

# 교과목 개요

## ◎ 수영(Swimming) 2 - 1 - 2 - 0

수영을 통한 자기 안전 및 건강 생활을 유지하며, 단계식 지도방법에 의해 크롤, 배영 및 아쿠아 로빅을 배운다.

## ◎ 응급처치(emergency treatment) 2 - 1 - 2 - 0

스포츠 안전에 대한 지식과 기술을 습득시켜 이것을 실천 실행하는 태도를 갖게 하고 습관 화함으로써 자주적 환경을 만들어 자신의 생명을 지키고 사고 상해를 막아 자신과 타인의 인생에 평화와 행복을 갖게 하는데 목적이 있다. 또한 불의의 사고가 있을 시에는 응급처치 를 통하여 사고를 최소화시킬 수 있는 능력을 배양한다.

## ◎ 스키(Ski) 2 - 1 - 2 - 0

스키의 기본개념을 학습하여 건강하고 건전한 여가선용 방안을 모색한다. 스키 기술의 특성과 효과를 이해하며 올바른 스키문화를 정착시킬 수 있도록 기본적 기량과 자세를 훈련한다. 3주간 이론수업과 집중수업으로 진행한다.

## ◎ 스킨스쿠버 I (SKIN SCUBA I ) 2 - 1 - 2 - 0

수중 세계에 대한 이해를 도와 자연 환경을 아끼는 마음을 갖게 하며, 잠수에 대한 기본 기술과 응급 상황에 대처할 수 있는 능력을 기르게 한다. 수영장 기초실기 숙달과정과 해양훈련(집중수업) 과정을 거쳐 스쿠버 다이버 라이선스를 획득할 수 있도록 지도한다.

## ◎ 스포츠경영관리 (Sports management) 3 - 3- 0 - 0

경영학 제반 원리의 습득 및 의의 스포츠 분야에 대한 사용을 살펴보고 실제 스포츠 산업경영학 전략기획의 연습을 통한 학문적 및 실용적 스포츠 산업경영학의 개념을 이해하고 그 응용력을 기르는데 그 목적이 있다.

## ◎ 스포츠 사회학(Sports Sociology) 3 - 3 - 0 - 0

스포츠 사회학의 일반 이론과동이라는 자극에 의해 반 본질을 이해하고 현대사회와 관련된 스포츠의 제반 문제를 파악함으로써 인간사회의 연속변화와 스포츠의 가치에 대하여 터득하게 한다.

## ◎ 운동 생리학(Exercise Physiology) 3 - 3 - 0 - 0

운동에 의한 각 기관의 변화 및 적응에 대해 알아보고 운운하는 신체의 기능적 변화와 반복적인 훈련의 결과로 나타나는 신체의 적응현상을 알아본다.

운동의 결과로서 나타날 수 있는 신체의 변화기전을 설명함으로써 운동선수는 물론 남녀노소에 이르기까지 많은 사람들의 신체적 능력을 향상시키는 적절한 운동 프로그램을 개발하는데 도움을 줄 수 있도록 한다.

◎ **인체 해부학(Human Anatomy) 3 - 3 - 0 - 0**

움직임에 대한 과학적 원리 및 적용방법을 이해하기 위하여 인체의 여러 기관의 기능을 살펴봄으로써 운동 수행시 발생하는 현상들을 과학적으로 규명할 수 있는 기본적 지식을 함양하는데 있다.

인간의 움직임을 좀더 현상학적으로 이해하기 위한 기초적인 지식들을 제공하고 나아가서 운동 상해의 예방 및 처치에 대한 연구방법을 터득하는데 그 목표를 두고자 한다.

◎ **레저레크리에이션론( Leisure & Recreation ) 3 - 3 - 0 - 0**

과학문명의 발달과 경제성장은 여가시간의 증대를 가져왔고, 이로 인해 인간의 고독감, 소외감, 창의성의 상실과 인간소외현상도 증가하고 있다. 따라서 여가활용방법을 이해하고, 스포츠 산업에서 중요한 역할을 하는 레크리에이션 프로그램의 전개 방법과 지도기술을 학습하며, 유아, 청소년 노약자, 장애인 등을 위한 특수 프로그램 기획능력을 갖추게 한다.

◎ **스포츠심리학(sports psychology) 3 - 3 - 0 - 0**

이론과 실기를 토대로 스포츠 활동에 참여한 아동 및 청소년의 심리적, 정서적 성장발달에 미치는 영향 등에 관하여 연구한다.

◎ **골프 I (Golf I) 2 - 1 - 2 - 0**

골프경기의 역사와 개요, 에티켓, 룰, 클럽의 선택기준 등 이론적인 부분의 학습과 동시에 골프 스윙의 실기능력을 배양하는데 초점을 맞추어 골프스윙의 기본적인 그립, 어드레스, 스윙, 퍼팅, 어프로치, 치핑 등의 기본적 골프실기 기술의 습득에 중점을 둔다.

◎ **운동처방 I (exercise prescription I) 2 - 1 - 2 - 0**

과학적인 근기능검사 방법을 통해 개인의 건강상태와 체력수준에 맞는 운동을 선택해서 규칙적으로 실시하도록 처방해주고 건강관리에 대한 전반적인 개념을 학문적으로 다루는 교과목이다.

◎ **운동처방 II (exercise prescription II) 2 - 1 - 2 - 0**

과학적인 운동부하검사 및 적외선 체열진다기의 방법을 통해 개인의 건강상태와 체력수준에 맞는 운동을 선택해서 규칙적으로 실시하도록 처방해주고 건강관리에 대한 전반적인 개념을 학문적으로 다루는 교과목이다.

◎ **스포츠 마케팅(Sports Marketing) 3 - 3 - 0 - 0**

스포츠 산업의 성장과 함께 대두되고 있는 스포츠 마케팅의 이론적인 지식을 탐색하고 사례를 분석해 봄으로써 스포츠 전반에 걸쳐 진행되는 스포츠 마케팅 전략을 이해한다.

◎ **스포츠 영양학(Sports nutrition) 3 - 3 - 0 - 0**

영양소의 종류와 생리적인 역할에 대하여 인식하고 기초체력 향상 및 운동수행능력을 향상시키기 위한 영양의 역할을 이해하고 실제에 적용시킬 수 있도록 한다.

◎ 스포츠시장조사방법 (Sports marketing research ) 3 - 3 - 0 - 0

구사되는 기술, 자료의 범위, 조사의 깊이 등에 대해서 탐구하고, 시장조사의 내용에는 상품 조사 · 판매조사 · 소비자조사 · 광고조사 · 잠재수요자조사 · 판로조사 등 각 분야가 포괄된다. 시장분석(market analysis) · 시장실사(marketing survey) · 시장실험(test marketing)의 3단계를 분석한다.

◎ 스포츠피싱 (Sports fishing) 2 - 1 - 2 - 0

먹을 것을 해결하기 위한 방법에서 출발하여 이제는 가장 건전한 레저스포츠로 자리잡았다. 한국 스포츠피싱협회와 한국 스포츠피싱학회 등이 설립되어 있으며, 스포츠로써 낚시에 대한 이론 및 실기를 습득한다.

◎ 생활체육론 (life time sports) 3 - 3 - 0 - 0

생활체육의 본질을 이해한 후 현장에서 적용될 수 있는 생활체육의 각 영역(지역생활체육, 직장체육, 상업체육) 및 생활체육의 구성요소(시설, 프로그램, 지도자, 행정조직과 정책) 그리고 세계 각국의 생활체육에 대한 지식을 습득하여 장차 생활지도자로서의 역할을 완수할 수 있도록 한다.

◎ 레저스포츠이벤트 (Leisure sports event) 2 - 1 - 2 - 0

레저스포츠이벤트는 내적으로는 국민적 화합과 자긍심을 고취시키고 외적으로는 국제사회에서 국가적 위상을 높이는 기능을 하고 있을 뿐만 아니라 실질적인 경제 성장의 효과가 매우 크기 때문에 레저스포츠이벤트의 강조되는 시기이다. 레저스포츠이벤트 기획의 개념과 의의, 기대 효과와 활용법, 쟁점 등을 살펴본다.

◎ 스노우보드(Snow Board) 2 - 1 - 2 - 0

겨울의 꽃이라는 인기 있는 스포츠가 스노우 보드이다. 1959년경 미국의 사냥꾼들이 산을 내려오기 위해 판을 사용한 것이 최초이며, 1960년대에 미국에서 스포츠로 발전하였다. 1970년대에 들어와서는 소재도 많이 개발되었고, '스노우 보드' 라는 이름이 정착된 것도 이 무렵이다. 그 후 스노우 보드 인구도 급상승하였고, 앞으로도 인기 스포츠로서 한층 더 발전할 것이므로 체계적인 이론과 실기를 연마한다.

◎ 웨이크보드(Wake board) 2 - 1 - 2 - 0

웨이크보드에 사용되는 각 장비의 사용법과 운용방법, 기초기술을 익힘으로써 수상스키에 대한 이론과 실기능력의 역사, 경기규칙, 기본기술을 익히고 안전사고에 대한 이론과 실기를 숙달하고, 기술 향상을 위한 지도법과 경기운영에 대한 기초 지식

◎ 스킨스쿠버 II (SKIN SCUBA II ) 2 - 1 - 2 - 0

수중 세계에 대한 이해를 도와 자연 환경을 아끼는 마음을 갖게 하며, 잠수에 대한 기본 기술과 응급 상황에 대처할 수 있는 능력을 기르게 한다. 수영장 기초실기 숙달과정과 해양훈련(집중수업) 과정을 거쳐 스쿠버 다이버 라이선스를 획득할 수 있도록 지도한다.

◎ **트레이닝 방법론(Training Methodology) 2 - 1 - 2 - 0**

트레이닝의 기본원리와 종류를 이해하고 인간 활동의 기본이 되는 체력을 육성하기 위하여 트레이닝의 방법과 그 효과를 이해한다.

◎ **스포츠 지도론(Sports teaching method) 3 - 3 - 0 - 0**

훌륭한 스포츠 지도자를 양성하는데 있어, 다양한 지도방법과 내용을 보다 과학적·체계적으로 학습시켜 스포츠 현장에서의 지도자에 자질과 지도능력을 스스로 높여 나가도록 하는데 있다.

◎ **스포츠미디어 (Sports media) 3 - 3 - 0 - 0**

디지털 사회로의 급격한 변화로 인하여 부각되고 있는 새로운 삶의 무대 위에서 각자가 맡은 역할을 디지털 커뮤니케이션 기술을 활용하여 충분히 발휘하는데 필요한 능력을 키우는데 목적을 두고 있으며, 디지털 네트워크상에서 자신이 필요한 스포츠정보에 대한 수집과 분석을 하고 스포츠 정보망을 추진하는데 있다.

◎ **스포츠 의학(Sports Medicine) 3 - 3 - 0 - 0**

운동선수를 비롯한 인간의 신체적 활동 시에 나타날 수 있는 여러 가지 상황에 대해 스포츠 의학적 관점에서 이해하는 것이 주된 목표이며, 운동 시 발생할 수 있는 상해의 종류와 응급처치 및 치료법에 대해 학습한다. 따라서 비만, 고혈압, 당뇨, 심장병 등의 각종 성인병에 대한 운동의 효과를 이해하고 운동을 통한 치료 및 건강 유지에 관해 학습한다.

◎ **레저서비스 마케팅 (Leisure service maketing) 2 - 1 - 2 - 0**

기본적 경영정보와 시스템 이해하고 현대적 경영 전략과 정보 이해한다. 스포츠 산업체의 경영 정보 시스템 현황과 개선에 대해서 고찰하고, 국내외 다양한 스포츠 산업체의 경영정보 시스템을 이해하며 스포츠 경영체의 경영정보 분석한다.

◎ **구기 스포츠(Ball Game) 2 - 1 - 2 - 0**

기초기능과 각종 응용기능, 특수기능을 익히고 연습단계에 따른 지도요령을 터득하게 하며, 경기를 통하여 자기의 역할과 책임감을 완수하고 서로 협력하는 태도와 준법정신을 기르는 동시에 경기를 심판하고 운영하는 기법을 터득하게 한다.

◎ **실버 스포츠 산업 (Silver Sports Industry) 3 - 3 - 0 - 0**

노인의 특성과 노인증가에 따른 사회변화를 탐색하고 실버스포츠 관련 시장과 정책을 살펴본다. 그리고 실버스포츠 산업의 현황과 미래전략을 탐구하여 실버스포츠 산업이 나아가야 할 방향을 모색한다

◎ **골프 II (Golf II) 2 - 1 - 2 - 0**

골프 I에서 습득한 지식 및 기술을 토대로 실전에 응용할 수 있는 경기방식과 필드에서 일어나는 다양한 환경변화에 대응하는 실전 골프 능력을 기르는데 중점을 둔다.

◎ **수상스키(Water Ski) 2 - 1 - 2 - 0**

수상스키종목의 자격취득과 수상에서 발생하는 안전사고에 대한 대처방안 능력을 습득함과 동시에 스포츠산업과 관련하여 다양한 경영환경의 구조와 기능을 익혀 스포츠산업 현장에서 응용할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

◎ **스포츠윤리학 (Sport Ethics) 3 - 3 - 0 - 0**

스포츠 관련 이슈 및 현상에서 윤리적인 성찰을 갖는데 초점을 둔다. 이를 위해 스포츠에서의

윤리문제 뿐만 아니라 철학적인 분석적 사고를 가지는데 학습의 목표를 둔다. 최근 스포츠 공정성에

대한 중요성이 부각된 시대적 흐름과 맥을 같이 하여 다양한 쟁점들에 이해 할 수 있는 판단력을

증진하고자 한다.

◎ **스포츠교육학 (Sport Pedagogics) 3 - 3 - 0 - 0**

신체활동 수행을 위한 교육과정개발, 교사교육, 체육교육 등의 교수-학습방법을 배우는 과정이다.

교육과정개발, 교사교육, 체육교육 등에서 발생하는 신체활동의 원리 및 동기 과정을 이해하기 위해 서는 여러 영역의 교육이론, 교육활동유형 및 교육활동형태에 대한 학습이 필요하다. 본 교과는 스포츠현장에서 발생할 수 있는 교육적 상황의 변화에 적응하기 위한 교수-학습방법을 익히고, 스포츠현장에 적용 가능한 ‘잘 가르치는 방법’을 습득하는데 그 목적이 있다.

◎ **운동역학 (Sports Biomechanics) 3 - 3 - 0 - 0**

현대스포츠의 진전과 발전은 과학에 의해서 이루어지고 있는 데 모든사람들은 가장효과적이고 능률적인 경기결과를 얻기 위해서 과학적인 방법○네 의존한다는것인데 여기서 과학이라 함은 인간운동에 대한 움직임의 원인을 규명하여 대안을 세울 수잇는 운동의 원리적 적용능력을 파악하는 것이다. 인체운동에 관련된 모든 스포츠의 수행능력을 향상 시키고자 적용되는 기능별 원리들을 조직적이면서 체계화한 인체운동의 과학이 운동역학이라 할 수있다. 운동역학은 인체운동을 수행하면서 힘을 발휘할때 수반되는 원리들을 효과적으로 응용하여 신체동작이나 스포츠의 수행능력에 최적의 이득을 위한 원인분석과 힘의 원리를 적용하게 하는 학문이다.

◎ **체육사 (History of Physical Education) 3 - 3 - 0 - 0**

체육사는 과거 우리 조상들의 체육사적 사실들을 살펴봄으로써 당시의 스포츠와 같은 신체활동

의 목적과 방법은 무엇이고, 어떠한 내용으로 가르쳤으며, 어떠한 의미와 가치를 가지고 있는지를 규

명하여, 현재와 미래의 체육을 현명하게 통찰하는데 그 의의를 가지는 교과목이다. 이런 체육사에 대한 지식은 교양으로서 뿐만 아니라 스포츠 과학이나 마케팅 같은 새로운 학문에서도 매우 유용한 지식이라 여겨지며 지나간 선조들의 체육에 대한 관심과 역사적 사실들에 대한

이해는 앞으로 새 역사를 창조해 나갈 학우들에게 매우 중요한 밑거름이 될 수 있음.

◎ **융합·창업종합설계 I, II (Convergence-Startup Capstone design I, II) 3-0-0-3**

사회 또는 산업체가 필요로 하는 문제에 대해서 학생들이 팀을 이뤄 스스로 기획, 설계, 제작하여 종합적인 문제해결에 다다른 프로젝트 방식으로 전공 간 융복합적 주제를 다루며, 창업으로 연계할 수 있는 실용적 교과이다.

◎ **운동생리학실습(Exercise physiology lab) 2-1-2-0**

인체의 기본적인 구조와 기능을 이해하여 운동자극에 대한 반응의 효과를 골격, 호흡, 순환, 혈액 등을 통해 효과적인 운동처방법을 익히고, 스포츠를 통한 상해 예방법에 관해서도 연구한다.

◎ **유아 스포츠산업 (Child Sports Industry) 3-3-0-0**

유아의 특성과 유아감소에 따른 사회변화를 탐색하고 유아스포츠 관련 시장과 정책을 살펴본다. 그리고 유아스포츠 산업의 현황과 미래전략을 탐구하여 유아스포츠 산업이 나아가야 할 방향을 모색한다

◎ **스포츠장비학실습(Introduction to Sports Equipment) 2-1-2-0**

각종 레저·스포츠 현장에서 개발되고 사용되는 장비·용품 및 정비기술 등에 대한 이론학습을 통해 레저·스포츠 장비의 개량, 신소재 개발 등 장비 전반에 대하여 학습하고 습득한다.

◎ **스포츠과학의 이해 (Understanding of Sports science) 3 - 3 - 0 - 0**

스포츠과학 입문자들에게 스포츠의 사회과학적 연구영역과 자연과학적 연구영역을 소개하며, 그들의 적성에 맞는 세부 전공을 선택하는데 도움을 주며, 4년간의 학습 방향을 취업 시의 업종선택과 연계할 수 있도록 가이드 함에 그 목적이 있다.

◎ **지역체육시설과 운동(Local Sports Facilities and Exercise) 4 - 0 - 8 - 0**

지역사회에 수 많은 체육시설의 관리, 운영에 대하여 배우며 체육시설의 효율적인 활용방안을 연구하고 그 안에서 행하여지는 실내, 실외에서의 수 많은 운동종목의 관리법과 체계를 연구한다.

지역내 다양한 체육시설을 이용한 운동 실천 방법, 운동 효과, 효율적 건강 시설 설치 운영에 대한

폭넓은 지식과 정보를 학습시킴.

◎ **웰니스산업과 창업(Wellness Industry and Start-up) 4 - 0 - 8 - 0**

웰니스 산업의 유형, 실태, 시장 그리고 고객을 파악하고 산업적 사회적 요구에 맞는 창업 관련 정보와 법제도 그리고 경영관리 기법에 대해 체계적으로 학습한다.

◎ 웰니스생활융합과학 (Wellness Life Convergence Science) 3 - 3 - 0 - 0

삶의 질 향상을 위한 식생활, 의생활 및 스포츠 활동을 전공 간 융합적으로 탐색하는 교과목

## □ 역량기반 교육과정 로드맵 (이수체계도)

