

학생 화면

1. 권

- 총 15권 구성. 학생에게 부여된 권만 표시.
- 사용 기한: 부여 시점 기준 6개월. 동일 권 중복 부여 시, 기존 학습관 유지 + 신규 학습관 생성. 예: 1권 만료 후 재부여 시 → 만료된 1권, 사용 중인 1권 총 2개 학습관 표시.
- 각 학습관은 독립된 결과 및 사용 기한을 가짐.

2. 강

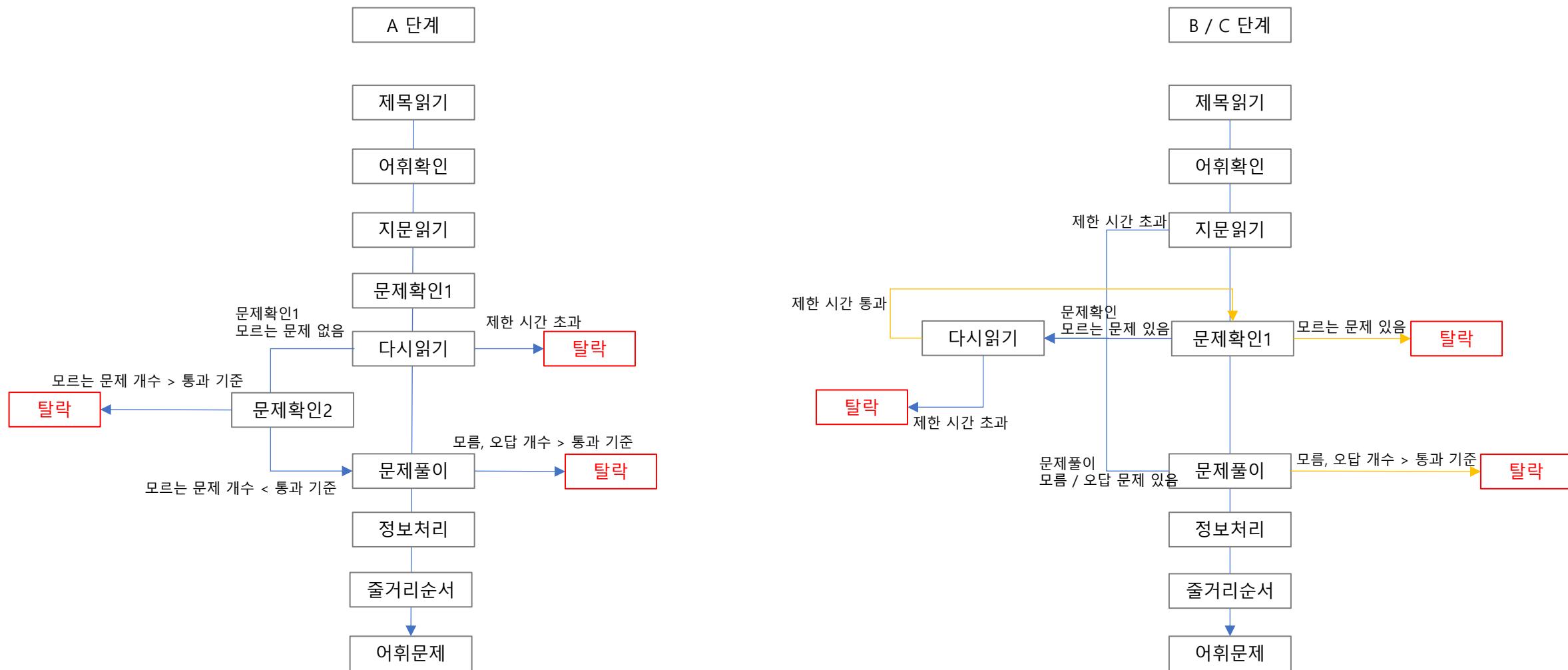
- 권 내 강좌는 순차 진행.
- 현재 강 '성공' 시 다음 강 진입 가능. 성공한 차시만 결과지 생성
- 동일 강 내 3차시 연속 실패 시 해당 강 자동 패스 처리. 자동 패스된 강은 클릭 시 재진행 가능.
- 학습 구간(제목읽기~어휘문제) 중 10분 이상 활동 없을 경우 → 알림 팝업 표시 → 미응답 시 자동 종료.
- 수업 종료 후 20분 내 재접속 시 이어하기 가능, 20분 초과 시 차시 이력 초기화.

3. 추가 활동

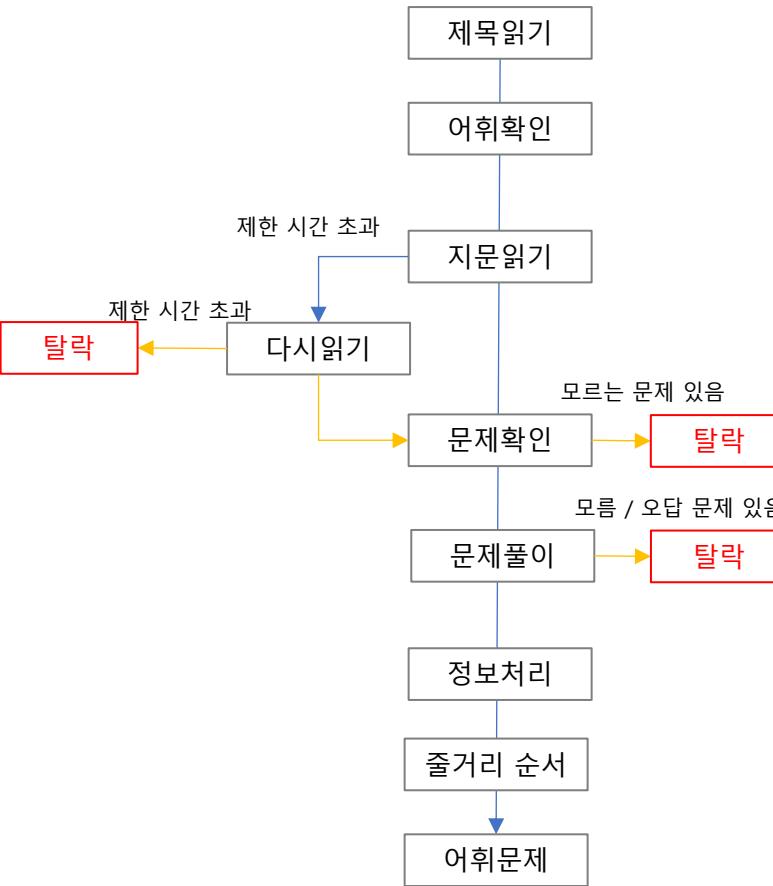
- 생성. 차시 성공 시 해당 강 서술 요약, 종합 어휘장 진행 가능
- 강좌 진행, 종합 어휘장, 서술 요약 진행률에 따라 퀘스트 진행률 상승
- 퀘스트 조건 충족 시, 사이트 내에서 결제 시 사용할 수 있는 쿠폰 발급

구분	A 단계		B 단계			C 단계		
평균 글자 수	1~3권	4~5권	6~8권			9~10권		
읽기 시간	지문읽기 목표 시간: 3분, 다시읽기 제한 시간: 2분 40초			지문읽기 제한 시간: 3분, 다시읽기 제한 시간: 2분 50초			지문읽기 제한 시간: 3분, 다시읽기 제한 시간: 3분	
다시읽기 유무	진행 필수			지문읽기, 문제확인, 문제풀이. 3개 탈락 구간 조건 충족 시 진행				
강좌 수	12			15			12	
문항 수	6	7	8		9	10		
문제 유형	사실: 6	사실: 6	사실적 추론: 1	사실: 6	사실적 추론: 2	사실: 6	사실적 추론: 2	추론: 1
탈락 기준	다시읽기: 제한 시간 초과 / 문제풀이: 오답, 모름 2개 이상			다시읽기: 제한 시간 초과 / 다시읽기 후 문제확인: 모르는 문제 2개 이상 문제풀이: 오답, 모름 2개 이상		다시읽기: 제한 시간 초과 / 다시읽기 후 문제확인: 모르는 문제 1개 이상 / 문제풀이: 오답, 모름 1개 이상(비판 문항 제외)		

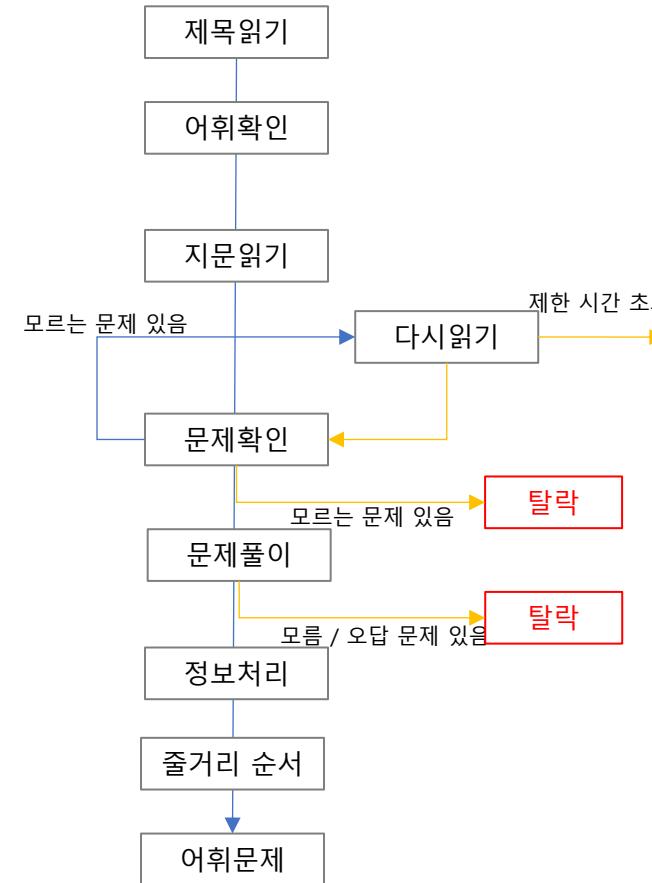
읽쓰 문해력 학습 구간



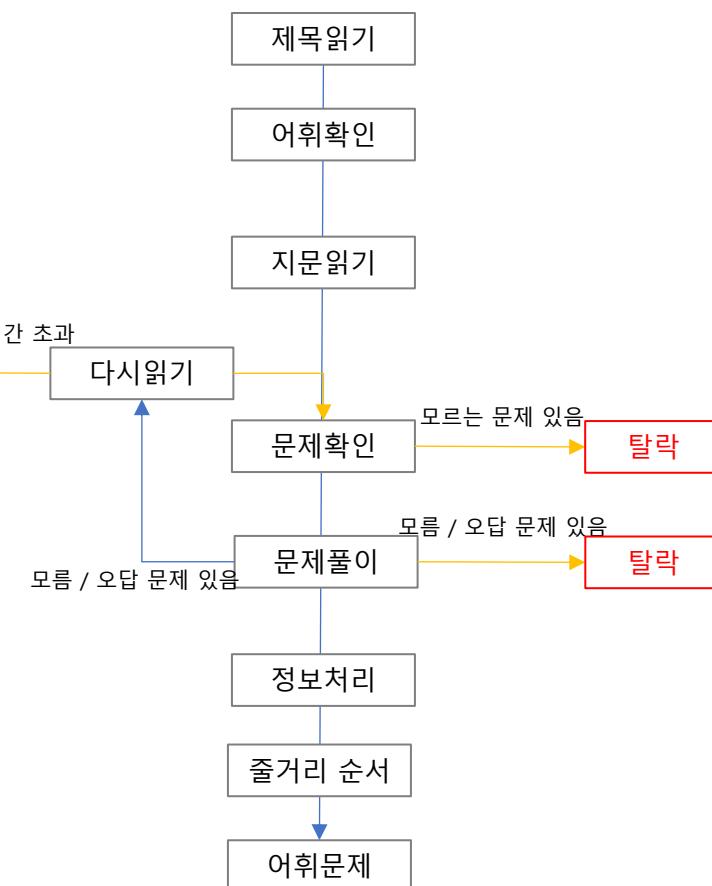
흐름1) 지문읽기 제한 시간 초과



흐름2) 문제확인 모르는 문제 있음



흐름1) 문제풀이 오답 있음



학습 현황 (A단계)

진행 구간												결과
진행 구간	제목읽기	어휘확인	지문읽기	문제확인1	다시읽기	문제확인 (모르는 문제2)	문제풀이	정보처리	줄거리순서	어휘문제	결과	
실시간 표시			 표준 느림 빠름	 표준 느림 빠름 나쁨 모르는 문제	 표준 느림 빠름 제한 시간 초과	 표준 느림 빠름 제한 시간 초과	 표준 느림 빠름 오답 문제 초과	 표준 느림 빠름	 좋음 나쁨	 좋음 나쁨	통과 실패	
신호등 기준			* 학생의 평소읽기 기준 표준: 70%~130%사이 느림: 70% 보다 느림 빠름: 130% 값보다 빠름	* 학년별 목표 시간 기준 초1 / 3: 1분~2분 초4 이상: 50초~1분 40초 모르는 문제 초과: 모르는 문제 개수 초과로 차시 실패하는 경우	* 학생의 평소읽기 기준 표준: 70%~130%사이 느림: 70% 보다 느림 빠름: 130% 값보다 빠름 제한 시간 초과: 제한 시간 초과로 차시 실패하는 경우	문제확인1과 동일	* 학년별 목표 시간 기준 초1 / 3: 30초~2분 초4 이상: 30초~1분 30초 오답으로 탈락할 경우 나쁨 표시 오답 문제 초과: 오답으로 차시 실패하는 경우	* 학년별 목표 시간 기준 초1 / 3: 2분~5분 초4 이상: 2분~4분 30초	2번의 기회 중, 두 번 다 틀리면 나쁨. 한 번이라도 맞히면 좋음 70미만 나쁨	이해도 70이상 좋음 70미만 나쁨		
상태 값			지문읽기 표준 2분12초 분당920	문제확인 빠름 1분20초	다시읽기 표준 1분30초 분당420		문제풀이 표준 2분00초 9 / 10	정보처리 표준 2분20초	줄거리순서 좋음 2차 통과	어휘문제 좋음 6 / 7		
비고			목표 시간 초과하더라도 소요 시간 측정	모르는 문제2 진행하는 경우 해당 구간 기준으로 정보 표시 소요 시간의 경우 두 구간 합산하여 신호등 표시	필수 진행 목표 시간 초과하더라도 소요 시간 측정	문제확인1에서 모르는 문제 있다고 표시한 경우에만 진행						
예시 (진행중)	문제풀이 진행중		처음읽기 표준 2분12초 분당920	문제확인 나쁨 모름1 1분20초	다시읽기 빠름 1분30초 분당420	문제풀이 -						

실물 교재 ver. A단계

구간	
	탈락 문제 안내
제목 읽기	- 강좌 정보 + 이미지 노출
어휘 확인	어휘 확인 어휘와 뜻이 담긴 어휘 카드 하나씩 노출, 모든 어휘를 확인해야 다음 구간 진행 가능
지문 읽기	- 권별 단계에 따라 목표 시간 / 제한 시간 타이머 표시되어 읽기 시간 측정
문제 확인	문제확인 제한 시간 없음, 타이머 표시되어 문제확인 소요 시간 측정
	모르는 문제1 모르는 문제 유무 확인 구간 출제된 문항 개수에 따라 문제 번호 표시, 문제 번호 클릭 시 모르는 문제로 카운트
다시 읽기	모르는 문제 안내 모르는 문제가 있다고 표시한 경우에만 노출 모르는 문제 지문 + 안내 문구
	권별 단계에 따라 제한 시간 타이머 표시되어 읽기 시간 측정 *탈락 구간 1
문제 확인	모르는 문제2 모르는 문제1에서 모른다고 표시한 문제만 다시 표시, 문항 번호 클릭하여 모르는 문제 선택 해제 가능 모르는 문제 없는 경우, 안내 구간 표시하지 않음 *탈락 구간 2
문제 풀이	- 단계별 출제 문항 수에 따라 OMR 노출 *탈락 구간 3
정보 처리	정보처리 제한 시간 없음, 타이머 표시되어 정보처리 소요 시간 측정
	모범 답안 모범 답안이 표시된 강좌 지문 노출
줄거리 문제	줄거리 순서 문장 번호만 노출, 드래그로 순서 맞히기
어휘 문제	- 어휘 당 한 문제씩 모든 어휘 출제, 한 문제씩 노출, 문제 풀이를 완료해야 다음 문제 또는 해당 구간 완료 가능 출제 기준 상세 페이지 참고

시스템ver. A단계

구간					
	탈락 문제 안내				
제목 읽기	- 강좌 정보 + 이미지 노출				
어휘 확인	어휘 확인 어휘와 뜻이 담긴 어휘 카드 하나씩 노출, 모든 어휘를 확인해야 다음 구간 진행 가능				
지문 읽기	- 페이지 이분할 형태로 강좌 지문 노출 권별 단계에 따라 목표 시간 / 제한 시간 타이머 표시되어 읽기 시간 측정				
문제 확인	<table border="1"> <tr> <td>문제확인</td><td>해당 강좌에 출제되는 문제 하나씩 노출, 문제 지문 클릭하여 핵심어 표시 가능, 문항 번호 클릭 시 모르는 문제로 카운트</td></tr> <tr> <td>모르는 문제1</td><td>제한 시간 없음, 타이머 표시되어 문제확인 소요 시간 측정</td></tr> </table>	문제확인	해당 강좌에 출제되는 문제 하나씩 노출, 문제 지문 클릭하여 핵심어 표시 가능, 문항 번호 클릭 시 모르는 문제로 카운트	모르는 문제1	제한 시간 없음, 타이머 표시되어 문제확인 소요 시간 측정
문제확인	해당 강좌에 출제되는 문제 하나씩 노출, 문제 지문 클릭하여 핵심어 표시 가능, 문항 번호 클릭 시 모르는 문제로 카운트				
모르는 문제1	제한 시간 없음, 타이머 표시되어 문제확인 소요 시간 측정				
다시 읽기	<table border="1"> <tr> <td>모르는 문제 안내</td><td>모르는 문제가 있다고 표시한 경우에만 노출 모르는 문제 지문 + 안내 문구</td></tr> <tr> <td>다시읽기</td><td>페이지 이분할 형태로 강좌 지문 노출 권별 단계에 따라 제한 시간 타이머 표시되어 읽기 시간 측정 *탈락 구간 1</td></tr> </table>	모르는 문제 안내	모르는 문제가 있다고 표시한 경우에만 노출 모르는 문제 지문 + 안내 문구	다시읽기	페이지 이분할 형태로 강좌 지문 노출 권별 단계에 따라 제한 시간 타이머 표시되어 읽기 시간 측정 *탈락 구간 1
모르는 문제 안내	모르는 문제가 있다고 표시한 경우에만 노출 모르는 문제 지문 + 안내 문구				
다시읽기	페이지 이분할 형태로 강좌 지문 노출 권별 단계에 따라 제한 시간 타이머 표시되어 읽기 시간 측정 *탈락 구간 1				
문제 확인	모르는 문제2 모르는 문제1에서 모른다고 표시한 문제만 다시 표시, 문항 번호 클릭하여 모르는 문제 선택 해제 가능 문제확인 1에서 모르는 문제 없는 경우, 해당 구간 표시하지 않음 *탈락 구간 2				
문제 풀이	- 해당 강좌에 출제되는 문제 하나씩 노출, 보기 풀이 선택해야 다음 문제 또는 해당 구간 완료 가능 *탈락 구간 3				
정보 처리	<table border="1"> <tr> <td>정보처리</td><td>페이지 이분할 형태로 지문과 풀이 완료한 지문 함께 노출 지문에서 문장 클릭 시 문장 번호 매칭하여 정보처리 문장 선택 가능 제한 시간 없음, 타이머 표시되어 정보처리 소요 시간 측정</td></tr> <tr> <td>모범 답안</td><td>해당 지문에 모범 답안 함께 표시</td></tr> </table>	정보처리	페이지 이분할 형태로 지문과 풀이 완료한 지문 함께 노출 지문에서 문장 클릭 시 문장 번호 매칭하여 정보처리 문장 선택 가능 제한 시간 없음, 타이머 표시되어 정보처리 소요 시간 측정	모범 답안	해당 지문에 모범 답안 함께 표시
정보처리	페이지 이분할 형태로 지문과 풀이 완료한 지문 함께 노출 지문에서 문장 클릭 시 문장 번호 매칭하여 정보처리 문장 선택 가능 제한 시간 없음, 타이머 표시되어 정보처리 소요 시간 측정				
모범 답안	해당 지문에 모범 답안 함께 표시				
줄거리 문제	줄거리 순서 문장 번호와 문장 함께 노출, 문장 드래그로 순서 맞히기				
어휘 문제	- 어휘 당 한 문제씩 모든 어휘 출제, 한 문제씩 노출, 문제 풀이를 완료해야 다음 문제 또는 해당 구간 완료 가능 출제 기준 상세 페이지 참고				

학습 현황 (B / C단계)

진행 구간											결과
진행 구간	제목읽기	어휘확인	지문읽기	문제확인	다시읽기	문제풀이	정보처리	줄거리순서	어휘문제	결과	
실시간 표시			표준 느림 빠름 제한 시간 초과	표준 느림 빠름 나쁨 모르는 문제	표준 느림 빠름 제한 시간 초과	표준 느림 빠름 제한 시간 초과	표준 느림 빠름 오답 문제 초과	표준 느림 빠름	좋음 나쁨	좋음 나쁨	통과 실패
신호등 기준			* 학생의 평소읽기 기준 표준: 70%~130%사이 느림: 70% 보다 느림 빠름: 130% 값보다 빠름 제한 시간 초과: 제한 시간 초과로 차시 실패하는 경우	* 학년별 목표 시간 기준 초1 / 3: 1분~2분 초4 이상: 50초~1분 40초 나쁨: 모르는 문제 있는 상태로 통과하는 경우 모르는 문제 초과: 모르는 문제 개수 초과로 차시 실패하는 경우	* 학생의 평소읽기 기준 표준: 70%~130%사이 느림: 70% 보다 느림 빠름: 130% 값보다 빠름 제한 시간 초과: 제한 시간 초과로 차 시 실패하는 경우	* 학년별 목표 시간 기준 초1 / 3: 30초~2분 초4 이상: 30초~1분 30초 오답 문제 초과: 오답으로 차시 실 패하는 경우	* 학년별 목표 시간 기준 초1 / 3: 2분~5분 초4 이상: 2분~4분 30초	2번의 기회 중, 두 번 다 틀리면 나쁨. 한 번이라도 맞히면 좋음	이해도 70이상 좋음 70미만 나쁨		
상태 값			지문읽기 표준 2분12초 분당920	문제확인 빠름 1분20초	다시읽기 표준 1분30초 분당420	문제풀이 표준 2분00초 9 / 10	정보처리 표준 2분20초	줄거리순서 좋음 2차 통과	어휘문제 좋음 6 / 7		
비고			문제확인 2번 진행하는 경우 소요 시간: 첫 번째 구간 모르는 문제 개수: 두 번째 구간	지문읽기, 문제확인, 문제풀이 구간 1 번 실패하는 경우 진행	문제풀이 2번 진행하는 경우 두 번째 구간 정보 반영						
예시 (진행중)	문제풀이 진행중		처음읽기 표준 2분12초 분당920	문제확인 빠름 1분20초	다시읽기 빠름 1분30초 분당420	문제풀이 오답 초과 54초 6 / 9(모름1)					실패

실물 교재 ver. B / C 단
계

구간		
	탈락 문제 안내	동일 강 직전 차시에 문제확인에서 모르는 문제 개수 초과로 실패하거나, 문제풀이에서 오답 / 모름 개수 초과로 실패한 경우에 표시되는 안내 화면 다시읽기 전 모르는 문제 안내 화면처럼 해당 문제 지문 + 안내 문구 표시
제목 읽기	-	강좌 정보 + 이미지 노출
어휘 확인	어휘 확인	어휘와 뜻이 담긴 어휘 카드 하나씩 노출, 모든 어휘를 확인해야 다음 구간 진행 가능
지문 읽기	-	권별 단계에 따라 목표 시간 / 제한 시간 타이머 표시되어 읽기 시간 측정
문제 확인	문제확인	제한 시간 없음, 타이머 표시되어 문제확인 소요 시간 측정
	모르는 문제	모르는 문제 유무 확인 구간 출제된 문항 개수에 따라 문제 번호 표시, 문제 번호 클릭 시 모르는 문제로 카운트 *탈락 구간2
다시 읽기	모르는 문제 안내	다시읽기 구간에서 모르는 문제가 있다고 표시한 경우에만 다시읽기 전 노출 모르는 문제 지문 + 안내 문구
	다시읽기	지문읽기, 문제확인, 문제풀이 중 1개 구간 실패한 경우에만 진행 권별 단계에 따라 제한 시간 타이머 표시되어 읽기 시간 측정 *탈락 구간 1
문제 풀이	-	단계별 출제 문항 수에 따라 OMR 노출 *탈락 구간 3
정보 처리	정보처리	제한 시간 없음, 타이머 표시되어 정보처리 소요 시간 측정
	모범 답안	모범 답안이 표시된 강좌 지문 노출
줄거리 문제	줄거리 순서	문장 번호만 노출, 드래그로 순서 맞히기
어휘 문제	-	어휘 당 한 문제씩 모든 어휘 출제, 한 문제씩 노출, 문제 풀이를 완료해야 다음 문제 또는 해당 구간 완료 가능 출제 기준 상세 페이지 참고

시스템ver. B / C단계

구간	
	탈락 문제 안내
제목 읽기	- 강좌 정보 + 이미지 노출
어휘 확인	어휘 확인 어휘와 뜻이 담긴 어휘 카드 하나씩 노출, 모든 어휘를 확인해야 다음 구간 진행 가능
지문 읽기	- 페이지 이분할 형태로 강좌 지문 노출 권별 단계에 따라 목표 시간 / 제한 시간 타이머 표시되어 읽기 시간 측정
문제 확인	문제확인 해당 강좌에 출제되는 문제 하나씩 노출, 문제 지문 클릭하여 핵심어 표시 가능, 문항 번호 클릭 시 모르는 문제로 카운트 모르는 문제 제한 시간 없음, 타이머 표시되어 문제확인 소요 시간 측정 *탈락 구간2
다시 읽기	모르는 문제 안내 모르는 문제 지문 + 안내 문구 다시읽기 지문읽기, 문제확인, 문제풀이 중 1개 구간 실패한 경우에만 진행 페이지 이분할 형태로 강좌 지문 노출 권별 단계에 따라 제한 시간 타이머 표시되어 읽기 시간 측정 *탈락 구간 1
문제 풀이	- 해당 강좌에 출제되는 문제 하나씩 노출, 보기 풀이 선택해야 다음 문제 또는 해당 구간 완료 가능 *탈락 구간 3
정보 처리	정보처리 페이지 이분할 형태로 지문과 풀이 완료한 지문 함께 노출 지문에서 문장 클릭 시 문장 번호 매칭하여 정보처리 문장 선택 가능 제한 시간 없음, 타이머 표시되어 정보처리 소요 시간 측정 모범 답안 해당 지문에 모범 답안 함께 표시
줄거리 문제	줄거리 순서 문장 번호와 문장 함께 노출, 문장 드래그로 순서 맞히기
어휘 문제	- 어휘 당 한 문제씩 모든 어휘 출제, 한 문제씩 노출, 문제 풀이를 완료해야 다음 문제 또는 해당 구간 완료 가능 출제 기준 상세 페이지 참고

학습 퀘스트

1. 나만의 디저트 만들기

- 학생의 학습 진행에 따라 퀘스트 진행률이 상승하며, 4가지 퀘스트의 게이지가 모두 100% 달성 시 상품 및 보상 획득 가능.

1) 퀘스트

: 최초 부여 시, 상품 선택 후 퀘스트 생성

- 퀘스트 종류: 강좌 성공 / 오늘의 어휘 완료 / 오늘의 요약 완료 / 테마 학습 1회 완료

- 상품 선택 후 변경 불가. 동일 상품 중복 선택 가능. → 상품 선택 시, 퀘스트 목록과 함께 해당 상품 제작에 필요한 재료 이미지 표시.

- 상품을 선택하지 않아도 학습 가능, 상품 미선택 상태에서도 학습 진행 내역은 퀘스트별로 누적 저장 → 이후 상품 선택 시, 누적된 학습 이력이 퀘스트별 완료 횟수로 반영되어 표시됨.

- 퀘스트 진행은 진행 중인 권과 무관하게 전체 학습 기준으로 카운트.

① 목표 횟수

: 진행률 100%를 위한 퀘스트 별 목표 횟수.

- 강 성공 10개, 오늘의 어휘 완료 7개, 오늘의 요약 완료 7개, 테마 학습 5개

*오늘의 어휘의 경우, 어휘 문제 구간에서 모든 어휘 맞힐 경우 해당 강 생성되지 않음 > 이 경우 "오늘의 어휘 완료"로 간주하고 퀘스트 이력에 반영

*테마 학습의 경우, 같은 날 여러 번 진행하더라도 1회만 퀘스트에 반영

- 학생의 학습 진행 상태에 따라 퀘스트 화면 우측에 퀘스트 진행을 독려하는 모두 이미지 노출

- 상품 획득 전, 특정 퀘스트만 먼저 완료하는 경우, 추가로 퀘스트 완료하더라도 횟수와 진행률은 100% 유지. 다음 상품을 획득 후 다음 상품 선택 시 초과 횟수와 진행률 한 번에 표시

2) 상품 / 보상

- 4가지 퀘스트를 모두 완료하면 상품 획득 가능

- 퀘스트 진행률에 따라 획득 / 진행중 / 획득 예정 상품이 아이콘으로 표시됨

- 상품 획득 시 사이트 내에서 결제 시 사용 가능한 쿠폰 지급

① 우수 상품 - 우수 쿠폰: 학생이 진행 완료한 강 기준으로 추가 활동을 미루지 않고 완료 후 다음 강의 퀘스트를 순차적으로 완료한 경우 지급

② 일반 상품 - 일반 쿠폰: 우수 상품 획득 외, 4가지 퀘스트를 모두 완료하면 무조건 지급

- 획득한 상품 클릭 시, 해당 상품을 획득하기 위해서 진행한 퀘스트의 이력을 일자별로 확인 가능

어휘장

1. 종합 어휘장

: 수업 구간 완료 후 진행 가능, '어휘 문제'에 출제된 어휘만 표시되어, 자유롭게 복습 가능

- 권, 강에 구분 없이 성공한 강의 '어휘 문제' 구간에 출제된 어휘는 모두 확인 가능

- 사용 기한 만료된 권은 오늘의 어휘에 노출되지 않음 > 테마 학습 진행 불가, 어휘 카드 확인만 가능

- '오늘의 어휘'와 '테마 학습'을 통해서 어휘 학습 진행 가능

└ 1) 어휘 학습

: 종합 어휘장>오늘의 어휘, 종합 어휘장>아는 / 모르는 어휘 메뉴에서 진행하는 어휘 복습. 살펴보기>집중학습>문제풀기로 구성

① 순차 진행 또는 구간 이동하여 문제풀기만 진행 가능 (선택 학습)

② 문제풀기 완료하여 결과지 생성되면 해당 어휘 학습 완료 (선택 학습)

③ 횟수에 관계없이 어휘 학습 진행 가능 (필수 학습)

- 어휘 확인 문제, 어휘 학습의 마지막 풀이 결과에 따라 '아는 어휘'와 '모르는 어휘'로 자동 구분

2. 종합 어휘장 구성

1) 오늘의 어휘

: 성공한 차시 > 어휘문제 구간에서 틀린 문제를 강좌별로 어휘 학습 진행하는 메뉴, 표시된 강좌 복수 선택 가능

- 어휘문제 구간에서 틀린 문제가 있는 경우, 최근 성공한 강좌 순 자동 생성

- 진행하지 않은 강좌가 4개 이상인 경우, 화면에는 최근 학습 완료 일시 기준으로 3개 강만 표시.

- 표시된 강 중 1개 이상이 완료되면, 완료된 강은 목록에서 사라지고, 기준 화면에 표시되지 않았던 나머지 강이 순차적으로 표시됨.

2) 아는 어휘

: 어휘 문제, 어휘 학습에서 정답을 맞힌 어휘를 모아 볼 수 있는 메뉴

- 어휘 문제에서 정답을 맞힌 어휘가 아는 어휘로 자동 구분됨

- 테마 학습을 통해 진행한 어휘 학습에서 두 문제 모두 정답인 경우, 아는 어휘로 표시

- 아는 어휘를 기준으로 학생이 직접 어휘를 선택하거나, 지정된 테마 학습에서 어휘 학습 진행 가능

3) 모르는 어휘

: 어휘 문제, 어휘 학습 결과가 오답인 어휘를 모아 볼 수 있는 메뉴

- 어휘 문제에서 틀린 어휘가 모르는 어휘로 자동 구분됨

- 오늘의 어휘, 테마 학습을 통해 진행한 어휘 학습에서 오답 문제가 있는 어휘는 모르는 어휘로 표시

- 모르는 어휘를 기준으로 학생이 직접 어휘를 선택하거나, 지정된 테마 학습에서 어휘 학습 진행 가능

서술 요약

1. 서술 요약

: 수업 구간 완료 후 진행 가능, 줄거리순서 구간의 요약 문장이 표시, 해당 문장을 보고 내용 요약

- 학생에게 부여된 권 중 성공한 강 순서대로 표시

- '오늘의 요약'과 '전체 보기' 메뉴를 통해 요약 및 확인 가능

- 사용 기한 만료된 권은 오늘의 요약에 노출되지 않음 > 내용 확인만 가능, 내용 수정, 요약 작성 불가

- '나의 요약' 항목에 학생이 직접 내용 입력 가능

1) 발문

: 지문의 난이도에 따라 총 4가지 유형으로 구성

2) 힌트

: 주어진 발문에 맞는 형식으로 작성 틀 제공, 접기 / 펼치기로 항상 확인 가능

3) 모범 답안

: 자신이 요약한 문장과 비교할 수 있도록 힌트의 틀에 맞게 작성된 요약 / 서술 문장 제공, 모범 답안 확인 시 서술 요약 작성 완료로 취급되어 모범 답안이 항상 표시됨

4) AI 교정

: '나의 요약'에 입력된 내용을 바탕으로 AI가 교정한 내용을 표시, 학생이 요약한 내용 수정 시 ai교정도 함께 수정 됨

2. 서술 요약 구성

1) 오늘의 요약

: 수업 완료하여 결과지 생성된 강만 별도로 표시, 서술 요약을 진행할 수 있는 메뉴

- 학생이 수업 완료한 일시 순, 강좌별로 자동 생성

- 진행하지 않은 강좌가 4개 이상인 경우, 화면에는 최근 학습 완료 일시 기준으로 3개 강만 표시.

- 표시된 강 중 1개 이상이 완료되면, 완료된 강은 목록에서 사라지고, 기준 화면에 표시되지 않았던 나머지 강이 순차적으로 표시됨.

2) 전체 보기

: 서술 요약 진행 현황 확인 가능

- 학생이 학습을 완료한 강좌 개수 기준, 강좌 목록 모두 확인 가능

- 작성 완료, 미작성 현황 표시

- 강좌 선택하여, 작성 완료된 요약을 수정하거나, 미작성 상태의 강좌 요약 가능

구매하기

?

?

1

2

3

4

4.2

4.3

5

공지 사항 읽쓰 문해력 사용 방법 **NEW**

나모무 학생

4.1 **만의 디저트 만들기** **80**

학습을 통해 재료를 모아 디저트를 만들어 보세요!

4.2

4.3

6

최근 활동

9월 29일 n권 n강 1차시 성공
n권 n강 오늘의 어휘
n권 n강 오늘의 요약

9월 27일 n권 n강 2차시 성공
n권 n강 오늘의 요약
모르는 어휘-테마 학습

9월 22일 n권 n강 1차시 성공
n권 n강 오늘의 어휘
n권 n강 오늘의 요약

+ 더보기

3권 **진행 중**

학습하기

2권 **12강 성공**

결과지 보기

1권 **만료**

10강 성공

결과지 보기

종합 어휘장

배운 어휘를 한눈에 살펴보며
어휘력을 차곡차곡 쌓아 보세요.

확인하기

서술 요약

지문의 내용을 간단히 정리하고
나만의 노트를 완성해 보세요.

확인하기

Contents / Description

읽쓰 문해력 메인 화면

- [구매하기] 버튼
- 교재 / 라이선스 구매 화면으로 이동
- [페이지 안내창] 버튼
- 클릭 시, 읽쓰 문해력 메인 화면 안내창 이미지 표시
- [로그아웃] 버튼
- 클릭 시, 로그아웃되어 로그인 페이지로 이동

- 프로필**
- 프로필 이미지, 학생 정보 표시
- '[이름] + 학생'
- 퀘스트 현황 표시
- 알림
- 퀘스트 미리보기**
- 완료한 퀘스트 개수와 아이콘 표시
- 퀘스트 화면에서 선택한 상품에 따른 '재료'와 퀘스트별 진행률 게이지 표시
- [자세히 보기] 클릭 시, 퀘스트 화면으로 이동
- 설정**
- 클릭 시 마이페이지로 이동
- 회원정보 / 결제관리 / 고객센터 등 확인 및 수정 가능
- 알림**
- 원장 화면에서 '선물하기' 기능을 통해 선물 받은 항목이 있는 경우, 알림 확인 할 수 있도록 아이콘 표시
- 클릭 시 알림 이력 확인 가능
- 최근 10개 알림만 표시, 확인 시 알림 표시 비노출
- 공지사항**
- '공지사항' 클릭 시, 읽쓰 문해력 공지사항 화면으로 이동(디폴트)
- 확인하지 않은 공지사항이 있는 경우, 공지사항 제목 + 알림 아이콘
- 가장 최근 등록된 공지 1건만 노출
- 최근 활동**
- 학생이 최근 진행한 학습 최대 9건까지 표시
- 일자: 최근 학습 순 내림차순, 학습은 오름차순으로 노출(캘린더와 동일)
- 더보기 클릭 시, 학습이력 전체를 캘린더 형태로 확인

Contents / Description	
	알림 팝업
1	<p>알림 이력</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프로필 알림 아이콘 클릭 시 표시되는 팝업 - 학생이 지금까지 받은 알림 목록 모두 표시 - 알림 없는 경우 '도착한 알림이 없습니다.' - '알림 생성 일자 + 이름 + 알림 항목'
2	<p>선물하기 > 포인트 선물을 보냈습니다. → 학원장이 학생에게 '선물하기' 보낸 경우 표시</p> <p>클릭 시, 알림 팝업</p> <p>QnA 답변 > 답변이 도착했습니다. → QnA에 질문한 내용에 답변이 생성된 경우 표시</p> <p>클릭 시 QnA문의 글로 이동</p> <p>라이선스 사용 기한 > n권 사용기한이 7일 남았습니다. → '사용' 상태의 라이선스 중 사용 기한이 7일 미만인 권이 있는 경우, 권마다 모두 표시</p> <p>클릭 시 읽은 알림으로 취급</p>
3	<p>읽은 알림</p> <ul style="list-style-type: none"> - 알림 클릭하여 알림 확인하는 경우 열린 편지 아이콘으로 표시
4	<p>안 읽은 알림</p> <ul style="list-style-type: none"> - 알림 클릭하지 않은 경우 닫힌 편지 아이콘으로 표시
5	<p>선물하기 알림 팝업</p> <ul style="list-style-type: none"> - '선물하기'로 받은 포인트 내역 표시 - 모두 아이콘 + '선물 받은 [받은 포인트]p가 적립되었습니다.' - [확인] 버튼 클릭 시 해당 팝업 닫기
[X]	<p>[X] 버튼</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 팝업 닫기

1

알림



2025.07.15

000님이 포인트 선물을 보냈습니다.

2



2025.07.09

000님이 포인트 선물을 보냈습니다.

3



2025.07.01

000님이 포인트 선물을 보냈습니다.



2025.06.26

000님이 포인트 선물을 보냈습니다.



2025.06.15

000님이 포인트 선물을 보냈습니다.



2025.06.14

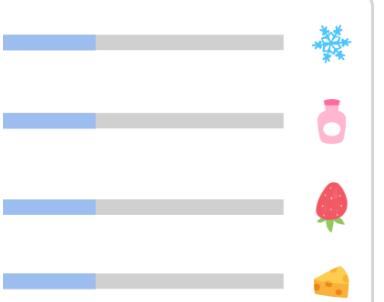
000님이 포인트 선물을 보냈습니다.

사용 기한 알림?



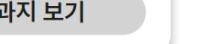
 나모무 학생 

나만의 디저트 만들기  80
학습을 통해 재료를 모아 디저트를 만들어 보세요!


자세히 보기

공지 사항 읽쓰 문해력 사용 방법 **NEW**

1 3권 진행 중 1.1 

2 2권 12강 성공 2.1 

3 1권 만료 10강 성공 3.1 

최근 활동

- 9월 29일 n권 n강 1차시 성공
n권 n강 오늘의 어휘
n권 n강 오늘의 요약
- 9월 27일 n권 n강 2차시 성공
n권 n강 오늘의 요약
모르는 어휘-테마 학습
- 9월 22일 n권 n강 1차시 성공
n권 n강 오늘의 어휘
n권 n강 오늘의 요약

+ 더보기

**진행중>사용?
완료 배지?**

4 종합 어휘장 
배운 어휘를 한눈에 살펴보며
어휘력을 차곡차곡 쌓아 보세요.

5 서술 요약 
지문의 내용을 간단히 정리하고
나만의 노트를 완성해 보세요.

Contents / Description	
읽쓰 문해력 메인 화면 : 나의 학습관	
교재	
1	<ul style="list-style-type: none"> - 전체 15개 권 중 학생에게 부여된 권만 표시 - 동일 권 중복 부여 시, 학습관 중복 생성 - 한 번에 최대 3개 권 교재 이미지와 함께 노출 - 부여된 권 개수가 4개 이상일 때, <, > 아이콘 생성, 해당 영역 페이지 넘겨 다른 권 확인 가능 - 최근 학습 진행 완료한 권이 있는 페이지가 디폴트로 보여짐 - 사용 중, 완료, 만료 등 부여 상태에 따라 내림차순 정렬
1.1	<ul style="list-style-type: none"> [학습하기] <ul style="list-style-type: none"> - 클릭 시, 해당 권의 메인 화면으로 이동하여 학습 가능
2	<ul style="list-style-type: none"> 완료된 권 <ul style="list-style-type: none"> - 라이선스 부여 후, 학습 만료로 만료된 권 <ul style="list-style-type: none"> ↳ 학습 만료: 사용 기한 이내 권 내 강좌 모두 성공하여 진행할 강좌가 없는 상태 - 학습 만료 후 사용 기한 종료되어도 '학습 만료' 상태 유지 - 완료 배지 표시 - 만료된 권과 함께 사용중인 권 우측에 권 단위로 내림차순 정렬
2.1	<ul style="list-style-type: none"> [결과지 보기] <ul style="list-style-type: none"> - 학습 만료 상태이기 때문에 학습관 진입 불가 - 클릭 시, 해당 권의 권별 결과지 표시 - 이전 결과 포함
3	<ul style="list-style-type: none"> 기한 만료된 권 <ul style="list-style-type: none"> - 라이선스 부여 후, 학습 만료 이전에 사용 기한이 만료된 권 - 권 명 옆에 '만료' 표시 - 완료된 권과 함께 사용중인 권 우측에 권 단위로 내림차순 정렬
3.1	<ul style="list-style-type: none"> [결과지 보기] <ul style="list-style-type: none"> - 사용 기한이 만료되었기 때문에 학습관 진입 불가 - 클릭 시, 해당 권의 권별 결과지 표시 - 이전 결과 포함
4	<ul style="list-style-type: none"> [종합 어휘장] <ul style="list-style-type: none"> - 클릭 시, 읽쓰 문해력 어휘장으로 이동
5	<ul style="list-style-type: none"> [서술 요약] <ul style="list-style-type: none"> - 클릭 시, 읽쓰 문해력 서술요약으로 이동



나모무 학생



나만의 디저트 만들기

학습을 통해 재료를 모아 디저트를 만들어 보세요!



②

시작하기

최근 활동 ③

최근 진행한 학습이 없습니다.



이용권 부여 후 학습 진행이 가능합니다.



종합 어휘장

배운 어휘를 한눈에 살펴보며
어휘력을 차곡차곡 쌓아 보세요.

④



서술 요약

지문의 내용을 간단히 정리하고
나만의 노트를 완성해 보세요.

④

Contents / Description

읽쓰 문해력 메인 화면
: 최초 부여 전 화면

나의 학습관

- 교재 이미지 + 권 부여 안내 문구
- 이미지 영역 클릭 시 교재 구매 화면으로 이동

퀘스트

- 부여 이력이 없기 때문에 퀘스트 재료 표시되지 않음
- [시작하기] 버튼 클릭 시, ⑤진입 불가 팝업 표시

최근 활동

- 학습 진행 이력이 없는 경우, '최근 진행한 학습이 없습니다.' 문구 표시

추가 활동

- 학습 진행 이력이 없는 경우, 종합 어휘장 / 서술 요약 활동이 불가능
- [확인하기] 버튼 클릭 시, ⑥진입 불가 팝업 표시

⑤

부여된 이용권이 없습니다.
이용권을 부여한 후 다시 진행해 주세요.

확인

⑥

학습 진행 이력이 없습니다.
학습을 완료한 후 다시 진행해 주세요.

확인



1

빙수 | 파르페

팥빙수	말차 빙수	인절미 빙수	딸기 치즈 빙수
팥빙수	말차 빙수	인절미 빙수	딸기 치즈 빙수
팥빙수	말차 빙수	인절미 빙수	딸기 치즈 빙수

디저트를 선택한 후에는 완성할 때까지 바꿀 수 없어요.

2 선택하기



Contents / Description

나만의 디저트 만들기
: 상품 선택 화면

획득할 상품 정하기

- 최초로 이용권 부여된 후, [자세히 보기] 클릭 시 표시되는 퀘스트 화면
- 상품 획득 후 새로운 상품 선택 시 표시되는 화면
- 상품 선택 시, 선택한 상품이 음영으로 표시
- 상품 선택 완료하면 완성될 때까지 변경 불가
- 이미 획득한 상품도 중복 선택 가능
- 선택한 상품에 따라 퀘스트 진행 시 획득할 재료가 선택됨

1

선택하기

- [선택하기] 버튼 클릭 시, 퀘스트 화면 표시
- 선택한 상품과 관련된 재료 이미지가 퀘스트 영역에 표시
- 상품 선택 후 완료까지 변경 불가하다는 안내 문구 표시

2

안내 문구

- 상품 선택을 위한 안내 문구 표시

3



나만의 디저트 만들기



1

오늘의 학습 완료하기 (7/10)

오늘의 어휘 완료하기 (5/7)

오늘의 서술 완료하기 (3/7)

종합 어휘장 테마 학습 만점 받기 (1/5)



5



6

딸기 치즈 빙수를 완성하려면
4가지 재료를 모두 모아야 해!

7



Contents / Description

나만의 디저트 만들기
: 상품 선택 후 학습 퀘스트 화면

학습 퀘스트

- 강좌 완료, 오늘의 어휘 완료, 오늘의 요약 완료, 테마 학습 완료 총 4개
- 학습 완료 횟수에 따라 퀘스트 별로 게이지 채워짐
진행률 = (완료한 퀘스트 횟수 / 목표 횟수) * 100
- 4가지 퀘스트 진행률 100%일 때, 선택한 상품 획득 가능

1

누적 재료 개수

- 학생이 지금까지 완료한 퀘스트 횟수 누적으로 표시

2

획득한 상품

- 퀘스트 완료하여 획득한 상품이 최종 완성 이미지 형태로 노출
- 클릭 시 해당 상품을 획득하기 위해서 달성한 퀘스트 이력 팝업으로 확인 가능

4

진행중인 상품

- 상품 선택하여 학습 퀘스트를 진행중인 상품
- 획득까지 진행률 게이지로 표시
- 아이콘 클릭 불가

4.1 상품 선택 완료했으나, 진행한 퀘스트가 없는 경우 표시

5

획득 예정 상품

- 진행중인 상품 획득 완료 후, [?]아이콘 클릭 시 상품 선택 가능
- 상품 선택하지 않았으나, 재료 획득 조건을 초과하여 추가로 퀘스트를 진행하는 경우, 표시됨
- 진행중인 상품 획득 전까지 아이콘 클릭 불가

6

[이전] / [다음] 버튼

- 획득 / 진행중 / 획득 예정 상품이 7개 이상일 때 페이지 이동하여 확인 가능

7

퀘스트 진행, 상품 획득 상태에 따라 문구, 이미지 변경

나만의 디저트 만들기



다양한 학습을 진행하면
딸기 치즈 빙수를 완성할 수 있어!

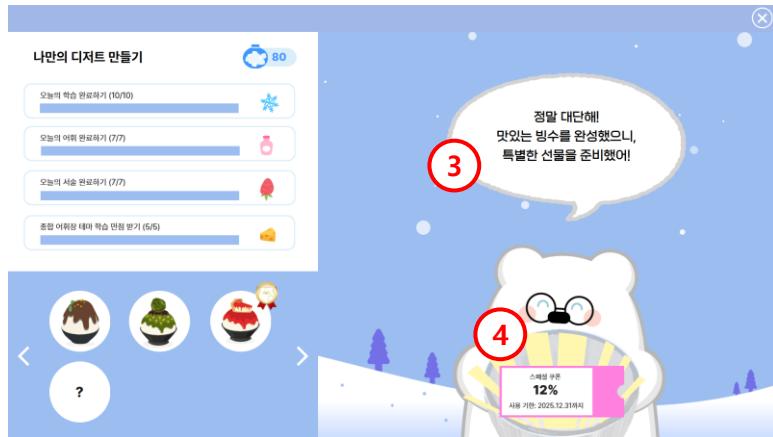
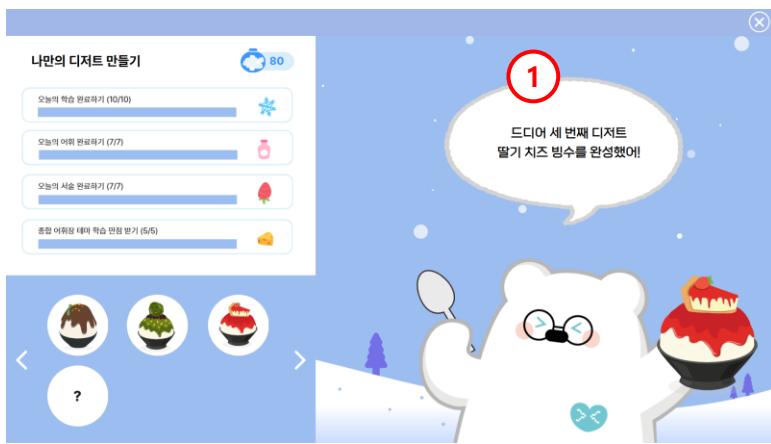




Contents / Description

나만의 디저트 만들기
: 상품 획득 시 화면

	상품 획득 시 화면
1	- 4가지 퀘스트 모두 완료하는 경우, 상품 획득 이미지과 보상 수령하는 이미지 + 멘트 표시 - 다음 상품을 선택하기 전까지 해당 화면 표시
2	상품 획득 보상 - 획득한 상품을 먹은 후 표시되는 빈 그릇에 보상 표시 + 멘트 - 읽쓰 문해력 사이트에서 사용할 수 있는 쿠폰 증정
3	우수 상품 획득 보상 - 학생이 퀘스트를 빠트리거나 미루지 않고 진행하여 상품 획득한 경우, 획득 상품에 우수 배지 추가로 표시, 별도의 쿠폰 증정
4	쿠폰함으로 이동 - 쿠폰 클릭 시, 설정>마이페이지>쿠폰함으로 이동



Contents / Description

상품 획득 이력

	획득한 상품 표시
1	- 상품 이미지 + 상품 이름 - 우수 상품 획득한 경우, [상품 이미지 + 상품 이름 + 우수 배지 + 안내 문구] 표시
2	상품 획득 이력 - 상품 획득 완료 시, 획득 이력 확인 가능 - 해당 상품을 획득을 위해 진행한 퀘스트 모두 표시 - '진행일자 + 완료한 퀘스트' - 기간: 상품 선택 일자부터 상품 획득 일자 표시



① [딸기치즈빙수 + 우수 배지 획득!]

우수 배지는 모든 퀘스트를 성실히 달성한 우수 학습자에게 주어집니다.

획득 이력

기간: 2025.09.25 ~ 2025.10.01

- 2025.10.01 종합 어휘장 테마학습 1회 완료하기
- 2025.10.01 오늘의 어휘 1강 완료하기
- 2025.10.01 오늘의 학습 성공하기
- 2025.10.01 종합 어휘장 테마학습 1회 완료하기
- 2025.10.01 오늘의 어휘 1강 완료하기
- 2025.10.01 오늘의 학습 성공하기
- 2025.10.01 종합 어휘장 테마학습 1회 완료하기
- 2025.10.01 오늘의 어휘 1강 완료하기
- 2025.10.01 오늘의 학습 성공하기



① [망고빙수 획득!]

획득 이력

기간: 2025.09.25 ~ 2025.10.01

- 2025.10.01 종합 어휘장 테마학습 1회 완료하기
- 2025.10.01 오늘의 어휘 1강 완료하기
- 2025.10.01 오늘의 학습 성공하기
- 2025.10.01 종합 어휘장 테마학습 1회 완료하기
- 2025.10.01 오늘의 어휘 1강 완료하기
- 2025.10.01 오늘의 학습 성공하기
- 2025.10.01 종합 어휘장 테마학습 1회 완료하기
- 2025.10.01 오늘의 어휘 1강 완료하기
- 2025.10.01 오늘의 학습 성공하기

< 10월 >

1 일	월	화	수	목	금	토
1	2	3 1.2	4	5	6	
7	8	9	10 1.1	11	12	13
14	15	16	17 1.1	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			



Contents / Description	
학습 이력 캘린더 팝업	
1	학습 이력(캘린더) <ul style="list-style-type: none"> - 현재 일자 기준, 캘린더 형태로 학습 이력 확인 가능 - 해당 일자에 학습 이력 있는 경우 일자 아래에 아이콘 표시 강좌: 분홍색, 종합 어휘장: 노란색, 서술 요약: 초록색 - 같은 학습의 경우, 여러 번 반복하더라도 하나의 아이콘으로 표시 - <,> 버튼으로 월 변경 가능
1.1	현재 날짜(디폴트) <ul style="list-style-type: none"> - 파란색 음영으로 표시
1.2	선택한 날짜 <ul style="list-style-type: none"> - 테두리로 표시 - 선택한 일자에 따라 학습 이력 상세가 노출됨
2	학습 이력 상세 <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 날짜 또는 선택 날짜 기준 최근 학습 이력이 있는 일자 노출 - 학습별 구분된 색으로 학습 이력 모두 표시 - 같은 학습 여러 번 진행하더라도 모두 표시 - 스크롤하여 일자별 학습 이력 확인 및 월 변경 가능
2	학습 이력 표시 기준 <ul style="list-style-type: none"> - 강좌: 시작 일시 기준, 성공 / 실패한 이력만 표시 - 종합 어휘장: 진행 이력 있는 경우 일자 별로 모두 표시 - 서술 요약: 요약 완료한 이력 있는 경우 모두 표시
3	정렬 기준 <ul style="list-style-type: none"> - 진행 일자: 일자 별 오름차순 - 학습 이력: 내림차순
3	학습 이력 표시 기준(시작 일시 기준) <ul style="list-style-type: none"> - 강좌: 성공 / 실패한 차시만 표시, 'n권n강 성공 / 실패' - 종합 어휘장: 진행 이력 있는 오늘의 어휘, 테마 학습 모두 표시 'n권 n강 오늘의 어휘', '아는 / 모르는 어휘-테마 학습 명' - 서술 요약: 요약 완료한 이력 있는 경우 모두 표시, 'n권 n강 오늘의 요약'



Contents / Description

읽쓰 문해력 권 메인

- | | |
|---|--|
| 1 | [페이지 안내창 보기] 버튼
- 클릭 시, 읽쓰 문해력 권 메인 화면 안내창 이미지 표시 |
| 2 | [메인화면으로 이동] 버튼
- 클릭 시, 읽쓰 문해력 메인 화면으로 이동 |
| 3 | 진행률 게이지
- 진행률 + 안내 문구
- 멘트: [학생 이름] 학생, 마을 완성까지 n강 남았습니다!
→ 미진행, 성공하지 못한 강좌 개수 표시
- 해당 권에서 완료한 강좌의 비율만큼 게이지 표시
- 소수점 첫 자리 반올림 |
| 4 | 종합 결과지
- 해당 권에서 성공한 강의 누적결과를 확인 가능 |
| 5 | 진입한 권
- 학습관에서 [학습하기] 클릭하여 진입한 권 명 표시 |
| 6 | 종합 어휘장
- 종합 어휘장 메인 화면으로 이동 |
| 7 | 서술 요약
- 서술 요약 메인 화면으로 이동 |

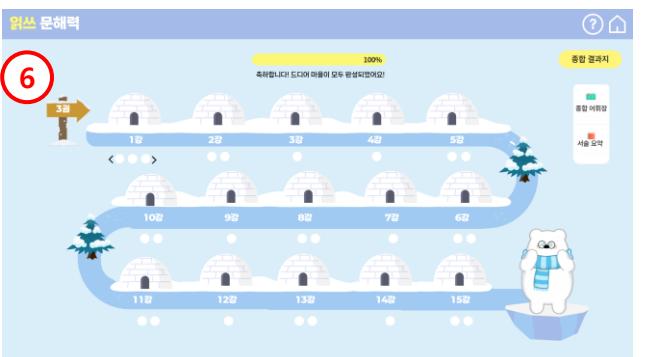


2.1

3권 1강 종이 수수께끼 세 가지

1차시 실패

시작한 날	2025-10-16
지문읽기	03:45 (분당 500자)
문제확인	01:45 (모름 2개)
다시읽기	03:00 (분당 550자)
문제풀이	-
정보처리	-
줄거리문제 시간	-
줄거리문제	-
어휘문제	-
전체시간	07:10



Contents / Description

읽쓰 문해력 권 메인
: 강좌 상태

강좌

- 1강부터 순차적으로 강좌 진행 가능
- 진행하는 권에 따라 전체 강좌 수 12강 또는 15개
- 학생이 진행중 / 할 강좌 위에 위치된 아이콘 표시
- 완료 / 미완료 / 진행 / 미진행으로 구분

강 정보

- 1.1 강 제목
 - 강좌에 온마우스 하는 경우 '강+강 제목' 표시
 - 강 제목 길이에 따라 팝업 크기 조절 필요

성공한 강

- : 클릭 시 성공 차시 상세 결과지 표시
- 지문읽기~어휘문제까지 진행 구간 성공한 경우, 집 아이콘 표시
 - 집 아이콘 클릭 시, 팝업창을 통해 성공 차시 상세 결과지 확인 가능

진행 완료한 차시

- 차시 진행 결과가 성공 / 실패한 차시 표시
- 해당 강을 성공하기까지 몇 개의 차시를 진행했는지 확인
- 노출 기준: 최근 완료한 3개 차시
- 진행 완료한 차시 4개 이상인 경우 <,>버튼으로 이동해서 확인
 - 클릭 시, 해당 차시 간의 결과지 팝업으로 확인
 - 차시 횟수가 원 안에 숫자로 표시, 성공한 차시는 노란색 음영으로 구분 표시

진행할 강

- : 클릭 시 해당 강 수업 구간 진입
- 현재 진행중이거나, 진행할 차례가 된 강
 - 진행했으나 아직 성공하지 못한 강
 - 위치 아이콘으로 표시
 - 실패한 차시가 있는 경우, (2.1)의 진행 완료 차시와 같이 표시

미완료

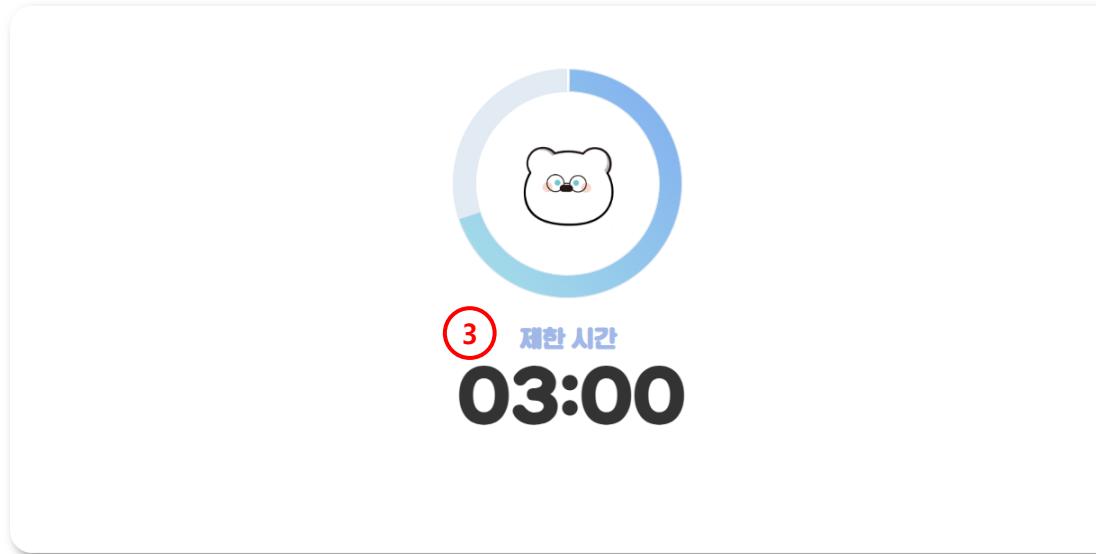
- 학습 진행했으나 성공하지 못하고 패스한 강
- 'pass' 팬말 표시
- 진행 완료한 차시 하단에 표시

미진행 강

- 학습을 진행하지 않아 완료한 차시가 없는 강
- 강좌만 표시
- '패스'를 통해 진행할 차례가 아닌 이상, 수업 진행 불가

권 내 강좌 모두 완료한 화면

- 2 Tip. 제한 시간 내 읽기를 완료하지 못했어요.
표시되는 지문을 올바른 속도로 읽고, 수업을 시작해 보세요.



4

테라피 시작

Contents / Description

독해 테라피

: 직전 차시 지문읽기 / 다시읽기 구간 연속하여 초과하는 경우 생성
강좌 클릭 시, 해당 학습 시작 전 먼저 표시됨

1	독해테라피 지문 정보 표시 - 학생이 읽기 실패한 지문의 글자 수에 맞춰 지문 자동으로 지정
2	안내 문구
3	제한 시간 - 읽기 제한 시간 3분
4	테라피 시작 - 클릭 시 타이머 작동하고, 지문 표시됨 - 읽기 시간 초과하더라도 창 닫히지 않음
5	[X] 버튼 - 타이머 작동 전, 창 닫기 버튼으로 종료하는 경우, 현재 구간부터 이어서 진행 가능



1

03:00

2

옛날에 난폭한 왕이 다스리는 어떤 나라가 있었습니다.

이 난폭한 왕에게는 귀한 보물이 아주 많았습니다. 왕은 그중에서도 아주 오래전부터 내려오는 진귀한 찻잔을 제일가는 보물로 삼고 귀중하게 여겼습니다.

그 찻잔은 유명한 도자기공이 아무도 모르는 신기한 기법을 이용하여 만들었다고 전해지는 것으로, 돋보기로 보아야만 할 정도로 아주 정교한 무늬가 새겨져 무척 아름다웠습니다. 그러던 어느 날, 지진이 일어나 찻잔이 바닥에 떨어져 산산조각이 나 버렸습니다. 왕은 제일 귀한 보물이 깨졌다는 소식에 이성을 잃고, 나라 안에 이 름난 도자기공을 모두 불러 모아 어명을 내렸습니다.

"이 찻잔을 감쪽같이 붙여라. 만일 붙인 흔적이 조금이라도 보이면, 너희들은 모두 살아남지 못할 것이다."

모든 도자기공들이 별별 떨고 있을 때, 한 늙은 도자기공이 왕 앞으로 나서며 말했습니다.

"제게 일 년의 시간을 주시면 감쪽같이 붙여 놓겠습니다."

늙은 도자기공은 그로부터 일 년간 작업실에 틀어박혀 단 한 번도 밖으로 나오지 않았습니다.

드디어 약속한 일 년이 되는 날, 수척해지고 백발이 무성한 도자기공이 찻잔을 들고 왕에게 갔습니다. 왕은 돋보기를 들고 도자기공이 이어 붙인 찻잔을 꼼꼼히 살폈습니다.

"정말로 기적 같은 일이로구나."

이어 붙인 흔적이 전혀 보이지 않자, 왕은 기뻐하며 말했습니다.

테라피 정지

3

테라피 종료

4

Contents / Description

독해테라피 진행중

	소요 시간
1	<ul style="list-style-type: none"> - [테라피 시작]~[테라피 종료] 버튼 클릭 시까지 소요 시간 표시 - 테라피 정지하는 경우, 소요 시간 측정 정지, 타이머 초기화
2	<ul style="list-style-type: none"> 읽기 속도 표시 - 제한 시간과 지문 글자 수에 따라 읽기 속도가 지문에 표시됨 - A단계는 지문에 밑줄로, B단계 부터는 띄어쓰기 단위로 음영으로 표시 - 읽기 속도 표시되는 위치에 따라 화면 자동 스크롤
3	<ul style="list-style-type: none"> 테라피 정지 / 테라피 시작 - 클릭 시 읽기 속도 표시, 소요 시간 측정 초기화 - [테라피 시작] 버튼으로 변경 - [테라피 시작] 버튼 클릭 시 독해테라피 처음부터 다시 시작
4	<ul style="list-style-type: none"> 테라피 종료 - 마지막 문장까지 읽기 속도 표시되어 테라피 완료되면 [테라피 정지 / 시작] 버튼이 [테라피 종료] 버튼으로 변경 - 클릭 시 테라피 종료, 진행할 강좌 수업 화면으로 이동
5	<ul style="list-style-type: none"> [X] 버튼 - 테라피 완료하지 않고 창 닫기 클릭하는 경우, 이어하기 불가 - 권 메인화면으로 이동

수업 구간 시작 전 안내 문구

	정독 테라피 - 동일 강 직전 차시 문제확인: 모르는 문제 개수 초과로 실패 or 문제풀이: 오답 / 모름 개수 초과로 실패한 경우 다음 차시 수업 시작 전 표시되는 테라피
1	안내 문구 - 다시읽기 전 모르는 문제 안내 화면처럼 해당 문제 지문 + 안내 문구 표시
2	[X] 버튼 - 클릭 시 수업 구간 종료, 수업 구간 재 진입 시 해당 구간부터 표시
3	[시작] 버튼 - 클릭 시 수업 구간 시작 - 제목읽기 구간으로 이동

①



- ② "사자는 어린 염소가 왜 버릇이 없다고 말했나요?"
"늑대가 사자에게 거짓말을 한 이유는 무엇인가요?"
"여우는 사자의 물음에 뭐라고 대답했나요?"

지난 시간에 틀린 문제를 다시 읽고,
왜 틀렸는지 생각하면서
오늘의 학습을 시작해 봅시다.

④

시작

①



③ 오늘의 이야기

종이 수수께끼 세 가지

교재를 펼쳐 제목을 읽고,
어떤 내용일지 떠올려 봅시다.

④ 시작일시: [2025]년 [09]월 [29]일
[18]시 [37]분 [00]초



⑤

다음

②

Contents / Description

제목읽기

1	강좌 정보 표시 - 진행 권 + 진행 강 + 진행 차시 + 지문 제목
2	[닫기] 버튼 - 클릭 시 학습 종료, 권 메인 화면 노출
3	지문 정보 - 지문 제목 + 이미지 + 제목읽기 구간 안내 문구
4	학습 진행 일시 - 해당 차시 제목읽기 시작 시간 24시 형태로 표시 - 'YYYY년 MM월 DD일 hh시 mm분 ss초'
5	[다음] 버튼 - 클릭 시 다음 구간으로 이동
6	학습 완료 전, 창 닫기 클릭 시 - 학습 완료하지 않아, 일정 시간 이후 초기화 된다는 팝업 표시
6.1	[학습 종료] 버튼 - 창 닫기
6.2	[취소] 버튼 - 창 닫기 취소
	학습 구간에서 일정 시간동안 활동이 없는 경우 - 학습 종료된다는 팝업 표시 - 해당 구간 시간 측정 정지 - 팝업 표시 후 5분 이내, [취소] 버튼 클릭하지 않는 경우 학습 구간 닫힘 - 팝업 표시 후 5분 이내, [취소] 버튼 클릭하는 경우 타이머 다시 측정, 학습 진행
	제목읽기 구간 소요 시간 : 제목 읽기 구간 진입~[다음] 버튼 클릭까지

⑥

학습이 모두 완료되지 않았습니다.
학습을 완료하지 않고 종료하면 해당 차시가 초기화 됩니다.
이어하기 가능 시간은 20분입니다.

⑥.1

학습 종료

⑥.2

취소

⑦

n분간 활동이 없어
5분 후 학습을 종료합니다.

취소



1

Tip. 어휘 카드를 하나씩 넘기며 단어와 뜻을 살펴보세요.
모든 어휘를 확인해야 다음 구간으로 넘어갈 수 있습니다.

2

영특하다

뜻

남달리 뛰어나고 훌륭하다.

4



5

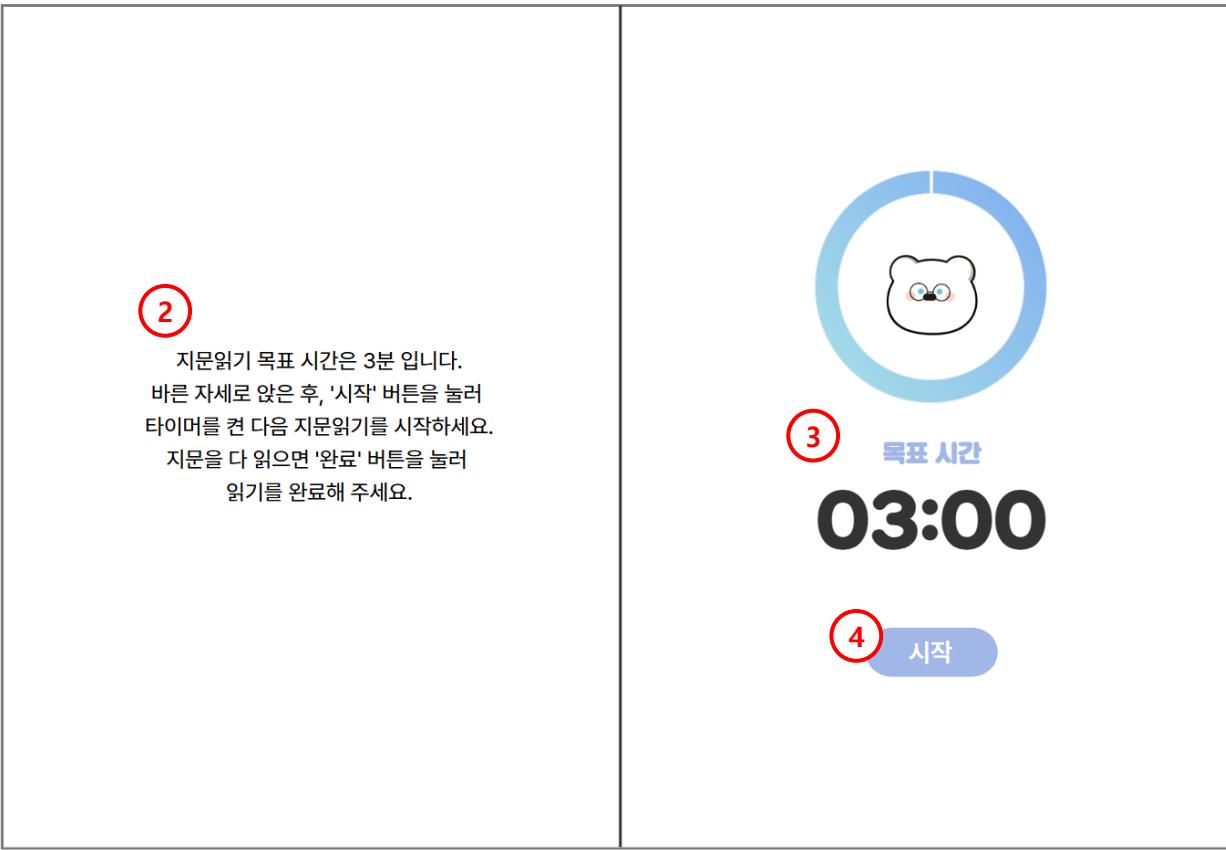
다음

3



어휘확인

1	안내 문구
2	어휘카드 - 어휘와 뜻 함께 표시 - 관리자에 등록된 순서대로 어휘카드 노출
3	[다음 카드 보기] 버튼 - 클릭 시 다음 어휘 카드 확인 가능 - 확인하여 넘긴 어휘는 다시 확인 불가 - 마지막 어휘 확인 시, 버튼 사라짐
4	진행 현황 - 해당 강에 표시되는 어휘 개수 확인 및 남은 어휘 확인 가능 - 현재 확인 중인 카드까지 활성화 표시
5	[다음] 버튼 - 마지막 어휘까지 모두 확인 시, [다음] 버튼 노출 - 클릭 시 다음 구간으로 이동



Contents / Description

지문읽기 진행 전

	진행 구간 표시
1	- 지문읽기 구간 진입~어휘 문제 종료까지 진행 구간 표시 - 현재 진행중인 구간 활성화 - 사용자가 임의로 구간을 이동하거나 선택할 수 없음 - 현재 진행 중인 구간: 둥근 사각형(확장) + 보라색 음영 + 검정 텍스트 - 진행중 외 구간: 회색 원형 + 텍스트 미표시
2	지문읽기 시작 전 안내 문구
3	타이머
3	- 모두 얼굴 + 원형 타이머 판 찬 상태(100%)로 표시 - 진행하는 권에 따라 '목표 시간' 또는 '제한 시간'으로 표시 - 타이머 시간 3분
3	[시작] 버튼 - [시작] 클릭 시, 타이머 작동되고 지문 노출



1 00:00

옛날, 한 마을에 영특하기로 이름이 난 아이가 있었어요. 세 살도 되기 전에 천자문을 줄줄 외고, 하나를 가르쳐 주면 열 가지를 깨우칠 만큼 영리하고 똑똑한 아이였죠.

어느 날, 그 아이는 과거를 치른다는 방을 보고 아버지에게 한양으로 과거를 보러 가겠다고 했어요.

아버지는 아들의 말을 듣고 펄쩍 뛰었어요.

“한양이 어디라고 간단 말이냐? 과거는 나중에 봐도 늦지 않아.”

아버지는 머나먼 한양까지 어린 아들을 혼자 보내는 것이 마음에 걸렸어요.

하지만 아들은 고집을 꺾지 않았어요. 아버지가 아무리 말려도 먹혀들지가 않았죠. 아버지는 어떻게 할까 고민하다가, 문득 좋은 생각이 떠올라 ‘옳지!’ 하고 무릎을 탁 쳤어요.

4

-1-

“알았다. 다만, 네가 과거를 볼 실력이 되는지 안 되는지 시험을 해 봐야겠다. 아버지가 세 가지 문제를 낼 테니, 모레 아침까지 풀어 오너라. 만약 세 문제를 모두 맞힌다면, 너를 한양으로 보내 주마. 하지만 하나라도 틀리면, 당분간 과거 생각은 머리에서 지워야 한다. 알았지?”

그리고 나서 아버지는 세 가지 문제를 냈어요.

1. 종이로 만든 벽은 무엇이냐?

2. 종이에 둘러싸인 불은 무엇이냐?

3. 종이로 만드는 바람은 무엇이냐?



-2-

2 1/2

다음 >

3



1 소요 시간 표시

- 구간 진입 시 00:00부터 측정

2 페이지 장 수 표시

- '장' 기준으로 표시 (한 장 = 좌우 페이지 2p 기준)
- 2p 단위(좌·우)로 둑어서 표시
- 현재 펼친 장 수 / 전체 장 수
- 페이지 수가 홀수라도 항상 짝수 단위로 표시

3 [<이전] / [다음>] 버튼

- 클릭 시 이전 / 다음 장 확인
- 첫 페이지의 경우 [<이전] 버튼 표시하지 않음
- 마지막 페이지의 경우 [다음>] 버튼이 [완료]로 변경
- [완료] 클릭 전 까지 페이지 이동 가능

4 지문 페이지 표시

5 [완료] 버튼

- 클릭 시 시간 측정 종료
- 지문읽기 소요 시간 확인 화면으로 이동

02:00

2/2

세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. 여름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바람이라는 말을 듣자마자 부채 바람이 떠올랐거든요.

하지만 첫 번째 문제와 두 번째 문제는 좀처럼 답이 생각나지 않았어요.

어느덧 해가 지고 밤이 깊었어요. 하지만 답은 여전히 떠오르지 않았죠. 아들은 답답해서 견딜 수가 없었어요.

‘안되겠다. 나가서 시원한 밤바람이라도 쐬고 와야겠어.’

아들은 이렇게 생각하고 밖으로 나왔어요.

그런데 저 멀리서 번쩍번쩍 빛이 나더니, 누가 초롱을 들고 오니 뭐예요? 순간, 아들의 눈은 초롱불처럼 반짝반짝 빛이 났어요.

“옳지! 옳지! 저 초롱이 초롱 둘레에 종이로 만든 것을 써운 거지. 종이에 둘러싸인 불이란 다른 아닌 초롱이었어!”

아들은 기뻐하며 집으로 돌아와서 편안히 잠이 들었어요.

이튿날이 되었어요. 이제 남은 문제는 종이로 만든 벽이 무엇인가 하는 첫 번째 문제뿐이었죠. 아들은 아침을 먹다가도 멍하니 “그게 뭐지?” 하고 고개를 gauche하고, 서당으로 가다가도 멍하니 멈춰 서서 “대체 뭘까?” 하고 중얼거리며 생각했어요.

하지만 이 일을 어찌죠? 다음 날 아침, 동이 터울라 방 안이 희끄무레 밝아 올 때까지 아들은 첫 번째 문제를 풀지 못했지요.

“아, 벌써 아침이야!”

아들은 한숨을 푸욱 쉬며 원망 어린 눈빛으로 방문을 바라보았어요. 아침 햇빛이 창호지를 곱게 바른 방문의 문살 사이로 은은히 비쳐 들었어요. 순간, 아들은 벌떡 일어났어요.

“그래, 문이야, 창호지를 바른 문! 벽은 안팎을 나누고 바람을 막아 주는 거잖아. 창호지를 바른 문은 종이로 만들었지만 벽처럼 안팎을 나누고 바람을 막아 줘. 종이로 만든 벽이란 다른 아닌 창호지를 바른 문이었던 거야. 아, 이제 한양으로 과거를 보러 갈 수 있어!”

-3-

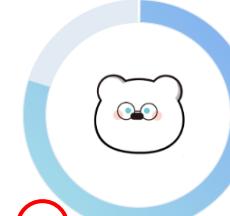
-4-

5

완료



① 목표 시간 내에 잘 읽었습니다.
평소 읽던 방법대로 잘 읽어 주었네요.
이야기를 올바르게 읽었는지 문제를 통해 확인해 봅시다.



② 지문읽기 시간
02:40

③ 다음

Contents / Description

지문읽기 소요 시간 확인1
: 목표 / 제한 시간 내 읽기 완료한 경우

1	안내 문구
2	지문읽기 소요 시간 - 구간 진입~[완료] 버튼 클릭까지 소요 시간 표시 - 타이머 게이지 + 소요 시간 - 목표 / 제한 시간에 따라 게이지 차오르는 형태로 노출
3	[다음] 버튼 - 클릭 시 문제확인 구간으로 이동



1 03:45

< 이전

2

세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. 여름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바람이라는 말을 듣자마자 부채 바람이 딱 떠 올랐거든요.

하지만 첫 번째 문제와 두 번째 문제는 좀처럼 답이 생각나지 않았어요.

어느덧 해가 지고 밤이 깊었어요. 하지만 답은 여전히 떠오르지 않았죠. 아들은 답답해서 견딜 수가 없었어요.

'안되겠다. 나가서 시원한 밤바람이라도 쐬고 와야겠어.'

아들은 이렇게 생각하고 밖으로 나왔어요.

그런데 저 멀리서 반짝반짝 빛이 나더니, 누가 초롱을 들고 오지 뭐예요? 순간, 아들의 눈은 초롱불처럼 반짝반짝 빛이 났어요.

"옳지! 옳지! 저 초롱이 촛불 둘레에 종이로 만든 갓을 써운 거지. 종이에 둘러싸인 불이란 다름 아닌 초롱이었어!"

아들은 기뻐하며 집으로 돌아와서 편안히 잠이 들었어요.

-3-

2 / 2

이튿날이 되었어요. 이제 남은 문제는 종이로 만든 벽이 무엇인가 하는 첫 번째 문제뿐이었죠. 아들은 아침을 먹다가도 명하니 "그게 뭐지?" 하고 고개를 갸웃거리고, 서당으로 가다가도 명하니 멈춰 서서 "대체 뭘까?" 하고 중얼거리며 생각했어요.

하지만 이 일을 어찌죠? 다음 날 아침, 동이 터 올라 방 안이 희끄무레 밝아 올 때까지 아들은 첫 번째 문제를 풀지 못했지요.

"아, 벌써 아침이야!"

아들은 한숨을 푸욱 쉬며 원망 어린 눈빛으로 방문을 바라보았어요. 아침 햇빛이 창호지를 곱게 바른 방문의 문살 사이로 은은히 비쳐 들었어요. 순간, 아들은 발딱 일어났어요.

"그래, 문이야, 창호지를 바른 문! 벽은 안팎을 나누고 바람을 막아 주는 거잖아. 창호지를 바른 문은 종이로 만들었지만 벽처럼 안팎을 나누고 바람을 막아 줘. 종이로 만든 벽이란 다름 아닌 창호지를 바른 문이었던 거야. 아, 이제 한양으로 과거를 보러 갈 수 있어!"

-4-

완료

3

Contents / Description

지문읽기 진행중2

: A단계 목표 / 제한 시간 내 읽기 완료하지 못한 경우, 타이머 계속 측정

	소요 시간 표시
1	<ul style="list-style-type: none"> - 목표 시간 초과하더라도 [완료] 버튼 클릭 시 까지 읽기 가능, 소요 시간 측정 - 목표 / 제한 시간 초과되는 경우, 타이머 붉은 색으로 표시 - [완료] 버튼 클릭 시 타이머 종료
2	<ul style="list-style-type: none"> [<이전] / [다음>] 버튼 - [완료] 버튼 클릭 전 까지 페이지 이동 가능
3	<ul style="list-style-type: none"> [완료] 버튼 - 클릭 시 시간 측정 종료 - 지문읽기 소요 시간 확인 화면으로 이동



① 읽는 데 시간이 좀 걸렸군요.
목표 시간을 넘겼습니다.

이제 더 집중해서 다음 구간으로 넘어가 볼까요?

② 지문읽기 목표 시간 초과
03:45

③ 다음

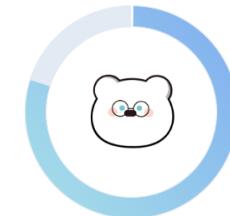
Contents / Description

지문읽기 소요 시간 확인2-1
: 목표 시간 내 읽기 완료하지 못한 경우

1	안내 문구
2	지문읽기 소요 시간 - 구간 진입~[완료] 버튼 클릭까지 소요 시간 표시 - '목표 시간 초과' 문구 추가
3	[다음] 버튼 - 클릭 시 문제확인 구간으로 이동



읽는 데 시간이 좀 걸렸군요.
목표 시간을 넘겼습니다.
이제 더 집중해서 다음 구간으로 넘어가 볼까요?



지문읽기 재한 시간 초과
03:45

다음

Contents / Description

지문읽기 소요 시간 확인2-2
: 제한 시간 내 읽기 완료하지 못한 경우

1	안내 문구
2	지문읽기 소요 시간 - 구간 진입~[완료] 버튼 클릭까지 소요 시간 표시 - '제한 시간 초과' 문구 추가
3	[다음] 버튼 - 클릭 시 문제확인 구간으로 이동

03:00

2 / 2

세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. 여름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바람이라는 말을 듣자마자 부채 바람이 딱 떠 올랐거든요.

하지만 첫 번째

지 않았어요.

어느덧 해가 지고

르지 않았죠. 아

'안되겠다. 나가

아들은 이렇게 생

그런데 저 멀리서

오지 뭐예요? 순

났어요.

"옳지! 옳지! 저

거지. 종이에 둘

아들은 기뻐하며

1



읽는 데 시간이 좀 걸렸군요.

제한 시간을 넘겼습니다.

어디까지 읽었는지 문장을 눌러 표시한 뒤,
'완료' 버튼을 눌러 주세요.

2 확인

확인

금을 썩여 주는 거잖아. 경포사를 비는 건 종이로 만들었지만 벽처럼 안팎을 나누고 바람을 막아 줘. 종이로 만든 벽이란 다른 창호지를 바른 문이었던 거야. 아, 이제 한양으로 과거를 보러 갈 수 있어!"

-3-

-4-

완료

Contents / Description

지문읽기 진행중3

: B / C 제한 시간 내 읽기 완료하지 못한 경우, 읽기 종료

	제한 시간 초과 팝업
1	- 제한 시간 초과하는 경우, 타이머 측정 종료 + 소리 알림 - 제한 시간이 붉은 텍스트로 표시되고, 제한 시간 초과 팝업 노출
2	[확인] 버튼 클릭 시, 팝업 닫힘

03:00

2 / 2

1

세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. 여름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바람이라는 말을 듣자마자 부채 바람이 딱 떠올랐거든요.

하지만 첫 번째 문제와 두 번째 문제는 좀처럼 답이 생각나지 않았어요.

어느덧 해가 지고 밤이 깊었어요. 하지만 답은 여전히 떠오르지 않았죠. 아들은 답답해서 견딜 수가 없었어요.

'안되겠다. 나가서 시원한 밤바람이라도 쐬고 와야겠어.'

아들은 이렇게 생각하고 밖으로 나왔어요.

그런데 저 멀리서 반짝반짝 빛이 나더니, 누가 초롱을 들고 오지 뭐예요? 순간, 아들의 눈은 초롱불처럼 반짝반짝 빛이 났어요.

"옳지! 옳지! 저 초롱이 촛불 둘레에 종이로 만든 갓을 써운 거지. 종이에 둘러싸인 불이란 다름 아닌 초롱이었어!"

아들은 기뻐하며 집으로 돌아와서 편안히 잠이 들었어요.

-3-

이튿날이 되었어요. 이제 남은 문제는 종이로 만든 벽이 무엇인가 하는 첫 번째 문제뿐이었죠. 아들은 아침을 먹다가도 멍하니 "그게 뭐지?" 하고 고개를 갸웃거리고, 서당으로 가다가도 멍하니 멈춰 서서 "대체 뭘까?" 하고 중얼거리며 생각했어요.

하지만 이 일을 어쩌죠? 다음 날 아침, 동이 터 올라 방 안이 희끄무레 밝아 올 때까지 아들은 첫 번째 문제를 풀지 못했지요.

"아, 벌써 아침이야!"

아들은 한숨을 푸욱 쉬 원망 어린 눈빛으로 방문을 바라보았어요. 아침 햇빛이 창호지를 곱게 바른 방문의 문살 사이로 은은히 비쳐 들었어요. 순간, 아들은 발딱 일어났어요.

"그래, 문이야, 창호지를 바른 문! 벽은 안팎을 나누고 바람을 막아 주는 거잖아. 창호지를 바른 문은 종이로 만들었지만 벽처럼 안팎을 나누고 바람을 막아 줘. 종이로 만든 벽이란 다름 아닌 창호지를 바른 문이었던 거야. 아, 이제 한양으로 과거를 보러 갈 수 있어!"

-4-

완료

3

Contents / Description

지문읽기 진행중3

: 제한 시간 내 읽기 완료하지 못한 경우

지문 영역 이동 불가

- 제한 시간 초과 시 펼쳐진 페이지에서 이동 불가
- [<이전], [다음>] 버튼 표시 안함
- 비활성화 상태의 [완료] 버튼 표시

읽은 구간 선택

- 문장 선택만 가능
- 문장 클릭 시, 선택한 문장에 음영으로 표시
- 재클릭 시 문장 선택 해제
- 선택한 문장까지 글자 수를 기준으로 학생이 읽은 글자수 산출

[완료] 버튼

- 문장 선택 시 완료 버튼 활성화
- 클릭 시 문제확인 구간으로 이동

문제확인

1	안내 문구
2	문제확인 소요 시간 표시 - 문제확인 구간 진입~[다음] 버튼 클릭까지 소요 시간 표시
3	모르는 문제 - 모르는 문제 개수 카운트
4	출제 문항 노출 - 한 문제씩 출제 지문 + 보기 표시 - 보기 영역 클릭 불가 회색으로 비활성화
	문항 번호 - 별 아이콘 클릭 시, 별 아이콘 활성화되어 모르는 문제로 취급 - 활성화된 아이콘 재 클릭 시, 회색으로 표시
	핵심어 표시 - 문제 지문 속 단어 클릭하여 핵심어 표시 가능 - 단어 클릭 시, 파란색 밑줄+음영으로 표시 - 재 클릭 시 핵심어 표시 해제
5	[이전] / [다음] 버튼 - 클릭 시 이전 / 다음 문제 확인 - 첫 문제의 경우 [<] 버튼 표시하지 않음 - 마지막 문제의 경우 [>] 버튼 표시하지 않음
6	진행 현황 - 출제 문항 확인 및 남은 문항 확인 가능 - 현재 확인 중인 문제 개수만큼 활성화 표시
7	[다음] 버튼 - 마지막 문제 확인하는 경우 [다음] 버튼 노출

1 Tip. 문제를 읽고 중요한 단어를 클릭해 형광펜으로 표시해 주세요.
모르는 문제가 있다면 문제 번호를 클릭해 별표(★)로 표시해 주세요.
모든 문제를 확인해야 다음 구간으로 넘어갈 수 있습니다.

2 00:15

3 모르는 문제 0개

4 1 아버지는 아들에게 몇 가지 문제를 냈나요?

4.1 1 한 가지
2 두 가지
3 세 가지
4 네 가지
5 다섯 가지

4.2 > 5

6

7 다음

Tip. 문제를 읽고 중요한 단어를 클릭해 형광펜으로 표시해 주세요.
모르는 문제가 있다면 문제 번호를 클릭해 별표(★)로 표시해 주세요.
모든 문제를 확인해야 다음 구간으로 넘어갈 수 있습니다.

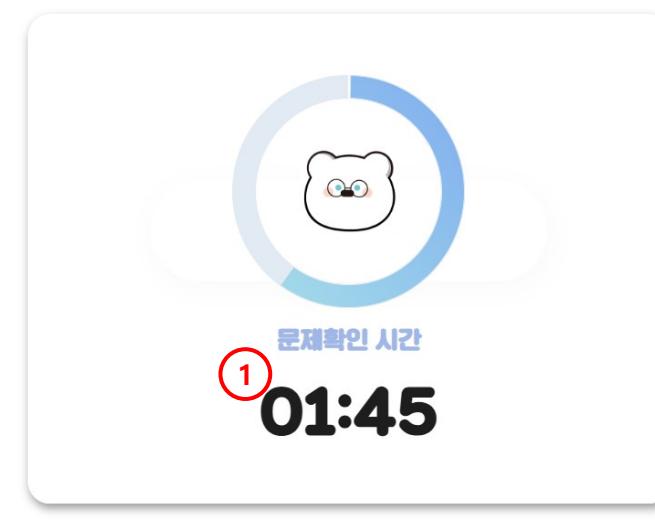
00:15

문제확인
모르는 문제 1개

1 ★ 아버지는 아들에게 몇 가지 문제를 냈나요?

1 한 가지
2 두 가지
3 세 가지
4 네 가지
5 다섯 가지

>



2 다음

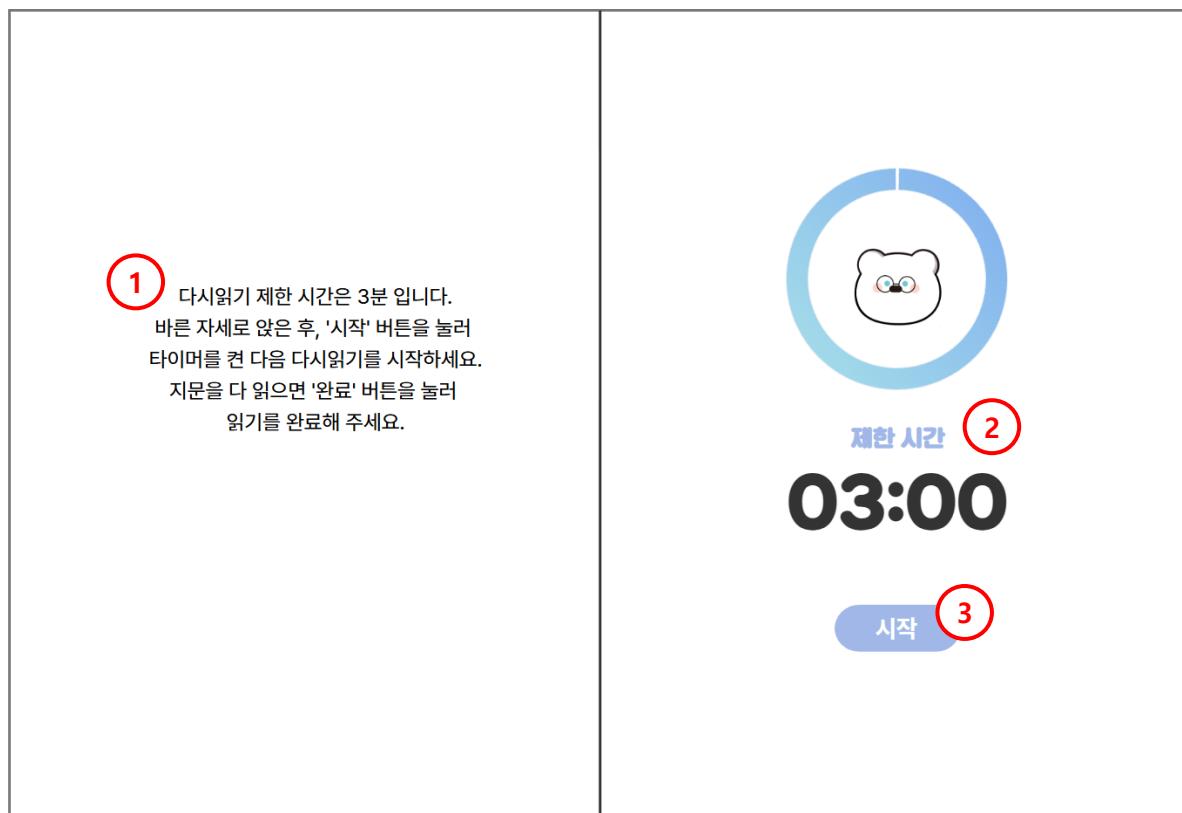
Contents / Description

문제확인 소요 시간

: 문제확인1에서 모르는 문제 없는 경우 표시

모르는 문제 있는 경우, 문제확인2 진행 후 소요 시간 표시

	소요 시간
1	<ul style="list-style-type: none">- 모두 얼굴 + 원형 타이머 형태로 표시- 소요 시간과 관계 없이 이미지 형태로 노출 (이미지 파일은 추후 전달 예정)- 문제확인 구간 진입~ [다음] 버튼 클릭 시 까지 소요 시간 표시- 00:00초에서 시작
2	[다음] 버튼 <ul style="list-style-type: none">- 클릭 시 다음 구간으로 이동



① 다시읽기 제한 시간은 3분 입니다.
바른 자세로 앉은 후, '시작' 버튼을 눌러
타이머를 켜 다음 다시읽기를 시작하세요.
지문을 다 읽으면 '완료' 버튼을 눌러
읽기를 완료해 주세요.



제한 시간 ②

03:00

시작 ③

Contents / Description

다시읽기 시작 전
: 모르는 문제 없는 경우

- | | |
|---|--|
| 1 | 다시읽기 시작 전 안내 문구 |
| 2 | 타이머
- 모두 얼굴 + 원형 타이머 꽉 찬 상태(100%)로 표시
- 진행하는 권에 따라 다시읽기 / 제한 시간 표시 |
| 3 | [시작] 버튼
- [시작] 클릭 시, 타이머 작동되고 지문 노출 |

① 다시읽기 제한 시간은 3분입니다.

모르는 문제 3개

4. 아버지는 문제를 하나라도 틀리면 어떻게 한다고 말했나요?
5. 아들이 세 번째 문제를 보고 떠올린 답은 무엇인가요?
6. 종이에 둘러싸인 불이란 무엇이었나요?

다시읽기를 진행하며 위 문제에 해당하는
부분을 꼼꼼히 읽어 봅시다.



② 제한 시간

03:00

③ 시작

Contents / Description

다시읽기 시작 전
: 모르는 문제 있는 경우

	안내 문구
1	- 모르는 문제로 선택한 문제 지문 표시 - 다시읽기 시작 전 안내
2	타이머 - 모두 얼굴 + 원형 타이머 꽉 찬 상태(100%)로 표시 - 진행하는 권에 따라 타이머 표시
3	[시작] 버튼 - [시작] 클릭 시, 타이머 작동되고 지문 노출

1 00:00

옛날, 한 마을에 영특하기로 이름이 난 아이가 있었어요. 세 살도 되기 전에 천자문을 줄줄 외고, 하나를 가르쳐 주면 열 가지를 깨우칠 만큼 영리하고 똑똑한 아이였죠.

어느 날, 그 아이는 과거를 치른다는 방을 보고 아버지에게 한양으로 과거를 보러 가겠다고 했어요.

아버지는 아들의 말을 듣고 필쩍 뛰었어요.

“한양이 어디라고 간단 말이냐? 과거는 나중에 봐도 늦지 않아.”

아버지는 머나먼 한양까지 어린 아들을 혼자 보내는 것이 마음에 걸렸어요.

하지만 아들은 고집을 꺾지 않았어요. 아버지가 아무리 말려도 먹혀들지가 않았죠. 아버지는 어떻게 할까 고민하다가, 문득 좋은 생각이 떠올라 ‘옳지!’ 하고 무릎을 탁 쳤어요.

4
-1-

2 1/2

“알았다. 다만, 네가 과거를 볼 실력이 되는지 안 되는지 시험을 해 봐야겠다. 아버지가 세 가지 문제를 낼 테니, 모레 아침까지 풀어 오너라. 만약 세 문제를 모두 맞힌다면, 너를 한양으로 보내 주마. 하지만 하나라도 틀리면, 당분간 과거 생각은 머리에서 지워야 한다. 알았지?”

그리고 나서 아버지는 세 가지 문제를 냈어요.

1. 종이로 만든 벽은 무엇이냐?

2. 종이에 둘러싸인 불은 무엇이냐?

3. 종이로 만드는 바람은 무엇이냐?

3
다음 >

-2-

	소요 시간 표시
1	- 타이머 [시작]~[완료]까지 소요 시간 표시 - 00:00부터 시작
2	페이지 장 수 표시 - 현재 펼친 장 수 / 전체 장 수
3	[<이전> / [다음>] 버튼 - 클릭 시 이전 / 다음 페이지 확인 - 첫 페이지의 경우 [<이전>] 버튼 표시하지 않음 - 마지막 페이지의 경우 [다음>] 버튼이 [완료]로 변경 - [완료] 버튼 클릭 전 까지 페이지 이동 가능
4	지문 페이지 표시

02:40

<p>세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. 여름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바람이라는 말을 듣자마자 부채 바람이 떡 떠올랐거든요. 하지만 첫 번째 문제와 두 번째 문제는 좀처럼 답이 생각나지 않았어요. 어느덧 해가 지고 밤이 깊었어요. 하지만 답은 여전히 떠오르지 않았죠. 아들은 답답해서 견딜 수가 없었어요. ‘안되겠다. 나가서 시원한 밤바람이라니 써고 와야겠어.’ 아들은 이렇게 생각하고 밖으로 나왔어요. 그런데 저 멀리에서 반짝반짝 빛나더니, 누가 초롱을 들고 오지 예요? 순간, 아들의 눈은 초롱불처럼 반짝반짝 빛나더요. “옳지 옳지! 저 초롱이 촛불들에 종이로 만든 것을 쓴 거지. 종이에 둘러싸인 불이란 디름 아닌 초롱이었어!” 아들은 기뻐하며 집으로 돌아와서 편안히 잠이 들었어요.</p> <p>< 이전</p>	<p>이튿날이 되었어요. 이제 남은 문제는 종이로 만든 벽이 무엇인가 하는 첫 번째 문제뿐이었죠. 아들은 아침을 먹다가도 멍하니 하니 멍취 서서 “대체 뭘까요?” 하고 중얼거리며 생각했어요. 하지만 이 일을 어찌죠? 다음 날 아침, 동이 터 올라 땅 안이 희고 무례 밟아 올 때까지 아들은 첫 번째 문제를 풀지 못했지요. “아, 벌써 아침이야!” 아들은 한숨을 푸욱 쉬며 원망 어린 눈빛으로 방문을 바라보았어요. 아침햇빛이 창호지를 곱게 비른 방문의 문살 사이로 은히 비쳐 들었어요. 순간, 아들은 발딱 일어났어요. “그래, 문이야, 창호지를 바른 문! 벽은 안팎을 나누고 바람을 막아 주는 거잖아. 창호지를 바른 문은 종이로 만들었지만 벽처럼 안팎을 나누고 바람을 막아 줘. 종이로 만든 벽이란 다른 아님 창호지를 바른 문이었던 거야. 아, 이제 한양으로 과거를 보러 갈 수 있어!”</p>
-3-	-4-



① 제한 시간 내에 잘 읽었습니다.
평소 읽던 방법대로 잘 읽어 주었네요.
이야기를 올바르게 읽었는지 문제를 통해 확인해 봅시다.

② 다시읽기 시간
02:40

③ 다음

Contents / Description

다시읽기 소요 시간1
: 제한 시간 내 읽기 완료한 경우

1	안내 문구
2	소요 시간 - 구간 진입~[완료] 버튼 클릭까지 소요 시간 표시 - 타이머 게이지 + 소요 시간 - 목표 / 제한 시간에 따라 게이지 차오르는 형태로 노출
3	[다음] 버튼 - 클릭 시 문제확인 또는 문제풀이 구간으로 이동

03:00

다시읽기



2 / 2

세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. 여름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바람이라는 말을 듣자마자 부채 바람이 딱 떠 올랐거든요.

하지만 첫 번째
지 않았어요.

어느덧 해가 지고

르지 않았죠. 아

'안되겠다. 나가

아들은 이렇게 생

그런데 저 멀리서

오지 뭐예요? 순

났어요.

"옳지! 옳지! 저

거지. 종이에 둘

아들은 기뻐하며

이튿날이 되었어요. 이제 남은 문제는 종이로 만든 벽이 무엇인가 하는 첫 번째 문제뿐이었죠. 아들은 아침을 먹다가 도 멈하니 "그게 뭐지?" 하고 고개를 갸우거리고, 서당으

하고 중얼거

려 올라 방 안
문제를 풀지

방문을 바라

방문의 문살 사

닥 일어났어

을 나누고 바



제한 시간이 초과되어 다음 구간을 진행할 수 없습니다.

어디까지 읽었는지 문장을 눌러 표시한 뒤,

'완료' 버튼을 눌러 주세요.

② 확인

금을 국어 수준 기준이. 경고시를 따른 군은 종이로 만들었지만 벽처럼 안팎을 나누고 바람을 막아 줘. 종이로 만든 벽이란 다른 아님 창호지를 바른 문이었던 거야. 아, 이제 한양으로 과거를 보러 갈 수 있어!"

-3-

-4-

완료

Contents / Description

다시읽기 진행 중2

: 제한 시간 내 읽기 완료하지 못한 경우, 읽기 종료

제한 시간 초과 팝업

- 제한 시간 초과하는 경우, 타이머 측정 종료
- 제한 시간이 붉은 텍스트로 표시되고, 제한 시간 초과 팝업 노출

[확인] 버튼 클릭 시, 팝업 닫힘

03:00

2 / 2

1 세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. 여름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바람이라는 말을 듣자마자 부채 바람이 딱 떠올랐거든요.
하지만 첫 번째 문제와 두 번째 문제는 좀처럼 답이 생각나지 않았어요.
어느덧 해가 지고 밤이 깊었어요. 하지만 답은 여전히 떠오르지 않았죠. 아들은 답답해서 견딜 수가 없었어요.
'안되겠다. 나가서 시원한 밤바람이라도 쐬고 와야겠어.'
아들은 이렇게 생각하고 밖으로 나왔어요.
그런데 저 멀리서 반짝반짝 빛이 나더니, 누가 초롱을 들고 오지 뭐예요? 순간, 아들의 눈은 초롱불처럼 반짝반짝 빛이 났어요.
"옳지! 옳지! 저 초롱이 촛불 둘레에 종이로 만든 것을 써운 거지. 종이에 둘러싸인 불이란 다음 아닌 초롱이었어!"
아들은 기뻐하며 집으로 돌아와서 편안히 잠이 들었어요.

-3-

이튿날이 되었어요. 이제 남은 문제는 종이로 만든 벽이 무엇인가 하는 첫 번째 문제뿐이었죠. 아들은 아침을 먹다가도 멍하니 "그게 뭐지?" 하고 고개를 갸웃거리고, 서당으로 가다가도 멍하니 멈춰 서서 "대체 뭘까?" 하고 중얼거리며 생각했어요. 하지만 이 일을 어쩌죠? 다음 날 아침, 동이 터 올라 방 안이 희끄무레 밝아 올 때까지 아들은 첫 번째 문제를 풀지 못했지요.
"아, 벌써 아침이야!"

아들은 한숨을 푸욱 쉬며 원망 어린 눈빛으로 방문을 바라보았어요. 아침 햇빛이 창호 **2** 곱게 바른 방문의 문살 사이로 은은히 비쳐 들었어요. 순간, 아들은 발딱 일어났어요.
"그래, 문이야, 창호지를 바른 문! 벽은 안팎을 나누고 바람을 막아 주는 거잖아. 창호지를 바른 문은 종이로 만들었지만 벽처럼 안팎을 나누고 바람을 막아 줘. 종이로 만든 벽이란 다음 아닌 창호지를 바른 문이었던 거야. 아, 이제 한양으로 과거를 보러 갈 수 있어!"

-4-

완료

3

Contents / Description

다시읽기 진행 중2

: 제한 시간 내 읽기 완료하지 못한 경우, 읽기 종료

	지문 영역 이동 불가
1	<ul style="list-style-type: none"> - 제한 시간 초과 시 펼쳐진 페이지에서 이동 불가 - [<이전], [다음>] 버튼 표시 안함 - 비활성화 상태의 [완료] 버튼 표시
2	<ul style="list-style-type: none"> 읽은 구간 선택 - 문장 선택만 가능 - 문장 클릭 시, 선택한 문장에 노란색 음영으로 표시 - 재클릭 시 문장 선택 해제 - 선택한 문장까지 글자 수를 기준으로 학생이 읽은 글자수 산출
3	<ul style="list-style-type: none"> [완료] 버튼 - 문장 선택 시 완료 버튼 활성화 - 클릭 시 문제확인 구간으로 이동



03:45

1

세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. 여름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바람이라는 말을 듣자마자 부채 바람이 딱 떠올랐거든요.

하지만 첫 번째 문제와 두 번째 문제는 좀처럼 답이 생각나지 않았어요.

어느덧 해가 지고 밤이 깊었어요. 하지만 답은 여전히 떠오르지 않았죠. 아들은 답답해서 견딜 수가 없었어요.

'안되겠다. 나가서 시원한 밤바람이라도 쐬고 와야겠어.'

아들은 이렇게 생각하고 밖으로 나왔어요.

그런데 저 멀리서 반짝반짝 빛이 나더니, 누가 초롱을 들고 오지 뭐예요? 순간, 아들의 눈은 초롱불처럼 반짝반짝 빛이 났어요.

"옳지! 옳지! 저 초롱이 촛불 둘레에 종이로 만든 갓을 써운 거지. 종이에 둘러싸인 불이란 다름 아닌 초롱이었어!"

아들은 기뻐하며 집으로 돌아와서 편안히 잠이 들었어요.

-3-

2 / 2

이튿날이 되었어요. 이제 남은 문제는 종이로 만든 벽이 무엇인가 하는 첫 번째 문제뿐이었죠. 아들은 아침을 먹다가도 명하니 "그게 뭐지?" 하고 고개를 갸웃거리고, 서당으로 가다가도 명하니 멈춰 서서 "대체 뭘까?" 하고 중얼거리며 생각했어요.

하지만 이 일을 어찌죠? 다음 날 아침, 동이 터 올라 방 안이 희끄무레 밝아 올 때까지 아들은 첫 번째 문제를 풀지 못했지요.

"아, 벌써 아침이야!"

아들은 한숨을 푸욱 쉬며 원망 어린 눈빛으로 방문을 바라보았어요. 아침 햇빛이 창호지를 곱게 바른 방문의 문살 사이로 은은히 비쳐 들었어요. 순간, 아들은 발딱 일어났어요.

"그래, 문이야, 창호지를 바른 문! 벽은 안팎을 나누고 바림을 막아 주는 거잖아. 창호지를 바른 문은 종이로 만들었지만 벽처럼 안팎을 나누고 바람을 막아 줘. 종이로 만든 벽이란 다름 아닌 창호지를 바른 문이었던 거야. 아, 이제 한양으로 과거를 보러 갈 수 있어!"

-4-

완료

Contents / Description

다시읽기 진행 중3

: A단계 다시읽기 제한 시간 초과하여 읽은 경우

소요 시간 표시

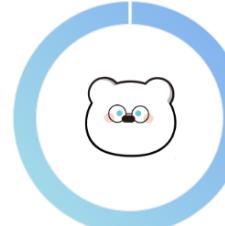
- 목표 시간 초과하더라도 [완료] 버튼 클릭 시 까지 읽기 가능, 소요 시간 측정
 - 목표 / 제한 시간 초과되는 경우, 타이머 붉은 색으로 표시
 - [완료] 버튼 클릭 시 타이머 종료
-
- 2 [<이전] / [다음>] 버튼
 - [완료] 버튼 클릭 전 까지 페이지 이동 가능
-
- 3 [완료] 버튼
 - 클릭 시 시간 측정 종료
 - 지문읽기 소요 시간 확인 화면으로 이동



①

읽는 데 시간이 좀 걸렸군요.
제한 시간이 초과되어 다음 구간을 진행할 수 없습니다.
지금까지의 결과는 '결과 보기' 버튼을 눌러 확인해 주세요.

|



② **다시읽기 제한 시간 초과**

03:45

③ **결과 보기**

Contents / Description

다시읽기 소요 시간3

: A단계 다시읽기 제한 시간 초과하여 읽은 경우

1 안내 문구

2 소요 시간

- 구간 [시작]~[완료] 버튼 클릭까지 소요 시간 표시
- 제한 시간 초과 + 타이머 게이지 + 소요 시간
- 게이치 꽉 찬 형태 유지

3 [결과 보기] 버튼

- 클릭 시 간이 결과 확인 화면으로 이동



3권 1강 종이 수수께끼 세 가지

1
1차시 실패

시작한 날	2025-10-16
지문읽기	03:45 (분당 500자)
문제확인	00:33
다시읽기	03:00 (분당 550자)
문제풀이	-
정보처리	-
줄거리문제 시간	-
줄거리문제	-
어휘문제	-
누적 학습 시간	07:10

종료
4

Contents / Description

다시읽기 구간 실패 간이 결과

: 제한 시간 내 지문 읽기 완료하지 못하는 경우, 해당 차시 실패

1	강 정보
2	진행 구간 표시
3	다시읽기 제한 시간 초과
4	[종료] 버튼

- 권, 강, 강 제목, 완료 차시, '실패'

- 진행 완료한 구간에만 정보 표시(성공 시 간이 결과 화면 참고)
- 미진행 구간에는 정보 표시하지 않음
- 소요 시간, 분당 글자 수, 정답 개수 등

- 소요 시간: 단계별 제한 시간 표시
- 분당 글자 수: 읽은 글자 수 / 제한 시간(초)÷60

- 클릭 시 권 메인 화면으로 돌아가기



②

00:15

①

Tip. 모르는 문제로 표시해 둔 목록이에요.

지문을 다시 읽고 알게 된 문제는 별표(★)를 해제해 주세요.
모든 문제를 확인해야 다음 구간으로 넘어갈 수 있습니다.

③

모르는 문제 3개

④



1

아버지는 아들에게 몇 가지 문제를 냈나요?

- 1 한 가지
- 2 두 가지
- 3 세 가지
- 4 네 가지
- 5 다섯 가지

⑥



⑦

다음

⑤

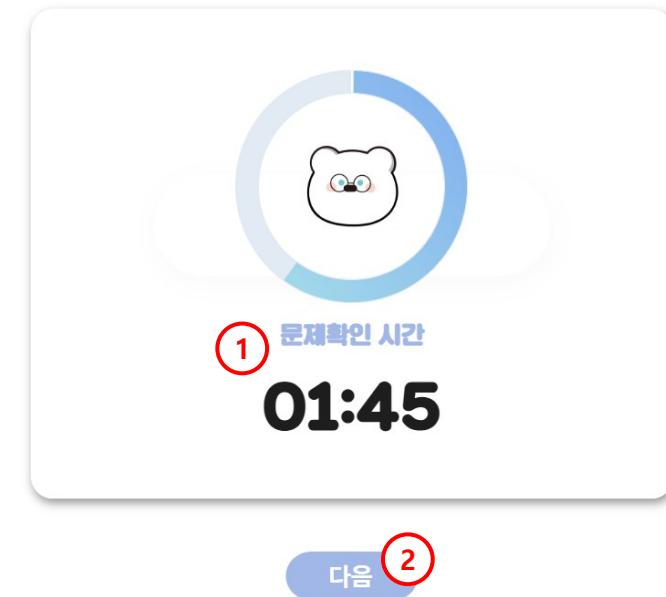


Contents / Description

문제확인2

: 문제확인1에서 모르는 문제 있다고 표시한 경우 노출

1	안내 문구
2	문제확인 소요 시간 표시 - 문제확인1 구간 진입~종료까지 소요 시간에서 문제 확인2 소요 시간 합산으로 표시
3	모르는 문제 - 문제확인1에서 모르는 문제로 카운트된 문제 개수 표시 - 문제확인2에서 별 아이콘 활성화된 문제 개수 카운트
4	모르는 문제 노출 - 한 문제씩 출제 지문 + 보기 표시 - 보기 클릭 불가, 회색으로 표시
4.1	문항 번호 - 별 아이콘 클릭 시, 활성화 해제 - 비활성화된 아이콘 재 클릭 시, 노란색으로 활성화
4.2	핵심어 표시 - 문제확인1에서 표시한 핵심어 노출 - 단어 클릭, 핵심어 수정 불가
5	이전 / 다음 버튼 - 클릭 시 이전 / 다음 문제 확인 - 첫 문제의 경우 [<] 버튼 표시하지 않음 - 마지막 문제의 경우 [>] 버튼 표시하지 않고 [다음] 버튼 노출
6	진행 현황 - 출제 문항 확인 및 남은 문항 확인 가능 - 현재 확인 중인 문제 개수만큼 활성화 표시
7	[다음] 버튼 - 마지막 문제 확인하는 경우 [다음] 버튼 노출



Contents / Description

문제확인2 소요 시간1

: 문제확인2에서 모르는 문제 개수가 탈락 조건 미만인 경우

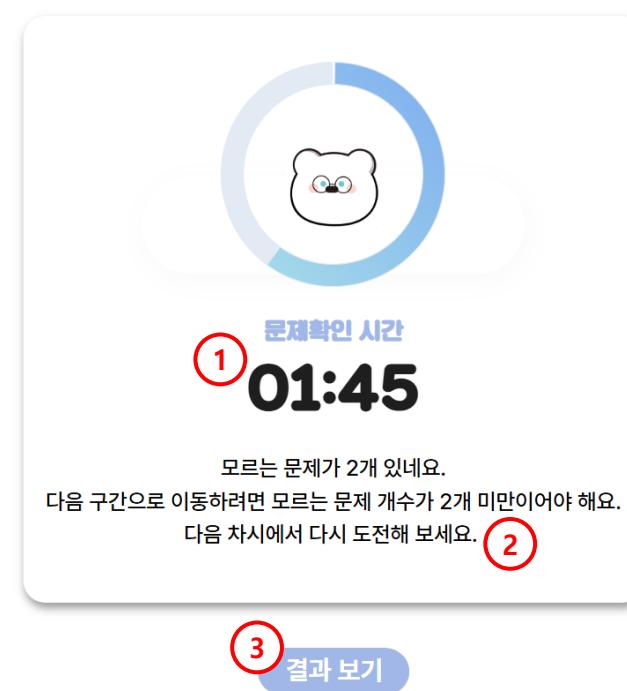
소요 시간

- 모두 얼굴 + 원형 타이머 형태로 표시
- 소요 시간과 관계 없이 이미지 형태로 노출 (이미지 파일은 추후 전달 예정)
- 문제확인 + 모르는 문제1 + 모르는 문제2 합산 소요 시간 표시

2

[다음] 버튼

- 클릭 시 문제풀이 구간으로 이동



Contents / Description

문제확인2 소요 시간2

: 문제확인2에서 모르는 문제 초과로 탈락하는 경우

	소요 시간
1	- 모두 얼굴 + 원형 타이머 형태로 표시 - 소요 시간과 관계 없이 이미지 형태로 노출 (이미지 파일은 추후 전달 예정) - 문제확인 + 모르는 문제1 + 모르는 문제2 합산 소요 시간 표시
2	안내 문구 - 모르는 문제 개수 초과로 탈락 안내 문구
3	[결과 보기] 버튼 - 클릭 시 간이 결과 확인



3권 1강 종이 수수께끼 세 가지

1 1차시 실패

시작한 날	2025-10-16
2 지문읽기	03:45 (분당 500자)
문제확인	3 01:45 (모름 2개)
다시읽기	03:00 (분당 550자)
문제풀이	-
정보처리	-
줄거리문제 시간	-
줄거리문제	-
어휘문제	-
누적 학습 시간	07:10

4 종료

1	강 정보 - 권, 강, 강 제목, 완료 차시, '실패'
2	진행 구간 표시 - 진행 완료한 구간에만 정보 표시(성공 시 간이 결과 화면 참고) - 미진행 구간에는 정보 표시하지 않음 - 소요 시간, 분당 글자 수, 정답 개수 등
3	문제확인 모르는 문제 개수 초과 - 소요 시간: 문제확인 + 모르는 문제1 + 모르는 문제2 - 모르는 문제 개수: 모르는 문제2 구간의 별표 개수 → (모름 n개)
4	[종료] 버튼 - 클릭 시 권 메인 화면으로 돌아가기

2 00:15

- 1 Tip. 문제를 풀면서 각 문항의 정답을 골라 보세요.
모르는 문제가 있다면 '모르겠어요'를 눌러 주세요.
모든 문항의 보기를 선택해야 다음 구간으로 넘어갈 수 있습니다.

3 ★ 1. 아버지는 아들에게 몇 가지 문제를 냈나요?

4

5

- 1 한 가지
- 2 두 가지
- 3 세 가지
- 4 네 가지
- 5 다섯 가지

6 >

7

8 다음

모르겠어요

Contents / Description

문제풀이

1	안내 문구
2	문제풀이 소요 시간 표시 - 문제풀이 진입~[다음] 버튼 클릭 시 까지 소요 시간 표시
3	별 아이콘 - 문제 확인 구간에서 모르는 문제로 선택한 문항 번호 앞에 별 아이콘 노출 - 수정 불가
4	핵심어 표시 - 문제 확인 구간에서 표시한 핵심어가 문제 지문에 노출 - 수정 불가
5	출제 문항 - 한 문제씩 출제 지문 + 보기 표시 - 6지 선다형 - 보기 선택 완료해야 [>] 버튼 클릭하여 다음 문제로 이동 가능 - 모르겠어요 클릭하는 경우, 오답으로 카운트
6	[이전] / [다음] 버튼 - 클릭 시 이전 / 다음 문제 확인 - 첫 문제의 경우 [<] 버튼 표시하지 않음 - 마지막 문제의 경우 [>] 버튼 표시하지 않음
7	진행 현황 - 출제 문항 확인 및 남은 문항 확인 가능 - 현재 풀이 중인 문제 개수만큼 활성화 표시
8	[다음] 버튼 - 마지막 문제 보기 선택 완료 시 [다음] 버튼 노출



1 풀이 시간 1:30
맞힌 문제 10/10

참 잘했어요!
이제 정보처리를 하며
내가 고른 보기의 지문 속 어디에 있는지
빠르고 정확하게 찾아보세요.

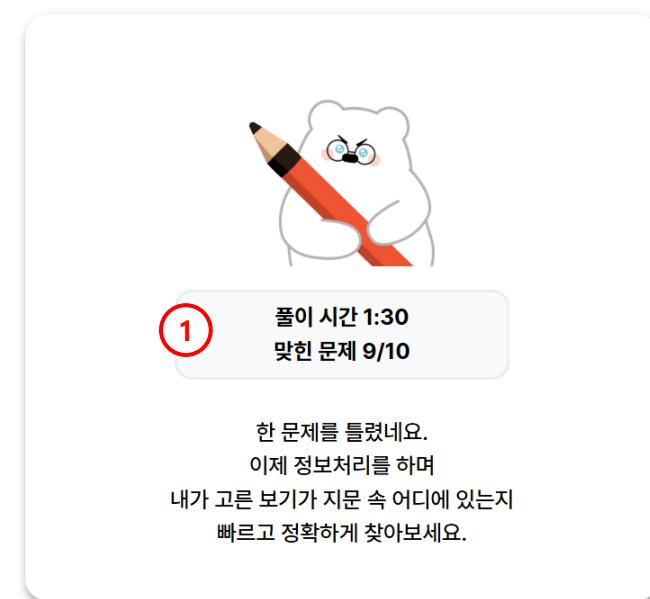
다음 2

Contents / Description

문제풀이 결과1

: 모든 문제 정답으로 통과

1	문제 풀이 구간 정보 안내
	- 풀이시간: 문제 풀이 구간 진입~[다음] 버튼 클릭까지 소요 시간 - 맞힌 문제: 맞힌 문항 / 전체 문항 개수 표시 - 안내 문구 표시
2	[다음] 버튼 - 클릭 시 정보처리 구간으로 이동



다음 2

Contents / Description

문제풀이 결과2

: 오답 있으나 통과 기준 충족한 경우

1	문제 풀이 구간 정보 안내
	- 풀이시간: 문제 풀이 구간 진입~[다음] 버튼 클릭까지 소요 시간 - 맞힌 문제: 맞힌 문항 / 전체 문항 개수 표시 - 안내 문구 표시
2	[다음] 버튼 - 클릭 시 정보처리 구간으로 이동

Contents / Description

문제풀이 결과3

: 오답 개수 초과로 차시 실패한 경우
비판 문항은 탈락 조건에서 제외

1 안내 문구

2 [결과 보기] 버튼
- 클릭 시 간이결과 확인

①

두 문제를 풀었네요.

다음 구간으로 이동하려면 오답이 1개 미만이어야 해요.
다음 차시에서 다시 도전해 보세요. 더 잘 할 수 있을 거예요!

결과 보기

②

문제풀이 구간 실패 간이 결과

1	강 정보 - 권, 강, 강 제목, 완료 차시, '실패'
2	진행 구간 표시 - 진행 완료한 구간에만 정보 표시(성공 시 간이 결과 화면 참고) - 미진행 구간에는 정보 표시하지 않음 - 소요 시간, 분당 글자 수, 정답 개수 등
3	문제풀이 구간 오답 개수 초과 - 소요 시간: 문제풀이 구간 진입~[다음] 클릭까지 - 풀이 결과: 정답 개수 / 출제 개수, 모름 문제 개수
4	[종료] 버튼 - 클릭 시 권 메인 화면으로 돌아가기

3권 1강 종이 수수께끼 세 가지

1 1차시 실패

시작한 날	2025-10-16
지문읽기	02:40 (분당 850자)
2 문제확인	00:33
다시읽기	02:22 (분당 1234자)
문제풀이	01:30 (8/10, 모름1)
정보처리	-
줄거리문제 시간	-
줄거리문제	-
어휘문제	-
누적 학습 시간	07:10

종료
4

1	정보처리 방법 안내
2	[시작] 버튼 - 클릭 시 정보처리 구간으로 이동, 타이머 측정

정보처리 방법

1

옛날, 한 마을에 영특하기로 이름이 난 아이가 있었어요.

세 살도 되기 전에 천자문을 줄줄 외고, ①하나를 가르쳐
주면 열 가지를 깨우칠 만큼 영리하고 똑똑한 아이였죠.

어느 날, 그 아이는 과거를 치른다는 방을 보고 아버지에게
한양으로 과거를 보러 가겠다고 했어요.

아버지는 아들의 말을 듣고 펄쩍 뛰었어요.

먼저 문제와 내가 선택한 답을 확인한 뒤,
지문에서 그 답이 나오는 부분을 찾아봅시다.

정답이라고 생각되는 문장을 누르면 밑줄이 생기고,
해당 문장이 어느 문제의 정답인지 번호를 표시할 수 있습니다.

2

시작



1 00:00

2 옛날, 한 마을에 영특하기로 이름이 난 아이가 있었어요.
세 살도 되기 전에 천자문을 출출 외고, 1 하나를 가르쳐 주면 열 가지를
깨우칠 만큼 영리하고 똑똑한 아이였죠.
어느 날, 그 아이는 과거를 치른다는 방을 보고 아버지에게 한양으로 과거
를 보러 가겠다고 했어요.
아버지는 아들의 말을 듣고 펄쩍 뛰었어요.
“한양이 어디라고 간단 말이니? 과거는 나중에 봐도 늦지 않아.”
아버지는 머나먼 한양까지 어린 아들을 혼자 보내는 것이 마음에 걸렸어요.
하지만 아들은 고집을 꺾지 않았어요. 아버지가 아무리 말려도 먹혀들지가
않았죠. 아버지는 어떻게 할까 고민하다가, 문득 좋은 생각이 떠올라 ‘옳지!
하고 무릎을 탁 쳤어요.
“알았다. 다만, 네가 과거를 볼 실력이 되는지 안 되는지 시험을 해 봐야겠
다. 아버지가 세 가지 문제를 낼 테니, 모레 아침까지 풀어 오너라. 만약 세
문제를 모두 맞힌다면, 너를 한양으로 보내 주마. 하지만 하나라도 틀리면,
당분간 과거 생각은 머리에서 지워야 한다. 알았지?”
그리고 나서 아버지는 세 가지 문제를 냈어요. 4

문제 번호 선택

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

1. 종이로 만든 벽은 무엇이니?
2. 종이에 둘러싸인 불은 무엇이니?
3. 종이로 만드는 바람은 무엇이니?

세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. 여름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바
람이라는 말을 듣자마자 부채 바람이 떠올랐거든요.
하지만 첫 번째 문제와 두 번째 문제는 좀처럼 답이 생각나지 않았어요.
어느덧 해가 지고 밤이 깊었어요. 하지만 답은 여전히 떠오르지 않았죠. 아
들은 답답해서 견딜 수가 없었어요.

3 1. 이 아이의 특징으로 바른 것을 고르세요.
 1. 욕심이 많다.
 2. 영리하다.
 3. 게으르다.
 4. 겁이 많다.
 5. 어리석다.
 모르겠어요

2. 아버지는 아들에게 몇 가지 문제를 냈나요?
 1. 한 가지
 2. 두 가지
 3. 세 가지
 4. 네 가지
 5. 다섯 가지
 모르겠어요

3. 아들이 세 번째 문제를 보고 떠올린 답은 무엇인가요?
 1. 치맛바람
 2. 모래바람
 3. 부채 바람
 4. 비바람
 5. 회오리바람
 모르겠어요

Contents / Description

정보처리 진행 중

1	소요 시간	- 정보처리 [시작]~[모범 답안 확인] 클릭 시 까지 소요 시간 표시
2	강좌 지문	- 해당 강좌 지문 표시 - 문장 클릭하여 정보처리 문장 선택 가능 - 문제와 별개로 지문 영역만 스크롤 가능
3	문제풀이 결과	- 문제풀이 구간에서 풀이한 문제 한 번에 보기 - 지문과 별개로 문제풀이 영역만 스크롤 가능 - 채점 완료된 상태로 표시: 정답-동그라미, 오답-체크 - 학생 답: 초록색, 정답: 분홍색
4	정보처리 문장 선택	- 문장 클릭 시, 선택한 문장 밑줄로 노출 - 선택한 문장 좌측에 문항 번호 선택 창 노출
5	문장 번호 선택 창	- 출제된 문제 개수만큼 문장 번호 노출 예) 6문제 출제=1~6번까지 - 동일한 번호로 여러 개 문장 선택 가능 - 문장 번호 선택 시, 정보처리 문장 가장 앞에 문장 번호 표시

00:45

옛날, 한 마을에 영특하기로 이름 **1** 아이가 있었어요.
세 살도 되기 전에 천자문을 줄줄 **1-정답** 하나를 가르쳐 주면 열 가지를 깨우칠 만큼 영리하고 똑똑한 아이였죠.

어느 날, 그 아이는 과거를 치른다는 방을 보고 아버지에게 한양으로 과거를 보러 가겠다고 했어요.

아버지는 아들의 말을 듣고 펄쩍 뛰었어요.

"한양이 어디라고 간단 말이니? 과거는 나중에 봐도 늦지 않아."

아버지는 머나먼 한양까지 어린 아들을 혼자 보내는 것이 마음에 걸렸어요. 하지만 아들은 고집을 꺾지 않았어요. 아버지가 아무리 말려도 먹혀들지가 않았죠. 아버지는 어떻게 할까 고민하다가, 문득 좋은 생각이 떠올라 '옳지!'하고 무릎을 탁 쳤어요.

"알았다. 다만, 네가 과거를 볼 실력이 되는지 안 되는지 시험을 해 봐야겠다. 아버지가 세 가지 문제를 낼 테니, 모레 아침까지 풀어 오너라. 만약 세 문제를 모두 맞힌다면, 너를 한양으로 보내 주마. 하지만 하나라도 틀리면, 당분간 과거 생각은 머리에서 지워야 한다. 알았지?"

2-정답 그리고 나서 아버지는 세 가지 문제를 냈어요.

1. 종이로 만든 벽은 무엇이니?
2. 종이에 둘러싸인 불은 무엇이니?
3. 종이로 만드는 바람은 무엇이니?

세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. **3-정답** 여름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바람이라는 말을 듣자마자 부채 바람이 떠올랐거든요.

하지만 첫 번째 문제와 두 번째 문제는 좀처럼 답이 생각나지 않았어요.

어느덧 해가 지고 밤이 깊었다. **1-학생** 하지만 답은 여전히 떠오르지 않았죠. 아들은 답답해서 견딜 수 없었어요.

2

1. 이 아이의 특징으로 바른 것을 고르세요.

- 1 옥심이 많다.
- 2 영리하다.
- 3 게으르다.
- 4 겁이 많다.
- 5 어리석다.

모르겠어요

2. 아버지는 아들에게 몇 가지 문제를 냈나요?

- 1 한 가지
- 2 두 가지
- 3 세 가지
- 4 네 가지
- 5 다섯 가지

모르겠어요

3. 아들이 세 번째 문제를 보고 떠올린 답은 무엇인가요?

- 1 치맛바람
- 2 모래바람
- 3 부채 바람
- 4 비바람
- 5 회오리바람

모르겠어요

3

다음

Contents / Description

정보처리

: 정보처리 종료 모범 답안 확인

모범 답안 표시

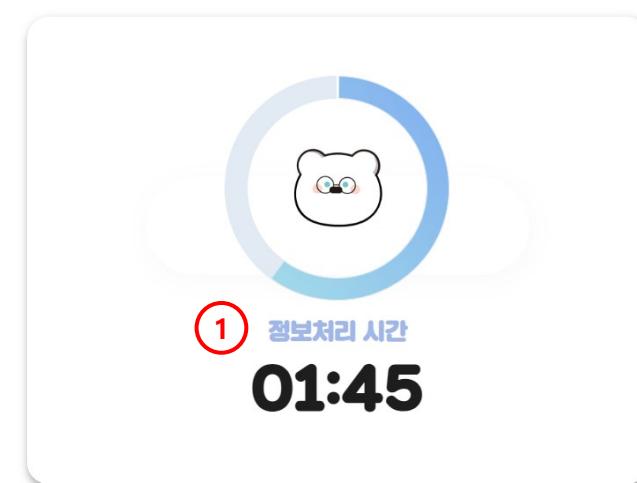
- 학생이 선택한 문장과 함께 모범 답안 표시
- 모범 답안은 '문장 번호-정답' + 노란색 하이라이트로 표시
- 학생 답과 겹치는 경우에는 '문장 번호-정답'으로 표시
- 모범 답안 확인 시, 문장 수정 불가

학생 선택 문장

- 모범 답안과 겹치지 않는 문장은 '문장 번호-학생'_밑줄로 표시

[다음] 버튼

- 지문, 문제 영역 하단에 표시
- 클릭 시 다음 구간으로 이동



다음

②

Contents / Description

정보처리 소요 시간

	정보처리 시간
1	<ul style="list-style-type: none">- 모두 얼굴 + 원형 타이머 형태로 표시- 소요 시간과 관계 없이 이미지 형태로 노출 (이미지 파일은 추후 전달 예정)- 정보 처리 구간 [시작]~[모범 답안 확인] 클릭까지 소요 시간 표시
2	<ul style="list-style-type: none">[다음] 버튼- 클릭 시 줄거리순서 구간으로 이동



①

Tip. 2~5번 문장을 이동하여 올바른 줄거리를 완성하세요.
기회는 두 번입니다.

1

아버지는 어린 아들이 한양으로 과거를 보러 가겠다는 고집을 꺾지 않자, 과거를 볼 실력을 시험한다며 세 가지 문제를 냈어요.

2

밤바람을 쐬러 나간 아들은 누군가 초롱을 든 것을 보고 두 번째 문제의 답을 알아냈어요.



②

3 아버지는 어려운 문제를 모두 맞힌 아들을 기특해하며 한양에 갈 수 있도록 준비를 해 주었답니다.

4

다음 날 아침, 첫 번째 문제의 답을 풀지 못한 아들은 헛빛이 창호지를 바른 문살 사이로 들어오는 것을 보고 첫 번째 문제의 답을 알아냈어요.

5

아들은 세 번째 문제는 쉽게 풀었지만, 나머지 두 문제의 답은 생각나지 않았어요.

③

확인

Contents / Description

줄거리 순서 잡기
: 두 번 기회 중 첫 번째

1 안내 문구

2 번호 2-5

- 1번 문장 고정, 1~5번 순서대로 표시(디폴트)
- 2~5번 줄거리 문장 드래그하여 순서대로 문장 이동
- [확인] 클릭 전까지 자유롭게 위치 변경 가능

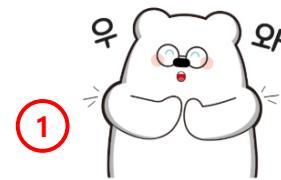
3 [확인]

- 클릭 시, 결과 확인 화면으로 이동

줄거리순서 정답 확인1
: 첫 번째 시도에 정답인 경우

1 축하 캐릭터+안내 문구

2 [다음] 버튼
- 클릭 시 어휘문제 구간으로 이동



한 번에 정답을 맞혔어요!
이야기의 흐름을 잘 이해했네요.
다음 구간으로 넘어가 볼까요?

다음

2

Contents / Description

줄거리순서 정답 확인2
: 줄거리 순서 잡기 - 첫 번째 도전 오답인 경우

1	격려 캐릭터+안내 문구
2	[다음] 버튼 - 클릭 시 두 번째 도전 가능



앗, 순서가 맞지 않네요!
기회가 한 번 더 남아 있어요.
줄거리 문장 속 힌트를 떠올리며
순서를 다시 정리해 보세요.

다음

2



①

Tip. 2~5번 문장을 이동하여 올바른 줄거리를 완성하세요.
기회가 한 번 남았으니, 천천히 잘 생각해 보세요!

1

아버지는 어린 아들이 한양으로 과거를 보러 가겠다는 고집을 꺾지 않자, 과거를 볼 실력을 시험한다며 세 가지 문제를 냈어요.

2

밤바람을 쐬러 나간 아들은 누군가 초롱을 든 것을 보고 두 번째 문제의 답을 알아냈어요.



②

3

아버지는 어려운 문제를 모두 맞힌 아들을 기특해하며 한양에 갈 수 있도록 준비를 해 주었답니다.

4

다음 날 아침, 첫 번째 문제의 답을 풀지 못한 아들은 햇빛이 창호지를 바른 문살 사이로 들어오는 것을 보고 첫 번째 문제의 답을 알아냈어요.

5

아들은 세 번째 문제는 쉽게 풀었지만, 나머지 두 문제의 답은 생각나지 않았어요.

③

확인

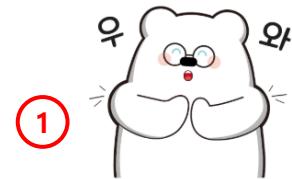
Contents / Description

줄거리 순서 잡기
: 두 번 기회 중 두 번째

1	안내 문구
2	번호 2-5 - 첫 번째 시도에 학생이 조정한 순서대로 줄거리 표시 - 줄거리 문장 드래그하여 순서대로 문장 이동 - [확인] 클릭 전까지 자유롭게 위치 변경 가능
3	[확인] 버튼 - 클릭 시, 학생이 조정한 순서가 정답인지 확인

줄거리순서 정답 확인3
: 두 번째 도전 정답 맞힌 경우

1	축하 캐릭터+안내 문구
2	[다음] 버튼 - 클릭 시 어휘 문제 구간으로 이동



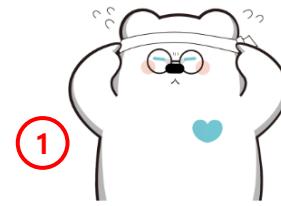
조금 헷갈렸지만 결국 정답을 찾았네요!
한 걸음씩 더 성장하고 있어요.
이제 다음 구간으로 넘어가 볼까요?

다음

2

줄거리순서 정답 확인4
: 두 번째 시도에 최종 오답인 경우

1	격려 캐릭터+안내 문구
2	[확인] 버튼 - 클릭 시 정답 확인 가능
3	



아쉽게도 두 번 모두 틀렸어요.
어떤 부분이 헷갈렸는지 함께 확인해 봅시다.

확인

2



①

올바른 순서

1 > 5 > 2 > 4 > 3

- 1 아버지는 어린 아들이 한양으로 과거를 보러 가겠다는 고집을 꺾지 않자, 과거를 볼 실력을 시험한다며 세 가지 문제를 냈어요.

②

- 5 아들은 세 번째 문제는 쉽게 풀었지만, 나머지 두 문제의 답은 생각나지 않았어요.

- 4 다음 날 아침, 첫 번째 문제의 답을 풀지 못한 아들은 햇빛이 창호지를 바른 문살 사이로 들어오는 것을 보고 첫 번째 문제의 답을 알아냈어요.

③

- 2 밤바람을 써러 나간 아들은 누군가 초롱을 든 것을 보고 두 번째 문제의 답을 알아냈어요.

- 3 아버지는 어려운 문제를 모두 맞힌 아들을 기특해하며 한양에 갈 수 있도록 준비를 해 주었답니다.

④

다음

Contents / Description

줄거리순서 정답 확인4

: 두 번째 시도에 최종 오답인 경우, 정답 확인

1	문장 번호가 정답 순서대로 노출
2	학생이 정답으로 선택한 문장 순서대로 노출
3	결과 확인 - 오답 순서인 문장에 붉은 색 음영 표시 - 정답 순서인 문장은 흑색으로 표시
4	[다음] 버튼 - 클릭 시 어휘 문제 구간으로 이동



1

Tip. 어휘확인 구간에서 배운 어휘들을 얼마나 기억하는지 확인해 볼까요?
모든 문제를 풀이한 뒤 표시되는 종료 버튼을 클릭해 주세요.

2

10. 보기에서 알맞은 어휘를 선택해 빙칸을 채워 보세요. 빙칸을 먼저 클릭한 다음, 보기를 클릭해 주세요.

3

보기

조선시대 상인들은 은 한 이면 쌀 한 말을 살 수 있었다.

4

1 낭(兩)

2 척(尺)

3 리(里)

4

5

6

종료

Contents / Description

어휘문제

1	안내 문구
2	문제 출제 - 어휘 확인 구간에서 확인한 어휘에 등록된 문제 1문제 씩 출제
3	- 출제 기준 어휘 당 1문제 관리자에 등록된 어휘 문제 중 1개 문제만 출제 관리자에 등록된 어휘 순서대로 문제 출제
4	문제 유형 추후 전달
5	선택한 보기 - 학생이 선택한 보기는 녹색 음영으로 표시 - 보기 선택해야 다음 문제로 이동 가능
6	진행 현황 - 해당 강에 출제되는 문제 개수 확인 및 남은 문제 확인 가능 - 현재 풀이 중인 문제까지 활성화 표시
7	[다음] / [종료] 버튼 - 문제 당 보기 선택 시, 선택 보기 음영, [다음] 버튼 활성화 - [다음] 버튼 클릭 시, 다음 문제 표시 - 마지막 어휘 문제 진행 시 [종료] 버튼으로 변경, 정답 보기 선택 시 [종료] 버튼 활성화 - 클릭 시 전체 간이 결과 화면으로 이동



성공 시 전체 간이 결과 화면

3권 1강 종이 수수께끼 세 가지

1차시 성공

2 시작한 날	2025-10-16
지문읽기	02:45 (분당 850자)
문제확인	00:33
다시읽기	02:30 (분당 922자)
문제풀이	01:30 (10/10)
정보처리	01:45
줄거리문제 시간	00:45
줄거리문제	성공(1회 도전)
어휘문제	02:00 (10/10)
누적 학습 시간	11:22

4

5 결과 바로 가기

6 종료

1	강 정보	1	강 정보	1	강 정보
	- 권, 강, 강 제목, 완료 차시, 성공/실패 여부 표시		- 권, 강, 강 제목, 완료 차시, 성공/실패 여부 표시		- 권, 강, 강 제목, 완료 차시, 성공/실패 여부 표시
	- 해당 차시 성공한 경우에는 '성공'으로 표시, 실패한 경우에는 '실패'로 표시		- 해당 차시 성공한 경우에는 '성공'으로 표시, 실패한 경우에는 '실패'로 표시		- 해당 차시 성공한 경우에는 '성공'으로 표시, 실패한 경우에는 '실패'로 표시
2	시작한 날	2	시작한 날	2	시작한 날
	: 해당 차시 시작 일자 표시		: 해당 차시 시작 일자 표시		: 해당 차시 시작 일자 표시
	구간별 정보		구간별 정보		구간별 정보
	3.1 지문읽기		3.1 지문읽기		3.1 지문읽기
	- mm:ss (분당 nnnn자)		- mm:ss (분당 nnnn자)		- mm:ss (분당 nnnn자)
	- 소요 시간 (분당 글자 수) 표시		- 소요 시간 (분당 글자 수) 표시		- 소요 시간 (분당 글자 수) 표시
	3.2 문제확인		3.2 문제확인		3.2 문제확인
	- mm:ss (모름 n개)		- mm:ss (모름 n개)		- mm:ss (모름 n개)
	- 소요 시간 (모르는 문제 개수) 표시		- 소요 시간 (모르는 문제 개수) 표시		- 소요 시간 (모르는 문제 개수) 표시
	- 모르는 문제 없는 경우 개수 표시 안함		- 모르는 문제 없는 경우 개수 표시 안함		- 모르는 문제 없는 경우 개수 표시 안함
	- 모르는 문제 2 진행한 경우, 해당 시간도 합산		- 모르는 문제 2 진행한 경우, 해당 시간도 합산		- 모르는 문제 2 진행한 경우, 해당 시간도 합산
	3.3 다시읽기		3.3 다시읽기		3.3 다시읽기
	- mm:ss (분당 nnnn자)		- mm:ss (분당 nnnn자)		- mm:ss (분당 nnnn자)
	- 소요 시간 (분당 글자 수) 표시		- 소요 시간 (분당 글자 수) 표시		- 소요 시간 (분당 글자 수) 표시
	3.4 문제풀이		3.4 문제풀이		3.4 문제풀이
	- mm:ss (맞힌 문제 수/출제 문제 수, 모르는 문제 수)		- mm:ss (맞힌 문제 수/출제 문제 수, 모르는 문제 수)		- mm:ss (맞힌 문제 수/출제 문제 수, 모르는 문제 수)
	- 소요 시간 (이해도) 표시		- 소요 시간 (이해도) 표시		- 소요 시간 (이해도) 표시
	- 모르는 문제 없는 경우 개수 표시 안함		- 모르는 문제 없는 경우 개수 표시 안함		- 모르는 문제 없는 경우 개수 표시 안함
	3.5 정보처리		3.5 정보처리		3.5 정보처리
	- 소요 시간 'mm:ss' 형식으로 표시		- 소요 시간 'mm:ss' 형식으로 표시		- 소요 시간 'mm:ss' 형식으로 표시
	3.6 줄거리순서 시간		3.6 줄거리순서 시간		3.6 줄거리순서 시간
	- 소요 시간 'mm:ss' 형식으로 표시		- 소요 시간 'mm:ss' 형식으로 표시		- 소요 시간 'mm:ss' 형식으로 표시
	3.7 줄거리순서 정보		3.7 줄거리순서 정보		3.7 줄거리순서 정보
	- 성공/실패 유무(도전 횟수) 표시		- 성공/실패 유무(도전 횟수) 표시		- 성공/실패 유무(도전 횟수) 표시
	3.8 어휘문제		3.8 어휘문제		3.8 어휘문제
	- mm:ss (맞힌 문제 수/ 출제 문제 수)		- mm:ss (맞힌 문제 수/ 출제 문제 수)		- mm:ss (맞힌 문제 수/ 출제 문제 수)
	- 소요 시간 (이해도) 표시		- 소요 시간 (이해도) 표시		- 소요 시간 (이해도) 표시
4	누적 학습 시간	4	누적 학습 시간	4	누적 학습 시간
	- 제목읽기부터 어휘문제까지 총 소요 시간의 합산		- 제목읽기부터 어휘문제까지 총 소요 시간의 합산		- 제목읽기부터 어휘문제까지 총 소요 시간의 합산
	- 'mm:ss' 형식으로 표시		- 'mm:ss' 형식으로 표시		- 'mm:ss' 형식으로 표시
5	[결과지 바로 가기]	5	[결과지 바로 가기]	5	[결과지 바로 가기]
	- 클릭 시 결과지 팝업 표시		- 클릭 시 결과지 팝업 표시		- 클릭 시 결과지 팝업 표시
6	[종료] 버튼	6	[종료] 버튼	6	[종료] 버튼
	- 해당 화면 창 닫기, 권 메인 화면으로 돌아가기		- 해당 화면 창 닫기, 권 메인 화면으로 돌아가기		- 해당 화면 창 닫기, 권 메인 화면으로 돌아가기

1



2

오늘의 이야기

종이 수수께끼 세 가지

교재를 펼쳐 제목을 읽고,
어떤 내용일지 떠올려 봅시다.

④

시작일시: [2025]년 [09]월 [29]일
[18]시 [37]분 [00]초

③

⑤

다음

제목읽기

1	수업 강 정보 표시 : 진행 권 + 진행 강 + 진행 차시 + 지문 제목
2	[X] 버튼 - 클릭 시 학습 종료, 권 메인 화면으로 이동
3	지문 정보 - 지문 제목 + 이미지 + 제목읽기 구간 안내 문구
4	학습 진행 일시 - 해당 차시 제목읽기 시작 시간 24시 형태로 표시 - 'YYYY년 MM월 DD일 hh시 mm분 ss초'
5	[다음] 버튼 - 클릭 시 다음 구간으로 이동
	제목읽기 구간 소요 시간 : 제목읽기 구간 진입~[다음] 버튼 클릭까지



① Tip. 어휘 카드를 하나씩 넘기며 단어와 뜻을 살펴보세요.
모든 어휘를 확인해야 다음 구간으로 넘어갈 수 있습니다.

② 영특하다

뜻 남달리 뛰어나고 훌륭하다.

③ >

④ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

⑤ 다음

Contents / Description

어휘확인

1	안내 문구
2	어휘카드 - 어휘와 뜻 함께 표시 - 관리자에 등록된 순서대로 어휘카드 노출
3	[다음 카드 보기] 버튼 - 클릭 시 다음 어휘 카드 확인 가능 - 확인하여 넘긴 어휘는 다시 확인 불가 - 마지막 어휘 확인 시, 버튼 사라짐
4	진행 현황 - 해당 강에 표시되는 어휘 개수 확인 및 남은 어휘 확인 가능 - 현재 확인 중인 카드까지 활성화 표시
5	[다음] 버튼 - 마지막 어휘까지 모두 확인 시, [다음] 버튼 노출 - 클릭 시 다음 구간으로 이동

2

Tip. 교재를 펴고 '지문읽기'를 준비해 볼까요?

지문읽기 목표 시간은 3분입니다.

바른 자세로 앉은 후, '시작' 버튼을 눌러 타이머를 켜 다음 지문읽기를 시작하세요.

지문을 다 읽으면 '완료' 버튼을 눌러 읽기를 완료해 주세요.



3 목표 시간

03:00

4

시작

Contents / Description

지문읽기

: 타이머 시작 전

진행 구간 표시

- 지문읽기 구간부터 어휘문제 구간까지만 노출

- 현재 진행 중인 구간 활성화

- 1
- 사용자가 임의로 구간을 이동하거나 선택할 수 없음
 - 현재 진행 중인 구간: 둥근 사각형(확장) + 보라색 음영 + 검정 텍스트
 - 진행 중 외 구간: 회색 원형 + 텍스트 미표시

2 지문읽기 시작 전 안내 멘트

타이머

- 모두 얼굴 + 원형 타이머 형태로 소요 시간 표시

- 3
- 진행하는 권에 따라 '목표 시간' 또는 '제한 시간'으로 문구 표시
 - 타이머 3분으로 표시(mm:ss 형태)
 - 게이지는 꾸 찬 상태(100%)로 표시

4 [시작]/[완료] 버튼

- [시작] 클릭 시, 타이머 작동
- [완료] 버튼으로 변경



1

Tip. 교재를 펴고 '지문읽기'를 준비해 볼까요?

지문읽기 목표 시간은 3분입니다.

바른 자세로 앉은 후, '시작' 버튼을 눌러 타이머를 켜 다음 지문읽기를 시작하세요.

지문을 다 읽으면 '완료' 버튼을 눌러 읽기를 완료해 주세요.



지문읽기 시간

00:25

3

완료

Contents / Description

지문읽기

: 타이머 진행 중

1 안내 문구

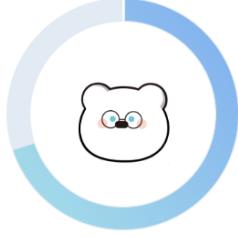
지문읽기 소요 시간

- '지문읽기 시간' 문구 표시
- [시작] 버튼 클릭 시 00:00부터 측정 시작
- 목표 시간 3분 대비 원형 게이지가 차오르는 형태
- 3분 초과 시 게이지는 꽉 찬 상태(100%)로 유지, 시간 측정은 계속 진행

2 [완료] 버튼

- 타이머 5초 이후부터 [완료] 버튼 클릭 가능
- [완료] 버튼 클릭 시 타이머 작동 정지
- 다음 구간으로 이동





①

목표 시간 내에 잘 읽었습니다.
평소 읽던 방법대로 잘 읽어 주었네요.

이야기를 올바르게 읽었는지 문제를 통해 확인해 봅시다.
문제풀이 페이지를 펼치고, '다음' 버튼을 눌러 주세요.

② 지문읽기 시간
02:15

③ 다음

Contents / Description

지문읽기

: 타이머 종료

: 목표 시간 내 읽기 완료한 경우

1 안내 문구

지문읽기 소요 시간

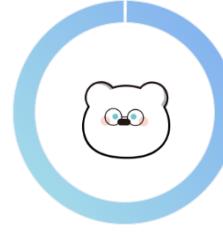
- '지문읽기 시간' 문구 표시

- [시작] 버튼 클릭 ~ [완료] 버튼 클릭까지 시간 표시

- [완료] 버튼 클릭 시 게이지 형태 유지

3 [다음] 버튼

- [다음] 버튼 클릭 시 문제확인 구간으로 이동



지문읽기 목표 시간 초과

03:15

②

1

읽는데 시간이 좀 걸렸군요.

목표 시간을 넘겼습니다.

이제 더 집중해서 다음 구간으로 넘어가 볼까요?
문제풀이 페이지를 펼치고, '다음' 버튼을 눌러 주세요.

3

다음

Contents / Description

지문읽기 소요 시간

: 목표 시간 내 읽기 완료하지 못한 경우

1 안내 문구

지문읽기 목표 시간 초과

- '지문읽기 목표 시간 초과' 문구 표시
- 게이지는 꽉 찬 상태(100%)로 표시
- [시작]~[완료] 버튼 클릭까지 소요 시간 표시

2 [다음] 버튼

- 클릭 시 문제확인 구간으로 이동



① 읽는 데 시간이 좀 걸렸군요.
제한 시간을 넘겼습니다.
읽기를 중단하고 해당 구간의 위쪽에 있는 글자 수를 입력하세요.

② 지문읽기 제한 시간 초과

03:00

③ 글자 수를 입력하세요.

입력 ④

Contents / Description

지문읽기 제한 시간 초과
: 제한 시간 초과하여 지문 읽기 종료된 경우

1	안내 매태 - 학생의 평소 읽기 기준으로 멘트 표시
2	지문읽기 제한 시간 초과 - 제한 시간 초과하는 경우, 지문 읽기 타이머 자동 종료 + 소리 알림 - '지문읽기 제한 시간 초과' 문구 표시 - 제한 시간+ 꽉 찬 상태(100%)의 게이지 표시
3	- 제한 시간 내 읽은 글자 수 입력 칸 생성 - '글자 수를 입력하세요.'라는 내용의 기본 안내 문구 제공 → 회색 글자로 표시 - 입력 칸 클릭 시, 기본 안내 문구가 사라지고 커서 표시 → 글자 수 입력 가능한 상태로 변경됨 - 입력한 글자 수를 제한 시간으로 환산하여 결과에 분당 글자 수 표시
4	[입력] 버튼 - 글자 수 입력 시 활성화 - 클릭 시 다음 구간으로 이동



①

- Tip. 1) 교재의 문제풀이 페이지를 펼쳐, 문제에 밑줄을 그으며 마음속으로 따라 읽습니다.
 2) 중요한 단어(3개~4개)에는 동그라미, 모르는 문제에는 ★ 표시를 합니다.
 * 이때, 문제 아래의 보기는 읽지 않습니다. 문제확인이 끝나면 '다음' 버튼을 클릭해 주세요.

② 문제확인 방법

③ 02

※지울수 있게 연필로 그어 주세요.※

- ① ~~왕에게 큰 고دي가 생기 이유는 무엇입니까?~~
 ② 공주가 무지개를 따달라고 해서
 ③ 공주가 이웃 나라 왕자와 슬슬한다고 해서
 ④ 공주가 땅 안에서 자란 향기 때문입니다.
 ⑤ 공주가 잠난 치는 것만 좋아해서
- 지금은 문제의 보기를
읽지 않습니다.**

④ 00:00

00:30

④ 시작

다음

Contents / Description

문제확인

1 안내 문구

소요 시간 측정

- [시작] 버튼 클릭 시 00:00부터 측정 시작
- [시작]~모르는 문제[다음] 버튼 클릭까지 소요 시간 측정
- 문제확인 구간 완료할 때까지 구간별 합산 시간 표시

2 문제확인 방법 안내

- 문제확인 방법 안내 이미지 표시
- [다음] 버튼 클릭할 때까지 계속 표시

3 [시작]/[다음] 버튼

- [시작] 클릭 시, 타이머 작동
- [다음] 버튼으로 변경
- [다음] 버튼 클릭 시, 모르는 문제 선택 화면 구간으로 이동



1

Tip. 교재에 ★ 표시한 문제의 번호를 눌러 주세요.
모르는 문제가 없다면 '다음' 버튼을 눌러 주세요.

2

00:45



3

1번

2번

3번

4번

5번

6번

7번

8번

9번

10번

모르는 문제 3개

4

5

다음

Contents / Description

문제확인

- 타이머 진행 중
- 모르는 문제 확인 – 모르는 문항 번호 선택

1 안내 문구

2 타이머

- 문제확인 구간에 이어서 타이머 작동 중

3 모르는 문제 번호 선택

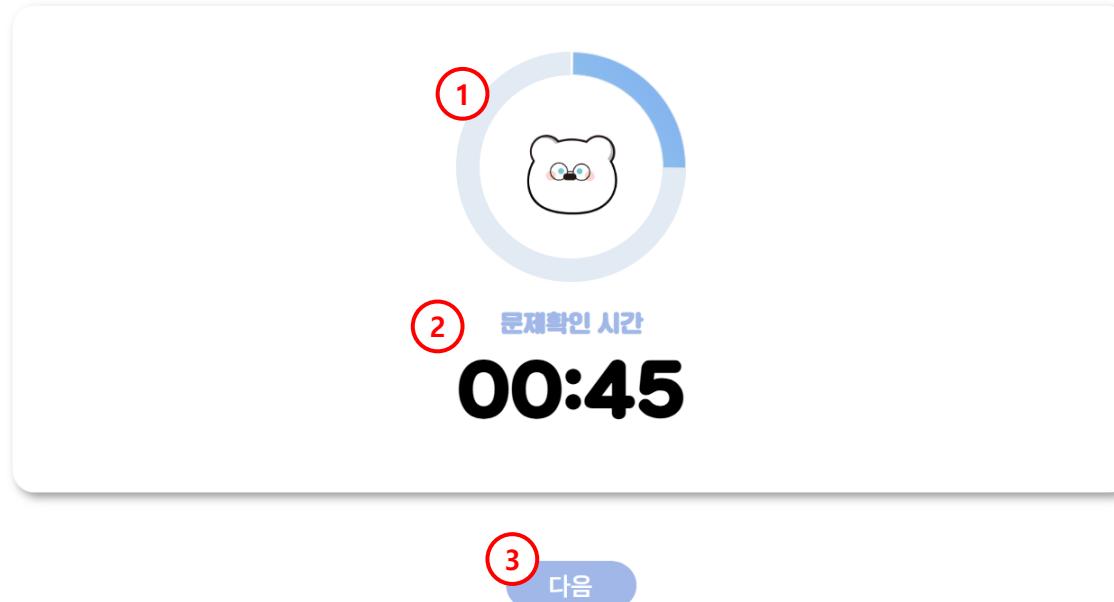
- 문제확인 후 모르는 문제 있는 경우, 해당 문제 번호 선택
- 문제 번호 선택하지 않는 경우, 모르는 문제 없는 것으로 간주
- 번호 선택 시, 배경에 음영 처리
- 모르는 문제 있는 경우, 다시읽기 후 모르는 문제 확인 2 구간 진행

4 모르는 문제

- 선택한 문제 개수 '모르는 개수 n개' 형태로 표시
- 선택하지 않는 경우 0개로 표시

5 [다음] 버튼

- 모르는 문제 없는 경우, 클릭 시 문제확인 구간 타이머 정지되고 문제확인 구간 소요 시간 확인 가능
- 모르는 문제 있는 경우, 다시읽기 구간 이후 모르는 문제 확인 2 구간과 합산하여 소요 시간 표시



Contents / Description

문제확인

- 문제확인 구간에서 소요한 시간 확인
- 다시읽기 전, 모르는 문제 있다고 표시한 경우에는 노출되지 않음

1	타이머
2	문제확인 시간
3	[다음] 버튼
	<ul style="list-style-type: none">- 모두 얼굴 + 원형 타이머 형태로 표시- 소요 시간과 관계 없이 이미지 형태로 노출 (이미지 파일은 추후 전달 예정)
	<ul style="list-style-type: none">- '문제확인 시간' 문구 표시- 문제확인 구간에서 [시작] 버튼 클릭 시점부터 모르는 문제 표시 구간에서 [다음] 버튼 클릭 시점까지 측정된 시간을 'mm:ss' 형식으로 표시
	<ul style="list-style-type: none">- 다음 구간으로 이동- 모르는 문제 있는 경우, 다시읽기 전 안내 문구 노출



모르는 문제가 있었군요.

①

모르는 문제 3개

4. 아버지는 문제를 하나라도 틀리면 어떻게 한다고 말했나요?
5. 아들이 세 번째 문제를 보고 떠올린 답은 무엇인가요?
6. 종이에 둘러싸인 불이란 무엇이었나요?

다시읽기를 진행하며 위 문제에 해당하는 부분을 꼼꼼히 읽어 봅시다.

②

다음

Contents / Description

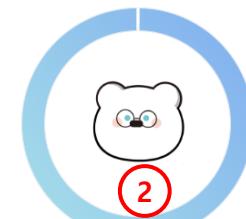
다시읽기 전 안내 문구

	안내 문구
1	- 모르는 문제 있는 상태로 [다음] 버튼 클릭 시, 다시읽기 구간 전에 표시되는 안내 문구 - 모르는 문제 개수 '모르는 문제 n개' 형태로 표시 - 학생이 모르는 문제로 선택한 문항의 문제 내용 나열
2	[다음] 버튼 - 클릭 시 다시읽기 구간으로 이동

Tip. 다시읽기 제한 시간은 3분입니다.

①

바른 자세로 앉은 후, '시작' 버튼을 눌러 타이머를 켜 다음 다시읽기를 시작하세요.
지문을 다 읽으면 반드시 '완료' 버튼을 눌러 읽기를 완료해 주세요.



제한 시간

03:00

③

시작

Contents / Description

다시읽기 시작 전
: A단계 다시읽기 필수 진행

1	안내 문구
2	타이머 - 모무 얼굴 + 원형 타이머 형태로 소요 시간 표시 - '제한 시간' 문구 표시 - 진행하는 권에 따라 권별 제한 시간 표시 - 게이지는 꽉 찬 상태(100%)로 표시
3	[시작]/[종료] 버튼 - [시작] 버튼 클릭 시, 타이머 작동 - [종료] 버튼으로 변경



다시읽기
: 타이머 진행 중

1 안내 문구

- 다시읽기 소요 시간
- '제한 시간' 문구 표시
 - [시작] 버튼 클릭 시 00:00부터 측정 시작
 - 제한 시간 대비 원형 게이지가 차오르는 형태
 - 제한 시간 초과하는 경우, 타이머 자동 종료+소리 알림

- [완료] 버튼
- : 제한 시간 통과/초과에 따라 [완료] 버튼 클릭 시, 진행 구간 상이
 - 제한 시간 내 [완료] 버튼 클릭 시, 문제 확인 구간으로 이동
 - 제한 시간 초과하여 [완료] 버튼 클릭 시, 해당 차시 실패

1

Tip. 다시읽기 제한 시간은 3분입니다.

바른 자세로 앉은 후, '시작' 버튼을 눌러 타이머를 켜 다음 다시읽기를 시작하세요.
지문을 다 읽으면 반드시 '완료' 버튼을 눌러 읽기를 완료해 주세요.



제한 시간

00:25

3

완료



다시읽기 시간

02:15

1 제한 시간 내에 잘 읽었습니다.
평소 읽던 방법대로 잘 읽어 주었네요.
이야기를 올바르게 읽었는지 문제를 통해 확인해 봅시다.
읽은 시간을 교재에 적은 후 문제풀이 페이지를 펼치고,
'다음' 버튼을 눌러 주세요.

2

3 다음

Contents / Description

다시읽기

: 타이머 종료

제한 시간 내 통과한 경우

1 안내 문구

다시읽기 소요 시간

- [시작] 버튼 클릭 ~ [완료] 버튼 클릭까지 시간 표시

- [완료] 버튼 클릭 시 게이지 형태 유지

- '다시읽기 시간' 문구 표시

2 [다음] 버튼

- [다음] 버튼 클릭 시 문제 확인 구간으로 이동



Contents / Description

다시읽기 제한 시간 초과

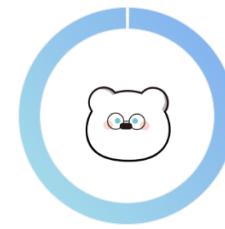
: 제한 시간 초과하여 지문 읽기 종료된 경우, 탈락

1	안내 매태
2	다시읽기 제한 시간 초과
3	- 제한 시간 내 읽은 글자 수 입력 칸 생성 - '글자 수를 입력하세요.'라는 내용의 기본 안내 문구 제공 → 회색 글자로 표시 - 입력 칸 클릭 시, 기본 안내 문구가 사라지고 커서 표시 → 글자 수 입력 가능한 상태로 변경됨 - 입력한 글자 수를 제한 시간으로 환산하여 결과에 분당 글자 수 표시
4	[입력] 버튼 - 글자 수 입력 시 활성화 - 클릭 시 간이 결과 확인

1

Tip. 다시읽기 제한 시간은 3분입니다.

바른 자세로 앉은 후, '시작' 버튼을 눌러 타이머를 켜 다음 다시읽기를 시작하세요.
지문을 다 읽으면 반드시 '완료' 버튼을 눌러 읽기를 완료해 주세요.



2 제한 시간

03:45

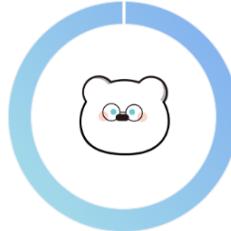
3

완료

Contents / Description

다시읽기 진행 중
: 제한 시간 초과 2

1	안내 문구
2	다시읽기 소요 시간 - '제한 시간' 문구 표시 - [시작] 버튼 클릭 ~ [완료] 버튼 클릭까지 시간 표시 - 제한 시간 초과 시 소요 시간 붉은 색으로 표시 - 게이지는 꽉 찬 상태(100%)로 유지
3	[완료] 버튼 - [완료] 버튼 클릭 시 타이머 측정 종료



다시읽기 제한 시간 초과

① 읽는 데 시간이 좀 걸렸군요.
제한 시간이 초과되어 다음 구간을 진행할 수 없습니다.
지금까지의 결과는 '결과 보기' 버튼을 눌러 확인해 주세요.

② **03:45**

③ 결과 보기

Contents / Description

1	안내 문구
2	다시읽기 제한 시간 초과 - [시작] 버튼 클릭 ~ [완료] 버튼 클릭까지 시간 표시 - '다시읽기 제한 시간 초과' 문구 표시 - 소요 시간 + 게이지로 표시 - 게이지는 꽉 찬 상태(100%)로 유지
3	[결과 보기] 버튼 - 버튼 클릭 시 간이 결과 확인

① 3권 1강 종이 수수께끼 세 가지
2차시 실패

② 시작한 날 2025-10-16
지문읽기 03:45 (분당 500자)
문제확인 00:33
다시읽기 03:00 (분당 550자) ③

문제풀이 -
정보처리 -
줄거리문제 시간 -
줄거리문제 -
어휘문제 -
누적 학습 시간 07:10

종료

④

Contents / Description

다시읽기 구간 실패 간이 결과

1	강 정보	- 권, 강, 강 제목, 차시, 결과 표시(성공/실패)
2	진행 구간 표시	- 진행 완료한 구간에만 정보 표시(성공 시 간이 결과 화면 참고) - 미진행 구간에는 정보 표시하지 않음, '-' 표시
3	다시읽기 제한 시간 초과	- 소요 시간: 단계별 제한 시간 표시 - 분당 글자 수: 읽은 글자 수/제한 시간(초)÷60
4	[종료] 버튼	- 클릭 시 권 메인 화면으로 돌아가기

①

Tip. 모르는 문제로 표시해 둔 목록이에요.
지문을 다시 읽고 알게 된 문제는 별표(★)를 해제해 주세요.



②

00:45

③

1번 2번 3번 4번 5번
6번 7번 8번 9번 10번

모르는 문제 3개

다음

④

Contents / Description

문제확인

: 지문읽기 후 모르는 문제 있다고 선택한 경우에만 표시

모르는 문제 확인2

1	안내 문구
2	소요 시간 표시 - 지문읽기 후 문제확인 구간 소요 시간에 해당 구간의 소요 시간을 합산하여 표시
3	모르는 문항 번호 선택 - 다시읽기 후 모르는 문제 있는 경우, 해당 문제 번호에 체크 - 클릭하지 않는 경우, 모르는 문제 없는 것으로 간주 - 클릭 시, 배경에 음영 처리 - 권별 통과 기준에 따라, 모르는 문제 개수 초과 시 다음 구간 상이
4	[다음] 버튼 - 클릭 시 타이머 정지, 전체 소요 시간 표시



Contents / Description

문제확인

- : 모르는 문제 없거나, 탈락 조건 미달인 경우
- 문제확인 소요 시간 표시
- 문제 확인 + 모르는 문제 1 + 모르는 문제 2 세 구간 합산 시간
- 문제확인 2 진행하는 경우에만 표시

1	타이머
2	문제확인 소요 시간
3	안내 문구
4	[다음] 버튼



1



2

모르는 문제가 2개 있네요.
다음 구간으로 이동하려면 모르는 문제 개수가 2개 미만이어야 해요.
다음 차시에서 다시 도전해 보세요.

* 문제확인 시간에는 다시읽기 후 문제를 확인한 시간도 포함됩니다.

3 문제확인 시간
00:55

4 결과 보기

Contents / Description

문제확인

- : 모르는 문제 개수 초과한 경우
- 문제확인 소요 시간 표시
- 문제확인 + 모르는 문제 1 + 모르는 문제 2 세 구간 합산 시간
- 문제확인 2 진행하는 경우에만 표시

1	- 모두 얼굴 + 원형 타이머 형태로 표시 - 소요 시간과 관계 없이 이미지 형태로 노출 (이미지 파일은 추후 전달 예정)
2	안내 문구
3	문제확인 소요 시간 - '문제확인 시간' 문구 표시 - 세 구간의 합산 시간을 mm:ss 형식으로 표시
4	[결과 보기] 버튼 - 클릭 시 해당 차시 '실패'로 종료 - 클릭 시 해당 차시 간이 결과 확인

3권 1강 종이 수수께끼 세 가지

① 2차시 실패

시작한 날	2025-10-16
지문읽기	03:45 (분당 500자)
문제확인	01:45 (모름 2개) ③
다시읽기	03:00 (분당 550자)
문제풀이	-
정보처리	-
줄거리문제 시간	-
줄거리문제	-
어휘문제	-
누적 학습 시간	07:10

④ 종료

Contents / Description

문제확인2 구간 실패 간이 결과

1	강 정보 - 권, 강, 강 제목, 차시, 결과 표시(성공/실패)
2	진행 구간 표시 - 진행 완료한 구간에만 정보 표시(성공 시 간이 결과 화면 참고) - 미진행 구간에는 정보 표시하지 않음, '-' 표시
3	문제확인 모르는 문제 개수 초과 - 소요 시간: 문제확인 + 모르는 문제 1 + 모르는 문제 2 - 모르는 문제 개수: 모르는 문제 2 구간의 별표 개수 → '모름 n 개' 형식으로 표시
4	[종료] 버튼 - 클릭 시 권 메인 화면으로 돌아가기



①

Tip. 교재에서 문제를 풀고, 정답을 입력해 주세요.

모르는 문제가 있다면 '모름'을 선택하세요.

모든 문제의 보기를 선택해야 '다음' 버튼이 나타납니다.

1번	<input type="radio"/> 1	<input checked="" type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 모름
2번	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input checked="" type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 모름
3번	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input checked="" type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 모름
4번	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input checked="" type="radio"/> 모름
5번	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 모름
6번	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 모름
7번	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 모름
8번	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 모름
9번	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 모름
10번	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5	<input type="radio"/> 모름

⑤ 다음

Contents / Description

문제풀이

1 안내 문구

정답 선택

- 6지 선다형, 중복 선택 불가
- 보기 선택 시 배경 색 녹색 음영으로 표시

[모름] 보기

- 해당 문제의 정답을 모르는 경우 선택 가능
- 모름 선택한 문항도 오답 개수에 카운트

문제확인 구간 모르는 문제

- 문제확인 구간에서 모르는 문제로 표시한 문제의 경우, 문제 번호 앞에 별 아이콘 표시

[다음] 버튼

- 출제된 문제에 보기 선택 모두 완료 시 활성화
- [다음] 버튼 클릭 시 다음 구간으로 이동

문제풀이 구간 소요 시간

: 문제 풀이 구간 진입~[다음] 버튼 클릭까지



풀이 시간 1:30
맞힌 문제 10/10

①

참 잘했어요!
이제 정보처리를 하며
내가 고른 보기의 지문 속 어디에 있는지
빠르고 정확하게 찾아보세요.

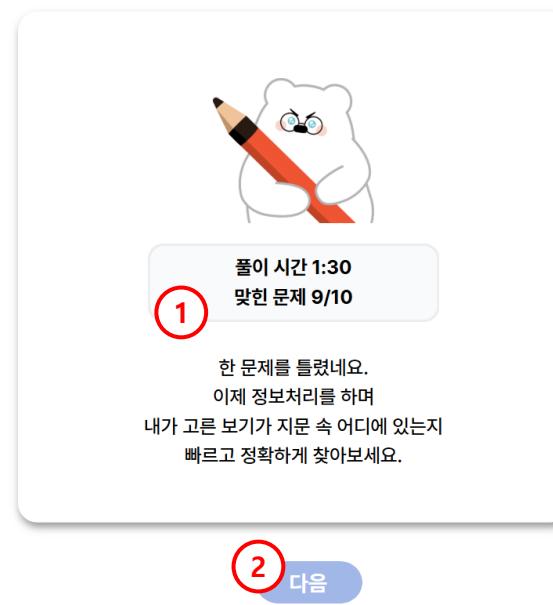
② 다음

Contents / Description

문제풀이

: 모든 문제 정답으로 통과 시 간이 결과 화면

1	문제풀이 구간 정보 안내
	- 풀이 시간: 문제풀이 구간 진입~[다음] 버튼 클릭까지 소요 시간 - 맞힌 문제: 맞힌 문제 / 전체 문제 개수 표시 - 안내 멘트 표시
2	[다음] 버튼 - 클릭 시 다음 구간으로 이동



Contents / Description

문제풀이

: 통과 기준 충족 시 간이 결과 화면

1	문제풀이 구간 정보 안내
	- 풀이 시간: 문제풀이 구간 진입~[다음] 버튼 클릭까지 소요 시간 - 맞힌 문제: 맞힌 문제 / 전체 문제 개수 표시 - 안내 멘트 표시
2	[다음] 버튼 - 클릭 시 다음 구간으로 이동

문제풀이

: 오답 개수 초과로 실패 시 간이 결과 화면
비판 문항은 탈락 조건에서 제외

	문제풀이 구간 정보 안내
1	- 풀이 시간: 문제풀이 구간 진입~[다음] 버튼 클릭까지 소요 시간 - 맞힌 문제: 맞힌 문제 / 전체 문제 개수 표시 - 안내 멘트 표시
2	[결과 보기] - 클릭 시 간이 결과 화면으로 이동



①

두 문제를 틀렸네요.

다음 구간으로 이동하려면 오답이 1개 미만이어야 해요.
다음 차시에서 다시 도전해 보세요. 더 잘 할 수 있을 거예요!

② 결과 보기

3권 1강 종이 수수께끼 세 가지

1 2차시 실패

2 시작한 날 2025-10-16

지문읽기	02:40 (분당 850자)
문제확인	00:33
다시읽기	02:22 (분당 1234자)
문제풀이	01:30 (8/10, 모름1) 3
정보처리	-
줄거리문제 시간	-
줄거리문제	-
어휘문제	-
전체시간	07:10

4 종료

Contents / Description

문제풀이 구간 실패 간이 결과

1	강 정보
	- 권, 강, 강 제목, 차시, 결과(성공/실패)
2	진행 구간 표시
	- 진행 완료한 구간에만 정보 표시(성공 시 간이 결과 화면 참고) - 미진행 구간에는 정보 표시하지 않음, '-' 표시
3	문제풀이 구간 오답 개수 초과
	- 소요 시간: 문제풀이 구간 진입~[다음] 클릭까지 - 풀이 결과: 정답 개수 / 출제 개수, 모름 문제 개수
4	[종료] 버튼
	- 클릭 시 권 메인 화면으로 돌아가기

1

Tip. 바른 자세로 앉은 후, '시작' 버튼을 눌러 타이머를 켜 다음 정보처리를 시작하세요.
정보처리를 마친 후, '완료' 버튼을 눌러 모범 답안을 확인하세요.

정보처리 방법

2

00:00



00:30

3

옛날, 한 마을에 영특하기로 이름이 난 아이가 있었어요.
세 살도 되기 전에 천자문을 줄줄 외고, ①하나를 가르쳐
주면 열 가지를 깨우칠 만큼 영리하고 똑똑한 아이였죠.
어느 날, 그 아이는 과거를 치른다는 방을 보고 아버지에게
한양으로 과거를 보러 가겠다고 했어요.
아버지는 아들의 말을 듣고 펄쩍 뛰었어요.

먼저 문제와 내가 선택한 답을 확인한 뒤,
지문에서 그 답이 나오는 부분을 찾아봅시다.

정답이라고 생각되는 문장을 누르면 밑줄이 생기고,
해당 문장이 어느 문제의 정답인지 번호를 표시할 수 있습니다.

4

시작



완료

Contents / Description

정보처리

: 정보처리 진행 중

1	안내 문구
2	소요 시간 측정 <ul style="list-style-type: none"> - [시작] 버튼 클릭 시 00:00부터 측정 시작 - [시작]~[완료] 클릭 시까지 소요 시간 측정
3	정보처리 방법 안내 <ul style="list-style-type: none"> - 정보 처리 방법 안내 이미지 + 문구 표시 - [완료] 버튼 클릭할 때까지 계속 표시
4	[시작] / [완료] 버튼 <ul style="list-style-type: none"> - [시작] 클릭 시 타이머 작동, [완료] 버튼으로 변경 - [시작] 클릭 후 5초 이후 [완료] 버튼 클릭 가능 - [완료] 클릭 시 정보처리 모범 답안 확인 가능

- 1** Tip. 자신의 정보처리 결과와 비교해 보세요.
내용을 충분히 확인한 후, '다음' 버튼을 눌러 주세요.

2

옛날, 한 마을에 영특하기로 이름이 난 아이가 있었어요.
세 살도 되기 전에 천자문을 줄줄 외고, **1-정답** 하나를 가르쳐 주면 열 가지를 깨우칠 만큼 영리하고 똑똑한 아이였죠.
어느 날, 그 아이는 과거를 치른다는 방을 보고 아버지에게 한양으로 과거를 보러 가겠다고 했어요.
아버지는 아들의 말을 듣고 펄쩍 뛰었어요.
“한양이 어디라고 간단 말이냐? 과거는 나중에 봐도 늦지 않아.”
아버지는 머나먼 한양까지 어린 아들을 혼자 보내는 것이 마음에 걸렸어요.
하지만 아들은 고집을 꺾지 않았어요. 아버지가 아무리 말려도 먹혀들지가 않았죠. 아버지는 어떻게 할까 고민하다가, 문득 좋은 생각이 떠올라
‘옳지!’ 하고 무릎을 탁 쳤어요.
“알았다. 다만, 네가 과거를 볼 실력이 되는지 안 되는지 시험을 해 봐야겠다. 아버지가 세 가지 문제를 낼 테니, 모레 아침까지 풀어 오너라. 만약
세 문제를 모두 맞힌다면, 너를 한양으로 보내 주마. 하지만 하나라도 틀리면, 당분간 과거 생각은 머리에서 지워야 한다. 알았지?”
2-정답 그리고 나서 아버지는 세 가지 문제를 냈어요.

1. 종이로 만든 벽은 무엇이냐?
2. 종이에 둘러싸인 불은 무엇이냐?
3. 종이로 만드는 바람은 무엇이냐?

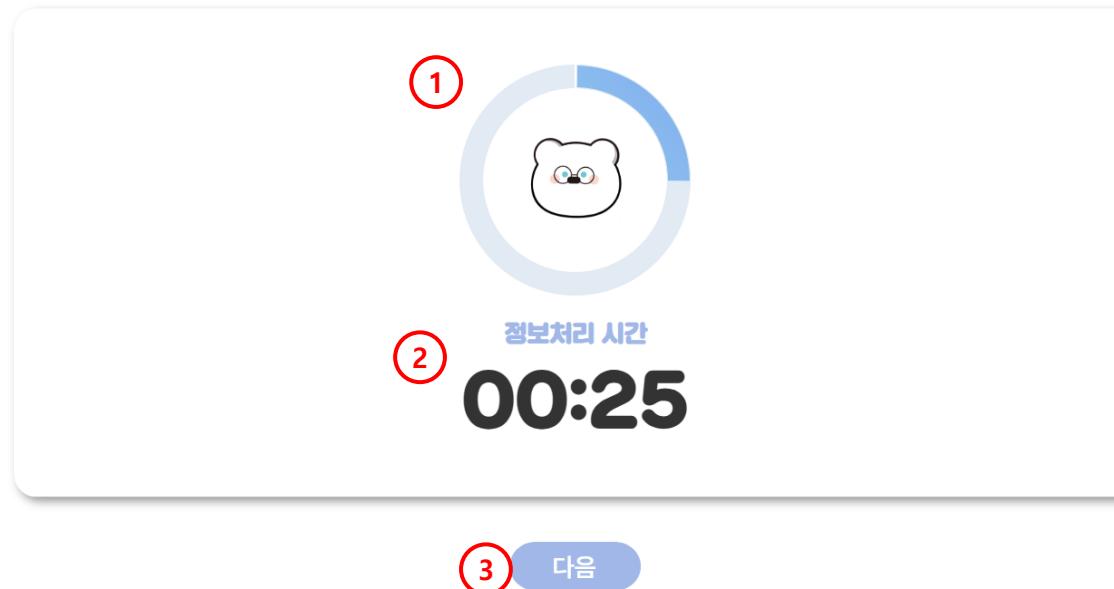
세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. **3-정답** 여름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바람이라는 말을 듣자마자 부채 바람이 딱 떠올랐거든요.
하지만 첫 번째 문제와 두 번째 문제는 좀처럼 답이 생각나지 않았어요.
어느덧 해가 지고 밤이 깊었어요. 하지만 답은 여전히 떠오르지 않았죠. 아들은 답답해서 견딜 수가 없었어요.

3 다음

Contents / Description

정보처리
: 모범 답안 확인

1	안내 문구
2	관리자에 등록된 모범 답안 표시 - 문장 번호 + 배경 음영
3	[다음] 버튼 - 클릭 시 줄거리순서 구간으로 이동



Contents / Description

정보처리

: 정보처리 구간에서 소요한 시간 확인

타이머

- 모두 얼굴 + 원형 타이머 형태로 표시
- 소요 시간과 관계 없이 이미지 형태로 노출 (이미지 파일은 추후 전달 예정)

정보처리 시간

'정보처리 시간' 문구 표시

- 정보처리 구간에서 [시작] 버튼 클릭 시점부터 [완료] 버튼 클릭 시점까지 측정된 시간을 'mm:ss' 형식으로 표시

[다음] 버튼

- 다음 구간으로 이동



- ① 교재에 적은 순서에 따라 화면에 있는 숫자 2~5를 움직여 나열해 보세요.
기회는 두 번입니다.



③

확인

Contents / Description

줄거리순서
: 총 두 번의 기회 중 첫 번째 도전

1	안내 문구
2	줄거리순서 - 1번은 고정, 회색 음영 표시, 클릭 및 이동 불가 - 번호 2~5번 순서대로 나열 - 줄거리순서에 맞게 숫자(2~5번) 이동 가능 - [확인] 버튼 클릭 전까지 자유롭게 위치 변경 가능
3	[확인] 버튼 - 클릭 시, 학생이 나열한 순서가 정답인지 확인 가능

Contents / Description

줄거리순서 정답 확인
: 첫 번째 도전에서 정답을 맞힌 경우

1	축하 캐릭터 + 안내 문구
2	[다음] 버튼 - 클릭 시 다음 구간으로 이동



- ① 한 번에 정답을 맞혔어요!
이야기의 흐름을 잘 이해했네요.
다음 구간으로 넘어가 볼까요?

② 다음

Contents / Description

줄거리순서 정답 확인
: 첫 번째 도전에서 오답인 경우

1	격려 캐릭터 + 안내 문구
2	[다음] 버튼 - 클릭 시 두 번째 도전 가능



- ① 앗, 순서가 맞지 않네요!
기회가 한 번 더 남아 있어요.
줄거리 문장 속 힌트를 떠올리며
순서를 다시 정리해 보세요.

② 다음

- 1 그제에 적은 순서에 따라 화면에 있는 숫자 2~5를 움직여 나열해 보세요.
기회가 한 번 남았으니, 천천히 잘 생각해 보세요!

2

1

>

3

5

2

4

3

확인

Contents / Description

줄거리순서

: 총 두 번의 기회 중 두 번째 도전

1	안내 문구
2	<p>줄거리순서</p> <ul style="list-style-type: none">- 1번은 고정, 회색 음영 표시, 클릭 및 이동 불가- 첫 번째 시도에 학생이 나열한 순서대로 번호 표시- 줄거리순서에 맞게 숫자(2~5번) 이동 가능- [확인] 버튼 클릭 전까지 자유롭게 위치 변경 가능
3	<p>[확인] 버튼</p> <ul style="list-style-type: none">- 클릭 시, 학생이 나열한 순서가 정답인지 확인 가능

줄거리순서 정답 확인
: 두 번째 도전에서 정답을 맞힌 경우

1	축하 캐릭터 + 안내 문구
2	[다음] 버튼 - 클릭 시 다음 구간으로 이동



- ① 조금 헷갈렸지만 결국 정답을 찾았네요!
한 걸음씩 더 성장하고 있어요.
이제 다음 구간으로 넘어가 볼까요?

② 다음

Contents / Description

줄거리순서 정답 확인
: 두 번째 도전에서 오답인 경우

- | | |
|---|-------------------------------|
| 1 | 격려 캐릭터 + 안내 문구 |
| 2 | 올바른 순서
- 올바른 줄거리 순서(정답) 표시 |
| 3 | [다음] 버튼
- 클릭 시 다음 구간으로 이동 |



① 아쉽게도 두 번 모두 틀렸어요.
어떤 부분이 헷갈렸는지 함께 확인해 봅시다.

② 올바른 순서

- 1 > 3 > 5 > 2 > 4

다음 ③

①

Tip. 어휘확인 구간에서 배운 어휘들을 얼마나 기억하는지 확인해 볼까요?
모든 문제를 풀이한 뒤 표시되는 종료 버튼을 클릭해 주세요.

②

10. 보기에서 알맞은 어휘를 선택해 빙칸을 채워 보세요. 빙칸을 먼저 클릭한 다음, 보기지를 클릭해 주세요.

보기

조선시대 상인들은 은 한  이면 쌀 한 말을 살 수 있었다.

1 낭(兩)

2 척(尺)

3 리(里)

4 각(刻)



3

종료

④

Contents / Description

어휘문제

1 안내 문구

어휘문제 출제 기준

- 어휘확인 구간에서 확인한 어휘를 기반으로 문제 출제
- 어휘 당 1문제씩 출제
- 관리자에 등록된 문제 중 1순위 문제만 출제
- 관리자에 등록된 순서대로 문제 출제

2 진행 현황

- 해당 강에 출제되는 문제 개수 확인 및 남은 문제 확인 가능
- 현재 풀이 중인 문제까지 활성화 표시

3 [다음] / [종료] 버튼

- 각 문제의 보기 선택 시 [다음] 버튼 활성화
- 클릭 시, 다음 문제 표시
- 마지막 문제일 경우, [다음] 버튼이 [종료] 버튼으로 변경
- 마지막 문제의 보기 선택 시, [종료] 버튼 활성화
- 클릭 시 해당 차시 종료, 전체간이 결과 화면으로 이동

4 문제 유형

성공 시 전체 간이 결과 화면

1 3권 1강 종이 수수께끼 세 가지

2차시 성공

2 시작한 날	2025-10-16
지문읽기	02:45 (분당 850자)
문제확인	00:33
다시읽기	02:30 (분당 922자)
문제풀이	01:30 (10/10)
정보처리	01:45
줄거리문제 시간	00:45
줄거리문제	성공(1회 도전)
어휘문제	02:00 (10/10)
4 누적 학습 시간	11:22

5 결과지 바로 가기 **6** 종료

1	강 정보
	- 권, 강, 강 제목, 완료 차시, 성공/실패 여부 표시 - 해당 차시 성공한 경우에는 '성공'으로 표시, 실패한 경우에는 '실패'로 표시
2	시작한 날 : 해당 차시 시작 일자 표시
	구간별 정보
3	3.1 지문읽기 - mm:ss (분당 nnnn자) - 소요 시간 (분당 글자 수) 표시
	3.2 문제확인 - mm:ss (모름 n개) - 소요 시간 (모르는 문제 개수) 표시 - 모르는 문제 없는 경우 개수 표시 안함 - 모르는 문제 2 진행한 경우, 해당 시간도 합산
	3.3 다시읽기 - mm:ss (분당 nnnn자) - 소요 시간 (분당 글자 수) 표시
	3.4 문제풀이 - mm:ss (맞힌 문제 수/출제 문제 수, 모르는 문제 수) - 소요 시간 (이해도) 표시 - 모르는 문제 없는 경우 개수 표시 안함
	3.5 정보처리 - 소요 시간 'mm:ss' 형식으로 표시
	3.6 줄거리순서 시간 - 소요 시간 'mm:ss' 형식으로 표시
	3.7 줄거리순서 정보 - 성공/실패 유무(도전 횟수) 표시
	3.8 어휘문제 - mm:ss (맞힌 문제 수/ 출제 문제 수) - 소요 시간 (이해도) 표시
	4 누적 학습 시간 - 제목읽기부터 어휘문제까지 총 소요 시간의 합산 - 'mm:ss' 형식으로 표시
5	[결과지 바로 가기] - 클릭 시 결과지 팝업 표시
6	[종료] 버튼 - 해당 화면 창 닫기, 권 메인 화면으로 돌아가기



지문읽기 목표 시간 초과
03:45

다음 ①

앞는데 시간이 좀 걸렸군요.
목표 시간을 넘겼습니다.
이제 더 집중해서 다음 구간으로 넘어가 볼까요?

④ 03:00 2 / 2

세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. 어름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바람이라는 말을 듣자마자 부채 바람이 떠 떠올랐거든요. 하지만 첫 번째 문제와 두 번째 문제는 좀처럼 답이 생각나지 않았어요. 어느덧 해가 지고 밤이 깊었어요. 하지만 답은 여전히 떠오르지 않았죠. 이들은 답답해서 견딜 수가 없었어요.

'언되겠다. 나가서 시원한 밤바람이라도 쐬고 와야겠어.' 이들은 이렇게 생각하고 밖으로 나왔어요.

그런데 저 멀리서 반짝반짝 빛이 나더니, 누가 조를 들고 오지 뭐예요? 순간, 이들의 눈은 조를 털처럼 반짝반짝 빛이 났어요.

"옳지! 저 초등이 촛불들에 종이로 만든 것을 썼을 거지. 종이에 불러싸인 불이란 다른 아닌 초등이었어!"

이들은 기뻐하며 집으로 돌아와서 편안히 잠이 들었어요.

-3- ② ④-4-

Contents / Description

B / C 단계 지문읽기

: 제한 시간 초과하여 지문 읽기 종료된 경우, 다시읽기 구간 진행

1 프로그램 지문읽기 목표 시간 초과
- [다음] 클릭 시, 다시읽기 구간 진행2 프로그램 지문읽기 제한 시간 초과
- [완료] 클릭 시, 다시읽기 구간 진행3 교재 지문읽기 제한 시간 초과
- 글자 수 입력 후 [입력] 클릭 시, 다시읽기 구간 진행

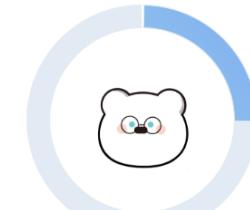

지문읽기 제한 시간 초과
03:00

입력 ③

앞는데 시간이 좀 걸렸군요.
제한 시간을 넘겼습니다.
읽기를 중단하고 해당 구간의 위쪽에 있는 글자 수를 입력하세요.

글자 수를 입력하세요.

Contents / Description	
B / C 단계 다시읽기 전 문제확인	: 모르는 문제 개수 초과 시 다시읽기 구간 진행
1	[다음] 버튼 - 클릭 시 다시읽기 구간 진행



문제확인 시간

00:45

다음

1



풀이 시간 1:30

맞힌 문제 9/10

★ 표시는 없었지만, 틀린 문제가 있네요.
다시 한 번 집중해서 지문을 읽어 봅시다.
제한 시간이 지나면 학습이 자동으로 종료됩니다.

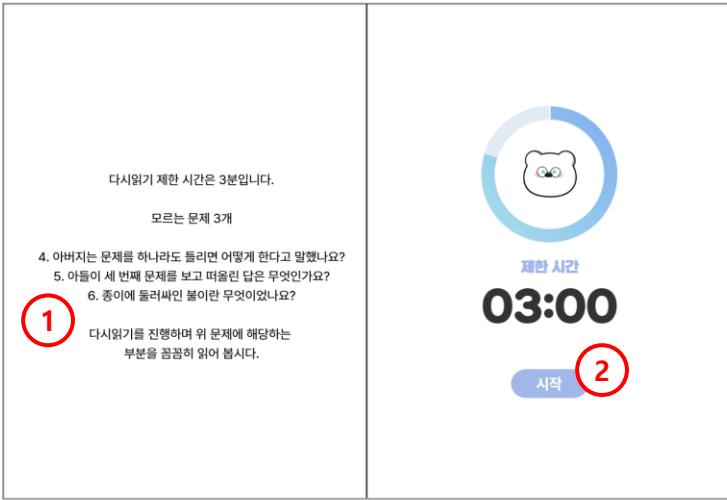
다음

1

Contents / Description

B / C 단계 다시읽기 전 문제풀이 오답 / 모름 문제 있음
: 오답 / 모름 문제 개수 초과 시 다시읽기 구간 진행

1	[다음] 버튼 - 클릭 시 다시읽기 구간 진행
2	
3	

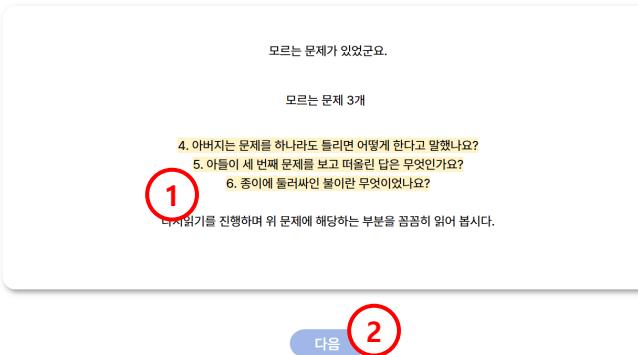


Contents / Description

B / C 단계 다시읽기 전 안내 문구

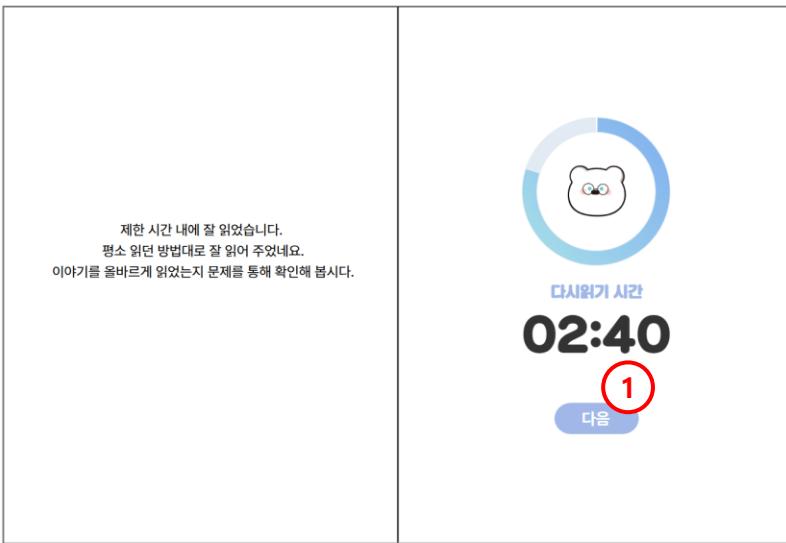
: 문제확인, 문제풀이 실패한 경우 문제 지문 안내 후 다시읽기 구간 진행

	문제 지문 표시
1	- 문제확인 구간 모르는 문제 개수 초과하는 경우 - 문제풀이 모름 / 오답 문제 개수 초과하는 경우 → 해당 문제의 지문이 다시읽기 구간 전 표시
2	[시작] - 클릭 시 지문읽기 시작
3	[다음] 버튼 - 클릭 시 다시읽기 시작 전 화면으로 이동 - [시작] 클릭 시 지문읽기 시작



Tip. 다시읽기 제한 시간은 3분입니다.
버튼 자체로 앉은 후, '시작' 버튼을 눌러 타이머를 켜 다음 다시읽기를 시작하세요.
지문을 다 읽으면 반드시 '완료' 버튼을 눌러 읽기를 완료해 주세요.





Contents / Description

B / C 단계 다시읽기 종료1

: 제한 시간 내 종료

1

[다음] 버튼
- 클릭 시 문제확인 구간으로 이동

03:00 세 번째 문제는 쉽게 풀었어요. 여름이라 부채질을 자주 한 덕에, 종이와 바람이라는 아름다움을 듣자마자 부채 바람이 딱 떠올랐거든요. 하지만 첫 번째 문제와 두 번째 문제는 좀처럼 답이 생각나지 않았어요. 어느덧 해가 지고 밤이 깊었어요. 하지만 답은 여전히 떠오르지 않았죠. 아들은 답답해서 견딜 수가 없었어요. '안되겠다. 너가서 시원한 바람밥이라도 써고 와야겠어.' 아들은 이렇게 생각하고 벽으로 나왔어요.

그런데 저 멀리서 반짝반짝 빛이 나더니, 누가 초롱을 들고 오지 뭐예요? 순간, 아들의 눈은 초롱불처럼 반짝반짝 빛이 났어요. "옳지! 옳지! 저 초롱이 쫌풀 둘레에 종이로 만든 것을 썼던 거지. 종이에 물려싸인 불이란 다른 아닌 초롱이었어!" 아들은 기뻐하며 집으로 돌아와서 편안히 잠이 들었어요.

-3-

1 원료

-4-

B / C 단계 다시읽기 종료2
: 제한 시간 초과한 경우

1	[완료] 버튼 - 클릭 시 다시읽기 구간 실패 간이 결과 확인
2	[입력] 버튼 - 글자 수 입력 후 [입력] 버튼 클릭 시 다시읽기 구간 실패 간이 결과 확인



Contents / Description

B / C 단계 다시읽기 구간 진행 이후 문제확인 종료
: 모르는 문제 초과한 경우

1	[확인] 버튼 - 클릭 시 문제확인 구간 실패 간이 결과 확인
---	---------------------------------------



문제확인 시간

01:45

모르는 문제가 2개 있네요.

다음 구간으로 이동하려면 모르는 문제 개수가 2개 미만이어야 해요.

다음 차시에서 다시 도전해 보세요.

1

확인



두 문제를 풀었네요.
다음 구간으로 이동하려면 오답이 1개 미만이어야 해요.
다음 차시에서 다시 도전해 보세요. 더 잘 할 수 있을 거예요!

다음 **1**

Contents / Description

B / C 단계 다시읽기 구간 진행 이후 문제풀이 종료
: 오답 / 모름 문제 초과한 경우

1

[다음] 버튼

- 클릭 시 문제풀이 구간 실패 간이 결과 확인



읽쓰문해력 3권 1강 결과

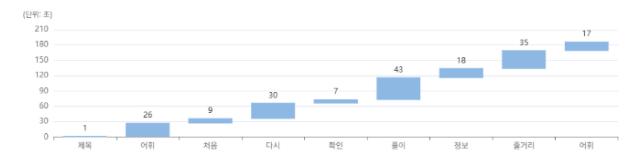
김교육/초등학교 3학년/2025년 9월 24일

2506자/제한시간 3분 00초

평소읽기: 2548자



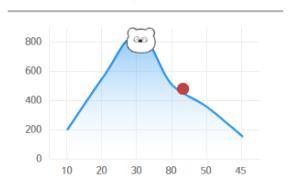
누적 학습시간: [7분 43초]



구간별 읽기시간/분당 글자수



나/학년 평균 평소읽기



총평



문제유형분석

정보처리 결과 보기

사실



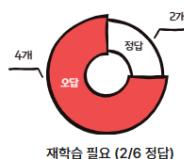
추론



비판



어휘문제 결과



제학습 필요 (2/6 정답)

상세보기

서술요약 결과

아직 서술요약을 진행하지 않았습니다.
강을 마무리하기 위해 서술요약을 진행해 주세요.

서술요약 바로가기

줄거리순서

두 번의 기회 중 한 번만에 정답을 맞혔어요.
높은 이해도를 유지하고 있습니다.

학습 이력

9강을 통과한 전체 학생들의 평균 등과 차시는 1.0 차시입니다.

차시	처음읽기	문제확인	다시읽기	문제풀이	정보처리	줄거리 순서	어휘
1차시	0분 9초	0분 7초	0분 30초	0분 43초	0분 18초	0분 35초	2개/2문제

오늘의 어휘 NEW

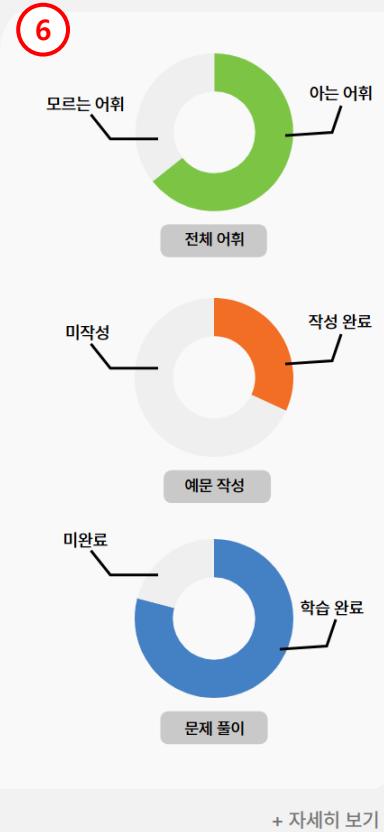
③



④

아는 어휘 55개

⑤

모르는 어휘 45개

Contents / Description

종합 어휘장

- | | | |
|-----------|---|---|
| [?] 버튼 | 1 | - 클릭 시, 읽쓰 문해력 메인 화면 안내창 이미지 표시
클릭 시, 페이지 안내창 표시 |
| [홈 화면] 버튼 | 2 | 클릭 시, 읽쓰 문해력 메인 화면으로 이동 |
| [오늘의 어휘] | 3 | 클릭 시, 오늘의 어휘 화면으로 이동
아직 확인하지 않은 오늘의 어휘 강좌가 있는 경우 'new'로 표시 |
| [아는 어휘] | 4 | 클릭 시, 아는 어휘 화면으로 이동
현재 아는 어휘 개수 표시 |
| [모르는 어휘] | 5 | 클릭 시, 모르는 어휘 화면으로 이동
현재 모르는 어휘 개수 표시 |
| [결과 보기] | 6 | 전체 어휘, 예문 작성, 집중학습에 대한 통계 원형 그래프 표시
- 전체 어휘: 모르는 어휘 / 아는 어휘
- 예문 작성: 미작성 / 작성 완료
- 문제 풀이: 미완료 / 풀이 완료
[+자세히 보기] 클릭 시, 종합 결과 화면으로 이동 |



② ③ ④

⑤

2권 1강

어휘 2개

2권 2강

어휘 1개

2권 3강

어휘 3개



⑥

오늘 확인할 강을 선택하세요.

시작하기



Contents / Description

종합 어휘장 > 오늘의 어휘

1	현재 진입한 영역 표시
2	[?] 버튼 클릭 시, 페이지 안내창 표시
3	[홈] 버튼 클릭 시, 읽쓰 문해력 메인 화면으로 이동
4	[뒤로 가기] 버튼 클릭 시, 종합 어휘장 메인 화면으로 이동
5	강좌 목록 수업 구간에서 최근 성공한 강좌를 한 화면에 최대 3개까지 표시 오늘의 어휘 진행 완료한 강좌는 목록에서 제외됨 권 / 강 정보 아래에 어휘 문제 구간에서 틀린 어휘 개수 표시 강좌 클릭 시, 선택한 강좌에 테두리 표시 중복 선택 가능
6	안내 문구 및 시작하기 '오늘 확인할 강을 선택하세요.'라는 내용의 안내 문구 표시 진행할 강좌 선택 시, [시작하기] 버튼 활성화 [시작하기] 버튼 클릭 시, 선택된 강좌의 오늘의 어휘 학습 시작

종합 어휘장

오늘의 어휘 - 2권 3강 ①

②

③

④

⑤

⑥

실퍼보기

집중학습

문제풀기

해매다

뜻 어디로 가야 할지 몰라 이리저리 돌아다니다.

예문 길을 잃어서 숲을 한참동안 헤매고 있었다.

...

①

②

③

④

⑤

⑥

X

Contents / Description

종합 어휘장 > 오늘의 어휘 > 살펴보기

1	학습 정보 현재 학습 중인 범위 표시 - 오늘의 어휘 - n권 n강 - 선택한 강좌가 여러 개라면 ['최근 완료한 강' 외 n강] 형태로 표시
2	오늘의 어휘 진행 구간 [살펴보기]>[집중학습]>[문제풀기] 순으로 진행 특정 탭을 선택하면, 해당 학습 화면으로 이동 가능 현재 진행하지 않는 탭은 회색+검은 텍스트로 표시
3	[살펴보기] 탭 학습 > 어휘 문제 구간에서 틀린 어휘(모르는 어휘)가 어휘 카드 형태로 표시 관리자에 등록된 어휘, 뜻, 예문 표시 관리자에 등록된 순서대로 어휘 카드 표시
4	진행 현황 - 해당 강에 표시되는 어휘 개수 확인 및 남은 어휘 확인 가능 - 현재 확인 중인 카드까지 활성화 표시
5	이동 버튼 좌 / 우 화살표 클릭 시 이전 / 다음 어휘 카드로 이동 처음 / 마지막 어휘인 경우, 이전 / 다음 이동 버튼 비활성화
6	[다음] 버튼 살펴보기 탭 내에 마지막 어휘 카드 확인 시 노출 클릭 시, 다음 탭으로 이동



살펴보기

1

집중학습

문제풀기



2

헤매다

뜻

어디로 가야 할지 몰라 이리저리 돌아다니다.

3

4

어휘의 뜻을 바탕으로 예문을 직접 만들어 보세요.

5 저장



Contents / Description

종합 어휘장 > 오늘의 어휘 > 집중학습

	[집중학습] 탭 학습 > 어휘 문제 구간에서 틀린 어휘(모르는 어휘)가 어휘 카드 형태로 표시 관리자에 등록된 어휘, 뜻, 힌트 표시 관리자에 등록된 순서대로 어휘 카드 표시 학생이 어휘와 뜻, 힌트를 활용해 직접 예문 작성 가능
1	[힌트 보기] 버튼 클릭 시, 뜻 하단에 모범 예문 표시 (살펴보기에 표시된 '예문'과 동일)
2	진행 현황 - 해당 강에 표시되는 어휘 개수 확인 및 남은 어휘 확인 가능 - 현재 확인 중인 카드까지 활성화 표시
3	예문 입력란 '어휘의 뜻을 바탕으로 예문을 직접 만들어 보세요.'라는 내용의 기본 안내 문구 제공 → 회색 글자로 표시 입력란 클릭 시, 기본 안내 문구가 사라지고 커서 표시 → 예문 입력 가능한 상태로 변경됨
4	[저장] / [수정] 버튼 클릭 시, 학생이 입력한 예문이 저장됨 [수정] 버튼으로 변경 [수정] 클릭 시 예문 수정할 수 있는 상태로 변경

종합 어휘장

오늘의 어휘 - 2권 3강

살펴보기 집중학습 문제풀기



길을 잃어서 숲을 한참동안 헤매고 있었다.



실퍼보기

집중학습

1

문제풀기

3. 보기에서 알맞은 어휘를 선택해 빈칸을 채워 보세요. 빈칸을 먼저 클릭한 다음, 보기지를 클릭해 주세요.

보기

조선시대 상인들은 은 한 이면 쌀 한 말을 살 수 있었다.

1 

2 척(尺)

3 리(里)

4 각(刻)

4

>

3

5

완료

Contents / Description

종합 어휘장 > 오늘의 어휘 > 문제풀기

	[문제풀기] 탭 학습 > 어휘 문제 구간에서 틀린 어휘(모르는 어휘)의 2순위, 3순위 문제 출제 하나의 어휘 당 두 문제씩 랜덤으로 출제
1	정답 선택 - 보기 선택 시 녹색 음영으로 표시 - 보기 선택해야 다음 문제로 이동 가능
2	다음 문제 버튼 화살표 클릭 시 다음 문제로 이동 마지막 문제 풀이 시, [>] 버튼 표시하지 않음
3	진행 현황 - 해당 강에 출제되는 문제 개수 확인 및 남은 문제 확인 가능 - 현재 풀이 중인 문제까지 활성화 표시
4	[완료] 버튼 마지막 문제까지 모두 풀이한 후 노출 클릭 시, 오늘의 어휘 결과 화면으로 이동

종합 어휘장

모르는 어휘 - 학습하기

X

학습하기 결과

1 학습한 어휘	7개
2 문제풀이	14문제
3 채점 결과	14/14

3 아는 어휘 +7

4 결과 보기

Contents / Description

종합 어휘장 > 오늘의 어휘 > 오늘의 어휘 결과

1	학습한 어휘 학생이 오늘의 어휘에서 학습 진행한 어휘 개수 표시
2	채점 결과 맞힌 문제 개수 / 전체 문제 개수
3	아는 어휘로 이동 각 어휘별로 출제되는 두 문제를 모두 맞혀, 아는 어휘로 이동한 어휘의 개수 표시 '아는 어휘 +n' 아는 어휘로 이동한 어휘가 없는 경우, '2문제 모두 맞힌 어휘가 없습니다.'
4	[결과 보기] 버튼 클릭 시, 상세 결과지 화면으로 이동



상세 결과

김교목/초등학교 3학년/2025년 9월 24일

모르는 어휘 - 취약한 어휘 3회

예문 작성

구조별 문항 분석				합계
구분	명사	동사	형용사	
문항 수	5	3	5	17
정답 수	2	2	1	9

유형별 이해도

형태별 문항 분석				합계
구분	순우리말	한자어	외래어	
문항 수	5	3	5	17
정답 수	1	2	2	9

Contents / Description

종합 어휘장 > 종합 결과 > [결과 보기]

종합 어휘장 > 오늘의 어휘 / 테마 학습 > 간이 결과 > [결과 보기]

- 1 학생 정보, 진행 정보 표시
- 학생 이름 / 학년 정보 / 학습 일자
- 2 테스트 정보 표시
- 구분, 테스트 정보 표시
예) 아는 어휘-내가 선택한 어휘 2회, 오늘의 어휘 2권 3강, 2권 4강
- 3 [출력] 버튼
- 상세 결과까지 출력
- 4 어휘 학습 진행 결과
- 예문 작성: 해당 어휘 학습 내 예문 작성 완료 / 미완료한 어휘 개수에 따라 게이지로 표시
- 유형별 이해도: 문제 풀이 결과에 따라 어휘 유형별 이해도 표시 핵심어 / 사고어 / 맥락어
- 5 문항 분석
구분: 어휘 2차 태그, 3차 태그 항목 모두 표시
문항 수: 해당 어휘 학습에 출제된 태그 문제 개수 표시
정답 수: 학생이 정답을 맞힌 태그 문제 개수 표시
태그 별 이해도 그래프 표시: 맞힌 문항 수 / 출제 문항

종합 어휘장 **아는 어휘**

권 선택 ▼ 감 선택 ▼ 6 7 출력

8 밟다 감자 고구마 아침 불쾌하다
 피곤한 수박 헤매다 깨닫다 버릇
 외로운 다정하다 행복하다 해맑다 성실한
 외로운 다정하다 행복하다 해맑다 성실한
 외로운 다정하다 행복하다 해맑다 성실한

1 2 3

아는 어휘 45개
[오늘 아는 어휘가 5개 늘었어요! 🎉]

내가 선택한 어휘 어휘 선택

최근 맞힌 어휘 20개 학습 시작

추천 어휘 10개 학습 시작

오랫동안 안 본 어휘 15개 학습 시작

Contents / Description

아는 어휘

- 학습 > 어휘문제 구간에서 맞힌 어휘
- 종합 어휘장 > 오늘의 어휘 > 문제풀기에서 두 문제 모두 맞힌 어휘
- 종합 어휘장 > 아는 어휘 / 모르는 어휘 > 테마 학습에서 두 문제 모두 맞힌 어휘

1	클릭 시, 페이지 안내창 표시
2	클릭 시, 읽쓰 문해력 메인 화면으로 이동
3	클릭 시, 종합 어휘장 메인 화면으로 이동
4	권 전체 드롭다운 필터 권 전체(디폴트), 1권~15권 중 학생에게 부여된 권만 표시 오름차순 정렬 학생에게 부여된 권만 표시됨 특정 권 선택 시 해당 권의 어휘만 필터링하여 표시
5	강 전체 드롭다운 필터 권 전체(디폴트), 1권~15권 중 학생에게 부여된 권만 표시 오름차순 정렬 특정 강 선택 시, 선택한 강에 해당하는 어휘만 필터링하여 표시
6	검색창 입력한 검색어를 포함하는 어휘만 조회, 띄어쓰기 무관 권 / 강 선택한 경우, 해당 범위에서 어휘 조회 검색어 입력 후 둘보기 클릭 시, 해당 어휘만 화면에 표시
7	[출력] 버튼 현재 선택된 조건(권 / 강 / 검색)에 해당하는 어휘 목록만 출력 출력 레이아웃 별도
8	어휘 목록 정렬 기준: 최근 맞힌 어휘 순 정렬



권선택▼

강선택▼



출력

1 밟다	2 감자	2.1 고구마	아침	불쾌하다
3 피곤한	2.2 수박	4 헤매다	깨닫다	버릇
< 외로운	다정하다	행복하다	해맑다	성실한
외로운	다정하다	행복하다	해맑다	성실한
외로운	다정하다	행복하다	해맑다	성실한

(5)

6

아는 어휘 45개
[오늘 아는 어휘가 5개 늘었어요! 🎉]

내가 선택한 어휘

어휘 선택

7.1

최근 맞힌 어휘 20개

학습 시작

7.2

추천 어휘 10개

학습 시작

7.3

오랫동안 안 본 어휘 15개

학습 시작

7.4

4 헤매다

4.1 처음 가본 장소라서 어디로 가야 할지 몰라 이리저리 돌아다니다.

4.2 어디로 가야 할지 몰라 이리저리 돌아다니다.

4.3 길을 잃어서 숲을 한참동안 헤매고 있었다.

Contents / Description

아는 어휘

- 학습 > 어휘문제 구간에서 맞힌 어휘
- 종합 어휘장 > 오늘의 어휘 > 문제풀기에서 두 문제 모두 맞힌 어휘
- 종합 어휘장 > 아는 어휘 / 모르는 어휘 > 테마 학습에서 두 문제 모두 맞힌 어휘

1	예문 작성 완료한 어휘 예문 작성하여 저장한 어휘, 목록에서 연한 파란색 음영으로 표시
2	문제 풀이 완료 어휘 - 풀이 완료 후 결과 생성된 어휘, 목록에 있는 어휘에 진한 파란색 테두리 표시
2.1	예문 작성과 문제 풀이 모두 완료한 경우 연한 파란색 음영+진한 파란색 테두리 표시
2.2	예문 작성은 미완료, 문제 풀이는 완료한 경우 하얀색(디플트)+진한 파란색 테두리 표시
3	예문 작성, 문제 풀이 미완료 어휘 - 하얀색(디플트)으로 표시
4	어휘 클릭 시, 어휘 카드 팝업창 표시 - 어휘의 뜻과 학생이 직접 작성한 예문 표시
4.1	어휘 학습을 통해서 학생이 작성한 예문 확인 가능 작성한 예문이 없는 경우, '어휘 뜻을 바탕으로 예문을 직접 만들어 보세요.' 문구 표시
4.2	[x] 버튼 클릭 시, 어휘 카드 팝업창 종료
5	좌 / 우 화살표 클릭 시 이전 / 다음 어휘 목록으로 이동
6	학습 결과 표시 - 현재까지 누적 아는 어휘 개수 표시, '아는 어휘 nn개' - 아는 어휘 추가 개수 표시, '오늘 아는 어휘가 n개 늘었어요!' - 오늘 완료한 강, 어휘 학습 결과로 추가 어휘 개수 표시
7	테마 학습 - 아는 어휘 중 특정 조건을 충족하는 어휘만 모아 학습하기 가능 - 사용 기간 만료된 권의 어휘는 조건 범위에서 제외 - 내가 선택한 어휘 제외, 출제 가능한 어휘 개수 표시, 10미만인 경우 [학습 시작] 버튼 비활성화, 랜덤으로 최대 10문제 출제
7.1	내가 선택한 어휘 - 학생이 원하는 어휘를 직접 선택하여 문제 풀이 진행 가능 다음 장 참고
7.2	최근 맞힌 어휘 - 최근 진행한 10개의 어휘 학습에서 맞혀 아는 어휘로 이동한 어휘
7.3	추천 어휘 - 최근 맞힌 어휘, 오랫동안 안 본 어휘를 제외한 남은 어휘 중 임의 추천
7.4	오랫동안 안 본 어휘 - 아는 어휘로 이동 후, 한 달 이상 문제풀이 결과가 생성되지 않은 어휘

권선택▼

강선택▼



출력



모르는 어휘 45개

[오늘 모르는 어휘가 3개 줄었어요! 🎉]

밟다 감자 고구마 아침 불쾌하다

1.1 피곤한 수박 헤매다 깨닫다 버릇

< 외로운 다정하다 행복하다 해맑다 성실한 >

외로운 다정하다 행복하다 해맑다 성실한

외로운 다정하다 행복하다 해맑다 성실한

1.3 내가 선택한 어휘

취소

2

1.2 감자 고구마 피곤한 수박
 1.3 헤매다 다정하다 행복하다

10개 중 7개 선택됨

3

학습 시작

1

Contents / Description

종합 어휘장 > 아는 어휘 > 테마 학습 > 내가 선택한 어휘

[어휘 선택] 버튼 클릭 시, '내가 선택한 어휘' 모드로 전환
 어휘 목록에서 어휘 선택 시 '내가 선택한 어휘'로 테마 학습 진행 가능

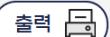
1	어휘 개별 선택
	각 어휘 클릭하여 직접 선택 가능 최대 10개 선택하여 학습 가능, 10미만의 어휘도 진행 가능
1.2	어휘 선택 / 해제 선택한 어휘가 모두 표시되어 카운트 됨 [X]클릭 시 선택 해제 선택 / 해제 즉시 반영됨

2 취소
 [어휘 선택] 버튼 클릭 시, [취소] 버튼으로 변경됨
 [취소] 버튼 클릭 시, '내가 선택한 어휘' 모드가 종료됨
 선택한 어휘 해제, 초기 상태로 복귀

3 학습 시작
 어휘 선택하지 않은 경우에는 [학습 시작] 버튼 비활성화
 선택한 어휘 있는 경우, [학습 시작] 버튼 활성화,
 버튼 클릭 시 선택한 어휘에 대한 어휘 학습 진행됨

권선택▼

강선택▼



밟다 감자 고구마 아침 불쾌하다

피곤한 수박 헤매다 깨닫다 벼룩

< 외로운 다정하다 행복하다 해맑다 성실한 >

외로운 다정하다 행복하다 해맑다 성실한

외로운 다정하다 행복하다 해맑다 성실한

모르는 어휘 45개
[오늘 모르는 어휘가 3개 줄었어요! 🎉]

1

내가 선택한 어휘

어휘 선택

2

최근 틀린 어휘 20개

학습 시작

3

취약한 어휘 10개

학습 시작

4

오랫동안 안 본 어휘 15개

학습 시작

5

Contents / Description

모르는 어휘

- 학습 > 어휘문제 구간에서 틀린 어휘
- 종합 어휘장 > 오늘의 어휘 > 문제풀기에서 한 문제 이상 틀린 어휘
- 종합 어휘장 > 아는 어휘 / 모르는 어휘 > 테마 학습에서 한 문제 이상 틀린 어휘

	어휘 학습 결과 표시
1	<ul style="list-style-type: none"> - 오늘 완료한 어휘 학습으로 인해 줄어든 모르는 어휘 개수 표시 - 현재까지 누적 모르는 어휘 개수 표시
	학습 결과 표시
2	<ul style="list-style-type: none"> - 현재까지 누적 모르는 어휘 개수 표시, '모르는 어휘 nn개' - 모르는 어휘 감소 개수 표시, '오늘 모르는 어휘가 n개 늘었어요!' - 오늘 완료한 강, 어휘 학습 결과로 감소한 어휘 개수 표시
3	내가 선택한 어휘
4	<ul style="list-style-type: none"> - 학생이 원하는 어휘를 직접 선택하여 어휘 학습 진행 가능
5	최근 틀린 어휘
	<ul style="list-style-type: none"> - 최근 진행한 10개의 어휘 문제 또는 어휘 학습에서 틀려 모르는 어휘로 이동한 어휘
4	취약한 어휘
	<ul style="list-style-type: none"> - 어휘 학습 누적 진행 결과, 문제 유형 중 가장 이해도가 낮은 태그 어휘
5	오랫동안 안 본 어휘
	<ul style="list-style-type: none"> - 모르는 어휘로 이동 후, 한 달 이상 문제풀이 결과가 생성되지 않은 어휘



종합결과

1 김교목/초등학교3학년

2

김교목/초등학교3학년

2

33 40

모르는 어휘 ● 아는 어휘

41 15

미작성 ● 작성 완료

25 45

미완료 ● 풀이 완료

전체어휘 예문작성 문제풀이

학습 이력

2

학습일시	구분	테스트 정보	상세보기
25.09.22 13:05	모르는 어휘 - 취약한 어휘	3회	결과보기
25.09.12 12:52	오늘의 어휘	2권 3강,	결과보기
25.09.11 11:53	오늘의 어휘	2권 3강, 2권 2강	결과보기
25.09.10 10:54	오늘의 어휘	2권 1강	결과보기

Contents / Description

종합 어휘장 > 메인화면 > 결과 보기 [자세히 보기]

1	학생 정보 표시 - 학생 이름 / 학년 정보
2	[출력] 버튼 - 종합 결과지 출력
3	어휘 학습 결과 : 전체 어휘 / 예문 작성 / 문제 풀이 - 전체 어휘: 종합 어휘장에 표시되는 아는 어휘, 모르는 어휘 개수에 따라 게이지로 표시 - 예문 작성: 전체 어휘 중 '예문 작성 완료' / 미완료 개수에 따라 게이지로 표시 - 문제 풀이: 전체 어휘 중 어휘 학습에서 문제 풀이 완료한 어휘 / 진행하지 않은 어휘 개수에 따라 게이지 표시
4	학습 이력 - 종합 어휘장에서 진행 완료한 어휘 학습 건별 표시 - 정렬 기준: 학습 일시 기준, 결과지 생성된 순서대로 표시 - 학습 일시 / 구분 / 테스트 정보 / 상세보기
	학습 일시 어휘 학습 시작 일시, [yy.mm.dd. hh:mm]
	구분 어휘 학습을 진행한 테스트 항목 표시 오늘의 어휘, 아는 / 모르는 어휘 – 테마 학습 명
	테스트 정보 오늘의 어휘: 학생이 선택하여 진행 완료한 권, 강정 보 표시. [n권 m강] 테마 학습: 각 항목별 테마 학습 완료 횟수 표시
	상세보기 어휘 학습 상세 결과 보기 [결과 보기] 클릭 시 상세 결과 팝업



3

오늘의 요약 NEW

최근 학습한 강좌 3개에 대한 요약을
진행할 수 있어요.

4

전체 보기

진행률 67%

Contents / Description

서술 요약

	[페이지 안내창] 버튼
1	- 클릭 시, 읽쓰 문해력 메인 화면 안내창 이미지 표시 클릭 시, 페이지 안내창 표시
2	[홈 화면] 버튼 클릭 시, 읽쓰 문해력 메인 화면으로 이동
3	[오늘의 요약] 클릭 시, 오늘의 요약 화면으로 이동
4	전체 보기 - 완료한 강 기준, 완료 / 미완료 상태의 서술 요약 모두 확인 가능 - 진행률: 서술 요약 완료 강 개수 / 학습 완료한 강 개수



⑤

2권 1강

시간은 금

2권 2강

아테네로 가는 나그네

2권 3강

감기 걸린 여우



오늘 진행할 강을 선택하세요.

시작하기 ⑥



Contents / Description

서술 요약 > 오늘의 요약

1	현재 진입한 영역 표시
2	[?] 버튼 클릭 시, 페이지 안내창 표시
3	[홈] 버튼 클릭 시, 읽쓰 문해력 메인 화면으로 이동
4	[뒤로 가기] 버튼 클릭 시, 종합 어휘장 메인 화면으로 이동
5	강좌 목록 - 수업 구간에서 최근 성공한 강좌 한 화면에 최대 3개까지 표시 - 강좌가 3개 이상인 경우, 최근 3개만 표시 - 오늘의 요약 진행 완료한 강좌는 목록에서 제외됨 - 강좌 클릭 시, 선택한 강좌에 테두리 표시 - 복수 선택 가능
6	안내 문구 및 시작하기 - 진행할 강좌 선택 시, [시작하기] 버튼 활성화 - [시작하기] 버튼 클릭 시, 선택된 강좌의 오늘의 어휘 학습 시작
7	



3강. 감기 걸린 여우

1 배가 고픈 사자는 어린 염소를 잡아먹기 위해 자신의 입 냄새가 어떤지 맡아 보라고 했어요.

염소가 사자의 입에서 지독한 냄새가 난다고 말하자 사자는 버릇이 없다며 염소를 잡아먹었어요.

염소를 먹고 난 후, 다른 사냥감을 찾던 사자는 늑대에게도 똑같이 자신의 입 냄새가 어떤지를 물었어요.

늑대가 아무 냄새도 나지 않는다고 하자 사자는 거짓말을 한다며 늑대를 한 입에 꿀꺽 삼켜 버렸어요.

사자가 늑대를 잡아먹은 뒤 여우를 만나 똑같이 물었지만, 여우는 꾀를 써 대답을 한 덕분에 목숨을 구할 수 있었어요.

2 두 문장으로 요약해 보세요.

힌트: 질문에 따라 써보세요.
 Q1. 어떤 상황이었나요? → [상황] 때문에 _____.
 Q2. 결과는 어떻게 되었나요? → 결국 _____.

3 나의 요약

내용을 입력하세요. 4

5 확인

모범 답안 6

사자는 동물들을 잡아먹으려고 속임수를 썼습니다. 결국 염소와 늑대는 사자에게 잡아먹히고 꾀 많은 여우만 살아남았습니다.

7 AI 교정

8 >

Contents / Description

오늘의 요약

: 가장 최근 완료한 강좌 순으로 노출

1	지문	- 줄거리 순서 잡기에 사용되는 문장 표시
2	요약하기 발문	- 지문 단계에 따라 발문 유형이 다름
3	힌트 보기	- 디플트 접기 - 요약 작성 시 힌트 펼쳐서 확인 가능
4	나의 요약	- 학생이 요약 문장 작성
5	[확인]	- 클릭 시 모범 답안 표시 - [수정] 버튼으로 변경 - 모범 답안 표시된 이후에도 나의 요약 수정 가능
6	모범 답안	- [확인] 버튼 클릭 시, 모범 답안 영역 표시됨 - 모범 답안 노출
7	AI 교정	- [확인] 버튼 클릭 시 AI교정 영역 표시됨 - 나의 요약에 작성 완료된 내용을 바탕으로 교정된 문장 노출
8	[>] 버튼	- 강좌 선택 화면에서 1개 이상 강좌를 선택하는 경우, 좌우 넘김으로 다른 강 확인 가능 - 첫 번째 확인 경우, [<] 버튼 표시하지 않음 - 마지막 확인 경우, [>] 버튼 표시하지 않음
9	[X] 버튼	- 오늘의 요약 종료, 이전 화면으로 이동



1 12

전체 강의

2 8

요약 완료

3 4

요약 대기

4 67%

진행률

5

권 선택▼

강 선택▼

6

**2권 1강**

아테네로 가는 나그네

요약 완료

6

2권 2강

시간은 금

요약 대기

2권 3강

감기 걸린 여우

요약 완료

2권 4강

곰과 두 친구

요약 대기

2권 5강

지혜로운 어부

요약 대기

Contents / Description

서술 요약 > 전체 보기

1	전체 강의 : 학습 완료 한 강좌 개수 표시
2	요약 완료 : 서술 요약 저장 완료한 강좌 개수 표시
3	요약 대기 : 서술 요약 진행하지 않은 강좌 개수 표시
4	진행률 - 전체 강의 개수 / 요약 완료 개수
5	권 / 강 필터 - 전체(디폴트) 부여한 권, 부여한 강 - 부여한 강좌 기준, 필터로 검색 가능
5	제목 검색 지문 제목으로 강좌 검색 가능
6	서술 요약 완료 유무에 따라 상태 표시 요약 완료 / 요약 대기
7	목록 클릭 시 요약 화면으로 이동