

2급 생활스포츠지도사

2026 스포츠사회학 시험 대비 특강

이경은

이경은

lifesport@yonsei.ac.kr

- 체육학, 스포츠의학과 학사 졸업
- 스포츠사회학 석사 졸업
- 스포츠응용산업학과 평생스포츠 박사 수료
- 연세대학교, 순천향대학교, 한국방송통신대학, 단국대학교 평생교육원강사
- 前) 이파마스터 스포츠사회학 강사
- 前) 국제대학스포츠연맹 FISU 학생위원, 성평등위원
- 용감한 북스 생활스포츠지도사 이론+문제 저자

- 생활스포츠지도사 필기시험 꿀팁 소개
- 스포츠사회학 강의
- 2025 스포츠사회학 기출 해설

꿀팁

- 시험은 배운 순서대로, 단원 대로 출제되지 않는다
→ 문제 위에 단원 적기
- 모르는 게 있다면 표시하고 일단 넘어가자
- 문제 속 학자 이름에 매달리지 말자
- 사례, 보기 문제 핵심 키워드에 체크하기
- 오답노트 정리 → 어느 단원이 부족한지 분석하기
- 5과목 개념정리 한 공책으로 단권화 시키기



꿀팁

- 기출문제는 Kspo 체육지도자 홈페이지에!
- <https://sqms.kspo.or.kr/exam/wrQnaList.kspo>
- 들어가기 전에 5개년 풀어보기!



2025년도 2급류 체육지도자

필기시험 문제지

(2급 전문 / 2급 생활 / 2급 장애인 / 유소년 / 노인)

시험일시	2025. 4. 26. (토) 10:00 ~ 11:40
------	-----------------------------------

유의사항

2급 전문, 2급 생활 자격증 응시자: 선택과목 중 5개 과목 선택 (필수과목 없음)
2급 장애인 자격증 응시자: 선택과목 중 4개 과목, 필수과목 중 특수체육론 선택
유 소 년 자 격 증 응 시 자: 선택과목 중 4개 과목, 필수과목 중 유아체육론 선택
노 인 자 격 증 응 시 자: 선택과목 중 4개 과목, 필수과목 중 노인체육론 선택

과목코드 및 페이지

선택과목	스포츠사회학 (과목코드: 11) 1면
	스포츠교육학 (과목코드: 22) 4면
	스포츠심리학 (과목코드: 33) 6면
	한국체육사 (과목코드: 44) 9면
	운동생리학 (과목코드: 55) 11면
	운동역학 (과목코드: 66) 13면
	스포츠윤리 (과목코드: 77) 16면
필수과목	특수체육론 (과목코드: 01) 18면
	유아체육론 (과목코드: 02) 21면
	노인체육론 (과목코드: 03) 24면

내가 시험 보는 과목
페이지 미리 접어두기

1강 스포츠사회학의 이해

2강 스포츠와 정치

3강 스포츠와 경제

4강 스포츠와 교육

5강 스포츠와 미디어

6강 스포츠와 사회계층

7강 스포츠와 사회화

8강 스포츠와 일탈

9강 미래사회의 스포츠

정치, 경제, 교육 등 사회영역과의 관계 파악
개념- 원인- 과정- 해결방안 및 제도

스포츠사회학 출제 경향

과목	2018	2019	2020	2023	2025
1 이해	2	2	2	1	3
2 정치	2	2	1	3	3
3 경제	2	2	2	2	1
4 교육	2	1	1	1	2
5 미디어	3	2	2	3	2
6 계층	2	2	5	3	2
7 사회화	3	4	1	4	3
8 일탈	3	3	3	3	2
9 미래사회	1	2	3	1	2

이론 &
보기 문제

- 타 과목에 비해 단원마다 모두 비슷하게 출제되는 편 → 문제 위에 **단원 적기**
- 그러나, 각 단원마다 자주 출제되는 개념은 있음 → 단원 별로 **중요 개념 정리하기**

스포츠사회학 . 1단원 스포츠사회학의 이해

1. 스포츠사회학의 의미

- 스포츠와 사회의 관련성에 초점을 둔 사회학의 하위분야
- 스포츠 현상에 사회학 이론과 연구방법을 적용하여 연구
- 스포츠의 맥락에서 인간의 ()의 법칙을 규명하는 학문

2. 스포츠의 사회적 기능

사회 정서적 기능 (정화)	공격적 충동, 긴장, 갈등 및 그에 따른 욕구 불만 등 잉여 에너지를 발산 계기 제공 () 즐거움을 추구하는 관중들에게도 누적된 감정을 방출할 수 있는 기능
사회통합 기능	결집력, 일체감, 유대감, 통일성 형성 → 사회의 시스템들이 효율적으로 유지
사회화 기능	신념, 가치, 규범 등 사회적 가치 배움 → 스포츠맨십, 페어플레이 정신, 우수한 시민 정신 함양
★사회통제 기능	정치, 경제, 사회 등 국가적인 문제에 대한 관심을 분산시키기 위해 ()의 목적으로 이용

3. 근대스포츠의 특징 (앨런 거트만, 1978)

세속화	개인의 성취, 명예, 경제적 이득 등 세속적인 측면이 강조됨
평등화	스포츠에 참여할 수 있는 기회가 모두에게 균등함
전문화	포지션과 역할이 분화됨
합리화	합리적인 의사결정과 규칙을 통해 진행
관료화	스포츠를 관리하는 체계가 고도화되어 있음
수량화	거리, 시간, 점수 등 표준화된 점수 및 장비를 사용
기록화	근대스포츠는 기록을 세우고 깨뜨리는 것을 중요시함

4. 스포츠와 사회관계 이론

구조기능주의	스포츠는 사회구성원을 결속시키고 일체감을 조성, 갈등 발산의 기회 (긍정적)
갈등이론	지배집단은 스포츠를 통해 자신의 이득을 취하고자 한다. (부정적)
비판이론	구조기능주의와 갈등이론의 대안, 중간지점 (추상적, 모호)
상징적상호작용론	인간의 상호작용에 초점을 두고 있어 스포츠 집단, 사회화, 일탈 등을 연구하는데 적합 (개인적)

1. 스포츠의 정치적 속성 (에티즌 & 세이지)★

- 스포츠 참여자는 특정 사회 조직을 대표하며, 그 조직에 대한 강한 충성심을 지님
→ 국제경기에서 승리는 정치적, 경제적, 군사적 우월성 표출의 수단
- 스포츠 조직의 고도화 및 체계화 과정에서 권력과 자원의 분배(투쟁) 발생
→ 스포츠 조직에서 다양한 갈등 발생

스포츠와 정치의 결합은 정부기관이 개입되었을 때 더욱 명백하게 발생

→ 스포츠 조직 및 구단의 조세 감면 혜택

- 스포츠와 정치는 상호관계를 형성
→ 스포츠를 통한 정치적 외교

스포츠의 제도적 특성에 기인

→ 보수적인 질서 유지 및 정치체계 강화

1. 정치가 스포츠를 이용하는 방식

상징	스포츠 경기에서 선수의 유니폼 부착된 국기, 지명은 그 국가의 ()라는 것을 대표함 예) 국가연주, 국기 게양, 국가대표 유니폼
동일화	대중은 선수나 팀을 자신과 ()시키는 태도를 형성 예) 지역연고제, 관중난동
조작	<ul style="list-style-type: none">• 정치인의 비리, 부정 등을 은폐하기 위해 스포츠를 이용• 상징과 동일화의 효과를 극대화시키기 위해 개입• 체제유지를 위해 여론 통제 및 조작 예) 프로스포츠 출범

2. 국제정치에 있어 스포츠의 이용

- 정치적 도구로서 () 수립의 기회 제공
- 국가 선전 및 경쟁력 공개의 장, 국위선양
- 국가 침략적 공격성 배출
- 국내의 사회·정치적 문제를 반영하는 반사경
- 외교적 항의

1. 상업주의 스포츠 출현의 조건 및 배경

- 자본주의적 시장 경제 체제
- 인구 밀도가 높은 대도시
- 체육시설 구축을 위한 자본의 집중
- 소비문화의 발전 정도
- 교통과 통신의 발달 정도

산업화
도시화
교통통신의 발달

2. 상업주의에 의한 스포츠의 변화

스포츠의 구조	재미를 위해 (), (), 프로그램 구성의 변화 예) 광고시간 삽입, 농구 3점슛 및 쿼터제, 배구 랠리포인트, 테니스 타이브레이크
스포츠의 내용	경기 자체보다 득점, 승리와 같은 ()적 요소를 중시 심미적 가치 < 영웅적 가치 (스타성)
스포츠의 조직	스포츠 경기의 (): 대중매체, 구단주, 후원자의 지원으로 개최, 영향력 ↑ 이익 창출을 위한 흥미 유도

1. 스포츠의 교육적 기능

기능	내용
전인교육	학업활동 장려, 사회화 촉진
사회통합	학교 내 통합, 학교와 지역사회 통합
사회선도	남녀평등 교육, 장애인의 적응력 배양
교육목표 훼손	승리지상주의, 일반 학생의 참가기회 제한, 성차별
부정행위 조장	스포츠의 상업화, 위선과 착취, 일탈 조장
편협한 인간 육성	독재적 코치, 비인간적 훈련

2. 학원스포츠 문제 개선방안

학생선수의 학습권 보장	<ul style="list-style-type: none"> • 최저학력제 • 주말리그제 • 학력증진 프로그램
운동부 운영의 제약 극복	<ul style="list-style-type: none"> • 운동부 지도자 처우 개선 • 학교운동부 운영 투명화 • 학생선수의 입시비리 척결

1. 스포츠미디어의 이론

- 매체 이론 (학자:)

: 매체가 지닌 정의성, 수용 방법에 따라 핫·쿨매체로 구분



핫 매체 스포츠	<ul style="list-style-type: none"> • 정적 스포츠, 개인스포츠 • 기록 스포츠, 공격과 수비가 구분된 스포츠 • 스포츠의 정의성 높음 (논리적, 사전계획, 적절) <p>ex) 골프, 스키, 레슬링, 볼링, 씨름, 수영, 야구, 검도</p>
쿨 매체 스포츠	<ul style="list-style-type: none"> • 동적 스포츠, 팀 스포츠 • 득점 스포츠, 공격과 수비가 구분되지 않은 스포츠 • 관람자의 감각몰입성 높음 <p>ex) 농구, 축구, 하키, 배구, 미식축구, 핸드볼, 경마</p>

- 개인차 이론

: 각자의 가치관이나 행동양식 등 ()에 따라 정보를

받아들이고 해석하며, 그로 인해 나타나는 결과가 달라짐

(미디어가 충족시킬 수 있는 4가지 욕구)



인지적 욕구	스포츠에 대한 정보전달 기능 (전략, 순위 등)
정의적 욕구	스포츠 참여에 대한 즐거움, 흥미, 감정적 경험 제공
통합적 욕구	친화, 사회적 경험, 공동체 의식, 사회 통합
도피적 욕구	욕구불만, 좌절 등 감정 정화 기능

스포츠사회학 . 5단원 스포츠와 미디어

- 사회범주이론: 스포츠 환경에서 스포츠 소비 형태 및 변화 등 수용 양식은 사회범주에 따라 달라짐
(같은 동네 살면 비슷한 스포츠 관람)
- 사회관계이론: 한 개인의 스포츠 수용 및 소비 형태는 중요타자의 가치, 행동에 의해 영향을 받음
(부모가 응원하는 구단 자식에게도 영향)
- 문화규범이론: 대중매체는 현재의 사상 또는 가치를 선택적으로 강조하며 개인의 행동이나 생각에 영향을 줌

2. 스포츠와 미디어의 상호작용 관계

스포츠 → 미디어	미디어 → 스포츠
<ul style="list-style-type: none">• 다양한 미디어 콘텐츠 제공 (SPOTV, 골프채널 등 전문 채널)• 스포츠 보도의 위상 향상• 미디어 기술의 발달 (클로즈업, 다시보기, 느린화면)	<ul style="list-style-type: none">• 스포츠에 대한 관심과 인기 증대• 스포츠의 상품화• 경기 규칙 및 시간의 변경• 스포츠 환경 및 용구의 변화• 스포츠 기술의 향상

스포츠사회학 . 6단원 스포츠와 사회계층

1. 스포츠계층의 특성

사회성	사회와 마찬가지로, 스포츠 조직 내에서도 대우나 보수의 분배가 규범이나 관행에 따라 이루어짐
고래성 (역사성)	일반 사회의 불평등 역사처럼 계층에 따른 스포츠 참여와 관람의 불평등 현상 존재 (성별, 인종에 따른 차이)
보편성	스포츠 계층은 언제 어디에나 존재하고 발견할 수 있는 보편적인 사회문화 현상 (인기 VS 비인기, 팀내 연봉 차이)
다양성	스포츠에는 다양한 계층별 차별 존재 (권력, 재산, 위광 등)
영향성	사회계층에 따라 선호하는 스포츠 참가방식과 유형이 달라짐 (상류층-개인스포츠, 하류층- 개인스포츠)

2. 사회이동의 유형

이동 방향

수직 이동	계층구조 내에서 집단 또는 개인이 지녔던 종전의 계층적 지위에 대한 상하 변화
수평 이동	계층적 지위의 변화가 없는 단순한 자리바꿈

시간적 거리

세대 간 이동	부모의 교육적, 직업적, 수입적 성취와 자녀의 동일한 요인을 비교
세대 내 이동	한 개인의 일생에서 발생하는 사회·경제적 지위의 변화 (경력이동)

이동의 주체

개인 이동	개인의 능력과 노력에 의하여 사회적 상승의 기회가 실현되는 경우 ()를 통한 사회이동의 대부분이 이 범주에 속함
집단 이동	집단이 어떤 계기에 의해 집단적으로 이동하는 현상

1. 스포츠로의 사회화, 스포츠를 통한 사회화 ★

스포츠로의
사회화


개인이 () 혹은 어떤 경로를 통해 스포츠에 입문하여 참가하게 되는 과정

스포츠를 통한
사회화

- 스포츠 활동으로 인해 사회에서의 생존과 성공에 필요한 요소인 가치, 태도, 지식, 행동 등을 학습하는 과정
- 스포츠참가를 통한 사회화의 전이는 스포츠 참가의 정도, 자발성의 여부, 사회화 주관자의 영향력, 참가자의 개인적, 사회적 성향에 따라 달라짐

스포츠 참여

2. 스포츠사회화의 이론

- 사회학습이론: 개인이 사회적 행동을 어떻게 습득하고 수행하는지 밝히는데 목적을 둔 이론 

강화	상과 벌 같은 외적보상을 통해 사회적 역할 습득 (상-행동 지속, 벌-행동 억제)
코칭	사회화 ()에 의하여 새로운 지식과 기능 습득
관찰학습	타인의 행동을 관찰하여 개인의 과제 수행

- 준거집단 이론: 타인이나 다른 집단의 행동, 감정, 태도 등을 자신의 기준 척도로 삼게 된다는 이론
→ 개인의 사회화 과정에 영향을 미침 (ex. 유명 스포츠스타를 보고 따라서 시작함)
- 역할 이론: 한 개인이 사회적 구조 내에서 자신이 맡은 역할을 수행하는 과정에서 사회화가 이루어짐
→ 자신의 지위에 맞는 역할을 수행 (ex.운동선수의 역할-스포츠맨십 준수 + 좋은 성과)

스포츠사회학 . 8단원 스포츠와 일탈

1. 스포츠 일탈

- 부정행위, 약물, 도박, 폭력, 승부조작, 범법행위 등
- 선수 뿐만 아니라 관중 일탈도 존재

낙인 이론	일탈이란 행위 자체는 본래 나쁜 것이 아닌 타인이 일탈이라고 낙인 찍었기 때문에 일탈 발생
전염 이론	군중심리로 일탈현상은 질병처럼 전염됨
수렴 이론	평소 지닌 반사회적 본성이 '군중'이라는 익명성 안에서 표출됨
부가가치이론	지역감정, 인종차별 등 집단행동을 야기하는 다양한 가치들이 조합되어 폭력이 표출됨

★ 아노미 이론: 선수로서의 윤리적 태도와 승리 등 양립 불가한 가치를 동시에 추구할 때 발생하는 갈등 → ()와 () 간의 괴리

	문화적 목표	제도화된 수단	예시
동조주의	수용 0	수용 0	경기 지연 작전, 테크니컬 파울
혁신주의	수용 0	거부 X	금지약물 복용
의례주의	거부 X	수용 0	경쟁 거부
도피주의	거부 X	거부 X	약물 중독
반역주의	수용/거부	수용/거부	사회 운동

1. 스포츠세계화의 변화

- 국제스포츠의 경쟁에서 국가 간의 경쟁이라는 의미는 점차 축소되고, 국제스포츠 조직의 확대를 통해 스포츠 교류 증진
- 교통·통신·전자 분야의 발달은 스포츠 장소 간의 공간적 거리를 무의미하게 만들며, 스포츠 관련 정보를 거래하는 데 드는 비용과 시간이 더 중요해짐
- 국제스포츠 경기에서의 배분 불평등 문제는 많이 개선되었지만 서구스포츠가 전 세계적 스포츠문화 영역으로 확대될 가능성 여전히 존재

2. 스포츠세계화의 원인과 과정

- 제국주의
- 민족주의
- 종교
- 테크놀로지의 진보
- 신자유주의

2급 생활스포츠지도사

2025년 기출해설강의 스포츠사회학 (A형)

스포츠사회학
이경은

1. 스포츠사회학의 주요 연구 영역에 관한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 스포츠 기능 향상의 심리적 기전을 연구한다.
- ② 스포츠 맥락에서 인간의 행위와 상호작용 현상을 연구한다.
- ③ 스포츠 사회 내 규범, 신념, 이데올로기, 환경의 변화를 연구한다.
- ④ 스포츠집단의 유형, 특성, 기능, 구조, 변화 과정을 연구한다.

2. 스포츠의 교육적 순기능에 관한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 사회화를 촉진하여 전인교육 기능을 한다.
- ② 승리지상주의를 학습시켜 사회통합 기능을 한다.
- ③ 장애인의 적응력 배양으로 사회 선도 기능을 한다.
- ④ 여성의 참여 증가를 통한 여권신장으로 사회 선도 기능을 한다.

3. <보기>의 사례에 해당하는 버렐(S. Birrell)과 로이(J. Loy)의 미디어스포츠 수용자의 욕구 유형으로 가장 적절한 것은?

—<보기>—

- NBA 팀의 정보를 얻으려고 인터넷 검색을 한다.
- 스포츠뉴스를 시청하며 이정후 선수가 속한 팀의 경기 결과와 리그 순위를 확인한다.

- ① 인지적 욕구
- ③ 소비적 욕구

- ② 도피적 욕구
- ④ 심동적 욕구

개인차 이론

:각자의 가치관이나 행동양식 등 개인적 특성에 따라 정보를 받아들이고 해석하며,

그로 인해 나타나는 결과가 달라짐

(미디어가 충족시킬 수 있는 4가지 욕구)

인지적 욕구	스포츠에 대한 정보전달 기능 (전략, 순위 등)
정의적 욕구	스포츠 참여에 대한 즐거움, 흥미, 감정적 경험 제공
통합적 욕구	친화, 사회적 경험, 공동체 의식, 사회 통합
도피적 욕구	욕구불만, 좌절 등 감정 정화 기능

4. 국제스포츠이벤트가 지역사회에 미치는 긍정적 영향으로 적절하지 않은 것은?

- ① 도시 브랜드 가치 향상
- ② 사회간접자본 시설의 확충
- ③ 지역사회 구성원의 문화 정체성 약화
- ④ 스포츠 참여 기회 확대 및 건강 증진 효과

5. <보기>의 미래 스포츠 특성에 관한 설명으로 적절한 것을 모두 고른 것은?

—<보기>—

- ㄱ. 노년층 스포츠 참가에 대한 중요성이 증가한다.
- ㄴ. 프로스포츠에서 스포츠과학의 중요성이 감소한다.
- ㄷ. 정보 기술의 발달로 스포츠 참여 형태가 다양해진다.
- ㄹ. 탄소배출을 최소화한 친환경스포츠의 중요성이 증가한다.

- ① ㄱ
- ② ㄱ, ㄴ
- ③ ㄱ, ㄷ, ㄹ
- ④ ㄴ, ㄷ, ㄹ

6. <보기>에서 ㄱ에 해당하는 투민(M. Tumin)의 계층 특성과 ㄴ에 해당하는 베블런(T. Veblen)의 이론은?

<보기>

ㄱ. 민철이는 취미로 골프를 시작하려 했지만, 골프 장비가 비싸서 포기했다. 결국 민철이는 초기 비용이 적게 드는 배드민턴을하기로 했다. 반면, 부유한 집안에서 자란 준형이는 어렸을 때부터 부모님을 따라 자연스럽게 골프를 접할 수 있었고, 현재도 일주일에 한 번은 골프를 하고 있다.

ㄴ. 선영이는 요트에 흥미가 없지만 주변 지인들에게 자신의 경제력을 자랑하려고 요트를 구매했다. 선영이는 지인들과 요트를 함께 즐기면서 자연스럽게 자신의 부를 드러낸다.

- | | <u>ㄱ</u> | <u>ㄴ</u> | | <u>ㄱ</u> | <u>ㄴ</u> |
|---|----------|----------|---|----------|----------|
| ① | 영향성 | 자본론 | ② | 영향성 | 유한계급론 |
| ③ | 역사성 | 자본론 | ④ | 역사성 | 유한계급론 |

7. <보기> 중 스포츠가 미디어에 미친 영향에 해당하는 것으로만 묶은 것은?

—<보기>—

- ㄱ. 탁구공의 색이 흰색에서 주황색으로 변경되었다.
- ㄴ. 월드컵, 올림픽은 미디어 보급 및 확산에 기여하였다.
- ㄷ. 정지 화면, 느린 화면, 클로즈업 등의 방송 기법이 발달하였다.
- ㄹ. 스포츠 관람 인구가 증가하고, 스포츠 활동이 생활의 일부로 확산되었다.

- ① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄹ ③ ㄴ, ㄷ ④ ㄴ, ㄹ

8. <보기>에서 설명하는 스포츠사회학 이론으로 적절한 것은?

<보기>

- 미시적 관점의 이론이다.
- 스포츠 참여 과정에 대한 이해와 하위문화 특성에 관심을 가진다.
- 인간은 사회구조 및 제도에 대해 능동적으로 사고하며 행동하게 된다.

① 갈등이론

② 비판이론

③ 구조기능주의이론

④ 상징적 상호작용론

9. 국제스포츠 사례에 관한 설명으로 옳지 않은 것은?

- ① 1969년 온두라스와 엘살바도르의 월드컵 예선전은 양국의 정치적·사회적 갈등이 격화되는 계기가 되었으며, 이후 무력 충돌로 이어졌다.
- ② 2008년 베이징올림픽경기대회 개최를 앞두고 중국의 티베트 인권 탄압에 대한 국제사회의 비판이 제기되었다.
- ③ 1988년 서울올림픽경기대회에는 모스크바올림픽경기대회와 LA올림픽경기대회의 보이콧 사례와 달리 미국과 소련 등 동서 진영 국가들이 참여하였다.
- ④ 1995년 남아프리카공화국 럭비월드컵경기대회에서는 아파르트헤이트 (apartheid)에 대한 국제사회의 반발로 다수 국가의 보이콧이 발생했다.

10. <보기>의 ㄱ에 해당하는 로버트슨(R. Robertson)이 제시한 스포츠 세계화의 결과와 ㄴ에 해당하는 매기(J. Magee)와 서덴(J. Sugden)이 제시한 스포츠 노동 이주 유형으로 가장 적절한 것은?

—<보기>—

- ㄱ. A 스포츠 업체는 글로벌 브랜드 정체성을 유지하면서 뉴질랜드 럭비 대표팀인 올 블랙스(All Blacks)의 경기 전 의식으로 잘 알려진 마오리족의 하카(haka)댄스를 광고에 포함함으로써 지역 문화를 브랜드 메시지에 자연스럽게 녹여냈다.
- ㄴ. 축구 선수 B는 현재 베트남의 C팀에서 활동 중이다. 그의 관심은 오로지 더 높은 연봉을 제시하는 팀으로 이적하는 것이다. 베트남의 문화를 즐긴다거나 사람과의 관계를 맺는 것에는 관심이 없다. 그는 언제든 떠날 준비를 하고 있다. 이전에 활동했던 중국의 D팀, 사우디의 E팀이 위치한 지역에 오래 머무른 적도 없다.

- | ㄱ | ㄴ |
|----------------------------|------------------|
| ① 세방화(glocalization) | 용병형(mercenaries) |
| ② 세방화(glocalization) | 개척자형(pioneers) |
| ③ 국제적 고립(global isolation) | 용병형(mercenaries) |
| ④ 국제적 고립(global isolation) | 개척자형(pioneers) |

11. <보기>의 사례에 해당하는 머튼(R. Merton)의 일탈행동 유형은?

—<보기>—

- ㄱ. 승리지상주의에 염증을 느껴 선수 생활을 포기하는 경우
- ㄴ. 프로스포츠 선수가 경기력 향상을 목적으로 불법 약물을 복용한 경우
- ㄷ. 스포츠 경기 참가에 의의를 두지만, 경기 성적을 중시하지 않는 경우

- | | <u>ㄱ</u> | <u>ㄴ</u> | <u>ㄷ</u> |
|---|----------|----------|----------|
| ① | 도피주의 | 혁신주의 | 의례주의 |
| ② | 도피주의 | 동조주의 | 의례주의 |
| ③ | 반역주의 | 도피주의 | 혁신주의 |
| ④ | 반역주의 | 동조주의 | 혁신주의 |

12. <보기>의 스포츠 계층 이동 유형과 사례에 관한 설명으로 옳은 것을 모두 고른 것은?

—<보기>—

- ㄱ. 프로야구 선수가 대회에서 부진한 모습을 보여 2군으로 강등된 것은 수직이동의 사례이다.
- ㄴ. 1980년대 프로스포츠 출범 후 운동선수의 지위가 전반적으로 높게 평가받게 된 것은 집단이동의 사례이다.
- ㄷ. 프로배구 선수가 되면서 일용직 노동자였던 부모님에 비해 많은 수입과 높은 명성을 얻게 된 것은 세대 내 이동의 사례이다.
- ㄹ. 고등학교 배구 선수가 전학 간 후에도 같은 포지션으로 활동한 것은 수평이동의 사례이다.

① ㄱ, ㄴ

② ㄷ, ㄹ

③ ㄱ, ㄴ, ㄹ

④ ㄴ, ㄷ, ㄹ

13. 스포츠사회화 이론에 관한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 사회학습이론에서는 다른 구성원의 행동을 관찰학습하여 사회화가 이루어진다고 설명한다.
- ② 사회학습이론에서는 모방, 강화 등을 통해 새로운 행동을 학습하여 사회화가 이루어진다고 설명한다.
- ③ 준거집단이론에서는 구성원이 속한 집단의 규칙을 따르지 않아도 사회화가 이루어진다고 설명한다.
- ④ 역할이론에서는 개인을 무대 위의 특정 역할을 부여받은 배우로 간주하여 그 역할을 수행하며 사회화가 이루어진다고 설명한다.

14. <보기>는 스포츠사회학 수업에서 교수와 학생의 대화이다. ㉠, ㉡에 들어갈 내용으로 적절한 것은?

—<보기>—

학생 1: 최근 테니스와 마라톤이 인기를 끌고 있는데, 사람들이 왜 이런 스포츠에 열광하는지 다양한 사례를 심층적으로 알아보려면 어떤 연구 방법이 좋은가요?

교수: 참여관찰, 심층면담 등으로 자료를 수집하고 해석적인 절차에 따라 원인을 파악하는 (㉠) 방법이 적합해요.

학생 2: 그러면 스포츠 육성 모델에는 어떤 것이 있나요?

교수: 국가별로 다양한 스포츠육성정책을 시행하고 있는데, 그릭스*에 따르면, 스포츠 선진국은 엘리트 스포츠의 성과가 일반시민의 스포츠 참가를 촉진하고, 그렇게 형성된 자원 속에서 다시 우수한 엘리트 선수가 탄생하여 국가이미지 향상에 기여하는 (㉡)을 구축하고 있다고 해요.

* J. Grix(2016)

㉠

㉡

- | | |
|---------|---------|
| ① 질적 연구 | 선순환 모델 |
| ② 양적 연구 | 선순환 모델 |
| ③ 질적 연구 | 피라미드 모델 |
| ④ 양적 연구 | 피라미드 모델 |

15. <보기>의 내용에 해당하는 거트만(A. Guttmann)이 제시한 근대스포츠의 특징은?

—<보기>—

- ㄱ. 인종·성별과 관계없이 누구나 스포츠에 참여할 기회를 동등하게 부여받는다.
- ㄴ. 현대 축구가 발전하면서 점차 수비수, 미드필더, 공격수 등의 포지션이 다양화되었다.
- ㄷ. 현대스포츠 참여자는 신에 대한 숭배가 아니라 기분 전환과 오락, 이익과 보상을 추구한다.
- ㄹ. 국제스포츠연맹은 규칙 제정, 기록 공인, 국제대회 운영 및 관리, 종목 진흥 등의 역할을 담당한다.

- | | <u>ㄱ</u> | <u>ㄴ</u> | <u>ㄷ</u> | <u>ㄹ</u> |
|---|----------|----------|----------|----------|
| ① | 합리화 | 평등성 | 세속화 | 관료화 |
| ② | 합리화 | 수량화 | 전문화 | 세속화 |
| ③ | 평등성 | 관료화 | 세속화 | 전문화 |
| ④ | 평등성 | 전문화 | 세속화 | 관료화 |

16. <보기>의 사례에 해당하는 베커(H. Becker)의 스포츠 이탈 이론은?

—<보기>—

생활체육 배드민턴 동호회에서 신입 회원이 실력이 부족하다는 이유로 민폐 회원이라는 별명을 듣게 되었다. 어떤 회원은 게임에서 그를 배제하거나 눈치를 주었고, 몇몇은 노골적으로 비난했다. 시간이 지날수록 신입 회원은 자신이 정말 방해가 된다고 느끼며 위축되었고, 결국 동호회를 그만두고 운동도 포기하였다.

- ① 중화 이론(neutralization theory)
- ② 낙인 이론(labeling theory)
- ③ 욕구위계 이론(hierarchy of needs theory)
- ④ 인지발달 이론(cognitive development theory)

17. 코클리(J. Coakley)가 제시한 상업주의 스포츠 출현의 사회적·경제적 조건에 해당하지 않는 것은?

- ① 자본주의 시장경제 체제
- ② 스태그플레이션(stagflation)
- ③ 소비가 장려되는 문화 형성
- ④ 인구 밀도가 높은 대도시 형성

18. <보기>의 사례에 해당하는 정치가 스포츠를 이용하는 방법으로 가장 적절한 것은?

<보기>

스포츠는 정치인에게 권력을 강화하는 수단이 되기도 한다. 12.12 군사쿠데타와 5.18 민주화운동을 거치며, 당시 사회는 극도의 불안감과 정권에 대한 불신이 극에 달했다. 정권은 언론을 통제하고 정치적 발언을 통제하려 했지만, 뜻대로 되지 않았다. 그래서 국민의 관심을 돌리고 정권을 유지하기 위해 프로스포츠를 장려했다.

출처: M사, 시사교양(2005.6.)

- ① 상징 ② 조작 ③ 동일화 ④ 전문화

19. <보기>의 사례에 해당하는 스포츠사회화 과정이 바르게 연결된 것은?

<보기>

- ㄱ. 소영이는 '골때리는 그녀'라는 TV 프로그램을 보고 축구에 매력을 느껴 축구클럽에 가입하게 되었다.
- ㄴ. 소영이는 축구에 흥미를 잃어 축구클럽을 탈퇴하였고, 6개월이 지났을 무렵, 친구의 권유로 테니스클럽에 가입하게 되었다.
- ㄷ. 소영이는 테니스 활동을 하며 테니스 규칙, 기술, 매너 등을 잘 숙지한 테니스 동호인이 되었다.
- ㄹ. 소영이는 무릎과 팔꿈치 부상이 잦아지면서 결국 좋아하는 테니스를 그만두게 되었다.

- | | ㄱ | ㄴ | ㄷ | ㄹ |
|---|------------|-------------|-------------|----------|
| ① | 스포츠로의 재사회화 | 스포츠로의 사회화 | 스포츠를 통한 사회화 | 스포츠 탈사회화 |
| ② | 스포츠로의 재사회화 | 스포츠를 통한 사회화 | 스포츠로의 사회화 | 스포츠 탈사회화 |
| ③ | 스포츠로의 사회화 | 스포츠를 통한 사회화 | 스포츠로의 재사회화 | 스포츠 탈사회화 |
| ④ | 스포츠로의 사회화 | 스포츠로의 재사회화 | 스포츠를 통한 사회화 | 스포츠 탈사회화 |

20. <보기>의 사례에 해당하는 사회화 주관자는?

—<보기>—

- ㄱ. 지영이는 배드민턴 동호회 활동을 하는 부모님의 권유로 배드민턴을 시작하게 되었다.
ㄴ. 민수는 동네 주민센터에서 청소년 농구 프로그램 회원 모집 공고를 보고, 직접 센터를 방문하여 등록하였다.

- | <u>ㄱ</u> | <u>ㄴ</u> |
|----------|----------|
| ① 가족 | 학교 |
| ② 학교 | 동료 |
| ③ 동료 | 지역사회 |
| ④ 가족 | 지역사회 |

2급 생활스포츠지도사

2026 스포츠교육학 시험 대비 특강

이경은

1강 스포츠교육의 배경과 개념 출제빈도 ↓


2강 스포츠교육의 정책과 제도 법과 제도 관련, 매해 개정된 사항 (매년 2-3문제)

3강 스포츠교육의 참여자 이해론 출제빈도 ↓ 나오더라도 엄청 쉬움

4강 스포츠교육의 프로그램론 매년 3문제

★ 5강 스포츠교육의 지도방법론 매년 10문제

6강 스포츠교육의 평가론

- 상식적인 해석으로 가능한 부분
- 스포츠교육의 지도방법론
- 전체 점수를 커버할 수 있는 과목
- 스포츠교육의 지도방법론 매년 10문제 이상 출제 
- 법과 제도 문제는 매년 개정되는 내용 알기

1. 스포츠교육의 발전과정

- 19세기 초중반: 체조 중심의 체육
- 19세기 후반~20세기 초: 신체를 통한 교육(신체육)
- 1950년대 이후: 휴먼 무브먼트→체육학 문화 운동의 발달 초석
- 1960년대 이후: 체육학 문화운동으로 학문적으로 체계화 (인간 중심 교육)
- 1970년대 이후: 놀이 교육과 스포츠 교육
- 1990년대 중분~현재: 신체운동학 (골격근 움직임 및 학문의 다양화)

2. 스포츠 교육의 지향점

- 활동 목표와 내용, 방법의 통합화와 다양성
- 노인, 유아 등 다양한 학습자를 대상으로 함
- 학교체육-생활체육-전문체육의 연계를 목적으로 함
- 학습자 개인의 특성과 수준을 고려한 지도

스포츠교육학 . 2단원 스포츠교육의 정책과 제도

1. 학교체육진흥법 2021 ver.

학교운동부 운영(11조)

- ① 학교의 장은 학생선수가 일정 수준의 학력기준(이하 “ ” 이라 한다)에 도달하지 못한 경우에는 교육부령으로 정하는 경기대회의 참가를 허용하여서는 아니 된다. 다만, 「초·중등교육법」 제2조제3호에 따른 고등학교 또는 이에 준하는 학교에 재학 중인 학생선수가 제2항에 따른 기초학력보장 프로그램을 이수한 경우에는 그 참가를 허용할 수 있다. <개정 2021. 3. 23.>
- ② 학교의 장은 최저학력에 도달하지 못한 학생선수에게 별도의 기초학력보장 프로그램을 제공하여야 한다. <신설 2021. 3. 23.>
- ③ 최저학력의 기준 및 실시 시기에 필요한 사항과 기초학력보장 프로그램의 운영 등에 필요한 사항은 교육부령으로 정한다.
- ④ 학교의 장은 학생선수의 학습권 보장 및 신체적·정서적 발달을 위하여 학기 중의 상시 ()이 근절될 수 있도록 노력하여야 한다. 다만, 경기대회 참가 등을 위하여 불가피하게 합숙훈련을 실시하는 경우에는 학생선수의 안전 및 인권보호를 위하여 필요한 조치를 하여야 한다. <개정 2021. 3. 23.>
- ⑤ 학교의 장은 원거리에서 통학하는 학생선수를 위하여 기숙사를 운영할 수 있다. 이 경우 필요한 사항은 교육부령으로 정한다.
- ⑥ 학교의 장은 학교운동부 관련 후원금을 「초·중등교육법」 제30조의2에 따라 설치된 학교회계에 편입시켜 운영하여야 한다. <개정 2021. 3. 23.>
- ⑦ 국가 및 지방자치단체는 예산의 범위에서 학교운동부 운영과 관련된 경비를 지원할 수 있다. <개정 2021. 3. 23.>

학교운동부 지도자(12조)

- ① 학교의 장은 학생선수의 훈련과 지도를 위하여 학교운동부에 지도자(이하 “학교운동부지도자”라 한다)를 둘 수 있다.
- ② 국가는 학교운동부지도자의 자질 향상 및 전문성 강화를 위하여 ()을 수립하고, 이를 실시하여야 한다. 이 경우 연수교육을 관련 단체에 위탁할 수 있다.
- ③ 국가 및 지방자치단체는 학교운동부지도자의 급여에 필요한 경비를 지원하도록 노력하여야 하며, 학교의 장은 학교운동부지도자 임용에 필요한 경비를 「초·중등교육법」 제30조의2에 따라 설치된 학교회계에 반영하여 집행하여야 한다.
- ④ 학교의 장은 학교운동부지도자가 학생선수의 학습권을 박탈하거나 폭력, 금품·향응 수수(授受) 등의 부적절한 행위를 하였을 경우 학교운영위원회의 심의를 거쳐 계약을 해지할 수 있다. <개정 2021. 3. 23.>
- ⑤ 교육감은 학교운동부지도자의 지도 등을 위하여 학교운동부지도자관리위원회를 설치한다.
- ⑥ 교육감은 제4항의 사유 이외에 학교의 장이 부당하게 학교운동부지도자를 계약 해지하였을 경우 학교운동부지도자관리위원회의 심의를 거쳐 관련 계약 해지를 철회할 수 있다.
- ⑦ 그 밖에 학교운동부지도자의 자격기준, 임용, 급여, 신분, 직무 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

스포츠교육학 . 2단원 스포츠교육의 정책과 제도

1. 생활체육진흥법

생활체육진흥법	내용
목적 (제1조)	건강 + 여가 + 삶의 질
기본이념 (제3조)	모든 국민은 생활체육을 향유할 권리
국가 및 지방자치단체의 책무 (제4조)	국가- 정책 수립, 지원 지자체- 시설, 프로그램 운영
생활체육진흥 기본계획 (제5조)	☞ 5년마다 수립·시행★ 국가 중장기 계획
학교 체육의 진흥 (제6조)	<ul style="list-style-type: none">• 체육대회 및 행사 실시• 운동경기부 및 선수 육성• 학생 체력 증진 지도• 자율적 체육활동(동호회) 지원 ☞ 행사 + 선수 + 체력 + 동아리

스포츠교육학 . 2단원 스포츠교육의 정책과 제도

2. 국민체육진흥법 vs 생활체육진흥법

구분	생활체육진흥법	국민체육진흥법
법 성격	생활체육에 특화된 개별법	체육 전체를 포괄하는 기본법
대상	일반 국민의 생활체육	전문체육 + 생활체육 모두
목적	건강, 여가, 삶의 질 향상	체육 진흥, 체력, 정신 함양
핵심 키워드	참여, 복지, 생활	국가 체육 시스템
기본계획	5년	5년
정책 내용	프로그램·시설·동호회 중심	체육 전반 정책
체육 구분	생활체육 중심	전문체육 + 생활체육 구분
체육단체	동호회, 스포츠클럽	대한체육회 등 조직 체계
재정	일반 지원	체육진흥기금 존재 ★
핵심 제도	생활체육지도자	체육진흥기금, 체육단체
복지 요소	매우 강함	상대적으로 약함
출제 포인트	5년, 권리, 학교 역할	기금, 체육 구분, 기관

스포츠교육학 . 3단원 스포츠교육의 참여자이해론

1. 스포츠교육 지도자

- 스포츠강사의 역할

- 초중학교에서 정규 체육수업의 수업진행의 보조 역할을 수행, 학교스포츠클럽 및 방과후 체육활동을 지도하는 체육지도자
- 학생들의 체육수업 흥미 유도, 즐거운 스포츠 활동경험, 생활체육 활동의 안내자, 체육활동 행사자

2. 스포츠교육 학습자의 상태

- 스포츠교육 학습자에게 영향을 주는 내적 요인 (학습자 상태 고려사항)

- 기능 수준: 과거 학습경험, 습득한 기능 수준을 정확하게 이해
- 체력 및 체격
- 동기유발 수준: 학습 결과와 활동에 큰 영향을 미침
- 감정코칭능력
- 발달 수준: 성별, 연령, 개인의 환경

스포츠교육학 . 4단원 스포츠교육의 프로그램론

1. 술만(Shulman)의 7가지 교사 지식

교육환경 지식	수업환경에 영향을 미치는 지식
교육과정 지식	참여자 발달에 따른 적합한 내용과 프로그램에 대한 지식
교육목적 지식	교육목적, 목표, 교육시스템 구조에 대한 지식
내용 지식	가르칠 교과 내용에 대한 지식
지도방법 지식	모든 교과에 적용되는 지도법에 관한 지식
내용교수법 지식	교과나 주제를 참여자의 특성에 맞게 지도할 수 있는 방법에 대한 지식
()에 대한 지식	수업에 참여하는 학습자에 대한 지식

2. 마튼스(Martens)의 전문체육 프로그램 지도 개발 단계 순서

1단계	선수에게 필요한 기술 파악
2단계	선수 이해
3단계	상황 분석
4단계	우선순위 결정 및 목표 설정
5단계	지도 방법 선택
6단계	연습계획 수립

스포츠교육학 . 4단원 스포츠교육의 프로그램론

1. 학교스포츠클럽 프로그램 및 리그 운영

	방식	특징
토너먼트	싱글 엘리미네이션	1번 지면 탈락 (부활 없음)
	더블 엘리미네이션	2번 져야 탈락 (패자전 존재)
	통합리그	모든 팀이 서로 경기 전체 라운드 방식이라 경기 수 많음
	스플릿 리그	성적 기준 그룹 재편
리그+토너먼트	조별리그후 토너먼트	짧은시즌, 조 간 경기력 편차
	통합리그 후 플레이오프	적절한 경기 수, 하위팀 동기 저하

스포츠교육학 . 5단원 스포츠교육의 지도방법론

1. 학습영역 3가지 정리

구분	의미	핵심 특징	스포츠/체육 예시
인지적 영역	지식, 이해, 사고	생각·판단·전략	규칙 이해, 전술 판단, 경기 분석
심동적 영역	신체 움직임, 기술 수행	동작·기술·운동능력	패스, 슛, 스텝, 폼 교정
정의적 영역	태도, 가치, 감정	동기·태도·협동	스포츠맨십, 참여 의지, 팀 워크

영역	질문
인지적	“왜 그렇게 해야 하지?”
심동적	“어떻게 움직이지?”
정의적	“어떤 태도로 참여하지?”

스포츠교육학 . 5단원 스포츠교육의 지도방법론

1. 교수 모형의 종류 (9가지)★

직접교수모형	교사가 수업의 리더 / 심동→인지→정의
개별화지도모형	수업진도는 학습자가 결정 / 심동→인지→정의
협동학습모형	서로를 위해 서로 함께 배우기
스포츠교육모형	시덴탑(Siedentop) 은 ()하고 ()하며, ()적인 스포츠인을 육성할 의도를 가지고 본 모형을 설계
동료교수모형	학생들이 교사와 학습자의 역할을 번갈아 가며 협력하여 주어진 과제 완수 • 개인교사(관찰자): 인지적→정의적→심동적 • 학습자(실행자): 심동적→인지적→정의적
탐구수업모형	문제해결자로서 교사의 질문이 지도방법의 핵심, 학생의 사고력, 문제해결력, 탐구력 등을 증진시키는데 활용 • 인지적→심동적→정의적
전술게임모형	기술발달과 게임 수행에 필요한 전술 지식을 학습 하기 위해 게임 구조에 대한 흥미를 활용 • 인지적→심동적→정의적
개인적·사회적 책임감지도모형	통합, 전이, 권한 위임/ 책임감과 신체활동을 동시에 추구 • 교사가 결정
하나로수업모형	학교 내에서 배운 것이 밖에서도 활용되고 학교 밖에서 배운 것이 수업 시간에 적용

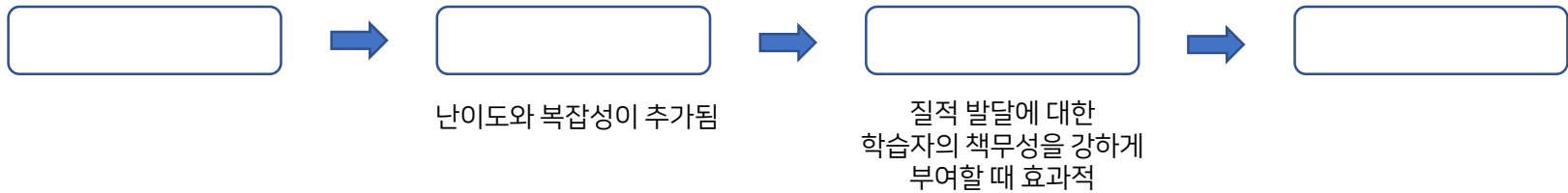
스포츠교육학 . 5단원 스포츠교육의 지도방법론

교수 모형의 종류 (9가지)



교수모형	1순위	2순위	3순위	핵심 키워드
직접교수모형	심동	인지	정의	기술 반복, 기능 습득
개별화지도모형	심동	인지	정의	자기조절, 개별 속도
협동학습모형	인지 초점, 정의		심동	학생이 팀으로 학습 과정과 결과 확인 참여
	심동 초점, 정의		인지	
스포츠교육모형	유능함(심동), 박식함(인지), 열정적(정의)			
동료교수모형 (개인교사, 관찰자)	인지	정의	심동	학생이 교사와 학습자의 역할을 번갈아가며 수행
동료교수모형 (학습자, 실행자)	심동	인지	정의	
탐구수업모형	인지	심동	정의	문제해결, 발견
전술게임모형	인지	심동	정의	전술 이해, 의사결정
개인적·사회적 책임감지도모형	목표 및 우선순위가 교수에 의해 결정			책임, 존중, 자율성
하나로수업모형	심동	인지	정의	통합, 협력, 공동체

2. 링크(J.Rink)의 학습과제 발달단계 ★



- 폐쇄기능 과제: 환경의 변화에 영향을 받지 않는 기능 (양궁, 사격, 볼링 등)
- 개방기능 과제: 환경의 변화에 영향을 받아 요구조건이 변화하는 기능 (팀스포츠)

3. 과제전달 방법_질문의 활용

회상형 질문	기억수준의 질문
수렴형 (집중적) 질문	경험했던 상황에 대한 분석, 통합 질문
확산형(분산적) 질문	경험한 적 없는 문제 상황을 해결하는데 필요한 질문
가치형 질문	가치판단에 따른 태도나 의견 질문

4. 모스턴 교수 스타일의 특징

항목	내용
이론	교수 스타일은 연속선(spectrum)
핵심	의사결정 권한의 이동 (교사 → 학습자)
구조	과제 전 / 중 / 후 의사결정
영역 구분	재생(reproduction) vs 창조(production)

A. 지시형=명령식 스타일

B. 연습형=연습식 스타일

C. 상호학습형=교류형 스타일

D. 자기점검형=자검식 스타일

E. 포괄형=포괄식 스타일

F. 유도발견형 스타일

G. 수렴발견형 스타일

H. 확산발견형=확산생산식 스타일

I. 자기설계형 스타일

J. 자기주도형 스타일

K. 자기학습형 스타일

구분	스타일	특징	학습영역
재생 영역	A~E	정해진 수행	심동 중심
창조 영역	F~K	탐색·발견	인지 중심

4. 모스턴 교수 스타일의 특징

스타일	이름	핵심 특징	키워드
A	명령형	교사 지시, 동일 수행	통제
B	연습형	반복 연습	반복
C	상호학습형	짝 활동, 피드백	동료
D	자기점검형	스스로 평가	자기평가
E	포괄형	수준별 선택	선택

스타일	이름	핵심 특징	키워드
F	유도발견	질문으로 유도	발견
G	수렴발견	정답 하나 도출	사고
H	확산발견	다양한 답	창의
I	개별프로그램	개인별 학습	개별화
J	학습자설계	학습자가 계획	설계
K	자기교수	완전 자율	자율

1. 평가 유형

진단평가	수업 시작 전 학습자의 특성을 점검 평가
형성평가	수업 과정 속에서 학생들의 수업 진행 상황을 파악하기 위한 평가
총괄평가	일정 양의 학습과제를 수행했거나 학습과정이 끝난 다음 학습 목표의 달성도를 평가
절대평가	학습목표를 준거로 하여 그 목표의 달성도를 평가
상대평가	집단 내의 상대적인 서열을 중심으로 학업 성취도를 평가
임의평가	교사의 주관적인 판단에 의해 해석
개인내차 평가	개인의 진보의 정도를 종단적으로 추적해가면서 그 개인의 발전상태를 알아보는 평가방법
수행평가	학생들로 하여금 학습과제를 수행하도록 요구

2급 생활스포츠지도사

2025년 기출해설강의 스포츠교육학 (A형)

1. 생활스포츠 교육 프로그램의 내용 선정 원리에 관한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 좋은 교육 내용이라면 실천 가능성과 관계없이 선정한다.
- ② 스포츠의 가치를 경험할 수 있도록 다양한 활동을 구성한다.
- ③ 생활스포츠의 교육목표를 성취하는 데 적합한 내용을 선정한다.
- ④ 참여자의 성별, 연령별 흥미와 요구를 반영하기 위한 조사를 실시한다.

2. 학교스포츠클럽 지도 시 효과적인 과제 제시 방법으로 적절하지 않은 것은?

- ① 실제 상황처럼 정확하게 시범을 보인다.
- ② 동작 설명과 시각적 정보를 함께 활용한다.
- ③ 은유나 비유보다는 개념 자체를 그대로 전달한다.
- ④ 학생이 이해할 수 있는 적절한 속도로 분명하게 전달한다.

3. 다음 설문지를 활용하는 데 가장 적절한 평가 단계는?

영역	질문 내용	응답 ('✓' 표기)
준비	준비된 개인 장비는?	<input type="checkbox"/> 라켓 <input type="checkbox"/> 운동화 <input type="checkbox"/> 운동복
	테니스 강습 시 희망하는 강습 형태는?	<input type="checkbox"/> 개인강습 <input type="checkbox"/> 그룹강습 <input type="checkbox"/> 상관없음
	최근 3년 이내 테니스 강습을 받은 경험은?	<input type="checkbox"/> 있다 <input type="checkbox"/> 없다
수준	포핸드 그림을 잡을 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 그렇다 <input type="checkbox"/> 보통이다 <input type="checkbox"/> 아니다
	백핸드 그림을 잡을 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 그렇다 <input type="checkbox"/> 보통이다 <input type="checkbox"/> 아니다
	스플릿 스텝을 할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 그렇다 <input type="checkbox"/> 보통이다 <input type="checkbox"/> 아니다

- ① 진단평가 ② 종합평가 ③ 형성평가 ④ 총괄평가

3. 다음 설문지를 활용하는 데 가장 적절한 평가 단계는?

영역	질문 내용	응답 ('✓' 표기)
준비	준비된 개인 장비는?	<input type="checkbox"/> 라켓 <input type="checkbox"/> 운동화 <input type="checkbox"/> 운동복
	테니스 강습 시 희망하는 강습 형태는?	<input type="checkbox"/> 개인강습 <input type="checkbox"/> 그룹강습 <input type="checkbox"/> 상관없음
	최근 3년 이내 테니스 강습을 받은 경험은?	<input type="checkbox"/> 있다 <input type="checkbox"/> 없다
수준	포핸드 그립을 잡을 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 그렇다 <input type="checkbox"/> 보통이다 <input type="checkbox"/> 아니다
	백핸드 그립을 잡을 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 그렇다 <input type="checkbox"/> 보통이다 <input type="checkbox"/> 아니다
	스플릿 스텝을 할 수 있는가?	<input type="checkbox"/> 그렇다 <input type="checkbox"/> 보통이다 <input type="checkbox"/> 아니다

- ① 진단평가 ② 종합평가 ③ 형성평가 ④ 총괄평가

평가 유형	목적	해당 여부
진단평가	학습 전 수준 및 특성 파악	✓ 해당
형성평가	학습 과정 중 피드백	✗
총괄평가	학습 종료 후 성취 평가	✗
종합평가	전반적 평가(포괄적 개념)	✗ (구체적 단계 아님)

4. <보기>에서 설명하는 생활스포츠 교육 프로그램의 지도 원리로 가장 적절한 것은?

—<보기>—

- 프로그램의 다양화를 지향한다.
- 직접 참여 활동과 간접 학습 활동을 균형 있게 제공한다.
- 스포츠 활동을 총체적으로 체험시켜 스포츠 학습의 질을 높인다.

- ① 개별성 ② 자발성 ③ 적합성 ④ 통합성

4. <보기>에서 설명하는 생활스포츠 교육 프로그램의 지도 원리로 가장 적절한 것은?

—<보기>—

- 프로그램의 다양화를 지향한다.
- 직접 참여 활동과 간접 학습 활동을 균형 있게 제공한다.
- 스포츠 활동을 총체적으로 체험시켜 스포츠 학습의 질을 높인다.

① 개별성 ② 자발성 ③ 적합성 ④ 통합성

- **개별성:** 개인 차이 고려 → X
- **자발성:** 참여자의 자율적 참여 강조 → X
- **적합성:** 수준·능력에 맞춤 → X
- **통합성:** 다양한 활동 + 균형 + 총체적 경험 → ✓

5. <보기>에서 설명하는 링크(J. Rink)의 내용 발달 과제는?

—<보기>—

- 과제 내 발달과 과제 간 발달이 있다.
- 단순한 과제에서 복잡한 과제로 전개한다.
- 쉬운 과제에서 어려운 과제 순으로 참여한다.

- | | |
|----------|----------|
| ① 시작형 과제 | ② 확대형 과제 |
| ③ 세련형 과제 | ④ 응용형 과제 |

6. <보기>에서 설명하는 협동 학습 모형의 전략은?

—<보기>—

- 1차 평가에서 모든 팀원의 점수를 합산하여 팀 점수로 발표한다.
- 지도자는 학생들과 토론하고 팀의 상호작용을 높일 수 있도록 조언한다.
- 모든 팀은 1차 평가와 동일한 과제를 반복해서 연습하고, 팀원 모두의 점수를 높이는 데 중점을 둔다.
- 2차 평가를 하여 1차 평가보다 향상된 정도에 따라 팀 점수를 부여한다.

- ① 직소(jigsaw)
- ② 팀-보조수업(team-assisted instruction)
- ③ 팀 게임 토너먼트(team games tournament)
- ④ 학생 팀-성취 배분(student teams-achievement division)

6. <보기>에서 설명하는 협동 학습 모형의 전략은?

<보기>

- 1차 평가에서 모든 팀원의 점수를 합산하여 팀 점수로 발표한다.
- 지도자는 학생들과 토론하고 팀의 상호작용을 높일 수 있도록 조언한다.
- 모든 팀은 1차 평가와 동일한 과제를 반복해서 연습하고, 팀원 모두의 점수를 높이는 데 중점을 둔다.
- 2차 평가를 하여 1차 평가보다 향상된 정도에 따라 팀 점수를 부여한다.

- ① 직소(jigsaw)
- ② 팀-보조수업(team-assisted instruction)
- ③ 팀 게임 토너먼트(team games tournament)
- ④ 학생 팀-성취 배분(student teams-achievement division)

모형	핵심 특징
직소 (Jigsaw)	역할 분담 후 재구성
팀-보조수업 (TAI)	개별화 학습 + 팀 보조
팀 게임 토너먼트 (TGT)	게임/토너먼트 중심 경쟁
학생 팀-성취 배분 (STAD)	개인 향상 점수 → 팀 점수 반영

7. 「생활체육진흥법」(2024.2.9. 시행)의 내용에 해당하지 않는 것은?
- ① 모든 국민은 건강한 신체활동과 건전한 여가 선용을 위해 생활체육을 즐길 권리를 가진다.
 - ② 국가 및 지방자치단체는 생활체육강좌의 설치·운영에 드는 경비를 지원할 수 있다.
 - ③ 문화체육관광부장관은 생활체육의 진흥을 위한 기본계획을 10년마다 수립·시행해야 한다.
 - ④ 지방자치단체는 그 지역주민의 생활체육 활동을 위하여 체육동호인 조직의 육성에 필요한 시책을 마련할 수 있다.

7. 「생활체육진흥법」(2024.2.9. 시행)의 내용에 해당하지 않는 것은?

- ① 모든 국민은 건강한 신체활동과 건전한 여가 선용을 위해 생활체육을 즐길 권리를 가진다.
- ② 국가 및 지방자치단체는 생활체육강좌의 설치·운영에 드는 경비를 지원할 수 있다.
- ③ 문화체육관광부장관은 생활체육의 진흥을 위한 기본계획을 10년마다 수립·시행해야 한다.
- ④ 지방자치단체는 그 지역주민의 생활체육 활동을 위하여 체육동호인 조직의 육성에 필요한 시책을 마련할 수 있다.

① 국민의 생활체육 향유 권리 → ✓ (기본 이념)

② 국가·지자체의 시설 설치·운영 지원 → ✓

③ 기본계획을 10년마다 수립 → ✗ 틀림

④ 지자체의 체육동호인 조직 육성 → ✓

• 실제로는 5년마다 수립·시행

• 시험에서 자주 나오는 함정

- 생활체육진흥 기본계획 → 5년 주기
- 국가 + 지자체 → 지원 및 육성 역할
- 국민 → 생활체육 향유 권리 보장

8. <보기>에서 설명하는 링크(J. Rink)의 교수 전략은?

—<보기>—

- 상황에 따라 지시형 또는 연습형 스타일로 활용될 수 있다.
- 지도자는 과제의 단서를 선정하고 명확하게 전달해야 한다.
- 주로 집단 전체를 대상으로 하는 움직임 과제를 내용으로 선정한다.

- ① 동료 교수(peer teaching)
- ② 상호작용 교수(interactive teaching)
- ③ 스테이션 교수(station teaching)
- ④ 자기교수 전략(self-instruction strategies)

8. <보기>에서 설명하는 링크(J. Rink)의 교수 전략은?

—<보기>—

- 상황에 따라 지시형 또는 연습형 스타일로 활용될 수 있다.
- 지도자는 과제의 단서를 선정하고 명확하게 전달해야 한다.
- 주로 집단 전체를 대상으로 하는 움직임 과제를 내용으로 선정한다.

- ① 동료 교수(peer teaching)
- ② 상호작용 교수(interactive teaching)
- ③ 스테이션 교수(station teaching)
- ④ 자기교수 전략(self-instruction strategies)

유형	특징	해당 여부
동료 교수	학생 간 가르침	✘
상호작용 교수	교사-학생 상호작용 중심	✓
스테이션 교수	여러 활동 공간 순환	✘
자기교수 전략	자기조절·개별 학습	✘

9. <보기>에서 모스턴(M. Mosston)의 교수 스타일에 관한 설명으로 옳은 것을 모두 고른 것은?

—<보기>—

- ㄱ. 교수 스타일은 비대비 접근 방식에 근거를 둔다.
- ㄴ. 교수 스타일마다 의사결정의 주도권은 교사에게 있다.
- ㄷ. 교수 스타일의 A~E까지는 창조(production)가 중심이 된다.
- ㄹ. 교수 스타일은 과제 활동 전, 중, 후의 의사결정으로 구분된다.

- ① ㄱ, ㄴ
- ② ㄱ, ㄹ
- ③ ㄱ, ㄷ, ㄹ
- ④ ㄴ, ㄷ, ㄹ

10. 그리핀(L. Griffin), 미첼(S. Mitchell), 오슬린(J. Oslin)의 게임 수행 평가 도구(GPAI)를 활용하여 학생의 게임 수행 능력을 측정한 표이다. 게임 수행 점수가 높은 학생 순으로 바르게 나열한 것은?

이름 \ 측정 항목	의사결정		기술실행		보조하기	
	적절	부적절	효율적	비효율적	적절	부적절
다운	3회	1회	3회	1회	3회	1회
세연	2회	2회	5회	0회	2회	2회
유나	2회	2회	2회	0회	2회	0회

- ① 유나 → 세연 → 다운 ② 다운 → 세연 → 유나
 ③ 유나 → 다운 → 세연 ④ 다운 → 유나 → 세연

$$GPAI = \frac{\text{적절 또는 효율적 행동 수}}{\text{전체 행동 수}}$$

- 의사결정 = 적절 / (적절 + 부적절)
- 기술실행 = 효율적 / (효율적 + 비효율적)
- 보조하기 = 적절 / (적절 + 부적절)

다운 ⤵ 평균: 0.75

항목	계산	결과
의사결정	3 / (3+1)	0.75
기술실행	3 / (3+1)	0.75
보조하기	3 / (3+1)	0.75

세연 ⤵ 평균: 0.67

항목	계산	결과
의사결정	2 / (2+2)	0.50
기술실행	5 / (5+0)	1.00
보조하기	2 / (2+2)	0.50

유나 ⤵ 평균: 0.83

항목	계산	결과
의사결정	2 / (2+2)	0.50
기술실행	2 / (2+0)	1.00
보조하기	2 / (2+0)	1.00

유나 (0.83) > 다운 (0.75) > 세연 (0.67)

$$\text{GPAI} = \frac{\text{적절 또는 효율적 행동 수}}{\text{전체 행동 수}}$$

- 의사결정 = 적절 / (적절 + 부적절)
- 기술실행 = 효율적 / (효율적 + 비효율적)
- 보조하기 = 적절 / (적절 + 부적절)

“0회 나오면 무조건 1점 (100%)”

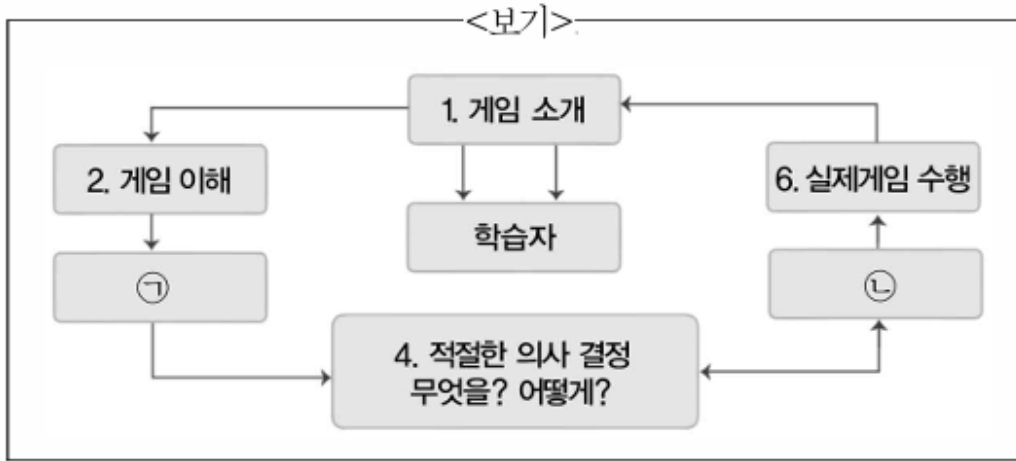
•예: $2/(2+0) = 1.00$

→ 바로 최고 점수로 체크

“1개 틀리면 0.75, 2개 틀리면 0.5”

형태	값
3/4	0.75
2/4	0.50
1/4	0.25

12. <보기>의 소프(R. Thorpe), 벙커(D. Bunker), 알몬드(L. Almond)의 이해 중심 게임 수업 모형의 단계 중 ㉠, ㉡에 들어갈 용어는?



- | | |
|----------|----------|
| <u>㉠</u> | <u>㉡</u> |
| ① 전술 이해 | 기술 연습 |
| ② 과제 제시 | 기술 연습 |
| ③ 기술 연습 | 전술 이해 |
| ④ 전술 이해 | 게임 설계 |

이해 → 전술 → 결정 → 기술 → 게임

13. 학교스포츠클럽 대회 운영 방식에 관한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 통합리그 유형은 조별리그 유형보다 경기 수가 많다.
- ② 스플릿(split) 리그는 통합리그의 성적을 바탕으로 그룹을 나누어 리그전을 진행하는 방식이다.
- ③ 더블 엘리미네이션(double elimination) 토너먼트는 모든 팀의 순위 산정이 가능한 방식이다.
- ④ 싱글 엘리미네이션(single elimination) 또는 녹아웃(knockout) 토너먼트의 패배 팀은 패자부활전으로 상위 라운드 진출이 가능하다.

13. 학교스포츠클럽 대회 운영 방식에 관한 설명으로 적절하지 않은 것은?

- ① 통합리그 유형은 조별리그 유형보다 경기 수가 많다.
- ② 스플릿(split) 리그는 통합리그의 성적을 바탕으로 그룹을 나누어 리그전을 진행하는 방식이다.
- ③ 더블 엘리미네이션(double elimination) 토너먼트는 모든 팀의 순위 산정이 가능한 방식이다.
- ④ 싱글 엘리미네이션(single elimination) 또는 녹아웃(knockout) 토너먼트의 패배 팀은 패자부활전으로 상위 라운드 진출이 가능하다.

방식	특징
싱글 엘리미네이션	1번 지면 탈락 (부활 없음)
더블 엘리미네이션	2번 져야 탈락 (패자전 존재)
통합리그	모든 팀이 서로 경기 전체 라운드 방식이라 경기 수 많음
스플릿 리그	성적 기준 그룹 재편

14. <보기>에서 「국민체육진흥법」(2024.10.31. 시행) 제6조 '학교 체육의 진흥을 위한 조치'의 내용 중 학생 체력증진 및 체육활동 육성을 위한 학교의 역할을 모두 고른 것은?

<보기>

- ㄱ. 운동회나 체육대회의 실시
- ㄴ. 운동경기부와 선수의 육성·지원
- ㄷ. 학생에 대한 한 종목 이상의 운동 권장과 지도
- ㄹ. 체육동호인조직의 결성 등 학생의 자발적 체육 활동의 육성·지원

- ① ㄱ, ㄷ
- ② ㄱ, ㄴ, ㄷ
- ③ ㄱ, ㄴ, ㄹ
- ④ ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ

14. <보기>에서 「국민체육진흥법」(2024.10.31. 시행) 제6조 ‘학교 체육의 진흥을 위한 조치’의 내용 중 학생 체력증진 및 체육활동 육성을 위한 학교의 역할을 모두 고른 것은?

- <보기>
- ㄱ. 운동회나 체육대회 실시
 - ㄴ. 운동경기부와 선수의 육성·지원
 - ㄷ. 학생에 대한 한 종목 이상의 운동 권장과 지도
 - ㄹ. 체육동호인조직의 결성 등 학생의 자발적 체육 활동의 육성·지원

- ① ㄱ, ㄷ
- ② ㄱ, ㄴ, ㄷ
- ③ ㄱ, ㄴ, ㄹ
- ④ ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ

항목	내용	근거
ㄱ	운동회·체육대회 실시	학교 체육활동 활성화에 포함
ㄴ	운동경기부 및 선수 육성·지원	학교 스포츠(엘리트+생활체육) 지원
ㄷ	1종목 이상 운동 권장·지도	학생 체력증진 관련 핵심 조항
ㄹ	체육동호인 조직 등 자발적 활동 지원	생활체육 활성화 목적

 학교는 행사 + 선수 + 체력 + 동호회 모두 담당

15. 다음은 지도자의 교수 행동을 사건 기록법으로 관찰·기록한 표이다.
이 체계적 관찰 방법에 관한 설명으로 가장 적절한 것은?

행동	피드백 유형			
	긍정적	부정적	교정적	가치적
횟수	正正正正	正正	正正正	正
합계	20회	10회	15회	5회
비율	40%	20%	30%	10%

- ① 교수-학습에 관한 질적 정보를 얻기 위해 주로 활용한다.
- ② 지도자와 학생의 상호작용에 관한 기록을 간단히 측정할 수 있다.
- ③ 일정한 시간 간격을 기준으로 학생의 행동을 관찰하고 측정한다.
- ④ 교수-학습 시간 활용에 관한 구체적 정보가 필요할 때 사용한다.

15. 다음은 지도자의 교수 행동을 사건 기록법으로 관찰·기록한 표이다.
이 체계적 관찰 방법에 관한 설명으로 가장 적절한 것은?

행동	피드백 유형			
	긍정적	부정적	교정적	가치적
횟수	正正正正	正正	正正正	正
합계	20회	10회	15회	5회
비율	40%	20%	30%	10%

- 사건 = 횟수
- 시간 = 간격
- ALT = 참여시간

- ① 교수-학습에 관한 질적 정보를 얻기 위해 주로 활용한다.
- ② 지도자와 학생의 상호작용에 관한 기록을 간단히 측정할 수 있다.
- ③ 일정한 시간 간격을 기준으로 학생의 행동을 관찰하고 측정한다.
- ④ 교수-학습 시간 활용에 관한 구체적 정보가 필요할 때 사용한다.

번호	내용	근거
①	질적 정보 얻기 위해 사용	양적(빈도) 기록 중심
②	상호작용 기록을 간단히 측정 가능	빈도 체크 방식 → 간단·객관적
③	일정 시간 간격 기준 관찰	시간표집법(time sampling)
④	시간 활용에 대한 구체 정보	ALT-PE 등 시간 분석 방법

16. <보기>에서 인지적 영역이 학습 영역의 1순위인 학습자를 모두 고른 것은?

<보기>

- ㄱ. 직접 교수 모형에서의 학습자
- ㄴ. 개별화 지도 모형에서의 학습자
- ㄷ. 전술 게임 모형에서의 학습자
- ㄹ. 스포츠 교육 모형에서 코치의 역할을 부여받은 학습자
- ㅁ. 동료 교수 모형에서 개인교사 역할을 부여받은 학습자

① ㄱ, ㄴ, ㅁ

② ㄴ, ㄷ, ㄹ

③ ㄷ, ㄹ, ㅁ

④ ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ

16. <보기>에서 인지적 영역이 학습 영역의 1순위인 학습자를 모두 고른 것은?

<보기>

- ㄱ. 직접 교수 모형에서의 학습자
- ㄴ. 개별화 지도 모형에서의 학습자
- ㄷ. 전술 게임 모형에서의 학습자
- ㄹ. 스포츠 교육 모형에서 코치의 역할을 부여받은 학습자
- ㅁ. 동료 교수 모형에서 개인교사 역할을 부여받은 학습자

- ① ㄱ, ㄴ, ㅁ ② ㄴ, ㄷ, ㄹ
- ③ ㄷ, ㄹ, ㅁ ④ ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ

항목	모형	학습자의 역할	실제 강조 영역	
ㄱ	직접 교수	따라하기, 반복	심동	✗
ㄴ	개별화 지도	자기조절	인지	✗
ㄷ	TGfU	전술 판단, 의사결정	인지	✓
ㄹ	스포츠교육 (코치 역할)	전략 지도, 판단	인지 (역할 수행 시)	✓
ㅁ	동료 교수 (개인교사)	설명, 피드백	인지	✓

스포츠교육학 . 5단원 스포츠교육의 지도방법론

교수 모형의 종류 (9가지)



교수모형	1순위	2순위	3순위	핵심 키워드
직접교수모형	심동	인지	정의	기술 반복, 기능 습득
개별화지도모형	심동	인지	정의	자기조절, 개별 속도
협동학습모형	인지 초점, 정의		심동	학생이 팀으로 학습 과정과 결과 확인 참여
	심동 초점, 정의		인지	
스포츠교육모형	유능함(심동), 박식함(인지), 열정적(정의)			
동료교수모형 (개인교사, 관찰자)	인지	정의	심동	학생이 교사와 학습자의 역할을 번갈아가며 수행
동료교수모형 (학습자, 실행자)	심동	인지	정의	
탐구수업모형	인지	심동	정의	문제해결, 발견
전술게임모형	인지	심동	정의	전술 이해, 의사결정
개인적·사회적 책임감지도모형	목표 및 우선순위가 교수에 의해 결정			책임, 존중, 자율성
하나로수업모형	심동	인지	정의	통합, 협력, 공동체

[17~18] 다음은 배구스포츠클럽을 지도하는 박 코치의 지도일지이다.

<보기>

오늘 수업 내용은 배구 서브였다. ㉠ 출석 점검 후, ㉡ A팀은 서브 연습을 하였고, B팀은 서브 정확성이 낮은 학생이 많아 ㉢ 내가 서브 시범을 보여 주었다. C팀은 장난하는 학생이 많아 그때그때 ㉣ 손가락으로 학생의 부정적 행동을 가리키며 제지했다. 배구공이 부족해서 ㉤ D팀은 경기장 밖에서 대기하게 했다. 연습을 마친 후에는 ㉥ 학생들이 배구공과 네트를 정리하도록 했다.

17. <보기>의 ㉠~㉥ 중 수업 운영 시간에 해당하는 것을 모두 고른 것은?

- ① ㉠, ㉡
- ② ㉡, ㉢
- ③ ㉠, ㉡, ㉢
- ④ ㉠, ㉡, ㉤

18. <보기>의 ㉣에 해당하는 온스타인(A. Omstein)과 레빈(D. Levine)이 제시한 부정적 행동 관리 전략은?

- ① 퇴장(time-out)
- ② 삭제 훈련(omission training)
- ③ 신호 간섭(signal interference)
- ④ 접근 통제(proximity control)

비언어적 신호로 행동 제지

행동	전략
손짓, 눈빛, 제스처	신호 간섭
가까이 다가감	접근 통제
밖으로 내보냄	퇴장

19. <보기>는 마튼스(R. Martens)의 전문체육 프로그램 개발 단계이다.

㉠, ㉡에 들어갈 용어는?



- | | |
|---------|-----------------|
| ㉠ | ㉡ |
| ① 선수 이해 | 우선순위 결정 및 목표 설정 |
| ② 선수 이해 | 전술 선택 |
| ③ 종목 이해 | 우선순위 결정 및 목표 설정 |
| ④ 종목 이해 | 전술 선택 |

기술 → 선수 → 상황 → 목표 → 방법 → 계획

- Martens의 전문체육 프로그램개발:
- 선수에게 필요한 기술 파악
 - 선수 이해
 - 상황 분석
 - 우선순위 결정 및 목표 설정
 - 지도 방법 선택
 - 연습 계획 수립

20. <보기>는 사회인 야구팀을 지도하는 조 코치의 지도일지이다. ㉠에 해당하는 질문 유형과 ㉡에 해당하는 운동 기능 유형은?

—<보기>—

- 투수의 투구 시간이 너무 오래 걸려 지난 시간에 배운 ‘피치 클락’을 알고 있는지 확인하기 위해 ㉠ “투구 제한 시간이 몇 초이지?”라고 질문했지만 선수가 제대로 대답하지 못해 다시 한번 알려줌.
- 투수의 제구력이 불안정하여 ㉡ 포구 그물에 공을 정확하게 던져 넣는 연습을 반복하게 함.

㉠

㉡

- | | |
|---------------|------|
| ① 회상형(회고적) 질문 | 개방기능 |
| ② 회상형(회고적) 질문 | 폐쇄기능 |
| ③ 수렴형(집중적) 질문 | 개방기능 |
| ④ 수렴형(집중적) 질문 | 폐쇄기능 |

20. <보기>는 사회인 야구팀을 지도하는 조 코치의 지도일지이다. ㉠에 해당하는 질문 유형과 ㉡에 해당하는 운동 기능 유형은?

<보기>

- 투수의 투구 시간이 너무 오래 걸려 지난 시간에 배운 ‘피치 클락’을 알고 있는지 확인하기 위해 ㉠ “투구 제한 시간이 몇 초이지?”라고 질문했지만 선수가 제대로 대답하지 못해 다시 한번 알려줌.
- 투수의 제구력이 불안정하여 ㉡ 포구 그물에 공을 정확하게 던져 넣는 연습을 반복하게 함.

㉠

㉡

- | | |
|---------------|------|
| ① 회상형(회고적) 질문 | 개방기능 |
| ② 회상형(회고적) 질문 | 폐쇄기능 |
| ③ 수렴형(집중적) 질문 | 개방기능 |
| ④ 수렴형(집중적) 질문 | 폐쇄기능 |

질문 유형 및 운동기능 유형

유형	특징
회상형	정답 1개, 기억
수렴형	사고 필요하지만 정답 제한
확산형	다양한 답 가능

유형	특징
폐쇄기능	환경 고정, 반복
개방기능	상황 변화, 판단 필요