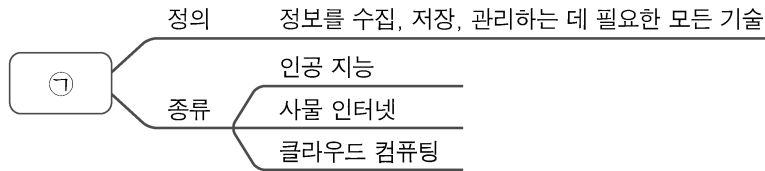


제 6 교시 정 보

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.

- ① ② ③ ④

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 컴퓨팅 시스템을 활용한 정보 공유가 쉽다.

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

<규칙>

- 각 신호등이 켜지면 '1', 꺼지면 '0'으로 표현한다.
- 신호등의 상태에 따른 디지털 정보는 다음과 같다.

신호등의 상태	디지털 정보
빨간색 신호등만 켜졌을 때	1000
화살표와 녹색 신호등이 켜졌을 때	㉠

- 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 가게도 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

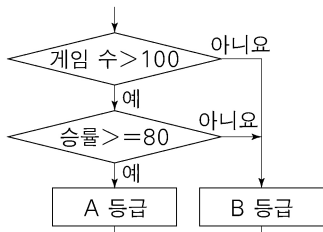
14. 다음 대화의 ㉠에 들어갈 알고리즘의 성립 조건은?

선생님! 제가 만든 알고리즘을 보니, 논리적으로 실행이 안 돼요. 그럼, 어떻게 해야 돼요?

알고리즘은 ㉠ 조건을 만족해야 해. 다시 한번 알고리즘을 만들어 봐.

- ① 입력 ② 출력 ③ 유한성 ④ 수행 가능성

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



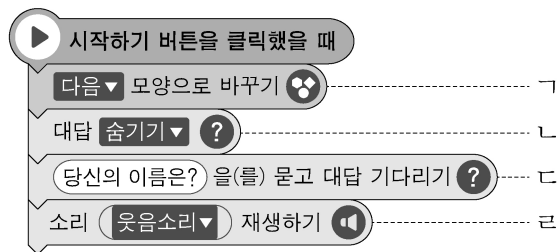
- ① 게임 수와 승률이 모두 50이다.
 ② 게임 수와 승률이 모두 90이다.
 ③ 게임 수가 150이고 승률이 70이다.
 ④ 게임 수가 200이고 승률이 90이다.

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

프로그램	실행 결과
시작하기 버튼을 클릭했을 때 안녕! 을(를) 말하기	안녕!

- 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?



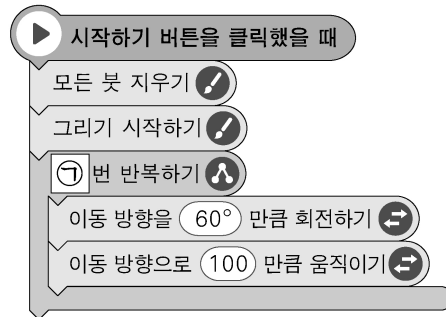
- ① 모든 코드 멈추기
 ② 크기를 10 만큼 바꾸기
 ③ X좌표를 10 만큼 바꾸기
 ④ 붓의 색을 무작위로 정하기

19. 다음 프로그램을 실행하면 출력으로 말하는 값은?



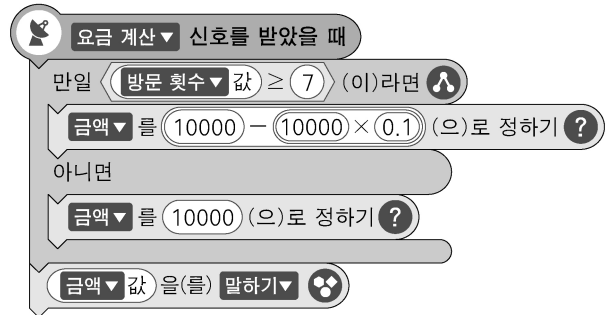
- ① 10
 ② 30
 ③ 50
 ④ 70

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?



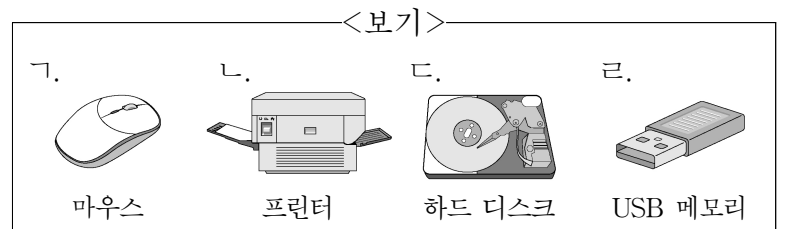
- ① 7000 ② 9000 ③ 11000 ④ 13000

22. 다음에서 설명하는 프로그램의 예로 옳은 것은?

사용자가 컴퓨팅 시스템을 사용할 수 있도록 하드웨어와 소프트웨어를 관리하는 프로그램이다.

- ① 윈도우 ② 그림판 ③ 메모장 ④ 파워포인트

23. 저장 장치를 <보기>에서 고른 것은?



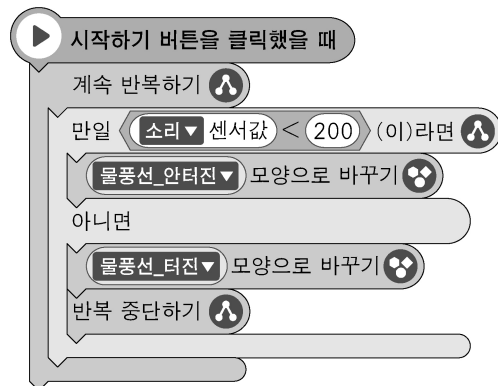
- ① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄷ ③ ㄴ, ㄹ ④ ㄷ, ㄹ

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