

교과사 정보 교과서 선정 이유

선정 이유는 <https://klassmon.com/> 탑재되어 있습니다.

평가 영역	평가 기준	선정 이유
I. 교육과정	1. 교육과정 부합성	■ 교과사 정보 교과서는 2022 개정 교육과정에 따라 ‘지식정보처리’, ‘창의적 사고’, ‘협력적 소통’, ‘공동체 역량과 연계하여 ‘컴퓨팅 사고력’, ‘디지털 문화 소양’, ‘인공지능(AI) 소양’을 정보 교과역량으로 설정하였고, 하위 역량을 상위 역량이 포괄하는 형태로 구성하였습니다. 또한, 컴퓨팅을 활용한 문제 해결을 전제로 문제를 발견, 분석하여 실생활과 다양한 학문 분야의 문제를 해결하기 위한 새로운 방법론을 제시할 수 있는 능력인 ‘컴퓨팅 사고력’, 그리고 인간과 인공지능의 공존을 모색하는 사람 중심의 인공지능 윤리의식과 데이터에 대한 이해를 기반으로 인공지능을 통해 문제를 해결할 수 있는 능력인 ‘인공지능 소양’은 총론의 ‘지식정보처리’, ‘창의적 사고’ 역량을 키울 수 있도록 하였습니다.
	2. 교수·학습 및 평가	■ 교과사 정보 교과서는 교수·학습 방법, 평가 내용을 충실히 반영하여 구성하였습니다. 학생이 자기주도적으로 학습하여 제시된 학습 목표를 달성하도록 교수·학습할 수 있도록 구성하였습니다. 또한, 학생의 주도적 학습과 성장을 지원하고 학생 스스로 설정한 학습 목표에 대한 달성 여부를 점검할 수 있도록 구성하였습니다.
II. 학습 내용 선정 및 조직	3. 내용 수준 및 분량의 적절성	■ 교과사 정보 교과서는 교육과정에서 제시한 학습 내용의 수준과 범위에 맞추어 구성하였습니다. 또한, 차시별 적절한 학습 내용과 평가 과제를 제시하였습니다. 학습 분량을 단위별로 균형 있게 구성하였고, 전체 수업 시수에 맞추어 알맞은 학습 분량으로 구성하였습니다.
	4. 연계성	■ 교과사 정보 교과서는 교육과정의 내용 체계에 맞추어 각 내용 요소가 유기적으로 연결되고, 연계성 있도록 구성하였습니다. 실생활에서의 문제점을 파악하고 이를 프로그래밍을 통해 해결하고, 타 교과에서 공급했던 사항이나 문제점을 프로그래밍을 통해 구현할 수 있도록 하였습니다.
	5. 적합성	■ 교과사 정보 교과서는 ‘문제 해결, 추론, 의사소통, 연결 정보 처리’ 역량에 적합한 학습 내용을 선정하고 조직하였습니다. 또한, 학습 과정을 중시하고 학생의 자기주도성을 지원할 수 있도록 내용을 선정하고 조직하였습니다.
	6. 계열성	■ 교과사 정보 교과서는 단원의 전개 및 구성 체제가 학습에 효과적일 수 있도록 대단원, 중단원, 소단원, 마무리와 평가 문제를 적절히 배열하여 논리적으로 정렬하였습니다. 또한, ‘정보’ 과목 내의 영역, 다른 교과 및 비교과 활동과의 통합을 통해 정보 관련 역량의 확장을 꾀하고 학생의 역량이 다양한 분야에 전이되도록 하였습니다.
III. 내용의 정확성 및 공정성	7. 내용의 정확성	■ 교과사 정보 교과서는 수준에 맞는 학습 내용과 개념을 다루고 있고, 교과 역량을 함양하기 위해 문제기반학습, 프로젝트 기반학습, 디자인기반학습, 짝 프로그래밍, 탐구학습 등 각 영역의 핵심 아이디어를 습득할 수 있도록 정확하게 기술하였습니다.
	8. 자료의 정확성	■ 교과사 정보 교과서는 학습 내용과 연계하여 다양한 자료를 적합하게 제시하였습니다. 자료로 사진, 삽화 통계, 도표 및 각종 자료는 물론이고 프로그래밍 소스 등도 오류가 없도록 정확하게 사용하였습니다.

	9. 표현·표기의 정확성	■ 교과사 정보 교과서는 한글, 한자, 로마자, 인명, 지명, 각종 용어, 통계, 도표, 지도, 계량 단위 등의 표기를 정확하며, 편찬상의 유의점에 제시된 기준을 따라 구성 하였습니다. 또한, 오타자, 문법 오류, 부적절한 어휘, 비문 등 표현상의 오류 없이 정확하게 기술하였습니다.
	10. 공정성	■ 교과사 정보 교과서는 특정 지역, 국가, 인종, 민족, 문화, 계층, 성, 종교, 직업, 집단, 인물, 기관, 상품 등을 비방·왜곡하거나 옹호하지 않았으며, 편견 없이 중립적으로 공정하게 서술하였습니다. 이를 통해 학생이 개방적이고 균형적인 관점과 사고를 가질 수 있도록 내용을 구성하였습니다.
IV. 학습 활동 및 평가 지원	11. 활동 및 평가 과제의 적절성	■ 교과사 정보 교과서는 학습 활동 및 평가 과제가 교과 내용과 유기적으로 연계되도록 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 학습 과정에서 균형 있게 평가할 수 있도록 구성하였습니다. 또한, 학습 활동 및 평가 과제를 학생의 사전 지식, 흥미, 학습 수준 등의 특성을 고려하여 구성하였으며, 각 학생에게 적절하며, 수행 가능하도록 구성하였습니다.
	12. 활동 및 평가 과제의 다양성	■ 교과사 정보 교과서는 정보 교과 역량을 함양하는 개인 및 모둠 활동 그리고 실습 활동과 프로젝트 활동을 통해 컴퓨팅 사고력과 디지털 문화 소양, 인공지능 소양을 함양할 수 있도록 구성하였습니다.
	13. 프로그래밍 도구의 활용	■ 교과사정보 교과서는 중등정보 교과서와 연계되도록 할 수 있도록 구성하였습니다. 또한 AI 디지털 교과서를 별도로 개발하고 있어서 선생님이 직접 지도하지 않고 AI 보조교사와 AI 튜터를 활용한 프로그래밍 수업을 진행할 수 있습니다. 또한 프로그래밍 실습 결과를 선생님이 직접 확인하고 결과를 채점할 수 있는 학습관리 시스템은 물론이고 수준별 맞춤 학습까지 진행할 수 있습니다.
V. 창의성	14. 다양성	■ 교과사 정보 교과서는 학생의 흥미를 유발하고 호기심을 자극할 수 있도록 다양한 참신한 소재와 자료를 적절히 제시하였습니다. 학문에서의 문제점을 파악하여 프로그래밍으로 해결할 뿐만 아니라 데이터를 통해 다양한 사회 현상을 분석할 수 있도록 연결된 실생활 소재들을 활용하여 구성하였습니다.
	15. 내용 구성의 창의성	■ 교과사 정보 교과서는 각 단원의 도입부에 교수·학습 내용을 미리 알 수 있도록 그림책 이야기 형식을 도입하여 학생들이 어려움 없이 단원을 학습할 수 있도록 구성 하였습니다. 대단원, 중단원, 소단원, 활동, 평가 순서로 각 단원이 통일성 있도록 구성하되, 각 단원 학습 내용의 특성에 맞도록 다양한 지식 더하기의 읽기 자료를 구성해 학생이 학습에 있어 흥미를 느낄 수 있도록 구성하였습니다.
	16. 창의적 문제 해결	■ 교과사 정보 교과서는 학생 스스로 특정 주제나 과제를 탐구하고 프로그래밍을 통해 해결하기 위해 계획을 수립할 수 있도록 하였습니다 또한, 프로그래밍을 통해 다양한 창의적인 방식으로 확인하고, 탐구할 수 있도록 구성하였습니다.
총 평		교과사 정보 교과서는 데이터를 수집하고 관리해서 이를 알고리즘을 통해 프로그래밍의 과정을 이론과 더불어 프로그래밍 도구를 활용해 흥미롭게 학습하고, 실생활 소재와 연계하여 컴퓨팅 사고력을 바탕으로 다양한 문제를 해결할 수 있도록 구성 하였습니다. 또한, 다양한 실습을 통해 학생 스스로 학습할 수 있도록 구성하였으며, 창의적인 학습 활동과 프로젝트 활동을 통해 최적의 교수·학습이 가능하도록 구성하였습니다.