



코로나19 이후 통합체육의 방향*

이 학 준** · 권 옥 동***

The Direction of Inclusive Physical Education in the Context of Covid-19

Lee, Hakjun** · Kwon, Wookdong***

ABSTRACT

[Purpose] This study aimed to explore the direction of inclusive physical education in the context of the Covid-19 pandemic. **[Method]** Research literature related to inclusive physical education in the pandemic context was analyzed. **[Results]** Features of inclusive physical education in the pandemic context include non-contact, social distancing, and online classes. Therefore, the following suggestions are made. First, it is inclusive physical education to consider emotion and move beyond rationality and purely quantitative approaches. Second, eSports literacy—the ability to play and enjoy eSports—should be encouraged. Third, universal design for learning (UDL) should be applied in inclusive physical education for all students. **[Conclusion]** For physical education to be truly inclusive for all students, the suggestions advanced here should be adopted in the context of the Covid-19 pandemic.

Key Words : Covid-19, Inclusive physical education, Emotional inclusive physical education, UDL

* 본 연구는 2018년 대구대학교 교내연구비에 의하여 연구되었음.

이 논문은 2020년 한국초등체육학회 전기통합학술대회에서 발표한 원고를 수정·보완함.

** 제 1저자, 대구대학교 한국특수교육문제연구소 연구교수
Research Professor, Research Institute of the Korea Special Education, Daegu University.

*** 교신저자, 대구대학교 스포츠레저학과 교수(wdkwon@daegu.ac.kr)
Professor, Sports leisure department, Daegu University.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

코로나19는 2019년 12월 발생한 중국 우한 폐렴의 원인 바이러스 SARS-COV-2 감염에 의한 호흡기 증후군이다. 전파 경로는 침방울과 접촉을 통한 전파로 알려졌다. 기침이나 재채기를 할 때 생긴 침방울을 통한 전파와 코로나19 바이러스에 오염된 물건을 만진 뒤 눈, 코, 입을 만져서 전파가 된다. 증상은 발열, 권태감, 가래, 두통, 설사, 기침, 인후통, 호흡곤란, 폐렴과 같이 경증에서 중증까지 다양한 호흡기감염증이 나타난다. 예방수칙은 올바른 손 씻기, 기침 예절 준수하기, 마스크 쓰기, 씻지 않은 손으로 눈, 코, 입 만지지 않기 등이다. 코로나19는 사스와 메르스를 합친 것보다 훨씬 전염성이 강한 것으로 입증됐다. 인간에게 영향을 미치는 것으로 알려진 이전의 두 개의 바이러스는 전 세계적으로 약 10,600건의 감염 사례가 있었다. 2020년 3월 12일 기준, 코로나19의 감염 사례는 확인된 것만 12만 건이 넘는다(강철, 2020; 김용섭, 2020; 이경상, 2020; 최재천 외, 2020; 한국경제신문 코로나 특별취재팀, 2020; 홍유진 역, 2020).

코로나19로 우리는 지금까지 우리는 경험하지 못한 세상을 살고 있다. 인류 역사에서 감염병과 전염병으로 많은 사람이 죽었다. 이러한 현상은 지구라는 생명체가 일종의 살갗이라는 몸부림이라고 볼 수 있다. 생태학자들이 인간을 지구생명체에 기생하는 암세포에 해당하며 지구생명체가 제거해야 할 나쁜 바이러스라고 말한다. 코로나19 바이러스가 인간에 기생하여 생명을 유지하는 것과 같이 인간도 지구라는 생명체에 기생하면서 지구 생명을 단축하고 있는지 모른다. 지구라는 행성도 생성과 소멸하는 과정을 겪는다. 인간이 지구라는 생명체에 한 과거의 행위들은 숙고할 필요가 있다. 지구는 그동안 인간이 무엇을 했는지 잘 알고 있다.

이러한 관점을 통합체육에 돌려보자. 통합체육 또한, 장애학생과 비장애 학생이 그동안 무엇을 배웠는지 기억하고 있다. 초등학교 배운 통합체육은 평생에 영향을 미친다. 어렸을 때 어머니의 손맛을 그리워하는 이치와 같다. 나이 들면서 어머니의 음식을 찾는 이유는 그 맛을 잊지 못하기 때문이다. 따라서 통합체육에서 너무 많은 것을 가르치기보다 체험에 중점을 둘 필요가 있다. 장애학생과 비장애 학생이 스포츠의 맛을 체험하도록 하는 것이 중요하다. 몸으로 배운 것은 거짓말을 하지 않은 것처럼 체험한 스포츠의 맛은 평생체육에 영향을 미친다. 통합체육은 평생체육에서 보면, 평생체육을 할 수 있도록 기본기(스포츠 리터러시)를 배우도록 한다. 스포츠 리터러시가 필요한 이유는 스포츠를 할 줄 알아야 즐길 수 있기 때문이다.

우리 통합체육은 무엇을 했는가. 어떤 사건이 발생하고 나서야 그 중요성에 대해

여 인식하는 정책적 변화를 추진한다. 지금 생존 수영은 통합체육에서 배워야 하는 종목이다. 2016년 학교체육 활성화 추진계획에는 수영 실기 교육을 주요 정책추진 과제로 강조하고 있다(이대형, 2016). 하지만 통합체육 수영을 생각해 보자. 수영을 잘하고 즐기는 학생이 있을 수 있지만, 물을 무서워하고 수영을 싫어하는 학생도 있다. 학교는 생존 수영을 필수로 하고 있으며 학생들의 장단점과 특성을 고려하지 않고 수영은 가르칠 뿐이다. 그것도 교사가 아니라 수영강사가 아이들에게 수영 기능만 가르친다. 그러는 사이에 수영 잘하는 아이와 수영 못하는 아이로 나누어진다. 일종의 우월한 감정과 열등한 감정이 생겨난다.

이러한 맥락에서 학생에게 학교는 가고 싶은 곳이며 체육수업은 가장 기다려지는 시간이다. 학생이 운동회와 소풍을 기다리는 이유는 즐겁기 때문이다. 즐거움을 기억하는 몸은 그동안 체험한 것들을 기억하고 있다. 몸의 기억은 체험을 통해 얻는다. 체험을 통한 배움은 자본주의 세계에서 생존할 수 있는 생존형 인간보다는 함께 공존할 수 있는 인간을 양성하는 데 중요한 역할을 한다. 이를 위해서 통합체육은 환경변화와 사회적 분위기에 따라서 기다림과 어울림의 교육이 필요하다. 특히 코로나 19 이후 시대에 요구되는 함께 사는 인간을 교육해야 한다. 이러한 맥락에서 학교는 인간 자본을 강화하기보다는 인간다운 인간을 교육하는 곳이 되어야 한다. 이런 의미에서 통합체육은 사람됨을 향한 체육 공부로 자리 잡아야 한다.

그렇다면 이 연구가 필요한 이유는 무엇인가. 그 필요한 이유를 몇 가지 말할 수 있다. 첫째, 코로나19 이후 통합체육의 방향을 찾기 위해서다. 팬데믹 상황에서 통합체육이 가야 할 방향을 상실하면 갈 길을 찾지 못한다. 그 결과 통합체육은 정체되거나 후퇴할 수 있다. 둘째, 코로나19 이후 이상적인 통합체육의 길을 제안하기 위해서다. 잘못된 방향 제시는 시간과 막대한 경제적 비용이 들어가야 한다는 점에서 낭비가 크다. 셋째, 통합체육에 대한 존재론적 성찰을 통하여 근원적인 문제를 제기하기 위해서다. 지금까지의 통합체육을 성찰하고 그것을 바탕으로 미래적인 방향을 찾을 수 있기 때문이다. 이러한 이유에서 이 연구의 목적은 코로나19 이후 통합체육의 방향을 탐구하는 것이다.

코로나19 이후를 ‘포스트 코로나’ 라고 한다. 포스트 코로나에서 포스트는 세 가지 의미가 있다. 하나는 이후, 종말과 이전 일상으로 복귀를 말한다. 이것을 스포츠에 적용하면 ‘스포츠를 흔들다’ 라는 의미로 해석된다. 다음으로 with Corona로 공존하는 삶의 방식이다. 스포츠에 영향을 미쳤다고 해석할 수 있다. 끝으로 도전에 대한 응전을 위한 변환을 의미한다. 일종의 신문명 패러다임으로 스포츠를 바꾸는 것을 의미한다(김기봉, 2020). 코로나19 이후 통합체육의 방향을 탐구하는 데 유용한 방법은 존재론적 성찰이다. 왜냐하면 존재론적 성찰을 통하여 통합체육의 본질을 탐구할 수 있기 때문이다. 이러한 맥락에서 연구자들은 코로나19 이후 통합체육의 방향에 대한 존재론적 성찰을 하였다.

2. 연구 문제

이 글의 목적은 코로나19 이후 통합체육의 방향을 탐구하는 것이다. 이를 위하여 설정한 구체적인 연구 문제는 다음과 같다. 첫째, 코로나19 이후 통합체육의 방향은 무엇인가. 둘째, 감성의 통합체육, e스포츠 리터러시를 활용한 통합체육, 보편적 학습 설계 기반 통합체육이란 무엇인가이다.

II. 코로나19 이후 통합체육의 방향

코로나19 이후 통합체육의 방향을 세 가지 차원에서 탐구하였다. 첫째, 감성의 통합체육이다. 코로나19로 인하여 통합체육은 비대면 온라인 체육수업이 진행되고 있다. 따라서 지식과 기능을 강조하는 이성의 통합체육의 모습이 변해가고 있다. 따라서 이성 중심의 통합체육보다는 팀워크와 협동심 등 정의적 태도가 강조되는 감성의 통합체육이 필요하게 되었다. 둘째, e스포츠 리터러시와 통합체육이다. 코로나19 이후 통합체육은 온라인 체육수업으로 e스포츠가 강조되고 있으며, 이제는 e스포츠를 할 줄 아는 e스포츠 리터러시가 요구된다고 하겠다. e스포츠는 중독, 과몰입, 시간 낭비가 아니라 스포츠의 공간이 확장된 새로운 스포츠라고 할 수 있다. 셋째, UDL과 통합체육 등이다. 코로나19 이후 통합체육은 모든 학생의 통합, 교과 간의 통합 등을 지향하는 보편적 학습설계 기반 통합체육을 요구한다.

1. 감성의 통합체육

통합체육을 이성의 통합체육과 감성의 통합체육으로 구분하는 것은 논의의 편의를 위한 것이다. 통합체육은 하나인데 이를 둘로 나누는 것은 통합체육 문제를 깊이 있게 살펴보기 위한 전략이다. 기존의 통합체육은 이성의 통합체육이라고 부를 수 있다. 왜냐하면 그 목표가 건강증진과 체력향상이며 이를 위하여 수, 양 중심의 수업을 진행하였기 때문이다. 내용으로 경쟁, 결과, 승리 기록 중심의 통합체육을 보여왔다. 따라서 평가 방법은 정량적 평가 방법이 사용되었다. 반면에 감성의 통합체육은 목표가 인간완성, 인성 함양에 있다. 의미와 보람을 지향하며 내용은 상생, 과정, 의미, 감동 중심의 통합체육을 특징으로 하고 있다. 방법은 의미 중심의 통합체육 수업을 진행하며 평가방식은 정성평가를 사용한다.

학교에 통합체육이 필요한 이유는 지육, 덕육, 체육의 전인교육을 통하여 인간 형성과 민주시민을 양성하기 때문이다. 지육과 덕육은 정신교육을 통하여 가능하다. 하

지만 체육은 계획적인 신체활동을 통한 교육이라는 점에서 실천적이며 현실적이다. <표 1>과 같이 지금까지 통합체육은 이성의 통합체육이라고 할 수 있다. 이성의 통합체육 목표는 체력향상과 건강증진이고, 내용과 방법은 기록, 승리, 결과 중심의 체육 프로그램이다. 평가 방법은 양적 평가로서 수와 양으로 평가한다. 상대적, 절대적 평가방식을 채택하고 있다. 교사와 학생의 관계는 수직적 관계이며 교사는 관리자와 평가자의 입장이다. 교사가 시범 보이고 학생이 따라서 연습하고 평가를 받는다.

<Table 1> Comparison between emotional inclusive physical education and rational inclusive physical education

rational inclusive physical education	criteria	emotional inclusive physical education
Health improvement, fitness improvement	goal	Human completion, cultivation of character
Competition, results, victory, record	content	Co-prosperity, process, meaning, emotion
technic centered education	method	Meaning centered education
Quantitative Evaluation	evaluation	Qualitative evaluation

구체적인 사례를 들어보자. 통합체육에서 학습 전과 후의 차이를 평가한다. 예를 들어 100m는 12초가 만점이고 높이뛰기는 160cm이라는 만점 점수를 정해놓고 기록으로 평가하는 방식이다. 따라서 평가는 우월과 열등을 가리는 기준이 된다. 기능이 뛰어난 학생은 신체적 우월감을 가지며, 그렇지 않은 학생은 열등감에 빠진다. 우월감에 도취한 학생은 통합체육이 재미있고, 열등감에 빠진 학생에게 통합체육은 싫어하는 수업이 된다. 통합학급에서 비장애 학생은 교내체육대회 대표가 되어 경기만 하고 나머지 장애 학생은 응원하는 방식이다. 응원하는 장애 학생은 함께 참여할 기회를 얻지 못한다. 응원으로 교내 체육대회에 참가하는 장애 학생에게 교내 체육대회는 가장 싫어하는 학교행사이며, 체육수업은 가장 싫어하는 수업이 된다.

이러한 통합체육에 대한 대안은 감성의 통합체육이다. 감성의 통합체육은 인간완성과 사람됨이 목표이다. 상생, 의미, 과정 중심의 통합체육으로 평가는 정성평가, 수행평가이며 교사와 학생의 관계는 수평적 관계이며 관리자가 아니라 조력자의 역할이다. 따라서 함께하는 체육을 말한다. 이해를 돕기 위해 예를 들어 설명해보자. 우리나라 음식 중에 깍두기와 비빔밥이 있다. 깍두기는 무를 바둑판처럼 썰어서 양념에 비벼서 발효시켜 먹는 음식이다. 놀이에서 깍두기 문화를 만날 수 있다. 또래보다 기능의 차이가 있음에도 불구하고 소외시키지 않고 함께 놀았다. 일종의 기다림이

필요하다. 잘할 수 있고 못 할 수도 있다. 차이를 인정하고 따돌리지 않고 함께 놀았다는 것이 통합체육에 시사점을 준다. 또 하나는 어울림의 통합체육이다. 이것은 비빔밥에서 배울 수 있는 시사점이다. 비빔밥은 다양한 반찬을 고추장에 함께 비벼서 먹는 음식이다. 따로 먹는 맛과는 다른 다양성이 융합하여 새로운 맛을 내는 것이 특징이다. 그래서 사람들은 비빔밥을 선호한다. 비빔밥은 섞어서 맛을 낸다는 점에서 생채 음식이다(이학준, 2019).

각두기와 비빔밥의 예를 통해 우리는 기다림과 어울림의 통합체육이 필요하다는 것을 알 수 있다. 우리가 관심을 가진 부분은 고통, 패배, 감정, 쾌락 등 감성적 차원이다. 이 부분에 관한 연구, 교육, 평가가 필요하다. 창의, 인성교육이 강조되는 통합체육에서 이성뿐 아니라 감성 영역에 관한 관심이 요구된다. 이러한 맥락에서 연구자들은 스포츠의 맛을 강조한다. 스포츠의 맛은 스포츠를 통해서 얻게 되는 독특한 즐거움을 말한다. 수영의 맛, 배구의 맛, 농구의 맛, 야구의 맛의 차이가 있다. 온몸으로 느끼는 상쾌, 유쾌, 통쾌한 감정이다.

예를 들어 설명해보자. 요즘 트로트가 대세이다. TV <보이스 트롯>이라는 프로그램을 보면, 심사위원이 자주 말하는 것이 '뽕필' 혹은 '트로트의 맛'이다. 그 맛을 말로 표현하기 어렵지만, 트로트를 즐기는 사람만이 아는 그 무엇이다. 그것은 트로트의 정수라고 할 수 있다. 이처럼 통합체육은 다양한 스포츠의 맛을 경험하는 수업이다. 고기도 먹어본 사람이 고기를 잘 먹는 것처럼 다양한 스포츠를 해본 사람이 스포츠를 평생 즐길 수 있다. 몸은 기억하고 있고 그 맛을 추구한다. 그 맛은 스포츠를 하는 사람만이 알 수 있는 독특한 즐거움이다.

2. e스포츠 리터러시를 활용한 통합체육

한국 e스포츠의 탄생과 발달은 복잡한 환경에서 전개되었다. IMF 이후 어려운 경제를 살려보고자 하는 정부 주도의 인터넷 네트워크 산업기술의 토대와 디지털 게임의 확산과 PC 방수의 증가, 이에 따른 게이머들의 독립적인 대회의 대규모화 그리고 케이블 방송중계와 전문게임방송국의 등장과 맞물려 있는 거대한 변화의 흐름을 가지고 2000년 중반에서 후반까지 한류 2.0의 주도적 역할을 해오고 있다. 이를 계기로 한국은 e스포츠의 제왕으로 인정받게 되었다(Jin, 2010). e스포츠의 출현과 온라인 공간에서 e스포츠를 즐기는 청소년층이 급격하게 증가하였다. 초등학교 또한 e스포츠에 익숙하며 e스포츠를 즐기고 있다. 이러한 환경변화와 코로나19와 관련하여 인식을 확장할 필요가 있다.

코로나 19시대 통합체육은 온라인 수업으로 변화하였다. 1주일에 2회 정도 학교에 가서 오프라인 수업을 받는다. 나머지 요일은 온라인 수업을 듣는다. 통합체육도 예

외가 아니다. 수업계획서에 따라서 교사는 교과 내용과 관련된 동영상 프로그램을 연동하여 학생들이 수업받도록 하고 있다. 따라서 학생들은 동영상 동작을 따라 수업하는 홈 트레이닝(집에서 하는 운동)을 하고 있다. 이것보다 더 진화된 통합체육 수업은 가상현실과 증강현실이 결합한 프로그램이다. 증강현실은 포켓몬스터 GO와 같은 신체활동을 할 수 있는 것처럼 집에서 홈 트레이닝 장비를 활용하여 운동한다. 현실 프로그램에 따라서 신체활동을 한다. 대표적인 운동이 e스포츠이다.

e스포츠 리터러시는 온라인 수업에서 e스포츠를 즐기는 능력(운동 소양)이며 e스포츠를 할 수 있는 능력이다. 교사는 e스포츠를 통해서 체육의 지식, 기능, 태도를 가르칠 수 있다. 처음부터 e스포츠를 잘할 수 없지만, 학습을 통해 e스포츠에서 사용하는 용어, 점수, 규칙, 방법을 배울 수 있다. 그 결과 다양한 공격과 수비를 통해서 승리할 방법을 습득하게 된다. 레벨의 승강 효과도 활용할 수 있다. e스포츠 리터러시는 e스포츠에 적응하여 e스포츠를 다방면에서 잘하게 된다는 것을 말한다. 따라서 e스포츠에서 다양한 것을 배울 수 있다. e스포츠 활용을 통하여 체육의 지식, 태도, 기능을 습득하게 된다. 우선, 학생들이 e스포츠를 하는 방법을 배워야 e스포츠를 즐길 수 있다는 점에서 e스포츠 리터러시가 필요하다.

e스포츠를 활용한 통합수업에 대하여 예를 들어 설명해보자. 가상현실 과학기술(VR)을 활용한 티볼 수업이 초등학생의 신체활동 즐거움과 신체적 자기효능감에 미치는 영향에 관하여 분석한 연구가 있다. 이 연구에서 체육수업의 질을 향상할 수 있는 수단으로써 가상현실 콘텐츠의 효과를 검증하였다. 첫째, 가상현실 과학기술(VR)을 활용한 티볼 수업은 초등학생의 자신감과 인지된 신체 능력에 긍정적인 영향을 주었다. 둘째, 가상현실 과학기술(VR)을 활용한 티볼 수업은 초등학생의 창의성과 신체적 자기표현, 자신감에 긍정적인 영향을 주었다. 셋째, 가상현실 과학기술(VR)을 활용한 티볼 수업은 초등학생의 협동심에 긍정적인 영향을 주었다. 이러한 결과는 난이도 조절, 스크린을 통해 제시되는 정보와 자료, 3D 기반의 입체적인 교육환경, 원활한 의사소통 등 가상현실 스포츠실의 환경적 특성이 영향을 미쳤을 것이다(이장현, 2020).

이외에도 가상현실과 증강현실을 활용한 실내 조정 연습기 활용을 예로 들 수 있다. 실내 조정 연습기는 조정 배에서 노 젓는 것과 같은 동작과 열량 소비를 할 수 있다는 장점이 있다. 실내 조정 연습기만 사용하면 지루할 수 있다. 이 문제는 증강현실을 이용하면 해결된다. 지루하지 않고 즐겁게 조정 연습을 할 수 있다. 가상현실을 이용한 조정 연습기는 게임과 경기도 가능하다. 실제 시속과 기록이 나온다. 이 때문에 거리를 설정하고 노 젓기를 하면 기록이 나온다. 어느 정도의 자극을 통해 경쟁하면 재미가 배가 된다.

따라서 e스포츠 프로그램의 활용은 통합체육, 일반 체육, 간접 체험과 게임을 즐길 수 있다는 점에서 활용 가치가 높다. 통합체육은 지식, 기능, 태도를 목적으로 한다

면 e스포츠 프로그램은 통합체육의 목적을 실현할 수 있다는 점에서 활용할 가치가 높다. 코로나19 이후 통합체육 패러다임의 새로운 표준이 마련되어야 한다. 시대가 변화하면 새로운 표준이 만들어야 한다. 그러기 위하여 통합체육의 새로운 표준을 위한 숙고적 사유가 요구된다. 그동안 계산적 사고가 지배해왔고 그 폐해도 컸다.

3. 보편적 학습설계(UDL) 기반 통합체육

코로나19 이후 통합체육을 위하여, 모든 학생을 위한 보편적 학습설계를 생각할 수 있다. 보편적 학습설계의 제3 원리는 참여이다. 참여는 우리가 학습에 참여할 수 있도록 해준다. 여기에는 흥미를 돋우는 다양한 선택 제공과 지속적인 노력과 끈기를 돕는 선택 제공 그리고 자기조절 능력을 키우기 위한 선택 제공 등이 있다(CAST, 2018).

학교는 변화하고 있다. 학급은 20명 내외의 학생 수와 다양한 학생이 구성원이다. 이주노동자 자녀뿐만 아니라 다문화 가족 자녀, 탈 북한 자녀, 장애 학생 등 다양한 학생이 수업을 듣는다. 학급 환경에 맞춘 수업 내용과 방법의 변화에 필요하다. 이러한 변화에 대응하기 위하여 우리는 모두를 위한 보편적 학습설계(UDL)를 주목할 필요가 있다.

보편적 학습설계(UDL)는 미국에서 1980년대 등장한 보편적 설계(UD)에 의한 설계 방식을 교육에 적용한 것이다. UDL은 국내에 2002년에 도입되어 그동안 수업 효과를 검증하는 실증연구가 있었다. 그 효과가 검증되어 현재 적용단계에 있다. 미술, 체육, 국어, 과학, 수학 등의 다양한 교과목에 적용하여 교육, 연구, 평가가 행해졌다(권효진, 2012; 박민정, 2014; 박주연, 2008; 우영미, 2014; 황리리, 2015).

통합체육 또한, UDL 기반 통합체육 연구, 교육, 평가가 요구된다. <표 2>과 같이 UDL은 3가지 원리 9가지 지침과 점검 사항으로 구성되어 있다. 학생에게 다양한 표상, 다양한 행동과 표현, 다양한 참여를 제공한다. 이를 위하여 학생의 장, 단점을 파악하여 세 가지 목표로 구성하여 학생들의 참여를 유도할 수 있다(김남진, 이학준, 김용성 역, 2019; Hall, Meyer & Rose, 2012; Nelson, 2014).

UDL의 실행단계는 목표설정->적용->실행->피드백->평가단계에 따라서 실행된다. 학습설계는 수업지도안에 적용된다. UDL 3가지 원리는 학습지도안에 적용하여 학습설계를 한다. 학교 환경, 자료, 시설 등을 고려하여 UDL 환경을 만들고 UDL 기반 통합체육을 실행하는 것이다. 학습 부진 학생, 우월 학생, 장애 학생, 다문화 학생 등 다양한 학생이 수업 참여도를 높일 수 있다.

<Table 2> The UDL Guidelines

Principle I. Provide multiple means of Representation		Principle II. Provide multiple means of Action & Expression		Principle III. Provide multiple means of Engagement	
1.	Provide options for Perception	4.	Provide options for Physical Action	7.	Provide options for Recruiting Interest
1.1	Offer ways of customizing the display of information	4.1	Vary the methods for response and navigation	7.1	Optimize individual choice and autonomy
1.2	Offer alternatives for auditory information	4.2	Optimize access to tools and assistive technologies	7.2	Optimize relevance, value, and authenticity
1.3	Offer alternatives for visual information			7.3	Minimize threats and distractions
2.	Provide options for Language & Symbols	5.	Provide options for Expression & Communication	8.	Provide options for Sustaining Effort & Persistence
2.1	Clarify vocabulary and symbols	5.1	Use multiple media for communication	8.1	Heighten salience of goals and objectives
2.2	Clarify syntax and structure	5.2	Use multiple tools for construction and composition	8.2	Vary demands and resources to optimize challenge
2.3	Support decoding of text, mathematical notation, and symbols	5.3	Build fluencies with graduated levels of support for practice and performance	8.3	Foster collaboration and community
2.4	Promote understanding across languages			8.4	Increase mastery-oriented feedback
2.5	Illustrate through multiple media				
3.	Provide options for Comprehension	6.	Provide options for Executive Functions	9.	Provide options for Self Regulation
3.1	Activate or supply background knowledge	6.1	Guide appropriate goal-setting	9.1	Promote expectations and beliefs that optimize motivation
3.2	Highlight patterns, critical features, big ideas, and relationships	6.2	Support planning and strategy development	9.2	Facilitate personal coping skills and strategies
3.3	Guide information processing and visualization	6.3	Facilitate managing information and resources	9.3	Develop self-assessment and reflection
3.4	Maximize transfer and generalization	6.4	Enhance capacity for monitoring progress		

Source: CAST (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. Retrieved from <http://udguidelines.cast.org>.

그동안 교실은 우수 학생을 위한 수업이 진행되었다면, 이제는 각 학생의 단계별 특성을 고려하여 수업목표와 다양한 자료 제공 등을 활용할 수 있다. 이 점에서 수업 참여율을 높일 수 있고 교육 성취도 가능하다. 예를 들어 시력이 나쁜 학생에게 큰 글자의 교재를 제공하고, 신체활동이 어려운 학생에게 큰 공을 제공한 통합체육을 들 수 있다. 학생들이 다양하게 표현하고 행동할 수 있도록 교실 환경을 변화시키며, 평가방식 또한 학생들이 요구하는 다양한 평가방식으로 평가받을 수 있도록 해야 한다. 그래서 그동안 객관성에 집중하여 획일화된 평가에서 벗어나 학생이 원하는 방식으로 평가받을 수 있다.

III. 결 론

지금까지 코로나19 이후 통합체육의 방향을 알아보았다. 전문가들에 의하면, 코로나 이전과 이후는 완전히 다르며, 다시는 코로나19 이전으로 돌아갈 수 없다고 한다. 현재 통합체육은 코로나19 이전과 다른 온라인 수업으로 진행하고 있다. 이러한 급격한 환경변화에서 연구자들은 코로나19 이후 통합체육의 방향을 탐구하였다. 그 결과 연구자들은 코로나19 이후 통합체육을 세 가지로 제안하였다. 그것은 감성의 통합체육, e스포츠 리터러시를 활용한 통합체육, 보편적 학습설계(UDL) 기반 통합체육이다.

코로나19 이후 통합체육은 자유롭게 즐거운 신체활동 수업이어야 한다. 그동안 코로나19로 비대면 온라인 수업이 진행되어 오프라인에서 수업을 경험할 수 없었다. 제대로 된 통합체육을 수업할 필요성이 높아지고 있다. 왜냐하면, 통합체육은 평생체육으로 가는 첫걸음이기 때문이다. 첫걸음이 잘못되면 이후가 힘들어진다. 다시 원점에서 시작해야 하기 때문이다. 통합체육의 경험이 평생체육의 성공 여부를 판가름하는 단계이기에 그만큼 중요하다. 일단 학생에게 통합체육의 즐거운 기억(추억)을 체험하게 해야 한다. 그 결과 추억을 기억하기 위하여 성인이 되어도 지속해서 운동에 참여를 유도할 수 있다. 체육에 대한 긍정적 인식을 하도록 하는 것이 중요하다. 이러한 노력은 제대로 된 통합체육 수업에 밑바탕이 되어야 한다.

제대로 된 통합체육 수업은 교사도 즐겁고 학생도 즐거운 수업이어야 한다. 코로나19로 교사도 힘들고 학생도 즐겁지 못했다. 다만 학교 일정에 따라서 해야 하는 것으로 통합체육은 진행되었다. 통합체육에서 실행이 중요한데 그것을 제대로 하지 못했다. 특히 놀이 밥이 필요한 학생에게 통합체육은 더 중요하다. 진짜 놀이는 정신없이 노는 것이다. 정신없이 노는 것은 기록, 승리, 결과를 초월하여 ‘잇고-놀음’의 상태에서 노는 것이다. ‘잇고-놀음’은 어릴 적에 저녁 늦게까지 밥 먹는 것까지 잇고 노는 놀이 그 자체에 빠져 있을 때를 말한다. 어머니가 “밥 먹어라!” 부를 때쯤에 가서야 그만 놀았던 그때는 세상 걱정, 수업 걱정 없이 “잇고-놀음”에 빠져 있을 때이다.

지나온 통합체육을 살펴보면, 수와 양이 지배하고 평가하는 이성의 통합체육 수업이었다. 통합체육이 평가의 틀, 숫자의 감옥에 학생들을 가두었다고 하겠다. 통합체육의 운동 기능과 지식만을 강조하였으며 상대적으로 태도는 소홀히 하였다. 이러한 한계를 극복하기 위한 통합체육이 감성의 통합체육이다. 감성의 통합체육은 울림과 감동을 주는 인간의 얼굴을 한 체육이다. 지금은 온라인게임이 대부분이다. 놀이방식이 세대에 따라 변할 수밖에 없다. 아이들에게 온라인게임은 그들 세계에서 할 수 있는 최상의 놀이이다. 그 놀이는 혼자 하는 것이 아니라 온라인에서 친구를 만나 팀을 구성하여 팀플레이를 한다. 온라인에서 하는 e스포츠는 친구를 만나 팀을 만들어서 함께 할 수 있다는 장점이 있다.

코로나19의 학교 변화를 바탕으로 통합체육의 방향을 살펴보았다. 코로나19 이후 새로운 통합체육의 표준(New normal)이 요구된다. 코로나19는 비대면과 사회적 거리 두기, 온라인 수업이 일상이 되었고 4차 산업혁명을 촉진하는 계기가 되었다. 따라서 통합체육의 방향은 경쟁 활동보다는 공생과 상생 활동으로 내용과 방법이 재구성되어야 한다. 경쟁 정신의 지나친 강조는 학생을 경쟁적 인간 또는 기계같이 인간으로 만들 수 있다. 이런 위험에서 장애학생과 비장애 학생의 안전, 건강, 생존, 평화를 위한 통합체육은 “놀이 정신”을 강조하는 ‘모든 학생을 위한 통합체육’ 이어야 한다. 이를 위하여 감성, e스포츠 리터러시, 보편적 학습설계(UDL)와 관련하여 통합체육의 방향을 숙고해야 할 것이다.

참고문헌

- Choi Jae-chun et al. (2020). Corona Sapiens. Seoul: Influential
[최재천 외(2020). **코로나 사피엔스**. 서울: 인플루엔셜.]
- Hall, T. E., Meyer, A., & Rose, D. H.(2012). An introduction to universal design for learning: Questions and answers. In *Hall, Meyer, & Rose(Eds). Universal design for learning in the classroom*. New York: The Guilford Press.
- Hong, Y. J. (2020). Covid-19: Facts we need to know. Seoul: Open Books.
[홍유진 역(2020). **코로나19: 우리가 알아야 할 사실들**. 서울: 열린책들.]
- Hwang, R. R. (2015). The Effects of UDL-Based Reading Instruction on the Elementary Students with Learning Disabilities. Unpublished Doctoral dissertation, Dankook University graduation school.
[황리리(2015). **보편적 학습설계에 기반한 읽기교수가 학습자에 학생에게 미치는 효과: 학업성취, 학업기대, 수업태도를 중심으로**. 단국대학교 대학원 미간행 박사학위 논문.]
- Jin, D. Y. (2010). Korea' s Online Gaming Empire. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kang, C. (2020). How should messages be communicated in the Covid-19 pandemic situation? Let's use the expressions 'self-care during quarantine' and 'distancing to prevent the spread of infection'. *Philosophy*, 143, 87-109.
[강 철(2020). **코로나19 팬데믹 상황에서 메시지는 어떻게 소통되어야 하는가? '격리 중 자기돌봄' 과 '감염확산방지를 위한 거리 두기' 라는 표현을 사용하자!**. 철학, 143, 87-109.]
- Kim, N. J., Kim, Y. W. (2017). Special education Engineering. Seoul: Hakjisa.
[김남진, 김용욱(2017). **특수교육공학**. 서울: 학지사.]
- Kim, N. J., Kim, Y. W. (2018). A study on the development of Korean UDL Based

- instructional design Model(K-PAL). *Journal of special education: theory and practice*, 19(30), 45-86.
- [김남진, 김용욱(2018). 한국형 UDL 기반 수업설계모형(K-PAL) 개발 연구. *특수교육 저널: 이론과 실천*, 19(3), 45-86.]
- Kim, N. J., Lee, H. J., & Kim, Y. S. (2019). *Universal design for learning: From Design to class*. Seoul: Hakjisa.
- [김남진, 이학준, 김용성 역(2019). *보편적 학습설계: 계획에서 수업까지*. 서울: 학문사.]
- Kim, K. B. (2020). Post-Corona Age New Normal Civilization and Sports of the Future. Korea Sports Sociology Association's Gyeonggi Province small group.
- [김기봉(2020). 포스트 코로나 시대 뉴노멀 문명과 미래의 스포츠. *한국스포츠사회학회 경기지역 소모임*.]
- Kim, Y. S. (2020). *Uncontact: New Age Evolution Code for more connections*. Seoul: Publication.
- [김용섭(2020). *언컨택트: 더 많은 연결을 위한 새로운 시대 진화 코드*. 서울: 퍼블리온.]
- Korea Economic Daily Corona Special Coverage Team (2020). *Corona Big Bang, The Reverse Future: Life, Economy, and Investment Changed in Corona Era*. Seoul: The Korean Economic Daily.
- [한국경제신문 코로나 특별취재팀(2020). *코로나 빅뱅, 뒤바뀐 미래: 코로나 시대에 달라진 삶, 경제, 그리고 투자*. 서울: 한국경제신문.]
- Kwon, H. J. (2012). The effects of science class applied universal design for learning on science achievement and academic engagement of students with and without disabilities and on teacher-students performance in a general middle school. Unpublished Doctoral Dissertation, Ewha Womans University.
- [권효진(2012). *보편적 학습설계 기반 과학수업이 중학교 장애 및 비장애학생의 과학 학업성취도, 수업참여도 및 교수, 학습활동에 미치는 영향*. 미간행 박사학위논문. 이화여자대학교 대학원.]
- Lee, D. H. (2016). Direction of Physical Education Preparing for the Era of Alphago. *The Korean Society for Holistic Convergence Education*. 20(4), 141-163.
- [이대형(2016). 알파고 시대를 준비하는 체육교육의 방향. *홀리스틱융합교육연구*, 20(4), 141-163.]
- Lee, K. S. (2020). *The Future After Covid-19: Changes After Covid-19 From Professor KAIST's Perspective*. Seoul: Jungwon Culture.
- [이경상(2020). *코로나19 이후의 미래: 카이스트 교수가 바라본 코로나 이후의 변화*. 서울: 중원문화.]
- Lee, J. H. (2020). The effect of T-ball classes using virtual reality technology (VR) on elementary school students' enjoyment of physical activity and physical self-efficacy. Master's thesis for publication. Chung-Ang University Graduate School

of Education.

[이장현(2020). 가상현실 테크놀로지(VR)를 활용한 티볼 수업이 초등학생의 신체활동 즐거움과 신체적 자기효능감에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 중앙대학교 교육대학원.]

Lee, H. J. (2019). Inclusive Physical Education of Waiting and Matching: Inclusive Physical Education Based on UDL. *Asian Journal of Sport Science and Physical Education*, 7(2), 65-76.

[이학준(2019). 기다림과 어울림의 통합체육: 보편적 학습설계 기반 통합체육. *Asian Journal of Sport Science and Physical Education*, 9(2), 65-76.]

Nelson, L. L. (2014). Design and deliver: Planning and teaching using universal design for learning. Baltimore, MD: Paul H. Brookes Publishing Co.

Park, M. J. (2014). The effects of inclusive physical education class applied Universal design for learning disabilities attitudes and class participation students with and without disabilities in a general middle school. *Journal of Adapted physical activity & exercise*, 22(3), 1-13.

[박민정(2014). 보편적 학습설계를 적용한 중학교 통합체육수업이 장애학생에 대한 비장애학생의 태도와 수업참여도에 미치는 영향. *한국특수체육학회지*, 22(3), 1-13.]

Park, J. Y. (2008). (The) effect of integrated visual art instruction based on universal design for learning(UDL) on learning behavior of students with autism spectrum disorders. Unpublished Doctoral dissertation, Dankook University.

[박주연(2008). 보편적 학습설계에 기초한 통합 미술수업이 자폐 범주성 장애학생의 학습행동에 미치는 효과. 미간행 박사학위논문. 단국대학교 대학원.]

Woo, Y. M. (2014). The effect of the mathematics curriculum adopted from the principles of the universal for learning on the attitudes of mathematics underachiever. Unpublished Master degree, Daegu Elementary education University.

[우영미(2014). 보편적 학습설계의 원리를 적용한 수학교과 학습이 수학학습 부진아의 학습 태도에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 대구교육대학교 교육대학원.]

<국문 초록>

코로나19 이후 통합체육의 방향

이 학 준 · 권 옥 동

[목적] 이 연구의 목적은 코로나19 이후 통합체육 방향을 탐구하는 것이다. **[방법]** 이를 위하여 코로나19 이후와 통합체육에 관련된 문헌과 연구논문을 분석하였다. **[결과]** 그 결과는 다음과 같다. 코로나19 이후 특징은 비대면, 비접촉, 사회적 거리 두기, 온라인 수업이다. 따라서 코로나19 이후 통합체육의 방향은 다음과 같이 제언하였다. 첫째, 감성의 통합체육이다. 지금까지 수와 양이 지배하는 계산적 사유, 이성의 통합체육을 넘어서는 태도를 강조하는 감성의 통합체육이 필요하다. 둘째, e스포츠 리터러시를 활용한 통합체육이다. e스포츠 리터러시는 e스포츠를 할 수 있는 소양을 말하는 것이다. 적어도 e스포츠를 할 줄 알고 즐길 수 있어야 한다. 셋째, UDL 기반 통합체육이다. 통합체육은 모든 학생을 위한 교육이 되어야 한다. 이를 위하여 보편적 학습설계를 기반하여 통합체육이 진행되어야 한다. **[결론]** 모든 학생을 위한 통합체육을 위하여, 코로나19 이후 통합체육은 앞의 세 가지 대안을 고려하여야 한다.

주제어 : 코로나19, 통합체육, 감성의 통합체육, 보편적 학습설계(UDL)

논문 접수(Received): 2021. 05. 11. / 심사 시작(Examined): 2021. 05. 11. / 게재 확정(Accepted): 2021. 05. 20.