

# **LH ENISM Introduction**

## **DIGITAL CONTENTS & Multimedia**

### **(EDUCATION)**





엘에이치엔이즘

## “Designing Emotion, Engineering Innovation” “That Deliver a Better Consumer Experience”

끊임없는 도전과 창의적인 자세로 한결같이 달려온 25년의 엘에이치.

엘에이치 기업가치와 정신을 이어 받아 **엘에이치엔이즘**으로 새롭게 시작합니다.

디지털교육콘텐츠, 온라인플랫폼, 웹/앱, 소프트웨어 개발을 중심으로 새로운 성장의 기반을 마련하여 고객들의 든든한 파트너가 되고자 합니다.

회사명	주식회사 엘에이치엔이즘 ( LH ENISM Co.,LTD )	대표이사	제 규 창
회사위치	경기도 고양시 덕양구 동축로 70, 현대프리미어캠퍼스 BA0739 / BA0740	사업자등록번호 (개업 년월일)	192-88-03420 (2025.8.1)
구성원 수	총 20명 (정직원 15명, 계약직 5명)	자본금	1억
사업영역	디지털 콘텐츠 기획 및 개발, web/app/online platform 개발, UI/UX, 웹사이트 및 시스템 유지운영 대행, 애니메이션 콘텐츠 및 기업/브랜드 영상 제작, 온라인 마케팅 및 소셜 채널 운영 등		
웹사이트	<a href="http://www.lhenism.com">http://www.lhenism.com</a>	결산일	12월 말일(연 1회)



ENhance

ENGage

ENergy

Education Network

Education Next

+ ism(이즘)

몰입, 감성, 가치지향, 기술력, 창의의 철학을 공유하는 디지털 이념  
감성적이면서 원칙과 철학이 있는 디지털 콘텐츠 기술 기업

디지털 세상에서 엔이즘만의 체계화된 철학을 만들어 가겠습니다.



## Company Overview

감성과 기술의 융합을 통해  
사람과 디지털이 자연스럽게 연결되는 세상을 만들어 갑니다.  
ENISM은 교육, 콘텐츠, 개발, 운영 전 과정에서  
사용자 중심의 경험과 지속 가능한 가치를 설계하고 실현해 나가는 기업입니다.

## Core Value

**E**nhan**C**e **N**ext : 미래를 개척하고 발전해 나가는 기업

**E**ducation **N**etwork : 교육의 미래를 연결하는 기업

**E**ducation **N**ext : 다가올 미래의 교육 콘텐츠를 선도하는 기업

## Company Slogan

“Designing Emotion, Engineering Innovation”

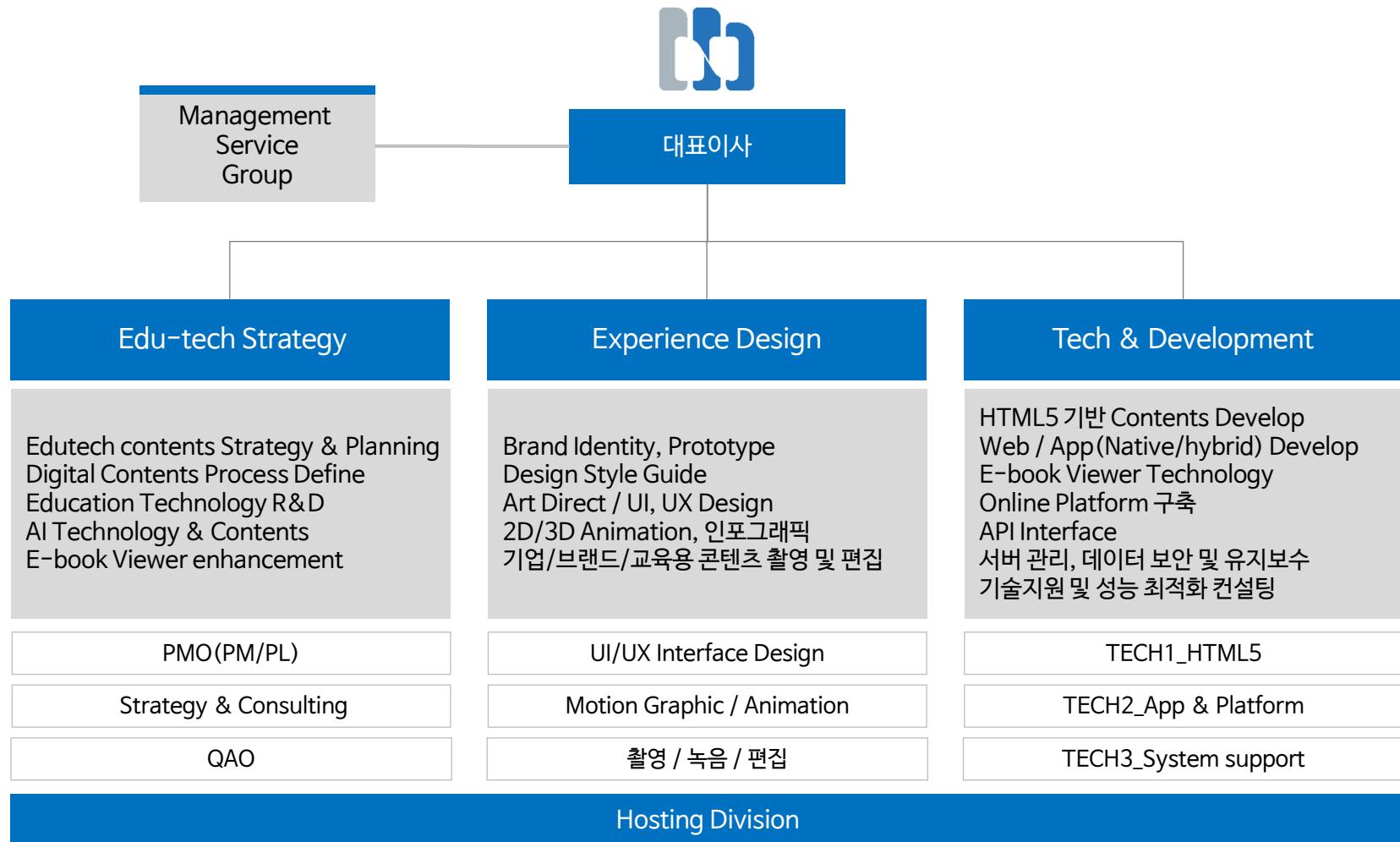
“감성을 설계하고, 혁신을 구현한다”

“디지털을 감성으로 설계하고 경험을 디자인하는 ENISM”

# 조직구성

엘에이치엔이즈은 디지털교육콘텐츠 개발과 웹/모바일 플랫폼 구축, UI/UX 디자인 및 시스템 운영을 전문으로 하는 디지털 크리에이티브 기업입니다.

단순한 기술 제공을 넘어 사용자 중심의 감성적 경험을 설계하여 지속가능한 가치를 실현하는 것으로 목표로 한 조직 체계 운영하고 있습니다.



# 교육, IT, 마케팅의 영역에서 다양한 경험을 보유한 최적의 파트너

## 교육 출판 전문 기업/학교와의 파트너쉽

웅진씽크빅, 아이스크림에듀/미디어, 지학사, 천재교육(천재교과서), 비상교육, 미래엔, 메가스터디교육, 현대영어사(윤선생영어), 교보문고, 대교, 서라벌대학, 튼튼영어, EBS English

## 다양한 브랜드와 마케팅 경험

존슨앤존슨, 아큐브, 한국안센, 존슨즈베이비, 클린앤클리어, 삼성전자, 삼성화재, 서울디지털대학교, 롯데닷컴, 리스트리린, 쉬크, 에너자이저

## 기업, 브랜드와 e-Commerce 대한 경험

삼성전자, 캐논, 푸마코리아, 보령 메디앙스아이맘쇼핑몰, ING생명오렌지몰, 구찌온라인쇼핑몰 컨설팅, 파나소닉, 비타민하우스, 청호나이스, 인터넷교보문고 자식문화포털  
아큐브, KT올레, 빙그레 등

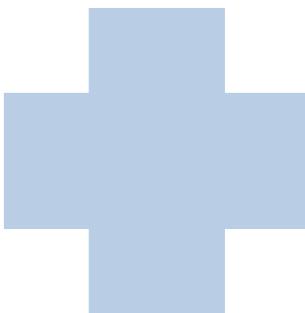
# LH ENISM Education Technology Business Goal & Mission

## 1 교과서 출판시장

초, 중, 고 학교 공교육

교수학습 지원을 위한 **전자저작물**  
(PC, WEB, 스마트패드(iOS/AOS))

스마트 교육을 위한 학생용 **디지털교과서**  
웹 기반 교수지원 학습 차시 콘텐츠



## 2 교육 서비스 시장

교과연계 스마트 학습 콘텐츠  
(유아~초중고)

스마트 에듀케이션  
교과연계 스마트 콘텐츠(AI, VR, AR)  
**학습연계 게임 콘텐츠**  
저학년 실감형 콘텐츠



## 3 솔루션&콘텐츠

Html5 기반의 **뷰어 솔루션** (솔루션&제작)  
2D/3D 애니메이션 및 촬영 영상, 편집

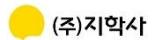
## 4 교육 플랫폼

스마트 학습 패드 플랫폼 구축(SI)  
디바이스 기반 플랫폼 비즈니스  
(학습 컨테이너 앱)

**기존에 확고하게 다져온 교육 콘텐츠 제작 사업과 더불어,  
사업 시너지를 위한 자체 솔루션 및 콘텐츠, 플랫폼 비즈니스 확장 기반 마련**

## Digital Contents 제작

# 초/중/고 교육과정 개정에 따른 전자저작물, 스마트 교수학습 콘텐츠, 디지털교과서 개발



**Client** 비상교육, 지학사, 아이스크림미디어

**Work** HTML5 및 PDF 기반의 전자저작물, 교수지원 DVD,  
디지털교과서

인터넷티브 콘텐츠 구현

데스크탑, 웹, 모바일 대응

그리기, 텍스트 입력, 진도 저장,

학습 도우미 등의 학습 유tility 제공



@ LH All right reserved.

## Digital Contents 제작

# 교수전용 웹사이트를 통한 웹 기반의 초등 차시 콘텐츠 개발

치지파파시  셀파

(주)지학사  T-solution



The image displays nine screenshots of educational web-based content modules developed by the company:

- Top Left:** A multiplication calculator showing the breakdown of  $123 \times 3$  through a grid and step-by-step calculations.
- Top Middle:** An interactive map of South Korea showing the number of elementary schools by region, with a callout for Gyeonggi-do.
- Top Right:** A bar chart showing the percentage distribution of subjects in books across different regions.
- Middle Left:** A cartoon scene with characters discussing the importance of recycling.
- Middle Middle:** A conversation between characters about the number of sticks used in their structures.
- Middle Right:** A cartoon scene titled "아나바다 운동" (Anabada Sports) featuring characters in a water-themed environment.
- Bottom Left:** A musical score for "내 맘의 강물" (Moderato) with lyrics in Korean.
- Bottom Middle:** A page for learning musical scales, specifically Major Scale, with notes and intervals labeled.
- Bottom Right:** A page for learning Major Scale with a musical staff and note names (C, D, E, F, G, A, B, C).

**Client** 천재교육/천재교과서, 지학사

**Work** 교수학습 사이트에 제공되는 웹용 차시콘텐츠 개발(HTML5)

인터랙티브 문항 콘텐츠 구현

삽화, 애니메이션, 나레이션녹음/편집

그리기, 텍스트 입력, 진도 저장

## Digital Contents 제작

# 스마트 패드 기반의 디지털 학습 콘텐츠 개발 (디지털 에듀테인먼트 콘텐츠)



웅진스마트올  
**smartAll**

**Client** 웅진씽크빅 / 스마트올, 북클럽  
**Work** 콘텐츠 소비 연령층 분석, 디바이스 활용패턴정의  
 다양한 애니메이션 및 인터렉션, 게임을 통해  
 흥미유발 및 재미있는 학습 진행이 가능하도록 구현  
 필기인식 및 음성인식 엔진 연동, 플랫폼과의 API연동  
 HTML5, UNITY, Android Native



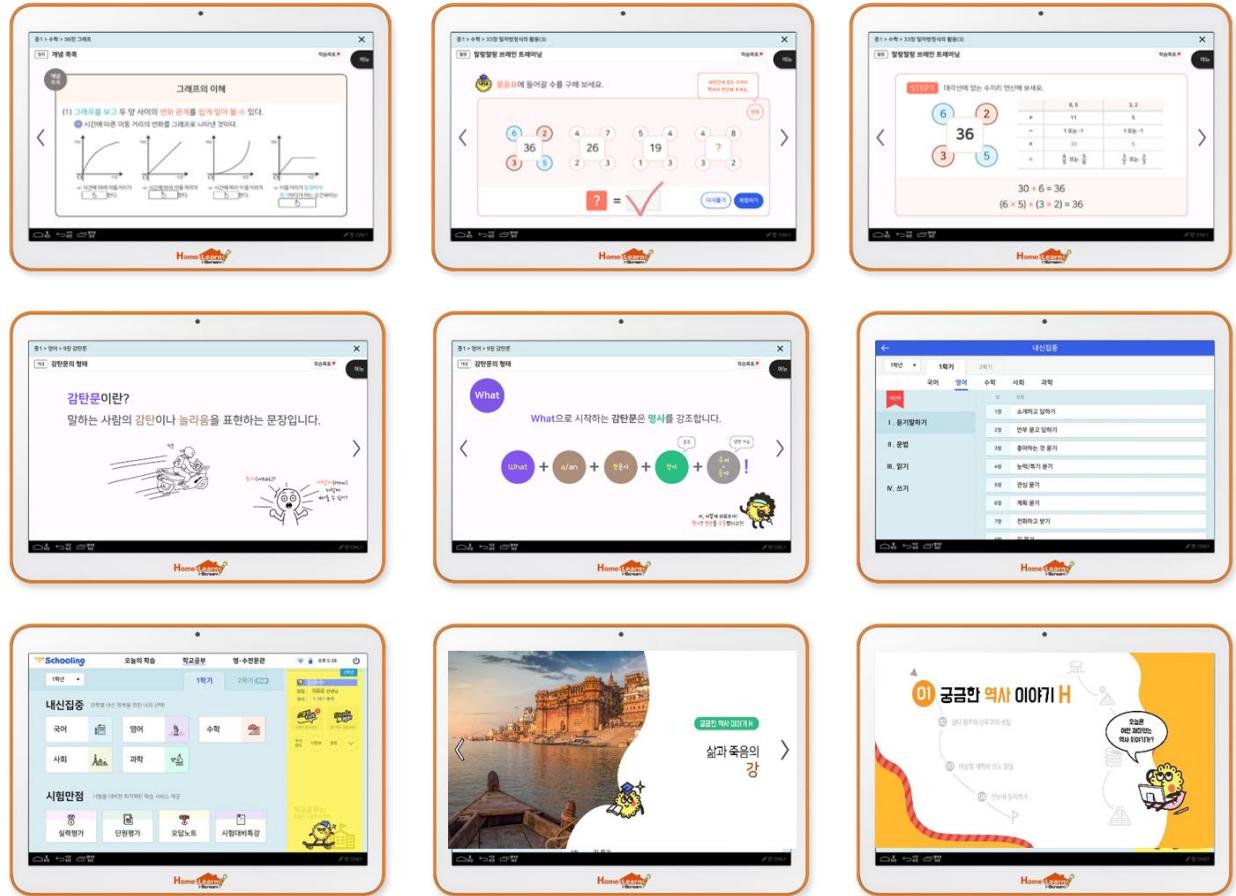
@ LH All right reserved.

## Digital Contents 제작

# 스마트 패드 기반의 디지털 학습 콘텐츠 개발 (디지털 에듀테인먼트 콘텐츠)



**Client** 아이스크림미디어 / 홈런중등  
**Work** 콘텐츠 소비 연령층 분석, 디바이스 활용패턴정의  
PDF 기반, 다양한 유형의 인터랙티브 콘텐츠 구현  
PDF CONTENTS EDITOR를 통한 콘텐츠 개발  
중등 내신학습용 콘텐츠 (중등영어/수학/역사)



## Digital Contents 제작

# 스마트 패드 기반의 디지털 학습 콘텐츠 개발 (디지털 에듀테인먼트 콘텐츠)

megastudy 

상위 1%로 가는 첫시작  
**elihigh** 

**Client** 메가스터디교육 / 엘리하이

**Work** 콘텐츠 소비 연령층 분석, 디바이스 활용패턴정의  
다양한 애니메이션 및 인터렉션, 게임을 통해  
흥미유발 및 재미있는 학습 진행이 가능하도록 구현  
HTML5와 SCRIPT를 활용한 인터렉션 및 애니메이션 구현  
최적화된 동적 모션과 애니메이션, 그리기 및 게임구성으로  
활동적이고 흥미로운 UX 제공



## Digital Contents 제작

# 스마트 패드 기반의 디지털 학습 콘텐츠 개발 (디지털 에듀테인먼트 콘텐츠)



טראם הוהי

milkT

**Client** 천재교과서 / 밀크T, 밀크T아이

**Work** 콘텐츠 소비 연령층 분석, 디바이스 활용패턴정의  
다양한 애니메이션 및 인터렉션, 게임을 통해  
흥미유발 및 재미있는 학습 진행이 가능하도록 구현  
HTML5와 SCRIPT를 활용한 인터렉션 및 애니메이션 구현  
필기인식 및 음성인식 엔진 연동, 플랫폼과의 API연동



소리정보전송 → 음성인식엔진 → 문자정보변환 → 결과값 전송



문자정보 출력 및 정오답에 대한 피드백 제공



## 교과서 출판 Digital Publishing

초/중/고등학교의 스마트 러닝 환경에 맞춘 **교육 콘텐츠의 디지털화를 선도합니다.**  
**다양한 플랫폼 환경에서의 제작 경험을 통해** 교육 콘텐츠 서비스의 질을 향상시키고,  
학교 현장에서의 쌍방향 스마트 교육이 가능할 수 있는 콘텐츠를 제공합니다.

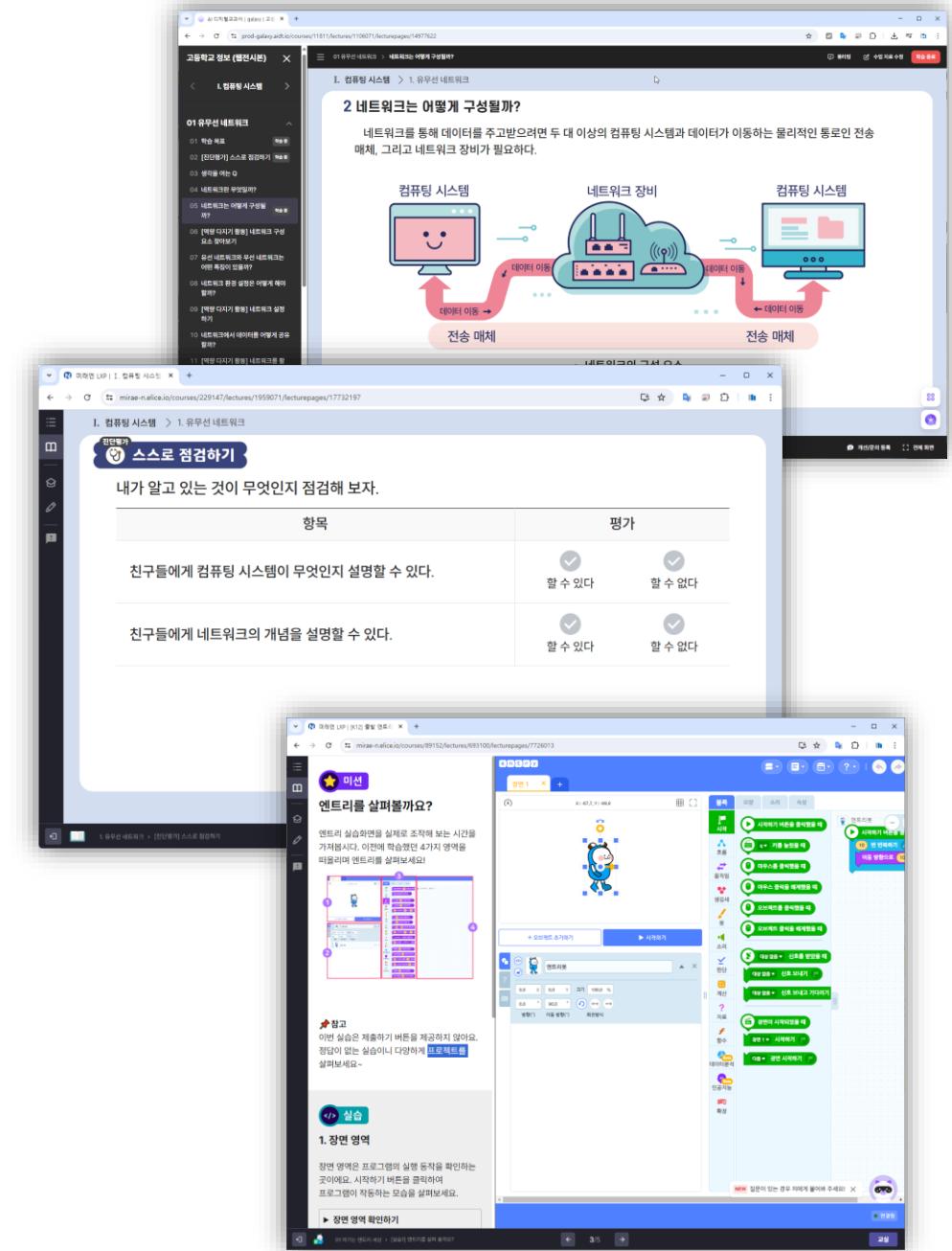
온라인 학습을 위한 학생용 디지털 교과서 (**AIDT 콘텐츠 개발** / 에듀넷 뷰어 및 앱을 통한 콘텐츠 구독)  
교사들의 학습 활동 지원을 위한 전자 저작물 (DVD, USB, 웹을 통한 콘텐츠 배포)

## 미래엔 AI 디지털교과서 콘텐츠 개발

## 과목명: 초/중/고등 정보 교과

저작툴: HTML5, React, JS, API

주요콘텐츠: 문항, 인터렉티브 콘텐츠, 애니메이션



# 미래엔 AI 디지털교과서 콘텐츠 개발

과목명: 중등 수학 AI 디지털교과서

저작툴: HTML5, JS, API

주요콘텐츠: 문항, 인터랙티브 콘텐츠, 게임 콘텐츠

The screenshot shows a digital textbook page for a math lesson. On the left, there's a sidebar with a navigation menu for 'Coordinate Geometry' and a specific section titled 'Coordinate Geometry & Transformation'. The main content area features a cartoon illustration of a character standing on a brick wall under a night sky with stars and a crescent moon. Below the illustration, there's a text box with Korean text: '우리 조상들은 수천 년 전부터 이늘과 일의 변화, 그리고 태양과 별의 변화를 세밀히 관측하여 꿈꿔온 기록이 있다.' At the bottom of the page, there are navigation buttons for '이전' and '다음'.

This screenshot displays several pages from a digital math textbook. The top page is titled '신나는 놀이 & 수학' (Fun Games & Math) and shows a cartoon scene of children playing with geometric shapes. The middle page is also titled '신나는 놀이 & 수학' and contains a math problem about connecting points with straight lines. The bottom page is titled '창의 UP 프로젝트' (Creative UP Project) and shows two examples of Pythagorean theorem proofs using geometric shapes. The right side of the bottom page features a large diagram of a rectangle divided into four triangles, with points A, B, and C marked on its perimeter. Below this diagram, there are two more geometric puzzles involving rectangles and triangles.

## 웅진씽크빅 AI 디지털교과서 콘텐츠 개발

과목명: 초등수학 3~4학년 서술형 트레이닝

개발: html5, Javascript, AIDT 플랫폼 API 연동

AIDT 개발기아이드준수, UDL 및 접근성 지침 적용

콘텐츠: 개념 이해와 논리적 사고력 강화 목적인 콘텐츠

어느 마트에서 쿠폰을 모아서 가져가면 사은품을 줍니다. 쿠폰을 어머니는 285장, 석준이는 139장 모았습니다. 두 사람이 모은 쿠폰을 더하여 받을 수 있는 사은품은 무엇일까요?

**사은품 받는 곳**

화장지 쿠폰 301- 350장	축구공 쿠폰 351- 400장	벽시계 쿠폰 401- 450장	선풍기 쿠폰 451- 500장
------------------------	------------------------	------------------------	------------------------

**생각 열기**

어느 마트에서 쿠폰을 모아서 가져가면 사은품을 줍니다. 쿠폰을 어머니는 285장, 석준이는 139장 모았습니다. 두 사람이 모은 쿠폰을 더하여 받을 수 있는 사은품은 무엇일까요?

**생각 1**

어머니와 석준이가 모은 쿠폰의 수는 얼마인지 덧셈식으로 알아보세요.

**생각 2**

쿠폰의 수에 따라 받을 수 있는 사은품은 무엇인지 확인해 보세요.

**Thought 1**

Find out how many coupons Mother and Seokjyun collected using addition.

**Thought 2**

Check out what gifts you can receive depending on the number of coupons you have.

**어머니와 석준이가 모은 쿠폰은 모두  $285 + 139 = 424$  (장)입니다.**

**어머니와 석준이가 모은 쿠폰으로 받을 수 있는 사은품은 무엇인가요?**

**어머니와 석준이가 모은 쿠폰은 모두  $285 + 139 = 424$  (장)입니다.**

**1 1  
+ 3 9  
4 2 4**

일의 자리에서 받아올림이 있으면 십의 자리로, 십의 자리에서 받아올림이 있으면 백의 자리로 받아올려 계산해.

따라서 쿠폰이 401-450 장이므로 받을 수 있는 사은품은

**다시 풀기**

## 지학사 AI 디지털교과서 콘텐츠 개발

과목명: 초등수학 3~6학년 활동 콘텐츠

개발: html5, Javascript

AIDT 개발가이드 준수, UDL 및 접근성 지침 적용

콘텐츠: 두더지게임/그림찾기놀이 등 게임을 활용한 문항 콘텐츠



문제 1 / 3

계산이 맞으면 O, 틀리면 X를 고르세요.

$$\begin{array}{r} + \\ \begin{array}{r} 3 \\ 2 \\ \hline 5 \end{array} \end{array} \quad \begin{array}{r} 4 \\ 3 \\ 2 \\ \hline 6 \end{array}$$

남은 횟수 ★★★ 남은 시간

축하합니다.

문제 3 / 3

계산이 맞으면 O, 틀리면 X를 고르세요.

7 2  
x 3  
---  
21

남은 횟수 ★★★ 남은 시간

축하합니다.

문제 1 / 3

□ 안에 알맞은 수를 골라 보세요.

7 2  
x 3  
---  
21

21 22 20

알맞은 카드를 찾아보세요.

남은 횟수 ★★★ 남은 시간

정답입니다.

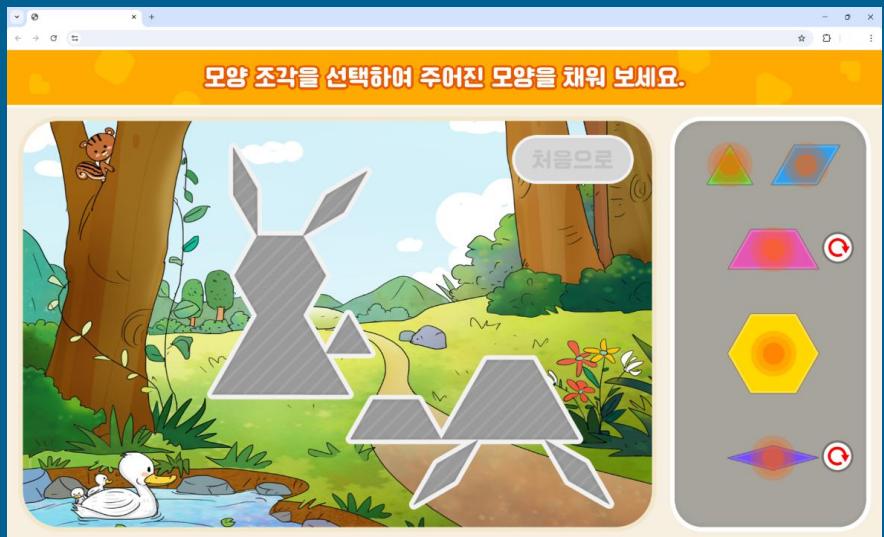
## 지학사 AI 디지털교과서 콘텐츠 개발

과목명: 초등수학 3~6학년 조작형 콘텐츠

개발: html5, Javascript

AIDT 개발기아이드 준수, UDL 및 접근성 지침 적용

콘텐츠: 도구나 자료가 필요한 활동을 가상의 조작형으로 제작



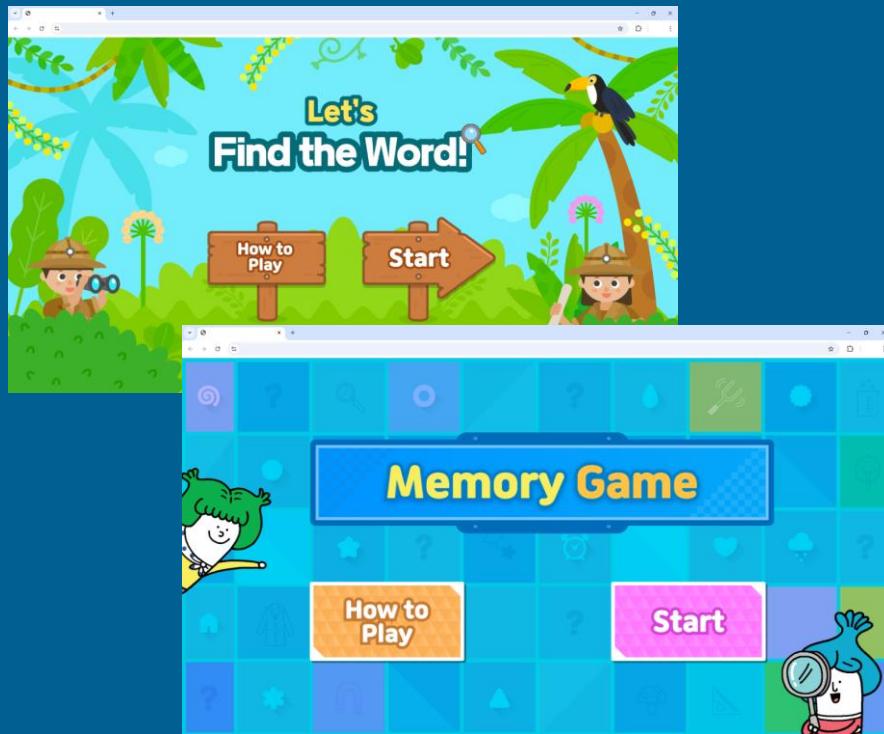
# 지학사 AI 디지털교과서 콘텐츠 개발

과목명: 중등영어 2, 활동 콘텐츠

개발: html5, Javascript

AIDT 개발자이드 준수, UDL 및 접근성 지침 적용

콘텐츠: 빙칸 맞히기/기억력카드 게임 콘셉트의 문항 콘텐츠



**문제 5 / 10**

I love e ? ? ? ? i dances in Bollywood movies.

저는 블리우드 영화에서의 신나는 춤을 정말 좋아합니다.

**Answer**

1. perform v. 공연하다, 연기하다	2. talent n. 재주, 재능	3. cartoon n. 만화, 만화 영화	4. language n. 언어
-----------------------------	------------------------	----------------------------	----------------------

5. I love exciting dances in Bollywood movies.  
저는 블리우드 영화에서의 신나는 춤을 정말 좋아합니다.
6. Now I am taking classes to learn Bollywood dances.  
지금 저는 블리우드 춤을 배우려고 수업을 듣고 있어요.
7. When I am underwater, I feel like I am in a new world.  
저는 바닷속에 있으면 새로운 세상에 있는 것처럼 느껴요.
8. This will be a great chance to share the beauty of sea life with my classmates.  
이것은 해양 생물의 아름다움을 반 친구들과 공유할 수 있는 멋진 기회가 될 거예요.

처음으로

다시 보기

남은 시간 08초

그림에 맞는 영어 단어를 가진 카드를 연속해서 찾아보세요.

꽝

listening to rock music

making videos

baking cookies

남은 시간 20초

listening to rock music

# 지학사 2022년 교과개정 초등 3~4학년군, 5~6학년군 검정교과서 전자저작물

과목명: 초등과학 3~4학년 총 4종

저작툴: 뷰어 및 html5

주요콘텐츠: 가상실험실, 실험동영상, 유형별 문항 등

# 아이스크림미디어 초등 사회/과학 3~6학년군 전자저작물 콘텐츠 개발

과목명: 초등 3,4 사회/과학

저작툴: html5 (html뷰어 및 콘텐츠)

주요콘텐츠: 가상실험실, 인터렉션문항, 도입영상 등

# 아이스크림미디어 초등 사회/과학 3, 4학년군 디지털교과서 개발

과목명: 초등 3,4사회/과학  
저작툴:/xhtml, html5

# 비상교육 중고등 영어(총 5종) 교수자료 DVD 콘텐츠 개발

과목명: 중등 영어 1, 2, 3, 고등 영어, 고등 영어 I, II

저작툴: html5 (html뷰어 및 콘텐츠)

진행년도: 2021년

기존에 제작된 플래시 기반(FDESK)의 콘텐츠를  
HTML5로 변환 개발하는 콘텐츠 제작 사업



# 비상교육 2015년 교과개정 스마트교수학습 디지털 콘텐츠

과목명: 중등수학, 고등수학, 고등수학Ⅰ, 고등수학Ⅱ(총4종)  
 저작툴: PDF, ezPDF Content Editor, ezPDF Player



과목명: 중등과학, 고등통합과학, 고등물리, 고등화학,  
 고등생명과학, 고등통합과학, 고등지구과학,  
 고등과학탐구실험 (총8종)  
 저작툴: PDF, ezPDF Content Editor, ezPDF Player



2015  
교과개정

# 비상교육 2015년 교과개정 스마트 교수학습 디지털 콘텐츠

과목명: 중등한문  
저작툴: 플래시 기반 AIR



과목명: 중등음악1, 중등음악2, 고등음악, 고등한문  
저작툴: PDF, ezPDF Content Editor, ezPDF Player



# 지학사 고등음악 교수학습 DVD 웹버전 HTML5 콘텐츠 개발(티솔루션)

# 과목명: 고등음악 저작툴: html5

노래 익히기

▶ 노래 듣기     ▶ 반주 듣기

## 내 맘의 강물

Moderato

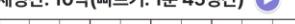
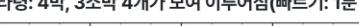
이수인 작사/작곡

F B<sup>+</sup> F C/G C

수많은 날 은 떠나갔 어 도 내 맘의 강 물끝 없이 흐르 네 그날

1 '현악 영산회상'의 악곡 중 '상령산·세령산·타령'의 장단과 빠르기를 이해하며 감상해 보자.

- 상령산: 20박(빠르기: 1분 30정간)   

- 세령산: 10박(빠르기: 1분 45정간)   

- 타령: 4박, 3소박 4개가 모여 이루어짐(빠르기: 1분 96정간)   


이해 더하기 장음계와 단음계

- 장음계(Major Scale)

'도'를 으뜸음으로 하여, 3음과 4음, 7음과 8음 사이가 반음이다.

다장조 C D E F G A B  
온음 온음 반음 온음 온음 온음 온음

서술형 평가하기 국악 창작곡 김영동의 '신수제천'을 감상해 보고, '수제천'과의 공통점과 차이점을 서술해 보자.

다시 보기

국악 창작곡 김영동의 '신수제천'을 감상해 보고, '수제천'과의 공통점과 차이점을 서술해 보자.

다시 보기

공통점

신수제천은 기존 수제천 선율에 성악과 생활, 신시사이저를 가미해 편곡한 것으로, 보다 현대적인 느낌과 풍부한 화성감을 느끼게 한다.

차이점

관악 합주를 기본으로 하며, 연을 형식을 사용한다. 또한, 무용 음악으로 사용되거나 음악을 연주할 때 무용이 함께 결들여지는 것이 특징이다.

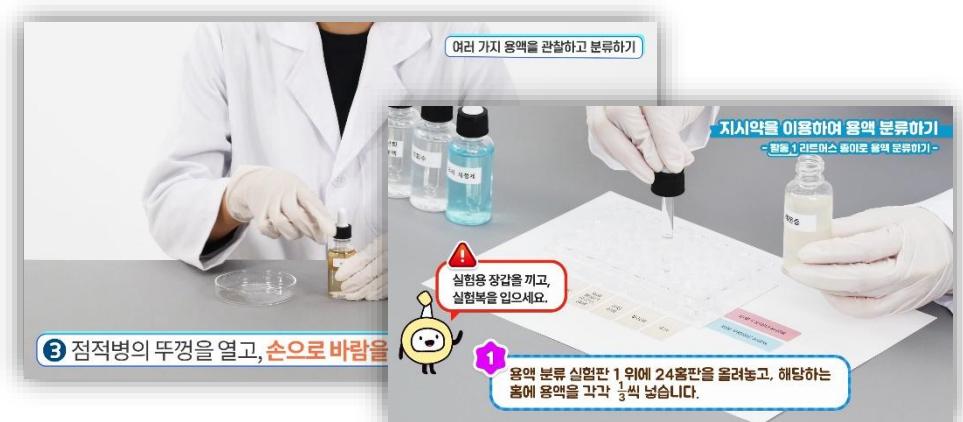
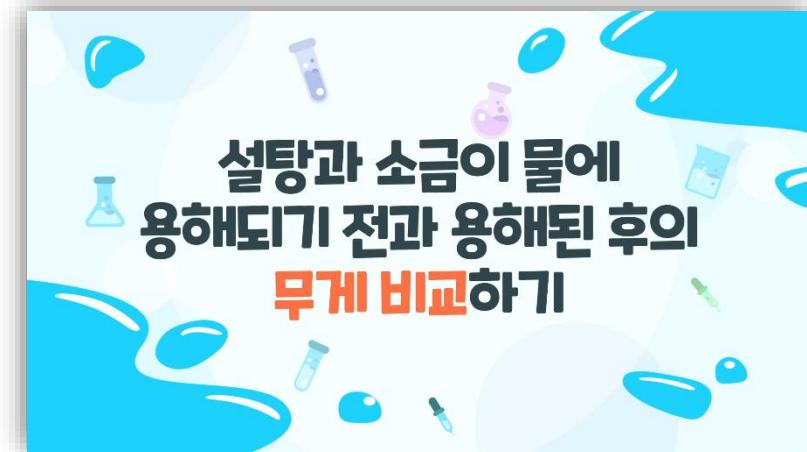
오스트레일리아 멜버른 페스티벌

멜버른에서 매년 3월에 개최되는 가을 축제로 미술전, 콘서트, 연극, 스포츠 경기, 자동차 레이스 등 다채로운 행사가 전개된다.

## 지학사 초등 3~6학년 과학실험 탐구영상 콘텐츠 (티솔루션)

과목명: 초등과학 3~6학년

저작툴: 스튜디오 촬영/편집, 성우녹음





## 웹 기반 콘텐츠&플랫폼

초등 웹 기반의 다양한 학습 콘텐츠를 제작합니다.

콘텐츠의 소비 연령층을 분석하고 학습 활용 패턴을 정의하여 흥미를 유발하고  
효율적인 학습이 가능한 콘텐츠를 만들어갑니다.

**퍼즐, 선잇기, 그리기, 드래그 가능** 개발을 통해 수업의 흥미유발과 콘텐츠 고도화를 구현 합니다.

(LMS, LCMS 연동개발, API연동, HTML5)

## 아이스크림미디어 i-Scream S 탑재용 초등영어 3~4학년 단계별 학습 콘텐츠

초등 3,4 학년 눈높이에 맞춘 교과 기반 단계별 학습 콘텐츠로 원어민 발표 영상 등을 제공하여 현장감 있는 학습 경험 제공

HTML5 기반 Script 개발과 커스텀 모션 애니메이션을 적용하여 다양한 학습 형태로 구성

놀이형 학습 포인트를 모션으로 시각화 하여 이해를 높이고 재미 요소 강화

학습 흥미를 높일 수 있는 단계별 게임형 활동을 통해 반복 학습 효과와 참여도를 극대화



HTML5

SCRIPT

ANIMATION

## 천재 T셀파 초등 1~2학년 차시 콘텐츠(국어) - 2024

HTML5

SCRIPT

ANIMATION

### 초등학교 교수 및 수업 활용을 위한 차시 콘텐츠

HTML5 뷰어를 통해 각 단원 차시 콘텐츠 및 부가 기능 제공

학습 단계에 맞는 문제와 인터렉션을 접목한 그래픽과 일러스트 제공으로 학습 흥미 유발



훈민이, 정음이와 함께 '가나다' 노래를 불러 봅시다.

'가나다' 노래 부르기



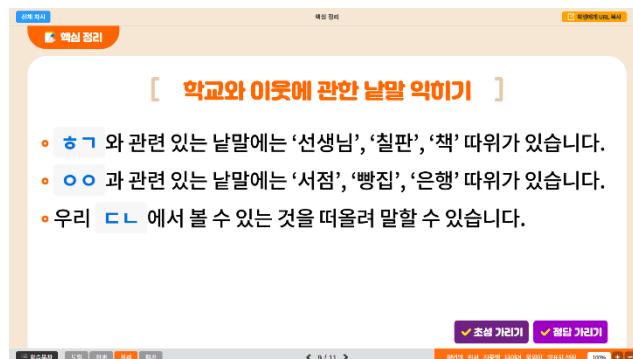
단원 학습 목표

단원명 5 생각을 키워요

학습 목표 글자와 책에 흥미를 가져 봅시다.

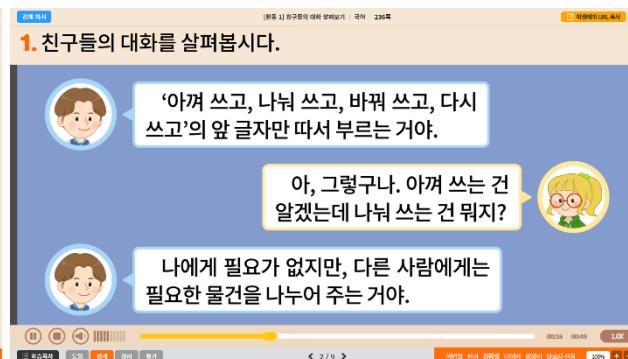


2.1의 낱말을 따라 쓰고 그림을 손으로 짚으며 낱말을 읽어 봅시다.



학교와 이웃에 관한 낱말 익히기

- ㅎ ㄱ 와 관련 있는 낱말에는 '선생님', '칠판', '책' 따위가 있습니다.
- ㅇ ㆁ 과 관련 있는 낱말에는 '서점', '빵집', '은행' 따위가 있습니다.
- 우리 ㄷ ㄴ 에서 볼 수 있는 것을 떠올려 말할 수 있습니다.

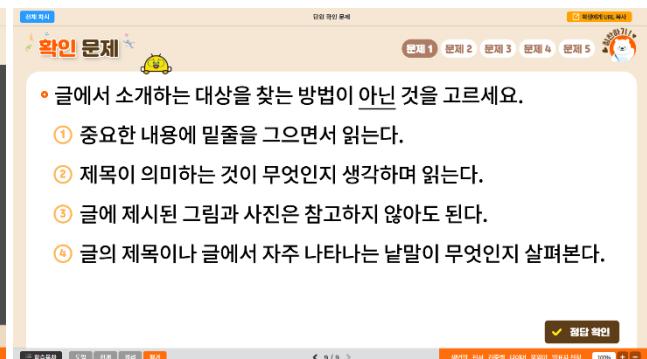


친구들의 대화를 살펴봅시다.

아껴 쓰고, 나눠 쓰고, 바꿔 쓰고, 다시 쓰고'의 앞 글자만 따서 부르는 거야.

아, 그렇구나. 아껴 쓰는 건 알겠는데 나눠 쓰는 건 뭐지?

나에게 필요가 없지만, 다른 사람에게는 필요한 물건을 나누어 주는 거야.



확인 문제

- 글에서 소개하는 대상을 찾는 방법이 아닌 것을 고르세요.
- 중요한 내용에 밑줄을 그으면서 읽는다.
- 제목이 의미하는 것이 무엇인지 생각하며 읽는다.
- 글에 제시된 그림과 사진은 참고하지 않아도 된다.
- 글의 제목이나 글에서 자주 나타나는 낱말이 무엇인지 살펴본다.

## 천재 T셀파 초등 3~4학년 차시 콘텐츠(국어) - 2025

HTML5

SCRIPT

ANIMATION

### 초등학교 교수 및 수업 활용을 위한 차시 콘텐츠

HTML5 뷰어를 통해 각 단원 차시 콘텐츠 및 부가 기능 제공

학습 단계에 맞는 문제와 인터렉션을 접목한 그래픽과 일러스트 제공으로 학습 흥미 유발

이야기를 보고 물음에 답해 봅시다.



의 좋은 형제

이야기 | 활동 1 | 활동 2

1 / 10 > 100% < 10 / 10

학습 목표 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 도입 | 전개 | 연마 | 평가

2. 친구들의 경험을 듣고 떠오른 생각이나 느낌을 이야기해 봅시다.



친구들의 경험을 듣고 떠오른 생각이나 느낌을 이야기해 봅시다.

나는 영민이의 경험을 듣고 영민이와 함께 공연을 보고 감상을 나누었던 경험이 떠올라서 재미있었어.

친구의 경험 | 생각이나 느낌

2. 친구들의 경험을 듣고 떠오른 생각이나 느낌을 이야기해 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

학인 문제

그림을 보고 떠올린 경험 가운데에서 그림과 관련 없는 경험을 말한 친구를 고르세요.



96~105쪽 | 24~25쪽

마우스사 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

이번 시간에 배울 내용

96~105쪽 | 24~25쪽

마우스사 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

2. 만화를 읽고, 보고하는 글을 쓸 때 자료의 출처를 밝혀야 하는 까닭을 써 봅시다.



마우스사 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

단원명 | 1 경험과 관련지으며 이해해요

학습 목표 | 경험을 떠올리며 작품을 감상하고, 중요한 내용을 간추려 봅시다.

마우스사 | 단원 학습 목표

천재 T셀파 초등 1~2학년 차시 콘텐츠(수학) -2024

HTML5

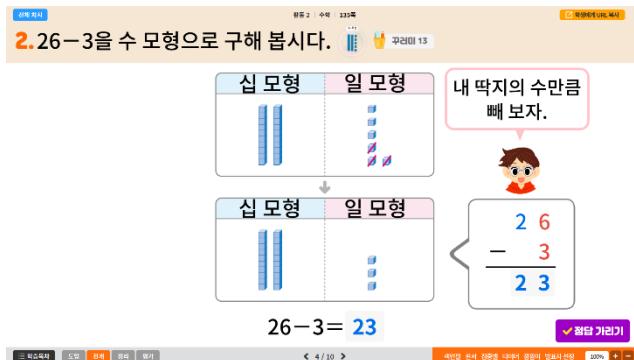
SCRIPT

## ANIMATION

# 초등학교 교수 및 수업 활용을 위한 차시 콘텐츠

HTML5 뷰어를 통해 각 단원 차시 콘텐츠 및 부가 기능 제공

학습 단계에 맞는 문제와 인터렉션을 접목한 그래픽과 일러스트 제공으로 학습 흥미 유발



## 천재 T셀파 초등 3~6학년 차시 콘텐츠(수학) - 2023

HTML5

SCRIPT

ANIMATION

### 초등학교 교수 및 수업 활용을 위한 차시 콘텐츠

HTML5 뷰어를 통해 각 단원 차시 콘텐츠 및 부가 기능 제공

학습 단계에 맞는 문제와 인터렉션을 접목한 그래픽과 일러스트 제공으로 학습 흥미 유발

123×3을 어떻게 계산하는지 알아봅시다.

**보기** **문제 1** **문제 2** **문제 3**

123 × 3 = 369

학습목사 도입 전개 경리 평가

◀ 5 / 12 ▶ 세연관·본서·집중면·라이브·점검이·업로드·인증·수업도구문기

우리나라 권역별 초등학교 수를 조사한 표입니다. 그림그래프로 나타내어 봅시다.

**보기** **문제 1** **문제 2** **문제 3** **문제 4**

그림그래프를 보고 더 알 수 있는 내용을 말해 보세요.

**권역별 초등학교 수**

제주 권역의 초등학교가 가장 많습니다.  
서울·인천·경기 권역의 초등학교가 가장 많습니다.

1000개  
100개

▼ 정답 가리기

학습목사 도입 전개 경리 평가

◀ 4 / 7 ▶ 세연관·본서·집중면·라이브·점검이·업로드·인증·수업도구문기

준기는 사각판과 바퀴를 사용하여 자동차 로봇을 만들고 있습니다. 사각판의 수와 바퀴의 수 사이에는 어떤 대응 관계가 있는지 알아봅시다.

**보기** **문제 1** **문제 2** **문제 3** **문제 4**

학습목사 도입 전개 경리 평가

◀ 50 / 51 ▶ 세연관·본서·집중면·라이브·점검이·업로드·인증·수업도구문기

준비한 기념품은 모두 몇 개인지 알아봅시다.

**문제 1** **문제 2** **문제 3** **문제 4**

준비한 기념품은 모두 몇 개인지 어림해 보세요.

123을 100으로 생각하면 100개씩 3가지 종류이므로 300개 품일 것 같습니다.

▼ 정답 가리기

학습목사 도입 전개 경리 평가

◀ 4 / 12 ▶ 세연관·본서·집중면·라이브·점검이·업로드·인증·수업도구문기

다음 그림의 상황에 대하여 이야기해 봅시다.

**문제 1** **문제 2** **문제 3** **문제 4**

나는 그중 3조각으로 □을 만들었어. 우리가 사용한 수수깡은 전체의 얼마인 거지?  
나는 그중 2조각으로 □을 만들었어.

셋별 우주

셋별이와 우주는 그중 몇 조각을 사용했나요?  
셋별이는 2조각을 사용했습니다.  
우주는 3조각을 사용했습니다.

▼ 정답 가리기

학습목사 도입 전개 경리 평가

◀ 2 / 9 ▶ 세연관·본서·집중면·라이브·점검이·업로드·인증·수업도구문기

연수네 반 학생들이 학교 도서관에서 빌린 책의 종류별 권수의 비율을 띠 모양 그래프로 알아봅시다.

전체에 대한 각 부분의 비율을 띠 모양에 나타낸 그래프를 라고 합니다.

**빌린 책의 종류별 권수**

종류	비율 (%)
과학	28%
문학	20%
역사	16%
수학	16%
언어	12%
기타	8%

학습목사 도입 전개 경리 평가

◀ 5 / 9 ▶ 세연관·본서·집중면·라이브·점검이·업로드·인증·수업도구문기

## 천재 T셀파 초등 3~6학년 차시 콘텐츠(수학)

# 초등학교 교수 및 수업 활용을 위한 차시 콘텐츠

HTML5 뷰어를 통해 각 단원 차시 콘텐츠 및 부가 기능 제공

학습 단계에 맞는 문제와 인터렉션을 접목한 그래픽과 일러스트 제공으로 학습 흥미 유발

HTML5

SCRIPT

ANIMATION

123 × 3을 어떻게 계산하는지 알아봅시다.

1 2 3

$\times \quad 3$

9

...  $3 \times 3 = 9$

...  $20 \times 3 = 60$

...  $100 \times 3 = 300$

1 2 3

$\times \quad 3$

9

1 2 3

$\times \quad 3$

9

1 2 3

$\times \quad 3$

9

6 0

3 0 0

3 6 9

우리나라 권역별 초등학교 수를 조사한 표입니다. 그림그래프로 나타내어 봅시다.

그림그래프를 보고 더 알 수 있는 내용을 말해 보세요.

**권역별 초등학교 수**

권역	초등학교 수
서울·인천·경기	1000개
대구·세종·충북	100개
제주	100개
경상·전라	100개
부산·울산·경상	100개
충남·충북	100개
제주	100개

**제주 권역의 초등학교가 가장 적습니다.**

**서울·인천·경기 권역의 초등학교가 가장 많습니다.**

A cartoon boy with short brown hair and a pink shirt is sitting at a desk, looking thoughtful with his hand on his chin. A large speech bubble originates from his head, containing a sequence of six blue rectangular blocks. The first five blocks are arranged in a line, with each subsequent block being taller than the previous one, creating a simple car-like profile. The sixth block is separate and positioned to the right of the others, with a question mark above it, symbolizing the problem of how to incorporate it.

준비한 기념품은 모두 몇 개인지 알아봅시다.

준비한 기념품은 모두 몇 개일지 어림해 보세요.

123개씩 세 종류

한동 2 수학 97쪽

▶ 전국여행 USB, 목사

연수네 반 학생들이 학교 도서관에서 빌린 책의 종류별 권수의 비율을  
띠 모양 그래프로 알아봅시다.

전체에 대한 각 부분의 비율을 띠 모양에 나타낸 그래프를  
★라고 합니다.

### 빌린 책의 종류별 권수

분야	비율 (%)
과학	(28 %)
문학	(20 %)
역사	(16 %)
수학	(16 %)
영어	(12 %)
기타	(8 %)

## 천재 T셀파 초등 3~6학년 차시 콘텐츠(도덕)

HTML5

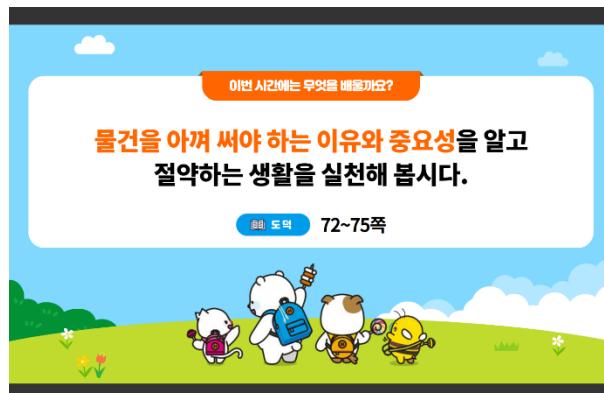
SCRIPT

ANIMATION

초등학교 교수 및 수업 활용을 위한 차시 콘텐츠

HTML5 뷰어를 통해 각 단원 차시 콘텐츠 및 부가 기능 제공

학습 단계에 맞는 문제와 인터렉션을 접목한 그래픽과 일러스트 제공으로 학습 흥미 유발



이번 시간에는 무엇을 배울까요?

**물건을 아껴 써야 하는 이유와 중요성을 알고 절약하는 생활을 실천해 봅시다.**

(도) 도덕 72~75쪽

4 마우스 커서 모양의 버튼이 있는 영역입니다.

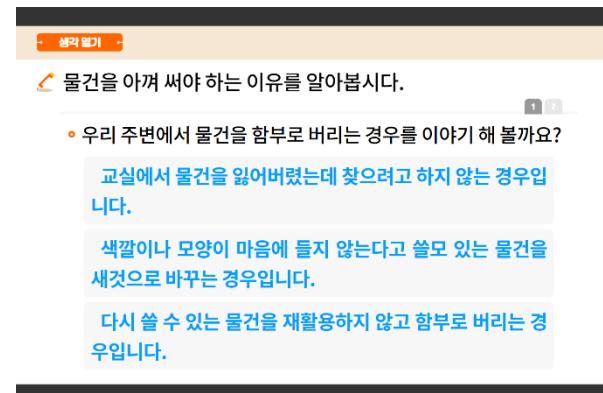
4 물건을 아껴 써야 하는 이유를 알아봅시다.

4 우리 주변에서 물건을 함부로 버리는 경우를 이야기 해 볼까요?

교실에서 물건을 잃어버렸는데 찾으려고 하지 않는 경우입니다.

색깔이나 모양이 마음에 들지 않는다고 쓸모 있는 물건을 새것으로 바꾸는 경우입니다.

다시 쓸 수 있는 물건을 재활용하지 않고 함부로 버리는 경우입니다.



생각하기

물건을 아껴 써야 하는 이유를 알아봅시다.

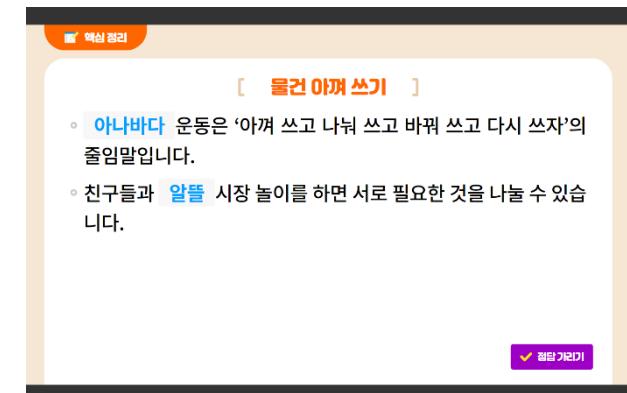
4 물건을 아껴 써야 하는 이유를 알아봅시다.

4 우리 주변에서 물건을 함부로 버리는 경우를 이야기 해 볼까요?

교실에서 물건을 잃어버렸는데 찾으려고 하지 않는 경우입니다.

색깔이나 모양이 마음에 들지 않는다고 쓸모 있는 물건을 새것으로 바꾸는 경우입니다.

다시 쓸 수 있는 물건을 재활용하지 않고 함부로 버리는 경우입니다.



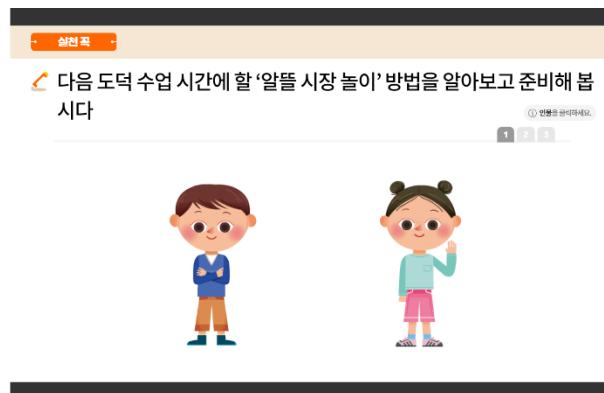
책상 풀리

[ 물건 아껴 쓰기 ]

아나바다 운동은 '아껴 쓰고 나눠 쓰고 바꿔 쓰고 다시 쓰자'의 줄임말입니다.

친구들과 알뜰 시장 놀이를 하면 서로 필요한 것을 나눌 수 있습니다.

점검 가리미



습관 꼭

4 다음 도덕 수업 시간에 할 '알뜰 시장 놀이' 방법을 알아보고 준비해 봅시다

① 연봉은 광디자체요.

4 아껴 쓰고 나눠 쓰고 바꿔 쓰고 다시 쓰자

4 학용품을 소중히 여기며 아껴 씁니다.



생각 책

아나바다 운동이 무엇인지 살펴보고 왜 필요한지 생각해 봅시다.

4 아껴 쓰고

4 나눠 쓰고

4 바꿔 쓰고

4 다시 쓰자

4 학용품을 소중히 여기며 아껴 씁니다.



생각 책

4 다음의 영상을 보고 생활 속에서 아껴 쓰기를 실천할 수 있는 방법을 생각해 봅시다.

아나바다 운동

## 비상교육 비바샘 샘퀴즈 - 쌍방향 퀴즈 플랫폼

java

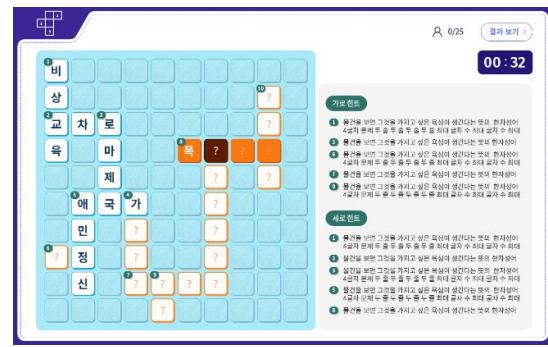
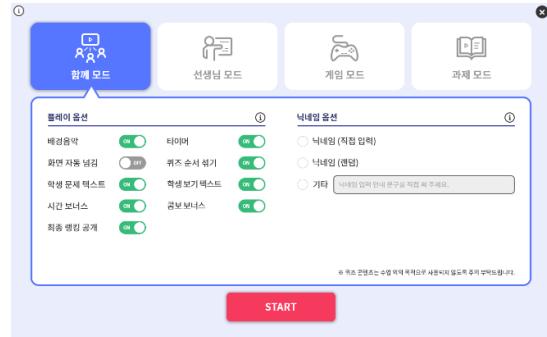
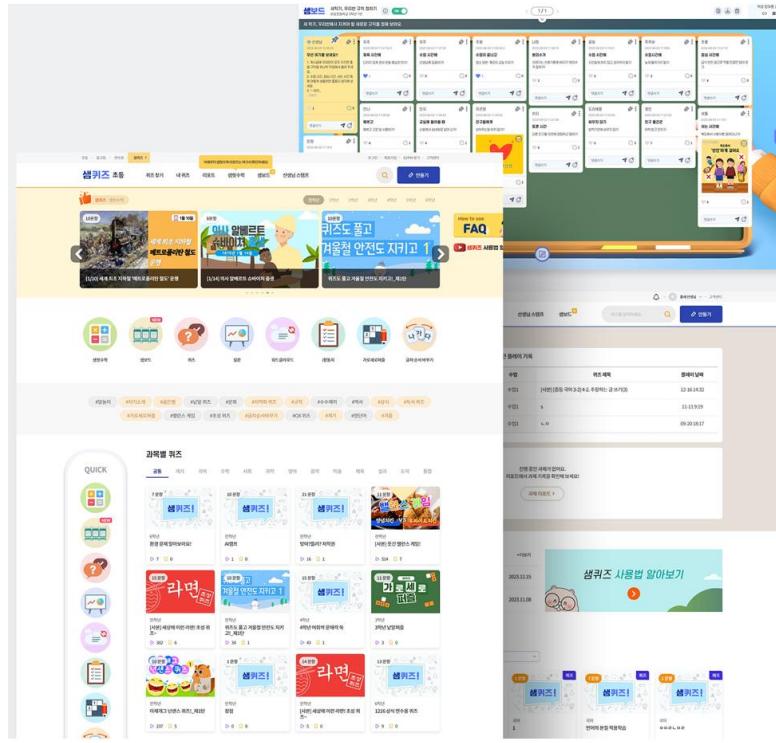
MS SQL

### 비바샘 교수사이트의 특화 서비스 런칭 - 쌍방향 퀴즈 플랫폼 샘퀴즈

샘핏수학, 퀴즈, 설문, 위드클라우드, i활동지, 가로세로퍼즐, 글자순서바꾸기 유형 적용개발

함께모드, 선생님모드, 게임모드, 과제모드 등 총 4가지 플레이모드 적용 / 결과 데이터 리포트 제공

선생님과 학생이 동시에 접속하여 게시물을 공유하고 특정 주제에 대한 실시간 토론이 가능한 샘보드 서비스 탑재





## 교육 서비스 (스마트패드기반)

유아/초등/중등 등 **스마트패드 기반의 다양한 학습 콘텐츠**를 제작합니다.  
콘텐츠의 소비 연령층을 분석하고 디바이스 활용 패턴을 정의하여 흥미를 유발하고  
효율적인 학습이 가능한 콘텐츠를 만들어갑니다.  
**필기인식, 음성인식 엔진과의 연동 개발**을 통해 쓰고, 듣고, 말하는 학습의  
콘텐츠 고도화를 구현합니다.

(LMS, LCMS 연동개발, API연동, HTML5, 유니티, android native, ios)

## 웅진씽크빅 스마트올 초등 - 사회 교과서 탐구

Html5

Javascript

교과 개정에 따른 초등 3~4학년 출판사별 검정 교과의 차시 별 주요 개념을 다룬 인터랙티브 탐구 문제

차시 별 핵심 개념 문제와 해설을 제공하여 해당 차시의 이해도를 높일 수 있도록 구성

학습력에 도움을 줄 수 있도록 각 문항에 가장 적합한 유형의 인터랙션을 제공



지수네 고장의 기온과 강수량 그래프를 읽고, 빈칸에 들어갈 알맞은 숫자를 고르세요.

**지수네 고장의 평균 기온**

월	기온 (°C)
4	14
7	25
10	10
1	4

**지수네 고장의 평균 강수량**

월	강수량 (mm)
4	60
7	200
10	90
1	15

아하 그렇구나!

그래프를 읽으면 먼저 제목을 보고 그레프가 나타내는 것을 알아본 뒤, 그레프의 가로와 세로가 무엇을 나타내는지 확인해요. 그런 다음 그레프에서 눈금 한 칸의 크기가 얼마인지 확인하고, 각각의 막대가 나타내는 양을 살펴봐요.

강수량이 가장 많은 달은 월이에요.

4 7 10 1

친구들이 계절에 따른 고장 사람들의 생활 모습에 대해 말하고 있어요. 알맞은 그림을 빈 곳에 가져다 놓으세요.

겨울에는 스키나 썰매 같은 겨울 스포츠를 즐기요.

여름에는 더위를 피하기 위해 바다에서 물놀이를 해요.

봄에는 들이나 공원으로 꽃구경을 가요.

가을에는 선선한 날씨에 단풍 구경을 가요.

?

?

?

?

지수네 고장의 기온과 강수량 그래프를 읽고, 빈칸에 들어갈 알맞은 숫자를 고르세요.

**지수네 고장의 평균 기온**

월	기온 (°C)
4	14
7	25
10	10
1	4

가장 더운 달은 월이고, 가장 추운 달은 월이에요.

강수량이 가장 많은 달은 월이에요.

4 7 10 1

친구들이 계절에 따른 고장 사람들의 생활 모습에 대해 말하고 있어요. 알맞은 그림을 빈 곳에 가져다 놓으세요.

겨울에는 스키나 썰매 같은 겨울 스포츠를 즐기요.

여름에는 더위를 피하기 위해 바다에서 물놀이를 해요.

봄에는 들이나 공원으로 꽃구경을 가요.

가을에는 선선한 날씨에 단풍 구경을 가요.

아하 그렇구나!

계절마다 날씨가 다르고, 그에 따른 고장 사람들의 생활 모습도 달라요. 봄, 여름, 가을, 겨울 사계절의 특징을 생각해 보고, 생활 모습이 어떤지 떠올려 보아요.

4 7 10 1

의식주 생활 모습이 잘 드러나도록 표현한 방법으로 알맞은 것끼리 선으로 이으세요.

상체가 뒤로 고개를 숙이는 행동을 2개의 손을 서로 10개씩 치밥나비.

여러 고장의 의생활 모습을 인형으로 만들었어요.

환경에 따른 고장 사람들의 주생활 모습을 작은 책으로 만들었어요.

환경에 따른 식생활 모습을 손가락 그림으로 그렸어요.

환경에 따른 의생활 모습을 그림으로 그렸어요.

## 웅진씽크빅 스마트올 초등 - 사회 / 바로쏙개념(22개정)

Html5

Javascript

교과 개정에 따른 초등 3~4학년 출판사별 검정 교과의 단원별 개념을 다룬 인터랙티브 탐구 문제

단원별 필요 개념의 종류와 이미지에 대한 해설을 제공하여 해당 단원의 이해도를 높일 수 있도록 구성

이해력에 도움을 줄 수 있도록 각 중요 개념을 숨은 그림 찾기로 제공



## 웅진씽크빅 스마트올 초등 - 사회 / 교과서 탐구 (22개정)

Html5

Javascript

교과 개정에 따른 초등 3~4학년 출판사별 검정 교과의 차시 별 주요 개념을 다룬 인터랙티브 탐구 문제

차시 별 핵심 개념 문제와 해설을 제공하여 해당 차시의 이해도를 높일 수 있도록 구성

학습력에 도움을 줄 수 있도록 각 문항에 가장 적합한 유형의 인터랙션을 제공



고령화로 달라진 생활 모습을 살펴보고, 고령화에 대응하려는 노력들도 알아보세요.

고령화로 달라진 생활 모습

교통의 변화로 나타난 문제를 보고 빈칸에 알맞은 말을 골라 넣으세요.

- 차가 너무 많아 교통 이 심해짐.
- 교통수단에서 나오는 매연으로 공기가 될.
- 교통수단에서 나는 으로 불편을 겪음.
- 환경이 되고 동물들이 살 곳을 잃음.

교통의 변화로 생긴 문제와 이를 해결하기 위한 노력을 알맞게 선으로 이으세요.

- 교통 혼잡
- 공기 오염
- 소음 문제
- 동물들이 살 곳을 잃음
- 친환경 에너지를 사용하는 교통수단을 개발하고 이용함.
- 동물들이 안전하게 다닐 수 있도록 생태 통로를 만들.
- 교통 상황 정보를 빠르게 제공하여 교통을 관리함.
- 도로 주변에 벽을 벗어 공공 기관이 많아요.

표시된 곳을 눌러, 도시의 모습을 알아보세요.

- 거리에 많은 사람이 오고 가요.
- 기차, 지하철, 버스 등 교통수단이 많아요.
- 높은 건물이 많고, 회사가 많이 모여 있어요.
- 백화점, 대형 할인점 등 상점이 많아요.
- 시청, 경찰서 등 공공 기관이 많아요.
- 사람들이 모여 사는 공동 주택이 많아요.

교통이 발달한 부산광역시의 특징에 맞게, 빈 곳에 알맞은 교통 시설을 가져다 놓으세요.

- 비행기를 이용할 수 있는 김해 국제공항
- 경부 고속 국도를 이용할 수 있는 버스 터미널
- 부산광역시의 교통 및 산업도(2022년)
- 물건을 실은 배가 드나드는 부산항

## 웅진씽크빅 스마트올 초등 - 사회 / 쌩킹노트(22개정)

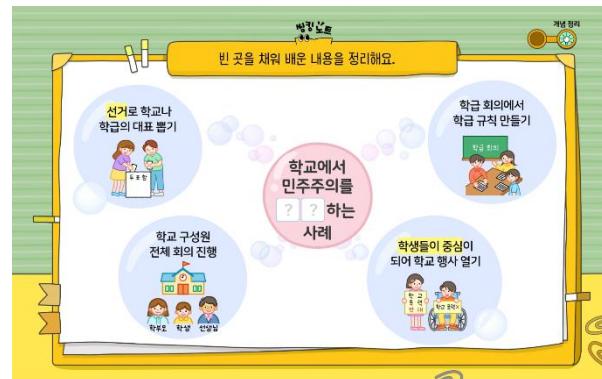
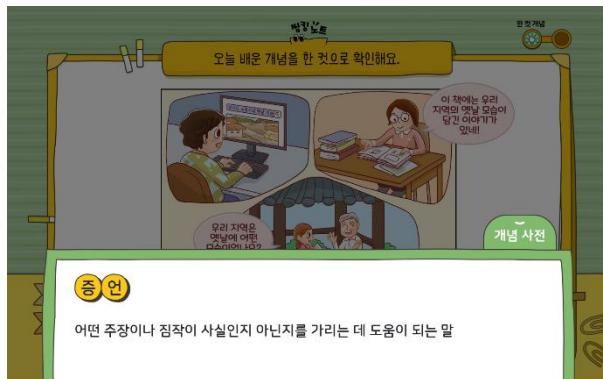
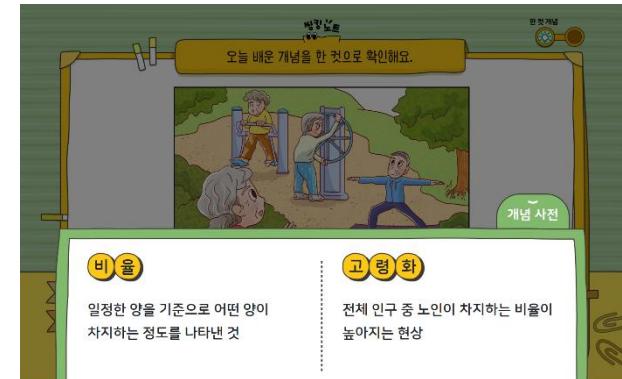
Html5

Javascript

교과 개정에 따른 초등 3~4학년 출판사별 검정 교과의 차시 별 주요 개념을 다룬 인터랙티브 탐구 문제

차시 별 핵심 개념 문제와 해설을 제공하여 해당 차시의 이해도를 높일 수 있도록 구성

학습력에 도움을 줄 수 있도록 각 문항에 가장 적합한 유형의 인터랙션을 제공



## 웅진씽크빅 스마트올 초등 - 과학 교과서 탐구(가상 실험을 통한 과학적 간접 체험 학습 콘텐츠)

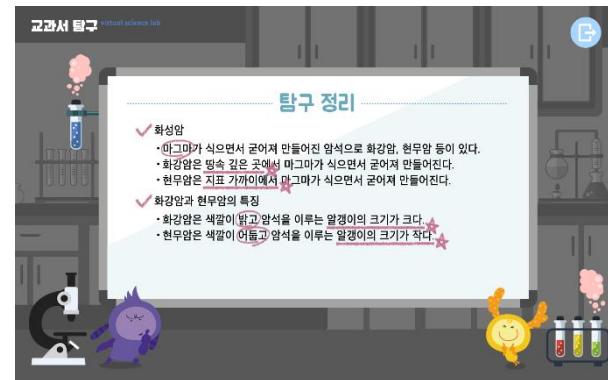
Html5

Javascript

초등 3~4학년 출판사별 검정 교과의 차시 별 주요 개념을 다룬 인터랙티브 탐구 활동

개념 확인을 위한 핵심 콘텐츠 제공과 단순한 탭 조작으로 개념 하나 하나를 이해해 나갈 수 있도록 구성

스마트 패드에서의 조작만으로도 실험의 과정과 결과를 확인할 수 있는 가상 실험 제공



## 웅진씽크빅 스마트올 초등 - 과학 / 바로 쑥 개념 - 2025

Html5

Javascript

교과 개정에 따른 초등 3~4학년 출판사별 검정 교과의 핵심용어를 익히기 위한 콘텐츠

단원별 핵심 용어에 대한 사진과 해설을 제공하여 해당 차시의 이해도를 높일 수 있도록 구성

학습력에 도움을 줄 수 있도록 각 문항에 내용과 음원을 제공



## 웅진씽크빅 스마트올 초등 - 과학 / 교과서 탐구(가상 실험을 통한 과학적 간접 체험 학습 콘텐츠) - 2025

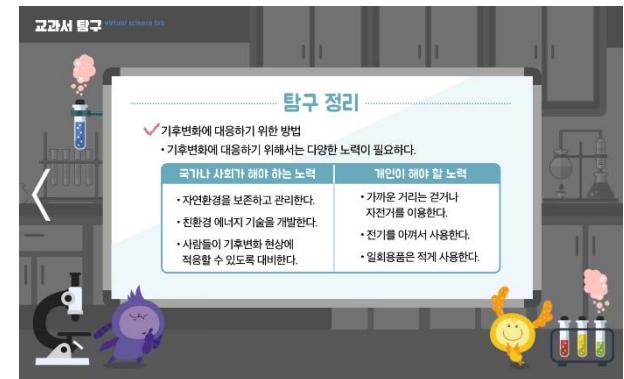
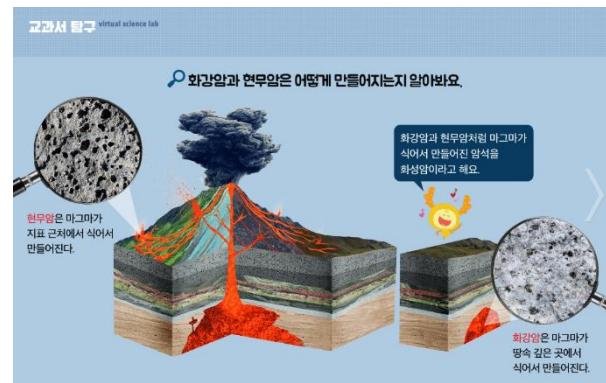
Html5

Javascript

초등 3~4학년 출판사별 검정 교과의 차시 별 주요 개념을 다룬 인터랙티브 탐구 활동

개념 확인을 위한 핵심 콘텐츠 제공과 단순한 탭 조작으로 개념 하나 하나를 이해해 나갈 수 있도록 구성

스마트 패드에서의 조작만으로도 실험의 과정과 결과를 확인할 수 있는 가상 실험 제공



## 웅진씽크빅 스마트올 초등 - 과학 / 탐구력 끌올 - 2025

Html5

Javascript

초등 3~4학년 출판사별 검정 교과의 차시 별 주요 개념을 다룬 인터랙티브 탐구 활동

개념 확인을 위한 핵심 콘텐츠 제공과 단순한 탭 조작으로 개념 하나 하나를 이해해 나갈 수 있도록 구성

탐구력 향상을 위한 차시별 콘텐츠에 대한 내용으로 퀴즈를 풀며 흥미 유도



**탐구력 끌올**

연잎의 표면을 관찰해 봅요.

둥근 냉페 모양으로 가운데가 하고 가장자리는 빗밋하다.  
잎맥이 사방으로 퍼져 있고, 잔털이 총총하게 나 있으며 만지면 부드럽다.

오목      블록

**탐구력 끌올**

지진이 우리 생활에 미치는 영향으로 알맞은 것을 네 개 골라 봅요.

땅이 비죽해진다.      재산 피해가 생길 수 있다.      철길이 휘어질 수 있다.

화재나 산불이 발생할 수 있다.      이재민이 발생할 수 있다.      화신 가스나 화산재로 인해 호흡기 질병이 생길 수 있다.

**탐구력 끌올**

물건을 밀거나 당길 때 드는 힘의 크기를 >, =, <로 나타내 봅요.

밀기      당기기

<      >      =      <

**1** 다음 내용이 맞으면 O, 틀리면 X를 고르세요.

물체의 무게가 다르면 밀거나 당겨서 움직일 때 드는 힘의 크기가 다르다.

O      X

심장 학습을~! 다시 푹여 봄까?

다시 풀기

## 웅진씽크빅 스마트올 초등 3~4학년 - 수학 바로쏙 어휘 콘텐츠

Html5

Javascript

초등 3~4학년 출판사별 검정 교과의 단원 별 주요 수학적 어휘에 대한 개념과 뜻을 다룬 인터랙티브 학습 콘텐츠

음성과 함께 예문과 한자 뜻을 통해 수학적 어휘를 학습하고 문항을 통해 실력을 다질 수 있도록 구성

우주와 시공간 초월의 콘셉트를 통해 딱딱할 수 있는 어휘 학습에 재미 부여



웅진씽크빅 스마트올 초등 3~4학년 - 국어/수학/사회/과학 단원요점정리 콘텐츠

## Html5

# Javascript

초등 3~4학년 국, 수, 사, 과 각 과목의 대단원별 핵심 요점만 정리하여 문제를 풀며 스스로 정리해 볼 수 있도록 구성

단원 정리에 따른 다소 많은 양의 내용을 담기 위해 비교적 축소된 상태로 제시, 제스쳐를 통해 확대해 볼 수 있도록 함

일목요연한 정리와 단순한 인터렉션으로 지루함이 없이 단원을 정리 및 복습

**1. 생생하게 표현해요**

감각적 표현

보고 듣고 맛보고  말고 손으로 만지면서 하는 경험을  표현한 것을  
 표현이라고 합니다.

예 「웃음을 참는 나무」에 나타난 감각적 표현

- 푸푸푸 → 꽃봉오리가 막 피어 나오려는 모습을 웃음을 참는 소리를 표현함.
- 간질간질 → 봄 햇살이 꽃봉오리를 비추는 모습을 표현함.
- 푸하하하 → 꽃봉오리가 터지는 모습을 참았던 웃음을 터지는 소리로 표현함.

냄새      생생하게      감각적

덧셈과 뺄셈	1 3	첨단 보기																		
<p>받아올림이 없는 세 자리 수의 덧셈</p> <p>231+345의 계산</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="background-color: orange; border: 2px solid orange;"></td> </tr> </table> <p>① 각 자리의 수를 맞추어 적습니다.      ② 일의 자리 수끼리, 십의 자리 수끼리, 백의 자리 수끼리 더합니다.</p>	2	3	1	+	3	4	5	7			<p>받아올림이 한 번 있는 세 자리 수의 덧셈</p> <p>415+257의 계산</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="background-color: orange; border: 2px solid orange;"></td> </tr> </table> <p>① 각 자리의 수를 맞추어 적은 후, 같은 자리 수끼리 더합니다.      ② 같은 자리 수끼리의 합이 10이거나 <span style="background-color: orange; border: 2px solid orange; padding: 2px;">보다</span> 크면 바로 윗자리로 받아올림합니다.</p>	4	1	5	+	2	5	6	7	
2	3	1																		
+	3	4																		
5	7																			
4	1	5																		
+	2	5																		
6	7																			
10	1	6																		

The screenshot shows a grid of icons representing different household tasks:

- Top row: 힘과 우기 생활 (Household Chores) and 생활 속 힘과 관련된 현상 (Phenomena related to effort in life).
- Second row: 힘과 물체를 밀거나 당김 때, 들어 올리거나 누울 때, 어떤 물체를 칠 때 이 듣는다. (When pushing or pulling objects, lifting or sitting down, or painting objects, you hear this sound.)
- Third row:
  - 카트 (Cart): An illustration of a person pushing a shopping cart.
  - 의자 닦기 (Wipe chair): An illustration of a person wiping a chair.
- Fourth row:
  - 상자 (Box): An illustration of a person carrying a box on a truck.
  - 손 소독제 푸경 누르기 (Press the hand sanitizer bottle): An illustration of a person pressing a hand sanitizer bottle.
- Fifth row:
  - 고무 뱡드 놀이기 (Play with a rubber band): An illustration of a person playing with a rubber band.
  - 페트병 누르기 (Press the plastic bottle): An illustration of a person pressing a plastic bottle.
- Bottom row: A navigation bar with icons for 들키 (Drift), 일기 (Journal), 움직임 (Movement), and 힘 (Force).

## 웅진씽크빅 스마트올 초등 3~4학년 - 국어/수학/사회/과학 서술형트레이닝 콘텐츠

Html5

Javascript

초등 3~4학년 국, 수, 사, 과 각 과목의 논리적 사고력을 키울 수 있는 서술형 트레이닝 콘텐츠 개발

개념 이해도를 점검하고 문제 해결 과정의 정확한 표현력을 키우며 논리적 사고력을 강화할 수 있는 단계적 학습 구성

단계별 인터렉션 문항과 입력형 서술 문항 제공. 사용자 데이터를 저장하여 복습 시 틀린 문항 재점검 가능

**C 서술형 트레이닝**

① 부분에서 '푸하하하'를 빼고 읽을 때와 넣고 읽을 때 느낌이 어떻게 다른지 쓰시오.

웃음 참는 나무

산벚나무 가지에  
봉긋봉긋 꽃봉오리를  
터질 듯 말 듯 웃음보따리

한입 가득  
푸푸푸  
잘도 참아 내고 있다

간질간질 봄 햇살이

**단계별 연습하기 ↗**

**C 서술형 트레이닝**

웃음 참는 나무

산벚나무 가지에  
봉긋봉긋 꽃봉오리를  
터질 들판 들판 웃음보따리

한입 가득  
푸푸푸  
잘도 참아 내고 있다

간질간질 봄 햇살이  
한나절만 더 간질이면

**STEP 1 STEP 2 STEP 3**

❶ 이 시에 대한 설명이 알맞으면 ○, 알맞지 않으면 ✕를 고르시오.

(1) '봉긋봉긋'은 둥글게 풍쳐 피어 있는 꽃봉오리의 모습을 표현한 것이다.

(2) '푸푸푸'는 웃음을 참는 소리를 표현한 것이다.

(3) '간질간질'은 꽃봉오리에 벚방울이 떨어지는 모습을 표현한 것이다.

**C 서술형 트레이닝**

웃음 참는 나무

산벚나무 가지에  
봉긋봉긋 꽃봉오리를  
터질 들판 들판 웃음보따리

한입 가득  
푸푸푸  
잘도 참아 내고 있다

간질간질 봄 햇살이  
한나절만 더 간질이면

**모범 답안 보기**

**저장하기 ↗**

① 부분에서 '푸하하하'를 빼고 읽을 때와 넣고 읽을 때 느낌이 어떻게 다른지 쓰시오.

**C 서술형 트레이닝**

온호가 집에서 출발하여 도서관까지 가려고 합니다.  
편의점과 병원 중 어느 곳을 거쳐 가는 것이 더  
가까운지 풀이 과정을 쓰고 답을 구해 보세요.

**생각 힘**

✓ 온호는 어디에서 어디까지 가려고 하는지  
확인해 보세요.

**생각 힘**

✓ 온호네 집에서 편의점, 편의점에서  
도서관까지의 거리를 각각 확인해 보세요.

**생각 힘**

✓ 온호네 집에서 병원, 병원에서 도서관까지의  
거리를 각각 확인해 보세요.

**문제 풀기 >**

**연습장**

**C 서술형 트레이닝**

학교 주변의 여러 장소를 표현한 두 개의 그림을 보고, 각각 표현한 장소의 모습이 다른 이유를 쓰세요.

❶

❷

▲ 흐제의 작품

**STEP 1 STEP 2 STEP 3**

❶ 왜 내 그림에서 공통으로 표현한 장소를 모두 고르시오.

(1) 태권도장  
(2) 공원  
(3) 문구점  
(4) 편의점

**C 서술형 트레이닝**

❷ 다음 세 개의 상자를 밀 때 드는 힘의 크기가 가장 큰  
상자의 기호를 쓰고, 그렇게 생각한 까닭을 쓰세요.

❶

❷

❸

❶

❷

❸

**STEP 1 STEP 2 STEP 3**

❷ 밑에서 물체를 움직일 때 더 큰 힘이 드는 경우를  
고르세요.

❶

❷

## 웅진씽크빅 스마트올 키즈 - 독서 사고력(통합적 사고력 향상을 위한 콘텐츠)

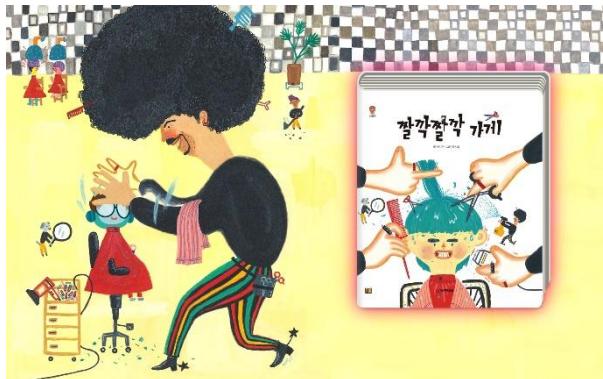
Html5

Javascript

유아 5~6세 대상의 인터랙티브 독전 활동 콘텐츠

동화책 세계를 함축적으로 담아 독서 전 주요 인물과 이야기 정보 습득을 효과적이도록 함

옷 입히기, 퍼즐, 숨은 그림 찾기 등 단순하지만 흥미를 느낄 수 있는 유형의 콘텐츠와 사용성 제공



## 웅진씽크빅 스마트 쿠키&젤리 - 말랑말랑 책놀이 & 퀴즈

Html5

Javascript

유아 6~7세 대상의 인터랙티브 독후 활동 콘텐츠

효과적인 책 읽기 학습을 위한 독서 확인 및 요약 콘텐츠 제공

다양한 주제별 각 도서들의 핵심 내용을 탭, 드래그, 선 그리기 등의 재미있는 놀이적 요소로 제공



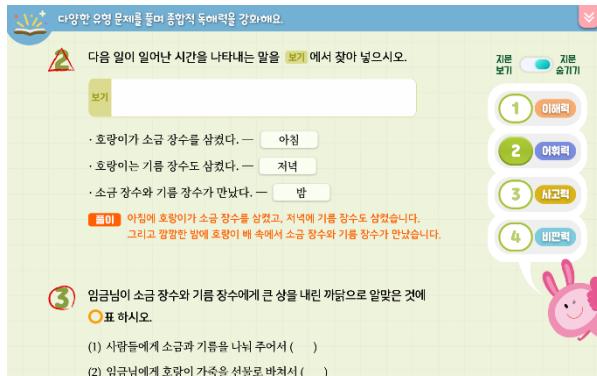
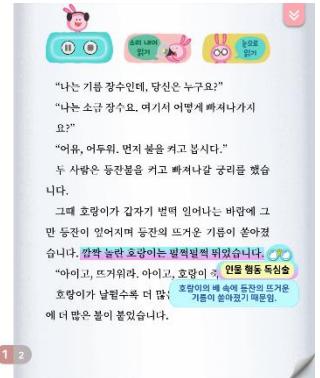
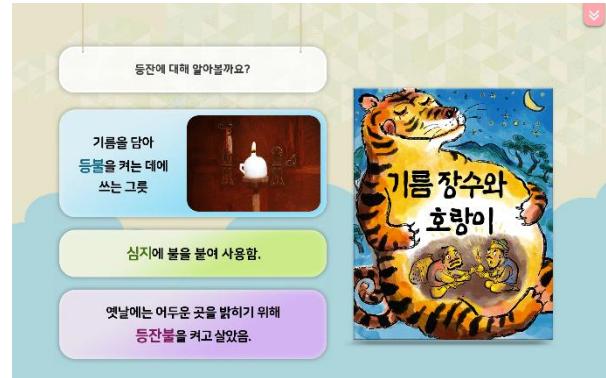
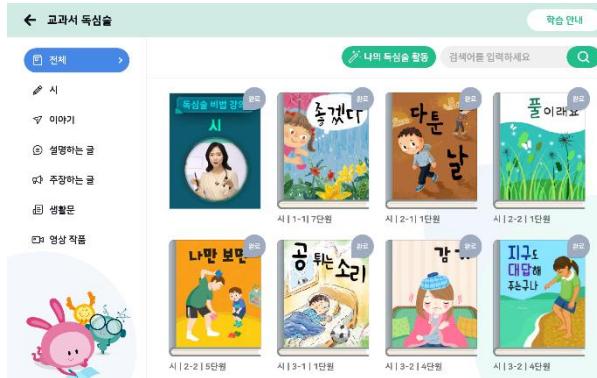
## 웅진씽크빅 스마트온 키즈 - 교과서 독심술(재미있는 동화를 통해 그 의미를 이해하고 학습하는 콘텐츠)

android  
html5

### 예비 초등학생의 독서력 및 문해력 상승을 위한 동화 콘텐츠

NATIVE APP과 HTML을 결합한 형태로 실시간 독서를 위한 최적화된 환경 제공

NATIVE기능을 활용한 실시간 읽어주기 및 녹음 기능으로 독서 능력 향상은 물론 문해력을 위한 문제와 내용 제공



## 웅진씽크빅 스마트올 키즈 - 독서코딩(논리력 향상을 위한 코딩 게임 앱 개발)

Unity

애니메이션

예비 초등학생의 논리력 향상과 알고리즘 개념 학습을 위한 코딩 게임

UNITY 게임 엔진과 SPINE 애니메이션 기법 도입을 통한 역동적이고 화려한 UX 제공

그래픽 엔진 최적화와 효율적 리소스 관리를 통한 퍼포먼스 향상으로 효과적인 콘텐츠 학습 제공



## 디지털 콘텐츠의 노하우와 경험 - 웅진씽크빅 스마트올 (smartALL)

html5

Script

신규 런칭한 AI 학습 시스템 스마트올 콘텐츠 제작

초등 전과정에 걸친 학습 연계 콘텐츠를 통해 초등 시기에 필요한 자기 주도 학습 콘텐츠 제공

HTML5로 제작, 학습플레이어 앱을 통해 제공



**가 대화의 특성 이해하기**

의 가능성은 보고 “미술에 소질이 많은 것 같아, 앞으로 계속 노력한 가능성을 키워 주는 칭찬하는 말”  
다면 훌륭한 화가 될 수 있을 거야.”와 같이 칭찬하면 상대가 자신의 재능을 발견하고 꿈을 실현하는 데 큰 도움을 줄 수 있답니다.  
가능성을 키워 주는 칭찬을 하면 더욱 좋습니다.

**6 또 어떻게 칭찬하면 좋을까요?**

그림 가 예 대한 설명으로 알맞은 말을 고르세요.  
소희는 부모님 심부름을 하느라 늦은 은주 태일 (이)를 이 해해 주었다.

● 빈칸에 알맞은 말을 넣어 ‘칭찬의 힘’의 핵심 내용을 완성하세요.

칭찬은 누군가에게 용기를 주고 자신을 으로 바라보게 한다. 그리고 올바른 습관을 기르고 능력을 키우는 데도 도움이 되며, 다른 사람과의 관계를 좋아지게 한다. 이러한 칭찬이 힘을 발휘하려면 분명하고 자세하게 칭찬해야 하며, 결과보다 과정을 칭찬해야 한다. 또한 평가하지 말고 설명하는 칭찬을 해야 하며, 을 키워 주는 칭찬을 한다.

단점 긍정적 가능성 부정적

### 스스로독해 - 교과서 지문분석 및 활동 문항, 핵심내용 정리를 통해 지문 독해 능력 향상



● 그림에 알맞은 날말을 생각하여 빈칸에 들어갈 알맞은 자음자를 고르세요.

주니

했어요.  
“크아아!”  
“가르르르.”  
“으악, 도깨비다!”  
도깨비처럼 살아 움직이는 장승들을 보고 너무 놀라 도쳤어요.  
장승 친구들은 도깨비를 물리치고 멋쟁이를 구해 냈어요.  
삐드렁님이 말했어요.

### 쌤이랑독해 - 원숭이 캐릭터 ‘쌤’이 지문 내용을 설명하면서 지문 중요내용을 파악하고 핵심내용을 정리하는 학습

## 디지털 콘텐츠의 노하우와 경험 - 웅진씽크빅 스마트올 (smartALL)

html5

Script

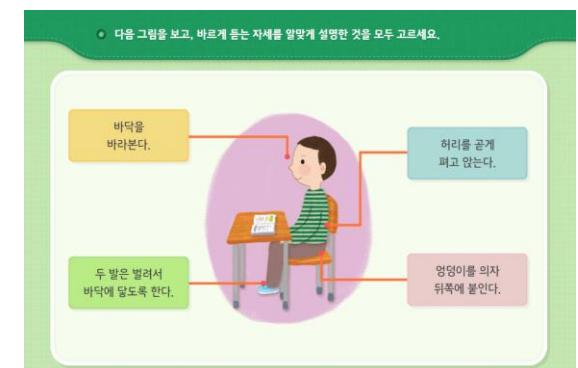
신규 런칭한 AI 학습 시스템 스마트올 콘텐츠 제작

초등 전과정에 걸친 학습 연계 콘텐츠를 통해 초등 시기에 필요한 자기 주도 학습 콘텐츠 제공

HTML5로 제작, 학습플레이어 앱을 통해 제공



## 통합교과 개념콕콕 - 저학년의 흥미와 참여 유발을 위한 인터렉티브 활동



## 국어 개념톡톡 - 방학기간 예습 활동을 통해 학습 능력을 향상

## 디지털 콘텐츠의 노하우와 경험 - 웅진씽크빅 스마트올 (smartALL)

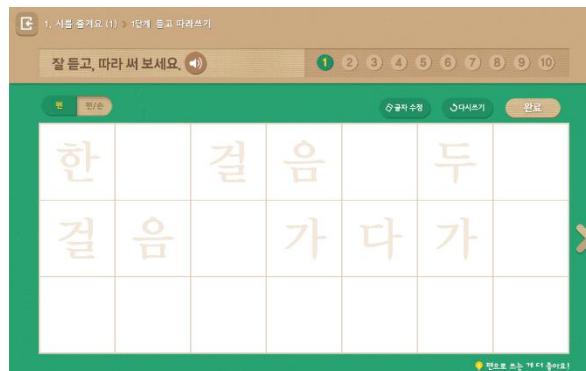
Android

필기인식엔진

신규 런칭한 AI 학습 시스템 스마트올 콘텐츠 제작

초등 전과정에 걸친 학습 연계 콘텐츠를 통해 초등 시기에 필요한 자기 주도 학습 콘텐츠 제공

Android Native App으로 구현



**또박또박 받아쓰기** - 주요 개념을 인지한 후 차시별 개념을 완벽하게 익히는 학습(셀바스 필기인식엔진연동 개발)



**사회과학 개념카드** - 주요 개념을 인지한 후 차시별 개념을 완벽하게 익히는 학습

## 웅진씽크빅 스마트 쿠키 <책으로 퀴즈> 앱 개발

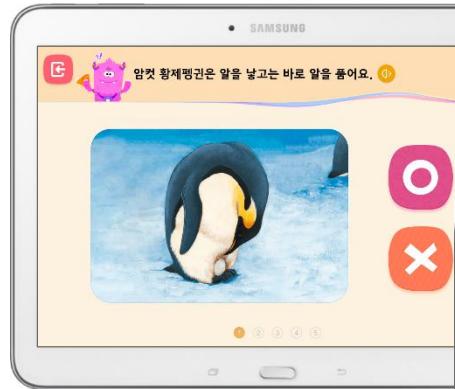
도서를 읽고 연계하여 학습할 수 있는 독후 퀴즈 앱 제작

5~7세 유아 시기에 필요한 자연과 동물에 대한 탐구 영역의 도서를 읽고 그 내용을 학습하는 퀴즈로 구성된 앱

귀여운 도깨비 친구의 퀴즈 진행과 단순한 조작성으로 대상 연령의 흥미를 유발

Android

Lottie ani



<웅진씽크빅 스마트 쿠키 - 책으로 퀴즈>

## 웅진 스마트올 Kids <안녕! 낱자 친구들> 앱 개발

AI 학습 시스템 스마트올 초등에 이은 키즈 학습 앱 개발

토이 캡슐 머신에서 획득하는 비밀의 캡슐! 그 안에서 나오는 귀여운 낱자 캐릭터의 춤과 노래로 흥미를 유발하여

아이들 스스로 한글을 깨우쳐 나갈 수 있는 학습 콘텐츠를 제공

Android

Lottie ani



〈웅진 스마트올 Kids 안녕! 낱자 친구들〉

## 웅진 스마트올 Kids <내가 만드는 동화책> 앱 개발

Android

AI 학습 시스템 스마트올 초등에 이은 키즈 학습 앱 개발

재미있게 읽은 동화책을 나의 목소리로 나만의 스토리로 만들어 보면서 독서뿐 아니라 독후 활동의 흥미를 유발

책 표지 꾸미기와 녹음 기능을 제공하여 북패드 안에 나만의 동화책을 소장



<웅진 스마트올 Kids 내가 만드는 동화책>

## 웅진씽크빅 - 북클럽 유아 국어용 게임 앱 개발(10종)

유아 국어 학습과 연계하여 유아들의 흥미와 재미를 유발 시킬 수 있는 게임 앱 개발

Cocos2dx 게임 엔진을 이용한 개발, 각 게임별 24개호의 콘텐츠를 체험.

타겟 연령대를 고려한 애니메이션 및 게임 로직 개발 및 설계

Android

cocos2dx

낱말기차놀이



척척받아쓰기



낱말뽑기놀이



또박또박낱말쓰기



냠냠반대말퀴즈



냠냠비슷한말퀴즈



낱말카드놀이



알쏭달쏭낱말찾기

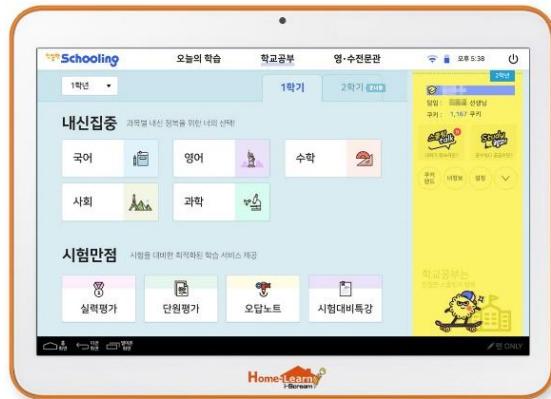
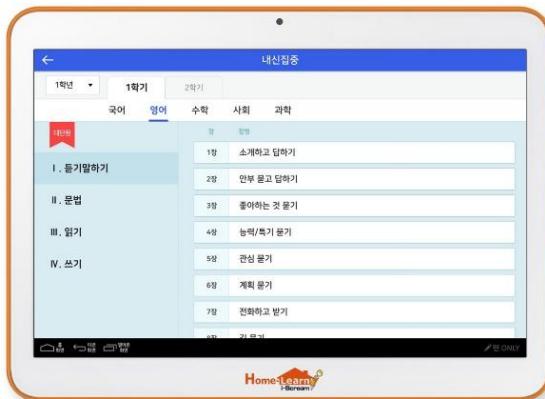


## 아이스크림미디어 - 홈런중등 학습 콘텐츠 개발

PDF

### 홈런중등 플랫폼 런칭에 맞춰 중등 내신 학습 콘텐츠를 개발

중등영어, 수학, 역사 과목 - 개념정리, 평가, 탐구, 사례연구 등 학습자 중심의 다양한 유형 적용



## 메가스터디 엘리하이 – 예비초 국어(한글 낱자부터 단어까지 학습을 위한 콘텐츠)

HTML5

SCRIPT

ANIMATION

예비 초등학생의 국어 학습을 위한 한글 콘텐츠

HTML5와 SCRIPT를 활용한 인터렉션 및 이미지 애니메이션 구현을 통해 역동적인 콘텐츠 제공

동적 모션 최적화된 이미지와 녹음 및 듣기 기능으로 효과적이고 흥미로운 UX 제공



## 메가스터디 엘리하이 – 국기따라 세계탐험(영상과 사진 및 게임으로 배우는 세계 문화 탐험)

HTML5

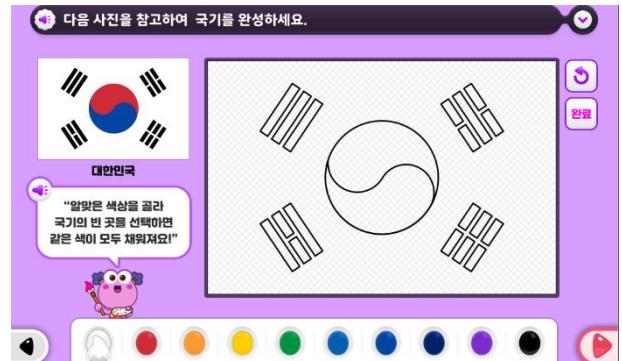
SCRIPT

ANIMATION

### 예비 초등학생을 위한 세계 문화 탐험 콘텐츠

HTML5와 SCRIPT를 활용한 인터렉션 및 이미지 애니메이션 구현을 통해 역동적인 콘텐츠 제공

동적 모션 최적화된 이미지와 애니메이션 및 그리기, 게임으로 활동적이고 흥미로운 UX 제공



## 천재 밀크T아이 - 유아 글쓰기 콘텐츠 (국어 한글)

html5

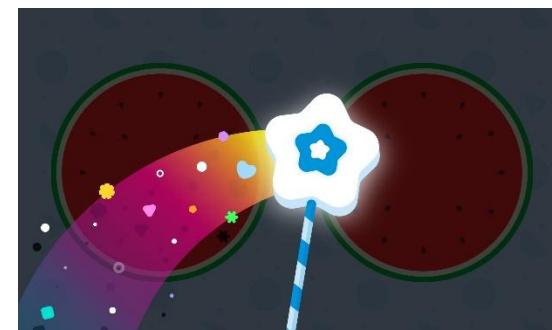
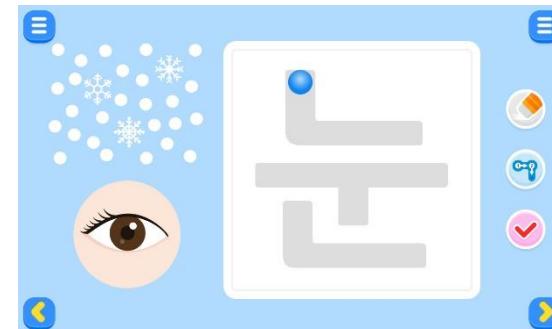
애니메이션

필기인식엔진

유아 5~6세 대상의 운필력 향상을 위한 글쓰기 (선긋기 / 필기) 콘텐츠

Html5 및 천재 AI 연구소의 필기 인식 엔진 연동을 통한 글쓰기 학습 콘텐츠 제공

단계별 학습 목표에 맞는 선긋기, 자모음, 단어, 어휘 등 익힘 활동 구현, 재미있는 학습 콘텐츠 제공



## 천재 밀크T아이 - AI쓱쓱싹싹 콘텐츠 (전과목)

html5

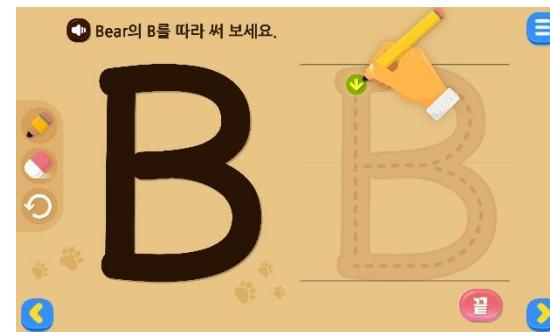
애니메이션

필기인식엔진

유아 5~6세 대상의 운필력 향상을 위한 선 그리기/글자쓰기 콘텐츠

Html5 및 천재 AI 연구소의 필기 인식 엔진 연동을 통한 글쓰기 학습 콘텐츠 제공

연령별로 5세 선그리기(직선/곡선/도형), 6세 글자쓰기(한글 자음/모음, 알파벳)를 제공



## 천재 밀크T - 초등 사회 음성인식 학습서비스(스피크업)

html5

음성인식엔진

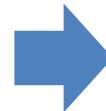
초등 3~6학년 사회, 음성인식을 통한 게임형 학습서비스 제공

AI 캐릭터와 학습자간 쌍방향 대화 형식으로 정답을 맞춰가는 대화형 문제풀이 서비스

학습자의 소리정보를 AI음성인식엔진이 판독하여 문자정보로 변환, 정오답 결과를 피드백해주는 학습 서비스



학습자 녹음 실행 (음성정보저장)



소리정보전송 → 음성인식엔진 → 문자정보변환 → 결과값 전송



문자정보 출력 및 정오답에 대한 피드백 제공

# Film & Multimedia

(2D 애니메이션, 바이럴 영상, 기업 홍보영상)

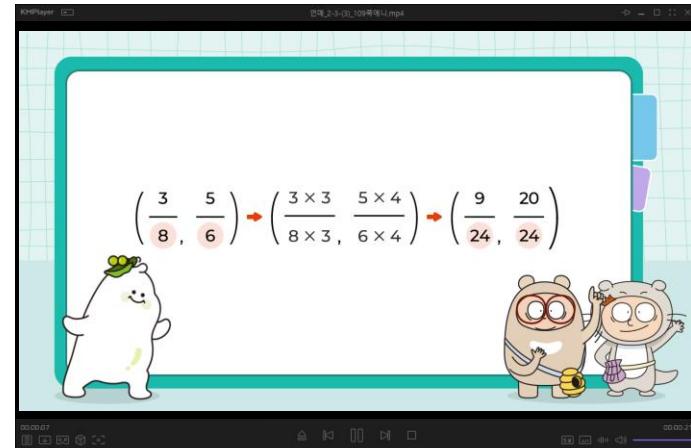
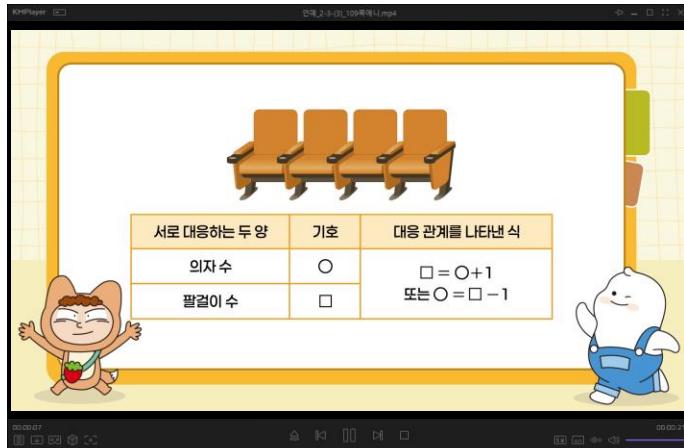
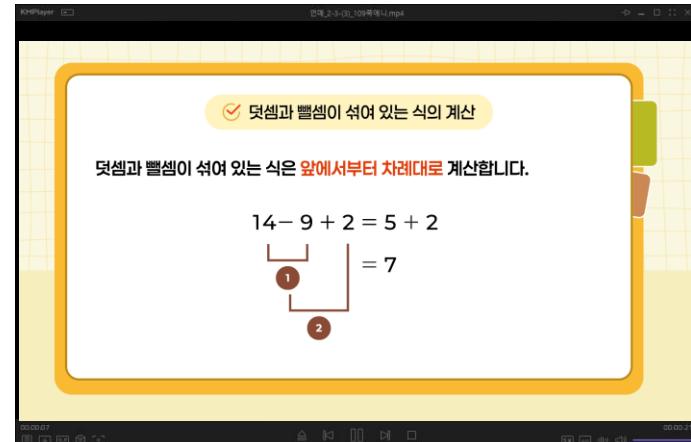
## 삽화 애니메이션 - 천재 티셀파 차시 애니메이션 교수학습용 (초등국어/수학/도덕 등)

초등국어 차시 영상애니메이션  
어도비 애니메이트 작업 후 MP4로 적용



## 삽화 애니메이션 - 미래엔 초등 수학 AIDT 개념 애니메이션

초등 수학 AI 디지털 교과서 탑재 개념 애니메이션  
어도비 애니메이트 작업 후 MP4로 적용



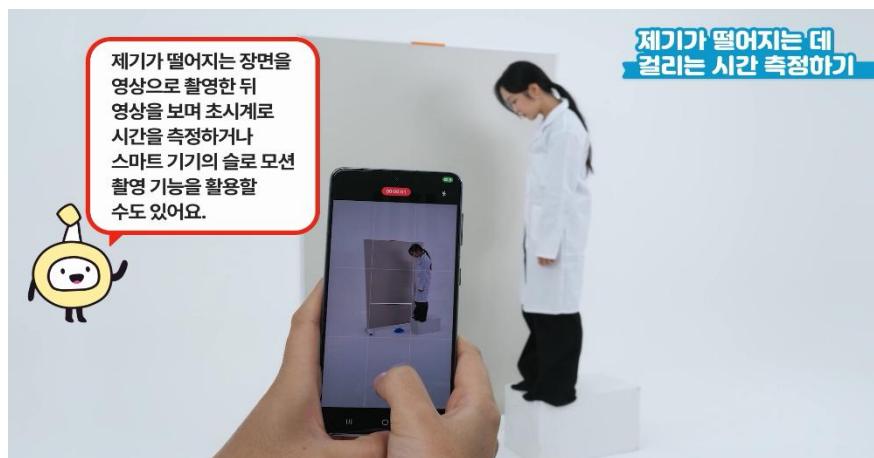
## 삽화 애니메이션 - 미래엔 초등 국어 달달문법 개념 애니메이션

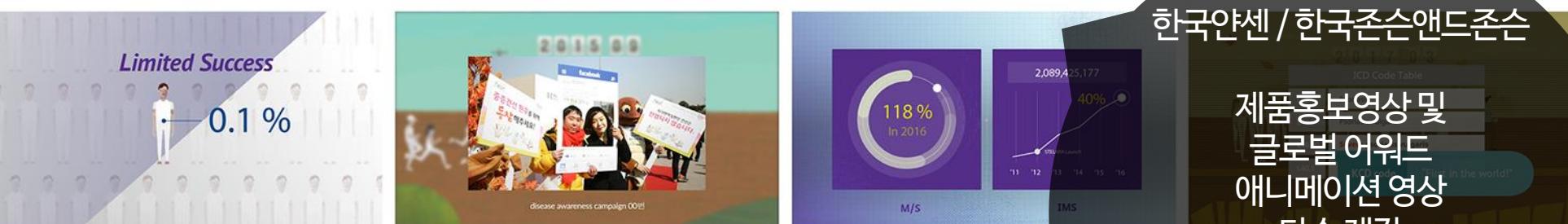
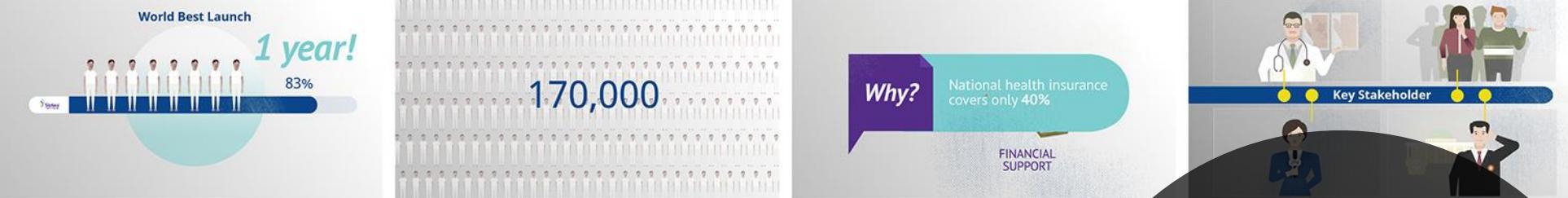
초등 국어 달달문법 개념 이해 애니메이션  
어도비 애니메이트 작업 후 MP4로 적용



## 교육용 콘텐츠 촬영 / 연출 / 편집 / 녹음

지학사 초등 과학 탐구실험 영상 / 아이스크림미디어 초등 음악 촬영

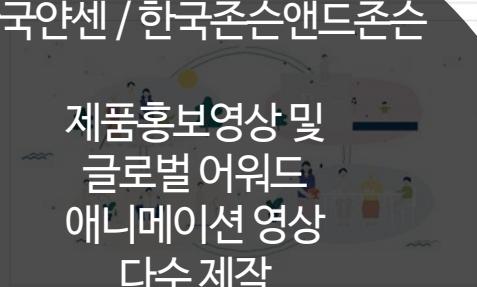
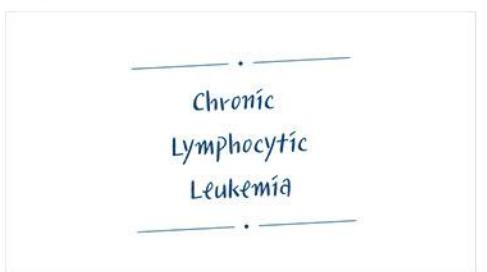




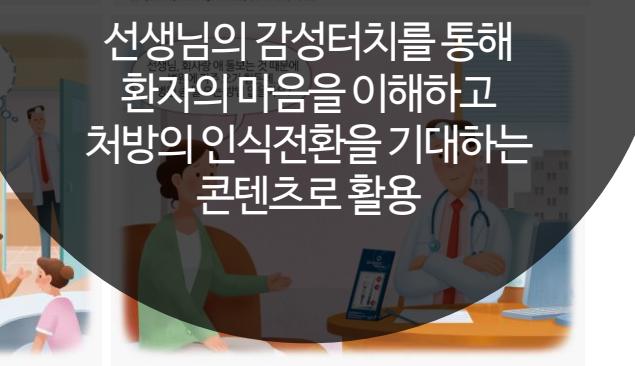
한국얀센 / 한국존슨앤드존슨

제품홍보영상 및  
글로벌어워드  
애니메이션 영상  
다수 제작

시나리오/콘티/  
그래픽디자인/  
녹음/효과연출/편집 진행



시나리오/콘티/  
그래픽디자인/  
녹음/효과연출/편집 진행





다발골수종 환자들은



새로운 꿈과 희망을



새로운 미래를 향해



한 모금의 물



학회 심포지엄 오프닝 영상

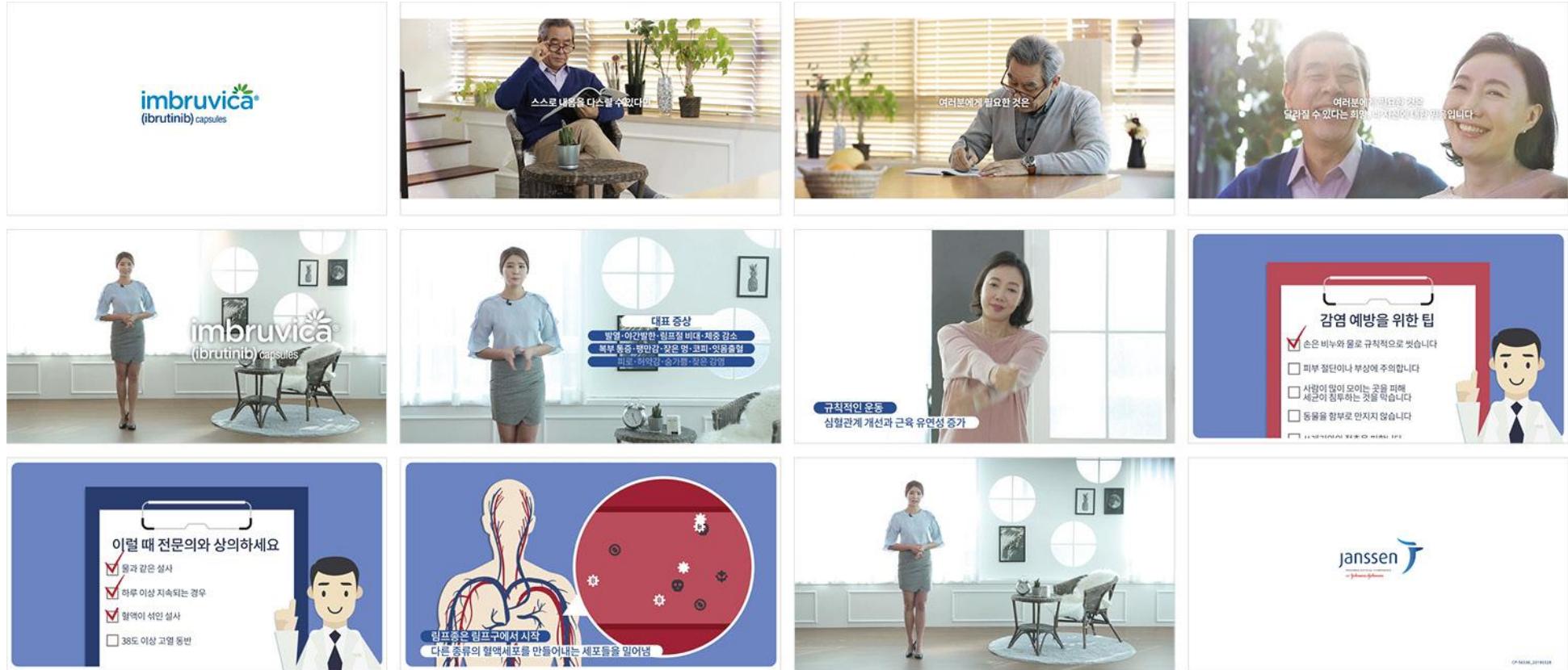
학회 오프닝에 활용할  
영상 제작

유료영상클립 및 녹음, 3D를  
적용하여 참석자들에게  
강렬한 인상을 전달

## 한국얀센 Imbruvica 가이드 영상

Date : 2018. 6

Client : 한국얀센

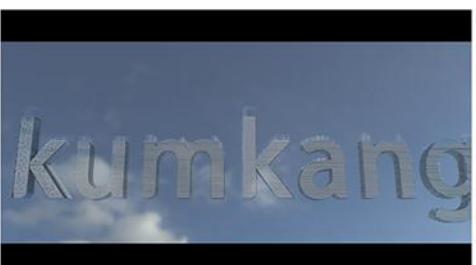


## 금강공업 기업 홍보영상

---

Date : 2017. 02

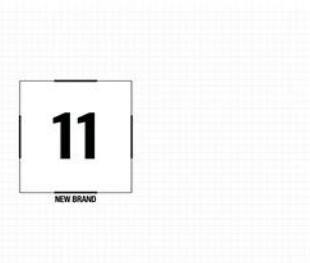
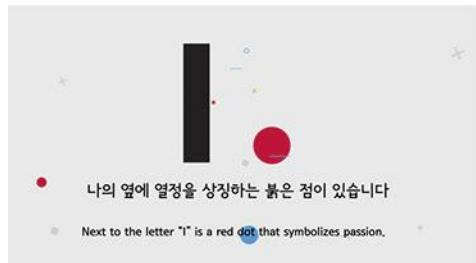
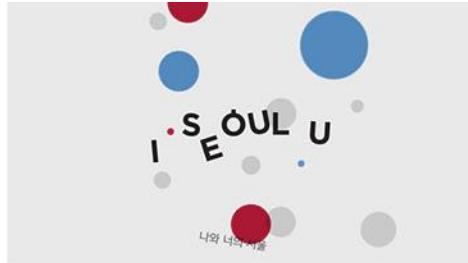
Client : 금강공업



## 서울특별시 Seoul Brand 홍보영상

Date : 2015. 12

Client : 서울특별시



# 감사합니다

사업문의: 엘에이치엔이즈 / 제규창 대표  
(jeakch@lhenism.com / 010-4848-6931)

