



2022 개정 체육과 교육과정 정책연구 의견수렴 토론회

| 일시 | 2022년 4월 22일(금) 15:00~18:00

| 장소 | 온라인(Zoom 화상 회의)



토론회 일정

| 일시 | 2022년 4월 22일(금) 15:00~18:00

| 장소 | 온라인(Zoom 화상 회의)

시 간	내 용	사 회
15:00~15:35	[발제] 2022 개정 체육과 교육과정 시안 개발 연구 - 발표자: 유창완, 박정준(인천대학교), 이규일(경북대학교)	김원정 (공주대학교)
15:40~16:10	[토론 1] 2022 개정 체육과 교육과정 시안에 관한 토론 - 토론자: 최의창(서울대학교) - 토론자: 김홍식(한국체육대학교) - 토론자: 고문수(경인교육대학교)	
16:10~16:30	[중간 휴식]	
16:30~17:00	[토론 2] 학교급별 체육과 교육과정 시안에 관한 토론 1) 초등학교 체육 교육과정 개정 시안에 관한 토론 - 토론자: 차민철(월곡초등학교) 2) 중학교 체육 교육과정 개정 시안에 관한 토론 - 토론자: 허창혁(마곡중학교) 3) 고등학교 체육(선택과목) 교육과정 개정 시안에 관한 토론 - 토론자: 유춘옥(인일여자고등학교)	제성준 (인천남 고등학교)
17:00~17:50	[자유 토론] - 전체 참석자들의 의견 개진 및 논의	신기철 (전주교육 대학교)
17:50~18:00	향후 체육과 교육과정 개정 관련 일정 안내 등	

발제

2022 개정 체육과 교육과정 시안 개발 연구

2022 개정 체육과 교육과정 시안 개발 연구	3
유창완, 박정준(인천대학교), 이규일(경북대학교)	

토론1

2022 개정 체육과 교육과정 시안에 관한 토론

체계적이고 논리적인, 그러나 다소 혁신적인?	45
최의창(서울대학교 교수)	
체육과의 성격과 목표를 중심으로	54
김홍식(한국체육대학교 교수)	
체육과 성격 및 목표, 내용 체계 시안에 관한 토론	61
고문수(경인교육대학교 교수)	

토론2 학교급별 체육과 교육과정 시안에 관한 토론

초등학교 체육 교육과정 개정 시안에 관한 토론 69

차민철(서울 월곡초등학교 교사)

중학교 체육 교육과정 개정 시안에 관한 토론 73

허창혁(서울 마곡중학교 교사)

고등학교 체육(선택과목) 교육과정 개정 시안에 관한 토론 76

유춘옥(인천 인일여자고등학교 교사)

[부록]

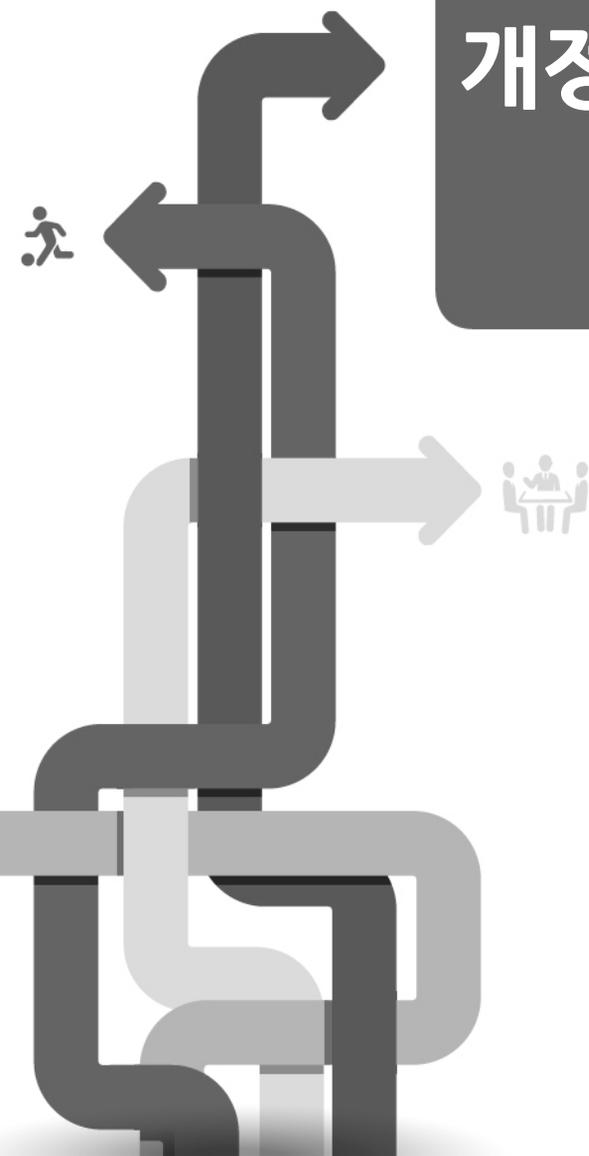
2022 개정 체육과 교육과정 시안 83

발제

2022 개정 체육과 교육과정 시안 개발 연구

유창완, 박정준(인천대학교)

이규일(경북대학교)



발제

2022 개정 체육과 교육과정 시안 개발 연구

유창완, 박정준(인천대학교), 이규일(경북대학교)

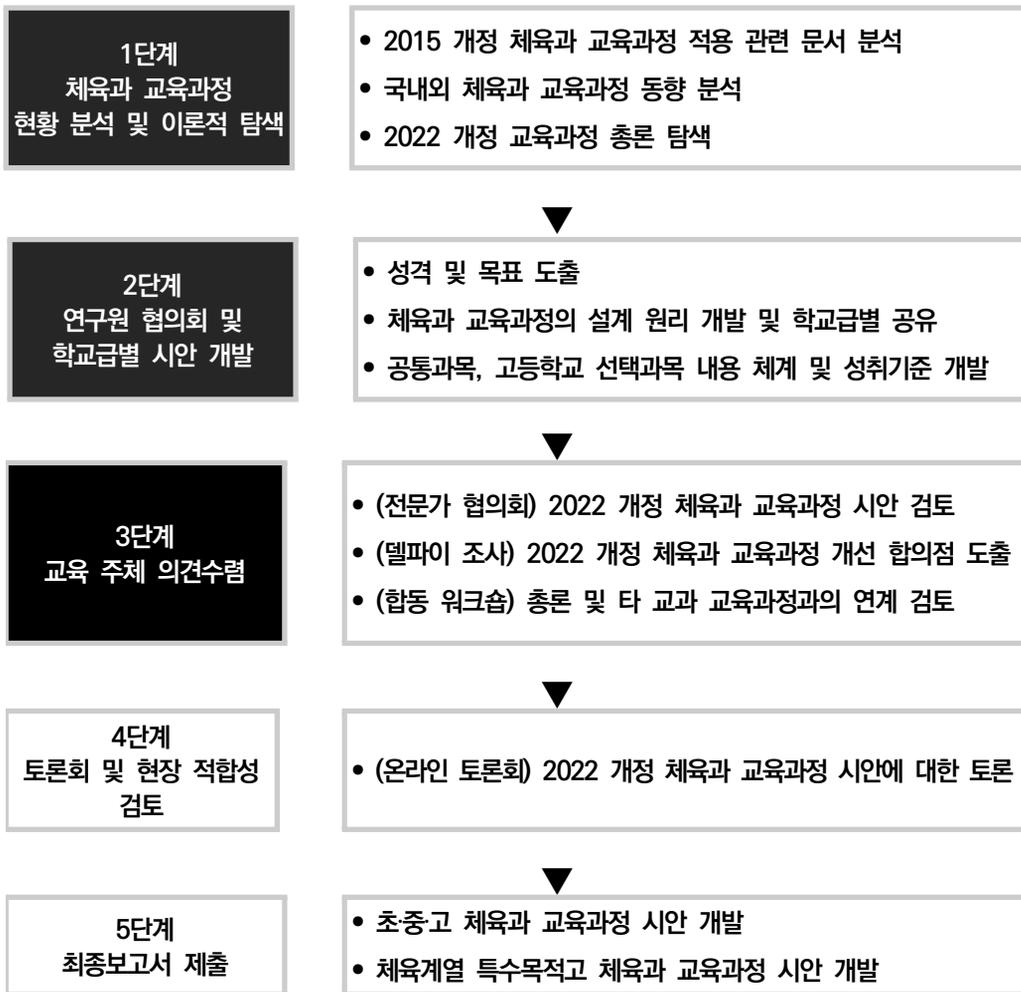
I 연구의 필요성 및 목적

- 교육부는 디지털 전환, 기후환경 변화 및 학령인구 감소 등에 대비하기 위해 미래 교육의 비전을 정립하고 수업 및 평가 개선을 포함한 교육과정 체제를 전환하고자 교육 주체의 참여를 확대하고 관련 기관과의 협업을 강화한 ‘국민과 함께 하는 교육과정’ 개발 방식과 협력적 거버넌스를 통한 체계적 개정을 추진하였다. 2022 개정 교육과정 총론 주요 사항(시안)에 제시된 비전은 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’으로 설정되었고, 이러한 비전을 실현하기 위한 4가지 중점사항을 제시하였다. 즉 미래 사회가 요구하는 역량 함양이 가능하고 학습자의 삶과 성장을 지원하는 교육과정이 되도록 하며, 지역·학교 교육과정의 자율성 확대 및 책임교육을 구현하고, 디지털·AI 교육환경에 맞는 교수·학습 및 평가체제를 구축하여 초·중등학교 교육을 개선한다는 것이다(교육부, 2022).
- 총론에서는 이러한 개정을 위해 다음과 같은 추진 과제를 제시하였다. 첫째, 미래 변화에 대응하는 교육과정 혁신을 위해 인간상과 핵심역량을 연계하여 교육 목표를 개선하고 인간상 설정 시 ‘자기 주도성’, ‘창의와 혁신’, ‘포용성과 시민성’을 고려하도록 하였다. 또한, 학습자의 공동체 가치 및 역량을 강화하도록 생태 전환 교육과 민주시민교육을 모든 교과와 연계하도록 하였고, 디지털 소양 및 모든 학생들을 위한 교육을 강화하고자 하였다. 둘째, 현장의 자율적인 혁신을 지원하고 촉진하는 교육을 강화하고자 하였다. 이를 위해 분권화를 바탕으로 한 학교 교육과정 자율성을 확대하고, 초·중학교 교육과정 운영의 유연성을 제고하고자 입학 초기 적응 활동, 안전 교육을 개선하고, 초등 저학년 신체활동을 강화하는 방안을 마련하도록 하였다. 아울러 중학교에서는 자유학기제와 학교스포츠클럽활동의 개선 방안을 제시하였다. 또한, 창의적 체험활동의 개선과 범교과 학습 주제를 교과목 성취기준에 반영하는 방안을 제시하였다. 셋째, 교육과정 혁신을 통한

학습자 맞춤형 교육을 강화하고자 하였다. 학생의 개성과 다양성을 존중하는 교육을 위해 진로 연계 교육을 강화하고, 고등학교 맞춤형 교육과정 구현을 위해 진로·적성에 맞는 맞춤형 교육과정을 구현하고 과목별 이수학점 증감 범위 조정 및 필수이수학점 축소, 성장 중심 평가체제 구축, 직업계 고등학교 학점제 기반 교육과정 등을 제시하였다. 넷째, 교육환경 변화에 적합한 교과 교육과정 개발 및 지원을 강조하였다. 이를 위해 교과 교육과정이 역량 함양에 적합하도록 문서 체제를 개선하고 총론과 교과 교육과정의 유기적 연계성을 강화하였다. 또한 디지털 기반 교수·학습 혁신 방안을 총론과 교과 교육과정에 마련하였으며, 이외에도 특수 교육과정 개선방안을 제시하였다(교육부, 2022). 이처럼 2022 개정 교육과정 총론 발표 사항에서는 교과 교육과정에 각종 추진 과제가 체계적으로 반영되어야 한다는 점을 강조하고 있다.

- 2015 개정 체육과 교육과정은 2007 개정 체육과 교육과정부터 패러다임의 전환을 꾀했던 ‘신체활동 가치 중심’의 교육과정을 역량 기반 교육과정으로 안착되도록 노력하였다. 그러나 신체활동 가치와 교과 역량 개념에 대한 혼란, 교과 역량에 대한 재개념화 요구, 총론 차원의 신체적 역량 부재로 인한 한계, ‘신체활동 역량’ 함양에 적합한 영역의 재구성 필요, 학년군별 및 학교급 간 교육내용의 위계성 부족, 성취기준의 위계성 및 원격수업 증가에 대비한 방안 부재, 원격수업 등 테크놀로지 기반 교수·학습 및 평가 방안 부족, 고교학점제에 대비한 체육 선택과목의 다양화 요구 등 내적인 개선 요구가 높은 실정이다(유창완 외, 2021).
- 따라서 본 연구의 목적은 국가사회적 요구와 내적인 개선 요구를 반영하여 역량 함양 교육과정에 부합하는 체육과 교육과정 시안을 개발하는데 있다. 이를 위해 미래 대응을 위한 교육과정, 학교 현장의 자율적인 혁신 지원, 학습자 맞춤형 교육 강화, 교육환경 변화 대응 지원 등을 포함한 국가사회적 요구가 반영되도록 하였다.
- 또한, 교과 내적 차원에서 총론과의 정합성을 고려한 교과 역량 개발, 체육과 교육과정의 성격 및 목표의 개선, 신체활동 형식과 교과 역량에 따른 영역 재구조화, 계열성을 갖춘 내용 요소 및 성취기준의 개발 방안을 마련하였다. 특히 고교학점제와 관련해 체육 계열로의 진학 및 진로를 고려한 선택과목별 내용과 성취기준을 체계적으로 개발하였으며, 이를 통해 2022 개정 체육과 교육과정이 역량 함양을 위한 초·중등 체육교육 발전에 토대가 될 수 있도록 하였다.

II 연구 방법 및 절차



[그림 1] 연구 절차 및 방법

- 본 연구는 총 5단계의 절차로 진행되었다. 1단계는 2015 체육과 교육과정, 2022 개정 교육과정 총론, 국내외 체육 교육과정 동향을 탐색했고, 2단계에서는 이를 바탕으로 개정 체육과 교육과정의 성격 및 목표, 내용 체계 및 성취기준을 개발하였다.

〈표 1〉 연구 진행 과정 개요

회차	일시	장소	회의 주제
1	'21.11.30	온라인	2022 체육과 교육과정 개발 방향 및 일정 협의
2	'21.12.06~12.07	온라인	1차 합동 워크숍 참여
3	'21.12.17~18	대전 유성호텔	2차 합동 워크숍 참여
4	'21.12.29	온라인	체육과 기초 연구 내용 공유 및 개발 방향 협의
5	'22.01.15	온라인	체육과 성격 및 목표 개발 방향 협의
6	'22.01.26	온라인	체육과 인간상, 역량, 영역 구성 내용 협의 1차 초안 제출
7	'22.02.04	온라인	학교급별 내용 체계 개발 기준 협의
8	'22.02.08	온라인	중학교 내용 체계 개발 협의
9	'22.02.09	온라인	초등학교 내용 체계 개발 협의
10	'22.02.10	인천대학교	고등학교 내용 체계 개발 협의
11	'22.02.12	광명역 워크온	성격 및 목표, 내용 체계 초안 집중 작업
12	'22.02.18~19	온라인	3차 합동 워크숍 참여
13	'22.02.22~24	온라인	학교급별 내용 체계 검토 및 보완
14	'22.02.25~26	인천대학교	성격 및 목표, 내용 체계 및 성취기준 기준 개발 집중 작업
15	'22.02.28~03.04	온라인	성격 및 목표, 학교급별 내용 체계 및 성취기준 개발 협의
16	'22.03.11	온라인	성격 및 목표, 학교급별 내용 체계 및 성취기준 관련 중간 보고서 작성 협의
17	'22.03.14	서울대학교	3차 초안에 대한 전문가 자문회의
18	'22.03.14~17	온라인	학교급별 3차 수정본 작성 및 협의, 각론연구팀 제출
19	'22.03.18	공주대학교	성격 및 목표, 학교급별 내용 체계 수정 집중작업
20	'22.03.21~03.29	온라인	전문가 자문 의뢰 및 분석
21	'22.03.31	온라인	전문가 자문 내용을 위한 학교급 팀장 협의
22	'22.04.04~04.08	온라인	3차 초안 수정본 작성 및 제출
23	'22.04.08~04.11	온라인	성취기준 해설 작성 및 협의
24	'22.04~12~04.20	온라인	3차 초안(성격 및 목표, 성취기준)에 대한 델파이조사
25	'22.04.15	온라인	4차 합동 워크숍 참여
26	'22.04.20	온라인	온라인 토론회 개최

- 3단계에서는 연구진이 도출한 체육과 교육과정 개정 시안의 성격 및 목표, 내용 체계의 설계 원리와 결과에 대해 초, 중, 고, 대학의 체육교육 전문가 17명으로부터 전문가 자문 검토를 받았다. 전문가 자문진은 신체활동 역량 중심의 교육과정 개정 방향, 신체활동 형식을 토대로 한 내용 영역의 구성에 대해 대체로 긍정적인 평가를 하고 있으며, 영역 및 세부 범주의 명칭, 신체활동 예시 등에 대해 수정 의견을 제시하고 있어, 이를 반영하여 3차 초안을 작성하였다.
- 마지막으로, 초, 중, 고등학교, 대학의 스포츠교육 및 철학 전문가, 체육교사 30명을 대상으로 3차 초안에 대한 델파이 조사를 통해 교육 현장의 다양한 의견을 수렴할 예정이다.

Ⅲ 체육과 교육과정의 쟁점 및 요구

1. 2015 체육과 교육과정의 문서 체제 분석

1) 문서 구성과 체제

- 공통 교육과정 ‘체육과’ 문서는 성격, 목표, 내용 체계 및 성취기준, 교수학습 및 평가의 방향이라는 4가지 항목으로 설정되었다(교육부, 2015b). 특히, 공통 교육과정에서 ‘핵심역량’은 2015 개정 교육과정 전반에서 문서 구성의 공통적 기제로 교과 간 연계성을 높이지만, 그에 따른 ‘교과 역량’은 교과별 유연성보다 교과별 경계를 더 강화하고 분류하는 결과를 낳았다고 지적되고 있다(정현우, 2019). 향후 전반적인 문서 구성과 분류 체제는 총론 연계, 공통 과목과 선택과목, 각 학교급에 따른 적절한 개선을 통해 체육과 문서 체제의 틀과 방향을 체계화할 필요가 있다.

2) 성격: 본질과 역할, 역량, 영역의 구성

- 2015 개정 체육과 교육과정의 ‘성격’ 항이 부활하는 과정에서 본질과 역할, 역량, 영역으로 세분화되었다. 우선 체육과의 ‘본질’에서는 신체활동을 언급하고 ‘역할’에서는 교과의 정체성을 설명하고 있는데(교육부, 2015b), ‘역할’의 서술 내용은 역량이나 총괄 목표와 일부 중첩되는 부분이 있으므로, 향후 교과의 본질과 정체성의 내용을 통합하여 더 명확하고 간결하게 ‘성격’ 항을 재정립할 필요가 있다. ‘체육과’ 핵심역량인 건강 관리 능력, 신체 수련 능력, 경기 수행 능력, 신체 표현 능력이 각각 건강, 도전, 경쟁, 표현 영역과 대응되는 유사 개념으로 이해되는 반면(윤기준, 2019), ‘안전’ 영역은 ‘건강 가치의 출발점’으로 언급되지만(교육부, 2015b) 타 영역과 달리 신체 활동 ‘가치’로 정의되거나 체육과 역량 요소에 대응하여 연계된 서술 내용은 없다(김원세, 김원정 2020; 윤기준 2018).

3) 목표

- 2015 체육과 교육과정은 총괄 수준의 일반 목표를 제시한 후, 학교급에 대한 구분 없이 영역별 5가지 목표가 이해, 수행, 실천이라는 범주로 각각 기술되어 있으며(교육부, 2015b), 영역별 목표 중 ‘안전’ 영역에 대한 목표는 다른 ‘가치’에 비해 중요도가 낮게 기술되어 있다. ‘안전’ 자체를 교육의 지향점이나 가치로 보기에 애초에 무리가 있었고, 교과 내 분류화에도 위계가 맞지 않는 만큼(김원정, 2016, 김원세, 김원정, 2020; 정현우, 2019), ‘안전’을 교과 목표로 볼 수 없다

면 이와 연계된 ‘안전’ 영역의 내용은 어느 범주로 흡수시켜 반영할 것인지 충분한 고민이 필요하다. 영역의 존립이나 그 논리가 교과 목표와 직접적으로 연계되며 그에 따라 큰 틀에 따른 목표 방향이나 내용도 달라지겠지만, 현실적으로 ‘안전’은 다양한 신체활동과 모두 관련되어 있다. 더 나아가, 코로나 19와 같은 바이러스나 미세먼지 등의 기후환경에 대응하기 위한 사회적 변화(주형미 외, 2020)와 요구가 목표와 내용에 반영되어야 하며, 안전에 대한 의식, 학교급별 상황, 활동 유형, 학생 건강, 환경 및 변수 등에 따라 그 개념이나 대처 방안도 끊임없이 변화될 수 있을 것이다. 최근과 같이 실내 활동이 제한적인 상황에서는 야외 활동에 대한 필요성이 높아지고 있으며, 실생활에 밀접한 ‘여가’ 활동이나 관련 범주도 다시 비중 있게 고려될 수 있다.

4) 내용 체계 및 성취기준

- 2015 체육과 교육과정의 ‘내용’ 항은 내용 체계와 성취기준으로 구성되고, 외국과 달리 내용 체계에서 영역, 핵심 개념, 일반화된 지식, 내용 요소, 기능과 같은 다양한 개념을 복잡하게 제시하고 있으나(이승미 외, 2018), 체육이라는 교과 내의 지식과의 정합성을 담보하기 어렵고 핵심 개념이나 일반화된 지식의 추출 역시 어려운 편이다(김미진, 2018). 다시 말해, 이러한 복잡한 구조는 원리나 지식보다 주제나 활동을 중시하는 체육 교과의 고유한 특성을 반영하지 못하므로(홍후조, 2016), 현장에서는 전반적 구조를 이해하는 데 오히려 더 어려움을 겪을 수 있다. 왜냐하면, 일상적 삶과 연계되는 능력을 키울 수 있는 교육과정을 추구하면서 지식과 원리에 치우치는 특성이 상호 배치될 수 있기 때문이다. 다른 측면에서 보자면, OECD에서도 역량의 범주에 ‘신체적 역량’을 기초소양으로 꼽아 ‘건강하고 능동적인 삶을 위하여 육체적, 심리적, 인지적, 사회적 역량을 결합하는 능력이자 동기’를 중시하고 있으나(이미경 외, 2018), 우리나라는 ‘신체적 역량’ 자체의 중요성을 핵심역량으로 끌어올리지는 못하고 교과 역량에 국한하는 한계를 가진다.
- 한편, 현재의 학년별로 구분된 영역별 ‘정의적’ 내용의 한정적 제시는 개선되어야 한다는 의견이 있듯이(주형미 외, 2020), 그 내용의 특성상 위계성, 요소 간 융합 가능성, 포괄성 등 현장에서 지도할 때 고려해야 하는 실제적 맥락을 반영하기 어려운 구조를 가진다. 뿐만 아니라, 특정 ‘신체활동’이 특정 영역에 국한하여 제시되어 있는 체제에 대한 비판도 수용할 필요가 있고, 전체적으로 학생의 성장발달에 적합한 움직임이나 스포츠 기술 등을 충분히 가르치도록 구성되어 있지 않다는 점 역시 개선될 필요가 있다(윤기준, 2019).
- 체육과 ‘역량’과 ‘신체활동 가치’는 부분적으로 서로 연계된 것처럼 보이지만 명확히 그 관계나 논리를 규정하는 서술 내용이나 체계가 부재하여, 문서상 제시된 영역과 요소 간의 관계, 계열성, 논리나 위계 구조, 모호성 등에 대한 논의가 다수 문헌에서 지적되었다(김원정, 2016; 윤기준,

2019; 정현우, 2019; 홍후조 2016). 개념이나 문서 서술 내용에서는 신체활동 가치가 역량을 포함하는 가장 큰 상위 개념으로 이해되지만, ‘신체활동을 체험하고 그 가치를 내면화하는 과정을 통해 습득되는’ 것이 역량이라면(교육부, 2015b) 역량을 가치보다 광의적 개념으로 해석할 수 있다(윤기준, 2019; 정현우, 2019). 이러한 논의와 중심 개념에 대한 불명확성은 교육과정을 이해하고 실천하려는 현장 교사들에게 혼란을 줄 가능성이 크다.

- 또한, 핵심 개념이나 교과 역량의 측면에서 국외 체육과 교육과정 문서와 비교할 때, 우리나라 문서는 지적, 사회적, 도덕적 관련 내용의 반영은 충분하나, 정의적, 표현적, 신체적 문해력 관련 내용은 포괄적 수준에서 제시되고, 명시적인 내용이 미비하다는 지적이 있다(주형미 외, 2020).
- 한편, 평가 기준 설정의 근거가 되는 ‘성취기준’은 내용 체계와 별도로 제시되어 있지만, 내용 요소와 기능을 결합한 서술 구조라도 교과 역량처럼 ‘기능’의 내용이 학년군이나 학교급 수준에 맞게 차별화된 위계성을 고려하지 못하고 있다는 평가를 받고 있다(이승미 외, 2018). 체육과에 제시된 ‘기능’ 역시도 교과 역량 자체보다 핵심역량의 요소와 밀접하여 교과 수업 활동의 일반적 특성만을 드러내는 한계를 안고 있으며(김미진, 2018; 홍후조, 2016), 국외 교육과정에 비해 내용의 범위와 수준이 지나치게 세분화되어 있다는 점 역시 지적되고 있다(권점례 외, 2018).

5) 교수학습 방향 및 평가 방향

- 2015 체육과 교육과정에서는 원격수업이나 온오프라인 연계 수업, AI 활성화, 디지털 리터러시 역량 강조 등의 최근 흐름에 상응하는 새로운 교수학습과 평가의 방향성을 제시하지 못하고 있다(교육부, 2015b). 특히, 2015 체육과 교육과정에서 제시한 다섯 가지 내용 영역이나 ‘신체활동’의 특성을 원격수업에 적합한 교수학습 및 평가의 적용 사례도 부족했던 것 만큼(백채영, 김원정, 2020), 최근 나타나고 있는 교육적 흐름을 반영하는 미래지향적 교수학습 방향과 평가 방향이 재조명될 필요가 있다.
- 초·중등 교사들이 교과 역량의 중요도와 관련하여 ‘역량에 기반한 교수학습 방법’ 구현을 중요하게 생각하고 있는(진의남 외, 2015) 점도 인지해야 하며, 다른 국가들의 문서 분석에서도 나타난 바와 같이(권점례 외, 2018), 교수학습 방법, 평가 방법 및 도구 측면에서 학교 현장의 다양성과 창의성을 문서에 반영하는 것 역시 필요하다.

2. 2015 개정 체육과 교육과정 적용 분석

1) 적용을 위한 지원

- 김명수(2017)는 2015 개정 교육과정의 총론이 핵심역량을 갖춘 인재 양성을 위해 교실 수업 개선과 학습자 중심 교육을 강조하고 있다고 보고, 체육과 교육과정의 적용을 위해서 체육수업에 적합한 역량 함양 활동을 다양하게 개발하는 동시에 예비교사와 현직교사의 교사교육을 강화해야 한다고 주장하였다. 박대원(2017)은 예비 체육교사가 2015 개정 체육과 교육과정에서 제시하고 있는 도전 활동을 어떻게 이해하며 수업을 어떻게 설계하는지를 탐색하였다. 이 연구에 따르면 예비교사들은 교육과정 소양의 증진, 기록 도전 가치에 대한 인식, 수업 맥락을 고려한 수업 방법의 운용을 중요하게 생각하였다. 유창완, 윤기준, 전세명(2017)은 2015 개정 체육과 교육과정이 교과 역량에 중점을 두고 있지만, 이것이 교사들에게는 잘 와 닿지 않고 평가상의 어려움도 존재하는 것을 확인하면서 교과 역량의 개념을 명확히 하는 동시에 적절한 수업의 재구성이 필요하고 무엇보다 교사 지원을 지속할 필요가 있다고 지적하였다.

2) 적용 실태

- 최근 보고된 여러 연구들은 2015 체육과 교육과정의 적용 실태를 본격적으로 다루고 있다(윤주석, 유지은, 류태호, 2020; 이대중, 임은주, 2021; 정현철, 2018; 조기희, 오승현, 2020). 구체적으로, 정현철(2018)은 2015 개정 체육과 교육과정에 따른 체육수업을 실천하는 고등학교 체육교사 5명을 대상으로 질적 사례 연구를 수행한 결과, 현장 교사들은 새 교육과정이 핵심역량에 기반한 학생 중심의 수업방식을 강조하고 있다는 것을 간파하고 있었음을 확인하였다. 그리고 교육과정의 성공적인 현장 적용을 위한 과제를 다음과 같이 제안했다. 첫째, 고등학교 체육 신설 과목의 경우에 학교 실정에 맞게 수업과 평가 방법의 준비가 필요하고, 둘째, 교육과정과 수업 및 평가의 일체화가 요구되며, 셋째, 새로 대영역으로 설정된 안전은 별도의 영역으로 접근하기보다는 다른 영역과 융합적인 접근이 필요하다는 것을 제안하였다. 특히 윤주석 등(2020)은 새로운 대영역이 된 안전 영역이 중학교에서 어떻게 수업 계획이 이루어지고 실천되는지를 질적 연구로 접근하였다. 연구에 따르면, 교사들은 안전 영역 체육수업에 대해 답답함, 의무감, 부족함, 역효과 우려 등을 느끼고 있었다. 조기희와 오승현(2020)도 안전 영역의 수업이 어렵다는 초등교사의 반응을 보여주었다.
- 2015 개정 체육과 교육과정 적용 실태를 양적 연구 방법으로 접근한 이대중과 임은주(2021)는

전국의 체육교사 중 341명을 대상으로 온라인 설문조사를 실시하였다. 연구 결과, 교사들은 경쟁 영역에 비해 표현 영역에서 교육과정 구현 수준이 현저히 낮게 나타났으며, 교육과정을 구현하는 어려움으로는 ‘현실적 제약’, ‘교육과정의 추상성’, ‘자신의 관심 부족’, ‘학부 시절 교육과정 적용 관련 학습 부족’, ‘연수 부족’ 등으로 나타났다. 이 중 ‘교육과정의 추상성’은 향후 교육과정 개발 연구에 시사하는 바가 크다. 교사가 교육과정을 구현하기 위해서는 이해가 선행되어야 하는데 구체적인 설명이나 예시가 미흡한 교육과정은 교사가 성공적으로 적용하는 데 걸림돌이 될 수 있기 때문이다. 그러나 교사의 자율성을 강조하는 측면에서는 교육과정의 대강화가 주요 이슈로 대두되고 있는 점을 볼 때 교육과정의 구체화와 대강화의 수준에 대한 고민이 필요하다.

3. 고등학교 체육 과목(선택과목, 전문교과) 관련 분석

1) 고교학점제에 적합한 선택과목 개발 방향

- 고등학교의 경우 고교학점제에 대비한 체육 선택과목이 다양화되어야 한다는 의견이 제기되고 있다. 물론 체육 전문교과 과목이 14개나 있지만, 전문교과 과목이 체육고등학교 학생들을 위한 전문실기 중심의 과목으로 구성되어 있다는 한계가 있다. 최근 체육특성화고등학교 학생들을 비롯해 체육계열로 진학을 희망하는 일반 학생들의 체육 관련 과목에 대한 수요가 늘고 있고, 일부 시도교육청의 경우 별도의 체육 선택과목을 개설하기도 한다는 점에서, 기존의 전문교과 과목으로 고교학점제에 대비하기에는 한계가 있다. 아울러 고교학점제에 대비한 고등학교 체육 선택과목의 개발 방향 및 내용과 관련해 체육 선택과목은 이론 중심적인 과목보다는 신체활동과의 연계성을 고려해야 하고, 고교학점제에 부합하도록 한 학기 또는 두 학기 이내에 이수할 수 있도록 선택과목의 내용 분량을 축소해야 한다. 또한, 체육 선택과목 간의 내용 중복성을 최소화할 필요가 있다(유창완, 2020).

2) 고등학교 체육 선택과목 개발 예시

- 고등학교 체육 선택과목의 3가지 범주를 재구조화할 때 체육 일반선택과 체육 진로선택 간의 과목 위계성을 고려해야 한다. 특히 체육 진로선택은 체육 일반선택의 내용을 체육 계열 진학 학과의 학문적 내용에 부합하는 과목들로 구성해야 한다. 체육 융합 선택은 과목의 위계성보다는 체육 또는 스포츠와 새로운 주제 간 융합이 이루어지거나 미래에 주목해야 할 분야와 연계하는 과목들로 편성되어야 한다. 단, 체육 융합선택은 모든 분야와의 융합이 가능하지만, 일반적인 분야보다는 특정 분야로 초점을 맞춰 개발되어야 한다. 예를 들어, 체육 일반선택 과목은 건강 및

체력 발달을 위한 운동을 생활화할 수 있도록 <운동과 건강> 과목을 비롯해 <영역 스포츠>, <필드 스포츠> <네트 스포츠>, <투기 스포츠> 등의 다양한 스포츠 형식을 선택적이고 집중적으로 배워 평생 스포츠 활동으로 생활화할 수 있도록 편성하고, 경기 중심의 스포츠 이외에 여가시간에 야외 및 자연환경에서 즐길 수 있는 <여가 스포츠>를 편성할 수 있다. 마지막으로 신체적 표현을 다양한 움직임 형식의 원리와 방법을 적용하여 창작하고 감상할 수 있는 <리듬과 표현> 과목을 편성하여 신체 표현과 관련된 다양한 문화를 향유할 수 있도록 한다(유창완 외, 2021).

IV 체육과 교육과정 개정의 방향 및 주요 내용

1. 개정의 방향 및 중점

가. 체육과 교육과정의 개정 배경

1) 외적 요구

- 총론의 주요 사항에 따라 2022 개정 체육과 교육과정 연구 개발에서 고려하거나 반영할 사항은 다음과 같다.
- 첫째, 총론의 인간상에는 미래 사회의 변화와 OECD Education 2030에서 강조한 학생 행위 주체성과 변혁적 역량, 세계 시민 역량 등을 반영하고 있다. 이에 기초하여 교과 교육과정에서는 미래 변화에 유연하게 대응할 수 있도록 교과 역량을 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 가지 범주로 역량을 적용하도록 하였는데, 체육과 역시 이 세 가지 범주를 반영한 교과 역량 및 내용 체계를 개발해야 한다.
- 둘째, 생태 전환 교육과 민주시민교육을 체육 교과에 반영하는 것을 고려해야 한다. 총론에서는 인간과 환경의 공존을 추구하는 생태 전환 교육을 모든 교과와 연계하도록 하고 있고, 학생이 공동체적 삶의 주인임을 자각하고 비판적 사고를 통해 공동체의 문제를 상호 연대하여 해결할 수 있도록 지원하는 민주시민교육을 강조하고 있다. 이를 위해 생태 전환·민주시민 교육에 포함된 지식과 기능, 가치가 체육과 교육과 연계되도록 교과 교육과정을 구성해야 한다.
- 셋째, 체육교과 교육을 통해 디지털 기초소양을 함양하고 AI 등 신기술분야의 기초·심화 학습을 내실화할 수 있는 방안이 고려되어야 한다. 이를 위해 학교급별 발달 단계에 따라 체육교과 교육을 통해 디지털 기초소양을 함양할 수 있는 방안이 내용 체계, 성취기준, 교수학습 및 평가에 반영될 필요가 있다.
- 넷째, 진로 연계 학기와 관련하여, 체육 교과 내용에 진학 및 진로 관련 내용을 반영하고, 범교과 학습 주제를 성취기준에 반영할 필요가 있다. 예를 들어 중학교 3학년 2학기에 신설되는 진로 연계 학기에 진로 관련 영역을 활용하여 창의적 체험활동을 운영할 수 있다. 이는 초등학교 6학년과 고등학교 3학년처럼 상급 학교로 진학하는 학생들에게도 적용될 수 있으며, 교과별 학습 경로, 학습법, 진로 및 이수 경로 등의 내용을 단원으로 구성할 수 있다.

- 다섯째, 고교학점제 기반 고등학교 교육과정을 위한 체육과 선택 과목이 개발되어야 한다. 앞으로 고등학교의 총 이수 학점은 204단위에서 192학점으로 축소되고, 1학점 수업량도 50분 17회에서 50분 16회로 감축된다. 또한, 일반선택 및 진로 선택 이외에 융합 선택 과목이 추가되었다. 즉 학습량 축소와 함께 학생의 진로에 따른 과목 개발이 요구된다는 것이다. 또한, 전문교과는 미래 직무 변화를 반영한 교육내용 선정, 보통교과와의 연계성 및 차별성을 고려하여 과목별 내용이 개선되어야 한다.
- 여섯째, 디지털 기반 교수학습 혁신이 요구된다. 코로나 19 대응 과정에서 두드러진 교육 현장의 혁신적 변화를 바탕으로 온오프라인을 연계하고, 개인차를 고려한 수준별 학습과 학습 과정 및 결과가 시공간을 초월하여 활용될 수 있도록 체육 교과와 교수학습 방향이 개선되어야 한다(교육부, 2022).

2) 내적 요구¹⁾

(가) 체육과의 성격과 교과 역량의 개선

- 제7차 체육과 교육과정까지 유지된 ‘운동기능 중심’ 교육과정 체제의 문제를 개선하기 위해, 2007 체육과 교육과정에서는 ‘신체활동 가치’를 교육과정 개정의 중심 논리로 삼아, 체육과의 성격을 ‘신체활동 가치’를 내면화하고 실천하는 것으로 제안하였다(교육인적자원부, 2007). 이후 개정된 교육과정에서도 신체활동 가치 중심의 성격 논리는 교과와 목표를 규명하는 중심 논리로 작용해 왔다.
- 이러한 성격 논리는 교과와 내재적 논리 확보 및 지식, 기능, 태도로 분절화된 교과 지식을 통합하는 데 공헌하였지만, 첫째, 가치의 깨달음(Is it worth?)을 강조함으로써 실행 가능성(Am I able?)을 간과하는 문제, 둘째, 가치의 내면화 상태를 교육의 최종 결과물로 삼음으로써 함(doing)과 앎(knowing) 사이에서 나타나는 평가 문제, 셋째, 궁극적으로 체육과의 정체성을 상징하는 신체활동 체험의 직접성 혹은 몸 중심성을 주변화하는 문제를 초래한다는 비판을 받고 있다(이규일, 2019, 2020). 이때, 몸 중심성이란 신체적인 경험을 토대로 의미와 지식이 구축된다는 개념으로(Standal, 2015), 이 관점에서 체육교육은 신체적인 경험(혹은 신체활동 체험의 직접성)을 중심으로 마음으로 확장되는 구조로 설정될 필요가 있다. 반면, 기존의 성격 논리는 마음에 각인된 가치의 내면화를 학습의 전제로 삼고 있어서, 몸 중심성의 주변화를 초래할 수밖에 없

1) 이 부분은 박정준, 유창완, 이규일(2022)의 차기 국가 수준 체육과 교육과정의 성격 및 내용 구성 방안에서 발췌·수정하여 작성하였음.

으며, 근본적으로 체육과 교육의 중핵에 대해 의문을 갖게 하고, 특히 코로나 19 팬데믹 상황에서 학생들의 건강한 삶의 회복을 위해 체육과가 담당해야 할 기본적인 역할에 한계를 갖게 한다.

- 체육과의 가치 중심 성격 논리는 교과 역량과 충돌하는 문제도 있다. 2015 개정 체육과 교육과정에서는 “다양한 신체활동에 지속적으로 참여하면서 신체활동의 가치를 내면화하고 체육과 역량을 길러야 한다.”고 밝히고 있다(교육부, 2015). 즉, 체육과 역량은 신체활동 참여를 통한 내면화 과정에서 길러진다는 것이다. 이러한 진술을 위해서는 신체활동 가치와 체육과 역량 간의 논리적 관계가 우선 성립되어야 하나, 2015 개정 체육과 교육과정은 이 두 개념들 간의 관계를 설명하지 않고 있다. 이로 인해, 첫째, 교과 역량이 신체활동 가치를 효과적으로 내면화하는 데 도움을 줄 수 있는 개념인지, 신체활동 가치와 같은 위계를 가지면서 구분되는 병렬적인 관계인지 모호하다는 문제를 야기하며(윤기준, 2019), 교육 목표의 논리적 모순을 일으켜 그로 인한 혼란을 가중시키고 있다. 둘째, 건강 관리 능력, 신체 수련 능력, 경기 수행 능력, 신체 표현 능력으로 제시된 체육과 역량은 각 역량별로 지식, 기능, 태도를 충실하게 반영하고 있다고는 하나, 역량이 전체 교과 내용을 통해 길러질 수 있어야 함에도 불구하고, 특정 영역에 1대 1로 집중되어 있다는 지적을 받고 있다(윤기준, 2019). 즉, 건강 관리 능력은 건강과 안전 영역, 신체 수련 능력은 도전 영역, 경기 수행 능력은 경쟁 영역, 신체 표현 능력은 표현 영역에서 주로 교육해야 한다는 오해를 받고 있다.
- 역량과 관련하여 체육과에서 쟁점이 되는 또 다른 사항은 총론의 핵심역량과 교과 역량의 관련성 내지는 제시 방식에 관한 것이다. 2015 개정 체육과 교육과정에서는 체육교육과의 역량이 움직임이나 스포츠 등의 신체활동 수행 그 자체와 직접적으로 관련된 역량으로 개선되어 체육과의 고유성을 나타낼 수 있어야 한다는 의견(유창완, 윤기준, 전세명, 2017; 박정준, 2017)과 역량의 일반적 개념이나 총론의 핵심역량과 유사한 역량을 설정하거나 최소한 역량의 하위 요소에서 총론의 핵심역량과 유사하게 제시해야 한다는 의견으로 나뉘고 있다(신민혜, 조남기, 2015; 유정애, 차은주, 2016; 송정란, 홍희정, 2019). 이러한 논란의 일차적 책임은 2015 개정 교육과정 총론의 핵심역량에서 ‘신체적 차원’의 역량이 누락된 것에서 찾을 수 있다. 즉 ‘신체활동’을 핵심으로 하는 교과에서 길러야 할 핵심역량의 지향점이 총론에 반영되지 않아 그 자체로 교과 교육에 혼란을 주고 있다는 것이다(이규일, 2021).

(나) 체육과 교육과정의 내용 체계 개선

- 2015 개정 체육과 교육과정의 내용 영역은 2007 개정 체육과 교육과정의 체제를 근간으로 한다. 제7차 체육과 교육과정까지의 교육과정이 육상, 수영, 체조, 개인운동, 단체운동 등 신체활동의

유형에 따라 영역을 설정한 방식이었다면, 2007 체육과 교육과정부터는 운동기술의 습득에 초점을 둔 체육교육 철학은 학생의 전인적 성장에 적합하지 않다는 비판을 바탕으로, 신체활동 가치(건강, 도전, 경쟁, 표현, 여가)를 중심으로 내용 영역을 재설정하였다. 2015 개정 체육과 교육과정에서는 여가를 건강의 하위 요소로 편입하고, 안전 영역을 신설하여 현재에 이르고 있다.

- 신체활동 가치로 학습 내용 영역을 구성하는 방식은 교육과정에서 추구하는 철학 및 목표를 분명히 제시할 수 있고, 실제로 체육수업 내용의 확장과 다양화에 긍정적 영향을 가져왔다. 그러나 신체활동 가치를 학습 내용의 대영역으로 유지함으로 인해 발생하는 부작용이 점점 커지고 있다. 예를 들어, ‘영역-하위 영역-내용 요소’의 틀을 유지할 경우 ‘건강’ 영역의 하위 영역에 속하는 핵심개념에서 제시하는 ‘건강 관리’, ‘체력 증진’, ‘여가 선용’, ‘자기 관리’ 등은 ‘핵심 가치’에 가까우며, 이를 함양하기 위해 활용되는 내용 요소로 ‘자기 인식’, ‘실천 의지’, ‘자기 수용’, ‘근면성’ 등은 상황 및 해석에 따라 학습 내용의 대부분이 가치로 이해되는 상황이 발생할 수 있다. 이러한 내용 체제는 체육교과에서 움직임, 운동, 스포츠 기술 등의 함양을 주변화하는 한계를 안고 있다(윤기준, 2019). 즉 신체활동 가치 중심의 영역 설정은 ‘신체활동 역량’을 제대로 실현하는 데 한계가 있다는 것이다. 최근, 신체활동 역량 교육을 위해서는 체육과 고유의 ‘신체활동 형식(운동 형식, 스포츠 형식, 댄스 형식 등)’을 내용 분류의 기준으로 삼아야 한다는 주장이 제기되고 있다(이용진, 2021). 건강 영역과 표현 영역은 유지하되, 도전 영역과 경쟁 영역은 ‘스포츠’라는 내용 영역으로 재분류해야 한다는 의견도 있으며, 내용 영역 전체를 운동과 운동기술, 움직임, 댄스 등으로 전면 재구조화해야 한다는 의견도 제기되고 있다. 다만 이는 기존의 종목 중심의 접근과는 차별성이 있어야 한다.
- 또한, 체육과 내용 체계는 학교급별, 영역별 연계성 및 위계성 차원에서 한계를 안고 있다. 즉 신체활동에 참여하여 체육과 역량을 함양하고 신체활동 가치를 내면화하도록 하는 방식의 교과 내용 구성은 각각의 신체활동 가치가 갖는 고유성과 영역 간 상호배타적인 측면으로 인해 영역 간 연계 및 위계성을 설정하는 데 한계가 있다는 것이다(주형미 등, 2020). 물론 세부 내용 요소를 살펴보면 초등과 중등의 목표 수준에 차이를 두고, 이에 근거해 체육과의 교육내용을 계열적으로 구성하려는 노력이 반영되었음을 알 수 있다. 예를 들어 건강 영역을 ‘건강한 생활 습관-건강한 성장과 발달-건강과 신체활동’으로 구성하고, ‘체력 운동 방법- 체력 및 운동 체력 증진-운동 처방’으로 구성한 것은 건강 영역에서 학생들의 건강 및 체력 발달 수준과 건강 체력 증진 활동을 심화하는 일종의 계열적 구성이라고 볼 수 있다.
- 그러나 건강 영역 이외에 다른 영역은 2007 개정 시기부터 신체활동 가치를 중심으로 내용 요소를 학년군별 병렬적으로 분산 배치하는 방식을 취하고 있다. 물론 도전, 경쟁, 표현 영역에서 초

등학교는 기본 기능, 기본 동작, 기본 전략 등에 중점을 두고, 중학교에서는 과학적 원리, 동작의 원리, 경기 기능, 경기 방법과 전략 등에 중점을 두도록 하고 있으나, 교육내용 요소를 보면 초등학교 3~4학년군과 5~6학년군은 각각 독립적으로 구성되어 있고, 초등학교급에서 배운 내용 요소는 중학교급에서 다시 반복, 심화 학습하도록 구성되어 있다. 하지만 실제 학교 체육수업에서는 학년별로 신체활동 교육의 위계성이 제대로 구현되지 못하고 있으며, 특히 최근 원격수업 사례에서도 나타났듯이 초등학교와 중학교의 신체활동의 내용 수준이 분명하게 나타나지 않는다는 비판이 제기되고 있다. 이와 관련해 주형미 등(2020)은 학년군과 학교급에 따라 일부 영역은 내용 수준을 보완할 필요가 있다는 점을 지적하고 있다. 따라서 학년군별 및 학교급별 내용의 위계성 확보를 위해 초등학교 3~4학년군, 5~6학년군, 중학교 1~3학년군 간 건강, 도전, 경쟁, 표현의 가치는 무엇이고 그 가치를 가르치기 위한 내용은 어떤 기준으로 선정, 조직되어야 하는지에 대한 해답이 모색될 필요가 있다.

- 한편, 학교 현장에서는 2015 개정 체육과 교육과정의 내용 요소 간 위계성이 어느 정도 확보되어 있다고 인식하고 있지만, 정의적 내용 요소의 위계성은 상대적으로 그 적절성이 낮다고 인식하고 있으며, 영역별로 제시된 정의적 내용 요소는 특정 학년(군), 영역, 신체활동에 국한되어 지도될 수 없다는 인식이 주를 이루고 있다. 특정 내용 영역에 하나의 정의적 내용을 연계해 제시하는 방식에 대한 재고를 요구하고 있다(윤기준, 2019). 예를 들어 페어플레이는 왜 영역형 경쟁의 요소인지, 자기 관리는 왜 건강 영역의 요소인지 등과 같이 신체활동 가치를 대표하는 정의적 내용 요소 간의 연계성 문제도 해결되어야 한다. 아울러 학교급별로 길러야 할 역량의 수준을 차별화 하고, 학교급별 역량 수준에 맞는 교과 내용의 수준과 범위, 신체활동을 선정하는 것이 필요하다(주형미 등, 2020). 또한, 2015 개정 체육과 교육과정 문서의 내용 체계에서 새롭게 포함된 ‘핵심 개념’, ‘일반화된 지식’, ‘기능’ 등은 ‘원리 및 지식 학습’ 중심의 교과와 달리, 체육과와 같이 ‘주제 및 활동’ 중심 교과에서는 내용 체계상 개념의 복잡성을 야기하고 체육 교과의 구조를 전체적으로 파악하는 데 혼란을 가중한다(유창완, 2018). 국외 체육과 교육과정 문서와 비교할 때, 내용 체계의 개념 구조의 정합성을 바탕으로 개선이 필요하다(이승미 등, 2018).

나. 체육과 교육과정 개정의 중점

1) 국가·사회적 요구와 체육과 교육과정의 연계

(가) 총론의 인간상 반영

- 총론은 자기 주도성, 창의와 혁신, 포용성과 시민성을 인간상으로 제시하고 있다. 이러한 총론의 인간상은 사회적 전통이자 삶의 주요 형식인 체육교과를 통해 건강하고 행복한 삶을 추구하는 인간, 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶을 추구하는 인간, 신체문화를 향유하며 더불어 사는 삶을 추구하는 인간이라는 교과의 인간상을 통해 구체화된다. 특히 창의와 혁신은 근대적 사회(인간 중심 사회)에서 4차 산업혁명과 기후·생태적 위기로 촉발된 사회의 구조적 변화에 따라 야기되는 신체활동 환경의 변화에 대처하고 관련 문제들의 해결 과정에서 요구되는 핵심 요소로 반영된다.

(나) 국가·사회적 요구 및 핵심역량과 체육과 역량의 연계

- 사회적 요구에 따라 총론에서 반영하고 있는 기후 위기 및 생태 전환, 기초 소양(언어 소양, 수리 소양, 디지털 소양), 핵심역량(자기 관리, 지식정보처리, 창의적 사고, 심미적 감성, 협력적 소통, 공동체 역량)은 학습 내용과 학습 과정 측면에서 반영된다. 대표적으로, 학습 내용 측면에서는 건강 관리(자기 관리), 표현 움직임(심미적 감성), 게임형 스포츠(공동체 역량), 생태형 스포츠(디지털 소양) 등이 있으며, 학습 과정 측면에서는 건강 정보 읽기와 분석하기(언어 소양), 경기 기록과 수치 분석하기(수리 소양), 변형게임 제작하기(창의적 사고), 표현 작품 만들기(협력적 소통) 등이 있다. 즉, 체육과에서는 다양한 신체활동 학습을 통해 사회적 요구를 실제 수업에서 기대하는 목표로 상정하고 있다. 범교과 학습 주제 및 국가사회적 요구는 체육과의 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준에 반영하였으며, 교육과정 항목별 주요 반영 내용은 다음과 같다.
- (성격) 초·중학교 <체육>의 성격에 반영한 주요 범주는 ‘건강교육’, ‘민주시민교육’, ‘생태전환교육’이다. ‘체육과는 신체활동과 그 문화의 학습을 통해 건강하고 행복한 삶, 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶, 신체문화를 향유하며 사회 속에서 바람직하고 더불어 사는 삶을 살아갈 수 있는 신체활동 역량을 길러주는 교과이다.’라는 교과의 정의에 3가지 교육과 관련한 방향을 담고 있다. 아울러 교과 역량인 ‘건강 관리 역량’에도 이러한 내용을 구체화하였다. 즉 심신의 균형 있는 건강을 위해 생태 환경 문제, 생활 방식의 좌식화 문제, 정신 관련 문제, 개인화된 사회 문제 등에 능동적으로 대처해야 한다는 점을 명시하였다.

또한 '신체문화 향유 역량'에 문명화 과정에서 발달한 경기 문화, 놀이 및 여가 문화, 표현 문화, 정신 문화, 건강 문화 등을 학습하여 더불어 살아가는 교육을 지향한다고 명시하였다. 고등학교 선택과목의 성격에 반영한 주요 범주는 '안전·건강교육', '민주시민교육', '진로교육'이다. 각 범주의 반영 여부는 과목의 성격에 따라 차이가 있다. 예를 들어 '안전·건강교육'은 〈일반선택 1〉, 〈일반선택 2〉, 〈진로선택 1〉에서 운동과 스포츠를 통한 건강의 추구하고 안전한 실천을 강조하였고, '민주시민교육'은 〈진로선택 2〉, 〈진로선택 3〉, 〈융합선택 1〉에 다양한 스포츠 문화를 존중함으로써 시민성을 함양해야 한다는 내용으로 제시하였다. '진로교육'은 〈융합선택 1〉, 〈융합선택 2〉에서 스포츠 문화와 스포츠 과학의 영역이 확장됨에 따라 기존 문화와 과학을 새롭게 융합해야 한다는 내용으로 제시하였다.

- (목표) 초·중학교 <체육>의 목표에 반영한 범주는 '건강교육'과 '민주시민교육'이다. 총괄 목표는 '체육과는 건강하고 행복한 삶, 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶, 신체문화를 향유하며 사회 속에서 바람직하게 더불어 사는 삶을 영위할 수 있는 신체활동 역량을 기르는 것을 목표로 한다.'라고 명시하여 건강교육과 민주시민교육의 중요성 강조하였다. 세부 목표에는 '건강 관련 지식을 이해하고, 생애 전반에 걸쳐 건강을 증진 및 관리하며, 건강의 증진과 관리에 필요한 가치와 태도를 실천한다.'와 '신체활동의 고유한 문화 특성을 이해하고, 신체문화를 일상생활에서 향유하며, 신체활동 문화에 내재된 가치와 태도를 실천한다.'를 제시하여 건강교육과 민주시민교육의 방향을 구체화하였다. 고등학교 선택과목의 목표에 반영한 주요 범주는 '안전·건강교육', '민주시민교육', '생태전환교육', '진로교육'이다. 각 범주의 반영 여부는 과목의 목표에 따라 차이가 있다. 예를 들어 '안전·건강교육'은 〈일반선택 1〉, 〈일반선택 2〉, 〈진로선택 3〉에서 건강을 체계적으로 관리하기 위해 적절한 운동을 수행하고 신체 위기에 대처해야 한다는 목표를 담았다. '민주시민교육'은 〈진로선택 2〉, 〈진로선택 3〉, 〈융합선택 1〉에서 스포츠 유형별로 다양한 스포츠 문화를 존중해야 한다는 점을 강조하였다. '생태전환교육'은 〈일반선택 2〉에서 스포츠를 자연친화적으로 수행해야 한다는 점을 명시하였다. '진로교육'은 〈융합선택 1〉, 〈융합선택 2〉에서 스포츠를 타 분야와 융합해야 한다는 점을 제시하였다.
- (내용 체계) 초·중학교 <체육>의 내용 체계에 반영한 범주는 '안전·건강교육'과 '민주시민교육', '생태전환교육'이다. 내용 영역별로 살펴보면, '안전·건강교육'은 초등학교 체력운동의 지식·이해 범주에 운동과 건강 체력의 관계와 증진 방법을 설정하였고, 건강활동의 지식·이해 범주에 건강의 의미와 신체적 정서적 건강, 건강과 안전 관련 내용을 담았다. 내용 체계에서는 영역별로 과정·기능에 안전하게 운동하기를 설정하였고, 가치·태도에 건강에 대한 관심과

실천 의지 및 주의 집중력을 함양하도록 하였다. 중학교에서도 건강활동의 지식·이해에 신체적, 정신적, 사회적 건강의 유형과 특성, 운동 및 실천 방법을 제시하였고, 과정·기능에서 안전하게 운동하기와 적용하고 습관화하기를 설정하였다. 가치·태도에서도 운동 실천 태도와 심신 건강을 위한 자율성과 안전의식을 제시하여 안전·건강교육을 강화하고자 하였다. 이외에도 움직임 영역에서 안전하게 움직이기와 안전하게 경기하기 등을 과정·기능 범주에서 설정하여 안전교육을 강조하였고, 스포츠 영역에서도 안전하게 게임하기와 안전하게 경기하기, 안전하게 활동하기와 안전하게 생활화하기 등을 과정·기능 범주에서 강조하였다. ‘민주시민교육’을 위해 초·중학교 움직임 영역에서 동작 경기, 기록 경기, 투기 경기의 역사와 특성, 방법과 전략을 학습하여 다양한 스포츠 문화에 대한 수용과 개방성을 가치·태도 차원에서 함양하도록 하였다. 또한 스포츠 영역에서 영역형, 필드형, 네트형 스포츠, 생활환경형, 자연환경형, 기술융합형의 역사와 특성, 방법과 전략을 학습하여 게임 규칙 준수, 팀원과의 협력, 상대에 대한 배려, 팀워크와 신뢰, 페어플레이, 경기 예절 등을 가치·태도 차원에서 함양하도록 하였다. ‘생태전환교육’을 위해 스포츠 영역에서 생태형 스포츠라는 하위 범주를 설정하고 생활환경형 스포츠와 자연환경형 스포츠의 유형과 의미, 활동 방법 등을 학습하여 신체활동 환경을 존중하고 아끼는 태도, 자연 환경에 대한 개방성, 환경 보존을 위한 공동체의식, 주변 환경과 상생하는 친화적 태도 등을 함양하도록 하였다. 고등학교 선택과목의 내용체계에 반영한 주요 범주는 ‘안전·건강교육’, ‘민주시민교육’, ‘생태전환교육’, ‘진로교육’이다. 각 범주의 반영 여부는 과목의 내용 체계에 따라 차이가 있다. 예를 들어 ‘안전·건강교육’은 〈일반선택 1〉, 〈일반선택 2〉, 〈진로선택 3〉에서 건강 관리 영역을 설정하거나 지식·이해 요소에 건강 및 안전 요소를 제시하였다. ‘민주시민교육’은 〈진로선택 2〉, 〈진로선택 3〉, 〈융합선택 1〉에서 스포츠 유형별로 다양한 스포츠 문화의 인식 및 존중해야 한다는 점을 강조하였고, 이를 통해 스포츠 퍼슨십을 함양하도록 하였다. ‘생태전환교육’은 〈일반선택 2〉에서 스포츠에 대한 자연친화적 태도를 함양하도록 하였다. ‘진로교육’은 〈융합선택 1〉, 〈융합선택 2〉에서 지식·이해 범주에 스포츠 사회과학과 자연과학의 실제와 미래를 학습하고 스포츠를 타 분야와 융합하는 태도를 함양하도록 하였다.

- (성취기준) 초·중학교 〈체육〉의 성취기준에 반영한 범주는 ‘안전·건강교육’과 ‘민주시민교육’, ‘생태전환교육’이다. 이는 앞서 언급한 내용 체계의 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 범주가 성취기준에 그대로 반영되도록 하였다. 특히 건강 관련 성취기준은 운동 영역의 모든 내용 요소와 관련되어 있어 고르게 반영되었고 안전도 성취기준의 지식·이해의 특성에 따라 수행 과정에서의 안전이 포함되도록 하였다. 민주시민교육이나 생태전환교육도 내용 체계의 요소

가 구체화되도록 설정하였다. 고등학교 선택과목의 성취기준에 반영한 주요 범주는 ‘안전·건강교육’, ‘민주시민교육’, ‘생태전환교육’, ‘진로교육’이다. 이러한 각 범주의 반영 여부는 과목의 성취기준에 따라 차이가 있지만, 초·중학교에서 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 범주를 성취기준의 내용과 특성에 따라 진술한 방식을 따르되 가급적 통합적인 성취기준에 각각의 요소가 융화되도록 제시하였다.

- 국가·사회적 요구 사항 중 ‘안전교육’의 경우, 2015 체육과 교육과정에서는 공통과목 및 고등학교 선택과목(보통교과)의 대영역과 영역별 내용 요소, 성취기준(초등학교 12개, 중학교 9개, 선택과목 9개)에 이를 반영하였다. 그러나 이번 개정 시안에서는 별도의 안전 영역은 설정되지 않았으며, 내용 체계의 지식·이해의 ‘건강 활동’과 과정·기능의 ‘안전하게 운동하기, 활동하기, 게임하기, 경기하기, 생활화하기’ 등으로 제시하였고, 이를 성취기준(초등학교 15개, 중학교 12개, 고등학교 2개)으로 진술하였다.

2) 신체활동의 몸 중심성을 바탕으로 한 체육과 성격과 역량 설정

- 체육교육 철학 분야에서는 메를로-퐁티가 제안한 체화(embodiment) 개념을 토대로 이원론에 의해 왜곡된 몸 개념(생리적·기계적인 몸)을 극복하려는 시도가 나타나고 있다(Standal, 2015; Stolz, 2014; Whitehead, 2001). 이원론은 순수하고 독립된 마음(혹은 이성)을 모든 것의 주체로 상정하고, 몸을 마음의 대상으로 객체화하는 문제를 야기할 뿐만 아니라(Stolz, 2014), 의미 만들기 측면에서 신체적 속성을 간과하는 문제를 범하고 있다(Standal, 2015). 이원론적 관점에서 체육교과는 건강이나 기능 교과로 편입될 수밖에 없다. 반면, 체화의 관점은 순수하고 독립된 혹은 오염되지 않은 이성을 정신주의 철학이 만들어 낸 환상이라 비판하며, 인간의 모든 인식의 궁극적 뿌리가 몸에 있음(embodied cognition)을 전제로, 몸과 마음의 관계를 단절이 아닌 분리 불가능, 연속성, 혹은 상호작용성 측면에서 설명하는 철학적 관점이다(이규일, 2019). 특히, 신체적인 경험(bodily experiences)은 인간의 의미나 지식을 구축하는 토대로 작동한다는 점을 강조하는 체화의 관점에서 체육교과는 교육적 가치를 실현하는 핵심 교과로서의 지위를 얻게 된다. 이러한 측면에서, 체육교육의 향후 방향은 체화의 관점에서 설정될 필요가 있다.
- 체육교육을 받은 사람이란 체육과의 목표와 내용의 고유성을 반영한 신체활동 역량을 갖춘 사람이다. 이때, 일반 역량은 교과 역량의 함양 과정을 통해 학습될 것으로 기대되는 역량으로 작용한다. 구체적으로, 신체활동 역량을 갖춘 사람은 자신의 건강을 관리할 수 있고, 움직

임을 조절하고 표현할 수 있으며, 신체문화를 생애 전반에 걸쳐 즐기고 향유하는 데 필요한 지식, 기능, 태도를 갖춘 사람이다. 이에 따라, 신체활동 역량은 건강 관리 역량, 움직임 수행 역량, 신체문화 향유 역량으로 구성된다.

- 신체활동 역량의 설정 근거는 다음의 세 가지 측면에서 살펴볼 수 있다. 첫째, 신체활동 역량이 체육의 기존 목표들을 포괄할 수 있는가이다. Stolz(2014)에 따르면, 체육교육의 전통은 건강과 체력, 도덕적 인간상을 기초로 하는 인성, 스포츠 문화, 평생체육, 심미적 표현(무용), 개인의 의미 발견, 학문적 지식 등으로 구축되어 있다. 건강 관리 역량은 건강과 체력, 평생체육 등과 직접 관련을 맺고 있으며, 움직임 수행 역량은 심미적 표현, 개인의 의미 발견 등과 관련이 있다. 또한, 신체문화 향유 역량은 인성, 스포츠 문화, 평생체육 등과 직접적으로 관련되어 있다. 학문적 지식은 세 가지 역량을 구성하는 지식에 관여하는 점에서 신체활동 역량은 체육과 교육의 주요한 목표들과 관련되어 있다.
- 둘째, 신체활동 역량을 실제로 교육할 수 있는가이다. 신체활동 역량은 신체활동을 할 수 있음을 기초로 한다. 이는 기본 움직임에서 신체활동 형식들로 분화·발전된 운동 형식, 경기 형식, 무용(표현) 형식, 스포츠 형식을 내용 영역의 근간으로 삼아 각각의 형식에 관여하는 지식, 기능, 태도로 설정된 학습 내용과 과정을 통해 함양될 수 있다는 것을 의미한다.
- 셋째, 교과 역량으로써 신체활동 역량은 총론의 핵심역량과 관련되는가이다. 건강 관리 역량의 학습 과정에서 학습자는 건강을 관리하고 운동을 생활화할 수 있는 자기 관리 역량, 일상의 건강 관련 문제를 해결하기 위한 창의적 사고, 몸에 대한 심미적 감성, 사회적 건강 실현을 위한 공동체 역량 등과 같은 다양한 핵심역량을 기를 수 있다. 또한, 움직임 수행 역량을 함양하는 과정에서 학습자는 타인 또는 환경과 협력적으로 의사소통하고, 공동체 안에서 긍정적인 협력관계를 유지하고, 심미적 감성을 키울 뿐만 아니라, 움직임 패턴을 구성하는 과정에서 창의적 사고나 지식정보처리 역량 등과 같은 핵심역량을 기를 수 있다. 신체문화 향유 역량의 경우, 신체문화를 평생 동안 향유하는 데 필요한 다양한 환경에서의 협력과 심미적 감성, 문제해결을 위한 창의적 사고와 지식정보처리 역량 등의 핵심역량을 함양할 수 있다. 교과 역량이 총론의 핵심 역량의 하위 요소로 간주되는 것이 아니라, 총론의 인간상을 구현하는 문화적 형식으로서 교과를 이해할 때, 총론의 핵심역량은 신체활동 역량을 구성하는 지식, 기능, 태도의 학습을 통해 길러질 수 있다.
- 체육 과목은 엄밀한 의미에서 건강교육(health education)과 체육교육(physical education)으로 구분된다. 예를 들어, 호주 교육과정에서 체육 과목은 건강 및 체육교육으로

명명된다(Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority, 2016). 또한, 캐나다 온타리오 주 체육과 교육과정 역시 건강 문해력과 신체적 문해력에 따라 교육과정을 두 가지 줄기(strand)로 제시한다(Ontario Ministry of Education, 2015). 우리나라 체육과 교육과정 역시 건강은 독립된 영역으로 간주되어 왔다. 때문에, 신체활동 역량을 건강과 체육 관련 역량으로 구분할 필요가 있다. 건강 관리 역량이 건강교육을 대표하는 역량이라면, 움직임 수행 역량과 신체문화 향유 역량은 체육교육을 대표하는 역량이라 할 수 있다. 이는 체육교육의 궁극적인 목표가 신체활동을 평생동안 영위하며 전인적으로 성장해 나간다고 할 때, 요청되는 핵심역량은 움직임을 직접적으로 수행할 수 있는 역량과 평생동안 즐기며 행복할 수 있는 향유 역량으로 볼 수 있기 때문이다. 각 역량의 구체적인 의미를 살펴보면 다음과 같다.

- 첫째, 건강 관리 역량은 신체적, 정신적, 사회적으로 건강을 발달하는 것과 관련된 역량이다. 청소년기 건강 목표는 성인기 건강 목표인 건강 상태의 유지와 달리, 건강 발달(health development)을 목표로 한다. 특히, 신체활동은 청소년기 신체적, 정신적, 사회적, 그리고 라이프 스타일 발달의 증거 기반 활동이다(Strong et al., 2005). 때문에, 건강 관리 역량은 신체활동을 토대로 신체적 라이프 스타일(physically active lifestyle) 실천 및 건강 관련 행동(영양, 안전, 약물 오남용 등) 관리와 관련된 지식, 기능, 태도를 포함한다.
- 둘째, 움직임 수행 역량은 움직임의 다양한 형식들(운동, 스포츠, 댄스, 경기)의 수행과 관련된 역량이다. 신체 움직임은 의도적이다. 의도적 움직임은 환경과 상황의 요구 조건이나 개인의 감정과 의지에 따라, 더 나아가 사회·문화적 규범에 따라 인지적으로 수행된다. 때문에, 움직임 수행 역량은 물리적 차원뿐만 정신적 및 문화적 차원의 움직임 수행과 관련된 지식, 기능, 태도를 포함한다.
- 셋째, 신체문화 향유 역량은 문명화 과정에서 형식화된 다양한 스포츠²⁾ 문화를 향유하는 것과 관련된 역량이다. 이때, 향유란 스포츠를 다양한 방식으로 즐기으로써 자신과 타인의 삶을 행복하게 만드는 것과 관련된다(최의창, 2018). 특히 신체문화 향유는 걸로 드러나는 하는 것과 관련된 문화로 제한되지 않으며, 보는 것이나 학문으로 발전된 지식 문화 등과 같이 다양한 차원과 영역에서 나타나고 있는 신체와 관련된 문화를 통해 행복과 성장을 추구하는 것이다. 이런 점에서, 신체문화 향유 역량은 신체활동을 하는 것(혹은 효율적으로 수행하는 것)에서부터 감상하고, 학습하고, 탐구하는 것 등과 관련된 지식, 기능, 태도를 포함한다.

2) 여기서 스포츠는 게임 형식의 경쟁적 활동이라는 협의의 의미로써 스포츠(sports)가 아니라, 운동, 게임, 무용, 스포츠(sports)를 포함하는 신체활동 전반을 가리키는 스포츠(Sport)를 의미한다.

- 이처럼 체육과 역량은 체육과 목표와 내용의 특수성을 반영해 기존의 건강 관리 능력, 신체 수련 능력, 경기 수행 능력, 신체 표현 능력을 건강 관리 역량, 움직임 수행 역량, 신체문화 향유 역량으로 변경될 필요가 있다.

3) 신체활동 형식 중심의 내용 체계로의 전환

- 신체활동 가치 중심의 체육과 성격은 신체활동의 가치 안에 신체활동 형식들이 재구성되는 내용 체계로 나타난다. 2015 체육과 교육과정은 건강, 도전, 경쟁, 표현 등의 신체활동 가치를 기준으로 대영역을 설정하였다. 이러한 접근은 신체활동이 추구하는 목적 및 목표에 따라 대영역을 구성하고, 각 대영역의 목표(주제)에 적합한 신체활동을 구분하는 방식이다. 이는 체육교육의 목표를 내용 체계와 직접적으로 통합하여 체육과 교육이 '운동기능' 교육 수준을 넘어 신체활동이 궁극적으로 지향해야 하는 가치와 내용을 포괄적으로 학습하도록 유도했다는 측면에서는 의미가 있다. 하지만 이러한 내용 체계 형식은 다음과 같은 문제점을 안고 있다.
- 첫째, 신체활동 가치 중심의 내용 영역 선정은 체육교과가 가르쳐야 할 신체활동의 지식을 건강, 도전, 경쟁, 표현이라는 가치로 오인하게 한다. 모든 교과는 교과 고유의 지식 체계를 바탕으로 내용 체계를 구성한다. 예를 들어, 수학과는 '수와 연산', '도형과 측정', '다항식', '방정식과 부등식', '함수와 그래프' 영역, 과학과는 '운동과 에너지', '물질과 규칙성', '항상성과 몸의 조절', '세포' 등 교과의 학문적 지식 체계를 내용 영역으로 구성하고 있다. 체육과와 마찬가지로 학문적 지식보다는 실제 활동과 수행을 중심으로 교과의 성격을 밝히고 있는 음악은 '연주', '창작', '감상'으로, 미술과는 '미적 체험', '표현', '감상' 등과 같이, 각 교과가 가진 고유의 지식 또는 이를 수행하는 형식을 기준으로 내용 영역을 구성하고 있다(교육부, 2022). 반면 체육과는 교과 고유의 지식 즉, 신체활동 지식이 내용 영역으로 명확하게 드러나지 않으며, 체육과 내용 지식의 범주가 무엇인지를 정확하게 알 수 없는 구조이다. 체육과의 지식 체계(body of knowledge)가 건강, 도전, 경쟁, 표현이라는 주제로 분류되면 실제 체육학의 학문 영역 및 신체활동의 구조와 학교 교육을 통해 배워야 하는 체육과 교육과정의 내용 체계 간의 정합성이 맞지 않을 뿐만 아니라, 교육과정의 개정기마다 혹은 시대적 요구에 따라 내용 체계의 형식이 변화되고, 영역별 내용 요소의 체계성 역시 확보하기 어려울 수밖에 없다. 신체활동의 가치는 시대마다 변화하며, 이러한 가치는 교육과정의 개발 과정에서 성격과 목표, 내용 영역별 요소, 성취기준에 담아내어야 한다. 즉, 체육과가 추구하는 목적과 목표가 변화되더라도 체육과 고유의 신체활동 지식 체계는 견고하게 그 틀을 유지하며, 새로운 지식과 가치, 국가·사회적 요구 사항을 적절하게 반영해야 한다. 더불어, 신체활동

가치에 근거해 내용 영역을 선정하는 방식은 일반적으로 교과 학습 영역(learning domain 또는 learning outcome)을 지식(knowledge), 기능(skills), 태도 및 가치(attitude & value)로 구분하는 국외 교육과정과 국내 다른 교과의 내용 분류 방식과도 상충한다. 특히 2022 개정 교육과정은 내용 체계에 영역별로 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 요소를 범주화하여 제시하도록 하고 있어, 신체활동 가치를 내용 영역으로 설정하는 방식은 개선되어야 한다.

4) 움직임 교육의 체계화와 학습 내용의 계열성 강화

- 신체활동 가치 중심 내용 체계는 신체활동의 형식을 가치 안에 자리매김하면서 몸 중심성에 기반한 신체활동의 체계적이고 계열화된 움직임(skilled movement) 학습을 제한하고 있다. 캐나다, 호주, 싱가포르 등의 체육과 교육과정을 살펴보면, 내용 영역에서 초등학교부터 고등학교까지의 움직임(movement)에 대한 체계적인 접근이 이루어지고 있다. 특히 초등학교에서는 라반(R. Laban)의 움직임 개념들에서 제시한 신체 인식(body awareness), 공간 인식(space awareness), 에포트(effort), 관계(relationships) 개념을 바탕으로 이동, 비이동, 조작 기술의 기본 움직임(fundamental motor skills)을 다양한 신체활동에 접목하여 학습하고, 이를 개인 동작, 환경과의 대응, 대인과의 대결 과정에서 이동 및 비이동 기술을 체계적인 경기 기술(athletic movement)로 발달시켜, 최종적으로 다양한 조작 기술이 융합된 스포츠 기술로 전이될 수 있도록 내용을 계열화하고 있다³⁾. 이러한 기본 움직임에 대한 학습은 생각과 느낌을 다양한 동작과 움직임에 담아 표현하는 무용에도 적용되고 있다. 2015 체육과 교육과정의 내용 체계에서 움직임 기술은 초등학교의 표현 영역에 국한되어 있으며, 이동 및 비이동 움직임 기술이 발달하여 수행되는 육상, 체조, 수영과 같은 신체활동과 이러한 움직임 기술이 어떻게 연계, 발달, 전이되는지를 체계적으로 학습하기 어려운 구조이다. 도전과 경쟁이라는 가치를 학습의 핵심 주제로 삼음으로써, 교수·학습 과정의 핵심이 되어야 할 움직임 교육의 실체가 연성화되어 낱낱의 스포츠 활동을 움직임의 맥락 없이 배우게 되는 문제를 일으킨다. 특히 초등학교에서 체계적인 움직임 교육의 부실은 중등학교의 운동, 경기, 스포츠 활동을 통한 학업 성취를 어렵게 하고, 신체활동 역량의 함양을 제한하고 있으며, 이는 학생의 생애 전반의 신체활동 참여, 신체문화 향유의 수준과 동기를 저하시키는 원인이 되고 있다.
- 내용 체계에서 제시한 신체활동 예시도 영역별 배타성이 부족하며, 신체활동별 가치와 역할

3) Graham, G., Holt/Hale, S. A., & Parker, M. (2010)의 움직임 기능 및 개념(movement skills and concepts), 캐나다 및 싱가포르 체육과 교육과정 문서 참조

을 획일적으로 제한하는 문제를 안고 있다(이규일, 2020). 이는 근본적으로 신체활동을 포괄적인 가치에 따라 분류한 데 따른 필연적인 결과이다. 예를 들어 건강 영역의 수영과 도전 영역의 경영, 영역형 경쟁의 축구는 경쟁의 가치뿐만 아니라 건강, 도전, 표현의 가치를 모두 포괄하고 있음에도 불구하고 특정한 가치에 적합한 활동으로 제한되어 수행되고 인식될 수밖에 없다.

- 따라서 2022 개정 체육과 교육과정의 내용 영역은 신체활동의 가치에 의한 구분을 지양하고, 인류가 축적한 다양한 신체활동의 형식을 기준으로 학습 영역(운동, 움직임, 스포츠 형식)을 분류한 후, 이를 중영역과 소영역⁴⁾별로 체계화 및 구체화하여 제시한다. 둘째, 신체활동 형식으로서 내용을 신체활동의 유형(type)별로 중영역 수준에서 범주화하고, 각 신체활동 유형에 적합한 대표적인 세부 신체활동을 선정하여 제시한다. 셋째, 세부 신체활동에서 학습해야 할 학습 요소를 중영역별로 지식과 기능, 태도 측면으로 구분하여 제시하며, 이를 통해 신체활동의 형식에 따른 활동과 그 활동을 통해 학습해야 할 내용 요소를 균형 있게 학습하도록 제시한다.

4) 내용 체계가 신체활동 가치에서 신체활동 형식으로 전환되면 학습내용은 가치 중심에서 신체활동의 핵심 유형과 유형별 세부 신체활동의 범주로 재구조화되어야 함.

2. 체육과 교육과정 개정의 주요 내용

가. 체육과의 성격과 목표

1) 체육과 성격과 목적의 재설정

- 체육과는 신체활동, 즉 인간의 움직임(human movement)을 학습하는 교과이다. 움직임은 단지 놀이나 스포츠 활동뿐만 아니라 일상생활, 직업 활동 등 인간이 사회 속에서 생존하고 보다 행복한 삶을 영위할 수 있는 토대가 된다.
- 신체활동 역량(physical activity competency)을 갖춘 사람은 이러한 움직임에 대한 기능과 지식, 다양한 신체활동을 할 수 있는 의지와 태도를 발휘할 수 있으며, 전 생애에 걸쳐 신체활동에 적극적으로 참여하고, 건강하고 행복하게 주변 세계와 상호작용하며 바람직한 민주 시민으로 살아갈 수 있는 사람이다.⁵⁾
- 따라서 체육과는 신체활동을 통해 이러한 신체활동 역량을 길러주는 것을 목적으로 하며, 건강하고 행복한 삶, 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶, 신체문화를 향유하며 사회 속에서 바람직하고 더불어 살 수 있는 역량을 길러주는 교과이다.

2) 체육과의 본질로서 신체활동 개념의 정립과 학습 방식의 설정

- 신체활동은 “골격근에 의해 나타나는 에너지를 배출하는 신체 움직임으로 운동, 움직임, 스포츠 맥락과 일상생활에서의 걷기, 달리기 등 의도적 목적을 가지고 수행되는 활동”이다. 다만, 체육과에서는 인간의 의도적인 움직임 중 효율성과 심미성을 요구하는 신체적인 활동과 신체적 능력과 건강을 증진시키고, 다양한 기술과 전략을 바탕으로 도전하고 표현하며, 경쟁하는 과정에서 형성된 문화를 학습 내용으로 삼는다. 즉, 체육과는 신체적인 활동과 인류가 신체활동을 통해 축적한 문화 양식을 학습 내용⁶⁾으로 삼는다는 것이다.
- 신체활동 역량은 ‘신체활동을 위한 학습’(Learning in Physical Activity), ‘신체활동에 관한 학습’(Learning about Physical Activity), ‘신체활동을 통한 학습’((Learning through Physical Activity) 방식으로 함양될 수 있다. 첫째, 신체활동을 위한 학습은 신체의 이해를

5) 신체활동 역량은 단지 운동, 경기, 무용, 스포츠 활동에만 활용되는 것은 아니다. 이러한 역량은 군인의 전투 능력, 소방관의 화재 진압 능력, 안전사고 및 재난 발생 시 대응 능력, 교통사고 후 재활 과정 등 원활한 일상생활과 직업 활동의 적응에 필수적으로 작용한다.

6) 여기에는 체력 운동, 스포츠 경기뿐만 아니라, 건강을 증진하기 위한 생활 및 질병 예방 습관, 안전사고 및 재난 발생 시 대처하는 방법 등이 포함된다.

바탕으로 신체활동에 입문하는 초보적 단계에서 일상생활에서의 실천 단계에 이르는 신체활동 자체에 참여하기 위한 능력을 기르는 학습과 관련한다. 초보적 단계에서 학생들은 기본 움직임 기술을 배우고, 움직임 형식(운동, 움직임, 스포츠)과 관련된 지식, 기술, 전략을 습득·적용하며, 궁극적으로 개인의 삶의 영역에서 신체활동을 계획하고 실천하는 과정을 경험한다. 둘째, 신체활동에 관한 학습은 다양한 학문 영역에서 경험적 및 이론적으로 분석된 신체활동 현상에 대한 감식안을 기르는 학습과 관련된다. 이 학습에서는 학생들이 신체활동을 인문적, 과학적, 예술적 지식 측면에서 학습하며, 신체활동의 의미와 효과를 이해하고 개인의 삶의 영역에서 향유할 수 있도록 한다. 셋째, 신체활동을 통한 학습은 신체활동의 참여 결과를 종합하며 신체활동에 대한 가치와 태도를 함양하는 데 초점을 두는 학습이다.

3) 체육과가 추구하는 인간상의 설정과 역량의 재구성

- 체육과는 총론의 인간상과 체육이 추구하는 목적을 토대로, 체육과 교육을 통해 실현하고자 하는 인간상을 ‘건강하고 행복한 사람’, ‘신체적으로 활동적이며 주도적인 사람’, ‘신체문화를 향유하고 더불어 사는 사람’의 세 가지로 설정하였다. 이는 다음과 같이 최근 국내외에서 강조되고 있는 신체활동의 효과와 이를 통한 체육교육의 역할을 반영한 것이다.
- 첫째, 신체활동은 건강하고 행복한 삶의 기초가 된다. 아동기를 포함한 청소년기 신체활동은 신체적 발달, 정서 및 사회적 발달, 인지적 발달에 증거 기반 활동이며, 이 시기 형성된 건강한 생활 습관은 생애 전반의 건강을 유지하는 데 기여한다. 또한, 최근 들어 정신적 안녕감에 있어 신체적 건강과 체력의 중요성이 강조되면서 신체활동은 행복한 삶의 토대로 인정받고 있다. 특히 미래 사회는 생태 환경 문제, 생활 방식의 좌식화 문제, 정신관련 질환 문제, 사회의 개인화 문제 등과 같이 시대와 사회적 변화에 따라 다양한 건강 관련 문제들이 나타나고 있다. 이에 따라, 학생들은 체육과 교육을 통해 개인과 사회, 더 나아가 생태적 측면에서 건강을 저해하는 요소들을 발견하고 대처하며, 건강하고 행복한 삶을 영위해 나갈 수 있는 건강 관리 역량을 함양할 수 있다.
- 둘째, 신체활동은 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶을 견인한다. 이때, 신체적으로 활동적이라는 것은 고도화된 움직임 능력을 바탕으로 신체활동과 관련된 여러 가지 문제들을 적극적으로 해결하며, 일상에서 다양한 신체활동에 적극적으로 참여하는 것을 말한다. 첨단 기술의 발전에 따라 초연결 사회로 진입하며 향후 사회에서는 움직임이 축소되고 있으며, 이로 인해 신체적, 정신적, 사회적 문제 등이 대두되고 있다. 특히, 움직임이 축소된 사회에서는 신체적으로 활동적인 삶을 영위하기 위해서는 신체활동 참여를 제약하는 문제들을 적극적으로 해결하고자 하는 개인의 주도적인 노력이 필요하다. 이런 점에서, 학생들은 체육과 교육

을 통해 다양한 환경 맥락에서 신체활동 문제를 주도적으로 해결하며 신체적으로 적극적인 활동에 참여할 수 있는 움직임 수행 역량을 함양할 수 있다.

- 셋째, 신체활동은 신체와 관련된 고유한 문화를 향유하고 더불어 사는 삶에 기여한다. 인류의 문명화 과정에서 신체활동 문화는 신체적 탁월성을 겨루는 경기 문화, 인간의 삶을 풍요롭게 하는 놀이 및 여가 문화, 신체적 움직임이 미적으로 승화된 예술(표현) 문화, 제도화된 신체활동에 내재된 정신 문화, 건강한 생활을 지향하는 과정에서 습관화된 건강 문화 등으로 발전하며 보편적인 문화 현상으로 인정받고 있다. 특히, 신체활동은 개인 혹은 타인과 함께 활동하며 다양한 관계들을 이해하고 협력하며 책임 있게 행동할 수 있는 기회 즉 사회적으로 더불어 살아가는 능력을 기를 수 있는 기회를 제공한다. 뿐만 아니라, 인간의 관계를 생태 환경으로 확장해 생태 전환 사회에서 생태학적 이해를 돕고 인간을 치유하는 활동으로 각광 받고 있다. 이에 따라, 학생들은 체육과 교육을 통해 개인의 삶을 풍요롭게 만드는 신체활동 문화를 일생에 걸쳐 향유하며 더불어 살아갈 수 있는 신체활동 향유 역량을 함양할 수 있다.
- 이처럼 체육과가 추구하는 세 가지 인간상과 삶의 방식은 신체활동 역량의 함양을 통해 실현된다. 첫째, 건강하고 행복한 삶을 추구하는 인간은 다양한 신체활동 중 체력 운동과 건강 운동의 수행 능력을 토대로 건강을 증진하며, 건강 관련 지식 및 활동에 참여하며 건강을 관리하고, 일상에서 건강 문화를 향유하는 사람이다. 둘째, 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶을 추구하는 인간은 기본 움직임에서 발전한 다양한 움직임 형식으로 분화된 움직임 기술을 수행하고, 일상에서 적극적으로 활용하며 건강을 증진 및 관리하고, 움직임과 관련된 기술적 및 예술적 문화를 향유하는 사람이다. 셋째, 신체활동 문화를 향유하며 더불어 사는 삶을 추구하는 인간은 다양한 환경에서 스포츠 수행 능력을 바탕으로 신체활동 문화를 종합적으로 향유하는 사람이다. 체육과가 추구하는 인간상을 반영한 체육과 역량은 다음의 <표 2>와 같다.

<표 2> 체육과 역량과 의미

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
신체문화 향유 역량	신체활동 문화의 특성을 이해하고, 다양한 신체활동에 참여하며 타인과 상호작용하고 유무형의 문화를 즐기면서 그 가치를 실천할 수 있는 역량

4) 체육과 역량과 총론 핵심역량의 관계 설정

- 체육과는 총론에서 추구하는 인간상과 핵심역량을 실제로 구현하는 역할을 한다. 학교 교육이 추구하는 인간상은 각 교과 역량의 총합에 의해 완성되는 것이 아니라, 교과라는 특수한 삶의 맥락에서 구현되는 것이다. 따라서 총론에서 선정한 일반적이고 추상적인 핵심역량(자기관리, 심미적 감성, 협력적 소통, 공동체, 지식정보처리, 창의적 사고 역량)은 신체활동의 맥락에서 체육과 고유의 역량으로 구체화되고, 실제적으로 발현된다고 할 수 있다. 예를 들어, 자기 관리 역량은 체육과에서 체력 및 건강을 증진하고 관리하는 활동, 움직임을 수행하며 타인 및 환경에 적응하며 도전하는 활동, 스포츠 경기에서 타인과 협력하며 상호작용하는 활동으로 구체화 되어 나타난다. 창의적 사고나 심미적 감성 역량 등도 이러한 체육과 역량의 구체적인 성취기준으로 구현될 수 있다.
- 따라서 2022 개정 체육과 교육과정에서 총론의 핵심역량은 체육과 역량을 구현하는 구체적인 행위로 나타난다. 이를 위해 2022 개정 체육과 교육과정에서는 우선 총론에서 강조하는 핵심역량을 기본 기술(언어, 수리, 디지털, 심미성, 의사소통 소양), 사고기술(창의적 사고, 비판적 사고, 문제 해결적 사고), 개인 및 사회적 기술(자기 관리, 자기주도 학습, 공동체 협력)로 분류하였다. 이렇게 분류한 각각의 행위 동사는 체육과 내용 영역에서 교과 고유의 지식·이해를 구체적으로 실현할 수 있는 과정·기능 요소로 지식·이해 요소와 결합하여 성취기준으로 진술되었다.

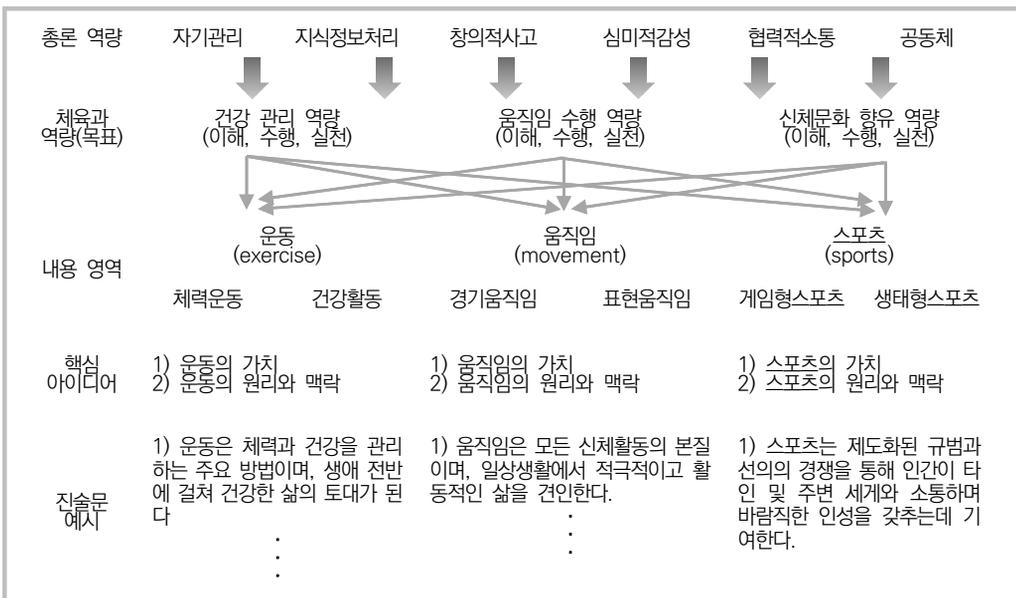
5) 체육과 역량에 따른 목표 설정

- 체육과의 목표는 총괄 목표와 세부 목표로 구성된다. 체육과 교육의 목적으로서 총괄 목표는 체육과가 추구하는 인간상과 삶의 방식을 건강하고 행복한 삶, 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶, 신체문화를 향유하며 사회 속에서 더불어 살아갈 수 있는 삶을 위한 역량을 함양하도록 제시하였으며, 세부 목표는 이를 실현하기 위해 체육과에선 선정한 ‘건강 관리 역량’, ‘움직임 수행 역량’, ‘신체문화 향유 역량’의 세 가지 신체활동 역량을 이해, 수행, 실천을 통해 함양할 수 있도록 진술하였다.

나. 내용 체계

1) 체육과 영역 구성 및 핵심 아이디어 선정 원리

- 체육과는 총론의 핵심역량(인간상)과 기초소양의 학습 행위를 체육과 내용 체계의 지식·이해, 가치·태도, 과정·기능 요소와 성취기준에 끌고루 반영하였으며, 세 가지 체육교과의 역량은 내용 영역별로 모두 연계되어 학습되도록 구성하였다.
- 체육과의 내용 영역은 체육과의 성격과 목표에서 제시한 교과교육의 본질이자 학습 대상인 신체활동의 형식을 준거로 선정하였다. 신체활동의 형식은 크게 운동(exercise), 움직임(movement), 스포츠(sport)로 구분된다. 체육과의 내용으로서 신체활동 지식은 신체활동의 형식이라는 세 가지 학습 대상에 관한 필수 지식 요소(지식·이해, 과정·기능, 가치·태도)로 구성되었다.
- 우선 해당 영역의 지식 요소를 포괄하면서 각 영역별 학습을 통해 일반화할 수 있는 학습 주제를 핵심 아이디어로 선정하였다. 각 영역별 핵심 아이디어는 1) 영역별 내용의 개인적, 사회적 가치, 2) 영역 활동의 원리와 맥락, 3) 영역의 활용 측면을 기준으로 선정하였다.



[그림 2] 체육과 영역별 핵심 아이디어 선정 원리

2) 내용 영역 및 내용 요소 선정의 원리

(1) 내용 영역의 선정과 분류 기준

- 2022 개정 체육과 교육과정에서는 2007 체육과 교육과정부터 2015 체육과 교육과정까지 ‘신체활동 가치 중심 교육과정’ 체제가 안고 있는 ‘체육과 내용 지식의 모호성’, ‘체육과 내용 지식의 계열성 부족’, ‘가치와 내용의 획일적 연계로 인한 신체활동 적용의 제한성’의 문제를 해소하기 위해 신체활동의 형식을 기준으로 공통 과목의 영역을 설정하였다(표 3 참조).

〈표 3〉 체육과의 ‘영역’과 영역별 세부 범주

영역	세부 범주	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, 건강 운동과 건강 증진 관련 활동으로 구분
움직임	경기 움직임	기본 움직임인 이동 및 비이동 움직임 기술을 지상, 수상, 방상 등의 환경에 대응하면서 복합적, 조직적으로 심화하며 경기를 통해 개인 및 대인 수준에서 신체적 탁월성을 발휘하는 활동
	표현 움직임	기본 움직임을 바탕으로 리듬에 맞춰 생각, 느낌, 감정 등을 동작과 움직임에 담아 심미적으로 표현하는 활동
스포츠	게임형 스포츠	이동 및 비이동 기술을 활용하되, 주로 조작 기술을 중심으로 제도화된 규칙 속에서 팀 간의 경쟁을 다루는 스포츠
	생태형 스포츠	생활 및 주변 환경 등 다양한 환경적 맥락 속에서 생태적 상호작용이 이루어지는 스포츠

- 신체활동은 크게 운동, 기술적 움직임(skilled movement) 으로 구분되며, 기술적 움직임은 움직임(developmental movement)과 스포츠(sport)로 분류된다(Hoffman, 2013). 2022 개정 체육과 교육과정에서는 이를 토대로 공통 과목의 영역을 체육과의 본질인 신체활동의 형식에 따라 ‘운동’ 영역, ‘움직임?’ 영역, ‘스포츠’ 영역으로 구분하였다. 특히 이번 교육과정 개정에서는 움직임의 체계적 학습과 이를 통한 운동 및 스포츠 영역의 체계적 발달을 강조하기 위해 움직임 영역을 스포츠와 분리하여 별도의 독립된 영역으로 선정하였다.
- ‘운동’ 영역은 체력과 건강 증진에 기여하는 신체활동을 학습하는 영역으로, 운동의 형식은 크게 체력 운동과 건강 활동으로 구분된다. ‘체력 운동’은 신체 적성(physical fitness)의 향상과 이를 통한 신체 수행 (physical performance) 능력 향상을 위한 운동을 의미한다. 체력 운동은 체력의 종류에 따라 건강체력 운동과 운동체력 운동으로 분류할 수 있다. ‘건강 활동’은 신체적, 정신적, 사회적 건강을 증진하기 위한 운동 및 활동을 의미한다. 건강활동은 목적과 대상에 따른 운동(신체건강 운동, 정신건강 운동, 건강한 사회와 안전을 위한 운동)과 건강 관련

7) 여기서 움직임이라는 영역 명칭은 체육과 활동의 본질인 신체활동과 동일한 개념이 아니며, ‘발달(에 적합한) 움직임’(developmental movement)의 특성을 가진 활동 형식을 지칭하는 용어이다.

증진 활동(일상의 안전과 질병 예방, 체형 및 체질 건강을 관리하는 활동)으로 구분할 수 있다.

- ‘움직임’ 영역은 인간의 동작과 움직임 기능(motion & movement skills)의 형식(type & pattern)에 관한 원리와 수행 방법을 학습하는 영역으로, 기본 움직임 기술의 발달 양상과 목적에 따라 ‘경기 움직임’(athletic movement)과 ‘표현 움직임’(expressive movement)으로 구분된다. ‘경기 움직임’은 기본 움직임인 이동 및 비이동 움직임 기술을 지상, 수상, 빙상 등의 환경에 대응하며 복합적, 조직적으로 심화하며 신체적 탁월성을 발휘하는 경기화된 움직임 활동을 의미한다. ‘표현 움직임’은 기본 움직임을 바탕으로 리듬에 맞춰 생각과 느낌을 동작과 움직임에 담아 예술적으로 표현하는 활동을 의미한다.
- ‘스포츠’ 영역은 제도화되고 조직화된 신체활동과 다양한 환경과의 상호작용을 통해 생태적 결합을 추구하는 신체활동을 학습하는 영역으로, 경기 규칙과 방법, 상황에 따른 효율적 기술 수행과 전략적 움직임, 여러 가지 경쟁의 형식과 이것을 통해 사회가 축적한 보편적인 신체활동 문화를 학습할 수 있다. 스포츠 형식은 이동 및 비이동 기술을 활용하되, 주로 조각 기술을 중심으로 팀 간의 경쟁을 다루는 ‘게임형 스포츠’와 다양한 환경적 맥락과의 생태적 상호작용이 고려된 ‘생태형 스포츠’로 분류된다.
- 체육과의 내용 영역은 이러한 신체활동 형식에 따라 영역, 세부 범주(중영역)으로 구분되며, 각 세부 범주별로 학년군별 내용 선정 및 조직 원리에 따라 소영역 및 내용 요소를 조직한다.

(2) 내용 영역 간의 관계

- 움직임은 운동과 스포츠 활동의 기초가 된다. 기본 움직임 기술을 갖춰야만 체력 증진 운동과 다양한 건강 활동을 안전하고 효율적으로 수행할 수 있으며, 스포츠의 운동 영역의 학습을 통해 형성된 체력과 건강은 움직임의 수행과 스포츠 활동에 영향을 미친다. 움직임 영역에서는 움직임의 힘, 방향, 리듬(박자), 타이밍(시간)의 정확성의 수행을 주된 목적으로 하는 활동을 학습하되, 스포츠 영역의 활동과는 달리 움직임의 신체적 퍼포먼스(physical performance)를 중심으로 경기화된 신체활동, 예를 들어, 기계체조의 마루운동, 육상의 장애물달리기, 수영의 경영 등을 통해 움직임 기술을 단계적으로 학습한다. 스포츠 영역의 학습은 운동을 통한 체력과 건강, 움직임의 기술과 발달이 바탕이

8) 경기 움직임은 걷고, 달리고, 뛰고, 몸을 뺏는 등 신체 이동 및 비이동 기술의 발달이 경기화된 육상경기, 체조경기, 수영경기, 등이 해당한다. 이러한 움직임 기술은 이후 다양한 스포츠 기술 수행에 적용된다. 물론 이러한 경기 움직임도 스포츠의 한 유형으로 분류할 수 있지만, 이번 개정 교육과정에서는 움직임 영역으로 구분하여 기본 움직임을 발달 경로에 따라 체계적으로 발달시킬 수 있도록 조직하였다.

9) 움직임 기능의 탁월성 자체보다는 다양한 주제에 맞게 의사소통과 자기 표현의 도구로 신체를 사용하는 것에 초점을 둔다(Ministry of education Singapore, 2021)

되며, 이를 토대로 다양하고 복잡한 기술과 전략, 제도화된 게임 규칙과 방법을 개인 및 단체 수준의 경쟁 맥락에서 탁월성을 겨룬다는 점에서 운동 및 움직임 영역의 활동과 구분된다. 즉 체육과의 내용 영역은 신체 그 자체의 능력과 이를 통한 경기 형식의 학습과 발달, 사회적으로 제도화된 문화로서 신체활동을 체험하고 내면화할 수 있도록 구성되었다.

(3) 영역별 내용 요소 선정의 기준

- 내용 요소는 총론에서 설정한 ‘지식·이해’, ‘과정·기능’, ‘가치·태도’의 세 가지 범주로 분류된다. 지식·이해 영역은 신체활동과 관련된 명제적(또는 개념적) 지식과 신체활동의 수행과 관련된 방법적(또는 절차적) 지식이며, 과정·기능 영역은 지식·이해 영역의 학습 과정을 통해 달성되기를 기대하는 행동을 중심으로 선정되었다. 특히 과정·기능 영역의 요소는 총론에서 강조한 기초소양과 핵심역량을 구현할 수 있는 하위 요소를 학년군별 수준에 맞게 반영하여 진술하였다. 가치·태도 영역의 내용 요소는 신체활동을 통해 내면화되고 실천되기를 기대하는 가치 및 태도 덕목으로 신체활동에 참여하는 사람이 탁월성을 추구하며, 올바르게 참여하기 위해 지켜야 할 바람직한 행동으로 구성된다.

〈표 4〉 교과 내용 체계의 세 가지 범주와 의미

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

※ 출처: 교육부 3차 합동 워크숍 자료집

3) 영역별 내용의 발달 및 계열성 기준

(1) 공통 과목 내 초·중학교급 내용의 관계

- 학교급별 체육과 내용 요소의 계열화는 우선 학습 대상으로서 신체활동의 위계 수준에 따라 결정된다. 이때, 신체활동의 위계화는 교과 내용 지식(명제적 지식, 방법적 지식)과 학습 과정에서 요구되는 가치·태도에 의해 결정되며, 교과 내용 지식과 가치·태도를 학

년군별 수준에 따라 학습하고 습득하는 행위, 즉 과정·기능 요소에 의해 구체화된다.

- 첫째, 위계화의 기준이 되는 방법적 지식은 활동에서 요구되는 형식화된 기술의 수준에 따라 입문 단계, 참여 단계, 제도화 단계의 기술로 구분할 수 있다. 달리기를 예로 들면, 정해진 형식 없이 이루어지는 달리기(입문 단계)에서부터, 일정한 형식성이 부여된 조깅 달리기(참여 단계), 그리고 거리와 주법, 전략이 결합해 고도화된 형식으로 체험하는 마라톤 달리기(제도화 단계), 이를 학문적 이론을 활용하여 생활 속에서 지속적, 전문적으로 마라톤을 연습하고 경기에 참여하는 단계(전문화 단계)까지 기술의 형식 수준에 따라 수준별로 체험할 수 있다. 또한, 공을 차는 기술 역시 형식이 자유로운 놀이로서 축구(입문 단계), 일정한 규칙이 적용되는 게임으로서 축구(참여 단계), 경기 규칙이 공식화된 스포츠로서 축구(제도화 단계), 공식적 팀에 소속되어 축구 경기에 참여하고 훈련하는 수준(전문화 단계)까지 이루어진다. 학교급별 신체활동의 위계화는 일차적으로 이러한 방법적 지식의 요구 수준에 따라 결정된다.
- 둘째, 신체활동의 수준은 활동에 적용되는 명제적 지식의 수준에 영향을 받는다. 일반적으로 움직임에 적용되는 명제적 지식은 움직임의 개념, 원리, 이론 등에 따라 단계화된다. 예를 들어, 놀이로서 축구에서는 공과 발의 관계, 물리적 거리와 힘의 조절, 자신의 신체적 조건 등과 같은 개념들이 적용된다면, 게임으로서 축구에서 요구되는 축구 기술은 여러 가지 축구 기술들의 패턴화된 움직임 원리나 전술적 원리, 과학적 원리 등과 같이 개별 개념 단위가 아니라 개념들이 결합된 원리적 수준의 지식이 적용된다. 또한, 고도화된 축구 경기에서는 개별 원리들이 결합해 전체를 종합하고 분석할 수 있는 이론적 수준의 지식이 적용되어야 한다. 이런 점에서, 신체활동 학습의 수준은 방법적 지식과 함께 명제적 지식의 요구 수준에 따라 결정된다.
- 셋째, 신체활동 학습의 수준은 활동에서 기대되는 태도의 수준(개인적 태도, 대인적 태도, 사회적 태도)에 영향을 받는다. 입문 단계에서 기대되는 태도가 신체활동 참여의 즐거움과 같이 참여 동기에 긍정적으로 영향을 미치는 주관적 수준의 태도나 탁월성을 추구하는데 요구되는 인내심 등의 개인 수준의 태도라면, 활동의 형식성이 고도화된 활동에서의 태도 결정 요인은 개인에서 대인 및 사회로 확대된다. 즉, 개인적 태도와 함께 타인이나 환경, 규칙, 정신 등과 같이 고도화된 활동에서 규정하고 있는 사회적 규범에 따르는 태도가 요구된다는 것이다.
- 체육과의 가치·태도는 “신체활동(운동, 움직임, 스포츠)에 참여하는 사람이 신체활동의

탁월성을 추구하며, 이를 올바르게 수행하고 향유하는데 필요한 가치 및 태도”를 의미한다. 신체활동은 본질적으로 신체적 탁월성을 추구(에토스)하며, 신체활동에 참여하는 사람은 타인 및 주변 세계와 긍정적으로 상호작용하고, 사회적으로 바람직한 규범 안에서 활동해야 한다. 즉 체육과 고유의 가치·태도는 신체활동의 탁월성을 추구하는데 필요한 가치·태도와 이러한 활동에 올바르게 참여하고 즐기는데 필요한 바람직한 가치·태도로 구성되며, 이러한 10가지 가치·태도는 개인적, 대인적, 사회적으로 위계화된다(표 5, 6 참조).

〈표 5〉 가치·태도 내용 요소의 유형과 개념

가치·태도 요소		정의	하위 요소(세부 행동)	
개인	탁월성 추구	인내심	어떤 일이 있어도 포기하지 않고 활동이 끝날 때까지 최선을 다하는 태도	끈기, 참을성, 최선의 노력, 침착성, 주의 집중력, 목표 관리, 회복력 등
		도전감	새로운 시도를 두려워하지 않고, 정면으로 맞서 부딪치고, 주어진 한계를 극복하려는 태도	적극성, 승부근성, 자신감, 자긍심(존중, 효능), 목표 설정, 실천 의지, 용기, 자기극복, 호기심(관심), 민감성, 독창성, 심미성 등
	올바른 참여	정직성	마음에 거짓이 없고 진실하며, 바르고 끈게 행동하는 태도	진실된 행동, 거짓 배제, 실수 인정 등
대인	탁월성 추구	책임감	자기 역할을 이해하고 충실하게 임무를 완수하는 태도	준비성, 시간엄수, 솔선수범, 리더십, 팔로워십, 근면, 자기주도성(자율성), 상황 파악 등
		협동심	구성원들과 목표를 위해 적극적으로 상호작용하며 힘을 합치는 태도	긍정적 의사소통, 충고 수용, 소속감, 팀워크, 팀원 신뢰, 응집성 등
	올바른 참여	규범성	활동의 제도, 규정, 관습을 올바르게 판단하고 따르는 태도	규칙 준수, 절제, 결과 인정, 에티켓 준수, 경기예절, 전통 수호, 윤리의식 등
		배려심	타인의 입장에서 생각하고 받아주며, 이익에 관계 없이 도와주는 태도	공감, 타인 우선, 관용, 도움주기
사회	탁월성 추구	헌신성	자신보다 팀과 공동체를 위해 마음과 정성을 다해 희생하는 태도	열정, 팀 우선 정신, 희생정신 등
		공정성	한쪽에 치우침 없이 공평하고 올바르게 행동하는 태도	반칙 절제, 평등의식, 비판의식, 정정당당(심판, 선수), 페어플레이, 공명정대 등
	올바른 참여	존중감	활동에 참여하는 구성원을 인정하고 아끼주는 태도	경청, 겸손, 감사, 상대 인정, 상대 존중, 다양성 수용(개방성), 공동체 의식(사회적 안전의식), 연대감, 자연 친화력 등

〈표 6〉 가치·태도 내용 요소의 수준별 분류 기준

태도 수준 \ 태도 유형	신체활동에 대한	
	탁월성 추구	올바른 참여(도전, 경쟁)
개인적 수준	인내심, 도전감	정직성
대인적 수준	책임감, 협동심	규범성, 배려심
사회적 수준	헌신성	공정성, 존중감

- 체육과 고유의 학습 내용으로서 명제적 지식(개념), 방법적 지식(수행), 가치·태도별 신체활동 학습의 수준은 다음의 <표 7>과 같이 계열화할 수 있다.

<표 7> 학년군별 내용 계열화 기준

학년군 \ 내용	명제적 지식(지식)	방법적 지식(기술)	가치·태도
초등 3-4학년군	개념적 수준	입문을 위한 기술	개인적 태도
초등 5-6학년군		참여를 위한 기술	
중등 1-3학년군	원리적 수준	제도화된 (경기) 활동을 위한 기술	대인적 태도
고등학교	이론적 수준	전문화된 기술	사회적 태도

← 수평적 학습 →

↑
계열적 학습
↓

- 넷째, 신체활동 학습의 수준은 활동을 통해 길러지는 기대되는 학습 결과로서 과정·기능의 수준에 의해 위계화된다. 아래 <표 8>의 과정·기능 요소는 체육교과의 내용 지식으로서 명제적(개념) 지식과 방법적(수행) 지식, 체육과 학습을 통해 길러지는 가치·태도의 행위를 수준별로 구분한 것으로, 과정·기능 내용 요소는 학년군별 수준에 따라 지식·이해 요소, 가치·태도 요소를 이해, 수행, 실천 행위로 구분하고 각 행위에 적합한 구체적인 행위 동사를 제시하였으며, 지식·이해 또는 가치·태도 요소와 과정·기능 요소를 결합하여 성취기준을 진술하였다.

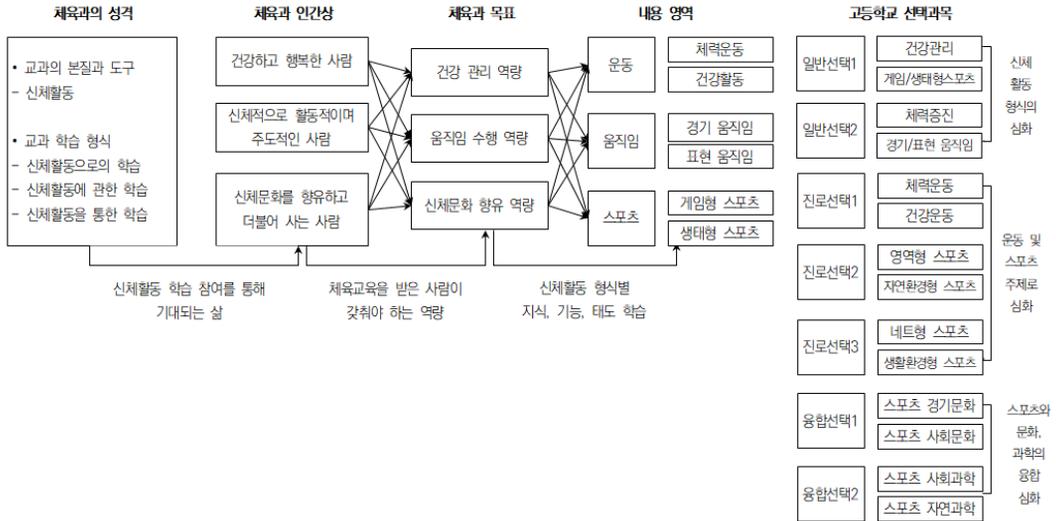
<표 8> 과정·기능 내용 요소의 선정 기준

공통 과정기능	성취기준에 기술하는 세부 기능으로서 행위 동사		
개념 지식 수준	알기 및 인식(개념)	적용 및 분석(원리)	종합 및 평가(이론)
이해하기	파악하기, 정의하기, 분류(구분)하기, 묘사하기, 설명하기 등	조사하기, 발견하기, 추출(요약)하기, 분석하기, 비교하기 등	해석하기, 판단하기, 의사결정하기, 감상하기 등
방법 지식 수준	기초(입문)	심화(참여)	전문(제도화)
수행하기	모방하기, 시도하기, 활용하기, 예방하기, 상호작용하기, 의사소통하기	계획하기, 진단하기, 측정하기, 유지하기, 활용하기, 적용하기, 수련하기, 개인하기, 경기하기, 구상하기, 표현하기, 조직하기, 대처하기 등	연결(융합)하기, 조합하기, 변형하기, 문제 해결하기, 전이하기, 조정하기, 습관화하기, 생활화하기 등
가치·태도 수준	수용(개인)	공감 및 가치화(대인)	확장 및 공유(사회)
실천하기	갖기, 실천하기, 발휘하기 등		

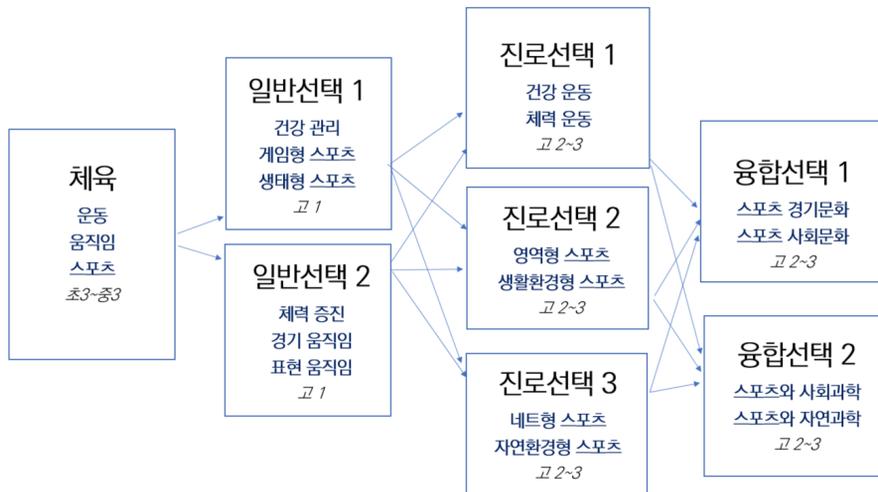
(2) 공통 과목의 내용 영역과 고등학교 선택과목¹⁰⁾ 내용 구성의 갈래

- 고등학교의 일반선택은 중학교까지 학습한 신체활동 유형으로서 내용 영역을 보다 심화하여 탐구하도록 구성된다. 따라서 일반선택 1과 2의 영역은 공통 과목의 세 가지 영역의 6가지 세부 범주를 활동의 연계성에 따라 구분하고 이를 심화할 수 있는 내용으로 구성된다. 진로 선택 1과 2는 일반선택 1, 2와 달리 공통과목의 세 가지 영역 내용을 단순하게 분화·심화하지 않고, 영역의 신체활동을 건강한 삶을 추구하는 운동, 문화 또는 생활로서 향유하는 삶을 추구하는 활동을 주제로 구성된다. 이는 운동 및 건강 계열, 스포츠 경기 및 문화계열로 구분되는 체육계열 학과로의 진로 교육에도 기여할 수 있다. 또한, 융합 선택 1과 2는 체육과에서 다루는 신체활동 영역 자체의 학습을 넘어 체육교과의 신체활동이 다양한 학문적 지식과 실생활로 어떻게 연계되고 나타날 수 있는지, 실제 신체활동을 체험하고 응용하는데 어떻게 작용할 수 있는지를 학습할 수 있는 내용으로 구성된다. 따라서 융합선택 1은 전통적인 스포츠 경기 문화(참여자, 용어, 규칙, 기능과 전략, 지역, 세계 대회, 관람, 중계 등 실제 스포츠 활동과 관련된 문화)와 이를 통해 파생된 스포츠 사회(또는 생활) 문화(스포츠의 역사, 철학, 문학, 예술 관련 서사 문화)로 구성되며, 융합 선택 2는 체육학의 두 가지 갈래인 사회과학(심리학, 사회학)과 자연과학(생리학, 역학)적 원리와 이론을 토대로 다양한 스포츠(신체활동) 현상을 분석하고 해석하며, 실제 스포츠 활동에 적용할 수 있는 내용으로 구성된다.

10) 현재 연구진은 고등학교 선택과목의 명칭과 갈래에 대해 교육부와 지속적으로 협의 중에 있으며, 본 내용의 과목별 영역 구성은 2021년 11월 교육부가 발표한 고등학교 선택과목이 아닌, 체육학의 학문적 지식 체계, 교육 현장의 의견을 바탕으로 작성한 것임.



[그림 3] 체육과의 인간상, 역량, 내용 및 선택과목의 계열



[그림 4] 고등학교 선택과목별 내용 구조

「 참고문헌 」

- 교육부 (2015). **체육과 교육과정**. 교육부 고시 제2015-74호 [별책 11].
- 교육부 (2022). 2022 개정 교육과정 총론 주요사항. 세종: 교육부 (2022.11.24.).
- 교육인적자원부(2007). **체육과 교육과정**, 서울: 교육부.
- 권점례, 이경언, 민용성, 김현미, 김기철, 김현정 (2018). **초·중등학교 교과 교육과정 국제 비교 연구: 국어, 사회, 수학, 체육, 음악 교과를 중심으로(RRC 2018-10)**. 한국교육과정평가원.
- 김명수 (2017). 2015 개정 체육과 교육과정의 특징과 현장 적용을 위한 과제. **한국초등체육학회지**, 23(1), 41-61.
- 김미진(2018). 미국과 호주 교육과정 비교를 통한 2015 개정 체육과 교육과정의 내용 제시 방식 검토. **교과교육연구**, 22(4), 251-263.
- 김원세, 김원정(2020). 중등 체육 교육 현장에서의 '안전' 영역 사고 판례 분석에 근거한 교사 핵심역량의 질적 탐색 과정. **한국체육학회**, 59(2), 75-96.
- 김원정(2016). 한국의 체육과 교육과정의 현주소와 미래. 한국스포츠교육학회 추계학술발표논문집, 11, 39-46.
- 박대원 (2017). 예비체육교사의 2015 개정 체육과 교육과정 도전 활동에 관한 인식과 변화 탐색. **한국스포츠교육학회지**, 24(2), 19-38.
- 박정준 (2017). 체육 교과 역량 함양 교육에 관한 지도주체별 인식 탐색. 한국체육교육학회지, 22(2), 1-17.
- 박정준, 유창완, 이규일(2022). 차기 국가 수준 체육과 교육과정의 성격 및 내용 체계 구성 방안. 한국스포츠교육학회, 29(1), 29-54.
- 백채영, 김원정(2020). 온라인 학습관리시스템(LMS)을 활용한 대학 교양 체육 '골프' 수업 과정에 대한 질적 사례 연구. 한국여성체육학회지, 34(4), 53-84.
- 송정란·홍희정 (2019). 체육교과 역량별 세부 핵심역량 요소 도출. 한국웰니스학회지, 14(2), 153-162.
- 신민혜, 조남기 (2015). 2015 개정 체육과 교육과정 시안에 따른 표현영역에서의 창의역량 하위요인과 적용. 한국체육정책학회지, 13(3), 121-133
- 유정애, 차은주 (2016). 중등학교 학생선수 핵심역량 요소 및 지표 개발. 한국체육학회지, 55(5), 237-248
- 유창완 (2018). 2015 개정 고등학교 체육과 교육과정의 현장 적용 방안 탐색. **한국체육교육학회지**, 23(2), 17-27.
- 유창완 (2020). 고교학점제에 따른 체육과 선택과목 개발 연구. **교과교육학연구**, 24(4), 361-372.
- 유창완, 윤기준, 전세명(2017). 교과 역량 반영 체육수업 실천의 난점과 과제 탐색. **한국체육학회지**, 56(5), 267-282.

- 유창완, 박정준, 이규일, 박지현, 김지현, 김정호, 고향경 (2021). 포스트코로나 대비 미래지향적 체육예술 교과
 군 교육과정 구성 방안 연구. 교육부 정책연구, 발간등록번호 11-1342000-000755-01.
- 윤기준(2019). 차기 국가수준 체육과 교육과정 개발에 필요한 쟁점. **체육과학연구**, 30(2), 360-370.
- 윤주석, 유지은, 류태호 (2020). 2015 개정 중학교 체육과 교육과정 안전영역의 체육수업 계획과 실행분석.
한국스포츠교육학회지, 27(2), 19-35.
- 이규일 (2021). 코로나 19 시대 청소년 신체활동의 필요성과 학교체육의 역할과 과제. **한국스포츠교육학회지**,
 28(1), 175-198.
- 이대중, 임은주 (2021). 국가수준 체육과 교육과정의 구현 실태 및 제고 방안. 중앙대학교 **Asian Journal
 of Physical Education of Sport Science**, 9(3), 49-70.
- 이미경, 서지영, 이근호, 조성민, 김기철, 유창완, 김종윤, 이재진, 윤기준(2018). **OECD Education 2030
 교육과정 내용 맵핑 참여 연구(RRC-2018-12)**. 충북: 한국교육과정평가원.
- 이승미, 함승연, 김현수, 이경남, 손지현, 김선희, 윤기준, 정미라, 김선경, 김지현(2018). **국가수준 교육과정
 문서 체제 분석 및 개선 방향 탐색 연구(RRC-2018-9)**. 한국교육과정평가원.
- 이용진 (2021). 내용을 기반으로(Content-based), 역량으로 발휘되는(Competency-driven) 교육과정을 바
 라며. 2021년 한국스포츠교육학회 추계학술대회 자료집, 83-94.
- 정현우 (2019). '교육과정 분류화'에 따른 2015 체육과 교육과정 분석. **한국스포츠교육학회지**, 26(4), 1-23.
- 정현철 (2018). 2015 개정 체육과 교육과정 고등학교 현장 적용 사례 및 과제 연구. **학습자중심교과교육연구**,
 18(11), 269-287.
- 조기희, 오승현 (2020). 2015 개정 체육과 교육과정의 현장 적용 실태와 지원 방안: 초등 3-4학년을 중심으로.
한국스포츠교육학회지, 27(3), 17-39.
- 주형미, 김종윤, 배화순, 변희현, 유금복, 서지영, 장근주, 박소영, 배주경 (2020). **2015 개정 교육과정에 따른
 초중학교 교과 교육내용의 적정성 분석: 체육, 음악, 미술(RRC-2020-6-3)**. 한국교육과정평가원.
- 진의남, 유창완, 장근주, 이영미, 박소영, 양윤정, 박소영, 양윤정, 백경선(2015). **핵심역량 증진 교과별 교육과정
 인식 및 요구: 실과, 체육, 음악, 미술 교과를 중심으로(ORM 2015-50-7)**. 한국교육과정평가원.
- 최의창 (2018). **스포츠 리터러시**. 서울: 레인보우북스.
- 홍후조 (2016). 2015 개정 교육과정의 총론과 교과 연계 방안 연구: 역량과 범교과 학습 주제를 중심으로.
 세종: 교육부.
- ACARA (2022). *Health and Physical Education(Version 8.4) Curriculum F-10*. Retrieved March 02,
 2022, from <https://www.australiancurriculum.edu.au/download?view=f10>.
- British Columbia Ministry of Education. (2021b). Physical and health education. Retrieved from
<https://curriculum.gov.bc.ca/curriculum/physical-healtheducation/10/core> (검색일: 2021.
 7. 26.)
- Graham, G., Holt/Hale, S. A., &Parker, M. (2010). Children Moving: A Reflective Approach to

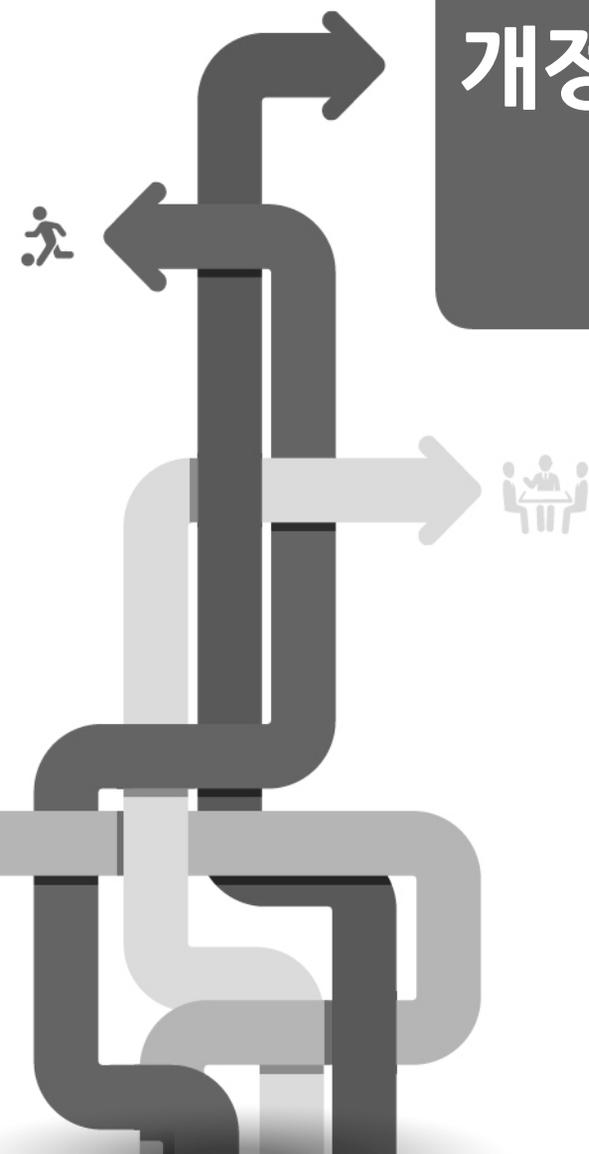
- Teaching Physical Education(8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Hoffman, S. J., (2013). Introduction to Kinesiology(4th Eds.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Laban, R., & Ullmann, L. (1971). The mastery of movement. Plays, Inc., Boston.
- Ministry of Education in Ontario(2019). Health and Physical Education Grades 1-8. Ministry of Education in Ontario.
- Ministry of Education in Singapore(2016). Physical Education Teaching & Learning Syllabus Primary, Secondary & Pre-University. Ministry of Education in Singapore.
- SHAPE (2013). *Grade-Level Outcomes for K-12 Physical Education*. Created by Curriculum Framework Task Force.
- Standal, F. (2015). Phenomenology and Pedagogy in Physical Education. London: Taylor & Francis Group.
- Stolz, S. A. (2014). The Philosophy of Physical Education: A new perspective. London: Taylor & Francis Group.
- Strong, W. B., Malina, R. M., Blimkie, C. J., Daniels, S. R., Dishman, R. K., Gutin, B., Hergenroeder, A. C., Must, A. Nixon, P. A., Pivarnik, J. M., Rowland, T., Trost, S., & Trudeau, F. (2005). Evidence based physical activity for school-age youth. *The Journal of Pediatrics*, 146(6), 732-737.
- The Curriculum Development Council(2017). *Physical Education. Key Learning Area Curriculum Guide*(Primary 1 to Secondary 6) in Hongkong.

2022 개정 체육과 교육과정 시안에 관한 토론

최의창(서울대학교 교수)

김홍식(한국체육대학교 교수)

고문수(경인교육대학교 교수)



토론

체계적이고 논리적인, 그러나 다소 혁신적인?

— 2022 개정 체육과 교육과정 시안 개발 연구 폭넓게 살펴보기 —

최의창(서울대학교 교수)

1. 서언

- <2022 개정 체육과 교육과정 시안 연구>는 매우 체계적이며 이론적이며 논리적으로 구성되고 실행된 연구라고 판단됨. 기존 교육과정의 특징과 부족한 점들을 잘 지적하고, 대안적인 새로운 이론과 연구들을 적절히 활용하였으며, 특히 개념과 용어들의 체계적 사용, 그리고 교육과정 구성 요소들 간의 논리적 연계성을 높이려고 한 점들이 눈에 띄게 두드러짐.
- 이외의 많은 장점들이 있으나 타 토론자분들께서 충분히 언급해주시기를 기대하며, 본 토론자는 주로 부족하거나 아쉽다고 생각되는 점들을 중심으로 토론 내용을 구성하였음. 연구와 개발의 현 단계에서 반영될 수 있는 것과 그렇지 못한 점들이 두서없이 섞여 있음을 양해 바람.

2. 본론

가. 개정 방향

1) 체육과 성격

- 가치 중심으로 체육과 성격을 규정한 것이 갖는 단점들을 비판하는 이론적 관점과 근거들이 잘못되거나 충분치 않다고 판단됨.
- 12쪽의 첫째, 둘째, 셋째 비판들은 ‘사실’의 문제가 아니라 ‘관점’의 문제임. 현상학 등 다른 철학적, 이론적 관점들에서 보았을 때에 그렇게 생각될 수 있음. “실제로”이런 일이 생겨나는지 그렇지 않은지에 대해서는 그동안 “충분하고도 결정적인 경험적 연구결과”가 나오지 않았고 또 인정되지도 않았기 때문에, 일방적인 주장이라고 반박될 수 있음(예, 유정애, 2022).
- 13쪽의 첫째, 둘째 비판들은 교육부(2015) 교육과정의 문장 “다양한 내면화하고 체육과 역

량을 길러야 한다”의 편파적 해석에 근거함. 본문의 주장처럼 “신체활동 참여를 통한 내면화 과정에서 역량이 길러진다”처럼, 세 가지가 연쇄적 관계를 이루고 있는 문장이 아님. 이 문장은 “지속적 참여를 통하여 첫째, 가치를 내면화하고, 둘째, 역량을 길러야 한다”라고 읽을 수도 있음. 내면화와 역량생성이 인과적 연쇄가 아니라, 두 가지 서로 구분되는 독립된 결과들을 나타냄.

2) 내용 체계 개선

- 14쪽 상단, 신체활동 역량 교육을 위해서는 신체활동 형식(운동 형식, 스포츠 형식, 댄스 형식 등)을 내용분류 기준으로 삼아야 한다는 주장은 충분한 논증과 검증이 부족하나, 신체활동 형식을 대안으로 하는 의견에 대해서는 동의.
- 14, 15쪽, 체육과 내용 체계에서 학교급별, 영역별 연계성 및 위계성 차원의 한계 지적은 동의. 하지만, 자연계 교과들에서와 같은(또는 유사하거나 어느 정도의) 연계성과 위계성 구축은 체육과에서는 불가능(엄격한 위계, 연계는 불필요). 신체활동 형식이나 종목들은 어떤 하나의 계통 체계 속에서 일관성있게 개발된 것이 아님. 이런 점에서 차라리 국어나 예술 등과 한 계통. 경험적인 정합성과 관례, 그리고 합의에 따른 내용체계 구성에 의존할 수밖에 없는 교과적 한계(한 종목이나 한 내용형식들에서의 연계적, 위계적 내용구성은 보다 수월. 여러 종목들이나 다른 형식들간에서 만족할만한 연계하기 및 위계잡기는 거의 불가능).

나. 개정 중점

1) 몸중심성 기반 성격 및 체계

- 19쪽, 몸중심성을 체육교과의 교육학적 토대개념으로 삼는 시도는 현 단계로서는 매우 시기상조(적어도, 개인적으로는, 한쪽으로 경도된 체육교육관). 현재 체육에서 체화적 인식론, 그리고 현상학적 신체론을 근거로 제시하고 있는 주장은 매우 최근에 극히 소수의 스포츠철학자 몇몇에 의해서 이론적 수준에서 제기되고 있음(스포츠심리학에서의 경험적 연구도 초기 단계, Cappuccio, 2019 참조. 최근 예외는 윤상아, 2021). 체육교과의 교육적 가치는 이 논리에 의해서만 튼튼하게 구축되는 것은 아님.
- 체육교육은 몸에 관한 것인가? 또는, 신체활동에 관한 것인가? 몸이란 어떤 존재인가? (화이트헤드 등이 주장하는 순진한 일원론이나) 현상학에서 말하는 몸. 이런 특징의 몸을 ‘몸’이라고 할 수 있을까? 본 연구에서는 정신의 특징을 포함하고 있는 신체로서의 몸을 의미하는 듯(인지적 작용이 가능한 것은 오로지 신체라는 작용체가 있기 때문이므로). 이런 몸은 그냥 ‘심신’(육신이

- 아니라) 또는 그냥 ‘사람’(육체나 마음 각각만 있는 것이 아니라)으로 불리도 무방하지 않은가?
- 체육의 학습은 신체와 더불어 시작되지만, 신체로 말미암아 생겨나는 것은 아님. (Hamlyn, 1978, p. 36. “칸트는 모든 지식은 경험을 통하여 나오기는 하지만, 반드시 경험으로부터 나오는 것은 아니라고 주장하였다”라는 문장을 체육적으로 변형함.)
 - “몸 중심성”에서 “중심성”이라는 것은 어떤 것을 의미하는가? 즉, 신체와 함께 시작하는 것, 또는 신체로부터 생겨나는 것? “모든 인식의 뿌리가 몸에 있음”을 전제하는 체화적인지론에서는 후자를 주장하고 있음(이런 경우, 몸 이외의 어떤 것이 존재하는 것 자체가 불가능. 정신/마음도 몸의 작용일 뿐). “몸중심성”이라고 하는 표현 자체가 어불성설화. 단지, 재강조의 의미뿐. “몸”을 강조하는 한, 겉은 일원론이지만 속은 여전히 이원론적 사고에서 벗어나지 못함(“통섭”을 소개한 에드워드 월슨의 주장이 결국 모든 학문의 자연과학으로의 수렴적 통섭을 의미하였기 때문에 지지를 받지 못한 것과 동일한 상황).
 - 체육교과와 다른 교과의 특별한 차이도 없어짐. 수학과 국어도 모두 몸에 근거하는 앎, 배움, 인식으로 되는 교과들이기 때문. 체육과 근본 논리에서는 동일하게 됨. 그런데, 앞에서 언급하였듯이, 학습의 근거로서 상정하는 이런 신체(몸)을 몸이라고 할 수 있을까? 심신(체) 또는 그냥 사람이라고 해야 하지 않을까?
 - 만약 이것을 부정하거나 거부하면, 즉 “육체가 사실적으로 먼저고, 그것이 인지(학습)을 가능하게 한다”고 주장하면, 일원론에 근거한다는 생각은 부정되어야 한다. 이것은 이원론의 몸/마음 분리를 수용하는 것이기 때문.
 - “몸이 매체다”와 “몸이 원천이다”는 완전히 다른 주장임. 몸 중심성은 전자나 후자로 모두 해석될 수 있음. ‘매체’의 작용과 역할을 어떻게 해석하는가가 또한 문제.
 - 체육교육의 출발점을 몸이나, 마음이나로 삼는 것은 소모적 논쟁(영어나 과학이나 수학에서 마음이나 몸이나를 논의하는 것과 동일하게) — 시작과 마침은 ‘사람’.
 - 체육교육의 주된 논의는 “신체활동”으로 재조정되어야 함(사실, 본 연구에서도 신체활동을 초점으로 삼고 있음). 신체활동에 의하지 않고는 체육의 학습이란 것은 발생하지도 않고, 적어도 체육교과에서의 학습으로서 무의미하기 때문(몸과 마음, 육체와 정신, 또는 사람의 성향들의 관계에 관한 연구는 그것 자체로도 독립적인 탐구 주제임은 인정).

2) 체육과는 건강교육과 체육교육의 통합

- 20쪽 하단과 21쪽 상단, “체육과목은 엄밀한 의미에서 건강교육과 체육교육으로 구분된다”는 서술은 부정확. 본 연구의 용어체계에서 본다면, 체육과는 “건강교육”과 “스포츠교육”(운동교

- 육, 움직임교육)으로 구분해야 논리적 구분이 보다 정확. 호주는 “Health and Physical Education”이지만, 스웨덴은 “Physical Education and Health”(Gerdin & Schenker, 2022)(이것을 보면, 건강교육과 체육교육이 아니라, “건강과 체육”이 보다 정확한 번역일 듯. 건강교육이라고 해도 큰 문제는 없겠지만. 미국은 거의 모든 주에서 HE와 PE가 독립된 과목들임)
- 체육에서 목표나 내용 측면에서 건강을 받아들였던 것은 체육과 자체가 “엄밀한 의미에서” 건강교육과 체육교육으로 되어있기(적어도, 선진외국에서 그런 교과목명을 채택하고 있기) 때문이 아님. 관례적이고 정치적인 이유로 그렇게 된 것이며, 이것이 사회통념상 당연한 것으로 받아들여졌기 때문임.
 - 다시 말하면, 본 절에서 제시하는 내용은 “건강”을 독립적인 내용영역으로 분리한 기준으로 이유로서는 부적합하고 부족하다는 것임. 건강은 누구도 간과할 수 없는 매우 중요한 교육의 이슈가 되었고, 체육교과가 상식적으로 가장 적합한 과목이 될 수 밖에 없는 현실임. 단, 한국은 “건강및체육” 교과가 아님을 명심해야함. 독립된 “건강교과”는 매우 전문적인 의학적 지식들이 상당히 많은 내용을 차지.

3) 신체활동 형식중심 내용 체계

- 가치 중심에서 형식 중심(운동, 움직임, 스포츠) 내용 체계로의 전환은 신선하며 새로운 교육과정의 척추뼈대로서 의미 있음.
- 다만, 23쪽, 24쪽에서 설명되어있는 바대로, “움직임 개념틀”과 “기본움직임 + 경기기술”의 개념틀이 다소 “순진한 개념화”(또는 낙관적 개념화)로 판단됨. “캐나다, 호주, 싱가포르 등의 체육과 교육과정을 살펴보면, 내용 영역에서 초등학교부터 고등학교까지의 움직임에 대한 체계적인 접근이 이루어지고 있다. 특히 초등학교에서는” 초등학교 저학년(1, 2학년, 또는 3학년) 수준에서는 이러한 개념화가 조금이라도 실천될 수 있다고 추측되나, 4학년 이후에는 현실과 현장에서는 기대만큼 실행되지 못할 것으로 예측됨.
- 신체활동 형식을 구분하는 방식은 여러 학자들에 의해서 제안됨. 일례로, Charles(2002)는 physical activity 대신에 movement라는 용어를 사용하며, Sportive Movement, Symbolic Movement, Supportive Movement의 구분을 제시함. 유희적 활동, 상징적 활동, 건강적 활동이라고 번역할 수 있음. 최의창(2018)은 movement, exercise, martial arts, sport, leisure, dance, play의 7가지 유형으로 구분(물론, 학술논문이나 대학교재가 아니라, 국가교육과정에 어느 한 학자나 사람의 개념과 주장을 전적으로 활용하는 것은 되도록 피해야 할 것임)
- 라반이나 홀트 등의 개념틀도 역시 마찬가지로 “초등 저학년” 수준에 가장 적합하고 유용함.

“초등 고학년” 특히나 “중등”에서는 교과 내용을 조직하는 틀로서의 유용성과 게임 위주의 실기, 활동 수업에서는 현장성이 떨어짐.

다. 추구하는 인간상

1) 실현하고자 하는 인간상

- 26쪽 중반, “건강하고 행복한 사람, 신체적으로 활동적이며 주도적인 사람, 신체문화를 향유하고 더불어 사는 사람”(삶). 세 부분으로의 구성은 적절하다고 판단됨, 다만, 서술적 통일성을 고려해야할 듯. 두 번째, 세 번째 서술에는 “대상과 객체”가 기술됨. 즉, 첫 번째는 (예로서) “신체적, 정신적, 사회적으로 건강한 사람” 식으로 기술되어야 일관성 있고 분명한 뜻이 드러남.
- 첫 번째 특징을 지닌 사람을 다르게 기술해야 되는 또 다른 이유는, “행복한”이란 서술어 때문임. 이상적 인간상을 위한 서술임을 감안하더라도 지나치게 포괄적이며 모호한 표현. 3가지 특징을 지닌 사람을 통합적으로 “행복한 사람”이라고 부를 수 있지 않을까? 이런 3가지 목표를 성취한 상태에 다다른 사람이 느끼게 되는 최종, 종합적 상태. 다른 교과에서도 이상적 인간상에 “행복한 사람”을 언급하는지 살펴볼 필요.
- (이것은 작은 것이기는 하나 지적할 필요는 있을 듯) 여기서는 “..... 사람”으로 표현했는데, 26쪽 중반이하 각각 설명하는 첫째, 둘째, 셋째, 내용에서는 “.... 삶”(삶의 방식과 동일한 의미로 사용하고 있음)으로 돌려씀. 사람이나 삶이나 너무 잘 맞아떨어지는 서술이라서 그 차이가 느껴지지 않으나, 신중하게 잘 판단하여 서술해야 함(인간상과 인생상의 혼동?)

2) 구체적 역량

- 27쪽 이하, 세 가지 인간상에 따른 구체적 역량 세 가지의 “순서지움”에 대한 근본적 고민이 더 해주면 좋을듯함(현실적으로 바꾸기는 쉽지 않아 보이나 그럼에도 제기하여 보다 나은 선택을 자극하고자 함).
- “건강한 사람”이 체육과 인간상의 가장 첫 번째 목표인가? 두 번째 또는 세 번째는 첫 번째가 될 수 없나? “건강”은 체육과가 날 때부터 장착한 디폴트 목표인가? 호주도 그런가? 미국도 그런가? 일본과 중국도? 건강을 첫 번째로 놓는 것은 연구자들의 개인적(집단적) “이데올로기” 또는 “무의식”이 반영된 것은 아닌가? 세 번째로 갈 수는 없는가?
- 물론, 이런 의문은 곧바로, 역량 기술의 순서도 뒤바뀌도록 할 것임. 예를 들어, 움직임 수행역량, 신체문화 향유역량, 건강관리 역량으로. “체육과는 인간 움직임, 신체활동을 학습하는 교

과”(25쪽 상단)라는 말로부터 논리적으로 따라 나오는 순서로는 이것이 더욱 적합할 듯함. 신체 활동은 건강과 관련이 있지만, 건강이 최우선이거나 가장 중요한 사안은 아님. 만약, 당연히 그렇다고 생각한다면, 바로 그것이 연구자들의 집단적 무의식일 가능성이 높음. 그리하여 인지하지 못하고, 논리적인 모순을 구사함(사실, 대부분의 체육교사들도 무의식적으로 받아들여 이것을 인지하지 못할 것이라고 예상함).

- 결국, 이 이슈는 체육과 내용 영역으로서의 신체활동 형식 분류와 선정(3가지)에 도미노식 영향을 미치게 됨(눈 꼭 감고 모른 척하면서 문제시하지 않고 그냥 여기서 그칠 수도 있음).

라. 내용 영역과 세부 범주

1) 내용 영역 분류 프레임

- 29쪽, 30쪽, 내용 영역과 세부 범주 구분의 전반적인 일체성(정합성과 합치성)은 이것 자체로는 매우 높다고 판단됨. 체육과 교육과정을 실제적으로 구체화하기 위해서 충분한 수준임.
- 다만, 30쪽 중반, 신체활동을 “운동과 기술적 움직임”으로 구분하고, 다시 기술적 움직임을 “움직임과 스포츠”로 분류하는 프레임은 이전의 여지가 다분함. Hoffman(2013)은 전자는 exercise와 skilled movement, 후자는 developmental skill과 sport로 표현하였으나, 본 연구에서는 developmental movement로 의역함. 이것 자체로는 크게 문제 되지 않다고 생각됨.
- 하지만, “움직임의 체계적 학습과 이를 통한 운동 및 스포츠 영역의 체계적 발달을 강조하기 위해 움직임 영역을 스포츠와 분리하여 별도의 독립된 영역으로 선정하였다”는 입장은 수정되어야 함. 운동과 움직임은 종류상으로 서로 구분되는 신체활동들임. 움직임(skilled movement, 특히 developmental movement)을 제대로 한다고 하여 운동(exercise)의 체계적 발달이 실현되지는 않음(그래서 서로 다른 분류로 나눈 것임. 서로 다른 종류의 활동이라 전이가 자동적 또는 효과적으로 이루어지지 않기 때문).
- 따라서, 운동, 움직임, 스포츠라는 내용 영역들은 서로 연계성과 위계성이 약함. 움직임과 스포츠는 그나마 어느 정도의 연계성, 위계성을 찾을 수 있음. 이 둘과 운동은 연계성이나 위계성의 측면에서는 거의 상관이 없는 정도라고 할 수 있음.
- 이 논점은, 내용 영역의 서술(배열) 순서를 다시 한번 고민하도록 만들. 즉, 움직임, 스포츠, 건강의 순서도 논리적으로 틀리지 않을 수 있다는 것임. 이 논점은 위에서 대안적으로 언급한 순서대로 <인간상, 역량, 내용 영역>의 일관성을 확보하는 하나의 방안이 될 수 있음.

2) 내용요소의 배열순서

- 32쪽 표4, 총론에서 지정한 교과 내용 범주 “지식이해, 과정기능, 가치태도”의 서술순서는 현재로도 큰 문제가 없어 보이지만, 체육과의 입장에서는 한 번 주체적으로 고민해야한다고 생각됨.
- 이 프레임워크, 즉 “지식, 기능, 태도”는 “주지교과적 입장”에서의 순서임. 주된 교과내용이 “명제적 지식”으로 되어 있을 때에는 당연히 이 순서대로 중요도가 매겨지는 것이 상식임. 하지만, 체육, 음악, 미술, 기술 등에서는 “방법적 지식”이 일차적 교과 내용이며, 그에 따라 가장 기초적인 교육내용 종류의 습득과 숙달을 시작으로 학습이란 것이 진행되어야 할 것임. “과정기능, 지식이해, 가치태도”가 좀더 체육과의 상식적인 순서라고 생각됨.
- 체육과 교육과정의 성취기준 진술에서도 체육과의 주체성을 살린다면 그렇게 해야하지 않을까 생각됨. 최종적으로 평가할 때에도 가장 우선적이고 많은 부분을 차지하는 방법적 지식이 우선되어야함(이번 개정 연구담당자들의 기본적 철학과 가치가 제대로 반영되려고 한다면, 이런 측면에서의 변화가 당연히 함께 고려되어야 할 것임).
- 이럴 경우, 연쇄적으로 35쪽의 표7과 표8의 내용 위치와 순서도 재조정되어야 할 것임(표7에서는 방법적 지식이 쉼 왼쪽, 명제적 지식 가운데, 가치태도 오른쪽. 표8에서는 쉼 위에 방법지식 수준, 가운데 개념지식 수준, 쉼 아래 가치태도 수준)

바. 공통과목

- 고등학교 7과목의 3분류(일반선택, 진로선택, 융합선택) 전체적으로 다루는 내용면에서 상호 배타적으로 잘 구분되어 분류되었다고 판단됨
- 다만, 융합선택1의 스포츠사회문화는 전체 분류명칭 체계상으로는 실제 구성 내용면으로는 “스포츠 인문문화”가 좀 더 적합함.

사. 부록

- 42쪽 그림 1, <역할, 학습, 역량의 관계>를 완전히 재작성(그림 자체가 올바른지 새로운 구조로 재작성). 이 그림에 들어갈 핵심적 구성요소들이 올바르게 선택되었는지, 그림의 모양과 화살표 등이 제대로 그려졌는지 등등이 완전히 새로이 고려되어야함. 물론, 앞에서 지적한 부분들의 구체적 내용들을 반영한다면, 그에 따른 “묘사와 용어들”도 함께 재진술.
- 45쪽~47쪽 표, 만약 본론 부분들의 제언들 가운데 수정 반영된다면, 내용 체계 5~6학년의 세부 범주 내에서의 진술들(순서와 내용들)도 함께 고려되어야 함. 특히, 46쪽, “움직임” 영역. 예

로, “경기움직임” 중학교 “동작경기 기능과 움직임의 과학적 원리”에서 “기능과 움직임”의 차이와 구분은?(움직임이 이미 기능 포함된 개념?)

- 학년별로 범주별 세부적 교육내용의 예시(예, 기록경기, 스포츠표현 등)는 어디에서 제시되는지?

3. 결어

- 본문에서 언급하였듯이 몇몇 곳에서의 미흡한 점들이 발견되나, 전체적으로 판단할 때, 2015 체육과 교육과정의 가치 중심 프레임워크를 극복하기 위한 대안적 접근으로서 큰 무리는 없어 보임.
- 이론적 바탕의 측면에서 “체육”이라는 교과와 독자적 위치와 가치 확보에 집착하여, 국가 교육과정임에도 불구하고 아직 일반적이지도 경험적 연구 근거도 충분치 않은 개념적 근거들에 정도 이상으로 의존하는 편향성(혁신성?)이 보여지며 이것을 중화시키거나 극복하는 조치가 필요해 보임(다만, 자세한 연구 근거들은 ‘부록’으로 제시된 ‘개정 교육과정’(안)에서는 직접적으로 서술이나 설명되지 않으므로 약간의 조정만이 필요할지도 모름).
- 구조화된 설명을 위하여 지나친 영어 용어 사용으로(개념적 근거를 서양적, 영어적 사고방식에 의존하여) 현장 교사들의 이해를 돕는 측면과 그렇지 못한 측면이 동시에 예상됨.
- “움직임” 영역은 새로운 초등교과서 작성과 초등현장에서의 지도 현실에 당장의 어려움이 예상됨.
- 연구 전체에 한국어를 영어로 표현한 부분들에 대한 일관성이 제고될 수 있도록 재검토 당부.

「 참고문헌 」

- 유정애(2022). 국가수준 체육과 교육과정 개정 담론의 분석 및 비평. **한국스포츠교육학회지**, 29(1), 1-28.
- 윤상아(2021). **초등수업에서 신체움직임은 어떻게 통합되는가?: 움직임통합 수업에 대한 초등교사들의 인식과 실천**. 서울대학교대학원 석사학위논문.
- 최의창(2018). **스포츠 리터러시**. 서울: 레인보우 북스.
- Cappuccio, M. (Ed.)(2019). *Handbook of embodied cognition and sport psychology*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Charles, J. (2002). *Contemporary Kinesiology*(2nd ed.). Champaign, IL: Stripes Publishing.
- Gerdin, G., & Schenker, K. (2022). Democracy, equity and social justice: The construction of 'health' in Swedish physical education and health. In J. Stirrup & O. Hooper(Eds.) *Critical pedagogies in physical education, physical activity and health*(pp. 27-39). London: Routledge.
- Hamlyn, D. (1978). *Experience and the growth of understanding*. 이흥우(역)(2010). **교육인식론: 경험과 이해의 성장**. 서울: 교육과학사.
- Hoffman, S. (2013). *Introduction to Kinesiology*(4th ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.

토론

체육과의 성격과 목표를 중심으로

김홍식(한국체육대학교 교수)

금 번 개정(안)(이하, 개정(안))은 총론적 배경 및 요구, 체육교과의 과거와 미래를 관류하는 과제 등을 증충적이고 복합적으로 고려, 반영하고자 하는 개발진의 의도를 충분히 확인할 수 있다. 동시에 과거에도 그러했듯이 개정은 최소한 뚜렷한 발전 변모를 보여야 한다는 교육계와 학술계의 습관적 기대가 주는 강박을 절감할 수 있게 한다.

개발진의 선별적 검토 요청을 고려하면서 의견이 분분할 수 있는 문장, 용어에 대한 개별 견해를 밝히기를 가급적 지양하고, “2. 체육과 교육과정 개정의 주요 내용”의 적합성을 중심으로, 구성 순서에 따라, 재차의 검토가 필요하다고 여기는 부분들을 뽑아 살펴보았다. 동시에 예시의 의도를 담고자 했다.

가. 체육과의 성격과 목표

1) 체육과 성격과 목적의 재설정

- 체육과는 신체활동, 즉 인간의 움직임(human movement)을 학습하는 교과이다. 움직임은 단지 놀이나 스포츠 활동뿐만 아니라 일상생활, 직업 활동 등 인간이 사회 속에서 생존하고 보다 행복한 삶을 영위할 수 있는 토대가 된다.

개정(안)은 자체에 담겨있듯이, 체육교과의 주제(신체활동), 영역 등의 설정에서 상당 부분을 Hoffman(2013)의 Introduction to kinesiology에 근거하고 있다. 이 책에 따르면, 신체활동(physical activity)과 [인간]움직임([human] movement)의 개념적 관계는 다음과 같다.

“Movement is a necessary but not sufficient condition for physical activity.”(p.6)

이 문장에 따르면 신체활동과 [인간]움직임은 후자가 전자의 필요조건이지만 충분조건은 아니다. 따라서 양자의 관계는 “신체활동 → [인간]움직임 AND [인간]움직임 ⇏ 신체활동”이다. 결국,

양자는 동치(同値)가 아니며, 그러므로 위에서 “신체활동, 즉 인간의 움직임(human movement)”라는 문장은 개정(안)의 이론적 근거/전거를 감안하면 일관적이지 못하다, 즉 정합성이 결여하다는 논란이 있을 수 있을 것이다.

이 사항은 체육과의 성격, 그 중에서도 토대의 토대가 되는 교과와 관련이 있다는 점에서 충분한 검토가 있어야 할 것이다.

- 따라서 체육과는 신체활동을 통해 이러한 신체활동 역량을 길러주는 것을 목적으로 하며, 건강하고 행복한 삶, 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶, 신체문화를 향유하며 사회 속에서 바람직하고 더불어 살 수 있는 역량을 길러주는 교과이다.

“신체활동을 통해 신체활동 역량을 길러주는 것을 목적”은 동의반복이라는 인상을 준다. 아마도 (~~한) 신체활동을 통해 신체활동을 (~~할 수 있는) 역량을 기른다는 식으로 표현할 수 있는 의미를 축약한, 수단과 목적의 제시가 충분하지 않은 결과로 보이기도 한다. 또한 “신체활동 역량을 길러주는 것”이라는 목적이 제시되었는데, 이어지는 “건강하고 ~~역량을 길러주는”이라는 다른, 혹은 부연의 목적이 제시됨으로써 수단(과정)과 목적, 혹은 과정목적과 궁극목적 등을 보다 선명하게 확인시킬 필요가 있을 것이다.

한편, ‘건강과 행복’, ‘행복한 삶과 주도적 삶과 더불어 사는 삶’에 담긴 개념들 간에는 병치 관계 보다는 포함 관계가 성립할 가능성이 있는 듯하다. 즉 건강은 행복의 필요조건이고, 주도적 삶이나 더불어 사는 삶은 행복한 삶의 필요조건이라고 할 수도 있을 것이다.

목적의 설정에 포함된 핵심적 용어들, 개념들의 의미 규정과 그들 간의 관계 설정은 교과과정의 본체라 할 영역, 내용 등의 구성을 위한 근거 틀이 된다는 점에서 보다 합당한 설정은 가벼이 할 사안은 결코 아닐 것이다.

2) 체육과의 본질로서 신체활동 개념의 정립과 학습 방식의 설정

- 신체활동 역량은 ‘신체활동을 위한 학습’(Learning in Physical Activity), ‘신체활동에 관한 학습’(Learning about Physical Activity), ‘신체활동을 통한 학습’(Learning through Physical Activity) 방식으로 함양될 수 있다. 첫째, 신체활동을 위한 학습은 신체의 이해를

“신체활동을 위한 학습”이라는 표현은 신체활동이 목적이라는 의미인데, 신체활동이 목적이 될 수 있는지 의문이 생긴다. 신체활동이 목적이라면 신체활동을 해야 하는 이유, 신체활동을 가르쳐야 하는 이유를 구할 필요가 없다. 왜냐하면 그 자체가 목적으로 다른 수단적 활동/노력의 이유가

될 것이기 때문이다. 앞의 목적에서 밝히고 있듯이 신체활동은 행복한 삶을 위한 것으로, 목적이 아니라 수단이다. 물론 2차적, 과정적 목적일 수는 있다. 그러나 교과와 성격과 목표를 제시함에 있어서 이러한 표현은 부적절한 감이 있다. 예를 들어, 수학을 위한 학습, 과학을 위한 학습 등등의 표현이 어색함에서 그 부적절함을 엿볼 수 있을 듯하다. 과거 교과과정에 등장했던 문장의 타성적 활용으로 보인다.

바탕으로 신체활동에 입문하는 초보적 단계에서 일상생활에서의 실천 단계에 이르는 신체활동 자체에 참여하기 위한 능력을 기르는 학습과 관련한다. 초보적 단계에서 학생들은 기본 움직임 기술을 배우고, 움직임 형식(운동, 움직임, 스포츠)과 관련된 지식, 기술, 전략을 습득·적용하며, 궁극적으로 개인의 삶의 영역에서 신체활동을 계획하고 실천하는 과정을 경험한다. 둘째, 신체활동에 관한 학습은 다양한 학문 영역에서 경험적 및 이론적으로 분석된 신체활동 현상에 대한 감식안을 기르는 학습과 관련된다. 이 학습에서는 학생들이 신체활동을 인문적, 과학적, 예술적 지식 측면에서 학습하며, 신체활동의 의미와 효과를 이해하고 개인의 삶의 영역에서 향유할 수 있도록 한다. 셋째, 신체활동을 통한 학습은 신체활동의 참여 결과를 종합하며 신체활동에 대한 가치와 태도를 함양하는 데 초점을 두는 학습이다.

“초보적 단계, 실천 단계”는 동일한 맥락에 놓을 수 있는 단계는 아닐 것이다. 초보-숙련, 이해-실천 등처럼 단계의 성격에 합당해야 할 것이다. “움직임 형식(운동, 움직임, 스포츠)”에서 괄호 안 밖에 동일한 용어 ‘움직임’이 놓인 것은 혼란을 발생시킨다. 밖의 움직임은 안의 움직임을 포괄하는 상위 개념의 용어라 할 것인데, 그렇다면 이 둘은 달리 표기되어야 한다. “지식, 기술, 전략”에서 전략이 지식, 기술과 상호배타적 개념이라고 할 수 있는지 의문이다. “~분석된 신체활동에 대한 감식안”: 분석되었는데 어떤 감식안(느끼고 파악할 수 있는 눈/능력)이 필요할지 의문이다. 또한 교과과정은 매우 함축적 문서로서 다수의 정의들이 등장한다. 정의는 잘 알려지지 않은 용어를 이미 잘 알려진 용어로 바꾸어 표현, 혹은 풀어줌으로써 이해를 돕고자 하는 것이다. 만일 정의하는 문장들이 쉽게 독해하기 어렵고 추가의 정의가 필요하다면 적절한 정의 문장이라고 하기는 어려울 것이다.

3) 체육과가 추구하는 인간상의 설정과 역량의 재구성

- 체육과는 총론의 인간상과 체육이 추구하는 목적을 토대로, 체육과 교육을 통해 실현하고자 하는 인간상을 '건강하고 행복한 사람', '신체적으로 활동적이며 주도적인 사람', '신체문화를 향유하고 더불어 사는 사람'의 세 가지로 설정하였다. 이는 다음과 같이 최근 국내외에서 강조되고 있는 신체활동의 효과와 이를 통한 체육교육의 역할을 반영한 것이다.

“건강, 행복, 활동적, 주도적, 향유, 더불어 삶”의 관계는 병립, 배타로 보이게 하는 것은 논란의 여지가 있음을 앞에서 다루었다. “신체활동의 효과와 이를 통한 체육교육의 역할”: ‘신체활동의 효과’, ‘이를 통한’은 AND의 성격인지, VIA의 성격인지 파악하기 어렵다. ‘신체활동의 효과를 ~~하는 체육교육의 역할’과 같은 형식이 보다 적합해 보인다.

있다. 특히 미래 사회는 생태 환경 문제, 생활 방식의 좌식화 문제, 정신관련 질환 문제, 사회의 개인화 문제 등과 같이 시대와 사회적 변화에 따라 다양한 건강 관련 문제들이 나타나고 있다. 이에 따라, 학생들은 체육과 교육을 통해 개인과 사회, 더 나아가 생태적 측면에서 건강을 저해하는 요소들을 발견하고 대처하며, 건강하고 행복한 삶을 영위해 나갈 수 있는 건강 관리 역량을 함양할 수 있다.

미래 사회에서 예상되는 양상이기 보다는 이미 나타난 양상이 대부분이라고 할 것이다. 무리한 표현보다는 ‘~~한 문제가 널리 나타나고 있으며 미래에는 ~~한 문제가 새로이 나타나거나, 더욱 심각해 질 것이다.’의 서술이 보다 합당할 것이다.

- 둘째, 신체활동은 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶을 견인한다. 이때, 신체적으로 활동적이라는 것은 고도화된 움직임 능력을 바탕으로 신체활동과 관련된 여러 가지 문제들을 적극적으로 해결하며, 일상에서 다양한 신체활동에 적극적으로 참여하는 것을 말한다. 첨단 기술

“활동적”, “주도적” 중에 의식적 맥락, 실천적 맥락에서 무엇이 우선하는지 따져볼 여지가 있다. 또한 활동적인 삶은 주도적이며, 주도적인 삶은 활동적이라고 볼 수도 있다. 이렇듯 이해를 돕고자 하는 서술들이 불필요한 혼란, 논란을 야기할 가능성을 배제해야 할 것이다.

- 셋째, 신체활동은 신체와 관련된 고유한 문화를 향유하고 더불어 사는 삶에 기여한다. 인류의 문명화 과정에서 신체활동 문화는 신체적 탁월성을 겨루는 경기 문화, 인간의 삶을 풍요롭게 하는 놀이 및 여가 문화, 신체적 움직임이 미적으로 승화된 예술(표현) 문화, 제도화된 신체활동에 내재된 정신 문화, 건강한 생활을 지향하는 과정에서 습관화된 건강 문화 등으로 발전하며 보편적인 문화 현상으로 인정받고 있다. 특히, 신체활동은 개인 혹은 타인과 함께

위의 문화들 중에서 “정신 문화”는 다른 문화들에 스며있는, 편재하는 것이라고 보아야 할 것이다. 또한 “문화 현상”으로 인정받기 보다는 “문화”로 인정받는다고 말하는 것이 보다 간명할 것이다.

받고 있다. 이에 따라, 학생들은 체육과 교육을 통해 개인의 삶을 풍요롭게 만드는 신체활동 문화를 일생에 걸쳐 향유하며 더불어 살아갈 수 있는 신체활동 향유 역량을 함양할 수 있다.

- 이처럼 체육과가 추구하는 세 가지 인간상과 삶의 방식은 신체활동 역량의 함양을 통해 실현된다. 첫째, 건강하고 행복한 삶을 추구하는 인간은 다양한 신체활동 중 체력 운동과 건강 운동의 수행 능력을 토대로 건강을 증진하며, 건강 관련 지식 및 활동에 참여하며 건강을 관리하고, 일상에서 건강 문화를 향유하는 사람이다. 둘째, 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶을

위의 두 문단 중 밑줄을 친 두 개의 문장은 순환논리로 보인다. 즉 ‘~~하게 살 수 있기 위해서는 신체활동 역량을 함양해야 한다.’와 ‘신체활동 역량을 함양하면 ~~하게 살 수 있게 된다.’의 식이다.

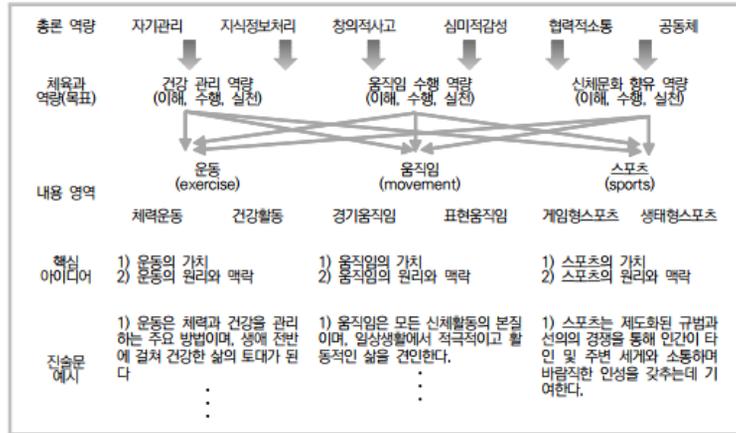
4) 체육과 역량과 총론 핵심역량의 관계 설정

아래 그림에 관해 몇 가지 의문을 표한다. 첫째, 총론 역량은 분절적이거나, 총론 역량 항목에서 체육과역량 항목으로 직결되는 맥락이 강조되는 성격이라고 보일 가능성을 엿보이는 것은 논란의 여지가 있을 것이다. 역량이 강조되는 개정 시도라는 점에서 역량의 의미, 적용을 정확하고 분명하게 반영, 표현해야 할 것이다. 진술문 예시를 고려하면 총론 역량 항목은 상하로 직결된다는 인상을 강하게 풍긴다.

둘째, “경기움직임과 스포츠”의 관계는 밀착될 것인데, 별개의 영역으로 분리시키는 것은 의아하다.

셋째, “게임형과 생태형”은 범주의 배타성 원리에 적합하지 않은 듯하다.

넷째, “움직임은 모든 신체활동의 본질”인 것은 앞에서 확인했듯이 필요충분의 관계로 보면 잘 못된 것은 아니나, ‘본질’이라는 표현은 신체활동보다 움직임이 보다 강조되어야 할 것으로 오인될 가능성이 있어 보인다. ‘원천’, ‘바탕’과 같은 표현을 생각해 본다.



〈그림 2〉 체육과 영역별 핵심 아이디어 선정 원리

- 신체활동은 크게 운동, 기술적 움직임(skilled movement)으로 구분되며, 기술적 움직임은 움직임(developmental movement)과 스포츠(sport)로 분류된다(Hoffman, 2013). 2022 개정 체육과 교육과정에서는 이를 토대로 공통 과목의 영역을 체육과의 본질인 신체활동의 형식에 따라 '운동' 영역, '움직임' 영역, '스포츠' 영역으로 구분하였다. 특히 이번 교육과정 개정에서는 움직임의 체계적 학습과 이를 통한 운동 및 스포츠 영역의 체계적 발달을 강조하기 위해 움직임 영역을 스포츠와 분리하여 별도의 독립된 영역으로 선정하였다.

위의 문단에 관해 몇 가지 의문을 표한다. 첫째, “기술적 움직임은 움직임(developmental movement)과”에서 ‘developmental movement’은 ‘developmental skill’의 오타로 보인다. Hoffman(2013)은(Newell, 1990a에 근거로 하여) 신체활동을 다음과 같이 분류한다.

- Physical activity 신체활동
 - Exercise 증진운동
 - Training 체력(증진)운동
 - Health-related exercise 건강(증진)운동
 - Therapeutic exercise 처치(회복)운동
 - Skilled movement 숙련운동
 - Sport 경기운동
 - Developmental skills 발달(기술)운동

둘째, “체육과의 본질인 신체활동”이라기보다는 ‘체육과의 초점(focus) 혹은 주제(subject matter)’라고 하는 것이 보다 합당할 수 있겠다. Physical activity는 사전 그대로 일반명사로서의 physical activity(신체활동)라기보다는 체육교육, 체육학에서 연구와 교육의 대상을 특정하기 위해 약정하여 사용하는 이름(고유명)이라고 보아야 할 것이다.

셋째, “신체활동의 형식에 따라 ‘운동’ 영역, ‘움직임’ 영역, ‘스포츠’ 영역으로 구분하였다.”: Hoffman은 물론 개안(안)에서도 움직임(movement)은 신체활동의 상위, 포괄적 개념어이다. 따라서 신체활동의 형식으로 ‘움직임’ 영역을 둔 것은 모순이다. 이에 관해 주7)을 통해 여기서의 ‘움직임’은 ‘발달(에 적합한) 움직임’(developmental movement)이라고 했는데, 그렇다면 그렇게 표기하는 것이 오히려, 혼란을 피하는 길일 것이다.

넷째, Hoffman(2013)은 증진운동(Exercise)은 3가지의 하위 범주 또는 형식으로, 숙련운동(Skilled movement)은 2가지로 분류한다. 하위 범주, 형식은 모두 5가지이다. 그렇다면 개정(안)의 운동(Exercise), 움직임(Developmental skills), 스포츠(Sport)의 3가지 영역 구분은 Hoffman의 주장과 같지 않다. 체육교과와 내용/학습 분량과 같은 중요한 사항을 고려하여 수정, 변경할 수 있을 것이다. 그렇다면 그러했다고 밝히면 의도하지 않은 부담을 덜 것이다.

검토 의견을 마치면서, 덧붙인다. 교과과정의 편성 및 발간은 국가수준의 공적 지침을 밝히고 교사, 학생이 교수와 학습에 활용하게 하기 위함이다. 따라서 쉽게 독해할 수 있어야 한다. 갑론을박, 각양각색의 해석, 과도한 추가 해설을 최소화할 수 있어야 할 것이다.

「 참고문헌 」

Hoffman, Shirl J. (2013). *Introduction to kinesiology: Studying physical activity*(3th ed.). IL: Human Kinetics.

토론

체육과 성격 및 목표, 내용 체계 시안에 관한 토론

고문수(경인교육대학교 교수)

I. 새로운 체육과 교육과정의 출발선에서

우리는 교육과정이 개정될 때마다 다음과 같은 질문을 던지곤 한다. ‘왜 체육과 교육과정을 또다시 개발하는가?’, ‘어떤 내용으로 어떻게 개발해야 하는가?’, ‘교육과정 개발이 현장의 체육교육에 어떤 변화를 줄 수 있는가?’ 등이다. 오늘 체육과 교육과정 공청회도 바로 위의 질문들에게 대한 명확한 답을 찾기 위한 시작점이면서 시의적절한 교육과정 개발의 단초를 제공하기 위함이다.

본 토론자는 체육과 교육과정의 시안은 효율적인 체육과 교수학습을 위한 ‘이론적 틀’이라고 생각한다. 2022 개정 체육과 교육과정의 시안은 교육과정 총론을 수용하고, 국가·사회적 요구와 체육교과 자체의 내적 요구를 반영하여 올바른 체육교육의 모습을 지향하는 방향타 역할을 수행해야 한다.

II. 2022 개정 체육과 교육과정 시안 개발

- 성격, 목표, 내용 체계의 설계 측면-

2022 개정 체육과 교육과정의 시안은 성격, 목표, 내용 체계에 이르기까지 매우 긴밀하고 유기적인 설계를 구축하였다. 이는 교육과정의 설계가 치밀함을 드러내는 대목이다. 체육과 역량을 ‘건강 관리 역량, 움직임 수행 역량, 신체문화 향유 역량’으로 제시한 것은 기존의 교육과정에서 제시한 역량보다 통합성을 갖춘 역량으로 판단된다. 학교체육을 통해 학생들이 건강 관리, 움직임 수행 그리고 신체문화를 향유할 수 있는 모습이 갖추어진다면 체육과의 역할이 충분히 반영된 모습이 될 수 있다. 추구하는 목표¹¹⁾도 학생들의 역량을 구체화할 수 있도록 총괄목표와 세부 목표로 나누

11) 총론의 인간상과 핵심역량을 연계하여 교육목표를 의미 있게 제시하였다. 즉 총론의 인간상인 자기 주도성, 창의와 혁신, 포용성과

어 구체화하였다. 내용체계도 ‘운동, 움직임, 스포츠로 신체활동 관련 형식을 잘 드러낼 수 있는 항목으로 설정하였다. 성취기준 또한 운동, 움직임 그리고 스포츠 영역을 기반으로 학년군별로 필요한 요소들을 잘 추출하였다. 다만, 요소별로 한 번 더 생각해보아야 할 부분은 다음과 같다.

1. 성격 측면

체육과의 성격이 복잡하고 장황하다. 꼼꼼하게 내용을 읽었다하더라도 다시 한 번 읽어보고 체육과의 성격을 살펴보게 된다. 보다 심플했으면 하는 바람이다. 체육과의 성격은 사전적 의미로 ‘체육이 가지고 있는 고유의 성질(본질)이나 본성’을 의미한다. 따라서 성격에서는 체육과가 어떤 교과인지를 제시하고, 그 교과와 속성과 차원을 드러내기 위해 어떤 내용으로 구성되어야 하는지 그리고 그러한 내용을 통해 어떤 신체활동 역량을 함양할 수 있는지 정도로 표현하면 된다. 이를 위해 성격을 일반적 성격과 구체적 성격으로 분리하여 제시할 것을 제안한다. 일반적 성격에서는 체육과가 어떤 교과인지를 명시하고, 구체적 성격에서는 내용과 역량의 관계를 설명한다.

다만, 역량의 구분¹²⁾에서 ‘신체문화 향유 역량’을 ‘다양한 스포츠 문화를 향유하는 것(교육과정 시안 개발 자료 21쪽)’과 ‘신체활동에 참여하며 움직임 기술과 전략을 발휘하고 타인과 협력하며 문화를 즐길 수 있는 것(교육과정 시안 개발 자료 42쪽)’으로 제시하였는데, 이 부분은 ‘움직임 수행 역량’과도 관련되기 때문에 개념 설명을 일원화할 필요가 있다. 또한 체육과 영역에 따라 체육과 역량의 의미를 드러내기 위해서는 ‘건강 관리 역량, 움직임 수행 역량, 신체문화 향유 역량’ 중 ‘신체문화 향유 역량’에 대해서는 ‘스포츠 문화 향유 역량’으로 제시하는 것도 생각해볼 부분이다.

2. 목표 측면

체육과의 성격과 마찬가지로 목표가 무엇인지를 간략히 헤딩으로 기술하고, 총괄 목표와 세부 목표를 제시하면 좋을 듯싶다. 총괄목표가 체육과 성격 첫 문단과 동일하게 제시되어 있다. 이러한 중복을 피하기 위해서는 체육과의 성격을 좀 더 포괄적으로 제시할 것을 제안한다. 총괄목표의 내용 중 ‘더불어 사는 삶을 영위할 수 있는’에서 더불어 사는 것이 삶이기 때문에 중복을 피하기 위해 ‘더불어 살아갈 수 있는’ 정도로 수정하면 좋을 듯싶다.

시민성 중심의 내용을 체육과 핵심역량인 ‘건강 관리 역량, 움직임 수행 역량, 신체문화 향유 역량’에서 구현할 수 있도록 구성하였다. 또한 체육과 역량을 목표에서도 연계성을 갖도록 하여 총론의 인간상과 체육과의 성격 및 목표가 일관성 있는 흐름을 유지하도록 하였다.

12) 2022 개정 체육과 교육과정 시안 개발 연구 자료 21쪽, 42쪽을 참고하기 바람.

3. 내용체계와 성취기준 측면

내용체계와 성취기준도 한 문단 정도로 서로의 관계를 간략히 기술할 것을 제안한다. 내용체계를 ‘운동, 움직임, 스포츠’를 구분한 것은 기존 교육과정과 차별화되는 점으로 의미가 있다. 다만, 용어의 의미를 정확히 검토한 후 최종 결정을 해야 한다.

〈표 1〉 용어의 개념

구분	용어	의미
1	운동	- 사람이 몸을 단련하거나 건강을 위하여 몸을 움직이는 일 - 일정한 규칙과 방법에 따라 신체의 기량이나 기술을 겨루는 일이나 그런 활동
2	움직임	- 멈추어 있던 자세나 자리가 바뀔 또는 자세나 자리를 바꾸는 것 - 어떤 목적을 가지고 활동하거나 활동을 하도록 함
3	스포츠	- 일정한 규칙에 따라 개인이나 단체끼리 속력, 지구력, 기능 따위를 겨루는 일

Hoffman(2013)도 신체활동을 크게 운동, 기술적 움직임(skilled movement)으로 구분하였다. 그리고 기술적 움직임은 움직임(developmental movement)과 스포츠(sport)로 분류하였다. 따라서 체육과의 영역을 ‘운동, 움직임, 스포츠’로 분류하는 것은 배타성과 포괄성 측면에서 위계가 맞지 않을 수 있다. 이에 ‘운동, 움직임, 스포츠’로 구성된 대영역을 ‘체력운동, 건강활동, 경기 움직임, 표현움직임, 게임형 스포츠, 생태형 스포츠’ 등 여섯 개 영역으로 구분하는 것도 고려해볼 수 있다.

또한 움직임을 경기 움직임과 표현 움직임으로 구분하였는데, 경기 움직임이라는 용어가 낯설다. 경기 움직임은 스포츠 영역과 혼동을 줄 수도 있기 때문에 현행 교육과정을 반영하여 ‘도전’이라는 용어를 그대로 활용한 ‘도전 움직임¹³⁾’ 정도로 표현하면 어떨까 생각한다.

체육과는 신체활동을 통해 학습자들에게 ‘지식 이해력, 기본 운동능력, 규범실천 능력’을 함양하는 것을 목표로 둔다. 이에 체육과 교육과정 내용체계의 범주를 현행 ‘지식·이해, 과정·기능, 가치·태도’에서 ‘지식·이해, 기능·과정, 태도·가치’로 제시하는 것이 체육교육을 통해 추구하고자 하는 지식, 기능, 태도와 일관성 측면에서 더 나을 듯싶다. 성취기준은 내용 체계의 기본 요소들이 잘 반영되어 있는 것으로 판단된다. 다만, 현장에서 학습자들이 운동 수행에 큰 부담을 느끼지 않도록 유사한 내용의 성취기준을 통합하여 적절화해야 한다.

13) 내용 요소가 ‘동작 경기, 기록경기, 투기 경기’의 내용으로 구성되기 때문에 현행 교육과정에서 사용하는 도전의 의미를 그대로 드러내는 것이 낯설지도 않고 적절성이 높다고 본다.

4. 고등학교 체육과 교육과정에 따른 교과목 구성

고등학교 체육과 교육과정은 초중학교 교육과정과 비교할 때, 과목별 성격, 목표, 내용체계의 핵심아이디어와 요소들이 상이한 특징을 보인다. 고등학교 체육과 교육과정은 중학교 체육과 교육과정의 내용 체계를 과목의 특성에 맞게 선별·구성하였다.

〈표 2〉 고등학교 체육 관련 과목

구분	과목	내용체계
1	일반선택1(체육1)	건강 관리, 게임형 스포츠, 생태형 스포츠
	일반선택(체육2)	체력 증진, 경기 움직임, 표현 움직임
2	진로선택1(운동과 건강)	건강 운동, 체력 운동
	진로선택2(스포츠 생활1)	영역형 스포츠, 생활환경형 스포츠
	진로선택3(스포츠 생활1)	네트형 스포츠, 자연환경형 스포츠
3	융합선택1(스포츠 문화)	스포츠 사회 문화, 스포츠 경기 문화
	융합선택2(스포츠 과학)	스포츠와 사회과학, 스포츠와 자연과학

즉 〈표 2〉와 같이 고등학교 체육과 교육과정은 일반선택(1,2), 진로선택(1,2,3) 그리고 융합선택(1,2)으로 구성된다. 이중 일반선택(1,2)은 중학교 체육과 교육과정의 내용 체계를 기반으로 심화운영하고 있다. 이 부분에 대해서는 공감을 표한다.

다만, 진로선택과 관련해서는 고민이 필요해 보인다. 예컨대, ‘진로선택’ 교과에서는 학생들이 스포츠 관련 진로를 선택하는 데 방향을 탐색할 수 있도록 해야 한다. 즉 다양한 스포츠 분야를 주제로 구성하여 해당 분야에 종사하는 사람들과의 만남, 활동 장소 탐방, 컨설팅 및 체험활동 등을 통해 미래 스포츠 관련 직업을 조망해볼 수 있는 적합성이 높은 교과목 개설이 요구된다. 진로선택의 한 과목 정도는 스포츠 활동 중심으로 구성하기보다는 스포츠 직업 분야를 주제중심으로 범주화하여 이론과 체험의 내용을 통해 직업 세계를 탐구할 수 있도록 해야 한다.

Ⅲ. ‘불가능’을 ‘가능’으로

그동안 개발되어 온 체육과 교육과정은 ‘불가능’이 모두 ‘가능’으로 환원되었다. 이는 교육 관계자들의 노력이 있었기 때문이다. 2022 개정 체육과 교육과정 시안 개발도 의미 있는 성과를 도출할 것으로 보인다. 이에 교육 관계자들은 2022 개정 체육과 교육과정 시안 개발 연구가 현장에 안착할 수 있도록 긍정적 지원을 하고, 변화하는 교육과정을 수용할 수 있는 마음가짐이 필요하다. 다만, 교육과정의 현장 적합성 측면에서는 의미를 더 부각시킬 수 있는 방안을 끝까지 찾아야 한다. 교육과정에서는 내용을 적정화하고, 하나의 활동을 배우더라도 학생들의 삶에 의미를 더할 수 있도록 해야 한다. 성취기준도 적정화해야 한다. 성취기준은 범주별(지식·이해, 기능·과정, 태도·가치)로 꼭 필요하다고 판단되는 내용을 선별해야 한다.

끝으로 2022년 하반기 체육과 교육과정이 고시되기 전까지 끊임없는 의문과 궁금증을 유발하고 해소하는 가운데 흔들림 없는 체육과 교육과정의 틀이 완성되기를 희망한다. 수고를 아끼지 않은 체육과 교육과정 시안 개발팀의 노고에 감사드린다.

「 참고문헌 」

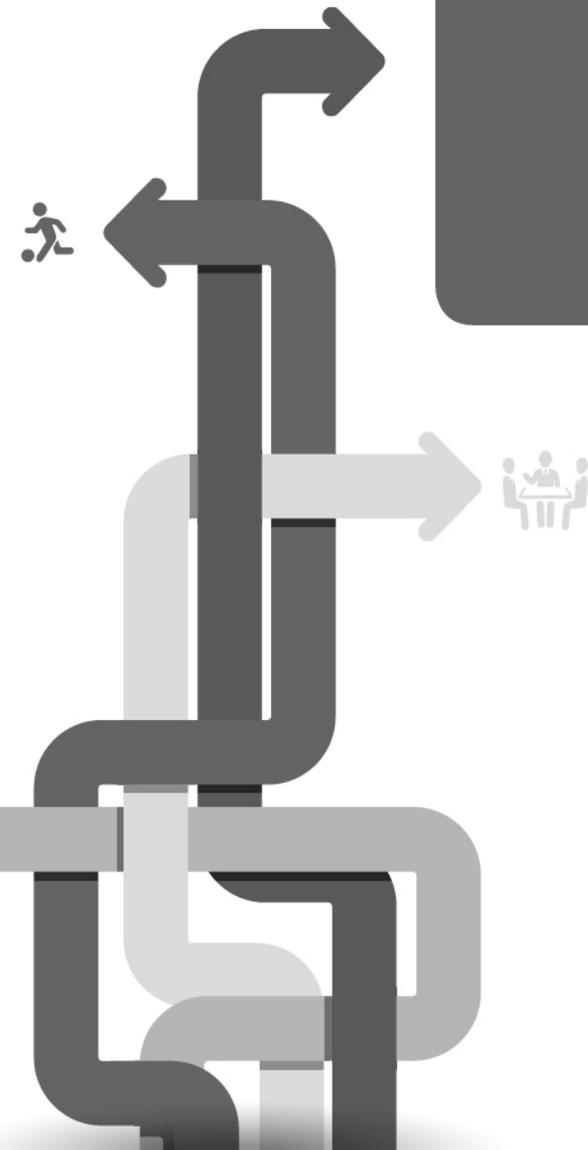
- 교육부(2015). **체육과 교육과정**. 교육부 고시 제2015-74호 [별책 11].
- 교육부(2022). **2022 개정 교육과정 총론 주요사항**. 세종: 교육부 (2022.11.24.).
- 박정준, 유창완, 이규일(2022). 차기 국가 수준 체육과 교육과정의 성격 및 내용 체계 구성 방안. **한국스포츠교육학회지**, 29(1), 29-54.
- 유창완, 박정준, 이규일, 박지현, 김지현, 김정호, 고헌경(2021). **포스트코로나 대비 미래지향적 체육예술 교과군 교육과정 구성 방안 연구**. 교육부 정책연구, 발간등록번호 11-1342000-000755-01.
- Hoffman, S. J., (2013). *Introduction to Kinesiology(4th Eds.)*. Champaign, IL: Human Kinetics.

학교급별 체육과 교육과정 시안에 관한 토론

차민철(서울 월곡초등학교 교사)

허창혁(서울 마곡중학교 교사)

유춘옥(인천 인일여자고등학교 교사)



토론

초등학교 체육 교육과정 시안에 관한 토론

차민철(서울 월곡초등학교 교사)

1. 들어가는 말

교육과정 방향의 변화는 교육의 새로운 역할을 발견할 수 있는 기회를 제공함과 동시에 실천의 난점을 줄일 수 있는 대안을 제시한다는 측면에서 의의를 찾을 수 있을 것입니다. 다만 큰 방향성의 변화는 크고 작은 부작용을 동반합니다. 부작용을 줄이고 순기능에 충실하기 위해서는 사전 공론의 장에서 새로운 교육과정의 장단점에 관한 지속적인 검증이 이루어져야 합니다. 이에 본 토론은 2022 개정 체육과 교육과정의 현장 적용 측면, 초등 교육과 초등학생의 특성에 따른 내용 조직의 적합성 측면에서 시안의 잠재적 문제점 혹은 긍정적 개선 사항이라고 판단되는 부분을 말씀드리고자 합니다.

2. 교육과정에 사용된 개념 및 관계의 명료성 확보 측면

‘신체활동 가치 중심’에서 ‘신체활동 몸 중심’으로 교육과정의 기저가 바뀜으로 교육과정의 방향과 체제, 내용의 큰 변화가 있습니다. 일정 기간 학교 현장의 교육 실천에 혼란이 불가피할 것으로 예상됩니다. 새로운 교육과정 적용에 따른 현장의 혼란을 최소화하기 위해 교육과정에 관한 이해도를 높이는 것은 선행 과제일 것입니다. 따라서 새로운 교육과정을 설명하는 개념들은 쉽고, 명료하며 일관되어야 한다고 생각합니다.

예컨대, 새로운 교육과정에는 ‘운동, 움직임, 스포츠 맥락’, ‘신체활동 현상에 대한 감식안’, ‘신체문화’ 등 부연 없이 직관적 이해가 어려운 용어를 사용한 경우가 있습니다. 교사를 포함한 학생, 학부모의 잠재적 독자를 고려하여 좀 더 쉬운 용어로 기술하거나, 설명을 보충할 필요가 있어 보입니다.

한편 2015 개정 체육과 교육과정에서 제기되었던 신체활동 가치와 역량의 관계 설정상의 모호함이 새로운 교육과정에도 같게 나타나는 것 같습니다. 역량에 관한 정의와 영역 선정과 분류 기준을 보면 내용 영역과 1대 1로 관련성을 제시해도 문제 될 것이 없어 보입니다. 시안에서 제시한 신

체활동 역량과 내용 영역 간의 관계만으로는 각 역량이 모든 영역과 어떻게 관련을 맺는지에 관한 설명이 없어 각 영역에서 어떻게 역량을 기를 수 있는지에 관한 방향성을 잡기 힘들어 보입니다. 교육과정은 교육의 내용을 선별하여 의도에 따라 조직해 둔 것이 이라는 점을 전제하면, 실제 역량이 각 영역의 신체활동 모두와 연계된다고 할지라도 의도에 따라 특정 영역에서 중점을 두어 기를 수 있도록 역량과 영역의 관계를 설정할 수 있을 것입니다. 역량과 내용의 관계를 명료화하면, 학교 현장에서 교육을 계획하는 데에도 도움이 될 것으로 생각합니다.

3. 내용의 체계성과 적합성의 우선순위 재고

영역 간, 내용 요소별로 형식을 같게 기술한 경우가 있습니다. 예를 들어 ‘운동과 체력 발달의 관계’, ‘운동과 건강 체력의 관계’, ‘기록경기와 움직임의 관계’, ‘필드형 게임과 움직임의 관계’ 등이 이에 해당합니다. 기술 형식을 같게 함으로써 내용 요소 간의 체계성을 확보할 수 있다는 장점은 있습니다. 하지만 이렇게 구성된 내용이 초등학생들의 학습 내용으로 적합한 것인지에 관하여는 재검토가 필요해 보입니다. 우선 직관적으로 내용이 지시하는 바가 무엇인지 이해하기 어렵습니다. 또한 ‘필드형 게임과 움직임의 관계’를 초등학생들이 꼭 배워야 하는지 의문이 듭니다. 학습자의 관점에서 내용의 적절성을 재검토해 주시길 부탁드립니다.

한편 게임형 스포츠의 영역형 게임, 필드형 게임, 네트형 게임과 관련된 지식·이해의 내용 요소는 학년군의 차이에도 내용 요소의 위계가 없어 보입니다. 하지만 과정·기능에서는 영역형 게임과 다른 두 게임 유형에 위계 차이가 있어 보입니다. 예컨대 5·6학년군 필드형 게임과 네트형 게임의 기능 중 판단하고 의사소통하기가 3·4학년군의 영역형 게임의 기능에는 포함되어 있지 않습니다. 학년군 별 과정·기능의 내용 요소를 유사하게 설정함으로써 학년군 간 위계를 확보하려는 의도를 반영한 것 같습니다. 하지만 이에 대하여 영역형 게임을 학습하는 데에도 ‘판단하고 의사소통’하는 기능을 배워야 하지 않는가의 문제를 제기할 수 있습니다. 학년군별 위계도 중요하지만, 내용 주제에 따른 기능의 적합성도 함께 고려되어야 한다고 생각합니다. 발제문의 교과 내용 체계의 세 가지 범주 의미(표 4)에서 과정·기능은 교과 고유의 절차적 지식을 의미한다고 했습니다. 따라서 지식의 구조가 같은 경우 그에 따르는 과정·기능도 같아야 한다고 생각합니다. 지식의 구조가 같음에도 다른 기능을(으로) 학습하는 것이 적절한지 검토가 필요해 보입니다.

4. 내용 체계와 성취기준 상 내용의 연계성 확보 측면

내용 체계 표상의 내용 요소와 성취기준의 학습 내용의 일치도에 관한 검토가 필요합니다. 초등학교를 대상으로 했을 때, 내용 체계 표상에는 제시하지 않은 내용 요소가 성취기준에 포함된 경우가 있습니다. 현장 적용의 혼란을 최소화하기 위해 교육 내용의 수준과 범위를 같게 할 필요가 있어 보입니다. 한편, 2~3개의 내용 요소가 성취기준 하나로 제시되는 경우가 있습니다. [4체01-02] 같은 경우 ‘수준에 맞는 운동 시도’, ‘안전하게 운동을 시도’의 두 가지 학습 주제가 혼합되어 있습니다. 수준에 맞는 운동 시도가 안전과 관련은 있으나, 학습의 초점을 흐릴 수 있다고 생각합니다. 가능하다면 다수의 내용 요소가 하나의 성취기준으로 제시한 경우, 좀 더 세분화하여 제시하면 좋을 것 같습니다.

초등학교 3~4학년 운동 영역 내용 체계 내용 요소	초등학교 3~4학년 운동 영역 성취기준
· 운동의 의미	[4체01-02] 운동의 의미를 파악하고 운동의 종류 및 특징을 설명한다.
· 운동을 위한 움직임 방법 · 시도하기 · 안전하게 운동하기	[4체01-02] 운동을 위한 움직임 방법과 절차를 익히며 자신의 수준에 맞게 안전하게 운동을 시도한다.

역으로 내용 요소의 과정·기능에 제시된 내용 요소의 표기를 그대로 사용한 경우, 다소 어색한 부분이 있습니다. 예를 들면, [4체01-08]의 경우 ‘실천 방법’을 시도한다는 것이 어색합니다. 큰 의미의 변화가 없는 수준에서 가독성을 고려한 문장 기술을 검토해 주시길 부탁드립니다.

[4체01-08] 신체의 건강과 안전에 도움이 되는 활동의 실천 방법을 모방하며 시도한다.
[4체01-08] 신체의 건강과 안전에 도움이 되는 활동의 방법을 모방하며 실천해 본다.

5. 초등학생의 학습 특성에 관한 고려 측면

초등학교 과정·기능의 내용 요소에 ‘시도하기’가 포함된 것은 초등교육의 특성상 큰 의의가 있다고 생각합니다. 초등학생들은 같은 학년이라 하더라도 체격 및 운동 발달에 많은 차이가 있습니다. 특히 1, 2학년이 체계적인 체육 교육을 받지 않은 상태로 3학년이 되어서야 체육을 배우다 보니 선수 학습에 관한 편차도 학생 개인이 처한 환경에 따라 편차가 큰 편입니다. 또한 특정한 맥락과 목적을 가지고 이루어지는 신체활동에 관한 입문의 단계임을 볼 때, 효율적인 수행 방법을 바로 익히는 데에는 어려움이 따릅니다. 이에 자기의 신체 혹은 체력, 운동 능력에 적합한 방식으로 효율적인 수행 방법을 탐색할 수 있는 기회가 주어져야 합니다. ‘시도하기’가 내용에 포함됨으로써 그 탐색의 폭이 더욱 넓어졌다는 데에서 의의를 찾을 수 있을 것입니다. 또한 자신의 수행 방법(시도)를 학습의 한 방식으로 인정받음으로써 체육에 관한 긍정적인 인식을 심어 줄 수 있다는 점에서도 긍정적으로 평가할 수 있습니다.

안전하게 수행하기를 각 영역의 과정·기능의 내용 요소로 편성한 것도 학습의 효과 측면에서 적절하다고 생각합니다. 이전 교육과정에 안전이 영역으로 편성됨으로 해서 체육에서의 안전 교육이 신체활동과 분절적으로 이루어진다는 문제가 있었습니다. 신체활동을 중심으로 이루어지는 체육 교육의 특성상 안전 교육은 매시간 이루어져야 합니다. 각 영역의 내용 요소로 편성됨으로써 실제 학습 주제와 관련한 안전 교육을 시행할 수 있다는 점에서 학습의 효과가 높아질 것으로 판단됩니다.

6. 신체활동 문화에 관한 비판적 사고 기회 제공 측면

스포츠 문화의 향유에 있어서 ‘비판적인 사고’는 보다 건강한 신체활동 문화를 형성하고 유지하기 위해 꼭 필요한 능력이라고 생각합니다. 신체활동 문화의 긍정적인 부분 이면에 작용할 수 있는 불공정하고 불합리한 부분들을 발견하고 개선하는 경험 역시 교육의 내용이 되어야 한다고 생각합니다. 어릴 때부터 비판적 사고를 기를 수 있도록 교육과정에 관련 내용 요소를 편성하여 초등학생 자신의 학습 경험을 중심으로 신체활동 문화를 비판적으로 조망할 수 있는 기회가 주어지길 바랍니다. 마지막으로 체육 교육의 새로운 역할을 발견하고, 기존 교육 실천의 난점을 보완하기 위한 연구개발진의 노고에 감사의 말씀을 드립니다. 개정의 긍정적 의의가 교육 현장에 온전히 구현될 수 있도록 마무리를 잘 부탁드립니다.

토론

중학교 체육 교육과정 시안에 관한 토론

허창혁(서울 마곡중학교 교사)

체육 교사에게 교육과정은 이수 단위와 내용 체계를 의미하는 경우가 많다. 어떠한 내용을 주당 몇 시간이나 가르칠 수 있느냐가 교육과정을 보는 교사의 주된 관심사다. 이수 단위의 경우 총론에서 결정되므로 결국 체육과 교육과정 문서에서는 내용 체계에 일차적으로 관심을 두게 되는데 2022 개정 체육과 교육과정 시안의 내용 체계는 처음 접하는 사람에게는 다소 당황스러울 것 같다.

시안의 내용 체계는 그 제시 방식과 영역 구분에서 이전 교육과정과 확명한 차이가 있으며, 그리고 그 차이의 주된 이유는 총론에 있지만, ‘신체활동 형식 중심의 내용 체계로의 전환’과 ‘움직임 교육의 체계화와 학습 내용의 계열성 강화’라는 체육과 교육과정 개정 중점을 반영한 결과이며 상당히 의미 있는 변화로 보인다. 그러나 내용 체계 외형의 변화와는 별개로 내용 요소의 경우 고민의 여지가 있어 보인다. 특히 [과정·기능]의 내용 요소는 상당한 조정이 필요해 보인다.

총론에서는 교과 영역의 내용 요소, 개념, 원리[지식·이해]와 그것을 습득하는 데 활용되는 사고 및 탐구과정[과정·기능] 및 교과 활동을 통해 기를 수 있는 고유한 가치 및 태도[가치·태도]를 내용 체계에 모두 담도록 제시하고 있다. [지식·이해] 범주에 신체활동이 포함되는 체육과의 경우 [과정·기능] 범주에 움직임 수행 능력을 습득하는 데 활용되는 신체활동 및 활동 과정을 제시하도록 요구받고 있다. 시안에서도 수행하기의 [과정·기능] 내용 요소를 선정하여(〈표8〉 참고) 내용 체계에 제시하고 있다. 문제는 이러한 [과정·기능] 내용 요소가 타당하게 설정되었는가 하는 것이다. 이러한 의문은 성취기준을 살펴보면 확연하게 드러난다.

시안의 성취기준은 별도로 기술된 [가치·태도] 부분에 대한 진술을 제외하고 대부분 [지식·이해]를 목적으로 하여 [과정·기술]을 서술하는 방식으로 기술되었다. [지식·이해]와 [과정·기술]의 조합으로 성취기준을 설정한 것이다.

[9체01-03] 운동처방의 원리와 방법을 분석하여 목적에 적합한 운동처방을 통해 손상을 예방하고 안전하게 운동한다.

[9체02-02] 동작경기의 유형별 기능과 움직임의 과학적 원리를 적용하여 움직임 기술을 수련한다.

[9체03-03] 영역형 스포츠의 방법 및 전략을 의사결정하고 구성원과 상호작용하며 안전하게 경기한다.

얼핏 보면 큰 문제가 없어 보이지만 천천히 살펴보면 상당히 어색한 문장임을 알 수 있다. 목적어와 서술어의 호응이 맞지 않게 기술되어 있으며, 체육과의 성취기준으로 적합하다 보기도 어렵다. 이는 같은 내용으로 기술된 2015 개정 체육과 교육과정의 성취기준을 보면 쉽게 알 수 있다.

[9체01-08] 운동처방의 개념, 절차, 방법, 원리 등을 설명하고, 자신에게 적합한 운동처방 프로그램을 계획하고 적용한다.
 [9체02-02] 동작 도전 스포츠에서 활용되는 유형별 경기 기능과 과학적 원리를 이해하고 운동 수행에 적용하며, 운동 수행 과정에서 나타나는 문제점을 분석하고 해결한다.
 [9체03-03] 영역형 경쟁 스포츠의 경기 방법과 전략을 이해하고 경기에 활용할 수 있으며, 경기 상황에 맞게 전략을 진단하여 창의적으로 적용한다.

이러한 차이의 이유는 두 가지로 유추할 수 있을 것이다. 하나는 총론에서 제시한 내용 체계의 형식이 2015 개정 당시와 마찬가지로 주제와 활동 중심인 체육과에 적합하지 않다는 것이다. 다른 하나는 그동안 체육과에서 총론에서 요구하는 움직임 수행 능력을 습득하는 데 활용되는 신체활동 및 활동 과정, 다시 말하면 체육교과 학습에 대해 크게 관심을 두지 않았다는 것이다.

여기에 관해서는 연구팀에서도 충분히 고민했으리라 생각한다. 연구의 한계와 수많은 제약 속에서 어쩔 수 없는 선택이었으리라 생각한다. 그런데도 그 선택이 최선이였는가는 다시 한번 고민할 필요가 있어 보인다.

같은 맥락에서 [가치·태도] 내용 요소 또한 시안 연구에서 제시한 2015 개정 교육과정의 정의적 요소가 가졌던 문제를 똑같이 가지고 있다는 것도 안타깝다.

내용 체계의 영역도 검토의 여지가 있어 보인다. 시안에서는 기존의 가치 중심 영역(대영역)을 움직임 형식 중심으로 전환하면서 영역을 운동, 움직임, 스포츠로 설정하고 있다. Hoffman의 분류에 기초한 이러한 내용 체계는 신체활동을 체육과의 지식으로 규정하고 있다는 점에서 큰 의의가 있다. 그러나 Hoffman의 분류 재구성을 통해 새롭게 제시된 시안의 영역은 움직임 형식을 이해하는데 혼란을 줄 수 있어 보인다.

우선 시안의 영역은 신체활동을 ‘운동’과 ‘기술적 움직임’으로 범주화하고 기술적 움직임을 ‘발달 움직임’과 ‘스포츠’로 범주화한 Hoffman의 분류에서 기술적 움직임의 하위 범주인 ‘발달 움직임’과 ‘스포츠’를 ‘운동’과 같은 수준의 범주로 설정하고 있다. 또한, ‘경기 움직임’과 ‘표현 움직임’을 포함하는 ‘발달 움직임’을 ‘움직임’으로 영역화하여 전체적인 범주를 이해하는데 혼란을 가져올 여지가 있다. ‘스포츠’의 경우도 ‘게임형 스포츠’와 ‘생태형 스포츠’로 구분하고 있는데 사이클, 인라인스케이트, 스포츠클라이밍, 서핑, 행글라이딩, 조정, 스크린 골프, e-스포츠 등이 포함된 ‘생

태형 스포츠'는 움직임 형식 측면에서 '스포츠'보다 '운동' 영역에 가까운 활동으로 볼 수 있다.

이렇게 재구성된 시안의 영역이 움직임 형식을 잘 드러내고 있는 것인지 의문을 가질 수밖에 없다. 만일 이러한 재구성이 문제가 되지 않는다면 현재 하위 영역으로 제시된 체력운동, 건강 활동, 경기 움직임, 표현 움직임, 게임형 스포츠 등을 영역으로 설정하는 것이 오히려 직관적일 수 있어 보인다.

'운동' 영역을 체력운동과 건강 활동으로 구분하는 것도 다시 생각해 볼 필요가 있다. 중학교에서 체력운동은 대부분 건강 체력이 주요 내용이 된다. 따라서 건강에서 중요한 건강 체력운동을 별도의 하위 영역으로 제시하는 것보다 2015 교육과정과 같이 '운동' 영역으로 일원화하는 것도 고려해 볼 만하다.

마지막으로 시안의 내용과 직접적인 관련은 없지만, 교육과정 대강화에 대한 고민이 필요한 시점이라 생각한다. 비단 체육과만의 문제는 아니지만, 우리 교육과정은 학교 교육 전반에 관여하지 않는 것이 없을 만큼 촘촘하게 구성된 교육과정이다. 상당히 경직되고 획일적인 교육과정이며, 학교는 물론 교사의 자율성이 개입할 여지가 거의 없는 교육과정이다. 그리고 그 중심에 내용 체계가 있다. 교과에서 배워야 하는 모든 내용 요소를 빼곡하게 제시하여 모든 교과서를 동일하게 만들어 버리는 내용 체계가 과연 바람직한지 생각해 볼 필요가 있다. 물론 총론 때문에 쉽지 않겠지만.

개인적으로 이번 2022 개정 체육과 교육과정이 추구하는 교육과정 철학에 상당 부분 공감한다. 또한 그 어느 때 보다 어려운 과정을 통해 교육과정이 만들어지고 있음을 알고 있다. 어렵고 험한 길을 가고 있는 연구팀이 지치지 않고 교육과정 시안 개발을 마무리할 수 있도록 기원한다.

토론

고등학교 체육(선택과목) 교육과정 시안에 관한 토론

유춘옥(인천 인일여자고등학교 교사)

I. 들어가며

4차 산업혁명 시대의 도래와 코로나 19 상황의 지속화, 학생의 감소 현상은 우리 학교 현장을 변화시키고 있다. 2022 개정 교육과정 총론에서는 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람을 비전으로 설정하고 미래사회가 요구하는 역량을 함양할 수 있는 학습자의 삶과 성장을 지원하고 있다. 2022 개정 교육과정에서는 학교 교육과정의 자율성 확대와 및 책임교육을 구현하고 디지털·AI교육환경에 맞는 교수·학습 및 평가 체제를 구축하고자 초·중등학교의 교육을 개선하고 있다. 또한 자유학년제, 고교학점제 등 진로 탐색 기회를 확대하거나 학생 선택권을 넓혀가고 있으며 고교 학점제가 현실화 되고 있을 뿐만 아니라 교육 주체의 참여를 확대하기 위해 국민과 함께하는 교육과정을 개발하고자 교육과정을 개정하고 있다. 대부분의 사람들은 새롭게 변화하는 것에 적응하거나 배워야 한다는 것에 두려움을 느낀다. 매번 교육과정이 개정될 때마다 일선의 많은 교사들은 또 다시 배워야 한다는 생각 때문에 하나의 과제로 개정 교육과정을 바라볼 것이다. 2022 개정 체육과 교육과정 시안에 대한 토론자의 의뢰를 받고 읽어본 결과 전체적으로 많은 변화를 추진했다고 보여진다. 따라서 나와 같은 일선 체육교사들이 좀 더 쉽고 효율적으로 적용할 수 있도록 작은 힘이지만 현장의 적용성을 높이기 위해 고등학교 체육 선택과목별 시안에 대해 몇 가지 제시하고자 한다.

II. 고등학교 체육 선택과목별 시안에 대한 논의

최근 각 교과에서는 2022 개정 교육과정의 총론을 기반으로 각론을 만들고 있으며 역량중심의 교육을 추진하고 있다. 이에 체육교과에서도 총론을 기반으로 각론을 개발하였으며 본고에서는 고등학교 체육 선택과목별 시안에 대하여 의견을 제시하고자 한다.

1. 고등학교 선택과목의 명칭에 대한 생각

2022 개정 체육과 교육과정 시안에서는 개정 배경으로 체육과 교육과정의 성격 및 목표의 개선, 신체활동 형식과 교과 역량에 따른 영역 재구조화, 계열성을 갖춘 내용 요소 및 성취기준의 개발을 추진했다. 고등학교의 경우 고교학점제에 대비한 체육 선택과목을 다양화하였으며 이론 중심적인 과목보다는 신체활동과의 연계성을 고려했다. 고등학교 선택과목으로는 일반선택1, 2, 진로선택 1, 2, 3, 융합선택1, 2가 있다. 하지만 일반적으로 1,2는 내용 범주를 구분하는 의미로 사용한다고는 하지만, 학교 현장교사와 학생들이 교과명에 숫자가 붙은 것에 대하여 의문을 가질 것이며 숫자에 따라 구분할 경우 교과 심화로 생각할 수 있다고 보여진다. 따라서 타교과처럼 미래교육을 대변할 수 있는 교과명을 제시하거나 교과 특성을 고려한 교과명을 제시할 필요가 있다. 뿐만 아니라 일반 선택, 진로선택, 융합선택에 배정된 교과목이 타당한지도 깊이 있게 고민해야 할 것이다.

2. 고등학교 선택과목별 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준 이해

2022 개정 체육과 교육과정은 성격, 목표, 내용 체계, 성취기준 등으로 구분하여 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

가. 성격

고등학교 선택과목별의 성격에 반영한 주요 범주는 ‘안전·건강교육’, ‘민주시민교육’, ‘진로교육’이다. 각 범주의 반영 여부는 과목의 성격에 따라 차이가 있다. 예를 들어 ‘안전·건강교육’은 〈일반선택 1〉, 〈일반선택 2〉, 〈진로선택 1〉에서 운동과 스포츠를 통한 건강의 추구하고 안전한 실천을 강조하였고, ‘민주시민교육’은 〈진로선택 2〉, 〈진로선택 3〉, 〈융합선택 1〉에 다양한 스포츠 문화를 존중함으로써 시민성을 함양해야 한다는 내용으로 제시 하였다. ‘진로교육’은 〈융합선택 1〉, 〈융합선택 2〉에서 스포츠 문화와 스포츠 과학의 영역이 확장됨에 따라 기존 문화와 과학을 새롭게 융합해야 한다는 내용으로 제시하였다. 개발진의 의도에서는 고등학교의 진로 교육의 중요성을 인식해 선택과목 수를 다양하게 제시하였으며 고교학점제를 대비한 것이라 보여지나 교과의 명칭과 배치된 선택이 적합한지는 좀 더 고민해야 할 부분이라 사료된다.

나. 목표

고등학교 선택과목의 목표에 반영한 주요 범주는 ‘안전·건강교육’, ‘민주시민교육’, ‘생태전환교육’, ‘진로교육’이다. 각 범주의 반영 여부는 과목의 목표에 따라 차이가 있다. 예를 들어 ‘안전·건강교육’은 〈일반선택 1〉, 〈일반선택 2〉, 〈진로선택 3〉에서 건강을 체계적으로 관리하기 위해 적절한 운동을 수행하고 신체 위기에 대처해야 한다는 목표를 담았다. ‘민주시민교육’은 〈진로선택 2〉, 〈진로선택 3〉, 〈융합선택 1〉에서 스포츠 유형별로 다양한 스포츠 문화를 존중해야 한다는 점을 강조하였다. ‘생태전환교육’은 〈일반선택 2〉에서 스포츠를 자연친화적으로 수행해야 한다는 점을 명시하였다. ‘진로교육’은 〈융합선택 1〉, 〈융합선택 2〉에서 스포츠를 타 분야와 융합해야 한다는 점을 제시하였다. 위 내용 중 체력 운동 방법에 따른 ‘신체위기 대처능력 발휘의 연계’가 다소 비약적일 수 있어 다른 표현으로 제시할 필요가 있다.

다. 내용 체계

고등학교 선택과목의 내용 체계에 반영한 주요 범주는 ‘안전·건강교육’, ‘민주시민교육’, ‘생태전환교육’, ‘진로교육’이다. 각 범주의 반영 여부는 과목의 내용 체계에 따라 차이가 있다. 예를 들어 ‘안전·건강교육’은 〈일반선택 1〉, 〈일반선택 2〉, 〈진로선택 3〉에서 건강 관리 영역을 설정하거나 지식·이해 요소에 건강 및 안전 요소를 제시하였다. ‘민주시민교육’은 〈진로선택 2〉, 〈진로선택 3〉, 〈융합선택 1〉에서 스포츠 유형별로 다양한 스포츠 문화의 인식 및 존중해야 한다는 점을 강조하였고, 이를 통해 스포츠 퍼스십을 함양하도록 하였다. ‘생태전환교육’은 〈일반선택 2〉에서 스포츠에 대한 자연친화적 태도를 함양하도록 하였다. ‘진로교육’은 〈융합선택 1〉, 〈융합선택 2〉에서 지식·이해 범주에 스포츠 사회과학과 자연과학의 실제와 미래를 학습하고 스포츠를 타 분야와 융합하는 태도를 함양하도록 하였다. 하지만 고등학교의 선택과목의 내용 체계를 구체적으로 살펴보면 의도한 것이겠지만 교과별로 제시된 영역이 다른 영역과 맥락이 다르다고 느껴지는 부분이 있다. 예를 들면 일반선택1의 경우 건강관리, 게임형 스포츠, 생태형 스포츠에서 건강관리가 맥락상 다른 의미로 느껴진다는 것과 일반선택2이 경우 체력증진이 경기 움직임, 표현 움직임과 다른 의미로 느껴질 수 있다고 생각된다. 따라서 구체적인 근거나 기준을 제시해야 학교현장에서 교육과정을 이해하는 데 도움이 될 것이다.

뿐만 아니라 초·중학교의 경우 내용 요소가 있으나 고등학교의 경우는 영역으로 분류되기 때문에 양식을 통일할 필요가 있다고 보여진다.

라. 성취기준

고등학교 선택과목의 성취기준에 반영한 주요 범주는 ‘안전·건강교육’, ‘민주시민교육’, ‘생태전환교육’, ‘진로교육’이다. 이러한 각 범주의 반영 여부는 과목의 성취기준에 따라 차이가 있지만, 초·중학교에서 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 범주를 성취기준의 내용과 특성에 따라 진술한 방식을 따르되 가급적 통합적인 성취기준에 각각의 요소가 융화되도록 제시하였다. 이번 개정 시안에서는 별도의 안전 영역은 설정되지 않았으며, 내용 체계의 지식·이해의 ‘건강 활동’과 과정·기능의 ‘안전하게 운동하기, 활동하기, 게임하기, 경기하기, 생활화하기’ 등으로 제시하였고, 이를 성취기준(초등학교 15개, 중학교 12개, 고등학교 2개)으로 제시되어 있는데 각 범주별로 제시된 내용에 비해 성취기준의 내용은 열거한 듯한 느낌이다. 성취기준을 축소 시킨 것은 의미있다고 보여지거나 전반적으로 초·중학교와 고등학교 선택과목 간에 기본적인 맥락의 차이가 있다고 보여지며 고등학교 선택과목이 좀 더 보완되어야 할 것이다. 예를 들면 일반선택1의 경우 게임형 스포츠의 성취기준을 살펴보면 ~인식한다, ~ 개선한다, ~ 내면화 한다 등 평가나 결과를 파악할 수 있는 내용이 제시되어 있다. 따라서 학교 현장의 적용성을 높이기 위해서는 예시 제시나 근거와 기준을 제시할 필요가 있다고 생각한다.

- [12체육102-01] 게임형 스포츠 문화의 개념을 이해하고, 게임형 스포츠 문화의 유형과 특성을 파악함으로써 스포츠 문화를 올바르게 인식한다.
- [12체육102-02] 게임형 스포츠 움직임의 과학적 원리에 따라 수행한 다양한 동작을 분석함으로써 스포츠 경기 기술을 적극적으로 개선한다.
- [12체육102-03] 게임형 스포츠의 경기 방법 및 규칙을 이해하고 경기 전략과 상황에 맞게 적용함으로써 스포츠 경기 수행에 대한 유능감을 내면화한다.

3. 2022 개정 체육과 교육과정의 현장성에 대한 논의

국가 수준의 교육과정은 지금까지 여러 차례에 걸쳐 개정되었고, 그 때마다 학교 현장에서는 현장을 고려하지 않은 교육과정이라며 불만 섞인 목소리를 높여왔으며 급기야 현장의 교사들은 교육과정을 무시하는 결과까지 초래하였다. 이러한 상황에 대해 크게 두 가지 입장을 볼 수 있다. 국가 수준 교육과정이 학교 현장을 고려하지 않고 이상적으로만 개발되어 추진되고 개정되었다는 입장과 교육과정은 바람직한 내용으로 개발되고 개정되었으나 학교 현장에서 이를 정확하게 이해하지 못하거나 주관적인 해석으로 교육과정 자체에 대한 부정적인 인식이 확산된다는 입장이다. 두 가

지 입장 모두 주제는 ‘학교현장 적용성’이며 교육과정 개정이나 개발을 추진할 때 학교 현장 적용성은 반드시 논의되어야 한다. 이렇게 교육과정이 개정될 때마다 어김 없이 양측에서 팽팽하게 거론되었던 ‘학교 현장 적용성’에 대한 문제를 고려해 볼 때 본 개정 시안 또한 한계에 부딪힐 우려가 있다고 여겨진다. 즉 본 개정 시안은 ‘학교 현장 적용성’에 대한 문제를 최소화하기 위해 다양한 각도에서 현장을 고려한 것이라 보여지지만 총론과 함께 각론을 개정하는 과정에서 시간의 부족과 충실히 보완해야 할 수렴 단계의 부족은 학교현장의 적용성을 낮게 하는 요인이 될 것이다. 하지만 교육 내용의 변화된 전개 방식 및 재조직, 생소한 용어의 사용 등에서 또 다시 학교현장을 고려하지 않은 욕심이 앞선 개정이라는 목소리를 자아내게 할 수도 있다. 체육 교과와 입장에서 볼 때 지금의 위기는 완전한 실패와 도약의 기회이며 양면을 조율하여 이번 개정이 또다시 ‘학교현장을 고려하지 않은 이상적인 교육과정’으로 남는 한계에 부딪히지 않기를 바란다.

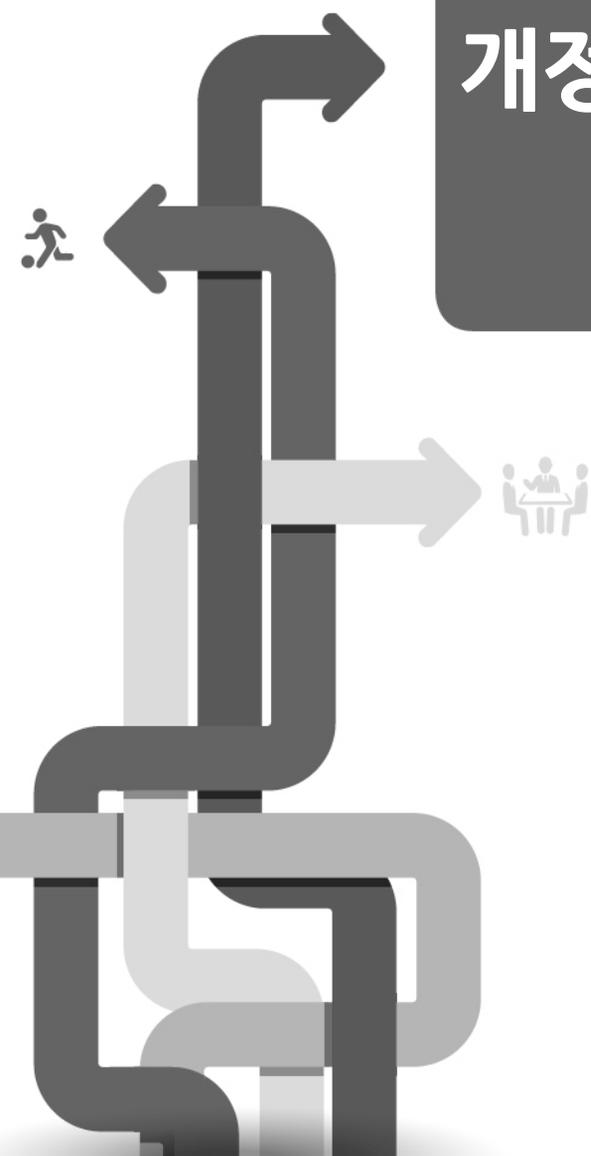
4. 개정 이후 고민해야 할 일

토론자가 개발진의 노력의 흔적을 알면서도 개인적으로 몇 가지의 한계점과 걱정거리를 제시하였다. 이런 한계와 걱정은 토론자의 짧은 식견에서 올 수 있으며 개발진의 개정에 대한 구체적인 의도를 파악하지 못한 것에서 나타난 현상일 수도 있다. 하지만 토론자가 갖고 있는 의문과 글로 표현하지 못한 생각은 학교 현장에서 가르치는 체육교사들의 생각일 수도 있을 것이다, 이에 앞으로 해결해야 할 과제들은 크게 세 가지만 제시하고 토론을 정리하고자 한다. 첫째, 국가 교육과정의 문서로 초·중고등학교의 문서 양식과 계열, 위계는 통일되어야 한다고 생각한다. 둘째, 2007부터 2015까지의 체육과 교육과정에 익숙한 학교현장에 많은 변화가 우려된다. 따라서 교과서나 보조자료 등이 개발되어야 할 것이다. 셋째, 체육과 교육과정이 아무리 잘 만들어졌다고 해도 홍보와 연수는 수반되어야 한다. 문서상으로 볼 때는 너무 복잡하다는 생각부터 들기 때문에 구체적인 설명과 학교 현장에서 활용하기 쉬운 교육과정이 제시되길 바라는 마음이다.

Ⅲ. 맺는말

혁신 교육은 학생 주도의 학교 자치문화를 통해 민주적 학교 문화를 실천하며 미래 교육의 기반을 다지고 있으며 학생 중심의 창의적인 수업 기획이나 교육과정의 융·복합적 재구성, 지능정보기술 활용 교육, 갈등 조정·문제 해결 등 미래 역량을 기를 것을 요구하고 있다.(OECD 2030: 김찬중 외, 2018). 배움은 성별도 나이도 상관 없습니다. 하지만 도전은 누구나 할 수 있는 것은 아닙니다. 누구나 새로운 것에 대한 두려움은 있지만 시도하지 않으면 어떤 경험도 하지 못합니다. 또다시 시작된 변화의 물결에 한걸음 걸어 가는 것도 하나의 방법이다.

2022 개정 체육과 교육과정 시안



체육

1. 성격과 목표

가. 성격

체육과는 신체활동과 그 문화의 학습을 통해 건강하고 행복한 삶, 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶, 신체문화를 향유하며 사회 속에서 바람직하고 더불어 사는 삶을 살아갈 수 있는 신체활동 역량을 길러주는 교과이다.

신체활동은 운동, 움직임, 스포츠 맥락과 일상생활에서의 걷기, 달리기 등 의도적 목적을 가지고 수행되는 신체적인 활동이며, 신체적 능력과 건강을 증진하고, 다양한 기술과 전략을 바탕으로 도전하고 표현하고 경쟁하는 과정에서 형성된 신체와 관련된 문화적 활동을 포괄한다. 따라서 체육과는 움직임을 기반으로 하는 신체적인 활동과 인류가 신체활동을 통해 축적한 문화 양식을 학습 내용으로 삼는다.

학생들은 체육과의 학습 내용을 ‘신체활동을 위한 학습’, ‘신체활동에 관한 학습’, ‘신체활동을 통한 학습’의 세 가지 방식으로 경험한다. 첫째, ‘신체활동을 위한 학습’을 통해 학생들은 초보적 단계에서 기본 움직임 기술을 배우고, 신체활동 형식(움직임, 운동, 스포츠)과 관련된 지식, 기술, 전략을 습득·적용하며, 궁극적으로 개인의 삶의 영역에서 신체활동을 계획하고 실천하는 과정을 경험한다. 즉, 신체활동을 위한 학습은 신체활동 참여에 요구되는 다양한 움직임 기술과 전략 등의 학습을 의미한다. 둘째, ‘신체활동에 관한 학습’을 통해 학생들은 다양한 학문 영역에서 경험적 및 이론적으로 분석된 신체활동 현상에 대한 감식안을 기르며, 신체활동의 의미와 효과를 이해하고 개인의 삶의 영역에서 향유하는 방법을 배우게 된다. 셋째, 학생들은 신체활동의 통합적 체험을 강조하는 ‘신체활동을 통한 학습’에 참여하며 신체활동의 참여 결과를 종합하고, 신체활동에 대한 가치와 태도를 함양하게 된다.

체육과 학습을 통해 학생들은 체력과 신체적, 정신적, 사회적 건강을 유지, 증진할 수 있는 ‘건강 관리 역량’, 신체활동의 기능과 방법을 효율적 및 심미적으로 발휘할 수 있는 ‘움직임 수행 역량’, 신체활동에 참여하며 움직임 기술과 전략을 발휘하고 타인과 협력하며 문화를 즐길 수 있는 ‘신체문화 향유 역량’을 기를 수 있으며, 그 근거는 다음과 같다.



[그림 1] 체육과의 역할, 학습, 신체활동 역량의 관계

첫째, 신체활동은 건강하고 행복한 삶의 기초가 된다. 신체활동은 신체적, 정신적, 사회적 건강의 필수적인 활동이며, 심신의 균형 있는 건강을 통해 행복한 삶을 살 수 있도록 한다. 특히, 생태 환경 문제, 생활 방식의 좌식화 문제, 정신 관련 문제, 개인화된 사회 문제 등으로 인한 다양한 건강 관련 문제들이 나타나고 있는 현대 사회에서, 학생들은 체육과 교육을 통해 개인과 사회, 더 나아가 생태적 측면에서 건강을 저해하는 요소들을 대처하며, 건강하고 행복한 삶을 영위할 수 있는 건강 관리 역량을 함양할 수 있다.

둘째, 신체활동은 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶을 견인한다. 이때, 신체적으로 활동적이라는 것은 고도화된 움직임 능력을 바탕으로 다양한 신체활동에 적극적으로 참여하는 것을 말한다. 움직임이 점점 더 축소되고 있는 상황에서 신체적으로 활동적인 삶을 영위하기 위해서는 신체활동 제약 문제들을 적극적으로 해결하려는 개인의 주도적인 노력이 요구된다. 이런 점에서, 학생들은 체육과 교육을 통해 다양한 환경 맥락에서 신체활동 제약 문제를 주도적으로 해결하며 신체적으로 적극적인 활동에 참여할 수 있는 움직임 수행 역량을 함양할 수 있다.

셋째, 신체활동은 신체와 관련된 고유한 문화를 향유하고 더불어 사는 삶을 살아갈 수 있도록 한다. 인류의 문명화 과정에서 신체활동 문화는 신체적 탁월성을 겨루는 경기 문화, 인간의 삶을 풍요롭게 하는 놀이 및 여가 문화, 신체적 움직임이 미적으로 승화된 표현 문화, 제도화된 신체활동에 내재된 정신문화, 건강한 생활을 지향하는 과정에서 습관화된 건강 문화 등의 보편적 문화 현상으로 발전해 왔다. 특히, 신체활동은 바람직한 인간관계의 기초가 되는 책임 있고 협력적인 관계를 경험할 수 있는 기회를 제공한다. 학생들은 체육과 교육을 통해 개인의 삶을 풍요롭게 만드는 신체활동 문화를 전 생애에 걸쳐 향유하며 더불어 살아갈 수 있는 신체문화 향유 역량을 함양할 수 있다.

총론의 인간상은 사회적 전통이자 삶의 주요 형식인 체육교과가 추구하는 삶을 통해 구체화된다. 즉, 자기 주도성은 신체적으로 활발한 삶을 실천하기 위한 주도적인 태도로, 포용성과 시민성은 신체문화에 내재된 관련 가치들을 타인과 함께 살아가는 삶의 방식으로, 창의와 혁신은 사회의 구조적 변화에 따라 야기되는 건강 문제들의 해결 과정에서 요구되는 핵심 요소로 반영된다. 또한, 생태 전환, 기초소양, 핵심역량 등과 같은 총론의 기대 목표는 체육과의 학습 내용(지식·이해, 가치·태도)과 과정(과정·기능)에 반영하여, 체육과 학습을 통해 실제 수업에서 달성될 수 있다. 이처럼, 총론에서 추구하는 인간상과 기본 소양을 포함한 주요 역량은 체육과의 특수한 교육적 맥락을 통해 실제로 구현된다.

따라서 체육과가 추구하는 신체활동 역량을 갖춘 사람은 전 생애에 걸쳐 체력 및 건강, 움직임에 대한 기능과 지식, 다양한 신체활동에 참여할 수 있는 의지와 태도를 발휘하며 신체활동에 적극적으로 참여할 수 있다. 또한, 이러한 사람은 신체문화를 깊이 있게 이해하고 실천함으로써 건강과 행복감을 경험하며, 자연과 타인과 소통하고 바람직한 민주 시민으로 살아갈 수 있다.

나. 목표

1) 총괄 목표

체육과는 건강하고 행복한 삶, 신체적으로 활동적이고 주도적인 삶, 신체문화를 향유하며 사회 속에서 바람직하게 더불어 사는 삶을 영위할 수 있는 신체활동 역량을 기르는 것을 목표로 한다.

2) 세부 목표

첫째, 건강 관련 지식을 이해하고, 생애 전반에 걸쳐 건강을 증진 및 관리하며, 건강의 증진과 관리에 필요한 가치와 태도를 실천한다.

둘째, 움직임 관련 지식을 이해하고, 움직임의 목적과 환경 맥락에 따라 움직임 기술을 수행하고, 움직임 수행 과정에서 요구되는 가치와 태도를 실천한다.

셋째, 신체활동의 고유한 문화 특성을 이해하고, 신체문화를 일상생활에서 향유하며, 신체활동 문화에 내재된 가치와 태도를 실천한다.

2. 내용 체계와 성취기준

가. 내용 체계

(1) 운동

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> • 운동은 체력과 건강을 관리하는 주요 방법이며, 생애 전반에 걸쳐 건강한 삶의 토대가 된다. • 체력은 건강의 기초가 되며, 건강은 신체적 특성에 맞는 운동과 생활 습관을 계획하고 관리함으로써 증진된다. • 인간은 생활 속에서 운동을 즐기고, 심신의 건강을 유지하며, 행복한 삶을 영위한다. 					
범주	구분	내용 요소					
		초등학교			중학교		
		3~4학년		5~6학년		1~3학년	
[지식·이해]	체력 운동	<ul style="list-style-type: none"> • 운동의 의미 • 운동을 위한 움직임 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 운동과 체력 발달의 관계 • 체력 운동 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 운동과 건강 체력의 관계 • 건강 체력 증진 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 운동과 운동 체력의 관계 • 운동 체력 증진 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 체력 증진의 원리 • 체력 증진 운동 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 체력 관리의 원리 • 체력 관리 운동 방법 • 운동 처방의 원리 • 운동 처방 운동 방법
	건강 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 건강의 의미 • 건강 활동 실천 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 신체 건강과 생활 습관의 관계 • 건강한 생활 습관 실천 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 운동과 정서 건강의 관계 • 정서 건강 운동 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 일상 생활과 안전의 관계 • 생활 안전 실천 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 신체 건강 활동의 유형과 특성 • 신체 건강 활동 유형별 운동 방법 	<ul style="list-style-type: none"> • 정신 건강 활동의 유형과 특성 • 정신 건강 유형별 운동 방법 • 건강한 사회와 안전 활동의 유형과 특성 • 건강한 사회를 위한 안전 실천 방법
[과정·기능]	체력 운동	<ul style="list-style-type: none"> • 파악하고 설명하기 • 모방하며 시도하기 • 안전하게 운동하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 발견하고 분석하기 • 측정하고 시도하기 • 안전하게 운동하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 분석하고 판단하기 • 진단하고 관리하기 • 안전하게 운동하기 			
	건강 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 파악하고 설명하기 • 모방하며 시도하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 발견하고 분석하기 • 시도하며 유지하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 비교하고 판단하기 • 적용하고 습관화하기 			
[가치·태도]	체력 운동	<ul style="list-style-type: none"> • 긍정적 신체 인식 • 운동 욕구와 관심 	<ul style="list-style-type: none"> • 체력운동에서의 집착성 • 체력 증진을 위한 끈기 	<ul style="list-style-type: none"> • 체력 운동 실천 의지와 인내심 • 자기 주도적 운동 실천 태도 			
	건강 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 건강에 대한 적극적 관심 • 건강 습관 실천 의지 	<ul style="list-style-type: none"> • 신체적, 정서적 차이 공감 및 수용 • 건강 활동 및 운동 수행에 대한 주의 집중력 	<ul style="list-style-type: none"> • 심신 건강을 추구하는 자율성 • 자신과 공동체에 대한 안전의식 			

(2) 움직임

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 움직임은 모든 신체활동의 기초가 되며, 일상생활에서 적극적으로 활동적인 삶을 건인한다. 움직임은 기본 움직임을 다양한 상황과 맥락에 맞게 연결하며 목표를 설정하고 극복함으로써 발달한다. 인간은 움직임 기술을 발달시키고 심미적으로 표현함으로써 도전하며 성찰하는 삶을 영위한다. 						
구분		내용 요소						
범주		초등학교		중학교				
		3~4학년	5~6학년	1~3학년				
[지식·이해]	경기 움직임	<ul style="list-style-type: none"> 기본 움직임의 의미와 움직임의 기술 수행 방법 기본 움직임의 심미적 수행 방법 	<ul style="list-style-type: none"> 동작 경기와 움직임의 관계 동작 경기의 움직임 기능 	<ul style="list-style-type: none"> 기록 경기와 움직임의 관계 기록 경기의 움직임 기능 	<ul style="list-style-type: none"> 투기 경기와 움직임의 관계 투기 경기의 움직임 기능 	<ul style="list-style-type: none"> 동작 경기의 역사와 특성 동작 경기 기능과 움직임의 과학적 원리 동작 경기 방법과 전략 	<ul style="list-style-type: none"> 기록 경기의 역사와 특성 기록 경기 기능과 움직임의 과학적 원리 기록 경기 방법과 전략 	<ul style="list-style-type: none"> 투기 경기의 역사와 특성 투기 경기 기능과 움직임의 과학적 원리 투기 경기 방법과 전략
	표현 움직임	<ul style="list-style-type: none"> 리듬 표현과 움직임의 관계 리듬 표현의 움직임 수행 방법 	<ul style="list-style-type: none"> 민속 표현과 움직임의 관계 민속 표현의 움직임 수행 방법 	<ul style="list-style-type: none"> 주제 표현과 움직임의 관계 주제 표현의 움직임 수행 방법 	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠표현의 유형과 특성 스포츠표현의 원리와 기능 스포츠표현의 구성 방법과 감상 	<ul style="list-style-type: none"> 전통표현의 유형과 특성 전통표현의 원리와 기능 전통표현의 구성 방법과 감상 	<ul style="list-style-type: none"> 현대표현의 유형과 특성 현대표현의 원리와 기능 현대표현의 구성 방법과 감상 	
[과정·기능]	경기 움직임	<ul style="list-style-type: none"> 과약하고 설명하기 모방하며 시도하기 안전하게 움직이기 	<ul style="list-style-type: none"> 발견하고 분석하기 목표 설정하고 도전하기 안전하게 움직이기 	<ul style="list-style-type: none"> 비교하고 해석하기 적용하고 수련하기 의사결정하고 상호작용하기 안전하게 경기하기 				
	표현 움직임	<ul style="list-style-type: none"> 과약하고 설명하기 모방하며 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> 발견하고 분석하기 구상하고 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> 비교하고 해석하기 적용하고 표현하기 감상하고 비평하기 				
[가치·태도]	경기 움직임	<ul style="list-style-type: none"> 움직임 시도의 적극성 움직임 수행의 자신감 	<ul style="list-style-type: none"> 목표 달성을 위한 인내 상대 기술에 대한 인정 	<ul style="list-style-type: none"> 경기 수련에 대한 인내심 경기에 대한 적극적 도전 의식 경기 상대에 대한 존중 				
	표현 움직임	<ul style="list-style-type: none"> 움직임에 대한 호기심 움직임 표현에 대한 감수성 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 문화에 대한 수용 움직임 표현의 심미성 	<ul style="list-style-type: none"> 표현의 독창성 다양한 문화에 대한 개방성 예술적 공감과 비평의식 				

(3) 스포츠

핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 스포츠는 제도화된 규범과 선의의 경쟁을 통해 인간이 타인 및 주변 세계와 소통하며 바람직한 인성을 갖추는 데 이바지한다. 스포츠는 서로 협력하고 상호작용하며 다양한 기술과 창의적인 전략을 거두는 형식으로 발현된다. 인간은 스포츠 문화를 다양한 형식으로 누림으로써 사회적 가치를 내면화하고 더불어 사는 방법을 배운다. 																		
		<table border="1"> <tr> <th colspan="2">구분</th> <th colspan="2">내용 요소</th> </tr> <tr> <th rowspan="2">범주</th> <th rowspan="2"></th> <th colspan="2">초등학교</th> </tr> <tr> <th>3-4학년</th> <th>5-6학년</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th colspan="2">중학교</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>1-3학년</th> <th></th> </tr> </table>			구분		내용 요소		범주		초등학교		3-4학년	5-6학년			중학교			
구분		내용 요소																		
범주		초등학교																		
		3-4학년	5-6학년																	
		중학교																		
		1-3학년																		
[지식·이해]	게임형 스포츠	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 활동의 의미 스포츠 활동의 움직임 수행 방법 영역형 게임과 움직임의 관계 영역형 게임의 움직임 기능 영역형 게임의 방법 	<ul style="list-style-type: none"> 필드형 게임과 움직임의 관계 필드형 게임의 움직임 기능 필드형 게임의 방법 네트형 게임과 움직임의 관계 네트형 게임의 움직임 기능 네트형 게임의 방법 	<ul style="list-style-type: none"> 영역형 스포츠의 역사와 특성 영역형 스포츠의 기능과 과학적 원리 영역형 스포츠 방법 및 전략 필드형 스포츠의 역사와 특성 필드형 스포츠의 기능과 과학적 원리 필드형 스포츠 방법 및 전략 네트형 스포츠의 역사와 특성 네트형 스포츠의 기능과 과학적 원리 네트형 스포츠 방법 및 전략 																
	생태형 스포츠	<ul style="list-style-type: none"> 생활환경형 활동의 유형과 의미 생활환경형 활동의 유형별 움직임 기능 생활환경형 활동의 방법 	<ul style="list-style-type: none"> 자연환경형 활동의 유형과 의미 자연환경형 활동의 유형별 움직임 기능 자연환경형 활동의 방법 기술융합형 활동의 유형과 의미 기술융합형 활동의 체형 방법 	<ul style="list-style-type: none"> 생활환경형 스포츠의 역사와 특성 생활환경형 스포츠의 기능과 과학적 원리 생활환경형 스포츠의 방법과 전략 자연환경형 스포츠의 역사와 특성 자연환경형 스포츠의 기능과 과학적 원리 자연환경형 스포츠의 방법과 전략 기술융합형 스포츠의 특성 기술융합형 스포츠의 기능과 과학적 원리 기술융합형 스포츠의 방법과 전략 																
[과정·기능]	게임형 스포츠	<ul style="list-style-type: none"> 파악하고 설명하기 모방하며 시도하기 안전하게 게임하기 	<ul style="list-style-type: none"> 발견하고 분석하기 활용하고 적용하기 판단하고 의사소통하기 안전하게 게임하기 	<ul style="list-style-type: none"> 비교하고 해석하기 적용하고 수련하기 의사결정하고 상호작용하기 안전하게 경기하기 																
	생태형 스포츠	<ul style="list-style-type: none"> 파악하고 설명하기 모방하며 시도하기 안전하게 활동하기 	<ul style="list-style-type: none"> 발견하고 분석하기 활용하고 적용하기 판단하고 의사소통하기 안전하게 활동하기 	<ul style="list-style-type: none"> 비교하고 해석하기 연계하고 적용하기 의사결정하고 활동하기 안전하게 생활화하기 																
[가치·태도]	게임형 스포츠	<ul style="list-style-type: none"> 게임 규칙 준수 게임 과정에 대한 최선의 노력 	<ul style="list-style-type: none"> 팀원과의 협력 상대에 대한 배려 	<ul style="list-style-type: none"> 팀워크와 신뢰 페어플레이 경기 예절 																
	생태형 스포츠	<ul style="list-style-type: none"> 신체활동 환경에 대한 감사 생활 속 신체활동에 대한 적극적인 태도 	<ul style="list-style-type: none"> 신체활동 환경을 존중하고 아끼는 태도 자연 및 기술 환경에 대한 개방성 	<ul style="list-style-type: none"> 환경 보존을 위한 공동체의식 주변 환경과 상생하는 친화적 태도 건전한 윤리의식 																

나. 성취기준

[초등학교 3~4학년]

(1) 운동

- [4체01-01] 운동의 의미를 파악하고 운동의 종류 및 특징을 설명한다.
- [4체01-02] 운동을 위한 움직임 방법과 절차를 익히며 자신의 수준에 맞게 안전하게 운동을 시도한다.
- [4체01-03] 자신의 신체적 특징과 운동 과정에서 나타나는 신체적 능력을 파악하고 운동과 체력 발달의 관계를 설명한다.
- [4체01-04] 체력을 기르는 운동 방법을 따라 하며 적극적으로 시도하고 자신의 수준에 맞게 안전하게 체력 운동을 한다.
- [4체01-05] 자신의 신체적 특징을 이해하고 긍정적으로 수용한다.
- [4체01-06] 체력 운동에 적극적인 관심을 갖고 참여한다.
- [4체01-07] 건강의 의미를 파악하고 운동이 건강에 미치는 효과를 설명한다.
- [4체01-08] 신체의 건강과 안전에 도움이 되는 활동의 실천 방법을 모방하며 시도한다.
- [4체01-09] 생활 습관이 건강에 미치는 영향을 파악하고 건강에 이로운 생활 습관을 설명한다.
- [4체01-10] 건강을 위한 바른 생활 습관의 실천 방법을 모방하며 시도한다.
- [4체01-11] 자신의 건강 수준을 이해하고 증진하는데 적극적인 관심을 갖는다.
- [4체01-12] 건강을 증진하는 생활 습관을 지속적으로 실천하려는 의지를 발휘한다.

(2) 움직임

- [4체02-01] 기본 움직임의 의미를 파악하고 종류와 특징을 설명한다.
- [4체02-02] 기본 움직임의 기술적 수행 방법을 익히고 놀이나 게임에 적용한다.
- [4체02-03] 기본 움직임의 심미적 수행 방법을 탐색하고 자신의 생각이나 느낌을 아름답게 표현한다.
- [4체02-04] 동작 경기의 의미를 파악하고 동작 경기와 움직임의 관계를 설명한다.
- [4체02-05] 동작 경기의 움직임 기능을 따라 하며 안전하게 시도한다.
- [4체02-06] 경기 움직임 기능을 연습하며 주저하지 않고 적극적으로 시도한다.
- [4체02-07] 다양한 경기 움직임 기능에 도전하며 자신감을 갖는다.
- [4체02-08] 리듬 표현의 의미를 파악하고 리듬 표현과 움직임의 관계를 설명한다.
- [4체02-09] 움직임의 리듬을 드러내는 다양한 방법을 따라해 보고 표현한다.
- [4체02-10] 생각과 느낌을 움직임으로 표현하는 것에 대해 호기심을 갖는다.
- [4체02-11] 움직임 리듬에 대한 감수성을 갖는다.

(3) 스포츠

- [4체03-01] 스포츠 활동의 의미를 파악하고 유형과 특징을 설명한다.
- [4체03-02] 스포츠 활동의 기본 움직임 수행 방법을 따라 하며 다양한 게임에서 시도한다.
- [4체03-03] 영역형 게임의 의미를 파악하고 영역형 게임과 움직임의 관계를 설명한다.
- [4체03-04] 영역형 게임의 움직임 기능을 따라 하며 다양한 게임 상황에 적용한다.
- [4체03-05] 영역형 게임을 유리하게 전개하기 위한 움직임 방법을 적용하며 안전하게 게임을 한다.
- [4체03-06] 게임의 규칙을 준수하며 참여한다.
- [4체03-07] 최선을 다해 노력하며 적극적으로 게임을 한다.
- [4체03-08] 생활환경형 신체활동의 의미를 파악하고 유형과 특징을 설명한다.
- [4체03-09] 생활환경형 신체활동의 움직임 기능을 따라 하며 다양한 활동에 적용한다.
- [4체03-10] 생활환경형 신체활동의 단계별 참여 방법을 파악하고 안전하게 활동에 참여한다.
- [4체03-11] 신체활동을 즐길 수 있는 생활환경에 감사하는 마음을 갖는다
- [4체03-12] 생활 속에서 적극적으로 신체활동을 실천한다.

[초등학교 5~6학년]

(1) 운동

- [6체01-01] 건강 체력의 의미와 요소를 발견하고 운동과 건강 체력의 관계를 분석한다.
- [6체01-02] 건강 체력의 수준을 측정하고 요소별 증진 방법에 따라 안전하게 체력운동을 시도한다.
- [6체01-03] 운동 체력의 개념과 요소를 탐색하고 운동을 통해 운동 체력이 증진되는 효과를 분석한다.
- [6체01-04] 운동 체력의 수준을 측정하고 요소별 증진 방법에 따라 안전하게 체력 운동을 시도한다.
- [6체01-05] 체력운동을 하며 힘든 과정을 끈기 있게 견딘다.
- [6체01-06] 체력운동을 하며 침착하고 안전하게 참여한다.
- [6체01-07] 정서 건강의 의미를 발견하고 운동과 정서 건강의 관계를 분석한다.
- [6체01-08] 다양한 운동 방법을 시도하며 정서 건강을 유지한다.
- [6체01-09] 일상 생활에서 발생할 수 있는 안전 문제를 발견하고 그 원인과 예방 방법을 분석한다.
- [6체01-10] 일상생활에서 신체의 안전을 유지할 수 있는 방법을 실천한다.

[6체01-11] 자신과 타인의 신체적 및 정서적 차이를 공감하고 수용한다.

[6체01-12] 다양한 운동을 수행하고 건강 활동을 하며 주의 집중력을 발휘한다.

(2) 움직임

[6체02-01] 기록 경기의 의미를 파악하고, 기록 경기와 움직임의 관계를 발견하고 분석한다.

[6체02-02] 기록 경기의 움직임 기능을 익히고, 목표를 설정하여 안전하게 도전한다.

[6체02-03] 투기 경기의 의미를 파악하고, 투기 경기와 움직임의 관계를 발견하고 분석한다.

[6체02-04] 투기 경기의 움직임 기능을 익히고, 목표를 설정하여 안전하게 도전한다.

[6체02-05] 목표 달성을 위해 힘든 상황에서도 포기하지 않고 노력한다.

[6체02-06] 상대의 기술을 인정하고 겸손하게 배우는 태도를 갖는다.

[6체02-07] 민속 표현의 의미를 파악하고 민속 표현과 움직임의 관계를 발견하고 분석한다.

[6체02-08] 민속 표현의 다양한 움직임 방법을 익히고 작품을 구상하여 표현한다.

[6체02-09] 주제 표현의 의미를 파악하고 주제 표현과 움직임의 관계를 발견하고 분석한다.

[6체02-10] 주제 표현의 다양한 움직임 방법을 익히고, 작품을 구상하여 표현한다.

[6체02-11] 다양한 표현 문화의 차이를 수용하는 태도를 갖는다.

[6체02-12] 움직임의 아름다움을 느끼고 심미적으로 표현한다.

(3) 스포츠

[6체03-01] 필드형 게임의 의미를 파악하고 필드형 게임과 움직임의 관계를 발견하고 분석한다.

[6체03-02] 필드형 게임의 움직임 기능을 익히고, 다양한 게임 상황에 적용한다.

[6체03-03] 필드형 게임의 공격과 수비 방법을 판단하며, 팀원과 서로 의사소통하며 안전하게 게임에 적용한다.

[6체03-04] 네트형 게임의 의미를 파악하고 네트형 게임과 움직임의 관계를 발견하고 분석한다.

[6체03-05] 네트형 게임의 움직임 기능을 익히고, 다양한 게임 상황에 적용한다.

[6체03-06] 네트형 게임의 공격과 수비 방법을 판단하며, 팀원과 서로 의사소통하며 안전하게 게임에 적용한다.

[6체03-07] 공동의 목표 달성을 위해 팀원과 서로 협력하며 게임을 한다.

[6체03-08] 경기에 참여하는 다른 사람의 입장을 이해하고 도와주며 게임을 한다.

[6체03-09] 자연환경형 신체활동의 의미를 발견하고 유형과 특징을 분석한다.

[6체03-10] 자연환경형 신체활동의 움직임 기능을 익히고 다양한 활동에 적용한다.

- [6체03-11] 자연환경형 신체활동의 단계별 참여 방법과 자연환경의 변화에 따른 대처 방법을 판단하고 서로 의사소통하며 안전하게 활동에 참여한다.
- [6체03-12] 기술융합형 신체활동의 의미와 유형을 탐색하고 실제 활동과의 유사점과 차이점을 분석한다.
- [6체03-13] 기술융합형 신체활동의 체험 방법을 탐색하고 이를 활용하며 안전하게 활동에 참여한다.
- [6체03-14] 신체활동 환경을 존중하고 아끼는 태도를 갖는다.
- [6체03-15] 자연 및 기술 환경에 대해 개방적인 태도를 갖는다.

[중학교 1~3학년]

(1) 운동

- [9체01-01] 체력 증진의 원리와 방법을 분석하고 발달 과정에 따른 자신의 체력 수준을 판단한다.
- [9체01-02] 체력 관리의 원리와 방법을 분석하고 체력을 진단하며, 적합한 운동을 설계하여 생활 속에서 지속적으로 관리한다.
- [9체01-03] 운동처방의 원리와 방법을 분석하여 목적에 적합한 운동처방을 통해 손상을 예방하고 안전하게 운동한다.
- [9체01-04] 체력 운동 실천 의지를 가지고 인내심을 발휘하며 운동을 실천하고, 운동 중 발생하는 문제를 주도적으로 해결한다.
- [9체01-05] 신체 건강 활동의 유형과 특성을 비교하고 적합한 운동 유형을 판단하여 생활에서 습관화한다.
- [9체01-06] 정신 건강 활동의 유형과 특성을 비교하고 적합한 운동 유형을 판단하여 생활에서 습관화한다.
- [9체01-07] 건강한 사회와 안전을 위한 활동의 유형과 특성을 비교하고 안전 실천 방법을 적용하여 생활에서 습관화한다.
- [9체01-08] 심신 건강 활동을 자율적으로 추구하고 건강한 사회 환경을 조성하기 위하여 개인 및 사회에 대한 올바른 안전의식을 실천한다.

(2) 움직임

- [9체02-01] 동작경기의 역사와 특성을 비교하고 경기 유형별 정보를 다양한 관점에서 해석한다.
- [9체02-02] 동작경기의 유형별 기능과 움직임의 과학적 원리를 적용하여 움직임 기술을 수련한다.
- [9체02-03] 동작경기의 방법 및 전략을 의사결정하고 구성원과 상호작용하며 안전하게 경기한다.
- [9체02-04] 기록경기의 역사와 특성을 비교하고 경기 유형별 정보를 다양한 관점에서 해석한다.
- [9체02-05] 기록경기의 유형별 기능과 움직임의 과학적 원리를 적용하여 움직임 기술을 수련한다.
- [9체02-06] 기록경기의 방법 및 전략을 의사결정하고 구성원과 상호작용하며 안전하게 경기한다.
- [9체02-07] 투기경기의 역사와 특성을 비교하고 경기 유형별 정보를 다양한 관점에서 해석한다.
- [9체02-08] 투기경기의 유형별 기능과 움직임의 과학적 원리를 적용하여 움직임 기술을 수련한다.
- [9체02-09] 투기경기의 방법 및 전략을 의사결정하고 구성원과 상호작용하며 안전하게 경기한다.
- [9체02-10] 기능을 연습하고 적용하는 과정에서 완성도를 높이기 위하여 인내심을 발휘한다.
- [9체02-11] 경기를 하며 적극적으로 도전하는 태도를 갖는다.
- [9체02-12] 경기에 참여하는 과정에서 상대를 존중하고 배려한다.

- [9체02-13] 스포츠표현의 유형과 특성을 비교하고 표현 과정에서 나타나는 아름다움의 요소를 다양한 관점에서 해석한다.
- [9체02-14] 스포츠표현의 원리와 기능을 적용하여 스포츠표현의 다양한 기능을 미적으로 표현한다.
- [9체02-15] 스포츠표현의 구성 방법을 적용하여 작품을 발표하고 여러 작품 속의 표현 요소를 감상하고 비평한다.
- [9체02-16] 전통표현의 유형과 특성을 비교하고 표현 과정에서 나타나는 아름다움의 요소를 다양한 관점에서 해석한다.
- [9체02-17] 전통표현의 원리와 기능을 적용하여 스포츠표현의 다양한 기능을 미적으로 표현한다.
- [9체02-18] 전통표현의 구성 방법을 적용하여 작품을 발표하고 여러 작품 속의 표현 요소를 감상하고 비평한다.
- [9체02-19] 현대표현의 유형과 특성을 비교하고 표현 과정에서 나타나는 아름다움의 요소를 다양한 관점에서 해석한다.
- [9체02-20] 현대표현의 원리와 기능을 적용하여 스포츠표현의 다양한 기능을 미적으로 표현한다.
- [9체02-21] 현대표현의 구성 방법을 적용하여 작품을 발표하고 여러 작품 속의 표현 요소를 감상하고 비평한다.
- [9체02-22] 움직임 표현하는 과정에서 아름다움에 대한 감응을 독창적으로 표현한다.
- [9체02-23] 움직임을 표현하는 과정에서 문화의 다양성에 대해 개방적인 태도를 갖는다.
- [9체02-24] 움직임을 표현하는 과정에서 예술적 아름다움에 대해 공감하고 비평한다.

(3) 스포츠

- [9체03-01] 영역형 스포츠의 역사와 특성을 비교하고 경기 유형별 정보를 다양한 관점에서 해석한다.
- [9체03-02] 영역형 스포츠의 유형별 기능과 과학적 원리를 연계하여 수련한다.
- [9체03-03] 영역형 스포츠의 방법 및 전략을 의사결정하고 구성원과 상호작용하며 안전하게 경기한다.
- [9체03-04] 필드형 스포츠의 역사와 특성을 비교하고 경기 유형별 정보를 다양한 관점에서 해석한다.
- [9체03-05] 필드형 스포츠의 유형별 기능과 과학적 원리를 연계하여 수련한다.
- [9체03-06] 필드형 스포츠의 방법 및 전략을 의사결정하고 구성원과 상호작용하며 안전하게 경기한다.
- [9체03-07] 네트형 스포츠의 역사와 특성을 비교하고 경기 유형별 정보를 다양한 관점에서 해석한다.
- [9체03-08] 네트형 스포츠의 유형별 기능과 과학적 원리를 연계하여 수련한다.
- [9체03-09] 네트형 스포츠의 방법 및 전략을 의사결정하고 구성원과 상호작용하며 안전하게 경기한다.
- [9체03-10] 상대를 존중하며 정정당당하고 공정하게 경기에 참여한다.
- [9체03-11] 자신의 역할에 책임을 다하고 서로 신뢰하며 팀의 공동 목표를 이루기 위해 노력한다.
- [9체03-12] 경기 절차, 상대방, 동료, 심판 및 관중에 대한 예의범절을 지킨다.

- [9체03-13] 생활환경형 스포츠의 역사와 특성을 비교하고 유형별 정보를 다양한 관점에서 해석한다.
- [9체03-14] 생활환경형 스포츠의 기능과 과학적 원리를 연계하고 생활 속에서 시도한다.
- [9체03-15] 생활환경형 스포츠의 방법 및 전략을 의사결정하고 구성원과 상호작용하며 안전하게 활동한다.
- [9체03-16] 자연환경형 스포츠의 역사와 특성을 비교하고 유형별 정보를 다양한 관점에서 해석한다.
- [9체03-17] 자연환경형 스포츠의 기능을 과학적 원리를 연계하고 자연환경에서 시도한다.
- [9체03-18] 자연환경형 스포츠의 방법 및 전략을 의사결정하고 구성원과 상호작용하며 안전하게 활동한다.
- [9체03-19] 기술융합형 스포츠의 특성을 비교하고 유형별 정보를 다양한 관점에서 해석한다.
- [9체03-20] 기술융합형 스포츠의 기능과 과학적 원리를 연계하고 다양한 기술 환경에서 시도한다.
- [9체03-21] 기술환경형 스포츠의 방법 및 전략을 의사결정하고 구성원과 상호작용하며 안전하게 활동한다.
- [9체03-22] 생태형 스포츠 활동을 하며 생태 환경과 공간 보존을 위한 공동체의식을 갖는다.
- [9체03-23] 생태형 스포츠 활동을 하며 주변 환경에 대해 친화적이고 상생하는 태도를 갖는다.
- [9체03-24] 생태형 스포츠 활동을 하며 다양한 환경에 창의적으로 적응하며, 건전한 윤리의식을 갖는다.

일반선택 1

1. 성격과 목표

가. 성격

고등학교 〈일반선택 1〉 과목은 중학교 〈체육〉의 건강 관리, 게임형 스포츠, 생태형 스포츠 영역을 보다 심화하여 탐구하는 과목이다. 이를 위해 〈일반선택 1〉 과목에서는 건강을 체계적으로 관리하는 생활 방식을 습관화하고, 게임형 스포츠와 생태형 스포츠를 생활 속에서 지속적으로 실천함으로써 건강 문제를 주도적으로 개선하며 행복한 삶을 살아갈 수 있도록 한다.

건강은 초·중학교에서 습득한 신체적, 정신적, 사회적 건강 활동의 유형과 운동 방법을 토대로 신체활동이 신체적 반응에 미치는 작용 기전과 효과를 깊이 있게 이해하고, 생애주기별 건강의 변화 양상에 맞게 꾸준히 관리해야 유지될 수 있다. 또한 일상생활에서 스포츠 활동을 통해 자신의 신체적 한계를 극복하고 타인과 소통해야 스포츠 문화를 체득하고 경기를 유능하고 창의적으로 발전시키게 된다.

따라서 〈일반선택 1〉은 건강 관리, 게임형 스포츠, 생태형 스포츠로 구성하여 건강을 체계적으로 관리하고 스포츠를 통해 신체활동을 생활화하는 데 중점을 둔다.

나. 목표

- 1) 건강 관리의 원리를 체계적으로 이해하고, 생활 속에서 지속적이고 안전하게 습관화하며, 운동에 대한 안전 의식과 신체적 효능감을 갖는다.
- 2) 게임형 스포츠의 문화를 폭넓게 인식하고, 게임형 스포츠의 기능과 경기 전략을 심화하여 창의적으로 적용하며, 스포츠 기술에 대한 적극적인 개선 의지와 스포츠 유능감을 내면화한다.
- 3) 생태형 스포츠의 문화를 폭넓게 인식하고, 생태형 스포츠의 기능과 방법을 자연 친화적으로 발전시키며, 스포츠에 대한 자연 친화적이고 창의적인 태도를 갖춘다.

2. 내용 체계와 성취기준

가. 내용 체계

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 건강 관리는 현재의 건강 수준을 유지하는 데 그치지 않고 증진시켜 건강한 삶을 지속해주며, 생애주기별 건강 특성에 맞게 계획하고 실천해야 달성된다. 게임형 스포츠는 제도화된 스포츠로 타인과 경쟁하고 소통하며 신체적으로 유능하게 하며, 스포츠 움직임을 경기에 전략적으로 연계·응용해야 발전된다. 생태형 스포츠는 생활 주변과 자연환경에서 이루어지는 스포츠로 자신의 한계에 도전하고 자연과 친숙해지도록 하며, 스포츠 방법을 생태적이고 창의적으로 수행해야 발전된다. 		
영역 범주	건강 관리	게임형 스포츠	생태형 스포츠
[지식·이해]	<ul style="list-style-type: none"> 신체활동의 반응과 효과 생애주기별 건강 건강 관리와 안전 	<ul style="list-style-type: none"> 게임형 스포츠의 문화 게임형 스포츠 움직임을 과학적 원리 게임형 스포츠의 경기 방법 및 전략 	<ul style="list-style-type: none"> 생태형 스포츠의 문화 생태형 스포츠의 방법 생태형 스포츠의 발전
[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> 신체활동 기전 파악하기 건강을 체계적으로 관리하기 안전 점검하기 	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 문화 인식하기 스포츠 기술 분석하기 경기에 응용하기 	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 문화 인식하기 스포츠 방법 적용하기 스포츠 발전 방향 모색하기
[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> 신체적 효능감 운동 안전의식 	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 기술 개선에 대한 적극성 스포츠 수행에 대한 유능감 	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠에 대한 자연 친화적 접근 스포츠 창의성

나. 성취기준

(1) 건강 관리

<p>[12체육101-01] 신체활동에 의한 신체적 반응의 작용 기전과 효과를 파악하여 건강을 관리함으로써 신체적 효능감을 갖는다.</p> <p>[12체육101-02] 생애주기별 심신의 변화 과정에 따른 건강 결정 요인과 최적의 신체 활동량을 파악하여 계획하고 운동 상황 및 환경을 고려하여 안전하게 실천한다.</p>

(2) 게임형 스포츠

- [12체육102-01] 게임형 스포츠 문화의 개념을 이해하고, 게임형 스포츠 문화의 유형과 특성을 파악함으로써 스포츠 문화를 올바르게 인식한다.
- [12체육102-02] 게임형 스포츠 움직임의 과학적 원리에 따라 수행한 다양한 동작을 분석함으로써 스포츠 경기 기술을 적극적으로 개선한다.
- [12체육102-03] 게임형 스포츠의 경기 방법 및 규칙을 이해하고 경기 전략과 상황에 맞게 적용함으로써 스포츠 경기 수행에 대한 유능감을 내면화한다.

(3) 생태형 스포츠

- [12체육103-01] 생태형 스포츠 문화의 개념을 이해하고, 생태형 스포츠 문화의 유형과 특성을 파악함으로써 스포츠 문화를 올바르게 인식한다.
- [12체육103-02] 생태형 스포츠의 경기 방법 및 규칙을 경기 상황에 적용함으로써 생태형 스포츠에 대한 자연 친화적 태도를 갖춘다.
- [12체육103-03] 생태형 스포츠의 개발 원리 및 사례를 탐색하고 발전 방향과 대안을 모색함으로써 생태형 스포츠를 창의적으로 발전시킨다.

일반선택 2

1. 성격과 목표

가. 성격

고등학교 <일반선택 2> 과목은 <체육>의 체력 증진, 경기 움직임, 표현 움직임 영역을 보다 심화하여 탐구하는 과목이다. 이를 위해 <일반선택 2> 과목에서는 체력을 체계적으로 증진하는 방법을 습관화하고, 경기 움직임과 표현 움직임을 생활 속에서 지속적으로 실천함으로써 체력 문제를 주도적으로 해결하며 활기차고 행복하게 살아갈 수 있도록 한다.

체력은 초·중학교에서 습득한 체력 증진, 체력 관리, 운동 처방의 원리 및 운동 방법을 토대로 체력 운동의 과학적 원리와 움직임 방법에 맞게 체계적으로 관리해야 증진될 수 있다. 또한 동작 경기, 기록 경기, 투기 경기와 같은 신체 움직임의 정확성과 수월성에 도전하면서 신체 움직임에 대한 적극성과 유능감이 내면화되고, 신체의 움직임을 미적으로 표현하고 비평적으로 감상하는 활동을 통해 심미적 안목과 창의성이 발달하게 된다.

따라서 <일반선택 2>는 체력 증진, 경기 움직임, 표현 움직임으로 구성하여 체력을 과학적이고 종합적으로 관리하고 신체적 움직임의 발달을 통해 신체활동을 생활화하는 데 중점을 둔다.

나. 목표

- 1) 과학적인 체력 분석을 통해 체계적인 체력 운동 방법을 적용하며 신체 위기 대처 능력을 발휘한다.
- 2) 동작 경기, 기록 경기, 투기 경기의 문화를 폭넓게 이해하고, 과학적으로 인식·분석·적용하며, 경기 움직임 기술에 대한 적극적인 개선 의지와 경기에 대한 유능감을 내면화한다.
- 3) 표현 활동의 문화를 폭넓게 이해하고, 구성 원리를 인식·분석하여 작품을 비평하며, 표현 작품에 대한 심미적 안목을 갖추고 표현에 대한 창의적 태도를 갖춘다.

2. 내용 체계와 성취기준

가. 내용 체계

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> • 체력 증진은 건강 체력과 운동 체력을 향상하여 활기찬 삶을 지속하게 하며, 체력을 과학적 원리와 움직임 방법에 맞게 체계적으로 관리해야 달성된다. • 경기 움직임은 다양한 상황에서 자신 또는 타인과 신체 움직임의 정확성과 수월성에 도전하여 신체적으로 유능하게 하며, 신체 움직임의 과학적 원리에 맞게 다양한 기술로 확장하고 경기에 적용해야 발달한다. • 표현 움직임은 신체활동의 미적 요소를 다양한 움직임 형식으로 표현하여 아름다움을 식별하게 하며, 신체 움직임을 심미적 표현원리에 따라 창의적으로 구성하고 비평적으로 감상해야 발달한다. 			
범주	영역	체력 증진	경기 움직임	표현 움직임
[자식-이해]	<ul style="list-style-type: none"> • 체력 증진의 과학적 원리 • 체력 증진 움직임의 특성과 방법 • 체력의 종합적 관리 • 체력운동과 안전 	<ul style="list-style-type: none"> • 동작, 기록, 투기 경기의 문화 • 경기 움직임의 과학적 원리 • 확장된 경기 움직임과 경기 전략 	<ul style="list-style-type: none"> • 표현 활동의 문화 • 표현 움직임의 구성 원리 및 방법 • 확장된 표현 움직임과 작품 구성 	
[과정-기능]	<ul style="list-style-type: none"> • 과학적으로 체력 분석하기 • 체력운동 방법 적용하기 • 심폐소생술 적용하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 경기 문화 인식하기 • 과학적으로 분석하기 • 경기에 적용하고 확장하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 표현 활동 문화 인식하기 • 표현 움직임 분석하기 • 작품 비평하기 	
[기차-태도]	<ul style="list-style-type: none"> • 체력관리에 대한 주도면밀함 • 신체 위기 대처 	<ul style="list-style-type: none"> • 움직임 기술의 연계에 대한 적극성 • 경기 수행에 대한 유능감 	<ul style="list-style-type: none"> • 심미적 안목 • 표현 활동에 대한 창의성 	

나. 성취기준

(1) 체력 증진

- [12체육201-01] 체력 증진을 위한 과학적 원리를 이해하고 체력 증진 움직임의 특성과 방법을 고려하여 일상생활에서의 체력 운동에 주도면밀하게 적용한다.
- [12체육201-02] 체력을 객관적으로 평가하여 증진 계획을 종합적으로 수립하고 체력 운동 시 발생할 수 있는 신체 위기 상황에 적극적으로 대처한다.

(2) 경기 움직임

- [12체육202-01] 동작 경기, 기록 경기, 투기 경기의 문화의 개념을 이해하고, 경기 문화의 유형과 특성을 파악함으로써 스포츠 문화를 올바르게 인식한다.
- [12체육202-02] 동작 경기, 기록 경기, 투기 경기 움직임의 과학적 원리를 이해하고, 경기 움직임을 과학적으로 분석하여 다른 경기 기술에 적극적으로 연계한다.
- [12체육202-03] 확장된 경기 움직임을 경기 전략과 상황에 맞게 적용함으로써 경기 수행에 대한 유능감을 내면화한다.

(3) 표현 움직임

- [12체육203-01] 표현 활동 문화의 개념을 이해하고, 표현 활동 문화의 유형과 특성을 파악함으로써 표현 활동 문화를 올바르게 인식한다.
- [12체육203-02] 표현 움직임의 구성 원리 및 방법을 이해하고, 표현 움직임을 심층적으로 분석하여 창의적 움직임을 수행한다.
- [12체육203-03] 확장된 표현 움직임을 작품 표현 주제에 맞게 적용-감상-비평함으로써 표현에 대한 심미적 안목을 갖춘다.

진로선택 1

1. 성격과 목표

가. 성격

고등학교 <진로선택 1> 과목은 고등학교 <체육 1, 2>의 건강 관리, 체력 증진 영역을 건강 운동과 체력 운동으로 심화하여 탐구하는 과목이다. 이를 위해 <진로선택 1> 과목에서는 운동을 건강 관리 목적에 맞게 계획하고 습관화하며, 체력 증진을 위한 트레이닝 프로그램을 실천하고, 운동 손상을 관리하면서 자신의 건강을 능동적으로 관리하며 적정 체력 수준을 유지하는 삶을 살아갈 수 있도록 한다.

건강 운동은 고등학교의 체육 과목에서 습득한 건강 관리와 체력 증진에 관한 과학적인 방법을 토대로 신체적 건강 관리, 정신적 건강 관리, 사회적 건강 관리를 위한 운동 지식과 방법을 전문적으로 이해하고 계획하여 실천해야 습관화될 수 있다. 또한 체력 운동을 트레이닝의 종류와 방법에 따라 프로그램화하여 실천하고, 수행 과정에서 발생한 운동 손상을 정확히 파악하고 운동 재활 원리와 방법에 맞게 관리할 수 있어야 체력을 전문적으로 관리하게 된다.

따라서 <진로선택 1>은 건강 운동, 체력 운동으로 구성하여 건강을 체계적으로 관리하고 체력 증진에 적합한 트레이닝을 통해 운동을 생활화하는 데 중점을 둔다.

나. 목표

1) 신체적, 정신적, 사회적 건강 관리를 위해 적절한 운동을 계획을 세우고 습관화하며 건강 관리에 대한 유능감을 내면화한다.

2) 트레이닝의 종류와 방법과 운동 손상 및 운동 재활의 개념을 이해하고 트레이닝 프로그램을 적용하면서 자기 주도적인 체력 및 운동 손상 관리 능력을 발휘한다.

2. 내용 체계와 성취기준

가. 내용 체계

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 건강 운동은 심신의 질환을 예방하고 타인과 원만한 관계를 형성하도록 하며, 신체적, 정신적, 사회적 건강 관리 방법에 맞게 계획하고 꾸준히 실천해야 습관화된다. 체력 운동은 생명 활동의 기초인 몸을 활기차게 움직이게 하는 힘을 길러주며, 체력은 개인의 목적과 신체적 조건에 맞게 트레이닝을 체계적이고 안전하게 수행해야 향상된다. 	
영역	건강 운동	체력 운동
범주		
[지식·이해]	<ul style="list-style-type: none"> 운동과 신체적 건강 관리 운동과 정신적 건강 관리 운동과 사회적 건강 관리 	<ul style="list-style-type: none"> 트레이닝의 종류와 방법 체력 증진 트레이닝 프로그램 운동 손상과 운동 재활
[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> 건강 운동 계획하기 건강 운동 습관화하기 	<ul style="list-style-type: none"> 트레이닝 적용하기 운동 손상 관리하기
[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> 건강 관리에 대한 자기 주도성 	<ul style="list-style-type: none"> 체력 관리에 대한 자기 주도성 운동 손상 관리에 대한 적극성

나. 성취기준

(1) 건강 운동

[12운건01-01] 운동이 신체적, 정신적 질환 예방과 사회적 건강에 미치는 효과를 파악하고, 건강의 목적 및 수준에 적합한 운동의 종류를 선택하여 건강 운동의 원리와 방법에 맞게 계획한다.

[12운건01-02] 일일, 주간, 월간 건강 운동 프로그램을 체계적이고 꾸준히 실천하여 생활습관화함으로써 건강을 자기 주도적으로 관리한다.

(2) 체력 운동

[12운건02-01] 맞춤형 운동 처방에 따른 트레이닝의 종류와 방법을 이해하고 체력 증진을 위한 트레이닝에 적용함으로써 체력을 자기 주도적으로 관리한다.

[12운건02-02] 운동 손상의 원인과 기전을 이해하고 응급처치와 신체 부위를 고려한 운동 재활을 수행함으로써 운동 손상을 적극적으로 관리한다.

진로선택 2

1. 성격과 목표

가. 성격

고등학교 <진로선택 2> 과목은 <일반선택 1>의 게임형 스포츠와 생태형 스포츠 영역을 영역형 스포츠와 생활환경형 스포츠로 세분화하고 심화하여 탐구하는 과목이다. 이를 위해 <진로선택 2> 과목에서는 영역형 스포츠와 생활환경형 스포츠 문화에 부합하는 행동 양식을 갖추고, 영역형 스포츠와 생활환경형 스포츠에 맞는 체력 증진과 경기 전략을 실천함으로써 스포츠 문화를 깊이 있게 경험하며 스포츠를 통해 행복한 삶을 살아갈 수 있도록 한다.

고등학교의 체육 과목에서 학습한 게임형 스포츠를 특정 스포츠 유형에서 심화하여 스포츠의 문화, 체력, 기능과 움직임 기술, 경기 전략 차원에서 학습하면 스포츠에 대한 유능감이 향상되고 평생 스포츠 활동으로서의 선택권을 확대하게 된다. 특히 영역형 스포츠는 대중적인 스포츠로 생활 속 참여 기회가 많고, 생활환경형 스포츠도 일상에서 손쉽게 참여가 가능하다는 점에서 스포츠를 생활화하는 데 기여할 수 있다.

따라서 <진로선택 2>에서는 영역형 스포츠와 생활환경형 스포츠로 구성하여 스포츠 문화, 스포츠 체력, 스포츠 움직임 기술, 경기 전략 등을 심화함으로써 스포츠를 생활화하는 데 중점을 둔다.

나. 목표

1) 영역형 스포츠의 문화를 존중하고, 영역형 스포츠에 맞는 체력을 기르며, 경기 기능과 움직임 기술을 경기에 전이하여 경기 전략을 실천하며, 스포츠 퍼스십을 발휘하고 스포츠 수행에 대한 유능감을 내면화한다.

2) 생활환경형 스포츠의 문화를 존중하고, 생활환경형 스포츠에 맞는 체력을 기르며, 경기 기능과 움직임 기술을 경기에 전이하여 경기 전략을 실천하며 스포츠 퍼스십을 발휘하고 스포츠에 대한 환경친화적 태도를 갖춘다.

2. 내용 체계와 성취기준

가. 내용 체계

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 영역형 스포츠는 상대 공간에 진입하여 골을 넣는 스포츠로 책임감, 협동심, 신체적 유능감 등이 길러지며, 영역형 스포츠 체력을 바탕으로 움직임 기술을 경기에 전략적으로 활용하고 스포츠 문화를 존중함으로써 발전된다. 생활환경형 스포츠는 생활 주변에서 이루어지는 스포츠로 자신의 한계에 도전하고 자연과 친숙해지도록 하며, 생활환경형 스포츠 체력을 바탕으로 움직임 기술을 경기에 전략적으로 활용하고 스포츠 문화를 존중함으로써 발전된다. 	
영역 범주	영역형 스포츠	생활환경형 스포츠
[지식·이해]	<ul style="list-style-type: none"> 영역형 스포츠의 문화 영역형 스포츠와 체력 영역형 스포츠의 기능과 움직임 기술 영역형 스포츠의 경기 전략 	<ul style="list-style-type: none"> 생활환경형 스포츠의 문화 생활환경형 스포츠와 체력 생활환경형 스포츠의 기능과 움직임 기술 생활환경형 스포츠의 경기 전략
[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 문화 존중하기 스포츠 체력 강화하기 움직임 기술 전이하기 스포츠 수행 고도화하기 	
[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠퍼슨십 스포츠 수행에 대한 유능감 스포츠에 대한 환경친화적 접근 	

나. 성취기준

(1) 영역형 스포츠

[12스생101-01]	영역형 스포츠의 문화를 존중하고 실천함으로써 스포츠퍼슨십을 발휘한다.
[12스생101-02]	영역형 스포츠에 필요한 체력을 강화하고, 경기 기능을 움직임 기술의 원리에 따라 발전시킴으로써 다양한 스포츠 경기에도 전이한다.
[12스생101-03]	영역형 스포츠의 경기 전략을 발전시켜 스포츠 수행 능력을 고도화하고, 스포츠 경기 수행에 대한 유능감을 내면화한다.

(2) 생활환경형 스포츠

- [12스생102-01] 생활환경형 스포츠의 문화를 존중하고 실천함으로써 준수함으로써 스포츠 퍼스십을 발휘한다.
- [12스생102-02] 생활환경형 스포츠에 필요한 체력을 강화하고, 경기 기능을 움직임 기술의 원리에 따라 발전시킴으로써 다양한 스포츠 경기에도 전이한다.
- [12스생102-03] 생활환경형 스포츠의 경기 전략을 발전시켜 스포츠 수행 능력을 고도화하고, 스포츠에 대한 환경친화적 태도를 갖춘다.

진로선택 3

1. 성격과 목표

가. 성격

고등학교 <진로선택 3> 과목은 <일반선택 1>의 게임형 스포츠와 생태형 스포츠 영역을 네트형 스포츠와 자연환경형 스포츠로 세분화하고 심화하여 탐구하는 과목이다. 이를 위해 <진로선택 3> 과목에서는 네트형 스포츠와 자연환경형 스포츠 문화에 부합하는 행동 양식을 갖추고, 네트형 스포츠와 자연환경형 스포츠에 맞는 체력 증진과 경기 전략을 실천하게 함으로써 스포츠 문화를 깊이 있게 경험하며 스포츠를 통해 행복한 삶을 살아갈 수 있도록 한다.

고등학교의 체육 과목에서 학습한 게임형 스포츠를 특정 스포츠 유형에서 심화하여 스포츠의 문화, 체력, 기능과 움직임 기술, 경기 전략 차원에서 학습하면 스포츠에 대한 유능감이 향상되고 평생 스포츠 활동으로서의 선택권을 확대하게 된다. 특히 네트형 스포츠는 대중적인 스포츠로 생활 속 참여 기회가 많고, 자연환경형 스포츠도 자연 속에서 조화를 이루며 참여해야 한다는 점에서 스포츠를 생활화하는 데 기여할 수 있다.

따라서 <진로선택 3>에서는 네트형 스포츠와 자연환경형 스포츠로 구성하여 스포츠 문화, 스포츠 체력, 스포츠 움직임 기술, 경기 전략 등을 심화함으로써 스포츠를 생활화하는 데 중점을 둔다.

나. 목표

1) 네트형 스포츠의 문화를 존중하고 영역형 스포츠에 맞는 체력을 기르며 경기 기능과 움직임 기술을 경기에 전이하여 경기 전략을 실천하며 스포츠 퍼스십을 발휘하고 스포츠 수행에 대한 유능감을 내면화한다.

2) 자연환경형 스포츠의 문화를 존중하고 자연환경형 스포츠에 맞는 체력을 기르며 경기 기능과 움직임 기술을 경기에 전이하여 경기 전략을 실천하며 스포츠 퍼스십을 발휘하고 스포츠에 대한 자연 친화적 태도를 갖춘다.

2. 내용 체계와 성취기준

가. 내용 체계

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> • 네트형 스포츠는 상대방과 네트를 중심으로 공을 넘기는 스포츠로 협동심, 경기 예절, 스포츠 유능감 등이 길러지며, 네트형 스포츠 체력을 바탕으로 움직임 기술을 경기에 전략적으로 활용하고 스포츠 문화를 존중함으로써 발전된다. • 자연환경형 스포츠는 자연 속에서 이루어지는 스포츠로 자신의 한계에 도전하고 자연과 친숙해지도록 하며, 자연환경형 스포츠 체력을 바탕으로 움직임 기술을 경기에 전략적으로 활용하고 스포츠 문화를 존중함으로써 발전된다. 	
영역 범주	네트형 스포츠	자연환경형 스포츠
[자식·이해]	<ul style="list-style-type: none"> • 네트형 스포츠의 문화 • 네트형 스포츠와 체력 • 네트형 스포츠의 기능과 움직임 기술 • 네트형 스포츠의 경기 전략 	<ul style="list-style-type: none"> • 자연환경형 스포츠의 문화 • 자연환경형 스포츠와 체력 • 자연환경형 스포츠의 기능과 움직임 기술 • 자연환경형 스포츠의 경기 전략
[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> • 스포츠 문화 존중하기 • 스포츠 체력 강화하기 • 움직임 기술 전이하기 • 스포츠 수행 고도화하기 	
[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> • 스포 퍼스십 • 스포츠 수행에 대한 유능감 • 스포츠에 대한 자연 친화적 접근 	

나. 성취기준

(1) 네트형 스포츠

- [12스생201-01] 네트형 스포츠의 문화를 존중하고 실천함으로써 스포츠퍼스십을 발휘한다.
- [12스생201-02] 네트형 스포츠에 필요한 체력을 강화하고, 경기 기능을 움직임 기술의 원리에 따라 발전시킴으로써 다양한 스포츠 경기에도 전이한다.
- [12스생201-03] 네트형 스포츠의 경기 전략을 발전시켜 스포츠 수행 능력을 고도화하고, 스포츠 수행에 대한 유능감을 내면화한다.

(2) 자연환경형 스포츠

- [12스생202-01] 자연환경형 스포츠의 문화를 존중하고 실천함으로써 준수함으로써 스포츠퍼슨십을 발휘한다.
- [12스생202-02] 자연환경형 스포츠에 필요한 체력을 강화하고, 경기 기능을 움직임 기술의 원리에 따라 발전시킴으로써 다양한 스포츠 경기에도 전이한다.
- [12스생202-03] 자연환경형 스포츠의 경기 전략을 발전시켜 스포츠 수행 능력을 고도화하고, 스포츠에 대한 자연 친화적 태도를 갖춘다.

융합선택 1

1. 성격과 목표

가. 성격

고등학교 <융합선택 1> 과목은 중학교 <체육>의 스포츠 영역에 담겨 있는 스포츠의 문화적 측면을 심화하고 융합하여 탐구하는 과목이다. 이를 위해 <융합선택 1> 과목에서는 스포츠 사회 문화와 경기 문화를 탐색하고 생활 속에서 스포츠 문화를 실천하며, 스포츠 문화를 다양한 문화와 연계·융합하고 확산하게 함으로써 스포츠 문화를 향유하며 행복한 삶을 살아갈 수 있도록 한다.

고등학교의 체육, 스포츠 생활 과목에서 학습한 게임형 스포츠 문화, 생태형 스포츠 문화, 특정 유형별 스포츠 문화를 넓은 의미의 스포츠 문화 차원에서 포괄적으로 탐색함으로써 스포츠 문화에 대한 안목을 기르고 타 분야와 연계·융합하는 능력을 함양할 수 있다. 특히 철학, 문학, 예술, 종교 등의 사회문화적 차원까지 스포츠 문화의 영역을 확대하고, 경기 문화를 발전시키기 위해 현존하는 스포츠 경기 문화의 문제점 및 한계를 극복하려는 과정을 통해 스포츠 문화에 대한 융합적 사고를 형성할 수 있다.

따라서 <융합선택 1>에서는 스포츠 사회 문화와 스포츠 경기 문화로 구성하여 스포츠 문화를 포괄적으로 탐색하고 경기 문화를 발전시킴으로써 스포츠 문화를 다양한 분야와 융합하는 데 중점을 둔다.

나. 목표

1) 스포츠 사회 문화를 깊이 있게 인식하고, 스포츠를 다양한 사회문화적 측면에서 통찰하며, 스포츠와 타 분야를 융합하려는 태도를 갖춘다.

2) 스포츠 경기 문화를 깊이 있게 인식하고, 경기 문화의 구성 원리에 따라 스포츠 행사를 창의적으로 운영함으로써 스포츠 문화를 확산하고, 타 분야와 융합하려는 태도를 갖춘다.

2. 내용 체계와 성취기준

가. 내용 체계

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 사회 문화는 스포츠를 철학, 문학, 예술, 종교 등의 사회문화적 측면에서 탐색하는 활동으로 스포츠 문화에 대한 안목이 길러지며, 스포츠 문화를 다양한 문화와 연계융합함으로써 발전된다. 스포츠 경기 문화는 스포츠의 관행, 규범, 제도 등 경기와 관련된 문화를 탐색하는 활동으로 스포츠 문화에 대한 안목이 길러지며, 스포츠 경기 문화의 구성 원리에 따라 경기 및 대회를 창의적으로 운영함으로써 발전된다. 	
영역 범주	스포츠 사회 문화	스포츠 경기 문화
[지식·이해]	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 사회 문화의 개념 및 특성 스포츠의 역사와 철학 스포츠의 문학과 예술 	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 경기 문화의 개념 및 특성 스포츠 경기 문화의 구성 원리 및 방법 스포츠 경기 문화의 발전 방안
[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 문화 인식하기 스포츠 행사 창의적으로 운영하기 스포츠 문화 확산하기 	
[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠에 대한 문화적 통찰 스포츠 문화의 융합 	

나. 성취기준

(1) 스포츠 사회 문화

[12스문01-01] 스포츠 사회 문화의 개념 및 특성을 깊이 있게 이해하고, 스포츠의 사회 문화 분야를 탐색함으로써 스포츠 문화를 통찰한다.

[12스문01-02] 스포츠를 사회 전반의 문화 양식과 연계하여 확산하며 스포츠 문화를 융합한다.

(2) 스포츠 경기 문화

[12스문02-01] 스포츠 경기 문화의 개념 및 특성을 깊이 있게 이해하고, 경기 문화의 구성 원리 및 방법에 따라 경기 및 대회를 기획함으로써 스포츠 문화를 통찰한다.

[12스문02-02] 스포츠 경기 문화의 발전 방안을 고려하여 스포츠 행사를 창의적으로 운영함으로써 스포츠 문화를 확산하고 타 분야와 융합한다.

융합선택 2

1. 성격과 목표

가. 성격

고등학교 <융합선택 2> 과목은 중학교 <체육>의 스포츠 영역에 담겨 있는 스포츠의 과학적 측면을 심화하고 융합하여 탐구하는 과목이다. 이를 위해 <융합선택 2> 과목에서는 스포츠를 사회과학적, 자연과학적 현상과 원리에 근거하여 스포츠의 과학적 실재를 탐색하고 적용함으로써 스포츠를 과학적으로 발전시키고 향유하며 행복한 삶을 살아가도록 한다.

초·중·고등학교의 체육 교과에서 학습한 스포츠의 과학적 원리를 토대로 실제 스포츠 현상을 사회과학적 측면과 자연과학적 측면에서 깊이 있게 탐색함으로써 스포츠 현상을 생리학적, 역학적, 심리학적, 사회학적 차원에서 통합적으로 이해하게 된다. 특히 현대에는 스포츠 과학의 영역이 공학적, 의학적 측면을 비롯해 보다 다양한 분야로 확대되는 추세를 감안할 때 스포츠를 과학적으로 통찰하고 스포츠 과학을 타 분야와 연계·융합하는 교육은 강화되어야 한다.

따라서 <융합선택 2>에서는 스포츠와 사회과학, 스포츠와 자연과학으로 구성하여 스포츠 현상과 원리를 다각도로 탐색하고 실제 스포츠 상황에 적용하고 확대함으로써 스포츠 과학을 다양한 분야와 융합하는 데 중점을 둔다.

나. 목표

1) 스포츠와 사회과학과의 관계를 탐구하고, 실제 스포츠에 과학적으로 적용함으로써 스포츠를 사회과학적으로 통찰하고 융합하려는 태도를 갖춘다.

2) 스포츠와 자연과학과의 관계를 탐구하고, 실제 스포츠에 과학적으로 적용함으로써 스포츠를 자연과학적으로 통찰하고 융합하려는 태도를 갖춘다.

2. 내용 체계와 성취기준

가. 내용 체계

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠와 사회과학은 스포츠를 사회과학적으로 탐색하는 활동으로 스포츠 과학에 대한 안목이 길러지며, 스포츠의 심리학적, 사회학적 원리에 따라 실제 스포츠에 적용·융합함으로써 발전된다. 스포츠와 자연과학은 스포츠를 자연과학적으로 탐색하는 활동으로 스포츠 과학에 대한 안목이 길러지며, 스포츠의 생리학적, 역학적 원리에 따라 실제 스포츠에 적용·융합함으로써 발전된다. 	
영역	스포츠와 사회과학	스포츠와 자연과학
범주		
[지식·이해]	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠와 사회과학의 관계 스포츠의 심리학적 현상과 원리 스포츠의 사회학적 현상과 원리 스포츠 사회과학의 실제와 미래 	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠와 자연과학의 관계 스포츠의 생리학적 현상과 원리 스포츠의 역학적 현상과 원리 스포츠 자연과학의 실제와 미래
[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠 과학 탐구하기 스포츠를 과학적으로 적용하기 스포츠 과학 분야 융합하기 	
[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠에 대한 과학적 통찰 스포츠 과학의 융합 	

나. 성취기준

(1) 스포츠와 사회과학

- [12스과01-01] 스포츠와 사회과학의 관계를 이해하고, 스포츠의 심리학적, 사회학적 현상을 과학적으로 분석함으로써 스포츠를 사회과학적 관점과 이론으로 해석하고 비평한다.
- [12스과01-02] 사회과학적 원리를 스포츠 경기 능력 향상, 경기 문화 발전 등에 적용하고, 타 분야와 연계·융합되는 사례를 탐색함으로써 스포츠를 사회과학적으로 융합한다.

(2) 스포츠와 자연과학

- [12스과02-01] 스포츠와 자연과학의 관계를 이해하고, 스포츠의 생리학적, 역학적 현상을 과학적으로 분석함으로써 스포츠를 자연과학적 관점과 이론으로 해석하고 통찰한다.
- [12스과02-02] 자연과학적 원리를 경기 능력의 향상, 경기 관련 테크놀로지 활용 등에 적용하고, 타 분야와 연계·융합되는 사례를 탐색함으로써 스포츠를 자연과학적으로 융합한다.