

2025학년도 1학기 정보과 교수학습 및 평가 운영 계획

학교명	학년	과목	학기	학급	지도교사
진안중학교	2학년	정보	1학기	1~2반	김 00 (인)

13 (정보)과 교수학습·평가 운영 계획

월	주	단원명	교육과정 성취기준	수업·평가 방법			수업·평가 연계의 주안점
				내용요소	수업방법	평가방법	
3	1	1. 1. 1 정보사회의 특성	[9정01-01] 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영 향과 가치를 분석하 고 그에 따른 직업의 특성을 이해하여 자 기 적성에 맞는 진로 를 탐색한다.	• 정보사회와 정보기술	개념설명형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet	과제수행 형성평가	자료와 정보의 이 해관계 정보 과목 안내
3	2			• 정보 사회에서 소프트웨어의 역할과 중요성	의사결정형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet	의사소통 형성평가	정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인 의 삶과 사회에 미친 영향과 가치 를 기록
3	3	1. 1. 2 정보사회의 미래와 직업		• 정보사회의 미래 모습	문제해결형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet	문제협력 형성평가	정보기술의 발달과 소프트웨어가 미래 사회에 어떠한 영향 을 미치는지 보고서 작성
	4				과제평가 (수행평가 연계)		
4	1		• 정보 사회의 미래 직업	문제해결형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet	문제협력 형성평가	과제평가 (수행평가 연계)	정보기술의 발달과 소프트웨어가 미래 직업에 어떠한 영향 을 미치는지 보고서 작성
4	2	1. 2. 1 개인정보 보호	[9정01-02] 정보사회 구성원으로 서 개인정보와 저작 권 보호의 중요성을 인식하고 개인정보 보호, 저작권 보호 방법을 실천한다.	• 개인 정보 • 개인 정보 침해 와 보호 방법	개념설명형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet	과제수행 형성평가	개인정보 보호의 중요성을 인식하고 개인정보를 관리하 고 보호하기 위한 다양한 방법 제시 하기
4	3	1. 2. 2 저작권보호		• 저작권 보호의 필요성 • 디지털 저작물의 이용 방법	문제해결형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet	문제협력 형성평가	저작권 보호의 중 요성을 인식하고 디지털 저작물을 올바르게 이용하기 위한 다양한 방법 제시하기

4	4	1. 2. 3 사이버 윤리	[9정01-03] 정보사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.	•사이버 윤리 •사이버 폭력의 예방법	문제해결형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet	문제협력 형성평가 과제평가 (수행평가 연계)	사이버 윤리의 필요성을 인식하고 사이버 폭력 사례와 예방법 제시하기
5	1			•인터넷·스마트폰 게임이 미치는 영향 •인터넷·스마트폰 게임 중독의 예방법	문제해결형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet - Miricanvas	문제협력 형성평가 과제평가 (수행평가 연계)	게임·인터넷·스마트폰 중독의 사례와 예방법 제시하기 - 카드뉴스 만들기
5	2			•사이버 윤리 학생 과제 발표	의사결정형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet - Slide	동료학생 과제 발표 및 평가	사이버윤리 수행평가 과제 발표 및 평가
5	3	2. 1. 1 자료의 유형	[9정02-01] 디지털 정보의 속성과 특징을 이해하고 현실 세계에서 여러 가지 다른 형태로 표현되고 있는 자료와 정보를 디지털 형태로 표현한다.	•자료와 정보 •정보의 다양한 표현 방법	개념설명형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet	과제수행 형성평가	실생활에서 사용되는 정보를 다양한 방법으로 표현하기
5	4	2. 2. 1 자료와 정보의 수집과 관리	[9정02-02] 인터넷, 응용 소프트웨어 등을 활용하여 문제 해결을 위한 자료를 수집하고 관리한다.	•자료의 검색과 수집 방법 •자료의 분류와 가공 방법 •정보의 전달과 공유 방법	문제해결형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet - bitly	문제협력 형성평가	인터넷과 대화형 인공지능을 활용하여 문제 해결을 위한 자료를 수집하고, 수집한 자료를 분류하고 관리하며 공유하기
5	5	2. 2. 2 정보의 구조화	[9정02-03] 실생활의 정보를 표, 다이어그램 등 다양한 형태로 구조화하여 표현한다.	•정보의 구조화	문제해결형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet - Canva - Miricanvas	문제협력 형성평가 과제평가 (수행평가 연계)	실생활의 정보를 표, 다이어그램 등 다양한 형태의 구조화 방법을 정리하기
6	2			•정보 구조화의 종류	문제해결형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet - Canva - Miricanvas	문제협력 형성평가 과제평가 (수행평가 연계)	정보를 다양한 형태의 구조화 방법 중 가장 적절한 형태로 구조화하여 표현하기 (실생활 정보)
6	3			•빅데이터 분석 및 정보구조화	문제해결형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet - Canva - Miricanvas	문제협력 형성평가 과제평가 (수행평가 연계)	빅데이터를 분석하여 분석한 정보를 정보 구조화를 하여 표현하기
6	4						

7	1	2. 1. 2 아날로그와 디지털	[9경02-01] 디지털 정보의 속성 과 특징을 이해하고 현실 세계에서 여러 가지 다른 형태로 표 현되고 있는 자료와 정보를 디지털 형태 로 표현한다.	•아날로그와디지털 •디지털 정보의 표현	개념설명형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet	과제수행 형성평가	다양한 자료와 정 보를 디지털 형태 로 표현하기
7	2	2. 1. 3 자료의 디지털 표현		•문자 정보의 표현 •그림 정보의 표현 •수치 정보의 표현	개념설명형수업 디지털기술활용 - Classroom - Padlet - Canva - Miricanvas	과제수행 형성평가	문자/그림 자료와 정보를 디지털 형 태로 표현하기

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

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

13 (정보)과 평가 세부 계획

1. 평가 목표

- 가. 정보 사회의 특성을 이해하고, 정보 윤리 및 정보보호를 올바르게 실천할 수 있는지를 평가한다.
- 나. 정보기술을 활용하여 정보를 효율적으로 관리하고 생산하는 능력과 태도를 평가한다.
- 다. 컴퓨팅 원리에 따라 문제를 추상화하여 해법을 설계하고 프로그래밍 과정을 통해 소프트웨어로 구현하여 자동화할 수 있는지를 평가한다.
- 라. 컴퓨팅 시스템의 구성 및 동작 원리를 이해하고 실생활의 문제를 해결할 수 있는 창의적 컴퓨팅 시스템을 구현할 수 있는 능력을 평가한다.

2. 평가 방침

- 가. 전북특별자치도 학업성적관리 지침과 학교의 학업성적관리규정에 준하여 실시한다.
- 나. 평가는 수행 평가 100%로 평가한다.
- 다. 수행평가의 경우 과정 중심 평가가 이루어질 수 있도록 수업 중에 수시로 평가를 하며 지식, 기
능, 태도의 인지적·정의적 영역까지 포함하여 종합적으로 평가한다.
- 라. 교과목별 성취기준·성취수준을 토대로 학생의 학업 성취 정도를 평가한다.
- 마. 컴퓨터 과학적 지식과 기술의 탐구와 더불어 실생활의 문제 해결을 위해 새로운 지식과 기술을
창출하고 통합적으로 적용하는 능력과 태도를 갖고 있는지를 평가한다.
- 바. 학생 참여형으로 수업 방법을 개선하고, 학생 부담이 가중되지 않도록 수업과 밀착된 과정중심평
가를 확대하여, 수업-평가-기록이 일체화될 수 있도록 하며 지식보다는 역량을, 수행 결과만이 아
닌 수행 과정이 평가될 수 있도록 한다.
- 사. 수행평가는 교육과정의 성취기준의 도달 여부를 논술, 구술, 프로젝트, 포트폴리오 등 다양한 방
법을 통하여 평가한다.
- 아. 포트폴리오 평가는 학생들의 학습 진전 상황을 확인하고 이를 학생 지도에 활용할 수 있도록 수
시로 시행한다.
- 자. 학생 간 비교를 위한 상대평가가 아니라 개인이 학습목표 달성 정도를 확인하기 위한 절대평가
가 이루어지도록 한다.

3. 평가 계획

가. 성취율과 성취도

성취율(원점수)	성취도
90%이상	A
80%이상 ~ 90%미만	B
70%이상 ~ 80%미만	C
60%이상 ~ 70%미만	D
60%미만	E

나. 평가계획 및 반영 비율

과 목 명	정보							
평가방법	지필평가				수행평가			
반영비율	0%				100%			
평가영역	1차고사(0%)		2차고사(0%)		프로젝트 1	프로젝트 2	프로젝트 3	포트폴리오
평가방법	선택형	서답형 (서·논술형)	선택형	서답형 (서·논술형)	논술형	프로젝트	실습형	포트폴리오
영역만점	-	-	-	-	30점	20점	20점	30점
학기말 반영비율	-	-	-	-	30%	20%	20%	30%
교육과정 성취기준	-		-		[9정01-01]	[9정01-02] [9정01-03]	[9정02-01] [9정02-02] [9정02-03]	[9정01-01] [9정01-02] [9정01-03] [9정02-01] [9정02-02] [9정02-03]
기본점수	-		-		12점	8점	8점	12점
평가 시기	-		-		3~4월	4~5월	5~6월	수시평가 (3~6월중)

다. 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 개인 별로 누가기록 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 기회를 부여하고 응시생과 동일한 채점 기준으로 추가로 평가하는 것을 원칙으로 하되, 추가 평가가 어렵거나 장기결석 등의 사유로 인하여 특정 항목의 수행평가를 할 수 없는 경우는 학교 학업성적관리규정의 “수행평가 인정점 부여 기준”에 따른다.
- 6) 수행평가 결시자에게는 1회의 응시 기회를 다시 부여하며 응시생과 동일한 채점 기준으로 추가로 평가하는 것을 원칙으로 하되, 추가 평가가 어렵거나 장기결석 등의 사유로 특정 항목의 수

행평가를 할 수 없는 경우 다음에 따른다.

- 공결 또는 병결로 인한 결시자는 다음 시간에 평가하도록 한다.
 - 장기 결석자 또는 무단 결석자는 최하점의 차하점으로 한다.
 - 공결로 인한 결시자는 전차 시 실기평가를 100%로 인정한다.
- 7) 수행평가 종료 후 과정에 대한 기록물(수행일자 포함) 및 평가기록표 등을 해당학년 말까지 해당학교에 보관·유지한다.
 - 8) 수행평가 결과에 대한 이의신청이 있어 평가 결과가 변경될 경우 변경전·변경후 자료를 함께 보관한다.
 - 9) 수행평가 결과물은 평가와 이의 신청이 종료된 후 본인에게 돌려주고 학습 자료로 활용하는 것을 권장한다. 또한 그 결과를 분석하여 학생의 학습 능력 향상과 교사의 지도 능력 신장 및 생활기록부 작성 자료로 활용한다.

라. 수행평가 결과 이의신청 기간 운영 계획

- 1) 평가(지필, 수행) 결과는 평가 종료(채점 또는 산출) 후 개인정보보호법에 유의하여 학생 개인에게 직접 공개하는 것을 원칙으로 한다.
- 2) 이의가 있을 때에는 평가 결과 제시 후 3일 이내에 재심하여 재평가하되, 성적 산출 일정을 고려하여 학교별로 적절히 조정할 수 있다.
- 3) 기타 사항은 학교 학업성적관리규정에 따른다.

마. 과정 중심 평가 과정 및 결과 기록 방법

- 1) 운영 시기 및 과정
 - 과정중심 평가 학기 별 계획은 학년 초(3월 초)에 교과협의회를 통해 확정한다.
 - 확정된 과정 중심 평가 계획은 세부 영역, 평가 주제, 평가 방법, 평가 기준에 대해 자세히 기술하여 학년 초(3월)에 모든 학생들에게 공지한다.
- 2) 공정성·정확성·합리성·신뢰성 확보 방안
 - 과정중심평가의 모든 과정은 투명하고 공정하며 정확하게 이루어지도록 한다.
- 3) 과정중심평가의 기록
 - 학생의 수행 상황과 성취를 서술하여 평가할 수 있도록 한다.
 - 평가에 있어 학생의 성취 상황과 변화 양상을 질적으로 기록하기 위한 과정중심평가도 인정할 수 있다.
 - 과정중심평가 후 교사의 관찰 기록 외에 학생 자신의 자기 평가, 동료 평가의 내용을 바탕으로 하여 학생의 변화 과정을 꼼꼼히 기록할 수 있도록 한다.
 - 기록 자료는 학교생활기록부 교과세부능력 특기사항 기재에 활용한다.

바. 평가 계획 사전 안내 방법 (학생 및 학부모 안내방법)

- 1) 확정된 과정중심평가 계획은 세부 영역, 평가 주제, 평가 방법, 평가 기준에 대해 자세히 기술하여 학기 초(3월, 8월)에 학생들에게 안내한다.
- 2) 학급게시판, 학교 홈페이지, 가정통신문 등을 이용하여 학생 및 학부모에게 안내한다.

사. 학습지원대상 학생 지도 계획

- 1) 정기고사 및 수행평가 결과 등을 분석하여 학습지원대상 학생에 대한 추수지도를 진행한다.
- 2) 학습지원대상 학생 지도 계획

학습지원 대상 학생	<ul style="list-style-type: none"> • 학기 단위 성취도가 E에 해당되는 경우 선별
추수 지도 방식	<ul style="list-style-type: none"> • 학습지원대상 학생이 수강자의 15% 이하인 경우: 학습지원 영역의 성취도를 향상시킬 수 있는 별도의 학습지를 제작하여 교과 시간 및 방과후 시간 등을 활용하여 과제 수행 지도 및 피드백 실시 • 학습지원대상 학생이 수강자의 15%를 초과한 경우: 희망자를 대상으로 방과후 특별 보충 프로그램 및 원격 교육 프로그램 등을 통한 부진 학생 지도 실시

아. 수행평가 성적처리 방법 및 환류 계획

가. 수행평가 결시생 인정점 부여

- 1) 결시생에게 평가에 응시할 수 있는 기간을 정해주고, 정해진 기간 안에 결시한 수행평가 영역에 응시할 수 있도록 기회를 부여한다.
- 2) 결시생이 평가에 응하지 못할 때는 다음에 따라 점수를 산출한다.

ㄱ. 공결 : 학생 본인의 직전 학기 또는 직전 학년 해당 영역의 점수 100% 인정

ㄴ. 병결 : 학생 본인의 직전 학기 또는 직전 학년 해당 영역의 점수 $\times 0.8$ 부여

ㄷ. 미인정결 : 해당 학년의 최하점의 차하점을 부여

* 학생 본인의 직전 학기 또는 직전 학년 해당 영역의 점수가 없는 경우 결시 영역과 가장 유사한 영역의 점수를 기준으로 인정점을 산출한다.

4. 수행평가 세부계획

가. 세부 평가내용 및 시기

평가 영역	활동 내용	시기
프로젝트1	정보 사회 보고서	3월~4월
프로젝트2	정보 윤리 카드 뉴스	4월~5월
프로젝트3	정보 구조화	5월~6월
포트폴리오	과제물 작성	상시

나. 수행평가 영역별 평가표

1) 프로젝트 1

평가 방법	논술형		활동 내용	정보 사회 보고서	
평가 내용	정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석하고 그에 따른 직업의 변화와 자신의 진로와 관련된 정보기술을 논술하였는지 평가.				
영역별 평가	표현 (25점)	1. 미래의 정보기술에 대해 표현하였는가? 2. 정보기술의 발달과 소프트웨어로 인한 우리 삶의 변화를 표현하였는가? 3. 정보기술 발달에 의한 직업의 변화를 표현하였는가? 4. 자신의 진로와 관련하여 정보기술을 표현하였는가?	평가 기준 4가지를 만족하는가?	25	
			평가 기준 3가지를 만족하는가?	23	
			평가 기준 2가지를 만족하는가?	21	
			평가 기준 1가지를 만족하는가?	19	
			미참여	10	
	태도 (5점)	1. 기한 내에 제출 하였는가? 2. 수업 시간 내 성실히 작성하였는가? 3. 최소 분량 반 페이지를 채워서 냈는가?	평가 기준 3가지를 만족하는가?	5	
			평가 기준 2가지를 만족하는가?	4	
			평가 기준 1가지를 만족하는가?	3	
			미참여	2	

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.

(중학교 정보교과 교육과정에서의 성취기준)

2) 프로젝트 2

평가 방법	프로젝트		활동 내용	정보 윤리 카드뉴스	
평가 내용	개인 정보와 저작권, 사이버 윤리, 사이버 중독 각각의 내용을 이해하고 예방 수칙을 수립하여 이를 카드뉴스 형식으로 정리할 수 있는지 평가.				
영역별 평가	내용 및 표현 (15점)	1. 개인 정보의 개념과 유형을 설명하고, 개인 정보 보호 하는 방법을 포함하였는가? 2. 저작권의 개념을 이해하고, 디지털 저작물의 올바른 사용 방법을 포함하였는가? 3. 사이버 윤리의 필요성을 이해하고, 사이버 폭력의 예방 수칙을 스스로 수립해 표현하였는가? 4. 사이버 중독의 개념을 알고, 예방 계획을 표현하였는가?	평가 기준 4가지를 만족하는가?	15	
			평가 기준 3가지를 만족하는가?	13	
			평가 기준 2가지를 만족하는가?	11	
			평가 기준 1가지를 만족하는가?	9	
			미참여	6	
	태도 (5점)	1. 기한 내에 제출 하였는가? 2. 수업 시간 내 성실히 제작하였는가? 3. 최소 분량 반 페이지를 지켰는가?	평가 기준 3가지를 만족하는가?	5	
			평가 기준 2가지를 만족하는가?	4	
			평가 기준 1가지를 만족하는가?	3	
			미참여	2	

교육과정 성취기준		평가기준	
[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(OCL)를 사용하여 이용 허가 범위를 표시한 뒤 온라인상에 공유할 수 있다.
		중	저작권보호의 중요성을 바르게 설명하고 저작물 이용 허락 표시(OCL)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 예	[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.

방법을 실천한다.	[평가준거 성취기준 ②] 게임·인터넷·스마트폰 중독 의 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.

(중학교 정보교과 교육과정에서의 성취기준)

3) 프로젝트 3

평가 방법	실습		활동 내용	정보 구조화	
평가 내용	정보를 효과적으로 전달하기 위해 필요한 자료를 확인하고, 표, 다이어그램 등의 다양한 시각적 형태로 구조화하여 표현하는지와 이 과정을 통해 정보의 종류와 특성, 문제 해결을 위한 정보 활용 목적에 따라 효과적인 구조화 형태를 표현하였는지를 평가				
영역별 평가	실습 (15점)	1. 정보의 목적에 맞는 적절한 구조화 방법을 선택했는가? 2. 응용 프로그램을 사용하여 효율적으로 구조화하였는가? 3. 정보 구조화에 필요한 핵심적 요소 등을 선택하였는가? 4. 실습 결과지에 정보 구조화 방법별 특징을 설명하였는가?	평가 기준 4가지를 만족하는가?	25	
			평가 기준 3가지를 만족하는가?	23	
			평가 기준 2가지를 만족하는가?	21	
			평가 기준 1가지를 만족하는가?	19	
			미참여	10	
	태도 (5점)	1. 기한 내에 제출하였는가? 2. 수업 시간 내 성실히 실습에 참여했는가?	평가 기준 2가지를 만족하는가?	5	
			평가 기준 1가지를 만족하는가?	4	
			미참여	2	

교육과정 성취기준		평가기준	
[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.	

(중학교 정보교과 교육과정에서의 성취기준)

4) 포트폴리오

평가 방법	포트폴리오		활동 내용	과제물 작성	
평가 내용	교육과정 내 정보문화, 자료와 정보 단원의 누적 산출물에 대해 학생 스스로 생각하여 작성하였는 지 평가.				
영역별 평가	산출물 (20점)	1. 포트폴리오의 내용을 창의적으로 표현하였는 가? 2. 포트폴리오를 꼼꼼하게 작성하였는가? 3. 포트폴리오의 주제와 표현에 오류가 없는가? 4. 포트폴리오의 정해진 작성 분량을 지켰는가?	평가 기준 4가지를 만족하는가?	20	
			평가 기준 3가지를 만족하는가?	18	
			평가 기준 2가지를 만족하는가?	16	
			평가 기준 1가지를 만족하는가?	14	
			미참여	10	
	태도 (10점)	1. 활동지를 작성하기 위해 검색, 협업 등을 활용 해 적극적으로 참여했는가? 2. 기한 내 누적 산출물을 제출했는가? 3. 올바른 태도로 수행에 임했는가?	평가 기준 3가지를 만족하는가?	10	
			평가 기준 2가지를 만족하는가?	7	
			평가 기준 1가지를 만족하는가?	4	
			미참여	2	