

학교생활세부사항기록부(학교생활기록부II)

졸업 대장 번호						
학년	구분	학과		반	번호	담임성명
1		인공지능소프트웨어과		6	20	진유정
2		인공지능소프트웨어과		6	16	김지은



1. 인적·학적사항

학생정보	성명 : 최선호	성별 : 남	주민등록번호 : 080502-*****
	주소 : 서울특별시 은평구 증산로23길 7-17 (신사동)		
학적사항	2024년 2월 7일 송실중학교 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	.	.	.	1	.	.	2	
2	190	.	.	.	3	

3. 수상경력

학년 (학기)	수상명			등급(위)	수상연월일	수여기관	참가대상 (참가인원)
1 2	선행상				2025.01.10.	세명컴퓨터고등학교장	전교생(464명)
2 1	창의아이디어경진대회(공동 수상, 2인)			은상(2위)	2025.07.08.	세명컴퓨터고등학교장	전교생 중 참가자 (65명)

학년 (학기)	수상명	등급(위)	수상연월일	수여기관	참가대상 (참가인원)
2 2	AI 동고동락	동상(3위)	2025.12.04.	세명컴퓨터고등학교장	인공지능소프트 웨어과 2학년(32명)
	자격증 인증제	장려상(4위)	2026.01.05.	세명컴퓨터고등학교장	2학년(147명)
	선행상		2026.01.12.	세명컴퓨터고등학교장	전교생(421명)
	인공지능 프로젝트 챌린지	은상(2위)	2026.01.12.	세명컴퓨터고등학교장	인공지능소프트 웨어과 2학년(32명)

4. 자격증 및 인증 취득상황

〈자격증 및 인증 취득상황〉

구분	명칭 또는 종류	번호 또는 내용	취득연월일	발급기관
자격증	정보기술자격(ITQ) B등급 - 한글엑셀	A001-2024103-001583	2024.06.27.	한국생산성본부

〈국가직무능력표준 이수상황〉

학년	학기	세분류	능력단위 (능력단위코드)	이수시간	원점수	성취도	비고
1	1	응용SW엔지니어링	화면 구현(200102022 5_19v5)	60	93	A	[실무과목]응용 프로그래밍 화면 구현
	2	UI/UX엔지니어링	UI 테스트(200102070 9_19v3)	59	90	A	[실무과목]응용 프로그래밍 화면 구현
2	1	DB엔지니어링	SQL작성(200102041 5_19v1)	60	91	A	[실무과목]데이터베이스 프로그래밍
	1	응용SW엔지니어링	프로그래밍 언어 활용(2 001020231_23v5)	64	94	A	[실무과목]응용 프로그래밍 개발
	1	빅데이터 분석	데이터 분석 기초 기술 활용(2001010516_21v 1)	48	92	A	[실무과목]빅데이터 분석
	2	DB엔지니어링	SQL활용(200102041 3_19v4)	61	87	B	[실무과목]데이터베이스 프로그래밍

학년	학기	세분류	능력단위 (능력단위코드)	이수시간	원점수	성취도	비고
2	2	응용SW엔지니어링	응용SW 기초 기술 활용 (2001020232_23v5)	64	90	A	[실무과목]응용 프로그래밍 개발
	2	빅데이터 분석	분석 데이터 전처리(20 01010510_21v4)	48	91	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	105	<p>체육 한마당에서 출다리기와 피구에 참여하여 아쉬움 없이 활동한 것에 스스로 만족함. 운동회 참가를 통해 선후배간 협력으로 학우들과의 유대감을 강화하고 협동심을 기르는 계기가 되었음. 이러한 경험을 통해 협력과 소통의 중요성을 배우며, 공동체 의식을 함양함.</p> <p>2학기 학급회장(2024. 08. 19~2025. 02. 28.)으로서 학우들의 학업 성취도 향상과 교내 활동 참여를 독려하여 학급 내는 물론 학과 행사가 활기차게 운영되는도록 주도적인 역할을 함. 학급 친구들에게 직접 멘토링 활동의 좋은 점을 설명하며 멘토를 해 주실 선배를 찾아주며 협력의 가치를 실천함.</p>
	동아리활동	24	<p>(인공지능비기너)(24시간) 웹 프로그래밍을 통해 할 일 목록, 현재 날씨 확인, 현재 시간 확인, 생성형 응용 프로그래밍 인터페이스를 활용한 질문 및 답변 기능을 포함한 대시보드 웹페이지를 제작함. 학교에서 배운 내용을 기반으로 직관적이고 사용자 친화적인 인터페이스를 설계하고, 날씨 제공 응용 프로그래밍 인터페이스를 통해 실시간 날씨 정보를 제공하며, 자바스크립트 객체를 이용해 현재 시간을 정확히 표시하는 기능을 구현함. 할 일 목록 기능은 항목 추가, 수정, 삭제가 가능하도록 설계해 사용자 편의를 높였으며, 생성형 응용 프로그래밍 인터페이스를 사용해 간단한 질문에 대한 자동 응답 기능을 구현함으로써 대화형 사용자 경험을 제공함. 이러한 과정을 통해 응용 프로그래밍 인터페이스 연동 기술을 학습하고, 웹 애플리케이션 제작에서 데이터와 인터페이스의 상호작용 방식에 대한 이해를 심화함. 또한 데이터의 실시간 업데이트와 사용자 요구에 맞춘 기능 설계의 중요성을 인식하며 웹 개발 실력을 향상함.</p> <p>(인공지능스타터반 : 자율동아리) 인공지능 기초 공부 동아리</p>

학년	창의적 체험활동상황			
	영역	시간	특기사항	
1	진로활동	53	희망분야 백엔드 개발자	아동·청소년 성격유형검사 결과 성실하고 소박·솔직하며 친절하고 이해심이 많아 남을 도와주려는 이타적인 성격을 지닌것으로 나타남. 또한 용감하고 활기가 넘치며 새로운 일에 대한 도전 능력이 뛰어남. 이러한 성향을 바탕으로 학습 활동에서 주도적으로 참여하고, 다양한 과제에서 뛰어난 문제 해결 능력을 보임. 진로 온라인 멘토링 활동을 통해 자기 주도적 학습 태도와 정보 분석 능력을 활용하여 정보통신 기술의 급격한 변화에 유연하게 대응하겠다고 다짐하는 계기가 됨. 백엔드 개발자를 목표로 체계적인 학습과 실천 로드맵을 작성함. 영어 학습을 병행하여 프로그래밍 관련 글로벌 자료를 활용할 수 있는 기반을 마련하고 안드로이드 스튜디오를 활용한 앱 개발역량을 키워 향후 프로젝트 활동에서 의미 있는 결과물을 창출하려는 의지가 돋보임.
2	자율활동	97	해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.	
	동아리활동	23	해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.	
	진로활동	58	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
	2024.11.04.	(학교)세명컴퓨터고등학교	굿액션 유해환경교육 및 학생안전 캠페인	1	3
	2024.11.05.	(학교)세명컴퓨터고등학교	굿액션 유해환경교육 및 학생안전 캠페인	1	4
	2024.11.06.	(학교)세명컴퓨터고등학교	굿액션 유해환경교육 및 학생안전 캠페인	1	5

학년	봉사활동실적				
	일자 또는 기간	장소 또는 주관기관명	활동내용	시간	누계시간
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	82/76.9(12.0)	B(38)	5	
	수학	수학	3	53/68.7(16.7)	E(38)	7	
	영어	영어	3	49/74.9(19.7)	E(38)	8	
	사회(역사/도덕 포함)	통합사회	3	92/80.3(13.1)	A(38)	3	
	과학	통합과학	3	71/68.7(15.0)	C(38)	5	
	정보·통신	컴퓨터 시스템 일반	4	85/83.3(9.7)	B(38)		
	정보·통신	응용 프로그래밍 화면 구현	4	93/84.8(13.0)	A(38)		
2	국어	국어	3	81/73.8(13.0)	B(34)	5	
	수학	수학	3	60/71.7(15.1)	D(34)	6	
	영어	영어	3	71/74.7(17.1)	C(34)	5	
	사회(역사/도덕 포함)	통합사회	3	88/76.5(15.2)	B(34)	4	
	과학	통합과학	3	69/71.4(13.4)	D(34)	6	
	정보·통신	컴퓨터 시스템 일반	4	85/80.8(11.2)	B(34)		
	정보·통신	응용 프로그래밍 화면 구현	4	90/88.0(11.3)	A(34)		
이수학점 합계			46				

과목	세부능력 및 특기사항
(1학기) 국어: 조용하지만 늘 성실한 자세로 수업에 임하는 학생임. 문학의 갈래를 학습한 뒤, 정지용의 '향수'와 윤동주의 '자화상'을 비교 감상하여 발표하면서, 전 과정에서 성실하고 책임감 있게 노력하는 자세를 보여 주었으며, 특히 발표할 때 청중을 배려하여 상세하게 내용을 소개하고 자연스러운 태도로 임한 점이 돋보임. 국어의 음운변동을 잘 이해하고 있으며 적극적	

과 목	세부능력 및 특기사항
인 자세로 음운변동을 분석하고 친구들에게 설명함.	
(2학기) 국어: 자연과 건축의 조화를 다룬 '등나무 운동장 이야기'를 학습한 후, 사람들도 본능과 도덕의 조화로 성장해야 한다는 깨달음을 얻음. '허생전'에 대한 친구들의 글을 읽고, 공감과 자신의 생각을 댓글로 남기는 성실하고 능동적인 독자의 모습을 보여줌. 토론 주제로 '여성정병제를 실시해야 한다.'라는 논제를 자발적으로 추천하며 찬성 측의 출산율 저하, 분단국가로서 전력의 보강의 필요성과 반대 측의 사회진출인원 감소 및 출산율이 감소한다는 주장을 대조하여, 사회 문제에 대한 관심을 불러일으키는 데에 기여함. '의약품 개발을 위한 동물실험을 금지해야 한다.'라는 논제의 토론에 찬성 측 제1토론자로 참여하여, 윤리적인 문제와 생리적인 차이, 대체 방법이 있음을 논리적으로 주장하는 우수한 입론을 펼침.	
(1학기) 수학: 수학 수업에 진중한 모습으로 임하여 다른 학생들에게 모범이 되는 학생임. 수학 수행평가에서 수업에서 배운 다항식, 방정식, 복소수 등 내용을 마인드맵으로 적절하게 표현하여 나타냄.	
(2학기) 수학: 함수의 정의와 개념을 명확하게 이해하고 있고 이를 활용하여 문제를 논리적으로 해결할 수 있음. 역함수와 합성함수를 이용하여 복잡한 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력이 있으며, 특히 그래프를 활용하여 문제를 간결히 해결해 나가는 모습이 인상적임. 수학 수행평가에서 '인공지능이 오류가 날 확률'이라는 참신한 주제를 선정하여 다른 학생들에게 발표해 관심과 흥미를 유발함.	
(1학기) 영어: 일상적인 주제의 대화를 듣고 그 주제를 파악하여 질문에 간단한 문장으로 응답함. 각 단원의 핵심 어휘와 표현을 학습하는 활동에 적극적으로 참여함. 어플리케이션을 활용한 어휘 학습 활동에 활발히 참여하여 철자와 의미를 암기하여 상황에 맞게 활용함.	
(2학기) 영어: 여행지 추천하기 글쓰기 활동에서 핀란드를 선정하여 계획을 구성함. 도시 전체가 디자인 박물관이라고 불리는 핀란드의 수도인 헬싱키에서 다양한 사진을 찍으면서 디자인적으로 영감을 받고, 핀란드의 인공지능 연구의 핵심 기관을 방문하여 인공지능 기술의 세계적인 경향과 기술 발전 정도를 체험하고 배우는 기회로 만드는 내용으로 전체 여행 계획을 세움. 현재 자신이 공부하고 꿈꾸는 진로와 여행의 목적과 계획이 일치하여 내용이 매우 구체적이며 개인화된 특성이 아주 잘 드러나는 완성도가 뛰어난 글을 작성함. 공상 과학 소설을 읽고 우주 비행사에 대해서 질문하는 문제에 적절한 어법을 활용한 문장으로 응답함.	
(1학기) 통합사회: 산업화와 도시화의 문제점과 해결 방안을 조사하여 발표함. 개인 후속 실천 활동으로 산업화의 발명품인 플라스틱의 지구촌 이용 빈도와 이로 인하여 우려되는 문제점을 통해 자료를 바탕으로 분석하여 보고서를 작성함. 인류에게 편리함을 가져다 준 이면에 지구의 지속 가능성을 위협하는 악영향, 이를 위한 개인의 문제 인식 및 친환경 실천을 유도하는 포스터를 작성하여 학급에 게시함으로써 학생들의 인식 개선에 도움을 줌.	
(2학기) 통합사회: 인구 문제 양상과 해결 방안을 주제로 모둠 활동을 진행함. 모둠장을 맡아 활발하게 모둠 토의를 주도하였으며, 적극적인 의견 개진 및 방향성 정립 등을 통해 모둠 발표가 원활하게 이뤄질 수 있도록 함. 저출생, 고령화 등의 인구 감소 현상의 특징을 조사하고, 지역 공동체 위기, 경제 및 사회적 측면의 위축 등을 문제점으로 발표함. 통계 및 미디어 자료를 활용하여 학급 학생들의 이해도를 높임. 특히 인구의 도시 집중, 고령화로 인한 세대 간 갈등 심화 등을 해결하기 위한 정부 차원에서 지역의 균형 발전 정책 마련, 세대 소통을 위한 시민 단체 등의 인식 개선 캠페인 실천 등을 제시함. 학습 의욕이 높아 열심히 수업에 참여하며, 솔선수범하여 모든 일을 하고자 노력하는 훌륭한 학생임.	
(1학기) 통합과학: 초신성 폭발에 대한 선조들의 기록을 탐구함으로써 철보다 무거운 원소인 금, 구리, 우라늄 등의 생성 과정을 이해하게 되었으며, 인간을 포함한 모든 우주의 구성 물질들이 탄생과 성장, 소멸을 끝없이 반복 순환한다는 원리를 깨닫게 됨.	
(2학기) 통합과학: 변압기의 원리를 학습하며 변압 전후의 전압, 전류, 전력 값을 정확히 계산하는 능력을 향상시킴. 발전소에서 생산된 전기가 가정이나 학교까지 송전되는 과정에서 다양한 변압 장치를 통해 전압이 변화한다는 사실을 이해함. 특히, 실제 변전소에서의 전압 변화 과정을 계산을 통해 산출하며 과학적 사고력을 증진하고, 전력 송배전 시스템의 효율성과	

과 목	세부능력 및 특기사항
중요성을 깨닫게 됨.	
(1학기) 컴퓨터 시스템 일반: 모든 수업 시간 최선을 다하며, 적극적인 자세로 수업에 참여하는 학습 태도가 우수한 학생임. 밝고 긍정적인 성격의 학생으로 수업 시간 교사의 질의에 응답을 잘 함. 발표의 기회가 있으면 늘 스스로 자진하여 발표하며 적극적으로 수업에 참여함. 궁금한 사항은 꼼꼼하게 확인하여 자신의 부족한 부분을 점검하는 학습 습관이 잘 형성되어 있음. 2진 데이터의 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. 카르노 맵을 활용하여 4 변수 이하의 논리식을 간소화할 수 있음. 2진 데이터의 덧셈 원리를 이해하고, 반가산기 논리 회로를 설계할 수 있음.	
(2학기) 컴퓨터 시스템 일반: 서비스 컴퓨팅을 주제로 팀구 학습을 진행하며, 서버 인프라를 직접 관리하지 않고 클라우드 제공자가 지원을 동적으로 할당하는 컴퓨팅 모델을 학습함. 다양한 실무 사례를 통해 서비스 기술이 데이터 처리와 실시간 명령 실행에 적용된 과정을 분석하며, 클라우드 기반 서비스의 실질적 응용 가능성을 체감하고, 이 과정을 통해 서비스 컴퓨팅의 이점과 한계를 이해하며, 클라우드 기술의 실제 활용에 대한 필요성에 대해 발표를 진행함.	
(1학기) 응용 프로그래밍 화면 구현: [능력단위: 화면 구현] 교회 커뮤니티를 주제로 한 웹사이트 기획 프로젝트에서 적극적으로 참여하는 열의를 보임. 교회 사람들 간의 커뮤니티 활성화를 목표로, 게시판과 실시간 채팅을 결합하여 사용자 편의성을 높인 웹사이트를 기획함. 실명제를 통해 비속어 사용을 줄이고, 피드백을 적극 수용하여 사이트를 발전시키는 계획을 세움. 인기 있는 커뮤니티 사이트의 로그인 및 반응 표현 기능을 벤치마킹하여 사이트의 완성도를 높였음. 프론트엔드 개발에 대한 흥미를 바탕으로 HTML, CSS, JS를 활용한 웹 개발에 깊은 이해를 보여줌. 매 수업 시간 교사의 말에 귀 기울여 학습한 내용을 교과 시간 내에 이해하려는 모습이 인상적임.	
(2학기) 응용 프로그래밍 화면 구현: [능력단위: UI 테스트] 카페 음료를 주문할 수 있는 웹앱을 제작함. 특히, 랜덤 음료 추천 기능을 통해 사용자가 한눈에 정보를 파악하고 즐거움을 느낄 수 있도록 설계하였으며, 한 페이지 안에 카페 소개와 메뉴를 효율적으로 구성하여 사용자 경험을 향상하고자 노력함. JavaScript를 활용한 랜덤 기능 구현과 HTML 구조 분석 및 구글지도 API와 로그인 기능 등 추가적인 기능 구현에도 도전함. 반응형 웹 디자인과 API 사용법에 대해 동영상 강의와 온라인 자료를 통해 공부하며, 실패를 통해 기술적 이해를 심화하는 모습을 보여줌.	

<진로 선택 과목>

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균	성취도 (수강자수)	성취도별 분포비율	비고
1	예술 기술 · 가정/ 제2외국어/한 문/교양	미술 창작 프로그래밍	1 3	86/85.3 93/86.0	A(38) A(38)	A(81.6) B(18.4) C(0.0) A(78.9) B(21.1) C(0.0)	
2	예술 기술 · 가정/ 제2외국어/한 문/교양	미술 창작 프로그래밍	1 3	80/78.6 94/83.8	A(34) A(34)	A(67.6) B(29.4) C(2.9) A(64.7) B(23.5) C(11.8)	
이수학점 합계			8				

과 목	세부능력 및 특기사항
(1학기) 미술 창작: 자신은 엉뚱한 사람이라고 소개하며 자신에 대한 마인드맵 작성 활동을 함. 화면 가운데 자신을 표현한 캐릭터를 배치하고 방사형 구조로 잘하는 것, 좋아하는 것, 관심 있는 것, 싫어하는 것 등을 주제로 정함. 비주얼 씽킹을 활용해 관련된 그림을 그리고 사인펜으로 외곽선을 정리한 후 색연필로 채색하여 마무리함. 사람 모양의 윤곽선에서 연상되는 이미지 드로잉 활동을 위해 판다 탈을 쓴 사람을 주제로 정함. 머리에는 판다 얼굴 탈을 모자처럼 쓰고 정면을 바라보며 웃고 있는 표정으로 판다 웃을 입은 모습으로 묘사함.	
(2학기) 미술 창작: '나의 딥페이크'라는 제목의 만화 그리기 활동을 함. 주인공이 자신의 얼굴에 만족하지 못해 딥페이크 기술을 발견하고, 온라인에서 자신의 얼굴을 바꾸는 이야기를 그림으로 표현함. 주인공이 외모에 대한 불만을 해결하려는 과정과 그로 인한 혼란을 유머러스하게 묘사하며, 딥페이크 기술의 매력과 위험성을 동시에 전달하고자 함.	
(1학기) 프로그래밍: 예의 바르고, 성실한 모습이 인상적인 학생으로 한결같은 자세로 수업에 열의를 갖고 적극적으로 수업에 참여하는 학생임. 파이썬 프로그래밍에 필요한 여러 가지 환경을 설정할 수 있음. 문자열 분할 및 연산을 활용할 수 있음. 순차, 선택, 반복 구조의 명령 처리 방식을 이해함. 산술, 논리, 비교 등의 다양한 연산자를 적절하게 활용하여 주어진 문제에 대해 효율적으로 코드를 구현할 수 있음. 적극적인 수업 참여와 학습 태도로 질의에 적절한 응답을 잘함. 학기 말 교과 탐구 학습 과제에서 파이 게임 모듈을 활용하여 오목 게임 제작을 주제로 팀 프로젝트에 참여하여 주제 선정 및 팀 프로젝트 기획에 역량을 발휘함. 프로젝트 과정에서 구성원 간의 이해와 소통이라는 큰 의미를 알게 되었으며, 어려운 일을 끝까지 해결했을 때의 기쁨을 알게 되었음을 발표하며 앞으로도 더 많은 도전에 대한 포부를 밝힘.	
(2학기) 프로그래밍: 파이썬 모듈 활용하기 과정의 탐구 학습 주제로 메일 전송 프로토콜 활용을 선정하고, 유명 포털 사이트 계정의 이메일 전송 및 대량 메일 전송 프로그램을 구현함. 이를 통해 메일 전송 프로토콜의 작동 원리를 이해함. 반복 구조와 예외 처리를 통해 대량 데이터 처리의 효율성과 안정성 확보의 중요성에 대해 발표함.	

<체육·예술>

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

과 목	세부능력 및 특기사항
(1학기) 체육: 건강한 삶에 필요한 청소년기 건강관리 방법을 이해하고 자신의 건강관리 계획을 수립함. 건강한 삶을 위한 체력의 중요성을 사례를 들어 설명할 수 있음. 배구 오버핸드 토스 동작 중 손가락을 벌리는 연습을 통해 더 강하고 정확하게 손가락으로 볼을 텅 겨낼 수 있게 되어 안정적으로 토스를 연속으로 수행해냄.	
(2학기) 체육: 농구 골밑슛을 시도할 때 슛 전 준비 동작부터 마무리까지 모든 과정이 매우 안정적이고 정확함. 골 밑에서의 위치 선정이 뛰어나며, 상대의 움직임에 따라 신속히 반응하여 적절한 타이밍에 득점을 성공시키는 모습이 인상적임. 슛을 던질 때 사용하는 손목의 유연성과 힘 조절 능력이 돋보이며, 이를 통해 효율적인 경기 운영에 기여함. 윗몸 말아 올리기에서 처음에는 반복 동작 수행이 어려웠으나, 꾸준히 연습하면서 복부와 허리 근력을 강화하여 올바른 자세와 속도로 훈련을 소화함.	
(1학기) 음악: 영화 파묘 삽입곡 '창기'를 선정하여 작사와 작곡가 가수 소개 및 음악적 특징을 발표함. 가사 창작 영역에서 등	

과 목	세부능력 및 특기사항
	<p>곳길의 사람들 속 자기 모습과 많은 과제를 해결하는 자기 모습을 새로운 가사로 창작해 발표함. 포스터 제작 영역에서 뮤지컬 오페라의 유령 감상 후 자주 등장하는 주요 요소인 가면 상들리에, 장미를 돋보이게 표현하여 포스터를 제작함.</p> <p>(2학기)음악: 집중력과 몰입도가 높고 수업 시작 전과 종료 후 지도 교사를 도와 주변을, 정리를 하는 등 성실한 자세를 보임. 악기 연주 활동 시간에 다른 학생들을 위해 자발적으로 나서서 협업하는 등 품성이 바른 학생임. 스마트폰을 활용하여 피아노를 연주하는 활동과 칼림바 연주 활동에서 수업 시간 전에 미리 연주법을 익혀 친구들에게 안내하는 등 책임감 있는 모습을 보임. 자신이 좋아하는 음악을 선정하고 스토리보드 작성을 위해 자료들을 수집하고 스크랩하여 기획 의도를 설명하고 음악적 표현과 분위기를 전달하기 위해 노력하는 모습이 인상적인 학생임. 자신의 꿈을 이루기 위해 관련 분야에 관한 자료들을 찾아보고 요약하여 친구들과 공유하는 등 항상 노력을 기울이는 학생임.</p>

[2학년]

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자수)	석차등급	비고
1	국어	문학	3	69/69.0(15.6)	D(124)	5	
	수학	수학 I	3	69/74.9(14.5)	D(124)	6	
	한국사	한국사	3	52/60.3(17.4)	E(124)	6	
	영어	영어 I	3	65/71.6(18.5)	D(124)	6	
	기술 · 가정/제2 외국어/한문/교양	일본어 I	2	54/70.0(18.4)	E(124)	6	
	정보 · 통신	데이터베이스 프로그래밍	4	91/92.0(6.9)	A(33)		
	정보 · 통신	응용 프로그래밍 개발	4	94/84.5(10.9)	A(33)		
	정보 · 통신	빅데이터 분석	3	92/82.8(12.2)	A(33)		
	정보 · 통신	인공지능 기초	3	93/86.8(10.1)	A(33)		
2	국어	화법과 작문	3	65/71.2(14.8)	D(82)	6	
	수학	수학 II	3	64/72.0(14.6)	D(122)	6	
	한국사	한국사	3	65/67.7(18.2)	D(122)	5	
	영어	영어 II	3	67/75.5(15.0)	D(122)	6	
	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	90/75.8(16.1)	A(32)		

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자수)	석차등급	비고
2	정보·통신 정보·통신	빅데이터 분석 인공지능 기초	3 3	91/83.6(11.5) 96/83.5(10.7)	A(32) 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	B	
	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) 개발자를 위한 챗 GPT(오현석)
2	인공지능 기초	(1학기) 인공지능 논쟁(오승현)
	공통	(2학기) 파이썬으로 시작하는 로봇 활용 SW 교육 햄스터(황준)

9. 행동특성 및 종합의견

학년	행동특성 및 종합의견
1	인공지능 프로젝트 활동에 참여하며 프로그래밍 실력을 키움. 파이썬, 자바스크립트, 리액트를 학습하면서 독도 웹사이트 개발 프로젝트를 수행하였으며, 문제 해결 과정에서 생성형 인공지능과 선배와의 멘토링 활동에서 프로젝트 관리와 제작과 관련하여 도움을 받으며 실력을 향상함. 코드 작성부터 디자인까지 스스로 연구하며 웹 개발 역량을 한층 강화함. 진로 목표인 백엔드 개발자를 위해 꾸준히 학습하며 다양한 프로젝트 경험을 통해 전공 학습에 대한 동기부여를 강화함. 학습 과정에서 꾸준한 자기 주도적 노력을 통해 프로그래밍 실력을 향상하며 문제 해결 능력을 키움. 또한 인공지능 전문가 득강을 통해 인공지능 관련 진로 방향성을 설정하고 필요 역량을 탐색함. 학급과 교내 활동에서 배려와 책임감을 실천함. 학급 청소 담당으로 성실히 참여하며 주변을 정리하고 쾌적한 환경을 유지함. 또한 친구 도우미 활동을 통해 학우들에게 멘토를 연결해 주며 학업적 도움을 제공하는 등 공동체 의식과 배려심을 드러냄.
2	해당내용은 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조제1항제5호에 따라 내부검토 중인 사항으로 당해학년도에는 제공하지 않습니다.



발급번호 : B100000659-2026-000408

학 교 생 활 기 록 부

인적 사항	성명	최선호
	주민등록번호	080502-*****

위 사람의 학교생활기록부 사본임을 증명합니다.



담당부서	세명컴퓨터고등학교
담당자	김한나
전화번호	02-354-1321

세명컴퓨터고등학교

2026년 2월 3일

12/12

반	6	번호	16	이름	최선호
---	---	----	----	----	-----

※ 본 증명서는 열람용이며, 법적 효력이 없습니다.