



학교생활세부사항기록부(학교생활기록부II)

졸업 대장 번호				
구분 학년	학과	반	번호	담임성명
1	인공지능소프트웨어과	6	10	진유정
2	인공지능소프트웨어과	7	8	신현종



1. 인적·학적사항

학생정보	성명 : 박태환	성별 : 남	주민등록번호 : 080809-*****
	주소 : 경기도 고양시 덕양구 푸른마을로 16, 201동 2005호 (고양동, 푸른마을)		
학적사항	2024년 1월 5일 목암중학교 제3학년 졸업 2024년 3월 1일 세명컴퓨터고등학교 제1학년 입학		
특기사항			

2. 출결상황

학년	수업일수	결석일수			지각			조퇴			결과			특기사항
		질병	미인정	기타	질병	미인정	기타	질병	미인정	기타	질병	미인정	기타	
1	190	.	.	.	2	.	.	1	
2	190	.	8	.	4	.	.	1	

3. 수상경력

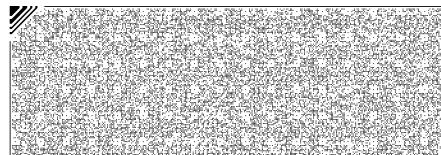
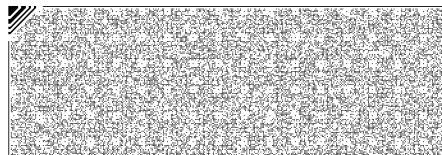
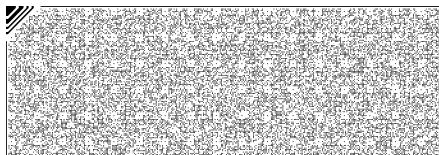
학년 (학기)	수상명			등급(위)	수상연월일	수여기관	참가대상 (참가인원)
1	1	교과우수상(체육)			2024. 07. 19.	세명컴퓨터고등학교장	수강자
	2	AI 동고동락		은상(2위)	2024. 11. 12.	세명컴퓨터고등학교장	1학년 인공지능 소프트웨어과(35 명)

세명컴퓨터고등학교

2026년 1월 29일

1/13

반 7 번호 8 이름 박태환





학년 (학기)		수상명	등급(위)	수상연월일	수여기관	참가대상 (참가인원)
1	2	선행상		2025.01.10.	세명컴퓨터고등학교장	전교생(464명)
		교과우수상(영어, 통합과학, 체육, 응용 프로그래밍 화면 구현)		2025.01.14.	세명컴퓨터고등학교장	수강자
2	1	미디어 콘텐츠 창작 공모전	장려상(4위)	2025.07.16.	세명컴퓨터고등학교장	전교생
		교과우수상(영어 I, 운동과 건강, 데이터베이스 프로그래밍)		2025.07.18.	세명컴퓨터고등학교장	수강자
	2	AI 동고동락	은상(2위)	2025.12.04.	세명컴퓨터고등학교장	인공지능소프트 웨어과 2학년(32명)
		선행상		2026.01.12.	세명컴퓨터고등학교장	전교생(421명)
		교과우수상(운동과 건강)		2026.01.13.	세명컴퓨터고등학교장	수강자

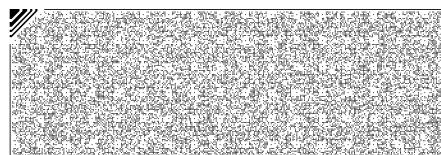
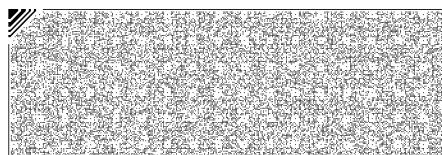
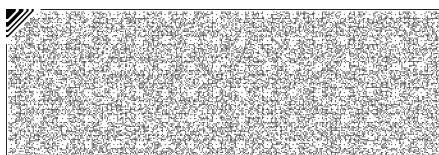
4. 자격증 및 인증 취득상황

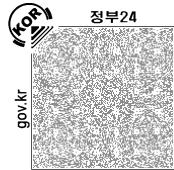
〈자격증 및 인증 취득상황〉

구분	명칭 또는 종류	번호 또는 내용	취득연월일	발급기관
자격증	정보기술자격(ITQ) C등급 - 한글엑셀	A001-2024103-003823	2024.11.28.	한국생산성본부

〈국가직무능력표준 이수상황〉

학년	학기	세분류	능력단위 (능력단위코드)	이수시간	원점수	성취도	비고
1	1	응용SW엔지니어링	화면 구현(200102022 5_19v5)	62	95	A	[실무과목] 응용 프로그래밍 화면 구현
	2	UI/UX엔지니어링	UI 테스트(200102070 9_19v3)	60	100	A	[실무과목] 응용 프로그래밍 화면 구현
2	1	DB엔지니어링	SQL작성(200102041 5_19v1)	62	100	A	[실무과목] 데이터베이스 프로그래밍
	1	응용SW엔지니어링	프로그래밍 언어 활용(2001020231_23v5)	60	98	A	[실무과목] 응용 프로그래밍 개발





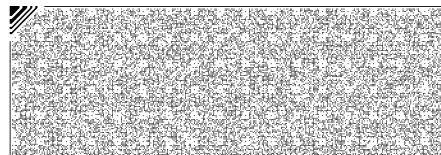
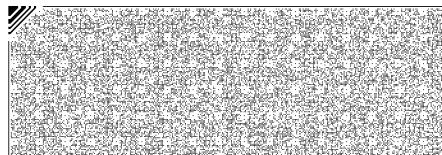
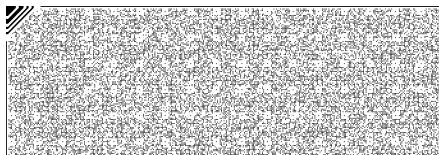
학년	학기	세분류	능력단위 (능력단위코드)	이수시간	원점수	성취도	비고
2	1	빅데이터 분석	데이터 분석 기초 기술 활용(2001010516_21v1)	47	90	A	[실무과목] 빅데이터 분석
	2	DB엔지니어링	SQL활용(2001020413_19v4)	58	87	B	[실무과목] 데이터베이스 프로그래밍
	2	응용SW엔지니어링	응용SW 기초 기술 활용(2001020232_23v5)	60	85	B	[실무과목] 응용 프로그래밍 개발
	2	빅데이터 분석	분석 데이터 전처리(2001010510_21v4)	43	95	A	[실무과목] 빅데이터 분석

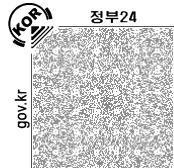
5. 학교폭력 조치상황 관리

학년	조치결정 일자	조치사항
		해당 사항 없음

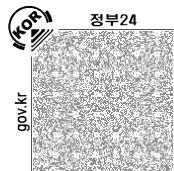
6. 창의적 체험활동상황

학년	창의적 체험활동상황		
	영역	시간	특기사항
1	자율활동	120	<p>체육 한마당 축구 경기에 참여하여 팀의 승리를 이끌고 뛰어난 기량과 팀워크를 발휘하며 학우들과의 협동심을 강화함. 이를 통해 리더십과 책임감을 기르고, 운동의 즐거움과 성취감을 경험함.</p> <p>생명 존중 글짓기 활동에서 생명의 소중함과 가장 소중한 것이 바로 나 자신임을 인식하고 자존감을 향상하는 계기가 됨.</p> <p>심성 수련 활동에서 맷칼스럽게 랩을 불러 학생들로부터 좋은 호응을 받음. 즐거운 분위기를 주도하며 활동을 좋은 방향으로 이끄는 능력을 발휘함. 이를 통해 자신감을 기우고, 친구들에게 긍정적인 영향을 미침. 단합과 유대감을 강화하며, 학급 내에서의 역할을 충실히 수행함.</p> <p>인공지능 해커톤에 참여하여 자율주행 기술과 컴퓨터 비전, 인공지능 도구를 활용하는 법을 익힘. 특히, 위기 탈출 시뮬레이션 활동에서 팀별로 아이디어를 모으고, 인공지능을 실질적으로 활용하여 해결 방안을 찾는 과정에서 협력의 중요성을 깨달음. 해커톤 활동은 단순히 기술을 배우는 것을 넘어, 인공지능 기술이 우리의 생활과 미래에 얼마나 큰 영향을 줄 수 있는지 생각하게 하는 계기가 됨. 이 활동을 통해 미래 인공지능 기술에 관심을 가지고 더 깊이 탐구하고 싶다는 동기가 생김.</p>





학년	창의적 체험활동상황		
	영역	시간	특기사항
1	동아리활동	26	(풋살반) (26시간) 풋살 동아리의 주장을 맡아 팀의 전략을 설계하고 경기 운영을 주도함. 상황을 분석하는 능력과 뛰어난 의사소통 기술로 팀원들을 효과적으로 이끌며 경기가 어려운 상황에서도 침착하게 대응함. 동아리 활동 외에도 팀원들과 함께 전술을 연구하며 지속적으로 팀의 실력을 향상시키기 위해 노력함. 상대의 공격을 차단하고 공을 빼앗은 후, 빠르게 공격으로 전환하는 능력이 뛰어남. 패스와 드리블을 결합한 공격적인 플레이뿐만 아니라 수비 상황에서도 침착하게 대처함. 항상 스포츠맨십을 중시하며 상대와의 경기를 예의 바르게 치르고 팀원들을 격려하는 모습이 돋보임. 경기가 끝난 후 상대팀과 악수를 나누며 서로의 노력을 인정하고 존중하는 모습을 보임. 승리했을 때는 겸손함을 잊지 않으며 패배했을 때도 불평 없이 상대를 칭찬하고 배울 점을 찾는 긍정적인 태도를 유지함. 팀원들의 실수를 비난하기보다는 격려와 조언을 통해 성장할 수 있도록 도와주는 포용력을 갖춤. 어려운 상황에서도 포기하지 않는 끈기와 인내심을 발휘하며 팀원들에게 신뢰와 희망을 심어줌. 뛰어난 리더십과 책임감으로 팀을 하나로 결속시키는 데 중요한 역할을 함.
	진로활동	53	희망분야 웹 디자이너 아동·청소년 성격유형 검사결과 이상주의적이며 따뜻한 공감 능력을 바탕으로 갈등을 해결하는 능력이 뛰어난 것으로 나타남. 부드러운 카리스마와 뛰어난 말솜씨로 사람들의 성장을 끌어내는 장점이 있음. 이러한 성격적 특성을 바탕으로 다른 사람들의 발전을 돋는 진로를 탐색함. 전공 프로젝트 활동에서 공감 능력과 말솜씨를 활용해 팀원들과의 협력 속에서 팀 내 갈등을 해결하며, 부드러운 카리스마로 주도적으로 사람들을 이끌어 완성도 높은 프로젝트 결과물을 도출한 바 있음. 진로 검사 결과를 바탕으로 성격적 강점을 활용하여 적합한 직업군과 진로를 탐색함. 웹 디자이너 분야에 진로를 희망하며, 다양한 디자인 관련 활동을 탐구함. 진로 수업 시간에 자신의 진로 결정 기준을 구체적으로 서술하고, 직업 선택 시 가장 중요하게 여기는 사항을 발표함으로써 자기 생각을 정리함. 이러한 과정에서 자신의 감정적이고 감수성이 강한 성격을 바탕으로 디자인의 중요성을 인식하고, 창의적인 아이디어를 제시함. 또한, 다양한 직업군에 대한 탐색을 통해 웹 디자인에 필요한 기술과 지식을 습득하고자 노력함으로써, 자신의 진로에 대한 확신을 가짐. 웹디자이너로 성장하기 위한 체계적인 진로 계획을 세우고, 단계별 학습과 실천을 통해 전문성을 높이는 노력이 돋보임. 기본 디자인 원리 학습과 주요 디자인 도구 활용 능력이 요구됨을 로드맵 탐색 과정을 통해 알게 됨. 포트폴리오 제작과 실무 프로젝트 참여를 통해 실제적인 경험을 쌓으며, 직무 전문성을 높이는 데 집중할 것을 다짐하는 계기가 됨. 웹디자인 분야의 최신 트렌드와 기술을 지속해서 탐구하여 발전 가능성을 보여줌.
2	자율활동	102	해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.



학년	창의적 체험활동상황						
	영역	시간	특기사항				
2	동아리활동	21	해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.				
			해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.				
	진로활동	57	<table border="1"> <tr> <td>희망분야</td> <td>해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.</td> </tr> </table>	희망분야	해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.		해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.
희망분야	해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.						
	해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.						

학년	봉사활동실적				
	일자 또는 기간	장소 또는 주관기관명	활동내용	시간	누계시간
1	2024.03.08.	(학교)세명컴퓨터고등학교	봉사활동 사전교육	1	1
	2024.04.05.	(학교)세명컴퓨터고등학교	봉사활동 소양교육	1	2
	2024.07.19.	(학교)세명컴퓨터고등학교	교내 및 특별구역 대청소	2	4
	2024.11.04.	(학교)세명컴퓨터고등학교	굿액션 유해환경교육 및 학생안전 캠페인	1	5
	2024.11.05.	(학교)세명컴퓨터고등학교	굿액션 유해환경교육 및 학생안전 캠페인	1	6
	2024.11.06.	(학교)세명컴퓨터고등학교	굿액션 유해환경교육 및 학생안전 캠페인	1	7
2	2025.03.07.	(학교)세명컴퓨터고등학교	봉사활동 사전교육	1	1
	2025.03.14.	(학교)세명컴퓨터고등학교	봉사활동 소양교육	1	2
	2025.07.18.	(학교)세명컴퓨터고등학교	교내 및 특별구역 대청소	2	4

7. 교과학습발달상황

[1학년]

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자수)	석차등급	비고
1	국어	국어	3	87/76.9(12.0)	B(38)	4	
	수학	수학	3	70/68.7(16.7)	C(38)	5	
	영어	영어	3	98/74.9(19.7)	A(38)	1	

세명컴퓨터고등학교

2026년 1월 29일

5/13

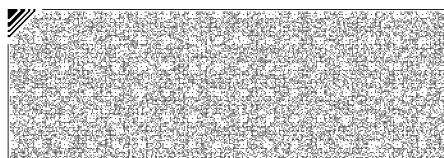
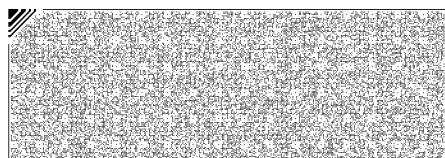
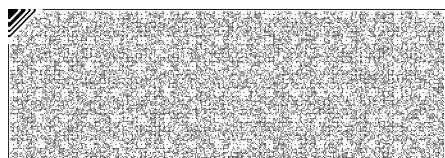
반

7

번호

8

이름
박태환



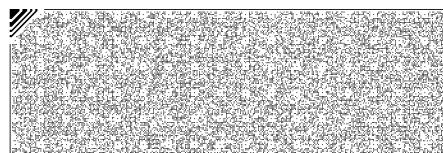
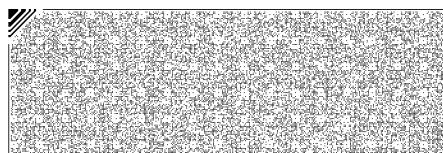
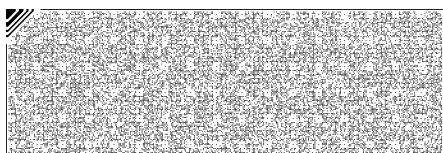


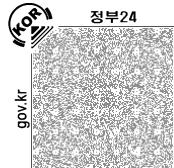
학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자수)	석차등급	비고
1	사회(역사/도덕 포함)	통합사회	3	93/80.3(13.1)	A(38)	3	
	과학	통합과학	3	90/68.7(15.0)	A(38)	2	
	정보·통신	컴퓨터 시스템 일반	4	88/83.3(9.7)	B(38)		
	정보·통신	응용 프로그래밍 화면 구현	4	95/84.8(13.0)	A(38)		
2	국어	국어	3	82/73.8(13.0)	B(34)	4	
	수학	수학	3	75/71.7(15.1)	C(34)	5	
	영어	영어	3	99/74.7(17.1)	A(34)	1	
	사회(역사/도덕 포함)	통합사회	3	89/76.5(15.2)	B(34)	3	
	과학	통합과학	3	89/71.4(13.4)	B(34)	1	
	정보·통신	컴퓨터 시스템 일반	4	80/80.8(11.2)	B(34)		
	정보·통신	응용 프로그래밍 화면 구현	4	100/88.0(11.3)	A(34)		
이수학점 합계			46				

과 목	세부능력 및 특기사항
(1학기) 국어: 교사의 말을 경청하는 진지한 태도가 돋보이는 학생임. 문학의 갈래를 학습한 후 서정 갈래에 관심을 갖고 정지 용의 '고향'과 '향수'를 균형감 있게 비교 감상하여, 서정 갈래의 특성이 두 작품에 어떻게 드러났는지 분석한 내용을 토대로 인포그래픽을 만들어 발표하였으며, 각 과정마다 성의 있고 완성도 있는 수행능력을 보여줌. 국어의 음운변동을 잘 이해하고 있으며 적극적인 자세로 음운변동 현상을 분석하고 친구들에게 설명함. 음운변동 문제풀이 조별학습에서 학급 내 최고 조로 선정됨.	
(2학기) 국어: '허생전'에 대한 친구들의 글을 꼼꼼히 읽고, 글에 대한 공감과 자신의 생각을 성의 있게 댓글로 남기는 모습을 보여줌. '여성진병제를 실시해야 한다.'라는 논제의 토론에 반대 측 2번 토론자로 참여하여, 자료 조사 및 개요서, 입론서 작성 시 팀별 협력과 집중력을 최대한 발휘하여 세심하게 준비하였으며, 토론 시에도 명확하게 구성된 논증을 바탕으로 입론, 교차신문 및 반론을 모두 우수하게 진행함. 감정을 드러내지 않는, 객관적이고 신뢰성 있는 발화가 돋보임.	
(1학기) 수학: 학습태도가 매우 진중하여 수업 시간에 활용하는 학습 자료 및 과제들을 성실한 자세로 해결하는 등 학습 열의가 높으며 이해하지 못한 수학개념은 선생님이나 주변 학생들에게 질문과 연습을 통해 완전히 이해하고자 노력함. 항상 수학과 관련된 것들을 공부하며 모르는 것이 있으면 항상 선생님에게 찾아와 물어보며 피드백을 받아 반드시 이해하려고 하는 모습을 보임.	
(2학기) 수학: 대수적 추론 능력이 뛰어나 역함수와 합성함수의 정의와 성질, 관계를 명확히 이해하고 있으며, 이를 활용하여 주어진 문제를 논리적이고 간결하게 해결할 수 있는 능력이 있음. 유리함수의 점근선의 개념에 대한 이해도가 높고 이를 그래프로 표현하고 해석할 수 있음. 자기주도적 학습 능력이 뛰어나 어려운 개념이나 이해하기 힘든 문제가 있으면 스스로 고찰하고 탐구하여 본인이 완벽하게 이해할 때까지 노력하는 모습이 인상적임. 수학 수행평가에서 '바코드의 원리'라는 실생활 주	



과 목	세부능력 및 특기사항
	제를 탐구하여 다른 학생들 앞에서 발표함.
(1학기)영어: 외국어 습득에 관심이 많고 자기 주도적으로 다양한 학습 활동에 적극적으로 참여하는 바람직한 태도를 가진 학생임. 친구와의 엇갈린 우정에 관한 소설을 읽고 글의 맥락을 정확히 이해하고 전체 줄거리와 세부적인 사항을 파악하여 내용에 관한 질문에 적절한 응답을 완수함.	
(2학기)영어: 여행지 추천하기 글쓰기 활동에서 일본을 선정하여 평소에 관심 있는 분야인 인공지능과 로봇을 주제로 전체적인 여행 계획을 구성함. 인공지능을 활용한 디지털 예술을 관람할 수 있는 공간을 소개하고, 청중의 경험을 묻는 의문문 표현을 적절히 활용하여 관심을 유도함. 로봇이 응대하고 서비스하는 로봇 카페와 로봇 식당을 체험하고, 도쿄대학교의 인공지능리서치 센터에서 최첨단의 인공지능 기술을 경험하는 것으로 여행 계획을 완성함. 여행의 전체 주제가 통일되어 있어서 목적이 뚜렷함. 계획을 시간 순서대로 적절하게 구성하였으며 시제 표현, 어법 표현이 정확하여 의미 전달이 명확한 문장을 사용함. 비영리단체 활동가와의 인터뷰를 듣고 활동 내용에 대해서 세부적인 내용을 파악하여 관계부사를 활용한 문장으로 적절하게 응답함. 자원봉사 활동 체험 수기를 읽고 구체적인 내용을 파악하고 친절과 봉사에 대한 문장을 완성함.	
(1학기)통합사회: 정보화 발달에 따른 문제점과 해결 방안을 조사하여 발표함. 학과 학생 대상 스마트폰 사용 빈도와 미치는 영향을 설문조사하여 개인 실천 프로젝트 활동으로 진행함. 정보 접근성 증가, 학습 도구 활용, 커뮤니케이션을 통한 협력 태도 강화의 긍정적 목적과 함께 집중력 저하, 수면 부족, 시간 낭비의 부정적 영향을 살펴보고 수면 습관을 향상케하는 해결 방안을 안내하여 학급 구성원의 호응을 얻음. 협력적이고 주도적인 학습 태도를 함양하고 있는 홀륭한 학생임.	
(2학기)통합사회: 사회 정의와 불평등 중 소득 불평등을 주제로 모둠 활동을 진행함. 모둠장을 맡아 활약함. 차분한 태도로 모둠 구성원의 역할을 배분하고 서로 협력하여 관련 자료를 구성 발표할 수 있도록 최선의 노력을 다 한 점이 홀륭함. 소득 불평등의 개념을 정리하고 관련 문제점을 조사함. 빈부격차 및 경제성장 저해로 인한 사회 불안정성 야기 등의 문제점을 통계 및 미디어 자료를 활용하여 발표하였으며, 시민 단체 차원의 문제 해결 방안으로 빈부격차 완화를 위한 정부의 정책 마련 촉구 참여 활동 등을 소개하여 행동하는 시민의 가치에 대해 제안함. 꾸준하고 성실한 학습 태도를 갖고 있어 앞으로서의 성장이 기대되는 학생임.	
(1학기)통합과학: DNA 분자 모형에서 규칙성 찾기 실험 활동을 통해 핵산의 기본 단위체와 상보결합의 원리를 이해하게 되었으며, 모형 DNA 만들기 과정을 성공적으로 수행하여 과학적 문제해결능력을 배양하게 되었음. 대류권, 성층권, 중간권, 열권의 특징을 학습하는 과정에 적극 동참함으로써 높이에 따른 기온 변화 그래프를 논리적으로 분석하는 능력이 향상되었으며, 기권의 각 층에서 나타나는 자연 현상을 과학적인 방법으로 설명하여 지구과학 분야에 대한 이해도가 향상됨.	
(2학기)통합과학: 유전 정보의 변화로 인해 생물종에서 변이가 발생하며, 변이가 많이 일어날수록 급격한 환경 변화에도 종의 존속 가능성이 높아짐을 학습함. 이를 바탕으로 족내흔을 장려했던 고대 국가들의 멸망 사례를 과학적으로 분석하며 사고를 확장함. 또한, 콜라비, 케일, 브로콜리, 양배추 등이 야생 겨자의 품종 개량으로 얻어진 결과임을 학습하며, 특정 형질을 가진 개체를 교배하여 품종을 개량하는 인위 선택 과정을 이해함. 이를 통해 생명과학의 원리와 기술 발전의 중요성을 깨닫고, 과학적 호기심과 탐구 의욕을 고취함.	
(1학기)컴퓨터 시스템 일반: 컴퓨터 기초 활용 능력이 우수하며 컴퓨터 시스템에 관한 관심이 높음. 10진법과 2, 8, 16진법 간의 진법 변환을 자유롭게 할 수 있음. 컴퓨터 시스템에서 2진 데이터의 고정 소수점 데이터와 부동 소수점 데이터 형식을 이해하고 표현할 수 있음. 불대수 기본 법칙을 이해하고 논리 연산을 할 수 있음. 부동 소수점 데이터를 전기·전자공학자협회 754 표준에 따른 형식에 맞게 표현할 수 있음. 1의 보수와 2의 보수의 개념을 알고, 2진 데이터의 산술 연산을 할 수 있음. 2진 데이터의 덧셈 원리를 이해하고, 반가산기 논리 회로를 설계할 수 있음. 침착하고 성실하고, 과제 수행의 완성도가 높으며, 문제 해결 능력이 매우 우수한 모범적인 학생임.	
(2학기)컴퓨터 시스템 일반: 운영체제 메모리 관리 기법을 주제로 페이지ing과 세그먼테이션의 원리와 차이를 탐구 학습하였음. 페이지ing은 메모리를 고정 크기의 페이지로 나누어 효율적으로 관리하는 기법으로, 외부 단편화가 발생하지 않는 장점이 있지	



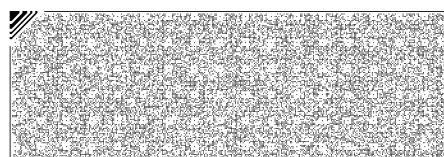
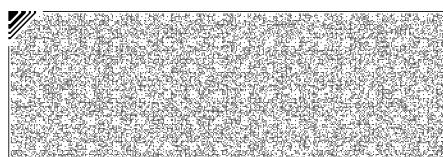
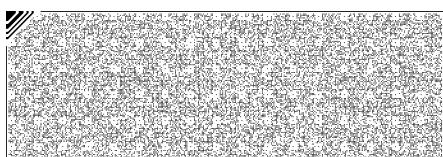


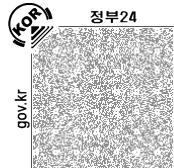
과 목		세부능력 및 특기사항					
		만 내부 단편화가 생길 수 있음을 이해하였음. 세그먼테이션은 프로그램의 논리적 구조에 따라 가변 크기의 세그먼트로 나누는 방식으로, 외부 단편화가 발생할 가능성성이 있음을 이해함. 두 기법을 비교 분석하여 메모리 관리가 시스템 성능에 미치는 영향에 대해 발표함.					
(1학기) 응용 프로그래밍 화면 구현: [능력단위: 화면 구현] 웹 콘셉트 기획하기 활동에서 신발 전문 판매 웹사이트를 기획하여 사용자가 신발을 쉽게 찾고 구매할 수 있도록 설계함. 사이트에는 신발 선택 가이드, 사이즈 차트, 스타일 가이드 등을 제공하여 사용자의 불편함을 최소화함. 실시간 가격 확인, 거래량 및 출시일 정보 제공, 색상, 브랜드, 사이즈 등의 다양한 카테고리를 활용한 쇼핑 기능을 추가함. 인기 있는 신발 쇼핑몰들의 장점을 벤치마킹하여 다양한 카테고리와 신발 사진 배치, 제품 분류 등의 노하우를 적용함. 이를 통해 사용자의 요구를 반영한 웹사이트 기획과 디자인, 사이트 맵 구성에 대해 깊이 있게 사고하고 고민하는 시간을 가짐은 물론 인터넷 쇼핑몰 기획과 개발에 대한 이해를 높이며, 관련 분야의 진로 목표를 구체화함.							
(2학기) 응용 프로그래밍 화면 구현: [능력단위: UI 테스트] 웹 커뮤니티 사이트 제작 프로젝트를 수행하며, 편리하고 직관적인 UI 설계를 통해 사용자 경험을 개선하고자 노력함. 웹사이트 내에서 욕설 및 폭언 방지를 위한 기능을 추가하여, 보다 쾌적한 커뮤니티 환경을 제공하고자 하는 독창적인 아이디어를 제시함. 사이트의 내부 기능을 직접 개발하며 문제 해결 능력을 강화함. 프로젝트 수행 과정에서 실용적인 기술을 활용하며, 자신만의 창의적인 방향성을 설정하여 발전 가능성을 입증함.							
수업량 유연화에 따른 학교 자율적 교육활동으로 실시한 인공지능 해커톤 참여를 통해 팀원들과 함께 창의적인 아이디어를 제시하고 이를 구현하는 과정에 적극적으로 참여함. 제한된 시간 안에서 문제를 해결하려는 노력은 학생의 문제 해결 능력과 협업 능력을 발전시키는 데 큰 도움이 되었음. 팀원들과의 긴밀한 협력 속에서 도전적인 환경을 경험하며, 어려운 상황을 극복하고 문제를 해결하는 과정을 통해 큰 성장을 이룬 모습을 보임. 이 활동을 통해 학생은 도전적인 환경에서 자신감을 얻고, 향후 비슷한 상황에서 능동적으로 대응할 수 있는 자신감을 갖추게 됨.							

<진로 선택 과목>

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균	성취도 (수강자수)	성취도별 분포비율	비고
1	예술	미술 창작	1	90/85.3	A(38)	A(81.6) B(18.4) C(0.0)	
	기술 · 가정 / 제2외국어/한문/교양	프로그래밍	3	92/86.0	A(38)	A(78.9) B(21.1) C(0.0)	
2	예술	미술 창작	1	80/78.6	A(34)	A(67.6) B(29.4) C(2.9)	
	기술 · 가정 / 제2외국어/한문/교양	프로그래밍	3	87/83.8	A(34)	A(64.7) B(23.5) C(11.8)	
이수학점 합계			8				

과 목	세부능력 및 특기사항
(1학기) 미술 창작: 먹고 싶은 것, 하고 싶은 것, 좋아하는 것, 싫어 하는 것 등을 주제로 자신에 대한 마인드맵 작성 활동을 함. 가운데 잠을 자고 있는 얼굴을 배치하고 방사형 구조로 비주얼 씽킹을 활용해 관련된 그림을 그리고 사인펜으로 외곽선을 정리한 후 색연필로 채색하여 마무리함. 사람 모양의 윤곽선에서 연상되는 이미지 드로잉 활동을 위해 국내 유명 기업인을	



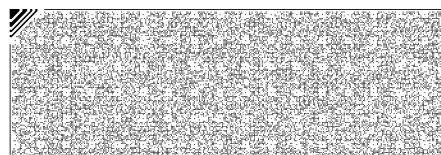
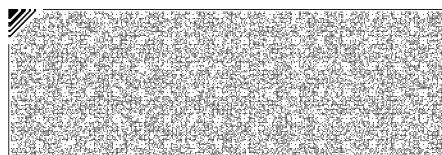
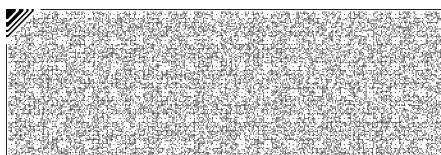


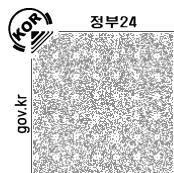
과 목	세부능력 및 특기사항
	주제로 정함. 파란 계열의 캡 모자를 쓰고 머리를 길게 늘어뜨린 채, 시선은 왼쪽 옆을 바라보며 녹색에 흰 줄무늬가 있는 티셔츠를 입고 양손으로 마이크를 잡고 말하고 있는 모습으로 묘사함. (2학기) 미술 창작: '프로그래밍 수행평가'라는 제목의 만화 그리기 활동을 함. 프로그래밍 수행평가를 앞두고 있는 주인공이 새벽까지 열심히 연습하고, 다음 날 평가에서 만점을 받아 기분이 좋아하는 이야기를 표현함. 주인공의 노력을 묘사하며, 성공적인 결과에 대한 기쁨과 성취감을 유쾌하게 나타냄.
	(1학기) 프로그래밍: 매 시간 적극적이며, 집중력이 흐트러지지 않는 우수한 수업 태도가 모범적이며, 예의 바른 모습으로 성실한 자세가 돋보이는 학생임. 수업 중에 어렵게 느껴진 문제는 궁금증을 끝까지 해결하려는 적극적인 학생임. 심화 탐구 학습 과제에서 방 텔출 게임을 주제로 진행한 팀 프로젝트에서 게임 디자인 및 이야기 제작, 게임 영상을 제작하는 역할을 담당하였으며, 함께 하는 프로젝트에서 구성원 간의 이해와 소통이라는 큰 의미를 알게 되었음을 발표하는 듬직한 모습을 보이며 앞으로 많은 실력 향상이 기대되는 학생임. (2학기) 프로그래밍: 모듈 활용에 관한 교과 내용과 연계된 탐구 학습 주제로 파이썬을 활용한 큐알코드 생성 프로그램을 구현함. 큐알 모듈을 사용하여 자료 위치 정보, 텍스트, 연락처 정보 등 다양한 데이터를 손쉽게 큐알코드로 변환하는 코드를 구현하였으며, 이를 통해 큐알코드를 활용한 간편 결제, 이벤트 초대장, 제품 정보 제공 등 실질적인 응용 사례를 제시함. 향후 과제로 사용자 친화적 큐알코드 생성기 구현을 위한 화면 설계를 제안함. 데이터 입력, 큐알코드 미리보기, 다운로드, 크기 조절, 색상 변경, 로고 삽입을 포함한 설계안을 제시하며 실생활 문제 해결로 연결 시키는 실무적 역량을 보임.

〈체육·예술〉

학기	교과	과목	학점수	성취도	비고
1	체육	체육	1	A	
	예술	음악	2	A	
2	체육	체육	1	A	
	예술	음악	2	A	
이수학점 합계			6		

과 목	세부능력 및 특기사항
	(1학기) 체육: 교사에 대한 태도가 정중하고 예의가 매우 바르며 행동이 듬직하여 어떠한 일이라도 믿고 맡길 수 있는 학생임. 항상 교사를 도와주려는 착한 마음을 가지고 있으며 자발적으로 수업 준비물을 준비하고 정리하는 등 수업에 봉사하는 자세가 모범적임. 근력, 지구력, 순발력 등 건강 체력과 운동 체력이 골고루 발달하여 다양한 신체 활동에서 우수한 능력을 보여줌. 운동 신경이 매우 뛰어나지만 자만하지 않고 항상 자신의 운동 실력을 더 높이 끌어올리기 위해 노력함. 모든 체육 활동에 적극적으로 참여하며 동작에 대한 이해도가 높고 끈기가 강하여 어떠한 학습 목표라도 도달해내는 모습이 다른 학생들에 게 모범이 됨. (2학기) 체육: 농구 골밑슛을 시도할 때 신속한 판단력과 뛰어난 신체 컨트롤이 빛을 발함. 슛을 던질 때의 깔끔한 동작과 일관된 힘 조절이 인상적임. 웃몸 말아 올리기에서는 강한 복부 힘과 인내심을 바탕으로 끝까지 포기하지 않고 도전함. 수업 시간에는 누구보다 열심히 활동에 참여하고, 주어진 과제를 성실히 수행함. 친구들에게 조언을 해주며 함께 성장하려는 의지가 강하고, 긍정적인 태도로 반 분위기를 이끌. 타고난 신체 능력과 적극적인 태도로 모든 종목에서 뛰어난 결과를 만들어내는 훌륭한 학생임.
	(1학기) 음악: 학교를 자랑스럽게 생각하는 마음으로 듣는 교과를 가사와 음악의 특징 및 이유를 발표함. 가사 창작 영역에서

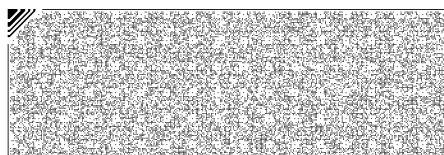
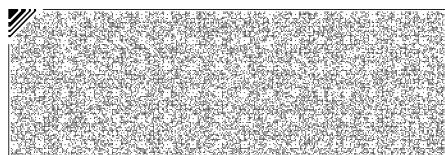
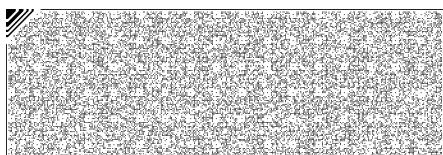


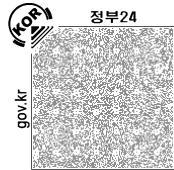


과 목	세부능력 및 특기사항
학급 친구들과의 우정의 내용을 가사에 새롭게 담아 창작하여 발표함. 포스터 제작 영역에서 뮤지컬 '오페라의 유령' 감상 후 주요 요소인 샹들리에를 표현하고 주인공들의 얼굴을 떠올리며 자신만의 포스터를 제작함.	
(2학기) 음악: 음악의 흐름에 따른 원곡 감상 후 악기를 연주하는 수업에 흥미를 가지고 참여함. 피아노 연주 활동에서 스마트 폰을 활용하여 자신의 음악적 표현을 실제 피아노와 같은 느낌으로 연주함. 칼림바 연주 활동에서 좋은 소리를 내기 위해 연주 자료를 참고하고 친구들의 다양한 의견들을 수집하여 자신의 견해를 이야기하는 등 연구하는 자세가 보임. 본인이 좋아하는 음악을 감상 후 자신만의 뮤직비디오를 창작하기 위해 기획 의도를 밝히고 스토리보드를 창작하여 제출함. 수업 시간을 통해 자신이 표현하고자 하는 느낌을 그림으로 그려내는 노력이 매우 인상적인 학생임.	

[2학년]

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자수)	석차등급	비고
1	국어	문학	3	78/69.0(15.6)	C(124)	4	
	수학	수학 I	3	78/74.9(14.5)	C(124)	5	
	한국사	한국사	3	65/60.3(17.4)	D(124)	5	
	영어	영어 I	3	99/71.6(18.5)	A(124)	1	
	기술 · 가정/제2 외국어/한문/교양	일본어 I	2	55/70.0(18.4)	E(124)	6	
	정보 · 통신	데이터베이스 프로그래밍	4	100/92.0(6.9)	A(33)		
	정보 · 통신	응용 프로그래밍 개발	4	98/84.5(10.9)	A(33)		
	정보 · 통신	빅데이터 분석	3	90/82.8(12.2)	A(33)		
	정보 · 통신	인공지능 기초	3	98/86.8(10.1)	A(33)		
2	국어	언어와 매체	3	90/73.1(15.9)	A(40)	3	
	수학	수학 II	3	68/72.0(14.6)	D(122)	6	
	한국사	한국사	3	59/67.7(18.2)	E(122)	6	
	영어	영어 II	3	98/75.5(15.0)	A(122)	2	
	기술 · 가정/제2 외국어/한문/교양	일본어 I	2	55/66.1(20.9)	E(122)	5	
	정보 · 통신	데이터베이스 프로그래밍	4	87/80.8(14.0)	B(32)		
	정보 · 통신	응용 프로그래밍 개발	4	85/75.8(16.1)	B(32)		
	정보 · 통신	빅데이터 분석	3	95/83.6(11.5)	A(32)		





학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자수)	석차등급	비고		
2	정보·통신	인공지능 기초	3	94/83.5(10.7)	A(32)				
이수학점 합계			56						

과 목	세부능력 및 특기사항
해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.	

〈진로 선택 과목〉

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균	성취도 (수강자수)	성취도별 분포비율	비고		
이수학점 합계									

과 목	세부능력 및 특기사항
해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.	

〈체육·예술〉

학기	교과	과목	학점수	성취도	비고
1	체육	운동과 건강	2	A	
2	체육	운동과 건강	2	A	
이수학점 합계			4		

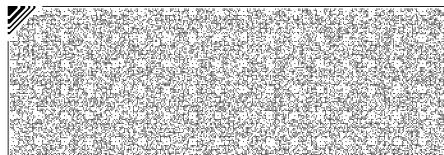
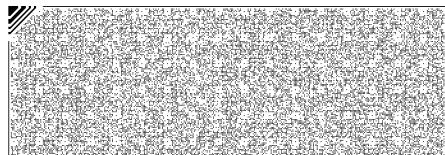
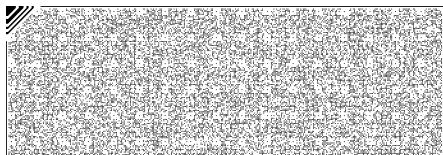
과 목	세부능력 및 특기사항
해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.	

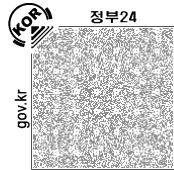
8. 독서활동상황

학년	과목 또는 영역	독서 활동 상황
1	공통	(2학기) 한 권으로 끝내는 그누워즈의 HTML5 & CSS3 웹 디자인 입문+활용(윤성훈)
2		

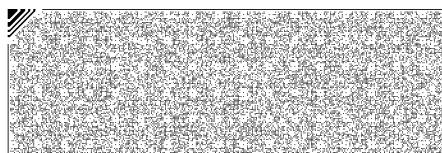
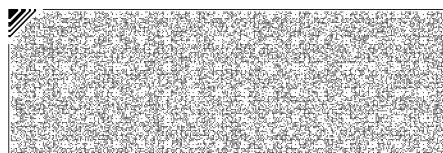
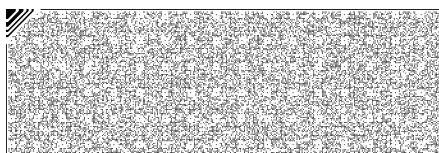
9. 행동특성 및 종합의견

세명컴퓨터고등학교	2026년 1월 29일	11/13	반	7	번호	8	이름	박태환
-----------	--------------	-------	---	---	----	---	----	-----





학년	행동특성 및 종합의견
1	웹 디자이너라는 진로 희망을 바탕으로 전공 학습과 프로젝트 활동에서 뛰어난 성취를 이루며 성장하는 모습을 보여 줌. QR 코드 생성 및 웹 연동 프로젝트를 통해 웹 개발 과정의 실용성을 체득하며, 기술을 창의적으로 활용하는 능력을 발전시킴. 이러한 경험은 웹 디자이너로서 전문성과 열정을 강화하는 계기가 됨. 더불어, 협업과 책임감을 통해 팀 프로젝트와 학급 활동에서도 주도적으로 참여함. 미래인재 프로젝트에서는 맡은 역할에 최선을 다하며 팀원들과 긴밀히 소통하여 원활한 진행을 이끌었고, 인공지능 프로젝트 활동에서는 자신의 학습과 성장 과정을 체계적으로 발표하며 팀의 목표를 달성하는 데 기여함. 수련회와 체육 한마당과 같은 공동체 활동에서도 적극적으로 참여하며, 협력과 소통의 중요성을 체감하고 실질적인 성과를 만들어 냄. 이러한 활동은 팀워크와 책임감을 기반으로 공동체와 함께 성장하려는 태도를 잘 보여줌. 또한, 창의적 문제 해결 능력과 자기 주도적 학습 태도를 바탕으로 지속적인 성장을 이루어 냄. 학급 내에서 맡은 역할이 없어도 스스로 학급의 일원으로서 책임감을 갖고 다양한 일을 도우며 서로 배려하는 긍정적인 분위기를 조성함.
2	해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.





발급번호 : B100000659-2026-000367

학교생활기록부

인적 사항	성명	박태환
	주민등록번호	080809-*****

위 사람의 학교생활기록부 사본임을 증명합니다.

2026년 1월 29일

세명컴퓨터고등학교장



담당부서	세명컴퓨터고등학교
담당자	김한나
전화번호	02-354-1321

세명컴퓨터고등학교

2026년 1월 29일

13/13

반	7	번호	8	이름	박태환
---	---	----	---	----	-----

