

디지털교과서는 어떻게 사용하나요?

디지털교과서는 에듀넷·티-클리어(www.edunet.net)를 통해 제공되며, 회원가입 후 뷰어 설치를 통해 해당 교과서를 내려받아 사용합니다.

회원가입

교사와 학생은 디지털교과서 활용을 위해 에듀넷·티-클리어(www.edunet.net)에 회원으로 가입합니다.

* 만 14세 미만 학생은 회원가입을 위해 보호자 동의가 필요합니다.



뷰어설치

PC 환경에서는 에듀넷·티-클리어의 '디지털교과서' 메뉴를 선택하여 뷰어를 설치합니다.

안드로이드 기기는 Play Store, iOS 기기는 App Store에서 '디지털교과서' 앱을 내려받습니다.



내려받기

뷰어를 실행하여 '디지털교과서 내려받기'를 선택하면 디지털교과서를 전체 또는 단원별로 내려받을 수 있습니다.



실행하기

내려받은 디지털교과서를 실행하여 공부합니다.

학생 및 교사용 디지털교과서 활용 가이드는 [에듀넷·티-클리어 → 디지털교과서] 메뉴에서 제공됩니다.



신나고 재미있는 수업의 시작
디지털교과서와
함께합니다.



신나고 재미있는 수업의 시작

디지털교과서

디지털교과서 뷰어 다운로드 | <http://dtbook.edunet.net> | 앱스토어(iOS), 플레이스토어(안드로이드)
디지털교과서

콜센터(평일 9:00~18:00)

디지털교과서 지원	스쿨넷(인터넷 통신)	무선인프라(무선AP 및 스마트패드)
1544-0079	1899-0979	1588-5509

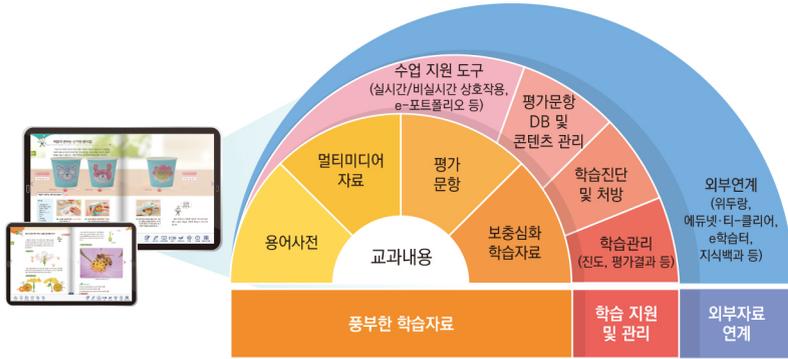


※디지털교과서는 최신 스마트기기와 가정의 PC에서도 이용할 수 있습니다.

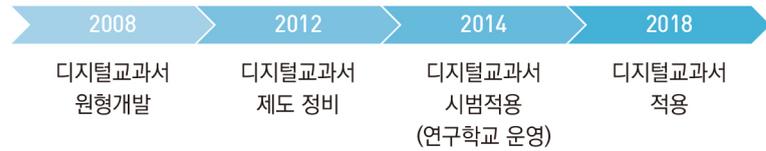


디지털교과서란?

디지털교과서는 기존 교과 내용(서책형 교과서)에 용어 사전, 멀티미디어 자료, 실감형 콘텐츠, 평가 문항, 보충·심화학습 등 **풍부한 학습자료**와 **학습 지원 및 관리 기능**이 추가되고 에듀넷·티-클리어 등 **외부자료와 연계**가 가능한 학생용 교과서입니다.



디지털교과서의 발전



디지털교과서(2015 개정 교육과정) 연도별 적용계획

학교급	학년(교과)	2018학년도	2019학년도	2020학년도
초등학교	3~4학년(사회/과학/영어)	적용	→	→
	5~6학년(사회/과학/영어)		적용	→
중학교	1학년(사회/과학/영어)	적용	→	→
	2학년(사회/과학/영어)		적용	→
	3학년(사회/과학/영어)			적용
고등학교	영어/영어회화/영어 I/영어 독해와 작문	적용	→	→

디지털교과서 활용하기

다양한 멀티미디어 자료와 학습의 실재성을 높여주는 가상현실(VR), 증강현실(AR), 360° 콘텐츠로 생생하고 실감 나게 학습할 수 있습니다.



게임형 문항으로 공부하는 영어 초등학교 영어(영어비행 캠프)



동영상으로 보는 현미경으로 관찰하는 공룡이 실현



가상현실로 체험하는 자연재해



증강현실로 관찰하는 심장

학습 커뮤니티(위두량)와 연결된 실시간 의견 공유와 피드백으로 소통하고 협력합니다.

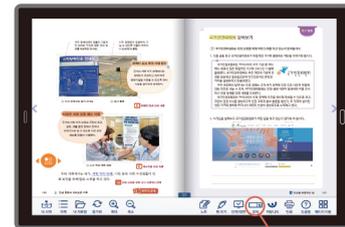


위두량으로 올린 자료를 모아서 우리 학교의 포트폴리오를 만들어요.



노트에 학습한 내용과 의견을 위두량에 올리고 친구들의 글에 댓글도 달아요.

에듀넷·티-클리어, e학습터, 지식백과 검색 등 다양한 외부자료 연계 활용으로 정보 탐색 능력이 향상됩니다.



좀 더 자세한 내용을 알고 싶을 때는 검색 기능을 이용하여 다양한 자료를 찾아볼 수 있어요!

신나고 재미있는 디지털교과서

미래 핵심역량을 키우는 디지털교과서 수업



- 멀티미디어 자료, 평가문항, 보충·심화학습 자료 등 풍부한 학습자료가 있어 내용을 쉽게 이해할 수 있습니다.
- 다양한 학습 지원 기능이 있어 학교와 가정에서 자기 주도 학습을 할 수 있습니다.
- 언제, 어디서나 컴퓨터나 스마트패드, 스마트폰에 내려받아 공부할 수 있습니다.
- 자기 주도적 학습능력, 창의력, 협업능력 등 미래 핵심역량을 기를 수 있습니다.

직접 탐색하고, 체험하여 창의력이 높아져요.



2018년 디지털교과서 연구학교 학생 역량 변화 (사전 - 사후, 5점 척도)



교사 주도형 수업에서 학생 활동 중심으로 수업 변화



- 수업에 필요한 다양한 교수·학습 자료를 담고 있어 수업 내용이 풍부해집니다.
- 실감형 콘텐츠와 조작형 자료로 가르치고 배우는 즐거움이 커집니다.
- 탐구, 토의토론, 문제 해결, 프로젝트 활동 등 학생 중심의 수업 활동을 할 수 있습니다.
- 학습 커뮤니티 위두량으로 의견과 자료를 주고 받으면서 과정중심평가에 활용할 수 있습니다.

토론하고 탐구하는 활동이 늘어났어요.



2018년 디지털교과서 연구학교 학생 중심 교수·학습 활동 변화 (서책형교과서 - 디지털교과서)