< 정보과학 >

◆ 이런 걸 배워요

기초부터 배열, 구조체, 함수까지 C 프로그래밍의 방법에 대해 학습한 뒤 수학 및 과학 분야에서 활용할 수 있는 시뮬레이션과 피지컬 컴퓨팅 시스템 구현에 대해 배워요.

◆ 이런 게 장점이에요

프로그래밍에 대한 기본적인 소양을 갖추고 자기 생각과 상상을 현실로 구현해 보며 실질적인 문제 해결 능력을 기를 수 있어요.

◆ 이런 학생에게 적합해요

- 모든 공학 계열과 컴퓨터, 소프트웨어 관련 진학 및 진로를 원하는 학생들에게 적합해요.
- 프로그래밍에 흥미를 가지고 프로그램 코드를 구현하고 수정하며 발전시키는 모든 과정을 포기하지 않고 즐길 수 있는 학생들에게 적합해요.
- 정보과학은 수학적, 과학적 개념을 많이 활용하기 때문에 수학, 과학도 좋아하며, 논리적으로 분석하여 해결하는 능력을 갖추고, 창의적인 사고를 하는 학생들에게 적합해요.

◆ 이 전공(진로)과 관련 있어요

컴퓨터공학과, 소프트웨어공학과, 데이터 과학 분야, 네트워크 공학 분야, 정보보호, 인공지능 등

◆ 이런 교육과정을 따라요 (작년 교육과정입니다. 올해는 달라질 수 있으니 참고하세요.)

3~5월 - C 프로그래밍 / 수행평가 1, 2

6~7월 - 시뮬레이션 및 피지컬 컴퓨팅 / 수행평가 3

◆ 이렇게 평가해요 (작년 평가계획입니다. 올해는 달라질 수 있으니 참고하세요.)

1. 평가 방법

평가 종류		수행평가			합계
반영 비율		100%			100%
횟수/영역		프로그래밍 기초	프로그래밍 문제 제작 프로젝트	시뮬레이션 프로젝트	
반영비율	영역 만점	30%(100점 만점)	40%(100점 만점)	30%(100점 만점)	
	서·논술 형평가	-	-	-	
평가 시기		3~4월	4~5월	6월	
관련 성취기준		[12정과01-01] [12정과01-02] [12정과01-04] [12정과01-05] [12정과01-06] [12정과01-07] [12정과02-03] [12정과02-04]	[12정과01-01] [12정과01-05] [12정과01-07] [12정과03-02]	[12정과04-01] [12정과04-02]	
동점자 처리 우선순위		2	1	3	

2. 과제물(수행평가) 예시

