



포괄적 학교체육 프로그램을 기반으로 한 학교스포츠클럽 운영 사례 연구

장경환¹

<< 요약 >>

본 연구는 포괄적 학교체육 프로그램(CSPAP)을 기반으로 한 단위 학교 학교스포츠클럽 운영에 관한 사례 연구이다. 학생의 신체활동 활성화가 국가적 아젠다로 다루어지고 있는 상황에서 학교스포츠클럽의 CSPAP 접목 가능성을 모색하고자 수행하였다. 연구 참여 학교는 서울시 소재의 중규모 초등학교이며, 학교스포츠클럽에 참여한 5, 6학년 100명의 학생을 대상으로 일지, 소감문, 사고력 글쓰기 자료 및 면담을 통해 연구 자료를 수집하여 귀납적으로 분석하였다. 연구 참여 학교의 학교스포츠클럽 운영 계획은 CSPAP 프레임워크(CDC, 2013)를 근거로 조직되었으며, 2023년 4월부터 11월까지 8개월 간의 실행 결과를 토대로 하여 연구 결과를 작성하였다. 연구 결과는 크게 스포츠 태도, 스포츠 지식, 스포츠 가치, 스포츠 기능 및 기술로 나누어 각 주제 별로 학생들의 학교스포츠클럽을 통해 얻은 효과로 제시하였다. 이를 통해 CSPAP을 기반으로 한 학교스포츠클럽 운영 가능성을 확인하였으며, CSPAP 접근 주체의 다양화 및 단위 학교 안에서 CSPAP 활성화를 위한 교육활동지원 공동체의 필요성을 제언하였다.

주제어 : 포괄적 학교체육 프로그램, 학교스포츠클럽, 사례 연구, 초등체육

1. 서울옥정초등학교 교사, skylub@snu.ac.kr

I. 서론

COVID-19가 팬데믹으로 선포된 지 4년여 흘렀다. 비대면 교육 환경 속에서 학교체육 및 스포츠클럽은 위기를 겪었고, 연구 기관과 언론에서는 학령기 학생들의 신체 및 정신 건강에 관한 문제를 지속적으로 제기해 왔다. 실제로 PAPS 저체력자(4,5등급)의 비율은 코로나 이전(2019) 9.1%에서 코로나 이후(2021) 14.7%로 크게 증가하였고, 학교스포츠클럽 등록율도 51.2%에서 29.9%로 급감하였다(교육부, 2023a). ‘멘탈데믹(mentaldemic)’, ‘코로나 블랙(black)’과 같은 신조어가 생길 정도로 우울감을 넘어선 좌절감과 무력감이 공동체 사이에서 확산되며 부정적 정서가 전염병처럼 번지는 현상 또한 생겨났다. 그 사이 신체적-정신적 웰빙을 목표로 하는 다양한 유형의 신체 활동은 범국가 차원의 아젠다로 부상하였다(Raiola & Domenico, 2021).

포괄적 학교체육 프로그램(Comprehensive School Physical Activity Program, 이하 CSPAP)은 기본적으로 학교가 학생들의 건강 증진 및 생활 습관을 장기적으로 관리하는 효율적 공간이 될 수 있음을 전제한다(Cale, Harris, & Chen, 2014). 시·공간을 포함한 학교의 가용한 자원을 최대한 활용하여 신체적, 사회적, 정신적 건강 증진은 물론 체력 향상을 위한 기반을 마련하는 것이 필요하다는 취지이다. 단위 학교에서 최대 다수 학생의 신체활동량을 확보하기 위한 노력은 미국, 아일랜드, 호주 등 국가에서 학교를 총체적 차원(Whole-of-School)에서 바라보고, 학교체육의 근본적 변화를 도모하는데서 출발하였으며(박용남, 2018b), 미국 질병관리본부(CDC, 2013)에서는 미국체육학회와 함께 학교 기반 신체활동을 필두로 하는 포괄적 학교체육 프로그램(CSPAP)을 개발하였다. 미국의 CSPAP은 매일 60분 이상의 중고강도 신체활동 및 비만을 감소에 목적을 두었다(SHAPE America, 2015).

CSPAP을 지지하는 우리나라의 학교체육 정책 기조는 법령 등 여러 문서에서 찾아볼 수 있다. 그 시작은 2013년부터 시행된 학교체육진흥법이다. 학교체육진흥법에서는 학교체육 진흥의 조치를 위하여 체육교육과정 운영 충실 및 체육수업의 질 제고는 물론 제9조 건강체력교실 등 운영, 제10조 학교스포츠클럽 운영, 제13조의2 여학생 체육활동 활성화 지원 등을 법령에 명시하였다. 이에 교육부에서는 매년 학교체육 활성화 추진 계획을 발표하여 학교체육진흥법을 뒷받침하고 있다. 구체적으로 최근의 추진 계획(교육부, 2023a)을 살펴보면, 본 연구에서 CSPAP의 주요 통로로 설정한 학교스포츠클럽과 관련하여 단위학교 학교스포츠클럽 확대(p.11)가 눈에 띈다. 기존의 학교스포츠클럽을 확대 운영하면서 교육부에서 개발한 365+ 체육온활동 프로그램¹⁾을 온·오프라인 체육활동(수업), 학교스포츠클럽, 창의적체험활동 동아리, 방과후 활동, 자율

1) 「365+ 체육온활동」은 2023년 교육부에서 개발한 체육활동 콘텐츠로 초급(놀이형), 중급(게임형), 고급(스포츠형)으로 나누어 총 30개 주제 148종의 활동이 구성되어 있다.

동아리 등에서 다양하게 활용할 것을 권고(교육부, 2023a)하며, 운영 예산 및 강사 지원을 추진 중인 상황이다. 아울러 지난 2023년 12월 열린 제10차 사회관계장관회의에서 학생건강체력평가(PAPS)를 기존 초등 5학년에서 3학년으로 확대하는 등 학생들이 생애에 걸쳐 체력 및 건강 관리와 신체활동을 생활화할 기반을 조성하기 위한 방안을 발표한 바 있다(교육부, 2023b).

국내에서 CSPAP에 관한 연구는 외국에 비해 비교적 활발하게 이루어지고 있지 않고, CSPAP에 관심 있는 몇몇 연구자에 의한 소수 연구가 수행되었다. 박용남(2018a)은 CSPAP의 목적을 인성친화적 학교문화 조성에 두고, 운영 사례를 연구한 바 있다. 그 결과 학교 문화 차원에서 1) 교사의 인성교육 전문성 개발, 2) 과정을 중요시하는 학교 풍토의 조성, 3) 체험을 통한 인성 내면화, 4) 도덕적 주체로서의 체험 강화를 제시하였다. 이는 학생 건강과 체력 증진 차원에서 CSPAP을 바라보는 시각에서 확장하여 인성교육을 염두에 둔 학교 문화 차원에서 변화를 시도했다는 점에서 의의가 있는 연구였다. 이어서 박용남(2018b)은 미국, 아일랜드, 핀란드, 독일, 호주 등 주요 국가에서 시행하고 있는 CSPAP을 분석하고 특징과 시사점을 탐색하는 연구를 수행하였다. CSPAP은 학생신체활동 충족이라는 국가 차원의 공통 목적으로 추진되고 있었으며, 학교의 역할을 재개념화하여 운동친화적 학교문화 조성을 목표로 하고 있었다. 또한 정규체육수업, 비교과 신체활동, 파트너십이라는 삼겹 구조 안에서 학교 안팎의 가용 자원을 동원하고, 이를 통해 학생들의 신체활동 참여 시간과 비율을 높이는 것이 CSPAP의 핵심 내용이라 보고하였다. 이 밖에도 CSPAP처럼 총체적 시각의 학교체육 정책의 실현을 위해서는 체육수업 전문성이 학교체육 전문성으로 외연을 확장할 필요가 있다고 주장한 박용남, 윤기준(2019)의 연구, 유·청소년의 적극적이고 활동적인 생활 양식을 구축하는데 있어 CSPAP의 역할이 중요함을 주장한 남윤호(2021)의 연구가 수행되었다. 축적된 국내 연구물이 많지 않은 상황에서 이진형, 백준형(2021)은 국외 연구물 13편에 대한 체계적 문헌 분석을 수행했다. 이들의 연구에서는 학교 일과 중에 일어나는 신체활동 관련 통합 요소가 CSPAP의 핵심 요소이며, CSPAP이 학생들의 학업 성취와 정적 상관관이 있다는 점, 성공적 CSPAP을 위해서는 신체활동 리더의 역할이 필요하다는 점을 제시하였다. 위와 같이 CSPAP에 관한 선행 연구들은 아직까지 학교체육 생태 안에서 CSPAP이 적용될 수 있는 가능성을 모색하거나 중요성을 강조한 연구, CSPAP을 적극적으로 실행하고 있는 주요 국가에 대한 사례 연구 정도로 시도되고 있다. 단위 학교의 체육과 교육과정을 CSPAP으로 설계하고 운영한 사례는 박용남(2018a)의 연구가 유일하다고 볼 수 있다.

본 연구는 CSPAP을 기반으로 하여 단위 학교의 학교스포츠클럽²⁾ 운영에 관한 사례를 소개하고자 하였다. 학교스포츠클럽은 정부의 학교체육진흥 정책에 따라 2008년 이후로 지속적으로

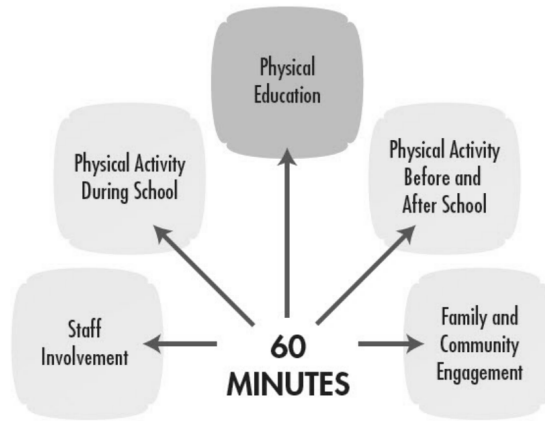
2) 초등학교 2학년부터 고등학교 3학년 재학생 중 체육활동에 취미를 가진 동일 학교의 학생으로 구성, 운영되는 스포츠 동아리를 말한다(대한체육회 가맹경기단체에 등록된 학생신수는 제외함).

강조되었고, CSPAP 관점에서의 학교스포츠클럽은 학교체육진흥법 및 학교체육 활성화 추진 계획과 같은 방향을 향하고 있기 때문에 연구 주제로 적합하다고 판단하였다. 이에 본 연구는 학교스포츠클럽이 CSPAP 관점에서 어떤 방식으로 전개될 수 있으며, 그것이 학생들에게 미치는 긍정적인 효과는 무엇인지 탐색하기 위한 목적을 가지고 수행하였다. 연구 참여 학교의 학교스포츠클럽은 ‘G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽’으로 명명하고, 스포츠 태도(Grow mindset), 스포츠 지식(Research), 스포츠 가치(Invaluableness), 스포츠 기능·기술(Technic & Technology) 측면에서 운영 양상과 효과를 탐색하는 것으로 연구 문제를 설정하였다. 스포츠 기능과 에듀테크 활용을 하나의 주제로 묶는 것이 체육학적으로는 적합하지 않을 수 있으나, 연구 참여 학교의 학교스포츠클럽 명칭이므로 그대로 인용하였다. CSPAP을 기반으로 한 ‘G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽’ 운영 여건 조성은 연구 방법 절에서 소개하였으며, 이는 미국 질병관리본부에서 제시한 CSPAP Framework(CDC, 2013)에 근거하였다.

II. 연구 방법

1. CSPAP에 기반한 학교스포츠클럽 운영 여건 조성

CSPAP은 학생들이 생애에 걸쳐 신체활동에 지속적으로 참여할 수 있는 지식, 기능, 자신감을 총체적 신체활동 프로그램을 통해 구현하려는 시도이다(CDC, 2013). 본 연구에서는 CDC(2013)에서 제시한 지식, 기능, 자신감을 ‘G.R.I.T.+’라는 주제에 포함시켜 그 사례와 효과를 제시하였다. CSPAP는 다음의 <그림 1>과 같이 다섯 가지 구성 요소로 이루어져 있으며, 하루 60분 이상의 중고강도의 신체활동을 충족할 것을 권장하고 있다. CSPAP을 이루는 다섯 가지 구성 요소는 체육교육(Physical Education), 아침시간 및 방과후 신체활동(Physical Activity Before and After School), 일과중 신체활동(Physical Activity During School), 교직원 참여(Staff Involvement), 부모와 지역사회 참여(Family and Community Engagement)이다. 이진형, 백준형(2021)은 CSPAP을 적용한 국외 사례들이 대체로 이 중 2-5개의 구성요소로 접근하였다고 보고하였다. 본 연구에서는 5개 요소를 모두 반영하여 ‘G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽’ 운영 프로그램을 구안하였다. 일과중 신체활동(Physical Activity During School)의 경우, CDC(2013)에서는 ‘recess’라 일컫는 약 20~30분간의 신체활동 휴식 시간 및 점심 시간에 이루어지는 활동으로 설명하고 있는데, 우리나라의 실정과는 다소 차이가 있었다.



[그림 1]. CSPAP Framework (CDC, 2013, p. 22)

위의 CSPAP Framework에 따른 연구 참여 학교의 실제 운영 프로그램 및 운영 기간은 다음의 <표 1>과 같다.

<표 1> ‘G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽’의 CSPAP 내용 및 운영 기간

CSPAP 구성 요소	구분	세부 내용	운영 기간(2023년)								
			3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월
체육교육	학교 교육과정	학교교육과정에 학교스포츠클럽 운영 계획 수립	○								
	정책 반영	교육부 및 교육청 주요 시책 반영 및 지원 프로그램 신청	○	○							
	공모전	스포츠창직 공모전 참가				○	○				
	에듀테크	앱 기반 체육수업 활성화			○	○	○	○	○	○	○
아침 및 방과후 신체활동	클럽운영	8개 스포츠클럽 부서 운영			○	○	○	○	○	○	○
	대회	학교스포츠클럽 대회 참가				○	○	○			
	스포츠 진로	전문가와 함께 진로 탐구					○				
일과중 신체활동	인성	아름다운 그릿 시상식								○	
	스포츠 리더	또래 스포츠 리그전							○	○	○

CSPAP 구성 요소	구분	세부 내용	운영 기간(2023년)									
			3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	
교직원 참여	교육 공동체	교내 협의체 조성	○									
	컨설팅 장학	365+ 체육온 활용 수업의 실제	○									
		전문위원 컨설팅	○				○				○	
	직무연수	체육과 직무연수 참여 확대	○	○	○							
	교사 공동체	학교안, 학교안 교사학습공동체 운영	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
나눔	전체 교원 결과 나눔									○	○	
부모와 지역사회 참여	스포츠 지식	스포츠규칙, 심판 탐구		○								
	인문적 스포츠	읽는스포츠, 보는스포츠 향유	○	○	○							
	디지털 역량	스포츠 브이로그 제작					○	○				
	마을 자원	러닝크루와 함께하는 한강마라톤			○							
	홈커밍	선배와 함께 여는 스포츠콘서트								○		
	지역 체육회	신나는 주말체육학교		○	○	○	○	○	○	○	○	○
	지역기관	통합체육수업			○							
	대회	지역 마라톤대회 참가				○						
가족나눔	홈림픽! 가족운동회 개최								○			

연구 참여 학교에서 설정한 ‘G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽’은 기존 학교스포츠클럽 운영에 Grow mindset(스포츠 태도), Research(스포츠 지식), Invaluableness(스포츠 가치), Techic and Technology(스포츠 기능·기술)의 네 가지 측면을 추가적으로 강화한 것으로, 건강 체력뿐 아니라 정신 건강의 균형적인 발달을 지원하여 전인적 학생을 육성하는 학교스포츠클럽 운영 모델을 의미한다. 운영을 위한 여건 조성으로 5, 6학년 학생 중 학교스포츠클럽 활동 희망 학생을 대상으로 기초 조사를 실시하였다. 사전 설문 분석을 통해 5, 6학년 학생들의 체육 활동 참여 실태, 학교스포츠클럽 인식 정도를 파악하고 추가적으로 지원이 필요한 사항을 확인하였다. 사전 설문에서 집계된 평일 방과후 시간 확보의 어려움을 적극 반영하고, 서울시교육청 「시즌2-다시 뛰는 아침」 아침 운동 활성화 프로젝트에 발맞춰 등교 전 시간의 적극 활용을 기본 방침으로

계획하였다. 아침활동 시간(08:00~08:40), 방과후 시간(14:20~15:00) 및 토요일(09:30~11:30)을 활용하였으며, 학교의 운영 여건과 종목 선호도를 반영하여 8개의 정규 부서를 개설하고 학생 선택권과 참여도를 높였다. 부서 현황은 다음의 <표 2>와 같다.

<표 2> 'G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽' 운영 부서 현황 및 참여 학생 수

구분	티볼부	러닝부	축구부 (남)	축구부 (여)	배드민 턴부(남)	배드민 턴부(여)	플로어 볼부	기초체력 향상부
요일	목	수, 금	화	화	목	금	토	월, 화
시간	등교전 40분/ 방과후 40분	등교전 40분	등교전 40분	등교전 40분	등교전 40분	등교전 40분	오전 120분	등교전 40분/ 방과후 40분
학생수 (131)	22	16	26	11	14	16	10	16



2. 연구 학교 환경 및 연구 참여자

본 연구에서는 CSPAP에 기반한 학교스포츠클럽 운영 사례를 탐구하기 위해 단일 학교를 연구 대상으로 선정하였다. 연구 참여 학교인 J초등학교는 서울시에 소재하고 있으며, 중규모의 학교로 체육관, 무용실, 창의체험실, 수영장, 인조잔디 운동장 등 체육 활동에 적합한 시설을 두루 갖추고 있다. 학교스포츠클럽에 대한 학부모의 관심이 높으며, 본 연구의 참여자는 'G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽'에 참여한 5-6학년 학생 100명(총 131명 중 2개 부서 이상 중복 학생 제외)으로 유목적적 표집 방법(purposeful sampling)에 의해 선정되었다(Patton, 2002). 연구 참여 학생 100명을 대상으로 한 사전 설문 결과, 학교스포츠클럽 참여 경험은 유(11명), 무(89명)으로 나타났으며, 운동 시 어려운 점(복수 응답 허용)으로 시간 부족(64명), 기능 부족(30명)으로 확인되었다. 학교스포츠클럽에 참여하고 싶은 이유는(복수 응답 허용) 친구들과 운동하는 것이 즐거워서(79명), 체력 향상(41명), 기능 향상(34명) 등으로 나타났고, 개설 희망 부서로는 배드민턴(27명), 축구(24명), 티볼과 러닝(각 13명)으로 나타나 이를 운영 계획에 반영하였다. COVID-19 시기를 거치면서 학교스포츠클럽은 상대적으로 위축되어 있었고, 다시 예전과 같은 학교체육 환경으로 회귀할 필요성이 사전 설문 조사를 통해 확인되었다. 이는 학생을 중심에 두고자 한 연구학교의 CSPAP 운영에 참고가 되었다.

3. 자료 수집 및 분석

본 연구의 자료는 주로 학생들이 CSPAP 참여 과정에서 작성한 일지, 소감문, 사고력 글쓰기 등을 통해 수집되었으며, 3종목 이상 활동에 참여한 학생 4명(남 2, 여2)의 면담 자료가 보완적으로 활용되었다. 또한 연구 학교 CSPAP 운영과 관련된 각종 현지 문서(계획서, 지도일지, 대내외로 발송된 공문서, 가정통신문)를 수집하여 분석에 활용하였다. 연구자는 해당 학교에 근무하는 교사로서 완전한 비참여 관찰은 불가능했고, ‘관찰자로서 참여자’ 및 ‘참여자로서 관찰자’의 역할(박용남, 2019)을 수행하며, 학교스포츠클럽 운영에 직간접적으로 참여하였다.

학생들이 학교스포츠클럽에 참여하며 느끼고 경험한 것은 여러 유형의 텍스트 안에 담겨 있었기 때문에 질적 내용분석을 통해 의미를 밝혀내고자 하였다(Mayring, 2002). 온라인 찬반 토론 배틀(예. AI 로봇 심판 도입제) 참여, 읽는 스포츠와 보는 스포츠 향유, 스포츠 창직 공모전, 스포츠 진로 특강 참여, 학교스포츠클럽 대회 참여 등 CSPAP 과정에서 작성된 소감문과 산출물을 스포츠 태도, 지식, 가치, 기능·기술적 측면에서 자세히 살피면서 범주 간 관계성과 드러난 의미를 포착하고자 하였다. 또한 3개 이상 부서에 꾸준히 참여한 4명 학생의 면담 자료를 기술-분석-해석의 절차로 분석(Wolcott, 1994)하고, 연구자가 작성한 필드노트(field note)와 더불어 비교, 분석하며 삼각검증(triangulation)을 병행하여 실시하였다. 학생 면담 자료와 산출물 간 상이한 점이 발견되었을 시에는 재차 확인 질문을 통해 연구 참여자 검토(member check)를 실시하였고, 스포츠교육학 전공 교수 1명, 박사학위소지 현장 교사 3명을 통해 동료간 협의(peer debriefing)을 실시하여 연구자의 주관성 오류를 최소화하고자 하였다(Creswell, 2007). 또한 연구 참여 학생들의 학부모들로부터 동의서를 받아 연구 윤리를 준수하고자 하였다.

III. 연구 결과 및 논의

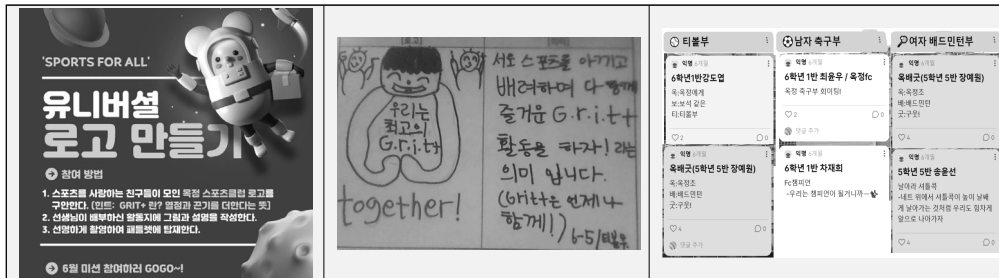
1. 스포츠 태도(Grow mindset) 강화를 위한 운영 사례 및 효과

가. 참여 학생의 주도성 함양을 위한 학교스포츠클럽 운영

‘G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽’에는 부서별로 담당 교사가 배치되었지만, 팀이름 공모 등 운영 프로그램 전반을 학생 주도로 진행하여 다양한 의견을 수용하였다. 2022 개정 교육과정 총론에서는 “학교 교육과정의 중심에 두고 주도성과 자율성, 창의성의 신장 등 학습자 성장을

지원할 수 있도록 교육과정의 기준과 내용을 제시한다.”고 명시하고 있다(교육부, 2022b, p.1). 체육과 교육과정에서도 건강한 삶을 위한 문제 해결 과정에서 자기 주도성을 강조하고 있다(교육부, 2022b). 학교스포츠클럽이 표방하는 ‘Sports for All’의 진정한 의미를 실천하는 학생 주도형 활동을 위해 다양한 특성을 가진 동료들 모두가 존중받을 수 있는 유니버설 로고를 공모하였다. 또한, 팀별 유니폼 선정 및 제작, 종목별 포지션 및 역할 부여, 운동 연습 방법 제안 및 실행, 다양한 G.R.I.T+ 과제 수행 등의 전반적인 과정을 학생 주도형으로 진행하였다.

대회에 나갔을 때 가슴이 벅차면서 신나고 긴장됐다. 또 오래하니까 실력이 느는 것 같아 기분이 좋았다. 가장 기억에 남는 건 스포츠클럽 이름을 우리가 직접 만든 것이다. 클럽을 상징하는 그리폰스라는 이름을 만들었기 때문이다. (6학년, 남, 강도혁 소감문)



[그림 2] 학생 주도성 함양을 위한 학교스포츠클럽 운영 사례

나. 또래 스포츠 리그전 개최

학교스포츠클럽에 참여하며 성장한 학생들을 또래 스포츠 리그 경기에서 심판 및 경기 운영 도우미로 활용함으로써 건강한 스포츠리더로 성장하도록 지원하였다. 사전 교육을 통해 운동 기능이 부족한 친구들을 돕는 조력자로서 역할을 하도록 안내하였으며, 학년별 리그전을 통해 학교생활의 활력과 긍정 분위기를 확산하고 학교폭력 감소에 기여하였다. 체육에 소질이 없거나 흥미가 적은 일반 학생들도 즐겁게 참여할 수 있도록 학년 전체가 참여할 수 있는 종목으로 계획(5학년- 배드민턴, 6학년-긴줄넘기, 축구 승부차기)하고 쉬는 시간 및 점심 시간 등 틈새 시간을 활용하여 학급별 전략적인 연습과 준비가 가능하도록 안내하였다.

저는 이번에 했던 미션들 중에 ‘또래 스포츠 대회’가 제일 재밌었습니다. 그 이유는 우리가 직접 축구 심판을 맡아서 대회를 진행하고, 우리만을 위한 대회를 만들었기 때문입니다. 또 이번 대회를 하면서 친구들과 더 좋은 시간과 소중한 시간을 보낼 수 있었습니다.

(6학년, 남, 최윤후 면담)

또래 스포츠를 통해 학생들은 스스로 대회 운영에 대해 고민하고, 시행착오를 겪으며 성장하는 모습을 보였다. 애매한 판정으로 동료 학생들의 항의를 받는 경우도 있었지만, 그 또한 갈등 해결 과정에서 성장의 자양분으로 여길 수 있다면 충분히 교육적 요소로 활용 가능하다. 또래 스포츠 리그는 쉬는 시간, 점심 시간 등 자투리 시간에 운영함으로써 CSPAP 구성 요소 중 하나인 일과중 신체활동(Physical Activity During School)을 충족할 수 있었으나, 연구 학교는 신체활동 휴식시간(recess)이 편성되어 있지 않은 학교이기 때문에 짧은 시간 안에 운영해야 하는 제한점이 있기도 하였다. 코로나 이전 ‘중간 놀이’라는 이름으로 20분 정도의 신체활동 휴식시간을 운영했던 사례를 다시 원래대로 회복할 수 있도록 교육청 차원에서 지침이 필요하다고 판단된다.

다. 여학생 중점 체육활동 활성화

양성평등적 스포츠 여건을 조성하기 위해 여학생들로만 구성된 학교스포츠클럽을 2개(축구부, 배드민턴부) 개설하여 성인지적 관점에서 양성평등적인 체육활동 환경을 조성하고 체육활동 참여 기회를 확대하였다. 사전 설문조사를 통해 본교 여학생들이 선호하는 종목을 반영하였으며, 여학생의 감성과 흥미를 유발할 수 있도록 ‘만들어가는 부서 운영’을 실천(예. 유니폼 디자인과 문구 선택, 브이로그 촬영 등)하였다. 체육활동에 상대적으로 소극적인 여학생들이 긍정적 인식을 함양하고, 스스로 참여하는 태도를 증진할 수 있었다.

축구의 축도 모르던 내가 여자 축구부에 들어가서 드리블을 배우고 슛도 배웠다. 운동에 관심이 없던 내가 플로어볼에서 인정을 받게 되었다. 불과 1년 전만 해도 운동을 싫어했는데, 이렇게까지 열심히 한 건 이번이 처음인 것 같다. 곧 졸업해서 아쉽지만 내가 운동을 좋아하게 된 나의 6학년 스포츠클럽 생활을 잊지 않을 것이다. (6학년, 여, 김은서 소감문)

여학생 스포츠클럽은 여학생들의 주도성 향상, 여가 시간 체육 활동 참가 증진, 신체활동에 대한 흥미와 자신감 향상(김정희, 김재운, 2017) 등 긍정적 효과가 많은 분야이다. 본 연구에서도 여학생 클럽에서 활동한 모든 학생들이 긍정적 경험을 보고하였으며, 특히 신체활동에 있어서 소극적 태도에서 적극인 태도로, 정적 생활 습관에서 활동적 생활 습관으로의 변화가 두드러지게 확인되었다.

2. 스포츠 지식(Research) 강화를 위한 운영 사례 및 효과

가. 독서와 토론을 활용한 스포츠 지식 채우기

초등학생의 경우, 신체활동에 대한 관심, 열정에 비해 상대적으로 규칙, 원리 등에 대한 이해는 부족한 경우가 있다. 각 부서별 클럽 활동을 진행하는 동안, 종목별 특성 및 원리를 이해하고 스포츠 리터러시(최의창, 2018) 신장에 도움이 되는 도서를 종목별로 선정하여 ‘알아두면 쓸모 있는 스포츠 잡학사전-한 권 읽기’ 미션을 진행하였다. 서울형 독서토론수업과 연계하여 생각 나눔을 실시하고 패들렛을 통해 전체 학생들의 의견을 공유함으로써 스포츠 탐구력을 높이고 관련 역량을 신장하였다. 아울러 스포츠계에서 늘 화두가 되는 ‘오심(誤審)’을 방지하기 위해 도입된 AI 로봇 심판 도입제와 관련한 사례를 탐구하였다. 온라인 상에서 찬반 토론을 실시하였으며, 이를 통해 심판의 역할 및 공정하고 투명한 판정의 중요성에 대해 이해하는 계기가 되었다.



[그림 3] 스포츠 지식 강화를 위한 학교스포츠클럽 운영 사례

나. 스포츠 창작 공모전 참가

‘G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽’에 참가한 학생들은 「2023 스포츠 창작 아이디어 공모전」에 참가하여 미래지향적 체육을 디자인하는 경험을 가졌다. 스포츠 창작이란 “스포츠라는 콘텐츠에 창의적 아이디어가 결합하여 새로운 경제적·사회적 부가가치와 새로운 직업(직무)을 창출하는 창의적 활동이자 과정”(서울특별시교육청, 2023, p.1)을 말한다. 스포츠 융합과 스포츠 공간 재구조화 분야로 나누어 참가하여 새로운 경험을 하였으며, 대회 출전을 통해 미래형 스포츠 아이디어 발굴에 기여하고 탐구적 태도를 신장할 수 있었다.

스포츠 창작 대회에 나가면서 우리의 숨어있던 상상력을 최대한 끌어올릴 수 있었다는 점에 더 즐길 수 있었다. 내가 디자인한 운동화를 실제로 회사에서 만들어서 사람들이 신고 다니면 좋을 것 같다. (6학년, 남, 이동민 소감문)

그동안 스포츠에 있어서 창의성의 의미는 기록 향상, 효율성 높은 장비, 무용교육에서의 예술적 창의성 등 전문 직업인들의 영역으로 인식되어 온 경향이 있다(박현우, 2013). 체육과 교육과

정에서도 2009 개정 시기부터 꾸준히 창의성이 강조되어 왔지만, 실제적인 수업 방법에서의 개선 등은 활발히 도모되지 못했다(이규일, 2013). 스포츠 창직의 경우, 어린 학생들에게 있어 다방면의 사고를 가능하게 하였고, 이후 스포츠 산업 등 부가가치 창출에도 긍정적인 기여를 할 수 있는 부분으로 학교체육에서 충분히 활용할만한 교육 소재가 될 수 있을 것이다. 또한 2022 개정 체육과 교육과정에서도 강조된 창의적 사고를 통한 신체활동 역량 함양(교육부, 2022b) 측면에서도 유용하게 활용될 수 있을 것이다.

다. 스포츠 진로 탐구

4차 산업혁명 시대의 융·복합적 특성을 반영한 새로운 ‘체육 진로’를 탐색해보는 경험을 제공하기 위하여 한국체육진로교육협회 소속 전문 강사를 초청하여 ‘스포츠 진로와 직업’이라는 주제로 특강을 실시하였다. 4차 산업혁명 시대의 미래가치를 4가지로 분류(일반, 유망, 기회, 도전)하고, 가치별 직업을 유목화한 ‘체육 진로 직업카드’를 활용하여 관련 직업을 퀴즈로 탐색하며 필요한 역량을 알아보았다. 엘리트스포츠에 국한된 스포츠 진로의 관점에서 벗어나 다양한 직업군에 대한 비전을 탐색하고 진로인식의 안목을 넓히는 기회가 되었다.

생각보다 체육과 관련된 직업이 많아서 놀랐다. 평소엔 익숙하게 생각했던 일이 어떤 사람들에게는 직업과 희망이라는 걸 느낄 수 있었다. 이번 활동으로 인해 체육에 더 많은 관심을 가질 수 있었고, 더 많은 것을 알게 되었다. 이런 활동은 드물지 않아 즐거운 추억이었다.
(6학년, 여, 김윤수 소감문)

다양한 체육 관련 직업을 알게 되었어요. 제가 원래 알고 있던 직업은 프로선수나 감독, 해설위원 정도였는데, 그것보다 10배는 많은 직업이 있다는 게 놀랐고, 수업을 듣고 훈련용 소프트웨어 개발자라는 직업에 관심을 갖게 되었어요. (6학년, 남, 유재현 면담)

아직까지 초등학생에게 스포츠 진로는 생소한 분야로 인식된다. 관련 연구물도 중고등이나 대학교 급에 비해 충분히 이루어지지 않았다. 유정애(2017)는 그동안 우리나라가 체육에 소질 있는 학생을 ‘운동선수’라는 제한된 진로로 국한하여 교육해온 현실을 지적하고, 체육 분야의 다양한 진로에 대하여 탐색하고, 설계, 체험할 수 있는 교육적 기회를 조기에 제공하여야 한다고 주장하였다. 위의 인용 자료처럼 학생들은 스포츠 진로 교육을 통해 다양한 직업에 관심을 갖게 되는 기회를 가질 수 있었다. 초등학생을 대상으로 한 스포츠 진로 교육이 더 활발하게 이루어질 수 있도록 관련 자료를 제공하는 등 제반 여건이 마련될 필요가 있을 것으로 사료된다.

3. 스포츠 가치(Invaluableness) 강화를 위한 운영 사례 및 효과

가. 마음으로 보는, 마음으로 읽는 스포츠

스포츠 리터러시는 스포츠를 잘 하는 것만이 최고가 아닌, 잘 아는 것과 잘 느끼는 것까지 포함하는 개념으로 읽기, 쓰기, 보기, 말하기, 그리기 등 인문적 체험 활동을 통해 스포츠 향유를 확장하는 것을 강조한다(최의창, 2023). ‘G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽’에서는 학생들로 하여금 승자독식의 경쟁 지향적 스포츠 문화에서 벗어나 공존, 도전, 협력적 경쟁 등 스포츠의 본질적 가치를 생활화함으로써 페어플레이와 스포츠맨십을 실천하는 민주시민으로서의 건강한 자아를 기르고자 하였다. 이를 위해 모든 학생들이 차별과 편견 없이 스포츠를 누리면서 도전과 노력, 배려와 존중, 협력과 연대, 공정과 공존의 스포츠 가치를 간접적으로 배울 수 있도록 클럽별로 관련 스포츠 영화 3편(보는 스포츠)을 선정하여 함께 감상하고 스포츠클럽 활동에서의 실천을 다짐하였다. 아울러 경쟁지향적 체육 문화에서 벗어나 인간 존엄성의 바탕 위에 스포츠의 긍정적 가치를 이해할 수 있는 관련 도서 6권과 버추(virtue) 카드로 독서 수업을 진행하여 사람과 사람이 존중하고 공존할 수 있는 스포츠 문화를 조성하도록 하였다.

운동 선수가 보기에는 마냥 멋져 보이지만, 그 뒤에 고된 훈련과 노력, 그리고 실패의 경험이 쌓여야 결국 바라는 좋은 결과로 이어질 수 있다는 것을 느꼈다. 극중 신체적 장애를 갖고 선수로 살아가는 어떤 이의 모습을 보며 그 분은 더 큰 노력으로 그 자리에 있었겠구나 싶었다.

(5학년, 여, 이서현 감상문)

처음에는 등수를 의식하고 뛰던 제이크가 주변 경치도 보며 등수를 중요시 하지 않고 재밌게 경기를 하는 장면이 인상깊다. 나도 등수보단 경기를 즐겨야겠다. (6학년, 남, 김재훈 감상문)

나. 통합체육수업을 통한 더불어 하나 되기

연구 학교에는 2개의 특수학급이 운영되고 있으며, 학년별로 다양한 특수교육대상학생이 10명 내외 재학하고 있다. 장애 친구들과 비장애 친구들이 함께하는 신체활동 수업을 통해 ‘틀림’이 아닌, ‘다름’을 이해하는 인식 변화를 도모하고, 학교스포츠클럽 소속 학생들이 장애공감문화를 선도적으로 실천하는 리더가 될 수 있도록 지역의 전문교육기관과 연계한 통합체육수업을 3회기 진행하였다. 사전 협의를 통해 ‘G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽’ 소속 학생들이 또래 도우미로서 적극 조력하도록 지원하였다.



[그림 4] 스포츠 가치 제고를 위한 통합체육수업 운영 모습

통합체육은 체육수업 중에 통합교육을 지향하는 것으로 장애학생과 비장애학생이 동일한 환경에서 함께 참여하는 것을 뜻한다(정현철, 제성준, 2021). 장애인에게 신체활동이 재미 이상의 생리적, 심리적 가치를 가지고 있음(대한장애인체육회, 2023)에도 불구하고, 통합체육수업을 통해 장애학생들이 얻는 이점은 많지 않은 실정이다(이인경, 김권일, 2005). 그러나 학교스포츠클럽-통합체육 연계와 같은 긍정적 행동지원과 처방에 따라 그 이점은 충분히 확대할 수 있음(이동철, 이재원, 2011)을 확인할 수 있었고, 스포츠를 매개로 하여 다양한 친구들과 더불어 살아가는 인식을 제고할 수 있었던 소중한 기회가 되었다.

다. G.R.I.T.+ 시상식을 통한 페어플레이 평가

교육적 활동에 대한 평가는 반성의 의미와 더불어 다음 계획을 위한 중요한 자료가 된다는 점에서 의미가 있다. ‘Sports for All’이라는 학교스포츠클럽의 기본 정신을 되새기며 1년간 ‘페어플레이’와 ‘스포츠클럽’을 가장 잘 구현하며 클럽 활동에 참여한 학생들에게 ‘아름다운 G.R.I.T.+’상을 수여하는 평가수료식을 진행하였다. 한 해 동안 성장한 자신의 모습을 돌아보며 소감문을 작성하고, 또래 추천 의견을 반영하여 수상 대상자를 선정하였다. 대상자 뿐만 아니라 추천자 또한 함께 격려함으로써 서로 존중하고 공존하는 상생의 태도를 함양할 수 있도록 노력하였다.

우리가 약한 팀이 아닌 얼마든지 우승의 문을 열 수 있었던 팀이라는 것을 보여줄 수 있는 마지막 경기에 참여할 수 있는 기회를 주셔서 매우 행복했다. 가장 기뻐했던 순간은 우리 팀에게 온 가장 큰 위기를 형들과 친구들과 함께 극복했던 순간을 지금도 잊을만큼 행복했다.
(5학년, 남, 김민제 소감문)

러닝클럽을 하면서 달리기가 재밌던 것을 처음 알았어요. 마라톤을 하면서 내가 4km나 뛸 수 있는 게 신기하고 자신감도 생겼어요. 그리고 달리기로 친구들과의 사이도 좋아진 것 같아서 또 하고 싶어요. (6학년, 여, 박윤설 면담)

4. 스포츠 기능·기술(Technic & Technology) 강화를 위한 운영 사례 및 효과

가. 체력 및 운동 기능을 향상하는 학교스포츠클럽

학교스포츠클럽의 주요 목적은 학교체육진흥법에 명시된 바와 같이, 많은 학생들이 신체활동 프로그램에 참여함으로써 체육활동 기회를 확대하는 것에 있다. 운동을 비록 잘 하지는 못해도, 좋아하고 즐길 수 있는 학생들이 참여할 수 있도록 하는 장을 마련함으로써 ‘누구나 스포츠의 주인공’이 될 수 있도록 하는 것이 필요하다. ‘G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽’에 참여한 100명의 학생들은 최소 1개에서 많게는 4개 클럽까지 활동을 하면서 움직임 욕구 충족은 물론 체력과 운동 기능 향상에도 좋은 영향을 받고 있었다.

러닝부에서도 자세를 많이 배워서 팝스에 효과가 있었던 것 같다. 작년에는 60몇 개로 2등급 나왔는데, 이번에는 1등급보다 조금 더 많은 100개나 뛰었다. 확실히 예전보다 체력도 좋아지고 체력을 사용하는 방법을 알아서 더 는 것 같다. 일주일에 2번 밖에 못해서 너무 아쉽다.

(6학년 여, 김은서 소감문)

축구와 러닝클럽을 하면서 잘 뛸 수 있는 법과 공을 잘 찰 수 있는 법을 배웠다. 친구들과 함께 뛰는 것도 낭만이라서 너무 좋았다. 아침마다 학교에 가서 운동하는 시간이 기다려졌다.

(6학년 여, 김다나 소감문)

학교스포츠클럽은 체력 및 운동 수행능력(문규진, 2010) 뿐만 아니라, 초등학생의 신체적 자기효능감과 학교행복감에도 긍정적인 영향을 미친다는 연구 결과(안혜진, 2014)와도 맥락을 같이 한다. 또한 CSPAP의 적용 효과 측면에서도 이진형, 백준형(2021)이 보고한 바와 같이 신체활동량 증가, 건강체력 및 기초 운동 능력 향상, 과제 수행 행동 및 신체활동 즐거움에 유의미한 상관 관계가 있음을 확인할 수 있었다.

나. 에듀테크를 활용한 학교스포츠클럽 운영

2022 개정 교육과정에서는 학생들의 디지털 소양 함양을 위해 “디지털 기반 학습이 가능하도

록 교육공간과 환경을 조성”할 것을 권고하고 있다(교육부, 2022a, p. 11). 본 연구에서는 학생들이 학교스포츠클럽에 참여하는데 있어서 다양한 유형의 에듀테크를 접목한 교육 방법을 확인할 수 있었고, 학생들로부터 긍정적 효과를 볼 수 있었다. <그림 5>에서 보는 바와 같이 러닝부에서는 러닝앱과 연동된 스마트 밴드를 활용하여 활동 기록 및 누적 달리기 거리를 확인하도록 하였다. 기초체력향상부에서는 교육부에서 개발한 ‘메타스포츠 SCHOOL-온라인체육교실’ 앱을 활용하여 학생들이 자신의 동작을 분석하고, 과제 성공 시에는 포인트 획득을 통해 자신의 가상 캐릭터(아바타)를 꾸밀 수 있도록 설정하여 체력 향상 수업에 대한 학생들의 흥미와 참여도를 이끌어내기에 적절하였다. 또한, ‘ACTIVE ARCADE’라는 무료 어플리케이션을 활용하여 미세먼지, 우천시 등 실외 활동이 어려운 상황에서 다양한 신체활동을 수행할 수 있도록 환경을 마련하고 있었다. 이 앱의 장점은 스마트 기기만 있으면 언제 어디에서든 다양한 수준의 신체활동(14가지 프로그램 제공)에 참여할 수 있다는 점이다(안형진, 2022).

이 밖에도 핑커벨, 카훗 등 퀴즈게임 기반 학습플랫폼을 활용하여 스포츠 규칙과 전략을 학습하고, 경기에서 점수 카운트를 위한 점수판 앱 활용, 학생 및 학부모와 소통을 위한 클럽별 밴드 운영 등 다양한 디지털 기반 환경을 조성하여 학교스포츠클럽의 운영 효율성을 높이기 위한 노력을 확인할 수 있었다.

메타스포츠 앱으로 아바타기르기를 했는데, 생각보다 잘 안 키워져서 힘들었지만 운동하는만큼 보람을 느낄 수 있어서 더 열심히 하게 되었던 것 같아요. 과제를 성공해야 포인트를 받을 수 있어서 더 집중하게 되었어요. (5학년 여, 유하림 면담)



[그림 5] 에듀테크를 활용한 학교스포츠클럽 운영 모습

IV. 결론 및 제언

유소년기에 신체활동에 참여할수록 신체활동이 활발한 성인이 될 가능성은 높다(Schneider & Lounsbury, 2008). 전염병, 기후 위기, 학업 부담 등 여러 가지 위기 요소들이 학생들의 활발한 신체활동 환경을 둘러싸고 있지만, 이는 범국가적 차원의 아젠다를 통해 충분히 극복해 나갈 수 있는 과제임이 분명하다(Raiola & Domenico, 2021). 이에 본 연구에서는 유·청소년기의 신체활동 활성화를 위해 여러 나라에서 운영하고 있는 포괄적 학교체육 프로그램(CSPAP)을 국내 학교스포츠클럽 운영으로 접목하고 있는 한 초등학교의 사례를 탐구하고자 하였다. 연구 참여 학교는 CSPAP Framework(CDC, 2013)을 채택하여 5가지 요소인 체육교육(Physical Education), 아침시간 및 방과후 신체활동(Physical Activity Before and After School), 일과중 신체활동(Physical Activity During School), 교직원 참여(Staff Involvement), 부모와 지역사회 참여(Family and Community Engagement)를 모두 적용하여 ‘G.R.I.T.+ 학교스포츠클럽’ 운영 계획을 수립하고, 2023년 3월부터 11월까지 운영한 사례 및 학생들에게 미친 긍정적 효과를 탐색하였다.

연구 결과는 크게 스포츠 태도, 지식, 가치, 기능 및 에듀테크 분야로 나누어 제시하였다. 먼저 스포츠 태도 측면에서 학생들은 학생 주도성 함양, 또래 스포츠 리그 운영을 통한 참여 태도 증진, 여학생 체육활동 활성화라는 긍정적 효과를 발견하였다. 스포츠 지식 측면에서는 독서와 토론을 통한 스포츠 지식 채우기, 스포츠 창직 공모전 참가를 통한 창의성 및 탐구력 향상, 스포츠 진로 탐구를 통한 진로인식 확장 등의 성과를 이루었다. 또한 스포츠 가치 측면에서 보는 스포츠, 읽는 스포츠를 활용하여 스포츠 리터러시를 높이고, 통합체육수업으로 더불어 살아가는 가치 체험하기, G.R.I.T.+을 통해 페어플레이 평가 등의 경험을 쌓았다. 마지막으로 스포츠 기능과 기술 관점에서는 체력 및 운동 기능의 향상, 에듀테크를 활용한 학교스포츠클럽 운영의 가능성을 확인할 수 있었다.

본 연구를 마무리하며 CSPAP 관점에서의 학교스포츠클럽 활성화를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, CSPAP을 접근하는 주체를 다양화하여 거시적 맥락에서 학교체육의 활성화를 도모할 필요가 있다. Martelaer & Theeboom(2006)은 정과의 체육에서 학교(school)와 지자체(municipality), 스포츠클럽(sport club)이 상호보완적으로 작용한다고 하였다. 우리나라의 학교스포츠클럽 제도는 비슷한 맥락에서 학교 및 교육청(지자체 포함)과 밀접한 관련을 맺고 있으나 실질적 운영은 학교에서 전담하고 있는 상황이다. 체육을 넘어선 교육의 관점에서 학교스포츠클럽이 소수만을 위한 혜택이 아닌, 보다 많은 학생들이 교육적 성장을 이루어낼 수 있는 장으로 거듭나기 위한 정책 협의체의 구성과 지원이 필요하다.

둘째, 단위 학교 안에서 CSPAP이 활성화 될 수 있도록 ‘교육활동지원공동체’(이재용, 최준섭,

권용준, 김기홍, 이세중, 2022)를 성장시킬 수 있는 조처와 관련 연구가 필요하다. 교사학습공동체는 지금까지 많은 연구들을 통해 그 긍정적 효과가 검증되었다. 최근에는 이와 관련하여 공동성과 학생 중심 수업의 관점에서의 연구(고미령 외, 2021)로 까지 발전을 거듭하고 있다. CSPAP은 이진형, 백준형(2021)이 제시하였듯, CSPAP을 이끌 수 있는 리더도 중요하지만, 하나의 학교 문화로 자리 잡기 위해서는 학교조직 안에서의 효율성을 최대한으로 이끌 수 있는 ‘교육활동지원공동체’의 역할을 탐구하고 제언함으로써 공동 프로젝트에 대한 책임감과 협력적 소통(김영후, 2022)을 높이는 데 기여하는 후속 연구가 필요할 것으로 사료되는 바이다.

※ 논문 투고일: 2023. 12. 31. ※ 논문 수정일: 2024. 2. 19. ※ 게재 확정일 : 2024. 2. 28.

〈참고문헌〉

- 고미령, 김은서, 정지원, 조운영, 손현탁, 김남균(2021). 학교 안 교사학습공동체에서 교사들은 무엇에 주목하는가? **학교와 수업 연구**, 6(2), 75-98.
- 교육부(2022a). **초·중등학교 교육과정 총론**. 교육부 고시 제2022-33호 [별책 1]. 세종: 교육부.
- 교육부(2022b). **체육과 교육과정**. 교육부 고시 제2022-33호 [별책 11]. 세종: 교육부.
- 교육부(2023a). **학교체육 활성화 추진 계획**. 세종: 교육부.
- 교육부(2023b). **제10차 사회관계장관회의**. 교육부 보도자료. 세종: 교육부.
- 김영후(2022). 교사학습공동체를 통한 음악교사의 연주 활동 경험에 대한 현상학적 연구. **학교와 수업 연구**, 7(1), 51-74.
- 김정희, 김재운(2017). 초등학교 여학생 주도형 스포츠클럽 참여 경험에 따른 체육 인식 및 태도 변화. **한국체육학회지**, 56(5), 31-41.
- 남운호(2021). 신체활동 증진을 위한 스포츠교육학의 새로운 지평: 포괄적 학교체육 프로그램. **한국융합학회논문지**, 12(5), 227-237.
- 대한장애인체육회(2023). **2022년 장애인 생활체육조사 결과보고서**. 세종: 문화체육관광부.
- 문규진(2010). 초등학생의 방과후 학교 스포츠클럽활동이 신체적 자기개념, 심리적 안녕감 및 운동수행능력에 미치는 영향. **한국초등체육학회지**, 16(1), 67-77.
- 박용남(2018a). **인성친화적 학교문화 조성을 위한 포괄적 학교체육 운영 사례 연구**. 서울대학교 박사학위청구논문.
- 박용남(2018b). 국외 포괄적 학교체육 프로그램의 특징과 시사점 탐색. **한국스포츠교육학회지**, 25(2), 1-15.
- 박용남, 윤기준(2019). 체육수업 전문성에서 학교체육 전문성으로: 초등체육교사 전문성 개념의 외연 확장. **한국초등교육**, 30(2), 53-64.
- 박현우(2013). 스포츠세계에서 창의성의 의미 연구. **움직임의 철학: 한국체육철학회지**, 21(3), 21-42.
- 서울특별시교육청(2023). **2023학년도 스포츠 창직 아이디어 공모전 계획**. 서울: 서울특별시교육청.
- 안형진(2022). **체육 교사의 좌충우돌 에듀테크 활용 수업 이야기**. 경기: 교육과학사.
- 안혜진(2014). **학교스포츠클럽 활동이 초등학생의 신체적 자기효능감 및 학교행복감에 미치는 영향**. 한국체육대학교 석사학위청구논문.
- 유정애(2017). 미래를 대비한 스포츠 진로교육의 방향 및 과제. **스포츠과학**, 140, 10-15.
- 이규일(2013). 체육과 창의성 수업 방향 및 체제 탐색. **한국스포츠교육학회**, 20(3), 75-101.
- 이동철, 이재원(2011). 학급차원의 긍정적 행동지원이 통합체육수업 시 장애학생의 수업행동, 교사와의 상호작용, 신체활동에 미치는 효과. **한국특수체육학회지**, 19(3), 33-48.
- 이인경, 김권일(2005). 장애학생의 체육수권(體育受權) 보장을 위한 과제. **한국특수체육학회지**, 13(4), 1-19.
- 이재용, 최준섭, 권용준, 김기홍, 이세중(2022). 미래형 혁신학교의 행정혁신을 위한 교육활동지원공동체 운영 방안 탐색. **학교와 수업 연구**, 7(1), 141-177.
- 이진형, 백준형(2021). 포괄적 학교-기반 신체 활동 프로그램(CSPAP)에 대한 체계적 문헌 분석. **한국초등체육학회지**, 27(2), 95-117.
- 정현철, 제성준(2021). 통합체육 수업 개선을 위한 경험에 관한 협력적 자문화기술지. **한국체육**

교육학회지, 25(4), 149-162.

최의창(2018). *스포츠 리더러시*. 서울: 레인보우북스.

최의창(2023). *스포츠 페다고지*(제2판). 서울: 레인보우북스.

Cale, L., Harris, J., & Chen, M. H. (2014). Monitoring health, activity and fitness in physical education: Its current and future state of health. *Sport. Education and Society*, 19(4), 376-397.

Centers for Disease Control and Prevention. (2013). *Comprehensive school physical activity programs: A guide for schools*. GA: U.S. Department of Health and Human Services.

Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (2nd ed.). London: Sage.

Martelaer, K., & Theeboom, M. (2006). *Physical education and youth sport*. In D. Kirk, D. Macdonald, & M. O'sullivan (Eds.). *The handbook of physical education* (pp. 652-664). London: Sage.

Mayring, P. (2002). *Qualitative Content Analysis*. In U. Flick, E. v. Kardorff and I. Steinke (Eds.). *Qualitative Research: Handbook*. London: Sage.

Patton, Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed). CA: sage.

Raiola, G., & Domenico, F. (2021). Physical and sports activity the COVID-19 pandemic. *Journal of Physical Education and Sport*, 21(1), 477-482.

Schneider, H., & Lounsbery, M. (2008). Setting the stage for lifetime physical activity in early childhood. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 79(6), 19-23.

SHAPE America (2015). *Appropriate practices in school-based health education* [Guidance document]. Reston, VA: Author.

Wolcott, H. F. (1994). *Transforming qualitative data: Description, analysis, and interpretation*. CA: Sage.

〈Abstract〉

A Case Study on the School Sports Club based on a Comprehensive School Physical Activity Program

Jang, Kyunghwan¹

This study is a case study on the managing of a elementary school sports club based on the Comprehensive School Physical Activity Program (CSPAP). This study was conducted to explore the possibility of applying CSPAP to school sports clubs in a situation where the activation of students' physical activities is being dealt with as a national agenda. The participating school is a elementary school located in Seoul, and research data were collected and analyzed inductively through journals, writing materials, and interviews with 100 students in the 5th and 6th grades who participated in the school sports club. The school sports club managing plan of the participating school was organized based on the CSPAP framework (CDC, 2013), and the study results were suggested based on the implementation results for 8 months from April to November 2023. The research results were divided into sports attitudes, sports knowledge, sports values, sports skills, and technology, and presented as effects obtained through school sports clubs for each theme. Through this, the possibility of managing a school sports club based on CSPAP was confirmed. Also, diversifying the CSPAP related organization, and the necessity of an education support community for activating CSPAP within a school was suggested.

Keywords : comprehensive school physical activity program, school sport club, case study, elementary physical education

1. Teacher, Seoul Okjeong Elementary School, skylub@snu.ac.kr