

2020학년도 2학년 1학기 운동과 건강 평가계획

1. 평가영역 및 비율

구분	지필평가				수행평가					계
	중간고사		기말고사		농구 자유투	농구 스킬챌린지	농구 리그전	디스크 골프	얼티미트	
평가방법	선택형	서답형	선택형	서답형						
배점	0점	0점	0점	0점	10점	20점	20점	30점	20점	
반영비율	0%		0%		10%	20%	20%	30%	20%	100%
평가지기					5월	5월~6월	6월~7월	7월~8월	7월~8월	

2. 평가 목적

- 가. 건강에 대한 이해를 바탕으로 운동과 건강의 관계를 이해하고 자기 관리 능력을 길러 건강 관리를 생활화한다.
- 나. 운동과 자세, 비만, 체력, 정서와의 관계를 이해하고 건강관리 능력을 길러 일상생활에서 체육활동에 적용하며 건강을 유지, 증진한다.
- 다. 운동과 손상의 관계를 이해하고 안전사고 예방, 대처 능력을 길러 실생활에 적용하며 안전한 운동 환경 조성에 힘쓴다.

3. 기본 방향

- 가. 건강한 생활 습관을 형성하고 체력을 증진시키기 위한 실제성 높은 평가를 실시하며, 평생 스포츠로써 타당성 높은 신체활동을 실시하고 이를 평가한다.
- 나. 다양한 수행평가 종목을 통해 심신의 건강을 증진하고 건전한 생활을 할 수 있다.

4. 교육내용에 따른 성취기준과 평가방법

단 원	교육내용	성취기준	평가방법						
			지필평가 (0%)		수행평가 (100%)				
			중간 (0%)	기말 (0%)	농구 자유투 (10%)	농구 스킬 챌린지 (20%)	농구 리그전 (20%)	디스크 골프 (30%)	얼티미트 (20%)
II. 운동과 건강 관리	3. 운동과 체력 증진	농구			○	○	○		
I. 운동과 건강의 관계	3. 운동과 자기 관리	플라잉디스크						○	○

5. 수행평가

가. 영역 및 내용

구분	평가 영역	평가 내용	반영 비율
결과평가	농구 자유투	· 지정된 위치에서 부여된 횟수에 맞춰 성공 여부를 바탕으로 평가	10%
과정&결과평가	농구 스킬챌린지	· 기본 기능들을 정해진 시간 안에 완수해야 하는 스킬 챌린지를 실시하여 평가	20%
결과평가	농구 리그전	· 경기 규칙을 적용하여 팀별 리그전 실시 후 결과를 평가	20%
결과평가	디스크 골프	· 경기 규칙을 적용하여 조별 리그전 실시 후 결과를 평가	30%
결과평가	얼티미트	· 경기 규칙을 적용하여 팀별 리그전 실시 후 결과를 평가	20%

6. 수행평가 영역별 평가계획

가. 결과 평가계획서

과 목 명	운동과 건강	평 가 영 역	농구 자유투									
성취 기준	[12운건02-03] 건강한 삶을 위한 체력의 중요성에 대한 이해를 바탕으로 여러 체력 요소를 측정하여 평가하고 체력 관리를 위해 스스로 운동 계획을 수립하여 적용한다.											
수-평-기 연결 절차	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">교육과정 [12운건02-03]</td> <td colspan="3">프로젝트 수업</td> <td rowspan="2">연계 or 대회 오랑 3on3 농구 한마당, 교육감기 스포츠클럽 대회</td> <td rowspan="2">학생부 연결 교과세부 특기사항란 에 기록</td> </tr> <tr> <td>주제안내 자유투</td> <td>과제수행 기능연습</td> <td>평가 수행 평가</td> </tr> </table>	교육과정 [12운건02-03]	프로젝트 수업			연계 or 대회 오랑 3on3 농구 한마당, 교육감기 스포츠클럽 대회	학생부 연결 교과세부 특기사항란 에 기록	주제안내 자유투	과제수행 기능연습	평가 수행 평가		
교육과정 [12운건02-03]	프로젝트 수업			연계 or 대회 오랑 3on3 농구 한마당, 교육감기 스포츠클럽 대회	학생부 연결 교과세부 특기사항란 에 기록							
	주제안내 자유투	과제수행 기능연습	평가 수행 평가									
평가 유형	<input type="checkbox"/> 논술 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 발표 <input checked="" type="checkbox"/> 실험, 실습 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 포트폴리오	창의인성 핵심역량	<input type="checkbox"/> 공동체역량 <input type="checkbox"/> 창의적 사고역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기관리역량 <input checked="" type="checkbox"/> 지식정보처리역량 <input type="checkbox"/> 심미적 감성역량 <input type="checkbox"/> 의사소통역량									
수행평가 개 요	자유투 및 슛 기능을 습득하고 경기에서 활용할 수 있다.											
반영 비율	10%	평가시기	4월	연계 교육 또는 대회	오랑 3on3 농구 한마당, 교육감기 스포츠클럽 대회							
세부 채점기준 및 평가요소	자유투 평가요소 자유투 5회 슈팅한다. ① 슛 자세 ② 자유투 라인 ③ 팔의 협응성 및 손목 스냅 ④ 슛의 정확성 측정하여 평가점수를 부여한다.		채점기준 4회 이상 성공 3회 성공 2회 성공 1회 성공 0회 성공	점수 10 9 8 7 6								

나. 과정&결과 평가계획서

과 목 명	운동과 건강		평 가 영 역	농구 스킬챌린지																						
성취 기준	[12운건02-03] 건강한 삶을 위한 체력의 중요성에 대한 이해를 바탕으로 여러 체력 요소를 측정하여 평가하고 체력 관리를 위해 스스로 운동 계획을 수립하여 적용한다.																									
수-평-기 연결 절차	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">교육과정 [12운건02-03]</td> <td colspan="3">프로젝트 수업</td> <td rowspan="2">연계 or 대회 오랑 3on3 농구 한마당, 교육감기 스포츠클럽 대회</td> <td rowspan="2">학생부 연결 교과세부 특기사항란 에 기록</td> </tr> <tr> <td>주제안내 스킬 챌린지</td> <td>과제수행 기본 기능연습</td> <td>평가 수행 평가</td> </tr> </table>	교육과정 [12운건02-03]	프로젝트 수업			연계 or 대회 오랑 3on3 농구 한마당, 교육감기 스포츠클럽 대회	학생부 연결 교과세부 특기사항란 에 기록	주제안내 스킬 챌린지	과제수행 기본 기능연습	평가 수행 평가																
교육과정 [12운건02-03]	프로젝트 수업			연계 or 대회 오랑 3on3 농구 한마당, 교육감기 스포츠클럽 대회	학생부 연결 교과세부 특기사항란 에 기록																					
	주제안내 스킬 챌린지	과제수행 기본 기능연습	평가 수행 평가																							
평가 유형	<input type="checkbox"/> 논술 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 발표 <input checked="" type="checkbox"/> 실험, 실습 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 포트폴리오	창의인성 핵심역량	<input type="checkbox"/> 공동체역량 <input type="checkbox"/> 창의적 사고역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기관리역량 <input checked="" type="checkbox"/> 지식정보처리역량 <input type="checkbox"/> 심미적 감성역량 <input type="checkbox"/> 의사소통역량																							
수행평가 개 요	드리블, 슛, 패스 등 농구 기본 기능을 습득하고 리그전을 운영 계획한다.																									
반영 비율	20%	평가시기	4월~5월	연계 교육 또는 대회	오랑 3on3 농구 한마당, 교육감기 스포츠클럽 대회																					
세부 채점기준 및 평가요소	<table border="1"> <thead> <tr> <th>스킬 챌린지 평가요소</th> <th>채점기준</th> <th>점수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. 출발신호 후 5M 앞 콘 위에 있는 공을 직접 잡는다.(출발 신호와 동시에 시작)</td> <td>45.00초 이하</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>2. 드리블로 2M 간격으로 되어 있는 고깔(6개)를 지그재그로 통과하며 반대편을 향해 진행한다.</td> <td>45.01-50.00</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>3. 레이업슛을 실시하여 성공해야 한다.</td> <td>50.01-60.00</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>4. 지정된 곳에 체스트 패스로 볼을 통과시켜야 한다.(1회 성공, 5M)</td> <td>60.01-75.00</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>5. 골밑 슛을 오른쪽, 왼쪽 1회씩 성공해야 한다.</td> <td>75.01 이상</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>6. 자유투 1회를 성공해야 한다. ※ 1~6까지의 미션을 모두 성공하는데 소요되는 시간을 측정한다. ※ 2회 평가 중 우수한 기록을 반영한다. ※ 경기 규칙에 어긋났을 경우 해당기록을 인정하지 않는다.</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					스킬 챌린지 평가요소	채점기준	점수	1. 출발신호 후 5M 앞 콘 위에 있는 공을 직접 잡는다.(출발 신호와 동시에 시작)	45.00초 이하	20	2. 드리블로 2M 간격으로 되어 있는 고깔(6개)를 지그재그로 통과하며 반대편을 향해 진행한다.	45.01-50.00	18	3. 레이업슛을 실시하여 성공해야 한다.	50.01-60.00	16	4. 지정된 곳에 체스트 패스로 볼을 통과시켜야 한다.(1회 성공, 5M)	60.01-75.00	14	5. 골밑 슛을 오른쪽, 왼쪽 1회씩 성공해야 한다.	75.01 이상	12	6. 자유투 1회를 성공해야 한다. ※ 1~6까지의 미션을 모두 성공하는데 소요되는 시간을 측정한다. ※ 2회 평가 중 우수한 기록을 반영한다. ※ 경기 규칙에 어긋났을 경우 해당기록을 인정하지 않는다.		
스킬 챌린지 평가요소	채점기준	점수																								
1. 출발신호 후 5M 앞 콘 위에 있는 공을 직접 잡는다.(출발 신호와 동시에 시작)	45.00초 이하	20																								
2. 드리블로 2M 간격으로 되어 있는 고깔(6개)를 지그재그로 통과하며 반대편을 향해 진행한다.	45.01-50.00	18																								
3. 레이업슛을 실시하여 성공해야 한다.	50.01-60.00	16																								
4. 지정된 곳에 체스트 패스로 볼을 통과시켜야 한다.(1회 성공, 5M)	60.01-75.00	14																								
5. 골밑 슛을 오른쪽, 왼쪽 1회씩 성공해야 한다.	75.01 이상	12																								
6. 자유투 1회를 성공해야 한다. ※ 1~6까지의 미션을 모두 성공하는데 소요되는 시간을 측정한다. ※ 2회 평가 중 우수한 기록을 반영한다. ※ 경기 규칙에 어긋났을 경우 해당기록을 인정하지 않는다.																										

다. 결과 평가계획서

과 목 명	운동과 건강	평가 영역	농구 리그전																
성취 기준	[12운건02-03] 건강한 삶을 위한 체력의 중요성에 대한 이해를 바탕으로 여러 체력 요소를 측정하여 평가하고 체력 관리를 위해 스스로 운동 계획을 수립하여 적용한다.																		
수-평-기 연결 절차	<table border="1"> <tr> <th>교육과정</th> <th colspan="3">프로젝트 수업</th> <th rowspan="2">연계 or 대회</th> <th rowspan="2">학생부 연결</th> </tr> <tr> <td>[12운건02-03]</td> <th>주제안내</th> <th>과제수행</th> <th>평가</th> </tr> <tr> <td></td> <td>리그전</td> <td>팀별 리그전</td> <td>수행 평가</td> <td>오랑 3on3 농구 한마당. 교육감기 스포츠클럽 대회</td> <td>교과세부 특기사항란 에 기록</td> </tr> </table>	교육과정	프로젝트 수업			연계 or 대회	학생부 연결	[12운건02-03]	주제안내	과제수행	평가		리그전	팀별 리그전	수행 평가	오랑 3on3 농구 한마당. 교육감기 스포츠클럽 대회	교과세부 특기사항란 에 기록		
교육과정	프로젝트 수업			연계 or 대회	학생부 연결														
[12운건02-03]	주제안내	과제수행	평가																
	리그전	팀별 리그전	수행 평가	오랑 3on3 농구 한마당. 교육감기 스포츠클럽 대회	교과세부 특기사항란 에 기록														
평가 유형	<input type="checkbox"/> 논술 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 발표 <input checked="" type="checkbox"/> 실험, 실습 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 포트폴리오	창의인성 핵심역량	<input checked="" type="checkbox"/> 공동체역량 <input type="checkbox"/> 창의적 사고역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기관리역량 <input checked="" type="checkbox"/> 지식정보처리역량 <input type="checkbox"/> 심미적 감성역량 <input checked="" type="checkbox"/> 의사소통역량																
수행평가 개 요	1. 드리블, 슛, 패스 등 농구 기본 기능을 습득하고 리그전을 운영 계획한다. 2. 팀별 농구 활동을 통해 팀 간 이질, 팀 내 동질성을 이해하며 팀원으로서 활동하면서 의사소통역량과 협업능력을 함양한다.																		
반영 비율	20%	평가시기	4월~5월	연계 교육 또는 대회	오랑 3on3 농구 한마당, 교육감기 스포츠클럽 대회														
세부 채점기준 및 평가요소	<table border="1"> <thead> <tr> <th>조별 농구 경기 평가요소</th> <th>채점기준</th> <th>점수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="5"> 1. 5개 팀별 리그전으로 농구 경기 수행 능력을 평가한다. 2. 리그전으로 승 3점, 무 1점, 패 0점 부여함. 1~5위까지 누가 기록 측정하여 순위를 결정한다. </td> <td>조1위</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>조2위</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>조3위</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>조4위</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>조5위</td> <td>12</td> </tr> </tbody> </table>			조별 농구 경기 평가요소	채점기준	점수	1. 5개 팀별 리그전으로 농구 경기 수행 능력을 평가한다. 2. 리그전으로 승 3점, 무 1점, 패 0점 부여함. 1~5위까지 누가 기록 측정하여 순위를 결정한다.	조1위	20	조2위	18	조3위	16	조4위	14	조5위	12		
조별 농구 경기 평가요소	채점기준	점수																	
1. 5개 팀별 리그전으로 농구 경기 수행 능력을 평가한다. 2. 리그전으로 승 3점, 무 1점, 패 0점 부여함. 1~5위까지 누가 기록 측정하여 순위를 결정한다.	조1위	20																	
	조2위	18																	
	조3위	16																	
	조4위	14																	
	조5위	12																	

라. 결과 평가계획서

과 목 명	운동과 건강	평 가 영 역	디스크 골프																														
성취 기준	[12운건01-03] 심신의 건강 유지 및 증진을 위한 방안으로 일상생활에서 지속적으로 운동에 참여하여 건강을 관리한다.																																
수-평-기 연결 절차	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">교육과정 [12운건01-03]</td> <td colspan="3">프로젝트 수업</td> <td rowspan="2">연계 or 대회 교육감기 스포츠클럽 대회</td> <td rowspan="2">학생부 연결 교과세부 특기사항란에 기록</td> </tr> <tr> <td>주제안내 디스크퍼팅, 디스크골프</td> <td>과제수행 기본 기능연습, 팀별 리그전</td> <td>평가 수행 평가</td> </tr> </table>	교육과정 [12운건01-03]	프로젝트 수업			연계 or 대회 교육감기 스포츠클럽 대회	학생부 연결 교과세부 특기사항란에 기록	주제안내 디스크퍼팅, 디스크골프	과제수행 기본 기능연습, 팀별 리그전	평가 수행 평가																							
교육과정 [12운건01-03]	프로젝트 수업			연계 or 대회 교육감기 스포츠클럽 대회	학생부 연결 교과세부 특기사항란에 기록																												
	주제안내 디스크퍼팅, 디스크골프	과제수행 기본 기능연습, 팀별 리그전	평가 수행 평가																														
평가 유형	<input type="checkbox"/> 논술 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 발표 <input checked="" type="checkbox"/> 실험, 실습 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 포트폴리오	창의인성 핵심역량	<input checked="" type="checkbox"/> 공동체역량 <input type="checkbox"/> 창의적 사고역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기관리역량 <input checked="" type="checkbox"/> 지식정보처리역량 <input type="checkbox"/> 심미적 감성역량 <input checked="" type="checkbox"/> 의사소통역량																														
수행평가 개 요	디스크 골프 활동을 통해 자신의 체력 수준을 파악하고 운동을 생활화하는 자세를 가진다.																																
반영 비율	30%	평가시기	5월~6월	연 계 교 육 또는 대회	교육감기 스포츠클럽 대회																												
세부 채점기준 및 평가요소	<table border="1"> <thead> <tr> <th>평가 요소</th> <th>채점기준</th> <th>점수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">디스크 퍼팅 4m 거리에서 10개의 디스크를 디스캐처에 던져 성공한 횟수를 종합하여 평가한다.</td> <td>A</td> <td>8회 이상</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>6회~7회</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>4회~5회</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>3회 이하</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td rowspan="4">디스크 골프 각 조별 1라운드를 실시하여 순위별로 점수를 부여한다.</td> <td>A</td> <td>1위, 2위</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>3위, 4위</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>5위, 6위</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>7위, 8위, 9위</td> <td>9</td> </tr> </tbody> </table>				평가 요소	채점기준	점수	디스크 퍼팅 4m 거리에서 10개의 디스크를 디스캐처에 던져 성공한 횟수를 종합하여 평가한다.	A	8회 이상	15	B	6회~7회	13	C	4회~5회	11	D	3회 이하	9	디스크 골프 각 조별 1라운드를 실시하여 순위별로 점수를 부여한다.	A	1위, 2위	15	B	3위, 4위	13	C	5위, 6위	11	D	7위, 8위, 9위	9
평가 요소	채점기준	점수																															
디스크 퍼팅 4m 거리에서 10개의 디스크를 디스캐처에 던져 성공한 횟수를 종합하여 평가한다.	A	8회 이상	15																														
	B	6회~7회	13																														
	C	4회~5회	11																														
	D	3회 이하	9																														
디스크 골프 각 조별 1라운드를 실시하여 순위별로 점수를 부여한다.	A	1위, 2위	15																														
	B	3위, 4위	13																														
	C	5위, 6위	11																														
	D	7위, 8위, 9위	9																														

마. 결과 평가계획서

과 목 명	운동과 건강	평 가 영 역	얼티미트																	
성취 기준	[12운건01-03] 심신의 건강 유지 및 증진을 위한 방안으로 일상생활에서 지속적으로 운동에 참여하여 건강을 관리한다.																			
수-평-기 연결 절차	<table border="1"> <tr> <td rowspan="2">교육과정 [12운건01-03]</td> <td colspan="3">프로젝트 수업</td> <td rowspan="2">연계 or 대회 교육감기 스포츠클럽 대회</td> <td rowspan="2">학생부 연결 교과세부 특기사항란에 기록</td> </tr> <tr> <td>주제안내 디스크퍼팅, 디스크골프</td> <td>과제수행 기본 기능연습, 팀별 리그전</td> <td>평가 수행 평가</td> </tr> </table>	교육과정 [12운건01-03]	프로젝트 수업			연계 or 대회 교육감기 스포츠클럽 대회	학생부 연결 교과세부 특기사항란에 기록	주제안내 디스크퍼팅, 디스크골프	과제수행 기본 기능연습, 팀별 리그전	평가 수행 평가										
교육과정 [12운건01-03]	프로젝트 수업			연계 or 대회 교육감기 스포츠클럽 대회	학생부 연결 교과세부 특기사항란에 기록															
	주제안내 디스크퍼팅, 디스크골프	과제수행 기본 기능연습, 팀별 리그전	평가 수행 평가																	
평가 유형	<input type="checkbox"/> 논술 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input type="checkbox"/> 발표 <input checked="" type="checkbox"/> 실험, 실습 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 포트폴리오	창의인성 핵심역량	<input checked="" type="checkbox"/> 공동체역량 <input type="checkbox"/> 창의적 사고역량 <input checked="" type="checkbox"/> 자기관리역량 <input checked="" type="checkbox"/> 지식정보처리역량 <input type="checkbox"/> 심미적 감성역량 <input checked="" type="checkbox"/> 의사소통역량																	
수행평가 개 요	얼티미트 활동을 통해 자신의 체력 수준을 파악하고 운동을 생활화하는 자세를 가진다.																			
반영 비율	20%	평가지기	6월~7월	연 계 교 육 또는 대회	교육감기 스포츠클럽 대회															
세부 채점기준 및 평가요소	<table border="1"> <thead> <tr> <th>평가요소</th> <th colspan="3">채점기준</th> <th>점수</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">얼티 미트</td> <td rowspan="3">1. 조별 리그전을 실시하여 순위별로 점수를 부여한다. 2. 승점3점, 무승부1점, 패0점의 승점을 부여한다.</td> <td>A</td> <td>조1위</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>조2위</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>조3위</td> <td>14</td> </tr> </tbody> </table>				평가요소	채점기준			점수	얼티 미트	1. 조별 리그전을 실시하여 순위별로 점수를 부여한다. 2. 승점3점, 무승부1점, 패0점의 승점을 부여한다.	A	조1위	20	B	조2위	17	C	조3위	14
평가요소	채점기준			점수																
얼티 미트	1. 조별 리그전을 실시하여 순위별로 점수를 부여한다. 2. 승점3점, 무승부1점, 패0점의 승점을 부여한다.	A	조1위	20																
		B	조2위	17																
		C	조3위	14																

7. 수행평가 미응시자 및 학적변동자 처리 방안

(1) 해당 시간에 결석(인정결, 미인정결, 질병결, 기타결)한 학생은 해당 학기(정해진 기한) 안에 학교에 출석하는 날 동일 수행 평가를 개별적으로 실시하고, 그 결과를 반영한다.

부득이하게 개별평가에 응하지 못하는 경우 인정결석은 평가영역 평균점수의 100%를, 질병결석과 기타결석은 80%를 반영하고 미인정 결석은 기본점수를 부여한다.

(2) 대안교육 위탁교육기관 위탁학생과 병원학교 및 원격수업시스템을 이용하여 수업을 받는 건강장애학생은 평가 당일 소속 학교에 출석함을 원칙으로 하며, 출석하지 않아 평가에 응하지 않으면 기본점수를 부여한다.

(3) 전입생 성적처리

가) 전입한 후에 전입일 전 실시되었던 수행평가를 개별적으로 실시하여 그 결과를 반영한다.

나) 개별평가에 응시하지 않은 경우에는 기본점수를 부여한다.

다) 수행평가에 응할 시간이 없는 경우 전적교에서 취득한 유사 영역의 수행평가 점수를 환산하여 반영하되 유사 영역의 수행평가가 없을 경우 점수 부여는 교과협의회를 통하여 결정한다.

(4) 전출생 성적처리

전출일 이전까지 실시한 수행평가를 평가계획에 맞게 점수를 부여하고, 이를 전출교에 통보한다.

(5) 기타(재취학·전·편입·귀국·외국인학생, 북한 이탈주민 자녀, 직업과정 위탁학생, 소년원 재소자, 조기 진급, 조기 졸업학생 등)성적처리는 대전대신고등학교 성적관리규정에 의거하여 점수를 부여한다.

(6) 위의 사항에서 결정 할 수 없는 경우 대전대신고등학교 학업성적규정에 의해 처리한다.

(7) 대전대신고등학교 학업성적규정에 없는 사항이 발생한 경우 학업성적위원회를 열어 결정한다.

(8) 전입생, 전과생, 부상학생이 평가영역 특성상 시험 기회를 부여하기 어려운 경우(리그전, 경기수행능력평가)에는 평가영역 관련 내용을 보고서로 대체하여 체육교과협의회를 통해 평가기준을 적용하여 점수를 부여한다.(소수점 첫째자리에서 반올림한다.)

※ 평가기준

- 1) 교사가 정한 기준일로부터 2일까지 경과 -1, 2~4일 경과 -2, 4~6일 경과 -3, 7~8일 경과 -4
- 2) 수기로 작성하지 않았을 경우 -1
- 3) 사진 첨부하지 않았을 경우 -1
- 4) 보고서 내용이 성의가 없을 경우

(9) 신체장애 학생이 신체장애로 인하여 특정 영역의 수행평가가 불가능한 경우, 성적처리는 다음 공식을 참고하여 인정점을 부여하되, 대상 학생, 대상 과목, 대상 영역 등은 학업성적관리위원회의 심의를 거쳐 학교장이 정한다.

$$\text{점수} = \text{실기평가 기본점수} + [\text{실기평가 등급 간 점수(기본점수 제외)} \times \frac{\text{당해자의 관련영역 보고서 득점}}{\text{관련영역 보고서 배점 총점}}]$$

※ 인정점 부여가 필요한 경우 관련영역 보고서는 체육교과협의회를 통해 학업성적관리위원회 심의를 거쳐 결정

(10) 신체활동에 참여하지 않고, 수행평가에 성실히 임하지 않는 미참여자 학생에게는 관련 영역 보고서 제출의 기회를 제공한다. 이 때 점수 반영은 위의 공식을 참고한다.