


## Development of Instructional Contents for Sportsmanship

Tae-Koo Lee & Han-Joo Lee\*

Yonsei University

The purpose of this study was (1) to develop instructional contents for teaching and learning sportsmanship and (2) to examine the perceptions of sports instructors on that contents. Instructional contents based on sympathy was constructed from Youtube clips. Final version was developed to apply situated learning in class and was comprised of twenty-sportsmanship video clips and worksheets. Participants were sports instructors (N=208) in elementary and middle schools. Open-ended question and interview on call were used to collect the data. Qualitative content analysis was used to analyze the instructors' perception regarding instructional contents. Results of this study showed that sports instructors responded to the contents as thoughtful experience (1) making myself realize the value of opponent, (2) making myself realize the value of sports, (3) making myself realize the value of judge, (4) making myself realize the value of coach/athlete. This study concluded that instructional contents was touching and emotional. Implication of instructional contents for teaching and learning sportsmanship, pros and cons of the contents and teaching tips were discussed.

**Key words:** Sportsmanship, Mirror Neuron, Teaching-Material, YouTube, Character Education 

### 서 론

학생들이 체육 및 스포츠 활동에 참여를 하면 타인과의 경쟁을 하는 가운데, 팀 동료와 협력하면서 공정하게 규칙을 준수하는 경험을 하게 된다. 이런 과정을 통해 학생들은 학교, 사회, 가정, 사회에서 적용될 수 있는 바람직한 태도와 행동을 학습(Parker & Stiehl, 2004)하기 때문에, 학교체육 연구자들은 체육 및 스포츠 활동 참여가 인성교육에 효과적임을 주장하고 그 당위성을 강조해왔다. 그러나 실제 스포츠 현장에서는 이와 상반된 연구결과들도 보고되었다. 예를 들어, Beller & Stoll(1995)은 신체접촉이 빈번한 종목인 농구, 축구 등에 참가하는 고등학교 학생선수들의 도덕적 판단력

의 수준과 일반 학생들의 도덕적 판단력 수준을 비교한 결과, 학생선수들의 도덕적 판단력 수준이 낮은 것을 발견하였다. 그래서 일부 연구자들은 스포츠 활동은 인성교육에 가치중립적이며, 스포츠 활동이 인성교육에 유익하려면 지도자의 교육적 개입과 처치가 필요함을 주장하였다(Shields & Bredemeier, 1995). 그러나 최근에는 체육 및 스포츠 활동이 그 자체적으로 인성교육과 유의미하게 연관될 수 있다는 주장이 제기되고 있는데, 이러한 주장의 중심에는 최근 뇌 과학의 연구 산물인 공감 뉴런(empathy neurons)이라고 불리는 거울뉴런(Mirror Neuron)이 있다.

거울뉴런은 이탈리아 신경과학자인 Giacomo(1998)가 발견하였다. Giacomo는 마카크원숭이가 뇌에서 운동 지령을 보내는 부위에 전극을 삽입하고 지속적인 연구를 통해, 원숭이가 목적을 가지고 평소에 무언가를 쥘 때 전운동피질(Ventral Premotor Cortex:뇌의 F5 영역이라 불림)이 활성화되는 것을 관찰하였는데, 어느

논문 투고일 : 2016. 07. 06.

논문 수정일 : 2016. 08. 10.

게재 확정일 : 2016. 08. 31.

\* 저자 연락처 : 이한주(hlee@yonsei.ac.kr).

날 원숭이 스스로가 무언가를 쥐지 않고, 바로 앞에 있는 사람이 무언가를 쥐는 것을 보기만 해도 전운동피질이 활성화되는 것을 발견하였다. 이 발견 이후로 시작된 거울뉴런계(mirror neuron system)의 지속적인 연구를 통해 인간에게 있어, 거울 뉴런의 F5 영역의 활성화는 인간의 의식적이고 유목적인 활동을 관장하는 뇌섬엽, 상측두피질, 중전두영역 등과 같은 뇌의 전두엽 부분과 같이 복합적으로 반응하는 공진회로(resonance circuitry)가 활성화되는 것으로 밝혀졌다(Rizzolatti & Fabbri-Destro, 2010). 인간을 비롯한 몇몇 동물들의 공진회로의 활성화는 상대방의 행동을 관찰하면서, 상대방 행동의 의도와 목적을 이해하고 공감할 때 활성화되는데(Siegel, 2007), 공감 뉴런 과학자들은 이러한 인간의 공감능력이 인간에게 유전적이고 본성적인 능력이며 인간이 사회적 존재인 것에 대한 증거라고 주장한다(Ramachandran, 2011; Rifkin, 2009).

학교교육관련 연구자들은 거울뉴런이 관장하는 공감에 주목하고 있다. 협력적 문제해결력의 함양은 학생들의 역량을 높이려는 전 세계 선진 국가들의 핵심적인 교육목표(OECD, 2013)인데, 이때 협력적 문제해결은 공감을 필요로 하기 때문이다. 공감은 동감(sympathy), 연민(compassion), 동정(pity), 자기이입(empathy) 등을 모두 포함하는 개념으로, 타인이 처한 상황을 인식하고 그것을 함께 느끼는 마음의 성향이자 능력(Kiem, 2016)으로 이해된다. 공감은 타인과 의사소통을 기반으로 협력적으로 문제를 해결할 수 있는 인성의 기초(Lee, 2014)로서 의미가 있기 때문에, 공감은 학생들이 갖추어야 할 역량으로서 인성을 구성하는 주요한 요소이다(Chi et al., 2012). 따라서 공감은 단순히 감성적 측면뿐만 아니라 능력적 측면에서 교육될 필요가 있기 때문에(Zins et. al., 2004), 2014년부터 국가시책사업으로 실시되고 있는 「일반고 역량강화 사업」에서는 학생들의 공감능력을 함양하기 위한 교과별 다양한 프로그램 실천을 강조하고 있다(Ministry of Education & Korean Educational Development Institute, 2014, p.84). 학교 인성교육 연구자들은 학교교육에서 인성교육이 실질적인 효과를 거두기 위해서는 일부교과가 아닌 제(諸) 교과들에서 인성교육이 실천되어야 함을 강조하는데, 이와 관련하여 체육교과에서는 배려와 존중

의 의미를 가진 스포츠맨십이 주목받고 있다(Jeong et al., 2013).

스포츠맨십은 체육교과에서 추구하는 거의 모든 덕목과 인성적 요소들의 개념적 통합체(Choi, 2011)이기 때문에, 체육교과에서 스포츠맨십교육은 인성교육의 다른 표현이다. 스포츠맨십은 게임과 관련한 긍정적인 개인관계(Giebink & McKenzie, 1985), 스포츠상황에서 행위자가 나타내는 바람직한 행동, 지식, 태도(Choi, 2011), 또는 경기규칙을 준수하며 공정하게 경기에 임하고 심판의 결정과 상대 선수와 팀을 존중하는 것(Mathner et al., 2010)으로 정의될 수 있다. 최근에 학계에서는 다양한 스포츠맨십관련 연구가 진행되었다. 이러한 연구들은 통합적 측면의 접근 속에서, 직접적 신체활동을 하는 스포츠클럽시간(Eum & Ko, 2014; Kang et al., 2015; Park, 2014)이나 체육수업시간(Baek & Park, 2012; Park, 2012; Lee et al., 2016) 등을 통해 학생들의 인성적 변화, 발달 단계, 다른 요인들과의 관계와 스포츠맨십 함양 수업설계 및 실행에 초점을 맞추어 왔다. 선행연구들에서는 스포츠맨십을 고양하기 위해 적용되는 교수학습 모형과 방법 측면에서 연구들은 제시하고 있으나, 그러한 방법들이 학생들의 스포츠맨십을 바탕으로 신체활동이 인성에 어떻게 영향을 주는지와 관련한 본질적인 논리 구조는 제시하지 못하고 있으며, 이를 바탕으로 현장교사들이 학생들에게 쉽게 공감을 불러일으키는 스포츠맨십 함양 교수학습 방법이나 도구도 제시하지 못하고 있는 상황이다.

그러나 최근 뇌 신경과학이 주목을 받으면서, 그 성과물인 거울뉴런과 그 기전에 관련되는 공감이 주목받는 시점에서 Lee(2012)와 Mizuguchi et al.(2014)의 연구는 스포츠맨십 교육측면에서 주목해볼 만하다. Lee는 스포츠맨십의 본질은 '공감(sympathy)'<sup>1)</sup>임을 주장하였다. 그는 Adam Smith의 도덕이론이 공감에 기초하고 이는 것에 기반하여(Wright et al., 2008), 스포츠맨십의 본질도 다른 사람에게 느끼는 혹은 공감하는

1) Lee(2012)는 sympathy를 '동감'으로 번역하여 사용하였으나, Kim(2013)은 sympathy를 '공감'으로 번역하는 것이 기존의 사회 맥락에 부합한다고 주장하였다. 따라서 본 연구에서 거울뉴런이론 연관성을 고려하여 Lee(2012) 연구의 '동감'을 '공감'으로 수정하여 사용하였다.

능력이라고 주장하였다. 이는 거울 뉴런과 관련된 공감 능력과 맥을 같이한다. Lee가 스포츠맨십과 공감의 이론적 틀을 제공했다면, Mizuguchi et al.은 실증적인 연구를 실행하였다. 이들은 fMRI 검사를 통해 주 3회 이상 두 달간의 신체활동 프로그램에 참여한 성인 남성들의 사전·사후비교를 한 결과, 거울뉴런 시냅스 가소성이 매우 의미 있게 향상되었다는 것을 발표하였다. 이 연구가 학교체육연구자들에게 의미있는 이유는 신체활동 또는 신체활동의 유의미한 관찰이 타인에 대한 공감 능력에 기반이 되는 거울뉴런 활성화에 기여할 수 있기 때문에(Jang, 2012), 체육 및 스포츠의 경험이 공감을 초점으로 스포츠맨십, 페어플레이, 팀워크 등과 같은 인성역량 발달에 도움이 된다는 것을 뇌신경학적이 연구를 통해 확인하였기 때문이다(Shin & Cho, 2015). 따라서 학생들을 대상으로 스포츠맨십을 함양하게 하기 위해서는 학생들이 공감을 경험하게 하는 방향으로 수업내용과 방법을 개발하고 구조화할 필요가 있다.

그렇다면 어떻게 학생들의 스포츠맨십을 고양할 수 있을까? 다시 말해 공감을 경험하게 할 수 있을까? 이는 사람들에게 큰 공감을 얻는 영화를 보면 알 수 있는데, 영화들 중에도 실화를 배경으로 한 영화들은 요즘 세대의 학생들에게 공감을 쉽게 불러일으키고 감동을 준다(Embrain & Trend Monitor, 2012). 왜냐하면 실화는 사람들에게 시간적이고 공간적인 상황을 쉽게 동일시하게 만들기 때문이다. 실화를 배경으로 한 영화처럼 실제로 현실에서 나타났던 스포츠맨십 사례들도 보는 이들로 하여금 감동을 주는데, 이러한 영상들은 보는 이들에게 공감을 쉽게 불러일으키기 때문이다. 예를 들어, 9회 투아웃까지 퍼펙트게임을 이루고 있던 투수가 마지막 심판의 오심으로 퍼펙트게임을 놓치면서도 '사람은 누구도 완벽하지 않다'고 말하며 오심한 심판을 용서하는 모습(Yonhapnews, 2015.06.21.)은 심판을 인간적으로 배려하는 스포츠맨십의 절정이다. 전 세계 각 곳의 스포츠현장에서 감동을 주는 스포츠맨십 사례들은 다양한 양태(Clifford & Feezell, 2009)로 나타나는데, 이러한 사례들은 학생들에게 쉽게 감동과 공감을 불러일으키고, 이를 통해 학생들이 스포츠맨십을 학습하게 될 것을 추론할 수 있다. 그리고 그 기제(機制)에는 거울뉴런이 있다.

전 세계의 유튜브 이용자들은 다양한 실제 사례 영상들을 유튜브에 업로드 하고 있고, 이러한 동영상들은 다양한 목적의 교수학습을 전개하는 교육적 도구로 사용하기에 적합(Jaffar, 2012)하기 때문에, 학생들의 공감을 불러일으키는 실화에 근거한 스포츠맨십 교육 자료를 제작하는데 유튜브 활용은 효과적이다. 유튜브를 통한 실제 사례 동영상을 활용하는 스포츠맨십 교육은 상황학습이론(Lave & Wenger, 1991)에 부합한다. 이는 스포츠교육에서 학생들에게 제공하는 교육적 경험은 되도록 실제적인 상황 속에서 자신의 지식을 구성하는 것이 교육적 목적을 달성하는데 효과적(Brooker et al., 2000; Kirk & Macdonald, 1998)이라는 데 근거한다. 특히, 스포츠맨십이나 페어플레이를 주제로 한 교수학습이 구체적인 상황 속에서 교수학습되지 않으면 학생들은 탈맥락적인 체육수업을 이론적인 도덕수업으로 인식할 우려가 있다(Kim, 2011).

따라서 본 연구의 목적은 첫째, 공감에 기반 한 스포츠맨십 교육 콘텐츠를 개발하고, 둘째, 초·중학교에서 학생들을 대상으로 스포츠맨십을 지도하고 있는 스포츠강사들을 대상으로 스포츠맨십 함양 연수를 하고 이들이 연수에서 경험한 스포츠맨십 교육 자료에 대한 반응을 조사하는 것이다. 본 연구에서 개발한 스포츠맨십 교육 콘텐츠에 대해 학교체육지도자인 스포츠강사들의 반응을 조사하는 것은 다음 세 가지 측면에서 의미가 있다. 첫째, 개발한 교육 콘텐츠가 학교 현장에서 활용되기 위해서는 교육 일선에 있는 학교체육 현장지도자들이 갖는 교육 콘텐츠에 대한 반응에 따라 그 활용의 폭이 결정되기 때문이다. 둘째, 실질적으로 스포츠강사들은 학교 현장에서 창의적 체험활동인 스포츠클럽 활동 시간을 체육교사들보다 더 많이 지도하고 있어서(You et al., 2014), 스포츠강사들을 대상으로 한 본 연구는 추후 현장 적용성 측면에서 의미가 있다. 셋째, 초·중학교에서 운영되고 있는 학교스포츠클럽 운영의 질적 저하 문제 중 지도자의 질적 문제는 앞으로 개선되어야 할 주요한 문제인데(Kim et al., 2013; Seo et al., 2014), 본 연구는 경기도교육청에서 실시하는 스포츠강사 역량강화 연수의 일환으로 실시되어 연수를 통한 학교스포츠클럽 운영 개선을 꾀하는 의미가 있다.

## 연구방법

### 연구 참여자

연구 참여자는 경기도교육청에 소속되어 있는 208명 (남=137, 여=71)의 스포츠강사들이다. 스포츠강사들은 초·중학교에서 체육시간과 학교스포츠클럽시간 등의 정규 수업시간을 통해 학생들을 지도하고 있다.

### 연구 절차

연구절차는 크게 두 단계로, 스포츠맨십 교육 콘텐츠 개발단계와 스포츠강사들을 대상으로 스포츠맨십 교육 콘텐츠를 교육하고 그에 대한 반응을 조사하는 단계이다 (Fig. 1).

### 1단계: 스포츠맨십 교육 콘텐츠 개발

영상자료수집단계에서는 상대편 존중, 우리 팀 존중, 심판 존중, 스포츠 존중, 코치/선수 존중의 양태들 (Clifford & Feezell, 2009, <Table. 1>)로 나타나는 스포츠맨십 관련 실제 사례 동영상을 유튜브에서 수집하였다. 연구자들은 영상자료 수집단계에서 상호 점검 하에 스포츠맨십 표현 양태로 선정된 영상이 100개 될 때까지 스포츠맨십 사례 동영상을 수집하고, 다섯 가지 표현 양태에 따라서 분류를 하였다. 연구자들은 유튜브에서 '스포츠맨십', '스포츠퍼슨십', 'sportsmanship', 'sportspersonship' 등을 키워드로 영상을 확인하면서 스포츠맨십 발현 사례 영상을 수집하였다. 영상은 100개를 수집하였는데, 이는 10차시를 한 단원으로 산정하고, 한 시간에 사용되는 영상을 2개로 계산하여 2배 이상의 영상을 확보해야 최종적으로 양질의 교육 콘텐츠를 개발할 수 있다고 판단하였기 때문이다.

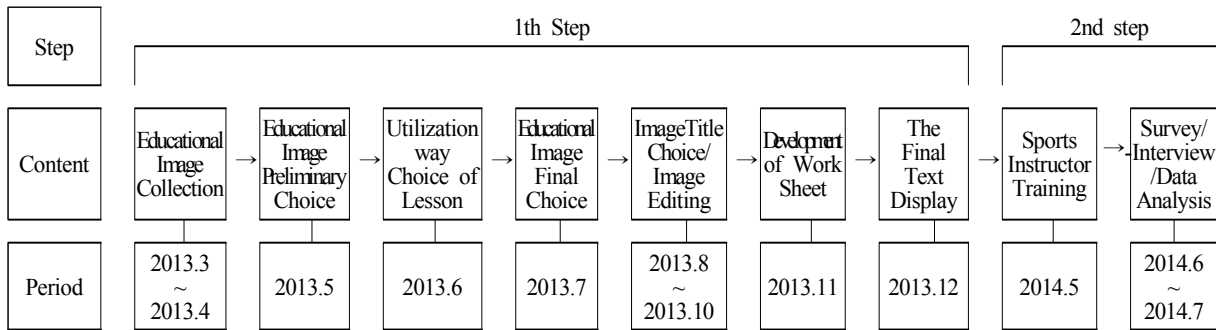


Fig. 1. Research Process

Table 1. The Expression Aspect of Sportsmanship and Examples of Behaviors(Clifford & Feezell, 2009)

Respect for Opponent Team	① To do one's Best	② Not to do disliked express	③ To avoid gamesmanship
	④ To congratulate the victory rightly	⑤ Not to do to others as you would not be done by	
Respect for Our Team	① To do a role optimally	② To accept a personal sacrifice	③ To set a high value on little
	④ To adjust competition well in team	⑤ To decide and follow team's roles	
Respect for Referee	① To obey judgment of judge	② Not to offer judge an insult	
	③ To take bow to judge gracefully	④ To tell judge politely	
Respect for Sport	① To respect for competitive mind	② To respect for sport mind	
	③ To respect for traditions and customs of game	④ To obey rules well	
	⑤ To respect for a sense of accomplishment and excellence		
Respect for Coach/Player	① To prewise excessive interference by oneself	② To know sportsmanship accurately	
	③ To maintain the balance between earnestness and joy		
	④ To know the history and mind of game rightly		

스포츠맨십교육 콘텐츠 예비선정단계에서는 수집된 100개의 영상들 중에 스포츠맨십 교육 콘텐츠로 활용하기에 적합한 영상들을 예비적으로 선정하였다. 영상 선정의 기준으로는 첫째, 학생들에게 익숙한 스포츠종목의 영상, 둘째, 영상의 화질이 좋고, 화면의 각도나 영상의 구성이 다양한 영상, 셋째, 영상 언어의 번역이 가능하며, 학생들의 영상이해를 높이기 위한 자막 사용이 가능한 영상들이다. 따라서 크리켓이나 레슬링 종목 영상들과 중동, 러시아, 스페인 등의 자국 사례 영상들은 예비선정단계에서 제외되었다. 예비선정의 타당성을 높이기 위해 좋은체육수업나눔연구회<sup>2)</sup> 소속 연구위원 교사 네 명의 감수를 하였으며, 예비선정단계에서 선정된 영상은 총 41개였다.

교수학습 활용방법 선정단계에서는 스포츠맨십 교육 콘텐츠의 수업활용 방법을 결정하고, 이에 따라 영상의 편집방향을 결정하였다. 본 연구에서는 '도덕적 상상' 기법을 적용하여 영상을 개발하기로 하였다. 도덕적 상상은 '만약 내가 그 사람이라면(상황에 처해있다면)?'이란 질문을 통해 역지사지(易地思之)의 사고를 하는 방법으로 다른 사람의 마음을 공감하게 만드는 창의적이고 인성교육적인 사고 방법이다(Namkung, 2008). 연구자들이 도덕적 상상기법을 활용하기로 결정한 이유는, 예비적으로 선정된 스포츠맨십 사례 동영상들을 살펴본 결과, 영상들은 기본적으로 Problematic situation과 Sportsmanship expression의 내용구조를 가지고 있었기 때문이다. Problematic situation은 상대방에게 반칙을 당하거나, 다른 편 선수가 부상을 당하는 상황으로 추후 장면에서 다른 사람의 반응을 불러일으키는 상황이다. Sportsmanship expression은 문제상황에서 그와 관련된 선수나 지도자들이 스포츠맨십을 잘 발휘하는 방향으로 문제상황에 반응하는 것을 말한다. 따라서 영상은 문제상황을 제시하고 학생들이 문제상황에 처해

있을 때 어떻게 반응할 것인지를 물어보는 전반부와 실제로 영상에서 스포츠맨십을 발휘하며 반응한 영상들을 보고 자신이 반응과 비교하는 후반부로 구분하여 편집을하기로 계획하였다.

기본적인 영상 편집 방향이 결정되고, 이를 기초로 개발될 교육 콘텐츠의 활용방법을 고려한 교수학습 방향을 결정하였다. 정해진 교수학습의 기본적인 원칙은 다음과 같다. 첫째, 수업방법은 교사중심 수업방법이 아닌 학생중심 수업방법이어야 한다. 둘째, 학생들의 창의성을 고양하는 수업방법이어야 한다. 셋째, 교사는 수업의 안내자로서, 수업시간에 도덕적인 답을 주는 것이 아니라 학생 스스로 스포츠맨십을 반성적으로 사고하도록 하는 촉진자(facilitator)가 되어야 한다.

영상교육 콘텐츠 최종 선정 단계에서는 예비로 선정된 41개의 영상들 중 스포츠맨십 교육의 현장 활용성을 고려하여 연구자들이 1차로 25개의 영상을 선정하였으며, 좋은체육수업나눔연구회 연구위원 4명의 감수를 통해 최종적으로 20개의 영상을 선정하였다. 선정된 영상들은 종목별로 축구, 야구, 농구 등 다양하였으며, 기타 관련 영상들(Table 2)도 있었다. 기타관련 영상은 미국의 스포츠스타들이 질문(즉, 스포츠맨십은 무엇인가?)을 받고 자신의 말로 스포츠맨십을 정의하는 것인데, 학생들도 같은 질문에 답하는 경험을 주는 것이 학생들이 수업에서 교사의 일방적인 지식을 받아들이는 것이 아니라 상호작용을 통해 자신의 지식을 새롭게 구성한다는 구성주의 교수학습 원리(Lee, 2002)에 부합한다고 판단하였기 때문에 교육 콘텐츠로 최종 선정하였다.

영상제목 선정 및 영상편집단계에서는 영상의 제목을 정하고 영상을 수업의 방식에 맞게 편집하였다. 연구자들은 학교현장에서 영상교육자료로 활용되고 있는 <지식채널 e>를 참고하여 스포츠맨십 영상들의 길이는 3분 내외가 되도록 편집하였다. 그리고 학생들이 영상의 내용을 쉽게 이해하도록 하기 위해 영상의 주제와 내용에 맞게 스포츠종목의 경기 규칙 및 방법을 자막으로 삽입하였다. 20개 영상들이 모두 영미권 유저들이 유튜브에 업로드 한 영상들이었기 때문에, 영상 내용을 정확히 파악하여 자막을 원뜻에 어긋나지 않게 만들기 위해 우리나라 고등학교에서 근무하는 원어민 영어교사 1인과 영어교사 1인의 자문을 받아 자막을 제작하여 영상 이해의

2) 좋은체육수업나눔연구회 온라인 카페에는 2016년 9월 현재 약 5,000여명의 체육교사들이 가입되어 있으며, 이는 전국 체육교사(약 12,000명)의 40%를 넘는 수치이다. 이 중 연구위원 교사들은 교직경력 10년 이상의 교사들 중 선발된 교사들로, 전국단위의 연구대회 수상 및 장학자료와 교과서 집필에 참여하고 있으며, 2014년 체육교육한마당(교육과학기술부·스포츠교육학회주최)에서는 수업사례분과 운영을 맡아 현직 교사들 대표로 우수수업사례를 발표하였다.

정확성을 도모하였다. 영상의 편집은 Premiere Pro CS 5를 사용하였다.

워크시트는 영상과 워크시트가 상호 유기적으로 사용되도록 구조화하고 개발하였다. 학교현장에서 개선되어야 할 수업 양태 중에 하나가 영상만 보여주고 다른 교수 학습과정이 없이 수업하는 것이다(Jeon, 2013; Gyeonggi Provincial Bucheon of Education, 2015). 따라서 연구자들은 영상 콘텐츠를 개발하면서 영상과 워크시트가 수업운영 측면에서 유기적인 관련성과 보완성을 가지며, 교사들이 학습자 중심교육 방법을 효과적으로 실천하는데 기여하도록 워크시트를 개발하였다. 연구자들은 최종적으로 개발된 20개의 영상 구조에 따라 워크시트를 개발하였으며, 이때 자신 외부의 객관적인 사실을 수용한 후, 자신만의 주관적인 이해를 통한 창의적 표현을 생산하도록 하는 반응중심 교수·학습방법(Ha, 2011)을 활용하였다. 개발된 모든 영상이 객관적 사실을 확인하는 Problematic situation과 Sportsmanship expression으로 구분되기 때문에 워크시트도 각각 A면과 B면을 구별하여 구조화하고, B면 마지막 질문은 학생 본인들이 영상에 맞는 제목을 창의적으로 만들어 제시하도록 하였다. 워크시트의 구체적인 레이아웃(layout)은 통합적인 체육수업 구현을 통해 스포츠맨십 함양을 연구한 Lee et al.(2016)에서 사용한 워크시트를 참고하였다.

연구자들은 최종본 시연단계에서 경기도 B교육지원청 체육교사 역량강화 연수에 참가한 189명의 중등체육교사들을 대상으로 스포츠맨십 교육용으로 개발된 영상들과 워크시트를 공개·시연하고 피드백을 받았다. 피드백 결과, 다수의 체육교사들은 개발된 스포츠맨십 교육 콘텐츠가 학생들을 대상으로 스포츠맨십을 교육하기에 유용할 것이라는 기대감과 만족을 표시하였으며, 다음해 자신이 수업에서 자료를 활용하고 싶다고 응답하였다. 그리고 영상 수정에 대한 구체적인 제언도 제시하였는데, 영상 자막의 크기 및 영상이해를 돕기 위한 새로운 자막의 필요 등 이었다. 예를 들어, 영상교육 콘텐츠 ④(Table 2)에서는 한 선수가 관중이 분 호루라기 소리를 심판의 것으로 혼동하여 공을 잡는 장면이 있는데, 교사들은 문제의 장면이 지나치게 빨리 지나가서 학생들이 문제의 상황을 이해하지 못할 수도 있음을 지적하였다. 따라서 연구자들은 문제의 장면을 두 번 반복하여

보여주도록 재편집하고 관중의 호루라기 소리도 자막으로 표현하였다.

## 2단계: 스포츠강사 연수 및 반응분석

스포츠강사 연수단계에서 연구자들은 2014년 5월 경기도교육지원청의 소속 208명의 스포츠강사 연수에 강사로 참여하여 개발한 스포츠맨십 교육 콘텐츠 연수를 실시하였다. 연수는 총 2차시로, 먼저 교육 콘텐츠 개발의 취지/사용법 설명 및 마이크로티칭(1차시), 전체 영상 시연(2차시) 순으로 진행되었다. 마이크로티칭에서는 연구자가 학생들을 대상으로 실제 수업을 하는 것처럼, 연수에 참여한 스포츠강사들을 6~8명의 모둠으로 구성하고 개발한 영상과 워크시트를 가지고 수업을 진행하였다.

설문조사/인터뷰 및 분석단계에서는 연수에 참석하여 스포츠맨십 교육 콘텐츠 교육을 받은 스포츠강사들을 대상으로 연수소감문을 작성하도록 하고, 일부 스포츠강사들과 전화로 인터뷰를 진행하였다. 연수소감문 작성은 전체 연수가 끝난 후 스포츠강사들이 직접 작성하고 교육지원청에 제출한 것을 수거하였다. 연수 소감문은 한 개의 단답형 문항과 개방형 질문으로 구성되었는데, 단답형 문항은 '스포츠맨십을 생각할 때 연상되는 단어 5개를 써 주세요.'였으며, 개방형 질문은 연수를 통해 스포츠맨십 교육 콘텐츠들을 배우게 된 소감을 자유롭게 기술하도록 요청하는 질문이었다.

전화 인터뷰는 스포츠맨십 교육 콘텐츠에 대한 스포츠강사들의 반응을 구체적이고 심층적으로 파악하기 위해, 연수에 참가한 각 지역 교육지원청 소속 초등과 중등 스포츠강사 임원진 12명을 대상으로 연수가 끝난 후, 1주일동안 진행되었다.

## 자료 수집 및 분석

스포츠맨십 교육 콘텐츠 연수가 끝난 후에, 연수에 참석한 스포츠강사들은 스포츠맨십에 관한 단답형 질문에 대한 응답과 연수 소감문을 작성하였다. 스포츠강사들이 응답한 단답형 질문은 '스포츠맨십을 생각할 때, 생각나는 단어를 5개 써주세요.'였다. 그리고 스포츠강사 12명과 전화로 반구조화 인터뷰를 하였다. 인터뷰한 스포츠

강사들은 각 지역교육청 스포츠강사들 중에 임원으로 활동하는 강사들이었으며, 2명은 육상과 무용 전공 출신이었다. 전화 인터뷰는 먼저 인터뷰 약속시간을 정하고 정해진 시간에 인터뷰를 진행하는 형식으로 이루어졌는데, 인터뷰 시간은 짧게는 15분에서 길게는 45분이 소요되었다. 인터뷰 내용은 면담자의 동의를 구하여 녹음한 후, 전사하였다. 그리고 연수에 참가한 208명의 스포츠강사가 제출한 연수 소감문 중, 내용이 빈약하거나 분석 자료로 사용하기에 부적합한 30부의 연수 소감문을 제외하고, 최종적으로 178부를 분석하였다.

인터뷰는 “이 연수 활동을 통해 얻은 새로운 경험을 구체적으로 말해주세요” 등을 이용하여 스포츠강사들과 대화를 시작하였고, 스포츠강사들의 반응에 근거하여 연수 및 스포츠맨십 교육 콘텐츠에 관한 심층적인 질문(예, “방금 스포츠맨십 자료를 통해 자신을 반성했다고 했는데, 구체적으로 말해주세요”)등을 시도하는 반구조화 인터뷰방식으로 진행하였다.

수집된 자료의 분석과 해석을 위해 먼저 스포츠강사들이 스포츠맨십과 관련하여 연상하고 응답한 5개의 단어들을 태그 구름(Tag Cloud) 기법을 활용하여 시각적으로 표현하였다. 태그 그림 기법은 방대한 단어들 속에서 빈도수에 따라 색상의 명도 조절, 글씨 크기, 두껍게 처리를 할 수 있어, 독자들이 높은 사용 빈도의 단어들과 낮은 사용 빈도의 단어들을 시각적으로 한 눈에 비교하며 파악할 수 있게 한다. 분석의 첫 번째 단계는 스포츠강사들이 답한 유사한 단어들을 하나의 단어들로 통합하고 코딩하는 것으로, ‘협력’과 ‘협동’은 ‘협력’으로, ‘공정’과 ‘정정당당’은 ‘공정’으로, ‘끈기’와 ‘인내’는 ‘인내’로 코딩하였다. 두 번째는 각 단어들의 빈도수를 분석한 다음 태그 그림 기술을 사용하여 시각화하였다.

반구조화 인터뷰 및 개방형 설문자료 분석과 관련하여서는 Flick(2009)의 질적 내용분석 방법을 사용하였다. Flick는 질적 내용분석의 주요한 특징 중에 하나로 범주 활용을 언급하면서, 그 범주는 자료에서 범주를 생성하는 것이 아니라, 일반적으로 기존의 이론적 모델에서 범주를 할당하고, 사용한 범주는 자료와 비교·검토를 하면서 최종적으로 결정한다. 연구자들은 개발한 교육 콘텐츠가 Clifford & Feezell(2009)의 범주에 따라 분류·개발되었기 때문에 이들이 사용한 다섯 가지 스포

츠맨십 발현 양태를 범주로 활용하여 질적 내용분석을 실행하였다. 연구자들은 인터뷰 자료를 전사하여 개방형 설문자료와 같이 반복적으로 신중히 읽어가면서 Clifford & Feezell의 범주를 활용하여 자료를 범주별로 분류하면서 범주를 최종적으로 완성하였으며, 모든 자료의 분석단위는 주제로 설정하였다. 분석 절차는 Mayring(2002)의 제안한 분석 단계를 활용하였으며, 그 구체적 내용은 다음과 같다. 첫째, 연구자들은 각자 자료 전체를 정독하면서 내용들을 정리하여, 712개의 내용들을 선택하였다. 둘째, 선택된 내용들을 다시 정리·검토하면서 유사한 의미를 가진 것들을 분류하여 총 22개의 목록으로 축약하였다. 셋째, 다시 연구자들이 분류된 목록과 사례들을 도출하면서 8개의 목록으로 분류하였으며, 최종적으로 Clifford & Feezell(2009)의 범주에 따라 4개의 범주가 도출되었다.

## 논문의 진실성

Creswell & Miller(2000)가 제시한 질적 자료 분석 방법들을 적용하여 질적 연구의 평가기준들(Sandelowski, 2000)인 신뢰성(credibility), 감사가능성(auditability), 적합성(fittingness), 확인가능성(conformability)을 충족하고자 하였다. 이를 통해 자료 분석의 신뢰성과 타당성을 확보하고자 하였다. 수업 소감문과 전화 인터뷰의 전사 자료들 중에 직접적으로 인용하기에 적합하지 않은 표현들은 원문의 의미가 변하지 않는 범위 안에서 수정하였으나, 모든 자료는 되도록 원문의 자료가 그대로 사용되도록 하여 신뢰성을 확보하고자 하였다. 연구 자료에 대한 보조기구(전화 통화 녹음기)를 사용하여 자료의 손실을 예방하고, 개방형 설문, 면담 등 자료의 다각화와 동료 검토와 연구 참여자 확인을 통해 해석적 오류를 최소화하였다. 개방형 설문지의 내용들 중에 그 의미를 파악하기 어려운 반응들은 개방형 설문지에 기록한 전화번호를 통해 전화 면담을 실시하여 그 의미를 정확히 파악하고 기록을 보충하였다. 본 논문에서는 감사가능성을 확보하기 위해서 연구 참여자에 관한 사항, 자료수집 절차와 상황적 특성 등을 상세히 기록하였다. 마지막으로 연구자들이 분석한 전체 자료의 타당성과 신뢰성을 높이고자 스포츠교육학 전문

가 2인의 도움을 통해 연구 자료와 범주 구성 및 결과 해석의 오류를 점검받았다.

## 연구 결과

### 스포츠맨십 교육 콘텐츠 개발


스포츠맨십 교육 콘텐츠는 수업시간에 교사들이 사용하는 워크시트(Fig. 2)와 영상(Table. 2)으로 각각 20개를 개발하였다. 교육 콘텐츠는 1차시 수업에서 영상 2개와 이와 연계된 워크시트 2개가 사용되도록 구성하여 총 10차시 분량이다.


개발한 교육 콘텐츠를 종목별로 보면 야구(소프트볼) 4개, 축구 3개, 육상 2개, 농구 2개, 미식축구, 2개, 테니스, 줄다리기, BMX, 모터사이클이 각각 1개였고, 학생들이 생각하는 스포츠맨십의 개념을 물어보는 기타 영상이 3개였다. 그리고 개발된 스포츠맨십 영상들을 스포츠맨십 표현 양태별(Clifford & Feezell, 2009)로 구분할 때 다수의 콘텐츠들이 2개 이상의 양태로 구분 가능하였으나, 연구자들 및 연구회 연구위원 교사들과 협의의를 통해 영상에서 가장 주요하게 주고자하는 메시지를 고려하여 하나의 스포츠맨십 양태를 결정하고 분류를 하였다. 개발된 스포츠맨십 교육 콘텐츠 영상들을 표현 양태 별로 보면, 스포츠존중 7편, 상대편존중 6편, 코치/선수존중 3편, 우리팀존중 2편, 심판존중 2편으로 구분되었다. 전체 영상들의 러닝타임은 가장 짧은 것이 영상교육 콘텐츠 ⑫으로 50초였으며, 가장 긴 것이 영상교육 콘텐츠 ⑥으로 3분 57초였다.


스포츠맨십 교육 콘텐츠를 사용하는 교수학습방법은 토론을 사용한다. 토론은 유태인들이 전통적인 학습방법인 하브루타처럼 상대방에 대한 이해와 공감능력을 향상시켜 인성교육에 효과(Jeong, 2015)가 있을 뿐만 아니라, 학생들의 문제해결력을 향상(Hyun, 2014)시킬 수 있는 수업방법이다. 개발한 워크시트에서 마지막 질문은 <(Fig. 2)의 <Activity 5)> 창의적 수용과 발산을 활용하여 학생들의 창의적 사고를 개발하도록 하였다.


**I' m ok!**

Let' s talk about cause of conflict after watching image.


[Activity 1] What would do I do if I were Lampard?


[Activity 2] Write the answer of others.


[Activity 3] What did Lampard do in image?


[Activity 4] What do you think about his behavior?



[Activity 5] Rename the image.

Fig. 2. Example of work-sheet for Image ⑬



Table 2. The Classification of Sportsmanship Images

\* min.= ' , sec= "

Aspect	Title	Sport field	Runnin g time	Summary of Image
Respect for Sport	① Look here!	Motorcycle	1' 54"	Motorcycle of a player was out of order before a starting signal. So other player gave a signal to referee instead of him.
	② You more than victory	BMX	1' 24"	A player has fallen down among the events. Evan got off his BMX and helped the player who has fallen to get up from the ground.
	③ Pull out a man!	Tug-of-war	2' 17"	A player of Germany can't participate in a game for injury. So Switzerland pull out a player spontaneously to compete fairly.
	④ A special mission	Soccer	1' 27"	Just as soon as a field player of an rival heard sound of the whistle of a spectator and caught the ball. An Referee gave other team penalty kick. But coach of other team ordered his player to kick the ball out of goalpost.
	⑤ Chance? full down	Soccer	1' 11"	A attacker saw a goalkeeper of an rival team has fallen onto the floor So, he caught ball, stoped the game and gave a signal to referee.
	⑥ Absolutely Awesome	Track and field	3' 57"	Megan saw Arden who ran in front of herself has fallen down in an athletic meet. Megan helped the Arden who has fallen to get up from the ground, and helped her along the way.
	⑦ Jump ball	Baseball	1' 27"	Eric can't participate in a game for injury. So, both team coaches gave him chance to jump his cheeks in the last game of season.
Respect for Rival Team	⑧ No, to the end!	Track and field	2' 39"	Derek couldn't participate in game for injury on the race. But he complete race with a slight limp without giving up.
	⑨ The first home run In her life	Softball	3' 11"	A hitter-runner has fallen down on the first base for injury. At this time defence players carried her and helped her scoring.
	⑩ Help her!	Softball	1' 54"	A runner on 2nd base has fallen down when he ran to the 3rd base. At this time defence players carried her and helped her scoring.
	⑪ We are the one	American football	1' 48"	A quarterback has fallen down bleeding. All the players came to him and cheered up.
	⑫ A great stop	American football	1' 54"	Chip has suffered from down's syndrome is a american football player. Both the coaches helped him score a touchdown in last game of season.
Respect for Coach /Player	⑬ I am ok!	Soccer	1' 17"	Ronaldo stepped on Lampard foot. A referee declared foul. At this time, Lampard stood up and say to a referee and Ronaldo "I am OK".
	⑭ Moment to eternity	etc.	1' 21"	The meaning of sportsmanship are Respect for others, patience, and pride. And sportsmanship eventualize in a moment and last forever.
	⑮ Handshake	etc.	1' 12"	What is sportsmanship who members of the national team in America is saying?
Respect for Our Team	⑯ To go pro	etc.	50'	What is sportsmanship who members of the national team in America is saying?
	⑰ Team	Basketball	3' 8"	Wade is a very famous player in NBA. He emphasized sacrifice and cooperation of team members in interview after won the NBA final game.
Respect for Referee	⑱ Look at eyes!	American football	3' 21"	A coach emphasized team and meaning of the their best in halftime meeting.
	⑲ I had touched!	Tennis	3' 4"	Murray said to the referee frankly "I touched the net' and he lost the point in The Wimbledon Championships.
	⑳ Perfect Response	Baseball	3' 26"	Galarraga don't criticize the referee saying "Anybody takes mistake", when he lost pitching a perfect game because of wrong decision of the referee.





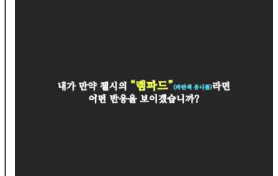



Sequence	Content			Precautions
<p style="text-align: center;">1</p> <p>The first half of image</p>				<p>* Teacher explain additional explanation about image.</p>
<p>There is in the second half of football game.</p>	<p>&lt;Problematic situation&gt; Ronaldo stepped on Lampard foot. A referee declared foul.</p>	<p>&lt;Question&gt; What would do I do if I were Lampard?</p>		
<p style="text-align: center;">2</p> <p>A side of work-sheet</p>	<p>&lt;Activity 1&gt; What would do I do if I were Lampard?</p>	<p>&lt;Activity 2&gt; Write the answers of others on work-sheet.</p>	<p>* Students must have enough time to discuss.</p>	
<p>&lt;Student&gt; Answer and write on work-sheet.</p>	<p>&lt;Student&gt; Each other announce answer of &lt;Activity 1&gt; and listen to speaking.</p>			
<p style="text-align: center;">3</p> <p>The latter half of image</p>				<p>* Students concentrate on image.</p>
<p>&lt; Sportsmanship expression&gt; Lampard stand up rightly and says to referee "I am OK."</p>	<p>&lt;Sportsmanship expression&gt; Lampard says to Ronaldo "I am OK."</p>	<p>&lt;Subtitle&gt; You can follow Lampard's sportsmanship even if you haven't Lampard's skills.</p>		
<p style="text-align: center;">4</p> <p>B side of work-sheet</p>	<p>&lt;Activity 3&gt; What did Lampard do in image?</p>	<p>&lt;Activity 4&gt; What do you think about his behavior?</p>	<p>&lt;Activity 5&gt; Rename the image!</p>	<p>* All the students answer and listen to speaking answer of &lt;Activity 4&gt;.</p>
<p>&lt;Student&gt; Answer and write on work-sheet.</p>	<p>&lt;Student&gt; Answer and write on work-sheet and Each other announce and listen to speaking answer of &lt;Activity 4&gt;.</p>	<p>&lt;Student&gt; Answer and write on work-sheet Each other announce and listen to speaking answer of &lt;Activity 5&gt;.</p>		

Fig. 4. Example of Usage for Image ⑬

감동은 만족보다 심화된 감정 상태로, 기대를 전제로 하여 그 기대 수준을 넘었을 때 발생한다고 하였다. 이들의 주장대로라면, 스포츠강사들이 본 스포츠맨십 영상들은 스포츠강사들 자신이 기대하고 있던 수준을 넘는 행동을 보여주고 있는 것이다. 특히 학생선수 출신의 스포츠강사들은 자신이 경험한 스포츠세계와 영상에서 실제

로 상대편 존중의 스포츠맨십을 실천하고 있는 엘리트선수들의 모습이 오버랩 되면서 감동의 깊이는 더욱 깊어졌다.

어떠한 경기라도 승과 패가 갈리고 어쩌면 이 결과에 따라서 중요한 것들이 바뀌어 질 수 있는 경기에서 스포츠맨십을 보여주는 것은 행하기 힘들 수 있습니다. 그러나 동영상에서 보여준 스포츠맨십들은 경기를 떠나 상대팀을 이해해주고

승리를 축하해주는 부분에서 멋지다고 생각하였습니다(중학교 스포츠강사 남11).

일단 운동을 했던 사람으로서 굉장히 감동했습니다. 승부, 승리, 이기는 법을 먼저 배웠었기에 상대방을 배려하는 저런 매너있는 행동들이 얼마나 어려운지 잘 알고 있습니다(중학교 스포츠강사 남15).

예술 공연을 보는 관객들의 감동은 스토리에 대한 상황적 이해와 동감을 할 때 일어나는데, 그것은 관객들이 스토리가 담고 있는 가치와 의미를 공감했음을 의미한다(Koo, 2015). 영상 ⑨에서 생애 첫 홈런을 친 여학생은 다리 부상으로 1루 베이스에서 더 이상 움직이지 못하는 상황이다. 이때 상대팀 선수들이 그녀를 들어서 홈베이스까지 돌아 홈런을 친 것으로 인정하게 도와준다. 자신 팀에게 손해가 되더라도 상대편을 존중하고 배려하는 이러한 행동들에 스포츠강사들은 감동을 하고 있었다.

스포츠강사들이 상대편 존중의 가치를 깨닫게 되면서 연속적으로 경험하게 되는 것은 자기 자신을 반성하는 것이었다. 승리지상주의는 스포츠를 결과 중심으로만 보는 문화(Park, & Kim, 2015)가 팽배하기 때문에 생기는 현상인데, 특히 선수출신 스포츠강사들은 승리지상주의에 젖어 있는 자신을 반성적으로 돌아보고 있었다.

저는 아이스하키 선수로 직접 선수 생활을 했습니다. 오늘 동영상에서 본 것처럼 스포츠맨십을 본 적이 정말로 한 번도 없었고, 정말 상대가 부상을 당하여 약점이 노출되면 그것이 기회라고 생각하고 승부에만 집착하고 스포츠맨십은 전혀 생각하지 않고 선수생활을 했습니다. 동영상을 시청하는 내내 많이 부끄러웠습니다(중학교 스포츠강사 남2).

...상대방보다 경쟁적으로 우위에 있는 상황에서 상대방을 배려하거나 평등하게 경기를 이끌어 가는 스포츠맨십 영상을 보았습니다. 경쟁이 중요시되는 우리나라에서 이와 같은 스포츠맨십이 더욱 발전하려면 어떠한 교육이 강조되어야 할까 생각해보았습니다(초등학교 스포츠강사 여20).

## ② 스포츠 존중

스포츠의 정신을 존중하는 것, 경쟁의 정신을 존중하는 것, 성취감과 탁월성을 존중하는 것 등으로 표현되는

스포츠 존중하기(Clifford & Feezell, 2009)를 통해 스포츠강사들은 스포츠에서 공정한 경쟁의 가치와 이를 이루려고 하는 스포츠맨십의 발현에 주목하고 있었다. 이를 통해 경쟁추구만이 아닌 스포츠맨십, 즉 인성교육 측면에서 체육과 스포츠 활동의 가치를 깨닫고 있었다.

BMX 경기에서 어른들이라면 정말 하기 힘든 행동을 아이가 하는 것을 보고 스포츠의 존재 이유에 대해서 생각하게 되었습니다. ...가장 인상 깊게 본 동영상은 프로축구 경기에서 Di Canio라는 선수가 상대 골키퍼가 쓰러져 있는 것을 확인한 후, 공을 손으로 잡아 경기를 중단 시킨 장면입니다. 사실, 프로경기에서 그런 장면을 보기 너무 어렵고, 자칫하면 우리 팀 동료, 감독, 팬에게 비난 받을 수 있는 상황에서도 그러한 따뜻한 마음에 감동을 받았습니다(중학교 스포츠강사 남21).

스포츠가 단지 득점을 내고 승리를 하는 것만이 중요한 게 아니라 건전하고 멋진 경기를 이루어내는 것이 참된 것이라는 것을 느꼈습니다. 무용을 전공한 강사로서 동영상을 보며 크게 느낀 점은 스포츠경기가 그냥 단지 경기 룰을 지키고 득점을 내고 승패에 중점을 두는 단순한 경기가 아닌 감동적이고 관객, 관중들로 하여금 카타르시스를 느끼게 하는 한편의 공연무대 같다는 생각을 했습니다(중학교 스포츠강사 여13).

스포츠맨십 영상들은 스포츠강사들로 하여금 공정한 경쟁 속에서 최선의 노력을 통해 얻은 승리가 소중하다는 스포츠 존중의 가치를 깨닫게 하고 있었다. 스포츠강사들은 '영상의 주인공이라면 어떻게 했을까?'와 같은 상상을 통해 역지사지(易地思之)를 생각하고 있었다. 스포츠강사들은 도덕적 상상 기법과 관련한 역지사지를 통해 자신의 대한 반성과 성찰을 하고 있었다.

...자신 개인의 기록, 팀의 승리를 벗어나 나도 저런 상황이 닥치게 되면 아무런 망설임 없이 스포츠맨십을 발휘할 수 있을까?(중학교 스포츠강사 남11).

20개의 영상을 보면서 '사람들이 다 이기려고만 하지는 않는구나!'라고 생각했습니다. 상대방을 존중하고 힘을 주고 어려운 상황에서도 상대방을 도와주는 것을 보고 정말 최고라고 생각했습니다. 나였으면 저러지 못했을 텐데...(초등학교 스포츠강사 여31).

역지사지는 전 사회적으로 문제가 되고 있는 집단파

돌림을 해결하기 위해 학교체육 지도자들이 주로 사용하는 교육적 방법 중에 하나이다(Kim et al., 2013). 일반적으로 집단따돌림의 가해자들은 남의 고통을 이해하거나 공감하지 못한다. 공감수준이 높은 사람일수록 다른 사람의 고통을 쉽게 공감하고 동정하는데(Lee et al., 2008), 스포츠맨십 영상을 통해 자신의 인성을 반성하는 스포츠강사들은 영상에서 제시하는 스포츠맨십 발현 상황에 높은 공감수준을 보여주고 있었다.

### ③ 심판 존중

심판의 판정을 준수하는 것, 심판에게 모욕을 주지 않는 것과 심판에게 공손히 말하는 것 등으로 표현되는 심판 존중하기(Clifford & Fezell, 2009)를 통해 스포츠강사들은 승리보다 더 중요한 것이 속이지 않고 정직하게 스포츠에 참여하는 것과 심판을 존중하는 태도를 유지하는 것임을 깨닫고 있었다.

부상 선수에 대한 배려, 팀워크/팀 기여도 중심, 심판판정에 대한 순종, 심판이 보지 못한 파울에 대한 숨김이 아닌 고백 등으로 구성된 영상 자료 및 책자를 보고 감동받았습니다(중학교 스포츠강사 여35).

심판의 결정적인 오심을 대하는 미국 프로야구 투수의 인격이 놀라웠습니다. 정말 우리나라에서 가능한 일일까? 나를 돌아보게 됩니다(중학교 스포츠강사 남67).

‘오심은 선수를 두 번 죽이는 것이다’(Lee, 2006)라는 표현이 있는 것을 생각하면, 오심이 선수에게 끼치는 영향은 실로 막대하다. 오심이 해당 선수에게 열심히 노력한 모든 것을 물거품 만들어 버리는 상황을 생각하면, 오심이 발생했을 때에 차분한 마음으로 심판에게 공손히 말하는 것은 쉬운 일은 아니다. 하지만 야구에서 퍼펙트 경기를 오심으로 놓치는 경우(영상 ①9)나, 심판의 오심으로 자신이 얻은 이득을 포기하고 심판에게 오심을 지적하여 자신의 손해를 감수하는 장면(영상 ②0)은 스포츠강사들로 하여금 자기 자신에게 ‘부끄러움’의 감정을 들게 하였다. 왜냐하면 이 두 영상 모두가 실제 경기 중에 나타난 모습들이기 때문이다. 맹자는 도덕적으로 부끄러움을 느끼는 사람은 도덕적 행동을 한다고 했는데(Chung, 2011), 스포츠강사들이 스포츠맨십 영상을 통해 느꼈

던 부끄러움은 맹자가 언급한 도덕적 부끄러움과 일맥상통한다.

사실 나였으면 절대로 하지 못했을 상황들이 많이 나와서 놀랐습니다. ‘경기의 승패나 성적에 결정적인 영향력이 없을 때나 상대 선수를 배려할 수 있는 마음이 생겨나지 않을까?’ 하는 생각도 했지만, 다른 한편으로 이렇게 생각하는 나의 인성에 부끄러움을 느끼기도 했습니다(중학교 스포츠강사 남4).

…사실 영상을 보기 전 까지만 해도 스포츠맨십은 나에겐 존재하지 않을 거라고 생각하면서 보기 시작하였지만, 몇 개의 영상을 보면서 나 자신이 부끄러워지고 나를 한번 돌아보는 계기가 된 것 같아 좋았습니다(초등학교 스포츠강사 남14).

④ 코치/선수 존중의 가치를 깨닫게 하는 교육자료 스포츠맨십에 관해서 정확히 알고 있을 것, 게임의 역사와 정신을 올바르게 알고 있을 것과 진지함과 즐거움의 올바른 균형을 유지하는 것 등으로 표현되는 코치/선수 존중하기(Clifford & Fezell, 2009)를 통해 스포츠강사들은 지금까지 염두하지 않았던 스포츠맨십에 대해 생각하기 시작하였다. 스포츠맨십이 어렵거나 멀리 있는 것이 아니라, 주변의 사소한 것부터 실천하면 된다는 것을 깨닫고 있었다.

정당한 스포츠맨십의 의미를 다시 한번 생각해 보게 되는 좋은 시간이었고 체육교과에 있어서 스포츠맨십의 중요성 또한 느꼈습니다. 무엇보다 오늘 연수를 통해 제가 앞으로 학교에서 학생들의 인성교육을 할 수 있는 지침서가 될 만한 많은 정보와 노하우를 얻어가는 것 같아서 좋습니다(중학교 스포츠강사 여9).

제가 학생 시절이나 지금 아이들 앞에서 서서 수업을 할 때도 솔직히 스포츠맨십에 대해서 배운 적도 관심도 없었습니다. 오늘 여러 영상을 보면서 스포츠맨십은 서로에 대한 배려, 존경심에서 나오는 마음일 것이라 생각합니다. 제가 아이들 앞에서 스포츠맨십이 많이 부족했다는 것을 느끼며, 아이들에게도 제가 느낀 것을 알려주고 싶은 마음입니다. 아이들이 스포츠맨십을 알고 익힌다면 왕따도 사라질 것 같습니다(중학교 스포츠강사 남28).

스포츠강사들이 이미 경험한 학교교육에서의 인성교육은 교과수업들을 통해 효과적으로 실천되지 않았으며,

있었다하더라도 우연적인 사건에 기반 하거나, 잠재적 교육과정의 형식을 띠었다(Namkung, 2008). 또한 생활지도는 일반학생들을 위한 프로그램 개발/적용보다 문제 학생들 위주로 적용되어져 왔다(Hyun et al., 2009). 체육교육에서도 인성이나 도덕성 형성과 직결되는 스포츠맨십 교육은 도외시되고, 이루어지더라도 매우 피상적인 수준에 그쳐왔다(Park, 2003). 그러나 스포츠맨십 교육 콘텐츠는 의도적인 수업계획 속에서 스포츠강사들이 구체적으로 스포츠맨십을 학생들에게 가르칠 수 있도록 안내하고 있다. 따라서 스포츠강사들은 스포츠맨십 교육 콘텐츠를 통해 학교 현장에서 학생들에게 스포츠맨십을 통한 인성교육을 실천하고자 하는 의지를 표현하였다.

...현재 소속되어 있는 ○○초등학교에서 체육 수업 또는 이 외의 상황에서도 교육자의 입장에서 사소한 행동도 쉽게 생각하지 않고 타인에게 멋있는 사람이 되어야겠다는 다짐을 해 봅니다(초등학교 스포츠강사 여23).

스포츠맨십은 그 사람의 인격을 나타내는 대표적인 예라고 생각합니다. 스포츠 상황에서 일어나는 긴장감 속에서 이성을 찾고 인간의 존엄성을 존중하기란 쉽지 않습니다. ...아이들을 가르칠 때 스포츠의 기능적인 면뿐만 아니라 이러한 스포츠맨십도 함께 교육하여 아이들의 좋은 인성과 매너를 갖게 하는 좋은 교사가 되겠습니다(중학교 스포츠강사 남19).

## 논 의

이 연구의 목적은 공감에 기반한 스포츠맨십 교육 콘텐츠를 개발하고, 스포츠강사들을 대상으로 그 반응을 조사하는 것이다. 공감은 거울뉴런과 관련하여 인성교육 역량/스포츠맨십으로 개념화하였으며, 이를 바탕으로 공감을 대주제로 유튜브 영상을 재구성한 스포츠맨십 관련 20개의 영상 콘텐츠와 워크시트를 개발하였으며, 스포츠맨십 교육 콘텐츠들은 학생참여중심 수업방법 안에서 활용되도록 구조화되었다. 스포츠강사들은 스포츠맨십을 생각할 때, 배려를 가장 먼저 떠올렸으며, 스포츠맨십 교육 콘텐츠에 대하여 스포츠강사들은 '상대편 존

중·스포츠 존중·심판 존중·코치/선수 존중의 가치를 깨닫게 하는 교육 콘텐츠'로 인식하고 있었다. 본 연구에서 제시한 연구목적에 따른 연구결과를 바탕으로 다음과 같이 논의를 하고자 한다.

첫째, 영상과 워크시트로 구성된 스포츠맨십 교육 콘텐츠의 개발 측면이다. 대중의 동감을 얻은 영화를 통해 관객들의 웃음과 눈물을 나게 하고, 영화 '도가니'처럼 법을 바꿔 죄를 지은 사람들을 처벌하게 하는 것(Kukminilbo, 2011.11.18.)을 보면 영상이 이를 본 사람들을 몰입하게 하면서 미치는 영향력은 막대하다. 본 연구에서 스포츠맨십 교육 콘텐츠는 공감을 통한 감동이 있는 영상들을 편집·활용하여 영상이 주는 영향력을 활용하고자 하였다. 또한 '새아나공 수업3)'이라고 지적되고 있는 '영상만 보여주는 수업'의 폐해(Gyeonggi Provincial Bucheon of Education, 2015)를 극복하고 학생중심 수업방법인 토론을 수업구조 속에서 자연스럽게 실천되도록 하는 워크시트가 개발되어 수업 속에서 영상과 워크시트가 상호 보완적으로 활용되도록 하였다.

지금까지 체육수업 현장에서 스포츠맨십 교육이 잘 이루어지고 있는가? 그리고 그 효과는 어떠한가? 그 대답은 긍정적이라고 확인하기 어려운 상황이다. 효과적으로 타인과 상황에 대한 공감을 불러일으키기 위해서는 학생들에게 실제적인 상황관찰의 기회가 주어져야 한다(Smith, 2013). 하지만 교사용 지도서에서 스포츠맨십은 물론이고 이와 유사한 개념인 페어플레이 개념조차도 명확하게 제시되지 않고 있으며, 이를 교수학습하는 방법은 페어플레이 사례 칭찬하기, 정정당당한 게임 참여의 자세가 중요한 이유 이야기해보기 등의 탈맥락적인 상황에서 개념의 논리적인 방법을 제목수준에서 제시하고 있는 상황이다(Kim, 2011). 즉, 실제적인 상황관찰 기회를 활용한 구체적인 수업전개 방식은 제시하지 않고 있기 때문에, 현장에서 학생들의 공감을 기반으로 한 스포츠맨십 교육실천이 되고 있다고 확인하기 어렵다. 이런 측면에서 스포츠맨십 교육 콘텐츠는 상황학습이론에 근거하여 실제 사례들이 제시되고, 도덕적 상상기법을 활용하여 영상을 보는 사람들로 하여금 반성적 사고를

3) '아나공 수업'이 학생들에게 공만 주는, 교수학습과정이 없는 수업을 빗댄 말이라면, '새아나공 수업'은 수업시간에 학생들에게 영상만 보여주고 교수학습과정이 없는 수업을 일컫는 말이다.

하고 유도하고 있다. 또한 실제 사례들은 보는 이들로 하여금 쉽게 공감을 불러일으키고 감동을 경험하게 하게 하는 장점이 있으며, 학생중심 수업 방법을 적용할 수 있도록 워크시트와 함께 개발한 특징을 가지고 있기에 학교 현장에서 교사들이 사용하기에 용이한 장점을 가지고 있다. 따라서 학교 현장에서 활용도가 높을 수 있음을 예상하게 한다.

하지만 개발한 영상과 워크시트들은 다음의 몇 가지 측면에서 발전적인 개선이 필요하다고 생각된다. 영상측면에서 학생들이 쉽게 공감하고 이해할 수 있는 내용들, 즉 국내의 프로스포츠 종목들과 학교 현장의 체육수업 및 학교스포츠클럽 활동을 소재로 다양한 교육 콘텐츠 개발이 필요하다. 연구자들의 의도는 아니었지만, 개발된 스포츠맨십 영상들은 모두 외국의 영상들이었다. 따라서 학생들의 이해를 도모하기 위해 영상마다 다양한 자막이 필요하였다. 하지만 앞으로 국내의 스포츠맨십 발현 영상들을 활용한다면 영상을 통한 메시지 전달이 보다 용이해질 수 있을 것이다.

워크시트 측면에서 제목란을 공란으로 하여 학생들이 자신의 영상제목들을 만들 때, 온전히 창의성을 발휘하도록 유도하는 것도 필요하다. 연구자들은 워크시트 개발 과정에서 제목란을 공란으로 할 것인지, 아니면 제목을 제시하고 다음에 학생들이 영상의 제목을 다시 새롭게 만들어보는 것으로 할지 고민을 하였다. 최종적으로는 교육적 의도를 고려하여 연구자들이 만든 제목을 먼저 제시하는 것으로 결정하였으나, 이는 학생들이 온전히 자신의 창의성을 발휘하는데 한계로 작용할 수도 있다. 따라서 워크시트 제목을 공란으로 두고 학생들이 자신이 만든 제목을 발표할 때 마지막에 교사도 자신이 만든 제목을 발표하는 것도 학생들의 창의력을 고양하면서도 교사의 교육적 의도를 자연스럽게 드러내는 유용한 방법이 될 수 있을 것이다.

또한 워크시트 개발에 적용된 토론 방법 이외에도 다양한 수업방법개발이 요청된다. 예를 들어, 최근 소수민족인 유대인들의 과학, 경제, 정치 등 사회 각 분야에서 성과를 바탕으로 유대인들의 문화 속에서 이루어지는 독특한 토론형식 교육방법인 하브루타를 생각할 수 있다. 하브루타는 현재 이스라엘 학교들에서 적용되고 있는 학생들끼리의 토론수업 방식으로, 한 주제나 사건을 가지

고 진술·질문·대답·반박하기 등의 기법을 활용하여 토론하는 방법이다(Jeon, 2012). 하브루타는 학생들의 창의적 사고력 및 고등사고력을 향상시키고, 자기주도적 학습능력을 향상시키는데 효과적이며, 토론참여 과정을 통해 학생들은 소통과 경청 그리고 설득능력도 향상되어 인성교육에 효과적이다(Jeong, 2015). 따라서 워크시트에 적용되는 수업방법으로 기존의 토론 방법과 더불어 하브루타는 스포츠맨십교육의 효과를 극대화할 수 있을 것으로 기대된다.

둘째, 개발된 스포츠맨십 교육 콘텐츠에 대한 스포츠강사들의 인식측면이다. 개발된 스포츠맨십 교육 콘텐츠는 거울 뉴런 이론에 기초하여 공감을 대주제로 제작되었으며, 공감을 쉽게 불러일으키고자 실화를 소재로 하였다. 스포츠강사들은 스포츠맨십 연수를 통해 경험한 교육 콘텐츠를 '상대편존중·스포츠존중·심판존중·코치/선수존중을 깨닫게 하고 교육자료'로 반응하였다. 스포츠강사들은 스포츠맨십 교육영상을 통해 감동했다고 반응하였으며, 승리지상주의에 젖어 있는 자신을 반성하기도 하고, 교육자로서 부끄러운 감정을 가지기도 하였다. 이러한 감정은 학생들 앞에 서는 교사로서의 자신을 돌아보는 기회가 되었다.

스포츠강사들의 스포츠맨십 교육영상에 대한 반응들에서 '우리 팀 존중'에 대한 반응들은 나타나지 않았다. '우리 팀 존중'에 관한 영상은 두 개가 개발되어 시연되었지만, 분석 결과 그에 대한 반응이 나타나지 않았다. 이렇게 반응이 나타나지 않은 것은 개발된 스포츠맨십 교육영상들이 스포츠맨십 양태별로 균형있게 개발되지 않은 것이 그 이유일 수 있다. 연구자들이 유튜브에서 영상을 무작위로 찾는 가운데 선별적으로 영상을 교육콘텐츠로 개발한 이유도 있겠지만, 유튜브에 양태별로 균형있게 업로드 되어 있지도 않은 것이 균형있게 교육영상이 개발되지 못한 또 다른 이유일 것이다. 본 연구에서는 교육 콘텐츠가 '스포츠 존중'과 '상대편 존중'에 치중되어 개발되었지만, 후속 연구에서는 좀 더 균형있게 교육 콘텐츠가 개발되도록 다른 양태에서도 더 많은 영상이 확보되도록 노력을 해야 할 것이다.

개발한 스포츠맨십 교육 콘텐츠는 학생들의 스포츠맨십을 고양하기 위해서 개발되어 졌지만, 연구결과를 보면 정작 연수를 받은 스포츠강사들에게 인성교육이 되고

있었다. 다시 말해, 본 교육 콘텐츠는 스포츠강사들의 공감을 얻고 있는 것이다. 역지사지는 인성교육의 대표적인 방법 중에 하나인데(Namkung, 2008), 스포츠맨십 교육 콘텐츠를 통해 스포츠강사들 스스로가 역지사지로 영상의 주인공이 되어 자신을 돌아보고 있었다. 이러한 스포츠강사들의 반응은 공감을 주제로 스포츠맨십 교육 콘텐츠를 개발하는 연구의 목적이 일정부분 달성되었다는 것을 보여준다.

스포츠강사들은 스포츠맨십을 생각할 때, 가장 먼저 배려를 떠올렸다(Fig. 3). 배려를 기반 한 선한 행동은 공감을 전제로 한다. 왜냐하면 배려는 공감을 토대로 형성되기 때문이다(Wright et al., 2008). 따라서 인성이 좋은 창의적인 인재 양성을 목적으로 한 2011 창의·인성교육과정에서는 배려를 인성요소들 중에 하나로 다루고 있다. 남을 배려하기 위해서는 상대방을 입장을 공감하는 것이 먼저이다. 이러한 공감은 영상 ⑱처럼 미국 프로농구 결승전에 우승한 주전선수가 인터뷰에서, 먼저 자신들에게 진 상대팀 선수들에게 존경을 표현하고 우승의 원동력이 자신의 뛰어난 실력뿐만 아니라 같은 팀 동료들과의 협력과 모두의 희생임을 강조하도록 한다. 즉, 한 팀으로서의 공동체의식을 강조한다. 이러한 공동체의식은 지금의 학생들에게 전인적인 인성교육으로서 의미가 있기 때문에 개인의 행복감과 성취감을 향상시키는데 기여한다(Woo & Nho, 2014). 즉, 공감을 대주제로 개발된 스포츠맨십 교육 콘텐츠는 인성과 공감이 상호연관이 있다는 Park et al.(2015)의 연구결과를 간접적으로 지지하고 있다. 이와는 다르게 스포츠강사들이 스포츠맨십을 통해 '공감'을 떠올린 횟수는 3개에 불과하였다. 스포츠강사들은 스포츠맨십 교육콘텐츠를 통해 공감하고 감동하고 있었으나, 정작 스포츠맨십을 공감과 연결하여 인식하지는 못하고 있었다. 최근에 들어서야 공감과 스포츠맨십을 관련지어 설명하는 시도(Lee, 2012)가 있는 것을 고려하면, 추후에 학교체육 지도자들을 대상으로 공감 및 스포츠맨십과 인성교육의 관련성과 함께 거울뉴런의 뇌 과학적인 발견 등이 체계적으로 연수가 실시되어 인성교육차원에서 학교체육의 중요성이 이론적 기반위에 확고히 자리매김할 수 있어야 할 것이다.

결론적으로 자신이 승리지상주의에 젖어 있다고 고백한 스포츠강사들은 모두 스포츠맨십 영상에서 보여준 남

을 위한 배려에 공감하고 감동하였다. 이는 스포츠맨십 교육 콘텐츠가 학생들에게도 인성교육 측면에서 유용하게 사용되어질 수 있음을 예상하게 한다. 뿐만 아니라, 연구결과에서 인용한 일부 선수 출신 스포츠강사들의 반응을 보면, 현재의 엘리트 체육 분야에서 스포츠맨십 교육 즉, 인성교육의 필요성이 더욱 요구됨을 알 수 있다. 따라서 본 개발 자료는 승리지상주의에 내몰려 있는 학생선수들(Lee et al., 2013)에게 스포츠맨십을 교육하기에 적합할 수 있음을 유추할 수 있다. 물론 스포츠맨십의 개념은 다의적이고 다분히 추상적이며, 그 개념이 이론적 관점에서 이해되더라도 실천적 관점에서는 모든 사람들에게 스포츠맨십 준수의 절대성을 강제할 수 없다. 그래서 실제 스포츠현장에서 스포츠맨십 적용의 해석이나 수용여부는 다르게 나타나고 있다(Seo & Hwang, 2013). 따라서 학생들을 대상으로 본 자료로 교육을 할 때에는 체육수업에서 스포츠맨십이나 페어플레이의 지도가 자칫 정신론이나 도덕론으로 치부될 수 있다는 Kim(2011)의 지적을 고려하여 교사는 지도에 세심한 주의를 기울여야 한다.

## 결론

본 연구의 연구결과와 논의를 종합하여 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 영상과 워크시트가 유기적으로 활용되는 20개의 스포츠맨십 교육 콘텐츠가 개발하였다. 교육 콘텐츠에는 학생중심 수업 구조 속에서 활용되는 가운데 학생들의 창의적 발상 방법(Ha, 2011)과 인성교육 사고 방법(Namkung, 2008)이 적용되었다.

둘째, 스포츠강사들은 스포츠맨십을 통해 '배려'를 가장 중요하게 생각하고 있었으며, 개발된 스포츠맨십 교육 콘텐츠를 통해 '상대편존중·스포츠존중·심판존중·코치/선수존중'을 깨닫고 있었다.

공감은 경쟁과 성공의 가치가 지배하는 사회적 한계를 극복하는 삶의 대안적 가치로서 중요하고, 이와 맞물려 뇌 과학의 산물인 거울 뉴런의 발견과 인간의 공감능력에 대한 관심은 다양한 분야에서 관련 연구결과들을 지속적으로 생산해내고 있는 상황이다(Kim, 2013;



Ramachandran, 2011; Rifkin, 2009). 따라서 공감과 스포츠맨십의 관련성을 바탕으로 한 본 연구는 시의 적절하고 유의미하다.

인성교육은 다원화되고, 국제화되는 시점에서 실제상황과 적합한 교육 콘텐츠를 필요로 하는데(Namkung, 2008), 이런 측면에서 스포츠는 국가, 대륙, 세대, 성별을 초월하는 효과적인 소재가 될 수 있는 장점이 있다. 또한 본 스포츠맨십 교육 콘텐츠는 상황학습 원리를 고려하여 개발되었기 때문에 이를 통해 학습한 학생들은 전이가 되어 실제 스포츠맨십 행동을 하도록 기대할 수 있다. 왜냐하면, 스포츠맨십 교육 콘텐츠처럼 실제상황이 매체에 의해 제공될 경우 학생들은 사전 지식이나 문제 해결 전략을 습득하지 못한 경우라도 이후에 상황에서 이전 학습 경험을 바탕으로 전이된 행동을 하도록 유도하는 것이 상황학습의 장점(Lee & Whang, 2009)이기 때문이다. 따라서 본 연구에서 개발한 스포츠맨십 교육 콘텐츠는 한 교과를 넘어 인성교육에 유용한 자료가 될 수 있음을 예상할 수 있다. 이제 개발된 스포츠맨십 교육 콘텐츠는 실제 학생들에게 스포츠맨십을 지도하는 수업에서 활용되고 그 효과도 다각적으로 검증되어야 할 것이다. 그리고 그 결과를 통해 다시 수정되고 다양한 유형과 형태의 제2, 제3의 스포츠맨십 교육 콘텐츠 개발로 이어져야 할 것이다.

학교현장에서 교사들은 온라인에서 학생들에게 공감을 일으키는 많은 영상들을 구할 수 있지만 실제 수업에서 잘 활용하지 않는 경향이 있다. 왜냐하면 수업 목적에 맞게 영상들이 편집되어 있지 않을 뿐만 아니라 수업 구조 속에서 활용하도록 돕는 워크시트도 제공되지 않기 때문이다(Jeon, 2013). 본 연구는 앞으로 온라인에 있는 다양한 자료들을 학교 수업에 변용하여 사용하는 측면에서, 수업 목적에 따라 학생중심 수업 방법을 고려하여 개발하고 적용하는 범례(範例)가 될 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- Baek, S. S., & Park, J. J. (2012). Exploring the sportsmanship internalization process and affecting factors in middle school. *Korean Journal of Sport Pedagogy*, 19(3), 85-110.
- Beller, J. & Stoll, S. (1995). Moral reasoning of high school student athletes and general students: An empirical study versus personal testimony. *Pediatric Exercise Science*, 7, 352-363.
- Brooker, R., Kirk, D., Braiuka, S., & Bransgrove, A. (2000). Implementing a game sense approach to teaching junior high school basketball in a naturalistic setting. *European Physical Education Review*, 6(1), 7-26.
- Chi, E. L., Do, S. L., & Lee, Y. S. (2012). *Research of development of character index*. Ministry of Education policy research report. Seoul: Ministry of Education.
- Choi, E. C. (2011). Teaching for the affective domain in physical education: exploring the possibility of the integrative approach. *Korean Journal of Sport Science*, 22, 2025-2041.
- Chung, Y. H. (2011). Meaning of shame in mengzi's moral theory. CHULHAK-RONCHONG, *Journal of New Korean Philosophical Association*, 66, 135-164.
- Clifford, C., & Feezell, R. (2009). *Coaching for character*(2nd.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Creswell, J. W., & Miller, D. L. (2000). Determining validity in qualitative inquiry. *Theory into Practice*, 39(3), 124-130.
- Embrain & Trend Monitor (2012). *2012 Movie watching survey report*. Seoul: Embrain & Trend Monitor.
- Eum, H. J., & Ko, M. S. (2014). The relationships among persived psychological needs, sports character and and sportsmanship by elementary school students. *The Korean Journal of Elementary Physical Education*, 20(2), 65-76.
- Flick, U. (2009). *An introduction to qualitative research*(4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Giacomo, R. (1998). What happened to homo habilis? (Language and mirror neurons). *The Behavioral & Brain Sciences*, 21(4), 527-528.
- Giebink, T., & McKenzie, T. (1985). Teaching sportsmanship in physical education and recreation: An analysis of intervention an generalization efforts. *Journal of Teaching Physical Education*, 4, 167-177.
- Gyeonggi Provincial Bucheon Office of Education (2015). *The General High School Lesson Innovation Staff Training*. Bucheon: Gyeonggi Provincial Bucheon Office of Education.
- Ha, G. H. (2011). A Study on teachers' awareness of the response-based teaching model-focused on teaching plan and teaching conversation. *Korea Children's Literature*,

- 21, 235-272.
- Hyun, J., Choi, S. K., Cha, S. H., Ryu, D. Y., & Lee, H. K. (2009). *Research analysis on the condition of school's character education*. Ministry of Education & Korean Educational Development Institute Research Report RR 2009-09. Seoul: Ministry of Education & Korean Educational Development Institute
- Hyun, N. S. (2014). Creative problem solving and the speech-debate education-focused on Social Conflict Issues. *Korean Journal of General Education*, 8(5), 237-261.
- Jaffar, A. A. (2012). YouTube: an emerging tool in anatomy education. *Anatomical Science Education*, 5, 158-164.
- Jang, D. Y. (2012). Resent researches about Mirror Neuron: imitation and sympathy. *Communications of the Korean Institute of Information Scientists and Engineer*, 30(12), 43-51.
- Jeon, H. S. (2013). *The review of lesson by movie*. 2013 The Middle Junior Teacher Key Competencies Reinforce Duty Training <Teaching Profession 20th, Dream The Change>. Seoul: Seoul Education Training Institute.
- Jeon, S. S. (2012). *Educate students through Havruta like the Jews*. Goyang: Yedam.
- Jeong, C. W. (2015). *Understanding of character education*. 2015 Korean Educational Development Institute character education training source book for elementary school teachers. Research data RRM 2015-16-1. Seoul: Korean Educational Development Institute.
- Jeong, C. W., Son, K. W., Kim, N. J., Shin, H. J., & Han, H. M. (2013). *Activation plan and actual condition of character education according to school levels*. 2013 Policy research development work. Seoul: Ministry of Education.
- Kang, Y. G., Choi, B. A., & Kim, Y. K. (2015). The relationship among perceived leader's trust, sportsmanship and morality of students in school sports Club. *Korean Journal of Sport*, 13(2), 139-151.
- Kiem, Y. G. (2016). Empathetic dialogue for mutual understanding: its meaning and conditions. *Research in Philosophy and Phenomenology*, 68, 113-139.
- Kirk, D., & Macdonald, D. (1998). Situated learning in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17, 376-387.
- Kim, K. C., Kim, T. C., & Heo, H. M. (2013). A Study on the current state of and improvement measures for school sports club activities in creative activities. *The Korean Journal of Physical Education*, 52(4), 61-74.
- Kim, K. J. (2013). *Humanities is rice*. Seoul: RHK.
- Kim, K. Y. (2011). A Study on the conception and application of the fair play in P.E. Class. *The Korean Journal of Elementary Physical Education*, 17(3), 217-230.
- Kim, S. H., Kwon, M. J., Choo, N. Y., & Park, K. S. (2013). The Exploration on bullying during after-school sports activities and countermeasures of sports instructors. *Korean Journal of Sport Pedagogy*, 20(4), 111-132.
- Koo, H. Y. (2015). What makes audience be impressed? *Korean Journal of Dance*, 15(1), 13-28.
- Kukminilbo (2011.11.18.). 성폭력 후유증 근거 가해자 첫 처벌...전·현직 '도가니 교사·직원' 14명 입건.
- Lave, J., & Etienne Wenger E, (1991). *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge: University of Cambridge Press.
- Lee, H. J. (2006). *Thinking sports*. Seoul: Bookshill.
- Lee, H. I. (2012). The Nature of sportsmanship based on Adam Smith's sympathy. *Philosophy of Movement: Journal of Korean Philosophic Society for Sport and Dance*, 20, 71-86.
- Lee, I. K. (2014). To seek 'Homo empathicus': a study on the empathy discourse-based character education. *Korean Journal of General Education*, 8(1), 311-342.
- Lee, S. J., & Whang, W. H. (2009). Development and utilization of mathematics education learning resources based on situated learning theory. *The Journal of Curriculum and Instruction Studies*, 22(1), 115-147.
- Lee, S. K. (2002). *Constructivism literature education*. Seoul: Pagijong Press.
- Lee, S. M, Yu, H. K., Son, H. D. (2008). A Discriminant analysis of bullying conformity types depending on empathy and self-esteem in elementary school students. *The Korean Journal of Counseling*, 9(3), 1231-1244.
- Lee, T. K., Kim, K. R., & Lee, H. J. (2016). Development of an instructional program for teaching and learning sportsmanship. *Korean Journal of Sport Science*, 27(2), 362-381.
- Lee, Y. S., Lee, K. M., & Lim, S. M. (2013). The Winner-Oriented in the Culture of Physical Education High School. *Korean Journal of Sociology of Sport*, 26(4), 1-19.
- Mayring, P. (2002). Qualitative content analysis. In U. Flick, E. Kardorf, & I. Steinke(eds.). *Qualitative research: handbook*. London: Sage.

- Mathner, R. P., Martin, C. L., Tatum, S. A., & Chouti, D. (2010). The effects of a sportsmanship educational program on the behavior of college intramural sports participants. *Recreational Sports Journal*, 34(2), 119-128.
- Ministry of Education & Korean Educational Development Institute (2014). *2015 Manual of the better general high school competence reinforcement project*. Research Data CRM 2014-189. Seoul: Korean Educational Development Institute.
- Mizuguchi, N., Nakata, H., & Kanosue, K. (2014). 2D11-4 Plastic changes in the mirror neuron system following tow months of physical training of a novel complex movement: a longitudinal fMRI study (The Proceedings of the 22<sup>nd</sup> Annual Meetings of Japan Society of Exercise and Sports Physiology July 19-20, (Okayama)). *Advances in exercise and sports physiology*, 20(4), 112.
- Namkung, D. W. (2008). A Study of moral education toward the age of globalization. *Journal of Ethics Education Studies*, 17, 27-40.
- OECD (2013). *PISA 2015 Draft collaborative problem solving framework*. March 2013. OECD: Paris.
- Park, E. K., & Kim, J. C. (2015). Legal and institutional consideration on anti-doping policies - comparison between Korea and United States professional sport leagues. *The Journal of Sports and Law*, 18(1), 37-63.
- Park, J. J. (2012). Empirical research on the development level and domain of sportsmanship: middle school PE classes. *The Journal of Curriculum Studies*, 30(3), 221-247.
- Park, J. L. (2003). Aspect of High school students sportsmanship in competitive sports. *Korean Journal of Sport Pedagogy*, 10(1), 77-93.
- Park, S. J., Kim, Y. J., & Cha, E. J. (2015). Correlation between Character and Empathy of Middle School Students depending on School Sports Club Involvement. *Korean Journal of Sport Pedagogy*, 22(3), 135-152.
- Park, Y. H. (2014). The Effect of school sports club activities on sportsmanship in middle school students. *The Korean Journal of Sports Science*, 23(1), 871-884.
- Parker, M., & Stiehl, J. (2004). Personal and responsibility. In Tannehill, D., & Lund, J.(Eds.). *Standard based curriculum*(pp. 163-192). Boston, MA: Jones and Bartlett.
- Ramachandran, V. S. (2012). *The tell-tale brain: Unlocking the mystery of human nature*. New York: Random House.
- Rifkin, J. (2009). *The Empathic civilization: the race to global consciousness in a world in crisis*. London: Penguin.
- Rizzolatti, G. & Fabbri-Destro, M. (2010). Mirror neurons: from discovery to autism. *Exp. Brain Res.*, 200(3-4), 223-237.
- Sandelowski, M. (2000). Whatever happened to qualitative description? *Research of Nursing Health*, 23, 334-340.
- Schneider, B., & Bowen, D. E. (1999). Understanding customer delight and outrage. *MIT Sloan Management Review*, 41(1), 35.
- Seo, J. Y., Kim, K. C., Yu, C. W., Kim, T. C., & Heo, H. M. (2014). *A Performance analysis of school sports club activity*. KICE Research Report RRC 2014-11. Seoul: KICE.
- Seo, K. H., & Hwang, J. H. (2013). The Moral dilemma of sportsmanship. *Philosophy of Movement : Journal of Korean Philosophic Society for Sport and Dance*, 21, 61-76.
- Shields, D. & Bredemeier B. (1995). *Character development and physical activity*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Shin, M. H., & Cho, N. K. (2015). School physical education, after-school physical activity, school sports club through lenses of school sports promotion act & character education promotion act. *Journal of Korean Society of Sport Policy*, 13(2), 33-42.
- Siegel, D. J. (2007). *The Mindful brain: reflection and attunement in the cultivation of well-being*. New York: Norton.
- Smith, A. (2013). *The Theory of moral sentiments*(3rd ed.). (Park, S. I., & Min, K. K. Translation). Seoul: Bibong Press(Original Edition Publication 1759).
- Wright, J. P., Stecker, R., & Fuller, G.(EDT) (2008). *A Treatise of human nature*. (Lee, J. H. Translation). Seoul: Seokwangsa(Original Edition Publication 2003).
- Yonhapnews (2015.06.21.). 통한의 9회 2사.. 늠디늠은 퍼펙트 게임의 벽.
- You, J. A., Kwon, M. J., Jin, Y. K., Ko, J. B., & Lee, C. W. (2014). *A Study of improvement plan of school sport club in the middle school*. Ministry of Education, Ulsan Metropolitan Office of Education & Physical Education Lab of Chung-Ang University.
- Woo, Y. R., & Nho, C. R. (2014). Emotional and Aggressive Problems and School Adjustments among Adolescents. *Journal of Adolescent Welfare*, 2, 203-227.
- Zins, J. E., Weissberg, R. P., Wang, M. C., & Walberg, H. J. (2004). *Building school success through social and emotional learning*. New York: New York Press.

## 스포츠맨십 교육 콘텐츠 개발

이태구 · 이한주(연세대학교)

이 연구의 목적은 거울뉴런(Mirror Neuron)이론에 기초하여 공감을 주제로 학생중심 수업활용 스포츠맨십 교육 콘텐츠를 개발하고 초·중학교에서 학생들에게 스포츠맨십을 지도하는 스포츠강사들을 대상으로 그 반응을 조사하는 것이다. 스포츠맨십 교육 콘텐츠는 공감을 대주제로 상황학습이론에 기반하여, 유튜브에서 스포츠맨십을 발휘한 실제 영상들을 선정·편집하여 학생중심 수업방법을 적용한 워크시트와 함께 10차시 분량 20개가 각각 개발되었다. 스포츠맨십 교육 콘텐츠 개발 후, 경기도 교육지원청에 소속된 208명의 스포츠강사들을 대상으로 스포츠맨십 연수를 진행한 후, 개발된 스포츠맨십 교육 콘텐츠에 대한 반응을 인터뷰와 개방형 설문을 통해 조사하였다. 질적 내용분석을 통한 분석결과, 스포츠강사들은 자신들이 경험한 스포츠맨십 교육 콘텐츠에 대해, '상대편 존중의 가치를 깨닫게 하는 교육 콘텐츠', '스포츠 존중의 가치를 깨닫게 하는 교육 콘텐츠', '심판 존중의 가치를 깨닫게 하는 교육 콘텐츠', '코치/선수 존중의 가치를 깨닫게 하는 교육 콘텐츠'로 반응하였으며, 스포츠맨십 교육 콘텐츠 개발과 인식에 대하여 논의가 제시되었다.

**주요어:** 스포츠맨십, 거울뉴런, 교육 콘텐츠, 유튜브, 인성교육