

# 클라우드스쿨 노트북 버전 메뉴얼



# 목차

## I 주요 화면구성

• 1. 전체화면구성 및 주요기능	4
• 2. 노트북 설정 및 학생화면 제어	5
• 3. 교사 노트북 중복 사용시 설정	6
• 4. 듀얼모니터로 수업화면 구성	7

## II 세부기능설명

• 1. 콘텐츠 메뉴(교사화면)	9
• 2. 콘텐츠 세부 메뉴(교사화면)	10
• 3. 온라인 수업메뉴 (교사화면)	11
• 4. 커리큘럼 사용방법	12
• 5. 교사수업화면 메뉴 익히기	13

## III 수업배포

• 1. 교사수업화면을 학생모니터로 배포하기	15
• 2. 학생모니터의 수업화면 익히기(학생화면)	16
• 3. 학생모니터의 수업화면 종료하기(교사화면)	17

## IV 나의 콘텐츠

• 1. 커리큘럼 기능	19
• 2. 콘텐츠 만들기, 선생님 노트북으로 콘텐츠 만들기	20,21
• 3. 콘텐츠 만들기(유튜브 자료등록)	22
• 4. 콘텐츠 만들기(PDF 자료등록)	23
• 5. 콘텐츠 만들기(인터넷 자료등록)	24
• 6. 콘텐츠 만들기(수업도구등록)	25
• 7. 콘텐츠 만들기(이름등록)	26
• 8. 제작콘텐츠의 자료를 커리큘럼 등록	27
• 9. 클라우드 기능	28
• 10. 과제물 관리, 평가	29,30

## V 온라인 수업

• 1. 로그인하기	32
• 2. 온라인과제물 관리	33
• 3. 가정용 코딩수업(학생화면)	34
• 4. 가정용 수업후 과제제출	35

# I. 주요 화면구성

- 1. 전체화면구성 및 주요기능 ..... 4
- 2. 노트북 설정 및 학생화면 제어 ..... 5
- 3. 교사 노트북 중복 사용시 설정 ..... 6
- 4. 듀얼모니터로 수업화면 구성 ..... 7



## 1. 전체화면 구성 및 주요기능

1

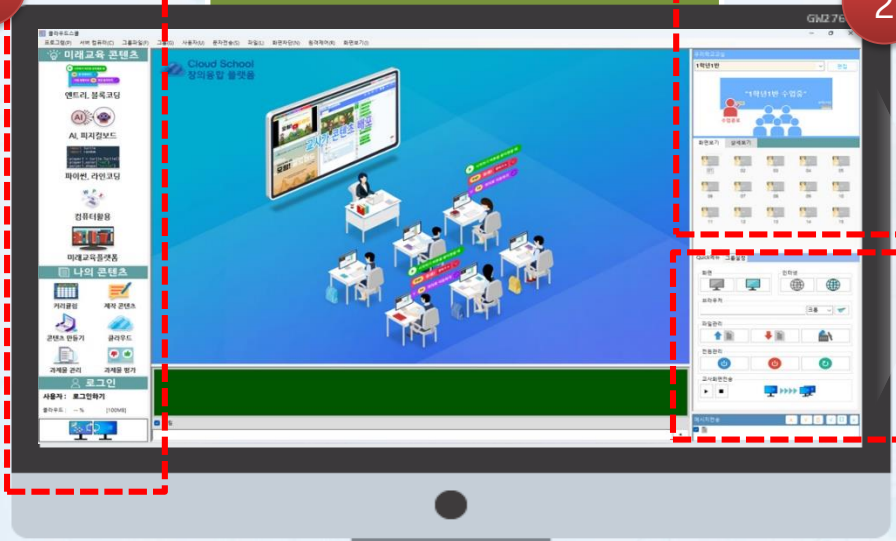
코딩 콘텐츠 구성 및 수업지원  
 AI 디지털교과서 수업지원  
 AI 교육플랫폼 수업지원

2

노트북 설정  
 학년 반 설정!!  
 학생화면 제어

1

### 교사용메인모니터



2

3

4

로그인후 기능

- 온라인배포
- 파일내보내기
- 과제물관리(제출, 평가)등

3

화면차단  
 인터넷차단  
 교사화면전송  
 파일배포 수집

### 미래교육 콘텐츠

01 미래교육 콘텐츠 구성 및 수업지원  
 02 AI 디지털교과서 수업지원  
 03 AI 교육플랫폼 수업지원

엔트리, 블록코딩



AI, 피지컬보드

```
import turtle
import random

player1 = turtle.Turtle()
player1.color('red')
player1.shape('turtle')
```

파이썬, 라인코딩



컴퓨터활용



미래교육플랫폼

### 나의 콘텐츠



커리큘럼



제작 콘텐츠



콘텐츠 만들기



클라우드



과제물 관리



과제물 평가

### 로그인

사용자: 로그인하기



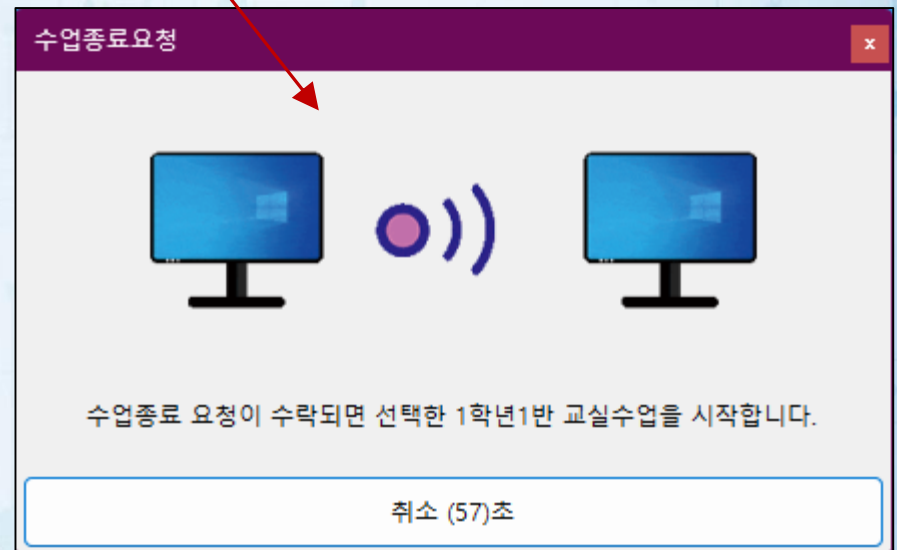
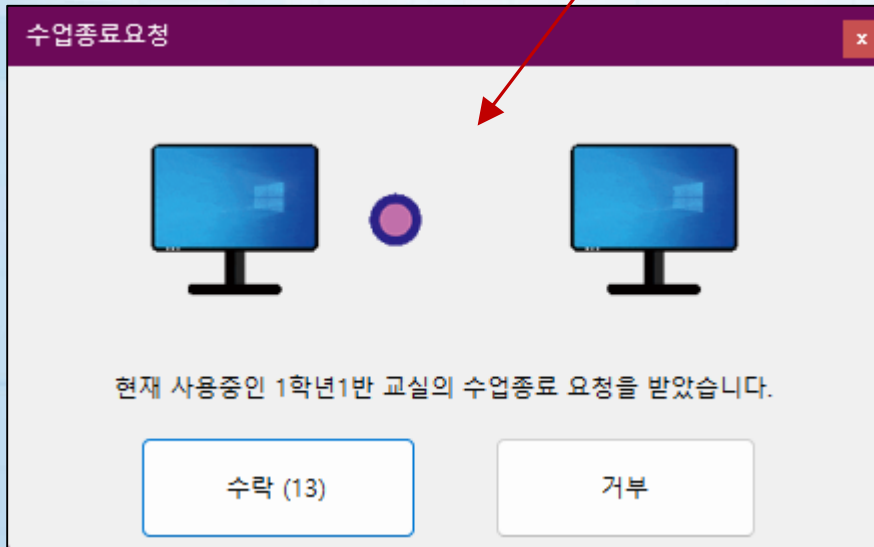
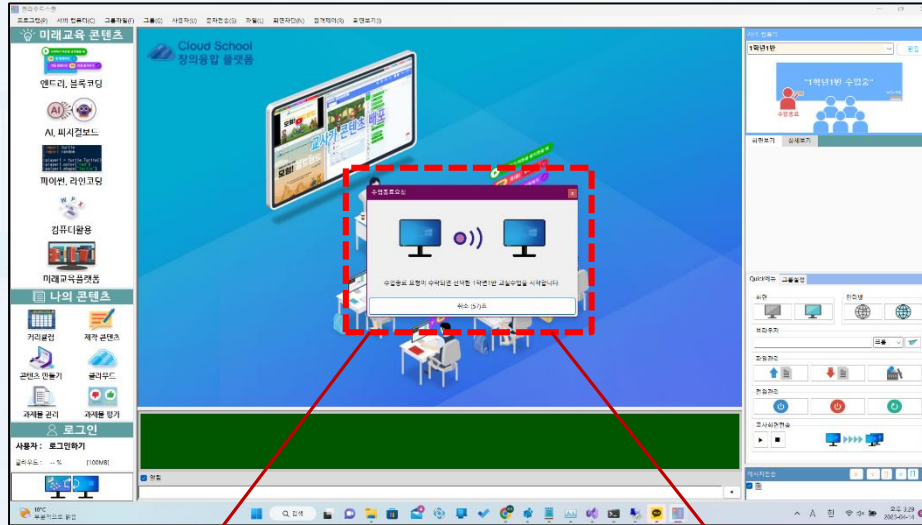
우측버튼 클릭!!

마우스  
 우측버튼을 클릭!!  
 서버 제어  
 학생화면 제어





## 3. 교사 노트북 중복사용시 설정



## 4. 듀얼모니터로 수업화면 구성

코딩 및 디지털 메인수업화면

코딩 수업화면

교사용메인모니터

교사용듀얼모니터

학생화면 보기

학생들의 모니터를  
모니터링 하면서  
수업진행

코딩 수업  
AI 디지털교과서  
AI 교육플랫폼 등  
디지털수업진행

\* 듀얼모니터에서 수업하는 화면을 설명.

## II. 세부 기능설명

- 1. 콘텐츠 메뉴 (교사화면) ..... 9
- 2. 콘텐츠 세부 메뉴 (교사화면) ..... 10
- 3. 온라인 수업메뉴 (교사화면) ..... 11
- 4. 커리큘럼 사용방법 ..... 12
- 5. 교사수업화면 메뉴 익히기 ..... 13





## 1. 콘텐츠 메뉴 (교사화면)

### 미래교육 콘텐츠



엔트리, 블록코딩

- ✓ 엔트리, 스크래치 입문부터 중급, 고급까지 50차시 이상의 콘텐츠 구성
- ✓ 준비된 커리큘럼 대로 수업하면 코딩 개념 형성



AI 피지컬보드

- ✓ AI 코딩수업을 위한 코드위즈, 다양한 피지컬 보드 활용한 코딩수업 구성



파이썬, 라인코딩

- ✓ 파이썬, HTML 등 다양한 라인코딩을 통한 코딩 수업 구성



컴퓨터활용

- ✓ 한글, 엑셀, 파워포인트 등 컴퓨터활용에 대한 콘텐츠 구성



미래교육플랫폼

- ✓ AI 디지털교과서, AI 교수학습지원플랫폼 등 다양한 디지털 수업지원

### 나의 콘텐츠



커리큘럼



제작 콘텐츠



콘텐츠 만들기



클라우드



과제물 관리



과제물 평가

- ✓ 제공되는 콘텐츠 및 직접 제작한 콘텐츠를 나의 커리큘럼으로 구성하여 수업에 활용
- ✓ 직접 콘텐츠를 제작하여 수업에 활용
- ✓ 콘텐츠를 제작하면 제작콘텐츠에 자동등록이 되며 즉시 수업에 활용
- ✓ 클라우드를 활용하여 학생이 어디서든 수업에 접속할 수 있도록 지원
- ✓ 과제물 평가 관리 지원

### 로그인

사용자: 로그인하기

- ✓ 로그인을 통해서 학생들에게 과제물을 배포하고 제출받아서 평가까지 활용

## 2. 콘텐츠 세부 메뉴 (교사화면)

각 메뉴 클릭 하여 수업할 콘텐츠 구성

**교재목록**

- 엔트리, 블록코딩
  - 모험! 골드랜드 이야기(중급)
    - 00 모험! 골드랜드 소개
    - 01 순서대로 대화하기
    - 02 누르면 소리를 내는 연잎
    - 03 비밀기지를 꾸며줘
    - 04 도형과 각도의 밀림
    - 05 표식을 남겨줘

**교재 미리보기**

이 이야기가 있는 코딩 모험! 골드랜드 with

**우측버튼 클릭!!**

특정 콘텐츠에서 마우스 우측버튼을 클릭하여 나의 커리큘럼에 등록 가능

1 < 나의 커리큘럼에 담기 >

- 5학년
  - L 엔트리 입문
  - L 엔트리 활용
    - L 엔트리 로봇보드
- 6학년
  - L 엔트리 기초
  - L 엔트리 활용
- 중학교2학년
- 중학교1학년

수업하고자 하는 콘텐츠를 나의 커리큘럼에 담기를 클릭하여 커리큘럼에 등록 가능

1

**다음페이지 설명**

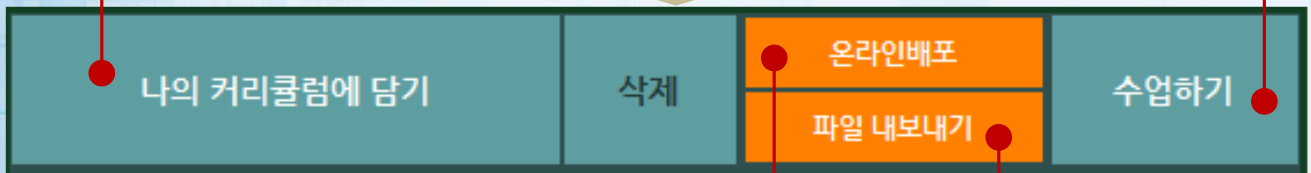
나의 커리큘럼에 담기    삭제    온라인배포    수업하기

파일 내보내기

# 3. 온라인 수업 메뉴 (교사화면)

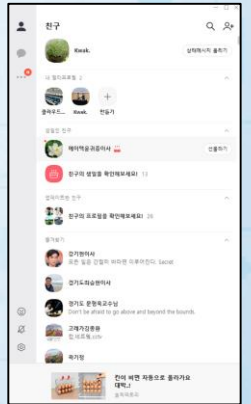
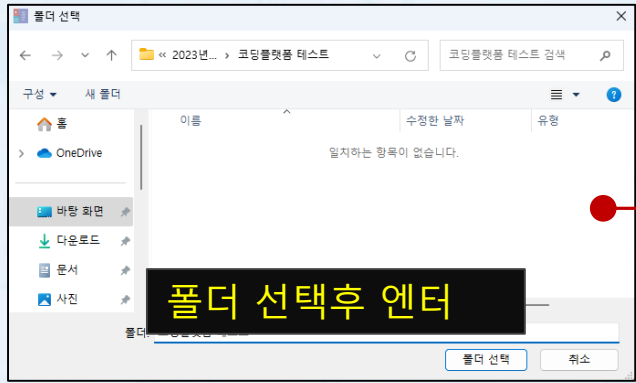
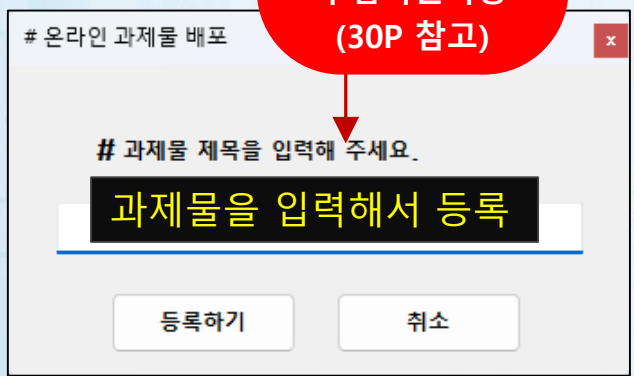


커리큘럼 만들기

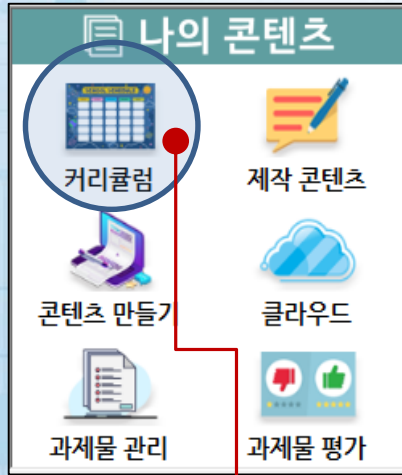


어디에서나 수업지원가능 (30P 참고)

SNS로 전송하여 바로실행 수업가능



## 4. 커리큘럼 사용방법



특정수업콘텐츠를 한곳에 모아서 수업

교재

- 나의 커리큘럼
  - 5학년
    - 문
      - 이상한 숲 속의 엔트리봇
      - 이상한 티파티
      - 엔트리 스타트 가이드
      - 문 3단계 - 여왕의 정원
    - 엔트리활용
      - 봇보드
        - 위즈 기본센서 알아보기
        - 리봇을 좌우로 이동시켜요
        - 리봇을 네방향으로 이동시켜요
        - 01 코드위즈와 엔트리 하드웨어 연결 및 펌웨어
  - 6학년
    - 엔트리 기초
      - 01 엔트리 화면 구성 및 오브젝트 관리하기
      - 02 명령 블록을 연결하여 코딩하기
      - 03 오브젝트 모양 변경 및 좌표 확인하기
      - 04 강아지와 산책하기(이벤트)
      - 05 예쁜 꽃 만들기(순차구조)
    - 엔트리 활용
      - 깨 चु음 चु음
      - 물을 감지해요
      - 과 밤을 감지해요
      - 기를 조종해요
- 중학교2학년
  - AI\_소리무드등(소리학습)
  - AI\_가위바위보(자세학습)
  - AI\_춤추는오르골(이미지학습)
  - AI\_시계번역기(소리학습)
  - AI\_선풍기(자세학습)
- 중학교1학년
  - 03 엔트리봇을 좌우로 이동시켜요
  - 02 코드위즈 기본
  - 01 코드위즈와 엔트리 하드웨어 연결 및 펌웨어

우측버튼을 클릭!! 메뉴변경

01 엔트리 기초

- 목록만들기
- 이름바꾸기
- 삭제

콘텐츠 이름바꾸기, 목록만들기, 삭제 간단한 마우스 드래그로도 각 콘텐츠를 이동

목록만들기	이름바꾸기	삭제
-------	-------	----



## 5. 교사 수업화면 메뉴 익히기 (학생화면과 유사)

2 다양한 AI수업도구를 활용(Chat GPT등)

기본 수업도구

인터넷 수업도구

컴퓨터실 학생들에게  
교사수업화면 전송

1 각 메뉴 기능별 화면 선택 기능

기본 | 교재 | 수업도구 | 예제파일열기(2개)

새로고침

수업배포하기

학생화면종료

수업종료

1

2

4

교재화면

수업도구화면

3

교사용  
강의교재

학생용  
강의교재

전체  
프로젝트  
알아보기

콘텐츠에 예제파일이 있는 경우  
마우스 클릭으로 바로 적용



# III. 수업배포



- 1. 교사수업화면을 학생모니터로 배포하기 ..... 15
- 2. 학생모니터의 수업화면 익히기 (학생화면) ..... 16
- 3. 학생모니터의 수업화면 종료하기(교사화면) ..... 17



수업배포하기를 클릭하면 학생들 모든 화면에 교사와 동일한 디지털 수업화면 자동실행

새로고침

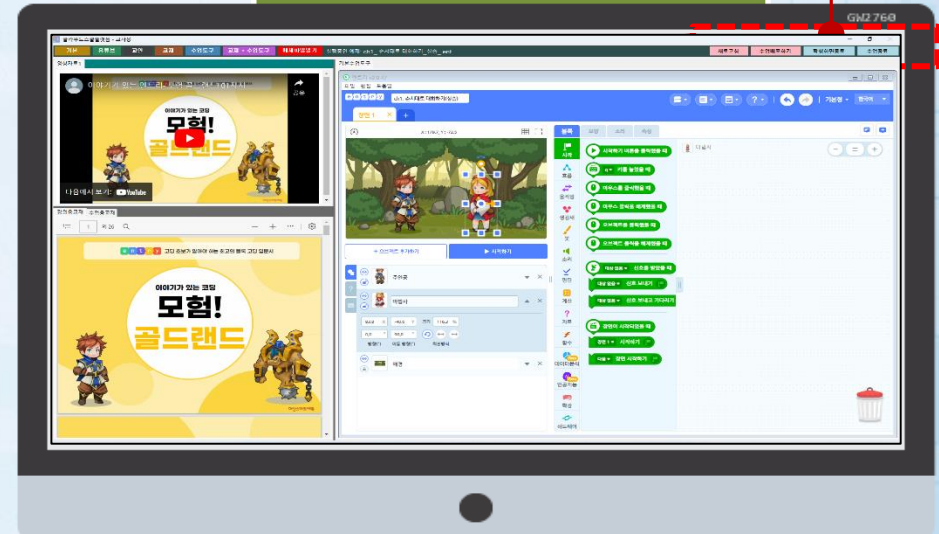
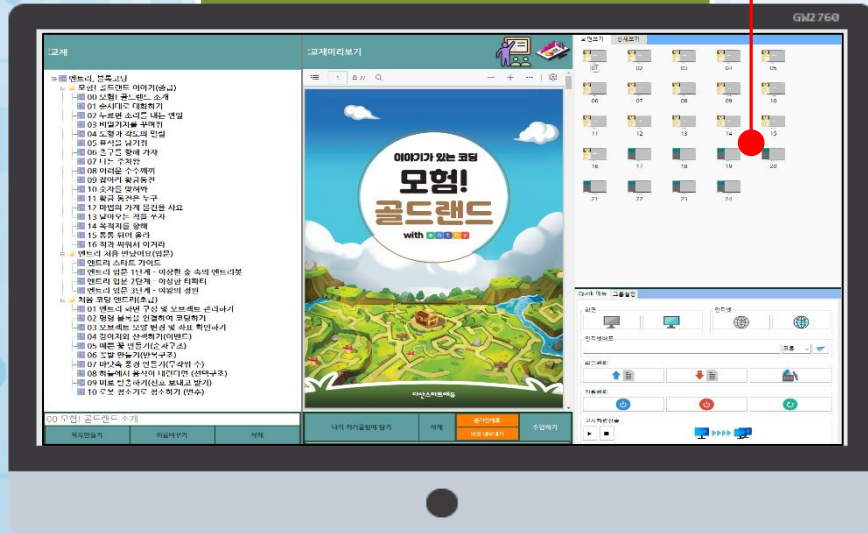
수업배포하기

학생화면종료

수업종료

교사용메인모니터

교사용듀얼모니터



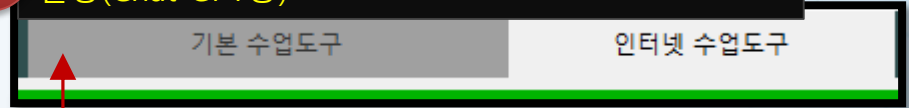
각 메뉴 기능별 화면 선택 기능

1

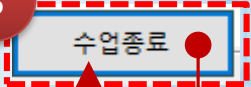


2

기본수업도구(엔트리 등)와 다양한 인터넷수업도구 활용(Chat GPT등)



3



1

교재화면

움직이고 말하는 프로그램  
교과서 [P. 66-67] 움직이고 말하는 프로그램을 만들어 볼까요?

1. 학습시작

2

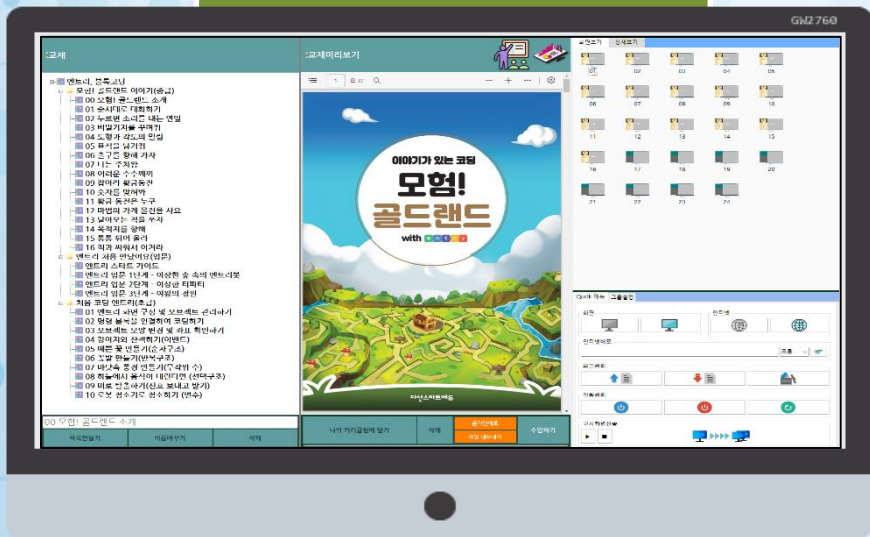
수업도구화면

3

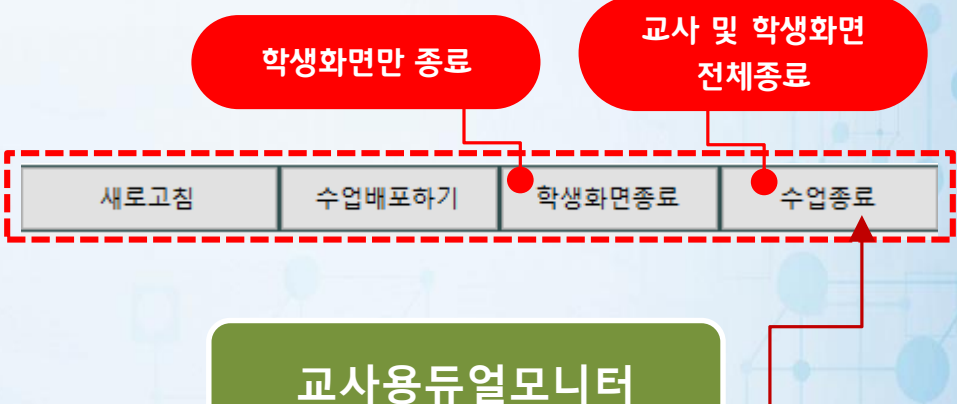
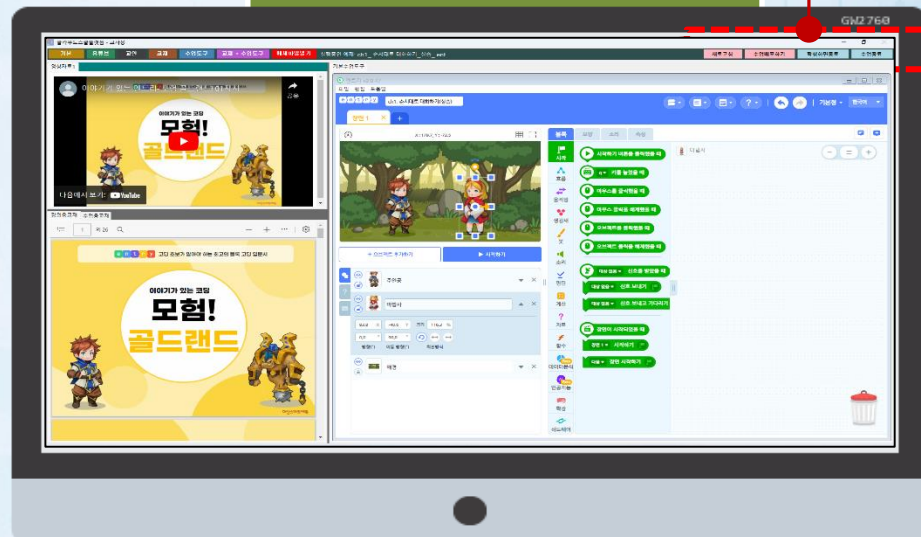
학생들이 수업종료버튼 클릭시 교사용 모니터링 화면에 이상증후를 확인. 수업종료 버튼을 누른 학생에게만 교사용 수업화면 재배포 가능

학생화면종료 버튼을 클릭하면 아래의 학생모니터의 디지털 수업화면이 전체 종료

## 교사용메인모니터



## 교사용듀얼모니터



# IV. 나의 콘텐츠

- 1. 커리큘럼 기능 ..... 19
- 2. 콘텐츠 만들기, 선생님노트북으로 콘텐츠 만들기 ..... 20, 21
- 3. 콘텐츠 만들기(유튜브자료등록) ..... 22
- 4. 콘텐츠만들기(PDF자료등록) ..... 23
- 5. 콘텐츠만들기(인터넷자료등록) ..... 24
- 6. 콘텐츠만들기(수업도구등록) ..... 25
- 7. 콘텐츠만들기(이름등록) ..... 26
- 8. 제작콘텐츠의 자료를 커리큘럼 등록 ..... 27
- 9. 클라우드 기능 ..... 28
- 10. 과제물 관리, 평가 ..... 29, 30





- 나의 콘텐츠
- 커리큘럼
- 제작 콘텐츠
- 콘텐츠 만들기
- 클라우드
- 과제물 관리
- 과제물 평가

특정수업콘텐츠를 한곳에 모아서 수업

- 나의 커리큘럼
  - 5학년
    - 문
      - 이상한 숲 속의 엔트리봇
      - 이상한 티파티
      - 엔트리 스타트 가이드
      - 문 3단계 - 여왕의 정원
    - 엔트리활용
      - 봇보드
        - 위즈 기본센서 알아보기
        - 리봇을 좌우로 이동시켜요
        - 리봇을 네방향으로 이동시켜요
        - 01 코드위즈와 엔트리 하드웨어
  - 6학년
    - 엔트리 기초
      - 01 엔트리 화면 구성 및 오브젝트
      - 02 명령 블록을 연결하여 코딩하
      - 03 오브젝트 모양 변경 및 좌표
      - 04 강아지와 산책하기(이벤트)
      - 05 예쁜 꽃 만들기(순차구조)
    - 엔트리 활용
      - 깨 춤을 춰요
      - 물을 감지해요
      - 과 밤을 감지해요
      - 기를 조종해요
  - 중학교2학년
    - AI\_소리무드등(소리학습)
    - AI\_가위바위보(자세학습)
    - AI\_춤추는오르골(이미지학습)
    - AI\_시계번역기(소리
    - AI\_선풍기(자세학습)
  - 중학교1학년
    - 03 엔트리봇을 좌
    - 02 코드위즈 기본
    - 01 코드위즈와 엔
    - 00 무한 코드랜드

우측버튼을 클릭!! 메뉴변경

- 01 엔트리 화면 구성 및 오브젝트 관리하기
- 02 명령 블록을 연결하여 코딩하기
- 03 오브젝트 모양 변경 및 좌표 확인하기
- 04 강아지와 산책하기(이벤트)
- 05 예쁜 꽃 만들기(순차구조)
- 엔트리 활용
  - 깨 춤을 춰요

콘텐츠 이름바꾸기, 목록만들기, 삭제 간단한 마우스 드래그로도 각 콘텐츠를 이동

목록만들기	이름바꾸기	삭제
-------	-------	----



1 각 메뉴새로고침

나의 콘텐츠 만들기

2 유튜브 자료 등록

유튜브

유튜브 열기 | 유튜브 자료저장

3 PDF교재 및 인터넷자료 등록

수업교재

PDF교재찾기 | 인터넷열기 | 인터넷자료저장

4 수업도구 선택

수업도구

- ONENOTE - 실행가능
- Hwp - 실행가능
- POWERPNT - 등록필요
- 미래교육 - 실행가능
- VS Code - 실행가능
- 파이썬 - 실행가능
- 코드위즈 - 실행가능
- 엔트리 - 실행가능

수업도구 현재 등록된 내용이 없습니다. 열기 X 인터넷 열기 인터넷자료 저장 수업도구 추가/편집

예제파일 현재 등록된 내용이 없습니다. 열기 X 현재 등록된 내용이 없습니다. X

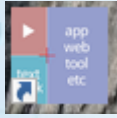
5 제작 콘텐츠 이름 입력

나의 제작 콘텐츠 제목  
콘텐츠제목을 입력해주세요

나의 제작 콘텐츠 상세설명  
현재 입력된 내용이 없습니다.

미리보기 | 저장하기 | 다시만들기

1



선생님 노트북이나 집에있는 개인용PC로 콘텐츠를 제작할 수 있으며, 콘텐츠 제작후 나의 클라우드에 저장하면 자동적용

2

나의 콘텐츠 만들기와 동일하게 제작

3

나의 제작 콘텐츠 제목과 상세설명 입력

나의 제작 콘텐츠 제목

콘텐츠제목을 입력해주세요

나의 제작 콘텐츠 상세설명

현재 입력된 내용이 없습니다.

4

나의 클라우드로 저장하기

등록된 내용이 없습니다.

수업도구 추가/편집

미리보기

나의 클라우드로 저장하기

다시 만들기



3

유튜브 자료등록



1

유튜브열기 및 유튜브자료저장

유튜브열기

유튜브 자료저장



PDF 교재찾기

인터넷 열기

인터넷 자료저장

나의 제작 콘텐츠 제목

콘텐츠제목을 입력해주세요

나의 제작 콘텐츠 상세설명

현재 입력된 내용이 없습니다.

미리보기

저장하기

다시 만들기

## 나의 콘텐츠 만들기

2

코딩관련 검색

전체

게임

음악

실시간

추구

앤서 에드벤처 게임

오리

최근에 업로드된 동영상



마리오 세계 최고 속도  
AYKIM  
조회수 1946만회 · 16년 전



창모(Changmo)의 킬링버스 를 라이브로! | Selfmade...  
dingo freestyle  
조회수 4005만회 · 3년 전



NAVER 지식iN  
게스트GAMEST  
조회수 16만회 · 3일 전



[한사랑산악회] 무더위를,, 날리며;  
피식대학Psick Univ  
조회수 88만회 · 1개월 전



Hân Hoan Mừng Kính Thánh Nữ Monica Bôn...  
tienman49  
조회수 108회 · 1일 전



브롤 최초로 시작부터 궁술 수있는 브롤러 등장..ㄷㄷ ...  
홀릿 Youtube Holit  
조회수 12만회 · 2일 전



고든램지 프라이드 치킨 : 램지형이 치킨도 얼얼일까? ...  
육식맨 YOOXICMAN  
조회수 109만회 · 1개월 전



머릿속이 복잡한 여름밤, 편안하게 듣기 좋은 노래 모...  
째막 JJINMAK  
조회수 298만회 · 2년 전

인기



**나의 콘텐츠 만들기**

**1. PDF교재 찾기 및 등록**

PDF 교재찾기 | 인터넷 열기 | 인터넷 자료저장

콘텐츠제목을 입력해주세요

**2. PDF 교재자료선택**

PDF 05 강아지 산책시키기 | 2022-07-22 오후 2:23 | PDF 파일 | 1,453KB

**3. PDF 교재자료등록**

입력 · 처리 · 출력 프로그램을 만들어보아요

금성출판사 [P. 48~49] 두 수를 더하는 프로그램 만들기

미리보기 | 저장하기 | 다시 만들기



The screenshot shows the Naver '나의 콘텐츠 만들기' (My Content Making) interface. It features a top navigation bar with icons for video, documents, and folders. A central search bar is highlighted with a red dashed box and a red circle containing the number '2', with the text '인터넷자료검색' (Internet Search) next to it. On the left side, a vertical sidebar contains a video player with the title '1. 엔트리 시작하기' and a red circle with the number '3' next to the text '인터넷자료등록' (Internet Content Registration). Below this, a red dashed box highlights a smaller version of the Naver homepage, with a red circle containing the number '1' next to the text '인터넷자료 찾기 및 등록' (Internet Content Search and Registration). At the bottom, there are input fields for content creation, with the text '현재 입력된 내용이 없습니다.' (No content is currently entered). Navigation buttons at the bottom right include '미리보기' (Preview), '저장하기' (Save), and '다시 만들기' (Make Again).

## 나의 콘텐츠 만들기

### 수업도구

**1** 수업도구선택

- 엔트리 - 실행가능
- VS Code - 실행가능
- 코드위즈 - 실행가능
- 스크래치 - 등록필요
- 파워포인트 - 실행가능

**2** 엔트리수업도구 등록

수업도구 :  열기 인터넷 열기 인터넷 자료저장

예제파일 :  열기 현재 등록된 내용이 없습니다. 수업도구 추가/편집

나의 제작 콘텐츠 제목  
콘텐츠제목을 입력해주세요

나의 제작 콘텐츠 상세설명  
현재 입력된 내용이 없습니다.

미리보기 저장하기 다시 만들기

**나의 콘텐츠 만들기**

1. 엔트리 시작하기 9:46

유튜브 열기 | 유튜브 자료저장

나의 제작 콘텐츠 제목과 상세설명 입력

PDF 교재찾기 | 인터넷 열기 | 인터넷 자료저장

현재 등록된 내용이 없습니다.

미리보기 | 저장하기 | 다시 만들기

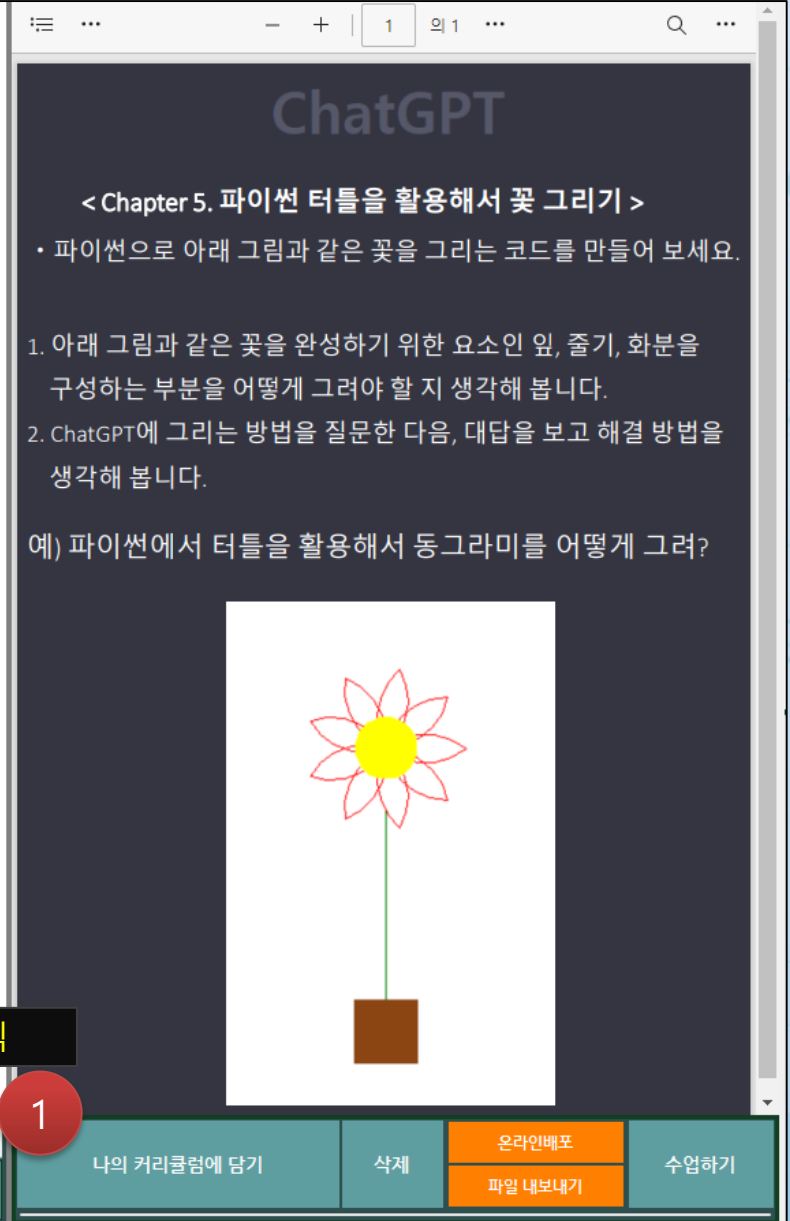
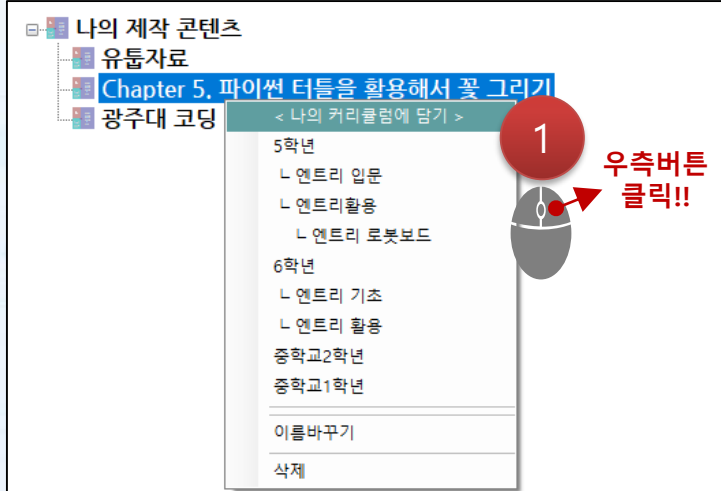
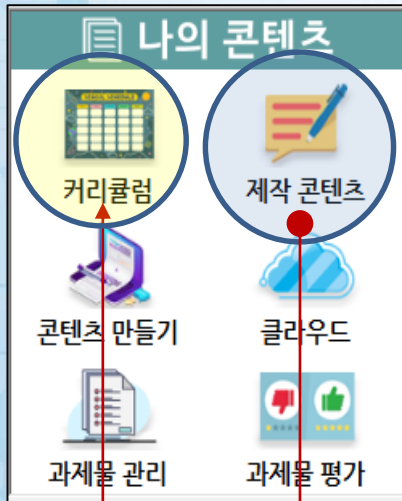
1

2

나의 제작콘텐츠 미리보기,  
저장하기, 다시만들기

# 나의 콘텐츠

# 제작 콘텐츠의 자료를 커리큘럼 등록



나의 커리큘럼에 담기 버튼 클릭

Chapter 5. 파이썬 터틀을 활용해서 꽃 그리기

목록만들기

이름바꾸기

삭제









# V. 온라인 수업



• 1. 로그인하기	.....	32
• 2. 온라인 과제물 관리	.....	33
• 3. 가정용 코딩수업	.....	34
• 4. 온라인 과제물 제출	.....	35



1

로그인

사용자: sample [로그아웃]

클라우드: 16.00 MB (16.65%) [100MB]



2

화면전환 버튼  
(듀얼모니터 사용시 클릭)

온라인 과제물 수업을 위한 회원가입 필요! 나만의 클라우드를 만들기

# 로그인

로그인하기

아이디:

비밀번호:

로그인

로그인없이 사용하기

아이디만들기 | 아이디/비밀번호찾기

3

간단하게 본인 ID를 등록후 사용

# ID개설

해당 교육청을 선택해 주세요.

ID를 입력해 주세요.

중복체크

이메일인증(자동중복체크)

@

인증번호발송

인증번호확인

비밀번호를 입력해 주세요.

(비밀번호확인)

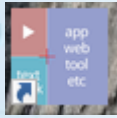
등록하기

취소하기





1



컴퓨터바탕화면에 있는 가정용 클라우드스쿨 플랫폼을 실행하면 학교의 컴퓨터실에서 하는 수업화면과 동일한 수업화면이 구성

# 선생님 아이디를 입력해주세요.

sample

연결하기

다른 선생님 연결하기

종료하기

과제 폴더

과제 이름

교학사 교과서 실습

교학사(P.66-67).clf

숙제 내일까지

엔트리 고급

엔트리 중급

엔트리 초급

코드이노 피지컬보드로 만들기

4

학생이 제출한 과제를 교사가 확인할 수 있음

# 제출과제

# 제출날짜

/교학사 교과서 실습/04\_홍길동.ent

2022-08-30 오후 9:05:41

sample/엔트리 고급/Default.rdp

2022-08-30 오후 9:06:42

2

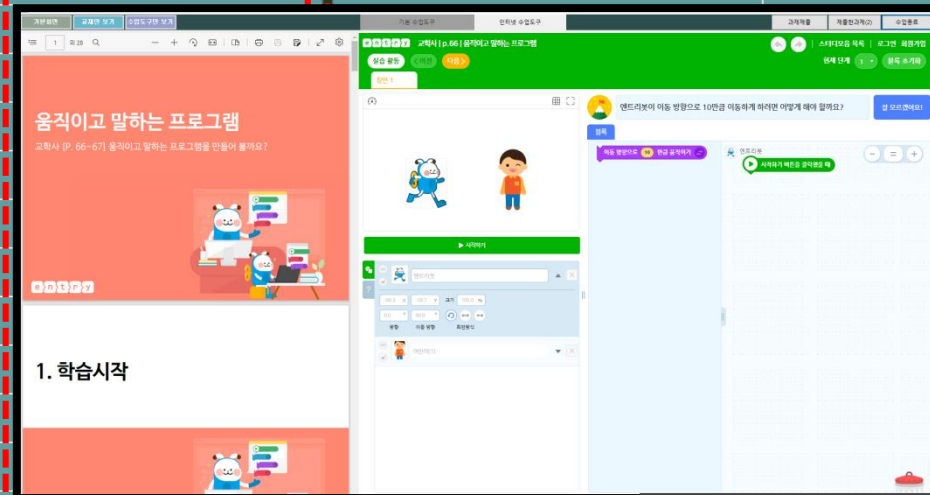
학생이 담당 선생님 아이디를 입력하면 선생님이 전송한 과제가 보이며 바로 수업실행

3

수업하기

5

가정용 학생수업화면



선생님이 전송한 과제물을 집에서 학습한 후 과제물을 제출

1

과제제출

제출한과제(2)

수업종료

기본화면 | 교재만 보기 | 수업도구만 보기 | 기본 수업도구 | 인터넷 수업도구 | 과제제출 | 제출한과제(2) | 수업종료

1 | 의 28 | 검색 | 엔트리봇 | 교학사 | p.66 | 움직이고 말하는 프로그램 | 스타디옴 목록 | 로그인 | 회원가입 | 현재 단계 | 목록 초기화

## 움직이고 말하는 프로그램

교학사 [P. 66~67] 움직이고 말하는 프로그램을 만들어 볼까요?

2

학생PC에서 제출할 과제 찾기

과제 올리기

# 과제물을 올려주세요

# 선생님ID sample

C:\Users\kwak\Documents\스크래치 프로젝트.sb3

과제열기

과제올리기 | 닫기

3

학생PC에서 과제물 올리기

## 1. 학습시작