

#### 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

#### 이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

#### 다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우 에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건 을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer





2009년 2월 교육학 석사학위 논문

> 부분 몰입 영어교육에 따른 농구학습 효과의 비교 분석

A Comparative Analysis of the Learning Effects of an English Partial Immersion Program in Basketball Class

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

안중건

2009년 2월 교육학 석사학위 논문

> 부분 몰입 영어교육에 따른 농구학습 효과의 비교 분석

A Comparative Analysis of the Learning Effects of an English Partial Immersion Program in Basketball Class

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

안중건

# 부분 몰입 영어교육에 따른 농구학습 효과의 비교 분석

A Comparative Analysis of the Learning Effects of an English Partial Immersion Program in Basketball Class

지도교수:서영환

이 논문을 교육학석사(체육교육)학위 청구논문으로 제출합니다.

2008년 10월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

안중건

안중건의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장

심사위원

심사위원

2008년 12월

조선대학교 교육대학원

# 목 차

ABSTRACT	iv
I . 서론	1
A. 연구의 필요성	1
B. 연구의 목적	3
C. 연구의 가설	. 3
D. 연구의 제한점	3
<ul><li>Ⅱ. 이론적 배경</li><li>A. 초등학교 체육과 교육과정의 분석</li><li>B. 외국어 교육 이론과 흐름</li></ul>	4
Ⅲ. 연구 방법	19
A. 연구 대상	19
B. 연구 기간 및 절차	20
C. 연구 내용 및 방법	21
D. 자료 수집 방법	23
E. 자료 처리 방법	25

IV. 연구결과 및 논의	26
A. 수업 모형 간 심동적 영역 학습 효과 비교	26
B. 수업 모형 간 정의적 영역 학습 효과 비교	30
C. 수업 모형 간 인지적 영역 학습 효과 비교	35
V. 결론 및 제언	36
A. 결론	36
B. 제언	39
참고문헌	40
< 부록1 > 심동적 영역 검사지	43
< 부록2 > 정의적 영역 검사지	47
< 부록3 > 인지적 영역 검사지	49
< 부록4 > 교수-학습 지도안	55

# 표 목 차

〈丑	-	1>	내용	체계표		•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	6
〈丑	-	2>	영어	교수법	의 종류		•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	13
〈丑	-	3>	몰입	교육의	구분 .	•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	17
く丑	-	4>	연구	대상자		•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	19
く丑	_	5>	연구	기간 및	! 절차	•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	•••••		21
く丑	_	6>	차시	별 계획		•••••	•••••	•••••	•••••		•••••		22
く丑	-	7>	실험	설계도		•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	•••••	23
く丑	-	8>	정의	적 영역	질문지	의 구	성내용		•••••	•••••	•••••	•••••	24
王〉	_	9>	실험	집단과 1	비교집	단의 4	심동적 역	경역 /	사전 7	검사 결	결과 .	•••••	26
王〉	_	10>	> 실현	념집단의	사전 ·	사후	심동적	영역	검사	결과	•••••	•••••	27
王〉	_	11>	> 미교	교집단의	사전 ·	사후	심동적	영역	검사	결과	•••••	•••••	28
く丑	_	122	> 실현	념집단과	비교집	[단의	심동적	영역	사후	검사	결과		29
(丑	-	132	> 실현	범집단과	비교집	단의	정의적	영역	사전	검사	결과		30
く丑	_	142	> 실현	념집단의	사전 ·	사후	정의적	영역	검사	결과		•••••	31
く丑	_	152	> म्रोज	교집단의	사전 ·	사후	정의적	영역	검사	결과		•••••	32
く丑	_	162	> 실현	념집단과	비교집	[단의	정의적	영역	사후	검사	결과	•••••	33
く丑	_	172	> 실후	점집단과	비교직	[단의	인지적	영역	사후	검사	결과	•••••	35

## **ABSTRACT**

A Comparative Analysis of the Learning Effects of an English Partial Immersion Program in Basketball Class

Joong-keon Ahn

Advisor: Prof. Young-Hwan Seo Ph D.

Major in Physical Education

Graduate School of Education. Chosun University

The aim of this study is that when we apply to teaching method of physical education and English partial immersion instruction program at the basket ball class in elementary school for realization of education for improvement of physical education teaching method and globalization.

For achieving purpose of this study, basket ball class had been conducted to 2 classes, each class 30 student, once a week for twelve weeks at basket ball class in YMCA sports club which is located in Seo-gu Gwang ju, and after conducting this experiement, we analyzed consequence of agreeing with the aim of this study.

The test for psychomotor domain had been conducted by using three ways which is proper to each generation ;Speed Spot Shooting Test, Passing Test, Control Dribble Test, developed by AAHPERD. The test for affective domain had been conducted by using questionnaire that at first Kenyou (1986) used and Jae-woo Ha reorganized and I also revised.

In the test of cognitive domain, I revised the questions on curriculum evaluation center site after consulting with expert of physical education and used these. The test of cognitive domain was conducted after finishing 12 period classes.

T-test was conducted to know the differences in achievement of study aim with each function variable of two groups, and consequences are like that: First, regarding test of psychomotor domain, when we compare two groups, the average of shooting and dribble in controlled group is higher than others and on pass, although uncontrolled group is a little bit higher than controlled group, meaningful difference wasn't shown statistically.

Regarding the changes between before test and after test about psychomotor domain of two groups, controlled group showed meaningful difference at the level of p=.001 on shooting, pass and dribble and uncontrolled group show meaningful difference at the level of p=.001 on shooting and dribble and at the level of p=.05 on pass. It means that each class model turned out as appropriate model for improvement for psychomotor domain.

At the comparison of consequence after test of psychomotor domain, dribble variable showed meaningful difference at the level of p=.001 and pass variable showed meaningful difference at the level of p=.05 but shooting didn't showed any meaningful difference.

The consequence of psychomotor domain shows that although it is limited to use professional words and sentences in physical education-English partial immersion instruction, it could contribute to achievement of study aim by repetition of basic English skills with making the amount of English and level limited.

Second, at the test of affective domain between two groups, before test controlled group showed higher points at physical strength & health, mind of challenge and aesthetic value and although uncontrolled group was higher at practice of exercise and competition & detestation, the consequence of T-test didn't show meaningful difference statistically.

Regarding the consequence of change between before test and after test of two groups, controlled group showed meaningful difference at the level of p=.001 on the sum of competition and practice of exercise & detestation and

uncontrolled group showed the meaningful difference at the level of p=.001 on the mind of challenge and competition & detestation and at the level of p=.05 on physical strength & health.

Regarding the comparison about affective domain between two groups after test, the meaningful difference on aesthetic value at the level of p=.05 appeared and it means that controlled group showed higher improvement in affective domain.

According to the consequence of T-test, the group which was taught by English immersion instruction program showed higher improvement in affective domain.

It means that the more input of basic English, the higher improvement of level of learner's action corresponding learner's experience and situational context. From this we can see the improvement of learner's affective domain.

However, this consequence doesn't mean that the improvement of affective domain is higher in one class model and of course there are some differences but every class model can bring the improvement of affective domain.

Third, the experiment of affective domain before test between two groups has a little bit different average but as a consequence of T-test, there is no meaningful difference and the improve effects from teaching by two groups are similar.

From the statistic consequence of this study, we can see that partial immersion instruction program of English and physical education offer a condition for using English and it also affects improvement for own subject context.

we can see this in the precede thesis in abroad and as in case of physical education, the class doesn't give complicated theory and knowledge and just give simple explanation and practice, students who are adjusted to simple English instruction can achieve the learning points of physical education without any trouble.

Nowadays, English skills have became very important and also the changes of education have been required, so for this time immersion instruction program could be one of the alternatives.

However, the reason immersion instruction program far from public education despite efforts for conduction immersion instruction program is lack of preparation period and some suggested policies were not appropriate for our country's situation.

If we reexamine some successful precedent in other countries and prepare this for enough time, more affective and more effective ways for immersion instruction program will be suggested and it can bring development of subject context and English skills.

## I. 서론

#### A. 연구의 필요성

비영어권 국가들의 영어에 대한 인식은 날로 변화하고 있으며, 영어는 더 이상 미국이나 영국과 같은 영어 사용 국가들의 언어가 아니라, 세계어(English as an International Language) 또는 지구어(English as a Global Language)로서의 그 위상이 확고해지고 있다(Crtstal, 1997: Graddol, 1997). 멀지 않은 장래에 영어를 제 2언어로 사용하는 사람의 수가 모국어로 사용하는 사람의 수보다 더 많아질 것이라는 Graddol(1999)의 주장은 영어의 빠른 확산을 보여주는 좋은 예라고 할 수 있다.

최근 한국의 영어 환경이 'EFL'(English as a Foreign Language)에서 'ESL'(English as a Second Language)로 변화하고 있다. 윤유진(2005)은 우리나라 중·고등학교에서 실시되어 왔던 전통적인 교육방법인 'EFL' 교육방법이 영어의사소통 능력을 향상시키는데 실패했다는 비판을 받게 되면서부터 'ESL' 교육방법이 대두되고 있다고 하였다. 그와 더불어 최근에 한국 사회에 불고 있는 영어 열풍과 2008년 정부의 영어 공교육 강화 정책 등은 한국 영어 환경의 변화에 힘을 실어주고 있다.

영어교육열풍은 이미 초등학교는 물론 유치원과 어린이집까지 퍼져가고 있다. 한 조사에 의하면 유치원 아동의 89%와 어린이집 아동의 56%가 영어 학습 경험이 있는 것으로 나타났으며(한겨레21, 2005), 2008년 정부에서 백지화 했던 영어 몰입 교육도실제로 서울의 32개의 초등학교에서 실시하고 있는 것으로 집계됐다(한겨레, 2008). 또한, 서울시에는 일부 과목을 제외한 나머지 과목을 영어로 진행하는 국제중학교를 2009학년도부터 운영키로 하여 그 열기를 더하고 있는 실정이다.

몰입 프로그램이란 1960년대 후반부터 캐나다와 미국에서 시작되었으며, 제 2언어를 학습하기 위한 수단으로 다른 교과 내용과의 통합을 통한 외국어 교수법의 하나이다. 신경아(1998)는 외국에서 실시된 몰입 프로그램이 교과지식 습득과 외국어 능력습득에 효과적이었으며, 대부분 초등학교 단계에서 실시되었다는 점이 우리나라 학교현장에 많은 시사점을 줄 수 있다고 하였다.

영어를 사용하는 몰입 프로그램은 다른 교과와 통합하여 과제 중심의 교수방법으로 가르쳐지고 있으며, 상대적으로 통합이 쉬운 예체능 교과목을 대상으로 일어나고 있다. 방상미(2001)는 몰입 프로그램에서는 언어의 의미를 정확하게 알지 못하더라도 기

존의 지식체계를 이용하여 학습 내용을 이해할 수 있는 교과를 선정해야 한다고 하였으며, 김윤정(2005)은 몰입 프로그램을 실시할 때에는 영어로 가르치기에 적합한 시각적이고 활동적인 교과를 선정하는 것이 좋다고 언급하고 있다. 또한, 교육인적자원부(2006)에서 연구한 제주도 몰입교육 실시 방안 연구에서 몰입교육에 적당한 교과목에 대해 실시한 설문에서 체육교과가 음악교과나 미술교과보다 월등하게 높은 비율을 나타내고 있었다.

우리나라가 세계 중심으로 나아갈수록 영어 사용 환경은 급격하게 변화되고 있으나 아직은 영어 상용화에 대한 연구나 대비는 미흡한 것이 사실이다. 예를 들면, 교육인적자원부는 영어를 가르치는 교사들에게 학생들의 의사소통능력을 고양할 수 있는 교수법을 개발하고 활용할 것을 제안하였으나, 아직 우리나라 교육 현장에서 현실적으로 이루어지기가 어려운 실정이다. 교육인적자원부(2006)에서 실시한 몰입식 영어교육에 대한 연구에서 담당 교사는 우수한 영어사용능력과 다양한 교수법 활용능력을 갖추는게 첫 번째 자격요건으로 꼽혔으며, 수업진행방식에 관해서는 한국인 교사와 원어민교사와의 공동 수업을 선호하는 것으로 나타났다.

지금까지 국내에서 몰입교육과 관련된 연구로는 주로 외국어 능력의 평가에 관련된 연구가 대부분이다. 이선아(1999)는 영어와 타 교과를 연계한 교수·학습 방법을 적용하여 영어 학습에 있어서 정의적 영역에 긍정적인 효과를 얻었다고 하였으며, 윤정(2000)은 영어와 체육을 통합한 학습 모형을 제시하였는데, 그 효과의 평가는 영어능력의 향상에 초점을 맞추어 실시하였다. 장미경(2002)은 몰입교육에 대한 장점을 중심으로 논의하면서 국내의 시행기반에 대한 필요성과 조건 등을 제시하였으며, 최현희(2004), 최태규(2008)는 각각 수학과 영어, 실과와 영어를 통합한 수업 모형을 제시하였는데, 영어능력의 향상도와 교과능력에서의 정의적 영역을 중심으로 연구하였다.

본 연구와 관련된 선행연구에서는 제 2외국어와 교과를 연계하여 형성된 외국어 능력의 평가에 초점을 맞추고 있으며, 교과내용 습득에 관한 대한 수업 모형의 개발이나 진행방법 등에 대한 연구는 거의 이루어지지 않았다. 그러므로 본 연구에서는 제 2외국어인 영어와 체육수업을 통합한 후 구체적인 교과 수업 모형의 실현과 교과 성취도 향상에 초점을 맞추어 그 관계를 규명하고자 한다.

## B. 연구의 목적

본 연구에서는 체육교과의 교수방법의 발달과 세계화 시대에 부응하는 교육의 실현이라는 측면에서 체육교과와 부분 몰입 영어교육을 결합하여 그 효과가 어떤 것인지살펴보고, 현행 교육에 구체적인 시사점을 주는데 그 목적이 있다.

## C. 연구의 가설

본 연구의 가설은 다음과 같다.

- 1. 각각의 수업 모형 적용 후 실험집단과 비교집단의 심동적 영역에는 차이가 있을 것이다.
- 2. 각각의 수업 모형 적용 후 실험집단과 비교집단의 인지적 영역에는 차이가 있을 것이다.
- 3. 각각의 수업 모형 적용 후 실험집단과 비교집단의 정의적 영역에는 차이가 있을 것이다.

## D. 연구의 제한점

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

- 1. 본 연구는 특정 소수 인원의 초등학교 고학년을 중심으로 지도하였으므로 타 학년 및 전국적으로 일반화하기에는 한계가 있다.
  - 2. 연구 주제를 농구로 제한하였기 때문에 게임 종목에 따라 결과가 다를 수 있다.

## Ⅱ. 이론적 배경

#### A. 초등학교 체육과 교육과정의 분석

## 1. 초등학교 체육과 교육과정의 성격과 특성

초등학교 체육은 아동의 움직임 욕구를 실현하고, 다양한 신체 활동을 수행하는 데에 필요한 기초 운동 능력과 체력을 기르는 데에 중점을 둔다. 또한, 초등학교 체육은 아동의 움직임 욕구를 충족시킴으로써 신체 활동에 대한 흥미를 유발하여 중학교 체육에서 강조될 다양한 스포츠 활동을 학습할 수 있는 기반을 마련하는 기초 단계로서의 성격을 가진다.

초등학교 교육과정 해설서에서 체육은 신체 활동을 통하여 체, 지, 덕이 조화된 전인적인 인간 발달을 도모하는 교과라고 말하고 있다. 체육과 교육은 인간 움직임에 의한, 움직임을 통한 교육이다. 다시 말하면 선택된 움직임 경험이나 신체 활동을 통하여 전인 교육과 학생 발달에 공헌하는 교육 활동의 하나인 것이다.

따라서, 초등학교 체육과 교육은 양적, 질적으로 다양하게 구조화된 움직임을 통하여 습득되는 능력 뿐 아니라, 창의적 사고, 추론과 문제의 해결, 움직임 개념 형성과 자신감이나 바람직한 자아상 확립 등의 학습 효과를 획득하여 심동적, 인지적, 정의적 목표를 동시에 성취하는 종합 교과로서의 특성을 가진다.

#### 2. 초등학교 체육과 교육과정의 목표

초등학교 교육과정 해설서에서 체육과 교육은 학생들로 하여금 체육을 통하여 몸과 마음의 균형을 이룰 수 있는 다양한 경험을 갖고, 궁극적으로는 전인적인 성장의 기반 위에 개성을 추구할 수 있는 인간을 형성하는 데 목적을 두고 있다.

#### a. 초등학교 체육과 교육과정의 총괄목표

초등학교 체육과 교육과정은 다음과 같이 4개항의 총괄목표를 두고 있다.

#### (1) 움직임 욕구의 실현

초등학교 시기는 적극적으로 활동하기를 원하며, 이들의 신체적, 정서적 욕구의 충

족을 위해 다양하고 활발한 움직임 경험이 제공되어야 한다.

#### (2) 기능과 체력의 증진

체육 활동을 통하여 신체의 각 기관을 고르게 발달시킬 수 있으며, 조화 있는 신체의 성장 발달을 촉진시킨다. 또 이러한 활동을 통하여 건강한 삶을 영위할 수 있는 체력을 기를 수 있다.

#### (3) 운동과 건강에 관한 지식 이해

체육 활동을 통하여 움직임 및 운동 구조 개념에 대한 이해와 자신의 심신 능력과 보다 편리하고 효율적인 수행 방법을 습득한다.

(4) 사회적으로 바람직한 태도 함양 체육활동을 통해 사회적으로 바람직한 태도를 함양할 수 있다.

#### b. 초등학교 체육과 교육과정의 하위 목표

초등학교 체육과 교육과정은 다음과 같이 3개항의 하위목표를 두고 있다.

- (1) 다양한 운동에 적극적으로 참여해 운동 기능과 체력 및 심신의 건강을 증진한다.
  - (2) 운동과 건강에 관한 다양한 지식을 이해하고 활용하는 방법을 익힌다.
- (3) 운동을 통해 사회적으로 바람직한 태도 및 문화적으로 가치 있는 규범을 익힌다.

## 3. 초등학교 체육과 교육과정의 내용

#### a. 내용 체계의 기본 원리

제7차 초등학교 체육과 교육과정 내용의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

- (1) 국민공통교육기간의 설정에 따라 3학년부터 10학년까지 계열성을 갖고 선정· 조직되었다.
- (2) '필수내용'과 '선택내용'을 선정하여 최저 학습요소를 중심으로 내용이 선정되는 개념을 채택하였다.
  - (3) 심동적, 인지적, 정의적 영역에서 성취해야 할 목표를 구체적으로 상세화하였다.
- (4) 제6차 체육과 교육과정까지 강조되었던 움직임 교육과정과 연계되도록 의도하였다.

< 표 - 1 > 내용 체계표

학	년	3, 4 학년	5, 6 학년
영	역	체조 활동 표현 활동 게임 활동 보 건	체조 활동 표현 활동 육상 활동 체력 활동 게임 활동 보 건

## 4. 초등학교 체육과 교수·학습 방법

#### a. 교수 · 학습의 기본 방향

교수 · 학습은 학습 목표를 성취하기 위하여 선정된 학습 내용을 학생들이 가장 효 과적으로 학습할 수 있도록 체계적으로 진행하도록 한다.

#### b. 교사

교사는 교수·학습을 효율적으로 진행할 수 있도록 사전에 학습 내용을 충분히 이해하고 적절한 지도 방법을 강구해야 한다.

#### c. 학생

교수 · 학습은 모든 학생에게 동일하고 평등한 기회가 제공되도록 진행한다.

## d. 교수 · 학습 계획

교수·학습 계획은 지도 내용의 성격, 시간 배당, 학급 인원 수, 학생들의 성취 수준 및 발달 특성, 시설 및 용구, 계절성, 학교 및 지역의 특성, 학교 행사, 날씨 등을 고려하여 학년 별로 연간, 월간, 주간 계획을 수립하고, 그에 따라 매 시간의 계획을 세우도록 한다.

#### e. 교수 · 학습 조직

매 시간의 교수·학습은 시작과 끝이 구분되도록 진행하며, 다양하고 흥미 있는 과 제를 제시함으로써 학생의 과제 참여시간을 최대한 확보하여 학업 성취도를 높이도록 한다.

- (1) 교수 · 학습 도입 시에는 교수 · 학습의 목표와 내용, 전개 절차에 대한 충분한 설명이 이루어지도록 하며, 준비 운동은 교수 · 학습 내용과 관련된 내용으로 구성하여 실시한다.
- (2) 교수 · 학습 활동 시에는 대기 시간과 수업 운영 시간을 줄여 과제 참여시간을 최대한으로 확보하여 실제 운동 학습 시간이 증가될 수 있도록 한다. 또, 학생이 학습과제를 흥미롭게 수행할 수 있도록 교수 · 학습을 다양하게 구성하도록 한다.
- (3) 교수·학습 정리 시에는 학생의 신체적 안전과 균형을 유지하기 위해 교수·학습 내용과 관련된 정리 운동을 실시한다. 또, 교수·학습 내용을 요약하여 정리 및 평가하고 차시 활동을 예고한다.

#### f. 내용 영역별 지도 - <5, 6학년>

#### (1) 내용 영역별 지도의 기본 원리

- (a) 교육 과정에 제시된 전 영역을 균형 있게 지도하되, 학생들의 흥미와 발달단계를 고려하여 여러 가지 활동을 경험할 수 있도록 지도한다.
- (b) 각 영역의 지도 시에는 기능, 지식, 태도를 종합적으로 고려하고, 이해를 통한 적용을 강조하여 지도한다.
- (c) 시설 등의 이유로 학교 현장에서 수업하기 어려운 활동은 주변 시설을 적극 활용하며, 학기 중에 시간을 통합하거나, 방학 중에 집중 수업을 통하여 지도한다.

#### (2) 내용 영역별 지도상의 유의점

- (a) 체조 활동 : 안전한 학습 환경을 조성함으로써 학생들이 상해를 염려하지 않고 과제에 도전할 수 있도록 하며, 체조의 기초 기능을 익히고, 도전감과 성취감을 경험 할 수 있도록 지도한다.
- (b) 육상 활동 : 육상의 기초 기능을 익히는 데에 중점을 두고, 학생이 흥미를 잃지 않도록 육상을 게임화 하여 지도한다.
- (c) 게임 활동: 주변 시설, 계절적 특성, 지역 및 문화적 특성을 고려한 여러 가지형태의 간이 게임에 자발적으로 즐겁게 참여함으로써 게임 기능의 습득뿐만 아니라, 협동심, 준법성, 책임감 등의 바람직한 사회적 태도를 기르도록 지도한다.
- (d) 표현 활동 : 리듬감 있는 신체 움직임을 지각하고, 자유롭고 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 기르는 데에 중점을 두어 지도한다.

- (e) 체력 활동 : 건강과 관련된 체력의 중요성을 이해하고, 규칙적으로 체력 운동을 실천할 수 있도록 지도한다.
- (f) 보 건 : 신체의 발달과 질병 예방 및 안전과 관련된 지식을 습득하여 일상생활에 적용할 수 있도록 지도한다.

#### g. 교수 · 학습에서의 유의점

#### (1) 발문과 피드백

교수·학습의 전 과정에서 학생들의 성취도와 발달 수준에 적합한 발문과 구체적이고 긍정적인 피드백을 효과적으로 사용하여 학습자의 과제 이해도, 흥미 그리고 학습의 효율성을 높이도록 한다.

## (2) 교수 · 학습 분위기

학생의 적절한 행동을 칭찬하고 인정해 줌으로써 긍정적인 수업 분위기를 조성하여 학생들의 자발적인 학습 참여를 유도하고, 체육에 대한 긍정적인 태도를 기르도록 한다. 개인차를 충분히 고려하여 학습자 개개인이 나름대로 즐거운 수업이 될 수 있도록 노력하며, 누구나 할 수 있다는 자신감을 가지도록 지도한다.

#### (3) 학습자의 관리

교수 · 학습 내용의 효과적인 지도를 위하여 학년 초에 수업 규칙을 정해 부적절한 학생 행동을 예방하기 위한 방안을 미리 마련하여 시행하도록 한다.

#### (4) 교수 · 학습 매체

시설 및 용구, 학습 보조 도구 등은 교수·학습 계획 시 미리 준비하도록 하고, 부족한 용구나 학습 매체는 대체물을 이용하거나 기타 주변 환경을 활용하도록 한다.

#### (5) 안전사고 예방

교사는 교수 · 학습 시 학생들의 안전사고 예방에 유의하며, 안전 수칙을 마련하여

학생들이 준수하도록 지도한다. 안전사고가 발생했을 때 교사는 신속하게 양호 교사나 의료 기관의 도움을 요청해야 하며, 교사가 함부로 자의에 따른 처치를 하여 악화되지 않도록 한다.

#### h. 교수 · 학습의 자율적 운영

교사는 교육과정의 근본 취지에 벗어나지 않는 범위 안에서 교수·학습 지도와 관련하여 체육 교과 협의회(또는 학년 협의회)를 바탕으로 다음과 같은 자율권을 가진다.

#### (1) 교수 · 학습 내용의 선택

교사는 교육 과정에서 제시된 필수 내용은 반드시 지도하는 것을 원칙으로 하되, 학교 및 지역의 실정상 제시된 내용을 지도하기 어려운 경우에는 체육 교과 협의회(또는학년 협의회)를 바탕으로 교육 과정의 취지에 벗어나지 않는 범위 안에서 내용을 적절하게 재조직하거나, 통합하여 지도할 수 있다.

#### (2) 학습 지도 방법

교사는 교수·학습 내용을 효과적으로 지도하기 위하여 다양한 지도 방법을 마련하여 사용할 수 있다. 초등학교 학생의 특성을 고려하고, 수업에 대한 동기를 유발하기 위하여 학습자의 요구를 반영하는 학습 지도 방법이 필요하다.

#### (3) 수업 시간 운영

교사는 교육 과정에 제시된 범위 안에서 수업 시간을 신축적으로 조정하여 운영할 수 있다. 학교의 행사, 시설 용구의 준비, 날씨 등에 따른 신축적인 교육 과정의 운영은 보다 효율적인 수업을 가져다 줄 수 있다.

#### (4) 평 가

교사는 학년별 협의회를 바탕으로 평가의 기준, 내용, 방법, 도구를 자율적으로 마련 하여 사용 할 수 있다. 특히, 초등학교에서는 기능의 신장을 비교하는 결과를 중시하 는 평가보다는 과정을 중시하는 평가가 이루어져 흥미와 자기 주도적인 신체 활동이 이루어지도록 한다.

#### (5) 혼성 학급의 운영

남녀 혼성 학급의 경우에는 교수·학습 내용의 특성과 학교의 상황에 따라 분리 수업으로 운영 할 수 있다. 초등학교에서는 대부분이 남녀 혼성으로 구성되어 있으므로학습 분단의 조직, 과제의 부여, 평가의 내용, 수준 등에서 성차가 고려되어 분리 또는통합 수업을 적절하게 운영하여야 할 것이다.

#### 5. 체육과의 평가

#### a. 평가의 기본방향

평가는 학생의 학습 성취도를 측정하여 교육의 효과를 향상시키기 위해 실시하며, 학교의 평가 지침을 토대로 학년 초에 체육 교과 협의회(또는 학년 협의회)의 충분한 협의를 거쳐 평가의 기준, 내용, 방법, 도구 등을 마련하여 공정하게 실시하도록 한다.

#### b. 내용 영역별 평가

평가는 교육 과정에 제시된 전 영역을 대상으로 실시하며, 학년 초에 평가 내용을 세부적으로 마련한다. 초등학교에서 운동 기능의 평가는 학기별로 실시한다. 그리고 운동 기능과 태도의 평가는 전 수업 과정을 통한 지속적인 관찰과 체계적인 기록을 근거로 하여 실시한다. 특히, 운동 기능의 평가에서는 여러 가지 운동 요소가 복합적으로 작용하는 내용을 선정하여야할 것이며, 태도는 목표에서 제시한 참여, 협동, 경쟁, 도전 등의 태도가 올바르게 성취될 수 있는가를 평가해야 할 것이다.

#### c. 평가의 방법

평가의 방법은 평가의 목적, 내용, 시기, 대상의 특성, 학급 인원 수, 교사의 능력, 학교의 방침 등에 따라 달라질 수 있으며, 평가 방법과 절차를 학년 초에 수립하여 학생들에게 알려 주도록 한다.

(1) 평가는 학습의 결과뿐만 아니라. 체계적인 누가 기록과 지속적인 관찰을 근거로

한 학습 과정을 평가에 반영하도록 한다.

- (2) 평가는 교사의 평가뿐만 아니라, 상호평가, 자기평가 등의 학생 평가를 결합한 다양한 방법을 사용하여 종합적인 평가가 이루어지도록 한다.
- (3) 평가는 목적과 내용 등을 고려하여 실시하도록 하고, 학년별 평가의 기준, 절차, 시기, 시설과 용구, 평가 도구 등을 공정하게 적용하여 객관적이고 신뢰성 있는 평가 가 이루어지도록 한다.

#### d. 평가의 활용

평가는 교육의 종결이 아니고 교육의 순환 과정의 하나라는 점을 고려하도록 한다. 초등학교에서는 평가 결과는 기술하여 그 결과를 처리하고, 개인별 평가 자료로서 개인의 문제점을 파악하는 데 활용할 수 있다. 아울러 학습 지도상 분석을 통해 얻은 평가의 결과는 학습 지도법, 지도계획 등의 개선점을 찾고, 이를 다시 평가 목표로 피드백 하여 전반적인 지도 과정을 수정 보완하는 질 높은 체육과 교육 과정 운영을 위해서 적극적으로 활용되어야 할 것이다.

- (1) 평가 자료는 학생에 대한 교사의 이해도를 높이고, 학생의 학습 성취도를 향상 시키기 위한 유용한 도구로 적극 활용한다. 이를 위해서 개인별로 구체적이며, 수업 전 과정에서 이루어지는 평가가 되도록 한다.
- (2) 평가 결과, 학습 목표, 지도방법, 지도 계획 등에 적용하여 전반적인 수업 방법을 수정하고 보완하는 교수·학습 자료로 활용함과 동시에 학생의 적성 파악과 진로 지도를 위한 기초 자료로 활용한다.

## B. 외국어 교육 이론과 흐름

영어 교수법은 시대와 상황에 맞게 변화되어 왔으며, 과거에는 문법적 구조의 중요 성을, 최근에는 그 기능과 쓰임에 초점을 맞추고 있다. 시대적 상황에 맞게 발전해 온 영어 교수법은 <표 2>과 같다.

전통적 교수법 혁신적 교수법 의사소통 중심 접근법 문법-번역 교수법 침묵 교수법 의사소통 언어 교수법 직접 교수법 암시적 교수법 상호작용적 학습 청화 교수법 자연적 접근법 과업중심교수 상황적 언어 교수법 전신반응 교수법 내용중심교수법 인지적 교수법 공동체 언어학습법 총체적언어교육 다중지능 교수법 학습자 중심교수 협동학습과 공동학습

< 표 - 2 > 영어 교수법의 종류

이와 같이 다양한 영어교수법의 변천 속에서 이 연구와 관련이 있는 이론을 그 배경으로 제시하고자 한다.

#### 1. 내용 중심 교수법(Content-based Instruction: CBI)

내용 중심 교수법에서 '내용'이란 제 2 언어 교수의 목적을 위해서 '주제'를 사용하는 것을 말하며, 이 때 주제는 학생의 흥미에 따라 정해질 수도 있고, 학생들이 현재 공부하는 분야로 선정할 수도 있다. 즉, 내용 중심 교수법은 제 2외국어 학습자가 앞으로 만나게 될 학문적 과제의 유형에 대비할 수 있도록 도와주는 것을 뜻한다.

내용 중심 교수법은 1960년대 캐나다나 미국 등에서 몰입 프로그램을 통해 제 2외국어의 습득에 큰 영향을 끼치면서부터 주목받기 시작했다. 당시에는 영어 구사력이 낮은 소수 민족 학습자들을 위해 영어로 진행되는 정규 교육과정에 적응할 수 있도록도와주는 의도로 시작되었으며, 문법과 같은 지식을 최소화시키고 어휘 단어가 주제중심적으로 조직되어 학습자들이 흥미 있게 대화할 수 있도록 교육과정이 조직되었다.

Genesee(1987)는 이런 교육과정을 통해 높은 교과 내용 지식과 외국어의 유창함을 얻을 수 있다고 하였으며, 실제로도 그 효과가 입증되어 제 2언어의 교육이 필요한 다른 나라에서도 이 교수법을 채택하기 시작하였다.

내용 중심 교수법은 외국어교육의 목표를 언어 자체에 두기보다는 정보 전달의 수단으로 보고 학습자에게 필요한 특정 과목의 내용학습을 위한 보조 수단으로 사용해야한다. 박준언(2006)은 언어를 가르치는 것과 언어를 도구로 사용하여 교육하는 것은 다르다고 정의하면서 몰입식 외국어 교육에서 제 2언어는 50% ~ 100% 사이의 구성을 해야 하며, 교수언어는 교과내용을 가르치는 도구에 불과하다고 말하고 있다.

# Brinton 외 2인(1989)은 내용중심 교수법의 정당성의 근거를 다음의 다섯 가지로 제시하였다.

- a. 특수목적을 위한 언어(language for specific purposes: LSP) 관련 연구들이 외국어교육의 초점을 학습자의 요구에 최대한 부합하는 언어형태와 언어기능에 맞출 것을 강조한다.
- b. 내용을 통한 언어학습이 학습자의 학습동기를 유발하고, 효과적인 외국어 학습을 초래한다.
- c. 내용중심교수법은 학습자의 기존 경험을 학습에 활용해야 한다는 교육학적 원리를 반영한다.
- d. 언어학습은 사용맥락과 유리된 단편적인 언어용법(usage)의 학습보다는 사용맥락속에서의 언어사용(use)의 학습에 초점을 맞춰야 한다.
- e. 언어입력이 상황맥락과 언어적 맥락 속에서 주어질 때 언어 학습자가 이해할 수 있는 언어입력(comprehensible input)이 될 수 있다.

Brinton과 2인(1989)은 대표적인 내용중심 외국어 교육 프로그램들로서 특수목적 언어(language for specific purposes: LSP)교육프로그램과 몰입식 언어교육 (immersion language education)프로그램을 들고 있다. LSP는 내용중심 교수법의 한모델로 외국어 학습자의 언어사용에 대한 수요를 체계적으로 분석하여 학습교재와 교수 방법 등을 개발하여 사용하는 특성을 지니고 있으며, 몰입 언어교육 프로그램은 학습 교과목의 전부나 일부를 외국어로 학습하게 함으로써 외국어 학습이 교과목을 학습하는 과정에서 자연스럽게 부가적으로 이루어지는 특성을 지니고 있다.

#### 내용중심교수의 교육과정 유형으로는 다음의 여섯 가지를 예로 들 수 있다.

- a. Immersion programs for elementary school children
- b. Sheltered English programs(mostly found at elementary and secondary school levels)
- c. Writing across the curriculum(where writing skills in secondary schools and universities are taught with subject-matter areas like biology, history, art, etc.)
  - d. English for specific purposes(ESP)
  - e. Theme-based model
  - f. Adjunct model (Brown, 1994, Snow, 1991)

위의 유형 중 본 연구와 가장 관련이 깊은 것은 몰입 프로그램 (immersion program)으로 이에 대해 다음 장에서 조금 더 상세히 논하고자 한다.

#### 2. 몰입 프로그램(Immersion program)

몰입(immersion)이란 말은 2차 세계대전으로 해외에 파병하기 위해 실시하였던 집중 언어 훈련 프로그램에서 최초로 사용되었던 말이다(Baker, 2001). 이후 1965년 9월 캐나다에서 프랑스어 교육을 위해 몰입 교육(Immersion education) 또는 몰입 프로그램(Immersion program)이란 용어로 사용되기 시작하였다.

#### 3. 몰입 프로그램의 역사 및 성과

최초의 몰입 프로그램은 1965년 캐나다의 퀘벡 지역에서 영어를 모국어로 하는 어린이들이 제 2외국어인 불어로 정규수업을 시작한데서 비롯되었고, 그 효과가 뛰어나, 캐나다의 다른 지역 및 미국 등으로 널리 퍼져 실시되었다. 미국의 경우, 스페인어 몰입 프로그램을 실시하여 높은 수준의 학습 성취도를 보였으며, 호주에서도 1985년부터 퀸즐랜드의 한 고등학교에서 몰입 프로그램이 처음 실시되었는데, 현재까지도 실시되고 있으며 유능한 불어 의사소통 능력을 지닌 학습자들을 배출하고 있다고 한다(조수진, 2002).

특히 우리나라와 유사한 영어 학습 환경을 가진 일본의 경우, 한 초등학교에서 1992년부터 유치원에서 중학교 까지 이어질 수 있는 몰입 학습과정을 개설하여 운영하고 있는데 1학년부터 3학년까지는 일본어 과목을 제외한 모든 교과목을 영어로, 4학년부터 6학년까지는 일본어, 사회, 미술, 음악은 일본어로, 수학, 과학, 체육, 컴퓨터수업은 영어로 실시하고 있다. 일반 교과목의 학업성취도와 모국어, 영어의 세 가지측면을 연구(Bostwick, 1997, 김규현 외. 2000 재인용)한 결과에 따르면 수학과목에 있어서 유의적인 차이를 보이지 않았고, 일본어 과목에서는 몰입 학습자들이 오히려높은 점수를 받았으며, 특히 영어의 숙달도에서 상당한 발전을 이룬 것으로 평가되었다.

## 4. 몰입 프로그램의 특징

몰입 프로그램의 일반적인 특징은 다음과 같다(Swain & Johnson, 1997).

- a. 제 2언어를 교과목 수업의 도구로 사용한다.
- b. 몰입 프로그램의 교과과정은 제 1언어의 교과과정을 따른다.
- c. 학생들의 모국어 발달을 보조해준다.
- d. 몰입 프로그램은 또 하나의 언어를 배우는 것이다.
- e. 제 2언어의 노출은 주로 교실에 국한되어야 한다.
- f. 학생들의 외국어 수준이 비슷해야 한다.
- g. 교사는 모국어와 외국어 사용이 가능해야 한다.
- h. 교실의 문화는 모국어 사회의 문화적 환경이다.

신경아(1997)는 몰입 교육을 실시 시기, 범위, 그리고 실시 환경에 따라 <표 3>과 같이 정리하였다.

< 표 - 3 > 몰입 교육의 구분

Ų	실시시기	실시범위		실시환경		
초기 몰입	유치원이나 초등 1년부터	전체	목표어로만	일방	1개의	
	초등학교 4-5학년부터	몰입		몰입	언어집단이 참여	
후기 몰입	초등학교 6학년 혹은 중등부터	부분	모국어와 목표어를	쌍방	2개의	
후기 후기 몰입	대학과정에서	몰입	혼용하여 수업하는 형태.	몰입	언어집단이 참여	

본 연구는 시기적으로는 후기 몰입에 해당하며, 체육교과를 영어로 진행하되 모국어와 병행하므로 부분 몰입에 해당한다. 그리고 제 2언어 사용자의 수는 한국어에 국한되므로 실시 환경은 일방몰입에 해당하게 된다. 즉, 정규 교과목을 목표 언어를 사용하여 학습함으로써 교과목의 내용과 목표언어를 동시에 자연스럽게 습득하도록 하는일종의 이중 언어교육(bilingual education)에 해당한다.

## Ⅲ. 연구방법

## A. 연구 대상

본 연구의 대상은 광주광역시 서구에 소재한 YMCA 스포츠클럽의 수강생 중 2개반 30명을(실험집단 15명, 비교집단 15명) 대상으로 하여 1개반은 체육과 영어를 통합한 부분 몰입 학습법을, 다른 1개반은 일반적인 체육수업을 적용하여 본 연구자가보조 교사로 참여하여 수업을 진행하였다. 연구 대상자인 학생들을 YMCA의 스포츠클럽으로 한정한 이유는 광주광역시 내에 소재한 다른 스포츠 집단에 비해 가정 환경및 학습 환경이 비슷한 것으로 조사되었으며, 영어에 대한 노출이 타 집단에 비해 상대적으로 작고, 비슷하기 때문에 실험에 의한 영향을 측정하기가 용이한 대상으로 판단했기 때문이다. 연구 대상자인 학생들의 일반적인 특징을 살펴본 결과는 〈표-4〉와같다.

< 표 - 4 > 연구 대상자

	기법	실학	범집단	비교집단		
	구분 	사례	비율(%)	사례	비율(%)	
성별	남	15	100	15	100	
 연령	12세	7	47	9	60	
선녕	13세	8	53	6	40	
	150만원 이상 ~ 200만원 미만	5	33	5	33	
가정소득	200만원 이상 ~ 250만원 미만	8	53	7	47	
	250만원 이상 ~ 300만원 미만	2	14	3	20	
	1개월 이상 ~ 3개월 미만	6	40	5	33	
회화 관련 영어학습정도	3개월 이상 ~ 6개월 미만	6	40	6	40	
요시합된요구	6개월 이상 ~ 12개월 미만	3	20	4	27	
	3개월 이상 ~ 6개월 미만	3	14	4	27	
농구학습정도	6개월 이상 ~ 12개월 미만	6	40	5	33	
	12개월 이상 ~ 24개월 미만	7	46	6	40	

## B. 연구 기간 및 절차

본 연구의 기간은 2008년 3월부터 2008년 10월까지로, 연구 방향 및 주제 설정, 이론적 배경 고찰, 연구의 실천 계획, 실험 적용, 연구의 분석 및 평가 과정을 거쳐 연구를 진행하였다. 구체적인 연구 기간 및 절차 내용은 <표-5>와 같다.

#### 1. 연구 방향 및 주제 설정

연구 방향과 주제를 설정하기 위해 최근 영어 교육의 동향 및 이슈를 조사하여 국내 및 해외 자료들을 참고로 연구의 전반적인 틀을 설계하였다. 그 결과, 지금까지 통합 교육에 대한 연구가 외국어 영역에 대한 평가에 국한되어 왔다는 점을 착안하여 교과 중심의 연구를 계획하였다.

#### 2. 이론적 배경 고찰

초등학교 7차 체육과 교육과정과 함께 영어과 교육과정을 분석하여 몰입 프로그램의 학습 이론과의 통합 방안을 연구하였으며, 연구문제를 설정하고 연구 주제와 방법, 필요성과 목적 등의 구체적인 연구계획을 수립하였다.

#### 3. 연구의 실천 계획

연구 주제와 관련된 문헌과 선행연구를 수집, 분석하여 구체적인 실험 계획을 세웠다. 먼저 분석한 체육교육과정과 영어교육과정의 통합적 요소를 추출해 내어, 체육교과 몰입 프로그램 수업모형을 계획하였으며, 몰입 프로그램 수업 모형은 Chamot & O'mally가 고안한 내용 - 언어 통합 몰입 언어 교수 모형을 사용하였다.

#### 4. 실험 적용

실험집단과 비교집단을 선정하여 12주간의 농구 프로그램을 실시할 것이며, 각 차시는 60분 수업을 기준으로 도입 전개 정리의 순으로 진행하였다. 12주간의 실험 전후로 사전·사후 평가를 실시하여 논문의 가설 검정을 위한 자료를 수집하였다.

#### 5. 연구의 결과 분석

수업 전 · 후에 이루어진 사전 · 사후 평가 결과를 수집한 후 정리 및 분석하여 실험

결과와 연구의 결론 및 제안을 도출하였다.

〈표 - 5 〉 연구 기간 및 절차

단계	추진절차	연구내용	연구기간
	연구 방향 및 주제 설정	연구 주제 설정 선행 연구의 분석 연구의 체계 설정	2008. 3. 1 ~ 2008. 3. 31
기초조사	이론적 배경 고찰	7차 교육과정 영어 교수법 초등학교 체육교육과정 분석 초등학교 영어교육과정 분석	2008. 4. 1 ~ 2008. 5. 31
계획수립	연구의 실천 계획	연구 계획 완성 연구 방향 설정 연구 실천 계획 적용 프로그램 개발	2008. 6. 1 ~ 2008 6. 30
실행	실험 적용	교육 내용 제공 오류 수정 및 보완	2008. 7. 1 ~ 2008. 9. 30
정리	연구의 분석 및 평가	결과 분석 및 성과 분석	2008. 10. 1 ~ 2008. 10. 31

## C. 연구 내용 및 방법

본 연구의 실험집단과 비교집단의 12주간의 농구 수업 내용 및 방법은 다음과 같으며 동일한 교수-학습 과정 안을 기초로 하였으며, 부분 몰입 학습 방법에서는 기초적인 언어 단어의 입력을 증가시켜 집중적인 언어학습 계획을 기본 바탕으로 지도하였다.

## 1. 차시별 계획

1차시에서부터 12차시까지 구체적인 차시별 계획은 〈표-6〉과 같다.

< 표 - 6 > 차시별 계획

목표	학습내용	차시	학습형태	지도상 유의점
학습 진단	사전검사 수업방식소개	1/12	사전검사 일제식 학습	사전검사의 객관도 및 타당도를 유지한다.
	기본드리블	2/12	조별학습 및 수준별 학습	정확한 드리블 자세 및 가까운 거리를 이동한다.
	이동드리블	3/12	조별학습 및 수준별 학습	코트 전체를 이용하여 왕복한다.
기초기능	양손드리블	4/12	조별학습 및 수준별 학습	왼손과 오른손을 번갈아가며 코트 전체를 왕복한다.
7 27 6	드리블 및 패스	5/12	조별학습 및 수준별 학습	전시 과제 복습(드리블) 패스(체스트 패스)
	드리블 및 패스	6/12	조별학습 및 수준별 학습	전시 과제 복습(드리블) 패스(오버핸드 패스)
	드리블 및 패스	7/12	조별학습 및 수준별 학습	전시 과제 복습(드리블) 패스(바운드 패스)
보하기노	레이업슛	8/12	조별학습 및 수준별 학습	정확한 스텝을 밟을 수 있도록 한다.
복합기능	점프슛	9/12	조별학습 및 수준별 학습	점프의 정점에서 슈팅을 할 수 있도록 한다.
경기기능	방어법	10/12	조별학습 및 수준별 학습	다양한 공격 형태에 따라 적절한 방어 방법을 적용한다.
70/1/10	속공법	11/12	조별학습 및 수준별 학습	리바운드 볼을 잡을 시 빠르고 정확하게 패스한다.
학습 진단	사후검사 게임	12/12	개별평가	사후검사의 객관도 및 타당도를 유지한다.

#### 2. 연구 방법

본 연구에서는 전· 후 검사 통제집단 설계방법(control group pre-post design)을 사용하였으며, 이를 도식화 하면 다음과 같다.

< 표 - 7 > 실험 설계도

G1	01	X1	O2
G1	О3	X2	04

G1: 실험집단 O1: 실험집단 사전검사 X1: 부분 몰입 학습 O2: 실험집단 사후검사 G2: 비교집단 O3: 비교집단 사전검사 X2: 기존학습법 O4: 비교집단 사후검사

## D. 자료 수집 방법

자료의 수집은 심동적·정의적·인지적 영역을 검사하였으며, 검사 도구의 내용 타당성과 구조 타당성을 검정하기 위해 학교 체육 교사, 체육 교수 등의 전문가 집단의조언을 받아 각 영역에 대한 검사 도구를 수정 및 보완하였다. 또한, 정의적 영역에서 사용한 질문 문항의 내적 일치성을 검정하기 위하여 신뢰도 검정(Cronbach'a)을 실시하였다.

#### 1. 심동적 영역 검사 도구

심동적 영역에 대한 전·후 검사는 AAHPERD에서 개발한 농구 테스트를 사용할 것이며, 테스트 요소는 각 연령에 따라 일정한 룰을 적용해 슛, 패스, 드리블, 수비의 4종목으로 구성되어 있으나 지도 내용과 관련이 깊은 슛, 패스, 드리블 세 종목만 실시할 것이다.

a. AAHPERD의 농구기능검사 중 Speed Spot Shooting Test

골밑의 정해진 위치에서 시작하여 60초 사이에 가능한 한 많은 공을 던져 넣는다. 슈팅이 성공하면 2점을, 실패하면 1점을 준다.

#### b. AAHPERD의 농구기능검사 중 Passing Test

벽면에 설치된 표적을 체스트 패스를 통해 맞춘다. 농구공이 표적이나 표적선상에 맞으면 2점을, 표적 바깥에 맞으면 1점을 준다.

#### c. AAHPERD의 농구기능검사 중 Control Dribble Test

출발점과 도착점 사이에 있는 6개의 원추형 장애물을 설치한 후 좌우로 돌면서 드리블한다. 오른손으로 드리블 1회, 왼손으로 드리블 1회를 실시하며 2회 시기를 1/10초 단위로 측정하며, 종합점수는 오른손과 왼손 기록의 합계로 한다.

#### 2. 정의적 영역 검사 도구

정의적 영역에 대한 검사는 Kenyon(1968)이 사용한 질문지를 하재우(2005)가 재구성하여 사용한 것을 수정 및 보완하여 사용하였다. 질문지는 체력 및 건강, 도전심, 미적가치, 운동의 실천 그리고 경쟁 및 극기의 다섯 개의 하위변인으로 구성하였으며, 본 연구의 설문지 문항에 대한 Cronbach's a값은 .843으로 나타나 매우 신뢰도가 높은 것으로 나타났다. 본 설문지의 문항 답변은 리커드식 5점 척도로 사용하였으며 "매우 그렇다"(5점)부터 "전혀 아니다(1점)"까지 5단계로 답하도록 하였다. 통계처리 시부정형인 문장은 역산하여 처리하였으며, 질문지의 구성내용은 다음과 같다.

< 표 - 8 > 정의적 영역 질문지의 구성내용 및 신뢰도

구성내용	문항 수	문항번호	Cronbach's a	
체력 및 건강	4	1,2,3,4	.796	
도전심	4	5,6,7,8	.732	
미적 가치	4	9,10,11,12	.726	.843
운동의 실천	4	13,14,15,16	.795	•
경쟁 및 극기	4	17,18,19,20	.745	

# 3. 인지적 영역 검사 도구

인지적 영역에 대한 사후 검사는 농구의 특성, 기능 지식, 그리고 농구의 전술 및 경기 규칙에 대한 검사 등으로 구성하여 총 15문항으로 제작하였다. 검사문항은 교육 과정 평가원에 올라와 있는 검증된 문항을 체육 전문가 집단과 상의한 후 수업 집단에 맞게끔 수정 및 보완하여 사용하였으며, 인지적 영역에 대한 평가는 12차시 수업이 모두 끝난 후에 실시하였다.

### E. 자료 처리 방법

본 연구에서 수집된 자료의 통계처리는 데이터 코딩과 데이터 클리닝 과정을 거쳤으며, 윈도우용 SPSS ver. 12.0을 이용하여 통계 처리하였다.

#### 본 연구의 목적을 규명하기 위한 통계 방법은 다음과 같다.

- 1. 학습자의 인구사회학적 변인 및 학습 특성을 알아보기 위하여 빈도분석을 실시하였으며, 검사도구의 신뢰도를 검증하기 위하여 신뢰도 분석(Cronbach's a)을 실시하였다.
- 2. 두 집단 간 각 기능 변인에 대한 사전 검사 결과의 평균 차이를 알아보기 위하여 T-test를 실시하였다. 유의 수준을 위한 임계값은  $\alpha = .05$  수준으로 검정하였다.
- 3. 두 집단 간 각 기능 변인에 대한 사후 검사 결과의 평균 차이를 알아보기 위하여 T-test를 실시하였다. 유의 수준을 위한 임계값은  $\alpha = .05$  수준으로 검정할 것이다.
- 4. 두 집단에 대한 사전 · 사후 검사 결과의 평균 차이를 알아보기 위하여 T-test를 실시하였다. 유의 수준을 위한 임계값은  $\alpha = .05$  수준으로 검정할 것이다.

# Ⅳ. 연 구 결 과 및 논의

# A. 수업 모형 간 심동적 영역 학습 효과 비교

#### 1. 수업모형 적용 전 심동적 영역 검사 결과

부분몰입 교육을 적용한 실험집단과 일반적인 체육수업을 적용한 비교집단의 심동적 영역에 대한 사전 검사 결과는 <표-9>와 같다.

교수 모형을 농구 수업에 적용하기 전 각 집단 간의 기초 조사를 실시한 후에 농구 기능 검사를 실시하여 두 집단의 동질성 여부를 파악하였다. 두 집단의 슈팅 평균 점수는 실험집단이 46.60점, 비교집단이 41.20점이며 패스 평균 점수는 실험집단이 57.33점, 비교집단이 60.00점이며 드리블 평균 점수는 실험집단이 41.87초, 비교집단이 38.33초로 각 항목 간 평균 점수에서 차이가 있었으나, 독립표본 T-test 결과 의미 있는 차이는 발견하지 못하였으므로 두 집단은 기능 측면에 있어서 비슷한 실력을 가진 집단으로 판명되었다고 할 수 있다.

< 표 - 9 > 실험집단과 비교집단의 심동적 영역 사전 검사 결과

		M	SD	Т	P
 슈팅	실험집단	46.60	3.52	4.70	440
π%	비교집단	41.20	2.59	4.78 .4	.448
패스	실험집단	57.33	6.04	1 22	250
페스	비교집단	60.00	4.81	-1.33	.359
- 기 ㅂ	실험집단	41.87	6.04	4.70	4.4.0
드리블	비교집단	38.33	4.81	- 4.78	.448

<sup>\*</sup>p = .05 \*\*p = .01 \*\*\* p = .001

#### 2. 실험집단의 사전 · 사후 심동적 영역 변화

부분몰입 교육을 적용한 실험집단의 사전·사후 심동적 영역에 대한 검사 결과는 <표-10>과 같다.

슈팅 테스트의 사전검사에 대한 평균은 46.60점이며, 사후검사에 대한 평균은 55.07점으로 측정되었다. 패스 테스트의 사전검사에 대한 평균은 57.33점이며, 사후검사에 대한 평균은 67.53점으로 측정되었다. 그리고 드리블 테스트의 사전검사에 대한 평균은 41.87초이며, 사후검사에 대한 평균은 51.33초로 측정되었으며, 세 가지 테스트 모두 평균 차이 검사 결과 p=.001 수준에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났으며, 실험집단에 적용한 수업 모형은 기능 발달에 적합한 모형으로 판명되었다.

< 표 - 10 > 실험집단의 사전·사후 심동적 영역 검사 결과

		M	SD	Т	Р
슈팅	사전검사	46.60	3.52	6.04	.()()()***
πъ	사후검사	55.07	4.13	-0.04	.000***
패스	사전검사	57.33	6.04	5.00	.()()(***
패스	사후검사	67.53	3.44	5.68	.000***
ㄷ킈ㅂ	사전검사	41.87	5.33	4.91	000444
드리블	사후검사	51.33	6.60	4.31	.000***

<sup>\*</sup>p = .05 \*\*p = .01 \*\*\* p = .001

#### 3. 비교집단의 사전 · 사후 심동적 영역 변화

일반적인 체육 수업을 적용한 비교집단의 대한 사전·사후 심동적 영역의 검사 결과는 <표-11>과 같다.

슈팅 테스트의 사전검사에 대한 평균은 41.20점이며, 사후검사에 대한 평균은 45.67점으로 측정되었다. 패스 테스트의 사전검사에 대한 평균은 60.00점이며, 사후검사에 대한 평균은 65.40점으로 측정되었다. 그리고 드리블 테스트의 사전검사에 대한 평균은 38.33초이며, 사후검사에 대한 평균은 42.07초로 측정되었으며, 세 가지 테스트 모두 평균 차이 검사 결과 슈팅, 드리블 두 가지 항목은 p=.001 수준에서 통계적으로 유의한 차이가 나타남을 확인할 수 있었으며, 패스 항목은 p=.05 수준에서 통계적으로 유의한 차이가 나타남을 확인할 수 있었다. T-test 결과, 비교집단에 적용한수업 모형은 심동적 영역의 발달에 적합한 모형으로 판명되었다고 할 수 있다.

< 표 - 11 > 비교집단의 사전·사후 심동적 영역 검사 결과

		M	SD	Т	P
- 슈팅	사전검사	41.20	2.59	3.92	.()()1***
πв	사후검사	45.67	3.55	3.92	.001***
패스	사전검사	60.00	4.81	3.61	.011*
<u> </u>	사후검사	65.40	3.20	3.01	.011*
드리블	사전검사	38.33	4.38	0.72	001 ***
<u> </u> 드디글	사후검사	42.07	2.93	2.73	.001***

<sup>\*</sup>p = .05 \*\*p = .01 \*\*\* p = .001

#### 4. 수업모형 적용 후 집단 간 심동적 영역 검사 결과

부분몰입 교육을 적용한 실험집단과 일반적인 체육수업을 적용한 비교집단의 심동적 영역에 대한 사후 검사 결과에 대한 비교는 <표-12>와 같다.

두 집단의 슈팅 평균 점수는 실험집단이 55.07점, 비교집단이 45.67점이며 패스 평균 점수는 실험집단이 67.53점, 비교집단이 65.40점이며 드리블 평균 점수는 실험집단이 51.33초, 비교집단이 42.07초로 각 항목 간 평균 점수의 차이가 커졌으며, 독립표본 T-test 결과는 슈팅에서는 유의한 차이가 없는 것으로 나타났으며, 나머지 변인인 패스와 드리블에서는 유의한 차이가 나타났다.

< 표 - 12 > 실험집단과 비교집단의 심동적 영역 사후 검사 결과

		M	SD	Т	P	
 슈팅	실험집단	55.07	4.13	4.00	949	
π%	비교집단	45.67	3.55	4.90 .2	.248	
페 ㅅ	실험집단	67.53	3.44	1.07	010+	
패스	비교집단	65.40	3.20	1.97	.012*	
느 기 ㅂ	실험집단	51.33	6.60	4.00	000+++	
드리블	비교집단	42.07	2.93	4.90	.000***	

<sup>\*</sup>p = .05 \*\*p = .01 \*\*\* p = .001

두 수업 모형을 적용 한 후 기능의 발달 효과를 검정하기 위해 T-test를 실시한 결과를 살펴보면 패스와 드리블에서 유의한 차이가 나타나고 있으나, 어느 한 쪽 모형이 효율적 · 효과적이라고 말할 수 없으며, 부분 몰입 학습 방법과 일반적인 체육 학습 방법 양 쪽 모두에서 심동적 영역에 대한 발달이 일어났음을 확인할 수 있다. 또한 본연구의 결과는 최태규(2008)가 연구한 실과와 영어의 통합 수업 연구에서 영어 부분 몰입 학습법은 실과의 학업 성취도에 긍정적인 영향을 미친다는 연구 결과와 맥락을 같이한다.

# B. 수업 모형 간 정의적 영역 학습 효과 비교

## 1. 수업모형 적용 전 정의적 영역 검사 결과

부분몰입 교육을 적용한 실험집단과 일반적인 체육수업을 적용한 비교집단의 정의적 영역에 대한 사전 검사 결과는 <표-13>과 같다.

두 집단의 정의적 영역에 대한 사전 검사 결과에서 체력 및 건강에 대한 사전검사 결과 평균은 실험집단이 9.07점, 비교집단이 8.27점이며 도전심에 대한 사전검사 결과 평균은 실험집단이 9.13점, 비교집단이 8.67점이며 미적가치에 대한 사전검사 결과 평균은 실험집단이 10.07점, 비교집단이 9.73점이며 운동실천에 대한 사전검사 결과 평균은 실험집단이 8.67점, 비교집단이 9.13점이며 경쟁 및 극기에 대한 사전검사 결과 평균은 실험집단이 8.20점, 비교집단이 9.13점으로 측정되었다. 각 항목 간 평균 점수에서 차이가 있었으나, 독립표본 T-test 결과 의미 있는 차이는 발견하지 못하였으므로 두 집단은 비슷한 정의적 영역의 수준을 가지고 있다고 할 수 있다.

< 표 - 13 > 실험집단과 비교집단의 정의적 영역 사전 검사 결과

		M	SD	Т	P	
 체력-건강	실험집단	9.07	1.981	980	0.00	
세탁-신경	비교집단	8.27	2.463	.900	.260	
 도전심	실험집단	9.13	2.100	EGO	260	
도신검	비교집단	8.67	2.380	569	.368	
 미적가치	실험집단	10.07	1.907	100	OGE	
미작가시	비교집단	9.73	1.751	499	.965	
 운동실천	실험집단	8.67	2.920	4.05	400	
七方包包	비교집단	9.13	2.560	465	.480	
 경쟁-극기	실험집단	8.20	2.651	1.042	201	
るペ <sup>−</sup> ¬기	비교집단	9.13	2.232	1.043	.281	
 합계	실험집단	45.13	7.100	000	062	
显게	비교집단	44.93	4.949	089	.062	

<sup>\*</sup>p = .05 \*\*p = .01 \*\*\* p = .001

#### 2. 실험집단의 사전 · 사후 정의적 영역 변화

부분몰입 교육을 적용한 실험집단의 대한 사전·사후 정의적 영역의 검사 결과는 <표-14>와 같다.

정의적 영역은 모두 다섯 가지 변인으로 검정하였으며, 체력 및 건강에 대한 사전검사 평균은 9.07점이며, 사후검사에 대한 평균은 11.53점으로 측정되었다. 도전심에 대한 사전검사 평균은 9.13점이며, 사후검사에 대한 평균은 11.00점으로 측정되었다. 미적가치에 대한 사전검사 평균은 10.07점이며, 사후검사에 대한 평균은 11.47점으로 측정되었다. 운동실천에 대한 사전검사 평균은 8.67점이며, 사후검사에 대한 평균은 11.13점으로 측정되었다. 그리고 경쟁 및 극기에 대한 사전검사 평균은 8.20점이며, 사후검사에 대한 평균은 10.80점으로 측정되었다. T-test 결과, 다섯 가지 항목 중 체력-건강을 제외한 나머지 영역에서 p=.05 수준에서 모두 유의한 차이를 보였기 때문에 비교집단에 적용한 수업 모형은 정의적 영역의 발달에 적합한 모형으로 판명되었다고 할 수 있다.

< 표 - 14 > 실험집단의 사전·사후 정의적 영역 검사 결과

		M	SD	Т	P	
체력-건강	사전검사	9.07	1.981	4.10	007	
세탁-신경	사후검사	11.53	1.125	4.19	.087	
도전심	사전검사	9.13	2.100	2.10	001	
도신검	사후검사	11.00	.845	3.19	.001***	
미거기기기	사전검사	10.07	1.907	9.00	.046	
미적가치	사후검사	11.47	.834	2.60	.040	
o 도 시 키	사전검사	8.67	2.920	2.07	000	
운동실천	사후검사	11.13	1.060	3.07	.000***	
거게 그기	사전검사	8.20	2.651	2.04	000444	
경쟁-극기	사후검사	10.80	.775	3.64	.000***	
की ची	사전검사	45.13	7.100	Γ ΓΟ	000444	
합계	사후검사	55.67	2.127	5.50	.000***	

<sup>\*</sup>p = .05 \*\*p = .01 \*\*\* p = .001

#### 3. 비교집단의 사전 · 사후 정의적 영역 변화

일반적인 체육 수업을 적용한 비교집단의 대한 사전·사후 심동적 영역의 검사 결과는 <표-15>와 같다.

정의적 영역은 모두 다섯 가지 변인으로 검정하였으며, 체력 및 건강에 대한 사전검사 평균은 8.27점이며, 사후검사에 대한 평균은 11.20점으로 측정되었다. 도전심에 대한 사전검사 평균은 8.67점이며, 사후검사에 대한 평균은 10.80점으로 측정되었다. 미적가치에 대한 사전검사 평균은 9.73점이며, 사후검사에 대한 평균은 11.60점으로 측정되었다. 운동실천에 대한 사전검사 평균은 9.13점이며, 사후검사에 대한 평균은 11.27점으로 측정되었다. 그리고 경쟁 및 극기에 대한 사전검사 평균은 9.13점이며, 사후검사에 대한 평균은 11.07점으로 측정되었다. T-test 결과, 다섯 가지 항목 중 미적 가치를 제외한 나머지 영역에서 p=.05 수준에서 모두 유의한 차이를 보였기 때문에 비교집단에 적용한 수업 모형이 정의적 영역의 발달에 적합한 모형이라고 할 수 있다.

< 표 - 15 > 비교집단의 사전·사후 정의적 영역 검사 결과

	M	SD	Т	Р	
사전검사	8.27	2.463	4.00	0.1.5	
사후검사	11.20	1.373	-4.02	.015*	
사전검사	8.67	2.380	0.10	000	
사후검사	10.80	1.014	-3.19	.000***	
사전검사	9.73	1.751	0.46	EOO	
사후검사	11.60	2.354	-2.40	.508	
사전검사	9.13	2.560	0.60	076	
사후검사	11.27	1.831	-2.02	.076	
사전검사	9.13	2.232	-3.20	.000***	
사후검사	11.07	.704	3.20	.000***	
사전검사	44.93	4.949	<b>-</b> 7 11	452	
사후검사	55.93	3.369	- 7.11	.453	
	사후검사 사존검사 사존검사 사존검사 사존검사 사존검사 사존검사 사존검사	사전검사 8.27 사후검사 11.20 사전검사 8.67 사후검사 10.80 사전검사 9.73 사후검사 11.60 사전검사 9.13 사후검사 11.27 사전검사 9.13 사후검사 11.07 사전검사 44.93	사전검사 8.27 2.463 사후검사 11.20 1.373 사전검사 8.67 2.380 사후검사 10.80 1.014 사전검사 9.73 1.751 사후검사 11.60 2.354 사전검사 9.13 2.560 사후검사 11.27 1.831 사전검사 9.13 2.232 사후검사 11.07 .704 사전검사 44.93 4.949	사전검사 8.27 2.463 사후검사 11.20 1.373 -4.02 사후검사 10.80 1.014 사전검사 9.73 1.751 사후검사 11.60 2.354 사전검사 9.13 2.560 사후검사 11.27 1.831 사전검사 9.13 2.232 사후검사 11.07 .704 사전검사 44.93 4.949 -7.11	

<sup>\*</sup>p = .05 \*\*p = .01 \*\*\* p = .001

# 4. 수업모형 적용 후 정의적 영역 검사 결과

부분몰입 교육을 적용한 실험집단과 일반적인 체육수업을 적용한 비교집단의 정의적 영역에 대한 사후 검사 결과는 <표-16>과 같다.

두 집단의 정의적 영역에 대한 사후 검사 결과에서 체력 및 건강에 대한 사후검사결과 평균은 실험집단이 11.53점, 비교집단이 11.20점이며 도전심에 대한 사후검사결과 평균은 실험집단이 11.00점, 비교집단이 10.80점이며 미적가치에 대한 사후검사결과 평균은 실험집단이 11.47점, 비교집단이 11.60점이며 운동실천에 대한 사후검사결과 평균은 실험집단이 11.13점, 비교집단이 11.27점이며 경쟁 및 극기에 대한 사후검사결과 평균은 실험집단이 10.80점, 비교집단이 11.07점으로 측정되었다. 사후 검사 결과 평균은 실험집단이 10.80점, 비교집단이 11.07점으로 측정되었다. 사후 검사 결과에 대한 독립 T-test 결과 미적가치와 합계에서 유의한 차이가 나타났으나, 전체적으로 유의한 차이가 나타나지 않았으며, 이는 두 개의 집단에서 정의적 영역에 대한 발달 효과가 비슷함을 의미한다고 할 수 있다.

〈 표 - 16 〉 실험집단과 비교집단의 정의적 영역 사후 검사 결과

		평균	표준편차	Т	Р
체력-건강	실험집단	11.53	1.125	.727	760
세탁-신경	비교집단	11.20	1.373	.121	.760
 도전심	실험집단	11.00	.845	E 0.7	909
도신검	비교집단	10.80	1.014	.587	.808
 미적가치	실험집단	11.47	.834	207	017#
미작가시	비교집단	11.60	2.354	207	.017*
<b>ウ</b> に ね き)	실험집단	11.13	1.060	0.4.4	1.40
운동실천	비교집단	11.27	1.831	244	.148
거기 그기	실험집단	10.80	.775	0.07	200
경쟁-극기	비교집단	11.07	.704	987	.386
 합계	실험집단	55.67	2.127	250	00744
됩게	비교집단	55.93	3.369	259	.007**

<sup>\*</sup>p = .05 \*\*p = .01 \*\*\* p = .001

부분몰입 교육을 적용한 실험집단과 일반적인 체육수업을 적용한 비교집단의 정의적 영역에 대한 T-test 결과, 두 수업 모형 모두 정의적 영역의 발달에 긍정적인 영향을 미친 것으로 판명되었으며, 이러한 결과는 조수련(2006)의 영어와 미술을 통합한 수업 연구에서 영어 수업이 학생의 정의적 영역 발달에 효과를 미친다는 결과와 맥락을 같이 하고 있으며, 최태규(2008)의 실과와 영어를 통합한 수업 연구에서 영어 부분 몰입학습법은 실과의 정의적 영역에 대한 학습 효과를 상승시킨다는 결과와도 일치한다고할 수 있다.

# C. 수업 모형 간 인지적 영역 학습 효과 비교

#### 1. 수업 모형 간 인지적 영역 검사에 대한 T-test 검정 결과

실험 처치 후 부분몰입 교육을 적용한 실험집단과 일반적인 체육수업을 적용한 비교 집단의 인지적 영역에 대한 사후 검사 결과는 <표-17>과 같다.

두 집단의 인지적 영역에 대한 사후 검사 결과에서 특성에 대한 사후검사 결과 평균은 실험집단이 0.73점, 비교집단이 0.80점이며, 기능에 대한 사후검사 결과 평균은 실험집단이 4.40점, 비교집단이 4.33점이며, 전술에 대한 사후검사 결과 평균은 실험집단이 2.60점, 비교집단이 3.20점이며, 규칙에 대한 사후검사 결과 평균은 실험집단이 1.53점, 비교집단이 1.87점이며, 합계에 대한 사후검사 결과 평균은 실험집단이 9.27점, 비교집단이 10.20점으로 측정되었다. 사후 검사 결과에 대한 독립 T-test 결과 전체 변인에서 차이가 나타나지 않았으며, 이는 두 개의 집단에서 교수한 인지적 영역에 대한 발달 효과가 비슷함을 의미한다고 할 수 있다.

< 표 - 17 > 실험집단과 비교집단의 인지적 영역 사후 검사 결과

	실험	실험집단 비교		집단	- Т	P
	M	SD	M	SD	1	Г
특성	0.73	.458	0.80	.414	418	.408
기능	4.40	.986	4.33	.724	.211	.385
 전술	2.60	.507	3.20	.775	-2.510	.146
규칙	1.53	.640	1.87	.743	-1.316	.946
합계	9.27	1.223	10.20	1.656	-1.756	.247

<sup>\*</sup>p = .05 \*\*p = .01 \*\*\* p = .001

# V. 결론 및 제 언

## A. 결 론

본 연구는 체육교과의 교수방법의 발달과 세계화 시대에 부응하는 교육의 실현이라는 측면에서 체육과 부분 몰입 영어교육을 결합하여 그 효과가 어떤 것인지 살펴보고, 좀 더 효율적이고 효과적인 체육수업의 방안을 제시하는데 그 목적이 있다.

본 연구의 목적을 달성하기 위해 광주광역시의 서구에 위치한 YMCA 스포츠 클럽을 대상으로 하여 연구 자료를 수집하였으며, 실험집단에는 체육과 영어를 통합한 부분몰 입학습방법을 비교집단에는 일반적인 체육수업을 적용한 학습방법을 진행하였다. 수업 진행 전에 두 집단의 동질성을 파악하기 위해 심동적 영역과 정의적 영역의 사전 검사를 실시하였는데, 사전 검사의 결과 각 영역에서 집단 간에 유의한 차이가 없는 것으로 판명되어 두 집단이 비슷한 능력을 가진 동질 집단임을 확인하였다. 수업은 12주동안 1주에 1차시씩 총 12차시로 구성하였으며, 연구 목적에 맞는 자료의 수집 후 각집단 간 사전, 사후, 사전-사후 검사를 비교·분석하여 심동적, 정의적, 인지적 학습 영역에서 집단 간에 어떠한 차이가 있는지 검증하고자 하였다.

#### 본 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 두 집단 간 심동적 영역의 검사에 대해서는 양 집단 간의 비교에서 슈팅과 드리블에서는 실험집단의 평균이 다소 높게 나왔으며, 패스에서는 비교 집단이 다소 높게 나왔으나 통계적으로 유의한 차이가 나타나지는 않았다. 두 집단 간 사전·사후 심동적 영역의 변화에 대한 검사 결과에 대해서는 실험집단의 경우 슈팅, 패스, 드리블세 변인 모두 p=.001 수준에서 유의한 차이가 나타났으며, 비교집단의 경우 슈팅과드리블은 p=.001수준에서 유의한 차이가 나타났으며, 패스는 p=.05 수준에서 유의한 차이가 나타나, 각각의 수업 모형은 심동적 영역의 발달에 적합한 모형으로 판명되었다고 할 수 있다. 심동적 영역의 사후 검사 결과에 대한 비교에서는 드리블 변인이 p=.001수준에서 유의한 차이가 나타났으며, 패스 변인은 p=.05수준에서 유의한 차이가 나탔으며, 슈팅 변인은 유의한 차이가 나타나지 않았다. 심동적 영역에 대한 결과는 비록 체육-영어 부분 몰입 학습이 영어의 전문적인 어휘와 문장을 사용하는 데는

한계가 있겠지만 영어의 양과 수준에 제한을 두어 교수함으로 기초적인 영어 반복을 통해 몰입 학습의 본래 목표인 내용교과의 학습 목표 달성에 기여할 수 있다는 점을 확인할 수 있다.

둘째, 두 집단 간 정의적 영역의 검사에 대해서는 양 집단 간의 사전 검사 비교에서 는 체력과 건강, 도전심, 미적가치의 3개 변인에 대해서는 실험집단이 다소 높게 나왔 으며, 운동실천과 경쟁과 극기의 2개 변인에 대해서는 비교집단이 다소 높게 나왔으 나, T-test 결과 통계적으로 유의한 차이가 나타나지는 않았다. 집단 간 사전 · 사후 정의적 변화에 대한 검사 결과는 실험집단의 경우 도전심, 운동실천, 경쟁과 극기, 합 계의 변인에서 p=.001 수준에서 유의한 차이가 나타났으며, 비교집단의 경우 도전심 과 경쟁과 극기의 변인에서 p=.001 수준에서 유의한 차이가 나타났으며, 체력과 건강 은 p=.05 수준에서 유의한 차이가 나타났다. 실험집단과 비교집단의 정의적 영역에 대 한 사후 검사 결과 비교에서는 미적가치, 합계의 변인에서 p=.05 수준에서 유의한 차 이가 나타나 실험집단이 정의적 영역에서 보다 높은 발달을 가져왔다고 판명되었다. T-test 결과에 따르면 영어 부분몰입 학습을 적용한 집단에서 보다 높은 정의적 영역 의 발달을 가져왔다고 할 수 있는데 이것은 기초 영어의 반복 입력이 많아질수록 학습 자의 경험과 상황 맥락에 상응하는 활동의 수준이 높아짐을 의미하며, 이에 따라서 학 습자의 정의적 영역에 대한 발달이 일어남을 확인할 수 있다. 그러나 이러한 결과가 정의적 영역의 향상이 반드시 어느 한쪽 수업 모형에서 더 높게 나타남을 의미하지는 않으며, 각각의 수업 모형마다 차이는 있겠지만 정의적 영역에 대한 향상을 가져올 수 있음을 의미한다.

셋째, 두 집단 간 인지적 영역의 사후 검사에서는 두 집단 간 각각의 항목에 대해서 약간의 평균 차이는 있었으나, T-test 결과 유의한 차이는 나타나지 않았으며 두 개의 집단에서 교수한 인지적 영역에 대한 발달 효과가 비슷함이 판명되었다.

본 연구의 통계적 결과를 통해서 체육과 영어를 통합한 부분 몰입 프로그램이 영어를 사용할 수 있는 환경을 제공함과 동시에 본래의 교과 내용의 발달에도 영향을 미친다는 것을 확인할 수 있었다. 이러한 점은 국외의 선행 논문에서 연구한 결과를 통해

서도 확인할 수 있었으며, 체육교과의 경우 복잡한 원리나 지식의 전달이 아닌 짧고 간단한 설명과 실습이 위주이기 때문에 간단한 영어 지시에 익숙해진 학생들이 큰 어 려움 없이 체육과 학습 목표를 도달한 것으로 판단된다. 영어 능력이 가장 중요시 되 고 있으며 그에 맞는 교육의 변화가 절실한 시기에 몰입 교육은 하나의 대안이 될 수 있다. 하지만 정부에서 몰입 교육을 현실화하려는 노력에도 불구하고 국민적인 반대로 인하여 몰입교육이 공교육에서 멀어진 이유는 준비과정의 부족과 우리나라의 상황에 적합하지 않는 방안들이 제시되었기 때문이라고 보인다. 외국에서 큰 성공을 거둔 몰 입 교육에 대한 전례를 충분히 재검토하고, 장기간의 준비 과정을 거친다면 앞으로 좀 더 효율적이고 효과적인 몰입 교육 방법이 제시될 수 있을 것이며, 교과 내용의 발달 과 함께 영어 능력의 발달을 함께 가져올 수 있을 것이다.

# B. 제 언

본 연구의 목적은 체육과 영어를 통합한 부분몰입 영어교육과 일반적인 체육수업 방법을 비교·분석하여 각 수업 방법의 효율성과 효과성을 검증하는 것이었다. 본 연구는 어느 한 수업 방법의 우수성을 입증하자는 것이 아니며, 효과적인 수업을 위해서는 여러 가지 수업 방법들이 제시될 수 있으며, 좀 더 새로운 수업 방법이 제시되기 위해서는 기존의 수업에서 장점과 단점들을 적절하게 사용하거나 보완하기 위하여 제시되는 계속적인 아이디어의 하나이다.

#### 본 연구에서 앞으로 추진되어야 할 과제를 제언한다면 다음과 같다.

첫째, 체육과 영어를 통합한 수업 방법을 위해서는 수업에 대한 보다 치밀하고 자세한 교수·학습 과정안이 제시되어야 하며, 연구의 범위와 기간을 다양하게 함으로써 그 효율성을 다각도로 입증할 필요가 있을 것이다.

둘째, 본 연구에서는 내용 교과의 학습 목표 달성에만 초점을 맞춰 내용 교과의 학습 목표 달성 여부만 측정하였는데, 언어 목표의 향상 여부에 대한 검증도 함께 이루어져야할 필요가 있을 것이다.

셋째, 본 연구에서는 학습자의 학습 효과를 수준별로 구분하여 비교하지 못하였다. 후속 연구에서는 학습자의 수준을 고려한 수준별 수업 및 수준별 성취도 파악 등을 체 계적으로 구분하여 비교·분석해야 할 필요가 있을 것이다.

# 참 고 문 헌

- 강신복, 『체육교육과정이론』 서울: 보경문화사, 1993.
- . 『스포츠 교육학』 서울: 무지개사, 2003.
- . 『체육교육탐구(2판)』 서울: 태근문화사, 2003.
- 강신복, 손천택, 곽은창, 『체육학습교수법』 서울: 보경문화사, 1995.
- 강신복, 주명덕, 신영길, 『중학교 체육』, 서울: 두산출판사. 2001.
- 강윤경. "고등학교 음악교과와 국어교과의 통합학습 지도 방안에 관한 연구." 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006.
- 교육부. (1998) 체육과 교육과정. 교육부고시 제1997-15호
- 교육인적자원부. (1997) 초· 중등학교 교육과정 해설서
- 김규현, 서경희, 박용예. "초등학교에서의 영어 몰입학습 프로그램 실시 방안 연구." 영어교육, no. 55(2), 2000.
- 김동진, 이범제, 정철수, 이애주, 전태원 『중학교 체육』, 서울: 금성출판사, 2001.
- 김병준, 오수학, 『체육학 연구방법(개정판)』 서울: 무지개사, 2004.
- 김윤정. "초등학교 수준별 영어· 과학 내용 중심 통합 수업의 효과." 한국교원대학교 대학원 석사학위논문. 2005.
- 박영순, 『이중 다중 언어 교육론』 서울: 한신문화사, 1997.
- 박응준. "초등학교 체육교과의 영어 몰입프로그램 실시 효과." 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008.
- 박준언. "경제자유구역 및 제주특별자치도 초등영어몰입교육 시범실시 방안." 교육인 적자원부, 2006.
- 방상미. "초등영어 교육현장에서의 몰입학습 방안 연구." 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001.
- 설준희, 『슈팅학』 서울: 연세대학교 출판부, 2002.
- 손영철. "수업모형에 따른 초등학생의 농구학습 효과." 춘천교육대학교 교육대학원 석 사학위논문, 2003.
- 신경아. "한국의 초등 영어 몰입프로그램 사례 분석." 이화여자대학교 대학원 석사학 위논문, 1997.

- 안양옥, 『초등학교 게임수업 탐구』 서울: 무지개사, 2002.
- 유정애 외 8인, 『체육수업모형』 서울: 대한미디어, 2003.
- 유정애, 『체육수업비평』 서울: 무지개사, 2003.
- 유현숙. "문헌 연구를 통한 우리나라 몰입수업의 적용 방안 연구." 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 윤명희, 『체육과교육개론』 서울: 학지사, 1998.
- 윤유진. "ESL과 EFL 학습프로그램과 아동의 영어능력 비교 연구." 한국생활과학학회 지, No.6, 2005.
- 윤정. "영어·체육 통합 수업을 통한 초등 영어의 지도 효과." 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000.
- 이선아. "타 교과의 소재를 이용한 초등학교 영어 교수-학습 효과에 관한 실험 연구." 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 1999.
- 장미경. "이멀젼교육 시행 기반 조성을 위한 방안 연구." 한국외국어대학교 교육대학 원 석사논문, 2002.
- 조수련. "영어 몰입 미술수업이 영어 및 미술교과 성취에 미치는 영향." 충북대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006.
- 조수진. "몰입프로그램을 통한 영어 의사소통능력 신장.", 강원대학교 석사학위논문, 2002.
- 최의창, 『인문적 체육교육』 서울: 무지개사, 2002.
- 최태규. "초등학교 실과 영어 부분몰입학습의 효과." 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008.
- 최현희. "수학교과를 통한 초등영어 몰입 학습 지도 방안." 대구교육대학교 교육대학 원 석사학위논문, 2004.
- 하재우. "직접교수 모형과 개별화지도 모형에 따른 중학교 농구학습 효과의 비교 분석.", 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2005.
- 한국교육과정평가원. (2008) 2007년 국가수준 학업 성취도 평가 연구
- 홍지언. "초등 영어 교육에서의 교과 통합에 관한 연구." 홍익대학교 교육대학원 석사학위 논문. 2005.
- Baker, C. "Foundations of Bilingual Education and Bilingualism Philadelphia."

- Multilingual Matters, 1996.
- Bostwick, R. M. "The application of immersion education in Japan." Katoh Gakuen, Shizuoka, Japan, 1997.
- Briton, D. M., Snow, M. A. & Wesche M. B. "Content-based second language instruction." New York Newbury House, 1989.
- Brown, "Principles of language learning and teaching." Prentice hall Regents, 1994.
- Genesse, "Learning through Two Languages: Studies on Immersion and Bilingual Education." Heinle & Heinle Publishers, 1987.
- Ingarnm, J. B. "Curriculum integration and lifelong education." New York, 1979.
- Krashen, "The Natural Approach." Hayward, CA: The Alemany Press, 1983.
- Snow, M. A. "Teaching English as a second or foreign language." Boston, MA: Heinle & Heinle, 1991.

## 인터넷 사이트

서울시교육연구원 교수학습지원센터 <a href="http://www1.ssem.or.kr">http://www1.ssem.or.kr</a>
전국체육교사모임 http://mom.njoyschool.net
한국교육과정평가원 교수학습개발센터 http://classroom,kice.re.kr
체육과학연구원 청소년체력증진시스템 http://www.teen-fitness.com
한겨례신문 http://www.hani.co.kr/

# 부 록

# 심동적 영역 검사지

#### 1. 심동적 영역 검사 도구

a. AAHPERD의 농구기능검사 중 Speed Spot Shooting Test

자리를 옮겨가며 빠르고 정확하게 슈팅하는 능력과 민첩성, 볼 핸들링 등을 측정하기 위한 검사이다.

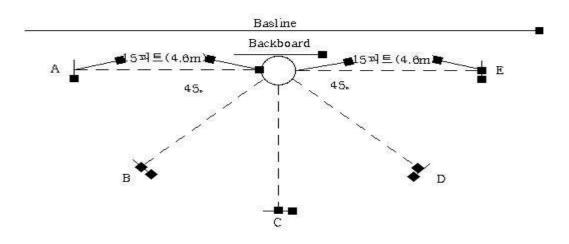
#### <측정 방법>

- ① 아래 그림과 같이 백보드의 중앙에서 15피트(약 4,6m)의 거리에 해당하는 다섯 지점에 표시를 한다.
- ② 학생들은 A, B, C, D, E 어느 곳에서 출발해도 상관이 없고 교사의 출발 신호에 의해서 슈팅을 한 후에 튀어나오는 공을 잡아 드리블하여 다음 지점에서 다시 슈팅을 한다.
- ③ 레이업 슛을 해도 좋지만 2회 연속 할 수 없고, 60초 동안 3회까지의 레이업 슛만 허용되다.
- ④ 학생들은 반드시 다섯 지점에서 한 번씩은 슛을 해야 한다.
- ⑤ 60초 동안 실시하며, 처음 1회의 시기는 연습으로 주어지고 2회째의 시기를 측정한다.

#### <평가방법>

- ① 슛이 성공할 경우 1점을 주고 실패하면 0점을 준다.
- ② 2회와 3회째의 점수의 합을 개인 점수로 측정한다.
- ① 트래블링이나 더블 드리블을 하여 드리블한 경우의 슛이 성공되면 0점으로 한다.
- ② 2회 연속 레이업 슛을 했을 때 두 번째 레이업 슛은 0점으로 한다.
- ③ 4회 이상 레이업 슛을 했을 때 4번째 이상의 레이업 슛을 한 경우는 모두 0점으로 한다.
- ④ 다섯 지점에서 모두 슛하지 못하고 동일한 지점에서 반복하여 슛할 때에는 0점으

로 한다.



## b. AAHPERD의 농구기능검사 중 Passing Test

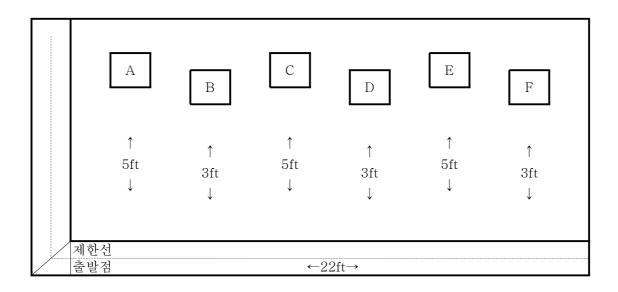
벽면에 설치된 표적을 체스트 패스를 통해 맞춘다. 농구공이 표적이나 표적선상에 맞으면 2점을, 표적 바깥에 맞으면 1점을 준다.

# <측정 방법>

- ① 벽면에 A, B, C, D, E, F의 6개의 네모(2피트 X 2피트)로 된 표적을 2피트 간격으로 설치하되 마루에서 표적의 높이는 각각 5피트와 3피트로 하고 피검자와 벽면의 거리는 8피트로 한다.
- ② 피검자는 농구공을 잡고 A의 정면 출발선 앞에서 준비 자세를 취한다.
- ③ 출발 신호에 의해 A의 표적을 향해서 체스트 패스를 실시한다.
- ④ 패스 후 벽면을 맞고 튀어나오는 볼을 다시 잡아 같은 동작으로 B의 표적을 향하여 체스트 패스를 실시한다.
- ⑤ 이와 같은 동작을 되풀이 하여 F표적까지 계속 실시하며, F표적에 도달하면 다시 역순으로 방향을 전환하여 실시한다.

#### <평가방법>

- ① 30초간 3회 실시하며, 1회의 시기는 연습으로 하고 2회와 3회째의 점수의 합을 개인 점수로 측정한다.
- ② 볼이 표적이나 표적선상에 맞으면 2점, 표적 바깥에 맞으면 1점을 준다.
- ③ 제한선을 밟거나 같은 표적에 2회 패스하거나 체스트 패스가 아닌 다른 패스를 할 경우에는 0점으로 처리한다.



#### c. AAHPERD의 농구기능검사 중 Control Dribble Test

출발점과 도착점 사이에 있는 6개의 원추형 장애물을 설치한 후 좌우로 돌면서 드리블 한다. 오른손으로 드리블 1회, 왼손으로 드리블 1회를 실시하며 2회 시기를 1/10초 단위로 측정하며, 종합점수는 오른손과 왼손 기록의 합계로 한다.

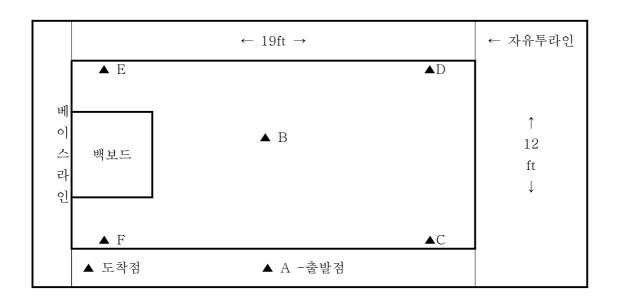
## <측정 방법>

- ① 농구장의 자유투 구역 안에 6개의 원추형 장애물을 설치한다.
- ③ 이때 각각의 검사장에서 오른손과 왼손을 사용해서 드리블한다.

④ 검사의 진행 중 드리블링 위반, 또는 진행 순서 위반이 있을 때에는 출발선에서 다시 시작한다.

# <평가방법>

① 총 3회를 실시하되, 1회의 시기는 연습으로 하고 2회와 3회째의 점수의 합을 개인 점수로 측정한다.



# 정의적 영역 검사지

해당되는 곳에 V표 해주세요.

해당되는 곳에 "V"표를 해주시기 바랍니다.	전혀 아니다	아니다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 일상적인 활동을 위해서 높은 수준의 체력을 유지하는 것이 좋다고 생각한다.					
2. 신체 활동의 목적은 자신의 발전을 위한 것이라고 생각한다.					
3. 체력은 살아가는데 매우 중요한 요소이다.					
4. 체력과 건강은 밀접한 관련이 있다.					
5. 내가 좋아하는 운동은 마라톤처럼 개인적 도전이 요구되는 운동이다.					
6. 다이빙이나 번지점프 같은 도전적인 스포츠를 하는 이를 보면 그들의 대담성에 부러움을 느낀다.					
7. 도전적인 운동을 할 기회가 주어진다면 직접 해보고 싶다.					
8. 친구들이 도전적인 운동에 참가할 경우 같이 하고 싶다는 생각을 한다.					
9. 친구들과의 게임 중에 멋있는 동작을 선보일 기회를 가지고 싶다.					
10. 운동하는 사람들의 멋진 폼을 볼 때 부러움이나 짜릿함이 느껴진다.					

해당되는 곳에 "V"표를 해주시기 바랍니다.	전혀 아니다	아니다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
11. 무용과 같은 아름다운 동작을 보면서 즐거운 시간을 보낼 수 있다.					
12. 미적인 측면을 강조하는 신체 활동에 관심이 많다.					
13. 행복한 삶을 위해 신체 활동에 정기적으로 참여해야 한다.					
14. 불안과 긴장을 없애는 좋은 방법은 운동을 하는 것이다.					
15. 불안과 긴장을 없애기 위해 나는 운동을 즐겨한다.					
16. 신체 활동은 기분전환을 해주기 때문에 매우 좋은 여가 활동이다.					
17. 게임 중에 승부에 집착하는 것은 나쁘다고 생각한다.					
18. 그동안 익힌 스포츠를 친구들과 함께 선의 의 경쟁을 하면서 즐겁게 즐기고 싶다.					
19. 유명한 운동선수가 될 수 있다면 힘든 훈련도 이겨낼 자신이 있다.					
20. 체력의 증가를 위해 힘든 훈련도 이겨낼 자신이 있다.					

# 인지적 영역 검사지

1. 아래의 보기를 참고하여 네이스미스가 농구를 고안할 때 고려한 사항 중 <u>옳지 않은 것을</u> 고르시오.

- 보기 -

19세기 말 경 미국의 체육수업을 들여다보면, 미식축구와 야구를 할 수 있었던 다른 계절과는 달리 겨울이 되면 운동장을 쓸 수 없게 되어 실내 체육관에서 체조를 하는 것이 보통이었다. 학생들은 기계체조, 맨손체조만 하는 체육수업에 지루함을 느끼게 되었고, 이에 네이스미스는 격렬하면서도 비교적 안전한 규칙을 가진 새로운 스포츠를 고안하고자 하였다.

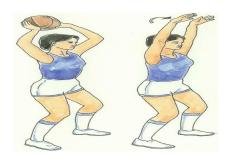
- ① 재미있는 스포츠
- ② 손에 감출 수 있는 공을 가지고 하는 스포츠
- ③ 빠르게 진행되는 스포츠
- ④ 신체적 접촉을 허용하는 스포츠
- ⑤ 체력강화에 적절한 스포츠
- 2. 다음은 농구 기능에 관한 설명입니다. 무엇을 설명하는 것일까요?

한 발을 바닥에 고정 시킨 채 방향을 바꾸거나 수비자로부터 공을 보호할 수 있는 기술이다.

① 피벗 ② 트래블링 ③ 체스트 패스 ④ 드리블 ⑤ 풋워크

# 3. 그림과 같은 패스 방법을 무엇이라 하나요?

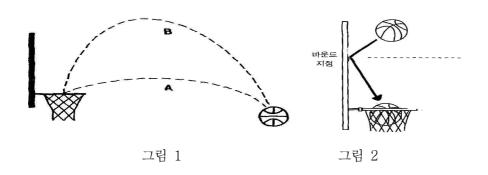
- ① 오버핸드 패스
- ② 언더핸드 패스
- ③ 체스트 패스
- ④ 베이스볼 패스
- ⑤ 바운드 패스



# 4. 좋은 슛의 자세에 대한 옳은 설명을 보기에서 모두 고른 것은 무엇인가요?

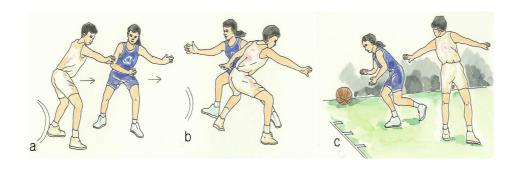
- A. 시선은 림을 향해야 한다.
- B. 어깨와 허리의 힘을 이용하여 슛을 한다.
- C. 손바닥이 지면과 평행해야 한다.
- D. 새끼손가락에 힘을 주어 슛을 한다.
- E. 일정한 리듬으로 던져야 한다.
- F. 팔꿈치는 림을 향해야 한다.
- ① A, E, F ② A, B, C
- ③ A, B, E, F ④ A, B, C, F ⑤ A, E, F

# 5. 다음의 두 그림은 슛의 과학적 원리를 설명한 그림이다. 가장 확률이 높은 슛을 하기위한 방법으로 옳은 것은 무엇인가요?



- ① A 공에 역회전을 준다. ② B 공에 회전을 준다.
- ③ A 공에 무 회전을 준다. ④ B 공에 역회전을 준다.
- ⑤ B 공에 무 회전을 준다.

# 6. 다음 그림은 어떤 운동의 법칙과 가장 관계 있나요?



- ① 가속도의 법칙 ② 작용과 반작용의 법칙
- ③ 저항력의 법칙 ④ 관성능률의 법칙
- ⑤ 관성의 법칙

# 7. 다음 그림을 참고하여 드리블돌파와 자세의 안정성에 대한 옳은 설명을 고르시오.



- ① 드리블 돌파를 하는 순간 기저면이 넓어진다.
- ② 구심력에 밀리지 않도록 자세를 수비자 쪽으로 기울여야 한다.
- ③ 신체중심이 높아야 드리블 돌파에 유리하다.
- ④ 신체의 중심선이 기저면 바깥에 위치해야 드리블 돌파에 유리하다.
- ⑤ 마찰력을 적게 해야 드리블 돌파에 유리하다.

# 8. 다음 중 농구의 경기방법에 대한 설명 중 옳지 않은 것을 고르시오.

- ① 슛의 거리에 따라 2점과 3점으로 나누어진다.
- ② 교체는 수시로 할 수 있다.
- ③ 경기자는 5명이며 7명의 교체선수를 들 수 있다.
- ④ 경기장의 크기는 가로 15m 세로 28m이다.
- ⑤ 프로리그에서는 4쿼터로 진행된다.

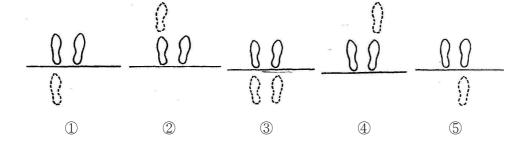
## 9. 여러 가지 방어법 중에서 지역방어의 단점은 무엇일까요?

- ① 방어 지역이 한번 돌파되면 쉽게 실점을 당한다.
- ② 체력소모가 많다.
- ③ 3점 슛이 좋은 팀에게 약하다.
- ④ 가로채기의 기회가 비교적 적어진다.
- ⑤ 수비자의 반칙 횟수가 많아진다.

# 10. 다음 중 바이얼레이션이 <u>아닌 것은 무엇인가요?</u>

- ① 발을 움직이면서 스크린을 시도하였다.
- ② 상대편의 제한 구역에서 3초 이상 머물렀다.
- ③ 공을 가진 상태에서 드리블을 하지 않고 3보 이상 걸었다.
- ④ 상대코트로 8초 이내 전진하지 못하였다.
- ⑤ 발로 공을 찼다.

#### 11. 공격자가 오른손 드리블 돌파를 시도하는 순간, 수비자는 풋워크를 어떻게 해야 하나요?



# 12. 다음은 농구의 수비에 대한 설명이다. <u>틀린 것을 고르시오.</u>

- ① 대인방어는 체력소모는 심하나 파울을 적게 범하는 이점이 있다.
- ② 지역방어는 빠른 패스로 공격하는 팀의 방어에는 적합하지 않다.
- ③ 지역방어는 체력소모가 적은 반면 팀워크가 잘 이루어져야 한다.
- ④ 대인방어란 개개인이 공격자 1명을 맡아 방어하는 방법이다.
- ⑤ 지역방어는 선수 각자가 일정한 지역을 분담하여 방어하는 방법을 말한다.

# 13. 다음의 그림을 보고 보기의 경기상황에 적절한 <u>공격방법을 이은 것으로 모두 옳은 것은</u> 무엇인가요?

보기				
경기상황	공격방법			
A. 공격 1이 오른쪽으로 드리블 돌파를 시도하여 수비 1이 공격 2의 스크	가. 공격 2에게 패스한다.			
B. 공격 1이 오른쪽으로 드리블 돌파를 시도하는데 수비 2가 수비 1대신 공격 1을 수비	나. 골대로 뛰는 공격 2에게 패스한 다.			
C. 그림과 같은 자세에서 수비 1과 2 가 골대 쪽으로 물러나 수비	다. 공격 1이 슛을 한다			
D. 그림과 같은 자세에서 수비 2가 공격 2의 옆으로 가서 수비	라. 공격 1이 드리블 돌파한다.			

- (1) A → 나, C → 다
- (2) D → 라, B → 나
- (3) C → 가, D → 나
- (4) D → 라, A → 다
- (5) B → 나, A → 라



# 14. 다음 보기의 괄호에 들어갈 내용으로 옳은 것을 모두 고르시오.

#### 보기

팀의 센터인 명석은 상대 공격자의 드리블을 막으려다 상대편을 넘어뜨리고 말았다. 문제는 이미 명석의 파울이 (A)개 이기 때문에 퇴장 당하게 되었을 뿐만 아니라 이 쿼터의 팀파울이 (B)개가 되어 2개의 자유투까지 주게 되었다.

- ① A=4, B=4 ② A=5, B=4
- ③ A=4, B=7 ④ A=4, B=5 ⑤ A=6, B=6

# 교수·학습 지도안

# A. 농구

단체운동은 여러 사람이 한 팀이 되어 승부를 겨루는 운동으로 구성원 간의 협동과 조화가 중요시된다. 또한 체력, 기술, 전술, 정신력 등도 승패에 영향을 미치는 중요한 요인이다. 단체 운동을 통하여 강인한 정신력과 체력을 향상시키고, 자신의 역할에 최 선을 다하는 책임감과 동료를 이해하고 양보하는 협동심을 기르도록 하는 단원이다.

단체운동 중에서 농구는 공격과 수비 전환이 빠른 박진감 있는 경기로 득점이 많고 기술이 다양하다. 또한 순발력, 민첩성, 지구력, 유연성 등을 향상시킬 수 있으며, 신체의 균형적인 발달과 체력단련에 좋은 운동이다. 또한 농구는 청소년들의 바람직한 사회성을 형성하는데 매우 중요한 역할을 하고 있으며, 농구를 통해 체력과 기술 향상을위해 꾸준히 노력하는 태도와 경기에 대한 성실성, 그리고 팀에서의 자기 역할에 대한자각과 책임감을 기른다.

# B. 수업 대상

초등학교 5-6학년 남학생

# C. 수업 목표

#### 1. 지식 - 인지적 영역

- a. 농구의 역사를 말할 수 있다.
- b. 농구의 가치와 특성을 말할 수 있다.
- c. 농구공의 운동학적 운동역학적 원리를 이해한다.
- d. 농구의 생리학적 현상을 파악한다.
- e. 농구에 필요한 작용-반작용, 톱스핀-백스핀 등의 체육학적 이론이 어떻게 적용되어 운동이 일어나는지 이해한다.

#### 2. 기능 - 심동적 영역

a. 드리블, 패스의 기본 원리를 알 수 있다.

- b. 슛의 기본 동작을 정확히 할 수 있다.
- c. 러닝슛, 레이업슛을 잘 알고 응용하여 사용할 수 있다.
- d. 정확한 스텝 및 볼 캐치 동작을 습득하여 공을 안전하게 슛 할 수 있다.
- e. 낮은 드리블, 높은 드리블을 이용하여 정확한 슛을 할 수 있다.
- f. 슛 동작의 기본 기술을 숙달하여 이를 잘 표현할 수 있다.
- g. 농구의 경기기능을 숙달하여 이를 응용하여 사용할 수 있다.

#### 3. 태도 - 정의적 영역

- a. 교사의 지시에 대해 정확히 파악하여 정해진 규칙을 지킨다.
- b. 안전에 유의하는 태도를 가진다.
- c. 적극적으로 참여하는 태도를 가진다.
- d. 농구를 통해서 판단력 및 자신감을 기를 수 있다.
- e. 자신의 유익을 위해 즐거움을 가지고 참여한다.

# D. 지도상의 유의점

- 1. 근육과 관절에 무리가 되지 않도록 준비, 보강 운동을 철저히 한다.
- 2. 기초 기능을 먼저 습득하도록 하고 단계적으로 심화시킴으로 정확하고 바른 동작이 나올 수 있도록 지도한다.
- 3. 순간의 방심이 큰 부상이 될 수 있으므로 긴장을 풀지 않도록 각별히 지도한다.
- 4. 적절한 시기에 시범을 보여주고 적절한 피드백과 강화를 부여한다.
- 5. 개인차 및 흥미, 적성, 소질 등을 파악하여 지도계획을 세우고 학생이 항상 흥미를 갖도록 노력한다.
- 6. 전체 지도 및 개별 지도를 병행하여, 기능이 부족한 학생들에게 신경을 쓴다.
- 7. 즐거운 분위기에서 수업이 진행되도록 한다.

# E. 차시별 지도내용

주 제	농구의 역사와 특성	차시	1/12
학습목표	· 농구의 역사를 말할 수 있다.		
भ स न <b>म</b>	· 농구의 특성 및 효과를 말할 수 있다.		

단계	학 습	교수 - 학습 활동		지도방법 미
(분)	흐름도	교사활동	학생활동	및 유의사항

도입 (10)	시작	<ul><li>· 출석확인</li><li>· 환자 파악</li><li>· 학습목표제시</li><li>· 학습방법 안내</li></ul>	· 교사의 질문에 응답 · 본시학습 숙지 · 경청	· 학습목표인지
------------	----	---	-----------------------------------	----------

	동기 유발	· 농구는 왜 만들어졌을까 ?	· 교사의 질문을 듣고 상 상해 본다.	· 학습동기 유발 · 호기심 유발
		· <b>농구학습 (부록-1참조)</b> 1. 농구의 역사	· 교사의 지도 후 조별로 분류하여 내용을 정확히	금 조장을 뽑도록
전개		2. 농구의 특성	숙지하도록 한다.	하고 함께 토의한다.
(30)		3. 농구의 효과		· 순회지도
		4. 사전검사		
	형성 평가		· 교사의 Feedback · 응답	· 형성평가

정리   끝   · 차시예고   · 경청 및 숙지   · 학습자료   찾아보기
---

부록-1. 학습내용 : 농구의 역사, 특성, 효과

#### 1. 농구의 역사

1891년 미국의 매사추세츠 주의 스프링필드에 있는 YMCA 체육학교의 체육학 부장인 루더 굴릭 박사가 가을에서 봄까지의 겨울동안 실내 체육관에 갇혀서 무미건조한 체조에 나날을 보내고 있는 학생들에게 무엇인가 적당한 스포츠가 없을까 하고 생각하였다. 굴릭 박사의 조수였던 네이스미스(Naismith, J.A.) 박사는 이 의견에 공감하여 새로운 실내경기의 창안에 몰두한 결과, 실내 스포츠의 꽃이라고 할 수 있는 농구를 만들어 냈다.

## 2. 농구의 특성

농구는 공을 가지고 승패를 겨루는 단체운동으로서 자연발생적인 유희 욕구와 사회적 욕구를 충분히 살리고 있는 점에 그 특징이 있다. 여러 가지 구기 종목 가운데서도 농 구는 유달리 둥글고 큰 공을 매개로 하여 코트를 달리면서 전후좌우 어느 방향으로나 던지고 또 높은 곳에 매달려 있는 바스켓 안으로 공을 던져 넣는 운동이다. 그러므로 농구는 경기를 하거나 관람하기에 재미있는 요소를 지니고 있어서 인기 있는 경기로 널리 보급되어 있으며 구체적인 특징은 다음과 같다.

- 가. 다양한 패스가 고안되어 있다.
- 나. 체력적인 요소가 많이 요구된다.
- 다. 반사적으로 움직일 수 있어야 한다.
- 라. 정확성을 요구하는 경기이다.(컨트롤, 속도, 패스, 슛, 드리블 등)

#### 3. 농구의 효과

#### 가. 경기방법상의 특성과 효과

농구에서는 공을 가지면 달리지 못한다. 5명의 구성원은 포워드, 가드, 센터로 나누어 지는데 포워드는 득점하고 가드는 방어만 한다는 기능적인 분화가 없이, 전원이 포워드도 되고 가드로서 득점할 수 있는 기회가 고루 주어지고 있다. 그리고 파울을 범하

는 것을 금지하고 있다. 또한 공격 측과 방어 측은 모두 소정의 시기에 타임아웃을 할수 있고, 선수교대도 할 수 있으므로 변화가 많은 스피드한 경기를 펼칠 수 있다.

# 나. 체력상의 특성과 효과

농구는 공을 매체로 하여 공격과 방어로 나누어져 격렬하게 움직이는 경기이다. 이 경기는 인간의 기본 운동인 달리기, 뜀뛰기, 던지기 등이 발휘되는 복합운동이며, 경기중에는 선수의 심장이 심하게 작동하므로 심박수도 180까지 올라간다. 그러므로 농구는 지구력의 발달을 촉진시킬 수 있다.

또한 전력질주나 대시 등 순간적이고 지속적인 움직임을 시종 필요로 하기 때문에 순 발력의 발달도 촉진된다. 그리고 자기편이나 자기편의 상대자에게 주의를 게을리 하지 않으면서 자기 상대자와의 관계를 깨기 위하여 주위의 시야를 넓혀 상대편의 동작을 예측하여 민첩하게 움직여야 한다. 따라서 주위의 시야, 예상 능력, 민첩성 등을 높일 수 있다.

#### 다. 사회적 성격상의 특성과 효과

농구는 5명이 팀을 구성하여 공격과 방어의 개인이나 집단의 각 기술을 매개로 목표를 향하여 협력하면서 경기를 진행시킨다. 따라서 5명 중에 1명이라도 기술적으로 뒤떨어진 점이 있으면 그 사람은 그 팀의 집단기술의 약점이 되기 때문에 5명의 공격과 방어를 효과적으로 발휘할 수 없다. 그 밖에, 5명 중에 생활태도나 플레이에 대한 태도 등에서 사고방식의 차이가 있는 사람이 있으면 플레이에 영향을 끼쳐 팀플레이나팀워크를 깨는 결과를 가져온다. 그러므로 경기를 효과적으로 이끌어 나가기 위해서는 구성원 모두가 팀의 일원으로서의 자각을 가지고 정해진 플레이의 약속을 지키며, 자기 역할을 스스로 다하는 일이 필요하다. 또 자기만을 내세우는 태도를 버리고, 상호협력 하에 연습하며 기술을 터득함으로써 팀 전체의 기술 수준을 높이는 데 힘써야 한다.

# 부록-2. 형성평가

- 1. 농구는 처음에 왜 만들어졌나요?
- 2. 농구는 누가 만들었나요?

주 제	기본드리블	차시	2/12
학습목표	· 드리블을 바르게 할 수 있다.		

단계	학 습	교수 - 학습 활동		지도방법 및
(분)	흐름도	교사활동	학생활동	유의사항
		· 출석점검	· 집합	• 견학사항 지시
도입	2] 2]	· 스트레칭 지도	· 스트레칭 체조	
(10)	시작	· 학습목표제시	· 본시학습 숙지	· 학습목표인지
		· 학습방법 안내	· 경청	
	동기	· 드리블-패스는 어느 때 어	• 교사의 질문을 듣고 상	· 학습 동기 유발
	O_ HL	떠게 됬느기의	사례 보리	중기시 ዕ비

습 동기 유발 기심 유발 범내용을 관찰 무엇을 잘하는 다.
범내용을 관찰 무엇을 잘하는
무엇을 잘하는
다.
11도그 뒤서그 게
생들로 하여금 제
하는 학생을 뽑
하고 시범지도
는다.
하는 학생의 시
보고 장단점을
하여 내 것으로
시킨다.
성평가

2) 2)		· 스트레칭, 정리운동	· 각 근육을 풀어준다.	
정리	1 <del>2</del>	· 차시예고	· 경청·숙지	· 몸의 긴장을 푼다.
(10)		· 기구정리, 청결지도	· 기구정리·정돈	

주 제	이동드리블	차시	3/12
학습목표	· 이동하면서 드리블을 바르게 할 수 있다.		

101121-1129					
단계	학 습	교수 - 학습 활동		지도방법 및	
(분)	흐름도	교사활동	학생활동	유의사항	
		• 출석점검	· 집합	• 견학사항 지시	
_		· 스트레칭 지도	· 스트레칭체조		
도입	   시작	· 보강운동 (부록-1참조)	· 보강운동 실시		
(10)		• 학습목표제시	· 본시학습 숙지	· 학습목표인지	
		· 학습방법 안내	· 경청		
	   동기	· 이동 드리블은 어떻게 해야	• 교사의 질문을 듣고 상상해	· 학습동기 유발	
	- <del>등</del> 기 유발	하는가?	본다.	· 호기심 유발	
	11.5	· 드리블은 언제, 어디서 어떻		· 문제의식 고취	
		게, 어떤 방향으로 가야하는가?			
		· 모둠조 편성	· 2조 편성 → 조별이동	· 시범내용을 관찰하	
		· 설명 및 시범(교사-학생)	· 교사의 설명 경청	고 무엇을 잘하는지	
	_			본다.	
	조별	· 조별순회지도			
	학습	1. 1인 전진 드리블 - 1인 전 	1. 1인 전진 드리블 - 1인 전진 드리블을 5회 왕복한다.		
전개				잘하는 학생을 뽑도록	
(30)		2. 2인 1조 드리블 - 두 명이			
		성하고 공 1개로 한 사람은	드리블을, 한 사람은 방어자	<b>'</b> -	
		역한은 하며 이동하다			

	기, 의한 장롱프로 기막이다기!	- 3.3 .3.3	
	· 모둠조 편성	· 2조 편성 → 조별이동	· 시범내용을 관찰하
	· 설명 및 시범(교사-학생)	· 교사의 설명 경청	고 무엇을 잘하는지
			본다.
조별	· 조별순회지도		_ ,
학습	1. 1인 전진 드리블 - 1인 전	진 드리블을 5회 왕복한다.	· 학생들로 하여금 제일
			잘하는 학생을 뽑도록
	2. 2인 1조 드리블 - 두 명이	하고 시범·지도를 받는	
	성하고 공 1개로 한 사람은 :	다.	
	역할을 하며 이동한다.		
			· 잘하는 학생의 시범
	3. 장애물 피하며 드리블 - 신	]호에 따라 출발하며 놓여진	을 보고 장단점을 분
	장애물을 신소가고 정확하게		석하여 내 것으로 소
	점을 돌아온다.		화시킨다.
형성		· 교사의 설명을 듣는다.	· 형성평가
평가	· 질 문	· 응답	

정리	l <del></del>	· 스트레칭, 정리운동	· 각 근육을 풀어준다.	· 몸의 긴장을 푼다.
(10)		· 차시예고	· 경청·숙지	

# 부록-1. 놀이 중심의 보강운동

1. 팀 구 성 : 2개조

# 2. 보강운동 요령

가. 아래 그림과 같이 출발선에서 5m 거리에 있는 원까지 드리블을 하면서 간다.

나. 원 안에서 백보드를 맞춰보고 리바운드 한 후 드리블을 하면서 처음 위치로 돌아 와 다음 조원에게 전달한다.

