

5 체육교육(Physical Education)

○ 교육목표

- 초등체육교육의 학문적 심화 및 발전 : 체육교육 이론과 실재를 심도 있게 탐구하여 초등체육교육의 학문적 기틀을 강화하고 발전을 선도
- 창의적이고 비판적인 연구 역량 강화 : 초등체육과 관련된 교육적·사회적 문제를 창의적이고 비판적으로 분석하고 해결할 수 있는 연구 역량 함양
- 교육 현장과 연계된 실천적 역량 배양 : 초등학교 체육교육 현장의 실제적 요구를 반영한 교육 프로그램 개발 및 개선에 기여할 수 있는 실천적 역량 배양
- 다학문적 융합 연구 및 교육 리더십 육성 : 다양한 학문과의 융합적 접근을 통해 체육교육의 새로운 가능성을 제시하고, 급변하는 미래 교육 환경에서 리더로서 역할을 수행할 수 있는 전문성 개발

○ 교육과정 구성

구분	교과목명	학점	비고
전공 필수	체육학 연구방법론	3	필수 3
전공 선택	소매틱 이론과 테크닉 연구	3	택 13 39 (논문연구1,2포함)
	문화속 무용교육 연구	3	
	문화예술교육연구	3	
	융합적 문화예술교육 방법론	3	
	스포츠와 예술의 심리코칭 세미나	3	
	스포츠 미디어커뮤니케이션	3	
	문화컨텐츠와 스포츠마케팅	3	
	스포츠와 사회이론	3	
	스포츠와 문화연구	3	
	스포츠소비자행동론	3	
	스포츠 및 예술 행정과 정책	3	
	스포츠이벤트와 문화사업	3	
	현대 여가 이슈	3	
	여가교육론	3	
	레크리에이션 연구 세미나	3	
	체육 교육과정 연구	3	
	스포츠 교육 교재 연구	3	

	인공지능과 디지털 레크리에이션	3	
	체육 교수·학습 방법의 이론과 실제	3	
	스포츠 실기 지도 세미나	3	
	스포츠교육학 연구	3	
	스포츠 문화예술 경영론	3	
	여가 및 레크리에이션 연구	3	
	움직임 분석의 이론과 실제	3	
	논문연구1	3	
	논문연구2	3	

○ 교과목 개요

■ 체육학 연구방법론(Research Methodology in Physical Education)

본 교과목은 체육학 및 스포츠·문화예술 관련 연구 수행에 필요한 질적 및 양적 연구방법의 이론과 실재를 통합적으로 탐구하는 박사과정 필수 과목이다. 연구방법론의 철학적 기초와 방법론적 전통에 대한 이해를 바탕으로, 문화기술지, 내러티브 탐구, 생애사 연구, 현상학적 연구 등 주요 질적 연구 유형의 특성과 실행 절차를 학습한다. 아울러, 양적 연구설계의 핵심 개념과 통계적 분석 방법을 익히고, 연구 문제에 따른 적절한 도구 선택, 자료 수집, 분석 및 해석 과정을 실습을 통해 경험한다. 이를 통해 수강생은 실제 학위 논문 작성에 필요한 연구 설계 능력, 자료 분석 능력, 학술적 글쓰기 능력을 종합적으로 함양하게 되며, 체육학 분야에서 학문적 독립성을 갖춘 연구자로 성장하는 데 필요한 기초를 마련한다.

■ 소매틱 이론과 테크닉 연구(Research on Somatic Theories and Practices)

소매틱 이론과 테크닉 연구는 신체와 정신이 통합된 방식으로 상호작용한다는 전제 아래 신체적 경험이 정신적, 감정적 상태에 영향을 미치는 다양한 분야와 현상에 대해 연구한다. 신체 인식이나 마음과 몸의 연결을 통해 신체적, 정신적 건강과 효율성을 향상시키기 위한 이론과 테크닉의 구체적 방법들을 탐색한다.

■ 문화속 무용교육 연구(Research in Dance Education within Cultural Contexts)

무용 교육의 이론과 방법론을 다루는 과목이며 이를 위해 다양한 문화속에서의 무용교육 방법과 체계를 연구하며, 효과적인 무용 교육 프로그램을 설계하고 실행하는 데 중점을 둔다. 이 과목에서는 교육 방법론, 교육 목표, 역사와 문화, 평가와 피드백, 교사의 전문성 향상을 위한 이론 등을 연구한다.

■ 문화예술교육탐구(Theory and Practice of Arts and Culture Education)

문화예술교육의 철학적 기반, 역사적 전개, 이론적 틀과 실제적 적용을 심층적으로 탐구하는 과목이다. 문화예술교육이 개인과 사회에 미치는 영향과 가능성을 다각도에서 고찰하며, 다양한 예술 장르를 기반으로 한 교육 사례들을 분석한다. 또한 문화예술교육 정책, 프로그램 기획 및 운영, 지역사회 연계와 같은 실천적 측면도 함께 다루어, 문화예술교육 전문가로서 이론적 통찰력

과 실천적 역량을 함께 기를 수 있도록 한다.

■ 융합적 문화예술교육 방법론(Theory and Practice of Arts and Culture Education)

창의교육의 핵심 개념과 문화예술교육의 통합적 가능성을 탐색하며, 21세기 역량 기반 교육에서 문화예술의 의미를 재조명한다. 문화예술교육이 어떻게 창의적 학습 환경을 조성하고, 개인의 정체성과 자율성을 확장하며, 공동체 속의 협력적 감수성을 키우는 지를 이론과 실제 사례를 통해 고찰한다. 또한 프로젝트 기반 학습, 예술기반 창의교육 등의 현대적 교수학습법과의 연계를 중심으로 문화예술교육에서 창의교육 방법론을 탐색하고 개발한다.

■ 스포츠와 예술의 심리코칭 세미나(Doctoral Seminar in Psychological Coaching in Sports and Arts)

이 교과목은 스포츠와 예술 수행자의 심리적 역동을 이해하고, 이들의 성과 향상과 정서적 안정을 지원하기 위한 심리코칭 이론과 실천 전략을 탐색하는 박사 수준의 세미나 과목이다. 스포츠 심리학과 예술심리학의 최신 연구를 바탕으로, 몰입(flow), 자기조절(self-regulation), 심상훈련(mental imagery), 퍼포먼스 불안(performance anxiety), 자기효능감(self-efficacy), 정체성(identity) 등의 개념을 통합적으로 고찰한다. 또한, 스포츠 선수, 무용수, 음악가, 배우 등 다양한 퍼포먼스 집단을 위한 맞춤형 심리코칭 기법을 분석하고, 실제 사례 기반의 코칭 시뮬레이션을 통해 현장 적용 능력을 기른다. 나아가, 스포츠 및 예술 교육 현장에서의 지도자(코치, 교수, 예술감독)의 심리적 리더십 개발과 윤리적 코칭 실천에 대해 토론하고 연구한다.

■ 스포츠미디어커뮤니케이션(Sports Media Communication)

이 교과목은 박사과정 수준에서 스포츠와 미디어의 상호작용을 문화적, 비판적, 전략적 커뮤니케이션의 관점에서 다루는 이론 중심 세미나 과목이다. 전통적인 방송매체부터 디지털 플랫폼, SNS에 이르기까지 다양한 매체를 통해 스포츠가 어떻게 재현, 소비, 상품화되는지를 탐색한다. 특히 스포츠 미디어가 대중 인식 형성, 정체성 구성, 영웅 서사와 스타화, 국가주의, 젠더·인종 담론 형성에 어떤 영향을 미치는지를 이론적으로 분석하고, 실제 미디어 콘텐츠를 비판적으로 해석하는 역량을 기른다. 수강생은 이 과정에서 스포츠 미디어 관련 주요 이론과 담론 분석 방법론을 학습하고, 독립 연구 또는 콘텐츠 분석 프로젝트를 통해 스포츠 커뮤니케이션 연구자로서의 전문성을 심화시킬 수 있다.

■ 문화컨텐츠와 스포츠마케팅(Culture Contents and Sports Marketing)

이 교과목은 박사과정 수준에서 문화컨텐츠 산업과 스포츠마케팅 전략을 융합적으로 탐구하는 세미나형 강좌이다. 스포츠와 문화예술이 단순한 소비 대상이 아닌 브랜드 가치 창출, 콘텐츠 산업화, 글로벌 시장 진출의 핵심 자원으로 변화해 가는 현상을 분석한다. 특히 디지털 플랫폼과 글로벌 미디어 환경 속에서 스포츠와 문화컨텐츠가 융합되는 방식을 이론적으로 고찰하고, 실제 마케팅 사례를 통해 전략적 접근을 모색한다. 수강생은 스포츠·예술·문화산업의 브랜드화, 소비자 행동 분석, 콘텐츠 기획 및 유통 전략, 메가이벤트와 지역브랜딩, 팬덤 마케팅 등 다양한 주제를 다루며 콘텐츠 기반 마케팅 전략 수립 능력을 기르게 된다.

■ 스포츠와 사회이론(Sport and Social Theory)

스포츠를 복합적인 사회적·문화적 현상으로 간주하고, 고전 및 현대 사회이론의 관점에서 비판적으로 탐구한다. 스포츠가 권력, 정체성, 이데올로기, 인종, 젠더, 세계화, 디지털 문화 등과 어

떻게 교차하는지를 다루며, 스포츠가 사회 구조의 재생산과 저항의 장으로 기능하는 방식을 분석한다. 또한, 지속가능성, 스포츠 분야의 인공지능 활용과 같은 최신 사회적 이슈도 중점적으로 다룬다.

■ 스포츠와 문화연구(Sport and Cultural Studies)

스포츠와 문화연구는 스포츠의 문화적 현상과 그 사회적 의미를 탐구하는 과목이다. 스포츠는 단순히 경쟁적인 활동을 넘어, 다양한 사회적, 문화적 가치를 반영하고 재생산하는 중요한 사회적 실천이므로 스포츠를 다양한 문화적 맥락에서 분석하고, 스포츠와 문화가 어떻게 상호작용하고 스포츠가 사회와 문화에 미치는 영향력에 대해 분석하고 연구하는 능력을 배양하는 데 중점을 둔다.

■ 스포츠소비자행동론(Sport Consumer Behavior)

소비자행동이론을 심층적으로 탐구하고 이를 스포츠 맥락에 적용하는 데 중점을 둔다. 개인과 집단이 스포츠를 소비자로서 어떻게 경험하고 참여하는지를 비판적으로 분석하며, 심리학, 사회학, 마케팅, 행동경제학 등 다양한 학제 간 관점을 바탕으로 스포츠 소비의 동기, 정체성 형성, 팬 충성도, 소비 패턴 등을 다각도로 조명한다.

■ 스포츠 및 예술 행정과 정책(Sport and Arts Administration and Policy)

본 과목은 스포츠와 예술을 공공행정, 문화정책, 제도적 거버넌스의 관점에서 탐구하며, 스포츠 및 예술 기관이 다양한 국가 및 글로벌 정책 틀 속에서 어떻게 조직되고, 재정 지원을 받으며, 운영되는지를 분석한다. 또한 정책 개발 과정, 이해관계자 간의 역학, 문화 거버넌스 모델, 스포츠와 예술의 통합 등 다양한 사례들을 중심으로 학습한다. 한편, 문화 및 스포츠 정책 분야에서 형평성, 지속가능성, 디지털화, 포스트 팬데믹 회복과 같은 현대적 과제들도 함께 탐구한다.

■ 스포츠 이벤트와 문화산업(Sport Events and the Cultural Industries)

본 과목은 주요 및 소규모 이벤트의 기획, 실행, 문화적 의미를 미디어, 관광, 브랜딩, 도시재생, 국가 정체성과의 관계 속에서 탐구한다. 문화연구, 정치경제학, 이벤트 기획, 사회학 등 다양한 학제적 관점을 바탕으로 스포츠 이벤트가 문화 표현, 경제 발전, 글로벌 영향력의 플랫폼으로 작동하는 방식을 분석한다. 특히 스포츠의 상품화, 유산 계획(legacy planning), 문화산업 정책 형성에 있어 스포츠의 역할, 문화적 포용성 등 현대적 논쟁도 핵심 주제로 다룬다.

■ 스포츠 이벤트와 문화산업(Leisure Issues in Modern Society)

본 교과목은 현대 사회의 급속한 변화 속에서 여가의 개념이 어떻게 진화해왔는지를 이론적으로 고찰하고, 여가가 개인의 신체적·정신적 건강 및 삶의 질에 미치는 영향을 체육학적 관점에서 분석하며, 계층·성별·연령·디지털 격차 등 다양한 사회적 요인에 따른 여가 불평등 문제를 비판적으로 이해하고, 더 나아가 여가 산업의 구조와 정책 방향을 파악함으로써 체육 전문가로서 공공 여가 프로그램 기획, 건강 증진 활동 설계, 지역사회 참여 확대 등 여가를 통해 사회적 가치를 창출할 수 있는 실천적 역량을 종합적으로 함양하는 것을 그 주요 목적으로 한다.

■ 현대 여가 이슈(Leisure Issues in Modern Society)

본 교과목은 현대 사회의 급속한 변화 속에서 여가의 개념이 어떻게 진화해왔는지를 이론적으로

고찰하고, 여가가 개인의 신체적·정신적 건강 및 삶의 질에 미치는 영향을 체육학적 관점에서 분석하며, 계층·성별·연령·디지털 격차 등 다양한 사회적 요인에 따른 여가 불평등 문제를 비판적으로 이해하고, 더 나아가 여가 산업의 구조와 정책 방향을 파악함으로써 체육 전문가로서 공공 여가 프로그램 기획, 건강 증진 활동 설계, 지역사회 참여 확대 등 여가를 통해 사회적 가치를 창출할 수 있는 실천적 역량을 종합적으로 함양하는 것을 그 주요 목적으로 한다.

■ 여가교육론(Leisure Education)

본 교과목은 여가가 개인의 자아실현, 사회적 참여, 심리적 안녕 및 삶의 질 향상에 기여하는 핵심 영역임을 인식하고, 여가에 대한 올바른 가치관 형성, 자율적 여가 활용 능력, 여가 관련 의사결정 및 계획 능력을 길러주는 교육적 접근을 체계적으로 탐구하며, 다양한 연령·계층·환경에 맞춘 여가 교육 이론과 실재를 비판적으로 분석하고, 나아가 체육 및 여가 지도자로서 개인과 공동체가 여가를 통해 건강하고 의미 있는 삶을 영위할 수 있도록 지원하는 전문적 교수·학습 전략과 프로그램 개발 역량을 종합적으로 함양하는 것을 그 주요 목적으로 한다.

■ 레크리에이션 연구 세미나(Recreation Research Seminar)

본 교과목은 레크리에이션을 단순한 여가 활동이 아닌, 즐겁고 조직적인 활동을 통해 개인의 정서적 회복과 사회적 상호작용, 공동체 형성 등 긍정적인 개인적·사회적 변화를 유도할 수 있는 유의미한 경험으로 정의하고, 이러한 관점에서 레크리에이션 활동의 이론적 기초, 적용 영역, 사회적 가치에 대해 비판적으로 탐색하며, 선행 연구 분석을 바탕으로 현대 사회에서 레크리에이션이 건강 증진, 사회 통합, 복지 증대, 교육적 실천 등에 미치는 영향을 심도 있게 고찰하고, 나아가 대학원생 스스로가 주도적으로 관련 연구 주제를 기획하고 설계·분석·발표함으로써 체육 및 여가 분야에서 실천적 연구를 수행할 수 있는 학문적 역량과 전문성을 함양하는 것을 그 주요 목적으로 한다.

■ 체육 교육과정 연구(Studies in Physical Education Curriculum)

체육 교육과정 연구는 체육 교육의 목표, 내용, 방법, 평가의 전반적인 틀을 분석하고 설계하는 과정을 다룬다. 국가 체육과 교육과정의 구성 원리와 역사적 변천 과정을 살펴보고, 국내외 사례를 통해 효과적인 체육 교육과정 개발 방안을 탐구한다. 또한 현장 중심의 교육과정 설계와 운영에 필요한 이론적 및 실천적 기반을 제공한다.

■ 스포츠 교육 교재 연구(Curriculum and Instructional Materials in Sport Education)

스포츠 교육 교재 연구는 스포츠 교육을 위한 교재의 설계, 개발, 활용 방안을 탐구한다. 최근 급격하게 발달하는 다양한 공식·비공식적인 플랫폼에서 폭발적으로 양산되는 스포츠 지도(수업) 자료와 교재를 탐색 및 분석하며, 학습자의 발달 단계와 강의 목표에 맞는 체계적인 교재 개발 방법과 적용에 대해서 연구한다. 특히 창의적이고 효과적인 수업을 위한 교재 활용 전략과 교수 학습 자료의 구성 원리를 심도 있게 다룬다.

■ 인공지능과 디지털 레크리에이션(AI and Digital Recreation)

본 교과목은 인공지능, 가상현실(VR), 증강현실(AR), 빅데이터, 메타버스 등 디지털 기술이 인간의 여가 활동과 레크리에이션 환경에 가져오는 구조적 변화를 중심으로, 디지털 레크리에이션이 개인의 몰입, 창의성, 정체성 형성, 사회적 연결성에 미치는 영향을 비판적으로 고찰하고, 동시에

알고리즘 기반 추천 시스템, 게임화(Gamification), 자동화 콘텐츠 제작 등 기술적 요소가 여가 선택과 경험에 어떤 방식으로 개입하고 재구성하는지를 분석하며, 나아가 미래 사회에서 체육 및 여가 전문가가 디지털 공간 속에서도 심리적 회복, 사회적 통합, 신체활동 유도 등의 긍정적 가치를 실현할 수 있도록 디지털 기반의 레크리에이션 프로그램을 기획·설계·평가할 수 있는 비판적 사고력과 실천적 역량을 함양하는 것을 주요 목적으로 한다.

■ 체육 교수·학습 방법의 이론과 실제

(Theories and Practices of Teaching and Learning in Physical Education)

본 교과목은 체육 교수·학습의 이론적 기반과 실제 적용 방안을 심층적으로 탐구하는 데 목적이 있다. 체육 교육에서의 주요 교수·학습 이론과 모형을 고찰하고, 최근 연구 동향과 현장 적용 사례를 분석함으로써 이론과 실제의 연계 가능성을 비판적으로 검토한다. 특히 학습자 중심 수업, 정의적·인지적 통합 교수, 포용적 체육 수업, 문화적 응답성과 공정성 등을 포함한 다양한 교수 전략을 다룬다. 더불어 수업 성찰, 실험연구, 수업 설계 및 평가 방법 등을 실천적 관점에서 분석하고 체계화하는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 수강생은 관련 문헌 분석, 사례 기반 토의, 수업 설계 및 발표 등을 통해 체육 교수·학습에 대한 전문적 통찰과 연구 역량을 심화하게 된다.

■ 스포츠 실기 지도 세미나(Seminar in Instruction of Practical Sports Skills)

스포츠 실기 지도 세미나는 스포츠 실기를 효과적으로 지도하기 위한 이론과 실습을 결합한 세미나 과정이다. 다양한 스포츠 종목의 실기 지도 방법과 전략을 배우고, 이를 바탕으로 실제 수업 상황에서 발생할 수 있는 문제를 해결하는 능력을 기르게 된다. 또한 스포츠 실기 수업의 설계, 교수법, 피드백 제공 방법 등을 학습하며, 지도자로서의 역할을 충분히 이해하고 실습을 통해 경험을 쌓을 수 있도록 돕는다. 또한, 다양한 학습자의 특성에 맞춰 개별화된 지도 방법을 제시하고, 실기 수업의 효과적인 진행을 위한 다양한 전략을 탐구한다.

■ 스포츠교육학 연구(Introduction to Sport Pedagogy Research)

스포츠교육학 연구는 스포츠교육을 학술적으로 접근하는 박사과정의 첫 필수 교과로 학문의 입문을 위한 역할을 수행하며, 스포츠를 교육의 한 형태로 바라보고, 스포츠가 개인과 사회의 발전에 미치는 영향을 연구한다. 기본적인 스포츠 교육 이론과 모형을 탐구하며, 다양한 스포츠 교육 프로그램의 설계, 실행, 평가 방법을 연구한다.

■ 스포츠 문화예술 경영론(Sports, Culture, and Arts Management Theory)

이 교과목은 스포츠, 문화, 예술 분야의 경영 이론을 통합적으로 탐구하는 박사과정 세미나형 강좌로, 다양한 사회문화적 맥락에서 스포츠조직, 예술기관, 문화행사를 어떻게 기획하고 운영하며 평가하는지를 이론적으로 고찰하고 실제 사례와 함께 분석한다. 문화정책, 스포츠행정, 예술경영의 이론적 기반을 바탕으로 공공과 민간의 협력, 문화브랜딩, 메가이벤트의 정치경제학, 지역문화 발전, 지속가능성, 관객 개발 등의 주제를 다룬다. 또한 디지털 전환 시대에 대응하는 창의적 경영 전략도 함께 논의된다. 학생들은 이 과정을 통해 스포츠 및 문화예술 산업의 통합적 관리 모델을 비판적으로 설계하고 평가하는 고급 연구 역량과 실천적 기획 능력을 함양할 수 있다.

■ 여가 및 레크리에이션 연구(Study on Leisure and Recreation)

본 교과목은 여가와 레크리에이션 활동의 사회적, 심리적, 문화적 의미를 분석하고 개인과 사회에 미치는 영향을 탐구하는 교과목이다. 여가와 레크리에이션은 현대 사회에서 중요한 삶의 질의 중요한 요소로 자리잡고 있으며, 이를 통해 사람들은 신체적, 정서적, 사회적 건강을 증진하고, 스트레스를 해소하며, 사회적 관계를 맺습니다. 본 강좌를 통해 여가 및 레크리에이션의 개념과 관련 이론을 배우고, 다양한 여가 활동 특성과 관련 연구들을 학습하며 이 분야의 정책 개발 및 프로그램 설계에 적용할 수 있는 역량을 함양한다.

■ 움직임 분석의 이론과 실제(Theory and Practice of Movement Analysis)

인간의 신체 움직임을 분석하고 설명하는 것을 기본으로 움직임의 의미와 기능을 이해하고 나아가 인간의 행동과 감정을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 움직임의 형태, 공간, 시간, 역학적 요소를 분석하고 움직임의 질, 의미 그리고 의사소통 방식을 이해할 수 있다. 이를 통해 효과적인 훈련, 치료, 교육 및 예술 활동을 개발할 수 있다.

■ 논문연구1, 2(Thesis Research 1, 2)

본 교과목은 학위논문 및 연구논문을 작성하는데 필요한 역량을 함양하는데 필요한 경험을 제공하기 위한 강좌로서 학생들은 연구주제의 논문학습 및 관리, 논문 제출을 위한 준비연구 수행, 문헌연구 수행능력 개발, 연구주제의 연구동향파악 및 연구를 위한 참고문헌 학습 등을 수행함으로써 연구논문 작성역량을 함양하게 된다.