

CONTENTS

AI 디지털교과서, 이렇게 활용해 보세요	02
---------------------------------	----

1

AI 디지털교과서 기본 메뉴 구조	08
--------------------------	----

2

AI 디지털교과서 수업 활용 모델

수업 모델	16
(1) AIDT 중심형	17
(2) 서책&AIDT 병행형	18
(3) 과제 중심형	19
· 한 단원의 차시별 수업 예시	20~61

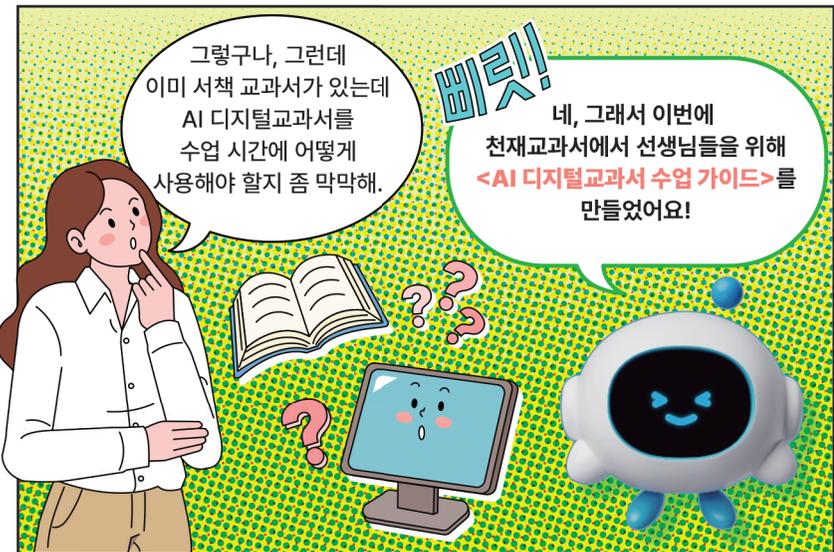
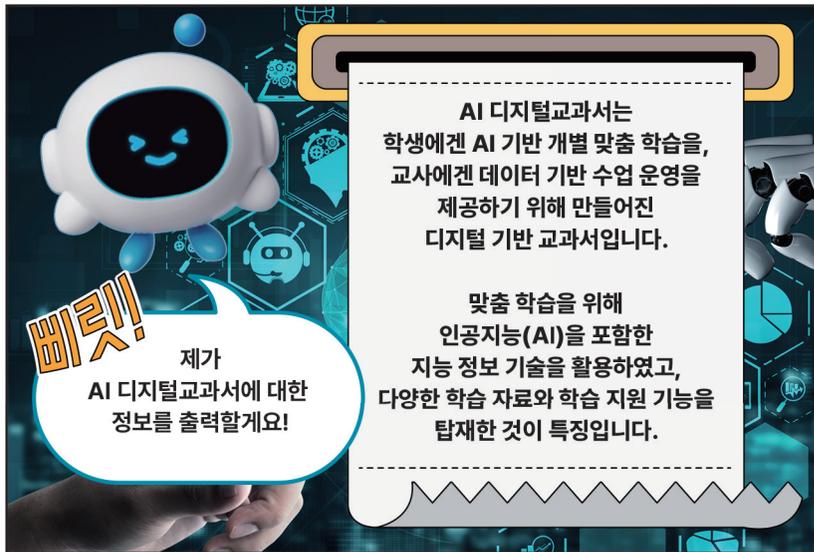
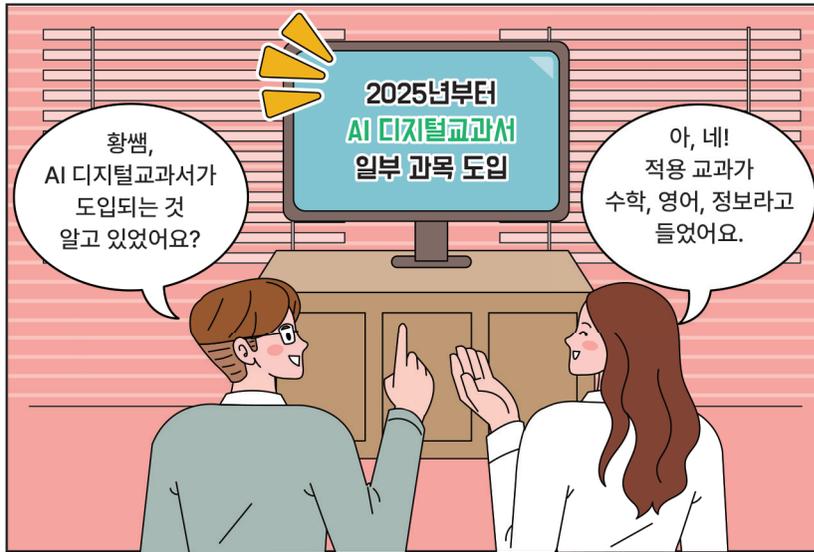
3

AI 디지털교과서 주요 특징과 매뉴얼

(1) AIDT의 개념과 특성	64
(2) 천재 AIDT 특징점	66
(3) 초등 수학 AIDT 구성 체계	68
(4) 다양한 수업 모델(예시)	72
(5) 테마별로 알아보는 사용자 매뉴얼 Q&A	84

AI 디지털교과서, 이렇게 활용해 보세요!

AIDT 수업 가이드





POINT 1 '천재교과서 AIDT 활용 포인트' 첫 번째는 [우리 반 수업]입니다.

베릿!

AIDT의 [우리 반 수업]은 서책 교과서의 모든 내용을 서책과 동일한 순서에 따라 디지털화된 형태로 구성되어 서책 교과서 없이도 수업할 수 있어요! 천재교과서의 AI 디지털교과서는 서책과 잘 연계되어 있습니다!

베릿!

또 개념 이해나 동기 유발에 필요한 영상과 수학 디지털 교구 등이 탑재돼 있고, 퀴즈/게임 등 디지털 학습 자료가 풍부해서 재미있고 효과적인 수업이 가능해요.

번호	이름	학습 수준	진도율	평가	시각화	도움	활동하기	재미있음
1	김민서	초등	100%	✓ 80/84	✓ 80/81	✓ 17/22	✓ 10/17	
2	박민우	초등	0%	—	—	—	—	

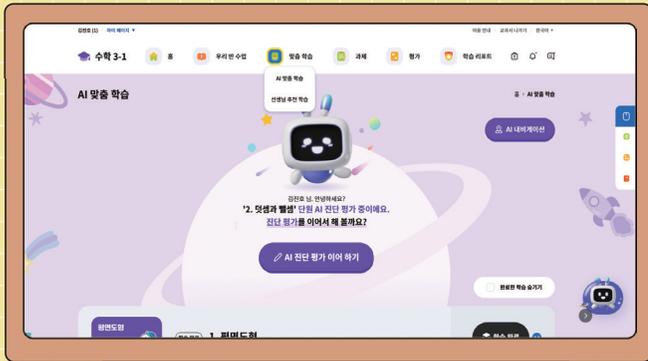
tip 집중 학습에서 개별 학생의 학습 상황을 파악할 수 있고, 전체 학생들의 학습 상황도 한눈에 파악할 수 있어요.

tip 서책에는 수록하지 못한 다양한 유형의 평가 문항이 풍부하고, AI 맞춤 학습에 기반한 개별화된 피드백이 가능해요.

AI 디지털교과서, 이렇게 활용해 보세요!

POINT 2

'천재교과서 AIDT 활용 포인트' 두 번째는 [AI 맞춤 학습]입니다.



베릿!

AI 기반의 개인별 맞춤 학습이 이곳에서 집중적으로 이루어집니다.

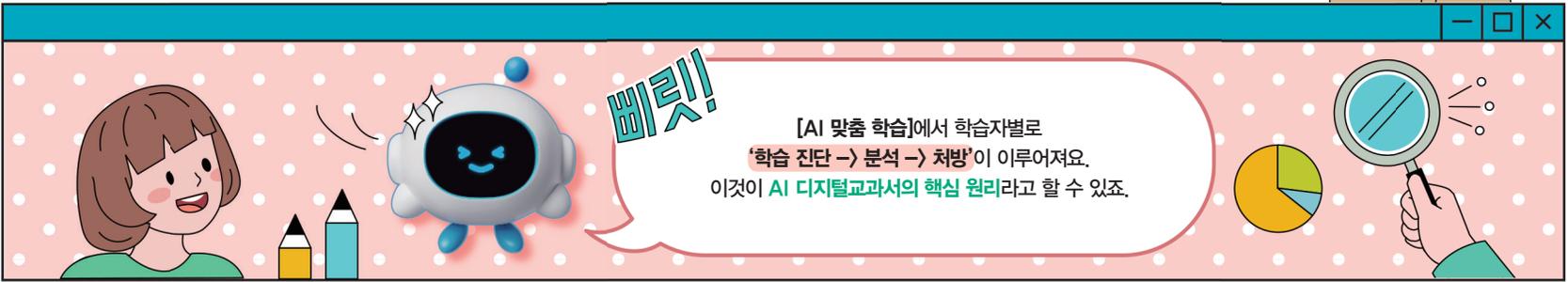


단원별로 단원 평가지가 있고
평가 결과에 따라
AI가 추천하는 학습 자료가 제공되며
추가 학습 결과에 맞추어
AI가 개인별로 특화된 학습 경로를 제공해요.



한 단원 진도를 모두 끝내고 학생들에게 [맞춤 학습]을 과제로 제시하면 좋겠어!

[맞춤 학습]을 정규 시간에 활용해도 좋을 것 같아. 미리 본문 차시를 압축적으로 줄여서 진행하여 2~3시간 정도 수업 시간을 확보해두면 되겠어.

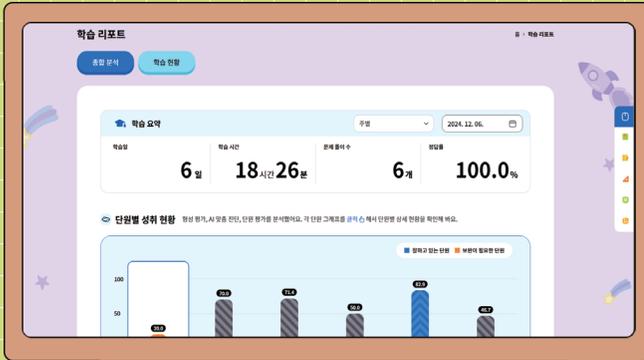


베릿!

[AI 맞춤 학습]에서 학습자별로 '학습 진단 -> 분석 -> 처방'이 이루어져요. 이것이 AI 디지털교과서의 핵심 원리라고 할 수 있죠.

POINT 3

‘천재교과서 AIDT 활용 포인트’ 세 번째는 [학습 리포트]입니다.



학습 리포트

무지 반 수업 | AI 맞춤 학습 | 선생님 수업 학습

5. 운영

과목	전행률		평가 방식	학습 시간	학습 현황
	교과서 공부	수학여행			
01. 단원 도입	100.0%	100.0%	선지식 17분	보기	
02. (명칭)개념	100.0%	100.0%	완주 (시)	47분 18초	보기
03. (명칭)개념(2)	100.0%	100.0%	완주 (시)	03시간 13분	보기
04. (명칭)개념(3)	100.0%	100.0%	완주 (시)	15분 23초	보기
05. (명칭)개념(4)	100.0%	100.0%	완주 (시)	14분 39.8초	보기

와, AI 디지털교과서로 학생들은 재미있게, 선생님은 편리하게 수업할 수 있을 것 같네요.



그러게요. 선생님, AI 디지털교과서로 쉽고 편리하게 가르쳐 봐요!

베릿!

학생들의 학습 성장 분석, 단원별 성취 현황 분석, 메뉴별 학습 진척도 등이 입체적으로 제공됩니다.



tip

실시간 모니터링도 가능해요!



베릿!

좋아요! 이 <AI 디지털교과서 수업 가이드>를 참고하셔서 학교나 선생님 각자의 상황에 맞춰 다양하게 수업에 활용해 보세요.

베릿!



쉽고 편리하게 활용할 수 있는
AI 디지털교과서 수업 가이드

1 AI 디지털교과서 기본 메뉴 구조

AI 디지털교과서 수업 활용 모델

1. AIDT 기본 메뉴 구조 **홈 화면**

선생님



맞춤 학습
AI 맞춤 학습과 선생님 추천 학습으로 개별 맞춤 학습에 대한 재구성할 수 있어요.

최근 수업
최근 수업인 해당 차시에 필요한 자료와 평가를 활용하여 수업을 진행할 수 있어요.

내 할 일
진행 중인 과제, 학생별로 평가 진행 상황을 확인할 수 있어요.

우리 반 상태
우리 반 접속 현황, 감정 상태, 현재 위치를 확인할 수 있어요.

학습 리포트
개별 학생 리포트뿐만 아니라 학급 리포트까지 종합적으로 볼 수 있어요.

원 클릭 학습 설정
수업 재구성, 학습 일정 관리, 추천 콘텐츠 재구성, 기능 사용 설정을 원 클릭으로 설정할 수 있어요.

다국어 설정
한국어, 영어, 중국어, 베트남어 언어를 변경할 수 있어요.

지난 수업 분석 및 추천
우리 반 지난 수업에서의 형성 평가 분석 결과를 확인할 수 있어요.

성취기준 분석
성취기준에 따른 우리 반 평균 정답률을 확인할 수 있어요.

오답 문제
우리 반의 오답률 높은 문항을 확인할 수 있어요.

AI 추천
우리 반 수준에 맞는 보충·심화 학습 콘텐츠를 확인할 수 있어요.

AI 맞춤 학습 코칭
학생의 학습 수준에 따라 AI 맞춤 학습 수준을 변경할 수 있어요.

단원 성취 현황
단원별 성취 현황을 확인할 수 있어요.

학습 챗봇
천재 AIDT 이용 문의나 학습에 대한 궁금증을 해결할 수 있어요.

※ 천재 AIDT 화면 디자인은 학교별, 과목별, 자차별로 다르게 제공



칭찬 도장
선생님이 부여한 칭찬 도장 개수를 확인할 수 있어요.

감정 상태 설정
오늘의 감정(기분)을 표현할 수 있어요

나의 아바타
학습 활동을 통해 얻은 포인트로 마일함과 캐릭터를 꾸밀 수 있어요.

이번 주 AI 학습 챌린지
주 단위로 학습 목표 (시간형, 문제형)를 설정하고 달성률을 확인할 수 있어요.

이번 주 학습 기록
이번 주 학습한 다양한 기록들을 한 눈에 확인할 수 있어요.

학습 리포트
학습의 종합적인 분석 결과와 현재 학습에 대한 현황을 볼 수 있어요.

다국어 설정
한국어, 영어, 중국어, 베트남어로 언어를 변경할 수 있어요.

우리 반 수업
오늘 우리 반 수업에 대한 학습을 진행할 수 있어요.

AI 맞춤 학습
AI 진단 분석에 따른 수준별 개별 맞춤 학습을 할 수 있어요.

학습 챗봇
천재 AIDT 이용 문의나 학습에 대한 궁금증을 해결할 수 있어요.

선생님 추천 학습
선생님이 추천한 수준별 콘텐츠로 각자 수준에 맞는 맞춤 학습을 할 수 있어요.

과제
선생님이 출제한 과제를 확인할 수 있어요.

평가
응시해야 하는 평가를 확인할 수 있어요.

※ 천재 AIDT 화면 디자인은 학교별, 과목별, 저자별로 다르게 제공

1. AIDT 기본 메뉴 구조 **홈 화면**



The screenshot shows the AIDT home interface for a student named 김진호 (Kim Jin-ho). The top navigation bar includes '수학 3-1' (Math 3-1), '홈' (Home), '우리 반 수업' (Our Class Lesson), '맞춤 학습' (Custom Learning), '과제' (Assignment), '평가' (Evaluation), and '학습 리포트' (Learning Report). Callouts point to '학급 게시판' (Classroom Bulletin Board), '선생님과 대화' (Talk to Teacher), and '알림' (Notification). The main content area features a '오늘 나는' (Today I am) section with a '칭찬 도장' (Praise Stamp) of 3, a '우리 반 수업' (Our Class Lesson) card for '5. 곱셈 01. 단원 도입' (5. Multiplication 01. Unit Introduction), and an 'AI 맞춤 학습' (AI Custom Learning) card for '2. 덧셈과 뺄셈' (2. Addition and Subtraction). A '학습 챗봇' (Learning Chatbot) is visible in the bottom right. A '바로 가기' (Shortcut) sidebar is on the right.

홈	우리 반 수업	맞춤 학습	과제	평가	학습 리포트
오늘의 학습 이번 주 AI 학습 챌린지 학습 목표 설정하기	교과서 단원별 학습 · 차시별 형성 평가 제공	AI 맞춤 학습 · 단원별 진단 → 처방 선생님 추천 학습 · 영역별 학습	단원별 과제	나의 평가 · 형성 평가, 단원 평가 오답 노트	종합 분석 · 성취 현황, 학습 성장 분석, AI 학습 분석/추천 학습 현황 · [우리 반 수업], [맞춤 학습] 별 현황

우리 반 수업

맞춤 학습

과제

평가

학습 리포트

우리 반 수업

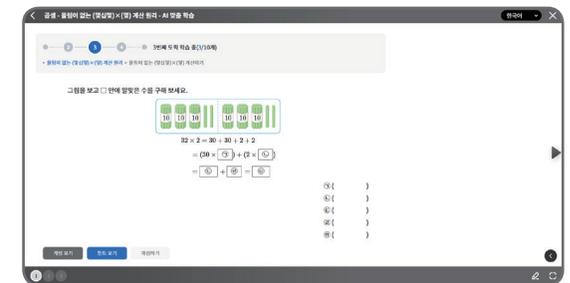
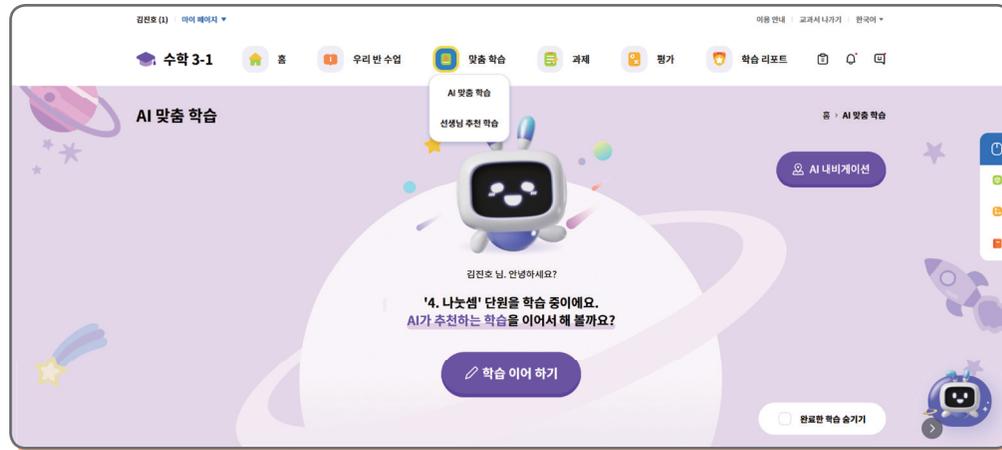
* 단원별 교과서 학습



→ 교과서의 모든 내용을 디지털로 학습
 차시별 학습 → 형성 평가
 단원별 학습 → 단원 평가

맞춤 학습

* 단원별 맞춤 학습 (진단 → 처방)



→ 학습자의 수준에 맞도록 학습
 AI 진단 평가 → 수준별 학습

1. AIDT 기본 메뉴 구조 **홈 화면**



과제

* 일반 과제, 모둠 과제



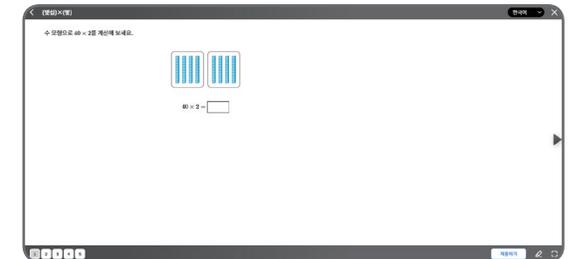
→ 학급 전체, 모둠, 개인별 과제 부여

평가

* 형성 평가, 단원 평가

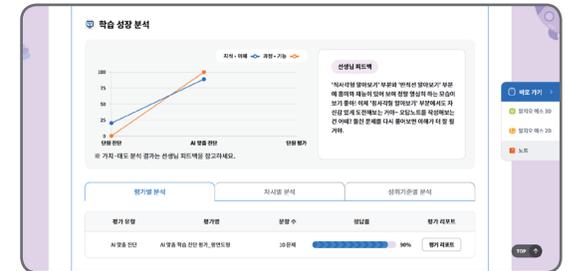
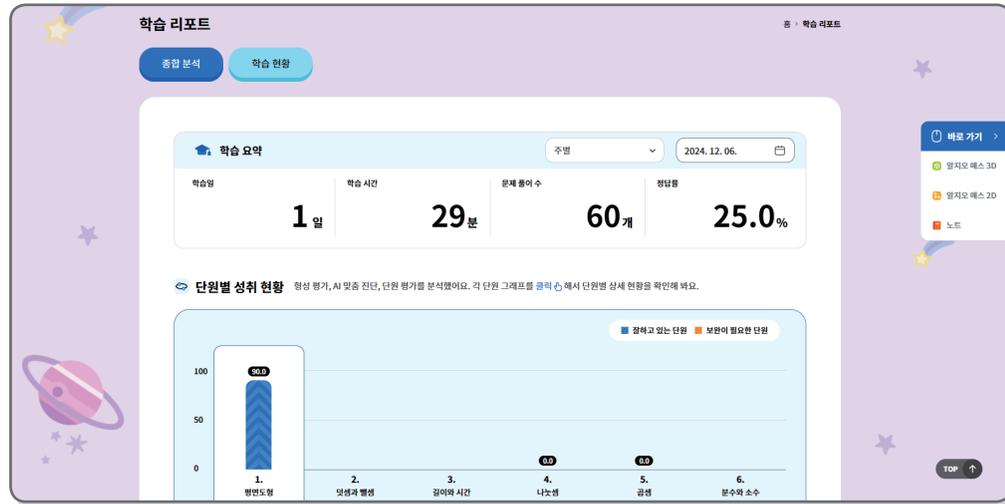


→ 차시별/단원별 형성 평가, 단원 평가
차시별 학습 → 형성 평가
단원별 학습 → 단원 평가



학습 리포트

* 종합 분석, 학습 현황



▶ 종합 분석

- 학습 성장 분석, 학습 요약, 단원별 성취 현황, 학습 성장 분석, 시 학습 분석 및 시 학습 추천, 월간 학습 현황, 나의 학습 패턴 등 다양한 분석 결과 제시



▶ 학습 현황

- 우리 반 수업, 시 맞춤 학습, 선생님 추천 학습 등 다양한 학습 현황을 분석하여 제시

1. AIDT 기본 메뉴 구조



학습 관리

- * 교사 전용
 - 실시간 모니터링
 - 학급 분석
 - 학습 현황 관리

→ 실시간 모니터링, 학습 현황 관리

- 실시간 접속자 현황, 현재 중합 현황, 우리 반 수업, 시 맞춤 학습, 선생님 추천 학습, 과제, 평가 등의 학습 현황 관리

→ 학급 분석

- 평균 학습일, 평균 학습 시간, 평균 문제 풀이 수, 평균 정답률, 단원별 성취 현황, 내용 영역별 성취 현황, 단원별 상세 현황, 오답 Best 20, 우리 반 학습 분포, 우리 반 학습 패턴 등 분석

학습 관리

- * 교사 전용
 - AI 교과 평어
 - 단원별 피드백 관리
 - 전체 학급 통계



AI 교과 평어 (홈 > AI 교과 평어)

교과 평가로 생성 | 수행 평가로 생성

교과 평가로 생성된 평어는 학생의 단원 평가 이력을 바탕으로 작성됩니다.

학생 선택 200명 선택 중

전체 선택

- 1. 김유나
- 2. 박민수
- 3. 이정은
- 4. 최민호
- 5. 윤수빈
- 6. 한가빈
- 7. 정소희
- 8. 조민아
- 9. 김현우
- 10. 이창민
- 11. 박지훈
- 12. 윤지연

단원 선택: 단원 1 개 선택 | 급성

AI 교과 평어 생성 결과 (자동 저장 완료 2024. 12. 06. 오후 05:30)

번호	이름	평가 내용	재작성
1	김유나	'공평'에서 학습 과정을 이해하는 내행 시간이 소요됨. 기초적인 부분부터 차근차근 다져나가는 꾸준한 연습을 통해 익숙해질 필요가 있음.	AI 재작성
2	박민수	아직 단원 평가가 이루어지지 않아 평어가 생성되지 않았습니다. 단원 평가를 진행해 주세요.	AI 재작성
3	이정은	아직 단원 평가가 이루어지지 않아 평어가 생성되지 않았습니다. 단원 평가를 진행해 주세요.	AI 재작성

AI 교과 평어

- 학생의 단원 평가 이력을 바탕으로 자동 생성되며 수정 가능



단원별 피드백 관리 (홈 > 단원별 피드백 관리)

- AI 생성을 통한 피드백은 학생의 평가 이력을 바탕으로 작성됩니다.
- 정답률 / 토막별 성취도 현황 관리 시 학생의 상세 학습 정보를 확인할 수 있습니다.
- 단원 진단평가 응시율 현황, 피드백은 생성할 수 없습니다.
- 단원별 피드백을 작성하여 보내기 할 시, 해당 내용이 학생의 학습 리포트에 반영됩니다.
- 학생 이름을 선택하면, 학생의 학습 리포트를 확인할 수 있습니다.

5. 급성

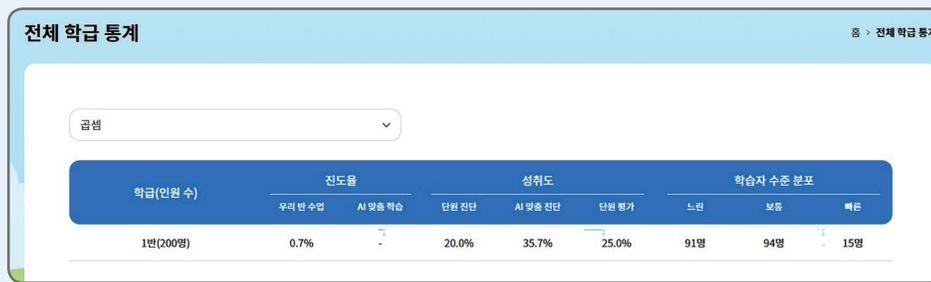
피드백 일괄 생성하기

번호	이름	정답률			토막별 성취도 순위		선생님 피드백	피드백 생성	보내기
		단원 진단	AI 맞춤 진단	단원 평가	상위	하위			
1	김유나	0.0%	0.0%	0.0%	-	-	피드백을 생성 또는 입력해 주세요. 0/500	AI 생성	
2	박민수	-	0.0%	-	-	-	AI 맞춤 학습을 활용해 보는 건 어떨까? 꼭 맞는 학습 방향을 찾아 줄 거야! 또 틀린 문제들을 찾아서 오답 노트를 만들어 보는 것도 좋은 방법이야. 어떤 부분에서 실수했는지 파악하다 보면 점점 더 강해질 수 있단다! 할 수 있지?	AI 생성	

평가 이력이 없어 피드백 생성이 불가합니다.

단원별 피드백 관리

- 단원 평가 이력을 바탕으로 AI 생성을 통한 피드백 제시
- 정답률, 토막별 성취도 순위 클릭 시 학생의 상세 학습 정보 확인 가능



전체 학급 통계 (홈 > 전체 학급 통계)

급성

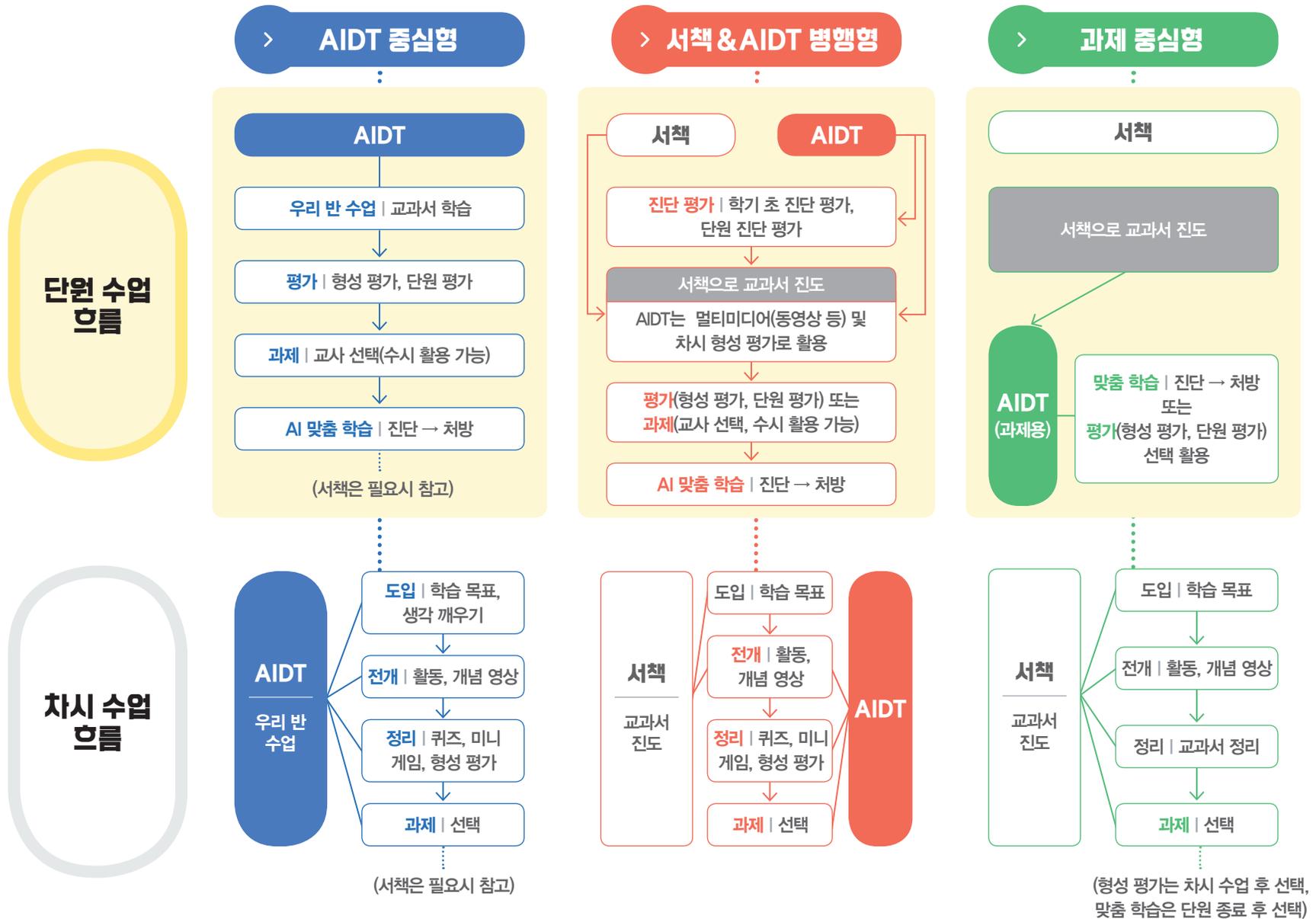
학급(인원 수)	진도율		성취도		학습자 수준 분포			
	우리 반 수업	AI 맞춤 학습	단원 진단	AI 맞춤 진단	단원 평가	느린	보통	빠른
1번(200명)	0.7%	-	20.0%	35.7%	25.0%	91명	94명	15명

전체 학급 통계

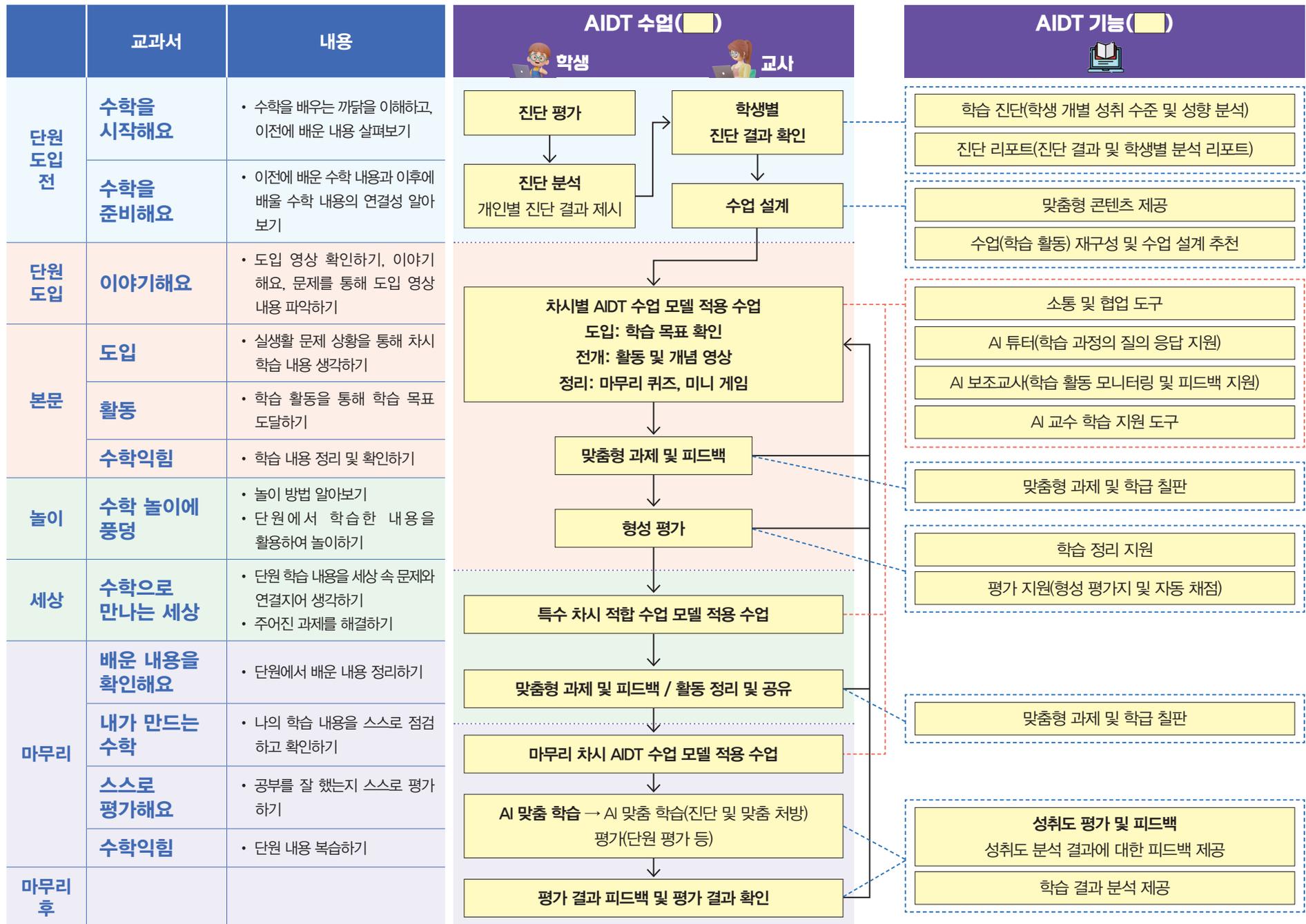
- 진도율, 성취도, 학습자 수준 분포 등 통계 제시

2. AIDT 수업 활용 모델

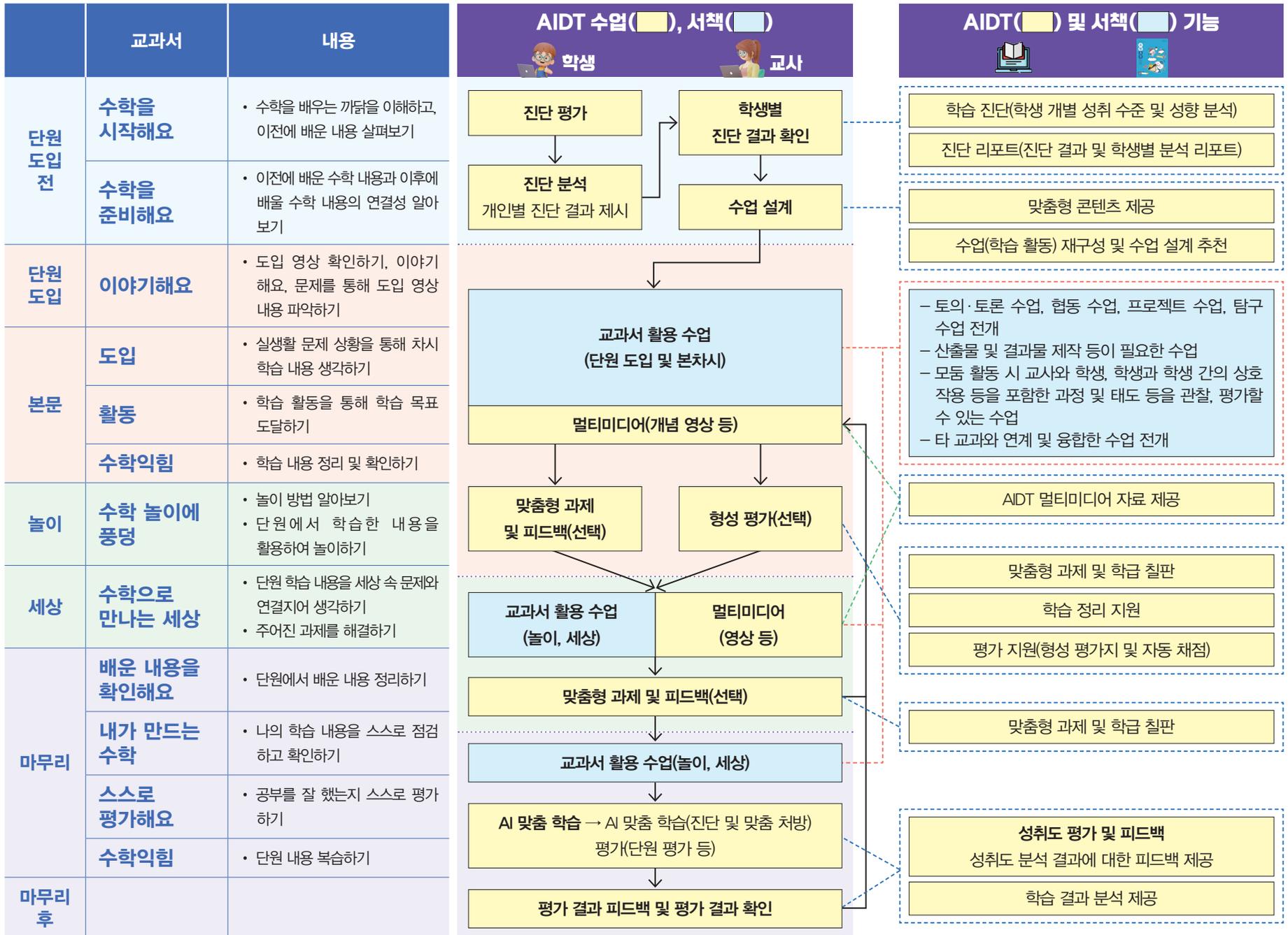
수업 모델 AIDT와 서책의 사용 비중을 기준으로 할 때, 크게 다음 세 가지 모델로 제시할 수 있다. (이 외 다양한 수업 모델은 72~83쪽 참고)



(1) 단원 수업 흐름 - AIDT 중심형

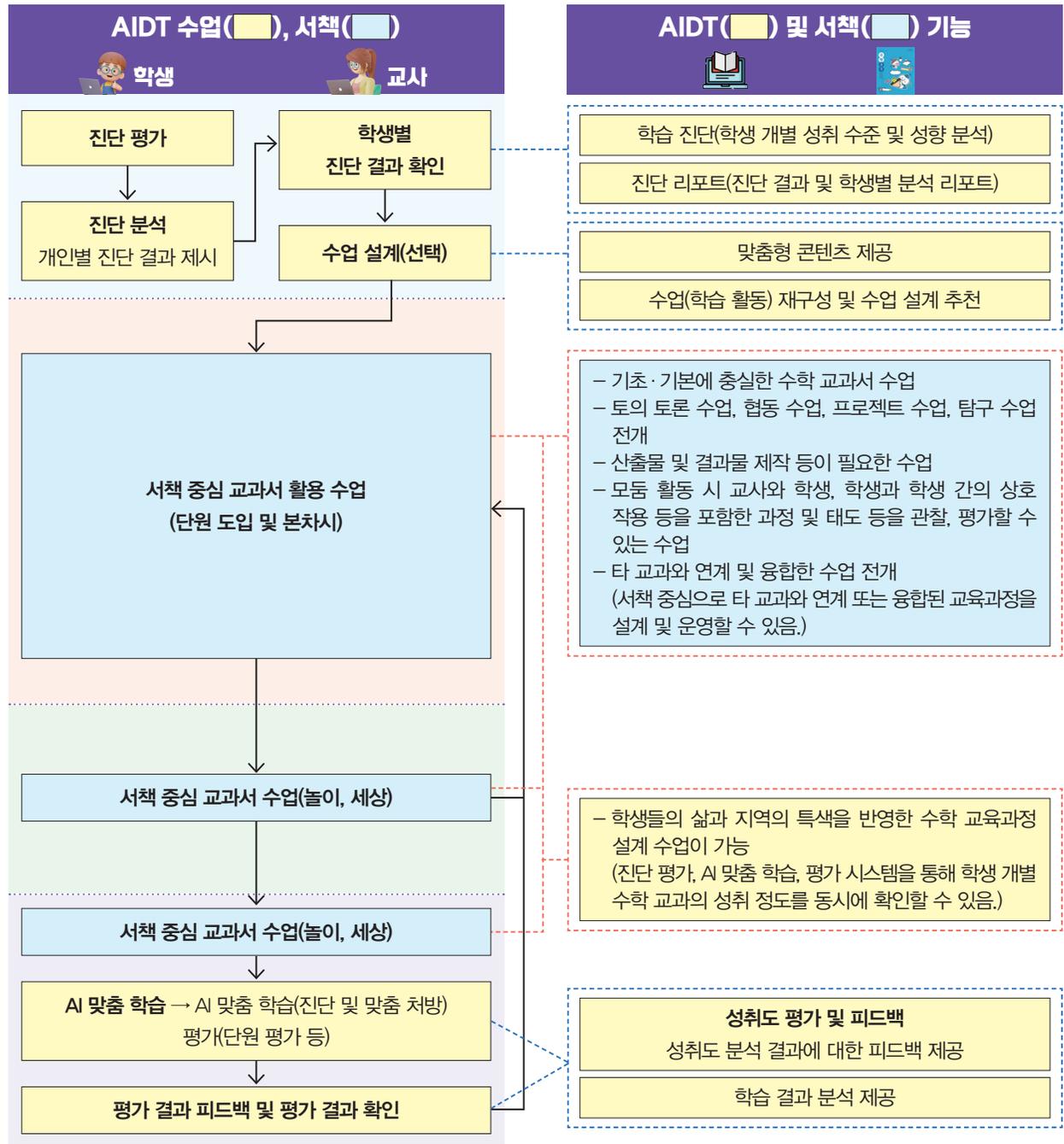


(2) 단원 수업 흐름 - 서책&AIDT 병행형



(3) 단원 수업 흐름 - 과제 중심형

	교과서	내용
단원 도입 전	수학을 시작해요	• 수학을 배우는 까닭을 이해하고, 이전에 배운 내용 살펴보기
	수학을 준비해요	• 이전에 배운 수학 내용과 이후에 배울 수학 내용의 연결성 알아보기
단원 도입	이야기해요	• 도입 영상 확인하기, 이야기해요, 문제를 통해 도입 영상 내용 파악하기
본문	도입	• 실생활 문제 상황을 통해 차시 학습 내용 생각하기
	활동	• 학습 활동을 통해 학습 목표 도달하기
	수학익힘	• 학습 내용 정리 및 확인하기
놀이	수학 놀이에 풍덩	• 놀이 방법 알아보기 • 단원에서 학습한 내용을 활용하여 놀이하기
세상	수학으로 만나는 세상	• 단원 학습 내용을 세상 속 문제와 연결지어 생각하기 • 주어진 과제를 해결하기
마무리	배운 내용을 확인해요	• 단원에서 배운 내용 정리하기
	내가 만드는 수학	• 나의 학습 내용을 스스로 점검하고 확인하기
	스스로 평가해요	• 공부를 잘 했는지 스스로 평가하기
	수학익힘	• 단원 내용 복습하기
마무리 후		



1. 단원 도입 차시 흐름도

단계별 주요 활동(AIDT)

진단 평가

1. 학기 초 진단 평가는 매 학기 1단원 시작 전에 제공한다. 지난 학기의 학습 내용을 알고 있는지 평가한다. 진단 평가 후 분석 결과를 제공받을 수 있다.
2. 단원 진단 평가는 단원 학습을 위해 알고 있어야 하는 선수 학습 내용에 대한 평가를 제공한다.

학기 초 진단 평가

단원 진단 평가

교과 학습

1. 교과서 내용 관련 교과 학습은 우리 반 수업에서 학습할 수 있다.
2. 차시별로 교과서 공부와 형성 평가로 구성된다.

우리 반 수업

맞출 학습

1. 학생의 성취 수준에 맞게 교사가 판단하여 맞춤형 과제를 제공한다.

선생님 추천 학습

과제

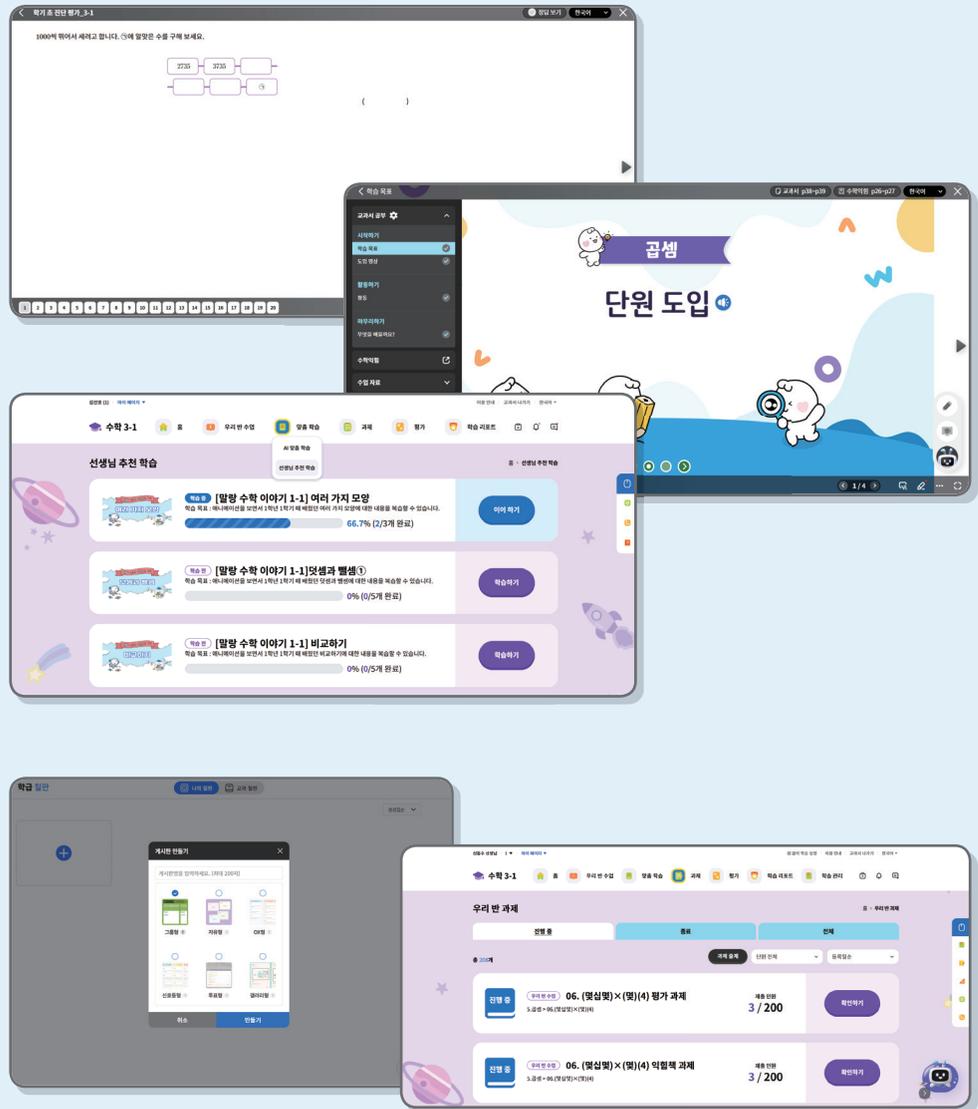
1. 학급 칠판을 통해 학습 내용을 공유할 수 있다.
2. 교사는 필요한 경우, 개인별 또는 모둠별로 과제를 부여할 수 있다.

학급 칠판

과제

TIP 수학익힘, 선생님 추천 학습 등 수업 후 일부 활동을 학급 상황이나 학생의 수준에 따라 수업 중에 활동할 수도 있어요!

단계별 주요 활동 장면

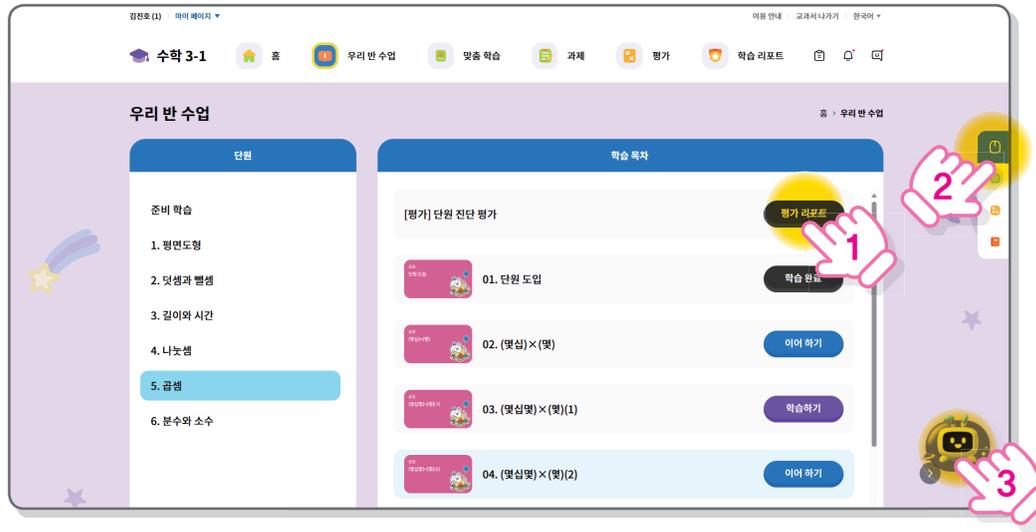


예시 3-15. 곱셈 1차시

우리 반 수업

3-1 5. 곱셈

01. 단원 도입



학기 초에는
학기 초 진단 평가를
실시할 수 있어요!



> AIDT 중심형

교과서 105-107쪽

[홍]

입장하면 나타나는 첫 화면이다.

1. 상단 메뉴바의 [우리 반 수업]을 클릭하면 각 단원 및 학습 목차로 이동할 수 있다.
2. 지난 시간에 이어서 학습할 경우에는 [우리 반 수업]으로 바로 이동할 수 있다.

[단원 및 학습 목차]

우리 반 수업에 입장하면 나타나는 첫 화면이다. 해당 목차를 클릭하여 수업에 진입한다.

1. 단원 학습 시작 전에는 단원 진단 평가를 실시할 수 있다.
2. 후측의 마우스 모양을 클릭하면 [바로 가기]가 나온다. 수업 설계, 수업 도구 등과 연결되어 있다.
3. 학습 챗봇을 통해 학습 내용과 관련된 질문을 할 수 있다.

1. 단원 도입 차시

3-1 5. 곱셈

01. 단원 도입

교과서 105-107쪽

우리 반 수업

시작하기

시작하기 1
(학습 목표)

시작하기 2
(도입 영상)

The screenshots illustrate the digital learning content for the '단원 도입' (Unit Introduction) lesson. The top window displays the main title '단원 도입' with a character holding a pencil. The middle window shows the '학습 목표' (Learning Objectives) section, which includes two points: '곱셈을 사용하는 상황을 찾아보고, 곱셈의 필요성 및 유용성을 인식할 수 있습니다.' and '이전에 배운 내용을 확인해 보고, 이 단원에서 학습할 내용을 확인하고 예상할 수 있습니다.' The bottom window shows the '도입 영상' (Introduction Video) with a hand cursor pointing to a play button over a scene of children in a garden.

[시작하기]

도입 차시의 활동 내용을 확인한다.

1. 학습 목차의 도입(학습 목표, 도입 영상), 전개(활동, 무엇을 배울까요) 내용을 보며 학습하게 될 내용을 확인할 수 있다.

[시작하기1-학습 목표]

해당 차시의 학습 목표를 확인한다.

[시작하기2-도입 영상]

도입 영상을 통하여 해당 차시에 배울 내용에 대한 동기를 유발한다.

예시 3-1 5. 곱셈 1차시

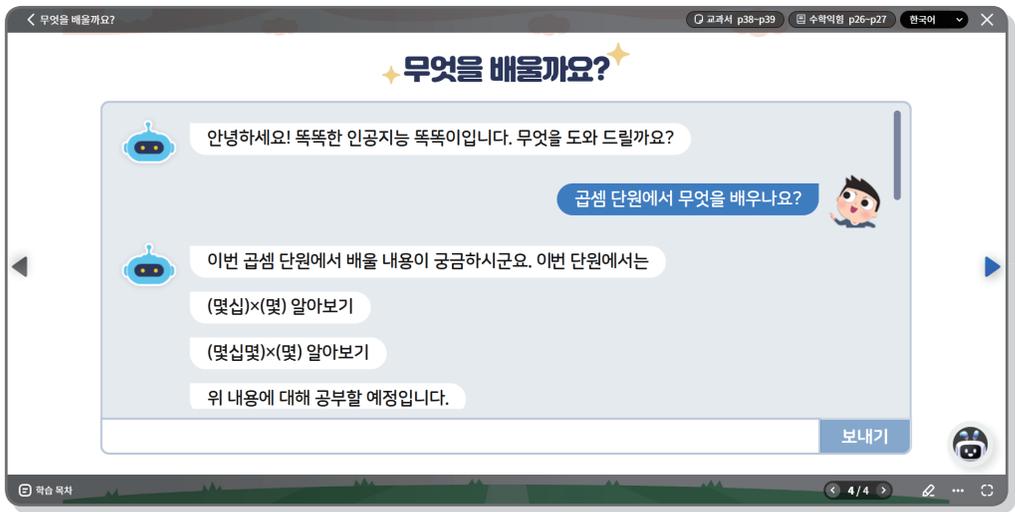
- 우리 반 수업
- 활동하기 (활동)
- 마무리하기 (무엇을 배울까요?)

3-1 5. 곱셈 01. 단원 도입



교과서 105-107쪽

- [활동하기-활동]
- 단원의 학습과 관련된 내용을 이야기하며 학습 하게 될 내용을 알아본다.
1. 정답 확인 버튼을 눌러 정답 예시를 확인할 수 있다.
 2. 페이지 오른쪽 중앙의 화살표를 눌러 다음 문제로 넘어갈 수 있다.



- [마무리하기-무엇을 배울까요?]
- 무엇을 배울까요를 통해 이번 단원에서 배울 내용을 확인해 본다.

1. 단원 도입차시

3-1 5. 곱셈

01. 단원 도입

교과서 105-107쪽

우리 반 수업

정리
(수학익힘-만화)

정리
(수학익힘-문제)

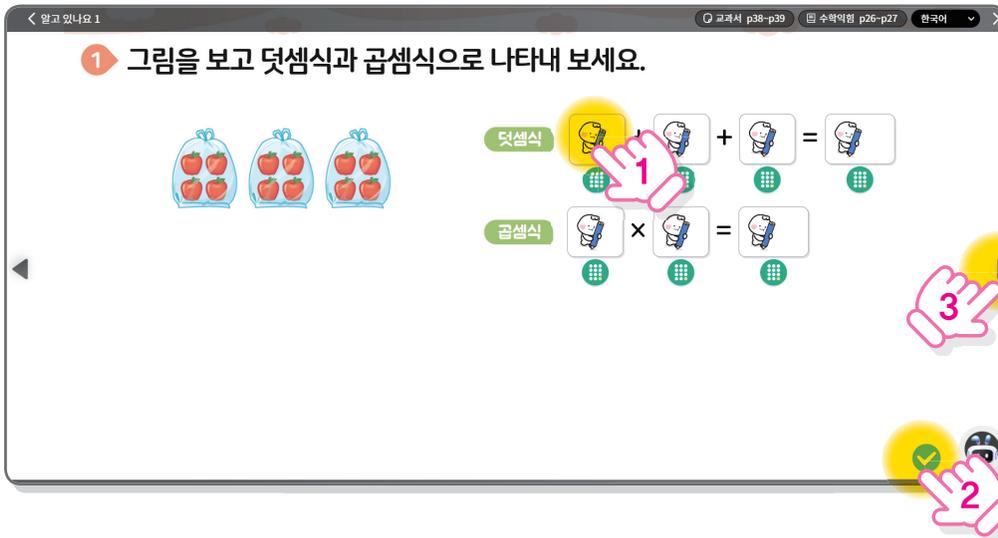
TIP 수학익힘은 학급 상황이나 학생의 수준에 따라 수업 중에 활동할 수도 있어요!



[정리-수학익힘-만화]

만화를 보고 만화 속 상황을 통해 이전에 배운 내용을 확인한다.

1. 플레이 버튼을 클릭하여 영상을 확인할 수 있다.
2. 페이지 오른쪽 중앙의 화살표를 눌러 다음 학습 내용으로 이동할 수 있다.



[정리-수학익힘-문제]

수학익힘 문제를 해결하며 이전 학습 내용을 정리하고, 단원 학습을 준비한다. 학습 상태 및 학습 시간을 보고 학습자 수준에 따라 교사의 역량에 따라 학생 맞춤형 지도를 제공한다.

1. 연필이 그려진 네모 안에 정답을 입력할 수 있다.
2. 정답 확인을 눌러서 정답을 확인할 수 있다.
3. 페이지 오른쪽 중앙의 화살표를 눌러 다음 문제로 넘어갈 수 있다.

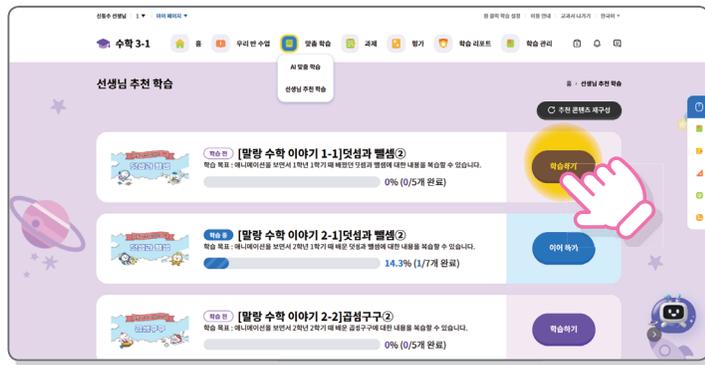
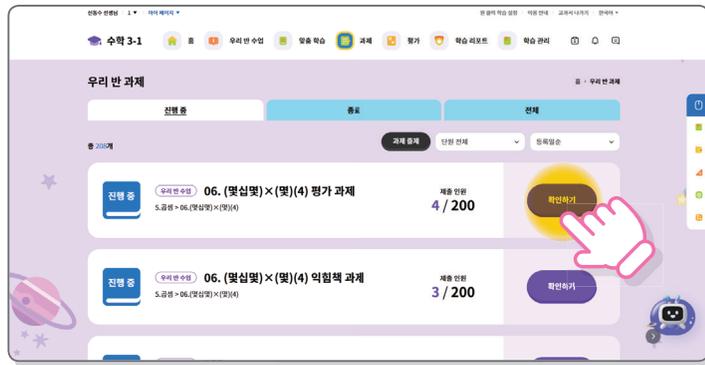
[빠른 학습자]의 경우 수업 중 시 맞춤 학습, 선생님 추천 학습을 할 수 있어요!



예시 3-1 5. 곱셈 1차시



3-1 5. 곱셈 01. 단원 도입



[학습 칠판]

학습 칠판 기능을 활용하여 학습을 통해 알게 된 내용, 단원 학습을 통해 더 알고 싶은 내용을 적어서 공유할 수 있다.

1. 그룹형, 자유형, OX형 등의 게시판을 만들어 학생들의 글을 게시하고 공유할 수 있다.

[우리 반 과제]

과제-우리 반 과제에서 우리 반 전체 학생 또는 특정 학생에게 알맞은 과제를 제공한다.

1. 모듈 관리에서 학습 모듈을 구성하고, 모듈별 과제를 제시할 수도 있다.

[선생님 추천 학습]

선생님이 추천한 학습 목록을 볼 수 있다. 이 목록은 모든 학생이 같을 수도 있고, 선생님이 학생의 성취 수준을 파악하고 그에 맞게 분류하여 전달해 줄 수 있다.

1. 학습하기 버튼 클릭 시 학습창으로 이동한다.

2. 전개 차시(본차시) 흐름도

단계별 주요 활동(AIDT)

수업 전

지난 수업 분석 및 추천

1. [지난 수업 분석 및 추천] 이전 차시의 학습자들의 학습 결과 확인해 학습자의 학습 수준을 확인한다.
2. [수업 재구성] 학생들의 학습 수준과 학급 상황에 맞는 수업을 재구성한다.

수업 재구성

수업 중

우리 반 수업

1. 차시 학습 내용을 DT 흐름에 맞춰 진행한다.
2. [수업 도구]-[수학 교구]를 이용하여 조작물을 이용한 학습 개념 형성에 도움을 준다.
3. 마ური 퀴즈, 미니 게임을 이용하여 학습자들의 이해도를 확인한다.

수업 후

수학익힘

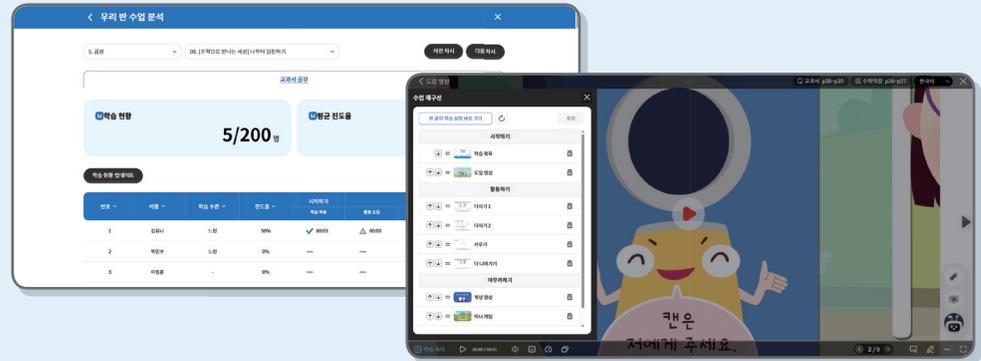
1. 수학익힘 문제를 해결한다.
2. 형성 평가 문제를 풀고 유사 문제(하나라도 틀리는 경우) 또는 심화 문제(다 맞는 경우)를 풀 수 있다.
3. [학습 리포트]를 확인하여 학생에 맞는 맞춤 학습을 선생님이 학생들에게 추천한다.

형성 평가

선생님 추천 학습

TIP 수학익힘, 형성 평가 등 수업 후 일부 활동을 학급 상황이나 학생의 수준에 따라 수업 중에 활동할 수도 있어요!

단계별 주요 활동 장면



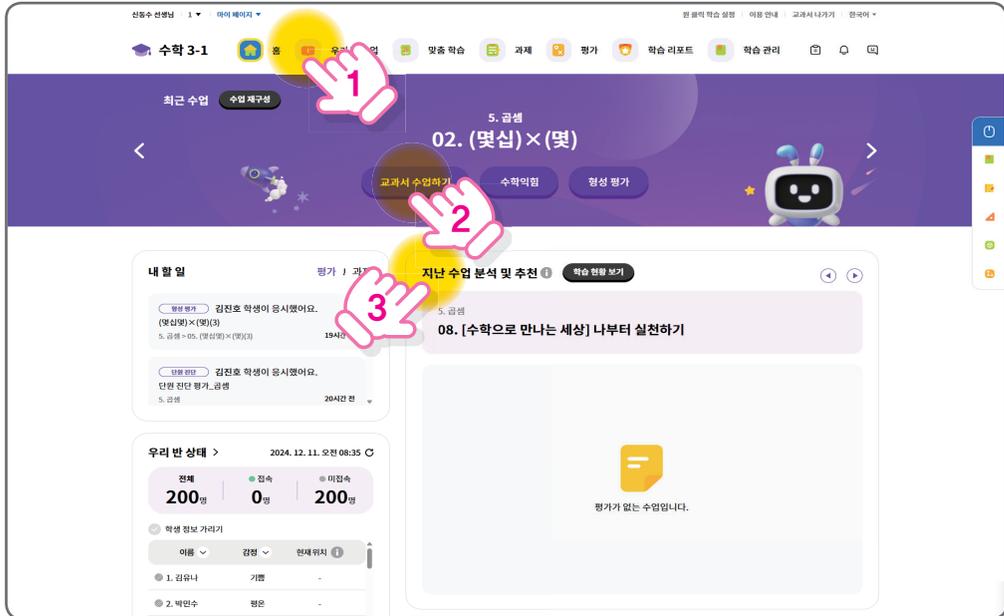
예시 3-1 5. 곱셈 2차시

> **AIDT 중심형**

우리 반 수업

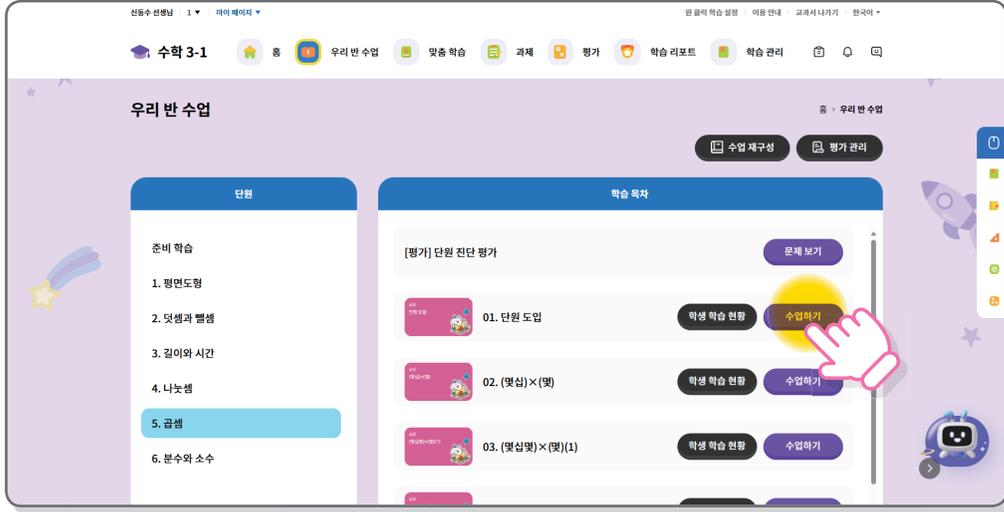
3-1 5. 곱셈 02. (몇십) × (몇)

교과서 108-109쪽



- [홈]
- 입장하면 나타나는 첫 화면이다.
1. 상단 메뉴바의 [우리 반 수업]을 클릭하면 각 단원 및 학습 목차로 이동할 수 있다.
 2. 지난 시간에 이어서 학습할 경우에는 홈 화면의 [최근 수업]으로 바로 이동할 수 있다.
 3. [지난 수업 분석 및 추천]을 클릭하면 지난 시간 학생들의 학습 결과를 확인할 수 있다.

단원 학습 시작 전에는 단원 진단 평가를 실시해요!



- [단원 및 학습 목차]
- 「우리 반 수업」에 입장하면 나타나는 첫 화면이다. 해당 목차를 클릭하여 수업에 진입한다.
1. 학습 완료인 경우에는 우측에 학습 완료 표시가 뜬다.

2. 전개 차시(본차시)

3-1 5. 곱셈

02. (몇십)×(몇)

교과서 108-109쪽

우리 반 수업

시작하기

시작하기1
(학습 목표)

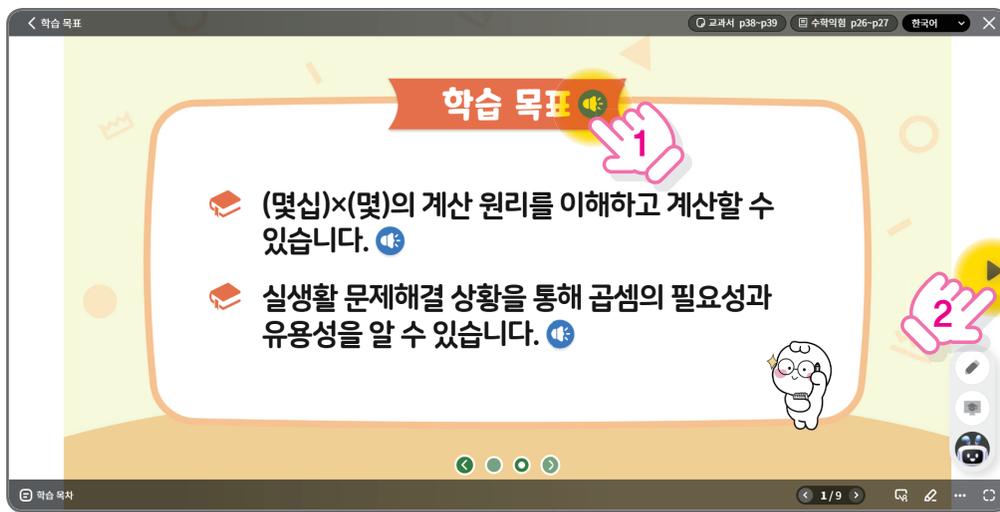


[시작하기]

도입 차시의 활동 내용을 확인한다.

1. 학습 목차의 시작하기(학습 목표, 도입 영상), 활동하기(다지기1, 다지기2, 키우기, 더 나아가기), 마무리하기(개념 영상, 미니 게임, 핵심 정리) 내용을 보며 학습하게 될 내용을 확인할 수 있다.
2. 목차 아래 수학익힘, 형성 평가 메뉴를 확인할 수 있다.
3. 페이지 아래 중앙의 버튼을 눌러 다음 학습 내용으로 이동할 수 있다.

TIP 설정 버튼을 눌러 학습 순서를 변경할 수 있어요!



[시작하기1-학습 목표]

해당 차시의 학습 목표를 확인한다.

1. 소리 버튼을 누르면 시각장애인을 위한 음성을 들을 수 있다.
2. 페이지 오른쪽 중앙의 화살표를 눌러 다음 학습 내용으로 이동할 수 있다.

TIP 화면 아래 왼쪽 학습 목차를 눌러 원하는 순서로 언제든지 이동할 수 있어요!

예시 3-1 5. 곱셈 2차시

- 우리 반 수업
- 시작하기2
(도입 영상)
- 활동하기1
(다지기1)

3-1 5. 곱셈 02. (몇십) × (몇)

교과서 108-109쪽

[시작하기2-도입 영상]

- 도입 영상을 통하여 해당 차시에 배울 내용에 대한 동기를 유발한다.
1. 플레이 버튼을 클릭하여 해당 차시의 도입 영상을 확인한다.
 2. 페이지 오른쪽 중앙의 화살표를 눌러 다음 학습 내용으로 이동할 수 있다.

다지기 1

빈 캔 3개를 재활용 수거기에 넣으면 충전되는 금액은 얼마인지 알아보시다.
• 충전되는 금액은 얼마인지 구하는 식을 써 보세요.

[활동하기1-다지기1]

- 도입 영상과 연계하여 개념을 학습한다.
1. 연필 모양을 누르거나 아래 키보드 모양을 눌러 답을 입력한다.
 2. 정답 확인을 통해 정답을 확인할 수 있다.
 3. 하단의 화살표를 클릭하여 이어지는 내용을 볼 수 있다.
 4. 페이지 오른쪽 중앙의 화살표를 눌러 다음 장면으로 이동할 수 있다.

2. 전개 차시(본차시)

3-1 5. 곱셈

02. (몇십)×(몇)

교과서 108-109쪽

우리 반 수업

활동하기2
(키우기)

활동하기3
(더 나아가기)

계산해 봅시다.

$$\begin{array}{r} 20 \\ \times 4 \\ \hline \end{array}$$

1

2

[활동하기2-키우기]

단원 학습 내용을 할 수 있다.

1. 연필 모양을 누르거나 아래 키보드 모양을 눌러 답을 입력하고 정답 확인을 통해 정답을 확인할 수 있다.
2. 하단의 화살표를 클릭하여 이어지는 내용을 확인할 수 있다.

사탕이 30개씩 3봉지 있습니다. 사탕이 모두 몇 개인지 알아보려고 할 때 구의 방법이 더 좋은지 말하고, 그 까닭을 이야기해 봅시다.

지우 민호

1

2

[활동하기3-더 나아가기]

활동하기1, 2에서 배운 내용을 통해 실생활 문제 상황에 적용하여 확인한다.

1. 연필 모양을 누르거나 아래 키보드 모양을 눌러 답을 입력하고 정답 확인을 통해 정답을 확인할 수 있다.
2. 하단의 화살표를 클릭하여 이어지는 내용을 확인할 수 있다.

TIP 화면 아래 오른쪽 도구 버튼을 눌러 수학 교구를 이용하여 학습을 이어할 수 있어요!

예시 3-1 5. 곱셈 2차시

3-1 4. 곱셈

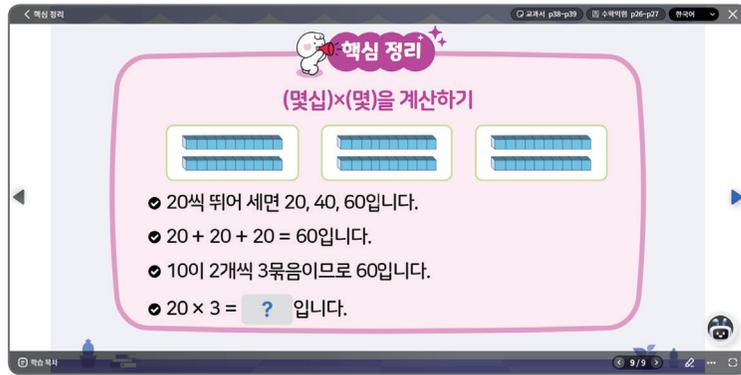
02. (몇십)×(몇)

우리 반 수업

마무리하기
(개념 영상)

마무리하기
(미니 게임)

마무리하기
(핵심 정리)



교과서 108-109쪽

[마무리하기-개념 영상]

영상을 통해 해당 차시에서 배운 개념을 정리할 수 있다.

1. 플레이 버튼을 클릭하여 영상을 볼 수 있다.
2. 하단의 메뉴바에서 소리, 자막, 재생 속도, 해상도 등을 조절할 수 있다.

[마무리하기-미니 게임]

게임 활동을 통해 배운 내용을 즐겁게 확인할 수 있다.

1. 놀이 방법을 확인한다.
2. 게임을 하는 데 필요한 시간을 설정한다.
3. 시작하기를 눌러 게임을 시작한다.

[마무리하기-핵심 정리]

핵심 정리를 통해 지금까지 배운 내용을 정리할 수 있다.

2. 전개 차시(본차시)

우리 반 수업

과제
(수학익힘)

과제
(형성 평가)

TIP 수학익힘, 형성 평가는 학급 상황이나 학생의 수준에 따라 수업 중에 활동할 수도 있어요!

3-1 5. 곱셈

02. (몇십) × (몇)

1 수 모형을 보고 안에 알맞은 수를 써넣으세요.

→ 20 × =

Hand 1: Multiplication sign
Hand 2: Equals sign
Hand 3: Right arrow

교과서 108-109쪽

[과제-수학익힘]

익힘책 문제를 풀면서 배운 내용을 확인할 수 있다.

1. 연필 모양을 누르거나 아래 키보드 모양을 눌러 답을 입력한다.
2. 정답 확인을 통해 정답을 확인할 수 있다.
3. 페이지 오른쪽 중앙의 화살표를 눌러 다음 문제로 이동할 수 있다.

TIP 챗봇 기능을 이용하여 궁금한 내용을 질문할 수 있어요!

다음을 곱셈식으로 나타내고 계산해 보세요.

(1) $20 + 20 + 20 + 20$
→ × =

(2) 10의 7배
→ × =

(3) 40과 2의 곱
→ × =

Hand 1: First problem
Hand 2: Bottom navigation bar
Hand 3: 제출하기 button

[빠른 학습자]의 경우 수업 중 마무리 퀴즈와 미니 게임을 끝낸 후 형성 평가 문제를 풀도록 안내할 수 있어요!



[과제-형성 평가]

차시를 마무리한 후 차시의 형성 평가 문제를 풀 수 있다.

1. 문제를 읽고 해당하는 답을 입력한다.
2. 페이지 왼쪽 하단의 번호를 눌러 다음 문제로 넘어갈 수 있다.
3. 문제를 풀 후 정답과 풀이를 확인할 수 있다.
4. 틀린 문제는 유사 문제가 제공되고, 오답 노트를 통해 다시 풀 수 있다.
5. 문제를 모두 맞았을 경우 심화 문제가 제공된다.

예시 3-1 5. 곱셈 2차시



3-1 5. 곱셈 02. (덧셈) × (덧)

< 원 클릭 학습 설정

수업 재구성 학습 일정 관리 **추천 콘텐츠 재구성** 기능 사용 설정

- 학기 초에는 학생별 학습 수준에 따라 콘텐츠가 자동 제공됩니다.
- 콘텐츠의 학습 중인 학생수를 클릭하면 진도율을 확인할 수 있습니다.
- 추천하기를 클릭하면 학생별 콘텐츠 추천/수정/삭제를 할 수 있습니다.
- 콘텐츠를 선택 후 모든 학생에게 있을 추천 버튼을 클릭하면 우리 반 학생 모두에게 동일한 콘텐츠가 추가됩니다.

콘텐츠명	학습 수준	콘텐츠 수	학습 목표	학습 중인 학생	추천 설정
[말랑 수학 이야기...]	학	6	에너제이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠...	18	추천 설정
[말랑 수학 이야기...]	학	3	에너제이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠...	200	추천 설정
[말랑 수학 이야기...]	학	5	에너제이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠...	200	추천 설정

1. 추천 설정

2. 추천 설정

수업 3-1

선생님 추천 학습

1. [말랑 수학 이야기 1-1] 9까지의 수
학습 목표: 에너제이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠던 9까지의 수에 대한 내용을 복습할 수 있습니다. 100% (6/6개 완료) [학습하기]

2. [말랑 수학 이야기 1-1] 여러 가지 모양
학습 목표: 에너제이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠던 여러 가지 모양에 대한 내용을 복습할 수 있습니다. 100% (3/3개 완료) [학습하기]

3. [말랑 수학 이야기 1-1] 덧셈과 뺄셈
학습 목표: 에너제이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠던 덧셈과 뺄셈에 대한 내용을 복습할 수 있습니다. 100% (5/5개 완료) [학습하기]

[선생님 추천 학습]

원 클릭 학습 설정에서 추천 콘텐츠 재구성을 할 수 있다.

1. 선생님이 학습 목록을 보고 선택할 수 있다.
2. 이 목록은 모든 학생이 같을 수도 있고, 선생님이 학생의 성취 수준을 파악하고 그에 맞게 분류하여 전달해 줄 수 있다.

< 원 클릭 학습 설정

수업 재구성 학습 일정 관리 추천 콘텐츠 재구성 기능 사용 설정

- 단원, 차시, 학습활동의 학습 순서 및 사용 여부를 재구성할 수 있고, 설정한 값은 우리 반 수업, 사 맞춤형 학습, 우리 반 평가에 적용됩니다.
- 내가 추천한 콘텐츠의 수업 자료는 삭제 후 복구 불가능합니다.
- [X] 클릭 시, 콘텐츠를 미리 보 수 있습니다.
- 수업 재구성 시 선생학습을 지정해 주세요.
- 교과서 맞춤 재구성: 우리 학교에서 사(사)입력교과서와 다른 교과서를 사용할 경우, 해당 교과서를 선택하면 단원이 자동 재구성됩니다. 저장 버튼을 눌러서 최종 반영되고, 교과서 변경 시 단원은 초기화 됩니다.

교과서 맞춤 재구성 우리 학교 교과서 선택 우리 반 학습 현황 보기 초기화

대단원	차시	콘텐츠	수업 자료(0)
④ = 준비 학습	④ = 01. 단원 도입	학습 활동	내 콘텐츠 추가
⑤ = 1. 평면도형	⑤ = 02. (덧셈) × (덧)	선택한 차시에 내 콘텐츠를 추가할 수 있습니다.	
⑥ = 2. 덧셈과 뺄셈	⑥ = 03. (덧셈) × (덧)	시작하기	
⑦ = 3. 길이와 시간	⑦ = 04. (덧셈) × (덧)	학습 목표	
⑧ = 4. 나눗셈	⑧ = 05. (덧셈) × (덧)	도입 영상	
⑨ = 5. 곱셈	⑨ = 06. (덧셈) × (덧)	활동하기	
⑩ = 6. 분수와 소수	07. [수학 놀이매 플링]		

[수업 재구성]

1. 차시별로 학급 상황을 고려하여 일부분을 삭제하거나 순서를 바꿀 수 있다.

3. 전개 차시(본차시) 흐름도

단계별 주요 활동(AIDT, 서책, , )

수업 전

1. [지난 수업 분석 및 추천] 이전 차시의 학습자들의 학습 결과를 확인하여 학습자의 학습 수준을 확인한다.
2. [수업 재구성] 학생들의 학습 수준과 학급 상황에 맞는 수업을 재구성한다.

지난 수업 분석 및 추천 

수업 재구성 

수업 중

1. AIDT 도입 영상을 함께 살펴보고 공부할 내용을 확인한다.
2. 교과서 학습 활동을 전개한다.
3. AIDT 개념 영상을 함께 살펴보고 핵심 학습 내용의 이해를 높인다.
4. 개념 영상, 미니 게임 핵심 정리를 이용하여 학습자들의 이해도를 확인한다.

AIDT 도입 영상 

교과서 활동 

학습 정리(개념 영상, 미니 게임, 핵심 정리) 

학급 상황에 따라 개념 영상, 미니 게임, 핵심 정리는 수업 후에 선택적으로 활용할 수 있어요.

수업 후

1. 수학익힘 문제를 해결한다.
2. 형성 평가 문제를 풀고 유사 문제(하나라도 틀리는 경우) 또는 심화 문제(다 맞는 경우)를 풀 수 있다.
3. [학습 리포트]를 확인하여 학생에 맞는 맞춤 학습을 선생님이 학생들에게 추천한다.

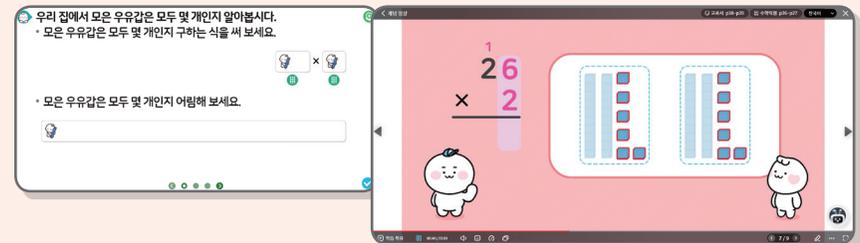
수학익힘 

형성 평가 

선생님 추천 학습 

수학익힘, 형성 평가, 선생님 추천 학습은 과제로 제시하거나 수업 중 빠른 학습자에게 제시할 수 있어요.

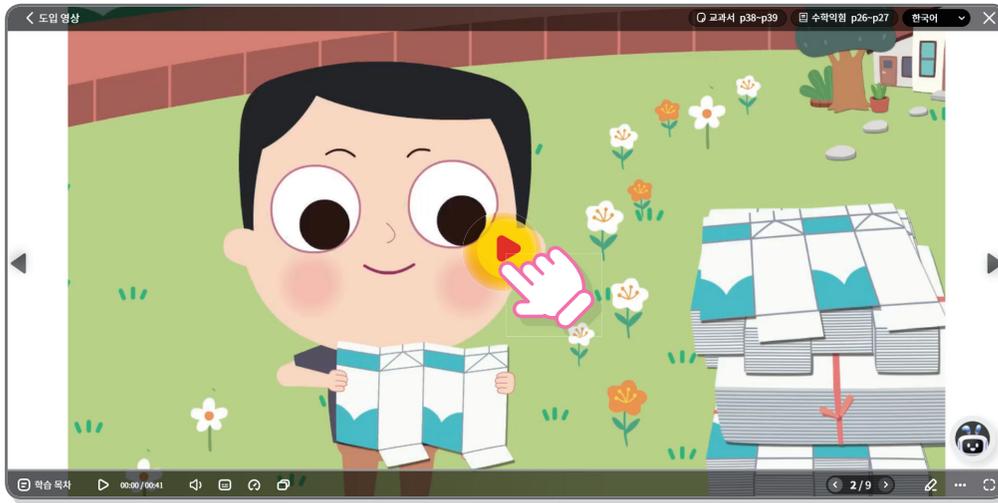
단계별 주요 활동 장면



예시 3-1 5. 곱셈 5차시

3-1 5. 곱셈 05. (몇십몇) × (몇) (3)

- 시작하기(AIDT)
- 활동하기(서책)
- 마무리하기(AIDT)



- 시작하기(AIDT)
- 활동하기(서책)
- 마무리하기(AIDT)

우리 집에서 모은 우유갑은 모두 몇 개인지 알아보시다.

- 모은 우유갑은 모두 몇 개인지 구하는 식을 써 보세요.

모은 우유갑은 모두 몇 개인지 어려워 보세요.

우리 집에서 모은 우유갑은 모두 몇 개인지 알아보시다.
그림으로 알아보세요.

25	10	10	1
25	10	10	1
25	10	10	1

20×3

우리 집에서 모은 우유갑은 모두 몇 개인지 알아보시다.
우리 집에서 모은 우유갑은 모두 몇 개인가요?

개

교과서 114-115쪽

[시작하기]

- 이 차시의 학습 내용을 확인한다.
- AIDT 도입 영상을 함께 살펴봄으로써 관련 경험을 이야기 나눈다.
 - 생각 깨우기의 물음에 대해 생각하며 이번 시간에 공부할 내용을 알아본다.

[활동하기-다지기1]

- 우유갑은 모두 몇 개인지 알아본다.
- 구하려는 것을 곱셈으로 나타내고, 우유갑은 모두 몇 개인지 어려워 본다.
 - 수 모형을 이용하여 계산하고, 어려운 결과와 비교해 본다.

3. 전개 차시(본차시)

3-1 5. 곱셈

05. (몇십몇) × (몇) (3)

시작하기(AIDT)

활동하기(AIDT)

마무리하기(AIDT)

25 × 3을 어떻게 계산하는지 알아보시다.



25 × 3을 어떻게 계산하는지 알아보시다.
• 계산하는 방법을 이야기해 보세요.

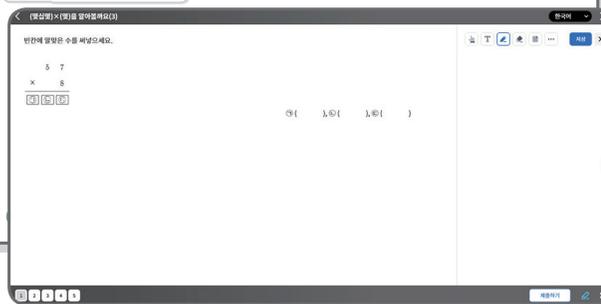
$$\begin{array}{r} 25 \\ \times 3 \\ \hline \end{array}$$

시작하기(AIDT)

활동하기(서책)

마무리하기(AIDT)

계산해 봅시다.

$$\begin{array}{r} 13 \\ \times 7 \\ \hline \end{array}$$


교과서 114-115쪽

[활동하기-다지기2]

25 × 3을 계산하는 방법을 알아본다.

1. 마우스를 클릭하여 수 모형에 세로 셈을 적용하여 계산을 해 본다.
2. 25 × 3을 계산하는 방법을 친구들에게 설명해 본다.

AIDT의 수학 도구-수 모형

→ 수학 교구-■ ■ × ■ 계산하기

[활동하기-더 나아가기]

십의 자리와 일의 자리에서 올림이 있는 (몇십 몇) × (몇)을 계산해 본다.

1. 십의 자리와 일의 자리에서 올림이 있는 (몇 십 몇) × (몇)의 계산 원리와 형식을 바탕으로 문제를 해결해 본다.

TIP 문제를 빨리 해결한 학생들은 AIDT의 **형성 평가** 또는 **선생님 추천 학습**을 하도록 할 수 있어요!

예시 3-1 5. 곱셈 5차시

> 서책 & AIDT 병행형

- 시작하기(AIDT)
- 활동하기(서책)
- 마무리하기(AIDT)

3-1 5. 곱셈 05. (몇십몇) × (몇) (3)

교과서 92-93쪽

[마무리하기-개념 영상]
 개념 영상을 시청하며 오늘 학습한 핵심 개념을 확인한다.
 1. (몇십몇) × (몇) 개념 영상을 시청한다.

TIP 수업 시간의 정리 단계나 아침 활동 시간, 수업 시작 전 쉬는 시간에 **핵심 학습 내용의 이해를 높이기 위해서도 사용할 수 있어요!**

정리 단계의 마무리 퀴즈, 미니 게임, 수학익힘, 형성 평가는 본 활동까지의 시간을 고려하여 **수업 시간 내 정리 활동** 뿐만 아니라 **가정에서의 과제, 방과 후 보충 학습 지도** 등에서 선택하여 활용할 수 있습니다.

미니 게임

[마무리하기-미니 게임]
 게임을 하며 오늘 학습한 내용을 되돌아 본다.

[마무리하기-핵심 정리]
 핵심 정리를 통해 오늘 학습한 내용을 정리한다.

TIP 교사가 보여 주는 화면을 함께 보며 **전체 활동으로도 진행할 수 있어요!**

3. 전개 차시(본차시)

- 시작하기(AIDT)
- 활동하기(서책)
- 마무리하기(AIDT)

형성 평가에 대한 통계 정 보는 학생의 학습 이해 수 준을 파악하고 효과적인 교수 학습을 진행하는 데 도움을 줍니다.

3-1 5. 곱셈 05. (몇십몇) × (몇) (3)

1 수 모형을 보고 안에 알맞은 수를 써넣으세요.

→ 39 × =

(몇십몇) × (몇)(3)

수 모형을 보고 16 × 4를 계산해 보세요.

16 × 4 =

5. 곱셈		05. (몇십몇) × (몇)(3)		이전 차시		다음 차시								
교과서 공부		수학익힘		형성 평가										
학습 현황		5/200 명		평균 정답률		70%								
학습 현황 업데이트														
				형성 평가		보충/심화 학습								
번호	이름	학습 수준	이전 평가 대비	정답률	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	김하나	노란	71	80%	○	○	×	○	○	—	—	—	—	—
2	박민우	노란	—	0%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

교과서 114-115쪽

[정리-수학익힘]
수학익힘 문제를 풀어 보며 오늘 학습한 내용을 되돌아본다.
1. 수학익힘 문제를 풀어 본다.

TIP AIDT가 바로 정답과 오답을 알려주니 채점 시간을 절약할 수 있고, 학생의 학습 결과를 한 눈에 파악할 수 있어요!

[정리-형성 평가]
차시를 마무리한 후 차시의 형성 평가 문제를 풀 수 있다.
1. 문제를 읽고 해당하는 답을 입력한다.
2. 페이지 왼쪽 하단의 번호를 눌러 다음 문제로 넘어갈 수 있다.
3. 문제를 풀 후 정답과 풀이를 확인할 수 있다.
4. 틀린 문제는 유사 문제가 제공되고, 오답 노트를 통해 다시 풀 수 있다.
5. 문제를 모두 맞았을 경우 심화 문제가 제공 된다.

예시 3-1 5. 곱셈 5차시

- 시작하기(AIDT)
- 활동하기(서책)
- 마무리하기(AIDT)
- 맞춤형 학습

학급 전체에게 동일한 맞춤 학습을 제공하거나 개별 학생들에게 각기 다른 맞춤 학습을 제공할 수 있고, 남은 시간이나 가정 학습 자료로 활용할 수 있어요!



3-1 5. 곱셈 05. (몇십몇)×(몇) (3)

< 우리 반 수업 분석 >

5. 곱셈 05. (몇십몇)×(몇)(3) 이전 차시 다음 차시

교과서 공부 수학적힘 형성 평가

학습 현황

200/200

명

평균 진도율

2.3

%

학습 현황 업데이트 ✓완료 ▲학습 중 —미학습 0/1 퀴즈 채점 결과(정답 수/문제 수)

번호	이름	학습 수준	진도율	그림으로 개념 쪽	문제 1	문제 2	문제 3	문제 4	문제 5	문제 6
1	김유나	느린	0%	—	—	—	—	—	—	—
2	박민수	느린	0%	—	—	—	—	—	—	—
3	이정훈	-	0%	—	—	—	—	—	—	—

학습 중 [말랑 수학 이야기 1-1] 여러 가지 모양

학습 목표: 애니메이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠던 여러 가지 모양에 대한 내용을 복습할 수 있습니다.

66.7% (2/3개 완료)

이어 하기

학습 전 [말랑 수학 이야기 1-1] 덧셈과 뺄셈 ①

학습 목표: 애니메이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠던 덧셈과 뺄셈에 대한 내용을 복습할 수 있습니다.

0% (0/5개 완료)

학습하기

학습 전 [말랑 수학 이야기 1-1] 비교하기

학습 목표: 애니메이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠던 비교하기에 대한 내용을 복습할 수 있습니다.

0% (0/5개 완료)

학습하기

학습 전 [말랑 수학 이야기 1-1] 50까지의 수

학습 목표: 애니메이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠던 50까지 수에 대한 내용을 복습할 수 있습니다.

0% (0/7개 완료)

학습하기

교과서 114-115쪽

[우리 반 수업 분석]

교사 보드의 「우리 반 수업 분석」 메뉴에 누적된 학습 및 평가 결과로 **개별화된 피드백**을 제공할 수 있다.

1. 교과서 공부의 해당 활동, 수학적힘, 형성 평가의 학습 현황 및 결과를 확인한다.

[선생님 추천 학습]

평가 결과에 따라 학생의 학습 이해 수준에 알맞은 학습 콘텐츠를 제공하여 개인별 맞춤 학습을 돕는다.

1. 선생님이 추천해 준 학습 콘텐츠를 시청 하면서 학습 이해도를 높인다.

4. 놀이 차시 흐름도

단계별 주요 활동(AIDT, 서책,)

수업 전

- 모든 학생들의 이전 차시별 학습 현황 및 형성 평가 결과 등을 확인하고, (두 자리 수)×(한 자리 수)를 이용한 놀이에 참여할 수 있는지 확인한다.
- 학생 개별 학습 수준을 고려하여 놀이 방법 등을 재구성한다.

이전 차시 학습 결과 확인(차시별 학습 현황 및 형성 평가 결과)



수업 재구성



수업 중

- 교과서 놀이 차시 내용 중 놀이 방법 등은 우리 반 수업에서 학습할 수 있다.
- 친구들과 놀이하는 활동은 서책 중심으로 학습할 수 있다. 단, 차시 내용에 따라 AIDT로 진행 가능하다.
- 학급 칠판, 과제 제시 등으로 수업 활동을 정리할 수 있다. 또한, 수업 후 과제로 제시해도 좋다.
- 학급 칠판에서 학생 개별 의견 등은 서책으로 진행 가능하다.

어떤 놀이인지 생각해 보기

놀이 방법 알아보기 (우리 반 수업 또는 서책)



친구들과 함께 놀이 참여하기



학습 정리(학급 칠판)



과제 제시



수업 후

- 학생별로 결과 리포트를 확인한다.
- 과제 및 학급 칠판에 제출한 학생들의 결과물을 통해 개인별 학습 성취 확인 및 피드백을 한다.

학생별 결과 리포트 확인



과제, 학급 칠판 확인 및 피드백 제공



단계별 주요 활동 장면(AIDT, 서책,)



예시 3-1 5. 곱셈 7차시

학습 리포트(AIDT)
 수업 전
 학생 개별 수준
 확인 및 분석

3-1 5. 곱셈 07. [수학 놀이에 풍덩] 계산 결과가 같은 곱셈을 찾아 완성하기

< 우리 반 수업 분석 >

5. 곱셈 05. (덧셈)×(덧)3

이전 차시 다음 차시

교과서 공부 수학익힘 형성평가

학습 현황 5/200명 평균 진도율 4.7%

학습 현황 업데이트 완료 학습 중 미학습

번호	이름	학습 수준	진도율	시작하기		활동하기			
				학습 목표	도입 형성	다지기 1	다지기 2	키우기	더 나아가기
1	김유나	느린	44.4%	✓ 00:08	✓ 00:08	△ 00:01	△ 00:00	△ 00:00	△ 00:00
2	박민수	느린	0%	-	-	-	-	-	-

교과서 118-119쪽

[학습 리포트-이전 차시 학습 결과 확인]
 놀이를 하기 전 학생별 이전 차시 학습 결과입니다.
 1. 학생 개인별로 학습 리포트를 통해 이전 차시 학습 현황 및 형성 평가 결과 등을 확인한다.
 2. 학생 개인별 학습 성취 정도를 분석한다.
 ★ 학생 개인별로 분석한 내용을 바탕으로 교과서에서 제시한 놀이를 학생 수준에 맞게 수정할 수 있어요.

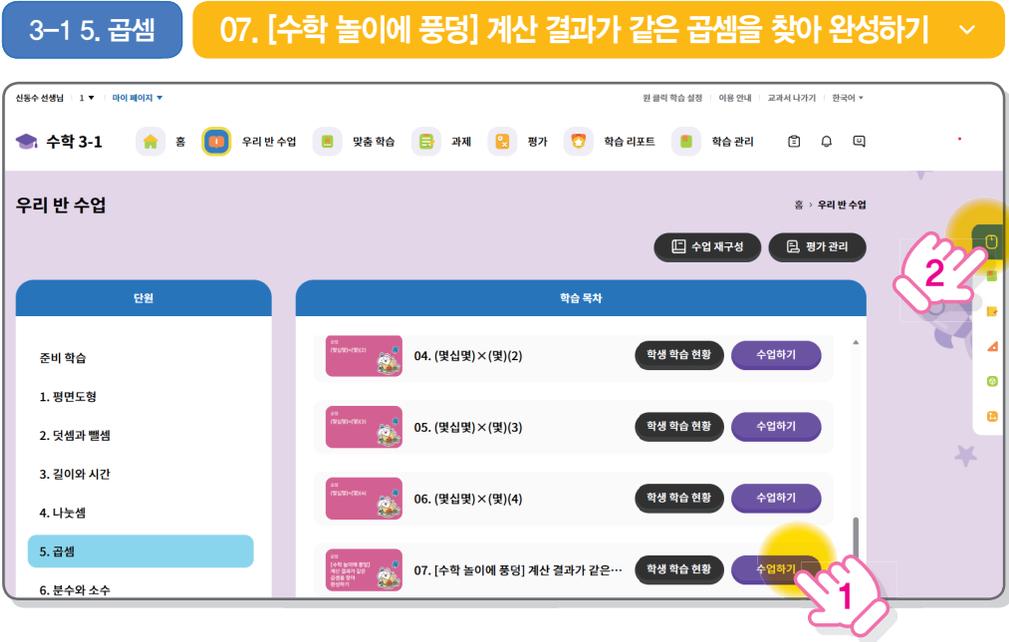
수업 설계(서책)
 수업 전
 학생 성취 정도에
 따른 수업 설계



[서책-수업 설계]
 이전 차시 학습 결과를 통해 분석한 학생 개별 학습 수준에 따라 놀이 방법 및 내용 등을 수정하여 수업을 설계한다.
 1. [느린 학습자]가 많을 경우 친구들과 함께 협업하여 해결할 수 있도록 한다.
 2. [빠른 학습자]의 경우 스스로 문제를 풀어 그림을 맞출 수 있도록 한다.
 ★ 사전에 파악한 성취 정도에 따라 미리 짚을 지어서 놀이하면 좋아요.

4. 놀이차시

- 우리 반 수업
- 도입
- 홈 화면
- 전체 수업(개별)



교과서 118-119쪽

- [홈]
- 우리 반 수업에 입장하면 나타나는 첫 화면입니다. 해당 목차를 클릭하여 수업에 진입합니다.
1. 「우리 반 수업」을 통해 3-1 5 곱셈 07. 수학 놀이에 풍덩으로 입장한다.
 2. 우측의 마우스 모양을 클릭하면 [바로 가기]가 나온다. 수업 설계, 수업 도구 등과 연결되어 있다.
- ★ 수학 놀이에 풍덩과 수학으로 만나는 세상은 평가가 없는 수업이에요.

- 우리 반 수업
- 도입
- 놀이 영상
- 협력 수업 (짝 또는 모둠)



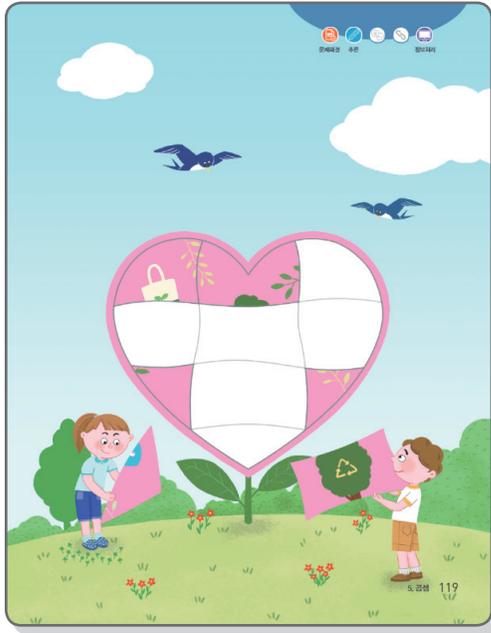
- [도입-영상]
- 놀이 방법에 대해 차례대로 설명한다.
1. 놀이를 어떻게 진행하면 되는지 학생 개별적으로 놀이 방법을 파악한다.
 2. 짝 또는 모둠원들끼리 놀이 방법을 잘 이해했는지 서로 놀이 방법에 대해 설명해 보도록 하게 한다.
- ★ 서책 교과서를 활용할 때에는 놀이 내용을 짝 또는 모둠원들과 함께 읽어 보게 한 후, 어떻게 놀이를 진행하면 좋을지 이야기 나누도록 지도하면 좋아요.

예시 3-1 5. 곱셈 7차시

> **서책 & AIDT 병행형**

- 서책
- 전개
- 친구들과 함께 놀이하기
- 협력 수업(짝)

3-1 5. 곱셈 07. [수학 놀이에 풍덩] 계산 결과가 같은 곱셈을 찾아 완성하기



교과서 118-119쪽

- [전개-놀이]
- 꾸러미 6의 곱셈식을 풀어 놀이를 한다.
- 놀이 방법을 확인한 후 꾸러미 6의 곱셈식을 풀어 놀이에 참여한다.
 - 놀이를 하면서 어려운 부분과 친구들과 함께 해결한다.
- ★ 학생 수준에 맞게 말판의 두 자리 수 또는 주사위 눈의 수를 수정하여 놀이를 진행하면 좋아요.

- 우리 반 수업
- 정리
- 학습 정리(활동 소감)
- 토의 수업(개별-전체)



- [정리-학습 칠판]
- 서책 교과서로 놀이 활동을 마친 후 AIDT 학급 칠판을 활용하여 활동 소감을 공유한다.
- AIDT 학급 칠판에 활동 소감으로 놀이를 하면서 어떤 것이 재미있었는지 적어 본다.
 - 활동 소감 적은 내용은 AIDT로 전체 공유한다.
- ★ AIDT로 활동 소감을 전체 학생들끼리 공유한 후, 전체적으로 어떤 내용이 있는지 발표해 보는 것도 좋아요.

4. 놀이차시

3-1 5. 곱셈

07. [수학 놀이에 풍덩] 계산 결과가 같은 곱셈을 찾아 완성하기

교과서 118-119쪽

우리 반 수업

정리

학습 정리(나의 칠판)

협력 수업



과제(AIDT)

정리

과제 제시

개별 / 모둠별
차시 학습 수준 확인



[정리-학습 칠판]

AIDT를 활용하여 활동 소감을 공유한 후, 이번 차시에서 알게 된 내용을 정리한다.

1. 학습 칠판-나의 칠판-자유형을 통해 (두 자리 수)×(한 자리 수) 계산 방법을 정리해 보게 한다.
2. (두 자리 수)×(한 자리 수) 문제를 만들고, 스스로 해결해 보게 한다.

★ 활동을 마무리한 학생은 주위 친구들을 도울 수 있도록 사전 안내하면 좋아요.

[정리-과제]

AIDT를 활용하여 과제를 제시하고, 이를 통해 학생 개별 / 모둠별 학습 수준을 확인한다.

1. (두 자리 수)×(한 자리 수)와 관련된 과제를 제시한다.
2. 학생들이 해결한 과제를 통해 학생 수준을 확인하고 피드백한다.

★ 놀이 활동을 통해 재미를 넘어 학생들의 학습 성취 정도를 확인할 수 있도록 사후 활동으로 학생들에게 유의미한 과제를 제공하면 좋아요.

예시 3-1 4. 곱셈 6차시

학습 리포트(AIDT)

수업 후

학생 성취도 분석
결과 리포트 확인

과제(AIDT)

수업 후

우리 반 과제

학생 성취도
분석 및 피드백

3-1 5. 곱셈 07. [수학 놀이에 풍덩] 계산 결과가 같은 곱셈을 찾아 완성하기

5. 곱셈 07. [수학 놀이에 풍덩] 계산 결과가 같은 곱셈을 찾아 완성하기

이전 차시 다음 차시

교과서 공부

학습 현황 8/200 명

평균 진도율 4.5%

학습 현황 업데이트

번호	이름	학습 수준	진도율	시작하기 학습 목표	활동하기 놀이
1	김유나	노란	50%	00:01	00:07
2	박민수	노란	0%	-	-

신동수 선생님 1 마이 페이지

원클릭 학습 설정 이용 안내 교과서 나가기 한국어

수학 3-1 홈 우리 반 수업 맞춤 학습 과제 평가 학습 리포트 학습 관리

우리 반 과제

진행 중 종료 전체

총 5개 과제 출제 5. 곱셈 등록일순

진행 중 우리 반 수업 06. (몇십몇)×(몇)(4) 평가 과제 제출 인원 4 / 200 확인하기

5. 곱셈 > 06. (몇십몇)×(몇)(4)

진행 중 우리 반 수업 06. (몇십몇)×(몇)(4) 익힘책 과제 제출 인원 3 / 200 확인하기

5. 곱셈 > 06. (몇십몇)×(몇)(4)

> 서책 & AIDT 병행형

교과서 118-119쪽

[학습 리포트]

수업 후 학생별 성취도 분석 결과 리포트를 확인한다.

- 놀이 활동을 통해 학생들이 어느 정도의 성취를 보였는지 확인하고 이를 바탕으로 학생 개별적으로 피드백한다.

[과제]

수업 후 놀이 활동과 관련된 학생들이 제출한 과제를 확인하고 이를 피드백한다.

- 학생 개별 학습 성취를 확인하고, 과제 이수 수준에 따라 학생 맞춤형 피드백 내용을 제공한다.
- 과제를 잘 수행하지 못하는 학생들은 이전 차시 개념 영상 등을 통해 이전 차시에서 무엇을 배웠는지 다시 확인해 보도록 하게 한다.
- 과제를 잘 수행한 학생들은 다른 학생들을 돕게 하거나, 심화된 추가적인 과제를 제시 해도 좋다.

5. 융합 차시 흐름도

단계별 주요 활동(AIDT)

수업 전

1. 이전 차시의 학습 결과를 확인하여 학생들의 학습 수준을 확인한다.
2. 학생들의 학습 수준과 학급 상황에 맞게 수업을 재구성한다.

이전 차시 학습 결과 확인

수업 재구성

수업 중

1. 교과서 내용과 관련된 학습은 우리 반 수업에서 진행하며, 차시 학습은 AIDT 흐름에 맞춰 진행한다.
2. 학급 칠판을 통해 학습 내용을 공유할 수 있다.

우리 반 수업

학급 칠판

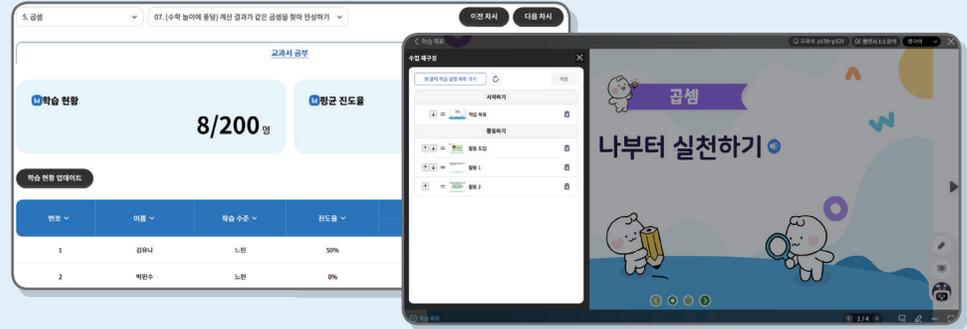
수업 후

1. 학생의 성취 수준에 맞게 교사가 판단하여 맞춤형 과제를 제공한다.
2. 교사는 필요한 경우, 개인별 또는 모둠별로 과제를 부여할 수 있다.

선생님 추천 학습

우리 반 과제

단계별 주요 활동 장면



예시 3-1 5. 곱셈 8차시

우리 반 수업

3-1 5. 곱셈

08. [수학으로 만나는 세상] 나부터 실천하기

> AIDT 중심형

교과서 120-121쪽

[홍]

입장하면 나타나는 첫 화면입니다.

1. 상단 메뉴바의 「우리 반 수업」을 클릭하면 각 단원 및 학습 목차로 이동할 수 있다.
2. 지난 시간에 이어서 학습할 경우에는 「우리 반 수업」으로 바로 이동할 수 있다.
3. [지난 수업 분석 및 추천]을 클릭하면 지난 시간 학생들의 학습 결과를 확인할 수 있다.

★ 하해 놀이와 만나요와 와우! 세상과 만나요는 평가가 없는 수업이에요.

[단원 및 학습 목차]

「우리 반 수업」에 입장하면 나타나는 첫 화면입니다. 해당 목차를 클릭하여 수업에 진입합니다.

1. 「우리 반 수업」을 통해 3-1 5. 곱셈 08. 수학으로 만나는 세상으로 입장한다.
2. 우측 마우스를 클릭하면 [바로 가기]가 나온다. 수업 설계, 수업 도구 등과 연결되어 있다.

5. 융합 차시

3-1 5. 곱셈

08. [수학으로 만나는 세상] 나부터 실천하기

교과서 120-121쪽

우리 반 수업

시작하기
(학습 목표)

활동하기
(활동 도입)



[시작하기-학습 목표]

해당 차시의 활동 내용을 확인한다.

1. 왼쪽 하단의 [학습 목차]를 클릭하여 원하는 학습 위치로 바로 이동할 수 있다.
2. 소리 버튼을 누르면 시각장애인을 위한 음성을 들을 수 있다.
3. 페이지 오른쪽 중앙의 화살표를 눌러 다음 학습 내용으로 이동할 수 있다.



[활동하기-활동 도입]

도입 영상을 통하여 해당 차시에 배울 내용에 대한 동기를 유발한다.

1. 플레이 버튼을 클릭하여 해당 차시의 도입 영상을 확인한다.
2. 페이지 오른쪽 중앙의 화살표를 눌러 다음 학습 내용으로 이동할 수 있다.

예시 3-1 5. 곱셈 8차시



3-1 5. 곱셈 08. 수학으로 만나는 세상

1 분리배출로 모은 투명 페트병 32개로 점퍼를 1개 만들 수 있습니다. 투명 페트병 200개로 점퍼를 몇 개까지 만들 수 있는지 구해 봅시다.

- 구하려는 것은 무엇인가요?

1 분리배출로 모은 투명 페트병 32개로 점퍼를 1개 만들 수 있습니다. 투명 페트병 200개로 점퍼를 몇 개까지 만들 수 있는지 구해 봅시다.

- 표를 사용하여 문제를 해결해 보세요.

점퍼 수 예상하기	점퍼 수에 따른 투명 페트병 수 구하기
3	96

교과서 120-121쪽

[전개1-구하려는 것 알아보기]

실생활에서 곱셈의 필요성을 느끼고 문제해결 전략을 세워 문제를 해결해 본다.

1. 연필 모양을 눌러 답을 입력한다.
2. 정답 확인을 통해 정답을 확인할 수 있다.
3. 페이지 오른쪽 중앙의 화살표를 눌러 다음 학습 내용으로 이동할 수 있다.

[전개2-표를 완성하기]

표를 이용하여 점퍼 수에 따른 투명 페트병 수를 구한다.

1. 연필 모양을 누르거나 키보드판을 눌러 답을 입력한다.
2. 정답을 확인을 통해 정답을 확인할 수 있다.
3. 페이지 오른쪽 중앙의 화살표를 눌러 다음 학습 내용으로 이동할 수 있다.

5. 융합차시

3-1 5. 곱셈

08. 수학으로 만나는 세상

교과서 120-121쪽

우리 반 수업

전개3
(활동3)

1 분리배출로 모은 투명 페트병 32개로 점퍼를 1개 만들 수 있습니다. 투명 페트병 200개로 점퍼를 몇 개까지 만들 수 있는지 구해 봅시다.

- 점퍼를 몇 개까지 만들 수 있는지 구해 보세요.



1 분리배출로 모은 투명 페트병 32개로 점퍼를 1개 만들 수 있습니다. 투명 페트병 200개로 점퍼를 몇 개까지 만들 수 있는지 구해 봅시다.

- 자신이 해결한 방법을 친구들에게 이야기해 보세요.



[전개3-만들 수 있는 점퍼 수 구하기]

표를 보고 만들 수 있는 점퍼 수를 구한다.

1. 연필 모양을 누르거나 키보드를 눌러 답을 입력한다.
2. 친구들과 이야기해 본다.

우리 반 수업

정리

2 마을에서 투명 페트병을 한 상자에 24개씩 가득 채워서 모았더니 150개보다 많았습니다. 마을에서 모은 투명 페트병은 적어도 몇 상자인지 구해 봅시다.



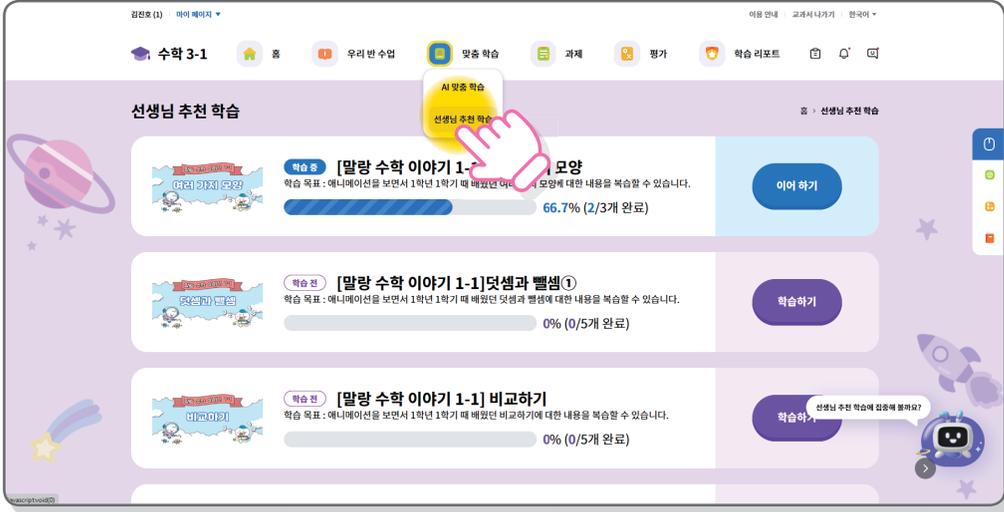

[정리-새로운 문제로 문제 상황을 파악하고 문제해결하기]

전개에서 해결한 방법을 이용하여 마을에서 모은 투명 페트병 수를 구한다.

예시 3-1 5. 곱셈 8차시



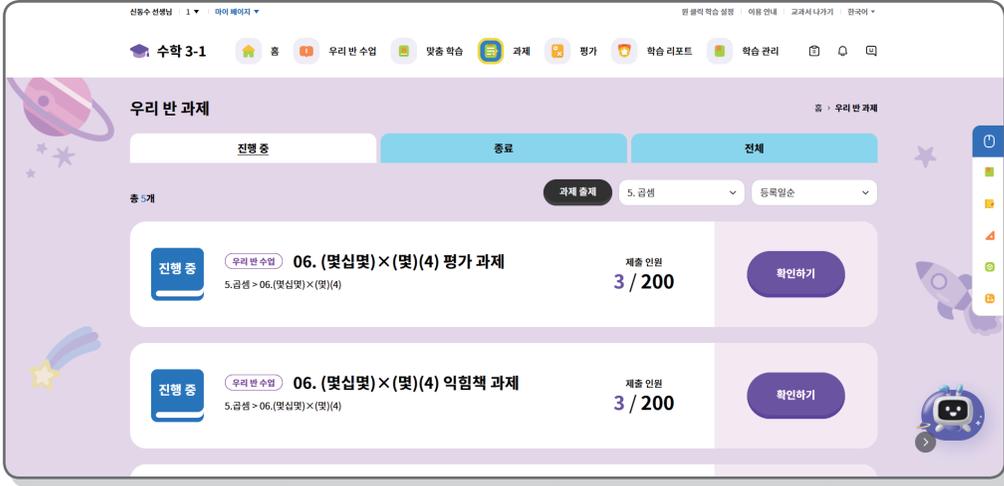
3-1 5. 곱셈 08. 수학으로 만나는 세상



[선생님 추천 학습]

선생님이 추천한 학습 목록을 볼 수 있다. 이 목록은 모든 학생이 같을 수도 있고, 선생님이 학생의 성취 수준을 파악하고 그에 맞게 분류하여 전달해 줄 수 있다.

1. 활동에 어려움을 겪는 경우, 이전 차시의 개념 영상을 통해 배운 내용을 다시 확인하게 한다.



[우리 반 과제]

[과제]-[우리 반 과제]에서 우리 반 전체 학생 또는 특정 학생에게 적절한 과제를 제공한다.

1. 활동에 어려움이 없는 경우, (두 자리 수) × (한 자리 수) 문제를 해결한 과정을 설명하도록 한다.
2. 모둠 관리에서 학급 모둠을 구성하고, 모둠별 과제를 제시할 수도 있다.

6. 단원 마무리 차시 흐름도

단계별 주요 활동(AIDT)

학습 점검

1. 학생들의 학습 현황 전반적으로 확인하여 단원의 성취기준 도달 정도를 사전에 파악한다.
2. 학생들의 각 차시별 형성 평가 결과를 파악하여 오답률이 많은 내용을 파악하여 재지도한다.

학습 리포트

학습 관리

교과 학습

1. [배운 내용 확인해요]에서 단원에서 배운 내용을 정리한다.
2. [미니게임]에서 나의 학습 내용을 스스로 점검하고 확인한다.

우리 반 수업

과제 제시

맞춤 학습

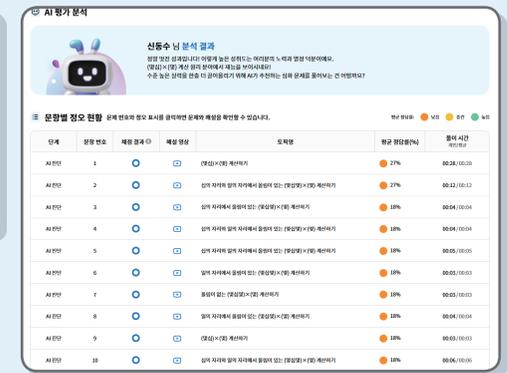
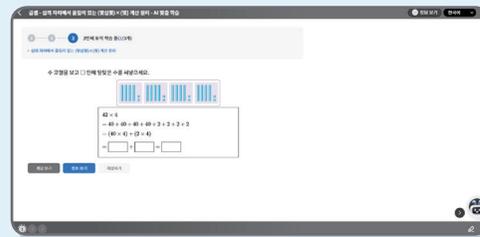
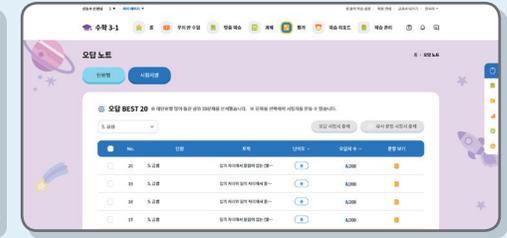
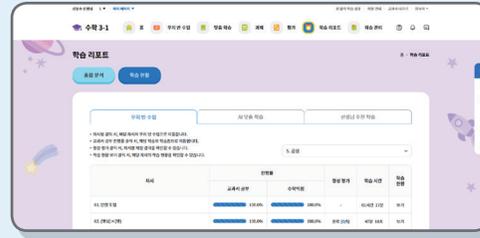
SI 진단 평가 결과에 따라 학생의 성취 수준에 맞게 문제를 제공하거나 교사가 판단하여 맞춤형 학습을 제공한다.

SI 맞춤 학습

선생님 추천 학습

✓맞춤 학습은 과제로 제시하거나 방과 후 활동으로 선생님과 함께 공부할 수 있습니다.

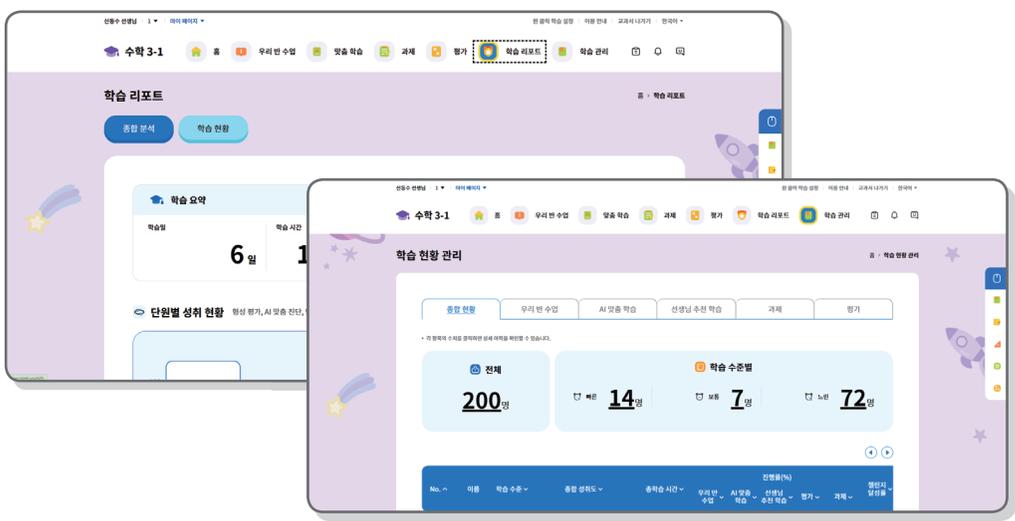
단계별 주요 활동 장면



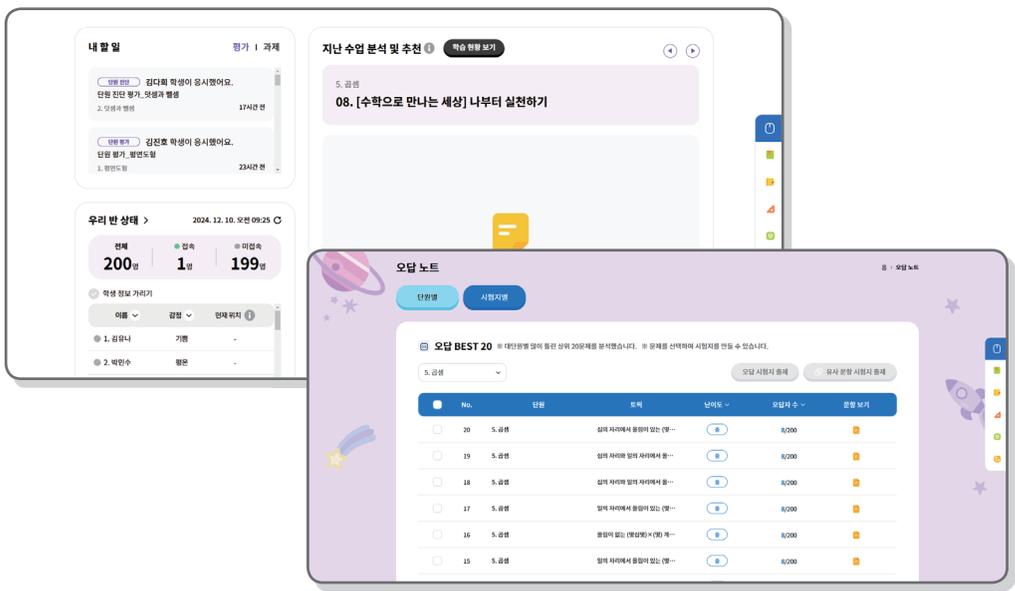
예시 3-1 5. 곱셈 9차시

학습 리포트
수업 준비

3-1 5. 곱셈 09. 배운 내용을 확인해요



학습 관리
수업 준비



> AIDT 중심형

교과서 122-124쪽

[학습 리포트]
종합 분석에서 시가 작성한 학습 리포트를 확인할 수 있다.

[학습 현황 관리]
종합 현황에서 학습 수준, 종합 성취도, 학습 시간 등을 알 수 있고, 학습과 평가의 진행률을 확인할 수 있다.

[홈]
「지난 수업 분석 및 추천」에서 시가 추천한 보충 및 심화 학습을 확인할 수 있다.

[오답 BEST 20]
차별형 형성 평가에서 오답률이 높은 문항을 확인한다.
1. 오답률이 높은 문항에 관한 토픽을 중심으로 개념 학습을 다시 실시할 수 있다.
2. 오답 시험지를 출제하여 수업 시간 또는 사전 과제로 제시할 수 있다.

6. 단원 마무리 차시

- 우리 반 수업
- 도입
- 전개
- 배운 내용을 확인해요
- 수학익힘

3-1 5. 곱셈 09. 배운 내용을 확인해요

교과서 122-124쪽

[전개-배운 내용을 확인해요]
단원에서 배운 주요 학습 내용에 관한 문제를 풀면서 마무리한다.

[전개-수학익힘]
단원 평가 문제를 해결한다.
1. 화면 우측 상단에 수학익힘 pdf 파일을 열어 문제를 해결한다.
2. 필기 도구 사용이 가능하고 필기 내용이 학생 화면에 저장된다.

예시 3-1 5. 곱셈 9차시

> AIDT 중심형

- 우리 반 수업
- 정리
- 내가 만드는 수학
스스로 평가해요
생각 그물

3-1 5. 곱셈 09. 배운 내용을 확인해요

교과서 122-124쪽

주어진 수를 사용하여 (몇십몇)×(몇)의 곱셈을 만들고, 계산 결과에 따라 의상 연출가가 되어 보세요.

[정리1-내가 만드는 수학]
단원에서 배운 학습 내용을 최종으로 점검하는 간단한 활동 또는 문제를 해결한다.

공부를 잘 했는지 스스로 평가하여 ☆에 색칠해 봐요.

• 곱셈의 계산 방법을 알고 있나요?	☆☆☆
• (몇십몇)×(몇)을 해결할 수 있나요?	☆☆☆
• 곱셈을 배우면서 친구들과 협력하여 즐겁게 참여했나요?	☆☆☆

[정리2-스스로 평가해요]
단원에서 배운 내용을 되돌아보고 학생 스스로 학습 과정 및 결과에 대해 평가한다.

생각 그물

[정리3-생각 그물]
생각 그물을 보며 단원에서 배운 개념 또는 내용을 다시 한 번 생각한다.

7. 수준별 맞춤 학습 흐름도

서책으로 단원 마무리 학습 후 맞춤 학습을
과제로 제시할 수 있어요!

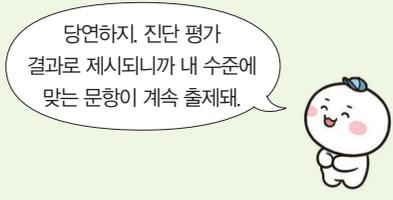


AI 맞춤 학습-AI 진단 평가

- 진단 결과에 따라 토픽별 취약 영역 도출하여 학습자 수준 분석
- 학습 전략을 포함한 AI 코멘트 제시



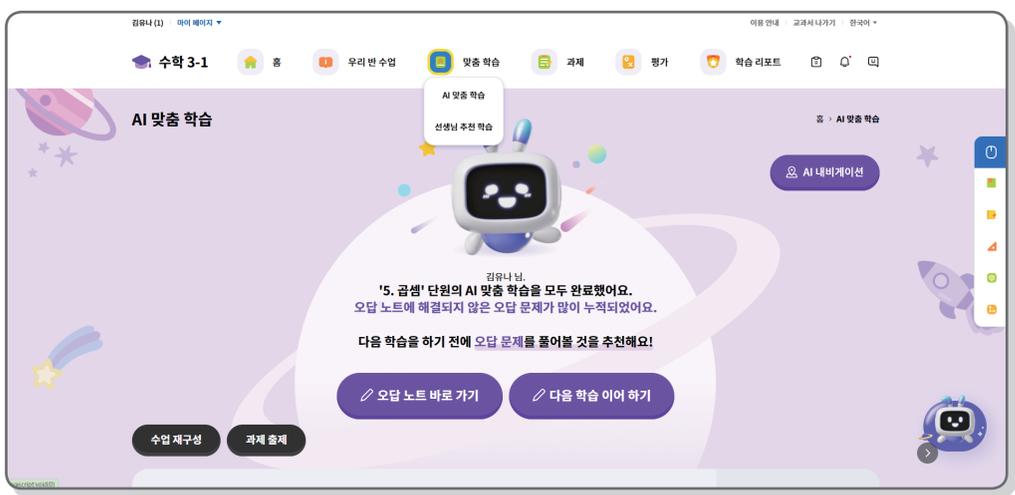
- ✓ 진단 평가를 다 맞은 학생에게도 난이도 높은 문제가 제공됩니다.
- ✓ AI 진단 평가 결과와 토픽별 문항 정오답률에 따라 이후 제공되는 문항의 개수와 난이도는 상이할 수 있습니다.
- ✓ 학습자별로 제시된 기능은 활용의 예시로 학습자의 수준에 관계없이 모두 사용 가능합니다.



예시 3-1 5. 곱셈 9차시

- 맞춤 학습
- AI 맞춤 학습
- AI 진단 평가

3-1 5. 곱셈 09. 배운 내용을 확인해요



< AI 맞춤 학습 - 리포트

문항별 정오 현황 문제 번호와 정오 표시를 클릭하면 문제와 해설을 확인할 수 있습니다. 평균 정답률: ● 낮음 ● 중간 ● 높음

단계	문항 번호	채점 결과	해설 영상	도움말	평균 정답률(%)	풀이 시간 (계정/평균)
AI 진단	1	✗	▶	(맞답)×(옳) 계산하기	27%	00:01/00:01
AI 진단	2	✗	▶	십의 자리와 일의 자리에서 올림이 있는 (맞답)×(옳) 계산하기	27%	00:00/00:00
AI 진단	3	✗	▶	십의 자리에서 올림이 없는 (맞답)×(옳) 계산하기	18%	00:00/00:00
AI 진단	4	✗	▶	십의 자리와 일의 자리에서 올림이 있는 (맞답)×(옳) 계산하기	18%	00:00/00:00
AI 진단	5	✗	▶	십의 자리와 일의 자리에서 올림이 있는 (맞답)×(옳) 계산하기	18%	00:00/00:00
AI 진단	6	✗	▶	일의 자리에서 올림이 있는 (맞답)×(옳) 계산하기	18%	00:00/00:00
AI 진단	7	✗	▶	올림이 없는 (맞답)×(옳) 계산하기	18%	00:00/00:00
AI 진단	8	✗	▶	일의 자리에서 올림이 있는 (맞답)×(옳) 계산하기	18%	00:00/00:00
AI 진단	9	✗	▶	(맞답)×(옳) 계산하기	18%	00:00/00:00
AI 진단	10	✗	▶	십의 자리와 일의 자리에서 올림이 있는 (맞답)×(옳) 계산하기	18%	00:00/00:00

> 과제 중심형

교과서 122-124쪽

[AI 맞춤 학습]

- 단원에서 학습한 내용에 대해 AI 진단 평가 문제를 해결한다.
1. AI 진단 평가 문항을 모두 맞힌 학생에게도 난이도가 높은 문항이 제공된다.
 2. AI 진단 평가 결과와 토픽별 문항 정오답률에 따라 이후 제공되는 문항의 개수와 난이도는 상이할 수 있다.

[AI 평가 분석]

- 진단 평가 채점 결과에 따라 학생 개별 맞춤 학습이 매칭된다.
1. 문항별 정오 현황과 진단 평가 문제 해설 영상, 풀이 시간 등이 제공된다.

7. 수준별 맞춤 학습

3-1 5. 급셈

09. 배운 내용을 확인해요

교과서 122-124쪽

맞춤 학습

AI 맞춤 학습

< AI 맞춤 학습 - 리포트 >

강점 · 약점 토픽 분석 [나의 수학 지식면]에서는 진단 평가 진행에 따라 AI가 나의 강점과 약점의 학습 토픽을 분석해서 학습이 더 필요한 부분을 보여줍니다.

5. 급셈
학습이 더 필요해요.

학습이 더 필요해요. | 잘하고 있어요. | 연관 토픽

학습이 더 필요한 토픽 (연산(덧셈, 뺄셈) 계산하기)
 학습이 잘한 토픽 (연산(덧셈, 뺄셈) 계산하기)
 학습이 더 필요한 토픽 (연산(덧셈, 뺄셈) 계산하기)
 학습이 잘한 토픽 (연산(덧셈, 뺄셈) 계산하기)
 학습이 더 필요한 토픽 (연산(덧셈, 뺄셈) 계산하기)
 학습이 잘한 토픽 (연산(덧셈, 뺄셈) 계산하기)
 학습이 더 필요한 토픽 (연산(덧셈, 뺄셈) 계산하기)
 학습이 잘한 토픽 (연산(덧셈, 뺄셈) 계산하기)
 학습이 더 필요한 토픽 (연산(덧셈, 뺄셈) 계산하기)
 학습이 잘한 토픽 (연산(덧셈, 뺄셈) 계산하기)

[AI 진단 리포트]

진단 리포트에서 점수와 취약 영역을 진단하여 학생에게 제시한다.

1. 전체 토픽 중 약점 토픽을 주황색 원으로 도식화하여 제시된다.
2. 학습 전략을 포함하여 AI 코멘트가 제시된다.

< 급셈 - (덧셈) × (뺄셈) 계산 원리 - AI 맞춤 학습 >

1번째 토픽 학습 중 (1/3개)

20 × 4를 수 모형으로 나타낸

(덧셈) × (뺄셈)을 알아보아요

개념 보기 | 힌트 보기

[AI 맞춤 학습-개념 보기]

진단 결과에 따라 AI 맞춤 학습을 진행한다.

1. 토픽별 3문항 중 2문항 맞으면 다음 토픽으로 이동한다. 2문항 미만으로 맞으면 같은 토픽에서 2차 문항으로 제시되어 취약한 토픽의 학습을 반복한다.
2. 문항에 관한 개념 영상을 볼 수 있다.

예시 3-1 5. 곱셈 9차시

> 과제 중심형

맞춤 학습

AI 맞춤 학습

필요한 문제를
틀렸을 때 힌트를 보고 다시
풀기 버튼을 누르면 추가
힌트가 나타나요!



서술형 문항은 어떤
답을 입력해도 정답으로
처리되므로 선생님의
확인이 필요해요!



3-1 5. 곱셈 09. 배운 내용을 확인해요

곱셈 - (덧셈) × (뺀) 계산 원리 - AI 맞춤 학습

1번째 토막 학습 중 (1/3개)

· (덧셈) × (뺀) 계산 원리 > 윗림이 있는 (덧셈) × (뺀) 계산 원리

20 × 4를 수 모형으로 나타낸 그림입니다. ㉠~㉣에 알맞은 수를 써넣으세요.

십 모형의 수를 곱셈식으로 나타내면 $2 \times \text{㉠} = \text{㉡}$ 입니다.

십 모형 8개는 일 모형 ㉢ 개와 같습니다.

$20 \times \text{㉣} = \text{㉤}$ 입니다.

㉠ ()
 ㉡ ()
 ㉢ ()
 ㉣ ()
 ㉤ ()

개념 보기 **힌트 보기** 재정의하기

곱셈 - 십의 자리와 일의 자리에서 윗림이 있는 (덧셈) × (뺀) 계산하기 - AI 맞춤 학습

7번째 토막 학습 중 (1/7개)

· 십의 자리와 일의 자리에서 윗림이 있는 (덧셈) × (뺀) 계산하기

수 카드 3, 5, 7, 9 중에서 3장을 뽑아 (덧셈) × (뺀)을 만들려고 합니다. 곱이 가장 큰 곱셈수를 만들고 계산해 보세요.

여기에 풀이를 입력하세요.

(여기에 답을)

개념 보기 **힌트 보기** 재정의하기

교과서 122-124쪽

[AI 맞춤 학습-힌트 보기]
 힌트 보기를 이용하여 문제를 해결하는 데 도움을 받을 수 있다.
 기본 힌트로 해결이 어려우면 개념을 보고 다시 풀기를 유도한다.

[AI 맞춤 학습-서술형]
 학습자 수준에 상관없이 힌트는 제공되지만 서술형 문항은 힌트가 제공되지 않는다.

7. 수준별 맞춤 학습

- 맞춤 학습
- AI 맞춤 학습
- AI 학습 추천
- 과제 출제

3-1 5. 곱셈 09. 배운 내용을 확인해요

나의 강점 아주 잘하고 있어요!

- 1st 일의 자리에서 올림이 있는 (몇십몇)×(몇) 계산하기
- 2nd (몇십)×(몇) 계산 원리
- 3rd (몇십)×(몇) 계산하기

나의 약점 조금 더 노력이 필요해요!

- 1st 십의 자리와 일의 자리에서 올림이 있는 (몇십몇)×(...)
- 2nd 십의 자리에서 올림이 있는 (몇십몇)×(몇) 계산하기
- 3rd 올림이 없는 (몇십몇)×(몇) 계산하기

AI 학습 추천 AI가 나의 약점을 분석하여 최적의 맞춤 학습 콘텐츠를 추천합니다.

(몇십몇)×(몇)을 알아보아요(4)

(몇십몇)×(몇)(4)

(몇십몇)×(몇)을 알아보아요(1)

(몇십몇)×(몇)(1)

(몇십몇)×(몇)을 알아보아요(2)

(몇십몇)×(몇)(2)

교과서 122-124쪽

[AI 맞춤 학습-AI 학습 추천]

AI가 나의 강점과 약점을 분석한 후 콘텐츠 추천 결과를 제시한다.

1. 각 토픽별 문제 풀이 결과를 분석하여 취약 토픽을 보완하여 학습할 수 있는 학습 콘텐츠를 학습하게 할 수 있다.

[AI 맞춤 학습-과제 출제]

선생님이 학생의 학습 결과를 분석하여 맞춤형 학습을 제공한다.

1. AI 맞춤 학습을 진행하는 데 느리거나 어려움을 겪는 학생에게 선생님이 학생 수준을 판단하여 맞춤형 학습을 구성하여 제시할 수 있다.

AI 맞춤 학습 완료 후에도 보충 학습이 필요한 학생에게 과제 추천



< 과제 출제 >

* 제시 자료는 공개될 수 없으나, 본인 및 타인의 개인정보는 내용에 포함되지 않도록 유의해 주시기 바랍니다.

과제명*	5. 곱셈 AI 맞춤 학습 과제 <small>※ 과제명은 자동 입력되고 수정 가능합니다.</small>
과제 유형	AI 맞춤 학습
과제 내용*	5. 곱셈
기간 설정*	<input checked="" type="radio"/> 상시(기간 없음) <input type="radio"/> 기간 설정 2024. 12. 10. 오전 08:19 ~ 2024. 12. 17. 오후 11:59
대상 설정*	<input type="checkbox"/> 학생 전체 (200명) <input checked="" type="checkbox"/> 빠른 학습자 전체 (21명) <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px;"> 17. 박소영 30. 이유진 61. 김지수 62. 박희수 63. 이현주 74. 한예진 79. 정은경</div> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px;"> 81. 김승우 104. 최예진 106. 한서진 116. 김다영 120. 조예진 134. 한성희 158. 윤태민</div> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px;"> 159. 정민수 161. 김현수 162. 박지우 176. 김하늘 177. 박선호 179. 정유나 182. 박성준</div>

예시 3-1 5. 곱셈 9차시

> **과제 중심형**

- 맞춤 학습
- AI 맞춤 학습
- 오답 노트
- 내가 만든 평가

3-1 5. 곱셈 09. 배운 내용을 확인해요

교과서 122-124쪽

오답 노트

단원별 시험지별

단원별 상세 현황

1. 평면도형	평균 정답률 41.2%
2. 덧셈과 뺄셈	평균 정답률 30.6%
3. 길이와 시간	평균 정답률 48.5%
4. 나눗셈	평균 정답률 43.7%
5. 곱셈	평균 정답률 29.2%
6. 분수	평균 정답률 42.1%

[AI 맞춤 학습-오답 노트]

취약한 토픽에 관해 풀어 본 문제 중 틀린 문제를 다시 본다.

AI 맞춤 학습의 틀린 문제를 스스로 해결할 수 있는 수준의 학생에게 추천



AI 맞춤 학습을 쉽게 해결한 학생에게 추천



수학 3-1

내가 만든 평가

총 2 개

시험지명	문제 수	생성일	문제	결과
2단원 평가	10	12.10	문제 풀기	결과 보기
5. 곱셈 - 오답 문제 풀기	16	12.09	다시 풀기	결과 보기

시험지 만들기

[평가-내가 만든 평가]

학생이 평가지를 직접 구성하여 해결한다.
1. AI 맞춤 학습 결과 학습 성취 수준이 매우 우수한 학생에게 평가지를 직접 제작하여 난이도와 문항 수를 직접 설정할 수 있게 했다.

쉽고 편리하게 활용할 수 있는
AI 디지털교과서 수업 가이드

3



AIDT

주요 특징과 매뉴얼

- (1) AIDT의 개념과 특성 | (2) 천재 AIDT 특징점 | (3) 초등 수학 AIDT 구성 체계 | (4) 다양한 수업 모델(예시)
- (5) 테마별로 알아보는 사용자 매뉴얼 Q&A

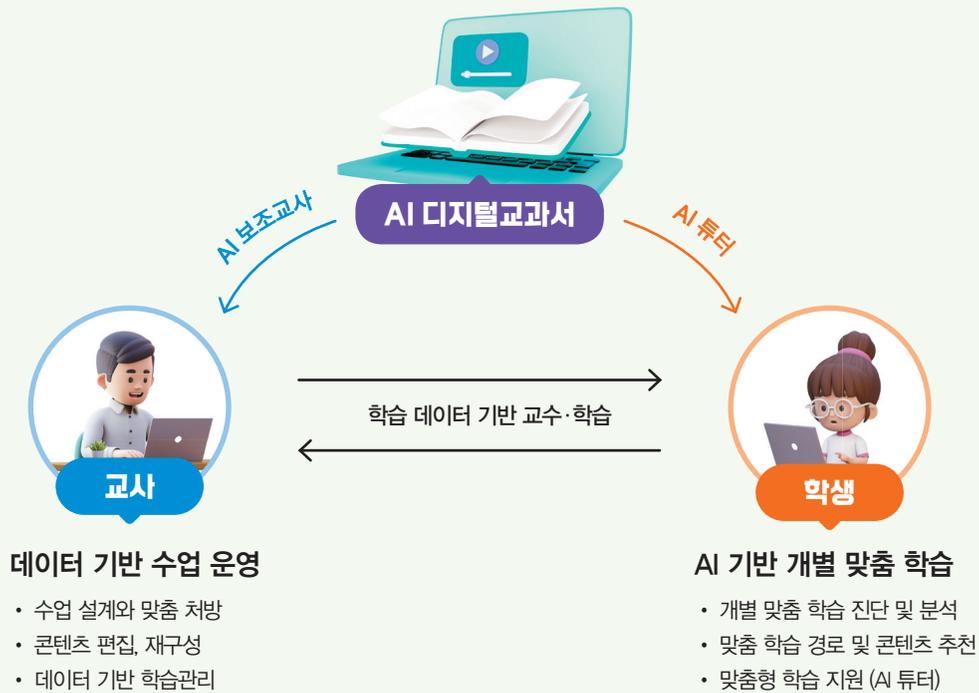
(1) AIDT의 개념과 특성

2025년부터 도입되는 AI 디지털교과서를 소개합니다.

AI 디지털교과서는 학생 개인의 능력과 수준에 맞는 다양한 맞춤형 학습 기회를 지원하고자 인공지능을 포함한 지능정보기술을 활용하여 다양한 학습 자료 및 학습 지원 기능 등을 탑재한 소프트웨어 형태의 교과서

학생에게 AI 기반 개별 맞춤 학습을,
교사에게 데이터 기반 수업 운영을 제공하는 AI 디지털교과서

모두를 위한 맞춤 교육
Education For All

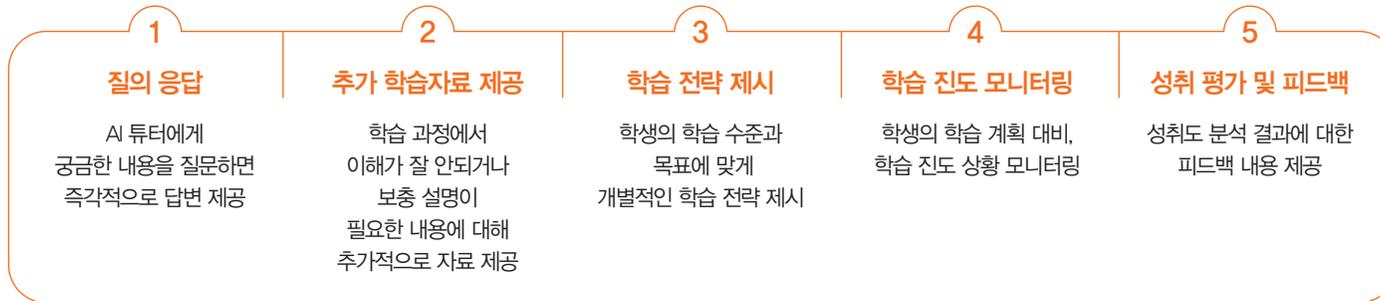




학생

AI 튜터

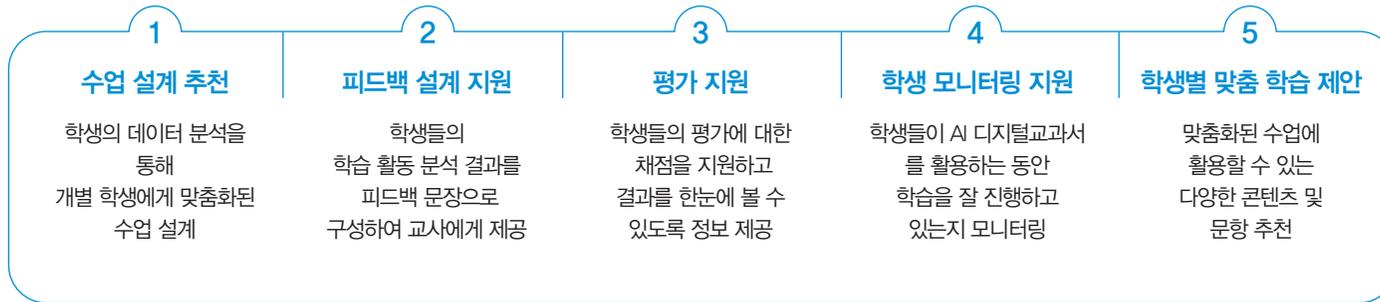
학생의 학습 과정에서 요청 시, 즉각적으로 필요한 반응을 제공해 주는 지능형 AI 튜터



선생님

AI 보조교사

수업 설계와 운영 등 교사의 활동을 지원하는 지능형 AI 보조교사



대시보드

학생 / 교사 대상별로 학습과 학습지원에 필요한 정보를 시각적으로 분석하여 제시

학생 대시보드

- 학생 스스로 학습 목표를 설정하고 자기 주도 학습을 할 수 있도록 지원
- AI 기반 분석 결과 개인 학습 현황을 데이터 시각화하여 제공

교사 대시보드

- 학생 개인 및 학습 현황을 한눈에 파악하고 효과적, 효율적으로 관리할 수 있도록 지원
- AI 기반 분석 결과 개인 학생 학습 상태를 데이터 시각화하여 제공

(2) 천재 AIDT 특징점

선생님과 함께 기획하고 만들었습니다!

필요한 것만 썩! 썩! 천재 AI 디지털교과서

1,000명의 선생님들이
함께 만든
선생님에게 가장 편한
UI/UX



- 모든 개발 과정에서 선생님 의견 수렴을 통해 쉽고 편리한 사용 환경 구현
- 필요한 메뉴에 바로바로 접근하고 원하는 정보를 한눈에 확인 가능
- 다양한 유형의 수업과 학습을 멀티 학습창을 통해 하나의 학습창으로 수업 진행 가능

쉽고

보편적이고 익숙한 누구나 쉽게 공부하는

직관적이고 일관된 모두의 편의성을 위한

편리한

200명의 저자!
교과 과정은 충실하게,
맞춤 콘텐츠는
다양하게!



**기본
콘텐츠**

- 교과서 콘텐츠
- 익힘책 콘텐츠
- 개념 영상

**참여형
콘텐츠**

- 체험형 콘텐츠
- 게임형 콘텐츠
- 도구 조작형 콘텐츠
- 학급 칠판

**수준별
콘텐츠**

- 보충 · 심화 콘텐츠
- 평가 콘텐츠

**UDL
콘텐츠**

- 다국어 지원
- 자막 지원
- 음성 지원

차별화된 AI 기술
방대한 데이터 기반
**AI 기반
개별 맞춤 학습**



수학

- AI 내비게이션으로 정확한 진단과 학습맵 제시
- 지식맵 기반의 학생별 강점·약점 AI 분석

영어

- AI 분석 후 영역별 집중 학습 제공
- Let's Talk(AI 영어 회화)
- Let's Write(AI 영어 서술형 첨삭)

정보

- 교과서 내 모든 학습 결과를 종합한 AI 학습리포트
- 생성형 AI 기반 코드 오류 탐색과 해설 기능 제공

매일, 매일
스스로 공부하고 싶도록!
**천재 AIDT만의
게이미피케이션**



- 학습 몰입도 높이는 보상 시스템
- 즉각적인 보상으로 교육효과 극대화
- 학생의 수업 참여도 향상
- 선생님 관리 편의성 향상

콘텐츠 시청 시

맞춤 학습 완료 시

평가 완료 시

출석 체크 완료 시



나의 아바타 & 내 공간 꾸미기

※ 초등, 중학, 고등 전체 학년급 서비스 제공

선생님과 함께 만든 천재 AI 디지털교과서,
 쉽고 재미있는 수업을 해 보세요!
 학생들의 학습 효과가 눈에 띄게 달라질 거예요!



**어떤 교과서를
 선택하든
 천재 AIDT 병행 수업,
 독립 수업 가능**



- 모듈화된 AIDT 구성으로 자유로운 운영 지원
- 교과서 내용 기반 교과서/익힘책 PDF, 교과서/익힘책 콘텐츠 제공
- 교과서에 없는 보충/심화 콘텐츠, 개별 맞춤형 콘텐츠, 평가 콘텐츠 추가 제공



**수업 구성은 내 맘대로!
 수업 운영은
 실시간 모니터링으로!
 피드백은 AI 자동 생성!**



학년별 맞춤 수업 설계

우리 반 종합 분석 결과를 통한 맞춤 자료 지원과 수업 재구성

다양한 방식의 효율적인 수업 운영

실시간 퀴즈, 모둠 활동, 토의 · 토론 등 다양한 수업 운영과 실시간 모니터링

선생님 업무 부담 완화

학생의 학습 결과에 대한 단원별 피드백과 교과 평어 AI 자동 생성

**한 번에 집중!
 깜깜이, 집중벨 기능
 수업이 든든한
 다양한 수업 보조도구**



학생 학습 관리

- 실시간 풀이 노트 확인 및 학습 모니터링
- 집중 학습 모드
- 학급 칠판

학습 보조 도구

- 영어 단어사전 · 노트
- 수학 학습 도구 · AI 챗봇
- 알지오매스 2D/3D

수업 보조 도구

- 워치 · 집중벨
- 판서, 깜깜이 · 뿔기

**23년 운영 노하우
 500명 인력구성으로
 오류와 장애 없는
 안정적인 서비스 운영**



1등 스마트 학습 운영 노하우

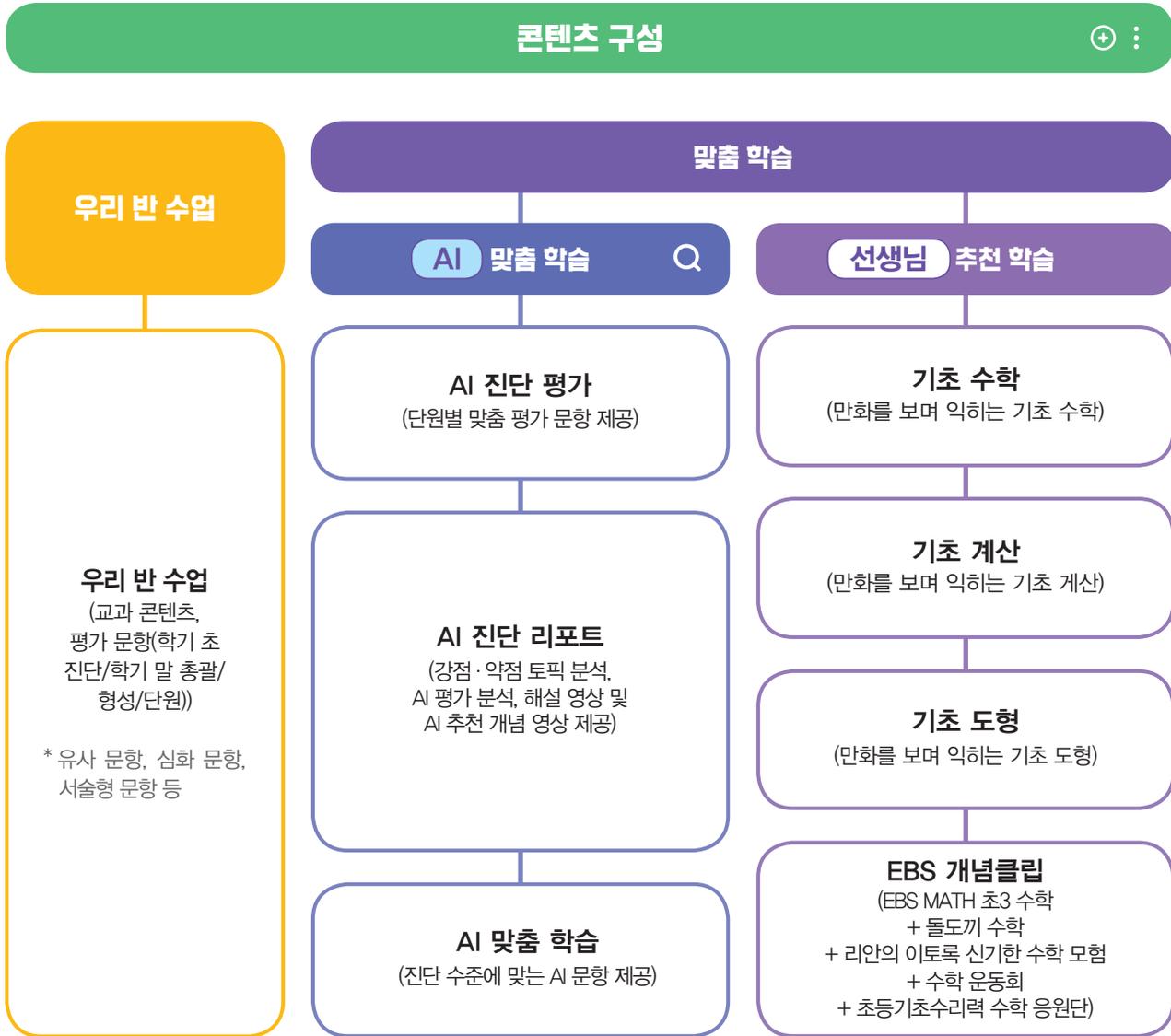
1등 서비스 밀크와 스마트 해법을 통해 서비스 안정성 검증



업계 최대 전문 IT 인력

500명 이상의 전문 IT 인력을 통해 학습 지원 서비스를 오류나 장애 없이 안정적으로 제공

(3) 초등 수학 AIDT 구성 체계



우리 반 수업 콘텐츠



1. 평면도형



단원 도입 - 도입 ▷ 전개 ▷ 수학익힘
도입(학습 목표, 도입 영상)
전개(활동, 무엇을 배울까요)
수학익힘(알고 있나요, 문제)

본차시 - 도입 ▷ 전개 ▷ 정리 ▷ 수학익힘
도입(학습 목표, 도입 영상)
전개(활동)
정리(개념 영상, 미니 게임)
수학익힘(문제)

배운 내용을 확인해요 - 전개 ▷ 정리 ▷ 수학익힘
전개(문제)
정리(마무리 활동)
수학익힘(문제)

우리 반 수업

도입, 전개, 정리, 수학익힘으로 구성된
1~6단원 교과 콘텐츠

1) 단원 도입
도입, 전개, 수학익힘

2) 본차시
도입, 전개, 정리, 수학익힘

3) 배운 내용을 확인해요
전개, 정리, 수학익힘

2. 덧셈과 뺄셈

3. 길이와 시간

4. 나눗셈

5. 곱셈

6. 분수와 소수

(3) 초등 수학 AIDT 구성 체계

AI 맞춤 학습 콘텐츠

AI 진단 평가

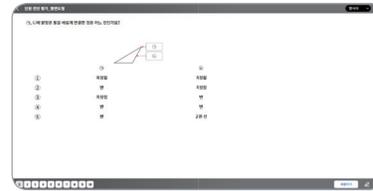
단원별 AI 진단 평가

1단원~6단원 단원별 10문항 구성

강점·약점 토픽 분석

진단 평가 해설 강의

AI 진단 리포트



AI 맞춤 학습

학습자 수준별 맞춤 처방



개념 보기 **힌트 보기** 채점하기

[기본 힌트]
(덧셈) × (뺄셈)의 계산 원리를 이용하여 계산해요.

AI 맞춤 학습

1) AI 진단 평가

단원별 10문항으로 구성. 각각의 문항은 토픽과 연결되어 있음.

2) 나의 수학 지식맵

진단 평가 진행에 따라 AI가 강점과 약점의 학습 토픽을 분석해서 학습이 더 필요한 부분을 보여줌.

3) 진단 평가 해설 강의

진단 평가 전체 문항에 대한 해설 강의 제공함.

4) AI 평가 분석

생성형 AI를 기반으로 각 학생의 성취 수준과 학습 정책에 따라 개별 학생 맞춤형 코멘트가 노출됨.

5) AI 맞춤 학습

진단 수준에 맞는 맞춤 문항을 제공 개념 영상을 통해 이전에 배운 개념을 복습할 수 있고, 문제별로 개념 힌트 혹은 단계별 힌트를 제공하여 스스로 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양시킴.

선생님 추천 학습



수와 연산

만화를 보며 익히는
수와 연산 영역



기초 수학 3학년 1학기



변화와 관계

만화를 보며 익히는
변화와 관계 영역



도형과 측정

만화를 보며 익히는
도형과 측정 영역



자료와 가능성

만화를 보며 익히는
자료와 가능성 영역



EBS 개념클립

EBS MATH 초3 수학 + 돌도끼 수학
+ 초등기초수리력

EBS MATH 초3 수학



EBS MATH 초3 수학

돌도끼 수학



돌도끼 수학

초등 기초
수리력 수학 응원단



초등기초수리력

영역별 수학

교과 개념을 설명하는 만화 애니메이션
시청을 통한 기초 학습

EBS 개념클립

테마별 다양한 EBS 영상 시청

(4) 수업 모델

AI 디지털교과서로 변화하는 미래의 학교 현장은 어떤 모습일까



AS-IS

교사



- 학생별 학습 강점·약점 파악 어려움
- 평균 수준에 맞춘 진도 수업
- 판서, 수업 준비, 채점 등 단순 업무로 인한 시간 소요



TO-BE

- 통합 대시보드로 학생의 학습 취약점 파악 용이
- 맞춤형 학생 진단 결과를 바탕으로 수업 재구성
- AI 보조교사 지원으로 교사 본질적 업무에 집중 가능

학생

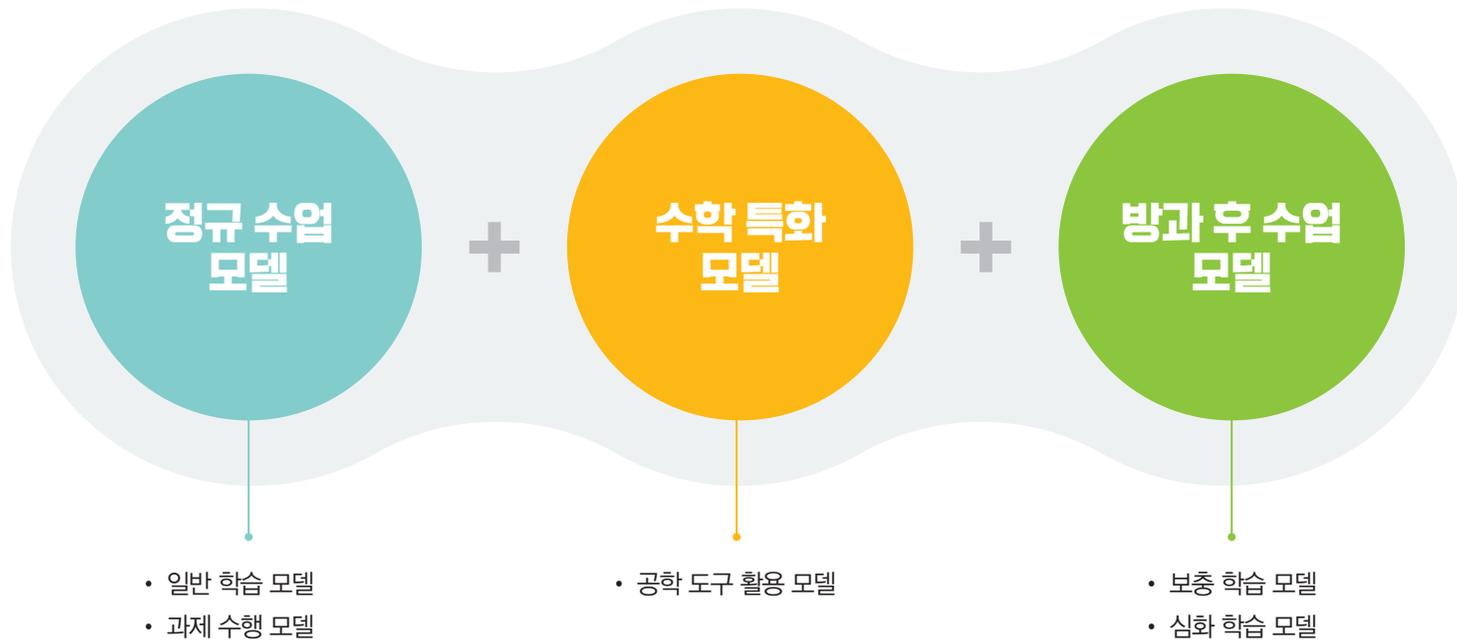


- 나의 수준에 맞지 않는 수업과 숙제
- 학습 중 필요한 도움의 부재
- 성공 경험 부족으로 인한 학습 성취도 및 흥미 하락



- 개인 성취 역량에 맞는 개별 맞춤형 학습
- AI 튜터로 학습 중 필요한 도움 상시 지원
- 게이미피케이션 등 재미 요소를 통한 학습 동기 부여

천재가 알려주는 천재 AI 디지털교과서를 활용한 수업 모델



정규 수업 모델

일반 학습 모델

#사전 진단 평가 #진단 리포트 #맞춤 처방

개별 학생에게 맞춤형 학습을 지원하기 위해 AI 디지털교과서의 핵심 기능을 활용하여 수업을 진행해 나가는 기본적인 수업 모델

수업 전



진단 평가
진단 평가 실시

진단 및 분석

AI 진단 분석
개인별 진단 결과 및
학습 전략 제시

수업 재구성



진단 결과 확인
학생별 이해 수준 분석 및
결과 리포트 확인

수업 설계
학생의 흥미, 수준 등을 분석한
결과를 토대로 맞춤형 수업 디자인



학습 진단
성취 수준 및 성향 분석

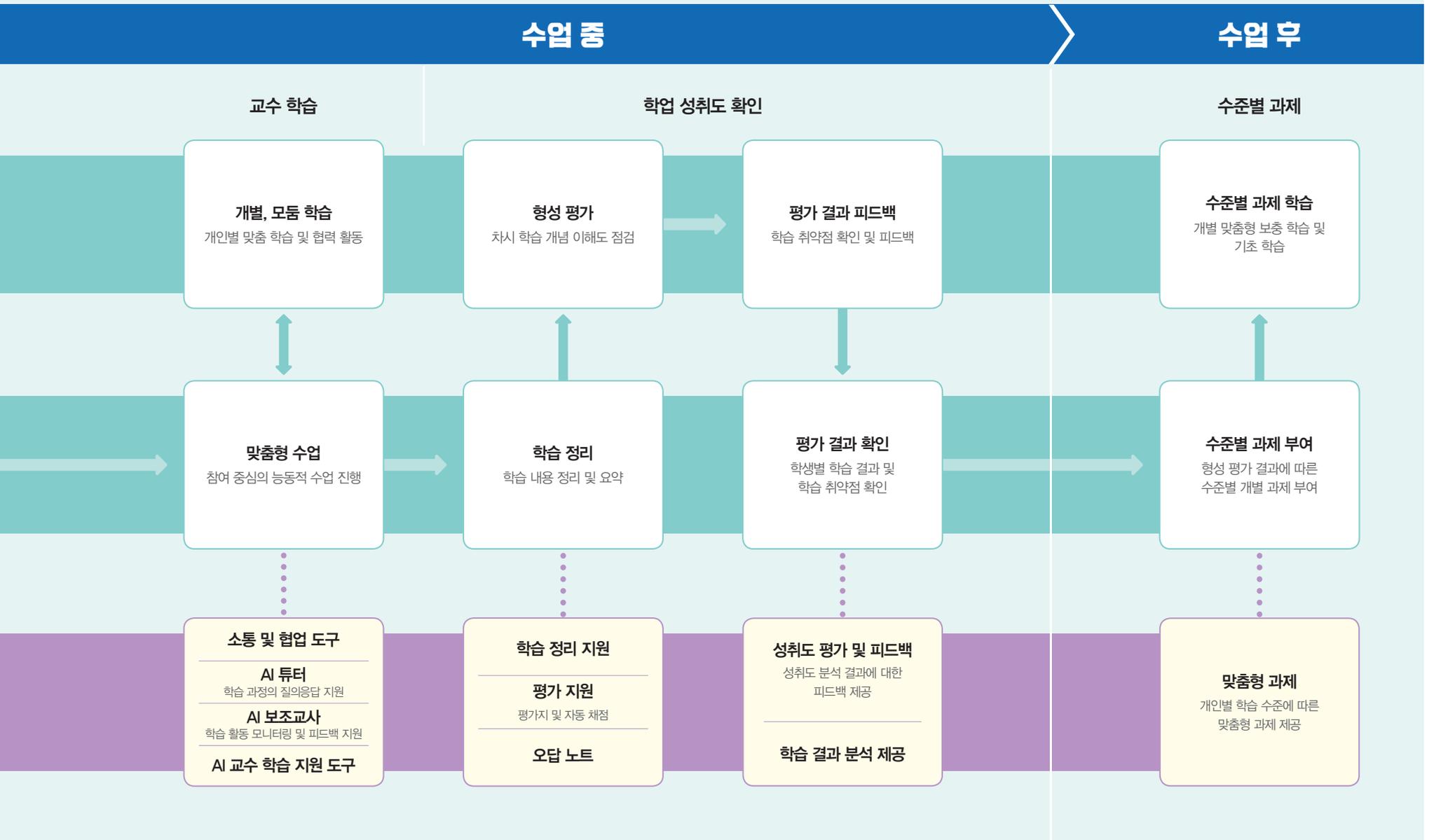
진단 리포트
진단 결과 및 학생별 분석 리포트

맞춤형 콘텐츠 제공
DKT 기반 학습 처방 콘텐츠 제공

수업 재구성
학습 활동 재구성

수업 설계 추천

(4) 수업 모델



정규 수업 모델

과제 수행 모델

#협력적 과제 #모둠 활동 #협동

AI 디지털교과서를 활용하여

협력적인 과제 수행 중심의 모둠 활동 수업을 진행해 나가는 모델

수업 전



진단 및 분석

진단 평가
진단 평가 실시

AI 진단 분석
개인별 진단 결과 및
학습 전략 제시



진단 결과 확인
학생별 이해 수준 분석 및
결과 리포트 확인

모둠 구성
학생의 흥미, 수준 등을
고려한 모둠 구성

모둠 수업 설계
모둠 구성원 특성, 수준 등을
토대로 맞춤형 모둠 수업 디자인



학습 진단
성취 수준 및 성향 분석

진단 리포트
진단 결과 및 학생별 분석 리포트

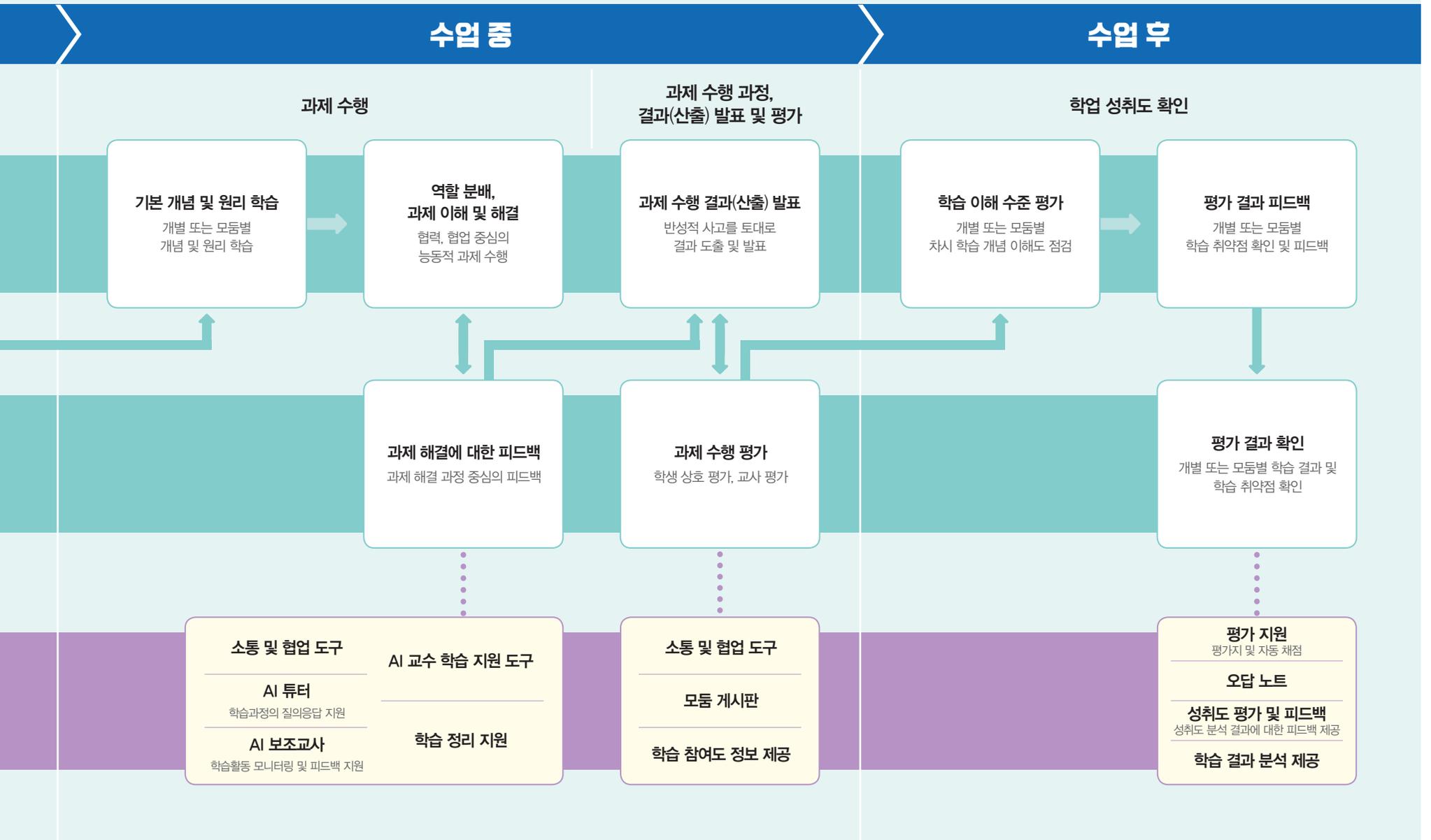
모둠 자동 구성
교사가 설정한 모둠
특성에 따라 모둠 구성

맞춤형 콘텐츠 제공
DKT 기반 학습 처방 콘텐츠 제공

수업 재구성
학습 활동 재구성

수업 설계 추천

(4) 수업 모델



수학 특화 모델

공학 도구 활용 모델

#공학 도구 #알지오매스 #동적 기하

수학 교과의 핵심 중 하나인 공학 도구 활용에 대해 AI 디지털교과서와 연동된 공학 도구를 활용하여 학생들에게 다양한 경험을 제공하고 학습한 개념을 완성해 나가는 모델

수업 전



진단 평가
진단 평가 실시

AI 진단 분석
개인별 진단 결과 및
학습 전략 제시



진단 결과 확인
학생별 이해 수준 분석 및
결과 리포트 확인

수업 설계
학생의 흥미, 수준 등을 분석한
결과를 토대로 맞춤형 수업 디자인



학습 진단
성취 수준 및 성향 분석

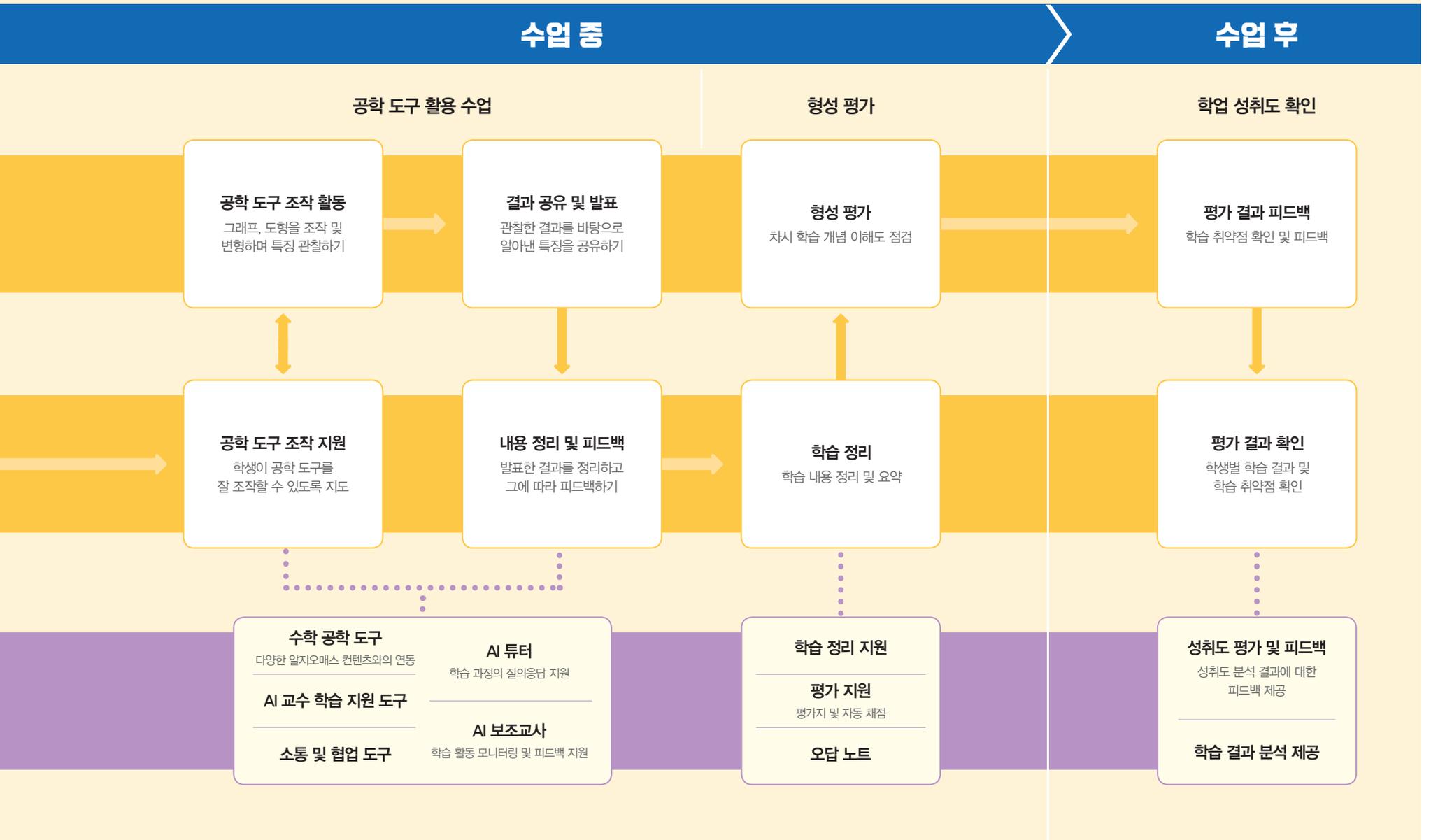
진단 리포트
진단 결과 및 학생별 분석 리포트

맞춤형 콘텐츠 제공
DKT 기반 학습 처방 콘텐츠 제공

수업 재구성
학습 활동 재구성

수업 설계 추천

(4) 수업 모델

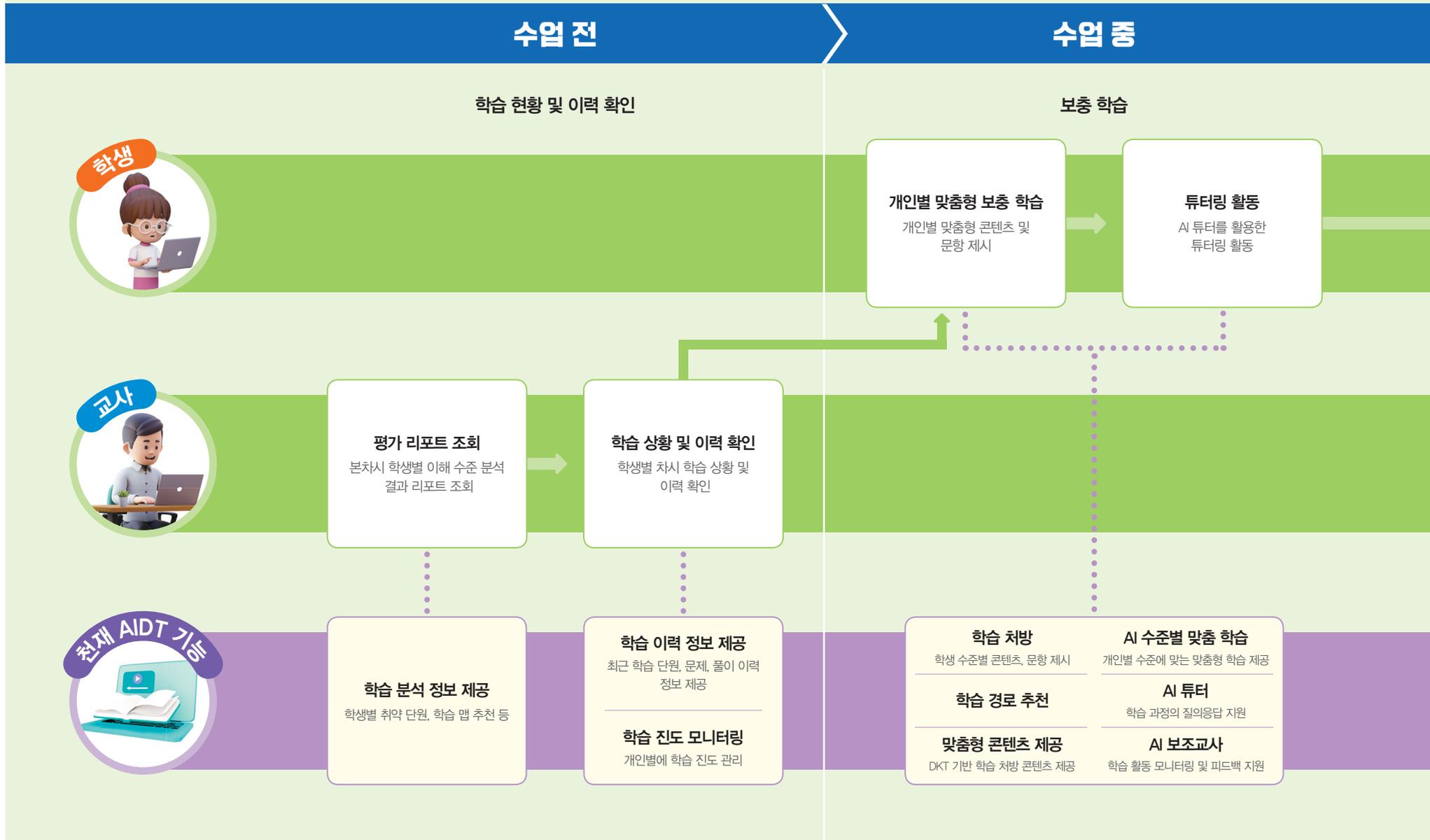


방과 후 수업 모델

보충 학습 모델

#방과 후 #느린 학습자 #보충 학습 #내가 만든 평가

정규 수업의 학습 결과 학습 속도가 느리거나 학습 결손을 가지고 있는 학생들에게 방과 후 AI 디지털교과서를 활용하여 보충 학습을 제공하여 학습 이해도를 향상시키는 모델

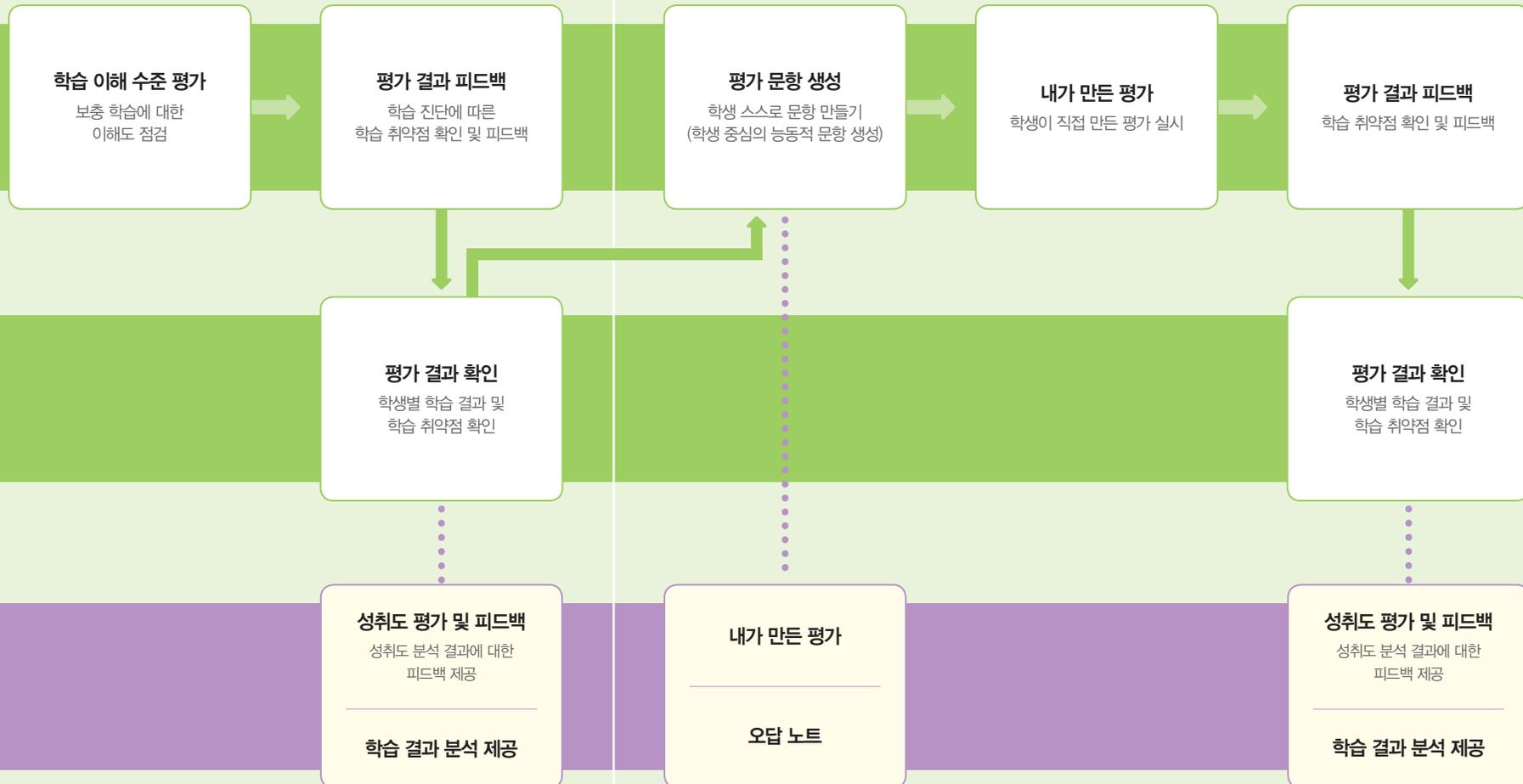


(4) 수업 모델

수업 후

학습 성취도 확인

내가 만든 평가

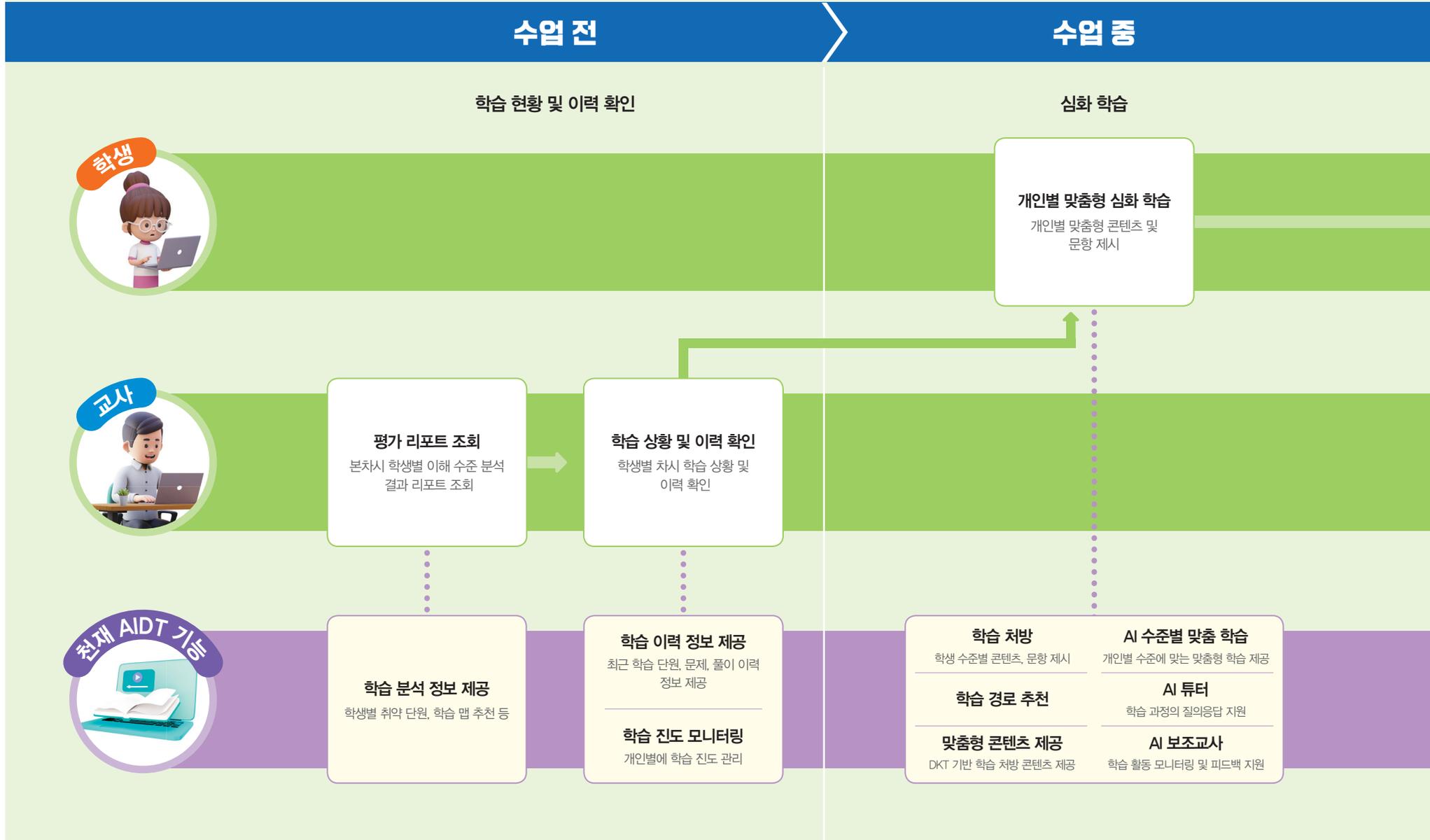


방과 후 수업 모델

심화 학습 모델

#방과 후 #빠른 학습자 #심화 학습 #내가 만든 평가

정규 수업의 학습 결과 심화 학습을 필요로 하는 학생들이 자기주도적으로 방과 후 AI 디지털교과서를 활용하여 해당 학습 내용을 심화, 발전시킬 수 있도록 도와주는 모델

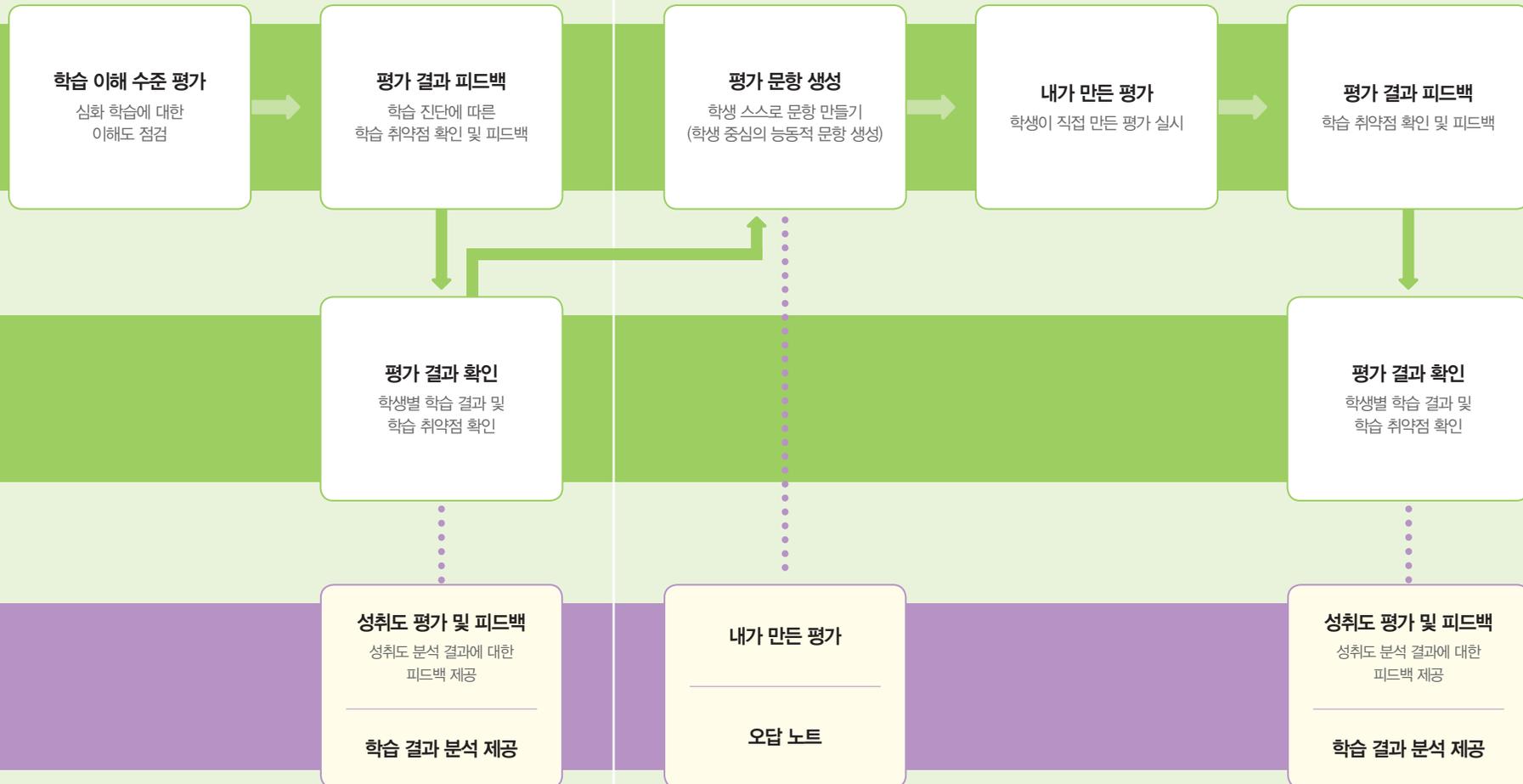


(4) 수업 모델

수업 후

학습 성취도 확인

내가 만든 평가

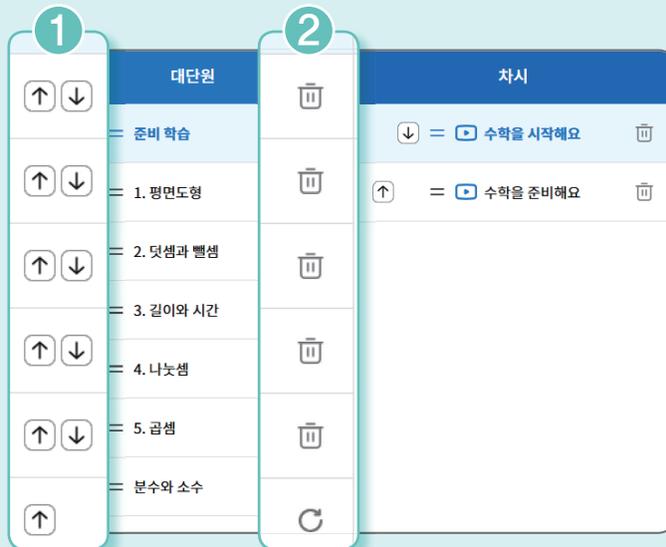


(5) 테마별로 알아보는 사용자 매뉴얼 Q & A

Q 1. 수업을 재구성할 수 있나요?

Step 1 수업 재구성 화면으로 접속하여 설정 변경

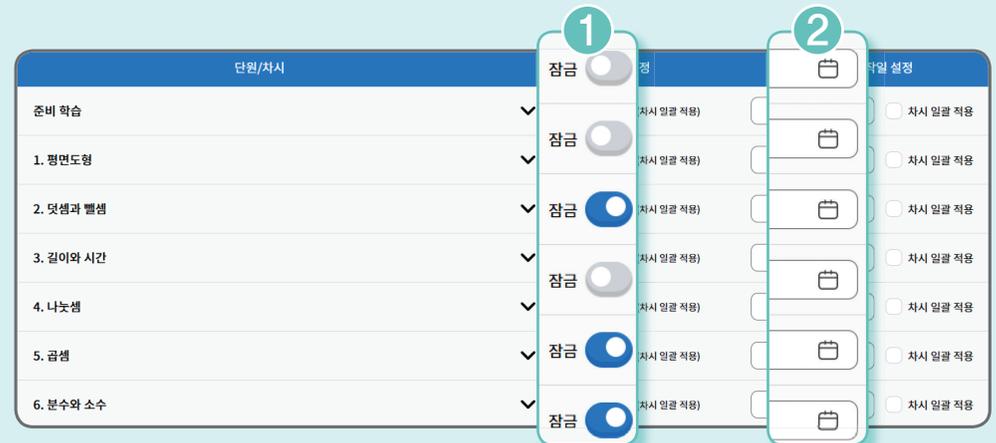
원 클릭 학습 설정 → 수업 재구성



① 단원과 차시에 대한 순서 변경 및 ② 노출 여부 설정 가능

Step 2 차시별 학습 일정을 조정

원 클릭 학습 설정 → 학습 일정 관리



공개를 원하지 않는 학습은 ① 잠금 설정하고
원하는 날짜에 공개하여 ② 학습 시작 가능

A



선생님이 원하시는 대로 학습 순서를 변경하거나 삭제하여 교과서 목차를 편하게 재구성하실 수 있습니다.

Step 3 내가 원하는 추가 콘텐츠 등록

원 클릭 학습 설정 → 학습 일정 관리

학습 활동	수업 자료(7)
선택한 차시에 내 콘텐츠를 추가할 수 있습니다.	
내 콘텐츠 추가	
시작하기	

1	↑ ↓ =	MY	📁	문서입니다.	🗑️
	↑ ↓ =		📺	도입 영상	🗑️

학습 활동	수업 자료(7)
기본 자료	
등록된 수업 자료가 없습니다. 내 자료를 등록하여 수업 자료로 활용할 수 있습니다.	
내 자료	
파일 추가 게시물 추가	
내 자료는 삭제 후 복구 불가능합니다.	

2	📎	게시물	🗑️
	📎	이미지	🗑️

선생님의 콘텐츠를 ① 학습 활동 또는 ② 수업 자료에 추가하여 맞춤형 교과서 목차 완성

(5) 테마별로 알아보는 사용자 매뉴얼 Q & A

Q 2. 추가로 시험지를 만들어서 평가할 수 있나요?

Step 1 우리 반 평가에서 평가 추가하기

평가 → 우리 반 평가

Step 2 시험 범위 및 난이도 선택

시험 범위 선택, 문제 수, 문제 난이도, 난이도 분포, 응시 기간, 재응시 가능 여부 선택

A

학습 범위와 난이도를 고려하여 손쉽게 시험지를 출제하실 수 있습니다.



Step 3 문항 추가 및 교체

문제 목록 총10문제 | 문제만 보기 | 문제지 요약 | 유사 문항 | 식제 문항

1 상 | 문제 | 도형에서 찾을 수 있는 크고 작은 직각삼각형은 모두 몇 개 인가요? ()개 | 유사 | 직각삼각형 알아보기

2 상 | 문제

1번 유사 문제 | 난이도 전체 | 문제 | 1 최상 | 문제 | 가로로 7개, 세로로 6개의 점이 일정한 간격으로 찍혀 있습니다. 주어진 선분을 이용하여 직각삼각형을 만들 때, 크고 작은 직각삼각형은 모두 몇 개를 만들 수 있는지 구해 보세요. ()개 | 추가 | 교체 | 직각삼각형 알아보기

유사 문항을 선택하여 추가하거나 교체 가능

Step 4 응시 대상 선택

여러 학급을 담당할 경우, 평가 중재 후 상세 페이지에서 다른 학급에 동일한 평가물 복사/등록할 수 있습니다.

1. 범위 선택 > 2. 문항 편집 > 3. 대상 설정

학생 전체(200명)

배분 학습자 (21명)

17. 박소영 30. 이유진 61. 김지수 62. 박희수 63. 이현주 74. 한예진 79. 정은경 81. 김승우 104. 최예진
106. 원서진 116. 김다영 120. 조혜림 134. 한성희 158. 윤태민 159. 정민수 161. 김현수 162. 박지후
176. 김아름 177. 박진호 179. 장유나 182. 박성준

보통 학습자 (91명)

36. 김민지 37. 박수진 41. 김민수 42. 박민호 43. 이주연 44. 최윤호 46. 한기희 47. 정석호 49. 김성준
52. 윤지호 54. 안승민 60. 조민경 64. 최성민 65. 윤정수 68. 조정은 69. 김도훈 70. 이재민 72. 오수원
75. 최승민 77. 박다민 78. 윤보영 82. 최영준 84. 최원진 85. 윤태희 86. 현승우 87. 정민경 88. 조경호
89. 강우연 90. 이승현 91. 박지선 95. 최정민 96. 김상민 97. 박준영 103. 이수경 107. 장다희 108. 조원민
109. 김승현 110. 이명수 114. 한민정 115. 최지수 117. 박혜영 119. 장영호 121. 김보영 125. 윤은영
126. 한세진 127. 정지수 128. 조정민 129. 김승민 131. 박하영 132. 유지영 133. 이수연 135. 최정호
136. 김가민 137. 박정민 138. 윤아영 139. 정서연 142. 박정호 143. 이윤수 144. 최한희 145. 윤대영
146. 현동준 147. 정소영 148. 조아영 149. 김도형 152. 윤주원 154. 한재호 155. 최민수 163. 이상호
165. 윤지연 166. 원준수 167. 정해리 168. 조아영 170. 이은형 171. 박준수 172. 윤다희 173. 이윤민
174. 원서연 175. 최명수 180. 조영진 184. 최차진 185. 윤창민 186. 안수진 187. 정예진 189. 김시연
191. 박상준 192. 윤지민 193. 이영민 194. 한지후 195. 최다영 196. 김지현 197. 박하림

응시 대상 학생 개별 선택 가능

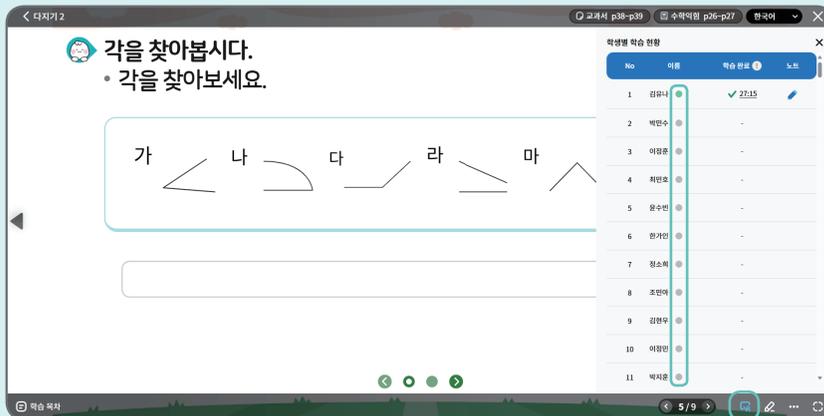
★ 평가 결과는 '평가 → 우리 반 평가'에서 확인하실 수 있습니다.

(5) 테마별로 알아보는 사용자 매뉴얼 Q & A

Q 3. 수업 중 실시간으로 학생 학습 화면을 제어하거나 모니터링할 수 있나요?

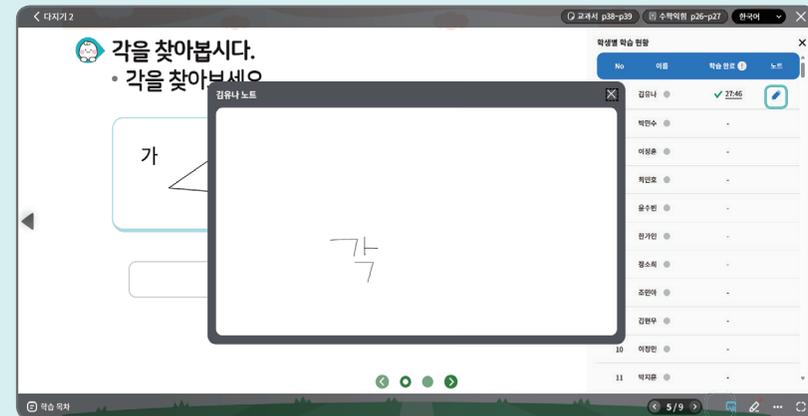
Step 1 집중 학습을 활용한 학생 학습 화면 제어

우리 반 수업 → 학습창



학생들의 콘텐츠 접속 여부 확인 가능

Step 2 실시간으로 학생 노트 필기 모니터링



학생의 노트 항목 클릭

A

모든 학생 화면을 선생님 화면으로 전환하여
집중 학습이 가능합니다.



Step 3 학생들의 실시간 학습 현황 모니터링

학습 관리 → 실시간 모니터링

30초 자동 업데이트 12. 10. 오후 03:59 대화 보내기

전체 200명 지도 필요 1명 현재 접속 현황 접속 1명 미접속 199명 오늘 미학습 197명

No. ^	이름 v	현재 접속 v	지도 필요 i v	현재 위치 i	12. 10. (오늘)			대화
					학습 시간 v	개념 학습 v	문제 풀이 v	
<input type="checkbox"/>	1 김유나	●	-	학습창	1시간 1분	34분	0/0(0%)	↗
<input type="checkbox"/>	2 박민수	●	-	AI 맞춤 학습	-	-	0/0(0%)	↗
<input type="checkbox"/>	3 이정훈	●	-	우리 반 수업	-	-	0/0(0%)	↗
<input type="checkbox"/>	4 최민호	●	-	학습창	-	-	0/0(0%)	↗
<input type="checkbox"/>	5 윤수빈	●	-	학습창	-	-	0/0(0%)	↗
<input type="checkbox"/>	6 한가인	●	-	우리 반 수업	-	-	0/0(0%)	↗
<input type="checkbox"/>	7 정소희	●	-	AI 맞춤 학습	-	-	0/0(0%)	↗

실시간으로 학생들의 현재 접속 여부, 학습 위치 등 학습 현황 파악 가능

(5) 테마별로 알아보는 사용자 매뉴얼 Q & A

Q 4. 학생들에게 과제를 출제할 수 있나요?

Step 1 우리 반 과제에서 과제 출제하기

과제 → 우리 반 과제

수학 3-1 홈 우리 반 수업 맞춤 학습 과제 평가 학습 관리

우리 반 과제

우리 반 과제 모둠 관리

홈 > 우리 반 과제

진행 중 종료 전체

총 212개 과제 출제 단원 전체 등록일순

진행 중 일반 과제 (몇십) × (몇) 계산하기

5.곱셈 > 02.(몇십) × (몇)

제출 인원 1 / 200

확인하기

(5) 테마별로 알아보는 사용자 매뉴얼 Q & A

Q 5. 학생에 맞게 추천 학습은 어떻게 설정할 수 있나요?

Step 1 선생님 추천 학습 설정

맞춤 학습 → 선생님 추천 학습 → 추천 콘텐츠 재구성

추천 콘텐츠 재구성 → 추천 설정

원클릭 학습 설정

수업 재구성 | 학습 일정 관리 | **추천 콘텐츠 재구성** | 기능 사용 설정

- 학기 초에는 학생별 학습 수준에 따라 콘텐츠가 자동 제공됩니다.
- 콘텐츠의 학습 중인 학생수를 클릭하면 진도율을 확인할 수 있습니다.
- 추천하기를 클릭하면 학생별 콘텐츠 추천/추진 해제를 할 수 있습니다.
- 콘텐츠를 선택 후 모든 학생에게 일괄 추천 버튼을 클릭하면 우리 반 학생 모두에게 동일한 콘텐츠가 추가됩니다.

콘텐츠명	학습 수준	콘텐츠 수	학습 목표	학습 중인 학생	추천 설정
[말랑 수학 아...]	하	6	애니메이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠...	6	추천 설정
[말랑 수학 아...]	하	3	애니메이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠...	0	추천 설정
[말랑 수학 아...]	하	5	애니메이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠...	0	추천 설정
[말랑 수학 아...]	하	5	애니메이션을 보면서 1학년 1학기 때 배...		우리 반 학생에게 일괄 추천

콘텐츠별 일괄 추천 가능

수업 재구성 | 학습 일정 관리 | **추천 콘텐츠 재구성** | 기능 사용 설정

- 학기 초에는 학생별 학습 수준에 따라 콘텐츠가 자동 제공됩니다.
- 콘텐츠의 학습 중인 학생수를 클릭하면 진도율을 확인할 수 있습니다.
- 추천하기를 클릭하면 학생별 콘텐츠 추천/추진 해제를 할 수 있습니다.
- 콘텐츠를 선택 후 모든 학생에게 일괄 추천 버튼을 클릭하면 우리 반 학생 모두에게 동일한 콘텐츠가 추가됩니다.

콘텐츠명	학습 수준	콘텐츠 수	학습 목표	학습 중인 학생	추천 설정
[말랑 수학 아...]	하	6	애니메이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠...	10	추천 설정
[말랑 수학 아...]	하	3	애니메이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠...	0	추천 설정
[말랑 수학 아...]	하	5	애니메이션을 보면서 1학년 1학기 때 배웠...	0	추천 설정

학습 수준별 맞춤 추천 가능

A

학생 수준과 단계에 맞게 콘텐츠를 추천하거나 재구성하여 줄 수 있습니다.



Step 2 학생별 선생님 추천 학습 현황 조회

학습 관리 ➔ 학습 현황 관리 ➔ 선생님 추천 학습

학습 현황 관리 홈 > 학습 현황 관리

종합 현황 우리 반 수업 AI 맞춤 학습 **선생님 추천 학습** 과제 평가

수업재구성

No. ^	이름	학습 수준 v	추천 학습 수 v	진행률 v	총학습 시간 v	마지막 학습일
1	김유나	느린	32	<div style="width: 39.0%;"></div> 39.0%	01시간 38분	11. 28.
2	박민수	느린		<div style="width: 4.5%;"></div> 4.5%	04분 15초	10. 23.
3	이정훈	느린		<div style="width: 4.0%;"></div> 4.0%	51초	07. 29.
4	최민호	느린		<div style="width: 5.1%;"></div> 5.1%	01분 50초	07. 29.
5	윤수빈	느린	32	<div style="width: 4.5%;"></div> 4.5%	06분 27초	10. 11.

선생님 추천 학습

- 1. [말랑 수학 이야기 1-1] 9까지의 수 0.0%
- 2. EBS [EBS MATH 초3 수학 ①] 33.3%
- 3. EBS [물도끼 수학 ①] 16.7%
- 4. EBS [EBS MATH 초3 수학 ②] 0.0%
- 5. EBS [EBS MATH 초3 수학 ③] 0.0%
- 6. EBS [물도끼 수학 ②] 0.0%

수준별 과제 출제 가능

(5) 테마별로 알아보는 사용자 매뉴얼 Q & A

Q 6. 단원별로 학생에게 피드백을 줄 수 있나요?

Step 1 선생님 피드백 생성 및 발송

학습 관리 → 단원별 피드백 관리

1. 평면도형

피드백 일괄 생성하기

번호	이름	정답률			도픽별 성취도 순위		선생님 피드백 ⓘ	피드백 생성	보내기
		단원 진단	AI 맞춤 진단	단원 평가	상위	하위			
1	김유나	0.0%	50.0%	90.0%	1. 직선 알아보기 2. 직각 알아보기	1. 선분 알아보기 2. 직각삼각형 알아보기	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 5px;">1</div> <div> <p>유나는 짧은 시간 안에 이렇게 많이 늘다니 대단해! '직선 알아보기' 부분에선 항상 적극적이고 집중력 있게 잘 하더라 정말 열심히 하고 있구나! 이제 '선분 알아보기' 부분까지도 같이 공부하면서 더 발전해보자~ 오답노트에 틀린 문제를 정리해봐. 반복해서 풀다 보면 개념이 잡힐거야!</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">157/500</p> </div> </div>	AI 생성	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">2</div> <div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">1</div>

선생님 피드백을 ① AI 자동 생성 및 개별 수정하여 ② 학생에게 발송 가능

A

학생의 상세 학습 정보를 바탕으로
단원별 피드백을 생성할 수 있습니다.



Step 2 선생님 피드백 확인

학습 리포트

11 학습 성장 분석



※ 가치·태도 분석 결과는 선생님 피드백을 참고하세요.

선생님 피드백

유나는 짧은 시간 안에 이렇게 많이 늘다니 대단해!
'직선 알아보기' 부분에선 항상 적극적이고 집중력
있게 잘 하더라 정말 열심히 하고 있구나! 이제 '선분
알아보기' 부분까지도 같이 공부하면서 더 발전해보
자~ 오답노트에 틀린 문제를 정리해봐. 반복해서 풀
다 보면 개념이 잡힐거야!

(5) 테마별로 알아보는 사용자 매뉴얼 Q & A

Q 7. 챗봇은 어떻게 활용할 수 있나요?

A

궁금한 것을 질문하면 자세한 설명을 해 줍니다.



각이 뭐야
오전 10:01

한 점에서 그은 두 반직선으로 이루어진 도형을 각이라고 합니다.

처음으로 >

오전 10:01

오늘의 과제
오전 10:01

신동수님의 오늘 할 과제는

일반 과제
피드백형 과제

모둠 과제
모둠

일반 과제
단원별 과제

우리 반 수업
10. 배운 내용을 확인해요 교과서 공부 과제

일반 과제
[수행 평가] 2단원_세 자리 수의 뺄셈

과제하러 가기

처음으로 >

수학 용어, 개념, 오늘의 과제, 학습 분석, 사이트 이용 안내 등 간단한 학습 정보 제공