



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 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](#)

2022년 2월
박사학위논문

다중지능이론을 활용한 초등학생
표적도전 양궁 신체활동 프로그램
개발 및 적용

조선대학교 대학원

체육학과

기 보 배

다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램 개발 및 적용

Development and application of target challenge archery
physical activity program for elementary school students
using multiple intelligence theory

2022년 2월 25일

조선대학교 대학원

체육학과

기 보 배

다중지능이론을 활용한 초등학생
표적도전 양궁 신체활동 프로그램
개발 및 적용

지도교수 김 현 우

이 논문을 이학 박사학위신청 논문으로 제출함

2021년 10월

조선대학교 대학원

체육학과

기 보 배

기보배의 박사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교	교수	윤 오 남	
위 원	조선대학교	교수	이 계 행	
위 원	한국교원대	교수	김 영 식	
위 원	계명대학교	교수	최 원 석	
위 원	조선대학교	교수	김 현 우	

2022년 1월

조선대학교 대학원

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	4
3. 용어의 정의	4
II. 이론적 배경	6
1. 표적도전 신체활동 프로그램	6
2. 양궁의 이해	8
3. 다중지능이론	19
4. 선행연구 고찰	33
III. 연구 방법	38
1. 실험연구	38
2. 연구 참여자와 연구 환경	42
3. 연구 설계 및 과정	48
4. 자료 수집 및 분석	51
5. 연구의 진실성	54
6. 연구의 윤리성	56
IV. 연구결과	57
1. 프로그램 개발	57
2. 프로그램 실행 결과	69
3. 프로그램 적용 가능성과 개선점	93

V. 논의	105
1. 프로그램 실행 결과	105
2. 프로그램 적용 가능성과 개선점	112
VI. 결론 및 제언	116
1. 결론	116
2. 제언	118
참고문헌	120

〈표 목차〉

〈표 1〉 표적도전 활동의 단계별 세부적 내용	7
〈표 2〉 Gardner의 7가지 다중지능이론 요약	27
〈표 3〉 연구 절차	58
〈표 4〉 다중지능이론을 적용한 체육활동의 유형	61
〈표 5〉 다중지능이론을 적용한 양궁 프로그램	63
〈표 6〉 차시 내의 수업 모형	67

ABSTRACT

Development and application of target challenge archery
physical activity program for elementary school students
using multiple intelligence theory

Ki, BoBae

Advisor : Prof . Kim, Hyunwoo Ph.D.

Department of Physical Education

Graduate School of Chosun University

The purpose of this study is to develop a target-challenging archery physical activity program for elementary school students using archery and find the meaning through this program, examine the meaning of students' participation experiences and experience process, derive a plan to activate elementary school physical education curriculum, and ultimately explore the educational value and meaning inherent in target-challenge archery physical activity.

To achieve the purpose of the study, a target challenge physical activity program based on multiple intelligence theory was developed. The research participants were 6th-grade students attending S elementary school in G metropolitan city who participated in the target challenge archery program, and the homeroom teacher, physical education teacher, and fellow experts who participated in the open class during the research process were also included as research participants in a broad sense. They collected data through participation observation, class diary writing, in-depth interviews,

video recording, and class results. The data for this study were collected and analyzed simultaneously using a comparative analysis method. This was then repeatedly analyzed and organized through open coding and categorization.

To increase the integrity of the research, member-to-member review, expert consultation, and multi-faceted analysis were implemented, and the conclusions are as follows. The students who participated in the target-challenge archery physical activity program using multiple intelligence theory experienced multiple intelligence activities together while learning archery for one semester. The archery program experienced by the student is an activity developed so that the overall intelligence area can be used evenly through the multiple intelligence theory. In addition, it was systematically structured according to learning and time so that students themselves could have a sense of self-confidence regarding active and active learning and participation and increase the learning effect.

The students showed various changes in attitude when they encountered the target-challenge archery physical activity program for elementary school students using multiple intelligence theory. This can be regarded as an even improvement of linguistic, logical and mathematical, spatial, music, physical movement, interpersonal relationships, personal understanding, and natural intelligence, which are sub-factors of multiple intelligence theory. In particular, they maintained that the novelty and diversity of multi-intelligent activities, proper distribution of individual and interpersonal activities, appropriate learning content according to the class stage, and the harmony of physical education classes through multi-intelligent activities were excellent.

However, it was recognized that there are elements that must be improved for the applicability of the target-challenge archery physical activity program using the multiple intelligence theory. Most of all, it is

necessary to provide sufficient time to implement various multi-intelligence activities, and it was recognized that the psychological environment such as the teacher's interest and enthusiasm, and the physical environment such as the consent of the members and securing a place and facilities were recognized as factors for improvement. It was also recognized that the development and dissemination of various programs would be necessary for multi-intelligence activities to be distributed to the field. The results of this study suggested the following implications: First, Target-challenge archery physical activity program using multiple intelligence theory is effective in developing students' diverse multiple intelligences. It had a positive effect on students' academic achievement by providing a method, and also increased the possibility of application to physical education classes. Second, For multi-intelligence activities to be established in elementary school physical education classes, measures to improve physical education classes such as securing sufficient class hours, creating a class environment, and developing and distributing programs should be improved.

Keywords: multiple intelligence theory, target challenge, archery, physical activity program

I. 서 론

1. 연구의 필요성

양궁은 끊임없는 신체적·심리적 훈련을 통해 만들어진 일관성과 안정성을 요구하는 스포츠 경기로써 올림픽과 같은 국제 대회에서 대한민국을 대표하는 종목 중 하나로 인식된다. 양궁은 그 특성상 각 동작을 연결하는 자세, 리듬감, 호흡조절, 집중력, 장비, 힘의 분배, 심리적 불안 등이 득점에 영향을 미치는 경기로 이를 통해 스포츠 교육의 다양한 가치들을 경험하게 할 수 있다(김진호, 김혜영, 2005). 그리고 양궁의 다양한 가치는 균형능력과 신체 안정 등 신체적인 발달에도 효과적인 것으로 나타났다(Sarro, Viana & De Barros, 2021). 이러한 양궁의 특성은 신체활동 참여에 따른 전통적인 효과 즉, 심동적, 인지적, 정의적 효과를 뛰어넘어 한 인간이 체득해야 하는 다양한 지능의 발달에 가치가 있음을 시사한다.

초등 체육과 교육과정에서 양궁은 제6차 교육과정에서 포함되어 온 교과 내용으로 현행 2015 체육과 교육과정에서는 도전 영역의 하위 내용으로 단위학교별로 운영되고 있다. 체육 교과에서 도전 영역은 스스로의 신체적 상태에 대한 이해를 통해 새로운 목표를 달성하기 위한 성장과 노력의 가치를 추구한다. 즉, 적극적인 자세로 지속적인 연습을 통해 기량과 기록의 한계를 극복하고 신체적 탁월성을 추구하는 도전의 태도를 기르는 영역을 의미한다(교육부, 2015). 그중 표적도전은 표적에 대한 정확한 운동 수행이 추구되는 활동으로 높은 자기조절 능력과 집중력이 필요하며, 관련 기본 기능의 지도에 있어 정신집중, 자기조절, 극복, 도전과 같은 가치를 내면화시키도록 한다.

학교 체육의 프로그램으로써 표적도전 활동은 다양한 가치가 있는 것으로 나타났다. 선행연구에 따르면 디스크골프와 다트 등의 표적도전 활동이 학생들의 주의 집중과 신체의 협응에 긍정적인 영향이 있음을 보고하였으며, 특히 이러한

효과는 장애 학생을 대상으로 하였을 때 더욱 높게 나타났다(김혜리, 공세진, 김수연, 이기광, 2013; 신지숙, 2011). 한편 양궁은 스트레스 감소(Aysan, 2016) 및 주의집중(원명자, 2011)에 효과적인 것으로 나타났지만, 국내외를 막론하고 양궁을 체육수업의 하나로 일반학생들에게 지도하는 데 따른 구체적인 프로그램 혹은 그 효과에 관한 연구는 제한적이다.

이러한 현상은 아마도 양궁이라는 종목의 특성상 장비와 시설의 특수성, 지도자의 양궁에 대한 경험 및 전문성 부족, 일반 학생들의 관심 부재 등 다양하게 추측할 수 있겠다. 언급한 요인들을 해결하는 방안으로 시설과 장비를 학교 체육에 적합하게 조정하고, 초등학교 일반학생들을 대상으로 양궁 전문 지도자가 아니라도 효율적으로 교육할 수 있는 체계적인 프로그램의 구축을 생각해 볼 수 있다. 먼저 관련 시설과 장비에 있어 국내에서는 실내양궁장이라는 비교적 새로운 형태의 체험형 스포츠를 통해 발전되어 왔으며, 이는 학교 체육의 환경과 상황에 있어 충분히 적용할 수 있다. 즉, 약 10년 전을 떠올려 보더라도 학교체육에서 양궁 수업은 가르치기에 상당한 제약을 받는 종목이었으나, 최근 이러한 발전과 변화는 체육수업에서 양궁 종목을 가르치는 데 있어 시설과 장비는 문제가 되지 않는다는 점을 시사한다. 그렇다면 두 번째 문제인 일반 학생들을 대상으로 비전문가가 지도 가능한 양궁 프로그램은 어떻게 설계되어야 할까?

본 연구자는 이에 대한 해답을 다중지능이론을 기반으로 한 양궁 프로그램에서 찾고자 한다.

다중지능이론은 Gardner(1983)에 의해 주장되었으며, 그는 저서인 마음의 틀(Frames of mind)에서 인간의 지능은 각각 독립적이고 여러 다른 종류의 능력으로 구성되어 있다고 주장했다. 다양한 지능으로 구성된 다중지능이론을 체육수업에 접목시키는 것은 학생이 개인마다 가지고 있는 우수한 지능을 다양한 학습과제 활동으로 제공함으로써 다양한 활동을 통해 자신의 우수한 지능을 최대한 발휘하여 부족한 지능을 보완함으로써 소외당하는 학생이 없이 체육교육의 고유 목표를 달성할 수 있다(김준호, 2010).

그리고 Martin(1997)은 사람마다 다른 방법으로 정보를 학습하고 처리하기 때

문에 모든 학생에게 어떤 학습 방법이 좋다고 말하는 데는 한계가 있다. 즉, 여러 가지 감각 중에 시각이 뛰어난 학습자에게는 시각을 활용하여 학습방법을 제공하는 것이 최선일 수 있으며, 그래프, 그림, 삽화, 궤도 등과 같은 시각 자료를 적용하여 학습을 유도하는 것이 효과적일 것이다. 또한 청각에 뛰어난 학습자에게는 청각을 활용하여 학습 방법을 제공하는 것이 최선일 수 있으며, 목소리나 음향 같은 청각 자료를 적용하여 학습을 유도하는 것이 효과적일 것이다. 또한 신체활동 자극에 뛰어난 학습자에게는 생각이나 느낌을 신체로 표현하게 하거나, 학습 과제의 해결을 신체를 통해 움직이거나 조작함으로써 학습을 유도하는 것이 효과적이라고 하며, 이러한 시각, 청각, 신체의 학습 양식을 적절하게 조절하는 학습이 필요하다는 주장과 더불어 학습자 간의 개인차를 고려한 교육이 강조되었다(김영준, 2016).

이렇듯 다중지능이론을 활용한 체육활동은 학생 개인의 우수한 지능별로 다양한 과제 학습 제공이 가능하며, 체육교육의 목표 달성에 효과적이다. 하지만 현재 양궁을 기반으로 한 표적도전 프로그램에 관한 연구는 미진한 실정이다. 물론 표적도전 영역에서 다양한 유형의 체육 종목에 관한 연구가 없었던 것은 아니다. 원명자(2011)는 실내양궁이 중학생의 주의 집중력에 미치는 영향을 규명하였으며, 신지숙(2011)은 표적도전 활동의 참여가 ADHD 성향을 가지고 있는 아동의 주의 집중력에 미치는 영향에 관하여 밝혔으며, 김혜리 외(2013)는 숙련자와 비숙련자의 다트 던지기 동작의 운동 역학적 분석을, 임상훈(2017)은 디스크 골프 프로그램을 적용하여 지적장애학생의 주의 집중력을 살펴 보았다. 하지만 2010년을 기점으로 일반 학생을 대상으로 실시된 연구는 원명자(2011)의 실내 양궁 활동을 통한 연구가 유일하며, 이는 양궁과 관련된 표적도전 활동의 교육 프로그램과 연구가 미진함을 보여주는 대목이다.

이에 본 연구는 양궁을 활용한 초등학생의 표적도전 신체활동 프로그램을 개발하고 적용함으로써 학생들의 참여 경험과 체험과정의 의미를 살펴보고 초등학교 체육교육과정의 활성화 방안을 모색하는데 그 목적이 있다. 따라서 이 연구는 표적도전 양궁 신체활동에 내재된 교육적 가치와 의미를 알아보는데 중요한 시

사점을 제공할 것으로 사료된다.

2. 연구 목적

본 연구의 목적은 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 프로그램을 개발 및 적용하고 그 효과를 이해하는 데 있다. 연구의 목적을 달성하기 위한 연구문제는 다음과 같다.

연구 문제 1: 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 어떠한 내용과 체계로 구성될 수 있는가?

연구 문제 2: 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 다중 지능의 여덟 가지 측면에서 어떠한 효과가 있는가?

연구 문제 3: 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 적용 가능성과 개선점은 무엇인가?

3. 용어의 정의

가. 프로그램 개발

프로그램은 교수·학습을 위해 필요한 학습 경험과 내용을 통일성과 전체성을 갖도록 조직해 놓은 분절을 뜻하며, 교육 훈련이나 교수 체제 등과 유사하게 사용되고 있다. 본 연구에서 프로그램은 표적도전의 한 단원으로 활용될 수 있는 양궁을 다중지능이론을 근거로 체계적인 교육을 위해 개발하여 교수 체제보다는 교육훈련 프로그램에 가까우며, 연구의 목적에 부합하게 교수·학습 계획 및 실행과 관련된 자료로 정의하였다.

교수설계는 미시적 수준과 거시적 수준의 의미를 포함하고 있다. 미시적 수준의 교수 설계는 효율적인 교수 방법을 선정해 나가는 과정으로 교수 설계의 일부 또는 하나의 요인이라고 할 수 있으며, 거시적 수준의 교수 설계는 학습과 교육의 문제를 해결하기 위해 분석, 설계, 실행, 평가의 단계를 거쳐 단원을 개발하는 것이다.

본 연구에서 프로그램의 개발은 교육의 목적 달성을 위해 단원을 구성하는 전체 과정과 결과를 의미하며, 단원의 설계는 교육 목표를 달성하기 위해 목표와 내용, 방법 그리고 평가 등의 내용을 선정 및 조직에 관한 내용이며 단원 개발을 위한 일련의 과정 중에 한 단계로 정의하였다.

나. 표적도전

표적도전은 기록에 도전하거나 상대의 기량을 극복하기 위해 차분한 마음가짐과 자세를 요구하는 활동이다. 표적도전은 집중력을 기반으로 활동에 수행할 수 있는 내용을 다루며 강조한다. 특히, 표적도전은 겸손한 수행을 기반으로 자신의 기록이나 상대의 기량에 도전하는 과정을 강조한다. 표적은 정적 표적, 동적 표적 등 대상의 특성에 따라 다양한 도전 활동을 경험할 수 있게 하였다.

다. 신체활동 프로그램

신체활동 프로그램은 체육수업에서뿐만 아니라 초등학생에게 일상적 신체활동을 충분히 경험시켰을 때, 보다 효과적이며 쉽게 양궁을 이해하고 기본 기술을 자연스럽게 습득할 수 있음에 근거하여 개발하였다. 본 연구에서 신체활동 프로그램은 가드너의 다중지능이론에 근거하여 개발하고 양궁에 적용하여 실행했다.

II. 이론적 배경

1. 표적도전 신체활동 프로그램

표적도전형 신체활동 프로그램은 다양한 종류의 표적을 향하여 던지기, 굴리기, 치기 등의 물체 조작기술을 이용하는 신체활동으로 구성된 프로그램이다.

신체활동은 골격근에 의해 나타나는 신체의 동작으로 에너지를 배출하는 신체 활동을 의미하며 운동, 스포츠, 게임, 무용 등을 포함하며 학교, 가정 또는 직장 등의 일상에서 이루어지는 걷기, 자전거 타기, 달리기, 계단 오르내리기 등의 신체활동을 총체적으로 부르는 용어이다(교육인적자원부, 2008).

교육부 고시 제2015-81호 기본 교육과정 체육과에서 건강, 도전, 경쟁, 표현, 안전의 다섯 가지 신체활동 가치를 지향하며 이 중에서 도전 영역은 속도 도전, 거리 도전, 동작 도전, 표적도전으로 이루어져 있으며 자신의 신체활동 수준을 이해하고 새 목표를 이루기 위해 끊임없이 노력하는 마음 자세를 추구한다. 학생들은 던지기, 달리기, 태권도, 체조 등의 도전 과정을 통하여 자신이 가진 운동 능력과 한계를 뛰어넘기 위해서 가능성을 발견하고 자신감을 양성한다(교육부, 2015).

표적도전은 일정한 거리에서 손과 발을 이용하여 콩 주머니, 축구공, 디스크, 컬링, 볼링공 등의 여러 가지 물체를 던지기, 굴리기, 차기, 치기와 같은 물체 조작기술을 활용하여 표적을 쓰러뜨리거나 표적에 가깝게 보내는 활동이다. 학생들은 여러 표적을 향해 정확하게 보내는 활동을 통해서 도전의 의미를 알아갈 수 있다. 또한 표적도전은 연령과 운동 수준에 따라서 물체 조작하기, 고정된 표적으로 물체 보내기, 움직이는 표적을 맞추기, 표적도전 게임 순으로 이루어져 있다(교육부, 2015). 교육부(2015)에서 제시하는 표적도전 활동의 단계별 세부적 내용은 다음의 표와 같다.

표 1. 표적도전 활동의 단계별 세부적 내용

단계	세부 내용
초기단계	<ul style="list-style-type: none"> • 표적의 개념 및 표적에 근접하게 보내는 것이 어떤 것인지 알아야 함 • 표적과 근접 거리에서 활동하는 게 좋음 • 다양한 도구의 개념과 사용 방법을 습득하고 나서 물체를 앞으로 내보내는 활동을 경험하고 모방토록 해야 함 • 초보 수준에서 다양한 기구를 활용한 던지기, 굴리기, 치기, 차기 등의 운동 기술을 익히고 속도와 방향, 힘의 강도를 느껴보도록 함
고정된 표적으로 물체 보내기	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 기구를 활용하여 단순하게 던지고 굴리며, 치거나 차는 활동을 넘어서 방향, 속도, 힘의 세기를 잘 조절하는 게 반드시 필요함 • 표적의 크기 및 표적과의 거리를 학생의 기능 차이에 따라 다르게 해야 함 • 원형 표적, 정사각형 표적판, 불링핀 등을 활용할 수 있고 표적의 크기, 개수, 표적과의 거리를 다양하게 하고 놀이나 게임 형태로 활동하는 게 좋음
움직이는 표적 맞추기	<ul style="list-style-type: none"> • 줄에 매달려 움직이는 공, 지면 위로 굴러가는 공, 스쿠터 보드 위에 올려둔 바구니 등을 활용할 수 있음 • 고정된 표적을 향해 보내기보다 난이도뿐만 아니라 흥미도도 높기 때문에 학생의 참여율이 올라갈 확률이 큼 • 활동 초기에는 표적과 근접한 거리에서 실행하고 나서 점차 표적과의 거리를 늘려나 가야 함 • 고정 표적을 향해 보내기보다 많은 반복이 필요하며, 활동에 대한 이해가 올라간 후에는 게임을 통해서 자기의 운동기능을 확인하도록 하는 게 좋음
표적도전 게임 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 다트, 게이트볼, 골프, 볼링, 보치아, 플로어볼 등의 많은 스포츠 활동이 있음 • 간이 게임 형태로 운영하는 것이 좋음 • 학생은 다양한 활동에 적극적으로 참여하는 과정을 통해 표적도전의 종류에 대해 알고 필요한 기능을 연마할 필요가 있음

해당 표는 교육부(2015)의 표적도전 활동의 단계별 세부내용을 기반으로 작성함.

표적도전형 신체활동 프로그램은 치기, 굴리기, 던지기과 같은 물체 조작 기술 활동으로 구성되어 있으며 표적도전형 신체활동 프로그램을 이루는 스포츠 종목과 활용되는 운동 기술들은 운동 협응력과 관련이 많다(교육과학기술부, 2011; 교육부, 2015).

교육과학기술부(2013)는 운동 협응력이 훌륭한 사람의 특징으로 움직이는 목표물을 정확히 맞히거나, 움직이면서 공 또는 기구를 훌륭하게 다루고 몸을 조화롭게 움직이는 것 등이라 한다. 그리고 운동 협응력을 향상시키는 활동으로는 혼자 공 던지고 받기, 벽에 공 던지고 받기, 목표물 공 던져 맞히기, 목표물 공 차서 맞히기 등을 제시하였다.

던지기 활동은 다리, 몸통, 손, 팔 등 신체의 여러 가지 부위의 협응 동작으로 이루어지므로 근력, 순발력, 협응성, 유연성 등의 체력 향상에 도움이 될 수 있다(교육과학기술부, 2013). 치기를 이용한 골프 활동과 굴리기를 이용한 볼링, 보치아 등은 정확히 표적을 맞힐 수 있는 자신의 신체적인 수월성에 도전하는 표적도전 활동 중의 하나로 고정되어있는 물체를 정확히 맞히는 활동을 통해서 물체 조작능력, 집중력, 협응성, 자기 조절 능력, 자신감 등을 기른다(교육과학기술부, 2011; 교육부, 2015).

2. 양궁의 이해¹⁾

가. 양궁 종목의 특성

양궁의 승패는 안정된 자세에서 신체의 흔들림 없이 정신력을 집중하여 정확히 조준한 후 화살을 날려 보내는 것에 따라 결정된다. 이때 슈팅 순간에 발생하는 작은 오차는 화살의 비행거리에 따라 멀어지면 멀어질수록 크게 나타나 기록

1) 양궁의 기술적인 특성을 다루는 본 항목은 양궁 심리기술 훈련 바이블(홍성택, 2012), 현대 양궁 교본(현대레저연구회, 2010), 양궁(장용수, 김기찬, 이진호, 2000)과 박성현(2012)의 박사학위 논문 등의 자료를 참고하여 전반적인 내용을 수정 보완하였음.

에 중요한 영향을 미친다. 이 때문에 극히 안정된 상태에서 이루어지는 일정하고 정확한 발사 동작의 반복이 요구된다. 즉, 자세의 흔들림 없이 안정적인 자세를 유지하는 신체적 안정성과 고도의 심리적인 긴장감과 압박감을 극복할 수 있는 정신적인 안정성, 그리고 반복적으로 요구되는 강인한 근력을 지속적으로 유지하여 일정한 페이스로 계속해서 슈팅해야 하는 생리적인 안정성이 동시에 유지될 때 훌륭한 기록을 세우는 것이 가능하다(장용수, 김기찬, 김진호, 2000).

양궁의 슈팅 동작은 안정된 자세를 유지하면서 신체적, 정신적 몰입 상태에서 이루어져야 한다. 현대 양궁은 체격 및 체력이 좋고 자질이 뛰어난 선수들을 발굴하여 체계적으로 양성할 뿐만 아니라, 장비 또한 현대화되어 선수들 간 기술적 수준 차가 급격하게 줄어드는 추세다. 경기 방식 또한 세트제 시스템 방식으로 바뀌어 선수가 경기 중 느끼는 심적 부담은 더욱 커졌는데, 이는 이러한 상황적인 요인이 정신적인 안정성의 중요성을 더 부각시킴을 알 수 있다. 따라서 양궁 경기에서 좋은 기록을 얻기 위해서는 정신력을 길러야 하는 것뿐만 아니라 정신적 안정성을 유지시켜야만 하는데 이는 심리기술 훈련을 통해서 이룰 수 있다(박성현, 2012).

통상적으로 양궁에서는 목표 설정, 자신감, 주의 집중, 긍정적 사고, 심상, 동기, 사고 정지, 이완 등 대부분의 심리기술이 필요하다지만 연습 상황이나 혹은 시합 상황이나에 따라서 적용이 달라진다. 실제 시합 상황에서 마음의 평정을 유지하기 위해서는 연습에서부터 많은 노력이 필요하다. 시합 상황일 때 자신의 마음을 유연하게 조절할 수 있게 연습할 때 주안점을 두어야 하는 심리기술 요인은 목표 설정, 심상, 자신감 등이다(박성현, 2012).

먼저 적절한 목표 설정은 선수들이 끝까지 포기하지 않고 목표 수행을 하는데 많은 도움이 된다. 그러므로 선수들은 단기적 목표 및 장기적 목표를 설정하고 이 목표들을 달성하기 위해 노력해야 한다. 선수들은 자신이 목표한 것을 하나씩 성취함으로써 나아가게 되고 그에 따라 자신감도 커지게 되며 이러한 자신감은 타고나는 것보단 철저한 준비, 긍정적 생각, 성취 경험, 심상과 자화, 자신 있는 행동 등에 의해 고취될 수 있다.

우리나라 대부분의 우수한 양궁 선수들은 평소에 심상훈련을 실행하고 있다(김병현, 2003). 이를 통해 실제 경기를 상상하면서 마음을 가다듬고 자신감을 향상시킨다. 이때 경기 상황에 대한 적응 능력뿐만 아니라 자기의 동작 중 잘못된 부분을 고치거나 미흡한 기술을 연습할 수 있는 효과를 가진다(정청희, 김병준, 2006). 사선에 올라간 선수가 생각을 많이 한다는 것은 결코 좋지 않다. 시합 중에는 심상보다는 사선에 올라갔을 때 자신을 믿고 슈팅할 수 있다는 자신감, 주의 집중, 이완 능력이 필요하다.

우수한 선수들은 평소 연습 시에 자신감 있는 심상과 신체적 이완 기법을 통해서 기술과 전략을 구상하고 이를 반복 연습을 통해서 자신의 몸에 익숙해지도록 자동화시킨다.

(1) 신체적인 특성

양궁은 신체적으로 올바른 골격 구조를 이루지 못하면 기본적인 기술의 습득에 어려움을 겪게 된다. 즉, 바른 직립자세와 밀고 당기는 팔의 골격 및 근육의 활동에 있어 지장이 없어야 하고 하루당 4~5시간의 경기를 이끌어 나갈 수 있는 전신 체력이 필요한 스포츠이다. 그러므로 양궁은 특정한 어느 부위의 국한된 활동으로 구성되지 않고 신체의 전체적 협응 속에서 이루어져야 하며, 강한 체력과 바른 골격과 근육의 소유자가 쉽게 양궁을 배울 수 있고 훈련을 통해 좋은 선수로 성장할 수가 있다.

(2) 정신적인 특성

정신은 신체를 지배한다. 아무리 훌륭한 기술을 가지고 있다 할지라도 훈련과 시합에 임하는 태도가 바르지 못하면 기록의 향상을 바라서는 안 된다. 활을 잡으면 모든 잡념을 잊고 오로지 연습에 정신을 집중시켜 자신이 현재 활을 어떻게 쏘고 있는지를 되새기며 다음 동작을 진행하는 지속적인 집중이 필요하다. 항상 자신의 자세와 느낌을 갖고 반복-숙달(피드백: feedback) 하면서 자신이 무엇을 어떻게 해야 할 것인가를 바르게 판단하여 실행할 수 있는 정신의 소유자만

이 좋은 양궁 선수로 성장이 가능하다.

(3) 용구 및 장비의 특성

아무리 훌륭한 기술과 체력을 가진 선수라 해도 장비가 그 선수에게 적합하지 않을 시에 화살은 원하는 방향으로 날아가지 못한다. 이는 활을 쏘는 제반 기구와 선수의 조화가 이루어지지 않았기 때문이다. 40lb(파운드)의 힘을 쓸 수 있는 선수가 45lb의 활을 쓸 때, 활을 자유자재로 다루지 못하기 때문에 실수가 잦아지고, 어깨 근육에 무리가 가서 상해를 입기 쉽다. 반면 자기의 힘보다 약한 활을 사용하는 경우에는 화살의 체공시간이 길어지며 포물선이 커지기 때문에 정확성이 떨어진다. 양궁의 제반 용구를 신중하게 고르지 않으면 안 된다는 것이 양궁의 특징이며 어려움이므로 용구는 굉장히 중요한 역할을 하는 기록 경신의 요인이라는 것을 알아야 한다.

(4) 기술적인 특성

두 가지로 스포츠 기능을 분리할 때 한 가지는 개방 기능, 또 다른 하나는 폐쇄 기능이다. 전자는 어떠한 상황에서 새로이 대처할 수 있는 기술의 빠르고 정확한 변화를 요구하는 기능이다. 반면 후자는 어떠한 환경의 변수가 생긴다 해도 항상 흔들리지 않는 일관된 기능을 요구하는 것이다. 따라서 양궁은 특정한 환경이나 기후 조건에도 항상 일관되게 활을 쏠 수 있는 능력을 요구하는 스포츠이다.

양궁의 기본적인 사법은 연속된 동작으로 나누어 스탠스(stance : 발의 자세), 세트(set : 몸의 자세), 나킹 (nocking : 화살 제기), 세트업(setup : 활을 올리는 동작), 드로잉(drawing : 당기다), 풀 드로우(fulldraw : 벨런스 유지), 릴리즈(release : 발사), 팔로스로우(follow through : 사후 자세) 등 8가지 연속 동작으로 이루어져 있다. 양궁의 기술적인 특성을 다루는 본 항목은 양궁 심리기술 훈련 바이블(홍성택, 2012), 현대 양궁 교본(현대레저연구회, 2010), 양궁(장용수 외, 2000) 등의 자료를 참고하였다.

(가) 스탠스(stance)

발가짐을 의미하는 스탠스는 궁술에서 기초가 되는 자세로, 정확한 슈팅을 위해 바른 자세를 성립하는 것이 중요하다. 화살을 정확하게 표적에 명중시키려면 중심을 가운데 두고 바른 자세를 만드는 것이 중요한데 그 때문에 바른 스탠스가 필요하다. 또한 심리적 안정과 보행, 자신의 체격과 신체적 조건에 맞는 스탠스를 취하는 것도 굉장히 중요하다.

스탠스는 양궁의 기초인 준비 국면(preparation phase)으로 눈으로 표적 방향을 확인하고 올바른 자세를 만든다. 일반적으로 제자리에 선 다음, 발끝과 발뒤꿈치 부분에 몸의 중심을 몸의 좌측 부분과 허리를 표적 방향으로 하여 상반신을 수직으로 만들며 등을 편다. 머리가 과녁을 향하고 있을 때, 몸과 눈의 위치가 모두 상하좌우 항상 지정된 위치에 있도록 신경을 써서 그 자세를 화살이 표적에 도착할 때까지 흐트러져서는 안 된다.

(나) 세트(set)

스탠스를 기반으로 하여 마음과 몸을 타킷을 기준으로 조절하는 세트는 올바른 몸가짐을 말한다. 이때에 외형적인 몸가짐에만 집중할 것이 아니고 신체적으로 바른 자세와 정신 집중적인 고정자세가 중요하다. 즉, “선(禪)”의 경지인 무아의 경지적인 훈련이 더욱이 요구된다.

양궁의 슈팅 동작은 정적인 것 같지만 미세한 근육의 동작에 의하여 이루어지고 있기 때문에 준비 자세는 굉장히 중요하다. 양다리로 상체를 똑바로 받치고 허리를 곧게 펴서 양쪽 어깨를 자연스럽게 내려 등골에서 머리끝까지 곧게 몸을 편 상태에서 몸의 중심을 허리의 중앙부에 두는 상태를 말하며, 양쪽의 발을 연결하는 선, 양쪽의 허리를 연결하는 선, 양쪽 어깨를 연결하는 선이 서로 평행이 될 수 있게 전신의 남은 힘을 빼고 자연체로 서도록 한다. 상체를 전후좌우에 기울이지 않으며 무릎, 몸통, 목덜미, 머리와 등줄기를 통하여 머리끝에서 손끝까지 일직선으로 표적을 겨눈다.

(다) 나킹(nocking)

세트가 끝나고 나서 화살을 전통에서 꺼내서 시위에 끼우고 보그립에서 목표물을 겨냥하는 동작까지를 말한다. 화살을 애로우 레스트(arrow rest) 위에 둘 때에 실수로 쿠션 프런저 포인트 위에 올려놓아 실점하는 경우들이 있으므로 주의하고 엄지와 검지는 손목이 “Y”자형이 좋고 핑커 슬링 또는 보슬링을 사용하는 것이 발사할 때에 활이 손에서 떨어지는 실수를 예방할 수 있다. 또한 화살 끼우기, 그립, 안면의 방향 등의 일련 동작을 나킹이라고 한다.

① 화살 재기

퀴버에서 화살을 꺼내 나킹 포인트에 화살을 끼우는 일을 화살 재기라 한다. 3개의 깃 중 코크 페더를 현과 직각이 되도록 나킹 포인트에 단단하게 끼운다. 나크가 얇으면 화살이 빠질 수가 있다. 나킹 포인트가 상하로 움직이지 않도록 단단하게 고정시키고, 샤프트를 애로우 레스트 위에 둔다.

② 후킹(hooking)

당기는 손의 검지, 중지, 약지의 제 1관절에 현을 건다. 당기는 기술로 상급자의 일부에서 사용하고 있는데, 이것을 후킹이라고 한다. 그런 경우에는 검지와 중지 사이에 나크를 끼운다. 현을 당길 땐 손목이나 손가락에 많이 힘을 주지 말며 힘을 빼고 손등은 곧게 펴져있어야 하며 소지와 엄지를 구부려 손바닥 안에 넣는다. 초보자는 세 손가락에 균등하게 힘을 준다. 숙련도에 따라 방법을 변경해도 좋지만 세 손가락에 걸린 현이 릴리즈할 때까지 동일한 곳에 있어야 한다. 현이 손가락에서 점차 밀려나가지 않도록 유의하여야 한다.

③ 그립(grip)

활의 그립을 가볍게 잡는다. 엄지와 검지로 Y자 모양으로 한다. 그리고 그 중심에서 활의 피봇 포인트를 표적을 향해서 똑바로 민다. 그립은 쥐면 힘의 방향이 일정하지 않고 활이 갖는 물리적인 토크가 발생하기 쉬우므로 보슬링 등을 사용하면 좋다.

④ 얼굴 방향

목과 등을 늘리며 턱을 다소 당기듯이 해서 얼굴을 정확하게 표적으로 향하게 한다. 시선을 표적 중앙에 집중한다.

⑤ 나킹과 그립

나킹과 그립을 잡는 방법은 드로잉 전의 준비 동작으로써 제일 중요한 것으로 충분한 시간을 가지고 정확히 해야 한다. 나킹은 화살을 퀴버에서 잡고 활을 측면으로 하여 화살대에 올린 다음 미끄러지게 현의 나킹포인트 지점에 오게 한다. 약지와 중지 끝을 맞추고, 제1관절을 현에 대서 화살의 나크를 가볍게 끼우듯이 집게손가락을 놓는다. 이때 오른쪽 팔꿈치는 옆으로 편다.

항상 일정한 위치에 한다. 활이 50~60파운드의 강한 경우, 제2관절 부근에 깊이 넣을 수도 있다. 반면 약한 활이라고 해서 릴리즈를 원활하게 하는 것을 지나치게 주의하여 너무 약하게 하면 손가락에 근력 부담이 가 되려 릴리즈가 나쁘게 된다. 나킹은 아처리 파라독스(archery paradox)처럼 현이 복원하는 궤도와 관계가 있으며 화살의 방향에 영향을 준다.

그립을 잡는 방법과 나킹은 적중과 관련 있는 가장 중요한 것이다. 항상 일정하고, 동시에 정확하게 행하는 것이 중요하다. 또한 드로잉(drawing) 하여, 아주 적더라도 활과 현에 비틀리는 움직임은 해서는 안 된다. 만약, 화살이 똑바로 날지 않을 때면 화살을 위에서 누르거나 비트는 경우와 릴리즈의 기술이나 나킹의 기술에 잘못이 있을 때, 에로우 레스트의 부착위치, 형태, 나킹 포인트의 위치, 스파인(spine: 화살이 휘어지는 강도)의 부적합, 화살의 힘, 나크와 현의 불량한 상태 등에 문제가 있다는 것을 말한다.

(라) 셋업(set up)

활을 올리고 잡은 손과 그립을 정하고, 사정거리에 맞추어 허리를 고정하고 왼쪽 팔꿈치를 펴서 뒤로 기울어진 자세를 잡는 드로잉 전의 준비 동작을 셋업이라고 말한다. 나킹이 끝난 다음 단계의 동작으로 두 손을 추켜들고 활과 화살이 표적을 향하게 하여 시위를 당기기 전까지의 움직임을 말하고, 스탠스, 나킹, 동작들의 균형이 흐트러지지 않도록 해야 한다. 또한 활은 수직을 유지하고 화살

은 거의 수평으로 하며 현을 1/3 정도 당긴 후, 그림을 완전하게 정하여 오른쪽 팔꿈치가 내려가지 않게 한다. 이때 오른쪽 팔꿈치가 내려가면 손목에 힘이 많이 들어가게 되면서 좋은 슈팅으로 이어질 수 없게 된다. 그리고 좌우 어깨를 통하는 선이 수평이 될 수 있게 주의해서 보우 암을 충분하게 뺀으며 팔꿈치를 안에서 시겟바늘 쪽으로 돌린다. 당기는 손의 팔꿈치와 그림은 동시에 세트업한다. 매번 같은 리듬으로 같은 거리는 항상 똑같은 세트업이 되도록 유의하며, 두 손은 동시에 스타트하여 톱오브드(최초로 당겨 어깨 위치와 양쪽 팔꿈치가 위치하는 곳 등을 결정하는 것)로 지점에 세트 한다. 화살을 당기는 것은 자유지만, 매번 균일한 길이로 당겨야 한다. 당기는 손의 앞 팔은 샤프트와 직선을 이루어야 하며, 손목의 힘을 계속 유지한 채 현은 단단하게 홀드 해서 늘어트리지 않도록 유의한다.

(마) 드로잉(drawing)

스탠스부터 셋업까지의 일련의 동작에 의해 만들어진 자세로 활을 바로 세운 대로 활을 좌우 균등히 밀고 당기는 동작이 드로잉이다. 특히 당길 때에 손가락과 손목에 힘을 주면 안 된다. 보우 암(bow arm)을 충분히 뺀어 그림을 매번 일정하게 유지하고 어깨를 밑으로 누르는 느낌으로 단단하게 고정한다. 보우 암의 위치, 앵커, 그림, 당기고 있는 손의 팔꿈치가 시선(표적과 화살을 연결하는 선)과 일치하게 한다.

드로잉은 팔 힘으로 활을 당기는 것이 아닌 몸 전체로 활을 당기는 것이다. 일반적으로 배면 근육을 받으며, 전면 근육에 힘을 주지 말아야 한다. 복잡한 힘의 관계일수록 흐트러지기 쉬우며 그 원인도 판단하기 어렵다. 드로잉의 방향은 앵커링, 겨냥에 긴밀한 관계가 있고 화살 지점에도 관계되므로 몸의 종축을 생각해서 원활히 좌우 균등하게 당겨야 한다.

(바) 풀 드로우(full draw)

드로잉 이후 릴리즈까지 활을 쥔 상태를 풀 드로우라고 말한다. 즉, 드로잉하

여 드로우 암(draw arm)을 턱 혹은 볼에 대서 조준하는 위치를 지정하고, 밀고 있는 상태를 모두 합쳐서 폴 드로우라고 한다. 폴 드로우는 선수들의 심리적인 측면에서 말한다면 꾸준한 집중의 연속이다. 이제까지의 여러 과정은 폴 드로우에 도달하기까지의 준비 작업이라고 할 수 있다. 여기에는 앵커링(anchoring), 홀딩(holding), 에이밍(aiming), 컨센트레이션(concentration) 등이 있다. 그리고 고정(anchoring), 조준(aiming), 지탱(holding), 정신집중(concentration)의 네 가지의 하나로 이어지는 동작으로 구성되어 있다. 이 중 한 가지라도 밸런스나 타이밍이 흐트러지면 화살의 명중에 큰 영향을 준다.

① 앵커링(anchoring)

앵커링이란 활을 당겨서 시위를 오른쪽 턱이나 얼굴 부위에 일정하면서도 정확한 지점에 고정하는 것을 말한다. 특히, 매번 일정한 곳에 위치하여야 하며 고정이 단단히 되지 않으면 켜서 버튼(kisser button)을 사용한다.

② 에이밍(aiming)

에이밍은 표적에 중심과 초점을 맞추는 움직임으로 일반적으로 드로잉 할 때에 미리 에이밍 동작으로 연결되기도 한다. 하지만 일반적으로 앵커에 들어가면서 에이밍을 같이 하는 것이 상례가 되어 있다. 드로우 암의 손가락이 입술 옆 또는 턱 밑에 완전하게 고정되는 동시에 조준을 하기 시작한다. 사이트를 사용하는 에이밍 방식은 우측 눈을 보는 눈을 사용하는 경우가 있고, 좌측 눈을 감고, 우측 눈으로 사이트 핀을 응시하며 이것이 표적의 가운데에 있는 것이 이상적이다. 폴 드로우에서 에이밍으로 들어갈 때에는 사이트의 지점이 표적의 적색 환대 이내에 있어야 한다. 드로잉(할 때마다 사이트 지점이 달라지지 않도록 유의할 필요가 있다.

③ 컨센트레이션과 홀딩(concentration, holding)

슈팅 라인에 서서 여러 가지 잡스러운 생각들을 버린 다음 표적 중심에 정신을 집중시키는 것을 말한다. 자기 마음과 표적이 완전하게 일치되어야 한다. 즉, 무아지경에 이르는 것이다. 드로우 암의 손이 완전하게 턱 밑에 고정되고 조준이 완전하게 끝난 후에도 계속 표적 중심에 조준해 상하좌우의 균형을 유지하면서

밀고 당기는 상태이다. 발사를 위한 최종 단계를 뜻한다. 이때 정신집중이 유지되어야 한다. 활을 당겨서 에이밍을 하면 완전히 안정된 마음으로 몸을 부드럽게 한다. 그리고 마음은 모든 잡념을 버리고 자신과 표적이 하나로 연결되는 단계를 일컫는다.

④ 클릭커 사용

풀 드로우 상태에서 릴리즈 전에 클릭커 사용을 한다. 초보자에서 어느 정도 숙달되면 클릭커를 사용하여 조준의 정확성을 높일 수 있고, 항상 화살을 일정하게 당길 수 있다.

(사) 릴리즈(release)

현을 손가락에서 놓는 동작을 릴리즈라고 말한다. 즉, 풀 드로우에서 에이밍이 끝나고 화살을 발사하는 동작을 말한다. 릴리즈의 방식은 여러 가지가 있으나 종합적으로 살펴보면 매번 같은 방향, 거리, 속도, 힘이 일정히 이루어져야 하며 완전하게 숙달을 하여야 한다. 슈팅의 마지막 동작으로서 직접적으로 화살의 비행에 영향을 주기 때문에 가장 중요한 기술이다. 손가락에 지나치게 힘이 들어가지 않도록 유의하고 팔꿈치로 활의 힘을 느끼며 밀어 당기고 있는 동작이 자연스럽게 늘어나게 하는 것이 좋다. 손끝에 힘이 가거나 팔꿈치가 앞에 있어버리면 반드시 손은 제자리 튕김이 된다.

완벽한 릴리즈는 풀 드로우에 있어서 그 절정에 도달했을 때 의식적으로 신경 자극을 통해 당기는 손가락에 부드럽게 전달한다. 그리고 몸의 중추에서 좌우로 늘어나게 해서 화살을 실어서 날려야 한다. 앵커에 완전히 부착시킨 현을 팔꿈치를 들어 고착되었을 때 긴장감을 주어서 균형을 잡고 미는 팔을 주체로 삼아 릴리즈 하는 것이다. 미는 팔의 힘이 강하면 당기는 팔의 힘도 강해져야 한다. 반대로 당기는 팔의 힘이 약하다면 미는 팔의 힘도 약해진다. 그렇기 때문에 앵커 중 안쪽의 밸런스와 힘을 항상 인지하여 균형을 유지해야 한다.

(아) 팔로스로우(follow through)

우리말로 사후 자세라고 하는 팔로스로우는 릴리즈를 하고 난 뒤의 마지막 동작을 말한다. 모든 동작에서는 항상 뒷정리가 잘 되어야 한다. 양궁에서도 마찬가지로 화살이 발사된 상태에서도 사후 자세는 영향을 많이 미치기 때문에 끝까지 자세를 취해야 한다. 또한 팔로스로우 자세에서 동작의 장점과 단점을 알 수 있기 때문에 굉장히 중요한 동작이다.

릴리즈 이후 풀 드로우 상태 그대로, 슬라이딩 릴리즈를 하고 있는 자세가 좋다. 이것은 일련의 슈팅 동작에 대한 반성이 된다. 릴리즈 자세를 2~3초간 유지한다. 표적을 향해서 보우 압을 계속 민다는 의식이 필요하다. 슈팅 이후 활의 무게에 의해서 그 힘이 아래로 미치고 있기 때문에 왼팔에 무리가 온다. 이런 경우에는 밀고 있던 그 힘의 방향은 그대로 유지해야 한다.

팔로스로우는 보통 경시되기 쉽다. 팔로스로우를 잘 하려는 태도는 슈팅을 잘 한다는 결과가 된다. 좋은 선수의 보우 압은 풀 드로우(fulldraw)할 때든 슈팅을 할 때든 변함없고 상하좌우로 흔들리지 않으며 표적으로 둔 방향으로 늘어난다. 그리고 당기는 손은 똑바로 뒤로 떨어지고 나서 2~3초간 팔로스로우한 뒤에 활을 내린 다음에 자유로운 상태로 돌아가서 다음 슈팅으로 옮겨 간다. 비록 팔로스로우 자체가 화살의 비행에 있어 직접적으로 영향을 주지는 않는다고 해도 슈팅을 할 때 일관된 리듬을 지킨다는 의미에서 대단히 중요하다.

나. 한국 양궁의 역사

1963년 7월 27일 FITA(국제양궁연맹)에 한국 양궁은 정회원국으로 가입했다. 그해 9월에 있었던 제11회 서울시 체육대회를 시작으로 하여 전국 남녀궁도대회, 전국 활쏘기 대회 등 연이어 대회를 열었다. 1968년 제49회 전국체육대회에는 양궁이 정식종목으로 채택되었다. 여기서 정식종목으로 채택되는 것을 시작으로 해서 1971년 우리나라 중·고등학교에서는 수많은 양궁 꿈나무들을 양성하기 시작하였다. 그리고 1974년 6월 태릉에서 열린 국제 대회에 출전한 오영숙 선수가 중

합 점수 1,162점으로 3위에 입상하여 한국 신기록을 세웠다. 1978년 12월 방콕에서 열린 제8회 아시안 경기 대회에서부터 정식종목으로 채택되었으며 1979년 7월 서베를린에서 열린 제30회 세계양궁선수권대회에서 김진호 선수가 5종목에 우승했고 더블 라운드 세계기록을 수립, 단체전에서 우승하며 한국 양궁의 위상을 세계로 알리기 시작했다. 그리고 1985년 서울 세계양궁선수권대회를 유치해 남자 단체전 금메달, 여자 단체전 은메달의 입상을 기록하며 다시 한번 한국 양궁의 위상을 세계에 보여주었다.

1988년의 제24회 서울 올림픽에서는 여자 개인·단체와 남자 개인·단체 종목에서 모두 메달을 획득하여 종합 금 3개, 은 2개, 동 1개를 얻으며 한국 양궁의 입지를 더욱 단단하게 굳혔다. 위와 같은 88서울 올림픽은 한국 양궁 역사상 시상식에 대한민국 국기 3개가 나란하게 올라간 역사적인 날이기도 하였다.

그 이후 1992년 바르셀로나 올림픽에서 금메달 2개, 은메달 2개와 1996년 애틀랜타 올림픽에서 금메달 2개, 은메달 1개, 동메달 1개 또한 1998년 제13회 아시아경기대회에서는 금메달 4개, 은메달 1개와 전 종목 석권과 신기록을 수립하며 세계 제일로 전 세계 언론의 주목을 받았다.

2000년 시드니올림픽, 2004년 아테네올림픽, 2008년 베이징 올림픽에서 또한 꾸준하게 메달을 목에 걸었다. 그리고 2012년 런던 올림픽은 여자단체전 금메달 7연패를 달성하고, 남자 개인전에서 최초로 금메달을 획득하며 세계에 다시금 한국 양궁의 강력한 이미지를 보여주었다. 그리고 가장 최근에 개최되었던 2021도쿄 올림픽에서는 금메달 5개 중에서 4개를 획득하며 새로운 역사를 써나가고 있는 중이다.

3. 다중지능이론

가. 지능에 대한 견해의 변화

미국에서의 교육을 살펴보자면 1970-80년대는 격동하는 시기라 할 수 있다. 교

육의 커다란 틀을 이끌어가는 철학이 전통주의에서 진보주의로 변화하고 있다. 그동안 미국 교육에 지배적으로 영향력을 행사하던 행동주의 심리학이 점차 그 세력을 잃어갔으며 인지주의 내지는 구성주의 심리학이 대두되었다. 이뿐만 아니라 크게는 교수·학습에서의 교육심리학의 쇠퇴와 교육사회학의 부상으로 교육계는 패러다임적인 전환점을 맞이한 시대가 1970년대이다. 교육과정 분야를 일례로 들면, 이론적 교육과정보다는 실제적 교육과정을 쫓는 세력들이 힘을 얻었고 (Schubert, 1986) 전통주의 교육자보다는 진보주의 교육자의 목소리가 높아져갔다. 교수학습 분야에서도 행동주의 학습이론들이 기반이 된 기존 직접 교수 방식들이 인지학습이론들이 기반이 된 구성주의적 학습방법으로 패러다임의 전환이 일어나고 있다. 그 결과 교수·학습의 중심에 학습자가 서게 되었다. 교육자들은 자연스럽게 학습자가 지니는 독특한 특성, 즉, 전통적으로 진보주의 교육자가 강조해 온 학습자의 관심사, 흥미, 요구는 물론 학습자의 학습환경, 학습능력, 학습자 내면의 세계까지 귀 기울이게 되었다. 이러한 변화는 자연스럽게 학교의 수업에 반영되어 내용, 교육 목표, 방법, 평가에 이르기까지 교육의 패러다임의 전환을 이루었던 것이다(황윤한, 2005).

그러한 변화 중의 하나가 학생들의 능력을 나타내던 지능지수(IQ)에 관한 논란이다. 특히 행동주의 심리학에서는 논리를 활용하고, 문제를 해결하며 비판적 사고를 하는 능력 등을 보통 지능이라고 하였다. 행동주의 심리학자들은 지능은 측정이 가능하며 이러한 측정의 결과를 통하여 학습 성패의 예상을 가능하다고 생각하였다. 그래서 수많은 학자들은 학습할 수 있는 능력과 학습한 바를 실천할 수 있는 능력은 어떠한 표준화된 인지적 역량이라고 가정하고 비교적 수월하게 측정할 수 있는 가능성을 실험하기에 다다랐다(홍효숙, 2005).

이와 같이 인간의 능력, 특히 지적 능력을 측정하려고 많은 노력이 있어 왔지만 그중에 획기적인 계기를 마련한 사람이 프랑스 심리학자인 비네이다. 1904년 파리의 교육부 장관은 심리학자 비네에게 학습 위기에 처한 초등학교 학생들을 판별해서 보충학습을 시키려는 목적으로 이들을 판별 가능한 측정도구를 만들어 달라고 요청하였다. 그 결과 탄생한 것이 최초의 지능검사이다. 비네가 만든 지

능 검사는 학생들의 미래의 학업 성패를 예측하는 일이었기 때문에 교실 수업에서 빈번하게 발생하는 활동들에서 요구하는 인지적 과정에 무게가 실렸다. 따라서 기억력, 주의 집중력, 변별력, 이해력, 그리고 추리력에 연관된 인지과정을 측정하는 것이었다. 그리고 지능검사가 지닌 가장 중요한 가정은 지능이라고 불리는 인간의 능력을 객관적으로 측정할 수 있다는 것이었다. 그리고 이를 숫자로 표현할 수 있다고 믿던 것이 사회 통념이었다. 이러한 지능검사에 대해 엄청난 관심이 지속되었고 우리나라도 해방 이후에 간편 지능검사를 포함하여 지능검사가 활용되어 왔고 지능 점수에 대한 전적인 신뢰를 보였다(Siegler, 1992).

그러나 이와 같이 전통적으로 알려져 있는 IQ 개념에 대해서 길포드(J. P. Guilford), 스텐버그(Robert J. Sternberg), 가드너(Howard Gardner)와 같은 심리학자들은 전통적 능력 검사들이 측정하는 지적인 영역의 범위가 너무 편협함을 주장하였다. 그중에서 하버드 대학교의 Gardner는 아동 지능을 측정할 때에 주로 언어, 논리 수학 지능에 대한 선다형의 문제를 제시하고 빠른 시간 내에 정답을 제시하게 하는 전통적 표준화 검사에서 벗어나야 하며 대신 이야기하기, 에세이 쓰기, 그림 그리기, 과학실험하기, 수학의 증명, 새로운 것 만들기 등 아동이 스스로 어떠한 산물을 창안하고 만들어 가는 방법을 사용해야 한다고 하였다. 또한 뛰어난 바이올리니스트가 있다면 음악적 지능 이외에 지휘자나 청중들과의 인간 관계를 맺는 대인적 지능, 바이올린 선 위에서 정확하게 음을 찾아낼 수 있는 신체적 운동 지능, 자신의 감정을 통제하는 개인적 지능 등이 동시에 갖추어져 있고 이런 상호작용을 지능들의 혼합이라고 정의했다. 그러면서 인간에게는 최소한 7가지의 지능이 발견된다고 하였다. 그는 지능을 기존의 논리인 심리학적, 언어 지능의 범위를 넘어 인간이 갖는 잠재 능력의 범위를 확장시키려고 하였다. 즉 개인의 지능을 판단하는 전통적인 방식에 대하여 의문을 가지고 그 대신 자연적 환경 내에서 문제를 해결하고, 산물을 창조하는 능력을 통하여 지능-인간이 가진 잠재적 능력을 더 정확히 확인할 수 있다고 하였다(Gardner, 1983; Armstrong, 1994). Gardner의 다중지능이론은 일선 교사의 설득력을 얻어서 교실 현장에 널리 적용되었다.

나. 인간의 여러 가지 지능

우선 지능에 대하여 이러한 광범위하고 실용적인 관점이 수용되면서 기존에 있던 지능 개념은 그 신비성을 잃기 시작했다. 그리고 이제 지능은 인간의 생활 속에서 다양한 방식으로 작용한다는 기능적인 개념으로 변하고 있다(홍효숙, 2005).

Gardner는 이렇게 범위가 넓은 인간의 능력을 일곱 가지로 나눠 묘사하고 있다. 최근 자연탐구 지능, 실존지능 등 8-9가지로 설명되고 있으나 초기 7가지 지능에 국한해 자세하게 살펴보면 다음과 같다고 할 수 있다(Armstrong, 1994; 정종진, 2001).

(1) 언어 지능

언론인이나 문학가에게서 발견되는 재능으로, 언어를 구사하고 말의 순서, 뉘앙스, 의미, 리듬에 대한 이해와 표현 능력을 뜻한다. 이 영역에 높은 지능을 가진 사람들은 말하기를 좋아하며 이야기를 잘 만들며 글쓰기를 좋아한다. 이름과 낱자, 장소 등을 무리 없이 쉽게 암기를 잘하는 사람들이 이 영역에서 좋은 능력을 가질 가능성이 높다. 학습의 과정에서 나타나는 대표적 인지적 특성과 유형은 말하기, 글짓기, 토론하기이다. 이 지능이 특별하게 요구되는 생활 영역으로는 작가, 강연가, 비서, 웅변가, 사업가, 만담가, 코미디언, 영화배우와 시인 등이 속하며 언어 지능을 강화하는 활동은 공식 연설, 일기, 창작, 언쟁, 유머, 임기응변 및 이야기 만들기, 농담 등이 있다.

언어 지능이란 말로 하거나(예 : 이야기꾼이나 웅변가, 구술작가, 정치가 등) 혹은 글로 표현하거나(예 : 극작가, 시인, 기자, 편집자 등) 언어를 효과적으로 구사하는 능력이며 언어의 의미, 그리고 실용적인 언어의 측면 혹은 실제적인 활용 등을 조절하는 능력이 포함된다. 이러한 지능의 활용 방법 가운데에는 설득(언어를 통해서 타인이 특정 행동을 취하도록 납득시키는 일), 기억 조성술(언어를 이용해서 정보를 기억하는 일), 설명(언어를 구사하여 정보를 알려주는 일), 그리고

초언어(언어를 통해 언어 자체를 다루는 것) 등이 포함된다.

(2) 논리 수학 지능

아인슈타인과 같은 수학, 논리, 과학 분야의 천재들에게서 발견되는 능력으로 논리적, 수리적 사고와 연관된 재능이다. 귀납적 및 연역적 사고를 잘 하는 능력, 복잡한 수학적 계산과 사물 간의 논리성을 과학적으로 하는 추리능력, 추상적인 패턴과 관계들에 관한 인식능력 등이 포함된다. 이 지능이 훌륭한 사람은 문제해결력과 사유 기술이 돋보이며, 사물과 사건의 해석을 위해서 논리와 추론이라는 과정을 잘 따른다. 이러한 지능을 잘 사용하는 전문가 또는 이러한 지능이 요구되는 생활영역으로서는 수학자, 과학자, 컴퓨터 프로그래머, 법률가, 회계사, 통계학자, 논리학자 등이 속하며 논리 수학 지능을 강화할 수 있는 활동으로 추상적 공식 풀기, 수열, 도표 구조화, 부호해독, 계산법, 문제 해결, 삼단논법 등이 있다. 즉 논리 수학 지능은 숫자를 효과적으로 활용하고(예: 수학자, 통계학자, 세무사 등), 추론하는(예: 컴퓨터 프로그래머, 과학자, 논리학자 등) 능력을 말하며, 이러한 지능에는 논리적인 유형과 논리적인 관계, 진술문과 명제(원인-결과, 만약에 ~라면 ~이다), 함수와 기타 이와 연관된 추상적인 사고 능력이 포함된다.

(3) 공간 지능

기술자, 건축가, 조각가, 미술가에게서 발견되는 재능으로 사물이나 현상을 시각적-공간적 표현 방법으로 변형하거나 발전시킬 수 있는 능력을 뜻한다. 이러한 지능에는 색, 선, 형태, 모양, 공간과 이러한 요소들 사이에 존재하는 관계에 관한 감수성이 포함된다. 또 추상적인 것을 구체화시키는 시각화 능력, 자신을 어떤 공간상에 적절히 위치시키는 능력, 시각적·공간적 아이디어를 기하학적으로 보여주는 능력 등이 포함된다. 이러한 지능이 뛰어난 사람들은 만들기, 그림 그리기, 디자인하기, 배열하고 재편성하기를 좋아하며 자기 자신에게 주어지는 정보를 그림이나 이미지, 공간적인 배열을 통하여 변경하는 데 관심을 가진다. 이 지능이 특별하게 요구되는 직업으로는 안내자, 경찰병, 시각 예술가, 사냥꾼, 지도 제작자, 건축가, 화가, 외과의사, 패션 코디네이터, 조각가, 실내장식가 등이며

공간 지능을 강화하는 활동은 상상력, 항해, 지도 제작, 색채 배합, 그림, 패턴 디자인, 데생, 사진 찍기, 조각하기 등이 있다.

(4) 신체 운동 지능

무용가, 운동선수, 미술사에게서 나타나는 재능으로 외부로부터의 자극과 정보, 문제를 자신의 육체를 통해서 인식하고 이해하는 능력과 물체를 잘 다루며 자신의 신체적인 동작을 완벽하게 통제하는 능력과 연관된다. 즉 자신의 모든 신체를 사용해서 어떤 감정이나 생각을 표현하는 능력(예: 팬터마임 배우, 배우, 운동선수, 무용가 등)과 자기 자신의 손을 이용해서 사물을 만들거나 변형하는 능력(예: 장인, 조각가, 외과의사 등)을 말한다. 이러한 지능에는 자극에 대한 감수성, 촉각적인 능력뿐만 아니라 협응, 손재주, 균형, 속도, 힘, 유연성 등과 같은 특정 신체적 기술을 포함한다.

(5) 음악 지능

연주가, 작곡가, 지휘자, 성악가 등 음악가에게서 발견되는 음악적인 재능으로서 자신의 감정을 음악적으로 곧잘 표현하며 소리가 갖는 다양한 특질인 리듬, 높낮이, 멜로디, 음색에 매우 민감하게 반응하며 표현할 수 있는 능력을 말한다. 여러 가지의 음의 독특한 차이를 매우 정확히 느끼거나 남이 인식하지 못하는 주변의 소리 자극에 민감하게 반응하는 사람이 음악 지능 영역에서 높은 능력을 지니고 있다고 볼 수 있다. 가수, 연주가, 작곡가, 음악 교사, 무용가가 음악 지능 영역에 속하며 이 영역의 지능을 강화하는 활동으로는 보컬 사운드, 작곡 및 편곡, 노래, 악기 연주, 리듬 패턴, 공연하기 등이 있다.

다시금 말하면 음악 지능이란 음악적 표현 형식을 인지하고(예: 음악 애호가), 변별하며(예: 음악 비평가), 변형하며 (예: 작곡가) 표현하는(예: 연주자) 능력을 의미한다. 이러한 지능에는 어떤 음악의 음조, 리듬 혹은 멜로디, 음색 혹은 음절에 관한 민감성이 포함된다. 사람에게 따라서는 음악에 관해 영상적 혹은 ‘포괄적’으로 인지(직관적, 전체적) 할 수도 있고, 형식적 또는 ‘분석적’으로 이해할 수도 있고 이 두 가지의 이해 능력을 모두 지니고 있을 수도 있다.

(6) 대인관계 지능

판매원, 카운슬러, 석가나 간디, 소크라테스와 같은 사상가, 종교인 등에게서 발견되는 능력으로 사회적인 지능과 유사한 것이다. 타인의 마음, 감정, 느낌을 잘 공감함으로써 타인과 보다 효과적으로 그리고 조화롭게 일하는 능력을 말한다. 타인의 마음의 현재 상태가 어떤지 추론할 수 있고, 인간이 가진 서로 다른 감정의 다양한 성격을 잘 알고 그에 맞춰 바른 대처 양식을 만들 수 있고 다수의 사람이 각각 공유하는 차이점을 이해할 수 있으며, 그에 근거해서 유창하고 세련된 의사소통 방식을 가졌다. 이 영역이 뛰어난 사람은 집단과 조직 내에 협동을 항상 유지하며, 특정한 목표를 달성하기 위하여 집단을 형성하며 리더십을 구사한다. 심지어 갈등이 유발되었을 때에도 조정과 협상의 기술을 통하여 사태를 효과적으로 마무리한다. 교사, 상품 판매인, 상담자, 사업가, 종교 지도자 등에서 이 능력이 특별하게 요구된다. 이 영역의 지능을 강화하는 활동은 피드백 주고받기, 협동학습전략, 일대일 대면, 타인의 감정에 대한 이해, 공감, 집단 프로젝트, 분업 등이 있다. 즉 대인관계 지능은 타인의 의도, 기분, 동기, 감정을 인지하고 구분할 수 있는 능력을 말한다. 여기에서는 얼굴 표정, 목소리, 몸짓 등에 대한 민감성뿐만 아니라 상대의 기분, 감정, 의도를 읽을 수 있는 단서들을 지각할 수 있는 능력, 그리고 이러한 단서들에 효과적으로 대응할 수 있는 능력(예 : 인간의 생각이나 행동에 영향을 미치는 것) 등을 포함한다.

(7) 개인이해 지능

자기 자신의 감정을 잘 알며 다스리는 사람, 신체적인 컨디션과 행동을 원활하게 조절하는 사람, 종교인에게서 발견되는 능력으로 자기 자신의 느낌, 장단점, 특기, 관심, 희망 등 자신의 본 모습에 대하여 보다 객관적이고 심층적으로 잘 파악하며 이해할 수 있는 재능을 의미한다. 이 지능이 높은 사람은 자신의 감정 상태와 변화, 성격, 행동의 목적과 의도에 관하여 명료한 평가를 내릴 수 있으며 자아에 대한 애착이 강하고 확신감 또한 강하기 때문에 독립적으로 문제를 해결하고 일하고 싶어 하는 경향을 가지고 있으며 마음에 관한 지식과 통제력이 높

기 때문에 자기 자신의 감정을 원활하게 조절할 수 있다. 심리치료사, 종교지도자 철학자 등이 이 영역에 속한다. 개인 이해 지능을 강화하는 활동은 사고 전략, 반성적 사고, 메타인지 기술, 고도의 추론, 정신집중 기술 등이 있다.

다시 말해서 개인 이해 지능은 자신에 대한 객관적 이해와 지식, 그에 기초하여 효과적으로 행동할 수 있는 능력을 말한다. 이러한 지능에는 자기 자신에 관한 정확한 이해(자신의 장단점 등), 자기 내면의 기분, 동기, 의도, 기질, 욕구 등에 관한 이해 능력뿐 만 아니라 자기관리 능력과 자기 통제와 자존감을 유지하려는 능력과 의지가 포함된다.

위에서 소개한 Gardner의 7가지 지능의 특징에 대해 요약해 보면 다음의 표와 같다Gardner(1983).

표 2. Gardner의 7가지 다중지능이론 요약

지능	발달적 요인	정의	학습과제	관련직업
언어 지능 Linguistic Intelligence	초기 아동기에 ‘폭발’ 하며, 노년기까지 굳건하게 유지	단어를 효과적으로 활용하는 능력 언어의 실용적 측면을 조작하는 능력	일기 논쟁 이야기 만들기 유머 및 농담	연설가 시인 편집자 극작가 기자
논리 수학 지능 Mathematical Intelligence	청소년기와 성인기 초기에 최고에 달하며 40세부터는 뛰어난 수학적 통찰력이 퇴조	숫자를 효과적으로 활용하는 능력 추론을 잘하는 능력	추상적 공식 도표 구조화 계산법 부호해독 삼단논법 문제해결	회계사 통계학자 변호사 프로그래머 수학자 과학자
공간 지능 Spatial Intelligence	초기 아동기의 위상학적 사고는 9-10살경에 유클리드식 사고방식으로 대체	시각적-공간적 세계를 확실하게 지각하는 능력 시각적-공간적인 아이디어를 시각화하거나 그림으로 보여주는 능력	항해 지도 제작 체스 게임 디자인 조각 사진	예술가 항해 건축가 디자이너 미술가 지리학자
신체 운동 지능 Kinesthetic Intelligence	성분(유연성, 강도 등)과 영역(야구, 체조, 무언극)에 따라 다름	몸 전체를 활용하는 아이디어와 느낌을 표현하는 능력 손으로 사물을 만듦 손으로 변형시키는 재능	민속 창작춤 드라마 역할극 무술	운동선수 무용가 외과의사 기술자
음악 지능 Musical Intelligence	가장 처음 시기에 발달하는 지능, 신동은 발달적 위기를 흔하게 경험	전반적인 음악에 대한 직관적 이해 분석적이고 기능적인 능력(음에 대한 지각력, 변형 능력, 변별력, 표현능력)	보컬 리듬 패턴 사운드 악기 연주 작곡·편곡 노래 공연	작곡가 연주자 가수 무용수 음악교사
대인 관계 지능 Intrapersonal Intelligence	생후 3년 동안 매우 중요한 애착/유대 다른 사람의 의도, 기분, 동기, 느낌을 분별하고 지각하는 능력	특정한 행위에 따르도록 집단에게 영향력을 행사하는 능력	협력학습 분업 집단 프로젝트 피드백	간호사 비서 상담가 정치가 행정가
개인 이해 지능 Interpersonal Intelligence	생후 3년 동안 매우 중요한 자아와 타인 간의 경계 형성	자아를 이해하는데 관련된 지식 지식을 기초로 적응하는 행위 능력	반성적 사고 메타인지 정신집중	종교인 작가 심리학자 예술가

다. 다중지능이론의 기본 원리

다중지능 이론의 기본적 원리를 다섯 가지로 요약하면 다음과 같다고 할 수 있다.

(1) 지능은 단일한 능력 요인 또는 다수의 능력 요인으로 구성된 하나의 지능으로 이루어지는 것이 아니라 서로 별개로 구분되는 여러가지의 지능으로 구성된다.

Gardner가 제안한 다수의 지능은 언어, 논리, 수학, 음악, 공간, 신체 운동, 대인관계, 개인 이해 지능 7가지 종류이다. 다중지능 이론의 기본적 주장은 모든 인간이 7개의 지적인 능력을 개발시킬 수 있는 잠재력을 가지고 있다는 것이다. 그래서 모든 인간은 각각의 지능을 개발하지만 서로 동일한 지능의 프로파일을 가지지는 않으며 또한 지능은 상이한 문화에 따라서 상이한 형태를 취한다고 가정한다.

(2) 이러한 지능은 서로 독립적이다.

단일 능력 요인 혹은 여러 개의 능력 요인으로 구성된 하나의 지능을 가정할 때에, 이 지능 검사에서 높은 점수를 받은 사람은 여러 분야에서 능력이 뛰어날 것이라 가정한다. 서로 별개로 구분되는 여러 개의 지능을 가정할 때 각각의 지능을 이루는 능력들이 서로 별개인 것을 강조한다. 덧붙여 지능은 각각 하나의 독립된 체제로서 기능하는 것이지 이른바 ‘지능’ 이라 불리는 상위체제의 일부로서 작동하는 것이 아님을 강조한다. 따라서 인간은 다양한 종류의 내용을 다루는 능력은 있으나, 한 내용에 관한 그의 능력은 이외의 내용에 대한 능력과는 관련이 없다고 주장한다. 천재는 특정 내용에만 한정된 것이며 인간은 전체적인 일반적인 능력에 다양하게 의존하는 것이 아니라 수많은 다양하고 특수한 지능을 표현하도록 진화되었다. 그러나 Gardner의 이런 독립성에 관한 주장은 심리 측정 학자들로부터 많은 비판을 받는 내용이다(김양현, 1999).

(3) 대개 지능들은 복잡한 방법으로 함께 작용한다.

Gardner는 앞에서 기술한 각각의 지능은 실제로는 허구에 불과하다고 말한다. 그 이유는 어떤 지능이라도 현실 생활과 유리되어 각각의 지능이 독립적으로 존재하는 경우가 없기 때문이다. 또한 이 지능들은 항상 서로 상호작용한다. 요리를 하기 위해서는 요리책을 읽어야 하며(언어 지능) 재료를 나누어야 하며(논리 수학 지능) 모든 가족들이 좋아하는 메뉴를 개발해야 하며(대인관계 지능) 자기 자신의 입에도 맞아야 한다(개인 이해 지능). 이러한 예시와 비슷하게 아이들이 발야구를 할 경우에서도 신체운동감각적 지능(뛰고, 잡고, 차고), 공간 지능(운동장에서 자기 자신의 위치를 지정하고 날아가는 공의 위치를 인지하고), 언어지능과 개인 이해 지능(시합 중간에 논쟁이 붙었을 때 자기의 주장을 잘 표현하고) 등이 필요하다.

(4) 대다수의 사람들은 각각의 지능들을 적절한 정도까지 발달시킬 수 있다.

선천적인 특정 지능영역에서의 결함은 극복할 수 없다고 생각하는 사람들이 있다. 하지만 Gardner는 적절한 자극 및 보강 혹은 그에 맞는 교육이 제공된다면 그 누구라도 일곱 가지 지능을 일정 수준 이상까지는 개발할 수 있다고 주장한다. 그는 선천적으로 보통인 정도의 음악적 재능을 가지고 태어난 사람에게 그에 적합한 환경이 제공된다면(예를 들어 단계별 조기교육의 가능성, 관심을 갖고 적극적인 지지를 해주는 부모, 유아기부터 음악을 접할 기회 등), 피아노 혹은 바이올린의 수준급 연주자가 될 수 있는 사례로 스즈키 천재교육 프로그램을 보여주고 있다(Gardner, 1983).

(5) 각각의 지능 범주 내에서 지적인 사람이 될 수 있는 방식에는 여러 가지가 있다.

특정한 지능 영역에 있어 지적인 사람으로 인정받기 위해 필수적으로 갖춰야 할 표준적인 속성은 없다. 글을 읽지 못해도 언어 지능이 정말 높을 수도 있다. 말하자면, 어떤 한 사람이 글을 읽지는 못해도 엄청난 어휘력을 가지고 있을 수

도 있고, 어떤 이야기든지 재미있게 풀어낼 능력을 가지고 있을 수도 있다. 또 어떤 사람은 운동 수행 능력은 떨어지지만, 카펫을 짜거나 상감세공을 하는 장기판을 제작할 때에는 또 훌륭한 신체 운동 감각적 지능을 발휘할 수도 있다. 이렇듯 다중지능이론은 사람들이 지능들 ‘간’에는 물론이고 같은 지능 ‘내’에서도 자기 자신의 재능을 표현하는 방식이 매우 다양하다는 사실을 강조하고 있다 (Gardner, 1983).

라. 다중지능이론의 교육적 시사점

앞서 살펴본 것과 같이 다중 지능은 모든 아동들이 동일한 관심과 능력을 가지고 있는 것이 아니고, 양식과 학습 방식도 다르다고 생각한다. 또한 정보폭발의 시대에서 아동이 학습내용을 선택하는 것은 필수적이고 이때에 각 아동의 지능 유형에 관한 자세한 분석을 통하여 각각 아동의 특정 능력이나 학습 양식과 방식에 적합한 학습내용이 선별되어 가르쳐져야 한다. 학자들은 이와 같은 원리가 교실에서 다음과 같이 활용될 수 있다고 하였다(심우엽, 1997. 김양현, 1999. 정태희, 2003).

첫째는 다중지능이론에 기반을 두고 교육하는 교사들이 전통적인 학교와는 다르게 새로운 역할을 행해야 한다는 것이다. 그 새로운 역할은 사정 전문가 학교-지역사회 연계자, 학생-교육과정 연계자로서의 역할이다(김양현, 1999)

사정 전문가의 역할은 언어 지능과 논리 수학 지능뿐만 아니라 7가지 지능을 동등하게 평가하는 ‘지능-공평(intelligent-fair) 검사를 통해서 각 아동의 능력과 흥미를 민감하게 종합적으로 파악해 정확한 지능 프로파일을 만드는 일이다. 따라서 학교에서 이루어지는 평가는 학생 간의 개인차를 발견해 내는 것보다 학습자의 지능에서 강점 및 약점을 파악하여 적절한 교수내용과 방법을 연결하는 평가이어야 한다(Gardner, 1983).

학생-교육과정 연계자로서의 역할은 사정 전문가가 밝혀낸 각각의 아동의 특색 있는 잠재력과 흥미에 따른 학습 내용을 제시하거나 학습 과정에 선정하는

역할을 한다. 물론 각각의 아동이 지닌 약점을 수정하는 학습 활동을 마련한다.

학생-지역사회 연계자로서의 역할은 교사는 학교 안에서뿐만 아니라 학교 주변의 지역사회가 가지고 있는 다양한 자원들을 교육적 자원으로 사용하는 역할을 담당한다. Gardner도 과거에는 학교에서 교육 기능을 주로 담당했지만 시간이 지날수록 학교 이외의 다른 사회기관(가령 박물관, 전문기관, 기업체 등)도 교육 활동에 있어 중요한 역할을 해야 함을 역설하며 학교에서 제공하지 못한 교육기회는 사회의 담당임을 주장하였다(Gardner, 1983; 심우엽, 1997).

둘째, 학습자들에게 학교는 다양한 학습 영역에서 학습경험을 제공하기 위해 균형 잡힌 교육과정을 개발해야 한다는 것이다. 현대의 학교교육 그리고 우리의 학교 교육과정은 인지 교과 중심으로 치우쳐 구성되어 있어서 다중지능 이론의 목표를 달성하기에는 다소 제한적인 기능만을 담당하는 것으로 평가할 수 있다. 교육자와 교육과정 개발자, 학부모 그리고 교육행정가는 우리 사회가 단지 수학적 지능과 언어 지능만을 요구하는 직업들만 있지는 않으며 보다 다양한 능력과 지능의 스펙트럼을 필요로 하고 있다는 사실을 직시하고 인정하는 태도가 필요하다. Eisner는 언어 능력이 중요한 만큼 동등한 가치를 지니면서 상대적으로 학교교육에서 등한시하게 생각하는 음악 표상, 신체 운동적 표상, 회화적 표상 등 여러 가지의 표현 방식들도 동일하게 중요하다고 지적하고 있다(William, 1993).

따라서 창의적이라는 것, 성공한다는 것, 뛰어나다는 것, 잠재력을 계발한다는 것에 관한 우리의 전통적 입장이 바뀌는 것이 필요한 때이며(정태희, 2003) 앞으로의 학교는 단순하면서도 실제적인 가치를 지니고 있는 교과목을 제공해야 할 뿐만 아니라 다양한 측면에서 발달적인 가치를 지닌 학습 경험들을 교육과정의 측면에서 균형 있게 제공할 필요가 있다.

다중지능이론에 기초한 통합교육과정에 대한 연구는 굉장히 활발하다(정태희, 1998; 조항숙, 2002; 박정희, 2003; 홍영기, 2003). 조연순과 최경희, 조덕주(1997)는 통합교육과정이 적용된 이유를 세 가지로 고찰했다. 첫째는 어떠한 실제적 문제를 더욱 실제적으로 해결하기 위해서는 한 분야의 방법 및 지식보다는 다방면

의 지식 및 다양한 해결 방식의 적용이 요구된다는 것을 의미하며, 분과된 교과
 보다는 다방면의 탐구방법 및 지식이 보다 쉽게 동원될 수 있는 통합교육과정을
 바람직하게 보았다. 둘째로 Caine와 Caine의 뇌의 작용에 관한 연구, Gardner의
 다중 지능 연구에 기초해 살펴볼 때 뇌의 작용에 기초해 인간의 사고과정은 분
 과적인 형태보다는 통합적인 형태일 때에 더욱 잘 이해한다고 하였다. 셋째로 진
 정한 학습은 사람들이 통찰(Insight)과 경험을 그들의 의미 체계와 통합할 때에
 일어나며 한 걸음 더 나아가서 가장 중요한 경험은 인간이 자기 자신과 그 세계
 에 대하여 갖는 관심과 질문을 탐구하는 것과 연결되는 것이라고 하였다.

이러한 관점은 다중지능이론에서 주장하고 있는 7가지 지능의 고른 발달을 위
 한 교육과 동일한 맥락으로 간주된다. 미국의 경우 통합교육과정의 적용은 다양
 한 연구결과나 오랜 시간 동안의 수행을 통해 수준 높은 교육과정 통합을 이루
 어내고 있으며 이를 통해 교과 중심의 교육과정 적용으로 인한 문제점을 상당
 부분 보완하는 중이라고 하였다(홍영기, 2003).

셋째, 이해를 위한 대안적인 평가 방안을 강구해야 한다는 것이다. Gardner는
 한 학생이 하나의 주제에 대해 진정으로 이해했다면, 그 이해한 바를 구체적으로
 구현할 수 있는 실생활과 관련된 산품을 만들 수 있어야 한다고 주장한다. 그렇
 게 본다면, 학교에서 이루어지는 시험과 학업성취검사는 학생이 진정으로 이해한
 바를 드러내기에는 성격과 방법적으로 한계가 있다고 할 수 있고, 그렇기에 다중
 지능이론이 적용되는 교실에서의 학생 평가는 지필 평가에서 벗어나 대안적인
 평가를 중심으로 전개될 필요가 있다. 학습 결과물 에세이나 글짓기, 과학작품,
 그림 등에 대한 평가, 포트폴리오 평가, 수행평가, 루브릭 평가, 프로젝트 평가
 등이 그것이다(김영천, 2004. 김명희, 2004). 또한 학교와 가정 간의 새로운 관계
 형성이 요구된다. 다중지능이론에 의한 학생 평가는 학생에게 내재한 발달적 특
 성과 장점을 나타내고 기록하며 발전시켜 나가는데 그 목적을 두고 있다. 교사가
 학생의 관심과 능력에 대해서 쓴 평가 리포트는 학부모에게 학생 생활지도와 진
 로지도를 위한 제일 기초적이면서도 근본적인 평가 자료로서 활용될 것이다. 이
 러한 과정에서 학부모, 교사, 이해, 존중의 공조 체제, 학생의 상호 협조로 나아

갈 것이며 이러한 파트너십은 교사를 인간의 발달과 진로에 핵심적인 정보와 평가적인 조언을 제공하는 전문성의 소유자로 인정받게 될 것이다(정태희, 2003).

이상에서 살펴본 것과 같이 Gardner(1983)는 다중지능이론에 근거하여 학교의 교육을 개혁할 때에 적절한 교수 내용과 방법을 연결해 주기 위해 평가, 학생의 학습 스타일 및 약점과 강점을 고려하는 교육과정의 구성, 우수한 교사를 확보하기 위한 유인책의 필요와 교사의 발달을 위한 교육 여건의 개선 도모를 통한 교사의 전문성 확보, 지역사회 교육 활동에 관한 참여와 역할 수행 등을 강조하였다.

4. 선행연구 고찰

선행연구의 고찰은 초등학생의 양궁 활동과 교육에 관한 연구를 살펴봄으로써 기존 연구의 흐름을 확인했다. 그리고 다중지능이론과 체육 분야의 연구를 고찰하여 초등학생의 표적도전 신체활동 프로그램 개발 및 적용에 관한 지식을 수집하였다.

가. 초등학생의 양궁 활동

초등학생 양궁활동을 적용한 연구는 초등학교 여자양궁 선수의 슈팅동작에 대한 운동역학적 분석(김호목, 이상연, 2012), 초등학교 양궁선수의 조준능력이 경기력에 미치는 영향(김병곤, 박정화, 2010), 초등학생 양궁 선수들의 경쟁상태 불안에 관한 연구(임대림, 김영식, 2009), 초등학교 양궁 선수의 자기효능감 강화전략 사용빈도 분석(김성만, 2014) 초등학교 양궁 지도자와 관련된 연구는 초등학교 엘리트 양궁지도자들의 지도유형 분석(김명일, 2011)이 있다.

김호목과 이상연(2012)의 연구는 초등학생 양궁선수의 경기력 향상을 위한 슈팅동작의 운동역학적 특성에서 지면반력 변인, 근전도 변인, 운동학적 변인 등을 분석한 바 있다. 그리고 김병곤, 박정화(2010)는 초등학생 양궁선수 선발에 있어

양궁지도를 받은 선수와 일반 학생을 대상으로 성별(남, 여)에 따라 상지의 조준 능력 발달 정도를 살펴보고, 조준능력이 경기력에 미치는 영향을 분석하였다. 그 결과, 남학생이 여학생보다 조준능력에서 우수했으며, 남학생은 수행에 일관성이 경기력에 영향을 미쳤다. 여학생은 선호상지의 일관성을 제외하고 나머지 조준능력에서 우수한 경기력을 보였다. 따라서 조준하는 능력은 선수 선발하는데 중요한 요인임을 밝혔다.

임대림과 김영식(2009)은 초등학생 양궁 선수들의 경쟁상태 불안에 관한 연구를 통해 경기력 향상을 위한 경쟁상태 불안과 관련된 변인을 분석하였으며, 그 결과 안정된 심리상태와 자신감 함양이 경기력 향상에 긍정적인 영향을 미친다는 정보를 제공하였다. 구체적으로 성별 항목에서는 여자선수가 남자선수보다 신체적, 인지적 불안도가 높게 나타났고 입상에 따라서는 비입상 선수가 입상 선수에 비해 높은 불안도를 보였으며, 자신감에서는 여자선수보다 남자선수가 높은 상태 자신감을 보였다. 즉, 운동 선수는 심리적 경쟁 상태 불안이 높을수록 경기에 부정적인 영향을 미칠 수 있음을 시사하였고, 이를 근거로 최상의 경기력을 끌어낼 수 있는 훈련 방법과 프로그램 개발의 필요성을 강조하였다.

김성만(2014)은 초등학교 양궁 선수의 자기 효능감 강화전략 빈도를 분석하였다. 입상유무, 경력, 지역, 학년에 따른 자기효능감 강화전략의 사용빈도를 분석한 결과 부분적으로 유의미한 차이를 보였으나, 전체적으로 경기력 수행수준의 향상을 위해 자기효능감 강화전략을 적극적으로 활용하지 않는 것으로 나타났으며, 자기효능감 강화전략을 위한 다양한 시사점을 제공하였다.

김명일(2011)은 초등학교 엘리트 양궁지도자의 지도유형을 분석하였다. 그 결과 여성에 비해 남성의 지도유형에서 권위적 요인이 높은 것으로 나타났으며 학력에 따른 지도 유형은 학력이 높을수록 지도력의 훈련과 지도유형의 차이가 나타났다. 하지만 대부분의 지도영역에서는 유의미한 차이를 보이지 않았다.

나. 다중지능이론과 체육 분야

다중지능 이론을 체육교육에 적용한 선행연구는 미비한 편이다. 따라서 체육교육에 적용되었던 다중지능 이론의 선행연구를 살펴봄으로써 본 연구와 관련된 후속 연구의 가능성과 방향성을 제시하고자 한다. 다중지능 이론을 적용한 체육교육의 선행연구를 살펴보면 다음과 같다.

이창우(2002)는 초등체육에서 다중지능 수업모형 적용에 따른 효과를 분석한 결과, 학생의 흥미도와 협동성 그리고 타인에 대한 배려 등의 태도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 밝혔다. 특히, 협동성이 가장 크게 발달되었으며, 흥미도와 타인의 배려 역시 향상되었음을 나타냈다. 이 연구는 국내에서 최초로 다중지능 이론을 체육수업에 적용한 연구로써 예체능을 포함한 교과외 특성에 다중지능 이론의 부합된다는 결과를 도출했다.

홍서연(2019)은 다중지능 이론에 기초한 유아의 교육과정과 평가방법을 프로젝트 스펙트럼 형식으로 유아의 무용 수업에 적용하면서 유아의 전체적 운동 능력을 강화할 수 있는 방안을 모색하였다. 그 결과, 유아는 신체와 움직임 능력이 강화되었으며, 이를 기반으로 다양한 영역의 학습을 연계해 나가면서 통합적인 학습에 긍정적인 영향을 미친 것으로 밝혔다. 특히 해당 프로그램은 유아의 신체적 운동적 능력의 강화, 흥미 및 발달 특성 고려를 통해 강점을 연계한 다중지능 발달을 고려함으로써 유아의 자아존중감과 학습이해력, 창의력 및 운동능력 발달과 다중지능 발달에 긍정적인 영향을 미쳤다는 결론을 제시하였다.

정희자(2017)는 다중지능이론에 기초한 표현활동이 초등학생의 리듬표현활동 능력에 미치는 효과를 알아보는 연구를 수행하였다. 그 결과 실험집단이 통제집단에 비해 리듬표현 능력이 향상된 것으로 나타났으며, 재미요인의 하위요인인 즐거움, 협동성 함양, 미적체험, 자신감에도 긍정적인 효과가 있음을 확인하였다.

박새결(2017)은 여학생의 신체활동 활성화를 위해 다중지능 이론을 적용한 축구 수업과 적용하지 않은 축구수업을 비교하여 여학생들의 신체적 자기 효능감, 수업만족도, 흥미요인에 따른 차이를 분석하였다. 그 결과, 여학생의 흥미, 수업

만족에서 향상된 결과를 나타냈으며, 이는 체육교과에서 다중지능 이론이 활용될 가능성을 시사해 주었다.

김영준(2016)의 연구는 학습자의 가장 발달한 지능인 강점지능을 파악하여 그에 맞는 개별화 학습 환경을 조성해 줌으로써 다양한 신체활동 경험과 자발적인 학습참여가 이루어지도록 하였다. 그 결과, 재미거리 하위요인에서 수업의 성취감, 사회성 함양, 수업의 용이성, 신체적·정신적 건강유지 향상에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났으며, 자아존중감 하위요인에서 사회적, 학교적, 총체적 자아존중감의 향상에도 긍정적인 영향을 보였다.

유고은(2018)은 다중지능이론을 기초한 신체표현활동을 통한 창의적 표현능력 향상방안을 모색하였다. 그 결과, 초등학생들은 신체표현활동을 통해 창의적 표현능력과 흥미도, 바람직한 태도, 자존감, 협동심 등의 사회성 발달에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다.

체육수업 이외의 스포츠 활동에서도 다중지능 이론과 연관된 연구는 수행되었다. 문호중, 이호준, 김지석, 안상현, 조기범(2019)은 뉴스포츠의 한 종목인 스포츠 스테킹을 통한 다중지능 변화를 분석하였다. 그리고 김유나, 정성현(2017)은 체육영재 프로그램 적용에 따른 다중지능과 뇌파활성도를 분석하였고, 박혜미, 구봉진, 장지훈(2012)은 체육영재와 일반 초등학생의 다중지능 차이 분석하였다.

문호중, 이호준, 김지석, 안상현, 조기범(2019)의 연구는 다중지능이론에 기초하여 학생의 다중지능이 스포츠 스테킹을 통해 어떻게 변화되는지를 연구함으로써 감각-지각 뉴스포츠에 대한 효과를 알아보는 연구를 수행하였다. 그 결과 신체·운동지, 음악지능, 논리·수학지능, 공간지능, 언어지능에는 향상된 모습을 보였지만, 자연친화 지능, 자기성찰, 인간친화 지능 향상에는 통계적으로 유의미한 결과가 나타나지 않았다. 그러므로 활동 시 팀별로 협력을 가능케 하는 다양한 게임 방식 개발과 목표기록을 설정하여 이를 도달하기 위한 환경을 제공해준다면 자기성찰지능 향상에 도움이 될 것이라는 시사점을 제시하였다.

김유나, 정성현(2017)은 체육영재 프로그램 적용에 따른 체육영재 학생의 다중지능과 뇌 활성도를 파악하였다. 연구 결과, 체육영재 프로그램에 따른 다중지능

의 차이는 신체운동지능, 언어지능, 자아성찰지능, 대인관계지능이 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으며 α 과, β 과의 활성화는 체육영재프로그램을 통해 심신의 안정, 체육영재의 집중력 이 외 전문실기 경기에서 나타날 수 있는 걱정, 불안 등을 해소시킬 수 있는 능력이 향상된다는 점을 알 수 있다.

박혜미, 구봉진, 장지훈(2012)는 체육영재와 일반 초등학생의 다중지능의 차이를 분석하였다. 그 결과, 체육영재가 일반 초등학생보다 다중지능의 모든 영역에서 높은 것으로 나타났으며, 체육영재 중에서도 체조영재가 수영과 육상영재보다 다중지능이 높은 것으로 나타나 체조와 같이 신체의 다양한 부위를 다루는 운동이 다중지능 발달에 효과적임을 밝힌바 있다.

Ⅲ. 연구 방법

본 연구는 양궁을 활용한 초등학생의 표적도전 신체활동 프로그램을 개발하고 개발된 프로그램을 통해 의미를 도출하는데 목적이 있다. 연구 목적을 달성하기 위해 표적도전 신체활동 프로그램 개발은 다중지능이론에 입각하였으며, 김상목(2017)에 의해 제한된 새로운 프로그램 개발 및 실행 연구 방법을 근거로 연구를 설계하였다. 프로그램 개발은 표적도전 활동에 실제 적용하여 개선했으며, 해당 과정에서 생성된 실천적 지식과 여러 가지 시사점을 공유하기 위해 실행 연구를 병행하였다.

1. 실행연구

가. 실행연구의 특징과 개념

실행 연구는 실제 현상에 관해 파악하고 실재를 개선하며 효과적인 해결 방안을 제시하기 위한 문제 해결 방안의 하나이다(유기웅, 김종원, 김영석, 김한별, 2015). 실행 연구는 질적 연구를 제일 ‘질적 연구답게’ 할 수 있는 연구로 각광받고 있으며, 학문세계와 생활세계, 전문 연구자, 현장 사람들, 이론과 실천 사이의 차이를 최소화하는 접근 방식 중 하나이다(조용환, 2015).

연구와 실행을 구별하는 이분법적 연구관으로 인하여 연구자는 현실 적용과 거리가 먼 지식을 생산하고 실천가는 자신의 문제를 해결해 내지 못하는 기능인으로 전락하였다(Kincheloe, 2003; Reason & Bradbury, 2001). 이에 반하여 실행 연구의 기초 개념은 연구자와 대상자가 같이 연구 수행 과정 및 결과의 직접적인 수혜를 누리는 것이다. 다시 말해 실행 연구는 연구자인 당사자가 주체로 자신의 개인적, 사회적 삶을 탐색하여 계속적으로 보완하려고 하는 과정 지향적인

탐구 패러다임이다. 즉, 실행 연구는 실행 연구자가 개선 계획을 실제로 수행하며 연구하는 과정이라고 할 수 있다.

실행 연구는 연구의 현장의 구체적인 맥락에서 체계적으로 지식을 만들어 내야 한다. 실행 연구에서 만들어 내야 하는 지식은 현실의 구체적인 문제를 파악하고 해결하는 실천적 지식이며 실천가들의 사고와 행위를 통합하며 구체적인 상황과 문제에 관하여 가치 있는 지식을 좇는 단계라고 할 수 있다(Kincheloe, 2003). 그리고 연구자 자신과 관련된 문제를 풀기 위한 목적으로 실행되며 연구자와 연구 참여자 간의 협력과 교류가 전제된다.

교육적 상황과 연관 지어 보면 교사가 어떠한 종류의 개선 계획을 실제로 하면서 연구를 실행한다는 뜻으로, 사전적 계획을 기존대로 행함을 뜻하는 이행과 차이가 명백하다(이용숙 등, 2005).

요약하면 실행 연구는 현장에서 찾은 문제를 연구자가 연구 참여자와 협력하여 자발적으로 문제 해결을 하고 그 과정에서 쓸모 있는 실천적 지식을 만들어 내는 질적 연구 방법이다.

나. 실행연구의 설계

Kemmis와 McTaggart(2000)은 실행 연구의 보편적인 연구 과정은 나선형의 자기반성적 사이클을 이룬다고 하였다. 나선형의 순환과정은 계획, 실행과 관찰, 반성으로 조직되어 심화되며 순환한다. 이 과정들은 더욱 개방적이고 유동적으로 매번 더욱 깊이 있는 현상을 분석할 기회와 연관되어 결과적으로 문제에 대한 이해 수준을 높인다.

실행 연구는 계획, 실행과 관찰, 반성의 순서가 되풀이되어 문제가 해결될 때까지 이루어지는 것이 규칙이나 연구의 구체적인 목적에 따라 바뀐다(이용숙 등, 2005).

(1) 문제 원인과 개선방안 찾기

문제의 원인을 모를 때는 문제의 원인을 찾기 위하여 계속해서 자료 수집과 분석을 해야 하며 원인 연쇄 분석방법을 사용하는 것이 바람직하다. 원인 연쇄 분석방법은 자신의 담당 학급에 문제가 있고 문제의 원인도 파악했지만, 뚜렷한 대안이 생각나지 않을 때 시도할 수 있다. 개선방안을 찾기 위해서는 자신과 비슷한 환경에서 같은 문제를 겪지 않는 학급을 참여 및 관찰하며 자신의 학급의 문제에 대한 대안을 찾고 실천해 볼 수 있다(김영천, 2016).

(2) 기존에 없던 프로그램의 개발과 기존의 프로그램 일반화

실행 연구는 연구현장에 반드시 큰 문제점이 있지 않다고 해도 현장 개선을 위한 프로그램의 개발 및 일반화가 요구될 때, 진행할 수 있다. 실행 연구는 프로그램을 개발해서 일반화할 필요가 있다면 한 번으로 끝나는 개선이 아니라 반복적으로 진행한다. 그리고 교육현장에서는 단원 개발, 교과서 또는 교재나 평가 관련 프로그램 개발 연구 등에 활용할 수 있다(김영천, 2016).

(3) 현장에서 이미 나타난 문제의 즉각적인 해결

교육현장은 왕따, 학교폭력 등과 같이 즉시 해결해야 하는 심각한 문제가 있다. 심각한 문제가 발생한다면 연구의 설계가 시급하다. 연구 설계는 문제가 진단되면 대안 중에서 즉각적으로 시도하기 적합하다고 판단되는 것을 선정하여 문제 해결을 해야 한다. 그리고 문제 해결 방안이 접합한 지 고려하여 문제를 다시 진단하고 완벽하게 해결될 때 까지 지속해서 연구를 시행해야 한다(김영천, 2016).

다. 국내 실행연구의 동향 및 고려할 요소

최근 교사의 학습자로서의 역할에 대한 필요성이 강조되며 능동적으로 지식을 만들어 내고 교육과정을 구성하여 교사의 위상을 다시 드높이려 하는 교사들의

시도가 보이고 있다(오욱환, 2005; Kincheloe, 2003).

2000년부터 2010년까지 국내 학술지에 올라온 교육 관련 실행 연구를 강지영, 소경희(2011)가 수집 및 분석하여 제시하였다.

그 결과 연구 주제는 효과적인 교수·학습 방법을 찾는 연구가 많았다. 연구 방법 분야에서는 공동 연구와 질적 연구가 활발하게 실행됐다고 하였다. 교육과 관련된 실행 연구는 교육이 이루어지는 실제 현장에서 교육적인 실천 행동이 곧 연구의 과정이며 실행가가 연구의 주체가 되어 스스로 자신의 실천을 탐구해 가는 연구 방식이다. 이러한 점을 미루어 볼 때, 교육 관련 연구자들의 주요 관심사가 효과적 교수·학습 방법이라는 것을 추론해 볼 수 있다.

조용환(2015)은 전반적으로 국내 실행 연구가 부족하며 미흡하다고 평가하였다. 현장 밖에서 수립된 연구 문제를 다루고 국지적인 프로그램 적용·개발과 그 효과에 대한 연구에 무게를 두어 참여자들의 생활세계의 실질적인 개선에 충실성이 떨어진다고 하였다. 또한 전통적인 양적 연구를 벗어나지 못하는 연구 방법의 형태를 띠고 있다고 비판하였다. 그리하여 창의적인 실행 연구가 진행되기를 기대하며 3E(Experiencing, Enquiring, Examining)를 활용한 높은 수준의 실행 연구를 주문하였다.

실행 연구를 성공적으로 수행하기 위해서는 연구 수행에 있어 절차적 지식과 기능의 숙달이 요구된다. Stringer(2004)는 성공적인 실행 연구의 수행을 위해 관계와 의사소통, 그리고 포섭, 참여라는 네 개의 원리를 부각시켰다.

첫째, 관계의 요소는 연구자와 연구에 참여한 사람들의 협력을 전제로 문제와 이에 적절한 해결 방안을 도출하는 것을 의미한다. 이를 위해 모든 참여자들을 동등하게 대하고 존중하며 그들의 감정 및 정서적 상태를 세심히 살펴보아야 한다.

둘째, 의사소통은 연구 참가자들을 배려하고 의견을 경청하는 등의 행동을 통해 그들의 의견을 있는 그대로 수용하도록 노력하는 것이다. 또한, 역할 수행에 대한 정보를 수시로 공유하는 것이다.

셋째, 포섭의 요소는 연구자의 독단을 지양하며 연구 참여자들의 의견을 고려

함으로써 분석과 해석을 하는 것이다.

넷째, 참여의 요소는 연구자와 참여자 모두에게 주인의식을 키우는 것이다. 주인의식을 키워주기 위해서는 연구 참여자를 위한 환경 조성을 실시하고 활동 계획 수립 시에도 실제 실행이 가능한 수준에서 결정해야 한다.

해당 연구는 단순하게 체험 위주의 피상적인 체육수업의 문제를 개선하기 위해 프로그램을 개발하기 위하여 수행되었다. 이를 종합해 보면, 기존의 양궁 프로그램이 부족하기 때문에 연구자의 전문적인 경험과 기존 연구를 기반으로 문제를 명확하게 확인하고, 문제 해결을 위한 대안 제시를 위해 질적 수행 연구의 과정을 선택하였다.

2. 연구 참여자와 연구 환경

가. 연구자

본 연구는 연구 실천가와 연구자가 동일한 실행 연구로써 연구자의 이해가 필요하다. 그래서 연구자의 성장 배경, 양궁과 관련된 경험, 초등학생 지도에 관한 인식 등을 제공하여 연구의 이해를 돕고자 한다.

연구자는 경력 24년 차의 30대 초반 여성 양궁 선수이다. G 여자대학교 및 같은 대학교 교육대학원을 졸업하였으며, 현재는 J 대학교 대학원 스포츠 교육학 박사과정에 재학 중이다.

연구자의 성장 과정에서 ‘양궁’은 빼놓을 수 없는 핵심 용어 중 하나이다. 내가 양궁을 시작하기 시작한 시기는 4학년이었다. 어릴 적 내 모습은 말 수도 없고 냉랭한 성격 탓에 친구들이 그리 많지 않았다. 하지만 양궁부 일원으로 되고서는 여러 학년의 동료들과 함께 어울려 신체로 활동을 하다 보니 짧은 시간에 가까워질 수 있었고 언제나 양궁장은 즐거움의 공간이었다.

내가 양궁에 대한 흥미를 느끼고 두각을 나타내기 시작한 것은 중2 때부터였다. 성장과정 동안 슬럼프는 있었지만 주니어 대표를 거쳐 국가대표까지 발탁되

었다. 국가대표로 참가한 올림픽 무대에서 금메달 3개, 동메달 1개를 획득했으며, 현재까지 양궁선수 생활을 하고 있다. 현재 관심사는 선수 생활 은퇴의 기로에서 양궁을 통한 교육적 효과를 탐색하면서 학문의 탐구자로 거듭나기 위한 도전 활동을 하는 것이다.

나. 연구 참여자

이 연구는 G 광역시의 S 초등학교에 다니는 6학년 103명의 학생을 대상으로 3차의 실행 단계를 거쳐 수행되었다. 연구 참여자는 표적도전 양궁 프로그램에 참여한 6학년 학생들이며, 연구 과정에서 공개수업에 참여한 담임교사와 체육전담 교사 및 동료 전문가들도 폭넓은 의미에서 연구 참여자라고 할 수 있다.

표적도전은 2015 개정 체육과 교육과정의 5~6학년 군에 해당하며, 초등학교 교육 현장에서는 보편적으로 6학년 학생이 대상이 된다. 그리고 본 연구의 참여자 또한 6학년 학생 6명을 선정하여 프로그램에 대한 운영과 실행의 의미를 도출하였다. 연구 참여자인 학생들의 구체적인 정보는 다음과 같다.

(1) 지연(여, 가명)

지연이는 학생들 중 유일한 체육특기생이다. 골프선수로 활동하고 있으며 키는 164CM의 탄탄한 체격을 가지고 있다. 낙천적이며, 도전의식이 강하다. 불임성이 좋아 담임 선생님의 힘든 일을 가담할 정도로 라포 형성이 잘 돼 보였으며, 쾌활한 성격 탓에 남자 학생들과도 서슴없이 지낸다. 골프를 했던 경험을 응용하여 양궁을 습득하고 스스로 문제 해결을 하려는 노력을 보인다.

지연이의 지능을 관찰한 결과 대인관계지능, 신체운동지능이 높으며, 개인 이해 지능 역시 높은 편이다. 특히 개인 이해 지능에서 풀리지 않은 문제와 직면했을 때 외면으로 표출하기보다 스스로 자기통제하는 능력이 뛰어나다.

(2) 체라(여, 가명)

152CM 키에 호리호리한 체형으로 다소 힘이 없고 왜소해 보인다. 항상 선생님 말씀에 경청을 잘하며 집중력이 뛰어나다. 평소 친구들의 이야기를 잘 들어주며 개구쟁이 친구들도 체라 앞에서는 진지해진다. 특히 친구들이 인정할 정도로 수학을 잘하며 본인만의 암산 방식으로 기록 암산에 있어서도 정확하다. 과녁과의 거리가 멀어질수록 포물선이 보였다는 체라는 공간지능과 시각자료를 이용한 과제학습 능력이 매우 우수한 편이다. 또한 관찰력이 좋다.

체라는 대인 지능과 논리 수학지능, 그리고 공간지능에서 강점을 보인다. 체구가 작은 편에 속하지만 여학생 사이에서 통솔력이 뛰어나며, 노래에 재능이 있다. 그리고 새롭게 배우는 운동원리의 습득에 빠르며 신체적 운동 능력이 우수한 편이다.

(3) 민서(여, 가명)

민서는 158CM의 키에 47Kg의 몸무게를 지닌 표준체형의 여자 어린이이다. 쉽게 짜증을 내거나 싫증을 내다가도 경쟁상황에서는 자신의 팀이 이기기 위해서라면 물불을 가리지 않고 무서운 승부욕을 보이기도 한다. 순간 집중은 좋지만 끈기가 다소 부족하여 오랜 시간 한 가지 활동을 하지는 못한다. 학급 신문부로 활동하고 있으며 성찰지에 적은 소감을 보면 자신의 의견을 조리 있게 주장하는 편이다. 보통의 여학생과 마찬가지로 친구들과의 수다를 즐거워하며 전형적인 사춘기 어린이의 특성을 보인다. 감수성이 풍부하며 여느 여자아이들과 마찬가지로 대중가요를 즐겨듣거나 따라 부른다.

민서는 언어 지능과 음악 지능이 뛰어나다. 노래를 듣는 것과 부르는 것을 즐기며, 박자와 리듬을 잘 파악한다. 그리고 곰곰이 생각하고 행동하기보다는 즉흥적인 생각에 의해 행동하는 편이며 말이나 글을 재치 있게 표현하는 편이다.

(4) 수연(여, 가명)

수연이 친언니는 동생과 같은 학교를 다녔었다. 지금은 중학교로 진학했으며

과거에 친언니가 양궁선수로 전향하고 싶어 할 정도로 양궁에 대한 애착도 있었지만 부모님의 만류로 꿈을 접어야 했다. 수연이가 6학년이 되어 양궁을 하러 왔을 때는 다른 학생들과 다르게 기본자세가 잘 갖춰져 있었다. 언니가 양궁장에 왔을 때 종종 따라와서 활을 쏘본 적이 있다고 하였다. 수연이는 튀지 않은 잔잔한 성격을 지녔다. 하지만 양궁 시간만큼은 의욕이 많았으며 적극적인 아이이다. 호기심이 많은 성격이라 수업 시간에 질문이 많기도 유명하기도 하다.

수연은 개인 이해 지능과 공간지능, 언어지능이 우수한 편이다. 독서를 즐겨하고, 느낀 점이나 생각한 점을 글로 조리 있게 표현할 수 있으며, 자기감정을 잘 통제하는 편이다. 또한 시각적인 자료를 분석하여 필요한 정보를 습득하는 능력이 우수하며, 그림을 그리는데 소질이 있다.

(5) 준환(남, 가명)

164cm 키에 56kg의 몸무게를 지닌 다부진 몸을 가진 준환이다. 매 순간 즐겁게 아는 아이이며 항상 표정이 밝다. 준환이는 집안에서 맏이여서 인지 수업이 끝난 후에도 친구들이 챙기지 못한 물병과 재킷을 잘 챙겨준다. 수업을 마치고 교실로 이동을 할 때면 술선수범하여 학생들 줄 세우기를 자청하기도 하며 활이 무거워 힘들어하는 친구를 잘 도와준다. 양궁 프로그램을 하면서 다른 영역에서는 무난해 보였으나 특히 음악지능에서 리듬 슈팅을 할 때 평소 때보다 더 많은 화살이 표적 가운데 적중하는 자신을 발견하고는 매우 즐거워했다. 혼자보다는 친구들과 어울려 과제활동을 하는 것에서 즐거움을 느끼고 배운다.

준환의 지능을 분석해본 결과 대인관계 지능, 음악지능이 높았다. 특히, 매사에 신중하고 묵묵한 성격이지만 문제해결을 하는데 있어서는 굉장히 적극적이다.

(6) 주영(남, 가명)

주영이의 키는 158cm이며 다소 마른 체형에 아주 날렵해 보인다. 호기심이 많으며 활발한 성격이라 수업 시간에도 질문이 많은 편이다. 양궁을 같이 하면서 친한 친구는 같은 반 준환이가 있으며, 학교에서는 준환과 함께 체육 활동을 즐

긴다. 집에서는 보통의 학생들과 같이 컴퓨터나 핸드폰 게임을 즐긴다. 양궁을 배우기 전까지 가장 좋아하는 운동은 농구였는데 이유는 학교 운동장에 시설을 사용하기에 좋아서라고 한다.

주영이의 지능을 관찰한 결과, 신체운동 지능과 대인 지능, 그리고 자연 지능이 높은 것으로 나타났고, 개인 이해 지능과 공간 지능도 준수한 편이다. 특히 언어 지능에서 말하기와 공간 지능을 기반으로 하는 시각 자료를 활용한 과제 학습 능력이 뛰어나다.

연구프로그램의 1차 실행과 2차 실행 단계는 수개월간의 수업 운영을 통해 지도자와 학생이 충분히 소통하며 친밀감을 형성하였고, 수업 방법과 규칙에도 루틴이 체계화되어 있다. 그리고 개발된 프로그램의 교육적 효과와 전이성을 파악하기 위해 학생과 환경에 변화를 두고 3차 실행 연구를 수행하였다. 변화된 프로그램은 학생과 환경의 특성에 맞게 구성하거나 다중 지능 양궁 프로그램을 위한 환경 조성 과정을 상세히 제시하였다. 또한 특성이 다른 학생의 경험을 심층적으로 분석하여 프로그램의 교육적 효과를 검증하였다.

다. 연구 환경

(1) 연구학교에 대한 이해

연구 참여자들이 다니고 있는 S 초등학교는 1954년 광주시 장동에서 개교하였으나, 1987년 주월동 현 위치로 이전하였다. 올해로 제65회 2500여 명의 졸업생을 배출하였으며, G 광역시에서 손꼽히는 명문 사립학교에 속한다. S 초등학교 바로 옆에 S 중학교와 S 고등학교가 있기 때문에 필요에 의해 학군의 이동 없이 초중고의 교육과정을 마칠 수 있는 특성이 있다. 하지만 S 중학교를 진학하기 위해서는 여러 테스트가 존재하므로 S 초등학교에 보내는 부모님의 교육에 대한 열의가 대단히 높다. 맞은편에는 공립학교인 J 초등학교가 자리하고 있지만 비슷한 수준의 학생 인원을 보유하고 있을 정도이다.

학교 교훈을 바탕으로 학교가 지닌 이념은 지육, 덕육, 체육으로 도덕과 능력

을 갖춘 건강한 사람을 키우는 학교를 만드는 데 중점으로 두고 있으며, 특히 전교생 대상인 1인 1예술 교육은 1인 1악기, 성악, 예술동아리, 스포츠 클럽 운영 등 예체능에도 많은 심혈을 기울이고 있다. 운동장에는 농구 골대와 여러 체육활동을 하기에는 부족함이 없어 보이지만 2학년 이상 체육활동이 어려운 운동장의 규모는 많은 아쉬움이 남는다. 하지만 근교에 있는 광주 국제양궁장이 도보로 10분 이내 거리에 있어 G 광역시체육회와 협약을 통해 양궁체험교실 참여로 학교의 특색 있는 체육교육 문화를 조성하기 위해 앞장서고 있다.

특히 학교 근처에 양궁 시설을 먼저 찾아와 학생들이 보다 좋은 환경에서 이색적인 체육활동을 할 수 있도록 제안하신 교장선생님은 학생들의 흥미와 놀이, 체육교육에 대한 관심이 굉장히 높은 것 같다.

연구자가 체육담당교사를 통해 교장선생님께 승낙을 받았을 때에도 학생에게 좋은 기회가 될 수 있을 것 같다며 흔쾌히 허락해 주셨다. 이 밖에도 학생들은 인성교육, 영어교육 프로그램, 독서교육 등 특기 적성 활동에 참여하고 있다.

(2) 프로그램 운영 장소에 대한 이해

본 연구의 환경은 G 광역시에 소재한 국제 양궁 경기장이다. 국제 양궁장은 2015년 하계 유니버시아드 양궁 경기장으로 국제 대회를 개최해도 손색이 없을 정도의 국제 규격에 적합한 양궁장이다. 이후 2016년부터 양궁장 활용 방안성을 찾고자 양궁 체험프로그램이 생겼으나 지원은 미비했다. 양궁이 붐을 일으킬 때마다 양궁장을 찾는 인구는 많아졌고 미흡했던 장비들로 운영하기에는 역부족이었다. 현재 양궁체험에 필요한 장비는 G 광역시 체육회에서 지원을 받고 있다. 개인 신체조건에 맞는 장비를 착용할 수 있도록 종류가 다양해졌으며 남녀노소 양궁을 언제든지 체험할 수 있도록 활이나 화살 여러 부속 장비들과 그 외에도 과녁판과 표적지가 늘 자리하고 있다. 국제 양궁장에는 일부 전문 양궁선수들이 훈련을 하고 있지만 규모가 넓은 장점을 활용하여 일반 시민들도 사용할 수 있도록 일정한 개방시간이 정해져 있다. 학생들의 안전을 위해서 전문체육인이 활을 쏘는 반경에 들어가지 못하도록 안전펜스를 쳐 놓았고, 출입구에는 항상 학생

들을 상기시킬 수 있게 안전 포스터를 배치해 두었다.

수업 준비 시간은 학생 명단을 확인하고 1인 1타킷 대기선에 활을 준비해 놓기까지 10분 정도 소요된다. 양궁은 다른 종목과는 달리 신체에 착용해야 하는 장비들이 꽤 많다. 장비에 대해 익숙하지 않은 학생들을 위해 한눈에도 찾을 수 있도록 핑거 탭, 암 가드, 체스트 가드, 애로 플러 등등 각종 장비들을 명칭이 적힌 사물함에 비치해 두었다.

학교와 양궁장의 이동거리가 있으므로 머리를 묶지 않은 여자 학생이 활동에 지장이 없도록 머리 고무줄을 준비해왔으며, 수업에 필요한 펜과 성찰지를 미리 출력하여 개인 파일에 꽂아 놓았다. 음향시설이 갖추어져 있어 학생들을 통제하는데 효율성이 있을 거라 생각했지만 전문 양궁선수들도 함께 운동을 하는 공간이다 보니 제약이 따랐다.

학생들이 A 조가 먼저 양궁 활동을 하고 있을 때 B 조는 양궁 활동 외에 학습지로 할 수 있는 다중 지능 활동들과 A 조가 끝난 후 B 조가 양궁 활동을 하는 동안 현장에서 자기 성찰지를 작성할 수 있도록 의자와 테이블이 준비되어 있는 심판실을 이용할 수 있었다. 자기 성찰지는 분실될 경우를 염두에 두어 작성하는 장소에 각 반별로 파일 꽃이를 만들었다. 작성 후 자신의 파일을 제자리에 두고 갈 것을 강조하였다.

언제든지 열 체크를 할 수 있는 체온계와 물이 필요할 경우를 대비해 개방된 장소에 정수기를 준비해 두었으며, 활동 시 부상을 당하는 학생들을 위해 구급상자와 아이스 팩 등 활동 장소 가까운 곳에 비치해 두었다.

3. 연구 설계 및 과정

연구 설계 및 과정은 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램 개발을 위하여, 김상목(2017)에 의해 제안된 새로운 프로그램 개발과 실행 연구 방법을 참고하여 연구를 설계하였다.

가. 준비 단계

준비 단계는 3단계 절차에 따라 프로그램 초안을 개발하는 과정이었다. 2015 개정 체육과 교육과정, 교과서와 지도서, 표적 활동과 관련된 다양한 자료를 수집하여 검토하였다. 그리고 양궁 프로그램이 실시되는 현장을 방문하여 초등학생의 일반적인 양궁 기술 및 수행 수준 등에 관한 문헌을 수집하였다. 또한 학습자 수준을 파악하기 위하여 S 초등학교 6학년 학생을 대상으로 양궁과 관련된 사전의 경험이나 수업을 통해 기대하는 요인 등에 대해서 면담을 실시하였다.

프로그램의 초안에는 프로그램의 목표, 학습 내용, 평가 계획과 평가지 및 학습자료 등을 포함하였다. 초안 개발 과정은 초등 체육을 전공한 박사와 현장 교사, 양궁 전문 지도자 및 전문가 집단이 함께 타당성을 검증하였다. 그리고 최초에 프로그램은 단일 차시를 기반으로 개발되었으며 다중지능이론에 입각하여 순차적으로 10차시까지 개발하였다.

양궁의 특성과 의미를 정확하게 이해하고 기술의 발달을 경험하며, 배려와 운동 예절을 습관화하기 위하여 한 학기 이상의 수업 시간을 운영하는 것이 이상적이라고 판단하였다. 양궁 종목의 특성을 고려할 때, 프로그램을 준비하고 정리하는 시간이 일반적인 프로그램 운영보다 많이 할애되기 때문에 블록타임을 적용하여 2시간 연속 수업을 진행하였다. 양궁 수업을 위해서는 활과 화살, 표적 등을 준비 및 정리하는 시간이 필요하다. 또한 학습 효과를 높이기 위해 충분한 연습과 유사 게임이 가능하도록 시간 편성을 할 필요가 있었다. 중간의 휴식 시간을 수업 시간에 포함하여 실제 학습시간을 확보하는데 노력했다.

나. 1차 실행

교사는 1차 실행 단계에서 반성적 사고를 통해 프로그램 적용 가능성을 탐색해야 한다. 프로그램의 계획은 교육 상황에 부합하도록 수정하거나, 계획 단계에서 발견하지 못했던 상황 등을 고려하여 수업의 실행을 통하여 반성적으로 계획

을 검토해야 할 필요가 있다. 이를 위하여 계획을 보완하는 과정과 결과 및 학생의 수업 참여 경험, 학생의 학습 결과, 연구자의 연구노트 등을 광범위하고 다양하게 수집하여 분석했다. 분석한 결과는 전문가 집단의 토의를 통해 프로그램 계획은 수정 및 보완하였다.

다. 2차 실행

2차 실행 단계에서는 프로그램을 수정 및 보완하여 실행하였다. 1차 실행에서 현장 적용의 가능성을 탐색하기 위해 교사의 반성적 성찰을 중심으로 운영하였다면, 2차 실행에서는 개발된 프로그램의 교육적인 효과를 학생으로부터 탐색하는데 주력하여 진행하였다.

라. 3차 실행

3차 실행 단계에서는 프로그램을 실행하였다. 1, 2차에 걸쳐 수정하고 보완된 프로그램을 제시하였다. 또한 차시별 교육적 효과를 검증하기 위해 기존의 학습 효과와 비교 및 대조를 실시하였다. 이를 위해 프로그램 실행 상황을 녹화하고, 프로그램에 참여하는 학생의 반응과 수업 종료 후 학생의 반응, 그리고 학생이 직접 작성한 학습 결과 및 학생 평가 자료 등을 체계적으로 수집하여 분석을 실시했다.

마. 보고서 작성

실행단계는 총 3차에 걸쳐 진행하였으며, 모든 차시를 거쳐 수집된 자료는 최종적인 보완과 검토 작업을 거쳐 프로그램 수정 및 보완을 실시하였고, 해당 과정에 관하여 정밀하게 보고서를 작성하였다. 결과 보고서는 최대한 사실적이고, 구체적으로 제시하여 현장 교사의 이해를 돕기 위한 자료를 제작하기 위해 노력

했다.

연구 일정은 연구 설계를 바탕으로 계획하였으며, 본격적인 연구는 2021학년도 1학기 동안에 거쳐 수행하였다. 최종적으로 완성된 프로그램의 실행을 위해서 1차 실행과 2차 실행은 2020학년도 2학기에 집중적으로 실시했으며, 동계 방학 동안 3차 실행을 위한 반성적 성찰을 시간을 보낸 뒤, 최종 프로그램 개발 보고서를 작성하였다. 3차 실행은 학생으로부터 심도 있는 경험의 탐색을 위하여 충분한 라포(rapport)를 형성한 뒤 4월에 실시하였다.

4. 자료 수집 및 분석

프로그램 개발과 실행에 관한 연구는 프로그램을 개발과 운영하는 과정을 상세하고 진솔하게 작성하기 위해 실행 연구를 실시하였다. 실행 연구에서 자료의 수집 및 분석은 분리해서는 안 되며 지속적인 순환 과정을 거친다. 즉, 자료는 수집 및 분석이 동시에 진행되며 분석을 할 때, 필요한 경우 더 많은 자료를 수집하여 현상을 파악하는 동시에 시사점을 도출할 수 있다.

자료 수집은 연구 진실성을 높이기 위한 내용과 방법이 많을수록 신뢰성이 높아지지만, 현실적인 문제를 감안하여 계획되어야 한다, 그래서 본 연구에서는 수행 가능한 자료 수집 방법과 타당한 분석 방법을 현실성 있게 고려하여 선별했다. 다만, 연구 진행 과정에서는 연구의 방향성과 목적성에 위배되지 않는 선의 범위에서 양과 질의 자료를 수집하여 분석할 수 있는 방안을 모색하여 적용할 수 있도록 노력했다.

가. 자료 수집

(1) 참여관찰과 수업일지

참여관찰은 질적 연구의 대표적인 연구 방법이다. 연구자가 연구 참여자의 일

상으로 들어가 오랜 기간 동안 머물면서 관찰을 하고 연구하는 방법이기 때문에 인간의 경험을 연구하는 방법으로 적합하다고 할 수 있다(김영천, 2016). 교육 현장에서 참여관찰은 연구자가 교사나 지도자로서 학생과 함께 생활하면서 온전한 참여자의 역할을 병행할 수 있기 때문에 의미있는 자료 수집에 용이하다. 해당 연구의 양궁 프로그램 실행 과정에서는 프로그램의 진행에 따라 지도자와 학생의 상호작용과 행동 변화를 중심으로 교사의 입장에서는 일화적 관찰 기법을 활용했다. 더불어 주제 없이 세부적으로 관찰하거나, 특정 범주에 관한 기록을 하는 등의 개방적 관찰 기법도 병행하였다.

연구자는 프로그램은 실행하면서 얻게 된 느낌이나 생각을 있는 사실대로 자유롭게 정리하여 수집하였다. 프로그램의 계획을 기반으로 운영의 흐름에 따른 경험을 자유로운 형식으로 수업 일지에 기록하였으며, 수업 일지의 내용은 메모지와 수업 계획서, 평가지를 활용하여 수시로 기록하였으며, 전사를 통해 컴퓨터에 저장을 했다.

(2) 면담

면담은 질적 연구분야에서 가장 흔하게 사용되는 자료의 수집 형태다. 이 연구에서는 연구 참여자로 학생, 담임교사, 체육전담교사 등을 대상으로 반 구조화된 면담을 활용하였다, 특히 학생의 프로그램 참여 과정에서 느꼈던 느낌이나 생각 등을 있는 그대로 담아내기 위해 심도 있는 결과 수집을 위한 노력에 최선을 다했다.

3차 연구 실행에는 학생의 양궁 수행 능력 수준에 따라 포커스 그룹 면담과 인터뷰를 실시하면서 학생의 인식을 알아보았다. 1차와 2차 실행에서 일부 학생들은 수업 일지 작성 및 발표에 대해 부정적인 감정을 드러냈다. 이에 따라 3차 실행에서는 수업 일지 작성은 자율에 의해 맡기고 면담을 주로 활용했다. 면담은 독립된 공간에서 그룹이나 개인 별로 약 30분 정도 실시했다. 연구자는 연구 윤리를 충분히 설명하였고 사전에 학부모와 학생의 동의를 구한 뒤, 면담을 실시했으며, 면담 내용은 학생에게 재차 동의를 구한 후에 녹음하였다.

(3) 학습일지 등의 수업 결과물

연구 참여 학생은 프로그램 운영을 통해 다양한 다중 지능 발달 효과를 보였다. 가장 비중이 컸던 결과물은 평가지로서 학생의 참여관찰일지의 성격을 지니고 있었다. 프로그램 종료 후, 학생은 당일에 배웠던 내용을 기술과 태도 측면과 느낌을 포함하여 자유롭게 작성하였다. 평가지는 학생의 느낌이나 생각을 자유롭게 기술할 수 있는 공간으로 영역별 과제 수행이나 자기평가 등 다양하게 활용되었다.

그리고 학생의 수업 참여 소감문과 각종 평가지 등은 다양한 결과물과 함께 수집하였다. 또한 기록이 어려운 양궁 활동 중심의 프로그램 운영 실태는 스마트폰의 녹화 기능을 활용하여 동영상으로 촬영하여 활용하였다.

(4) 동영상 촬영

프로그램이 진행되는 모든 차시는 캠코더를 활용하여 녹화를 하였다. 녹화는 프로그램 운영 실태가 고스란히 드러날 수 있도록 모든 장면이 나올 수 있는 공간에 고정하여 진행되었다. 공개 수업과 같이 주변에서 프로그램 운영에 도움을 줄 수 있을 경우에는 지도자의 동선에 따라 프로그램이 진행되는 전 과정을 영상으로 촬영하여 자료로 활용하였다.

(5) 다양한 자료의 활용

초등학생의 표적도전 양궁 프로그램의 개발과 실행을 위해 초등학교 교육과정, 양궁 교본, 실행 연구 등과 연관된 문서, 각론서, 논문 등을 다양하게 수집하여 연구 진행 과정에 도움이 될 수 있는 자료로 활용하였고 수업 및 평가 자료를 제작하고 연구 자료의 분석과 해석과정에서 적절하게 활용하였다.

(6) 전문가 협의

실행 연구는 연구의 전 과정에서 전문가의 조언을 필요로 한다. 전문가의 조언은 프로그램 개발에 관한 내용부터 연구의 방향성, 프로그램 실행 등에 올바른 방향성을 제시하는데 활용될 수 있다. 전문가 협의는 공식적인 내용을 녹음하여

전사했으며, 비공식적으로 프로그램 운영 중에 받아들인 조언은 메모 등의 방법을 활용하여 기록하였다. 전문가 협의는 체육교육을 전공한 박사 2인과 양궁 전문 지도자 및 교사 등으로 구성되었다.

나. 자료 분석

자료 분석은 반복적 비교분석법을 활용했다. 반복적 비교분석법은 근거 이론의 한 자료 분석 방법으로 개발되었으며 최근에는 질적 연구를 분석하는 방법으로 널리 활용되고 있다(유기웅 등, 2015).

이 연구에서 자료분석은 반복적 비교분석법에 의거하여 자료의 수집과 분석을 동시에 진행하였고, 개방 코딩과 범주화, 범주 확인의 과정을 거쳐 진행하였다. 각 실행 과정에서는 수집된 자료를 반복적으로 분석하여 정리하였다. 개방 코딩은 자료를 읽고 중요한 자료에 명명화하여 분류하는 과정으로 해당 연구에서는 명명화된 자료를 해석하고 연구 결과에 의미를 부여할 만한 자료를 체계적으로 구분하는 과정을 거쳤다. 이 과정에서는 편협화의 오류를 범하지 않기 위해 가능한 폭넓은 선정 기준을 마련하여 가능한 많은 자료를 정리해 두었다.

정리된 자료는 귀납적 내용 분석 방법을 활용하여 범주화 시켰다. 범주화된 자료는 개방 코딩된 자료를 기반으로 반복적인 비교 분석 과정을 거쳤다. 범주화를 통해 범주 리스트를 작성하고 전문가 집단의 토의를 통해 체계화하였다. 범주화된 자료는 연역적 방법을 기반으로 원 자료와의 범주 관계와 범주 설명력을 검토하였다. 동시에 범주화 과정은 범주를 대표할 만한 사례를 기반으로 추출해 내는 작업을 병행하였다. 연구 참여자는 양궁 프로그램에 따른 성취도를 파악하기 위해 전문가 협의를 통해 빈도 분석을 실시하였다.

5. 연구의 진실성

질적 연구는 전통적인 시각을 벗어나 고정관념으로 자리 잡은 신뢰도와 타당도의 개념을 벗어나야 한다(이용숙, 김영천, 이혁규, 김영미, 조덕주, 조재식, 2005). 연구자는 연구가 종료되면 자신의 연구 과정과 도출된 결과에 관하여 신뢰도와 타당도를 평가할 필요는 있지만, 해당 과정이 전통적 연구와 다른 방식을 추구해야 한다. 프로그램 개발이 목적인 실험 연구는 연구의 진실성을 확보하기 위해 다양한 연구 방법을 동원해야 하며, 환경의 변화와 부합하는 프로그램 개발과 적용을 하면서 연구 과정을 상세하게 기술하여 독자로 하여금 평가를 할 수 있도록 해야 한다. 이 연구는 진실성 확보를 위해 다음과 같이 Lincoln과 Guba(1985)의 준거를 활용하였다.

첫째, 충분한 기간에 거쳐 집중적인 관찰을 수행하며 연구 참여자와의 친밀감과 신뢰를 바탕으로 진실되고 심층적인 자료 수집을 위해 노력하였다. 연구자와 참여자는 지도자와 학생의 관계로 충분한 시간을 두고 친밀감을 형성하였다.

둘째, 두 가지 이상 방법을 활용하여 현상을 분석하는 삼각 검증을 실시하였다. 선행 연구의 고찰, 연구자 및 참여자 등의 다양한 관점에서 분석된 자료를 수집하고, 참여자와 전문가 간의 검토 과정을 거쳐 자료의 해석이 신뢰하고 타당하게 이루어지도록 노력하였다.

셋째, 연구자와 참여자 간에 발생할 수 있는 다양한 상황을 고려하여 심층적인 기술을 통해 독자로 하여금 상황을 완벽하게 이해할 수 있도록 노력했다.

넷째, 프로그램 운영, 면담 등의 장면을 녹화 및 녹음, 메모와 현장 기록 등의 자료를 풍부하고 다양하게 생성하여 참고 자료로 활용하였다.

다섯째, 연구의 모든 과정은 전문가 집단의 자문을 구했다. 전문가 집단은 스포츠 교육학을 전공한 교수 1인과 박사 2인으로 구성되었으며, 양궁 전문 지도자와 초등학교 교사를 포함하였다.

여섯째, 연구자는 도출된 자료를 임의적으로 분석하고 도출된 결론을 연구 참여자에 의해 재검토하는 과정을 거쳤다. 연구 자료는 연구자와 참여자가 협동적으로 구성하는 실제이므로 참여자의 검토 과정을 통해 신뢰성과 타당성을 확보하였다.

일곱째, 질적 연구는 연구자의 주관성이 완벽하게 배제될 수 없기 때문에 연구자의 관점에서 출발한 내용을 상세하게 기술하여 연구 과정에서 발생될 수 있는 주관성은 반성적인 성찰을 통해 독자가 연구 결과를 객관적으로 판단할 수 있도록 노력하였다.

6. 연구의 윤리성

연구자는 연구 윤리를 준수하기 위해 유기웅 등(2015)이 제시하고 있는 내용을 근거로 연구의 모든 과정에서 연구 윤리성을 준수하기 위한 노력을 하였다. 연구 주제는 체육교육 현장에서 반드시 필요하다고 판단되는 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램 개발과 실행에 관한 과정과 결과를 세세하게 제시하고자 하였다.

개발된 프로그램 이외에도 의도적으로 프로그램의 효과를 규명하기 위해 별도의 조작을 시도하지 않기 위해 통상적으로 초등학교에서 실행될 수 있는 수업 형태를 기준으로 프로그램을 실시하였다. 또한 연구자의 주관적 신념에 의한 프로그램이 특정 학생에게만 적용하는 것이 아니라 모든 학생에게 적용 가능한 형태로 연구를 진행하였다.

연구 참여자는 실제 체육수업 현장의 개선을 위한 연구의 목적과 관련하여 자발적 의사를 밝힌 참여자를 대상으로 선정하였고, 최대한의 연구 참여자의 의견을 반영하였다. 연구 참여자에 대해 불필요한 신상의 정보를 수집하거나 제공받지 않았으며, 언제든지 연구에서 참여 중단하거나 포기를 원할 경우, 의견을 존중한다는 서약을 받았으나, 중간에 연구에서 이탈한 참여자는 없었다.

자료는 최대한 객관적이며 광범위한 형태로 수집하였으나, 연구 참여자가 동의할 원하지 않을 경우에는 자료 수집에서 배제함을 원칙으로 하였다. 마지막으로 면담 과정에서는 참여자의 심리상태를 최대한 배려하여 편안하고 즐거움 마음으로 면담을 할 수 있도록 하였다.

IV. 연구결과

본 연구의 결과는 첫 번째로 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 개발과 두 번째로 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 실행에 관한 내용으로 구성하였다.

1. 프로그램의 개발

다중 지능을 증진하기 위한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램 개발 과정과 프로그램은 다음과 같다.

가. 개발 절차

본 연구는 초등학생 6학년을 대상으로 다중지능(MI)을 증진하기 위한 양궁 교수-학습 프로그램을 개발하고 실행하는데 목적이 있다. 연구 절차는 계획 수립-문헌 분석-프로그램 개발-적용-수정 및 보완의 순서로 진행되었다. 문헌 분석은 양궁 교수-학습 프로그램 개발을 위하여 다중지능이론에 대한 자료인 현장 연구 보고서와 논문 등을 중심으로 선행연구를 고찰하였으며 학생에 대한 기본 조사를 통해 흥미를 고려한 관심 주제를 선정하였다.

양궁 프로그램은 20년 이상 양궁 지도 경력을 보유한 전문가 5인 집단과 엘리트 선수 2인 집단의 조언을 통해 내용을 구성하여 개발하였다. 양궁 프로그램의 수정과 보완은 소집단 공개수업을 통해 양궁 프로그램을 실시 후, 전문가 집단과 엘리트 선수 집단의 협의회를 통해 진행하였으며, 해당 개발 절차를 요약하자면 다음 <표 3>과 같다.

<표 3> 연구 절차

기간	주요 활동 내용	비고
2020.3.1~6.30	<ul style="list-style-type: none"> · 연구 계획 수립 · 관련 자료 수집 	
2020.7.1~7.31	<ul style="list-style-type: none"> · 양궁 활동 프로그램 연구 · 양궁 프로그램 연간 계획의 수립 · 다중지능이론 문헌 연구 · 다중지능이론을 적용한 프로그램의 탐색 	
2020.8.1~8.31	<ul style="list-style-type: none"> · 다중지능이론 양궁 프로그램 연구 · 다중지능이론 연구 및 전문가의 지도 조언 · 교수-학습 지도안 작성 및 자료 제작 	
2020.9.1~12.28	<ul style="list-style-type: none"> · 1, 2차 예비 프로그램 운영을 통한 연구 	
2021.1.3~2.28	<ul style="list-style-type: none"> · 프로그램 분석 및 수정 보완 · 다중지능이론의 프로그램 적용 방안 연구 	공개수업을 통한 전문가의 방법 연수 및 지도 조언
2021.3.1~6.30	<ul style="list-style-type: none"> · 완성된 프로그램 및 자료 적용 · 참여관찰(수업 일지), 학생의 학습 일지 작성 · 심층면담 	실험집단에 적용 (2021년도 6학년)
2021.8.1~12.31	<ul style="list-style-type: none"> · 프로그램 적용에 관한 질적 자료 수집, 분석 · 논문 작성 	

나. 개발 과정

(1) 프로그램 개발 및 준비단계

양궁 프로그램을 개발하기 위한 준비단계에서는 먼저 선행연구를 검토하였다. 다수의 선행연구는 교과과목 중심으로 구성되었기 때문에 본 연구에서 개발하고자 하는 양궁 프로그램과는 다소 상이한 내용이었다. 따라서 프로그램 개발은 20년 이상의 지도자 경험을 가지고 있으며 양궁 전문지식이 해박한 전문 지도자 집단과 엘리트 선수 집단의 회의를 거쳐 보편적인 양궁 체험 활동에서 벗어나 다중지능 이론의 교수-학습활동에 초점을 둔 다양한 영역의 양궁 프로그램을 개발하고자 하였다.

자료 수집은 다중지능이론에 대한 지식의 탐구, 선행연구물과 참고문헌, 양궁 기술 지도서, 인터넷 자료 등을 통해 실시하였다. 교수-학습 활동은 연구 대상에 적합한 다중지능이론에 적용 가능한 내용을 구성하기 위해 협의하였으며, 양궁 프로그램이 실시되는 현장(초등학교 양궁 운동부 훈련, 생활체육 클럽활동)을 방문하여 초등학생의 일반적인 양궁 기술과 전술 수행 수준 등에 관한 내용으로 구성하였다.

학습자의 수준 파악은 지난 연도에 함께 양궁 프로그램을 지도했던 지도자와 심층면담을 통해 학생들의 신체조건, 성향, 참여도, 만족도 등 양궁에 대한 사전 경험과 양궁 수업을 통한 기대 등에 대한 조사를 하였다. 특히, 공간지능 활동은 초등학생이 수행하기에 난도가 높다고 판단되어 전문 양궁 지도자들과 공개수업을 실시함으로써 실현 가능성을 검토했다.

공개 수업에 참여한 대상자는 양궁 경력이 짧은 6학년 3명의 학생으로 구성하였다. 공개수업은 학생이 체득한 양궁 기술 체득 수준과 신체조건 및 기능의 한계점을 고려하여 가장 낮은 12파운드의 활을 사용하여 진행하였으며, 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 수정과 보완은 과녁 간 거리 조절로 난이도를 구분하여 실시한 공개 수업의 결과를 바탕으로 이루어졌다.

초등학생이 양궁의 특성과 의미를 제대로 이해하고 기술의 발달을 경험하며 운동 에티켓과 배려를 습관화하기 위해서는 한 학기 이상 수업을 운영하는 것이 이상적이다. 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 체스트 가드와 암 가드, 핑거 탭 착용 및 활 등을 준비하고 정리하는 데 소요되는 관리 시간이 필요하다. 또한 학습의 효율성을 높이기 위해서 충분한 연습과 몰입의 연속된 실제 학습시간(ALT-PE)도 필요하다. 이에 양궁 프로그램 운영은 양궁의 특성을 고려하여 블록 수업 형태(2시간 연속 수업)로 운영되었으며, 프로그램 운영 중간에 휴식 시간까지 프로그램 운영 시간으로 포함하여 탄력적인 프로그램 운영 시간을 확보하는데 노력했다.

(2) 다중지능 이론에 근거한 양궁 프로그램 적용

다중지능 이론은 학교 현장에서 널리 사용되고 있는 교수 전략에 다양한 방법으로 활용 가능성이 있다. 학생은 여덟 가지 다중 지능에 대한 지적인 성향이 상이하기 때문에 교사는 학생의 지능에 따라 다양한 학습양식과 여러 가지 교수 도구 및 전략을 활용해야 한다. 이러한 교사의 노력은 학생으로 하여금 자신의 강점 지능에 알맞은 수업 방안을 모색하게 하고, 학습 참여에 적극성을 보이게 해 준다(Armstron, 1994).

(가) 다중지능 이론을 접목시킨 체육 학습 활동의 유형

다중지능 이론은 개인 학생의 특성을 발견하고 개별적으로 적합한 교수-학습 방안을 적용함으로써 학생의 창의성과 역량을 길러줄 수 있다. 하지만 학생들은 지능에 대한 지적 수준이 각기 상이하기 때문에 모든 학생에게 적합한 최상의 교수 전략을 발휘하는 데 한계가 있다. 이와 같은 다중지능이론은 체육 학습에 적용이 가능하며, 각 지능 영역별로 살펴보면 <표 4>와 같다.

<표 4>에서 제안된 활동은 지도자가 체육활동에서 고려해야 하는 활동을 고안하는데 필요한 내용이다. 지도자는 교수-학습 활동을 개발할 때, 학생이 다양한 활동을 수행하도록 인도하는 동시에 가능한 여러 많은 학생이 자신이 추구하는 활동을 시도할 수 있도록 노력해야 한다.

표 4. 다중지능이론을 적용한 체육활동의 유형

지능영역	활동유형
언어	<p> 녹음하기, 단어 학습하기, 발표하기, 브레인스토밍, 설명하기, 시 쓰기, 은유와 비유하기, 이야기를 쓰거나 말하기, 인용하기, 일지 작성하기, 조사하여 발표하기, 짝과 생각한 것 말하기. 토론하기 </p>
논리-수학	<p> 결론 도출하기, 계산과 수량화, 문제 해결하기, 단계를 순서대로 보이기, 마인드맵 작성하기, 비교·대조하기, 자료에서 패턴 탐색하기. 측정하기, 흐름도 작성하기. </p>
공간	<p> 그래프 작성하기, 만화 그리기, 상징적 그림, 자신의 움직이는 모습 그리기, 주제를 소개하는 책자 만들기, 포스터 제작하기, 협동화 그리기 </p>
신체운동	<p> 모형 만들기, 수행하기, 역할극 수행하기, 창조하기 </p>
음악	<p> 가사 바꾸기, 노래·음악·랩·이야기 듣기, 리듬을 이용하기 익히기, 배경 음악과 함께 학습하기, 악기 만들어 연주하기, 어떤 주제와 관련된 소리 수집하기, 음악 비디오 제작하기, 오디오 테이프 제작하기 </p>
대인	<p> 공동체 봉사 프로젝트 계획하기, 또래 교수, 전문가 공동체로 활동하기. 함께 발견하기, 협동으로 프로젝트 수행과 발표하기 </p>
개인이해	<p> 자신만의 장점 찾아보기, 자신의 움직임을 생각해 보기, 자신이 발전해 온 역사 정리하기, 학습에 관해 반성하기 </p>
자연	<p> 새로운 학습 내용과 비슷한 자연물 찾기, 주변의 패턴 탐색하기, 현장학습 </p>

해당 표는 Campbell과 Dickinson(2004)의 선행연구를 기반으로 보완함.

(나) 수업계획 구성

다중지능 이론은 표에서 살펴본 바와 같이 다양한 형태의 교수-학습 활동으로 구성될 수 있다. 교사는 교육과정을 재구성할 때, 위에서 제시된 교수 활동 중에서 적절한 내용을 선택하여 적합한 방법으로 적용해야 한다. 이처럼 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 재구성은 학습 자료를 하나의 지능에서 다른 지능으로 전환시키는가가 가장 중요한 방법이라고 할 수 있다. 언어적 상징을 다른 지능의 언어, 즉 신체적, 음악적 표현이나 그림, 논리적, 수학적 개념으로, 혹은 개인 내적 표현이나 사회적 상호작용 관계로 변형시킬 수 있는 방안을 모색해야 한다. 다음의 7단계 방안은 다중지능 이론을 기반으로 수업계획을 구성하거나 프로그램을 재구성하는 방안 중 하나이다(Amstrong, 1994).

① 특정 주제나 목표에 주안점을 둔다.

교수 목표를 정확하고 분명하게 진술한다. 위에서 제시된 바와 같이 ‘교수 주제’나 ‘목표’를 중심에 두어야 한다.

② 핵심 내용을 질문한다.

특정 교수 주제나 목표에 대한 교육 프로그램을 재구성할 때, 제기되는 핵심 내용의 질문이 있다. 이와 같이 핵심적인 질문은 다음 이어지는 다음 단계에서 창의적 사고를 발생시키는데 촉진제 역할을 해 준다.

③ 교육 프로그램 운영 전략의 가능성을 고려한다.

어떤 교재와 방법이 가장 적합한 프로그램 운영 전략인지 살펴보고 여러 가능성을 고려해 본다.

④ 브레인스토밍을 실시한다.

다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 사

용하여 다양한 지능에 대해 생각나는 가능한 많은 교수-학습방법을 나열한다. 그러면 다양한 자료를 얻을 수 있을 것이다. 전문가 집단을 기반으로 한 브레인스토밍은 학생의 사고를 자극하는데 도움이 될 것이다.

⑤ 적합한 활동을 선택한다.

다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램이 완성되면 교육 환경에 활용하기 적합한 교수-학습 방법을 원으로 표시한다.

⑥ 순서에 맞게 교수-학습 계획을 설정한다.

사용될 교수-학습 방법이나 기법이 설정되면 특정 목표나 주제를 중심으로 교수-학습 계획을 설정한다.

(다) 프로그램 내용

다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 그동안 Amstong(1994), Campbell & Dickinson(2004), 박효정(1999) 등에 의해 개발, 적용되어 효과를 보았던 활동들을 연구자의 양궁 수업에 적합하게 수정·보완되었다. 다중지능이론을 적용한 양궁 프로그램은 다중지능이론 교수-학습 전문가 집단과 양궁 지도자 집단, 엘리트 선수 집단 간의 협의를 통해 <표 5>와 같은 구체적 활동으로 개발되었다.

표 5. 다중지능이론을 적용한 양궁 프로그램

주	활동	지능요소	주요 활동 내용
1	기본기술 익히기	신체	<ul style="list-style-type: none"> 고무 밴드를 활용하여 기본 기술 체득 내 몸에 맞는 활 파운드 찾기
		자기이해	<ul style="list-style-type: none"> 자기 성찰지 작성
2	활쏘기 실전	신체	<ul style="list-style-type: none"> 준비 체조 및 스트레칭으로 이완시키기 빈 활로 세트 당기기
		공간	<ul style="list-style-type: none"> 조준기 활용하는 방법 습득 표적 그림에 자신의 화살 탄착군 표시하고

			집중도 평가하기
		자기이해	<ul style="list-style-type: none"> · 자신에게 격려되는 긍정적 혼잣말(Self-Talk) 생각해 보기 · 자기 성찰지 작성
		논리-수학	<ul style="list-style-type: none"> · 8발 기록하여 그래프로 나타내어 기록 향상 정도 파악하기
		언어	<ul style="list-style-type: none"> · 언어 카드로 자신감을 키울 수 있는 긍정적 문장 만들어보기
3	단체전 리그 3경기	대인관계	<ul style="list-style-type: none"> · 기술이 부족한 친구 조언해 주기, 피드백 주고받기 (또래 교수) · 하이파이브를 통한 one 팀 만들기 · 팀 이름, 주장, 발사 순서를 정하여 소속감 갖기
		언어	<ul style="list-style-type: none"> · 긍정적인 언어를 사용하여 동료에게 힘 북돋아 주기
		논리-수학	<ul style="list-style-type: none"> · 기록 점수 합산하여 세트 점수로 승패 나누기
		신체	<ul style="list-style-type: none"> · 빈 활로 세트 당기기, 10초 당겨 버티기
		자기이해	<ul style="list-style-type: none"> · 자기 성찰지 작성
		논리-수학	<ul style="list-style-type: none"> · 8발 기록하여 그래프로 나타내어 기록 향상 정도 파악하기
		공간	<ul style="list-style-type: none"> · 표적 그림에 자신의 화살 탄착군 표시하고 집중도 평가하기
4	단체전 리그 2경기	대인관계	<ul style="list-style-type: none"> · 동료의 부족한 부분을 함께 발견하고 해결하기 · 하이파이브를 통한 one 팀 만들기
		논리-수학	<ul style="list-style-type: none"> · 기록 점수 합산하여 세트 점수로 승패 나누기 · 승패 배점, 기록 평균 점수 배점 합산하여 순위 정하기 · 8발 기록하여 그래프로 나타내어 기록 향상 정도 파악하기
		신체	<ul style="list-style-type: none"> · 빈 활로 세트 당기기, 10초 당겨 버티기
		언어	<ul style="list-style-type: none"> · 긍정적인 언어를 사용하여 동료에게 힘 북돋아 주기
		공간	<ul style="list-style-type: none"> · 표적 그림에 자신의 화살 탄착군 표시하고 집중도 평가하기
		자기이해	<ul style="list-style-type: none"> · 자기 성찰지 작성
5	과녁 넘어 맞추기	공간	<ul style="list-style-type: none"> · 포물선을 이용하여 장애물을 넘겨 과녁에 화살 맞추기 · 표적 그림에 자신의 화살 탄착군 표시하고 집중도 평가하기
		신체	<ul style="list-style-type: none"> · 양궁 활동 후 고무밴드로 반대운동을 하여

			신체 밸런스 유지하기
		자기이해	· 자기 성찰지 작성
		언어	· 양궁 영상 보면서 앵커, 해설자 역할 활동하기
		논리-수학	· 8발 기록하여 그래프로 나타내어 기록 향상 정도 파악하기
6	퍼펙트 게임	자기이해	· 끈기를 가지고 모든 화살을 노란색 과녁에 맞추기 · 긍정적 혼잣말을 활용하여 감정 조절, 자기 통제하기 · 자기 성찰지 작성
		논리-수학	· 8발 기록하여 그래프로 나타내어 기록 향상 정도 파악하기
		공간	· 표적 그림에 자신의 화살 탄착군 표시하고 집중도 평가하기
7	목표점수 달성	논리-수학	· 스스로 계획하고 점수를 암기하는 방법으로 목표 점수 달성하기 · 8발 기록하여 그래프로 나타내어 기록 향상 정도 파악하기
		공간	· 표적 그림에 자신의 화살 탄착군 표시하고 집중도 평가하기
		자기이해	· 자기 성찰지 작성
8	거리 감각 익히기	공간	· 거리, 크기가 다른 표적에 따라 변화하는 나의 행동 알아보기 · 조준기를 활용하여 표적에 적중시키기 · 표적 그림에 자신의 화살 탄착군 표시하고 집중도 평가하기
		논리-수학	· 8발 기록하여 그래프로 나타내어 기록 향상 정도 파악하기
9	리듬에 맞춰 슈팅하기	음악	· 단조로운, 잔잔한, 리드미컬한 템포에 맞춰 슈팅하기
		논리-수학	· 8발 기록하여 그래프로 나타내어 기록 향상 정도 파악하기
		공간	· 표적 그림에 자신의 화살 탄착군 표시하고 집중도 평가하기
		신체	· 양궁 활동 후 밴드로 반대 운동을 하여 신체 밸런스 유지하기
10	내 꿈을 펼쳐라	언어	양궁을 통한 나의 발달과정 발표하기

(라) 평가

다중지능이론에서 평가는 전통적 형식의 평가가 아닌 대안적 평가를 추구한다. 교수자는 학습자가 해당 지능 영역에 몰입할 수 있는 과제를 제시하고, 과제를 수행하는 과정을 관찰하여 평가하는 접근을 시도해야 한다. 단답형이나 선다형의 평가는 다중 지능 영역의 다양한 내용을 설명하는 데 한계가 있기 때문에 상황에 기초한 과정평가나 수행평가로 대체해야 한다. 다중지능이론을 적용한 평가는 학생의 다양한 능력을 알아보기 위해 다음과 같은 원칙이 있다.

첫째, 평가는 시간에 변화에 따라 학생의 성장을 관찰해야 한다. 이를 위해 학생이 스스로 자기 학습을 되돌아보는 반성적 평가나 포트폴리오 방법 등을 사용해야 한다. 둘째, 평가는 다양한 형태로 이루어져야 한다. 셋째, 평가는 교수-학습 내용에 관한 정보를 제공해야 한다. 이는 교수기법의 향상을 가져다줄 수 있다. 이를 위하여 평가의 기준은 교사와 학생이 함께 설정해야 하며, 학생은 학습과 평가를 통한 자기 학습의 통찰력을 습득하게 된다. 넷째, 다중지능이론에 근거한 교수-학습 방법은 관찰에 의한 평가가 중요하다. 다섯째, 학생은 활동적인 자기 평가자의 역할을 해야 한다(김영천, 2016).

위에 제시된 평가 원리에 근거한 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램 평가는 면담, 관찰, 일화 기록, 작품 포트폴리오, 학생 일지 등 다양한 방법을 사용할 수 있다(김준호, 2010). 특히, 학생에 의해 작성된 자기 성찰지는 2015 개정 교육과정의 평가가 지향하는 과정 중심의 평가를 적절하게 반영시킨 자료라고 할 수 있다. 과정 중심의 평가는 학습의 결과와 더불어 과정에서 학생에게 양·질의 피드백을 제공하며, 많은 학생이 제시된 성취 기준에 도달할 수 있도록 이끌어 주며, 학생 스스로 자신의 학습을 성찰하고 반성할 수 있도록 도와주는 평가 방법이다(교육부, 2016).

수업 초반에는 학생의 안전 수칙, 경험, 흥미 등을 진단 평가지를 이용하

여 조사하였으며, 복합적인 기초 기능 진단을 실기 검사를 통해 실시하였다. 중반에는 학생들의 기술 수행능력과 관련하여 자기평가, 교사 평가, 동료 평가 방법을 이용해 적절한 시기에 피드백을 제공하였다. 특히 매 차시 기록을 수집하여 자신의 기록 향상도와 발달과정을 알아가는 과정과 양궁 예절을 습득하여 실천하는 평가지를 이용하였고, 수업의 마무리에서는 자신의 성장과정을 되돌아보고 자기평가를 실시하여 배웠던 내용을 회상할 수 있는 정리 평가를 실시했다. 이들을 종합하여 학생들에 대한 다양한 평가를 실시하였으므로 교육과정의 평가가 지향하는 방향을 충실히 반영했다고 할 수 있다.

(마) 차시 수업모형을 통한 효율적인 수업

차시 수업은 도입-기술 연습 및 전술적 인식-양궁 프로그램-개인 기록 작성-정리 및 평가의 순서로 진행하였으며 쉬는 시간을 포함한 90분의 시간을 최적화 되도록 활용하였다. 김상목(2017)의 경쟁 활동 수업모형을 참고한 차시 내의 수업모형은 다음 <표 6>과 같다.

표 6. 차시 내의 수업 모형

	도입(20분)	전개(55분)			정리 및 성찰(15분)
학습 강도					
주요 활동	<ul style="list-style-type: none"> 수업 준비 확인 동기 유발 학습 목표 확인 준비운동 	<ul style="list-style-type: none"> 프리 슈팅 전술적 인식 기술 연습 전술적 문제 발견, 문제를 해결하기 위한 연습 	<ul style="list-style-type: none"> 양궁 프로그램 다중지능 이론을 적용한 양궁활동 	<ul style="list-style-type: none"> 개인 기록 작성 전술적 문제를 보완한 기술 적용 	<ul style="list-style-type: none"> 정리운동 학습 정리 성찰지 작성

수업이 시작되기 전 연구자는 수업 준비 상태를 점검하고 학생들의 건강 상태를 살핀다. 이미지나 짝막한 동영상을 이용하여 오늘 배울 주제와 관련하여 동기를 유발하였다. 이와 연결하여 학습 목표를 확인하며 학생들이 참여할 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 규칙과 방법을 소개하였고 이후 학생들은 양궁장 야외로 나가 준비운동을 실시하였다. 준비운동은 팔 벌려 뛰기, 맨손체조, 스트레칭으로 몸을 풀어준 뒤 준비운동이 끝나면 자연스럽게 양궁에 필요한 장비들을 착용하여 자신의 활을 들고 정해진 표적 번호로 자리 잡는다. 갑작스러운 활쏘기로 인한 부상을 예방하고 기능을 점검하기 위해 연구자의 구령에 맞춰 화살이 없는 빈 활로 세트 당기기, 오래 당기기를 통해 충분히 몸을 풀어주는 활동을 실시하였다.

초반에는 자유롭게 슈팅할 수 있는 시간을 갖되 자신에 맞는 조준점 확인 및 수정과 학생들은 자신의 기술적 문제를 발견하는 수준까지 고민을 하고 발문과 응답을 통해 연구자는 그 기술을 숙달하기 위한 연습 방법을 제시해 주었다. 초기에 프리슈팅이 기술적 문제를 내포하고 있었으며 그 문제를 해결하기 위한 기술은 가늠할 정도로 정해져 있기 때문에 예측하여 미리 연구자가 준비할 수 있었다. 연구자에게 피드백을 받은 학생들은 자신의 문제점을 보완하기 위한 기술을 익힐 수 있는 시간을 제공해 주었고 순회를 하며 연습 방법을 도와주거나 특별한 지도가 필요한 학생에게는 수준에 따라 연습을 변형하도록 해 주었다. 이후에 전개될 양궁 프로그램이 주 활동이므로 시간은 프리슈팅 및 기술 연습에서 축소하는 등 조절하는 경우가 있었다. 양궁 프로그램에서는 연구자가 직접 개발한 다중지능 이론을 적용한 활동으로 여러 영역의 양궁 활동이 이루어졌으며 다양한 방법의 활쏘기 경험이 이루어졌다. 특히 발견된 기술적 문제를 지속적으로 상기시켜 이후 개인 기록 발사에서 기록에 긍정적인 영향을 미칠 수 있도록 도움을 주었다. 이후 개인 기록 발사에서는 8발 기록을 하여 그래프에 직접 표기해 보는 활동으로 양궁 수준의 향상도를 보는 것으로 전개는 마무리하였다. 정리 단계에서는

자신이 사용한 활, 장비들을 제자리에 정리를 한 뒤 모여서 간단하게 정리운동을 하였다. 정리운동 후 배운 내용을 복습함과 동시에 수업에서 느낀 점, 칭찬, 궁금했던 점 등을 나눌 수 있는 기회를 제공하고 각자 성찰지를 작성하도록 하며 수업을 마무리하였다.

2. 프로그램 실행 결과

교육은 인간의 행동적인 특성을 계획적으로 변화시키는 일련의 과정이다(김주영, 2018). 교육 목적이 그러하듯, 체육교육 역시 일련의 변화를 추구한다. 체육교육은 전인을 지향하며, 전인의 특성은 인간 발달의 네 가지 측면, 즉 인지적, 신체적, 정의적, 사회·도덕적인 발달을 추구한다.

연구 기간 동안 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 적용한 연구 참여자들은 양궁에 필요한 기초 기술을 습득하게 되었으며, 다중지능이론과 관련된 다양한 측면에서 주목할 만한 향상을 보였다.

이 절에서는 다중 지능을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 실행 결과를 심도 있게 살펴보고 전인교육으로서의 가능성을 모색해보기로 한다.

가. 언어지능의 발달

언어지능은 언어를 구사하고 말의 뉘앙스, 의미, 순서 그리고 리듬에 대한 표현과 이해 능력을 뜻한다(Gardner, 1983). 언어 영역에 높은 지능을 가진 사람은 말하기를 즐겨 하며, 이야기를 잘 꾸며 글쓰기를 하는 것을 좋아한다. 그리고 암기 능력을 잘 할 가능성이 높다. 학습에서 대표적으로 나타나는 언어지능의 유형은 글짓기, 말하기, 토론하기이다. 다중 지능을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에서 언어지능은 언어를 사용하

여 타인이 특정 행동을 하는데 납득을 시킬 수 있는 설득과 언어를 활용하여 정보를 알려주는 설명 등의 형태로 나타났다.

체육 시간에 배운 내용을 말로 표현해본 적이요? 거의 없죠. 체육 수업이 니깐 따라서 하죠. 실기 위주로 하는데 굳이 말로 할 필요가 있을까요?

<체라 면담>

체육 시간에 피구 같은 걸 재미있게 하긴 했지만, 저희들끼리 따로 시간을 내서 머가 좋고 나빴고 그런 건 안 해요. 다 끝났는데 말할 필요도 없고 그런 분위기도 아니에요. 기껏 말해봐야 잘 던져, 잘 받아, 잘 피해 정도나 말해요.

<수연 면담>

일반 체육수업 시간에 언어지능의 활용 형태는 매우 부족한 것으로 나타났다. 이는 학습과제에 대한 관심 결여보다는 체육교사가 수업 후에도 학생의 관심 유지를 위한 방안을 모색하지 못한 탓으로 보인다.

체육시간에 배드민턴 규칙 같은 거나 기술 같은 걸 자세하게 알려 준 적이 없어요. 선생님은 그냥 애들이랑 몇 번 쳐 주시고, 그냥 너희들끼리 이제 쳐라 하시고 끝입니다. 그리고 절대 위협하니깐 절대 선생님 없을 때, 배드민턴 라켓 가지고 떠 하지말라고 해요.

<주영 면담>

체육 시간에 배우는 내용이 재미가 없는데 누가 책이나 인터넷에서 찾아봐요? 아무도 안 볼걸요. 그냥 선생님께서 수행평가할 거니깐 찾아봐라 하시면 그때나 찾아보는 정도가 다예요.

<수연 면담>

연구에 참여한 학생들은 체육수업에 그다지 긍정적인 인식을 가지고 있지 않았다. 하지만 다중 지능을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 학습과제에 대한 궁금증을 유발했고, 이러한 궁금증은 언어지능을 통해 해결할 수 있는 방법을 모색하고, 그와 관련된 활동들을 독려했다. 그럼으로써 학생들은 양궁 교육 시간에 배운 활동과 양궁에 관련된 폭넓은 지식을 얻을

수 있게 토론하는 시간을 마련했다. 그 결과 학생들은 양궁에 관해 다양한 지식을 공유하게 되었으며, 관심의 고취와 지속에도 도움을 준 것으로 나타났다.

수연 : 저도 국가대표 선수들처럼 양궁을 잘해서 꼭 훌륭한 선수가 되고 싶어요

연구자 : 양궁 프로그램에 참여하면서 주영이는 참여 전이랑 지금이랑 어떤 면이 가장 변했다고 생각하니?

주영 : 양궁에 대한 관심?

연구자 : 구체적으로 어떤 관심?

주영 : 그냥 어떻게 하면 잘 쏠 수 있을까? 국가대표 선수들은 어떻게 해서 저렇게 잘 쏠 수 있을까? 그냥 친구들이랑 양궁에 대해서 이야기하고 어떻게 하면 잘 쏠 수 있을까에 대한 서로의 경험을 공유하면서 양궁에 관심이 가니깐 선수들에게도 관심이 가고 머 다양하게 그래요.

〈집단 면담〉

이와 같이 학생들은 대화와 같은 언어지능을 통해 양궁에 관심을 가지게 되었다. 언어지능을 통해 얻을 수 있는 긍정적인 부분은 매우 포괄적인 것이다. 이는 인지적인 과제학습을 포함하여 양궁과 관련된 모든 것, 다시 말해 ‘양궁’이라는 한 단어로 요약될 수 있는 것에 대한 관심의 증가를 의미한다. 학생들은 양궁이라는 학습과제에 대해 언어지능을 통해 관심을 보였다.

나. 논리-수학

논리 수학 지능은 아인슈타인과 같이 논리와 수학 분야의 천재에게서 발견되는 능력으로 논리 및 수학적 사고와 관련 있는 재능이다. 귀납 및 연역적 사고를 잘하는 능력과 수학적 계산 및 사물 간의 논리를 과학적으로 추리하는 능력, 추상적 패턴과 관계에 대한 인식 능력 등을 포함한다. 이 지능이 훌륭한 사람은 문제 해결 및 논리와 추론에 능하다.

최근 초등학교의 체육교육은 다양한 과제 활동을 제공하며, 그에 따라 긍정적인 결과를 보이고 있다. 비록 체육교육이 추구하는 목적이나 결과는 조금씩 차이가 있겠지만, 효과적인 과제를 습득하기 위한 다양한 교수방법과 활동이 제공되고 있다는 점에서는 같은 맥락이라고 할 수 있다.

다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램 역시 학습과제 습득을 위한 다양한 과제 활동이 제공되었다. 다양성을 고려한 교수학습 방법은 논리 수학 지능을 이끌어 내기 위한 놀이와 게임을 비롯하여 학생의 학습 욕구와 동기를 이끌어 낼 수 있는 다양한 활동을 제공하였다. 학생들은 기존의 체육수업과 비교했을 때, 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에 점점 매료된 데에는 다양한 활동을 통한 논리 수학지능의 활용에 뚜렷한 확신을 가질 수 있었다.

활을 쏘기 전에 생각을 합니다. 활이 어떻게 날아가야지 10점에 맞을 수 있는지. 동영상에서 슬로 모션을 보면서 원리를 이해하고 애들이랑 상황에 맞게 어떻게 쏘는지 이야기를 하다 보면 어떻게 쏘야 하는지 원리는 알 수 있어요.
 <주영 면담>

효과적인 논리 수학지능을 습득하기 위해 제공되는 다양한 활동에서 가장 초점을 둔 것은 학생들이 익히는 기초 기술을 실제 양궁의 동작에서 얼마나 자유롭게 활용할 수 있는가였다. 움직이는 표지판 맞추기, 바람에 따라 방향을 설정하여 맞추기 등의 게임 활동은 논리 수학지능을 향상하기 위해 개발한 활동이다. 학생들은 이 같은 활동을 통해 논리 수학 능력의 향상을 보였고, 이를 통해 양궁의 정확도를 높여가고 있었다.

양궁만 하는 것도 재미있는데도 양궁은 표적이 고정되어 있잖아요. 변형 게임을 할 때는 양궁에 바퀴가 있는데 그것 움직일 수 있게 하면 양궁 판이 움직이거든요. 활을 조준하고 움직이는 표적판의 거리를 계산해서 쏘았을 때 맞으면 그 짜릿한 재미가 있어요

<지연 면담>

그 움직이는 표적 맞히기랑 목표물 넘겨 맞추기를 하면 뭔가를 더 생각하게 되니깐... 집중력이 좋아지는 것 같아요. 보통 활을 쏠 때는 목표가 안 움직이고, 보이기 때문에 별생각이 없이 쏘는데 게임을 통해서 할 때는 목표가 이동할 곳을 생각하고 시간에 맞게 쏘니깐 저는 집중하는데 더 좋았던 것 같아요

<체라 면담>

장애물 양궁은 표적지 앞에 장애물을 뒤서 장애물을 넘겨 표적에 맞추는 변형게임이다. 장애물 양궁을 할 때, 학생들은 정해진 거리에 서서 몇 발의 연습 조준과 슈팅을 해본다. 그리고 장애물 양궁을 실시한다. 표적지가 가려진 채 장애물을 넘겨 슈팅을 하고 장애물을 치웠을 때, 나름의 학생마다 나오는 합성과 탄식은 표적 점수를 알게 해준다. 아무튼 학생들은 변형게임을 통해 밝은 표정이었고, 양궁에 더욱 흥미를 느끼는 것 같아서 가르치는데 보람을 느꼈다.

<현장 노트, 6. 15>

효과적인 기능습득과 응용력 향상, 그리고 양궁에 대한 폭넓은 이해를 위해서 훈련 후, 토의하기, 동영상 분석하기, 소감 발표하기 등의 활동이 제공되었다. 학생들은 다양한 활동으로 이루어진 다중지능이론을 활용한 초등학교 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 통해서 양궁에 대한 흥미가 고취되었다. 결과적으로는 양궁 실력을 향상시키는 데 도움이 되는 것으로 인식하고 있었다.

연구자 : 어떤 활동이 특히 양궁 지식을 쌓는 데 도움이 된 것 같아?

주영 : 동영상 분석요. 동영상 분석은 일단 선수가 쏘는 것을 보고 친구들이 쏘는 걸 비교해 보니깐 어떤 게 좋은 자세인지 알 수 있어요. 또 그걸 설명해야 하니깐 선수들이 쏘 때랑 친구들이 쏘 때 어떤 점에 다른지 자세하게 봐야 하기 때문에 보면서 스스로 생각을 할 수 있어요. 그리고 토론하기도 도움이 되는 것 같아요.

연구자 : 토론하기에서는 어떤 도움이 되는데?

주영 : 잘 쏘는 동작이랑 그렇지 않은 동작이랑 비교해서 설명을 하는데 보통 잘하는 동작에 대한 설명은 선수들이 쏘는 동작이랑 비슷하고 우리가 배운

대로 그 동작이 잘 나오는데 좋지 못한 동작은 잘하는 선수랑도 자세가 다르고 배운 내용이랑도 다르게 하니깐 그걸 가지고 토론하면서 좀 배우는 것 같아요

연구자 : 다중지능 인터뷰라고 친구들의 의견을 물어보고 대답하는 게 있잖아? 주영이는 인터뷰가 도움이 되었어?

주영 : 도움이 되죠. 보통 체육을 할 때, 제 행동이 어떻게 되는지 몰라요. 영상으로 찍어 볼 일도 없고 제 행동을 보고 친구들이 잘했다 잘못했다 그런 말도 안해 주는데 인터뷰 같은 건 아까는 어떤 동작이 좋았다 안 좋았다 이런 걸 포함해서 말을 해 주니깐 제 행동이 어땠는지 알 수도 있고 다음에는 좀 주의를 해야겠다는 생각도 들어요.

〈주영 면담〉

다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 학생들이 단지 양궁과 관련된 활동 이외에도 언어를 바탕으로 하는 논리 수학적 지식을 습득하는 데 도움을 주었다.

다. 공간 지능

공간지능은 건축가나 기술자, 조각가에게서 발견 되는 지능으로 현상이나 사물을 시·공간적 표현으로 변경하거나 발전시킬 수 있는 능력을 의미한다 (Gardner, 1983). 이러한 지능에는 형태와 선, 공간 같은 요소 사이에 존재하는 관계의 감수성이 포함된다. 그리고 이러한 지능이 뛰어난 사람은 양궁에서 주변 공간의 변화에 빠르게 대처가 가능하며, 성공적인 상을 그리는데 유리하다.

다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에 참여한 학생들은 운동 환경을 분석하는 시각을 갖추고 이를 바탕으로 분석한 내용을 스스로의 양궁 동작에 적용할 수 있는 것으로 나타났다. 공간 지능은 감상을 통한 활동과 연계된다. 감상은 동영상을 시청하거나 분석하는 등의 시각적 체험을 통해 신장시킬 수 있었으며, 학생들은 실제 양궁 활동 외에도 다양한 시각적 체험에 대한 흥미를 느끼고 있었다.

공간 능력 발달은 기술적인 측면의 분석을 통해 이루어졌다. 기술적 측면의 분석은 양궁에 대한 흥미를 돋우고, 학생들이 양궁을 하는 모습에서 잘 된 점과 잘못된 점을 찾아서 스스로 교정을 할 수 있도록 동영상 제작했다. 동영상은 같은 공간에서 전문 선수의 올바른 자세를 단계적으로 상기시킬 수 있도록 제시하여 학생의 이해도를 높였다. 이후 학생은 동료의 자세를 보며 잘 이루어진 점과 잘못 이루어진 점을 평가함으로써 기술 분석에 의한 공간 능력을 신장시키고 있었다.

동영상을 보여주셨다. 내가 활 쏘는 모습을 보니 웃기기도 하고 부끄러웠다. 친구가 잘 쏘는 이유가 뭔지 이제는 알 것 같다. 굉장히 차분해 보였다. 반성을 좀 해야겠다.

(민서 성찰지)

힘이 없어서 자세가 많이 흔들린다. 그래서인지 나는 쉽게 포기하는 것일 수도 있다. 친구들처럼 알루미늄 활을 써보고 싶은데 기록보다 어떻게 하면 조금 더 자세를 잘 잡을 수 있을지 생각했다.

(지연 성찰지)

영상이 너무 빨리 지나가서 내가 쏘는 자세조차도 자세히 보기가 힘들었다. 하지만 매번 선생님께 지적받았던 슈팅 자세 만큼은 놓치지 않으려고 집중해서 봤다. 슈팅이 바르게 나가는 친구 자세를 보고 나도 똑같이 흉내를 내 봐야겠다.

(준환 성찰지)

학생들은 이같이 본인과 동료의 전체적인 양궁 기술을 비교하면서 차이점을 찾아낼 수 있는 능력을 기르고, 이를 공간 지능으로 활용하는 능력도 키워가고 있었다. 학생들이 다중지능이론을 활용한 초등학교 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 통해 얻을 수 있었던 공간 지능은 잘 된 동작과 잘못된 동작을 구분해 낼 수 있는 분별 능력의 향상이다. 특히, 학생들은 양궁의 전반적인 자세, 본인의 기술적인 행동의 반성, 그리고 자신의 동작에 대한

오류를 인정하고 올바른 자세를 만들기 위한 태도를 형성하게 되었다.

양궁 자세에서는 활을 당겼을 때 앵커 위치의 범위가 과하게 많이 당겨졌는지, 적게 당겨 들어왔는지 혹은 오른쪽 뺨에 위치해 있거나 너무 턱 아래로 당겨 허공에 자리하고 있는가와 왼팔이 곧게 뻗어져 있으며 강하게 표적을 향하여 버텨주고 있는 모습을 감상할 수 있는 능력을 높이고 있었으며, 다른 사람과 자신의 전체적인 양궁 자세와 기술을 비교하고 그 차이를 인식하고 있었다.

이와 같이 학생들은 공간능력의 향상으로 인해 양궁에 대한 이해와 관심을 한 층 높일 수 있었다. 이는 연구자들이 실제로 활쏘기와 관찰하기, 이야기하기와 같은 여러 가지 방법으로 공간지능을 표현하는 형태와 무관하지 않을 것이다.

공간지능은 양궁 자세를 이해하는 데 도움이 되었다. 자세는 효과적인 운동을 위해 몸을 가누거나 움직이는 모양을 말한다. 운동마다 본래의 고유 자세가 있듯이 양궁을 위한 기본자세도 있다. 학생들은 양궁의 기본자세를 이해하기 위해 다양한 동영상을 토대로 자신의 자세를 분석했다. 또한 자신의 모습과 전문 선수의 모습을 비교하여 관찰하기도 했다. 친구들의 자세가 녹화된 영상을 관찰하면서 단계적인 자세가 잘 이루어졌는지를 ○, ×로 표기하여 관찰지를 작성하고 동료 평가도 실시했다. 학생들은 이같이 여러 가지 활동을 통해 시각적인 정보를 습득하였고 공간 지능을 활용하여 자신과 친구들의 양궁 자세에 대한 관찰 능력을 높여갔는데 이와 관련하여 얻게 된 공간 지능은 다음과 같다.

첫째, 활시위를 당길 때 앵커(현을 코 중앙에 위치하며 시위를 당긴 오른손이 턱밑으로 들어감) 위치에 따라 화살이 적중하는 방향이 다르다는 것에 관하여 학생들의 공간 지능이 높아졌음을 알 수 있었다.

(지연) 활시위를 오른쪽 뺨까지 당긴다.

(체라) 활을 쏠 때 자신의 신체 부위가 다칠까 두려워 앵커 위치까지 당기질 못한다.

(민서) 앵커를 턱밑에 허공이 생길 정도로 밀착하여 붙이지 못한다.

<집단 면담>

특히 활시위를 당겼을 때 앵커 위치에 변화가 생기면 과녁에 꽂히는 화살의 방향도 일정하지 않다. 양궁에서의 앵커 자세는 화살의 집중도에 커다란 영향을 미치기 때문에 이의 특징과 장단점을 알아보는 능력은 매우 중요하다. 또한 시위를 너무 과하게 당길 경우 오른쪽 뺨을 스치거나 혹은 안경이 벗겨지는 경우, 마스크의 끈이 끊어지는 등 안전에 대해서도 인식을 하고 있었다.

연구자 : 둘째, 활을 당긴 힘을 지탱하고 있는 왼팔이다.

수연 : 선생님, 자꾸 줄이 왼팔에 맞아서 멍이 들어요, 또 맞을까 봐 무서워요.

연구자 : 활을 잡을 때 그립을 너무 과하게 안쪽으로 잡으면 왼팔이 맞게 돼있어.

수연 : 근데, 저는 활을 놓칠까 봐 불안해요.

연구자 : 밀고 있는 힘과 당기는 힘이 존재하고 있기 때문에 슈팅하는 순간 활을 놔버리지만 않으면 활은 떨어지지 않아.

수연 : 네. 한 번 해 볼게요.

준환 : 저는 그립을 꼭 잡지도 않은데 왼팔이 왜 자꾸 맞는 거죠?

연구자 : 골반과 어깨선이 수평을 이루지 않고 왼 어깨에 각이 생기면 현이 왼팔에 맞는 거야.

<집단 면담>

양궁에서 릴리즈 하는 순간은 초보자 뿐만 아니라 전문 선수도 현이 왼팔을 스치게 된다. 현은 릴리즈와 화살이 발사됨과 동시에 아무런 영향을 받지 않고 매끄럽게 스치는 현상이 이상적이다. 그러나 초보자는 힘이 부족하여 왼팔이 내측으로 회전된 자세가 아닌 외측으로 풀려있을 경우가 많아 왼팔을 강하게 때리고 나간다. 릴리즈는 화살의 일정성과 안정성을 높이기 위해 매우 중요한 자세이므로 학생들은 자신의 문제를 스스로 발견하고 그것을 수정하려고 노력하는 모습을 보였다.

라. 신체 운동 지능

신체 운동 지능은 무용가, 운동선수 등에게 나타나는 재능으로 외부의 자극과 문제, 정보를 신체활동을 통해서 이해하고 인식하는 능력과 물체를 잘 다루며 자신의 신체 동작을 완벽하게 통제하는 능력과 관련이 있다. 즉, 자신이 모든 신체를 통해 느끼는 생각이나 감정을 표현하는 능력과 자신의 신체로 사물을 변형하거나 만드는 능력 등을 말할 수 있다(Gardner, 1983). 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에서 가장 발달한 영역 또한 신체 운동 지능이라고 할 수 있으며, 이 지능에는 자극에 대한 감수 능력과 촉각 능력뿐만 아니라 균형, 협응, 힘, 속도, 유연성 등 양궁과 관련된 다양한 신체 기술을 포함하고 있다.

학생들은 한 학기 동안 양궁을 배우면서 다중 지능 활동을 함께 경험했다. 학생들이 경험한 다중지능 활동은 전 영역에 걸쳐 발달 효과를 가져다주었으며, 특히 신체 운동 지능에 긍정적인 영향을 미쳤다. 학생들은 스스로 능동적이며 적극적인 참여와 양궁에 대한 자신감을 가질 수 있었으며, 학습의 효과를 극대화할 수 있도록 시간별 학습 내용을 세밀하게 계획하는 등의 변화를 가져다주었다.

학생들은 그동안의 체육시간을 지루하고 재미없다고 생각하고 있었으며, 심리적인 좌절감을 갖고 있었다. 특히 자신의 능력 외의 활동이나 혹은 흥미나 관심이 적은 학습, 또는 지도자의 세심한 가르침이 적었던 체육활동일 수록 더 큰 좌절감을 느끼고 있었다.

체라 : 방과 후 스포츠 활동을 하면 지도하는 선생님이 강제적으로 시켜서 가끔은 하기 싫을 때가 있어요.

주영 : 말 안 듣는 친구들은 벌을 받거나, 수업 장소에서 쫓겨나는 애들도 있어요

지연 : 선생님은 체육활동에 열심히 안 하는 애들이 있으면 크게 신경 안

쓰고 잘 하는 애들 위주로 수업을 해요

연구자 : 그러면 체육을 잘 못하는 친구들을 별도로 지도해 주고 그러지 않
니?

혜진 : 해 주시기는 하는데, 못 하는 애들보다는 잘 하는 애들 위주로 하는
것 같아요

<집단 학생 면담>

그러나 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램과 함께
신체 운동 지능이 신장됨에 따라 체육과 이미지가 겹쳤던 양궁에 대한 두려
움을 극복하고, 점점 자신감을 얻어 가고 있었다.

먼저 신체 운동 지능을 얻게 된 주요인은 첫째, 학생들이 다중지능이론을
활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램 활동을 통해 양궁 실력의 향상을
몸으로 느꼈으며, 둘째, 본인의 실력이 향상되고 있음을 확인하였기 때문이
다. 학생들은 여러 활동에서 자신감을 얻었는데, 특히 신체 운동 지능을 얻
는데 가장 도움이 된 것은 양궁 활동에 대해 기록하고 측정하여 그 결과를
표와 그래프로 나타내는 ‘발달 기록표’ 였다.

기록을 측정할 때 가끔 잘 못 써서 활이 과녁 밖으로 벗어나는 경우도 있거
든요. 처음에 양궁을 배울 때는 여러 번 그렇게 화살이 밖으로 날아갔는데 요
즘엔 그래도 거의 과녁에 맞출 수는 있어요. 그래서 처음에 배울 때는 잘못하
면 어떨까? 하는 생각을 많이 했는데 요즘은 그런 생각 없이 자신 있게 활을
쏘는 것 같아요.

<수연 면담>

제 기록을 날마다 체크하니깐 제가 얼마나 실력이 좋아졌는지 알 수 있잖아
요. 그리고 다른 친구들 기록도 볼 수 있으니깐 더 잘 써야겠다는 생각도 해
요. 그리고 양궁 기록이 좋아지는 걸 실제로 보니깐 할 때마다 잘 할 수 있다
는 자신감도 생기는 것 같아요.

<주영 면담>

어제 측정했던 기록이 지금까지 했던 것 중에서 제일 높았어요. 원래 처음
에는 제가 잘 못했는데 이제는 운 좋을 때는 제가 애들 사이에서 1등도 하다

보니 자신감이 생긴 것 같아요 저번보다 기록이 좋아져서 기분이 좋았어요.

<체라 면담>

전에는 활을 쏘려다가 멈추고 다시 쏘는 적이 많았어요. 그러다가 시간이 촉박하니깐 대충 쏘기도 했는데 지금은 한번 활을 쏘려고 자세를 잡으면 웬만해서는 그냥 쏘요. 그래도 과녁에는 잘 맞출 수 있다는 자신감이 생겼거든요

<민서 면담>

팀을 나눠서 시합을 했는데 우리가 지고 있다가 마지막 세발 남겨 두고 이겼어요. 이기니깐 재미있었고, 이제 나도 잘 쏘는구나 하는 생각을 했어요

<수연 면담>

차례대로 도미노처럼 쏘는 게 재미있어요. 일단 기록보다는 그렇게 쏘고 다시 리듬감 있게 맞춰서 쏘고 그러면 기록에 부담 없이 별생각 없이 쏘게 되거든요. 처음에는 제가 원하는 대로 잘 안됐는데 연습을 하다 보니 어느 순간부터는 별생각 없이 쏘도 잘 맞아가고 있다는 생각을 해요.

<준환 면담>

이와 같이 자신의 실력이 향상되고 있음을 직감한 학생들은 수업 초반에 새롭고 어려운 활동과 낮은 점수에서 발생하는 두려움과 불안에서 벗어나 양궁에 대한 자신감을 기반으로 신체 운동 지능을 얻게 되었다.

두 번째, 다중 지능 활동에는 양궁을 다양한 방법으로 즐기기 위한 과제 활동이 포함되는데, 과제를 단계별로 해결하고 재미를 느끼며 학생들은 양궁에 대한 막연한 두려움과 불안에서 점점 벗어나고 있었다.

팀 경기에서 제가 실수를 안 하면 자신감이 생겨요. 뭐랄까? 자부심 그런 거요. 팀 경기를 하는데 준환이랑 했거든요. 준환이가 저보다 잘 할 때가 많아서 제가 더 못 쏘서 지면 어쩌나 하는 생각을 했었는데 결국 둘 다 잘해서 이겼어요. 이기니깐 기분도 좋고 잘 못 쏘면 어쩌나 하는 불안감도 안 들었어요.

<주영 면담>

양궁을 해보니깐 재미도 있고, 이제는 어떻게 하는 건지 어느 정도 이해가 돼서 잘할 수 있다는 생각이 들어요. 그러다 보니 점점 재미있기도 하고요.

<수업 면담>

이같이 학생들은 다양한 다중 지능 활동을 수행해 가면서 점차 발전해 가는 신체 운동 지능을 보이며 자신감을 향상시켜가고 있었다. 이런 변화는 지루한 반복 위주의 활동으로 운동 기능의 습득을 요구하는 기존의 활동에 대한 불신을 해결할 수 있는 새로운 체육활동의 방향을 제시해 주고 있다.

다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 통해서 학생들은 양궁에 대한 두려움을 극복하고 다양한 기술과 방법을 활용하여 더욱 흥미롭고 재미있게 과제를 해결하고 이러한 자신감을 바탕으로 신체 운동 지능을 향상시키고 있었다.

마. 음악 지능

음악지능은 연주가나 작곡가 등 음악을 전공하는 사람들에게 주로 발견되는 음악 재능으로 자신의 감정이나 느낌을 음악적으로 표현하며 소리가 갖는 다양한 특징인 리듬이나 멜로디 등을 매우 민감하게 반응하고 표현하는 능력을 말한다. 즉, 주변의 소리 자극에 민감하게 반응하는 사람은 음악 지능 영역에서 우수한 능력을 가지고 있다고 할 수 있다. 체육과 관련된 분야에서 음악 지능은 무용과 관련된 표현 영역뿐만 아니라 주변의 소리에 적응하는 형태를 비롯해서 의식적인 흐름에 맞게 훈련하는 다양한 체육활동과도 연계가 있다. 양궁의 경우는 여러 가지로 세분화되어 있는 양궁의 슛 동작을 초등학교생인 연구 대상에 맞춰 3박자의 운율을 갖춘 무궁화 꽃이 피었습니다 와 같은 리듬을 활용하여 신장시킬 수 있었다.

오늘 수업에서는 리듬에 맞춰 쏘기를 했어요. ‘무궁화, 꽃이, 피었습니다.’에 맞춰서 슈팅을 하는데 리듬에 맞춰서 동작을 하는 게 재미있었어요.

<체라 인터뷰>

‘무궁화 꽃이 피었습니다.’로 하는 양궁은 애들이 쏠 때도 내가 옆에서 같이 무궁화 꽃이 피었습니다. 이렇게 같이 말해 줄 수 있고 내가 쏘는 것도 아닌데 친구들이 하는 걸 보고 있어도 내가 어떤 동작을 해야 하는지 생각을 하게 돼서 양궁 하는데 더 집중이 잘 되는 것 같아요.

〈준환 인터뷰〉

쉬는 시간이었다. 학생들은 가르쳐 주지도 않았는데 ‘무궁화, 꽃이, 피었습니다.’라고 말하면서 활 없이 동작에 맞춰서 연습을 하고 있었다. 리듬에 맞춰서 활을 쏘는 연습은 아이들에게 반응이 좋았고, 특히 여학생들 사이에는 웃음이 끊이질 않았다.

〈현장노트〉

음악 지능과 관련된 활동 중 하나는 무궁화 꽃이 피었습니다 라는 3박자의 리듬을 양궁에 적용함으로써 자신만의 고유한 양궁 리듬을 찾는 것을 목적으로 한다. 무궁화 꽃이 피었습니다의 3박자에서 “무궁화”에서는 어떤 동작을 “꽃이”에서는 어떤 동작을 “피었습니다”에서는 어떤 동작을 한다. 학생들은 이같이 신체활동에 리듬을 접목한 활동에 매우 호감을 가지고 참여했다. 초등학생은 주로 컴퓨터나 인터넷, 휴대폰 및 TV 시청 등을 통해 여가 시간을 보낸다. 따라서 리듬이 가미된 양궁 활동은 딱딱하게만 여겨졌던 체육수업 시간과의 활동과는 다른 경험을 하게 하고, 학생의 음악적 욕구와 흥미를 충족시켜줌으로써 양궁 활동의 분위기를 편안하고 부드럽게 조정해 주는 데 도움이 되는 것으로 여겨진다. 이와 같이 자신의 고유한 양궁 박자와 리듬을 찾기 위해 도입된 음악 지능은 실제로 학생에게 스트로크의 규칙성을 상기하는데 많은 도움을 주는 것으로 나타났다.

처음에 저 혼자 연습할 때는 활을 들고 당기고 쏘는 과정이 마치 한 동작처럼 하다 보니깐 어떻게 하는지 저만의 느낌 같은 게 없었어요. 그런데 무궁화, 꽃이, 피었습니다. 와 같이 리듬에 맞춰서 3단계로 구분하여 동작으로 하고 슈팅을 하니깐 한 동작으로 느꼈던 양궁이 세 단계로 구분되면서 저만의 느낌도 찾았고, 그다음부터 더 재미를 느낀 것 같아요.

(주영 인터뷰)

학생들은 음악 지능을 활용한 양궁활동에 매우 능동적이고 적극적으로 참여했다. 체육은 신체로 경험하는 교육이라는 주된 목적뿐만 아니라, 음악 지능을 통해 아름다움을 감상하는 능력을 길러줄 수 있음을 깨달을 수 있었다. 하지만 대부분의 학생들은 음악적 운율을 통해 체육 활동을 해 본 경험이 거의 없었다. 학생들은 기존의 체육 수업과 다른 경험이었으나, 나름의 양궁 패턴을 갖기 위해 스스로 리드미컬하게 양궁의 기술을 습득하고 정확한 자세를 갖추려는 노력을 이어 나가는 것을 확인할 수 있었다.

예전에는 활을 당기고 있는 시간이 길어서 이런저런 생각이 많았는데 리듬에 맞춰서 활을 쏘니 생각도 단순하게 하게 되고 오히려 화살이 더 잘 맞았어요.

(지연 인터뷰)

저만의 리듬과 템포를 만들어서 다른 체육활동 시간에도 동작들을 몸에 익히고, 타이밍을 맞추는 데 도움이 될 것 같아요.

(체라 인터뷰)

짧은 시간에 활을 쏘야 하잖아요. 단시간에 집중할 수 있어서 좋았어요.

(민서 인터뷰)

다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 과제 습득을 위한 신체의 움직임과 함께 음악 지능을 통해 체육 시간에 경험하지 못했던 다양한 신체활동까지 이끌어 냈다. 이와 같이 리드미컬하고 역동적인 양궁 활동은 학생에게 큰 호감으로 다가섰으며 이는 체육 활동에서 음악 지능의 활용 가능성을 찾아볼 수 있음을 시사했다.

바. 대인관계 지능

대인관계 지능은 카운슬러나 사상가, 종교인 등에게서 나타나는 능력으로 사회적 지능과 유사한 것이다. 타인의 감정, 마음, 느낌 등을 잘 공감함으로써

써 타인과 조화롭고 효과적으로 일을 수행하는 능력을 말한다(Gardner, 1983). 다른 사람의 마음이 현재 어떤지 추론할 수 있고 타인의 감정에 대처하며 다수의 사람이 공유하는 차이점을 이해할 수 있으며, 그를 기반으로 세련되고 유창한 의사소통 방식을 가질 수 있는 능력이다. 체육과 관련된 분야에서 대인관계 지능은 단체 경기에서 조직의 구성원으로 원만한 관계를 유지하는 것부터 대인관계 지능이 뛰어난 사람은 조직 내 협동을 유지하며, 다양한 목표에 도달하기까지 집단을 형성하며 다양한 리더십을 구사할 수 있다. 대인관계 지능의 향상은 협동학습, 피드백 주고 받기, 인터뷰, 집단 프로젝트 등 다양한 방법으로 추구할 수 있으며 몸짓, 목소리, 얼굴 표정 등에 대한 단서를 통해 지각할 수 있다.

다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에서 대인관계 지능 향상을 위해 활용했던 ‘인터뷰’는 양궁에 대한 서로의 의견을 물어봄으로써 상대의 동작이나 생각을 공유하고 이를 바탕으로 자신의 자세나 태도를 정리함으로써 궁극적으로는 양궁의 기능 향상과 대인관계 지능의 향상을 목적으로 한다. 인터뷰 활동은 곧 학생들 간의 대화의 물꼬를 트이게 하였는데, 인터뷰를 계기로 학생들은 자주 양궁에 관한 대화를 나누게 되었다. 평소 체육 수업이 끝나고 별다른 이야기를 하지 않았던 학생들은 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 통해 서로의 관계를 돈독하게 만들었고 이는 다소 냉소적이었던 학생들에게 학습과제에 대한 관심을 불러일으키는 동시에 대인관계 지능을 향상되고 있음을 알 수 있다.

활을 쏘기 전 주의 사항을 알려주면서 중심을 정확하게 잡는 것을 강조했다. 그러자 지연이가 말했다. “기보배 선수처럼...” 예상 밖이었다. 아니 솔직히 많이 놀랐다. 소극적인 지연이가 내 이름을 부르면서 농담 섞인 말을 건넨 것이기 때문이다. 그 말의 뜻은 이 전 시간에 학생들에게 보내 준 동영상 가운데 내가 금메달을 땀을 때, 집중하고 있는 모습을 오버랩 해서 보냈는데 그 걸 주의 깊게 봤구나! 그리고 이제는 성격도 많이 활발해졌구나! 라는 생각을 했다. 지연의 변화된 모습을 보니 여러 가지 행동측 면에서도 많이 활발해졌음을 알 수 있는 하루였다.

<연구자 현장 노트>

이와 같이 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 참여자들에게 양궁에 대해 관심을 가지게 했고 이는 대인관계 지능의 발달과 관심으로 이어졌다. 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램 실행 초기에는 새로운 학습방법과 내용이 학생들에게 호기심을 일으켰지만, 체계적인 계획하에 이루어진 양궁 활동을 통해 학생들은 서로의 관계를 돈독하게 만들며 대인관계 지능을 신장시켜 나갔다.

수업이 시작되기 전, 남자 둘, 여자 넷으로 구성된 연구 참여 학생 간의 유대관계는 그다지 좋은 편이 아니었다. 프로그램에 참여하는 학생 중, 주영과 준환은 남자가 둘 밖에 없어 서로 친한 관계를 유지하고 있었으나, 여학생의 경우, 수연과 나머지 셋의 관계가 그리 원만하지 못했다.

수연이는 솔직히 다른 친구들이랑 사이가 썩 좋은 편은 아니에요. 애들이랑 못 어울리는 건 아닌데... 머라고 해야 할까? 자기 고집이 너무 센 친구들 있잖아요. 그래서 친구들이랑 아주 좋은 관계로 어울리지는 못하는 것 같아요

<담임 면담>

학생들은 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램이 진행된 두 가지 측면에서 큰 변화를 보였다. 첫째는 협동성이 향상되었다. 학생들은 양궁 프로그램이 진행된 이후, 수업 시간에 서로를 돕는 모습이 자주 보였으며, 이러한 모습은 수업 후에도 이어졌다.

양궁시간이 되면 준비해야 하는 게 많아요. 활이랑 받침도 그렇고, 타킷이랑 표적지도 다 준비해야 해요. 솔직히 그렇게 무거운 건 아니라 빨리 오는 사람이 미리 준비해도 되는데 그런 걸 같이 준비하는 것부터 협동인 것 같아요. 당연히 선생님께서도 준비하고 정리하는 것까지가 양궁을 배우는 과정이라고 항상 말씀하셨어요.

<수연 면담>

원래 여자애들이랑 별로 안 친해서 말을 안 했어요. 지금도 솔직히 양궁 할

때 빼곤 말을 잘 안 하긴 하는데... 양궁 할 때 같은 편이 되면, 샷 하고 나면 응원도 같이 해주고, 어쩌냐고 물어보면 제 생각대로 말을 해줘요. 같은 팀이 니깐요

<주영 면담>

둘째, 학생들 간의 친밀도가 높아졌다. 남학생과 여학생, 그리고 여학생 간에도 갈등이 있었는데 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램이 실시된 후에는 많았던 갈등이 눈에 띄게 줄었다.

그냥 같이 해요. 저 혼자 하는 게 아니라 같이. 처음에는 완전히 따로따로 맡은 것만 치웠는데 지금은 표적지 같은 건 밀고 가는데 좀 무거우니깐 여자애들이 밀고 가더라도 달려가서 같이 밀어 주고 정리하는 편이에요. 저만 도와주는 게 아니라 여자애들도 제가 며 하고 있으면 와서 막 도와주고 그래요. 몰라요, 언젠가부터 서로 그렇게 하고 있더라고요.

<주영 면담>

주영의 면담과 같이 학생들은 서로 양궁에 대해 도움을 주고받으면서 친해지게 되기도 했지만, 양궁의 기술 향상을 위해 대인관계 지능을 함께 신장시켜 나가고 있었다.

남녀 혼성팀으로 같이 시합을 하고 그러다 보니, 남자끼리, 여자끼리 이런 게 많이 없어졌어요. 원래 주영이는 여자애들이랑 전혀 말도 안 하고 그랬는데 양궁 할 때는 같은 팀으로 자주 하고 몸풀기 할 때는 다른 게임 같은 것도 하다 보니깐 어느 순간부터 여자애들이랑 잘 지내는 것 같아요.

<준환 면담>

연습할 때, 음악 같은 것도 같이 틀기도 하거든요. 처음에는 자기가 좋아하는 음악을 틀어주라고 막 그러다가, 언젠가부터 서로 음악 코드가 맞아지더라고요. 그렇게 음악 코드도 맞춰가면서 연습을 하니깐 ... 모르겠어요. 암튼 계속 양궁 연습을 같이 하다 보니깐 어느 순간부터 좀 친해져 있던 것 같아요.

<체라 면담>

이러한 대인관계 지능의 향상은 서로 관계가 원만하지 못했던 여학생들

간에도 서로를 이해하는 계기가 되었다.

학생들 사이에는 아주 사소한 일로도 편견을 갖고 멀어지기 마련입니다. 수연이는 자기 주관이 강한 편이고, 주영이는 활발한데 남자와 여자를 구분하려고 합니다. 어차피 학생들 사이에서 사이가 좋은 안 좋은 서로 같이 무언가를 배운다는 것만으로 관계가 회복되는 것 같았습니다. 솔직히 양궁은 개인 운동이라서 협동심 같은 걸 키우는데 그다지 어울리지 않는다고 생각을 했었는데 애들이 양궁을 배우면서 서로 몰랐던 자기 이야기까지 서로 할 만큼 신뢰감도 쌓고, 협동심도 길렀더라고요. 그러면서 친구들도 수연이에 대한 생각, 주영이에 대한 생각을 다시 했다고 합니다. 이제는 큰 편견 없이 같이 양궁을 배우는 같은 팀으로 생각하고 누구 할 것 없이 친하게 지낸다고 하는 말에 애들에게 양궁을 권하길 잘 했다는 생각을 했습니다.

<답임 면담>

대인관계 지능은 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에 참여하는 학생들과 함께 공동의 목표를 추구한다는 점에서 도움이 되었다. 공동의 목적은 경쟁 속에서 상대를 누르고 본인의 실력을 입증하는 것이 아니라, 구성원 모두의 실력 증진과 문제 해결을 목표로 하여 하나의 구성원으로 자기의 몫을 다한다는 의미이다. 이러한 관점에서 서로를 이해하고 협동하며 신뢰를 기반으로 공동의 목표를 달성할 수 있는 활동으로 구성된 대인관계 지능은 학생들의 교우관계를 긍정적으로 형성시키는 데 도움을 주었다고 판단된다. 그리고 연구 참여자들은 양궁을 잘하기 위한 기본적인 기술 습득 및 실력 증진과 함께 수업 참여 태도 측면에서 발달과 긍정적인 변화를 보였다.

사. 개인이해 지능

개인 이해 지능은 자신의 감정을 잘 다스리며, 신체적인 행동과 컨디션 조절에 능하며, 자신의 본 모습에 대해 심층적이며 객관적으로 잘 파악하며

이해할 수 있는 재능을 의미한다(Gardner, 1983). 이 지능이 높은 사람은 스스로의 감정 변화와 상태에 대해 명확하게 평가할 수 있고, 자신에 대한 애착심이 강하며 자신감도 강하기 때문에 독립적 문제해결 능력이 우수하다. 개인 이해 지능을 강화하는 활동으로는 사고 전략, 메타인지, 반성적 사고 등이 있으며, 양궁은 고도의 집중력을 기반으로 개인 이해 지능을 기르기에 적합한 종목이다.

다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 참여자들에게 관심을 불러일으킨 것과 함께 적극적인 태도를 통해 개인 이해 지능을 키우게 되었다. 학생들은 본인들의 학습과제에 보다 많은 관심을 보였으며, 다양한 방법을 동원하여 과제 연습에 적극적으로 참여할 만큼 높은 개인 이해 지능을 보였다. 특히 학생들은 ‘발달 기록표’를 통해 향상된 기록을 확인하면서 개인 이해 지능을 키워갔으며, 이러한 욕구의 증대는 곧 적극적인 양궁 연습으로 이어졌다.

주영 : 기록이 좋을 때는 좋고 안 좋을 때도 있는데 좋았다가 떨어지면 막 화가 나요. 그래서 좀 더 좋은 기록을 내기 위해서 연습을 더 열심히 했던 것 같아요. 활 대신 아령 같은 걸 들고 자세를 잡는 연습을 많이 했던 것 같아요.

연구자 : 발달 기록표에 더 좋은 기록이 적히기 위해서 열심히 했다는 거지? 그렇게 열심히 하다 보니깐 흥미도 생기고 그런 거야?

체라 : 네. 친구들이 자기 기록만 보는 게 아니라 제 기록도 볼 수 있으니, 제 기록이 계속 높아지는 거를 보여주는 것도 뭐랄까? 뿌듯한 그런 감정을 느꼈어요.

연구자 : 그래서 더 열심히 했구나. 그럼 같이 훈련하는 시간 말고 개별적으로도 연습을 했어?

수연 : 양궁 하는 날에는 점심시간마다 계속 연습을 했어요.

〈집단 면담〉

이와 같은 태도의 변화를 발달 기록표가 가진 확인의 용이성과 계속성에서 나타나는 것으로 여겨진다. 즉, 프로그램에 참여하는 기간 동안 여러 항

목에서 나타난 학생들의 수준을 측정하였고, 이를 그래프와 표로 나타냄으로써 학생들은 자신의 수준을 직접 눈으로 볼 수 있었다. 자신의 발달 기록표는 학생이 학습 과제에 더욱 적극적인 연습을 할 수 있도록 유도하는 요인으로 작용했다. 참여자들의 과제에 대한 개인 이해 지능은 이와 같이 실제 활을 쓰고, 연습에 집중하는 모습에서 찾아볼 수 있었지만, 다른 측면에서도 드러나고 있었다.

다른 친구들의 자세를 보고 비교해서 저에게 도움이 될 것 같으면 따라 해 보고 어떤 자세가 더 잘 맞는지 비교를 해본 적이 있어요. 선생님은 항상 바른 자세가 좋다고 똑같이 가르쳐 주시는데 선수들도 조금씩 쓰는 차이가 있잖아요.

〈주영 면담〉

수업 일지를 쓰다 보니 오늘 훈련 때, 잘한거랑 못한거를 알 수 있잖아요. 그러니깐 잘한 동작으로 좋은 기록이 나오면 기분이 좋은데 잘 못하면 또 잘 해야겠다는 생각을 하고 그랬어요.

〈체라 면담〉

학생들은 자신의 동작을 다른 학생들과 비교하면서 현재 자신의 모습을 파악하고 보다 높은 과제에 대한 새로운 각오를 다짐하거나 개인 연습에 대한 마음가짐이 적극적으로 변하는 등 개인 이해 지능의 발달을 확인할 수 있었다.

학생들이 양궁을 엄청 좋아합니다. 양궁을 하는 날이면 점심시간에 연습을 하고 애들 까리 서로 자세를 봐주기도 해요. 원래는 애들끼리 별다른 체육 활동에 관심이 없으니깐 그냥 자기 할 일만 하는데 양궁을 배우면서부터 서로 양궁 하는 이야기나 양궁 연습을 하면서 매사에 적극성을 보이는 것 같다는 생각을 합니다. 한마디로 적극성이 좋아졌어요. 처음에는 힘들었는지 부담도 갖는 것 같았는데 지금은 점심 먹고 다 같이 모여서 우르르 연습하러 뛰어가기도 하고, 가끔은 연습하다가 시간 가는 줄 몰랐나 5교시 수업 시간에 늦을 때도 있어요.

〈담임 면담〉

이러한 태도의 변화는 유독 민서에게서 가장 눈에 띄이게 나타났다. 초기 수업이 이루어질 때, 민서는 매우 소극적이었고, 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에 대해서도 호의적이지 않았다.

민서가 “그만하면 안 돼요?” 하고 묻더니 대답도 하기 전에 혼자 의자로 가서 앉았다. 타이르거나 다그치고 싶은 마음이 있었지만, 지켜보기로 했다. 어느 정도 안정이 되었는지 다시 연습을 하러 왔다. 민서에게 “잘 안된다고 마음대로 쉬면 다른 친구들 보다 더 뒤쳐지게 된다.” 라고 조언을 해줬다. 하지만 민서는 마음대로 되지 않아서 그런지 자꾸 왼팔을 돌리거나 주무르는 동작을 반복하고 차분한 조언에도 민감하게 반응하는 느낌을 받았다.

〈연구자 현장노트, 4월 9일〉

하지만 시간이 흐르면서 민서는 과제학습과 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에 대해 매우 적극적인 참여 태도를 보였다. 그토록 기록을 재는 것을 싫어했던 민서마저도 열심이였다. 민서는 본인의 실력이 향상되어 간다는 사실에 좋아하는 것 같았다. 모두들 이 활동이 양궁을 배우는 데 꼭 필요한 활동이냐고 의문을 가졌지만, 학생들의 결과가 그들의 의문에 해답을 제공해 주었다.

흥미로운 사실 중에 하나는 여학생들이 동작과 관련된 키워드를 중심으로 노래를 만들어 부르면서 생각을 할 수 있게 했는데 민서가 그 단서가 포함된 노래를 따라 부르면서 연습을 하고 있었다. 민서가 음악 지능이 높을 것이라고 짐작은 했지만 적극적인 성격은 아니어서 과연 잘 따라와 줄까라는 걱정을 많이 했었는데 다중지능이론을 기반으로 한 양궁 프로그램이 진행될수록 적극적인 태도를 보이는 것이 확인되었다.

〈연구자 현장노트, 6월 4일〉

여학생들의 적극적인 모습은 이번이 처음은 아니었다. 특히 민서의 행동 하나 하나가 무척이나 인상 깊었다. 다른 아이들 따라가기에 급급했던 민서가 실제 게임에서는 엄청난 양궁 슈팅 능력을 보여주었다. 지금까지 해왔던 연습의 결과

를 여과 없이 보여주었다고 할 수 있다. 물론 본인은 분명하게 인지하기는 어려웠을 것이다. 하지만 지금까지 연습했던 과정을 변화된 행동으로 보여줬으며 이는 프로그램에 충실하게 참여했음을 증명해 주는 결과라고 할 수 있다. 민서는 6학년 여자아이들이 경기에서 쓴 8발의 화살 중에 6발을 중앙에 명중시켰다. 민서에게 “꾸준하게 연습하니깐 이렇게 잘하네!” 하면서 여러 차례 칭찬과 격려를 해줬다.

〈연구자 현장노트, 6월 11일〉

민서의 이러한 변화는 다중 지능 활동이 민서의 운동 발달에 긍정적인 영향을 미쳤음을 몸소 체감할 수 있게 해주었다. 그리고 연구 참여 학생들의 양궁에 대한 욕구를 자극함으로써 개인 이해 지능을 충분히 발휘한데 따른 결과라고 해석할 수 있다.

아. 자연 지능

자연 지능은 자연을 분석하고 상호작용하는 능력이다. 자연 지능이 높은 사람은 자연에 관심이 많고, 동물이나 식물을 채집하는 활동 등을 선호하며, 다양한 자연환경에 대한 해박한 지식이 있다(Gardner, 1983). 양궁에서 자연 지능의 활용은 생활적인 측면의 변화에도 주목해 볼 하다. 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 결과로 학생들은 과제에 적극적인 태도를 보였으며, 생활 측면에서도 점점 적극적으로 변화했다. 우선 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램이 아닌, 지금까지 받아온 체육활동에 대한 태도 변화가 눈에 띈다.

솔직히 지금까지 했던 체육 수업이나 체육 활동은 밖에 나가야 하고 추울 땐 추워서 싫고, 더울 땐 더워서 싫었는데 양궁을 배우고 나니 체육 수업에도 흥미가 생겼어요. 양궁은 원래 열심히 했었는데 앞으로는 체육 시간에 배우는 다른 체육 활동도 열심히 하려고 해요

〈주영 면담〉

주영이는 체육을 좋아하긴 하지만, 지금까지 경험한 체육수업은 다른 참여자와 큰 차이 없이 교실이 아닌 운동장과 체육관 수업에 지겨워하고, 재미없어했다. 이는 더위와 추위 등 날씨가 주는 자연 지능에 대한 부정적인 인식 때문이다. 하지만 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에 참여하면서 기존의 체육수업에도 적극적이고 긍정적인 태도를 가지며 자연 지능을 키워나가게 되었다.

자연 지능의 성장에서 가장 돋보이는 결과를 나타낸 학생은 수연과 민서이다. 수업 전, 수연은 교우관계 관계가 그다지 좋지 못했고, 학생들 사이에서 본인의 의견을 분명하게 밝히지 못했다. 민서 역시 소극적인 자세였고 끈기가 없었다. 하지만 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 받으면서 이들의 자연 지능에 대한 인식은 점점 변하기 시작했다.

수연이는 평소 실외에서 하는 체육 수업 때 얌전하고 말수도 별로 없는 학생이었는데 양궁을 배우고 나서는 체육 수업 시간 때 행동이 많이 바뀌었습니다. 좀 더 활발해졌고, 체육 활동에도 적극적으로 참여합니다. 딱 봐도 티가 날 정도로 변했어요. 원래 교실에서도 조용했던 학생이라 운동장에서 수업을 하면 거의 안 움직이려 했어요. 보통 체육을 하면 거의 뒤에 있던 애가 요즘은 적극적으로 참여하고, 연습에도 적극적으로 참여합니다. 다른 애들보다 수연이는 변한 모습이 확실하게 느껴집니다.

<답임 면담>

민서는 다른 애들보다 끈기가 없어요. 날씨가 더운 날이면 부채를 들고 와서 땀난다고 부채만 하고 그늘을 찾아다녔어요. 한번은 날이 추운 날이었어요. 두꺼운 잠바에 손을 넣고 도무지 하려고 하지 했어요. 언제부터는 그냥 추위랑 더위를 많이 타는 애가 보다하고 방관하게 되었고 그 뒤로는 날씨뿐만 아니라 여러 가지 핑계가 많아졌죠. 머리가 아프네, 몸 상태가 안 좋네... 민서는 끈기가 부족한 학생이었는데 요즘은 다시 집중하기 시작했어요. 이게 양궁을 배워서 인지, 아니면 다른 변화가 있어 그런지는 모르겠는데 확실히 끝까지 포기를 하지 않고 열심히 하려고 합니다. 전 양궁을 배우고 나서 변했다고 확신합니다. 왜 그러냐면 단순하게 체육활동에만 열심히 하는 게 아니라 모든 생활 태도가 전보다는 훨씬 진취적인 학생으로 변했고, 그 계가가 양궁을 배

위서라고 생각하는 이유입니다.

<답임 면담>

수연과 민서의 이와 같은 변화는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에 참여하면서 자연 지능의 향상과 학습에 대한 적극적인 태도 및 흥미가 생활 태도 측면에서 긍정적으로 전이되었기 때문이라고 생각한다. 또한 주변을 고려하는 자연 지능이 수연의 대인 관계에 대한 욕구를 해결하고, 민서의 자연 지능을 자극함으로써 체육에 대한 상대적인 열등감을 해소시켜주었다고 생각한다.

3. 프로그램 적용 가능성과 개선점

수업의 구성 요소는 다양하다. 교수 매체, 학습 내용, 교사, 학생, 심리적·물리적 환경 등이 수업의 구성 요소가 될 수 있다. 그리고 수업의 주체는 학생과 교사이다. 학생은 교사의 안내에 따라 사고의 형태를 구성하고, 수업 내용을 습득하며, 교사는 수업을 조직·관리하고 운영하며, 학생의 성취도를 높이기 위해 다양한 노력을 한다. 즉, 어떤 수업의 방법이나 모형의 사례에 따라 수업 내용을 수용하고자 할 때, 학생과 교사 모두의 의견과 인식을 살피고, 이를 바탕으로 체육수업에 적용 가능성을 판단해 볼 필요가 있다.

앞 절에서는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 개발과 실행에 따른 결과를 확인하였다. 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 체계적인 과정을 거쳐 구체적으로 개발되었으며, 실행의 결과 또한 참여 학생의 다양한 측면에서 긍정적인 교육 효과를 확인할 수 있었다. 이것은 현재 체육이 마주한 현실과 견주었을 때, 매우 바람직한 결과임이 틀림없다. 그러므로 학생의 편에서 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 가능성은 충분히 탐색되었다고 여겨진다. 이제 남은 것은 초등 체육수업을 담당할 교사들의 인식과 적용 가능성을 살펴보는 것이다.

이 절에서는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램이 체육교과로의 적용 가능성을 체육전담교사와 담임교사의 인식을 통해 살펴보기로 한다. 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에 대한 교사의 인식은 체육교과로의 적용 가능성과 적용을 위한 개선 요소로 범주화하였으며, 각 범주는 다시 여러 하위 범주로 분류되었다.

가. 적용 가능성

본 연구에서 체육전담교사와 담임교사는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 객관적 참관자이자 평가자로서, 해당 프로그램이 체육 수업으로의 실현 가능성에 대해 긍정적인 반응을 보였다. 그들은 양궁 프로그램의 실현 가능성을 다중 지능 활동의 내용과 방법에서 찾고 있었다.

학생과 교사가 모두 적극적이고 열정적으로 가르치고 배울 준비가 되었다면, 그다음으로 중요한 요인은 교육 프로그램이다. 교육 프로그램은 학습 내용을 보다 효과적이고 효율적으로 제시함에 따라 학생의 학업 성취를 높이기 위한 것으로, 교사가 추구하는 수업 모형이나 방법 또는 이론과도 부합되어야 하며, 이를 토대로 수업을 받아들이는 학생에게도 의미가 있어야 한다.

다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 진행 과정을 지켜보았던 교사들은 네 가지 측면에서 해당 프로그램이 학생들에게 의미 있는 내용이라고 인식하고 있었다.

(1) 다중 지능 활동 내용의 참신성과 다양성

체육전담교사와 담임교사는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램이 기존의 체육수업에서 볼 수 없었던 다양한 내용을 포함하고 있다고 보았고, 이러한 활동들이 참신하다고 생각하고 있었다.

애들은 새로운 종목을 좋아하는 것 같아요. 그냥 항상 하던 종목을 대충 이렇게 하면 된다는 식이 아니라 무언가 새로운 종목을 새로운 방법으로 한다던가? 다양한 방법을 동원해서 한다던가? 그리고 예상 밖으로 담임 선생님이 새로운 걸 가르쳐 주는 것을 학생은 선호합니다. 그러하듯 처음에는 애들이 양궁에 관심을 갖는다는 것 자체가 신기했고, 그다음에는 뭐 새로운 활동을 다양하게 접하려는 시도가 흥미로웠어요. 얼마 전에 양궁 시설을 확인해 봤는데 밖에서도 하고 안에서도 할 수 있고 여러 가지 표적이나 물건들을 활용할 수 있다는 자체가 애들에게는 새로운 거잖아요. 그렇게 수업을 할 때마다 무언가 새로운 것을 통해서 다양한 지능에 접근한다는 자체가 좋은 것 같습니다.

<담임 면담>

다중지능 이론을 활용한 양궁 프로그램은 꼭 양궁만 하는 게 아니고 양궁을 통한 다양한 경쟁 요소를 확인할 수 있었고, 또 충분히 변화시키거나 응용할 수 있을 만한 내용이 많은 것 같아요. 단순하게 표적을 맞추는 요소뿐만 아니라 경쟁형, 타킷형 등 다양한 내용을 포함할 수 있어서 좋은 것 같습니다. 학생들도 양궁을 통해 색다른 경험을 해볼 수 있고, 어렵지 않은 몇 가지 동작의 숙달로 충분한 재미를 느낄 수 있는 것 같아서 요즘의 놀이 위주 스포츠가 갖는 성격을 포함하고 있어서 충분히 좋은 체육수업으로의 실현이 가능할 것으로 생각합니다.

<체육전담교사 면담>

담임교사와 체육전담교사는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 다양한 특성이 학생의 체육수업 흥미와 관심, 그리고 기대를 불러일으키는 요인으로 작용되었다고 생각하고 있었다. 이는 학생의 다양한 지능을 고르게 활용할 수 있도록 자극하는 내용이 학생의 능동적이고 적극적인 참여 유도의 요인으로 작용한다고 판단하고 있었다.

(2) 개인 활동과 대인 활동의 균형있는 조합

다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 개인 활동과 대인 활동의 균형 있는 조합으로 연구 참여 학생의 학습 유형을 배려하였다. 체육전담교사와 담임교사는 이같이 학생의 학습 유형을 균형 있게 조합함으로써 적극적인 수업 참여를 모색했다는 점에서 관심을 가지고 있었다.

우리가 잘 아는 내용으로 줄넘기를 생각해 봅시다. 줄넘기는 그냥 혼자 넘는 방법이 있고, 그 방법에도 이단 뛰기, X 뛰기 같이 다양한 방법이 있잖아요. 그리고 요즘은 음악 줄넘기와 같이 음악적 요소를 포함시켜 다양한 안무와 같이 하기도 합니다. 그리고 여러 명이 단체 줄넘기를 하기도 합니다. 요즘 애들은 획일화되었다기보다는 각기 다른 성향을 가지고 있는 것을 알 수 있습니다. 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램이 학생들이 가지고 있는 다양한 성향을 충족시킬 수 있는 여러 가지 방향의 체육 수업을 이끌어 줄 수 있다면 분명 보편적인 교육과정 내에 정착할 수 있을 것 같다는 생각을 합니다.

<담임면담>

학생들은 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에 재미를 느꼈고, 사회성 측면에서도 괄목할 만한 변화를 보였다. 특히 학생의 평소 생활을 관찰했던 담임 교사는 학생들의 사회성 측면의 변화를 높이 평가하고 있었다.

(3) 다중지능 활동의 체계적인 구성

프로그램의 체계적인 구성은 과제 학습과 활용을 목적으로 적절한 시간을 투자하여 다양한 활동을 개발하는 것과 동일하게 매우 중요하다고 할 수 있다. 그리고 프로그램은 얼마나 적합하고 적절하게 제공되느냐 하는 것이 작게는 한 수업 내, 크게는 한 학년의 교육과정을 성공적으로 수행했는가를 결정짓는 중요한 요인이 될 수 있다. 실제로 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 학생들이 숙지해야 할 학습과 관련하여 다양한 활동을 제공하고 있으며, 체육전담교사와 담임교사는 다양한 형태로 제공되는 양궁 신체활동 프로그램에 대해 관심을 표출하였다.

체육수업은 목표가 있는데 대충 놀이하는 형태로 진행하다 보면 교육 목표가 결여되지 않을까? 하는 우려도 했습니다. 그런데 양궁 프로그램을 보니 초등 교육과정이나 체육 교과서에서 다루고 있는 도전 영역에서 표적도전의 활동을

구체적이고 다양하게 적용시키려는 노력에 깜짝 놀랐습니다.

<체육전담교사 면담>

다중 지능을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 보면 되게 새로우면서도 재미있는 내용이 많이 있는 것 같습니다.. 학생들이 참여하는 것을 몇 번 가서 봤지만 애들이 너무 즐거워하는 것 같았고, 또 생각보다 양궁을 잘하고 있었습니다.. 보통 엘리트 선수분들께서 자기 종목을 가르치면 체계적이라고 하기보다는 그간의 경력으로 잘 가르친다고 생각을 했는데 그게 아니었다는 것도 깨달았고, 여러 면에서 애들한테 도움이 될 수 있을 것 같다는 생각을 했습니다.

<담임 면담>

이같이 체육전담교사와 담임교사는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램이 체육교과의 목표를 세우고 수업 전반에 대한 체계적인 프로그램을 제공함으로써 학생의 참여를 증진시키고 흥기와 기대를 갖게 해준다는 측면에서 긍정적으로 인식하고 있었다.

(4) 다중지능 활동을 통한 체육수업 접근

다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 학생들의 학습 결과를 다양한 방법을 통해 표현할 수 있도록 구성되어 있다. 학생이 가지고 있는 표현 방법과 능력은 제각기 다르며 내용 또한 기존의 사고 틀을 기반으로 하기 때문에 다양할 수밖에 없다. 체육전담교사와 담임교사는 이러한 특성을 고려하여 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램이 학생들의 학습 결과를 신체를 포함한 다양한 활동으로 표현될 수 있게 고려되었다는 점에서 긍정적인 인식을 가지고 있었다.

일단 보편적인 체육수업은 거의 보편적인 내용만 하니깐 결국 애들이 좋아하는 놀이 위주의 수업을 하게 됩니다. 하지만 다중지능이론에 근거한 양궁 프로그램같은 경우는 뭔가 색다른 활동을 하니깐 애들이 무척 좋아했습니다. 특히 체육 수업을 할 때랑 참여하는 태도가 확실히 달랐어요. 뭔가를 수업이라고 생각하면 재미가 없는데 놀면서 배운다는 느낌을 주나 봅니다. 그래서

체육 활동에 참여할 때 느낄 수 없는 생기를 양궁 하는 날에는 느낄 수 있었
 답니다.

<담임 면담>

양궁 프로그램 내용은 좋은 한편으로는 우려되기도 합니다. 자기 기록을 그
 래프로 그리고, 수업 일기도 쓰고 그러니깐요. 애들이 일기 쓰기를 좋아하지
 않고, 숙제라고 생각하는 순간 양궁에도 실증을 내지 않을까 하는 생각을 해
 봤습니다. 어디까지나 다중지능이론에 근거하여 다양한 측면의 발달을 야기하
 기 위한 건 알겠는데 이런 부분들도 적당히 고려된다면 체육 수업에서도 적
 극적으로 활용될 수 있다고 생각합니다.

<체육전담교사 면담>

체육전담교사와 담임교사는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활
 동 프로그램에 대해 다음과 같은 네 가지 측면에서 얻어진 인식을 기반으로
 체육수업으로의 적용 가능성을 모색할 수 있었다.

나. 적용을 위한 개선 요소

하나의 이론을 연구 현장이 아닌 실제의 현장에 일반화하여 적용시키고자
 할 때는 제반 여건의 제약을 받게 된다. 이론을 바탕으로 개발된 수업 방법
 이나 모형 역시 예외가 될 수는 없다. 체육수업과 관련된 방법이나 모형의
 적용에 영향을 미치는 요인은 무수히 많다. 대표적인 요인으로는 시설, 학생
 의 수와 기능 날씨 등이 될 수 있다. 따라서 초등학교에서 체육을 가르치는
 교사는 자신이 추구하는 교육의 목표 달성을 위하여 수업 이론을 적용시키
 고자 할 때에 적용에 미칠 수 있는 요소를 사전에 파악하고 이를 기반으로
 개선하여 적용시킬 수 있는 방법을 모색하는데 노력해야 한다.

다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램 역시, 체육수업
 현장에 적용시키고자 할 때, 다양한 제약 요소가 따르기 마련이다. 다중지능
 이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 체육수업에 적용하기 위
 해서 개선되어야 할 요인으로 체육전담교사와 담임교사는 수업 환경의 개선

과 프로그램 개발 및 보급의 중요하게 생각하고 있었다.

(1) 수업 환경의 개선

가르치는 것은 학습자의 학습 촉진을 돕기 위한 교사의 총체적 역할을 의미한다. 따라서 가르치는 것은 심도 있는 학생의 이해를 기반으로 학습을 유도하고 최고의 학습 환경을 조성하는 것까지 포함되어야 한다. 학생의 학습에 영향을 미치는 요인은 수업과 관련된 물리적 환경과 학생 및 교사의 상호 작용에서 발생될 수 있는 심리적 환경이 대표적이다.

물리적 환경을 개선하기 위해서는 두 가지의 요인이 고려되어야 한다. 먼저는 교사의 열정과 배우고자 하는 학생의 호기심 자극을 통해 학습 효과를 극대화할 수 있는 학습 환경의 조성과 더불어 해당 수업이 실현될 수 있도록 물리적인 환경을 구축하는 데에서도 노력을 해야 할 것이다.

체육 수업에서 다중지능 이론을 적용하기 위해서는 개선되어야 할 요인으로 교사가 인식하는 환경이 교사의 열정과 관심이 필요한 심리적 측면의 환경과 교육과정이나 학교 환경, 학교 구성원의 특성 등과 같은 물리적 측면의 환경으로 구분할 수 있다.

(가) 심리적 환경

심리적 환경은 사람의 마음 상태에 영향을 미칠 수 있는 환경으로 이연우(1996)는 심리적 환경의 중요성을 강조한 바 있다. 심리적 환경은 교사에 의해 조성될 수 있으며 사회 심리적 학습 환경에 준하여 교사와 학생의 상호 작용과 교사의 수업 형태로 나타나는 대표적인 행동적 특성을 예로 들 수 있다. 교사의 태도와 인성은 교사에 의해 형성되는 심리적 환경의 일부이다. 이러한 교사의 심리적 환경은 학생의 학습 결과에 영향을 미치는 것으로 나타났다(이선경, 2003). 교사는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 체육수업에 적용하기 위해서는 반드시 개선되어야 할 심리적 환경 요인으로 교사의 열정이나 관심과 같은 수업의 심리적 환경에 대한 인

식을 지적하였다.

교사의 인성과 태도는 교사에 의해 조성되는 심리적 환경 가운데 일부이다. 이러한 교사의 심리적 학습 환경은 학생의 학습 결과에 지대한 영향을 미친다(이선경, 2003). 교사들은 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체 활동 프로그램을 실제 적용하기 위해 개선되어야 할 환경 요소의 하나로 교사의 관심, 열정과 같은 심리적 환경 변화의 필요성을 지적하고 있다.

교사의 관심이 필요할 것 같습니다. 교사들이 체육 자체를 기피하면 아무리 좋은 체육 활동 프로그램이 있어도 활용되는 데는 한계가 있고 양궁 또한 마찬가지라고 생각합니다. 저도 학교 다닐 때는 체육을 좋아했었는데, 교사가 되고 나니깐 그 열정이 많이 줄어든 것 같습니다.

<담임 면담>

담임교사는 심리적 환경 변화를 위해서는 체육수업에 대한 관심과 열정이 필요하다고 언급했다. 체육수업은 수업 환경의 다양성으로 인해 교사로부터 기피되는 과목이다. 담임 교사 역시 교사의 열정과 같은 신념의 변화가 필요함을 인지하고 있었으며 그다음으로는 어떤 상황에서 좀 더 효과적인 수업 운영을 통해 스스로가 노력하는 자세를 보여야 한다고 제안했다.

솔직히 재정적인 부분은 충분하게 활용 가능합니다. 필요한 건 교사의 관심인 것 같습니다. 양궁은 실내나 실외에서 모두 가능하니 솔직히 환경이 열악해서 못한다고 생각하지 않습니다. 다만 체육이고 준비 및 정리가 좀 걸릴 수 있으니 그냥 의욕이 부족하고 열정이 떨어져서 그럴 뿐인 것 같습니다.

<담임 면담>

열정이 있어야 관심도 갑니다. 교사가 굳이 체육을 안해도 되고, 복잡하게 안해도 되니, 지금껏 했던 내용을 반복하면서 그냥 게임 위주로 애들이 딱 체육 수업에만 재미있어 하면 된다는 생각으로 체육수업이 계속 이루어지면 양궁이 들어오는 데는 몇 년? 아니 완전하게 들어오기 어려울 것 같습니다. 교사는 어떤 내용이더라도 책임감을 갖고 체육 수업에 임해야 하는데 아나공 수업 같이 공 몇 개 던져주고 무책임하게 이루어지는 체육 수업이 빈번하게 진행되

고 있습니다.

〈체육전담교사 면담〉

특히 담임교사는 부족한 체육 환경만을 이유로 회피하기보다는 이를 극복하기 위한 의지가 필요하다는 인터뷰 내용을 눈여겨볼 필요가 있다. 이와 같은 맥락으로 체육과 관련된 교육 활동이 주어지면 상황에 대처하는 교사의 태도적 측면에 대해서도 토로하였다.

선생님 같이 양궁 프로그램을 교육과정으로 개발해서 배포하고 진행을 시킬 수 있는 정확한 매뉴얼을 제공한다고 해도 교사의 열정이 없으면 수업으로 정착하기에는 한계가 있습니다. 저도 선생님과 인터뷰를 몇 번 하고 나니 저 자신을 반성하면서 긍정적인 취지의 좋은 체육 프로그램들이 정착하는데 노력을 더 하고 좀 더 적극적인 자세로 체육 수업을 운영해야겠다는 반성을 하게 되었습니다.

〈담임 면담〉

담임교사는 아무리 우수한 프로그램이 개발되어 보급된다고 할지라도 이를 수행하는 교사의 열정과 관심 그리고 노력이 있어야만 비로소 올바른 수업의 의미를 찾을 수 있다는 생각을 하고 있었다.

(나) 물리적 환경

심리적 환경은 교사의 열정과 관심을 스스로의 노력에 의해 가다듬어야 할 노력의 문제라고 한다면, 물리적 환경은 수업과 관련된 모든 사항의 협의 및 개선을 하기 위한 노력의 문제라고 할 수 있다. 교사는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램이 체육수업 내에서 원만하게 적용되기 위해서 수업과 연관된 모든 외적인 환경 개선이 우선적으로 이루어져야 한다고 생각하고 있었다. 특히, 양궁은 환경적으로 갖춰야 할 공간 및 용구가 필요하기 때문에 물리적 환경의 구축이 필요하고 토로하였다.

양궁 프로그램이 초등학교 체육수업으로 정착하기 위해서는 일단 충분한 수업 시수를 확보하고 집중 활동을 할 수 있도록 학교 구성원들이 동의하는 것부터 이루어져야 할 것입니다. 우리 학교는 그래도 양궁 장비랑 공간이 할애가 되니깐 그렇지 다른 학교 같으면 장비를 구입하는 것부터 문제가 될 수 있을 것입니다. 그리고 시간을 맞추고 특별활동 부서 같은 걸 편성한다고 해도 누군가는 전문적인 지식과 기술로 지도를 해야 하는데 지도자를 구하는 것도 문제가 될 것 같습니다.

<답임 면담>

학교에서 교사는 학기 초에 모든 과목에 관한 연간 교육과정을 계획한다. 이때 연간 운영에 관한 시간 계획도 구상해야 한다. 연간 교육과정의 작성은 다중 지능 활동을 심도 있게 적용하고자 하는 계획을 미리 구상하고, 시간 운영에 관한 계획을 관리자와 동료 교사, 학부모 혹은 학생들에 사전에 공지하고 충분한 협의를 하는 과정을 거쳐야 된다고 생각하고 있었다.

다양한 내용과 형태의 양궁 활동을 할 수 있는 시설과 장소의 확보가 필요 합니다. 솔직히 양궁을 수업에 한다는 생길 수 있는 문제점에 대해서 크게 생각을 안 해봤는데 양궁 장비와 장소를 갖추는 것부터 문제가 될 수 있을 것 같습니다. 그리고 양궁을 교사들이 어디서 접해본 적이 있을까요? 우리도 대학에서 배운 적도 없고 한 번도 접해 보지 못한 스포츠가 양궁입니다. 쉽게 학생들에게 가르칠 수 있을까도 문제가 될 것 같습니다.

<체육전담교사 면담>

특히 체육전담교사의 경우에는 양궁을 활용한 체육수업을 교사의 능력으로 운영할 수 있을까에 대한 고민을 했다. 애석하게도 현재 교사들은 초·중등, 그리고 대학에서 양궁에 대해서 전혀 배워본 적 없으며, 한 번도 해본 경험이 없는 교사가 대부분이기 때문이다. 따라서 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 다양한 방법으로 원만하게 운영하려면, 학생의 수업에 방해되지 않는 선에서 체육전담교사도 부담 없이 계획한 활동을 수행할 수 있는 장소가 마련되어야 한다. 그리고 교사에 의한 원만한 수업이 될 수 있을 때까지, 전문 인력의 보급과 함께 교사 연수 시스템의

도입도 병행돼야 할 것으로 판단된다. 체육전담교사는 이와 같은 생각을 바탕으로 심리적 환경과 물리적 환경 요소가 개선되어야 한다는 인식을 하고 있었다.

(다) 프로그램의 개발 및 보급

우수한 교육 프로그램은 교사의 신념 및 환경과 더불어 질 높은 체육 수업을 운영하기 위한 필요조건이 될 수 있다. 교사는 교과서에 제공되고 있는 지식 이외에도 자신이 알고 있는 수업 방식과 활동 및 체육 수업에 적용 가능한 교육 프로그램이 부재하다는 인식을 하고 있었다.

다중 지능 양궁 교육 프로그램은 다 좋은데 과연 제가 그 기능을 다 가르칠 수 있을까라는 의문을 가져 봅니다. 일단 제가 별다른 기능도 없고, 전문 지도 자료도 없으니 당장 도입이 된다고 하면 여러가지 문제가 발생할 수 있다는 생각이 듭니다. 그리고 다중지능이론에 근거한 활동이기 때문에 온전한 신체 활동뿐만 아니라 다른 교과와 연계된 수업도 구상해야 하는데 그러기에는 프로그램의 개발도 중요하지만 체계적인 보급과 정착을 위한 노력도 필요하다고 생각합니다.

<체육전담교사 면담>

솔직히 그동안 많이 해봤던 수업은 자료도 많고 인터넷이나 유튜브에 보면 체계적인 운영을 위한 방안들이 많이 공유가 되어 있습니다. 양궁은 솔직히 초등학교 수업에서 운영될 수 있을 것이란 생각도 이번에 처음 해봤고 인터넷 상의 자료만 찾아봐도 거의 수업을 운영하는 내용으로는 찾아보기 어려웠습니다. 그렇다고 장난감 활을 가지고 놀이 형태의 표적 활동이 과연 교육적 효과가 있을까라는 여러 가지 생각을 해봤습니다. 결국 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램이 체육교과로 운영되기 위해서는 개발 단계에서 그치 는게 아니라 충분한 보급을 통해 정착을 유도해야 한다고 생각합니다.

<담임 면담>

체육전담교사와 담임교사는 체육교육의 어려움으로 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램과 같이 실제로 활용 가능한 교육 프로

그램이 부재하여 학생에게 다양한 방법과 내용의 체육 수업을 제공하지 못하는 상황을 토론했다. 그리고 이러한 교육 프로그램의 부재는 학생의 흥미 감소의 원인이 된다고 생각하고 있었다. 특히 전문적인 교육 프로그램은 기존의 교육과정에서 제공되는 교육내용과는 다소 차이가 있기 때문에 필요성을 느낀다고 해도 이론을 근거로 교사가 스스로 수업에 정착시키기에는 한계가 있다는 생각을 가지고 있었다.

V. 논의

인간은 학습을 할 때, 각기 다른 요소를 따로 받아들이지 않는다. 오히려 다양한 요소를 한꺼번에 받아들인다. 표면적으로는 한 가지 요소만을 받아들이는 것처럼 보이지만, 사실은 각각의 요소에 서로 다른 요소가 덧붙여져 학습자에게 전달되는 것이다. 다시 말해, 학습자는 운동의 기능만 배우는 것 같지만, 사실은 기능과 관련된 개념적 지식부터 정의적 태도까지 수용하여 배우게 된다(최의창, 2002).

또한 학생이 지식을 습득할 때는 사고를 하게 된다. 사고는 외부 세계의 사물을 내 마음 안으로 받아들이는 활동이며, 이는 머릿속으로만 하는 개념적 활동뿐만 아니라. 모든 신체적·인지적·정신적 활동까지를 포함하고 있다(이광수, 김대용, 2001). 즉, 학생의 학습은 통합적으로 일어난다고 할 수 있다.

다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁신체활동 프로그램이 다양한 지능의 활동으로 인해 학습자의 학습 특성을 최대한 자극하고, 고려함으로써 효과적이고 효율적인 학습이 실행될 수 있도록 하며, 아울러 학습 내용의 깊이 있는 이해를 촉진시킨다.

이 절은 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 적용과 가능성 및 현장의 개선점이 무엇인가를 되새겨 보고, 그 속에 담긴 교육적인 의미를 해석하고자 한다.

1. 프로그램 실행 결과

다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 적용한 결과를 평가하기 위해서 연구자는 학생이 수행한 양궁 프로그램의 결과물과 포트폴리오, 측정 및 관찰 일지, 동료 평가 등의 다양한 다중지능 이론이 권장

하고 있는 질적 연구 방법을 활용하였다.

앞서 살펴봄과 같이 Gardner는 인간 지능이 여덟 개의 다양한 분야로 세분화되었으며, 정상적인 사람은 여덟 가지의 영역에서 각각 어느 정도 능력을 보유하고 있다고 한다. 또한 개인은 적어도 특정 영역에서 탁월한 능력을 보인다고 주장한다. 체육과 관련된 일반적인 생각은 신체활동 능력이 뛰어난 학생만이 체육을 잘할 수 있을 것이라고 생각한다. 반대로 생각해 보면 체육을 통해 기를 수 있는 다중지능은 신체운동과 관련된 지능이라고 생각할 수 있을 것이다. 하지만 최근 체육에 관한 연구가 다양한 방면으로 이루어졌으며, 체육을 바라보는 관점 역시도 매우 다양해졌다. 그리고 체육수업을 위한 다양한 모형이 등장했으며, 체육수업을 지도하는 방식도 다채로워졌다.

따라서 본 연구에서는 현재까지 체육교육의 효과를 논의할 때, 전통적으로 드러났던 심동적, 인지적, 정의적 효과 이외에도 체육을 통한 다중지능을 발달시킬 수 있다는 것을 증명하고자 한다. 특히, 체육교과가 다른 교과에서 개발될 수 없는 신체운동지능 이외의 지능을 양궁 프로그램을 통해 발달시킬 수 있음을 구체적으로 밝히고자 한다.

가. 언어적 지능의 발달

체육을 통한 언어적 지능의 발달은 장진우, 이양구, 오수학(2009)의 연구에서 접근한 바 있다. 장진우 외(2009)는 다중지능을 접목시킨 배구 프로그램을 운영하면서 언어적 지능과 관계있는 수업을 주 활동으로 배구에 관한 스포츠 기사를 조사하여 발표하기와 배구 용구를 통한 단어 학습하기를 통해 언어 지능의 발달을 확인하였다. 그리고 박경준과 엄혁주(2009)는 초등학교 체육수업에서 다중지능이론과 Kagan 구조 탐색에서 언어적 지능과 관련된 전술 및 전략을 활용한 게임을 통해 의사소통과 토론 수업을 제안하였다. 다중지능이론과 관련하여 이재무, 이경현, 이지향(2010) 또한 체육 영재의 경

우 일반 영재보다 언어적 지능이 높은 것으로 보고하였다. 이외에도 체육 수업을 통한 언어적 지능을 향상시켰던 다수의 활동을 확인할 수 있었다. 대표적인 예로 단원 학습에 있어서 수업 계획과 반성 일지를 작성하여 발표하기, 체육 수업 경험을 발표하기, 다양한 종목에서 올림픽 금메달 리스트의 기자회견을 듣고 소감문 작성하기, 스포츠 명대사를 찾아서 발표하기, 친구의 활동을 보고 느낀 점을 발표하기, 스포츠 영화 감상문 작성하기, 체육 동화 및 서적 독후감 작성 등 다양한 활동 수행이 언어적 지능을 향상시키는 데 도움이 되는 것으로 나타났다. 이와 같은 활동은 체육 수업을 통한 언어적 지능 발달에 적합한 활동으로 사료된다.

나. 논리 수학적 지능의 발달

장진우 외(2009)의 연구자들은 체육 수업이 논리 수학적 지능을 발달시키는 데 도움이 된다고 밝혔다. 그들은 다중지능이론을 접목시킨 배구 프로그램에서 서비스의 성공률을 표로 기록한 나의 발달사를 작성하였으며, 학습 과제로 과제표에 기록된 내용을 그래프로 작성해 발달 향상도를 파악하기를 제시함으로써 논리 수학적 지능 발달 효과를 검증하였다. 그리고 김임순과 김성훈(2015)은 학생이 축구를 시작하기 전에 팀을 구분하고 각자의 역할을 구분하는 것이 논리 수학적 지능을 향상시켰음을 밝혔고, 박경준과 엄혁주(2009)는 초등학교 체육 수업에서 다중지능과 Kagan 구조의 탐색을 통해 논리 수학적 지능이 야구의 투수와 타자 간의 경우의 수와 확률게임을 운영하는 데 도움이 되는 것으로 밝혔다. 그리고 박혜미와 구봉진, 장지훈(2012)의 연구 결에서는 체육 영재가 일반 초등학생보다 논리 수학적 지능이 높은 것으로 보고하고 있다.

다. 공간 지능의 발달

체육 수업과 공간지능의 발달은 보편적으로 체육 수업이 일어나는 체육관과 운동장의 공간을 구분하여 변화는 상황에 대처하는 능력의 변화를 알아 보려는 연구를 수행함으로써 인과성을 확인한 것으로 나타났다. 김임순과 김성훈(2015) 축구에서 학생들이 공격과 수비를 하기 위해 빈 공간의 이동을 생각한 패스 활동이 공간 지능의 발달에 도움이 된 것으로 나타났으며, 장진우 외(2009)는 다중지능이론을 활용한 배구 프로그램에서 배구 경기의 동영상 촬영과 분석을 통해 공간 활용과 관련된 공간지능의 발달을 확인하였다. 박경준과 엄혁주(2009)는 초등학교 체육수업에서 공간지능과 연관된 전술 게임 구조에서 시간과 공간에 따른 전술 구사 능력을 확인하였으며 박혜미 외(2012)은 체육 영재의 신체 활동이 일반 초등학생에 비해 공간지능 능력의 활용도가 높았다고 밝히고 있다.

라. 음악 지능의 발달

체육 수업에서 음악지능의 발달은 무용과 관련된 표현활동에서 두각을 드러냈다. 정희자(2017)는 다중지능이론을 활용한 표현활동 프로그램을 개발하고 실행함으로써 초등학생의 리듬 변화와 다양한 움직임, 리듬에 맞춘 움직임과 리듬의 변화에 따라 몸으로 표현하기, 창작하기, 소리를 듣고 표현하기 등의 활동을 실시하고, 이러한 활동이 초등학생의 음악지능 발달에 긍정적인 영향을 미친 것으로 밝혔다. 이외에도 여가를 통해 에어로빅, 댄스스포츠, 음악 줄넘기와 같은 활동은 음악과 이루어지는 다양한 신체활동을 통해서 음악적 지능을 신장시키는 데 도움이 되는 것으로 나타났다. 이와 관련하여 장진우 외(2009)는 다중지능을 활용한 배구 프로그램을 실시하고 휴식과 긴장완화를 위해 음악 감상을 실시하였으며, 이는 음악지능의 발달을 통해 휴식과 긴장완화에 효과적임을 나타낸 바 있다. 그리고 박혜미 외(2012)는 세계적인 피겨스케이팅 스타인 김연아 선수의 표현동작이 음악적 지능과 관련 있음을 주장하였으며, 골프의 정교한 샷 또한 음악적 지능인 템포와

리듬을 예로 들어 체육과 음악적 지능의 관계를 증명한 바 있다. 박경준과 엄혁주(2009)는 초등학교 체육 수업에서 음악 지능과 관련하여 음악의 요소를 이해하고 표현할 수 있는 발레와 무용을 예로 제시하였다. 그 밖에도 체육을 통해 음악지능을 신장시키기 위한 활동은 응원가 만들기, 동요 가사 바꾸기 활동 등으로 매우 다양하게 나타났다.

마. 신체운동 지능의 발달

다중지능이론에서 체육과 가장 관련 깊은 지능은 신체운동 지능이다. 체육과 신체운동지능에 관계된 연구는 위에 제시한 장진우 외(2009), 박경준과 엄혁주(2009), 박혜미 외(2012), 이재무 외(2010) 등의 연구결과, 다양한 체육활동이 신체운동 지능에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다. 이는 신체활동을 매개로 하는 체육활동이 다중지능이론에서 가장 신체와 관련된 지식인 신체운동 지식과 관계가 있다는 것을 증명해 주는 대목이다. 이처럼 체육은 신체활동을 매개로 학습을 하는 유일한 교과이다. 신체운동 지능은 타 교과에서도 실현될 수 없으며, 오직 체육교과에서만 발달시킬 수 있는 지능이라고 할 수 있다.

이와 같은 연구 결과는 체육과 관련된 활동이 신체운동지능에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 보여주는 사실이다. 다만, 우리가 간과하지 말아야 할 부분은 있다. 어쩌면 체육이 신체운동 지능에 긍정적인 영향을 미치지만, 타 교과의 논리적 비판에 관대하지 못할 수 있다. 그것은 체육을 통해 신체운동 지능만이 발달 가능한 것이지, 그것이 곧 체육을 잘하는 것인지에 대한 해답을 제공하지는 못하기 때문이다. 물론, 두 가지의 의문이 같은 맥락일 수는 있지만, 체육 수업이 신체운동 지능이 뛰어난 학생 중심으로 이루어지고 있는지는 않는지, 신체운동 지능을 키우기 위한 과정으로만 수행되는지에 대한 반성은 반드시 필요할 것으로 판단된다.

바. 대인관계 지능의 발달

다중지능이론에서 언어적 지능과 논리 수학적 지능이 인지적 영역이며, 신체운동 지능이 심동적 영역이라면, 대인관계 지능은 정의적 영역이라고 할 수 있다. 대인관계 지능은 협동이나 배려와 같이 관계형성과 관련된 지능으로서 체육 수업을 통한 대인관계 지능의 발달은 정진우 외(2009)가 연구한 개발하고 실행한 배구 프로그램에서 팀 별 공동체 활동하기를 통해 전략을 세우고, 팀 명과 팀 구호를 정해 응원하는 경험을 통해 신장시킬 수 있음을 확인한 바 있다. 그리고 박경준과 엄혁주(2009)는 다중지능과 Kagan 구조의 탐색을 대입하여 대인관계 지능과 연관된 게임을 통해 팀 간 경쟁에서 발생하는 상황에 대한 반응과 대처 방식을 확인한 바 있다.

체육은 실내 교실보다 확장된 공간에서 수업에 활용되는 다양한 용기구를 사용하기 때문에 종종 안전 문제가 발생하기도 한다. 이러한 특성을 고려하자면 교실보다 넓은 공간에서 이루어지는 수업의 경우 체육을 담당하는 교사뿐만 아니라 학생 간의 활동에서 대인관계가 매우 중요한 요인으로 작용된다. 따라서 안전하고 좋은 체육 수업이 진행되기 위해서는 공동의 목표를 달성할 수 있도록 대인관계 지능을 신장시킬 수 있는 다양한 방법의 수업 프로그램이 필요하며 이러한 수업을 통해서 체육의 정의적 영역을 신장시켜 줄 수 있는 대인관계 지능의 발달 방안 또한 모색해 볼 필요가 있다.

사. 개인이해 지능의 발달

개인이해 지능은 자신의 능력에 수준을 정확하게 파악할 수 있는 능력으로 정의할 수 있다. 체육을 통해 개인이해 지능의 발달을 살펴본 연구는 장진우 외(2009)가 실시한 다중지능이론을 적용한 배구 프로그램에서 학생은 개인 이해 지능을 확인하기 위해 자신의 움직임 생각해 보기라는 과제를 통해 스스로의 장점과 단점을 찾아보았으며, 김임순과 김성훈(2015)의 연구에

서는 축구를 통해 드리블을 해야 하는 상황과 패스를 해야 하는 상황, 그리고 경기에 적합한 행동을 해야 하는 순간 등을 인지함으로써 개인이 가지고 있는 축구에 대한 개인이해 지능을 확인할 수 있었다 . 그리고 박경준과 엄혁주(2009)는 초등 체육 수업 시간에 다중이론과 kagan 구조의 탐색을 통해 개인이해 지능과 관련된 게임을 수행하여 학생 스스로 개인의 감정과 정서 관리를 제시함에 따라 개인이해 지능의 신장을 확인할 수 있었다. 따라서 체육은 심동, 인지, 정의적 영역의 활동을 통해 개인이해 지능을 신장시키는데 효과적인 교과임을 알 수 있었다.

아. 자연 지능의 발달

체육을 통한 자연지능의 발달과 관해서 정진우 외(2009)는 다중지능이론을 활용한 배구 프로그램에서 자연지능과 연관된 수업 활동으로 자신의 활동을 촬영한 동영상과 배구 선수의 경기 영상을 비교 분석하여 선수와 자신의 공통점과 차이점들 찾아보기를 통해서 자연지능의 발달을 경험한 것으로 밝혔다. 그리고 박경준과 엄혁주(2009)는 자연지능과 관련된 환경을 갖춘, 암벽등반이나 등산, 수영 등 자연을 이용한 신체활동 체험이 자연지능의 발달에 긍정적인 영향을 미칠 수 있음을 시사하였다. 그리고 박혜미 와(2012)는 체육 영재의 경우, 일반 학생보다 자연지능이 발달되어 있음을 밝혔다. 이는 비좁은 공간의 교실보다는 넓은 공간의 체육 환경이 자연 현상의 다양함을 몸으로 느끼면서 수업에 임할 수 있기 때문에 체육 시간을 통해 학생은 자연스럽게 자연을 접하면서 자연지능의 발달을 도모할 수 있으며, 이러한 자연지능은 타교과를 통해 얻기 힘든 중요한 지능이라고 할 수 있을 것이다.

다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 실행 결과는 바람직한 체육수업의 방향성을 제시해 줄 수 있다. 첫째, 신체운동 지능과 같이 학습 과제의 기능 습득뿐만 아니라 호기심과 관심을 가지고 과제와 연관된 다양한 분야의 자료를 활용하여 가정이나 방과 후 활동에 적용 가능하

며 이는 정과 외 체육활동으로 이어지는 교육과정의 목표와도 일치하다고 할 수 있다.

둘째, 언어적 지능과 논리 수학적 지능과 같이 학생의 개인 수준의 향상도를 표시하거나 기록하여 스스로 확인시켜 줌으로써 운동 자신감 및 자아 존중감을 향상시켜 주며, 목표의식의 함양에도 도움을 줄 수 있다. 셋째, 대인 관계 지능과 같은 협동 중심의 활동으로 사회성 함양에 도움을 줄 수 있다. 마지막으로 음악 지능과 자연 지능을 통해 감상 능력을 신장시키며 자연을 배려하는 습관을 기르게 함으로써 체육 교육이 추구하는 심동적, 인지적, 정의적 영역의 고른 발전을 도모했다고 할 수 있다.

2. 프로그램의 적용 가능성과 개선점

수많은 체육교사와 지도자는 운동 기능과 습득의 향상을 중점에 두고 수업을 한다. 체육의 목표에 대한 인식은 수업 방법에서도 획일성과 단조로움을 가져온다(김인상, 2003). 이 연구는 획일되고 단조로운 수업에 변화를 모색하며, 학습자의 특성을 고려하고, 학습 과제의 문화적 차원에서 이해를 끌어내고자 다중지능을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 실행하였다. 이 수업에 대한 체육전담교사와 담임교사의 인식은 적용 가능성과 적용하기 위한 개선 사항, 이 두 가지로 범주화되었다.

교사는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 현장 적용을 위해서 다음과 같은 네 가지 이유를 바탕으로 가능성을 기대하고 있었다. 첫째, 다중지능 활동 내용의 참신성과 다양성, 둘째, 대인활동과 개인활동의 적절한 안배성, 셋째, 수업 단계와 학습 내용의 정교성, 마지막으로 체육수업 접근 방법의 부합성이다.

학습된 내용은 잊어버리기 마련이다. 그리고 관심도 시간이 흐름에 따라 사그라드는게 자연스러운 일이다. 아무리 새롭고 재미있으며, 참신한 내용의 학습과제라도, 별다른 자극이 없이는 초등학생의 관심을 꾸준히 유지시키

기는 어렵다. 다중지능 이론을 적용한 다양한 프로그램은 학생의 심리적 특성을 고려하여 적절하게 분산과 배치가 되어 있으며, 시기에 따라 심리 상태를 고려한 적절한 방법으로 지도되었다.

수업 초기에 학습에 대한 호기심과 관심이 증만할 때는 지속적으로 호기심과 관심을 유지시켜주고 발산시켜 줄 수 있는 활동이 필요하며, 시간이 지날수록 학습 과제에 관한 관심이 저하될 무렵에는 다시 새로운 활동을 적절히 배치함으로써 학생의 호기심과 관심을 유지시켜야 한다. 다중지능이론을 활용한 양궁 프로그램은 개별 연습과 단체 연습, 개인과 협동 학습, 게임 등의 놀이를 적절하게 분배하였으며, 학습의 특성에 맞는 적절한 난이도와 강도로 탄력 있는 시간으로 구성되었다. 또한 학생의 강점 지능을 적절하게 활용하였으며, 약점 지능을 개발할 수 있도록 활동 시기마다 적절한 내용으로 구성되었다.

즉, 다중지능 이론을 활용한 프로그램은 학생의 능력에 대한 올바른 기대와 인식, 그리고 학생의 특성에 대한 관찰을 바탕으로 세워진 적절한 학습 운영 계획이 교사와 학생의 거부감을 줄일 수 있었으며, 긍정적인 결과로 반영되어 체육 수업 현장에 적용될 가능성이 높다고 판단된다.

그러나 체육 교육 현장에 적용을 위한 개선사항이 남아 있다. 교사가 인식하는 개선점은 양궁을 위한 환경의 개선과 프로그램의 개발 및 보급이었다. 교사는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 학습 단계에 맞추어 여유롭게 적용할 수 있도록 충분한 시간이 필요할 것이라고 생각했다. 연구 대상 학교와 유사한 규모의 학교는 체육 수업과 재량 활동 같은 융통성 있는 운영 시간을 충분히 확보할 수는 있으나, 근본적인 운영 방안을 모색하기 위해서는 학년 초 연간 교육의 계획 때부터 적극적인 수업 시간의 확보가 필요할 것으로 판단하였다. 교사는 이러한 인식이 초등학교 체육 수업 개선을 위한 방안으로 체육 시간에 할애되는 운동회 등의 학교 행사를 줄일 필요성을 강조한 김인상(2003)의 연구 결과 같은 입장을 취했다. 또한 초등학교 체육 수업 내실화 방안을 위해 학년 교육과정 편성 시기

를 조절함으로써 수업 운영에 필요한 시간을 충분하게 확보하기를 권고하고 있는 한국교육과정 평가원과 한국교육과정 개발원(2001)의 공동 연구 결과와도 일치하는 의견을 제시하였다.

교사는 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 현장 적용을 위해서는 반드시 환경적 요인의 개선이 필요하다는 인식을 하고 있었다. 특히, 교사는 교사의 관심과 열정 같은 심리적 환경, 구성원의 동의, 장소와 장비의 확보 등 물리적 환경에 대한 구축의 필요성을 강조하였다. 먼저 교사는 아무리 좋은 활동과 시설이 준비되었다고 하더라도 교사가 가진 관심과 열정이 없이는 현장 적용을 하는 데 한계가 있을 것으로 인식하고 있었다,

효과적인 수업을 위해 학생에게 필요한 것은 학습 내용에 대한 흥미와 관심, 능동적이고 적극적인 학습 태도라며, 교사는 학습 성취를 이끌어 내기 위한 열정이 필요하다. 김인수(2017)는 수업과 학습, 학습자에 대한 기대, 수업 준비와 수행, 수업 평가 등을 통해 교사의 열정이 학생에게 최고의 학습 성취를 이루게 하는 요인이라고 하였다.

또한 문호준(2018)은 수업환경에서 교사 요인이 수업에 학습 성취도와 태도에 유의한 관계가 있음을 밝혔으며, 김영식(2003) 또한 체육수업에서 교사의 리더십이 학생의 사회적, 학업적 자아개념 형성에 영향을 미친다고 밝힘으로써 심리적 환경 중에는 교사 변인이 중요함을 강조하였다.

한편, 교육과정의 변형이나 학교 시설, 또는 장비 등에 대한 학교 구성원의 동의 같은 물리적 환경 또한 다중지능 활동의 현장 적용에 해결되어야 할 개선점으로 인식되고 있었다. 특히 체육전담교사는 체육 시간에 용기구를 자유롭게 사용할 수 있는 공간이 부족하여 단조로운 수업이 진행될 수밖에 없는 원인이라고 인식하고 있었다. 그리고 교사가 인식하고 있는 구성원의 동의는 다중지능 활동을 효과적으로 실행하기 위해 필요한 기자재의 구입 및 사용, 다중지능 활동을 위한 교육과정 시간 확보 및 운영과 관련하여 간접적인 수요자인 관리자나 학부모, 학교 직원의 동의도 필요할 것으로 유

추해 볼 수 있다. 이는 학교와 지난 연도에 대비한 예산 수립의 관례를 벗지 못하고 있으며, 체육 교육의 확장과 변화에 대한 일부 학부모의 부정적인 인식 때문으로 여겨진다.

교사의 물리적 환경인식은 체육 공간과 시설의 부족으로 인해 제대로 수업 계획을 세우기 어렵고 이는 수업 운영에 어려움으로 작용된다는 이성훈과 이준(2010)의 연구 결과와도 일치한다. 그리고 초등학교 체육교육의 문제점을 개선하기 위한 시간 및 시설의 확보가 필요하다고 보고한 김인상(2003)의 연구 결과와도 일치함을 보여준다.

교수학습 방법이 방법의 한 영역이라고 하면, 교육 프로그램은 내용의 한 영역이다. 즉, 프로그램은 활동 내용을 포함하고 있는 것이다. 교사는 활동 프로그램을 개발하고 적용시키기에는 업무가 과중하며, 이와 관련된 기능과 지식이 부족하다고 인식하고 있다. 또한 수업에 활용 가능한 자료의 부족함을 느끼고 있었다. 이는 교육과정 평가원(2001)이 제시한 체육 수업 지원 방안의 일부인 업무 축소와 각종 자료의 개발 및 보급, 다양한 프로그램의 제공과 같은 학습 지원과 같은 맥락이다.

다중지능 이론을 활용한 체육수업은 학생에게 긍정적 인식과 학습 결과를 이끌어 냈고, 현장 교사에게도 적용 가능성을 확인했다. 기존의 체육수업에서 교사와 학생은 운동의 기능 습득을 체육에서의 가장 큰 목표로 삼고 있으며, 실제로 수업 시간에 운동 기능 향상을 위한 교육이 이루어지면서 정서적 발달은 당연하게 따라오는 결과로 인식하고 있었다(김주영, 2018). 하지만 다중지능을 활용한 다양한 수업은 체육이 가진 고유 영역인 신체활동뿐만 아니라, 신체활동을 기반으로 다양한 영역의 지능을 발달시킬 수 있다는 단서를 제공하고 있다.

Ⅵ. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 다중지능이론을 활용한 초등학생의 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 개발하고 개발된 프로그램을 통해 의미를 도출함으로써 학생들의 참여 경험과 체험과정의 의미를 살펴보고 초등학교 체육교육과정의 활성화 방안을 모색하는데 그 목적이 있다. 따라서 이 연구는 표적도전 양궁 신체활동에 내재된 교육적 가치와 의미를 탐색하는 것을 목적으로 하였다.

연구의 목적을 달성하기 위해 다중지능이론을 활용한 초등학생의 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 개발하였으며, 프로그램은 G 광역시의 S 초등학교에 다니는 6학년 학생을 대상으로 3차의 실행 단계를 거쳐 수행하였다. 연구 참여자는 표적도전 양궁 프로그램에 참여한 6학년 학생들이며, 연구 과정에서 공개수업에 참여한 담임교사와 체육전담 교사 및 동료 전문가도 폭넓은 의미에서 연구 참여자로 포함하여 참여관찰과 수업일지 작성, 심층면담, 동영상 촬영 및 학습지 등의 수업 결과물을 통해 자료를 수집하였다.

수집된 자료는 비교분석법을 활용하여 수집과 분석을 동시에 실시하였으며, 개방코딩과 범주화를 거쳐 반복적으로 분석 정리하였다. 그리고 연구의 진실성을 높이기 위하여 구성원 간 검토, 전문가 협의 및 다각도 분석을 활용하였으며, 다음과 같은 결론을 도출하였다.

다중지능이론을 활용한 초등학생의 표적도전 양궁 신체활동 프로그램에 참가한 학생들은 한 한기 동안 양궁을 배우면서, 다중지능 활동을 함께 경험했다. 학생이 경험한 양궁 프로그램은 다중지능이론을 통해 전반적인 지능 영역을 고르게 활용할 수 있도록 개발된 활동이며, 학생 스스로가 능동적이고 적극적인 학습과 참여에 관한 자신감을 갖고 학습 효과를 높일 수 있도록 학습과 시간에 따라 체계적으로 구성하였다.

학생들은 다중지능이론을 활용한 초등학생 표적도전 양궁 신체활동 프로그램을 접하면서 태도 측면에서 다양한 변화를 보였는데, 이것은 다중지능이론의 하위요인인 언어적, 논리 수학적, 공간, 음악, 신체운동, 대인관계, 개인이해, 자연 지능의 고른 향상으로 간주할 수 있다.

교사들은 다중지능 활동의 접근 방법과 내용이 현장의 체육교육으로 적용될 가능성을 시사했다. 특히 다중 지능 활동의 참신성과 다양성, 개인과 대인 활동의 적절한 분배, 수업 단계에 따라 적합한 학습 내용, 그리고 다중지능 활동을 통한 체육 수업의 조화성이 뛰어나다고 했다.

하지만 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램의 적용 가능성을 위해서는 개선이 선행되어야 하는 요소가 있다고 인식하였다. 먼저는 다양한 다중지능 활동을 구현할 수 있도록 충분한 시간이 제공되는 것이며, 이는 교사의 관심과 열정 등의 심리적 환경과 구성원의 동의, 장소 및 시설 확보 등과 같은 물리적 환경이 개선 요소라고 인식하고 있었다. 또한 다중지능 활동이 현장에 보급되기 위해서는 다양한 프로그램의 개발 및 보급이 필요할 것으로 인지하였다.

이와 같은 결과를 바탕으로 결론을 내리면 첫째, 다중지능이론을 활용한 표적도전 양궁 신체활동 프로그램은 학생의 다양한 다중지능을 발달시키는데 효과적이며, 과제 학습에 관한 호기심과 흥미를 불러일으키는 내용과 체계적인 수업 구성, 허용적이고 친근한 수업 분위기를 조성하는 방식을 제공하여 학생의 학업 성취에 긍정적인 영향을 미쳤으며, 체육수업으로의 적용 가능성 또한 높였다.

둘째, 다중지능 활동이 초등 체육수업에 정착되기 위해서는 충분한 수업 시수의 확보, 수업 환경 조성, 프로그램의 개발 및 보급 등의 체육 수업 내실화 방안이 개선되어야 할 것이다.

2. 제언

가. 체육수업 개선을 위한 제언

본 연구에서 도출된 결과 및 논의와 결론을 기반으로 제언을 하자면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 초등학생을 대상으로 실시되었으며, 연구의 효과를 강조하기 위해서는 학습자의 특성 파악이 우선되어야 한다. 교육은 학습자의 학습을 돕기 위하여 교사가 계획하고 운영하는 일련의 과정이다. 학습자의 학습을 돕기 위해서는 반드시 학습자의 특성 파악이 선행되어야 한다. 따라서 교사는 학생의 학습 수준, 흥미와 관심 등의 특성을 파악하는데 노력해야 하며, 이를 바탕으로 다중지능 활동과 접목된 수업 방법과 내용으로 체육수업을 운영함으로써 올바른 체육교육이 이루어질 수 있도록 노력해야 한다.

둘째, 지식은 전수 받는 것이 아니라, 구축하는 것이다. 학생은 스스로에게 형성된 다양한 감각과 체험을 기반으로 지식을 구축하는 살아 있는 주체이다. 따라서 교사의 일괄적인 학습 성취 기준에 따라 학생에게 습득을 강요하기 보다는 학생의 수준에서 명확하고 실용성있는 수업을 운영해야 할 것이다.

셋째, 이 연구에서 프로그램은 다중지능 이론에 근거한 표적도전인 양궁활동에 중점을 두고 개발되었다. 후속 연구에서는 다중지능 이론의 특성을 살려 다른 활동의 개발이 지속적으로 이루어져서 다중지능 이론의 교육 현장 실효성이 높아지기를 기대해 본다.

마지막으로 본 연구는 연구자에 의해 직접적으로 연구 결과물이 수집 및 해석되었다. 즉, 아무리 다양한 경로를 통해 자료 해석의 오류를 극복하기 위한 노력을 했지만, 해석하는데 비약이 존재할 수 있다. 후속 연구에서는

해당 연구의 결과를 바탕으로 좀 더 객관적인 시각과 연구 방법을 활용한 시도를 통해 다중지능 이론의 교육적 가치를 검증하고 적용 가능성을 시사해 주길 바란다.

참 고 문 헌

- 강지영, 소경희(2011). 국내 교육관련 실행연구 (action research) 동향 분석. **아시아교육연구**, 12(3), 197-224.
- 교육과학기술부(2011). 특수교육 교육과정. **교육과학기술부 고시, 제2011-501호**.
- 교육과학기술부(2013). **특수교육 기본 교육과정 중학교 체육 교사용 지도서**. 서울: 미래엔.
- 교육부(2015) 기본 교육과정. **교육부 고시 제2015-81호**.
- 교육부(2016). **2015 개정 교육과정 총론 해설(초등학교)**
- 교육인적자원부(2008). 특수학교 교육과정 해설. **교육인적자원부 고시, 제2008-3호**.
- 김명일(2011). 초등학교 엘리트 양궁지도자들의 지도유형분석, **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 5(4), 93-99.
- 김명희(2004). 교수-학습 개선을 위한 교육과정 체제. **다중지능교육연구**. 1(1). 5-53.
- 김병근, 박정화(2010). 초등학교 양궁선수의 조준능력이 경기력에 미치는 영향. **코칭능력개발지**, 12(4), 83-90.
- 김병현(2003). **양궁선수들의 시합 전,시합 중 프리슈팅루틴 프로그램개발**. 국민체육진흥공단 체육과학연구원 보고서.
- 김상목(2017). **UbD와 TGfU에 기반을 둔 초등학교 체육과 네트형 경쟁 단원 개발**. 미간행 박사학위논문 한국교원대학교. 청주.
- 김성만(2014). **초등학교 양궁 선수의 자기효능감 강화전략 빈도 분석**. 미간행 석사학위논문 춘천교육대학교 교육대학원, 춘천
- 김양현(1999). 다중지능이론과 교육적 시사. **한국초등교육**. 11(1). 서울교육대학교 초등교육연구소
- 김영식(2003). **초등학교 체육수업에서 학습자가 지각하는 교사의 리더쉽과 학습자의 자아개념과의 관계**. 미간행 석사학위논문, 대구교육대학교 교육대학원. 대구.
- 김영준(2016). **다중지능이론을 적용한 체육수업이 중학생의 재미와 자아존중감에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문, 한국교원대학교교육대학원.
- 김영천(2004). 교사의 삶에 대한 생애사적 연구: 연구동향과 예들. **열린교육연구**, 12(2), 79-105.
- 김영천(2004). **다중지능 이론과 수행평가**. 한국다중지능교육학회 학술대회 및 2004년

- 겨울직무연수 자료. 서울초등다중지능교육연구회.
- 김영천(2016). **질적연구방법론**, 서울: 아카데미프레스
- 김유나, 정성현(2017). 체육영재 프로그램 적용에 따른 다중지능과 뇌파활성도. **한국초등체육학회지**, 23(3), 167-178.
- 김인상 (2003). **초등학교 체육교육의 문제점과 개선방안에 관한 심층적 분석**. 미간행 박사학위논문 경기대학교 대학원, 수원.
- 김인수(2017). 초등체육에서 교사열정과 학생-교사관계, 자율성지지 간의 구조적 관계. **한국체육교육학회지**, 22(3), 67-79.
- 김임순, 김성훈(2015). 가드너의 다중지능이론이 교육에 주는 함의. **인문학 연구**, 49, 359-422
- 김주영(2018). **초등예비교사의 체육 관련 교육과정 경험과 지도역량 강화 방안 탐색**. 미간행 박사학위논문, 전남대학교 대학원, 광주.
- 김준호(2010). **다중지능 민속놀이 프로그램이 초등학생의 내적동기와 체육수업 만족도에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원. 서울
- 김진호, 김혜영(2005). 운동역학: 숙련된 양궁 선수의 릴리즈 동작에 대한 운동학적 분석. **한국체육학회지**, 44(4), 415-424.
- 김혜리, 공세진, 김수연, 이기광(2013). 주의 집중 방법이 다트 던지기 역학에 미치는 영향. **한국운동역학회지** 23(4), 327-333.
- 김호목, 우상연(2012). 초등학교 여자 양궁 선수의 슈팅 동작에 대한 운동역학적 분석. **한국초등체육학회지**, 18(1), 93-104.
- 문종호, 이호준, 김지석, 안상현, 조기범(2019). 스포츠 스타킹을 통한 학생들의 다중지능 변화 분석. **한국체육교육학회지**, 23(4), 165-174.
- 문호준(2018). 체육합습환경 지각과 참여 간의 관계 : 다차원적 유능감, 성취목표와 정서의 다중 매개효과, **교원연구**, 34(1), 143-163.
- 박경준, 엄혁주(2010). 초등 체육에서의 다중지능과 Kagan 구조의 탐색. **스포츠과학논총**, 16, 53-62.
- 박새결(2017). **다중지능이론을 적용한 축구수업이 여학생의 흥미요인, 수업 만족도, 그리고 신체적 자기효능감에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, 서울.
- 박성현(2012). **올림픽 양궁지도자와 선수의 관계성 탐색**, 미간행 박사학위논문, 용인대

- 학교 대학원, 용인.
- 박정희(2003). **주제중심 통합교육과정 실행 및 다중지능발달 측면에서의 효과분석**. 미간행 이화여자대학교 대학원. 박사학위논문. 서울.
- 박혜미, 구봉진, 장지훈(2012). 체육영재와 일반초등학생의 다중지능 차이 분석. **한국스포츠학회지**, 10(3), 383-395.
- 박효정(1999). 다중지능 이론과 교육에의 적용 가능성 탐색. **한국교육** 26(1), 69-100.
- 신지숙(2011). **표적도전활동 참여가 ADHD 성향 아동들의 주의집중력에 미치는 효과**. 미간행, 석사학위논문, 용인대학교 교육대원. 용인.
- 심우엽(1997). 다중지능이론과 학교교육의 개선에 관한 연구. **교육학연구**. 35(3). 83-96.
- 오욱환(2005). **교사 전문성**. 교육과학사, 서울.
- 원명자(2011). **실내양궁 활동이 중학생의 주의집중에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문, 한국체육대학교 교육대학원. 서울.
- 유고은(2018). **다중지능이론을 기초한 신체표현활동이 도서지역 아동의 창의적 표현능력 향상에 미치는 효과**. 미간행 석사학위논문 광주교육대학교 교육대학원.
- 유기웅, 정종원, 김영석, 김한별(2015). **질적 연구방법의 이해**(중판). 서울: 박영사.
- 이광수, 김대용(2001). 여가활동유형과 민주시민성의 관계. **한국체육과학회지**, 10(1), 85-92.
- 이성흠, 이준(2010). 좋은 체육수업에 대한 중등학교 체육교사의 인식: 중요도-실행도 차이 분석을 중심으로. **한국교원교육연구**, 27(4), 317-341.
- 이용숙, 김영천, 이혁규, 김영미, 조덕주, 조재식(2005). **교육현장 개선과 함께 하는 실행연구방법**. 학지사, 서울
- 이재무, 이경현, 이지향(2010). 체육영재, 학업영재, 일반 초등학생의 다중지능, 정서기능 특성비교. **한국체육과학회지**, 19(4), 609-622.
- 이창우(2002). **초등체육에서 다중지능 수업모형 적용 효과**. 미간행 석사학위논문 경인교육대학교 교육대학원, 인천
- 임대림, 김영식(2009). 초등학교 양궁 선수들의 경쟁상태불안에 관한 연구. **한국체육과학회지**, 18(1), 707-717.
- 임상훈(2017). **Adapted Golf Program 참여가 지적장애 학생의 시지각 및 주의집중에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문, 서울대학교 대학원. 서울.
- 장용수, 김기찬, 김진호(2000). **Archery**. 대경사. 서울.

- 장진우, 이양구, 오수학(2009). 다중지능 이론을 적용한 체육수업이 여학생의 체육수업 재미와 내적동기에 미치는 영향. **교육문화연구**, 15(1), 19-32.
- 정종진(2001). 다중지능 사정에 대한 고찰. **초등교육연구논총**, 17(1). 대구교육대학교. 대구
- 정청희, 김병준(2006). **스포츠심리학의 이해**. 금광출판사. 서울
- 정태희(1998). **다중지능 이론에 기초한 교수-학습 활동 개발 및 효과분석: 개인적 지능을 중심으로**. 미간행, 한양대학교 대학원. 박사학위논문. 서울.
- 정태희(2003). **다중지능이론과 교수·학습에의 적용 방안. 다중지능이론과 교육적 시사점**. www.madang21.or.kr/2003_09/html/dir4.htm
- 정희재(2017). 다중지능이론에 기초한 표현활동이 초등학생의 리듬표현활동 능력에 미치는 효과. **한국초등체육학회지**, 22(4), 75-89
- 조연순, 최경희, 조덕주(1997). 창의적 문제해결력 신장을 위한 초등 과학 교육과정 연구-현행 교육과정, 교과서, 수업현장 분석. **초등교육연구**, 11(1), 185-211.
- 조용환(2003). **질적연구. 방법과 사례**. 교육과학사.
- 조용환(2015). 현장연구와 실행연구. **교육인류학연구**, 18(4), 1-49.
- 조항숙(2002). **다중지능통합수업을 통한 창의적 사고력 신장. 현장연구보고서**. 한국교총. 2.
- 최의창(2002). 중등학교 체육수업 개선을 위한 통합적 교과조직 및 지도방법 개발. **한국스포츠교육학회지**, 9(1), 1-23.
- 한국교육과정평가원(2001). 학교교육 내실화 방안연구(Ⅰ). 연구보고. RRC 2001-16.
- 현대레저연구회(2010). **현대 양궁교본**. 태을출판사. 서울
- 홍서연(2019). **다중지능 발달을 위한 프로젝트 스펙트럼 적용 유아 통합 무용프로그램 개발 연구**. 미간행 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원, 서울.
- 홍성택(2012). **양궁 심리기술훈련 바이블**. 전주대학교 출판부. 전주.
- 홍영기(2003). **다중지능이론과 통합교육과정**. 경남다중지능연구회 연수자료.
- 홍효숙(2005). **다중지능이론에 기초한 재량활동 프로그램의 개발 및 효과 분석**. 미간행 박사학위논문, 건국대학교 대학원, 서울.
- 황윤한(2005). **다중지능이론의 이해**. 한국다중지능교육학회 교사직무연수자료. 1-2.

- Armstrong, T. (1994). *Multilie intelligences in the classroom. Association for Supervision & Curriculum Development.*
- Aysan, H. A. (2016). The effects of archery as a sports branch on coping with stress. *Studies on Ethno-Medicine, 10*(1), 39-43.
- Campbell, C., Gallagher, J., & Dickinson, I(2004). Synovial sarcoma— towards a simplified approach to prognosis. *ANZ journal of surgery, 74*(9), 727-731.
- Chapman, C. & King, R. (2016). *맞춤형 수준별·개별화 평가 전략: 한 가지 도구로 모든 것을 평가할 수 없다*, 제2판. (조영남, 나종식 공역). 서울: 아카데미프레스. (원저는 2012년 출판).
- Doll Jr, William E. A post-modern perspective on curriculum. *Teachers College Press*, 1993.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. New York: BasicBooks.* 이경희 역(1993). *마음의 틀*. 문음사. 서울
- Gardner, H.(1983). *Frames of mind: the theory of multiple intelligences*. NY: Basic Book.
- Kemmis, S. (2000). McTaggart. 2000. Participatory Action Research. *Handbook of qualitative research*, 567-605.
- Kincheloe, J. (2003). *Teachers as Researchers: Qualitative Paths to Empowerment*. New York: Falmer.
- Lincoln, Y., & Guba, E(1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, California: Sage.
- Martin, P(1997). Wound healing--aiming for perfect skin regeneration. *Science, 276*(5309), 75-81.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Reason, P., & Bradbury, H(2001). *Inquiry and participation in search of a worldworthy of human aspiration*. In P. Reason, & H. Bradbury, eds. *Handbook of action research: Participative inquiry and practice*. London: SagePublications.
- Sarro, K. J., Viana, T. D. C., & De Barros, R. M. L. (2021). Relationship between bow stability and postural control in recurve archery. *European journal of sport science, 21*(4), 515-520.

- Schubert, W. H(1986). *CURRICULUM*. 연세대학교 교육학과 교육과정 연구회 역. 교육과정이론, 양서원. 192-195.
- Siegler, R. S(1992). The other Alfred Binet. *Developmental psychology*, 28(2), 179.
- Strauss, A. L., & Corbin, J. (1990). *Basics of qualitative research*. London: Sage.