

수업지도안



과 목	체육
영 역	경쟁활동
단 원	네트형 경쟁
소단원	배드민턴
주 제	실전게임 참여하기
장 소	체 육 관
수업자	임 채 단

2013. 4. 16.

한국체육대학교

< 교수-학습 지도안 >

I. 단원의 개관-----	1
II. 본시 교수-학습지도안-----	6
III. 본시학습 수행능력평가-----	11
IV. 교실배치도-----	12
V. 체육관 배치도-----	12
VI. 경기장 명칭-----	13
VII. 게임 규칙 정하기-----	13

I. 단원의 개관

1. 단원명 : 네트형 경쟁 - 배드민턴

2. 단원 설정의 이유

청각장애 아동들이 귀가 잘 안 들리기 때문에 시각적으로만 할 수 있는 운동경기를 더 선호할 것 같다. 달리기 같은 경우에는 총소리나 시작소리를 들어야 하기 때문에 준비 자세를 제대로 못 하면서 불안감을 초래할 수 있다. 반면에 배드민턴은 시작소리를 필요하지 않아 시각적으로 파악하면서 운동경기를 할 수 있어 청각장애 아동들에게 심리적으로 안정감이 될 수 있을 것 같다. 배드민턴을 설정하는 이유는 구체적으로 말하면, 신체적 건강 유지의 측면이다. 배드민턴 경기는 달리기, 도약, 몸의 회전 및 굴곡과 신전으로 이루어져 진신운동을 하게 됨으로서 우리 몸의 형태적인 변화는 물론 기능적인 변화를 가져다준다. 또한 신경계의 발달과 함께 호흡 순화계의 발달에 도움이 되고 내장기관을 튼튼하게 한다.

그리고, 정신적 건강의 유지에 도움을 준다는 것이다. 일부 청각장애 아동들이 평소에 자아개념이 낮아 학교에서나 가정에서나 쌓인 스트레스를 정신적 건강에 해가 끼칠 수도 있다. 이러한 측면에서 배드민턴의 활동형태가 달리고 치는 동작으로 이루어져 있으므로 파괴적 욕구의 해소는 물론 정신적인 스트레스를 해소함으로써 밝은 정서를 유지시켜 줄 수 있다는 것이다.

배드민턴 경기는 사회적인 측면에서 네트를 가운데 두고 신체적인 접촉 없이 행하여지는 운동경기로서 인간성 함양에 도움을 주며, 많은 인원이 필요하지 않으므로 가족, 친구 등의 집단 속에서 언제 어디서나 쉽게 행할 수 있어 훌륭한 인간관계를 형성하여 청각장애 아동들의 건강관리상 좋은 운동에서 이 단원을 선정하였다.

3. 단원의 목표

1) 인지적

- 가. 배드민턴 경기에서의 라켓, 셔틀콕, 규칙에 대해 간단히 알아볼 수 있다.
- 나. 올바른 라켓 쥐는 법을 알 수 있다.
- 다. 스트로크의 종류를 알 수 있다.
- 라. 스텝의 종류를 알 수 있다.
- 마. 배드민턴의 효과에 대해서 알 수 있다.

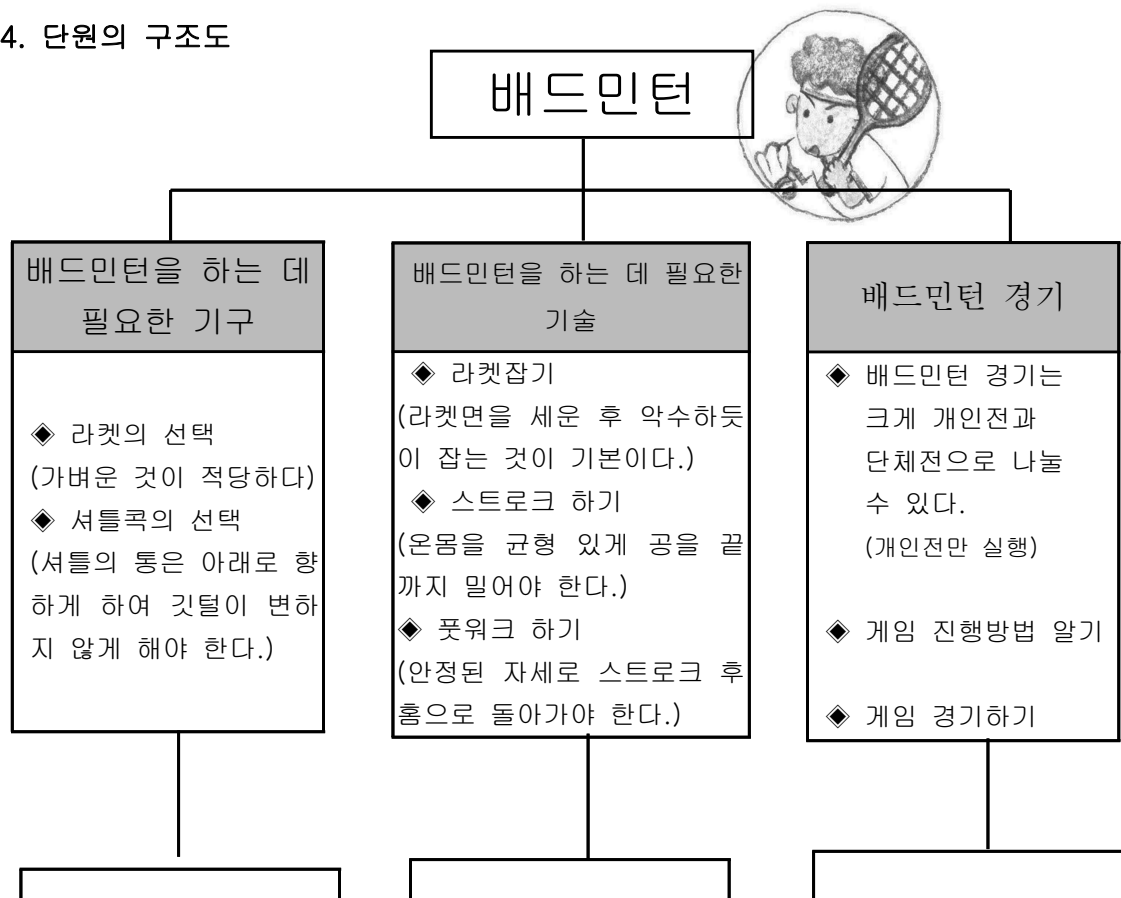
2) 심동적

- 가. 라켓을 올바르게 칠 수 있다.
- 나. 다양한 스트로크 방법을 할 수 있다.
- 다. 다양한 풋워크로 게임을 할 수 있다.
- 라. 배드민턴의 기본자세를 숙지하여, 게임에 참여 할 수 있다.

3) 정의적

- 가. 배드민턴의 규칙을 알고 흥미를 가질 수 있다.
- 나. 도구를 안전하게 활용하여 활동에 참여 할 수 있다.
- 다. 배드민턴을 통해서 강한 인내심과, 상대를 이해할 수 있는 태도를 기를 수 있다.

4. 단원의 구조도



◆ 라켓 사용의 주의사항 알기

◆ 기본자세에 대해 잘 알기

◆ 셔틀콕을 잘 주고 받기에 필요한 방법을 알아본다.

◆ 다양한 위치에서 오는 셔틀콕 받기

◆ 다양한 위치로 셔틀콕 보내기

◆ 안정된 자세로 풋워크 하기

◆ 게임 규칙사항을 자세하기 알기

◆ 게임의 형태와 전략을 알기

5. 단원의 지도계획

차시	제재	주요 내용 및 활동	학습 자료
1/6	배드민턴의 이해	<ul style="list-style-type: none"> 배드민턴의 특성과 효과, 경기장에 대해 알아보기 라켓과 셔틀콕에 대해 알아보기 	셔틀콕, 라켓
2/6	라켓 잡는 법, 기본 스트로크	<ul style="list-style-type: none"> 올바르게 라켓 잡는 법 익히기 기본 스트로크 익히기 올바르게 라켓을 잡고 풍선을 스트로크 해보기 	그림자료, 라켓, 풍선
3/6	고정된 목표물 치기, 스텝 밟기	<ul style="list-style-type: none"> 매달린 풍선 혹은 목표물 향해 스트로크하기 라켓을 들고 스텝 밟아보기 스윙을 하며 스텝 밟아보기 	풍선, 셔틀콕, 실, 라켓
4/6	셔틀콕의 감각 익히기	<ul style="list-style-type: none"> 풍선을 묶지 않고 움직이면서 치기 다양한 위치에서 날아오는 셔틀콕 치기 	풍선, 셔틀콕, 라켓
5/6	연습 게임 참여하기	<ul style="list-style-type: none"> 간단한 게임을 통하여 타구 조정능력 익히기 배드민턴 게임 규칙 익히기 	셔틀콕, 바구니
6/6	실전 게임 참여하기	<ul style="list-style-type: none"> 배드민턴 게임 규칙을 복습 및 확인하기 개인전을 통한 실전 게임 참여하기 	셔틀콕, 라켓

6. 지도 시 유의사항

- 강당에서 실전 게임에 참여할 때(6차시)
 - ▶ 배드민턴 경기장 규격에 맞게 바닥에 테이핑(taping)이 되어있는지 확인한다.
 - ▶ 실전 게임 중에 발로 셔틀콕을 건드리거나 차지 않도록 주의를 준다.
 - ▶ 수업을 진행하기 전, 셔틀콕의 깃 상태와 라켓의 개수를 확인하도록 한다.
 - ▶ 수업을 마친 후, 셔틀콕의 깃 상태와 라켓의 개수를 확인하도록 한다.
 - ▶ 다른 학생이 게임 중인 코트 라인 안쪽에 들어서지 않도록 한다.
 - ▶ 부상을 미연에 방지하기 위해 손목, 발목과 관련된 충분한 스트레칭을 하고 게임에 참여하도록 한다.
- 학생들이 동작을 수행할 때 안전한 위치에서 적절한 공간을 확보하여 잘 수행할 수 있도록 한다.
- 잔존청력이 있는 학생은 잔존청력을 최대한 활용한다.
- 규칙사항이나 게임 진행방법을 PPT를 활용하거나, 따로 판에 자세하게 적어 준비해 온다.
- 시각적인 자료를 잘 활용하여 준비한다.
- 단계적 지도마다 선생님이 먼저 시범을 보이도록 한다. 시범을 보일 때는 학생이 잘 볼 수 있는 위치에서 보이도록 한다.
- 의사소통에 유의하고 학생들이 동기유발과 주의집중을 할 수 있도록 한다.

7. 단원의 평가계획

1) 인지적

- 가. 배드민턴 경기에서의 라켓, 셔틀콕, 규칙을 아는가?
- 나. 올바른 라켓 쥐는 법을 아는가?
- 다. 스트로크의 종류를 아는가?
- 라. 스텝의 종류를 아는가?
- 마. 배드민턴의 효과에 대해서 아는가?

2) 심동적

- 가. 라켓을 올바르게 칠 수 있는가?
- 나. 다양한 스트로크 방법을 할 수 있는가?
- 다. 다양한 풋워크로 게임을 할 수 있는가?
- 라. 배드민턴의 기본자세를 숙지하여, 게임에 참여 할 수 있는가?

3) 정의적




- 가. 배드민턴의 규칙을 알고 흥미를 가질 수 있는가?
- 나. 도구를 안전하게 활용하여 활동에 참여 할 수 있는가?
- 다. 배드민턴을 통해서 강한 인내심과, 상대를 이해할 수 있는 태도를 기를 수 있는가?



8. 학습실태 및 학생현황

집 단	학 생 명	성 별	나 이	학 생 특 성	본 시 관 련 수 행 수 준
가	이 ○ ○	여	15	<ul style="list-style-type: none"> ● 승부욕이 강하다. ● 운동을 좋아한다. ● 교사에게 관심 받는 것을 좋아한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 점수를 잃을 때마다 채를 바닥에 치는 행위를 한다.
	박 ○ ○	남	15	<ul style="list-style-type: none"> ● 교사의 지시에 따라 체육 활동이 가능하다. ● 고집이 세고 엉뚱하다. ● 주의가 산만하다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 판정에 불만을 과도하게 표출하는 경우가 있다.
나	김 ○ ○	여	15	<ul style="list-style-type: none"> ● 신경이 예민하다. ● 수업과 관련 없는 질문을 자주 한다. ● 교사의 지시에 활동이 가능하다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 경기 중, 친구와 얘기하기 위해 코트라인 바깥으로 나가며 게임을 중단시키는 일이 많다.
	전 ○ ○	남	15	<ul style="list-style-type: none"> ● 수업 중에 자리에서 이탈하는 경우가 많다. ● 시각적인 자료가 있을 시에는 집중적이지만, 그렇지 않을 시에는 짧은 주의 집중을 보인다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 경기를 하는 도중, 코트를 벗어나는 경우가 많다.
다	임 ○ ○	여	15	<ul style="list-style-type: none"> ● 교사의 지시에 따라 활동에 어려움이 있다. ● 보조교사의 도움이 필요하다. ● 표현에 어려움을 보인다. ● 소음에 민감하다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 본시(6차시)에서 나타나는 특별한 수행수준은 없다. (다만, 이전 차시에서 준비체조시(페스티벌)앰프 소리에 두 손으로 귀를 막는 경우가 있다.)

II. 본시 교수-학습지도안

교과	체육	단원	Ⅲ. 경쟁 활동		제재	배드민턴	학습자료	셔틀콕, 라켓		
일시	2013.04.18	장소	체육관	대상	(남:2명 여:3명)		지도교사	임채단	차시	6/6
학습목표	가 집단	<ul style="list-style-type: none">배드민턴 게임 규칙 중, 득점과 실점에 관한 규칙을 총 3가지 이상 제시할 수 있다.경기 중 일어나는 부정적인 감정에 대한 행위(배드민턴 채를 바닥에 치는 행위, 판정에 대한 불만 표출)를 5회 이하로 줄일 수 있다.								
	나 집단	<ul style="list-style-type: none">배드민턴 게임 규칙 중, 득점과 실점에 관한 규칙을 총 2가지 이상 제시할 수 있다.경기 중 코트라인 바깥으로 5회 이상 벗어나지 않으며 게임에 집중할 수 있다.								
	다 집단	<ul style="list-style-type: none">배드민턴 게임 규칙 중, 득점에 관한 규칙을 1가지 이상을 제시할 수 있다.보조교사와의 반코트 게임에서 랠리를 10회 이상 이어나갈 수 있다.								
단계	학습내용	교수-학습활동							시간 (분)	자료 및 유의점
		교수활동 (교사)	학습활동(학생)							
			가	나	다					
도입	학습 분위기 조성	▶ 인사하고 출석하기 (출석을 부르도록 할게요. 손을 들며 "네"하고 대답을 해주세요!)		• 자신의 이름이 호명되면 "네"하고 손을 들며 선생님과 눈을 마주친다.				7 분	모든 학생 이 선생님을 바라보 며 인사할 수 있도록 한다. (수화,구화 사용)	
	페스티벌 준비체조	▶ 학생들을 큰 원으로 배치시키기 (양팔 간격 좌우로 나란히 원 안쪽을 바라보며 서주세요.) ▶ 원 안쪽에 교사가 들여가기		• "하나, 둘 , 야!"라는 구호와 함께 스스로 양팔 간격으로 동료들과의 간격을 벌려나가며 원 모양 안쪽으로 선다.		• 소리에 민감하므로 보조교사와 함께 거리를 두어 서도록 한다.	페스 티 벌 은 1절만 한다.(약 2 분)			
		▶ 리듬스틱을 활용하여		• 음악과 리듬스틱을 사용하는 교사의 시범에		• 보조교사의 시범에	원 안에 있으므로 모든 학생			

전개		<p>페스티벌 하기 (선생님의 리듬스틱에 맞추어 페스티벌을 1절만 취보도록 합시다!)</p>	 <p>맞추어 같이 페스티벌을 한다.</p>	<p>맞추어 같이 페스티벌을 한다.</p>	<p>들이 앞모습을 볼 수 있도록 가끔씩 돌면서 시범을 보이도록 한다.</p>
	전시 학습 확인	<p>▶ 전 시간에 배운 규칙을 설명하고 물어보기 (우리는 저번 차시에 득점과 실점에 관한 기본적인 규칙을 배웠어요, OO가 한번 그 규칙에 관해서 기억나는 만큼 말해보겠어요?)</p>	<p>• 배드민턴 규칙을 확인하며 전 시간에 배웠던 내용 질문에 대답한다. (상대가 셔틀콕을 받지 못한 경우 득점을 하게 됩니다.)</p> 		<p>수행수준 능력평가에 해당하는 영역을 수시로 체크하도록 한다.</p>
	학습목표 제시	<p>▶ 학습목표를 보드로 보여주기 (오늘은 실전게임에 참여하면서 여러분의 경기 감각을 끌어올릴 거예요. 각자의 목표로는, 같이 읽어볼까요?)</p> <p>▶ 게임할 때, 주의해야 할 점 설명하기</p>	<p>• 본시 학습목표 내용을 소리 내어 말하면서 확인한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>학습목표 배드민턴 규칙(득점, 실점)을 이해한 상태로 3판 2선승제의 게임에 참여할 수 있다.</p> </div> <p>• 교사의 주의사항을 경청한다. (“네!”라고 대답하며 주의사항을 들었음을 교사에게 확인시킨다.)</p>		<p>바로 실전 게임에 들어가므로 동기 유발은 생략하도록 한다.</p>
	준비물 챙기기	<p>▶ 준비되어 있는 라켓을 챙기도록 지시하기 (여러분이 가져온 라켓이 없으면 앞쪽에 라켓을 챙겨주세요.)</p> <p>▶ 2명씩 짝을 이루어</p>	<p>• 교사의 지시에 따라 각자 준비한 라켓 혹은 체육관에 비치되어있는 라켓을 직접 챙긴다.</p>  <p>• 각각의 집단끼리 짝을 이루어 코트에 들어가</p>	<p>• 보조교사의 도움을 받아 라켓의 위치를 확인하고 직접 라켓을 챙긴다.</p> <p>• 보조교사와 함께 코트</p>	<p>필요시, 손목, 발목에 대한 스트레칭을 한다.</p> <p>33분</p> <p>한 명씩 천천히 지도한다. (말보다는 행동으로)</p>

	<p>집단별 위치로 정렬하기</p>	<p>테이핑 (taping) 된 각각의 코트로 인솔하기 (저기 강당바닥에 파란색테이프로 붙여진 곳이 보이죠? 그 곳에서 OO와 △△는 1번 코트로 이동할게요!)</p> <p>▶ 각 집단이 경기의 규칙에 맞추어 게임을 시작할 수 있도록 도와주기 (설명 다 들었죠?자 이제 선생님이 각 코트에 셔틀콕을 2개씩 나눠주도록 할게요.)</p>	<p>마주보며 서 있다.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • 선생님의 설명과 시범을 주의 집중하여 본다. • 각 집단에 대한 교사의 설명 및 주의사항을 듣는다. • 교사가 나누어주는 셔틀콕을 2개씩 받는다. 	<p>가운데(3개의 코트 중)로 들어가 서 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 선생님의 설명과 시범을 주의 집중하여 본다. 	
	<p>실전게임 참여하기</p>	<p>▶ 집단별로 각자의 코트에서 5판 3선승제 경기진행 시킴</p> <p>▶ 1세트가 끝날 때마다 집단별로 설정하였던 학습목표와 관련하여 피드백하기 (채를 바닥에 치면 스포츠 매너에 어긋나는 거예요, 경기 중 코트를</p>	<p>• 각 집단은 수업하였던 규칙(득점, 실점)을 바탕으로 5판 3선승제 경기를 진행해나간다.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • 1세트가 끝날 때마다 교사로부터 들었던 주의사항을 유념하며 경기를 진행한다. 	<p>• 보조교사와 함께 가•나 집단 게임을 보며 규칙을 정리한다.</p> <p>• 가운데 코트에서 양쪽 코트를 바라보며 실전 게임에 관한 감각을 먼저 시각적으로 적응한다.</p>	<p>각 세트를 이기는 포 인트는 시 간에 맞추 어 조절한 다.(11점, 15점, 21 점)</p> <p>실전 게임 을 하는 것 이 므 로 특별한 활 동을 구분 지어 진행 하지 않는 다.</p> <p>스 코 어 를 세는 방식 은 셀프 카운팅 (self-coun ting)으로 한다.</p>

		<p>벗어나는 건 경기의 흐름을 방해하는 거예요.)</p> <p>▶ 가•나 집단이 게임중일때 보조교사와 함께 다 집단에 대한 교수하기 (배드민턴 경기가 너무 빠르죠? 그래서 우리 □□는 반코트로 선생님이랑 같이 쳐보는 시간을 가질게요!)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 경기 중, 감정적인 조절에 관해 선생님의 주의를 들으며 경기를 재개하기 (ex. 채를 땅바닥에 치거나 판정에 대한 강한 불만 표출 시, 포인트를 1점 차감시킨다.) 	<ul style="list-style-type: none"> 경기 중, 집중을 하지 못하는 부분에 관해 선생님의 주의를 들으며 경기를 재개하기(ex. 코트에 벗어나지 않을 수 있도록 교사가 관찰, 조언을 해주도록 한다.) 	<ul style="list-style-type: none"> 교사, 보조교사와 함께 남은 시간동안 반코트 게임으로 랠리를 해본다. 	<p>다 집단에 대하여 교사가 올 때는 교사가 직접 다집단 학생과, 교사가 가•나 집단에 대한 교수를 하려 돌아갈 때는 보조교사가 다집단 학생과 랠리를 한다.</p>
실전게임 마무리하기	<p>▶ 게임 후, 각 집단별로 해당하는 학습목표에 대하여 확인 시켜주기</p> <p>▶ 교구정리 지시하기 (이제 정리하고 셔틀콕을 선생님한테 돌려주세요.)</p>		<ul style="list-style-type: none"> 경기를 마치게 되면 라켓을 집합장소에 모여 내려놓는다. 			<ul style="list-style-type: none"> 각 집단마다 받은 셔틀콕 2개를 선생님에게 돌려드린다. (예! 선생님, 여기 셔틀콕이요.)

정리	본시학습 정리하기	▶ 스트레칭을 통해 학생들 쿨다운 시키기	<ul style="list-style-type: none"> • 원 모양 안쪽의 선생님을 바라보며 스트레칭을 따라한다. • “하나, 둘... 여덟” 구호를 같이 소리 내어 센다. 	5 분	리듬스틱을 활용할 수 있다. 배드민턴 이후의 종목에 대해 예고한다.
	차시예고	▶ 다음에 학습할 종목 확인하기 (이렇게 배드민턴을 6시간동안 배워보았습니다. 다음 시간에는 ○○이란 종목을 해볼거예요. 다음 시간에는 교실에서 만나도록 해요.)	<ul style="list-style-type: none"> • 차시 학습 내용에 대한 교사의 설명을 주의 집중하여 바른 자세로 듣는다. 		차시 예고나 인사를 할 때는 선생님을 중심으로 반원 모양으로 서도록 한다.
	인사하기	▶ 구령에 따라 학생들을 향해 같이 인사하기	<ul style="list-style-type: none"> • 반장의 “차렷, 경례”에 따라 인사를 하고 마무리를 한다. (나머지 학생들은 “감사합니다”를 하며 목례를 한다.) 		

Ⅲ. 본시학습 수행능력평가

수 준	대 상	평 가 기 준	평가척도				
			상	중 상	중	중 하	하
가	이 오 오	• 배드민턴 게임 규칙 중, 득점과 실점에 관한 규칙을 총 3가지 이상 제시할 수 있다.					
		• 배드민턴 채를 바닥에 치는 행위를 5회 이하로 줄일 수 있다.					
		• 실전 게임에 참여하면서 5판 3선승제의 경기를 마칠 수 있다.					
	박 오 오	• 배드민턴 게임 규칙 중, 득점과 실점에 관한 규칙을 총 3가지 이상 제시할 수 있다.					
		• 판정에 대한 불만 표출)를 5회 이하로 줄일 수 있다.					
		• 실전 게임에 참여하면서 5판 3선승제의 경기를 마칠 수 있다.					
나	김 오 오	• 배드민턴 게임 규칙 중, 득점과 실점에 관한 규칙을 총 2가지 이상 제시할 수 있다.					
		• 코트라인 바깥으로 5회 이상 벗어나지 않으며 게임할 수 있다.					
	전 오 오	• 배드민턴 게임 규칙 중, 득점과 실점에 관한 규칙을 총 2가지 이상 제시할 수 있다.					
		• 코트라인 바깥으로 5회 이상 벗어나지 않으며 게임할 수 있다.					
다	임 오 오	• 배드민턴 게임 규칙 중, 득점과 실점에 관한 규칙을 총 1가지 이상 제시할 수 있다.					
		• 보조교사와 반코트에서 랠리를 10회 이상 이어나갈 수 있다.					

※ 상: 매우 그렇다 (수행률 81~100%)

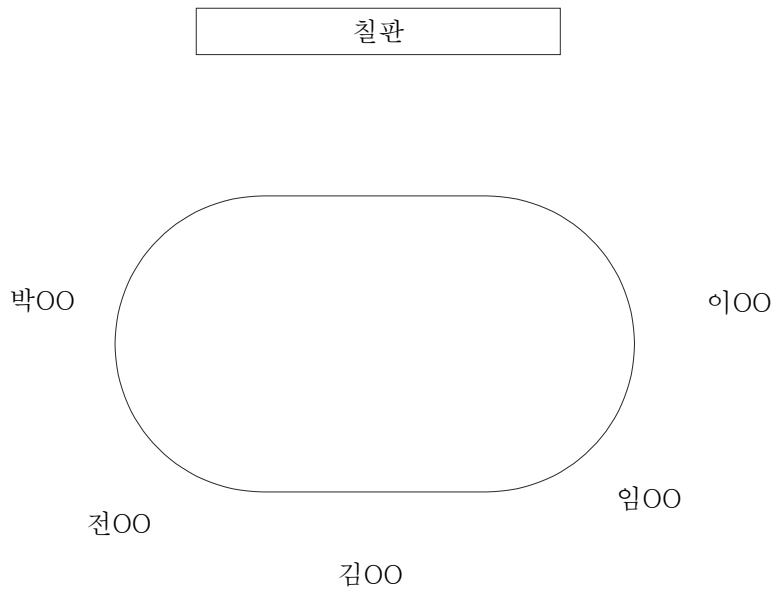
※ 중상: 조금 그렇다 (수행률 61~80%)

※ 중: 보통이다 (수행률 41~60%)

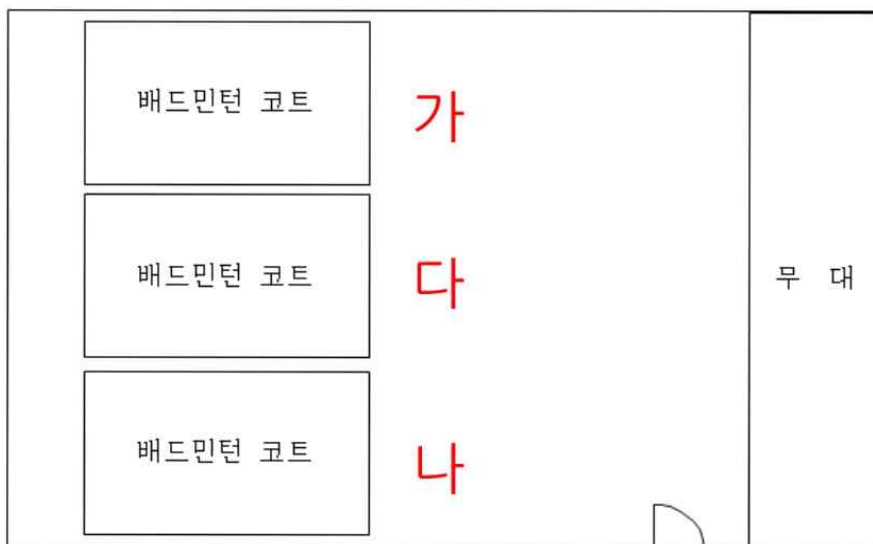
※ 중하: 조금 그렇지 않다 (수행률 21~40%)

※ 하: 매우 그렇지 않다 (수행률 0~20%)

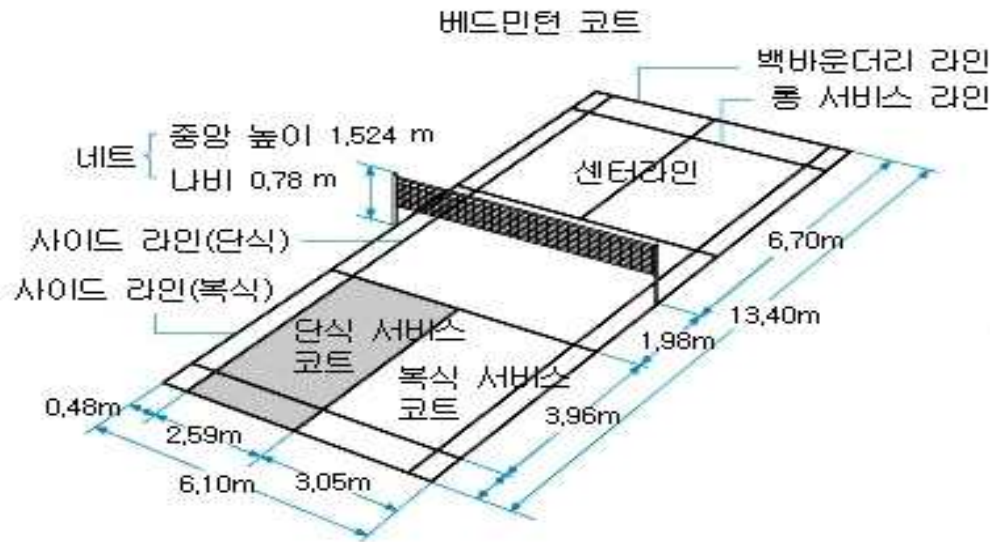
Ⅳ. 교실배치도



Ⅴ. 체육관 배치도



Ⅵ. 경기장 명칭



Ⅶ. 게임 규칙 정하기

- 우리 편 득점
 - ▶ 상대 선수가 셔틀콕을 받지 못한 경우

- 상대 편 득점
 - ▶ 공격하여 친 셔틀콕이 경기장 밖으로 나간 경우
 - ▶ 공격하여 친 셔틀콕이 넘어가지 못하고 네트에 걸린 경우

- 실점이 되는 경우
 - ▶ 서비스한 셔틀콕이 정해진 리시브 코트에 들어가지 않았을 경우
 - ▶ 한 선수가 연속으로 두 번 셔틀콕을 쳤을 경우
 - ▶ 친 셔틀콕이 네트를 넘어가지 못했을 경우
 - ▶ 친 셔틀콕이 끝줄이나 옆줄 밖으로 나갔을 경우
 - ▶ 넘어온 셔틀콕을 받지 못하였을 경우

- 승패 결정
 - ▶ 득점은 1점씩 계산하기
 - ▶ 5판 3선승제로 하기
 - ▶ 게임 진행시 문제점 조정하기