

2019학년도 교육실습생
체육 교수·학습 과정안

주제 : 인건넷 소프트 발리볼 게임하기

학교명	대전전민고등학교
일 시	2019. 05. 28.(화) 6교시
장 소	강당
대 상	2-6
지도교사	이유리

1 체육과 교육목표

체육과는 신체 활동 가치의 내면화와 실천을 통한 전인 교육을 목표로 한다. 즉 신체 활동을 통하여 활기차고 건강한 삶에 필요한 지식과 실천 능력, 자신의 미래를 계발하는 데 필요한 도전 능력과 창의적 사고력, 공동체 생활에 필요한 선의의 경쟁과 협동 능력 등 바람직한 인성을 함양하는 것을 목표로 한다.

- 가. 건강 활동의 가치를 이해하고 건강 관리 방법을 실천하며 자신 및 지역 사회의 건강 문화를 감상할 수 있는 능력을 기른다.
- 나. 도전 활동의 가치를 이해하고 도전 정신을 실천하면서 도전 스포츠를 수행하고 감상할 수 있는 능력을 기른다.
- 다. 경쟁 활동의 가치를 이해하고 선의의 경쟁을 실천하면서 경쟁 스포츠를 수행하고 감상할 수 있는 능력을 기른다.
- 라. 표현 활동의 가치를 이해하고 창의적으로 표현 활동을 수행하며 감상할 수 있는 능력을 기른다.
- 마. 여가 활동의 가치를 이해하고 지속적으로 여가 스포츠를 수행하며 감상할 수 있는 능력을 기른다.

2 단원의 교육목표

본 단원은 운동 상황에서 게임에 참여하여 상대와 능력을 겨루는 경쟁의 과정을 체험하고 규칙을 지키며 팀원과 협력하는 과정을 통해 공정한 경쟁과 협동의 가치를 경험하는 것을 목적으로 한다. 본 단원에서는 소프트발리볼의 의미와 특성을 이해하고 소프트발리볼을 응용한 게임 활동을 통하여 네트형 게임의 기본 기능을 습득한 후, 전략을 익히고 상황 판단력을 적절하게 적용하여 책임감을 가지도록 하는 것에 중점을 두고 있다.

본 단원에서는 신체 수련능력과 경기수행 능력을 향상하고자 한다. 신체 수련 능력을 기르기 위하여 자신의 신체적 수준을 이해하고 받아들이면서도 지속적이고 적극적인 노력을 통해 새로운 목표를 달성할 수 있도록 한다. 경기수행 능력을 기르기 위하여 게임을 바탕으로 이루어지는 경쟁 상황에서 적합한 전략과 기능을 발휘하여 개인 혹은 공동의 목표 달성을 위해 상호 작용할 수 있도록 수업을 계획한다. 또한 학생들이 할 수 있다는 인식을 심어주는 긍정적 언어의 사용을 극대화하고, 학생들이 서로의 과제 수행을 관찰하고 필요한 피드백을 주고받으며 효과적이고 정서적으로 교감하는 체육 수업을 진행하고자 한다.

가. 교과 학습목표

영역	학 습 목 표
이해	• 네트형 경쟁의 의미와 특성을 이해하고, 경기 방법과 규칙을 알 수 있다. • 네트형 경쟁에 참여하며 동료들과 협동해야 하는 까닭을 이해할 수 있다. • 네트형 경쟁에서 준수해야 하는 운동예절의 개념을 이해할 수 있다.
수행	• 네트형 경쟁의 기본 기능을 탐색하고 게임 상황에 맞게 적용할 수 있다. • 네트형 게임의 적절한 전략을 구상하고 이를 게임에서 창의적으로 적용할 수 있다.
감상	• 소프트발리볼을 응용한 경기의 규칙을 준수하려는 마음을 가질 수 있다. • 네트형 게임에 참여하면서 규칙을 준수하며 상대방을 배려하고 예의를 지키는 ‘운동 예절’의 개념을 실천할 수 있다.

나. 교과 역량

교과 역량	• 기본 기능을 향상시키기 위한 지속적이고 적극적인 노력을 통해 신체 수련 능력을 신장시킨다. • 기본 기능 동작 연습과 전습법의 경기 수행 능력 훈련을 통해 자신의 신체 능력을 조정하여 경기 수행 능력을 향상시킨다.
----------	--

II

수업 지도 계획

1

교재 분석 및 교육과정 분석

단원명	단원 : II. 스포츠 경기문화 3. 스포츠 경기의 창의적 전략탐색
단원 학습 목표	해당 스포츠 종목의 경기를 수행할 수 있는 기초 및 응용 기술을 익혀 경기에 적용할 수 있다.
관련 성취기준	체고02231. 해당 스포츠 종목의 경기를 수행할 수 있는 기초 및 응용 기술을 익혀 경기에 적용할 수 있다.

2 단원 설정 이유 및 단원 학습목표

가 단원 설정 이유

소프트 발리볼은

우선 일반 배구공과 달리 특이하게 생겼다는 점에서 특징을 갖는다. 우리가 일반적으로 알고 있는 배구공은 연한 가죽이나 인조가죽으로 만든 것으로서 둘레가 65~67cm 이며 무게는 약 260~280g 정도이다. 그러나 소프트 발리볼은 고무로 만들어졌으며 둘레가 78cm이며, 무게는 210g이다. 다시 말해 소프트 발리볼은 이름에서도 드러나듯이 일반 배구공보다 훨씬 부드럽고 크고 가벼워 공에 맞더라도 아프지 않고 또한 쉽게 던질 수 있다. 소프트 발리볼의 이런 특징은 공만 봐도 무서워서 경기에 제대로 참여하지 못하는 여학생들에게 장점으로 작용하여 여학생들의 적극적인 참여를 유도할 수 있으며 남녀 혼합 팀도 결성할 수 있다.

공이 크고 가볍다는 특징 때문에 운동 기술 난이도도 한 차원 낮춰서 배구공으로 서브 넣기 어려웠던 학생들도 언더 서버로 가볍게 네트를 넘길 수 있게 되었고 쉽게 경기에 임할 수 있다. 또한 드리블이 없기 때문에 다른 친구의 도움을 받아야 하고 이것은 '경쟁'이라는 구조보다는 같은 팀끼리의 '협동'이라는 덕목에 더 근접한 경기이다.

따라서 정리해 보면 소프트 발리볼의 가장 큰 특징인 부드럽고 가볍다는 점 때문에 공에 대한 공포감을 줄여 모든 학생들이 적극적으로 수업에 임할 수 있고, 공으로 인한 사고 위험을 줄일 수 있어 효과적이라고 할 수 있다. 장소에 관계없이, 그리고 뉴 스포츠 이지만 다른 장비도 필요 없이 소프트 발리볼 하나만 있으면 가능하기 때문에 비교적 쉽게 접근할 수 있는 경기가 될 수 있다.

'인간네트 소프트발리볼게임'은 배드민턴 코트 위에서 진행되는 일반적인 소프트 발리볼 경기와 달리 배구 코트 위에서 진행된다는 점에서 학생들에게 더 많은 신체 활동량을 요구하여 신체적 발달을 도모할 수 있다. 또한 한번에 반전체의 참여가 요구되어지므로 이를 통해 학급구성원 간 친밀감과 협동심을 기를 수 있다.

나 단원의 학습목표

가) 인지적 영역

1. 소프트발리볼경기의 방법과 용어를 안다.
2. 소프트발리볼을 응용한 게임의 규칙과 방법을 이해할 수 있다.
3. 활동과 관련된 다양한 규칙과 전략을 생각해 낼 수 있다.

나) 심동적 영역

1. 기초기능, 복합기능, 경기기능을 알고 실시할 수 있다.
2. 적극성과 의지를 가지고 경쟁 활동에 참여할 수 있다.
3. 전략을 익히고 상황 판단력을 적용해 활동에 참여할 수 있다.
4. 신체를 컨트롤 할 수 있는 능력을 통하여 정확한 동작을 할 수 있다.

다) 정의적 영역

1. 소프트발리볼경기를 통하여 상호 협조하고 자신감을 갖는 태도를 갖는다.
2. 자기 책임을 다하며 최선을 다하는 태도를 갖는다.
3. 신체적 기능을 교정하며 연습할 수 있는 능력을 기를 수 있다.

4. 심판판정에 따르고, 규칙을 준수하여, 상대방에 대한 배려를 기른다.

3 교수·학습 모형 설계 및 지도방침

가 본시 수업 전략

본 차시는 그동안 익힌 소프트발리볼 기능을 바탕으로 공격과 수비 전략을 생각하며 인간네트 소프트발리볼게임을 해 보는 것을 목적으로 한다. 이 수업을 통하여 학생들은 자신이 익힌 자세와 기능들을 경기에 활용해보고, 팀원끼리 세운 전략을 경기에 적용해 보며 동료들과 협동하는 방법을 배우게 될 것이다. 이를 위해서 다음과 같은 방법으로 수업을 전개하고자 한다.

활동 1

교사가 인간네트 소프트발리볼게임의 방법과 규칙을 자세히 설명한다. 먼저 변경된 경기장에 대해 설명하고 서브를 넣는 방법과 어떻게 하면 득점을 할 수 있는지, 어떻게 하면 실점을 하게 되는 지 설명한다. 학생들이 경기에 집중하여 분위기가 과열될 수 있으므로 미리 운동 예절에 대해서도 언급한다. 교사가 미리 구성한 팀 구성원을 발표한다.

모든 설명이 끝난 후 준비 운동을 함으로써 경기 중에 일어날 수 있는 부상을 방지한다.

활동 2

교사가 발표한 팀원끼리 모여 서로 역할을 분배하고, 어떤 전략을 사용하여 경기에서 승리할지 토의한다. 다양한 의견을 주고 받으면서 공격 전략과 수비 전략을 각각 세운다.

역할 분배를 하고, 전략을 다 세운 팀원들은 서로 공을 주고받으며 연습한다.

활동 3

팀을 절반으로 나누고 양 팀에서 4명씩 인간네트 역할을 하는 게임으로 15점을 먼저 획득하는 팀이 승리하는 인간네트소프트발리볼경기를 한다. 학생수가 24명이므로 12명씩 한팀이 되고 4명씩 <인간네트> 역할을 한다. 경기를 할 때, 교사는 학생들이 정해진 규칙에 맞게 경기하고, 운동 예절을 지키는 지 확인한다. 실수하는 학생을 팀원들이 격려할 수 있도록 유도한다.

본시 수업은 스포츠교육모형을 적용하여 인간네트소프트발리볼경기를 이해하고 경기 속에서 그 동안 배운 기능을 활용하고 팀원끼리 탐구한 전술을 적용해 볼 수 있도록 구성하였다. 이를 위해 팀원들끼리 지난 시간에 배운 기능을 연습해 보고 직접 전략에 대해 토의해봄으로써 경기에 대한 이해도를 높인다. 학생들이 단순히 승부에 집중하기보다 자신이 탐구한 전략을 경기에 적용해볼 수 있도록 지도한다.

나

단원의 지도방침

일반적으로 소프트발리볼 수업을 할 때, 소프트발리볼경기에 필요한 기초기능들을 우선적으로 지도하고 단원의 마지막 단계에서 실제 경기 경험을 갖는 방식을 채택하고 있다. 이러한 기능중심수업은 학생들의 흥미와 다양한 욕구를 충족시키기에 어려움이 있으며 운동기능이 떨어지는 학생들은 제대로 된 경기를 경험할 수 없었다.

이러한 기능중심수업이 갖고 있는 문제점을 극복하는 대안으로 제시된 스포츠 교육모형을 수업에 적용하여 전통적인 수업방법을 벗어나 다른 체육 수업에서 경험할 수 없는 팀워크, 역할분담, 운동 수행의 전략, 구성원간의 친밀감, 팀에 대한 헌신, 사회화의 경험을 하도록 한다. 학생들이 수업에 능동적으로 참여할 수 있는 기회를 제공해 주고 변형된 규칙이나 룰을 적용하여 학생들에게 수업에 대한 기대와 동기유발, 참여의식을 높일 수 있도록 하며 일정 정도의 운동기능 수준만 가지고 있어도 안전하게 게임에 참여할 수 있도록 게임방법을 적절히 변형하여 수업에 활용하고자 한다. 따라서 스포츠 교육모형을 통한 본 수업을 통해 유능하고 박식하며 열정적인 스포츠 참여자를 육성하고자 한다.

본시 교수 · 학습 과정안

성취기준	체6323. 네트형 경쟁 활동을 하며 전략을 창의적으로 적용할 수 있다.	
본시주제	소프트발리볼 공격과 수비 전략을 창의적으로 적용하며 게임하기	
학습목표	공격과 수비 전략을 창의적으로 적용하며 게임할 수 있다.	
수업전략	교과 역량	경기 수행 능력
	수업 유형	스포츠교육모형 수업
	학습 집단	전체 → 모둠 → 전체

단계	학습 내용	교수 · 학습 활동	시간 (분)	자료(▷)유의점(※)
게임 소개	동기 유발	■ 출석 확인, 환자 확인, 기구준비, 준비운동	5	※ 공개수업으 로 인해 학생들 이 긴장하지 않 도록 한다.
게임 이해	학습 문제 확인 학습 활동 계획	■ 학습 문제 확인  소프트볼리볼을 응용한 경기를 해 봅시다. ■ 학습 활동 계획 【활동 1】 게임 방법 알기 【활동 2】 작전타임 【활동 3】 게임하기	5	※ 작전타임 활동이 어떤 활동인지에 대해 구체적으로 설명한다.
게 임 준비	인간네 트소프트 발리볼 게임 방법 알기	■ 학습 활동 전개 【활동 1】 게임 방법 알기 ○ 인간네트 소프트발리볼게임 방법과 규칙을 이해 한다. 1. 팀을 12명씩 절반으로 나눈 후 팀 조끼로 팀을 구별한 다. - 각 팀당 4명씩 <인간네트>의 역할을 한다. -상대 팀과 번갈아가면서 서서 서로 상대방 팀을 바라보 며 선다. -인간네트에 공을 잡으면 실점하게 된다. -손을 뺄 수는 있지만 점프는 할 수는 없다. 2. 2. 3번 이내에 공을 상대방 진영으로 넘겨야 한다. 단, 워바운드가 가능하다.	5	▷소프트발리볼 ※운동에 짝에 대해서도 언급한다.

단계	학습 내용	교수 · 학습 활동	시간 (분)	자료(▷)유의점(㉠)
전술 이해	공격과 수비 전략 탐구하 기	3. 한 사람이 연속해서 2번 공을 건드리게 되면 실점을 하게 된다. ○ 인간네트 소프트발리볼게임은 12명을 한 팀으로 하는 게임으로, 7점을 먼저 내는 팀이 승리합니다. ○ 팀 구성원을 발표한다. ○ 팀은 기존의 A,B,C팀이 1조이고 D,E,F팀이 2조입니다. ○ 준비운동을 한다.	3	모둠 토의 팀원별로 다양한 의견을 주고받도록 유도한다.
		【활동 2】 잠깐! 작전타임 ○ 팀원끼리 모여 역할을 정하고 공격과 수비 전략을 탐구한다. • 팀원 간의 역할을 나누어 봅시다. -몸이 빠른 길동이는 수비를 하고, 팔 힘이 센 정혁이는 공격을 하자. • 어떤 방식으로 공격할지 전략을 세워 봅시다. -상대가 없는 빈 공간으로 공격하자. -공격 후 수비위치로 얼른 돌아오자. ○팀원끼리 모여 공을 주고받으며 연습한다. • 팀원끼리 원을 만들어 원바운드 토스연습을 한다.	2	
		【활동 3】 게임하기 ○ 인간네트 소프트발리볼 게임을 한다. • 세운 전략에 따라 게임을 해 봅시다. -상대가 우리의 공을 잘 받아내니 같은 곳만 공격하지 말고 다양한 방향으로 공격하자. -인간네트에 걸리지 않도록 리시브할 때 공을 높이 띄우자.	20	
적절한 의사 결정 및 기술 연습 실제 게임 수행	플레이 스쿠프 게임하기			경기 수행 정확한 규칙대로 경기할 수 있도록 지시한다.

		• 실수 했을 때는 팀원들에게 미안함을 표시하고, 실수한 친구들에게는 격려를 해 주자. - 길동아 실수해도 괜찮아. 다음에 더 잘하자. 수한 친구들에게는 격려를 해 주자. - 길동아 실수해도 괜찮아. 다음에 더 잘하자.		
정리 및 반성	학습 활동 정리 차시 계획	■ 학습 내용 정리 ○ 정리운동을 한다. ○ 자신이 활용한 전략에 대해 발표한다. • 어떤 전략을 활용해 보았나요? - 상대 수비가 없는 공간으로 공격했습니다. ■ 차시 계획 ○ 다음 시간에 공부할 내용을 살펴본다. 단원 정리하기	5	

4 지도상의 유의점

- 가. 준비운동을 충분히 하고 시설 및 용구를 점검하여 안전사고를 방지한다.
- 나. 토스, 리시브, 서브, 스파이크 등 기초기능을 집중적으로 지도한다.
- 다. 기능 수준에 관계없이 구성원 모두가 함께 즐길 수 있도록 지도한다.
- 라. 단계적인 연습을 통하여 효과적인 기술을 습득한다.
- 마. 경기를 통하여 집단 기능과 경기운영 수준을 높인다.
- 바. 경기 규칙과 심판법을 이해하고 스스로 경기 진행방법을 익히도록 한다.
- 사. 학생의 실제 학습 시간을 최대한 증대하도록 한다.
- 아. 학생의 흥미를 유지하기 위해 노력을 기울인다.