2025-KELI-008

교과목명

유소년 스포츠 지도론

교수명

정 은 희

대학명

한림대학교

전공명

체육학과

AI 활용 수업 사례

01

AI 활용 수업 계획서

AI 활용 수업 계획서

한림대학교

교과목명	**유소년 스포츠 지도론**		
담당교원	**정은희**	**개설학과 (전공)**	**체육학과**
개설학기	**2025-2**	**이수구분**	**전공선택**
학년	**3,4**	**학점**	**3**
수강인원	**33**	**수업유형**	**이론,실습**
활용 AI 도구 (코스웨어 포함)	**ChatGPT, Gemini, Canva AI, Gamma**		

수업개요

본 교과목은 체육학과 학생들을 대상으로 국가자격증인 유소년스포츠지도사 취득을 핵심 목표로 설계된 AI 결합형 교과목으로, 유소년의 발달 특성에 대한 이론적 이해와 실제 지도 역량을 통합적으로 함양하는 데 목적이 있다. 특히 기존의 이론 중심 수업에서 나타나는 현장 적용력 부족 문제와 실기 수업 설계 경험의 한계를 극복하고자, AI 기술을 결합한 실천 중심 교수학습 체계를 도입하였다.

우선, 개발 배경 및 문제의식 측면에서, 유소년 스포츠 지도는 단순한 기술 전달을 넘어 신체적·정서적·사회적 발달을 종합적으로 고려해야 하는 전문 영역임에도 불구하고, 기존 교육에서는 자격증 취득을 위한 이론 중심 학습에 편중되는 경향이 존재하였다. 이에 따라 학습자는 실제 지도 상황에서 요구되는 수업 설계 능력, 상호작용 능력, 상황 대응 능력을 충분히 경험하지 못하는 한계를 보였다. 이러한 문제를 해결하기 위해 본 교과목은 이론-실습-피드백-재구성의 순환적 학습 구조를 기반으로 교육적 필요성을 반영하여 개발되었다.

핵심 교수학습 방식은 이론 기반 이해 → 실기 수업 설계 → 실제 시연 → 상호 피드백 → AI 기반 재구성의 단계적 구조로 운영된다. 학습자들은 먼저 유소년의 발달 과정(신체적·인지적·정서적 발달)과 특성을 학습한 후, 이를 바탕으로 실제 유소년을 대상으로 한 수업의 목적과 목표를 설정하게 된다. 이후 학교에 구비된 체육 기자재를 활용하여 조별로 레크리에이션 요소가 포함된 실기 수업을 설계하고, 유소년의 신체적 발달뿐만 아니라 사회성, 협동심, 정서적 안정 등 정신적 발달까지 고려한 통합적 프로그램을 구성한다.

이 과정에서 AI 활용 요소는 수업 전반에 걸쳐 통합적으로 적용된다. ChatGPT와 Google Gemini는 수업 설계 단계에서 아이디어 도출, 프로그램 구조화, 활동 목적 정립 등에 활용되며, Canva AI와 Gamma는 수업자료의 시각화 및 발표자료 제작에 활용된다. 특히 실습 과정에서 학습자들이 직접 수행한 수업 장면을 사진으로 촬영한

	후, 이를 AI를 통해 이미지화하고 재구성하여 하나의 수업 가이드북(Instructional Guidebook) 형태로 제작하는 활동은 본 교과목의 핵심 특징이다. 이 가이드북에는 수업의 목적, 진행 방법, 활동 과정, 필요한 물품, 유의사항 등이 체계적으로 정리되어 있어 실제 현장에서 활용 가능한 실천적 결과물로 완성된다. 전공 특성 측면에서 본 교과목은 체육학의 실천적 성격을 반영하여 '몸의 경험(body experience)'과 '지도 경험(coaching experience)'을 동시에 강조한다. 단순한 이론 습득을 넘어, 학습자가 직접 수업을 설계하고 실행하며, 동료 학습자와의 상호작용을 통해 피드백을 주고받는 과정에서 전문 지도자로서의 역량을 체화하도록 설계되었다. 특히 팀 기반 활동을 통해 협업 능력과 의사소통 능력을 강화하고, 실제 유소년 대상 수업에서 요구되는 상황 판단 능력을 경험적으로 습득할 수 있도록 구성하였다. 운영 단계 및 학습 흐름은 크게 세 단계로 구분된다. 첫째, 이론 학습 단계에서는 유소년 발달 이론, 스포츠 지도 원리, 안전 및 윤리 교육 등을 중심으로 기초 지식을 습득한다. 둘째, 실습 설계 및 실행 단계에서는 조별로 수업 목표를 설정하고 프로그램을 기획한 후 실제로 시연하며, 동료 평가와 교수자 피드백을 통해 개선점을 도출한다. 셋째, 재구성 및 성찰 단계에서는 AI를 활용하여 실습 내용을 시각화하고 가이드북으로 제작하며, 자신의 수업을 분석하고 개선하는 반성적 학습을 수행한다. 이러한 순환적 구조는 학습자의 자기주도적 학습 능력과 전문성 형성에 중요한 역할을 한다. 교육적 의의 측면에서 본 교과목은 AI 기술을 단순한 보조 도구가 아니라 교육 설계와 실행, 평가 전 과정에 통합된 학습 도구로 활용하였다는 점에서 의미가 있다. 이를 통해 학습자는 정보 탐색 능력, 창의적 문제 해결 능력, 협업 능력, 자기성찰 능력을 동시에 향상시킬 수 있었으며, 교수자 역시 수업 설계와 피드백 제공의 효율성을 높일 수 있었다. 나아가 본 교과목은 국가자격증 취득이라는 실질적 목표를 달성하는 동시에, 실제 현장에서 요구되는 전문 지도 역량을 갖춘 체육 지도자를 양성하는 데 기여한다는 점에서 높은 교육적 가치를 지닌다.	
수업목표	**지식** **(Knowledge)**	학습자는 유소년 스포츠지도에 필요한 전공 핵심 개념과 관련 이론, 분석 틀, 평가 구조를 체계적으로 이해하도록 한다. 구체적으로는 유소년의 신체적·인지적·정서적·사회적 발달 과정과 특성을 이해하고, 발달단계에 따라 적절한 스포츠 활동과 지도 전략이 달라져야 함을 설명할 수 있도록 한다. 또한 유소년 스포츠지도사 국가자격증과 관련된 주요 이론, 지도 원리, 안전관리, 윤리, 레크리에이션 및 프로그램 구성 원리를 이해하고, 이를 수업 설계의 기초 개념으로 활용할 수 있도록 한다. 더불어 학습자는 AI 활용 원리와 교육적 활용 가능성에 대한 이해를 갖추도록 한다. 즉, ChatGPT, Google Gemini, Canva AI, Gamma와 같은 생성형 AI 도구가 어떠한 방식으로 정보 탐색, 내용 요약, 수업자료 제작, 시각화, 발표자료 구성에 활용될 수 있는지 이해하고, 각 도구의 특성과 한계를 구분할 수 있도록 한다. 나아가 다양한 환경에 있는 유소년 대상자를 가정한 케이스스터디를 통해, 대상의 상황과 조건에 따라 수업의 목적, 목표, 활동 내용, 평가 방식이 달라질 수 있음을 분석적으로 파악하도록 한다. 결과적으로 학습자는 유소년 스포츠지도와 관련된 전공지식, 수업 설계의 이론적 근거, AI 기반 자료 개발의 원리, 그리고 실제 수업을

		평가하고 개선하기 위한 분석 틀을 종합적으로 이해하는 것을 목표로 한다.
	기술 **(Skill)**	학습자는 유소년 대상 수업을 실제로 설계하고 실행할 수 있는 실천 역량을 함양하도록 한다. 이를 위해 유소년의 발달 특성과 교육적 요구를 반영하여 수업의 목적과 목표를 설정하고, 학교에 구비된 체육 기자재를 활용하여 조별 레크리에이션 요소가 포함된 실기 수업을 개발할 수 있도록 한다. 또한 단순히 신체활동 프로그램을 구성하는 수준을 넘어, 유소년의 신체적 발달뿐 아니라 협동심, 자신감, 정서적 안정, 사회성 증진과 같은 정신적ㅇ사회적 발달 목표까지 포괄하는 통합형 수업을 설계하도록 한다. 학습자는 케이스스터디를 기반으로 다양한 환경에 있는 유소년 대상을 가정하고, 상황에 적합한 지도안을 개발하는 문제해결 능력을 기르도록 한다. 예를 들어, 참여 수준이 낮은 집단, 협응 능력이 부족한 집단, 또래 관계에서 어려움을 겪는 집단 등 서로 다른 조건을 고려하여 맞춤형 수업을 설계하고, 그에 따른 지도 전략을 제시할 수 있어야 한다. 또한 조별 프로젝트 수행 과정에서 역할을 분담하고, 자료를 조사ㅇ정리하며, 실습 수업을 직접 시연하고, 동료 및 교수자의 피드백을 반영하여 결과물을 수정ㅇ보완하는 협업 역량을 강화하도록 한다. 아울러 AI를 활용한 자료 개발 능력도 핵심 기술 목표로 설정한다. 학습자는 수업 장면과 활동 과정을 사진으로 기록하고, 이를 AI로 이미지화하여 시각 자료로 재구성하며, 수업의 절차, 방법, 유의사항, 필요 물품 등을 정리한 가이드북 형태의 결과물을 제작할 수 있어야 한다. 또한 발표자료 작성, 프로그램 소개 자료 제작, 시각화 자료 구성, 결과물 고도화의 전 과정에서 AI 도구를 적절히 활용함으로써, 실제 교육현장에서 활용 가능한 수준의 완성도 높은 산출물을 제작하는 능력을 기르도록 한다. 즉, 본 교과목은 학습자가 문제를 분석하고, 프로젝트를 수행하며, 수업자료를 개발하고, 발표 및 시연을 운영하고, 피드백을 반영하여 결과물을 개선하는 일련의 실천 역량을 종합적으로 함양하는 것을 목표로 한다.
	태도 **(Attitude)**	학습자는 유소년 스포츠지도자로서 요구되는 자기주도성, 협업성, 윤리적 AI 활용 태도, 비판적 사고, 성찰적 태도를 함양하도록 한다. 먼저, 주어진 내용을 수동적으로 수용하는 것이 아니라, 유소년 지도 상황과 학습 과제를 스스로 탐색하고 해석하며, 필요 자료를 능동적으로 조사하고 재구성하는 자기주도적 태도를 갖추도록 한다. 또한 조별 수업 설계와 시연 과정에서 동료의 의견을 경청하고 조율하며, 공동의 목표 달성을 위해 적극적으로 역할을 수행하는 협업적 태도를 기르도록 한다. 이와 함께 AI 도구를 활용하는 과정에서 기술을 무비판적으로 수용하지 않고, 정보의 정확성, 적절성, 교육적 타당성을 검토하는 비판적 사고 태도를 형성하도록 한다. 생성형 AI가 제공하는 결과를 그대

		로 사용하는 것이 아니라, 전공 지식과 현장 맥락에 비추어 수정ㅇ보완하고, 교육적 책임성을 고려하여 활용하는 윤리적 태도를 강화하도록 한다. 특히 유소년 대상 수업 설계에서는 안전, 권리, 공정성, 배려의 원칙을 우선적으로 고려하는 지도자적 태도를 형성하는 것이 중요하다. 마지막으로 학습자는 실제 수업 시연과 피드백 과정을 통해 자신의 강점과 한계를 돌아보고, 이를 바탕으로 수업을 개선하려는 성찰적 태도를 갖추도록 한다. 즉, 자신의 수업 설계와 실행 과정을 분석하고, 동료 및 교수자의 의견을 수용하며, AI 피드백을 참고하여 결과물을 발전시키는 과정을 통해 지속적으로 성장하는 전문적 태도를 기르는 것을 목표로 한다.

수업계획			
수업운영단계	**주요 내용 및 활동**	**AI 활용 방식**	**평가·산출물**
학습자 사전진단	• 학습 초기 단계에서는 학습자의 전공지식 수준, 유소년 발달에 대한 이해도, 국가자격증 관련 사전 인식, AI 활용 경험을 진단함. • 이를 위해 유소년스포츠지도사의 역할, 유소년의 발달 특성, 스포츠 지도 경험, 수업 설계 경험, AI 도구 사용 경험 등을 확인하는 사전 설문과 기초 진단 활동을 실시함. • 또한 학습자들이 향후 수업에서 관심을 갖는 지도 대상, 선호하는 활동 유형, 자신이 강점을 가진 영역과 부족하다고 느끼는 영역을 스스로 점검하도록 하여 맞춤형 수업 운영의 기초 자료로 활용함.	· ChatGPT와 Google Gemini를 활용하여 사전진단 문항을 구조화하고, 설문 결과를 범주화·요약함. · 학습자의 응답 데이터를 기반으로 주요 요구, 공통적 어려움, 관심 주제를 추출하고, 이를 토대로 주차별 지도 사례와 케이스 스터디 방향을 조정함. · 또한 AI를 활용해 학습자 수준을 기초·중간·심화 수준으로 분류하고, 이에 따라 예습자료와 실습 난이도를 차등 설계함.	사전진단 설문지, 학습자 요구분석 요약, AI 활용 경험 분석, 유소년 지도 역량 자기점검.
AI 활용 방법	• 수업 초반에는 학습자들이 생성형 AI를 단순 보조도구가 아니라 교육 설계와 성찰의 도구로 활용할 수 있도록 기본 사용법을 익히게 함. • ChatGPT, Google Gemini, Canva AI, Gamma의 특징과 차이를 이해하고, 각각을 어떤 수업 상황에서 활용할 수 있는지를 실습함. • 예를 들어, ChatGPT는 개념 요약 및 활동 아이디어 도출, Google Gemini는 사례 탐색 및 정보 비교, Canva AI는 시각자료 제작, Gamma는 발표자료 구성에 활용하도록 안내함.	· 교수자가 직접 시범을 보이며 동일한 주제에 대해 각 AI 도구가 어떻게 다른 결과를 산출하는지 비교하게 함. · 학습자는 유소년 발달 특성, 놀이 지도, 안전교육, 레크리에이션 구성 등의 주제를 입력해 보고, 생성된 결과	AI 활용 가이드 시트, 프롬프트 작성 예시집, 도구별 장단점 비교, AI 윤리 활용 체크리스트가 산출됨. 또한 학습자 개인별 AI 활용 실습 결과물과

	• 또한 프롬프트 작성법, 결과 검토법, 오류 수정법, 윤리적 AI 활용 원칙도 함께 학습함.	를 비판적으로 분석함. · 이후 각 조별로 하나의 활동 주제를 선정하여 AI 도구를 활용한 자료 탐색과 결과물 초안 작성 연습을 진행함.	실습 가이드가 축적됨.
토론·협업·프로젝트 수행 (해당시 작성)	• 이 단계에서는 학습자들이 유소년의 발달 특성과 다양한 환경의 대상자를 고려한 케이스 스터디를 바탕으로 실제 수업을 설계하고 시연함. • 조별로 서로 다른 환경의 유소년 집단을 설정함. • 예를 들어 참여동기가 낮은 집단, 협동 경험이 부족한 집단, 신체활동 자신감이 낮은 집단, 정서적 지지가 필요한 집단 등을 대상으로 가정하여, 각 대상의 특성에 맞는 수업 목적과 목표를 설정함. • 이후 학교에 있는 체육 기자재를 활용하여 레크리에이션 요소를 포함한 실기 수업을 설계하고, 신체적 발달뿐 아니라 사회성, 협동심, 정서적 안정감, 자기효능감 증진을 함께 목표로 하는 통합적 수업을 제작함. • 제작된 수업은 조별로 실제 시연하고, 동료 학생들이 학습자 역할로 참여하여 현장감 있게 운영함.	· ChatGPT와 Google Gemini를 활용하여 대상자 특성 분석, 활동 아이디어 도출, 수업 단계별 절차 정리, 예상 문제 상황과 대응 전략을 설계함. · Canva AI는 수업자료, 활동 카드, 규칙 안내판, 시각자료 제작에 활용하며, Gamma는 조별 발표자료 및 프로젝트 결과 발표자료 구성에 활용함. · 또한 실습 과정에서 촬영한 사진을 AI로 이미지화하여 보다 시각적이고 정돈된 교육 자료로 재구성함.	조별 수업지도안, 케이스스터디 분석, 활동 목표-내용-평가 연계표, 발표자료, 활동 규칙 카드, 실습 시연 사진 및 AI 이미지화 자료가 산출됨. 또한 최종적으로는 수업 과정, 운영 방법, 필요한 물품, 지도 유의점 등을 정리한 가이드북 초안이 도출됨.
학습지원 및 피드백	• 수업이 진행되는 동안 교수자와 동료 학습자, 그리고 AI 도구를 통해 다층적 피드백을 제공함. • 각 조의 수업 설계안과 실기 시연에 대해 목적의 명확성, 대상 적합성, 활동 흐름, 안전성, 흥미성, 교육적 효과를 중심으로 검토함. • 또한 시연 과정에서 나타난 강점과 보완점을 중심으로 토론하고, 수정 방향을 구체적으로 제안함. • 학습자들은 자신의 수업을 단순히 완성하는 데 그치지 않고, 반복적인 수정과 보완을 통해 결과물을 고도화함.	· ChatGPT를 활용하여 수업지도안에 대한 1차 피드백을 받고, 활동 구성의 논리성, 표현의 명확성, 교육목표 부합성 등을 점검함. · Google Gemini는 유사 사례 비교와 보완 자료 탐색에 활용함. Canva AI와 Gamma는 피드백을 반영한 자료 수정과 재구성에 활용하여 결과물의 시각적 완성도를 높임. · 교수자는 AI 결과를 그대로 수용하지 않고, 전공적 관점과 현장성을 바탕으로 최종 피드	조별 피드백 기록지, 수정 전·후 비교표, 동료 평가서, 교수자 피드백서, AI 피드백 요약본이 산출됨. 또한 수정된 수업지도안과 고도화된 시각자료가 축적됨.

		백을 제공하도록 함.	
사후진단 및 성찰	• 수업 종료 단계에서는 학습자들이 자신이 습득한 지식, 기술, 태도의 변화를 점검하고, 국가자격증 준비와 실제 지도 역량 측면에서 어떤 성장을 이루었는지 성찰하도록 함. • 사전진단 결과와 비교하여 유소년 발달 이해, 수업 설계 자신감, AI 활용 역량, 협업 태도, 피드백 수용 능력의 변화를 확인함. • 또한 자신이 설계하고 시연한 수업의 교육적 의미, 부족했던 점, 향후 현장 적용 가능성을 스스로 분석하게 함.	· ChatGPT를 활용하여 전체 학습내용을 요약하고, 학습자 개인의 성찰 에세이 초안 작성과 구조화를 지원함. · Google Gemini는 수업 전후 비교 포인트를 정리하고, 향후 발전 방향 관련 자료 탐색에 활용함. · Canva AI는 성찰 내용을 시각적으로 정리한 포트폴리오 또는 카드뉴스 제작에 활용할 수 있으며, Gamma는 최종 성찰 발표 자료 구성에 활용함.	사후진단, 학습 전후 비교 분석표, 자기성찰, 최종 포트폴리오, 완성된 유소년 수업 가이드북, 최종 발표자료가 산출됨. 이 결과물은 자격증 준비 자료이자 향후 실제 지도 현장에서 활용 가능한 개인 포트폴리오로 기능함.

AI윤리방침	• 본 강의에서는 생성형 AI를 학습 보조 도구로 활용할 수 있습니다. 과제 수행에 필요한 아이디어 및 주제 탐색, 자료분석 등의 목적으로 생성형 AI를 사용할 수 있습니다. 다만, 생성형 AI를 과제 수행에 사용한 경우, 사용 도구명, 사용 과정 및 생성 내용 등을 과제에 명시해야 합니다.
수업 기대효과	본 교과목은 유소년스포츠지도사 국가자격증 취득을 목표로 하는 체육학과 학생들에게 이론적 이해와 실천적 지도 역량을 통합적으로 제공함으로써, 기존의 지식 중심 교육을 넘어 실제 현장에서 요구되는 전문성을 갖춘 지도자를 양성하는 데 기여할 것으로 기대된다. 첫째, 유소년의 발달 과정과 특성에 대한 체계적인 이해를 바탕으로, 학습자는 대상 중심의 맞춤형 수업 설계 능력을 함양할 수 있다. 단순한 운동 기능 지도에서 벗어나, 신체적 발달뿐만 아니라 정서적 안정, 사회성, 협동심, 자기효능감 향상 등 유소년의 전인적 발달을 고려한 교육 프로그램을 구성할 수 있는 전문성을 확보하게 된다. 이는 국가자격증 취득에 필요한 이론적 기반을 강화하는 동시에, 실제 지도 현장에서의 적용 가능성을 높이는 중요한 성과로 이어진다. 둘째, 실기 수업 설계 및 시연, 그리고 반복적인 피드백 과정을 통해 학습자의 실천 역량이 유의미하게 향상될 것으로 기대된다. 특히 다양한 환경에 있는 유소년을 가정한 케이스스터디 기반 수업 설계는 학습자로 하여금 상황에 따른 문제를 분석하고 적절한 해결 방안을 도출하는 능력을 기르게 한다. 또한 조별 협업을 통해 수업을 기획하고 운영하는 과정에서 의사소통 능력, 협업 역량, 책임감이 함께 강화된다. 셋째, AI 결합 수업을 통해 학습자의 디지털 활용 역량과 교육자료 개발 능력이 동시에 향상될 것으로 기대된다. ChatGPT, Google Gemini, Canva AI, Gamma 등의 도구를 활용하여 수업자료를 탐색·구조화·시각화하는 경험은 학습자가 정보 활용 능력과 창의적 표현 능력을 동시에 발전시키는 계기가 된다. 특히 실습 과정에서 촬영한 수업 장면을 AI로 이미지화하고 이를 기반으로 가이드북을 제작하는 활동은, 학습자가 자신

	의 수업을 체계적으로 정리하고 재구성하는 고차원적 학습 경험을 제공한다. 넷째, 다층적 피드백 구조를 통해 자기주도적 학습과 성찰적 사고 능력이 강화될 것으로 기대된다. 학습자는 AI를 통한 1차 피드백과 교수자 및 동료 학습자의 피드백을 종합적으로 반영하여 자신의 수업을 개선해 나가며, 이를 통해 자신의 강점과 한계를 객관적으로 인식하고 지속적으로 발전시키는 태도를 형성하게 된다. 다섯째, 본 교과목에서 도출되는 결과물은 단순한 과제 수준을 넘어 실제 활용 가능한 교육 자원으로서의 가치를 가진다. 학습자들이 제작한 유소년 수업 지도안, 레크리에이션 프로그램, 안전교육 시나리오, 성인지 감수성 교육 자료, 그리고 AI 기반 가이드북은 향후 자격증 준비 자료뿐만 아니라 현장 지도 시 활용 가능한 실질적인 포트폴리오로 기능할 수 있다. 마지막으로, 본 교과목은 AI를 단순한 보조 도구가 아닌 교육 전반에 통합된 학습 도구로 활용함으로써, 미래 교육 환경에 적합한 융합형 인재 양성에 기여한다. 이를 통해 학습자는 전공 전문성, 실천 역량, 디지털 역량, 그리고 윤리적 판단 능력을 동시에 갖춘 유소년 스포츠 지도자로 성장할 수 있을 것으로 기대된다.

02

AI 활용 수업 주차별 세부 계획서

AI 활용 수업 주차별 세부 계획서

주차	강의주제	세부내용	수업방식	AI활용방법	과제산출물
1	오리엔테이션 및 유소년스포츠지도사의 이해	• 교과목 운영방식 및 평가 안내 • 유소년스포츠지도사의 역할과 자격증 구조 • AI 활용 수업 안내 및 기본 사용법	강의, 질의응답	ChatGPT를 활용한 자격증 정보 검색 및 간단한 질문 실습	
2	유소년의 발달 특성 이해	• 신체적 발달 특성 • 인지적·정서적 발달 특성 • 발달단계별 운동 지도 유의점	강의, 토의	ChatGPT를 활용한 발달단계별 특징 요약 검색	
3	연령별 운동능력과 지도 원리	• 연령별 운동능력 곡선 이해 • 체력요소 발달 특징 • 지도 시 고려사항	강의, 사례분석	AI 활용방법: Google Gemini를 활용한 운동능력 관련 사례 검색	
4	유소년 스포츠 지도 이론	• 지도 방법의 유형 • 동기유발 전략 • 지도자의 역할과 태도	강의, 토의	ChatGPT를 활용한 지도 전략 사례 질문	
5	안전교육 및 스포츠 윤리	• 안전사고 예방 원칙 • 아동 권리 및 보호 • 스포츠 윤리 및 지도자 책임	강의, 사례토의	ChatGPT를 활용한 안전사고 사례 질문	
6	레크리에이션 및 팀빌딩 이론	• 레크리에이션의 개념과 유형 • 팀빌딩 활동 구성 방법 • 유소년 대상 놀이 지도	강의, 활동 설계	ChatGPT를 활용한 놀이 활동 아이디어 도출	
7	케이스스터디 기반 수업 설계	• 다양한 유소년 환경 설정 • 대상별 수업 목표 설정	토의, 프로젝트	ChatGPT를 활용한 대상별	

		• 조별 수업 기획 시작		수업 아이디어 정리	
8	중간고사	• 자격증 대비 문제 풀이	시험		
9	실기 수업 설계 및 구성	• 수업 목표 구체화 • 활동 구성 및 순서 설계 • 기자재 활용 계획	실습, 프로젝트	Canva AI를 활용한 수업자료 초안 제작	
10	실기 수업 시연 준비 세부내용 수업방식: AI 활용방법:	• 활동 리허설 • 역할 분담 및 진행 연습 • 수업자료 보완	실습, 협업	Gamma를 활용한 발표자료 정리	
11	실기 수업 시연 I	• 조별 수업 시연 • 참여 및 관찰 • 동료 피드백	실습, 참여	ChatGPT를 활용한 피드백 정리	
12	실기 수업 시연 II	• 조별 수업 시연 • 개선사항 도출 • 재구성 방향 설정	실습, 피드백	ChatGPT를 활용한 개선 방향 정리	
13	수업자료 가이드북 제작	• 수업 과정 정리 • 활동 방법 및 준비물 정리 • 사진 기반 자료 구성	프로젝트, 제작	Canva AI를 활용한 가이드북 제작	가이드북
14	최종 발표 및 정리	• 조별 결과 발표 • 종합 피드백 • 수업 전체 정리	발표, 토의	Gamma를 활용한 발표자료 완성	발표자료
15	기말고사	• 이론 평가학습 성과 확인 • 최종 정리	시험		

03

AI 활용 수업 결과보고서

AI 활용 수업 결과 보고서

수업 운영 결과	
학습자 변화	**교수자 성찰**
본 교과목을 통해 학습자들은 단순한 이론 학습을 넘어, 실제 유소년 스포츠 지도 상황을 설계하고 실행하는 경험을 바탕으로 전반적인 학습 태도와 역량에서 유의미한 변화를 보였다. 우선, 수업 참여 전 학습자들의 상태를 살펴보면, 다수의 학생들은 유소년스포츠지도사 자격증 취득을 목표로 하고 있었으나, 실제 지도 현장에서 요구되는 수업 설계 능력이나 실천적 역량에 대해서는 경험이 부족한 상태였다. 유소년의 발달 특성에 대한 이론적 이해 역시 단편적인 수준에 머무르는 경우가 많았으며, 수업을 '지식 습득 중심의 강의'로 인식하는 경향이 강했다. 또한 AI 도구 활용 경험이 일부 학생에게 편중되어 있었고, 이를 학습과 연계하여 활용하는 데에는 익숙하지 않은 모습을 보였다. 그러나 수업이 진행됨에 따라 학습자들은 이론과 실습이 결합된 학습 경험을 통해 점진적인 변화를 나타냈다. 특히 유소년의 발달 과정과 특성을 기반으로 실제 수업을 설계하고 시연하는 과정에서, 학습자들은 '지도자'의 관점에서 수업을 바라보는 시각을 갖게 되었다. 단순히 활동을 구성하는 것을 넘어, 해당 활동이 유소년의 신체적 발달, 정서적 안정, 사회성 향상에 어떤 영향을 미치는지를 고려하는 통합적 사고가 형성되었다. 또한 다양한 환경의 유소년을 가정한 케이스스터디 기반 수업 설계를 통해, 학습자들은 상황에 따른 문제를 분석하고 해결하는 능력을 향상시켰다. 예를 들어 참여도가 낮은 집단이나 협동 경험이 부족한 집단을 대상으로 수업을 설계할 때, 학습자들은 단순한 활동 나열이 아니라 동기유발 전략, 상호작용 방식, 피드백 방법 등을 함께 고민하게 되었으며, 이는 실제 현장에서 요구되는 실천적 역량으로 연결되었다. AI 활용 측면에서도 긍정적인 변화가 나타났다. 초기에는 AI를 단순한 정보 검색 도구로 인식하던	본 교과목을 AI 결합형으로 운영하면서 교수자로서 가장 크게 체감한 변화는 수업 설계와 운영 방식 전반에서의 패러다임 전환이었다. 기존에는 교수자가 중심이 되어 수업자료를 준비하고, 이론을 전달하며, 학습 결과를 평가하는 구조였다면, AI를 결합한 이후에는 학습자와 AI, 그리고 교수자가 상호작용하는 다층적 학습 환경이 형성되었다. 우선, 잘 된 점으로는 AI를 활용한 수업 설계 및 운영의 효율성과 확장성을 들 수 있다. ChatGPT와 Google Gemini를 활용하여 수업 주제에 대한 다양한 질문을 생성하고, 국가자격증 대비 예상문제를 도출하는 과정에서 기존보다 훨씬 방대한 문제은행과 학습 자료를 확보할 수 있었다. 특히 유소년스포츠지도사 자격증과 관련된 핵심 개념을 중심으로 예상문제를 구성하고, 이를 반복적으로 변형·확장함으로써 학습자 수준에 맞는 다양한 난이도의 문제를 제공할 수 있었다. 이는 학습자들에게 단순 암기식 학습이 아닌, 개념 이해와 적용 중심의 학습 경험을 제공하는 데 긍정적으로 작용하였다. 또한 AI를 통해 수업계획을 구체화하는 과정에서도 큰 도움을 받았다. 예를 들어 유소년의 발달 특성에 따른 수업 설계, 다양한 환경의 대상자를 고려한 케이스스터디 구성, 레크리에이션 활동 아이디어 도출 등에서 AI는 창의적 아이디어를 빠르게 제공하는 도구로 기능하였다. 이를 바탕으로 교수자는 수업의 방향성을 보다 명확하게 설정할 수 있었고, 학습자들에게도 구체적인 가이드라인을 제시할 수 있었다. 수업 운영 측면에서는 학습자들의 실습 결과를 AI와 연계하여 재구성하는 과정이 매우 효과적이었다. 학생들이 직접 설계하고 시연한 수업을 사진으로 기록하고, 이를 AI를 통해 이미지화하여 가이드북 형태로 제작하는 활동은 단순한 과제를 넘어 학습자의 성취감을 높이는 경험으로 이어졌다. 이 과정에서 학습자들은 자신의 수업을 객관적으로 바라

학습자들이 점차 수업 설계, 자료 제작, 피드백 반영, 결과물 고도화의 전 과정에서 AI를 활용하는 모습을 보였다. 특히 실습 수업을 시연한 후 촬영한 사진을 기반으로 AI를 활용하여 이미지를 재구성하고, 이를 바탕으로 가이드북을 제작하는 과정은 학습자들에게 높은 흥미와 몰입을 유도하였다. 이 과정에서 자료 수정과 보완이 즉각적으로 이루어지면서, 학습자들은 자신의 수업을 반복적으로 개선하는 경험을 하게 되었고, 이는 자기주도적 학습 태도 형성에 기여하였다.

학습자들의 수업에 대한 소감 또한 전반적으로 긍정적인 방향으로 변화하였다. 다수의 학생들은 "단순히 듣는 수업이 아니라 직접 만들어보고 실행해볼 수 있어서 도움이 되었다", "실제 현장에서 어떻게 수업을 해야 할지 감이 잡혔다", "AI를 활용하니 자료를 정리하고 수정하는 과정이 훨씬 수월했다"는 반응을 보였다. 특히 조별 실습과 피드백 과정에서 "다른 조의 수업을 보면서 많이 배울 수 있었고, 내 수업의 부족한 점을 객관적으로 알 수 있었다"는 의견이 나타나, 동료 학습 기반 학습 효과도 확인할 수 있었다.

이와 같은 변화는 여러 근거를 통해 확인할 수 있다. 첫째, 조별 수업지도안과 최종 가이드북 결과물의 완성도가 초기 단계에 비해 현저히 향상되었으며, 수업 목표 설정, 활동 구성, 안전 고려, 피드백 구조 등이 체계적으로 정리되는 모습을 보였다. 둘째, 실기 수업 시연 과정에서 학습자들의 참여도와 몰입도가 점진적으로 증가하였고, 활동 운영의 자연스러움과 지도자의 역할 수행 능력이 개선되었다. 셋째, 자기성찰 보고서에서 학습자들은 자신의 변화 과정을 구체적으로 기술하며, 향후 실제 현장에서의 적용 가능성에 대해 명확한 인식을 드러냈다.

종합적으로 볼 때, 본 교과목은 학습자들이 이론적 지식을 실제 지도 상황에 적용할 수 있도록 전환하는 데 효과적이었으며, AI를 활용한 학습 경험을 통해 자기주도성, 창의성, 문제해결력, 협업 능력 등 다양한 역량을 통합적으로 향상시키는 데 기여한 것으로 판단된다.

보고 수정·보완하는 과정을 반복하였으며, 교수자는 이러한 과정을 통해 학습자의 성장 과정을 보다 명확하게 확인할 수 있었다.

반면, 어려웠던 점도 존재하였다. 가장 큰 어려움은 학습자 간 AI 활용 역량의 차이였다. 일부 학생들은 AI 도구를 능숙하게 활용하여 높은 완성도의 결과물을 도출한 반면, 다른 학생들은 질문을 어떻게 해야 하는지, 결과를 어떻게 해석하고 활용해야 하는지에 대해 어려움을 느끼는 경우가 있었다. 특히 '프롬프트를 어떻게 구성하느냐'에 따라 결과의 질이 크게 달라지는 특성 때문에, 초기 단계에서 학습자들에게 AI 활용 방법을 충분히 안내하는 것이 중요하다는 점을 인식하게 되었다.

또한 AI가 제공하는 정보의 정확성과 적절성을 검증하는 과정에서도 교수자의 개입이 필요하였다. 일부 경우에는 AI가 생성한 내용이 유소년 지도 상황에 적합하지 않거나, 맥락적으로 부적절한 경우도 있었기 때문에, 이를 그대로 수용하기보다는 전공적 관점에서 재검토하고 수정하는 과정이 요구되었다. 이는 AI를 활용한 수업에서 교수자의 역할이 단순히 감소하는 것이 아니라, 오히려 '조정자'이자 '검증자'로서 더욱 중요해진다는 점을 시사한다.

AI 활용의 실제 효과를 종합적으로 살펴보면, 수업 준비와 운영의 효율성은 분명히 향상되었다. 수업자료 제작, 문제 출제, 피드백 제공 등의 과정에서 소요되는 시간이 줄어들었고, 그만큼 학습자와의 상호작용과 개별 지도에 더 많은 시간을 할애할 수 있었다. 동시에 학습자들은 AI를 통해 다양한 자료를 탐색하고, 이를 자신의 수업에 적용하며, 결과물을 지속적으로 개선하는 경험을 통해 자기주도적 학습 역량을 강화할 수 있었다.

결과적으로 본 교과목 운영 경험을 통해 AI는 단순한 기술적 도구가 아니라, 교수자와 학습자의 학습 방식을 변화시키는 중요한 교육적 매개체임을 확인할 수 있었다. 특히 국가자격증 취득을 목표로 하는 교과목에서 AI를 활용한 문제 생성, 학습 전략 제시, 수업 설계 지원은 매우 실질적인 효과를 보였으며, 향후에도 이를 보다 체계적으로 발전시킬 필요가 있다고 판단된다.

우수 과제 사례	본 교과목에서 도출된 우수과제 사례는 체육학과 학생들을 중심으로 한 조별 프로젝트에서 확인되었으며, 기존의 형식적인 수업 설계 방식에서 벗어나 창의적이고 현장 적용성이 높은 프로그램을 개발했다는 점에서 의미가 있다.

	대표적으로 한 팀은 유소년 대상 코디네이션 프로그램을 설계하는 과정에서 기존에 제한적으로 활용되던 운동 소도구(콘, 사다리, 볼 등)를 단순 반복 훈련 도구로 사용하는 수준을 넘어, 다양한 움직임 패턴과 게임 요소를 결합한 복합형 프로그램으로 재구성하였다. 이 과정에서 학습자들은 ChatGPT와 Google Gemini를 활용하여 대상자의 발달 수준, 참여 동기, 신체 능력 등을 분석하고, 그에 따른 적절한 활동 강도와 난이도를 설정하였다. 특히 AI를 통해 안전사고 발생 가능성, 활동 간 충돌 위험, 공간 활용 문제 등 기존에는 충분히 고려하지 못했던 안전 요소를 사전에 점검할 수 있었으며, 이를 수업 설계에 반영함으로써 프로그램의 완성도를 높였다. 또한 해당 팀은 단순한 수업지도안 작성에 그치지 않고, 실제 현장에서 활용 가능한 확장된 결과물을 제작하였다. 유소년과 보호자를 대상으로 한 수업 안내문, 프로그램 홍보 자료, 활동 설명 카드 등을 Canva AI를 활용하여 시각적으로 구성하였으며, 실습 과정에서 촬영한 사진을 AI를 통해 이미지화하여 보다 전문적인 형태의 가이드북으로 제작하였다. 특히 다양한 유소년의 활동 장면을 AI로 재구성함으로써 실제 현장에서 활용 가능한 홍보 콘텐츠로 발전시켰다는 점에서 높은 활용가치를 보였다. 이는 학습자들이 단순히 '수업을 만드는 것'을 넘어, '프로그램을 운영하고 확산하는 것'까지 고려하는 확장된 사고를 갖게 되었음을 보여준다. 한편, 본 교과목은 체육학과 학생뿐 아니라 사회복지 전공 및 언어청각 전공 학생들에게도 의미 있는 변화를 이끌어냈다. 해당 전공 학생들은 실습 과정에서 다양한 유소년을 만나고 보호자 상담을 수행해야 하는 상황에 직면하게 되는데, 이 과정에서 AI를 활용한 대상자 분석과 의사소통 전략 수립이 큰 도움이 되었다고 보고하였다. 예를 들어, 유소년의 행동 특성과 정서 상태를 고려한 접근 방법, 보호자에게 프로그램의 필요성과 효과를 설명하는 설득 전략 등을 ChatGPT를 통해 사전에 정리하고 연습함으로써, 실제 상담 상황에서 보다 자신감을 가지고 대응할 수 있었다. 또한 이들은 유소년 스포츠 지도와 관련된 국가자격증에 대해 새롭게 인식하게 되었으며, 단순한 관심을 넘어 실제 취업 이후 활용 가능성이 높다고 판단하여 자격 취득에 도전하고자 하는 동기를 형성하게 되었다. 이는 본 교과목이 단순한 학습 경험을 넘어 진로 인식과 직업 선택에까지 긍정적인 영향을 미쳤음을 보여주는 중요한 사례라 할 수 있다. 종합적으로 볼 때, 본 우수과제 사례는 AI 결합 수업이 학습자의 사고를 확장시키고, 수업 설계 능력을 실질적으로 향상시키며, 나아가 현장 적용성과 진로 연계성까지 강화하는 데 기여하였음을 보여준다. 특히 체육학 전공의 실천적 특성과 AI 기술이 결합되면서, 학습자는 '지도자'이자 '기획자'로서의 역할을 동시에 경험하게 되었으며, 이는 향후 유소년 스포츠 현장에서 요구되는 핵심 역량으로 이어질 것으로 기대된다.
교육적 성과	본 교과목은 AI 결합 수업을 통해 학습자 역량, 수업 방식, 전공 적용성, 그리고 교육 확산 가능성 측면에서 유의미한 교육적 성과를 도출하였다. 첫째, 학습자 역량 변화 측면에서 본 교과목은 지식, 기술, 태도의 통합적 성장을 유도하였다. 학습자들은 유소년의 발달 과정과 특성에 대한 이론적 이해를 바탕으로, 실제 수업을 설계하고 실행하는 경험을 통해 실천적 역량을 강화하였다. 특히 다양한 환경의 유소년을 가정한 케이스스터디를 적용함으로써, 상황에 따른 문제를 분석하고 적절한 지도 전략을 수립하는 문제해결 능력이 향상되었다. 또한 조별 프로젝트 수행 과정에서 협업 능력, 의사소통 능력, 역할 수행 책임감이 강화되었으며, 실습 이후 반복적인 피드백과 수정 과정을 통해 자기주도적 학습 태도와 성찰적 사고가 형성되었다. AI 활용 측면에서도

	단순한 정보 검색을 넘어 수업 설계, 자료 제작, 피드백 반영, 결과물 고도화까지 확장된 활용 능력이 확인되었다. 둘째, 수업 혁신성 측면에서 본 교과목은 기존의 이론 중심 강의에서 벗어나 이론-실습-AI 기반 재구성의 순환적 학습 구조를 구현하였다. 학습자들은 단순히 지식을 습득하는 것이 아니라, 이를 실제 수업 설계에 적용하고, 실습을 통해 검증하며, AI를 활용하여 결과물을 재구성하는 과정을 경험하였다. 특히 실습 수업 장면을 사진으로 기록하고 이를 AI로 이미지화하여 가이드북 형태로 제작하는 활동은 기존 교과목에서 쉽게 시도되지 않았던 혁신적 접근으로, 학습자의 흥미와 몰입도를 높이는 데 크게 기여하였다. 이러한 수업 구조는 학습자 중심의 능동적 참여를 유도하고, 교육과정 전반의 질적 향상을 가져오는 효과를 나타냈다. 셋째, 전공 적용 효과 측면에서 본 교과목은 체육학의 실천적 특성을 반영하여 실제 현장에서 활용 가능한 교육 역량을 강화하였다. 학습자들이 설계한 유소년 스포츠 프로그램은 신체적 발달뿐 아니라 정서적 안정, 사회성 향상, 협동심 증진을 함께 고려한 통합적 구조로 구성되었으며, 이는 유소년 스포츠 지도 현장에서 직접 적용 가능한 수준의 완성도를 보였다. 또한 수업 지도안, 레크리에이션 프로그램, 안전교육 시나리오, 성인지 감수성 교육 자료, 가이드북 등 다양한 산출물이 도출되었으며, 이는 국가자격증 취득 준비 자료이자 개인 포트폴리오로 활용 가능한 실질적 결과물로 이어졌다. 나아가 사회복지 및 언어청각 전공 학생들에게도 유소년 대상 프로그램 설계, 보호자 상담 준비, 대상자 이해 측면에서 높은 전공 연계성을 보여주었다. 넷째, 확산 가능성 측면에서 본 교과목은 AI 결합 수업 모델로서 타 교과목 및 타 전공으로의 확장이 가능하다는 점에서 중요한 의미를 가진다. AI 도구를 활용한 수업 설계, 실습 운영, 결과물 제작, 피드백 구조는 특정 전공에 국한되지 않고 다양한 실천 중심 교과목에 적용할 수 있는 보편적 모델로 기능할 수 있다. 특히 생성형 AI를 활용한 문제 생성, 자료 시각화, 프로그램 설계 지원은 교육 효율성을 높이고 학습자의 참여를 촉진하는 핵심 요소로 작용한다. 또한 본 교과목에서 개발된 수업 운영 방식과 가이드북 제작 모델은 향후 교육 프로그램 개발, 평생교육, 지역사회 스포츠 프로그램 운영 등 다양한 영역으로 확장될 가능성을 가진다. 종합적으로 볼 때, 본 교과목은 AI 기술을 교육 전반에 통합적으로 적용함으로써 학습자의 전공 역량을 실질적으로 강화하고, 교수·학습 방식의 혁신을 이끌었으며, 현장 적용성과 확산 가능성을 동시에 확보한 교육적 성과를 도출하였다고 평가할 수 있다.
한계 및 개선사항	본 교과목은 AI 결합 수업을 통해 다양한 교육적 성과를 도출하였으나, 실제 운영 과정에서는 몇 가지 구조적·실천적 한계가 확인되었으며, 이에 대한 보완 방향이 함께 요구된다. 첫째, AI 결과 검증의 어려움이 주요 한계로 나타났다. 생성형 AI(ChatGPT, Google Gemini 등)는 다양한 아이디어와 정보를 신속하게 제공하는 장점이 있으나, 일부 내용은 유소년 스포츠 지도 맥락에 적합하지 않거나, 실제 현장 상황을 충분히 반영하지 못하는 경우가 있었다. 특히 안전관리, 발달단계 적용, 윤리적 판단이 필요한 영역에서는 AI의 결과를 그대로 수용할 경우 부적절한 지도안으로 이어질 가능성이 존재하였다. 이에 따라 교수자는 AI 결과를 지속적으로 검토하고 수정하는 과정에 개입해야 했으며, 학습자 역시 AI 결과를 비판적으로 분석하는 역량이 요구되었다. 향후에는 AI 결과 검증 체크리스트(안전성, 발달 적합성, 교육적 타당성 등)를 도입하고, AI 결과를 그대로 활용하기보다는

	'검토-수정-재구성'의 과정을 필수적으로 포함하는 수업 구조를 강화할 필요가 있다. 둘째, 학습자 간 AI 활용 역량의 차이로 인한 학습 격차가 발생하였다. 일부 학습자는 AI 도구를 적극적으로 활용하여 높은 완성도의 결과물을 도출한 반면, 다른 학습자는 질문 구성 방식(프롬프트 작성), 결과 해석, 자료 재구성 과정에서 어려움을 겪는 모습을 보였다. 이러한 차이는 결과물의 질적 편차로 이어졌으며, 수업 참여 경험에도 영향을 미쳤다. 향후에는 AI 활용 기초 교육을 단계적으로 제공하고, 프롬프트 예시집, 도구별 활용 가이드, 수준별 과제 설계 등을 통해 학습자의 진입장벽을 낮추는 것이 필요하다. 또한 조별 활동에서 역할을 세분화하여 AI 활용 능력이 부족한 학습자도 협업 속에서 자연스럽게 학습할 수 있도록 구조를 설계할 필요가 있다. 셋째, AI 도구 의존성에 대한 우려가 확인되었다. 일부 학습자는 AI가 제공하는 결과를 그대로 활용하거나, 충분한 검토 없이 과제에 반영하는 경향을 보였다. 이는 학습자의 창의적 사고와 문제해결 과정을 약화시킬 가능성이 있으며, 특히 수업 설계와 같은 고차원적 사고가 요구되는 영역에서 부정적 영향을 미칠 수 있다. 따라서 AI를 '정답 생성 도구'가 아닌 '사고 보조 도구'로 활용하도록 명확한 기준을 제시할 필요가 있다. 이를 위해 향후에는 AI 활용 과정 자체를 평가 요소로 포함하고, 결과물뿐 아니라 사고 과정(아이디어 도출, 수정 과정, 적용 근거 등)을 함께 평가하는 구조를 강화해야 한다. 넷째, AI 윤리 및 교육적 책임에 대한 지도 필요성이 제기되었다. 생성형 AI를 활용하는 과정에서 정보의 출처 불명확성, 저작권 문제, AI 생성 이미지 활용의 적절성, 유소년 대상 콘텐츠의 윤리성 등 다양한 문제가 발생할 수 있다. 특히 유소년을 대상으로 하는 수업에서는 안전, 권리, 공정성에 대한 고려가 필수적이므로, AI 활용에 있어서도 윤리적 기준이 더욱 엄격하게 적용되어야 한다. 이에 따라 향후에는 AI 윤리 교육을 별도의 학습 단계로 포함하고, 사례 기반 토론, 윤리 체크리스트 적용, AI 활용 가이드라인 제시 등을 통해 학습자의 책임 있는 활용 태도를 강화할 필요가 있다. 다섯째, 기술적 환경 및 도구의 한계도 일부 확인되었다. AI 도구 간 기능 차이, 한국어 처리 수준의 편차, 시각화 도구의 디자인 제한, 플랫폼 접근성 문제 등이 수업 운영에 영향을 미쳤다. 특히 일부 학습자는 특정 도구 사용에 어려움을 느끼거나, 결과물의 완성도에 한계를 경험하기도 하였다. 향후에는 도구 선택의 다양성을 보장하고, 최소한의 필수 도구만을 선정하여 집중적으로 활용하도록 하며, 사전 실습과 기술 지원을 강화하는 방향이 필요하다. 종합적으로 볼 때, 본 교과목의 한계는 AI 기술 자체의 문제라기보다는 'AI를 어떻게 교육적으로 설계하고 활용할 것인가'에 대한 문제로 해석할 수 있다. 따라서 향후에는 단순한 기술 도입을 넘어, 검증 가능한 활용 구조, 수준별 학습 설계, 윤리 기반 활용 체계, 과정 중심 평가 구조를 강화함으로써 AI 결합 수업의 질을 더욱 향상시킬 필요가 있다. 이러한 보완을 통해 AI는 교육의 효율성을 높이는 도구를 넘어, 학습자의 사고 확장과 전문성 형성을 지원하는 핵심 교육 자원으로 자리매김할 수 있을 것이다.
시사점	1. 수업 설계 측면 시사점 첫째, 본 교과목은 이론 중심 수업에서 실천 중심 수업으로의 전환이 효과적으로 이루어질 수 있음을 보여준다. 유소년의 발달 특성에 대한 이론 학습을 기반으로 실제 수업을 설계하고, 이를 시연한 뒤 피드백을 통해 재구성하는 순환적 학습 구조는 학습자의 이해를 심화시키는 데 매우 효과적이었다. 특히 다양한 환경의 유소년을 가정한 케이스스터디

를 적용함으로써, 학습자는 단일한 정답을 찾는 것이 아니라 상황에 맞는 최적의 해결 방안을 탐색하는 경험을 하게 되었으며, 이는 실제 현장 대응 역량으로 이어질 수 있는 중요한 교육적 기반이 된다.

또한 수업 결과물을 단순한 보고서가 아닌 가이드북 형태의 실천적 산출물로 제작한 점은 수업 설계 측면에서 중요한 시사점을 제공한다. 이는 학습자가 자신의 학습 결과를 구조화하고 재활용 가능한 형태로 정리하도록 유도하며, 학습의 지속성과 활용성을 동시에 높이는 방식이라 할 수 있다. 향후 교과목 설계에서는 이러한 "결과물 중심 설계(outcome-based design)"를 적극적으로 반영할 필요가 있다.

2. AI 활용 측면 시사점

둘째, AI는 단순한 정보 탐색 도구를 넘어 수업 설계, 실행, 평가 전 과정에 통합적으로 활용될 수 있는 교육 도구로 기능할 수 있음을 확인하였다. ChatGPT와 Google Gemini는 개념 정리, 사례 탐색, 문제 생성 등 인지적 학습을 지원하는 데 효과적이었으며, Canva AI와 Gamma는 시각화와 발표자료 구성 등 표현 영역에서 학습자의 창의성을 확장하는 데 기여하였다.

특히 AI를 활용한 피드백 구조는 학습자의 자기주도적 학습을 촉진하는 핵심 요소로 작용하였다. 학습자는 AI를 통해 1차 피드백을 받고 이를 바탕으로 결과물을 수정한 후, 교수자의 피드백을 통해 최종적으로 완성도를 높이는 과정을 경험하였다. 이는 기존의 단방향 피드백 구조를 넘어선 다층적 피드백 체계로서, 학습의 질을 향상시키는 중요한 전략으로 평가된다.

다만 AI 활용의 효과를 극대화하기 위해서는 결과 검증, 윤리적 활용, 도구 의존성 문제에 대한 체계적인 교육이 병행되어야 한다. 따라서 향후 AI 결합 수업에서는 단순 활용을 넘어서 비판적 활용 능력과 윤리적 판단 능력을 함께 함양하는 방향으로 설계될 필요가 있다.

3. 대학 확산 측면 시사점

셋째, 본 교과목은 AI 결합 수업 모델이 특정 전공에 국한되지 않고 다양한 학문 분야로 확산될 수 있음을 보여준다. 체육학과 같이 실천 중심 성격이 강한 전공에서도 AI를 효과적으로 통합할 수 있다는 점은, 향후 공학, 인문사회, 예술, 보건계열 등 다양한 전공에서 AI 기반 교수학습 모델을 적용할 수 있는 가능성을 시사한다.

특히 본 교과목에서 적용된 "이론-실습-AI 재구성-결과물 제작"의 학습 구조는 타 교과목에서도 활용 가능한 보편적 모델로 확장될 수 있다. 또한 가이드북 제작과 같은 결과물 중심 활동은 학습자의 포트폴리오 구축과 직결되기 때문에, 취업 역량 강화 측면에서도 높은 활용 가치를 가진다.

이를 위해 대학 차원에서는 AI 도구 활용을 지원하는 기술적 인프라 구축, 교수자 연수 프로그램 운영, AI 활용 가이드라인 및 윤리 기준 마련 등이 필요하다. 나아가 우수 사례를 공유하고 확산하는 체계를 구축함으로써, AI 결합 교과목이 일회성 시도가 아닌 지속 가능한 교육 혁신 모델로 자리 잡을 수 있도록 해야 한다.

종합적으로 볼 때, 본 교과목은 AI 기술을 활용한 수업이 단순한 보조적 역할을 넘어, 교육의 구조와 방식 자체를 변화시킬 수 있는 잠재력을 지니고 있음을 보여준다. 따라서 향후에는 AI를 교육과정 설계의 핵심 요소로 통합하고, 학습자의 전공 역량과 미래 역량

	을 동시에 강화할 수 있는 방향으로 지속적인 발전이 요구된다.

시각자료(사진, 이미지 등)

자폐스펙트럼 유소년 대상 스포츠 프로그램

프로그램 대상: 자폐스펙트럼 장애 저학년 아동(7명씩 1팀으로 구성)
프로그램 목표: 협동심과 공동 주목 능력 향상, 상동행동을 체육활동으로 대체, 심폐지구력 향상, 사회적 상호작용
준비물: 고깔 2개(팀당), 풍선 1개(팀당), 짐볼 1개(팀당), 반황점, 출발선 표시 도구
전체 게임 구성(팀 구성 및 역할):
고깔팀 2명(고깔을 옮기면서 이동), 풍선팀 2명(함께 풍선을 튕기며 이동), 짐볼팀 3명 (손잡고 짐볼을 고정하며 이동)
-> 각 팀은 특정 도전 영역 향상에 초점
경기방식: 릴레이 형식으로 진행 (고깔->풍선->짐볼 순서), 각 팀은 반환점까지 이동 후 다음 팀에게 하이파이브로 교대, 모든 팀원이 참여하여 출발선으로 복귀, 가장 빠르게 완주한 팀이 승리

프로그램 방식	교육적 효과	레크레이션 요소	프로그램 예시 사진
고깔팀 프로그램 방식 1) 두 사람이 짝이 되어 진행 2) A가 바닥에 고깔을 놓음-> B는 고깔 간격만큼 한 칸씩 앞으로 이동 3) A가 뒤로 가서 고깔을 앞으로 놓으면 B가 또 한 칸 전진 4) 반복하여 반환점까지 전진 후 풍선팀에게 하이파이브로 교대	1) 시지각 능력 (거리, 간격 인식) 향상 2) 공동주목 (두 사람 간의 역할 주의 집중) 촉진 -> 자폐스펙트럼 대상자에게 매우 중요한 요소	1) 고깔 개수 조절로 다채로운 운영 가능 2) 공동체 의식 강화 3) 타이머로 스피드 챌린지 요소 추가 가능	
풍선팀 프로그램 방식 1) 2명이 짝일 이루어 출발선에서 풍선을 위로 튕기며 함께 전진 2) 풍선이 바닥에 떨어지면 즉시 주워서 튕기기 3) 반환점에서 짐볼팀과 하이파이브로 교대 4) 규칙을 지키며 협동하여 미션 완수	1) 공동주목 촉진 2) 손-눈 협응 및 미세운동 향상 3) 규칙 준수 연습 4) 풍선의 느린 속도와 시각적 추적은 주의집중과 추적능력에 유리	1) 풍선 색을 다르게 하여 같은 풍선을 짝지은 후 시작하는 미션 수정 가능 2) 배경 음악과 함께 춤 요소 추가 가능 3) 터치 금지 규칙으로 긴장감 조성	

짐볼팀 프로그램 방식 1) 3인이 1팀으로 게임 진행 2) 3명이 손을 잡고 짐볼을 안정적으로 고정하며 이동 3) 손을 잡고 손바닥이 아닌 손등만 공에 붙인 상태로 이동하여 서로를지지 4) 반환점까지 전진 후 회전하여 출발선으로 복귀 5) 모든 팀원이 협력하여 짐볼이 떨어지지 않도록 유지	1) 공동 신체 조정 능력 촉진 2) 균형 감각 향상 3) 사회적 의사소통 강화 4) 견고환 체간, 균형 감각 발달	1) 팀워크 미션 추가 가능 2) 장애물 요소 추가로 난이도 조절 가능	

그대로 멈춰라 _ 유소년스포츠지도론

1. 프로그램 개요

운동명: 그대로 멈춰라

대상 연령: 초등학생(유소년)

2.준비물

- 짐볼 7~8개
- 풍선 20개 (여분 포함)
- 2가지 색 조끼
- 음악 재생기
- 테이프(경계선 표시)
- 호루라기

3.활동 공간 조건

- 호루라기
- 주 진행자 1명 - 규칙 설명 , 음악 조작 ,전체 통제

- 보조 진행자 2명- 안전 관리, 부상 시 대처
- 안전 진행자 1명- 탈락 판정 및 위험 행동 제지

4.운영 인력

- 주 진행자 1명 – 규칙 설명, 음악 조작, 전체 통제
- 보조 진행자 2명 – 안전 관리, 부상 시 대처
- 안전 진행자 1명 – 탈락 판정 및 위험 행동 제지

5. 활동 방법



- 두 팀은 1인 1풍성을 들고 원형 형태로 서서 시작한다
- 음악이 나오면 원을 따라 이동한다
- 음악이 멈추면 풍선을 던지고 짐볼에 빨리 앉는다

- 풍선에 닿거나 짐볼에 못 앉으면 아웃이 된다
- 반복하여 마지막 1명이 남으면 승리한다

6 안전 정검 사항(지도 팁)

1. 바닥에 미끄러운 부분, 장애물 확인
2. 벽과의 충돌 방지 거리 확보
3. 짐볼 간 간격을 넓게 확보 : 충돌 방지용
4. 풍선 터질 때 소리에 놀라지 않게 사전 안내
5. 밀거나 잡아당기기 등 안전 규칙 사전 설명

*게임 시작 전

1. 음악에 맞춰 원형 이동하기
2. 노래 멈춘 후 풍선 바로 던지기
3. 풍선 던진 후 짐볼을 찾아 바로 앉기

7 운동 기능 특징

- 기초 움직임 능력 발달
- 협응력,순발력 향상
- 균형 및 신체조절 능력 강화
- 대근육 발달

8. 인지 학습 특성

- 주의 집중력 향상
- 반응 조절 및 판단력 강화
- 공간 지각 능력 발달
- 규칙 이해 및 실행 능력 향상

9. 정서 · 사회적 특성

- 협동심 향상 및 팀워크 형성
- 긍정적 정서 경험
- 사회적 상호작용 증진
- 동기부여 증가

운동명: 짐볼릴레이

체육학과

1. 준비사항

짐볼 1~2개(팀 수에 따라)
월볼샷용 벽면 또는 타깃 지점 표시
시작·도착 라인 고깔
타이머 또는 스톱워치, 기록판
요가 매트(버피 동작 구간에 선택적으로)

미끄럽지 않은 체육관
사전 동작 연습 공간 확보

편한 운동복
팀 구성 후 각 종목 역할 분배
사전 스트레칭(어깨, 허리, 하지 중심)

2. 주의사항

1) 안전 관련

짐볼 이동 중 끼임·넘어짐발생 위험 → 팀원 간 속도 조절 강조
월볼샷은 얼굴 방향으로 튀지 않도록정면이 아닌 약간 위쪽으로 던지기
리버스 버피는 허리 부담이 크므로 허리 과신전 금지
공 굴리기/튕기기 구간은 다른 팀과 충돌 가능성있어 코스 간격 확보 필요
마지막 협동 구간은 한 명이라도 균형을 잃으면 넘어질 수 있으므로
빠르기보다 안정 원칙 강조

2) 행동·진행 주의

경쟁심 과열로 상대 팀 방해 금지
타이머 기록은 지나친 압박이 되지 않도록 긍정적 강화 중심
팀원 간 역할 비난(“너 때문에 졌잖아”) 등 소극적 태도 발생 시 즉각 지도

3. 지도 TIP

1) 월볼샷

스쿼트 후 “힘 전달” 강조(다리 → 몸통 → 팔)
목표 지점 정확히 보기

2) 리버스 버피

손 짚는 위치와 착지 안정성 강조

허리 과신전 방지·코어 힘 주기

3) 공 굴리기

손바닥이 아닌 손날/손끝으로 리듬 있게밀기

시선은 공보다 앞쪽에 두기

4) 공 튕기기

일정한 리듬 유지

손목 스냅 최소화, 팔 전체 사용

4. 운동기능적 특성

1) 대근육 발달

월볼샷 → 하지·코어·상지 전신 협응력 요구

버피 → 근지구력, 전신 파워, 순발력

공 굴리기/튕기기 → 팔·어깨·몸통 조절 능력

2) 운동 조절 및 협응력

균형 능력(짐볼 다루기, 협동구간)

타이밍·리듬 조절(릴레이 전환)

✔ 민첩성과 순발력

구간 이동, 빠른 교대, 빠른 반응 속도 요구

✔ 핵심 체력 요소 자극

유산소, 근력, 근지구력, 협응성, 정확성, 속도 등 다양하게 포함한 복합운동

5. 정서적 특성

1) 자신감 향상

개인 미션 성공 → 성취감 강화

팀 기록 단축 → 긍정적 자기효능감 증가

2) 스트레스 해소·흥미 증가

경쟁 요소와 게임적 요소로 몰입감 향상

즐거운 분위기 속 자연스러운 운동 참여

3) 감정 조절 학습

이기고 지는 상황 경험 → 승부 조절 능력

실수했을 때 회복하는 감정관리 훈련

사회적 특성

1) 협동심·팀워크 강화

4인의 역할 분담 → 상호 의존적 구조

마지막 협동 코스 → 팀 전체의 호흡·협력 필수

2) 의사소통 능력 향상

"교대 신호", "속도 맞추기" 등 자연스러운 팀 간 커뮤니케이션 요구

3) 리더십·팔로워십 발달

자연스럽게 리더, 격려자, 실행자 역할이 형성

팀 내 역할 존중·책임감 강화

6. 인지적 특성

1) 전략적 사고

어떤 순서로 배치하면 더 좋은 기록이 나오는지

(예: 파워 좋은 학생 → 월볼샷, 민첩한 학생 → 공 튕기기 등)

페이스 조절 전략 학습

2) 문제 해결력

짐볼이 불규칙하게 튀거나 굴러갈 때

즉각적 판단과 조절 능력 필요

3) 규칙 이해·절차 학습

릴레이 규칙, 전환 방식, 안전 규칙 등

규칙 기반 행동 학습에 효과적

4) 주의집중력·예측 능력

공의 움직임, 팀원 속도, 교대 시점 등

현대 사회에서 스포츠는 단순한 신체 활동을 넘어 사회적 관계 형성과 인성 발달의 중요한 장으로 자리 잡고 있습니다. 특히 유소년 스포츠는 성장기 아동에게 신체적 발달뿐만 아니라 사회성, 협동심, 자기조절 능력 등을 기를 수 있는 기회를 제공합니다. 그러나 유소년 스포츠 현장은 언제나 긍정적인 결과만을 보장하지 않습니다. 실제 현장에서는 다양한 문제 상황이 발생할 수 있습니다. 이러한 문제들은 단순히 경기력이나 훈련 성과에 영향을 미치는 것을 넘어 아동의 심리적 안정과 스포츠에 대한 태도 형성에 중대한 영향을 미칩니다. 따라서 지도자의 역할은 단순히 기술이나 전술을 가르치는 것을 넘어, 문제 상황을 인식하고 효과적으로 개입하여 긍정적인 경험을 형성하는 데까지 확장되어야 합니다. 이번에 실제 사례와 제가 겪었던 사례를 바탕으로 유소년 스포츠 현장에서 발생할 수 있는 문제를 분석하고, 지도자가 취해야 할 역할을 알아보고자 합니다.

지도자의 체벌

문제 상황 사례와 분석

중학교 운동부 활동 당시, 코치가 선수들이 훈련을 제대로 수행하지 못하거나 경기에서 실수를 했을 때 신체적 체벌을 가하는 경우가 있었습니다. 선수들은 실수에 대한 두려움으로 위축되었고 훈련 중에도 자유롭게 의견을 말하지 못했습니다. 겉으로 보기에는 훈련 분위기가 진지하고 질서 정연한 것처럼 보일 수 있었지만 실제로 선수들이 심리적으로 불안정한 상태에서 훈련에 임하는 경우가 많았습니다.

이런 상황은 여러 가지 문제를 나타내고 있습니다. 먼저 인권침해입니다. 신체적 체벌은 선수들의 기본적 권리를 침해하는 행위입니다. 두 번째로는 심리적으로 부정적인 영향을 끼치는 것입니다. 체벌을 반복적으로 경험한 학생은 운동에 대한 즐거움 대신 공포심을 가지게 됩니다. 이는 장기적으로 스포츠를 기피하거나 중도 포기를 유발할 수 있습니다. 세 번째는 학습 효과 저하입니다. 선수는 실수를 줄이기 위해 노력하기보다는 체벌을 피하려는 행동에 집중하게 됩니다. 이런 행동은 근본적인 기술 습득이나 경기력 향상으로 이어지기 어렵다고 생각합니다. 마지막은 팀 분위기가 악화된다는 것입니다. 체벌이 일상화된 팀은 지도자와 선수간의 신뢰가 무너지고, 선수들 간에도 위축과 긴장이 생겨 협동심이 떨어질 수 있다고 생각합니다.

지도자의 역할과 개입방안

지도자의 역할과 개입방안 첫 번째는 심리적 안정 환경을 조성하는 것입니다. 선수들이 실수를 두려워하지 않고 자유롭게 도전할 수 있는 분위기를 만들어야 합니다. 이를 위해 지도자는 선수와 개별 면담을 통해 고민을 듣고 훈련 과정에서 긍정적인 피드백을 제공해야 합니다. 두 번째는 교육적인 피드백을 제공하는 것입니다. 단순히 '잘못했다'라고 꾸짖는 것이 아니라 무엇이 부족했는지 구체적으로 설명하고 개선 방법을 함께 제시하는 것입니다. 마지막으로 제도적 예방 장치를 마련하는 것입니다. 학교나 스포츠 클럽에서 지도자와 학생을 대상으로 정기적인 인권, 안전 교육을 실시하고, 체벌이나 가혹 행위가 발생했을 때 바로 신고할 수 있는 체계를 갖추어야 합니다. 지도자는 이러한 제도를 준수하며, 선수와 학부모에게도 이를 안내해 신뢰를 쌓아야 합니다.

안전사고

문제 상황 사례와 분석

2023년 한 초등학교 실내 체육관에서 체육활동 공간을 나누기 위해 설치된 전동 가림막(디바이더)에 학생이 매달렸다가 추락하여 크게 다친 사고가 있었습니다. 상황을 자세히 알아보면 내려진 전동 가림막(디바이더)이 올라가는 사이 10명의 학생이 매달렸는데 빨리 손을 놓지 못한 학생 한 명이 사고를 당했습니다. 디바이더 하단에는 철로 된 막대기가 있는데 그 막대기에 매달린 채 올라갔다 사고가 난 것으로 파악됐다고 합니다. 담당 교사가 자리를 비운 사이 학생들끼리 전동 가림막(디바이더) 리모컨을 작동한 것으로 확인됐다고 합니다.

이 문제 상황의 핵심은 다음과 같이 분석할 수 있습니다. 첫 번째는 교사의 감독 부재입니다. 체육활동 시 교사의 부재는 곧바로 안전사고로 이어질 수 있습니다. 학생들은 호기심이 많고 위험에 대한 판단력이 부족하기 때문에 지도자가 자리를 비우는 순간 통제되지 않는 행동이 나타날 수 있습니다. 두 번째로는 안전 관리 시스템 부재입니다. 전동 가림막과 같은 대형 전자 시설은 아동이 쉽게 접근해 조작하지 못하도록 잠금 장치나 관리 절차가 필요합니다. 그러나 해당 체육관에서는 이러한 안전장치가 제대로 작동하지 않았거나 관리체계가 미흡했다고 예상됩니다. 마지막은 학생 안전 교육의 부족입니다. 학생들이 전동 가림막이 단순한 놀이기구가 아니라 위험한 기계 장치임을 인지하지 못했다는 점은 사전 안전 교육이 충분히 이루어지지 않았음을 보여줍니다.

초등학교 체육시설 안전 사고 기사.
https://www.youtube.com/watch?v=g-RVTmavglo
AI활용(GPT, GEMINI,

지도자의 역할과 개입 방안

지도자의 역할과 책임 방안 첫 번째는 교사의 지도 및 감독 책임을 강화하는 것입니다. 체육 수업이나 활동 중에는 지도자가 절대 자리를 비워서는 안 되며 부득이하게 자리를 비울 경우 다른 교직원에게 대리 감독을 요청해야 합니다. 그리고 지도자는 활동 중 위험 요소가 없는지 항상 확인하고 위험 시설물 주변에서 학생들이 장난치지 않도록 지속적으로 관찰해야 합니다. 두 번째는 안전 관리 체계를 강화하는 것입니다. 전동 가림막 리모컨은 교사만 사용할 수 있도록 별도의 보관함에 관리해야 합니다. 시설 자체에도 비상 정지 버튼과 같은 장치를 설치하여 학생이 임의로 조작할 수 없게 해야 합니다. 마지막으로는 학생들을 대상으로 한 안전 교육을 강화하는 것입니다. 체육관 시설물 사용 시 주의사항을 구체적으로 지도하고 위험한 행동이 어떤 결과를 초래하는지 사례를 통해 교육해야 합니다.

그리고 정기적으로 안전교육 시간을 마련하여 학생 스스로 안전 수칙을 지킬 수 있는 태도를 길러야 합니다.

이상으로 유소년 스포츠에서 발생할 수 있는 문제 상황을 저의 실제 사례와 영상으로 본 사례의 문제 상황을 분석하고 지도자가 어떻게 개입해야 하는지에 대해 조사해 봤습니다. 위에 문제 상황을 포함해 더 많은 문제 상황들이 있습니다. 즐겁고 건강하게 스포츠와 제육 활동을 즐겨야 할 시기에 가혹행위나 안전 사고 등으로 아이들의 마음을 힘들게 하고 사고로 인해 다치는 문제 상황들이 많이 나와서는 안된다고 생각합니다. 결국 유소년 스포츠의 성공 여부는 지도자의 전문성과 태도, 그리고 문제 상황들을 미리 예방하고 현명하게 해결하는 능력에 달려있다고 생각합니다. 유소년 스포츠 선수들이 건강하고 즐거운 스포츠를 통해 아이들의 신체를 발달시키는 소중한 장이 되었으면 좋겠습니다.

유소년 체육에서의 통합 활동과 지도자의 역할

언어병리학과 20223924 변민정



✳ ✳ ✳

유소년 스포츠 활동

- 학교 체육과 더불어 방과 후 신체활동, 생활체육 등을 포괄하는 활동
- 국민체육진흥법에서는 유소년스포츠의 지도 대상을 만3세-중학교 취학 전까지로 규정
- 신체활동 레저활동 및 스포츠 활동으로 건강한 심신의 발달을 목적으로 하는 체육의 모든 개념을 포함
- 다양한 신체활동을 통하여 신체적, 심리적, 사회적, 인지적 발달을 도모하며 전인적 인간을 위한 교육





유소년 스포츠의 긍정적인 효과



01 신체적 효과

근육과 뼈를 튼튼하게 하여 전반적인 신체 발달을 도움/ 비만, 대사 증후군, 심혈관 질환 등 다양한 질병의 발생 휘험을 낮춤/ 심폐 지구력, 신체 균형 감각이 좋아짐

02 정신적 효과

뇌에서 유익한 호르몬이 분비되어 집중력, 기억력, 학습 능력을 높여주며 인지 능력이 향상됨
스트레스를 해소하고 긍정적인 마음을 갖게 하여 불안감, 우울감을 줄여줌으로써 정서적 안정을 불러옴

03 사회적 효과

팀 활동을 통해 다른 사람과 협력하고 배려하는 법을 배우며 협력 및 소통 능력이 향상됨
경기의 규칙을 지키고 상대를 존중하는 태도를 배우며 사회성 함양을 통한 스포츠맨십을 배움

선정 사례:
장애아동의 통합체육 활동 참여



사례 선정 이유

01 주전공과의 연계성
언어병리학과 전공을 살려, 장애아동의 의사소통 참여 및 문제를 스포츠 현장 사례와 연결하고자 함

02 개인적 경험 기반
실제로 통합체육 수업에서 장애아동을 지원한 경험을 통해 문제 상황을 직접 관찰했기 때문에 주제의 현실성이 높음

03 체육학과 타수업과의 관련성
현재 수강 중인 '특수체육론' 과목에서 배운 내용을 적용하고 확장하여, 이론과 실제를 함께 다루고자 함

통합체육 상황에서 발생하는 현실적 문제점

학교 환경 및 시설 부족
열악한 체육관 환경, 장애학생을 위한 전용 기구와 보조 도구 부족

교사 준비 미흡
특수체육 경험이 부족한 체육교사와 통합학급 교사의 준비, 대응 부족

학생 태도 문제
비장애학생의 배려 부족, 장애학생의 낮은 수용 자세로 인해 상호작용이 원활하지 않음

수업 참여 기회 제한
장애학생이 수업에 배제되거나 참관에만 머무르는 경우 발생 -> 그로 인해 문제행동이나 돌발행동으로 이어지기도 함



AI 기반 대학 수업 혁신 사례의 공유와 확산을 위한 아카이브

발간 KELI

홈페이지 http://www.keliedu.org