

## Development of an Instructional Program for Teaching and Learning Sportsmanship

Tae-Koo Lee<sup>1</sup>, Kyu-Ri Kim<sup>2</sup>, & Han-Joo Lee<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Yonsei University & <sup>2</sup>Guseong Middle School

Researchers and teachers in physical education have emphasized sportsmanship in sport education setting. However, how to teach sportsmanship in physical education is not proposed yet. The purpose of this study was (1) to develop an instructional program for teaching and learning sportsmanship and (2) to examine its effects on sportsmanship. Participants were 7th middle school students(N=95). Data were collected using Sportsmanship Test(Park, 2014), open-ended questionnaire and in-depth interviews with students. The data were analyzed through paired samples t-test and qualitative content analysis. Results showed that significant difference was observed in students' sportsmanship test scores after instruction. Analysis of interview data showed that students experience the value of utmost effort, respect for opponents, respect for teammates, acknowledging results, respect for judgment, and valuable lessons related to character education. Implications for sportsmanship education using instructional program were discussed.

**Key Words:** Sportsmanship, Middle School Physical Education, Instructional program, Indirect Physical Activity, Direct Physical Activity, <Knowledge-Channel ©> 

### 서론

체육교육 연구자들은 학생들이 체육 및 스포츠 활동 참여를 통해 바른 인성을 함양할 수 있다는 것을 지속적으로 주장하면서 경험적 지식을 축적해 왔다. 그리고 체육 및 스포츠 영역에서 인성을 대신하여 대표하는 개념은 스포츠맨십이다. 왜냐하면 스포츠맨십의 개념은 체육 교육에서 추구하는 거의 모든 덕목과 인성적 요소들이 통합적으로 들어있는 정의적 요소의 개념체(Choi, 2011)이기 때문이다.

스포츠맨십에 대하여 Keating(1978)은 경쟁자들이 동작이나 언어를 통해 나타내지는 행동과 태도로 정의하

였고, Giebink & McKenzie(1985)는 게임과 관련된 긍정적 대인관계로 정의하였다. Mathner et al.(2010)은 경기 규칙을 준수하며 공정하게 경기에 임하고 심판의 결과와 상대 선수와 팀을 존중하는 것으로 스포츠맨십을 정의하였다. 국내에서는 Choi(2011)가 스포츠가 지니고 있는 본질적 특성을 내면화하여 지닌 사람이 보여주는 규범적으로 바람직한 행동, 지식, 태도로 정의하였다. 그리고 Lee(2012)는 개념적인 정의를 제시하지는 않지만, 스포츠맨십의 본질을 인간의 본성적인 능력인 동감을 근거로 이타적인 행위의 발현이라고 하였다. 스포츠맨십의 개념은 연구자들마다 다양하게 정의하고 있는 상황이다.

스포츠맨십은 학교 현장을 중심으로 연구가 활발하게 진행되었다. 이러한 연구들은 스포츠클럽활동과 체육수업을 통해 진행하였다. 예를 들어, 스포츠클럽시간에 참여한 학생들을 대상으로 한 Park(2014)의 연구는 전국

논문 투고일 : 2016. 02. 29.

논문 수정일 : 2016. 04. 16.

게재 확정일 : 2016. 05. 11.

\* 저자 연락처 : 이한주(hlee@yonsei.ac.kr).

의 23,000 여명의 중학생을 대상으로 참여한 학생들의 스포츠맨십 수준을 사전사후로 비교하였다. 연구결과, 스포츠클럽활동은 중학생들의 스포츠맨십에 긍정적으로 유의한 영향을 주었는데, 구체적으로는 스포츠맨십의 구체적인 요인인 최선, 상대존중, 동료배려, 결과인정과 판정존중의 다섯 개 요인에서 긍정적인 변화가 있다고 보고하였다. Kang et al.(2015)은 방과후 스포츠클럽 활동에 참여하고 있는 500명의 중학생을 대상으로 지도자 신뢰감과 도덕성과 스포츠맨십에 간의 관계를 조사하였다. 연구결과, 지도자 신뢰감의 모든 하위요인들(성실성, 능력, 충성심·이타성, 개방성)은 스포츠맨십의 모든 하위요인들(운동몰입, 최선, 상대존중, 동료배려, 팀정신, 결과인정, 판정존중, 승부집착)에 영향을 미치지 않았으나, 능력에 대해서는 승부집착에 통계적으로 유의한 부적영향을 미쳤다. 그리고 스포츠맨십의 상대존중은 도덕성의 모든 하위요인들(절제, 공정, 책임, 청렴) 중에 청렴에 통계적으로 유의한 부적영향을 주었으며, 승부집착은 도덕성의 모든 하위요인들에 통계적으로 유의한 부적영향을 주었다.

체육수업과 관련하여 Baek & Park(2012)은 중학교 250여명의 학생들을 대상으로 체육시간에 통합 교수학습방식에 하나인 하나로 수업모형을 적용하여 스포츠맨십 내면화 과정과 그 요인을 탐색하였다. 연구결과, 학생들의 스포츠맨십 변화 과정은 비인식기-개념화기-실천하기-내면화기에 따른 요인들이 탐색되었다. 그리고 Park(2012)은 중학교 250여명의 학생들을 대상으로 스포츠맨십 교육프로그램의 개발과 적용을 통해 스포츠맨십 형성 유형과 양상을 탐색하였다. 연구결과, 중학생들은 세 가지 유형 즉, 인지적 스포츠맨십(가치이해, 가치평가, 가치확장), 감정적 스포츠맨십(감정이입, 감정조절, 정서적 성찰)과 스포츠맨십 관련 행동(성실한 참여 및 학교생활, 협동으로 만들어진 우정, 정직한 경기와 판정, 동료·상대선수 가족에 대한 배려) 등이 나타났다.

선행연구들은 스포츠클럽시간 및 체육시간을 통해 학생들의 인성적 변화, 발달 단계 및 다른 요인들과의 관계를 설명하였다. 그러나 선행연구들은 다음과 같은 제한점들이 노출되고 있다. 첫째, 학생들의 스포츠맨십을 함양을 위한 체계적인 중재방법 없이 그 양태만을 탐색하였다. 연구자들(Choi, 2011; Park, 2012)은 학생

들의 스포츠맨십 함양을 위해 체육수업에서 체계적이고 계획적인 중재노력이 필요하다고 강조하지만 일부 선행 연구들은 각 학교 및 지역에서 스포츠클럽활동에 참여하고 있는 학생들의 스포츠맨십 수준을 조사하는데 그쳤다. 따라서 Kang et al.(2015)의 연구에서는 도덕성과 스포츠맨십이 일부 부적인 관계 양상으로 나타나기도 하였다. 둘째, 체육수업에서 개발·적용되고 있는 스포츠맨십 함양 프로그램 참여에 따른 스포츠맨십 효과가 검증되지 않고 있다. 체육수업에서 스포츠맨십 함양을 위한 체계적이고 계획적인 프로그램의 개발은 학생들의 스포츠맨십 함양을 위한 것이다. 그러나 개발된 프로그램들의 효과 검증은 시도되지 않고 있다. 일부 선행연구들(Baek & Park, 2012; Park, 2012)은 학생들의 스포츠맨십 함양을 위해 프로그램을 개발하고 적용하였으나, 프로그램의 효과검증 없이 스포츠맨십의 발달단계 및 양상요인에 대해 탐색하였다. 결론적으로 체육수업에서 학생들의 올바른 인성함양을 위해, 즉 스포츠맨십을 함양하기 위한 체계적이고 계획적인 프로그램의 개발과 체계적인 적용 그리고 효과 검증이 필요한 시점이다(Choi, 2011).

그렇다면 체육수업에서 학생들을 위한 스포츠맨십 함양 프로그램 개발은 어떻게 하면 좋을까? Kim(2011)은 지금까지 체육교과에서 스포츠맨십이나 페어플레이 등과 같은 정의적 영역의 내용들은 교사용 지도서에서 명확한 개념이 규정되어 있지 않아서 교사들이 실천하기에 애매하고, 이와 관련된 교수학습 방법은 페어플레이 사례 칭찬하기, 정정당당한 게임 참여의 자세가 중요한 이유 이야기해보기, 응원의 장점을 생각하고 이야기하기 등의 개념의 논리적인 방법을 주로 제시하고 있으면서, 구체적인 수업전개 방법은 제시하지 않고 있다고 하였다. 이러한 방법은 모두 간접적인 신체활동들이다. 또한 학생들의 교과서에서도 경쟁 단원의 서두에서 잠시 언급되거나(Lee et al., 2013), 단원의 마지막에 스포츠맨십 발현 사례가 단원의 구체적인 신체활동과 체계적인 연관 없이 소개가 될 뿐이다(Kang et al., 2013). 그러나 체육시간은 간접적인 신체활동과 직접적인 신체활동이 구조적으로 연합된 통합적인 활동들 속에서 전개되어야 하고, 간접적인 신체활동은 직접적인 신체활동과 유기적으로 조직되어야 수업의 효과를 높일 수 있다. 따라서 Park(2012)의 제언대로 학생들의 스포츠맨십을

함양하는 체육프로그램은 학생들의 발달단계에 적절한 의도적이고 다양한 수업 방법으로 개발·적용되어야 한다.

이런 측면에서 지금이 청소년들에게 효과적으로 접근 가능한 것이 영상이다. 최근의 학생들은 책임기보다 영화와 같은 동영상 시청을 선호(Jang, 2014)하기 때문에, 교사들도 수업시간에 영상을 자주 활용한다. 예를 들어, EBS의 <지식채널 ②>가 좋은 사례인데, 4~5분 정도 길이의 영상인 <지식채널 ②>는 내레이션 없이 자막만으로 영상을 구성하면서 환경, 자연, 과학, 사회, 인물, 스포츠 등의 실제 소재를 통해 다양한 사회적 주제들을 표현한다. <지식채널 ②>는 내레이션 없이 자막과 음향만을 활용한 함축적인 주제제시를 하여 학생들에게 큰 공감을 불러일으키기 때문에, 현장의 많은 교사들이 <지식채널 ②>를 수업교재로 사용하고 있다(Kang, 2010). EBS 홈페이지에서는 <지식채널 ②> 영상을 분야별로 구분하여 볼 수 있도록 제시하고 있다. 그 중 스포츠 영역에서는 스포츠 인물들을 중심으로 감동적인 영상들을 제시하고 있어서 학생들이 수업에 쉽게 몰입하게 만든다. 따라서 영상을 수업의 목적에 맞게 학생들이 활용하도록 워크시트를 동시에 개발하고, 이에 따라 직접적 신체활동과 연계한 스포츠맨십 함양 체육수업 프로그램을 개발·적용한다면 학생들의 스포츠맨십 함양에 효과적일 수 있다.

따라서 이 연구의 목적은 통합적인 신체활동에 기반한 스포츠맨십 함양을 위한 체육프로그램을 개발하고, 이를 적용하여 효과를 조사하는 것이다. 본 연구는 스포츠맨십 선행연구들과 다음과 같은 차별성을 갖는다. 첫째, 본 연구는 학생들의 스포츠맨십을 함양하기 위해, 직접적 신체활동과 간접적 활동을 포함하는 통합적인 체육수업을 개발하고 수업에 적용하였다. 둘째, 본 연구는 개발하고 적용한 스포츠맨십 프로그램에 대한 효과를 검증하였다.

## 연구 방법

### 연구 참여자

이 연구 참여자는 경기도 행복중학교(가명) 1학년 3개 학급 95명(남:53명, 여:42)이었다. 행복중학교는

남녀공학이며, 해당 중학교 지역은 비평준화지역이고, 해당 지역 안에 특목고가 있는 상황으로 연구 참여자들은 평준화지역의 학생들보다 일찍 입시에 대한 심리적 부담을 내·외적으로 받는 상황에 놓여있다.

체육수업은 연구자들 중 행복중학교 체육교사인 연구자가 직접 실천하였다. 연구 참여자들은 연구자들이 개발하고 실천한 스포츠맨십 함양 체육수업에 주 3회씩 1학기 동안 참여하였다.

### 연구 방법

연구 방법은 혼합연구방법(mixed methods)을 적용하였다. 혼합연구방법은 질적·양적 연구의 방법, 접근, 개념 또는 언어를 하나의 연구 속에서 혼합하는 연구방법이다(Johnson & Onwuegbuzie, 2004). 따라서 혼합연구방법은 질적·양적연구 방법이 갖는 장점을 살려 교육 현장을 보다 면밀하게 이해하고 성찰하는데 도움을 주기 때문에 최근에 연구자들에 주목을 받고 있는 연구 방법이다(Kim et al., 2011). 본 연구에서는 스포츠맨십을 함양하는 체육수업의 효과를 검증하기 위해 양적도구와 질적도구가 동시에 사용되었다.

### 실험 설계

본 연구에서는 준실험설계(quasi-experimental design)가 적용되었다(Table 1). 준실험설계는 학교처럼 실험 집단과 통제집단을 임의로 구분하여 실험을 진행하기 어려운 조건일 경우에 사용되는 실험설계방법이다(Kim & Park, 2015). 본 연구는 현장교사인 연구자가 학년을 지도하는 동 교과 교사의 협조를 얻어 한 학기동안 스포츠맨십을 함양하는 교수학습을 적용하였으며, 학생들의 내신성적에 체육교과 성적이 반영되기에 동 교과 같은 학년 교사도 동일하게 교수학습을 전개하였다.

Table 1. Quasi-Experimental Design

O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
	X <sub>1</sub>	O <sub>3</sub>

O<sub>1</sub> Before-Sportsmanship Test

O<sub>2</sub> After-Sportsmanship Test

O<sub>3</sub> Open-ended Survey/ In-depth interviews

X<sub>1</sub> Intervention-Lessons cultivating Sportsmanship

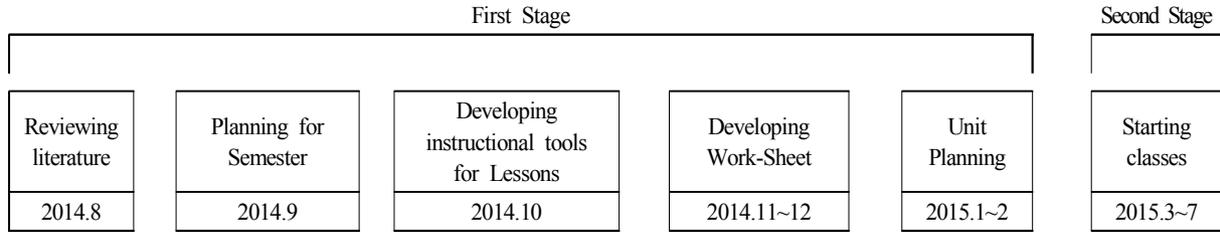


Fig. 1. Research Procedure

## 연구 도구

본 연구에서 혼합연구방법이 적용됨에 따라 양적 연구 도구와 질적 연구 도구가 함께 사용되었다. 양적 연구 도구는 Park(2014)이 개발한 스포츠맨십 검사지를 사용하였다. 이 연구 도구는 국내의 23,000 여명의 중학생들을 대상으로 타당화 과정을 거쳐 개발되었다. 본 검사 도구는 하위요인으로 최선, 상대존중, 동료배려, 결과인정과 판정존중의 다섯 개가 있으며, 각 요인별로 네 문항으로 구성되어 총 20문항으로 이루어져 있다. 척도는 리커트 스케일 5점 척도이다. Park(2014)의 연구에서는 본 검사도구의 타당성을 검증하고, Cronbach  $\alpha$ 는 요인별로 .729~.842로, 신뢰성이 입증되었다고 보고하였다.

질적 연구 도구는 학생들이 1학기 전체 수업을 마무리 하면서 개방형 설문과 면담을 통해 스포츠맨십 함양 체육수업을 경험한 학생들의 반응을 조사하였다. 개방형 문항은 95명의 학생들이 스포츠맨십을 함양하는 체육수업을 경험한 소감을 기술하도록 하였으며, 분석결과, 학생들의 반응들은 중학교 1학년인 연구 참여자의 특성상, 단문 형태로 진술되어 자신의 생각을 구체적으로 표현하는데 한계가 있다고 판단되었다. 따라서 학생 반응에 대한 심층적인 조사가 필요하여 각 반의 체육부장, 회장과 부회장 총 9명에 대하여 면담을 실시하였다.

## 연구 절차

연구절차는 크게 스포츠맨십 함양 교육자료 개발과 실천 단계의 두 단계로 구분된다(Fig. 1).

## 문헌연구

문헌연구는 스포츠맨십과 관련된 선행연구를 탐색하고, 스포츠맨십을 함양하는 통합적인 체육수업의 개발 방향 및 스포츠맨십 효과 검증 도구에 대한 탐색이 이루어지는 단계이다.

연구자들은 문헌연구 과정을 통해 스포츠맨십을 함양하기 위한 통합적인 체육수업을 개발하기 위해서는 최근의 학생들이 선호하는 효과적인 영상을 활용하여 직접적인 신체활동과 연계하는 것이 프로그램 개발에 효과적이라고 판단하였다. 그래서 <지식채널 ©> 영상들 중에 스포츠 인물과 관련된 영상들을 선택하여 스포츠맨십의 개념에(Park, 2014) 따라 분석·선택하고, 이와 관련된 내용들과 체육수업을 연계하여 스포츠맨십을 함양하기 위한 통합적인 체육수업을 개발하기로 하였다.

스포츠맨십 효과 검증 도구는 Park(2014)이 개발한 스포츠맨십 검사도구를 사용하였다. Park의 검사 도구는 다른 스포츠맨십 검사도구들에 비해 타당화 과정에서 상대적으로 많은 23,000 여명의 국내 중학생들이 참여하였을 뿐만 아니라, 문항 수에 있어서도 20문항으로 어린 학생들이 집중력을 가지고 용이하게 검사에 참여할 수 있는 장점이 있다.

## 학기 수업의 방향 수립

체계적이고 계획적인 스포츠맨십 함양 프로그램을 개발하고 그 효과를 검증하기 위해 검사 도구의 스포츠맨십 요소들을 고려하여 체육 프로그램을 설계하고 학기 수업의 방향을 설정하였다. Park(2014)의 검사 도구의 스포츠맨십 요인들은 최선, 상대존중, 동료배려, 결과인정, 판정존중의 다섯 가지로 구성되어 있다. 따라서

각 요소에 맞는 영상을 활용한 수업과 해당 요소를 강조하는 직접적 신체활동 수업을 연이어 구성하고 실천하는 것을 수업의 방향으로 하였다.

#### 수업용 영상/교육자료 개발

연구 참여자들은 학교의 여러 일정행사들을 제외하면 한 학기에 약 50차시의 체육시간을 확보하게 된다. 교사가 체육수업을 운영하는 직접적 신체활동과 간접적 신체활동의 비율에 대한 황금률은 교육과정에서 제시하지 않는다. 단지, 직접적 신체활동은 체육수업이 다른 교과 수업과 구별되는 교과 정체성과 관련되기에 연구자들은 간접적 신체활동을 1/3이하로 할애하기로 하고 영상자료를 개발하였다.

영상자료 개발을 위해 EBS를 이용하였다. EBS 홈페이지에서는 <지식채널 ©> 영상을 주제별로 제공하고 있는데, 연구자들은 먼저 스포츠 영역에서 관련 영상들을 확인하고, 더불어, 관계/소통, 레저/여가, 노력/극복과 인간/삶의 영역도 영상을 확인하였으며, 스포츠맨십 요소(Park, 2014)와 관련된 내용적 연관성, 자료의 적절성 등을 고려하여 최종 교육 자료로 15개의 영상을 선정하였다(Fig. 3). 이미 개발된 영상들이 스포츠맨십 요소들에 따라 양과 질적으로 동일하게 개발되지는 않았지만, 연구자들은 되도록 최선, 상대존중, 동료배려 등의 다섯 영역에 해당되는 영상들을 선택하고자 하였다. 선택된 영상들의 분류는 스포츠교육학 박사 2인의 도움을 통해 그 분류에 타당성을 높이고자 하였다. 최종적으로 선택된 영상은 모두 15개였지만, 영상이 꼭 하나의 스포츠맨십 요소만을 포함하지는 않았으며, 일부영상은 재편집을 하였다.

#### 워크시트 개발

<지식채널 ©> 영상들은 그 길이가 짧기 때문에 수업 시간에 여러 편을 상영할 수 있다. 따라서 연구자들은 학생들이 영상을 보면서 스포츠맨십 수업내용에 집중할 수 있도록 워크시트를 제작하였다. 연구자들이 워크시트를 개발하고자 한 것은 학생측면에서 영상들을 단지 수업시간에 수동적으로 보는 것에 그치지 않고, 학생들이 영상들에서 주교자 하는 스포츠맨십 관련 메시지들을 자신의 수준에서 숙고하게 하며, 교사측면에서는 체육시간

에 학생들에게 스포츠맨십을 지도하는 것이 우연적으로 발생하는 상황에서의 교사의 개입에 의존하는 것이 아닌 구체적이고 의도적인 교육방법안에서 교사들이 스포츠맨십 지도에 접근할 수 있게 하기 위함이다.

워크시트에 문항이 많으면 학생들이 쉽게 몰입하지 못하기 때문에 학교 현장에서의 경험을 바탕으로 워크시트의 전체 문항은 네 문항으로 하였다. 워크시트 앞부분은 학생들이 시청한 영상의 즐거움을 요약하도록 하였으며, 마지막 문항에서는 자신이 영상의 제목을 만들어 보도록 하였다. 이렇게 학생들이 영상을 보고 개성적인 제목을 만들어보는 카피라이터역할 하기는 영재교육 등에서 잘 활용되고 있는 반응중심 교수·학습방법(Ha, 2011; Rosenblatt, 1994)에 기초한 것이다. 반응중심 교수·학습방법은 학생들이 외부의 객관적인 사실을 수용한 후, 자신만의 주관적인 이해를 통한 창의적 표현을 생산하며, 대상의 수용과 생산 활동을 통한 언어에 대한 통찰력을 기르고, 창의적으로 사고하고 소통하는 능력을 함양하는 문학이론(Ministry of Education, Science and Technology, 2008)에 기초한다. 그리고 마지막으로 학생들이 카피라이터가 되어 만든 제목들은 학생들이 서로 토의/토론을 통해 발표하고 경청하도록 하여 학생중심 수업이 실천되도록 하였다. 교육방법으로서 토의/토론은 사고의 확정과 수렴과정을 통해 학생들의 창의성을 함양하기에 효과적인 학생중심 수업 방법이다(Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity, 2010).

#### 단원계획 수립

단원계획은 수립된 학기 수업의 방향에 따라 구체적인 체육수업 계획을 수립하는 것이다. 연구자는 동료체육교사 1인과 같이 1학년을 지도하였다. 따라서 연구자는 동료교사와 같이 학기 수업의 방향을 협의하고 이에 따라 구체적인 단원계획을 수립하였다. 연구자와 동료교사는 교육과정의 건강, 도전, 경쟁, 표현, 여가 등의 다양한 영역에서 구체적인 신체활동 종목을 정하고 이에 따라 학기 수업준비를 하였다.

연구자는 동 학년을 지도하는 동료교사의 협조를 통해, 15개의 교육자료 영상과 관련된 스포츠맨십 요소(Table 2)와 관련 있을 구체적인 신체활동 종목을 선정

하였으며, 스포츠맨십 요소들과 연관된 타당한 종목 선정을 위해 스포츠교육학 박사 2인의 도움을 통해 종목 선정의 타당성을 높이고자 하였다. 또한 구체적으로 종목 선정을 할 때는 연구대상 학생들의 선행적인 경험, 다른 학년과의 공간 및 용기구 사용의 문제 등 학교의 현 장성을 고려하였다. 최종적으로 협의를 통해 선정된 종목은 건강 활동의 Shuttle Run, 도전 활동의 Group Jianzi, Group Jump-Rope, 경쟁 활동의 Modified Kickball, 표현활동의 New Millennium Physical Exercise였다. 정해진 수업내용에 따라 용구들이 준비되었다.

#### 단원 실행

스포츠맨십을 함양하는 체육수업은 한 학기 동안 실천되었다(Fig. 2). 한 학기 전체 수업은 51차시였으며, 그중 <지식채널 ©> 영상과 관련된 스포츠맨십 함양 수업은 총 11차시였다. 수립된 학기 수업의 방향에 따라 먼저 스포츠맨십의 요소에 따라 <지식채널 ©> 영상 교육이 실천되고 그 후에 스포츠맨십 요소를 강조하는 직접적 신체활동 체육수업이 실천되었다. 예를 들어, 3월 둘째주에 처음 실천한 ①번 영상은 2013년 은퇴한 한국 프로농구 서장훈 선수와 미국 MLB 뉴욕 양키스의 투수 마리아노 리베라의 은퇴와 관련한 내용인데, 영상에서는 이들의 은퇴식을 위해 상대편 선수들도 축하를 하며, 지금까지 최선을 다한 선수의 인생이 조명된다. 이 영상 후에는 Shuttle Run이 수업 내용으로 이어지는데, Shuttle Run은 학생들이 신호음에 따라 20m의 거리를 제한된 시간 안에 왕복해야 하는 운동이다. 이 운동은 포기하지 않고 최선을 다하는 경험을 하기에 적합한 운동이다. 연구자들은 Shuttle Run을 통해 학생들이 상대에 대한 배려도 경험하게 하기 위해서 학급 학생들을 혼성 모둠으로 구성하여 잘 뛰는 학생들이 그렇지 못한 학생들을 배려하면서 격려하고 떨어질 수 있도록 유도하였으며, 연구자는 자신의 능력대로 혼자만 뛰는 것이 아니라 모듬끼리 서로 격려하며 뛰는 학생들을 지속적으로 칭찬하며 수업을 운영하였다. 단원 실행은 이렇게 간접적 신체활동과 직접적 신체활동이 유기적인 연결을 통해 조직되고 운영되었다.

#### 자료 수집 및 분석

자료 수집은 연구 참여자들을 대상으로 하였다. 전체 연구 참여 학생들 중 실험 기간에 전학 간 학생 1명과 검사지에 성실히 답하지 않은 학생 2명을 제외하고 총 92명(남:51, 여:41)의 연구 자료를 수집하였다.

연구 자료는 양적인 자료와 질적인 자료가 수집되었다. 양적 자료는 스포츠맨십 검사 자료로 학기초와 학기말에 걸쳐 2회 수집되었다. 질적인 자료는 학기말에 학생들이 작성한 개방형 설문지와 면담자료가 수집되었다. 개방형 설문지의 질문은 “스포츠맨십 함양 체육수업을 경험한 소감을 써주세요.”로 학생들이 스포츠맨십 함양을 목적으로 한 체육수업 참여경험을 조사하였다. 면담은 반구조화로 진행되었는데, 먼저 개방형 설문지에 사용한 질문을 바탕으로 학생들의 반응을 유도한 후, 학생들의 반응을 근거로 “방금 스포츠맨십 영상이 감동이었다고 했는데, 구체적으로 말해줄래?”, 또는 “이번 학기 체육수업은 인내를 키워주었다고 했는데, 왜 그렇게 생각했어?” 등처럼 학생들의 반응에 기초로 새로운 반응을 이끌어내는 전형적인 반구조화 질문을 사용하였다. 면담은 주로 점심시간을 통해 이루어졌으나 일부의 경우에는 방과후 시간을 이용하였다. 면담의 기록을 위해 학생들의 동의하에 녹음을 하고 전사하였다.

연구자료 분석과 관련하여 스포츠맨십 검사지에 대한 분석은 SPSS 20.0 for Window를 사용하였으며, 분석의 유의수준은  $p < .05$ 로 설정하였다. 구체적으로 연구 참여자의 학기 전·후의 스포츠맨십 수준을 분석하기 위해 대응표본 t검증(paired samples t-test)을 실시하였다. 그리고 학생들의 개방형 설문지에 대한 분석은 질적 내용분석을 적용하였다. 질적 내용분석은 공통된 주제를 효율적으로 찾아내기 위해 자료를 정독하면서 범주를 형성하기 위해 사용되는 방법(Kim et al., 2012)이다. 질적 내용분석 과정은 첫째, 여러 차례 반복적으로 자료를 읽고 문장과 문단별로 그 의미를 명명하는 단계, 둘째, 자료를 범주화하기 위해 명명한 자료를 반복적으로 읽으면서 같은 의미를 갖는 속성들을 분류하는 단계, 셋째, 범주화된 자료가 함축하고 있는 속성을 해석하는 단계의 3단계로 이루어졌다.

## 논문의 진실성

본 연구에서 질적 분석과 결과의 진실성을 확보하기 위해 Creswell & Miller(2000)가 제시한 다양한 전략을 활용하였다. 첫째, 신뢰성(Credibility) 확보를 위해서는 모든 자료는 연구 참여자가 직접 작성한 것을 그대로 사용하였으며, 원문의 의미가 불분명한 것은 면담을 통해 내용을 확인하고 보충 기술하였다. 둘째, 연구 자료의 해석적 오류를 최소화하기 위해 동료 간 협의 및 연구 참여자 확인을 실시하였다. 셋째, 연구 자료의 감사가능성(Auditability) 확보를 위해 연구 참여자에 대한 접근과 수집된 자료의 특성과 수집절차를 자세히 기술하여 독자들이 연구자의 의사결정 과정에 대한 이해를 높이고자 하였다. 넷째, 원 자료로부터 분석한 범주와 예의 대표성을 포함하는 사례들에 대한 분석의 신뢰성은 스포츠교육학 전문가 2인의 도움을 받아 재검토하였으며, 이들의 검토를 통해 해석한 내용과 맥락에 대한 새로운 관점과 아이디어를 생성하고 점검하였다. 마지막으로 연구를 통해 얻은 모든 자료는 임의로 수정하지 않고 되도록 원문을 그대로 사용하려고 하였으나, 논문에 인용하기에 부적합한 표현이나 구어체식 표현은 의미가 변하지 않는 범위 안에서 수정하였다.

## 연구 결과

### 스포츠맨십 함양 체육수업 개발

스포츠맨십을 함양하기 위한 수업은 영상 수업자료를 활용한 간접적 신체활동과 이와 체계적으로 연결된 직접적 신체활동으로 이루어졌다(Table 2). 실천 과정은(Fig. 2)와 같다. 한 학기 전체 수업은 20주에 걸쳐 총 51차시의 수업계획이 수립되었다. 이중 11차시가 개발한 수업 자료를 이용한 스포츠맨십 함양 수업이었으며, 40차시가 직접적 신체활동 수업이었다.

스포츠맨십 함양을 위해 수업 자료로 활용한 <지식 채널 ©>의 영상 목록들은(Table 3)과 같다. 연구자들은 수업 자료 영상들을 개발하면서 되도록 스포츠맨십 요소들이 양적으로 균등하도록 노력하였다. 그러나 영상들이

본 연구를 위해 맞춤형으로 개발된 것이 아니고 편집한 것이었기 때문에 결과적으로는 양적으로 균등하게 요소에 따른 영상 활용이 되지 못했다. 최종적으로 선택된 15개의 영상들이 포함한 스포츠맨십 요소들은 중복된 것을 포함하여 최선 15개, 상대존중 3개, 동료배려 5개, 결과인정 10개, 판정존중 3개였다. 전체적으로 영상의 길이는 가장 짧게는 3분 53초에서 길게는 5분 24초였다.

수업 자료 영상들은 한 시간에 2편이 상영되었고, 학생들은 워크시트(Fig. 3)처럼 함께 영상을 보고, 줄거리를 요약하고, 영상제목을 창작하였다. 학생들은 이러한 과정 속에서 토의/토론과 발표를 하며 수업에 참여하였다. 수업 자료 영상들은 짧은 시간에 내레이션 없이 자막만으로 편집하여 영상과 주제 제시를 함으로 학생들은 영상에 몰입하며 수업에 집중하였다. 그리고 영상들은 허구가 아닌 모두 실제적인 사건이나 인물에 초점을 두고 내용 전개를 하고 있어 학생들은 더욱 영상에 집중을 하였으며, 일부 영상들은 학생들에게 감동을 불러일으키고 있었다.

직접적 신체활동은 스포츠맨십의 요소들을 고려하여 동 학년을 지도하는 동료교사와 같이 선정하였으며, 종목 선정은 신체활동 종목들이 되도록 연구자들이 개발한 수업 자료들에서 강조하는 스포츠맨십 요소들과 연관되는 활동이 되도록 고려를 하였다. 종목의 내용은 시간적 순서에 따라 Shuttle Run, Modified Kickball, BodyGuard Dodgeball, New Millennium Physical Exercise, Group Jianzi, Group Jump-Rope이다. 각 활동들이 다양한 가치를 함양하고 있지만, 연구자들이 각 활동별로 스포츠맨십의 요소와 관련하여 연결한 요소들은 Shuttle Run은 최선과 동료배려, Modified Kickball은 동료배려, 결과인정과 판정존중, BodyGuard Dodgeball은 상대존중, 결과인정과 판정존중, New Millennium Physical Exercise, Group Jianzi와 Group Jump-Rope는 최선과 동료배려이다(Table 2).

연구자는 전체적인 교수학습 운영에서도 스포츠맨십 요소들이 간접적 활동과 직접적 신체활동이 뚜렷한 연관성을 갖고 교수학습 되도록 노력하였다. 예를 들어, 수업 자료 ②번 영상은 네팔의 유일한 동계올림픽 선수인 Dawa에 관한 내용인데, Dawa는 출전한 동계올림픽에서 꼴찌에서 두 번째로 들어오지만 경기 결과를 순전히

Table 2. Semester Plan of PE Lessons Cultivating Sportsmanship

Month	Week	Unit	Lesson Time Number	Lesson Contents	Factors of Sportsmanship*
	1	Sportsmanship	3	Pre-Test, Sportsmanship Understanding Class	(A),(B),(C),(D),(E)
	2	Sportsmanship	3	Orientation, Lesson applying EBS 「Knowledge Channel (E) <sub>J</sub> ①, Shuttle Run	(A),(C)
3	3	Health Activity and Sportsmanship	3	Shuttle Run	(A),(C)
	4		3		
	5	Sportsmanship	3	Lesson applying EBS 「Knowledge Channel (E) <sub>J</sub> ②,③,④,⑤,⑥,⑦	(A),(B),(C),(D)
	1	Competition Activity and Sportsmanship	3	Modified Kickball	(C),(D),(E)
4	2	Health Activity and Sportsmanship	3	Shuttle Run	(A),(C)
	3		3		
	4	Competition Activity and Sportsmanship	1	Bodyguard Dodgeball	(B),(D),(E)
	1		1		
5	2	Sportsmanship	3	Lesson applying EBS 「Knowledge Channel (E) <sub>J</sub> ⑧,⑨,⑩,⑪,⑫,⑬	(A),(B),(C),(D),(E)
	3	Health Activity and Sportsmanship	3	New Millennium Physical Exercise	(A),(C)
	4		2		
	1	Challenge Activity and Sportsmanship	3	Group Jianzi	(A),(C)
6	2	Health Activity and Sportsmanship	3	New Millennium Physical Exercise	(A),(C)
	3		3		
	4		2	Lesson applying EBS 「Knowledge Channel (E) <sub>J</sub> ⑭,⑮	(A),(C),(D),(E)
	5	Sportsmanship	1		
7	1	Challenge Activity and Sportsmanship	3	Group Jump-Rope	(A),(C)
	2		3	Group Jump-Rope, Post-Test, Open-Survey	(A),(C)

\* (A)=Utmost efforts, (B)=Respect for Opponents, (C)=Concern for Teammates, (D)=Acknowledging Results, (E)=Respect for Judgment

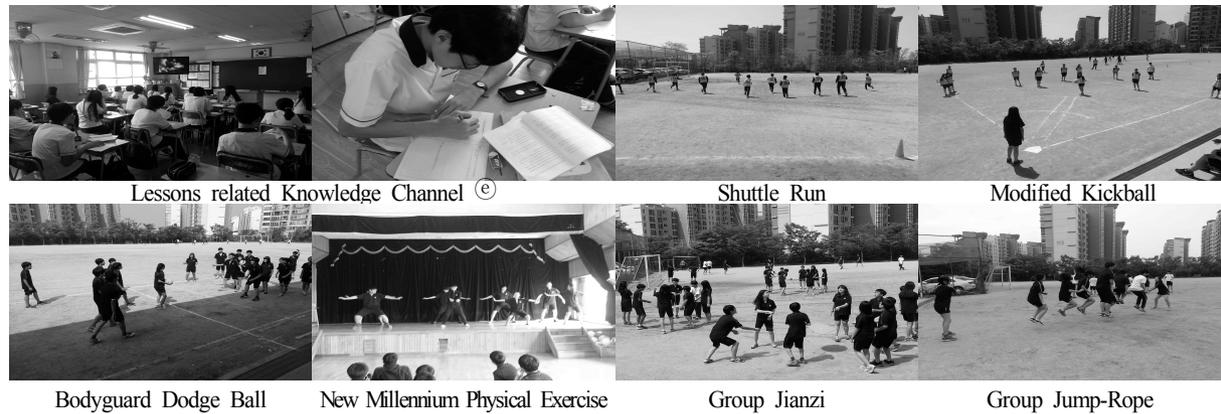


Fig. 2. Scenes of PE Lessons

Table 3. Contest Analysis of 「Knowledge Channel ©」 Images related with Sportsmanship

No.	Title	Storyline	Factors of Sportsmanship*	Running Time
①	Good bye! Legend.	This story is about two famous players are from Korea and U.S. They have done themselves best until now. So other players congratulate their farewell match sincerely.	Ⓐ,Ⓑ,Ⓒ	5'24''
②	Dawa's The Olympic Games	This story is about Dswa Sherpa who was a Nepalese and only the member of the national team in the Winter Olympic Games. He enjoyed his composure even though other players was absorbed themselves in the competitive games.	Ⓐ,Ⓓ	5'06''
③	The Best Pupils	This story is about the foundation of a independence club, 'Goyang Wonders', and the coach who has a nickname, 'a god of baseball'. He teaches his players enthusiastically in difficult adversities.	Ⓐ,Ⓒ	5'12''
④	Only One Goal	This story is about wrestling players who do their best to gain the gold medal in the Olympic Games even though wrestling is an unpopular sport and it will be a sport to be liquidated in 2020.	Ⓐ,Ⓓ	4'13''
⑤	Super Human	This story is about players who were participated in the Paralympics. They don't give up and do their best.	Ⓐ,Ⓓ	5'08''
⑥	Club, Beyond the Club	This story is about Barcelona FC, a football team in Spain. They is only team that is found on the cooperative society. This images casts our mind back the football spirit beyond money.	Ⓑ,Ⓒ	4'27''
⑦	Mr. Choo	This story is about Mr. Choo, a baseball player who always says that he does his best not to lose a game in MLB.	Ⓐ,Ⓓ	5',14''
⑧	His 90 minutes	This story is about Go Jong-Soo, a football player who was called a football genius. He went through a hard time because of injury. But he does his best to gains his feet and gains to achieve.	Ⓐ,Ⓓ,Ⓔ	4'54''
⑨	I rus	This story is about Abobe Bikila. the first African who won tow gold medals in marathon event of the Olympic Games.	Ⓐ,Ⓓ	4'27''
⑩	The Second Expert, Bong-Joo Lee	This story is about Lee Bong-Joo who did his best in marathon races even though he won silver medals many times.	Ⓐ,Ⓓ	3'53''
⑪	The Foreign Club	This story is about the baseball team who was consist of Korean Japanese.	Ⓐ,Ⓑ,Ⓒ	5'02''
⑫	The Games of Your Life	This story is about exertive and non-adherence players who are participated in The 15th 2006 Doha Asian Game.	Ⓐ,Ⓓ,Ⓔ	5'05''
⑬	Champion	This story is about Muhammad Ali, a Boxer who overcame the racial discrimination to win a championship.	Ⓐ	4'43''
⑭	5 Years 11 Months	This story is about Seol Gi-Hyun, a football player who has been a hot player in EPL and overcame a hard time that was provoked by injury.	Ⓐ,Ⓒ,Ⓓ	4'53''
⑮	Manchester United, Ji-Sung Park	This story is about Park Ji-Sung, a famous football player who overcame a physically adverse conditions to be the best player based on an inner strength in EPL	Ⓐ,Ⓓ,Ⓔ	4'42''

\* Ⓐ=Utmost efforts, Ⓑ=Respect for Opponents, Ⓒ=Concern for Teammates, Ⓓ=Acknowledging Results, Ⓔ=Respect for

Judgment

The worksheet is divided into two columns. The left column contains two activities: Activity 1, which asks students to briefly describe the video content, and Activity 2, which asks them to identify the part of the video that moved them. The right column contains two activities: Activity 3, which asks them to identify the sportsmanship trait corresponding to the moving part and explain why, and Activity 4, which asks them to create their own title for the video. Each activity is accompanied by a large, empty rounded rectangular box for student responses.

Fig. 3. Work-Sheet

받아들이고, 자신의 고국으로 돌아가 어려운 사람을 돕는 자선사업을 펼친다는 내용이다. 이 영상을 통한 스포츠맨십 교육이 있는 후에는 운동장에서 Modified Kickball이 교수학습되었다. 학생들은 자주 Modified Kickball에서 자신에 몸에 공의 터치 유무로 언쟁을 벌이기도 하는데, 연구자는 학생들이 심판의 판정에 승복하고 경기결과를 받아들이도록 유도하였으며, 지나치게 감정을 조절하지 못하거나, 거친 언행을 하는 학생들에게는 Dawa의 사례를 통해 자신의 경기결과를 깨끗이 받아들이는 모습을 상기시켜 주었다. 또한 학생들은 팀 경쟁이 있는 경기 중에 상대방에게 쉽게 욕을 하기도 하였는데, 상대방에게 욕을 하지 않고 의사표현을 부드럽게 하는 것도 상대를 존중하고 배려하는 것임을 강조하였다. 그리고 연구자는 욕을 하는 학생이 발견되면, Modified Kickball에서는 1차로 경고를 주고, 다시 받

건되면 공격 팀일 경우에는 원아웃을 부여하고 수비 팀일 경우는 상대방에게 안타나 원베이스 진루를 허용하도록 하였으며, BodyGuard Dodgeball에서는 1차부터 같은 편 한 사람을 아웃시키도록 하여, 학생들이 수업시간에 욕을 하지 않도록 유도하였다.

New Millennium Physical Exercise, Group Jianzi와 Group Jump-Rope의 직접적 신체활동을 통해서도 다양한 스포츠맨십은 요소들이 교수학습 과정에서 강조되었지만, 위 활동들은 공통적으로 학생들이 팀을 이루어 협력하는 특성을 가지고 있다. 이 종목들은 운동장에서 교수학습하기 전에 수업 자료 ⑪번과 ⑭번처럼 동료 배려를 고양하는 스포츠맨십 함양 교수학습이 실천되었다. 수업 자료 ⑪번은 1950년대부터 있었던 제일동포야구선수들이 고국에 정기적으로 돌아와 어려운 여건 속에서도 동료 선수들을 배려하는 영상이고, 수업 자료 ⑭번은 설기현 선수가 부상이 있었음에도 불구하고 영국축구

리그에서 동료 선수들을 배려하며 경기에 참여한 모습을 담고 있는 영상이다. 이러한 영상들은 야구나 축구처럼 팀 경기에서 자신이 희생을 감수하더라도 상대방을 배려하는 것을 강조하는 영상들이다. 따라서 연구자는 New Millennium Physical Exercise에서 학생들이 음악 반주에 따라 같은 모듬 학생들의 동작의 박자를 맞추기 위해 동료의 행동을 잘 관찰하고 그에 따라 자신의 동작을 실천하는 것을 강조하였다. Group Jianzi에서는 모든 사람이 같은 힘으로 줄을 당겨 일정한 리듬으로 공을 지속적으로 치는 것에 중점을 두도록 하였으며, Group Jump-Rope에서는 줄잡이가 넘는 사람을 배려하여 줄을 아래에서 위로 깊게 돌리고, 넘는 사람은 줄잡이의 줄 동작과 자신의 뒤에서 따라오는 사람을 위해 줄을 넘는 위치가 전체에서 2/3지점에서 짧게 넘도록 강조하였다. 특히 Group Jump-Rope는 줄잡이가 줄을 넘는 학생의 신체능력에 따라 돌리는 줄의 속도도 배려하도록 지도하였다. 물론 연구자는 학생들이 New Millennium Physical Exercise, Group Jianzi와 Group Jump-Rope에서 자신의 실수 때문에 모듬 전체에 손해가 되지 않도록, 모든 사람이 활동에 최선을 다하도록 지도하였다.

## 스포츠맨십 함양 체육수업 효과 분석

### 양적 분석 결과

본 연구에서 스포츠맨십 검사지(Park, 2014)를 통한 연구 참여자의 학기 전·후의 스포츠맨십 수준을 분석하기 위한 대응표본 *t*검증 결과는 <Table 4>와 <Table 5>에 제시하였다. <Table 4>의 학기 전·후의 스포츠맨십 검증에서 Cronbach  $\alpha$  값은 .808이었으며, <Table 5>의 요인 별 Cronbach  $\alpha$  값은 최선 .899, 상대준중 .841, 동료배려 .825, 결과인정 .817, 판정준중은 .840로 모든 항목에서 비교적 높은 신뢰도를 나타냈다.

스포츠맨십 함양 체육수업이 연구 참여자들의 스포츠맨십 함양에 미치는 효과를 분석하기 위해 대응표본 *t*검증 결과, 학생들은 스포츠맨십 함양 체육수업 참가 후에 스포츠맨십의 수준이 향상되었으며(<Table 4>), 그 변화는  $p < .001$  수준에서 통계적으로 유의하였다.

스포츠맨십 함양 체육수업 참가한 학생들은 스포츠맨십 요소 중 동료배려에 대하여 보다 뚜렷한 변화를 보였음을

Table 4. Differences of Sportsmanship according to Before/After Test

Test	N	M	SD	t	p
Before	93	76.032	10.485	-3.331***	.001
After	93	78.957	10.745		

\*\*\*  $p < .001$

Table 5. Differences of Factors according to Before/After Test in Sportsmanship

Factor	Test	M	SD	t	p
Utmost efforts	Before	15.151	2.828	-2.542*	.013
	After	15.753	2.777		
Respect for Adversary	Before	15.419	2.602	-1.886	.062
	After	15.903	2.703		
Concern for peer	Before	15.473	2.348	-2.784**	.007
	After	16.140	2.412		
Acknowledgment of Result	Before	16.333	2.361	-2.263*	.026
	After	16.871	2.401		
Respect for Judgment	Before	13.656	2.701	-2.490*	.015
	After	14.290	3.031		

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$

알 수 있다. 동료배려는 선행연구들에서도 학생들이 인식하는 스포츠맨십의 요소이고 학생들이 행동으로 보여주는 스포츠맨십의 대표적인 표현양상이다(Kang et al., 2015; Park, 2014; Park, 2012). 그러나 상대존중요인은 그 변화가 통계적으로 유의하지 않았다. 이러한 결과는 사용한 수업자료영상이나 신체활동이 상대존중요인 측면에서 충분히 교육적 기능을 못했기 때문이라 생각된다. 물론 본 연구의 결과만으로 스포츠맨십 함양을 위해 적용된 한 학기 체육프로그램에서 영상교육자료가 상대존중요인의 유의미한 변화를 이끌어 내기에 부족한 것인지, 아니면 직접적 신체활동 프로그램이 그 변화를 일으키기에 부족하였는지는 명확하게 판단할 수 없다. 이는 본 연구가 간접적 신체활동과 직접적 신체활동을 체계적으로 구조화한 체육수업을 통해 스포츠맨십을 함양하는 초기의 연구이기 때문이다. 따라서 후속연구를 통해서 그 원인에 대한 구체적인 탐색이 필요하다.

하지만 몇 가지 면에서 스포츠맨십 함양 체육수업이 상대존중 요인의 유의미한 변화를 이끌지 못한 원인을 추론할 수 있다. 첫째, 상대존중관련 영상은 타당성이 높은 자료가 많지 않아서 교육자료 선택에 어려움이 있었으며, 둘째, 학생들이 참여한 보디가드피구와 발야구가 상대존중요인을 경험할 수 있는 운동이라는 연구자들의 판단과는 달리 처치과정에서 학생들 사이에서 다른 요인들의 개입이 있어, 통계적으로 유의하지 못한 결과를 초래한 것일 수도 있다. 예를 들어, 보디가드피구의 경우 팀별 경쟁적인 활동의 특성상 우리 편을 지키려는 노력으로 동료배려는 경험할 수 있으나 경기의 또 다른 목적이 상대를 아웃시키는 것이기 때문에 상대존중을 경험하기 어려웠을 것으로 추측할 수 있다. 이러한 연구자의 판단은 일반적으로 수업 중에 학생들이 스포츠의 경쟁 상대에게 욕을 하는 일이 자주 발생하고(Park, 2003), 스포츠 경쟁상황에서 동료에게는 친절하고 예의를 지키지만, 상대에게는 그렇지 않은 상황도 자주 발생한다는 학교 체육 연구자들(Sherif et al., 1988; Stoll & Beller, 1992)의 주장을 고려하면 일면 타당하다. 따라서 팀별 경쟁의 속성을 지난 활동들 속에서 스포츠맨십 요소 중에 상대존중의 향상을 위해서는 좀 더 세밀하고 적절한 교육적 중재가 필요함을 본 연구결과는 보여주고 있다. 후속연구를 통해 직접적 신체활동

계획 시, 상대존중에 대한 교육적 경험을 유인하기 위한 신체활동의 선택과 운영에 좀 더 주의를 기울인다면 상대존중 요인도 긍정적인 변화를 보일 수 있을 것으로 사료된다.

### 질적 분석 결과

개방형 설문지 및 면담자료에 대해 질적 내용분석을 수행한 결과, 스포츠맨십 함양 수업에 대해 학생들은 '최선·상대존중·동료배려·결과인정·관정존중'의 가치를 경험하게 하는 수업과 '인성교육을 실현하는 수업'으로 인식하고 있었다.

#### '최선'의 가치를 경험하게 하는 수업

수업 자료 영상들은 학생들이 최선의 가치를 숙고하고 경험하게 하는 영상들이었다. 영상에서 보여주는 선수들은 모두 스포츠 현장에서 최선을 다했다. 어떤 때는 금메달을 따기 위해 최선을 다하기도 했으며, 때로는 메달과 상관없이 최선을 다 하였다. 이들이 최선을 다하는 이유는, 어떤 사람은 자신의 삶에 대한 존중이고, 어떤 사람은 국가대표로서의 자긍심이다. 중간에 포기란 있을 수 없다. 학생들은 수업 자료 영상들을 통해 스포츠에서 최선의 가치를 실현하는 주인공 등을 관찰하고 그들이 인생에서 보여주었던 최선의 양과 질에 대해서 헤아려보고 있었다.

이봉주 선수는 우승을 잘 하지 못해도 포기하지 않고 계속 경기에 참가했어요. 지금까지 땀 거리가 지구 4바퀴 반이라고 해요. 정말 대단한 노력이라고 생각했어요(영상 ⑩에 대한 소감, C17, 남).

올림픽에서 2번이나 금메달을 따는 것도 대단한데, 사고로 더 이상 달릴 수 없을 때, 자신이 더 이상 달릴 수 없다는 사실에 절망하지 않고 여러 도전을 시도하는 그 용기와 노력이 대단해요(영상 ⑨에 대한 소감, B04, 여).

최선으로 노력하는 것 같아요. 어렵고 힘든 일 때문에 운동을 그만두고 싶어도 운동을 사랑해서 포기 안하고 다시 시작해 좋은 성적을 이뤄낸 두 선수가 존경스러워요(영상 ①에 대한 소감, C13, 여).

학생들이 수업 자료 영상들을 통해 경험한 최선의 가치는 직접적인 신체활동에서 구체화되고 있었다. 학생들은 Shuttle Run을 초등학교 때부터 경험하였는데, Shuttle Run은 땀도 많이 나고 힘든 활동이다. 학생들은 초등학교 때보다 더욱 열심히 Shuttle Run을 수행하였다. 이렇게 최선을 다한 학생들은 자신의 수행능력이 향상하는 것을 경험하였다. 그리고 체육수업에서 경험한 최선은 학교스포츠클럽활동으로 연계되기도 하였다. 체육수업을 통해 경험한 최선의 경험은 반별 축구경기의 학교스포츠클럽 활동에서도 동일하게 경험되고 있었다.

Shuttle Run은 정말 힘들었어요. 더군다나 저는 장거리 운동에 아주 약하기 때문에 정말 자신이 없었어요. 하지만 Shuttle Run을 하면서 최선을 다하니 무려 36개를 뛰었어요. 저는 Shuttle Run을 통해 최선을 다하는 것과 끈기를 배웠어요(A14, 여).

사실 저는 체육을 평소에 좋아하지 않아, 초등학교 때는 하는 동안 마는 동안 열심히 안하고 노는 때가 많았어요. 중학교에 진학하면서 후회하는 마음으로 열심히 하게 되었던 것 같아요. 저는 체육시간을 통해 '최선'이라는 부분이 가장 향상되었던 것 같아요(C13, 여).

저는 키가 작아서 골키퍼를 잘 못할 것 같았는데 친구들의 권유로 골키퍼를 최선을 다해서 잘 할 수 있게 되었어요. 스포츠클럽대회에 나가는 것이 정말 재미있어 졌어요(B21, 남).

#### '상대존중'의 가치를 경험하게 하는 수업

스포츠경기에서는 상대방이 있게 마련인데, 상대방은 나와 함께 경기에 참가하는 동료임에도 불구하고, 지나치게 경기의 승패에 집착한 나머지 상대에 대한 존중은 사라지고 폭력사고가 일어나기도 한다. 그러나 수업 자료 영상들에서 상대선수는 자신의 승리를 위해 무찔러야 하는 적이 아니라 경기에 참가하고 있는 동료선수이다. 그래서 서로 격려하고 존중하는 모습에 학생들은 감동하고 있었다.

정말 다니는 대단한 것 같아요. 자신도 잘 못했는데, 자신보다 10분 늦게 들어오는 꼴찌 선수를 기다렸다가 안아주었어요. 다나를 보면서 항상 축구하면 이기기만 하려고 했던 제가 부끄러웠어요(영상 ②에 대한 소감, A19, 남).

바로셀로나 축구 감독이 하신 말 중에 '우리는 축구 기술을 가르치지 않는다. 우리는 동료애와 우정, 축구의 가치를 가르친다. 그것이 축구철학이다.'라는 것이 인상깊었어요(영상 ⑥에 대한 소감, B04, 여).

서장훈 선수가 은퇴할 때, 같은 팀도 아니고 소속된 적도 없었던 상대팀 선수들이 은퇴식을 해 줄 때, 우정과 동료애에 감동을 받았어요(영상 ①에 대한 소감, C01, 여).

학생들은 상대팀 선수를 존중하고 배려하는 수업 자료 영상들을 통해 감동을 받고 있었다. 이것이 감동이 되는 이유는 아마도 현실에서 일어나기 쉽지 않은 장면이기 때문일 것이다. 어린 학생들조차도 상대팀 선수를 동료가 아닌 적으로 여기는 정서는 우리나라 입시체제에서 당연할지 모른다. 특히 연구 참여자 학교가 있는 지역은 고등학교 진학과 관련하여 비평준화지역이어서 고등학교가 서열화되어 있는 지역이다. 따라서 중학교 때부터 학생들은 입시와 경쟁자에 대한 심리적 부담이 상대적으로 큰 상황에 놓여있다. 그러나 학생들은 영상들을 통해 상대선수에 대한 배려와 존중을 배웠고, 직접적 신체활동 체육수업에서 이를 실천하고 있었다. 구체적으로 상대방에 대한 존중과 배려는 상대방을 고려하여 나의 행동을 하고, 상대방에게 욕을 하지 않으려는 노력으로 구체화되고 있었다.

먼저 발야구, 피구를 팀과 같이 하면서 상대팀과 경쟁하게 되는데, 상대를 존중하면서 하게 되는 것 같아요. 솔직히 피구를 하면서 전에는 욕도 많이 했는데, 선생님이 욕을 하는 것은 상대를 존중하는 것이 아니라고 하셔서 정말로 욕을 안 하려고 노력했어요(C03, 여).

전에는 경기를 하면서 상대와 상관없이 했는데, 이제는 상대방에게도 조금 관심을 가지게 된 것 같아요. 내가 이렇게 행동하면 어떻게 느낄까를 이제 생각하고 시합을 해요(A11, 여).

저는 이번 체육수업을 통해 상대를 존중하는 면이 제일 좋아진 것 같아요. 옛날과는 달리 상대를 보는 관점이 달라졌어요(C24, 남).

‘동료배려’의 가치를 경험하게 하는 수업

2011 창의·인성교육과정에서는 교사들이 교육과정을 구성함에 있어 학생들이 배려와 나눔을 실천할 수 있도록 교육과정을 구성하는 것을 주요한 원칙으로 제시하고 있다(Ministry of Education, Science and Technology, 2010, p.30). 학생들이 남을 배려하기 위해서는 상대방 입장을 공감하는 것이 먼저이다. 왜냐하면 배려는 공감을 토대로 형성되기 때문이다(Wright et. al., 2008). 따라서 다른 사람 또는 처지에 대한 공감은 인성교육에 있어 중요한 주제이다(Lee, 2014). 학생들은 수업 자료 영상들을 통해 스포츠에서 동료에 대한 배려가 구체적으로 실천되는 것을 보면서 감동받았다. 그리고 영상에서 동료에 대한 배려는 감독이 선수에 대한 관심과 존중으로 나타나고 있었으며, 이는 확장되어 내 이웃 있는 어려운 사람들에 대한 관심과 행동으로 나타나고 있었다. 학생들이 이러한 영상들을 보면서 감동을 받는 심리적인 기제에는 배려를 실천하는 감독과 선수들의 행동에 공감을 하고 있기 때문이다.

히딩크 감독은 정말 대단한 것 같아요. 박지성 선수가 힘들어 할 때, 강력한 정신력으로 훌륭한 선수가 될 것이라는 위로 해 주었고 박지성 선수는 감독이 충고해준 말을 생각하며 뛰었는데, 관심을 가지고 격려해준다는 것은 참 대단한 것 같아요(영상 ⑩에 대한 소감, C06, 여).

김성근 감독님은 1%의 희망을 가지고 있는 선수들을 배려하고 존중했던 것 같아요. 정말 선수들에 대한 노력이 대단해요. 인내심을 가지고 끈기 있게 끝까지 선수들의 장점을 찾으려고 하는 노력은 진짜 선수들에 대한 배려라고 생각했어요(영상 ③에 대한 소감, C07, 여).

다와는 BBC에도 나오고 유명해 졌어요. 비록 메달도 못 따고 스키선수를 은퇴했지만, 산악 프로그램을 만들어 그 수익금으로 नेपाल에 학교를 짓는 그 장면에서 정말 감동을 받았어요(영상 ②에 대한 소감, A25, 남).

학생들은 영상을 통해 경험한 배려는 체육수업을 통해 구체적으로 나타나고 있었다. 학생들은 체육시간 및 학교스포츠클럽 활동에서 동료를 배려하려고 노력하였다. 구체적으로는 팀 스포츠 활동에서 자신의 이기적인

행동, 즉 패스를 하지 않고 혼자하려는 행동을 자제하려고 하였다. 학생들의 이러한 행동은 팀 스포츠가 갖는 교육적 유익을 확신하게 한다.

옛날에는 팀원이 못하면 심하게 뭐라고 했는데, 요즘에는 팀원이 못해도 뭐라 하지 않아요. 그리고 경기도 지더라도 화나지 않고 동료에 대한 분노를 조절할 수 있게 되었어요(A25, 남).

축구를 할 때 친구가 실수하면 전에는 잘 화를 냈는데, 스포츠맨십 수업을 받고 나서는 축구할 때 친구가 실수를 해도 화를 내지 않았어요(B27, 남).

솔직히 저는 전에 농구할 때 패스를 잘 하지 않았는데, 선생님이 영상으로 수업할 때, 동료에 대한 배려 중에 서로 패스하는 것이 중요하다고 하셔서 지금은 패스를 많이 하고 있어요(B24, 남).

‘결과인정’의 가치를 경험하게 하는 수업

스포츠상황에서 심판의 오심도 문제이지만, 경기 결과를 인정하지 않는 모습도 스포츠맨십에 어울리지 않는 모습이다. 최근에 있었던 전국체전 복싱 경기에서는 심판 판정에 대한 항의 표시로 코치와 선수가 링 위에서 내려오지 않아 한바탕 소동이 벌어졌던 적이 있다. 스포츠 상황에서 선수나 지도자가 결과를 인정하지 않는 상황들은 종종 벌어진다. 그러나 학생들은 ①번 영상에서 지금까지 치열하게 경쟁했던 상대팀 선수의 은퇴식을 치러줄 수 있는 것은 선수들 모두가 지금까지의 경기 결과를 인정했기 때문에 가능한 일이라고 생각하였다. ②번 영상에서도 학생들은 다와가 자신의 실력과 경기 결과를 인정하기에 꼴찌를 배려할 수 있다고 생각했다. 학생들은 영상들을 통해 경쟁이 심한 스포츠 상황에서 상대에 대한 배려는 자신이 경기 결과에 대한 인정으로부터 시작될 수 있다고 생각하고 있었다.

상대 팀이 승부의 결과를 인정하고 선수를 존중했기 때문에 은퇴식도 해주고 서로 인사를 했던 것 같아요(영상 ①에 대한 소감, A08, 여).

다와는 90위 대의 경기 결과에도 끈기 있게 3회나 올림픽에 출전해요. 정말 대단한 베테랑이었어요. 다와는 모든 결과를 인정하고 받아들였기 때문에 자신보다 늦게 들어온 선수를 안아줄 수 있었다고 생각해요(영상 ②에 대한 소감, A16, 여)

학생들은 변형 발야구 경기 및 보디가드 피구 경기의 초반에 심판에 대한 항의를 자주하였다. 그러나 이러한 경향은 스포츠맨십을 강조하는 수업이 진행되면서 점점 줄어들었다. 학생들이 영상을 통해 경험한 결과인정은 수업 상황에서 구체적으로 학생들의 인식과 행동을 변화시켰다. 특히 연구 참여자가 속한 지역은 비평준화지역으로 학생들은 중학교 때부터 입시에 대한 심리적인 부담을 많이 받는다. 그래서 일부 학생들은 수행평가 점수에 대해서도 매우 민감한 반응을 보이기도 한다. 학생들의 결과인정의 모습은 체육수업평가 점수 인정에서 변화된 모습을 보여주고 있었다.

저는 스포츠맨십 중에 결과인정이 좋아졌다고 생각해요. 초등학교 때에는 반끼리 경기를 하면 불공평하다고 불평하고, 지면 심판이 판정을 잘못했다고 기분 나빠하고 그랬어요. 그런데 쿨하게 결과를 인정하는 친구들과 결과인정에 관한 영상들을 보면서 결과인정이 중요하다는 것을 깨달았어요(C01, 여).

예전에는 내가 지거나 점수가 안 나오면 심판한테 무조건 따졌는데, 이제는 인정하는 마음이 많이 생겼어요(B12, 여).

전에는 수행평가 결과보고 ‘난 잘했는데 왜 이 점수지?’라는 생각부터 했는데, 지금은 ‘아, 내가 이정도 밖에 못했구나. 더 노력해야지.’라는 생각을 먼저 하게 되었어요(A13, 여).

#### ‘판정존중’의 가치를 경험하게 하는 수업

심판 판정을 존중하는 행동은 스포츠맨십이 드러나는 대표적인 양태들 중에 하나이다(Clifford & Feezell, 2009). 때론 심판의 오심에도 말없이 판정존중을 하는 모습(Yonhapnews, 2015.06.21.)은 보는 이들로 하여금 감동과 판정을 존중하는 선수의 인격의 위대함을 보여준다. 학생들의 판정존중은 구체적으로 경기에서 심판 판정을 존중하는 것과 자신이 받은 수행평가 점수를 인정하고 교사의 판정을 존중하는 것으로 나타났다.

저는 이번 학기 수업을 통해 판정 존중이 좋아진 것 같아요. 초등학교 때 저는 승부욕이 매우 강했어요. 그러나 중학교에 들어오면서 스포츠맨십에 관해 배우면서 심판의 판정을 인정하고 존중할 수 있게 되었어요(A23, 남).

저는 새천년 체조의 수행평가 점수가 좋게 나오지 않았어요. 하지만 선생님이 판정을 존중하고 결과를 인정했어요. 그리고 다음 수행평가는 더 잘 해야겠다는 생각을 했지요(C17, 남).

#### 인성교육을 실현하는 수업

학생들은 영상을 보면서 도덕적 상상을 하고 있었다. 도덕적 상상이란? ‘만약 내가 누구라면?’ 또는 ‘만약 내가 그 상황에 처했다라면?’처럼 영상을 보면서 영상의 주인공이 된 것처럼 가상으로 상상을 해보는 것이다(Namkung, 2008). 이렇게 도덕적 상상을 하는 것은 역지사지(易地思之)를 통해 다른 사람의 마음을 공감하는 것과 동일하다. 다른 사람의 아픔을 공감할 수 있는 사람은 다른 사람을 아프게 하지 않는다. 그래서 공감능력의 함양은 인성교육의 실현이다(Lee, 2014). 학생들은 수업 자료 영상들을 통해 자신이 다나 [영상 ②]가 되어 보기도 하고, 신체적 장애를 가진 사람들 [영상 ⑤]이 되어보기도 하였다. 그리고 미국 프로야구에서 활약하는 추신수 선수 [영상 ⑦]가 되어보기도 하였다. 이렇게 학생들이 실천한 도덕적 상상은 자신을 돌아보고 반성하게 하고 있었다.

내가 추신수 선수라면 얼마 안가서 ‘나는 아무리 노력해도 안되니까 포기할래.’이랬겠지만, 추신수 선수는 8년간 포기하지 않고 노력을 한 점에서 감동받았다(⑦에 대한 소감, A13, 여).

마지막에 꿀씨를 기다리고 안아주는 모습이 감동이었다. 나 같았으면 안아줄 생각을 못했을 것 같다(②에 대한 소감, C11, 여)

내가 장애인이었다면 아픈 상처를 못 잊을 텐데. 장애를 갖고도 포기하지 않고 운동하는 모습이 정말 대단하다(⑤에 대한 소감, A18, 남).

## 논 의

이 연구의 목적은 스포츠맨십 함양을 위한 체육프로그램을 개발하고, 이를 적용하여 효과를 확인하는 것이다. 스포츠맨십 함양 체육프로그램은 중학교 1학년 95명의 학생들을 대상으로 한 학기 프로그램이 개발되었으며 총 51차시였다. 개발된 프로그램은 Park(2014)이 제시한 스포츠맨십의 요소에 따라 15편의 수업 자료 영상과 이에 따른 6개의 신체활동프로그램으로 구성하였으며, 수업 자료 영상을 활용한 수업을 위해서 토의/토론을 수업방법으로 한 워크시트를 개발하였다. 한 학기 체육시간을 통해 스포츠맨십 함양 프로그램을 적용한 후, 스포츠맨십 검사지 사전·사후분석결과에서는 스포츠맨십의 다섯 개 요인 중 네 개 요인에서 긍정적으로 유의미한 변화가 있었다. 그리고 개방형 설문지 및 면담자료 분석결과에서는 학생들은 스포츠맨십 함양 체육수업을 '최선·상대존중·동료배려·결과인정·판정존중의' 가치를 경험하게 하는 수업과 '인성교육을 실현하는 수업'으로 인식하고 있었다. 본 연구에서 제시한 연구목적과 그에 따른 연구결과를 바탕으로 다음과 같이 논의를 하고자 한다.

첫 번째 논의는 체육수업 설계와 실천을 통한 스포츠맨십 함양 교육에 대한 것이다. 학교 폭력 및 왕따 문제 등 학교에서 발생하는 많은 문제들의 원인과 해결책으로 학생들의 인성문제와 그에 대한 교육이 계속적으로 지적되면서 체육교과에서는 스포츠맨십이 주목을 받고 있다(Choi, 2011). 그러나 지금까지 이와 관련된 연구들은 학교스포츠클럽에 참여한 학생들의 스포츠맨십 수준을 조사하거나, 그 발달 단계 및 양상수준을 조사하는데 그치고 있는 수준이다. 따라서 학생들의 올바른 인성함양을 위해, 스포츠맨십을 함양하기 위한 체계적이고 계획적인 프로그램의 개발과 적용 그리고 효과 검증이 필요한 시점(Choi, 2011)이지만, 학교 체육교육과정의 중핵이라고 할 수 있는 체육수업을 통한 체계적인 스포츠맨십 함양 교육 프로그램 개발과 효과 검증에 관한 연구들은 잘 시도되지 않고 있다. 또한 학교 체육수업 현장에서도 효과적인 스포츠맨십 함양 교육이 잘 실천되고 있는지도 확인하기 어려운 상황이다. 왜냐하면 교사용지도서에서 스포츠맨십은 물론이고 이와 유사한 개념인 페어플레이와 관해서도 명확한 개념이 제시되지 않아 교사

들이 실천하기 어렵고, 이를 교수학습하는 방법은 대부분 스포츠맨십에 대해 생각하고 이야기하기 등의 개념의 논리적인 방법을 주로 제시하고 있기 때문이다(Kim, 2011). 그리고 교사용지도서에서 제시되는 교수학습 방법은 간접적 신체활동과 직접적 신체활동이 통합적으로 제시되지 않아, 현장 교사들이 유용하게 활용할지 의문시 되는데 이러한 상황은 학생들의 체육 교과서에서도 동일하게 발견된다.

본 연구는 이러한 체계적인 교수학습방법의 필요성에 근거하여 체육수업 속에서 한 학기 전체를 아우르는 스포츠맨십 함양 프로그램을 개발하고 적용하였다. 프로그램의 내용측면에서도 체육교과의 특성을 반영한 통합적 신체활동에 기반하였다. 또한 스포츠맨십 개념의 논리적인 접근방법을 넘어, 학생들에게 쉽게 공감을 불러일으켜 학교 현장에서 교사들이 수업자료로 자주 사용하고 있는 수업 자료 영상(Kang, 2010)을 활용하고 이를 직접적 신체활동과 체계적으로 연계하여 프로그램을 개발·적용하였다. 요즘의 학생들은 영화와 같은 영상 시청을 선호(Jang, 2014)하기 때문에, 본 연구에서 적용한 영상을 활용한 스포츠맨십 활용 수업에 대한 학생들의 관심과 동기유발은 효과적이었으며, 본 연구의 결과에서는 영상자료를 활용한 체육수업이 스포츠맨십 함양에 유용했음을 보여주고 있다.

본 연구에서는 EBS에서 제작한 <지식채널 ©> 영상들을 편집하여 교사들이 활용하기 용이한 수업자료로 개발하였다. 그러나 앞으로는 좀 더 체계적인 스포츠맨십 교육프로그램 개발을 위해서는 다양한 영상 소스를 확보하는 것이 필요하다. 따라서 유튜브 처럼 영상 소스를 다양하게 확보할 수 있는 사이트를 참고하는 것도 대안이 될 수 있을 것이다.

두번째 논의는 스포츠맨십 교육 효과에 대한 것이다. 프로그램 적용 결과, 최선, 동료배려, 결과인정, 판정존중에서는 긍정적으로 유의미한 변화가 있었다. 본 검사 도구와 동일한 검사 도구를 사용한 Park(2014)의 연구에서는 본 연구와 다르게 전국에서 우수 학교스포츠클럽을 참여한 학생들은 다섯 가지 모든 요소에서 긍정적으로 유의미한 변화가 있었다. 이렇게 결과의 차이가 있었던 것은 두 가지 측면에서 그 이유를 추론해 볼 수 있다. 첫째, 연구 참여자 문제이다. Park(2014)의 연구에서

연구 참여자들은 자발적인 의사를 가지고 학교스포츠클럽에 참여한 학생들을 대상으로 하였으며, 연구 참여자의 성비는 약 7:3의 비율로 남학생들이 많았다. 그러나 본 연구에서는 체육수업에 참가한 학생들을 대상으로 성비도 약 5:5의 비율이었다. 이런 연구 참여자의 상황적 차이가 결과에서 차이를 발생시켰을 수도 있다. 둘째, 스포츠맨십 함양 프로그램이 갖는 한계이다. 수업 자료 영상들이 강조하는 스포츠맨십 요소들은 균등하지 못하였다. 영상들이 강조하는 스포츠맨십 요소들은 최선 15개, 상대존중 3개, 동료배려 5개, 결과인정 10개, 판정 존중 3개로, 강조하는 요소들은 편중되어 있었다. 그리고 직접적 신체활동 프로그램들은 스포츠맨십 요소들에 따라 연구자들의 논의를 거쳐 타당하게 개발되었으나, 처치과정에서 연구자들이 예상하지 못했던 상황들(Sherif et al., 1988; Stoll & Beller, 1992; Park, 2003)도 발생하면서 온전히 처치로서의 그 역할을 하지 못하였다. 또한 직접적 신체활동 종목의 구성에 있어서도 학교의 현장성과 동학년 지도 교사와의 협의를 거치면서 일부 종목이 계획단계에서 변경된 것도 스포츠맨십 함양 프로그램이 갖는 한계로 작용했을 것으로 판단된다. 따라서 결과에서도 최선, 동료배려, 결과인정, 판정 존중에서는 통계적으로 유의하였지만, 상대존중에서는 유의하지 않았다.

개방형 설문과 면담 분석결과를 살펴보면, 스포츠맨십 함양 수업은 학생들에게 있어 인성교육이 실천되고 있음을 보여준다. 스포츠맨십 교육은 체육교과에서 실천할 수 있는 인성교육이다. 학생들은 수업 자료 영상들을 통해 감동을 경험하고 있었다. 감동은 만족과 구분되는 긍정적인 감정으로 기대의 정도를 넘어서서 놀라움을 동반한 긍정적인 감정 상태를 말한다(Oliver et al., 1997). 학생들이 감동을 하는 것은 영상의 내용들이 누구나 추구해야할 이상적 가치이나 현실 세계에서는 쉽게 발견되지 않기 때문일 것이다. 그래서 학생들은 영상을 통해 도덕적 상상, 즉 역지사지를 생각하며 자신을 반성하고 성찰하고 있었다. 일반적으로 집단따돌림의 가해자들은 남의 고통을 이해하거나 공감하지 못하는 경향(Lee et al., 2008)이 있는데, 이는 다시 말해 역지사지를 잘 못한다는 것이다. 따라서 이 연구에서 수업을 통해 학생들이 역지사지를 하는 것은 높은 공감 수준을 보여주는 것

이고, 학생들의 높은 공감수준은 학교 인성교육이 성공적으로 이루어진 결과적인 모습이다(Lee, 2014).

선행연구자들(Choi, 2011; Park, 2014)은 스포츠맨십 관련하여 체계적인 수업이 개발되고, 그 효과도 검증되어야 한다고 제언하고 있지만, 교사들에게 수업설계와 실천에 참고가 되는 학생들의 교과서에서도 스포츠맨십은 간접적인 신체활동과 직접적인 신체활동이 체계적인 조직과 연관 없이 제시되고 있는 상황이다. 그러나 본 연구에서는 스포츠맨십을 주제로 간접적 신체활동과 직접적인 신체활동이 체계적으로 연관되어 조직되고 실천되었으며, 양적인 분석방법을 통해 수업효과를 검증하였을 뿐만 아니라 질적으로도 학생들이 수업과정 중에 스포츠맨십을 실천하려고 노력했음이 확인되고 있다. 학생들은 체육수업을 통해 스포츠맨십을 발휘하고자 하였다. 학생들이 발휘하고 있는 스포츠맨십은 수업 활동에 최선을 다하도록 하였고, 축구나 농구 경기할 때 동료에게 더 자주 패스하고 실수한 동료를 비난하지 않으며 스스로 자신의 감정 조절도 더 잘하게 만들고 있어, 스포츠맨십 함양 프로그램의 효과는 다양한 측면에서 나타나고 있음을 알 수 있었다.

## 결론

이 연구의 목적은 스포츠맨십을 함양하는 통합적 체육수업을 개발하고 적용한 후, 그 효과를 분석하는 것이다. 연구 결과에 근거한 결론은 다음과 같다.

첫째, 스포츠맨십 함양 프로그램 개발을 위한 간접적 신체활동을 위해서는 스포츠맨십 요소들에 따라 15개의 수업 자료 영상과 워크시트를 개발하였다.

둘째, 스포츠맨십 함양 프로그램 개발을 위한 직접적 신체활동을 위해서는 스포츠맨십 요소들을 함양하는 6개 신체활동 프로그램을 개발하였다.

셋째, 양적 분석결과, 학생들은 수업 전후로 스포츠맨십의 최선, 동료배려, 결과인정, 판정존중이 향상되었다.

넷째, 질적 분석결과, 학생들은 간접적 신체활동과 직접적 신체활동 모두에서 스포츠맨십의 각 요소별로 긍정적인 반응을 보였으며, 스포츠맨십 교육프로그램은 학생들에게 인성교육의 의미를 담고 있었다.

이와 함께 다음과 같이 후속 연구를 생각해 볼 수 있다. 첫째, 통합적인 신체활동을 기반으로 한 체계적인 스포츠맨십 함양 프로그램이 개발되어야 한다. 스포츠맨십 교육이 간접적인 활동으로만 치우치면 학생들은 스포츠맨십 교육을 지루한 도덕론으로 인식할 우려가 있다. 직·간접적인 신체활동을 모두 포함하는 통합적 교육경험 제공을 고려하고, 이 둘이 체계적인 연관을 갖는 다양한 유형과 형태의 프로그램이 개발되어야 한다.

둘째, 스포츠맨십 함양 프로그램을 지도하는 교사의 지도력에 영향을 주는 요인에 대한 연구도 필요하다. 궁극적으로 프로그램의 효과는 교육방법이 아닌 이를 지도하는 교사의 지도력으로부터 연유한다. 양질의 프로그램이 개발되었다 하더라도 이를 실행하는 교사가 그 취지를 살려 지도하지 못하면 프로그램의 효과는 기대할 수 없다. 본 연구의 일부 결과에서는 스포츠맨십의 함양뿐 아니라 신체능력의 향상과 사회성 함양까지 보여주고 있는 바, 지도교사는 학생의 스포츠맨십 지도에 지속적인 관심을 바탕으로 다양한 요인을 고려하여 지도계획의 철저한 수립과 실천을 해야 할 것이다. 그리고 동 학년을 같이 지도하는 동료체육교사와의 유기적인 협력에도 관심을 기울여야 할 것이다.

셋째, 체육수업 속에서 활용할 수 있는 스포츠맨십 함양 프로그램의 지속적인 개발과 교사 연수가 필요하다. 학교 현장에서는 아직도 Namkung(2008)의 지적처럼 인성교육은 잠재적 교육과정에 기대고 있는 측면이 있다. 체계적으로 스포츠맨십 프로그램을 개발하여 교사들이 체육수업에 적용한 사례는 많지 않다. 따라서 교사들이 체육시간에 쉽게 활용할 수 있는 지속적인 양질의 스포츠맨십 함양 프로그램이 개발되어야 할 것이다. 그리고 현장 교사들을 대상으로 프로그램 적용 사례 연수가 이루어질 때, 교사들은 다시 제2, 제3의 스포츠맨십을 함양하는 수업 개발과 실천을 이어갈 것이다.

넷째, 체육수업 속에서 활용할 수 있는 스포츠맨십 함양 프로그램의 지속적인 개발에 따른 효과 검증 측면에서 연구 방법의 엄밀성을 높이는 시도도 요구된다. 진실형설계 방법은 본 연구에서 적용한 준실험설계보다 연구 방법 측면에서 엄밀성을 높이는 방법이다. 학교의 현장성을 고려하면서도 연구 방법의 엄밀성을 높이는 실험설계가 요구되는 바이다.

## 참고문헌

- Back, S. S., & Park, J. J. (2012). Exploring the sportsmanship internalization process and affecting factors in middle school PE. *Korean Journal of Sport Pedagogy*, 19(3), 85-110.
- 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(2), 2015-2041.
- Clifford, C., & Feezell, R. (2009). *Coaching for character*(2nd.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Creswell, J. W., & Miller, D. L. (2000). Ditermining validity in qualitative inquiry. *theory into practice*, 39(3), 124-130.
- 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.
- 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.
- Jang, B. Y. (2014). L'Exploitation de youtube en classe de FLE. *Association Culturelle Franco-Coreenne*, 28, 33-60.
- Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed methods research: A research paradigm whose time has come. *Educational Researcher*, 33(7), 14-26.
- Kang, H. K. (2010). The Subtitles of <Knowledge-Channel ©>, the narrative completeness. *The Journal of Korean Modern Literacy Criticism*, 32, 309-348.
- Kang, S. B., Joo, M. D., Cho, M. H., Choi, E. C., Yu, C. O., Oh, K. H., Park, J. J., Kim, Y. D., Kim, J. H., Park, H. Y., & Kim, Y. J. (2013). *Physical Education in Middle School*. Seoul: Doosandong.
- 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. *The Korean Journal of Sport*, 13(2), 139-151.
- Keating, J. (1978). *Competition and Playful activities*. Washington, DC: University Press of America.
- Kim, D. K., Moon, H. J., & Lee, S. H. (2011). The relationship among participation motivation of after-school physical activities, adaption to school life and education achievements for the middle school student. *Korean Journal of Sports*

- Science*, 20(3), 1009-1025.
- Kim, J. H., Park, E. Y., & Lim, K. C. (2012). Self-reported realities of health behavior of undergraduate students after web-based health promotion education: qualitative content analysis. *Korean Association for Qualitative Research Conference Proceeding*, 11, 115.
- 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. W., & Park, S. W. (2015). *Research Methodology in Education*. Seoul: Hakjisa corp.
- Kim, Y. C., Kim, K. S., & Lee, H. C. (2011). Mixed research methods in educational research. *The Journal of Elementary Education*, 24(1), 305-328.
- Korea Foundation for the Advancement of Science & Creativity (2010). *A Study of Vitalization about Creativity and Character Education*. Seoul: KOFAC.
- 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(1), 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, J. Y., Kim, J. Y., Jung, D. S., Lee, B. K., Park, C. S., Jung, S. M., & Kuk, T. S. (2013). *Physical Education in Middle School*. Seoul: Chunjae.
- 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 Korea Journal of Counseling*, 9(3), 1231-1244.
- Lee, Y. G. , & Kwon, M. J. (2013). A Study on the present condition of afterschool sport activities and the development strategy. *Korean Journal of Sports Science*, 22(2), 239-253.
- 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, Science and Technology (2008). *Commentary of National Curriculum in High School ②: Korean Literature*. Seoul: Ministry of Education, Science and Technology.
- Ministry of Education, Science and Technology (2010). *Commentary of National Curriculum in High School: A General Theory*. Seoul: Ministry of Education, Science and Technology.
- Namkung, D. W. (2008). A Study of moral education toward the age of globalization. *Journal of Ethics Education Studies*, 17, 27-40.
- Oliver, R. L., Rust, R. T., & Varkis (1997). Customer delight: foundation, findings and managerial insight. *Journal of Retailing*, 73, 211-336.
- Park, Y. H. (2014). The Effect of school sports club activities on sportsmanship in middle school students. *The Korea Journal of Sports Science*, 23(1), 871-994.
- Park, J. J. (2012). Exploring of the formation type and aspect of middle school students' sportsmanship through implementation of intergrated sportsmanship education program. *Korean Journal of Sport Pedagogy*, 19(2), 93-116.
- Park, J. L. (2003). Aspects of high school students' sportsmanship in competitive sports. *Korean Journal of Sport Pedagogy*, 10(1), 77-93.
- Rosenblatt, L. M. (1994). *The reader, the text, the poem: The transactional theory of the literary work*. Carbondale, IL: SIU Press.
- Sherif, M., Harvey, O. J., White, B. J., Hood, W. R., & Sherif, C. W. (1988). *The Robbers cave experiment*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- Stoll, S. K., & Beller, J. M. (1992). *Devision I athletes: Sportsmanship qualities*. Unpublished manuscript, University of Idaho, Center for Ethical Theory and Honor in Competitive Sports, Moscow.
- 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.). Two out of the ninth inning of bitterness...Very High Wall of Perfect Game.

## 스포츠맨십 함양 체육수업 개발과 적용

이태구(연세대학교), 김규리(구성중학교), 이한주(연세대학교)

학교체육 연구자들은 지금까지 체육 및 스포츠교육을 통해 학생들의 스포츠맨십이 발달한다고 강조하여 왔다. 그러나 학교체육수업을 통해 스포츠맨십을 구체적으로 함양하는 방법들의 제안과 실천은 미진하였다. 이 연구의 목적은 (1) 통합적 신체활동에 기반 한 스포츠맨십 함양 체육수업을 개발하고 (2) 적용효과를 조사하는 것이다. 연구 참여자는 경기도 K중학교 1학년 95명(남:53, 여:42)의 학생들이었다. 연구 자료는 스포츠맨십 검사지(박윤혁, 2014)를 통해 학기 전후의 스포츠맨십 검사자료를 수집하였고, 단원수업 후 실시된 개방형 설문조사 및 면담을 통한 스포츠맨십 함양 체육수업에 대한 학생들의 인식관련 질적 자료를 수집하였다. 자료분석은 스포츠맨십 검사자료에 대해 *t*검정을 실행하였고, 질적 자료에 대해서는 질적 내용분석을 하였다. 연구결과, 스포츠맨십 검사에서는 최선, 상대존중, 결과인정, 판정존중에서 긍정적으로 유의한 변화가 나타났다. 설문조사 및 면담자료 분석 결과, 학생들은 한 학기 동안 진행된 스포츠맨십 함양 체육수업을 최선·상대존중·동료배려·결과인정·판정존중의 가치를 경험하게 하는 수업과 인성교육을 실현하는 수업으로 인식하고 있었다. 간접적 신체활동과 직접적 신체활동을 체계적으로 연계하여 개발한 스포츠맨십 교육프로그램에 대해 논의를 하였다.

**주요어:** 스포츠맨십, 중학교 체육수업, 수업방법, 간접적 신체활동, 직접적 신체활동, <지식채널 ©>