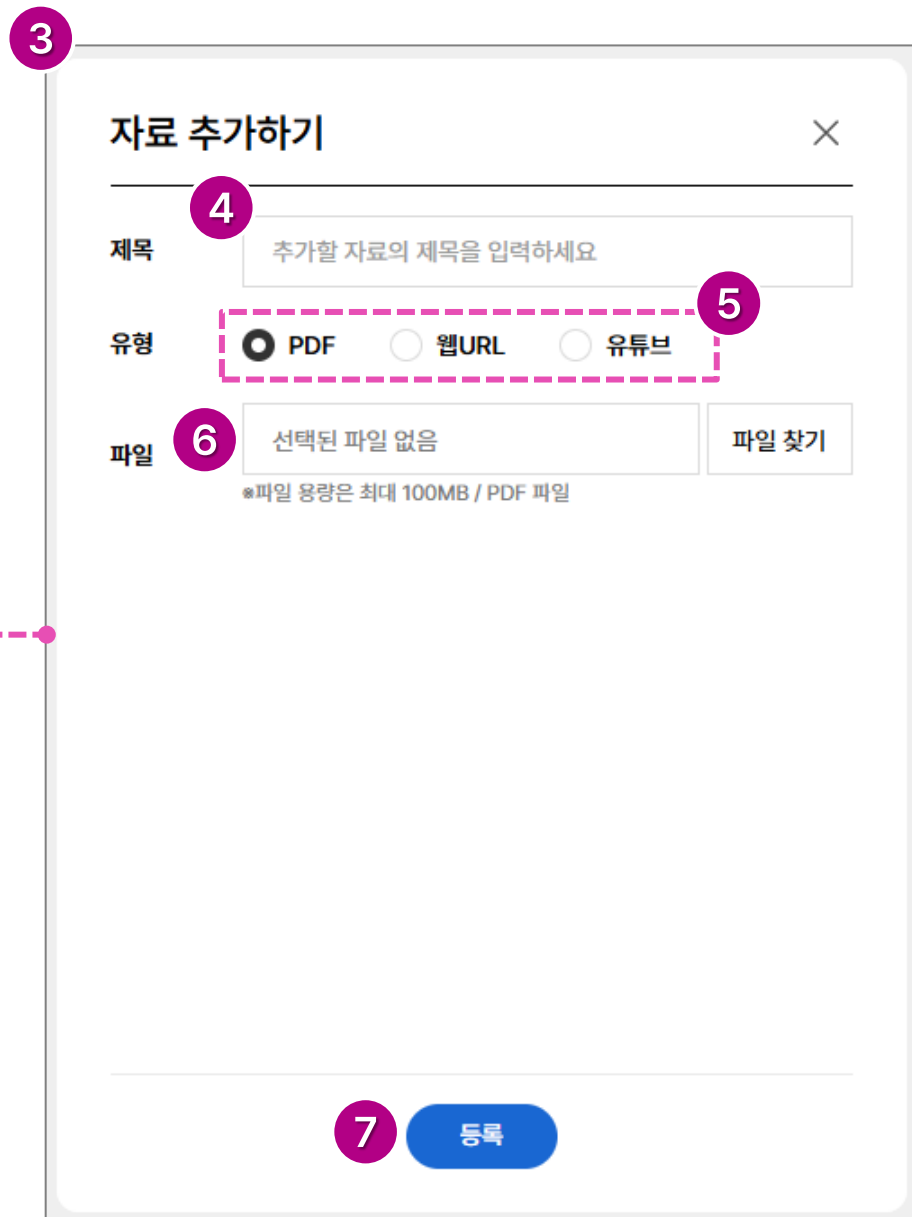
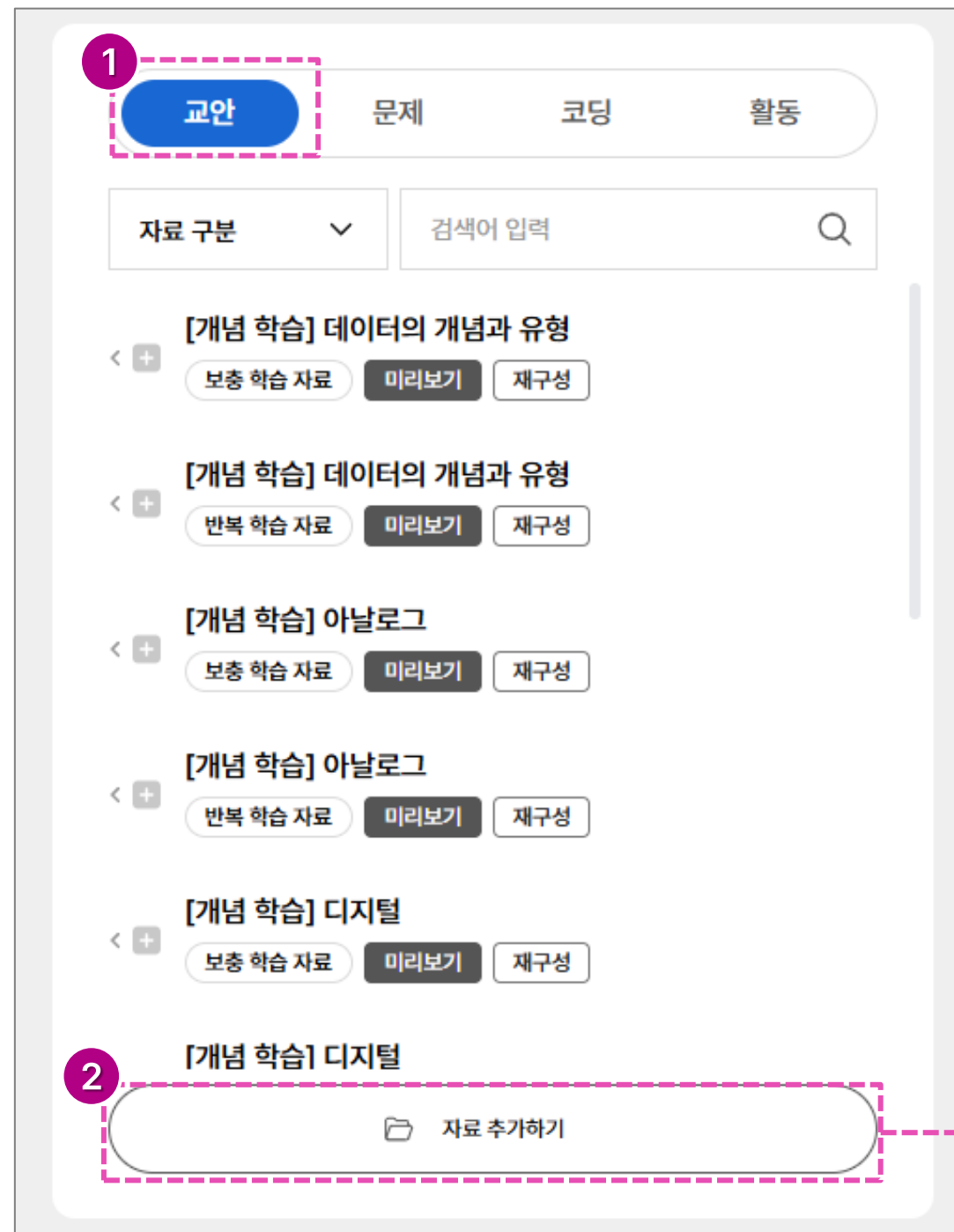
5 평가 구성 선택
평가를 구성할 내용과 문항 개수를 선택하여 문제지 구성 가능

6 AI 추천 학습 제공 동의 버튼
AI 추천 학습 제공 선택 전환 버튼 클릭

7 학습 자료 추가
입력이 끝난 후 설정 저장 버튼 클릭

추가하기_참고 자료

발행사가 제공한 학습 자료 외에도 선생님이 수업에 사용하고 싶은 PDF 자료, 유튜브, 웹 URL을 수업 목록에 추가할 수 있습니다.



- 1 자료 구분 선택
교안 탭 클릭
- 2 자료 추가하기
자료 추가하기 버튼 클릭
- 3 자료 등록 화면
추가할 자료 입력
- 4 콘텐츠 명
추가할 자료의 제목 입력
- 5 참고 자료 유형 선택
PDF, 웹 URL, 유튜브
- 6 파일 업로드
 - PDF 자료는 파일 업로드
 - 웹URL과 유튜브는 URL 경로 입력함
- 7 자료 등록하기
등록 버튼 클릭

과제 만들기

수업 목록에 등록된 학습 자료는 수업 자료에서 과제로 만들 수 있습니다.

콘텐츠 옵션 설정에서 학습 방식을 과제 기반으로 변경하여 반 전체 또는 특정 학생에게 배포할 수 있습니다.

수업 목록

5 [개념 학습] 디지털
수업 자료

6 [개념 학습] 아날로그와 디지털의 비교
수업 자료

7 [개념 학습] 아날로그와 디지털의 구분
수업 자료

8 [개념 학습] 디지털 데이터의 특징
수업 자료

9 [스스로 해 보기] 아날로그 데이터와 디지털 데이터
수업 자료

학습 공유 옵션 설정

학습 방식: ☐ 수업 ☒ 과제

과제 학습이란?
학생 개별로 교사가 과제를 부여하는 기능입니다.

학습 일정: 2025-08-25 ~ 2025-09-05

공유 대상: ☐ 학급 전체 ☒ 개별 학생

1번 일이육오사... 2번 일이육육칠...
3번 일이육팔영... 4번 일이육구삼...
5번 일이칠영육...

설정 저장

- 과제 만들기**
과제로 설정을 변경하려면 수업 자료의 톱니 바퀴 모양 아이콘 클릭
(보충/반복/심화 학습은 수준별 학습 자료로 과제 설정 불가)
- 학습 공유 옵션 설정 화면**
학습 방식, 학습 일정, 공유 대상을 설정
- 학습 방식 변경**
과제 선택
- 학습 일정 설정**
과제 시작 ~ 종료 일자 선택
- 공유 대상 설정**
학급 전체 / 개별 학생 선택
(자료 특성에 맞게 자동 선택되어 보여질 수 있음)
- 과제 배포**
설정 저장 버튼 클릭
(개별 학생 선택 시 해당 학생에게만 과제 배포됨)

수준별 학습 연계하기_평가(1)

평가 자료는 결과(수준)에 맞게 AI 추천 학습이나 수준별 학습 자료와 연계할 수 있습니다.

수준별 학습 자료(보충/반복/심화 학습자료)를 평가지와 연계해 결과에 따른 맞춤 학습이 제공되도록 직접 설정할 수 있습니다.

- 1 수준별 학습 자료 추가**
학습 목록에 보충 / 반복 / 심화 학습 자료를 추가
- 2 설정하기**
옵션 설정 안내가 표기된 수업 자료의 톱니바퀴 아이콘 클릭
- 3 수준별 학습 공유 옵션 설정 화면**
연계 자료, 학습 분기, 공유 대상 설정
- 4 연계 자료 선택**
평가에서 해당 학습 자료와 연계할 평가지 선택
- 5 학습 분기 점수 입력**
점수를 입력하면 평가 종료 후 해당 점수대에 해당하는 학생에게 자동으로 학습 자료 제공
- 6 옵션 설정 완료**
설정 저장 버튼 클릭

수준별 학습 연계하기_평가(2)

평가 자료는 결과(수준)에 맞게 AI 추천 학습이나 수준별 학습 자료와 연계할 수 있습니다.

수준별 학습 자료(보충/반복/심화 학습자료)를 평가지와 연계해 결과에 따른 맞춤 학습이 제공되도록 직접 설정할 수 있습니다.

수업 목록

9 [형성 평가] 1-1. 인공지능의 이해
형성 평가 문제지

10 [개념 학습] 인공지능의 특성과 역할
보충 학습 자료

11 [기초 다지기] 1-1. 인공지능의 이해
보충 학습 자료

12 [개념 다지기] 1-1. 인공지능의 이해
반복 학습 자료

13 [사고 다지기] 1-1. 인공지능의 이해
심화 학습 자료

[학습 목표 점검하기] 1-1. 인공지능의

수준별 학습 공유 옵션 설정

연계 자료 ☒ 평가 ☐ 코딩

[형성 평가] 1-1. 인공지...

학습 분기 59 ~ 79 점 학습자에게 제공

공유 대상

1번 일이육오사... 2번 일이육육칠...
3번 일이육팔영... 4번 일이육구삼...
5번 일이칠영육...

● 연계된 평가의 결과(점수)에 따라 학습자가 자동 설정됩니다.
학습자를 눌러 공유 대상을 변경할 수 있습니다.

설정 저장

7 연계 확인

수업 목록에서 하늘색 바탕으로 표기되고, 평가 하위에 위치해 있는지 확인

8 공유 대상 추가

평가 완료 후 톱니 바퀴 아이콘을 클릭
(평가 후 점수대가 다른 학생에게도 수동으로 선택해
제공 가능)

AI 추천 학습 연계하기_평가

평가 자료는 결과(수준)에 맞게 AI 추천 학습이나 수준별 학습 자료와 연계할 수 있습니다.

AI 추천 학습 제공을 선택하면 AI가 학습자를 분석하여 자동으로 결과에 따른 맞춤 학습을 제공합니다.

수업 목록

수업 자료

[대단원 정리하기] IV. 인공지능

[진로 탐색] 프롬프트 엔지니어

[게임으로 정리하기] IV. 인공지능

[총괄 평가] IV. 인공지능

[추가 문항] IV. 인공지능

학습 공유 옵션 설정

학습 방식 ☒ 수업 ☐ 과제

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

학습 일정 연도-월-일 ~ 연도-월-일

공유 대상 ☐ 학급 전체 ☐ 개별 학생

2 평가 진행 후 결과에 따른 AI 추천 학습 제공 ☒

3 AI 추천 콘텐츠 개수 선택

● AI가 학생의 수준을 판단하여 최대 선택한 개수만큼 추천 학습을 제공합니다. (수준에 따라 제공받는 추천 학습 개수는 0개 또는 설정한 개수 이하로 상이할 수 있습니다.)

4 설정 저장

5 [총괄 평가] IV. 인공지능

총괄 평가 문제지 AI 추천 학습 제공

- 1 연계하기**
수업 자료의 톱니 바퀴 아이콘 클릭
(하위에 수준별 학습이 이미 연계되어 있는 경우 알림이 노출됨)
- 2 제공 동의 버튼**
AI 추천 학습 제공 전환 버튼 클릭
- 3 추천 콘텐츠 개수 설정**
AI 추천 콘텐츠 개수 선택
- 4 연계 완료**
AI 추천 콘텐츠 설정 저장 버튼 클릭
- 5 연계 확인**
수업 목록에서 해당 평가지에 AI 추천 학습 제공 라벨이 보여지는지 확인

그룹 만들기(1)

수업 목록에 담긴 자료 중 원하는 자료를 선택해 그룹으로 제공할 수 있습니다.

1 그룹 만들기
그룹 생성 버튼 클릭

2 만들기 화면
수업 목록이 그룹 생성 화면으로 전환

3 그룹명
콘텐츠를 묶을 그룹명 필수 입력

4 콘텐츠 선택
그룹에 담을 학습 자료 선택
(그룹 내 자료 순서 이동은 그룹 저장 후 수업 목록에서 가능)

5 그룹 완료
그룹저장 버튼 클릭하여 그룹 만들기 완료

그룹 만들기(2)

학습 목록에서 그룹을 수정할 수 있습니다.

수업 목록

6: 수정 아이콘 클릭 (X 버튼을 클릭하면 그룹으로 묶인 학습 자료가 모두 초기화됨)

9: 수정 화면 (수업 목록이 그룹 수정 화면으로 전환)

그룹 생성

7: 그룹으로 묶을 콘텐츠를 선택한 후 저장버튼을 누르세요. 저장 후 학습목록에서 생성된 그룹을 확인할 수 있어요.

8: 그룹 내 콘텐츠 추가 / 삭제 (콘텐츠 선택/해지 버튼을 클릭하면 콘텐츠 추가나 삭제 가능)

9: 그룹 내 학습 순서 이동 (^(위) v(아래) 이동 버튼을 클릭하면 한 칸씩 이동 (*그룹으로 묶인 학습 자료는 그룹 밖으로 이동할 수 없음))

- 6 **그룹 수정**
수정 아이콘 클릭
(X 버튼을 클릭하면 그룹으로 묶인 학습 자료가 모두 초기화됨)
- 7 **수정 화면**
수업 목록이 그룹 수정 화면으로 전환
- 8 **그룹 내 콘텐츠 추가 / 삭제**
콘텐츠 선택/해지 버튼을 클릭하면 콘텐츠 추가나 삭제 가능
- 9 **그룹 내 학습 순서 이동**
^ (위) v (아래) 이동 버튼을 클릭하면 한 칸씩 이동
(*그룹으로 묶인 학습 자료는 그룹 밖으로 이동할 수 없음)

학습 공개 / 비공개 설정하기

수업이 끝난 후에 공개할 자료 또는 이번 수업에서 공개할 자료를 자유롭게 설정할 수 있습니다.
그룹의 공개 상태를 전환하면 그룹에 속한 학습 자료의 공개 상태도 한번에 전환됩니다.

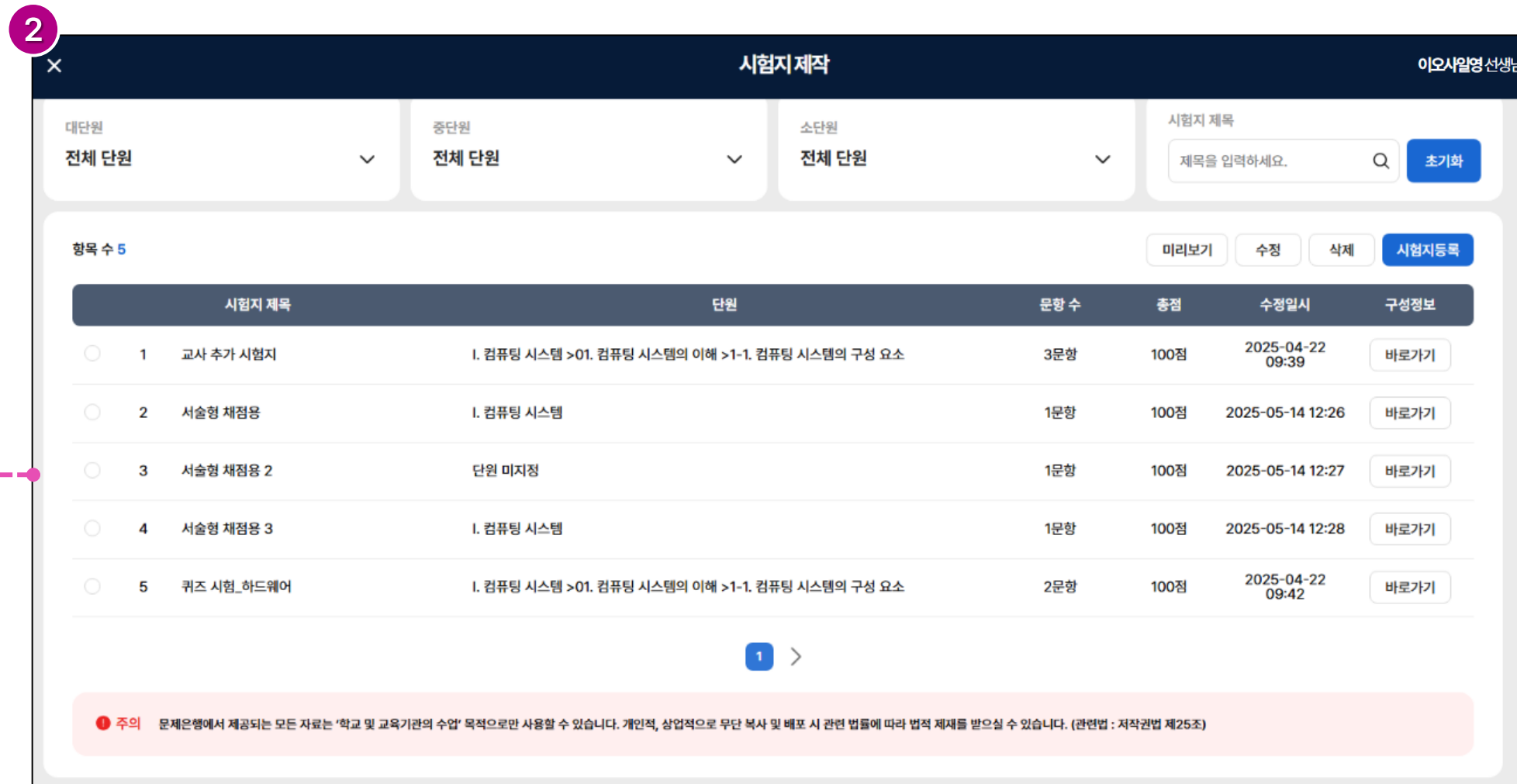
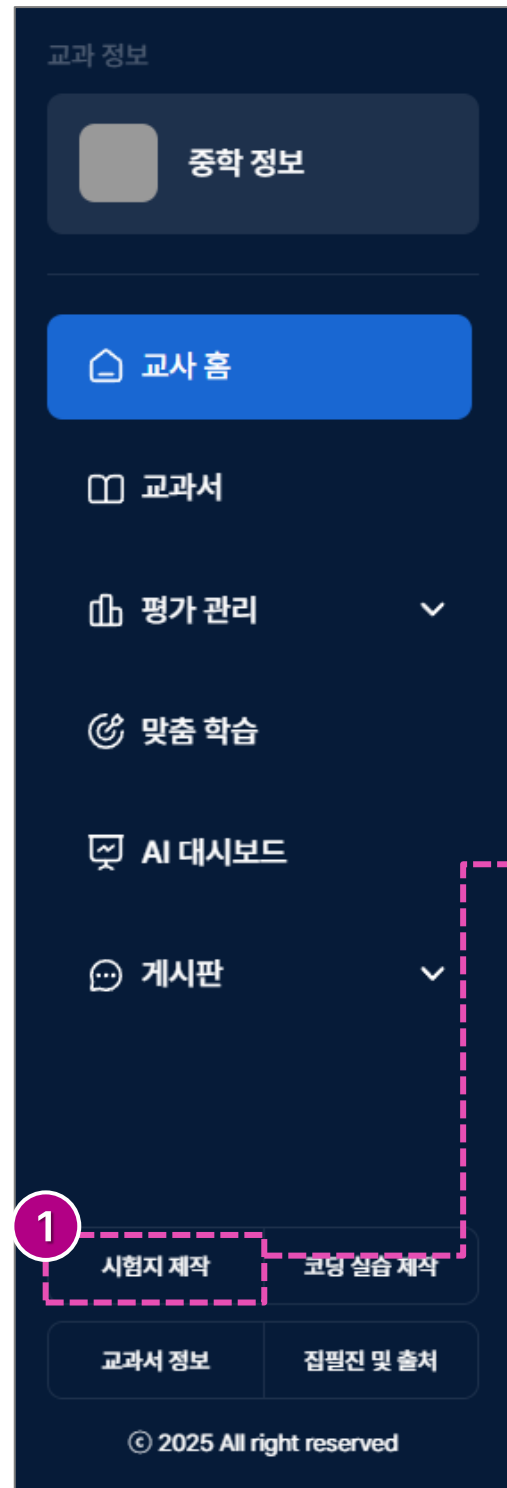
The screenshot shows the '수업 목록' (Lesson List) interface. On the left, there is a vertical sidebar with a '그룹' (Group) button and a sequence of numbered circles (3, 4, 5, 6). The main area displays a list of lesson items. Each item has a title, a '수업 자료' (Lesson Material) tag, and a status control area. The status control area includes a toggle switch, a '재구성' (Reconfigure) button, a settings gear icon, and a close 'X' icon. The first item, '[개념 학습] 컴퓨팅 시스템의 데이터 표현' (Concept Learning: Data Representation of Computing Systems), has its status set to '공개' (Public), indicated by a blue circle with a right-pointing arrow. The second item, '[개념 학습] 실생활 속 데이터의 디지털 변환 과정' (Concept Learning: Digital Transformation Process of Data in Real Life), has its status set to '비공개' (Private), indicated by a blue circle with a lock icon. The third item, '문자의 디지털 표현' (Digital Representation of Text), also has its status set to '공개' (Public). The fourth item, '[개념 학습] 문자 코드' (Concept Learning: Character Codes), and the fifth item, '[개념 학습] 아스키코드와 유니코드' (Concept Learning: ASCII and Unicode), both have their status set to '공개' (Public). A dashed pink box highlights the '공개' button of the first item, and another dashed pink box highlights the '비공개' button of the second item. A '그룹 생성' (Create Group) button is located in the top right corner of the main area.

- 1 공개**
학습 자료에 공개 상태로 표시되면 학생들이 해당 자료를 볼 수 있는 상태
- 2 비공개**
공개 상태 버튼을 클릭해 비공개 상태로 전환하면 해당 자료를 볼 수 없음(재 클릭 시 공개로 전환)

VIII. 평가 제작

평가 제작 시험지 제작(1)

교사가 새로운 시험지를 제작할 수 있습니다.



- 1 시험지 제작 페이지 열기
하단 메뉴에서 시험지 제작 버튼을 클릭하여 시험지 제작 페이지 열기
- 2 시험지 제작
시험지 제작 페이지 열림

시험지 제작(2)

교사가 원하는 단원의 시험지 목록으로 필터링하거나 직접 시험지 제목을 검색할 수 있습니다.
하위 단위 목록은 상위 단원을 선택해야 표기되며 시험지 제목은 단위와 상관없이 검색할 수 있습니다.

×

시험지 제작

이오사일영 선생님의 시험지

대단원

전체 단위
▼

중단원

전체 단위
▼

소단원

전체 단위
▼

시험지 제목

초기화

항목 수 5

[미리보기](#)
[수정](#)
[삭제](#)
[시험지등록](#)

<	시험지 제목	단위	문항 수	총점	수정일시	구성정보
<input type="radio"/>	1 교사 추가 시험지	I. 컴퓨팅 시스템 > I. 컴퓨팅 시스템의 이해 > 1-1. 컴퓨팅 시스템의 구성 요소	3문항	100점	2025-04-22 09:39	바로가기
<input type="radio"/>	2 서술형 채점용	I. 컴퓨팅 시스템	1문항	100점	2025-05-14 12:26	바로가기
<input type="radio"/>	3 서술형 채점용 2	단위 미지정	1문항	100점	2025-05-14 12:27	바로가기
<input type="radio"/>	4 서술형 채점용 3	I. 컴퓨팅 시스템	1문항	100점	2025-05-14 12:28	바로가기
<input type="radio"/>	5 퀘즈 시험_하드웨어	I. 컴퓨팅 시스템 > I. 컴퓨팅 시스템의 이해 > 1-1. 컴퓨팅 시스템의 구성 요소	2문항	100점	2025-04-22 09:42	바로가기

1 >

대단원

전체 단위 ^

전체 단위

I. 컴퓨팅 시스템

II. 데이터

III. 알고리즘과 프로그래밍

IV. 인공지능

중단원

전체 단위 ^

전체 단위

01. 디지털 데이터의 이해와 표현

02. 데이터와 문제 해결

대단원 마무리

소단원

전체 단위 ^

전체 단위

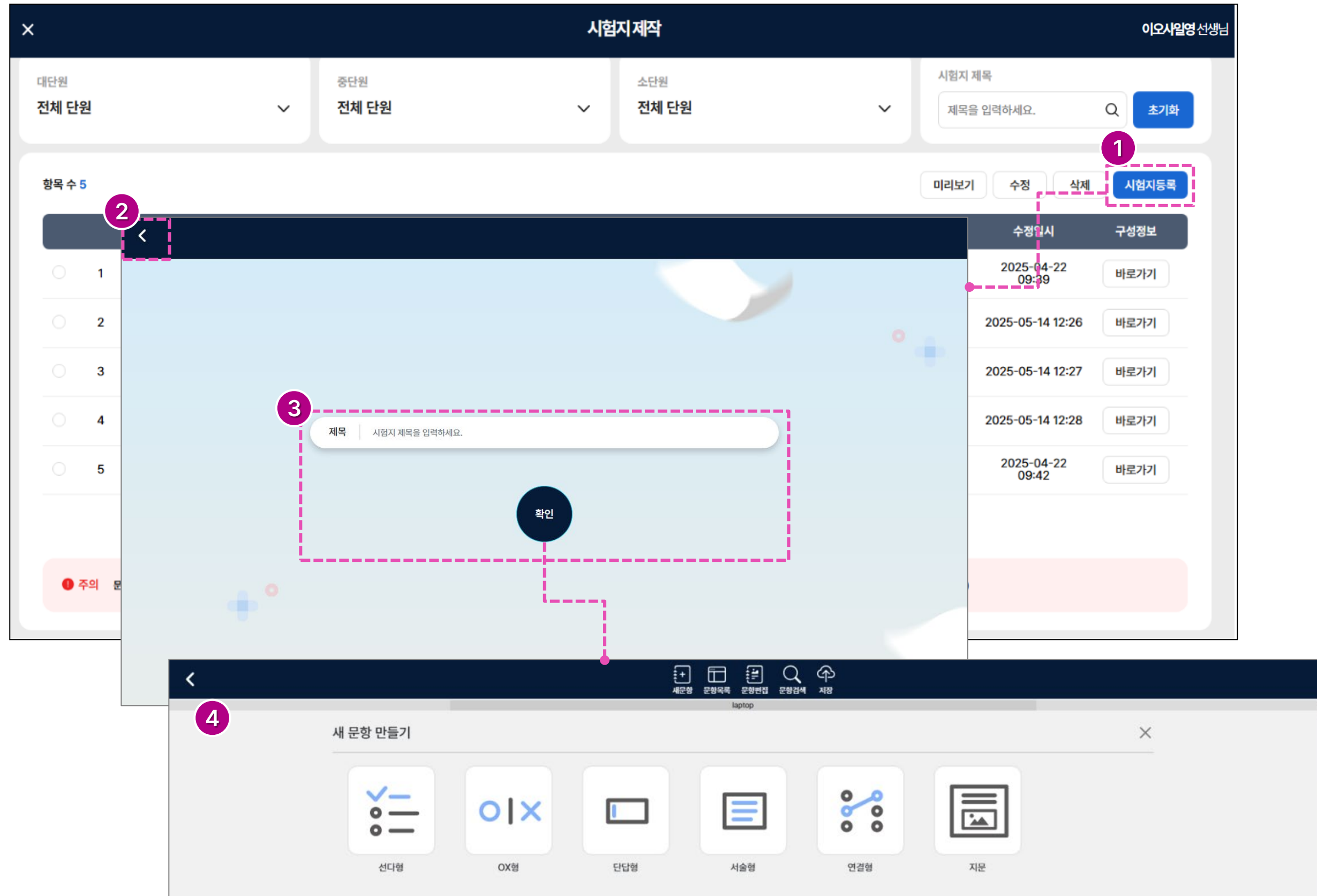
1-1. 디지털 데이터의 이해

1-2. 디지털 데이터의 표현 방법

중단원 마무리

- 1 대단원 선택**
대단원 드롭 박스를 클릭하여 대단원 선택
- 2 중단원 선택**
중단원 드롭 박스를 클릭하여 중단원 선택
- 3 소단원 선택**
소단원 드롭 박스를 클릭하여 소단원 선택
- 4 시험지 제목 검색**
시험지 제목 입력 후 검색
- 5 초기화**
검색 기록 및 단원 선택을 초기화하여 초기 상태로 이동

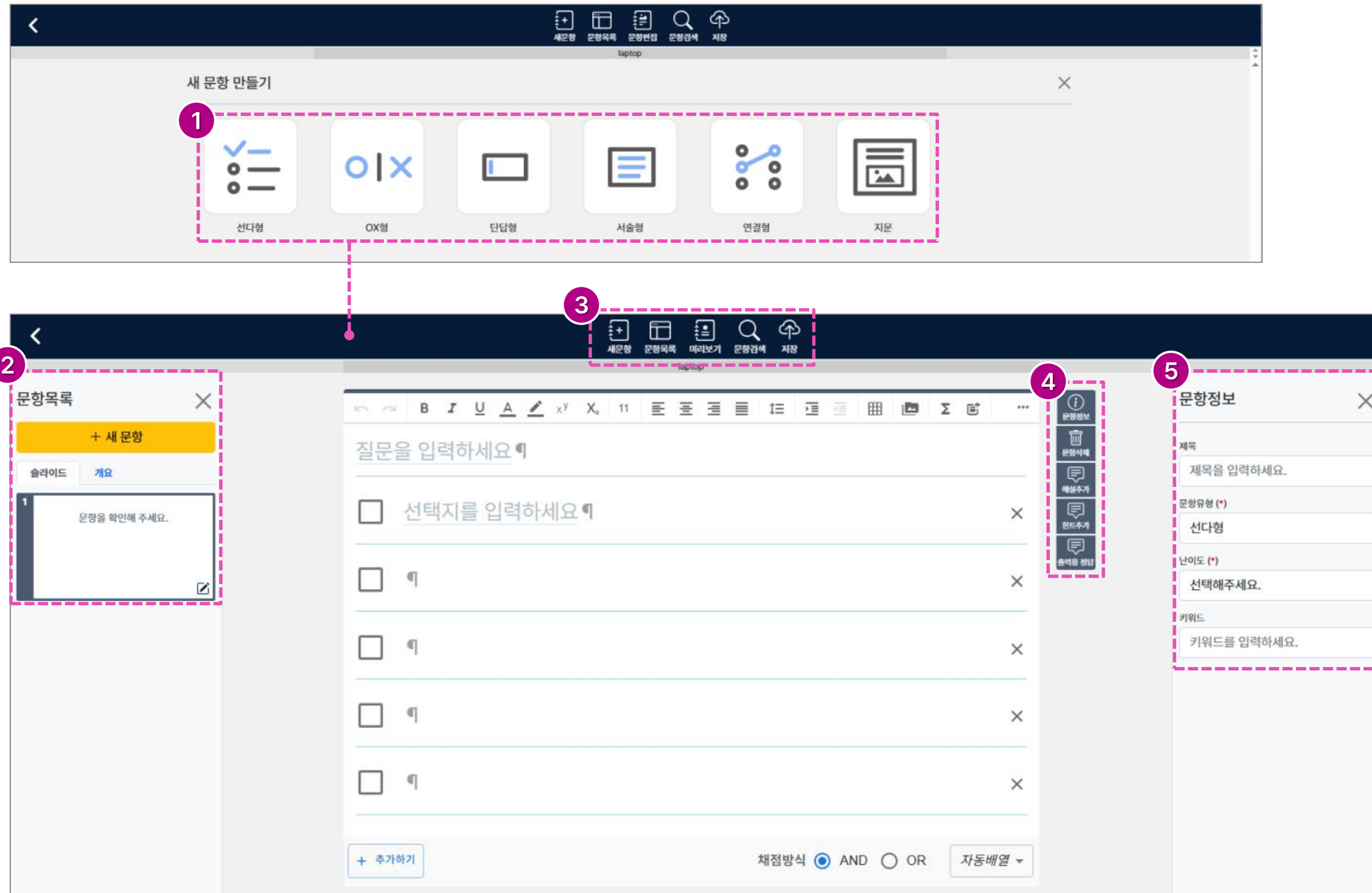
시험지 제작 홈화면에서 시험지등록 버튼을 누른 뒤 시험지를 제작할 수 있습니다.



- 1 시험지 등록
버튼을 누르면 시험지를 생성하는 페이지로 이동
- 2 뒤로 가기
시험지 생성 페이지에서 시험지 제작 홈화면으로 이동
- 3 시험지 제목
제작할 시험지의 제목 입력
- 4 문항 입력 페이지
시험지 제목을 입력하고 확인 버튼 클릭하면 시험지 문항 입력 페이지로 이동

문항 입력(1)

문항 저작기를 통해 시험지에 사용될 문항을 입력할 수 있습니다.



1 문항 유형 선택
제작할 문항 유형을 선택

2 문항목록
제작하는 문항 목록이 표시되는 영역

3 메뉴 영역

- 새문항: 문항유형 선택 창 이동
- 문항목록: 문항목록 열기/닫기
- 미리보기: 시험 형식으로 미리보기
- 문항검색: 기존 문항 검색 창 열림
- 저장: 시험지 정보 페이지로 이동

4 문항 툴바 영역

- 문항정보: 문항정보 열기/닫기
- 문항삭제: 작성중인 문항 삭제
- 해설추가: 문항 해설 입력란 추가
- 힌트추가: 문항 힌트 입력란 추가
- 출력용 정답: 출력되는 정답 입력란 추가

5 문항정보
문항정보를 입력 및 표시하는 영역

문항 입력(2)

문항 저작기를 통해 시험지에 사용될 문항을 입력할 수 있습니다.
선다형, OX형, 단답형, 서술형 유형의 문항 입력 시 참고하세요.

The screenshot shows the '문항입력' (Question Entry) interface. It includes a top navigation bar with icons for '새문항' (New Question), '문항목록' (Question List), '미리보기' (Preview), '문항검색' (Question Search), and '저장' (Save). The main area is divided into a left sidebar, a central question editor, and a right sidebar.

- 1** (문항입력 및 수정): The central question editor area where the question text and options are entered.
- 2** (정답 선택): The area where the correct answer is selected from the list of options.
- 3** (선택지 추가): The '+ 추가하기' (Add) button to add more options.
- 4** (채점방식 선택): The area where the scoring method is selected, showing 'AND' and 'OR' options.
- 5** (선지 배열): The '2단 배열' (2-stage arrangement) dropdown menu to select the arrangement of options.
- 6** (문항 추가 정보): The bottom section containing '힌트' (Hint) and '해설' (Explanation) input fields.

The right sidebar contains '문항정보' (Question Information) with fields for '제목' (Title), '문항유형' (Question Type), '난이도' (Difficulty), and '키워드' (Keywords).

- 1 문항입력 및 수정**
문항 내용을 입력 및 수정하는 영역
- 2 정답 선택**
정답인 선지 선택
- 3 선택지 추가**
선택지 입력란 추가
- 4 채점방식 선택**
 - AND: 정답으로 선택된 선지만 정답으로 처리
 - OR: 정답인 선지가 포함되면 정답으로 처리
- 5 선지 배열**
선지 배열 방식(자동 배열/ 1단~5단 배열) 선택
- 6 문항 추가 정보**
문항 추가 정보(힌트, 해설)를 입력하는 영역

문항 입력(3)

문항 저작기를 통해 시험지에 사용될 문항을 입력할 수 있습니다.
연결형 유형의 문항 입력 시 참고하세요.

The screenshot shows the '문항입력' (Question Entry) interface. The main area is a table with columns for '순서' (Order), '정답' (Answer), and '설명' (Description). The table contains four rows of questions related to cryptography. The interface includes a left sidebar for '문항목록' (Question List) and a right sidebar for '문항정보' (Question Information). A context menu is open on the right, showing options like '선택지 추가' (Add Choice), '선택지 삭제' (Delete Choice), '이전 컬럼 추가' (Add Previous Column), etc.

1 연결형 문항 입력 및 수정
문항 내용을 입력 및 수정하는 영역

2 표 설정
표 세부 사항 설정

3 선택지 추가
시작점 및 끝점 추가

4 정답 입력 안내
시작점/끝점(정답)을 누르면 각 입력란 열림

5 정답 선택
각 시작점에 맞는 끝점(정답) 번호 선택

6 정답 안내 입력란
정답을 설명하는 내용 입력란 (선택 사항)

문항 입력(4)

문항 저작기를 통해 시험지에 사용될 문항을 입력할 수 있습니다.
지문형 유형의 문항 입력 시 참고하세요.

The screenshot illustrates the question entry process in a software interface. It is divided into several sections:

- Top Bar:** Contains navigation icons for '새문항' (New Question), '문항목록' (Question List), '미리보기' (Preview), '문항검색' (Question Search), and '저장' (Save).
- Left Panel (문항목록):** Shows a list of questions with a '+ 새 문항' (New Question) button at the top. Below it, there are sections for '슬라이드' (Slide) and '개요' (Overview).
- Main Area:**
 - 1:** A text input field for the question stem, containing the text: "흔히 컴퓨터의 두뇌로 비유하며 주기억 장치에서 읽어온 명령어를 해석하여 계산을 수행하거나 다른 하드웨어를 제어한다."
 - 2:** A vertical toolbar on the right side of the main area, containing icons for '문항정보' (Question Info), '그림삽입' (Image Insert), '시각화' (Visualization), '선택형' (Multiple Choice), 'OX형' (True/False), '단답형' (Short Answer), '완성형' (Completion), '서술형' (Essay), '서술형 (단답+서술)' (Essay (Short Answer+Essay)), '문항삭제' (Delete Question), and '해설추가' (Add Solution).
 - 3:** A text input field for the question content, containing the text: "질문을 입력하세요"
 - 4:** A yellow button labeled '+ 새 문항' (New Question) at the bottom right of the main area.
- Right Panel (문항정보):** Contains fields for '문항종류' (Question Type) set to '지문' (Text) and '키워드' (Keyword) with the placeholder text '키워드를 입력하세요.'

Below the main interface, there are two additional panels:

- 새 문항 만들기 (New Question Maker):** A panel showing icons for different question types: '선택형' (Multiple Choice), 'OX형' (True/False), '단답형' (Short Answer), '서술형' (Essay), and '연결형' (Linked).
- 5:** A detailed view of the question entry process, showing the '질문을 입력하세요' (Enter question) field, a '정답' (Answer) button, and a '정답을 입력하세요.' (Enter answer) field. Below these are checkboxes for '익어쓰기 무시' (Ignore handwriting), '대소문자 무시' (Ignore case), and '문장기호 무시' (Ignore punctuation). A '+유사답안 추가' (Add similar answer) button is also present.

- 1 지문형 문항 지문 입력 및 수정**
지문형 문항의 지문 입력 및 수정하는 영역
- 2 서브문항 유형**
지문형 문항의 서브문항 유형을 선택
- 3 서브문항 입력 및 수정**
서브문항 내용 입력 및 수정하는 영역
- 4 새 문항 추가**
새로운 서브문항 유형 선택창으로 이동
- 5 새 문항 입력 및 수정**
문항 내용 입력 및 수정하는 영역

입력한 문항을 실제 시험지 형식으로 미리 볼 수 있습니다.

1. 미리보기

2. 미리보기 페이지

3. 문항 편집

4. 정답

다음 중 대칭키 암호 시스템의 장점은 ?

- 1 사용자 증가해도 공개된 키로 암호화가 가능하다.
- 2 키를 자주 바꾸어야 한다.
- 3 수학의 어려운 문제에 기반을 두고 있다.
- 4 공개키 암호시스템에 비해 상대적으로 속도가 빠르다.
- 5 사전에 키 공유가 필요하다.

정답

4

문항목록

+ 새 문항

슬라이드 개요

1 다음 중 대칭키 암호 시스템의 장점은 ?

2 다음 중 대칭키 암호 시스템의 장점은 ?

3 다음에서 지정한 키워드는 정보보호의 3P에 해당하?

4

문항목록

+ 새 문항

슬라이드 개요

1 다음 중 대칭키 암호 시스템의 장점은 ?

2 다음 중 대칭키 암호 시스템의 장점은 ?

3 다음에서 지정한 키워드는 정보보호의 3P에 해당하?

4

문항정보

제목

제목을 입력하세요.

문항유형 (*)

선다형

난이도 (*)

하

키워드

키워드를 입력하세요.

채점방식

AND OR

자동배열

1. 미리보기
미리보기 페이지로 이동
2. 미리보기 페이지
입력 중인 문항을 시험지 형식으로 미리보기
3. 문항 편집
문항 수정 필요 시 문항 편집 버튼을 클릭하여 문항 편집 페이지로 이동

기존 생성된 문항을 검색하고 원하는 문항을 선택해 추가할 수 있습니다.

새문항

문항목록

미리보기

문항검색

저장

문항검색

내 시험지

내 문항

교과서 시험지

대단원

중단원

소단원

검색어

대단원(전체)

중단원(전체)

소단원(전체)

제목을 검색해 보세요.

초기화

총 5건 [1/1]

NO.	제목	단원	문항수	총점	등록일시
1	서술형 채점용 3	I. 컴퓨팅 시스템	1	100	2025-05-14
2	서술형 채점용 2				
3	서술형 채점용				
4	퀴즈 시험_하드웨어				
5	교사 추가 시험지				

목록으로

제목

단원

총점

문항수

5

총 5건 [1/1]

전체선택

5

1.081(1단원 진단평가 1번)

번칸에 들어갈 알맞은 알은?

()은/는 입력된 데이터를 처리하고 저장하며, 명령에 따라 다양한 작업을 수행하는 기기이다.

1 키보드2 컴퓨터

하 | 선다형

4

1.082(1단원 진단평가 2번)

컴퓨터는 하드웨어와 소프트웨어로 구성된다.

1 2

1 2

중하 | OX형

3

1.083(1단원 진단평가 3번)

생활 속에서 컴퓨터가 활용된 사례가 아닌 것은?

1 자전거2 청소 로봇3 스마트 워치4 자율주행 자동차

중하 | 선다형

2

1.084(1단원 진단평가 4번)

컴퓨터는 많은 데이터를 빠르게 처리하기 때문에 금융 분야의 문제를 해결하는 용도로만 사용된다.

1 2

1 2

중 | OX형

1

1.085(1단원 진단평가 5번)

컴퓨터를 활용한 문제 해결 사례를 바르게 연결한 것은?

학습 계획을 실천하지 못하는 상황

문라인 학습 플래너

추가

1

문항검색

문항검색 페이지 열림

2

문항 소속

검색할 문항 소속 선택

3

문항 필터 검색

단원(대, 중, 소)/ 시험지 제목으로 문항 검색

4

초기화

버튼을 클릭하면 초기 문항 검색 페이지로 이동

5

시험지 목록

검색된 시험지 목록

6

문항 목록

시험지 제목 클릭 시 해당 문항 목록 페이지로 이동

7

목록으로

버튼을 클릭하면 시험지 목록 페이지로 이동

8

추가

선택한 문항을 현재 작성 중인 시험지에 추가

- 131 -

문항 입력을 완료하고 시험지 정보를 입력할 수 있습니다.

The screenshot shows the '시험지 정보' (Exam Paper Information) page. At the top, a dark blue header contains navigation icons: '새문항' (New Item), '문항목록' (Item List), '미리보기' (Preview), '문항검색' (Item Search), and '저장' (Save). A red dashed box and callout 1 highlight the '저장' icon. Below this, another header contains '문항편집' (Edit Item) and '시험지 정보' (Exam Paper Information), with a red dashed box and callout 2 highlighting '문항편집' and callout 3 highlighting '시험지 정보'. The main area displays a list of exam items (e.g., 50125, 50126, 50127) with details like '다음에서 설명하는 정보보호의 보안 서비스는?' and '다음 중 대칭키 암호 시스템의 장점은?'. On the right, a sidebar titled '시험지 정보' (Exam Paper Information) contains fields for '제목' (Title: 교사 추가 시험지), '시험시간(분)' (Exam Time: 10), '상태' (Status: 완료), '총점(점)' (Total Score: 100), '응시옵션' (Exam Option: 문항번호 숨기기), '대목자' (Section Header: I. 컴퓨팅 시스템), '중목자' (Sub-section Header: 01. 컴퓨팅 시스템의 이해), and '소목자' (Item Header: 1-1. 컴퓨팅 시스템의 구성 요소). A red dashed box and callout 4 highlight the '시험시간(분)' field, callout 5 highlights the '상태' field, callout 6 highlights the '응시옵션' field, callout 7 highlights the '대목자' field, callout 8 highlights the '저장하기' (Save) button at the bottom of the sidebar.

1 저장
시험지 정보 페이지로 이동

2 문항편집
문항편집 페이지로 이동

3 시험지 정보
시험지 정보 열기/닫기

4 시험시간(분)
시험시간 입력

5 상태
시험지 상태 선택

6 응시옵션
시험 진행 시 문항번호 숨기기 선택

7 시험지 단위
시험지 단위(대, 중, 소) 정보 변경

8 저장하기
시험지 저장

평가 제작 시험지 정보(2)

문항 입력을 완료하고 시험지 정보를 입력할 수 있습니다.

The screenshot displays the '문항변경' (Item Change) and '시험지 정보' (Exam Paper Information) sections. The interface is divided into two main areas: the top section for item management and the bottom section for exam paper information.

Top Section (Item Management):

- 1 영역추가** (Add Area): A button to add a new area.
- 5 순서변경** (Change Order): A button to change the order of items.
- 7 시작번호** (Start Number): A button to set the start number.
- 8 구간배점** (Interval Points): A button to set points for intervals.
- 9 자동배점(총점 : 100)** (Automatic Points (Total: 100)): A button to automatically assign points based on the total score.

Bottom Section (Exam Paper Information):

- 2교시** (2nd Session): A dropdown menu to select the session.
- 문항번호** (Item Number): A dropdown menu to select the item number.
- 배점** (Points): A dropdown menu to select the points.
- 영역삭제** (Delete Area): A button to delete the area.

Modal Window (문항순서 변경):

This modal window allows for changing the order of items. It contains a list of items with their respective numbers and a '적용' (Apply) button.

Right Panel (시험지 정보):

- 제출** (Submit): A button to submit the exam paper.
- 시험시간(분)** (Exam Time (min)): A text input field for the exam time.
- 상태** (Status): Radio buttons for '편집중' (Editing) and '완료' (Completed).
- 총점(점)** (Total Points (pts)): A text input field for the total points.
- 응시옵션** (Exam Options): A checkbox for '문항번호 숨기기' (Hide Item Numbers).
- 대목차** (Table of Contents): A text input field for the table of contents.
- 중목차** (Table of Contents): A text input field for the table of contents.
- 소목차** (Table of Contents): A text input field for the table of contents.
- 저장하기** (Save): A button to save the exam paper information.

- 1 영역추가**
문항 구분 영역 추가
- 2 영역의 이름 입력**
추가한 영역 이름 입력
- 3 문항번호 배정**
영역에 추가할 문항 번호 배정
- 4 영역삭제**
추가한 영역 삭제
- 5 순서변경**
문항의 순서를 변경
- 6 문항순서 변경**
변경할 문항 클릭 후 드래그해 순서 변경
- 7 시작번호 지정**
시험지 첫 문항의 문항 시작번호 지정
- 8 구간배점 지정**
입력한 번호에 포함되는 문항의 배점 일괄 지정
- 9 자동배점**
시험지 총점을 모든 문항에 1/N로 동일하게 배점

시험지 목록에서 시험지를 선택한 후 시험지 미리보기와 시험지 삭제를 진행할 수 있습니다.

대단원

전체 단원

중단원

전체 단원

소단원

전체 단원

시험지 제목

제목을 입력하세요.

초기화

항목 수 5

미리보기

수정

삭제

시험지등록

시험지 제목	단원	문항 수	총점	수정일시	구성정보
1 교사 추가 시험지	I. 컴퓨팅 시스템 > 01. 컴퓨팅 시스템의 이해 > 1-1. 컴퓨팅 시스템의 구성 요소	3문항	100점	2025-04-22 09:39	바로가기
2 서술형 채점용	I. 컴퓨팅 시스템	1문항	100점	2025-05-14 12:26	바로가기
3 서술형 채점용 2	단원 미지정	1문항	100점	2025-05-14 12:27	바로가기
4 서술형 채점용 3	I. 컴퓨팅 시스템	1문항	100점	2025-05-14 12:28	바로가기
5 퀴즈 시험_하드웨어					

1

2

3

4

5

6

7

3문항 중 0문항 완료

No	답안
1	① ② ③ ④ ⑤
2	① ② ③ ④ ⑤
3	① ② ③ ④ ⑤

1. 다음에서 설명하는 정보보호의 보안 서비스는?

[34점]

1 가용성

2 부인봉쇄

3 접근제어

4 기밀성

5 무결성

제출하기

1 시험지 선택
작업을 진행할 시험지를 선택

2 시험지 미리보기
실제 시험 형식의 시험지 미리보기 페이지 오픈

3 시험지 삭제
선택한 시험지 삭제

4 문제풀이 정보
현재 풀이 정보를 표시

5 답안 OMR
답안 입력 및 답안 입력 정보 표기

6 문항 이동
이전, 다음 문항 이동 버튼

7 제출하기
시험지 제출 후 채점

- 134 -

미리보기(2)

시험지 미리보기 상태에서 문제를 풀고 제출하면 채점 결과를 확인할 수 있습니다.

문제 확인하기

1

3. 다음에서 설명하는 정보보호의 보안 서비스는?

[0/34점]

- 1 가용성
- 2 부인봉쇄
- 3 접근제어
- 4 기밀성
- 5 무결성

정답

2

힌트

데이터를 송수신한 자가 송수신 사실을 허위로 부인하는 것을 방지하기 위해 송수신 증거를 제공하는 것.

해설

부인봉쇄란 송신측이 자신의 정보를 정확하게 상대방에게 전송하였다고 할 지라도 수신측이 이를 부인하거나 수신측이 정확한 정보를 받았음에도 불구하고

2

3

No	채점 결과	소요 시간
1	○	00:02
2	○	00:02
3	×	01:10

- 1 문항 미리보기
제출한 문제지의 정오 결과, 정답, 힌트, 해설 표기
- 2 문항 점수
시험 점수 표기
- 3 문항별 결과 보기
문항별 채점 결과, 소요 시간 표기

시험지 목록에서 시험지를 선택 후 시험지 수정을 진행 할 수 있습니다.

시험지제작 이오사일영 선생님

대단원: 전체 단위, 중단원: 전체 단위, 소단원: 전체 단위

시험지 제목: 제목을 입력하세요. 초기화

항목 수 5

미리보기 수정 삭제 시험지등록

시험지 제목	단원	문항 수	총점	수정일시	구성정보
1 교사 추가 시험지	I. 컴퓨팅 시스템 > 01. 컴퓨팅 시스템의 이해 > 1-1. 컴퓨팅 시스템의 구성 요소	3문항	100점	2025-04-22 09:39	바로가기

1. 주의 문제

문항목록

+ 새 문항

슬라이드 개요

1 다음에서 설명하는 정보보호의 보안 서비스는?

가용성

부인봉쇄

접근제어

기밀성

무결성

+ 추가하기

채점방식 AND OR 자동배열

힌트

문항정보

제목: 제목을 입력하세요.

문항유형 (*) 선다형

난이도 (*) 상

키워드: 키워드를 입력하세요.

- 1 시험지 선택
수정할 시험지를 선택
- 2 시험지 수정
수정 버튼을 클릭하면 문항 제작 페이지로 이동
- 3 뒤로 가기
시험지 제작 홈 화면으로 이동

시험지 구성정보를 파악할 수 있습니다. 미리보기, 수정, 삭제가 가능합니다.

×

시험지제작

이오사일영 선생님

대단원
전체 단위

중단원
전체 단위

소단원
전체 단위

시험지 제목
제목을 입력하세요. 초기화

항목 수 5

미리보기 수정 삭제 시험지등록

	시험지 제목	단원	문항 수	총점	수정일시	구성정보
<input type="radio"/>	1 교사 추가 시험지	I. 컴퓨팅 시스템 >01. 컴퓨팅 시스템의 이해 >1-1. 컴퓨팅 시스템의 구성 요소	3문항	100점	2025-04-22 09:39	바로가기
<input type="radio"/>	2 서술형 채점용	I. 컴퓨팅 시스템	1문항	100점	2025-05-14 12:26	바로가기
<input type="radio"/>	3 서술형 채점용 2					
<input type="radio"/>	4 서술형 채점용 3					
<input type="radio"/>	5 퀴즈 시험_하드웨어					

① 주의

문제는행에서 제공되는 모든 자료는 '학교 및 교

×

시험지제작

이오사일영 선생님

②

③

시험지 구성정보

시험지 제목

교사 추가 시험지

단원

I. 컴퓨팅 시스템 >01. 컴퓨팅 시스템의 이해 >1-1. 컴퓨팅 시스템의 구성 요소

총점

100점

문항 수 3

	고유번호	문항 질문	문항 유형	난이도	배점	사용 시점지 수
1	50126	다음 중에서 다른 시대에 사용된 암호시스템은?	선다형	중	33점	1장
2	50127	다음 중 대칭키 암호 시스템의 장점은 ?	선다형	하	33점	1장
3	50125	다음에서 설명하는 정보보호의 보안 서비스는?	선다형	상	34점	1장

① 주의

본 문제는행에 업로드된 모든 콘텐츠(글, 이미지, 파일 등)에 대한 저작권 및 법적 책임은 해당 콘텐츠를 업로드한 사용자에게 있습니다. 저작권을 침해하는 자료를 업로드하지 마세요.

- 1

구성정보 바로가기

바로가기 버튼을 클릭하면 시험지 구성정보 페이지로 이동
- 2

시험지 구성정보 기능

• 목록: 시험지 제작 페이지로 이동

• 미리보기: 시험지 시행 미리보기 페이지 오픈

• 수정: 시험지 수정 페이지로 이동

• 삭제: 시험지 삭제
- 3

시험지 구성정보

시험지 세부 정보 보기

IX. 코딩 실습 제작

1 코딩 실습 제작 페이지 이동

교과서에 등록된 실습 이외에도 교사가 직접 실습을 등록하여 활용할 수 있습니다.
교사가 등록한 실습은 평가에 반영되지 않으니 자유롭게 구성하여 사용 가능합니다.

교과 정보

중학 정보

교사 홈

교과서

평가 관리

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

시험지 제작

코딩 실습 제작

교과서 정보

집필진 및 출처

© 2025 All right reserved

코딩 실습 제작

이구칠삼삼 선생님

대단원

중단원

소단원

실습 유형

내 실습

제목을 입력하세요.

이름 바꾸기

삭제

이동

+ 실습 만들기

제목	유형	생성일	소유자
----	----	-----	-----

이전

1 / 0

다음

10개 보기

- 1 코딩 실습 제작 페이지 열기
하단 메뉴에서 코딩 실습 제작 버튼을 클릭하여 코딩 실습 제작 페이지 열기
- 2 코딩 실습 제작
코딩 실습 제작 페이지 열림

코딩 실습 만들기(1)

교과서에 등록된 실습 이외에도 교사가 직접 실습을 등록하여 활용할 수 있습니다.
교사가 등록한 실습은 평가에 반영되지 않으니 자유롭게 구성하여 사용 가능합니다.

코딩 실습 제작

이구칠삼삼 선생님

1

대단원

모든 단위

2

중단원

모든 단위

3

소단원

모든 단위

4

실습 유형

모든 유형

5

+ 실습 만들기

내 실습

제목을 입력하세요.

이름 바꾸기

삭제

이동

제목	유형	생성일	소유자

이전 1 / 0 다음 10개 보기

모든 단위

모든 단위

I. 컴퓨팅 시스템

II. 데이터

III. 알고리즘과 프로그래밍

IV. 인공지능

V. 디지털 문화

모든 단위

모든 단위

1. 알고리즘

2. 프로그래밍

모든 단위

모든 단위

2-1. 프로그래밍의 이해

2-2. 변수와 리스트

2-3. 연산자

2-4. 다양한 제어 구조

2-5. 함수와 디버깅

2-6. 일상생활 문제 해결 프로젝트

모든 유형

모든 유형

엔트리

스크래치

코답

메이크코드

파이썬

파이썬 빈칸채우기

- 1 대단원 선택**
대단원 드롭 박스를 클릭하여 대단원 선택
- 2 중단원 선택**
중단원 드롭 박스를 클릭하여 중단원 선택
- 3 소단원 선택**
소단원 드롭 박스를 클릭하여 소단원 선택
- 4 실습 유형 선택**
실습 유형 드롭 박스를 클릭하여 실습 유형 선택
- 5 실습 만들기**
버튼을 클릭하여 새로운 실습을 등록

- 140 -

실습 만들기 버튼을 누른 뒤, 새로운 실습 활동을 입력할 수 있습니다.

코딩 실습 제작

이구칠삼삼 선생님

대단원

중단원

소단원

실습 유형

모든 단원

모든 단원

모든 단원

모든 유형

내 실습

제목을 입력하세요.

이름 바꾸기

삭제

이동

+ 실습 만들기

제목

유형

생성일

소유자

이전

1 / 0

다음

10개 보기

실습 만들기

교사가 만든 실습은 AI 대시보드에 결과가 나타나지 않습니다.

제목*

정보 데이터 시각화

단원 정보 추가

중학 정보

II. 데이터

2. 데이터의 수집과 분석

2-3. 데이터 분석

실습 만들기

취소

제목

정보 데이터 시각화

미리보기

취소

저장

실습 설명

풀이 방법

실습 문제 작성

실습 도구 / 유형을 선택해주세요.

엔트리

메이크코드

코딩

파이썬

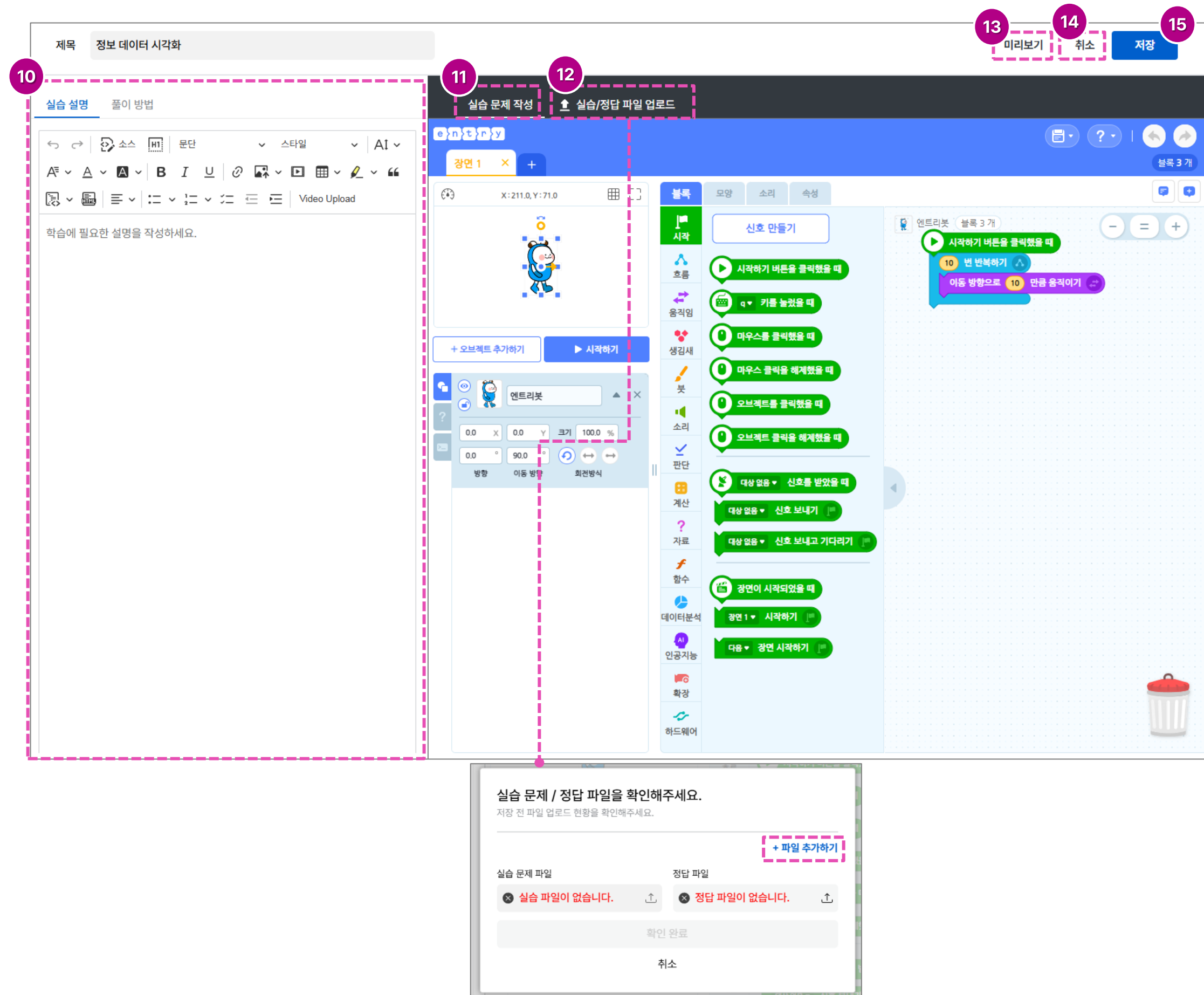
파이썬 빈칸채우기

확인 완료

- 6실습 제목 입력
만들 실습 제목 입력
- 7단원 정보 추가
만들 실습의 단원 정보 선택
- 8실습 생성
실습 만들기 버튼을 누르면 실습 제작 페이지로 이동
- 9실습 유형 선택
만들 실습 유형을 선택하고 확인 완료 버튼 클릭

코딩 실습 만들기(3)

만들 실습 유형의 제작 페이지에서 자유롭게 실습을 제작하여 등록할 수 있습니다.



- 10 실습 설명 및 풀이 입력
 - 학생의 [문제] 탭에서 볼 수 있는 실습 설명 입력
 - 학생이 제출 시 볼 [풀이 방법] 탭 내용 입력
 - 11 실습 문제 작성
실습 문제 작성 영역
 - 12 실습/정답 파일 업로드
 - 클릭하면 실습 문제/ 정답 파일 업로드 팝업 열림
 - 파일 추가하기 버튼을 눌러 실습 문제 파일과 정답 파일을 등록(정답 파일은 최대 3개까지 등록 가능)
 - 13 실습 미리 보기
미리보기 버튼을 누르면 만든 실습이 학습 뷰어에서 보임
 - 14 취소 버튼
클릭하면 실습 제작 홈 화면으로 이동
 - 15 실습 저장 버튼
클릭하여 만든 실습을 저장

코딩 실습 제작 페이지에서 만든 실습을 검색 및 수정, 삭제할 수 있습니다.

코딩 실습 제작

이구철삼삼 선생님

대단원

모든 단원

중단원

모든 단원

소단원

모든 단원

실습 유형

모든 유형

내 실습

제목을 입력하세요.

2

이름 바꾸기

3

삭제

4

이동

+ 실습 만들기

	제목	유형	생성일	소유자
<div>1</div> <div><input type="checkbox"/></div>	소리 센서를 이용한 창작물 만들기	메이크코드	2025-08-22 13:50	나
<div><input type="checkbox"/></div>	정보 데이터 시각화	엔트리	2025-08-22 13:46	나

이전

1 / 1

다음

10개 보기

실습 이름 바꾸기

실습명을 입력해 주세요.

소리 센서를 이용한 창작물 만들기

확인

취소

선택한 실습을 삭제할까요?

삭제한 내용은 되돌릴 수 없어요.

취소

삭제할게요

실습 이동

단원 정보 추가

대단원

실습 이동

취소

- 1

실습 선택

작업을 진행할 실습 선택
- 2

실습 이름 바꾸기

버튼을 클릭하면 실습 이름 바꾸기 팝업이 열림
- 3

실습 삭제

버튼을 클릭하면 실습 삭제 여부 팝업이 열림
- 4

실습 이동

버튼을 클릭하면 실습 이동 팝업이 열림

씨마스