








## EBS 실감형 콘텐츠 활용 교수 . 학습과정안 요약

수업명	AR 스포츠 클라이밍		
과목	체육	교과서 출판사명	동아출판
학년	1-3학년	학기	학기
단원	여가와 운동처방		
차시	1-4차시		
주제	AR 스포츠 클라이밍 활동을 통한 여가스포츠 활동 체험		
주요내용	● AR 스포츠 클라이밍의 준비와 기능을 익힌다. ● 다양한 여가 활동을 활용하여 운동처방을 실천할 수 있다.		
활용도구	스마트패드, 모바일기기, 서책형 교과서, 위두랑,		
교과서 활용 유형	<input type="checkbox"/> 디지털교과서 중심 서책 교과서 병행 <input type="checkbox"/> 서책형 교과서 중심 디지털교과서 병행 <input type="checkbox"/> 디지털교과서만 사용 <input checked="" type="checkbox"/> 서책형 교과서만 활용		
수업활동	<input type="checkbox"/> 탐구활동(지식구성) <input type="checkbox"/> 토의·토론활동 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결활동 <input type="checkbox"/> 교류활동 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트활동 <input type="checkbox"/> 기타		
교실 및 교과유형	<input type="checkbox"/> 일반교실수업 <input checked="" type="checkbox"/> 특별교실수업(스마트교실, 컴퓨터실 등) <input type="checkbox"/> 교과수업 <input type="checkbox"/> 기타(창의체험수업 등)		
기기환경	<input type="checkbox"/> 교사 1기기(학생 기기 미활용) <input type="checkbox"/> 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) <input checked="" type="checkbox"/> 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) <input type="checkbox"/> 기타		
수업 기대효과	학습자 역량	<input checked="" type="checkbox"/> 창의성 <input checked="" type="checkbox"/> 문제해결력 <input type="checkbox"/> 의사소통능력 <input type="checkbox"/> 협업능력 <input checked="" type="checkbox"/> 정보활용능력 <input checked="" type="checkbox"/> 자기주도학습력 <input type="checkbox"/> 유연성 <input type="checkbox"/> 기타	
	학습태도	<input checked="" type="checkbox"/> 집중도(몰입) <input checked="" type="checkbox"/> 흥미도 <input type="checkbox"/> 자신감 <input type="checkbox"/> 기타	
실감형 콘텐츠 활용 참여 소통 전략	익스트림 스포츠 활동을 AR 체험을 통해 익히고 활동 소감을 공유하기		

# 실감형 콘텐츠를 활용한 체육 교수 · 학습 과정안

## I 수업 미리보기

















### ■ 수업 정보

학 년	중학 1~3학년	일 시			수업자			
교 과	체육	단 원	여가와 운동처방		차 시	4/4		
배움주제	AR 스포츠 클라이밍				인성요소	협동, 소통, 배려 도전		
성취기준	• [9체01-07] 여가의 개념과 실천 방법을 이해하고, 다양한 여가활동 참여방법을 계획하고 실천한다. • [9체01-09] 신체적 여가 활동을 위한 전 과정(계획, 실행, 평가)을 스스로 선택하고 실천한다.							
배움목표	• AR 스포츠 클라이밍의 준비와 기능을 익힌다. • 다양한 여가 활동을 활용하여 운동처방을 실천할 수 있다.							
과정중심 평가방향	• 교사: 사전 과제 제출(위두랑), 수업 활동 관찰평가, 심화 과제 평가 • 학생: 상호 동료평가(위두랑)							
교실환경	교사 1PC		모둠 1PC		학생 1PC		무선 환경	
					○		무선 (   )	
활동유형	탐구 활동		문제해결 활동		토의 · 토론 활동		교류 활동	
	○							
미래핵심 역량	창의적 혁신역량		비판적 사고력		의사소통능력		협업능력	학습 자신감
	CI		CT		CM		CL	CF
	○		○		○			○
학습 활용 도구	서책형교과서	위두랑	스마트기기	AR, VR	미러링	어플리케이션	기타	
								
	○	○	○	○	○	○	○	

### ■ 수업의 의도 및 주안점

- 본 수업을 통해 다양한 여가 스포츠를 통해 체력 요소를 기를 수 있음을 인식할 수 있도록 지도하며, 운동 처방을 위한 여가 활동을 실천 가능하도록 계획하고 실천하는 방법을 병행하여 지도할 필요가 있다.
- 본 단원과 같이 직접 접하기 어려운 시설을 이용하는 스포츠 활동 장면은 교과서에 제시된 여가 활동을 즐기는 사람들의 동영상을 보여주며 동기를 유발할 필요가 있다.
- 실천이 가능한 여가 활동은 실천하도록 하고 실천이 어려운 여가 활동들은 구체적인 계획과 실천 내용, 평가까지 구성해 볼 수 있도록 지도한다.
- 2020 일본 하계 올림픽을 통해 소개된 스포츠 클라이밍 영상 등을 통해 다양한 종목 안내와 강인한 체력 및 인내력 등이 필요한 운동임을 소개한다.
- 스포츠 클라이밍은 상체의 근력만을 사용하는 운동으로 보일 수 있지만 실제로는 복부와 하체의 근력까지 고르게 사용하는 운동이다.

## ■ PATROL 모형 적용 교과서 수업 활동 계획

흐름	단계	학습과정	교수학습활동	활용도구	미래핵심역량
설계	계획	P	수업계획 수립	 	 (학습자신감)
가정	탐색	A	• 스포츠 클라이밍 경기 알아보기 • 스포츠 클라이밍 경기 종목, 경기방법 조사하기		 (비판적사고력)
	추적	T	• AR 조작을 통해 기초 움직이기 (위로, 좌우로) 조작법 익히기	 	 (의사소통)  (학습자신감)
교실	추천	R	• 기초 익히기 시작단계 (위로-좌우로 움직이기) • 기초 익히기 캐릭터 이동, 기울이기		 (비판적사고력)  (의사소통)
	요청	O	• AR: 게임모드-게임으로 체험하기 - 제한시간 내 목표 도달하기 - 폭탄 피하기 - 보석 획득하기		 (창의적혁신역량)
심화	안내	L	• 스포츠 클라이밍 연습 활동을 통해 여가 활동 중 실천할 수 있는 운동 조사하기 • 증강현실 AR 체험을 통해 경험하며 경쟁 도전정신과 성취감을 느끼고 소감 발표		 (창의적혁신역량)

## ■ 학습 활용 도구 전략

도구				
장면				
전략	<사전 과제>	<스마트기기>	<위두랑 과제 해결>	<AR 미러링>
	영상자료를 활용한 사전 조사	모둠별 1대씩 스마트기기 로 스포츠 클라이밍의 조작 활동을 통해 체험해 보기	활동자료 공유 및 조사 결과 탐색	AR 체험을 통한 익스트림 스포츠 활동 조작 및 경험 활동

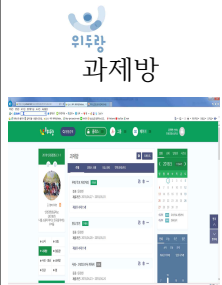



## Ⅱ 본시 교수·학습 과정안






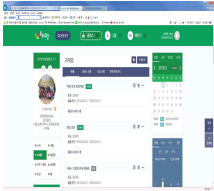




### 실감형 콘텐츠 활용 체육과 교수·학습 과정안



교과	체육	단원	여가와 운동처방	차시	4/4
배움주제	AR 스포츠 클라이밍			인성요소	소통, 협동, 배려 도전
(성취기준)	<ul style="list-style-type: none"> <li>[9체01-07] 여가의 개념과 실천 방법을 이해하고, 다양한 여가활동 참여방법을 계획하고 실천한다.</li> <li>[9체01-09] 신체적 여가 활동을 위한 전 과정(계획, 실행, 평가)을 스스로 선택하고 실천한다.</li> </ul>				
배움목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>AR 스포츠 클라이밍의 준비와 기능을 익힌다.</li> <li>다양한 여가 활동을 활용하여 운동처방을 실천할 수 있다.</li> </ul>				

학습단계	학습과정	교수학습활동	콘텐츠활용	시간	역량 ▶자료※유의점
도입	학습 준비도 확인	<b>사전과제 확인하기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>스포츠 클라이밍 영상 소개</li> <li>스포츠 클라이밍 운동 효과</li> <li>스포츠 클라이밍으로 운동 처방 실천하기</li> </ul>		8분	 (창의적혁신역량) ▶동영상 시청 2020 일본 올림픽 스포츠 클라이밍 영상 시청 ▶클라이밍 운동 효과 조사하기
	문제파악	<b>배움 문제 파악하기</b> <div>AR 조작을 통해 기초 (위로, 좌우로) 조작법 익히기</div>			
	배움과정 안내	<b>배움 과정 안내하기</b> <p>&lt;활동1&gt; 기초 익히기 시작단계(위로-좌우로 움직이기)            &lt;활동2&gt; 기초 익히기 캐릭터 이동, 기울이기            &lt;활동3, 4&gt; AR: 게임 모드-게임으로 체험하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제한시간 내 목표 도달하기</li> <li>- 폭탄 피하기</li> <li>- 보석 획득하기</li> </ul>			
전개	자료 제시	<b>활동1. 기초 익히기 시작단계</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>조작법 익히기</li> <li>위로 움직여 보기</li> <li>좌우로 움직여 보기</li> <li>기초 익히기(삼지점)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임 모드 전환하기</li> </ul> </li> </ul>		7분	 ※ 손동작과 발동작의 조작법을 숙지한다.

학습단계	학습과정	교수학습활동	콘텐츠활용	시간	※역량 ▶자료※유의점
전개	동작 연습 & 교정	<p>활동2. 기초 익히기 캐릭터 이동, 기울이기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 홀드(손잡이) 좌표 설정 연습</li> <li>• 캐릭터 이동(조이스틱)</li> <li>• 캐릭터 이동(5개 사이클 연습)</li> <li>• 기울기 연습(ON)</li> <li>• 캐릭터 이동-기울기(ON)</li> </ul>		12분	<p> CI</p> <p>(창의적혁신역량) ▶ 개인 별 스마트 기기 1대</p>
적용 발전	VR 게임 체험하기	<p>활동3,4. VR 게임으로 체험하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 폭탄 피하기</li> <li>• 보석 획득하기</li> <li>• 제한시간 내 목표 도달하기(180초)</li> </ul>		12분	<p> CM</p> <p>(의사소통) ▶ 조별 경기 ▶ 토너먼트 등 다양한 방식으로 경기 참여</p>
정리	학습내용 정리	<p>배움 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 여가 스포츠 클라이밍을 이해하고 클라이밍 연습 활동을 통해 여가 활동 중 실천할 수 있는 운동 선정해 보기</li> <li>• 목표를 향한 도전정신을 증강현실 AR 체험을 통해 경험하며 경쟁, 도전정신과 성취감을 느끼고 활동 소감 발표하기</li> </ul>	<p> 과제방</p> 	4분	<p> CT</p> <p>(비판적사고력) ※정리 위두랑과제는 가정 심화 학습으로 제시한다.</p>
차시 예고	차시예고	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AR 체험학습</li> <li>- 응급 상황 및 안전사고 발생 시 해결 방법 및 절차 익히기</li> </ul>		2분	<p> CM</p> <p>(의사소통)</p>

## ■ 과정 중심 상시평가 계획

평가 요소	평가 기준			평가방법
	상	중	하	
증강현실 AR을 조작 체험을 통해 스포츠 클라이밍 스포츠를 간접 체험하고 이를 실전기술처럼 표현할 수 있는가?	삼지점 잡기, 손발조작 동작, 캐릭터 이동 기술을 능숙하게 AR조작으로 자유롭게 구사하고, 게임을 통해 클라이밍을 실전처럼 즐길 수 있다.	삼지점 잡기, 손발조작 동작, 캐릭터 이동 기술을 조작할 수 있고, 게임을 통해 클라이밍 기술을 시현할 수 있다.	삼지점 잡기, 손발조작 동작, 캐릭터 이동 기술을 조작하는데 어려움을 겪고, 게임을 통해 클라이밍 경기에서 시간이 지연된다.	경기 평가
실감형콘텐츠를 활용하여 배움에 적극적으로 참여하는가?	실감형 콘텐츠 및 위두량 활용 기능을 잘 다루고 배움에 적극 참여한다.	실감형 콘텐츠 및 위두량을 잘 다루는 편이나 자신감이 부족하다.	실감형 콘텐츠 및 위두량 다루기가 아직 미숙하고 배움에 소극적이다.	

### Ⅲ 주요 활동 장면

단계	활동 1	활동 2	활동 3
사진			
활동명	AR 기초 익히기 (삼지점 자세, 손동작, 발동작)	AR 기초 익히기 (캐릭터 이동, 기울기)	실전 게임 (목표 도달+폭탄 피하기+보석 획득하기 3분)