

## 2024학년도 정보과 평가 안내

### • 수행평가 비율 100%

시필평가 없이 정보문화 25% 정보관리 25% 정보표현 25% 정보처리 25% 수행평가 100% 입니다.

### • 진단평가 설문참여 40% 산출물 60%

수행평가는 정보문화, 정보관리, 정보표현, 정보처리 4개로 각각 진단평가 설문참여 10%, 산출물 15%로 구성되어서 전체적으로 진단평가 설문참여 40% 산출물 60%입니다.

### • 수행평가는 모든 수업시간 출석, 태도, 발표, 진단평가, 형성평가, 산출물로 평가합니다.

구분	설문참여	산출물	합계
정보문화	10	15	25
정보관리	10	15	25
정보표현	10	15	25
정보처리	10	15	25
합계	40	60	100

설문참여(40점): 출석(4점), 태도(4점), 발표(4점), 진단평가(4점), 형성평가(4점), 참여(기본20점)

산출물(60점): 학번,이름,메뉴(5점), 함수작업, 그래프(5점), 스크래치(5점), 보고서(5점) 제출(기본40점)

## 2024년 정보수업안내(9차시) 3-1. 문제 이해와 핵심 요소 추출

### ● 3단원 문제해결과 프로그래밍

이 단원에서는 실생활의 문제를 추상화하여 해결하기 쉬운 형태로 표현하고 문제 해결을 위한 알고리즘을 설계한다. 또한 프로그래밍 언어의 개발 환경 및 특성을 이해하고 입력과 출력, 변수와 연산, 실행 흐름 제어 등을 위한 제어 구조 등 프로그래밍의 기본 개념과 원리를 알아본다. 이 단원을 배우고 나면 실생활의 문제를 해결하기 위한 핵심요소를 추출하고, 문제 해결을 위한 방법과 절차를 다양한 형태로 표현할 수 있다. 또한 문제 해결을 위한 프로그램 구현 과정을 통해 컴퓨팅 사고력을 함양할 수 있다.

### ● 오늘의 수업 학습목표 키워드 탐색 Chat GPT ( <https://chat.openai.com/> )

- 문제란 무엇이며 어떤 과정을 통해 해결하는지 설명할 수 있다.
- 실생활 속 문제 상황에서 문제의 현재 상태와 목표 상태를 분석할 수 있다.

### ● 오늘의 수업 성취기준

- 목표 상태에 도달하기 위해 수행해야 할 작업의 종류와 순서를 분석할 수 있다.

### ● 수업자료

- (1) [진단평가 설문지](#)
- (2) [형성평가 설문지1](#), [형성평가 설문지2](#)
- (3) [형성평가 영상](#)
- (4) 수업도움 영상자료

관련 내용	영상 제목	재생 시간(분)	링크
추상화	헬로! EBS 소프트웨어! - 대소동 5. 추상화	6:21	<a href="https://youtu.be/SZ5TiaaRagY">https://youtu.be/SZ5TiaaRagY</a>
알고리즘	7의 배수 판정법을 알아보자	13:09	<a href="https://youtu.be/eNvkJAcSRFM">https://youtu.be/eNvkJAcSRFM</a>
문제이해	오일러OJ 4316 강 건너기	9:46	<a href="https://youtu.be/wriiH31opuU">https://youtu.be/wriiH31opuU</a>
알고리즘의 중요성	실험으로 알아보는 '코딩'의 중요성, 그 결과는?	2:49	<a href="https://youtu.be/-o4Av6f0KLM">https://youtu.be/-o4Av6f0KLM</a>
알고리즘 표현	알고리즘의 표현(순서도)	2:46	<a href="https://youtu.be/F_zIjbl-qIA">https://youtu.be/F_zIjbl-qIA</a>
알고리즘의 요건	알고리즘의 조건	3:10	<a href="https://youtu.be/a5SLQWyzW0">https://youtu.be/a5SLQWyzW0</a>
코딩	코딩의 홍수 속에서 살아가는 우리들 무선주전자, 회전문, 알람까지?	3:12	<a href="https://youtu.be/eFbWKXUNp98">https://youtu.be/eFbWKXUNp98</a>

- (5) 코딩 : [스크래치](#), [엔트리](#), [알지오매쓰](#), [지오지브라](#), [파이썬](#)