

01

CHAPTER



3 (체력, 면역력, 자신감) Go 교사연구회



01

3 (체력, 면역력, 자신감) Go 교사연구회

3 (체력, 면역력, 자신감) Go 교사연구회

책임연구원	김영돈(생명중학교)
공동연구원	이서준(충북상업정보고), 이승오(청주혜화학고), 권수희(청주혜화학고)

I 연구 운영 주제 및 목적

1. 운영의 주제

1.1 코로나19 이겨내는 슬기로운 학교생활 II

가. 특수학교 기본교육과정 분석을 통한 보드게임(튼튼GO) 온라인 자료 개발

- 기본교육과정 체육을 다른 교과군과 접목한 융합수업 보드게임 개발
- QR코드를 삽입하여 보드게임을 개발하여 스마트기기 사용능력 신장
- 보드게임(튼튼GO) 내용에 융통성을 제공하여 다른 융합수업 적용할 수 있도록 보편적 학습 설계원리 적용

나. 기존 보드게임(튼튼GO)를 활용하여 학교 간 리그전 실시

- 2020년 보드게임(튼튼GO)을 활용하여 학교 간 리그전을 통한 홍보 및 확산
- 2021년 보드게임(튼튼GO)을 활용하여 온라인 자료 탑재를 통한 원격수업에 적용
- 게임 방식을 온라인으로 확인하며, 스마트기기를 이용하여 참여할 수 있도록 함

다. 보드게임 “튼튼-GO”를 적용한 통합교과(체육+타교과 및 계기교육) 지도안 및 학습자료 작성

- 기본교육과정 체육과 다른 교과군 사회, 진로와 직업을 적용한 보드게임(튼튼GO)으로 질적 향상
- 통합교과 지도안을 제공하고 현장에서 활용할 수 있는 다양한 활동지 개발
- 보드게임(튼튼GO)을 활용한 비대면수업 지도안 및 학습자료 개발

2. 운영의 목적

2.1 활동목표

- 가. 자신의 신체적 변화에 따른 건강한 몸 관리 방법을 알고, 체력증진 원리를 익혀 실천한다.
- 나. 간이 게임을 수행하는 데 필요한 기능(빠르게 달리기, 멀리 던지기, 자세 취하기, 표적 맞추기 활동 등)을 익힌다.
- 다. 코로나19로 인하여 약화된 다른 친구들과의 교류를 증진하며, 타인에 대한 배려와 협동심을 기른다.

2.3 실천 내용

가. 수업시간 적용

- 특수학교 및 특수학급 학생들을 대상으로 체육 교과수업 및 창의적 체험활동(원격수업 및 대면 수업) 시간을 활용하여 적용

나. 학교 간 리그전 개최

- 특수학교 및 특수학급 학생들을 대상으로(온라인) 학교 간 리그전 개최

다. 비장애학생 및 다른 교과군으로 확대하여 적용

- 보드게임(튼튼 GO)를 활용하여 비장애학생 체육교과에 적용
- 체육과 다른교과를 연계한 융합수업에 적용하고, 계기교육 등 다른 주제와 연계하여 활용

2.4 확산 방안

가. 교육청 홈페이지 탑재

- 지역 교육청 홈페이지 게임리터러시 연구자료 탑재 및 홍보
- 보드게임(튼튼 GO) 온라인 학습자료 QR코드 탑재 및 홍보

나. 교사 연수 및 워크숍 활용

- 다양한 연수 및 워크숍 진행 시 게임리터러시 연구자료 홍보
- 학교 간 리그전을 통하여 수업사례 공유 및 홍보

다. 전문적 학습공동체 활용

- 학교 급별 전문적 학습공동체에 연구자료 설명 및 홍보
- 타 교과 및 주제와 연계한 수업사례 공유

II 연구 운영 사례 적용

1. 수업 계획

1.1 교수학습지도안: 부록참고

1.2 활동지: 부록참고

1.3 수업 준비사항

가. 교사는 보드게임의 운영방식과 보상방법을 충분히 숙지한 후 체력관련 움직임 동작을 할 때 안전사고에 유의하도록 안내한다.

나. 보드게임에 참여할 때 각 단계별 미션에 대하여 설명하며, 체육관련 움직임 동작이 있으며, 다른 교과와의 연계형 미션인 경우에는 관련 내용을 QR코드로 찍고 영상을 시청한다.

다. 안전한 환경을 구성한 후 보드게임 활동을 준비한다.

1.4 유의점

가. 게임에 참여하면서 다른 사람과 의사소통하는 능력과 끈기를 기를 수 있도록 한다.

나. 균형과 평형성 운동을 할 때 배려와 협력하는 태도를 기를 수 있도록 한다.

다. 각 활동에 적합한 바른자세를 취하고 올바르지 않은 자세는 교정해 준다.

라. 학생들의 신체적, 인지적 특성에 적합하도록 운동의 내용을 수정하여 적용한다.

2. 운영 사례

2.1 수업사진



수업사진 1



수업사진 2



수업사진 3



수업사진 4



수업사진 5



수업사진 6

Ⅲ 연구 운영 결과

1. 활동 결과 분석

1.1 수업결과

- 가. 융합교과 활동 수업 진행 시 도입과 정리 부분에 보드게임을 활용하여 흥미를 일으킨 후 본 수업을 진행함
- 나. 학생들이 게임을 통해 스트레칭과 체력운동을 함에 있어 평소보다 거부감이 줄어들고 흥미를 가지고 수업에 참여함
- 다. 게임을 이용한 수업을 통해 학생들은 더 적극적으로 참여하고 기존의 도입과 정리의 준비운동보다 더 효율적으로 준비운동과 정리운동을 할 수 있었음
- 라. 학생들은 개인적 특성으로 인하여 주의집중, 주의집중 지속시간, 수업참여의 어려움이 있으나, 체육과 다른 교과를 융합해 수업을 진행함으로써 지식위주의 수업에서 벗어나 신체활동과 교과지식을 동시에 가질 수 있음

1.2 수업후기

- 가. A학생: 처음에 친구들과 함께 재미있는 게임을 시작해서 좋았어요.
B학생: 보상이 있다보니, 더 열심히 참여하고 싶어요.
C학생: 게임을 하고 수업을 하니 시간도 잘가고 친구들과의 경쟁도 되니 좋았어요.
D학생: 어려운 사회수업인데 다양한 신체활동도 하니 즐거워요.
E학생: 주사위를 굴리고 화면에 띄우며 QR코드를 직접 태블릿 PC로 촬영해서 보니 너무 신기해요.
- 나. A교사: 학생들이 도입부분의 보드게임에 집중하다 보니 시간을 많이 사용하여 도입이 아니라 본 수업으로도 사용하였습니다.
B교사: 경쟁만을 생각하는 게임이 아니라 친구들과 함께 게임을 즐기면서 체력증진이 되는 것 같아서 체육수업 도입과 정리부분에 자주 사용하면 좋을 것 같습니다.
C교사: 개별적으로 수정이 가능한 스트레칭 부분들이 있어서 장애학생들의 특성에 맞도록

2. 연구개발물 활용 및 활성화 방안

2.1 연구회 운영 결과

- 가. 교사연구회를 통해 특수학교와 특수학급(고)에서의 체육교육 활동을 다른 교과에 적용할 수 있는 보드게임을 만들어 보고 수업에 적용 학생들의 흥미, 요구, 능력에 맞는 내용을 구성하는데 도움이 되었음
- 나. 2015 개정 특수교육 교육과정의 '체육' 학교급별 목표에 따라 중등도 및 중도장애 학생의 생활 연령과 인지 기능을 고려하여 '활동에 대한 흥미, 모방, 그리고 기초 움직임 기르기'와 고등학교 특수학급에서 주로 활용되는 '체육의 가치 이해, 신체 활용 능력 기르기 및 학교와 일상생활에서 신체활동 생활화하기'의 목표에 부합하여 다양한 활동에 적용할 수 있었음
- 다. 본 연구활동을 통해 학생들의 과도한 경쟁과 몰입 및 보드게임활동 집착 등으로 시간이 상당히 소요되는 상황이 종종 발생하고 본시학습(전개활동)에 집중하지 못하여 수업목표 도달에 어려움을 보이기도 함
- 라. 융합수업에 적용 가능한 교수-학습 지도안에 보드게임활동을 적용하여 학습 동기활동과 정리활동에 활용할 수 있도록 제시하였음
- 마. 획일적인 몸풀기 체조, 스트레칭 및 런닝을 보드게임에 접목하여 게임리터러시 활용하여 학생들의 참여 동기를 높임
- 바. 게임의 몰입경험을 통해 즐거움을 느낄 수 있었음

2.2 교사의 수업 전문성 향상

- 게임리터러시라는 요소에 대하여 실제 수업에 적용할 수 있는 보드게임을 만들고 스토리를 구성하여 교재교구를 개발함으로써 특수교사로서 전문성을 향상할 수 있었으며 지속적인 수업 연구를 할 수 있는 기회가 됨
- 보드게임의 각 단계별 적용 과제와 난이도 조절을 넘어서 다양한 교과수업에 참여하는 장애학생의 인지 신체적 능력에 대하여 면밀히 파악하였으며, 지속적인 기록을 통한 다음 융합수업 준비
- 보드게임 적용에 대해 특수교사·통합체육교사와 지속적 협력 및 협의회를 통하여 수업연구

2.3 장애학생의 체육수업 흥미 및 참여도 증진

- 장애학생에게 체육수업의 흥미와 참여도를 높이는 것은 어려운 문제이지만, 보드게임을 적용하여 체육수업을 실시해 장애학생의 수업참여를 향상하였으며 이를 통하여 체육수업에 대한 인식을 긍정적으로 바꿨으며 신체활동이 적은 장애학생에게 체육활동의 즐거움 깨닫게 함
- 장애유형 및 정도에 구애받지 않고 적용할 수 있어 특수학급 뿐 만 아니라 특수학교 체육수업에도 적용함으로써 중도 및 최중도 장애학생의 체육수업 참여를 촉진 및 향상시킴

2.4 장애학생 체육수업 접근성 및 기초체력과 면역력 강화

- 코로나19로 인하여 장애학생의 기초체력 및 면역력 강화가 필요한 점에서 가정에서도 쉽게 적용할 수 있는 점에서 학생들 스스로의 체육활동의 참여를 촉진
- 보드게임이라는 소재를 체육수업에 적용함으로써 시간 및 공간의 제약에서 벗어나 손쉽게 체육 활동을 하도록 함
- 체육활동을 통하여 장애학생의 면역력 및 기초체력을 증진

2.5 체육교과를 다양한 다른교과과 접목한 융합수업 실시

- 2020년도 선행연구에서는 체육교과에만 접목할 수 있는 보드게임을 개발하여 체육수업의 동기 유발과 정리에 국한되어 사용됨
- 현재 특수교육대상학생의 경우 기본교육과정의 다양한 교과를 학습하고 있으므로, 체육수업을 각 교과와 접목하여 실시함으로써 지·덕·체를 동시에 학습할 수 있음
- 다양한 신체활동이 첨가된 2021 보드게임을 통하여 수업 참여 동기를 높이고 활동적인 교과 수업이 진행됨

2.6 QR코드를 개발하여 스마트기기 사용 및 현장 확산성 신장

- 코로나19로 인하여 비대면 수업(온라인)수업이 많이 진행되고 있으며, 비대면 수업상황에 서도 적용할 수 있는 보드게임 개발
- 보드게임판에 QR코드를 넣어 학생이 직접 QR코드를 촬영하고 클릭하여 영상을 시청함으로써 자기주도적 학습이 이루어짐
- 현재 모든 학생들에게 스마트기기가 보급되며, 활용능력이 요구됨에 따라 스마트기기를 활용한 수업이 진행되어 사용능력 신장

2.7 온라인으로 보드게임 접속 및 활용 등 지속적 연구개발 필요성

- 초유의 코로나19사태로 대면 수업시간이 줄었고, 건강과 안전을 최우선으로 하다보니 대면 수업에 다양하게 적용에 어려움
- 보드게임을 적용하여 실제 수업에서 적용할 수 있는 기회가 부족하였으며, 지속적인 수업적용에 대한 수정보안이 요구됨
- 운영에 있어 제반 요소들(학생 수, 시간, 시설, 기구, 학습자의 특성 등)을 고려하여 보드게임 활동이 원활하게 역할이 될 수 있는 계획의 다양성과 유연성의 확보가 요구됨
- 학생의 특성, 장애유형 및 학교급별에 따른 다양한 특성을 포괄할 수 있는 보드게임을 적용하기엔 학생들의 기능 범주가 너무 넓어서 지적·기능적 수준에 따른 세분화된 보드게임개발에 대한 연구가 지속적으로 요구됨

- 온라인으로 보드게임을 할 수 있는 온라인 사이트나 혹은 스마트 어플리케이션을 개발하여 스마트폰으로도 참여할 수 있도록 개발하는 것이 요구됨
- 체육과 사회, 체육과 진로와 직업을 연계한 지도안이 시범적으로 되어 있으나 다양한 교과와 체육을 연계한 우수 수업 및 지도안 요구됨

3. 교사연구회 운영 결과 및 제언

3.1 연구회 및 연구내용 관련 제언

- 가. 초유의 코로나19사태로 대면 수업시간이 줄었고, 건강과 안전을 최우선으로 하다보니 실전에 다양하게 적용하는데 한계가 있었으나, 건강 및 안전교육과 관련한 게임활동을 추가해 재미있는 게임활동이 확장될 수 있다는 의견이 있었음
- 나. 운영에 있어 제반 요소들(학생 수, 시간, 시설, 기구, 학습자의 특성 등)을 고려하여 보드 게임활동이 원활히 역할이 될 수 있는 계획의 다양성과 유연성의 확보가 요구됨
- 다. 학생의 특성, 장애유형 및 학교급별에 따른 다양한 특성을 포괄할 수 있는 보드게임을 적용하기엔 학생들의 기능 범주가 너무 넓어서 지적·기능적 수준에 따른 세분화된 보드게임이 필요함
- 라. 협력과 소통이 필수적인 요소로 학생들간의 교감과 공감을 높일 수 있었고 체육 교과목표에 부합하는 활동으로 건강한 신체와 정신을 함양함으로써 일상생활의 활기를 불어 넣을것으로 기대됨
- 마. 학생들에게 게임활동 자체가 보상이 될 수 있음을 느끼고 다양한 융합수업에 적극적으로 적용되어 확산될 수 있기를 희망함
- 바. 융합수업을 구조화하여 보드게임을 변형할 수 있으나, 현재 2개의 융합수업에 국한되어 다양한 교과와 연계한 지도사례가 요구됨
- 사. 현재 보드게임을 온라인으로 만들고자 하였으나, 기술적인 부분과 재정적인 문제로 인하여 개발이 어려웠으나 향후 앱이나 온라인 구축 요구
- 아. 현재 특수교육대상학생을 대상으로 개발되어 적용되고 있으나, 통합학급 수업에서도 보드 게임을 활용한 지도 사례가 요구됨
- 자. 보상체계가 단순히 1차원적인 보상에 그치므로 2, 3차원적 보상체계를 개발하는 것이 필요함
- 차. 보드게임 자료를 학생들에게 설명할 때 유튜브를 활용한 소개영상자료가 요구되며, 다양한 융합교과에 적용한 우수 사례 동영상도 소개 요구

IV 부록

1. 교수학습지도안

(사회)과 개별화 교수·학습활동 과정안

교과	사회	대 상	장 소	지도 교사
단원명	5. 우리 동네		일 시	수업 모형
주제중심수업	주제중심수업			
학습목표	우리 동네 모습을 살펴보고 그림지도로 만들 수 있다.			
개 별 화 수업전략	ICT활용, 모델링, 직접교수 등등			
학습단계	교수·학습 활동		시간 (분)	교육자료(재) 및 유의점(※)
	도움교수 활동	학생 활동		
도 입	◎ 동기유발 - '우리 동네' 동요 듣기	- '우리 동네' 동요를 바른 자세로 듣기	5'	재 그림악보, 음원 (우리동네) ※ 학생이 집중하여 동요를 감상할 수 있도록 분위기를 조성한다.
	◎ 학습문제 제시 - 학습문제 및 활동명을 칠판에 제시하기	- 학습문제 바라보기 학습문제 : 우리 동네의 모습을 살펴보고 그림지도로 만들어 봅시다. 활동1. 우리 동네 살펴보기 활동2. 우리 동네 공공기관 알아보기 활동3. 그림지도 만들기		
보드게임 활용	◎ 보드게임을 활용한 준비활동 - 모둠을 구성하여 보드게임을 이용한 사회-체육 통합수업 활동 실시	- 보드게임판을 이용하여 사회과목과 관련된 중요내용을 확인하고 체육 활동하기	10'	※ 활동 시 유의사항, 팀 게임보드판의 규칙과 방법에 대해서 자세히 설명해준다.
전 개	활동 1. 우리 동네 살펴보기 - 학생이 사는 동네 이름 제시하기 - 사진을 제시하여 학생이 자신의 동네를 살펴볼 수 있도록 지도하기	- 교사의 설명을 바른 자세로 듣기 - 교사의 물음에 시선의 움직임으로 대답하기	30'	재 학생의 동네 사진 및 PPT ※ 학생이 대답할 시간을 충분히 제공한다. 재 공공기관 사진 재 그림지도 만들기 자료 ※ 소근육 운동이 어려운 학생은 신체적 도움을 제공한다.
	활동2. 우리 동네 공공기관 알아보기 - 공공기관 사진 제시하기 - 공공기관의 명칭 및 하는 일 설명하기	- 교사의 설명을 바른 자세로 듣기		
	활동3. 그림지도 만들기 - 그림지도를 학생과 함께 만들기	- 교사와 함께 본인이 사는 동네의 모습을 그림지도로 만들기		
정 리	◎ 형성평가 - 완성된 그림지도 제시하기 ◎ 인사 - 학생과 눈 맞추고 인사하기	- 완성된 그림지도를 보며 교사의 설명 듣기 - 교사의 물음에 시선의 움직임으로 대답하기 - 인사하기	5'	재 그림지도 ※ 자료정리는 학생과 함께한다.

(진로와 직업)과 개별화 교수·학습활동 과정안

교과	포장·조립	대상	장소	지도 교사	
단원명	나무쟁반 조립하기		일시	수업 모형	
주제중심	주제중심				
학습목표	나무쟁반의 사용방법을 알고 조립 할 수 있다.				
개별화 수업전략	직접교수, 모델링, ICT 활용교육				
학습단계	교수·학습 활동			시간 (분)	교육정보자료 및 유의점
	도움교수 활동	가	나		
도입	◇ 인사나누기	◎선생님, 친구들과 인사 나누기		5'	☞ ppt, 나무쟁반 사용 동영상
	◇ 전시학습상기	◎전시학습 회상하기 - 나무로 만든 DIY가구 이야기 나누기			
	◇ 동기유발	◎동영상 시청하기 - 나무쟁반이 유용하게 사용되는 곳의 동영상보기			
	◇ 학습목표 안내하기	◎학습목표 확인하기 나무쟁반의 사용방법을 알고 조립할 수 있다.			
보드게임 활용	◎ 보드게임을 활용한 준비활동 - 모둠을 구성하여 보드게임을 이용한 진로와직업-체육 통합교육 활동 실시	- 보드게임판을 이용하여 진로와 직업 과목과 관련된 중요내용을 확인하고 체육 활동하기		10'	※ 활동 시 유의사항, 팀 게임보드판의 규칙과 방법에 대해서 자세히 설명해준다.
중심활동	◇ 나무쟁반의 사용방법과 사용처 알아보기	◎ 나무쟁반의 사용방법과 사용처 알기 - 나무쟁반의 사용방법과 사용처에 대해 설명하기	- 교사의 도움을 받아 나무쟁반의 사용방법과 사용처 그림카드 선택하기	30'	☞ ppt, 그림카드 ☞ 다양한 사용모습을 상기할 수 있도록 유도한다.
	◇ 나무쟁반 조립하기	◎ 나무쟁반 조립하기 - 교사의 설명을 들은 후 도구를 이용하여 나무쟁반 조립하기	- 교사의 신체적 도움을 받아 나무쟁반 조립에 참여하기		☞ 나무쟁반 조립재료, 장갑, 망치, 못 ☞ 장갑을 끼서 안전하게 조립 할 수 있도록 유도한다.
	◇ 종이사포로 나무쟁반 다듬기	◎ 종이사포로 나무쟁반 다듬기 - 종이사포를 이용하여 나무쟁반 다듬기	- 교사 및 친구의 도움을 받아 종이사포로 나무쟁반 다듬기		☞ 종이사포 ☞ 먼지가 발생하므로 환기에 유의하여 진행한다.
마무리 활동	◇ 학습내용 정리	◎ 학습내용 정리하기 - 교사의 질문에 답하기		5'	☞ 다음차시에 대한 흥미를 유발한다.
	◇ 차시예고	◎ 차시예고 - 나무쟁반 니스 칠하기			
	◇ 인사하기	◎ 선생님과 친구들에게 인사하기			

2. 학생활동지

가. 진로와직업-체육 통합수업 보드게임판

The board game board is titled "통합수업 (기본교육과정 사회+체육) 나를 바라보는 시간 21일 MARBLE". It features a central path with 21 numbered squares. The board is surrounded by 21 activity boxes, each containing a name and a description of an activity. QR codes are placed at various points along the path.

START START	(고조선) 홍익인간	(구석기) 제자리 멀리뛰기	(신석기) 빗살무늬 토기 알아보기	(청동기) 옆드려 윗몸 세우기	(철기시대) 철기시대 특징 알기
(신사임당) 스텝 박스 오르고 내리기	QR Code (360 교사연구회)			QR Code (360 교사연구회)	(고구려) 고구려의 영토확장 알기
(정약용) 목민심서 알아보기					(백제) 영당이 들어올리기
(김정호) 영당이 들어 올리기					(신라) 화랑도 알기
(김홍도&신윤복) 서당, 미인도 특징 알기	QR Code (360 교사연구회)			QR Code (360 교사연구회)	(고려) 고려청자 알아보기
문화와 예술을 발전시킨 역사적 인물 알아보기	(김좌진) 왕복 오래달리기	(이순신) 거북선의 제작 이유 알기	(김유신) 옆드려 누웠다 다시 일어나기	(장수왕) 장수왕 영토확장 과정 알기	용맹한 역사적 인물 알아보기

copyright © 2021 By 360 교사연구회