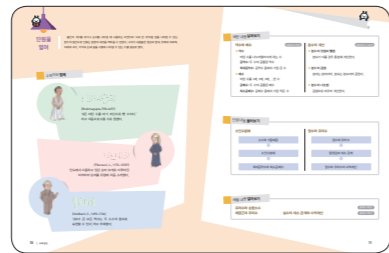


이 책의 짜임새



이 교과서는 2022 개정 교육과정에서 제시한 성취기준을 학생들이 쉽게 이해하고 자기주도적으로 학습할 수 있도록 구성했다.

시작

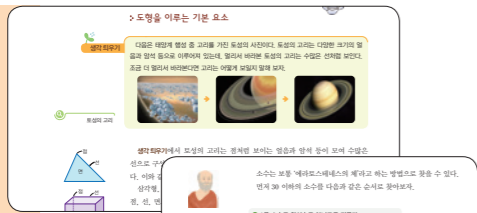


▶ **대단원 도입** 대단원에서 새롭게 학습할 내용과 수학자를 소개해 호기심과 흥미를 가질 수 있도록 했다. 또한 대단원 학습과 관련해 앞서 배운 내용을 확인하고 단원의 흐름을 한눈에 확인할 수 있도록 했다.



▶ **중단원 도입** 중단원 학습 내용과 관련한 이야기를 만화로 제시해 흥미를 갖게 하고, 단원 학습 전에 알아야 할 내용을 스스로 점검해 부족한 부분을 보완할 수 있도록 했다.

전개



▶ **생각 토크기** 실생활 소재나 구체적 상황에서 성질과 원리를 스스로 발견하게 하여 학습할 개념에 대한 생각을 토크할 수 있도록 했다.

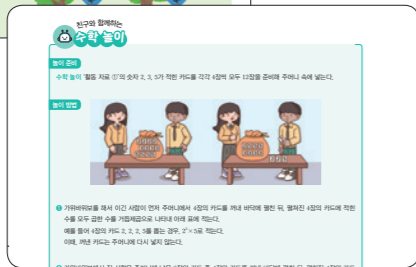
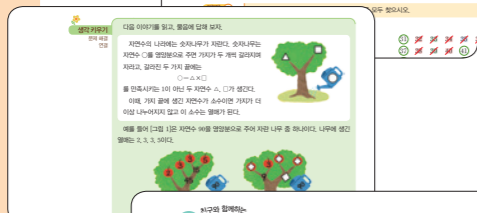
▶ **검색** 학습에 도움이 되는 내용을 스스로 검색해 보도록 했다.

▶ **본문, 예, 참고, 예제, 문제** 수학적 개념, 원리 등을 쉽게 이해할 수 있도록 설명하고, 학습한 내용에 관한 문제를 스스로 해결하도록 하여 자기주도 학습이 가능하도록 했다.

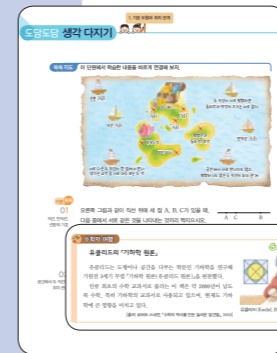
▶ **생각 키우기, 생각 나누기, 함께 발돋움** 소단원으로 수학 교과 역할을 기를 수 있는 과제를 제시했다.

▶ **친구와 함께 하는 수학 놀이** 재미있는 놀이를 통해 친구들과 함께 개념을 익히고 정리할 수 있도록 했다.

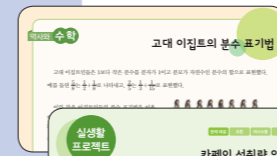
▶ **창의 한 걸음 더!** 단원에서 배운 내용을 바탕으로 한 단계 더 나아가 창의적 생각을 할 수 있도록 했다.



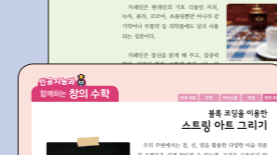
마무리



▶ **도담도담 생각 다지기** 중단원에서 배운 내용을 정리하고 학습한 내용을 적용해 다양한 문제를 해결해 보도록 했다. 또, 스스로 점검하는 표를 제시했다.



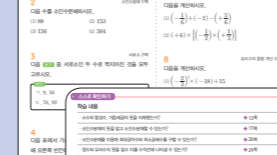
▶ **교과와 수학** 다른 교과와 연계된 다양한 읽기 자료를 제공해 수학에 흥미를 느낄 수 있도록 했다.



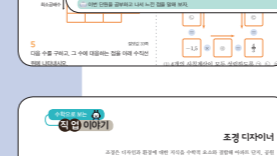
▶ **실생활 프로젝트** 실생활의 다양한 소재를 이용한 프로젝트 활동을 제시하고, 이를 해결하면서 수학 교과 역할을 기를 수 있도록 했다.



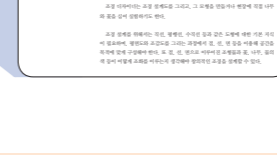
▶ **인공지능과 함께하는 창의 수학** 단원의 내용과 관련된 코딩 및 알고리즘 관련 주제를 제시해 학생 스스로 탐구하고 수행하며 5가지 수학 교과 역량인 문제 해결, 추론, 의사소통, 연결, 정보 처리를 함양할 수 있도록 했다.



▶ **스스로 하는 단원 매듭짓기** 대단원의 학습 내용을 다시 점검할 수 있고 문제 해결력, 창의적 사고력을 기를 수 있는 다양한 문제들을 제시했다.



▶ **스스로 확인하기** 대단원의 성취도를 스스로 평가할 수 있도록 표를 제시함으로써 자기주도 학습이 가능하도록 했다.



▶ **수학으로 보는 직업 이야기** 대단원의 학습 내용 및 수학 관련 직업을 소개하고 그와 관련된 수행 활동을 제시해 수학의 유용성을 깨닫고 진로 탐색에 도움을 줄 수 있도록 했다.

차례

I 수와 연산

1 소인수분해	
01. 소수와 거듭제곱	13
● 친구와 함께하는 수학 놀이	16
02. 소인수분해	17
03. 최대공약수와 최소공배수	20
● 도담도담 생각 다지기	24
● 인공지능과 함께하는 창의 수학	27
2 정수와 유리수	
01. 정수와 유리수	29
02. 절댓값과 대소 관계	33
03. 정수와 유리수의 덧셈과 뺄셈	36
04. 정수와 유리수의 곱셈과 나눗셈	43
● 도담도담 생각 다지기	52
● 역사와 수학	55
스스로 하는 단원 매듭짓기	56
수학으로 보는 직업 이야기	59

II 문자와 식

1 문자의 사용과 식	
01. 문자의 사용	65
02. 식의 값	68
03. 일차식과 그 계산	70
● 친구와 함께하는 수학 놀이	75
● 도담도담 생각 다지기	76
● 실생활 프로젝트	79
2 일차방정식	
01. 방정식과 그 해	81
02. 일차방정식과 그 활용	87
● 도담도담 생각 다지기	94
● 역사와 수학	97
스스로 하는 단원 매듭짓기	98
수학으로 보는 직업 이야기	101

III 그래프와 비례 관계

1 좌표평면과 그래프	
01. 좌표와 좌표평면	107
02. 그래프	111
● 도담도담 생각 다지기	116
● 사회와 수학	119
2 정비례 관계와 반비례 관계	
01. 정비례 관계	121
02. 반비례 관계	126
● 인공지능과 함께하는 창의 수학	131
● 도담도담 생각 다지기	132
● 실생활 프로젝트	135
스스로 하는 단원 매듭짓기	136
수학으로 보는 직업 이야기	139

IV 기본 도형과 작도

1 기본 도형과 위치 관계	
01. 점, 선, 면, 각	145
02. 점, 직선, 평면의 위치 관계	149
03. 각과 평행선	155
● 친구와 함께하는 수학 놀이	161
● 도담도담 생각 다지기	162
● 인공지능과 함께하는 창의 수학	165
2 작도와 합동	
01. 삼각형의 작도	167
● 미술과 수학	174
02. 삼각형의 합동	175
● 도담도담 생각 다지기	178
● 창의 한 걸음 더!	181
스스로 하는 단원 매듭짓기	182
수학으로 보는 직업 이야기	185

V 평면도형과 입체도형

1 평면도형의 성질	
01. 다각형	191
● 인공지능과 함께하는 창의 수학	199
02. 부채꼴의 뜻과 성질	200
● 도담도담 생각 다지기	206
● 미술과 수학	209
2 입체도형의 성질	
01. 다면체	211
● 창의 한 걸음 더!	214
02. 회전체	215
03. 입체도형의 겹넓이와 부피	219
● 도담도담 생각 다지기	230
● 실생활 프로젝트	233
스스로 하는 단원 매듭짓기	234
수학으로 보는 직업 이야기	237

VI 자료와 기능성

1 자료의 정리	
01. 대푯값	243
02. 줄기와 잎 그림	247
03. 도수분포표와 그래프	251
● 도담도담 생각 다지기	259
2 상대도수와 통계 프로젝트	
01. 상대도수	263
02. 상대도수 분포의 그래프	267
03. 통계 프로젝트	270
● 도담도담 생각 다지기	273
스스로 하는 단원 매듭짓기	276
수학으로 보는 직업 이야기	279
부록	
● 정답 및 해설	280
● 찾아보기	315
● 사진 및 인용 자료 출처	316
● 활동 자료	

등장인물 소개



하루

미루

나루

수붓

완두

자두