

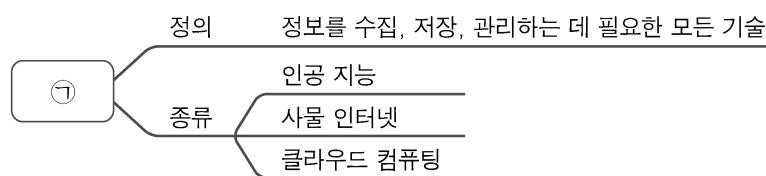
제 6 교시

정 보

1. 정보 사회에서 교육 분야의 변화 사례로 가장 적절한 것은?

- ① 물건을 살 때 가상 화폐로 결제할 수 있다.
- ② 버스 도착 시간을 스마트폰으로 확인할 수 있다.
- ③ 인공 지능 소프트웨어를 활용해 질병을 진단할 수 있다.
- ④ 스마트 기기를 활용하여 인터넷 강의를 수강할 수 있다.

2. 그림에서 ㉠에 들어갈 용어로 가장 적절한 것은?



- ① 의료 기술
- ② 정보 기술
- ③ 제조 기술
- ④ 친환경 기술

3. 개인 정보의 유형 중 정신적 정보에 해당하는 것은?

- ① 키
- ② 이름
- ③ 학교
- ④ 가치관

4. 다음 설명에 해당하는 것은?

저작물 이용 허락 표시(CCL) 중 필수 표시 기호로, 이용 조건은 ‘저작물을 이용할 경우 반드시 저작자 및 출처를 표시해야 한다.’는 것이다.



5. 사이버 윤리 실천에 따른 긍정적인 효과는?

- ① 모든 온라인 활동을 감시한다.
- ② 올바른 사이버 문화가 형성된다.
- ③ 온라인에서의 책임 의식이 낮아진다.
- ④ 사이버 범죄 발생률이 계속 증가한다.

6. 사이버 중독의 예방 방법으로 가장 적절한 것은?

- ① 인터넷 사용 시간을 늘린다.
- ② 사이버 공간에 의존하는 태도를 기른다.
- ③ 스마트폰 사용 시간을 주기적으로 점검한다.
- ④ 현실 세계의 문제는 마주치지 않고 피한다.

7. 날씨를 예측하기 위해 활용하는 자료로 가장 적절한 것은?

- ① 기온
- ② 인구 분포
- ③ 자동차 수
- ④ 아파트 배치

8. 아날로그 정보에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 복사, 삭제, 편집 등 가공이 편리하다.
- ② 많은 양의 정보를 쉽게 저장할 수 있다.
- ③ 연속적으로 변화하는 값을 나타낸 것이다.
- ④ 컴퓨터 시스템을 활용한 정보 공유가 쉽다.

9. 다음 <규칙>에 따라 신호등의 상태를 디지털 정보로 표현할 때, ㉠에 들어갈 디지털 정보로 옳은 것은?

<규칙>

신호등의 상태	디지털 정보
빨간색 신호등만 켜졌을 때	빨간색 주황색 화살표 녹색 1000
화살표와 녹색 신호등이 켜졌을 때	빨간색 주황색 화살표 녹색 ⑦

- ① 0001
- ② 0011
- ③ 0110
- ④ 1100

10. 다음 수행 일지를 통해 알 수 있는 문제 해결 과정은?

수행 일지

2024.00.00.

• 주제: 우리 동네 맛집 정보
• 오늘은 직접 동네를 다니며, 숨은 맛집을 찾아다녔다. 또한, 유명한 수제 버거 가게에 방문하여 사장님과 인터뷰 하였다. 그리고 인터넷에서 맛집을 찾아보았다.

- ① 자료 복사
- ② 자료 분류
- ③ 자료 삭제
- ④ 자료 수집

11. 다음 정보 중 계층형 구조로 표현하기에 가장 적절한 것은?

- ① 가계도
- ② 수업 시간
- ③ 상품 구입 내역
- ④ 월별 평균 기온

12. 다음 문제 상황의 목표 상태로 가장 적절한 것은?

A 씨가 수확한 포도를 살펴보니, 포도의 크기가 각각 달랐다.
그래서 A 씨는 수확한 포도를 크기에 따라 분류해야 한다.

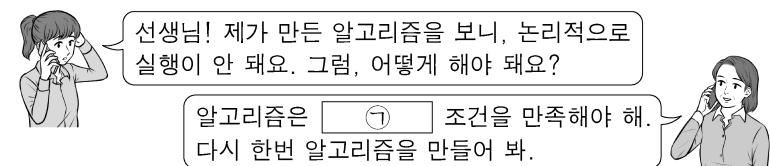
- ① 포도를 수확하였다.
- ② 포도나무를 심었다.
- ③ 포도를 크기별로 분류하였다.
- ④ 다양한 크기의 포도가 달려 있다.

13. 다음 문제 상황을 해결하는 데 필요한 요소로 적절하지 않은 것은?

오늘 친구들과 함께 버스를 타고 놀이공원에 갈 계획이다.

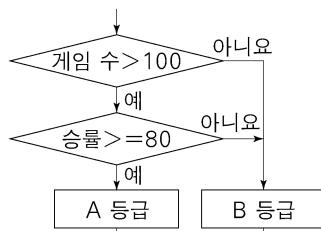
- ① 버스 시간표
- ② 놀이공원 입장료
- ③ 다음 주 날씨 예보
- ④ 함께 갈 친구 인원수

14. 다음 대화의 ㉠에 들어갈 알고리즘의 성립 조건은?



- ① 입력
- ② 출력
- ③ 유한성
- ④ 수행 가능성

15. 그림은 게임 사용자의 등급을 판정하기 위한 순서도의 일부분이다. A 등급을 받을 수 있는 경우는?



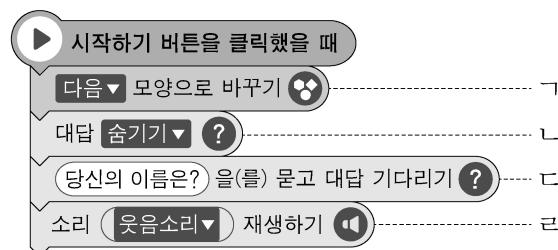
- ① 게임 수와 승률이 모두 50이다.
- ② 게임 수와 승률이 모두 90이다.
- ③ 게임 수가 150이고 승률이 70이다.
- ④ 게임 수가 200이고 승률이 90이다.

16. 다음은 프로그램과 실행 결과를 나타낸 것이다. 이를 통해 알 수 있는 프로그래밍 방법에 대한 설명으로 옳은 것은?

프로그램	실행 결과
	

- ① 문자로 된 명령어를 사용한다.
- ② 블록 형태의 명령어를 사용한다.
- ③ 파이선 언어도 동일한 방법을 사용한다.
- ④ 전문 프로그래머가 주로 사용하는 방법이다.

17. 다음 프로그램에서 사용자의 입력을 받기 위해 사용하는 블록은?

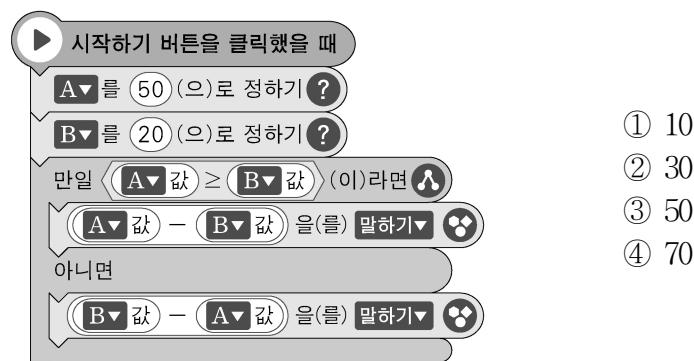


- ① ㄱ
- ② ㄴ
- ③ ㄷ
- ④ ㄹ

18. 다음 중 강아지 오브젝트의 위치를 변경할 수 있는 블록은?

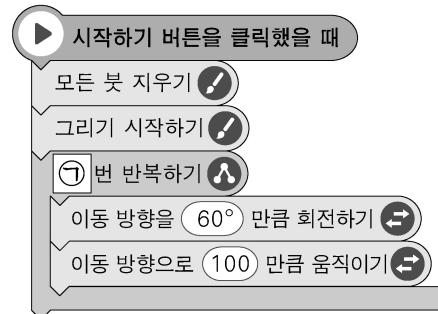


19. 다음 프로그램을 실행하면 출력으로 말하는 값은?



- ① 10
- ② 30
- ③ 50
- ④ 70

20. 다음은 정육각형을 그리는 프로그램이다. ㉠에 들어갈 값은?



- ① 3
- ② 4
- ③ 5
- ④ 6

21. 다음 요금 계산 프로그램에서 방문 횟수가 10일 때 출력으로 말하는 값은?



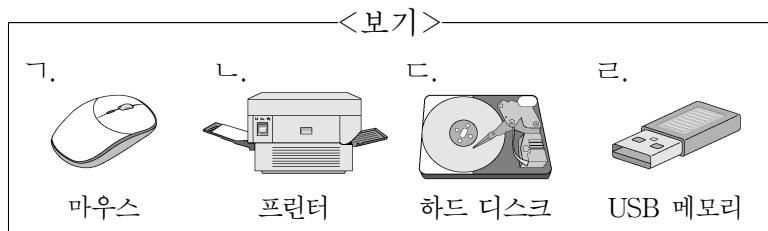
- ① 7000
- ② 9000
- ③ 11000
- ④ 13000

22. 다음에서 설명하는 프로그램의 예로 옳은 것은?

사용자가 컴퓨팅 시스템을 사용할 수 있도록 하드웨어와 소프트웨어를 관리하는 프로그램이다.

- ① 원도
- ② 그림판
- ③ 메모장
- ④ 파워포인트

23. 저장 장치를 <보기>에서 고른 것은?



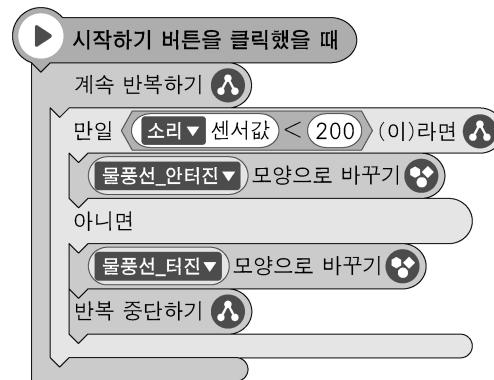
- ① ㄱ, ㄴ
- ② ㄱ, ㄷ
- ③ ㄴ, ㄹ
- ④ ㄷ, ㄹ

24. 다음 사례에서 공통으로 사용할 수 있는 센서는?

- 공연장의 밝기에 따라 무대 조명이 자동으로 조절된다.
- 주변의 밝기에 따라 가로등이 자동으로 켜지거나 꺼진다.

- ① 빛 센서
- ② 거리 센서
- ③ 온도 센서
- ④ 기울기 센서

25. 다음은 소리 센서값에 따라 풍선 모양이 변하는 프로그램이다. ‘물풍선_터진’ 모양으로 바꾸기가 적용되는 소리 센서값은?



- ① 60
- ② 120
- ③ 180
- ④ 240