

이러닝 콘텐츠(KOCW) 개발 요약문

1. 콘텐츠 개발 목적 및 필요성

본 콘텐츠는 관련 전공 교과목의 기초적이며 필수적인 교과목이다. 따라서 본 콘텐츠의 개발은 관련 전공분야의 폭넓은 이용자 확보와 시공간적 제한을 최소화함으로써 콘텐츠 활용성을 높일 것으로 사료됨.

2. 개발 내용 및 방법

생활체육에 대한 학습목표, 학습내용, 학습방법 등을 기초로 체계적인 접근을 통한 교수-학습활동 설계, 운영전략 설계, 평가전략 설계, 상호작용 설계 등을 바탕으로 교육수요자가 최적의 효과를 올릴 수 있도록 생활체육의 전반적 내용을 개발 대상으로 함.

3. 관련교재 현황

생활체육론 특강, 이제홍, 대경북스
생활체육론, 이혁·이제홍, 대경북스
현대 생활체육론, 신갑호, 흥경

4. 활용방안 및 기대효과

학습자 특성을 고려한 맞춤형 학습 제공이 가능하며, 근무지역 한계 및 여가시간에 교육 수행이 가능하여 업무 공백 등을 최소화 할 수 있다. 특히 본 콘텐츠는 관련 전공분야의 기초교과목으로 다양한 활용성을 갖을 뿐만 아니라 수요자의 요구에 따른 부분 개편 및 수정 등을 통해 적극적 대처가 가능하여 최종적으로 학습 효과 극대화에 일조할 것으로 사료됨.

5. 참고자료

생활체육론 특강, 이제홍, 대경북스
생활체육론, 이혁·이제홍, 대경북스
이명재(2015). 생활체육 활성화 정책 방안에 관한 연구. 명지대학교 대학원
김은영(2006). 21세기 생활체육 현황과 학교체육 연계를 통한 생활체육 진흥방안. 경기대학교 대학원