



Chapter

14

3GO 교사연구회



코로나-19 이겨내는 슬기로운 학교생활

책임연구원 : 김영돈(청주농업고)

공동연구원 : 이승오(청주혜화학교), 이서준(충북상업정보고), 권수희(청주혜화학교)



1

연구 주제

1.1 주제

가. 코로나-19 이겨내는 슬기로운 학교생활

- 특수학교 기본교육과정 분석을 통한 보드게임(튼튼-GO)개발
- 문헌연구를 통해 학생들의 흥미요소를 보드게임에 적용
- 보드게임 “튼튼-GO”를 적용한 체육수업 지도안 및 학습자료 작성

1.2 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. 타인이나 물체와의 관계를 이해하고, 경쟁형 간이게임에 참여하기 위한 기능을 기른다.

1.3 실천 내용

가. 수업시간 적용

- 특수학교 및 특수학급 학생들을 대상으로 체육 교과수업 및 창의적 체험활동 시간을 활용하여 적용

나. 학교 간 리그전 개최

- 특수학교 및 특수학급 학생들을 대상으로 학교 간 리그전 개최

1.4 운영의 목적

가. 체육 수업에 적용할 보드게임 “튼튼-GO” 의 개발

- 특수학교 기본교육과정 분석을 통한 보드게임(튼튼-GO) 개발
- 문헌연구를 통해 학생들의 흥미요소를 보드게임에 적용

나. 보드게임 “튼튼-GO” 를 적용한 체육수업 지도안 및 학습자료 작성

- 보드게임 “튼튼-GO” 를 적용한 체육수업 지도안 만들기
- 보드게임 “튼튼-GO” 를 적용한 체육수업 학습자료 만들기

다. 보드게임 “튼튼-GO” 를 적용한 개발자료 확산 및 보급

- 연구회, 전문적 학습 공동체를 통한 개발자료 홍보 및 보급
- 연수 및 워크숍을 통한 개발자료 홍보 및 보급

교수·학습 자료 차시 안내

차시	과목	단원	주제	수업내용	활용교구	업체명	해당차시 결과물
1	체육	체력 운동 생활화	전신운동	피티 점프 10회/20회 1. 두 다리를 모으고 서기 2. 점프하며 양 다리를 벌리고 두 팔을 머리위까지 올리기 3. 시작자세로 돌아오기	주제주사위, 보드판, 요가매트	인터넷	개별목표 활동지
2	체육	체력 운동 생활화	허벅지 운동	스쿼트/점프스쿼트 10회/20회 1. 다리를 어깨너비로 벌리고 양손은 허리에 두기 2. 천천히 무릎을 굽히며 앉기 3. 허벅지와 엉덩이의 긴장감을 유하고 발뒤꿈치로 밀 듯이 일어서기	주제주사위, 보드판, 요가매트	-	개별목표 활동지
3	체육	체력 운동 생활화	전신운동	버피 10회/20회 1. 선 상태에서 상체를 숙이면서 바닥에 양손을 짚기 2. 양쪽 다리를 점프하듯 위로 뻗어 어깨와 발끝을 일직선이 되게 하기 3. 다시 한번에 다리를 앞으로 점프하여 당기고 일어서기	주제주사위, 보드판, 요가매트	-	개별목표 활동지
4	체육	체력 운동 생활화	복근운동	레그레이즈 10회/20회 1. 바닥에 누워 양 발을 위로 향하게 하기 2. 복부 긴장을 유지한 채 발을 지면으로 내리기 3. 복부에 힘을 주고 호흡을 내쉬며 발을 위로 들어 올리기	주제주사위, 보드판, 요가매트	-	개별목표 활동지
5	체육	체력 운동 생활화	전신운동	마운틴클라이머 10회/20회 1. 어깨너비로 다리를 벌리고 서기 2. 몸을 숙여 양손으로 바닥을 짚어 앞으로 내려가기 3. 양손으로 뒤로 돌아오며 일어서기	주제주사위, 보드판, 요가매트	-	개별목표 활동지
6	체육	체력 운동 생활화	복근운동	크런치 10회/20회 1. 양 무릎을 세우고 자리에 눕기 2. 아래턱을 가슴쪽으로 당기고 호흡을 내쉬며 어깨 들어올리기 3. 상복부에 긴장을 유지하면서 천천히 원위치하기	주제주사위, 보드판, 요가매트	-	개별목표 활동지

차시	과목	단원	주제	수업내용	활용교구	업체명	해당차시 결과물
7	체육	체력 운동 생활화	균형 및 밸런스	보수볼(돔볼) 균형 잡기 및 뒤편기 1. 보수볼에 한발로 균형잡고 5초, 10초 버티기 2. 보수볼 위에서 양발을 모으고 점프 20회 하기	주제주사위, 보드판, 보수볼	인터넷 (프로스펙스)	중복 장애 학생들에
8	체육	구르기	구르기 기본동작	- 구르기 동작의 특징 알기 - 잘 구르는 몸의 모양 알기 - 구르기 동작 분석하기	주제주사위, 보드판, 매트, 다양한 물체사진, 여러 가지 공	-	개별목표 활동지
9	체육	구르기	구르기 간이게임	- 친구와 옆 구르기 - 구르기 시간 측정 게임 - 모둠별로 멀리 구르기 - 구르기 릴레이	주제주사위, 보드판, 매트, 타이머, 볼링 핀	-	개별목표 활동지
10	체육	슬래잡기	슬래잡기 기본기술	- 선생님 잡기 - 슬래 피하기형 게임 규칙과 방법 익히기	주제주사위, 보드판, 라인테이프, 조끼	-	개별목표 활동지
11	체육	슬래잡기	슬래잡기 간이게임	- 선 슬래잡기 - 스카프 떼기 - 꼬리잡기 - 안전지대로 피해라	주제주사위, 보드판, 선 굵는 도구, 조끼, 스카프, 후프, 주사위	-	개별목표 활동지
12	체육	감정표현하기	친구들과 함께 다양한 감정 표현하기	- 표정보고 감정 맞히기 - 거울보며 여러 가지 표정 짓기 - 표정 보고 움직임으로 표현하기	주제주사위, 보드판, 동영상, 거울, 감정표현자료, 음악	-	개별목표 활동지
13	체육	감정표현하기	친구들과 함께 여러 가지 감정 움직임 표현	- 얼굴 표정으로 감정 표현하기 - 친구와 함께 움직임으로 감정 표현하기 - 비이동·이동 움직임으로 감정 표현하기	주제주사위, 보드판, 표정관련자료, 상황카드, 음악자료, 매트	-	개별목표 활동지
14	체육	빠르게 달리기	단거리 달리기	- 빠르게 달리기 위한 동작 해보기 - 바른 자세로 빠르게 달려보기 - 경로를 따라 빠르게 달려보기 - 목표지점까지 빠르게 달려보기	주제주사위, 보드판 라인, 호각, 사다리, 콘	-	개별목표 활동지
15	체육	빠르게 달리기	이어달리기	- 제자리에서 물건을 주고받아보기 - 천천히 달리면서 물건을 주고 받아보기 - 달려오는 친구의 배턴을 받아보기	주제주사위, 보드판, 배턴, 공, 콘	-	개별목표 활동지

차시	과목	단원	주제	수업내용	활용교구	업체명	해당차시 결과물
16	체육	멀리 던지기	여러 가지 형태의 물체 던지기	- 여러 가지 모양의 공을 멀리 던져보기 - 막대모양의 물체를 멀리 던져보기 - 줄에 매달린 물체를 멀리 던져보기	주제주사위, 보드판, 다양한 종류의 공, 곤봉, 줄	-	개별목표 활동지
17	체육	던지고 피하기	공을 던져 맞히기	- 공을 던져 정지된 표적을 맞혀 보기 - 공을 던져 움직이는 표적을 맞혀보기 - 공을 던져 표적 맞히기 간이게임 해보기	주제주사위, 보드판, 공, 움직이는 표적	-	개별목표 활동지
18	체육	손과 라켓으로 주고받기	손과 라켓을 이용하여 네트 위로 물체 주고받기	- 양손 또는 한 손으로 공을 쳐보기 - 손과 라켓으로 공을 쳐서 네트를 넘겨보기	주제주사위, 보드판, 탁구 라켓, 배드민턴 라켓	-	개별목표 활동지
19	체육	공 다루기	목표물을 향해 발로 차기	- 여러 가지 방법으로 공을 발로 차보기 - 다양한 신체 부위를 사용하여 굴러오는 공을 멈춰보기 - 여러 가지 방법으로 슛을 해보기	주제주사위, 보드판, 공	-	개별목표 활동지
20	체육	체조 도전게임	평균대 위에서 게임하기	- 평균대에 감아 놓은 줄 피하여 걷기 - 높은 물체 넘어 걷기 - 경사진 평균대에서 발자국 피하여 걷기	매트, 막대, 줄, 평균대 등	-	개별목표 활동지
21	체육	태권도 도전게임	태권도의 기본자세 알아보기	- 태권도의 기본 자세 알아보기 - 태권도의 기본 자세를 이용한 체력 기르기 - 태권도 응용 동작으로 게임에 참여하기	주제주사위, 보드판, 표적, 다트 등	-	개별목표 활동지
22	체육	표적 도전게임	다트의 기본기술 익히기	- 다트의 기본기술 알아보기 - 다트의 여러 가지 기술을 이용한 체력증진 활동하기 - 다트를 이용한 게임에 참여하기	주제주사위, 보드판, 표적, 다트 등	-	개별목표 활동지
23	체육	표적 도전게임	디스크 골프 게임하기	- 디스크 골프의 기본기술 익히기 - 디스크 골프를 이용한 응용활동 알아보기 - 디스크 골프를 이용한 게임에 참여하기	주제주사위, 보드판, 디스크골프 등	-	개별목표 활동지
24	체육	피하기형 게임	피구의 기본기술 익히기	- 피구의 기본기술 알아보기 - 피구의 응용 기술을 이용한 체력증진 활동에 참여하기 - 피구를 이용한 게임활동에 참여하기	주제주사위, 보드판, 여러 가지 공 등	-	개별목표 활동지



2

연구 운영 사례 적용

수업사진





3.1 결과 분석

가. 교사 및 학생 수업참여 만족도 분석

■ 교사 만족도 분석

- 장애학생 체육수업담당 교사의 만족도를 분석한 결과 장애학생의 체육수업 참여를 이끌어 내는데에는 많은 어려움이 있었는데 게임리터러시를 활용한 보드게임을 적용했을 때 장애학생들이 수업참여가 높았으며 실제 수업에 적용하여 운영하였을 때 교사가 운영하기 쉬웠으며 수업적용 만족도가 향상됨.

■ 학생 만족도 분석

- 장애학생들에게 보드게임을 적용한 체육수업에 참여 후 설문지를 통하여 만족도를 조사 전체 장애학생 중 90% 이상이 매우만족을 나타냄
- 비장애학생들에게도 보드게임을 적용한 통합체육수업 만족도를 조사한 결과 수업 만족도 높음

나. 장애 및 비장애학생 수업 참여도 분석

■ 중도·중등도 장애학생 수업 참여도 분석

- 특수학교에 재학 중인 중도 및 중등도 장애학생의 경우 보드게임을 적용한 체육수업에 1~3회기에는 이해 및 참여가 어려웠으나 지속적인 난이도 및 규칙 조절을 통하여 수정 적용한 결과 90% 이상이 체육수업 참여도가 높아짐

■ 경도 및 비장애학생 수업 참여도 분석

- 특수학급 체육수업시간에 장애학생에게 적용 후 모듈별 경쟁력도 높아졌으며, 적절한 보상이 이루어지니 학생들의 수업참여도가 향상됨
- 통합체육수업시간에 체육교사와 협동학습을 통하여 보드게임을 적용한 체육수업을 실시한 결과 장애학생에 대한 인식도 향상되었으며, 수업 참여도가 낮았던 장애 및 여학생들도 흥미와 관심을 가지며 체육수업에 참여함

다. 교육적 효과

■ 장애학생의 체육수업 관심 및 참여도 향상

- 장애학생의 경우 제한된 신체·운동적 능력으로 인하여 체육 수업 참여가 어려웠으나 보드게임을 활용하여 장애학생의 수업참여도를 높였으며 이를 통하여 신체활동의 즐거움을 느끼게 됨

■ 학생들 간 협력 및 유대감 증진

- 모둠을 구성하여 보드게임을 적용한 체육수업을 통하여 모둠 간 대화 및 협동감 증대
- 개인별 활동이 아니라 협동활동을 통하여 모둠간 구성원의 이해도 증진
- 모둠간 구성원이 지속적인 협력 및 개선방안을 강구함으로써 통합촉진

■ 교사와 학생의 유대감 증진

- 보드게임을 통하여 수업참여도와 흥미 증진이 이루어지고 학생과 교사의 긍정적 라포 형성
- 모둠 활동을 통하여 게임리터러시를 적용하고 이를 통하여 적절한 보상이 이루어지니 학생들이 수업에 집중하며 교사와 지속적으로 협력
- 교사와 학생이 함께 보드게임에 참여함으로써 유대감 증진 및 친밀도 향상

■ 난이도 및 과제를 조정할 수 있어 전학생 참여 가능

- 보드게임에 구성되어 있는 과제 및 난이도는 학생의 수준별로 조정하여 실시할 수 있으므로 장애·비장애 학생 모두 참여가능
- 스토리가 아직 한정적인 부분이 있어 다양한 스토리 보드 개발이 요구

3.2 연구개발물 활용 및 활성화 방안

가. 실제 수업 현장에서 적용 후 의견 수렴 통한 수정

1) 특수학교 체육시간 수업 적용

■ 지체 및 지적장애 학교 체육수업시간에 연구자료 적용

- 중도중복 장애학생이 많은 특수학교에서 실제 체육수업에 적용함으로써 중도 및 중등도 장애 학생 체육수업에 실제 적용 후 피드백 수렴 후 수정 보완
- 수업 적용 후 실제 수업에 참여했던 학생들 만족도 조사 실시
- 실제 수업을 담당했던 체육담당 선생님과 협의회를 통해 수업 운영 의견 수렴

2) 일반학급 통합 및 특수학급 체육시간 수업 적용

■ 통합체육수업에 수업 연구자료 적용

- 통합학급 체육시간에 실제 연구자료를 적용해 장애·비장애학생의 체육수업 참여도 촉진
- 모둠 구성활동을 통하여 장애·비장애 학생의 통합 증진
- 학생의 수업참여 만족도 조사 및 의견 수렴

■ 특수학급 체육시간에 수업 연구자료 적용

- 체육수업 참여가 어려운 장애학생에게 연구자료를 적용한 체육수업을 실시하여 장애학생의 참여도 파악 및 적용방안 개선

나. 교사 연수를 통한 연구 자료 적용 수업 안내 및 다양한 활용방안 촉진

1) 교사 연수를 통한 실제 수업사례 안내

■ 특수학교 및 특수학급 수업 적용 사례 소개

- 중도 및 중등도 장애학생에게도 적용 사례 안내
- 통합체육수업 시간 실제 적용사례를 소개함으로써 보편적학습설계의 원리를 적용한 다양한 수업사례 적용가능성 안내

2) 실제 현장교사에게 연구자료 수업지도안 및 자료 공유

■ 연구 자료를 적용한 체육수업 지도안을 공유하여 실제 현장 적용력 강화

- 수업지도안 홈페이지에 기재 후 접근가능성 증대
- 특수학교 및 통합교육 수업 적용 동영상 업로드를 통해 실제 현장교사들의 부담감 감소
- 다양한 수업자료를 공유하여 적용의 범위 증대

다. 지속적인 교사 연구회를 통해 게임스토리 및 자료 개발

1) 다양한 교사 연구회를 통하여 게임스토리 연구 및 자료 수집

■ 체육수업의 교과에서 벗어나 전 교과에 적용방안 모색

- 체육수업 이외 전 교과에 게임리터러시 연구자료 적용 방안 탐색
- 보편적학습설계 원리를 적용한 다양한 게임스토리 개발

2) 다양한 학습자료 개발

■ 지속적 교사 연구회 및 관내 통합체육교사와 협력하여 자료 개발

- 교재교구를 활용해 학생들의 수업참여를 높일 수 있는 자료 개발
- 다양한 수업자료 공유 및 현장 수업 적용 후 수정·보완

3.3 교사연구회 운영 결과 및 제언

가. 연구회 운영 결과

- 교사연구회를 통해 특수학교와 특수학급(고)에서의 체육교육 활동에 적용할 수 있는 보드게임을 만들어 보고 수업에 적용하면서 학생들의 흥미, 요구, 능력에 맞는 내용을 구성하는데 도움이 되었음.
- 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.
- 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.
- 체육 수업에 적용 가능한 교수-학습 지도안에 보드게임활동을 적용하여 동기활동과 마무리 활동에 활용할 수 있도록 제시하였음
- 획일적인 몸풀기 체조, 스트레칭 및 러닝을 보드게임에 접목하여 유쾌하고 즐거운 수업이 되었음
- 게임의 몰입경험을 통해 즐거움을 느낄 수 있었음

■ 교사의 수업 전문성 향상

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

■ 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

■ 장애학생 체육수업 접근성 및 기초체력과 면역력 강화

- 코로나-19로 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

■ 코로나-19로 인한 현장 수업 적용 어려움 및 지속적 연구개발 필요성

- 초유의 코로나19사태로 대면 수업시간이 줄었고, 건강과 안전을 최우선으로 하다 보니 실전에 다양하게 적용에 어려움
- 온라인 체육수업으로 인하여 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 보드게임활동이 원활히 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
- 체육수업에 적용뿐만 아니라 전 교과에 적용할 수 있도록 지속적인 연구가 필요함

나. 연구개발물 활용 방안

- 특수학교와 학급 현장에서 실제 수업적용 후 피드백을 통한 자료보완 및 업그레이드
- 교사연수를 통한 게임제작 및 적용사례 정보제공
- 게임을 활용한 수업지도안 및 프로그램 개발에 도움

다. 연구회 및 연구내용 관련 제언

- 초유의 코로나19사태로 대면 수업시간이 줄었고, 건강과 안전을 최우선으로 하다 보니 실전에 다양하게 적용하는데 한계가 있었으나, 건강 및 안전교육과 관련한 게임활동을 추가해 재미있는 게임활동이 확장될 수 있다는 의견이 있었음
- 운영에 있어 제반 요소들(학생 수, 시간, 시설, 기구, 학습자의 특성 등)을 고려하여 보드게임활동이 원활히 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 보드게임이 필요함
- 협력과 소통이 필수적인 요소로 학생들 간의 교감과 공감을 높일 수 있었고 체육 교과목표에 부합하는 활동으로 건강한 신체와 정신을 함양함으로써 일상생활의 활기를 불어 넣을 것으로 기대됨
- 학생들에게 게임활동 자체가 보상이 될 수 있음을 느끼고 체육수업에 적극적으로 적용되어 확산될 수 있기를 희망함
- 체육 수업을 구조화하는데 게임활동을 적용하면 역동적인 수업이 될 것으로 기대