

2024학년도 정보과 평가 안내

• 수행평가 비율 100%

지필평가 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 | https://youtu.be/SZ5TiaaRagY |
| 알고리즘 | 7의 배수 판정법을 알아보자 | 13:09 | https://youtu.be/eNvkJAcSRFM |
| 문제이해 | 오일러OJ 4316 강 건너기 | 9:46 | https://youtu.be/wriiH31opuU |
| 알고리즘의 중요성 | 실험으로 알아보는 '코딩'의 중요성, 그 결과는? | 2:49 | https://youtu.be/-o4Av6f0KLM |
| 알고리즘 표현 | 알고리즘의 표현(순서도) | 2:46 | https://youtu.be/F_zIJbl-qIA |
| 알고리즘의 조건 | 알고리즘의 조건 | 3:10 | https://youtu.be/a5SLQWYazW0 |
| 코딩 | 코딩의 홍수 속에서 살아가는 우리들 무선주전자, 회전문, 알람까지? | 3:12 | https://youtu.be/eFbWKXUNp98 |

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