

아래 답안은 가답안이며 다양한 답이 나올 수 있습니다.

강의 및 모의고사에서 강조했던 바와 같이

교육과정을 이해하여 수업에 적용하고

교사도 컴퓨팅 사고력을 키워야 함을 알 수 있습니다

수고 많으셨고 좋은 결과 있으시길 기원하겠습니다.

<전공 A>

2 [2점]	컴퓨팅 시스템 B 학생
5 [4점]	㉠ (다양한 형태의) 자료를 입출력하기 위한 프로그래밍 수업 자료에 고등학교 내용 요소에 해당하는 파일 입출력 소스 코드를 활용하였다. ㉡ ㉢ ㉣ ㉤ ㉥ 언플러그드
6 [4점]	㉠ 함수를 활용한 프로그램을 작성 ㉡ 전역변수 ㉣ 지역변수 ㉥ 시범·실습법
7 [4점]	㉠ 정보기술활용능력 ㉡ 검색을 통해 자료와 정보를 수집하고 스프레드시트로 정리하기 디지털 의사소통능력, 공유와 협업능력 네트워크 컴퓨팅 환경에 기반한 다양한 지식·학습 공동체에서 공유와 효율적인 의사소통, 협업을 할 수 있는 능력이다.

<전공 B>

3 [4점]	<p>㉠ 인공지능 ㉡</p> <p>상용 소프트웨어는 상업적 목적으로나, 판매를 목적으로 생산되는 소프트웨어이기 때문에 소프트웨어 저작권을 보호해야 한다. 즉, 무단으로 복제, 설치, 변경, 재설치 등은 저작권 침해에 해당된다.</p>
4 [4점]	<p>성취기준에서 제시한 현재 상태에서 목표 상태에 도달하기 위해 수행해야 할 작업을 분석(작업의 종류와 순서를 구체적으로 파악할 수 있는지)하는 평가 내용을 평가기준에 포함하지 않았다.</p> <p>㉠ 중 ㉡ 자기평가 ㉢ 동료평가</p> <p>탐구 활동의 성과물에 대한 평가뿐만 아니라 전 과정에서 합리적이고 객관적인 평가가 이루어질 수 있도록 평가 기준과 구체적인 체크리스트를 마련하고 교사 평가뿐만 아니라 동료 평가, 자기 평가를 위한 도구로 활용한다.</p>
5 [4점]	<p>프로그래밍</p> <p>㉠ 첫 번째 입력 기호 ☆이 두 번째 입력 기호 ○, □, △을 만나면 1을 출력 ㉡ 첫 번째 입력 기호 ○, □, △이 두 번째 입력 기호 ☆을 만나면 0을 출력</p> <p>0</p>