깊이 있는 수업을 위한 교수·학습 지도안

일 시	2026. 10. 22. 목요일 6교시			공개 장소	체육관
교 과	체육	학 급	3학년 4반 & 8반	수 업 자	하재우, 이려진
단 원 명	경쟁영역(영역형경쟁)-농구			차 시	15

교육과정 성취기준	[9체03-03] 영역형 경쟁 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.
학습목표	**'소외 없는 농구수업'_창의적 전술, 모두가 주인공이 되는 '판'을 짜다.** 1. 모둠원 모두가 역할을 갖는 창의적 공격 전술을 전술판으로 구상하고, 경기 상황에 맞게 진단·수정하여 적용할 수 있다. 2. 전술 조건(전원 이동·전원 공 소유 등)을 지키며 동료를 배려하고 격려하는 협력적 태도를 실천할 수 있다.
디지털 활용방안 (에듀테크 도구)	1. 바이브코딩 '농구 창의적 전술 분석판'을 활용한 전술 구상-연습-발표 ◦ 반·조별 자동 저장, 선수 번호·이름 입력으로 모둠원 모두의 자리를 코트 위 토큰에 표시 ◦ 우리 팀은 전술 포인트(☆)로만 이동, 볼 소유권 버튼으로 패스·드리블·슛·리바운드를 구분하여 경로 시각화 ◦ 단계(키프레임) 저장·갱신·재생으로 종이 활동지 9칸 구조를 디지털로 옮겨 즉각적인 수정·보완이 가능 2. 전술 영상 녹화 기반 발표 및 피드백 ◦ 코트·토큰·경로·자유 드로잉이 합성된 전술 영상을 자동 생성하여 발표 자료로 활용하고, 교사 전용 보관함에 저장하여 평가 근거로 활용 ◦ 전술판 영상과 실제 코트 시연을 비교하여 설계와 실행의 격차를 진단·수정 3. 실시간 데이터 기록 및 평가 연계 ◦ Google Forms·Sheets 연동으로 협력 챌린지 결과, 전술 조건 충족 여부, 동료평가를 실시간 누적하여 개인·모둠 평가 및 교과세특 기초자료로 활용
디지털 소양교육	☑ 디지털 기기와 소프트웨어의 활용 ☑ 디지털 정보의 활용과 생성 ☑ 디지털 의사소통과 문제해결 ☐ 디지털 윤리와 정보보호 ☐ 디지털 사회참여 ☐ 디지털 가치창출
인공지능 융합교육	☐ 인공지능 개념 이해 ☑ 데이터 문해력 ☑ 인공지능 문제해결력 ☐ 인공지능 윤리의식
인공지능 윤리기준	☐ 인권보장 ☐ 프라이버시 보호 ☑ 다양성 존중 ☐ 침해금지 ☑ 공공성 ☑ 연대성 ☑ 데이터 관리 ☑ 책임성 ☐ 안전성 ☑ 투명성

수업의 흐름 (* AI·에듀테크를 활용한 수업 설계 디지털기기 활용한 수업 과정을 구체적으로 서술)	**<HOP-도입>** ■ 준비운동으로 신체 파인튜닝: 볼핸들링, 패스, 드리블, 피벗, 쨉스텝 등을 이용 **<STEP-기본과제> 오늘의 농구 Drill & 모둠별 '판 짜기'** ■ **오늘의 농구 Drill:** 기본 전술을 위한 움직임 수행(쨉스텝 → 드리블 → 골밑슛) ■ **모둠별 '판 짜기': 창의적 전술 분석판으로 5인 공격 전술 구상 및 연습** ◦ 전술판을 활용한 동기 유발 및 WHY-HOW-WHAT 확인 - 오늘의 전술 조건 확인: ① 모든 선수는 3포인트 이상 이동(1개 포인트에 2명 불가) ② 1인당 1회 이상 공 소유 ③ 공격 제한 시간(24초) 준수 ④ 득점(슛)으로 마무리 ◦ 전술판 준비(모둠당 태블릿 2대) - 반·조를 선택하고 우리 팀(파란색 O1~O5) 선수의 번호·이름을 입력하여 코트 위 토큰에 '나'의 자리를 표시 - 서로의 강점을 살려 포지션을 배정하되, '공이 가장 덜 닿는 친구의 자리를 먼저 정한다'는 원칙 적용 ◦ 단계(키프레임)별 전술 구상 - 우리 팀 선수는 코트의 전술 포인트(☆)로만 이동하도록 설계하고, 볼 소유권 버튼으로 패스를 연결하며, 볼을 든 선수의 이동은 드리블 경로로 표시 - 각 단계를 '다음 단계 저장'으로 기록하여 최대 9단계의 전술을 완성하고, 마지막 단계는 '슛(골대로)' 및 리바운드로 마무리 - 상대 팀(빨간색 D1~D5) 수비 토큰을 배치하고 자유 그리기(파란·빨간 펜)로 공간·주의점을 표시하며 수비 상황을 예측 - 전술 코치(조작 담당)를 단계마다 교대하고, 단계별 볼 소유 횟수·포인트 이동 횟수를 모둠이 함께 점검하여 전술 조건 충족 여부를 스스로 확인 ◦ 단계 재생을 통한 코트 적용 연습 - '재생·반복 재생'과 속도 조절로 전술 흐름을 반복 확인한 뒤, 걷기 → 하프 스피드 → 실전 속도의 3단계로 움직임 숙달 - 코트에서 막힌 단계는 '이 단계 갱신'으로 즉시 수정·보완 ◦ 교사 순회 피드백: 모둠별 전술판 화면에서 소극적 학생의 동선과 공 소유 여부를 중심으로 즉각 피드백 **<정리>** ■ 성찰 나눔: '오늘 내가 전술의 주인공이었던 순간', '친구의 자리를 만들어 준 순간'을 포함한 느낀점 등을 나누며 수업 주제 및 삶과 연결 짓기 ■ 차시 예고: '함께 준비하는 리바운드 전략' 수행 안내
수업 설계 의도 및 수업자의 고민	**<수업설계 의도>** **1. 설계 배경: 에이스의 독주에서 '모두의 판'으로** 농구는 공 소유와 득점이 소수의 기능 우수 학생에게 집중되기 쉬운 종목으로, 다수의 학생이 코트 위 '구경꾼'으로 머무는 소외 현상이 빈번하다. 1학기 '모두를 위한 배구' 수업의 문제의식을 이어, 본 수업은 '경쟁의 룰'을 '협력의 룰'로 재구성하는 전술 중심 수업으로 설계하였다. ◦ 구조적 장치로서의 전술 조건: '전원 3포인트 이상 이동', '전원 1회 이상 공 소유'라는 조건으로 에이스의 독주를 멈추고, 기능이 부족한 학생도 반드시 움직여야 전술이 완성되도록 함. ◦ 사고 과정의 동등한 기여: 신체 능력은 서로 달라도 전술을 구상하는 '판 짜기' 과정에서는 모든 학생이 동등하게 기여할 수 있도록 함.

수업 설계 의도 및 수업자의 고민	**2. 교육적 가치: 전술판 위에서 배우는 포용성과 시민성** ◦ 판 짜기(참여적 시민성): 전술판 위에서 서툰 친구의 자리를 먼저 고민하며 공정한 공동체 운영의 가치를 배움. ◦ 전원 공 소유(포용성): 동료를 '짐'이 아닌 '팀의 성장 동력'으로 바라보는 관점의 변화를 경험함. ◦ 전술 진단과 수정(협력적 문제해결): 설계대로 되지 않는 상황을 실패가 아닌 '우리 팀의 또 다른 기회'로 받아들이고 함께 해결함. **3. 디지털 전술판 도입의 의도** 2025학년도에는 '창의적 전술움직임 활동지'에 별표(전술 위치)·점선(패스)·실선(이동)·지그재그선(드리블)을 약속된 기호로 그려 9칸의 단계별 전술을 구상하고, 모둠원별 볼 소유·포인트 이동 횟수와 단계별 패스·드리블 횟수를 직접 세어 기록하였다. 이 방식은 전술 조건을 스스로 점검하게 하는 장점이 있었으나, 수정이 번거롭고 한 명이 대표로 그리는 구조가 되기 쉬우며, 정지된 그림만으로는 움직임의 흐름을 상상하기 어려웠다. 이에 활동지의 구조(전술 포인트, 패스·이동·드리블 구분, 단계별 구성)를 그대로 옮긴 '농구 창의적 전술 분석판'을 바이브코딩으로 제작하였다. 전술판은 우리 팀이 전술 포인트(☆)로만 이동하도록 제한하여 전술 조건을 구조적으로 안내하고, 단계를 저장·재생하여 움직임을 애니메이션으로 확인하게 하며, 전술 영상을 녹화하여 발표와 평가의 근거 자료로 활용하게 한다. 선수 이름이 토큰에 표시되어 모든 학생이 '코트 위 나의 자리'를 확인할 수 있다. **4. 기대 효과: 'Play, Together!' 삶으로 이어지는 배움** 2026학년도 '어울림+궁리 Project'의 연장선에서, 학생들이 "나도 우리 팀에 필요한 존재다"라는 자기효능감과 "부족해도 친구들이 채워 줄 수 있다"는 안도감을 경험하기를 기대한다. 체육을 '잘하는 것'보다 '좋아하게 되는 것'을 통해, 체육관의 배움이 타인과 관계 맺는 삶의 기술(Life Skills)로 전이되기를 기대한다. **<수업자의 고민>** 1. [포용적 참여] 조건 충족을 넘어 실질적인 역할이 되게 하려면? ◦ '전원 공 소유' 조건이 형식적인 패스 한 번으로 끝나지 않고, 소극적 학생이 전술의 한 축으로서 의미 있는 역할을 수행하게 하는 방법은 무엇인가? 2. [디지털 소외] 전술판이 또 다른 소외를 만들지 않으려면? ◦ 기기 조작에 능숙한 학생이 전술판을 독점하면 코트의 소외가 화면 앞의 소외로 옮겨 갈 수 있다. 조작 역할의 순환만으로 충분한가? ◦ 활동지에서 직접 세던 볼 소유·포인트 이동 횟수를 전술판에서는 어떻게 학생 스스로 점검하게 하여 '조건을 따지는 사고 과정'을 유지할 것인가? 3. [설계와 실행의 간극] 무너진 전술을 어떻게 배움으로 전환할 것인가? ◦ 전술판 위에서 완벽했던 전술이 코트에서 무너질 때, 학생들이 좌절 대신 진단과 수정의 기회로 받아들이게 하는 피드백 전략은 무엇인가? 4. [공정성과 관계] 모둠 평가와 부정적 상호작용을 어떻게 다룰 것인가? ◦ 선행 수업에서 드러난 모둠 점수에 대한 불만과 실수한 동료를 향한 비난을 줄이고, 개인의 기여와 성장을 공정하게 드러낼 수 있는 평가·피드백 구조는 무엇인가?

[참고자료] 평가 설계_농구 경기전략 적용하기

교육과정 성취기준	[9체03-03] 영역형 경쟁 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.
평가기준	**상**	**영역형 경쟁 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용할 수 있다.**
	중	**영역형 경쟁 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고, 경기에 활용할 수 있다.**
	하	**조작적 상황에서 영역형 경쟁 스포츠의 경기 방법과 전략을 따라할 수 있다.**

평가 방법	□논술 □구술·발표 □토의·토론 □프로젝트 ☑실험·실습 □포트폴리오 □기타
	☑교사 관찰 및 기록 □자기 평가 ☑동료 평가

영역 (만점)	**평가요소**	**수행 수준(채점기준)**		**배점**
농구 경기전략 적용하기 (15점)	팀 전략을 이해하고 자신의 역할 수행하기 (10점)	① 모든 선수는 3포인트 이상 이동한다. (단, 1개의 포인트에 2명이 있을 수 없다.) ② 1인당 1회 이상의 공을 소유한다. ③ 정확한 패스와 캐치로 공을 주고 받는다. ④ 전략(전술) 수행 중 경기규칙을 준수한다. ⑤ 실재성을 가지고 참여한다.	5개 모두 만족	10
			4개 만족	8
			3개 만족	6
			2개 이하 만족	4
	팀 전략을 창의적으로 적용하기 (5점)	① 공격 제한 시간(24초) 내에 득점에 성공한다. ② 창의적인 구상전략을 사용한다. ③ 모둠원과 의사소통하며 협력적으로 실시한다.	3개 모두 만족	5
			2개 만족	3
			1개 이하 만족	1
	기본 점수			5
	자발적 미참여자			4
	장기 미인정 결석자			3