

학교생활세부사항기록부(학교생활기록부II)

졸업 대장 번호	18298			
구분 학년	학과	반	번호	담임성명
1	인공지능소프트웨어과	6	7	권햇님
2	인공지능소프트웨어과	6	11	이연수
3	인공지능소프트웨어과	6	7	이시현



1. 인적·학적사항

학생정보	성명 : 박수현                      성별 : 남                      주민등록번호 : 070615-***** 주소 : 인천광역시 서구 완정로45번길 58, 503호 (마전동, 골든파크빌)
학적사항	2023년 1월 6일 인천당하중학교 제3학년 졸업 2023년 3월 2일 세명컴퓨터고등학교 제1학년 입학 2026년 1월 13일 세명컴퓨터고등학교 제3학년 졸업
특기사항	

2. 출결 상황

학년	수업일수	결석일수			지각			조퇴			결과			특기사항
		질병	미인정	기타	질병	미인정	기타	질병	미인정	기타	질병	미인정	기타	
1	190	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	원격수업일수 0일, 개근
2	190	.	.	.	.	.	.	2	.	.	.	.	.	
3	191	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	개근

3. 수상 경력

학년 (학기)	수 상 명	등급(위)	수상연월일	수여기관	참가대상 (참가인원)
1    2	선행상		2024.01.03.	세명컴퓨터고등학교장	전교생(512명)

학년 (학기)		수 상 명	등급(위)	수상연월일	수여기관	참가대상 (참가인원)
1	2	자격증 인증제	장려상(4위)	2024.01.08.	세명컴퓨터고등학교장	1, 2학년(322명)
		교과우수상(응용 프로그래밍 화면 구현)		2024.01.09.	세명컴퓨터고등학교장	수강자
2	2	표창장(봉사부문)		2024.12.24.	세명컴퓨터고등학교장	전교생 중 참가자 (60명)
		선행상		2025.01.10.	세명컴퓨터고등학교장	전교생(464명)
3	1	교과우수상(빅데이터 분석)		2025.07.18.	세명컴퓨터고등학교장	수강자
	2	공로상		2026.01.13.	세명컴퓨터고등학교장	3학년(156명)

4. 자격증 및 인증 취득상황

〈자격증 및 인증 취득상황〉

구 분	명칭 또는 종류	번호 또는 내용	취득연월일	발급기관
자격증	정보기술자격(ITQ) A등급- 한글엑셀	A001-2023201-001315	2023.06.01.	한국생산성본부
자격증	정보처리기능사	25400020541G	2025.07.25.	한국산업인력공단

〈국가직무능력표준 이수상황〉

학년	학기	세분류	능력단위 (능력단위코드)	이수시간	원점수	성취도	비고
1	1	응용SW엔지니어링	화면 구현(200102022 5_19v5)	68	82	B	[실무과목]응용 프로그 래밍 화면 구현
	2	UI/UX엔지니어링	UI 테스트(200102070 9_19v3)	68	100	A	[실무과목]응용 프로그 래밍 화면 구현
2	1	DB엔지니어링	SQL활용(200102041 3_19v4)	58	85	B	[실무과목]데이터베이 스 프로그래밍
	1	응용SW엔지니어링	프로그래밍 언어 활용(2 001020231_19v4)	59	96	A	[실무과목]응용 프로그 래밍 개발
	1	빅데이터 분석	데이터 분석 기초 기술 활용(2001010516_21v 1)	28	82	B	[실무과목]빅데이터 분 석

학년	학기	세분류	능력단위 (능력단위코드)	이수시간	원점수	성취도	비고
2	2	응용SW엔지니어링	데이터 입출력 구현(2001020205_19v5)	58	80	B	[실무과목] 데이터베이스 프로그래밍
	2	응용SW엔지니어링	응용SW 기초 기술 활용(2001020232_19v4)	57	98	A	[실무과목] 응용 프로그램 래밍 개발
	2	빅데이터 분석	분석 데이터 전처리(2001010510_21v4)	28	94	A	[실무과목] 빅데이터 분석
3	1	스마트문화앱콘텐츠 제작	스마트문화앱 UI 디자인(0803020912_18v3)	116	95	A	[실무과목] 스마트 문화 앱 콘텐츠 제작
	1	응용SW엔지니어링	프로그래밍 언어 응용(2001020230_23v5)	109	86	B	[실무과목] 응용 프로그램 래밍 개발
	1	빅데이터 분석	탐색적 데이터 분석(2001010511_21v4)	83	100	A	[실무과목] 빅데이터 분석
	1	인공지능모델링	인공지능 모델 학습(2001070306_23v2)	116	98	A	[실무과목] 머신 러닝
	2	스마트문화앱콘텐츠 제작	스마트문화앱 구현(0803020913_18v3)	119	.	P	[실무과목] 스마트 문화 앱 콘텐츠 제작(현장실습)
	2	응용SW엔지니어링	화면 구현(2001020225_23v6)	124	.	P	[실무과목] 응용 프로그램 래밍 개발(현장실습)
	2	빅데이터 분석	빅데이터 분석 결과 시각화(2001010509_21v4)	85	.	P	[실무과목] 빅데이터 분석(현장실습)
	2	인공지능모델링	인공지능 모델 선정(2001070307_23v2)	124	98	A	[실무과목] 머신 러닝

##### 5. 창의적 체험활동상황

학년	창 의 적 체 험 활 동 상 황		
	영역	시간	특기사항

학년	창 의 적 체 험 활 동 상 황			
	영역	시간	특기사항	
1	자율활동	99	학교폭력예방교육(2023.03.24.)에서 사이버 폭력 및 언어 폭력의 심각성을 깨닫고 타인의 인권을 존중하는 마음에 대해 생각하는 계기가 됨. 고1의 교육내용을 이수하는데 필수적인 교과별 기본 학습 내용을 갖추고 있는지를 진단하는 기초학력평가(2023.03.10.)에 참여함. 새로운 신학기를 맞이하여 상호 존중과 배려의 학교문화를 만드는 학급 규칙 정하기 자치활동(2023.08.18.)을 통해 자치문화를 만들기 위한 자신만의 의견을 논리적으로 발표함. 청소년 도박 예방교육(2023.09.15.)을 통해 도박은 청소년들의 정신건강과 뇌의 발달에 막대한 지장을 초래하고 있고 사이버 도박에 효과적으로 대처하기 위해 가정에서 자녀의 계좌 입출금 내역을 꼼꼼하게 살펴봐야 한다는 발언에 동의하는 모습이 보임.	
	동아리활동	20	(댄스)(20시간) 댄스에 흥미를 가지고 즐거운 마음으로 동아리 활동에 임하는 학생임. 주어진 과제에 최선을 다하여 꾸준한 반복 연습을 통해 큰 기술 향상을 보임.	
	진로활동	50	희망분야	진로 탐색 중  기질적 성격구조를 파악함과 동시에 불안, 공격성, 우울 등의 임상적 성격 특징을 파악하여 예방적 및 치료적 상담의 효율성을 높일 수 있는 심리검사인 NEO 성격검사와 Holland-진로적성검사를 실시(2023.04.14.)하여 자신의 성격 특성 및 진로 적성에 대해 알아보는 시간을 가짐. 사회적, 친절 봉사 정신이 필요한 공업, 농수산 분야의 직업이 적성에 맞는 진학 계열로 나왔으며 진로 유형이 다소 뚜렷한 것으로 나옴. 수업 시간에 4차 산업 혁명 시대에 맞는 AI 인공지능 관련 진로 방향을 설계하는 시간을 가짐. 진로 탐색 및 학업계획서 작성 교육(2023.05.12.)을 통하여 진로 탐색에 있어서 중요하게 생각하는 요소를 고민하고 발표하는 시간을 가짐. SWOT의 강점과 약점에 대하여 정확히 분석하여 예시를 들며 친구들에게 발표함.
2	자율활동	111	전교 학생회 학예부 차장(2024.03.01.-2025.02.28.)으로 임명됨. 안전교육을 통해 소화기로 충분히 제압이 가능한 상태에서도 신고가 필요하다는 점을 새롭게 알게됨. 과학실과 실습실에서 불과 전기를 사용할 때 주의해야 한다는 것을 다시 한번 상기하게 되었으며, 친구들이 장난칠 때도 무조건 조심하라고 말하고 싶다고 생각함. 이를 바탕으로, 웹사이트를 제작하여 화재 발생 시 대처 방법을 안내하고, 화재 예방 교육 영상을 게시하는 시스템과 소화기 관리 방법을 알려주는 페이지를 구현하고 싶다는 목표를 세움. 이러한 과정에서 화재 안전에 대한 높은 관심을 보이며, 화재 예방에 대한 경각심을 형성함. 실제 상황에서도 배운 내용을 잘 적용할 수 있도록 꾸준히 탐구함으로써 안전의식을 함양함.  폭력 예방 및 신변보호 교육의 영상 자료를 통해 친구들 간의 사진 촬영과 공유가 타인에게 상처를 줄 수 있는 가능성을 깨달음. 이를 통해 자신의 행동을 성찰함과 동시에 피해자의 입장을 고려한 상황 인식 능력을 함양함. 또한, 향후 사진 촬영 시 타인의 감정을 배려하고, 피해자가 발생할 경우 적극적으로 조율함과 더불어 도움을 제공함으로써 학교생활 적응을 도모함.	

학년	창 의 적 체 험 활 동 상 황		
	영역	시간	특기사항
2	동아리활동	20	(인공지능코들러)(20시간) '식량 위기를 대비하라'를 주제로 탐구하며 세계 식량 자급률과 식량 주권의 중요성을 분석함. 우리나라의 곡물 자급률이 OECD 평균에 크게 미치지 못하는 현실에 문제의식을 느끼고 이를 알리고 싶어 주제로 선정하고 탐구함. 탐구 과정에서 식량 위기가 빈부 격차를 심화시키는 원인을 파악하고, 유통 중심의 정책의 한계를 지적함. 특히 식량 자급률 개선을 위해 기술적 접근이 필요하다는 점에 주목하여, 국가별 식량 자급률과 기부 방안을 제공하는 웹사이트 구축 아이디어를 제시함. 이 활동을 통해 문제 해결을 위한 창의적 접근과 실천적 태도를 함양함.
	진로활동	49	<div>희망분야</div> <div>웹</div> <p>멘토링 프로그램 중 기업 히스토리관 및 회사 투어에 참여하여 부정보단 긍정, 단점보단 장점이라는 명언이 특히 기억에 남음을 설명함. 이 명언을 통해 긍정적인 마인드를 함양하게 됨. 웹 개발자로서 수많은 사람들과 소통하며 프로젝트를 진행할 때, 긍정적인 마인드를 가지고 팀원들의 장점을 살려 프로젝트를 성공적으로 이끌어 나가겠다는 다짐을 하게 됨. 디자인 씽킹 프로그램에서 팀장 역할을 맡아 팀을 이끌며 방향을 제시하고 팀 분위기를 조율함. 특히 고객의 특징을 만드는 과정과 수많은 사람 중 하나의 고객을 상상하고 그와 상호작용하는 과정에서 흥미를 느낌. 이는 웹 개발자로서 고객의 요구를 반영한 사이트를 제작하는 과정과 유사하여 큰 도움이 됨. 예의 없는 학생의 거울 치료를 주제로, 학생의 성격을 분석하고 캠페인을 기획하는 등 문제 해결 능력을 발휘함. 이러한 경험을 통해 팀 프로젝트에서 리더 역할의 중요성을 인지함.</p> <p>직업기초능력평가(의사소통 국어, 의사소통 영어, 수리활용, 문제해결, 직무적응 영역) 자가진단평가에 참여함.</p> <p>웹 프로그래밍 수업을 통해 웹 개발에 대한 깊은 흥미를 느껴 프론트엔드와 백엔드 기술을 모두 독학으로 학습하며, 웹 개발의 전반적인 내용을 체계적으로 정리함. 다양한 개인 프로젝트를 통해 실무 능력을 쌓아가고 있으며, 웹 애플리케이션의 기획부터 배포까지 모든 단계를 경험하고 있음. 지속적인 학습과 실습을 통해 전문성을 키우고, 웹 개발 분야에서 뛰어난 풀스택 개발자로 성장하고자 노력함.</p> <p>데이터베이스에서 데이터를 추출하고 조작하는 데이터 처리 언어를 활용하여 데이터베이스 연동 및 웹사이트 개발을 통해 실무역량을 강화하고, 지속적인 학습과 도전을 통해 웹 개발자로서의 진로를 구체화함.</p>

학년	창 의 적 체 험 활 동 상 황		
	영역	시간	특기사항
3	자율활동	53	전교 학생자치회 3학년 부회장(2025.03.01.~2026.01.13.)으로 선출되어 학생 자치 회의와 각종 행사에 성실히 참여하였으며, 전교생을 대상으로 하는 교내에서 보물찾기 행사를 기획하고 준비하여 학생들이 즐겁고 행복한 학교생활을 만들기 위해 노력함. 학교와 집이 멀어 등교에 시간이 많이 소요되나 한 번도 지각하지 않고 일찍 도착하여 등교하는 학생들의 안전 지도를 성실히 수행함. 1학기 리더십캠프에 참가하여 아이스 워밍, 스몰토크, 대안을 찾는 월드카페 활동 등을 통해 자립심과 협동심을 기르고 배려와 존중의 시민의식을 함양함. 이를 바탕으로 리더로서의 소양과 자질을 키우며 새로운 목표에 도전하려는 동기와 목표 의식을 가지는 계기로 삼음. 학생주도 재난 안전 훈련에서 대피 유도팀으로 활동하며, 대피 안내 방송 내용 점검과 피난 경로 설정을 맡음. 화재 발생 상황을 가정한 훈련에서 침착한 태도로 유도 임무를 수행하고, 인원 분산과 질서 유지를 통해 효과적인 대피를 유도함. 사제동행 활동에 참여하여 지역 자연 환경을 함께 돌보며 생태적 가치 실현을 위해 노력하고, 기후 위기 극복을 위한 작은 실천이 사회를 바꿀 수 있음을 인식함.
	동아리활동	11	(인공지능프로젝트)(11시간) 항상 밝고 긍정적인 모습으로 동아리 활동에 참여하는 학생으로 개인 일정과 생활 정보를 관리하는 웹사이트를 직접 설계하며 새로운 기술을 배우는 데 꾸준히 호기심을 보임. 다양한 자료를 참고해 사람들의 일정 관리와 생활 습관 개선에 도움을 주고자 하는 목표를 세우고, 사용자 프로필과 접속 기록을 관리하며 실시간 날씨를 시각화해 제공하는 기능까지 폭넓게 구현함. 자바스크립트 라이브러리로 화면을 구성하고 페이지 전환, 데이터 요청 등의 기술을 적용했으며, 사용자 인증과 보안, 데이터베이스 연동을 위해 여러 웹 개발 도구를 탐구함. 특히 얼굴 사진을 분석해 알맞은 배경 색을 추출하고, 날씨 정보를 가져와 사용자 맞춤형 데이터를 제공하는 기능까지 추가해 기술적 완성도를 높임. 이러한 과정을 통해 단순히 기능만 구현하는 데 그치지 않고, 사용자의 생활 습관 개선과 지각·결석 예방 등 사회적 가치를 고민하며 프로젝트를 진행함. 앞으로도 사람들의 일상을 더 편리하게 만들 수 있는 기술을 개발하고자 하는 진로 의식까지 다지며 성실히 성장함.
			(AI크래프트반 : 자율동아리) 인공지능 기반 프로그램 개발

학년	창 의 적 체 험 활 동 상 황			
	영역	시간	특기사항	
3	진로활동	37	희망분야	프론트엔드 개발자
			'생활코딩 리액트 프로그래밍(이코잉)'을 통해 사용자 인터페이스와 사용자 경험 구성에 대한 이해를 높이고, 리액트가 사용자 인터페이스와 사용자 경험을 고려한 화면 설계에 필수적인 기술임을 인식하고, 핵심 개념을 단계적으로 익힘. 기능 함수를 적용해 버튼 클릭 시 숫자가 증가하는 쌍방향 웹 요소를 구현하였으며, 컴포넌트를 나누고 속성을 전달하는 방식으로 동적인 구조를 설계함. 개발 중 라이브러리 연결 오류와 스타일 적용의 한계를 겪었으나 반복 실습과 코드 분석을 통해 문제를 해결함. 이를 통해 리액트 기반의 개발 흐름에 대한 이해를 넓히고, 프론트엔드 분야에 필요한 사고방식과 도구 활용 역량을 키움. 자신이 제작한 웹 페이지가 단순하다는 점을 인지하고, 향후 스타일 시트를 활용한 웹 스타일링 심화 학습의 필요성을 느낌. 다양한 리액트 라이브러리 활용 및 백엔드 연동을 통한 웹 개발 심화 학습 의지를 보임. AI 기술 발달이 프론트엔드 개발 직무에 미치는 영향을 깊이 있게 탐구하며, 단순 반복 작업 및 디자인 일부가 자동화될 가능성을 정확히 인식함. 이러한 변화가 위협이 아닌 기회가 될 수 있음을 파악하고, 리액트-뷰 등 최신 프레임 워크 숙련, AI 도구 이해, 디자인 능력 강화, 실시간 웹 기술 학습 등 구체적인 대응 전략을 제시함. 인공지능 시대에는 창의성, 화면 설계, 협업 능력 등 고차원적 역량의 중요성이 주목받는다는 점을 이해함. 핵심 기술 확장과 오류 대응 역량 강화를 학습 계획으로 밝히며, 인공지능 시대 프론트엔드 개발자로서 자신의 역할 변화를 능동적으로 수용하고자 하는 미래지향적 태도를 보여줌.	

학 년	봉 사 활 동 실 적				
	일자 또는 기간	장소 또는 주관기관명	활동내용	시간	누계시간
1	2023. 03. 03.	(학교)세명컴퓨터고등학교	봉사활동 사전교육	1	1
	2023. 03. 10.	(학교)세명컴퓨터고등학교	봉사활동 소양교육	1	2
	2023. 07. 14.	(학교)세명컴퓨터고등학교	교내 및 특별구역 대청소	1	3
	2023. 09. 22.	(학교)세명컴퓨터고등학교	포레노동인권지킴이단 캠페인 활동	1	4
	2024. 01. 05.	(학교)세명컴퓨터고등학교	교내 및 특별구역 대청소	1	5
2	2024. 03. 08.	(학교)세명컴퓨터고등학교	봉사활동 사전교육	1	1
	2024. 04. 05.	(학교)세명컴퓨터고등학교	봉사활동 소양교육	1	2
	2024. 04. 09. - 2024. 07. 10.	(학교)세명컴퓨터고등학교	포레학습 멘토링 활동에서 학습 멘토 역할	5	7
	2024. 06. 14.	(학교)세명컴퓨터고등학교	중학생을 위한 1차 진로진학설명	2	9

학 년	봉 사 활 동 실 적				
	일자 또는 기간	장소 또는 주관기관명	활동내용	시간	누계시간
2			회 준비		
	2024. 06. 15.	(학교)세명컴퓨터고등학교	중학생을 위한 1차 진로진학설명회 진행 보조	5	14
	2024. 07. 19.	(학교)세명컴퓨터고등학교	교내 및 특별구역 대청소	2	16
	2024. 09. 02. - 2024. 12. 20.	(학교)세명컴퓨터고등학교	또래학습 멘토링 활동에서 학습 멘토 역할	5	21
	2024. 11. 04. - 2024. 11. 06.	(학교)세명컴퓨터고등학교	굿액션 유해환경교육 및 학생안전 캠페인(학교폭력, 마약, 흡연 예방 가정연계 캠페인)	3	24
	2024. 11. 08.	(학교)세명컴퓨터고등학교	중학생을 위한 3차 진로진학설명회 준비	2	26
3	2024. 11. 09.	(학교)세명컴퓨터고등학교	중학생을 위한 3차 진로진학설명회 진행 보조	5	31
	2025. 03. 07.	(학교)세명컴퓨터고등학교	봉사활동 사전교육	1	1
	2025. 03. 11. - 2025. 07. 15.	(학교)세명컴퓨터고등학교	또래학습멘토링의 학습멘토 활동	6	7
	2025. 03. 14.	(학교)세명컴퓨터고등학교	봉사활동 소양교육	1	8
	2025. 06. 20.	(학교)세명컴퓨터고등학교	진로진학설명회 준비 및 진행 보조	2	10
	2025. 06. 21.	(학교)세명컴퓨터고등학교	진로진학설명회 준비 및 진행 보조	5	15
	2025. 07. 18.	(학교)세명컴퓨터고등학교	교내 및 특별구역 대청소	2	17
	2025. 11. 08.	(학교)세명컴퓨터고등학교	진로진학설명회 준비 및 진행 보조	6	23

6. 교과학습발달상황

[1학년]

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자수)	석차등급	비고
1	국어	국어	4	78/75.3(13.7)	C(41)	5	
	수학	수학	4	71/73.0(17.9)	C(41)	5	
	영어	영어	3	61/76.2(15.6)	D(41)	6	

세명컴퓨터고등학교

2026년 2월 4일

8/21

반	6	번호	7	이름	박수현
---	---	----	---	----	-----



학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자수)	석차등급	비고
1	과학	통합과학	3	73/75.7(13.7)	C(41)	6	
	정보·통신	컴퓨터 시스템 일반	4	74/81.5(9.1)	C(41)		
	정보·통신	응용 프로그래밍 화면 구현	4	82/81.7(14.0)	B(41)		
2	국어	국어	4	64/69.8(17.5)	D(39)	6	
	수학	수학	4	76/72.2(20.1)	C(39)	5	
	영어	영어	3	66/75.0(14.5)	D(39)	6	
	과학	통합과학	3	75/74.1(14.1)	C(39)	5	
	정보·통신	컴퓨터 시스템 일반	4	66/71.7(12.7)	D(39)		
	정보·통신	응용 프로그래밍 화면 구현	4	100/83.0(12.0)	A(39)		
이수학점 합계			44				

과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
	<p>(1학기)국어: 문학의 갈래와 구조를 학습한 뒤, '윤동주의 시 세계'라는 탐구 주제를 설정하여 '별 헤는 밤'과 '새로운 길'을 비교 감상하여, 그리움과 부끄러움의 정서를 바탕으로 현실 극복의 의지가 드러난다는 공통분모를 찾아내어 소개하는 발표를 수행함.</p> <p>(2학기)국어: '후쿠시마 오염수 방류를 허용해야 한다.'라는 논제의 토론에서 찬성 측 토론자를 맡아, 체계적인 용어 조사와 자료 준비를 바탕으로 과학적으로 안전하다는 주장을 논리적으로 펼침. 주장과 이유, 근거를 체계적으로 정리한 개요서 작성 이 돋보이며, 실제 토론에서도 사전 조사 내용을 바탕으로 자신의 주장을 자신감 있고 설득력 있게 조직하여 표현한 점이 우수함. '안락사를 법적으로 허용해야 한다.'라는 논제의 토론에도 타임키퍼로 봉사하는 등 토론활동에 적극적으로 임하는 모습을 보임.</p> <p>(1학기)수학: 수학에 대한 관심과 흥미가 높고 학습 열의가 매우 높아 수업에 임하는 자세가 항상 적극적이고 진중하여 다른 학생들에게 모범이 되는 학생임. 수업 참여도가 높고 모르는 것이 있으면 주변 학생이나 선생님께 질문하고 피드백을 받는 능 동적인 수업 태도를 보임. 수학 수행평가에서 '속도'라는 주제를 가지고 과학과 수학을 접목시켜 다른 학생들에게 발표함.</p> <p>(2학기)수학: 대수적인 추론 능력과 논리적 사고력이 뛰어나 함수단원에서 역함수, 유리함수, 무리함수 등의 그래프를 정확 하게 해석하고 관련된 문제를 논리적으로 해결할 수 있는 능력이 있음. 학습 열의가 높아 항상 적극적이고 능동적인 자세로 수업에 임하고 모르는 것이 있으면 항상 질문하고 피드백을 받아 완벽히 이해하려고 하는 모습을 보여 다른 학생들에게 모범 이 됨. 수학 수행평가에서 '우주 전체의 크기 구하기'라는 흥미로운 주제를 가지고 다른 학생들에게 발표함.</p> <p>(1학기)영어: 수업 시간에 현재진행형과 의문사 'How'를 이용한 언어표현을 배우며 의사소통 기능을 익힘. 새 학년을 위한 계획을 묻는 영어 대화문에서 중심 내용을 정확하게 파악함. 말하기 수행평가에서는 '학생회장 출마를 위한 연설문'을 주제로 적절한 어휘와 현재진행형, 동사의 미래시제를 활용해서 자신의 의견 및 느낌을 발표함. 수업 시간에 주어진 과업을 항상 제 시간에 완료하며 책임감 있고 성실한 모습이 인상적임.</p> <p>(2학기)영어: 수업 시간에 적극적이면서도 센스가 있어 영어 진도 상황을 교사에게 알려주어 수업 진행에 많은 도움을 줌. 본 문 필기를 열심히 하며 수업에 바른 태도로 임해 교사에게 많은 에너지를 주는 학생임. 영어 단어 학습 애플리케이션을 통해</p>

과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
	<p>단어를 꾸준히 외우며 어휘력 신장에 힘쓰고 있고 실제로 단위별 어휘 평가에서 높은 성취도를 보임. 말하기 수행평가에서 영화 마션에 대한 전반적인 평가 감명 깊은 부분 등 그 이유를 동명사와 분사를 사용하여 영어로 발화하는 모습이 인상적임.</p> <p>(1학기)통합과학: 규산염 사면체의 모형 만들기 활동에 적극 동참함으로써 규산염 사면체의 결합 구조가 광물의 특성에 미치는 영향에 대해 이해하였으며, 우리 주변에서 발견되는 다양한 암석을 대상으로 규산염 광물의 산소 대비 규소 비율을 계산하는 심화된 응용능력까지 구비하는 등 과학과 수학을 연계한 융합적 사고력이 탁월함. 물체를 자유 낙하 시키거나 수평으로 던지더라도 동일한 시간에 지면에 닿는 현상을 매우 흥미롭게 여겼으며, 물체의 운동을 분석하여 중력이 미치는 영향에 대해 탐구하는 과정에 적극적으로 동참함으로써 기초 물리학에 대한 관심이 높아짐.</p> <p>(2학기)통합과학: 다윈의 진화론을 학습하면서 과학자의 이론이 근대 유럽 사람들의 세계관을 바꾸어 놓았을 뿐만 아니라 오늘날에도 여러 분야에 많은 영향을 주고 있음을 배우게 되면서 과학적인 문제 해결 과정을 통해 자기 생각을 주장하고 타인의 생각을 이해하고 설득하는 과학적 의사소통 능력의 중요성을 깨닫게 되었음. 1910년부터 1945년까지의 민족 수난기라고 할 수 있는 일제 강점기 또한 다윈의 진화론이 사회진화론에 영향을 미친 결과라는 사실을 알게 되면서 새로운 과학 기술을 받아들일 때에는 비판적인 사고 방식을 가지는 것이 중요함을 깨닫게 되었음.</p> <p>(1학기)컴퓨터 시스템 일반: 중앙연산장치에서 컴퓨터 시스템 수집 방법에 대하여 잘 알고 있으며, 머신러닝에서 사용하는 다양한 자료구조의 유형이 일상생활 속에서 활용되는 사례를 찾아 작성함.</p> <p>(2학기)컴퓨터 시스템 일반: 문제 해결 과정을 학습하고, 이를 바탕으로 효과적인 문제 해결 전략을 구현함. 이를 통해, 문제 정의, 문제 분석, 해결책 개발, 해결책 구현, 해결책 평가 등 문제 해결 과정을 이해함.</p> <p>(1학기)응용 프로그래밍 화면 구현: 인터넷과 웹의 구성요소에 대한 이해를 바탕으로 HTML, CSS, 자바스크립트의 차이점을 이해하고 활용하여 사용자인터페이스 요구사항과 표준 및 지침에 따라 웹페이지를 설계하고 구현할 수 있음. 웹프로그래밍 언어를 활용하여 다양한 폼 및 이력서를 작성하고, 자바스크립트 함수를 활용하여 계산기를 웹으로 구현함. 웹사이트에 사용되는 인터페이스 요소 중 하나인 사용자가 마우스 커서를 메뉴 항목 위로 이동시키면 아래에 추가적인 메뉴 옵션들이 펼쳐지는 기능을, CSS를 활용하여 구현함. 수업 중 재치 있고 따뜻한 유머로 수업 분위기를 밝게 만드는 분위기 메이커로서 적극적인 자세로 실습에 참여함.</p> <p>(2학기)응용 프로그래밍 화면 구현: 사람들에게 이세계 아이돌의 정보를 알리는 웹사이트를 만들고 싶어 아이네, 징버거, 릴 파, 주르르, 고세구, 비찬을 메뉴로 구성하여 기획하고 사이트를 구현함. 기획 의도가 잘 드러나도록 웹페이지 기획서를 디자인하고 구성하여 자신 있게 발표함. 자기 주도적으로 자료를 탐색하고 심화 학습을 통해 필요한 기능과 디자인에 대한 아이디어를 정리하여 적절한 색상, 레이아웃, 폰트 등을 선택하여 균형이 잘 맞게 계획한 모든 화면 구성의 기능을 완벽하게 구현함.</p>

<진로 선택 과목>

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균	성취도 (수강자수)	성취도별 분포비율	비고
1	예술 기술·가정/ 제2외국어/한 문/교양	미술 창작	1	94/85.4	A(41)	A(87.8) B(12.2) C(0.0)	
		프로그래밍	3	62/63.4	B(41)	A(22.0) B(31.7) C(46.3)	
2	예술	미술 창작	1	86/84.5	A(39)	A(84.6) B(15.4) C(0.0)	

세명컴퓨터고등학교

2026년 2월 4일

10/21

반	6	번호	7	이름	박수현
---	---	----	---	----	-----

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균	성취도 (수강자수)	성취도별 분포비율	비고
2	기술·가정/ 제2외국어/한 문/교양	프로그래밍	3	88/83.1	A(39)	A(61.5) B(35.9) C(2.6)	
이수학점 합계			8				

과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
(1학기)미술 창작: 컴퓨터, 친구, 음식, 게임, 소셜 네트워킹 서비스 등을 주제로 자신에 대한 마인드맵 활동을 함. 윤곽선에서 연상되는 이미지 드로잉을 위해 자신의 컴퓨터 본체를 화면 안에 배치하고 표현함. (2학기)미술 창작: '나를 화나게 하면 안되는 이유'라는 제목의 4컷 만화 그리기 활동을 함. 전쟁 게임을 하던 주인공이 어느 전투기에 공격당해 죽게 되자 전술책을 사용하여 적군을 모두 물리 치고 승리한다는 내용을 묘사함. 전투기, 탱크, 미사일, 설명글, 게임 화면 등을 넣어 그림 그리고 볼펜으로 외곽선을 정리한 후, 색연필로 채색하여 깔끔하게 표현함.	
(1학기)프로그래밍: 개발에 필요한 여러 가지 환경을 설정하고 파이썬을 실행할 수 있음. 파이썬 숫자형과 문자열 자료형을 이해하고 활용하여 수행과제를 완성함. 파이썬 리스트, 튜플, 딕셔너리, 셋 자료구조를 이해하고, 각 자료구조의 차이점을 정확하게 설명할 수 있음. 산술, 비교, 논리 등의 파이썬 연산자의 의미를 이해하고 프로그래밍에 적용할 수 있음. 선택과 반복 제어의 기본 구조를 이해하고 적용하여 문제를 해결할 수 있음. 밝고 긍정적인 자세로 성실하게 수업에 참여하는 학생임. (2학기)프로그래밍: 파이썬 모듈과 패키지의 개념을 이해하고, 필요한 모듈을 임포트 방식에 따라 함수 호출 방법을 적절하게 적용할 수 있음. random 모듈과 반복, 조건 선택 제어 구문을 활용한 숫자 맞추기 함수를 구현함. 매개변수로 전달받은 두 정숫값 사이의 소수 개수를 구하는 함수를 완성함. 리스트 요소 값 중에 최솟값과 최댓값을 찾고, 결과를 튜플 형태로 반환하는 최대최솟값 구하기 함수를 완성함.	

<체육·예술>

학기	교과	과목	학점수	성취도	비고
1	체육	체육	2	A	
	예술	음악	2	A	
2	체육	체육	2	A	
	예술	음악	2	A	
이수학점 합계			8		

과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
(1학기)체육: 스포츠 상황에서 나타나는 힘과 질량, 가속도 등 신체 움직임에 대한 이론적인 분석과 그것을 신체적으로 이용할 수 있는 능력이 뛰어남. 따라서 왕복 오래달리기 활동에서 신체라는 물체의 운동을 효율적으로 사용하는 방법을 이해하여 평가에서 우수한 성적을 보임. 네트형 경쟁 스포츠인 피클볼 경기에 참여하면서 근력 및 근지구력, 협응성, 민첩성 등을 발전시키기 위해 노력함. 팀원과의 활동에서 다양한 스트로크 기술을 구사할 수 있으며 경기 중 발생하는 실수를 줄이기 위해 성실히 연습에 참여함.	
(2학기)체육: 플라잉디스크 골프 종목의 정확한 이해를 바탕으로 경기 규칙을 준수하며 열정적으로 경기에 참여함. 근력 및 근지구력, 평형성 등이 뛰어나 던지기 기술을 구사할 때 항상 안정적인 자세를 유지함. 디스크의 회전력을 떨어뜨리지 않고	

과목	세부능력및특기사항
	원하는 방향으로 디스크를 보내면서 경기에서 우수한 성적을 기록함. 농구 종목의 슛과 드리블, 패스 등 연습 계획을 체계적으로 수립하고 목표 성취를 위해 꾸준히 훈련을 실시함. 경기를 통한 경쟁 활동에 항상 적극적으로 참여하면서 팀원 및 상대방에게 긍정적인 영향을 끼침.
	(1학기)음악: 지인의 추천으로 접한 'AJR'의 'Bang!'을 가장 좋아하는 음악으로 선정함. 작곡가와 작사가, 가수, 곡의 특징 등 소개를 위한 자료의 조사가 체계적으로 정리되어 높은 완성도가 돋보임. '나는 나비'의 가락을 활용해 희망을 주제로 가사를 창작함. 삶에 지친 어른들에게 희망의 메시지를 전달하는 가사의 내용이 인상적이며 생각을 자유롭게 표현하는 능력이 뛰어나.
	(2학기)음악: 영상에서 배경 음악의 역할을 이해하는 활동에서 '너의 이름은'의 OST '전전전세'에 대해 교감, 소통의 느낌을 주는 곡이 곡의 분위기를 반영하고 시각적 효과를 극대화한다고 분석함. 스마트폰 애플리케이션을 활용한 악기 연주에서 계이름에 따른 건반의 위치와 어려운 리듬에 대한 연습이 성실하게 이루어졌으며, 바른 자세와 주법으로 '언제나 몇 번이라도'를 연주함. 칼럼바 연주 활동에서 항상 최선을 다하며 연습을 통해 부족한 부분을 채우기 위해 끊임없이 노력하는 모습을 보임.

[2학년]

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자수)	석차등급	비고
1	국어	문학	2	57/73.3(17.2)	E(38)	7	
	수학	수학 I	3	73/71.2(16.7)	C(38)	5	
	한국사	한국사	3	63/75.0(16.6)	D(38)	6	
	영어	영어 I	2	63/77.7(18.8)	D(38)	6	
	사회(역사/도덕 포함)	통합사회	3	74/74.5(13.1)	C(38)	5	
	기술·가정/제2 외국어/한문/교양	일본어 I	2	42/71.2(21.8)	E(38)	8	
	정보·통신	데이터베이스 프로그래밍	4	85/84.7(11.2)	B(38)		
	정보·통신	응용 프로그래밍 개발	4	96/72.5(18.4)	A(38)		
	정보·통신	빅데이터 분석	2	82/78.1(12.3)	B(38)		
	정보·통신	인공지능 기초	3	88/85.8(10.0)	B(38)		
2	국어	문학	2	56/70.7(19.3)	E(38)	6	
	한국사	한국사	3	68/78.3(16.4)	D(38)	6	
	영어	영어 I	2	66/73.2(18.0)	D(38)	5	
	사회(역사/도덕 포함)	통합사회	3	77/74.0(15.2)	C(38)	5	

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자수)	석차등급	비고
2	기술·가정/제2 외국어/한문/교 양	일본어 I	2	59/68.8(21.8)	E(38)	5	
	정보·통신	데이터베이스 프로그래 밍	4	80/79.5(14.1)	B(38)		
	정보·통신	응용 프로그래밍 개발	4	98/82.7(14.8)	A(38)		
	정보·통신	빅데이터 분석	2	94/81.6(13.4)	A(38)		
	정보·통신	인공지능 기초	3	80/80.8(13.0)	B(38)		
이수학점 합계			53				

과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
	<p>(1학기)문학: 학업에 열의를 갖고 궁금한 점이 생기면 교사에게 적극적으로 질문하며, 자신의 학습 수준을 주기적으로 확인 하는 등 자기주도적 학습 능력을 갖춘 학생임. 수필 쓰기 활동에서 웹 개발 프로젝트에 참여하며 웹 개발자가 되고 싶은 자신 의 꿈을 키워오고 있으며, 혼자서 웹 개발 공부를 하며 노력하는 자신의 모습이 자랑스럽고, 훗날 후배들을 이끌어주는 멋진 어른이 되고 싶다는 포부를 담은 글을 작성함.</p> <p>(2학기)문학: 다양한 수업 자료를 빠짐없이 체계적으로 정리하는 모습에서 학업을 대하는 진지한 태도가 보이며, 매시간 배 운 수업 내용에 더해 추가적인 자료를 참고하여 지식정보 처리 역량을 기름. 문학 신문 제작하기 활동에서 '모닥불(백석)'을 제재로 작품 광고와 4컷 만화를 만들. 이를 위해 조원들과 활발하게 회의를 진행하면서 조언을 수용하고, 다양한 자료와 매 체를 활용하여 기사를 완성함. 양질의 신문을 만들기 위해서는 많은 노력이 필요하다는 것을 깨달았다는 소감을 밝힘.</p> <p>수학 I : 지수함수, 로그함수, 삼각함수 그리고 수열까지 수학1에 등장하는 다양한 개념을 이해하고 습득하기위해 항상 노력 하는 모습으로 모범이 됨. 수열의 일반항 개념을 활용하여 주어진 항의 값을 찾아내는 문제를 효과적으로 해결함. 해결한 문 제를 통해 자신이 기존에 알고 있던 개념을 보완해가며 성장하는 모습이 돋보이는 학생임.</p> <p>(1학기)영어 I : 영어 어휘 온라인 플랫폼을 통해 본문과 연관된 단어들을 구체적이고 체계적으로 학습함. 새로운 단어의 뜻 과 문법적 특징을 함께 기억하기 위해 해당 단어가 어떻게 문장 속에서 사용되는지 이해하고자 필기를 성실하게 함. 이를 통 해 독해할 때 지문의 내용을 빠르게 습득하는 모습이 인상적임. 말하기 수행평가에서 김만덕의 도전 정신에 대해 관계대명사 및 관계부사를 활용하여 영어로 유창하게 발표함. 영어에 대한 흥미와 관심을 바탕으로 모든 수업 활동에 성실히 임함.</p> <p>(2학기)영어 I : 동명사와 조동사를 활용하여 공동체에서 가장 중요한 가치 목록을 작성하고, 봉사활동에 관한 글을 읽고 이 해함. 기부에 대한 지문을 읽으면서 작은 방법으로 기부하는 것도 중요하다는 의견을 영어로 발표하고 주어진 시간 안에 지문 을 요약하고 빈칸 채우기 활동에 적극적으로 참여하는 모습이 훌륭함. 말하기 수행평가에서 '빨간 코의 날'에 관한 정보를 찾 고 현재완료 시제 및 주격 관계대명사를 활용하여 자신이 준비한 내용을 영어로 유창하게 발화함.</p> <p>(1학기)한국사: 광해군의 중립 외교에 대해 서인이 반발하여 인조반정이 일어났음을 설명하고, 정묘호란과 병자호란의 전개 과정과 결과를 서인 집권 이후 실시 된 친명배금 정책과 연관지어 파악함. 조선 후기 풍속화 말풍선 넣기 수행평가에서 김홍 도의 벼타작에 적절한 역사적 용어를 사용하여 조선후기 모내기법의 영향으로 지대 납부방식이 타조법에서 도조법으로 변화 했다는 내용의 말풍선을 작성함.</p> <p>(2학기)한국사: 전쟁 이후 등장한 이승만 정부의 독재 체제 명분을 사회적인 분위기를 중심으로 파악하고, 집권 연장을 위한 개헌이 이루어졌음을 제시함. 4.19 혁명의 배경과 시대적 상황을 설명하고, 이후 새롭게 들어온 장면 정부가 실시한 정책을</p>

과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
	<p>이승만 정부의 정책과 비교하여 설명함. 교과서에 제시된 사료를 바탕으로 개별적인 사건을 이해하기 위해 노력하며, 역사적 근거에 따라 자신의 견해를 제시하는 역량을 갖추고 있음.</p> <p>(1학기)통합사회: 항상 긍정적인 태도로 성실하게 수업에 임하는 모습을 보임. 지구 온난화 주제에 대한 팀 프로젝트에서 인간의 경제 활동에서 다양한 원인을 찾고 개인적인 해결 방안을 포함한 여러 의견들을 통합적 관점으로 정리하여 발표함. 모둠 활동을 통해 행복의 의미와 조건을 탐색하고, 행복을 위해서 질 높은 정주 환경의 조성, 경제적 안정, 민주주의의 발전 및 도덕적 실천이 필요함을 습득하고 자신의 경험에 비추어 행복에 대해 느낀 감정들을 자세히 서술하여 글의 완성도를 높임.</p> <p>(2학기)통합사회: 인종 차별 문제에 대한 심도 깊은 분석을 바탕으로 인권의 중요성을 제시함. 다양한 인종 차별 사례를 조사하며, 그로 인해 발생하는 사회적 갈등과 개인의 고통을 명확히 이해함. 특히, 인종 차별이 사회 전반에 미치는 부정적 영향과 범위에 대해 논리적으로 설명함. 이를 통해 인권이 모든 개인에게 평등하게 보장되어야 한다는 메시지를 전달함. 세계화의 이점과 위험성을 체계적으로 설명하고 발표함. 팀장으로서 조별 수업을 이끌어 리더십의 가치를 경험함.</p> <p>(1학기)일본어 I : 항상 밝은 표정으로 일본어 수업에 적극적으로 참여하는 학생임. 히라가나를 외우고 익히며 일본어로 인사를 자연스럽게 하는 모습을 보임. 일본어 듣기 말하기 수행 활동에서 자기소개와 타인소개에 참여함.</p> <p>(2학기)일본어 I : 언어를 학습하는 것에 남다른 관심과 흥미가 있어 어휘력 향상에 힘쓰고, 단어의 활용이나 형용사의 사용과 같은 문법 학습에 집중하며 수업에 적극적으로 참여함. 일본 문화에 관심을 갖고 음식 문화나 식사 예절을 이해하였고, 같은 설날임에도 음식이나 행사와 같은 문화양식이 우리나라와는 상당한 차이가 있음을 파악함. 열린 마음으로 문화를 배우고 존중하는 자세를 가진. 이러한 특성들은 향후 학습 여정에서 큰 자산이 될 것이며, 지속적인 성장과 발전이 기대됨. 오사카 여행 계획서를 작성함. 여행 준비물부터 세부적인 일정까지 꼼꼼히 조사함. 오사카성을 관람하고 신사이바시에서 쇼핑하는 일정을 포함함. 특히, 호르몬과 스시 맛집 탐방을 계획하는 과정에서 지역 문화와 음식에 대한 깊은 이해를 바탕으로 다채로운 경험을 고려하여 일정에 반영함. 이러한 활동을 통해 일본어에 대한 관심과 함께 여행 계획의 중요성을 깨달음.</p> <p>(1학기)데이터베이스 프로그래밍: [능력단위: SQL활용]데이터베이스 테이블에 조건문을 반영하여 간단한 쿼리문을 작성하고 여러 제약조건을 충분히 활용하여 테이블의 관계를 잘 연결 지어 데이터베이스를 생성함. 데이터베이스 프로그래밍 기술이 뛰어나며 다양한 조인과 서브쿼리를 적용하여 필요한 데이터를 추출하고 결과를 분석할 수 있음. 기본적인 문제를 필요한 정보를 수집하여 주어진 시간 내에 효율적으로 해결함. 프로그램을 이해하고 잘 다룰 수 있는 능력이 돋보이며 밝고 모든 일에 솔선수범하고 자기 관리역량을 키우려고 노력하는 학생임.</p> <p>(2학기)데이터베이스 프로그래밍: [능력단위: 데이터 입출력 구현]고등학교 학생회 데이터베이스 시스템을 설계하고 구축함. 기존 수기 방식으로 관리하던 학생회 자료를 디지털화하여 데이터의 활용성과 접근성을 크게 향상시키고자 함. 학생회 활동과 관련된 다양한 정보를 체계적으로 정리하고 저장할 수 있는 환경을 마련하여, 효율적인 운영과 관리가 가능하도록 함. 이를 위해 웹 개발 도구를 활용하여 사용자 친화적인 웹페이지를 제작하고, 이를 데이터베이스와 연동하여 실시간 정보 관리 및 검색이 가능하도록 구현함. 이러한 시스템을 통해 학생회 업무의 편리성과 신뢰도를 높임.</p> <p>(1학기)응용 프로그래밍 개발: [능력단위: 프로그래밍 언어 활용]기본 문법, 클래스, 상속, 추상화, 인터페이스 등 객체지향 언어의 특징을 학습하며 실력을 향상함. 성실한 자세로 실습에 참여하며 어려워하는 주변의 친구들에게 친절하게 코드를 설명해 줌. 웹 개발에 관심이 많아 다양한 웹페이지 제작 프로그래밍 언어를 공부하여 프로젝트 개발에 활용함. 자바와 웹을 연결하는 과제를 해결하기 위해 추가 모듈을 학습하여 성공적으로 웹페이지에 자바 기능을 구현함. 상대방의 표정을 인공지능 모델을 활용하여 분석해서 기분을 알려주는 프로그램을 개발하는 팀 프로젝트에서 웹 구조 및 디자인을 담당하며 적극적으로 프로젝트에 참여함.</p> <p>(2학기)응용 프로그래밍 개발: [능력단위: 응용SW 기초 기술 활용]응용 소프트웨어 기초 기술 탐구 발표하기에서 운영체제에 대해 개요, 범용 운영체제, 프로세스, 프로세스 관리로 세부 주제를 선정하여 주제에 대한 명확한 이해를 바탕으로 철저히 조사한 자료를 발표에 효과적으로 반영하여 청중의 이해를 돕는 발표를 수행함. 자바 서버 페이지로 직원 정보 관리 데이터</p>



과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
	<p>베이스를 설계하고 데이터 조작 명령문을 사용하여 데이터를 효과적으로 처리하며 데이터 조작의 중요성을 이해함.</p> <p>(1학기)빅데이터 분석: [능력단위: 데이터 분석 기초 기술 활용]데이터 분석 기획서 작성 주제를 영상 플랫폼 조회수 분석으로 선정함. 애플리케이션 프로그래밍 인터페이스를 사용하여 조회수로 순위를 구현했던 경험을 바탕으로, 과거 변동 상황과 순위 상승 여부를 파악하지 못했던 점을 개선하기 위해 이 주제를 선택함. 개인적 측면에서는 어떤 콘텐츠를 주력으로 할지 결정할 수 있으며, 기업 측면에서는 조회수가 높은 영상을 바탕으로 이후 광고 생성에 도움을 줄 수 있는 분석 활용 방안을 제시하여 다양한 측면을 고려한 점이 인상적임. 조회수 데이터를 배열 함수를 이용해 저장하고, 정렬 함수를 이용해 순위 변동 등을 파악할 수 있는 데이터 분석 언어 활용 방법을 설명함으로써, 데이터 분석 언어 활용 능력과 문제 해결 능력을 충분히 나타냄.</p> <p>(2학기)빅데이터 분석: [능력단위: 분석 데이터 전처리]최근 영화에 대한 관심이 높아짐에 따라 영화 데이터를 주제로 선정함. 제목, 감독, 관객 수, 출시일, 배우, 상영 시간 등의 정보를 기반으로 데이터프레임을 구성함. 파이썬과 판다스를 활용하여 데이터를 생성하여, 두 영화의 특성을 비교 분석함. 분석 과정에서 데이터를 정제하고, 분석 목적에 맞게 데이터를 변환하여 신뢰성 있는 결과를 도출함. 데이터를 분석 기법에 적합한 형태로 변환하는 과정을 통해 데이터 처리 능력을 키움.</p> <p>(1학기)인공지능 기초: '가상 및 증강 현실'을 주제로 한 탐구활동에서 뛰어난 성과를 보였음. 가상 현실과 증강 현실의 개념을 정확히 이해하고, 이 기술들이 다양한 산업에서 어떻게 활용되는지 조사하였음. 특히 가상현실 기기를 활용한 전투기 조종사 양성 사례를 통해 가상 현실의 실제 응용 가능성을 탐구함. 가상 현실 전문가와 3D 콘텐츠 크리에이터와 같은 관련 직업을 조사하여 기술 발전이 직업 세계에 미치는 영향을 분석함. 컴퓨터 가계 챗봇 프로젝트를 통해 다양한 기술을 익히고 적용하였음. 사용자가 원하는 제품을 정확히 파악하고 키워드 분석을 통해 적절한 답변을 제공하는 챗봇을 성공적으로 개발함. 이 과정에서 인공지능의 실제 적용 방법과 키워드 분석의 중요성을 깨닫고, 문제 해결 능력을 크게 향상했음. 컴퓨터 관련 지식을 바탕으로 효율적인 인공지능 시스템을 구축하는 데 성공하였으며, 이를 통해 미래의 다양한 인공지능 응용 분야에 관한 관심을 보임.</p> <p>(2학기)인공지능 기초: 국내 연료 데이터로 최근집 이웃 모델을 활용하여 2027년까지의 연료 분류 데이터를 예측하고, 기존 데이터와 예측 결과를 시각적으로 비교하여 데이터의 활용성을 강조함. 데이터 전처리 및 분석 과정에서 자기 주도적 학습 역량과 문제해결 능력을 함양함.</p>

<진로 선택 과목>

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균	성취도 (수강자수)	성취도별 분포비율	비고
2	수학	인공지능 수학	3	84/80.2	A(38)	A(60.5) B(31.6) C(7.9)	
이수학점 합계			3				

과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
	<p>인공지능 수학: 인공지능 수학의 다양한 주제에 대해 열정을 가지고 학습하는 모습이 모범이 됨. 벡터의 연산과 그 활용법을 이해하고, 이를 텍스트 자료의 분석, 유사도 판단 문제에 적용하여 실질적인 해결책을 제시함. 또한, 행렬의 기본 개념을 확실히 이해하고 컬러 이미지를 흑백 이미지로 변환하는 등의 이미지 처리 문제를 해결하는 데 성공함. 경사하강법과 학습률의 관계를 파악하고 이를 활용하여 손실함수의 값을 최소화하는 방법에 대해 잘 설명하였으며, 이 과정을 통해 개념을 깊이 이해하는 모습이 돋보이는 학생임.</p>

<체육·예술>

세명컴퓨터고등학교

2026년 2월 4일

15/21

반	6	번호	7	이름	박수현
---	---	----	---	----	-----

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

과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
(1학기)운동과 건강: 체력 강화를 목표로 매 수업 정해진 시간에 윗몸 말아 올리기 운동을 성실히 수행함. 각 세트에서 목표 횟수를 설정하고 이를 달성하기 위해 끊임없이 노력하는 모습을 보임. 정확한 자세와 호흡을 유지하며 운동의 효과를 극대화함. 왕복 오래 달리기 수행에서 친구들의 횟수를 기록해주며 응원하였고 자신 또한 목표에 도달하기 위해 최선을 다하는 모습을 보여줌.	
(2학기)운동과 건강: 좋은 신체조건 및 운동신경을 함양하였으며 플로어볼 챌린지 과제의 기록 향상을 위해 노력하는 모습을 보임. 매 차시 긍정적인 에너지로 평가를 준비하였으며 플로어볼 챌린지 과제에 참여하면서 기록 경신을 위해 꾸준히 노력하는 모습을 보임. 또한 배드민턴 수업 역시 뛰어난 성장세를 보이며 좋은 성적을 성취함. 폴 스퀘트 연습을 통해 하체 근력과 유연성을 크게 향상시킴. 운동에 대한 의지와 집중력이 돋보였으며, 지속적인 발전을 이룸.	

[3학년]

학기	교과	과목	학점수	원점수/과목평균 (표준편차)	성취도 (수강자수)	석차등급	비고
1	경영·금융	비즈니스 영어	1	82/75.2(18.9)	B(126)		
	디자인·문화 콘텐츠	스마트 문화 앱 콘텐츠 제작	7	95/86.4(15.2)	A(38)		
	정보·통신	성공적인 직업생활	2	79/80.7(8.8)	C(110)		
	정보·통신	응용 프로그래밍 개발	7	86/74.9(16.7)	B(38)		
	정보·통신	빅데이터 분석	5	100/84.6(12.5)	A(38)		
	정보·통신	머신 러닝	7	98/89.9(9.7)	A(38)		
2	경영·금융	비즈니스 영어	1	72/71.6(20.0)	C(125)		
	디자인·문화 콘텐츠	스마트 문화 앱 콘텐츠 제작	7	98/78.7(19.8)	A(38)		
	정보·통신	성공적인 직업생활	2	75/71.5(11.1)	C(110)		
	정보·통신	응용 프로그래밍 개발	7	94/81.5(14.4)	A(38)		
	정보·통신	빅데이터 분석	5	87/79.9(12.7)	B(38)		
	정보·통신	머신 러닝	7	98/87.7(13.3)	A(38)		
이수학점 합계			58				

과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
(1학기)비즈니스 영어: 고객 응대 표현을 배우는 수업에서 짝과 대화를 구성하며 예의 바른 표현을 연습하고 실용적인 어휘	

세명컴퓨터고등학교

2026년 2월 4일

16/21

반	6	번호	7	이름	박수현
---	---	----	---	----	-----



과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
	<p>를 사용하려는 노력을 보임. 실수를 두려워하지 않고 다양한 표현을 시도하는 태도가 긍정적이었고, 동료의 의견을 경청하고 반영하는 모습도 인상적임. 반복 연습을 통해 문장을 더 정확하게 구성하는 능력이 향상됨. 실생활에의 적용 가능성을 고려하는 자세도 우수함.</p> <p>(2학기)비즈니스 영어: 수업 참여 태도가 비교적 일정하게 유지되고 과제 수행에서도 꾸준함이 관찰됨. 불가항력 사유가 포함된 영어 문장을 읽고 계약 당사자의 책임이 면제되는 조건을 문장 구조에 따라 해석한 뒤, 그 의미를 우리말로 풀어 설명하며 거래 분쟁 예방 관점에서 조건의 기능을 이해함.</p> <p>(1학기)스마트 문화 앱 콘텐츠 제작: [능력단위: 스마트문화앱 UI 디자인]이전에 제작했던 소셜 네트워크 서비스 프로젝트 경험을 바탕으로, 데이터 저장 방식을 더 효율적으로 적용해 보고자 하는 목표를 세움. 사용자들이 자유롭게 소통하고 정보를 나눌 수 있는 앱을 기획하며, 전체 화면 구성을 먼저 계획한 뒤 플러터플로우로 구조를 설계함. 게시물, 프로필, 댓글 화면의 역할을 구분해 정리하고, 화면 흐름과 데이터 이동 방식까지 고려한 기본 틀을 구축함. 이를 통해 서비스 구조 분석력과 사용자 중심 기획 능력이 향상됨.</p> <p>(2학기)스마트 문화 앱 콘텐츠 제작: [능력단위: 스마트문화앱 구현]파이어베이스 연동을 통해 로그인과 회원가입 기능을 구현하고, 게시물 정렬 방식과 댓글 데이터 저장 구조를 조정하며 데이터 흐름을 최적화함. 댓글 입력 오류가 발생했을 때 저장 방식과 식별자 구조를 다시 분석해 문제를 수정했고, 화면 간 연결 흐름을 점검해 커뮤니티 기능이 자연스럽게 이어지도록 구성함. 그 결과 사용자가 계정을 만들고 게시물을 업로드하며 소통할 수 있는 완성도 높은 앱을 구현함. 디자인과 기능을 체계적으로 정리하는 과정에서 문제 해결력과 기술 활용 역량이 함께 성장함.</p> <p>(1학기)성공적인 직업생활: 모바일 앱의 화면과 기능을 개발하는 직무에 관심을 가지고 진로 과정을 설명함. 소비자가 원하는 디자인과 구성 방법에 관하여 자료들을 제시하고 사용자 편의성을 높이기 위한 기술에 대하여 발표함. 진로 탐색 활동에서는 개발자로서 직무 수행 능력의 필요성과 기술들을 조사하여 설명함. 진로 설계 활동에서는 지속적인 자기 개발과 평생 학습의 중요성을 조사하고 평생 학습 기관 및 제도에 관하여 발표함.</p> <p>(2학기)성공적인 직업생활: 근로자의 권리와 의무를 조사하여 설명함. 근로 계약 체결 시 명시해야 할 근로 조건을 설명하고 근로 계약서 작성 시 유의 사항을 발표함. 권익침해의 유형과 시정 방법을 조사하여 설명하고 유형별 구제 신청 방법을 발표함.</p> <p>(1학기)응용 프로그래밍 개발: [능력단위: 프로그래밍 언어 응용]객체 구조를 변경하지 않고 기능을 유연하게 추가할 수 있는 방문자 패턴의 개념을 중심으로 발표를 구성함. 객체 순회 과정에서 메서드 간의 상호작용 구조를 설명하고, 그래픽 시스템과 파일 시스템 등 다양한 활용 사례를 통해 패턴의 적용 범위를 정리함. 발표 자료는 각 인터페이스와 클래스 간 역할을 정리하고, 실행 흐름을 단계적으로 보여주는 예제 코드 중심으로 구성됨. 복잡한 구조보다는 개념 전달에 집중하려는 모습이 관찰되며, 실생활 적용 가능성을 고민한 흔적도 나타남. 발표하는 동안 긴장한 모습을 보였지만 설명 방식은 안정적이며, 전달력 향상을 위해 슬라이드 구성과 시각적 예시를 활용하고자 하는 시도가 이루어짐. 항상 실습수업에 성실하게 참여하고, 수업 중 주어진 문제를 끝까지 해결하려 노력함.</p> <p>(2학기)응용 프로그래밍 개발: [능력단위: 화면 구현]사용자 중심 인터페이스 설계의 중요성을 이해하고, 게임 화면의 구현 사례를 분석하여 발표함. 웹 표준 및 지침에 부합하는 화면 구현 능력을 보여주었으며, 실무적인 문제 해결 역량을 갖추음.</p> <p>(1학기)빅데이터 분석: [능력단위: 탐색적 데이터 분석]매 시간 과제물을 성실히 완성하고, 이해가 되지 않는 부분은 스스로 질문하여 해결하려는 자기주도적 태도를 지님. 수업 내용을 꾸준히 실천하며 과제 수행 과정에서 책임감과 학습 지속력을 보여줌. 핸드폰 브랜드에 대한 주변 사람들의 다양한 선호를 관찰하고, 세대 간 차이에 주목하여 '연령대별 핸드폰 브랜드 선호도 조사'를 주제로 분석 기획서를 작성함. 빠르게 변화하는 모바일 시장과 관련한 사회적 현상을 연령별 마케팅 전략이라는 실용적 관점으로 확장하여 탐색함. 핸드폰을 소유한 10대부터 50대까지를 모집단으로 설정하고, 연령별 선호 차이와 지역별 유통 환경 차이를 고려하여 연령과 지역을 기준으로 층화추출기법을 적용함. 층별로 대표성 있는 표본을 선정하고, 기업이</p>

과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
<p>타겟층에 맞는 SNS 마케팅 전략을 수립하는 데 활용할 수 있는 구체적 통찰을 제시함. 분석 전 과정에서 자료 정합성을 꼼꼼히 점검하고, 결과를 체계적으로 정리하며 분석 기획 능력과 통계적 해석력이 함께 향상됨을 보여줌.</p> <p>(2학기)빅데이터 분석: [능력단위: 빅데이터 분석 결과 시각화]데이터를 정리하며 시각화 절차를 이해하고자 함. 분석 과정에서 필요한 내용을 찾아 적용하려는 태도와 결과 해석의 타당성을 확인하려는 의지가 나타남. 기본기를 바탕으로 활용 능력을 넓혀가는 모습을 보임.</p> <p>(1학기)머신 러닝: [능력단위: 인공지능 모델 학습]교과 수업을 통해 판다스, 넘파이를 활용한 데이터 전처리 실습에 성실히 참여하고, 지도학습, 딥러닝, 이웃 기반 분류, 결정트리 등의 알고리즘을 학습함. 팀 프로젝트 '또박또박'에서는 프론트엔드 개발을 담당하여 사용자 인터페이스와 사용자 경험 흐름을 설계하고, 사용자 입력 데이터를 서버와 연동해 처리하는 기능을 구현함. 인증 방식 설계, 데이터 전송 및 응답 처리 구조 이해, 외부 라이브러리 활용 등 실무 중심의 웹 개발 기술을 익히고, 실제 배포 환경에서 발생한 연동 문제를 해결하며 백엔드와의 통신 및 시스템 구축 전반에 대한 이해를 심화함. 프로젝트 결과를 정리하여 팀 발표까지 수행하며 시스템 구조와 작동 원리를 명확히 설명하는 발표력을 기름. 데이터 저장, 요청 처리, 사용자 피드백 반환 과정을 체계적으로 구현하고, 인공지능 기반 음성 분석 피드백 시스템을 실현함. 향후 사용자 맞춤형 음성 피드백 고도화와 데이터 기반 사용자 경험 개선을 목표로 웹 개발과 데이터 분석 역량을 함께 확장하고자 함.</p> <p>(2학기)머신 러닝: [능력단위: 인공지능 모델 선정]스택 오버플로우 데이터로 연도별 웹 언어, 프레임워크 사용 변화를 분석함. 전처리 후 딥러닝 모델을 사용하여 장기 트렌드를 예측하고, 평균 절대 오차, 평균 제곱근 오차로 성능을 평가함.</p> <p>수업량 유연화 주간에 인공지능을 활용한 기후 환경 문제 해결을 주제로 실시한 생태 전환교육 융합 수업에서, 강우량과 유출량 변화를 분석해 환경 재해를 사전에 예측하는 곡선 그래프 생성 프로젝트에 참여함. 기존 복잡한 도구 대신 누구나 몇 번의 클릭만으로 곡선을 만들 수 있는 방안을 구상하며 사용자의 편의를 중점적으로 고민함. 기획 단계에서 사용자가 지점과 시간을 지정해 예측 곡선을 볼 수 있도록 하여 농업, 도시 계획, 기후 변화 대응 등 여러 분야에 활용할 수 있는 방안을 모둠원들과 논의하고 아이디어를 제시함. 이를 통해 기후 변화가 가져올 장기적 피해를 체계적으로 인식하며, 자료를 바탕으로 환경 문제를 탐구하고자 하는 태도를 보임. 사용자 친화적 화면 구성과 그래프 시각화 아이디어를 제공해 탐구의 완성도를 높임. 정보통신 분야 산업체 현장실습(2025.09.22.~2025.11.30.)에 참여하여 관계형 데이터베이스 관리 시스템의 구조와 운용 원리를 이해하고, 자바스크립트 기반 서버 애플리케이션을 구축과 유지 보수하는 업무를 수행함. 다양한 디바이스 환경을 고려한 반응형 웹 서비스를 설계, 구축하며 웹 프로그래밍 및 서비스 개발 역량을 신장함.</p>	

<진로 선택 과목>

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

과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
해당 사항 없음	

<체육·예술>

학기	교과	과목	학점수	성취도	비고
1	체육	운동과 건강	1	A	

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

과목	세 부 능 력 및 특 기 사 항
	(1학기)운동과 건강: 모든 신체 활동에서 불필요한 힘의 낭비를 최소화하고, 가장 경제적인 움직임으로 최고의 효율을 추구하는 학생임. 배구 종목에서 최소한의 움직임으로 공에 최대의 힘을 전달하는 방법을 끊임없이 탐구하며, 동작은 굳어지지 않고 간결하고 효율적임. 복합 줄넘기에서는 높은 점프나 큰 팔 동작 없이 오직 손목의 회전력과 발목의 탄성만으로 줄을 넘는 기술을 연마함. 이를 통해 장시간 이어지는 활동에서도 체력 소모를 최소화하고, 활동 후반부까지 높은 집중력과 수행 능력을 유지하는 뛰어난 자기 관리 능력을 보여줌. 신체 활동을 힘의 대결이 아닌, 효율성의 문제로 접근하는 독창적인 관점이 매우 인상적임. (2학기)운동과 건강: 화려하진 않지만 팀에 없어서는 안 될 든든한 존재가 느껴지는 학생으로 20m 왕복달리기 측정 시 흔들림 없는 페이스로 전 구간을 질주하여 상위권의 심폐지구력을 증명함. 배드민턴 수업에서는 쇼트 서비스의 정확도가 평균 수준이나 자신의 부족함을 활동량으로 채우기 위해 코트를 부지런히 누비는 성실함을 보임. 특히 팀 활동 시 동료의 의견을 경청하고 조율하는 소통 능력이 뛰어나며 준비물 정리 등 힘든 일을 도맡아 하는 책임감으로 원활한 수업 진행을 돕는 모범적인 학생임.

7. 독서활동상황

학년	과목 또는 영역	독서 활동 상황
1	프로그래밍	(2학기) 챗 GPT를 활용한 파이썬 프로그래밍(김종덕)
	응용 프로그래밍 화면 구현	(2학기) HTML5 게임 프로그래밍(제이콥 세이드런 )
2	공통	(1학기) 고민이 고민입니다(하지현)
		(2학기) 두근두근 내 인생(김예란)
3		

8. 행동특성 및 종합의견

학년	행 동 특 성 및 종 합 의 건
1	교칙을 잘 준수하고 책임감이 강하여 학급 내에서 1인 1역할인 칠판 닦기를 성실하게 해내는 모습이 인상적임. 관심 있는 분야에 적극적으로 매진하는 집중력과 열정이 있으며 용모가 단정함. 유쾌하고 에너지가 넘치는 학생으로 학교 생활에 충실한 학생임. 소수의 친구와 깊게 사귀는 성향을 보이고 대중 앞에서 자신을 드러내는데 어려워하지만, 신뢰가 쌓일 경우 자신의 의견을 자유롭게 명확하게 표현할 줄 아는 학생임. 어려운 상황에 처한 학우를 선뜻 도와주는 모습들이 종종 보이며 다른 친구들의 입장을 고려해 줄 수 있는 넓은 마음을 가짐. 마음은 여리지만 어려운 일을 맞이하게 되었을 때 그것을 극복해 낼 수 있는 강인한 의지를 갖고 있음.
2	전교 학생회 학예부 차장으로써 학생회 활동으로 아침 교문 지도와 같은 주어진 역할을 성실히 수행하며 시간 약속을 잘 지키는 책임감 있는 모습을 보여줌. 등굣길 바른 언어 사용, 흡연예방주간 캠페인을 위한 홍보 활동을 전개하고, 리더십 캠프에 참가하여 다양한 활동을 통해 자립과 협동, 배려와 존중의 시민 의식을 함양하고 리더로서의 소양

학년	행 동 특 성 및 종 합 의 건
	과 자질을 기름. 체육 한마당에서 학과 미션 달리기 대표 선수로 참여하여 승리를 위한 열정과 협력하는 태도를 기르고, 학급 마니또 활동에도 협조적이고, 즐겁게 참여하여 학급 분위기를 밝게 만들. 2024학년도 학교 홍보영상에 모델로 적극 참여하여 감독이나 스태프와의 원활한 협력을 통해 영상 제작에 필요한 조언을 주고받으며, 팀원들과의 조화를 이루어냄. 학교홍보대사 활동에 열정적인 학생으로 홍보 행사 진행을 위해 책임감으로 참여하면서 남들이 하기 싫은 뒷정리를 도맡아 하는 등 봉사 정신이 뛰어난 학생임. 전공 실력을 향상시키기 위해 영상 조회수 데이터를 수집 및 분석, 시각화하는 프로젝트에도 적극적으로 참여함. 본인의 꿈과 목표를 이루기 위해 지금과 같은 태도로 성실함과 열정적인 자세를 꾸준히 유지한다면 좋은 결과가 기대되는 학생임.
3	항상 밝은 미소를 지닌 예의 바르고 용모가 단정한 학생으로 먼 거리 통학에도 불구하고 지각없이 등교하여 학생회 활동인 교문 지도를 책임감 있게 수행하고, 말은 바를 해내는 성실함이 돋보임. 평소 세심하고 섬세한 성격을 바탕으로 말은 일에 꾸준히 몰입하며, 공동체 구성원으로서의 책임감과 배려심을 조화롭게 발휘함. 웹 프론트 엔드 개발에 관심을 가지고 리액트 라이브러리의 구조, 장점, 오류 해결 방식 등에 대해 학습하며 다양한 프로젝트에 적극 참여하고, 기술 역량을 실질적으로 함양하고자 열심히 노력함. 협업 능력을 기르기 위한 특강에 참여해 여러 구성원이 함께 참여하는 프로젝트에서 필요한 역량을 이해하고, 기록 관리와 포트폴리오 정리 등의 실질적인 준비도 성실히 실천함. 발표에 대한 어려움을 극복하기 위해 학교 홍보 대사 활동에 지원하여 중학생을 대상으로 한 학교 활동 설명과 질의응답에 참여하며 소통 능력과 자신감을 키우는 등 자신의 단점을 인식하고 이를 개선하기 위해 도전하는 모습이 인상적임.



발급번호 : B100000659-2026-000424		
학 교 생 활 기 록 부		
인적 사항	성           명	박수현
	주민등록번호	070615-*****
위 사람의 학교생활기록부 사본임을 증명합니다.		
<div>열람용</div> <div>2026년 2월 4일</div> <div>세 명 컴 퓨 터 고 등 학 교 장</div> <div></div>		
담당부서	세명컴퓨터고등학교	
담당자	김한나	
전화번호	02-354-1321	

※ 본 증명서는 열람용이며, 법적 효력이 없습니다.