

구성주의 관점에서 롤플레이게임(RPG) 형식을 활용한 중학교 체육수업의 교사 인식과 교육적 의미 탐색

김승용*

동서울대학교 레저스포츠학과 교수

Exploration of Teacher's Perception and Educational Meaning of Middle School Physical Education Class Using Role-Playing Game (RPG) Format from the Constructivist Perspective

Seung-Yong Kim*

Professor, Dept. of Leisure Sports, Dong Seoul University

요약 본 연구는 중학교 체육수업에서 구성주의에 기초한 롤플레이게임(RPG) 형식의 수업을 적용하여 교육적인 인식과 의미를 탐색하는데 그 목적이 있다. 연구방법과 관련하여 자료의 수집은 심층면담, 관찰, 관련 문서를 통해 진행하였고, 자료의 분석은 사례기록 분석과 귀납적 범주 분석방법, 그리고 사례 추출의 과정을 이용하여 분석하였다. 연구의 결과 첫째, 교사의 인식 측면에서 살펴보면, 롤플레이게임(RPG) 형식을 활용한 중학교 체육수업의 교사 인식은 긍정적인 면과 부정적인 면이 모두 존재한다. 둘째, 교육적 의미 측면에서 살펴보면, 롤플레이게임(RPG) 형식을 활용한 중학교 체육수업의 교육적 의미는 체계적인 수업계획과 충분한 지원 체계의 필요성이 강조된다. 결론적으로 교육적 함의는 물론 체육교과에 대한 긍정적인 태도가 형성 될 수 있을 것이며 구성주의적 체육수업방식의 기본 토대와 그 기반의 마련은 무엇보다 큰 의미가 있다고 생각된다.

키워드 : 역할 놀이, 중학교, 체육수업, 교사 인식, 구성주의

Abstract The purpose of this study was to explore educational awareness and meaning by applying a role-playing game (RPG) type class based on constructivism in physical education class in middle school. Regarding the research method, data collection was conducted through in-depth interviews, observations, and related documents, and data analysis was performed using case record analysis, inductive category analysis method, and case extraction process. Results of the study First, in terms of teachers' perceptions, there are both positive and negative aspects of teachers' perceptions of middle school physical education classes using the role-playing game (RPG) format. Second, in terms of educational meaning, the educational meaning of middle school physical education classes using the role-playing game (RPG) format emphasizes the need for a systematic lesson plan and sufficient support system. In conclusion, positive attitudes toward physical education as well as educational implications can be formed, and the basic foundation of the constructivist physical education class method and its preparation are thought to be of greater significance than anything else.

Key Words : Role play, Middle school, PE class, Teacher awareness, Constructivism

*Corresponding Author : Seung-Yong Kim(ksy@du.ac.kr)

Received August 9, 2023

Accepted October 20, 2023

Revised September 6, 2023

Published October 28, 2023

1. 서론

시대적으로 현대인들에게 요구되고 있는 인재상은 '창의·융합'형 인간이다. 이는 교육부에서 발표한 '2015 개정 교육과정'에 잘 나타나 있으며 2018학년도부터 초·중·고에서 순차적으로 학교 현장에 적용되었다[1]. 이전 교육과정(2009 개정 교육과정)에서 '창의·인성'을 강조했지만, '융합'이라는 용어의 등장은 교육에 대한 많은 의미와 역할, 방향성을 내포하고 있음에 시사하는 바가 크다고 할 수 있다. 이는 미래 사회의 변화에 능동적인 대처와 대응, 그리고 융합적인 지식과 능력을 갖춘 인재 양성이 필요하다는 점에 그 의미가 담겨 있을 것이다.

특히, 4차 산업혁명 시대의 도래는 창의적인 지식 및 다양한 정보를 요구하게 되고 새로운 지식의 창출이나 창의력 및 문제해결능력을 갖춘 인재의 양성은 곧 현시대의 중요한 인적 자산이라 할 수 있다. 이러한 경쟁력을 갖춘 인재의 보유 여부는 국가 경쟁력과 바로 직결될 만큼 핵심적인 요소이다[2]. 이에 창의적이면서도 융합적인 지식의 요구는 교육뿐만 아니라 사회, 경제, 문화, 예술, 체육 등 사회 전반에서 매우 중요하게 인식되고 있다.

따라서 교육의 방향과 추구하는 인재상이 '창의·융합'형 인재이기에 체육교과 역시 이에 맞는 교육 방법이 현장에서 이루어져야 할 것이다. 하지만 체육교과의 역할이 주지 교과에서 벗어나 기능 교과 내지는 건강 관련 교과에 초점이 맞추어져 있는 요즘의 교육환경에서 능동적이고, 자기주도적이며 창의적인 인재 양성을 위한 교육의 진행은 현실적으로 어려운 것이 사실이다. 하지만 환경이 어렵다고 교육이 나아가야 하는 이 시대의 방향을 따라가지 못한다는 것은 그저 하나의 변명이 될 수밖에 없을 것이고, 이에 연구자들은 그 해결책과 방안을 제시하기 위해 다양한 접근과 연구를 진행하는 것이 그들이 해야 할 역할이다.

그렇다면, 체육수업에서 학생들이 능동적으로 참여하고 자기주도적인 학습을 하며 협동학습이 가능한, 즉 '창의·융합'형 인재를 양성할 수 있는 그런 수업을 운영하기 위해서는 어떤 수업 방법이 필요할까? 이를 해결하기 위해 우선 교육계에서는 창의적이면서도 융합적인 사고를 하며 능동적인 지식의 습득에 의한 학습의 과정으로, 구성주의적 관점을 통해 그 해답에 접근하고 있다. 다시 말해 이를테면 구성주의를 기반으로 하는 교육 방식이라 표현할 수 있다. 이를 반영하듯 수많은 대학에서 교수 역량

강화를 위한 교수법 특강의 주제로 구성주의를 활용하고 있으며 구성주의에 기반 한 대표적인 교육 방법으로는 PBL(problem based learning), 자기주도학습, 협동학습, 배움중심학습, 플립러닝, 하브루타, 토의·토론식 수업 등이 여기에 해당한다.

구성주의(constructivism)란 1980년대 후반에 들어 객관주의(objectivism)에 대한 대안적인 입장에서 등장하였다[3]. 구성주의 관점에서 교수·학습은 모든 지식에 대해 유효한 것으로 보기 때문에, 학습자 스스로 각자 개인의 독특한 경험과 세계에 대한 이해와 해석을 토대로 유의미한 지식을 구성해 간다는 부분에서 객관주의와는 상반되는 관점을 나타내고 있다[4]. 즉, 구성주의에서 학습자는 스스로 지식을 형성하고 구성한다는 것을 말한다. 따라서 학습자가 지식을 습득 및 체계화하는 부분에 있어 개인이나 상황이 상호 간에 서로 작용하게 되는 것이다[5]. 그리고 구체적이고 직접적인 상황을 배경으로 하여 지식의 구성에 대해 학습하게 된다[6].

그에 덧붙여 구성주의에 기반하고 있는 다양한 학습 방법과 더불어 학생들의 흥미와 관심, 참여도와 관련해서 수업에 더욱 긍정적으로 유인하면서 학습자가 수업방식에 능동적으로 접근할 방법은 과연 어떤 것이 있을까? 이러한 관점에서 본 연구의 출발점은 기존 체육수업이 가지고 있는 방식과 한계에서 벗어나 보다 창의적이고 융합적인 접근, 그리고 그에 따른 결과물을 도출할 수 있도록 새로운 형태의 체육 수업방식에 대한 탐색과 접근을 통하여 그 필요성에 대한 중요성을 가지게 되었다.

더욱이 중등학교 과정은 청소년기에서 성인기로 넘어가는 과도기적인 시기로서 다양한 영역에서 여러 가지 변화가 발생하며 이에 잘 적응하는 것이 요구될 뿐만 아니라 성인기에 대한 기초를 세운다는 점에서 매우 중요하다고 할 수 있다. 청소년기에 재미와 흥미를 이끌어 내면서 학습에 대한 참여 의지와 동기를 높일 수 있도록 유인하는 요인을 찾는 것은 학습 효과의 극대화를 위한 하나의 대안이 될 수 있다[7].

한편, 게임의 요소를 적용하는 게임화(gamification)란, 주어진 문제를 해결하고 그 이용자들의 몰입을 유도함으로써 게임적인 사고 및 게임의 구조를 게임 이외의 영역에 적용하는 것으로 교육, 의료, 산업 등 다양한 분야에서 활용되고 있다[8]. 게임이 가지고 있는 특정 중 주목할 수 있는 부분은 게임에서의 재미 요소가 몰입을 끌어낸다는 것이고[9], 이러한 몰입 경험은 어떤 특정 활동에

대해 긍정적인 인식을 통하여 그 상태에 일정하게 머무르게 할 뿐만 아니라[10], 이후 지속적이면서도 자발적으로 이를 시도하게 할 수 있다는 것이다.

특히, 게임은 규칙과 목표가 분명하고, 즉각적인 피드백이 제공되며 주어진 과제의 통제와 더불어 문제를 해결해 나가고자 하는 게임의 특성은 인간이 게임에 아주 쉽게 몰입할 수 있도록 만드는 중요한 요소이다[11]. 다양한 게임 장르 중의 하나인 롤플레이게임(Role Playing Game: 이하 RPG)은 역할 놀이 즉, 자신이 아바타(avatar)를 만들어 특정한 상황에 맞게 역할의 수행은 물론 임무에 맞는 활동을 이행하며 이를 성장시키는 방식을 말한다. 온라인 게임 장르에서 RPG는 그 이용률이 24.4%[12]로서 다른 게임에 비해 가장 높게 나타날 정도로 청소년들에게 이미 친숙한 장르이다.

다양한 미션(mission)을 해결해 나가는 과정에서는 성취감과 효능기대감(self efficacy)을 얻을 수 있고, 주어진 캐릭터(character)에게 이입되면서 지속적인 재미와 역할 이행에 대한 수행 동기가 제공된다. 이러한 점은 RPG만의 중요한 장점으로서 무엇보다 뚜렷하다고 생각되기에 학습에 활용한다는 것은 매우 중요하며 교육적으로 적합하다고 판단된다. 왜냐하면 정서적인 긴장이나 두려움 등이 없이 배우며 익힐 수 있는 학습의 기회로 활용할 수 있으므로 놀이나 게임을 통한 학습은 매우 적절한 교수·학습 방법이 된다[13]. 그리고 다양한 활동으로 정신적 표상 능력이나 사회·언어적 능력, 학습 기술, 문제해결력 등 전인 발달 또한 이루어진다[14,15].

RPG의 개념을 수업에 도입해서 적용하는 것은 곧 역할 놀이를 통한 다양한 접근 방식의 수업이 가능하다. 따라서 학생은 자신에게 주어진 역할을 소화하기 위해 자기 주도적 학습을 해야 할 것이고 팀원들은 모두가 협력하여 하나의 시나리오를 통해 협동학습을 해야 한다. 시나리오의 준비 과정에서부터 완성 과정에 이르기까지 구성원 모두에게는 여러 가지 창의적인 활동이 요구되고, 그 과정에서 다양한 지식과 역할의 관계는 수많은 융합적 지식과 사고를 낳게 된다.

이에 역할놀이와 관련한 지금까지의 선행연구를 살펴보면, 그 대상적 차원에서 유아와 관련하여 영역적인 측면에서 물리적 환경에 관한 연구[16], 교육적인 측면에서 통합 교육 활동에 관한 연구[17,18], 발달적인 측면에서 유아의 정서 능력 및 발달에 관련된 연구[19], 가치적인 측면에서 역할놀이의 경험과 유형에 따른 중요성 및 교육

적인 가치에 관련된 연구[20,21] 등이 이루어졌다. 그리고 역할놀이를 활용한 프로그램 관련 연구[22]와 롤플레이 게임 형식을 활용한 집단상담 프로그램에 관한 연구[7]가 있으며 중학교 학생을 대상으로 역할놀이를 통한 환경 수업에 프로그램을 적용한 연구[23] 등이 발견 되고 있다.

하지만 현재까지 RPG 형식을 활용한 체육수업에 관한 연구는 발견되지 않고 있으며 특히, 국가 수준의 교육과정을 운영하는 한국 체육교육의 교육 방향[24]과 시대적으로 요구되고 있는 ‘창의·융합’형 인재의 양성을 위해서는 새로운 교육 방법의 접근과 탐색을 위한 연구가 지속해서 시도 되어져야 할 것이다. 따라서 본 연구에서는 구성주의를 기반으로 RPG 형식을 활용한 체육수업을 중학교 학생들에게 적용하고 기존 수업과 RPG 형식의 체육수업에서 학습자가 인지하는 인식과 교육적 의미를 탐색하고자 한다. 이를 통해 체육수업 현장에 더욱 다양한 융합적 접근의 교수·학습 방법의 기초자료를 제공하며 창의·융합적 지식의 학습자 중심 교육에 대한 기본적인 교육 방식의 토대를 마련하고자 하는데, 본 연구의 목적이 있다.

2. 연구 방법

2.1 연구 참여자

질적 사례연구는 현상과 맥락의 사이에서 그 경계가 명확하게 구분되지 않을 때 현상에 대한 깊이를 탐구할 수 있는 실증적인 연구 방법이다[25]. 따라서 본 연구의 목적 및 과정적 차원은 질적 연구의 목적과 적절하게 부합한다는 판단하에 질적 연구방법론 중에서 사례연구[26,27] 방법으로 수행하였다. 이에 본 연구는 질적 사례 연구의 방법으로 두 가지 수준에서 진행되었다. 첫째는 연구 대상이 되는 ‘사이트(sites)’의 선정이었고, 둘째는 연구가 될 사례에 따라 연구 참여자를 표집 하였다[28]. 그리고 연구 사이트와 연구 참여자를 선정함에 있어 우선 기본적으로 RPG 형식의 수업방식이 적용 가능한 중등학교가 결정되었으며, 이러한 조건을 충족시킨 내용은 다음과 같다.

2.1.1 연구 사이트 선정

사전 조사 및 협의에 따라 연구 사이트의 선정 조건을 갖춘 곳은 경기도에 소재하고 있는 K중학교였다. K중학교를 연구 사이트로 선정할 이유는 우선 RPG 형식의 수

업방식이 적용 가능한 곳이었으며, 수업에 대한 직접 관찰이 가능했기 때문이다. 무엇보다 수업을 진행하는 교수자(체육교사)와 연구자와의 신뢰 관계가 두텁기에 지속적인 의사소통과 수업 전반의 운영이 원활하게 이루어질 수 있었기 때문에 연구 사이트로 선정하였다.

2.1.2 연구 참여자 선정

본 연구에서의 연구 참여자는 크게 '교수자(체육교사)', '학습자(K중학교 학생)', '관찰자(연구자)'로 구분하였다. 연구 참여자의 구체적인 선정 방법은 질적 연구방법에서 사용하는 비확률표집(non probability sampling)법 중의 하나인 유목적표집(purposeful sampling)법으로 채택하였다(Merriam, 1988). 유목적표집 방법은 연구 대상으로 가능한 집단에서 연구 목적에 적합성이 있다고 판단되는 연구의 참여자들에게 심층적이고 다양한 정보를 얻으려는 방법을 말한다[29].

교수자(체육교사)는 2인, 학습자(K중학교 학생)는 1학년 5개 학급 중학생이며 교수자와 학습자 간의 라포(rapport) 형성을 토대로 2022학년도 1학기에 교수자의 수업에 참여했던 학생들을 대상으로 2022학년도 2학기에 RPG 형식의 수업이 진행되었다. 관찰자이자 본 연구의 연구자인 '나'는 체육교육 현장에서 지도경력이 20년으로서 다양한 종목의 지도는 물론 대학원 석·박사 과정에서 질적 연구를 수행한 경험이 있다. 특히, 박사학위를 구성주의에 입각한 교수·학습방법으로 학위를 취득하였으며 대학에서 지속적으로 교수법 특강, 학술대회, 워크숍, 고등교육 교수법 연수의 참여를 통해 '창의·융합'형 인재의 양성을 위한 교수법 개발과 적용에 대해 관심을 가지고 연구에 매진하고 있다. 본 연구에서는 관찰자로서, 연구자로서 또는 비 참여 관찰을 통한 구성주의 관점에서 학습자에 대한 관찰, 그리고 해석의 과정을 연구하였다.

2.2 자료 수집

자료 수집과 관련하여 문헌자료 수집은 2022년 5월부터 진행하였으며 연구 참여자 선정부터 심층면담, 관찰, 관련 문서의 수집은 2022년 12월까지 수행되었다. 그리고 본 연구에서는 연구자 및 연구 참여자와의 심층면담, 수업에서의 관찰(직접 및 비참여), 관련 문서(개인 성찰문, 조별 성찰문, 평가자료, 시나리오 등)가 주된 자료 수집 방법으로 사용되었다. 아울러 실제 수업 장면은 스마

트폰을 활용하여 촬영되었으며 이는 수업 중 관찰의 과정에서 놓칠 수 있는 부분이나 수업의 전체적인 맥락을 이해할 수 있다는 판단 하에 중요한 자료로 활용하였다. 또한 학생들과의 심층면담 시에는 스마트폰의 녹음기능을 사용함으로써 면담 과정에서 누락 되는 부분의 방지를 위하여 실시하였다.

2.3 자료 분석

본 연구에서는 질적 사례연구 자료 분석 과정에 따라 심층면담, 관찰, 문서 자료 등을 통해 수집된 자료를 '사례 기록 분석(case record analysis)'과 '사례 추출(sampling)'의 과정을 통하여 분석하였다[26,30].

2.4 연구의 진실성

양적 연구 패러다임의 전통적인 개념은 신뢰도와 타당도의 기준이지만 질적 연구의 패러다임에서는 '연구의 진실성(trustworthiness)'으로 설명되고 있다. 이에 본 연구에서는 '구성원 간 검토', '삼각검증법', '전문가 회의'를 통해 연구의 진실성 확보를 위한 노력을 하였다. 구체적으로 첫째, 면담 내용과 전자 내용을 확인하고, 연구 참여자의 경험이 텍스트로 전환되는 과정에서 연구자의 주관성을 배제하고자 '구성원 간 검토(member checks)'를 하였다. 둘째, 본 연구에서 수집된 관찰 자료, 면담 자료, 기타 문서 자료들을 통해 다양하게 지속적으로 상호 비교하는 '삼각검증법(triangulation)'을 실시하였다. 셋째, 3명의 전문가(중학교 체육교사 1인, 스포츠교육학을 전공한 박사학위 소지자 2인)를 통해 수업, 자료 및 분석 결과에 대한 검토, 그리고 자문 등을 구하기 위해 총 2회에 걸쳐 '전문가 회의(auditing)'를 진행하였다.

3. 결과 및 논의

본 연구는 중학교 체육수업에서 구성주의에 기초한 RPG 형식의 수업을 적용하여 교육적인 인식과 의미를 탐색하는데 그 목적을 두고, 질적 연구방법론 중에서 사례연구[26,27] 방법으로 수행하였다. 그 결과는 다음과 같다.

3.1 역할놀이 형식 활용 수업 운영에 대한 체육교사 인식

역할놀이는 체육 수업에서도 활용할 수 있는 교육 방법 중 하나이다. 이 방법은 학생들이 자신들이 원하는 캐

릭터를 선택하고 그에 따라 역할을 맡아서 수업을 진행하는 것이다. 체육 수업에서 역할놀이를 활용하면 학생들은 방대한 체육 용어와 개념들을 쉽고 재미있게 학습할 수 있다. 또한, 역할놀이를 통해 학생들은 자신의 능력을 개발하고 자신감을 키울 수 있다. 체육교사들은 역할놀이의 장점을 인식하고 일상 수업에서 적극적으로 활용하고 있다. 이 교육 방법은 학생들에게 참여 의지와 협력, 그리고 실력을 키우는데 도움이 되며 지루한 수업에서 벗어날 수 있는 기회를 제공한다.

체육교사가 역할놀이 활용 수업 운영을 선호하는 이유 중 하나는, 이 방법을 통해 학생들의 참여 활동과 상호작용이 많아지기 때문이다. 이것은 학생들이 수업에서 적극적으로 참여하기를 원하게 만들고, 동시에 더 많은 경험을 쌓게 도와줄 수 있다.

또한, 체육 수업에서 역할놀이를 활용하면 학생들이 운동 능력 뿐만 아니라 문제 해결 능력, 의사소통 능력, 대인관계 능력, 팀워크 능력 등 다양한 능력들도 함께 향상시킬 수 있다. 총체적으로, 역할놀이는 체육 수업에서 적극적으로 활용되는 교육 방법 중 하나이다. 이 방법은 학생들이 지루한 수업에서 벗어나고 즐겁게 운동 능력과 다양한 능력들을 함께 연마할 수 있도록 도와줄 수 있다.

A 체육교사: 역할놀이 형식은 체육 수업에서 대화와 함께 상호작용을 촉진시키며, 학생들이 보다 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 도와줍니다. 체육 수업에서 설명과 지시만으로 수업을 진행하거나, 학생들이 무엇을 해야하는지 좁은 범위 안에서만 이동하도록 제한하는 다른 형식의 수업과 달리, 역할놀이는 학생들이 창의성을 발휘하고 작은 그룹에서 상호작용하면서 배우는 것을 강조합니다. 예를 들어, 학생들이 다른 미션을 가지고 있는 그룹 혹은 팀을 이뤄서 수업을 진행하게 되면, 서로 협력하면서 상호작용할 수 있는 기회가 더 많아지게 됩니다. 이것은 학생들이 자신의 능력과 특성을 발휘할 수 있는 기회를 제공해주게 됩니다.

B 체육교사: 역할놀이 형식은 단순히 운동 능력을 배우는 것을 넘어서서 학생들이 생활속에서 필요한 문제해결 능력, 의사소통 능력 등도 함께 연마할 수 있도록 하는 것이 장점입니다. 또한 역할놀이 형식은 학생들의 참여와 능동적인 학습을 촉진한다는 장점도 있습니다. 수업을 역할놀이 형식으로 진행함으로써, 학생들은 불필요한 귀찮음을 느끼지 않습니다. 학생들은 자연스럽게 수업에 녹아들게 되며, 수업 시간이 빠르게 지나가게 됩니다. 따라서 역할놀이 형식은 체육

수업에서 보다 적극적인 참여와 더욱 생생한 학습 경험을 제공할 수 있는 유용한 수업 방법이라고 할 수 있습니다.

역할놀이 형식 활용 체육 수업 운영은 학생들의 다양한 발달 영역을 동시에 증진시킬 수 있는 장점이 있다. 특히나 역할놀이 활용 수업 운영에 의해 증진되는 학습자의 발달 영역은 다음과 같다.

첫째, 운동 발달영역이다. 체육 수업은 운동 발달에 큰 영향을 미치는데, 역할놀이 형식을 활용하는 수업은 학생들이 보다 적극적으로 운동에 참여하게 된다. 학생들은 미션을 수행하거나 역할을 수행하는 과정에서 다양한 운동 기술과 개념을 배우게 되며, 자신의 운동 능력을 발전시킬 수 있다.

둘째, 협력 및 커뮤니케이션 영역의 발달이다. 역할놀이 형식은 학생들이 서로 협력하며 수업을 함께 진행할 수 있게끔 돕는다. 학생들은 팀원과 커뮤니케이션하고 문제를 해결하는 과정에서 상호작용 능력과 팀워크 능력을 길러나갈 수 있다.

셋째, 창의적 사고 영역의 발달이다. 역할놀이 형식은 학생들이 창의적으로 사고하고 문제를 해결하기 위한 다양한 전략들을 시도하며 배우도록 도와준다. 학생들은 자신들의 아이디어를 제시하고, 다른 팀원들의 아이디어에 호응하여 새로운 것을 만들어내는 과정에서 창의적 사고 능력을 발휘할 수 있게 된다.

넷째, 자기 개발 영역의 발달이다. 역할놀이 형식은 학생들이 자신들의 역할에 맞는 역량을 발휘하는 것을 돕는다. 학생들은 자신들의 개발 필요성을 느끼며, 스스로 성장하고 발전할 수 있는 환경을 경험하게 된다. 종합해보면 역할놀이 형식 활용 체육 수업은 운동 발달을 비롯한 다양한 발달 영역에서 학생들의 발전을 돕는 유용한 학습 방법이라 할 수 있다.

A 체육교사: 역할놀이 형식은 학생들이 다양한 역할을 맡고, 서로 협력하며 수업을 진행하도록 자극합니다. 이러한 활동을 통해 학생들은 자신의 역할을 수행하면서 타인과의 관계를 발전시키고, 이에 따라 사회성이 증진됩니다. 또한, 학생들은 역할놀이를 통해 자신의 생각과 의견을 표현하고, 다른 사람들의 의견도 존중해야 하기 때문에 상호작용 능력과 대인관계 능력도 함께 발전시킬 수 있습니다.

B 체육교사: 역할놀이 형식은 학생들이 다양한 문제를 해

결하면서 문제해결 능력과 상호작용 능력을 함께 배울 수 있는 기회를 제공합니다. 이를 통해 학생들은 자신의 생각을 표현하는 방법을 익히고, 팀원들과 함께 문제를 해결하는 과정에서 서로를 이해하고 절충할 수 있는 능력을 배우게 됩니다.

A 체육교사: 역할놀이 형식은 모든 학생들에게 효과적인 수 있지만, 특히 집단생활 경험이 부족한 학생들이나, 사회성을 더욱 발전시키고 싶은 학생들에게 더욱 효과적인 것입니다. 또한, 학생들의 성격과 관심사에 따라 역할을 부여하여 적극적으로 참여하도록 유도하면, 체육 수업에서 발생하는 지루함을 해결하고, 학생들이 새로운 흥미를 느낄 수 있도록 할 수 있습니다.

B 체육교사: 역할놀이 형식의 체육 수업은 학생들이 역할을 맡고, 그에 따라 활동을 수행하면서 운동 능력과 사회성을 함께 발전시키는 것을 목표로 합니다. 예를 들어, 학생들은 팀 구성 후 팀원들이 다양한 역할을 맡게 됩니다. 이때, 역할마다 명확한 목표가 있는 경우가 많으며, 이를 달성하기 위해 팀원들은 서로 협력하여 문제를 해결하게 됩니다. 또한, 역할놀이를 통해 학생들이 운동 능력을 향상시키는 것도 중요한 목표 중 하나입니다. 따라서 수업에서는 운동 능력의 발전과 사회성의 증진을 동시에 고려하며, 이를 적절하게 조화시켜가면서 수업을 진행합니다.

역할놀이 형식 체육 수업 운영은 학생들이 자신이 맡은 역할을 수행하며 새로운 경험을 할 수 있는 기회를 제공한다. 이를 통해 학생들은 다양한 정서적 경험을 쌓을 수 있다. 특히, 역할놀이를 하는 과정에서 학생들은 자신의 감정을 이해하고 표현할 수 있는 기회를 제공받게 된다. 학생들은 자신의 감정을 투명하게 드러내는 것을 배우면서 자신을 이해하는 방법을 함께 배우게 된다. 또한, 다른 역할을 맡은 학생들과의 상호작용을 통해 감정 표현이나 수용 방법을 더욱 능숙하게 연습하게 된다. 또한, 역할놀이를 하는 과정에서 학생들은 상황에 맞추어 다양한 감정을 경험하게 되며, 이를 통해 자신의 감정을 조절하는 방법을 학습한다. 이는 자신의 내면에 대한 이해를 높이고, 자신의 감정을 조절하는 방법을 습득할 수 있는 계기가 된다.

A 체육교사: 역할놀이의 종류로는 다양한 것들이 있지만, 특히 실생활과 가까운 역할들을 맡게 되면 학생들은 실제 상

황을 모방하며 다양한 정서적인 상황을 직접 경험하게 된다. 또한, 다양한 감정을 경험할 수 있는 역할놀이도 효과적인입니다. 예를 들어, 정서적인 감정을 중심으로 놀이를 구성하는 기법도 있습니다. 이를 통해 학생들은 감정 표현에 대한 이해를 높이고, 자신의 감정을 조절하는 능력을 향상시킬 수 있습니다.

B 체육교사: 역할놀이 형식 체육 수업운영은 학생들의 적극적인 참여를 유도하면서, 자신의 감정을 이해하고 표현할 수 있는 기회를 제공합니다. 이를 통해 학생들은 자신의 내면을 발견하면서 더욱 자신감과 안정감을 획득할 수 있으며, 다른 학생들과의 상호작용을 통해 자신의 감성을 조절하는 방법도 배우게 됩니다. 또한, 정서적 발달을 증진시키기 위해서는 자신의 감정을 이해하고 조절하는 것 뿐만 아니라, 타인의 감정에 대한 이해도 함께 필요합니다. 이러한 측면에서 역할놀이 형식의 체육 수업운영은 다른 학생들과 함께 아이디어를 공유하고, 서로의 의견에 대해 이해하고 수용해야 하는 추세에서, 자신의 감정과 호소력을 지속적으로 향상시키는 것이 가능합니다.

역할놀이 형식 체육 수업운영은 학생들이 자신의 역할과 자신의 팀원과 소통하면서 다양한 감정 및 상황을 표현하게 된다. 이러한 활동을 통해 학생들은 개인적인 언어 발달을 돕고, 그에 따라 효과적인 소통 능력이 함께 증진된다. 특히, 역할놀이에서는 학생들이 자신의 역할에 맞춰 대화를 하는 것이 중요하다. 이를 통해 학생들은 자신의 역할과 상황에 맞는 언어의 선택과 사용 방법을 배우게 된다. 또한, 다양한 역할들을 맡으면서 다양한 상황과 문제에 대한 언어 사용 방법도 함께 배우고, 이에 따라 언어적인 다양성과 확장성을 발전시킬 수 있다.

A 체육교사: 역할놀이 형식 체육 수업운영에서는 학생들이 그들이 맡은 역할에 맞게 다양한 언어 활동을 수행합니다. 이는 일상생활에서 필요한 다양한 소통 능력과 상황에서의 언어 선택과 사용 능력을 함께 배우는 기회를 제공합니다. 예를 들어, 역할놀이에서 학생들이 이야기를 나누거나 문제를 함께 해결하면서, 서로에게 질문하고 대답하면서 필요한 단어와 표현을 효과적으로 습득하게 됩니다. 또한, 학생들은 새로운 단어와 구문을 배우고, 쓰고 말하면서 자신의 언어 능력을 향상시킬 수 있습니다. 이를 통해 학생들은 다양한 언어적 상황에서 적절한 언어를 사용하며 확장성과 다양성을 갖춘 언어 능력을 발전시킬 수 있는 계기가 됩니다.

B 체육교사: 역할놀이 형식 체육 수업운영은 모든 학생들에게 유익하나 특히 언어적으로 뒤쳐진 학생들에게 더욱 효과적입니다. 이는 다양한 상황에서 명확하게 의사를 표현하는 능력과, 다른 사람들과 유창하게 대화하며 의견을 나누는 능력을 함께 배우기 때문입니다. 또한, 학생들이 역할놀이를 하면서 새로운 단어나 표현을 습득하게 되므로, 언어적인 능력에서 역점을 두어야 하는 학생들에게 더욱 효과적인 수업 경험이 될 것입니다.

3.2 역할놀이 형식 활용 수업 운영의 어려움에 대한 체육교사 인식

체육 수업에서 역할놀이 형식의 운영은 학생들이 더 적극적으로 참여하고, 참여도가 높다는 점에서 매우 효과적이지만, 체육교사들이 이에 대해 우려하는 부분들이 있다. 일반적으로 역할놀이 형식의 체육 수업운영을 위해서는 큰 공간과 많은 시간이 필요하다. 체육교사들은 시간과 공간이 제한적인 상황에서는 학생들이 역할놀이에 충분히 참여하기 어려울 것이라고 생각한다. 또한, 역할놀이 수업의 운영은 체육교사가 학생들의 대화와 상호작용을 지속적으로 관찰하고 지도해야 된다. 체육교사들이 학생들과의 상호작용을 바탕으로 수업을 계획하고, 적극적으로 참여하면서 학생들의 질문과 요구에 대한 적절한 피드백을 제공하는 것이 중요하다. 더불어, 역할놀이 수업은 학생들의 창의성과 상상력을 필요로 한다. 이는 수업의 방향과 목표를 명확하게 제시하지 않으면, 학생들이 무엇을 해야하는지 모호하게 느껴질 수 있기 때문이다.

적절한 역할놀이 구성과 수업 운영 방법을 제공하기 위해서는 체육교사들이 충분한 시간과 준비를 할 필요가 있다. 체육교사들은 수업계획서를 작성하고, 각 역할을 꼼꼼히 준비하여 학생들이 일관되게 참여할 수 있도록 계획을 수립해야 한다. 이러한 어려움들을 극복하기 위해서는 체육교사들이 체계적인 수업 준비와 학생들의 참여를 유도하기 위한 조치를 취해야 한다. 체육교사들은 역할놀이 체육 수업을 위한 세부적인 계획을 세우고, 필요한 물품과 장비를 구비하며, 학생들이 편안하게 수업에 참여할 수 있는 분위기를 조성하는 노력을 해야 한다.

A 체육교사: 역할놀이 형식의 체육수업은 구성과 운영에 대한 체육교사들의 이해와 노력을 필요로 합니다. 왜냐하면 이를 준비하고 실천하는 데 드는 시간과 에너지가 많기 때문입니다.

B 체육교사: 일부 체육교사들은 수업에서 학생들이 충분히 참여하여 수업목표를 성취할 수 있을지에 대한 불확실성을 느낍니다. 역할놀이 형식은 학생들이 참여하고 활발하게 대화하며 체육적인 기술과 사고를 발전시키는 수업이지만, 체육교사들은 각 학생의 참여도에 대한 걱정과 수업 목표를 달성할 수 있는 보장을 얻기 어려운 점에 대해서 약간의 불안감을 느끼기도 합니다.

A 체육교사: 역할놀이 형식의 체육수업에서 교사의 역할이 다소 모호할 수 있습니다. 역할놀이는 학생들이 주도적으로 진행하기 때문에, 일부 체육교사들은 이런 역할규정의 불확실성 때문에 수업을 운영하는 것을 어렵게 느끼기도 합니다.

B 체육교사: 신뢰성있는 지원체계 및 교육자료, 그리고 충분한 예산이 역할놀이 체육수업을 위해 필요하다는 것이 많은 체육교사들의 인식입니다.

일부 체육교사들이 역할놀이 형식을 활용한 체육수업을 운영하기에 어려움을 느끼는 이유는 다음과 같다. 첫째, 시간과 공간의 제약이다. 역할놀이 수업을 위해서는 충분한 시간과 공간이 필요하다. 또한, 체육관 외의 실내 및 실외 공간에 대한 사용 학교 내부 규정이나 문제에 대한 부담감을 느낄 수 있다.

둘째, 역할놀이를 이해하고 운영하는데 필요한 능력이 다. 역할놀이 형식 수업은 학생들이 활발하게 참여하고 팀워크를 배우고 소통하는 능력을 키우는 데 매우 효과적이다. 하지만, 이를 이해하고 운영하는데 필요한 능력이 부족한 경우 수업 구성과 운영에 대한 어려움을 느낄 수 있다.

셋째, 수업 목표 달성에 대한 불확실성이다. 체육교사들은 각 학생의 참여도와 수업 목표를 달성할 수 있는 보장에 대한 불안감을 느끼기도 한다. 일부 체육교사는 역할놀이 형식 수업이 학생들의 성장과 발전을 위한 높은 참여도와 활발한 대화, 그리고 체육적인 기술과 태도를 갖추도록 유도하는 대화 방법이라는 것을 인지하고 있지만, 수업 목표를 달성할 수 있는 보장이 없어 불안감을 느끼기도 한다.

넷째, 교사의 역할의 모호함이다. 역할놀이는 학생들이 주도적으로 참여하도록 유도하는 수업 방식이다. 따라서 체육교사는 학생들의 참여도와 팀워크 및 수업 목표를

지속적으로 관찰하고 지도해야 한다. 이러한 역할규정의 불확실성 때문에 일부 체육교사가 역할놀이 형식의 체육수업을 힘들게 느낄 수 있다.

다섯째, 지원 및 예산의 한계이다. 신뢰성있는 지원체계 및 교육자료, 그리고 충분한 예산이 역할놀이 체육수업을 위해 필요하다. 이러한 자원에 대한 문제로 인해 일부 체육교사들이 역할놀이 형식 체육수업의 운영에 대해 어려움을 느끼는 것으로 파악된다.

4. 고찰 및 결론

구성주의 관점에서 RPG 형식을 활용한 중학교 체육수업의 교사 인식과 교육적 의미를 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 교사의 인식 측면에서 살펴보면, RPG 형식을 활용한 중학교 체육수업의 교사 인식은 긍정적인 면과 부정적인 면이 모두 존재한다.

긍정적인 면에서는 RPG 형식은 학생들에게 자신을 발견하고 성장할 수 있는 기회를 제공한다. 학생들은 자신이 원하는 역할을 선택하고, 이를 수행하면서 자신감을 얻을 수 있고, 다른 학생들과의 소통과 협력을 통해 팀워크 능력도 함께 배울 수 있다. 반면 부정적인 면에서는 학생들이 역할에 집착하면서 유효한 기술을 배우지 못할 수 있다는 우려가 있다. RPG 형식의 수업에서는 위치 이동이 적고, 특정 역할에 대해 집착하는 경우 등이 있을 수 있으며, 이를 지적하고 개선하기 위한 노력과 교사의 지도가 필요하다.

둘째, 교육적 의미 측면에서 살펴보면, RPG 형식을 활용한 중학교 체육수업의 교육적 의미는 체계적인 수업계획과 충분한 지원 체계의 필요성이 강조된다. RPG 형식의 수업에서는 학생들이 성장과 발전에 중점을 뒀야 하기 때문에, 이를 위한 구체적인 수업계획이 필요하다. 또한, 학생들이 게임의 주요 목적인 재미와 함께 기술과 태도를 배워야 하기 때문에, 교사들은 게임을 최대한 교육적인 방향으로 활용하고, 이를 위한 지원체계와 체계적인 교육자료를 준비해야 한다. 또한, RPG 형식의 수업은 학생들이 상호작용과 소통하는 능력을 갖출 수 있도록 유도한다. 학생들은 게임에 적극적으로 참여하면서 다른 학생들과 협력하고, 소통하며, 팀워크 능력을 향상시킬 수 있다.

RPG 형식의 체육수업에서는 학생들이 경험한 것을 바탕으로 자신의 능력을 돌아볼 수 있도록 교사가 지속적인 피드백 및 개선 사항에 대한 안내를 제공할 필요가 있다.

긍정적인 게임 경험이 학생의 성장과 발전에 기여할 수 있다는 것을 인식하고, 교사들은 이를 미리 예측하고 대비하기 위한 준비가 필요하다.

전술한 내용을 토대로 다음과 같은 결론을 내리고자 한다. 첫째, RPG 형식의 수업 운영은 교수·학습과 관련하여 학습자 중심의 교육방법으로서 수업 중 다양한 역할 제공은 물론 창의·융합적 지식을 습득 할 수 있으며 수업 실행을 통한 학습자 관리에 있어서 중요한 교육적 의미와 이론적 근거를 제공할 수 있을 것이다.

둘째, 학교체육 현장에서 학생 상호 간의 신뢰 형성은 물론 타인과 소통하는 방법과 배려하는 마음을 습득할 수 있다. 학교폭력이 사회문제로서 심각한 요즘, 평소 대화하지 못하던 학생들과 소통을 할 수 있으며 좋지 못했던 관계가 회복될 수 있는 기회를 제공할 수 있을 것이다.

셋째, 기본적인 지식의 습득과 더불어 자기주도학습, 협동학습, 모두가 함께 참여하는 학습, 학습자 주도 학습, 움직이는 교육에 대한 새로운 접근 방식을 통해 수업방식의 다양성을 탐색하고, 나아가 새로운 융·복합 형태의 수업이 가능할 수 있도록 실증적인 기초자료를 제공할 수 있을 것으로 기대된다. 또한, 교육적 함의는 물론 체육교과에 대한 긍정적인 태도가 형성 될 수 있을 것이며 구성주의적 체육수업방식의 기본 토대와 그 기반의 마련은 무엇보다 큰 의미가 될 것이라 생각된다.

REFERENCES

- [1] Ministry of Education. (2015a). General summary of elementary and secondary school curriculum. Ministry of Education Notification No. 2015-80 [Annex 1].
- [2] I. K. Choi. (2018). Analysis of domestic research Trends in arts and physical education for the gifted. Master's Thesis. Ajou University, Suwon.
- [3] E. B. Titchener. (1899). Structural and functional psychology. *Philosophical Review*, 8, 290-299.
- [4] E. V. Glasersfeld. (1995). *Radical constructivism: A way of knowing and learning*. NY: The Falmer Press.
- [5] Y. K. Kim. (2001). The effects of problem-based Learning Instruction on student's intrinsic motivation and sociality. Master's Thesis. Chung-Ang University, Seoul.

- [6] S. Y. Kim., & J. Li. (2019). A Study on the informal learning characteristics of sports center leaders from a constructivist perspective. *Journal of Industrial Convergence*, 17(3), 1-8. DOI : 10.22678/JIC.2019.17.3.001
- [7] B. K. Kim., S. H. Bae., E. J. Chung., & S. T. Hwang. (2018). The effects of narrative therapy group counseling program using role-playing game format on happiness and negative emotions in children. *Journal of the Korea Convergence Society*, 9(9), 271-284. DOI : 10.15207/JKCS.2018.9.9.271
- [8] G. Zichermann., & C. Cunningham. (2011). *Gamification: gamification by design : implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol: O'RELLY Media, Inc.
- [9] B. S. Seong. (2012). The influence of the amusing factors on commitment and satisfaction. *Journal of The Korean Society for Computer Game*, 25(3), 139-147.
- [10] S. J. Na., H. W. Jung., & K. H. Ra. (2011). The effect of the initial content of MMORPG on the immersive experience of users. *Journal of The Korean Society for Computer Game*, 24(4), 181-192.
- [11] J. W. Kim., J. R. Jung., & S. W. Kim. (2015). The relationship of game elements, fun and flow. *Indian Journal of Science and Technology*, 8(8), 405-411.
- [12] Korea Creative Content Agency. (2019). 2019 game user survey. Naju: Korea Creative Content Agency.
- [13] S. Y. Sohn., & Y. M. Lee. (2018). Early childhood teachers' perception and needs for the operation of role play area. *Early Childhood Education & Care*, 13(1), 221-244. DOI : 10.16978/eccec.2018.13.1.009
- [14] Y. L. Sin. (2003). Peer conflict internal state talk, and communicative strategies in pretend play. *Journal of the Korean Home Economics Association*, 41(11), 123-133.
- [15] A. E. Olsen., & J. Sumison. (2000). Early childhood teacher practices regarding the use of dramatic play in K-2 classroom (ERIC Document Reproduction Service No. 450389. ED).
- [16] O. S. Yang., & E. S. Na. (2005). The significance of free-choice activities in the context of physical environment. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education*, 10(1), 21-40.
- [17] S. K. Kim. (2016). The effect of role-play using character-related picture books on preschoolers' cultivation of character. Master's Thesis. Soongsil University, Seoul.
- [18] E. H. Yu. (2016). The study is to investigate what impact role-playing games that use picture books and physical movement activities has on three-year-old children in terms of their emotional intelligence. Kyonggi University. Gyeonggido.
- [19] S. O. Song., & M. S. Choi. (2015). Development and effects of emotional competence improvement program for young children focusing on role play using picture books. *The Korean Journal of Child Education*, 24(3), 199-224. DOI: 10.17643/KJCE.2015.24.3.11
- [20] H. K. Park. (2007). The effects of teacher intervention in pretend play on children's development of pretend play and theory of mind. *Korean Journal of Early Childhood Education*, 27(3), 141-162.
- [21] C. W. Chon., & Y. T. Park. (2006). Playing type on early children's creativity and perspective-taking ability. *Korean Journal of Educational Research*. 19(1), 1-22.
- [22] M. J. Kang., H. K. Yu., & Y. H. Jeong. (2016). The development of a group counseling program by using role play to improve emotional regulation competence in upper grade of elementary school students. *The Korean Journal of Child Education*, 25(4), 61-76. DOI : 10.17643/KJCE.2016.25.4.04
- [23] J. Y. Kim., & S. H. Yeau. (2013). The development and application of environment personalization program in middle school through role playing. *Biology Education*, 41(3), 504-518.
- [24] Ministry of Education. (2015b). General summary of elementary and secondary school curriculum. Ministry of Education Notification No. 2015-80 [Annex 11].

[25] R. K. Yin. (2014). Case study research: Design and methods(5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

[26] S. B. Merriam. (1988). Case study research in education: A qualitative approach. San Francisco: Jossey-Bass.

[27] R. Stake (1995). The art of case study research. Thousand Oaks, CA: Sage.

[28] M. D. Gall., W. R. Borf., & J. P. Gall. (2003). Educational research: an introduction (7th ed.). Boston, MA: Pearson Allyn & Bacon.

[29] S. J. Kang. (2006). Physical education research methods. Seoul: 21st Century Education Publishing Company.

[30] Y. C. Kim. (2008). Qualitative research methodology. Seoul: Moonumsa.

김 승 용(Seung-Yong Kim)

[정회원]



- 2002년 8월 : 한양대학교 대학원 (체육학석사)
- 2008년 2월 : 한양대학교 대학원 (체육학박사)
- 2023년 3월~현재 : 동서울대학교 레저스포츠학과 조교수

- 관심분야 : 스포츠교육학, 학교체육, 생활체육, 전문체육
- E-Mail : ksy@du.ac.kr