

교과사 소프트웨어와 생활 교과서 선정 이유

선정 이유는 <https://www.ssam-tong.com>에 탑재되어 있습니다.

평가 영역	평가 기준	선정 이유
I. 교육과정	1. 교육과정 부합성	■ 교과사 소프트웨어와 생활 교과서는 소프트웨어에 대한 기본 개념과 원리를 실생활 및 다양한 학문 분야의 문제 해결에 융합적이고 협력적으로 적용하는 과정을 경험할 수 있도록 구성하였습니다. 서로 다른 분야의 융합, 융합을 통한 창의적 문제 해결의 경험을 기반으로 소프트웨어를 활용한 문제 해결의 중요성을 체득하고, 다양한 분야의 진로를 탐색할 수 있습니다.
	2. 교수·학습 및 평가	■ 교과사 소프트웨어와 생활 교과서는 학습자의 흥미와 다양성을 고려하여 학습 소재, 학습 환경 및 학습 과정에 대한 선택의 기회를 제공하고, 교수·학습의 설계 과정에 학습자 참여 기회를 증진하는 등 학습자 맞춤형 교수·학습을 통해 역량 함양을 위한 깊이 있는 학습 지도 방안을 구성하였습니다.
II. 학습 내용 선정 및 조직	3. 내용 수준 및 분량의 적절성	■ 교과사 소프트웨어와 생활 교과서는 교육과정에서 제시한 학습 내용의 수준과 범위에 맞추어 구성하였습니다. 또한, 차시별 적절한 학습 내용과 평가 과제를 제시하였습니다. 학습 분량을 단원별로 균형 있게 구성하였고, 전체 수업 시수에 맞추어 알맞은 학습 분량으로 구성하였습니다.
	4. 연계성	■ 교과사 소프트웨어와 생활 교과서는 교과 간, 교과 내 영역 간의 연계성을 고려하여 학습 경험을 조직함으로써 융합적 사고력을 함양할 수 있도록 하며, 융합적 문제 해결이 단편적인 경험을 넘어 의미 있는 문제 해결이 되도록 함으로써 삶 속에서 학습의 전이가 일어날 수 있도록 하였습니다.
	5. 적합성	■ 교과사 소프트웨어와 생활 교과서는 디지털 교육 환경에 적응할 수 있도록 온오프라인 연계 수업, 다양한 디지털 도구의 활용 등을 통해 디지털 도구에 대한 인지적 부담은 최소화하고, 활용에 대한 경험은 높일 수 있도록 수업을 구성하였습니다.
	6. 계열성	■ 교과사 소프트웨어와 생활 교과서는 지식·이해, 과정·기능을 활용하여 민주시민 교육, 생태전환 교육 등 현 시대가 당면한 여러 사회문제와 더불어 지속가능발전 등의 범교과 주제를 교수·학습 과제로 제시하여 주도성 있는 문제 해결 경험을 제공합니다.
III. 내용의 정확성 및 공정성	7. 내용의 정확성	■ 교과사 소프트웨어와 생활 교과서는 수준에 맞는 학습 내용과 개념을 다루고 있고, 교과 역량을 함양하기 위해 문제기반학습, 프로젝트 기반학습, 실습 활동 등 각 영역의 핵심 아이디어를 습득할 수 있도록 정확하게 기술하였습니다.
	8. 자료의 정확성	■ 교과사 소프트웨어와 생활 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 소프트웨어와 생활 교과서는 한글, 한자, 로마자, 인명, 지명, 각종 용어, 통계, 도표, 지도, 계량 단위 등의 표기를 정확하며, 편찬상의 유의점에 제시된 기준을 따라 구성하였습니다. 또한, 오타자, 문법 오류, 부적절한 어휘, 비문 등 표현상의 오류 없이 정확하게 기술하였습니다.

	10. 공정성	■ 교과사 소프트웨어와 생활 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 소프트웨어와 생활 교과서는 성취기준을 분석하고 재구성하여 지필평가에 국한하지 않고, 학생의 성장에 기여할 수 있는 평가 포트폴리오를 계획할 수 있도록 하였습니다. 예를 들면, 관찰 평가, 서술형평가, 수행평가 등을 활용하거나, 자기 평가, 동료 평가 등과 같은 다면적 평가를 실행할 수 있도록 구성하였습니다.
	12. 활동 및 평가 과제의 다양성	■ 교과사 소프트웨어와 생활 교과서는 모듈별 프로젝트 활동의 과정 및 성과물에 대해 전반적으로 평가할 뿐 아니라 협업 및 발표, 토론, 의사 소통, 협력적 태도 등을 함의적으로 평가할 수 있도록, 구체적이고 객관적인 평가기준과 체크리스트를 마련하여 이 기준을 자기 평가, 동료 평가를 위한 도구로 활용할 수 있도록 구성하였습니다.
	13. 프로그래밍 도구의 연계 활용	■ 교과사 소프트웨어와 생활 교과서는 중학교 정보 교과서와 연계되어 별도의 프로그램 학습을 하지 않아도 학습을 할 수 있도록 구성하였습니다. 또한 협업 프로젝트 활동에서 학습 과정과 결과를 쉽게 공유할 수 있도록 공유 문서, 메신저, 이메일 등 디지털 기술을 적극적으로 활용하고, 학습자 간 상호 소통할 때 언어 예절을 지키고 긍정적인 표현으로 소통하도록 안내하였습니다.
V. 창의성	14. 다양성	■ 교과사 소프트웨어와 생활 교과서는 학생의 흥미를 유발하고 호기심을 자극할 수 있도록 다양하고 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 소프트웨어와 생활 교과서는 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 소프트웨어와 생활 교과서는 학생 스스로 특정 주제나 과제를 탐구하고 프로그래밍을 통해 해결하기 위해 계획을 수립할 수 있도록 하였습니다 또한, 프로그램 실행을 통해 다양하고 창의적인 방식으로 확인하고, 탐구할 수 있도록 구성하였습니다.
	총 평	교과사 소프트웨어와 생활 교과서는 소프트웨어를 통해 실생활에서 우리가 할 수 있는 일에 대해서 알아보고, 예술, 데이터 과학, 과학, 수학 및 우리 생활에서 밀접한 학문 분야에서 소프트웨어의 역할 및 소프트웨어 스타트업 프로젝트를 협력적으로 수행할 수 있도록 활동을 구성하고, 수행 과정에서 구성원의 적극적 참여를 유도하기 위해 프로젝트 계획 단계에서 구성원의 임무와 역할을 명확히 분담하도록 하여 민주적으로 논의할 수 있도록 구성하였습니다.