

한 초등교사의 전술게임수업 실행에 대한 자기연구*

A self-study on the implementation of the tactical games approach in physical education class for an elementary school teacher

천종문(산청초등학교, 교사) · 홍덕기**(경상대학교, 교수)

Cheon, Jong Mun(Sancheong Elementary School, Teacher)

· Hong, Deock Ki(Gyeongsang National University, Professor)

Purpose: The purpose of this study was to examine an implementation experience of tactical games approach for an elementary school teacher using self-study. **Methods:** The researcher implemented tactical games approach in his 5th grade physical education class for two years. The researcher's note, video-taped class, expert meeting data were collected. The data were analyzed using open and axial coding procedures. Peer debriefing and triangulation were used for trustworthiness. **Results:** The results were categorized as 'imitation stage', 'everyday life stage', and 'expert stage.' First, 'recognizing the problem between imitation and modification(imitation stage)' revealed 'a trial and error through wrong decision making', and 'novice strategist' concern.' Second, 'broadening the recognition(everyday life stage)' revealed 'effective class management strategy', 'from novice to effective strategist', and 'level-specific class based on game categories.' Third, 'qualitative maturity(expert stage)' revealed 'improvement of quality in tactical games approach' and 'practical curriculum based on scope and sequence.' **Conclusion:** The finding revealed the researcher as a research participant grew up from novice teacher to expert teacher when he reflected the implementation of tactical games based physical education class.

Key words: tactical games approach, elementary physical education class, net games, field games, self study

I. 서론

“A교사의 정상적인 체육과 교육과정을 운영하지 않는 것과 교수기술을 접목시키지 않은 것에 대한 반성은 연구자와의 면담에서 자주 반복되는 이야기

다. A교사는 게으름으로 체육수업을 제대로 실행하지 않은 자신을 반성하며 스스로 ‘무기력한 배짱이’라고 했다(정우식, 이호철, 2013).

고백하건대, 위 인용문의 A교사는 연구자인 ‘나’이다. 연구자는 교육대학교 학부시절 체육교육을 심화전공 했지만, 소규모 초등학교에 초임발령을 받은 이후 2년간 스스로를 ‘무기력한 배짱이’라고 표현할 만큼 체육수업을 파행적으로 운영했다.

2012년 당시 연구자가 근무하던 학교에서 체육교과

* 이 연구는 제1저자의 박사학위논문 및 2021년 초등체육학회 동계학술대회 발표 자료를 수정·보완해서 재구성한 것임.

** Corresponding author: Hong, Deock Ki
(deockkihong@gnu.ac.kr)

의 위상은 주지교과가 아닌 주변교과로서 인식되는 경향이 강했다. 한 학급의 학생 수가 10명 내외인 소규모 초등학교에서 평가 결과 중 한 과목의 성적이 ‘미달’로 기록되면, 무능력한 교사로의 낙인뿐만 아니라 관리자도 지역교육청의 눈치를 봐야 했기 때문이다. 이런 내외적 상황에서 체육수업은 주지교과에 대한 평가 후 학생들에게 주어지는 보상적 성격으로 운영됐다.

연구자가 체육수업에 대한 ‘무기력한 배짱이’의 모습에서 서서히 벗어나기 시작했던 계기는 체육수업에 열정적인 선배교사가 합류하면서부터였다. 스포츠교육학 박사학위 전공자인 선배교사는 다양한 틈새체육 프로그램 운영에서부터 소인수 학급에 맞는 체육수업 연구에 이르기까지 소규모학교의 체육과 교육과정 정상화를 위해 적극적으로 노력했다. 예를 들어, 5학년 담임이었던 선배교사는 적은 학생 수와 불균형적인 성비로 운영에 어려움이 있던 경쟁 활동 수업을 학년군 통합 체육수업으로 개선했다. 연구자는 선배교사와 함께 킨볼, 티볼, 플로어볼 등 뉴 스포츠 종목에 이해중심 게임수업모형을 적용하여 5-6학년군 체육과 교육과정을 재구성했다. 그 결과, 학생들이 체육수업에 높은 참여율과 만족감을 보였고 다양한 전략도 실행할 수 있었다(천종문, 2015).

연구자는 이해중심게임수업모형을 적용한 초등학교 게임수업을 통해 다음과 같은 문제점들을 인식했다. 첫째, 40분 단위인 초등학교 수업에서 모형의 6단계를 적용하기 위해서는 두 시간 이상의 연속된 블록타임 수업이 효율적이라는 점, 둘째, 수업도입 시 해당 게임에 대한 이해가 부족한 학생들은 작전회의에서 소외된다는 점, 셋째, 이해중심게임수업모형의 교수방법적 원리에 대한 연구자의 이해가 부족했다는 점, 넷째, 전이를 고려하지 않은 종목중심의 체육수업을 진행해 왔다는 점, 다섯째, 이해중심게임수업모형을 교육과정모형보다는 차시중심으로 수업을 진행하여 게임에 내재된 전술에 대한 깊이 있는 이해를 도모하지 못했다는 점이다.

연구자는 이러한 반성을 바탕으로 이해중심게임수업모형에 대한 연구와 실천을 지속했고 그 과정에서

전술게임수업모형(tactical games approach)을 접하게 되었다. 전술게임수업모형은 Bunker와 Thorpe(1982)가 영국에서 개발한 이해중심게임수업모형을 Griffin, Mitchell, & Oslin(1997)이 전술의 실천에 초점을 두고 변형한 것이다. 전술게임수업모형을 초등학교 체육수업에 적용한 국외 연구 결과는 학생의 전술적 인식에 따라 게임수행력이 향상됨을 보고하고 있다(Chatzipanteli, Digelidis, Karatzoglidis, & Dean, 2016; Harvey, Gil-Arias, Smith, & Smith, 2017).

국내에서는 주로 이해중심게임수업모형을 초등학교에 적용한 연구들이 주를 이루고 있으며 전술게임수업모형을 적용한 연구는 많지 않은 실정이다(천종문, 홍덕기, 2020, 2021). 전술게임수업모형을 초등학교에 적용한 선행연구는 네트형 게임과 필드형 게임의 실행 경험을 수업설계 측면과 학생의 참여 경험에 주목했다는 점에서 의미가 있지만, 수업실행의 주체인 교사의 성장 과정에 온전히 초점을 두고 있지는 않다.

서론을 연구자의 학문적 여정에 대한 고백으로 시작하는 이유는 자기연구(self-study)라는 본 연구의 특성 때문이다. 연구자이자 연구참여자인 ‘나’는 그동안 전술게임수업모형을 초등학교에 적용하면서 게임수업이 학생들에게 주는 교육적 가치를 확인하는 작업을 지속했다. 이런 작업은 수업 실행의 주체인 교사의 전문성 향상 과정에 대한 고민으로 이어졌다. 즉, 교사로서 ‘나’ 자신의 내적 변화와 반성을 통한 성장을 들여다보고 이를 학문적으로 연구할 필요성을 인식했다.

본 연구는 교사의 성장이론(Joyce & Showers, 1995)을 이론적 틀로 활용했다. 교사의 성장이론은 교사가 새로운 이론을 학습하고 수업 개선에 대한 동기를 학교 현장에 실행하여 전문가로 발전되는 과정을 5단계로 설명하고 있다. 첫째, 모방적 단계는 수업과정에서 교사의 지식 및 아이디어를 그대로 복사하는 단계이다. 둘째, 기계적 단계는 수업의 기본 골격을 모방하는 수평적 단계이다. 셋째, 일상적 단계는 교사가 기술과 전략들을 비교적 쉽게 사용하는 단계이다. 넷째, 통합적 단계는 교사가 새로운 접근을 통해 다양한 수업환경들을

바라보게 되는 단계이다. 다섯째, 전문적 단계는 교사가 이론에 근거해서 교육과정을 재구성하는 단계이다. 교사의 성장이론은 수업을 통해 성장하는 교사를 분석하는 데 주로 활용되었다는 점에서 본 연구의 이론적 틀로 타당하다고 판단했다.

본 연구의 목적은 초등학교 교사인 연구자가 전술게임수업모형을 적용하면서 겪은 성장 과정을 반성적으로 탐색하는 데 있다. 즉, 새로운 모형을 학교 현장에 적용하는 과정에서 겪은 다양한 시행착오와 이를 극복하기 위한 다양한 노력을 회상하고, 그 과정에서 어떻게 전문적 지식을 형성했는지를 자기연구를 통해 밝히는 것이다. 이는 단지 연구자 자신의 지적 호기심을 넘어서 전술게임수업모형을 학교 현장에 적용하고자 하는 교사와 연구자들에게 도움을 줄 것이라 기대된다.

성과정을 반성과 실천의 반복을 통해 드러내는 연구방법이다(Samaras & Freese, 2006; Schön, 1991). 스포츠 교육학 분야 역시 교사와 교사교육자의 수업전문성에 대한 반성을 다양한 형태의 자기연구로 보고하고 있다(고문수, 이대형, 2017; 권민정, 2019; 송훈택, 임명재, 2017; 이의재, 진연경, 2018).

자기연구는 교사에게 요구되는 중요한 자질인 교수 능력 향상에 매우 효과적이면서, 후임 연구자를 위한 도움자료로 활용될 수 있다(황혜영, 2013). 또한, 자기연구는 연구자의 수업개선에 대한 개인적 성장과 수업 모형의 이해에 대한 전문성 발달에 영향을 미친다. 본 연구는 자기연구를 적용하여 연구자 자신의 전술게임 수업모형에 대한 이해과정을 탐색하고자 했다.

1. 연구현장의 이해

연구자이자 연구참여자인 ‘나’는 11년 경력의 초등학교 교사이다. 본 연구를 진행한 태양 초등학교(가명)는 총 19학급 규모이다. 나는 2018년 4월부터 2019년 12월까지 <표 1>과 같이 2년간 전술게임수업모형을 적용한 게임수업을 진행했다. 2018년과 2019년 각각 초등학교 5학년 23명을 대상으로 필드형과 네트형 게임수업을 진행했다.

<표 1> 연구 순서에 따른 학습의 범위와 계열성

연구 순서	전술적 복잡성 수준(차시)	연구 순서에 따른 학습의 범위와 계열성
필드형 게임 1차 실행(2018년)	1수준 (10차시)	<ul style="list-style-type: none"> 초등학교 5~6학년군 체육과 교육과정 분석 연구참여자 분석을 통한 수업 설계 타격과 진루, 베이스 커버와 팀원 백업을 위한 변형게임
네트형 게임 1차 실행(2018년)	2수준 (10차시)	<ul style="list-style-type: none"> 1수준: 기본 기술 및 움직임 향상을 위한 게임 도입(변형 테니스) 2수준: 손에서 도구(라켓)를 사용하는 전술적 수준 설정(2수준)
네트형 게임 2차 실행 (2019년)	3수준 (23차시)	<ul style="list-style-type: none"> 기본 기술 및 움직임 향상을 위한 게임 도입(외벽핸드볼, 데크테니스) 인원 증가에 따른 전술적 복잡성 증가(1:1 단식에서 3:3 팀활동으로) 1수준: 기본 기술 및 움직임 향상을 위한 게임(변형 테니스, 외벽핸드볼) 2수준: 기술(포핸드, 백핸드) 및 움직임(3:3 활동) 향상을 위한 게임 도입(데크테니스) 3수준: 손에서 도구(라켓)를 사용하는 게임(프리테니스, 배드민턴), 3:3 팀활동 게임(배구)도입
필드형 게임 2차 실행 (2019년)	3수준 (24차시)	<ul style="list-style-type: none"> 1수준: 기본 기술 및 움직임 향상을 위한 게임 도입 2수준: 타격과 진루, 베이스 커버와 팀원 백업을 위한 변형게임 3수준: 태그 아웃 상황 및 외야 플레이 도입

2018년에는 필드형 게임 10차시 및 네트형 게임 10차시 총 20차시로 단원을 설계했다. 단원설계의 기준은 Bunker, Thorpe, & Almond(1986)의 교수방법적 4가지 원리(샘플링, 과장성, 대표성, 기술적 복잡성과 수준)를 따랐다. 한편, 2019년에는 필드형 게임 24차시, 네트형 게임 23차시 총 47차시의 수업을 진행했고, 1차 실행계획의 단점을 보완하기 위해 학습초기에 운동기능을 추가했다. 또한, 전술의 계열성을 고려하여 전술적 복잡성을 세 가지 수준으로 구체화했다.

2. 자료수집

자료수집은 연구자의 수업 연구일지와 수업 동영상 및 스포츠교육학 전공교수 2인이 함께 참여한 전문가협의회 등의 자료가 사용됐다. 첫째, 2018년 3월부터 2019년 12월까지 연구자가 수업을 기록한 연구일지는 A4 노트 2권 분량이다. 연구일지는 전술게임수업모형을 실행하는 과정을 상세히 기술한 것으로, 수업의 계획, 실행과정, 반성 등에 관한 내용을 자유로운 형식으로 기술했다.

둘째, 수업 동영상은 체육관이나 운동장에서 수업차시별로 촬영된 영상으로 35편을 수집했다. 수업동영상은 전술게임수업 실행에 관한 오류 점검과 학생들의 전술적 이해를 검토하기 위해 활용됐다. 수업 실행 전 중요하다고 판단되는 장면은 팀티칭을 함께한 스포츠강사에게 부탁하여 심층적으로 촬영했다. 수업 동영상은 스포츠교육학 전공교수 2인과 전문가협의회에서 논의됐다.

셋째, 전문가협의회는 수업계획, 실행, 반성 등 전술게임수업 연구에 대한 방향성을 유지하고, 이론적 지지와 실천적 효과를 검증하기 위해 총 24회 실시됐다. 주요 협의 내용은 전술적 문제의 설정, 전술적 복잡성과 수준, 게임의 변형, 학생들의 전술에 대한 이해와 게임수행력 검토 등이다. 전문가협의회는 매 회 30분에서 1시간가량 소요되었고, 스마트폰에 녹음된 협의내용은 전사하여 기록했다.

3. 자료분석 및 연구의 진실성

자료분석은 영역분석과 분류분석을 활용했다(Spradley, 1980). 우선 연구자의 수업일지와 전문가협의회 자료를 반복하여 읽으며 전술게임수업모형을 이해하는 과정을 거쳤다. 둘째, 수집된 자료를 여러차례 읽으며 전술게임수업 실행에 있어 중요한 부분은 연필, 색연필, 형광펜 순으로 표시했다. 이를 통해 포스트잇에 의미를 정리하고, 내용을 압축하는 영역분석을 실시했다. 셋째, 포스트잇에 정리된 내용을 분석한 자료를 서로 비교 및 대조했다. 소주제는 비슷한 내용을 각기 다른 색깔의 포스트잇에 통합한 분류분석을 통해 도출했다. 마지막으로 소주제를 포괄하고 대표성을 나타낼 수 있는 대주제를 도출했다.

연구의 진실성을 확보하기 위해 스포츠 교육학 전공교수 2인과 초등학교에서 이해중심게임수업모형의 실행경험이 있는 박사학위 소지자 1명이 참여한 동료 간 협의를 통해 연구의 오류를 줄이고자 노력했다. 연구의 계획부터 실행, 분석, 결과 기술 등 전 과정에 걸쳐 다각도 분석법을 활용하여 조언을 얻고 수정하는 과정을 거치며 진실성을 확보하고자 노력했다.

Ⅲ. 모방가에서 전문가로 성장하기

본 장은 2018년 4월부터 2019년 12월에 이르기까지 2년간 게임수업을 실행한 교사, 즉, ‘나’의 성장과정을 논의하고자 한다. 본 연구는 Joyce와 Showers(1995)의 교사성장이론 5단계를 바탕으로 연구의 과정과 결과에 맞게 모방적 단계, 일상적 단계, 전문적 단계 등 3단계로 수정했다.

첫째, ‘모방적’ 단계는 ‘모방과 변형 사이에서 문제점 인식의 시기’이다. 둘째, ‘일상적’ 단계는 ‘인식의 지평을 넓히는 시기’이다. 셋째, ‘전문적’ 단계는 ‘질적 성숙의 시기’이다.

1. 모방적 단계: ‘모방과 변형 사이에서 문제점 인식’

모방적 단계는 2018년 필드형 게임수업의 1차 실행을 위한 계획부터 10차시의 수업실행에 대한 분석과 반성을 마친 시기로 ‘모방과 변형 사이에서 문제점 인식’으로 특징 지워진다. Joyce와 Showers(1995)는 교사가 새로운 교수법을 도입하는 과정이 모방적 단계에서 수업의 기본 골격만 모방하는 기계적 단계로 발전한다고 했다. 본 단계는 모방적 단계와 기계적 단계가 혼재한 시기이다. 이 단계에서는 모방과 변형에 따른 전술게임수업의 첫 실행에 따른 나의 실패 경험과 이를 통한 문제점 인식 과정을 논의하고자 한다.

1) 서투른 판단으로 인한 시행착오

나는 전술게임수업을 처음 실행하는 과정에서 용어 사용과 수업목표 제시에 혼란을 겪었다. 먼저, 내가 전술게임수업모형을 적용하기 위해 고려했던 점은 초등학생들이 이해할만한 용어의 사용이었다. 나는 이해중심게임수업을 적용해본 경험과 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 ‘전술’이라는 용어를 ‘전략’으로 대체했다. 이는 학생들에게 이해시키기 쉬운 거란 판단 때문이었다.

연구자: 초등학생 수준에서 ‘전술적 문제’라는 용어를 이해시키는 데 어려움이 있을 것 같습니다.

교수A: 전술게임수업은 전술적 문제제기와 변형게임에 대한 문제 상황을 학생들에게 전달하면서 시작되는데, 그 용어를 사용하지 못한다면 어떻게 내용을 전달한다는 거니?

연구자: 학생들을 대상으로 ‘전략’과 ‘전술’에 대한 이해도를 점검해 본 결과 온라인이나 모바일 게임을 많이 해서 그런지 ‘전략’이라는 용어에 대한 이해가 높았습니다. 이해중심게임수업모형을 적용한 게임수업에서도 ‘작전’과 ‘전략’이라는 용어를 사용했었지만, 학생들이 이해하는 데 큰 무리가 없었던 것 같습니다.

-필드형 게임 실행을 위한 전문가 협의, 2018. 3. 22 -

하지만, 수업을 진행할수록 ‘전술’에 대해 더욱 고민하게 되었다. ‘전략’은 상위개념으로 목적에 해당하며 ‘전술’은 목적을 달성하기 위한 구체적 방법의 하위개념이다. 나는 수업을 진행하면서 학생들이 공을 원하는 방향으로 치거나 던지는 등 공을 가졌을 때의 수행과 관련된 기술이나 공을 가지고 있지 않은 상황에서의 움직임과 같은 ‘전술’ 개념을 보다 구체화시킬 수 있게 되었다. 전술게임수업을 실행하는 교사는 수업의 목적적인 ‘전략’에 대한 이해에서 그치는 것이 아니라, 학생들이 공을 가진 상황에서 적절한 기술을 발휘하고, 공을 가진 상황에 적합한 의사 결정이나 움직임을 실행할 수 있도록 구체적인 ‘전술’지도가 요구된다. 이러한 시행착오를 통해 전략과 전술의 개념을 재정립하게 됐다.

둘째, 나는 전술게임수업을 통합된 학습목표로 제시하면서 수업 진행 상 어려움을 겪었다. 전술게임수업은 수업 초기 전술적 문제, 수업의 초점, 수업목표를 동시에 제시하며, 필드형 게임은 아웃, 주자, 타격의 방향과 같은 상황이 동시에 고려된다.

그러나 나는 수업 초기에 학생들이 접하는 어려운 개념 요소들이 많아 자칫 학생들에게 혼란을 일으킬 수 있다고 판단하여 게임 상황과 전술적 문제, 수업의 초점, 수업목표를 통합하여 하나의 수업목표로 제시했다.

필드형 게임 3차시 ‘게임 상황’은 0아웃·주자 0명, 1루 땅볼이고, ‘전술적 문제’는 공간과 베이스 수비하기이다. 전술적 문제 해결을 위한 방법인 ‘수업의 초점’은 1루수가 땅볼을 잡아 1루 베이스 밟기이고, ‘학습 목표’는 1루 땅볼로 오는 공쪽으로 빠르게 이동하여 1루로 달려 포스아웃을 위해 베이스를 밟을 수 있다. ……(중략) 학생들이 이해하기 어렵고, 설명할 시간도 부족한 것 같다. 통합하여 알기 쉽게 제시하는 것이 좋을 것 같다.

필드형 게임 3차시의 수업 목표는 ‘0아웃·주자 0명, 1루 땅볼 상황에서 1루수가 공을 잡아 1루 베이스를 밟아 타자주자를 아웃시킬 수 있다’이다.

- 연구자 수업일지, 2018. 5. 22 -

필드형 게임 초기에는 게임의 단순한 조건으로 인해 통합된 학습목표 제시가 어렵지 않았다. 통합의 목적은 학생들이 전술게임수업을 이해하는 요소를 최소화하는 데 있었다. 그러나 학생들은 3차시 수업부터 수행해야 할 움직임과 기술이 하나씩 늘어날수록 통합된 학습목표를 통해 전술을 이해하는데 어려움을 보였다.

교수A: 학습 목표를 통합된 형태로 제시하여 학생들이 이해를 잘못하는 것 같구나.

연구자: 게임 상황에서 이해해야 할 요소와 설명하는 시간을 줄이기 위해 통합된 학습 목표를 제시했는데, 오히려 역효과가 나타난 것 같습니다. 영상에서 보시는 것처럼 학생들이 게임의 상황을 계속 물어보고 있네요. 수업에서 무엇을 해야 하는지 차례로 다시 설명해주어야 할 것 같습니다.

-필드형 게임 1차 실행 중 전문가 협의, 2018. 5. 31 -

이를 해결하기 위해 6차시부터는 전술게임수업모형 개발자들이 제시한 전술적 문제, 게임 상황, 수업의 초점, 수업 목표를 도입 부분에서 차례대로 구분하여 제시했다. 그 결과, 학생들은 이전 수업보다 게임 상황을 묻는 말이 줄어들고, 변형게임에서 해야 할 의사결정을 더 명확하게 인식했다.

2) 전술초보로서의 고민

전술게임수업은 ‘게임 1’-‘과제연습’-‘게임 2’로 진행된다. ‘게임 1’에서는 해결해야 할 전술적 문제

인식, ‘과제 연습’에서는 과제 단서의 적용 및 확장, ‘게임 2’에서는 전술적 문제 해결로 진행된다. 나는 이 시기에 수업 시간의 부족, 단계별 전환 시점의 모호성, 학생들의 기능 수준 등에 대해 고민했다.

첫째, 도입부분에서 게임과 관련된 전술적 개념을 이해시키는데 많은 시간이 소비되어 실제 계획된 학습내용을 지도하는데 시간이 부족했다. 초등학교 단위 수업의 시작과 끝은 40분이며, 학습내용의 도입에서부터 정리가 진행된다. 내가 선행했던 이해중심게임수업 실행에서는 모형의 6단계를 적용하기 위해 노력했으나 40분의 제한된 시간으로는 충분한 적용이 어려웠다. 이를 해결하기 위해 블록타임제 등 충분한 수업시수를 확보하고자 했으나 학교여건상 어려움이 있었다. 하지만, 전술게임수업은 이해중심게임수업모형의 6단계를 게임소개, 전술의 인식, 기술 수행 등 3단계로 진행한다. 나는 3단계에 맞춰 초등학교 단위 수업 내에 끝낼 수 있는 게임수업을 계획했지만, 실제로 수업시간에 할애되는 시간은 예상과 달랐다.

〈표 2〉는 1-5차시 수업을 끝내고 계획과 실제 수업에 소요된 시간을 비교한 결과이다. 필드형 게임의 전술적 문제는 아웃, 주자 상황, 타구의 방향과 같은 게임 상황에 따라 정해지기 때문에, 학생들이 게임에 참여하기 전에 상황을 인지하는 것이 선행되어야 했다. 더불어 도입에서는 전술적 문제, 수업의 초점, 학습 목표, ‘게임 1’의 규칙 등 학생들에게 설명할 요소가 많아 어려움이

〈표 2〉 필드형 게임 1차 실행기 1-5차시 수업 시간 분석

시기	범주	활동	계획시간(분)	실제시간(분)	비고
수업 전	준비	운동장 라인 긋기, 티볼 세트, 팀조끼 준비	5	5	
수업 중	도입	전술적 문제 제시, 게임 상황 제시 학습의 초점 제시, 학습 목표 제시	5	8~10	
	준비운동	본 차시와 관련된 준비운동	3	3	
	게임1	전술적 문제 탐색	8	6~10	
	발문	전술적 문제 해결의 단서 제공	5	3~8	
	과제연습	전술적 문제 해결 방법 연습	8	4~8	
	게임2	전술적 문제 해결 방법 적용	8	0~6	
	학습 정리	학습 정리 및 차시 예고	3	0~2	
수업 후	정리	정리	5	5	

있었다. 학생들은 필드형 게임을 처음 접했기 때문에 게임 상황을 이해하는데 많은 시간이 걸렸다. 나는 효율적 시간 관리를 위해 수업 전 용·기구의 준비와 더불어 그림 등 시각적 설명을 활용했다.

둘째, 전술게임수업모형의 단계 전환 시점의 모호성이다. 이는 선행했던 이해중심게임수업에서도 고민했던 부분이었다. 특히, 모형의 6단계 중 ‘전략인지→의사결정’, ‘의사결정→기술실행’으로 진행되는 지점에서 어려움이 있었다. 왜냐하면, 이 과정은 게임에 대한 이해와 관련되어 있으므로 개별 학생들의 성취도가 달라 필요한 연습을 설계하는 것과 게임 수행으로 진행되는 타이밍을 판단하는 것이 어려웠기 때문이다.

나는 전술게임수업 3단계가 초기모형의 축소이므로 전환에 대한 시점을 판단하는 것이 더 쉬울 것으로 생각했다. 그러나 필드형 게임 1차 실행 후 단계의 전환에 대한 전술초보로서의 고민이 모형에 대한 오해에서 비롯되었음을 깨달았다.

연구자: 필드형 게임의 1차 실행 전까지 이해중심게임수업이나 전술게임수업의 단계를 순차적으로 이해했었습니다. 수업에서 단계를 어떻게 전환하는지에 대한 근거를 찾기 위해 고민했었는데, 모형에 대한 오해였다는 것을 알게 되었습니다.

교수A: 허허. 이 사람아. 전술게임수업의 게임형식, 의사결정, 기술실행은 분리된 단계가 아니라 지속적으로 순환하는 과정인데 순차적으로 생각했다고?

- 필드형 게임 1차 실행 후 전문가협의회, 2018. 7. 4 -

나는 학생들이 ‘게임 1’에서 전술적 문제를 인식하고, 과제 연습시간에 찾은 해결방법을 ‘게임 2’에서 적용하는 순차적인 방식으로 3단계를 이해하여 단계 전환의 근거를 찾고 있었다. 하지만, 나는 필드형 게임 1차 실행 이후야 3단계는 순차적인 흐름이 아니라 순환하는 구조임을 인식했다. 즉, ‘게임 1’에서 학습한 의사결정 및 기술실행 수준을 바탕으로 ‘과제연습’과 ‘게임 2’를 통해 더 높은 수준으로 향상되는 과정이었음을 깨달았다.

셋째, 학생들의 신체 및 인지적 능력에 대한 고려이다. 본 연구에서 연구참여자를 5학년으로 선정할 이유는 발달 단계상 인지적 능력과 신체능력을 고려하여 전술게임수업 진행에 큰 어려움이 없다는 판단 때문이었다. 필드형 게임 1차 실행을 위한 계획 수립 단계에서 나는 학생들을 대상으로 ‘건강 활동’ 영역의 체육수업을 진행하면서 신체 능력을 파악했다.

그러나 예상과 다른 학생들의 낮은 운동기능 수준은 수업 진행의 어려움으로 작용했다. 예를 들어, 1차시부터 7차시까지 2루 땅볼 상황에서 게임이 진행되는데, 티(tee)위의 공을 쳐 2루로 보내는 것이 학생들의 기능 수준을 고려했을 때 어려워 공을 굴리는 방법으로 공격 방법을 변경해야만 했다. 또한, 타격한 공을 잡은 2루수가 1루수의 글러브를 향해 던져야 하지만 1루수를 넘어 경기장 밖으로 나가거나 1루수가 자신의 글러브로 던진 공을 받지 못하는 상황이 자주 관찰됐다.

전술게임수업인데 기능 중심으로 수업을 할 수도 없고, 그렇다고 기능 연습을 안 하자니, 수업 진행이 안 되고, 교육과정에도 티볼형 게임은 제시되어 있는데 무엇이 문제인 거지?

- 연구자 수업일지, 2018. 5. 17 -

본 연구는 전술게임수업의 실행에 초점을 두고 있으므로 학생들의 운동기능이 부족하다는 이유로 다시 기능중심수업으로 전환할 수는 없었다. 이를 해결하기 위해 다음과 같이 수업을 변형했다. 첫째, 전술게임수업에서 기능과 전술을 향상시킬 수 있는 변형게임 도입, 둘째, 학생의 발달단계에 따른 전술적 복잡성과 수준의 조정이다. 이후 실행된 네트형 게임 수업에서부터 단원의 도입 부분에서 기능향상에 초점을 둔 변형게임을 활용했다. 또한, 2차 실행기부터는 단원계획을 3수준으로 설정했다.

2. 일상적 단계: ‘인식의 지평을 넓히기’

일상적 단계는 2018년 네트형 게임수업의 1차 실행 및 2019년 네트형 게임수업의 2차 실행 시기로 ‘인식의 지평을 넓히는 시간’이었다. Joyce와 Showers(1995)는 교사의 새로운 수업이론의 도입 과정이 모방적 단계와 기계적 단계를 거쳐 일상적 단계와 통합적 단계로 발전한다고 했다. 본 연구의 일상적 단계는 Joyce와 Showers(1995)의 일상적 단계와 통합적 단계가 혼재한 시기이다.

1) 효과적 수업운영 전략

이 시기 네트형 게임 실행의 주안점은 실제학습 시간(ALT-PE)의 확보였다. 이를 위해 학생들이 변형게임의 기술적 문제를 해결하는 데 집중할 수 있도록 효과적인 수업운영 전략에 초점을 두고 다음과 같이 수업을 진행했다.

첫째, 게임수업에서 사용하는 용어를 재정비했다. 즉, 선행했던 필드형 게임 1차 실행기에는 학생들의 관점에서 이해할 수 있는 용어를 사용했다. 그러나 수업이 진행될수록 원어사용과 번역에 따른 용어의 혼란이 가중됐다.

이에 대한 개선방안으로 네트형 게임 1차 실행기부터는 전술과 원형게임의 실제성을 학생들에게 잘 전달하기 위해 과감하게 원래의 표현들을 학생들에게 제시했다. 예를 들어, 수업의 도입 부분에서 ‘전술’이라는 용어를 사용하거나 네트형 게임에서 자주 표현되는 ‘베이스포지션’, ‘커버’와 같은 용어를 원어 그대로 사용하고 그 의미를 설명해주었다.

둘째, 수업 시간 확보를 위한 전략이다. 학생들이 게임수업에 실제로 참여하는 시간을 확보하기 위해 수업 전, 수업 중, 수업 후에 ‘팀 편성’, ‘팀 내 역할 분담’ 등 나와 학생들의 역할 분담을 확실하게 하여 시간을 줄였다.

네트형 게임의 1차실행기는 팀 내에서 1:1 단식

으로 활동이 진행되었다. 팀 편성은 학생들의 특성을 표현할 수 있는 기준에 맞게 유형화했다. 예를 들어, 운동능력이 좋은 그룹, 친구와의 관계를 잘 조절해주는 그룹, 리더십이 좋은 그룹, 팔로워십이 좋은 그룹 등 6개의 그룹으로 나눈 뒤 순차적으로 번호를 부여하고 팀을 조직했다. 또한, 단원이 끝날 때까지 하나의 팀으로 장기간 활동함으로써 사회적 기술을 경험할 기회를 제공했다(이병준, 이주옥, 김동환, 2017).

2) 초보전술가에서 능숙한 전술가로

효율적인 수업운영이 가능해지면서 전술지도에 상대적으로 많은 시간을 투자했다. 또한, 필드형 게임수업 초기와 같이 공을 잘 받지 못하는 상황을 해결하기 위해 변형테니스 게임에서는 학생들에게 배구공, 피구공, 정구공의 순으로 던지고 받도록 했다. 학생들은 ‘렐리의 유지’라는 기술적 문제를 해결하면서 바운드된 공을 정확하게 예측하여 잡기, 원하는 곳을 향해 손이나 라켓으로 공 보내기 등 공을 가졌을 때 필요한 기술이 향상됐다.

네트형 게임 1차 실행 분석 결과, 학생들이 부족했던 전술은 공이 없는 상황에서 코트 좌, 우 공간을 활용하는 움직임과 프리테니스 게임에서 포핸드와 백핸드 기술로 나타났다. 이에 따라 네트형 게임 2차 실행기에는 <표 3>과 같이 코트 좌, 우 공간 활용을 위한 외벽핸드볼 게임과 포핸드와 백핸드 기술향상을 위한 데크테니스 게임을 전술적 복잡성의 원리에 따라 새롭게 추가했다. 또한, 1:1 단식의 형태로 실시되어 네트형 게임의 개인적 전술만 학습했던 점을 보완하기 위해 3:3의 형태로 소그룹으로 참여하는 데크테니스, 배구 게임을 전술적 복잡성의 원리에 따라 새롭게 추가했다.

네트형 게임 2차 실행 결과, 학생들은 1차 실행기보다 코트 공간을 더 넓게 활용하는 변화를 보였고, 손-링-라켓으로 공을 보내는 기술이 향상됐다.

〈표 3〉 네트형 게임의 2차 실행

시기	전술적 복잡성	샘플링	코트(경기장)	참여 인원	바운드	활동 방법
2차 실행 (23차시)	①수준	변형 테니스	배드민턴 코트 반 (가로: 단식 반, 세로: 단식)	1:1 단식	한번 허용	손으로 공던지고 받기
		외벽 핸드볼	가로: 3M, 세로: 4M	1:1 단식		벽으로 공던지고 받기
	②수준	테크 테니스	배드민턴 전체 코트 (가로: 복식 , 세로: 단식)	3:3 팀전	없음	손으로 링던지고 받기
	③수준	프리 테니스	프리테니스 복식 코트 반	1:1 단식	한번 허용	라켓으로 공치고 받기
		배드 민턴	배드민턴 코트 반 (가로: 단식 반, 세로: 단식)	1:1 단식	없음	라켓으로 공치고 받기
		배구	배드민턴 전체 코트 (가로: 복식 , 세로: 단식)	3:3 팀전	한번 허용	손으로 공치고 받기
전술적문제의 흐름		랠리의 유지→ 공격을 위한 준비 → 코트 공간의 인식				

3:3 형태로 진행되어 전술의 수준이 높아진 네트형 게임의 2차 실행기에서는 전술에 대한 가능성과 한계를 확인했다. 링을 가슴 높이의 네트 위로 던지고 받는 테크테니스 게임에서도 학생들의 전술 이해도가 확인됐다. 그러나 배구 게임에서는 손으로 공을 보내는 기술의 부족과 공을 받기 위한 예측 능력, 백업과 커버와 같은 팀 스포츠에 대한 움직임의 이해에 어려움을 보였다.

3) 게임유형별 맞춤형 수업설계

효율적 수업운영과 전술에 초점을 두고 지도하면서 게임유형별 맞춤형 수업이 가능해졌다. 다만, 프리테니스 게임수업의 경우 팀 내에서 1:1 단식의 형태로 전술적 문제를 해결하는데, 팀 내에서 팀원 간의 기능 차이로 인해 수업진행이 어려웠다. 1차 실행기 프리테니스 수업의 전술적 문제는 ‘랠리의 유지→공격을 위한 준비→ 빈 공간 수비하기’ 순이었다. 그러나 학생들의 기능수준의 다양성으로 인해 규칙을 제한할 수밖에 없었다. 예를 들어, 학생들이 포핸드, 백핸드를 언더핸드로 공을 치고 받을 수 있

도록 하여 전술적 문제를 해결했다.

이를 고려해 2차 실행기에 ‘1수준’은 맨손, ‘3수준’은 라켓을 사용하는 게임으로 단원을 설계했다. ‘2수준’은 포핸드와 백핸드의 원리를 학습할 수 있도록 테크테니스 게임을 도입했고, 가슴높이의 네트 위로 링을 포핸드와 백핸드 방식으로 던지도록 지도했다. 2차 실행기에 테크테니스 게임에서 손으로 잡고 있는 링이 라켓으로 전환된다는 내용을 가르쳤다. 하지만, 테크테니스에서 프리테니스로 게임이 전환되면서 학생들 간에 라켓으로 공을 치는 기술에 많은 차이를 보였다.

오늘 프리테니스 두 번째 수업을 마치고 탁이와 가인이와 면담을 했다. 탁이는 테크테니스에서 했던 것처럼 라켓으로 공을 멀리 쳤다가 짧게 치는 연습을 반복하면서 베이스포지션을 이해하는데 무리가 없었다. 반면, 가인은 테크테니스에서 배웠던 대로 포핸드와 백핸드를 실행하는 데, 공이 작아서 라켓으로 공을 잘 못 치겠다고 말했다. 원리는 이해했는데 작은 경기장이 신경쓰여 공을 치면 밖으로 나갈 것 같아 잘 못 치겠다는 것이다.

- 네트형게임 2차실행중 연구일지, 2019. 5. 21 -

2차 실행기에 학생들은 테크테니스를 통해 라켓으로 공을 치는 포핸드와 백핸드의 원리를 이해했다. 그러나 탁子和 가인이처럼 기술 원리에 대한 이해와 개인별 기능의 차이로 인해 전이의 속도가 상이했다. 여학생들이나 기능 수준이 낮은 학생들은 프리테니스 경기장이 지금까지 경험했던 변형테니스나 테크테니스 경기장보다 폭과 길이가 줄어들어 라켓으로 공을 치면 밖으로 나갈 것 같은 두려움으로 수행이 어렵다고 호소했다.

네트형 게임 1차실행기에 팀으로 프리테니스게임의 전술을 학생들에게 이해시키는 데 어려움이 있었다. 이를 해결하기 위해 3-4차시에 학생들의 수준을 셋으로 나누어 수업을 진행했다. 기능이 낮은 수준의 학생들은 네트를 길게 연결하고 경기장의 폭과 넓이를 늘려 공을 치는 것에 대한 두려움을 줄였다.

한편, 필드형 게임의 1차 실행과 네트형 게임의 2회에 걸친 실행을 통해 게임유형별 수업의 차이점에 대해 인식할 수 있었다. <표 4>와 같이 필드형 게임과 네트형 게임의 학습 활동이 차이가 나는 부분은 주로 과제연습 상황에서 발생했다. 예를 들어, 필드형 게임은 ‘게임 1’의 실행 후 발문을 통해 학생들의 전술적 문제와 수업의 초점에 대한 인식 여부를 점검하고, 과제연습 상황에서 해결해야 할 움직임과 기술의 단서를 제공한다. 이에 반해 네트형 게임은

‘게임 1’의 상황에서 해결해야 할 움직임과 기술의 단서에 대한 이해도를 추가적으로 점검한다. 네트형 게임의 ‘게임 1’에 참여하는 상황에서 교사는 개별적인 피드백을 통해 전술적 문제 해결의 단서를 제공하기 때문이다.

네트형 게임은 1:1형태로 진행되어 팀으로 참여하는 필드형 게임보다 진행속도가 빠르다. 이 때 학생들이 전술적 문제를 해결할 수 있도록 학습단서를 게임 중에 제공해야 한다. 반면, 필드형 게임의 전술적 문제는 아웃, 주자, 타격 방향 등 다양한 게임 상황을 포함하기 때문에 해결방법을 탐색하는 시간이 많이 소요된다.

단, 배구의 경우는 네트형 게임의 수업 흐름과는 다르게 필드형 게임의 수업 흐름과 유사하게 진행됐다. 배구도 필드형 게임과 같은 조건을 가지고 있기 때문이다. 예를 들어, 3:3 소그룹 참여, 정해진 위치에서의 역할경험 등 전술적 문제 해결에 많은 시간이 소요된다. 요약하면, 모방적 단계에서 일상적 단계로 넘어오면서 첫째, 효율적 수업운영이 가능해지고, 둘째, 전술지도에 보다 초점을 맞추게 되었으며, 셋째, 게임유형별로 맞춤형 수업설계가 가능해졌다. 이를 통해 나는 전술게임수업 인식의 지평이 넓어졌다.

<표 4> 필드형 게임과 네트형 게임의 수업 흐름과 활동

	도입	게임 1	과제연습	게임 2	정리
필드형 게임	전술적 문제 제시 게임의 초점 제시 학습 목표 제시	게임 소개 게임 목표 제시 게임 조건 제시	조건 제시 움직임과 기술의 단서 제공	게임 목표 제시 게임 조건 확장	학습정리
네트형 게임	도입	게임 1	(과제연습)	게임 2	정리
	전술적 문제 제시 게임의 초점 제시 학습 목표 제시	게임 소개 게임 목표 제시 게임 조건 제시	조건 제시	게임 목표 제시 게임 조건 확장	학습정리
움직임과 기술의 단서 제공					

3. 전문적 단계: '질적 성숙기'

전문적 단계는 2019년 네트형 게임의 2차 실행과 반성에서부터 필드형 게임수업의 2차 실행을 위한 계획, 실행, 반성을 마친 시기로 '질적 성숙기'로 특징지어진다. Joyce와 Showers(1995)는 교사가 수업을 이론화시키는 과정이 최종적으로 전문적 단계로 발전한다고 했다. 본 단계는 통합적 단계와 전문적 단계가 혼재한 시기로, 영역과 수준을 달리하여 전술게임수업을 실행하며 연구자 겪은 질적 성숙의 경험을 논의하고자 한다.

1) 전술게임수업의 질 향상

나는 일상적 단계에서 전문적 단계를 거쳐 자주 범하던 수업실행의 오류가 줄어들기 시작하면서 질적 성숙기로 접어들었다. 대표적인 질적 성숙기의 사례로는 공이 없는 상황에서 학생의 움직임에 대한 질적 개선과 미니게임에 대한 오류를 바로잡고 변형 게임의 질을 높인 경험을 들 수 있다.

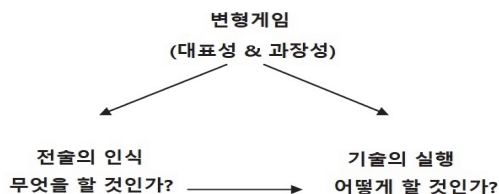
첫째, 2년간의 전술게임 수업을 분석해보면 학생들이 가장 어려워하는 전술게임수업의 상급 단계는 '공이 없는 상황에서의 의사결정과 움직임'이었다. 전술게임수업은 <그림 1>과 같이 3단계의 흐름으로 진행된다. 수업 초기는 학생들이 변형게임에 참여하면서 전술적 문제를 탐색한다. 예를 들어, 티볼형 게임에서 '선행 주자 아웃시키기'라는 전술적 문제를 해결하기 위해 수비수는 타격의 방향과 공을 던질

위치를 먼저 파악한다. 네트형 게임에서 '공간 수비하기'를 해결하기 위해 자신의 코트 공간을 먼저 인식하는 활동이 선행되고, 공격과 수비를 잘 수행하기 위한 위치로 움직인다. 따라서 학생들의 게임수행력을 높이기 위해 공이 없는 상황에서의 의사결정과 움직임에 대한 이해가 필수다.

전술게임수업에서 게임 상황과 움직임에 관한 판단은 기존의 인지적 부조화를 해결하는 과정을 통하여 발달하게 된다. 예를 들어, 본 연구에서 학생들은 필드형 게임에서 '백업'과 '커버'에 대한 개념을 머릿속으로는 이해했지만, 실제게임수행과정에서 이를 실천하기 어려워했다. 이러한 인지적 부조화는 학생들에게 이전에 접하지 못한 새로운 개념적 이해를 요구하기 때문에 발생했다. 학생들은 계열화된 전술적 게임수업의 지속적 참여를 통해 백업과 커버에 대한 상황판단과 움직임에 대한 이해를 높였으며 수비의 전술적 성장을 보였다. 필드형 게임과 마찬가지로 네트형 게임에서도 학생들의 전술적 이해도에 대한 인지적 부조화는 계열적 문제제시와 반복을 통해 해결할 수 있었다.

0 아웃, 1루 주자 1명, 내야 왼쪽 땅볼 상황에서 유격수는 무조건 3루수를 백업하러 가는 것이 아니다. 타자가 유격수 쪽으로 공을 치면, 공을 잡아 2루수한테 던져야 한다. 또, 2루수 쪽으로 공이 오면 유격수가 2루 베이스를 커버하고 유격수에게 공을 던져야 한다. 오늘은 배운 내용을 다양하게 해보면서 실력이 는 것 같아 기분이 좋다.

- 필드형 게임 2차실행 연구일지, 2019. 10. 29 -



<그림 1> 전술게임수업모형의 3단계

공간을 수비하기 위해 베이스라인 근처로 가기, 경쟁 게임을 할 때 베이스 포지션을 계속 생각하면서 프리 테니스 게임을 했다. 상대는 공을 앞으로 보냈다. 이때 행동을 빠르게 한 후, 다시 베이스포지션으로 돌아왔다. 생각하면서 게임을 하니 어려웠지만, 게임은 잘 되었던 것 같다.

- 네트형 게임 2차 실행 연구일지, 2019. 5. 29 -

게임수업에서 공이 없는 상황과 관련된 전술의 중요성은 다양한 선행연구에서 규명하고 있다(Griffin,

1996; MacPhail, Kirk & Griffin, 2008; Memmert & Roth, 2007; Oslin, Mitchell & Griffin, 1998). 초등학교 체육과 교육과정 및 교과서에도 공이 없는 상황과 관련된 전술적 용어는 ‘빈 공간 이해하기’, ‘공격과 수비를 위한 위치 인식하기’ 등으로 제시되고 있지만, 실제적인 개념으로 지도되지는 않는다. 따라서 게임의 핵심 전술로서 ‘공이 없는 상황’을 개념화시켜 실제 게임수업에서 학습 내용으로 구성할 필요가 있다.

둘째, 2년간의 전술게임수업을 실행하면서 경험한 질적 성숙을 통해 게임변형 원리에 대한 안목을 형성하게 됐다. 질적 성숙기 이전에는 전술게임을 단순히 미니게임의 형태로 진행하는 오류를 범했다. 미니게임은 전술의 전이와 기술의 확대를 고려하는 변형게임과는 성격이 다르다(류태호, 이규일, 2007; Bunker, Thorpe, & Almond, 1986).

전술게임수업에서 게임을 변형하는 주요원리는 ‘대표성’과 ‘과장성’이다. 대표성은 원형게임의 본질을 왜곡시키지 않도록 주요규칙은 유지하고, 부수적인 규칙을 변형시키는 것이다(Bunker, Thorpe, & Almond, 1986). 본 연구에서는 경기장의 크기, 참여인원의 수와 같은 물리적 환경과 학생들의 안전한 활동을 보장하기 위한 교구, 게임 규칙 등의 변화를 통해 대표성의 원리를 실행했다. ‘과장성’은 학생들이 게임 상황에서 교사가 의도한 전술적 문제를 해결할 수 있도록 부수적인 규칙을 변화시키는 것이다. 나는 득점방식, 게임 규칙, 경기장의 변형 등 ‘과장성’을 통해 게임 상황에서 학생들의 움직임 및 기술향상에 초점을 두고 지도했다. 대표성과 과장성의 적용을 통해 실제 수업에 활용되는 작은 요소의 변화에도 변형게임의 목적을 달성할 수 있음을 확인할 수 있었다.

2) 범위의 계열성을 고려한 실천적 교육과정

나는 2년간 필드형 게임과 네트형 게임을 전술게임수업으로 실행한 경험을 통해 교육과정 상 학습내용의 범위와 계열성에 관한 실천적 의미를 발견할

수 있었다.

첫째, 네트형 게임의 전술적 구조가 필드형 게임보다 단순함을 알 수 있었다. 예를 들어, 네트형 게임에 비해 필드형 게임은 팀 스포츠의 형태로 진행되므로 주자가 있을 때 혹은 아웃 상황에 따른 타격의 방향과 주자를 아웃시키는 루 상에서의 의사결정과 같이 학생들이 고려할 사항이 많았다.

2018년 1차 실행기는 필드형 및 네트형 게임을 진행했다. 수업의 순서는 초등학교 5-6학년군 체육과 교육과정 경쟁 영역에 5학년 필드형 게임, 6학년 네트형 게임으로 내용체계가 제시되어 있으므로 교육과정의 흐름을 반영한 결과이다. 그러나 1차 실행결과, 학생들이 공이 없는 상황에서의 의사결정, 움직임, 공이 있는 상황에서의 기술실행 등 전술 이해에 있어 필드형 게임보다 네트형 게임이 빠른 것을 알 수 있었다. 게임 간 전술의 복잡성 등을 고려해 2019년 2차 실행기에 게임의 실행 순서를 조정했다. 연구의 방향을 전술적 구조가 단순한 게임에서 복잡한 게임으로 설정하였으며, 네트형 게임을 필드형 게임보다 먼저 실행하게 된 계기가 되었다.

둘째, 학생들이 학습할 수 있는 게임수업의 전술적 수준을 확인할 수 있었다. 필드형 게임 시 공격에서 신체 능력이 좋지 않은 학생들도 배트로 원하는 방향으로 타격이 가능했고, 땅볼 상황에서 다음 베이스로 진루하거나 추가 진루에 대한 의사결정 등도 가능해졌다. 수비에서는 타격한 공을 글러브로 잡는 것과 내야수 간의 송구를 이용한 아웃플레이가 가능해졌고, 백업과 커버에 대한 움직임도 수행 가능했다.

네트형 게임에서 학생들은 변형테니스, 외벽핸드볼, 데크테니스, 배드민턴 게임에 참여하여 ‘릴리의 유지, 공격을 위한 준비, 공간의 수비’라는 전술적 문제 해결이 가능해졌다. 그러나 프리테니스 게임의 경우 줄어든 경기장의 면적과 공을 치는 기술의 부족으로 어려움을 겪었다. 또한, 배구 게임은 3:3 형태로 인원을 늘리며 전술의 복잡성 수준을 높여나갔다.

셋째, 전술적 문제설정에 있어서 계열성의 중요성

을 인식했다. 예를 들어, 필드형 게임에서 내야의 왼쪽부터 실행된 학습에서부터 내야의 오른쪽, 내야 전체로 확대된 전술적 문제의 해결을 통해 학생들은 상황에 적합한 의사결정과 기술의 향상을 습득할 수 있었다. 또한, 맨손, 링, 라켓 등 도구의 순차적 사용이나 단식에서 팀 게임의 순서로 진행된 계열화된 네트형 게임은 학생들이 전술적 문제를 단계적으로 쉽게 이해할 수 있는 계기가 됐다.

넷째, 현재 초등학교 체육과 국가수준 교육과정의 경쟁 영역은 계열성이 부족한 수평적 구조로 형성되어 있다. 예를 들어, 현재의 교육과정은 하나의 학년에서 하나의 영역만을 학습하도록 수평적 구조로 구성되어 있기 때문이다. 4학년에 학습한 영역형 게임의 방법과 기본 전략은 5-6학년이 되어 활용할 수 없다는 의미로 해석될 수도 있다. 학생들의 신체적 및 인지적 발달단계를 고려한 세심한 교육과정의 제시가 요구되는 지점이다.

게임수업에서 계열성은 교육과정의 중요한 고려 요소라고 판단된다. 따라서 향후 국가수준 교육과정의 개정에 있어 현재의 수평적 구조에 따른 경쟁 영역의 제시를 게임별 학습 내용의 범위와 계열화를 통한 수직적 구조화로 개선될 필요가 있다고 판단된다. 경쟁 영역의 수직적 구조화는 게임수업의 단계적 접근을 통해 학년이 올라갈수록 학생들의 발달단계에 적합한 활동을 제시해줄 것이며, 다양한 게임의 경험을 통해 학생들의 흥미도와 참여율을 높일 수 있으리라 기대한다.

IV. 결론 및 제언

1. 결론

첫째, 전술게임수업모형으로 게임수업을 실행하기 위해 현장 중심적 교수방법적 원리에 대한 이해가 선행되어야 한다. 그동안 이해중심게임수업모형

이 국내에 소개되면서 이론과 방법적인 측면에 대한 논의는 활성화되었지만, 그에 비해 현장에서 실행할 때 필요한 구체적 교수방법적 원리는 자세하게 안내되지 못했다. 게임 수업의 설계, 전술의 계열성, 전술이 포함된 변형게임의 구상 등 학생들이 게임수업에 참여하면서 학습해야 할 전술적 지식과 게임에 대한 이해를 도모해야 한다.

둘째, 이해중심게임수업모형과 전술게임수업모형의 관계에 대한 이해가 필요하다. 서론에서 언급하였듯이 전술게임수업모형은 이해중심게임수업모형이 발전되고 변형된 모형 중의 하나이다. 전술게임수업모형은 이해중심게임수업모형에서 추구하는 ‘전술에 대한 안목 형성’이라는 가치를 계승하며 방법적인 측면에서 차이가 있음을 밝히고 있다. 국내의 경우 초기 모형이 소개되면서 이해중심게임수업모형과 구별되는 전술게임수업모형에 대한 이론적 실체와 실천적 자료들이 부족한 실정이다. 비슷하지만 다른 두 모형 간 관계를 이해하고 현장에 적합하게 모형을 적용하는 노력이 요구된다.

셋째, 전술게임수업은 인지 중심의 수업모형보다는 이해와 수행이 동시에 수행되는 모형임을 이해할 필요가 있다. 전술게임수업에서 전술의 의미는 공이 없는 상황에서의 움직임과 의사결정, 공이 있는 상황에서의 기술이다. 즉, 전술적 이해는 게임을 잘하기 위해서 요구되는 움직임이나 기술에 대한 이해가 머리에서 그치는 것이 아니라 직접 신체를 통해 수행함으로써 수업목표를 달성하는 인지와 행위가 동시에 수반되는 과정이다. 이런 측면에서 전술게임수업을 실행하는 교사가 숙지해야 할 능력은 전술적 문제를 해결하기 위한 단서와 피드백을 제공할 수 있도록 발문하는 기술이다. 교사는 학생들의 게임수행을 체계적으로 관찰하고 시간, 공간, 타이밍, 위험요소 등과 관련된 인지적 부조화를 해결할 수 있는 단서를 제공해주어야 한다.

넷째, 학생들의 신체 능력과 인지 능력을 고려한 전술게임수업이 설계되어야 한다. 초등학교에서 중

학교에 이르기까지 학생들은 끊임없이 성장한다. 이에 따라 학생들이 가진 운동능력과 인지능력 간에도 차이가 발생한다. 따라서 게임수업에서도 학생들의 신체수준과 인지수준을 고려하여 전술에 대한 발달을 도모할 필요가 있다. 한편으로, 학생들이 어린 나이부터 다양한 유형의 게임을 경험하도록 할 필요가 있다. 이를 위해 교육과정에서도 게임의 유형에 따른 전술의 계열화를 고려한 학습 내용 구성이 필요하다. 또한, 초등학교 경쟁 영역에서 다양한 유형의 게임에 참여할 수 있도록 교육과정이 변화될 필요가 있다.

2. 제언

전술게임수업모형을 적용한 경험을 바탕으로 다음과 같이 제언하고자 한다. 첫째, 다양한 유형의 게임에서 전술게임수업모형을 적용한 연구가 수행될 필요가 있다. 본 연구는 2년간 필드형 게임과 네트형 게임을 실행한 초등교사의 경험을 바탕으로 수행된 연구이다. 따라서 영역형 게임과 타겟형 게임에서도 전술게임수업모형을 적용하여 실천적 의미를 탐구할 필요가 있다.

둘째, 후속 연구에서는 학교급을 달리하여 전술게임수업모형의 실행경험을 탐색할 필요가 있다. 본 연구는 초등학교 5학년을 대상으로 2년간 수행되었다. 본 연구에서 전술적 이해와 표현에 한계가 있었던 외야를 활용한 티볼형 게임, 라켓이나 다수의 인원으로 진행된 배구형 게임 등의 전술적 문제를 학교급 수준을 달리하여 계열성 있는 연구를 진행할 필요가 있다.

셋째, 전술게임수업모형의 교수방법적 원리인 샘플링, 대표성과 과장성, 전술적 복잡성에 관한 세부적인 연구가 요구된다. 본 연구에서 교수방법적 원리를 소개하였지만, 단편적인 이해에 그쳤다는 아쉬움이 있다. 후속연구에서는 각 원리에 대한 심층적인 연구를 수행하여 보다 실천적 자료를 제공해 줄 필요가 있다.

참고문헌

- 고문수, 이대형(2017). 초등 예비교사교육자가 ‘체육과 교육론’ 수업에서 주목하는 수업측면에 관한 셀프연구. **한국초등체육학회지**, 23(3), 51-67.
- 권민정(2019). 예비 체육교사 교육에서 교과융합설계 과목의 팀티칭 경험에 대한 셀프 연구. **학습자중심교과교육연구**, 19(12), 231-252.
- 류태호, 이규일(2007). 구성주의 학습이론에서 본 이해 중심게임모형의 실행원리 탐색. **한국스포츠교육학회지**, 14(1), 1-23.
- 박상봉, 김동식(2020). 스포츠교육 연구에서 자기연구: 자문화기술지를 중심으로. **한국체육학회지**, 59(1), 161-176.
- 송흔택, 임명재(2017). 초등교사의 체육수업 경험과 반성적 성찰에 관한 셀프연구. **학습자중심교과교육학회지**, 17(17), 59-83.
- 이병준, 이주옥, 김동환(2017). 생활기술 발달을 위한 ‘탐’기반 수업모형의 가능성 탐색. **한국체육교육학회지**, 22(2), 83-98.
- 이의재, 진연경(2018). 여학생 체육활성화 선도학교 운영 경험에 관한 셀프연구. **한국스포츠교육학회지**, 25(1), 25-51.
- 정우식, 이호철(2013). 소규모 초등학교 초임교사의 교육적 삶과 체육교육에 관한 내러티브 탐구. **한국체육교육학회지**, 17(4), 77-95.
- 천종문(2015). 소규모 초등학교의 학년군 통합 체육수업에 관한 사례연구. 미간행 석사학위논문. 진주교육대학교.
- 천종문, 홍덕기(2020). 전술게임수업모형을 적용한 초등학교 필드형 게임 실행경험. **한국초등체육학회지**, 25(4), 75-95.
- 천종문, 홍덕기(2021). 초등학교 네트형 게임의 실행과 의미. **한국초등체육학회지**, 26(4), 47-66.
- 황혜영(2013). 한국 교사교육자의 전문성 개발을 위한 셀프 연구 (Self-study) 의 도입. **한국교원교육연구**, 30(1), 59-80.
- Almond, L. (1986). *Research-based teaching in games*. In J. Evans(Ed.), *Physical education, sport and schooling: Studies in the sociology of physical education*. London: Falmer, 155-165.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching

- of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Bunker, D., Thorpe, R., & Almond, L. (1986). *Rethinking games teaching*. Irthingborough, UK: Nene Litho.
- Chatzipanteli, A., Digelidis, N., Karatzoglidis, C., & Dean, R. (2016). A tactical-game approach and enhancement of metacognitive behaviour in elementary school students. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(2), 169-184.
- Griffin, L. L. (1996). Improving net/wall game performance. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67(2), 34-37.
- Griffin, L. L., Mitchell, S. A., & Oslin, J. L. (1997). *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Harvey, S., Gil-Arias, A., Smith, M. L., & Smith, L. R. (2017). Middle and elementary school students' changes in self-determined motivation in a basketball unit taught using the Tactical Games Model. *Journal of Human Kinetics*, 59(1), 39-53.
- Joyce, B., & Showers, B. (1995). *Student achievement through staff development White Plains*. NY: Longman.
- MacPhail, A., Kirk, D., & Griffin, L. (2008). Throwing and catching as relational skills in game play: Situated learning in a modified game unit. *Journal of Teaching in Physical Education*, 27(1), 100-115.
- Memmert, D., & Roth, K. (2007). The effects of non-specific and specific concepts on tactical creativity in team ball sports. *Journal of Sports Sciences*, 25(12), 1423-1432.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2003). *Sport foundations for elementary physical education: A tactical games approach*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The game performance assessment instrument(GPAI): Development and preliminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17, 231-243.
- Samaras, A. P., & Freese, A. R. (2006). *Self-study of teaching practices*. New York: Peter Lang.
- Schön, D. A. (1991). *The reflective turn: Case studies in and on educational practice*. New York: Teachers College Press.
- Spradley, J. P. (1980). *Participant observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

국문초록

본 연구의 목적은 연구자이자 연구참여자인 한 초등학교 교사가 5학년 학생들을 대상으로 2년간 전술게임수업 모형을 체육수업에 적용하는 과정을 반성적으로 탐색하는 데 있다. 구체적으로 초등학교 현장에 적합한 전술 게임수업모형으로 수업을 설계하고 실행한 경험을 회상하고, 그 과정에서 어떻게 전문적 지식을 형성해 나갔는지를 자기연구를 통해 밝히고자 했다. 이를 위해 연구일지, 수업동영상, 전문가협의회 자료를 수집했다. 자료 분석은 영역분석과 분류분석을 활용했으며, 동료 간 협의 및 다각도 분석법을 통해 연구의 진실성을 확보하고자 했다. 연구결과는 모방적 단계, 일상적 단계, 전문적 단계의 세 단계로 구분되었다. 첫째, 모방적 단계는 ‘모방과 변형사이에서 문제점 인식’으로 특징 지워졌으며 ‘서투른 판단으로 인한 시행착오’와 ‘전술초보로서의 고민’으로 나타났다. 둘째, 일상적 단계는 ‘인식의 지평을 넓히기’로 ‘효과적 수업운영 전략’, ‘초보전술가에서 능숙한 전술가로’, ‘게임유형별 맞춤형 수업설계’로 나타났다. 셋째, 전문적 단계는 ‘질적 성숙기’로 ‘전술게임수업의 질 향상’, ‘범위와 계열성을 고려한 실천적 교육과정’으로 나타났다. 연구결과와 논의를 바탕으로 전술게임수업모형의 실행을 위한 결론과 제언을 제시했다.

주요어: 전술게임수업모형, 초등학교 게임수업, 네트형 게임, 필드형 게임, 자기연구

논문투고일: 2021.01.15

논문심사일: 2021.01.31

심사완료일: 2021.02.15