

## 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.

### • 모든 수행평가는 수업시간에 이루어집니다.

진단평가 설문은 모든 수업시간 수업진행과 함께 실시합니다. 산출물은 수업시간안에 만들어 제출할 수 있도록 안내합니다.

### • 적극적으로 참여하여 빠짐없이 제출하면 수행평가 성취도 A 등급

수업시간에 적극적으로 참여하여 빠짐없이 제출하면 모든 수행평가 성취도 A 등급을 맞을 수 있습니다. 진단평가 설문과 산출물에 모두 적극적으로 참여하여 성실하게 제출하시기 바랍니다.

## 2024년 정보수업안내(4차시) 1-2-2. 저작권 보호

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

- 저작권의 개념과 침해 사례를 이해할 수 있다.
- 디지털 저작물을 올바르게 사용하고 많은 사람과 공유할 수 있다.
- 사용 권리에 따른 소프트웨어의 종류를 설명할 수 있다.

### • 오늘의 수업 성취기준

- 저작권의 개념을 설명하고 저작권 보호의 중요성을 설명할 수 있다.
- 저작권 보호 제도에 따라 공유 가능한 저작물을 올바르게 공유할 수 있다.
- 자신의 디지털 저작물을 저작물 이용 허락 표시(CCL)를 사용하여 이용 허가 범위를 표시한 뒤 온라인 상에 공유할 수 있다.

### • 수업자료

- (1) [진단평가 설문지](#)
- (2) [형성평가 영상](#) : [전시간영상](#), [이시간 영상](#), [다음시간 영상](#)
- (3) [형성평가 설문지](#)
- (4) 수업도움 영상자료

관련 내용	영상 제목	재생 시간(분)	링크
저작권	저작권이란 무엇인가	3:39	<a href="https://youtu.be/qylbtz-l6q8">https://youtu.be/qylbtz-l6q8</a>
저작권	착각하기 쉬운 저작권 상식 퀴즈(저작권 꿀팁!)	4:08	<a href="https://youtu.be/RfrQsK00c0g">https://youtu.be/RfrQsK00c0g</a>
저작권 CCL	저작권 없는 창작물은 없다. CCL 알기!	4:11	<a href="https://youtu.be/BWxbfHYzANg">https://youtu.be/BWxbfHYzANg</a>
소프트웨어 사용권	소프트웨어의 정의 및 종류	5:24	<a href="https://youtu.be/wqLXVPABb4c">https://youtu.be/wqLXVPABb4c</a>

- (5) [해바라기 수학](#) : [유튜브 영상과 함께하는 스마트 수학 2025 대입수능 3월 모의고사](#)

- (6) [정보자격기술\(itq\)안내](#) , [아카데미소프트](#)

- (7) 활동지

# 저작권은 어떻게 표시할까?

학년

반

번

이름

대단원	I. 정보 문화	중단원	2. 정보 윤리 (2) 저작권 보호   교과서 28~30쪽
성취 기준	정보 사회 구성원으로서 개인 정보와 저작권 보호의 중요성을 인식하고 개인 정보 보호, 저작권 보호 방법을 실천한다.		
연계 과목	정보	학습 요소	저작권, 저작물 이용 허락 표시(CCL)



## 생각 깨우기      소중한 나의 저작물

저작권 보호는 저작자의 권리를 위해 중요한 한편, 일정한 조건 하에서 다른 사람의 저작물을 자유롭게 이용할 수 있는 환경도 필요하다. 이에 따라 자신의 저작물에 대하여 일정한 조건 하에 다른 사람의 자유로운 이용을 허락할 수 있는 ‘저작물 이용 허락 표시(CCL)’가 있다. 영상을 보고 답을 찾아보자.



▲ 영상 자료 유튜브라면 꼭 알아야 할 저작권 CCL  
<https://youtu.be/83wsBgHske4>

### 활동 1      저작물과 저작권의 의미와 저작권을 보호해야 하는 이유는 무엇 때문인지 찾아보자.

- 저작물:
- 저작권:
- 저작권을 보호해야 하는 이유:

### 활동 2      다음 CCL 기호의 이용 허락 조건과 표시의 의미를 조사해 보자.

기호	이용 허락 조건	의미



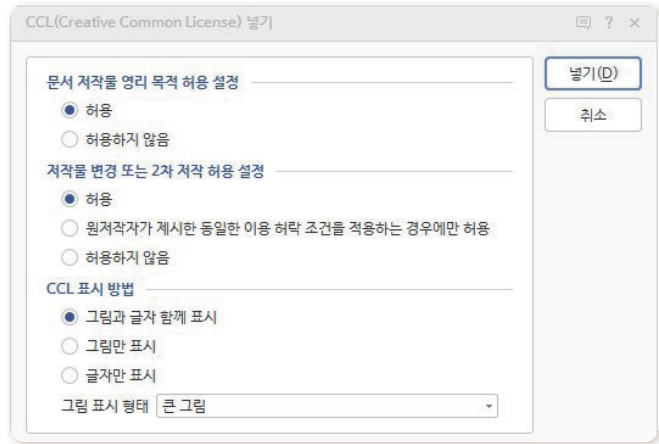
## 여기서 잠깐! 내가 만든 저작물에 CCL은 어떻게 넣을까?

문서 작성 프로그램 '한컴오피스'에는 저작물에 대한 저작권 이용 허락 표시(CCL)를 넣을 수 있는 기능이 있다. 한글 오피스에서 저작권 이용 허락 조건과 CCL을 넣어 보자.

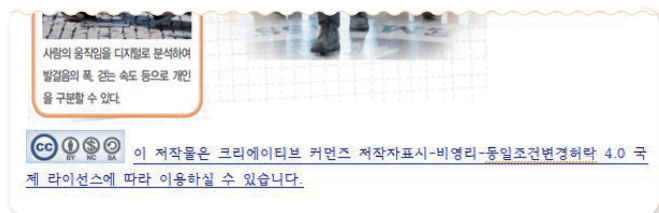
- ① '한컴오피스'를 실행하여 문서 작성 후  
[파일]-[CCL 넣기] 메뉴를 선택한다.



- ② 저작권 이용 허락 조건을 선택한다.



- ③ [CCL 넣기] 결과 예시 화면은 다음과 같다.



### 활동 3

나의 저작물에 CCL을 넣고, 블로그나 SNS에 공유해 보자.

저작물 내용	삽입한 CCL 그림
# 나만의 저작물을 작성해 봅시다.	# 저작물이 담긴 문서에 삽입한 CCL 그림을 여기에 넣어 봅시다.



### 스스로 평가

구분	평가 기준
상	저작권의 뜻과 저작권 보호의 중요성을 인식하고, 자신의 저작물에 저작물 이용 허락 표시(CCL)를 넣어 공유할 수 있다.
중	자신의 저작물에 저작물 이용 허락 표시(CCL)를 넣어 공유할 수 있다.
하	저작권의 뜻과 저작권 보호의 중요성을 설명할 수 있다.

중등 정보 연간 지도 계획

단원명			교수 학습 내용	차시 계획
대단원	중단원	소단원		34 차시
I. 정보 문화	1. 정보 사회	01. 정보 사회와 소프트웨어	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보 사회의 특성은 무엇일까</li> <li>정보 사회에서 개인의 삶과 사회는 어떻게 변화하였을까</li> <li>정보 사회에서 소프트웨어의 가치는 무엇일까</li> </ul>	1
		02. 정보 사회와 직업의 변화	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보 사회에 나타나는 직업의 특성은 무엇일까</li> <li>정보 기술과 소프트웨어는 직업 세계에 어떤 영향을 줄까</li> </ul>	1
	2. 정보 윤리	01. 개인 정보 보호	<ul style="list-style-type: none"> <li>개인 정보가 중요한 이유는 무엇일까</li> <li>개인 정보 침해는 왜 심각한 문제일까</li> <li>개인 정보를 보호하려면 어떻게 해야 할까</li> </ul>	1
		02. 저작권 보호	<ul style="list-style-type: none"> <li>저작권을 왜 보호해야 할까</li> <li>디지털 저작물을 어떻게 이용해야 할까</li> <li>소프트웨어를 사용 권한에 따라 어떻게 구분할까</li> <li>저작물을 자유롭게 이용하는 방법은 없을까</li> </ul>	1
		03. 사이버 윤리와 사이버 폭력	<ul style="list-style-type: none"> <li>사이버 윤리는 왜 필요할까</li> <li>사이버 폭력은 왜 심각한 문제일까</li> <li>사이버 폭력에 어떻게 대처해야 할까</li> </ul>	1
		04. 사이버 중독	<ul style="list-style-type: none"> <li>사이버 중독은 무엇일까</li> <li>사이버 중독의 유형과 증상은 무엇일까</li> <li>사이버 중독을 어떻게 예방하고 대응해야 할까</li> </ul>	1
	1. 자료와 정보의 표현	01. 아날로그와 디지털	<ul style="list-style-type: none"> <li>아날로그와 디지털은 무엇일까</li> <li>디지털 정보의 속성과 특징은 무엇일까</li> </ul>	1
		02. 디지털 표현	<ul style="list-style-type: none"> <li>문자는 어떻게 디지털 정보로 표현될까</li> <li>그림은 어떻게 디지털 정보로 표현될까</li> <li>소리는 어떻게 디지털 정보로 표현될까</li> </ul>	1
		01. 자료의 수집과 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>문제를 해결하려면 어떤 자료를 수집해야 할까</li> <li>자료를 어떤 방법으로 수집할 수 있을까</li> <li>컴퓨터를 이용한 자료 수집의 장점은 무엇일까</li> <li>컴퓨터를 이용해 어떻게 자료를 수집하고 분류할까</li> <li>컴퓨터를 이용해 어떻게 자료를 관리하고 공유할까</li> </ul>	2
		02. 정보의 구조화	<ul style="list-style-type: none"> <li>왜 정보를 구조화해야 할까</li> <li>정보를 어떻게 구조화할 수 있을까</li> <li>어떤 구조화 방법을 선택해야 할까</li> </ul>	2
II. 자료와 정보	2. 자료와 정보의 분석			
	1. 자료와 정보의 표현			

단원명			교수 학습 내용	차시 계획
대단원	중단원	소단원		34 차시
III. 문제 해결과 프로그래밍	1. 추상화와 알고리즘	01. 문제의 이해와 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>문제를 정확하게 이해하고 분석하려면 어떻게 해야 할까</li> <li>문제를 해결할 때 컴퓨터를 이용하는 이유는 무엇일까</li> </ul>	1
		02. 문제의 추상화	<ul style="list-style-type: none"> <li>추상화란 무엇일까</li> <li>컴퓨터를 이용한 문제 해결에서 추상화는 어떻게 할까</li> <li>목적에 따라 추상화는 어떻게 달라질까</li> </ul>	2
		03. 알고리즘의 이해와 설계	<ul style="list-style-type: none"> <li>알고리즘이란 무엇일까</li> <li>좋은 알고리즘이란 무엇일까</li> <li>알고리즘을 어떻게 표현할 수 있을까</li> <li>알고리즘은 어떤 구조로 설계할까</li> </ul>	2
	2. 프로그래밍	01. 프로그래밍 기초	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그래밍이란 무엇일까</li> <li>프로그래밍 과정은 어떻게 될까</li> <li>프로그래밍 환경은 어떻게 구성되어 있을까</li> <li>프로그래밍을 체험해 볼까</li> </ul>	1
		02. 입출력과 프로그래밍	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램의 입력, 처리, 출력은 어떻게 할까</li> <li>숫자를 입력받아 출력하는 프로그램은 어떻게 만들까</li> <li>다양한 입출력 프로그램은 어떻게 만들까</li> </ul>	2
		03. 변수와 프로그래밍	<ul style="list-style-type: none"> <li>변수란 무엇일까</li> <li>계산기 프로그램은 어떻게 만들까</li> </ul>	2
		04. 제어 구조와 프로그래밍	<ul style="list-style-type: none"> <li>제어 구조란 무엇일까</li> <li>순차 구조와 반복 구조는 어떻게 다를까</li> <li>선택 구조는 어떻게 사용할까</li> <li>참참참 게임은 어떻게 만들까</li> </ul>	2
		05. 미로 탈출 게임 프로그래밍	<ul style="list-style-type: none"> <li>문제 알아보기</li> </ul>	1
		06. 로봇 청소기 프로그래밍	<ul style="list-style-type: none"> <li>문제 이해와 분석하기</li> <li>추상화하기</li> </ul>	1
		07. 토끼와 거북의 경주 프로그래밍	<ul style="list-style-type: none"> <li>알고리즘 설계하기</li> <li>프로그래밍하기</li> </ul>	1
	IV. 컴퓨팅 시스템	01. 컴퓨팅 시스템의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>컴퓨팅 시스템은 무엇일까</li> <li>컴퓨팅 시스템은 어떻게 구성될까</li> <li>컴퓨팅 시스템은 어떻게 동작할까</li> </ul>	1
		02. 피지컬 컴퓨팅 시스템의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>피지컬 컴퓨팅 시스템은 무엇일까</li> <li>피지컬 컴퓨팅 시스템은 어떻게 구성될까</li> <li>피지컬 컴퓨팅 시스템은 어떻게 동작할까</li> </ul>	1
		01. 폐활량을 늘리는 게임 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>문제 알아보기</li> </ul>	1
		02. 안전 가로등 시스템 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>문제 이해와 분석하기</li> <li>추상화하기</li> </ul>	1
		03. 전자 투표 시스템 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>알고리즘 설계하기</li> </ul>	1
		04. 운동 보조 도구 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그래밍하기</li> </ul>	2