

2023학년도 체육과 학생 평가 운영 계획

구림중학교

1. 평가 목표

- 가. 중학교의 교육은 초등학교 교육의 성과를 바탕으로, 심신의 발달과 조화로운 발달을 통해 창의적 사고력을 기른다.
- 나. 다양한 경험을 토대로 문화와 가치에 대한 이해를 넓혀 민주시민으로서의 자질과 태도를 갖추어 민주시민의 자질과 함양에 중점을 둔다.
- 다. 평가 내용은 각 영역의 학습 내용에서 균형 있게 선정하되, 학습자 개인에게 의미 있는 활동이 될 수 있도록 학습자의 수준을 고려하여 선정한다.
- 라. 평가의 목표와 내용에 적합한 다양한 평가 방법과 도구를 활용한다.
- 마. 교사의 학생 평가 외에 학생의 자기 평가, 학생 상호 간의 평가를 적극 활용한다.
- 바. 평가 결과는 학습자의 성취 수준, 능력과 발달 정도를 판단하고, 교수-학습 자료, 평가 도구를 개선하는 데 활용한다.
- 사. 평가 결과를 통해 학습자의 성취 수준 이외의 요인을 분석하여 제공함으로써 학습자의 능력을 향상시키는 데 활용한다.
- 아. 모든 평가는 결과뿐만 아니라 평가 자체가 교수-학습 과정과 교수-학습 방법의 개선을 위한 자료로 활용한다는 관점을 취한다.

2. 평가 방침

- 가. 평가는 수행평가 100%로 실시한다.
- 나. 건강, 도전, 경쟁, 표현, 안전 등의 5개 영역에 해당하는 실기종목을 선택하여 가르치고 평가한다.
- 다. 수행평가는 운동기능영역 80%, 연구보고서 20%로 산출하여 학기말에 반영한다.
- 라. 수행평가의 영역별 기본점수는 40% - 60%로 한다.
- 마. 수행평가는 수업 활동 중에 수시로 실시하고, 연구보고서 평가 영역은 교과서에서 제시하는 주제와 내용을 바탕으로 탐구과제형, 프로젝트형, 감상문 등으로 실시한다.
- 바. 수행평가의 미응시자는 평가 결과의 제출 마감일까지 평가하는 것을 원칙으로 하되, 정상적으로 수업을 받은 학생이 수행평가를 제대로 수행하지 못하는 경우는 기본점수를 부여하고, 수행평가 미응시자, 미제출자는 종목별 최하점의 차하점을 적용한다.
- 사. 수행평가의 구체적인 방법은 타당도, 신뢰도, 객관도를 높일 수 있도록 교과협의회를 통하여 협의하여 선정한다.
- 아. 수행평가의 모든 영역의 평가 결과는 즉시 학생들에게 공개하여 확인하도록 한다.
- 자. 본 평가 계획에 포함되지 않은 사항은 학업성적관리규정에 따른다.
- 차. 본 평가 계획에 및 학업성적관리규정에 포함되지 않는 사항은 사안 발생 시 교과협의회를 거쳐 결정한다.
- 카. 정의적 영역 평가는 그동안 인지적 능력에 치우친 평가를 참된 학력과 인성교육에 관심을 두는 평가로 체육 교과와 관련된 흥미, 성취 욕구, 도전 의식, 책임감, 태도, 동기, 신

념, 상호작용, 수업 준비, 참여, 자기효능감등 학습자의 정의(情意)적 요인을 평가한다.
 다. 정의적 영역 평가 방법과 시기는 수업과정 중에 활동한 것을 바탕으로 의미 분석법, 관찰법, 체크리스트, 평정척도법, 질문지법, 등위형, 유목분류법, 조합비교형 중에서 적절한 방법을 선택하여 실시하고 그 결과는 학기말에 생활기록부 교과학습발달 세부능력 및 특기사항에 기록한다.

* 종목별 채점기준에서 상위등급까지 가산점을 부여한다.(예, 팀장으로서 역할을 충분히 수행하였을 경우)

3. 학기별 평가계획

가. 학기별 기준 성취율과 성취도

성취율(원점수)	성취도
80% 이상~100%	A
60% 이상~80% 미만	B
60% 미만	C

나. 평가계획 및 반영비율(1,2학기)

과 목 명		체 육				
평가방법		지필평가	수행평가			
반영비율		0%	100%			
평가영역			건강영역	경쟁or 도전영역	경쟁or 도전영역	연구 보고서
영역만점			20점	30점	30점	20점
세부 반영비율			20%	30%	30%	20%
기본점수			8점	12점	12점	8점
평가 시기	1학기		3월~4월	5월~6월	5월~6월	6월~7월
	2학기		8월~9월	10월~11월	10월~11월	11월~12월

다. 평가 결과 학생 확인절차

- 1) 평가(지필, 수행) 결과는 평가 종료(채점 또는 산출) 후 개인정보보호법에 유의하여 학생 개인에게 직접 공개하는 것을 원칙으로 한다.
- 2) 확인 결과 이의가 있을 때에는 재심하여 재평가한다.
- 3) 평가 결과 공개 및 이의 신청 기간은 성적 산출 일정을 고려하도록 하며 평가결과 확인 후 3일 이내의 기간을 설정한다.

■ 건강체력(20%) - 1,2,3 학년 공통

학년군	중학교	영역	건강활동			
성취 기준	- 제9131. 다양한 체력요소의 측정 방법과 절차를 이해하고, 적절한 방법을 이용하여 종합적인 체력수준을 평가할 수 있다. (3학년) - [9체01-01] 건강과 신체활동(신체 자세, 규칙적인 운동 등)의 관계를 이해하고, 건강 증진을 위한 신체활동을 계획적으로 실천한다. (1,2학년)					
문항 유형	실기평가형					
핵심개념	건강관리, 체력증진					
출제의도 및 평가내용	학생 건강 체력 평가 시스템(PAPS)을 활용하여 각각의 체력 요소를 측정하여 요소별 측정 방법을 이해하고, 자신의 체력 수준을 파악하여 요소별 체력 수준을 등급별로 평가하고자 한다.					
항 목	평가방법 및 기준					
학생 건강 체력 평가 시스템(PAPS)	<평가 방법>					
	1. PAPS 종목을 측정한다. 2. 측정된 결과를 바탕으로 자신의 체력 수준을 파악하고 제시된 체력 등급을 확인한다. 3. 중학교 PAPS 종목별 등급표를 참고한다. 4. 종목별 등급간 점수 간격을 1점으로 한다. (최고점은 20점, 최하점은 4점) 5. 체지방량 측정은 제외한다. 6. 작년도 자신의 PAPS 종목별 향상정도에 따라 가산점을 부여한다.					
	<평가 기준>					
	종목	1등급	2등급	3등급	4등급	5등급
	왕복오래달리기	5점	4점	3점	2점	1점
	제자리멀리뛰기	5점	4점	3점	2점	1점
	악력	5점	4점	3점	2점	1점
	윗몸앞으로굽히기	5점	4점	3점	2점	1점
	가산점 (종목별 향상도)	4종목 1등급 이상 향상				5
		3종목 1등급 이상 향상				4
		2종목 1등급 이상 향상				3
		1종목 1등급 이상 향상				2
		없음				0
채점기준	성취 수준			득 점		
	A (20점)			16점 이상		
	B (16점)			11점-15점		
	C (12점)			10점 이하		

학년군	중학교		영역	연구보고서
성취 기준	- 체9215. 경쟁, 도전 스포츠의 경기유형, 규칙 및 용구, 인물, 기록, 사건 등을 감상하며 비교,분석할 수 있다. (3학년) - [9체02-01] 동작 도전 스포츠의 역사와 특성을 이해하고, 경기 유형, 인물, 기록, 사건 등을 감상하고 분석한다.(1,2학년)			
문항 유형	연구보고서			
핵심개념	경쟁, 도전 스포츠의 경기유형, 규칙, 비교,분석			
출제의도 및 평가내용	경쟁, 도전 스포츠에서 인내심 등의 도전 정신을 발휘한 인물, 기록, 사건 등을 감상할 수 있는지 여부를 알아보고, 일류 선수의 자세와 자신의 자세를 비교분석할 수 있는지를 확인한다.			
항 목	평가방법 및 기준			
연구보고서	<평가 방법>			
	인터넷을 활용하여 수업에서 배운 종목에서 뛰어난 실력과 스포츠정신을 발휘한 선수들에 관해 검색하고 일류 선수들의 자세와 자신의 자세를 비교·분석하여 기술한다.			
	<평가 기준>			
	연구 보고서	평가요소	평가기준	점수
		1. 인상에 남는 선수의 운동과정과 경기력, 스포츠정신 및 그 의미	5가지 요소 만족 4가지 요소 만족 3가지 요소 만족 2가지 요소 만족 1가지 요소 만족	20 18 16 14 12
		2. 자신의 기록, 점수, 경기능력 등의 변화와 자세의 문제점		
		3. 일류 선수와 자신의 자세 비교,분석		
		4. 자신의 자세의 문제점을 개선하기 위한 방법		
5. 자신이 향상시키고자 하는 동작에서의 과학적 원리				
성취 수준				
채점기준	A (20점)			18이상
	B (16점)			14~16
	C (12점)			13이하

■ 1,2,3학년 - 1학기

학년군	중 학교	영역	경쟁 활동
성취 기준	[9체03-03] 영역형 경쟁 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.		
문항 유형	실기평가형		
핵심개념	상황판단, 경쟁협동수행		
출제 의도 및 평가내용	축구의 경기 방법, 기능, 전략의 이해 여부를 실제 경기 상황에서의 경기 수행 능력 통해 평가하고자 한다.		
항 목	평가방법 및 기준		
축구	<평가 방법>		
	1. 경기중 규칙, 기능, 전술 등에 대한 개인평가를 실시한다. 2. 스킬챌린지 구간별 과제를 수행한다.		
	<평가 기준>		
	평가요소	평가기준	점수
	1. 경기 규칙 적용할 수 있다. (경기, 영상시청) 2. 축구 기능과 전략을 효과적으로 이해한다. 3. 인사이드 드리블, 아웃사이드 드리블을 구사할 수 있다. 4. 인사이드 패스, 인프런트 패스를 구사할 수 있다. 5. 인사이드 킥, 인스텝 킥을 구사할 수 있다.	5가지 모두 만족 4가지 만족 3가지 만족 2가지 만족 1가지 만족 전체적으로 미흡	15 12 9 6 3 0
	스킬 챌린지 구간별 평가 1. 인사이드 드리블 2. 아웃사이드 드리블 3. 스로인, 가슴트래핑 4. 리프팅 5. 발 트래핑, 인사이드 패스 6. 인스텝 슛	구간요건 5개 이상 구간요건 4개 구간요건 3개 구간요건 2개 구간요건 1개 구간요건 0개	15 12 9 6 3 0
	성취 수준		득 점
채점기준	A (30점)		26점 이상
	B (24점)		20~25
	C (18점)		19점 이하

학년군	중학교		영역	경쟁 활동
성취 기준	[9체03-03] 영역형 경쟁 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.			
문항 유형	실기평가형			
핵심개념	상황판단, 경쟁협동수행			
출제의도 및 평가내용	플라잉디스크의 다양한 경기의 방법과 기능 이해 여부를 점검하고, 이를 경기 상황에 정확히 적용하는가를 평가하고자한다.			
항 목	평가방법 및 기준			
플라잉디스크 (얼티미트)	<평가 방법>			
	1. 2개 팀으로 나누어 경기를 한다. 2.경기 중 규칙, 기능, 전술 등에 대한 개인평가를 실시한다. 3.모둠평가 20점 + 개인평가 10점			
	<평가 기준>			
	모 둠 평 가	평가요소	평가기준	점수
		1.승리요건 - 장거리 풀, 정확한 패스, 수비 킷, 캐치, 공간확보, 적극적인 수비 2.패배요건 - 부정확한 패스, 단거리 풀, 캐치미스, 파울 (패배요건 한 개당 승리요건 개수 -1)	승리요건 5개 이상	20
			승리요건 4개	18
			승리요건 3개	16
			승리요건 2개	14
			승리요건 1개	12
			승리요건 -점수 or 0개	10
	개 인 평 가	1.경기 규칙 적용할 수 있다. 2.플라잉디스크 기능과 전략을 효과적으로 적용한다. 3.백핸드/포핸드 던지기, 캐치 등을 정확한 동작으로 구사할 수 있다. 4.선수들의 움직임, 공의 이동, 경기장 환경 등 다양한 변화에 대처하고 유연하게 해결할 수 있다. 5.공격 및 수비 포인트를 획득한다.	5가지 모두 만족 4가지 만족 3가지 만족 2가지 만족 1가지 만족 전체적으로 미흡	10 8 6 4 2 0
채점기준	성취 수준			득 점
	A (30점)			26점 이상
	B (24점)			20~25
	C (18점)			19점 이하

■ 2,3학년 - 2학기 (배구, 체조)

학년군	중학교	영역	경쟁 활동
성취 기준	[9체03-10] 네트형 경쟁 스포츠에서 활용되는 유형별 경기 기능과 과학적 원리를 이해하고 운동 수행에 적용하며, 운동 수행 과정에서 나타나는 문제점을 분석하고 해결한다. [9체03-11] 네트형 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.		
문항 유형	실기평가형		
핵심개념	상황판단, 배려와 존중		
출제의도 및 평가내용	배구의 경기 방법, 기능, 전략의 이해 여부를 실제경기상황에서의 경기 수행 능력 통해 평가하고자 한다.		
항 목	평가방법 및 기준		
배구	<평가 방법>		
	1.2개 팀으로 나누어 경기를 실시한다. 2.경기 중 규칙, 기능, 전술 등에 대한 개인평가를 실시한다. 3.한세트 경기 후 다른팀의 경기내용을 체크리스트를 통해 평가한다.(영상참고) 4.모둠평가 20점 + 개인평가 10점 + 동료평가 10점		
	<평가 기준>		
	모 둠 평가	평가요소	평가기준
		점수	
	개 인 평가	1.승리요건 - 스파이크, 언더핸드 패스, 오버핸드 패스, 리시브, 디그, 서브 2.패배요건 - 서브 미스, 패스 미스, 네트터치, 오버 네트 (패배요건 한 개당 승리요건 개수 -1)	승리요건 5개 이상 승리요건 4개 승리요건 3개 승리요건 2개 승리요건 1개 승리요건 -점수 or 0개
		1.경기 규칙 적용할 수 있다. 2.배구 기능과 전략을 효과적으로 적용한다. 3.서브, 리시브, 토스, 스파이크 등을 정확한 동작으로 구사할 수 있다. 4.선수들의 움직임, 공의 이동, 경기장 환경 등 다양한 변화에 대처하고 유연하게 해결할 수 있다. 5.공격 및 수비 포인트를 획득한다.	5가지 모두 만족 4가지 만족 3가지 만족 2가지 만족 1가지 만족 전체적으로 미흡
	동료 평가	성실, 협동, 정직, 배려, 팀플레이 - 경기중 평가	체크리스트에 해당하는 내용 8가지 이상 만족 7가지 만족 6가지 만족 5가지 만족 4가지 만족 3가지 이하 만족
			10 8 6 4 2 0
채점기준	성취 수준		득 점
	A (30점)		26점 이상
	B (24점)		20~25
	C (18점)		19점 이하

학년군	중학교	영역	도전 활동	
성취 기준	[9체02-04] 동작 도전 스포츠 활동 중 어려움과 두려움을 느끼는 활동 과제를 통해 도전 정신과 자신의 한계를 극복하는 능력을 기른다.			
문항 유형	실기평가형			
핵심개념	목표설정, 도전 정신			
출제의도 및 평가내용	체조의 경기 방법, 기능, 전략의 이해 여부를 실제경기상황에서의 경기 수행 능력 통해 평가하고자 한다.			
항 목	평가방법 및 기준			
체조 (마루, 뽀글)	<평가 방법>			
	1.2개 모듈(1차 경기 종료 후 모듈 변경) 경기를 한다.			
	2.경기 중 규칙, 기능, 전술 등에 대한 개인평가를 실시한다.			
	3.경기 중인 모듈을 경기를 하지 않는 모듈이 체크리스트를 통해 평가한다.			
	4.모듈평가 20점 + 개인평가 10점 + 동료평가 10점			
	<평가 기준>			
		평가요소	평가기준	점수
	모 듈 평 가	- 이어달려 구르기 1.도전기록에 도달했는가? 2.배턴터치가 정확히 이루어지는 가? 3.구르기 동작과 횟수가 정확히 이 루어지는가?	도전기록보다 5초이상 빠름 도전기록 3~4초 빠름 도전기록 1~2초 빠름 도전기록 달성 도전기록 ~ -2초 도전기록 -2초 이후도착	10 8 6 4 2 0
	개 인 평 가	- 뽀글 구르기, 옆 돌기 1. 적절한 목표를 설정했는가? 2. 도전기록에 도달했는가? 3. 도움닫기, 발구르기, 손짚기 동작 이 바르게 이루어 졌는가? 4. 바른 공중동작을 통해 정확히 착 지 하였는가? 5. 착지 후 마무리 동작을 수행하였 는가?	5가지 모두 만족 4가지 만족 3가지 만족 2가지 만족 1가지 만족 전체적으로 미흡	10 8 6 4 2 0
	동 료 평 가	동작분석 체크리스트 1. 잘못된 동작을 찾을 수 있는가? 2. 잘못된 부분을 피드백 줄 수 있 는가? 3. 뽀글에서의 과학적 원리를 찾을 수 있는가? 4. 구르기에서의 과학적 원리를 찾 을 수 있는가? 5. 잘하는 학생과의 동작을 비교,분 석 할 수 있는가?	체크리스트에 해당하는 내용 5가지 만족 4가지 만족 3가지 만족 2가지 만족 1가지 만족 0가지 만족	10 8 6 4 2 0
채점기준	성취 수준		득 점	
	A (30점)		26점 이상	
	B (24점)		20~25	
	C (18점)		19점 이하	

■ 1학년 - 2학기(자유학기제)

학년군	중학교	영역	경쟁 활동
성취 기준	체9314. 배드민턴의 경기 방법과 경기 기능, 경기 전략을 이해하고, 이를 경기 상황에 맞게 적용할 수 있다.		
문항 유형	실기평가형		
핵심개념	상황판단, 경쟁협동수행		
출제의도 및 평가내용	배드민턴의 경기 방법, 기능, 전략의 이해 여부를 실제 경기상황에서의 경기 수행 능력 통해 평가하고자 한다.		
항 목	평가방법 및 기준		
배드민턴	<평가 방법>		
	1.배드민턴 경기를 실시한다. 2.경기 중 규칙, 기능, 전술 등에 대한 개인평가를 실시한다. 3.경기 중 정의적 영역에 대한 부분을 체크한다. 4.경기상황평가 10점 + 종목이해도 및 기능평가 10점 + 정의적 영역 평가 10점		
	<평가 기준>		
	평가요소	평가기준	점수
	1.승리요건 - 득점, 수비, 코트 끝까지 날아가는 하이클리어, 정확한 스매시, 낮은 헤어핀 2.패배요건 - 실책, 부정확한 기술동작(패배요건 한 개당 승리요건 개수 -1)	승리요건 5개 이상 승리요건 4개 승리요건 3개 승리요건 2개 승리요건 1개 승리요건 -점수 or 0개	10 8 6 4 2 0
	1.경기 규칙 적용할 수 있다. 2.배드민턴 기능과 전략을 효과적으로 적용한다. 3.하이클리어, 스텝, 서브동작을 정확한 동작으로 구사할 수 있다. 4.선수의 움직임, 셔틀콕의 이동, 경기장 환경 등 다양한 변화에 대처하고 유연하게 해결할 수 있다. 5.공격 및 수비 포인트를 획득한다.	5가지 모두 만족 4가지 만족 3가지 만족 2가지 만족 1가지 만족 전체적으로 미흡	10 8 6 4 2 0
	성실, 정직, 배려, 존중 - 연습 및 경기 중 평가	상황별로 기재 후 횟수 평가 5회 이상 4회 3회 2회 1회 이하	10 8 6 4 2
	성취 수준		득 점
	A (자유학기제 서술형평가)		A
	B (자유학기제 서술형평가)		B
	C (자유학기제 서술형평가)		C

학년군	중 학교		영역		도전 활동	
성취 기준	[9체02-07] 기록 도전 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.					
문항 유형	실기평가형					
핵심개념	목표설정, 도전정신					
출제의도 및 평가내용	단거리달리기의 경기 방법과 기능 이해 여부를 점검하고, 이를 경기 상황에 정확히 적용하는가를 평가하고자한다.					
항 목	평가방법 및 기준					
단거리 달리기 (50m, 200m)	<평가 방법>					
	1. 개인 50m, 200m 기록을 측정하고 목표를 설정한다. 2. 단거리 육상 훈련법을 이해하고 수행한다. 3. 스타트 방법을 이해하고 수행한다. 4. 직선구간, 곡선구간에서의 달리기 방법을 이해하고 적용한다. 5. 개인 50m, 200m 기록을 측정하고 목표에 도달했는지 평가한다.					
	<평가 기준>					
	평가요소		평가기준		점수	
	1. 번치, 미디엄, 일롱케이티드 스타트법을 이해하고 있다.		4가지 모두 만족		15	
	2. 구간별 방법을 이해하고 수행할 수 있다.		3가지 만족		12	
	3. 자신에게 맞는 출발 자세와 보폭을 찾아 수행할 수 있다.		2가지 만족		9	
	4. 직선달리기와 곡선달리기의 차이를 이해하고 수행할 수 있다.		1가지 만족		6	
			전체적으로 미흡		3	
	훈련법 이해 및 적용 후 기록변화		1. 목표 도달 (기록향상) 2. 목표 도달 x (기록향상) 3. 기록유지 4. 기록 하락		15 12 9 6	
도전 기록	1.도전기록에 도달했는가? 2.배턴 터치가 정확히 이루어지는가? 3.주자간 움직임이 효율적인가?		3개 이상 만족	2개 만족	1개 만족	
채점기준	성취 수준					득 점
	A (자유학기제 서술형평가)					A
	B (자유학기제 서술형평가)					B
	C (자유학기제 서술형평가)					C

- 수행평가 성적처리 방법 및 환류 계획

- 1) 절대평가를 원칙으로 한다.
- 2) 학기당 실시되는 수행평가의 점수를 합산한 후 학기말 점수에 반영한다.
- 3) 평가의 기준과 요소를 학생들에게 미리 알려주어 목표와 유의점을 정확히 이해하게 한다.
- 4) 수행평가 성적처리는 정해진 일정에 따라 영역별 평가를 실시하며, 평가의 전 과정은 학생 개인 별로 누가기록 관리하여 학교생활기록부 기재에 활용한다.
- 5) 평가는 사전에 시기와 방법 등을 모든 학생들에게 공지하여 준비할 수 있도록 한다.
- 6) 모든 평가는 공정성·정확성·합리성·신뢰성을 확보할 수 있도록 만전을 기한다.
- 7) 수행평가의 불참자는 별도의 기회를 부여하여 추가로 평가하는 것을 원칙으로 하되, 추가 평가가 어렵거나 장기결석 등의 사유로 인하여 특정 항목의 수행평가를 할 수 없는 경우는 학교 학업성적관리규정의 “수행평가 인정점 부여 기준”에 따른다.
- 8) 수행평가 종료 후 과정에 대한 기록물(수행일자 포함) 및 평가기록표 등을 해당학생 졸업 후 1년간 해당학교에 보관·유지한다.
- 9) 수행평가 결과에 대한 이의신청이 있어 평가 결과가 변경될 경우 변경전·변경후 자료를 함께 보관한다.
- 10) 수행평가 결과물은 평가 후 이의 신청이 종료된 후 본인에게 돌려주어 학습 자료로 활용하는 것을 권장한다. 또한 그 결과를 분석하여 학생의 학습 능력 향상과 교사의 지도 능력 신장 및 생활기록부 작성 자료로 활용한다.

- 수행평가 결과 학교생활기록부 기재(예시)

- 1) 세부 능력 및 특기 사항

과목명	영역	세부 능력 및 특기사항
체육	역량	<p>-건강에 대한 이해와 바른 신체자세 실천에 관한 토의/토론에서 자신의 의견 제시는 물론 상대방의 반대의견에 대해 적극적으로 수용하는 등 소통능력과 의사결정이 향상됨</p> <p>-모둠원들과 원만한 의사소통을 하며, 자신이 계획한 건강체력 프로그램과 다른 친구들의 프로그램을 분석하여 효과적인 프로그램을 계획할 수 있음.</p> <p>-다양한 조건에 따른 경기력의 관계를 논리적으로 이해하고 설명함으로써 논리적 사고력과 창의력을 기름</p>
	인성	<p>-전 활동들에 대해 몰입도가 높고 적극적으로 참여하려는 열정적 모습을 보임</p> <p>-다른 학생들의 잘못된 동작을 교정해주려고 노력하는 모습을 보임</p> <p>-모듬원과 원활한 의사소통을 통해 역할을 나누고, 역할에 따라 책임감 있게 활동에 참여함.</p>
	진로	<p>-신체 자세 측정과 평가를 직접 체험하고 분석해 봄으로써 스포츠 과학 분야에 대한 관심을 보임.</p> <p>-스포츠 활동에 대한 평론 또는 과학적 분석과 관련 된 일에 적합한 지로 역량을 갖고 있음</p> <p>-자신의 역할을 책임감 있게 수행하였음은 물론 다른 친구의 활동을 돕고 지원하는 모습을 통해 교육 또는 상담 분야의 진로와 어울린다고 사료됨</p>

2) 성취 수준 서술식 평가 기록

번호	성명	성취수준	성취 수준 서술식 평가 기록
1	김**	A	축구 경기에 필요한 기초기능 드리블, 슈트, 패스, 트래핑 등의 기술을 자기주도적으로 익혀서 경기에 적용한다.
2	이**	B	축구 경기에 필요한 기초기능 드리블, 슈트, 패스, 트래핑 등의 기술을 수행하는 과정에서 나타난 문제들을 해결한다.
3	박**	C	축구 경기의 기초 기능이 부족하여 경기에 적용하기는 힘들지만 꾸준히 노력하는 자세를 보인다.

- 수행평가 과정 및 결과 기록 방법

1) 운영 시기 및 과정

- 수행 평가 학기 별 계획은 학년 초(3월 초)에 교과협의회를 통해 확정한다.
- 확정된 수행 평가 계획은 세부 영역, 평가 주제, 평가 방법, 평가 기준에 대해 자세히 기술하여 학년 초(3월)에 모든 학생들에게 공지한다.
- 평가 시기는 가급적 지필 평가를 피하여 운영하며, 각 과목 별 수행 평가가 겹치지 않도록 학기 초에 학년별 수행평가 실시 시기를 협의한다.
- 수행평가 운영은 가급적 2차 고사 완료 전(성적 마감 시기 전)까지 종료한다.

2) 공정성·정확성·합리성·신뢰성 확보 방안

- 수행평가는 최소한 평가실시 1주전에 학생들에게 시기 및 방법 등에 대하여 충분히 공지한다.
- 수행평가의 모든 과정은 투명하고 공정하며 정확하게 이루어지도록 한다.
- 수행평가 결과 성적처리의 모든 과정은 학생 개인에게 공개하여 신뢰성을 높인다.
- 동 과목이고 단위수가 같을 때는 수행평가 영역 및 내용을 동일하게 한다.

3) 수행 평가의 기록

- 점수 평가뿐만 아니라 학생의 수행 상황과 성취를 서술하여 평가할 수 있도록 한다.
- 평가에 있어 점수에 반영되지 않고 학생의 성취 상황과 변화 양상을 질적으로 기록하기 위한 수행평가도 인정할 수 있다.
- 수행 평가 후 교사의 관찰 기록 외에 학생 자신의 자기 평가, 동료 평가의 내용을 바탕으로 하여 학생의 변화 과정을 꼼꼼히 기록할 수 있도록 한다.

- 평가계획 사전 안내 방법

가. 학생 및 학부모 안내방법

- 1) 확정된 수행 평가 계획은 세부 영역, 평가 주제, 평가 방법, 평가 기준에 대해 자세히 기술하여 학년 초(3월)에 학생들에게 안내한다.
- 2) 학급게시판, 학교 홈페이지, 가정통신문 등을 이용하여 학생 및 학부모에게 안내한다.

－ 학습 지원 대상 학생 지도 계획

- 가. 정기고사 및 수행평가 결과 등을 분석하여 학습 지원 대상 학생에 대한 추수지도를 진행한다.
- 나. 학습 더딤 학생 지도 계획

학습 지원 대상 학생	• 학기 단위 성취도가 C에 해당되는 경우 <u>선별</u>
추수 지도 방식	• 학습 지원 대상 학생이 수강자의 15% 이하인 경우: 학습 더딤 영역의 성취도를 향상시킬 수 있는 별도의 학습지를 제작하여 교과 시간 및 방과후 시간 등을 활용하여 과제 수행 지도 및 피드백 실시 • 학습 지원 대상 학생이 수강자의 15%를 초과한 경우: 희망자를 대상으로 방과 후 특별 보충 프로그램 및 원격 교육 프로그램 등을 통한 부진 학생 지도 실시

7. 지체부자유자

- 가. 본인의 상태 및 의사에 따라 응시 가능한 평가는 체육과 평가기준안에 의하며 그 외 나머지 평가는 영역별로 학년 전체 성적 중 최고점과 최하점의 중간 점수를 점수화해서 처리(결과)한다.
- 지체장애 및 감각장애(시각, 청각)로 인하여 특정 교과(목)의 수행평가가 불가능한 영역의 경우 성적처리 방법은 일반 학생과의 형평성·공정성이 유지되도록 학업성적관리위원회의 심의를 거쳐 학교장이 정하되 다음 공식을 참고하여 처리한다.

※ 기본점수가 있는 영역의 경우

$$\text{점수} = \text{해당영역 수행평가 기본점수} + \text{해당영역 수행평가 배점 (기본점수 제외)} \times \frac{\text{당해자의 지필평가 득점}}{\text{지필평가의 배점 총점}}$$

※ 기본점수가 없는 영역의 경우

$$\text{점수} = \text{해당영역 수행평가 배점} \times \frac{\text{당해자의 지필평가 득점}}{\text{지필평가의 배점 총점}}$$

7. 수행평가 결과물 보관

- 수행평가 결과물(연구보고서 등)은 학생들의 이의신청·처리·확인과정 등 적절한 조치가 완료된 후 해당 학기 성적처리가 끝날 때까지 보관한다.