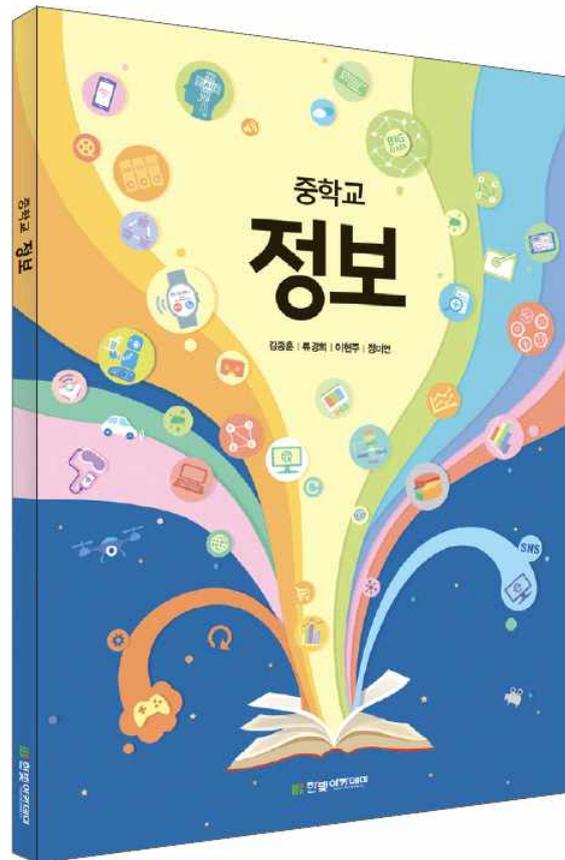


**짜임새 있는 구성과 문제 해결 활동으로
수업 시간이 즐거워지는 교과서!**



<집필진>

- 김종훈(대표 저자): 제주대학교 교수, IV단원 집필
- 류경희: 제천제일고등학교 교사, I 단원 집필
- 이현주: 대전중양고등학교 교사, Ⅲ단원 집필
- 정미연: 청주가경중학교 교사, Ⅱ단원 집필

* 본 자료는 검인정 교과용도서 선정 매뉴얼에 따라
학교 현장의 교과서 선정에 도움이 되도록 제작되었습니다.

추천 의견

추천 의견 예시 1 - 교육과정의 충실한 반영

한빛아카데미의 정보 교과서는 컴퓨터 과학의 원리와 정보 문화 소양에 대한 이해를 바탕으로 실생활의 다양한 문제를 창의적으로 해결할 수 있도록 구성되어 있습니다. 특히 정보 기술의 단순한 기능적 활용, 전문적인 이론, 고도의 기술 중심 내용 등은 지양하고 학생들이 자기 주도적으로 생각하고 문제를 해결할 수 있도록 유도합니다. 이에 2015 개정 교육과정에서 추구하는 정보 교과목의 목표, 교과역량, 성취기준, 교수·학습 방법 및 평가 등의 내용을 충실히 반영하였다고 생각하여 본 교과서를 추천합니다.

추천 의견 예시 2 - 교수·학습에 최적화된 구성과 디자인

한빛아카데미의 정보 교과서는 구성이 짜임새 있고, 전체 학습 내용이 한눈에 들어옵니다. 핵심 내용을 군더더기 없이 간결하고 논리적으로 제시했으며, 학생들에게 익숙한 소재를 예를 들어 설명했습니다. 배운 내용은 <활동>을 통해 어디에서 어떻게 활용되는지 연습해 볼 수 있으며, 확장·응용하여 생각해 볼 수 있는 <탐구 활동> 문제도 다양하게 제시되어 있습니다. 학생들이 재미있게 볼 수 있도록 그린 삽화와 전체 페이지가 한눈에 들어오도록 구성한 판면도 적절합니다. 교과목의 내용이 시각적으로 잘 정리되어 있어 학생들이 보기 쉽고 학습의 흥미를 유발한다고 판단하여 본 교과서를 추천합니다.

추천 의견 예시 3 - 컴퓨팅 사고력의 증진

한빛아카데미의 정보 교과서는 2015 개정 교육과정의 정보 교과에서 추구하는 '정보 문화 소양', '컴퓨팅 사고력', '협력적 문제 해결력'을 키우는 데 중점을 두고 구성되어 있습니다. 새로운 정보 기술을 소개하고 이에 따른 사회 변화 모습 및 직업 세계를 조망하였고, 인터넷과 스프레드시트 프로그램을 활용한 문제 해결 과정을 스토리텔링 형식으로 전개하여 학생들이 쉽게 이해할 수 있습니다. 또한 '추상화-알고리즘-프로그래밍'으로 이어지는 일련의 문제 해결 과정을 체계적·반복적으로 제시하고 다양한 예제를 포트폴리오 형식으로 제시하여 학생들이 자연스럽게 컴퓨팅 사고력과 협력적 문제 해결력을 키울 수 있습니다. 이에 본 교과서를 추천합니다.

추천 의견 예시 4 - 활동 중심

한빛아카데미의 정보 교과서는 인터넷과 신문 등을 활용한 조사, 토의/토론, 각종 진단 검사, 게임, 언플러그드 컴퓨팅, 스크래치 프로그래밍, 피지컬 컴퓨팅 등 학생들과 함께할 수 있는 다양한 활동 중심으로 구성되어 있습니다. 또한 3단원과 4단원의 문제 해결 과정을 포트폴리오 형태로 누적하여 학생들이 성공적인 학습 경험을 할 수 있습니다. 이를 통해 다양한 알고리즘과 프로그램의 동작 원리를 이해하고 비교·분석할 수 있어 2015 개정 교육과정의 취지에 가장 잘 맞다고 판단합니다. 이에 본 교과서를 추천합니다.

심의 의견

심의 의견 예시 1 - 체계적인 구성

추천 도서를 심의한 결과 대단원 도입부터 마무리까지의 구성이 짜임새 있고, 본문에서 사용하는 어휘와 내용의 전개 순서가 일관성 있게 제시되어 교사가 수업을 효율적으로 진행할 수 있다고 판단됩니다. 이는 배우는 학생 입장에서도 본문의 전체 흐름을 이해하고 자기 주도적으로 학습할 수 있다고 생각되는 바 본 교과서가 우리 학교 학생들에게 가장 적합할 것으로 판단됩니다.

심의 의견 예시 2 - 교과 간 융합

추천 도서를 심의한 결과 내용 구성과 서술상 타 과목과 연계한 융합 학습이 가능하도록 구성되어 있어 우리 학교 학생들이 미래 인재로 성장하는 데 도움이 되리라 판단됩니다. 1단원과 2단원에서는 각종 사회 현상을 소재로 삼았고, 3단원과 4단원에서는 수학 및 과학 분야의 내용을 소재로 삼아 융합 교육이 가능하도록 구성되어 있습니다. 그리고 주요 개념을 설명할 때 가장 중요하고 핵심적인 내용만 친절하고 이해하기 쉽게 설명하여 학생들이 핵심 내용을 꿰뚫을 수 있습니다. 이러한 면을 종합해 볼 때 본 교과서가 우리 학교 학생들에게 가장 적합할 것으로 판단됩니다.

심의 의견 예시 3 - 학생 수준 고려

추천 도서를 심의한 결과 본 교과서의 학습 분량이 적절하고, 학습 소재 및 내용 전개가 중학생 수준에 적당하여 2015 개정 교육과정을 가장 잘 반영했다고 판단합니다. 특히 프로그래밍 언어는 프로그래밍을 처음 배우는 학생을 고려하여 블록형 프로그래밍 언어인 스크래치로 선정했고, 피지컬 컴퓨팅 장치는 하드웨어 구성이 손쉬운 비트브릭으로 선정하여 특정 프로그램이나 도구의 사용법을 익히는 것이 아닌 '컴퓨팅 사고력'을 신장하는 데 중점을 두었다고 생각합니다. 따라서 본 교과서가 우리 학교 학생들에게 가장 적합할 것으로 판단됩니다.

심의 의견 예시 4 - 학습 동기를 유발하는 내용 선정

추천 도서를 심의한 결과 학습 요소 및 실습에 소요되는 시간을 고려하여 단원별 학습량을 적정하게 배분했고, 중학생 수준에서 이해할 수 있는 내용과 소재를 반복적·체계적으로 제시하는 등 학습 내용의 선정과 구성이 짜임새 있다고 판단됩니다. 또한 실생활과 관련된 다양한 사례를 제시하고, 학습 내용을 스토리텔링 형태로 전달하여 학생들이 공감하며 학습할 수 있는 점도 장점입니다. 특히 매 소단원 도입부에서 <생활 속 문제 발견>을 통해 실생활 사례를 바탕으로 생각해 볼 문제를 제시하여 자연스럽게 학습에 흥미를 가질 수 있도록 했습니다. 이에 본 교과서가 우리 학교 학생들에게 가장 적합할 것으로 판단됩니다.