

2022년도 중앙대학교 학교체육연구소 국내학술대회

# 2022 개정 교육과정의 이해와 미래 체육교사의 역량 교육

|일시 2022년 12월 27일(화) 10:00

|장소 중앙대학교 학교체육연구소 유튜브

|주최-주관 중앙대학교 학교체육연구소

|후원 중앙대학교 사범대학 체육교육과 및 일반대학원 체육학과



**중앙대학교 학교체육연구소**  
**하반기 학술대회**

**2022 개정 교육과정의 이해와  
미래 체육교사의 역량교육**

|       |   |                               |
|-------|---|-------------------------------|
| 일     | 시 | 2022년 12월 27일(화)              |
| 장     | 소 | 중앙대학교 학교체육연구소                 |
| 주최-주관 |   | 중앙대학교 학교체육연구소                 |
| 후     | 원 | 중앙대학교 사범대학 체육교육과 및 일반대학원 체육학과 |

## 목차

|       |                       |   |
|-------|-----------------------|---|
| 개 회 사 | 중앙대학교 학교체육연구소장 정인경    | 3 |
| 축 사   | 중앙대학교 일반대학원 체육학과장 김정현 | 4 |
| 프로그램  |                       | 5 |

### 제1부. 2022 개정 교육과정의 이해와 미래 체육교사의 역량 교육

|    |   |    |
|----|---|----|
| 1. | 2022 개정 교육과정의 이해/ 한국교육과정 평가원 권유진 박사                     | 9  |
| 2. | 예비교사의 디지털리터러시 역량/ 창원대학교 김혜정 교수                          | 10 |
| 3. | 체육과 교육과정 개발 방향/ 구암고등학교 김기주 교사                           | 11 |
| 4. | 2022개정 체육과 교육과정에 따른 예비체육교사양성 교육과정의 방향성 탐색/ 중앙대학교 유정애 교수 | 12 |
| 5. | 2022 개정 체육과 교육과정에 따른 미래 체육수업 사례/ 신한중학교 정영화 교사           | 13 |

### 제2부. Young Scientist Oral Presentation

|     |   |    |
|-----|---|----|
| 1.  | 식이행동변화단계에 따른 영양지수 및 식이효능감 비교/ 김나한   | 15 |
| 2.  | 중년기 성인 남성의 비만 및 대사적 건강상태와 신체활동 및 악력, 식이요인과의 관련성 연구/ 강준아                     | 15 |
| 3.  | 장애인 스포츠 지도자 및 예비 지도자의 영양지식 및 영양교육 요구도 조사/ 한상훈                               | 16 |
| 4.  | 중년 남성의 악력과 신체활동에 따른 대사적 건강위험 및 식생활평가지수 / 오성이                                | 16 |
| 5.  | 청소년 스마트폰 사용시간에 따른 신체 활동 참여 여부와 식생활의 관계 / 정상렬                                | 17 |
| 6.  | 한국 성인의 신체활동 행태와 HINT-8에 기반한 건강 관련 삶의 질과의 연관성 -국민건강영양조사 제8기(2019)자료 이용-/ 장영록 | 17 |
| 7.  | 알레르기 진단 경험에 따른 영양, 위생교육 경험의 차이 검증 / 김세희                                     | 18 |
| 8.  | 퇴행성 뇌질환 억제 운동프로그램 개발/ 최윤정   | 18 |
| 9.  | 한국 성인의 흡연 및 비만 여부와 천식 유병 여부의 연관성/ 이희주                                       | 19 |
| 10. | 고등학교 배드민턴수업에서 체육수업 참여동기 수준에 따른 영상 피드백 제공이 학습몰입에 미치는 영향/ 최민식                 | 19 |

## 개회사



안녕하세요.

오늘 중앙대학교 학교체육연구소가 중앙대학교 대학원 체육학과와 공동으로 ‘2022 개정 교육과정의 이해와 미래 체육교사의 역량 교육’이라는 주제로 2022년 하반기 학술대회를 개최하게 되어 매우 반갑습니다.

현재 4차 산업혁명 시대의 도래, 저출산으로 인한 학령 인구의 감소 등 미래 사회의 변화를 대비하여 학교 교육 역시 큰 변화가 이루어져야 할 시점입니다. 미래 사회에서는 어떠한 인재가 필요하며, 이러한 인재로 성장시키기 위해 학교에서 필요한 교육은 무엇이며, 또한 중고등학교에서의 이루어져야 할 수업과 평가방식은 어떻게 변화되어야 할지? 고민이 필요하다고 생각합니다. 특히 미래에는 스스로의 삶을 설계하고 이끌어가는 사람으로의 성장을 위한 지식교육이 필요하며 특히 미래역량의 핵심 요인의 하나가 디지털·AI 소양이라는 점은 분명한 것 같습니다. 이러한 사회적 변화 속에서 미래 변화에 대응하기 위한 교육과정의 혁신이 필요하고 이를 통한 교과교육과정 개발이 진행되면서 교육과정 개정 안이 고시되었습니다.

이에 체육과 역시 교육과정 개정에 따라 학교현장에서의 체육수업의 변화 뿐 아니라 학생을 가르치는 교사를 양성하는 대학 기관에도 많은 변화가 나타나야 할 것으로 사료됩니다. 따라서 그 어느 때 보다도 2022 개정 교육과정에 대한 이해와 예비 체육교사의 역량 함양을 위한 발전적 탐색이 필요하다고 생각합니다.

이러한 의미에서 오늘 주제 강연자이신 권유진 박사님, 김혜정 교수님, 유정애 교수님, 김기주 선생님과 정영화 선생님의 귀중한 발표내용은 체육학 전공 연구자 및 현장 체육교사들에게 새로운 교육과정을 종합적으로 이해하고 적용하는데 큰 도움이 될 것으로 기대합니다. 바쁘신 중에도 흔쾌히 발표를 수락해 주셔서 진심으로 감사드립니다. 또한 대학원 과정 중 많은 고민과 노력으로 수행했던 소중한 연구결과를 발표하기 위해 준비한 연구자들의 적극적인 참여에 깊은 감사드립니다.

끝으로 중앙대학교 학교체육연구소가 더욱 발전할 수 있도록 응원과 지지를 부탁드립니다. 학술대회에 참석해 주신 모든 분들의 건승을 기원합니다.

감사합니다.

2022년 12월 27일

중앙대학교 학교체육연구소장 **정인경**

## 환영사



안녕하십니까?

중앙대학교 대학원 체육학과장 김정현입니다.

연구자 및 대학원생 여러분들을 이렇게 비대면으로나마 만날 수 있게되어 반갑습니다.

이번 학술대회의 주제는 ‘2022 개정 교육과정의 이해와 미래 체육교사의 역량 교육’입니다. 지난 해 2022 개정 교육과정 총론이 행정예고된 이후 각 교과별 교육과정의 고시를 앞둔 시점에 매우 의미있는 주제라고 봅니다. 특히 사회변화와 시대적 요구에 반영하여 개정되는 개정 교육과정을 면밀하게 파악하고 이를 학교에 적용하기 위한 예비교사의 역할과 역량 강화의 필요성에 대하여 공부하고 의견을 나눌 수 있는 자리를 마련해 주신 학교체육연구소 소장님과 연구위원님들 그리고 교육과 연구활동으로 바쁘신 중에도 주제발표를 수락해주신 다섯 분의 발표자분들께도 진심으로 감사의 말씀을 드리고 싶습니다.

또한 이번 학술대회에는 많은 대학원생들이 구연발표를 통해 각자의 연구활동 성과를 공유할 수 있는 세션이 마련되어 있는 것으로 압니다. 새로운 시도인 만큼 젊은 연구자들이 더욱 성장할 수 있는 소중한 계기가 될 수 있도록 활발한 학문적 토의가 이루어지길 바랍니다.

다시한번 학술대회에 참석해주신 모든 분들의 무궁한 발전과 행복을 기원드립니다. 감사합니다.

2022년 12월 27일

중앙대학교 일반대학원 체육학과장 **김정현**

2022 개정 교육과정의 이해와 미래 체육교사의 역량 교육

# Program

| 제 1부. |  |
|-------|--|
| 개회식   | 개회사: 정인경 소장(학교체육연구소)<br>환영사: 김정현 학과장(체육학과)   |
| 1     | <p style="text-align: center;"><b>2022 개정 교육과정의 이해</b></p> 권유진 박사<br>(한국교육과정 평가원)                      |
| 2     | <p style="text-align: center;"><b>예비교사의 디지털리터러시 역량</b></p> 김혜정 교수<br>(창원대학교)                           |
| 3     | <p style="text-align: center;"><b>체육과 교육과정 개발 방향</b></p> 김기주 교사<br>(구암고등학교)                            |
| 4     | <p style="text-align: center;"><b>2022 개정 체육과 교육과정에 따른 예비체육교사양성 교육과정의 방향성 탐색</b></p> 유정애 교수<br>(중앙대학교) |
| 5     | <p style="text-align: center;"><b>2022 개정 체육과 교육과정에 따른 미래 체육수업 사례</b></p> 정영화 교사<br>(신한중학교)            |

# Program

| <b>제 2부. Young Scientist Oral Presentation</b> |  |
|--|--|
| 1  | <b>범이론적 모델에 근거한 청소년 학생 운동선수의<br/>식이행동변화단계에 따른 영양지수 및 식이효능감 비교</b><br>김나한<br>(중앙대학교 석사)   |
| 2  | <b>중년기 성인 남성의 비만 및 대사적 건강상태와 신체활동 및 악력, 식이요인과의<br/>관련성 연구</b><br><b>-제7기 국민건강영양조사(2016-2018년도)자료를 이용하여-</b><br>강준아<br>(중앙대학교 석사) |
| 3  | <b>장애인 스포츠 지도자 및 예비 지도자의<br/>영양지식 및 영양교육 요구도 조사</b><br>한상훈<br>(중앙대학교 교육대학원)  |
| 4  | <b>중년 남성의 악력과 신체활동에 따른 대사적 건강 위험 및 식생활 평가지수</b><br>오성이<br>(중앙대학교 일반대학원)  |
| 5  | <b>청소년 스마트폰 사용시간에 따른 신체 활동 참여 여부와 식생활의 관계</b><br>정상렬<br>(중앙대학교 일반대학원)  |
| 6  | <b>한국 성인의 신체활동 행태와 HINT-8에 기반한<br/>건강 관련 삶의 질과의 연관성</b><br><b>-국민건강영양조사 제8기(2019)자료 이용-</b><br>장영록<br>(중앙대학교 일반대학원)              |
| 7  | <b>알레르기 진단 경험에 따른 영양, 위생교육 경험의 차이 검증</b><br>김세희<br>(중앙대학교 일반대학원)   |
| 8  | <b>퇴행성 뇌질환 억제 운동프로그램 개발</b><br>최윤정<br>(중앙대학교 일반대학원)  |
| 9  | <b>한국 성인의 흡연 및 비만 여부와 천식 유병 여부의 연관성</b><br>이희주<br>(중앙대학교 일반대학원)  |
| 10   | <b>고등학교 배드민턴수업에서 체육수업 참여동기 수준에 따른<br/>영상 피드백 제공이 학습몰입에 미치는 영향</b><br>최민식<br>(중앙대학교 교육대학원)  |

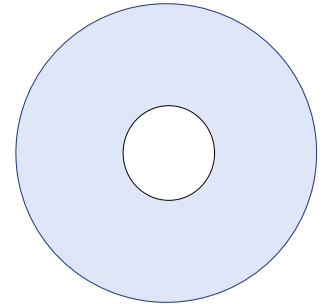
**학교체육연구소**

**2022년도 하반기 학술대회**

2022 개정 교육과정의 이해와 미래 체육교사의 역량교육



# 제 1부. 2022 개정 교육과정의 이해와 미래 체육교사의 역량 교육



# 2022 개정 교육과정의 이해

권유진 박사 (한국교육과정 평가원)

---



# 2022 개정 교육과정의 이해

권유진(한국교육과정평가원)

추진배경 :  
수업과평가가  
개선위과정  
교육과정개정  
필요

디지털 전환, 기후환경 변화 등 예측 어려운  
변화 대응하는 교육 혁신 필요

학령 인구 감소 및 학습자 성향 변화에 따른  
학습자 맞춤형 교육 강화를 위한 교육

새로운 환경 변화에 적합한 미래사회 필요한  
역량 함양

현장 수용성 높은 교육과정 요구

## 개정 방향 및 중점

- ❖ 주도성 및 공동체 의식 함양: 삶과 연계한 역량 교육
- ❖ 개별화된 학습 경험 : 학생 맞춤형, 교육과정 자율성 확대
- ❖ 디지털 전환, 원격수업 확대 : 디지털, AI 교육 학습 환경 조성

# 1) 인간상과 핵심역량

- ▶ **총론 방향을 교과 내용 및 성취기준에 반영** : 성격, 내용체계표, 성취기준
  - ▶ 자기주도성, 책임감
  - ▶ 융합적 사고에 기반한 창의와 혁신, 문제해결역량
  - ▶ 협력적 소통과 공동체 의식에 기반한 시민성
- ▶ **2015 개정 대비 2022 개정에서는 핵심역량과 교과 역량을 구분 제시하지 않음.**

|               |  |
|---------------|--|
| <b>미래 전망</b>  | 4차 산업혁명 도래, 인구 급감, 학습자 성향 변화, 기후환경 변화 등 불확실성 심화  |
| <b>국민 의견</b>  | 개인과 사회 공동의 행복 추구<br>자기 정체성을 바탕으로 한 자기 주도적 학습, 책임 있는 시민으로 성장<br>※ 국가교육회의 설문조사(21.5.17. ~ 6.17.) |
| <b>글로벌 동향</b> | 학생 행위 주체성(student agency)<br>변혁적 역량, 세계 시민 역량 등 강조   |

**인간상 설정 시 고려사항**

- ☞ **자기 주도성**  
(주체성, 책임감, 적극적 태도)
- ☞ **창의와 혁신**  
(문제해결, 융합적 사고, 도전)
- ☞ **포용성과 시민성**  
(배려, 소통, 협력, 공감, 공동체 의식)

\* (포용성) 사회 구성원들 사이의 차이와 다양성에 대한 상호 이해와 존중을 바탕으로, 개개인의 교육적 성장과 공정하고 지속가능한 사회를 함께 실현해 나가고자 하는 태도 및 소양

## 2) 교육과정 시수 변화 및 선택과목 신설

- ▶ 연간 34주 기준 → 한학기 17주(교과 16주+학교 자율시간 1주)
- ▶ 학습량 적정화 지침에 근거하여 2015 대비 성취기준 수 감축
- ▶ 일반 및 진로 선택과목(2015)
  - 일반, 진로, 융합 선택과목(2022)
- ▶ 5±2 단위 → 학기기준 4±1 학점

| 교과(군) | 공통과목 | 선택과목         |   |                           |
|-------|------|--------------|---|---------------------------|
|       |      | 일반 선택        | 진로 선택                                     | 융합 선택                     |
| 체육    |      | 체육Ⅰ, 운동과 건강Ⅰ | 체육Ⅱ, 운동과 건강Ⅱ<br>(미나) 체육 탐구                | 스포츠 생활<br>(미나) 스포츠 활동과 분석 |
| 예술    |      | 음악, 미술, 연극   | 음악 연주와 창작, 음악 감상과 비평,<br>미술 창작, 미술 감상과 비평 | 음악과 미디어<br>미술과 매체         |

### 3) 총론의 범교과 주제 반영

- A. 생태전환교육의 교육과정 반영
  - ▶ 예: 지속가능한 생활, 생태감수성
- B. 민주시민교육의 교육과정 반영
  - ▶ 예: 문화다양성, 사회적 공감과 의사소통
- C. 디지털 AI 소양 함양을 위한 교육과정 반영
  - ▶ 디지털 소양 교육과 연계한 정보교육 강화





# 주요 개정 내용(과제)

1. 미래 변화에 대응하는 교육과정 혁신
2. 현장의 자율적 혁신을 지원 촉진하는 교육 강화
3. 교육과정 혁신을 통한 학습자 맞춤형 교육 강화
4. 교육환경 변화에 적합한 교과 교육과정 개발 및 지원

# 과제1. 미래 변화에 대응하는 교육과정 혁신

## ① 미래사회 대비하는 교육방향 제시

- 미래사회에 적합한 인간상, 핵심역량, 교육목표 개선
- **인간상: 자기주도성(자기주도적 사람), 창의와 혁신, 포용성과 시민성**
- **핵심역량: 자기관리, 지식정보처리, 창의적 사고, 심미적 감성, 공동체 역량, 협력적 소통(2015 개정 시, 의사소통)**
- **기초소양 함양: 언어소양, 수리소양, 디지털 소양**

## ② 학습자의 공동 가치 및 역량 강화

- 인간의 환경과 공존을 추구하는 생태전환교육
- 시민성 함양을 위한 민주시민교육
- 디지털 및 AI 소양 함양 교육 강화(초등 실과를 포함한 학교 자율시간 활용하여 시수확보, 중등 정보교과)

# 생태전환교육 및 민주시민교육

## ▶ 교과 교육

- 생태전환 및 민주시민교육 관련 가치와 태도 역량함양 가능하도록 내용기준 및 교육과정 재구조화
- 모든 교과에서 생태감수성, 시민성 교육 등을 구체화하고 내용체계 포함되도록

## ▶ 비교과 활동

- 창의적 체험활동, 자유학기 활동 등 체험중심 수업과 자치활동
- 학생의 삶과 연계한 문제를 스스로 해결하고 자발적 참여하는 활동 강화
- 지역과 연계한 체험학습 프로그램, 봉사활동 등 지원

# 과제2. 현장의 자율적 혁신을 지원 촉진하는 교육 강화

- ① 분권화를 기반으로 한 학교 교육과정 자율성 확대
  - 국가교육과정, 지역 교육과정, 학교 교육과정
  - 학교 자율적으로 선택과목 개발 및 운영
  - 학교 자율시간을 확보하여 개설과목 신설, 지역연계 특색 프로그램 운영 가능
  - 기존의 한 학기 17시간 기준 = 16시간 + 1회(자율운영)
- ② 교육과정 운영의 유연성 제고
  - 안전교육 개선 방안: 과학, 체육, 실과, 보건 등 체계적 안전교육 실시
  - 초등 저학년(1~2학년)을 위한 대근육 활용, 신체활동을 위한 실외놀이 및 신체활동 강화
  - 기존 자유학기 혹은 자유학년제 > 자유학기 + 진로연계학기(3학년 2학기)
- ③ 창의적 체험활동 및 범교과 학습 주제 개선: 자율자치 활동, 동아리활동, 진로활동(봉사활동은 동아리 혹은 진로활동으로 통합)

# 과제 3. 교육과정 혁신을 통한 학습자 맞춤형 교육 강화

## ① 학생의 개성과 다양성을 존중하는 교육

- ▶ 학교급 전환 시기의 진로 연계 교육 강화: 진로연계학기, 진로연계교육
- ▶ 초중학교 진로연계학기 운영 방안

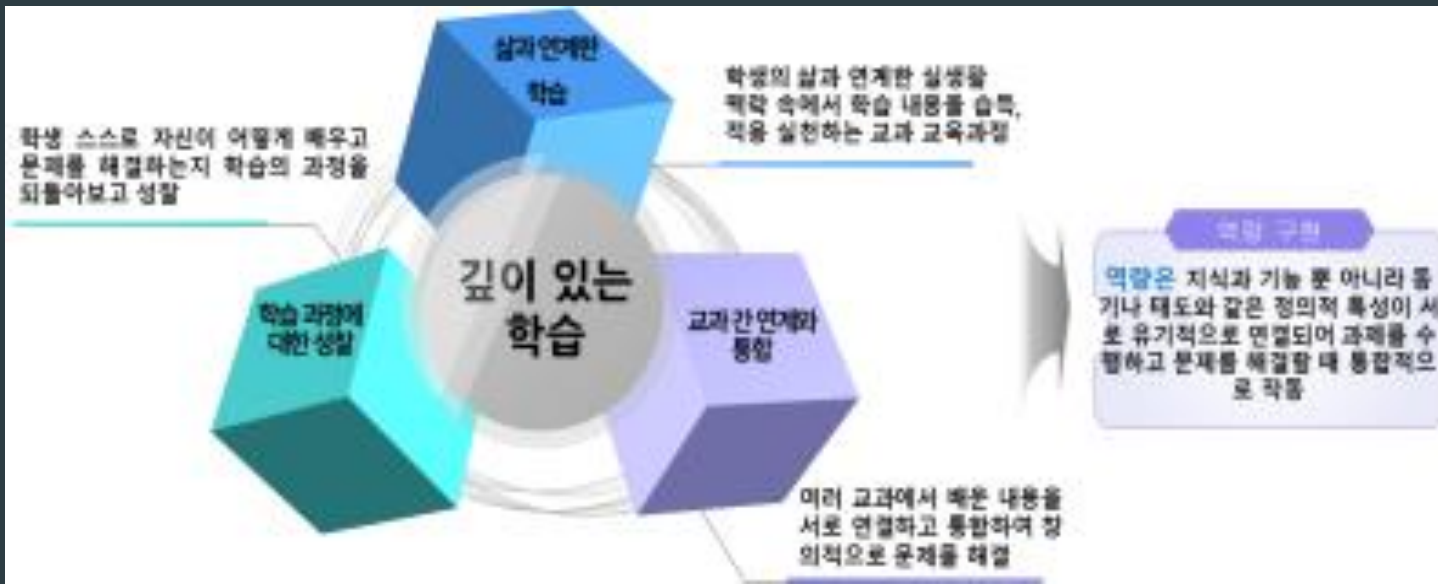
## ② 고등학교 맞춤형 교육과정 구현

- ▶ 고교학점제 기반 고등학교 교육과정
  - 진로적성에 맞는 맞춤형 교육과정 구현
  - 과목별 이수학점 증감범위 조정 및 필수이수학점 축소
  - 학생의 진로와 적성을 고려한 다양한 학습 기회 확대
  - 고교학점제 및 개정 교육과정에 부합하는 성장 중심 평가체제 구축
- ▶ 직업계 고등학교 학점제 기반 교육과정

# 과제 4. 교육환경 변화에 적합한 교과 교육과정 개발 및 지원

## ① 역량 함양 교과 교육과정 개발

- ▶ 교과 교육과정 개발의 지향점 : 깊이 있는 학습(삶과 연계한 학습, 교과통합, 학습과정에 대한 성찰)
- ▶ 교과 교육과정 설계 원리
- ▶ 종론과 교과 교육과정의 유기적 연계성 강화



# 과제 4. 교육환경 변화에 적합한 교과 교육과정 개발 및 지원

① 역량 함양 교과 교육과정 개발

② 디지털 기반 교수학습 혁신

- ▶ 온,오프라인 연계 교수학습 및 평가 모형
- ▶ 원격수업 등 디지털 인프라 활용한 다양한 교육 방식 모색
- ▶ 디지털 학습 환경에서도 학생 참여 중심의 자기주도적 역량 함양 및 맞춤형 원격수업 활성화

# 과제 4. 교육환경 변화에 적합한 교과 교육과정 개발 및 지원

① 역량 함양 교과 교육과정 개발

② 디지털 기반 교수학습 혁신

③ 교육과정 지원 체제 구축

- ▶ 교원 정책 및 역량 강화 방안: 교사연수(2023년 예정)
- ▶ 대입 제도 개선 방안(2028학년도 대입 개편안 발표 예정, 2024년)
- ▶ 학습 공간 재구조화 및 디지털 기반 학습 환경 구현



# 교과 교육과정 관련

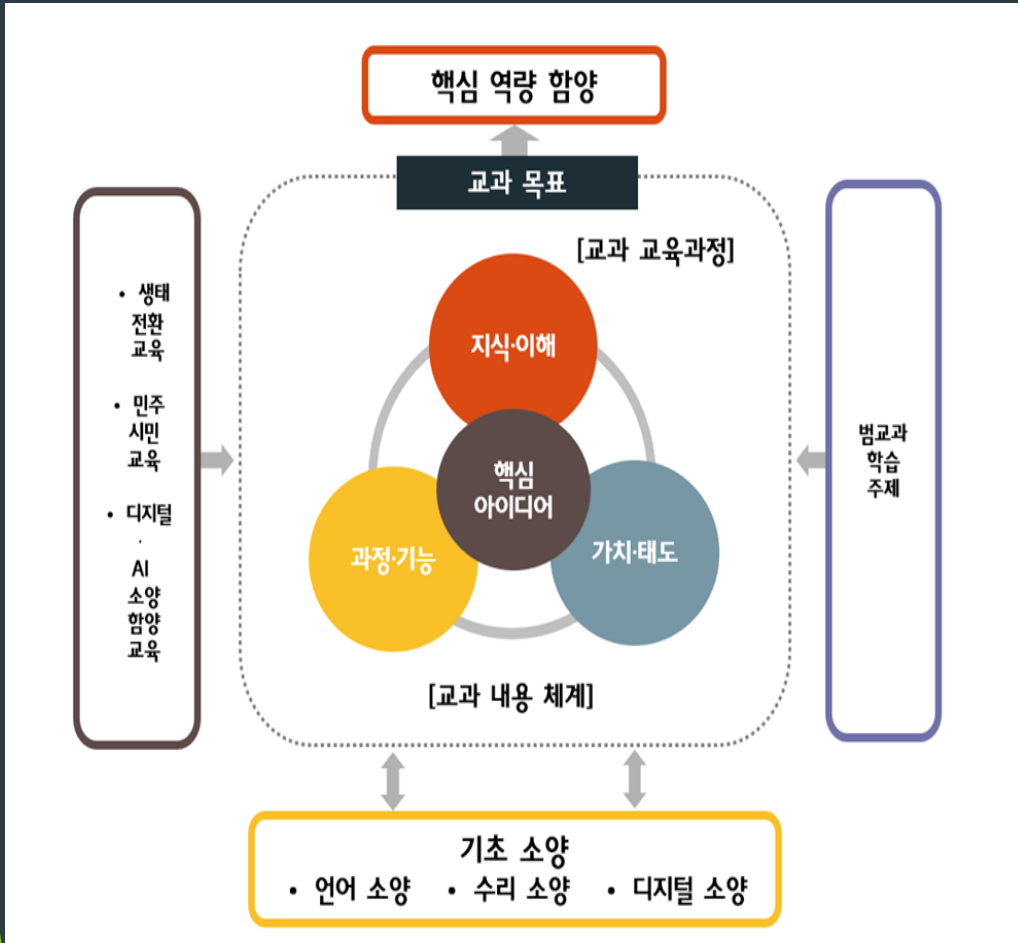
# 역량 중심 교과 교육과정의 의미

- ▶ 2009(2011 개정) : 교과 역량에 대한 선언적인 제시, **내용 요소에서 성취기준으로**
- ▶ 2015 개정: 교과 역량에 대한 정의 제시, 교과 목표에 포함하여 진술
- ▶ 2022 개정: 내용체계표의 역량(지식이해, 과정기능, 가치태도)

# 교과 교육과정 설계 원리

1. 각 교과의 본질과 열개를 드러내는 핵심 아이디어 선정
  2. 학생이 궁극적으로 이해하고 알아야 할 것, 교과의 사고 및 탐구 과정, 교과 활동을 통해서 기를 수 있는 고유한 가치 및 태도를 선정하고 조직
  3. 성취기준은 영역별 학습 결과로 진술하고 내용체계를 구성하는 요소별이 아닌, 세가지 차원의 요소를 통합한 학생의 수행을 보여주는 문장으로 진술
- ▶ 교과 역량은 교과 교육을 통해 학생들이 갖추기를 기대하는 능력이며, 교수학습 과정에서 지식이해, 과정기능, 가치태도 라는 3가지 요소 간 통합적 작동을 통해 수행으로 나타남.

# 내용체계와 성취기준(개발 방향)



- ▶ 소수의 핵심 아이디어를 중심으로 학습 내용 엄선, 교과 내 영역 간 내용 연계성 강화
- ▶ 교과 고유의 사고와 탐구를 명료화하여 깊이 있는 학습 지원
- ▶ 교과 목표, 내용 체계, 성취기준, 교수·학습, 평가의 일관성 강화
- ▶ 학생의 의미 있는 학습경험을 위한 교육과정 자율화의 토대 마련

# 핵심아이디어 & 내용체계

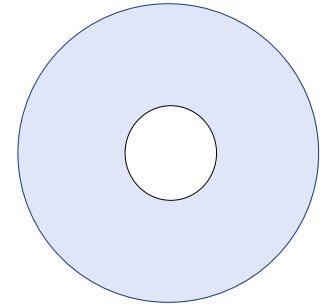
- 핵심 아이디어는 모든 내용 요소를 포괄하면서 내용 요소 간의 연계를 보여주는 상위 조직자를 의미함. 이러한 빅 아이디어는 교과 내 영역이나 단원 수준, 교과 수준, 몇 개 교과 간 수준, 전체 교과 수준 등 여러 층위에서 설정될 수 있음.
- 2022 개정 교과 교육과정에서 설정되는 '핵심 아이디어'는 '교과 내 영역 수준'에서 설정되는 빅 아이디어로서, '해당 영역을 아우르면서 해당 영역의 학습을 통해 일반화할 수 있는 내용을 핵심적으로 진술한 것'을 의미함.

- 교과 내용 체계의 세 가지 범주로서 교과를 통해서 가르고자 하는 역량은 학습자가 특정한 상황과 맥락에서 교과의 지식, 기능, 가치 및 태도 등을 통합적으로 작동시켜 삶의 다양하고 복잡한 문제를 해결하는 능력으로, [지식·이해], [과정·기능], [가치·태도] 세 범주의 유기적이고 복합적인 작동으로 계발될 수 있음. 이에 따라 2022 개정 교육과정에서는 교과의 내용 체계를 [지식·이해], [과정·기능], [가치·태도]의 세 가지 범주로 구성하여 제시함.
- 이러한 교과 내용 체계의 세 가지 범주는 교과의 특성에 따라 통합하거나 순서를 변경하여 제시할 수 있음. 곧, [지식·이해], [과정·기능], [가치·태도]를 영역별로 제시할 수도 있고, 모든 영역의 [지식·이해]를 제시하고, [과정·기능]과 [가치·태도]는 모든 영역을 포괄하여 제시할 수 있음.

# 참고자료

- ▶ 교육부(2021). 2022 개정 교육과정 총론 주요사항 발표. 2021. 11.24.
- ▶ 교육부(2022). 2022 개정 교과 교육과정 정책연구진 합동 워크숍 자료집. 2022. 9. 2.
- ▶ 교육부(2021). 2022 개정 교과 교육과정 개발 기준 마련 연구. 2차 합동 워크숍 자료. 2021. 12.

감사합니다.



## 예비교사의 디지털리터러시 역량

김혜정 교수 (창원대학교)

---

2022.12.21.

## 예비교사의 디지털리터러시 역량

김혜정

창원대학교 특수교육과(교육공학전공) 교수



2022.12.21.

# 예비교사의 디지털리터러시 역량

김혜정

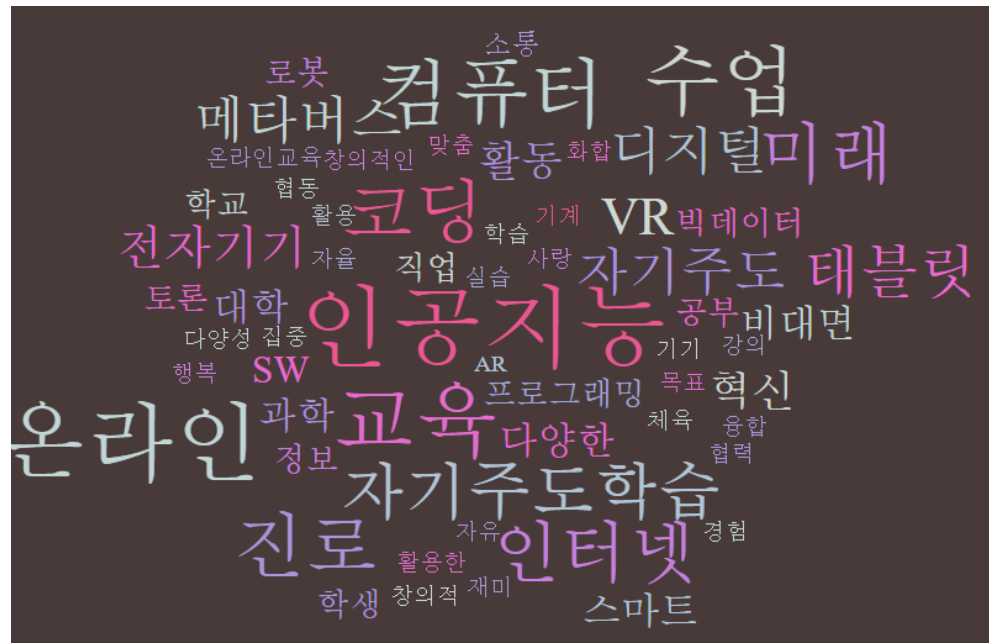
창원대학교 특수교육과(교육공학전공) 교수

# 학생들이 생각하는 미래교육을 생각할 때 떠오르는 키워드

중학생 (2022.7)



고등학생 (2022.6)



# 요즘 학생들이 원하는 미래 직업(2022)

미래직업 (2022.6, 서울 OO중학생)



미래직업 (2022.7, 서울 OO고등학생)



# Emerging market: Smart Farm



고효율의 스마트팜 경제 성장

스마트팜 국제 시장  
성장  
2029년까지 46조 규모



다보스포럼(2021)  
스마트팜에 필요 역량

1. 통합적 SW/HW 활용 능력  
SW (dashboards, analytics, programmatic alerts) + HW(robotics, sensors, cameras 등)
2. 로봇(드론포함) 관리기술
3. 데이터 분석/활용 능력

농림축산식품부 EPIS 농림수산물교육원확립지원

2022  
스마트팜 청년창업  
보육센터 교육생 모집

신청기간

교육내용

스마트팜 분야  
전문인력 육성(20개월 과정)

STEP 01

인문/이력교재

스마트팜 농업기초(경영관리·시설관리·작물생리, 품목재배 등) 교육 등

온실 등을  
강등

960시간 이상

영농 전 주기별 실습 교육 진행

공공,

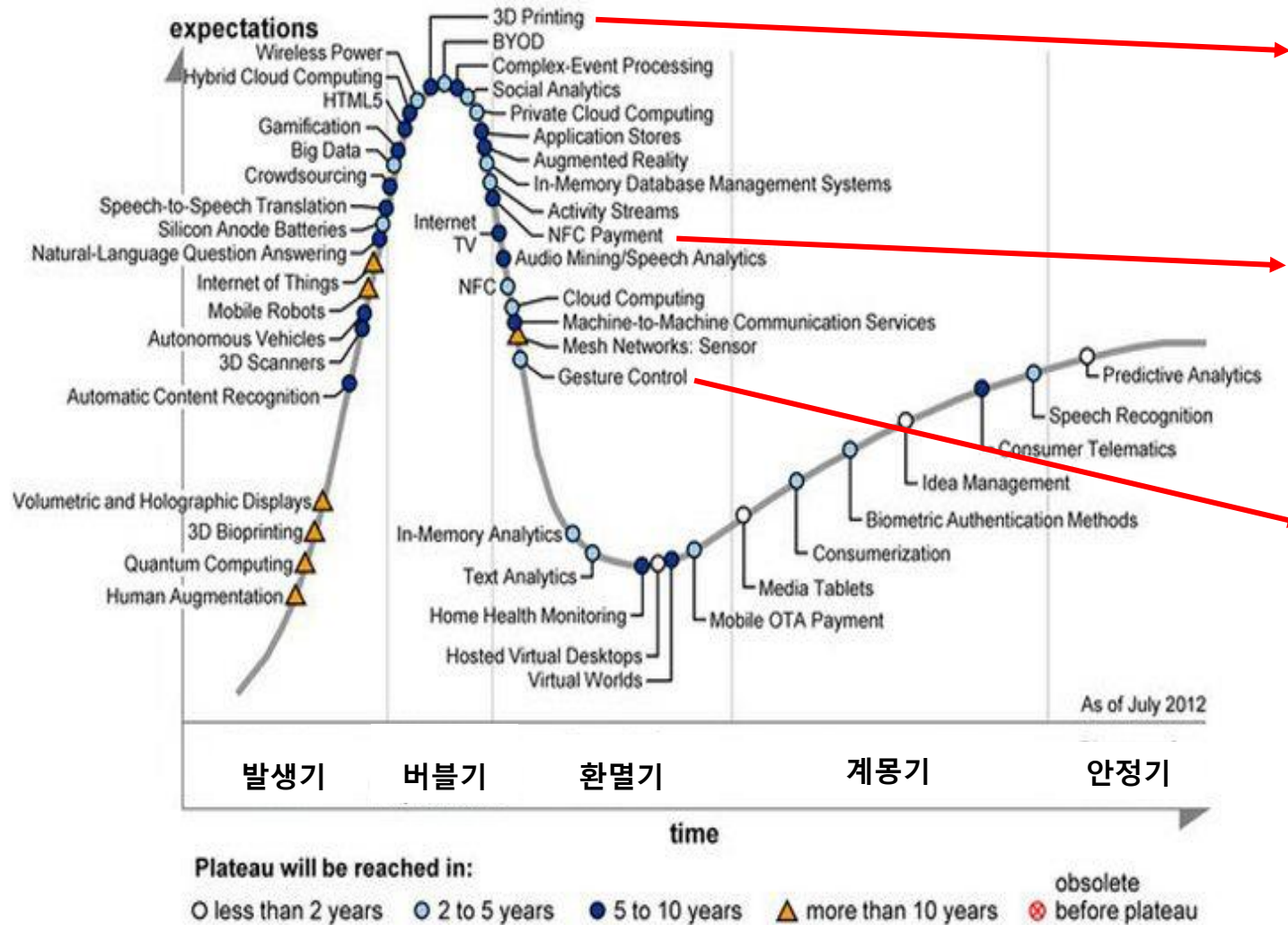
정부의 스마트팜 전문인력 교육과정



9 고교에 스마트팜 교육시스템 첫선

천안제일고 - 학교 스마트팜 교육시스템 (농업계열 학과)

# 디지털 경제의 예측 : Gartner의 새로운 기술 하이프 사이클 (2012)



국내 최초 데스크탑 3D 프린터 에디슨



2014년 출시

삼성 NFC 결제 출시



2015년 출시

BMW 제스춰 콘트롤 기능 탑재

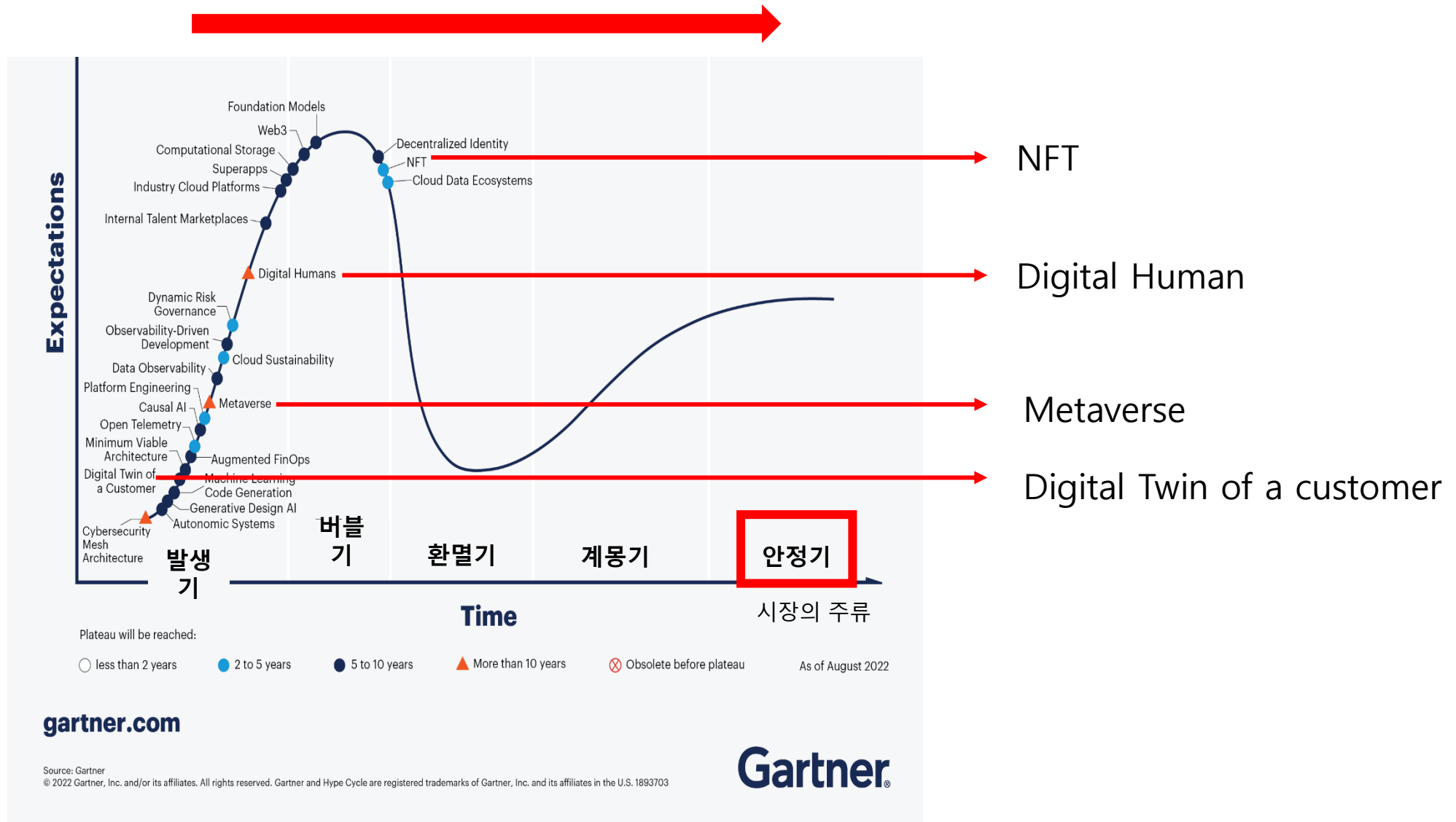


2019년 출시

Tap Strap 2 제스춰 콘트롤러 (키보드 대응)



# 디지털 경제의 예측 : Gartner의 새로운 기술 Hype Cycle (2022)



NFT

Digital Human

Metaverse

Digital Twin of a customer

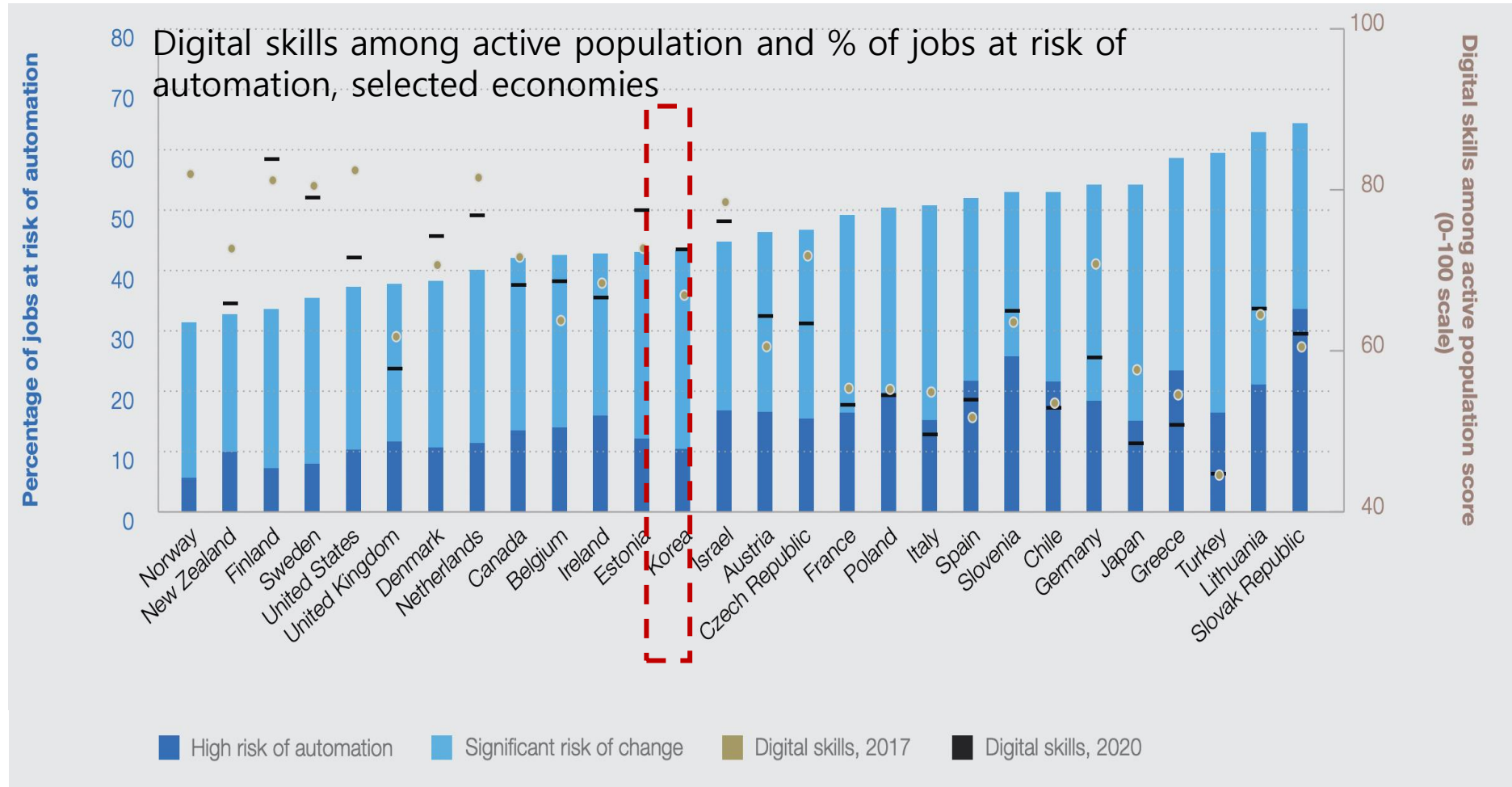
## 한국의 디지털 경쟁력: 디지털 기술 이용과 디지털 역량(digital skills)은 어떠한가?

한국은 디지털 인프라는 높지만 업무에 활용, 디지털 역량 등은 다른 선진국에 비해 낮은 편

|    | ICT adoption              | Flexible work arrangements | Digital skills    | Digital legal framework   |
|----|---------------------------|----------------------------|-------------------|---------------------------|
| 1  | Korea, Rep. 93.7          | Netherlands 82.7           | Finland 84.3      | United States 78.0        |
| 2  | United Arab Emirates 92.3 | New Zealand 77.7           | Sweden 79.5       | Luxembourg 77.4           |
| 3  | Hong Kong SAR 90.2        | Switzerland 75.8           | Estonia 77.9      | Singapore 76.5            |
| 4  | Sweden 89.7               | Estonia 75.0               | Iceland 77.6      | United Arab Emirates 72.5 |
| 5  | Japan 88.3                | United States 74.2         | Netherlands 77.3  | Malaysia 70.0             |
| 6  | Singapore 88.1            | Luxembourg 73.6            | Singapore 77.3    | Estonia 69.3              |
| 7  | Iceland 87.8              | China 73.6                 | Israel 76.5       | Sweden 67.9               |
| 8  | Norway 84.7               | Australia 72.9             | Denmark 74.7      | Finland 67.7              |
| 9  | Qatar 83.9                | Finland 72.5               | Saudi Arabia 74.1 | Germany 67.3              |
| 10 | Lithuania 83.8            | Denmark 72.4               | Korea, Rep. 73.0  | Netherlands 65.5          |

# 한국의 디지털 경쟁력: 자동화 위험과 디지털 역량은 어떤 수준인가?

한국은 인공지능 등으로 일자리 자동화에 대한 위험이 있으나 디지털 기술은 상승추세

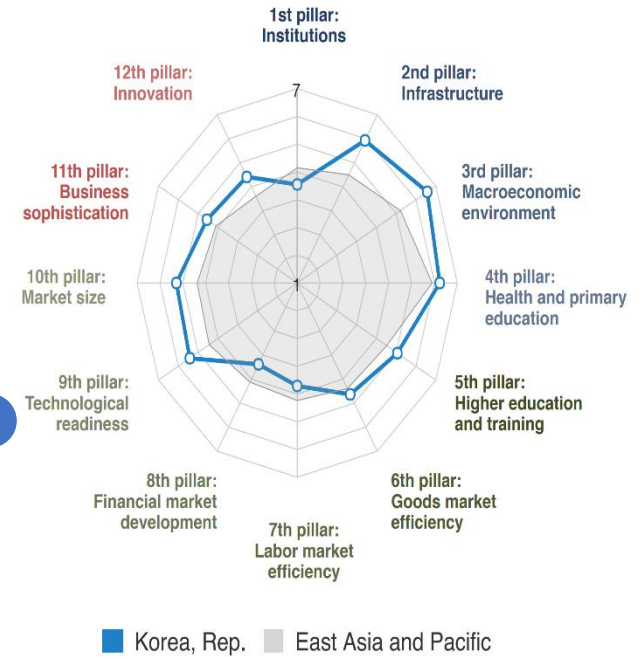
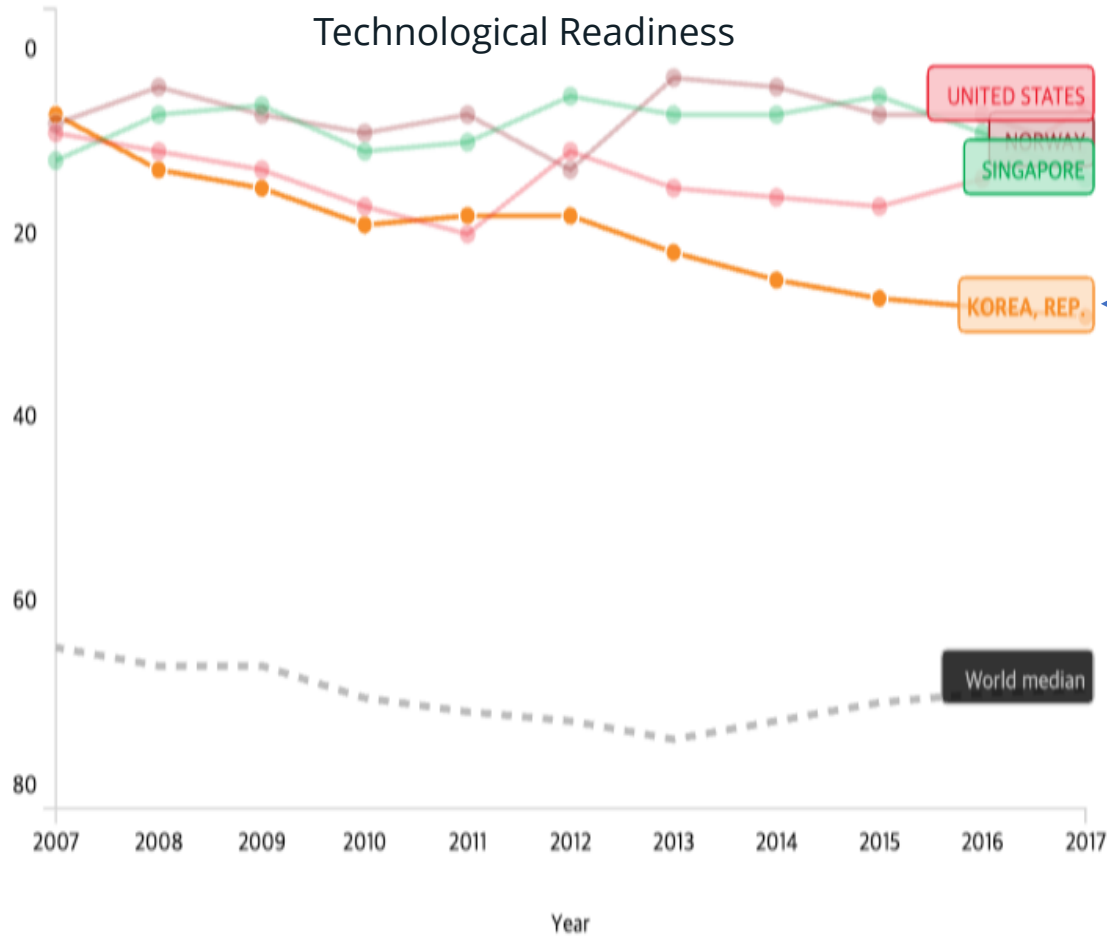


Source: World economic forum(2020). The Global Competitiveness Report Special Edition 2020: How Countries are Performing on the Road to Recovery (23 p). [https://www3.weforum.org/docs/WEF\\_TheGlobalCompetitivenessReport2020.pdf](https://www3.weforum.org/docs/WEF_TheGlobalCompetitivenessReport2020.pdf)



# 한국의 디지털 경쟁력: 국가 기술 준비도는 어떠한가?

## 한국은 국가의 기술준비도가 하향 추세



| 9th pillar: Technological readiness |  | 29 | 5.6   | ↔ |
|-------------------------------------|--|----|-------|---|
| 9.01                                | Availability of latest technologies              | 23 | 5.8   | ↔ |
| 9.02                                | Firm-level technology absorption                 | 23 | 5.3   | ↔ |
| 9.03                                | FDI and technology transfer                      | 55 | 4.5   | ↔ |
| 9.04                                | Internet users % pop.                            | 8  | 92.7  | ↔ |
| 9.05                                | Fixed-broadband Internet subscriptions /100 pop. | 5  | 41.1  | ↔ |
| 9.06                                | Internet bandwidth kb/s/user                     | 71 | 54.3  | ↔ |
| 9.07                                | Mobile-broadband subscriptions /100 pop.         | 14 | 111.5 | ↔ |

# 디지털 인재로서 수준은 어떠한가?

- SW·AI 등 디지털 산업 분야뿐 아니라, 일반 산업 및 사회 전 영역에 걸쳐 디지털 역량을 보유한 인력 수요 급증 예상
- 우리나라 성인(16~65세)과 청소년(만 15세)의 디지털 역량(문해력) 수준은 OECD 평균보다 약간 낮은 수준
- **성인의 고수준 디지털 역량(Level 3)이 다른 나라에 비해 매우 낮은 편**
- **초·중·고 대학교육에서 교육과정과 통합된 고수준 디지털 역량 향상의 기회가 필요함 (단순 기능이 아닌)**

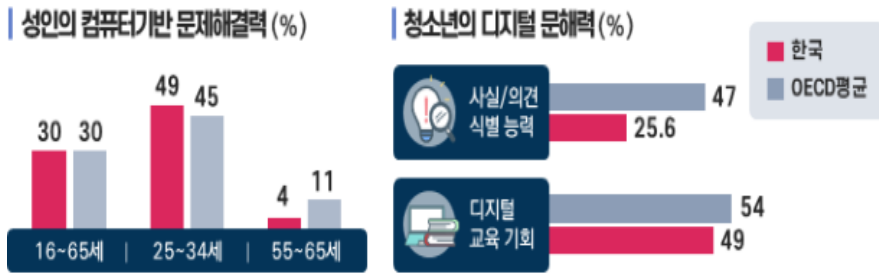
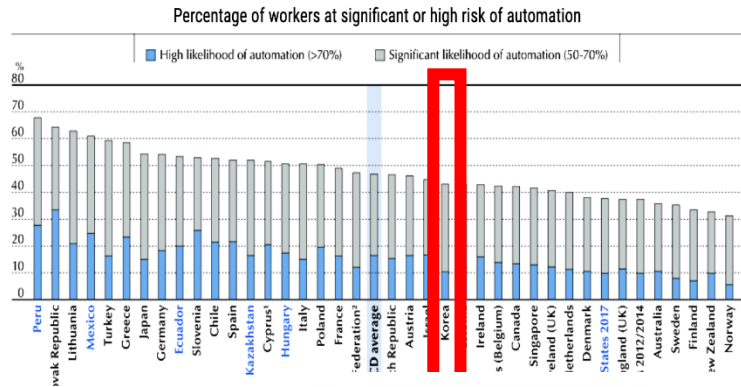
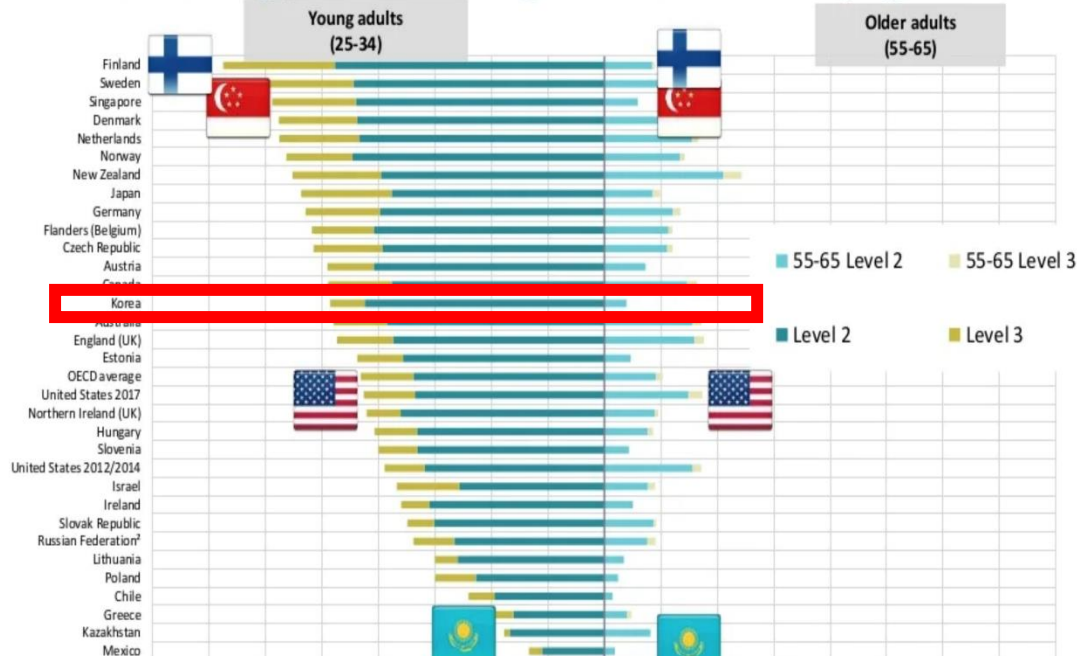


Figure 4.16. Likelihood of automation or significant change to jobs



## Proficient in solving problems in a digital environment – by age

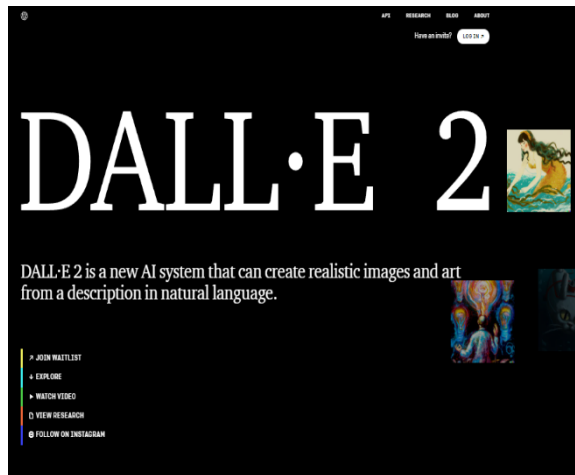


**생각보다 너무 빠르게 인공지능 기술이 발전되고 있다.**

- 인공지능은 창의적이지 못할거야
- 인공지능 기술은 10년 후에나 상용화 될 거야
- 인공지능 기술은 교사를 대체할 수 없어
- 인공지능 기술은 인간의 의사결정을 대체할 수 없어
- ..... 등등등

# 현재 인공지능의 상용화 기술의 현재

- DALL-E는 이용자가 기술한 문장대로 새로운 디자인을 창안해 주는 인공지능 플랫폼



I wanted a dark spin, so I asked DALLE for “a man holding a pile of gold coins while a woman looks at him with envy.”



I wanted something cute, so I asked DALLE for “a fish jumping from a small fishbowl to a large fishbowl.”



I asked DALLE for “a weight with a businesswoman on the left plate and cash on the right plate.”



# 현재 인공지능의 상용화 기술의 현재

## ChatGPT: Optimizing Language Models for Dialogue

- <https://chat.openai.com/chat>

H 배구경기 방법을 단계별로 나누어서 설명해줄래?

G 배구 경기는 일반적으로 아래와 같은 단계로 진행됩니다.

1. 준비: 경기 전에 각 팀은 자신들의 선수들과 코치, 심판, 슈팅 제비를 선정합니다. 슈팅 제비는 선수들이 선택한 제비를 공격 제비로 선택할 수 있게 해주는 역할을 합니다. 이후 각 팀은 자신들의 선수들을 정해진 순서대로 선발합니다.
2. 서비스: 경기가 시작되기 전에 서비스를 결정할 차례가 있습니다. 서비스는 공을 상대편 쪽으로 치는 것을 의미합니다. 일반적으로 선공권을 서비스 제비를 고른 쪽이 연습니다. 선공권을 얻은 팀은 첫 서비스를 합니다.
3. 공격: 공이 상대편 쪽으로 친 후, 공격하는 쪽은 공을 자신들의 손으로 치거나 제비를 이용해 상대편의 지역으로 칠 수 있습니다. 공은 제한 지역

H 배구 선수를 인터뷰해서 팀워크의 중요성에 대해 질문하려고 하는데 질문 3개만 뽑아줘

- G
1. 팀워크가 가장 중요한 이유는 무엇인가요?
  2. 팀워크를 잘 이루기 위해서 어떤 점이 중요하나요?
  3. 팀워크를 잘 이루기 위해서 어떤 점을 신경 써야 하나요?

H 배구경기를 통해서 향상시킬 수 있는 능력은 무엇이 있어?

G 배구 경기를 통해 향상시킬 수 있는 능력은 다음과 같습니다.

1. 시각감각 능력: 배구 경기를 할 때는 공을 쫓아가기 위해서 시각과 청각을 이용해야 합니다. 이를 통해 시각감각 능력이 향상됩니다.
2. 운동능력: 배구 경기는 손과 신체를 이용해서 공을 칠 수 있으며, 이를 위해서는 적극적으로 움직여야 합니다. 이로 인해 운동능력이 향상됩니다.
3. 집중력: 배구 경기를 할 때는 공이 어느 쪽으로 갈지 예측하고, 적극적으로 대처해야 합니다. 이를 위해서는 집중력이 필요합니다.
4. 팀워크: 배구 경기는 일반적으로 6명씩 구성된 팀으로 진행됩니다. 이를 위해서는 팀워크가 필요합니다. 각 선수가 자신의 역할을 수행하고, 상호 조율해서 공을 치거나 수비할

H 배구경기하는 이미지를 만들기 위해 AI image generator에게 입력할 명령문을 만들어 주세요

G "Generate an image of a volleyball game in progress, with players on either side of the net, hitting the ball back and forth."

"Create an image of a volleyball match being played on a beach, with the sun setting in the background."

"Generate a picture of a competitive volleyball game being played in an indoor gym, with spectators watching from the bleachers."

"Create an image of a group of friends playing a casual game of volleyball at a park on a sunny day."

# 현재 인공지능의 상용화 기술의 현재

오후 7:48

Create an image of a volleyball match being played on a beach, with the sun setting in the background. - @Hye Jeong Kim (fast)



U1

U2

U3

U4



V1

V2

V3

V4



# 현재 인공지능의 상용화 기술의 현재

오후 7:51 Create an image of a group of friends playing a casual game of volleyball at a park on a sunny day. - @Hye Jeong Kim (fast)



U1

U2

U3

U4



V1

V2

V3

V4



# 현재 인공지능의 상용화 기술의 현재

Elicit <https://elicit.org/>

Elicit

How can pre-service teachers improve their ability to instruct bally ball ga

FAQ

Tasks

Starred

## How can pre-service teachers improve their ability to instruct bally ball game?

SUMMARY OF TOP 4 PAPERS

BETA

These papers suggest that pre-service teachers can improve their ability to instruct by taking courses that include play practice (Liu 2020) and game-enhanced learning (Meletiou-Mavrotheris 2016). Additionally, Huang 2012 and Vu 2016 suggest that courses that include games can be beneficial to pre-service teachers, although these papers do not focus specifically on instruction. Therefore, these papers provide some evidence that pre-service teachers can improve their ability to instruct by taking courses

### Add information about all papers

Abstract summary ✓

Intervention

Outcomes measured

Has PDF

Filter

Sort by

Export as

Paper title

Abstract summary



The Impact of Play Practice on Chinese Physical Education Pre-Service Teachers Badminton Content Knowledge

Hairui Liu, Wei Wang, Yaohui He, P. Hastie

2020 1 Citations DOI PDF

Play Practice is a pedagogy that can help pre-service teachers improve their ability to instruct badminton.



A Development and Evaluation of Educational Board Game Design Course: An Example of Pre-service Teacher

Chiung-Wei Huang, Eric Zhi-Feng Liu, Li-Chun Liu, C. Lin

2012 IEEE Fourth International Conference On Digital Game An...

2012 7 Citations DOI

A course curriculum that requires pre-service teachers to work cooperatively in learning-groups can improve pre-service teachers' ability to instruct bally ball games.



Pre-Service Teacher Training on Game-Enhanced Mathematics Teaching and Learning

Maria Meletiou-Mavrotheris, Theodosia Prodromou

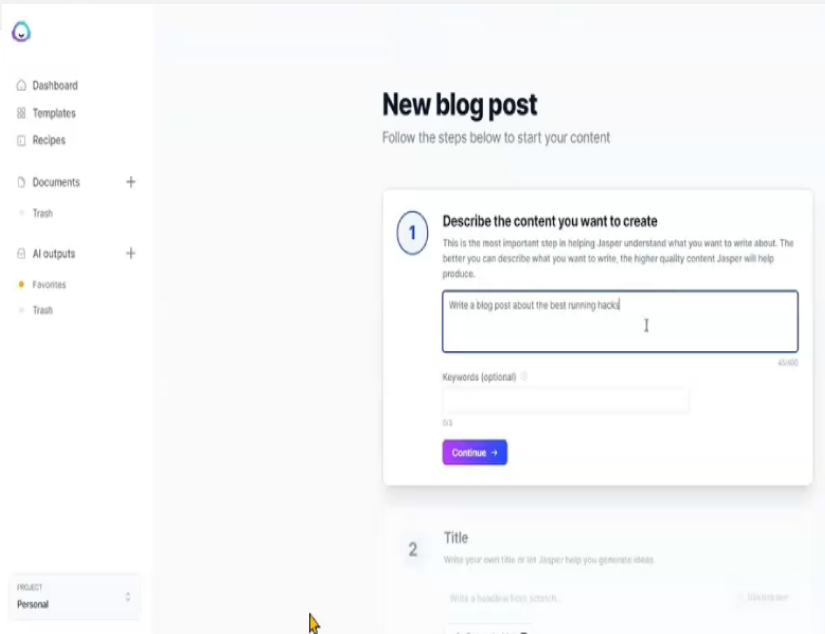
Technol. Knowl. Learn.

2016 RCT 13 Citations DOI

An instructional intervention based on the Technological Pedagogical and Content Knowledge framework was implemented in an undergraduate mathematics methods course.



# 현재 인공지능의 상용화 기술의 현재



I am currently participating in an academic conference at Jeju National University, which is very large campus.

→ QuillBot

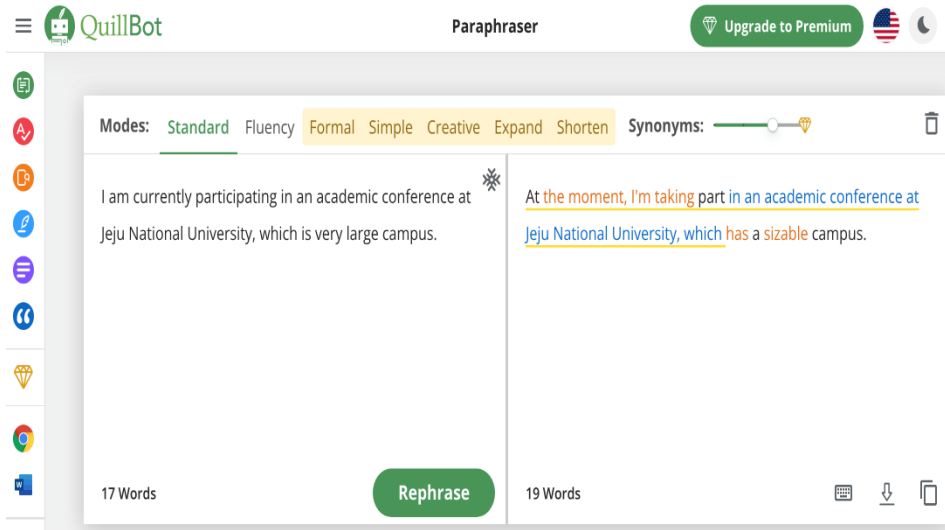
→ At the moment, I'm taking part in an academic conference at Jeju National University, which has a sizable campus.

→ I am currently attending an academic conference at Jeju National University, a vast campus.

→ At the moment, I am attending an academic conference at Jeju National University, which has a big campus.

• Introduction

Your essay begins with your introduction. It is important to capture your reader's interest, so make sure you have an attention-grabbing hook. Your introduction is a paragraph that provides your reader with the relevant general background information on your topic. Using this context to ease your reader into the subject, you should then state your thesis statement. This is the main focus of your essay. A thesis statement is not a fact but something that can be discussed and analyzed. After stating your thesis, you should include an organizational statement. This functions as a roadmap that introduces the points



Source: 김혜정 (2022). AI협력형 디지털 학습활동 촉진을 위한 학습자 특성 탐색. SSK Networking 제1차 합동심포지엄

# AI협력형 디지털 학습활동의 유형: AI writing assistant

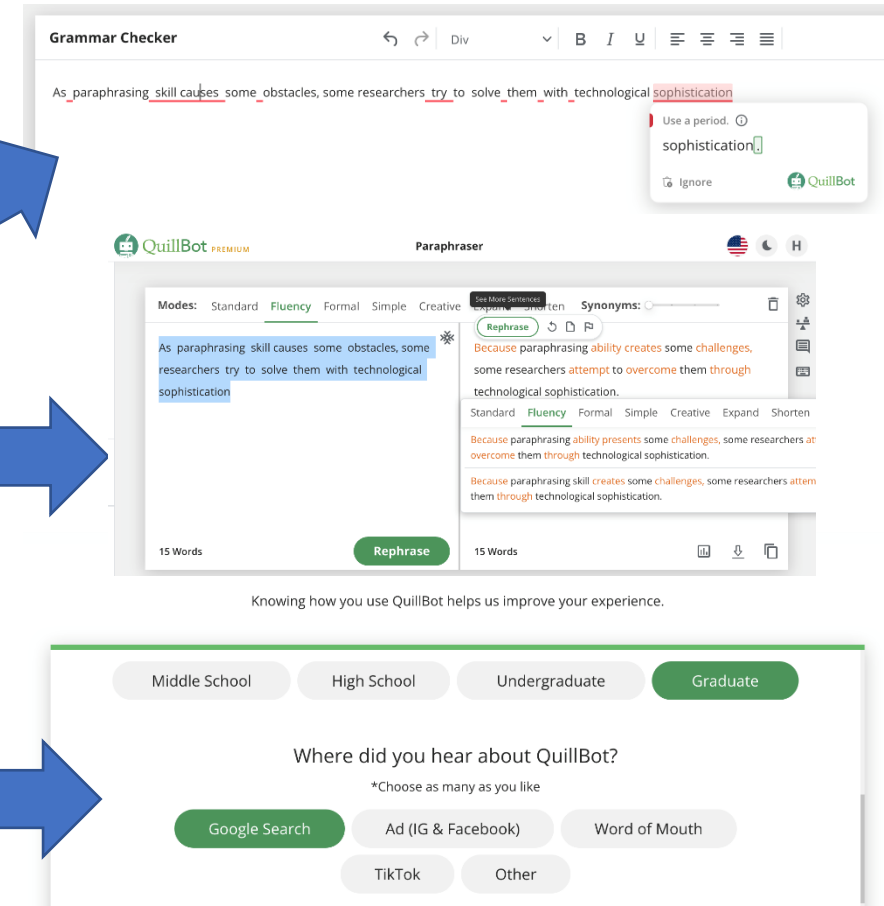
- 상용화된 대표적인 AI협력형 디지털 학습활동을 위한 도구의 유형으로 EFL(English as a Foreign Language)을 위한 AI-Powered writing assistant를 들 수 있음.
- 예: Peppertype.ai, Jasper, Growthbar, Writer, Writesonic, Grammarly, Hemingway Editor, Copy AI, Article Forge, Copymatic, Acrolinx
- AI writing assistant에 적용된 AI 기술은 대체로 머신러닝기반의 자연어처리(natural language processing)로 잘 작성된 글의 빅데이터를 기반으로 자연스러운 문장에 대한 이해와 생성을 위해 머신을 훈련시키고, 예측분석(predictive analysis)으로 한 문장에 어떤 단어가 들어가는게 나은지 예측하는 기술
- 2020년부터는 GPT-3 neural network 기술의 등장으로 쓰기 자체가 자동화되어 확률(probability)에 이해 긴 원문을 작성할 수 있음

The image displays three screenshots of AI writing assistants. The first is QuillBot.com, showing a 'Paraphraser' interface with a text input field containing 'I am currently participating in an academic conference at Jeju National University, which is very large campus.' and a 'Rephrase' button. The second is wordtune.com, showing a 'Rewrite' interface with a text input field containing 'As paraphrasing skill causes some obstacles, some researchers try to solve them with technological sophistication' and several suggested rewrites. The third is grammarly.com, showing an 'Untitled document' interface with a text input field containing 'As paraphrasing skill causes some obstacles, some researchers try to solve them with technological sophistication' and a 'PUNCTUATION' suggestion box.

# AI협력형 디지털 학습활동의 유형: AI writing assistant

## • Quillbot으로 살펴보는 AI협력형 디지털 학습활동

- 웹브라우저로 접근할 수 있으며 브라우저 익스텐션에 설치하면 웹문장의 경우 자동 제안함
- 다양한 온라인웹들과 호환하여 이용자의 접근성을 높임 (예: Gmail, Google Docs, 등)
- AI협력형 디지털 학습활동의 특징
  - 1) **피드백과 통제성(feedback and control):** 학습자의 기능선택이 다양해서 조작 통제성이 높고, 학습활동에 대한 최소한의 피드백이 제공되고 있음
  - 2) **창의적인 경험(creativity/co-creativity):** Quillbot의 이용자는 단순히 문장을 점검하고 소비하는 것이 아니라 창의적인 문장을 위한 협력 (단어교체, 구문교체, 재작성 등)으로 협력적 창작자 및 참여자가 되어 제작, 수행, 공유하는 활동을 할 수 있음
  - 3) **생산성(Productivity):** 학습자와 Quillbot 의 협력적 작업을 통해 높은 생산성을 기대할 수 있음 (다만 학습자의 영어성취수준에 대한 탐색 필요)
  - 4) 어플리케이션 이용에서 학습자가 경험하는 **소통 (communications)**은 다른 상호작용성의 요소의 고수준을 필요
  - 5) **적응성(Adaptivity)**는 학습자 개인을 위한 특성을 반영하는데 단순성을 보이고 있음



# AI협력형 디지털 학습활동에 의한 학습자 특성

AI Writing Assistant를 이용한 AI 협력형 디지털 학습활동에 도움이 되는 학습자 특성

학습  
성취도  
가 높은  
학습자

주도적  
선택  
선호

비  
영어권  
학습자

높은  
기술  
수용성  
보유자

AI Writing Assistant를 이용한 AI 협력형 디지털 학습활동으로 향상되는 능력

학습  
몰입

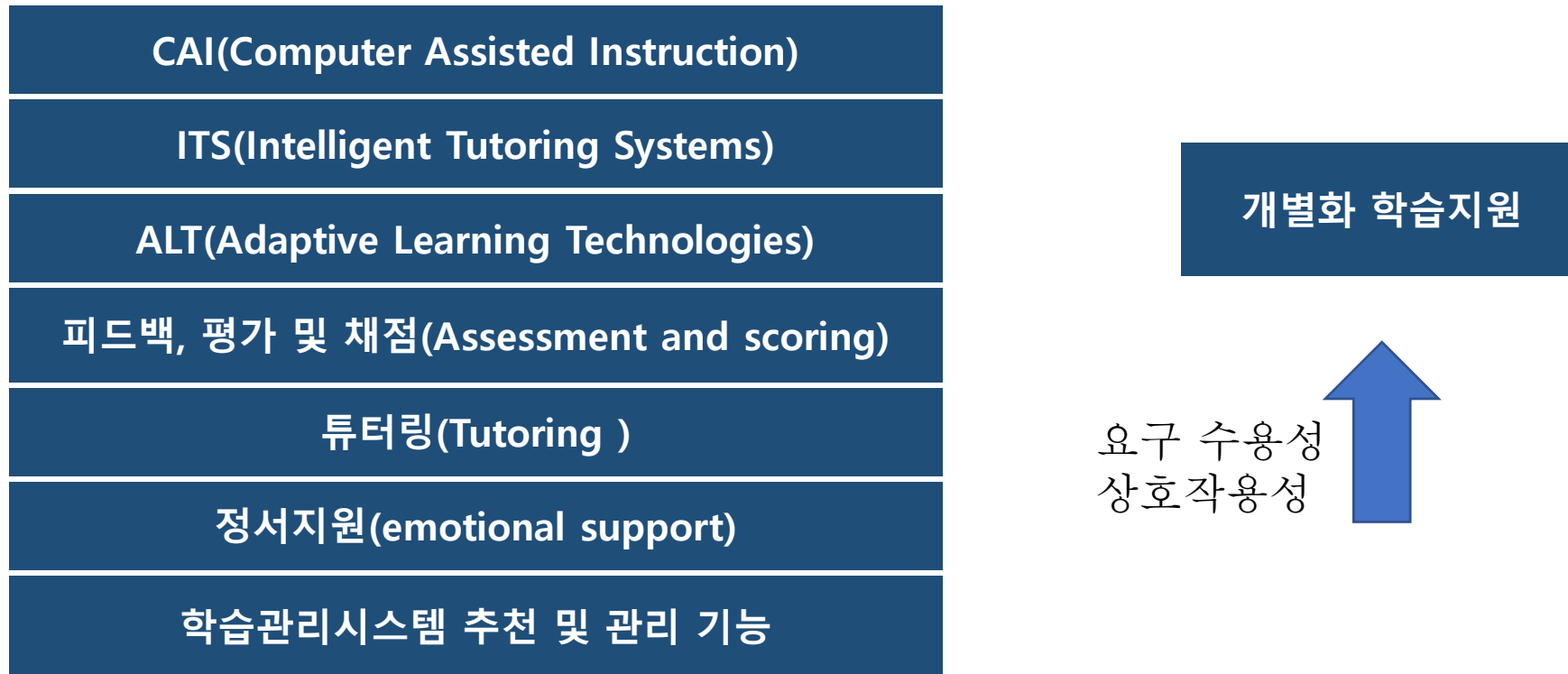
자기효  
능감

자기주  
도성

학습  
유창성

# 교육분야 인공지능 활용

- 인공지능 (Artificial Intelligence, 이하 AI) 기술의 발달은 교육분야에서 학습자 개별화지원의 잠재성과 활용성 확장
- 개별 학습자의 요구(needs)에 대한 수용성을 높이고 긍정적 상호작용을 높일 수 있는 학습도구로서 활용



# 2022 개정교육과정의 비전과 개정 중점

교육부 22.12.22.(목)

## 2022 개정 교육과정 주요 방향

- 01 미래 사회가 요구하는 역량과 기초소양을 함양할 수 있는 교육과정을 마련하였습니다
- 02 학생의 자기주도성, 창의력과 인성을 키워주는 개별 맞춤형 교육과정으로 개선하였습니다
- 03 학교 현장의 자율적인 혁신을 지원하고 책임교육을 구현하는 교육과정으로 개선했습니다
- 04 디지털·AI 교육 환경 변화에 적합하고 학생이 자기주도적으로 역량을 기를 수 있는 교과 교육과정을 개발했습니다

더 자세한 내용은 [교육부 누리집 www.moe.go.kr](http://www.moe.go.kr) 에서 확인하세요!

|              |  |  |
|--------------|--|--|
| <b>비전</b>    | <b>포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람</b>  |  |
| <b>개정 중점</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 미래 사회가 요구하는 역량 함양이 가능한 교육과정</li> <li>○ 학습자의 삶과 성장을 지원하는 교육과정</li> <li>○ 지역·학교 교육과정 자율성 확대 및 책임교육 구현</li> <li>○ 디지털·AI 교육환경에 맞는 교수·학습 및 평가체제 구축</li> </ul> |  |
| <b>추진 과제</b> | <b>미래 대응을 위한 교육과정</b>  | <b>학교 현장의 자율적인 혁신 지원</b>   |
|              | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 인간상 등 교육방향 제시</li> <li>○ 공동체 가치 및 역량 강화</li> <li>○ 디지털 기초소양 강화</li> <li>○ 모두를 위한 교육 강화</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 학교 교육과정 자율성 확대</li> <li>○ 초·중학교 교육과정 운영의 유연성 제고</li> <li>○ 창의적 체험활동 및 범교과 학습 주제 개선</li> </ul> |
|              | <b>학습자 맞춤형 교육 강화</b>   | <b>교육환경 변화 대응 지원</b>   |
|              | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 초·중등학교의 학교급간 진로연계 교육 강화</li> <li>○ 고교학점제 안착</li> <li>○ 직업계고 교육과정 개선</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 역량 함양 교과 교육과정 개발</li> <li>○ 디지털 기반 교수·학습 혁신</li> <li>○ 교육과정 지원체제 구축</li> </ul>                |

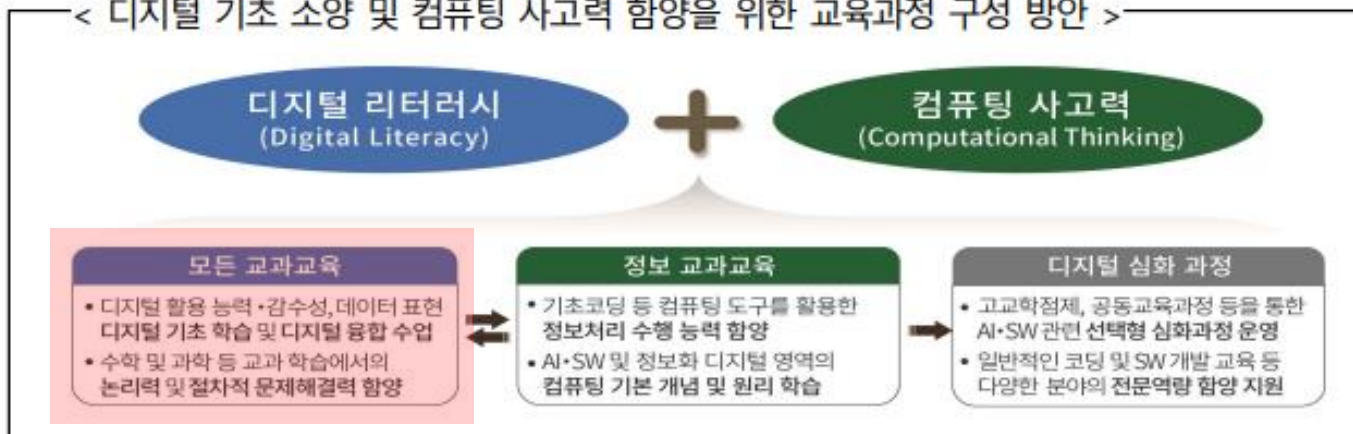
# 2022 개정교육과정 총론 주요내용(시안) 핵심 개정방향 중

- 디지털·인공지능 교육환경에 맞는 교수·학습 및 평가체제를 구축한다.
  - 실생활 맥락과 연계한 수업, 온·오프라인 연계 수업 및 평가, 창의력 및 비판적 사고력 함양을 위한 교수·학습 및 평가로 개선한다.

## 다 초·중·고 학생 디지털·AI 소양 함양 교육 강화

- 디지털·AI 소양 함양 교육 강화
  - AI·SW 등 신(新)산업기술 혁신에 따른 미래 세대 핵심 역량으로 **디지털 기초소양을 함양**하고, **교실 수업 개선 및 평가 혁신**과 연계
  - **모든 교과교육**을 통해 **디지털 기초소양 함양 기반**을 마련하고, **정보 교육과정과 연계**하여 AI 등 신기술분야 **기초·심화 학습 내실화**

< 디지털 기초 소양 및 컴퓨팅 사고력 함양을 위한 교육과정 구성 방안 >



교육부(21.11.24)

<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&boardSeq=89671&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N>

# 다양한 교육 수요와 맞춤형 교육이 확대되고 있습니다.



서광학교 특수교육 수요: 직업교육 등



충북 동이초: 소외지역 진로 교육



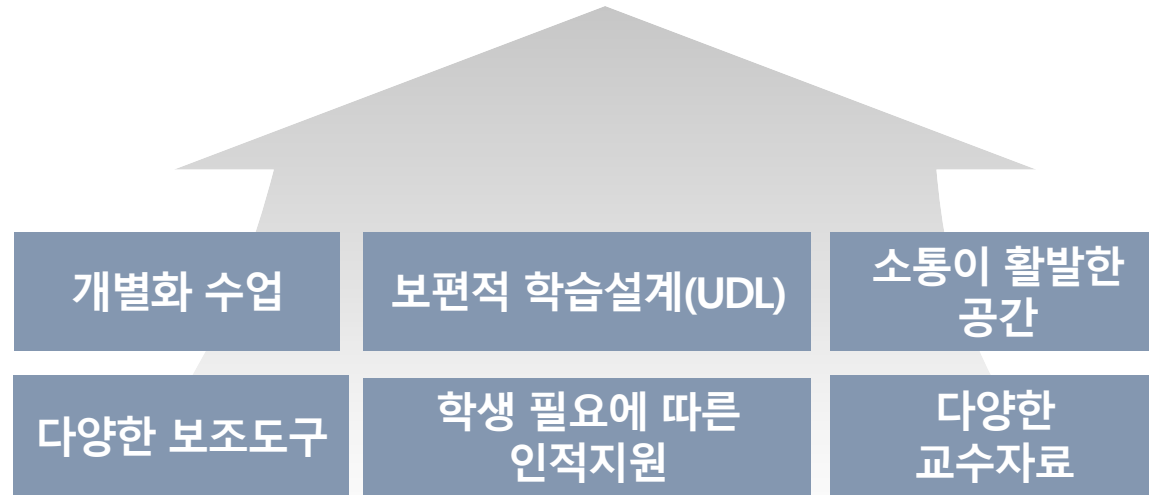
여미사랑병원학교' 환아들이 VR기기를 통해 가상체험



화순아산초와 세종시참빛초 화상 연결



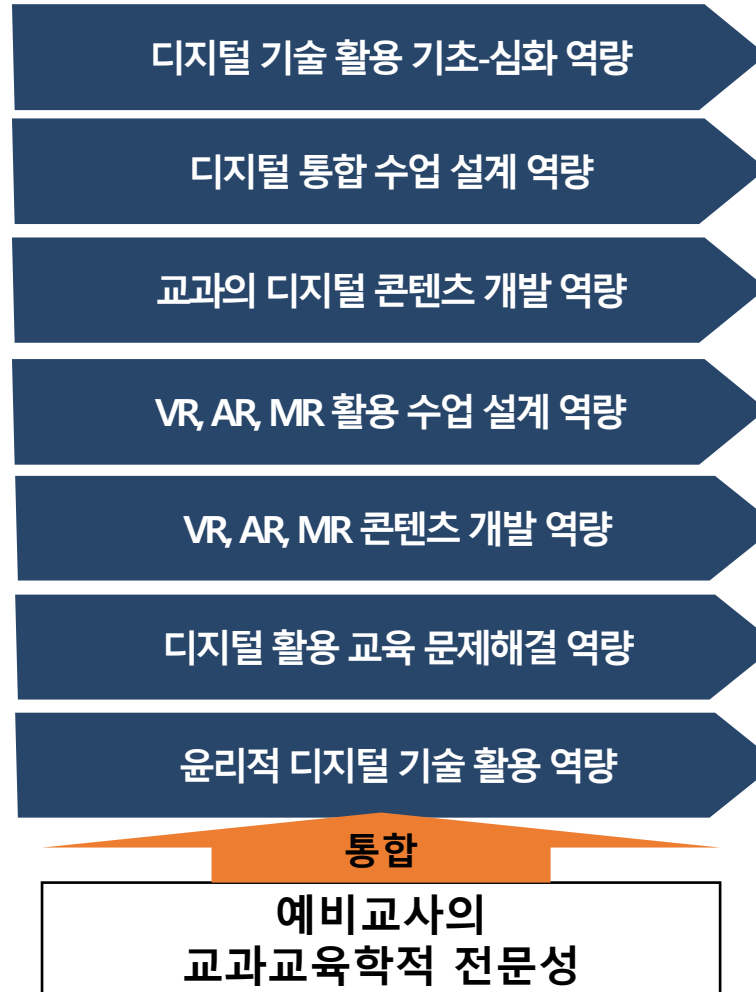
교사





# 예비교사의 디지털-AI 활용 역량

## 예비교사의 디지털-AI 활용 역량



# 교직과목에서의 디지털 교수 역량 개발 사례

## (1) AI활용교육 심화 과정 신설 “AI기반교육방법”의 교육내용

### 교과목 개요(교과목표 및 교과내용)

인공지능기술의 교육적 활용을 위한 지식을 익히고 AI를 교육과정에 적용하여 수업 아이디어를 구체화 하고 수업을 설계 하는 것을 목표로 한다. 본 과목은 인공지능이해, AI기술의 교육적 활용하기(로봇, AI플랫폼 활용 등), 교육용 AI 챗봇 만들기(Dialogflow), AI SW 제작(엔트리 등), 빅데이터와 AI를 다루며, 코딩에 관한 기초지식이 없어도 AI기술을 경험하고 교육 목적으로 활용할 수 있도록 내용을 구성하였다.

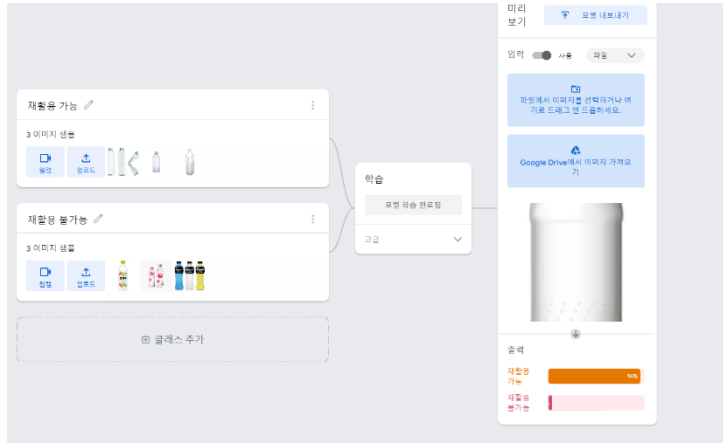
| 주순  | 강의주제 및 강의내용  |
|-----|--|
| 1 주 | <b>수업 안내</b><br>- 인공지능에 대한 알기쉬운 이해<br>- 언플러그드(컴퓨터없이)활동과 AI원리 이해하기                        |
| 2 주 | <b>AI기술이 적용된 앱 찾아서 교육적 활용 방안 탐색</b><br>- 주요 AI 개념 이해하기                                   |
| 3 주 | <b>AI기술과 미술, 체육</b><br>- Google Quickdraw, Teachable Machine 등<br>- 수업아이디어 개발하기          |
| 4 주 | <b>머신러닝 이해하기</b><br>- Teachable Machine-머신러닝 설계하기<br>- "무엇을 더 닦았는가? 프로젝트"<br>- 교육활동 설계   |
| 5 주 | <b>AI와 함께 작곡하기</b><br>- Song maker, Bach Doodle 등 구글실험실 활용하기<br>- 수업 아이디어 개발하고 수업안 작성해보기 |
| 6 주 | <b>AI와 특수교육 동향</b><br>- 장애인을 위한 최신 AI 기술<br>- 특수교육에서 AI<br>- 유네스코의 아동을 위한 AI 정책 지침       |
| 7 주 | <b>AI챗봇 만들기 (Dialogflow 이용)</b><br>- 학생 수준 맞춤형 응답 챗봇만들기 1 (설계 및 방법 학습)                   |

| 주순   | 강의주제 및 강의내용   |
|------|---|
| 8 주  | <b>AI챗봇 만들기 (Dialogflow 이용)</b><br>- 학생 수준 맞춤형 응답 챗봇만들기 2 (제작 및 공유)<br>- 특수학급 수업을 위한 교육활동 설계      |
| 9 주  | <b>교육빅데이터와 AI분석</b><br>- 교육빅데이터란? AI알고리즘을 활용한 빅데이터 분석 사례 학습<br>- 엑셀 이해하기 (IF문 및 분석)               |
| 10 주 | <b>AI 전문가시스템으로 장애유형 진단 시스템 만들어보기</b><br>- 전문가시스템 내용 설계하기<br>- 엑셀 활용하여 전문가 시스템 변형하기(전향 혹은 후향추론 학습) |
| 11 주 | <b>AI 교육 시행을 위한 교재분석 PBL</b>  |
| 12 주 | <b>엔트리(playentry.org)를 이용한 교육용 AI프로그램 만들기 1</b><br>- 영상인식, 음성인식 활용<br>- 특수학급 수업을 위한 교육활동 설계       |
| 13 주 | <b>엔트리(playentry.org)를 이용한 교육용 AI프로그램 만들기 2</b><br>- 자연어 번역 모듈을 활용<br>- 특수학급 수업을 위한 교육활동 설계       |
| 14 주 | <b>인공지능과 윤리</b>   |
| 16 주 | <b>기말시험</b>   |

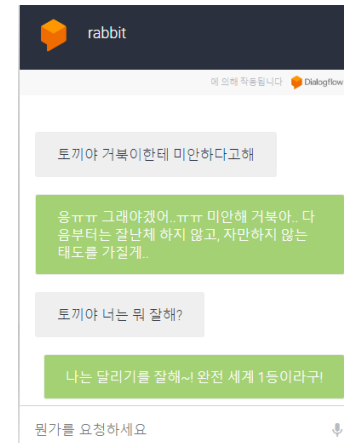
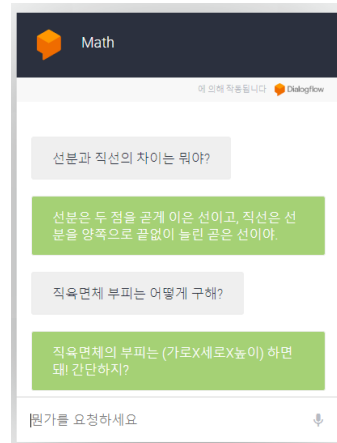
# 교직과목에서의 디지털 교수 역량 개발 사례

## (2) AI활용교육 심화 과정 신설 "AI기반교육방법"의 학생 참여 결과

Teachable Machine으로 학습하는 머신러닝  
학생이 만든 재활용품 PET병 구분



Dialogflow를 활용한 AI챗봇 만들기  
수학지식 챗봇 및 국어과목<토끼와 거북이> 이야기를 읽고 토끼와 이야기하기



Teachable Machine 응용한 앱 코딩 활동  
학생이 만든 의복 판별시 모델

Teachable Machine Image Model

Start



```

async function loop() {
  webcam.update(); // update the webcam frame
  await predict();
  window.requestAnimationFrame(loop);
}

// run the webcam image through the image model
async function predict() {
  // predict can take in an image, video or canvas html element
  const prediction = await model.predict(webcam.canvas);

  if(prediction[0].className === "재킷" && prediction[0].probability.toFixed(2) == 1.00) {
    labelContainer.childNodes[0].innerHTML = "날개가 있지만, 비행기와 다르게 눈과 다리가 없는 새다!"
  } else if(prediction[1].className === "비행기" && prediction[1].probability.toFixed(2) == 1.00) {
    labelContainer.childNodes[0].innerHTML = "날개가 있지만, 새와 다르게 머리가 없고 기체가 있는 비행기다!"
  } else {
    labelContainer.childNodes[0].innerHTML = "알 수 없다"
  }

  // for det i = 0; i < maxPredictions; i++)
  // const classPrediction =
  //   prediction[i].className + ": " + prediction[i].probability.toFixed(2);
  // labelContainer.childNodes[i].innerHTML = classPrediction;
  }
  </script>
  
```

폭이 넓고 팔이 들어가는 공간이 있어서 이것은 상의입니다.

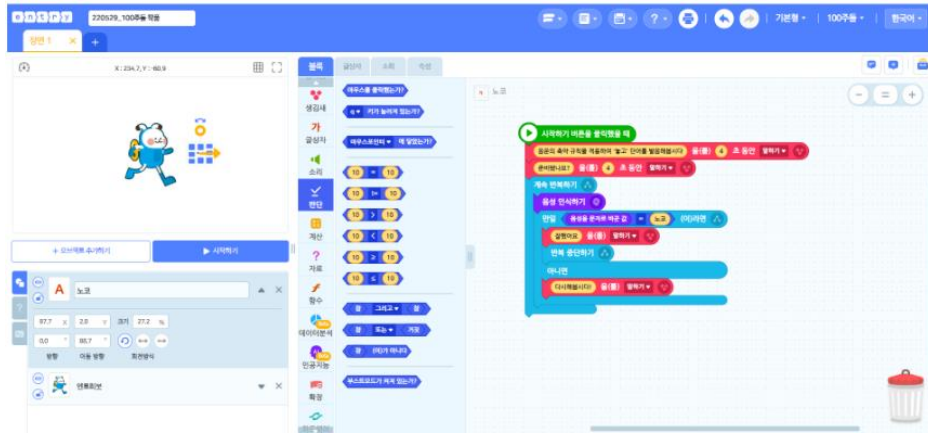
Excel을 이용한 전문가시스템 만들기  
학생이 만든 장애진단 전문가 시스템

|    | A  | B                             | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L                           | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W   | X | Y | Z | AA | AB | AC | AD | AE | AF | AG | AH | AI | AJ | AK | AL |  |  |   |  |
|----|--|-------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--|--|---|--|
| 1  | 장애진단 전문가시스템 - 김승현(20190000)  |                               |   |   |   |   |   |   |   |   |   | Copyright© 2015 ASAI Noboru |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |
| 2  |  |                               |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |
| 3  | 사용 방법: ① 초기화 버튼을 누름 ② 문진표에 대답(임의의 문자)하고 ③ 진단 버튼을 누름 ④ 병명 리스트에 결과 표시 초기화 진단 |                               |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |
| 4  | 주의: 진단표의 1열에 있는 숫자와 생성 규칙의 열은 대응 관계다. 변경할 때에는 이 대응 관계를 유지해야 한다. Step 0     |                               |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |
| 5  | (전항과 후항에서는 단순히 생성 규칙의 가로, 세로가 바뀐 것만은 아니다.)                                 |                               |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |
| 6  | 진단표  |                               |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 병명 리스트                      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 평가값 |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |
| 7  | 1  | 눈을 잘 마주칩니까?                   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  | 0 |  |
| 8  | 2  | 반복적인 상동행동을 합니까?               |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  | 3 |  |
| 9  | 3  | 지능지수가 70이하입니까?                |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  | 2 |  |
| 10 | 4  | 집중하는 데 시간이 짧습니까?              |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |
| 11 | 5  | 공격적인 행동을 합니까?                 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |
| 12 | 6  | 글을 읽는데 어려움이 있습니까?             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |
| 13 | 7  | 학습에 무관심한 모습을 보입니까?            |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |
| 14 | 8  | 글을 읽을 때, 추가하거나 빠뜨리는 글자가 있습니까? |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |
| 15 | 9  | 타인과의 상호작용에 어려움을 느낍니까?         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |
| 16 | 10   | 한 곳에 빠져드는 경향이 있습니까?           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |     |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |  |   |  |

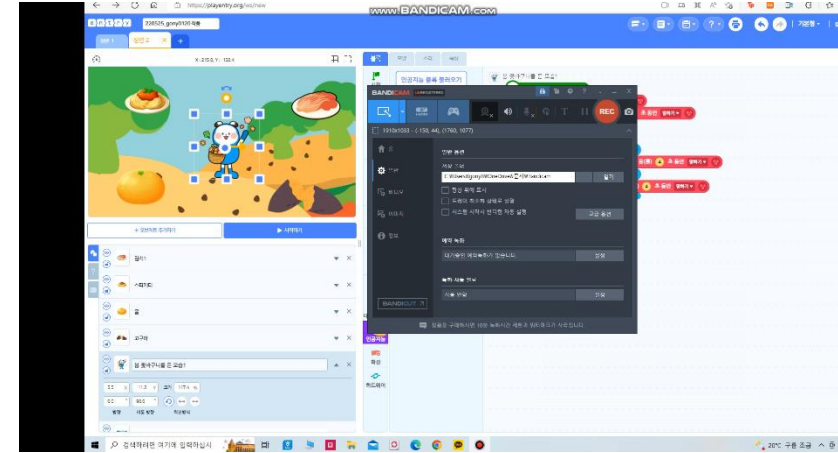
# 교직과목에서의 디지털 교수 역량 개발 사례

## (2) AI활용교육 심화 과정 신설 "시 기반교육방법"의 학생 참여 결과

엔트리의 인공지능 모듈 활용한 코딩  
시모듈활용 음운 축약규칙을 적용한 단어 발음 연습 프로그램



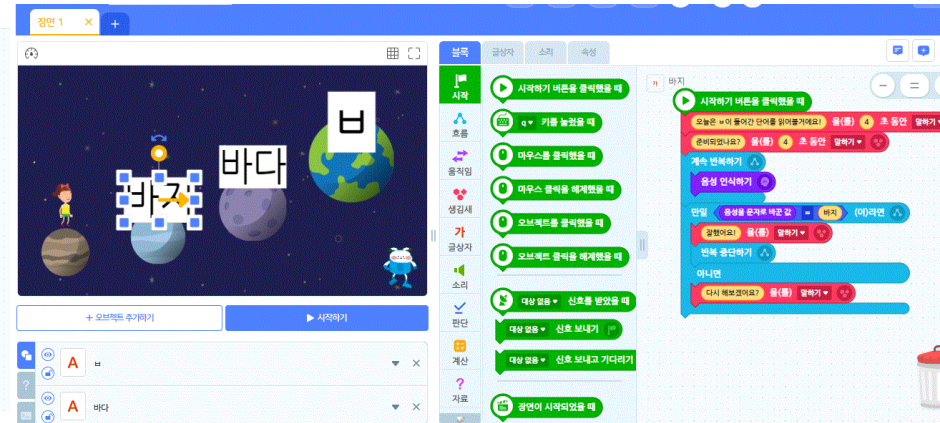
엔트리의 인공지능 모듈 활용한 코딩  
의사소통에 어려움이 있어 몸짓으로 자신의 의도를 표현



엔트리의 인공지능 모듈 활용한 코딩  
시번역(따파고)모듈을 활용한 과일이름 번역 프로그램



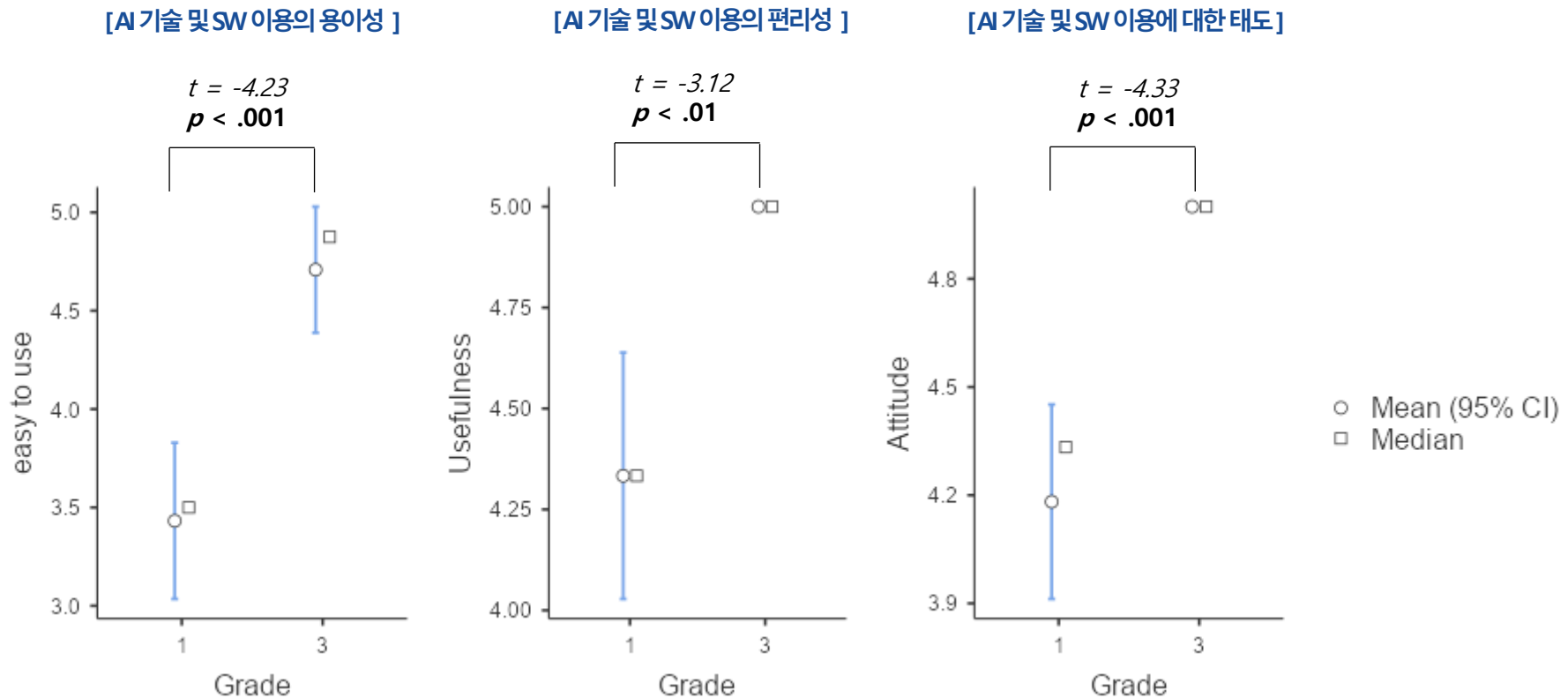
엔트리의 인공지능 모듈 활용한 코딩  
음운인식과 낱자-소리 대응관계 활용 단어 읽기 교수활동



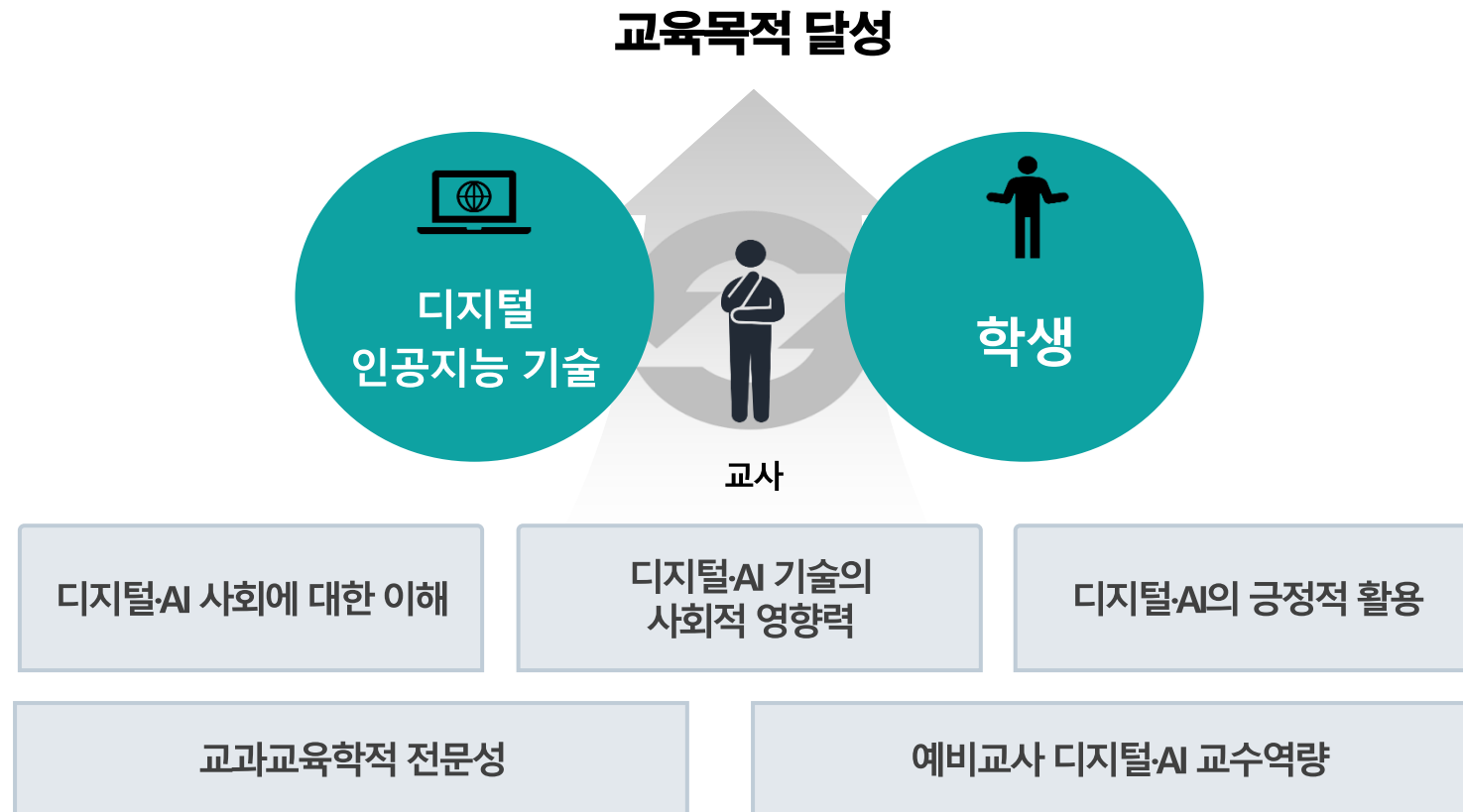
# 교직과목에서의 디지털 교수 역량 개발 사례

## (3) 예비교사의 AI기술활용에 대한 기술수용성 조사

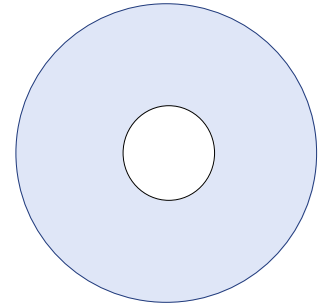
AI활용에 대한 예비교사의 기술수용모델의 주요 요인에 대한 조사(n=17, 특수교육과 1학년 11명, 3학년 6명)에서 학년간 평균의 차이를 살펴보았음. 1학년은 교육방법 및 교육공학에서 2주차에 걸쳐 이론과 실습을 하였고 **3학년은 1학기동안 AI기반교육방법에서 심화 수업을 하였음**. 두 그룹의 AI수용성에 대한 인식 차이는 모두 유의미하게 나타남.



# 교사는 디지털-인공지능활용의 큐레이터가 되어야 한다.



감사합니다



## 체육과 교육과정 개발 방향

김기주 교사 (구암고등학교)

중앙대학교 학교체육연구소 하반기 학술대회  
: 2022 개정 교육과정의 이해와 미래 체육교사의 역량교육

### 2022 개정 체육과 교육과정의 이해

서울 구암고등학교 김기주



중앙대학교 학교체육연구소 하반기 학술대회

: 2022 개정 교육과정의 이해와 미래 체육교사의 역량교육

# 2022 개정 체육과 교육과정의 이해

서울 구암고등학교 김기주

# 미리보기

체육과 교육과정의 개정 쟁점 및 요구

체육과 교육과정 개정의 방향과 중점사항

2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용

성격과 목표

내용체계와 성취기준

교수학습 및 평가

공통과목과 고등학교 선택과목 내용의 연계

체육과 교육과정 용어

마치며

# 참고 자료에 대한 안내

The screenshot shows the NCIC (National Curriculum Information Center) website. The main navigation bar includes links for '우리나라 교육과정', '세계 교육과정', '지역 교육과정', '우수학교 교육과정', '교육과정 자료실', 'Q&A', 'NCIC 소개', and '2022 개정 교육과정'. A breadcrumb trail indicates the current page: 'HOME > 2022 개정 교육과정 > 2022 개정 교육과정 공지 사항'. A left sidebar contains a dropdown menu for '2022 개정 교육과정' with sub-links for '공지 사항', '개정 시안', '관련 자료', and '2015 개정 교육과정'. The main heading is '2022 개정 교육과정 공지 사항'. Below the heading is a search bar with a '제목' dropdown and a '검색' button. A table lists two announcements, with the first one highlighted by a red border.

| 번호 | 제목                       | 작성자 | 첨부 | 작성일        | 조회수 |
|----|--------------------------|-----|----|------------|-----|
| 공지 | 2022 개정 초중등학교 교육과정 고시 안내 | 관리자 |    | 2022-12-22 | 166 |
| 공지 | 2022 개정 특수교육 교육과정 고시 안내  | 관리자 |    | 2022-12-22 | 31  |

- \* 국가교육과정정보센터 - 개정 교육과정
- 공지게시글 :
- 2022 개정 초중등학교 교육과정 고시 안내 (첨부된 문서 확인)
- : 11. 체육과 교육과정
- 21. 체육계열 선택과목 교육과정

# 체육과 교육과정 개정 쟁점 및 요구

교육과정 총론 개정방향

비전

“ 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람 ”

개정  
중점

미래 사회가 요구하는  
역량 함양이 가능한  
교육과정

학습자의 삶과  
성장을 지원하는  
교육과정

지역·학교 교육과정  
자율성 확대 및  
책임교육 구현

디지털·AI 교육환경에  
맞는 교수·학습 및  
평가체제 구축

## 문서 체제 측면

- ✓ 총론 중심 내용 체제와 체육과 내용 체제 간의 부조화(핵심 개념, 기능)
- ✓ 신체활동 가치 중심의 내용 영역과 신체활동 유형, 가치태도의 획일적 연계
- ✓ 원격수업 등 최근의 교수학습 및 평가 방안 부재

## 체육과 교육과정 적용측면

- ✓ 역량 교육 및 평가의 어려움(원격수업 가중)/(예비)교사 교육과정의 한계
- ✓ 움직임의 체계적 학습 및 발달에 한계/학교급별 성취기준 차이 모호)

## 고등학교 체육 과목 구성 측면

- ✓ 고교학점제에 대비한 다양한 선택 과목 구성 필요
- ✓ 과목 특성에 맞는 교육 불투명(공통과정의 심화교육 미흡)

## 신체활동 가치 체험의 한계

▶ 2007 이후 체육과 교육과정은 '운동 기능 중심'의 교육 개선을 목적

▶ 건강, 도전, 경쟁, 표현, 여가(안전) 가치의 내면화 강조

▶ 직접체험 외 간접체험의 학습, 심동적 영역 외에 인지, 정의적 영역 학습 강조

▶ 학습 내용의 확장(스포츠 경기 외 다양한 신체활동 체험)

▶ 학습자는 신체활동의 다양한 유형을 체계적으로 습득하고 있는가?  
(가치 체험 중시 > 체력, 기술 발달)

▶ 가치의 내면화와 체험을 강조함으로써 움직임 지식의 성취와 단계적 발달을 소홀히 하는 경향

## 신체활동 내용 영역 구조 문제

7차: 육상, 체조, 수영, 개인 및 단체운동, 체력운동, 무용, 보건, 이론 →  
2007~2015: 건강, 도전, 경쟁, 표현, 여가(안전)

각 신체활동 종목은 신체활동 가치중심 내용 학습의 도구이자 수단  
(운동기술 습득 → 전인적 성장에 초점)

- ▶ 학습 내용은 가치가 기준이 되어야 하는가? 신체활동의 형식이 기준이 되어야 하는가?  
움직임의 유형과 유형별로 고도화, 조직화된 신체활동은 체육교과 지식의 핵심인가, 수단인가?
- ▶ 신체활동의 가치는 시대적으로 변화, 신체활동 형식(forms)에 가치를 담는 방식 필요  
(cf. 과학, 수학 등 타교과의 내용 영역)
- ▶ 신체활동과 가치의 획일적 연계(축구는 경쟁과 페어플레이, 육상은 도전과 인내심으로 수렴)
- ▶ 일반적으로 가치(value)는 목표 또는 내용의 하위개념, 역량은 그것을 통해 길러지는 최종 능력  
(예: 페어플레이, 자기존중, 인내심 등은 가치 및 태도로 인식되고 있음)



## 신체활동 내용 영역의 계열성 문제

▶ 초등 '신체활동의 기초(기본)교육', '중학교는 '심화(적용)교육', 고등학교는 '생활화교육'

▶ 의미, 기본기능, 동작, 전략 → 역사, 원리, 경기 기능, 방법, 전략 → 가치, 수행, 전략

▶ 초, 중, 고등학교별 신체활동 수준의 경계와 선정 원리 모호(학문중심 교과와의 차이, 한계)

▶ 정의적 내용요소의 위계 기준 부재

- ▶ 내용 영역별로 동일한 내용 요소가 학년군 간 반복(계속성의 차이 불명확)
- ▶ 동일한 신체활동 예시가 초, 중, 고등학교에서 제시(경험의 폭과 깊이를 제한)  
: 원격수업에서는 초등과 중등의 신체활동 유형과 성취기준이 더욱 불분명해짐(교육부, 2021)
- ▶ 학년군별 성취기준에 적합한 신체활동의 선정 및 조직 원리가 필요

체육과 교육과정  
개정 방향과  
중점사항

## 체육과 교육과정의 쟁점 및 요구사항 분석을 통한 개정의 방향

### 총론의 요구 측면

- ◎ 총론의 인간상과 역량을 반영한 체육과 역량의 개발
- ◎ 체육과 교육과정(성격, 내용, 교수학습 및 평가) 포함
  - 생태전환교육, 민주시민교육의 가치 반영
  - 체육과 교육을 통한 디지털기초소양 개발
  - 진로연계학과와 관련하여 진학 및 진로관련 내용
  - 범교과 학습주제 반영
  - 고교학점제 대비 고등학교 선택과목 개발

### 체육과 내적 요구 측면

- ◎ 신체활동 역량중심의 체육과의 성격과 교과역량의 개선
- ◎ 신체활동 형식을 바탕으로 한 내용체계 및 성취기준, 교수학습 평가를 재구성

### <체육과 교육과정 개정 중점 사항 4가지>

국가- 사회적 요구와 체육과 교육과정의 연계/ 신체활동 움직임을 바탕으로 한 체육과 성격과 역량의 재설정  
신체활동 가치중심 => 신체활동 형식중심의 내용체계 전환/ 움직임 학습의 강화와 학습내용의 계열성 제고

총론 요구사항 반영

▶ **총론의 인간상**(자기 주도성, 창의와 혁신, 포용성과 시민성) 및 **핵심역량**(자기관리, 지식정보처리, 창의적 사고, 심미적 감성, 협력적 소통, 공동체역량) 을 성격 및 목표에 반영

▶ **범교과 학습 주제 및 국가사회적 요구사항**(민주시민교육, 생태전환교육, 디지털 소양교육)을 체육과의 성격, 목표, 내용, 성취기준, 교수학습 및 평가에 반영

- ▶ 성격과 목표: 안전·건강교육, 민주시민교육, 인성교육, 생태전환교육 등 반영
- ▶ 내용 체계 및 성취기준: 안전·건강교육, 민주시민교육, 인성교육, 생태전환교육, 진로교육 등 반영
- ▶ 교수학습 및 평가: 디지털 소양, 진로연계학기 등의 반영

총론 요구사항 반영

총론의 인간상과 핵심 역량의  
반영 방법



기본전제

총론의 인간상은 각 교과 역량의 총합이 아닌 교과라는 특수한 삶의 맥락에서 구현되는 것

체육과는 총론에서 추구하는 인간상과 핵심역량을 실제로 구현하는 역할(a practice: 삶의 양식, 실천 전통)

체육과 성격과 역량 재설정

체육과는 학교교육이 추구하는 **인간상(지성과 감성 중심의 핵심역량)의 실현**과 함께 신체적 역량을 길러주는 교과로서의 정체성

교과는 **총론의 인간상과 역량을 구현하는 실재**이며, 체육과는 신체활동에 관한 방법적, 명제적 지식, 가치 및 태도 학습을 통해 이를 구현하고 완성하는 역할

체육과는 총론이 추구하는 **인간상과 핵심 역량 함양을 신체활동의 본질인 움직임의 학습(embodied cognition)**을 통해 실천적으로 구현할 수 있는 교과로서의 성격

체육과 교육을 통해 **신체활동 역량을 갖춘 사람을 길러내는 것**을 목적

신체활동 가치중심 => 신체활동 형식 중심 내용 체계

2015 개정 체육과 교육과정의 대영역은 건강, 도전, 경쟁, 표현 등의 신체활동 가치를 기준으로 설정

- ▶ 신체활동이 추구하는 목적 및 목표에 따라 대영역을 구성하고 적합한 신체활동을 구분하는 방식 (운동기능 교육 수준을 넘어 신체활동이 지향하는 가치와 내용을 연계했다는 점에서 의의)

문제점: 가치실현의 학습 도구로서 신체활동, 가치와 활동의 획일적 연계, 신체활동 체험 중심의 학습을 유발함으로써 직접 체험의 깊이 있는 학습과 발달을 제한

체육과 고유의 지식(body of knowledge)으로서 신체활동 형식(Forms of PA)을 중심으로 내용을 구성, 각 형식의 체계적 학습을 통해 움직임이 중심이 된 신체활동 역량(지식, 기능, 태도)을 균형 있게 함양하도록 함.

## 움직임 학습의 계열성 강화

신체활동 가치 중심 내용 체계는 신체활동 형식을 가치 안에 포함하면서 움직임에 기반한 신체활동의 체계적이고 계열화된 움직임 학습 (skilled movement)을 제한해 왔음.

캐나다, 호주, 싱가포르 등의 해외 체육과 교육과정에서는 초등학교부터 고등학교까지 움직임(movement)에 대한 체계적 접근(초등부터 이동, 비이동, 조작 기술의 기본 움직임 → 운동, 스포츠, 댄스 등의 기술로 연계, 발달)

신체활동 형식을 기준으로 영역(운동, 스포츠, 표현 형식)을 분류하고, 학년군별로 움직임 기술을 계열화하여 내용 요소와 성취기준을 조직함

중, 소영역을 구분하고, 각 영역 수준에 적합한 내용 요소 제시

학년군 수준에 적합한 신체활동 유형별 세부 활동을 예시



# 2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용

성격과 목표

내용체계 및 성취기준

교수학습 및 평가

공통과목과 고등학교 선택과목의 연계

체육과 교육과정 용어 수록

## 체육과가 추구하는 삶의 방식과 역량의 재구성



포용성과 창의성을 갖춘

**주도적인 사람**

총론의 인간상과 연결

## 체육과가 추구하는 삶의 방식과 역량의 재구성

### 체육과의 역량

| 구분            | 의미   |
|---------------|--|
| 건강 관리 역량      | 신체활동이 체력 및 건강에 미치는 영향을 이해하고, 생애 전반에 걸쳐 체력 및 건강을 증진, 관리할 수 있으며, 신체적, 정신적, 사회적 건강의 가치를 실천할 수 있는 역량 |
| 움직임 수행 역량     | 신체활동의 본질인 움직임 관련 지식을 이해하고, 다양한 움직임 기능과 방법을 상황과 맥락에 맞게 효율적, 효과적, 심미적으로 발휘하며, 그 가치를 실천할 수 있는 역량    |
| 신체활동 문화 향유 역량 | 신체활동 문화의 특성을 이해하고, 다양한 신체활동에 참여하며 타인과 상호작용하고 유무형의 문화를 즐기면서 그 가치를 실천할 수 있는 역량                     |

체육과의 본질로서 신체활동 개념

학습대상으로서  
신체활동



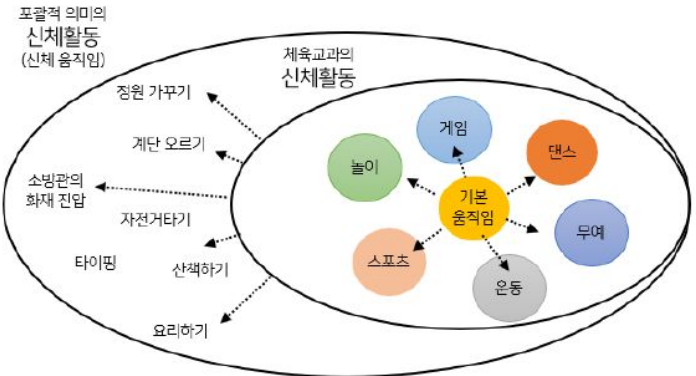
신체적인 활동



신체활동을 통해 축적한 문화

**일반적인 신체활동:** 인간이 생존과 생활을 영위하기 위해 하는 모든 신체적 움직임

**체육과의 신체활동:** 효율성과 심미성에 기초한 신체 움직임으로 놀이, 게임, 스포츠, 무용, 운동 등의 맥락에서 이루어지는 움직임



체육과의 역량에 따른 목표설정

체육과의  
목표

총괄 목표

“체육과는  
건강하고 주도적인 삶,  
활동적이고 창의적인 삶,  
신체활동 문화를 향유하며  
사회 속에서 바람직하고 더불어  
살 수 있는 신체활동 역량을 기르는 것을  
목표로 한다”.

세부 목표

총괄 목표를 실현하기 위해  
체육과에서 선정한 '건강 관리 역량',  
'움직임 수행 역량', '신체활동 문화 향유  
역량'의 세 가지 신체활동 역량을  
**이해, 수행, 실천**을 통해 함양할 수  
있도록 진술

예) 움직임 관련 지식을 이해하고, 움직임의  
목적과 환경에 적합하게 움직임 기술을 수행하  
고, 움직임 수행에 필요한 가치와 태도를  
실천한다.

## 체육과의 내용영역 구성 및 핵심아이디어 선정원리

**총론역량** : 자기관리 | 지식정보처리 | 창의적사고 | 심미적감성 | 협력적 소통 | 공동체

**체육과역량 (목표)** : 건강 관리 역량 (이해, 수행, 실천) | 움직임 수행 역량 (이해, 수행, 실천) | 신체활동 문화향유역량 (이해, 수행, 실천)



**내용 영역**

- 운동 Exercise**: 체력 운동 | 건강 활동
- 스포츠 Sports**: 기술형 | 전략형 | 생태형 스포츠
- 표현 Expression**: 표현활동

**핵심 아이디어**

- 운동의 가치**: 1) 운동의 가치, 2) 운동의 원리와 맥락
- 스포츠의 가치**: 1) 스포츠의 가치, 2) 스포츠의 원리와 맥락
- 표현의 가치**: 1) 표현의 가치, 2) 표현의 원리와 맥락

**진술문 예시**

- 운동**: 운동은 체력과 건강을 관리하는 주요 방법이며, 생애 전반에 걸쳐 건강한 삶의 토대가 된다
- 스포츠**: 스포츠는 제도화된 규범과 선의의 경쟁을 통해 인간이 타인 및 주변 세계와 소통하며 바람직한 인성을 갖추는데 기여한다
- 표현**: 표현 활동은 신체 움직임에 생각과 감정을 담아 심미적으로 표현하는 과정에서 창의적인 삶의 태도를 형성하고, 예술적 신체활동 문화를 향유하도록 한다.

✓ 체육과 내용 영역은 **신체활동 형식**으로 구성함을 전제

✓ **교과 역량 함양에 적합한 내용**으로 범주화

- ✓ 건강 관리, 움직임 수행, 신체활동문화 향유 역량을 체험할 수 있는 대표적인 활동 영역은 무엇인가?
- ✓ 각 내용 영역은 세 가지 교과 역량을 모두 담아 낼 수 있는가?
- ✓ 이를 포괄할 수 있는 신체활동 형식은 무엇인가?

✓ 국내외 신체활동 관련 문헌 분석, 기존 체육과 교육과정의 신체활동 영역 분석을 통해 **'운동', '스포츠', '표현'**으로 설정.

✓ 해당 영역의 내용을 포괄하는 **일반적이고 핵심적인 지식**을 **가치, 원리, 활용** 측면에서 제시

✓ **영역별 내용**은 **핵심 아이디어(핵심개념+일반화된 지식)와 관련된 요소**를 선정함

## 체육과 내용 영역별 핵심아이디어(공통과목)

|     |    |  |
|-----|----|--|
| 운동  | 가치 | 운동은 체력과 건강을 관리하는 주요 방법이며, 생애 전반에 걸쳐 건강한 삶의 토대가 된다.                                 |
|     | 원리 | 체력은 건강의 기초가 되며, 건강은 신체적 특성에 맞는 운동과 생활 습관을 계획하고 관리함으로써 증진된다.                        |
|     | 활용 | 인간은 생활 속에서 운동을 즐기고, 심신의 건강을 유지하며, 행복한 삶을 영위한다.                                     |
| 스포츠 | 가치 | 스포츠는 제도화된 규범과 움직임 기술을 바탕으로 인간이 타인 및 주변 세계와 소통하며 바람직한 구성원으로 성장하는 데 이바지한다.           |
|     | 원리 | 스포츠는 서로 협력하고 상호작용하며 다양한 기술과 창의적인 전략을 겨루며 극복하는 형식으로 발달한다.                           |
|     | 활용 | 인간은 스포츠 문화를 다양한 형식으로 체험함으로써 사회적 가치를 내면화하고 활동적인 삶과 더불어 사는 태도를 배운다.                  |
| 표현  | 가치 | 표현 활동은 신체 움직임에 생각과 감정을 담아 심미적으로 표현하는 과정에서 창의적인 삶의 태도를 형성하고, 예술적 신체활동 문화를 향유하도록 한다. |
|     | 원리 | 표현 활동은 기본 움직임에 표현 원리가 적용되어 다양한 유형과 양식으로 구현되며, 구성 및 창작의 과정을 통해 독특한 형식으로 발달한다.       |
|     | 활용 | 인간은 다양한 표현 형식을 체험하고 표현함으로써 움직임의 심미적 가치를 내면화하며, 자유롭게 주체적으로 사는 방법을 터득한다.             |

운동의 개인적, 사회적 가치는 무엇인지, 운동은 어떤 원리와 맥락에서 작동되고 실천되는지, 일반적으로 사람들은 운동을 어떻게 활용하고 효과를 얻는지를 중심으로 기술하며, 이것이 내용 요소를 선정하는 근거가 되도록 함.

## 내용 영역 및 내용 요소 선정의 원리 : 내용 영역의 선정과 분류 기준



- ✓ 신체활동 가치 중심 교육과정에서의 체육과 내용 지식의 모호성 및 계열성 한계, 가치와 내용의 획일성 문제 등을 개선하기 위해 **신체활동 형식을 기준으로 대영역을 설정함.**
- ✓ 신체활동(physical activity)은 **운동(exercise), 스포츠(sports), 무용(dance), 기본 움직임(fundamental movement), 무예(martial arts), 놀이(play) 등으로 구분됨(Choi, 2018; Hoffman & Knudson, 2018)**
- ✓ 움직임의 체계적 학습과 이를 바탕으로 한 **운동, 스포츠, 표현** 활동의 연계성을 높이기 위해 세 가지 영역은 **기본 움직임의 학습을 토대로 분화하도록 내용을 구성함.**



## 내용 영역 및 내용 요소 선정의 원리 : 내용 영역의 선정과 분류 기준

| 영역  | 중영역     | 의미   |
|-----|---------|--|
| 운동  | 체력 운동   | 신체적성(physical fitness)의 향상과 이를 통한 신체 수행(physical performance) 능력 향상을 위한 운동               |
|     | 건강 활동   | 신체적, 정신적, 사회적 건강을 관리하기 위한 운동 및 활동, 건강운동 및 증진 활동으로 구분                                     |
| 스포츠 | 기술형 스포츠 | 기본 움직임인 이동, 비이동 움직임 기술을 개인 수준, 환경 수준, 대인 수준으로 대응하면서 복합적, 조직적으로 심화해 가며, 기술적 수월성을 발휘하는 스포츠 |
|     | 전략형 스포츠 | 이동 및 비이동 기술을 활용하되, 주로 조작 기술을 중심으로 제도화된 규칙 안에서 팀 간에 전략적으로 경쟁하는 스포츠                        |
|     | 생태형 스포츠 | 생활 주변 및 자연 환경 등 다양한 환경적 맥락 속에서 인간과 환경의 상호작용 및 생태적 결합을 추구하는 스포츠                           |
| 표현  | 표현 활동   | 기본 움직임을 바탕으로 생각, 느낌, 감정 등을 다양하고 아름다운 동작으로 표현하는 활동  |

- ✔ 운동 영역은 체력 운동과 건강 활동으로 구성됨. 건강 가치를 위한 체력운동에서 '운동' 형식이 체력과 건강 증진 활동으로 구성된다는 점을 강조함.
- ✔ 체력 증진-관리-처방, 신체-정신-사회적 건강으로 심화
- ✔ 스포츠 영역은 신체적 수월성 자체에 초점을 둔 기술형 스포츠, 제도화되고 조직화된 게임 활동에 초점을 맞춘 전략형 스포츠, 다양한 환경과의 생태적 결합을 추구하는 생태형 스포츠로 구성됨.
- ✔ 표현은 소영역 차원에서 유형을 구분함.

## 내용 영역 및 내용 요소 선정의 원리 : 영역별 내용요소의 선정 기준

| 범주    | 의미   |
|-------|--|
| 지식·이해 | <ul style="list-style-type: none"> <li>교과 학습을 통해 알아야 할 구체적인 내용과 그것에 대한 이해의 내용을 포함함.</li> <li>해당 교과 영역에서 알고 이해해야 할 내용 요소, 개념, 원리</li> </ul>                                 |
| 과정·기능 | <ul style="list-style-type: none"> <li>지식을 습득하는데 활용되는 사고 및 탐구 과정, 교과 고유의 절차적 지식 등을 의미함.</li> <li>지식의 이해와 적용을 가능하게 하며, 학습의 결과 학생들이 교과 내용을 가지고 할 수 있어야 하는 구체적인 능력</li> </ul> |
| 가치·태도 | <ul style="list-style-type: none"> <li>교과 활동을 통해서 기를 수 있는 고유한 가치 및 태도를 의미함.</li> <li>교과의 학습 과정에서 습득되는 교과 내용과 관련된 태도와 교과를 학습하여 내면화 한 사람이 습득하게 되는 가치 및 태도를 의미함.</li> </ul>   |

☑ 내용 요소는 총론에서 설정한 '지식·이해', '과정·기능', '가치·태도' 세 가지 유형으로 선정됨.

☑ 지식·이해 영역은 신체활동과 관련된 명제적(또는 개념적) 지식(역사, 과학적원리 등), 신체활동의 수행과 관련된 방법적 지식(경기기능과 전략 실천 등)으로 구성됨.

☑ 가치·태도 영역의 내용 요소는 신체활동을 통해 내면화되고 실천되기를 기대하는 가치 및 태도 덕목으로 신체활동에 참여하는 사람이 수월성을 추구하고, 올바르게 참여하기 위해 지켜야 할 바람직한 행동으로 구성

☑ 과정·기능 영역은 지식·이해, 가치·태도 영역의 학습 과정 절차와 달성되기를 기대하는 결과

영역별 내용의 발달 및 계열성의 기준: [지식이해]의 선정 기준

| 학년군 \ 내용  | 지식 · 이해 |  | 가치 · 태도 |
|-----------|---------|--|---------|
|           | 명제적 지식  | 방법적 지식                                 |         |
| 초등 3~4학년군 | 개념적 수준  | 입문을 위한 기초 기술                           | 개인      |
| 초등 5~6학년군 | ↓       | ↓                                      | ↓       |
| 중등 1~3학년군 | 원리적 수준  | 참여를 위한 복합 기술                           | 대인      |
| ↓         | ↓       | ↓                                      | ↓       |
| 고등학교      | 이론적 수준  | 제도화된 활동을 위한 응용 기술<br>정식 활동의 심화 및 전문 기술 | 사회      |

계열적 학습

수평적 학습

- 학습 대상으로서 신체활동 내용의 계열성은 학년군별로 교과 내용 지식(명제적 지식, 방법적 지식)과 학습 과정에서 요구되는 가치·태도의 수준, 교과 내용 지식과 가치·태도를 학습하고 습득하는 행위, 즉 과정·기능 요소를 학년군별 수준에 따라 위계화함으로써 구체화함.

영역별 내용의 발달 및 계열성의 기준: [가치태도]요소의 선정기준

| 태도 수준 \ 태도 유형 | 신체활동     |          |
|---------------|----------|----------|
|               | 수월성 추구   | 올바른 참여   |
| 개인적 수준        | 인내심, 도전감 | 정직성      |
| 대인적 수준        | 책임감, 협동심 | 규범성, 배려심 |
| 사회적 수준        | 헌신성      | 공정성, 존중감 |

- 체육과의 가치·태도는 "신체활동(운동, 움직임, 스포츠)에 참여하는 사람이 신체활동의 수월성을 추구하며, 이를 올바르게 수행하고 향유하는데 필요한 가치 및 태도"를 의미함.
- 신체활동은 본질적으로 신체적 탁월성을 추구하는 것을 목적으로 하며, 교육적 맥락에서의 신체활동은 타인 및 주변 세계와 긍정적으로 상호작용하고, 사회적으로 바람직한 규범 안에서 이루어져야 함(사회적 삶과 같은 맥락).
- 신체활동 학습에서 기대되는 가치·태도는 개인적, 대인적, 사회적 수준으로 계열화됨.

# 2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용 : 내용체계 및 성취기준

## 영역별 내용의 발달 및 계열성의 기준: [과정기능]요소의 선정기준

| 공통 과정기능      | [과정기능] 요소 및 성취기준에 기술하는 세부 기능(학습 결과)로서의 수행 동사 |  |   |
|--------------|--|--|---|
| 명제(개념) 지식 수준 | 암기 및 인식(개념)                                  | 적용 및 분석(원리)  | 종합 및 평가(이론)   |
| <b>이해하기</b>  | 파악하기, 정의하기, 분류(구분)하기, 묘사하기, 설명하기 등           | 조사하기, 발견하기, 추출(요약)하기, 분석하기, 비교하기 등   | 해석하기, 판단하기, 의사결정하기, 감상하기 등                                |
| 방법(절차) 지식 수준 | 기초체험(입문)                                     | 심화 및 발전(참여)  | 전문(제도화) 및 지속  |
| <b>수행하기</b>  | 모방하기, 시도하기, 활용하기, 예방하기, 상호작용하기, 의사소통하기       | 계획하기, 진단하기, 측정하기, 유지하기, 활용하기, 적용하기, 수련하기, 게임하기, 경기하기, 구상하기, 표현하기, 조직하기, 대처하기 등 | 연결(융합)하기, 조합하기, 변형하기, 문제 해결하기, 전이하기, 조정하기, 습관화하기, 생활화하기 등 |
| 가치·태도 수준     | 개인   | 대인   | 사회  |
| <b>실천하기</b>  | 나타내기, 발휘하기, 실천하기 등                           |  |   |

☑ 과정·기능은 총론의 기초 소양, 핵심역량의 수행 동사를 수준별로 분류하여 학년군별 지식·이해 요소와 결합되도록 함.

☑ 가치·태도의 경우 개인, 대인, 사회적 수준의 행위 자체가 수행동사로 기술되도록 함.

# 2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용 : 내용체계 및 성취기준

## 2015(좌) vs 2022 개정 체육과 교육과정 내용체계표 비교

<중학교>

(1) 운동

신체활동 형식 중심 - 운동, 스포츠, 표현

| 영역 | 핵심 개념                            | 일반화된 지식  | 내용 요소  |  |   | 기능   |
|----|----------------------------------|--|--|--|---|--|
|    |                                  |  | 중학교  |  |   |  |
|    |                                  |  |  |  |   | 1~3학년군   |
| 건강 | 건강 관리<br>체력 증진<br>여가 선용<br>자기 관리 | <ul style="list-style-type: none"> <li>건강은 신체에 대한 이해를 바탕으로 건강한 생활 습관과 건전한 태도를 지속적이고 체계적으로 관리함으로써 유지된다.</li> <li>체력은 건강의 기초이며, 자신에게 적절한 신체활동을 지속적으로 실천함으로써 유지, 증진된다.</li> <li>건강한 여가 활동은 긍정적인 자아이미지를 형성하고 만족도 높은 삶을 살아가는 데 기여한다.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>건강과 신체 활동</li> <li>체력의 측정과 평가</li> <li>자기 존중</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>건강과 생활 환경</li> <li>체력 증진과 관리</li> <li>자기 조절</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>건강과 여가 활동</li> <li>운동처방</li> <li>자율성</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>평가하기</li> <li>계획하기</li> <li>관리하기</li> <li>실천하기</li> </ul> |
|    |                                  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>동작 도전 스포츠의 역사와 특성</li> <li>도전의 목표는 다양한 도전 상황에 대한 수행과 반성 과정을 통해 성취된다.</li> <li>도전 정신은 지속적인 수행과 반성을 통해 길러진다.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>기록 도전 스포츠의 역사와 특성</li> <li>경기 기능과 과학적 원리</li> <li>경기 기능과 과학적 원리</li> <li>기록 도전 스포츠의 경기 방법과 전략</li> <li>인내심</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>투기 도전 스포츠의 특성과 투기 도전 스포츠의 경기 기능과 과학적 원리</li> <li>투기 도전 스포츠의 경기 방법과 전략</li> <li>결제</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>시도하기</li> <li>분석하기</li> <li>수련하기</li> <li>극복하기</li> </ul> |

| 범주      | 구분  | 내용 요소   |  |       |
|---------|---|---|--|-------|
|         |   | 초등학교  |  | 중학교   |
|         |   | 3-4학년   | 5-6학년  | 1-3학년 |
| 핵심 아이디어 | <ul style="list-style-type: none"> <li>운동은 체력과 건강을 관리하는 주요 방법으로, 생애 전반에 걸쳐 건강한 삶의 토대가 된다.</li> <li>체력은 건강의 기초가 되며, 건강은 신체적 특성에 맞는 운동과 생활 습관을 계획하고 관리함으로써 증진된다.</li> <li>인간은 생활 속에서 운동을 즐기고, 심신의 건강을 유지하며, 행복한 삶을 영위한다.</li> </ul> |   |  |       |
| 지식·이해   | <ul style="list-style-type: none"> <li>운동과 체력</li> <li>기본 체력운동 방법</li> <li>운동과 건강</li> <li>건강한 생활 습관</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>건강 체력과 운동 체력</li> <li>체력 종류별 운동 방법</li> <li>운동과 성장 발달</li> <li>안전한 생활 습관</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>체력 증진의 원리</li> <li>신체 건강의 특성</li> <li>체력 증진 운동 방법</li> <li>신체 건강의 특성</li> <li>정신 건강의 특성</li> <li>체력 관리 운동 방법</li> <li>정신 건강 활동</li> <li>운동 처방의 원리</li> <li>사회적 건강의 특성</li> <li>운동 처방 방법</li> <li>사회적 건강 활동</li> </ul> |       |
| 과정·기능   | <ul style="list-style-type: none"> <li>운동과 체력의 관계 파악하기</li> <li>기본 체력 운동 시도 하기</li> <li>운동과 건강의 관계 파악하기</li> <li>건강한 생활 습관 시도하기</li> <li>안전하게 활동하기</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>건강 체력과 운동 체력의 의미와 요소 파악하기</li> <li>체력을 측정하고 다양한 운동 시도하기</li> <li>운동과 성장 발달의 관계 파악하기</li> <li>운동과 생활 속 안전사고 예방 방법 탐색하며 대처하기</li> <li>안전하게 활동하기</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>체력 운동 원리 분석하기</li> <li>체력 요소별 운동 방법 적용하기</li> <li>건강 활동 특성 분석하기</li> <li>건강 활동 방법 실천하기</li> <li>안전하게 활동하기</li> </ul>  |       |
| 가치·태도   | <ul style="list-style-type: none"> <li>긍정적 신체 인식</li> <li>운동 및 건강에 대한 관심</li> <li>운동 및 건강 습관 실천 의지</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>체력 운동 참여의 근면성</li> <li>체력 증진을 위한 끈기</li> <li>신체적, 정서적 차이 공감</li> <li>안전사고에서의 침착성</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>체력 문제 해결 의지</li> <li>운동 실천의 자기 주도성</li> <li>자율적인 건강 추구</li> <li>자신과 공동체에 대한 안전의식</li> </ul>   |       |

<2015 개정 체육과 교육과정 내용체계표(예)>

<2022 개정 체육과 교육과정 내용체계표(예)>

# 2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용 : 내용체계 및 성취기준

## 2022 개정 체육과 교육과정 영역별 내용체계표 : 운동

(1) 운동 =>체력운동, 건강활동으로 구성

| 범주      | 구분  | 내용 요소   |   |   |
|---------|---|---|---|---|
|         |   | 초등학교  |   | 중학교   |
|         |   | 3~4학년   | 5~6학년   | 1~3학년   |
| 핵심 아이디어 | <ul style="list-style-type: none"> <li>운동은 체력과 건강을 관리하는 주요 방법으로, 생애 전반에 걸쳐 건강한 삶의 토대가 된다.</li> <li>체력은 건강의 기초가 되며, 건강은 신체적 특성에 맞는 운동과 생활 습관을 계획하고 관리함으로써 증진된다.</li> <li>인간은 생활 속에서 운동을 즐기고, 심신의 건강을 유지하며, 행복한 삶을 영위한다.</li> </ul> |   |   |   |
| 지식·이해   | <ul style="list-style-type: none"> <li>운동과 체력</li> <li>기본 체력운동 방법</li> <li>운동과 건강</li> <li>건강한 생활 습관</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>건강 체력과 운동 체력</li> <li>체력 종류별 운동 방법</li> <li>운동과 성장 발달</li> <li>안전한 생활 습관</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>체력 증진의 원리</li> <li>체력 증진 운동 방법</li> <li>체력 관리의 원리</li> <li>운동 처방의 원리</li> <li>운동 처방 방법</li> </ul>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>신체 건강의 특성</li> <li>신체 건강 활동</li> <li>정신 건강의 특성</li> <li>정신 건강 활동</li> <li>사회적 건강의 특성</li> <li>사회적 건강 활동</li> </ul> |
| 과정·기능   | <ul style="list-style-type: none"> <li>운동과 체력의 관계 파악하기</li> <li>기본 체력 운동 시도하기</li> <li>운동과 건강의 관계 파악하기</li> <li>건강한 생활 습관 시도하기</li> <li>안전하게 활동하기</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>건강 체력과 운동 체력의 의미와 요소 파악하기</li> <li>체력을 측정하고 다양한 운동 시도하기</li> <li>운동과 성장 발달의 관계 파악하기</li> <li>운동과 생활 속 안전사고 예방 방법 탐색하며 대처하기</li> <li>안전하게 활동하기</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>체력 운동 원리 분석하기</li> <li>체력 요소별 운동 방법 적용하기</li> <li>건강 활동 특성 분석하기</li> <li>건강 활동 방법 실천하기</li> <li>안전하게 활동하기</li> </ul> |   |
| 가치·태도   | <ul style="list-style-type: none"> <li>긍정적 신체 인식</li> <li>운동 및 건강에 대한 관심</li> <li>운동 및 건강 습관 실천 의지</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>체력 운동 참여의 근면성</li> <li>체력 증진을 위한 끈기</li> <li>신체적, 정서적 차이 공감</li> <li>안전사고에서의 짐작성</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>체력 문제 해결 의지</li> <li>운동 실천의 자기 주도성</li> <li>자율적인 건강 추구</li> <li>자신과 공동체에 대한 안전의식</li> </ul>                          |   |

나. 성취기준

[초등학교 3~4학년]

(1) 운동

[4체01-01] 운동과 체력의 의미를 이해하고 관계를 파악한다.

[4체01-02] 기본 체력운동의 방법과 절차를 익히며 자신의 수준에 맞는 운동을 시도한다.

[4체01-03] 운동과 건강의 의미를 이해하고 관계를 파악한다.

[4체01-04] 건강을 위한 바른 생활 습관을 이해하고 생활 속에서 규칙적으로 실천한다.

[4체01-05] 자신의 신체적 특징을 긍정적으로 인식하고 운동 계획을 세워 안전하게 활동한다.

[4체01-06] 운동과 건강한 생활 습관 형성에 관심을 갖고 적극적으로 실천한다.

(가) 성취기준 해설

- [4체01-01]은 운동이 신체 변화와 체력 증진에 미치는 영향을 이해하기 위해 설정하였다. 운동과 체력의 의미를 이해하고 운동 전후의 신체 및 체력의 변화와 특성을 파악하여 운동의 중요성을 인식하도록 한다.

- 성취기준마다 성취기준 해설을 제시

- 성취기준만 제시함으로 발생할 수 있는 수업내용 범위의 모호함을 줄이고, 가르쳐야 하는 내용을 구체적으로 제시하여 학교현장의 혼란을 최소화하기 위해 노력함.

# 2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용 : 내용체계 및 성취기준

## 2022 개정 체육과 교육과정 영역별 내용체계표 : 스포츠

| (2) 스포츠 =>기술형-전략형-생태형 스포츠로 구성 |  |  |   |       |  |
|-------------------------------|--|--|---|-------|--|
| 범주                            | 구분   | 내용 요소  |   |       |  |
|                               |  | 초등학교   |   | 중학교   |  |
|                               |  | 3~4학년  | 5~6학년   | 1~3학년 |  |
| 핵심 아이디어                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>스포츠는 인간이 제도화된 규범과 움직임 기술을 바탕으로 타인 및 주변 세계와 소통하며 바람직한 구성원으로 성장하는 데 이바지한다.</li> <li>스포츠는 인간이 환경과 상호작용하고 다양한 기술과 창의적인 전략을 발휘하며 한계를 극복하는 과정에서 발달한다.</li> <li>인간은 스포츠를 다양한 방식으로 체험함으로써 움직임의 즐거움을 느끼고 활동적인 삶의 태도를 배운다.</li> </ul> |  |   |       |  |
| 지식·이해                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>스포츠와 움직임 기술</li> <li>기본 움직임 기술의 종류와 수행 방법</li> <li>스포츠에서의 기본 움직임 기술 수행 방법</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>기술형·전략형·생태형 스포츠의 유형</li> <li>기술형·전략형·생태형 스포츠의 유형별 움직임 기술 응용 방법</li> <li>기술형·전략형·생태형 스포츠의 활동 방법과 기본 전략</li> </ul>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>기술형·전략형·생태형 스포츠의 역사와 특성</li> <li>기술형·전략형·생태형 스포츠의 경기 기술과 수행 원리</li> <li>기술형·전략형·생태형 스포츠의 경기 방법과 전략</li> </ul>  |       |  |
| 과정·기능                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>스포츠의 의미와 유형 이해하기</li> <li>기본 움직임 기술과 스포츠의 관계 파악하기</li> <li>기본 움직임 기술의 종류 파악하고 시도하기</li> <li>스포츠 유형별 움직임 기술 종류 파악하기</li> <li>스포츠 유형별 움직임 기술 시도하기</li> <li>안전하게 움직이기</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>기술형·전략형·생태형 스포츠의 유형 파악하기</li> <li>기술형·전략형·생태형 스포츠의 유형별 움직임 기술 응용 방법 활용하기</li> <li>기술형·전략형·생태형 스포츠의 기본 전략 적용하기</li> <li>안전하게 활동하기</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>기술형·전략형·생태형 스포츠 유형별 역사와 특성 비교하기</li> <li>기술형·전략형·생태형 스포츠 유형별 수행 원리를 경기 기능에 적용하기</li> <li>기술형·전략형·생태형 스포츠 유형별 경기 방법과 전략을 경기에 활용하기</li> <li>안전하게 경기하기</li> </ul> |       |  |
| 가치·태도                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>움직임 시도의 적극성</li> <li>움직임 수행의 자신감</li> <li>게임에 대한 관심과 노력</li> <li>게임 규칙 준수</li> <li>스포츠 활동 참여의 적극성</li> <li>스포츠 환경에 대한 개방성</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>목표 달성 의지</li> <li>상대 기술 인정</li> <li>팀원과의 협력</li> <li>구성원 배려</li> <li>스포츠 환경을 이끄는 태도</li> <li>스포츠 환경에 감사하는 태도</li> </ul>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>경기 수련에 대한 인내심</li> <li>도전적 경기 태도</li> <li>팀워크와 신뢰</li> <li>페어플레이</li> <li>스포츠 환경 개선을 위한 공동체 의식</li> <li>스포츠 환경에 친화적인 태도</li> </ul>                             |       |  |

### 고등학교 [체육1]의 전략형,생태형 스포츠 영역

|         |  |  |  |
|---------|--|--|--|
| 핵심 아이디어 | <ul style="list-style-type: none"> <li>건강은 자신의 건강 수준을 진단하고 생애주기별 건강 특성에 맞게 신체활동을 계획적으로 실천함으로써 증진된다.</li> <li>스포츠의 문화적 전통은 스포츠의 고유한 기술과 방법을 경기에 적용하고 제도화된 규범을 준수함으로써 유지된다.</li> <li>인간은 생활환경 및 자연환경 속에서 스포츠 문화를 누리며 타인과 공유하며 발전시켜 나간다.</li> </ul> |  |  |
| 범주      | 건강 관리  | 전략형 스포츠  | 생태형 스포츠  |
| 지식·이해   | <ul style="list-style-type: none"> <li>신체활동의 효과</li> <li>생애주기별 건강 관리 방법</li> <li>건강 관리와 안전</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>전략형 스포츠의 문화</li> <li>전략형 스포츠의 경기 기능과 과학적 원리</li> <li>전략형 스포츠의 경기 방법 및 전략</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>생태형 스포츠의 문화</li> <li>생태형 스포츠의 경기 기능과 과학적 원리</li> <li>생태형 스포츠의 경기 방법 및 전략</li> </ul> |
| 과정·기능   | <ul style="list-style-type: none"> <li>신체활동 효과 탐구하기</li> <li>건강 관리하기</li> <li>안전사고에 대처하기</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>스포츠 문화 탐색하기</li> <li>스포츠 경기 기능 분석하기</li> <li>경기에 응용하기</li> </ul>                    |  |
| 가치·태도   | <ul style="list-style-type: none"> <li>긍정적 자아 존중감</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>스포츠 기술 개선에 대한 적극성</li> <li>스포츠 환경에 대한 생태 감수성</li> </ul>                             |  |



# 2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용 : 내용체계 및 성취기준

## 2022 개정 체육과 교육과정 영역별 내용체계표 : 표현

| (3) 표현 =>표현활동으로 소영역차원에서 유형을 구분 |   |   |   |
|--------------------------------|---|---|---|
| 범주                             | 내용 요소   |   |   |
|                                | 초등학교  |   | 중학교   |
|                                | 3~4학년   | 5~6학년   | 1~3학년   |
| 핵심 아이디어                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 표현 활동은 인간이 신체 움직임에 생각과 감정을 담아 심미적으로 표현하는 과정에서 창의적인 삶의 태도를 형성하고, 예술적 신체활동 문화를 향유할 수 있도록 한다.</li> <li>· 표현 활동은 기본 움직임에 표현 원리가 적용되어 다양한 유형으로 구현되며, 구성 및 창작의 과정을 통해 발달한다.</li> <li>· 인간은 다양한 표현 활동을 체험함으로써 움직임의 심미적 가치를 내면화하며 자유롭고 주체적으로 사는 방법을 터득한다.</li> </ul> |   |   |
| 지식·이해                          | · 표현 활동과 움직임 기술<br>· 기본 움직임 기술의 표현 방법   | · 표현 활동의 유형<br>· 표현 활동의 유형별 움직임 기술 응용 방법<br>· 표현 활동의 유형별 움직임 기술 구성                  | · 표현 활동의 역사와 특성<br>· 표현 활동의 동작과 표현 원리<br>· 표현 활동의 창작과 감상  |
| 과정·기능                          | · 표현 활동의 움직임 기술 파악하고 시도하기<br>· 다양한 방법으로 움직임 기술 표현하기   | · 표현 활동의 유형 파악하기<br>· 표현 활동의 유형별 움직임 기술 응용 방법 활용하기<br>· 표현 활동의 유형별 움직임 기술 구성하고 발표하기 | · 표현 활동의 유형별 역사와 특성 비교하기<br>· 표현 활동의 유형별 동작 표현하기<br>· 표현 활동의 유형별 원리 적용하기<br>· 표현 활동의 유형별 작품 창작하고 감상하기 |
| 가치·태도                          | · 움직임 표현에 대한 호기심<br>· 움직임 표현에 대한 감수성  | · 다양한 표현 활동 유형에 대한 수용적 태도<br>· 움직임 표현의 심미성 추구                                       | · 표현의 독창성<br>· 다양한 표현 활동에 대한 개방성<br>· 예술적 표현에 대한 공감과 비평의식   |

### 고등학교 체육2의 표현활동 영역

|         |  |  |   |       |
|---------|--|--|---|-------|
| 핵심 아이디어 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 체력은 과학적 원리에 따라 신체를 단련하고, 체계적이고 종합적으로 관리해야 증진된다.</li> <li>· 스포츠의 문화적 전통은 스포츠의 고유한 기술과 방법을 경기에 적용하고 제도화된 규범을 준수함으로써 유지된다.</li> <li>· 인간은 움직임을 통해 생각이나 느낌을 표현하고, 창작 작품을 비평하면서 표현 활동 문화를 발전시켜 나간다.</li> </ul> |  |   |       |
| 범주      | 영역   | 체력 증진  | 기술형 스포츠   | 표현 활동 |
| 지식·이해   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 체력 증진의 과학적 원리와 특성</li> <li>· 체력의 종합적 관리 방법</li> <li>· 체력 증진 운동과 안전</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 기술형 스포츠의 문화</li> <li>· 기술형 스포츠의 경기 기능과 과학적 원리</li> <li>· 기술형 스포츠의 경기 방법 및 전략</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 표현 활동의 문화</li> <li>· <u>표현 활동의 동작과 미적 원리</u></li> <li>· 표현 활동의 창작과 비평</li> </ul> |       |
| 과정·기능   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 과학적으로 체력 분석하기</li> <li>· 체력 증진 운동 방법 적용하기</li> <li>· 신체 위기 상황에 대처하기</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 스포츠 문화 탐색하기</li> <li>· 스포츠 경기 기능 분석하기</li> <li>· 경기에 응용하기</li> </ul>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 표현 활동 문화 탐색하기</li> <li>· 표현 활동 동작 분석하기</li> <li>· 표현 활동 작품 비평하기</li> </ul>       |       |
| 가치·태도   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 위기 상황에서의 침착성</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 신체적 자기효능감</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 심미적 안목</li> </ul>  |       |

### 신체활동 선정 기준

- ✓ **학년군별 성취기준 및 활동(종목)의 보편성, 복잡성 등을 고려하여 학년군별로 신체활동을 위계화 함**
  - 예, 영역형 스포츠: 초등 3~4(기본 움직임 기술), 초등 5~6(농구형 게임: 넷볼 등 선택 가능), 중학교(농구)
  - 예, 투기형 스포츠: 태권도, 씨름(초)-태권도, 씨름, 레슬링, 유도(중)-태권도, 씨름, 레슬링, 유도, 검도, 펜싱 등(고)
  - 그 외 서핑(중), 산악자전거, 골프, 조정, 패러글라이딩(고)
- ✓ **학년군별로 동일하게 제시된 신체활동은 성취기준에 따라 활동 수준을 달리할 수 있도록 함**
  - 예, 스포츠(축구): 영역형 활동에 적합한 기본움직임(초3~4)-축구 변형 게임 활동(초 5~6)-축구 경기 기능(중)-축구 전문 경기 기능(고) ⇒ 선택한 활동의 수준을 성취기준 해설을 통해 안내
- ✓ **영역별 신체활동은 세부 유형별로 균형 있게 제시함**
  - 예, 자연환경형 스포츠(고등): 지상(골프, 승마), 산악(암벽등반, 산악자전거), 설상(스키, 스노보드), 수상(윈드서핑, 조정), 공중(패러글라이딩)
- ✓ **신체활동은 학년군별로 제시된 예시를 기준으로 하되, 학교 현장 및 학생 수준에 따라 다른 영역 및 학년군의 신체활동을 선택, 변형하여 교육과정을 적극적으로 재구성할 수 있도록 함**

# 2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용 : 내용체계 및 성취기준

## 운동 영역 신체활동 예시

|    | 3~4학년군        |  | 5~6학년군   |           | 중학교 1~3학년군                                    |   | 고등학교 |         |      |  |
|----|---------------|--|--|-----------|---|---|------|---------|------|--|
|    | 영역            | 신체활동 예시  | 영역   | 신체활동 예시   | 영역  | 신체활동 예시   | 체육 1 |         | 체육 2 |  |
|    |               |  |  |           |   |   | 영역   | 신체활동 예시 | 영역   | 신체활동 예시  |
| 운동 | 기본 체력운동       | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 체력 운동 관련 기본 움직임 기술 (걷기, 달리기, 매달리기, 팔과 다리를 이용한 버티기나 굽히기, 밀기, 당기기 등)</li> <li>· 체력운동 기능 (오래 달리거나 걷기, 팔굽혀펴기, 윗몸일으키기, 왕복달리기 등)</li> </ul> | <b>건강 체력 및 운동 체력</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 건강체력 운동 (근력, 근지구력, 심폐지구력, 유연성 운동 등)</li> <li>· 운동체력 운동 (순발력, 민첩성, 평형성, 협응성 운동 등)</li> </ul>  | 체력 증진     | ·유산소성 운동, 저항성 운동, 복합 운동, 순환 운동, 플라이오메트릭 운동 등  |   |      |         |      | <b>체력 증진</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>·근력 및 근지구력 운동, 심폐지구력 운동, 유연성 운동, 순발력 및 민첩성 운동 등</li> </ul> |
|    |               |  |  | 체력 관리     | ·체력 측정하기, 체력운동 프로그램 설계하고 실행하기, 체력 평가하기 등      |   |      |         |      |  |
|    |               |  |  | 운동 처방     | ·근력 강화 처방 운동, 체중조절 처방 운동, 자세 교정 처방 운동 등       |   |      |         |      |  |
|    | 건강 운동 및 생활 습관 | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 건강 생활 습관 (자세, 체중 및 체형 관리, 위생, 식습관, 정서 관리 활동 등)</li> <li>· 운동 생활 습관(맨손체조, 산책, 계단 오르기, 생활 주변 운동기구 활용하기 등)</li> </ul>                    | <b>성장 및 안전 활동</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 성장 관련 활동(신체 변화 및 제2차 성징 이해 활동, 감정 수용 및 조절 활동, 관계 형성 활동, 성 건강 활동 등)</li> <li>· 안전 활동(야외 안전 활동, 생활 안전사고 예방 및 대처 활동, 자연환경 변화 대처 활동 등)</li> </ul> | 신체 건강 활동  | ·질병 예방 활동, 식이 관리 활동, 약물과 기호품 관리 활동 등          | <b>건강 관리</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 질병 관리 및 공중 보건 활동, 식이 관리 활동, 정신 건강 관리 활동, 안전사고 예방 및 대처 활동 등</li> </ul> |      |         |      |  |
|    |               |  |  | 정신 건강 활동  | ·스트레스 및 감정 조절 활동 (호흡법, 근육이완법, 걷기, 요가, 필라테스 등) |   |      |         |      |  |
|    |               |  |  | 사회적 건강 활동 | ·성폭력 예방 및 대처 활동, 재난 및 재해 예방 활동, 응급처치 활동 등     |   |      |         |      |  |

# 2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용 : 내용체계 및 성취기준

## 스포츠 영역 신체활동 예시

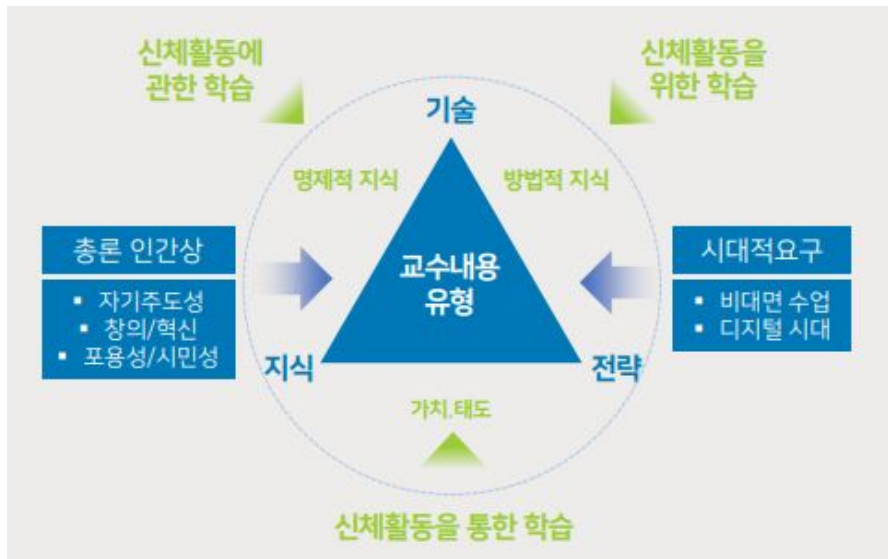
|  | 3~4학년군   |  | 5~6학년군   |   | 중학교 1~3학년군   |  | 고등학교    |         |                             |   |
|--|--|--|--|---|--|--|---------|---------|-----------------------------|---|
|  | 영역   | 신체활동 예시  | 영역   | 신체활동 예시   | 영역   | 신체활동 예시  | 체육 1    |         | 체육 2                        |   |
|  |  |  |  |   |  |  | 영역      | 신체활동 예시 | 영역                          | 신체활동 예시                                       |
| 스포츠  | 기본 움직임의 기초기술   | · 비이동 움직임 (균형잡기, 구부리기, 회전하기, 물에 뜨기 등)                | 기술형 스포츠 유형별 활동   | · 동작형 (매트 활동, 뽐뽐 활동, 평균대 활동 등)                    | 동작형 스포츠  | · 마루, 평균대, 철봉, 도마 등  |         |         | 기술형 스포츠                     | · 동작형 (마루 경기, 도마 경기, 철봉 경기, 평균대 경기, 평행봉 경기 등) |
|  |  | · 이동 움직임 (방향 전환 달리기, 뛰기, 구르기, 파하기, 물에서 이동하기 등)       |  | · 기록형 (트랙 활동, 필드 활동, 경영 활동 등)                     | 기록형 스포츠  | · 트랙 경기, 필드 경기, 경영, 국궁, 양궁 등                                 |         |         |                             | · 기록형 (트랙 경기, 필드 경기, 경영, 스케이트, 국궁, 양궁, 사격 등)  |
|  | · 조작 움직임: 던지기, 굴리기, 차기, 잡기, 치기, 킥하기, 물기, 타기 등)           | · 투기형 (택견, 태권도 활동, 씨름 활동 등)                          |  | 투기형 스포츠   | · 태권도, 씨름, 레슬링, 유도 등                               | · 투기형 (태권도, 씨름, 유도, 검도, 펜싱 등)                                |         |         |                             |   |
|  | 스포츠 유형별 움직임 기술   | · 기술형 스포츠 유형별 움직임 (안뒤 구르기, 엮돌기, 전력 달리기, 헤엄치기, 발차기 등) | 전략형 스포츠 유형별 활동   | · 영역형 (축구형 게임, 농구형 게임, 핸드볼형 게임, 럭비형 게임, 하키형 게임 등) | 영역형 스포츠  | · 축구, 농구, 핸드볼, 럭비, 하키 등                                      | 전략형 스포츠 |         |                             | · 영역형 (축구, 농구, 핸드볼, 럭비, 하키 등)                 |
| · 전략형 스포츠 유형별 움직임 (공던지기, 잡기, 공차기와 멈추기, 공차기와 받기, 리켓 차기 등) |  | · 필드형 (아구형 게임, 킨볼 등)                                 |  | 필드형 스포츠   | · 야구, 소프트볼 등                                       | · 필드형 (야구, 소프트볼, 크리켓 등)                                      |         |         |                             |   |
|  | · 생태형 스포츠 유형별 움직임 (뚝고 버티기, 매달려서 이동하기, 버티며 찢기 등)          | 생태형 스포츠 유형별 활동                                       | · 네트형 (배구형 게임, 배드민턴형 게임, 족구형 게임, 탁구형 게임, 테니스형 게임 등)            | 네트형 스포츠   | · 배구, 배드민턴, 테니스, 탁구, 족구 등                          | 생태형 스포츠  |         |         | · 네트형 (배구, 배드민턴, 테니스, 탁구 등) |   |
|  | · 생활환경형 (따크 골프, 게이트볼, 원반 던지기, 자전거타기, 인라인 롤러, 제기차기, 투호 등) |  | 생활환경형 스포츠  | · 프리러닝, 인라인 롤러, 사이클링, 플라잉디스크, 볼링, 엑서제이밍 등         | · 생활환경형 (당구, 볼링, 사이클, 인라인롤러, 스포츠클라이밍 등)            |  |         |         |                             |   |
|  |  |  | · 자연환경형 (오리엔티어링, 등산 활동, 캠핑 활동, 클라이밍 활동, 수상스키, 레프팅, 스키, 스케이트 등) | 자연환경형 스포츠   | · 등반, 스포츠클라이밍, 승마, 카약, 수상스키, 서빙, 스키, 스노우보드, 스케이트 등 | · 자연환경형 (골프, 승마, 암벽 등반, 산악자전거, 윈드서핑, 조정, 스키, 스노보드, 패러글라이딩 등) |         |         |                             |   |

# 2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용 : 내용체계 및 성취기준

## 표현 영역 신체활동 예시

|    | 3~4학년군        |  | 5~6학년군    |                                 | 중학교 1~3학년군 |   | 고등학교 |         |       |   |
|----|---------------|--|-----------|---------------------------------|------------|---|------|---------|-------|---|
|    | 영역            | 신체활동 예시  | 영역        | 신체활동 예시                         | 영역         | 신체활동 예시   | 체육 1 |         | 체육 2  |   |
|    | 영역            | 신체활동 예시  | 영역        | 신체활동 예시                         | 영역         | 신체활동 예시   | 영역   | 신체활동 예시 | 영역    | 신체활동 예시   |
| 표현 | 기본 움직임의 기초 표현 | · 이동 움직임 표현(워킹, 점핑, 호핑, 스키핑, 갤로핑, 리핑, 슬라이딩 등)<br>· 비이동 움직임 표현(뛰기, 비틀기, 제자리 돌기, 털기, 흔들기 등),<br>· 조작 움직임 표현(들기, 돌리기 등)   | 스포츠 표현 활동 | · 꾸미기 체조, 음악 줄넘기 등              | 스포츠 표현     | · 창작 체조, 치어리딩, 리듬체조, 피겨스케이팅, 싱크로나이즈드 스위밍 등                    |      |         | 표현 활동 | · 스포츠 표현(리듬체조, 치어리딩, 피겨스케이팅 등)<br>· 전통 표현(강강술래, 탈춤, 소고춤, 춘앵무, 향발무, 율초, 홀라, 플라멩코, 마주르카, 발레 등)<br>· 현대 표현(현대무용, 댄스스포츠, 재즈댄스, 스트리트 댄스 등) |
|    | 기본 움직임의 표현 방법 | · 추상 표현(언어 표현, 느낌이나 감정 표현하기 등)<br>· 모방 표현(사물 표현, 인물 표현, 자연 표현하기 등)<br>· 리듬 표현(강약·박자에 따른 표현, 규칙적·불규칙적 리듬에 따른 표현하기 등)<br>· 도구 표현(줄, 공, 천, 훌라우프 등을 활용하여 표현하기 등) | 전통 표현 활동  | · 강강술래, 탈춤, 티너클링, 마임, 구스타프스 콜 등 | 전통 표현      | · 우리나라 전통무용(탈춤, 소고춤, 춘앵무, 향발무 등)<br>· 외국 전통무용(홀라, 플라멩코, 발레 등) |      |         |       |   |
|    |               |  | 현대 표현 활동  | · 창작무용, 라인댄스, 스트리트 댄스 등         | 현대 표현      | · 현대무용, 라인댄스, 댄스스포츠, 스트리트 댄스 등                                |      |         |       |   |

## 교수학습의 방향 및 방법 설정 근거



- ✓ **총론의 인간상**(자기 주도성, 창의와 혁신, 포용성과 시민성)을 반영
- ✓ **범교과 학습 주제**(안전, 인성, 환경, 진로 등), **국가사회적 요구사항**(민주시민교육, 생태전환교육, 디지털 기초 소양 교육 등)를 교수학습 방향 및 방법에 반영
- ✓ **총론의 교수학습 방향** 고려(실생활로 전이되는 깊이 있는 학습, 학생 중심의 학습, 디지털 기반의 미래 소양을 준비하는 학습, 개별화된 맞춤형 학습 등)

## 교수학습의 방향

가

신체활동 역량 함양을 위한  
교수·학습

신체활동을 위한 학습, 신체활동에 관한 학습, 신체활동을 통한 학습의 균형과 실천 강조

나

움직임의 체계적 발달을 위한  
교수·학습

움직임의 개념, 기술, 방법, 태도를 학년군 별 수준에 적합하게 단계적으로 학습하는 것을 강조

다

자기 주도적 학습을 위한 맞춤형  
교수·학습

학생 맞춤형 교수·학습을 통해 실현된다는 것을 강조한 교수·방향 교사에 의해 안내된 학습과 학생이 직접 설계한 학습이 병행

라

신체활동 체험의 시간적·공간적  
확장을 위한 교수·학습

체육수업에서 습득한 신체활동 역량은 체육수업 밖 즉 정과 외 체육활동이나 일상생활의 공간으로 전이 현재의 학습이 개인의 생애 전반으로 전이될 수 있도록 함

마

디지털 기술을 활용한 효율적  
교수·학습

디지털 도구, 매체, 소프트웨어, 영상 콘텐츠 등을 신체활동의 체험, 측정 및 기록 관리, 학습 모니터링 및 피드백 등에 활용, 온오프라인 연계 학습 강조

바

창의성과 인성 함양을 위한  
통합적 교수·학습

직접체험과 간접체험의 통합 체육과 타교과 및 범교과 주제와의 통합을 통한 창의성, 인성 등 융합 역량의 학습을 강조

교수학습의 방법

교육과정의 운영

◎ 학년군 단위 교육과정의 운영

-해당 학년군에 제시된 모든 성취기준  
학습될 수 있도록 해야함

◎연간 교육과정 운영

◎온·오프라인 연계 교육과정의 운영

단원의 운영

◎ 영역의 특성을 고려한 단원 목표와  
학습활동의 선정

◎ 학습자 수준을 고려한 교수·학습  
활동의 다양화

◎ 체육 시설 및 교육환경을 고려한  
교수·학습

◎ 차시별 수업 내용의 엄선과  
위계적조직

수업의 운영

◎ 학습활동의 재구성

◎ 학습 기회의 형평성 제고

◎ 학습자의 효율적 관리와 안전한  
수업분위기 조성



## 평가의 방향 및 방법

### 교육과정과의 연계

목표

삶의 맥락에서 실천할 수 있는 역량을 학습하였는가?

내용

교과 교육내용의 다양한 측면을 반영하였는가?

방법

교과 고유의 교수·학습 방법을 반영하였는가?

학생

학습자 특성을 반영하였는가?

### 평가방향

신체활동역량  
함양을 위한  
종합적 평가

학습자의 성장  
과정을 반영한  
다양한 평가

학습자의 수준을  
고려한  
맞춤형 평가

- ✓ 신체활동 역량의 함양을 위한  
실천 맥락에서의 종합적 평가 강조
- ✓ 지식, 기능, 태도를 균형 있게 평가할 수 있는  
다양한 평가 방법의 적용
- ✓ 학습자 특성(기능, 체력, 유형 등)을  
고려한 맞춤형 평가의 실천

# 2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용 : 공통과목과 고등학교 선택과목 내용의 연계

## 선택중심 교육과정 : <고등학교 체육 보통교과> 선택과목



# 2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용 : 공통과목과 고등학교 선택과목 내용의 연계

## 선택중심 교육과정 : <고등학교 체육 보통교과> 선택과목 구성안

| 구분  | 일반 선택  | 진로 선택  | 융합 선택  |
|-----|--|--|--|
| 과목명 | <ul style="list-style-type: none"> <li>체육 1</li> <li>체육 2</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>운동과 건강</li> <li>스포츠 문화</li> <li>스포츠 과학</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>스포츠 생활 1</li> <li>스포츠 생활 2</li> </ul> |
|     | 공통과목<체육>에서 학습한 운동/스포츠/표현 영역을 연계성 고려 심화학습                             | 건강, 스포츠문화, 스포츠과학 계열의 체육진로분야 안내   | 스포츠를 실생활에서 심화응용  |

스포츠의 생활화, 건강증진

스포츠의 생활화, 움직임의 수월성 향상

스포츠를 다양한 문화적 측면에서 고찰하여 폭넓은 안목을 갖추고 다양한 양식으로 확장할 수 있도록 구성

스포츠의 사회과학적 원리, 자연과학적 원리를 탐구하여 체육교과 내 이론과 실제 통합

체력운동과 건강운동으로 구성, 건강운동은 기술형 스포츠와 표현 활동을 포함한 다양한 건강증진 운동을 포괄하여 학습

스포츠 영역의 비중이 타영역 보다 크고, 영역 내 세부 영역의 비중도 다른 점을 고려하여 두과목으로 구성

- 고교 학점제 도입 기반 조성을 위해 매학기 선택과목 필요(7개의 선택과목 구성)
- 고등학교 기본 이수단위 10단위 이수  
(매학기 체육교과목 배정 원칙 / 예 3학년 2학기 체육교과목이 배정되지 않을 수 없음)
- 7개의 선택과목 중 1단위로 개설 가능한 선택과목 확정(다음 슬라이드 참조)
- 일반 선택, 진로 선택, 융합 선택의 구분이 학년구분을 하는 것은 아니며, 단위학교의 선택에 따라 학년과 학기가 결정

<표 5>

| 교과(군) | 공통 과목 | 선택 과목    |                                |                     |
|-------|-------|----------|--------------------------------|---------------------|
|       |       | 일반 선택    | 진로 선택                          | 융합 선택               |
| 체육    |       | 체육1, 체육2 | 운동과 건강,<br>스포츠 문화*,<br>스포츠 과학* | 스포츠 생활1,<br>스포츠 생활2 |

- ① 선택 과목의 기본 학점은 4학점이다. 단, 체육, 예술, 교양 교과(군)의 기본 학점은 3학점이다.
- ② 선택 과목은 1학점 범위 내에서 증감하여 편성·운영할 수 있다.
- ③ \* 표시한 과목의 기본 학점은 2학점이며, 1학점 범위 내에서 감하여 편성·운영할 수 있다.
- ④ 체육 교과는 매 학기 이수하도록 한다. 단, 특성화 고등학교와 산업수요 맞춤형 고등학교의 경우, 현장 실습이 있는 학년에는 탄력적으로 운영할 수 있다.

# 2022 개정 체육과 교육과정의 주요내용 : 공통과목과 고등학교 선택과목 내용의 연계

## 선택중심 교육과정 : <체육계열 고등학교> 선택과목 구성안

| 구분  | 진로 선택   | 융합 선택   |
|-----|---|---|
| 과목명 | <ul style="list-style-type: none"> <li>스포츠개론</li> <li>육상</li> <li>체조</li> <li>수상 스포츠</li> <li>기초 체육 전공 실기</li> <li>심화 체육 전공 실기</li> <li>고급 체육 전공 실기</li> <li>스포츠 경기 체력</li> <li>스포츠 경기 기술</li> <li>스포츠 경기 분석</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>스포츠 교육</li> <li>스포츠 생리의학</li> <li>스포츠 행정 및 경영</li> </ul> |
|     | 체육분야 전반에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 다양한 진로 및 직업 탐색하고, 학습자의 진로 선택에 필요한 자질과 소양 강화할 수 있도록 구성  | 학습자가 체육학 이론의 기본 지식을 체계적으로 학습하고 체육전문가로서의 자질과 소양을 심화할 수 있는 능력을 갖추도록 구성                            |

스포츠 발달 과정과 학문적 연구분야, 스포츠분야 진로 등 스포츠 전반에 대한 이해

스포츠 종목별 문화와 이론적 지식의 심화, 경기기술의 발달

스포츠 기술을 전문적 수준으로 발달시키는 데 필요한 트레이닝과 경기기능의 체계적 심화학습

스포츠 경기력을 극대화 하는데 필요한 전문적 기술 및 체력, 경기 분석 능력 학습

스포츠교육자에게 필요한 인성, 사명감, 프로그램 계획운영, 학습자 및 환경지식 이해

체육전문가에게 필요한 자연과학적 핵심학문 운동생리학과 의학 지식 이해

스포츠 정책 및 산업 발달에 따른 스포츠 행정 및 경영 이해

- 체계적인 전문 체육교육을 통하여 우수한 체육 전문가를 양성하는데 필요한 교과
- 진로선택과 융합선택 과목으로 구성
- 학생 선수 및 체육분야 진로·진학을 고려하는 학생 전문적 수준의 신체활동 역량 강화

## 2022 개정 체육과 교육과정의 이해를 돕기위한 체육과 교육과정 용어 수록

체육과 교육과정

---

### [체육과 교육과정 용어]

- 건강 체력: 건강을 증진하고 신체활동을 효율적으로 수행하는데 필요한 체력의 종류로 심폐지구력, 근력, 근지구력, 유연성, 신체 조성 등의 요소로 구성됨.
- 건강 활동: 신체적, 정신적, 사회적 건강을 증진하기 위한 활동으로 목적과 대상에 따른 운동(신체 건강 운동, 정신 건강 운동, 건강한 사회와 안전을 위한 운동 등)과 건강 관리 활동(일상의 안전과 질병 예방, 체형 및 체질 건강을 관리하는 활동)으로 구분됨.
- 경기 기능(기술): 스포츠의 기초 기술, 복합 기술, 응용 기술, 전문 기술이 경기 규칙, 방법, 전략에 따라 경기 상황에 맞게 발휘되는 기능.
- 경기 수행 능력: 실제 게임 또는 경기에서 기능, 전술 및 전략, 경기에 대한 올바른 태도 등을 상황에 맞게 수행할 수 있는 능력
- 경기(게임) 전략: 공격이나 수비 등의 다양한 전술을 비롯해 경기(게임) 목적을 달성하기 위해 수립하는 전반적인 경기(게임) 운영 방법

# 마치며

개정 체육과 교육과정 의미  
생각해보기



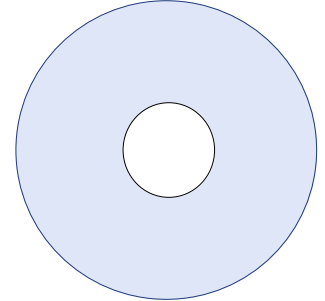
체육교육의 길잡이

참 좋은 사람

미래의 변화



감사합니다



## 2022 개정 체육과 교육과정에 따른 예비체육교사양성 교육과정의 방향성 탐색

유정애 교수 (중앙대학교)

중앙대학교 학교체육연구소 학술대회 발표



### 2022개정 체육과 교육과정에 따른 예비체육교사의 양성교육과정 방향성 탐색



유정애(중앙대학교)





# 2022개정 체육과 교육과정에 따른 예비체육교사의 양성교육과정 방향성 탐색



유정애(중앙대학교)





발표  
순서

---

I. 2022개정 체육과 교육과정의 주요 내용

---

II. 국내외 체육교사 자격 기준

---

III. 우리나라 교사역량 및 교육환경의 변화

---

IV. 우리나라 예비체육교사의 양성교육과정

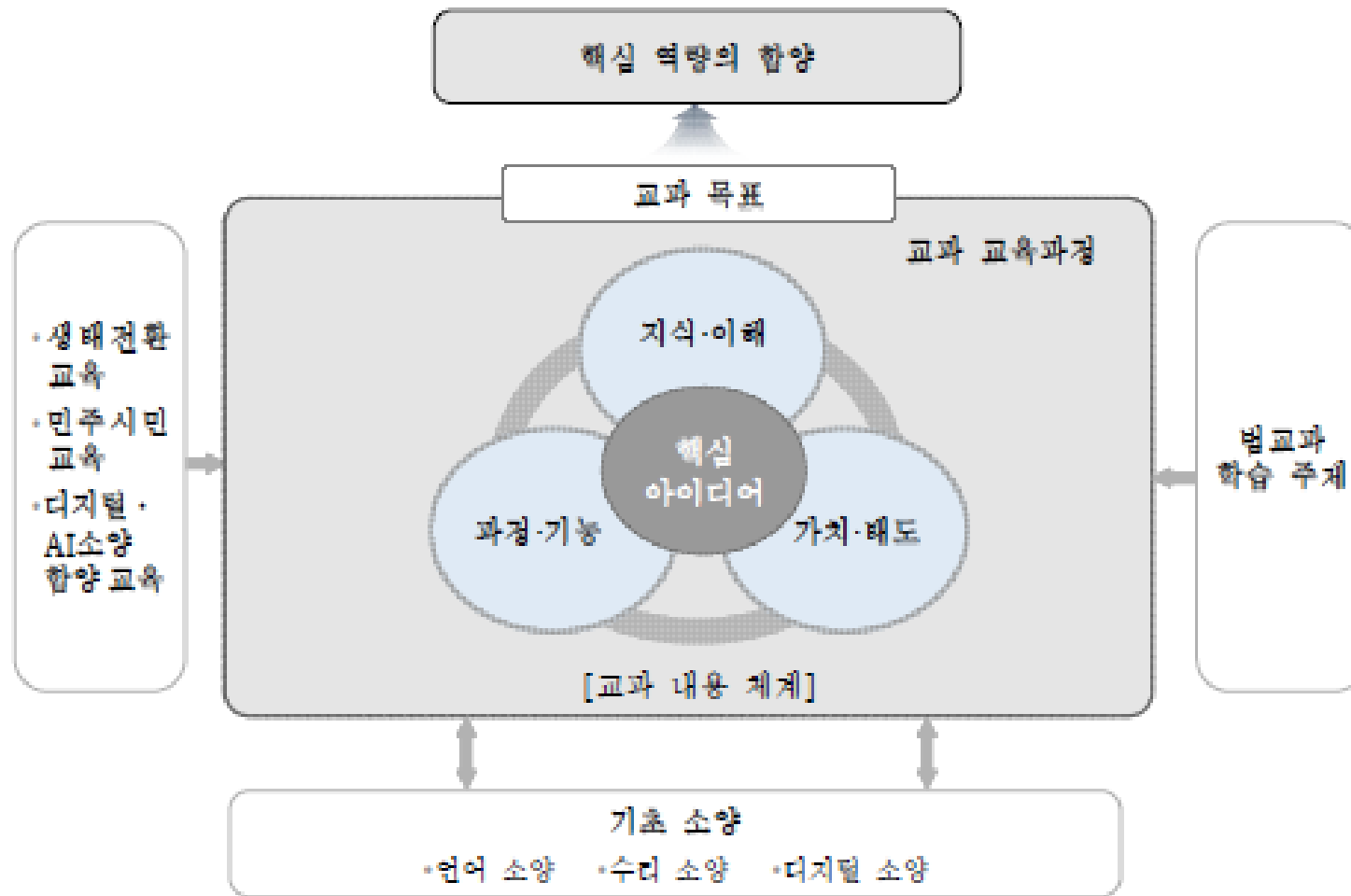
방향성 탐색

---

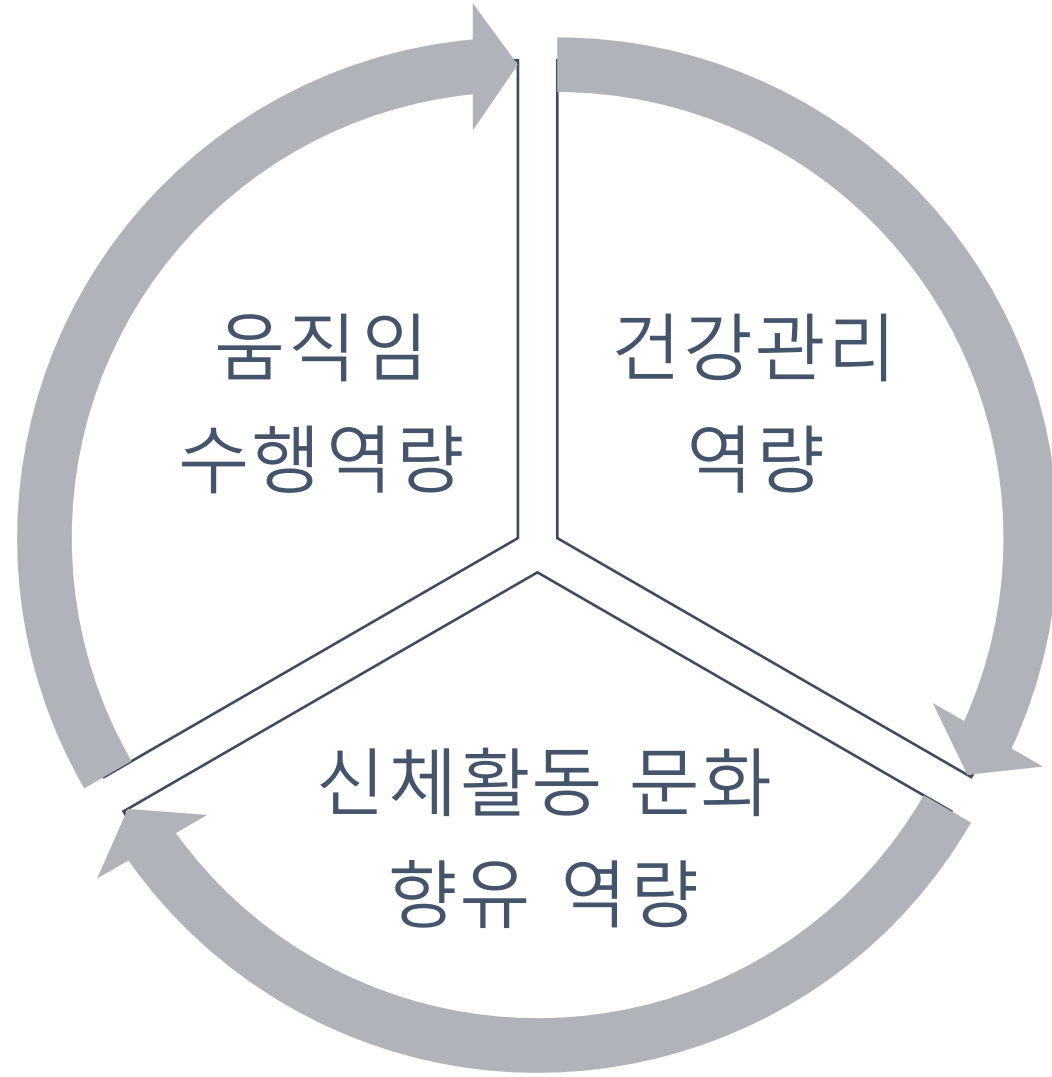
V. 요약 및 향후 과제

I. 2022개정 체육과 교육과정의 주요  
내용

# 2022 개정 교육과정 총론의 비전과 특징



2022개정  
체육과  
교육과정의  
핵심 역량



# 내용체계의 변화

건강  
도전  
경쟁  
표현  
안전

운동  
스포츠  
표현

# 고교선택 과목의 구조와 개수의 변화

<일반선택>  
체육  
운동과 건강

<진로선택>  
스포츠생활  
체육탐구

<일반선택>  
체육1  
체육2

<진로선택>  
운동과 건강  
스포츠문화  
스포츠과학

<융합선택>  
스포츠생활1  
스포츠생활2

# 고교학점제의 영향

# 내용 요소의 변화

1개  
내용 범주

3개 범주

지식/  
이해

과정/  
기능

가치/  
태도



## 시사점 (1)

첫째, 디지털 소양의 강조 → AI, 빅데이터 등  
둘째, 고교 융합선택의 도입 → 융합교육 강조  
셋째, 생태형 스포츠의 도입 → 생태교육 강조



## II. 국내외 체육교사의 자격 기준

# 체육교사 자격 기준 (한국교육과정평가원, 2016)

<기준1> **교직 인성-사명감:** 체육교사는 건전한 인성과 교직 사명감을 갖는다.

<기준2> **학습자 이해:** 체육교사는 학생 개인의 특성과 신체활동 학습 및 발달 정도를 이해한다.

<기준3> **교과 지식:** 체육교사는 체육교과에 관한 전문 지식을 갖는다.

<기준 4> **교육과정 개발운영:** 체육교사는 체육교과, 학생, 교육상황에 적합한 교육과정을 개발, 운영한다.

<기준 5> **체육수업 계획운영 및 환경 관리:** 체육교사는 체육수업을 안전하고 효과적으로 계획, 운영한다.

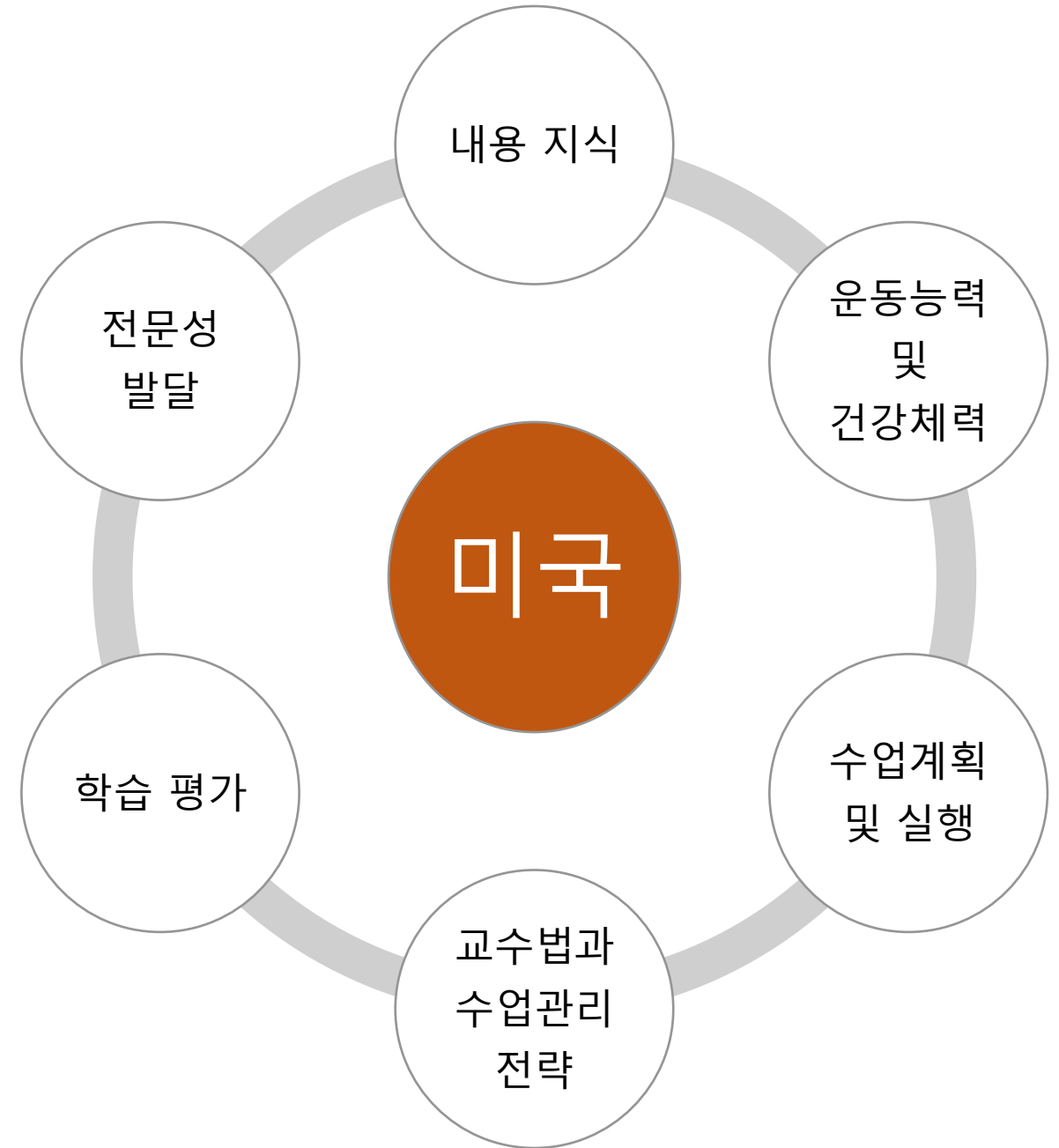
<기준 6> **학습 모니터 및 평가:** 체육교사는 학생의 신체활동관련 학습을 관찰하고 평가한다.

<기준 7> **프로그램의 설계-운영-평가:** 체육교사는 다양하고 창의적인 학교체육 프로그램을 설계, 운영, 평가한다.

<기준 8> **학교체육정책의 이해 및 실행:** 체육교사는 학교체육에 대한 전문지식과 사회적 기능에 대해 이해하고 체육수업을 통해 실행한다.

<기준 9> **협력관계 구축 및 전문성 개발:** 체육교사는 학습공동체의 구성 및 협력관계를 구축하여 전문성 개발을 지속적으로 실천하고 반성한다.

# 미국의 예비체육교사 자격 기준 (NASPE, 2017)



# 영국의 신규교사양성프로그램을 위한 QTS

(Qualified Teacher Status)(TDA, 2008)

## 전문적 태도

- 학생과의 관계
- 법적 체계
- 타인과의 소통협력
- 개인적 전문성 발달

## 전문적 지식과 이해

- 교수학습
- 평가와 모니터링
- 교과와 교육과정
- 문해력, 수리력, ICT
- 성취와 다양성
- 건강과 웰빙

## 전문적 기술

- 수업계획
- 수업운영
- 평가, 모니터링, 피드백 제공

호주

# 체육교사 자격 기준

(NSW Education  
Standards Authority,  
2018)

## 전문적 지식

- 학생과 학생이 어떻게 학습하는지를 안다.
- 교육내용을 알고 이를 어떻게 가르치는 지를 안다.
- 학생과 학생이 어떻게 학습하는지를 안다.

## 전문적 실행

- 효과적인 교수학습을 계획하고 이를 실행한다.
- 안전하게 학습환경을 지원하고 조성한다.
- 학생의 학습에 관해 피드백을 제공하고 평가한다.

## 전문적 참여

- 전문적 학습에 참여한다.
- 동료, 학부모, 지역사회와 전문적으로 교류한다.

## 시사점(2)

첫째, 교과내용으로써의 건강체력 및 웰빙 강조  
둘째, 데이터 기반 학습모니터링 및 평가 강조  
셋째, ICT활용 능력 강조



III. 우리나라 교사역량 및  
교육환경의 변화



# 1. 우리나라 교사역량 패러다임의 변화

|               | 기존 패러다임              | 신규 패러다임               |
|---------------|----------------------|-----------------------|
| 접근 관점(방법)     | 교사의 관점               | 학생의 관점                |
| 학생 교육의 개념(목표) | 지식 전수                | 역량 개발                 |
| 학생 교육목표       | academic achievement | authentic achievement |
| 학생 교육과정       | 지식기반 교육과정            | 역량기반 교육과정             |
| 교원역량          | 직무를 수행하는 역량          | 학생역량을 개발하는 역량         |
| 교원의 전문성       | 지식기반·교수기반 교원전문성      | 역량기반 교원전문성            |

## 2. 우리나라 교사역량 영역과 역량 요소(KEDI, 2015)

### 교수역량

- 교과 전문역량
- 수업역량
- 학생 학습지원역량

### 학생이해 및 지도역량

- 학생 이해 및 공감역량
- 심리상담 역량
- 진로지도 역량
- 생활지도 역량

### 교육공동체 형성 및 참여 역량

- 소통 및 협업역량
- 학습공동체 활동역량
- 네트워크 구축 및 활용역량

### 자기개발 및 관리역량

- 자기개발 역량
- 자기관리 능력
- 교직 윤리 및 인성

### 3. 최근 우리나라 교육환경의 변화

- 고교학점제의 도입
- 과정중심 평가 강화
- 2022개정 교육과정 고시
- 대학의 실습학기제 도입
- 교원양성평가지표의 수업시연 강화

## 시사점 (3)

첫째, 우리나라 체육교사양성 교육과정의 변화 필요

둘째, 예비체육교사 역량증진을 위한 비교과프로그램 내실화 필요



IV. 우리나라 예비체육교사의  
양성교육과정 방향성 탐색

# 신규 과목 개설 필요

- 체육교수학습평가론 과목
- 건강체력관리 과목
- 스포츠IT융합 과목
- 생태형 스포츠지도법 과목
- 스포츠데이터분석 과목
- 스포츠창작지도법 과목
- 체육수업실습 과목 등



# 신규 과목의 개설 근거와 개설시기

| 신규 과목(가칭)  | 개설 근거 및 특징   | 개설 시기              |
|------------|--|--------------------|
| 체육교수학습평가론  | 과정중심 평가의 도입을 반영할 수 있는 과목으로, 교수 학습과 연계된 평가를 강조                    | 3학년 1학기 또는 2학기     |
| 건강체력관리론    | 선진국의 체육교사역량과 2022개정 체육과 교육과정의 변화를 반영할 수 있는 과목                    | 1학년 2학기 또는 2학년 1학기 |
| 스포츠IT융합    | 2022개정 교육과정의 디지털 소양과 창의융합을 스포츠에 반영한 과목                           | 1학년 1학기 또는 2학기     |
| 생태형 스포츠지도법 | 2022개정 체육과 교육과정에 도입된 생태형 스포츠(자연환경형, 생활환경형)를 지도할 수 있는 과목          | 3학년 2학기 또는 4학년 1학기 |
| 스포츠빅데이터분석  | 2022개정 교육과정 및 2022개정 체육과 교육과정의 디지털 소양 및 AI기반 교육 강조를 스포츠에서 반영한 과목 | 1학년 2학기 또는 2학년 1학기 |
| 스포츠창작지도법   | 2022개정 체육과 교육과정에서 강조된 스포츠표현 영역을 보다 체계적으로 지도할 수 있는 과목             | 3학년 1학기 또는 2학기     |
| 체육수업실습     | 대학의 실습학기제와 교원양성평가지표의 수업실습 의무를 반영한 과목임                            | 4학년 1학기            |

방향성  
탐색(2)

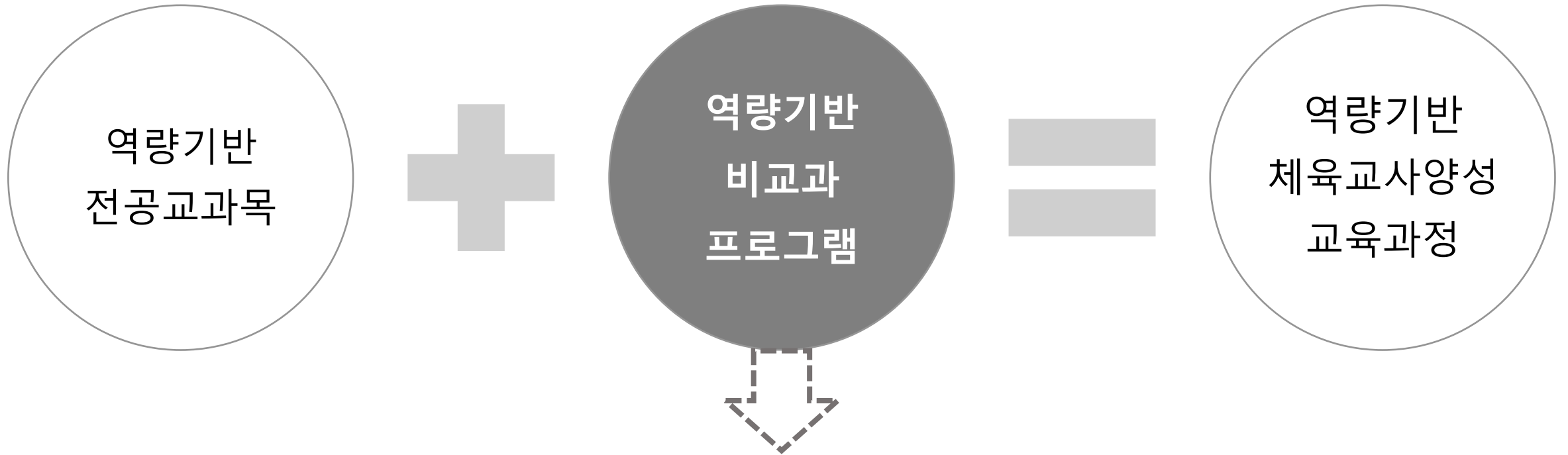
# 전공교육과정과 비교과교육 과정의 연계 강화 필요

교과-비교과 연계 프로그램은  
학부생들의 전공 역량 성장에  
긍정적인 영향(최정희, 2020)

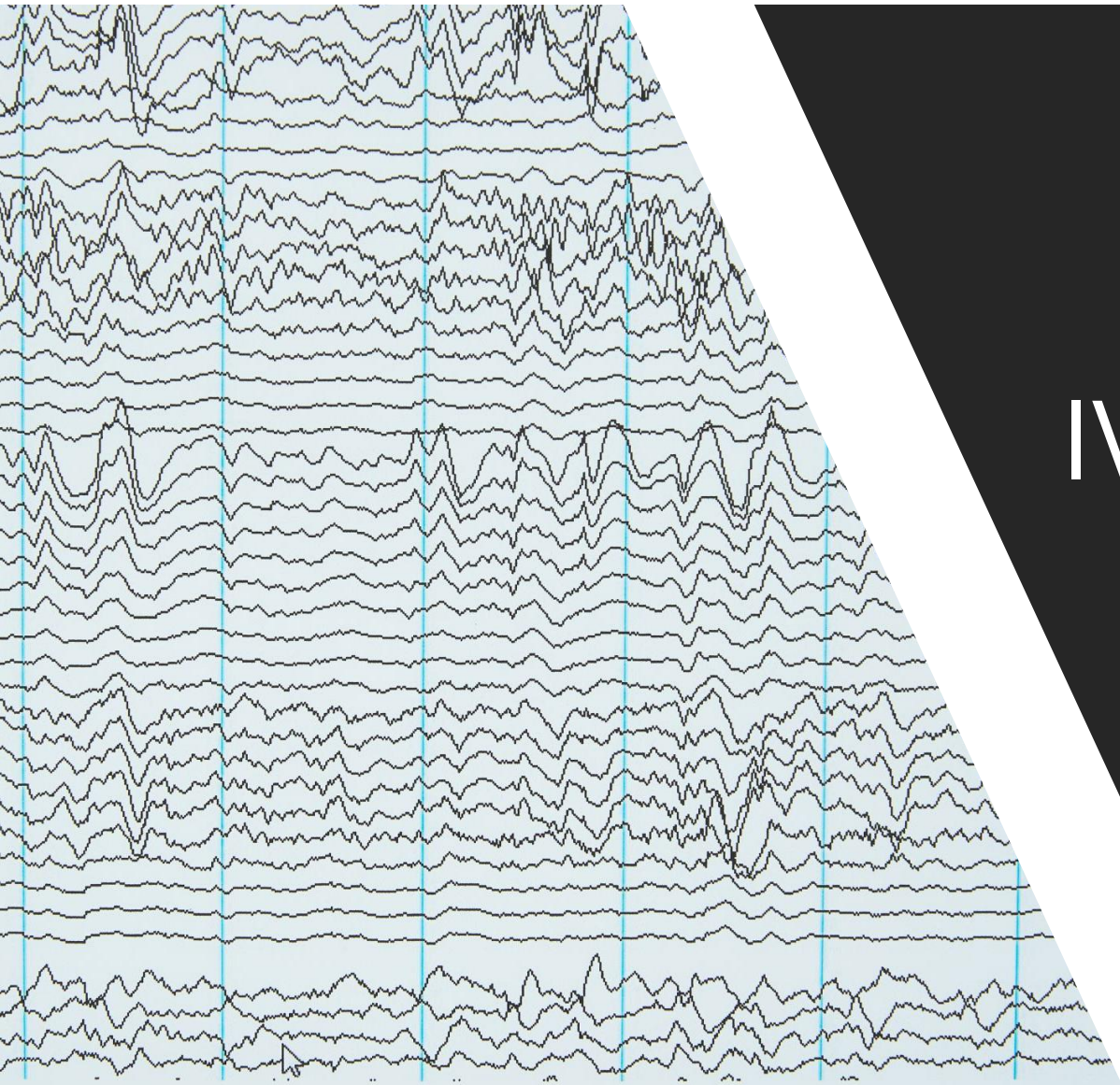




# 비교과 프로그램의 내실화: 전공교육과정과의 연계



- 첫째, 2022개정 체육과 교육과정의 교과역량 증진 기여
- 둘째, 우리나라 체육교사 자격 기준 충족 기여
- 셋째, 우리나라 교사역량 증진 기여
- 넷째, 세계 각국의 체육교사 자격 기준 충족 기여



## IV. 요약 및 향후 과제

## 요약

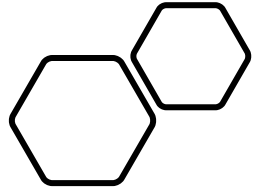
# 예비체육교사의 양성교육과정은.....

- 국가사회환경과 글로벌 교육의 변화에 능동적으로 대응
- 미래사회를 대비한 체육교사 양성교육과정도 변화 필요
- 최근 국내 및 글로벌 교육은 역량(competency)를 강조

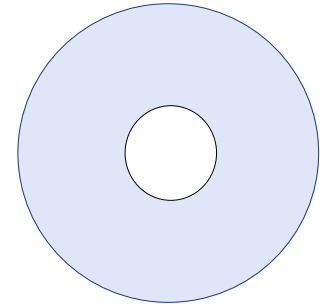
→ 따라서 우리나라 체육교사 양성 교육과정도 역량기반 교육과정으로 설계 및 운영될 필요

## 예비체육교사의 양성교육과정은.....

- 각 교원양성기관에서는 자체 예비체육교사의 역량을 도출 및 정립
- 역량기반 신규 교과목 개설 또는 운영
- 역량기반 비교과 프로그램 개설 또는 운영



경청해 주셔서  
감사합니다.



## 2022 개정 체육과 교육과정에 따른 미래 체육수업 사례

정영화 교사 (신한중학교)

2022 중앙대학교 학교체육연구소  
하반기 국내학술대회

2022 개정 체육과 교육과정에 따른 미래 체육수업 사례

신한중학교 교사  
중앙대학교 교육대학원  
학교체육행정 1차 정영화

# 2022 중앙대학교 학교체육연구소 하반기 국내학술대회

2022 개정 체육과 교육과정에 따른 미래 체육수업 사례

신한중학교 교사  
중앙대학교 교육대학원  
학교체육행정 1차 정영화

# 2022 개정 체육과 교육과정에 따른 미래 체육수업 사례

01. 2022 개정 교육과정의 특징

02. 미래 체육수업

03. 실제 체육수업 사례

04. 마치며

05. Q & A



# 01. 2022 개정 교육과정의 특징

출처 2022 개정 교육과정 시안

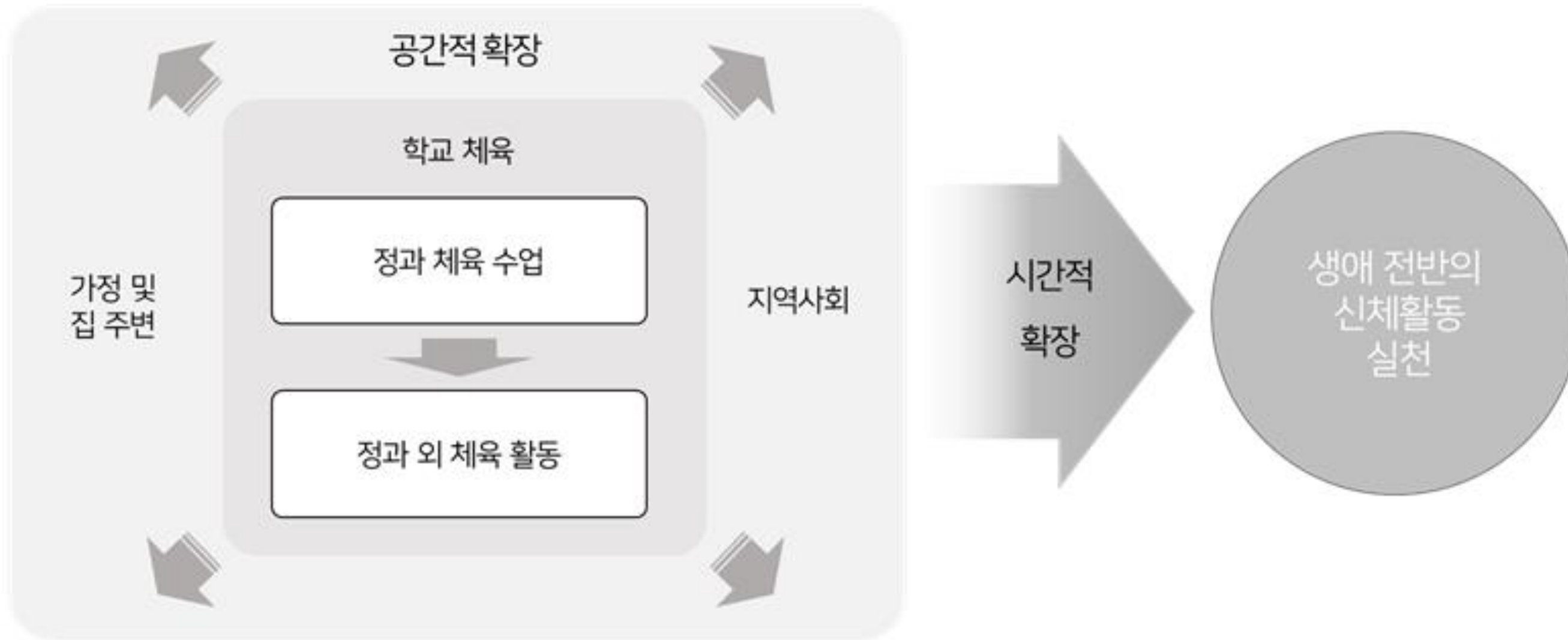
## 디지털 기술을 활용한 효율적 교수·학습



# 01. 2022 개정 교육과정의 특징

출처 2022 개정 교육과정 시안

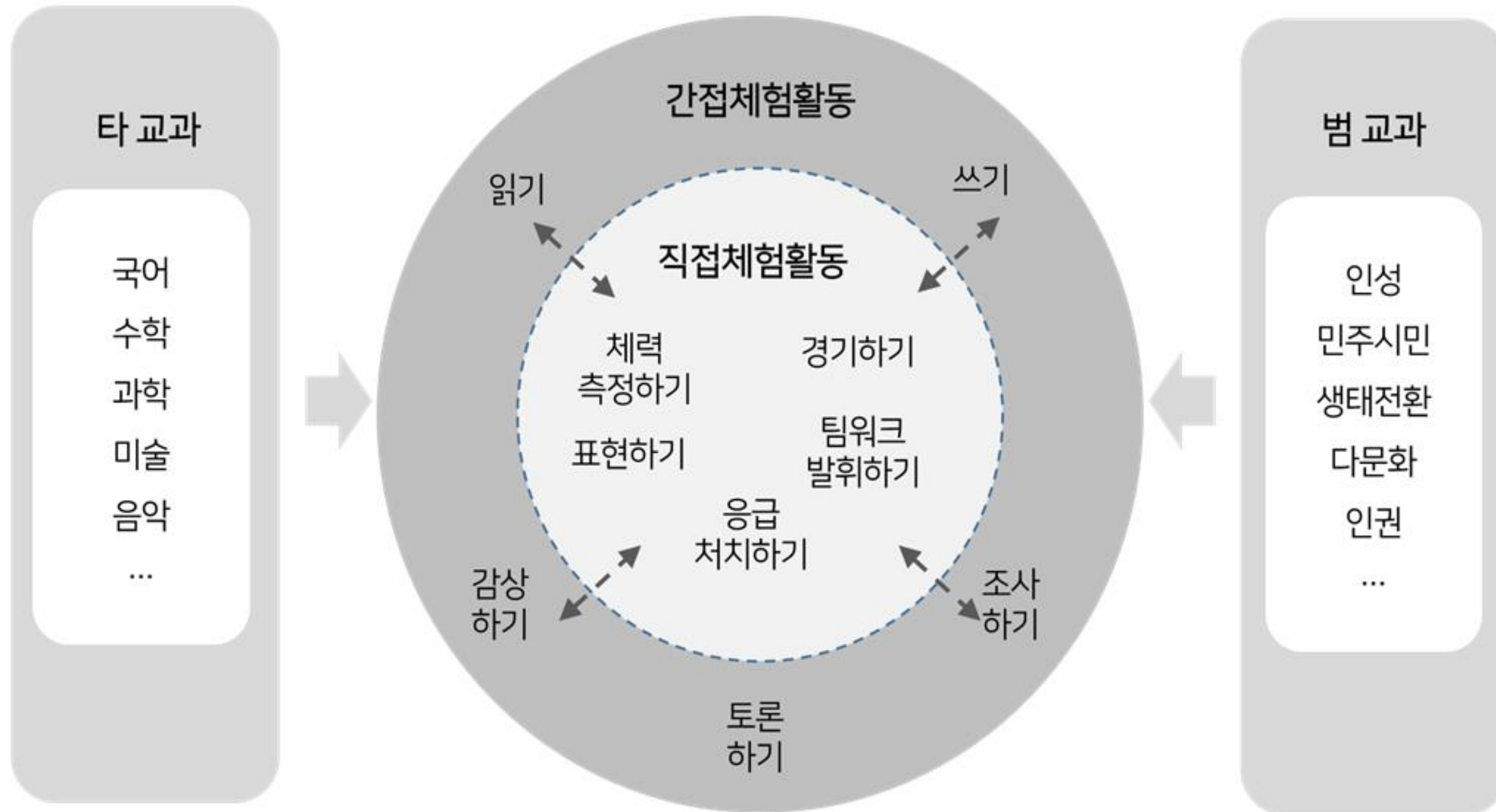
신체활동 체험의 시간적·공간적 확장을 위한 교수·학습



# 01. 2022 개정 교육과정의 특징

출처 2022 개정 교육과정 시안

## 창의성과 인성 함양을 위한 통합적 교수·학습



# 01. 2022 개정 교육과정의 특징

## 2022 체육과 교육과정

디지털  
온라인

시공간  
확장

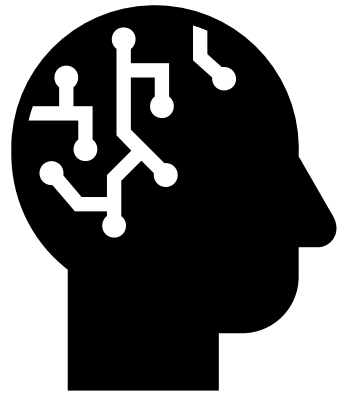
융합  
연계  
통합

# 02. 미래 체육

출처 2022년 중고등학교 IT체육교실 지원 계획  
(주) 에어페이스 소개서

미래교육의 중심  
새로운 경기교육

## 2022년 중·고등학교 IT 체육교실 지원 계획



미래 체육

- IT 체육교실이란? (예산 사업명: IT건강통합교실 운영비)
- 메타버스, AR, VR 등 스마트(IT) 관련 앱과 장비를 활용하여 미래 체육 교육의 방향을 탐구하고,
- DQ교육 및 청소년의 도전과 모험, 꿈을 지원하는 체육수업 공간
- \* 2022년은 처음 운영하는 교육활동으로 선도, 연구학교의 성격으로 운영

### AR 인터랙티브

콘텐츠 13종

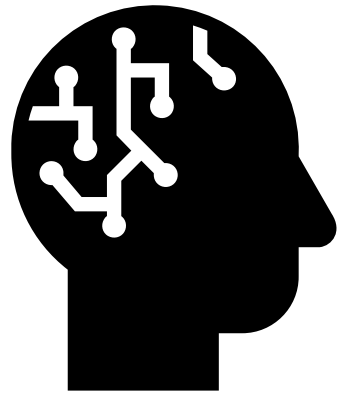


- ★ AR센서를 이용하여 가상현실에 실제 사용자의 모습이 구현되어 흥미 유발
- ★ 다양한 신체 동작을 유도하여 체력 향상에 도움 및 즐거움 선사
- ★ 65인치 대형 화면을 이용하여 협동력 및 집중력 향상

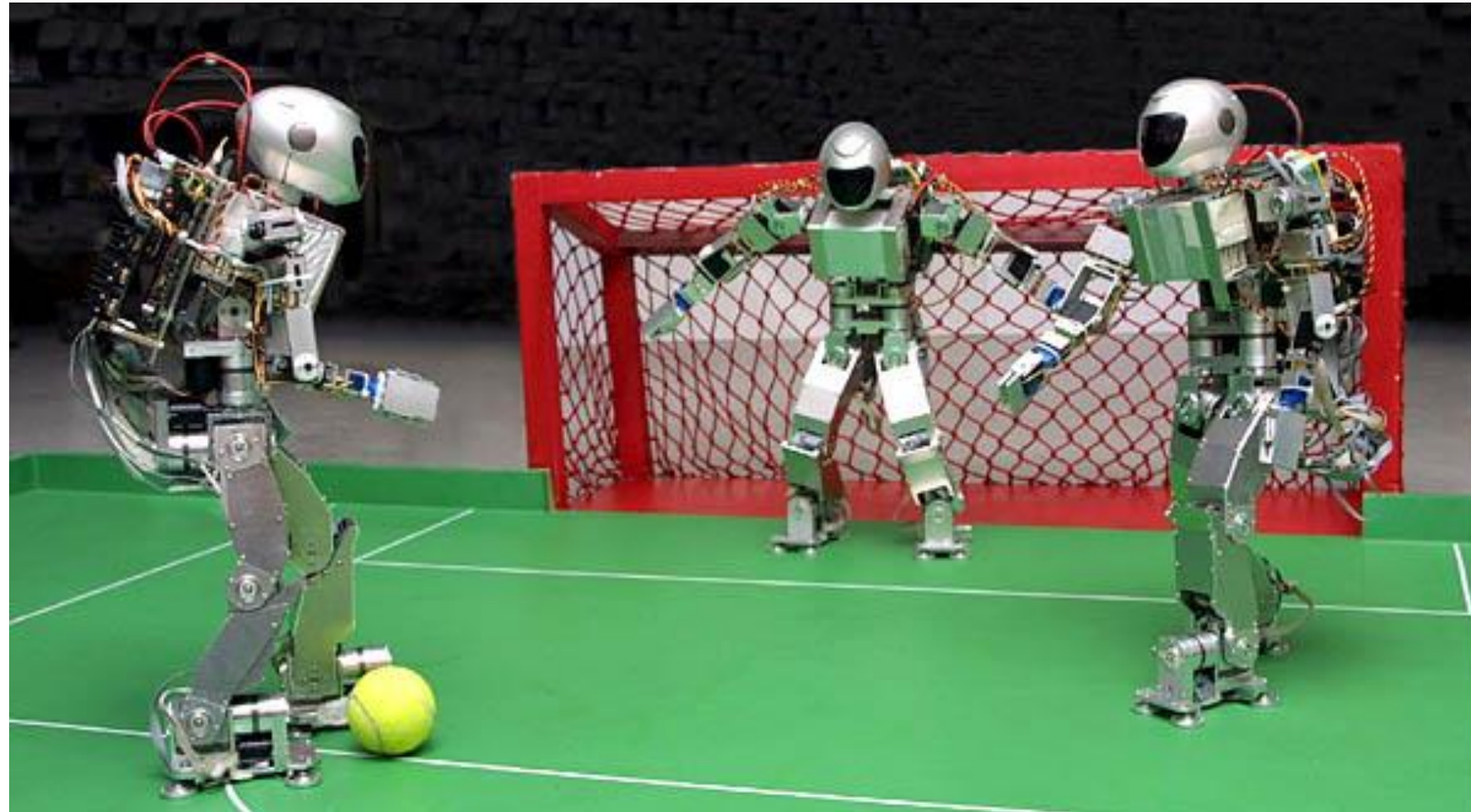


# 02. 미래 체육

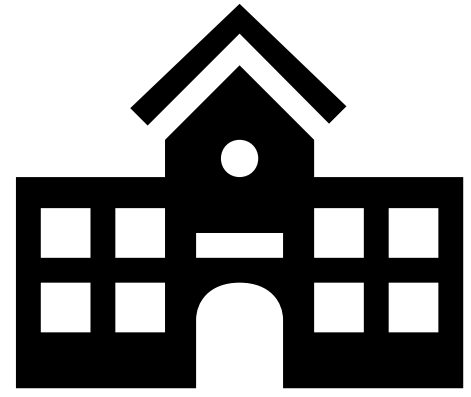
출처 세계로봇축구연맹(상)  
픽사베이(하)



미래 체육



# 02. 미래 체육



학교

신중, 보수적



체육교과

진취, 적극적, 보수적



# 03. 실제 체육수업 사례

출처 중부일보 성장하는 학교체육  
2022.09.22.

## 2023 체육대학 진로진학 모의실기 페스티벌



### 빅데이터 기반

- > 자료 수집, 편집 용이
- > 직관적, 가시적
- > 학생 관리 용이



2022 체육 모의 실기고사 기록 저장 중...

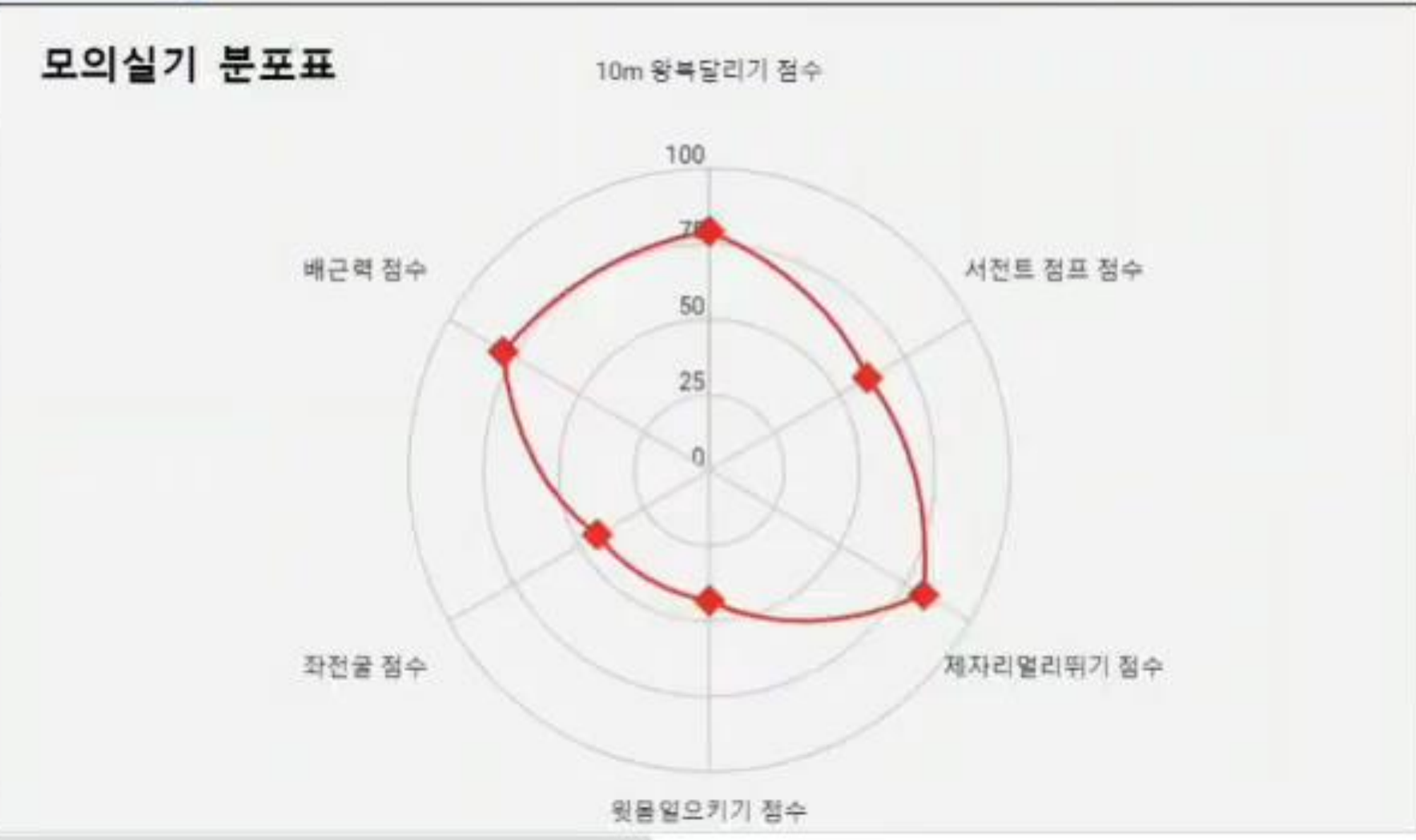
파일 수정 보기 삽입 서식 데이터 도구 확장 프로그램 도움말 몇 초 전에 마지막으로 수정했습니다.

공유 로그인

100% W % .0 .00 123 Poor Story 14 B I S A

방상일

|   | A    | B    | C    | D    | E    | F    | G | H    | I  | J            | K         | L          | M         | N      | O      | P            | Q |
|---|------|------|------|------|------|------|---|------|----|--------------|-----------|------------|-----------|--------|--------|--------------|---|
| 1 | 모둠1조 | 모둠2조 | 모둠3조 | 모둠4조 | 모둠5조 | 모둠6조 |   | 모둠   | 이름 | 10m 왕복달리기 점수 | 서전트 점프 점수 | 제자리멀리뛰기 점수 | 윗몸일으키기 점수 | 좌전굴 점수 | 배근력 점수 | 총점 (600점 만점) |   |
| 2 |      |      |      |      |      |      |   | 모둠1조 |    | 79           | 61        | 82         | 43        | 43     | 79     | 387.1        |   |



# 03. 실제 체육수업 사례

## 스마트 로잉머신



### 어플리케이션 이용

- > 온라인 로잉머신 경기 가능
- > 시 공간의 확장
- > 학생 몰입도 증가



# 03. 실제 체육수업 사례

출처 온라인 콘텐츠 활용 교과서  
우수 수업사례 공모전 홈페이지



# 03. 실제 체육수업 사례

체육

사회

미술

환경오염이 심각하네..

체육에서 환경오염을 해결할 수 있을까?

플로깅으로 얻어진 폐품을 미술에서 활용할 수 있을까?

플로깅!

정크아트!

우리 동네에서도 플로깅을 하고 싶은데..

우리 동네 플로깅 코스를 구글 지도로 제작하자!

YOUR NAME HERE

# 수업 사례 2차시 [체육]

**01** **진용**  
페트병 대신 텀블러를 이용한다  
이유: 페트병 쓰레기가 줄어든다

**10616 이성빈**  
탁구를 칠 때 탁구공을 재활용한다  
댓글 추가

**1611 김태훈**  
해결방안: 조깅을 할 때 쓰레기를 주으면서 조깅을 한다.  
이유: 쓰레기를 주워 분리수거를 해 환경 오염을 줄일 수 있다  
댓글 추가

**1624 정민재**  
운동을 할 때는 페트병 대신 텀블러를 가지고 간다.  
이유: 페트병은 없어지는 시간이 오래 걸린다.  
댓글 추가

**1610 김태양**  
재활용된 체육용 제품을 산다  
재활용된 걸 사용하면 환경을 보호할 수 있다  
댓글 추가

**10618 이준서**  
운동후 일회용 생수를 사서 마시기보다 텀블러에 물을 담아 마신다  
일회용품 사용을 줄일 수 있다  
댓글 추가

**1615 이섭**  
해결방안: 집에서 사이클을 타려고 할 때 사이클 발전기로 대신 산다  
그러면 주로 전기를 만들때 사용하는 석유를 덜 사용하면서 환경을 지킬수있다  
댓글 추가

**10626 정한결**  
친구랑 운동을 할 때 페트병을 쓰지 말고 텀블러를 사용한다  
이유는 페트병은 썩는데 오래 걸리지만 텀블러는 오래 사용이 가능하다  
댓글 추가

**1609 김준서**  
운동하러 갈때 페트병 대신 텀블러를 들고 간다  
이유: 페트병을 대신할 수 있고 계속 쓸수 있다  
댓글 추가

**1617 이영환**  
해결방안: 가까운 거리는 걷거나 자전거를 타고 가는 중에 쓰레기를 보면 주운다.  
이유: 대중교통은 매연이 나오니 환경 오염시키는데 자전거나 걸기는 매연으로 인한 문제를 줄일수있고, 가는중에 쓰레기까지 주우면 쓰레기 오염까지 줄일수있기때문이다.  
댓글 추가

**10608 김정연**  
운동후 오호를 먹는다  
이유: 페트병은 분해가 굉장히 오래걸리고 텀블러는 수명이 있어 언젠간 버려지지만 오호는 껌질 채로 먹을수있기에 먹은후 쓰레기가 남지 않는다  
댓글 추가

**10602 강승완**  
해결방안: 운동을 할 때 물을 페트병에 담아가지 않고 텀블러에 챙겨간다.  
이유: 페트병은 한 번 쓰고 버려서 쓰레기가 많이 나오지만 텀블러는 일회용이 아닌 계속 쓰는 것이기 때문에 쓰레기가 많이 나오지 않는다.  
댓글 추가

**10630 최정후**  
운동을할때 텀블러를 챙긴다  
이유: 플라스틱을 줄일수 있다  
댓글 추가

**10612 김현승**  
가까운곳은 대중교통대신 자전거, 걸기등을 실천하면 지구온난화를 줄일수있다.  
댓글 추가

**10605 김광기**  
해결방안: 친환경 소재의 체육물품을 산다  
이유: 친환경 소재의 체육물품을 사면 친환경적이지 않은 체육물품보다 환경을 보호할수있기 때문이다  
댓글 추가

**1606 김다운**  
방안: 조깅, 운동 할때 길거리에서 쓰레기 줍고 버리기  
이유: 길가에서 쓰레기를 줍고 버리는 것이 많은 도움이 된다  
댓글 추가

**10629 최동혁**  
해결방안: 환경마크 인증 제품 사용하기  
이유: 환경마크 인증된 제품을 사용하면 환경오염을 막을수 있다.  
댓글 추가

**10603 강인호**  
해결방안: 운동할때 텀블러를 사용한다  
이유: 종이컵을 사용하고 나서 바로 버리면 자원 낭비이기 때문에 텀블러를 사용해서 계속 재활용하는게 좋은 것 같다  
댓글 추가

**10620 이효빈**  
목적이 멀지않은 곳은 걸어 가거나 자전거를 탄다.  
이유: 걸어가거나 자전거를 이용하면 자동차와 다르게 가스가 나오지않아 환경오염을 예방할수있다.  
댓글 추가

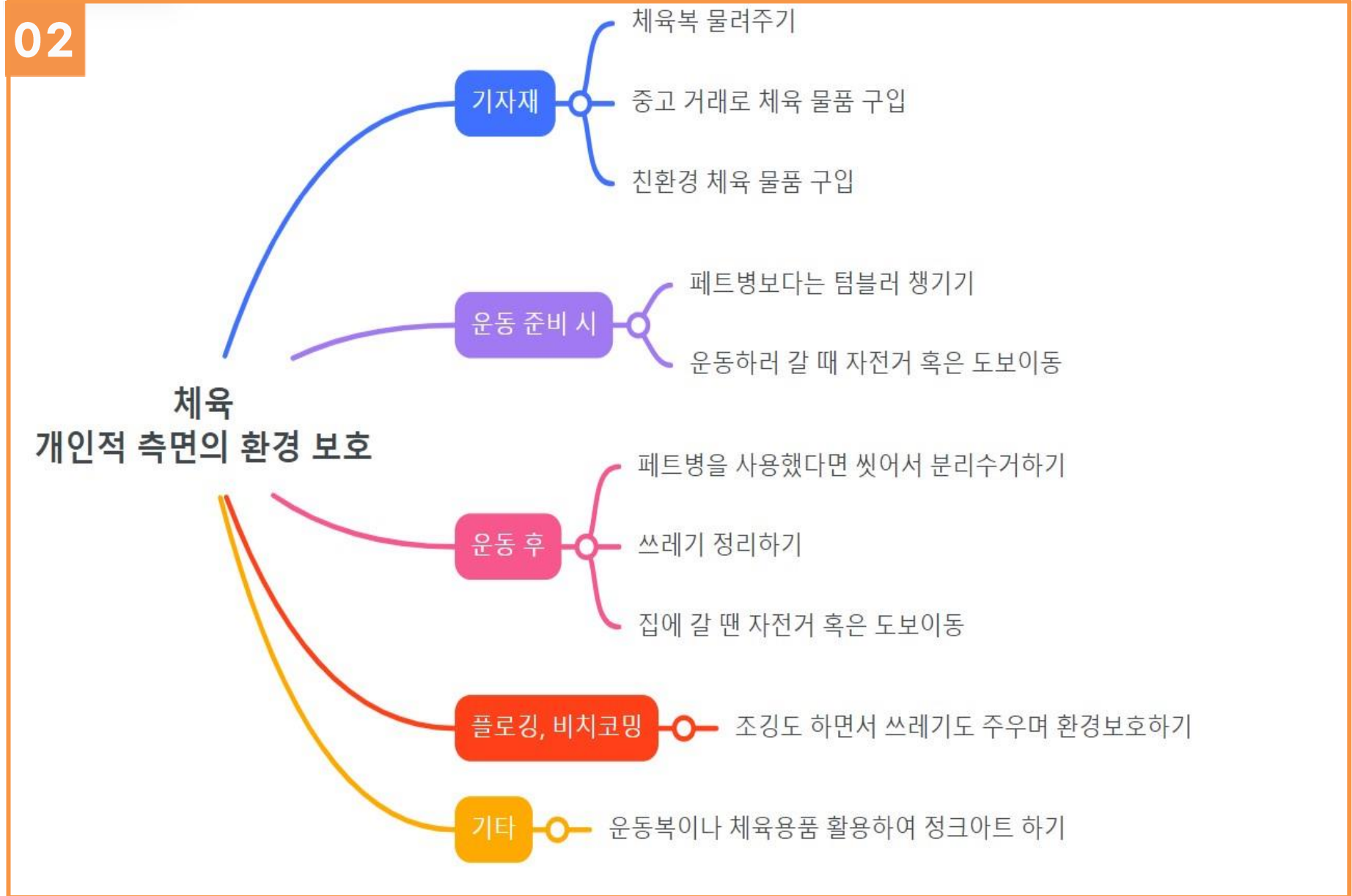
**1627 정호영**  
해결방안: 가까운곳에 갈때는 자동차 말고 자전거를 이용하거나 걸어서 간다.  
이유: 가까운곳에 가는데 굳이 매연이 나는 자동차를 사용하면  
댓글 추가

**10614 신종환**  
댓글 추가

**10623 정무겸**  
달리면서 쓰레기줍기  
이유: 운동하면서 쓰레기를 주울수있고 체육은 같이하는게 많기 때문에 여러명에서 할수있다  
댓글 추가

**10625 정예준**  
운동용품 비싸더라도 재활용품을 쓰자  
이유는 일반용품보다는 친환경적이며 환경오염을 줄일수있다  
댓글 추가

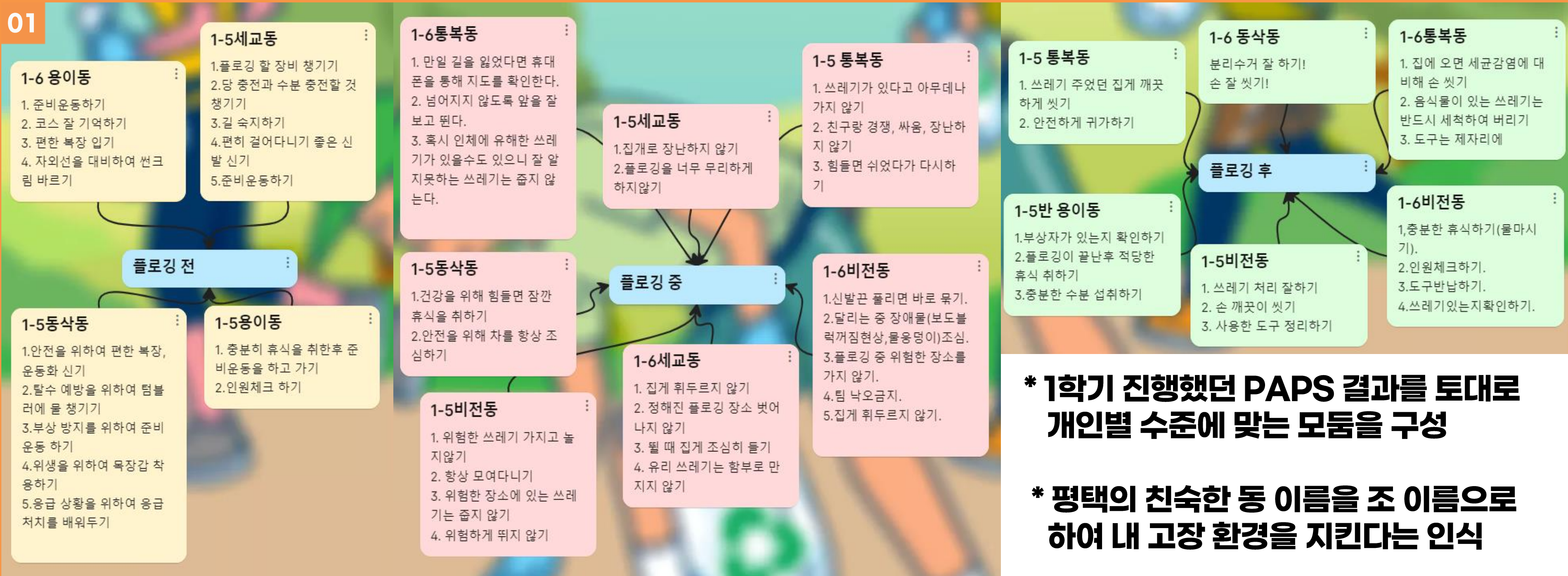
**01**  
**체육 수업에서 환경문제를 해결할 수 있는 방안**  
**생각 후 패들렛에 작성해보기**



**02**  
**실시간으로 학생들의 생각을 목차화하여**  
**마인드맵으로 가시화하기**

# 수업 사례 3차시 [체육]

01



**\* 1학기 진행했던 PAPS 결과를 토대로 개인별 수준에 맞는 모둠을 구성**

**\* 평택의 친숙한 동 이름을 조 이름으로 하여 내 고장 환경을 지킨다는 인식**

01

**안전한 플로킹을 위한 방법을 조사하고 패들렛에 작성하고 발표하기**

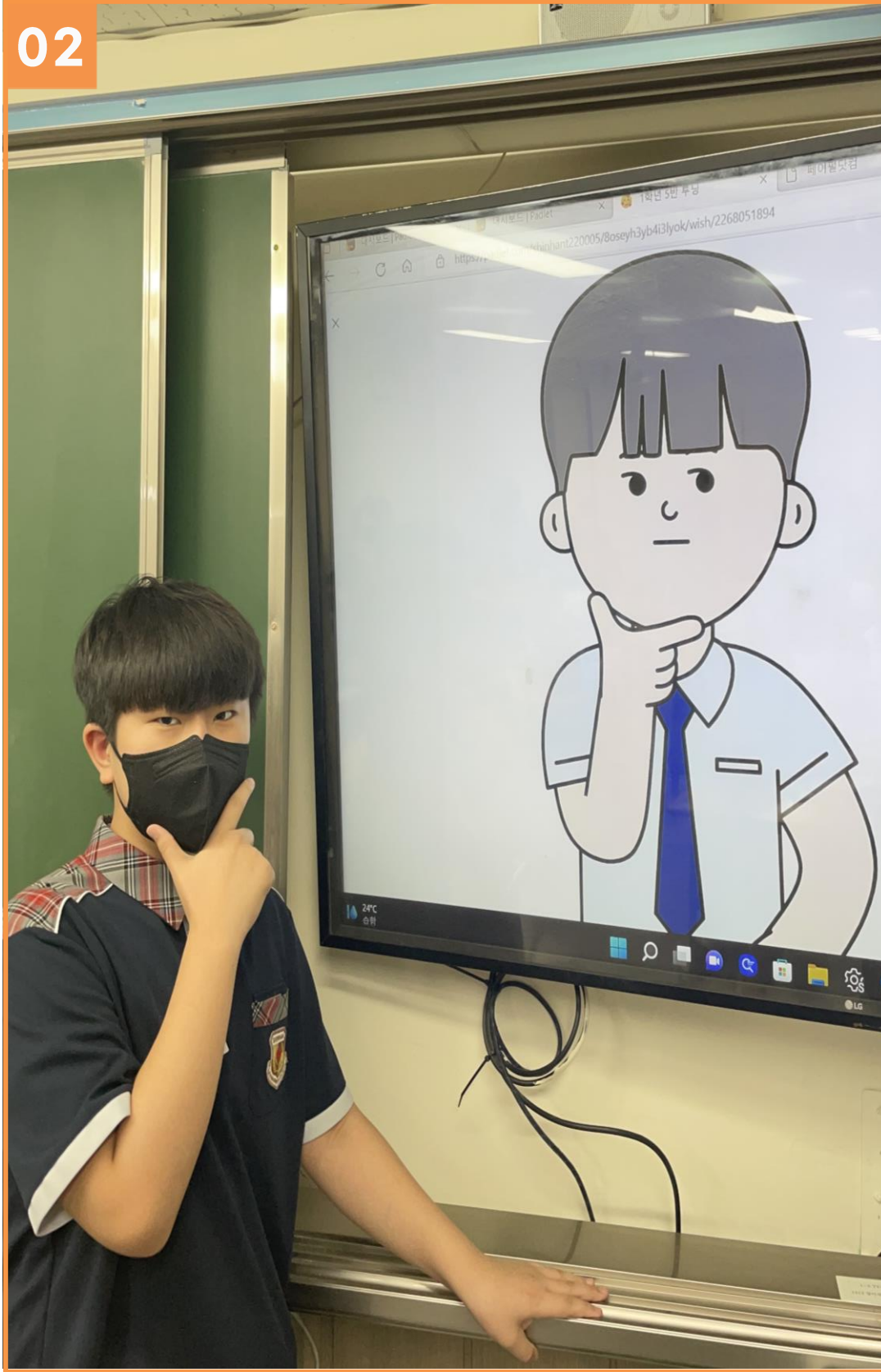
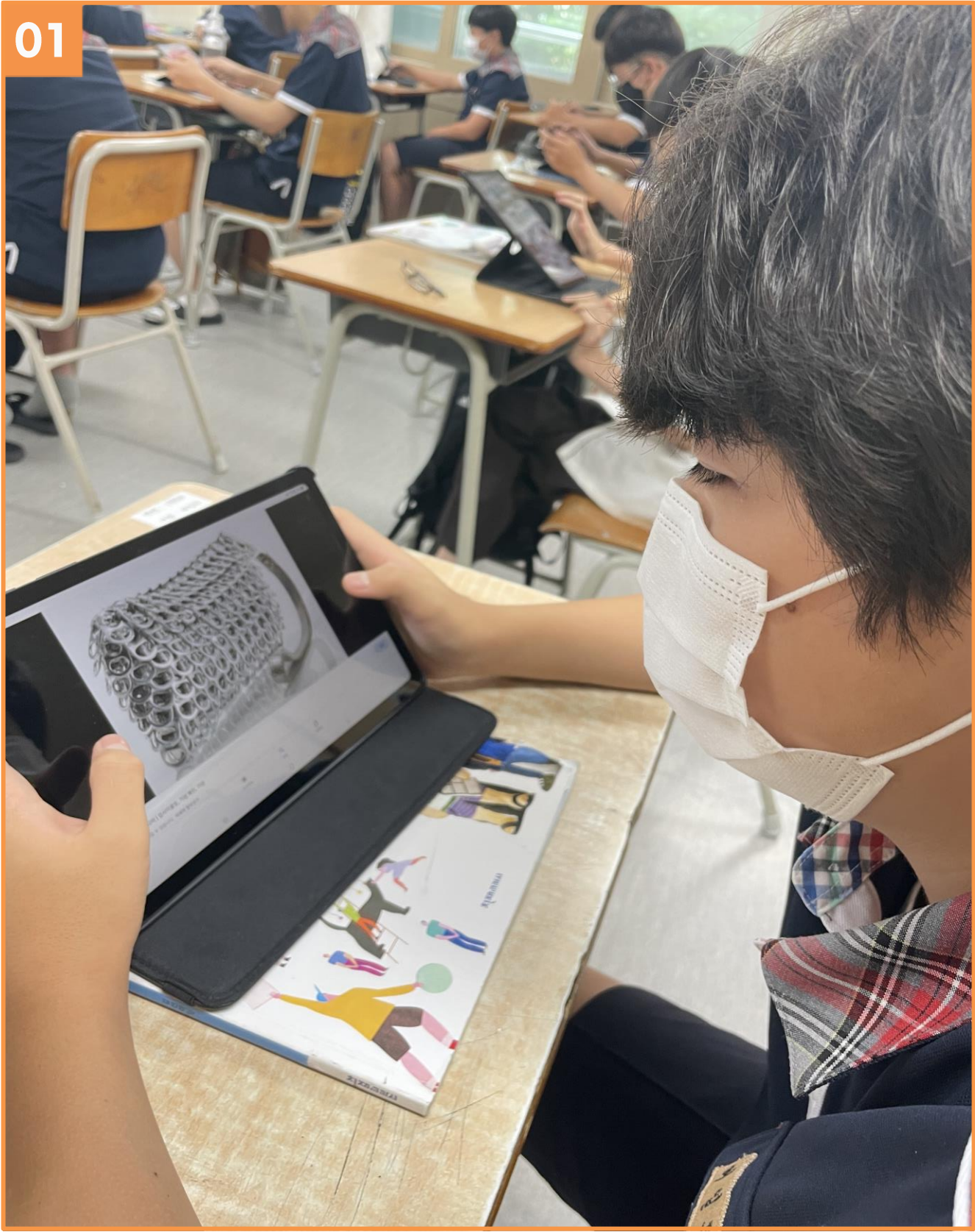
# 수업 사례 4차시 [미술]

01  
업사이클링 제품이 무엇이 있는지  
인터넷으로 찾고 감상하기

생활 속 정크아트 예시 작품을  
감상하고 패들렛에 소감문 작성하기

02  
투닝을 활용하여  
자화상 이모지 만들기

패들렛 활용하여 동료평가하기



# 수업 사례 5차시 [체육]



01

학교 안에서 진행해보는 가지런 약도

\* MapMyRun 어플 활용  
-> 이동 거리, 칼로리 확인

\* 카카오톡 채팅방 통해 상황 공유

\* 교사는 무작위 순회

\* 1학기 진행했던 PAPS 결과를 토대로 개인별 수준에 맞는 모둠을 구성  
평택의 친숙한 동 이름을 조 이름으로 하여 내 고장 환경을 지킨다는 인식 심어주기

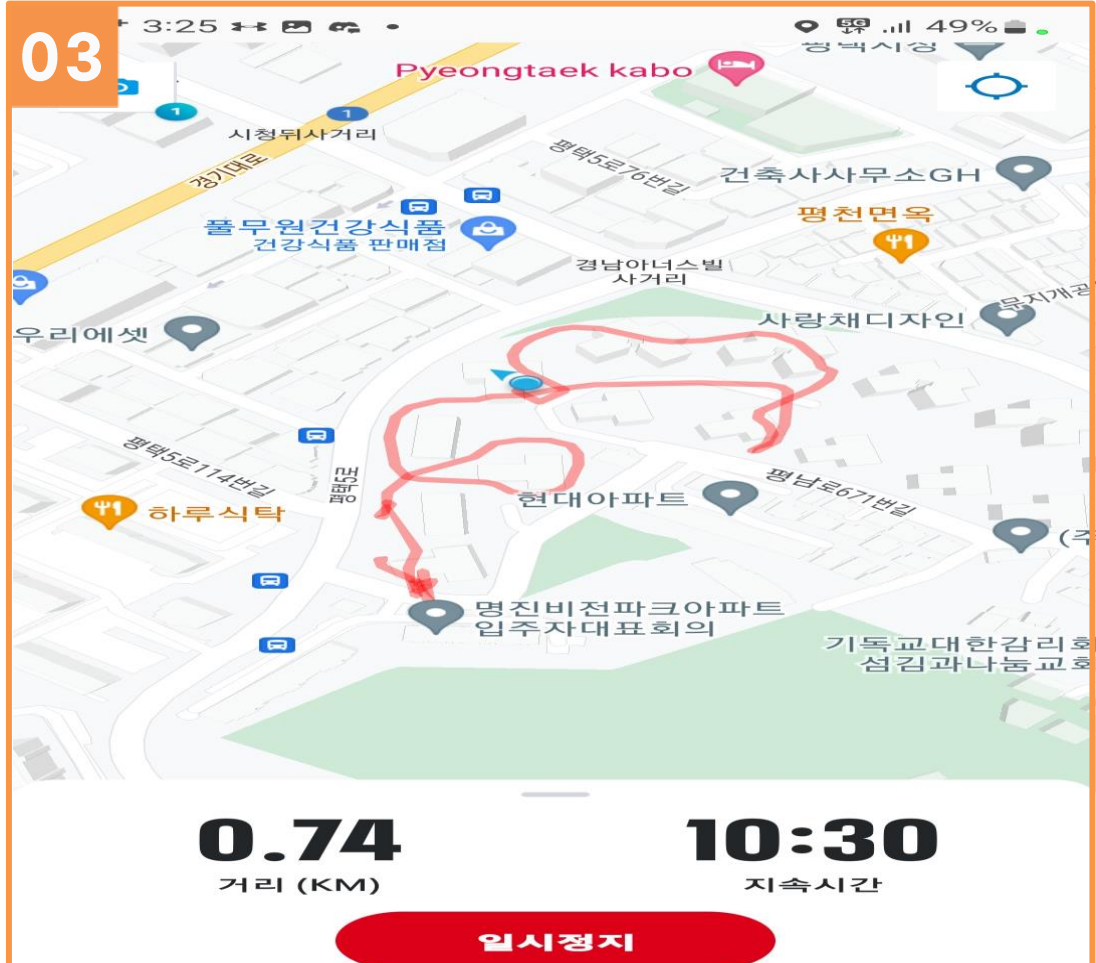


# 수업 사례 5차시 [체육]

## 02 학교 안에서 진행해보는 가지런 후 인증 사진

- \* 교내에서 쓰레기가 많이 버려지는 곳은 어디인지 확인하기
- \* 무단 투기 해결방안에 대해 생각해보기
- \* 분리 수거 실시

## 03 과제 제시 -> 동네 플로깅 실천 후 구글 클래스룸 업로드



# 수업 사례 6,7차시 [미술]

01

완성된 정크아트 자화상

완성된 작품을 **패들렛**에 업로드  
상호 작품 감상 비평 동료평가 및 교사 평가



# 수업 사례 8차시 [사회]

01

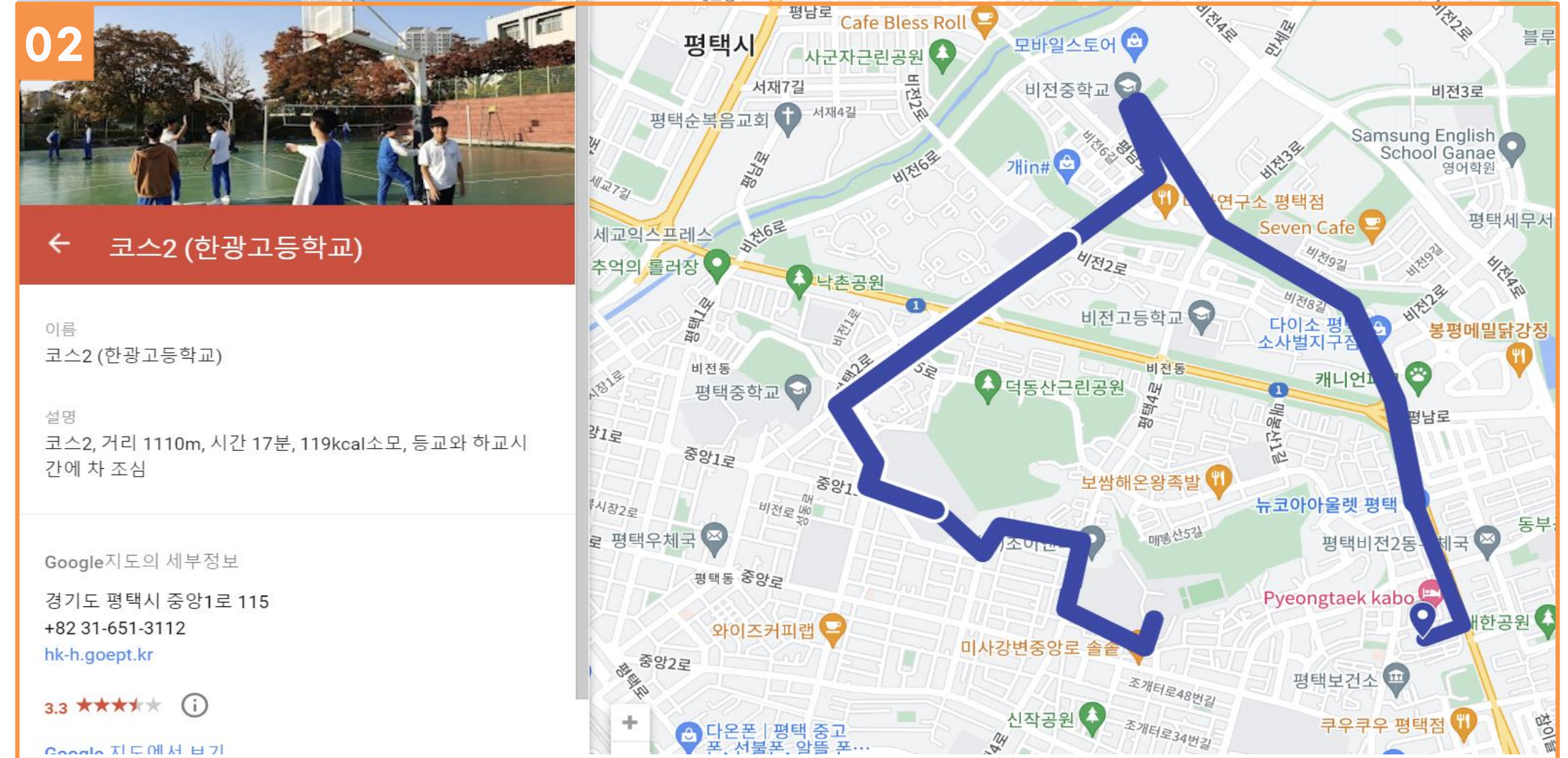
**구글 지도를 활용하여 모둠별 우리 동네 플로깅맵 제작**



02

**완성된 우리 동네 플로깅 맵을 급우들에게 발표**

**\* 우리 동네 플로깅맵에 들어간 내용 거리, 소요 시간, 안전 및 위험 요소 칼로리 소모, 쓰레기 종류**



# 03. 실제 체육수업 사례



1. 현장 적용가능성
2. 학생 흥미도
3. 렉, 버퍼링, 용량
4. 유료, 부분 유료, 무료

# 마치며

**교과 간 연계, 융합을 위해서는 교사 간의 소통 매우 필요!**



**디지털 리터러시 역량은 미래 교사에게 필수 덕목!**

**다양한 경험 -> 창의력의 씨앗**

# 제 2부. Young Scientist Oral Presentation

# 1. 범이론적 모델에 근거한 청소년 학생 운동선수의 식이행동변화단계에 따른 영양지수 및 식이효능감 비교

-김나한-

|   |   |
|---|---|
| <p>2022 중앙대학교 학교체육연구소 하반기 학</p>  |   |
| <p>범이론적 모델에 근거한 청소년 학생 운동선수의<br/>식이행동변화단계에 따른 영양지수 및 식이효능감 비교</p> <p>중앙대학교 교육대학원 체육교육전공 김나한</p>                     |  |

# 2. 중년기 성인 남성의 비만 및 대사적 건강상태와 신체활동 및 악력, 식이요인과의 관련성 연구

:제 7기 국민건강영양조사(2016-2018년도)자료를 이용하여

-강준아-

## 중년기 성인 남성의 비만 및 대사적 건강상태와 신체활동 및 악력, 식이요인과의 관련성 연구

- 제 7기 국민건강영양조사(2016-2018년도)자료를 이용하여 -

식사과정  
스포츠의과학전공  
강 준 아

### 3. 스포츠 지도자의 영양지식 영양교육 요구도 조사

-한상훈-



## 장애인 스포츠 지도자의 영양지식 및 영양교육 요구도 조사

중앙대학교 교육대학원  
교육학과 체육교육전공  
2020222045  
한상훈



### 4. 중년 남성의 악력과 신체활동에 따른 대사적 건강위험 및 식생활평가지수 -국민건강영양조사 제 7기 자료를 이용하여-

-오성이-

중년 남성의 악력과 신체활동에 따른  
대사적 건강위험 및 식생활평가지수

-국민건강영양조사 제7기 자료를 이용하여-

오성이(중앙대학교 석사과정)



## 5. 청소년 스마트폰 사용시간에 따른 신체 활동 참여 여부와 식생활의 관계: 청소년 건강 행태조사 2021 자료를 바탕으로

-정상렬-



청소년 스마트폰 사용시간에 따른 신체 활동  
참여 여부와 식생활의 관계  
-청소년 건강 행태조사 2021 자료를 바탕으로-

스포츠 교육학전공  
정상렬

## 6. 한국 성인의 신체활동 행태와 HINT-8에 기반한 건강 관련 삶의 질과의 연관성

:국민건강영양조사 제8기(2019)자료 이용

-장영록-

한국 성인의 신체활동 행태와 HINT-8에 기  
반한 건강 관련 삶의 질과의 연관성:  
국민건강영양조사 제8기(2019) 자료 이용

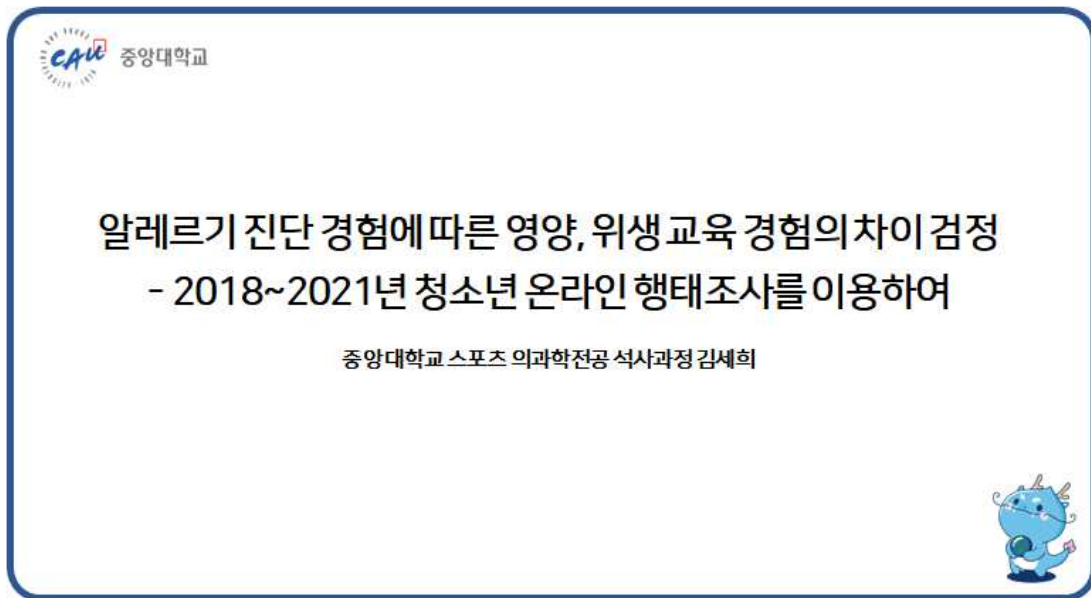


중앙대학교  
CHUNG-ANG UNIVERSITY

중앙대학교 체육학과

장 영록

## 7. 알레르기 진단 경험에 따른 영양, 위생교육 경험의 차이 검정 -2018~2021년 청소년 온라인 행태조사를 이용하여- -김세희-



## 8. 퇴행성 뇌질환 억제 운동프로그램 -최윤정-

퇴행성 뇌질환  
억제 운동프로그램

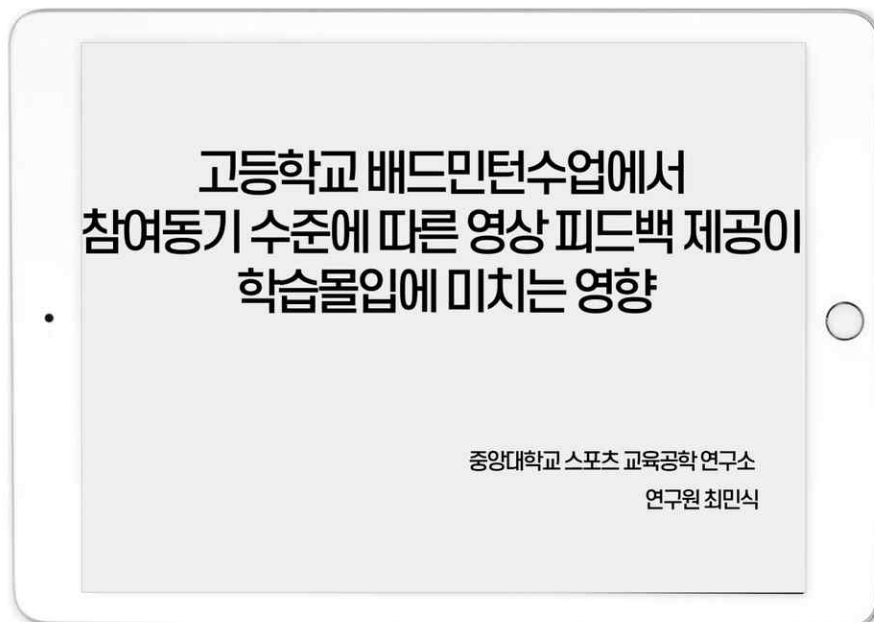
건강측정평가와 운동처방  
홍광석 교수님  
스포츠의과학 최윤정

중앙대학교

## 9. 한국 성인의 흡연 및 비만 여부와 천식 유병 여부의 연관성 -이희주-



## 10. 고등학교 배드민턴수업에서 참여동기 수준에 따른 영상 피드백 제공이 학습몰입에 미치는 영향 -최민식-



2022년 12월 27일 발행

발행인: 정인경

편집인: 홍광석, 이현석

발행처: 중앙대학교 학교체육연구소

(06974) 서울특별시 동작구 흑석로 84 중앙대학교 법학관 407-1호

전화번호: 02-820-6371

※본 학술대회 자료집은 중앙대학교 학교체육연구소의 자산이므로, 무단 전재 복사를 금합니다.