

중등체육 학생평가 자료집



서울특별시교육청

발 간 사



교육현장에서 이루어지는 일 중 가장 우선되어야 할 것은 평가가 아니라 '가르치고 배우는 일'입니다. 무엇을 평가할 것인가에 앞서 무엇을 가르칠 것인가에 관한 문제가 먼저 해결되어야 할 것이며, 또한, 평가의 내용이나 방법, 방향도 교수·학습 과정을 돕고, 개선하는 목적을 갖고 구성되고 적용되어야 할 것입니다.

그러므로, 체육과 평가에서도 체육교육이 추구하는 목적에 따른 성취정도를 알아보고, 그 결과를 피드백 받음으로써 이를 체육 교수·학습의 질적 향상에 활용해야 합니다.

그러나 학교현장에서 체육과 평가는 단순 운동 기능만을 측정하거나 검사하는 형태로 이루어져 있고, 일회성의 결과 중심 평가가 주로 행해지고 있어 이로 인해 수업과정상의 평가형태인 수행평가가 이루어지지 못하고 있는 것도 사실입니다.

이제 체육에서의 평가는 신체활동이 만들어내는 스포츠를 자기 운동 기능 수준에서 참여하고 즐기는 형태의 체육수업에서 이루어져야 하며, 더 나아가 학생들로 하여금 스포츠가 만들어내는 문화를 향유토록 해야 한다고 생각합니다.

다양한 영역을 가르치고 평가하는 형태로 발전하여 신체활동에 내포되어 있는 가치를 체득하는 형태로서의 평가가 이루어져야 하며 신체활동의 가치를 체득하고 내면화 할 때 체육교과의 진정한 본질과 가치를 구현하게 될 것입니다

이러한 시점에서 서울특별시교육청에서는 중·고등학교 체육에서 보다 질 높은 학생평가가 이루어지는데 도움이 되고, 체육수업 과정에서 손쉽게 활용할 수 있는 ‘중등체육 학생평가 자료집’을 개발하였습니다.

본 ‘중등체육 학생평가 자료집’은 일선학교 학년별 평가에서 활용 빈도가 높은 종목 위주로, 평가주체에 따라 교사평가, 자기평가, 동료평가 방법을 모두 제시하고 있으며, 1회적인 평가가 아닌 과정중심의 수행평가로, 다양한 영역의 통합적 평가가 실제 수업 상황에서 이루어지도록 하기 위해 제작되었습니다.

본 자료가 일선에서 적극 활용되어 학습과정에서의 평가가 이루어질 때 학생의 학습의욕이 고취되고 체육교육에 대한 관심이 더욱 높아져 체육 교육이 더욱 활성화되기를 기대합니다.

끝으로 본 자료 개발을 위해 애쓰신 연구·집필위원과 관계자 여러분의 노고에 깊이 감사드립니다.

2008. 2.

서울특별시교육감 공 정 태

〈 차 례 〉

I. 학생평가 자료 개발의 배경	5
1. 학생평가의 현황 및 실태	5
2. 학생평가의 문제점과 반성	7
3. 학생평가의 바람직한 방향	10
4. 학생평가의 운영 방법과 절차	13
II. 학생평가 자료의 실제	17
1. 육상	17
1-1. 단거리달리기	17
1-2. 장애물달리기	30
2. 체조	42
2-1. 매트운동	42
2-2. 뿔뜰운동	51
3. 개인 및 단체운동	60
3-1. 핸드볼	60
3-2. 축구	71
3-3. 농구	83
3-4. 배드민턴	95
3-5. 배구	104
3-6. 소프트볼	119
4. 무용	136
4-1. 창작무용	136
5. 체력운동	150
5-1. 줄넘기운동	150

활용 안내

1. 본 『중등체육 학생평가 자료집』은 중·고등학교 체육에서 보다 질 높은 학생 평가가 이루어지는데 도움이 되고자 개발되었다. 개발된 학생평가 자료를 활용하여 한층 수준 높은 체육수업이 될 수 있도록 한다.
2. 본 자료집 내용은 일선학교에서 학년별로 활용 빈도가 높은 종목 위주로 제시하였으며, 종목마다 2010년부터 적용될 개정 체육교육과정의 활동 영역을 표시하였다.
3. 본 자료집은 기존 체육수업에서의 ‘교사평가’ 중심 학생평가를 ‘자기 평가’ 및 ‘동료평가’와 병행하여 실시할 수 있도록 하였으며, ‘교사평가’는 총괄 평가 형태로 통합적인 평가 내용을 제시하였다. 특히 ‘자기 평가’나 ‘동료 평가’는 기초 기능(단순 운동 기능) 및 태도 평가 시 효과적으로 활용할 수 있도록 개발하였다.
4. 본 자료집의 ‘교사 평가’, ‘동료평가’와 ‘자기평가’ 형태는 학교급 및 학년 수준에 맞춰 적절히 선택하여 활용하며, 종목 특성이 유사한 경우 그 평가 형태를 참고하여 활용한다.
5. 체육교사는 실제 수업 상황에서의 평가 즉, 1회적인 평가가 아닌 과정 중심의 다양한 평가가 이루어지도록 사전에 평가계획을 세심하게 구성하여 활용하도록 한다.



4· 중등체육 학생평가 자료집

I. 학생평가 자료 개발의 배경

1. 학생평가의 현황 및 실태

학생평가의 현황 및 실태를 알아보기 위하여 2003년 한국교육과정평가원의 '체육·음악·미술 교과 평가 체제 개선 연구' 자료집의 설문 내용¹⁾을 참고하고, 2007년 서울특별시교육청에서 수집한 11개 지역교육청의 중학교 000개 학교, 본청 소속 고등학교 000개 학교 '연간 체육 평가계획서'의 내용을 분석하여 살펴보았다.

가. 학생평가 영역별 평가 비율

체육과 교육과정에 제시되어 있는 지식(인지적 영역, 지필고사), 기능(심동적 영역, 실기), 태도(정의적 영역)의 평가 반영 비율은 중학교에서는 **지식 : 기능 : 태도**의 비율이 **23 : 64 : 13**, 고등학교에서는 **25 : 63 : 12**로 조사되었다(한국교육과정평가원, 2003). 2007년 서울특별시교육청 수집 자료(이하 서울청 자료)에 의하면, 대부분의 학교에서는 **30 : 60 : 10** 또는 **20 : 60 : 20**의 비율로 영역별 평가가 행해지고 있었다.

나. 기능(실기 종목)의 평가 방법, 종목수 및 내용

우선 체육교과에서 중시되는 기능(심동적 영역) 즉 실기 종목 평가 방법에 있어서 대부분(69.6%)의 교사들은 기록과 동작 평가를 혼용하여 실시하고 있었으며, 일부분의 교사들이 기록 위주(15.4%) 또는 동작 위주(10.8%)로 평가하고 있는 것으로 나타났다(약 70%의 교사들이 기록과 동작 평가를 혼용하여 실시한다고 하나 이는 1년 동안 한 종목이라도 동작 평가를 실시한 경우를 포함시킨 것이다). 반면 서울특별시교육청 평가 분석 자료에서는 실기 종목에 따라 큰 편차를 나타내는데, 예를 들면 육상운동의 경우에는 대부분 기록 위주로, 체조운동인 경우에는 동작 위주로 평가하고 있었다. 특히 개인 및 단체운동의 경우에도 동작이나 수행과정 위주의 질적인 평가보다는 측정이나 검사 위주의 계량적 평가방법이 주로 사용되고 있었다.

한편, 기능(실기) 평가 종목 내용에 있어서 고등학교의 경우에는 아래 표와 같다.

1) 전국의 중학교 129개교 체육교사 226명, 고등학교 87개교 체육교사 144명을 대상으로 실시한 설문조사이다.

<표1-1> 실기 평가 종목 및 순위(고등학교)

단원	종 목 명	순위	비율	단원	종 목 명	순위	전체	
육상	단거리달리기	1	16.8	체력 운동	줄넘기	1	13.5	
	도움닫기멀리뛰기	2			윗몸일으키기	2		
체조	매트운동	1	15.9		왕복달리기	3		
	맨손체조	2						
개인및 단체운동	농구	1	45.8		무용	무용		5.8
	배구	2			수영	수영		0.6
	축구	3		기타		1.6		
	배드민턴	4						

중학교의 경우에는 각 학년에 제시되어 있는 제7차 체육교육과정의 필수 내용을 중심으로 행해진다고 볼 수 있다. 예를 들어, 중학교 1학년의 경우 육상운동에서 단거리달리기, 체조에서 매트운동, 개인 및 단체운동에서 축구 또는 핸드볼의 비중이 가장 높았으며, 2학년은 이어달리기, 뽀름, 배드민턴, 농구가 주로 행해지고 있었다. 3학년은 장애물달리기, 배구, 소프트볼이 주로 실시되는데, 각 학년 공히 체력운동의 일환으로 줄넘기(음악줄넘기)의 평가 비중이 의외로 높다는 점이다.

학기당 실시하는 실기 평가의 종목수는 2종목 실시(35.4%)가 가장 많았으며 4종목 이상(32.6%)이 두 번째였다. 학교급에 따라 중학교에서는 학기당 4종목 이상(45.2%), 고등학교에서는 2종목(41.9%)이 가장 많이 평가되었는데, 이는 주당 수업 시수에 따른 차이로 볼 수 있으며, 이는 제7차 체육교육과정의 평가 영역의 권장 사항²⁾이 미친 영향으로도 볼 수 있다.

다. 지식(지필고사) 평가 실시 시기와 문항 형태

지식 평가는 지필고사의 형태로 '1학기 기말고사'(89.2%)와 '2학기 기말고사'(75.1%) 시 가장 많이 실시하고 있다. 서울특별시교육청 자료에서도 대부분의 학교가 학기말에 한 번 지필고사를 실시하였다.

2) 운동 기능 및 체력 평가는 한 학기당 학습한 내용 중에서 중학교 1, 2학년은 4개 종목 이상, 3학년은 3개 종목 이상을 선정하고, 고등학교 1학년은 2개 이상의 영역을 선정하여 실시한다.

지필 고사의 문항 형태는 대부분이 선택형(오지선다형)이었으며, 극히 일부 학교에서 단답형이나 서술형 형태가 지필고사에 포함되어 있었다.

라. 태도 평가 시기 및 평가 항목

태도 평가 시기는 80.4%의 체육교사들이 '수업시간 때마다' 실시한다고 응답하였다. 이 결과는 중학교와 고등학교에서도 동일하게 나타나고 있다.

태도 평가 항목은 순위별로 복장이나 지각, 출결석 여부였다. 체육교사들은 매시간 수업 태도를 평가하지만, 이는 수업 시작한 직후에 복장이나 출결석, 지각을 체크하는 정도이며, 수업 중의 수업 태도(참여도 등)에 대한 평가는 실제로 이루어지지 않고 있었다.

마. 동료 및 자기 평가 실시 현황

학생평가에서 대부분의 교사(90%)들은 동료 평가 또는 자기 평가를 실시하고 있지 않았다. 이는 대부분의 학교에서는 교사 중심의 평가방법이 활용되고 있었으며, 수업 과정에서의 동료 평가나 자기 평가의 활용도 매우 낮은 것으로 나타났다.

2. 학생평가의 문제점과 반성

현재 일선학교에서 행해지고 있는 학생평가의 현황과 실태에 대해 개략적으로 살펴보고 있는데, 학생평가에 있어서는 어떠한 문제점³⁾이 지속적으로 야기되어 왔는지 살펴보고자 한다. 또한 그 문제점에 대해 냉정하게 자기반성을 할 필요성이 요구되며, 학생평가에 대한 책무성이 요구된다 하겠다.

가. 운동기능 위주, 단순 기능 검사로서의 평가

체육교과는 다른 교과와는 다르게 심동적, 인지적, 정의적 영역을 골고루 가르치고 평가할 수 있는 거의 유일한 교과이다. 그럼에도 이러한 강점을 살리지 못한 채 특정 영역 즉, 심동적 영역인 운동기능을 지나치게 중시해 온 것이 사실이다. 이로 인하여 체육수업에서도 운동 기능 위주로 가르치고 평가도 운동 기능만을 주로 평가해왔다.

3) 물론 모든 학교의 학생평가에 문제가 있다는 것은 절대 아니다. 하지만 체육교과의 학생평가에 대해 학생이나 학부모의 불만이 지속되어왔고, 학회지나 논문 등을 통해 끊임없이 문제를 제기해온 것은 사실이다.

체육교과에서 '운동기능 향상'의 목표는 중요한 요소이나 전부는 아니다. 운동 기능 향상에만 초점을 맞추고 운동 기능을 주로 평가하다보면 '기능 교과'로서 고착화가 되며, 사회적, 정서적, 인지적 측면 등 여러 측면의 발달에 기여하지 못하게 된다. 현실적으로 일정 시간의 체육수업에서는 그 운동 기능 향상은 지극히 제한적이 될 것이다. 또한 학생 개인차로 인해 체력이나 운동 기능이 저조한 학생은 심한 좌절감과 실패감을 맛볼 것이며 신체활동을 기피하는 주요 요인으로 작용하게 된다.

특히 기존의 학생평가에 있어서 가장 문제점으로 대두되는 것 중의 하나는 학생 평가가 단순 운동 기능만을 주로 측정하거나 검사하는 형태로 행해졌다는 점이다. 예를 들어, 농구 수업의 경우 세트 슛 20개 중의 몇 개를 성공했는지 여부로 점수를 부여하거나, 드리블이나 패스 등의 단순 기능만을 측정, 점수를 부여한다는 것이다. 단순 기능을 평가하고 농구 수업을 종료하게 되면, 학생들은 농구라는 스포츠를 학습한 것이 아니라 농구라는 스포츠를 구성하는 여러 운동 기능 중의 한 두 개 단순 기능만을 학습하고 끝난다는 것이다. 더욱 문제되는 것은 학생들은 단체운동인 농구 경기를 개인운동으로 인식한다는 점이다. 왜냐하면 학생 개개인이 혼자 단순 기능을 연습하고 그 연습 결과를 측정, 점수를 부여받고 수업을 종료하게 되면 단체운동을 통해 팀워크, 스포츠맨십, 페어플레이 등을 경험하지 못하기 때문이다(경기를 수행하는 것도 체계적인 방법으로 다양한 전략, 전술을 습득하도록 해야지 학생들끼리 자유롭게 조를 편성하여 경기를 하는 것은 학습효과가 현저히 감소하게 된다).

나. 점수내기 위주의 평가

학년초 연간 평가 계획서를 작성, 체육 수업을 운영하게 되는데, 통상적으로 평가 위주의 수업이 되어 점수를 내기 위한 형태의 체육수업으로 운영되는 현상이 나타나게 된다. 이는 연간 평가 계획서에 단순 운동 기능 위주의 평가가 계획되어 있고, 이러한 단순 기능 위주의 평가가 성적을 산출하는데 용이하기 때문인 것으로 판단된다.

하지만 점수내기 위주의 평가가 이루어지게 되면 그 수업 내용이 단순 기능에 치우치게 되고, 4-5차시 이상 거의 동일한 수업 내용을 계속 반복되어지게 된다. 점수를 따기 위한 수업과 이로 인한 단순 기능 연습 시간으로의 체육수업이 되면 그 체육수업은 자연스럽게 지루하고 재미없게 되고 학생들은 더욱 체육 수업 및 신체활동에 대한 참여가 소극적으로 되어 진다.

다. 일회성의 결과 중심 평가

일반적인 체육에서의 학생평가는 장기간 단순 기능을 연습하고 수업 마지막 시간에 평가하는 형태가 주로 행해진다. 평가는 한 시점에서 단 한번으로 끝내는 것으로는 부족하다. 그럼에도 체육 평가에 있어서 수업을 진행한 후 마지막 당일에 단 한번의 기회로 또는 한 두 번의 기회로 평가하는 평가 방식이 주를 이루어왔으며, 이로 인해 수업 과정상의 평가 형태인 수행평가가 거의 이루어지지 못하고 있는 것이다.

학습의 결과는 물론 중요하다. 하지만 학습 결과 못지않게 학습 과정도 중요시되어야 한다. 이러한 측면에서 볼 때 수업 과정, 학습 과정을 평가하는 수행 평가가 강조되어야 하는데 현 평가 방식은 수행평가가 거의 이루어지지 않거나 없는 상태이다. 학생들은 학습 과정에서 더 많은 것을 배우게 된다. 학습 과정에서의 평가가 이루어질 때 학생의 학습 의욕을 고취시키고 학습을 도와주고 향상시키는 역할을 할 수 있다. 다시 말하면, 평가의 주요 역할이 최종 성취 목표를 향해 학생들의 학습에 내적 동기를 부여하고 학습 향상이 더욱 이루어질 수 있도록 학습자를 돕는 주요한 기능을 한다고 했을 때 일회성의 결과만을 중시하는 형태의 평가는 지양되어야 할 것이다.

라. 목표 및 교수·학습과 분리된 평가

학생평가에 있어 가장 문제시되는 것 중의 하나는 수업 또는 단원에 설정되어 있는 목표(그 반대의 경우도 가능하다. 예를 들면 단원에 따라 목표를 설정하는 경우도 있다)에 따라 그 목표를 달성하기 위한 교수·학습이 이루어진 후 목표를 어느 정도 성취했는지를 알아보기 위한 평가가 이루어져야 함에도 불구하고 목표 및 교수·학습과는 괴리된 별개의 평가가 이루어진다는 것이다. 예를 들어, 축구 수업 목표의 하나로 '축구 운동 기능을 습득하여 축구 경기를 할 수 있다'라고 했다면 교수·학습 과정이 기능을 익히는 과정, 경기를 수행하는 과정으로 이루어지고 그 평가도 운동 기능 및 경기 기능을 평가하는 형태로 이루어져야 한다. 그럼에도 평가는 경기 기능을 평가하지 않고 단순 운동 기능만을 평가한다면 학습목표와도 부합하지 않으며, 이는 타당성을 상실한 잘못된 방식인 평가가 되는 것이다. 이로 인해 교수·학습 과정도 단순 운동 기능의 반복적인 형태로 행해지게 되며, 경기 기능을 습득할 수 있는 수업이 행해질 수가 없게 되는 것이다.

또한 체육교사는 수업에서 경기 규칙이나 전술, 협동심과 페어플레이 모두 가르치고 있다. 그렇다면 평가도 가르친 내용을 모두 평가해야 하는데, 그렇게 하지 못한 부분이 있다.

마. 학생 및 학부모의 불신 및 무시

체육에서의 학생 평가가 실기 위주의 단순 운동 기능을 측정, 검사하는 형태로 이루어지고 있다면 이는 체육교사의 전문성을 발휘할 수 없는 평가가 되는 것이다. 다시 말하면 다년간 풍부한 교사 지식을 갖춘 체육교사임에도 불구하고 단순 운동 기능만을 평가한다면 체육교사의 전문적 지식을 발휘할 수가 없게 된다. 예를 들어, 아래 표 내용에서처럼 배구 평가에서 언더핸드 토스 1분간 몇 개 하는지를 세는 평가라면 이러한 평가는 체육교사가 아니라도 충분히 할 수 있다. 아래 사설의 내용은 우리에게 경각심을 불러일으키기에 충분하다.

... 지금 우리 체육교육은 지름 2m 원 안에서 배구공 40회 토스하기, 50m 코스에 깃발 꽂아놓고 축구공 드리블하기, 농구 자유투 성공 횟수에 따라 점수를 매기는 식이다. 이런 체육교육으로 어떻게 청소년들이 건강한 체력을 기르며 이 나라의 지도자 혹은 국민에게 요구되는 리더십, 협동심, 준법심, 희생정신을 갖출 수 있겠는가...

조선일보 2007년 2월 24일자 사설 중에서

이러한 반론이 있을 수 있다. 보다 수준 높은 질적인 평가, 수행평가를 하려고 해도 객관성과 공정성의 이름으로 학생이나 학부모의 항의 때문에 하지 못한다고 체육교사는 고충을 호소한다. 하지만 몇 개 던져서 몇 개가 골인되었는지를 헤아리는 형태의 평가는 객관성과 공정성을 담보할 수 있다고 하더라도 더 크게 놓치는 부분이 발생한다. 바로 평가의 타당성을 확보하지는 못하는 것이며, 체육교사의 전문성을 훼손하는 문제를 먼저 생각하여야 한다. 객관성과 공정성이 문제라면 보다 전문성을 발휘하여 세련된 평가 기준과 도구를 작성, 활용해서 극복할 문제이지 기록이나 횟수로 덮어버릴 문제는 아니라는 점이다. 기존의 평가 형태가 몇 십년간 이어져온 결과로 학생이나 학부모들은 체육교과를 무시하게 되고, 체육교과의 진정한 가치마저 불신하게 된 것임을 명심해야 할 것이다.

3. 학생평가의 바람직한 방향

가. 다양한 영역(측면)의 통합적 평가

수업에서 체육교사는 각종 스포츠를 교육의 소재로 삼아 운동 기능을 주로 가르치는 것처럼 보이지만 전술이나 경기 운영 능력, 패어플레이, 협동심, 스포츠맨십 등도 강조하며 가르치고 있다. 이처럼 체육교사가 여러 영역이나 측면을 뚜렷한 의도로 가르치건, 잘

의식하지는 않지만 가르치고 있다면 평가도 다양한 영역이나 측면을 평가해야 한다. 평가의 역할이 점수만 내는 데 있지 않고 학습자의 학습을 촉진하고 향상시키는 데에 있기 때문에 가르친 내용을 반드시 평가해야 학습이 촉진, 향상되는 것이다.

체육교과의 목적이 전인적 성장에 있다면 전인적 성장에 보탬이 되도록 다양한 영역이나 측면을 평가해야 하며, 가능한 한 통합적인 방법으로 행해져야 할 것이다. 통합적 평가란 실기 평가, 지식 평가, 태도평가를 분리되어 별개로 시행하는 것이 아니라 둘 또는 세 영역을 통합하여 실시하는 평가방법을 말한다. 예를 들어, 체육교사가 운동 기능을 가르친다고 할 때 순수하게 운동 기능만을 가르치지 않는 것처럼(체육교사들은 수업시간에 운동 기능을 가르치며 과학적 원리나 전술, 페어플레이를 동시에 가르치지 않는가!) 평가도 통합하여 실시해야 한다는 것이다. 운동 기능을 평가하면서 참여도나 협동 정신을 동시에 평가할 수 있으며, 운동 수행 능력을 평가하면서 전술의 활용능력이나 자시의 역할 수행 능력을 평가할 수 있는 것이다. 다양한 영역을 평가하고 통합적인 평가가 이루어져야 체육교과가 추구하는 목적을 달성할 수 있을 것이다.

나. 목표와 교수·학습 및 평가의 일관성

체육에서의 학생평가가 비난받는 가장 큰 이유는 학습목표와는 별개로 또는 학습목표 없이 평가가 이루어진다는 점이다. 예를 들어, 농구 단원의 평가 목표를 '농구 경기를 실시할 수 있다, 협동심을 배양하고 페어플레이를 행한다, 규칙과 전술을 익힌다.'라고 제시해놓고 실제 평가는 목표와는 전혀 동떨어진 세트 슈트 20개 중 골인 횟수로 평가한다고 할 때 이는 큰 문제가 되는 것이다. 이 말은 목표와는 전혀 별개로 교수·학습이 이루어지는 것이며, 평가도 별개로 이루어지게 되는 것이다.

또한 학습목표와 관련이 적은 평가가 실시된다면 평가의 타당성이 현저하게 낮아지게 되는 것이 가장 큰 문제점이 된다. 단원의 학습 목표, 수업에서의 학습목표를 염두에 두고 수업을 실시하게 되면 그 수업의 과정도 목표와 부합되게 이루어져야 하며, 평가도 얼마만큼 목표를 달성하고 촉진시킬 것인지에 초점이 맞춰져야 한다. 다시 말하면 설정한 목표에 따라 교수·학습이 이루어져야 하며 평가도 이에 따라 이루어져야 한다는 것이다. 이제 체육교과의 평가도 가르치는 목표를 확고히 하고, 목표를 달성하기 위한 교수·학습이 이루어져야 할 것이며, 어느 정도 성취했는지를 평가함으로써 목표와 교수·학습, 평가가 일관성 있게 행해져야 할 것이다.

다. 과정 중심의 수행평가

대부분의 체육교사들은 현재 실시하고 있는 실기 평가의 형태가 곧 수행평가라고 생각하는 경향이 있다. 현재 실시하고 있는 실기평가가 수행평가가 될 수도 있고, 수행평가가 전혀 아닐 수도 있다. 실기평가가 결과를 얻기 위한 과정을 평가하고 그 결과를 피드백의 형태로 지도하고 운영한 수업이라면 수행평가라고 할 수 있지만, 수업과는 별개의 형태로 진행하면서 단위 마지막 시간에 점수를 부여하기 위해 평가를 행한다면 이는 수행평가가 아닌 것이다. 예를 들어, 장애물달리기 수업을 8차시에 걸쳐 실시하고 실기 평가를 했다면 그 수업 과정을 중시하고 학습상황에서 다시 피드백을 부여하고 평가에 학생을 참여시키고 학습내용과 실제적으로 부합되는 평가가 이루어진다면 수행평가라고 할 수 있지만 그런 과정이 생략된 채 8차시 마지막 시간에 장애물을 넘는 시간을 측정하거나 동작을 평가하는 것으로 진행되었

다면 이는 진정한 의미에서 수행평가라고 할 수 없을 것이다.

체육수업에서 수업 과정을 중시하고 장시간 지속적이며 수시로 학생들에게 피드백이 부여되는 형태로 이루어져 학습을 촉진, 향상시키는 방향으로서의 평가가 이루어져야 할 것이다. 평가가 곧 점수만 내는 형태가 아닌 학생들 개개인에게 유익을 주는 평가가 되도록 그 과정을 중시하는 평가가 되어야 할 것이다.

라. 스포츠 문화 및 가치 습득으로의 평가

체육교과는 신체활동이 주가 되는 교과임은 주지의 사실이다. 체육교과에서 신체활동을 생략 또는 상당부분 축소시켜버린다면 체육교과의 정체성이 사라질지도 모른다. 체육교과에서 신체활동은 의심할 여지없이 대단히 중요한 핵심요소이다. 이런 연유로 대부분의 체육교사들이 신체활동을 강조하고 목표를 운동기능 향상에 두어 왔으며, 평가도 운동 기능에 초점을 맞춰온 것이 현실이다. 그렇다고 체육에서 신체활동 즉 운동 기능이 전부는 아닌 것이다(왜냐하면 체육교사들은 체육수업에서 운동기능만 가르치지 않는다). 운동 기능만을 향상시키는 것이 체육교과에서 추구하는 목적이나 목표인 전인적 인간을 육성하는 것이 아니며, 운동 기능도 단기간 내에 향상되기도 어려운 일이다. 더군다나 많은 수업 내용을 가르쳐야하는 현실에서 체육수업에서의 운동 기능 향상은 지극히 제한적이 될 것이다. 더군다나 체력이나 운동 기능이 저조한 학생은 체육 수업에 적극적으로 참여하기 어려울 것이고, 이로 인해 신체활동 속에 내포된 다양한 가치를 경험하지 못할뿐더러 그

기회 자체가 축소될 것이다.

이제 체육에서의 평가는 신체활동이 만들어내는 스포츠를 자기의 운동 기능 수준에서 참여하고 즐기는 형태의 체육수업과 평가가 되어야 하며, 더 나아가 학생들로 하여금 스포츠가 만들어내는 문화를 향유토록 해야 한다. 다양한 영역을 가르치고 평가하는 형태로 발전하여 신체활동에 내포되어 있는 가치를 체득하는 형태로서의 평가가 이루어져야 함을 말한다. 신체활동의 가치를 체득하고 내면화하는 과정으로서의 목표, 교수·학습, 평가가 이루어질 때 체육교과의 진정한 본질과 가치를 구현하게 될 것이다. 앞으로의 평가 방향으로 강조하는 주요한 이유가 여기에 있다 하겠다.

또한 2009년부터 평가기록방식이 변경되어 실시된다 하더라도 지금까지 제대로 못해왔던 평가를 올해부터라도 제대로 된 평가를 실천할 때 체육교과의 가치나 인식을 새롭게 할 수 있는 계기가 될 것이다.

4. 학생평가의 운영 방법과 절차

위에서 제시한 ‘학생평가의 바람직한 방향’에 공감한다면, 앞으로 학생평가를 어떻게 운영할 것인지 그 방법이나 절차에 대해 고민하고 실천할 수 있도록 하자.

가. 평가계획 협의 및 계획서 작성

학생평가가 현장에 잘 정착되기 위해서는 학생평가를 수업과 별개의 것으로 다룰 것이 아니라 체육 교수·학습과 평가 활동을 연계함으로써 학교 체육의 질을 한 차원 높일 수 있는 방향으로 생각해 보아야 할 것이다. 체육 수업 시 교수·학습과 학생평가가 일관성 있게 되려면 먼저 ‘체육 평가 계획서’를 사전에 작성하는 것으로 시작될 수 있다. ‘체육 평가 계획서’는 학교 내의 체육과 담당 교사들과의 상호 협의를 거쳐 학기별 혹은 연간 ‘평가 계획서’를 사전에 작성하는 것이 필요하다. 이 ‘체육 평가 계획서’에는 적어도 교육 내용, 수업 시기, 수업 방법, 평가 방법, 평가 시기 등이 포함되어야 할 것이다.

이러한 체육과 ‘평가 계획서’는 사전에 교사들이 함께 협의하여 작성함으로써 개개인의 체육 교사가 체육과 수업 및 평가 활동을 전체의 맥락에 맞추어 체계적으로 진행할 수 있도록 할 뿐만 아니라, 체육과 교수·학습과 평가의 연계 및 일관성에 관하여 사전에 검토할 수 있도록 하는 데에도 필요한 것이다.

또한, ‘체육 평가 계획서’를 학생들에게 사전에 공개함으로써 학생들이 체계적으로 체육

과 수업 및 평가에 대해 준비할 수 있도록 함과 동시에 학생들이 수업에 자기 주도적으로 학습을 할 수 있도록 유도하는데 크게 기여할 수 있다.

나. 교육목표 및 내용의 구체화

‘체육 평가 계획서’에 따라 수업을 진행하기 위해서는 학생들에게 무엇을 가르칠 것인가를 보다 구체화할 필요가 있다. 즉, 수업을 하고자 하는 시점에서 학생들에게 가르치고자 하는 교육목표 및 내용의 상세화(성취기준)를 분명히 하는 것이 필요하다.

여기서 체육과 성취기준(achievement standards)이란, ‘체육과 교수·학습 활동에서 실질적인 기준 역할을 할 수 있도록 현행 국가 수준의 체육과 교육과정을 구체화하여 학생들이 성취해야 할 능력 또는 특성의 형태로 진술한 것’이다. 다시 말해서, 체육과 성취기준이란 국가 교육과정에 제시되어 있는 체육과 목표와 내용이 뜻하는 바를 구체적으로 한정하고(즉, 교육과정에 제시된 내용을 어느 정도의 범위와 깊이로 다루어야 하는지를 분명히 하고), 거기에 포함된 의미를 학생들이 성취해야 할 능력과 특성의 형태로 진술함으로써, 교사와 학생들이 무엇을 가르치고 무엇을 배워야 하는지를 명료하게 제시한 것이라고 할 수 있다.

하지만, 체육과 성취기준은 전국의 모든 학교에서 획일적으로 따라야 하는 국가 기준이라고 기보다는, 보통 수준의 학교에서 보통 수준의 학생들을 지도하는 교사 입장에서 의미 있게 참고로 할 수 있는 정도로 받아들여야 할 것이다. 따라서, 체육교사는 자신의 교육적 신념이나 체육의 신체활동 가치를 염두에 두고 교육목표와 성취 기준을 수립한 후 목표에 부합되게 가르치는 내용을 구체화하여 실천해야 할 것이다.

다. 평가 방법 및 선정

교육목표(성취기준) 및 내용에 따라 가르쳤을 때 학생들이 목표(성취기준)를 실제로 얼마나 성취했는지 그 성취정도를 파악하기 위한 것이 평가기준(assessment standards)이다. 이러한 평가기준은 평가 방법 및 도구를 선정할 때 그것의 내용과 수준을 결정하는데 구체적인 지침의 역할을 하게 되며, 평가 후 그 결과를 해석할 때에 직접 활용할 수 있는 실질적인 지침의 역할을 하게 된다.

학생평가에 있어 평가 방법은 학생이 자신의 능력이나 수행 정도를 드러낼 수 있는 적합한 평가 방법을 선정해야 하며, 평가를 시행하기 전에 가능한 한 실시 방법, 평가 도구,

채점기준표 등을 사전에 작성해야 한다.

운동 기능 평가의 경우 평가 주체에 따라 교사 평가, 자기 평가, 동료 평가 등의 방법이 활용될 수 있다. 각 운동 종목의 특성에 따라 교사, 동료, 자기 평가를 모두 활용할 수 있으며, 학습 환경이나 여건에 따라 선택하여 사용할 수 있다. 또한 차시별 수업계획에 따라 자기 평가나 동료 평가를 단원 수업 초기나 중기에 활용할 수 있으며, 기초 기능 평가의 경우에는 동료 평가가 자기 평가를 활용하는 것이 효과적이다. 경기 기능의 평가 시에도 교사 평가를 위주로 하되 동료 평가 방법을 병행하여 사용할 수 있다.

태도 평가의 경우 자기 평가의 형태로 체크리스트를 이용하여 평가할 수 있으며, 수업 중 학생의 준비성, 참여도 등을 객관적이고 정확하게 평가할 수 있는 도구를 선정하여 활용한다. 단, 태도가 정의적 영역의 한 부분이라고 할 때 정의적 영역을 골고루 포함시켜야 하며, 수업에서 경기 분석이나 감상에 관한 보고서 형태로 평가방법 및 도구를 선정해야 할 것이다.

지식 평가의 경우에는 학교 실정 상 학기말 선택형(오지선다형) 지필고사 형태로 한 차례 실시한다고 했을 때 그 문항에 서술형, 논술형 문항이 포함되어야 할 것이다. 또한 더욱 중요한 사항은, 지식의 평가 내용이 단지 경기 방법이나 규칙 등을 단순하게 암기하는 것을 검사하는 것이 아니라 경기 전술이나 전략 등을 포함하는 형태의 평가 방법 및 도구를 선정하여 활용해야 할 것이다.

라. 평가의 활용

학생평가를 제대로 시행하기 위해서는 교육 목표 및 내용을 구체화하고, 교수·학습 방법을 다양화·전문화·특성화하며, 그에 따라 평가 방법도 다양화·전문화·특성화해야 할 것이며, 이러한 여러 과정들이 상호 긴밀하게 연계되어 일관성 있게 이루어져야 할 것이다.

학생평가 결과는 학생들의 체육학습 향상을 돕거나 그 발달 정도를 파악하는 데 도움이 되어야 한다. 즉, 학생평가 결과로 교사는 학생들의 심동적·인지적·정의적 영역이 통합되어 그 성취 정도를 파악할 수 있다. 교사는 학생평가의 결과를 가지고 '체육 평가 계획서'를 작성하는데 다시 활용하는 등 교수·학습 활동에 피드백 되어야 한다. 특히, '체육 평가 계획서'의 작성에서부터 평가 결과의 활용에 이르기까지 전 과정의 내용이나 방법들을 수정·보완·개선을 하기 위해 지속적으로 연구·노력해야 한다.

학생의 입장에서 보면 지금까지 체육 수업 시간에 교사의 주도하에 이루어진 교수·학습,

●●●

평가에 대하여 피동적인 자세로 참여해 왔다면, 앞으로의 체육수업에서는 학생평가가 제대로 이루어져 학생들은 자신들이 성취해야 할 학습 목표를 미리 인식하면서 평가의 내용이나 방법 등을 인식함으로써 체육 교수·학습 과정에서 보다 능동적인 참여자가 될 수 있다. 즉, 학생 스스로가 본인이 어디까지 목표를 달성해야 하는가, 그리고 현재 나의 운동 기능이나 지식의 정도는 어떠한가 등과 관련된 학습 과정을 진단, 개선할 수 있으며, 따라서 체육 교수·학습 과정의 질적 개선에 실질적으로 평가 결과를 활용할 수 있다.

II. 학생평가 자료의 실제

1. 육상

1-1. 단거리달리기 (도전활동)

○ 학습 목표

자신의 신체 능력을 활용하여 단거리를 빠르게 달리는 방법을 익히며 기록에 도전하는 태도를 기른다.

○ 평가 자료

평가 주체	평가 도구	평가 항목	비고
자기	체크리스트	단거리달리기 수업의 태도	
	운동 기능 검사	전력달리기 동작	
동료	운동 기능 검사	크라우칭 스타트 '차려' 자세	
교사	경기 기능 검사 1	50M달리기 기록	
	경기 기능 검사 2	50M달리기 동작	
	보고서	단거리 달리기의 출발 경기 규칙 조사하기	

○ 평가 운영 방법

1. 단거리 달리기의 수업목표에 따른 학습 성취 평가는 준거지향에 의한 평가도구를 활용하여 사용한다.
2. 교사평가는 따로 기록과 동작 모두 평가한다.
3. 단거리 달리기 수업이 진행되는 동안 수시로 학생평가를 실시하여 성취수준의 파악은 물론 교정 정보를 제공한다.
4. 학생평가 자료를 활용하여 수행평가를 실시함으로써 단거리 달리기 수업의 비효과적인 부분을 검증한다.

○ 차시별 수업 계획 예시

차시	지도내용	평가 주체	평가 도구	평가 항목
1	단거리달리기의 역사·특성·효과			
2	출발법 설명 및 연습	자기	체크리스트	단거리달리기 수업의 태도
		동료	운동 기능 검사	크라우칭 스타트 '차려' 자세
3	출발법과 스타트 대시 연습	교사	보고서	단거리 달리기의 출발 경기 규칙 조사하기
4	전력달리기 자세 설명 및 연습	자기	체크리스트	단거리달리기 수업의 태도
5	전력달리기 연습 및 결승법 설명	자기	운동 기능 검사	전력달리기 동작
		자기	체크리스트	단거리달리기 수업의 태도
6	출발법·전력달리기·결승법 연습	자기	체크리스트	단거리달리기 수업의 태도
		교사	경기 능력 검사 1	50M달리기 기록
			경기 능력 검사 2	50M달리기 동작
7	종합 동작 연습	자기	체크리스트	단거리달리기 수업의 태도
		교사	경기 능력 검사 1	50M달리기 기록
			경기 능력 검사 2	50M달리기 동작

○ 학생평가의 실제

가. 자기 평가

자기 체크리스트

1. 평가 항목: 단거리달리기 수업의 태도

2. 평가 내용

50M 달리기 수업을 하면서 학생 스스로 자신의 달리기 수업에 참여하는 태도를 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 단거리 달리기 단원을 시작할 때 『평가내용』을 학생들이 충분히 숙지할 수 있도록 공지하고 안내한다.

나. 수업 과정에 2차시 정도마다 단거리달리기를 통한 자신의 도전활동에 대한 태도를 스스로 평가한다.

다. 수업이 끝난 뒤 곧바로 단거리 달리기 수업에 참여한 태도를 되돌아보고 각자 『자기 점검 기록지』에 기록한다.

라. 평가 결과를 성적에 반영한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 단거리달리기 수업에서 바람직한 태도 자기 점검 기록지 ◎

평가일	200○년 ○월 ○○일 ○교시	학번 및 성명	제 1 학년 1 반 1 번 이름 : 고은영
-----	------------------	---------	-------------------------

영역		평가 횟수					합계	등급
		1회	2회	3회	4회	5회		
적극성	적극적인 수업태도	2 점	3 점	3 점	2 점	2 점	36 점	B
인내심	꾸준한 연습	2 점	2 점	3 점	2 점	3 점		
도전성	기록 향상을 위하여	2 점	2 점	3 점	2 점	3 점		

평가 영역		점수	평가 내용
적극성	적극적인 수업태도	3	과제 해결을 위해 수업에 긍정적이고 능동적으로 임하며 학습한다.
		2	일상적으로 수업에 임하여 수업의 흐름에 따라 학습한다.
		1	수업에 늦거나 빠지며 운동에 임하는 자세가 소극적이다.
인내심	꾸준한 연습	3	달리기 과제를 부지런하고 끈기있게 연습한다.
		2	달리기 과제에 지루함을 느끼지만 연습하려고 노력한다.
		1	달리기 과제의 연습을 소홀히 한다.
도전성	기록 향상을 위하여	3	기록 향상을 위해 어려움을 극복하며 도전한다.
		2	기록 향상을 위해 도전을 하지만 다소 소극적이다.
		1	기록 향상에 별다른 관심이 없이 도전한다.

등급	A(2점)	B(1.5점)	C(1점)	D(0.5점)	E(0점)
합계 점수	42 ~ 45	30 ~ 41	18 ~ 29	6 ~ 17	0 ~ 5

5. 유의 사항

- 가. 단거리달리기 수업을 통해 학생 스스로 도전활동에 대한 자신의 태도를 파악하는데 중점을 둔다.
- 나. 태도 평가를 통해 도전활동 가치를 학생들이 이해하게 한다.
- 다. 교수·학습과 평가에 피드백을 제공하며 성적반영비율은 낮게 한다.

1. 평가 항목: 전력달리기 동작

2. 평가 내용

50M을 달리면서 자신의 전력달리기 동작을 점검하고 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 『기준』의 내용을 충분히 숙지하고 스스로 평가하도록 한다.

나. 50M 달리를 80% 속도로 달리면서 자신의 동작을 평가한다.

다. 자신의 느낌을 통해 전력달리기 자세를 파악하고 스스로 반성과 개선하는 기회를 갖는다.

라. 평가 결과를 성적에 반영한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 단거리달리기 전력달리기 연습 자기 평가 기록지 ◎

평가일	200○년 ○월 ○○일 ○교시	학번 및 성명	제 1 학년 1 반 2번 이름 : 김지연
-----	------------------	---------	------------------------

영역		평가 횟수					합계	등급
		1회	2회	3회	4회	5회		
전력달리기	동체			1		1	14 점	B
	팔		1		1	1		
	다리	1	1	1	1	1		
	발	1		1	1	1		

평가영역	배점	평가 내용
동체	1	상체를 곧게 세우고 몸 전체가 앞으로 기울어지도록 달린다.
팔	1	L자 모양으로 하여 앞뒤로 크게 흔든다.
다리	1	무릎을 높이 올린다.
발	1	발뒤꿈치가 닿지 않게 발끝으로 달린다.

등급	A(2점)	B(1점)	C(0점)
합계 점수	16 ~ 20	6 ~ 15	0 ~ 5

5. 유의 사항

- 가. 학생 스스로 단거리달리기 수업을 통해 자신의 전력달리기 자세를 이해하는데 중점을 둔다.
- 나. 자세에 대한 도전활동 가치를 학생들이 이해하게 한다.
- 다. 교수·학습과 평가에 피드백을 제공하며 성적반영비율은 낮게 한다.

나. 동료 평가

동료 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 크라우칭 스타트 '차려' 자세

2. 평가 내용

스타팅 블록을 사용하여 크라우칭스타트 자세로 보조자의 구령에 따라 1명씩 출발하며 관찰자들이 '차려' 자세를 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 『기준』의 내용을 실시자와 관찰자가 충분히 숙지하고 실시자의 동작을 관찰자가 정확히 평가한다.
- 나. 5~6명을 1개 모둠으로 하여 1명씩 순서대로 스타팅 블록을 사용하여 보조자의 구령에 따라 크라우칭스타트 자세로 취하고 출발한다.
- 다. 나머지 모둠원은 크라우칭 스타트의 '차려' 자세를 관찰하고 기록하여 실시자가 잘못된 동작을 교정할 수 있는 기회를 제공한다.
- 라. 실시자와 보조자의 역할을 순서에 따라 교대로 실시하여 빠짐없이 서로 평가한다.
- 마. 모둠장이 개인 기록지들을 모둠별 집계표에 작성 제출하고 평가 결과를 성적에 반영한다.

4. 등급

등급	A(3점)	B(2점)	C(1점)
합계 점수	30 ~ 40	10 ~ 29	0 ~ 9

* 개인 기록지의 점수를 모둠별 집계표에 정리하여 그 총점에 따라 등급을 부여한다.

5. 예시도구 및 기준

◎ 개인별 단거리달리기 출발의 ‘차려’ 연습 동료 평가 기록지 ◎

평가일	200○년 ○월 ○○일 ○교시	평가자	제 1 학년 1 반 1번 이름 : 고은영
-----	------------------	-----	------------------------

기 능		2번 김지연		3번 김나영		4번 김내경		5번 김명주		6번 김미은	
		1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회
차려	엉덩이 높이	·	·	1	1	1	·	1	1	·	·
	체중	1	1	·	·	·	1	1	1	·	·
	무릎	·	·	1	1	1	1	1	1	·	·
	머리	1	1	1	1	·	1	·	1	·	1
합계		4		6		5		7		1	

평가영역	배점	평가 내용
엉덩이 높이	1	엉덩이가 어깨보다 약간 높은 자세를 취한다.
체중	1	양손과 앞발에 대부분의 체중이 실리도록 양손보다 어깨를 앞으로 내민다.
무릎	1	뒤쪽 무릎을 직각보다 약간 큰 각으로 구부리고 있다.
머리	1	등과 머리가 일직선상에 있다.

◎ 모둠별 단거리달리기 출발의 ‘차려’ 연습 동료 평가 집계표 ◎

평가일	200○년 ○월 ○○일 ○교시	집계자	제 1 학년 1 반 A모둠 모둠장 : 고은영
-----	------------------	-----	--------------------------

실시자 평가자	1번 고은영	2번 김지연	3번 김나영	4번 김내경	5번 김명주	6번 김미은
1번 고은영	7	4	6	5	7	1
2번 김지연	7	7	5	4	6	3
3번 김나영	6	4	6	6	7	2
4번 김내경	7	5	6	7	8	2
5번 김명주	7	3	6	4	7	1
6번 김미은	7	4	5	3	6	7
합계	34	20	28	22	34	9
등 급	A(3점)	B(2점)	B(2점)	B(2점)	A(3점)	C(1점)

* ‘등급란’은 교사가 기록한다.

다. 교사 평가

교사 경기 기능 검사 1

1. 평가 항목: 50M달리기 기록

2. 평가 내용

스타팅 블록을 사용하여 크라우칭 스타트로 출발하여 50m를 2명씩 전력으로 달린 기록을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 『출발법·전력달리기·결승법 연습』에 대한 학습이 끝난 후 또는 그 다음 수업시간에, 출발선 뒤에 스타팅 블록을 설치하여 50M를 달린다.

나. 출발선 5m 전방에서 호루라기와 깃발을 사용하여 보조자가 출발신호를 하는 즉시 재빨리 2명씩 달린다.

다. 교사는 출발신호와 동시에 계측을 시작하여 결승선을 통과할 때까지 기록을 측정한다.

라. 3회에 걸쳐 평가를 하되, 자신의 기록에 만족하는 경우, 실시자가 3회를 전부 실시하지 않아도 무방하다.

마. 3회를 모두 실시하는 경우, 3회 중 가장 좋은 기록을 평가에 반영한다.

4. 기준

점수	중1 남학생	중1 여학생	점수	고1 남학생	고1 여학생
20	~ 7"3	~ 8"5	20	~ 6"3	~ 8"5
17	7"4~8"3	8"6~9"3	17	6"4~7"4	8"6~9"4
14	8"4~9"1	9"4~10"1	14	7"5~8"1	9"5~10"3
11	9"2~9"9	10"2~11"0	11	8"2~8"7	10"4~11"2
8	10"0 ~	11"1 ~	8	8.8 ~	11"3 ~

* 내용의 성취에 따른 배점을 기록지에 부여한다.

* 제시된 기록은 체력검사 기준으로 현장 활용 시 대상 학생의 수준에 맞추어 재구성하여 활용한다.

5. 예시도구

◎ 50m달리기 기록 평가표(교사용) ◎

200○년 ○○월 ○○일 ○교시

○학년 ○○반

번호	성명	기록 (초)			가장 좋은 기록	점수
		1차	2차	3차		
1	고은영	9"6	9"3	9"4	9"3	17
2	김지연	8"8	9"3	8"5	8"5	20
3	김나영	12"2	11"6	11"1	11"1	8
4	김내경	11"1	11"0	10"8	10"8	11
....						
....						
....						
37						
38						
39						
40						

6. 유의 사항

가. 기록과 동작 평가가 같이 반영되도록 활용하며 평가 후 다음 평가까지 휴식시간을 두어 기록에 대한 역량평가를 한다.

나. 평가를 위해 따로 시간을 할애하지 않고 수업과 병행하여 실시한다.

교사 경기 기능 검사 2

1. 평가 항목: 50M달리기 동작

2. 평가 내용

스타팅 블록을 사용하여 크라우칭 스타트로 출발하여 50m를 2명씩 전력으로 달리는 동작을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 『출발법·전력달리기·결승법 연습』에 대한 학습이 끝난 후 또는 그 다음 수업시간에, 출발선 뒤에 스타팅 블록을 설치하여 50M를 달린다.

나. 출발선 5m 전방에서 호루라기와 깃발을 사용하여 보조자가 출발신호를 하는 즉시 재빨리 2명씩 달린다.

다. 교사는 출발신호와 동시에 출발, 중간질주, 결승법으로 나누어 동작을 평가한다.

라. 3회에 걸쳐 동작 평가를 기록하고 이를 합하여 성적에 반영한다.

4. 기준

평가 영역	점수	평가 내용	비 고
출발	2	'제자리에', '차려', '출발' 신호에 따라 양손을 짚은 뒤 두 팔과 앞발에 체중을 싣고 자세를 취하여 재빨리 출발하여 가속한다.	
	1	'제자리에', '차려', '출발' 신호에 따라 양손을 짚고 자세를 취하여 출발하여 속도를 높인다.	
출발	0	'제자리에', '차려', '출발' 신호에 따라 자세를 잘 취하지 못하여 출발이 느리거나 서서히 속도가 붙는다.	
중간 질주	2	전경 자세로 몸의 중심을 앞에 두고 무릎을 높이 올려 다리가 완전히 펴지도록 지면을 밀며 팔을 앞뒤로 힘차게 흔들며 전력으로 달린다.	
	1	전경 자세로 몸의 중심을 앞에 두고 무릎을 높이 올리고 팔을 앞뒤로 흔들며 전력으로 달린다.	
	0	동체가 많이 움직여 몸의 균형이 흔들리거나 무릎을 올리지 않거나 팔을 옆으로 흔들고 느리게 달린다.	
결승법	2	몸의 균형 유지하며 전력질주로 동체를 내밀며 결승선을 통과한다.	
	1	몸의 균형과 질주 속도를 유지하며 결승선을 통과한다.	
	0	질주 속도가 늦어지며 결승선을 통과한다.	

* 내용의 성취에 따른 배점을 기록지에 부여한다.

5. 예시도구

◎ 50m달리기 동작 평가표(교사용) ◎

200○년 ○○월 ○○일 ○교시

○ 학년 ○○반

번호	성 명	동작 1차 평가			동작 2차 평가			동작 3차 평가			점수
		출발	중간 질주	결승법	출발	중간 질주	결승법	출발	중간 질주	결승법	
1	고 은 영	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
2	김 지 연	1	2	1	2	2	1	2	2	2	15
3	김 나 영	0	1	0	0	1	0	1	1	1	5
4	김 내 경	1	1	0	1	1	0	1	2	1	8
5											
....											
....											
....											
35											
36											
37											
38											
39											
40											

6. 유의 사항

가. 기록과 동작 평가가 같이 반영되도록 활용하며 평가 후 다음 평가까지 휴식시간을 두어 동작에 대한 역량평가를 한다.

나. 평가를 위해 따로 시간을 할애하지 않고 수업과 병행하여 실시한다.



보고서

1. 평가 항목: 단거리 달리기의 출발 경기 규칙 조사하기

2. 평가 내용

: 단거리달리기 출발 경기규칙에 대해 조사하여 제출한 보고서를 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 경기 규칙에 관련된 책자나 인터넷 검색을 통해 단거리달리기 경기의 출발에 관한 규칙을 조사한다.

나. 조사한 단거리달리기 경기의 출발 규칙 내용의 9가지 이상을 요약하여 A4 한쪽에 작성하여 보고서로 작성 제출한다.

4. 기준

점수	평가 내용
3점	단거리달리기 출발에 관한 경기 규칙을 9가지 이상 올바르게 제시하였다.
2점	단거리달리기 출발에 관한 경기 규칙 5~8가지를 올바르게 제시하였다.
1점	단거리달리기 출발에 관한 올바른 경기 규칙을 4가지 이하로 제시하였다.
0점	미제출

* 내용의 성취에 따른 배점을 기록지에 부여한다.

5. 예시도구

< 단거리달리기 출발 규칙 보고서 >

제 1 학년 1 반 1번 이름 : 고은영

1. 출발 신호원이 '제자리에', '차려'의 구령을 사용하여 모든 선수가 '차려'하였을 때 신호총을 발사하여 출발한다.
2. 어떤 이유로 인하여 선수들이 제자리에 선 후, 출발 신호원이 출발을 진행할 준비가 갖춰지지 않았다고 판단하면, 선수들을 원위치로 되돌아가도록 지시한다.
3. 단거리 달리기에서는 의무적으로 스타팅 블록과 크라우칭 스타트를 사용한다.
4. '제자리에' 구령에 따라 선수는 출발선 뒤의 배정 받은 레인 안에서 양손과 한 쪽 무릎을 지면에 대고 양발은 스타팅 블록에 접촉한 상태로 자세를 취한다.
5. '차려' 구령에 선수는 양손을 지면에 대고 양발은 스타팅 블록의 발판에 닿은 상태로 즉시 최종 출발 자세를 취한다.
6. '제자리에' 자세를 취했을 때 두 손이나 두발이 출발선 또는 그 전방의 지면에 닿아서는 안 된다.
7. 출발 신호원의 구령에 적절한 시간이 경과한 후에도 이 구령에 따르지 않을 경우에는 부정 출발로 간주된다.
8. '제자리에'의 구령이 떨어진 후 음성이나 그 밖의 방법으로 다른 선수들을 방해할 경우 부정 출발로 간주된다.
9. '차려'자세를 완전히 취한 후, 출발 신호 전에 출발 동작을 시작하면 부정 출발이 된다.
10. 부정 출발을 한 선수는 경고를 받으며 선수가 2회의 부정 출발을 하면 실격이 된다.
11. 출발이 정당하게 실시되지 않았다고 판단되면 신호총을 발사해서 선수를 되돌아오게 한다.

1-2. 장애물달리기 (도전활동)

○ 학습 목표

신체 능력을 활용하여 장애물을 넘으며 일정한 거리를 빠르게 달리는 방법을 익히고 기록에 도전하는 태도를 기른다.

○ 평가 자료

평가 주체	평가 도구	평가 항목	비 고
자기	체크리스트	장애물달리기 수업의 태도	
	운동 기능 검사	인터벌달리기 속도와 보폭	
동료	운동 기능 검사	장애물 넘기 동작	
교사	경기 기능 검사 1	장애물달리기 기록	
	경기 기능 검사 2	장애물달리기 동작	
	보고서	장애물달리기의 동작 분석하기	

○ 평가 운영 방법

1. 장애물달리기의 수업목표에 따른 학습 성취 평가는 준거지향에 의한 평가도구를 활용하여 사용한다.
2. 교사평가에서 기록과 동작의 평가는 따로 평가하되, 기록과 동작 모두 평가한다.
3. 장애물달리기 수업이 진행되는 동안 수시로 학생평가를 실시하여 성취수준의 파악은 물론 교정 정보를 제공한다.
4. 학생평가 자료를 활용하여 수행평가를 실시함으로써 수업의 비효과적인 부분을 개선한다.

○ 차시별 수업 계획 예시

차시	지도내용	평가 주체	평가 도구	평가 항목
1	장애물달리기의 역사·특성·효과			
2	기초 기능 (장애물 넘기)	자기	체크리스트	장애물달리기 수업의 태도
3	낮은 높이 장애물넘기 익히기	교사	보고서	장애물달리기의 동작 분석하기
4	장애물넘기 숙달	자기	체크리스트	장애물달리기 수업의 태도
		동료	운동 기능 검사	장애물 넘기 동작
5	인터벌 달리기	자기	체크리스트	장애물달리기 수업의 태도
			운동 기능 검사	인터벌달리기 속도와 보폭
6 ~ 7	제1 장애물넘기와 종합동작 연습	자기	체크리스트	장애물달리기 수업의 태도
			운동 기능 검사	인터벌달리기 속도와 보폭
		교사	경기 능력 검사 1	장애물달리기 기록
			경기 능력 검사 2	장애물달리기 동작
8 ~ 9	종합 동작 연습	자기	체크리스트	장애물달리기 수업의 태도
			운동 기능 검사	인터벌달리기 속도와 보폭
		교사	경기 능력 검사 1	장애물달리기 기록
			경기 능력 검사 2	장애물달리기 동작

- 학생평가의 실제

가. 자기 평가

자기 체크리스트

1. 평가 항목: 장애물달리기 수업의 태도

2. 평가 내용

학생 스스로 자신의 장애물달리기 수업에 참여하는 태도를 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 장애물달리기 단원을 시작할 때 『평가내용』을 학생들이 충분히 숙지할 수 있도록 공지하고 안내한다.

나. 수업 과정에 2차시 정도마다 장애물달리기를 통한 자신의 도전활동에 대한 태도를 스스로 평가한다.

다. 수업이 끝난 뒤 곧바로 장애물달리기 수업에 참여한 태도를 되돌아보고 각자 『자기 점검 기록지』에 기록한다.

라. 평가 결과를 성적에 반영한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 장애물달리기 수업에서 바람직한 태도 자기 점검 기록지 ◎

평가일	2000년 ○월 ○○일 ○교시	학번 및 성명	제 1학년 1반 1번 이름 : 고은영
-----	------------------	---------	----------------------

영역	평가 횟수	평가 횟수					합계	등급
		1회	2회	3회	4회	5회		
적극성	착실한 수업태도	2 점	3 점	3 점	2 점	2 점	36 점	B
도전성	기록 향상을 위하여	2 점	2 점	3 점	2 점	3 점		
과감성	기록 향상을 위하여	2 점	2 점	3 점	2 점	3 점		

평가 영역		점수	평가 내용
적극성	적극적인 수업태도	3	과제 해결을 위해 수업에 긍정적이고 능동적으로 임하며 학습한다.
		2	일상적으로 수업에 임하여 수업의 흐름에 따라 학습한다.
		1	수업에 늦거나 빠지며 운동에 임하는 자세가 소극적이다.
도전성	기록 향상을 위하여	3	기록 향상을 위해 어려움을 극복하며 도전한다.
		2	기록 향상을 위해 도전을 하지만 다소 소극적이다.
		1	기록 향상에 별다른 관심이 없이 도전한다.
용기	과감하게	3	주저하지 않고 집중하여 힘차게 달려가 장애물을 넘는다.
		2	장애물을 넘기는 하나 불안하다.
		1	머뭇거리며 장애물을 넘거나 넘지 못한다.

등급	A(2점)	B(1.5점)	C(1점)	D(0.5점)	E(0점)
합계 점수	42 ~ 45	30 ~ 41	18 ~ 29	6 ~ 17	0 ~ 5

5. 유의 사항

- 가. 학생 스스로 장애물달리기 수업을 통해 도전활동에 대한 자신의 태도를 파악하는데 중점을 둔다.
- 나. 태도 평가를 통해 도전활동 가치를 학생들이 이해하게 한다.
- 다. 교수·학습과 평가에 피드백을 제공하며 성적반영비율은 낮게 한다.

1. 평가 항목: 인터벌달리기 속도와 보폭

2. 평가 내용

장애물달리기를 하면서 속도를 유지하며 장애물 사이를 일정한 보폭으로 달리는지 스스로 점검하고 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 『기준』의 내용을 실시자가 충분히 숙지하고 스스로 평가하도록 한다.

나. 허들간 거리를 남자 7.5m, 여자 6m로 하여 70cm 높이 허들 4개를 설치하고 각자 허들을 넘는 연습을 한다.

다. 장애물과 장애물 사이를 달리면서 속도와 보폭을 자신이 평가한다.

라. 달린 속도와 보폭에 대해 스스로 반성과 개선하는 기회를 갖게 한다.

마. 3차시에 걸쳐 차시마다 2회씩 실시하며 매회 실시할 때마다 속도와 보폭을 기록하고 합산하여 평가 결과를 성적에 반영한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 장애물달리기 인터벌달리기 연습 자기 평가 기록지 ◎

평가일	2000년 ○월 ○○일 ○교시	학번 및 성명	제1학년 1반 3번 이름: 김나영
-----	------------------	---------	--------------------

영역	평가 횟수						합계	등급	
	1회	2회	3회	4회	5회	6회			
인터벌달리기	보폭	·	·	1	1	1	1	6 점	B
	속도 유지	·	·	·	·	1	1		

평가영역	배점	평가 내용
보폭	1	허들과 허들 사이를 일정한 보폭을 유지한다.
속도 유지	1	허들과 허들 사이를 달릴 때 속도를 유지한다.

등급	A(2점)	B(1점)	C(0점)
합계 점수	9 ~ 12	3 ~ 8	0 ~ 2

5. 유의 사항

- 가. 학생 스스로 장애물달리기 수업을 통해 자신의 인터벌달리기 속도와 보폭에 대해 이해하는데 중점을 둔다.
- 나. 속도와 보폭에 대한 도전활동 가치를 학생들이 이해하게 활용한다.
- 다. 교수·학습과 평가에 피드백을 제공하며 성적반영비율은 낮게 한다.

나. 동료 평가

동료 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 장애물 넘기 동작

2. 평가 내용

1개의 허들을 설치하고 2회씩 허들 넘는 동작을 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 『기준』의 내용을 실시자와 관찰자가 충분히 숙지하고 실시자의 동작을 관찰자가 정확히 평가한다.
- 나. 5~6명을 1개 모둠으로 하여 1명씩 순서대로 『장애물 넘기 동작』 과제를 2회씩 실시한다.
- 다. 나머지 모둠원은 허들 넘는 동작을 관찰하고 기록하여 실시자가 잘못된 동작을 교정할 수 있는 기회를 갖게 지도한다.
- 라. 실시자와 보조자의 역할을 순서에 따라 교대로 실시하여 빠짐없이 서로 평가한다.
- 마. 모둠장이 개인 기록지들을 모둠별 집계표에 작성 제출하고 평가 결과를 성적에 반영한다.

4. 등급

등급	A(3점)	B(2점)	C(1점)
합계 점수	30 ~ 40	10 ~ 29	0 ~ 9

* 개인 기록지의 점수를 모둠별 집계표에 정리하여 그 총점에 따라 등급을 부여한다.

5. 예시도구 및 기준

◎ 개인별 ‘장애물 넘기’ 연습 동료 평가 기록지 ◎

평가일	200○ 년 ○월 ○○일 ○교시	평가자	제 1 학년 1 반 1번 이름 : 고은영
-----	-------------------	-----	------------------------

기능		2번 김지연		3번 김나영		4번 김내경		5번 김명주		6번 김미은	
		1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회
장애물 넘기	구름발	1	1	1	1	1	·	1	1	1	1
	구르지 않는 다리	1	1	·	·	·	·	1	1	·	·
	동체	·	1	1	·	·	·	1	1	·	·
	통과 높이	1	1	1	1	·	·	·	·	1	1
합계		7		5		1		6		4	

평가영역	배점	평가 내용
구름발	1	힘차게 발구르기를 한다.
구르지 않는 다리	1	무릎을 펴면서 발을 허들 위로 지면과 수평이 되도록 들어올린다.
동체	1	동체를 앞으로 숙인다.
통과 높이	1	양다리와 엉덩이가 허들 바로 위로 지나간다.

◎ 모둠별 ‘장애물달리기 넘기’ 연습 동료 평가 집계표 ◎

평가일	200○ 년 ○월 ○○일 ○교시	집계자	제 1 학년 1 반 A모둠 모둠장 : 고은영
-----	-------------------	-----	--------------------------

실시자 평가자	1번 고은영	2번 김지연	3번 김나영	4번 김내경	5번 김명주	6번 김미은
1번 고은영	 	7	5	1	6	4
2번 김지연	7	 	6	2	7	5
3번 김나영	8	6	 	1	6	3
4번 김내경	6	5	5	 	6	3
5번 김명주	7	5	6	2	 	5
6번 김미은	8	6	5	2	7	
합계	36	29	27	8	32	20
등급	A(3점)	B(2점)	B(2점)	C(1점)	A(3점)	B(2점)

* ‘등급란’은 교사가 기록한다.

다. 교사 평가

교사 경기 기능 검사 1

1. 평가 항목: 장애물달리기 기록

2. 평가 내용

스타팅 블록을 사용하여 크라우칭 스타트로 출발하여 5개의 장애물을 넘으며 50m를 달린 기록을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 『제1 장애물넘기와 종합동작 연습』에 대한 학습이 끝난 후 또는 그 다음 수업시간에, 출발선 뒤에 스타팅 블록과 주로 상에 장애물을 설치하여 50M를 달린다.

나. 출발선에서 12m거리에 제1장애물을, 마지막 장애물과 결승선 간격은 8m로 설치하며 장애물 사이 간격을 7.5m로 하여 70cm 높이 허들을 5개 설치한다.

다. 출발선 5m 전방에서 호루라기와 깃발을 사용하여 보조자가 출발신호를 하는 즉시 재빨리 2명씩 달린다.

라. 교사는 출발신호와 동시에 계측을 시작하여 결승선을 통과할 때 기록을 측정한다.

마. 3회에 걸쳐 평가를 하되, 자신의 기록에 만족하는 경우, 3회를 전부 실시하지 않아도 무방하다. 실시한 기록 중 가장 좋은 기록을 평가에 반영한다.

4. 기준

점수	중1 남학생	중1 여학생	점수	고1 남학생	고1 여학생
5	~ 10.4"	~ 11.4"	5	~ 9.4"	~ 10.9"
4	10.5" ~ 11.4"	11.5" ~ 12.4"	4	9.5" ~ 10.4"	11.0" ~ 11.9"
3	11.5" ~ 12.9"	12.5" ~ 13.9"	3	10.5" ~ 11.9"	12.0" ~ 13.4"
2	13.0" ~ 14.0"	14.0" ~ 15.5"	2	12.0" ~ 13.0"	13.5" ~ 14.5"
1	14.1" ~	15.6" ~	1	13.1" ~	14.6" ~

* 내용의 성취에 따른 배점을 기록지에 부여한다.

* 제시된 기록은 예시 기준으로 현장 활용 시 대상 학생의 수준에 맞추어 재구성하여 활용한다.

5. 예시도구

◎ 장애물달리기 기록 평가표(교사용) ◎

200○년 ○○월 ○○일 ○교시

○ 학년 ○○반

번호	성명	기록 (초)			가장 좋은 기록	점수
		1차	2차	3차		
1	고 은 영	12"4	12"3	11"9	11"9	4
2	김 지 연	11"5	11"3		11"3	5
3	김 나 연	15"6	15"6	15"8	15"8	1
4	김 내 경	15"6	14"8	15"0	15"0	2
....						
....						
....						
37						
38						
39						
40						

6. 유의 사항

- 가. 기록과 동작 평가가 같이 반영되도록 활용하며 평가 후 다음 평가까지 휴식시간을 두어 기록에 대한 역량평가를 한다.
- 나. 평가를 위해 따로 시간을 할애하지 않고 수업과 병행하여 실시한다.

교사 경기 기능 검사 2

1. 평가 항목: 장애물달리기 동작
2. 평가 내용

스타팅 블록을 사용하여 크라우칭 스타트로 출발하여 50m를 장애물을 넘으며 달리는 동작을 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 『제1 장애물넘기와 종합동작 연습』에 대한 학습이 끝난 후 또는 그 다음 수업시간에, 출발선 뒤에 스타팅 블록과 주로 상에 장애물을 설치하여 50M를 달린다.
- 나. 출발선에서 12m거리에 제1장애물을, 마지막 장애물과 결승선 간격은 8m로 설치하며 장애물 사이 간격을 7.5m로 하여 높이 70cm 장애물을 5개 설치한다.
- 다. 출발선 5m 전방에서 호루라기와 깃발을 사용하여 보조자가 출발신호를 하는 즉시 재빨리 2명씩 달린다.
- 라. 교사는 출발신호와 동시에 출발, 장애물넘기, 인터벌달리기로 나누어 동작을 평가한다.
- 마. 3회에 걸쳐 동작으로 평가하여 기록하고 이를 합하여 평가한다.

4. 기준

평가 영역	점수	평가 내용	비 고
출발	2	두 팔과 앞발에 중심을 두고 크라우칭 스타트로 재빨리 출발하면서 상체를 빠르게 일으켜 첫 장애물을 향해 달린다.	
	1	크라우칭 스타트 자세로 출발하여 상체를 일으키며 첫 장애물을 향해 달린다.	
	0	크라우칭 스타트 자세가 어색하며 출발이 느리다.	
장애물 넘기	2	한쪽 다리를 들어 펴서 올리고 상체를 숙이며 구름한 다리를 옆으로 들어 올려 안정된 자세로 낮게 넘는다.	
	1	한쪽 다리를 들어올리며 상체를 앞으로 숙여 넘는다.	
	0	상체를 숙이지 못하거나 다리를 벌리지 못한 채 넘는다.	
인터벌 달리기	2	허들 사이를 일정한 보폭으로 과감하게 전력질주를 한다.	
	1	허들 사이를 일정한 보폭으로 속도를 유지하며 달린다.	
	0	보폭이 일정하지 못하거나 질주 속도가 느려진다.	

* 내용의 성취에 따른 배점을 기록지에 부여한다.

5. 예시도구

◎ 장애물달리기 동작 평가표(교사용) ◎

200○년 ○○월 ○○일 ○교시

○학년 ○○반

번호	성명	동작 1차 평가			동작 2차 평가			동작 3차 평가			점수
		출발	장애물넘기	인터벌달리기	출발	장애물넘기	인터벌달리기	출발	장애물넘기	인터벌달리기	
1	고은영	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
2	김지연	1	2	1	2	2	1	2	2	2	15
3	김나연	0	1	0	0	1	0	1	1	1	5
4	김내경	1	1	0	1	1	0	1	2	1	8
5											
...											
...											
...											
37											
38											
39											
40											

6. 유의 사항

가. 기록과 동작 평가가 같이 반영되도록 활용하며 평가 후 다음 평가까지 휴식시간을 두어 동작에 대한 역량평가를 한다.

나. 평가를 위해 따로 시간을 할애하지 않고 수업과 병행하여 실시한다.

교사 보고서

1. 평가 항목: 장애물달리기의 동작 분석하기

2. 평가 내용

장애물달리기의 기록이 좋은 학생과 나쁜 학생의 동작을 비교 분석하여 제출한 보고서를 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 장애물달리기 수업을 하면서 동료 학생들의 동작을 관찰한다.
- 나. 기록이 좋은 학생과 나쁜 학생의 동작을 비교하고 A4 한쪽에 작성하여 보고서로 작성 제출한다.

4. 기준

점수	평가 내용
4점	3가지 항목을 정확히 비교한 경우
3점	2가지 항목을 정확히 비교한 경우
2점	1가지 항목을 정확히 비교한 경우
1점	보고서는 제출하였으나 정확히 비교하지 못한 경우
0점	보고서를 제출하지 않았거나 보고서가 미완성인 채 제출한 경우

5. 예시도구

◎ 장애물달리기 동작 관찰 보고서 ◎

평가일	2000년 00월 00일 0교시	제출자	제 3 학년 2 반 31번 이름 : 김가영
-----	-------------------	-----	-------------------------

비교 내용	기록이 좋은 학생	기록이 나쁜 학생
발구르는 위치	발구르기가 장애물 바로 앞에서 최대 높이가 되는 거리에서 한다.	발구르기가 장애물에서 너무 멀거나 가깝다.
장애물 넘기	구르지 않은 다리의 무릎을 들어 올리면서 뺀 채 동체를 앞으로 기울이고 구른 발의 무릎을 급혀 장애물을 스치듯이 짧은 시간에 넘는다.	장애물 넘을 때 동작이 서투르고 장애물에서 체공 시간이 길다.
장애물 넘고 착지	앞발을 몸의 중심 바로 아래 발끝으로 착지하며 뒷무릎을 가슴으로 당긴다.	앞발이 몸의 중심보다 앞에 착지하거나 뒷 무릎을 가슴으로 당기지 못한다.

6. 유의 사항

- 가. 『장애물달리기 동작 관찰』을 통해 학습자가 장애물 넘는 동작에 대해 이해하게 한다.
- 나. 다른 학생의 보고서를 베껴서 제출하지 않게 한다.

2. 체조

2-1. 매트운동 (도전활동)

○ 학습 목표

매트운동의 특성 및 효과를 알고 다양한 매트운동 동작을 통해 도전하는 태도를 기른다.

○ 평가 자료

평가 주체	평가 도구	평가 항목	비고
자기	체크리스트	매트운동 수업태도	
동료	운동 기능 검사	다리모아 앞·뒤구르기	
교사	운동 기능 검사	매트운동 연기	
	보고서	매트운동의 특성과 효과, 운동기능의 종류 및 동작분석과 반성	
	지필 평가	구르기의 과학적 원리	

○ 평가 운영 방법

1. 학습목표와 관련하여 자기, 동료, 교사 평가 방법을 혼용하여 평가할 수 있다.
2. 자기 평가를 이용하여 적극적으로 참여하고 도전하는 태도를 기르며 인내심을 키우게 한다.
3. 동료평가를 통하여 기초기능에 대한 피드백을 제공한다.
4. 교사평가에서 여러 가지 매트운동을 창의적으로 구성·연기하게 함으로써 창의성과 도전정신을 기르게 한다.

○ 차시별 수업 계획 예시

차시	지도내용	평가 주체	평가 도구	평가 항목
1	구르기의 과학적 원리			
2	다리모아 앞구르기	자기	체크리스트	매트운동 수업 태도
		교사	보고서	매트운동의 특성과 효과, 운동기능의 종류 및 동작분석과 반성
3~4	다리모아 앞·뒤구르기 및 균형잡기	동료	운동 기능 검사	다리모아 앞·뒤구르기
5~6	다리모아 뒤구르기 및 균형잡기	자기	체크리스트	매트운동 수업 태도
7~9	다리벌려 앞·뒤구르기			
10~11	매트운동 구성과 연기	자기	체크리스트	매트운동 수업 태도
12	종합 동작 연습	교사	운동 기능 검사	매트운동 연기
		교사	지필평가	구르기의 과학적 원리

○ 학생평가의 실제

가. 자기 평가

자기 체크리스트

1. 평가 항목 : 매트운동 수업태도

2. 평가 내용

매트운동 수업에 참여하는 태도를 학생 스스로 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 『자기평가 점검지』의 기준에 따라 수업태도에 대해 스스로 평가한다.

나. 수업이 끝난 뒤 곧바로 수업에 참여한 태도를 되돌아보고 각자 『자기평가 점검지』에 기록한다.

다. 단원종료 전까지 3회를 평가하여 집계한 뒤 제출한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 매트운동 수업태도 자기평가 점검지 ◎

제1학년	반	번	이름 :	평가일	/	.	/	.	/
------	---	---	------	-----	---	---	---	---	---

평가 기준	평가 횟수			합계
	1회	2회	3회	
수업에 늦지 않고 참여하였다.	1	1	1	12점
매트운동에 맞는 복장을 갖추어 수업에 임하였다.	0	1	1	
선생님의 설명을 놓치지 않으려고 노력하였다.	0	1	1	
내 차례가 되면 빠지지 않고 시도하였다.	1	1	1	등급
친구들의 동작을 유심히 관찰하였다.	1	1	0	A
소계	3점	5점	4점	
비고	그렇다: 1점, 아니다: 0점			

등급	A	B	C	D	E
합계 점수	12 ~ 15	9 ~ 11	6 ~ 8	3 ~ 5	0 ~ 2

* 내용의 성취에 따른 배점을 검사지에 부여한다.

5. 유의 사항

가. 자기평가를 통해서 자신의 태도를 알고 수정하는데 중점을 둔다.

나. 교사가 매트운동 수업 상황에 맞게 평가기준을 지정하고, 성적반영 비율은 낮게 한다.

나. 동료 평가

동료 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 다리모아 앞·뒤 구르기

2. 평가 내용

매트운동에서 다리모아 앞·뒤구르기 자세를 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 4명을 한 모둠으로 1명이 연기하고 3명이 아래의 기준에 따라 관찰하여 평가한 후 개인 기록지에 기록한다.
- 나. 1명씩 순서대로 2회 실시하여 좋은 기록으로 점수를 부여한다.
- 다. 모둠장은 개인 기록지를 모아 모둠별 집계표에 작성하여 제출한다.

4. 등급

등급	A	B	C
합계 점수	16 ~ 24	7 ~ 15	0 ~ 6

* 개인 검사지의 점수를 모둠별 집계표에 정리하여 그 총점에 따라 등급을 부여한다.

5. 예시도구 및 기준

◎ 다리모아 앞구르기 동료 평가지 ◎

평가일	200 년 월 일	교사	실시자	제 1 학년 1 반 1번	이름 : 권혜진
-----	-----------	----	-----	---------------	----------

기 능		2번 김민지		3번 김슬기		4번 김내경		비고
		1회	2회	1회	2회	1회	2회	
다리모아 앞구르기	손 짚기	·	·	1	1	1	·	
	방향	1	1	·	·	·	1	
	매트에 닿는 순서	·	·	1	1	1	1	
	착지	1	1	1	1	·	1	
합계		4		6		5		

평가영역	배점	평가 내용
손 짚기	1	발에서 50-60cm 정도의 거리에 양 손을 어깨 넓이로 짚는다.
방향	1	최초 실시 방향과 종결 시 방향에 변화가 없다.
매트에 닿는 순서	1	손 - 뒷머리 - 목 - 등 - 허리 순으로 구르기를 한다.
착지	1	손으로 무릎 부위를 잡고 두 발을 모은 상태에서 일어선다.

◎ 다리모아 앞구르기 동료 평가 집계표 ◎

평가일	200○년 ○월 ○○일 ○교시	집계자	제 1 학년 1 반 모듬장 : 권혜진
-----	------------------	-----	----------------------

평가자 \ 실시자	실시자			
	1번 권혜진	2번 김민지	3번 김슬기	4번 김내경
1번 권혜진	7	4	6	5
2번 김민지	7	7	5	4
3번 김슬기	6	4	6	6
4번 김내경	7	5	6	7
합 계	20	14	17	15
등 급	A	B	A	B

* '등급란'은 교사가 기록한다.

◎ 다리모아 뒤구르기 동료 평가지 ◎

평가일	200 년 월 일 교시	실시자	제 1 학년 1 반 1번 이름 : 권혜진
-----	--------------	-----	------------------------

기능		2번 김민지		3번 김슬기		4번 김내경		비고
		1회	2회	1회	2회	1회	2회	
다리모아 뒤구르기	다리모아 앞기	·	·	1	1	1	·	
	방향	1	1	·	·	·	1	
	매트에 닿는 순서	·	·	1	1	1	1	
	착지	1	1	1	1	·	1	
합계		4		6		5		

평가영역	배점	평가 내용
다리모아 앞기	1	다리를 모아서 몸을 둥글게 만들고 쪼그려 앉는다.
방향	1	최초 실시 방향과 종결 시 방향에 변화가 없다
매트에 닿는 순서	1	엉덩이- 허리- 등- 뒷머리 순으로 구른다.
착지	1	손으로 바닥을 밀며 몸을 똑바로 일으켜 균형을 잡고 선다.

◎ 다리모아 뒤구르기 동료 평가 집계표 ◎

평가일	2000년 0월 00일 0교시	집계자	제 1 학년 1 반	모둠장 : 권혜진
-----	------------------	-----	------------	-----------

평가자 \ 실시자	1번 권혜진	2번 김민지	3번 김슬기	4번 김내경
1번 권혜진	 	4	6	5
2번 김민지	7	 	5	4
3번 김슬기	6	4	 	6
4번 김내경	7	5	6	
합 계	20	14	17	15
등 급	A	B	A	B

* '등급란'은 교사가 기록한다.

다. 교사 평가

교사 운동 기능 검사

1. 평가 항목 : 매트운동 연기

2. 평가 내용

매트운동의 구르기와 균형잡기 동작을 재구성하여 연기하는 능력을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 다리모아 앞구르기, 다리모아 뒤구르기, 다리벌려 앞구르기, 다리벌려 뒤구르기, 균형잡기의 5가지 동작을 학습자가 자유롭게 구성하여 실시한다.

나. 연기 가능한 동작을 학습자가 선택하여 실시하며 2회에 걸쳐 평가한다.

다. 2회의 실시 중 좋은 기록으로 평가에 반영한다.

4. 기준 및 등급

연기동작 가지 수	점수
5가지	10
4가지	8
3가지	6
2가지	4
1가지	2
0가지	0

등급	점수	동작 정확성
A	5	자연스러운 동작 연기
B	4	어색한 동작 연기
C	3	잘못된 동작 연기

5. 예시 도구

◎ 매트운동 연기 평가 기록지 ◎

구분 \ 평가	1차			2차			최종점수
	연기동작 가지 수	동작의 정확성	소계	연기동작 가지 수	동작의 정확성	소계	
1번 김선아	8	4	12	10	4	14	14
2번 진지한	6	3	9	6	4	10	10
3번 이소라	4	4	8	4	5	9	9
4번 정아미	6	5	11	6	3	9	11
5번 한지은	10	5	15	10	5	15	15

6. 유의 사항

- 가. 평가가 이루어지는 동안에는 정해진 자리에서 관찰할 수 있도록 한다.
- 나. 평가 시에 캠코더로 촬영하여 동영상 기록으로 남겨둔다.

요사 보고서

1. 평가 항목: 매트운동의 특성과 효과, 운동기능의 종류 및 자신의 동작에 대한 분석과 반성

2. 평가 내용

매트운동의 특성과 효과, 운동기능의 종류 및 자신의 동작에 대한 분석과 반성에 대하여 제출한 보고서 내용을 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 책자나 인터넷 검색을 통해 매트운동의 특성과 효과 및 운동기능의 종류에 대해 조사한다.
- 나. 모듈별로 촬영해 둔 앞구르기 동작을 느린 영상으로 두 차례 보여준다.

4. 기준

배점	평가 내용
A	매트운동의 특성과 효과, 운동기능의 종류에 대한 모든 항목을 기술하였으며 자신의 동작분석과 반성이 구체적으로 이루어졌다.
B	매트운동의 특성과 효과, 운동기능의 종류에 대한 항목이 기술되어 있으며, 자신의 동작분석과 반성이 이루어졌다.
C	매트운동의 특성과 효과, 운동기능의 종류에 대한 항목이 체계적으로 기술되어 있지 않으며, 동작분석과 반성이 제대로 이루어지지 않았다.
D	제출하지 않았다.

5. 예시도구

● 체조(매트운동) 보고서 ●

()학년 ()반 ()번호 이름 ()
<p>1. 매트운동의 특성과 효과</p> <p>가. 특성 : 매트운동은 뜰기나, 구르기, 물구나무 서기 등의 운동을 통하여 아름다움을 표현하는 운동으로 육상운동과 더불어 모든 다른 운동의 기초가 된다.</p> <p>나. 효과 : 건강을 증진시킴, 체력을 향상시킴, 미적표현능력을 기름, 자신을 보호하는 능력이 생김, 결단성과 정신적 판단능력, 모험심등을 기름, 사회적으로는 자신감을 얻고, 적극적으로 활동함</p>
<p>2. 운동기능의 종류</p> <p>매트운동에서는 구르기, 뜰기, 공중뜰기와 같은 회전운동과 물구나무서기와 같은 균형잡기가 있다.</p>

가. 구르기의 종류 : 구르기는 방향, 몸의 구부림 정도, 다리의 벌림과 모음에 따라 여러 가지 종류가 있는데, 다리모아 앞·뒤구르기, 다리벌려 앞·뒤 구르기, 뛰어날아 앞구르기, 무릎펴 앞·뒤구르기 등이 있다.

나. 돌기의 종류 : 고개튀겨 돌기, 손짚고 옆 돌기, 손짚고 앞 돌기, 도움짚기

다. 물구나무서기 : 머리대고 물구나무서기, 손 짚고 물구나무서기

라. 균형잡기 : 신체를 통하여 아름다운 모양을 만드는 것으로 L,Y,T자형들이 있다.

3. 영상을 통해 자신의 다리모아 앞구르기 동작 분석 및 반성하기

가. 매트에 신체가 닿은 순서는?(예 : 손 - 뒷머리 - 목 - 등 - 엉덩이 - 발바닥)

나는 손을 댄 후에 머리 윗부분이 먼저 닿았다. 그리고 바로 등이 닿아서 약간의 중하는 느낌이 났고 엉덩이와 발바닥이 닿은 후 일어났다. 좀 더 뒷머리 부분이 닿게 해야겠다.

---> 손 - 머리 윗부분 - 등 - 엉덩이 - 발바닥

나. 최소의 실시방향과 동작 종결 시 방향과의 차이는?

처음 시작했던 방향보다 약간 오른쪽으로 휘어져 있었다. 뒷머리를 댈 때 손으로 몸을 지탱하면서 정확한 방향으로 대야한다는 선생님의 말씀을 생각하면서 좀 더 신중하게 시도 해야겠다.

◎ 체조(매트운동) 보고서 교사 평가지 ◎

구분	번호	이름	평가	번호	이름	평가
()반 보고서	1	권혜진	A	26	김대현	A
	2	김민지	C	27	김상우	A
	3	김솔기	B	28	김우성	D
	.			.		
	.			.		
	.			.		



지필평가

1. 평가 항목 : 구르기의 과학적 원리

2. 평가 내용

구르기의 과학적 원리에 대해 5지 선다형으로 평가한다.

3. 예시 문항

보기의 괄호 안에 들어갈 알맞은 단어로만 연결된 것은?

패트운동의 구르기에는 (㉠)가(이) 이용된다. 자동차 바퀴가 (㉡)을 (를) 중심으로 굴러가듯이 몸을 최대한 (㉢)굴러야 잘 구를 수 있다.

- | ㉠ | ㉡ | ㉢ |
|----------|-----|------|
| ① 관성의 법칙 | 회전축 | 웅크려서 |
| ② 회전의 원리 | 핸들 | 펴서 |
| ③ 관성의 법칙 | 핸들 | 웅크려서 |
| ④ 회전의 원리 | 회전축 | 웅크려서 |
| ⑤ 관성의 법칙 | 자동차 | 펴서 |

4. 모범답안

④

2-2. 뽀틀운동 (도전활동)

○ 학습 목표

뽀틀 운동의 경기 방법을 알고 다리벌려 뛰기를 정확한 동작으로 익히며, 뽀틀을 두려워하지 않고 과감하게 시도하는 태도를 기른다.

○ 평가 자료

평가 주체	평가 도구	평가 항목	비 고
자기	체크리스트	수업 태도	
	운동 기능 검사	뛰어넘기(다리벌려 뛰기) 동작	
동료	운동 기능 검사	뛰어넘기(다리벌려 뛰기) 동작	
교사	운동 기능 검사	뛰어넘기(다리벌려 뛰기) 동작	
	보고서	뽀뽀운동 경기 방법 조사	

○ 평가 운영 방법

1. 학생 자신이 수업 태도를 차시별로 자기 평가를 함으로써 학습자의 참여도를 높인다.
2. 자기 평가 시 촬영한 뛰어넘기(다리벌려 뛰기) 동작을 시청하면서 자기 평가를 하게 한다.
3. 동료 평가 시 동작 설명이 기술된 『동료 평가지』를 활용하여 실시한다.
4. 교사 평가 시 비디오로 촬영하여 공정성 및 객관성을 높이도록 하며, 보고서는 단원 수업 중간 차시나 종료하기 직전에 부여한다.

○ 차시별 수업 계획 예시

차시	지도내용	평가 주체	평가 도구	평가 항목
1	뽀뽀운동의 이해(역사·특성·효과)			
2	뽀뽀 보조/보강 운동			
3	도움닫기, 발구름 연습 /뽀뽀 넘기	개인	체크리스트	수업태도(3-7차시)
4	다리벌려 뛰기 낮은 단 연습			
5	다리벌려 뛰기 낮은/중간 단 연습	교사	보고서	뽀뽀 운동 경기 방법 조사
6	다리벌려 뛰기 낮은/중간/높은 단 연습	자기	운동 기능 검사	다리벌려 뛰기 동작
		동료	운동 기능 검사	다리벌려 뛰기 동작(6-7차시)
7	다리벌려 뛰기 낮은/중간/높은 단 연습			
8	종합 연습 및 총괄 평가	교사	운동 기능 검사	다리벌려 뛰기 동작

○ 학생평가의 실제

가. 자기 평가

자기 체크리스트

1. 평가 항목: 수업 태도

2. 평가 내용

학생 스스로 뽀뽀운동 수업을 받으면서 수업에 대한 참여도 및 과감성을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 뽀뽀 운동 단원을 시작할 때 자기 평가의 내용에 대해 충분히 설명한다.

나. 매 수업 시간마다 수업이 끝난 후 자신의 수업 태도를 반성하고 각자 『자기 태도 기록지』에 기록한다.

다. 교사는 『자기 태도 기록지』를 활용하여 수업 참여도 및 과감성에 대해 스스로 반성하고 개선하는 기회를 부여한다.

4. 예시도구 및 기준

◎ 뽀뽀 운동 수업의 자기 태도 기록지 ◎

학번 및 성명	제1학년	반	번	이름 :
---------	------	---	---	------

평가 기준	평가 횟수					
	1회	2회	3회	4회	5회	
나는 내 차례가 오면 꼭 뛰었다.	○	×	○	○	△	
수업 중 동료의 동작을 유심히 관찰하였다.	×	△	○	○	○	
뽀뽀 때마다 뽀뽀를 뛰어 넘으려고 시도했다.	○	○	△	×	○	
잘 안되는 동작을 고치려고 생각하면서 실시했다.	○	○	○	△	×	
뛰어 넘는 동작을 정확하게 만들려고 노력했다.	△	○	○	×	○	
○: 잘 했음, △: 보통, ×잘 안했음						
등급	A	B	C	D	E	비고
합계 점수	21개 이상	16~20	11~15	6~10	5개 이하	○표 기준 ○표 1개 (△표 2개)

5. 유의 사항

가. 뽀뽀 운동 수업에서 자신의 수업 참여도를 알게 하고, 도전활동 가치를 이해할 수 있는데 중점을 둔다.

나. 교사는 학생의 『자기 태도 기록지』를 활용하여 피드백을 제공한다.

자기 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 다리벌려 뛰기 동작

2. 평가 내용

비디오로 촬영한 자신의 뛰어넘기(다리벌려 뛰기) 동작을 시청하면서 자기 평가를 한다.

3. 방법 및 절차

가. 실시 학생은 자기 평가 기준을 충분히 숙지하고 스스로 평가하도록 한다.

나. 교사는 개개인별로 느린 동작으로 보여주면서 실시 학생의 동작을 스스로 평가하도록 지도한다.

다. 동료의 동작을 보면서 자신의 자세를 파악하고 개선하는 기회를 갖도록 지도한다.

4. 예시도구 및 기준

◎ 뛰어넘기(다리벌려 뛰기) 자기 동작 평가지 ◎

평가일	200 년 월 일 교시	학번 및 성명	제1학년 반 번 이름 :
평가 기준	평가 결과		
	잘 하였음	잘 안된 점	
적당한 거리에서 도움닫기를 실시한다.			
두 발로 동시에 발구름판 중앙에서 발구름한다.			
뒤쪽 1/3 지점에서 두 손으로 손짚기를 한다.			
손 짚기 한 후 손바닥으로 밀면서 상체를 세운다.			
공중 자세에서 무릎을 펴고 다리를 옆으로 넓게 벌리면서 넘는다.			
앞으로 넘어지지 않고 두 발 동시에 착지한다.			
		잘 했으면 ○표시, 잘 안된 점에 간략하게 기술	

5. 유의 사항

- 가. 『자기 동작 평가지』는 학생 자신의 동작을 보다 정확하게 만들도록 돕는 과정이므로 충분히 피드백을 부여한다.
- 나. 비디오 시청 시 동료의 동작에 대해 비난이나 놀림이 발생하지 않도록 사전에 주의시킨다.
- 다. 수업 중에 비디오 촬영 후 자기 평가가 이루어지기 때문에 수업 조직에 유의한다.

나. 동료 평가

동료 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 다리벌려 뛰기 동작

2. 평가 내용

실시 학생의 다리벌려 뛰기 동작을 관찰 학생은 유심히 관찰하여 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 2명씩 짝을 이루어(상황에 따라서는 4명을 모둠으로 조직) 실시 학생과 관찰 학생을 편성하여 연습 과정 중의 다리벌려 뛰기 자세에 대해 동료 평가를 실시한다.
- 나. 동료 평가 기록지의 평가 기준에 따라 평가하고, 매번 넘을 때 마다 서로 피드백을 부여한다.
- 다. 수업 종료 직전에 종합적인 동작 평가를 서로 교환한다.

4. 예시도구 및 기준

◎ 뛰어넘기(다리벌려 뛰기) 동료 평가지 ◎

실시자	제1학년 반 번 이름 :	관찰자	제1학년 반 번 이름 :
-----	---------------	-----	---------------

평가 기준	월 일	월 일
적당한 거리에서 도움닫기를 실시한다.		
두 발로 동시에 발구름판 중앙에서 발구름한다.		
뒤쪽 1/3 지점에서 두 손으로 손짚기를 한다.		
손 짚기 한 후 손바닥으로 밀면서 상체를 세운다.		
공중 자세에서 무릎을 펴고 다리를 옆으로 넓게 벌리면서 넘는다.		
앞으로 넘어지지 않고 두 발 동시에 착지한다.		
잘 함: 0, 보통: △, 잘 못함: ×		

등급	A	B	C	D	E	비고
합계 점수	5개 이상	4	3	2	1개 이하	○표 기준 ○표 1개 (△표 2개)

5. 유의 사항

가. 수업 종료 직전에 그날 연습한 동작에 대해 서로 종합적인 평가를 실시, 『동료 평가지』에 체크하고 의견을 교환한다.

나. 동료 교수 또는 협동학습이 발생할 수 있도록 지도한다.

다. 교사 평가

교사 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 다리벌려 뛰기 동작

2. 평가 내용

뽀틀운동의 다리벌려 뛰기 동작을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 종합 연습이 끝난 후 총괄 평가로 실시한다.

나. 교사는 도움닫기와 발구르기, 손짚기, 공중동작, 착지로 나누어 『동작 평가표』에 기록한다.

다. 2차례 평가하되 높은 점수를 성적에 반영 한다.

4. 기준

평가 영역	점수	평가 내용	비 고
도움닫기와 발구르기	4	도움닫기가 빠르고 발구름판 중앙을 두발로 정확하게 밟아 높이 도약한다.	
	3	도움닫기가 빠르나 두발로 발구름판 앞부분이나 뒷부분을 밟아 높이 도약하지 못한다.	
	2	도움닫기가 느리고 발구름판을 정확하게 밟지 못하거나 동시에 밟지 못한다.	
손짚기	4	뿔 뒷 부분 1/3지점을 두 손으로 동시에 짚는다.	
	3	뿔 중간 정도 짚거나 동시에 짚지 못한다.	
	2	팔을 구부리고 뿔 중앙 부분이나 앞부분을 짚는다.	
공중동작	8	짚은 손을 밀어내면서 상체를 위쪽으로 하며 허리를 펴고 무릎을 편 상태에서 다리를 양 옆으로 넓게 벌린다.	
	6	등이 구부러지고 허리를 펴지 못하며 무릎이 구부러진다.	
	4	뿔 위에 걸터 앉는다 .	
	2	넘지 못한다.	
착지	4	두 발을 모으고 안정감있게 착지한다.	
	2	착지 한 후 한 두발 나가서 멈추거나 앞으로 넘어진다.	
	0	넘지 못해 착지 동작이 없다.	

* 내용의 성취에 따른 배점을 기록지에 부여한다.

5. 예시도구

◎ 다리벌려 뛰기 동작 평가표(교사용) ◎

학년 반

번호	성명	동작 1차 평가					동작 2차 평가					최종 점수
		도움닫기 발구르기	손짚기	공중 동작	착지	소계	도움닫기 발구르기	손짚기	공중 동작	착지	소계	
1	강가람	4	3	6	2	15	3	4	6	4	17	17
2	김기동	3	3	4	0	10	3	3	6	2	14	14
3												
4												
5												
....												
....												
....												
37												
38												
39												
40												

6. 유의 사항

- 가. 총괄 평가 전에 2-3회 종합 연습 기회를 부여한다.
- 나. 동작 2차 평가 시에는 비디오로 촬영하여 기록으로 남겨둔다.

교사 보고서

1. 평가 항목: 뽀글운동 경기 방법 조사

2. 평가 내용

뽕틀 운동 경기 방법에 대해 조사하여 제출한 보고서를 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 학생들은 교과서나 경기 규칙에 관련된 책자, 인터넷 검색을 통해 뽕틀운동(도마) 경기 방법을 조사한다.
- 나. 조사한 뽕틀운동(도마) 경기 방법 내용을 A4 한쪽에 작성하여 보고서로 작성, 제출토록 한다.

4. 기준

점수	내 용
2점	뽕틀운동(도마) 경기 방법을 5가지 이상 올바르게 작성하여 제출
1점	뽕틀운동(도마) 경기 방법을 4가지 이하로 작성하여 제출
0점	미제출

5. 예시도구

< 뽕틀운동 경기 방법 보고서 >

제 2 학년 5 반 28번 이름: 김가람

1.
2.
3.
4.
5.

3. 개인 및 단체 운동

3-1. 핸드볼 (경쟁활동)

○ 학습 목표

핸드볼의 경기 방법과 기능 및 전략을 습득하고 경기에 참여하여 리더십과 팔로십을 이해할 수 있는 능력을 기른다.

○ 평가 자료

평가 주체	평가 도구	평가 항목	비 고
자기	체크리스트	핸드볼 경기 참여 태도	
동료	운동 기능 검사 1	패스와 볼캐치	
	운동 기능 검사 2	드리블과 슈팅	
교사	운동 기능 검사	운동 기능을 활용한 복합 기능	
	경기 기능 검사	모둠별 경기 전적	
	보고서	자기 경기 능력 분석	

○ 평가 운영 방법

1. 일회성 평가를 지양하고 학습자가 평가에 참여할 수 있는 기회를 가능한 많이 부여하며 평가를 운영한다.
2. 평가가 수업과 연계하여 진행되는 방식을 활용하여 다양한 평가 도구를 가능한 많이 사용할 수 있도록 한다.
3. 보고서는 수업 중 촬영한 화면을 학교 홈페이지에 탑재하여 학생 개개인이 화면을 통해 자신의 플레이를 분석하며 자기평가를 하게 한다.
4. 운동 기능 검사와 경기 기능 검사가 단지 기능을 평가하는 평가가 아닌 통합적인 평가가 되게 운영한다.

○ 차시별 수업 계획 예시

차시	수업내용	평가 주체	평가 도구	평가 항목
1	핸드볼 비디오 시청, 핸드볼의 역사, 경기방법과 규칙, 평가방법			
2	운동 기능 연습 (패스, 드리블, 볼캐치, 슈팅)			
3	운동 기능 연습 패스 및 볼캐치(정지 및 이동) 드리블(정지 및 이동)			
4	운동 기능 연습 슛 연습(스탠딩 및 스텝)	동료	운동 기능 검사 1	패스와 볼캐치
5	운동 기능 연습 슛 연습(언더 및 점프)			
6	운동 기능 연습 공격연습(1인 돌파 슛)	동료	운동 기능 검사 2	드리블과 슈팅
7~8	공격연습(1인, 2인, 3인 속공)			
9~10	경기운영 및 심판법 모듬별 연습경기 경기규칙 및 방법 설명	교사	운동 기능 검사	운동 기능을 활용한 복합 기능
11~14	조별 7대7 게임	자기	체크리스트	핸드볼경기 참여 태도
		교사	운동 기능 검사	모듬별 경기 전적

○ 학생평가의 실제



1. 평가 항목 : 핸드볼 경기 참여 태도

2. 평가내용

핸드볼경기를 통해 학생 스스로 경기에 참여하는 바람직한 태도를 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 모둠대항 핸드볼 경기를 시작할 때 『평가내용』을 학생들이 충분히 숙지할 수 있도록 공지하고 안내한다.
- 나. 4회에 걸쳐 핸드볼 경기를 하는 동안 경기 때마다 경쟁활동에 대한 자신의 태도를 스스로 평가한다.
- 다. 수업이 끝난 뒤 곧바로 핸드볼경기에 참여한 태도를 되돌아보고 각자 『자기 점검 기록지』에 기록한다.
- 라. 평가 결과를 성적에 반영하되, 점수비율을 낮게 한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 핸드볼 경기에서 바람직한 태도 자기 점검 기록지 ◎

학번 및 성명		제 1 학년 2 반 4 번 이름 : 김교식				
평가 시기	평가 내용				합계	등급
	협동심	책임감	준법정신	계		
11차시(1게임)	2 점	3 점	2 점	7 점	28 점	B
12차시(2게임)	2 점	3 점	2 점	7 점		
13차시(3게임)	2 점	3 점	2 점	7 점		
14차시(4게임)	2 점	3 점	2 점	7 점		
평가 영역	점수	평가 내용				
협동심	3	경기를 하는 동안 서로 하나가 되어 경기할 수 있도록 앞장선다.				
	2	모둠원과 함께 경기를 하나 자신 위주의 경기 운영을 한다.				
	1	모둠원과 어울려 경기하는데 관심이 적고 경기에서 자신을 나타내려고 한다.				
책임감	3	맡은 역할을 충실히 수행하기 위해 끝까지 최선을 다한다.				
	2	공격과 방어를 위해 열심히 노력하나 자신의 역할을 잘 이해하지 못한다.				
	1	맡은 역할을 잊거나 포기하고 자기중심의 경기를 한다.				
준법정신	3	자발적으로 경기 규칙을 지키며 경기에 임한다.				
	2	경기 규칙을 지키나 때로 심하게 어쩔한다.				
	1	경기를 하며 유리한 경기 운영을 위해 경기규칙을 자주 어긴다.				
등급	A	B	C	D	E	
합계 점수	30 ~ 36	25 ~ 29	20 ~ 24	15 ~ 19	14점 이하	

나. 동료 평가

동료 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 패스와 볼캐치

2. 평가내용

패스와 볼캐치를 연습하는 동료를 관찰하며 운동 기능을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 『기준』의 내용을 실시자와 관찰자가 충분히 숙지하고 실시자의 동작을 관찰자가 정확히 평가한다.

나. 7~8명을 1개 모둠으로 하여 2명씩 순서대로 5~7M 거리에서 자유롭게 이동하는 동안 10회에 걸쳐 공을 주고받으면서 '패스와 볼캐치'를 연습한다.

다. 연습하지 않는 나머지 모둠원은 핸드볼의 '패스와 볼캐치' 능력을 관찰하고 기록하여 실시자가 잘못된 동작을 교정할 수 있는 기회를 제공한다.

라. 2차례에 걸쳐 '패스와 볼캐치'를 실시하고 이를 평가한다.

4. 등급

등급	A	B	C
총 점	22 ~ 28	8 ~ 21	0 ~ 7

5. 예시도구 및 기준

◎ 모둠별 핸드볼의 패스와 볼캐치 동료 평가 기록지 ◎

평가일	2000년 0월 00일 0교시				평가자	제1학년 2반 1번 이름: 강성현								
기능	2번		3번		4번		5번		6번		7번		8번	
	강세훈		강찬욱		김교식		김대연		김병건		김병건		김상우	
	1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회
패스	·	1	1	1	·	1	1	1	·	1	1	1	1	1
볼캐치	1	1	·	·	·	1	1	1	·	1	1	1	1	·
합계	3		2		2		4		2		4		3	
평가영역	배점		평가 내용											
패스	1		공을 받는 사람의 가슴으로 정확하고 빠르게 던진다.											
볼캐치	1		이동하면서도 안전하게 날아오는 공을 받을 수 있다.											

◎ 모듈별 핸드볼의 패스와 볼캐치 동료 평가 집계표 ◎

평가일	2000년 0월 00일 0교시			집계자	제1학년 2반 A모둠 모듈장 : 강성현			
평가자 \ 실시자	1번	2번	3번	4번	5번	6번	7번	8번
	강성현	강세훈	강찬욱	김교식	김대연	김대영	김병건	김상우
1번 강성현		3	2	2	4	2	4	3
2번 강세훈	4		2	2	4	3	3	2
3번 강찬욱	3	2		1	3	3	3	2
4번 김교식	3	3	3		4	3	3	2
5번 김대연	4	2	2	2		2	4	3
6번 김대영	4	3	2	1	3		3	2
7번 김병건	3	2	3	1	3	2		3
8번 김상우	3	3	2	2	4	3	4	
합계	24	18	16	11	25	18	24	17
등급	A	B	B	B	A	B	A	B

* '등급란'은 교사가 기록한다.

6. 유의사항

- 가. 단지 동료를 평가하는데 거치지 않고 평가자가 패스와 볼캐치에 대해 더 잘 이해할 수 있게 지도한다.
- 나. 동료 평가를 통해 모듈원간에 피드백을 제공하게 활용한다.

동료 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 드리블과 슈팅

2. 평가내용

드리블과 슈팅을 연습하는 동료를 관찰하며 운동 기능을 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 『기준』의 내용을 실시자와 관찰자가 충분히 숙지하고 실시자의 동작을 관찰자가 정확히 평가한다.

나. 7~8명을 1개 모둠으로 하여 1명씩 순서대로 돌아가며 '드리블과 슈팅'을 2회에 걸쳐 연습한다.

다. 연습하지 않는 나머지 모둠원은 핸드볼의 '드리블과 슈팅' 능력을 관찰하고 기록하여 실시자가 잘못된 동작을 교정할 수 있는 기회를 제공한다.

라. 순서에 따라 번갈아가며 2회에 걸쳐 '드리블과 슈팅'을 실시하고 이를 평가한다.

4. 등급

등급	A	B	C
총 점	22 ~ 28	8 ~ 21	0 ~ 7

5. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 모둠별 핸드볼의 드리블과 슈팅 동료 평가 기록지 ◎

평가일	200○년 ○월 ○○일 ○교시	평가자	제 1 학년 2 반 1번 이름 : 강성현
-----	------------------	-----	------------------------

기능	2번		3번		4번		5번		6번		7번		8번	
	강세훈		강찬욱		김교식		김대연		김병건		김병건		김상우	
	1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회
패스	·	1	1	1	1	·	1	1	1	·	1	1	1	1
볼캐치	1	1	·	·	·	1	1	1	·	1	1	1	1	·
합계	3		2		2		4		2		4		3	

평가영역	배점	평가 내용
드리블	1	빠르게 이동하면서 양손을 사용하여 드리블을 한다.
슈팅	1	높이 점프한 뒤 손목 스냅을 이용하여 강하고 정확한 슛을 한다.

◎ 모둠별 핸드볼의 드리블과 슈팅 동료 평가 집계표 ◎

평가일	200○ 년 ○월 ○○일 ○교시			집계자	제 1 학년 2 반 A모둠 모둠장 : 강성현			
실시자 평가자	1번	2번	3번	4번	5번	6번	7번	8번
	강성현	강세훈	강찬욱	김교식	김대연	김대영	김병건	김상우
1번 강성현	X	3	2	2	4	2	4	3
2번 강세훈	4	X	2	2	4	3	3	2
3번 강찬욱	3	2	X	1	3	3	3	2
4번 김교식	3	3	3	X	4	3	3	2
5번 김대연	4	2	2	2	X	2	4	3
6번 김대영	4	3	2	1	3	X	3	2
7번 김병건	3	2	3	1	3	2	X	3
8번 김상우	3	3	2	2	4	3	4	X
합계	24	18	16	11	25	18	24	17
등급	A	B	B	B	A	B	A	B

* '등급란'은 교사가 기록한다.

6. 유의사항

- 가. 단지 동료를 평가하는데 거치지 않고 평가자가 '드리블과 슈팅'에 대해 더 잘 이해할 수 있게 지도한다.
- 나. 동료 평가를 통해 모둠원간에 피드백을 제공하게 활용한다.

다. 교사 평가

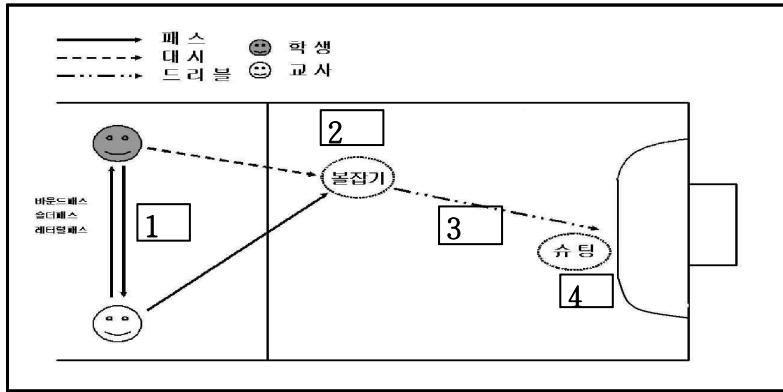
교사 경기 기능 검사

1. 평가 항목 : 운동 기능을 활용한 복합 기능
2. 평가 내용

핸드볼경기에 활용되는 운동 기능의 복합 기능을 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 경기에 필요한 공격 기술에 대한 학습이 끝난 후 또는 그 다음 수업시간에, 패스-볼잡기-드리블-슈팅을 연결하여 공격 기술을 실시한다.
- 나. 아래 그림과 같이 보조학생과 2회 패스를 주고받고 골대를 향해 달려가며 날아오는 공을 받아 드리블하여 6m 거리에서 슈팅을 한다.
- 다. 교사는 패스, 볼잡기, 슈팅으로 나누어 공격 기술을 평가한다.
- 라. 3회에 걸쳐 평가하고 가장 좋은 점수를 성적에 반영한다.



4. 기준

평가영역		점수	평가내용
경기 기능 검사	패스	3	공을 안정되게 받을 수 있도록 정확하고 빠르게 던진다.
		2	공을 받기 좋게 던지기는 하나 속도가 느리다.
		1	패스한 공을 상대가 받기 어렵다.
	볼잡기	3	빠르게 달리면서 안전하게 날아오는 공을 받을 수 있다.
		2	날아오는 공을 받기 위해 속도를 줄인다.
		1	날아오는 공을 받지 못하거나 떨어뜨린다.
	드리블과 슈팅	3	빠르고 자연스럽게 드리블하여 높이 점프한 뒤 안정된 슈팅을 한다.
		2	드리블이 다소 어색하거나 슈팅이 안정되지 못하다.
		1	드리블이 서툴고 슈팅 역시 제대로 하지 못한다.

5. 등급

등급	A(10점)	B(8점)	C(6점)	D(4점)	E(2점)
총 점	9	7 ~ 8	5 ~ 6	4	3

6. 예시도구

◎ 핸드볼 복합 기능 평가표(교사용) ◎

번호	성명	1회				2회				3회				최종 점수	등급
		패스	잡기	슈팅	계	패스	잡기	슈팅	계	패스	잡기	슈팅	계		
1	강성현	3	3	3	9	2	3	2	8	2	2	3	8	9	A
2	강세훈	3	3	1	7	2	3	3	8	2	2	2	6	8	B
3	강찬욱	2	2	2	6	1	2	1	5	1	1	2	4	6	C
..															
33															
34															
35															

교사 체크리스트

1. 평가 항목 : 모듬별 경기 전적

2. 평가내용

모듬경기 결과에 따른 승패 전적으로 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 5개 모듬으로 편성하여 풀리그로 핸드볼 경기를 실시한다.

나. 전·후반 각 6분 경기로 진행하며 경기하는 모듬의 학생은 누구나 전·후반 경기 중 적어도 한번은 출전하여야 한다.

다. 승리한 경기가 많은 순으로, 승리한 경기수가 같을 때는 골득실로, 골득실이 같을 때는, 다득점으로 등위를 정한다.

4. 기준

모듬	1위	2위	3위	4위	5위	비고
점수	10	9.5	9	8.5	8	

5. 예시 도구

◎ 모둠별 핸드볼 경기 결과 전적표 ◎

구분	1 모둠	2 모둠	3 모둠	4 모둠	5 모둠	결과	등위
1 모둠	 	7 : 5	5 : 5	6 : 5	3 : 5	2승 1무 1패	2
2 모둠	5 : 7	 	3 : 2	3 : 1	7 : 8	2승 2패	3
3 모둠	5 : 5	2 : 3	 	5 : 4	2 : 5	1승 1무 2패	4
4 모둠	5 : 6	1 : 3	4 : 5	 	7 : 7	1무 3패	5
5 모둠	5 : 3	8 : 7	5 : 2	7 : 7	 	3승 1무	1

6. 유의 사항

가. 경기를 하지 않는 모듬은 모듬별 연습활동을 하게 과제를 제시한다.

나. 경기 진행 과정서 어떤 모듬이든 매 차시 최소 1경기이상 참가할 수 있게 계획한다.



보고서

1. 평가 항목: 자기 경기능력 분석

2. 평가내용

경기상황에서 자신의 경기능력에 대한 장·단점을 분석하여 홈페이지에 올린 내용을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 학생들의 모듬별 경기를 촬영하여 학교 홈페이지에 탑재한다.

나. 학생은 자신의 경기내용을 분석하여 게시판에 올린다.

4. 기준

등급	내용
A	자신의 경기내용에 대해 장점과 단점을 구분하여 구체적으로 분석하였다.
B	자신의 경기내용에 대한 분석을 하였으나 구체적이지 못하거나 분석이 미흡하다.
C	제대로 분석하지 않았거나 보고서를 제출하지 않았다.

5. 예시도구

◎ 자신의 경기 능력에 대한 분석 보고서 ◎

제 1 학년 2 반 1번 이름 : 강성현

오늘은 우리반에서 제일 강한 00모듬과 경기를 하였다. 친구들이 경기 전부터 강한 상대팀에 대해 위축이 되어 걱정스러웠다.

경기가 시작되고 먼저 실점을 하였으나 우리는 개의치 않고 우리 플레이를 하자고 파이팅을 외쳤다.

화면을 통해서 나타나듯이 우리 모듬의 문제점 중에 하나는 중간에서 많이 떨 수 있는 선수가 없다는 것이다. 그래서 경기 마다 긴 패스에 의존해야 하는 데 힘이 없어 멀리 던질 수 있는 선수가 없는 것 또한 문제점이다.

그래서 오늘은 서로 조금씩 더 움직이고 패스를 많이 하자고 서로 약속을 하였다.

그런데 경기 중에 서로 당황하다보니 패스 성공률이 많이 떨어져 힘든 경기를 할 수 밖에 없었다. 그래도 내가 많이 뛰어서 친구들에게 도움이 되었다고 생각한다. 화면을 통해 본 나의 플레이는 조금 성급하다는 느낌이 든다. 우선 패스 타임이 정확하지 않은 것이 문제이다. 우리 편 선수의 능력에 맞게 생각하는 패스를 해야 하는 데, 강약을 조절하지 못하고 주는 패스에 우리 편 선수들이 실수를 범하는 것 같다.

그리고 화면에서 나타나듯이 공격 시에 내가 너무 중앙에만 치중하고 있다. 중앙에 상대방 수비수가 많으면 측면으로 빠지면서 상대방 수비수를 분산시켜 공격에 도움을 줄 수 있는 노련함이 필요하다고 생각한다.

비록 오늘 우리 모듬이 열심히 시합에 임하였음에도 불구하고 2점차로 패하긴 했지만 경기장면을 화면을 통해 다시 볼 수 있어서 너무 창피하기도 하고, 긴장되기도 하다.

아무튼 다음 경기에서 내가 어떻게 더욱 노련해 져야 할 것인지에 대해 많은 생각을 하게 되었으며, 팀플레이에 대한 우리 팀의 문제점을 파악할 수 있는데 아주 좋은 계기가 되었다.

3-2. 축구 (경쟁활동)

○ 학습 목표

축구의 경기 방법과 기능 및 전략을 습득하고 경기에 참여하여 리더십과 팔로십을 이해할 수 있는 능력을 기른다.

○ 평가 자료

평가 주체	평가 도구	평가 항목	비 고
자기	경기 기능 검사	자기 경기 수행력	
	체크리스트	학습 과제 도달	
동료	운동 기능 검사	축구 운동 기능	
교사	경기 기능 검사	운동 기능을 활용한 복합 기능	
	경기 기능 검사	모둠별 경기 전적	
	보고서	축구 경기 감상	
	체크리스트	수업 태도	

○ 평가 운영 방법

1. 일회성 평가를 지양하고 학습자가 평가에 참여할 수 있는 기회를 가능한 많이 부여하며 평가를 운영한다.
2. 평가가 수업과 연계하여 진행되는 방식을 활용하여 다양한 평가 도구를 가능한 많이 사용할 수 있도록 한다.
3. 보고서는 수업 중 촬영한 화면을 학교 홈페이지에 탑재하여 학생 개개인이 화면을 통해 자신의 플레이를 분석하며 자기평가를 하게 한다.
4. 운동 기능 검사와 경기 기능 검사가 단지 기능을 평가하는 평가가 아닌 통합적인 평가가 되게 운영한다.

○ 차시별 수업 계획 예시

차시	지도내용	평가 주체	평가 도구	평가 항목
1	축구경기 및 평가계획 설명	교사	체크리스트	수업 태도 (차시마다 평가)
2	패스연습(1:1, 2:2, 4:2 패스)			
3	패스 및 드리블연습			
4	드리블 및 트래핑연습			
5	트래핑 및 슈팅연습	자기	체크리스트	학습 과제 수행
6	슈팅연습(발 안쪽, 발 등)	동료	운동 기능 검사	축구 운동 기능
7~9	모듬별 간이경기 2 : 2, 4 : 4, 5 : 5경기	교사	경기 기능 검사	운동기능을 활용한 복합 기능
10~12	모듬별 포지션적응 및 공·수 전환 연습	교사	보고서	축구 경기 감상
13~15	모듬별 경기	자기	경기 기능 검사	자기 경기 수행력
		교사	체크리스트	수업 태도

○ 학생평가의 실제

가. 자기 평가

자기 경기 기능 검사

1. 평가 항목: 자기 경기수행력

2. 평가내용

모듬별 경기가 끝난 후 자신의 경기 수행력을 스스로 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 모듬대항 축구 경기를 시작할 때 『평가내용』을 학생들이 충분히 숙지할 수 있도록 공지하고 안내한다.

- 나. 4회 축구 경기 중 2회에 걸친 축구경기에서 자신의 경기 수행력을 스스로 평가한다.
- 다. 수업이 끝난 뒤 곧바로 축구경기에 참여한 자신을 되돌아보고 각자 『자기 점검 기록지』에 기록한다.
- 라. 평가 결과를 성적에 반영하되, 점수비율을 낮게 한다.
- 마. 1차, 2차 경기의 포지션을 바꾸어 참여하게 한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 축구 수업에서 경기 수행 능력 자기 점검 기록지 ◎

모둠	A 모둠	학번 및 성명	제 1학년 2 반 1 번 성명: 강성현			
1차 경기일	200○ 년 ○월 ○○일 ○교시	2차 경기일	200○ 년 ○월 ○○일 ○교시			
구분	평가 내용	1차 경기	2차 경기	합계	등급	
공통	축구경기를 통해 즐거움을 느꼈다.	√	√	8	A	
	모둠원들이 힘을 내어 경기하도록 격려했다.	√				
골키퍼	수비수를 지휘하여 수비를 튼튼히 조직하였다.					
	골대 근처의 공중 볼을 차단하여 슛할 수 없게 하였다.					
	골대 안으로 슈팅된 공을 실수 없이 막았다.					
수비수	위험지역 밖으로 볼을 멀리 걷어냈다.		√			
	상대 공격수를 끝까지 쫓아다니며 적극적인 수비를 한다.		√			
	공격을 예측하고 적절한 수비위치에서 상대공격을 무산시켰다.					
미드필드	경기장 중앙지역에서 공격과 수비의 중추적인 역할을 하였다.					
	수비수와 수비대형을 만들고 수비수를 지원하였다.					
	공격수와 함께 과감한 공격을 하며 공격수를 지원한다.					
공격수	최전방 수비수의 역할을 충실히 하였다.	√				
	과감한 공격으로 상대 골대에 정확하고 강하게 슈팅을 하였다.	√				
	공격수와 공격대형을 갖추고 다른 공격수를 지원하였다.	√				

* [기록 방법] 제대로 실행한 항목에 √ 로 표시

등급	A	B	C	D	E
실행 횟수	8 ~ 10	6 ~ 7	4 ~ 5	2 ~ 3	1회 이하

자기 체크리스트

1. 평가 항목: 학습 과제 수행

2. 평가내용

패스, 트래핑, 드리블, 슈팅을 연습을 하며 과제의 학습량을 스스로 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 모둠 활동으로 패스, 볼 트래핑, 드리블, 슈팅을 연습한다.

나. 5~7M 거리에서 공을 주고받으면서 인사이드패스와 공중 볼 트래핑을 연습한다.

다. 3M 간격의 5개 장애물 사이를 왕복하여 드리블 연습을 하고 11m 거리에서 인프런트 킥으로 슈팅을 연습한다.

라. 모둠 활동이 끝난 뒤 연습한 과제의 학습량에 따라 각자 『자기 점검 기록지』에 기록한다.

4. 등급

등급	A	B	C
총 점	10 ~ 12	6 ~ 9	5점 이하

5. 예시도구 및 기준

◎ 축구 수업에서 수업참여도 점검 기록지 ◎

제 1 학년 2 반 4 번 이름 : 김교식

차시 및 점수		영역				총점	등급
		패스	트래핑	드리블	슈팅		
7차시	학습량	8	7	4	7	9	B
	점수	2	2	2	3		

평가영역		점수		
		3	2	1
연습한 과제 학습량	패스	10회 이상 연습	6 ~ 9회 연습	5회 이하 연습
	트래핑	10회 이상 연습	6 ~ 9회 연습	5회 이하 연습
	드리블	왕복 5회 이상	3 ~ 4회 연습	2회 이하 연습
	슈팅	10회 이상 연습	6 ~ 9회 연습	5회 이하 연습

나. 동료 평가

동료 운동 기능 검사

1. 평가 항목 : 축구 운동 기능

2. 평가내용

축구경기에 활용되는 운동 기능인 인사이드 패스, 볼 트래핑, 드리블, 슈팅을 동료가 관찰하고 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 5~6명을 1개 모둠으로 하여 패스, 볼 트래핑, 드리블, 슈팅을 연습하며, 3차시에 걸쳐 차시별 3회씩 교대로 실시하여 빠짐없이 서로 평가한다.

나. 5~7M 거리에서 공을 주고받으면서 인사이드패스와 공중 볼 트래핑을 연습한다.

다. 3M 간격의 5개 장애물 사이를 왕복하여 드리블 연습을 하고 11m 거리에서 인프런트 킥으로 허들을 향해 슈팅을 연습한다.

라. 실시자를 제외한 나머지 모둠원은 축구 운동 기능을 관찰하고 기록하여 실시자의 잘못된 동작을 교정할 수 있는 기회를 제공한다.

마. 모둠장이 개인 기록지들을 모둠별 집계표에 작성 제출하고 평가 결과를 성적에 반영한다.

4. 등급

등급	A	B	C	D	E
합계 점수	55 ~ 60	45 ~ 54	37 ~ 47	30 ~ 36	0 ~ 29

* 개인 기록지의 점수를 모둠별 집계표에 정리하여 그 총점에 따라 등급을 부여한다.

5. 예시도구 및 기준

◎ 개인별 축구의 운동 기능 동료 평가 기록지 ◎

평가일	200○ 년 ○월 ○○일 ○교시	평가자	제 1 학년 9 반 12번 이름 : 박성훈
-----	-------------------	-----	-------------------------

기능	7번 김영재			8번 김진규			9번 김태환			10번 김현중			11번 김형준		
	7차시	8차시	9차시	7차시	8차시	9차시	7차시	8차시	9차시	7차시	8차시	9차시	7차시	8차시	9차시
패스	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2
트래핑	2	2	1	3	2	3	2	3	3	2	2	3	1	1	2
드리블	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	1
슈팅	2	1	2	2	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	2
합계	8	6	7	10	8	11	8	9	8	10	9	12	6	6	7
좋은 점수	8			11			9			12			7		

평가영역	배점	평가 내용
패스	3	패스 받는 사람이 안정되고 받기 좋게 킥하여 정확하고 빠르게 보낸다.
	2	패스 받는 사람이 받기 좋게 킥하여 보내지만 속도가 느리다.
	1	킥하여 보낸 공을 상대가 받기 어렵다.
트래핑	3	떨어지는 공을 신체부위를 이용하여 안정되게 몸 가까이 정지시킨다.
	2	떨어지는 공을 신체부위를 이용하여 정지시키나 불안하다.
	1	떨어지는 공을 제대로 잡지 못하거나 몸에 맞고 튀어나간다.
드리블	3	양쪽 발로 인사이드와 아웃사이드를 사용한다.
	2	한쪽 발만 사용하여 드리블 한다.
	1	드리블하며 이동하는 속도가 느리고 공을 잘 다루지 못한다.
슈팅	3	강하게 슛한 공이 허들을 맞추거나 허들 속으로 들어간다.
	2	허들을 맞추거나 허들 속으로 들어가지만 슛이 약하다.
	1	스�한 공이 허들의 벗어난다.

◎ 모둠별 축구의 운동 기능 동료 평가 집계표 ◎

평가일 200○년 ○월 ○○일 ○교시 집계자 제 1 학년 1 반 B모둠 모둠장 : 김형준

평가자 \ 실시자	7번 김영재	8번 김진규	9번 김태환	10번 김현중	11번 김형준	12번 박성훈
7번 김영재	 	10	10	11	6	11
8번 김진규	9	 	11	11	7	12
9번 김태환	9	10	 	10	6	10
10번 김현중	8	10	10	 	8	11
11번 김형준	9	11	11	12	 	11
12번 박성훈	8	11	9	12	7	
합계	43	52	51	56	34	55
등급	C	B	B	A	D	A

* '등급란'은 교사가 기록한다.

6. 유의사항

- 가. 단지 동료를 평가하는데 거치지 않고 평가자가 운동 기능에 대해 잘 이해할 수 있게 지도한다.
- 나. 동료 평가를 통해 모둠원간에 피드백을 제공하게 활용한다.

다. 교사 평가

교사 경기 기능 검사

1. 평가 항목: 운동 기능을 활용한 복합 기능

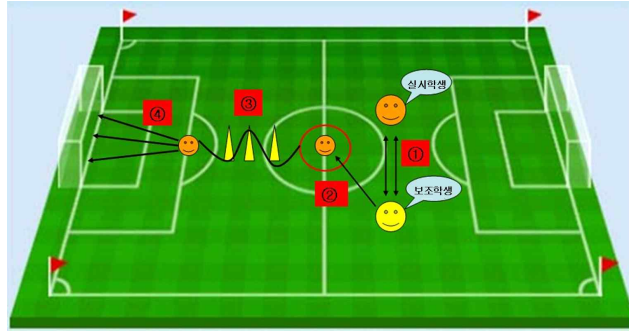
2. 평가내용

축구경기에 활용되는 운동 기능의 복합 기능을 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 경기에 필요한 공격 기술에 대한 학습이 끝난 후 또는 그 다음 수업시간에, 패스-트래핑-드리블-슈팅을 연결하여 공격 기술을 실시한다.

- 나. 아래 그림과 같이 보조학생과 2회 패스를 주고받고 보조학생이 던진 공을 트래핑한 뒤 드리블하여 6m 거리에서 슈트를 한다.
- 다. 교사는 패스, 트래핑, 드리블, 슈팅으로 구분하여 공격 기술을 평가한다.
- 라. 3회에 걸쳐 평가를 하되, 자신의 점수에 만족하는 경우, 실시자가 3회를 전부 실시하지 않아도 무방하다.
- 마. 3회 평가 중 가장 좋은 점수를 평가에 반영한다.



4. 기준

평가영역	배점	평가 내용
패스	3	패스 받는 사람이 안정되고 받기 좋게 킱하여 정확하고 빠르게 보낸다.
	2	패스 받는 사람이 받기 좋게 킱하여 보내지만 속도가 느리다.
	1	킱하여 보낸 공을 상대가 받기 어렵다.
트래핑	3	떨어지는 공을 신체부위를 이용하여 안정되게 몸 가까이 정지시킨다.
	2	떨어지는 공을 신체부위를 이용하여 정지시키나 불안하다.
	1	떨어지는 공을 제대로 잡지 못하거나 몸에 맞고 튀어나간다.
드리블	3	양쪽 발로 인사이드와 아웃사이드를 사용한다.
	2	한쪽 발만 사용하여 드리블 한다.
	1	드리블하며 이동하는 속도가 느리고 공을 잘 다루지 못한다.
슈팅	3	강하게 슈팅한 공이 허들을 맞추거나 허들 속으로 들어간다.
	2	허들을 맞추거나 허들 속으로 들어가지만 슈팅이 약하다.
	1	슈팅한 공이 허들의 벗어난다.

5. 등급

등급	A(10점)	B(8점)	C(6점)	D(4점)	E(2점)
총 점	11 ~ 12	9 ~ 10	7 ~ 8	5 ~ 6	4

6. 예시도구

◎ 축구 복합 기능 평가표(교사용) ◎

번호	성명	차시	패스	트래핑	드리블	슈팅	합계	좋은 접수	등급
1	강성현	7차시							
		8차시							
		9차시							
2	강세훈	7차시							
		8차시							
		9차시							
3	강찬욱	7차시							
		8차시							
		9차시							
..		7차시							
		8차시							
		9차시							
33		7차시							
		8차시							
		9차시							
34		7차시							
		8차시							
		9차시							
35		7차시							
		8차시							
		9차시							

7. 유의사항

교사는 학생이 신뢰하는 타당한 평가를 위해 자신의 기량을 제대로 발휘할 수 있는 기회로 3회는 제공하는 것이 바람직하다.

교사 경기 기능 검사

1. 평가 항목: 모듈별 경기 전적

2. 평가내용

3개 모듈 리그경기 결과에 따른 승패 전적으로 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 3개 모둠으로 편성하여 풀리그로 축구 경기를 실시한다.
- 나. 전·후반 각 8분 경기로 진행하며 경기하는 모듬의 학생은 누구나 전·후반 경기 중 적어도 한번은 출전하여야 한다.
- 다. 승점제를 적용하여 등위를 정하되 승점이 같을 경우, 승리한 경기가 많은 순으로, 승리한 경기수가 같을 때는 골득실로, 골득실이 같을 때는, 다득점으로 등위를 정한다.
- 라. 승은 3점, 무는 2점, 패는 1점으로 승점을 계산한다.

4. 기준

등 위	1위	2위	3위
점 수	3	2.5	2

5. 예시도구

◎ 모듬별 축구 경기 결과 전적표 ◎

구분	1 모듬	2 모듬	3 모듬	승·패	승점	등위
1 모듬	 	2 : 1	2 : 3	1승 1패	4	2
2 모듬	1 : 2	 	1 : 1	1무 1패	3	3
3 모듬	3 : 2	1 : 1	 	1승 1무	5	1

6. 유의 사항

경기를 하지 않는 모듬은 모듬별 연습활동을 하게 과제를 제시한다.

교사 보고서

1. 평가 항목: 축구 경기 감상

2. 평가 내용

축구수업 중 경기에 참여하거나 관전하며 축구를 잘하는 학생과 축구를 잘하지 못하는 학생을 비교 분석하여 제출한 보고서를 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 수업을 통해 축구 경기에 사용되는 운동 기능과 경기 기능에 대해 참여하거나 관전하며 이해한 내용을 정리한다.
- 나. 축구경기를 통해 축구를 잘하는 학생과 잘하지 못하는 학생의 운동 기능과 경기 기능을 양식에 따라 보고서로 작성 제출한다.

4. 기준

점수	평가 내용
A	운동 기능과 경기 기능에 대해 잘하는 학생과 못하는 학생을 정확히 비교한 경우
B	운동 기능과 경기 기능에 대해 잘하는 학생과 못하는 학생을 비교하였으나 부분적으로 미흡한 경우
C	운동 기능과 경기 기능으로 구분이 불분명하거나 학생들의 비교가 미흡한 경우
D	보고서를 제출하나 분석한 내용이 불성실하거나 잘못된 경우
E	보고서를 제출하지 않은 경우

5. 예시도구

◎ 축구경기 관찰 보고서 ◎

평가일	200○년 ○○월 ○○일 ○교시	제출자	()학년 ()반 ()번 이름 :
-----	-------------------	-----	----------------------

비교 내용	경기력이 좋은 학생의 특징	경기력이 떨어지는 학생의 특징	
기초기능	패스	패스가 강하고 정확하다.	패스가 뜨고 힘이없다.
	드리블	동작이 끊기지 않고 부드럽다	동작이 끊기고 어색하다
	트래핑	볼이 지면에 닿는 순간 발 안쪽으로 몸 쪽 가까이에 볼을 멈춘다	볼이 지면에 닿는 순간 발 안쪽을 볼에 대지 못하여 볼이 몸에서 멀리 떨어진다.
	슈팅	볼을 끝까지 보고 발등으로 찰 수 있다.	볼을 끝까지 볼 수 없으며 발끝에 볼이 맞는다.
게임기능	골키퍼	과감하고 판단력이 좋다.	자신감이 없어 불안하다.
	수비수	자기 위치에서 상대방 공격수를 적극적으로 방어한다.	자기 위치를 몰라 볼방향에 따라 움직여 빈 공간을 허용한다.
	미드필드	허리지역에서 활동범위가 넓고 패스가 좋다.	패스가 부정확하여 공격의 흐름이 자주 끊긴다.
	공격수	볼에 대한 집념이 강하고 득점상황에서 득점을 성공시킬 수 있다.	몸싸움을 회피하여 수비수에게 볼을 자주 빼앗긴다.



체크리스트

1. 평가 항목: 수업 태도

2. 평가내용

수업참여도 및 모둠활동 등 수업 태도에 대해 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 매 시간마다 학생의 수업태도를 점검한다.

나. 체육수업에서 요구하는 태도와 축구수업에서 학습해야 할 태도에 대해 관찰하여 평가한다.

다. 『태도 평가표』를 활용하여 수업태도를 관찰하며 수업 중이나 수업 종료 시점에 관계없이 수시로 평가한다.

라. 평가한 내용은 즉시 또는 수업 후 학생들에게 공개한다.

4. 예시도구 및 기준

학년 반 태도평가표

날짜와 태도 항목을 기입하고 학생들에게 통보한다.

기본점수 : 7점

번호	성명	가감 구분	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	합계	총점
1	홍길동	가점	10,13 b	10,22 c	11,12 d								3	1
		감점	12,25 ①											
2	홍길순	가점												
		감점												
3	홍길자	가점												
		감점												
a 수업 전·후 기구 준비 및 정리 b 수업활동에 적극성이 돋보인 경우 c 협동심(팀플레이)이 돋보인 경우 d 운동장 및 주변 환경 정화 e 기타(팀의 리더, 보고서작성자)								① 복장미비(체육복 및 운동화) ② 산만하여 수업에 방해됨 함 ③ 지나친 개인플레이로 팀플레이에 방해됨 ④ 사고지각 ⑤ 실내수업 시 교과서 미 지참						

5. 유의 사항

태도 항목은 학교 환경에 적합하게 재구성하여 활용한다.

3-3. 농구 (경쟁활동)

○ 학습 목표

농구 기술을 익혀 실제 경기에 활용할 수 있으며 자신의 역할을 책임감 있게 수행한다.

○ 평가 자료

평가 주체	평가 도구	평가 내용	비고
자기	연습 일지 1	자유투	
	연습 일지 2	드리블 운동 기능	
	체크리스트	포지션 역할에 대한 책임감 실천	
동료	운동 기능 검사	캐치와 체스트 패스	
교사	운동 기능 검사	드리블과 슛	
	경기 기능 검사 1	경기 기능	
	경기 기능 검사 2	모듬별 경기 전적	
	보고서	농구경기 포메이션 이해	

○ 평가 운영 방법

1. 일회성 평가를 지양하고 학습자가 평가에 참여할 수 있는 기회를 가능한 많이 부여하며 평가를 운영한다.
2. 평가가 수업과 연계하여 진행되는 방식을 활용하여 농구경기의 기초 기술과 경기 수행 능력을 학습에 도움이 되는 다양한 평가도구를 가능한 많이 사용할 수 있도록 한다.
3. 경쟁활동 가치로서 책임감을 “포지션역할에 대한 책임감 실천”과 연계하여 평가에 반영한다.
4. 운동 기능 검사와 경기 기능 검사가 단지 기능을 평가하는 평가가 아닌 통합적인 평가가 되게 운영한다.

○ 차시별 수업 계획 예시

차시	지도내용	평가 주체	평가 도구	평가 항목
1	공 익히기 및 자유투			
2	자유투			
3	높은 드리블	자기	운동 기능 검사 1	자유투
4	낮은 드리블	자기	운동 기능 검사 2	드리블
5-6	캐치와 체스트패스	동료	운동 기능 검사	캐치와 체스트 패스 자세
7	속공 패스			
8-9	레이업 슈트			
10-11	드리블과 레이업 슈트 / 평가	교사	운동기능 평가 1	드리블과 슈트
12-14	3대3 경기	자기	체크리스트	역할에 대한 책임감 실천
		교사	경기 기능 평가 1	경기 중 운동능력 평가
		교사	경기 기능 평가 2	모듬별 경기 전적
15	5대5 올 코트 경기			
16	5대5 올 코트 경기			

○ 학생평가의 실제

가. 자기 평가

자기 운동 기능 검사 1

1. 평가 항목 : 자유투

2. 평가 내용

자유투 10개 중 골을 성공하는 개수로 자기 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 10개의 자유투를 실시하여 5개 이상을 넣은 경우 성공으로 판정한다.
- 나. 남학생은 5m / 여학생은 4m에서 실시한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 개인별 자유투 자기평가 기록지 ◎

평가일	200○ 년 ○월 ○○일 ○교시 200○ 년 ○월 ○○일 ○교시	소속 및 성명	제 학년 반 번 이름 :	
회	1회	2회		
개수	4개	6개		
성공실패 판정	실패	성공		
등급판정	B			
등급	A	B	C	
성공 회수	2회 성공	1회 성공	2회 실패	

자기 운동 기능 검사 2

1. 평가 항목 : 드리블

2. 평가 내용

한 손을 사용하는 드리블운동 기능을 스스로 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 제자리에서 한 손을 사용한 드리블을 오른쪽일 때 오른손, 왼쪽일 왼손을 사용하여 실시한다.
- 나. 각각 10회씩 오른쪽 옆→오른쪽 앞→왼쪽 앞→왼쪽 옆의 순으로 연속하여 드리블한다.
- 다. 순서와 횟수를 지켜 드리블한 경우에 성공으로 하며 2회에 걸쳐 실시하고 이를 합하여 평가한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 개인별 한손 드리블 자기평가 기록지 ◎

평가일	200○ 년 ○월 ○○일 ○교시 200○ 년 ○월 ○○일 ○교시	소속 및 성명	제 학년 반 번 이름 :	
회	1회		2회	
성공실패 판정	실패		성공	
등급판정	B			
등급	A	B	C	
성공 회수	2회 성공	1회 성공	2회 실패	

※ 드리블 중 더블드리블을 범하거나 지정된 방향으로 10회 드리블을 성공하지 못하거나, 4방향을 연속 실시하지 못하는 경우 실패로 판정한다.

자기 체크리스트

1. 평가 항목: 포지션 역할에 대한 책임감 실천

2. 평가 내용

농구경기 포지션 역할에 대한 책임감 실천을 스스로 평가 한다.

3. 방법 및 절차

가. 남녀를 구분하여 각각 4개 모둠으로 총 8개 모둠을 편성한다.

나. 남녀별 풀리드로 농구 반코트 3대3 경기를 진행한다.

다. 경기 참여 모듬의 모든 선수는 매 경기마다 적어도 한 쿼터는 선수로 참여해야 한다.

라. 본인의 포지션 역할에 대한 책임감을 스스로 평가하고 기록한다.

4. 기준

평가 영역		평가 내용
포지션 별 역할	가드	공격과 수비를 지휘하며, 패스를 적절히 연결하여 공격의 활로를 개척하며, 팀원의 갈등을 조정하고 팀의 사기를 진작한다.
	센터	공격과 수비 리바운드에 적극가담하며 팀원에게 믿음을 주며, 코트의 중앙을 듚직하게 지켜준다.
	포워드	가드와 센터의 교량역할을 하며, 슛 찬스를 만들기 위해 부지런히 움직이며, 리바운드에 적극 가담한다.

5. 예시도구 및 등급

◎ __ / __모듬 포지션역할에 대한 책임감 평가표 ◎

평가일	2000년 ○월 ○○일 ○교시	기록자	제학년	반	번	이름 :
-----	------------------	-----	-----	---	---	------

	1경기	2경기	3경기	평가 기준
포지션 역할	가드	포워드	가드	우수 : ○ (3점) 보통 : △ (2점) 미흡 : X (1점)
책임감 판정	0	△	0	
획득점수	3점	2점	3점	
총점수(등급)	8점 (B)			

등급	A	B	C
합계	7점 이상	5-6점	4점 이하

6. 유의사항

단지 평가하는데 거치지 않고 평가자가 역할에 대한 책임감에 대해 체험하고 이해할 수 있게 지도한다.

나. 동료 평가

동료 운동 기능 검사

1. 평가 항목 : 캐치와 체스트 패스 동작

2. 평가 내용

체스트 패스와 캐치를 연습하는 동작을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 남녀를 구분하여 각각 4개 모듬으로 총 8개 모듬을 편성한다.

나. 2명은 패스와 캐치를 하며 다른 2명은 관찰하여 결과를 기록하며 역할을 순환한다.

다. 5m 거리에서 체스트 패스와 캐치를 정확한 동작으로 10번 실시한다.

라. 관찰한 내용은 2인이 합의하여 기록 평가하고 실시자의 잘못된 동작을 교정할 수 있는 기회를 제공한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ ____ 모뎀 캐치와 패스 동료평가 ◎

평가일	200○ 년 ○월 ○○일 ○교시	기록자 성명	제 학년 반 번 이름 : 제 학년 반 번 이름 :
-----	-------------------	--------	--------------------------------

조	성명	받기		체스트 패스			성공 개수	등급
		받기 준비	받기	팔과 손 뺏기	역회전 걸기	몸 전체 이용		
1모뎀	김두나	0	0	0	X	0	4개	A
	김세나	0	X	0	X	X	2개	B
2모뎀	박하나	X	0	0	0	0	4개	A
	박두나	X	X	0	X	X	1개	C

※ 관찰항목을 달성하는 경우는 0표 / 실패하는 경우는 X표

※ 관찰자 2명이 합의하여 평가

등급	A	B	C
성공 회수	4개 이상 성공	2-3 개 성공	1개 이하 성공

기 능		평가 내용
캐치	받기 준비	캐치 전 손을 앞으로 뺏고 공을 받을 준비를 한다.
	받기	공이 손에 닿는 순간 가슴으로 팔을 당기며 충격을 줄여 받는다.
체스트 패스	팔과 손 뺏기	패스 하는 순간 팔과 손을 완전히 뺏는다.
	역회전 걸기	공을 패스하는 순간 손가락의 스냅을 이용하여 공에 역회전을 건다.
	몸 전체 이용	몸 전체의 힘을 이용하여 패스한다.

다. 교사 평가

교사 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 드리블과 슛

2. 평가 내용

드리블로 반환점 돌아 슛하기를 반복하며 드리블과 슛 기능을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 콘 위치에서 시작하여 골대로부터 5m 거리에 있는 콘을 돌아 드리블한 후 자신의 운동능력에 따라 점프슛 혹은 레이업 슛을 시도한다.

나. 2분에 걸쳐 드리블과 슛을 반복하여 성공한 횟수에 대한 점수의 합으로 평가한다.

〈시험 장면〉



4. 기준

평가영역	배점	평가 내용
정상적 성공	2	정상적인 드리블과 점프 슛 또는 레이업 슛을 성공한 경우
비정상적 성공	1	점프 슛 또는 레이업 슛은 성공하였으나 바이올레이션 을 범한 경우

5. 등급

등급	A	B	C	D	E
남	20 이상	18-19	16-17	14-15	13 이하
여	16 이상	14-15	12-13	10-11	9 이하

6. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 드리블과 슛 평가표 ◎

200○년 ○○월 ○○일 ○교시

○학년 ○○반

번호	이름	성별	골 성공회수	바이얼레이션이 있는 골 성공 회수	최종 인정점수	등급
1	김하나	남	5	2	12	E
2	김두나	남	10	0	20	A
4	김세나	남	8	1	17	C
32	최하나	여	9	0	18	A

교사 경기 기능 평가 1

1. 평가 항목 : 경기 기능

2. 평가 내용

농구 경기를 진행하는 동안 슛, 리바운드 기능을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 남녀를 구분하여 각각 4개 모둠으로 총 8개 모둠을 편성한다.

나. 남녀별 풀리그로 농구 반코트 경기를 진행한다.

다. 전·후반 각 5분 경기를 진행한다.

라. 평가 기준에 따라 슛, 리바운드에 대해 평가한다.

마. 경기 참여 모듬의 모든 선수는 매 경기마다 적어도 1쿼터 경기에 선수로 참여하여야 한다.

4. 예시도구 및 기준

◎ 슛 기능 평가표 ◎

평가일	2000년 ○월 ○○일 ○교시				기록자	제 학년 반 번 이름 :			
	남학생 1모듬				남학생 2모듬				
번호	1	2	3	4	5	6	7	8	
이름	김하나	김두나	김세나	박하나	박두나	박세나	이하나	이두나	
슛 성공 개수	1	2	6	0	1	3	4	7	
슛 시도 개수	3	3	10	1	5	5	5	15	
성공률 (성공개수/ 시도개수X100)	33	67	60	0	20	60	80	46	
등급	C	A	A	E	D	A	A	B	

등급	A	B	C	D	E
성공률	50% 이상	40-49%	30-39%	20-29%	19% 이하

◎ 리바운드 기능 평가표 ◎

평가일	2000년 ○월 ○○일 ○교시				기록자	제 학년 반 번 이름 :			
	남학생 1모듬				남학생 2모듬				
번호	1	2	3	4	5	6	7	8	
이름	김하나	김두나	김세나	박하나	박두나	박세나	이하나	이두나	
리바운드 성공 개수	1	12	16	9	3	24	5	19	
등급	E	C	B	D	E	A	E	B	

등급	A	B	C	D	E
리바운드 성공 개수	20개 이상	16-19	12-15	8-11	7개 이하



경기 기능 평가 2

1. 평가 항목: 모듈별 경기 전적

2. 평가 내용

모듈별 경기 전적을 기준으로 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 남녀를 구분하여 각각 4개 모듈으로 총 8개 모듈을 편성한다.

나. 남녀별 풀리그로 3대3 반코트 경기를 진행한다.

다. 전·후반 각 5분 경기로 진행한다.

라. 경기에 참여하는 모듈의 모든 학생은 전·후반 경기 중 적어도 한번은 선수로 참여해야 한다.

마. 전적을 기준으로 점수를 부여한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 남자 모듈별 경기 전적표 ◎

200○년 ○○월 ○○일 ○교시 ○ 학년 ○○반

	1모듈	2모듈	3모듈	4모듈	전적	승패점수	등급
1모듈		6:3	7:5	10:4	3승	9	A
2모듈	3:6		3:3	1:10	1무2패	1	C
3모듈	5:7	3:3		9:6	1승1무1패	4	B
4모듈	4:10	10:1	6:9		1승2패	3	C

※ 승 : 3점 / 무 : 1점 / 패 : 0점 부여

등급	A	B	C
내용	누계점수 6점 이상	누계점수 4-5점	누계점수 3점 이하

모듈명	모듈원 번호(이름)	비고
1모듈		
2모듈		
3모듈		
4모듈		



보고서

1. 평가 항목: 농구경기 포메이션 이해

2. 평가 내용

농구경기 포메이션을 이해하고, 실제 시합 중 자신의 역할을 반성하는 보고서를 제출하고 내용을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 농구 수업 중 참여하거나 관전하며 농구 경기의 포메이션을 이해하고 자신의 포메이션에 대해 반성한 내용을 정리한다.

나. 농구 경기의 포메이션에 따른 역할과 자신의 포메이션에 대한 역할에 대해 반성양식에 따라 보고서로 작성 제출한다.

4. 기준

등급	내용
A	3가지 포메이션 역할을 모두 설명하고, 자신의 역할을 포메이션 역할에 맞추어 반성할 줄 안다.
B	3가지 포메이션 역할 설명이 미흡하거나 자신의 포메이션 역할에 대한 반성이 미흡하다.
C	포메이션에 대한 이해가 부족하고 보고서의 내용이 불성실하다.

5. 예시 도구

◎ 농구 경기 포메이션 이해 보고서(예시) ◎

평가일	2000년 0월 00일 0교시	제출자	제1학년 반 번 이름 :
-----	------------------	-----	---------------

【농구경기의 가드, 센터, 포워드의 역할 설명】

가드 : 공격할 때는 플레이의 '사령관'이 되고 수비할 때는 속공을 준비하는 것이 가드의 임무이다. 가드는 일반적으로 팀 전체를 지휘하고, 공격방법을 지시한다. 톱의 위치에서 패스를 돌리고, 포인트 게이더에게 슛 찬스를 만들어 준다. 상대에게 볼을 뺏기는 경우 가능한 한 빨리 백코트하여 속공을 미연에 방지하는 역할을 '세이프티'라고 부르는데 주로 가드가 이 역할을 한다.

센터 : 프리 드로우 에이리어 주위에서 하이 포스트, 미들 포스트, 로우 포스트 등의 포지션에 선다. 이 곳에서 패스를 받거나 골 밑을 파고들어 공격하는 것이 센터의 임무이다. 디펜스 때는 상대의 센터를 방어한다. 골대를 등지고 패스를 받아 피벗 턴해서 슛을 하는 경우가 많으며, 리바운드를 잡아내는 능력과 핸들링 능력이 좋아야한다. 수비 시에는 상대 센터가 패스를 받기 쉬운 위치에 진입하지 못하게 하거나 센터에게 가는 패스를 커트해야 한다. 상대 센터가 공을 잡은 경우는 슛 블로킹을 노려야하며 디펜스 리바운드를 위해 확실하게 스크린 아웃을 해야 한다.

포워드 : 공격 중심의 플레이어이며, 수비에서는 상대팀의 포워드의 공격을 방어한다. 보통 45도나 엔드라인 공격에서 외곽 슛이나 커트인 슛을 시도하되 항상 슛 찬스를 만들기 위해 움직여 적극적으로 슛을 노린다. 부분적으로 세이프티의 역할을 하기도하며, 리바운드와 다른 슈터가 슛을 쓰기 좋은 찬스를 만들어 주기 위한 액션을 취해야한다. 수비 시에는 상대팀 포워드의 슛을 주로 저지하되 외곽 슛이 강한 선수에게는 가까이 접근하여 적극적 마크를 해야 하며, 커트인 슛이 특기인 상대에게는 돌파당하지 않도록 약간의 거리를 두고 수비를 한다.

【자신의 포메이션 역할에 대한 반성】

나의 포메이션 역할 : 나는 가드로 팀 전체를 조정하고, 팀의 리더로 경기의 흐름을 우리 편에게 유리하도록 이끌어야 한다.

나의 역할에 대한 반성 : 오늘 나의 슛 감각은 아주 좋았다. 경기 초반 포인트 가드 성만의 스크린플레이 도움을 받아 두 개의 미들 슛을 성공시킨 것은 팀에 큰 도움이 되었다. 다만 경기 중반 무리한 레이 업 슛 시도로 두 번의 공격 기회를 잃은 것과 오른 쪽 포워드로 좋은 위치를 선점하기 위해 성실하게 경기에 임한 지수를 보지 못하여 좋은 패스 찬스를 놓친 것은 우리 편이 패배하게 된 이유가 되었다. 상대팀의 가드 민우는 슛을 한번도 쓰지 않았지만 패스를 적절히 돌리고 팀 전체를 잘 조절하는 능력을 보여주었다. 오늘의 경기를 돌아보면 가드의 공격 포인트 능력 보다 경기운영 능력이 더 중요하다는 것을 알 수 있었다.

3-4. 배드민턴 (경쟁활동)

○ 학습 목표

기본 스트로크를 익히고, 경기에 적용할 수 있으며 경기예절을 실천한다.

○ 평가 자료

평가 주체	평가 도구	평가 내용	비고
자기	연습 일지	포핸드, 백핸드 쳐올리기	
동료	운동 기능 평가	오버헤드 하이 클리어	
교사	경기 기능 검사 1	변형게임 경기 전적	
	운동 기능 검사	다양한 스트로크	
	경기 기능 검사 2	단식 반코트 경기 전적	
	보고서	배드민턴 타구법의 종류와 방법	

○ 평가 운영 방법

1. 많은 학교에서 실시하는 “포핸드, 백핸드 쳐올리기”와 “서비스” 평가는 교사의 전문성이 요구되지 않기 때문에 학생들이 스스로 평가하게 진행한다.
2. 학습자 수준에 따른 배드민턴 변형게임을 진행하여 학습자 수준을 향상시키기 위해 변형게임 경기 결과를 반영하는 동료평가를 실시한다.
3. 교사평가는 기본 스트로크인 오버헤드와 하이 클리어 등과 상황에 따른 다양한 스트로크 활용 등을 포함하여 평가한다.
4. 운동 기능 검사와 경기 기능 검사가 단지 기능을 평가하는 평가가 아닌 통합적인 평가가 되게 운영한다.

○ 차시별 수업 계획 예시

차시	지도내용	평가주체	평가 도구	평가 항목
1	배드민턴 소개			
2-3	포핸드, 백핸드 쳐올리기/ 라켓 익히기	자기	연습 일지	포핸드, 백핸드 쳐올리기
4-5	변형 게임 경기	교사	경기 기능 검사 1	변형 게임 경기 전적
6-7	오버헤드 하이클리어	동료	운동 기능 평가	오버헤드 하이 클리어
8-10	다양한 스트로크	교사	운동 기능 평가	다양한 스트로크
11-15	단식 반코트 경기	교사	경기 기능 평가 2	단식 반코트 경기 전적
		교사	보고서	배드민턴 타구법의 종류와 방법

○ 학생평가의 실제

가. 자기 평가

자기 연습일지

1. 평가 항목: 포핸드, 백핸드로 셔틀콕 토스

2. 평가 내용

셔틀콕을 2m 이상 높이로 토스를 연속 20개 하는지 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 이스턴 그립으로 라켓을 잡고 셔틀콕을 2미터 이상 쳐올린다.

나. 셔틀콕을 매번 쳐서 토스할 때마다 포핸드와 백핸드로 라켓 면을 교환해야하며, 이를 위반하는 경우는 실패로 간주한다.

4. 예시도구 및 기준

◎ 셔틀콕 토스 개인별 집계표 ◎

평가일	200○ 년 ○월 ○○일 ○교시	학번 및 성명	제1학년 반 번 이름 :
-----	-------------------	---------	---------------

	1회	2회
20개 성공 여부	○	×
등급 판정	B	

* 성공:○ / 실패:×

등급	A	B	C
성공 차시 개수	2회 성공	1회 성공	2회 실패

나. 동료 평가

동료 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 오버헤드 하이 클리어 기능

2. 평가 내용

2인이 짝을 이루어 오버헤드 하이 클리어를 실시하여 성공적으로 주고받은 개수를 기준으로 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 동성 4명이 한 모듬을 구성한다.
- 나. 모듬원 전체와 오버헤드 하이 클리어 주고받기를 1회 씩 실시한다.
- 다. 2명은 스트로크를 주고받으며, 다른 2명은 관찰하여 결과를 기록한 후 역할을 순환한다.
- 라. 사이드암 스트로크와 언더핸드 스트로크를 실시하는 경우 / 타구한 셔틀콕이 반대편 코트의 뒤쪽 1/2을 넘기지 못하는 경우 / 타구한 공이 자신의 키 2배 이상 높이 올라가지 않는 경우 실패로 판정한다.
- 마. 가장 좋은 기록을 기준으로 점수를 부여한다. 함께 스트로크를 주고받은 짝은 동일한 개수를 인정한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 하이클리어 __모듬 집계표 ◎

평가일	2000년 ○월 ○○일 ○교시	집계자	제 학년 반 번 이름 :	
	김하나	김두나	박하나	박두나
김하나		6	9	12
김두나	6		5	4
박하나	9	5		8
박두나	12	4	8	
성공개수	12	6	9	12
등급	A	C	B	A

* 등급은 교사가 판정

등급		A	B	C
성공차시 개수	남	10개 이상 성공	7-9개 성공	6개 이하 성공
	녀	8개 이상 성공	5-7개 성공	4개 이하 성공

다. 교사 평가

교사 경기기능 검사 1

1. 평가 항목: 변형게임 모듈별 전적

2. 평가 내용

배구코트에서 실시하는 변형게임 전적으로 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 남녀 혼성으로 8개 모듈을 구성하여 모듈별 풀리그 경기를 진행한다.
- 나. 랠리 포인트, 15점 1세트 경기로 진행한다.
- 다. 배구경기장에서 배구 네트를 사용하며, 모든 선수가 1개의 배드민턴 라켓을 이용하며, 네트의 높이는 2.5m로 한다.
- 라. 서비스는 순환하며, 배구 어택라인에서 롱 서비스를 실시한다.
- 마. 셔틀콕을 상대 코트로 넘기기 전에 1번에서 3번까지 자유롭게 터치할 수 있으며, 배드민턴 라켓만 이용한다.
- 바. 경기 전적을 기준으로 모듈원 전체에게 같은 점수를 부여한다.
- 사. 기타 경기 규칙은 배구 경기에 준하여 진행한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 경기 결과표 ◎

200○년 ○○월 ○○일 ○교시 ○ 학년 ○○반

	1모듈	2모듈	3모듈	4모듈	전적	승패 점수	등급
1모듈		6:15	3:15	8:15	3패	0	C
2모듈	15:6		15:13	15:9	3승	9	A
3모듈	15:3	13:15		15:7	2승1패	6	A
4모듈	15:8	9:15	7:15		1승2패	3	C

※ 승 : 3점 / 무 : 1점 / 패 : 0점 부여

등급	A	B	C
내용	누계점수 6점 이상	누계점수 4-5점	누계점수 3점 이하

5. 평가의 유의점

본 게임은 오버헤드 하이클리어를 배우기 위한 변형게임으로 스매시는 하지 않게 지도한다.

교사 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 상황에 따른 다양한 스트로크 기능

2. 평가 내용

상대편 코트에서 날아오는 타구에 맞추어 오버헤드 스트로크 / 사이드 암 스트로크 / 언더핸드 스트로크를 적절하게 선택하여 상대 코트로 하이 클리어로 넘기는 기능을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 스트로크를 주고받을 학생을 자유롭게 선정한다.

나. 짝을 이룬 친구와 스트로크를 주고받되, 시험을 도와주는 학생은 평가하지 않으며, 피험자 1인만 평가한다.

다. 상대편 코트에서 날아오는 구질에 따라 오버헤드 스트로크, 사이드 암 스트로크, 언더핸드 스트로크를 적절하게 선택하여 구사한다.

라. 2차례 평가하여 좋은 기록을 인정한다.

마. 시험을 도와주는 학생이 실수로 잘못된 타구를 구사하는 경우는 처음부터 다시 실시한다.

4. 예시도구 및 기준

◎ 배드민턴스트로크 종합 평가표 ◎

200○년 ○○월 ○○일 ○교시

○학년 ○○반

번호	이름	스트로크 실패 회수		최종 등급 판정	비고
		1차시(등급)	2차시(등급)		
1	김하나	A	B	A	
2	김두나	B	B	B	
3	김세나	C	B	B	
35	박하나	C	D	C	

기준	내 용
A	날아오는 공의 위치와 높이에 따라 적절한 스트로크를 선택하여 성공적으로 하이 클리어 스트로크를 구사하며, 상대코트로 넘기지 못하는 경우가 2회 이하이다.
B	상대 코트로 셔틀콕을 넘기지 못하는 경우가 3회 이하이지만, 적절한 스트로크를 선택하지 못하며, 원하는 방향으로 셔틀콕을 적절히 보내지 못한다.
C	셔틀콕을 4-5회 상대 코트로 넘기지 못한다.
D	셔틀콕을 6회 이상 상대 코트로 넘기지 못한다.
E	셔틀콕을 라켓으로 여러 번 맞추지 못한다.

교사 경기 기능 검사 2

1. 평가 항목: 반코트 단식 경기 전적

2. 평가 내용

배드민턴 반코트 단식 경기 전적을 기준으로 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 남녀를 구분하여 성별 풀리그 경기를 진행한다.
- 나. 랠리 포인트 제도를 적용, 단식 11점(듀스 없음) 단 세트 경기를 진행한다.
- 다. 배드민턴 복식경기장을 종으로 1/2로 나눈 경기장을 사용한다.
- 라. 서비스는 서비스라인 뒤쪽에서 언더핸드 스트로크로 실시한다.
- 마. 전적을 기준으로 점수 부여한다.

4. 기준

등급	A	B	C	D	E
승수	12승 이상	10-11승	8-9승	6-7승	5승 이하

5. 예시도구 및 기준

◎ ___모듬 배드민턴 경기 결과표 ◎

평가일	200○ 년 ○월 ○○일 ○교시	집계자	제 학년 반 번 이름 :
-----	-------------------	-----	---------------

실시자 평가자	1. 김하나	2. 김두나	3. 김세나	4. 박하나					16. 이세나
1. 김하나		X	0	0					X
2. 김두나	0								
3. 김세나	X								
4. 박하나	X								
	0								
	0								
	X								
	0								
16. 이세나	0								
승수	9								
등급	C								

6. 유의사항

하루에 진행할 경기수를 미리 고지하여, 특정학생이 미리 경기를 완료하거나 기한 내에 경기를 치루는 못하는 경우를 방지해야 한다.

요사 보고서

1. 평가 항목: 배드민턴 타구법의 종류와 방법

2. 평가 내용

배드민턴 타구법의 종류와 방법에 관한 보고서를 제출하여 내용을 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 제시된 양식에 맞추어 비행궤도에 의한 분류와 타구법에 관한 보고서를 제출한다.
- 나. 아래 기준에 따라 평가한다.

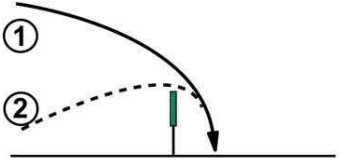
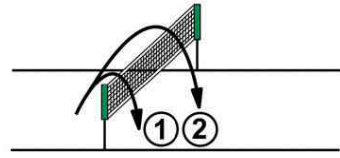
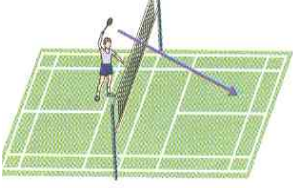
4. 기준

등급	평가 내용
A	배드민턴 셔틀콕의 비행궤도에 따른 7가지 타구법의 종류와 방법을 모두 조사하여 내용을 충실하게 제출하였다.
B	배드민턴 셔틀콕의 비행궤도에 따른 타구법의 종류와 방법을 4-6가지 조사하여 제출하였다.
C	보고서를 제출하지 않거나, 보고서 내용이 성의 없다.

5. 예시도구

◎ 비행궤도에 의한 분류와 타구법 보고서(예시) ◎

제출일	200○년 ○월 ○○일 ○교시	제출자	제 ○ 학년 반 ○ 번 이 름 :
비행궤도에 의한 분류	타구법	그림	
1. 하이 클리어	셔틀 콕을 높고 길게 스트로크하여 상대 코트의 백 바운더리 라인까지 보낸다.		
2. 드리븐 클리어	하이 클리어 보다 조금 낮게 상대의 라켓이 닿지 않을 정도의 높이로 빠르고 길게 스트로크한다.		
3. 드라이브	네트보다 약간 높이 지면과 수평이 되도록 직선으로 빠르게 스트로크한다.		
4. 스매시	네트보다 높은 위치에서 스트로크하여 상대 코트의 아래로 강하게 내리כות는다.		

5. 드롭 샷	세게 치는 칩하다가 셔틀콧을 맞히는 순간 갑자기 힘을 빼서 상대의 네트 근처에 떨어뜨린다.	
6. 헤어핀	상대의 드롭 샷 등에 의해 자기 코트의 네트 근처에 떨어지는 콧을 네트 너머로 살짝 넘긴다.	
7. 푸시	네트 너머 짧게 올라온 셔틀콧을 손목의 스냅만으로 밀어 보내는 듯이 넘긴다.	

3-5. 배구 (경쟁활동)

○ 학습 목표

경기 기능을 기르고, 경기를 관람할 수 있는 경기운영 방법을 알고, 경쟁활동의 가치를 알 수 있다.

○ 평가 자료

평가 주체	평가 도구	평가 항목	비고
자기	운동 기능 검사 1	언더핸드 패스 자세	
	운동 기능 검사 2	패스 기능	
	체크리스트	자신의 수업 태도	
동료	운동 기능 검사 1	언더핸드 서비스	
	운동 기능 검사 2	모듬별 패스	
교사	경기 기능 검사	경기 수행 능력	
	보고서	오버핸드 패스 자세	
	지필 검사 1	경기 방법 및 심판법	
	지필 평가 2	준법정신	

○ 평가 운영 방법

1. 일회성 평가를 지양하고 학습자가 평가에 참여할 수 있는 기회를 가능한 많이 부여하며 평가를 운영한다.
2. 평가가 수업과 연계하여 진행되는 방식을 활용하여 배구경기의 운동 기능과 경기 수행 능력을 학습에 도움이 되는 다양한 평가도구를 가능한 많이 사용할 수 있도록 한다.
4. 운동 기능 검사와 경기 기능 검사가 단지 기능을 평가하는 평가가 아닌 통합적인 평가로 운영한다.

○ 차시별 수업 계획 예시

차시	지도내용	평가 주체	도구	평가 항목
1	배구의 이해			
2	패스			
3	패스	자기	운동 기능 검사 1	언더핸드 패스 자세
4	1:1 패스 8인 모듬 패스	자기	운동 기능 검사 2	패스 기능
		자기	체크리스트	수업 태도
5	서비스·리시브	교사	보고서	오버핸드 패스 자세
6-8	8인 모듬 패스 서비스·리시브	자기	체크리스트	자신의 수업 태도
		동료	운동 기능 검사 1	언더핸드 서비스
9	서비스·리시브	동료	운동 기능 검사 2	모듬별 패스
		교사	지필 평가 2	준법정신
10 ~ 12	모듬별 시합	자기	체크리스트	자신의 수업 태도
		동료	경기 기능 검사	경기 수행 능력
		교사	지필 평가 1	경기방법 및 심판법
		교사	경기 기능 검사	경기 수행 능력

※ 6-8차시와 10-12차시는 해당 평가 항목을 필요에 따라 선택하여 평가에 활용한다.

○ 학생평가의 실제

가. 자기 평가

자기 운동 기능 검사 1

1. 평가 항목: 언더핸드 패스 자세

2. 평가 내용




자신의 언더핸드 패스 동작의 영상을 보고 분석하여 스스로 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 언더핸드 패스 자세를 동영상으로 촬영하여 학교 홈페이지에 탑재한다.
- 나. 자신의 언더핸드 패스 동영상을 다운 받아보고 『언더핸드 패스의 자기 동작 평가지』에 기록한다.

4. 예시도구 및 기준

◎ 언더핸드 패스의 자기 동작 평가지 ◎

평가일	2000년 ○월 ○○일 ○교시	평가자	제 1 학년 9 반 12번 이름 : 박성훈		
영역	평가 내용		예	아니요	고칠 점
팔 동작		두 팔을 붙이고 지면과 수평이 되도록 곱게 뻗는다.			
손목		양 엄지가 땅을 향하게 손목을 젖힌다.			
공 위치		손목 바로 위쪽 팔목으로 공을 받는다.			
착지 지점		공이 떨어지는 지점으로 빨리 이동하여 공을 받을 준비를 한다.			

5. 유의 사항

영상 분석을 통해 학생들이 자신의 잘못된 동작을 확인하고 고칠 수 있게 수업 중 또는 과제로 제시하여 지도한다.

자기 운동 기능 검사 2

1. 평가 항목: 패스 기능

2. 평가 내용

패스 기능을 평가하기 위해 언더핸드 토스와 오버핸드 토스를 연속하여 실시한 횟수로 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 모둠 활동으로 언더핸드 토스와 오버핸드 토스를 연습한다.
- 나. 소프트 발리볼과 배구공 중 선택하여 토스를 한다.
- 다. 공이 맞는 위치에서 1m 높이 이상 올라갔을 때를 1회 토스로 하며 연속하여 토스한 횟수로 평가한다.
- 라. 토스의 제한구역은 없으며 차시별 기록은 당일 가장 많은 횟수를 기록하며 평가 차시 기록 중 가장 좋은 기록을 반영한다.

4. 예시도구 및 기준

◎ 개인 패스 평가 기록지 ◎

평가일	200○ 년 ○월 ○○일 ○교시	평가자	제 1 학년 9 반 12번 이름 : 박성훈
-----	-------------------	-----	-------------------------

평가 영역	차시	평가 차시			최고 기록	등급
		1	2	3		
언더핸드 토스						
오버핸드 토스						

등 급	A	B	C	D	E
횟 수	20 이상	15-19	10-14	5-9	4 이하

자기 체크리스트

1. 평가 항목: 자신의 수업 태도

2. 평가 내용

배구 수업 전 과정에 대한 자신의 태도를 스스로 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 수업 과정에 3개 차시에 걸쳐 배구 수업에 대한 태도로 성실성, 팀원 간에 지켜져야 할 예절과 스포츠퍼어슨쉽을 스스로 평가한다.
- 나. 수업이 끝난 뒤 곧바로 배구 수업에 참여한 태도를 되돌아보고 각자 『자기 태도 점검 기록지』에 기록하여 스스로 평가한다.

4. 기준

평가 영역		점수	내 용
성실성	충실한 과제 수행	2	자신의 기능 향상을 위해 과제에 충실하려고 꾸준히 노력한다.
		1	자신의 기능 향상을 위해 과제에 충실하려는 노력이 다소 부족하다.
		0	자신의 기능 향상을 위해 과제에 충실하려는 노력을 거의 하지 않는다.
상호 존중	상대에 대한 예절	2	수업 전반에 걸쳐 급우들에게 예의를 갖추고 존중하는 태도를 가진다.
		1	수업 전반에 걸쳐 급우들에게 예의를 갖추고 존중하는 태도가 다소 부족하다.
		0	수업 전반에 걸쳐 급우들을 이해하려는 마음이 부족하거나 끝까지 자기 주장만을 내세운다.
스포츠 페어스넵	규칙 지키기	2	모듬활동이나 경기 시 경기규칙을 잘 지키고 심판 판정에 승복하며 이의 제기 시 절차를 준수한다.
		1	모듬활동이나 경기 시 경기규칙을 지키려는 노력이 다소 부족하고 심판 판정에 승복하는데 시간이 걸린다.
		0	모듬활동이나 경기 시 경기규칙을 어기거나 심판 판정에 따르지 않는다.
	협동하기	2	모듬활동 시 동료와 적극적으로 조화를 이룬다.
		1	모듬활동 시 동료와 조화를 이루기 위한 노력이 부족하다.
		0	모듬활동 시 동료와 조화를 이루기 위해 노력이 많이 부족하다.

5. 예시도구 및 등급

◎ 자기 태도 점검 기록지 ◎

실시 및 평가자	제 0 학년 00반 00번 이름 : 000
----------	-------------------------

평가 영역	차시	자기 태도 평가 차시				합계	등급
		1차	2차	3차	합		
성실성	충실한 과제 수행	1	1	2	4	14	c
상호존중	상대에 대한 예절	1	2	2	5		
스포츠 페어스넵	규칙 지키기	1	0	1	2		
	협동하기	1	1	1	3		

등급	A	B	C	D	E
점 수	20 이상	15 ~ 19	10 ~ 14	5 ~ 9	4 이하

6. 유의사항

- 가. 학생 스스로 반성하는 자기주도 학습을 하게 유도한다.
- 나. 평가 내용에 대해 교사는 학생을 신뢰하는 마음을 가져야 한다.

나. 동료 평가

동료 운동 기능 검사 1

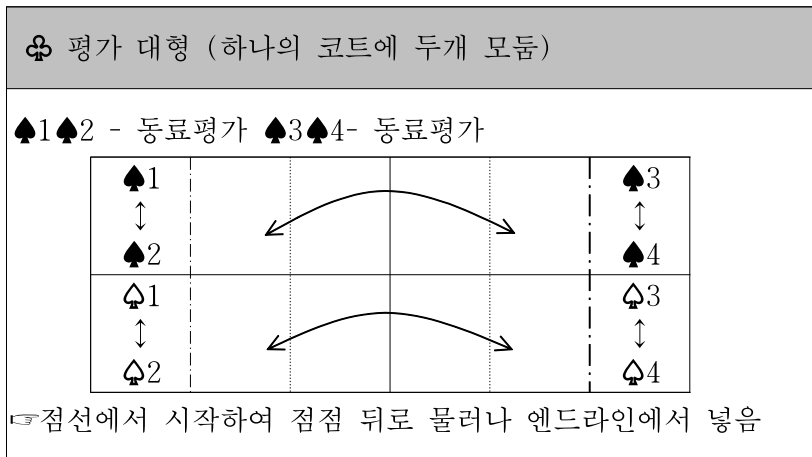
1. 평가 항목: 언더핸드 서비스

2. 평가 내용

언더핸드 서비스의 자세와 기록을 동료 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 4인 1모듬으로 2명은 서비스를 하며 다른 2명은 관찰하여 서비스 넣는 자세와 횟수를 기록 평가하며 역할을 바꿔가며 실시한다.
- 나. 서비스 넣은 위치는 거리에 차등을 두어 실시하며 5회 서비스 중 성공한 횟수로 평가한다.



4. 예시도구 및 기준

◎ 언더핸드 서비스 동료 평가 기록지 ◎

평가일	200○년 ○월 ○○일 ○교시	실시자 및 평가자	제 3 학년 3 반 1 번 이름 : 강예리 제 3 학년 3 반 2 번 이름 : 김고은
-----	------------------	--------------	--

번호	이름	평가 영역 및 항목	1차	2차	3차	합계	최고 기록	등급	
1	강예리	성공 횟수	0	1	2	3	2	D	
		자세	공 맞추는 부위	1	2	2	5	5	A
			공 맞추는 위치	1	1	1	3		
			몸의 중심이동	1	1	1	3		
2	김고은	성공 횟수	.	.	.	3			
		자세	공 맞추는 부위						
			공 맞추는 위치						
			몸의 중심이동						

등급	A	B	C	D	E
성공 횟수	5	4	3	2	1
자세 점수	6	4	3	2	1이하

평가 영역	평가 항목	점수	내 용
자세	공 맞추는 부위	2	공을 손목 부위에 맞출 수 있다.
		1	공을 맞추는 순간 손목부위에 거의 맞추지 못한다.
	공 맞추는 위치	2	몸 중심 앞쪽에서 공을 맞출 수 있다.
		1	몸 중심 뒤쪽에서 공을 맞춘다.
	몸의 중심이동	2	공을 맞추는 순간 앞으로의 중심이동이 거의 없다.
		1	공을 맞추는 순간 중심 이동이 거의 되지 않고 오히려 뒤로 간다.

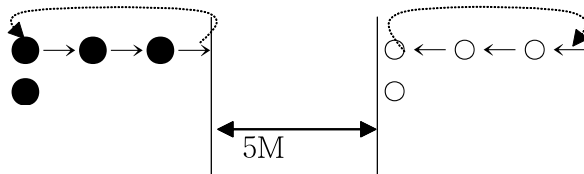
1. 평가 항목: 모듈별 패스

2. 평가 내용

모듈별 패스 성공 횟수로 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 한 모듈을 둘로 나누어 일렬로 마주보고 5M 간격으로 서서, 앞에 선 사람부터 한 학생당 1회 패스하고 그 줄의 맨 뒤로 가며 반복하여 실시한다.
- 나. 공은 소프트발리볼과 배구공 중 모듈에서 원하는 공으로 선택하여 2분 동안 패스 왕복이 성공한 경우 1회로 평가한다.
- 다. 패스를 주고받는 위치는 5m 거리 이상으로 5M보다 짧은 거리에서 이루어진 패스는 개수에서 제외한다.
- 라. 패스를 하다 공을 떨어뜨리는 경우는 잡아서 다시 시작하되 처음 패스는 개수에 포함하지 않는다.



4. 기준

등급	A	B	C	D	E
왕복 패스 성공 횟수	46 이상	40 ~ 45	31 ~ 39	25 ~ 30	24 이하

5. 예시도구

◎ 배구 패스 평가지 ◎

제 ○ 학년 ○○반

모둠	모둠원 성명				1차 시도	2차 시도	3차 시도	최고 기록	등급
	번호	이름	번호	이름					
1모둠	1	강예리	2	김고은	39	45	42	45	B
	21	강동섭	26	김영균					
	24	김동선	23	김청수					
	5	박예린	7	유혜연					
2모둠									
2모둠									
3모둠									

다. 교사 평가

교사 경기 기능 검사

1. 평가 항목: 경기 수행 능력
2. 평가 내용
 학급인원을 모둠별로 나누어 리그전을 실시하여 개인별 모둠별 경기 기능 평가한다.
3. 방법 및 절차
 가. 기초기능 평가를 통해 학급 학생들을 학급성비와 인원수에 따라 4개 모둠으로 구성한다.
 나. 25점 1세트 경기로 리그전으로 경기를 진행한다.

다. 개인별 경기 기능은 개인의 적절한 또는 부적절한 경기 수행에 대해 기록하고 적절한 경수 수행의 비율에 따라 평가한다.

라. 모둠 경기 전적은 승점제를 적용하여 등위를 정하되 승점이 같을 경우, 승리한 경기가 많은 순으로, 승리한 경기수가 같을 때는 골득실로, 골득실이 같을 때는, 다득점으로 등위를 정한다.

마. 승은 3점, 무는 2점, 패는 1점으로 승점을 계산한다.

4. 예시도구 및 기준

◎ 배구 게임 개인 수행 능력 평가 ◎

평가일	200○년 ○○월 ○○일 ○교시			평가 학급	3학년 2반		담당교사						
모 둠	번 호	이 름	경기 수행				모 둠	번 호	이 름	경기 수행			
			적절함	부적절	비율	등급				적절함	부적절	비율	등급
1	1	강예리	-	正	17%	E	2	3	김동미	正正正	正-	77%	B
	2	김고은	正正	-	91%	A		4	김선진	·	·	·	·
	21	강동섭	·	·	·	·		8	김하연	·	·	·	·
	26	김영균	·	·	·	·		22	김성식	·	·	·	·
	24	김동선	·	·	·	·		25	유경식	·	·	·	·
	23	김청수	·	·	·	·		30	한동선	·	·	·	·
	5	박예리	·	·	·	·		33	김구선	·	·	·	·
	7	유혜연	·	·	·	·		29	한명식	·	·	·	·

※ 비율 = 적절함 / (적절함 + 부적절함) × 100

구분	적절함 (+1)	부적절함 (-1)
공격 하기	<ul style="list-style-type: none"> 스파이크로 상대코트로 넣었을 경우 연타로 상대코트로 넣었을 경우 안전하게 상대코트로 서브하는 경우 등 	<ul style="list-style-type: none"> 공을 넘기지 못하거나 아웃 시켰을 경우 공격을 하면서 두 손이 동시에 네트에 닿은 경우 서비스 실수 하는 경우 등
수비 하기	<ul style="list-style-type: none"> 리시브를 안전하게 한 경우 세터-공격수가 공격하기 좋게 공을 올려주는 경우 블로킹으로 상대 공격을 막는 경우 공은 아웃이 되었으나 적극적인 수비를 하는 경우 등 	<ul style="list-style-type: none"> 리시브 실수 하는 경우 수비를 하면서 두손이 동시에 네트에 닿은 경우 세터한 공이 공격수가 처리 할 수 없게 주는 경우 등

등급	A	B	C	D	E
비율	80% 이상	60% ~ 79%	40% ~ 59%	20% ~ 39%	19% 이하

◎ 모듬별 배구 경기 전적표 ◎

	1모듬	2모듬	3모듬	4모듬	승·패	승점	득실	등위
1모듬		25 : 16	11:25	22:25	1승 2패	5	-8	3
2모듬	16 : 25		11:25	16:25	3패	3	-32	4
3모듬	25:11	25:11		23:25	2승 1패	7	27	2
4모듬	25:22	25:16	25:23		3승	9	13	1

5. 유의사항

가. 경기 참여 혹은 진행 모듬이 아닌 학생들은 관람 혹은 모듬별 연습을 할 수 있게 따로 과제를 준비한다.



보고서

1. 평가 항목: 오버핸드 패스 자세

2. 평가 내용

자신의 오버핸드 패스 동작의 영상을 보며 보고서 양식에 제시된 동작과 비교하여 분석 작성한 보고서를 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 오버핸드 패스 자세를 동영상으로 촬영하여 학교 홈페이지에 올린다.






나. 자신의 오버핸드 패스 동영상을 다운 받아보고 『오버핸드 패스의 자기 동작 분석 비교 보고서』에 기록한다.

4. 기준

점수	평가 내용
A	보고서에 제시된 내용과 자신의 동작을 정확히 비교한 경우
B	보고서에 제시된 내용과 자신의 동작을 비교하였으나 부분적으로 미흡한 경우
C	보고서에 제시된 내용과 자신의 동작을 비교하였으나 내용이 부실한 경우
D	보고서에 제시된 내용과 자신의 동작을 비교하였으나 분석을 못한 경우
E	보고서를 제출하지 않은 경우

5. 예시도구

◎ 오버핸드 패스의 자기 동작 분석 비교 보고서 ◎

평가일	200○년 ○월 ○○일 ○교시	평가자	제 1학년 9반 12번 이름 : 박성훈
영역	평가 내용		나의 동작 분석 및 반성
손 모양		엄지와 집게손가락으로 삼각형을 만든다.	
손의 위치		손과 이마의 간격을 10cm 정도로 하여 양 손은 반드시 얼굴 앞에 있다.	
공받기		공을 얼굴 앞으로 끌어당기듯이 팔을 굽히며 손목을 젖혀 받는다.	
공과 접촉		공과 접촉할 때 공이 손바닥에 닿지 않게 손가락으로 한다.	
밀어내기		손목, 손가락 탄력, 팔꿈치, 어깨, 무릎, 허리를 이용하여 손 끝으로 공을 감싸듯이 밀어낸다.	

6. 유의 사항

- 가. 학급별로 자료 탑재와 과제 제출기간이 동일할 수 있도록 조절한다.
- 나. 다른 학생의 보고서에 베껴서 제출하였는지 확인하여 평가한다.



지필검사

1. 평가 항목: 경기 방법 및 심판법

2. 평가 내용

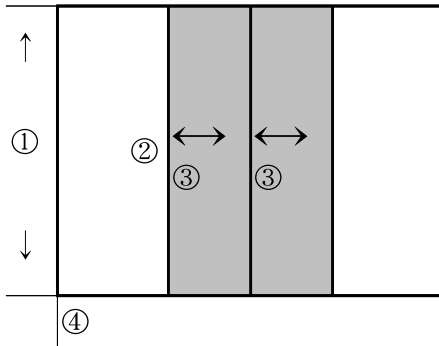
경기 방법 및 심판법을 완성형 질문지로 평가한다.

3. 예시문항

학번 및 성명	3학년 00반 00번 이름: 000	점수	20점
---------	---------------------	----	-----

※ 다음 빈칸에 맞는 말 혹은 숫자를 넣으세요.. 모두 하나에 각 1점입니다.

1. 배구 경기장(정규 배구 코트)



	명칭	길이
①	엔드라인	9m
②	서비스라인	
③	서비스에어리어	3m
④	사이드라인	9m

2. 경기 운영

2-1. 심판 구성 : 주심 (1)명, 부심 (1)명, 선심 (2)명

2-2. 배구 경기 시 코트에 나오는 선수는 팀당 몇 명인가? (6)명

2-3. 공격 포인트 1회당 점수는 몇 점 올라가는가? (1)점

2-4. 다음 경기상황 후 서비스는 어느 팀에서 넣는가? (A)팀

A팀 : B팀의 경기 중 A팀 선수가 서비스를 넣은 뒤 A팀에서 공격 포인트를 얻은 경우

2-5. 경기 중 작전 타임은 세트 당 팀별로 몇 회 주는가? (2)회

2-6. 1세트는 한 팀이 먼저 (25)점을 선취하면 종료된다.

3. 심판 동작

순	동작	명칭	설명
①		사이드 아웃	공이 아웃된 뒤 공격 포인트를 딴 팀에게 공격 성공을 알리는 경우
②		서비스 허가	서비스를 넣을 팀에게 서비스를 하도록 알릴 경우
③		오버 넷	블로킹 때 손이 넘어가는 것을 제외하고 넷 너머에 있는 공을 건드렸을 경우
④		넷 터치	경기 도중 넷을 건드렸을 경우
⑤		더블 콘택트	블로킹을 제외하고 선수가 계속해서 두 번 공을 건드렸을 경우

4. 유의사항

- 가. 시합 영상을 함께 보기 전에 배구의 기본 기초 기능과 경기 기능에 대한 이론적 설명을 해준다.
- 나. 이론적 설명을 한 뒤 보고서 작성 방법을 설명해 준다.
- 다. 본 수업은 모듈(2-4명 정도)으로 구성하여 실시하여도 좋다.

교사 지필평가

1. 평가 항목: 준법정신

2. 평가 내용

배구의 정의적 영역을 5지 선다형으로 평가한다.

3. 예시문항

1. 다음은 심판에게 거친 언행으로 항의하다 결국 퇴장당한 어느 배구 코치의 기사이다. 이 코치가 좀더 고려해야 할 올바른 태도는 무엇인가?



대한배구협회는 11일 집행위원회를 열고 10일 경기 중 심판에게 욕설을 한 양진웅 현대캐피탈 코치에게 플레이오프전과 챔피언결정전을 포함한 '전경기 출장정지'라는 중징계를 내렸다. 또 경기진행에 불만을 표시한 김호철 현대캐피탈 감독과 중계석까지 찾아와 불미스런 행동을 한 이재원 심판에게도 경고조치를 했다.

양코치는 10일 대한항공전 1세트 도중 세터 권영민의 싱글토스를 심판이 오버네트로 관정하자 심판진에게 욕설을 했다. 또 이를 들은 이재원 부심이 세트 퇴장을 명령하자 코트를 나서면서도 "만일 현대가 지면 가만두지 않겠다"며

강한 불만을 표시한 바 있다.

- ① 책임감 ② 협동심 ③ 공정성 ④ 인내심 ⑤ 준법성

4. 정답

- ⑤

3-6. 소프트볼 (경쟁활동)

○ 학습 목표

소프트볼의 기능을 익히고 경기를 통해 경쟁활동의 가치를 이해하며 사회적 책임감을 기른다.

○ 평가 자료

평가 주체	평가 도구	평가 항목	비고
자기	운동기능검사	받기와 던지기 및 타격의 기초기능	
동료	운동기능검사 1	수비와 타격의 기초기능	
	운동기능검사 2	타격에 의한 목표 맞추기	
교사	경기 기능 검사 1	수비의 경기 기능	
	경기 기능 검사 2	공격의 경기 기능	
	경기 기능 검사 3	모듬별 경기 전적	
	체크리스트	학생의 수업태도	
	수업일지	학생의 수업참여도	
	지필 평가	소프트볼의 규칙	

○ 평가 운영 방법

1. 자기평가와 동료평가를 이용하여 소프트볼의 기초기능에 대한 피드백을 제공한다.
2. 모듬평가를 활용하여 소프트볼의 경기문화와 동료와의 조화를 느끼게 한다.
3. 소프트볼의 복합기능을 익혀 시합에 자신 있게 참여 할 수 있도록 교사평가를 통하여 유도한다.

○ 차시별 수업 계획 예시

차시	지도내용	평가주체	평가 도구	평가 항목
1	소프트볼의 역사 특성·효과	교사	체크리스트	학생의 수업태도(매 차시마다 기록)
2~3	타격	교사	수업일지	학생의 수업참여도(주1회 평가)
3~4	받기			
5~6	던지기	자기	운동기능검사	받기와 던지기 및 타격의 기초기능
		동료	운동기능검사 1	수비와 타격의 기초기능
7~8	타격의 경기기능	동료	운동기능검사 2	타격에 의한 목표 맞추기
9~10	받기와 던지기의 경기기능	교사	지필 평가	소프트볼의 규칙
		교사	경기 기능 검사 1	수비의 경기 기능
11~15	변형게임	교사	경기 기능 검사 2	공격의 경기 기능
		교사	경기 기능 검사 3	모듬별 경기 전적

○ 학생평가의 실제

가. 자기 평가

자기 운동 기능 검사

1. 평가 항목 : 받기와 던지기 및 타격의 기초기능

2. 평가 내용

소프트볼의 받기와 던지기 및 타격의 기초 기능을 스스로 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 받기와 던지기 및 타격을 학습 한 후 연습을 하면서 기초 기능에 대해 스스로 평가한다.

다. 충분한 시간을 두고 연습 활동을 하면서 평가하되, 기초 기능 변형 경기를 시작하기 전까지 평가를 완료한다.

4. 예시도구 및 기준

◎ 자기 평가서 ◎

제 1 학년 2 반 번호 이름 고아라		
순	평가 내용	확인
1	글러브 속의 엄지와 약지의 위치를 익혀 올바르게 글러브를 착용할 수 있다.	○
2	공을 오버핸드스로우의 방법으로 던질 수 있다.	○
3	글러브를 사용하여 소프트볼을 받을 수 있다.	○
4	풀 스윙하여 배트로 티 위에 올려놓은 소프트볼을 5회중 3회를 맞출 수 있다.	○
5	바로 옆에서 던져진 핸드볼 공을 배트로 5회중 3회를 맞출 수 있다.	×
총점		4.5
* ○, × 로 표시함. 항목당 성공 1점, 실패 0.5점 부여		
* 테스트시 수행을 못할 시엔 전부 못한 것으로 간주하여 0점 처리함		

5. 유의 사항

- 가. 『자기평가서』의 내용은 수업에 열심히 참가하여 교사의 지시대로 시행한 학생이면 누구나 성취할 수 있는 수준으로 한다.
- 나. 『자기평가서』의 평가 내용을 학생들이 충분히 연습하여 성취할 수 있게 충분한 시간을 주고 제출하게 한다.
- 다. 『자기평가서』의 내용을 스스로 평가하지 않았는지 무작위로 선정하여 평가하여 기준에 미치지 못하면 감점으로 처리한다.

나. 동료 평가

동료 운동 기능 검사 1

1. 평가 항목: 수비와 타격의 기초기능

2. 평가 내용

소프트볼 경기의 수비와 타격의 기초 기능을 동료 학생이 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 7~8명 1개 모둠으로 편성하여 수비와 타격을 연습하며 2명이 짝이 되어 동료 평가를 한다.
- 나. 수비를 연습할 때는 모둠을 둘로 나누어 2명은 수비 연습을 하며 다른 2명은 관찰하고 결과를 기록한 뒤, 실시자와 관찰자가 역할을 바꿔 평가를 한다.
- 다. 타격을 연습할 때는 모둠별로 활동하며 평가한다.

4. 예시도구 및 기준

◎ 수비와 타격의 기초기능 동료 평가서 ◎

실시자 및 평가자		학년 반 번호_____ 이름 안송미		
		학년 반 번호_____ 이름 이미선		
일시	실시자	평가내용	yes	no
	안송미	5~6M에 있는 상대방이 제자리에서 공을 받을 수 있게 던질 수 있다.	√	
	이미선		√	
	안송미	5~6M에 있는 상대방이 정확히 던져준 공을 글러브로 2회중 1회는 받을 수 있다.	√	
	이미선		√	
	안송미	땅으로 굴러오는 공을 2회중 1회는 글러브로 잡은 후 던질 수 있다.	√	
	이미선			√
	안송미	티 위에 있는 공을 배트로 친 다음 배트를 놓고 1루로 전력질주 할 수 있다.	√	
	이미선		√	
	안송미	자신의 머리보다 1~ 2M 위의 공중으로 날아오는 공을 2회중 1회는 글러브로 직접 잡을 수 있다.	√	
	이미선		√	
총점		안송미	5	10
		이미선	4	9.5
* √ 로 표시함. 항목당 성공 2점, 실패 1.5점 부여				
* 테스트시 수행을 못할 시엔 전부 못한 것으로 간주하여 평가자의 점수를 0점 처리				

5. 유의 사항

체크리스트의 내용은 반드시 학생들 수준에서 판단할 수 있는 난이도의 수준으로 채택한다.

동료 운동 기능 검사 2

1. 평가 항목: 타격에 의한 목표 맞추기

2. 평가 내용

모듬별로 일정 목표를 정해놓고 배트로 스윙을 하여 핸드볼 공이나 소프트 공을 목표에 맞추는 것을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 반의 모듬 전체가 동시에 모듬별로 모듬원(7~8명) 전원이 실시한다.

- 나. 치기 좋게 던져진 공을 쳐서 약 5~6M 앞의 세워진 목표물(라바콘)을 맞춘다.
- 다. 심판이나 기록은 모둠원 중 역할을 맡은 학생이 자신의 모듬이 아닌 다른 모듬에서 진행시킨다.
- 라. 1인당 10회의 기회를 가진다.
- 마. 각 모듬마다 모듬원의 수가 다를 수 있으므로 전 모듬원이 목표를 맞춘 개수의 평균을 산출하여 모듬의 경쟁을 한다.
- 바. 심판이나 기록은 보조 심판이나 보조 기록원으로 대치하여 마지막에 자신의 모듬으로 돌아가서 게임을 실시한다.



4. 기준

항목	내용
공격(배팅)	한 번의 헛스윙은 10회의 기회 중 1회의 기회를 잃는 것으로 간주한다.
	한 번의 배팅에 한 번의 성공이 인정된다.

5. 예시도구 및 등급

◎ ‘타격에 의한 목표 맞추기’ 개인별 성공 횟수 ◎

모듬명	성명 점수	임선민	김지애	송유진	장윤지	한나림	김정은	송유진	합계	평균
		엔돌핀	성공횟수	4	1	6	3	5		
	점수	3	1	4	3	4	2	5		

점수	5	4	3	2	1	0
맞힌 회수	10~8회	7~5회	4~3회	2회	1회	0회

◎ ‘타격에 의한 목표 맞추기’ 모둠별 성공률 및 순위 ◎

모둠	엔돌핀	날쌘돌이	무한도전	다저스	원더걸스
평균개수	4.3	6.2	5	2	3.7
순위	3	1	2	5	4

6. 유의 사항

- 가. 목표물을 공이 스치기만 해도 맞춘 것으로 인정한다.
- 나. 기록원이 기록은 하고 나중에 반드시 심판사인을 받게 한다.
- 다. 등급의 급간은 학생들의 기능수준에 따라 조정할 수 있다.
- 라. 모둠으로 나누어 동시에 진행하며 심판과 기록원에 의해 경기가 진행된다.

다. 교사 평가

교사 경기 기능 검사 1

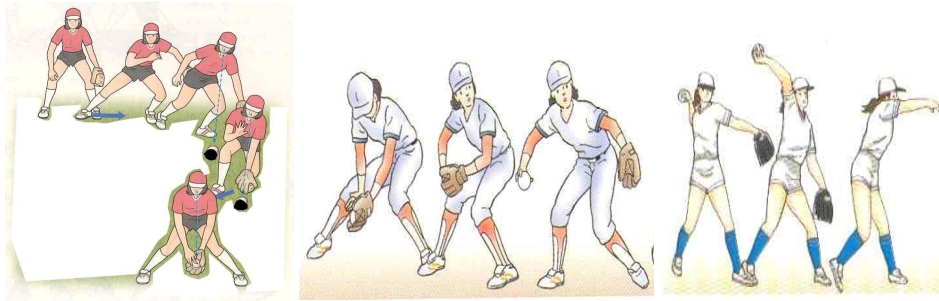
1. 평가 항목: 수비의 경기 기능

2. 평가 내용

내야의 수비 능력에 관하여 학생이 평범한 그라운드볼(땅볼)을 글로브로 잡아 1루로 송구하는 내야 수비 능력을 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 1, 2루 정도의 베이스가 설치된 시험장에서 실시한다.
- 나. 교사가 평범한 그라운드볼(땅볼)을 보내면, 학생은 공을 캐치하여 1루수에게 던지는 동작을 평가한다.
- 다. 평가받는 학생은 유격수 자리에 위치하여 수비 동작을 5회 연속 실시한다.
- 라. 던지는 공을 받는 1루수는 평가받는 학생이 선택한다.



4. 기준

항목	순	평가 내용
수비	캐치	내야 수비 시 땅으로 굴러오는 공을 글러브로 완전하게 조절하여 잡을 수 있다.
	던지기	잡은 공을 1루에 발을 올려놓은 상태에서 잡을 수 있도록 오버스로우 방법으로 던질 수 있다. (연속동작이 되어야함)

5. 등급

점수	5	4	3	2	1	0
캐치 성공회수	4회	3회	2회	1회	0회	미응시
던지기 성공회수	4회	3회	2회	1회	0회	미응시

6. 예시도구

◎ 수비의 경기 기능 평가 기록지◎

제 ○ 학년 ○○반

번호	성명	캐치 성공회수					성공	점수	던지기 성공회수					성공	점수	합계
		1시도	2시도	3시도	4시도	5시도			1시도	2시도	3시도	4시도	5시도			
1	고석영	√	√	√		√	4회	5	√	√	√			3회	4	9
2	권나경															
3	길혜성															
4	김기영															
.	.															
.	.															
.	.															

7. 유의 사항

- 가. 학생이 캐치 수비기능을 완수하지 못했을 경우 던지기의 수비기능에 대한 평가 기회는 자동적으로 잃게 된다.
- 나. 여학생과 남학생 또는 수업량에 따라 수비동작 기능의 수준이 달라질 수 있으므로 수비하는 위치는 교사가 판단한다.
- 다. 평가자는 던지는 공을 잡아주는 1루수가 공을 받을 때 1루에서 발이 떨어지거나 받지 못할 정도로 던지면 실패한 것으로 인정한다.
- 라. 그라운드볼(땅볼)은 교사가 직접 주는 것이 바람직하다. 또한 학생의 수비수준에 맞게 강도를 조절하여 실시한다.

교사 경기 기능 검사 2

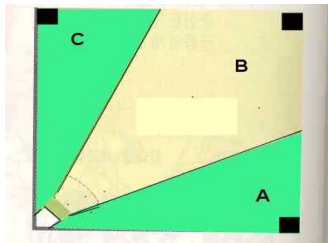
1. 평가 항목: 공격의 경기 기능

2. 평가 내용

티 위에 놓인 공을 배팅하여 의도한 방향으로 보낼 수 있는지 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 5회의 배팅 기회를 주되 홈플레이트 위치에 있는 티(공받침)위에 놓인 공을 방망이로 풀 스윙을 하여 맞춘다.
- 나. 교사가 지시하는 방향(A,B,C)으로 공을 보내어 1,2,3루의 연장선을 벗어나야 성공으로 인정한다.
- 다. 1, 2, 3루의 연장선을 직접적으로 뜬 상태에서 넘어가는 공을 쳐야 성공한 것으로 인정한다.



4. 기준

항목	평가 내용
공격(배팅)	배팅 시 티(공받침) 위에 공을 올려놓고 의도하는 방향으로 스윙하여 공을 보낼 수 있다.
	1,2,3루의 연장선을 뜬 상태로 공이 넘어가게 칠 수 있다.

5. 등급

점수	5	4	3	2	1	0
방향 성공회수	4회	3회	2회	1회	0회	미응시
뜬공 개수	4개	3개	2개	1개	0개	미응시

6. 예시도구

◎ 공격의 경기 기능 평가 기록지◎

제 ○ 학년 ○○반

번호	성명	방향 성공회수					성공	점수	뜬공 개수					성공	전주	합계
		1시도	2시도	3시도	4시도	5시도			1시도	2시도	3시도	4시도	5시도			
1	고석영	√	√	√		√	4회	5	√	√				2회	3	8
2	권나경															
3	길혜성															
4	김기영															
.	.															
.	.															
.	.															

7. 유의 사항

- 가. 1시도란 공을 방망이로 1회 맞추는 것을 말하며 3회 스윙을 하였는데 공을 전혀 맞추지 못하면 1시도의 기회를 잃는다.
- 나. 공을 맞추기는 하였으나 공이 1,2,3루의 연장선을 넘어가지 않을 때는 실패로 간주한다.

다. 스윙 시 공을 맞추기 위해 풀스윙하지 않을 경우 교사는 제재를 가하여 다시 시도하도록 하며 한 번의 헛스윙으로 간주한다.

교사 경기 기능 검사 3

1. 평가 항목: 모듈별 경기 전적

2. 평가 내용

1루 본루 또는 1,2루 본루의 변형 게임을 통해 경기 기능을 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 5개 모듈으로 편성하여 풀리그로 소프트볼 경기를 실시한다.
- 나. 투수 없이 티 위에 놓인 공을 방망이로 타격하여 공격한다.
- 다. 쓰리아아웃 없이 1이닝 마지막 타자까지 타순이 돌아간 후 공격과 수비를 교대하여 모듈별 공격과 수비 한 번씩만 실시한다.
- 라. 각 팀이 수비와 공격이 끝난 후 결과를 기록하고 시험하지 않은 다른 팀과 경기를 진행한다.
- 마. 승점제를 적용하여 등위를 정하되 승점이 같을 경우, 승리한 경기가 많은 순으로, 승리한 경기수가 같을 때는 득실점으로, 득실점이 같을 때는, 다득점으로 등위를 정한다.
- 바. 승은 3점, 무는 2점, 패는 1점으로 승점을 계산한다.



4. 기준

등 위	1위	2위	3위	4위	5위
점 수	3	2.5	2	1.5	1

5. 예시도구

◎ 모듈별 공격 경기 기능 개인 기록지 ◎

○학년 ○○ 반 모듈이름 원더걸스 실시날짜: 10월 17일 수요일 3교시								
타자	1번	2번	3번	4번	5번	6번	7번	득점
다저스								
원더걸스								
1루타 :1, 2루타 :2, 3루타 :3, 아웃 :x, 득점 :◎								

◎ 모듈별 시험 결과 기록지 ◎

팀	엔돌핀	날쌔돌이	온사마	다저스	원더걸스	승패	승점	득점결과	등위
엔돌핀	X	5:3	1:1	0:2	3:1	2승 1무 1패	9	9:7	2
날쌔돌이	3:5	X	3:1	3:1	3:1	3승 1패	10	12:8	1
온사마	1:1	1:3	X	1:3	1:3	1무 3패	5	4:10	5
다저스	2:0	1:3	3:1	X	1:1	2승 1무 1패	9	7:5	3
원더걸스	1:3	1:3	3:1	1:1	X	1승 1무 2패	7	6:8	4

6. 유의 사항

방망이로 타격하여 진행되는 경기이므로 안전구역을 설정하는 등 안전에 유의하며 진행한다.



체크리스트

1. 평가 항목: 학생의 수업태도

2. 평가 내용

한 학기 또는 반 학기의 기간 동안 출석 및 수업의 전반적인 학생의 태도를 기록하여 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 매 시간마다 학생의 출석과 수업참여 태도를 점검한다.
- 나. 수업태도는 바람직한 태도와 바람직하지 못한 태도에 대해 관찰 평가한다.
- 다. 만점을 10점으로 기준점수를 6점으로 하여 가감점에 해당하는 행동을 한 경우 가점 또는 감점을 부여한다. (단, 여기서의 기준점수란 1학기 수업을 학생이 이수할 때 성취한 예상되는 태도 점수를 의미한다.)

4. 기준

가. 적극참여(태도)

- * 지속적인 관찰을 통하여 평가할 수 있는 관찰 평가 도구로 실시한다.
- * 운동 기능의 향상과 아울러 바른 인성 체득과 관련된 내용을 평가할 수 있도록 여러 가지 태도나 행위에 대해 평가한다.
- * 수업을 통해 길러지는 학습태도의 취득점수를 일반적으로 태도점수의 중간점을 기준점으로 하여 다음과 같은 내용에 대해 1회에 0.5~2점을 가감하며 평가한다.

	내 용	비 고
가 점	적극적 수업 참여, 준법성, 협동심, 철저한 수업준비, 인내심, 공정성, 과감성, 모범이 되는 성실한 태도, 위생 관리 철저, 예의바른 태도, 과제 제출, 수업 중 선행, 대내외 체육경기 참여 등의 경우	
감 점	기물파손, 무단 결과 및 조퇴, 지시불이행, 수업 분위기 저해, 언행 불손, 수업태도 불량 등의 경우	

나. 참여(출결)

완전참여, 불완전참여, 불참여(결석)으로 나누고 (24)시간을 기준으로 매 시간마다 학습자가 참여점수를 취득하는 형태의 과정평가를 한다.

구 분	평가 기준	점수
완전참여	수업복장을 갖추고 정상적으로 체육수업에 참여한 경우	
불완전참여	출석은 하였으나 수업참관, 견학, 또는 잘못된 수업복장 등 비정상적으로 체육수업에 참여한 경우	
불참여(결석)	수업에 불참한 경우	

5. 등급

- 가. 출석 시 매시간 마다 0.5점 또는 1점씩 부여한다.(예: 한 학기 또는 반 학기 24시간 일 경우 1점씩이면 만점은 24점)

나. 태도점수의 기준에 있어 만점이 10점일 경우 기준 점수는 5~6점으로 하여 가감으로 부여한다.(예: 가점을 2회 획득한 경우 8점)

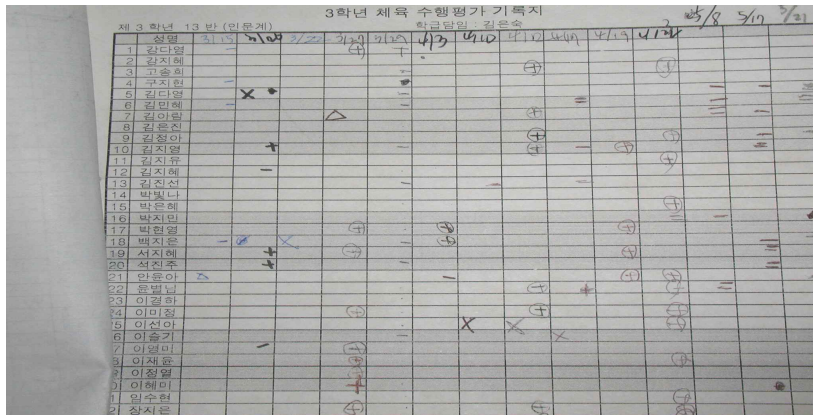
6. 예시도구(참여 기준 점수:24점, 태도 기준 점수:6점)

◎ 1학년 체육 수행평가 기록지 ◎

제 ○ 학년 ○○반

번호	성명	3/4	3/6	...								참여	태도
1	고석영		×				+		+			23	8
2	권나경			×	-			-				23	4
3	길혜성			+	+		+		+			24	10
4	김기영	+			+					+		24	9
5	김다미												
6	김수지												
7	김정길												
8	김희원												
9	류밀희												

※ 완전참여:○ 불완전참여:△ 불참여:× 태도가점(1) :+ 태도감점(1): -



7. 유의 사항

- 가. 수업의 결석은 학교장이 인정하는 공결을 제외한 결석이나 조퇴, 질병결과 등 수업에 불참한 경우로 출석점수를 부여하지 않는다.
- 나. 태도가점이 10점을 넘었을 경우 더 점수가 올라가지 않지만 0점 이하로 내려갈 경우 참여점수에까지 영향을 미친다.



수업일지

1. 평가 항목: 학생의 수업참여도

2. 평가 내용

학생이 수업에 참가하여 느낀 여러 가지 내용을 형식에 구애 받지 않고 기술한 수업일지를 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 한 학생이 보통 한 달에 1회 정도 제출하게 한다.

나. 일주일(중-2내지3시간, 고-1내지2시간)의 기간 동안 수업에 관한 보고서를 제출한다.

다. 가능하면 A4용지 한 장으로, 자필로 제출하게 한다.

라. 수업 중 자신이 느끼는 소감이나 모둠원간의 발생할 수 있는 일, 불합리한 점, 잘못된 점 등을 제출 한다

마. 교사가 이미 인지하고 있는 내용인 경우 가점을 부여하지 않는다.

4. 기준 및 등급

배점	내 용
0	수업일지를 제출하지 않은 경우
1	수업일지를 기일에 맞추어 제출하였으나 내용이 성의가 없는 경우
2~3	성실하게 제작한 수업일지를 제출하였을 경우, 특히 수업의 진행에 좋은 아이디어를 제공하는 수업일지는 특별한 가점을 부여할 수 있다.

5. 예시도구

2006년 4월 10일 월요일 ○○조입니다.

이번 주에는 체육시간을 1시간밖에 하지 못하였다.

1학년은 수학여행을 가고 2학년은 꽃동네를 간다고 해서 3학년은 집에서 공부를 하라고 학교에 안가게 되었다. 그래서 수요일 날 체육을 든날을 체육을 하지 못하였고, 화요일 날 체육을 하게 되었는데 그날은 조금 특별한 날이었다. 항상 베이스볼 실기에만 열중했었던 날이 한창 이었는데, 이번에는 이론을 공부한다고 했다. 조 끼리 모여서 베이스볼의 이론에 대해서 알아보고 또 선생님이 내 주시는 퀴즈에 맞춰야하는 것이다. 뭐 이까짓 썸이야 하면서 이론을 보고 있는데, 야구와 방식이 매우 비슷하였고

중학교때 쫓 했다고 하는 발야구하고는 아주 흡사하였지만 야구는 1루 2루 3루 까지 있는데 우리가 하는 베이스볼은 1루 까지만 해놓아서 변형을 주었다고 하셨다. 처음에 퀴즈는 선생님께서 주신 이론에 나와 있는거라서 아주 쉽게 답을 쓸 수가 있었다.

하지만 그다음부터가 문제가 되었다. 어떤 자세를 취하시면서 문제를 내주시는데 공격수가 해야 할 자세 수비수가 해야 할 자세 또 첫 번째 타자가 해야 하는 포지션 등..정말 이론이 나왔는 것을 보면서도 하는데도 계속 헛갈리고 시간은 턱없이 부족하고 이게 맞는 거 갔기도 하고 저거 갔기도 하고 다른 조에서 웅성웅성 거렸다. 우리 조에서도 마찬가지로 이게 아닐까 아니야 이거 인 것 같아 아무거나 써서 내봐 그냥 실기에만 열중하면 된다는 생각을 했 었는게 아니었다. 내가 잘못된 판단을 하고 있다는게 그냥 베이스볼은 볼만 잘치고 잘 뛰기만 하면 되는구나 . 하고 생각 했던 내가 조금 어리 석었다는게 느껴졌다. 실기도 중요하지만 이론이 어떻게 되는냐에 따라 경기가 룰에 맞춰져서 이루어 진다고 생각하게 되었다. 그래서 우리조는 안타깝게 50점하고 99점을 맞아서 149점을 맞게 되었다. 오늘의 교훈! 실기도 중요하지만 이론이 더더욱 중요하다. 세상을 규칙에 의해서 돌아가는것^^!

내일 체육을 하게 되는데 황사도 안 오고 비도 안 왔으면 좋겠다. sg화이팅!! : 3점

6. 유의 사항

- 가. 수업 일지 내용은 수업의 일상적인 내용이 아닌 그 수업에 발생한 특별한 내용을 담을 수 있게 한다.
- 나. 교사가 미처 알 수 없는 내용, 즉 학생으로서 느낄 수 있는 내용이나 수업의 기능의 난이도에 대한 견해, 학생들 간에 오간 다양한 사안들의 내용을 기술하게 한다.
- 다. 자신의 제출 날짜가 아니더라도 원하는 학생은 언제든지 제출할 수 있다.

교사 지필평가

1. 평가 항목: 규칙 및 지식

2. 평가 내용

소프트볼의 규칙이나 시합상황에서의 움직임을 모둠 퀴즈 대회로 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 모둠을 구성하여 독립된 공간을 차지하고 모둠끼리의 의사소통이 이루어지지 않도록 한다.
- 나. 모둠끼리 의견을 모아 최종 답을 적게 한다.
- 다. 문제풀이가 끝나면 답지를 모둠끼리 서로 교환하여 교사의 설명과 더불어 채점하게 한다.

4. 기준 및 등급

모둠 순위	1등	2등	3등	4등	5등
모둠 점수	5점	4점	3점	2점	1점

5. 예시도구

소프트볼 규칙 모둠 문제

* 다음에서 옳은 규칙설명은 O 틀린 규칙설명은 X

1. 주자는 타자가 공을 치기 전에는 절대 루에서 움직일 수 없다. (O)
2. 타자가 친 공이 1루와 홈베이스를 연결하는 라인 안에 맞고 그 라인 밖으로 나갔다면 페어이다. (X)
3. 파울은 인플레이(in play)이다. (X)
4. 수비할 때 각 루를 담당하는 수비수는 공의 점유와 상관없이 언제나 그 루에 밟고 서 있어야 한다. (X)
5. 수비할 때 각 루로 달려오는 주자를 공으로 또는 글러브에 공을 가지고 주자의 몸을 터치하면 아웃이 이루어진다. (O)
6. 타자가 땅볼을 치고 난후 타자주자가 되어 1루로 뛸 때 아웃이 안 되려고 힘껏 뛰어 1루를 벗어나서 수비가 루를 벗어났다는 이유로 주자가 돌아오기 전에 주자를 공으로 터치하면 아웃이다. (X)
7. 만약, 3루에 주자가 2명이 같이 서 있어서 수비가 두 명을 다 터치했다면 뒤에 있는 주자가 아웃이다. (O)
8. 타자가 친 공이 뜬 공(fly ball)이 되어서 수비가 그 공을 직접 잡으면 타자는 아웃이지만 주자는 수비가 잡은 후 아웃을 당하더라도 다음 루로 진루할 수 있다. (O)
9. 타자가 번트한 공이 3루와 홈베이스를 연결하는 라인 밖으로 나갔다가 다시 안으로 굴러 들어오면 페어이다. (O)

10. 지금 노아웃 2루와 3루에 주자가 있다. 타자가 친 공이 3루쪽으로 갔고 3루에 있던 주자가 일단 뛰었으나 다시 3루로 돌아올 때 3루수가 공을 받아 베이스를 발로 찍었다. 아웃인가? 세이프인가? (세이프)
11. 위의 상황에서 3루 쪽에 있던 유격수가 3루 주자가 움직이지 않으므로 타자주자를 아웃시키려고 1루로 직접 공을 던졌다. 이 때 3루주자가 홈으로 뛸 수 있다? 없다? (있다)
12. 원아웃. 주자 1,2,3루- 만루의 상황이다. 타자가 친 공이 직선타구가 되어 땅에 공이 닿지 않고 수비수가 직접 잡았다. 이 때 모든 주자들이 자신들의 앞의 루로 전진하고 있다. 이 때 수비수가 해야 할 적당한 방법은?
(어떤 루이던지 주자가 돌아오기 전 공이 먼저 루에 터치되면 아웃이므로 가까운 루부터 주자가 오기 전 루를 터치한다.)

모듬이름 :

총점 :

6. 유의 사항

- 가. 문제에 대한 학생들의 질문에 교사는 자세한 설명을 할 수 있도록 준비한다.
- 나. 모듬원끼리 충분한 토의를 거쳐 답을 작성하도록 유도한다.
- 다. 모듬원이 남학생이 많을 경우 위에 제시된 문제보다 더 난이도가 높은 문제를 준비하여 제시한다.

4. 무용

4-1. 창작무용 (표현활동)

○ 학습 목표

댄스스포츠 종목의 특성과 효과를 알고, 차차차 스텝을 익혀 창작하고 재구성할 수 있으며, 모둠원들과 협동하는 태도를 기를 수 있다.

○ 평가 자료

평가 주체	평가 도구	평가 항목	비고
자기	표현 기능 검사 1	차차차 스텝(1~9)	
동료	표현 기능 검사 2	짝 모듬 스텝 시연(10~15)	
	체크리스트	수업태도	
교사	표현 기능 검사 3	모듬별 창작댄스스포츠 발표	
	수업참여도 검사	역할 수행에 대한 성실도	
	수업일지	모듬일지	
	보고서	댄스스포츠의 이해와 감상	

○ 평가 운영 방법

1. 6~8명씩 남녀혼성으로 모듬을 편성한다.
2. 자기 평가는 촬영된 자신의 동작을 2회 관찰하여 평가하게 한다.
3. 동료 평가에서 표현 기능 검사 2는 반 전체를 시연팀과 관찰팀으로 나누어 교사의 지시 하에 동시에 진행하며, 촬영하여 근거로 보관한다.
4. 교사 평가에서 표현 기능 검사 3은 모듬별 발표 순서를 제비뽑기나 가위·바위·보로 정하고 학생들은 그간 배운 스텝을 기본으로 창작·재구성하여 발표한다.

○ 차시별 수업 계획 예시

차시	지도내용	평가 주체	평가 도구	평가 항목
1	창작무용과 댄스스포츠 이해하기			
2 ~ 4	차차차 기본 스텝 익히기 1. Basic Movement 2. New York 3. Spot Turns 4. Open Hip Twist 5. Hockey Stick 6. Natural Top 7. Spiral 8. Alemana 9. Hand to Hand	자기	표현 기능 검사 1	차차차 스텝(1~9) 영상평가
		동료	체크리스트	수업태도
		교사	수업일지	모듬일지
5 ~ 7	차차차 기본 스텝 익히기 10. Three Cha Cha Cha 11. Spot Turns 12. Time Steps 13. Natural Opening out 14. Hockey Stick 15. Shoulder to Shoulder	동료	체크리스트	수업태도
		동료	표현 기능 검사 2	짝 모듬 스텝 시연 (10~15)
		교사	보고서 1	모듬일지형태의 보고서
8 ~ 10	모듬별 창작댄스 구성하기	교사	체크리스트	역할 수행에 대한 성실도
		교사	보고서	모듬일지형태의 보고서
11 ~ 12	창작 작품 연습	동료	체크리스트	수업 태도
		교사	보고서	모듬일지형태의 보고서
13	작품발표 및 보고서	교사	표현 기능 검사 3	모듬별 창작댄스스포츠
		교사	보고서 2	댄스스포츠의 이해와 감상

○ 학생평가의 실제

가. 자기 평가

자기 표현 기능 검사 1

1. 평가 항목: 차차차 스텝(1~9번)

2. 평가 내용

자신의 영상을 보고 차차차 스텝의 숙련도를 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 차차차 기본 스텝에 대해 4차시 수업 후 동영상을 촬영한다.

나. 촬영된 동영상을 2회 시청한 후 자기 동작 검사지를 작성한다.

4. 기준 및 예시도구

◎ 자기 동작 검사지 ◎

학번 및 성명			1학년 8반 15번 이름 : 박민지	
기본 스텝	평가내용	취득점수	배점	기준
1	Basic Movement	2	3	스텝을 알고 정확하게 표현한다.
2	New York	3		
3	Spot Turn	1		
4	Open Hip Twist	2	2	스텝을 알고 있으나 정확히 표현하지 못한다.
5	Hockey Stick	1		
6	Natural Top	3		
7	Spiral	3		
8	Alemaná	2		
9	Hand to hand	1	1	스텝을 정확히 알고 있지 못하다.
합계	(18)점			

3. 방법 및 절차

- 가. 반 전체를 시연팀과 관찰팀으로 나누어 실시하고, 관찰팀은 자기 역할과 같은 실시자를 관찰하여 기록한다.
- 나. 시연팀의 시연이 끝나면 관찰팀이 시연을 하도록 하며, 교사의 전체적인 지시 하에 시작하도록 한다.
- 다. 짝 모듈별 점수로 획득한 점수를 합하여 점수표와 같이 배점한다.

4. 등급

등급	A	B	C	D	E
합계점수	10 ~ 12	7 ~ 9	4 ~ 6	2 ~ 3	0 ~ 1

5. 기준 및 예시도구

◎ 차차차 스텝 동료 평가서(남) ◎

일시	2008. 5. 14.	실시자	1학년 8 반 26번		이름 : 이우남
		관찰자	1학년 8 반 25번		이름 : 신성우
역할	평가내용		그렇다(1점)	아니다(0점)	합계
남자	Three Cha Cha Cha를 할 수 있다.		1		(5)점
	Spot Turns를 할 수 있다			0	
	Time Steps를 할 수 있다.		1		
	Natural Opening out을 할 수 있다.		1		
	Hockey Stick을 할 수 있다.		1		
	shoulder to shoulder를 할 수 있다.		1		

◎ 차차차 스텝 동료 평가서(여) ◎

일시	2008. 5. 14.	실시자	1학년 8 반 3번		이름 : 김슬기
		관찰자	1학년 8 반 5번		이름 : 박민지
역할	평가내용		그렇다(1점)	아니다(0점)	합계
여자	Three Cha Cha Cha를 할 수 있다.		1		(4)점
	Spot Turns를 할 수 있다			0	
	Time Steps를 할 수 있다.		1		
	Natural Opening out을 할 수 있다.			0	
	Hockey Stick을 할 수 있다.		1		
	shoulder to shoulder를 할 수 있다.		1		

● 짝 모듈별 집계표 ●

(1)학년 (8)반					
구분	번호	이름	점수	합계	등급
여자역할	3	김슬기	4	9	B
남자역할	26	이우남	5		

6. 유의 사항

- 가. 수업 시작 후 2주 후에 평가하여 학생들이 충분히 연습할 수 있도록 유도한다.
- 나. 동료평가의 점수부여는 팀별 점수이므로 두 사람이 서로 배려하여 함께 연습하는 것을 중시하도록 한다.
- 다. 실시자가 자신이 받은 점수에 불만이 있을 경우 촬영된 영상을 통해 확인 할 수 있다.

중요 체크리스트

1. 평가 항목: 수업태도

2. 평가 내용

모듈원의 시간엄수 및 복장에 대한 수업태도에 대하여 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 모듈장은 모듈원들과 함께 평가지의 기준에 의해 매시간 체크한다.
- 나. 교사는 2~3차례 확인을 하여 부정을 방지한다.
- 다. 획득한 점수를 기준으로 모듈별로 순위를 내어 등급을 부여한다.

4. 기준 및 예시도구

● 수업태도 동료평가 체크리스트 ● 모듈명 :

모둠원	구분	일자										'O'개수	순위
		3/20	3/22	3/24	3/28	3/30	4/3	4/5	4/7	4/15	4/17		
김찬미	시간엄수	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	17	3위
	복장	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○		
여다진	시간엄수	×	○	○	○	×	○	○	○	○	×	15	
	복장	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○		
옥서원	시간엄수	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	16	
	복장	×	○	×	○	○	×	○	○	○	○		
이성호	시간엄수	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	15	
	복장	○	○	×	○	○	×	○	○	○	×		
이우남	시간엄수	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	14	
	복장	○	○	×	○	○	×	○	○	×	×		
허순철	시간엄수	○	×	○	○	×	×	○	○	○	×	14	
	복장	○	○	×	○	○	×	○	○	○	○		
합계		91											

등급	A	B	C	D	E
5개 모듈일 경우	1위	2위	3위	4위	5위

5. 유의사항

동료 평가 체크리스트는 모듈에 대한 책임의식을 키워 수업태도를 향상시키는 데 목적이 있으므로 등급간 점수 차이를 크게 두지 않는다.

다. 교사 평가

교사 표현 기능 검사 3

1. 평가 항목: 모듈별 창작 댄스스포츠 발표

2. 평가 내용

차차차 루틴을 이용하여 창작댄스스포츠를 구성하여 발표하며 동작의 정확성 및 표현력을 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 모듈별 발표 순서를 정하여 돌아가며 발표 한다.
- 나. 순서는 가위·바위·보나 제비뽑기 등으로 정한다.

4. 예시도구 및 기준

◎ 창작댄스스포츠 모듈별 집계표(교사용) ◎

2학년 7반						
모듈명	댄스올라잇	passion	댄스파르타	바일라모스	으라차차차	비고
평가 점수	15	12	15	9	12	
평가 항목	평가내용			배점	기준	
동작의 정확성 및 표현력	* 차차차의 기본움직임과 자세가 정확하다. * 창작된 동작의 연결이 자연스럽게 아름답게 표현하였다. * 모듈원들 간에 연습이 충분하여 호흡이 잘 맞는다. * 댄스스포츠의 기본예절을 잘 지킨다.			15	3가지 이상의 기준을 충족시킨다.	
				12	2가지 기준을 충족시킨다.	
				9	1가지 이하의 기준을 충족시킨다.	

5. 유의 사항

- 가. 도중에 틀리더라도 끝까지 마칠 수 있도록 격려한다.
- 나. 댄스스포츠에서 지켜야할 예절을 잘 지킬 수 있도록 지도한다.

교사 체크리스트

1. 평가 항목: 수업참여도

2. 평가 내용

모듈별 역할수행에 대한 성실도를 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 각 모듈 안에서 음악, 안무, 기록, 코치, 심판, 무보작성 등의 역할을 나누어 맡는다.

- 나. 교사는 창작 댄스스포츠 모듈발표가 끝난 뒤에 평가한다.
- 다. 모듈별 합계점으로 순위를 내어 점수를 부여한다.

4. 예시도구 및 기준

● 모듈 역할 평가지 ● 모듈명 :

모듈 담당 배정		담당자	점수	비고
음악	작품에 맞는 음악을 선별한다.	이우남	2	상:3점 중:2점 하:1점
안무	그 동안 배운 동작을 응용해 작품을 구성한다.	윤희수	3	
기록	배운 루틴을 가지고 새롭게 루틴을 완성한다.	이소민	2	
코치	조원을 충분히 연습시켜 숙달되게 한다.	박지수	3	
심판	각 조 작품 발표 시 심사기준에 의해 심사를 한다.	이성주	1	
무보	기록에 의한 구체적인 동작분석을 한다.	한아라	2	
취득점수 (합계점수 ÷ 모듈인원수)		13 ÷ 6 = 2.16	등위	(3)위

배 점	10점	9점	8점	7점	6점
5개 모듈일 경우	1위	2위	3위	4위	5위

교사 수업일지

1. 평가 항목: 모듈일지

2. 평가 내용

수업의 진행과정을 기록하여 모듈별로 제출한 수업일지를 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 모듈 발표 수업을 준비하면서부터 발표수업을 마치기까지의 과정을 느낀 점과 함께 수업일지 형태로 작성한다.
- 나. 역할 수행, 작품 연습 과정 시 발생한 재미난 일이나 애로사항을 기술한다.
- 다. 발표회를 마치기 전까지 1주에 모듈 당 1명씩 제출하게 한다.

4. 기준

점수	평가내용
5	수업이 진행되는 과정에서 알 수 있는 자기가 속한 모듈의 특성이나 진행과정, 에피소드 등에 대하여 기록하는 사람의 느낌을 상세히 기술하였다.
4	수업이 진행되는 과정에서 알 수 있는 자기가 속한 모듈의 특성이나 진행과정, 에피소드 등에 대하여 기록하는 사람의 느낌을 기술하였으나, 일부분이 빠져있거나, 대략적으로 기술하였다.
3	모듈의 특성이나 진행과정, 에피소드 등에 대한 기록이 미흡하다.
0	보고서를 제출하지 않았다.

5. 예시도구

◎ ()모듈 수업일지 ◎

작성일시 : 월 일	()학년 ()반 번호 : () 이름 : ()
<p>* 한 주간 모듈 발표 수업을 준비하면서 있었던 과정에 대해 자세하고 성실하게 A4 한 장에 자필로 작성한다. (역할 수행하면서 느낀 점이나, 작품 연습 과정 시 모듈 간에 일어난 재미난 일이나 에로사항, 수업에 관하여 선생님께 하고 싶은 얘기 등)</p> <p>고등학교에 들어와서 모듈활동 하는 게 거의 없었는데, 이번 기회로 친구들과 즐거운 시간을 가질 수 있어서 행복한 시간이었다. 학교가 끝난 후 만나서 같이 의논하며 만들어가고 수정하면서 협동심을 기를 수 있었던 것 같다.</p> <p>내 역할은 무보였는데 사람의 동작, 움직임을 종이에 옮기는 것이 쉬운 일이 아니었다. 우선 보는 사람이 잘 알아볼 수 있도록 그려야 하는데, 어떤 방법을 써야 할지 고민스러웠다. 여러 가지 자료들을 보면서 내가 결정한 방법은 발바닥 그리기! 발바닥을 기본으로 그리고 그에 맞는 자세한 동작과 팔 동작을 썼다. 처음 차차차를 하는 사람이 이 무보를 보고 완벽히 재연해 낼 수 있을지는 모르겠지만 난 최선을 다해 그렸고 조원들이 알아 볼 수 있을 때 기뻐다.</p> <p>사실 모듈이 짜여 졌을 때에는 그다지 친하지 않은 친구들과 함께 하게 된 것을 내심 불편하게 생각하고 있었다. 그러나 수업을 진행하면서 친구들에 대해 선입견부터 가진 나에 대해 부끄러워졌고 그런 마음에 대한 반성의 의미로 더욱 내 역할에 충실하려고 노력했고, 친구들을 챙겼다. 조별 발표수업을 통해 춤을 추며 즐거운 시간을 가진 것 뿐 아니라 앞으로 살아가면서 지켜야 할 바른 태도나 마음가짐 등을 배울 수 있어서 정말 소중한 수업이었다고 자부한다. 발표수업 동안 친구들의 더 많은 장점을 발견했고 열심히 하는 모습과 열정을 보며 내가 더 뿌듯했던 것 같다. 이렇게나 값진 추억을 만들어 준 선생님과 친구들에게 모두 감사하다.</p>	

6. 유의 사항

- 가. 수업의 내용을 다시 기술하는 내용은 바람직하지 않다.
- 나. 자신이 제출할 날짜가 아니더라도 원하는 학생은 얼마든지 제출할 수 있다.
- 다. 등급 간에 배점 차이를 많이 두지 않는다.

교사 보고서

1. 평가 항목: 댄스스포츠 이해와 감상

2. 평가 내용

댄스스포츠의 역사, 국제경기 10종목, 라틴댄스와 모던댄스의 차이점이나 특성을 작성하여 제출한 보고서를 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 댄스스포츠에 관련된 책자나 인터넷 검색을 통해 댄스스포츠의 역사와 댄스스포츠 국제경기 10종목을 조사하고 라틴댄스와 모던댄스의 각각 1종목씩 동영상을 시청한다.
- 나. 조사한 내용과 동영상 감상을 바탕으로 『보고서』의 역사와 종목, 라틴댄스와 모던댄스의 종목 비교를 A4 한쪽에 작성하여 보고서로 작성 제출한다.

4. 기준 및 등급

등급	평가 내용
A	보고서 작성 기준의 내용을 모두 포함하고, 각각의 특성과 자신의 느낌을 상세히 기술하였다. 제출기한을 지켰다.
B	보고서 작성 기준의 내용을 포함하고, 각각의 특성과 자신의 느낌을 간단히 기술하였다. 제출기한을 지켰다.
C	보고서를 다른 사람 것을 그대로 베껴서 제출하거나 성의 없이 작성했다. 제출기한을 지키지 않았다.
D	미제출

5. 예시도구

◎ 댄스 스포츠에 관한 보고서 ◎

1학년 8반 26번 이름 : 김대현

※ 다음에 안내된 인터넷 사이트나 기타 자료를 활용하여 보고서를 자필로 작성하시오.

(박지은/박지우 J's Dance Studio - <http://www.jsdance.co.kr>, 서울시 댄스스포츠경기연맹(SFD) - <http://www.sfd.or.kr>, HIGHPOLE CLUB (하이폴 클럽) - <http://cafe.daum.net/highpole>, 대한댄스스포츠경기연맹(KFD) - <http://www.kfds.or.kr>, 댄스스포츠 영상문화 정음통상 - <http://www.jev.co.kr>)

1. 댄스스포츠의 역사, 댄스스포츠 국제경기 10종목의 종류를 자세히 조사하여 작성한다.
2. 라틴댄스와 모던댄스 각 1종목씩 동영상을 시청하고 두 종목 간의 차이점이나 특성, 느낌을 작성한다.

10/32 강이6

나를 리드댄스 (동바, 치차차, 샹바, 파도스탈레, 자이브) 중에서, 그이도 현재 배우고 있어서 조금 더 친숙하게 느껴지는 '치차차'의 동영상은 선정하였고, 리드댄스 (탈고, 탱고, 퀘스텝, 록스텝, 비엔나 왈츠) 중에서는 가장 음악이 마음에 드는 '탈고'를 선택하여 각기 동영상은 시청하였다.

두 영상을 보고 느낀 가장 큰 차이점은 홀드 자세였다. 치차차는 기본 홀드 자세를 적어볼기 어려울 정도로 매우 오픈된 형태를 보였고, 그에 따라 남녀 모두 손목까지 굉장히 다양하고 화려했다. 그만큼 생애한 표현이 가능해 보였고 자연스럽게 기교를 넣을 수 있는 것 같았다. 반면, 탈고는 계속 일정한 홀드 자세를 유지하며 남녀가 맞춰지며 처음부터 끝까지 좀 더 적색있고 단순한 듯 하면서도, 무아한 춤을 선보였다. 치차차 보다는 음악재도 약간 느리고, 일정한 틀에 맞추어서, 다양한 표현과 기교보다는 리드성에 초점을 두는 듯한 느낌이었고이내 좋아나왔다.

또한, 치차차와 탈고는 스텝이나 리드의 모양 등에서 사뭇 다른 특징이 나타났다. 치차차는 스텝에서 변의 모양이 일관되게 유지되지 않고 뒤돌아보, 사뭇 자유로워지고 리드 등 여러 모양이 나타나지만 탈고는 변 모양이 서로 비교적 평행하고 고정이나 뒤돌음 보다는 옆 쪽이 평행하게 가려놓는게 그에 나간다. 치차차에서는 힘이 많이 음악이고 리드를 튕기는 등의 기교가 자주 보이는 데에 비해 탈고는 그저 물결이 흐르듯, 부드러운 리드 라인을 만들어냈다. 개인적인 느낌으로는, 치차차가 더욱 견제되고 날카로운 느낌이 커서 더 심적라 느낌이 더욱 직접하다고 생각했다. 하지만 외국에 가서 한눈에 알아볼 수 있는 제정된 춤을 볼 경우가 생각 때에는 탈고와 같은 댄스를 선보이고 싶다는 생각이 들었다. 그래서 치차차는 괜히 즐기 향상하고 표제 넘치는 10대 ~ 30대 초반의 사람들에게, 그리고 탈고는 40 ~ 60세의 낭만적이면서도 여전히 식지않은 열정과 같은 것을 가진 분들께 소개해 드리고 싶다는 생각이 들었다.

A

5. 체력운동

5-1. 줄넘기운동 (건강활동)

○ 학습 목표

기술줄넘기 6개 동작과 모듬줄넘기(마중줄과 배웅줄)를 익히며, 줄넘기 운동을 건강 증진 활동으로 생활화한다.

※ 참고

1. 마중줄 : 모듬줄넘기 기술 중 들어가는 사람을 향하여 다가오도록 돌리는 방법
2. 배웅줄 : 모듬줄넘기 기술 중 들어가는 사람의 이동 방향과 같은 방향으로 줄을 돌리는 방법
3. 기술줄넘기의 기술과 용어에 대한 자세한 내용은 다음 사이트를 참고하세요.
(<http://www.jumprope.or.kr/>)

○ 평가 자료

평가 주체	평가 도구	평가 내용	비고
자기	운동 기능 검사	기술줄넘기 1-6동작 기능	
동료	체크리스트	줄넘기 수업 우수학생	
교사	운동 기능 검사	기술줄넘기 6개 동작 기능	
	운동 기능 검사	모듬줄넘기 연속8자뛰기 (마중줄 / 배웅줄) 운동기능	
	표현 기능 검사	음악줄넘기 창작 작품 시연	
	보고서	줄넘기 운동의 생활화	

○ 평가 운영 방법

1. 줄넘기 수업초반에는 새로운 동작들을 자발적으로 연습을 하도록 유도하며, 연습 일지를 통하여 연습과정을 점검한다.
2. 줄넘기 기술을 어느 정도 숙달한 중반부에는 방과후 시간을 이용하여 스스로 운동을 한 상황을 점검하여 줄넘기 운동을 생활화하였는지 보고서 평가한다.
3. 기술줄넘기 6개 동작 기능을 운동 기능 검사로 교사평가 한다.
4. 모듬활동 중 운동능력 검사와 “노력과 극기”를 얼마나 실천하였는지 동료 평가로 판정한다.
5. 모듬줄넘기 2개 동작을 교사평가로 진행한다.

○ 차시별 수업 계획 예시

차시	지도내용	평가 주체	평가 도구	평가 항목
1	건강활동의 이해			
2-5	기술줄넘기 1, 2, 3, 4, 5, 6	자기	운동 기능 검사	기술줄넘기 1-6 동작
6-8	음악줄넘기	교사	표현 기능 평가	음악줄넘기 창작 작품 시연
		교사	보고서	줄넘기 운동의 생활화
9-10	모듬줄넘기 (마중줄 연속8자뛰기)	교사	운동 기능 검사	모듬줄넘기 (마중줄 연속8자뛰기)
11-12	모듬줄넘기 (배웅줄 연속8자뛰기)	동료	체크리스트	줄넘기 수업 우수학생
		교사	운동 기능 검사	모듬줄넘기 (배웅줄 연속8자뛰기)

○ 학생평가의 실제

가. 자기 평가

자기 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 기술줄넘기 1-6동작 기능

2. 평가 내용

차시별로 제시된 기술줄넘기를 실시하며 스스로 평가 한다.

3. 방법 및 절차

가. 차시별로 아래와 같이 기술줄넘기를 학습한다.

2차시	가위바위보뛰기, 십자뛰기
3차시	앞으로흔들어내어뛰기, 옆으로흔들어뛰기
4차시	4박자엇걸었다풀어뛰기
5차시	2중뛰기

나. 차시별로 제시된 기술줄넘기 과제를 연습하며 그 동작 성공 여부를 『자기평가표』에 차시별로 기록한다.

다. 『자기평가표』에 기록한 성공 회수에 따라 점수를 부여한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 기술줄넘기 6개 동작 자기 평가표 ◎

평가일	2000년 ○월 ○○일 ○교시			학번 및 성명	제1학년 1반 1번 이름 박하나:	
차시	1	2	3	4	5	6
평가기준	가위바위보 연속 20회	십자뛰기 연속 20회	앞으로흔들어내어뛰기 연속 20회	옆으로흔들어뛰기 연속 20회	4박자 엇걸었다 풀어뛰기	2중뛰기
성공여부	X	0	0	0	X	X
성공차시 수	3			등급	B	
등급	A		B		C	
성공차시	5차시		3 ~ 4 차시		2차시 이하	

5. 유의사항

가. 매 시간 새롭게 배운 줄넘기 동작을 자기주도 학습으로 유도하기 위해 자기평가를 활용한다.

나. 자기평가는 기술줄넘기 동작을 익히는 수업 초기 단계에 적용하는 것이 수업의 효과를 높이는 방안이 된다.

나. 동료 평가

동료 체크리스트

1. 평가 항목: 줄넘기 수업 우수학생

2. 평가 내용

줄넘기수업의 전 과정에서 모둠 내 수업 우수학생을 선정하여 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 학급을 남녀혼성 5개 모둠으로 구성한다.
- 나. 줄넘기 단원을 시작할 때, 수업 마지막 시간에 『수업 우수학생 선정』을 모둠별로 동료평가로 실시함을 안내한다.
- 다. 모둠별로 수업 마지막 시간에 각자 『모둠별 줄넘기 수업 우수학생 개인 평가표』를 작성하여 모둠장에게 제출한다.
- 라. 모둠장이 개인 평가표들을 모둠별 집계표에 작성 제출하고 평가 결과를 성적에 반영한다.

4. 기준

등급	A	B	C	D	E
계	12개 이상	10 ~ 11개	5 ~ 9개	3~4개	2개 이하

5. 예시도구 및 기준

◎ 모둠별 줄넘기 수업 우수학생 개인 평가표 ◎

평가일	200○년 ○월 ○○일 ○교시	평가자	제 1 학년 8 반 25번 이름 : 이하나
-----	------------------	-----	-------------------------

※ 평가 항목당 2명만 선정하며 √ 로 표시함

평가 항목	김하나	김두나	김세나	박하나	박두나	박세나
운동 능력	√				√	
협동심		√		√		
성실성	√		√			
동료애	√			√		
선정 합계	3	1	1	2	1	0

평가영역	평가 내용
운동 능력	모둠원 중에서 기술줄넘기, 음악줄넘기, 모듬줄넘기를 잘한다.
협동심	모듬원들과 잘 어울리고 도와주며 모듬 줄넘기 연습에 적극적으로 참여한다.
성실성	모듬원 중 연습을 가장 열심히 하며 줄넘기를 잘하기 위해 성실히 노력한다.
동료애	줄넘기 수업에서 모듬원들을 배려하는 태도가 남다르다.

◎ 모듬별 줄넘기 수업 우수학생 집계표 ◎

평가일	200○년 ○월 ○○일 ○교시			집계자	제1학년 반 번 이름 :		
실시자	김하나	김두나	김세나	박하나	박두나	박세나	이하나
평가자	김하나	김두나	김세나	박하나	박두나	박세나	이하나
김하나		1	1	2	1	1	2
김두나	2		1	1	2	0	2
김세나	3	1		2	1	0	1
박하나	3	0	0		2	1	2
박두나	2	0	0	2		1	3
박세나	2	1	0	2	1		2
이하나	3	1	1	2	1	0	
계	15	4	3	11	8	3	12
등급	A	D	D	B	C	D	A

* '등급란'은 교사가 기록한다.

6. 유의사항

노력과 극기는 8학년 건강활동의 덕목에 해당한다. 줄넘기 수업을 진행하는 학년에 따라 가르고자하는 덕목을 다르게 배치할 수 있다.

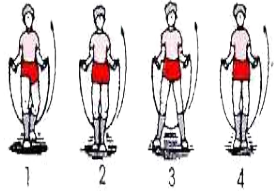
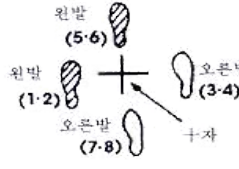
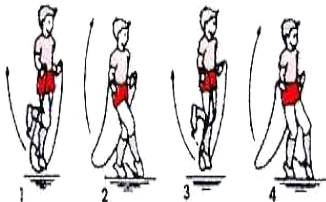
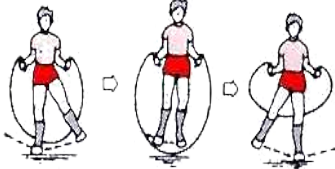
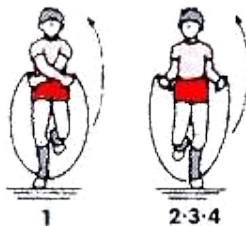
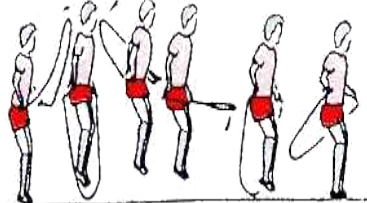
다. 교사 평가

교사 운동 기능 검사

1. 평가 항목 : 기술줄넘기 6개 동작 기능
2. 평가 내용
기술줄넘기 6개 동작의 성패를 판정한다.
3. 방법 및 절차
 - 가. 기술줄넘기 6개 동작을 설명하고 목표수준을 제시한다.
 - 나. 동작별로 연속 20개 성공 여부로 통과를 검사한다.
 - 다. 각 동작별로 2회 실시하여 통과 여부 최종 판정한다.

4. 예시도구 및 기준과 등급

◎ 기술줄넘기 기본 동작표 ◎

<p>1. 가위바위보뛰기</p>  <p>처음에 가위바위뛰기를 하고, 다음에 보바위뛰기를 한다</p>	<p>2. 십자뛰기</p>  <p>좌, 우, 앞, 뒤 방향을 2박자씩 뛴다.</p>
<p>3. 앞으로흔들어내어뛰기</p>  <p>양발을 교대로 흔들면서 앞발을 지면에 닿게 뛴다.</p>	<p>4. 옆으로흔들어뛰기</p>  <p>양발을 옆으로 번갈아 가면서 뛴다.</p>
<p>5. 4박자엇걸었다풀어뛰기</p>  <p>1로 엇걸어 한 번 뛰고, 2, 3, 4는 제자리 구보로 뛴다.</p>	<p>6. 2중뛰기</p>  <p>1번 점프에 줄을 2회전 시킨다..</p>

◎ 개인별 기술줄넘기 평가표 ◎

200○년 ○○월 ○○일 ○교시

○ 학년 ○○반

번호	이름	1동작		2동작		3동작		4동작		5동작		6동작		성공 동작 개수	등급
		1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회	1회	2회		
1	김하나	21	22	18	10	26	50			22	15	29	33	4동작	B
2	김두나	22	23	12	11	12	14	14	8	23	22	34	4	3동작	C
3	김세나	6	7	9	12	16	21	11	16		4	5	9	1동작	E
35	박하나	10	12	4				5	12	23	12	6		2동작	E

등급	A	B	C	D	E
성공동작 개수	5 동작 이상	4 동작	3 동작	2 동작	1 동작 이하

5. 유의 사항

- 가. 개인 기술줄넘기 동작 평가는 오랜 시간이 소요되는 만큼 전체 학생을 대기시킨 상태에서 1명씩 측정하는 방식을 지양한다.
- 나. 전체학생을 2조로 나누어 실기수행 조와 측정 조로 나누고 1개 동작씩 검사한다.
- 다. 동작을 실시하던 중 줄에 걸리거나 오동작을 하는 경우는 실패로 판정하여 자리에 앉도록 하고, 20개를 성공적으로 실시한 학생만 일괄 체크하는 방식을 택하는 것이 효과적이다.

교사 운동 기능 검사

1. 평가 항목: 모뎀줄넘기 연속8자뛰기 운동 기능

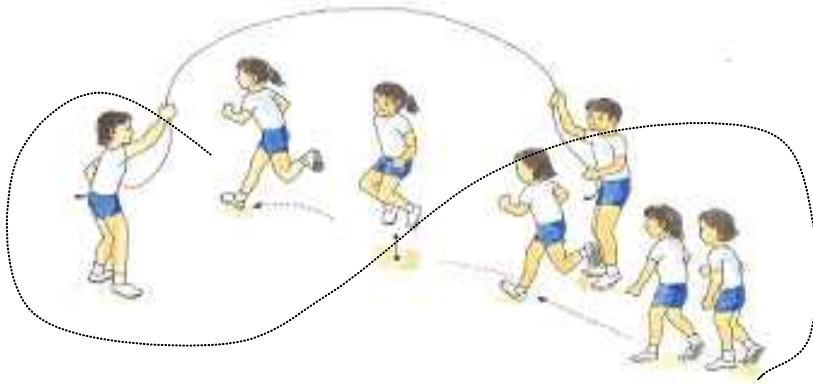
2. 평가 내용

1분간 모뎀줄넘기 연속8자뛰기 배웅줄 / 마중줄을 넘고 빠져나간 인원수로 평가한다.

3. 방법 및 절차

- 가. 학급을 남녀혼성으로 4개 모둠으로 나눈다.
- 나. 배웅줄 / 마중줄 연속8자 뛰기를 소개하고 목표수준을 제시한다.
- 다. 8자연속뛰기를 1분간 실시하여 성공적으로 줄에 들어갔다 빠져나오는 경우를 성공한 것으로 측정하여 점수를 부여한다.
- 라. 줄을 넘다 걸리는 경우는 실패한 것으로 판정하며, 다음 사람부터 다시 시작한다.
- 마. 배웅줄과 마중줄 연속8자뛰기를 각각 2회 실시하여 좋은 기록을 반영한다.

※ 연속8자뛰기 : 모듬원 전체가 한줄로 서서 1명씩 순서대로 줄 안으로 들어가 1회 도약 후 빠져나가기를 반복하며 줄 돌리는 사람 주위를 8자로 뛰는 모듬줄넘기 기술



4. 예시도구 및 기준

◎ 모듬줄넘기 모듬별 기록지 ◎

조	조원	배웅줄		마중줄		비고
		1차시	2차시	1차시	2차시	
1조	1, 2, 3, 4, 25, 26, 27, 28	55회	63회	55회	43회	
2조						
3조						
4조						

※ 2차시 실시 중 좋은 기록을 모듬 기록으로 인정

◎__반 모듬줄넘기 총계표 ◎

200○년 ○○월 ○○일 ○교시

○ 학년 ○○반

번호	이름	배웅줄			마중줄			
		1차시	2차시	등급	1차시	2차시	등급	
1	김하나	55회	63회	A	55회	43회	B	
2	김두나	55회	63회	A	55회	43회	B	
32	최하나	49회	48회	C	61회	54회	A	

등급	A	B	C	D	E
성공회수	60회 이상	50 - 59회	40 - 49회	30 - 39회	29회 이하

교사 표현 기능 검사

1. 평가 항목 : 음악줄넘기 창작 작품 시연

2. 평가 내용

(모듬별료) 음악에 맞추어 음악줄넘기를 시연하여, 모듬 작품구성의 창의성과 개인의 줄넘기 기술, 표현 능력을 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 학급을 남녀 혼성으로 4개 모듬으로 구성한다.

나. 수업시간에 배운 기술줄넘기 동작을 기초로 음악줄넘기 작품을 자유롭게 창작하여 시연한다.

다. 모듬작품 구성의 창의성과 개인의 기술줄넘기 기술과 표현능력을 평가한다.

4. 기준

평가 영역	점수	평가 내용
창의성 (모둠 평가)	잘함 (3점)	줄넘기 기술을 다양하게 표현하며 작품구성(대형변화, 음악의 흐름에 맞춘 자연스런 연결 등 전체적인 짜임새)이 창의적이다.
	보통 (2점)	줄넘기 기술을 다양하게 표현하지 못하며 작품구성에 창의성이 부족하다.
	미흡 (1점)	줄넘기 기술이 단순하고 작품구성이 진부하며 변화가 없다.
기술과 표현능력	잘함 (3점)	스텝과 박자가 잘 맞으며 주어진 순서에 따라 정확한 동작을 활기차게 표현한다.
	보통 (2점)	음악에 맞추어 주어진 순서에 따라 동작을 연결한다.
	미흡 (1점)	스텝과 박자가 서로 맞지 않으며 순서를 자주 틀린다.

5. 예시도구 및 등급

◎ 음악줄넘기 평가표(교사용) ◎

200○년 ○○월 ○○일 ○교시

○ 학년 ○○반

모둠	번호	이름	평가항목		합계	등급
			창의성 (모둠)	기술과 표현능력		
1모둠	1	김하나	보통	잘함	5	A
	2	김두나		보통	4	B
	3	김세나		보통	4	B
	4	박하나		미흡	3	B
	21	박두나		잘함	5	A
	22	박세나		잘함	5	A
	23	이하나		보통	4	B
	24	이두나		보통	4	B
2모둠						
3모둠						
4모둠						
	32	최하나	미흡	미흡	2	C

등급	A	B	C
계	5점 이상	3-4점	2점 이하



보고서

1. 평가 항목: 줄넘기 운동의 생활화

2. 평가 내용

가정에서 줄넘기 운동을 하면서 연습 내용을 작성하여 제출한 보고서를 평가한다.

3. 방법 및 절차

가. 줄넘기 수업에서 익힌 기술줄넘기의 6개 동작으로 가정에서 연습하면서 『줄넘기 운동 생활화 활동지』에 기록한다.

나. 『활동지』에 운동한 내용, 연습에서 느낀 점, 운동 실천의 변화에 대한 내용을 보고서 양식에 따라 작성하여 제출한다.

4. 기준

평가 영역	수준(점수)	평가 내용
연습 참여점수	잘함 (2점)	5회 이상 개인 연습
	보통 (1점)	3 - 4회 개인 연습
	미흡 (0점)	2회 이하 개인 연습
보고서내용 점수	잘함 (2점)	개인 연습을 5회 이상 하였으며, 보고서 작성이 매우 충실하다
	보통 (1점)	연습 참여가 3-4회 이다.
	미흡 (0점)	보고서 내용이 극히 불성실하거나, 보고서를 제출하지 않았다.

5. 예시도구

◎ 줄넘기 운동 생활화 활동지 (예시)◎

평가일	200○년 ○월 ○○일 ○교시	학번 및 성명	2학년 1반 1번 이름 박하나:		
【연습 내용】					
순	일시	장소	운동 시간	운동 내용	비고
1	11/3	집앞	20분	모뎀발 넘기와 앞으로 뺨기	
2	11/5	집앞	20분	가위바위보 뛰기	
3	11/7	집앞	20분	되돌려 뛰기	
4	11/12	공원	30분	되돌려 뛰기, 2중뛰기	
5	11/13	공원	30분	2중뛰기	
6					

【줄넘기 운동을 일상생활 속에서 자발적으로 연습한 소감은?】

마음만 먹으면 누구든지 운동을 할 수 있다고 생각했으나, 실제로 학원을 다녀온 후 운동을 나가려고 마음을 먹고 나서기가 쉽지 않았다. 집에서 컴퓨터 게임이 하고 싶기도 했고, 운동복으로 갈아입기를 쉽게 결심하지 못했다. 그러나 연습일지를 적어야한다는 생각에 반 강제로 줄넘기를 시작했지만 몇 번 반복되면서 줄넘기 기술도 많이 늘고 좀 더 쉽게 운동을 할 수 있게 됐다.

【줄넘기 운동을 실시한 후 나의 생활의 변화를 적어보세요】

무엇보다, 몸이 개운해진 것 같다. 주말이면 친구들과 농구를 하기도하지만 농구코트를 찾아 학교까지 가야하고 친구들과 시간을 맞추어야하는데, 그래서 주중에 혼자 하는 운동을 할 수 없었다. 줄넘기 운동은 아주 쉽게 할 수 있고 언제든지 편하게 할 수 있어서 좋았다. 특히, 집에서 10분 정도 걸어가야 하는 공원에 가서 많은 사람들이 운동을 하는 모습을 보며 운동을 하고난 후부터는 운동을 해야겠다는 동기유발도 잘되고 더 열심히 운동을 할 수 있어서 좋았다.

◎ 기술줄넘기 연습일지 평가표(교사용) ◎

200○년 ○○월 ○○일 ○교시

○ 학년 ○○반

번호	이름	연습 참여 점수	내용 점수	계	등급
1	김하나	2	2	4	A
2	김두나	2	1	3	A
3	김세나	1	0	1	C
32	최하나	1	1	2	B

등급	A	B	C
계	3점 이상	2점	1점 이하

6. 유의 사항

연습일지 평가는 자발적 참여를 평가하는 과정으로 건강활동의 수업 도입단계에서 적용하는 것이 효과적이며, 연습 참여 차시는 수업에 배치된 차시를 기준으로 조정할 수 있다.

