

중학교 정보

AI 교육자료

학생용 매뉴얼

씨마스

차례

I. 교과서 기능 보기

II. 교과서 활용하기

III. 코딩 실습하기

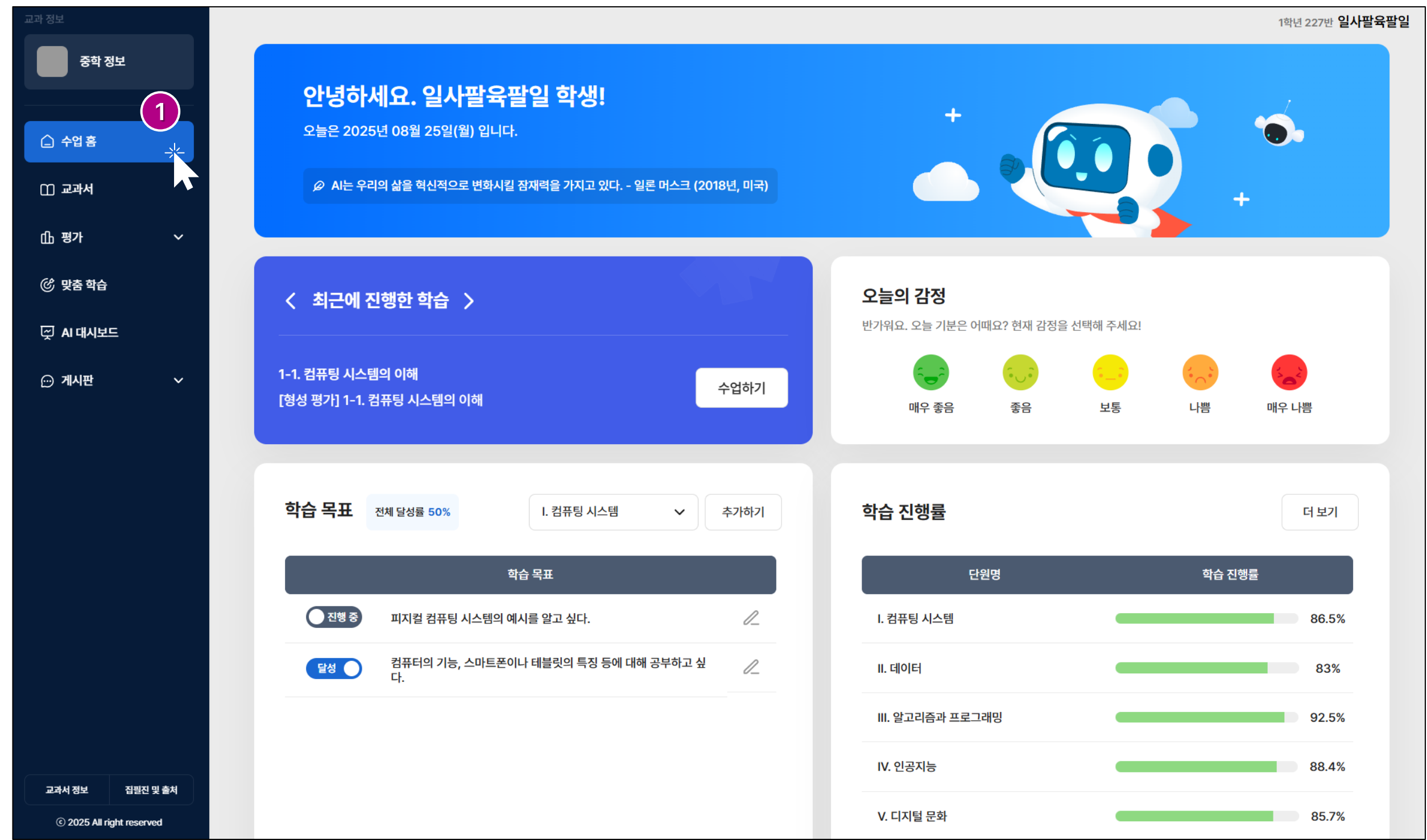
IV. 나를 알아가기

I. 교과서 기능 보기

1. 수업 홈
2. 교과서
3. 평가
4. 맞춤 학습
5. 게시판

1 수업 홈_수업 홈으로 이동

메인 메뉴에서 수업 홈을 클릭하면 수업 홈 화면으로 이동합니다.



- 1 수업 홈 메뉴
해당 메뉴를 클릭하면 수업 홈 화면으로 이동합니다.

현재 진행중인 학습 정보를 확인하고 오늘의 감정을 등록할 수 있습니다.

안녕하세요. 일사팔육팔일 학생!

오늘은 2025년 08월 25일(월) 입니다.

📌 AI는 우리의 삶을 혁신적으로 변화시킬 잠재력을 가지고 있다. - 일론 머스크 (2018년, 미국)

< 최근에 진행한 학습 >

- 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해
[형성 평가] 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

수업하기

오늘의 감정

반가워요. 오늘 기분은 어때요? 현재 감정을 선택해 주세요!

매우 좋음 좋음 보통 나쁨 매우 나쁨

오늘의 감정은 '매우 좋음'

오늘 모든 게 완벽해요!

다시 선택 차트 보기

- 1 학습 정보**

아래 표시한 수업 정보를 확인할 수 있습니다.

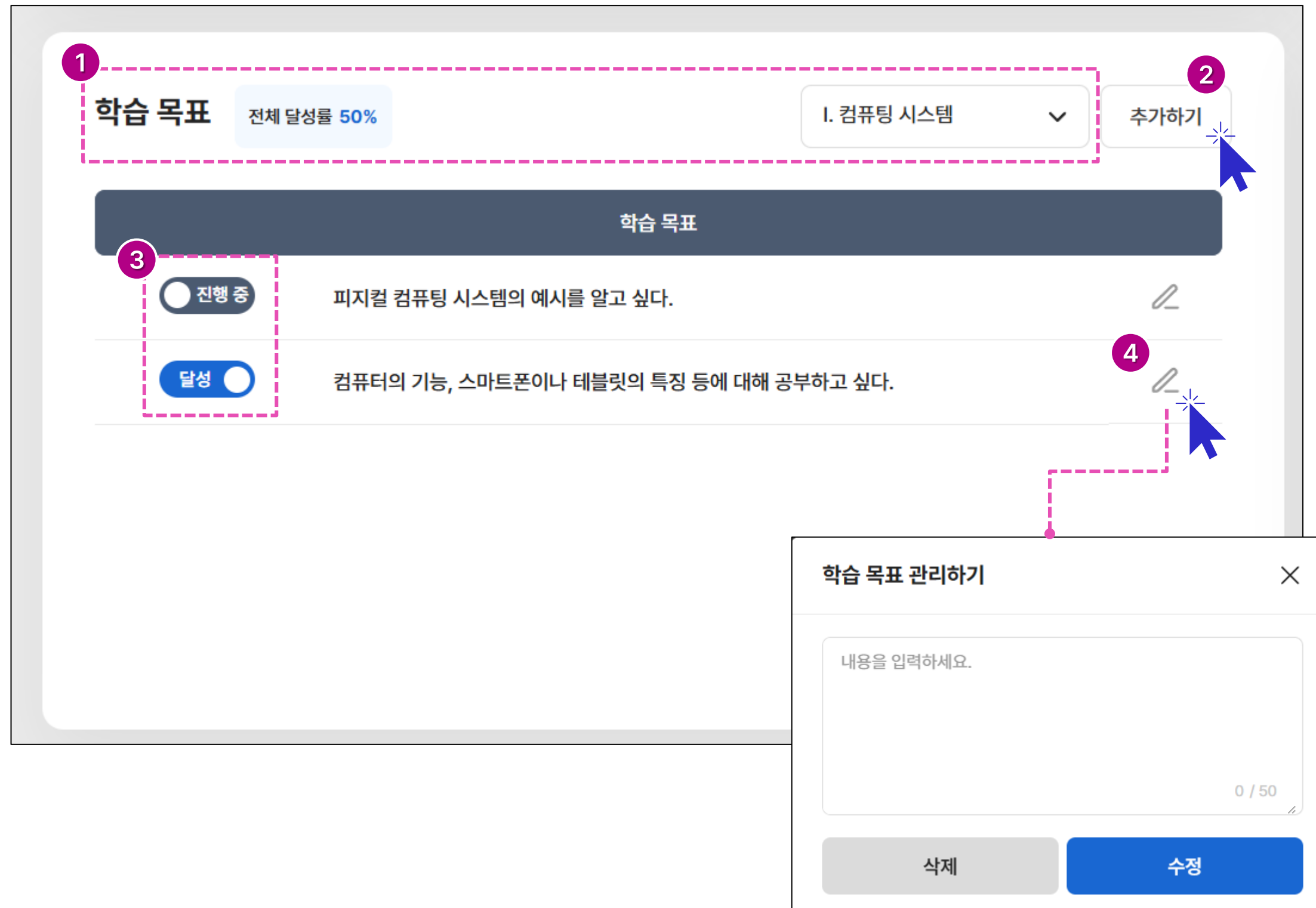
 - 이전 진행한 학습
 - 최근에 진행한 학습(기본 선택)
 - 다음 진행할 학습
- 2 수업하기 버튼**

클릭하면 해당 학습 뷰어가 실행됩니다.
- 3 오늘의 감정 정보**

오늘의 감정 상태를 등록할 수 있습니다.
- 4 감정 선택하기**

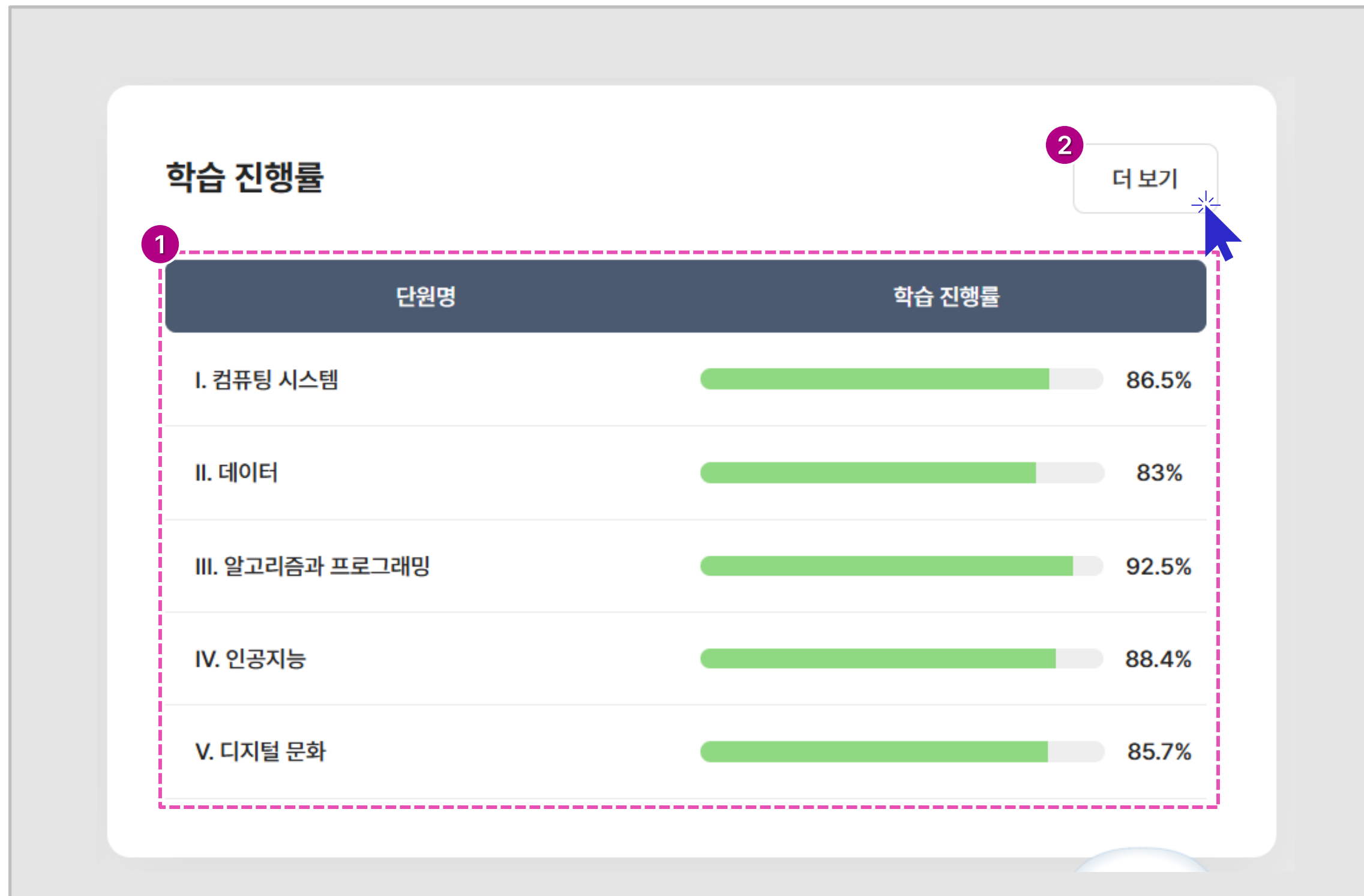
감정을 선택하면 아래와 같이 감정이 등록됩니다.

단원별로 학습 목표를 등록하고 완료 처리를 통해 학습 목표 달성률을 확인할 수 있습니다.



- 1 **학습 목표 달성률 정보**
단원별로 학습 목표 달성률을 확인할 수 있습니다.
- 2 **학습 목표 추가하기 버튼**
클릭하면 새로운 학습 목표를 등록할 수 있습니다.
(추가하기 버튼은 먼저 단원을 선택해야 보입니다.)
- 3 **목표 달성 전환 버튼**
클릭하면 달성한 학습 목표는 완료 처리할 수 있습니다.
- 4 **학습 목표 내용 수정 버튼**
클릭하면 등록된 학습 목표를 수정하거나 삭제할 수 있습니다.

자신의 학습 진행률을 단원별로 확인할 수 있습니다.



- 1 단원별 학습 진행률 정보
자신의 학습 진행률을 단원별로 확인할 수 있습니다.
- 2 더 보기 버튼
클릭하면 AI 대시보드로 이동합니다.

최근 단원 종합 분석 및 AI 추천 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

1

@ 최근 단원 종합 분석

잘하고 있어요.

현재 I. 컴퓨팅 시스템 단원에 대해 매우 잘 이해하고 있어요.
특히 모듈, 평가, 코딩 활동을 매우 잘하고 있어요. 지속적으로 학습 활동에 관심을 갖고 수행 하길 바랄게요.

노력이 필요해요.

분석된 정보가 없습니다.

2

★ AI 추천 콘텐츠

AI 분석

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

1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해
[사고 다지기] 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

1-2. 컴퓨팅 시스템의 원리
[사고 다지기] 1-2. 컴퓨팅 시스템의 원리

2-1. 피지컬 컴퓨팅의 이해
[사고 다지기] 2-1. 피지컬 컴퓨팅의 이해

<

1/2

>

1

최근 단원 종합 분석 정보

최근 진행한 학습의 대단원 종합 분석이 표시됩니다.

2

AI 추천 콘텐츠 정보

최근 진행한 학습(대단원 기준)의 AI 추천 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

3

AI 추천 콘텐츠 확인하기

클릭하면 추천 콘텐츠 뷰어가 실행됩니다.

- 8 -

공지 사항 및 수업 게시판에 등록된 최신 글을 확인할 수 있습니다.

1

공지 사항

2

더 보기

[공지사항] 활동 안내 안녕하세요. 2학기 활동 안내합니다.

2025-08-21

[공지사항] 코딩 수행 평가 안내 안녕하세요, 곧 있을 코딩 수행...

2025-05-28

수업 게시판

2

더 보기

다음 달에 코딩 대회가 있대. 같이 팀 만들어서 출전할 사람??

2025-05-28

1 모둠 프로젝트 주제 논의를 위한 모임 시간을 정해 보자.

2025-05-28

- 1

게시판 최신 글 정보

수업 게시판 및 공지 사항의 최신 글을 등록 일자와 함께 확인할 수 있습니다.
- 2

게시판 글 더 보기 버튼

클릭하면 해당 게시판으로 이동합니다.

메인 메뉴에서 교과서를 클릭하면 교과서 화면으로 이동하여, 차례와 학습 목록을 확인할 수 있습니다.

The screenshot displays a digital textbook interface. On the left is a dark blue sidebar with a menu. A pink dashed box labeled '1' highlights the '교과서' (Textbook) menu item. The main area is divided into two sections. The top section, labeled '2', is the '차례' (Table of Contents) panel, which lists chapters from 'I. 컴퓨팅 시스템' to 'V. 디지털 문화'. The bottom section, labeled '3', shows the '1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해' (Understanding of Computing Systems) chapter content. This section contains several learning items, each with a thumbnail, a title, and a status. A pink dashed box labeled '4' highlights the bottom item, '[형성 평가] 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해', which has a '최근 수업' (Recent Lesson) status. The top right corner of the main area shows the page number '1학년 227번' and the page title '일사팔육팔일'.

교과 정보

중학 정보

수업 홈

교과서

평가

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

교과서 정보

점별진 및 출처

© 2025 All right reserved

1학년 227번 일사팔육팔일

차례

I. 컴퓨팅 시스템

1. 컴퓨팅 시스템의 동작 원리

1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

1-2. 컴퓨팅 시스템의 원리

2. 퍼지컬 컴퓨팅 시스템

II. 데이터

III. 알고리즘과 프로그래밍

IV. 인공지능

V. 디지털 문화

I. 컴퓨팅 시스템 > 1. 컴퓨팅 시스템의 동작 원리 > 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

[학습 목표] 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

학습 완료

[생각 열기] 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

학습 완료

[개념 학습] 컴퓨팅 시스템의 개념과 특징

학습 완료

[함께 해 보기] 컴퓨터와 스마트폰이 없는 일상생활 생각하기

학습 완료

[개념 학습] 일상생활 속 컴퓨팅 시스템

학습 완료

[스스로 해 보기] 학교 안 컴퓨팅 시스템 찾기

학습 완료

[형성 평가] 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

최근 수업

학습 완료

1 교과서 메뉴
해당 메뉴를 클릭하면 교과서 화면으로 이동합니다.

2 단원 정보
코스웨어는 대/중/소단원으로 구성되어 있습니다.

3 학습 콘텐츠 정보
각 코스웨어에 포함되어 있는 학습 콘텐츠 목록을 확인할 수 있습니다.

4 학습 상태 정보
가장 마지막에 학습한 콘텐츠는 "최근 수업" 으로 표시되고, 학습이 완료된 콘텐츠는 "학습 완료" 라고 표시됩니다.

메인 메뉴에서 평가(교과 평가)를 클릭하면, 진단/형성/총괄 평가 및 선생님이 직접 등록한 추가 시험 목록을 확인할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

수업 홈

교과서

평가

교과 평가

코딩 실습

모둠 활동

오답 노트

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

교과서 정보

집필진 및 출처

© 2025 All right reserved

1학년 227반 일사팔육팔일

단원
전체

유형
전체

평가 제목
제목을 입력하세요.

항목 수 42

번호	상태	유형	평가 제목	단원	점수	응시일	채점일	도구
21	완료	형성 평가	[형성 평가] 2-2. 변수와 리스트	2-2. 변수와 리...	100점	2025-05-27	2025-05-27	결과 보기
22	완료	형성 평가	[형성 평가] 2-2. 인공지능 시스...	2-2. 인공지능 ...	100점	2025-06-05	2025-06-05	결과 보기
23	완료	형성 평가	[형성 평가] 2-2. 피지컬 컴퓨팅...	2-2. 피지컬 컴...	80점	2025-05-27	2025-05-27	결과 보기
24	완료	총괄 평가	[총괄 평가] I. 컴퓨팅 시스템	2-2. 피지컬 컴...	100점	2025-05-27	2025-05-27	결과 보기
25	시작 전	형성 평가	[추가 문항] I. 컴퓨팅 시스템	2-2. 피지컬 컴...				평가 시작
26	시작 전	형성 평가	[추가 문항] II. 데이터	2-3. 데이터 분석				평가 시작
27	완료	형성 평가	[형성 평가] 2-3. 데이터 분석	2-3. 데이터 분석	80점	2025-06-04	2025-06-04	결과 보기
28	완료	총괄 평가	[총괄 평가] II. 데이터	2-3. 데이터 분석	100점	2025-06-05	2025-06-05	결과 보기
29	완료	형성 평가	[형성 평가] 2-3. 연산자	2-3. 연산자	100점	2025-06-05	2025-06-05	결과 보기
30	시작 전	형성 평가	[추가 문항] IV. 인공지능	2-3. 인공지능 ...				평가 시작

<<

<

1

2

3

4

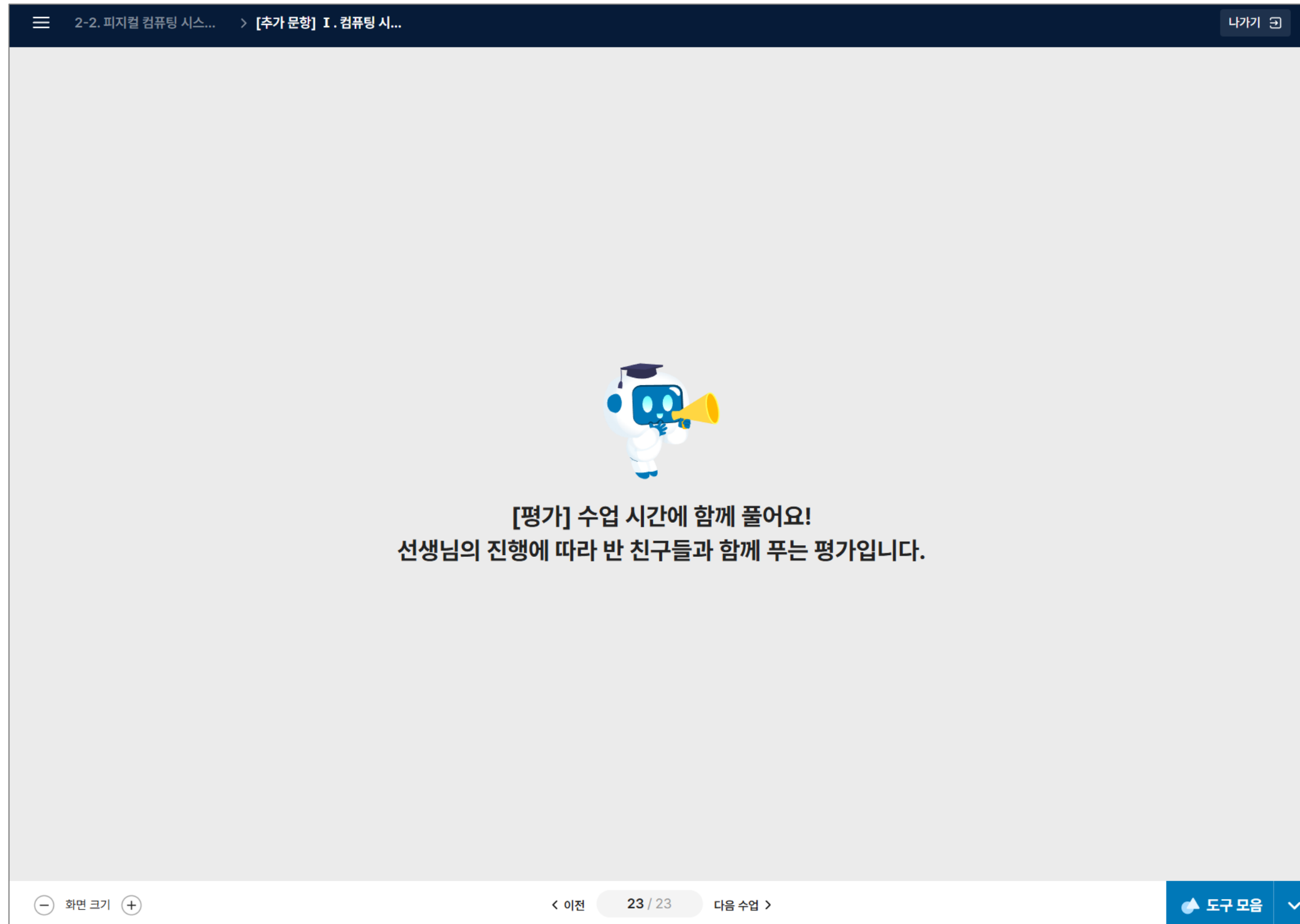
5

>

>>

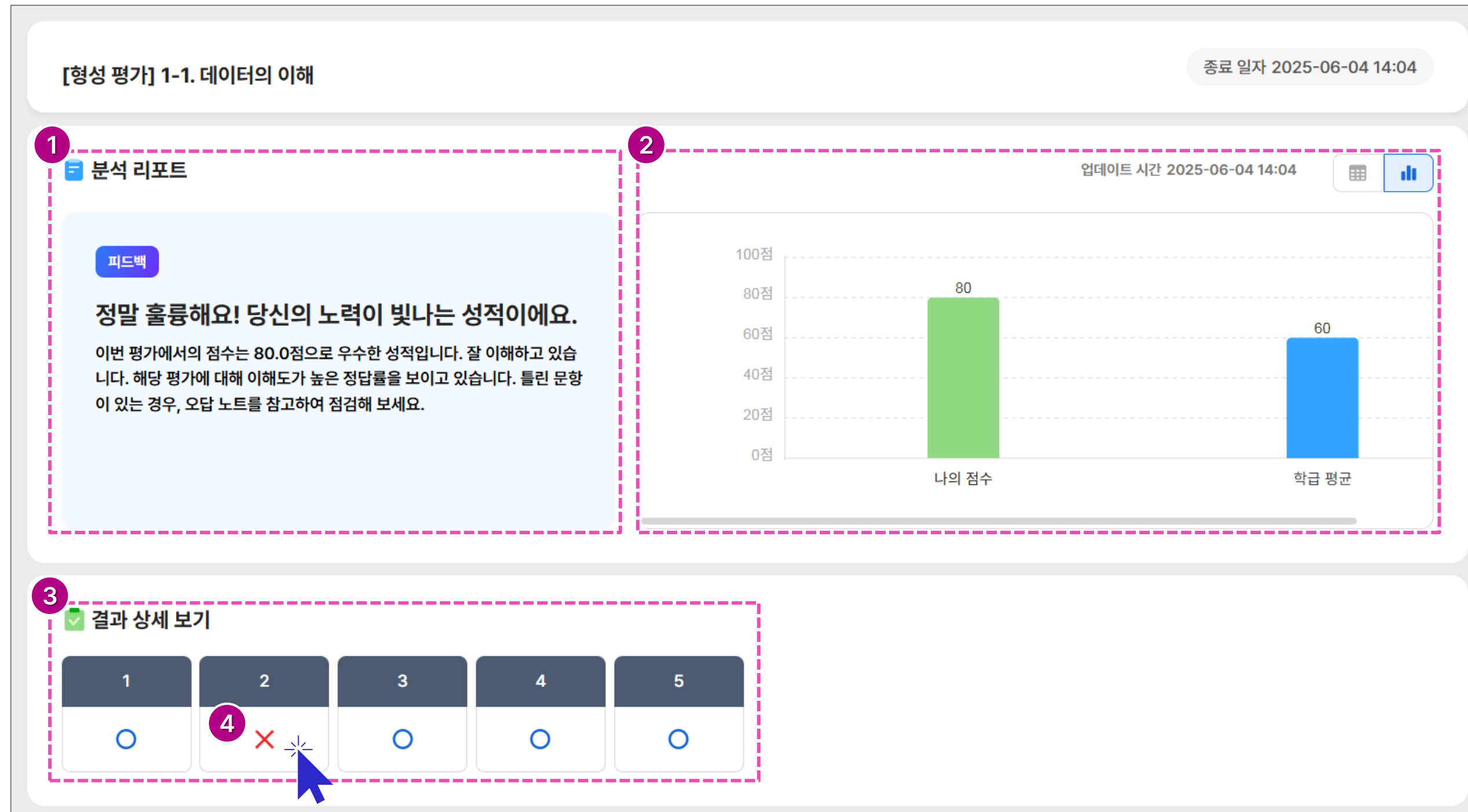
- 평가 - 교과 평가 메뉴**
해당 메뉴를 클릭하면 평가 - 교과 평가 화면으로 이동합니다.
- 단원 선택 필터**
세부 단원(대, 중, 소)을 선택할 수 있습니다.
- 유형 선택 필터**
평가 유형(진단/형성/총괄 평가, 추가 시험)을 선택할 수 있습니다.
- 교과 평가 정보**
모든 평가(시험)에 대한 목록 및 관련 정보를 확인할 수 있습니다.
- 평가 관련 도구**
평가 상태에 따라 평가 시작, 결과 보기가 가능합니다.

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



※ 학생이 시험 시작 전에 평가 시작 버튼을 누르면 위의 화면처럼 잠시 대기하고 있다가 교사가 평가 페이지에서 평가 시작하기(인솔 모드 활성화)를 클릭하면, 학생은 평가 페이지로 자동 진입됨.

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



- 1 평가 피드백 정보**
평가에 대한 분석 피드백을 확인할 수 있습니다.
- 2 평가 점수 정보**
학급 평균 점수와 나의 점수를 비교할 수 있습니다.
- 3 정오답 현황**
정오답 현황을 확인할 수 있습니다.
- 4 정오답 정보**
클릭하면 해당 문항의 상세 내용을 확인할 수 있습니다.

이어서 평가에 연계된 각 성취 기준별 달성도 및 추천 콘텐츠를 확인할 수 있습니다.

1

디지털 데이터의 특징과 활용

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

100%

80%

60%

40%

20%

0%

100

40

나의 수준

학급 평균

대상	성취도
나의 수준	100%
학급 평균	40%

2

관련 문항 : 5

추천 콘텐츠

3

1-1. 데이터의 이해
[사고 다지기] 1-1. 데이터의 이해

- 1

성취 기준별 달성도 정보

평가에 연계된 성취 기준별 달성도를 학급 평균과 비교하여 확인할 수 있습니다.
- 2

연계된 문항 정보

해당 성취 기준이 연계된 문항 번호를 확인할 수 있습니다.
- 3

추천 콘텐츠

클릭하면 추천 콘텐츠 뷰어가 실행됩니다.

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

1학년 194반 일이칠영육육

단원: 전체

유형: 전체

코딩 실습 제목: 제목을 입력하세요.

항목 수 29

번호	상태	유형	코딩 실습 제목	단원	점수	실습일	채점일	도구
1	시작 전	엔트리	[실습] 인공지능 체험하기	2-1. 인공지능...				실습 시작
2	시작 전	엔트리	[실습] 프로그래밍 시작하기	2-1. 프로그래...				실습 시작
3	완료	엔트리	[실습] 리스트	2-2. 변수와 리...	0점	2025-08-21	2025-08-21	결과 보기
4	시작 전	엔트리	[실습] 반터 선택도 조사(1)	2-2. 변수와 리...				실습 시작
5	시작 전	엔트리	[실습] 음성을 인식하는 로봇 강...	2-2. 인공지능 ...				실습 시작
6	시작 전	엔트리	[실습] 대화 도우미 챗봇 프로그램	2-2. 인공지능 ...				실습 시작
7	시작 전	엔트리	[실습] 얼굴을 인식하는 로봇 강...	2-2. 인공지능 ...				실습 시작
8	시작 전	엔트리	[실습] 출력 장치로 반응하기(엔...	2-2. 퍼지컬 컴...				실습 시작
9	시작 전	메이크코드	[실습] 감정 표현 배치 만들기(...	2-2. 퍼지컬 컴...				실습 시작
10	시작 전	메이크코드	[실습] 악기 제작	2-2. 퍼지컬 컴...				실습 시작

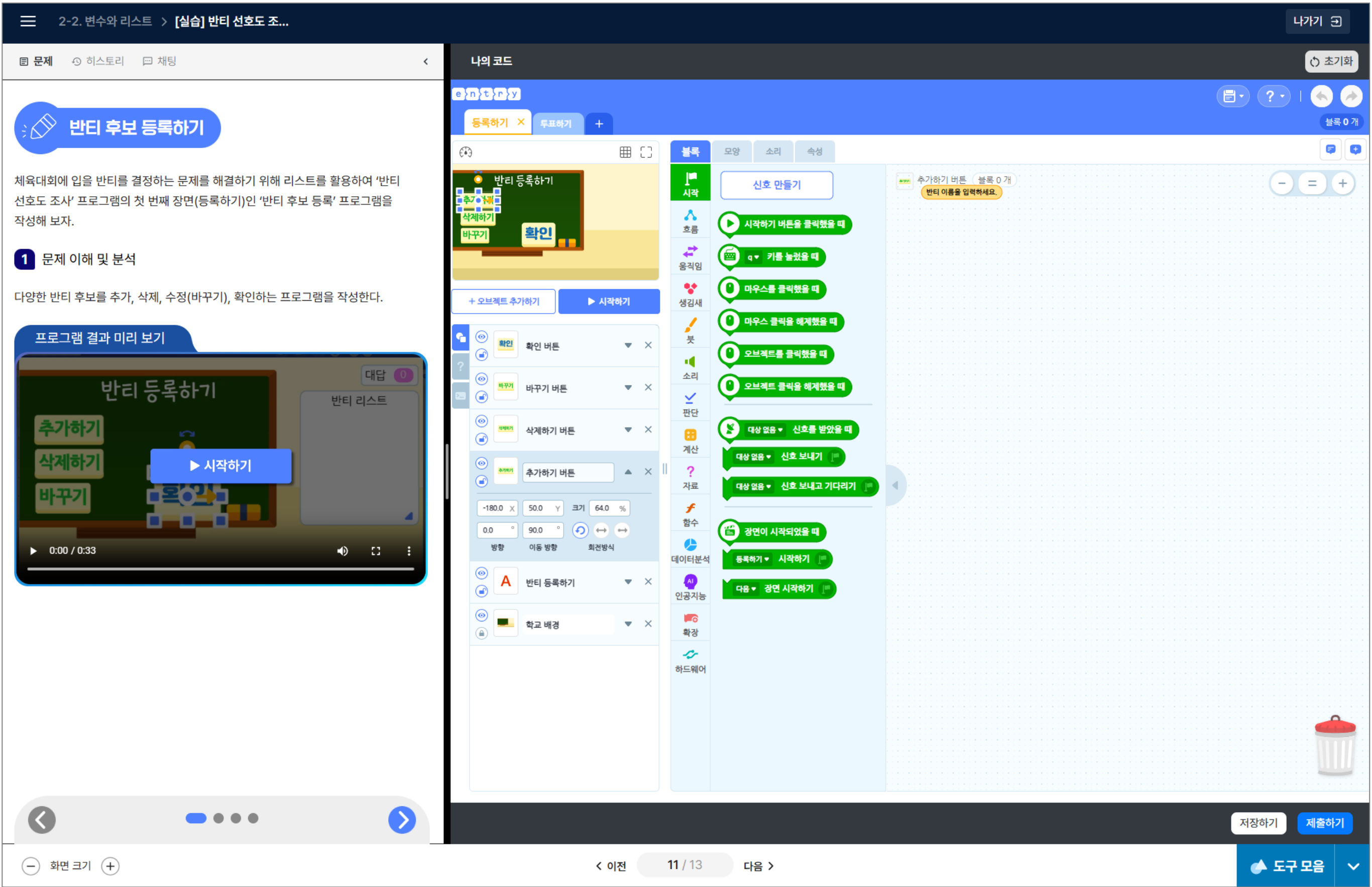
교과서 정보 | 집필진 및 출처

© 2025 All right reserved

- 평가 - 모둠 활동 메뉴**
해당 메뉴를 클릭하면 평가 - 모둠 활동 화면으로 이동합니다.
- 단원 선택 필터**
세부 단원을 선택할 수 있습니다.
- 활동 방식 선택 필터**
실습 유형(엔트리/스크래치/ 메이크코드/파이썬)을 선택할 수 있습니다.
- 코딩 실습 정보**
모든 코딩 실습 활동에 대한 목록 및 관련 정보를 확인할 수 있습니다.
- 코딩 실습 관련 도구**
코딩 실습 상태에 따라 실습 시작, 결과 보기가 가능합니다.

3 평가_코딩 실습(실습 시작)

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



3 평가_코딩 실습(결과 보기)

결과 보기 버튼을 누르면 아래와 같이 해당 실습에 대한 분석 리포트 및 제출한 코드, 선생님이 채점시 등록한 피드백을 확인할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

수업 홈

교과서

평가

교과 평가

코딩 실습

모듬 활동

오답 노트

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

교과서 정보

접لم진 및 출처

1학년 227반 일사팔육팔일

종료 일자 2025. 8. 25.

III. 알고리즘과 프로그래밍 > 2. 프로그래밍 > 2-2. 변수와 리스트 > [실습] 반티 선호도 조사(1)

분석 리포트

1 피드백

이번 실습에서의 점수는 100점으로 높은 수준의 성취를 보입니다. 코딩 실습에서 훌륭한 성과를 보여주었고, 문제를 해결하는 과정에서 뛰어난 논리적 사고를 발휘했습니다. 무엇보다도 코드의 흐름을 잘 이해하고, 필요한 명령어를 정확하게 사용하고 있습니다. 이런 높은 수준의 컴퓨팅 사고력과 문제 해결 능력을 바탕으로, 앞으로도 더 큰 도전을 즐기며 성장할 수 있기를 기대해요!

2

100점

일사팔육팔일

76점

학급평균

실습 결과

점수

100점

실습 시간

39초

제출 횟수

1회

3 작성 코드

제출 파일 2025-05-29 10:29

엔트리

저장 #08 2025-05-29 10:29

엔트리

선생님의 맞춤 코멘트

4

실습 활동을 잘 이해하고 수행했습니다. 다른 주제로도 실습하면 실력을 더 향상시켜보세요.

1 실습 피드백 정보
실습 분석 피드백을 확인할 수 있습니다.

2 내 점수 및 학급 평균 점수 정보
학급 평균 점수와 내 점수를 비교할 수 있습니다.

3 작성한 코드 정보
실습 시 제출한 코드를 확인할 수 있습니다.

4 선생님 피드백 정보
선생님이 등록한 피드백을 확인할 수 있습니다.

- 17 -

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

1학년 227반 일사팔육팔일

교과 정보

중학 정보

수업 홈

교과서

평가

교과 평가

코딩 실습

모듬 활동

오답 노트

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

교과서 정보

집필진 및 출처

© 2025 All right reserved

단원
전체

활동 방식
전체

모듬 활동 제목
제목을 입력하세요.

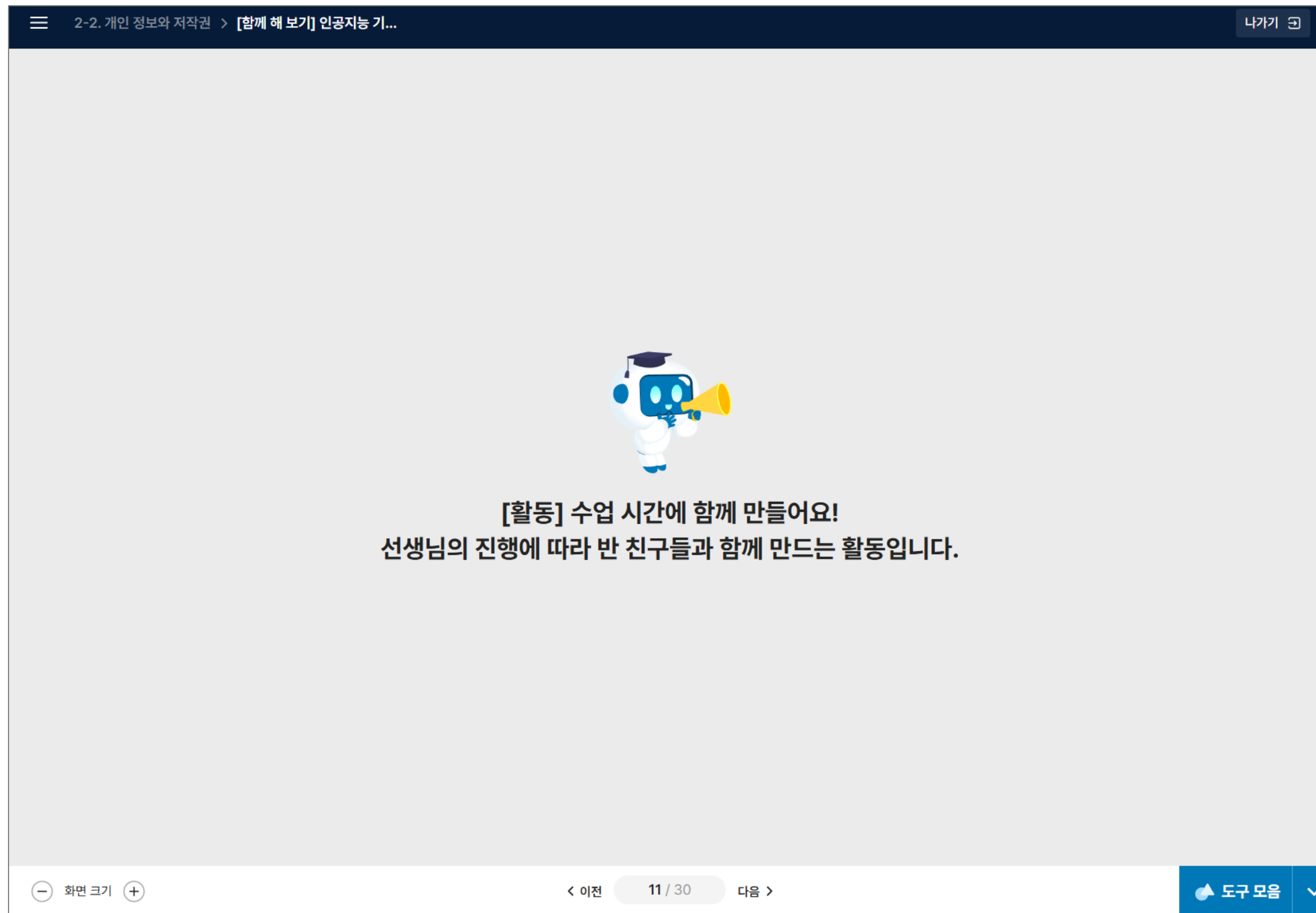
항목 수 7

번호	상태	모듬 활동 제목	단원	시작일	종료일	채점일	도구
1	완료	[함께 해 보기] 컴퓨터와 스마트...	1-1. 컴퓨팅 시스템...	제한 없음	제한 없음	2025-08-19	결과 보기
2	완료	[함께 해 보기] 인공지능 기술과...	2-2. 개인 정보와 저...	제한 없음	제한 없음		결과 보기
3	채점 중	[함께 해 보기] 적합한 데이터 ...	2-2. 데이터 구조화...	제한 없음	제한 없음		
4	시작 전	[함께 해 보기] 일상생활 속 리...	2-2. 변수와 리스트	제한 없음	제한 없음		모듬 시작
5	완료	모듬 구성 및 연주곡 선정	2-2. 피지컬 컴퓨팅 ...	제한 없음	제한 없음	2025-05-30	결과 보기
6	시작 전	해결 방법 찾기	2-6. 일상생활 문제 ...	제한 없음	제한 없음		모듬 시작
7	완료	프로그램 설명서 작성 및 공유	2-6. 일상생활 문제 ...	제한 없음	제한 없음		결과 보기

<< < 1 > >>

- 1 평가 - 모듬 활동 메뉴**
해당 메뉴를 클릭하면 평가 - 모듬 활동 화면으로 이동합니다.
- 2 단원 선택 필터**
세부 단원(대, 중, 소)을 선택할 수 있습니다.
- 3 활동 방식 선택 필터**
활동 방식(수업 기반/ 스스로 하기)을 선택할 수 있습니다.
- 4 모듬 활동 정보**
모든 모듬 활동에 대한 목록 및 관련 정보를 확인할 수 있습니다.
- 5 모듬 활동 관련 도구**
모듬 활동 상태에 따라 모듬 시작, 결과 보기가 가능합니다.

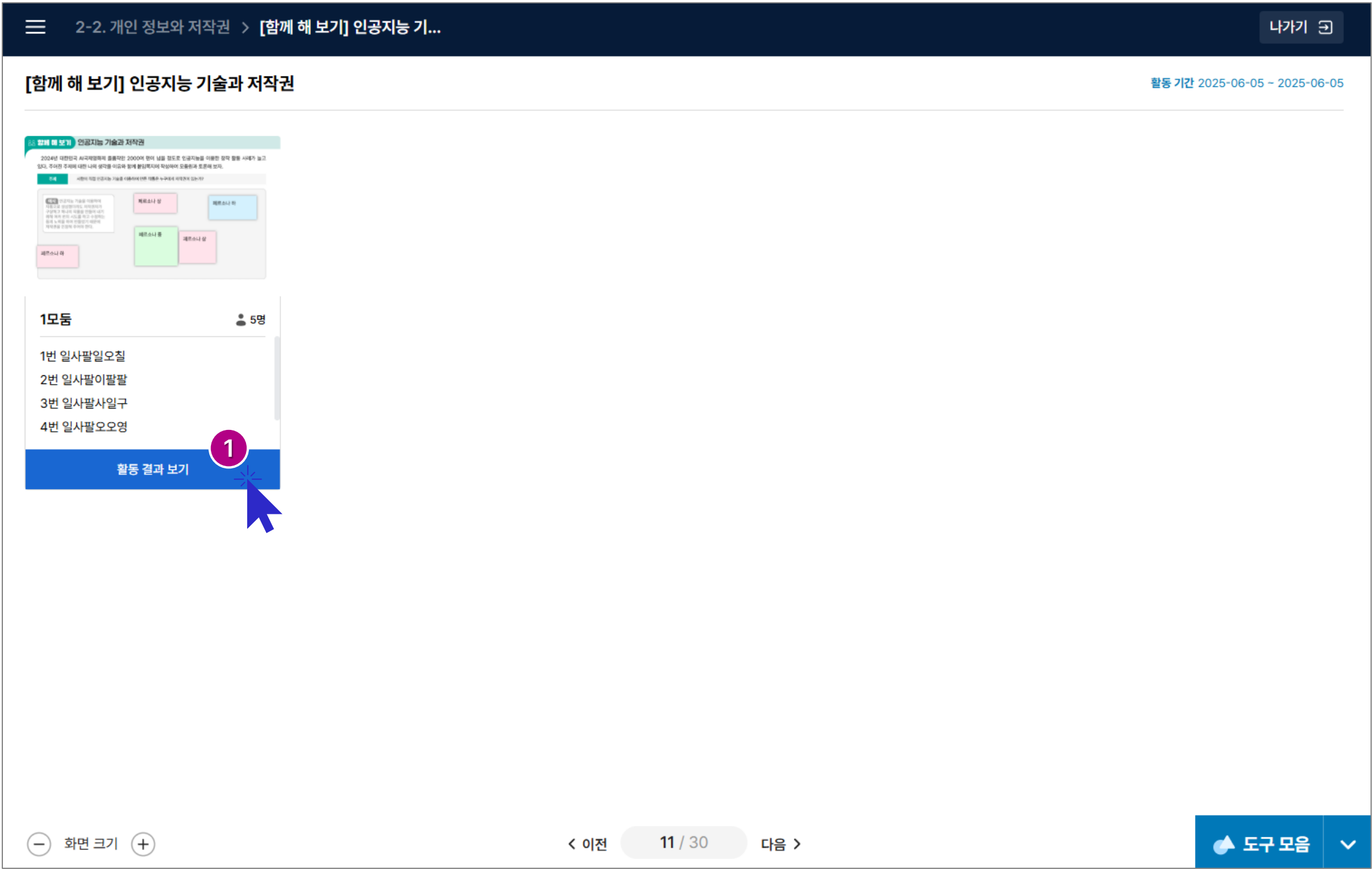
모둠 활동 목록에서 모둠 시작 버튼을 누르면 아래와 같이 모둠 활동을 시작하는 학습 뷰어가 실행됩니다.



※ 학생이 모둠 활동 수업 시작 전에 모둠 시작 버튼을 누르면 상기 화면처럼 잠시 대기하고 있다가, 교사가 모둠 활동 페이지에서 모뎀을 시작하고, 활동 시작 버튼(인솔 모드 활성화)을 클릭하면, 학생은 모뎀 활동 페이지로 자동 진입 됨.

3 평가_모듬 활동(채점 X – 결과 보기)

모듬 활동 목록에서 결과 보기 버튼을 누르면 아래와 같이 해당 모듬 활동에 대한 결과를 확인할 수 있습니다.
채점을 진행하지 않는 모듬 활동의 경우 개별 또는 모듬에서 공동으로 작성한 결과를 확인할 수 있습니다.



- 1 활동 결과 보기 버튼
활동 결과 상세 화면으로 이동합니다.

3 평가_모둠 활동(채점 O – 결과 보기)

모둠 활동 목록에서 결과 보기 버튼을 누르면 아래와 같이 해당 모둠 활동에 대한 결과를 확인할 수 있습니다.
채점을 진행하는 모둠 활동의 경우 점수 및 피드백, 결과물을 확인할 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

수업 홈

교과서

평가

교과 평가

코딩 실습

모둠 활동

오답 노트

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

교과서 정보

접필진 및 출처

© 2025 All right reserved

1학년 227반 일사팔육팔일

1

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

69점

나의 점수

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.

1 모둠 활동 분석 정보

해당 모둠 활동 결과물 및 점수, 피드백을 확인할 수 있습니다.

- 21 -

평가 메뉴에서 오답 노트를 클릭하면, 평가 시 틀렸던 문제들을 다시 풀어볼 수 있습니다.

교과 정보

중학 정보

수업 홈

교과서

평가

교과 평가

코딩 실습

모둠 활동

오답 노트

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

교과서 정보

집필진 및 출처

© 2025 All right reserved

1학년 227반 일사팔육팔일

단원

전체

유형

전체

평가 제목

제목을 입력하세요.

항목 수 9

번호	단원	유형	평가 제목	문제 번호	평균 정답률	다시 풀기
1	II. 데이터	진단 평가	[진단 평가] II. 데이터	4	60%	다시 풀기
2	III. 알고리즘과 프로그래밍	진단 평가	[진단 평가] III. 알고리즘과 프로그래밍	4	20%	다시 풀기
3	1-1. 데이터의 이해	형성 평가	[형성 평가] 1-1. 데이터의 이해	2	20%	다시 풀기
4	I. 디지털 기술 발전과 디지털 사	형성 평가	[형성 평가] 1-1. 디지털 기술 발전과 디지털 사회	2	60%	다시 풀기
5	1-2. 데이터의 디지털 표현	형성 평가	[형성 평가] 1-2. 데이터의 디지털 표현	5	20%	다시 풀기
6	2-1. 데이터의 수집과 관리	형성 평가	[형성 평가] 2-1. 데이터의 수집과 관리	5	20%	다시 풀기
7	2-2. 데이터 구조화의 이해	형성 평가	[형성 평가] 2-2. 데이터 구조화의 이해	1	20%	다시 풀기
8	2-2. 피지컬 컴퓨팅 시스템 구현	형성 평가	[형성 평가] 2-2. 피지컬 컴퓨팅 시스템 구현	4	0%	다시 풀기
9	2-3. 데이터 분석	형성 평가	[형성 평가] 2-3. 데이터 분석	3	20%	다시 풀기

<<

<

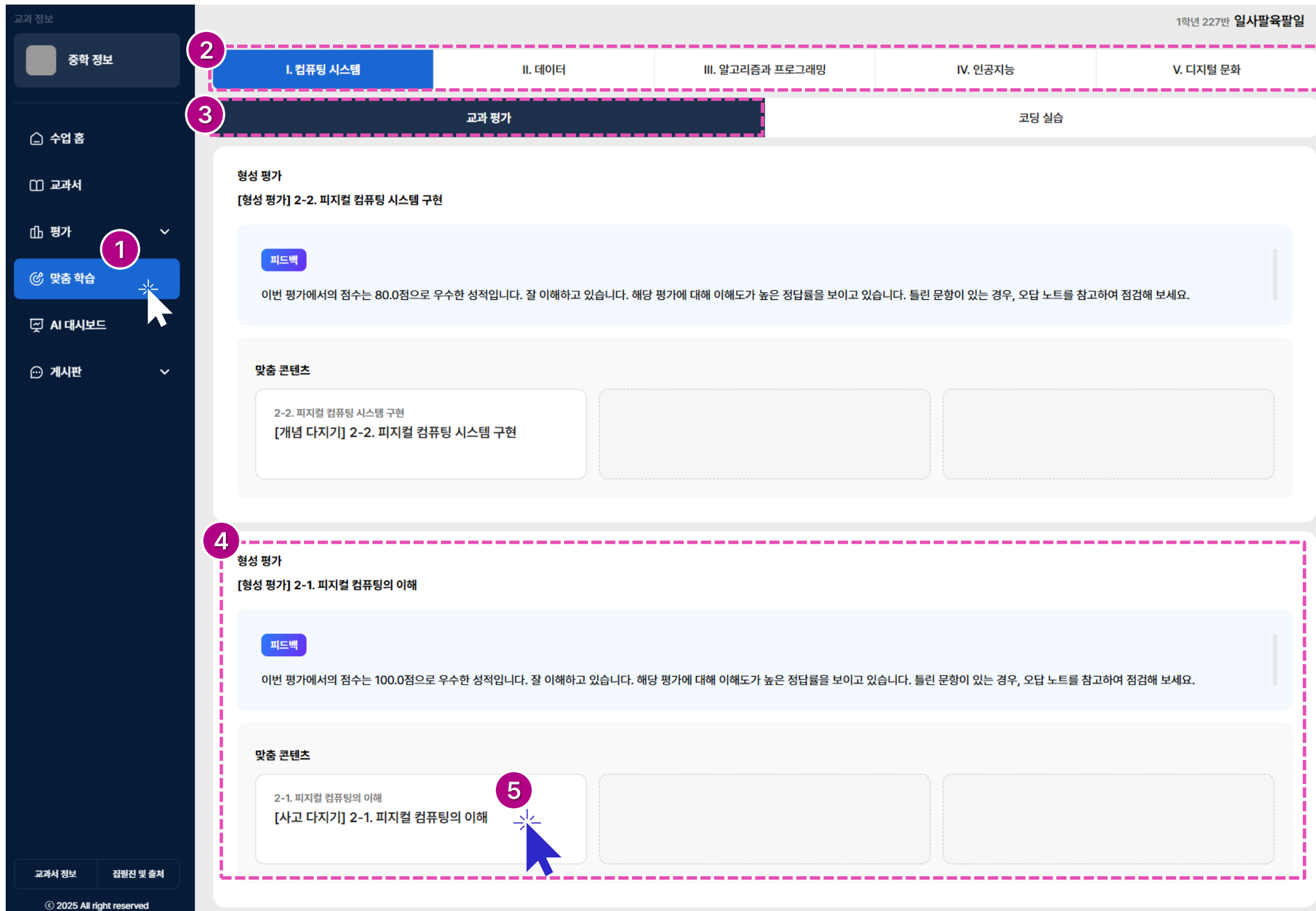
1

>

>>

- 평가 - 오답 노트 메뉴**
해당 메뉴를 클릭하면 평가 - 오답 노트 화면으로 이동합니다.
- 단원 선택 필터**
세부 단원을 선택할 수 있습니다.
- 유형 선택 필터**
평가 유형(진단/형성/총괄 평가, 추가 시험)을 선택할 수 있습니다.
- 오답 노트 정보**
평가 정보와 틀렸던 문항 번호를 확인할 수 있습니다.
- 다시 풀기 버튼**
클릭하면 해당 문제 풀이 뷰어가 실행됩니다.

메인 메뉴에서 맞춤 학습을 클릭하면 단원별 맞춤 학습 화면으로 이동합니다.
각 평가에 적용된 AI 피드백 및 학습 추천 화면이 제공됩니다.



- 1 **맞춤 학습 메뉴**
해당 메뉴를 클릭하면 맞춤 학습 화면으로 이동합니다.
- 2 **단원 선택 탭**
원하는 단원을 클릭하여, 해당 단원에 대한 맞춤 학습 정보를 확인할 수 있습니다.
- 3 **교과 평가 선택 탭**
교과 평가 결과 보기를 선택할 수 있습니다.
- 4 **피드백 및 맞춤 콘텐츠 정보**
수행했던 평가 결과에 따라 맞춤 학습 정보가 제공됩니다.
- 5 **맞춤 콘텐츠**
클릭하면 해당 콘텐츠를 볼 수 있는 학습 뷰어가 실행됩니다.

공지 사항 게시판에는 선생님만 글을 등록할 수 있고, 학생은 수업 게시판에만 글을 등록할 수 있습니다.
필요시 50MB 이하의 문서 파일을 첨부하여 글 등록이 가능합니다.

The screenshot shows the LMS interface for posting a notice. The left sidebar contains navigation links: '교과 정보' (Subject Info), '중학 정보' (Middle School Info), '수업 홈' (Class Home), '교과서' (Textbook), '평가' (Evaluation), '맞춤 학습' (Custom Learning), 'AI 대시보드' (AI Dashboard), '게시판' (Board), '공지 사항' (Notice), and '수업 게시판' (Class Board). The main content area is titled '1학년 227반 일사팔육팔일' (1st Year 227 Class, One-Stroke Eight Education, Eight Days). It features a large text input area for the post content, a file upload button, and a '등록' (Post) button. Below the input area, there is a list of existing posts. Each post shows the title, content, date, and time, along with buttons for '수정' (Edit) and '삭제' (Delete). The interface is annotated with five numbered callouts: 1 points to the content input area, 2 points to the '등록' button, 3 points to the list of existing posts, 4 points to the '수정' button, and 5 points to the '삭제' button.

교과 정보

중학 정보

수업 홈

교과서

평가

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

공지 사항

수업 게시판

교과서 정보

집필진 및 출처

© 2025 All right reserved

1학년 227반 일사팔육팔일

1

일사팔육팔일

내용을 입력하세요.

0 / 3000

2

등록

3

총 2개

검색어를 입력하세요

4

수정

5

삭제

일사팔육팔일

2025-05-28 10:33

다음 달에 코딩 대회가 있다. 같이 팀 만들어서 출전할 사람??

댓글(1) ▼

일사팔육팔일

2025-05-28 10:29

1 모둠 프로젝트 주제 논의를 위한 모임 시간을 정해 보자.

댓글(0) ▼

수정

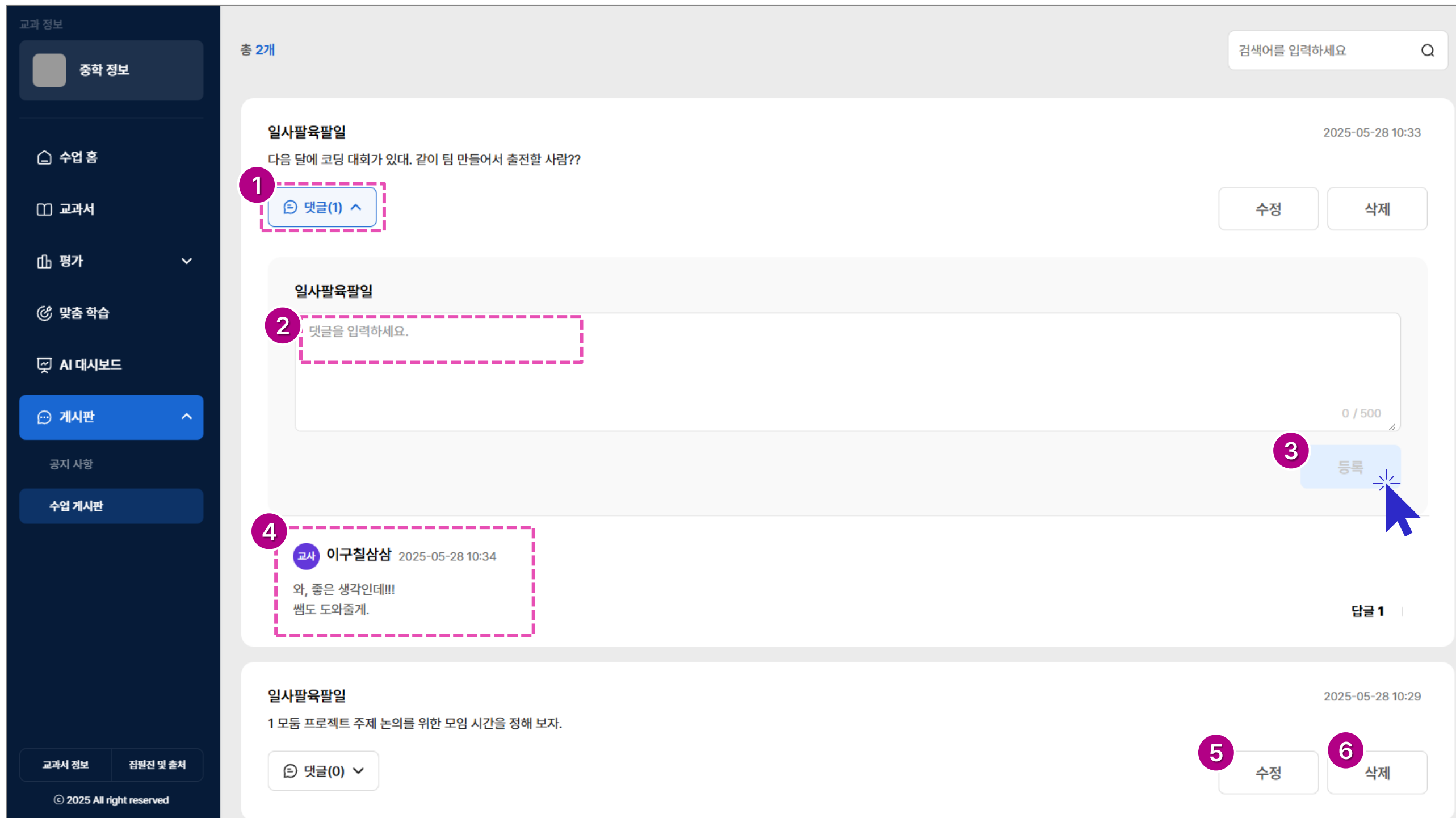
삭제

파일 첨부

파일 첨부: 최대 50MB까지 가능합니다. 지원되는 파일 형식: JPG, JPEG, PNG, GIF, HWP, HWPX, DOC, DOCX, XLS, XLSX, PPT, PPTX, PDF, ZIP

- 1 새로운 글 작성 영역**
빈칸에 글(최대 3,000글자)을 입력하고 필요 시 파일을 첨부할 수 있습니다.
- 2 글 등록 버튼**
클릭하면 입력한 내용이 게시글로 등록됩니다.
- 3 게시글 정보**
등록된 글들은 해당 화면에서 확인할 수 있습니다.
- 4 글 수정 버튼**
클릭하면 등록된 글을 수정할 수 있습니다.
- 5 글 삭제 버튼**
클릭하면 등록된 글을 삭제할 수 있습니다.

모든 게시글에는 댓글 등록이 가능합니다.

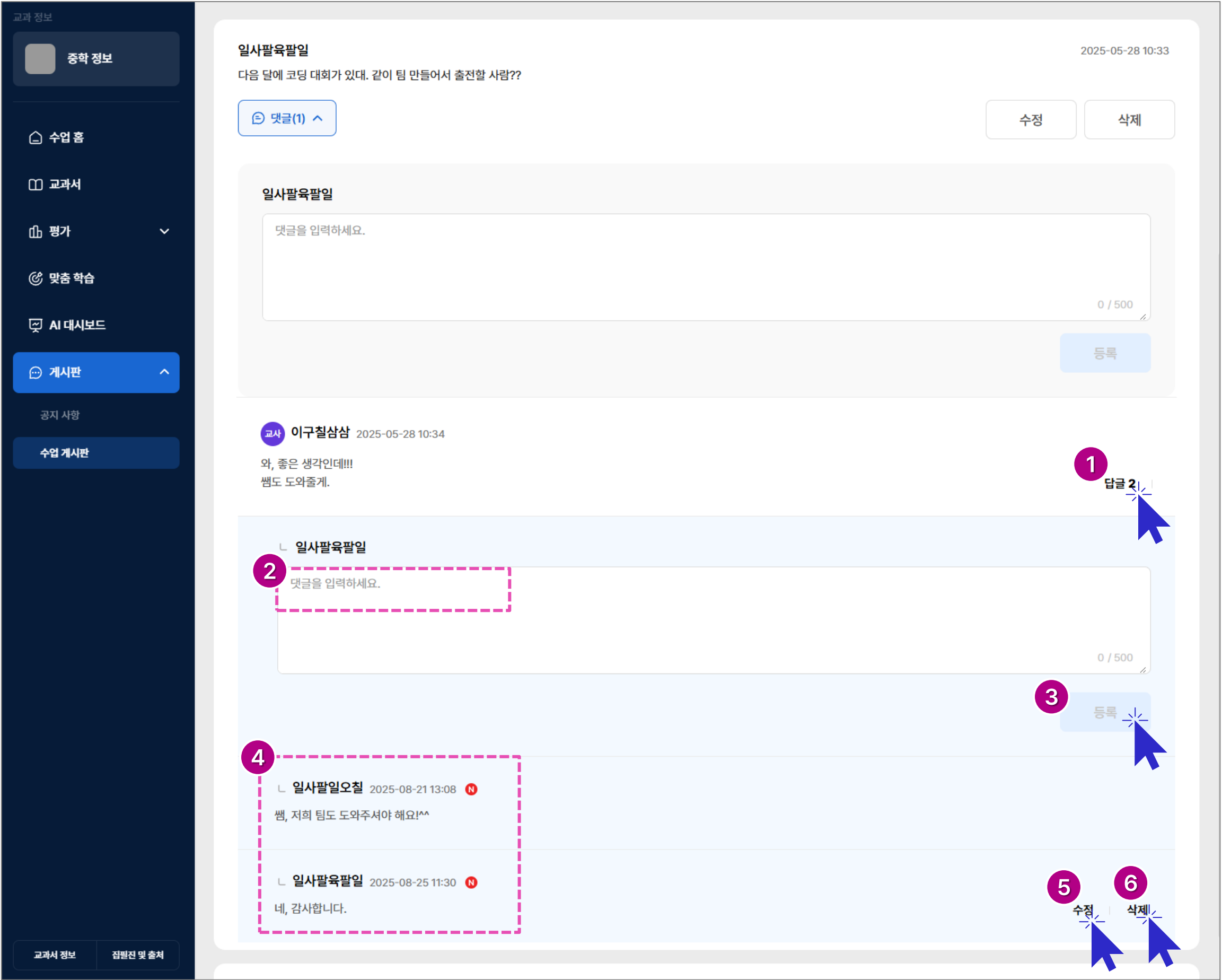


- 1 댓글 버튼**
클릭하면 댓글 목록을 열거나 닫을 수 있습니다.
- 2 새로운 댓글 작성 영역**
빈칸에 댓글(최대 500글자)을 입력할 수 있습니다.
- 3 댓글 등록 버튼**
클릭하면 입력한 댓글 내용이 등록됩니다.
- 4 등록된 댓글 정보**
등록된 댓글들은 해당 화면에서 확인할 수 있습니다.
- 5 댓글 수정 버튼**
클릭하면 등록된 댓글을 수정할 수 있습니다.
- 6 댓글 삭제 버튼**
클릭하면 등록된 댓글을 삭제할 수 있습니다.

5

게시판_답글 등록 및 확인

댓글 아래에 추가로 답글을 등록할 수 있습니다.



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

II. 교과서 활용하기

1. 교과서
2. 교과서 뷰어 알아보기
3. 도구 활용하기
4. 학습하기
5. 평가하기
6. 활동하기
7. 과제하기

메인 메뉴에서 교과서를 클릭하면 교과서 화면으로 이동하여, 차례와 학습 목록을 확인할 수 있습니다.

The screenshot displays a digital textbook interface. On the left is a dark sidebar with a menu. The '교과서' (Textbook) item is highlighted with a red circle and a mouse cursor. The main area is divided into two sections. The top section, '차례' (Table of Contents), is highlighted with a red dashed box and a red circle. It lists five chapters: I. 컴퓨팅 시스템, II. 데이터, III. 알고리즘과 프로그래밍, IV. 인공지능, and V. 디지털 문화. The bottom section, '1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해' (Understanding Computing Systems), is also highlighted with a red dashed box and a red circle. It contains a list of learning items, each with a thumbnail, a title, and a status button. The item '[개념 학습] 일상생활 속 컴퓨팅 시스템' is highlighted with a red dashed box and a red circle, and its status button is labeled '최근 수업' (Recent Lesson).

교과 정보

중학 정보

수업 홈

1 교과서

평가

맞춤 학습

AI 대시보드

게시판

교과서 정보

집결진 및 출처

© 2025 All right reserved

1학년 227번 일사팔육팔일

I. 컴퓨팅 시스템 > 1. 컴퓨팅 시스템의 동작 원리 > 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

차례

I. 컴퓨팅 시스템

1. 컴퓨팅 시스템의 동작 원리

1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

1-2. 컴퓨팅 시스템의 원리

2. 퍼지컬 컴퓨팅 시스템

II. 데이터

III. 알고리즘과 프로그래밍

IV. 인공지능

V. 디지털 문화

1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

[학습 목표] 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

학습 완료

[생각 열기] 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

학습 완료

[개념 학습] 컴퓨팅 시스템의 개념과 특징

학습 완료

[함께 해 보기] 컴퓨터와 스마트폰이 없는 일상생활 생각하기

학습 완료

[개념 학습] 일상생활 속 컴퓨팅 시스템

최근 수업

학습 완료

[스스로 해 보기] 학교 안 컴퓨팅 시스템 찾기

학습 완료

[형성 평가] 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

학습 완료

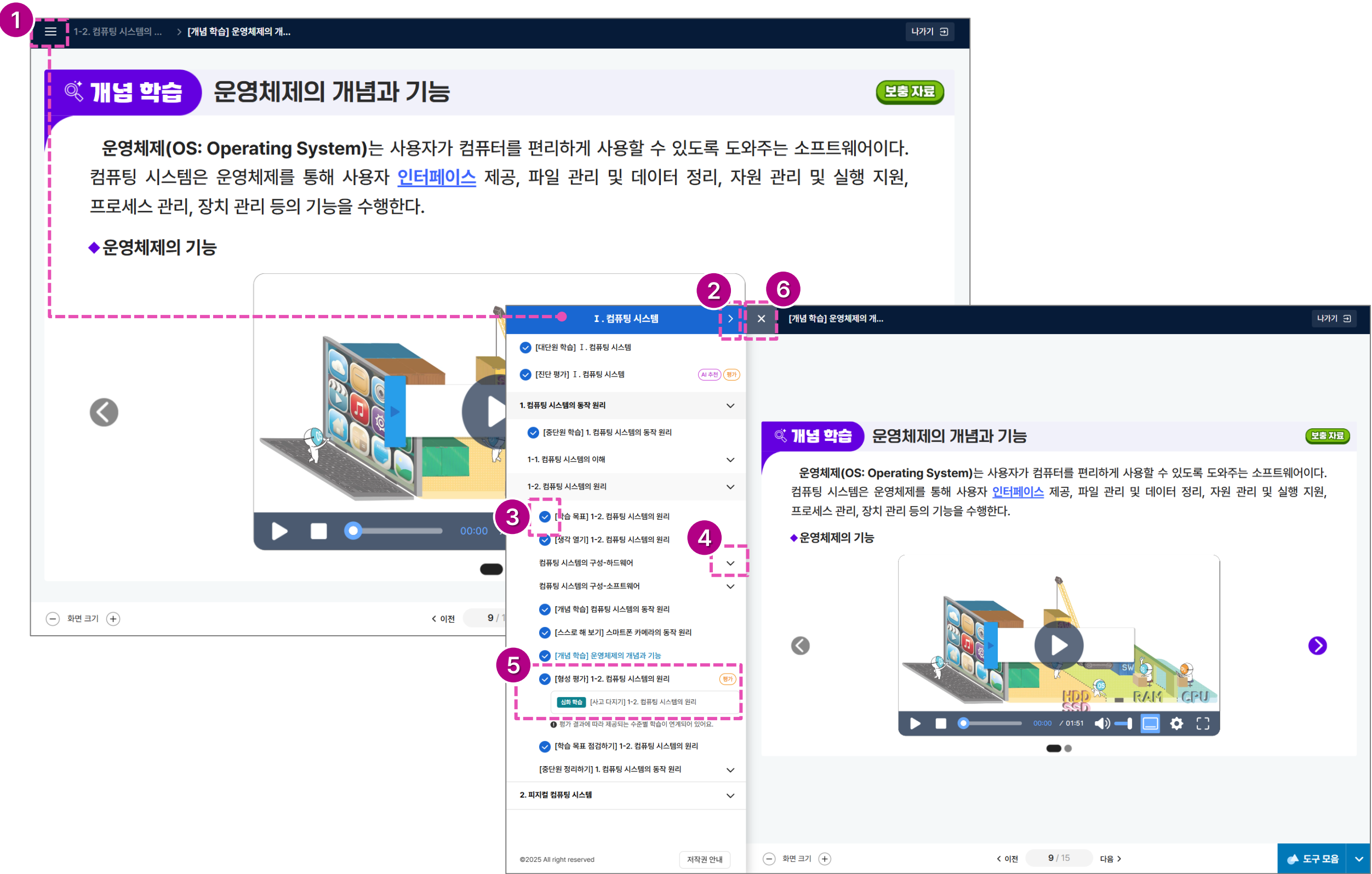
[학습 목표 점검하기] 1-1. 컴퓨팅 시스템의 이해

학습 완료

- 1 교과서 메뉴**
해당 메뉴를 클릭하면 교과서 화면으로 이동합니다.
- 2 단원 정보**
각 코스웨어는 대/중/소단원으로 구성되어 있습니다.
- 3 학습 콘텐츠 정보**
각 코스웨어에 포함되어 있는 학습 콘텐츠 목록을 확인할 수 있습니다.
- 4 학습 상태 정보**
가장 마지막에 학습한 콘텐츠는 "최근 수업" 으로 표시되고, 학습이 완료된 콘텐츠는 "학습 완료" 라고 표시됩니다.

2 교과서 뷰어 알아보기_학습 차례

수업하기에 앞서 뷰어에서 사용될 기본 메뉴를 안내해 드립니다.
수업 목록에서 자료를 클릭하거나 하단의 이전/다음 버튼을 통해 이전 자료와 다음자료로 이동할 수 있습니다.



- 1 차례**
차례 버튼 클릭하여 수업 목록을 확인할 수 있음
- 2 단원 이동 버튼**
차례 버튼 클릭하면 대단원 간 이동을 할 수 있음
- 3 학습 표시**
해당 콘텐츠를 수업(학습)하면 차례 내에 학습 완료 표시가 보임
- 4 하위 자료 열기 / 닫기**
위 / 아래 화살표 버튼을 클릭하면 하위의 학습 자료를 보이게 하거나 숨길 수 있음
- 5 맞춤 학습**
평가 후 결과에 따른 추천 학습이 있는 경우 추가로 노출됨
- 6 창 닫기**
차례 창을 닫을 수 있음

선생님과 함께 보는 인솔 모드 수업 중에는 모든 학생들이 선생님의 지시를 따라가게 됩니다.(선생님 화면 동기화 진행)
인솔 모드가 시작 되면 이전/다음 버튼을 눌러 수업 중 화면에서 마음대로 벗어날 수 없습니다.

2-1. 피지컬 컴퓨팅의 ... > [개념 학습] 피지컬 컴퓨팅... 나가기

개념 학습 피지컬 컴퓨팅의 개념

보행자가 지나갈 때 자동문이 열리는 것처럼 컴퓨팅 시스템을 이용해 주변 환경의 상태를 감지하고 제어하는 모습은 오늘날 누구에게나 익숙한 광경이다. 이처럼 하드웨어와 소프트웨어를 함께 이용해 우리가 사는 세상과 상호 작용하는 물리적 시스템을 설계하

◆ 피지컬 컴퓨팅의 개념

선생님이 인솔 모드를 시작 했어요!
선생님과 함께 보는 화면으로 3초 후 이동 됩니다.

선생님과 함께 보는 중 ON 나가기

보행자가 지나갈 때 자동문이 열리는 것처럼 컴퓨팅 시스템을 이용해 주변 환경의 상태를 감지하고 제어하는 모습은 오늘날 누구에게나 익숙한 광경이다. 이처럼 하드웨어와 소프트웨어를 함께 이용해 우리가 사는 세상과 상호 작용하는 물리적 시스템을 설계하고 만드는 것을 **피지컬 컴퓨팅**이라고 한다.

◆ 피지컬 컴퓨팅의 개념

피지컬 컴퓨팅

현실 세계

입력

출력

디지털 세계

화면 크기

이전 3 / 14 다음 도구 모음

1 인솔 모드

인솔 모드가 시작되면 상단에 [선생님과 함께 보는 중 ON] 상태가 표기됨

2 화면 이동 안내

인솔 모드가 시작되면 현재 학습 중 화면에서 선생님과 함께 보는 화면으로 3초 후 이동됨

2 교과서 뷰어 알아보기_선생님과 함께 보는 수업 (2)

선생님과 함께 보는 인솔 모드 수업 중에는 모든 학생들이 선생님의 지시를 따라가게 됩니다.(선생님 화면 동기화 진행)
인솔 모드가 시작 되면 이전/다음 버튼을 눌러 수업 중 화면에서 마음대로 벗어날 수 없습니다.

4

2-1. 피지컬 컴퓨팅의 ... > [개념 학습] 피지컬 컴퓨팅... 선생님과 함께 보는 중 ON 나가기

3

개념 학습

피지컬 컴퓨팅의 개념

보행자가 지나갈 때 자동문이 열리는 것처럼 컴퓨팅 시스템을 이용해 주변 환경의 상태를 감지하고 제어하는 모습은 오늘날 누구에게나 익숙한 광경이다. 이처럼 하드웨어와 소프트웨어를 함께 이용해 우리가 사는 세상과 상호 작용하는 물리적 시스템을 설계하고 만드는 것을 **피지컬 컴퓨팅**이라고 한다.

◆ 피지컬 컴퓨팅의 개념

The diagram is titled '피지컬 컴퓨팅' (Physical Computing). It shows two interconnected worlds within a purple-bordered box. On the left, a green semi-circle labeled '현실 세계' (Real World) contains icons of trees and buildings. On the right, a blue semi-circle labeled '디지털 세계' (Digital World) contains a computer monitor icon. A blue arrow labeled '입력' (Input) points from the Real World to the Digital World, and a green arrow labeled '출력' (Output) points from the Digital World back to the Real World.

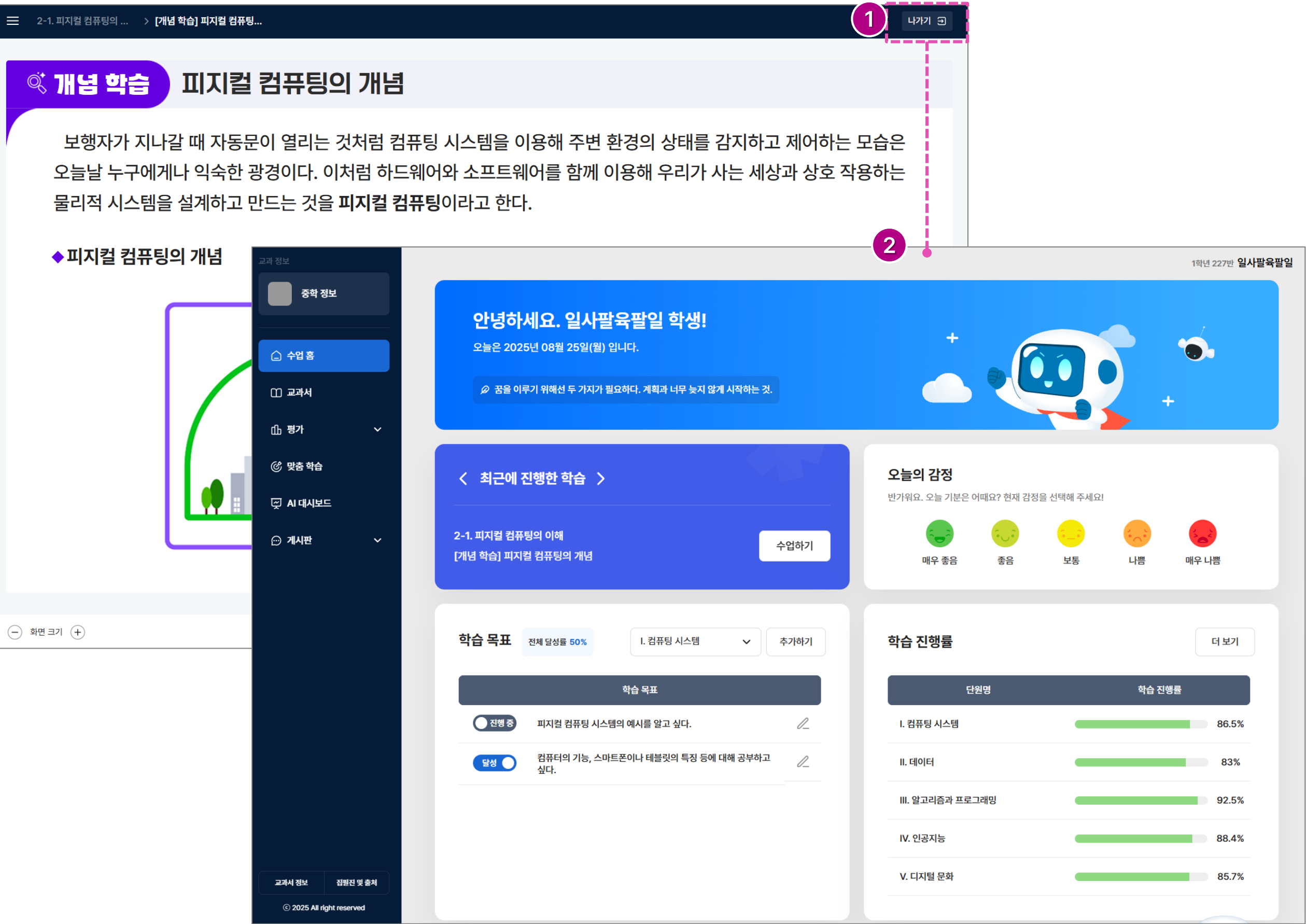
5

< 이전 3 / 14 다음 >

도구 모음

- 3 선생님 화면 동기화
학습 중 화면에서 이동 되어 선생님 화면과 동기화 진행
- 4 수업 목록
다른 화면으로 이동 방지를 위해 수업 목록 닫힘
상태로 변경
- 5 이전 / 다음
선생님 이동에 의해 페이지가 전환되어지며 학생의
이전 / 다음 버튼 클릭 불가 상태로 변경
- 6 나가기
선생님이 수업을 진행하는 중에 학생은 뷰어 나가기
불가 상태로 변경

수업을 종료하거나 뷰어를 벗어나고 싶은 경우 나가기 버튼을 클릭하면 수업 홈 화면으로 이동할 수 있습니다.



- 1

나가기
나가기 버튼 클릭
(인솔 모드가 진행 중이라면 나가기 버튼 클릭 불가)
- 2

홈 화면
수업 홈 화면으로 이동

도구 모음은 수업에서 다양하게 활용할 수 있는 펜툴, 채팅, 챗봇으로 구성되어 있습니다.



- 1

도구 모음

도구 모음 버튼 클릭
- 2

펜툴 안내

밑줄 및 하이라이트를 이용하여 학습에 활용할 때 사용
- 3

채팅 안내

선생님 또는 우리 반 학생들 간에 상호 작용하고 소통할 때 사용
- 4

챗봇 안내

학습에 대한 질문이 있거나 FAQ를 확인하고 싶을 때 사용

수업 중 중요한 부분에 하이라이트를 이용해 밑줄을 긋고, 펜을 사용해 직접 손 글씨로 적어가며 학습할 수 있습니다.
선생님이 설명해 준 중요한 부분에 밑줄을 긋고 별표를 그리며 다양하게 활용이 가능 합니다.

2-1. 피지컬 컴퓨팅의 ... > [개념 학습] 피지컬 컴퓨팅 ... 선생님과 함께 보는 중 ON 나가기

개념 학습 피지컬 컴퓨팅 시스템의 동작 원리

☆ **피지컬 컴퓨팅 시스템**은 마이크로컨트롤러, 센서, 구동기, 소프트웨어로 구성된다. 마이크로컨트롤러에 다양한 센서를 연결하면 주변 환경을 감지하고 구동기를 동작시켜 반응하도록 프로그래밍할 수 있다. 인체 인식 자동 수도꼭지를 통해 피지컬 컴퓨팅 시스템의 동작 원리를 알아보자.

3

설정
색상
굵기
투명도

2

펜
하이라이트
지우개

4

실행취소
재실행
초기화

5

초기화

6

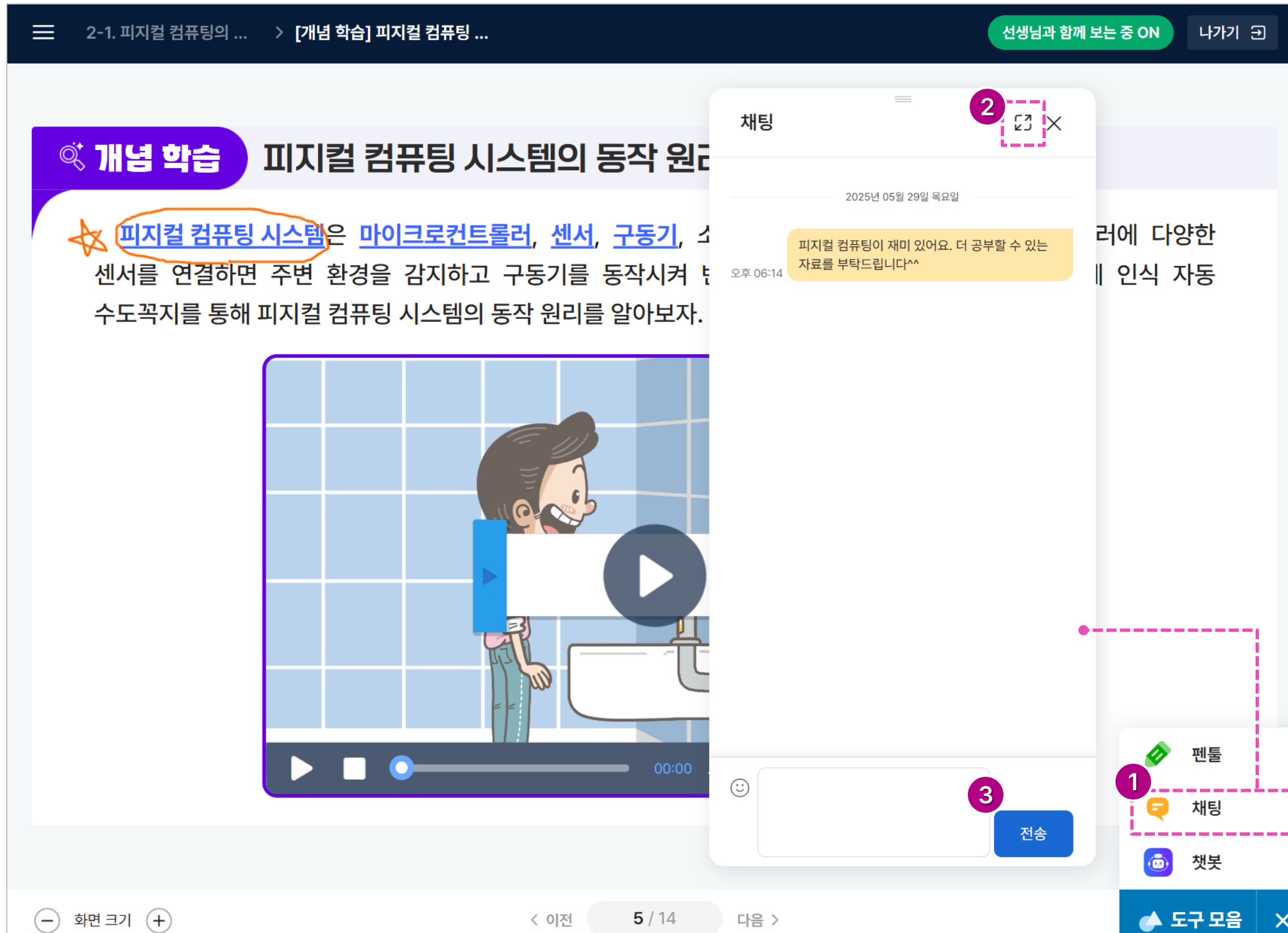
1

펜툴
채팅
챗봇
도구 모음

화면 크기
< 이전 5 / 14 다음 >

- 1 **펜툴 열기**
도구 모음을 열어 펜툴 클릭
- 2 **툴 바 위치 이동**
클릭 후 툴 바 위치 이동
- 3 **툴 바 설정**
펜과 하이라이트 사용 시 색상과 굵기, 투명도 지정 가능
- 4 **실행취소 / 재실행**
손 글씨 작성이나 그리기 후 실행을 취소하고 싶은 경우 실행 취소 버튼 사용 (되돌리고 싶은 경우 재실행 버튼 클릭)
- 5 **초기화**
판서한 모든 내역을 지우고 싶은 경우 초기화 버튼 클릭
- 6 **펜툴 닫기**
닫기 버튼 클릭

수업 중 선생님에게 질문이 있거나 멀리 앉아 있는 친구와의 소통은 채팅을 이용할 수 있습니다.
선생님이 채팅 [열기]로 설정한 경우 반 학생들과 채팅이 가능하며, [닫기]로 되어 있는 경우 채팅을 사용할 수 없습니다.



- 1 채팅 열기
도구 모음을 열어 채팅 클릭
- 2 채팅 창 크기 조절
아이콘을 클릭하여 채팅 창을 확대하거나 축소 가능
- 3 메시지 전송
텍스트 입력 및 이모티콘을 선택하고 전송 버튼 클릭

수업 중 궁금한 사항 또는 막히는 부분이 있다면 챗봇의 힌트나 FAQ를 통해 안내받을 수 있습니다.
챗봇은 교과서에 담긴 정보를 기반으로 답변하며 그 외 질문에 대해서는 답변할 수 없습니다.

The screenshot shows a learning interface with a video player and a chatbot overlay. The chatbot overlay has a header with '챗봇' and '새 대화' (New Conversation). Below the header are buttons for 'FAQ' and '질문하기' (Ask Question). The chatbot body contains a greeting '반가워요. 무엇이 궁금하세요?' (Hello. What are you curious about?) and three FAQ items: '마이크로컨트롤러란 정확히 무엇인지 알려주세요.' (What exactly is a microcontroller?), '구동기(액추에이터)의 역할은 무엇이고 어떤 종류가 있는지 알려주세요.' (What is the role of an actuator and what types are there?), and '내용을 요약해 주세요.' (Summarize the content). At the bottom of the chatbot is a prompt '질문을 직접 입력하고 싶으신가요?' (Do you want to enter your question directly?) and a '질문하기' (Ask Question) button. On the right side of the interface, there is a sidebar with three icons: '펜툴' (Pen Tool), '채팅' (Chat), and '챗봇' (Chatbot). The '챗봇' icon is highlighted with a red dashed box and a red circle with the number 1. The 'FAQ' button is highlighted with a red dashed box and a red circle with the number 2. The '질문하기' button is highlighted with a red dashed box and a red circle with the number 3. The video player shows a man in a blue shirt and green pants standing in front of a blue grid background. The video player has a play button, a stop button, and a progress bar. The interface also has a top navigation bar with a hamburger menu, a title '2-1. 피지컬 컴퓨팅의 ... > [개념 학습] 피지컬 컴퓨팅 ...', and buttons for '선생님과 함께 보는 중 ON' (Watching with teacher ON) and '나가기' (Exit). The bottom of the interface has a footer with a minus button, '화면 크기' (Screen Size), a plus button, a left arrow, '이전' (Previous), '5 / 14', '다음' (Next), a right arrow, and a '도구 모음' (Toolbox) button with a close button.

- 1 챗봇 열기
도구 모음을 열어 챗봇 클릭
- 2 FAQ
학생들이 해당 콘텐츠에 대해 쉽게 이해할 수 있도록
예상 질문 제공
- 3 질문하기
궁금증에 대해 자유롭게 질문할 수 있음

수업 중 궁금한 사항 또는 막히는 부분이 있다면 챗봇의 힌트나 FAQ를 통해 안내받을 수 있습니다.
챗봇은 교과서에 담긴 정보를 기반으로 답변하며 그 외 질문에 대해서는 답변할 수 없습니다.

The screenshot displays a web application interface for a chatbot. At the top, there's a navigation bar with a hamburger menu, a breadcrumb trail '2-1. 피지컬 컴퓨팅의 ... > [개념 학습] 피지컬 컴퓨팅 ...', a green button '선생님과 함께 보는 중 ON', and a '나가기' button. Below this, the main content area has a purple header '개념 학습' and a title '피지컬 컴퓨팅 시스템의 동작 원리'. Two chatbot windows are overlaid on the content. The left window, labeled '5', shows a user question '검재의 화풍에 대해 설명해줘' (Explain the style of the painting) and a bot response that is a refusal: '죄송합니다. 제공된 문서에는 검재의 화풍에 대한 정보가 포함되어 있지 않습니다. 따라서 이에 대해 답변할 수 없습니다. 다른 주제에 대해 궁금하신 점이 있다면 말씀해주세요!' (Sorry. The provided document does not contain information about the style of the painting. Therefore, I cannot answer this. If you have any questions about other topics, please let me know!). The right window, labeled '4', shows a user question '피지컬 컴퓨팅 시스템의 구성요소를 설명하고, 각 요소별 기능에 대해서도 설명해줘' (Explain the components of a physical computing system and describe the functions of each component) and a detailed bot response listing components like microcontroller, sensor, and actuator with their functions. At the bottom, there's a toolbar with icons for '펜툴' (Pen tool), '채팅' (Chat), '챗봇' (Chatbot), and '도구 모음' (Toolbox), along with zoom controls and page navigation (5 / 14).

- 4 교과서 내용에 대한 질문
교과서와 관련된 질문은 답변받을 수 있음
- 5 교과서 내용과 관련 없는 질문
교과서와 관련 없는 질문은 답변받을 수 없음

수업 중 궁금한 사항 또는 막히는 부분이 있다면 챗봇의 힌트나 FAQ를 통해 안내받을 수 있습니다.
챗봇은 교과서에 담긴 정보를 기반으로 답변하며 그 외 질문에 대해서는 답변할 수 없습니다.

2-1. 데이터의 수집과 ... > [형성 평가] 2-1. 데이...

형성 평가] 2-1. 데이터의 수집과 관리

응시 완료 2025-05-27 / 00분 05초 소요

문제 확인하기

챗봇 새 대화 X

[형성 평가] 2-1. 데이터의 수집과 관리

힌트보기 질문하기

기술 발전에 따른 데이터 수집과 활용의 중요성에 대해 생각해 보자. - 데이터의 양과 분석의 정확성 사이의 관계를 생각해 보고, 대량의 데이터 분석이 의사 결정에 미치는 영향을 고려해 본다. - 데이터 활용이 어떻게 의사 결정의 신뢰성을 높일 수 있는지 생각해 본다.

복사

반가워요. 무엇이 궁금하세요?

힌트를 알려주세요.

질문을 직접 입력하고 싶으신가요?

질문하기

4

화면 크기

이전 9 / 10 다음

도구 모음 X

6 힌트 보기
평가 자료에서 힌트보기 버튼 클릭

7 힌트 버튼
힌트가 등록된 자료의 경우 클릭 시 해당 평가 문항에 대한 힌트 제공

4 학습하기_답안, 의견 제출

학습 중 빈칸에 답안을 넣거나 주어진 제시문에 따라 의견을 작성할 수 있습니다.
내용 작성 후 제출하기를 진행하면 선생님이 나의 답안, 의견을 확인하게 됩니다.

스스로 해 보기 **아날로그 데이터와 디지털 데이터**

우리 주변에서 아날로그 데이터에서 디지털 데이터로 변환된 사례를 찾고, 디지털로 변환되어 어떤 점이 편리해졌는지 적어 보자.

아날로그 데이터	예시 필름 카메라로 촬영한 사진	종이에 작성한 편지
디지털 데이터	예시 스마트폰으로 찍은 사진 파일	내용을 입력해 보자.
디지털로 변환되어 편리한 점	예시 스마트폰에 저장해서 언제든지 찾아볼 수 있고, 실시간으로 친구들과 공유할 수 있다.	내용을 입력해 보자.

1

2 **제출하기**

답안을 모두 채우고 버튼을 누른 경우



답안을 채우지 않고 버튼을 누른 경우



- 1 **답안, 의견 작성**
글자 입력 칸에 답안 및 의견 내용 입력
- 2 **제출하기**
작성이 완료되면 제출하기 버튼 클릭
- 3 **다시 제출하기**
작성된 답안을 수정하고 다시 제출하기 버튼 클릭

스스로 해 보기 **아날로그 데이터와 디지털 데이터**

우리 주변에서 아날로그 데이터에서 디지털 데이터로 변환된 사례를 찾고, 디지털로 변환되어 어떤 점이 편리해졌는지 적어 보자.

아날로그 데이터	예시 필름 카메라로 촬영한 사진	종이에 작성한 편지
디지털 데이터	예시 스마트폰으로 찍은 사진 파일	스마트폰으로 작성한 메시지
디지털로 변환되어 편리한 점	예시 스마트폰에 저장해서 언제든지 찾아볼 수 있고, 실시간으로 친구들과 공유할 수 있다.	바로 발송이 가능해져서 빠르게 소통할 수 있다.

3 **다시 제출하기**

수업 중 선생님이 평가를 시작하면 우리 반 학생 모두의 학습 화면이 자동으로 평가 응시 화면으로 보여지게 됩니다.
제시된 문제를 보고 문제를 푼 후(주관식은 답안 입력) 평가지를 제출합니다.

1 평가 대기
선생님이 평가 시작 버튼 누르기 전 대기화면

2 응시 화면
선생님이 평가 시작 버튼을 누르면 응시 화면으로 자동 전환

3 문제 풀기
제시된 문제를 보고 문제 풀고 OMR 답안지에 맞게 표기되는지 확인

4 이전 / 다음 문제 이동
이전 / 다음 버튼 클릭(OMR 답안지를 클릭하거나 상단 문항 번호를 클릭해도 이동 가능)

5 제출하기
제출하기 버튼 클릭하여 응시 완료

평가에 응시를 완료했지만 실수하거나 다시 풀고 싶은 경우 선생님께 요청하면 재 응시를 진행할 수 있습니다.
제출했던 답안을 확인하고 다시 풀고 싶은 문항 번호를 클릭해 해당 문제로 이동할 수 있습니다.

1-1. 데이터의 이해 > [형성 평가] 1-1. 데이...

[형성 평가] 1-1. 데이터의 이해

응시중 ⌚ 평가 시간 00분 33초

5문항 중 5문항 완료

2

4. 디지털 데이터 표현 방식의 특징으로 옳지 않은 것은? [20점]

1 자연 현상을 있는 그대로 표현하기 쉽다.

2 다양한 기기에서 정보를 활용할 수 있다.

3 컴퓨팅 시스템을 이용해 정보를 자동으로 처리할 수 있다.

4 데이터 처리 과정에서 왜곡이나 오류가 발생할 가능성이 적다.

5 아날로그 방식에 비해 노이즈에 둔감하고 안정적으로 작동할 수 있다.

1

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

3

제출하기

도구 모음

답안을 제출하시겠습니까?

취소 확인

- 1 다시 풀기
다시 풀기 할 문항 번호 클릭
- 2 문제 풀기
이전 선택한 답을 확인하고 재 선택하기
- 3 제출하기
제출하기 버튼 클릭하여 재 응시 완료

5 평가하기_결과 확인하기

선생님이 평가를 완료하면 평가지의 문항 별 정오답과 해설을 확인하고 학습할 수 있습니다.
수업 중 함께 진행 되는 평가의 경우 선생님이 평가를 완료할 때 까지 잠시 기다릴 수 있습니다.

The screenshot shows the evaluation result interface. It includes a top navigation bar, a main content area with a question, and a right sidebar with a table of results. Numbered callouts highlight key features:

- 1**: A large dashed box indicating the waiting area before the results are shown.
- 2**: A robot icon and the text "응시 완료" (Exam Completed).
- 3**: A large red "40" score displayed on the screen.
- 4**: A table in the sidebar showing the results for each question.
- 5**: A detailed view of the question and its answer/explanation.

No	채점 결과	소요 시간
1	×	02:04
2	○	00:20
3	×	00:01
4	○	01:42
5	×	05:25

문제 확인하기

1. 데이터에 대한 설명으로 옳지 않은 것은? [0/20점]

- 1 데이터는 관찰이나 측정을 통해 수집된 사실이나 기록이다.
- 2 데이터는 반드시 디지털 방식으로 저장되어야 의미가 있다.
- 3 스마트폰 앱으로 친구에게 보낸 메시지도 일종의 데이터이다.
- 4 과거에는 데이터를 주변에서 직접 수집하는 방식이 일반적이었다.
- 5 SNS를 통해 올린 자신의 글이나 사진, 동영상도 모두 데이터가 된다.

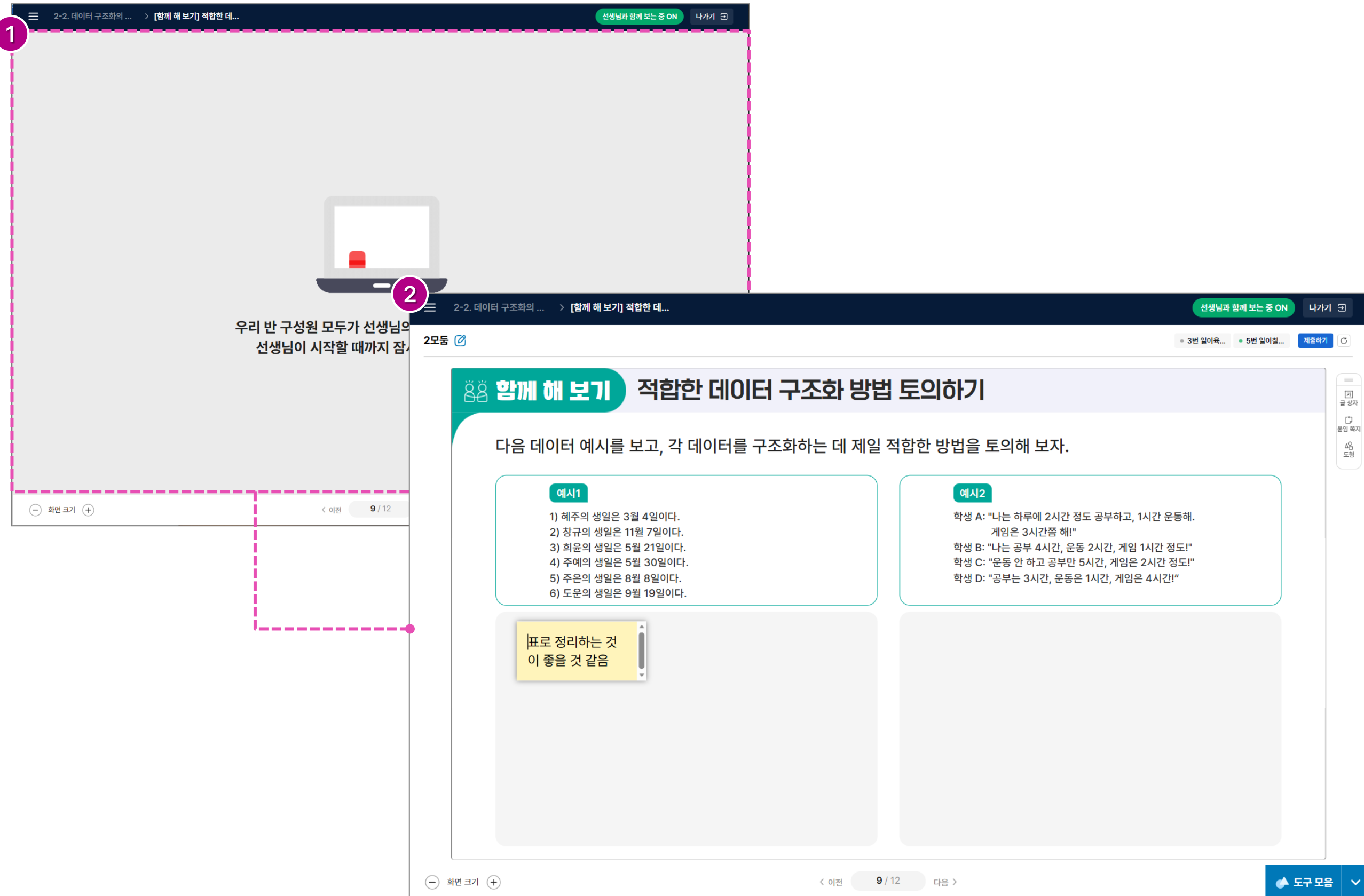
정답
2

힌트
데이터의 정의와 특성, 활용에 대해 생각해 보자.
- 데이터는 객관적 사실이나 관찰 결과를 의미한다.
- 데이터의 형태와 저장 방식에 대해 생각해 본다.
- 현대 사회에서 데이터가 생성되고 사용되는 다양한 방식을 검토해 본다.

해설
디지털 방식뿐만 아니라 아날로그 방식으로도 저장될 수 있으며, 데이터로서의 가치와 의미를 지닐 수 있다.

- 1 응시 완료**
선생님이 평가 완료 버튼 누르기 전 대기 화면
- 2 결과 화면**
선생님이 평가 완료 버튼을 누르면 결과 화면으로 자동 전환
- 3 총점**
평가 점수 확인
- 4 결과 확인**
정오답과 내가 문항을 푸는 데 소요한 시간 확인 가능
- 5 정답과 해설 보기**
틀린 문제는 해설을 통해 재 학습 가능

수업 중 선생님이 활동을 시작하면 자동으로 나의 조원들과 함께하는 모둠 활동 화면이 보여지게 됩니다.
모둠 구성원들과 함께 글쓰기, 도형, 쪽지 등 활동 도구를 통해 자유롭게 활동을 진행할 수 있습니다.



1 **활동 대기**
선생님이 활동 시작 버튼 누르기 전 대기 화면

2 **활동 화면**
선생님이 활동 시작 버튼을 누르면 활동 화면으로 자동 전환

수업 중 선생님이 활동을 시작하면 자동으로 나의 조원들과 함께하는 모둠 활동 화면이 보여지게 됩니다.
모둠 구성원들과 함께 글쓰기, 도형, 쪽지 등 활동 도구를 통해 자유롭게 활동을 진행할 수 있습니다.

3 모둠명
우리 모둠의 모둠명은 모둠 구성원 누구나 클릭하여 변경할 수 있음

4 툴바 위치 이동
클릭 후 툴바 위치 이동

5 도형 설정
원하는 도형 모양을 선택해 사용

6 활동 내역 보기
글 상자나 쪽지를 클릭하면 누가 언제 만들었는지 구성원의 이름과 생성 시간을 알 수 있음

7 제출하기
활동 완료 후 모둠 구성원 누구나 제출하기 클릭 가능

8 결과 화면
선생님이 활동 완료 버튼을 누르면 결과 화면으로 자동 전환

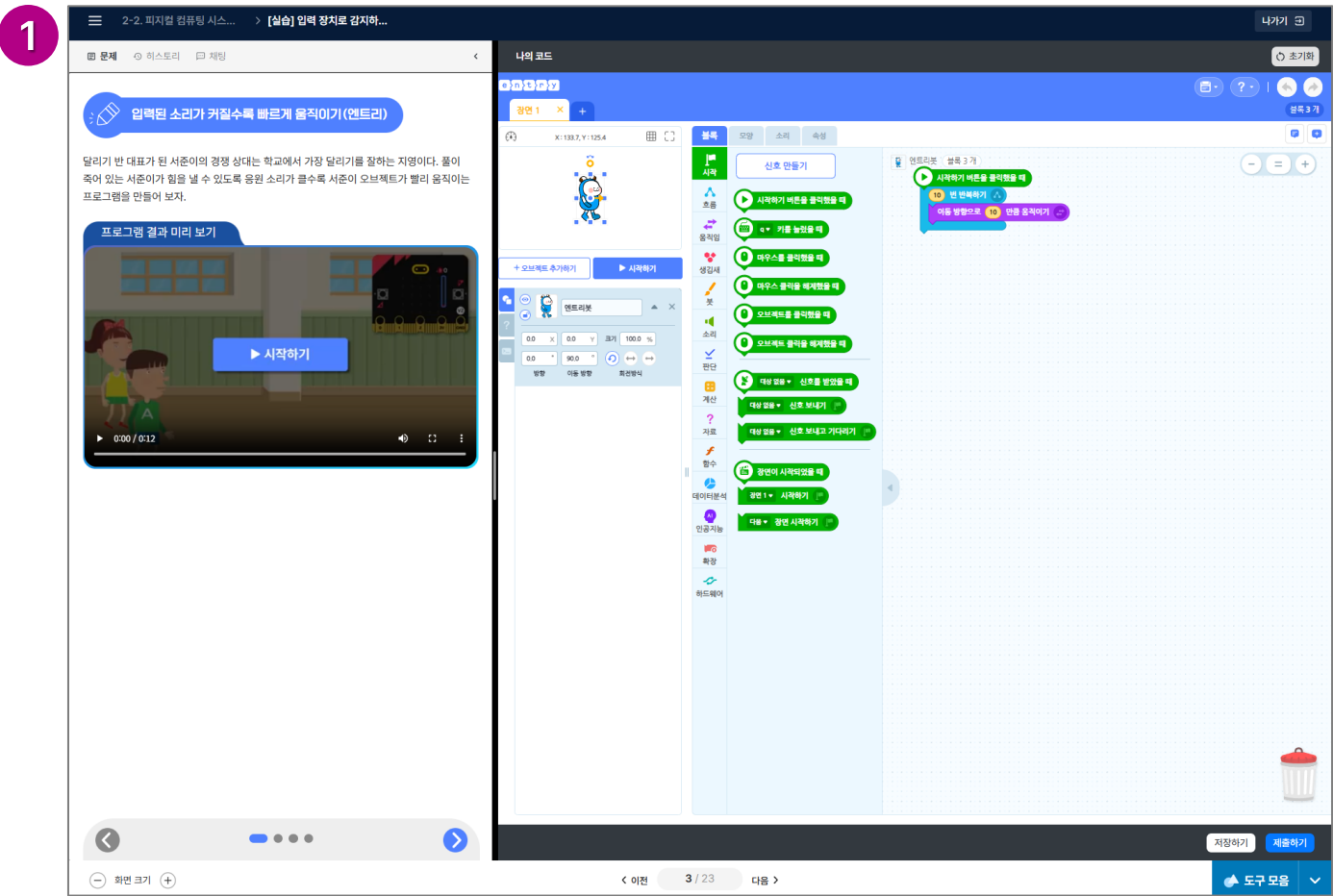
9 다른 모둠 결과 보기
[활동 결과 보기] 버튼 클릭

III. 코딩 실습하기

1. 코딩 도구
2. 엔트리
3. 메이크코드

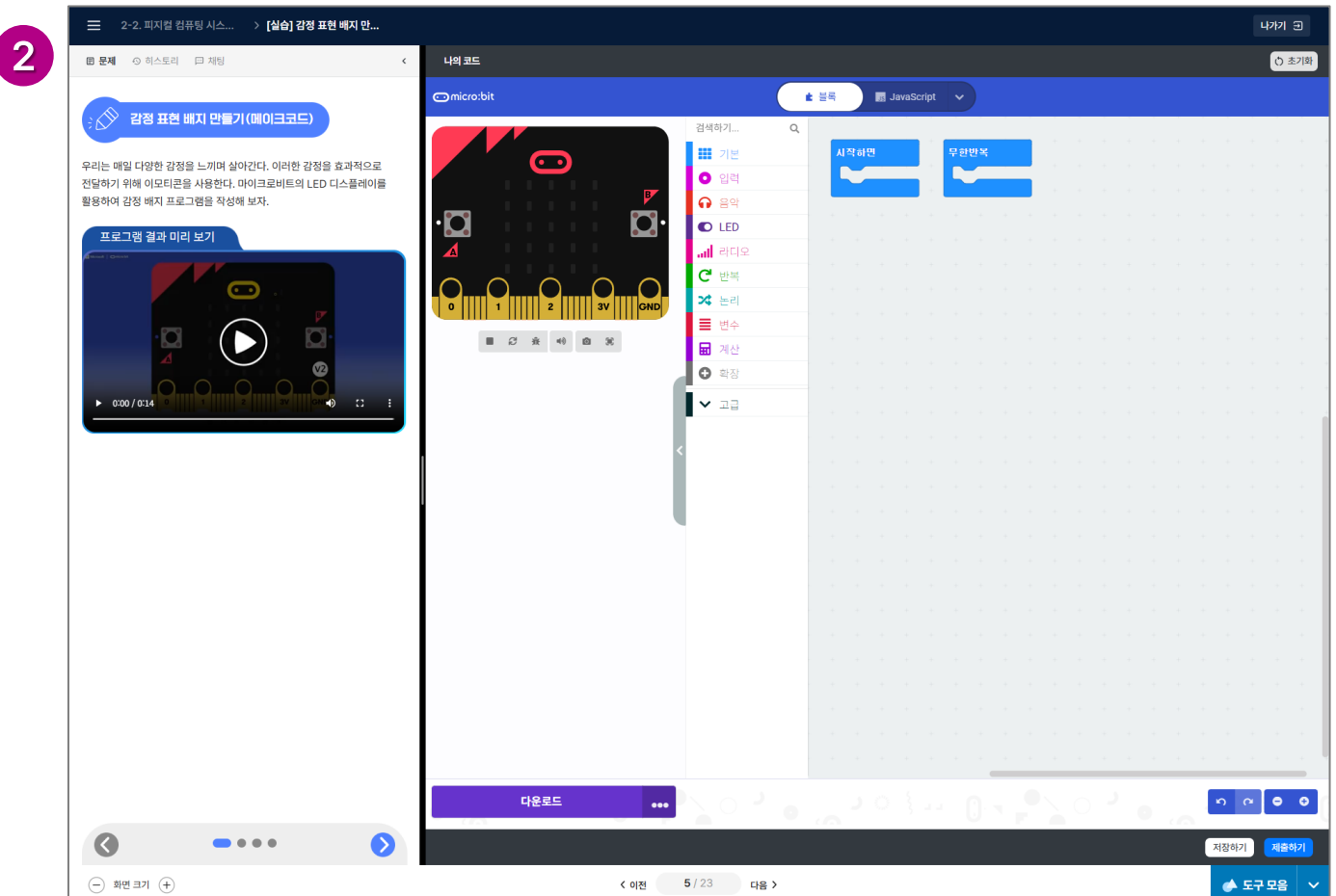
1 코딩 도구

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



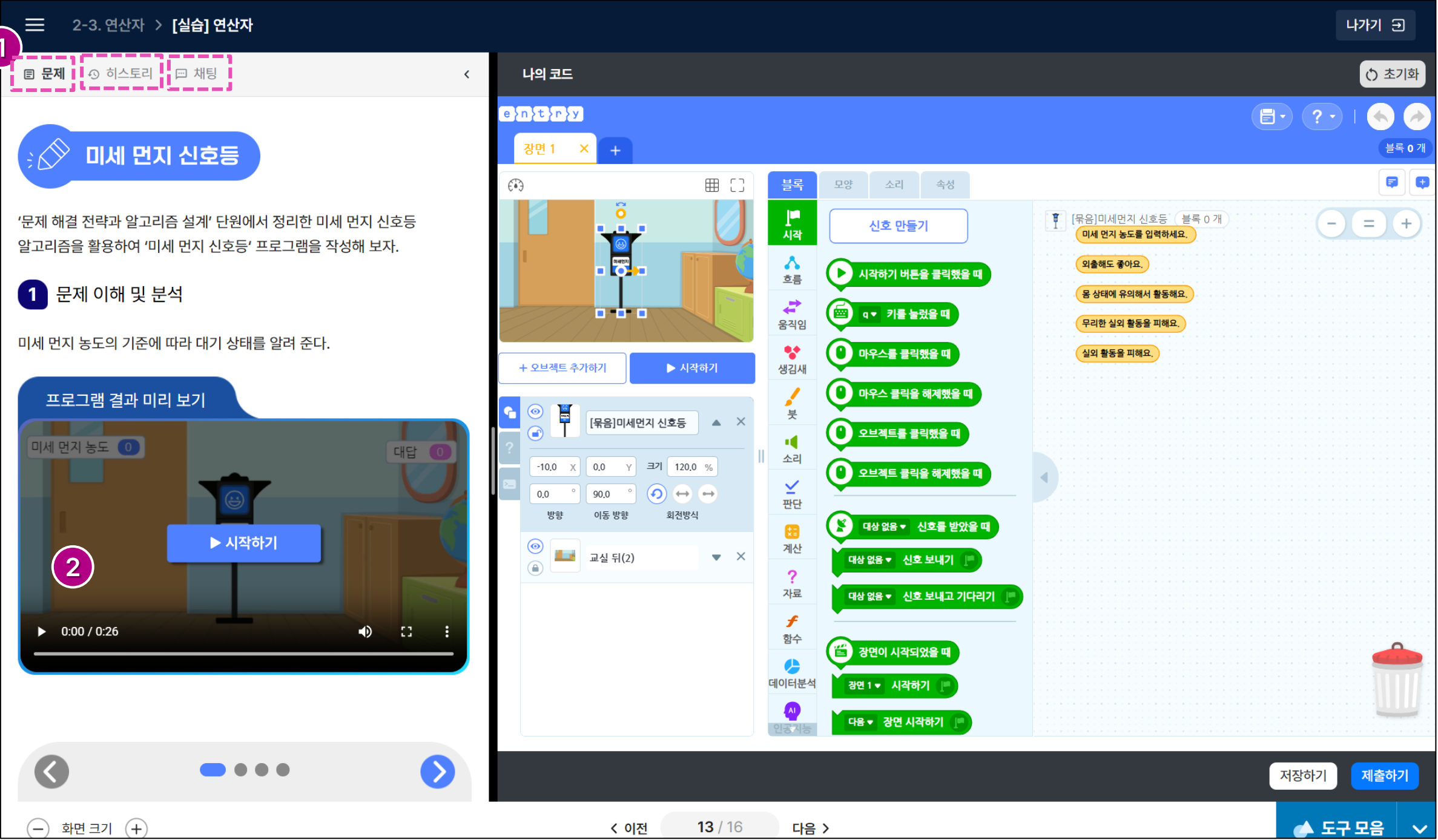
1 엔트리
블록을 활용해 문제를 해결하며 코딩의 기본 개념을 익힐 수 있는 도구

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



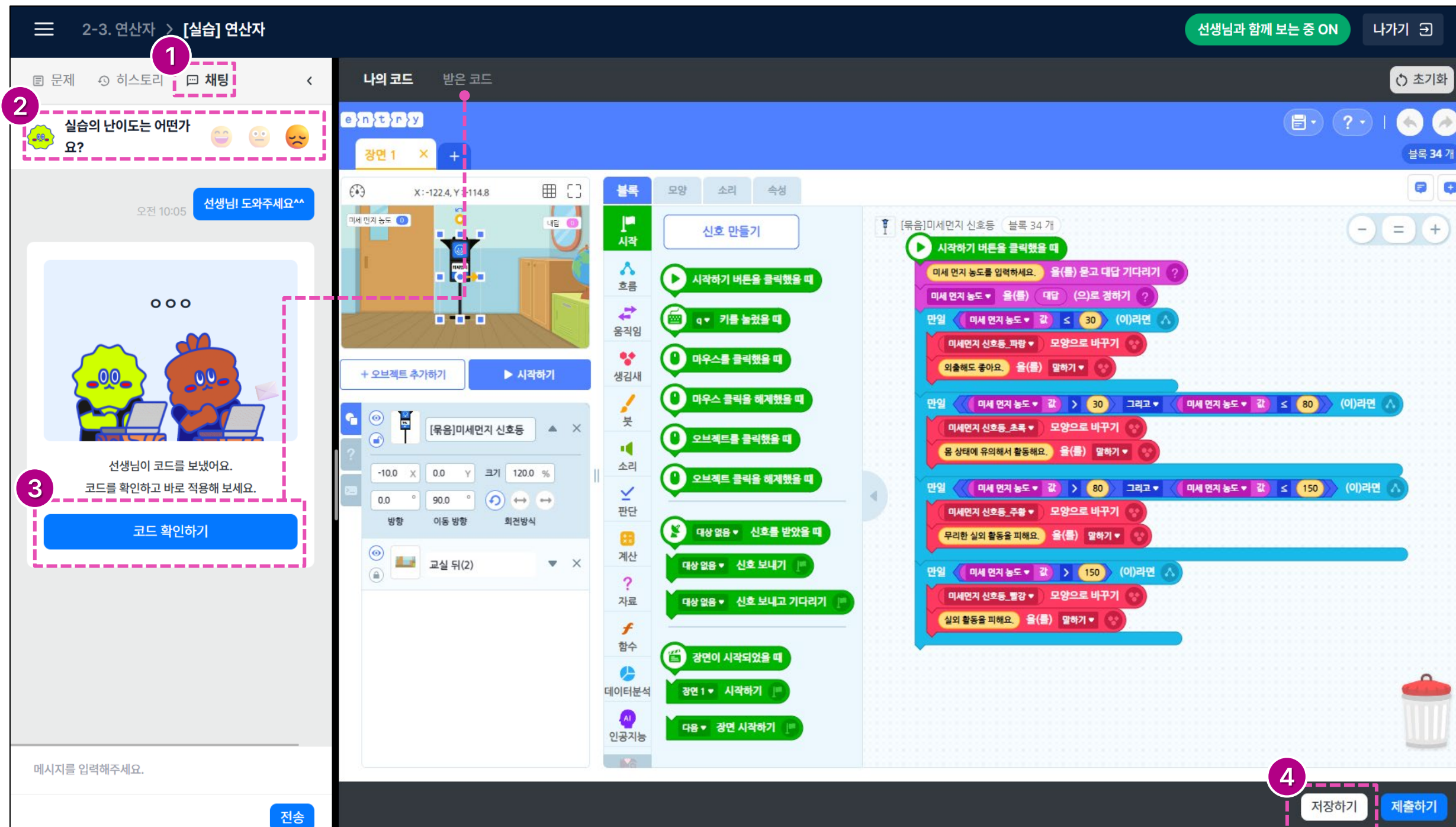
2 엔트리_기본 화면 구성(학생)

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



- 1 문제 탭**
실습 주제 및 과정에 대한 전반적인 설명 확인
- 2 히스토리 탭**
 - 진행중인 실습을 저장하고 관리
 - 저장된 버전을 확인하고 현재 실습 화면에 불러올 수 있음
 - 다운로드 받은 파일은 공식 실습 도구 사이트에서 사용 가능
- 3 채팅 탭**
 - 실습 중 궁금한 내용을 문의하거나 도움을 요청할 때 사용(교사에게 채팅 알림)
 - 실습 난이도를 상태 아이콘을 클릭하여 표현할 수 있음

궁금한 부분은 선생님께 이모티콘/채팅으로 알릴 수 있고, 선생님이 보내준 코드를 참고하며 실습을 진행할 수 있습니다.



- 1 **채팅 탭**
 - 실습별로 선생님과 대화할 수 있음
 - 실습 페이지를 벗어나면 작성한 메시지가 사라짐
- 2 **난이도 표시**
 - 실습 난이도에 대해 이모티콘으로 표현(수시로 변경 가능)
 - 선생님은 마지막 체크된 이모티콘을 확인
- 3 **받은 코드**
채팅 창에서 '코드 확인하기'를 누르면, 선생님이 보낸 코드 확인 가능
- 4 **저장하기**
 - '저장하기'를 누르면 진행 중인 실습을 저장할 수 있음
 - 저장하지 않고 페이지를 벗어나면 실습 내용이 사라짐

실습 중 필요하면 언제든지 저장할 수 있고, 저장된 실습을 확인하고 불러와 실습을 완료할 수 있습니다.

The screenshot displays the Entery History interface. On the left, a sidebar contains a '히스토리' (History) tab, highlighted with a red dashed box and a red circle labeled '1'. Below this is a list of saved projects, with the first item '저장 #06' highlighted by a red dashed box and a red circle labeled '2'. The main area shows the details of '저장 #06', including a preview of a robot in a room, a list of events, and a code editor with various blocks. At the bottom right, a red dashed box and a red circle labeled '3' highlight the '나의 코드로 불러오기' (Load with my code) button. At the bottom center, a red dashed box and a red circle labeled '4' highlight a confirmation dialog box that asks '코드를 불러올까요?' (Load code?).

1 히스토리 탭
저장된 실습을 확인할 수 있음

2 미리 보기
눈 모양 아이콘을 누르면 저장된 실습 내용을 확인할 수 있음

3 나의 코드로 불러오기
버튼을 눌러 저장된 코드(예시: 저장 #06)를 현재 '나의 코드' 탭으로 불러오기

4 저장 후 덮어쓰기

- '현재 '나의 코드'에 작성 중인 실습은 새로운 버전(예시: 저장 #07)으로 저장됨
- 불러온 코드(예시: 저장 #06)는 나의 코드에 적용됨

제출하기를 누르면 채점 결과에 관계없이 풀이 방법을 확인할 수 있습니다.

2-3. 연산자 > [실습] 연산자

문제 히스토리 채팅 풀이 방법

풀이 방법을 보며 다시 풀 수 있어요.

풀이 방법

다음 영상을 보며 잘못 사용한 블록이 있는지, 블록의 순서가 올바른지 확인해 보자.

미세 먼지 신호등

0:02 / 2:17

나의 코드

초기화

장면 1

블록 모양 소리 속성

시작 신호 만들기

시작하기 버튼을 클릭했을 때

키를 눌렀을 때

마우스를 클릭했을 때

마우스 클릭을 해제했을 때

오브젝트를 클릭했을 때

오브젝트 클릭을 해제했을 때

대상 없음 - 신호를 받았을 때

대상 없음 - 신호 보내기

대상 없음 - 신호 보내고 기다리기

장면 1 시작되었을 때

시작하기

다음 장면 시작하기

코딩 뒤(2)

교실 뒤(2)

데이터분석

인공지능

확장

하드웨어

저장하기 제출하기

도구 모음

정답인 경우

오답인 경우

1

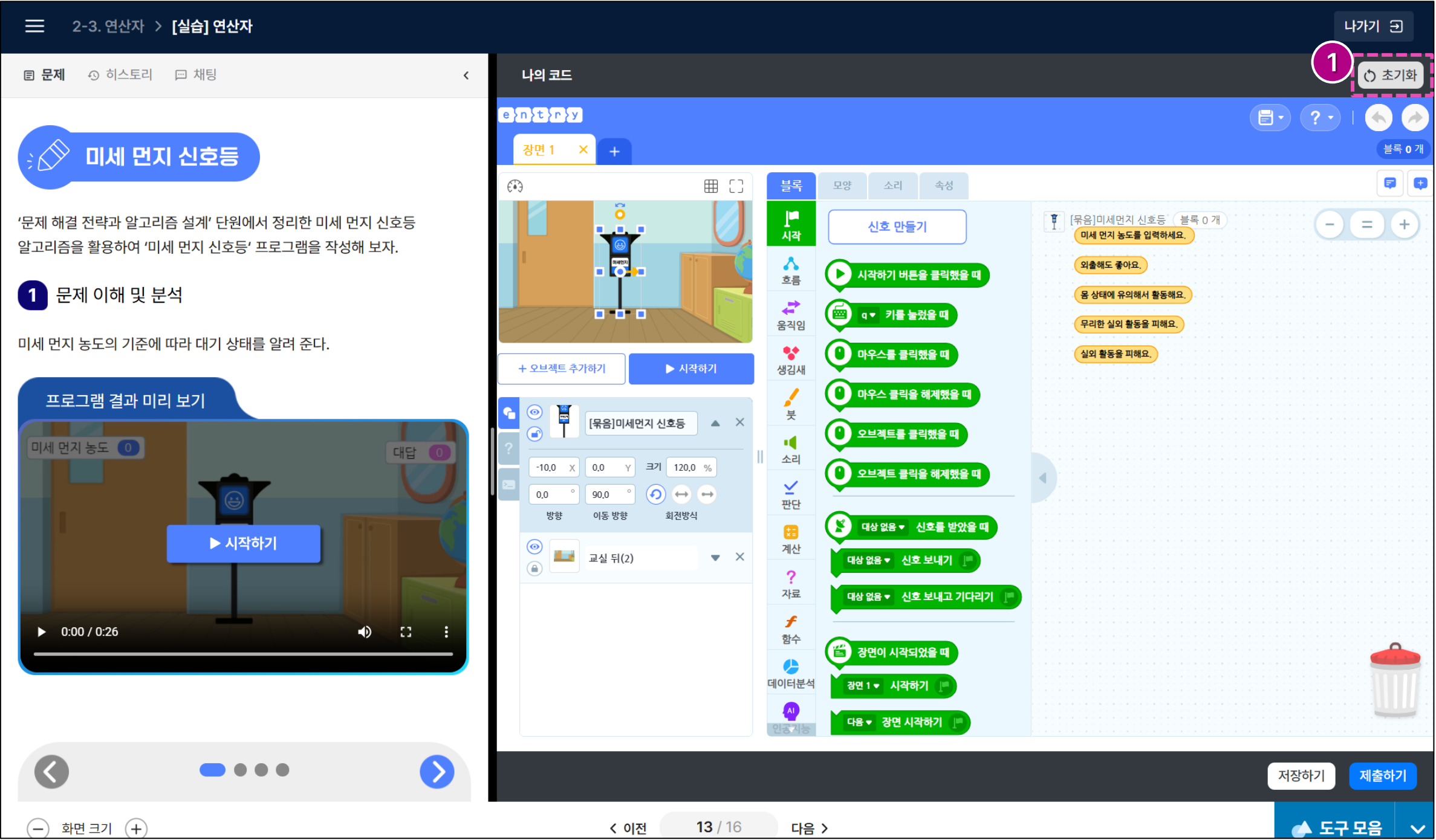
1 제출하기

- 등록된 정답 파일과 비교해 정오답 표시
- 정답이면 “잘했어요!”, 오답이면 “아쉬워요!”라는 메시지가 나타남
- 정답 파일이 없으면 “제출되었습니다” 만 표시됨

2 풀이 방법 탭

풀이 방법이 등록된 실습은 '제출하기'를 누른 경우 정오답과 상관없이 풀이 방법 영상을 확인할 수 있음

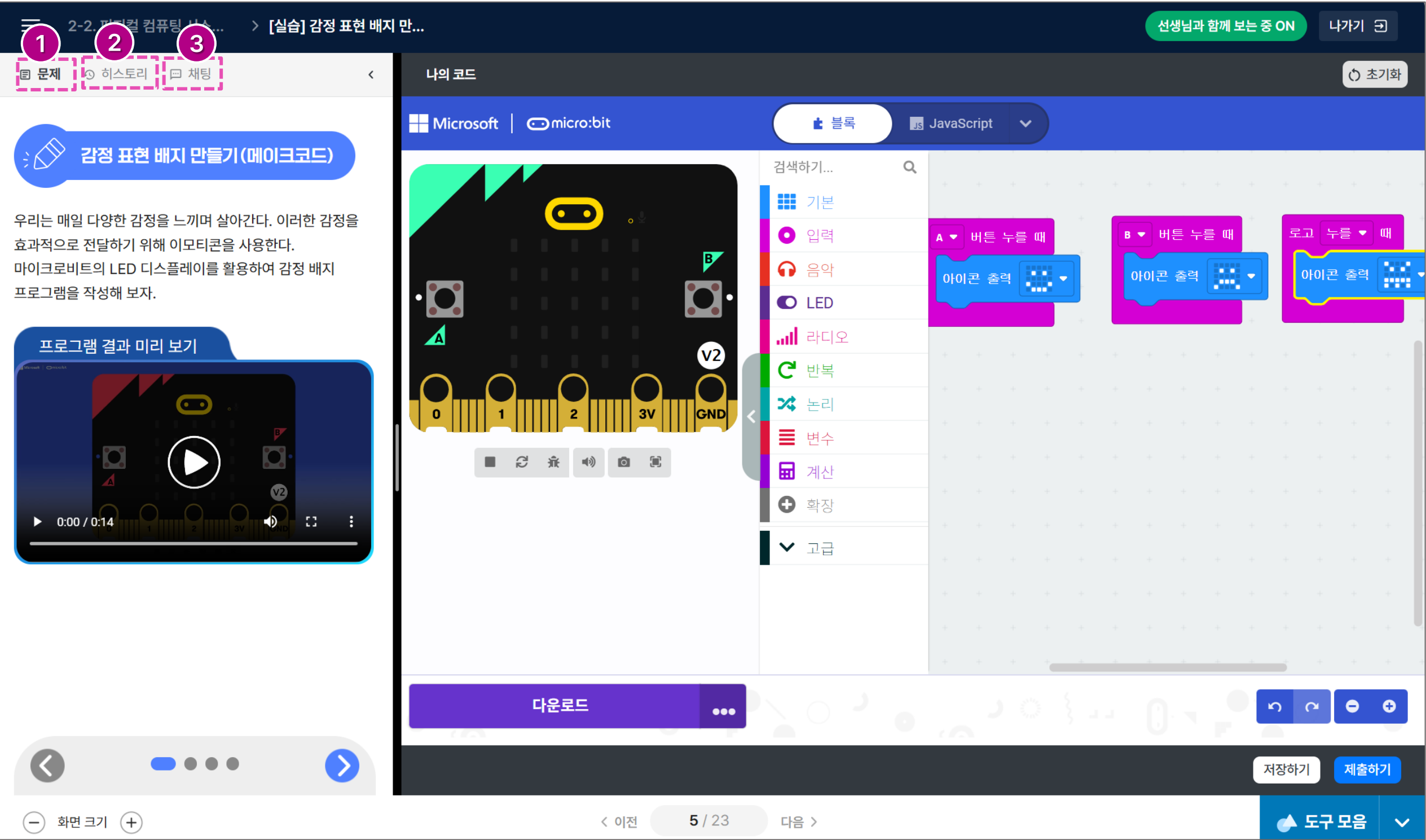
초기화 버튼을 눌러 실습을 다시 시작할 수 있습니다.



1 초기화
버튼을 누르면 해당 실습 콘텐츠에 처음 진입했을 때
화면으로 초기화됨

3 메이코드_기본 화면 구성(학생)

학생은 선생님과 함께 실습을 진행할 수도 있고, 교과서에 포함된 실습을 혼자서 풀어볼 수도 있습니다.



1 문제 탭
실습 주제 및 과정에 대한 전반적인 설명 확인

2 히스토리 탭

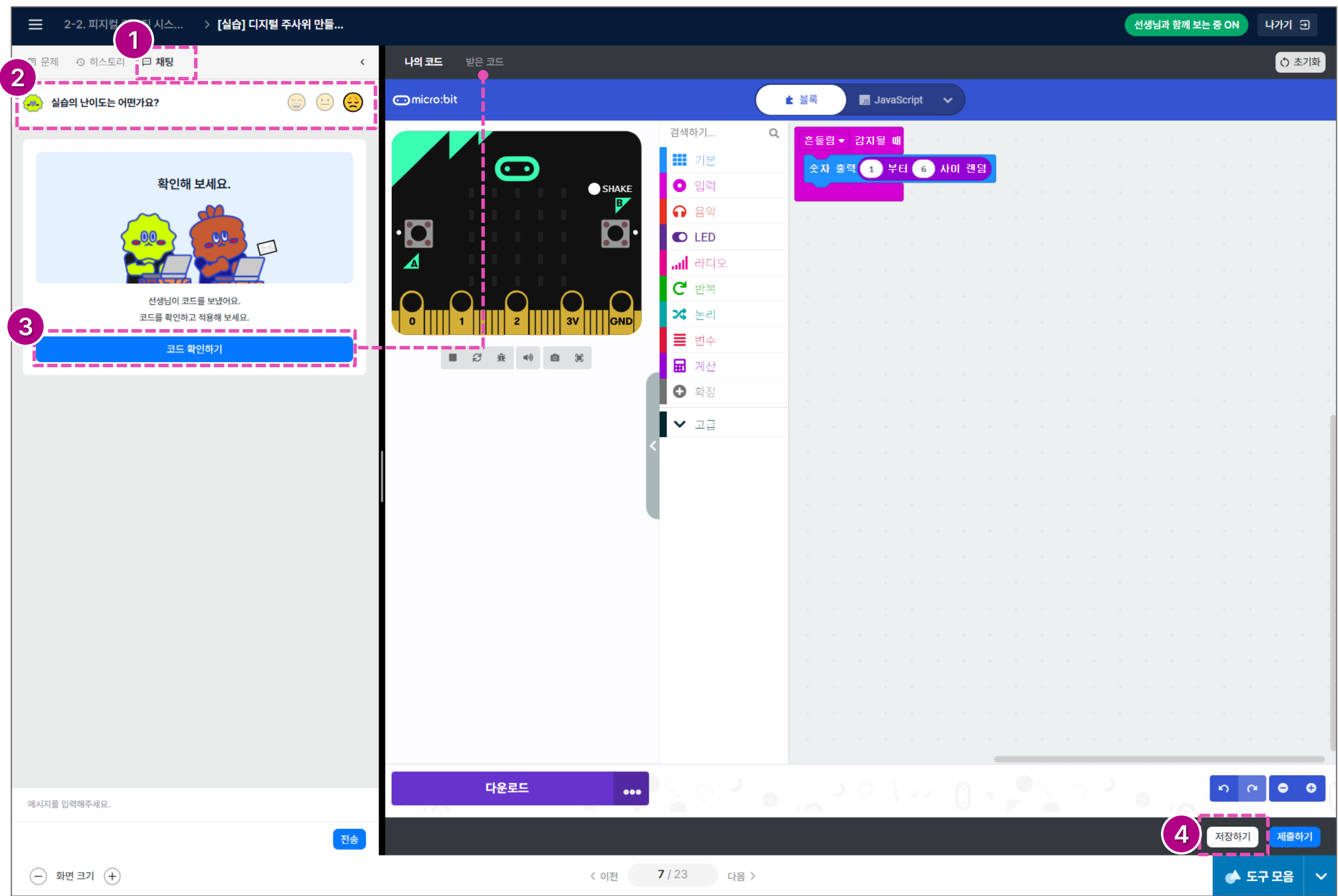
- 진행중인 실습을 저장하고 관리
- 저장된 버전을 확인하고 현재 실습 화면에 불러올 수 있음
- 다운로드 받은 파일은 공식 실습 도구 사이트에서 사용 가능

3 채팅 탭

- 실습 중 궁금한 내용을 문의하거나 도움을 요청할 때 사용(교사에게 채팅 알림)
- 실습 난이도를 상태 아이콘을 클릭하여 표현할 수 있음
- 코칭 모드(선생님이 화면 제어) 메시지 안내

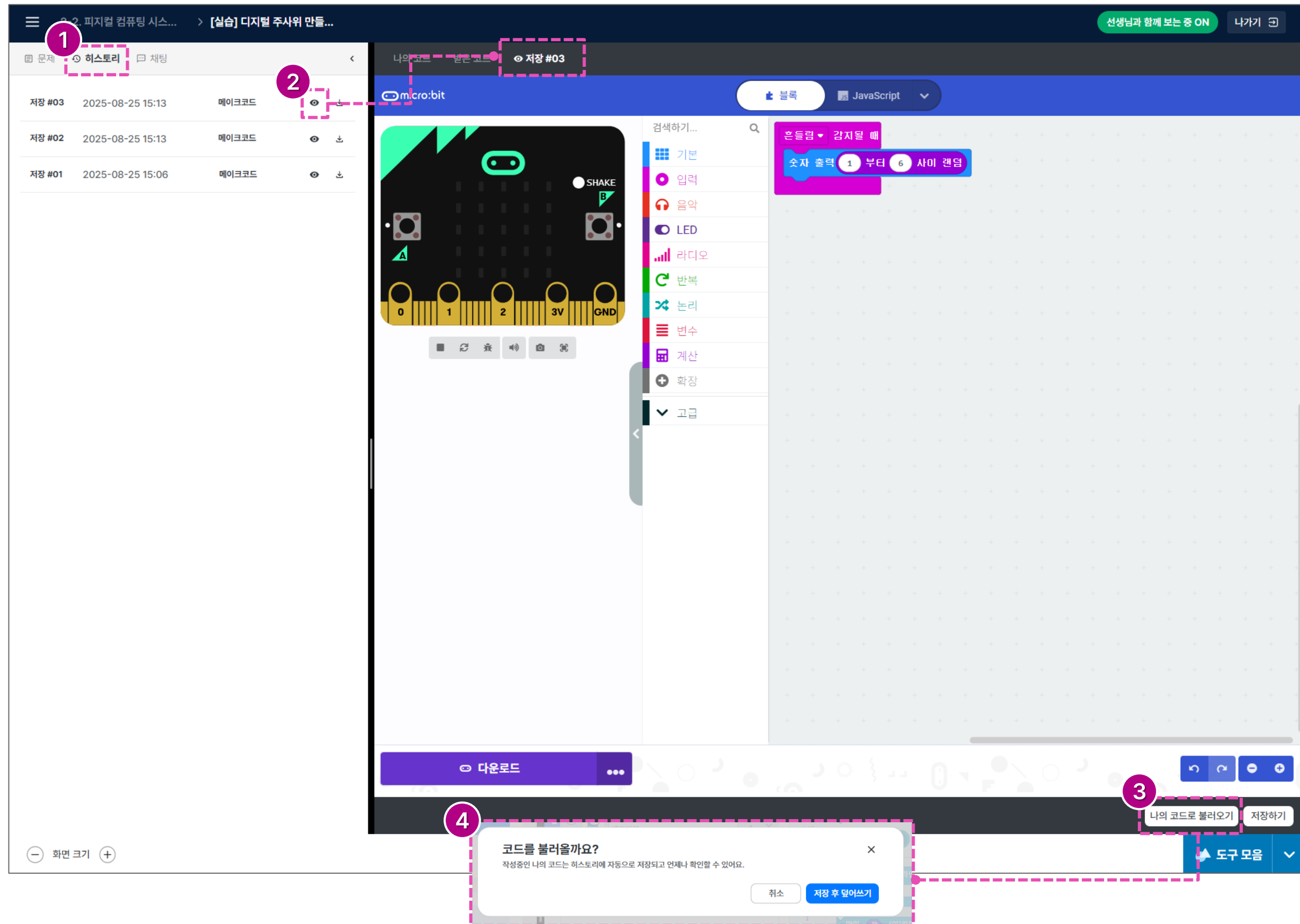
3 메이크코드_채팅/코드 수신

궁금한 부분은 선생님께 이모티콘/채팅으로 알릴 수 있고, 선생님이 보내준 코드를 참고하며 실습을 진행할 수 있습니다.



- 1 채팅 탭
 - 실습별로 선생님과 대화할 수 있음
 - 실습 페이지를 벗어나면 작성한 메시지가 사라짐
- 2 난이도 표시
 - 실습 난이도에 대해 이모티콘으로 표현(수시로 변경 가능)
 - 선생님은 마지막 체크된 이모티콘을 확인
- 3 받은 코드
 - 채팅 창에서 '코드 확인하기'를 누르면, 실습 창의 받은 코드 탭에서 선생님이 보낸 코드 확인 가능(나의 코드로 불러오기 버튼을 누르면 나의 코드에 저장됨)
- 4 저장하기
 - '저장하기'를 누르면 진행 중인 실습을 저장할 수 있음
 - 저장하지 않고 페이지를 벗어나면 실습 내용이 사라짐

실습 중 필요하면 언제든지 저장할 수 있고, 저장된 실습을 확인하고 불러와 실습을 완료할 수 있습니다.



1 **히스토리 탭**
저장된 실습을 확인할 수 있음

2 **미리 보기**
눈 모양 아이콘을 누르면 저장된 실습 내용을 확인할 수 있음

3 **나의 코드로 불러오기**
버튼을 눌러 저장된 코드(예시: 저장 #03)를 현재 '나의 코드' 탭으로 불러오기

4 **저장 후 덮어쓰기**

- '현재 '나의 코드'에 작성 중인 실습은 새로운 버전(예시: 저장 #04)으로 저장됨
- 불러온 코드(예시: 저장 #03)는 나의 코드에 적용됨

제출하기를 누르면 채점 결과에 관계없이 풀이 방법을 확인할 수 있습니다.

2-2. 피지컬 컴퓨팅 시스... > [실습] 디지털 주사위 만들...

풀이 방법을 보며 다시 풀 수 있어요.

풀이 방법

다음 영상을 보며 잘못 사용한 블록이 있는지, 블록의 순서가 올바른지 확인해 보자.

0:02 / 0:33

micro:bit

블록 JavaScript

검색하기...

흔들림 감지될 때

숫자 출력 1 부터 6 사이 랜덤

정답인 경우

[실습] 연산자
잘했어요!

코드 제출하고 완료하기

오답인 경우

[실습] 연산자
아쉬워요!

다시 풀이에 도전하고 싶어요!

저장하기 제출하기

도구 모음

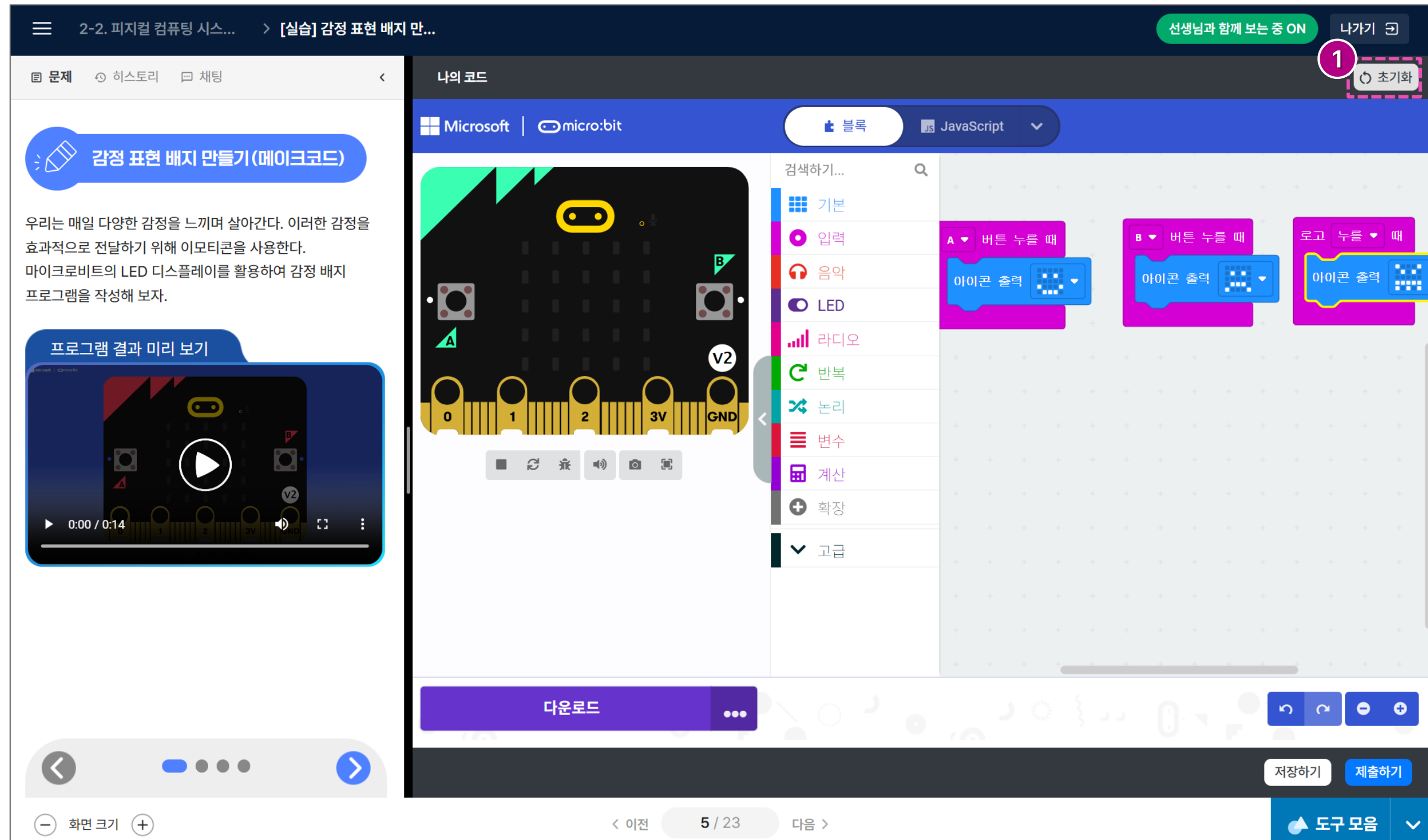
1 제출하기

- 등록된 정답 파일과 비교해 정오답 표시
- 정답이면 “잘했어요!”, 오답이면 “아쉬워요!”라는 메시지가 나타남
- 정답 파일이 없으면 “제출되었습니다” 만 표시됨

2 풀이 방법 탭

풀이 방법이 등록된 실습은 '제출하기'를 누른 경우 정오답과 상관없이 풀이 방법 영상을 확인할 수 있음

초기화 버튼을 눌러 실습을 다시 시작할 수 있습니다.



1 초기화

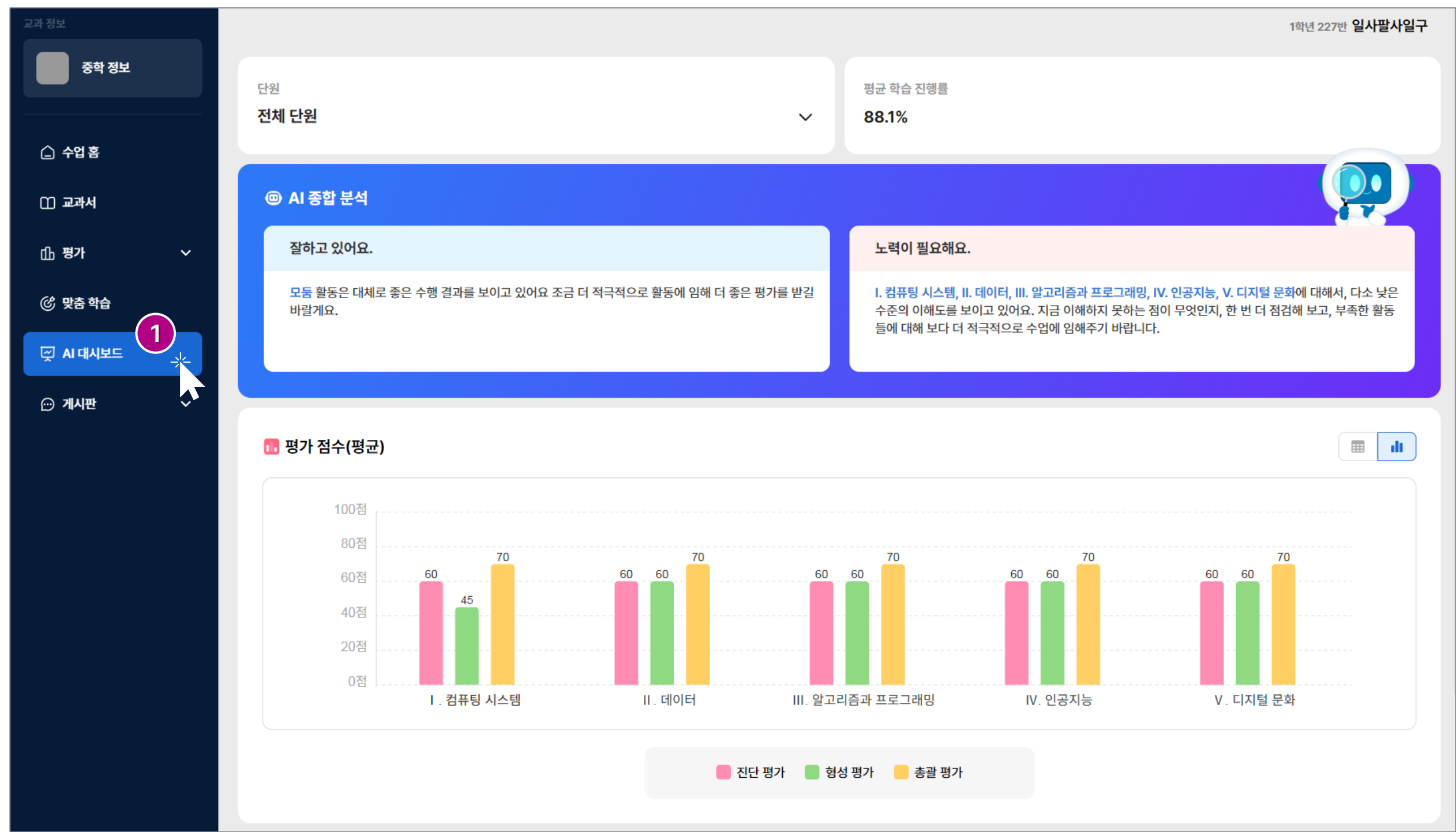
버튼을 누르면 해당 실습 콘텐츠에 처음 진입했을 때 화면으로 초기화됨

IV. 나를 알아가기

1. AI 대시보드

1 AI 대시보드_AI 대시보드로 이동

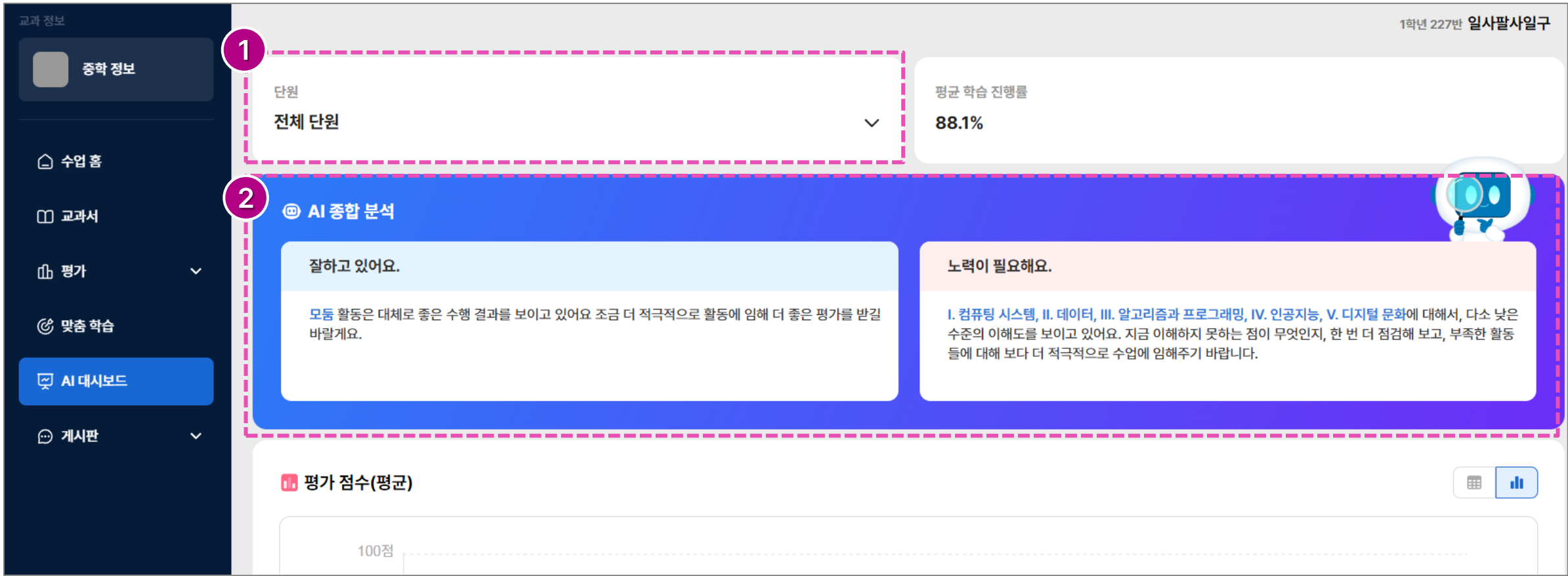
메인 메뉴에서 AI 대시보드를 클릭하면 AI 대시보드 화면으로 이동합니다.



1 AI 대시보드 메뉴
해당 메뉴를 클릭하면 AI 대시보드 화면으로 이동합니다.

1 AI 대시보드_전체 단원 1

전체 단원을 선택하면 전반적인 학습 현황을 확인할 수 있습니다.

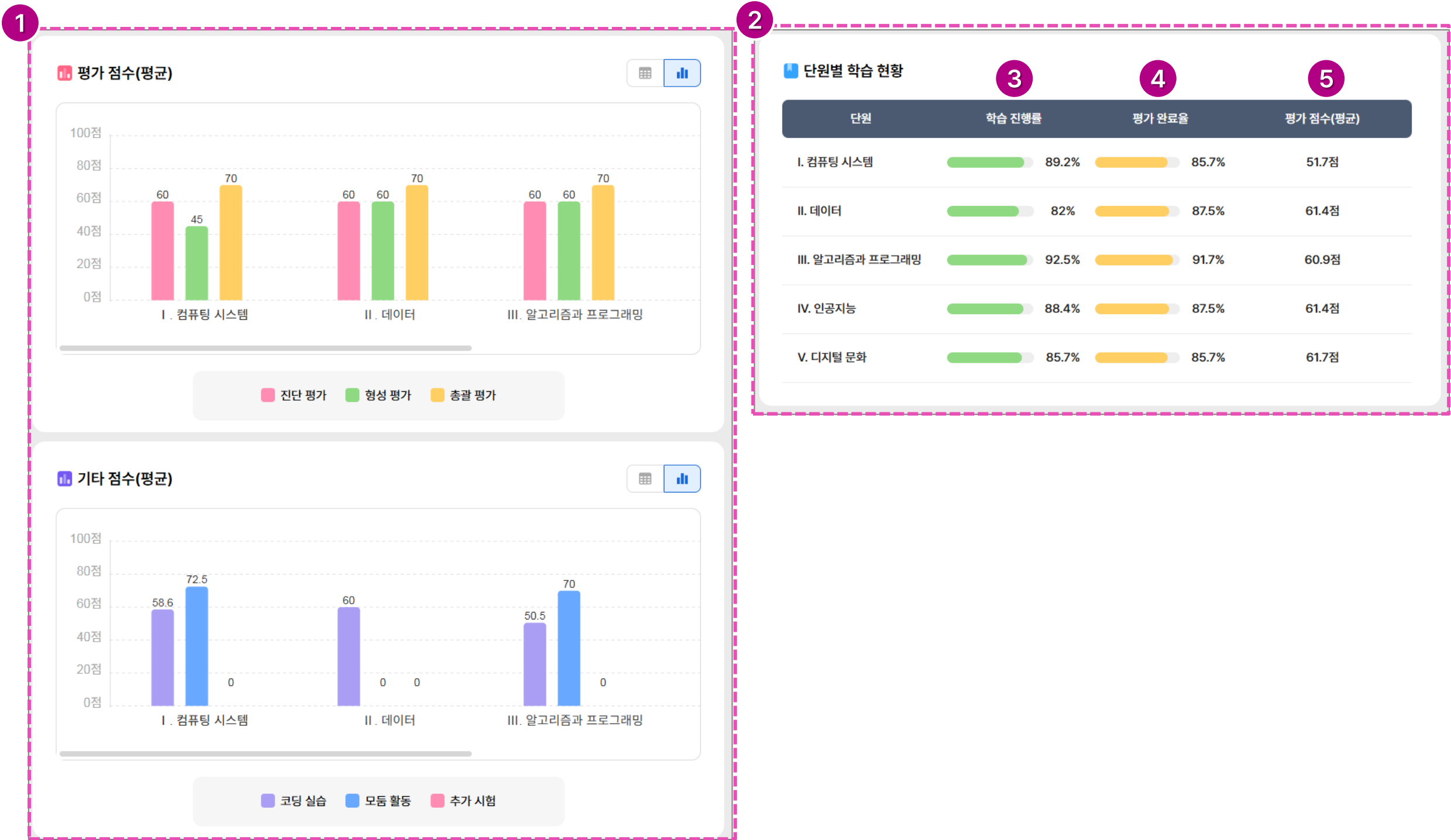


1 전체 단원 선택
단원: 전체 단원을 선택합니다.

2 전체 단원 AI 종합 분석 정보
전체 단원에 대한 종합 분석을 확인할 수 있습니다.

1 AI 대시보드_전체 단원 2

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



- 1

단원별 점수 정보

단원별 진단/형성/총괄 평가, 모둠 활동, 추가 시험에 대한 평균 점수를 확인할 수 있습니다.
- 2

단원별 학습 현황 정보

단원별 학습 진행률 및 평가 진행률, 평균 점수를 확인할 수 있습니다.
- 3

학습 진행률 정보

학습 진행률은 평가를 포함하여 학습 뷰어에서 학습할 수 있는 모든 콘텐츠를 기준으로 집계됩니다.
- 4

평가 진행률 정보

진단/형성/총괄 평가를 기준으로 집계됩니다.
- 5

평가 점수(평균) 정보

진단/형성/총괄 평가를 기준으로 집계됩니다.

세부 단원을 선택하면 단위별(하위 단위 포함) 학습 현황을 확인할 수 있습니다.

1

단위

I. 컴퓨팅 시스템

▼

평균 학습 진행률

89.2%

2


@ 단위 종합 분석

잘하고 있어요.

모든 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?



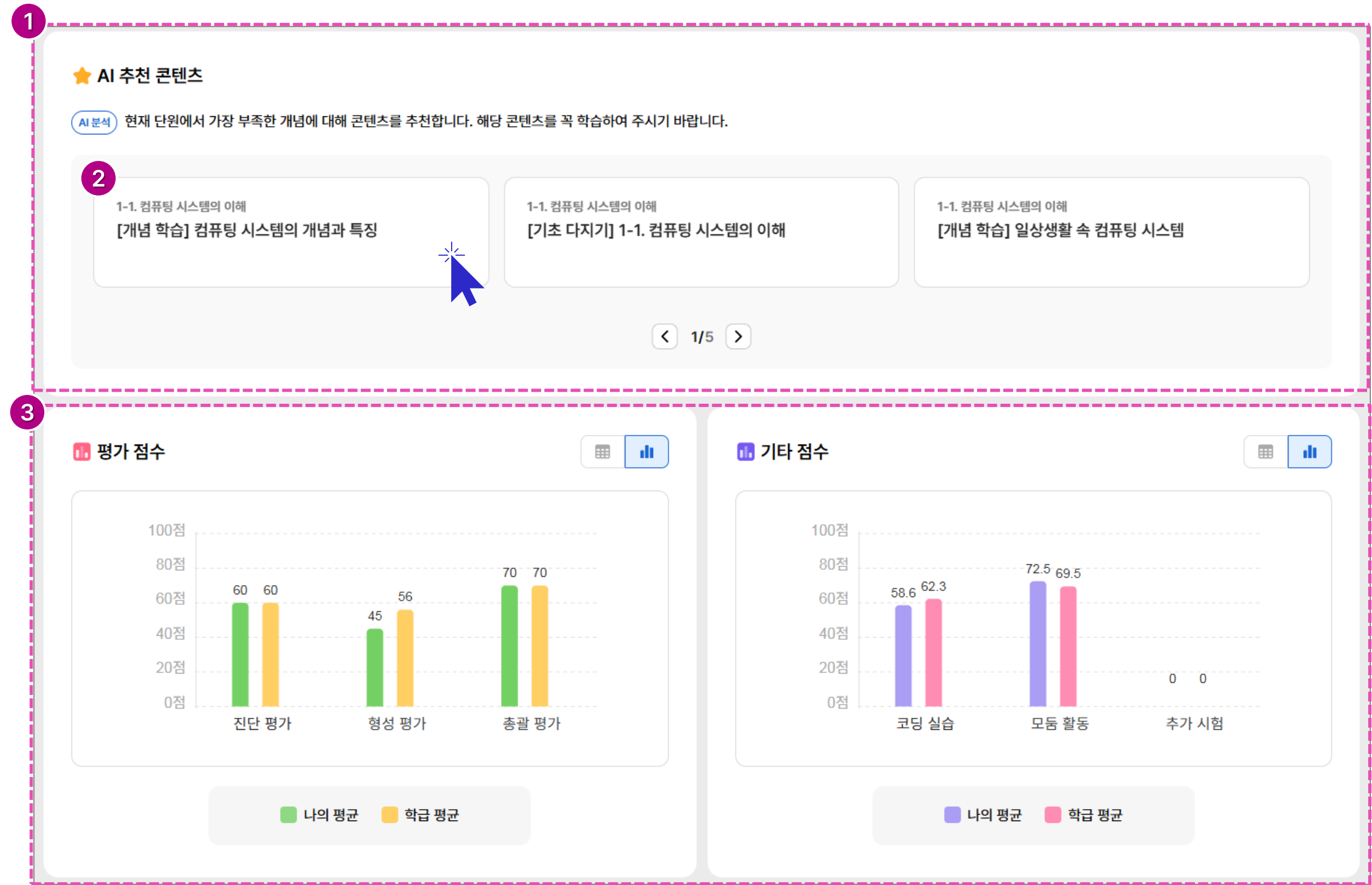
1 세부 단위 선택
단위: 세부 단위를 선택합니다.

2 단위 종합 분석 정보
단위별 종합 분석을 확인할 수 있습니다.

해당 내용은 대단원 분석에서만 제공됩니다.

1 AI 대시보드_세부 단원 2

추가로 해당 단원(하위 단원 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 있습니다.
- 2

추천 콘텐츠

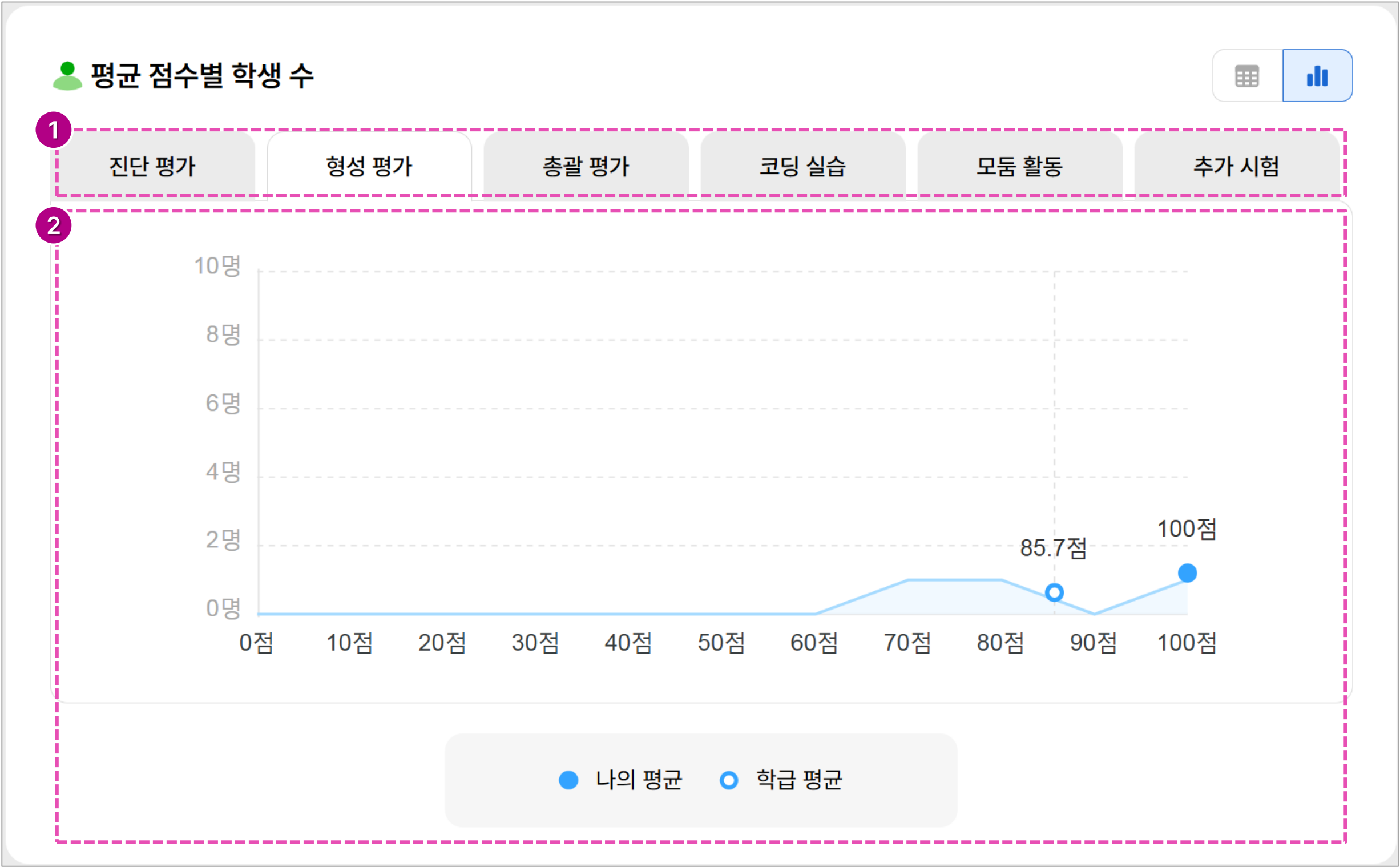
클릭하면 추천 콘텐츠 뷰어가 실행됩니다.
- 3

평가/기타 점수(평균)정보

각 학습 유형별 나의 평균 점수를 학급 평균과 비교하여 확인할 수 있습니다.

해당 내용은 대단원 분석에서만 제공됩니다.

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



- 1

학습 유형 선택 탭

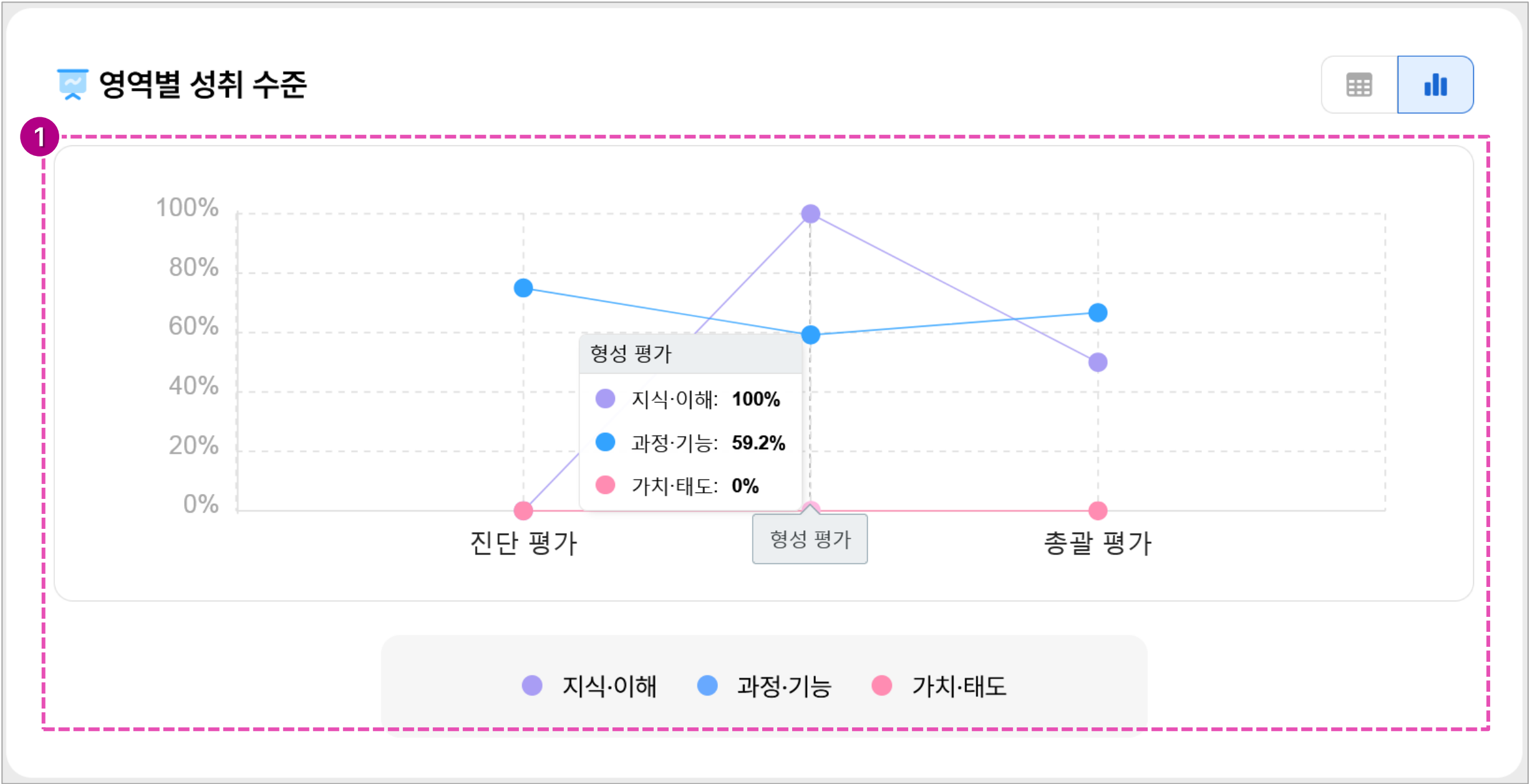
확인하고자 하는 학습 유형을 선택합니다.
- 2

평균 점수별 학생 수 분포 정보

해당 학습 유형에 대한 점수대별 학생 분포 및 나의 위치를 확인할 수 있습니다.

해당 내용은 대단원 분석에서만 제공됩니다.

평가에 대하여 영역별 성취 수준을 확인할 수 있습니다.



- 1 영역별 성취 수준 정보
내용 영역별 성취 수준 정보를 확인할 수 있습니다.
- 해당 내용은 대단원 분석에서만 제공됩니다.

마지막으로 나의 성취 기준별 성취 수준을 확인할 수 있습니다.



- 1성취 기준별 성취 수준 정보
각 성취 기준별 성취도를 확인할 수 있습니다.
- 2성취 기준에 연결된 내용 영역 분석 정보
해당 성취 기준에 연결된 내용 영역별 분석을 확인할 수 있습니다.

씨마스