

## 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(5차시) 1-2-3. 사이버 윤리와 사이버 폭력

### • 오늘의 수업 학습목표 키워드 탐색 [Chat GPT \( https://chat.openai.com/ \)](https://chat.openai.com/)

- 정보사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해한다.
- 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.

### • 오늘의 수업 성취기준

- 사이버 윤리의 필요성을 인식하고 사이버 폭력 예방법을 실천한다.
- 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.

### • 수업자료

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

관련 내용	영상 제목	재생 시간(분)	링크
사이버 윤리	혹시 나도 팝콘 브레인?	1:56	<a href="https://youtu.be/waxoF2lc7Xo">https://youtu.be/waxoF2lc7Xo</a>
사이버 폭력	사이버폭력 예방 교육	2:25	<a href="https://youtu.be/inTtUuhDjrQ">https://youtu.be/inTtUuhDjrQ</a>
사이버 폭력	채팅의 늪(사이버 따돌림)	1:42	<a href="https://youtu.be/DNir6wlEVpY">https://youtu.be/DNir6wlEVpY</a>
사이버 폭력	잘못된 집착 사이버스토킹	1:57	<a href="https://youtu.be/61_Cx3glRRc">https://youtu.be/61_Cx3glRRc</a>
사이버 폭력	아찔한 유혹 사이버 음란물, 사이버 도용	1:40	<a href="https://youtu.be/PPRyMikZJuw">https://youtu.be/PPRyMikZJuw</a>
인터넷 중독	스마트폰 과의존 예방교육_슬기로운 스마트폰 생활, 오늘부터 시작!	11:16	<a href="https://youtu.be/lmr5g0gY6dY">https://youtu.be/lmr5g0gY6dY</a>
게임 중독	몸과 마음을 병들게하는 인터넷 게임 중독	3:04	<a href="https://youtu.be/0rRCJM0LHsS">https://youtu.be/0rRCJM0LHsS</a>

- (5) [해바라기 수학](#) : [유튜브 영상과 함께하는 스마트 수학](#)
- (6) [하루 한개 고사성어](#) : [우리들 마음을 밝고 건강하게 해주는 지혜의 샘](#)
- (7) 코딩 : [스크래치](#), [엔트리](#), [알지오매쓰](#), [지오지브라](#)
- (8)활동지

# 사이버 폭력, 예방할 수 있어요!

학년 반 번 이름

대단원	I. 정보 문화	중단원	1. 정보 사회 (3) 사이버 윤리   교과서 34~39쪽
성취 기준	정보 사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력 방지와 게임 · 인터넷 · 스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.		
연계 과목	정보	학습 요소	사이버 폭력
관련 사이트	교육부 국민서포터즈 <a href="https://if-blog.tistory.com/13228">https://if-blog.tistory.com/13228</a>		

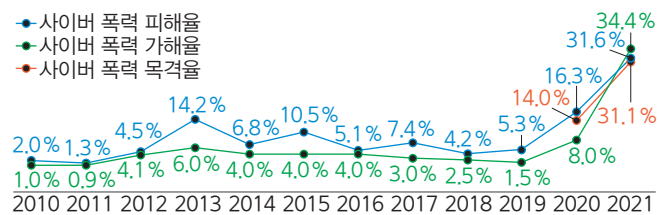


## 생각 깨우기 사이버 폭력 피해 역대 최대.....

푸른나무재단이 발표한 ‘2022 전국 학교 폭력 · 사이버 폭력 실태 조사’에 의하면 학교 폭력 피해 유형 중 사이버 폭력이 차지하는 비중이 2019년에 비해 6배 가까이 증가해 역대 최고치를 나타냈다고 밝혔다.

사이버 폭력에 사용된 매체는 대부분 SNS로 나타났고, 피해 유형은 사이버 언어폭력, 따돌림, 명예훼손 등이었다. 피해를 입은 학생의 절반 이상은 ‘고통스러웠다.’고 밝혔으며, 이 중 26.8%는 자살 · 자해 충동을 경험하기까지 했다고 한다.

[출처] 부산일보 <https://www.busan.com/view/busan/view.php?code=2022092618161543039>



### 활동 1

사이버 폭력의 유형에는 어떤 것이 있는지 찾아보자.

유형	내용
사이버 명예 훼손	㉠ 사이버 공간에서 상대를 비하할 목적으로 사실 또는 거짓을 말하여, 상대방의 명예를 떨어뜨리거나 인격을 침해하는 행위
사이버 언어폭력	
사이버 영상 유포	
사이버 따돌림	
사이버 갈취	
사이버 스토킹	

활동 2

사이버 폭력에 피해를 입었거나 목격했을 때에는 어떻게 해야 할까? 모둠별로 사이버 폭력 대처 방법을 이야기해 보자.

사이버 폭력  
대처 방법

활동 3

사이버 폭력 예방을 주제로 4컷 만화 또는 포스터를 만들어 공유해 보자.



스스로 평가

구분	평가 기준
상	사이버 폭력의 유형에 대해 이해하고, 사이버 폭력의 예방법을 실천할 수 있다.
중	사이버 폭력의 유형에 대해 이해하고, 사이버 폭력의 예방법을 설명할 수 있다.
하	사이버 폭력의 예방법을 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

## 1-2-3. 사이버 윤리와 사이버 폭력

- 오늘의 수업 학습목표 키워드 탐색 Chat GPT ( <https://chat.openai.com/> )
  - 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력을 예방하는 방법을 실천할 수 있다.
  - 인터넷 중독의 개념과 증상을 이해하고 인터넷 중독을 예방하는 방법을 실천할 수 있다.
- 
- 오늘의 수업 성취기준
  - 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해할 수 있다.
  - 사이버 폭력의 유형을 알고, 예방과 치료 방법을 수립할 수 있다.
  - 인터넷·스마트폰·게임 중독의 개념을 알고, 예방법을 실천할 수 있다.

정보 수업 (1-2-3)단원 진단평가 입니다.

- 진단평가의 점수는 모아져서 수행평가 점수에 반영됩니다.
- 답변내용과 발표는 성취기준으로 과세특에 기록됩니다.
- 수업에 적극적으로 참여하여 성실하게 답변하고 발표하기 바랍니다.

onstar6395@gmail.com [계정 전환](#)



비공개

\* 표시는 필수 질문임

다니는 학교를 고르시오. \*

선택



학번을 쓰시오. \*

내 답변

이름을 쓰시오. \*

내 답변



01. 인터넷은 시공간의 제약이 없으며, 정보가 빠르게 전파된다. 인터넷을 이 \* 1점  
용 하여 구축된 가상의 공간을 사이버 공간이라고 한다. 실생활과 밀접하게 관  
련 된 사이버 공간에서 타인과 더불어 행복한 삶을 누리기 위해서는 관련 법과  
윤리를 지켜야 한다. 사이버 공간은 익명성이라는 특징이 있기 때문에 윤리 의  
식 이 더 필요하다.

인터넷을 이용 하여 구축된 가상의 공간을 5글자로 붙여 쓰시오.

내 답변

02. 사이버 공간은 인터넷상의 가상 공간으로 언제 어디서나 의사소통을 가능 \* 1점  
하게 해 준다. 따라서 건전한 인간관계를 형성 하고 유익한 정보를 교환하기 위  
해 사이버 공간에서는 상대방에 대한 예절을 지켜야 하며, 이를 사이버 윤리 또  
는 네티켓이라고도 한다.

사이버 공간에서 지켜야하는 상대방에 대한 예절을 3글자로 쓰시오.

내 답변

03. 사이버 폭력은 사이버 공간에서 언어, 영상 등을 통해 다른 사람에게 피해 \* 1점  
혹은 불쾌감을 주는 행위를 말한다. 사이버 폭력의 유형은 자신이 드러나지 않  
는다는 점을 악용해서 다른 사람을 무차별 악성 댓글로 인신공격을 하거나 수  
치스러운 사진을 올리는 등 매우 다양하다.

사이버 공간에서 언어, 영상 등을 통해 다른 사람에게 피해 혹은 불쾌감을 주는  
행위를 5글자로 붙여 쓰시오.

내 답변



04. 특정인을 비방할 목적으로 사실 또는 허위 사실을 유포하는 사이버 폭력 행 \* 1점  
위는?

사이버 명예 훼손	사이버 언어폭력	사이버 성폭력	사이버 스토킹
 <p>특정인을 비방할 목적으로 사실 또는 허위 사실을 유포하는 행위이다.</p>	 <p>게시판, 쪽지 등을 이용해서 특정인에게 욕설 등을 하는 행위이다.</p>	 <p>성적인 내용을 담은 문자나 동영상, 사진 등을 통해 상대방에게 성적 수치심을 느끼게 하는 행위이다.</p>	 <p>정보 통신망을 이용하여 특정인에게 원하지 않는 접근을 지속해서 시도하는 행위이다.</p>

🏠 사이버 폭력의 유형

- ☐ 사이버 명예 훼손
- ☐ 사이버 언어폭력
- ☐ 사이버 성폭력
- ☐ 사이버 스토킹

05. 게시판, 쪽지 등을 이용해서 특정인에게 욕설 등을 하는 사이버 폭력 행위 \* 1점  
는?

사이버 명예 훼손	사이버 언어폭력	사이버 성폭력	사이버 스토킹
 <p>특정인을 비방할 목적으로 사실 또는 허위 사실을 유포하는 행위이다.</p>	 <p>게시판, 쪽지 등을 이용해서 특정인에게 욕설 등을 하는 행위이다.</p>	 <p>성적인 내용을 담은 문자나 동영상, 사진 등을 통해 상대방에게 성적 수치심을 느끼게 하는 행위이다.</p>	 <p>정보 통신망을 이용하여 특정인에게 원하지 않는 접근을 지속해서 시도하는 행위이다.</p>

사이버 폭력의 유형

- ☐ 사이버 명예 훼손
- ☐ 사이버 언어폭력
- ☐ 사이버 성폭력
- ☐ 사이버 스토킹



06. 성적인 내용을 담은 문자나 동영상, 사진 등을 통해 상대 방에게 성적 수치 \* 1점  
심을 느끼게 하는 사이버 폭력 행위는?

사이버 명예 훼손	사이버 언어폭력	사이버 성폭력	사이버 스토킹
 <p>특정인을 비방할 목적으로 사실 또는 허위 사실을 유포하는 행위이다.</p>	 <p>게시판, 쪽지 등을 이용해서 특정인에게 욕설 등을 하는 행위이다.</p>	 <p>성적인 내용을 담은 문자나 동영상, 사진 등을 통해 상대방에게 성적 수치심을 느끼게 하는 행위이다.</p>	 <p>정보 통신망을 이용하여 특정인에게 원하지 않는 접근을 지속해서 시도하는 행위이다.</p>

🏠 사이버 폭력의 유형

- ☐ 사이버 명예 훼손
- ☐ 사이버 언어폭력
- ☐ 사이버 성폭력
- ☐ 사이버 스토킹

07. 정보 통신망을 이용하여 특정인에게 원하지 않는 접근을 지속해서 시도하는 사이버 폭력 행위는? \* 1점

사이버 명예 훼손	사이버 언어폭력	사이버 성폭력	사이버 스토킹
 <p>특정인을 비방할 목적으로 사실 또는 허위 사실을 유포하는 행위이다.</p>	 <p>게시판, 쪽지 등을 이용해서 특정인에게 욕설 등을 하는 행위이다.</p>	 <p>성적인 내용을 담은 문자나 동영상, 사진 등을 통해 상대방에게 성적 수치심을 느끼게 하는 행위이다.</p>	 <p>정보 통신망을 이용하여 특정인에게 원하지 않는 접근을 지속해서 시도하는 행위이다.</p>

사이버 폭력의 유형

- ☐ 사이버 명예 훼손
- ☐ 사이버 언어폭력
- ☐ 사이버 성폭력
- ☐ 사이버 스토킹

08. 사이버 폭력은 누가 허위 사실을 유포했는지 알아내기가 힘들고, 순식간에 \* 1점  
 많은 사람이 알게 되는 특징 때문에 상대방에게 회복할 수 없는 큰 상처를 입힐  
 수 있다. 그러므로 사이버 공간에서 일어나는 윤리적 문제에 대해 인지하고 정  
 보 사회에서 지켜야 할 사이버 윤리를 생활화 할 수 있도록 스스로 노력해야 한  
 다. 다음을 잘 읽고 옳은 것에 체크하시오.(5개)



- ☐ 글을 쓸 때는 바른 언어를 사용한다.
- ☐ 불법·유해 사이트를 발견 하면 신고 센터에 신고한다.
- ☐ 모든 컴퓨팅 기기는 상대방을 고려하고 존중하는 방식으로 사용 한다.
- ☐ 모르는 사이트에서 채팅 하거나 사진을 주고받지 않는다.
- ☐ 인터넷 게시판 등에 타인을 욕 하거나 근거 없는 소문을 쓰지 않는다.
- ☐ 상대방이 보이지 않으므로 예절을 지키지 않는다.

09. 인터넷·스마트폰의 올바른 사용 습관을 익히고 생활 속에서 유용하게 사용 \* 1점  
하는 습관을 기를 수 있도록 노력해야 한다. 다음을 잘 읽고 옳은 것에 체크하시  
오.(4개)



- ☐ 인터넷이나 스마트폰은 대중교통의 편리한 이용, 다양한 학습 콘텐츠의 활용, 원활한 의사소통 등 우리에게 편리함을 주고 있다.
- ☐ 게임은 새로운 형태의 문화생활로 자리매김하면서 우리에게 집중력 향상과 같은 긍정적인 영향을 주기도 하지만, 인터넷·스마트폰·게임을 지나치게 많이 사용하면 중독 증상이 나타나 일상생활에 심각한 지장을 초래할 수도 있다.
- ☐ 청소년들은 가족 관계의 문제, 학교생활의 부적응, 자신감 저하, 외로움 등 다양한 갈등 상황을 잊기 위해 게임에 몰입하거나 다른 사람에게 위로 받기 위해 채팅에 빠져들면서 점차 인터넷에 의존하기도 한다.
- ☐ 인터넷·스마트폰·게임 중독이 심각해지면 현실과 가상의 공간을 혼동하거나 게임을 흥내 내며 폭력을 행사하기도 한다.
- ☐ 컴퓨터나 스마트폰의 사용을 자제하기 위해 인터넷·스마트폰·게임은 절대로 하지 말아야 된다.

10. 인터넷·스마트폰·게임 중독 예방법을 읽고 아래 체크박스에 확인하시오. \* 1점



### 인터넷·스마트폰·게임 중독 예방법

1. 운동이나 취미 시간을 늘린다.
2. 나의 스마트폰 사용 시간을 파악한다.
3. 특별한 목적 없이 컴퓨터를 켜지 않는다.
4. 메시지 답장이 늦게 와도 집착하지 않는다.
5. 컴퓨터 사용 시간을 가족들과 협의하여 결정한다.
6. 시간 관리 소프트웨어를 이용하여 인터넷 사용을 조절한다.
7. 인터넷이나 스마트폰 때문에 식사나 취침 시간을 어기지 않는다.

건강하고 안전한  
인터넷 문화 만들기

\* 출처: 한국정보화진흥원 스마트쉼센터

☐ 인터넷·스마트폰·게임 중독을 예방하기 위해서는 컴퓨터나 스마트폰 사용 시간을 조절하고, 사용 목적에 맞게 이용하려는 스스로의 노력이 필요하다.

제출

양식 지우기

Google Forms를 통해 비밀번호를 제출하지 마세요.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다. [악용사례 신고](#) - [서비스 약관](#) - [개인정보처리방침](#)

Google 설문지





## (1-5) 사이버 윤리와 사이버 폭력

오늘 학습한 내용에 대한 형성평가입니다.  
다음 물음을 잘 읽고 답하시오.

onstar6395@gmail.com [계정 전환](#)



 비공개

\* 표시는 필수 질문임

소속학교 \*

☐ 온고을중학교

☐ 곤지중학교

☐ 중앙중학교

학번 \*

내 답변

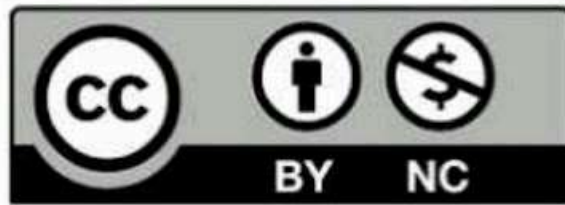
이름 \*





내 답변





## 41 아래 표시의 의미를 적고 설명하시오.



- 동일조건 변경 허락(Share-alike, SA, ): 동일한 라이선스를 사용하되, 저작물을 이용해서 다른 저작물을 만드는 것이 허용되어 있습니다.
- 저작자 표시(Attribution, BY, ): 저작물을 이용할 때에는 원저작자의 이름을 표시해야 합니다.
- 비영리(Noncommercial, NC, ): 상업적인 용도로는 사용할수 없습니다.
- 변경 금지(No Derivative Works, ND, ): 저작물을 변경할 수 없습니다.

내 답변

**[예시 답안]** 저작자 표시-비영리(BY-NC), 저작자와 출처 등을 표시해 주세요. 영리적 이용을 허용하지 않습니다.

**[해설]** 저작자와 출처 등을 표시하면 2차적 저작물의 작성을 포함한 자유 이용을 허락한다. 단, 영리적 이용은 허용되지 않는다.



**42 다음에서 설명하는 것으로 옳은 것은?**

소스 코드를 무료로 공개하여 필요에 따라 코드를 수정하고 재배포할 수 있는 소프트웨어

- ① 프리웨어
- ② 셰어웨어
- ③ 응용 소프트웨어
- ④ 상용 소프트웨어
- ⑤ 오픈 소스 소프트웨어

내 답변

### 43 소프트웨어의 사용 권리에 대한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 소프트웨어의 소유에 대한 권리를 라이선스라고 한다.
- ② 허락된 범위 내에서 무료로 사용할 수 있는 것은 프리웨어이다.
- ③ 비용을 지불하고 사용 권리를 얻은 후에 사용할 수 있는 것은 상용 소프트웨어이다.
- ④ 일정 기간 무료로 사용해 보고, 계속 사용하려면 비용을 지불해야 하는 것은 셰어웨어이다.
- ⑤ 소스 코드를 유료로 배포하고 필요에 따라 코드를 수정하고 재배포할 수 있는 것은 오픈 소스 소프트웨어이다.

내 답변



### [44~45] 그림을 보고 물음에 답하시오.



#### 44 ⑦의 그림에 해당하는 내용으로 옳은 것은?

- ① 소스 코드를 무료로 공개하여 필요에 따라 코드를 수정할 수 있다.
- ② 비용을 지불하고 사용 권리를 얻은 후에 사용할 수 있는 소프트웨어이다.
- ③ 허락된 범위 내에서 무료로 사용할 수 있는 소프트웨어이다.
- ④ 일정 기간 무료로 사용할 수 있는 소프트웨어이다.
- ⑤ 소스 코드를 수정하여 재배포할 수 있는 소프트웨어이다.

## [44~45] 그림을 보고 물음에 답하시오.



45 ㉡의 그림 내용이 말하는 소프트웨어 사용권을 쓰시오

내 답변

## 46 다음에서 설명하는 것은?

소스 코드를 무료로 공개하여 필요에 따라 코드를 수정하고 재배포할 수 있는 소프트웨어이다.

- ① 셰어웨어
- ② 프리웨어
- ③ 소스웨어
- ④ 상용 소프트웨어
- ⑤ 오픈 소스 소프트웨어

내 답변

## 47 사이버 윤리의 실천 모습으로 옳지 않은 것은?

- ① 타인의 정보를 잘 보호하도록 한다.
- ② 상대방을 존중하고 피해를 주지 않도록 한다.
- ③ 자신의 정보는 필요한 경우에 게시판에 올린다.
- ④ 비속어나 욕설의 사용을 삼가고 언어를 신중하게 사용한다.
- ⑤ 건전한 정보를 올바르게 사용하고 자신의 행동에 책임을 진다.

내 답변





## 48 사이버 공간을 올바르게 사용하는 것과 가장 거리가 먼 것은?

- ① 상대방을 존중하는 마음으로 댓글을 작성한다.
- ② 건전한 정보를 올바르게 사용하고 자신의 행동에 책임을 진다.
- ③ 비속어나 욕설을 삼간다.
- ④ 자신의 개인 정보를 철저히 관리하고, 타인의 개인 정보는 인터넷에 올린다.
- ⑤ 공유하고 싶은 자료가 생기면 원저작자의 동의를 구하고 사이버 공간에 공유한다.

내 답변

**49 사이버 윤리를 바르게 실천하지 못한 친구는?**

- ① 채원: 타인의 자료를 사용할 때 허락을 받은 후에 사용하였다.
- ② 민수: 인터넷의 게시 글을 무단으로 복사하여 내 블로그에 게시하였다.
- ③ 지우: 인터넷 채팅을 할 때 욕설이나 비방하는 글을 사용하지 않았다.
- ④ 지민: 인터넷 상에서 상대방을 존중하는 용어를 사용하여 대화를 하였다.
- ⑤ 진서: 인터넷 상에서 상대방을 존중하고 피해를 주지 않으려고 노력하였다.

내 답변

**50 인터넷 중독을 예방하는 방법으로 옳지 않은 것은?**

- ① 인터넷 사용 시간을 파악한다.
- ② 시간 관리 프로그램을 설치한다.
- ③ 규칙적이고 계획적인 생활을 한다.
- ④ 컴퓨터는 나만 볼 수 있게 방에 둔다.
- ⑤ 특별한 목적 없이 컴퓨터를 켜지 않는다.

내 답변





## 51 인터넷 중독을 예방하기 위한 방법으로 옳지 않은 것은?

- ① 인터넷은 사용 시간을 정한다.
- ② 인터넷을 사용할 때는 방해받지 않도록 방문을 닫고 사용한다.
- ③ 인터넷 사용 일지를 작성하여 얼마나 사용하고 있는지 체크한다.
- ④ 인터넷 중독이 의심되면 혼자서 고민하지 말고 전문가의 도움을 받는다.
- ⑤ 규칙적이고 계획적인 생활을 하며 가족이나 친구와 보내는 시간을 늘린다.

내 답변

제출

양식 지우기

Google Forms를 통해 비밀번호를 제출하지 마세요.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다. [악용사례 신고](#) - [서비스 약관](#) - [개인정보처리방침](#)

Google 설문지



