

2024학년도 1학기 정보과 교수학습 및 평가운영 계획

학교명	학년	과목	학기	학급	지도교사
군산대성중	1학년	정보	1학기	1반	양성용 (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.	<ul style="list-style-type: none"> 정보 사회와 정보 기술 정보 사회에 서 소프트웨어 의 역할과 중 요성 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet ★교통안전	관찰평가 실습 평가	정보기술의 발달 과 소프트웨어가 개인의 삶과 사 회에 미친 영향 과 가치를 기록
	2	1. 1. 2 정보사회의 미래와 직업		<ul style="list-style-type: none"> 정보 사회의 미래 모습 정보 사회의 미래 직업 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Docs	관찰평가 실습 평가 (수행평가 연 계)	정보기술의 발달 과 소프트웨어 영향에 따른 미 래 직업을 알아 보고 자기 희망 진로를 표현 - Docs 만들기
	3	1. 2. 1 개인정보보 호	[9정01-02] 정보사회 구성원으로 서 개인정보와 저작 권 보호의 중요성을 인식하고 개인정보 보호, 저작권 보호 방법을 실천한다.	<ul style="list-style-type: none"> 개인 정보 개인 정보 침해와 보호 방법 	강의식 수업 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet	관찰평가 과제평가	개인정보 보호의 중요성을 인식하 고 개인정보를 관리하고 보호하 기 위한 방법 표현하기
	4	1. 2. 2 저작권보호		<ul style="list-style-type: none"> 저작권 보호 의 필요성 디지털 저작 물의 이용 방 법 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Canva - Miricanvas	관찰평가 실습 평가 (수행평가 연 계)	저작권 보호의 중요성을 인식하 고 디지털 저작 물을 올바르게 이용하기 위한 방법 정리하기 - 포스터 만들 기

월	주	단원명	교육과정 성취기준	수업·평가 방법			수업·평가 연계의 주안점
				내용요소	수업방법	평가방법	
4	1	1. 2. 3 사이버 윤리	[9정01-03] 정보사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.	<ul style="list-style-type: none"> 사이버 윤리 사이버 폭력의 예방법 	토의토론 수업 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet	관찰평가 과제평가	사이버 윤리의 필요성을 인식하고 사이버 폭력 예방법 확인
	2			<ul style="list-style-type: none"> 인터넷·스마트폰·게임이 미치는 영향 인터넷·스마트폰·게임 중독의 예방법 	강의식 수업 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Slide - Drawing ★사이버중독예방	관찰평가 실습 평가 (수행평가 연계)	게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법 표현하기 - Slide 만들기
	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.	<ul style="list-style-type: none"> 자료와 정보 정보의 다양한 표현 방법 	강의식 수업 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet	관찰평가 실습 평가	실생활에서 사용되는 디지털 정보와 아날로그 정보의 차이점 비교표 만들기
	4	2. 1. 2 아날로그와 디지털		<ul style="list-style-type: none"> 아날로그와 디지털 디지털 정보의 표현 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet	형성평가 실습 평가 (수행평가 연계)	다양한 자료와 정보를 디지털 형태로 표현하기 (평가지)
5	1	2. 1. 3 자료의 디지털 표현		<ul style="list-style-type: none"> 문자 정보의 표현 그림 정보의 표현 수치 정보의 표현 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Canva - Miricanvas	형성평가 과제평가 (수행평가 연계)	문자/그림 자료와 정보를 디지털 형태로 표현하기 (평가지)

월	주	단원명	교육과정 성취기준	수업·평가 방법			수업·평가 연계의 주안점
				내용요소	수업방법	평가방법	
5	2	2. 2. 1 자료와 정보의 수집과 관리	[9정02-02] 인터넷, 응용 소프트 웨어 등을 활용하여 문제 해결을 위한 자 료를 수집하고 관리 한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 자료의 검색 과 수집 방법 • 자료의 분류 와 가공 방법 • 정보의 전달 과 공유 방법 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet - bitly	과제평가 실습 평가	인터넷을 활용하 여 문제 해결을 위한 자료를 수 집하고, 수집한 자료를 분류하고 관리하며 공유하 기(Link)
	3	2. 2. 2 정보의 구조화	[9정02-03] 실생활의 정보를 표, 다이어그램 등 다양 한 형태로 구조화하 여 표현한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 정보의 구조 화 	강의식 수업 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Canva - Miricanvas	관찰평가 과제평가	실생활의 정보를 표, 다이어그램 등 다양한 형태 의 구조화 방법 을 정리하기
	4			<ul style="list-style-type: none"> • 정보 구조화 의 종류 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Canva - Miricanvas	관찰평가 실습 평가 (수행평가 연 계)	다양한 형태의 구조화 방법 중 가장 적절한 형 태로 구조화하여 표현하기 (실생활 정보)
6	1	4. 1. 1 컴퓨팅 시스템의 구성	[9정05-01] 컴퓨팅 시스템을 구 성하는 하드웨어와 소프트웨어의 역할 을 이해하고 유기적 인 상호 관계를 분 석한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨팅 시스 템 • 컴퓨팅 시스 템의 구성 	강의식 수업 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom	관찰평가 자기평가	구글 클래스룸 활용하여 탐구 학습 입력 실습 과 평가 - Login 확인 - 과제 제출
	2	4. 1. 2 컴퓨팅 시스템의 작동 원리		<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨팅 시스 템의 작동 원 리 • 하드웨어와 소프트웨어의 관계 	강의식 수업 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom	관찰평가 실습 평가 (수행평가 연 계)	실생활에서 활용 하고 있는 컴퓨 팅 시스템의 사 례를 설명하고 표현할 수 있도 록 안내 - 클래스룸 제 출

월	주	단원명	교육과정 성취기준	수업·평가 방법			수업·평가 연계의 주안점
				내용요소	수업방법	평가방법	
6	3	3. 1. 1 문제의 이해와 분석	[9정03-01] 실생활 문제 상황에서 문제의 현재 상태, 목표 상태를 이해하고 목표 상태에 도달하기 위해 수행해야 할 작업을 분석한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 문제와 문제 해결 • 문제의 현재 상태와 해결 후의 상태 	강의식 수업 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet	관찰평가 실습 평가	실생활 문제 상황을 분석하여 문제의 현재 상태와 목표 상태를 표현하기
	4		[9정03-02] 문제 해결에 필요한 요소와 불필요한 요소를 분류한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 문제 해결 과정의 방법 • 문제 해결에 필요한 핵심 요소 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Padlet	관찰평가 과제평가	문제 해결에 필요한 요소와 불필요한 요소를 구분하고 이유 기록하기
7	1	3. 1. 2 알고리즘의 이해 및 표현	[9정03-03] 논리적인 문제 해결 절차인 알고리즘의 의미와 중요성을 이해하고 실생활 문제의 해결 과정을 알고리즘으로 구상한다.	<ul style="list-style-type: none"> • 문제 해결의 열쇠, 알고리즘 • 알고리즘의 표현 • 알고리즘의 상호 작용 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Slide - Drawing	관찰평가 실습 평가	알고리즘의 의미와 중요성을 이해하고, 실생활 문제 해결을 위한 알고리즘 표현
	2			<ul style="list-style-type: none"> • 알고리즘의 구조 • 컴퓨터를 이용한 문제 해결 과정 	문제해결학습 교육 정보 기술 활용 수업 - Classroom - Slide - Drawing	관찰평가 실습 평가	실생활 문제 상황을 분석하여 해결 과정을 알고리즘으로 표현

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

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

2024학년도 정보교과 평가규정

군산대성중학교

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. 전라북도 학업성적관리 지침과 학교의 학업성적관리규정에 준하여 실시한다.
- 나. 평가는 선다형 시험의 형태, 태도평가, 과제형 평가 등과 지필평가를 시행하지 않고, 수행 평가 100%로 한다.
- 다. 수행평가의 경우 과정 중심 평가가 이루어 질수 있도록 수업 중에 수시로 평가를 하며 지식, 기능, 태도의 인지적·정의적 영역까지 포함하여 종합적으로 평가한다.
- 라. 수행평가는 교육과정의 성취기준의 도달 여부를 독서, 논술, 구술, 프로젝트, 포트폴리오, 자기 평가 등 다양한 방법을 통하여 평가한다.

3. 학기별 평가 계획

- 가. 학기별 기준 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. 학기별 평가계획 및 반영 비율

과 목 명				정보													
평가방법				지 필 평 가				수 행 평 가									
반영비율				0%				100%									
평가영역				1차고사		2차고사		과제탐구		프로젝트		포트폴리오					
평가방법				선택 형	서답형 (서술)	선택 형	서답형 (서술)	관찰평가		관찰평가		포트폴리오					
영역만점								30점		30점		40점					
반영비율								30%		30%		40%					
교육과 정성취 기준				1 학 기	1학년	미 실시		미 실시		[9정02-03] [9정05-01]		[9정03-01] [9정03-02] [9정03-03]		[9정01-01] [9정01-02] [9정01-03] [9정02-01] [9정02-02]			
					2학년												
					3학년												
				2 학 기	1학년	자유학기제 실시로 지필평가 미 실시				자유학기제 실시로 수행평가 미 실시							
					2학년												
					3학년												
				기본점수								12점		12점		16점	
				평가 시기	1학기							5월		6월		3월~6월	
					2학기							10월		11월		9월~12월	
출제-평가 채점																	

다. 평가 결과 학생 확인절차

- 1) 평가(지필, 수행) 결과는 평가 종료(채점 또는 산출) 후 개인정보보호법에 유의하여 학생 개인에게 직접 공개하는 것을 원칙으로 한다.
- 2) 확인 결과 이의가 있을 때에는 재심하여 재평가한다.
- 3) 평가 결과 공개 및 이의 신청 기간은 성적 산출 일정을 고려하여 평가 종료 후 3일 이내의 기간을 설정한다.

4. 학기별 수행평가 세부 계획

가. 1학기 수행평가 계획

1) 1학년 1학기

평가영역	반영비율	내용
과제탐구	30%	정보의구조화/컴퓨팅시스템
프로젝트	30%	알고리즘
포트폴리오	40%	정보문화/자료와정보

가) 과제탐구

평가 방법	관찰평가	
평가 내용	컴퓨팅 시스템을 구성하는 하드웨어와 소프트웨어의 역할을 이해하고 유기적인 상호 관계를 분석하여 내가 필요한 컴퓨터 시스템을 설계할 수 있는지를 평가	
영역별 평가	관찰평가 (1)	1. 컴퓨터 시스템을 구성하는 하드웨어와 소프트웨어의 역할을 정보의 구조화 방법을 활용하여 표현하였는가? 2. 컴퓨터 시스템의 하드웨어와 소프트웨어의 목록을 제시하였는가? 3. 내가 사용하는 컴퓨터의 목적을 구체적으로 표현하였는가? 4. 내가 사용하는 컴퓨터의 목적에 맞는 하드웨어와 소프트웨어의 목록을 제시하였는가?
		평가척도
		평가 기준 4가지를 만족하는가? 30
		평가 기준 3가지를 만족하는가? 28
		평가 기준 2가지를 만족하는가? 26
		평가 기준 1가지 이하를 만족하는가? 24
		미참여 12

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.
[9정05-01] 컴퓨팅 시스템을 구성하는 하드웨어와 소프트웨어의 역할을 이해하고 유기적인 상호 관계를 분석한다.	상	다양한 컴퓨팅 시스템을 구성하는 하드웨어와 소프트웨어의 역할을 이해하고 유기적인 상호 관계를 설명할 수 있다.
	중	하드웨어와 소프트웨어의 역할을 이해하고 다양한 컴퓨팅 시스템의 예를 제시할 수 있다.
	하	하드웨어와 소프트웨어의 역할을 설명할 수 있다.

(중학교 정보교과 교육과정에서의 성취기준)

나) 프로젝트

평가 방법	관찰평가		
평가 내용	실생활 문제 해결을 위해 필요한 알고리즘과 프로그램의 동작 원리를 비교·분석하고 프로그래밍을 통해 문제 해결에 필요한 소프트웨어를 설계·개발 할 수 있는지를 평가		
영역별 평가	관찰평가	1. 실생활 문제 해결을 위한 분석과 알고리즘 설계가 가능한가? 2. 문제 해결에 필요한 제어구조를 적절히 선택 가능한가? 3. 알고리즘에 따른 순차구조와 제어구조로 프로그래밍이 가능한가? 4. 프로그래밍 결과가 오류 없이 실행되었는가?	
		평가척도	
		평가 기준 4가지를 만족하는가?	30
		평가 기준 3가지를 만족하는가?	28
		평가 기준 2가지를 만족하는가?	26
		평가 기준 1가지 이하를 만족하는가?	24
		미참여	12

교육과정 성취기준		평가기준	
[9정03-02] 문제 해결에 필요한 요소와 불필요한 요소를 분류한다.	상	문제 해결에 필요한 요소와 불필요한 요소를 구분하고 이유를 제시할 수 있다.	
	중	문제 해결에 필요한 요소와 불필요한 요소를 구분할 수 있다.	
	하	문제 상황에 제시된 다양한 요소들을 나열할 수 있다.	
[9정03-03] 논리적인 문제 해결 절차인 알고리즘의 의미와 중요성을 이해하고 실생활 문제의 해결 과정을 알고리즘으로 구상한다.	상	알고리즘의 의미와 중요성을 이해하고, 실생활 문제 해결을 위한 알고리즘을 구상할 수 있다.	
	중	알고리즘의 의미와 중요성을 이해하고, 간단한 문제 해결을 위한 알고리즘을 구상할 수 있다.	
	하	알고리즘의 의미와 중요성을 이해하고 간단한 문제의 해결 과정을 나열할 수 있다.	

(중학교 정보교과 교육과정에서의 성취기준)

다) 포트폴리오

평가 방법	관찰평가/과제평가		
평가 내용	정보문화, 자료와 정보 단원 내용을 학생 스스로 성실하고 체계적으로 준비하였는지, 과정진행상에서 누적 산출물에 대해서 학생 스스로 생각하고, 반성하였는지를 평가		
영역별 평가	관찰평가	1. 포트폴리오의 내용을 창의적으로 표현하였는가? 2. 수업내용에 대해 적극적으로 질문하고 발표하였는가? 3. 포트폴리오를 꼼꼼하게 작성하였는가? 4. 포트폴리오의 주제와 표현에 오류가 없는가?	
		평가척도	
		평가 기준 4가지를 만족하는가?	40
		평가 기준 3가지를 만족하는가?	37
		평가 기준 2가지를 만족하는가?	33
		평가 기준 1가지 이하를 만족하는가?	30
		미참여	16

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.	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.
[9정01-03] 정보사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독의 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.
[9정02-01] 디지털 정보의 속성과 특징을 이해하고 현실 세계에서 여러 가지 다른 형태로 표현되고 있는 자료와 정보를 디지털 형태로 표현한다.	상	실생활에서 사용되는 디지털 정보와 아날로그 정보의 차이점을 비교하고 다양한 자료와 정보를 디지털 형태로 표현할 수 있다.
	중	아날로그와 디지털 정보의 특징을 설명하고, 문자나 그림을 디지털 형태로 표현할 수 있다.
	하	디지털 정보의 특징을 설명하고 디지털 자료 및 정보를 아날로그 자료 및 정보와 구별할 수 있다.

(중학교 정보교과 교육과정에서의 성취기준)

나. 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 개인별로 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 부여하여 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) 지체장애 및 감각장애(시각, 청각)로 인하여 수행평가가 불가능한 영역의 경우 학업성적관리위원회 심의에 따라 다음 공식을 참고하여 처리한다.

※ 기본 점수가 있는 영역의 경우

점수 = 해당영역 수행평가 기본점수

$$+ \text{해당영역 수행평가 배점(기본점수 제외)} \times \frac{\text{당해자의 지필평가 득점}}{\text{지필평가의 배점 총점}}$$

- 7) 성적처리가 끝난 수행평가의 중요한 자료(수행평가 성적일람표 등)는 해당 학생 졸업 후 1년 이상 당해 학교에 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.

다. 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.

라. 수행평가 과정 및 결과 기록 방법

1) 운영 시기 및 과정

- 가) 수행 평가 학기별 계획은 학년 초(3월 초)에 교과협의회를 통해 확정한다.
- 나) 확정된 수행 평가 계획은 세부 영역, 평가 주제, 평가 방법, 평가 기준에 대해 자세히 기술하여 학기 초(3월, 8월)에 모든 학생들에게 공지한다.
- 다) 평가 시기는 가급적 지필 평가를 피하여 운영하며, 각 과목 별 수행 평가가 겹

치지 않도록 학기 초에 학년별 수행평가 실시 시기를 협의한다.

라) 수행평가 운영은 가급적 2차 고사 완료 전(성적 마감 시기 전)까지 종료한다.

2) 공정성·정확성·합리성·신뢰성 확보 방안

가) 수행평가는 최소한 평가 실시 1주 전에 학생들에게 시기 및 방법 등에 대하여 충분히 공지한다.

나) 수행평가의 모든 과정은 투명하고 공정하며 정확하게 이루어지도록 한다.

다) 수행평가 결과 성적처리의 모든 과정은 학생 개인에게 공개해 신뢰성을 높인다.

라) 동 과목이고 단위수가 같을 때는 수행평가 영역 및 내용을 동일하게 한다.

3) 수행 평가의 기록

가) 점수 평가뿐만 아니라 학생의 수행 상황과 성취를 서술하여 평가한다.

나) 수행 평가 후 교사의 관찰 기록 외에 학생 자신의 자기 평가, 동료 평가의 내용을 바탕으로 하여 학생의 변화 과정을 꼼꼼히 기록한다.

다) 학생의 성취 상황과 변화 양상이 잘 드러나도록 기록한다.

라) 학교생활기록부는 추상적인 표현을 지양한다.

마) 학생의 진로 및 진학희망 학과를 고려해 학교생활기록부에 체계적으로 작성한다.

마. 자유학기제 적용 학기(2학기)의 평가 방법 및 기록

1) 성취기준을 마련하여 학습목표의 도달여부를 파악한다.

2) 지필평가 없이 수행평가만 실시한다.

3) 성취수준 확인 결과는 점수, 등급, 석차 등은 입력하지 않고 학교생활기록부에 서술식으로 기재한다.

5. 평가 계획 사전 안내 방법

◎ 학생 및 학부모 안내방법

1) 확정된 수행 평가 계획은 세부 영역, 평가 주제, 평가 방법, 평가 기준에 대해 자세히 기술하여 학기 초(3월, 8월)에 학생들에게 안내한다.

2) **학교알리미 사이트와 학교 홈페이지**를 이용하여 학생 및 학부모에게 안내한다.

6. 학습 지원 대상 학생 지도 계획

가. 정기고사 및 수행평가 결과 등을 분석하여 학습 지원 대상 학생에 대한 추수 지도를 진행한다.

나. 학습 지원 학생 지도 계획

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