



mozaBook getting started

- **mozaBook** 2
설치, 시작, 사이트맵,
출판물 열기
PDF 하고 PPT 가져오기
내비게이션
출판물 업데이트, 새 출판물
- **엑스트라 내용** 14
다이내믹 엑스트라
3D 모델, 비디오, 레이어
도구 및 게임, 시험지 편집기
- **연습책** 34
연습장의 작용, 관계 도식
애니메이션, 기하학적 도구
메모 및 링크, 연습책 동기화
애니메이션된 견본
mozaWeb의 연습책
- **기타 기능** 44
검색, 도움말의 활용
멀티미디어 리코더, 인쇄
필기인식, 설정, 숙제, 교실 학습
여러 플랫폼에서의 mozaBook
mozaBook과 mozaWeb
업데이트 및 피드백
mozaBook 라이선스

mozaBook이란 무엇인가요?

mozaBook은 대화식 교육용 프로그램인데 덕분에 학생의 관심 및 눈길을 끄는 수업을 할 수 있습니다.



mozaBook 소프트웨어를 통해서 디지털 교과서를 보여주면서 디지털 내용 (비디오, 오디오, 3D 장면, 연습, 등)과 같이 나오게 할 수 있습니다. 아울러, 소프트웨어에서 추천까지 나옵니다.

학생들의 관심을 끌고 제주를 더 쉽게 이해하는 데 도움이 되도록 흥미로운 발표, 학습 계획하고 문제지를 만들 수 있습니다.

소프트웨어는 어떤 기능을 제공할까요?

이 프로그램에서는 자기 연습장을 만들 뿐만 아니라 PDF 가져오기도 가능합니다. 이에 쓰고 그리거나 미디어 라이브러리에서 항목을 가져와서 장식할 수 있습니다. 완성된 발표를 애니메이션으로 움직이게 해도 좋습니다.



mozaBook은 대화식 칠판, 컴퓨터, 학교나 집 어디에서든지 잘 이용할 수 있습니다.

학교에서 보여줄 발표를 미리 집에서 편하게 만들어 놓기 가능합니다.

인터넷 동기화 덕분에 자기 내용은 mozaBook이 있는 다른 모든 컴퓨터에서 사용할 수 있습니다.



집에서 하는 공부를 위한 온라인 플랫폼

mozaWeb은 mozaLearn 교육 시스템의 일부로서 집에서 혼자 하는 공부에 도움이 되도록 개발한 것인데 교사에게도 학생에게도 이용 가치가 많습니다. 사용하면서 공부가 즐겁고 유효성이 많겠습니다.

- 간단한 등록 직후에 mozaWeb의 대화식 세계를 둘러볼 수 있지만 프로그램이 제공하는 모든 기능을 다 이용하려면 mozaWeb 구독이 필요합니다.
- 온라인이라면 어느 브라우저를 사용하는가와 상관 없이 mozaBook을 사용할 때 만난 내용을 다 쓸 수 있습니다.
- 디지털 교과서를 열고 페이지를 넘기며 페이지 부분을 확대시키고 주제와 관련된 엑스트라 내용을 재생하기도 가능합니다 (3D 모델, 교육용 비디오, 오디오, 연습문제).



미디어 라이브러리

미디어 라이브러리에서는 주제별로 분류된 내용 중에서 수천여 개의 엑스트라 내용을 찾을 수 있는데 내장된 플레이어를 통해서 재생하기 가능합니다.

- 1200 개 이상의 대화식 3D 모델
- 수백 개의 비디오
- 사진, 오디오, 연습문제와 기타.

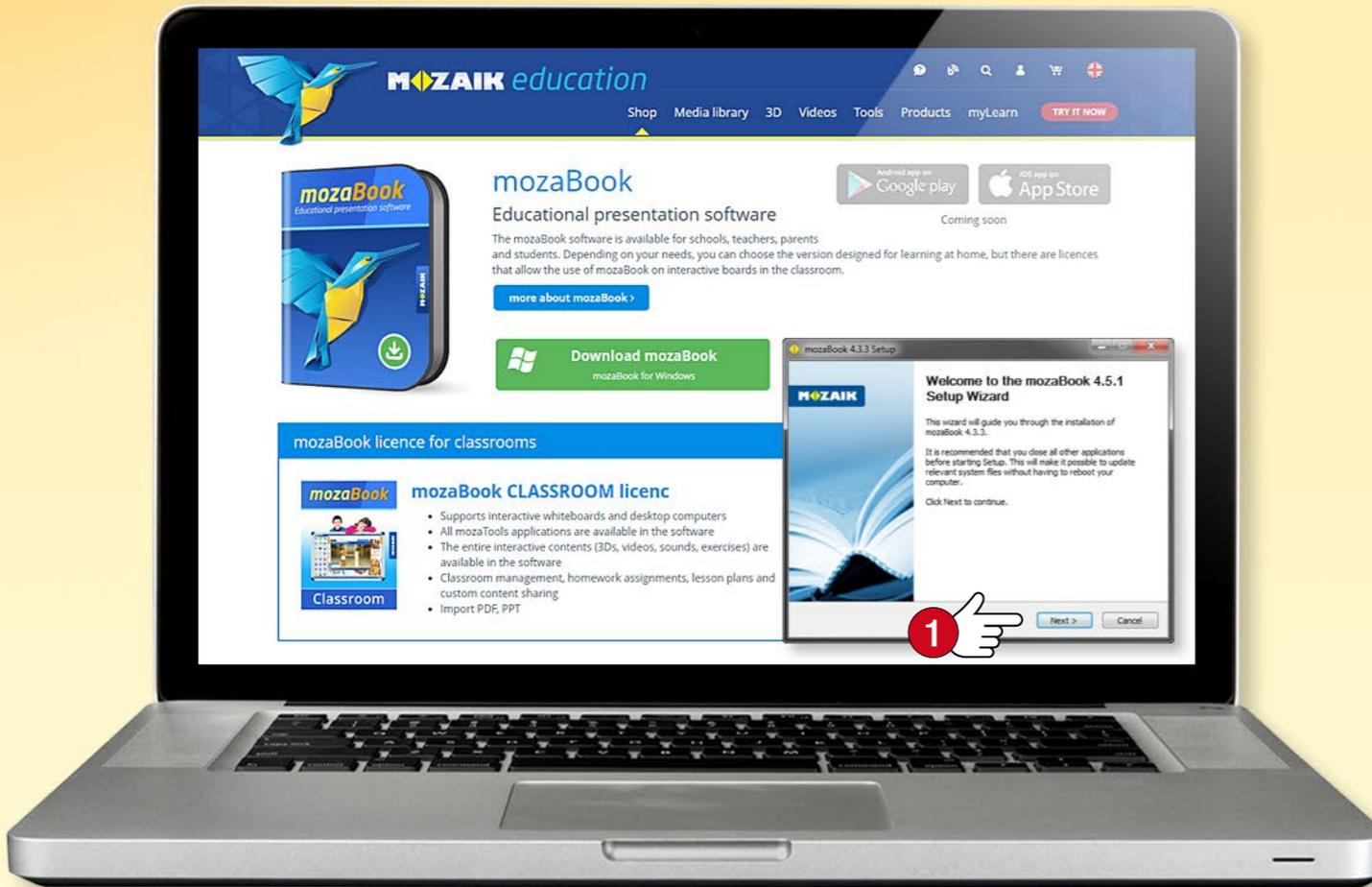


도구, 게임

110 개 이상의 주제별 게임하고 도구를 이용할 수 있는데 배운 것을 파악하고 연습하는 데 독특한 도움을 제공합니다.

간단한 설치 방법

mozaBook의 설치를 Mozaik Education의 웹사이트에서 다운받을 수 있습니다. 설치 소프트웨어를 시작하고 나서 지침을 따르십시오 ①. 설치 과정이 완성된 후에는 바탕화면에서 보이는 아이콘을 누르시면 됩니다.



힌트

첫차례의 시작 때에는 구입할 때 받으신 라이선스 코드가 요청됩니다 ②. 이런 코드를 가지고 계시지 않으면 데모 버전을 선택하십시오 ③. 라이선스 코드를 입력하는 데 인터넷 연결이 필요합니다.

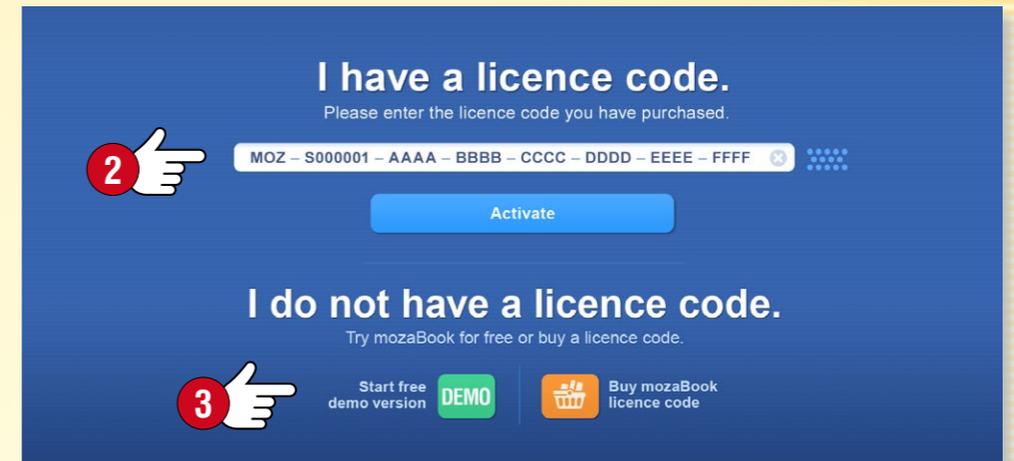
시스템소요

mozaBook

- 탁상용컴퓨터 아니면 노트북
- Microsoft Windows 7 이상 버전
- 교과서 없이 온라인의 경우에 2 GB의 디스크 공간. 디지털 교과서 패키지의 경우에, 한권씩 온라인 더 20-80 MB의 공간이 필요하며 오프라인 1-2 GB의 공간이 필요합니다.
- 4 GB 이상의 메모리 (8 GB의 RAM 추천)
- CPU: Intel Pentium 4 이상, 아니면 AMD Athlon 이상
- GPU: 3D를 위한 그래픽 카드, 256 MB
- 해상도: 최소한 1024 x 768

mozaBook 라이선스 코드

라이선스 코드는 mozaBook을 사용한 권한이 있다는 수단입니다. 하나의 라이선스 코드로 mozaBook이 동시에 한 대의 컴퓨터에서만 사용이 가능합니다. (59번 페이지에서 자세한 설명이 나옵니다.)



mozaWeb 계정이란 무엇인가요?

mozaWeb 계정이란 한 개인 인터넷 계정이며 덕분에 mozaBook 프로그램을 통해서 미디어 라이브러리의 대화식 내용 (3D 장면, 비디오, 오디오, 사진, 대화식 연습 문제, 등)을 사용할 수 있고 다양한 컴퓨터나 장치에서 만든 항목을 공유하기도 가능합니다.

계정으로 mozaWeb에 로그인할 수 있으니 mozaBook을 이용하지 않아도 온라인 교과서와 대화식 내용을 쓸 기회가 있습니다.

mozaWeb 계정을 이미 갖고 계신다면 사용자 이름하고 비밀번호를 입력해서 로그인하십시오 ①.

계정이 없으시면 개인 mozaWeb 인터넷 계정을 만들어 보십시오.

힌트 • 연습장을 mozaWeb 인터넷 계정에 업로드하기 가능하니까 mozaBook이 작동하되 모든 컴퓨터에서 사용할 수 있습니다. 연습장에서 바꾼 일부가 계정에서 자동으로 바로 저장되는 기능을 설정할 수 있기 때문에 연습장들은 늘 동기화된 상태일 겁니다.



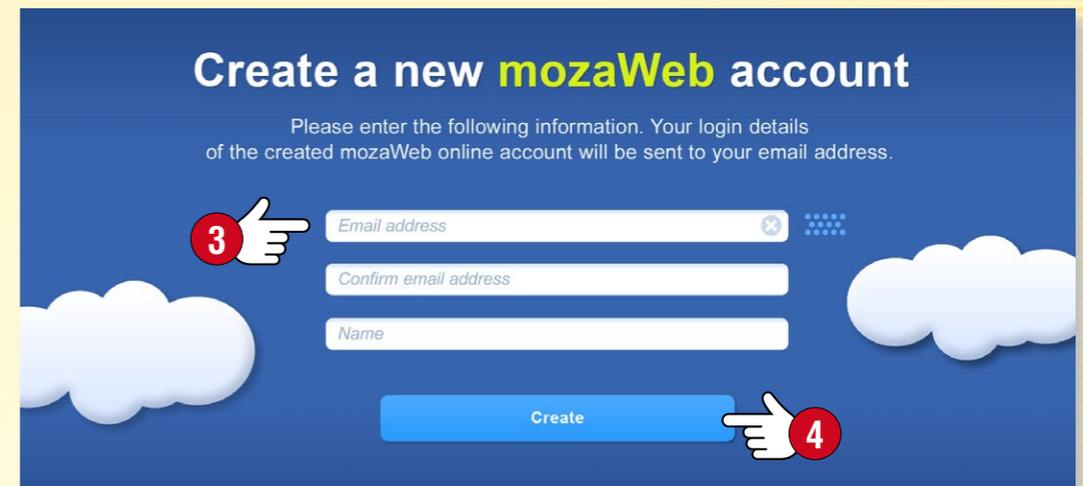
mozaWeb 계정 생성하기

mozaBook을 처음으로 시학할 때 새 계정 만들기 옵션을 골라서 ② 개인 mozaWeb 인터넷 계정을 만드십시오.

개인 정보를 입력하고 ③ 나서 만들기 단추를 누르십시오 ④.

사용자 아이디하고 비밀번호를 이메일로 보내드립니다. 그것을 써서 mozaWeb 사이트에 들어갈 수도 있겠습니다.

mozaWeb 계정을 만드실 때 아이디하고 비밀번호가 자동으로 발생되는데 mozaWeb 계정에 들어가자마자 프로필 메뉴에서 비밀번호를 변경할 기능이 있습니다.



mozaBook 로컬 사용자 계정 만들기

개인 컴퓨터에서도 mozaBook을 사용할 수 있게끔 로컬 사용자 계정을 만들 필요가 있습니다.

이후로는

- 자기 연습장을 만들 수 있고
- 출판물에서 변경한 일부를 저장할 수 있고
- 사용자 인터페이스를 사용자화하기도 가능하겠습니다.

프로그램을 이용할 때 쓸 이름하고 ① 비밀번호를 ② 입력하시고 아바타를 선택하십시오 ③.



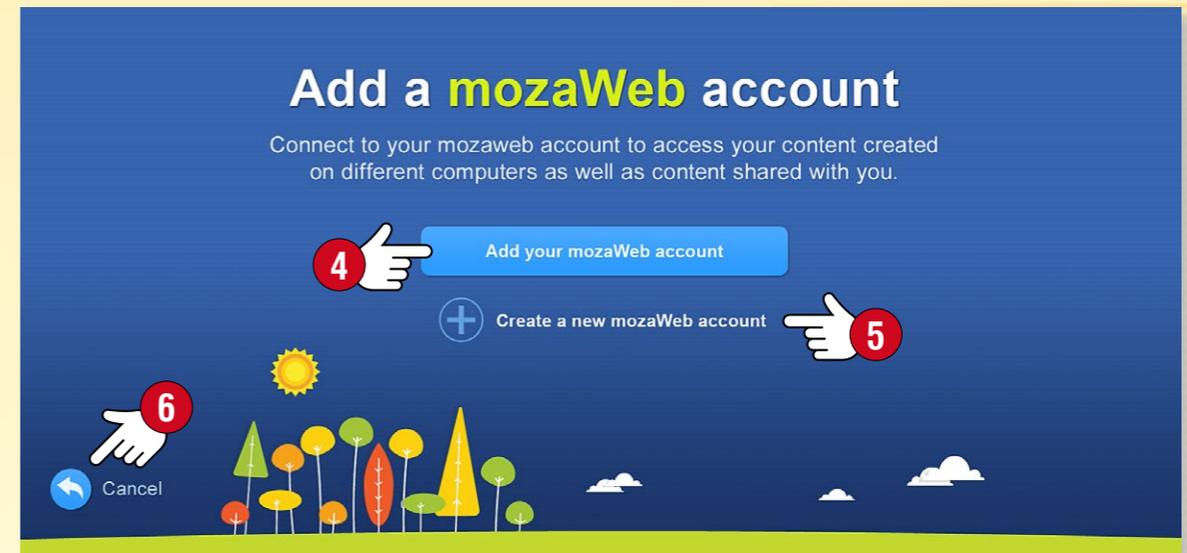
복합 mozaBook 로컬 사용자 계정

같은 컴퓨터에서는 여러 개의 mozaBook 로컬 사용자 계정을 만들기 가능합니다.

사용자에

- 기존의 계정이나 ④
- 새롭게 만든 계정을 연결시킬 수 있고 ⑤

이 단계를 넘어갈 수도 있습니다 ⑥. mozaWeb 계정을 mozaBook 설정 패널의 mozaWeb 계정 메뉴에서도 ⑦ 입력하기도 가능합니다.



힌트

mozaBook을 여러 대의 컴퓨터에서도 이용하시면 로컬 사용자를 같은 mozaWeb 계정과 연결하는 것이 좋습니다. 그러면 모든 컴퓨터에서 같은 내용을 볼 수 있습니다.

로그인

mozaBook 프로그램을 어떤 언어로 이용하실 것인지 ① 선택하고
필요하면 이용하는 장치에 맞춰 확대도 설정하십시오 ②. 아바타를
고르시고 ③ 비밀번호를 입력하십시오 ④.

- 어느 출판물을 여실 것인지 선택이 가능합니다 ⑤.
- 새로운 연습장을 만들 수도 있습니다 ⑥.
- 지난번에 하던 일부에서부터 작업을 계속할 수 있습니다 ⑦.
- 원하시면 새 로컬 사용자를 만들기도 가능합니다.



출판물 선택

스크롤해서 이용이 가능한 교과서와 연습장을 살펴보십시오.
목록이 너무 길다면 주제, 학년, 아니면 출판물 유형을 설정해서
필터하기 가능합니다 ⑧.

출판물을 열려면 표지나 열기 아이콘을 누르십시오 ⑨.

여기에서 또 새 연습장 만들기, 그리고 마지막 상태 기능을 골라도 됩니다.

프로그램을 닫거나 첫 페이지로 돌아갈 생각이 있으시면 오른쪽 상단
모서리에서 X 클릭하십시오 ⑩.

1. 출판물 식별표

동시에 여러 개의 출판물을 열기가 가능하며 식별표에 클릭하여 활용 중의 항목을 보이게 할 수 있습니다.

2. 도구

주제별 응용프로그램하고 논리 게임들은 삽입과 시험 평가를 위해서 개발한 것입니다. 도구의 글로 나오는 설명과 비주얼 내용은 mozaBook 출판물이나 연습장에 가져 넣기도 가능합니다.

3. 설정

패널은 사이트를 제 취향에 맞게 사용화시키는데 다양한 기회를 제공합니다. 덕분에 작업은 더 빨라지고 즐겁습니다.

4. 툴바

툴바에서는 프로그램의 주요한 기능을 시작시킬 수 있습니다.

5. 새 연습장 만들기

여기에서는 말그대로 새로운 연습장을 만들 수 있으며 기존의 연습장에 새 페이지를 넣을 수 있습니다.

6. 미디어 라이브러리

대화식 내용, 3D 모델, 사진, 비디오, 오디오 간에서 검색할 수 있습니다.

7. 멀티미디어 리코더

스크린 샷이나 화면 일부를 저장해서 오디오 녹음하거나 비디오 찍을 수 있습니다.

8. 도움

mozaBook의 도움 설명에서는 모든 기능에 대한 자세한 도움말을 찾을 수 있습니다. 비디오 도움을 통해서 소프트웨어하고 도구의 이용 방법을 쉽게 배울 수 있습니다.

9. 활용 중의 도구

선택한 응용프로그램은 아이콘이나 미리 보기로 출판물이나 연습장에 넣고 나중에 열 수 있게 됩니다.

10. 트레이

이곳에서는 열려 있는 출판물하고 창문을 늘 볼 수 있습니다.

11. 필통

여기에서는 그리기 도구를 더 쉽게 사용할 수 있습니다. 화면에서 선택한 항목을 간단하게 지울 수도 있습니다. 쓰레기통 아이콘에 끌어놓으면 됩니다.

12. 창의적인 그리기 도구

내장된 그리기 기능을 통해서 교과서하고 연습장에 자유롭게 삽화를 넣을 수 있습니다.



1. 출판물이 어디 있을까요?

툴바에서 열기 아이콘을 누르십시오 ①.
출판물 메뉴를 ② 클릭하시면 사용이 가능한 교과서들이 나타납니다.

창문에서 책이 보이면 좋은가 연습장이 보이면 좋은가 탭을 눌러서 선택이 가능합니다 ③.

2. 출판물을 어떻게 열까요?

열려면 한 권에 클릭하십시오 ④.

목록에서 보이는 출판물이 너무 많으면 헤더의 필터를 통해서 과목이나 학년 별로 필터링할 수 있습니다 ⑤.

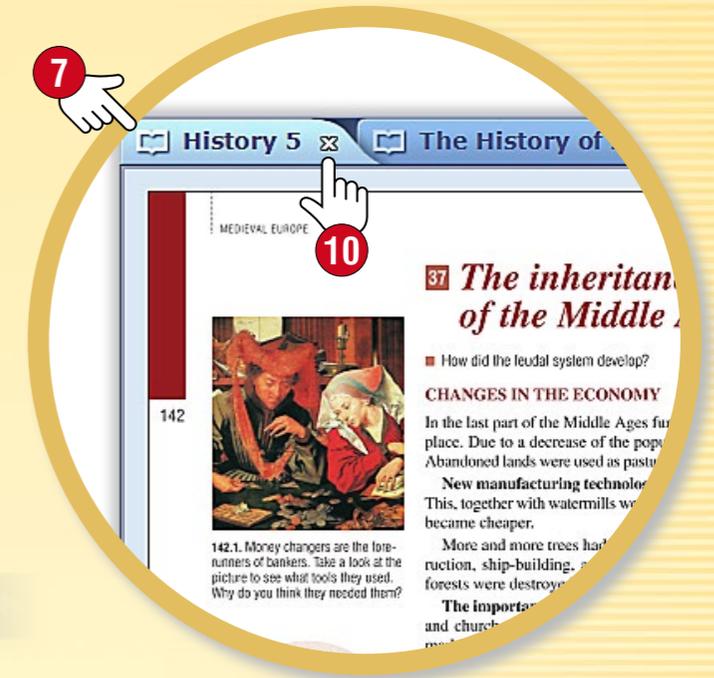
 가져오기 메뉴에서 ⑥ PDF 가져오는 것도 가능하고 그후로 연습장같이 활용할 수 있습니다.



3. 열려 있는 출판물 간 전환이 어떻게 가능합니까?

메인창의 헤더에서 보이게 하고 싶은 출판물의 탭을 클릭하십시오 ⑦.

또한, 툴바의 트레이 아이콘을 눌러서 열려 있는 출판물 사이의 전환이 가능합니다 ⑧.



4. 출판물을 어떻게 저장할까요?

툴바에서 찾을 수 있는 열기 아이콘을 클릭하고 나서 올라오는 패널에서 저장을 선택하십시오 ⑨.

트레이 아이콘을 ⑧ 고르신다면 출판물 제목 옆에서 보이는 저장 아이콘을 눌러도 좋습니다.

5. 출판물을 어떻게 종료할까요?

출판물 제목 바로 옆 헤더에서 보이는 x 클릭하면 됩니다 ⑩.

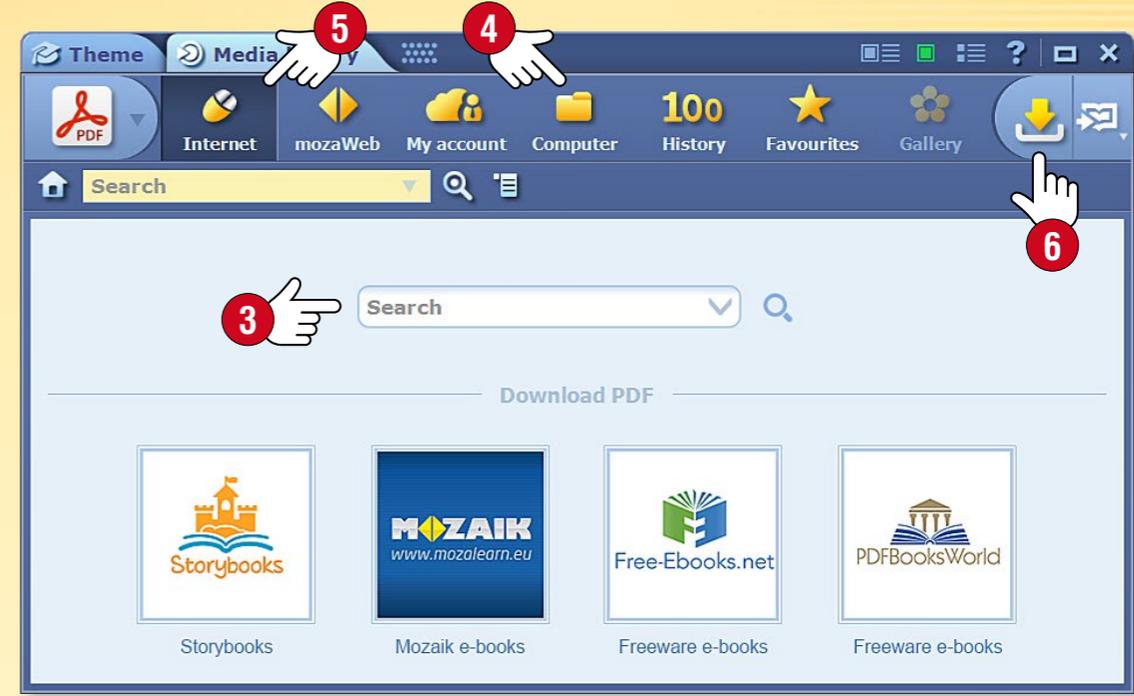
또한, 트레이에서 종료할 수도 있습니다 ⑪.



PDF 및 PPT 가져오기 기능

프로그램에서는 PDF하고 PPT (Power Point) 파일 가져오는 기능도 있습니다. 스캔된 파일은 mozaBook 교과서와 연습장치럼 작용이 비슷합니다. 상영하고 일부를 확대하고 회전시키는 것이 가능하며 mozaBook 미디어라이브러리에서 대화식 내용을 가져와 삽입할 수도 있습니다.

- 가져온 PPT 슬라이드 (페이지 일부) 편집이 계속해서 가능합니다.
- 이용하고 있는 교과서를 PDF 포맷으로도 갖고 계신다면 mozaBook에 넣어서 프로그램에서 사용도 가능할 것입니다.



PDF 가져오기

툴바에서 열기 기능을 ① 선택한 다음에 PDF 가져오기를 클릭하십시오 ②.

열려 나오는 미디어라이브러리에서 열려고 하는 항목을 골라 보십시오 ③. 자신의 컴퓨터나 ④ 인터넷에서 검색할 수 있습니다 ⑤.

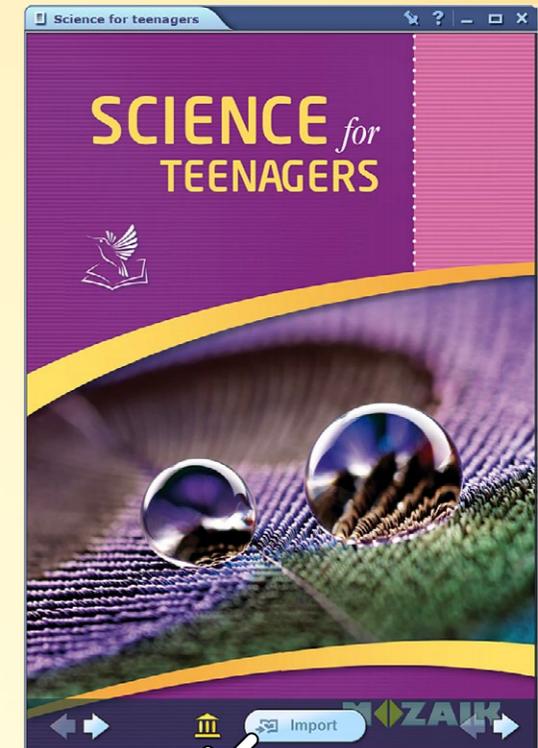
선택해 놓은 PDF는 가져오기 혹은 다운받기 단추를 눌러서 열 수 있습니다 ⑥.

파일을 연습책으로 저장하기

가져온 PDF 파일은 연습책으로 저장하는 기능이 있습니다 ⑦.

이름 짓고 표지 이미지를 붙이고 주제와 학년을 선택하고 내용에 대한 정보도 조금 입력하십시오.

이후에 PDF 파일은 열 수 있는 연습장의 목록에서 찾을 것입니다.



1. 기본적인 내비게이션 기능

출판물을 연 다음에 화살표로 ① 나아가거나 뒤로 갈 수 있으며 툴바에서 보이는 페이지 수 메뉴에 ② 원하는 숫자를 입력하셔서 이동이 쉽습니다.

2. 목차 및 페이지 미리보기

툴바의 내용 목록 아이콘을 ③ 누른다면 보는 책의 내용 목록이 나타납니다. 장의 제목을 클릭하면 자동으로 그 페이지로 옮길 것입니다.

헤더에서 보이는 탭을 ④ 이용해서 목록과 페이지 표지를 전환할 수 있습니다. 선택한 페이지의 보기를 ⑤ 클릭하시면 바로 그 페이지로 이동하겠습니다.

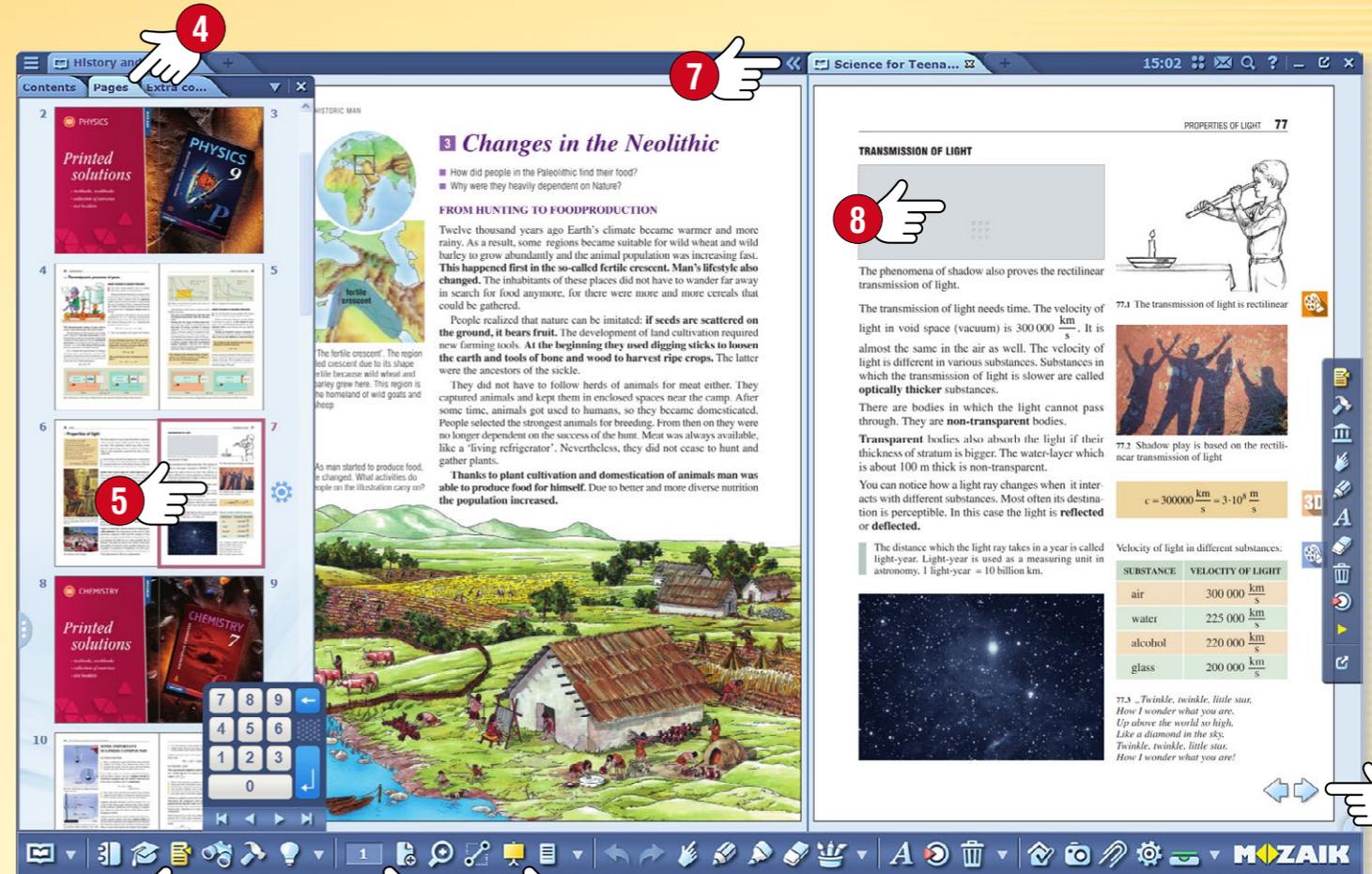
3. 보기와 확대

어떤 페이지 일부, 장, 텍스트 상자, 또한 이미지를 확대시킬 수 있습니다.

페이지 보기 메뉴에서는 ⑥

- 페이지 일부 확대
- 단일 페이지하고 두 페이지 전환
- 여러 출판물이 열려 있을 때 여러 권 동시의 표시 다 가능합니다.

두 권을 동시에 보이게 하는 경우에는 창 안에서 책이나 연습장의 위치를 바꿀 수 있습니다. 헤더에서 나타나는 화살표만 ⑦ 누르시면 됩니다. 동시에 최대한 6 권의 출판물 열기가 가능합니다.

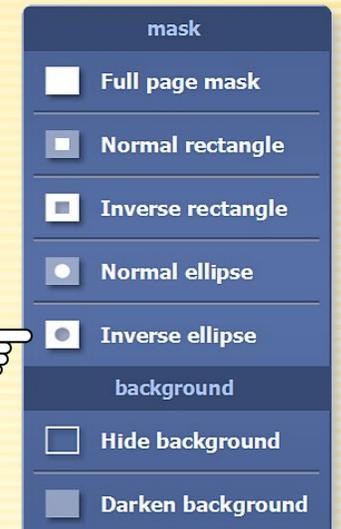
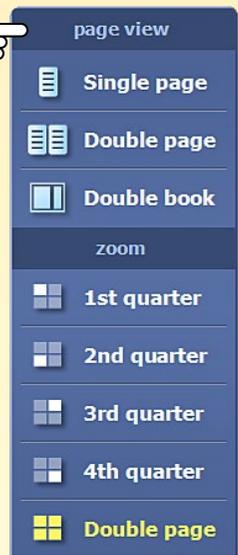


4. 마스킹

발표를 할 때, 페이지의 일부나 전체를 ⑧ 덮는 것이나 배경을 없애거나 어두워지게 하는 것도 좋을 수 있습니다.

이런 기능을 사용하려면 툴바의 마스킹 아이콘을 눌러야 합니다 ⑨.

직사각형이나 타원형 마스킹 모양을 선택하실 수 있는데 크기 재설정, 뒤집기, 그리고 이동시키기도 가능합니다 ⑩.



출판물 업데이트

mozaBook 출판물이 가끔 변경할 때도 있습니다.
(새로운 정보나 새 엑스트라가 추가되기 때문입니다.)
그래서 교과서를 업데이트할 필요가 생깁니다.

mozaBook은 바로 로그인하신 다음에 컴퓨터에서 사용할 수 있는 mozaBook 교과서 중에서 어느가 업데이트된 버전이 생겼다는 알림을 표시할 겁니다 ①.

출판물을 고르고 나서 업데이트 기능을 ② 선택하시면 새 버전을 다운받기가 상당히 간단합니다.



힌트 • 열기 패널의 책 메뉴를 ③ 선택하시면
제 출판물의 현재 상태를 관찰하고 업데이트하고 다운로드를
처리할 수 있습니다 ④.

연습장 업데이트 (동기화)

연습장의 경우에 자동 업데이트를 설정하시면 프로그램은
교과서와 비슷한 식으로 인터넷 계정에 더 새로운 버전이 생겼다는
알림을 나타냅니다. 덕분에 연습장도 계속 최신의 버전으로
있겠습니다.

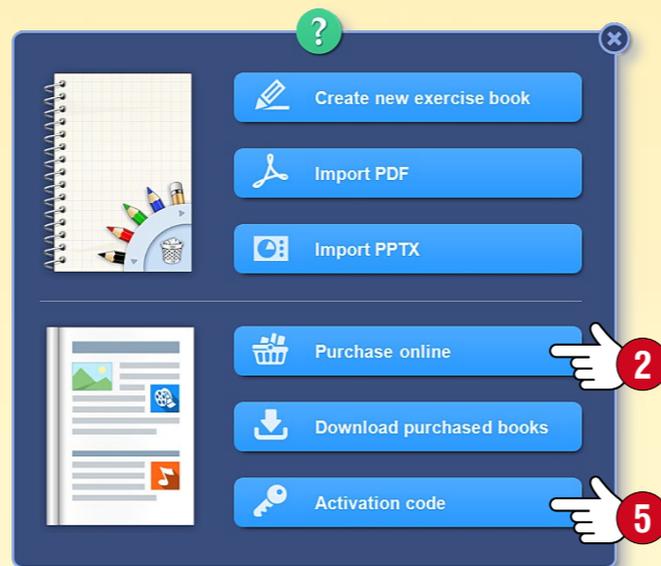
새 출판물 구입하기

새로운 mozaBook 출판물을 mozaWeb의 웹사이트에서 구매할 수 있고 그 후에 mozaBook 프로그램을 통해서 컴퓨터로 다운받을 수 있습니다. 그러면 제 컴퓨터에서의 사용이 가능하겠습니다.

- 구입할 수 있도록 사용자이름하고 비밀번호를 입력해서 mozaWeb 웹사이트의 인터넷 계정에 로그인하십시오.
- 온라인 쇼핑몰에서 찾을 수 있는 출판물 중에서 골라서 구매하려면 지시를 따르십시오.
- 구매 과정이 잘 완성됐다면 출판물의 활성화코드를 이메일로 보내드리겠습니다.

힌트

mozaBook 안에서는 웹쇼핑몰을 열려면 새 출판물 추가하기를 ① 클릭해서 인터넷 구매하기 옵션을 선택하십시오 ②.



mozaBook에 새 출판물 다운받기

- 구입한 후에 출판물의 활성화코드를 mozaWeb 계정과 연결시켰으면 다음으로 mozaBook에 로컬 사용자로서 로그인하십시오.
프로그램은 업데이트 방법과 비슷한 식으로 출판물 선택의 화면에서 새로운 출판물이 나타났다는 것을 표시할 것입니다 ③. 출판물을 골라서 다운로드를 클릭하십시오 ④.



- 받으신 활성화코드는 아직 mozaWeb 계정과 연결되어 있지 않은 경우에 새 출판물 메뉴에서 활성화 코드 입력 기능을 선택하십시오 ⑤. 열려 나오는 창문에서 코드를 ⑥ 입력하시고 출판물을 다운받으십시오. 이 교과서는 mozaWeb 계정과 연결될 거니까 다른 컴퓨터에서도 사용이 가능하겠습니다.



출판물의 엑스트라 내용

mozaBook 출판물에 미리 마련한 내용 (3D 모델, 영화, 오디오, 사진, 대화식 연습문제, 등)의 아이콘이 ① 내장되어 있으니 아이콘을 눌러서 열기가 편리합니다.

- 삽화의 수준을 높이고 교실 학습을 즐거워지게 하는데다가 가르치는 과정이 더 성공적일 것입니다.

3D 장면 ②

장면을 통해서 옛날과 오늘날의 도구와 기계를 알게 되고 지나간 과거에 돌아가서 그 시대에 산책하고 인체의 비밀을 발견하며 화학의 세계에 대해 알아볼 수 있습니다.

- 확대하고 회전이 가능한 모델.
- 일관적인 사용자 인터페이스, 사용 배우기 쉽습니다.
- 내레이션과 같이 나오는 모델도 많습니다.

비디오 ③

출판물 안에서 내장된 동영상을 찾을 수 있습니다.

- 물리학, 화학과 생물학 실험을 보여주는 동영상
- 자연에 대한 비디오, 다큐멘터리, 교육용 비디오
- 동화, 문학 작품, 영화 부분 및 기타 비디오.

출판물은 아울러 오디오, 사진, 그림, 설명을 위한 도표하고 대화식 연습문제를 포함할 때도 있습니다.



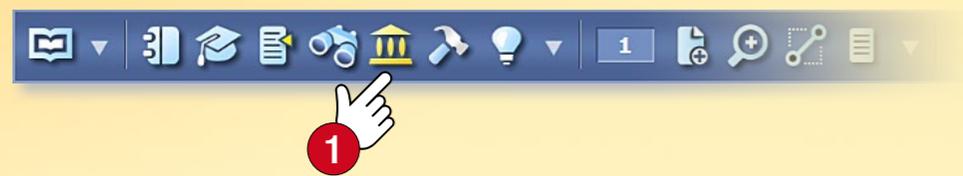
사용자 지정 내용 및 문제지

기존의 엑스트라 내용 이외에 미디어라이브러리를 통해서 제 내용도 삽입할 수 있습니다. 편집기나 도구를 이용하여 보기 좋은 문제지를 ④ 쉽게 준비할 수 있는데 다른 항목과 비슷하게 출판물에 넣기도 가능하며 숙제로 보내도 됩니다.

동적인 엑스트라

mozaBook은 열려 있는 PDF나 출판물을 자동으로 그 교과서의 내용에 맞추는 엑스트라와 연결할 수 있습니다.

툴바에서 엑스트라 아이콘을 누르고 ① 나서 나오는 창 안에서 동적인 엑스트라 표시를 활성화하십시오 ②.



선택을 어떻게 할까요?

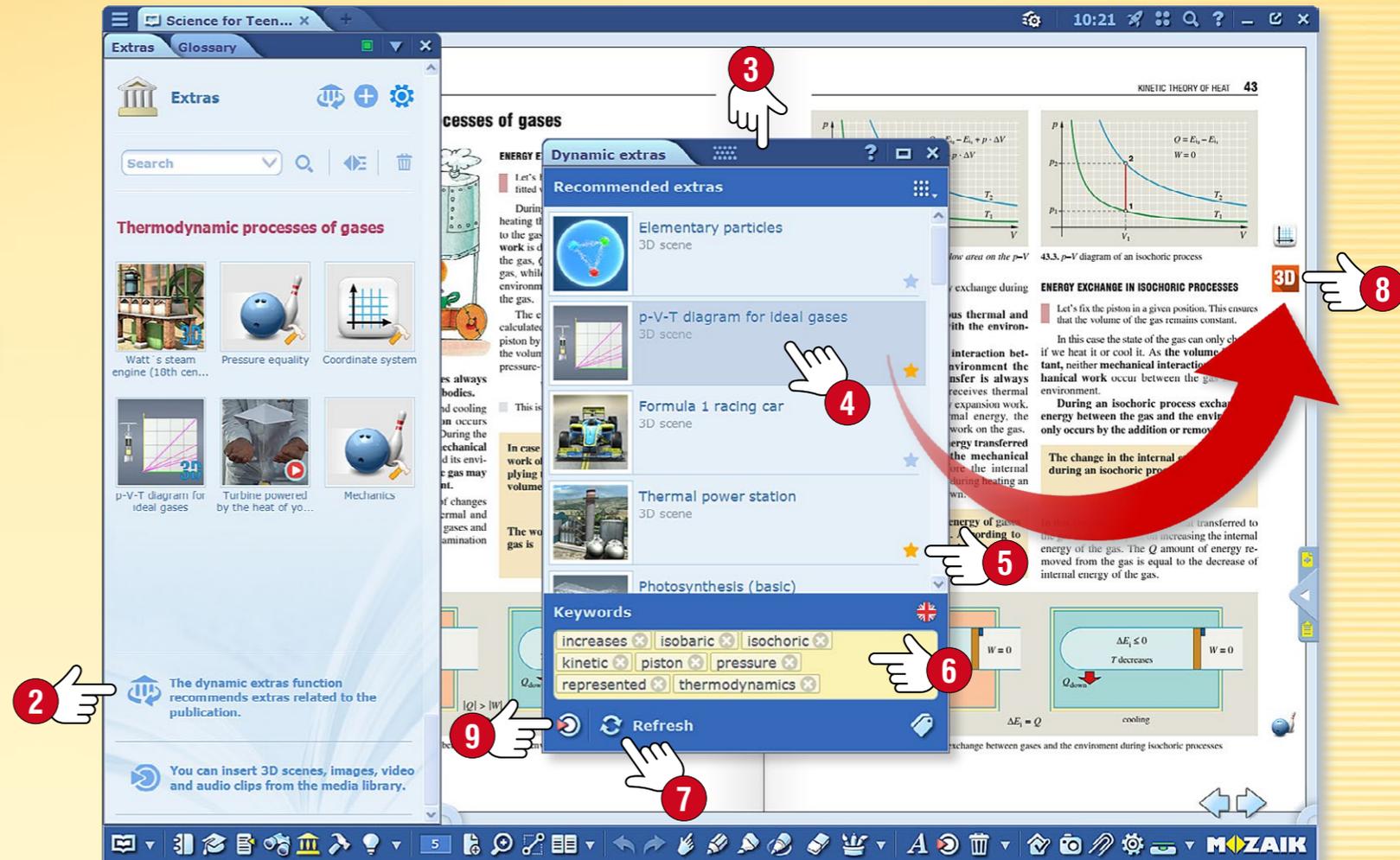
동적인 엑스트라 내용의 창에서는 ③ 프로그램이 출판물과 관련된 내용을 추천해 줍니다.

열려면 목록의 항목에 ④ 더블 클릭하십시오. 자신이 필요한 내용을 편하게 찾아보십시오.

검색의 효율성을 높이려면

- 검색 결과를 옆에서 나타내는 색깔의 별로 평가하십시오 ⑤.
- 새로운 핵심어를 ⑥ 입력하시고 목록을 업데이트하십시오 ⑦.

선택해 놓으신 엑스트라 내용을 직접 연습장이나 책의 페이지로 ⑧ 끌어 볼 수도 있으니 다음부터는 바로 거기에서 열기 가능하겠습니다.



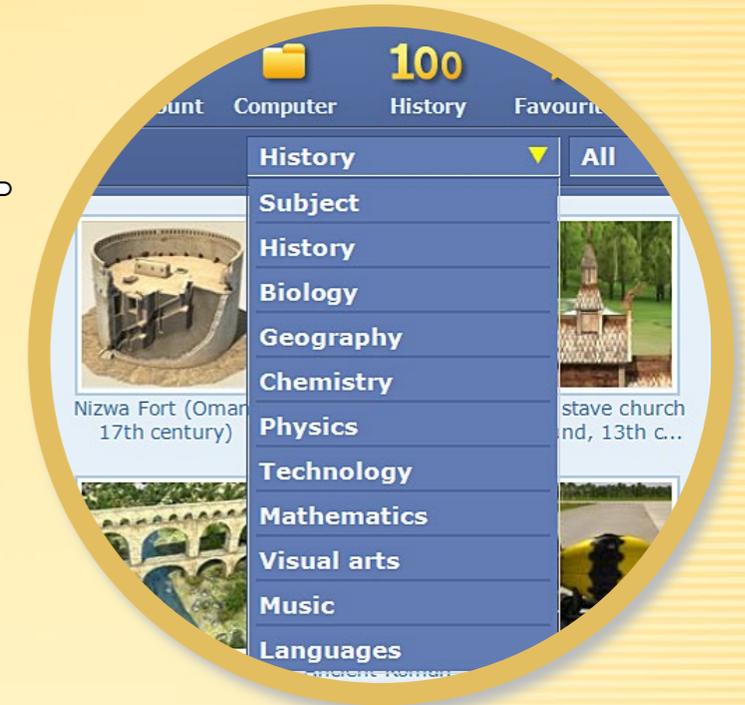
힌트

- 추천되는 엑스트라 내용 중에서 원하시는 것이 없다면 패널에서 바로 미디어라이브러리를 ⑨ 열기 가능하며 직접 찾아보는 것을 계속하시면 됩니다.
- PDF 파일을 가져올 때도 동적인 엑스트라 기능을 활성화시키면 좋습니다. 그래야 열자마자 자동적으로 나타나는 엑스트라 목록을 보실 수 있습니다.

1. 3D 내용을 어디에서 찾으시니까?

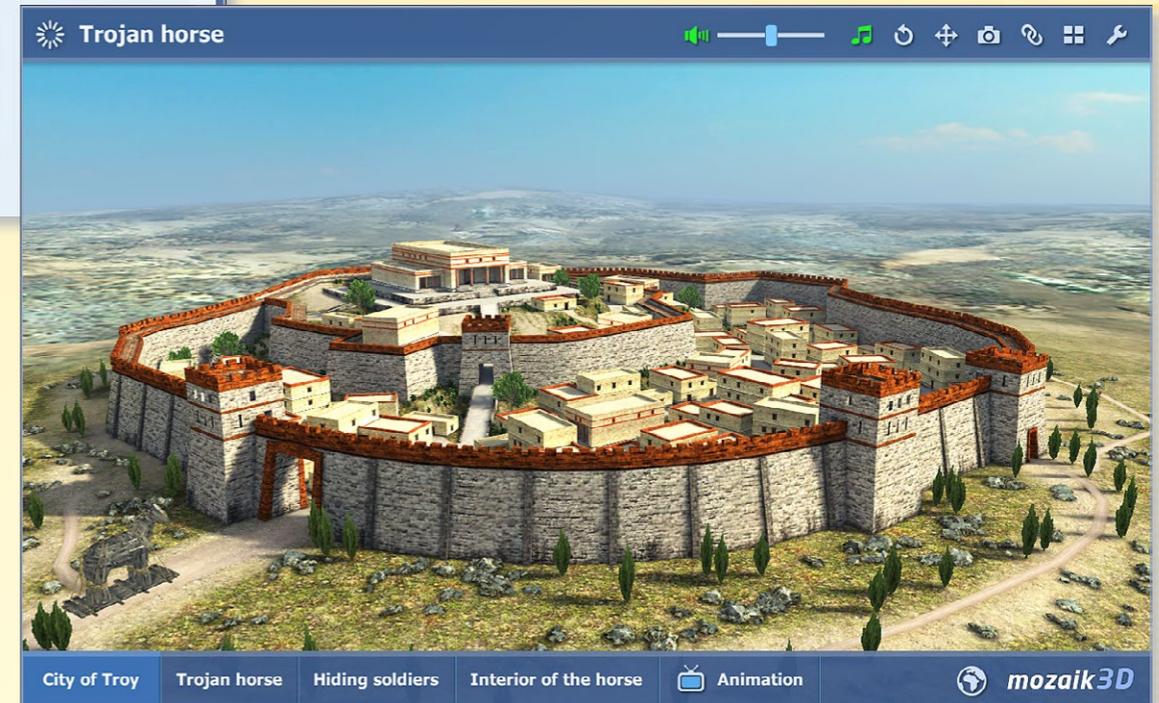
툴바의 미디어 아이콘을 ① 눌러 3D 모델 메뉴를 ② 선택하십시오.
 3D 장면을 재생하려면 미디어 라이브러리 창에서 그 3D에 더블 클릭하거나
 열려 있는 출판물로 직접 끌어 보십시오.

주제별
 검색 ③



2. 필터, 검색

나오는 내용을 ③ 주제별로,
 학년별로 필터링할 수 있습니다.
 구체적인 3D 장면을 찾아보시는
 경우에 검색 기능을 선택하십시오 ④.



1. 3D 내용물을 어디에서 찾으십니까?

툴바의 도구 아이콘을 눌러서 3D 메뉴를 ① 선택하십시오 ②. 나오는 애니메이션 화면에서 3D 메뉴를 손가락으로 스크롤해서 살펴보십시오.

2. 3D 내용을 어떻게 검색하니까?

창 아랫부분에서 보이는 아이콘을 눌러서 주제를 선택하십시오 ③. 애니메이션의 화면은 고른 주제의 3D로 바로 옮겨줍니다. 부류의 이름을 클릭하시면 관련 3D를 살펴보실 수 있습니다 ④.



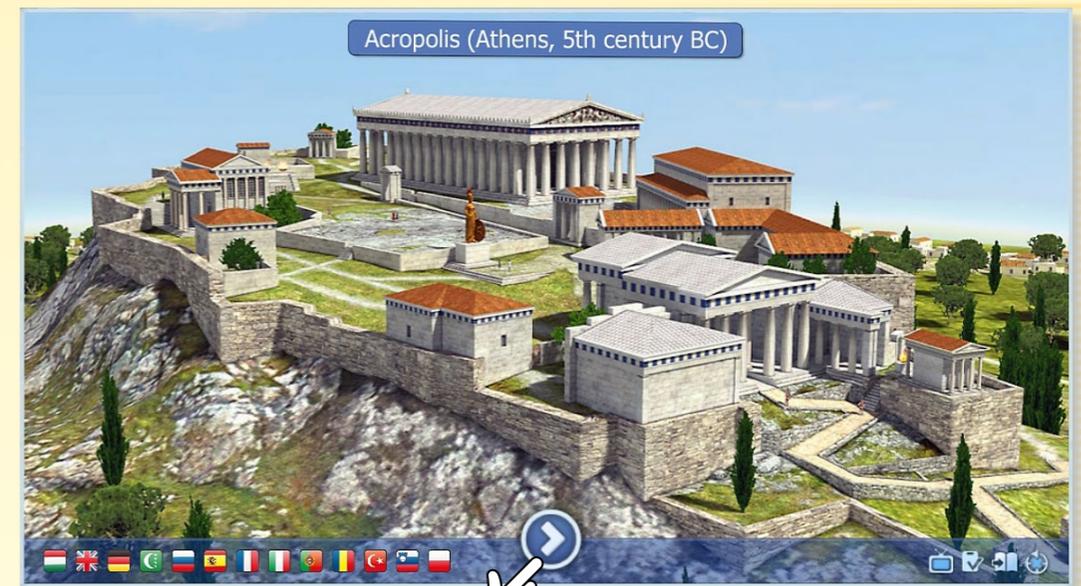
①

주제를 골라 보십시오. ③



3. 3D 내용 열기

선택한 3D는 클릭하자마자 확대된 버전으로 나타나겠습니다. 시작 단추를 ⑤ 누르시면 시작하겠습니다. 확대된 그림의 다른 어느 부분이든지 클릭하시면 애니메이션 화면으로 돌아가실 수 있습니다.

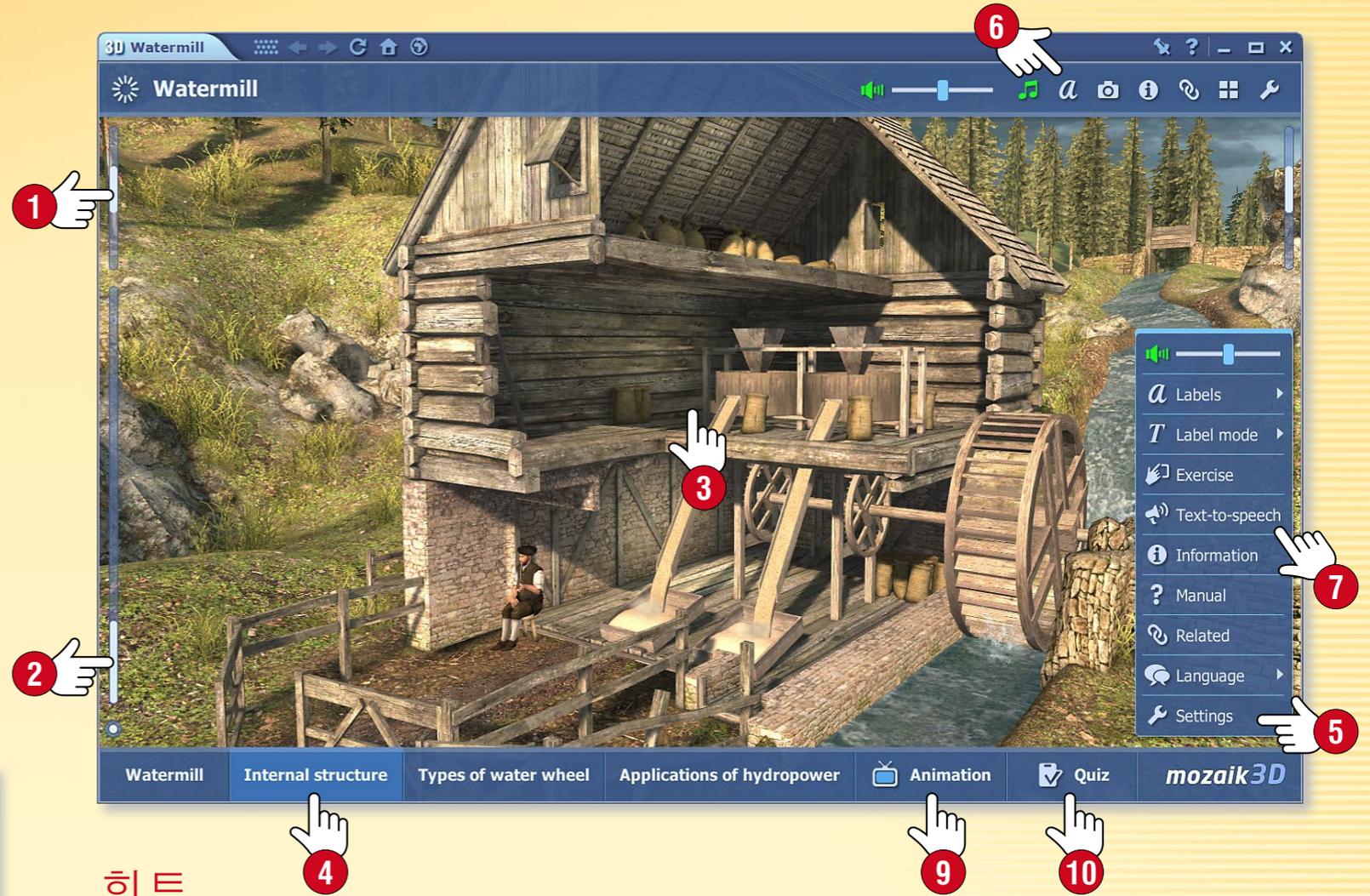
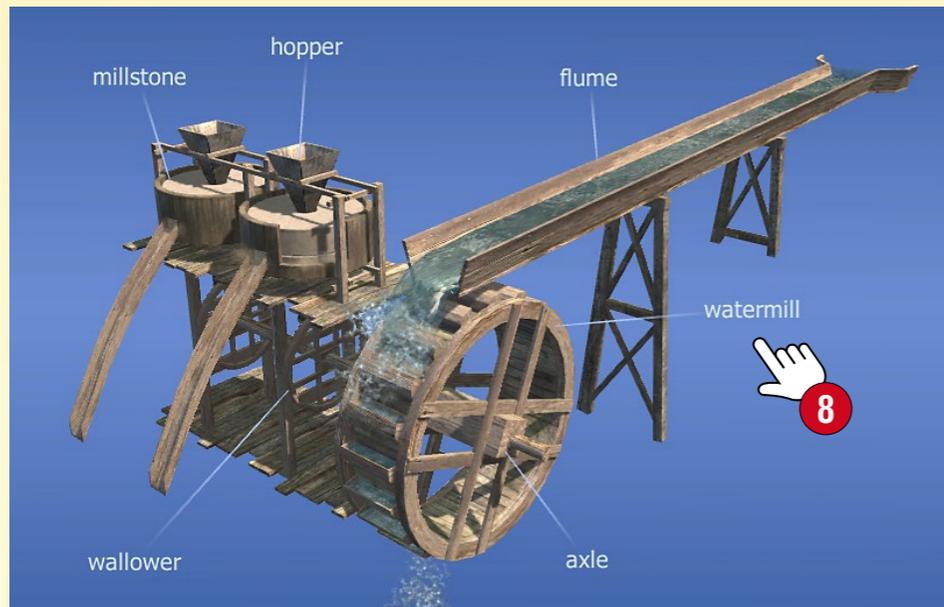


⑤

설정의 넓은 범위

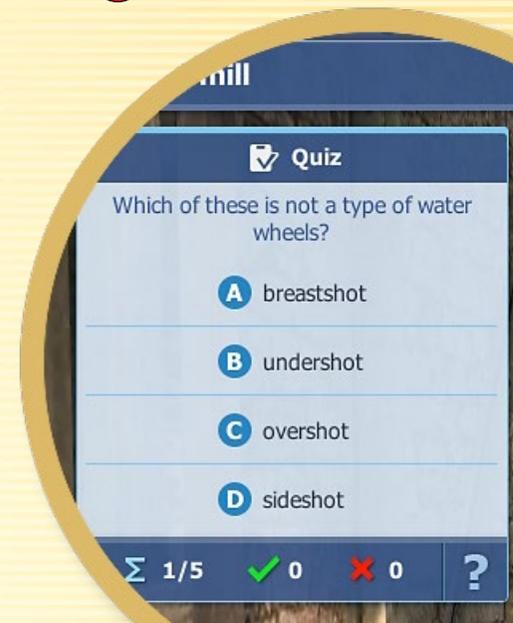
3D 도구 작동의 설정을 변경할 수 있습니다.

- 명도를 설정하려면 왼쪽 상단 모서리나 오른쪽 상단 모서리를 수직으로 당기십시오 ①.
- 창문의 왼쪽이나 오른쪽 가장자리를 수직으로 끌어서 모델을 확대시키거나 축소시키십시오 ②. 아니면 손가락으로 간단히 해 보십시오.
- 창의 가운데 부분을 이동시켜서 모델을 회전하시면 됩니다 ③. 원하시는 보기를 설정하십시오.
- 밑에 있는 버튼 바에서 더 많은 모델이나 미리 정해진 보기 중에서 선택이 가능합니다 ④.
- 오른쪽이나 왼쪽 모서리를 길게 클릭하시면 퀵 메뉴가 나타나는데 퀵 메뉴에서 더 많은 기능을 찾으실 수 있습니다 ⑤.



힌트

각 3D와 관련된 정보를 나타내거나 창문의 윗부분에서 나오는 아이콘들을 통해서 관계가 있는 모델 중에서 선택하십시오 ⑥. 퀵 메뉴에서 텍스트 음성 전환 기능을 활성화시키고 나서 ⑦ 모델 속에서 보이는 단어나 라벨을 클릭해서 들어 보십시오 ⑧. 또한, 애니메이션을 관한 내레이션과 같이 보십시오 ⑨. 밑에서 나오는 바의 퀴즈 단추를 누르신다면 3D 장면의 주제와 관련된 퀴즈 문제나 ⑩ 다양한 유형의 문제를 풀어보실 수 있습니다.

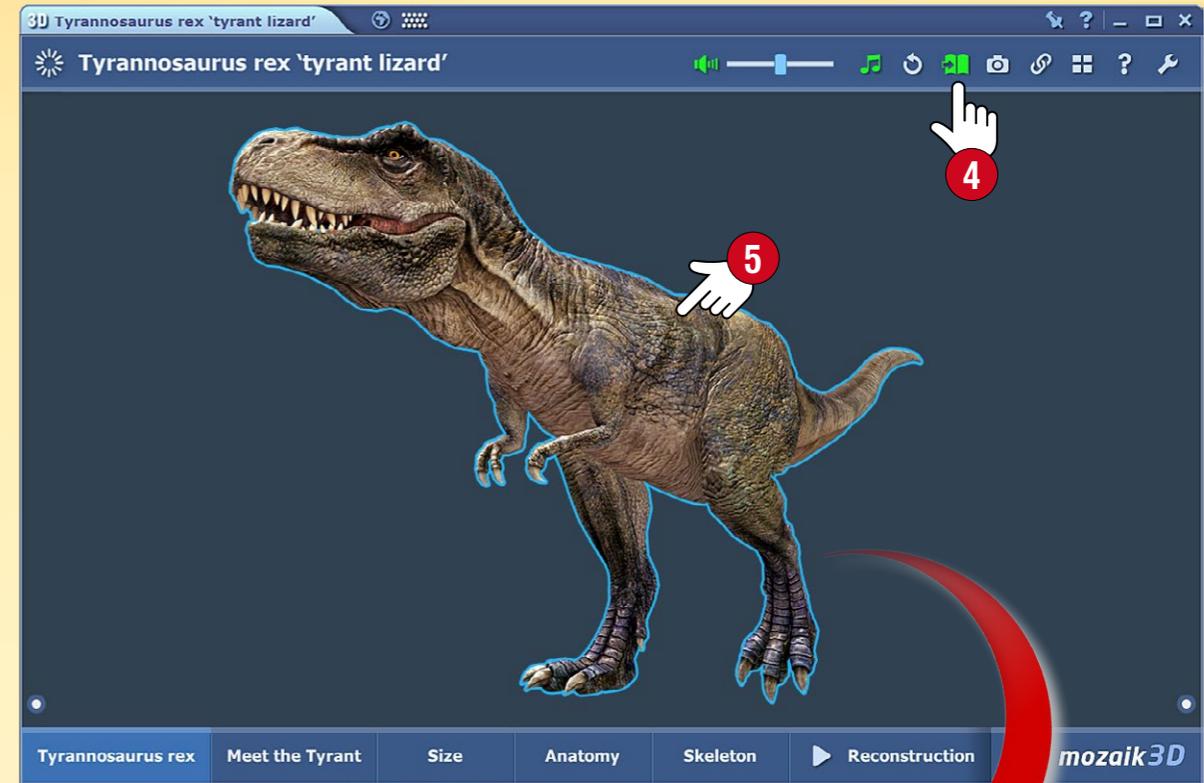


산책 기능

어떤 3D 애니메이션의 경우에 산책 아이콘을 ① 선택해서 장면에 들어가서 돌아다닐 기회도 있습니다.

- 화면의 아랫부분에서 나오는 조이스틱을 ② 이용해서 아크로폴리스에서 산책할 수 있거나 바스티유의 탑에 올라가서 경치를 구경하실 수 있습니다.
- 3D 장면의 공간에서 어디에서나 클릭해서 움직일 수 있습니다.

힌트 • 3D 장면을 재생할 때 '사진기' 아이콘에 ③ 클릭하면 현 장면을 그림으로서 연습장이나 도서의 페이지에 삽입할 수 있습니다. 이 그림은 크기를 변경하거나 이동하거나 로컬 메뉴에서 열 수 있습니다.



출판물의 페이지에서 나타나는 상호작용 모델

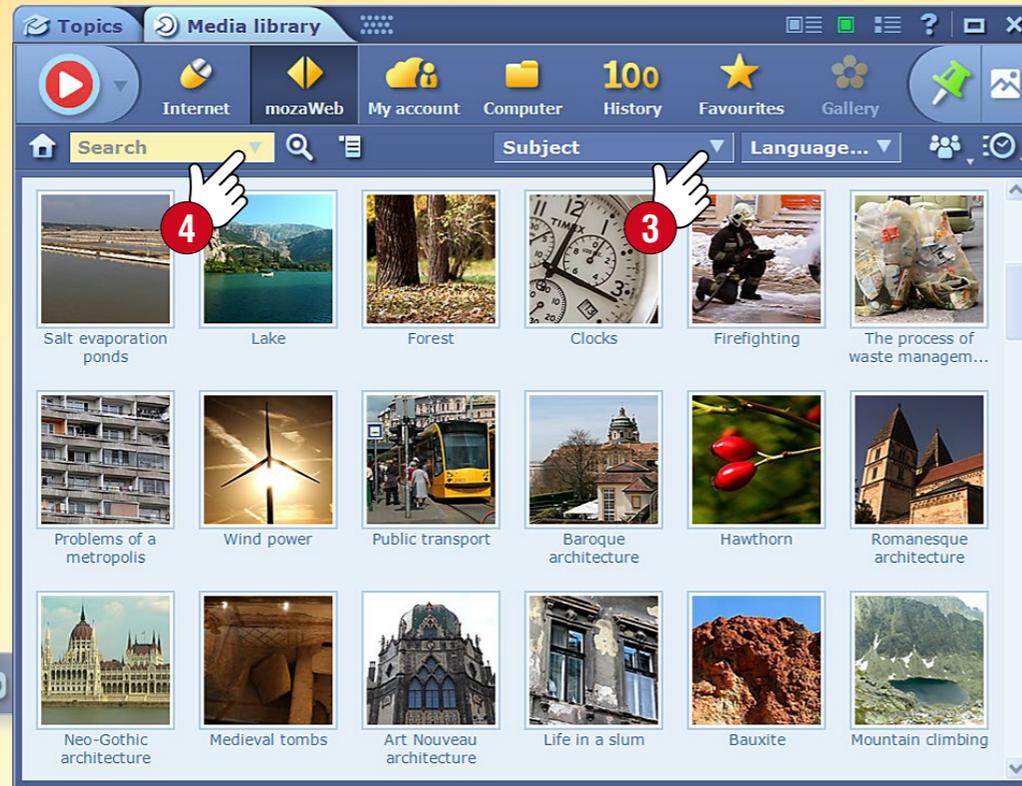
어떤 3D 장면의 항목들을 연습장이나 교과서의 페이지로 끌어서 가져갈 수도 있습니다. 거기에서는 배경이나 프레임이 없어도 계속 이용이 가능합니다.

모델의 헤더에서 보이는 책 아이콘을 ④ 눌러서 선택한 일부를 ⑤ 출판물의 페이지로 끌어 보십시오 ⑥.



1. 비디오를 어디에서 찾아볼까요?

일단 툴바의 미디어 라이브러리 아이콘을 ① 눌러서 비디오 메뉴를 선택하십시오 ②. 열려서 나오는 미디어 라이브러리 창에서 비디오를 더블클릭하시면 재생이 가능하겠습니다.

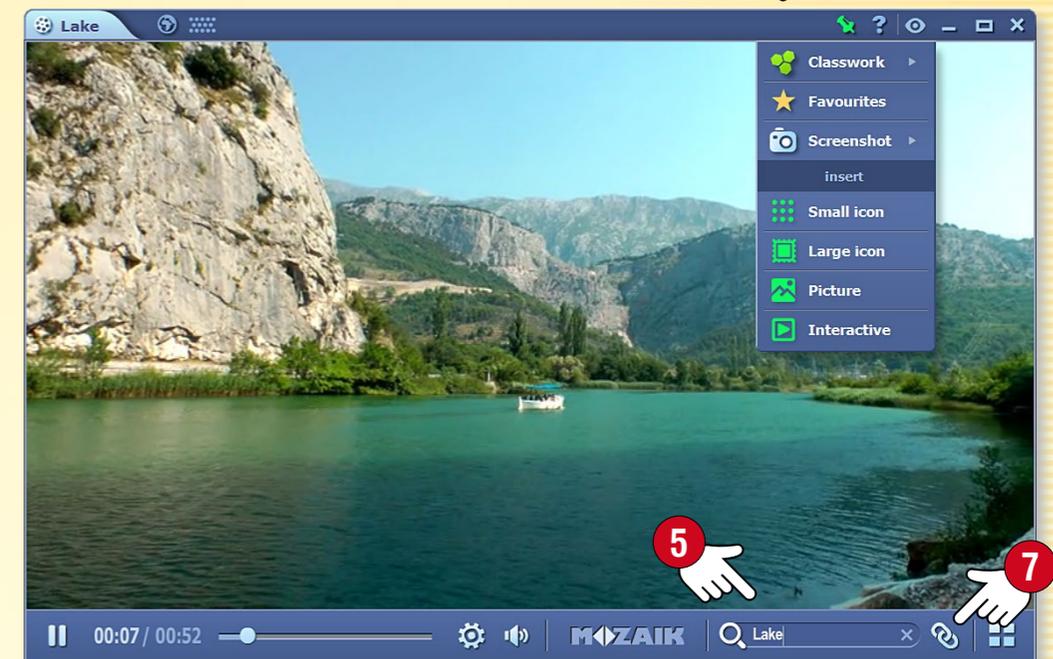


주제별
검색



힌트

비디오를 출판물에 작은 아이콘, 큰 아이콘, 이미지나 대화식 항목으로 삽입할 수 있습니다.



2. 검색과 비디오 재생

주제... 메뉴에서 주제별로 검색해 보십시오 ③. 구체적인 비디오를 찾으시는 경우에 검색 메뉴를 ④ 선택하시거나 재생 패널의 메뉴를 이용하시면 됩니다 ⑤.

비디오를 재생하려면 더블클릭하십시오. 아니면 열려 있는 연습책이나 출판물에서 끌거나 삽입하십시오 ⑥.

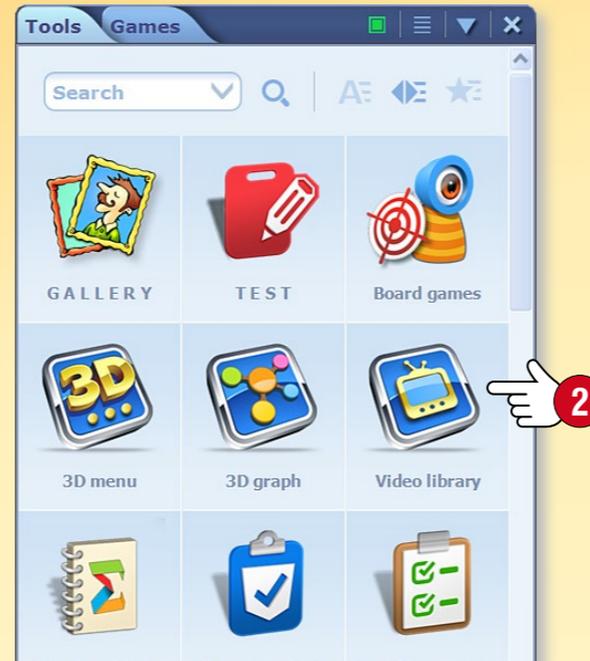
관련된 비디오들 살펴보면 더 많은 재미있는 것을 찾으실 수 있습니다 ⑦.

1. 비디오를 어디에서 찾아볼까요?

툴바의 도구 아이콘을 누르고 나서 ① 비디오 라이브러리를 선택하십시오 ②.



애니메이션 화면에서 손가락으로 스크롤해서 비디오를 골라서 클릭하여 재생을 시작하십시오 ③.



2. 검색과 비디오 재생

애니메이션 화면의 아랫부분에 있는 주제 아이콘을 선택하시면 목록은 고른 주제로 옮겨집니다 ④. 주제의 이름을 클릭하시면 그 주제의 관련 비디오들을 살펴볼 수 있습니다.

시작하려면 비디오를 클릭하십시오. 화면의 가운데 부분을 눌러서 멈추게 하거나 다시 시작할 수 있습니다 ⑤.

비디오를 되감거나 빨리 감으려면 오른쪽이나 왼쪽 옆부분을 클릭하십시오 ⑥.

힌트 ⑦

-  전체 화면 모드를 사용할 수 있습니다.
-  관련 비디오를 재생하기 가능합니다.
-  비디오 라이브러리로 돌아갈 수 있습니다.

1. 출판물의 레이어들

서로에 내장된 레이어들은 켜기 끄기 가능하며 기본적인 출판물에 더 흥미로운 내용을 추가할 수 있습니다.

- 이런 출판물과 연결되어 있는 레이어에서 (Mozaik 엑스트라)는 ① 이 다양한 엑스트라 내용을 보관합니다 (사진, 비디오, 3D 모델, 연습문제, 등)
- 어떤 출판물에는 해결책의 레이어도 있습니다.
- 사용자도 자기 레이어 (제 레이어)를 ② 만들 기능이 있는데 출판물에서 그리거나 일부를 강조 표시하거나 엑스트라 내용을 넣으면 됩니다.
- 다른 사용자가 공유한 레이어를 이용하기도 가능합니다. (사용자의 레이어) ③.

2. 레이어 활용

레이어를 이용하려면 우선 툴바의 레이어들 아이콘을 눌러야 합니다 ④.

메뉴에서는 출판물과 관련되고 사용이 가능한 레이어가 나타나겠습니다.



힌트

관련 목차에서는 ⑤ 미디어라이브러리를 통해서 출판물에 맞는 더 많은 연습책이나 문제를 열 수 있습니다.



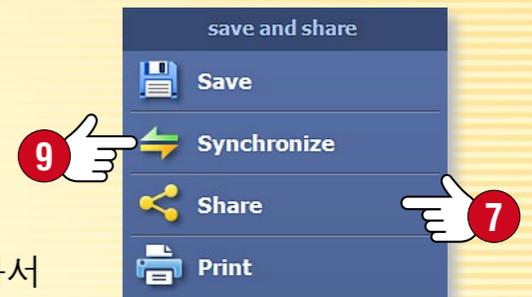
3. 동기화 및 공유

출판물과 관련된 자기 레이어를 다른 사용자와 공유할 기회가 있습니다. mozaWeb에 업로드하셔서 공개로 하시면 됩니다.

그러려면 툴바의 열기 ⑥ 아이콘을 선택하고 나서 공유 메뉴를 고르십시오 ⑦.

자동 동기화 ⑧ 옵션으로 하시면 자신의 레이어들이 mozaWeb 계정에서도 자동으로 저장되겠습니다. 그러니까 출판물들이 늘 동기화되어 있겠습니다.

인터넷 연결이 없어도 USB를 통해서 동기화 메뉴에서 교과서들을 동기화시킬 수 있습니다 ⑨.

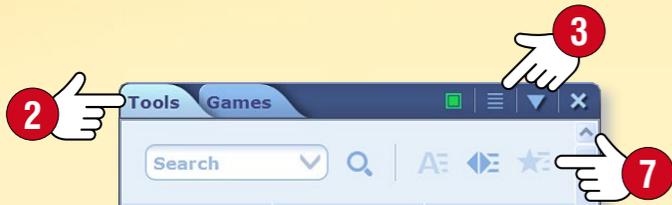


1. 도구를 어디에서 찾아볼까요?

툴바의 도구 아이콘을 눌러 보십시오 ①.



창문에서 게임 혹은 도구를 보고 싶은지 탭을 클릭하여 선택하십시오 ②.



2. 어울리는 도구를 찾으십시오

도구를 주제나 학년 별로 필터링하십시오 ③.

보기를 바꾸며 ④ 도구의 이용에 도움이 필요하면 글로, 아니면 비디오로 ⑤ 나오는 도움을 선택하십시오.

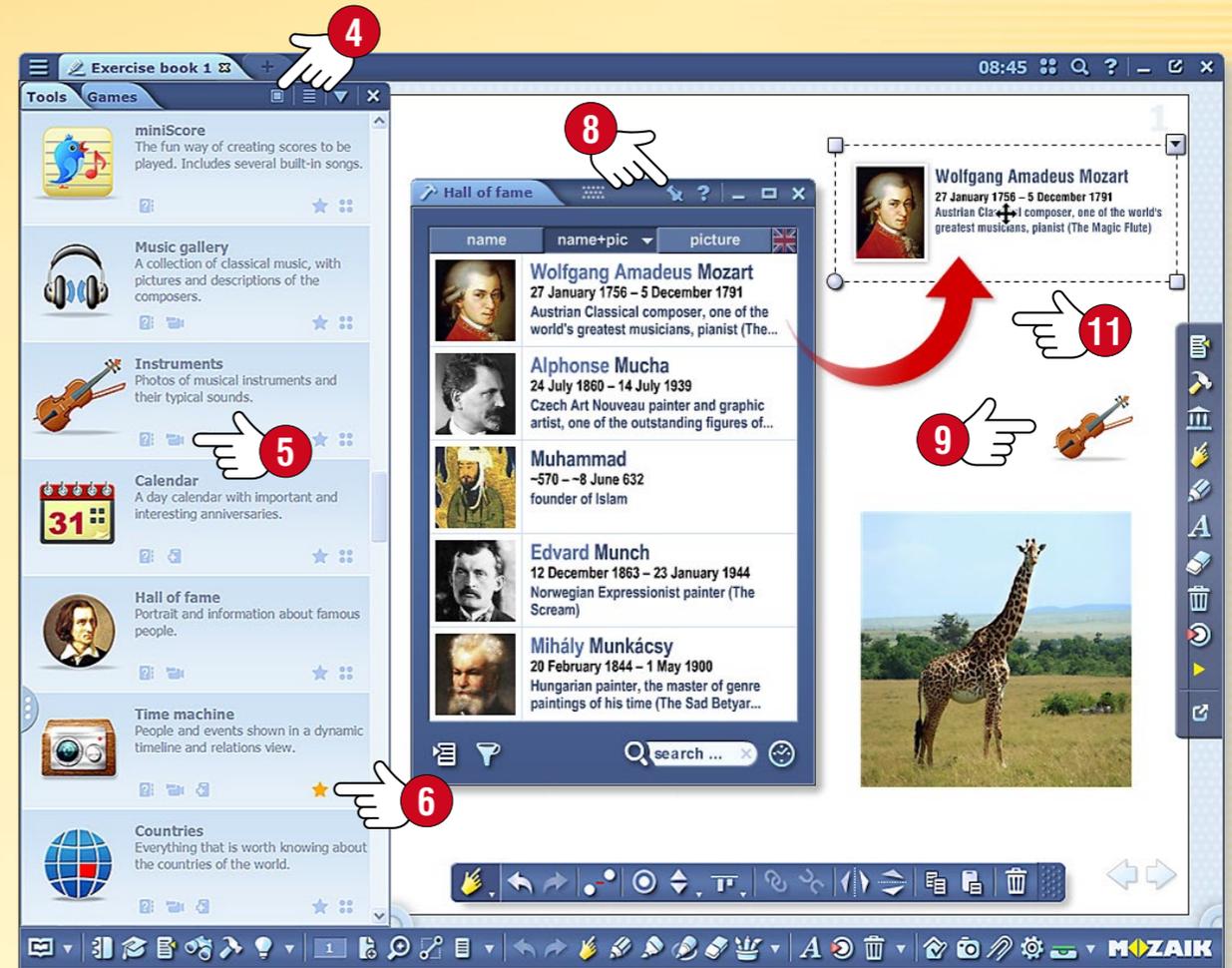
어떤 도구를 즐겨찾기로 ⑥ 표시하고 정리를 잘 선택하시면 ⑦ 도구가 목록의 첫째 항목이 되겠습니다.



3. 상태 저장 및 도구 가져오기

도구의 현황 (구성된 실험이나 설정한 보기, 등)을 저장하려면 열려 있는 출판물에 도구 삽입 메뉴를 선택하셔야 합니다 ⑧. 한 도구를 작은 아이콘, 큰 아이콘 ⑨, 아니면 이미지로서 삽입할 수 있으며 나중에 열 수 있습니다. 한 도구를 대화식으로 ⑩ 가져오시면 연습장의 페이지에서 계속 작동하겠습니다.

힌트 • 도구의 글이나 이미지 내용을 교과서, 연습장의 페이지로 옮길 수 있는데 발표를 만들 때 활용하기 가능합니다 ⑪.



능력개발을 위한 게임 ▼

이런 도구들은 가장 어린 학생들의 개발에 도움이 되겠습니다. 이런 도구는 흥미를 끌어서 얻었던 지식을 놀면서 연습할 기회를 제공합니다.



연습 도구

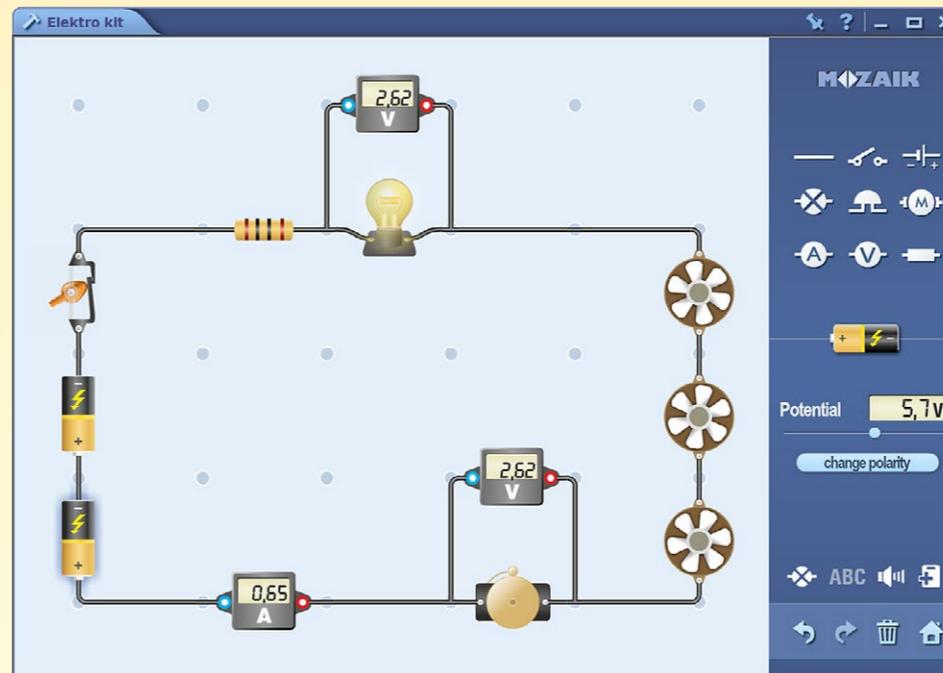
교실 학습 때 배운 새로운 내용을 문제를 통해서 이용하고 연습하는 것을 가능하게 합니다. 마친 연습문제의 결과를 프로그램이 자동으로 평가하고 보관하기도 하므로 학생들은 결과에 대한 피드백을 바로 바로 받을 수 있습니다.

비주얼 툴 ▶

목표가 선택되고 대상 주제가 정해진 이용에 도움이 되는 수집품입니다. 각각 과목을 가르치는데 필요한 도구를 찾을 수 있습니다.



mozaTools 악기



mozaTools 전자 키트

◀ 가상 실험 도구

mozaBook의 가장 복합적인 도구를 통해서 칠판이나 컴퓨터에서 실험을 소개할 수 있습니다. 원하시는 대로 실험의 설계법을 구성하기도 가능합니다.

시간 여행

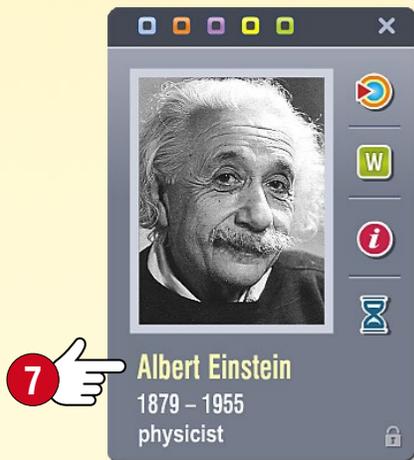
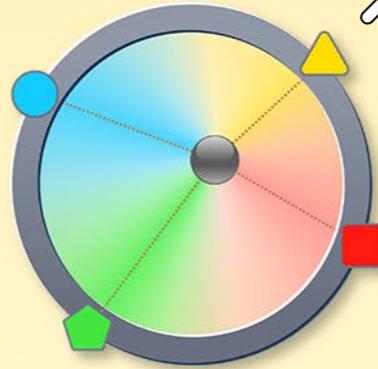
타임머신이라는 도구는 역사적인 인물하고 유명한 사람들을 다양한 보기로 보여줍니다.

시간 표시줄 보기 · 인물들을 시간 표시줄에서 활동의 시기에 따라서 그룹으로 정리해서 나타냅니다 ①.

관계전망 보기 · 한 선택한 인물과 관해서 필터링 조건에 따라서 30-40명의 사람을 나타냅니다. 필터 조건의 중요성을 설정 메뉴에서 ② 아이콘을 이동시켜서 변경하실 수 있습니다 ③.

어떻게 작동하나요?

타임머신이라는 도구를 시작하십시오. 시간 표시줄을 스크롤해서 역사의 뛰어난 인물들을 살펴보실 수 있습니다. 툴바의 아이콘을 ④ 눌러서 다양한 보기 중에서 선택하시면 됩니다. 구체적인 인물을 찾아보시는 경우에 검색 기능을 이용하십시오 ⑤.



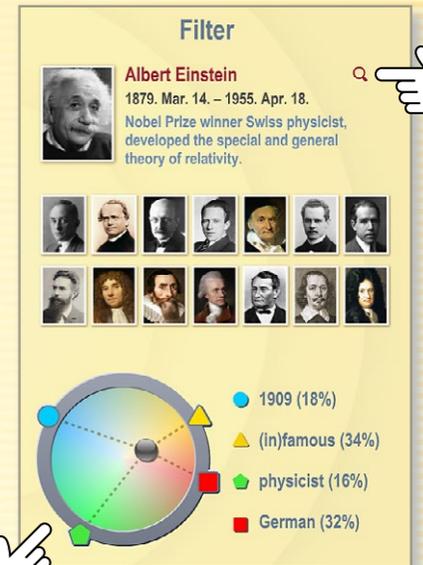
한 사람을 클릭해서 ⑤ 창이 열려 나오는데 ⑦ 더 많은 기능을 이용하실 수 있습니다.

- ⑧ 한 인물을 강조시키면서 관계전망 보기로 바꾸시면 됩니다.
- ⑨ 관련 위키피디아 글을 읽으실 수 있습니다.
- ⑩ 선택한 인물과 관련이 있는 사건이나 정보를 나타내십시오.

퀴즈 게임

- 퀴즈 단추를 누르십시오 ⑧.
- 누구에 대한 질문이 나오면 좋을지 선택하십시오. (검색과 ⑨ 필터 기능을 ⑩ 이용하십시오.)
- 문제 유형 중에서 선택하시고 나서 시작하십시오.

문제를 푸는 데 시간 제한이 정되어 있으니 게임을 할 때 최대한 세 개의 오답을 줄 수 있습니다. 연습문제를 문제 편집기에서 수정할 수 있습니다.



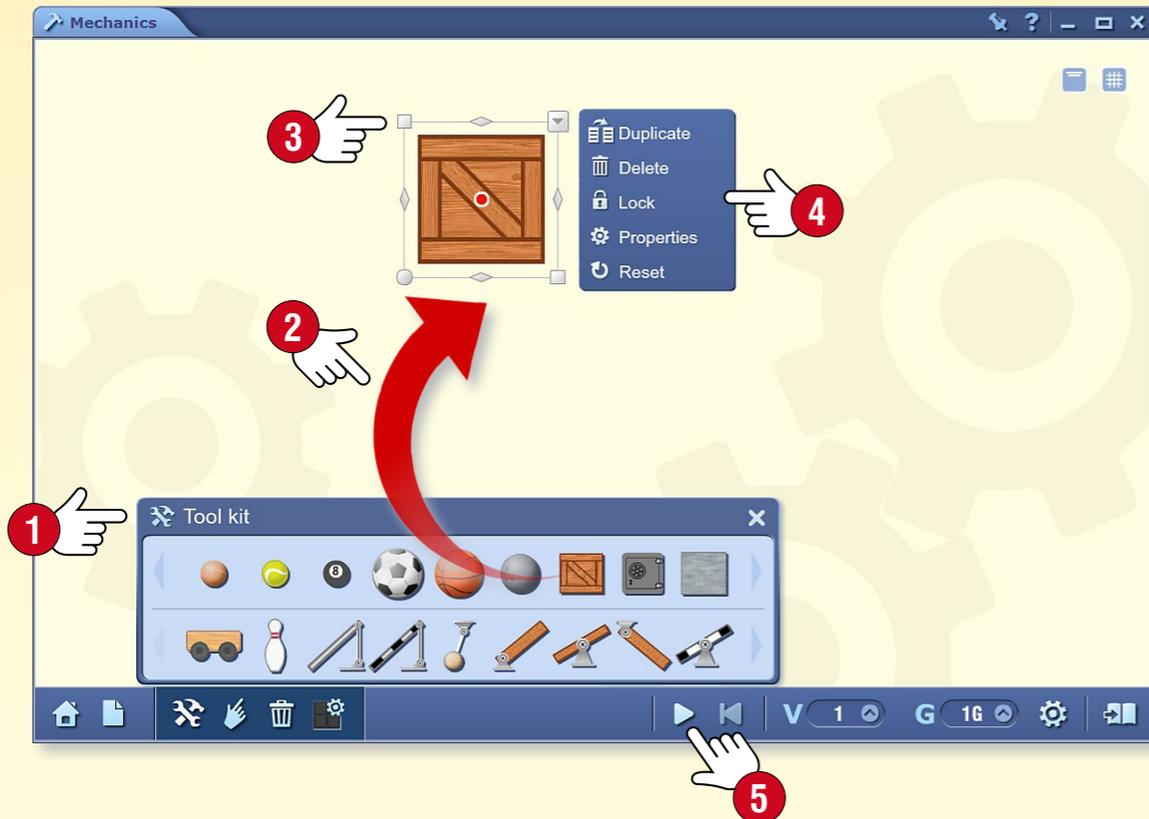
인상적인 실험 및 게임

기계학이라는 도구를 이용해서 역학의 원칙, 다양한 물리력, 또한 운동 유형을 현실적인 물리적 환경에서 관찰하십시오.

기계학 도구를 시작하시면 됩니다. 도구 세트에서 ① 찾을 수 있는 물것은 골라서 실험에 필요한 도구를 정리해 놓으십시오.

- 선택하신 물건을 잡고 책상으로 끌어 보십시오 ②.
- 필요하시면 크기 조정과 회전도 가능합니다 ③.
- 각 도구의 자기 메뉴에서 ④ 더 많은 설정 기회가 있습니다. (복습, 제거, 고정, 성질 설정, 등)

정리가 다 된 후에 재생을 ⑤ 눌러서 실험을 시작하십시오.



간단하게

집같이 생긴 아이콘을 ⑥ 눌러서 미리 마련한 실험이나 게임을 선택하시면 됩니다. 재생 아이콘을 누르신다면 선택하신 모델이 활기를 띠겠습니다.

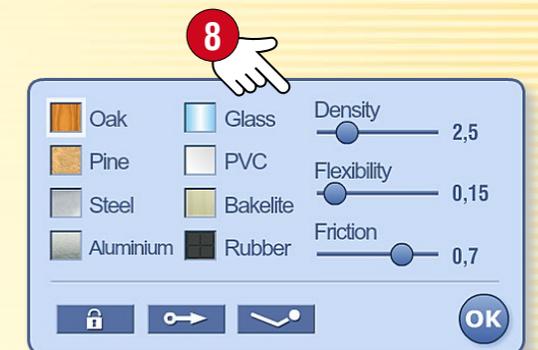


실험의 모습을 그림으로서 출판물에 삽입하기도 가능합니다 ⑦.

실험을 해 보십시오

다음 중의 하나를 바꾸면 어떻게 될까요?

- 실험용 도구의 성질 ⑧
- 재생의 속도 ⑨
- 중력의 크기 ⑩?



1. 게임을 어디에서 찾을까요?

툴바의 게임 아이콘을 누르십시오 ①.



창에서 게임이나 도구를 표시하고 싶은지 탭을 클릭하여 선택하십시오 ②.



2. 최고를 선택하십시오

어학, 수학이나 실력 개발을 위한 수많은 게임 중에서 고르시면 됩니다.

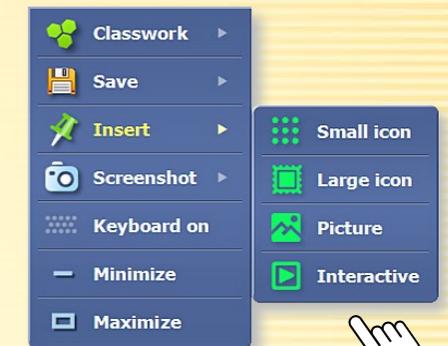
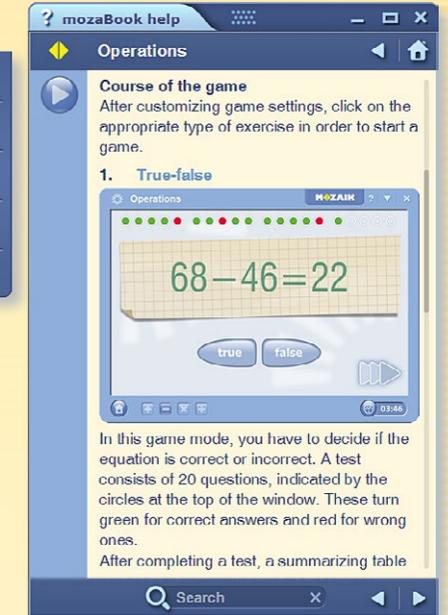
시작하려면 클릭하십시오.

재미있게 놀고 시간 보내세요.



3. 도움

게임을 시작한 뒤에 물음표 ③ 아이콘을 누르신다면 설명이 나옵니다.



힌트

게임을 작은 아이콘이나 큰 아이콘, 이미지나 대화식 버전으로 출판물에 삽입할 수 있습니다 ④.

1. 그리기 도구를 어디에서 찾아볼까요?

그리기 도구를 나타내는 데 방법이 여러 가지 있습니다. 자재화 ①, 필통 ②, 아니면 화면의 모서리를 클릭하십시오 ③.



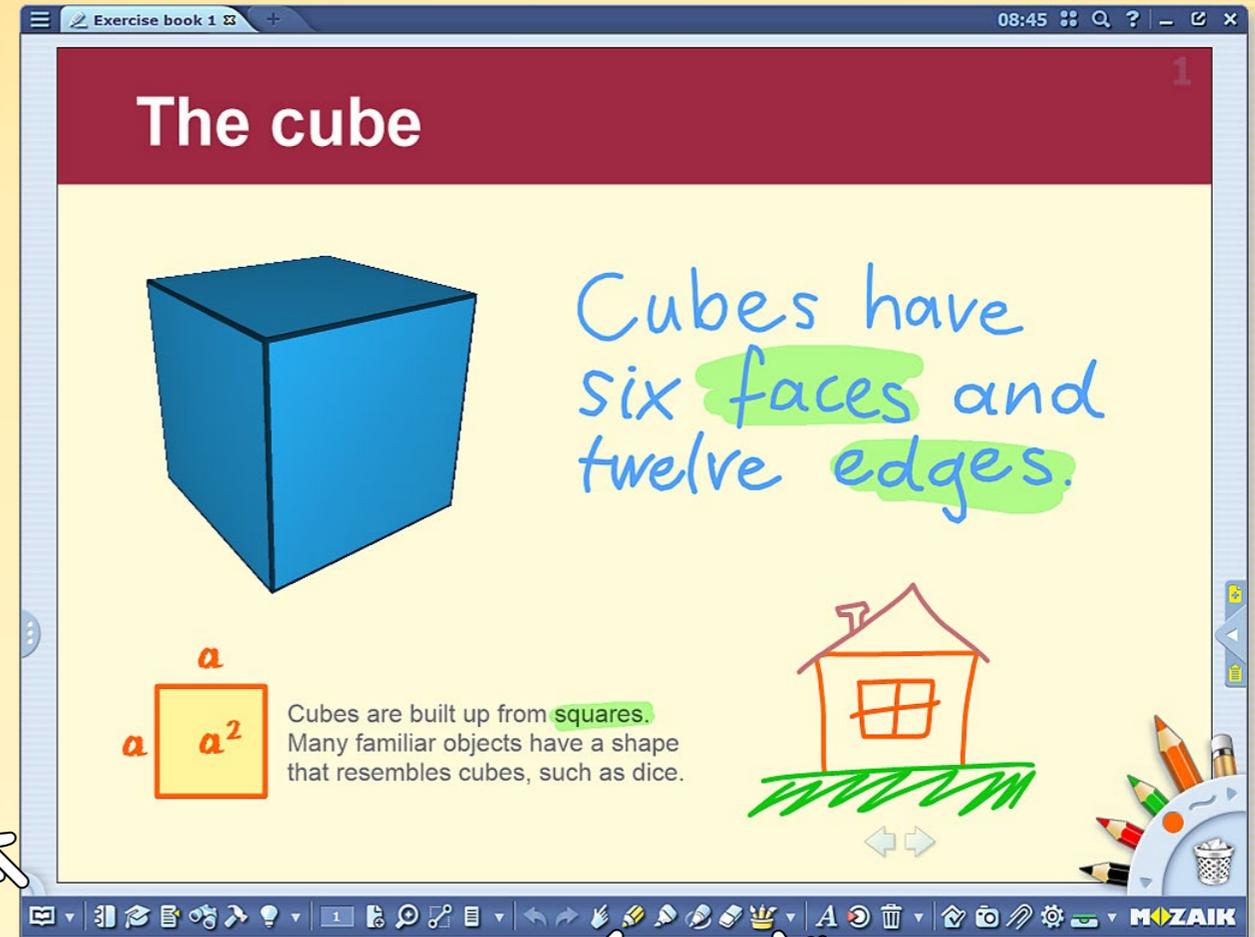
마술의 모자라는 ④ 아이콘을 누르시면 더 많은 기능이 나타날 것입니다. 이 옵션은 다른 곳에서도 보일 건데 덕분에 한 기능의 간단한 버전이나 복잡한 버전을 바꿀 수 있습니다.



2. 무엇을 위해 이용할까요?

mozaBook의 내장된 그리기 도구를 사용하여 출판물을 마음대로 꾸밀 수 있습니다.

- | | | |
|----------|--|-------------|
| 자재화 | | 선분 그리기 |
| 곡선 그리기 | | 모양 인식 펜 |
| 텍스트 인식 펜 | | 희미해지는 선 |
| 형광펜 | | 붓, 서예를 위한 펜 |
| 관계 도식 | | 기하학적 모양 |
| 지우개 | | 쓰레기통, 제거 |
| 텍스트 입력 | | 선택, 이동 |
| 채우기 | | 애니메이션화 |
| 방정식 편집기 | | 기하학적 도구 |
| 표 | | 미디어 라이브러리 |



힌트

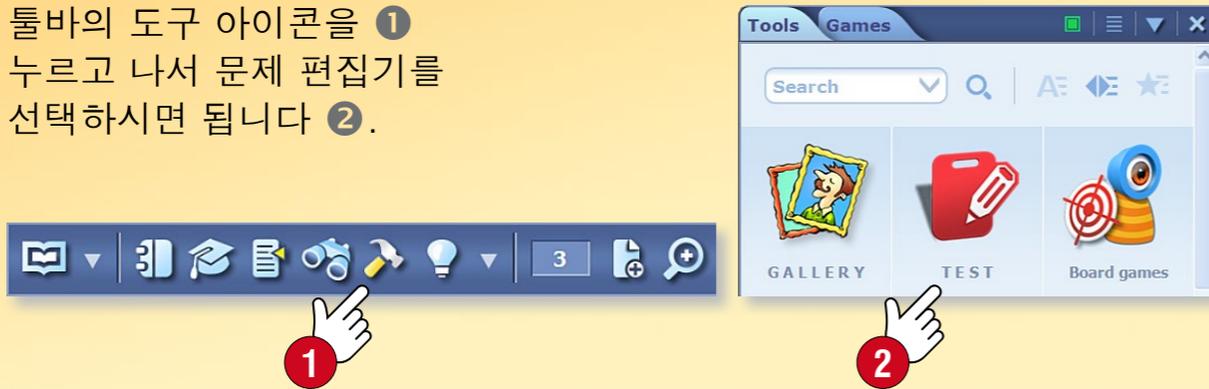
- 기하학적 구성에 자, 각도기하고 컴퍼스를 쓰십시오.
- 그림, 이미지나 다른 모양을 쓰레기통에 끌어보시면 쉽게 제거할 수 있습니다.
- 칠판에서 어떤 일부를 일시적으로만 표시하시고 싶으면 희미해지는 선을 긋는 펜을 이용하시면 됩니다.



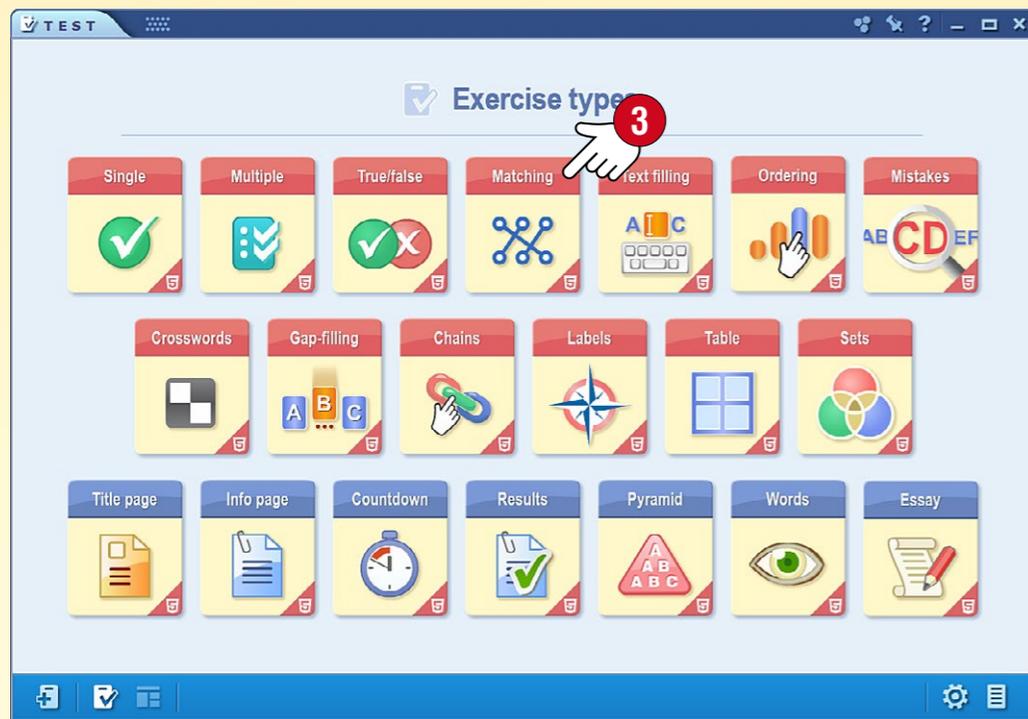
1. 문제 편집기 활용 및 위치

문제 편집기를 통해 보기 좋고 다양한 문제, 문제지를 만들 수 있습니다.

툴바의 도구 아이콘을 ①
누르고 나서 문제 편집기를
선택하시면 됩니다 ②.



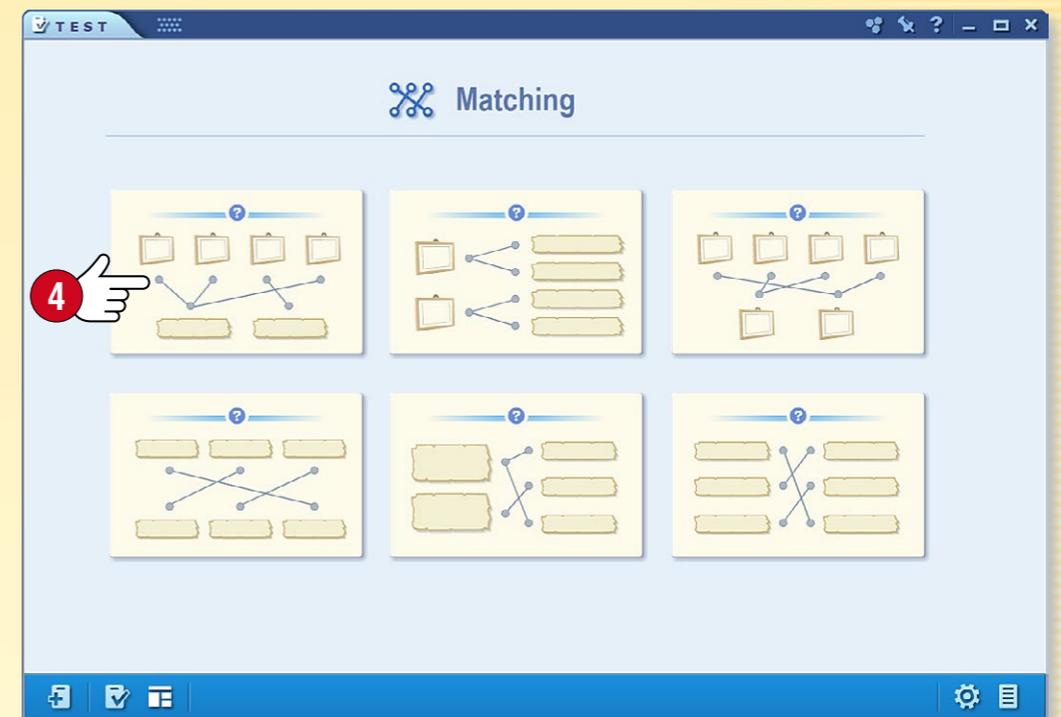
문제를 편집하려면 우선 유형을 골라야 합니다 ③.
편집기는 여러 가지의 문제를 포함하는데 선다형 문제에서부터 복잡한
지도 연습에 이르기까지 범위가 넓습니다.



2. 형판

각 문제 유형 안에서는 구성과 차림이 다양한 문제를 찾을 수
있습니다. 글로 나오는 문제도 있겠지만 미디어 라이브러리에서
멀티미디어 내용을 삽입해도 괜찮습니다.

문제를 만드는 데 어느 형판을 이용하실 건지 선택하십시오 ④.



힌트

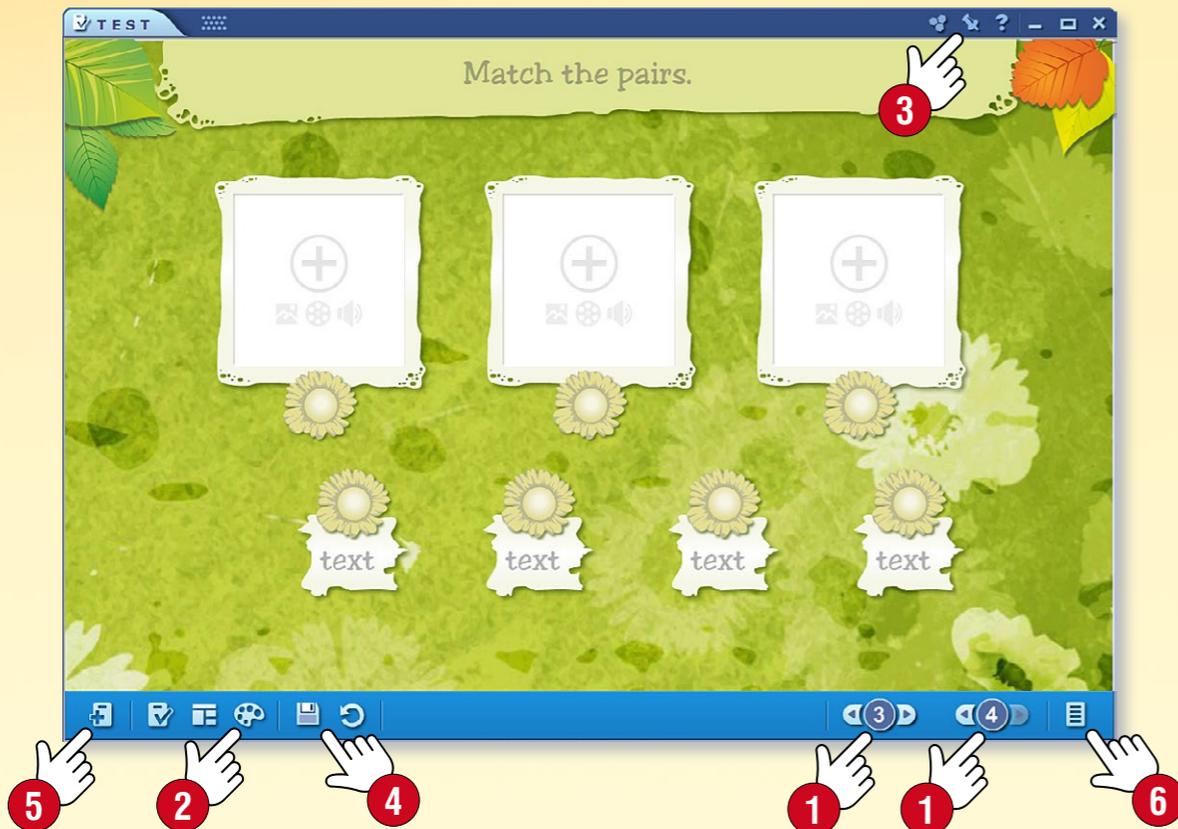
문제를 편집할 때 이용하는 멀티미디어 내용은 미디어
라이브러리에서 가져온 이미지, 오디오나 비디오일 수도 있습니다.

1. 문제 편집하기

선택하신 형판에 맞는 글과 멀티미디어 내용이 삽입된 문제를 업로드하고 나서 정답을 정하십시오.

형판의 일부를 변경시킬 수 있으며 가능한 대답의 수 ①, 아니면 문제의 생김을 바꿀 수 있습니다 ②.

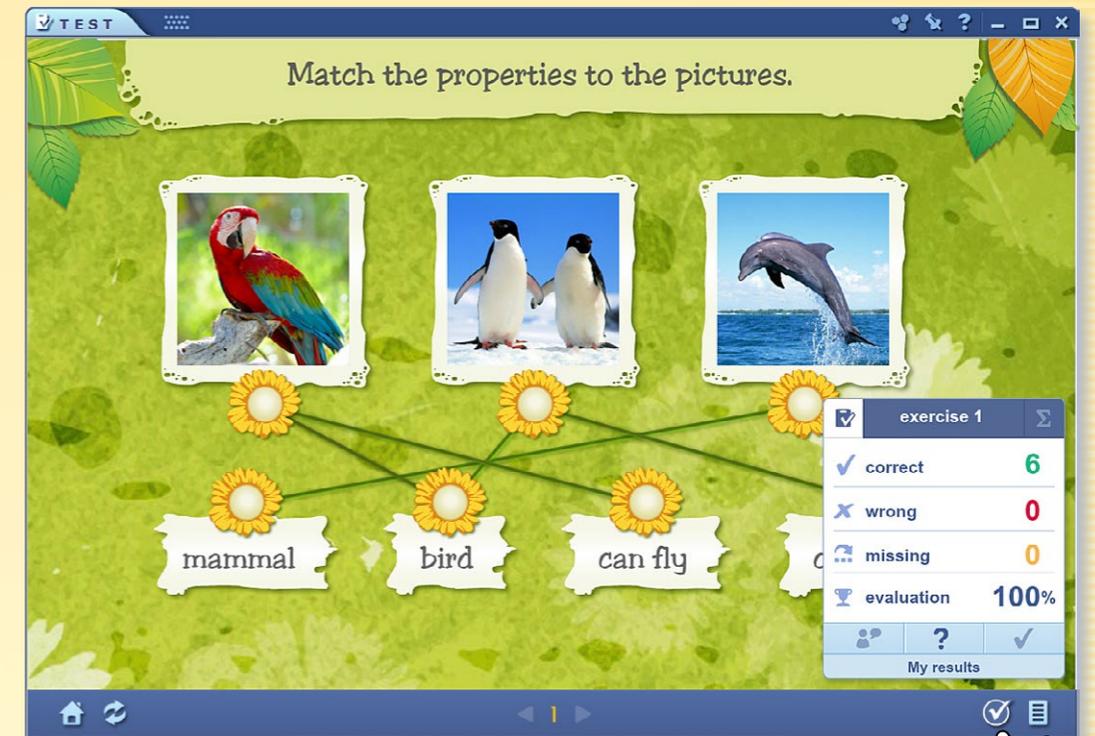
다 완성된 문제를 출판물에 삽입하면 되거나 ③ 더 많은 문제를 추가해서 문제지를 만들기도 좋습니다.



새로운 문제를 추가하려면 다 완성된 문제의 편집을 ④ 마치고 나서 새로운 문제를 만들어 보십시오 ⑤. 문제지의 문제를 우측 하단에 있는 아이콘을 ⑥ 눌러서 나오게 할 수 있습니다. 작업을 다 마친 후에 문제지를 출판물에 삽입해서 저장하면 됩니다 ③.

2. 문제 풀기 및 확인

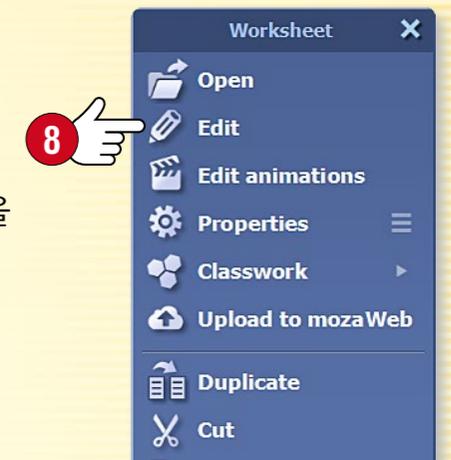
문제의 아이콘을 눌러서 재생하십시오. 문제의 유형에 따라서 연결시키거나 순서대로 정리해 보시거나 정답을 찾으십시오.



문제를 풀어본 후에 확인 아이콘을 ⑦ 눌러서 정답을 찾았는지 알아볼 수 있습니다.

3. 이미 완성된 문제를 어떻게 수정할 수 있나요?

이미 완성된 문제를 나중에 수정할 생각이 있으면 삽입된 문제의 아이콘을 길게 눌러서 나오게 한 메뉴에서 편집 옵션을 선택하십시오 ⑧.



도구를 이용해서 문제 편집하기

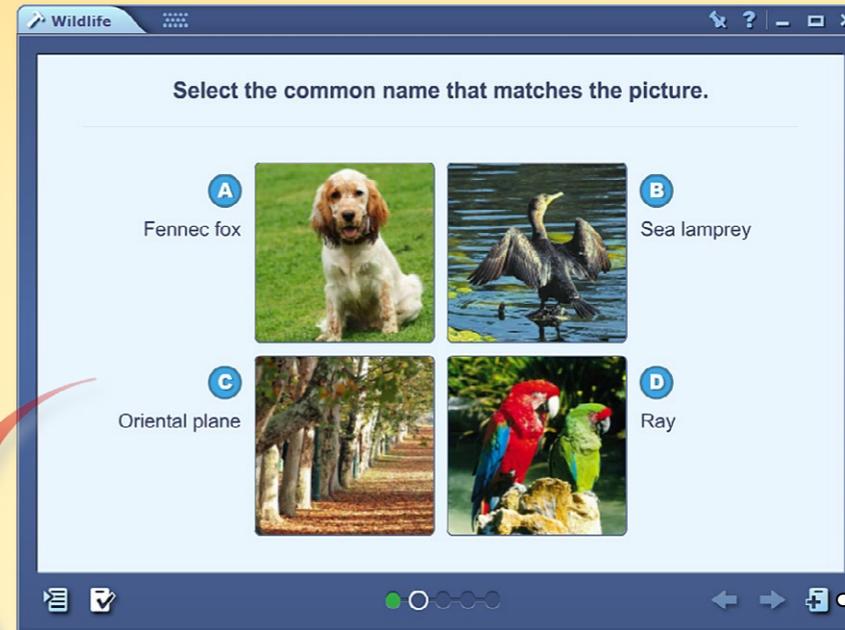
mozaBook의 어떤 도구는 직접 발생한 문제를 편집기로 보낼 수 있습니다. 덕분에 짧은 시간 만에 보기 좋은 문제지를 만들 수 있습니다.

문제를 발생하려면

- 편집기를 시작하고
- 문제 편집 기능을 가지는 도구도 시작하십시오.



도구에서는 연습 모드를 ① 설정하고 필요하면 문제의 유형도 선택하십시오.

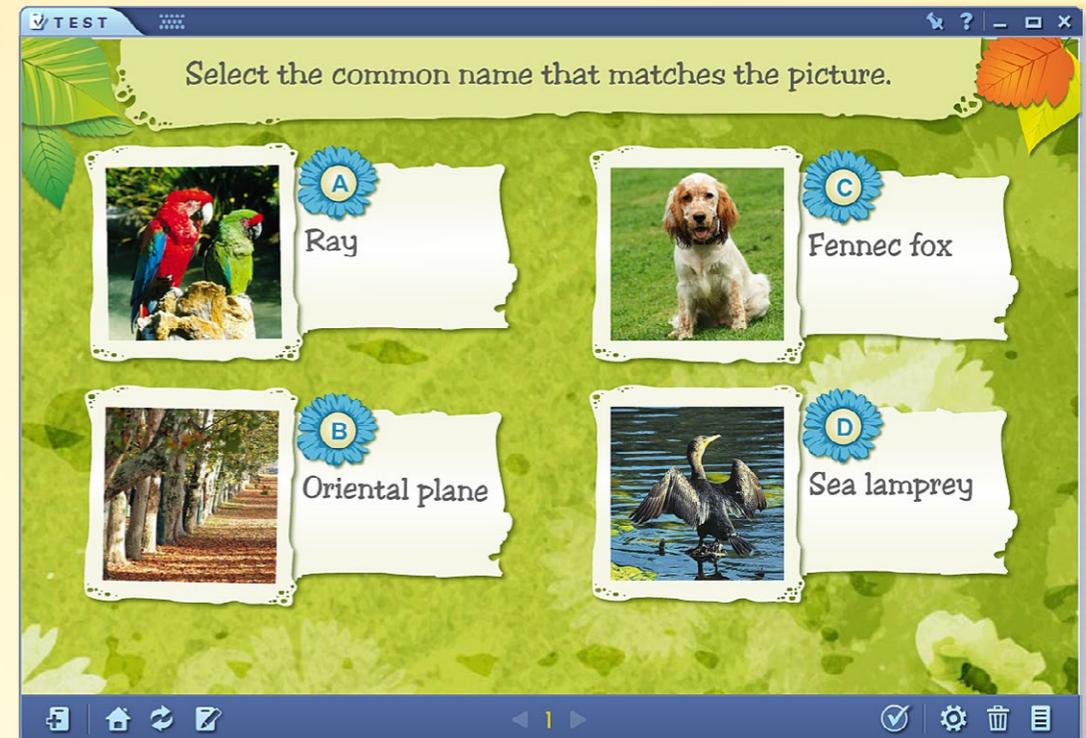


문제를 재생하는 동안 사용할 만한 문제가 나온다면 자동 문제 발생 아이콘을 누르십시오 ②. 그러면 문제가 바로 편집기로 옮길 것이고 계속 수정할 기회가 있습니다.

장점

- 문제를 스스로 만들 필요가 없습니다,
- 이미지를 찾아볼 필요도 없습니다,
- 주제만 선택하면 문제 편집이 완성되었습니다.

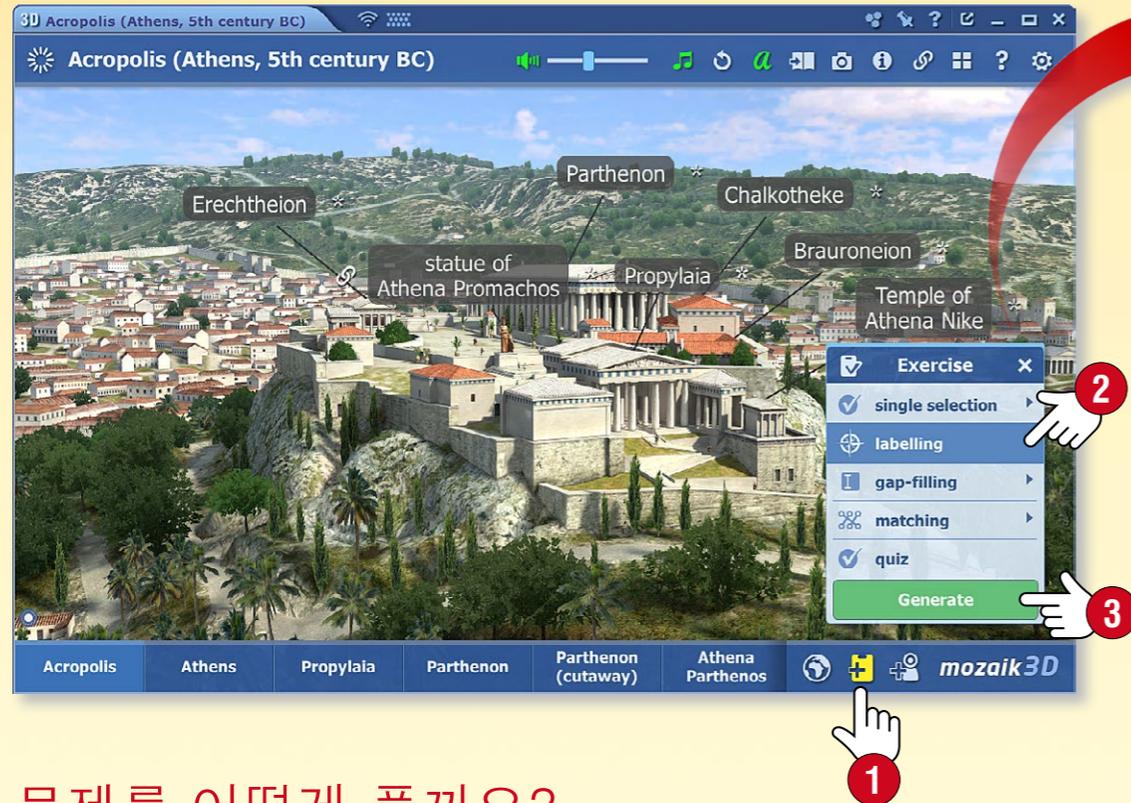
나중에 문제를 다시 수정할 기회가 물론 있습니다.



3D 모델과의 문제 편집

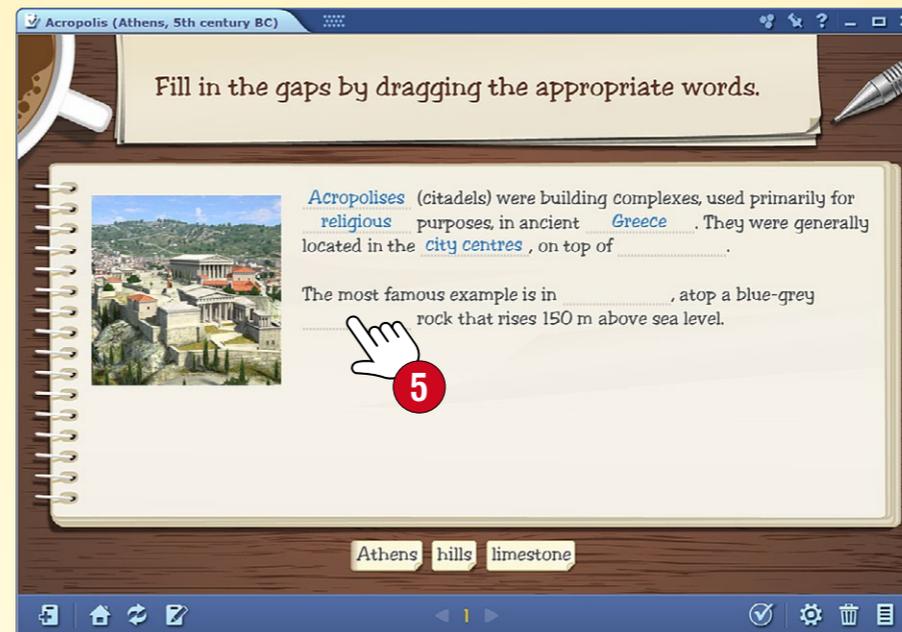
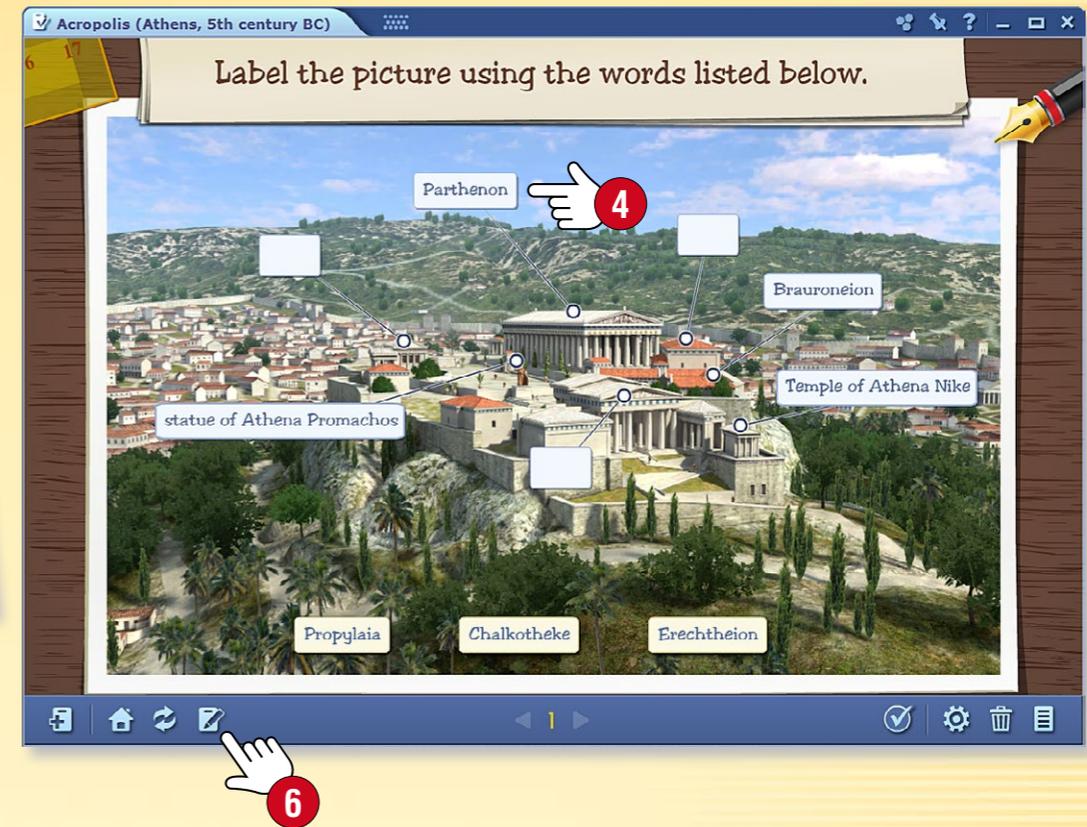
수많은 3D 모델은 스스로 문제를 발생해서 편집기로 옮기게 할 수 있습니다.

장면의 현재 뷰에서 이 기능이 보인다면 아래에 있는 바에서 아이콘을 ① 눌러서 사용이 가능한 문제 유형들 중에서 선택하십시오 ②. 발생이라는 단추를 누르신다면 ③ 문제가 자동적으로 편집기로 옮기겠습니다.



문제를 어떻게 풀까요?

- 단어를 제자리로 옮기십시오 ④.
- 주어진 단어를 이용해서 텍스트를 채워 보십시오 ⑤.
- 짝을 연결해서 정답을 찾으십시오.



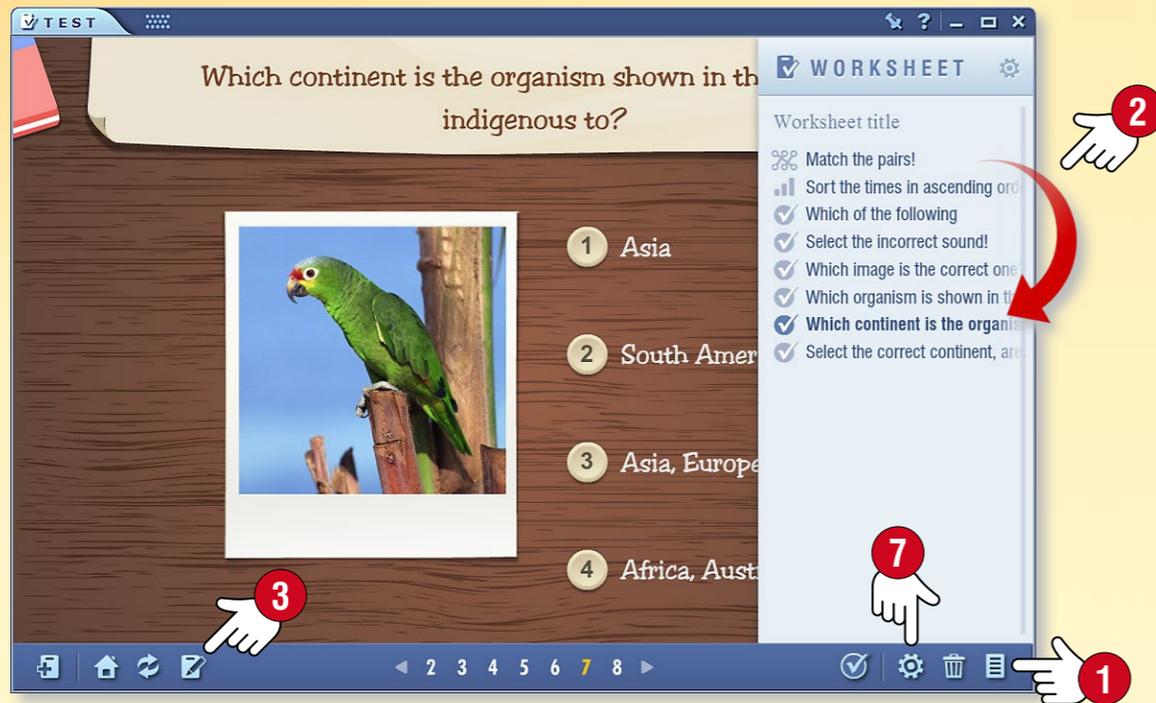
교재에 맞는 3D를 찾고 맞추는 뷰, 그리고 문제 유형을 선택하십시오.

발생 전에 문제를 벌써 바꾸기 시작하면 됩니다.

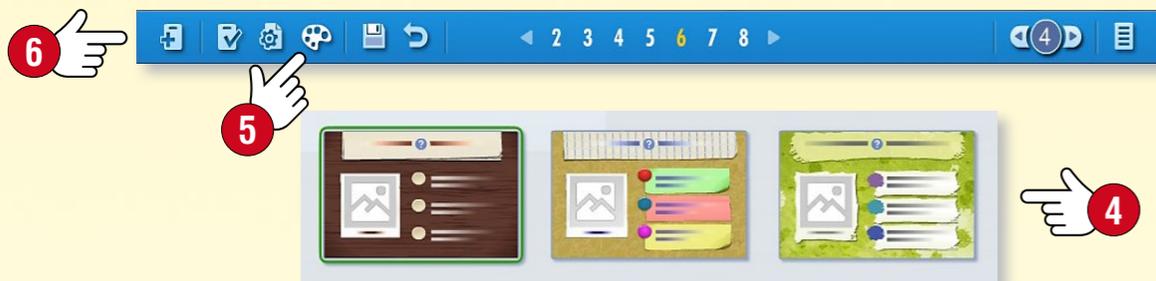
수정이 필요하시면 편집기에서 ⑥ 자신의 요구에 가장 잘 맞는 결과를 나오게 문제를 변경할 수도 있습니다.

1. 문제와의 작용

문제지가 여러 개의 문제로 구성되는 경우에 순서를 원하시는 대로 바꿀 수 있습니다. 문제지 패널을 ① 여십시오. 그리고 위치를 바꿀 문제를 선택해서 제자리로 옮기십시오 ②.



내용 (이미지, 비디오, 오디오, 글, 등)을 변경해서 본 문제를 더 편집할 ③ 기회가 있습니다. 툴바에서 ④ 조색판 ⑤ 아이콘을 누르신다면 문제의 생김, 디자인도 바꿀 수 있습니다 ⑥.



2. 문제지 설정

툴바의 설정 아이콘을 ⑦ 눌러서 문제지의 설정 패널을 나오게 하실 수 있습니다. 여기에서 완성한 설정은 본 문제 뿐만 아니라 문제지 전체에서 작동할 것입니다.



힌트

- 문제지에 속표지, 정보 페이지, 그리고 결과 페이지를 추가로 만들 수 있는데다가 문제를 푸는 데 이용할 수 있는 시간의 한계를 ⑧ 정할 수도 있습니다.
- 문제를 무순으로 재생할 수 있으며 고치거나 뒤로 가는 이동을 허락할 수 있습니다.
- 다 완성된 문제지를 mozaWeb에 ⑨ 업로드하시면 다른 사용자도 쓸 수 있습니다.
- 어떤 mozaBook 버전에서는 이런 문제지를 속제로 낼 기회도 있습니다.

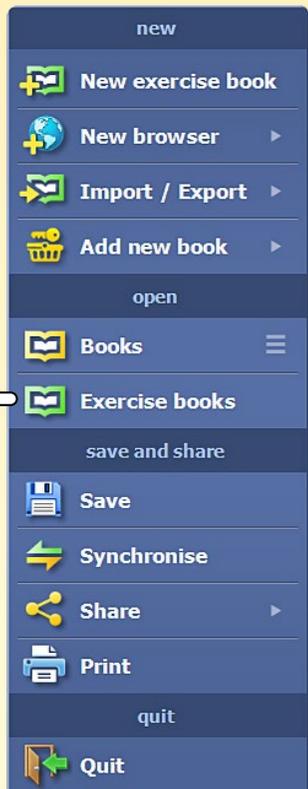
1. 연습책은 무슨 소용이 있겠습니까?

mozaBook에서 자기 연습책을 만들 수 있는데 이 안에 쓰거나 그리거나 다양한 디지털 내용 (이미지, 비디오, 오디오, 3D 모델, 문제, 등) 을 삽입할 수 있습니다.

보기 좋은 발표, 수업 계획이나 프레젠테이션을 만들어서 디지털 교과서와 비슷한 식으로 이용이 가능합니다 ①.

연습책을 저장하고 mozaWeb 계정에 업로드하고 다른 사용자와 공유할 옵션도 있습니다.

인터넷 동기화를 통해서 mozaBook 프로그램이 설치된 모든 컴퓨터에서 이용할 수 있습니다.



2. 연습책을 어떻게 열 수 있을까요?

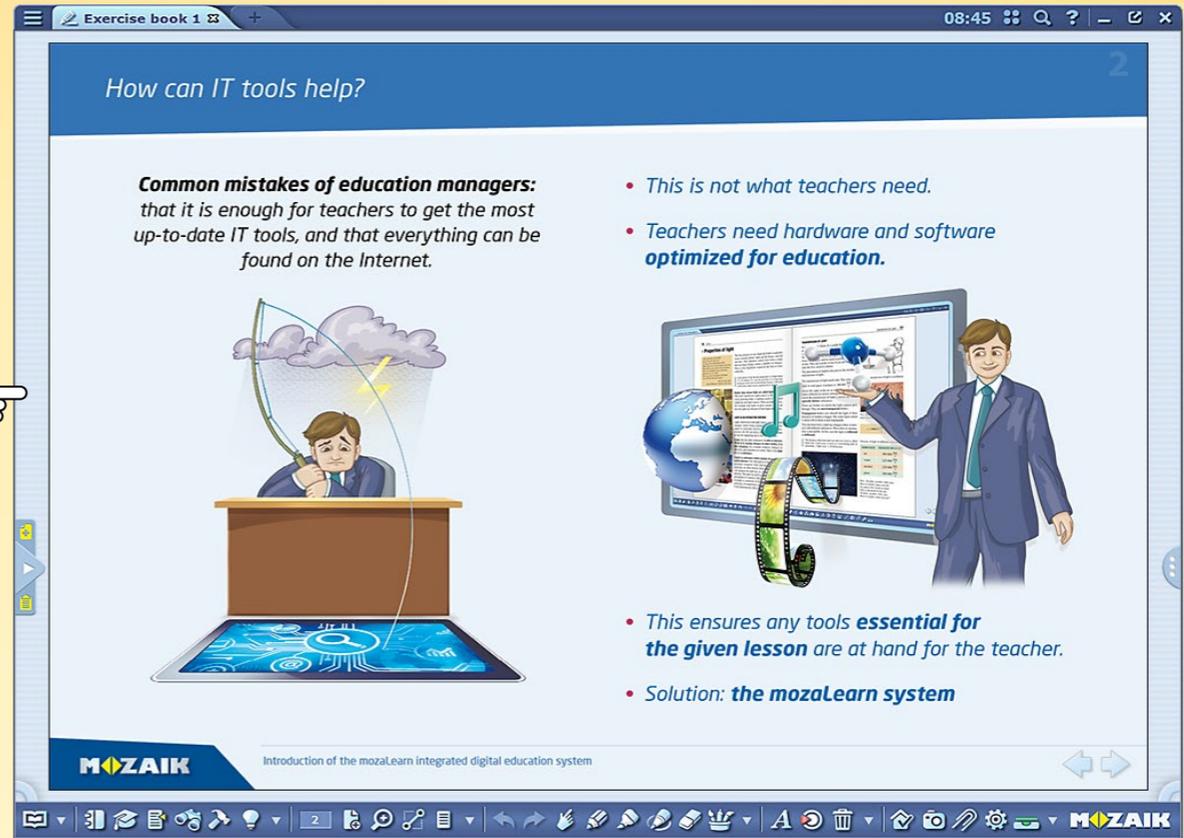
툴바의 열기 ② 아이콘을 누르고 나서 연습책 메뉴를 ③ 고르십시오.

나오는 창에서 ④ 이미 가지는 연습책들이 보일 것입니다.

열려면 연습책 자체를 클릭하십시오.

목록에서 나오는 출판물이 너무 많으면 헤더에서 보이는 필터를 통해서 주제나 학년 별로 줄이기 가능합니다 ⑤.

설정 아이콘을 ⑥ 누르신 다음에 삭제하실 수도 있습니다.



힌트

mozaWeb에서 이용이 가능한 연습책을 찾을 수 있습니다.

다운로드 아이콘을 ⑦ 누르고 나서 열려서 나오는 미디어라이브러리의 목록에서 연습책을 선택하십시오.

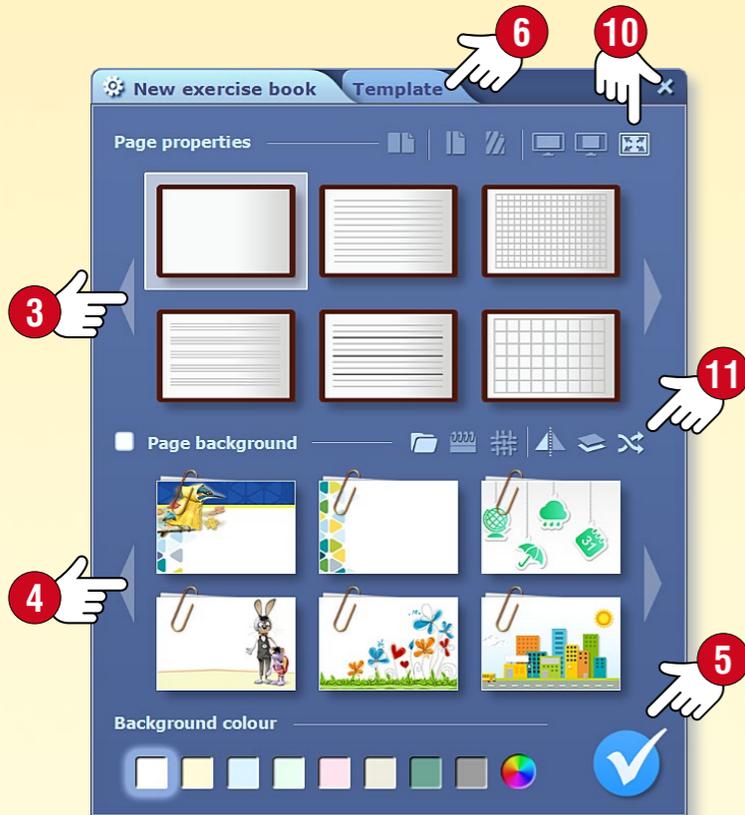
다운받은 연습책을 앞으로 자신의 컴퓨터에서도 이용하실 수 있습니다.

1. 새 연습책을 어떻게 만들까요?

열려 있는 연습책이 아직 없으시면 툴바의 새 페이지 추가하기 아이콘을 눌러서 만드시면 됩니다 ①. 열려 있는 연습책이 이미 있으시면 이 아이콘을 눌러서 새로운 페이지를 추가하실 수 있습니다.



열려 있는 연습책이 있는데 새로운 것을 만들고 싶으시면 툴바의 열기 아이콘을 누르고 나서 새 연습책 옵션을 선택하십시오 ②.



2. 연습책 특성의 설정

소프트웨어가 연습책을 만들기 전에 특성을 설정해야 됩니다.

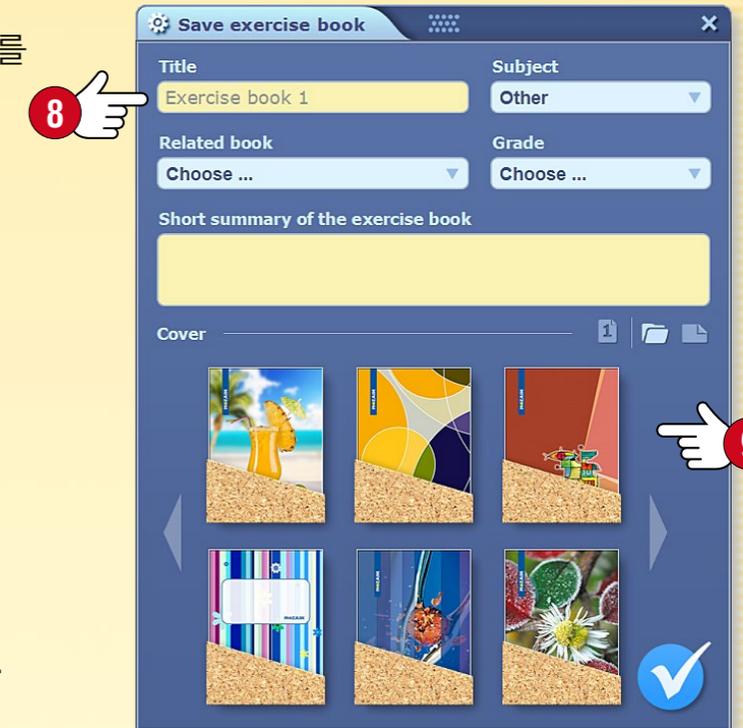
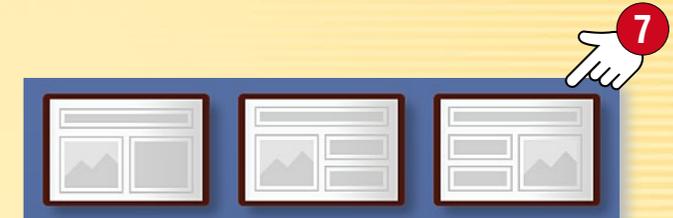
- 세로 또는 가로 방향을 고르고 단일이나 두 페이지 보기를 선택하면 됩니다 ③.
- 페이지 줄도 설정이 가능합니다.
- 배경을 둘 수 있습니다 ④.
- 페이지의 색깔을 정할 수도 있습니다.

다 된 후에 체크 표시(✓)를 클릭하십시오 ⑤.

3. 형판으로 더 간단하게!

미리 마련된 차림 (형판) 덕분에 목적에 맞추는 연습책을 더 쉽게 만들 수 있습니다.

- 형판 메뉴에서 ⑥ 차림을 ⑦ 선택하고 나서 내용을 넣어서 프레임을 채우십시오.
- 연습책의 페이지에서 프레임을 옮기거나 크기를 변경할 수 있습니다.



4. 연습책 저장

저장하려면 툴바의 열기 아이콘을 누르고 나서 저장을 선택하십시오.

연습책의 제목을 ⑧ 쓰고 학년, 주제, 관련 출판물과 표지 이미지를 ⑨ 골라 보십시오. 또한, 내용에 대해 간단히 설명하십시오.

힌트

- 프레젠테이션을 잘 만드는 데 가로 방향이 더 좋을 것인데 교실에서 사용할 때 교과서처럼 생기는 두 페이지 뷰가 잘 맞습니다. 연습책을 만들 때 적절한 모양을 선택하시는지 확인하십시오 ⑩.
- 한 주어진 그룹에서 무작위의 배경 이미지가 나올 수도 있습니다 ⑪.

1. 연습책에 어떤 삽화를 넣을까요?

연습책의 페이지에 쓰거나 그리거나 다양한 멀티미디어 내용 및 대화식 내용을 삽입하면 됩니다.

2. 페이지에서의 작업

선택 • 페이지에 있는 한 항목을 길게 누르신다면 그 주변에 프레임이 ① 생길 것입니다. 또한, 그 항목에 맞는 설정 패널도 ② 나올겁니다. 그리고 툴바에서 선택 아이콘을 ③ 누른 후에 항목을 클릭하시면 같은 패널이 나타날겁니다. 이것은 편집 모드입니다.

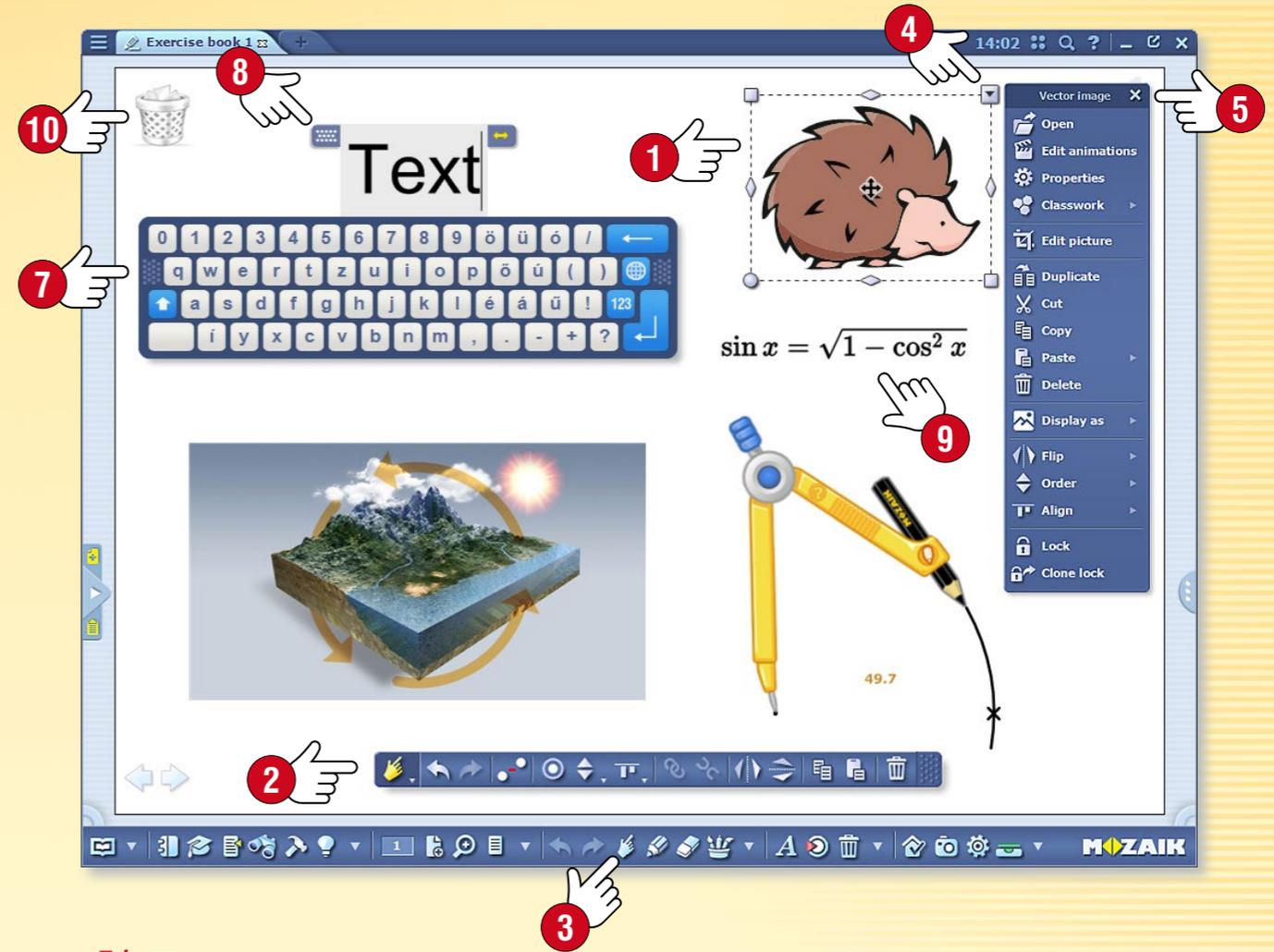
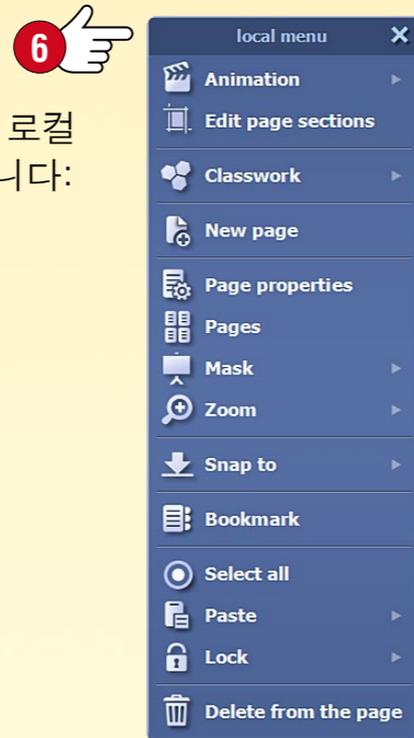
변경 • 선택한 항목을 옮기고 그의 크기를 바꾸고 자르고 회전시키기 가능합니다. 항목의 어느 일부를 클릭하시는가에 달려 있습니다.

로컬 메뉴 • 프레임의 오른쪽 상단 모서리에 ④ 클릭하시면 항목의 로컬 메뉴가 ⑤ 나타날것습니다. 여기에서는 더 많은 설정 기회를 찾습니다.

3. 로컬 메뉴

연습책 페이지 어디에서든지 길게 누르신다면 로컬 메뉴가 ⑥ 나타날것습니다. 다양한 것이 가능합니다:

- 애니메이션 패널 열기,
- 새 페이지 추가,
- 연습책 특성 설정,
- 페이지 나타내기,
- 원하는 마스킹 설정,
- 확대,
- 기준선 표시하기,
- 책갈피,
- 항목 선택 및 삽입,
- 항목 고정 및 제거.



힌트

글을 입력하실 때 화면에서 나타나는 키보드를 ⑦ 이용하시면 됩니다. 이 기능을 끄거나 켜려면 키보드 아이콘을 누르십시오 ⑧.

편집 메뉴를 화면 어디든지 이동할 수 있으며 가장자리에 더블클릭하시면 닫기도 가능합니다.

내장된 방정식 편집기 덕분에 수학적 표현 및 공식을 쉽게 입력하실 수 있습니다 ⑨.

가장 흔히 이용되는 기능 (쓰레기통, 즐겨찾기, 갤러리, 트레이, 등)의 아이콘을 mozaBook 바탕 화면에서 나타나게 할 수 있습니다 ⑩.

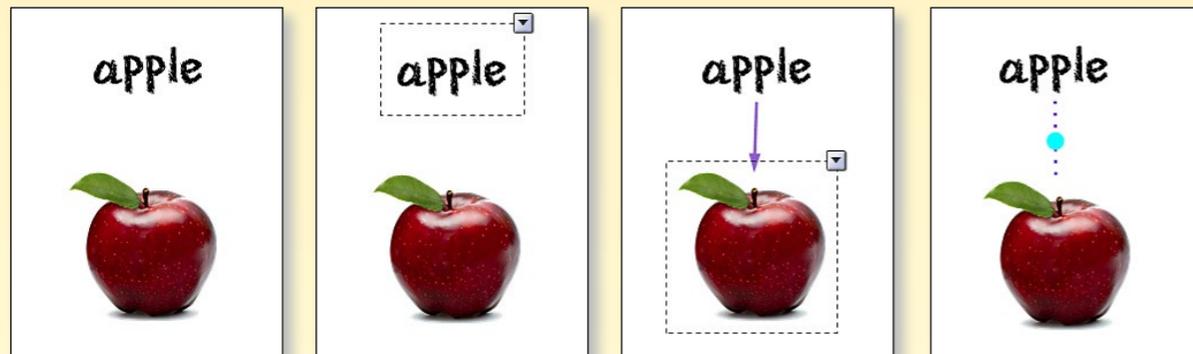
1. 어디에서 찾을까요? 무엇을 위해 쓰면 될까요?

툴바에서 편집 메뉴의 ①
관계 도표를 선택하십시오 ②.

이 도구를 이용해서 항목들을 연결시킬 수 있습니다.
항목을 이용시켜도 관계가 끊어지지 않습니다.
이 그리기 도구는 관계 및 과정을 표시하는 데 유용합니다.

2. 항목을 어떻게 연결해야 할까요?

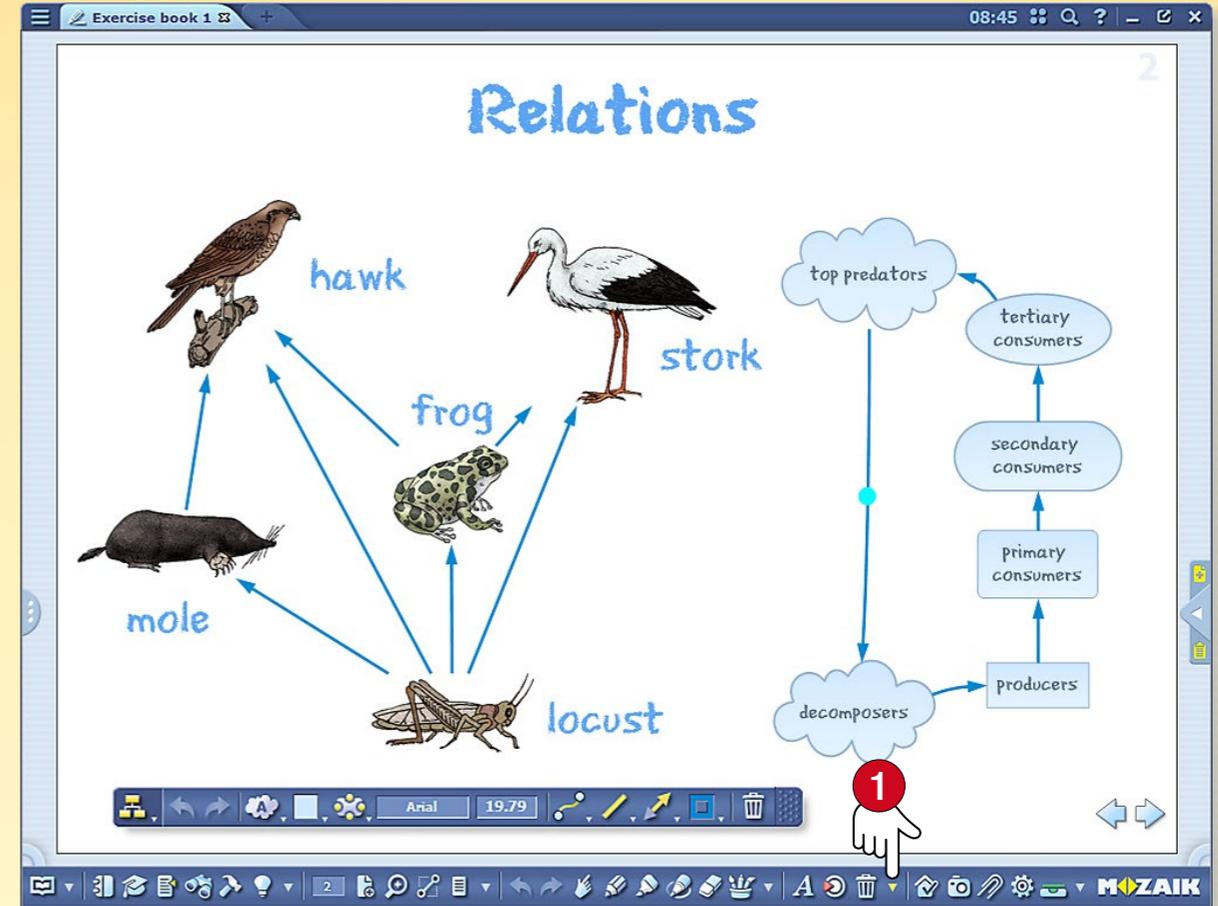
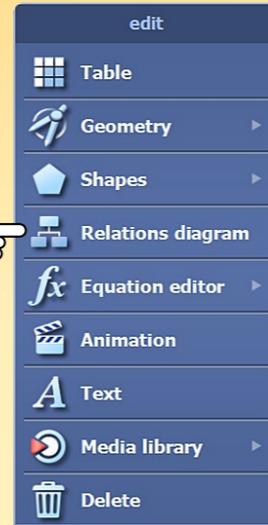
관련 도표의 패널이 ③ 열려 있으면 연결시키고
싶으신 항목을 순서대로 클릭하십시오.



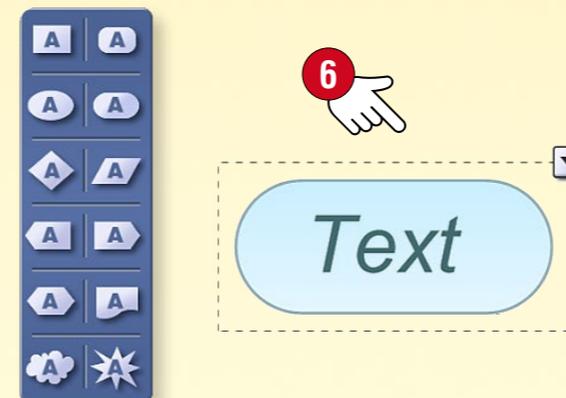
힌트

텍스트 상자의 모양을 설정할 수 있도록
툴바에서 관계 도표를 선택하십시오 ④.

관계를 잘 삽화하려면 다양한
선과 화살표를 이용하십시오 ⑤.

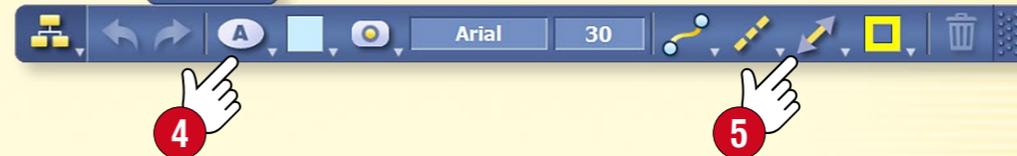


3. 텍스트 상자를 어떻게 만들면 될까요?



텍스트 상자를 만드려면 관계
도표의 패널을 열고 나서 비어
있는 일부를 더블클릭하십시오 ⑥.

이미 만들어 놓은 상자의 내용
부분을 클릭하시면 텍스트를
변경할 수 있습니다.



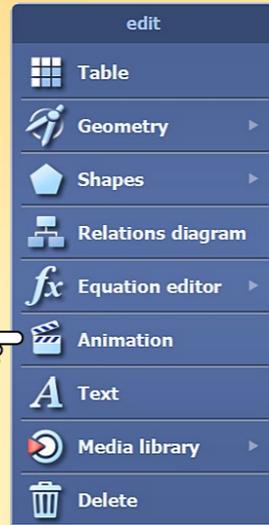
1. 애니메이션 도구가 어디 있을까요?

툴바의 편집 메뉴를 열어보십시오 ①.
애니메이션을 클릭하십시오 ②.

2. 애니메이션 만들기

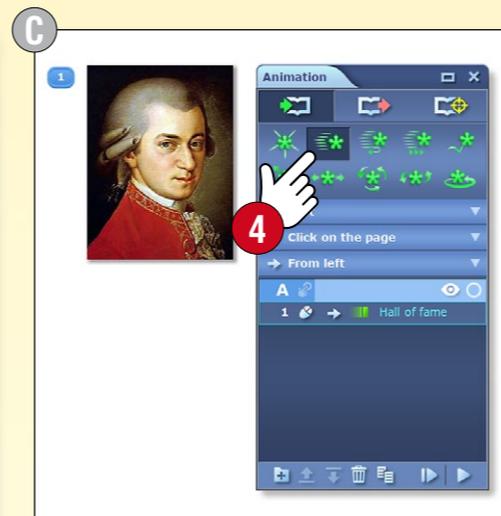
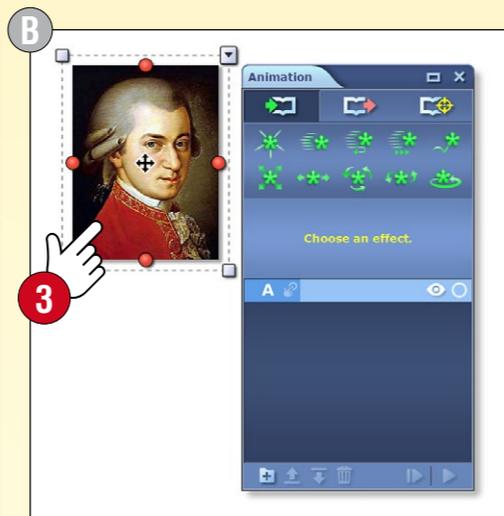
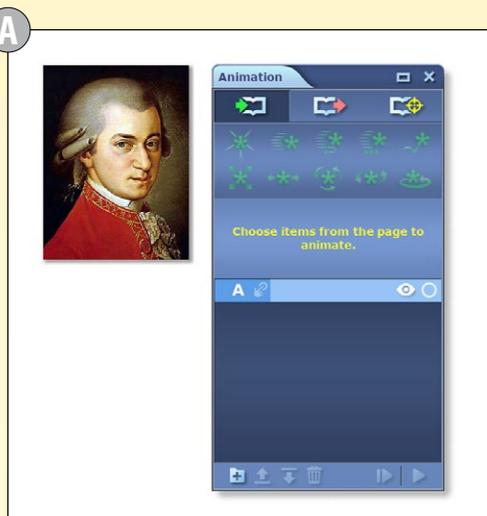
단계 1번: 이전에 설명한 방법을 따라서 편집기를 이용해서 애니메이션의 최종상태를 만드십시오.
연습책의 페이지에 이미지, 도구, 글, 그림, 등을 넣으십시오.

단계 2번: 애니메이션 도구의 아이콘을 누르십시오.
원하시는 순서대로 항목을 일일이 강조표시하시고 각자의 특성을 설정하십시오.



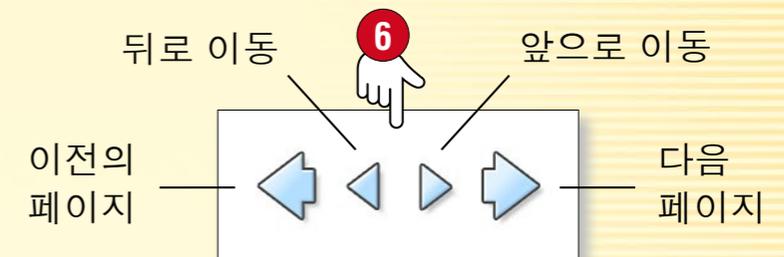
3. 한 항목 (이 경우에 이미지)의 애니메이션화

- A) 애니메이션 만들기 패널을 여십시오 ②.
- B) 애니메이션화시킬 항목 (이미지)를 클릭하십시오 ③.
- C) 애니메이션 패널에서 한 애니메이션 방법을 선택하십시오 ④.



4. 애니메이션 재생

애니메이션이 다 된 후에 설정 패널을 ⑤ 닫고 연습책 페이지의 아랫부분에서 나오는 화살표를 눌러서 완성된 애니메이션을 재생할 수 있습니다 ⑥.



1. 기하학 도구를 어디에서 찾아볼까요?

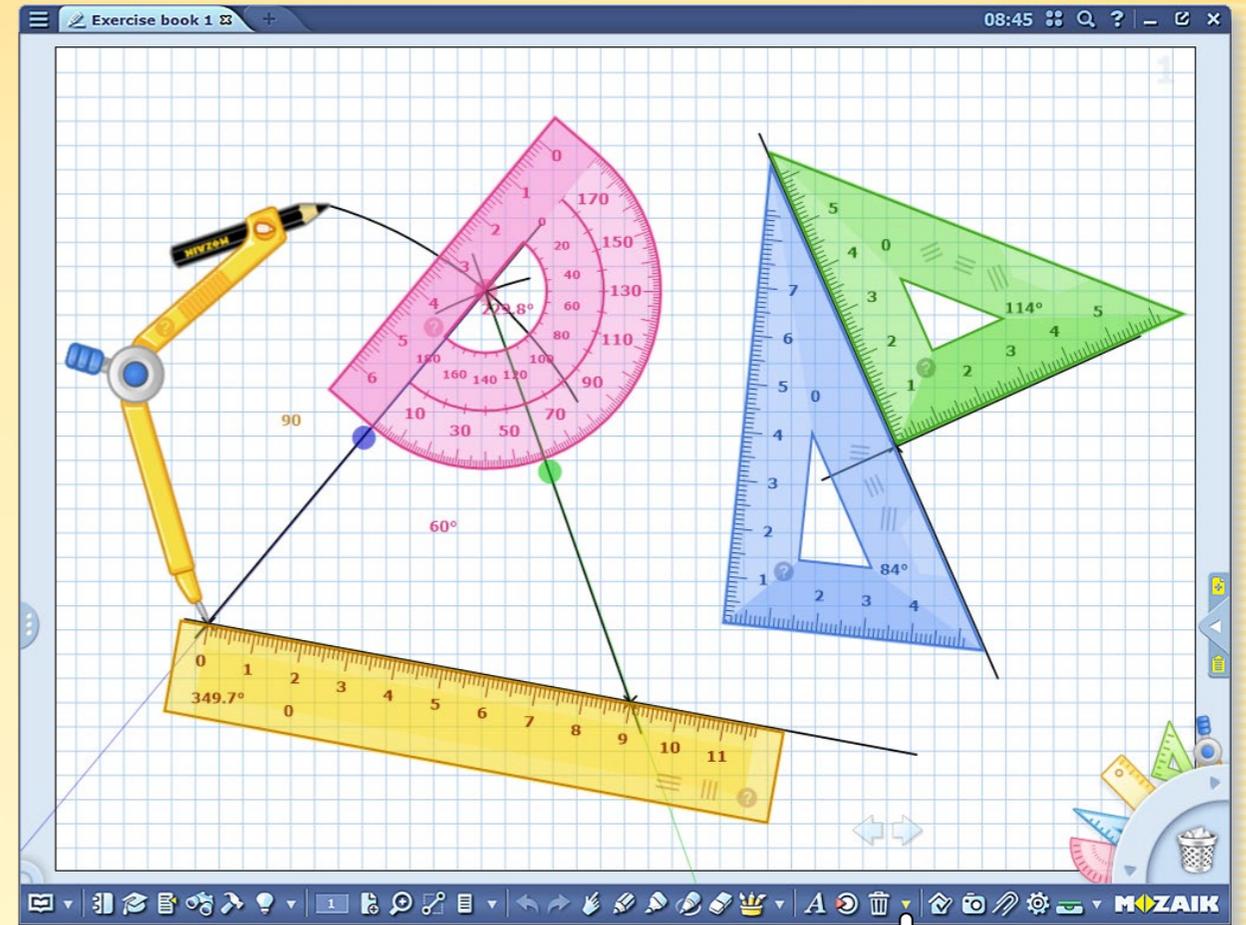
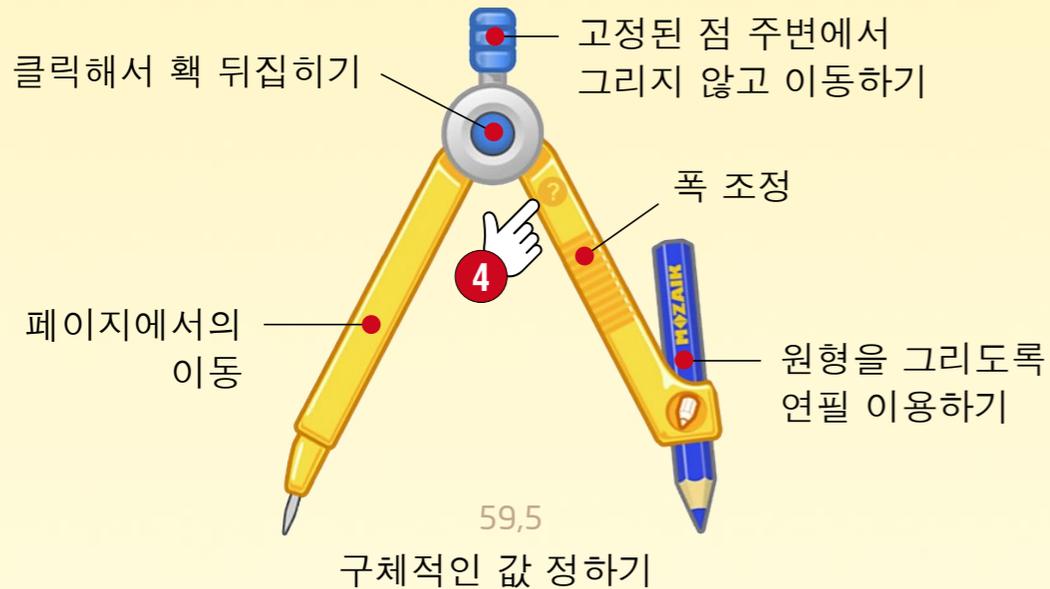
툴바의 편집 패널을 ① 열어서 기하학 옵션을 ② 선택하십시오. 아니면 필통에서 기하학적 도구를 클릭하십시오.

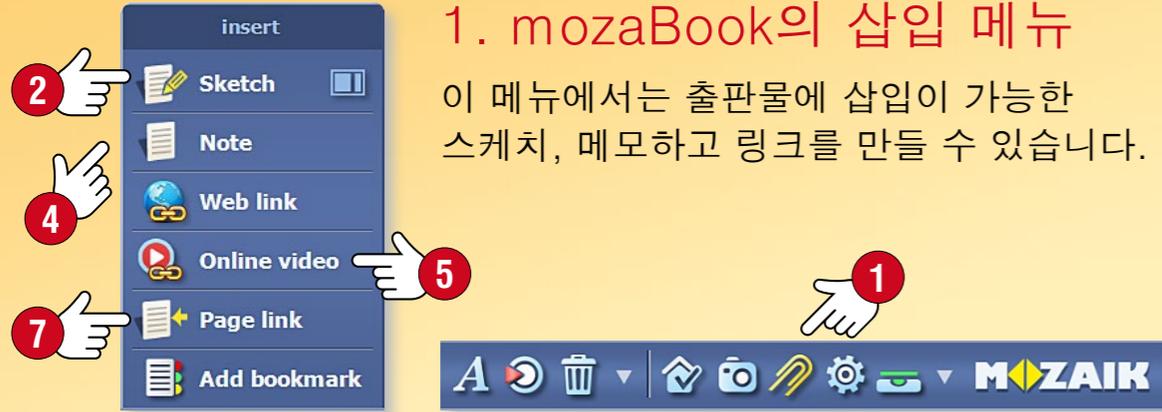
2. 어떻게 활용할까요?

연습책 페이지에 나타내도록 이용할 도구의 아이콘을 ③ 누르십시오.

어떤 도구를 어디에서 잡는지에 따라 기능이 다릅니다. 도움이 필요하시면 도구에서 나타나는 물음표를 누르십시오 ④.

3. 컴퍼스 및 자의 사용



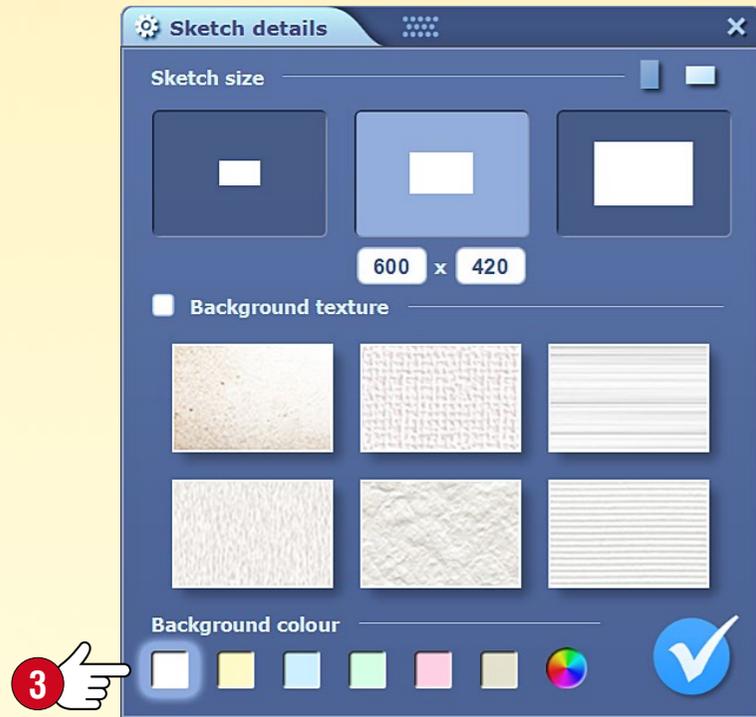


1. mozaBook의 삽입 메뉴

이 메뉴에서는 출판물에 삽입이 가능한 스케치, 메모하고 링크를 만들 수 있습니다.

2. 스케치 및 메모

툴바의 삽입 메뉴에서 ① 스케치를 선택하십시오 ②. 스케치를 만들기 전에 페이지 크기, 배경 무늬하고 색깔을 정해야 합니다 ③.



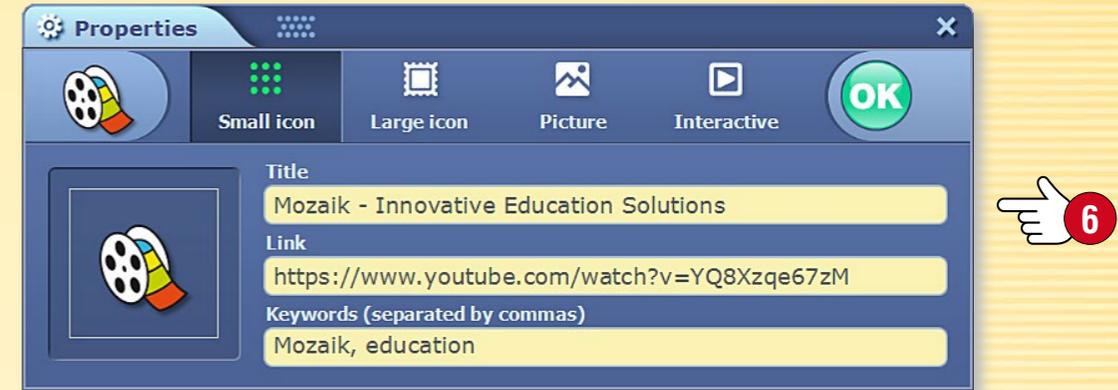
스케치북 페이지에서 그리거나 쓰거나 미디어 라이브러리에서 가져와서 내용을 삽입하든지 관련 도표하고 애니메이션을 만들어 보든지 다 괜찮습니다.

간단한 글만 삽입하려면 메모 기능을 선택하십시오 ④.

3. 웹링크 및 온라인 비디오

출판물에 인터넷 링크나 비디오를 ⑤ 삽입하기도 가능합니다. 재생할 때 mozaBook의 자기 브라우저가 재생을 할겁니다.

링크/비디오의 제목을 입력하시고 정확한 링크를 삽입하십시오. 핵심어까지 입력하신다면 앞으로 mozaBook의 검색에서도 이 링크를 찾으실 수 있겠습니다 ⑥.



4. 페이지 링크

출판물의 구체적인 페이지로 바로 가는 링크를 만드실 수도 있습니다.

첫단계로, 바로 가고 싶으신 페이지로 옮기고 나서 메뉴에서 페이지 링크 기능을 선택하십시오 ⑦. 다음으로, 링크를 삽입하고 싶은 곳으로 돌아가셔서 체크 표를 클릭해서 삽입하시면 됩니다.

5. 책갈피

출판물이나 연습책의 페이지를 책갈피로 표시할 수 있습니다. 책갈피를 클릭하시면 책이나 연습책이 바로 그 페이지로 옮겨서 열릴 것입니다.

연습책 동기화가 어떻게 가능할까요?

연습장을 두 대의 컴퓨터에서 열 수 있도록 mozaBook 프로그램은 2 가지의 선택을 제공합니다.

1. USB를 통해 연습장을 동기화시킬 수 있는데 이런 경우에 인터넷이 없는 데에서도 열기가 가능하겠습니다.
2. 인터넷 계정에 업로드할 수 있습니다. 그러면 mozaBook 프로그램이 설치되어 있는 컴퓨터 뭉든지에서 사용이 가능할 것이고 인터넷도 있어야 합니다.

1. USB를 통해서 동기화

열기 패널의 동기화 메뉴를 선택하십시오 ①.
열려 나오는 창에서 연습장 ②, 또한 드라이브를 ③ 고르고 나서 동기화를 시작시키려면 가운데의 화살표를 클릭하십시오 ④.

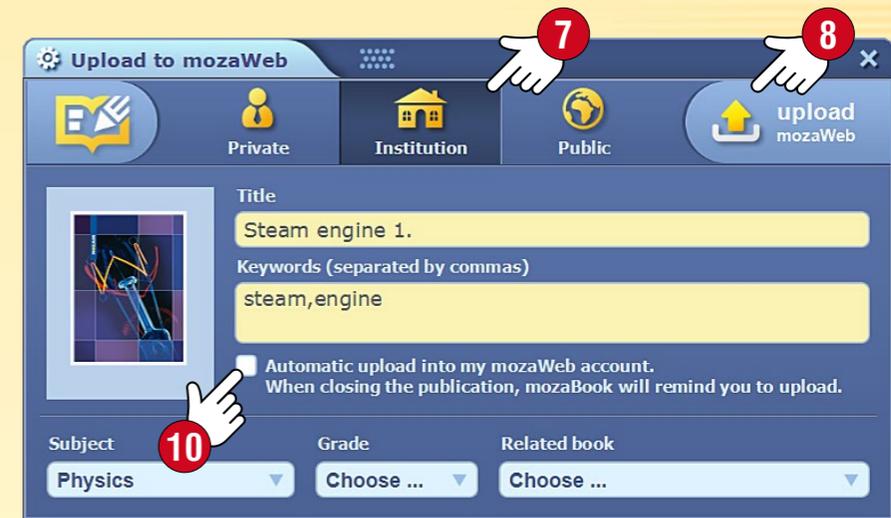


USB를 이후 다른 컴퓨터에 꽂으면 동기화 메뉴에서 반대방향의 화살표를 눌러서 동기화를 시작할 수 있습니다.

2. 인터넷 계정을 통한 동기화

업로드 • 공유 메뉴에서 ⑤ mozaWeb에 업로드 옵션을 선택하십시오 ⑥.

연습장을 누가 볼 수 있는지 ⑦ 설정하고 나중의 검색에 필요한 정보도 입력하십시오. (핵심어, 주제, 학년, 관련 출판물) 연습장을 계정에 업로드하십시오 ⑧.



다운받기 • 미디어 라이브러리 패널에서 연습장 메뉴를 클릭하십시오 ⑨.

이용할 수 있는 연습장의 목록에서 다운받을 항목을 골라서 다운받기 아이콘을 누르십시오.

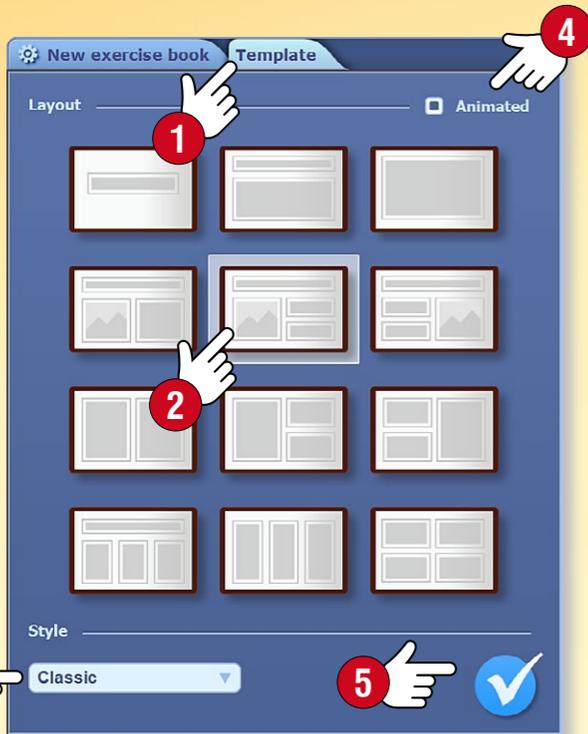


힌트

- 연습장에서 한 변경이 인터넷 계정에서도 자동적으로 저장되는 기능을 설정할 수 있습니다 ⑩.
- 연습장을 다른 사용자에게 이메일로도 보낼 수 있습니다. 그러려면 이메일로 공유 옵션을 선택하십시오 ⑪.

깔끔하고 잘 차린 페이지 모습

mozaBook의 애니메이션화된 형판을 이용해서 차림이 잘 된 연습책, 보기 좋은 프레젠테이션을 만들어 보십시오.



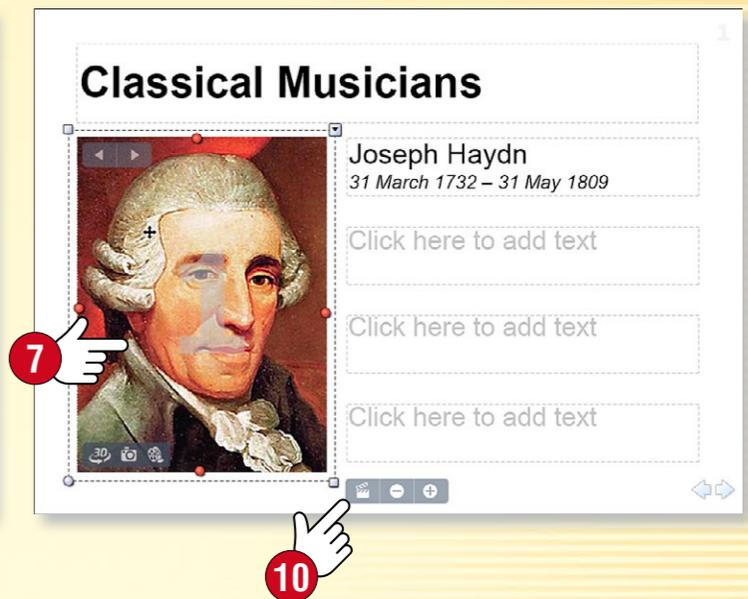
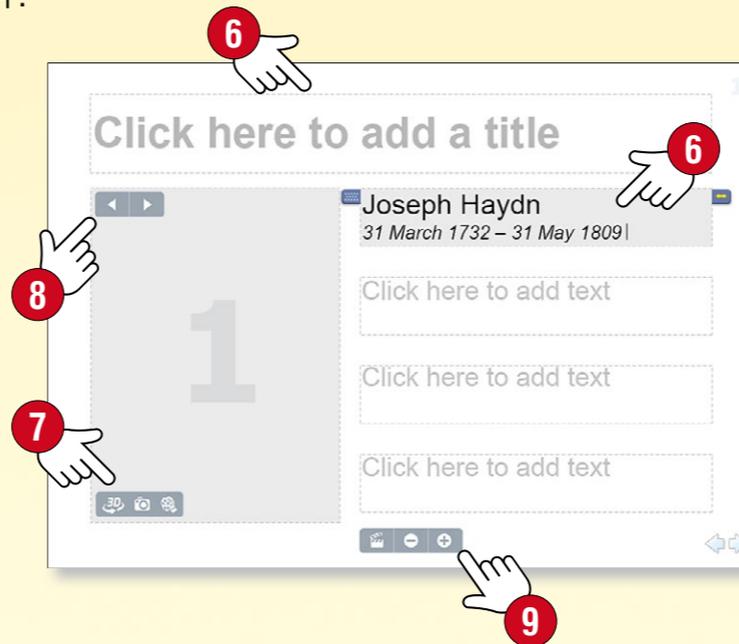
어떻게 해야 하나요?

새 연습장을 만들려고 할 때 형판 탭을 ① 누르십시오. 올라오는 패널에서 페이지에 맞는 차림 ②, 스타일을 ③ 선택하고 애니메이션이 필요한지 표시하십시오 ④. 설정을 확인하려면 체크 표시를 클릭하십시오 ⑤. 연습장이 이미 열려 있다면 로컬 메뉴에서의 페이지의 특성 옵션을 골라서 형판의 기능을 이용할 수 있습니다.



- 텍스트 상의 프레임 부분을 클릭하여 안에서 무언가를 쓰십시오 ⑥.
- 미디어 라이브러리에서 알맞은 자리로 이미지, 비디오나 3D를 끌어서 놓으십시오 ⑦.
- 사진의 크기하고 ⑧ 글자의 수를 ⑨ 변경할 수 있으며 형판의 애니메이션을 켜거나 끌 수 있습니다 ⑩.

각 텍스트에 맞는 이미지를 따로 선택할 기회가 있습니다. 완성된 페이지에서 쓰여 있는 텍스트의 어떤 일부를 누른다면 연결된 사진, 비디오나 3D가 나타낼 것입니다.

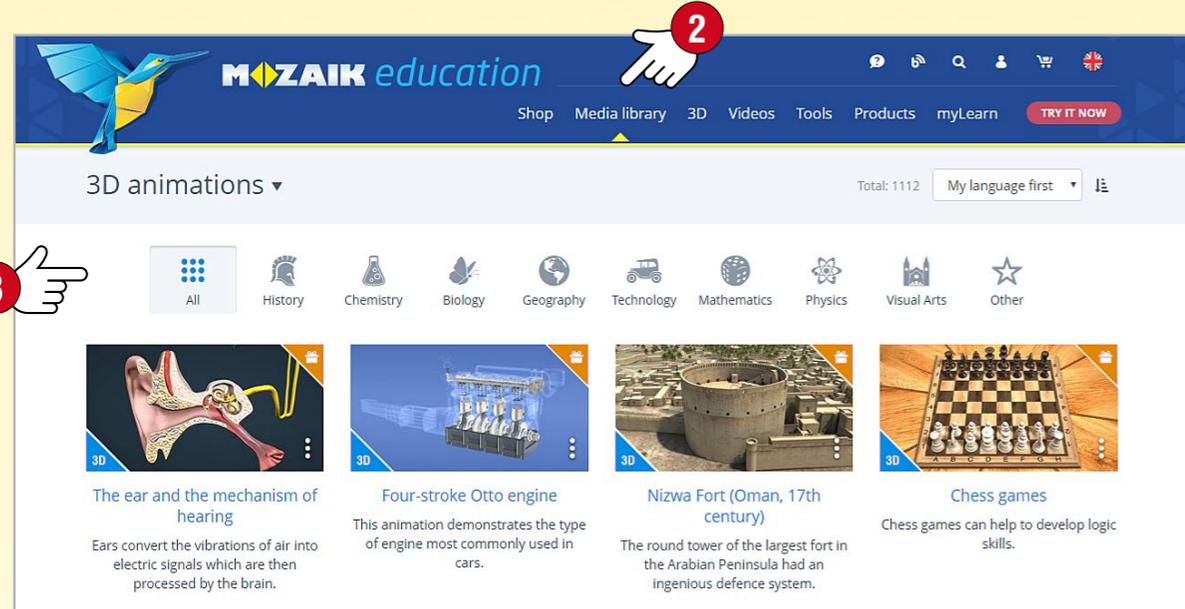


mozaWeb에서 연습장을 열어 보십시오

mozaBook에서 만들어 놓았고 인터넷 계정에도 업로드한 연습장을 mozaWeb 계정에서 열 수 있습니다 ①. 디지털 교과서와 비슷하게 페이지 넘기는 것과 내장된 디지털 내용 재생도 가능합니다.

mozaWeb PREMIUM 구독

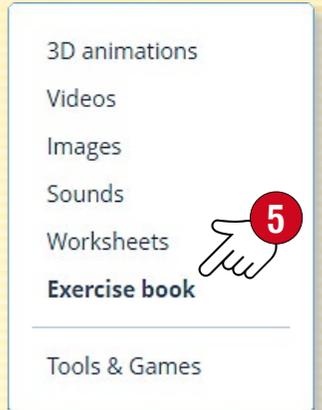
- 미디어 라이브러리의 모든 내용을 ② 이용할 수 있는데 미디어 라이브러리는 수천 개의 과목별로 ③ 차린 대화식 항목을 포함합니다.
- 주제별 도구 및 게임도 이용이 가능합니다.
- 편집기를 이용하여 mozaWeb에서도 학생들에게 보낼 수 있는 숙제를 편집하기가 가능합니다. 그리고 학생들은 그 숙제를 똑같이 mozaWeb에서 풀 수 있습니다.
- 연습장을 동시에 여러 대의 컴퓨터로 이용하는 것 덕분에 실시간에 함께 쓰고 편집할 기회가 있습니다 ④. 그러면서 서로에게 메시지 보내는 방법도 있습니다. (공동 모드)



연습장은 어디에 있을까요?

mozaBook에서 이용하는 계정의 사용자 이름 및 비밀번호를 입력해서 mozaWeb에 로그인하십시오.

이용이 가능한 mozaBook 연습책을 ⑤ 보려면 미디어라이브러리의 연습장 메뉴를 선택해야 합니다. 목록을 주제별로 정리하거나 검색어를 입력해서 찾아보십시오. 원하는 연습책이 보이면 클릭하십시오.



1. 출판물 본문에서의 검색

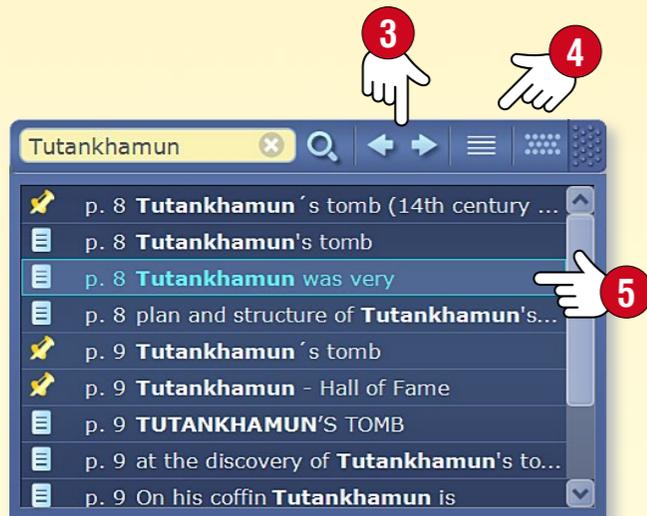
툴바에서 검색 아이콘을 선택하십시오 ①.



올라오는 패널에서 본 출판물의 텍스트를 검색할 수 있습니다 ②.

결과는 강조 표시로 나타납니다.
결과가 하나 이상 나오면 화살표를 ③
눌러서 옮길 수 있으며 내려오는
목록은 모든 항목을 보여줍니다 ④.

목록의 한 항목을 ⑤ 누르면 mozaBook은
출판물에서의 그 자리로 이동하겠습니다.



2. mozaBook 기능과 도구 검색

홈페이지 header에서의 확대경 아이콘을
선택하십시오 ⑥.

나오는 패널에 검색의 핵심어를 입력하십시오 ⑦.

검색 결과의 목록에서는 핵심어에 맞는
mozaBook의 기능, 도구와 출판물이
나타나겠습니다.



검색 결과로 나온 항목 옆에 눈 아이콘이 ⑧
보인다면 클릭해서 그 기능이나 도구를 mozaBook
프로그램 메뉴 시스템 안에서 어떻게 하면 제일
간단하게 찾을 수 있는지를 알아볼 수 있습니다 ⑨.

목록의 항목을 직접 누른다면 mozaBook은 그 기능,
도구나 출판물을 시작할 것입니다.



힌트 • 검색 패널을 통해서
프로그램에서 나가지 않아도
인터넷에서의 검색도 가능합니다 ⑩.



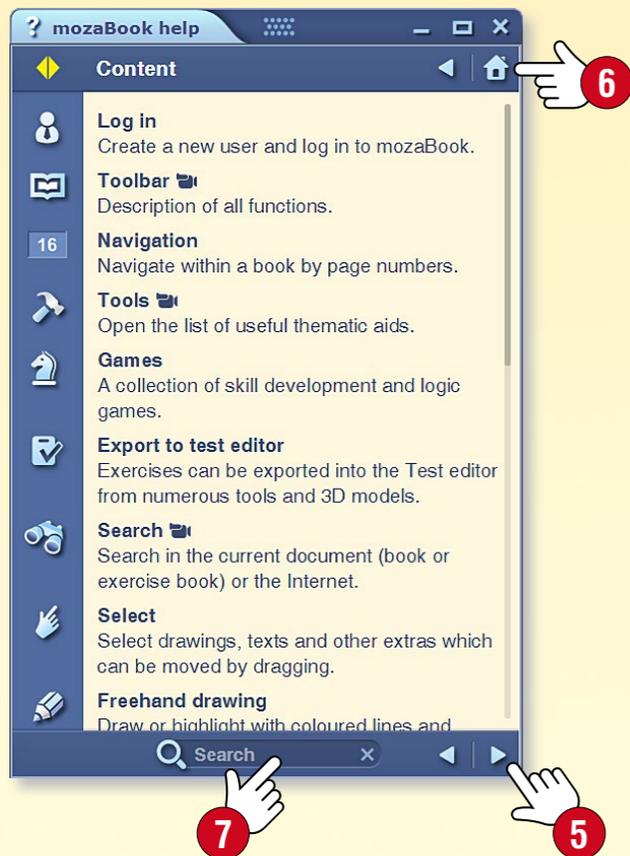
1. 도움을 어디에서 찾을 수 있을까요?

모든 기능과 관해서 mozaBook의 도움을 받을 수 있습니다. 프레임의 오른쪽 상부에 있는 물음표를 누르십시오 ①.

어떤 도구에 대한 구체적인 도움말은 바로 그 응용프로그램에서도 찾을 수 있습니다. 거기에서도 물음표만 누르면 됩니다 ②. 또한, 더 많은 선택이 나옵니다.

도움 설명서 열기 ③.

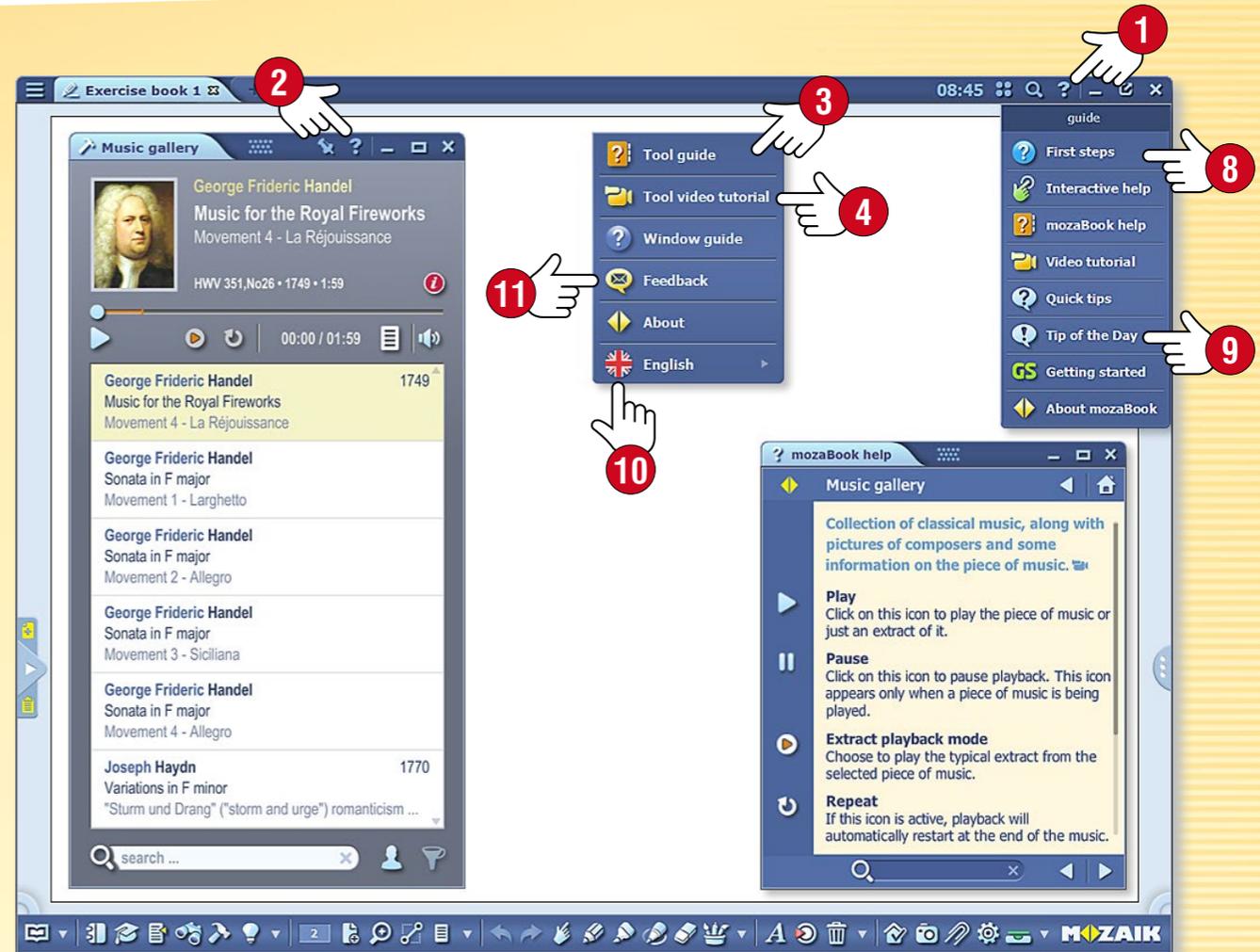
mozaBook하고 내장된 도구의 이용을 더 쉽게 배울 수 있는 데 도움이 되는 비디오형 도움말 열기 ④.



2. 검색

도움에 들어가면 주제별로 정리된 설명이 나오겠습니다. 뒤나 앞으로 가거나 ⑤ 기본 상태로 에디에서든지 돌아갈 수 있습니다 ⑥.

도움의 창의 아랫부분에 있는 검색 기능도 필요한 설명을 찾는 데 도움이 됩니다 ⑦.



힌트

첫 단계의 메뉴를 선택하면 mozaBook의 가장 많이 쓰이는 기능에 대해 알아볼 수 있습니다 ⑧.

프로그램 이용에 대한 조언하고 힌트를 받을 것입니다 ⑨.

컴퓨터에 다언어 버전의 mozaBook이 설치되어 있다면 도구의 언어까지 설정할 수 있습니다 ⑩.

도구에 대한 평가나 피드백을 보낼 기회도 있습니다 ⑪.



1. 멀티미디어 리코더란 무엇인가요? 어디에 있을까요?

이 기능을 이용하여 스크린샷을 저장하고 녹음하고 스크린캐스트를 만들 수도 있습니다. 이 도구를 툴바에서 찾을 수 있는데 스크린샷 아이콘을 누르면 됩니다 ①.



2. 스크린샷 저장하기

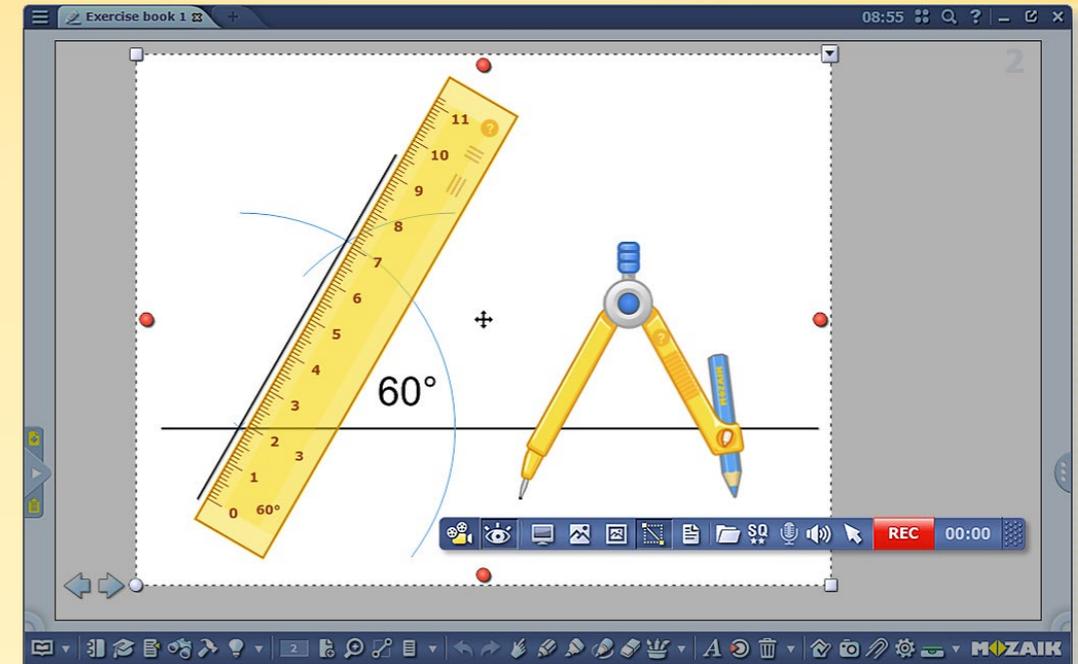
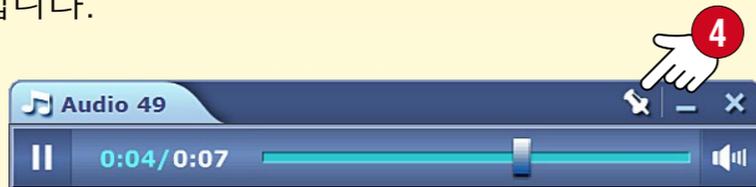
사진을 어떤 식으로 저장할 생각인지 메뉴에서 선택하고 나서 다음 단계로 그 부분을 표시하십시오. 이렇게 찍은 이미지를 저장한 이미지 ② 폴더에서 언제든지 출판물에 삽입할 수 있습니다.

3. 녹음

컴퓨터는 마이크가 있으면 mozaBook의 녹음기를 써서 오디오를 녹음할 수 있습니다. 녹음 메뉴를 선택하십시오 ③. REC 단추를 눌러서 녹음을 시작하면 됩니다.



촬영을 끝낸 직후, 재생은 자동적으로 시작될 것입니다. 오디오를 출판물에 ④ 삽입할 수 있으며 나중에도 녹음기의 패널에 있는 폴더나 미디어라이브러리에서도 찾을 수 있을 것입니다.



4. 스크린캐스트 만들기

녹화기를 이용해서 화면에서 일어나는 일들을 녹화할 수 있습니다. 마이크도 있으면 소리도 들릴 것입니다. 녹화 메뉴를 선택하십시오 ⑤.



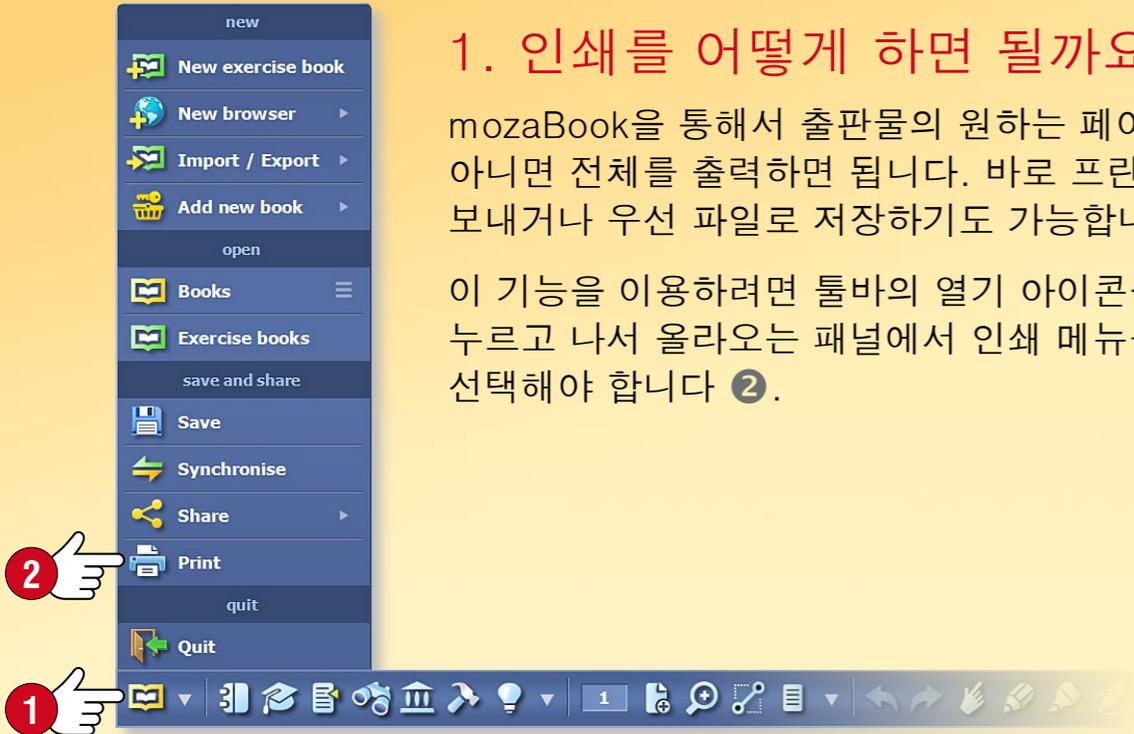
숨기기 아이콘을 ⑥ 누른다면 자체, 아니면 안에서 다른 응용프로그램에 대한 촬영이 필요한지 선택할 수 있습니다. 전체화면이나 화면의 일부만 찍을 생각인지 설정하기 가능합니다 ⑦.

녹음이나 녹화된 항목들은 미디어라이브러리, 아니면 바로 녹음기의 툴바에서 찾을 수 있습니다 ⑧.

1. 인쇄를 어떻게 하면 될까요?

mozaBook을 통해서 출판물의 원하는 페이지, 아니면 전체를 출력하면 됩니다. 바로 프린터로 보내거나 우선 파일로 저장하기도 가능합니다.

이 기능을 이용하려면 툴바의 열기 아이콘을 ① 누르고 나서 올라오는 패널에서 인쇄 메뉴를 선택해야 합니다 ②.

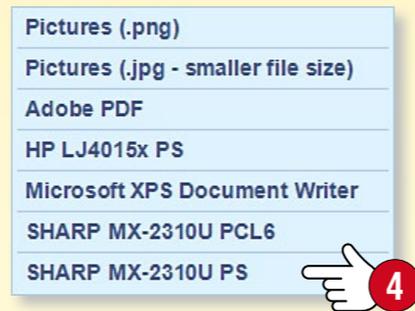


2. 바로 프린터로 보내기

컴퓨터와 프린터가 연결되어 있다면 내려오는 메뉴에서 ③ 프린터의 이름을 클릭하여 바로 인쇄를 선택할 수 있습니다 ④.

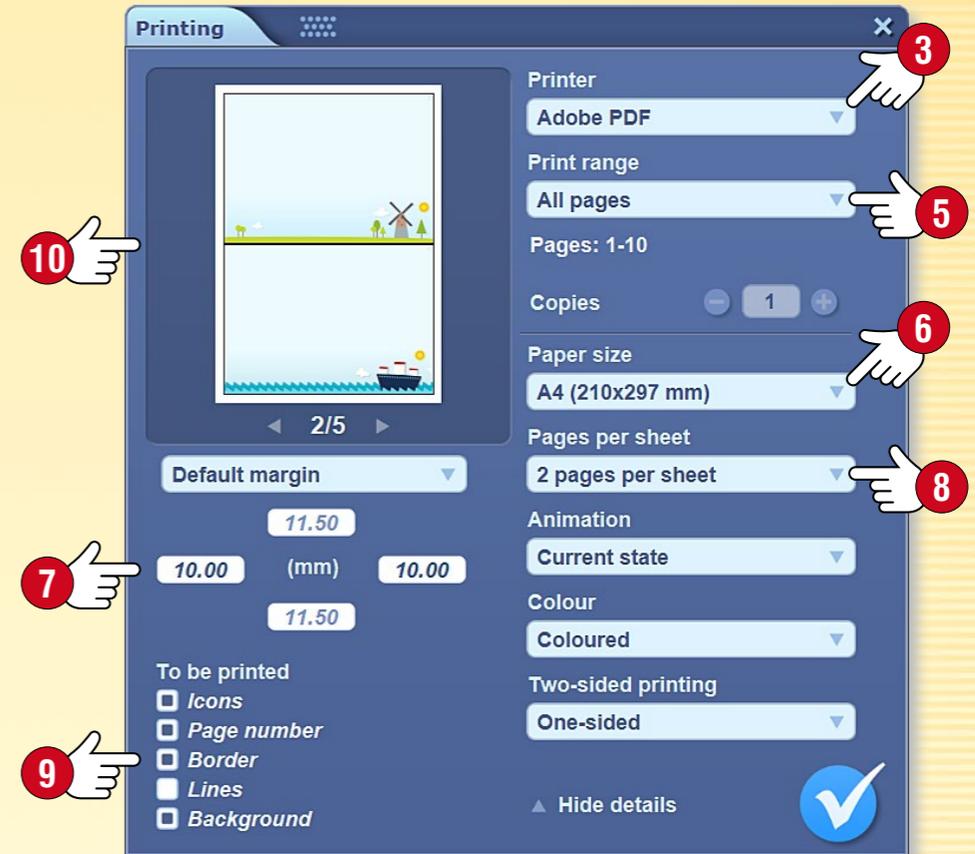
그 장치의 기능을 고려해서 설정을 완성하십시오.

- 어느 페이지를 출력하려고 합니까? ⑤
- 종이 크기 선택 ⑥
- 여백 설정 ⑦
- 색이 나오게, 아니면 회색 톤으로 인쇄하기 선택 ⑧
- 한쪽면 혹은 양쪽면 설정하기
- 출력해서 나오는 종이에서 연습장의 어느 내용 (아이콘, 페이지의 수, 프레임, 선, 배경)이 보일 건지 선택하십시오 ⑨.



3. 파일로 출력하기

파일로 출력할 때 파일을 어떤 형식으로 (png, jpg, pdf 혹은 Microsoft XPS) 나오게 하려고 하는지 설정이 가능합니다. 이것을 출판물에 삽입하거나 나중에 인쇄할 수도 있습니다.



힌트

인쇄 미리보기 창에서는 ⑩ 개인 설정에 따라서 서류가 어떻게 바뀌는지 계속 볼 수 있습니다.

1. 언제 활용할까요?

대화식 칠판에 글을 쓰려고 할 때 화면에서 나타나는 키보드로 입력하는 것 대신에 손으로 쓰기도 가능합니다. mozaBook은 필기인식 기능을 가지고 있습니다.

2. 시스템소요

mozaBook의 필기인식 기능은 Windows 7 이상의 운영시스템을 이용할 때 작동하겠습니다.

또한, 필기인식은 어느 언어의 단어를 알아내는지 컴퓨터에 설치된 언어 패키지에 달려 있습니다 ①.

3. 어떻게 이용할까요?

툴바의 자유화 아이콘을 ② 클릭하십시오. 칠판에 아무거나 써 보십시오 ③.

써 놓은 것을 선택하고 나서 항목의 로컬 메뉴에서 ④ 인식 메뉴를 고르십시오 ⑤.

올라오는 패널에서는 인식 기능이 알아낸 버전이 보일 겁니다 ⑥.

손으로 입력한 단어 중에서 맞는 말에 클릭하면 mozaBook은 그것을 텍스트로 ⑦ 변경시키고 앞으로 항목으로서 다할 것입니다.



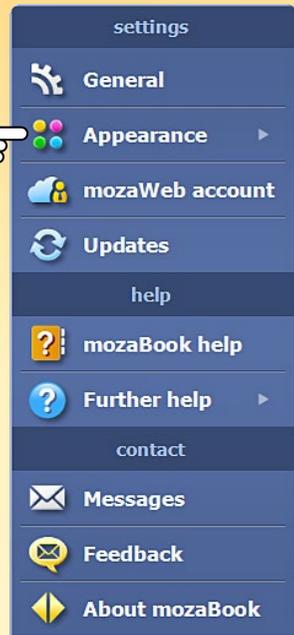
4. 필기 인식을 이용해서 검색하기

글씨를 선택하고 나서 로컬 메뉴에서 검색을 ⑧ 누르십시오. 이때, 인식 기능의 추천이 나올 겁니다. 이 목록에서는 찾으려고 하는 것을 고르십시오 ⑨. 인터넷, 갤러리나 열려 있는 출판물에서의 검색도 가능합니다 ⑩.

글씨를 바로 mozaBook의 검색 기능으로 끌어서 찾아볼 수도 있습니다. 필기 인식은 이때 자동으로 완성되고 이것을 바탕으로 검색하기가 시작되겠습니다.

설정의 넓은 범위

mozaBook에서는 개인적인 취향과 작업에 맞게 사용자 인터페이스를 설정하기가 가능합니다.



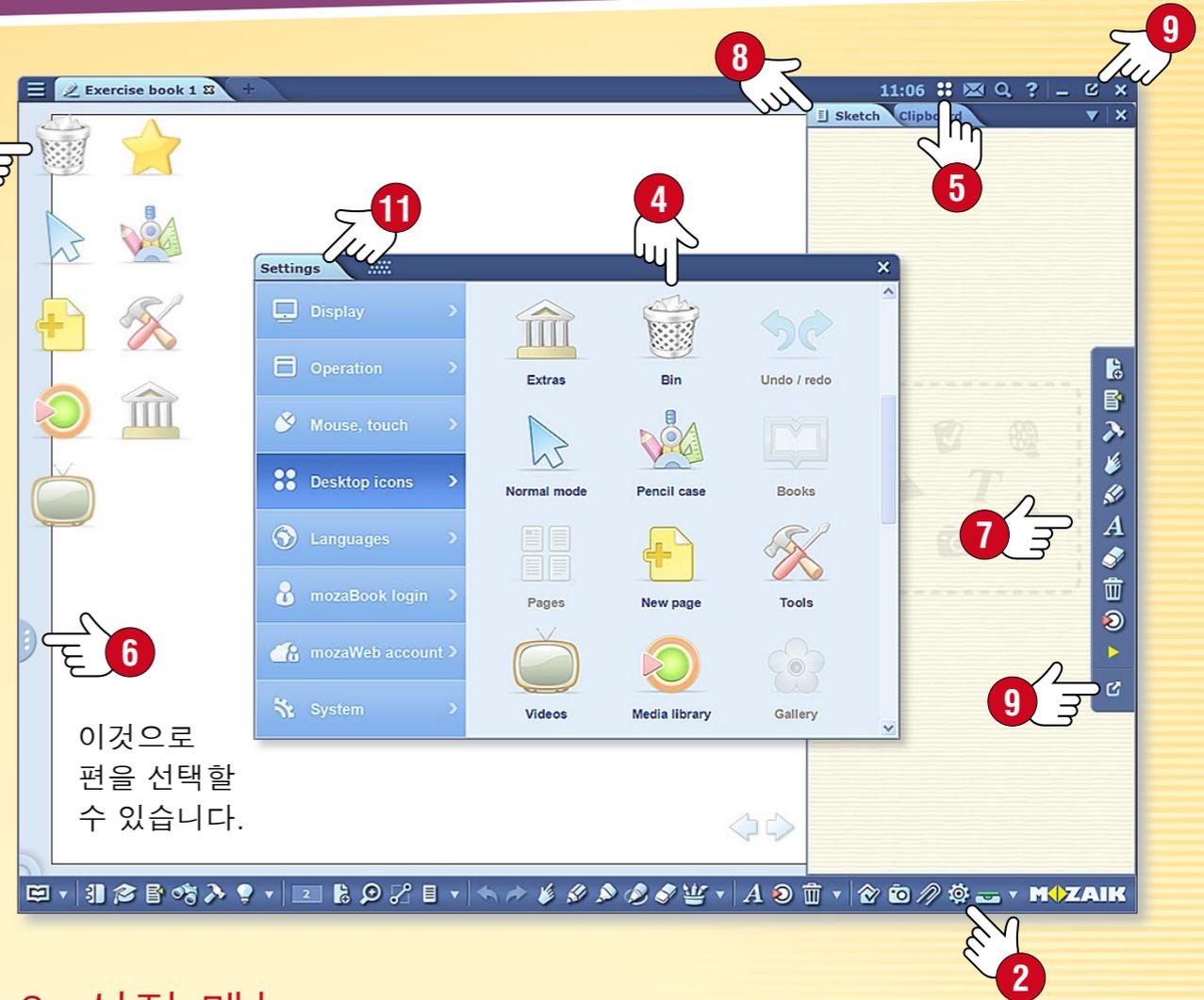
1. 바탕 화면의 아이콘

흔히 이용되는 기능의 아이콘 (쓰레기통, 즐겨찾기, 필통, 미디어라이브러리)을 바탕화면 어디에서든지 자리잡게 하면 됩니다. 그러면 앞으로 거기를 클릭해서 시작할 수 있습니다 ①.

툴바의 설정 아이콘을 ② 눌러서 메뉴에서 ③ 바탕화면의 표시 형식 아이콘을 선택하십시오.

바탕화면에 놓고 싶은 기능의 아이콘을 ④ 클릭하십시오.

홈페이지의 헤더에서도 바탕화면의 아이콘 메뉴를 ⑤ 이용할 수 있는데 나타낼건지 숨길건지 설정이 가능합니다.

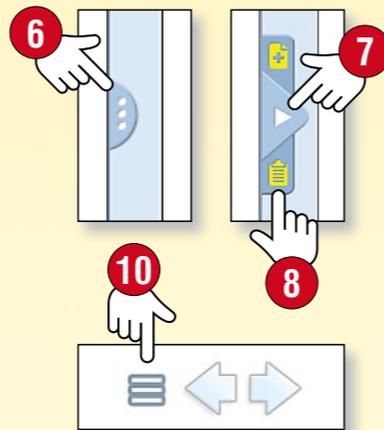


2. 사이드바 및 전체 화면 모드

바탕화면의 오른쪽 부분 및 왼쪽 부분에서도 탭이 보입니다 ⑥. 이것을 눌러서 사이드바나 ⑦ 스케치를 ⑧ 열 수 있으면 새로운 연습장을 만들 수 있습니다.

사이드바는 칠판 옆에 서 있을 때에도 이용이 편리합니다. 삼각형을 눌러서 기능을 종료하기 가능합니다.

또, 전체 화면 모드로 바꿀 수도 있습니다 ⑨. 이럴 때에는, 페이지를 옮기는 화살표 옆의 아이콘을 눌러서 메뉴를 이용할 수 있거나 일반 화면으로 돌아갈 수도 있습니다 ⑩.

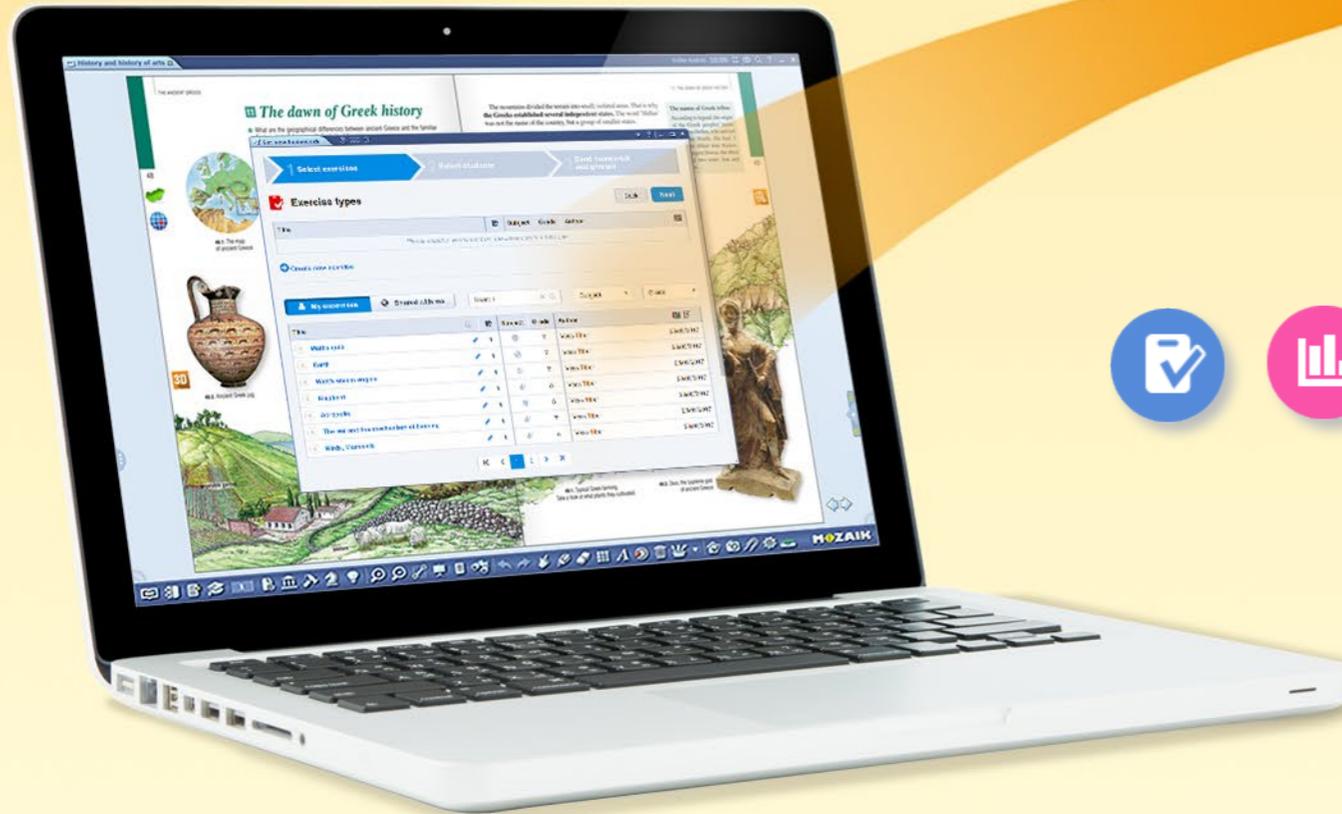


3. 설정 메뉴 ⑪

- 표시 형식 - 메뉴, 툴바, 사이드바, 필통의 생김새, 페이지 옮기기, 헤더, 배경, 단추, 아이콘의 크기 및 스타일, 창 확대.
- 작동 - 출판물, mozaWeb에서의 엑스트라 내용 이용, 브라우저, 저장하기.
- 마우스, 터치 - 마우스의 기능, 칠판의 기능 설정.
- 바탕 화면의 아이콘 - 아이콘 표시하기, 끄기, 켜기.
- 언어 - mozaBook 및 키보드의 언어적 설정.
- mozaBook 로그인 - 로그인 방법, 사용자 이름, 비밀번호 변경, 권한.
- mozaWeb 계정 - mozaWeb의 내용을 이용할 수 있도록 아이디 입력하기.
- 시스템 - mozaBook 파일 관리, 저장, 파일 히스토리.

숙제의 새로움

mozaBook 편집기로 만든 연습문제를 숙제로 내보내기가 가능합니다. mozaBook 덕분에 가르치고 있는 각 반이나 스터디 그룹을 따로 관리할 수 있고 아울러 따로 과제를 시킨 학생에 대한 기록도 가능합니다. 따라서, 집에서 숙제를 두고 학교에 오는 학생이 더 이상 없을 겁니다.



프로그램은 새롭게 나온 숙제에 대해 학생들에게 알림을 보내는데 주제 및 마감일도 알려줍니다.



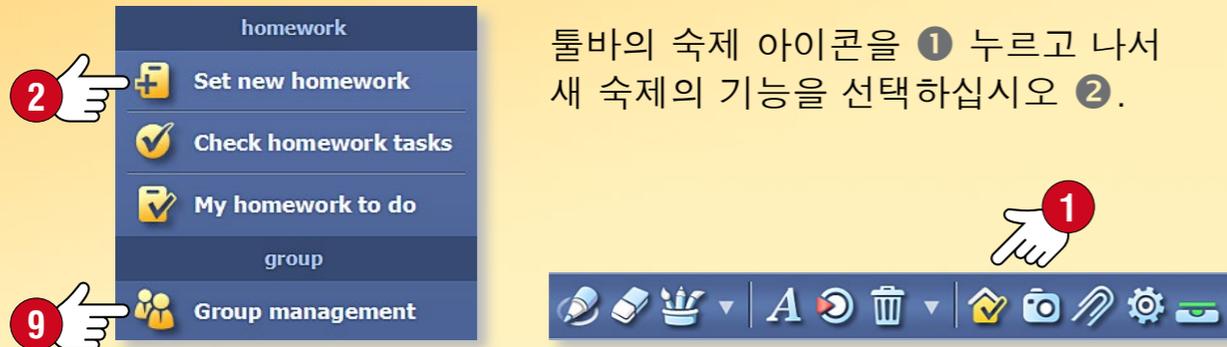
알림 메일에서는 학생이 숙제 링크를 눌러서 받은 숙제를 열고 풀 수 있습니다.

시스템의 장점이 무엇인가요?

- 내보내고 학생이 다시 보낸 숙제를 잘 볼 수 있습니다. 그래서 숙제를 확인하는 것이 간단해집니다.
- 숙제의 해결을 프로그램이 자동적으로 평가하고 결과에 대한 통계도 만드는데 학생 성과에 대한 평가 및 비교가 쉬워집니다.
- 숙제는 온라인, 모든 브라우저를 통해서 풀기 가능합니다.

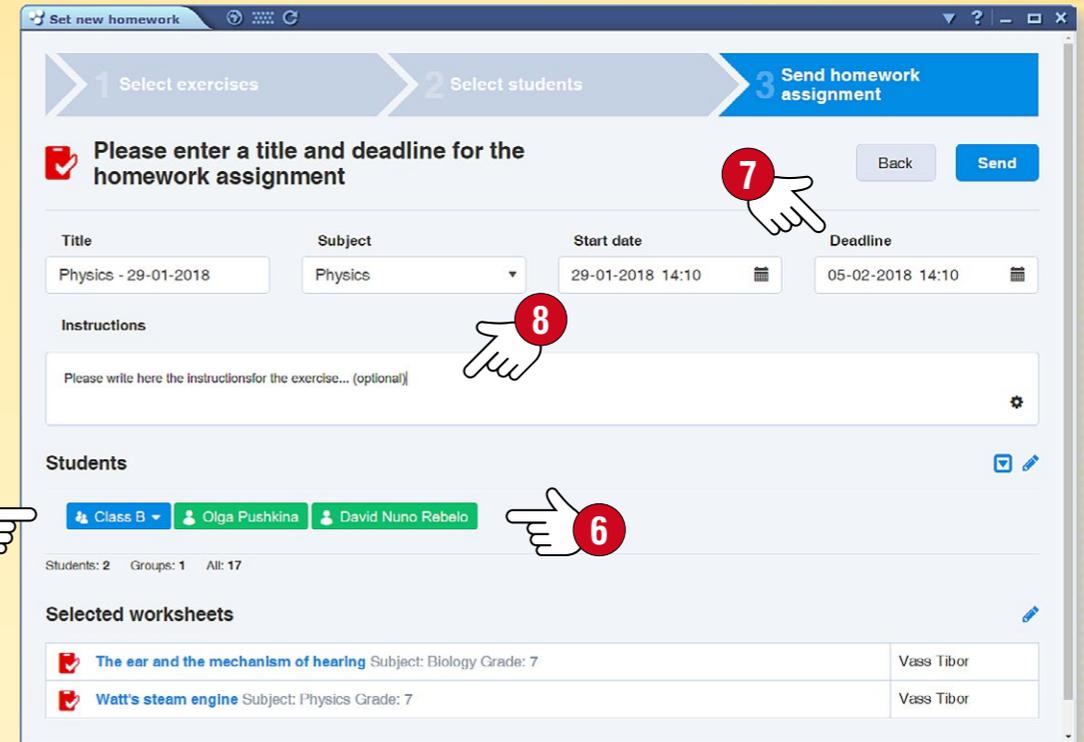
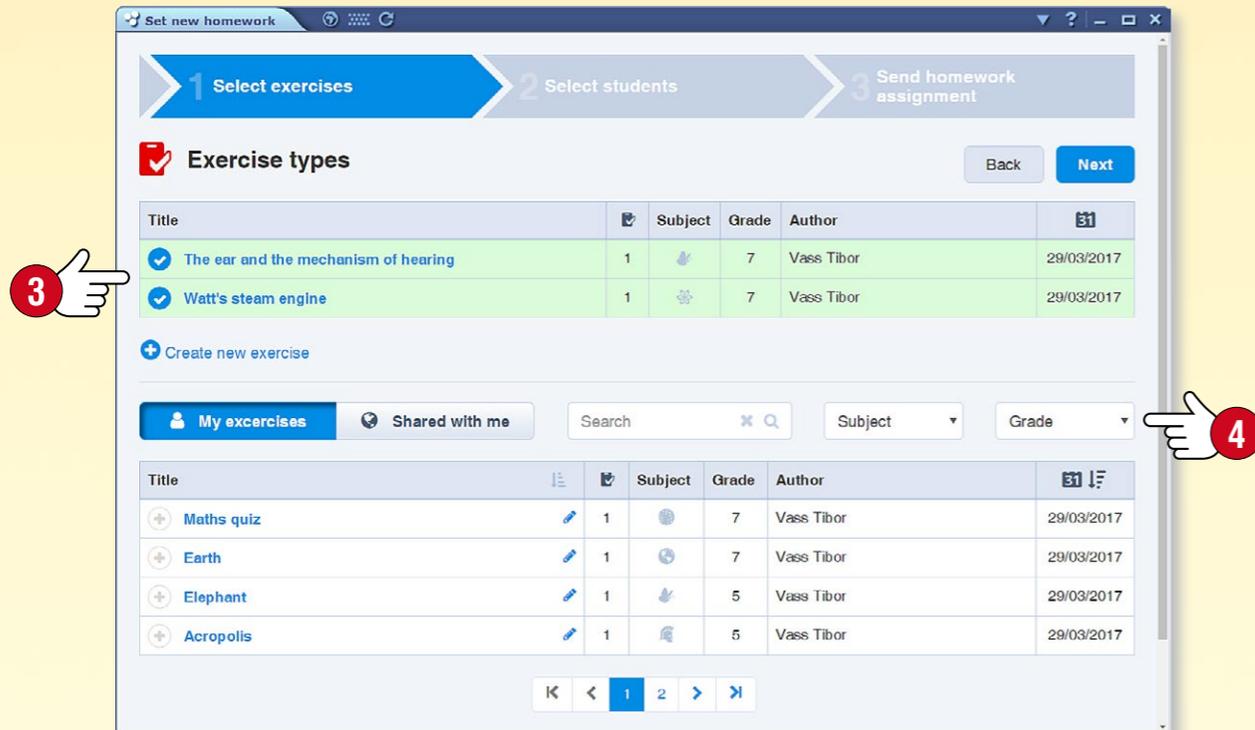
숙제를 어떻게 낼까요?

mozaBook은 mozaWeb에 이미 업로드한 연습문제를 학생들에게 숙제로 내보내는 것을 가능하게 합니다.



툴바의 숙제 아이콘을 ① 누르고 나서 새 숙제의 기능을 선택하십시오 ②.

팝업 윈도우에서는 숙제 설정을 해결할 수 있습니다.



설정 옵션

- 문제, 문제지를 선택하십시오 ③. 과목 및 학년 별로의 필터를 통해서 자기가 업로드하거나 이용이 가능한 문제들을 정리할 수 있습니다 ④.
- 누구에게 숙제를 내보내시겠습니까? 그룹을 ⑤ 선택하거나 한명씩 뽑으십시오 ⑥.
- 숙제를 푸는 데 이용할 수 있는 시간의 제한도 설정하십시오 ⑦.
- 필요하면 더 자세한 정보도 나타나게 할 수 있습니다 ⑧.

힌트 • 그룹 관리하고 받았던 숙제, 풀었던 숙제의 정리는 mozaWeb에서도 해결할 수 있는데 이 기능들은 mozaBook의 숙제 메뉴에서 직접 사용이 가능합니다 ⑨.

mozaWeb에의 문제지 업로드

mozaBook 편집기로 만들어 놓은 문제, 문제지를 mozaWeb에 업로드하기도 가능하며 공유할 수도 있고 숙제로 내보낼 수도 있습니다.

한 문제를 업로드하려면 출판물에 삽입한 아이콘을 눌러서 로컬 메뉴에서 mozaWeb에의 업로드 기능을 선택하십시오 ①.

열려 나오는 창에서

- 문제에 이름 짓기 ②
- 검색에 도움이 되는 핵심어 입력 ③
- 주제, 학년, 관련 출판물 선택 ④
- 난이도 설정도 있을겁니다 ⑤.

업로드하기 전에는 mozaWeb에서 문제를 누가 보고 이용할 수 있을건지 설정하십시오 ⑥.

힌트

출판물에 삽입한 문제를 바로 숙제로 내려고 할 때 한꺼번에 해결할 수 있습니다.

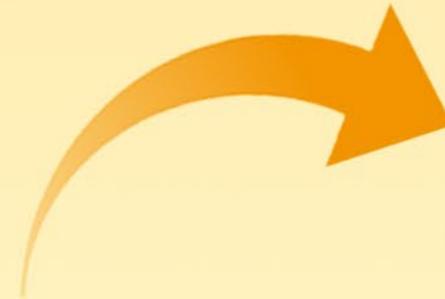
- 숙제 패널에서 이미 설명한 새 숙제 내보내기를 선택하십시오.
- 선택한 문제의 아이콘을 바로 열려 나오는 창으로 끌어 보십시오 ⑦.
- 이미 설명한 설정 후에 뽑은 그룹에게 숙제를 보내십시오.

동시에 여러 컴퓨터로!

학생들은 수업 때 개인 컴퓨터나 태블릿을 이용하고 있으면 교사의 컴퓨터나 대화식 칠판에 나타나는 mozaBook 프로그램과의 연결이 가능합니다.

그러면 학생들은 자기의 장치를 써서 문제를 풀 수 있고 교사가 보낸 디지털 내용을 보고 공부할 수 있습니다.

단체 활동은 더 즐거워집니다.



개인화된 연습문제,
개인 혹은 단체 활동, 정보 기술
장치의 목적적 활용.



교사는...

- 학생의 장치로 이미지, 그림이나 연습장을 보낼 수 있습니다
- 개인적인 과제나 그룹 활동을 낼 수 있습니다
- 스터디 그룹의 활동을 관찰하고 감독할 수 있습니다
- 문제가 얼마 정도로 풀려 있는지 확인할 수 있습니다
- 학생이 낸 숙제, 그리고 그에 대한 자동 평가를 볼 수 있습니다
- 결과에 대한 통계를 받을 수 있습니다

교실 학습에 어떻게 가입할 수 있나요?



툴바의 숙제 아이콘을 ① 눌러서 메뉴에서 연결하기를 선택하십시오 ②.

관계를 맺고 나서 교실 학습을 시작하십시오.



학생들은 이후 유선이나 무선 로컬 네트워크를 통해서 교사의 컴퓨터에서의 mozaBook과 연결할 수 있습니다.

- 장치에서 mozaBook 프로그램을 시작해야 합니다.
- 학생 가입 메뉴에서 ③ 교실 학습 참가를 해결할 수 있습니다.



교사의 제어판

교실 학습 패널에서는 가입한 학생의 상태 확인 ④, 내보내는 문제들의 과정 확인 ⑤, 그리고 요약 발생도 ⑥ 가능합니다.



내용 보내기

가입한 학생들에게 그들의 장치를 통해서 콘텐츠를 보내기 가능합니다. 이미지, 도표, 연습장, 교과서의 로컬 메뉴에서 학생에게 보내기라는 옵션을 ⑧, 그리고 저장 및 삽입 메뉴에서 ⑦ 교실 학습/학생에게 보내기 기능을 선택하면 됩니다.

이미지 및 도표 보내기

교과서의 이미지나 도표를 보내든지 인터넷에서 삽입에 사용할 만한 것을 찾든지 괜찮습니다.



교과서나 연습장의 본 페이지 보내기

열려 있는 연습장, 연습장에서 보는 페이지를 학생들의 장치에서 나타낼 수 있습니다. 그러므로 학생들도 즉시 같은 것을 볼 수 있습니다.

힌트 • 이름이나 아바타를 클릭하면 로컬 메뉴를 통해 학생들의 장치에서 나오는 콘텐츠를 확인하기가 가능합니다 ⑨.

문제 내기 및 풀기

교실 학습에 연결이 된 경우, mozaBook에서 만든 연습문제를 가입한 학생들이나 그룹에서 두 가지 방법에 따라 보낼 수 있습니다.

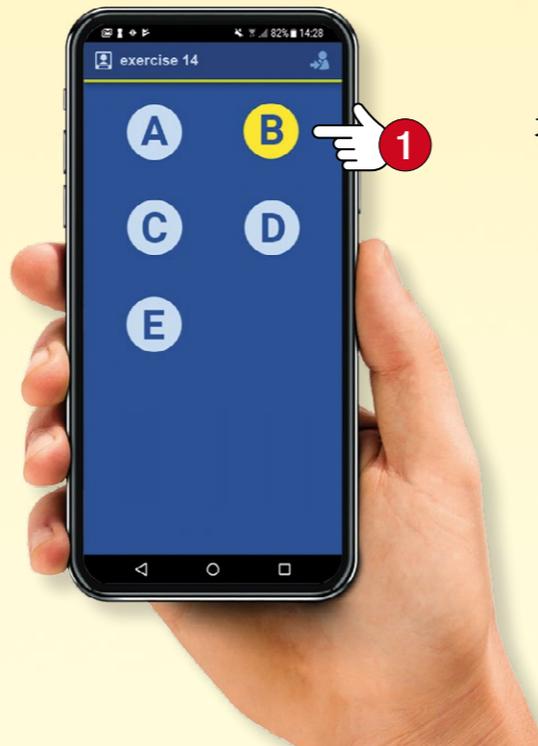


전체의 연습문제 보내기

학생의 장치에서도 전체의 연습문제가 ② 보이고 스스로 보고 해결한 다음에 교사에게 제출하기가 가능하겠습니다.

간단화된 문제 내 보내기

학생들은 자기 장치를 사용하여 대답하기만 ① 가능하며 풀어야 할 문제는 교사가 감독하는 칠판에서 보입니다. 문제를 푸는 과정은 동시에, 교사가 지켜보는 동안 이어집니다. 데이터 업무량이 별로 크지 않기 때문에 로컬 네트워크가 약해도 교실 학습은 가능합니다.



응답 평가

'대답' 모드의 ③ 경우에, 학생별로 혹은 문제별로의 평가가 가능합니다.

'투표' 모드의 ④ 경우에는 학생들의 이름이 안 보이지만 대답은 보이니까 교사는 각 선택을 몇명이 했는지 볼 수 있습니다.



Classwork

Current group Summary Status Without names With names

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	%
Abdul Ghafoor	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	⌚	80
Brooks Pulsipher	✗	✓	✓	✗	⌚						20
Dalton Seamster	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
Dania Tufford	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	50
Eddie Denn	✓	✓	✓	✓	⌚						40
Elias Surls	✗	⌚									0
Gerard Willocks	✗										0
Total	50	83	83	67	50	50	33	33	17	17	48

모든 플랫폼에서의 다양한 활용

디지털 교과서를 mozaBook에서, 아니면 mozaWeb 인터넷 플랫폼에서 열 수 있습니다. mozaBook 응용 프로그램을 다운받은 후 태블릿에서의 이용도 가능하겠습니다.

운영 시스템 (iOS, Android)에 따라서 태블릿에서는 어떤 대화식 내용은 제한된 기능으로만 이용이 가능할 때가 있습니다. mozaBook의 전체적인 활용을 즐기기 위해 운영시스템을 사용하면 좋습니다.

mozaBook은 터치스크린 장치를 지원하며 화면 크기에 충명하게 적응합니다. 따라서, 대화식 칠판이든 노트북이든 태블릿이든 이용이 편합니다.

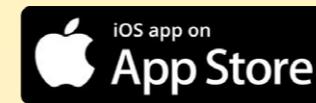
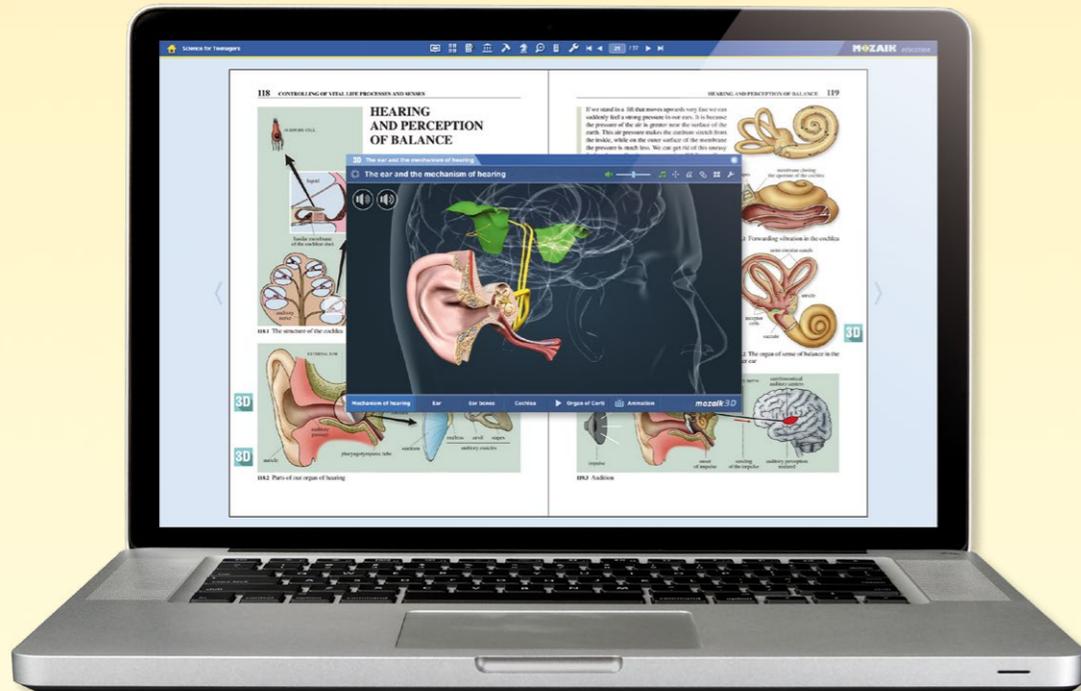
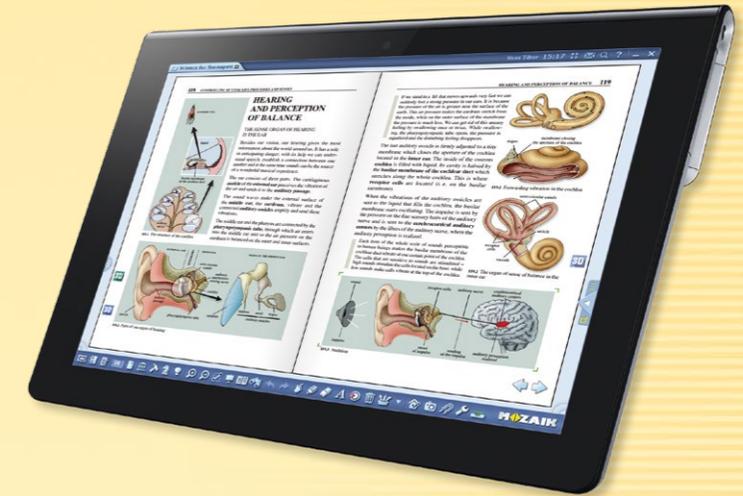
학생들, 교사들이 교실에서 사용하기 위한 mozaBook의 여러 버전을 웹쇼핑으로 구입할 수 있습니다.

iOS 및 Android의 경우

앱스토어 혹은 구글 플레이에서 mozaBook 응용 프로그램을 다운받으십시오.

로컬 사용자 이름을 짓고 이미 지니고 있는 mozaWeb 계정과 연결하십시오. 그래야 이미 구입한 출판물을 이용할 수 있습니다.

mozaWeb 계정이 아직 없는 경우에 하나 만들어 보십시오.



 이미 가지는 출판물을 태블릿으로 다운받을 수 있으며 새 출판물 구입도 가능합니다. (다운받은 후, mozaBook은 오프라인 상태로도 이용이 잘 될 겁니다.)

 디지털 교과서의 페이지를 넘기고 페이지 일부를 확대시키고 삽입한 엑스트라 내용을 재생할 수 있습니다. (3D 모델, 교육용 비디오, 이미지, 오디오, 문제, 등)

 교과서의 페이지에 그리고 텍스트를 강조표시로 나타내며 메모 적기도 가능합니다.

 대화식 칠판이나 개인 컴퓨터에서 작동하고 있는 mozaBook 프로그램에 가입할 수 있습니다. (교실 학습 참가)

활동적인 교실 학습 및 집에서 하는 공부

mozaBook을 대화식 칠판에서 이용하고 학생들은 태블릿을 갖고 있다면 교실에서 단체 과제 활동을 시작할 수 있습니다.

학생들은 인터넷 없어도 무선 네트워크를 통해서 교사의 컴퓨터와의 연결을 해결할 수 있습니다. 학생들에게 대화식 숙제를 낼 수 있는데 그들은 집에서 자기 개인 컴퓨터로 문제를 풀면 됩니다.

교실 학습에 참가할 수 있도록, 또한 풀 수 있도록 학생들도 mozaWeb PREMIUM 구독을 가져야 합니다.



mozaWeb PREMIUM PACK

학생들은 mozaWeb PREMIUM 구독을 인터넷에서도 직접 구입할 수 있는데 반이 같이 패키지로 구매하면 더 저렴하게 얻을 수 있습니다.

이 저렴한 패키지에서는 한꺼번에 20개 이상의 mozaWeb PREMIUM 구독을 큰 할인을 받아서 구매하기 가능합니다.



mozaWeb PREMIUM 구독

교실에서는

- 교사가 시작한 학습에 자기 태블릿으로 가입할 수 있습니다
- 이미지, 대화식 응용 프로그램, 글 및 문제지를 받을 수 있습니다
- 받은 문제를 풀 수 있습니다.



집에서는

- 디지털 교과서를 열고 내장된 엑스트라 내용을 재생할 수 있습니다
- 미디어 라이브러리를 제한 없이 이용할 수 있습니다
- 실력 개발, 삽입 및 실험을 위한 응용프로그램을 이용해서 놀면서 공부합니다.
- 대화식 숙제를 풀고 공유한 프레젠테이션을 다시 볼 수 있습니다.



어떻게 활용하면 될까요?

mozaBook 응용 프로그램은 태블릿하고 휴대폰에서도 이용할 수 있는데 학생들은 디지털 교과서를 어디든지 가져갈 수 있는데다가 오프라인 사용도 가능합니다.

mozaWeb 웹사이트에서는 인터넷 연결이 있어야 프로그램을 따로 설치하지 않아도 디지털 교과서, 연습장을 열고 디지털 내용, 교육용 도구를 제한없이 사용할 수 있습니다.



소프트웨어 업데이트

mozaBook은 계속 발달되는 시스템입니다. 포함하는 교육용 내용과 디지털 도구들의 수는 끊임없이 증가하고 있기 때문에 때때로 업데이트할 필요가 있습니다.

사용자가 이용하는 프로그램보다 최근에 나온 버전이 생기면 프로그램을 시작할 때 이것을 알리는 메시지가 나타납니다 ①. 설치를 ② 선택해서 업데이트하십시오.

힌트 • 프로그램 업데이트를 나중에 해결하는 것도 괜찮습니다. 해더의 아이콘을 ③ 누르거나 설정 메뉴의 업데이트 옵션을 선택하면 됩니다 ④.

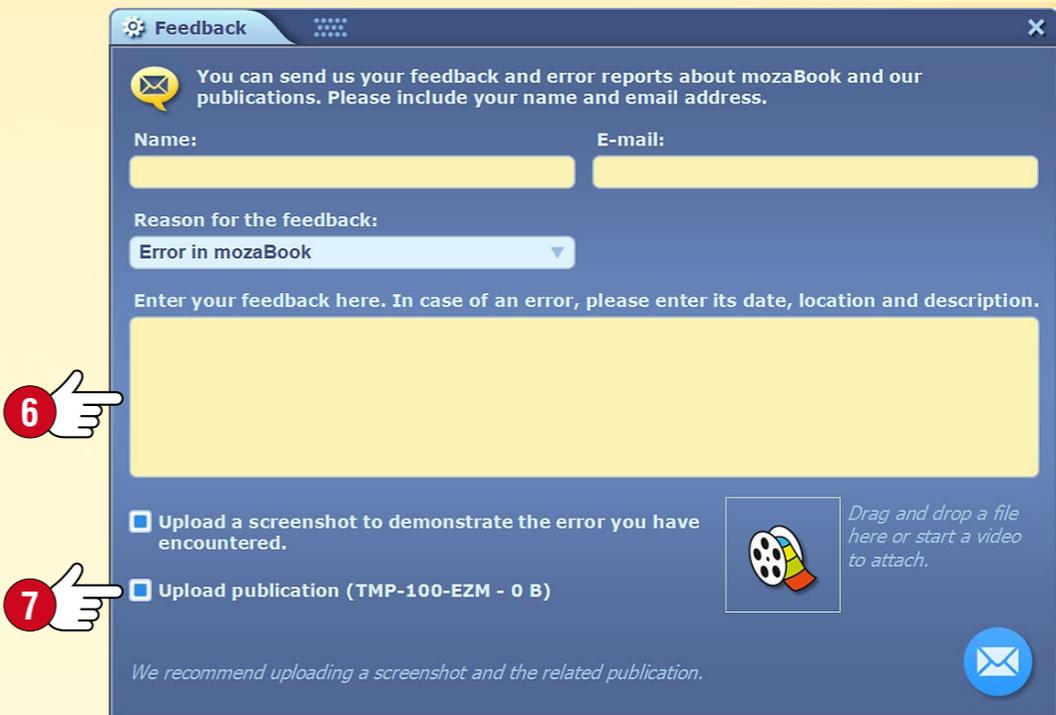
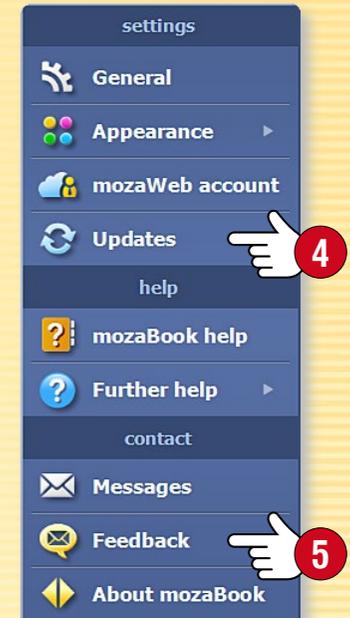


사용후기

mozaBook 작동에 대한 개인적인 생각이 있거나 출판물에서 잘못된 부분을 발견했을 때 피드백을 보내 주십시오.

설정 패널의 피드백 옵션을 선택하십시오 ⑤.

- 이름하고 이메일주소를 입력하십시오.
- 경험을 알려주십시오 ⑥.
- 실수를 찾은 경우에 그의 구체적인 위치를 설명하십시오.
- 필요하면 알려주려고 하는 부분에 대한 이미지, 비디오도 보내거나 아예 출판물을 업로드하십시오 ⑦.



이용이 가능한 mozaBook 버전

mozaBook 소프트웨어는 학교, 교사, 학생, 학부모가 이용할 수 있는 것이고 학교에서도 집에서 쓰기 가능합니다. mozaBook은 사용자의 다양한 요구에 맞도록 다양한 버전으로 나왔습니다.

소프트웨어가 집에서 공부하는 데에도 적절한 라이선스 (STUDENT, PERSONAL)를 구입하기도 가능하며 학교의 수업 때 대화식 칠판으로 활용할 수 있는 라이선스 (CLASSROOM, MULTILANG)도 있습니다.

다양한 mozaBook 버전의 차이점들은 다음 도표에서 정리되어 있는 채 보입니다.

mozaBook 라이선스	mozaBook 출판물을 여는 데 적절합니다	mozaBook 출판물의 예스/네라 내용을 여는 데 적절합니다	mozaBook은 몇 개 언어로 작용이 가능합니까?	동시에 몇 대의 컴퓨터에서 작용이 가능합니까?	몇 대의 컴퓨터로의 설치가 가능합니까?	도구 및 게임 사용	3D/비디오 라이브러리 내용은 사용이 가능합니다	PDF 및 PPT 가져오기	CLASSROOM 운영	터치 기능 사용 가능	수업 때의 발표에 활용할 수 있습니다	합인으로 받을 수 있는 mozaWeb 구독
STUDENT	✓	✓	1	1	1	✓						
PERSONAL	✓	✓	1	1	1	✓	✓	✓				
CLASSROOM	✓	✓	1	1	2*	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
MULTILANG	✓	✓	다언어	1	2*	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

* CLASSROOM 및 MULTILANG의 경우에 MOZABOOK이 한 라이선스 코드를 써서 두 대의 컴퓨터로의 설치도 가능합니다. 이 기능 덕분에 교사들은 집에 있는 개인 컴퓨터로도 프로그램을 이용할 수 있겠습니다. 그런데 기억해야 할 중요한 점은 같은 라이선스 코드로 등록된 MOZABOOK 프로그램은 동시에 한 컴퓨터에서만 작동이 가능할 겁니다.

Mozaik Education

Szeged • Hungary

e-mail: office@mozaweb.com

web: www.mozaweb.com



이 출판물은 Mozaik Education Ltd.의 지식재산이며 지적 재산권을 보호하는 것입니다. 지금 알려져 있는 장치, 또한 미래에 개발될 장치로 복사, 복제, 번역, 이용은 Mozaik Education Ltd.에서 받은 사전 허가 없이 부분적으로, 아니면 전체적으로 엄중히 금지되어 있습니다.

이 출판물을 가능한 한 잘 마련하기 위해 세심한 주의를 기울여 왔습니다만 포함된 자료의 오류 또는 부적합성 및 관련 정보에 대한 책임을 지지 않습니다. 필요하면 내용을 바꿀 권리를 지니고 있습니다.

저작권 Mozaik Education Ltd., 2020년. 저작권 소유.