

2025학년도 1학기 (정보)과 교수학습 및 평가운영 계획

학교명	학년	과목	학기	학급	지도교사
금지중	2학년	정보	1학기	1반	박태영 <i>박태영</i>

1

(정보)과 교수학습·평가 운영 계획

월	주	단원명	교육과정 성취기준	수업·평가 방법			수업·평가 연계의 주안점
				내용요소	수업방법	평가종류	
3	1	컴퓨팅 시스템의 구성과 작동 원리	[9정05-01] 컴퓨팅 시스템을 구성하는 하드웨어와 소프트웨어의 역할을 이해하고 유기적인 상호 관계를 분석한다.	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨팅 시스템의 구성 하드웨어와 소프트웨어의 관계 	강의식 수업 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom ★ 안전교육	탐구활동 (수행평가 연계)	실생활에서 활용하고 있는 컴퓨팅 시스템의 사례를 설명하고 표현할 수 있도록 안내 다양한 정보를 제공하고 책을 읽고 감상문 작성에 대한 안내 제공
	2 ~ 4	정보사회의 특성 정보사회의 미래와 직업	[9정01-01] 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석하고 그에 따른 직업의 특성을 이해하여 자기 적성에 맞는 진로를 탐색한다.	<ul style="list-style-type: none"> 정보 사회와 정보 기술 정보 사회에서 소프트웨어의 역할과 중요성 정보 사회의 미래 모습 정보 사회의 미래 직업 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom ★ 진로교육	관찰평가 실습 평가 협력적 프로젝트 (수행평가 연계)	<ul style="list-style-type: none"> 관찰평가 실습평가 정보기술의 발달과 소프트웨어 영향에 따른 미래 직업을 알아보고 자기 희망 진로를 표현 - Docs 만들기

4	1 ~ 2	개인정보 보호 저작권보호	[9정01-02] 정보사회 구성원으로서 개인정보와 저작권 보호의 중요성을 인식하고 개인정보 보호, 저작권 보호 방법을 실천한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 개인 정보 • 개인 정보 침해와 보호 방법 • 저작권 보호의 필요성 • 디지털 저작물의 이용 방법 	강의식 수업 문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet	실습 평가 안전교육 (개인정보보호)	. 실습평가 개인정보를 관리하고 보호하기 위한 방법 표현하기 디지털 저작물을 올바르게 이용하기 위한 방법 정리하기 - 포스터 만들기
	3 ~ 4	사이버 윤리	[9정01-03] 정보사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방 방법을 실천한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 사이버 윤리 • 사이버 폭력의 예방법 • 인터넷·스마트폰·게임이 미치는 영향 • 인터넷·스마트폰·게임 중독의 예방법 	. 토의토론 수업 . 교육 정보 기술 활용 수업 . 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom ★안전교육	관찰평가 실습 평가 프로그래밍 (수행평가 연계) 안전교육 (스마트폰중독)	. 관찰평가 . 실습 평가 사이버 윤리의 필요성을 인식하고 사이버 폭력 예방법 확인 . 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법 표현하기 . Slide 만들기
5	1	자료의 유형	[9정02-01] 디지털 정보의 속성과 특징을 이해하고 현실 세계에서 여러 가지 다른 형태로 표현되고 있는 자료와 정보를 디지털 형태로 표현한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 자료와 정보 • 정보의 다양한 표현 방법 	. 강의식 수업 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet	관찰평가 실습 평가	. 관찰평가 . 실습 평가 실생활에서 사용되는 디지털 정보와 아날로그 정보의 차이점 비교표 만들기
	2	아날로그와 디지털		<ul style="list-style-type: none"> • 아날로그와 디지털 • 디지털 정보의 표현 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet	프로그래밍 (수행평가 연계)	포트폴리오 평가 다양한 자료와 정보를 디지털 형태로 표현하기 (평가지)
	3	자료의 디지털 표현		<ul style="list-style-type: none"> • 문자 정보의 표현 • 그림 정보의 표현 • 수치 정보의 표현 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Canva - Miricanvas	형성평가 과제평가 (수행평가 연계)	. 형성평가 . 과제평가 문자/그림 자료와 정보를 디지털 형태로 표현하기 (평가지)
	4 ~ 5	자료와 정보의 수집과 관리		<ul style="list-style-type: none"> • 자료의 검색과 수집 방법 • 자료의 분류와 가공 방법 • 정보의 전달과 공유 방법 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet - bitly	과제평가 실습 평가	. 과제평가 . 실습 평가 인터넷을 활용하여 문제 해결을 위한 자료를 수집하고, 수집한 자료를 분류하고 관리하며 공유하기(Link)

6	1	정보의 구조화	[9정02-03] 실생활의 정보를 표, 다이어그램 등 다양한 형태로 구조화하여 표현한다.	• 정보의 구조화	강의식 수업 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Canva - Miricanvas	관찰평가 과제평가	· 관찰평가 · 과제평가 실생활의 정보를 표, 다이어그램 등 다양한 형태의 구조화 방법을 정리하기
	2			• 정보 구조화의 종류	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Canva - Miricanvas	참여평가	다양한 형태의 구조화 방법 중 가장 적절한 형태로 구조화하여 표현하기 (실생활 정보)
	3	문제의 이해와 분석	[9정03-01] 실생활 문제 상황에서 문제의 현재 상태, 목표 상태를 이해하고 목표 상태에 도달하기 위해 수행해야 할 작업을 분석한다.	• 문제와 문제 해결 • 문제의 현재 상태와 해결 후의 상태	강의식 수업 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet ★민주시민교육	관찰평가 독서활동 (수행평가 연계)	· 관찰평가 · 실습 평가 실생활 문제 상황을 분석하여 문제의 현재 상태와 목표 상태를 표현하기
	4			• 문제 해결 과정의 방법 • 문제 해결에 필요한 핵심 요소	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet	관찰평가 과제평가	· 관찰평가 · 과제평가 문제 해결에 필요한 요소와 불필요한 요소를 구분하고 이유 기록하기
7	1 ~ 2	알고리즘의 이해 및 표현	[9정03-03] 논리적인 문제 해결 절차인 알고리즘의 의미와 중요성을 이해하고 실생활 문제의 해결 과정을 알고리즘으로 구상한다.	• 문제 해결의 열쇠, 알고리즘 • 알고리즘의 표현 • 알고리즘의 상호 작용	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Slide - Drawing	관찰평가 실습 평가	· 관찰평가 알고리즘의 의미와 중요성을 이해하고, 실생활 문제 해결을 위한 알고리즘 표현
	3			• 알고리즘의 구조 • 컴퓨터를 이용한 문제 해결 과정	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Slide - Drawing	관찰평가 실습 평가	· 관찰평가 실생활 문제 상황을 분석하여 해결 과정을 알고리즘으로 표현

※ 월별, 주별 계획은 학사일정 및 수업 흐름 등을 고려하여 변경될 수 있음.

※ 수업 형태 및 평가 방법에 변동이 발생할 경우, 사전에 학생들에게 안내될 예정임.

1 교과 목표

- 가. 정보 사회의 특성을 올바르게 이해하고 정보 윤리를 실천할 수 있는 태도를 기른다.
- 나. 정보 기술을 활용하여 문제 해결에 필요한 자료와 정보를 수집하고 효율적으로 구조화하는 능력과 태도를 기른다.
- 다. 컴퓨터 과학의 기본 개념과 원리에 따라 실생활의 문제를 추상화하여 해법을 설계하고 프로그래밍 과정을 통해 소프트웨어로 구현하여 자동화할 수 있는 능력을 기른다.
- 라. 컴퓨팅 시스템의 구성 및 작동 원리를 이해하고, 다양한 입출력 장치와 프로그래밍을 통해 문제 해결에 적합한 피지컬 컴퓨팅 시스템을 구성하는 능력을 기른다.

2 중점 지도 사항

- 가. 직업 관련 정보 제공 사이트를 활용하여 정보사회의 특성에 따른 진로와 직업을 조사하고 미래 사회 및 직업의 발전 방향을 분석한다. 분석 결과와 관련지어 자신의 적성에 적합한 직업을 선택하고 자신이 선택한 직업의 가치와 중요성을 설명하도록 한다.
- 나. 실생활의 정보를 표, 다이어그램 등 다양한 시각적 형태로 구조화하여 표현하도록 하고 산출물을 서로 비교하여 정보 활용 목적에 효과적인 형태인지 토론하도록 한다.
- 다. 실생활에서 경험할 수 있는 친숙한 문제 상황을 제시하여 문제를 분석하게 하고 문제 해결을 위해 필요한 요소와 불필요한 요소를 분류하게 한다.
- 라. 학습 초기 단계에서는 이미 작성된 프로그램의 코드를 동일하게 만들어 보거나 부분적으로 수정하는 활동을 통해 프로그래밍의 기본 개념과 원리를 습득하도록 한다.
- 마. 센서 기반 프로그램 구현 시, 학습자의 수준과 학습 환경을 고려하여 센서의 종류와 개수를 결정하고 피지컬 컴퓨팅의 흥미와 동기를 부여할 수 있는 주제를 선정하여 적용한다. 이 때, 학습자의 수준에 따라 이미 구현된 센서 보드를 활용할 수도 있다.

3 평가 계획 및 반영 비율

1. 평가 계획 및 반영 비율

가. 2학년 1학기

과 목 명		정보 2학년			
평가종류		수행평가			
반영비율		100%			
평가영역		탐구활동	협력적 프로젝트	프로그래밍	독서 활동
평가방법		자기주도적	토의.협력	실습, 실기	글쓰기
영역만점		30점	30점	30점	10점
학기말 반영비율		30%	30%	30%	10%
교육과정 성취기준		[9정01-01] [9정01-02] [9정01-03]	[9정02-01] [9정02-02] [9정02-03]	[9정02-01] [9정02-02] [9정02-03]	[9정01-01], [9정01-02] [9정01-03], [9정02-01] [9정02-02], [9정02-03]
기본점수		12점	12점	12점	4점
평가 시기	1학기	수시	수시	수시	수시

나. 수행평가 세부계획

1) 1학기

평가영역	탐구활동						
평가과제	정보사회, 정보윤리						
성취기준	[9정01-01], [9정01-02], [9정01-03]						
평가준거 성취기준	<p>정보 기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석하고 그에 따른 직업의 특성을 이해하여 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색한다.</p> <p>정보 사회 구성원으로서 개인 정보와 저작권 보호의 중요성을 인식하고 개인 정보 보호, 저작권 보호 방법은 실천한다.</p> <p>정보 사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.</p>						
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> •저작권의 개념과 유형 알기 •저작권 보호의 중요성 알기 •저작권 이용 허락표시 사용하기 						
평가종류	<input checked="" type="checkbox"/> 서·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input type="checkbox"/> 토의·토론 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input type="checkbox"/> 기타()						
평가시기	3~6월	반영비율(%)	30 %	만점	30 점	기본점수	12점
교과역량	<input type="checkbox"/> 창의적 사고력 <input checked="" type="checkbox"/> 비판적 사고력 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결력 및 의사결정력 <input type="checkbox"/> 의사소통 및 협업능력 <input checked="" type="checkbox"/> 정보처리능력						
채점요소	배점	채점기준					
개인정보 보호의 중요성	10	개인 정보 보호를 위한 생활 수칙을 4개 이상 명확하게 작성함					
	8	개인 정보 보호를 위한 생활 수칙을 3개 이상 명확하게 작성함					
	6	개인 정보 보호를 위한 생활 수칙을 2~1개 이상 명확하게 작성함					
	4	미제출한 경우					
저작물의 이용 범위	10	저작물 이용 허락 표시를 정확하게 구분하여 표시하고 이용 범위를 정확하게 설명함.					
	8	저작물 이용 허락 표시를 4~3개 정확하게 구분하여 표시함.					
	6	저작물 이용 허락 표시를 2~1개를 바르게 구분하여 표시함					
	5	저작물 이용허락표시를 하나도 모를 경우					
저작권 보호의 중요성 저작물의 올바른 이용방법	4	미제출한 경우					
	10	저작권을 보호의 필요성을 모두 기술하고 저작물의 올바른 이용방법 중4단계를 모두 기술함					
	8	저작권을 보호의 필요성 3개와 저작물의 올바른 이용방법 중 4단계 중 3개를 기술함					
	6	저작권을 보호의 필요성을 2개와 저작물의 올바른 이용방법 중 4단계 중 2개 이하를 기술함					
	4	미제출한 경우					

※ 미인정 장기 결석생 및 병결학생, 전입생, 복학생은 본교 학업성적관리위원회 규정대로 처리한다.

평가영역	협력적 프로젝트						
평가과제	자료와 정보의 표현, 자료와 정보의 분석						
성취기준	[9정02-01], [9정02-02], [9정02-03]						
평가준거 성취기준	디지털 정보의 속성과 특징을 이해하고 현실 세계에서 여러 가지 다른 형태로 표현되고 있는 자료와 정보를 디지털 형태로 표현한다.						
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> •아날로그 정보와 디지털 정보 구별하기 •진법 변환 •자료와 정보의 단위 						
평가종류	<input checked="" type="checkbox"/> 서·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input type="checkbox"/> 토의·토론 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input type="checkbox"/> 포트폴리오 <input type="checkbox"/> 기타()						
평가시기	3~6월	반영비율(%)	30 %	만점	30 점	기본점수	12점
교과역량	<input checked="" type="checkbox"/> 창의적 사고력 <input type="checkbox"/> 비판적 사고력 <input type="checkbox"/> 문제해결력 및 의사결정력 <input type="checkbox"/> 의사소통 및 협업능력 <input checked="" type="checkbox"/> 정보처리능력						
채점요소	배점	채점기준					
아날로그와 디지털의 이해	10	아날로그 정보와 디지털 정보를 정확하게 구분함					

	8	아날로그 정보와 디지털 정보를 60%이상 구분함
	6	아날로그 정보와 디지털 정보를 60미만 구분함
	4	미제출한 경우
진법 변환	10	진법 변환을 정확하게 함
	8	진법 변환을 60%이상 함
	6	진법 변환을 60%미만 함
	5	진법 변환을 20%미만인 경우
	4	미제출한 경우
자료와 정보의 단위	10	자료와 정보의 단위를 정확하게 구분함
	8	자료와 정보의 단위를 60%이상 구분함
	6	자료와 정보의 단위를 60%미만 구분함
	4	미제출한 경우

※ 미인정 장기 결석생 및 병결학생, 전입생, 복학생은 본교 학업성적관리위원회 규정대로 처리한다.

평가영역	프로그래밍						
평가과제	정보의 구조화						
성취기준	[9정02-01], [9정02-02], [9정02-03]						
평가준거 성취기준	인터넷, 응용 소프트웨어 등을 활용하여 문제 해결을 위한 자료를 수집하고 관리한다. 실생활의 정보를 표, 다이어그램 등 다양한 형태로 구조화하여 표현한다.						
평가요소	<ul style="list-style-type: none"> •문제 해결을 위한 자료를 수집하고 관리하기 •다양한 형태로 구조화하여 표현하기 •인공지능 윤리의 필요성 						
평가종류	<input checked="" type="checkbox"/> 서·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input checked="" type="checkbox"/> 토의·토론 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 포트폴리오 <input type="checkbox"/> 기타()						
평가시기	3~6월	반영비율(%)	30 %	만점	30 점	기본점수	12점
교과역량	<input type="checkbox"/> 창의적 사고력 <input type="checkbox"/> 비판적 사고력 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결력 및 의사결정력 <input checked="" type="checkbox"/> 의사소통 및 협업능력 <input checked="" type="checkbox"/> 정보처리능력						
채점요소	배점	채점기준					
자료 수집	10	인터넷에서 자료를 찾고 정보를 시각적으로 잘 구조화한 경우					
	8	인터넷에서 자료를 찾아 정보를 구조화한 경우					
	6	인터넷에서 자료를 찾아 정보를 부분적으로 구조화하거나 자료와 구조화한 내용이 다른 경우					
	5	인터넷에서 자료를 찾아 정보를 부분적으로 구조화한 경우 내용이 부족하거나 자료와 구조화한 내용이 전혀 다른 경우					
	4	미제출한 경우					
정보 구조화1	10	제시된 자료를 토대로 정보를 시각적으로 잘 구조화한 경우					
	8	제시된 자료를 토대로 정보를 구조화한 경우					
	6	제시된 자료로 정보를 부분적으로 구조화하거나 자료와 구조화한 내용이 조금 부족한 경우					
	5	제시된 자료로 정보를 부분적으로 구조화하지 못한 경우					
정보 구조화2	10	정보를 표, 다이어그램 등 다양한 형태의 구조화 방법 중 가장 적절한 형태로 구조화하여 표현한 경우					
	8	정보를 표나 다이어그램 등의 시각적 형태로 구조화 한 경우					
	6	정보를 표현할 수 있는 구조화 방식과 특징을 설명한 경우					
	5	정보를 표현할 수 있는 구조화 방식과 특징을 부분적으로 설명한 경우					
	4	미제출한 경우					

※ 미인정 장기 결석생 및 병결학생, 전입생, 복학생은 본교 학업성적관리위원회 규정대로 처리한다.

평가영역	독서활동
평가과제	정보와 관련된 책을 읽고 감상문 쓰기
성취기준	[9정01-01], [9정01-02], [9정01-03], [9정02-01], [9정02-02], [9정02-03]
평가준거 성취기준	책을 읽고 감상문을 작성한다.

평가요소	• 정보와 관련된 책을 읽고 감상문을 작성한다.						
평가종류	<input checked="" type="checkbox"/> 서·논술 <input type="checkbox"/> 구술·발표 <input checked="" type="checkbox"/> 토의·토론 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 실험·실습 <input checked="" type="checkbox"/> 포트폴리오 <input type="checkbox"/> 기타()						
평가시기	3~6월	반영비율(%)	10 %	만점	10 점	기본점수	4점
교과역량	<input type="checkbox"/> 창의적 사고력 <input type="checkbox"/> 비판적 사고력 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결력 및 의사결정력 <input checked="" type="checkbox"/> 의사소통 및 협업능력 <input checked="" type="checkbox"/> 정보처리능력						
채점요소		배점	채점기준				
감상문쓰기		10	감상문을 5권 이상 읽고 감상문을 쓴 경우				
		8	감상문을 4~3권 이상 읽고 감상문을 쓴 경우				
		6	감상문을 2~1권 이상 읽고 감상문을 쓴 경우				
		4	미제출한 경우				

※ 미인정 장기 결석생 및 병결학생, 전입생, 복학생은 본교 학업성적관리위원회 규정대로 처리한다.

다. 정보교과 성취기준 및 평가준거 성취기준, 평가기준

1) 정보문화

교육과정 성취기준		평가기준	
[9정01-01] 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석하고 그에 따른 직업의 특성을 이해하여 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색한다.	[평가준거 성취기준 ①] 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석한다.	상	정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미치는 영향과 가치를 평가할 수 있다.
		중	정보기술의 발달과 소프트웨어의 영향에 따른 개인의 삶과 사회의 변화를 설명할 수 있다.
		하	정보기술의 발달과정과 소프트웨어의 역할을 설명할 수 있다.
	[평가준거 성취기준 ②] 정보기술의 발달과 소프트웨어 영향에 따른 미래 사회의 직업 특성을 자신의 진로 선택과 관련지어 설명한다.	상	정보기술의 발달과 소프트웨어로 인한 미래 사회 직업 특성을 탐색하고 자신의 진로 선택과 관련지어 설명할 수 있다.
		중	정보기술의 발달과 소프트웨어로 인한 미래 사회의 직업 특성을 설명할 수 있다.
		하	미래 사회 직업 특성을 설명할 수 있다.
[9정01-02] 정보사회 구성원으로서 개인정보와 저작권 보호의 중요성을 인식하고 개인정보 보호, 저작권 보호 방법을 실천한다.	[평가준거 성취기준 ①] 개인정보 보호의 중요성을 인식하고 개인정보를 관리하고 보호하기 위한 방법을 실천한다.	상	개인정보 보호의 중요성을 인식하고 구체적인 피해 사례와 관련된 개인정보 관리 및 보호 방안을 수립할 수 있다.
		중	개인정보의 중요성을 인식하고 개인정보를 보호하는 방법을 설명할 수 있다.
		하	개인정보의 의미와 종류, 중요성을 설명할 수 있다.
	[평가준거 성취기준 ②] 저작권 보호의 중요성을 인식하고 디지털 저작물을 올바르게 이용하기 위한 방법을 실천한다.	상	저작권보호의 중요성을 바르게 설명하고 자신의 디지털 저작물을 저작물 이용 허락 표시(CCL)를 사용하여 이용 허가 범위를 표시한 뒤 온라인상에 공유할 수 있다.
		중	저작권보호의 중요성을 바르게 설명하고 저작물 이용 허락 표시(CCL)를 표기한 디지털 저작물의 이용 범위를 설명할 수 있다.
		하	저작권보호의 중요성을 바르게 설명하고 저작물의 개념과 저작권 보호의 중요성을 설명할 수 있다.
[9정01-03] 정보사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.	[평가준거 성취기준 ①] 사이버 윤리의 필요성을 인식하고 사이버 폭력 예방법을 실천한다.	상	문제 상황에 적합한 사이버 폭력 예방을 위한 실천 방안을 수립할 수 있다.
		중	사이버 폭력 사례별 예방법을 설명할 수 있다.
		하	사이버 폭력 사례를 탐색하고 사이버 윤리의 필요성을 설명할 수 있다.
	[평가준거 성취기준 ②] 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.	상	게임 중독, 인터넷 중독, 스마트폰 중독 등의 여부를 자가 진단하여 자신의 상태를 파악하고 진단 결과별 예방 계획을 수립할 수 있다.
		중	게임 중독, 인터넷 중독, 스마트폰 중독 등의 증상과 예방법을 설명할 수 있다.
		하	게임 중독, 인터넷 중독, 스마트폰 중독 등의 예방법을 설명할 수 있다.

2) 자료와 정보

교육과정 성취기준	평가기준	
[9정02-01] 디지털 정보의 속성과 특징을 이해하고 현실 세계에서 여러 가지 다른 형태로 표현되고 있는 자료와 정보를 디지털 형태로 표현한다.	상	실생활에서 사용되는 디지털 정보와 아날로그 정보의 차이점을 비교하고 다양한 자료와 정보를 디지털 형태로 표현할 수 있다.
	중	아날로그와 디지털 정보의 특징을 설명하고, 문자나 그림을 디지털 형태로 표현할 수 있다.
	하	디지털 정보의 특징을 설명하고 디지털 자료 및 정보를 아날로그 자료 및 정보와 구별할 수 있다.
[9정02-02] 인터넷, 응용 소프트웨어 등을 활용하여 문제 해결을 위한 자료를 수집하고 관리한다.	상	인터넷을 활용하여 문제 해결을 위한 자료를 수집하고, 수집한 자료를 응용 소프트웨어를 활용하여 체계적으로 분류하고 관리하며 공유할 수 있다.
	중	인터넷을 활용하여 문제 해결에 필요한 자료를 수집하고, 수집한 자료를 응용 소프트웨어를 활용하여 관리할 수 있다.
	하	인터넷을 활용하여 자료를 수집하고, 수집한 자료를 컴퓨터에 저장할 수 있다.
[9정02-03] 실생활의 정보를 표, 다이어그램 등 다양한 형태로 구조화하여 표현한다.	상	실생활의 정보를 표, 다이어그램 등 다양한 형태의 구조화 방법 중 가장 적절한 형태로 구조화하여 표현할 수 있다.
	중	정보를 표나 다이어그램 등의 시각적 형태로 구조화할 수 있다.
	하	정보를 표현할 수 있는 구조화 방식과 특징을 설명할 수 있다.

라. 영역별 성취수준

1) 정보문화

성취수준	일반적 특성
A	정보사회의 특성을 이해하고 정보사회 구성원으로서 갖추어야 할 정보윤리의식, 정보보호능력 함양을 위한 실천 방안을 탐색하여 실천 계획을 수립할 수 있다. 정보기술의 발달로 인한 개인의 삶과 사회의 변화를 분석하여 진로와 직업의 변화에 따른 자신의 진로를 탐색하고, 정보사회에서의 소프트웨어의 중요성과 가치를 사례를 들어 설명할 수 있다.
B	정보사회의 특성을 이해하고 정보사회 구성원으로서 갖추어야 할 정보윤리의식, 정보보호능력 함양을 위한 실천 방안을 설명할 수 있다. 정보기술의 발달로 인한 개인의 삶과 사회의 변화를 분석하여 진로와 직업의 변화에 따른 자신의 진로를 탐색하고, 정보사회에서의 소프트웨어의 중요성과 가치를 사례를 들어 설명할 수 있다.
C	정보사회의 특성을 이해하고 정보사회 구성원으로서 갖추어야 할 정보윤리의식, 정보보호능력 함양을 위한 실천 방안을 설명할 수 있다. 정보기술의 발달로 인한 개인의 삶과 사회의 변화를 분석하여 진로와 직업의 변화를 이해하고, 정보사회에서의 소프트웨어의 중요성과 가치를 사례를 들어 설명할 수 있다.
D	정보사회 구성원으로서 갖추어야 할 정보윤리의식, 정보보호능력 함양을 위한 실천 방안을 설명할 수 있다. 정보기술 관련 진로와 직업의 변화를 이해하고, 정보사회에서의 소프트웨어의 중요성과 가치를 사례를 들어 설명할 수 있다.
E	정보사회 구성원으로서 갖추어야 할 정보윤리의식, 정보보호능력 함양을 위한 실천 방안을 설명할 수 있다. 정보기술 관련 진로와 직업의 변화를 이해하고, 정보사회에서의 소프트웨어의 중요성과 가치를 이해 할 수 있다.

2) 자료와 정보

성취수준	일반적 특성
A	실생활에서 사용되는 디지털 정보의 사례를 탐색하여 아날로그 정보와의 차이점을 분석할 수 있고 실생활에 존재하는 다양한 형태의 자료와 정보를 사용 목적에 부합하는 디지털로 표현할 수 있다. 컴퓨팅 도구를 활용하여 문제 해결에 필요한 자료를 수집, 관리할 수 있는 방안을 탐색하고 정보를 효과적으로 전달하기 위한 가장 적절한 형태로 구조화하여 표현할 수 있다.
B	실생활에서 사용되는 디지털 정보의 사례를 탐색하여 아날로그 정보와의 차이점을 분석할 수 있고 주어진 형태의 자료와 정보를 사용 목적에 부합하는 디지털로 표현할 수 있다. 컴퓨팅 도구를 활용하여 문제 해결에 필요한 자료를 수집, 관리할 수 있는 방안을 탐색하고 정보를 효과적으로 전달하기 위한 가장 적절한 형태로 구조화하여 표현할 수 있다.
C	실생활에서 사용되는 디지털 정보의 사례를 탐색하여 아날로그 정보와의 차이점을 분석할 수 있고 주어진 형태의 자료와 정보를 사용 목적에 부합하는 디지털로 표현할 수 있다. 컴퓨팅 도구를 활용하여 문제 해결에 필요한 자료를 수집, 관리할 수 있는 방안을 탐색하고 정보를 효과적으로 전달하기 위한 형태로 표현할 수 있다.
D	실생활에서 사용되는 디지털 정보의 사례를 탐색하여 아날로그 정보와의 차이점을 이해하고 주어진 형태의 자료와 정보를 디지털로 표현할 수 있다. 컴퓨팅 도구를 활용하여 주어진 정보와 자료를 관리할 수 있는 방안을 탐색하고 정보를 효과적으로 전달하기 위한 형태로 표현할 수 있다.

성취수준	일반적 특성
E	실생활에서 사용되는 디지털 정보를 이해하고 주어진 형태의 자료와 정보를 디지털로 표현할 수 있다. 컴퓨팅 도구를 활용하여 주어진 자료와 정보를 전달하기 위한 형태로 표현할 수 있다.

마. 평가 결과 확인 절차

- 1) 수행 결과는 평가 종료(채점 또는 산출) 후 개인정보보호법에 유의하여 학생 개인에게 직접 공개하는 것을 원칙으로 한다.
- 2) 확인 결과 이의가 있을 때에는 재심하여 재평가한다.
- 3) 평가 결과 공개 및 이의 신청 기간은 성적 산출 일정을 고려하여 평가 종료 후 3일 이내의 기간을 설정한다.

바. 수행평가 성적처리 방법 및 환류 계획(인정점 부여 방법 포함)

- 1) 절대평가를 원칙으로 한다.
- 2) 수행평가 성적처리는 정해진 일정에 따라 영역별 평가를 실시하며, 평가의 전 과정은 학생 개인별로 누가 기록 관리하여 학교생활기록부 기재에 활용한다.
- 3) 평가는 사전에 시기와 방법 등을 모든 학생들에게 공지하여 준비할 수 있도록 한다.
- 4) 모든 평가는 공정성·정확성·합리성·신뢰성을 확보할 수 있도록 만전을 기한다.
- 5) 수행평가의 불참자는 별도의 기회(1회)를 부여하여 추가로 평가하는 것을 원칙으로 하되, 추가 평가가 어렵거나 미인정, 장기결석 등의 사유로 인하여 특정 항목의 수행평가를 할 수 없는 경우는 기본점수를 부여한다.
- 6) 수행평가 종료 후 과정에 대한 기록물 및 평가기록표 등을 해당학년 말까지 해당학교에 보관·유지한다.
- 7) 수행평가 결과에 대한 이의신청이 있어 평가 결과가 변경될 경우 변경전·변경후 자료를 함께 보관한다.
- 8) 수행평가 결과물은 평가와 이의 신청이 종료된 후 본교 학업성적관리위원회 규정에 따라 본인에게 돌려주고 학습 자료로 활용하는 것을 권장한다. 또한 그 결과를 분석하여 학생의 학습 능력 향상과 교사의 지도 능력 신장 및 생활기록부 작성 자료로 활용한다.

사. 수행평가 결과 학교생활기록부 기재

1) 1학기

영역	학교생활기록부 기재 예시
탐구활동	정보기술의 발달이 개인의 삶과 사회에 미친 영향을 분석하고 그에 따라 변화하는 미래의 모습을 이해함. 이러한 이해를 바탕으로 모둠원들과 적극적으로 토의·토론 하였으며 정보기술에 의해 변화하는 직업의 모습을 효과적으로 표현함.
협력적 프로젝트	실생활에서 활용하고 있는 다양한 구조화 사례를 설명할 수 있으며, 문제 해결에 필요한 자료를 정보 활용 목적에 따라, 표, 다이어그램 등의 시각적인 형태로 구조화하는 능력이 우수함. 이러한 이해도를 바탕으로 모둠원이 모르는 부분에 대해서는 친절하게 설명을 잘 해주는 친구로 평가 받음.
프로그래밍	수업 과정에서 3회 이상 발표를 진행하였으며, 발표를 통해 친구들이 궁금해하는 점을 적절하게 질문함. 수업 전반에 대한 이해도를 높이기 위해 개인정보중요성, 저작권보호의 중요성등에 대해서 논리적으로 설명하고 자신의 포트폴리오를 성실하게 작성함.
독서활동	‘IT 천재들’을 통해 정보기술의 변천사를 이해하고, 정보기술에 대한 개념과 원리를 이해하는 계기가 됨. 정보 및 IT기술, AI기술 등에 관한 책을 읽고 감상을 작성한다.

2. 수행평가 결과 이의신청 기간 운영 계획

- 가. 이의가 있을 때에는 평가 결과 제시 후 3일 이내에 재심하여 재평가하되, 성적 산출 일정을 고려하여 학교별로 적절히 조정할 수 있다.

나. 기타 사항은 본교 학업성적관리규정에 따른다.

3. 평가 계획 사전 안내 방법

가. 학생 안내방법

- 1) 확정된 수행 평가 계획은 평가 목표, 평가 방침, 평가 시기, 평가기준에 대해 매 학기초(3월, 8월)에 학생들에게 고지한다.
- 2) 확정된 수행 평가는 학교 알리미 사이트를 통해 공개한다.

나. 학부모 안내방법

- 1) 확정된 수행 평가는 학교 알리미 사이트를 통해 공개한다.

4. 평가 유의사항

- 가. 평가 영역은 탐구활동, 협력적 프로젝트, 프로그래밍, 독서활동으로 1학기에는 정보문화(정보사회, 정보윤리), 자료와 정보(자료와 정보의 표현, 자료와 정보의 분석)의 하위 요소를 기반으로 구체화한다.
- 나. 학습자의 수준을 정확히 파악하고 교수·학습 설계에 반영할 수 있도록 형성평가를 적극 활용한다.
- 다. 모둠별 탐구 활동의 성과물에 대한 평가뿐만 아니라 협업 및 발표, 토론 수행 등의 전 과정에서 합리적이고 객관적인 평가가 이루어질 수 있도록 평가 기준과 구체적인 체크리스트를 마련하고 교사 평가뿐만 아니라 동료 평가, 자기 평가를 위한 도구로 활용한다.
- 라. 토론 과정 평가 시, 모든 구성원의 발언 내용과 태도를 평가하기 위해 소규모의 모둠별 토론이 진행되도록 하고 구성원들이 번갈아 가며 발언할 수 있도록 안내한다.
- 마. 학습자의 능력과 수준을 고려하여 다양한 평가 문항을 제시함으로써 학습자가 성취감을 경험할 수 있도록 한다.

5. 평가결과 분석 및 활용 방안

- 가. 평가를 통해 수업의 학습결과가 교과학습 평가기준에 적합한지 여부를 확인하고 되돌려본다.
- 나. 평가 결과를 통해 학생들의 성취기준 도달여부를 파악하고 그 결과를 수업에 반영한다.
- 다. 학교 성취정도 결과를 통해 수업의 수준을 조절하고 학습방법, 학습참여활동 등을 확인한다.
- 라. 학급별 성취도를 통해 학급별 편차를 확인하고 그 요인을 파악하여 학습 성취수준을 향상시킨다.
- 마. 평가 결과는 학생 개인의 학습방법과 학업성취수준 향상, 교수·학습 방법 개선을 위한 자료로 활용한다.
- 바. 다양한 평가종류를 통해 평가된 결과가 학생들의 역량을 키우고 진로에 도움이 되는 방향을 선택할 수 있도록 지도한다.

6. 학습 더딤 학생 지도 계획

- 가. 수행(과정) 평가 결과 등을 분석하여 학습 더딤 학생에 대한 추수지도를 진행한다.

나. 학습 더딤 학생 지도 계획

학습 더딤 학생 대상	<ul style="list-style-type: none"> • 학기 단위 성취도가 낮은 학생 중 선별
추수 지도 방식	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 더딤 영역의 성취도를 향상시킬 수 있는 별도의 학습지를 제작하여 교과 시간 및 방과후 시간 등을 활용하여 과제 수행 지도 및 피드백 실시