



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2023학년도 8월

교육학석사(체육교육)학위논문

전술이해모형을 적용한 초등학생 엘리트 축구선수 훈련프로그램에 대한 수업만족도 및 축구경기력 차이 분석

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

정 휘 석

전술이해모형을 적용한 초등학생 엘리트 축구선수 훈련프로그램에 대한 수업만족도 및 축구경기력 차이 분석

Elementary school elite soccer player training
program using tactical understanding model Analysis
of differences in class satisfaction and soccer
performace

2023년 8월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

정 휘 석

전술이해모형을 적용한 초등학생 엘리트 축구선수 훈련프로그램에 대한 수업만족도 및 축구경기력 차이 분석

지도교수 김 현 우

이 논문을 교육학석사(체육교육)학위 청구논문으로
제출함

2023년 4월

조선대학교 교육대학원

체육교육전공

정 휘 석

정 휘 석의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 윤오남 인

심사위원 조선대학교 교수 정홍용 인

심사위원 조선대학교 교수 김현우 인

2023년 6월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구 목적	3
3. 연구 가설	3
4. 연구 제한점	4
5. 용어의 정의	4
II. 이론적 배경	6
1. 전술이해모형	6
1) 전술이해모형의 개념	6
2) 전술이해모형의 단계별 특징	8
2. 기능중심모형	9
3. 수업만족도	10
1) 수업만족도의 이해	10
2) 수업만족도의 하위요인	10
(1) 훈련환경	10
(2) 지도방법	11
(3) 동료관계	11
4. 축구경기력	12
III. 연구 방법	13
1. 연구 대상	13
2. 자료 수집	14
1) 심층면담 및 인터뷰 구성	14
2) 훈련프로그램 구성	14

3. 자료분석	17
4. 연구의 진실성 및 윤리성	20
IV. 연구 결과	21
1. 수업만족도 심층면담 결과	21
1) 전술이해모형으로 훈련한 대상자들의 수업만족도	21
(1) 훈련환경에 대한 수업만족도	21
(2) 지도방법에 대한 수업만족도	22
(3) 동료관계에 대한 수업만족도	23
2) 기능중심모형으로 훈련한 대상자들의 수업만족도	24
(1) 훈련환경에 대한 수업만족도	24
(2) 지도방법에 대한 수업만족도	24
(3) 동료관계에 대한 수업만족도	25
2. 수업만족도에 따른 경기력 차이	26
1) 전술이해모형으로 훈련한 대상자들의 경기력	26
(1) 팀 승률	26
(2) 팀 득점력	26
(3) 팀 실점력	27
2) 기능중심모형으로 훈련한 대상자들의 경기력	28
(1) 팀 승률	28
(2) 팀 득점력	28
(3) 팀 실점력	29
VI. 결론 및 제언	30
1. 결론	30
2. 제언	31
참고문헌	34

표 목 차

<표 1> Bunker와 Thorpe(1982), Almond(1986)의 게임분류의 예	6
<표 2> 게임의 유형별 재분류(안양옥, 2022)	7
<표 3> 연구대상자 특성	13
<표 4> 차시별 훈련주제	15
<표 5> 각 차시별 훈련프로그램	15
<표 6> 각 차시별 변형게임 소개	16
<표 7> 2022 초등주말리그(광주) 경기 일정 및 결과	18
<표 8> 2023 초등주말리그(광주) 경기 일정 및 결과(23년 5월 기준)	18
<표 9> 22년도 A전국대회 경기결과	19
<표 10> 23년도 B전국대회 경기결과	19

그림 목 차

<그림 1> Bunker&Thorpe(1982)의 이해중심 게임수업 6단계 모형	8
<그림 2> 기능중심 게임수업 모형	9

ABSTRACT

Elementary school elite soccer player training program using tactical understanding model Analysis of differences in class satisfaction and soccer performance

Jung, Hwi-Seok

Advisor : Prof. Hyun-Woo, Kim Ph.D.

Major in Physical Education

Graduate School of Education Chosun University

The purpose of this study is to analyze the difference of the class satisfaction between the group, which was trained with the tactical understanding model by applying the tactical understanding model and the function-oriented model to the training program of the primary school soccer class, and the group trained with the function-oriented model and to find the most effective training model for the soccer performance by analyzing the soccer performance according to the analysis results.

To verify the hypothesis of this study, the study was performed with total 16 elite soccer players of A Soccer Class located in Gwangju Metropolitan City. Among them, 8 players were selected as study group only based on soccer career regardless the grade and position, which was trained with tactical understanding model, and other 8 players were selected as comparative group, which was trained with function-oriented model. The training was performed 30 times for 6 weeks, 2 hours a day, and the difference of the performance was analyzed based on the game results for the period that the tactical understanding model and the function-oriented model were not applied and the game results for the period that the tactical understanding model and the function-oriented model were applied. The study group trained with the tactical understanding model showed the positive response in the class satisfaction and also showed the positive response for each factor of training environment, teaching

method, colleague relations, which are the sub-level factors.

For the training environment, the wide space to be able to perform tactical training and the training tools did not obstruct the tactical training, for the teaching method, as the player experienced the situation that they never have thought, they could solve the situation smoothly in the soccer field, and for the colleague relations, their relations became better due to the communication with the colleagues through the tactical training.

In the class satisfaction of 8 players in the comparative group trained with function-oriented model, the different response was shown according to the factor, and the different responses were shown by each factor of the training environment, teaching method and colleague relations, the sub-level factors of class satisfaction.

For the training environment, as it stuck to the basics, there was positive response that using the wide space, in which the basic skills can be performed, and the training tools are appropriate, for the teaching method, there were the opinion that it helped the development of the basic skills by hearing the tips derived from the personal experience of the instructor, and the opinion that it was boring because of long training, and for the colleague relations, there was the opinion that they felt hard and angry because the colleagues made them keep moving as the accurate passing was not made while they were nervous due to the tedium training.

The team winning rate and the scoring ability of the group that answered positively were increased and the team lost point was lowered, and the team winning rate and the scoring ability of the group that answered negatively were lowered and the team lost point was increased.

Therefore, if the satisfaction with the training is positive, the good performance is shown and if the satisfaction with the training is negative, the poor performance is shown. Although the function-oriented training is necessary for the growth of the individual and the team, it is considered that the system should be prepared so that the players can keep on right track of the individual or the team by performing the training

with the tactic understanding model, which understanding the tactics easily and convenient, in future.

I. 서 론

1. 연구의 필요성

최근 들어 축구는 전 세계적으로 가장 사랑받는 스포츠 중 하나이다. 축구의 관심이 높아지면서 전 세계인의 축제인 FIFA 월드컵의 인기 또한 굉장히 상승하였다. 더욱이 우리나라는 2002 한·일 월드컵을 개최함과 동시에 4강이라는 큰 업적을 남기며 온 국민의 사랑을 받는 스포츠로 성장하였다. 이러한 성장을 학원부, 남자부, 여자부, 그리고 유·청소년 클럽의 성장으로 확인해 볼 수 있으며, 2022년 기준 남자 951팀, 여자 61팀, 총 1012팀이 대한축구협회에 공식적으로 등록을 하였고, 총 28,813명의 선수가 대한축구협회의 소속으로 등록이 되었다. (주창화, 2015.), (대한축구협회 통계 자료, 2022)

유소년기의 축구선수들은 성인 축구선수로 성장하기 위한 일련의 단계이며, 유아에서 유년기, 유년기에서 소년기, 소년기에서 청소년기로 이어지는 유소년 축구의 단계적 훈련에 대한 중요성은 이미 여러 축구 지도자들로부터 강조되고 있다(박지성, 2012).

축구 경기에서 승리를 위한 가장 중요한 요인은 전술이라고 할 수 있다. 전술은 축구에서 팀의 구성원, 경기장의 컨디션, 경기 시간, 상대팀의 전략, 경기 중 발생하는 다양한 상황 등을 분석하여 팀의 전략과 전술을 제안하고 실행하는 데 도움을 준다. 예를 들어 각 포지션의 위치한 선수들의 역할, 위치, 팀의 공격 전략과 수비 전략 등을 분석하여 경기 전술을 수립하고, 경기 도중에도 상황에 따라 전술이 변화된다. 축구 경기에서 전술은 감독, 코치, 선수들 등에게 가장 유용한 도구가 될 수 있으며, 팀의 강점은 최대한 발휘할 수 있고, 상대팀의 약점을 파악하며 팀의 승리로 이끄는 데 도움을 준다.

대한민국 유소년 축구 성장을 위해 가장 중요시 여기는 요인은 훈련이다. 훈련을 통해 팀이 원하는 전술을 선수들에게 인지시켜주고, 이를 통해 경기장 안에서 해결할 수 있는 대처방안을 습득하기 위한 방법은 바로 팀 훈련이다. 이러한 팀 훈련을 통하여 유소년 축구선수들의 전술을 더 자세히 인지시킬 수 있다.

유소년 축구 성장을 위한 경기 제도 및 지도력, 훈련 교수 모형은 다양한 방법으로 실천되어가고 있다. 기존 초등학교 축구는 성인과 같이 11:11 경기를 진행하였으나, 2019년부터 우리나라에는 유럽의 축구시스템을 받아들여 8:8 경기를 도입하

기 시작하였다. 8:8 경기로 제도를 변경을 하면서 초등학교 축구선수들에게는 창의성 발전과 판단력, 개인 기술을 발전시키고, 축구를 즐길 수 있는 시스템을 받아온 것이다.

그만큼 대한민국도 축구 선진국인 유럽의 유소년 축구 시스템을 전수 받아 월드컵의 좋은 성적을 얻기 위한 유망주 발굴 체계를 만들었으며, 실제로 과거보다 현재의 축구선수들을 살펴보면 유소년 시절부터 해외에 나가 유럽의 시스템을 바탕으로 성인이 되어서 유럽 선수들과의 경쟁에서도 뒤처지지 않는 모습이 자주 보인다. 이를 통해 대한민국의 유소년 선수들도 상당한 성장을 이뤄내었고, 이는 곧 유소년 축구의 자연스러운 발전은 우리나라가 아시아의 범위를 넘어서 세계무대에서도 통하는 대한민국 축구로 거듭나기 위한 핵심이 된다 라고 설명할 수 있다(박지성, 2012).

초등학교 축구는 포메이션과 전술 등 여러 가지 상황에 대한 대처방법 및 해결능력이 상당히 많이 필요하다. 여러 팀의 포메이션 및 전술은 각각의 장·단점이 있지만 장점은 살리고 단점은 보완하는 훈련을 진행하여야 한다.

어떤 방법으로 장점을 살리고 단점은 보완하는지는 그 팀의 훈련방식과 선수 구성으로 인해 전술을 수정하여야 한다. 전술 훈련 프로그램의 방법은 어떠한 방법으로 훈련을 진행해야 하는지 초등학교 축구 지도자들 사이에서 굉장한 고민거리가 되고 있다.

과거에는 축구를 처음 접하는 초등학교나 유아 수준의 유소년 시절의 훈련프로그램은 축구에서 요구되는 기본기를 발전시키는 훈련 즉, 기능중심모형 위주의 훈련프로그램을 주로 하였다. 오늘날의 훈련프로그램은 기능 중심모형에서 발전한 전술이해모형을 접하여 전술 관련 훈련프로그램이 활성화되어 가고 있다.

먼저 전통적인 교수 모형에 따르면, 게임을 가르치는 훈련은 단순한 기능에서 복합적인 기능까지 직접 경험하고 가르치는 것에 중점을 두었으며, 그로 인해 그 훈련의 틀은 획일적으로 정형화되어 왔다. 이러한 접근방식은 선수들이 기능만 숙달하면 그 기능들이 실제 경기장 안에서 활용할 수 있을 것이라는 점을 전제하고 있다(이민광, 2011).

하지만 오늘날 주로 활용되는 전술이해모형은 부분적인 기능학습보다는 변형된 게임을 통하여 실제 경기장 안에서 발생하는 여러상황들의 대처 방법을 익히며, 전술적인 이해의 측면을 강조할 수 있는 모형으로 발전되어 왔다(Bunker&Thorpe, 1982).

실제 축구 경기 안에서 변형된 게임을 통해 상황대처 방법을 익히고 인지하며, 선수들의 각각의 포지션에서 어떻게 움직일 수 있는지, 또한 여러 움직임들을 더 자세하고 집중적으로 훈련함으로써 직접적으로 경기장 안에서 선수들에게 이해하

기 쉽게 접근할 수 있도록 도움이 될 수 있다. 즉, 아직 경기 경험이 많이 없는 아마추어인 초등학생 축구선수들에게 경기장 안에서의 상황 판단에 대한 직접적으로 도움이 될 수 있는 훈련프로그램이 될 수 있으며, 이러한 훈련을 통해 초등학교 축구선수의 창의성 발달과 판단력 발전, 개인기술의 발전을 도와줄 수 있는 훈련프로그램이 될 수 있다는 본 연구자의 생각이 있다.

따라서 본 연구에서는 전술이해모형을 활용하여 실제 경기 도중 여러 상황의 대응 방안을 제시하고, 더 나아가 선수 개개인의 창의성을 키울 수 있는 프로그램으로 성공을 경험할 수 있는 훈련프로그램을 계획하고 적극 활용하며, 그에 따른 수업만족도를 분석하고, 그 수업만족도를 통해 실제 경기력에 어떠한 차이가 나타나는지 분석하는 목적이 있다.

2. 연구 목적

본 연구는 광주광역시 소재의 A축구교실 초등학생 엘리트 선수 16명의 선수들을 대상으로 축구 훈련프로그램 중 전술이해모형을 활용한 훈련프로그램을 계획하고, 활용하여 선수들이 인지하는 수업만족도의 차이를 알아보고, 그에 따른 실제 경기력의 차이를 분석하는데 그 목적이 있다.

3. 연구 가설

본 연구에서는 초등학생 엘리트 축구선수들을 대상으로 전술이해모형의 훈련프로그램이 훈련 만족도와 그에 따른 경기력 변화에 어떠한 영향을 미치는 규명하기 위하여 다음과 같이 연구가설을 설정하였다.

- 1) 전술이해모형으로 계획한 훈련프로그램으로 훈련한 집단과 기능중심모형으로 계획한 훈련프로그램으로 훈련한 집단 간의 수업만족도는 차이가 나타날 것이다.
- 2) 각 훈련 모형으로 훈련프로그램을 적용하여 훈련한 집단 간 수업만족도 차이에 따른 경기력에서는 차이가 나타날 것이다.

4. 연구 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 가지고 있다.

1) 본 연구의 대상은 광주광역시 소재의 A축구교실 엘리트 선수이므로 모든 초등학생 축구선수들의 경우로 일반화 시키기에는 한계가 있다.

2) 본 연구는 본 연구자의 경험과 지식으로 프로그램을 계획한 후 실제 축구교실 엘리트반 선수들에게 적용한 연구로 주관적일 수 있다.

5. 용어의 정의

본 연구에서 사용되는 용어의 정의는 다음과 같다.

1) 전술이해모형

전술이해모형은 이해중심게임모형 이라고도 불리며, 기능적인 학습보다는 게임을 실제로 행하는 것을 강조하는 수업모형이다. Bunker와 Thorpe(1982)에 의하여 개발되었다. 분절적인 기능 지도 후 게임을 가르치던 전통적인 수업방식의 대안으로 제시된 모형으로써(이근영, 2016), 전체적인 게임의 맥락 속에서 활용 가능한 ‘전술적 지식’과, 게임에 대한 ‘안목’과 같은 인지적 요소와 게임수행 능력에 관심을 갖는다.

2) 기능중심모형

기능중심모형은 게임 지도 과정에서 받아들여지는 모형이며 스포츠나 게임을 가르치는 경우에 그 게임을 하기 위해서는 반드시 인지하고 숙달해야하는 운동기능을 숙달하고 마지막에 실제 경기를 진행하는 과정으로 이루어진다(전은영, 2008).

3) 수업만족도

수업만족도는 스포츠 집단 내의 구성원이 코치의 리더십 행동, 경기 결과, 자기 위치, 소속 팀, 환경적 요인에 대해 개인적으로 기대하는 정도와 실제 인식하는 정도의 차이를 주관적으로 평가하는 정도를 의미한다(라상준, 2018).

4) 축구경기력

축구경기에서의 경기력은 한 번의 경기결과로 결정되는 것이 아니라 장기간의 철저한 준비와 꾸준한 노력을 통한 훈련으로 얻어지는 안정적인 운동능력과 팀이 발휘하는 기술을 종합적으로 나타내는 것을 의미한다(윤성희, 2022)

II. 이론적 배경

1. 전술이해모형

1) 전술이해모형의 개념

전술이해모형은 이해중심게임모형 이라고도 불리며, 기능적인 학습보다는 게임을 실제로 행하는 것을 강조하는 수업모형이다. Bunker와 Thorpe(1982)에 의하여 개발되었으며, 분절적인 기능 지도 후 게임을 가르치던 전통적인 수업방식의 대안으로 제시된 모형으로써(이근영, 2016), 전체적인 게임의 맥락 속에서 활용 가능한 ‘전술적 지식’과, 게임에 대한 ‘안목’과 같은 인지적 요소와 게임수행 능력에 관심을 갖는다. 전술이해모형은 거의 대부분의 학교체육수업에 모든 체육프로그램에서 게임이 중심적인 역할을 한다고 본다(김영훈, 2004).

박홍찬(2007)은 전술이해모형으로 훈련한 선수들의 발달수준을 고려한 변형게임으로 훈련을 시작하여 경기 상황 속에서 일어나는 여러 전술 변화 장면에서 선수 스스로가 올바른 대처방안을 탐구하고 발견하는 문제해결 과정 및 의사결정 과정을 강조한다고 설명하였다. 게임 수행 능력은 그 게임의 성격이 무엇인가를 먼저 이해함으로써 향상될 수 있으며, 전술이해모형은 개개인의 기능을 학습하기 전에 게임상황을 먼저 경험하여 선수들이 어떠한 전략과 기능이 요구되는지를 파악할 수 있다.

전술이해모형은 전술적으로 가장 복잡하지 않는 난이도가 쉬운 게임부터 가르치게 되는데 Bunker와 Thorpe(1982)은 게임의 유형을 타켓형 게임, 필드형 게임, 네트형/벽형 게임, 칠판형 게임으로 분류하였다. 게임 분류의 예로 Bunker와 Thorpe(1982), Almond(1986)은 아래의 <표 1>에서 제시하였다.

표 1. Bunker와 Thorpe(1982), Almond(1986)의 게임 분류의 예

게임유형	게임종류
칩범형	축구, 농구, 하키, 풋볼, 라크로스, 넷볼, 프리스비
네트형/벽면형	네트형: 배드민턴, 탁구, 배구 벽면형: 핸드볼, 라켓볼, 스쿼시

필드형	야구, 크라켓, 소프트볼
표적형	크로켓, 당구, 볼링, 골프

이는 타겟형 게임, 네트형/벽형 게임, 필드형 게임, 침략형 게임 순으로 난이도가 낮은 게임의 분류로 소개가 된다.

위의 <표 1>을 살펴보면 재분류를 하면, 태그형 게임, 목표맞히기형 게임, 네트형 게임, 영역 침범형 게임, 필드형 게임으로 나눌 수 있다(안양옥, 2002). 게임의 유형별 재분류는 아래의 <표 2>를 살펴보면 알 수 있다.

표 2. 게임의 유형별 재분류(안양옥, 2002)

구분	내용	관련스포츠
태그형게임	상대편을 치거나 피하는 유형의 게임	다방구, 술래잡기 등
목표물맞히기게임	정해진 곳으로 물체를 정확하게 보내는 게임	양궁, 당구, 골프, 피구, 볼링, 배구 등
네트형게임	네트에 벽을 두고 물체를 보내거나 받는 유형의 게임	테니스, 탁구, 스쿼시, 배드민턴 등
영역침범형게임	물체를 가지고 상대편의 영역을 침범하여 득점을 하는 유형의 게임	축구, 럭비, 핸드볼, 농구, 풋살, 하키 등
필드형게임	필드에서 공을 보내고 받아 경기를 하는 유형의 게임	야구, 발야구, 소프트볼, 크리켓 등

자료: 안양옥(2002) 초등학교 게임 수업 탐구

전술게임모형의 대표적인 이론으로는 인지학습이론과 구성주의가 있으며, 두 가지 이론은 학생들 즉 학습자들이 정적 기능을 수행하거나 단순한 사실을 기억해 내는 것이 아니라, 학습자들의 사전 지식을 통해 이해 증진을 하고, 새로운 학습이 이루어진다는 공통점이 있으며, 변형게임 안에서의 운동학습 전이 및 전술문제 활용 등의 인지학습을 강조하는 것은 구성주의 학습이론에 바탕을 둔 모형이라고 할

수 있다(조민우, 2017).

2) 전술이해모형의 단계별 특징

전술이해모형은 게임 상황에서 수행 향상과 의사결정 능력의 개발을 위하여 Bunker&Thorpe(1982)은 전술이해모형을 6단계로 설계하였다.

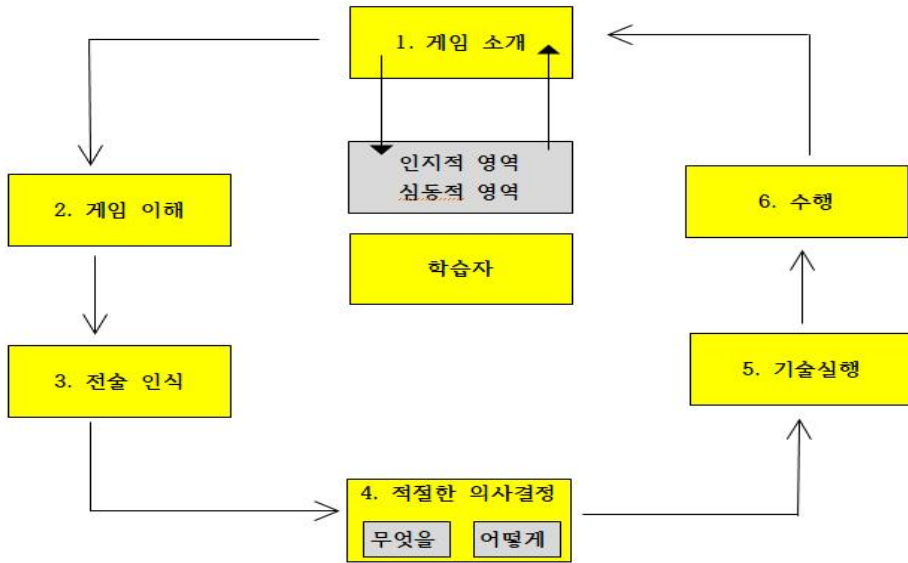


그림 1. Bunker&Thorpe(1982)의 이해중심 게임수업 6단계 모형

위의 [그림 1]에서 살펴본 바와 같이 1. 게임 소개, 2. 게임 이해, 3. 전술 인식 4. 적절한 의사결정, 5. 기술실행 6. 수행으로 6단계로 설계되어 있다.

게임 소개 단계에서는 학습자의 발달 수준을 고려하여 게임을 계획해야 하며, 변형게임은 원래의 게임이 가지고 있는 성격을 반영하되, 인원수나 공간, 장비 등을 변형하여 게임을 계획하여야 한다.

게임 이해 단계에서는 학습자들은 게임의 규칙과 방법을 이해하며, 규칙과 방법 들은 게임에 대한 시간과 공간을 제한할 수 있는 규칙과 방법들을 계획한다.

전술 인식 단계에서는 규칙과 방법들에 내포된 문제점들을 이해하고, 게임에 사용되는 전술을 만드는 단계이다.

적절한 의사결정 단계에서는 교사가 발문하고 학생이 대답하는 단계로써 무엇을 어떻게 결정할 것인지 결정하는 단계이다. 축구로 예를 들면 땅볼 패스와 공중 패

스를 언제 어떻게 할 수 있는지 깨달을 수 있는 것이다.

기술실행 단계의 초점은 특정 기술과 움직임이 어떻게 실행할지에 관한 것이다. 기능의 효율성과 적절함을 판단하는 질적인 요소를 포함한다는 점에서 수행과 구별되며, 운동 수행의 향상을 위해 교사의 도움을 받는 단계이다.

수행 단계에서는 기능의 우수성과 전술적 수행의 효율성을 촉진시켜 학생들은 능력있고 유능한 게임참여자로 이끄는 단계이다.

위 6단계를 살펴보면 먼저 교사는 단순한 게임 상황을 구조화시켜 어떠한 상황을 제공하고, 학생들의 게임을 관찰하고, 전술적 문제의 해결을 위해 개입을 하며 마지막 단계에서는 전술을 수정하거나 그 게임에 맞는 전술을 사용하여 게임을 수행하는 것이다(전은영, 2008).

2. 기능중심모형

기능중심모형은 게임지도 과정에서 받아들여지는 모형이며 스포츠나 게임을 가르치는 경우에 그 게임을 하기 위해서는 반드시 인지하고 숙달해야하는 운동 기능을 숙달하고 마지막에 실제 경기를 진행하는 과정으로 이루어진다(전은영, 2008).

즉, 수업의 초기에는 쉽고 간단한 기능인 기본기능을 지도하고, 학생들의 기능이 향상됨에 따라서 점점 복잡한 기능인 응용기능으로 지도해 간다는 것으로 부분과 요소를 여러 겹으로 쌓아 전체를 구축하려고 하는 ‘간단→복잡’, ‘부분→전체’, ‘상향식 지도 방법’을 기본입장으로 한 계통학습과 맥을 같이 하며, 구기는 ‘기본-응용-게임’이 전통적인 지도 순서이며 아래와 같은 정형화된 틀을 갖고 있다(김영수, 1996; 안창섭, 2000).

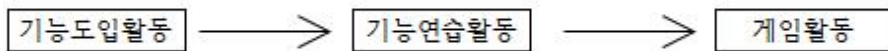


그림 2. 기능중심게임수업 모형

이 모형은 Rink(1993)가 제안한 게임을 가르치는 모형과 유사한 특징을 보여주고 있는데, Rink의 모형은 처음의 두 단계에서는 주로 연습하기, 세련화하기, 적용하기 등을 통하여 신체를 컨트롤하고 다양한 동작을 종합하는 경험을 갖도록

한다.

그리고 이 경험은 이후 운동기능의 숙달을 가져다준다. 이 두 단계에서 가정되고 있는 생각은 일단 학생이 기능들을 숙달하기만 하면 그는 그 기능들을 시합상황에서 불러다 활용할 수 있는 상태가 된다는 것이다. 그래서 제 3단계에서는 학생은 대개의 경우 약간 변형된 형태의 게임 시합에 참여한다. 물론 이때는 선수의 수, 경기의 규칙, 그리고 조건들이 차츰 소개된다(Read, 1993; Rink, 1993; 전은영, 2008). 그리고 마지막 4단계에서는 학생들은 실제 경기와 동일한 규칙과 조건에 의거해서 게임을 행하게 된다. 학생들은 이때 교사의 직접 지도하에서 구체적인 방어 및 공격 전술들에 대해서 배운다(전은영, 2008).

3. 수업만족도

1) 수업만족도의 이해

만족이란 개인의 욕구와 작업 환경의 요구조건이 일치하는 정도를 나타내는 것으로서 개인과 작업 환경의 조화에 대한 개인의 내적 지표라 할 수 있다. 만족도는 만족을 느끼는 정도로써 어떠한 일에 대해 만족감이 어떠한지 표현할 수 있다.

수업만족도는 스포츠 집단내의 구성원이 코치의 리더십 행동, 경기 결과, 자기 위치, 소속 팀, 환경적 요인에 대해 개인적으로 기대하는 정도와 실제 인식하는 정도의 차이를 주관적으로 평가하는 정도를 의미한다(라상준, 2018).

2) 수업만족도의 하위요인

(1) 훈련 환경

훈련의 시설과 도구는 훈련하는 팀과 선수들이 더욱 효과적이고 효율적인 훈련이 되기 위한 가장 중요한 조건이다. 또한 훈련 환경에 따른 팀이나 선수들에게 미치는 동기부여에도 상당한 영향을 미친다. 그러므로 훈련 환경은 팀과 선수들을 위한 가장 기본적이며 중요한 요인 중 하나이다.

엘리트 축구선수들에 더욱 효율적인 훈련 환경은 선택이 아닌 필수적이며, 안전한 시설과 다양한 훈련 용구의 질적인 요소는 선수들에게 심적인 동기부여가 될 수 있다(라상준, 2018).

이처럼 훈련 환경은 팀이나 선수들에게는 기본적으로 필요하며 효율적이고 효

과적인 훈련을 위한 중요한 요인이 되어야 한다.

(2) 지도 방법

체육이나 스포츠 안에서 지도자의 역할은 효과적인 훈련을 진행하기 위해 중요한 요인 중 하나이다. 지도 방법은 선수가 운동을 참여하는데 있어 그 종목에 관련되는 전문적 지식과 여러 전술들을 가르치는 행위으로써 팀의 경기력은 지도자의 지도방법 및 리더십의 영향이 크다.

최근 들어 유소년팀의 지도자의 지도 방법을 살펴보면 대부분 훈련을 통해 기 능, 전술 뿐만이 아닌 사회성 및 인성 또한 함께 지도를 하고 있다. 그러므로 유 소년 시절의 지도자는 유소년 선수들이 존경할 수 있는 리더십을 갖추고 있어야 하며 선수들이 올바른 스포츠 활동을 할 수 있는 지도 방법을 소유하고 있어야 한다. 그만큼 팀에서 지도자의 역할이 큰 비중을 차지하는 만큼 선수들에게 동기 부여를 유발하고, 경기력을 효율적으로 향상해줄 수 있는 자가 유능한 지도자라 고 말할 수 있다(라상준, 2018).

(3) 동료 관계

먼저 팀이란 하나의 공동체에서 조직구성원 개인이 지각하는 동료와의 관계를 의미하는 것이다(박원희, 2021) 축구는 개인 스포츠가 아닌 팀 스포츠이다. 팀 스포츠일수록 개인의 능력보다는 팀 플레이가 더욱 돋보여야 한다. 경기상황이나 훈련 도중 선수 개개인의 목표도 있지만 한 팀으로서 보다 적극적이고 우호적인 태도는 팀원 간의 의사소통에도 도움이 된다. 또한 경기 결과에 상당히 중요한 역할을 하기도 한다(라상준, 2018).

4. 축구경기력

스포츠 현장에서 경기력은 한 번의 경기결과로 결정되는 것이 아니라 장기간의 철저한 준비와 꾸준한 노력을 통한 훈련으로 얻어지는 안정적인 운동능력과 팀이 발휘하는 기술을 종합적으로 나타내는 것을 의미하는 축구경기력은 경기장에서 선수 개인이나 팀이 발휘하는 기술의 종합적인 능력을 말하는 것으로써 여러 가지 요인이 작용하게 된다. 일반적으로 정의되는 경기력 요인에는 체력과 정신력, 기술, 체력 등을 모두 합쳐 긍정적인 반응을 만들어 낼 때 경기력은 향상될 수 있다(윤성희, 2022).

각종 스포츠 종목에 있어 경기력 향상을 위해서는 먼저 각각의 종목마다 경기력을 결정하는 요인을 파악하여야 하고, 그 요인들의 우선 순위에 따라 경험과 관찰을 통해 경기력 향상을 도모하여야 한다(오근훈, 2007).

경기력은 스포츠 현장에서 여러 관점의 요인들로 인해 결정이 되며, 종목에 따른 경기력 측정 요인의 특성에 따라 경기력에 미치는 비중이 다르게 나타난다(윤성희, 2022).

축구는 종목 특성상 기술적 관점으로 경기력을 측정하는 경우가 많다. 슈팅 성공률, 드리블 성공률, 유효슈팅 등 대부분 개인적인 기술적 측면에서 경기력을 분석하지만 본 연구에서는 연구대상이 아마추어인 초등학교 축구선수이기도 하고, 훈련만족도 요인에 따른 축구경기력을 분석하는 연구이기에 팀의 승률, 팀의 득점력, 실점력 등과 같이 팀과 직접적으로 관련되는 전술적인 측면에서 경기력을 분석하고자 한다.

Ⅲ. 연구 방법

본 연구에서는 초등학생 엘리트 축구선수들을 대상으로 전술이해모형 훈련프로그램을 적용하여 6주간 매주 다른 주제의 훈련을 진행한 후 심층면담 및 인터뷰를 통하여 수업만족도를 조사하고, 조사한 수업만족도를 통해 수업만족도에 따른 팀에 미치는 경기력 분석을 위한 연구방법으로써 연구대상, 자료수집, 자료분석, 연구의 진실성 및 윤리성 순으로 정리하였다.

1. 연구대상

현재 대한축구협회의 주최로 광주광역시 초등 주말리그가 진행되고 있다. 광주광역시 초등 주말리그 참가 9팀 중 1팀을 선별해 주말리그 참가선수 16명의 선수를 연구집단과 비교집단으로 나누어 훈련만족도와 그에 따른 축구경기력을 분석하였다. 16명의 대상자들의 특성은 아래의 <표 3>과 같다.

표 3. 연구대상자 특성

순번	학년	축구경력	포지션
1	6학년	5~6년	DF
2	6학년	4~5년	DF
3	5학년	4~5년	FW
4	5학년	3년	MF
5	5학년	3년	DF
6	5학년	2년	DF
7	6학년	2년	MF
8	6학년	2년	FW
9	4학년	2년	DF
10	5학년	1년6개월	GK
11	5학년	1년4개월	MF
12	4학년	1년4개월	DF
13	5학년	1년2개월	FW
14	5학년	1년	MF
15	5학년	6개월	MF
16	6학년	6개월	MF

위의 <표 3>을 살펴보면 대상자들 간의 축구경력의 차이가 난다. 또한 포지션에도 차이가 나타나는데 본 연구에서는 축구경력 2년 이상의 선수 8명을 연구 집단으로, 축구 경력 2년 미만의 선수 7명과 다른 대상보다 학년이 적은 축구 경력 2년인 4학년 대상자 한명을 비교집단으로 선정을 하였으며, 포지션과 상관없이 학년과 축구경력으로만 집단을 나누어 연구를 진행하였다.

2. 자료수집

본 연구는 엘리트 축구선수 16명의 수업만족도와 그에 따른 경기력 차이를 분석하기 위해 먼저 연구대상자 8명은 하루 2시간 씩, 주 5회 6주간 전술이해모형을 적용한 훈련프로그램을 구성하였고, 비교집단 8명은 기능중심모형을 적용한 훈련프로그램을 구성하며 훈련하였으며 이후 심층면담 및 인터뷰를 진행하였다.

1) 심층면담 및 인터뷰 구성

본 연구는 심층면담 및 인터뷰를 통하여 자료를 얻기 위해 매주 1회씩 6주간 총 6회의 심층면담 및 인터뷰를 실시하였다. 심층면담은 구조화된 면담 방식을 사용하였으며 주요 면담내용은 전술이해모형으로 계획한 훈련프로그램에 대한 긍정적인 측면이나 부정적인 측면에 대한 대상자들의 개인적인 생각으로 진행되었다.

정보의 공개 및 면담자료의 활용에 대해 대상자들과 아직 대상자들이 미성년자임으로 대상자들의 부모님께도 충분한 설명을 진행한 후 심층면담을 진행하였다. 심층면담은 매주 마지막 훈련이 끝난 후 운동장이나 대상자들과의 협의를 통해 상담장소를 결정한 후 진행하였으며 모두 일대일 면담을 원칙으로 하였다. 모든 면담은 대상자들에게 사전에 동의를 얻어 녹취 및 기록을 하였다.

2) 훈련프로그램 구성

매주 다른 훈련주제를 통해 전술이해모형으로 수업을 계획하여 실천하였으며, 각 차시 훈련주제는 아래 <표 4>와 같다.

표 4. 차시 별 훈련 주제

차시	훈련주제
1차시	1대1 맨투맨
2차시	득점력강화
3차시	역습훈련
4차시	안정적인 수비
5차시	역습훈련
6차시	전방압박

연구기간 중에 2023 초등주말리그(광주)경기가 진행함에 있어 훈련주제를 <표 4>와 같이 선정하였으며 훈련주제에 맞는 훈련프로그램을 계획하였다. 훈련프로그램은 아래 <표 5>와 같다.

표 5. 각 차시 별 훈련프로그램

차시	훈련프로그램
1차시	위밍업, 1대1 맨투맨수비방법, 1대1 맨투맨수비, 패스게임
2차시	위밍업, 사이드에서 득점, 중앙에서 득점, 골기퍼와 1대1 상황에서 득점, 슈팅게임
3차시	위밍업, 공·수 전환훈련, 공을 빼앗고 난 후 포지션훈련, 자체게임
4차시	위밍업, 수비자세훈련, 수비위치훈련, 수비진영에서 빌드업훈련, 슈팅게임

5차시	위밍업,공·수전환훈련,공을빼앗고난 후 포지션훈련, 자체게임
6차시	위밍업, 전방압박훈련,전방압박시 각 포지션 위치훈련, 슈팅 게임

위 <표 5>를 살펴보면 훈련주제에 맞는 훈련프로그램을 계획하고 실천하였으며 마지막 게임, 경기에는 변형게임으로 기존의 축구와는 다르게 경기 규격 및 인원 변화 주었다.

각 차시별 변형게임은 아래 <표 6>과 같다.

표 6. 각 차시별 변형게임 소개

차시	경기형식	경기방법
1차시	3대3맨투맨 패스게임	3:3으로 진행하며 각 한명씩 파트너를 선정하여 수비시에 선정한 파트너가 쉽게 공격하지 못하도록 강하게 압박한다.
2차시	2:1 슈팅게임	경기장 규격을 골라인 15M, 터치라인 30M로 설정하고, 2명의 공격수는 볼을 빼앗기지 않도록 빠르고 단순하게 득점으로 연결한다.
3차시	8:8 자체경기	전술이해모형으로 훈련을 진행한 선수8명은 볼 아웃상황시에는 무조건 수비로 시작을 하고 볼을 빼앗은 후 빠르고 단순하게 역습을 진행하여 득점으로 연결한다.
4차시	4:3 슈팅게임	공격수는 4명, 수비수는 3명으로 수비가 불리한 상황을 제공하고 실점을 하지 않도록 강하게 압박을 하여 볼을 쟁취한 후 득점까지 연결한다.

5차시	8:8 자체경기	전술이해모형으로 훈련을 진행한 선수8명은 볼 아웃상황시에는 무조건 수비로 시작을 하고 볼을 빼앗은 후 빠르고 단순하게 역습을 진행하여 득점으로 연결한다.
6차시	2:3전방압박 슈팅게임	공격수 3명, 수비수는 2명으로 시작하여 상대 골문 앞 전방지역에서부터 강하게 압박을 하여 골문 앞 전방지역에서부터 강하게 압박을 하여 볼을 쟁취하고, 득점까지 연결한다.

3. 자료 분석

본 연구는 본 연구자가 직접 초등학교 축구팀의 훈련을 지도하며 연구대상 16명의 선수들에게 다양한 내용과 의견을 수집하기 위하여 심층면담 및 인터뷰로 이루어졌다.

16명의 선수들에게는 먼저 가벼운 대화나 SNS 문자메시지 등으로 개인적인 수업만족도를 파악할 수 있었고, 이를 바탕으로 16명의 선수들과 개별 심층면담을 진행하였으며, 심층면담은 총 1주간 1회씩 총6회를 진행하였다. 연구자 자신이 원하는 결과만을 얻을 수 있는 상황을 대비하여 개인별 일대일 면담을 하였다. 또한 연구 대상자의 개인적인 생각과 의견을 편하게 제시할 수 있도록 편한 장소와 편한 시간대에 면담 및 인터뷰를 진행하였으며, 녹취록 및 기록을 바탕으로 핵심적인 내용의 문장과 반복적인 내용의 문장을 주임으로 자료를 재분류하여 구조화 하였다.

이를 바탕으로 16명의 선수들은 개별적으로 심층면담 및 인터뷰를 진행하였으며 심층면담 및 인터뷰는 1주에 1회씩 총6주동안 진행하였다.

이러한 수업만족도 조사결과를 토대로 22년 초등주말리그(광주) 초반 6경기와 23년 초등주말리그(광주) 6경기의 차이를 분석하여 수업만족도에 따른 경기력을 분석하였다. 경기력은 팀 승률, 팀 득점력, 팀 실점력과 같이 팀의 가장 대표적인 경기력 수준에서만 조사 및 분석하였다. 6주간의 경기력 조사를 위한 경기 결과를 정리하였다. 22년 초등주말리그(광주) 경기일정 및 결과는 아래의 <표 7>, 23년 초등주말리그(광주) 경기일정 및 결과는 아래의 <표 8>과 같다.

표 7. 2022 초등주말리그(광주) 경기 일정 및 결과.

경기라운드	대진	결과
1R	VS A팀	5:1 패
2R	VS B팀	7:0 승
3R	VS C팀	2:1 승
4R	VS D팀	0:0 무
5R	VS E팀	2:1 승
6R	VS F팀	4:1 승

표 8. 2023 초등주말리그(광주) 경기 일정 및 결과. (23년 5월 기준)

경기라운드	대진	결과
1R	VS A팀	6:2 패
2R	VS B팀	4:1 승
3R	VS C팀	1:0 승
4R	VS D팀	3:2 승
5R	VS E팀	3:1 패
6R	VS F팀	1:1 무

한편 기능중심모형의 선수들의 훈련만족도에 따른 경기력 측정을 위한 경기기록은 기능중심모형으로 훈련을 하지 않은 22년도 A전국대회 경기기록과 기능중심모형으로 훈련한 23년도 B전국대회 경기기록을 분석하였다.

22년도 A전국대회 경기기록과 23년도 B전국대회 경기기록은 각각 아래 <표 9>, <표 10>과 같다.

표 9. 22년도 A전국대회 경기결과

경기라운드	대진	결과
1R	VS G팀	4:1 패
2R	VS H팀	2:1 승
3R	VS I팀	2:0 패
4R	VS J팀	3:0 패
5R	VS K팀	3:0 승
6R	VS L팀	6:1 승

표 10. 23년도 B전국대회 경기결과

경기라운드	대진	결과
1R	VS M팀	5:0 패
2R	VS N팀	4:0 승
3R	VS O팀	4:0 패
4R	VS P팀	5:4 패
5R	VS Q팀	2:0 승
6R	VS R팀	1:1 무

22년도 A전국대회는 2022년 6월에 진행한 전국대회로써 기능중심모형을 적용한 훈련을 진행하지 않은 상황에서 참가한 대회이며, 23년도 B전국대회는 기능중심모형을 적용한 훈련을 진행한 상태에서 참가한 대회이다.

4. 연구의 진실성 및 윤리성

본 연구에서는 연구 시작 전 연구 참여자들로 하여금 연구의 목적과 절차, 연구 방법에 대한 질문 응답, 강제적인 참가가 아닌 자발적인 참가라는 요소들을 집중적으로 설명하여 연구 참여자의 동의서와 구두로 설명하였다. 또한 신뢰도 확보를 목적으로 사전에 양해를 구해 녹음 및 기록을 통하여 보다 자세한 현장의 기록을 남길 수 있도록 하였으며, 녹취록을 들으며 연구 대상자의 생각과 일치하는지 참가자에게 직접 확인을 하며 신뢰도를 확보하였다.

IV. 연구결과

1. 수업만족도 심층 면담 결과

1) 전술이해모형으로 훈련한 대상자들의 수업만족도

전술이해모형을 적용하여 훈련프로그램을 계획하고 계획한 프로그램을 연구대상 6명에게 직접 실천 해보았다. 그 후 수업만족도를 조사했는데 결과는 아래와 같다.

(1) 훈련환경에 대한 수업만족도

먼저 수업만족도의 하위요인인 훈련환경에 관한 결과는 긍정적인 답변을 받을 수 있었다.

“제가 훈련을 받고 있는 구장은 인조잔디를 새롭게 다시 깔지 얼마 되지 않아서 폭신거리고 운동할 때 우리가 가지 않는 것 같아요. 그리고 실내구장과 야외구장이 둘다 있어서 날씨와 상관없이 항상 훈련을 받을 수 있고, 야간에는 조명라이트가 있어서 시간 제약 없이 훈련을 받을 수 있는 점이 참 좋은 것 같아요.”

“축구장이 넓어서 경기장에서 필요한 킥이나 롱패스, 짧은2대1 패스 등 좁은 공간에서는 하지 못하는 것들을 할 수 있어서 좋았고, 축구만 집중할 수 있는 개인적으로 정말 맘에 드는 축구장인 것 같아요! 축구 공도 바람도 적당하고, 사다리나 허들 등도 부서지지않고 튼튼해서 안전하게 훈련을 진행할 수 있는 것 같습니다.”

“넓은 구장에서 훈련을 진행하고 있는데 넓게 훈련할 때는 넓게 할 수 있고, 좁게 훈련할 때는 좁게 할 수 있어서 그 상황에 맞게 훈련을 진행할 수 있기 때문에 훈련에만 집중할 수 있는 환경입니다. 그리고 수비 빌드업 훈련을 할 때 구장을 넓게 쓸 수 있어서 더 편안하고 여유롭게 플레이할 수 있는 것

같습니다.”

“비가 오나 눈이 오나 항상 쉬지 않고 운동을 할 수 있는 실내구장도 있고 넓은 실외구장도 있어서 우리가 축구를 하기엔 좋은 장소인 것 같아요. 훈련도구들도 다양하게 잘 쓰고 있고 훈련에 맞게 잘 사용하고 있는 것 같습니다!”

“넓은 경기장을 잘 활용할 수 있어서 좋은 것 같고 훈련을 하는 도중에 훈련 도구는 훈련에 방해가 되지 않아서 만족합니다.”

(2) 지도방법에 대한 수업만족도

수업만족도의 하위 요인인 지도방법 또한 연구대상자들에게 긍정적인 답변을 받을 수 있었다.

“우리가 지금 주말리그 경기를 진행하면서 매 경기 다른 팀과 경기를 진행하는데 팀마다 경기 스타일이나 전술이 다르기때문에 일주일이라는 짧은 시간동안 상대 팀에 맞게 훈련 전술을 짜야 한다고 생각합니다. 그래서 매주 다른 전술훈련을 진행하는데 기본적으로 자신의 포지션에서 어떻게 위치하고 어떻게 움직여야하는지 이해를 할 수 있어서 좋았고 마지막에는 평소 경기와 다른 미니게임들을 하면서 재미도 있고 경기 때 나오는 상황들도 이해하면서 내가 플레이할 수 있어서 정말 좋아요!”

“요즘에는 팀 전술 위주로 훈련을 많이 하는데 팀 전술 위주로 훈련을 많이 하다 보니까 내가 평소에 잘못했던 상황들이 생각나면서 잘할 수 있게 도움을 주는 훈련이되는 것 같습니다. 그리고 마지막 미니게임을 하면서 그 상황들을 겪었을 때 부드럽게 플레이할 수 있는 방법을 터득하는 좋은 훈련이 되는 것 같습니다!”

“전술훈련을 진행하면서 가장 재밌고 도움이 된다고 하는 훈련은 미니경기입니다. 그 이유는 사이드에서 컨트롤을 열어서 하라는 것을 연습하면 잘되지 않았는데 미니경기를 하면서 컨트롤을 한번 잘하니까 자신감이 붙어서 이제는 컨트롤을 잘할 수 있는 것 같아요. 그러다가 코치님이 제가 잘못된거를 알려주시면 더 오랫동안 머릿속에 남아서 잘할수 있을 것 같아요.”

(3) 동료관계에 대한 수업만족도

수업만족도의 하위요인인 동료관계에 대한 수업만족도에서도 대상자들에게 긍정적인 답변을 받을 수 있었다.

“ 아무래도 실제경기에서 공을 차는거 만큼 중요한 것은 팀원들과의 소통이라고 배웠습니다. 전술 훈련을 진행하면서 다른 팀원들과 ‘간다, 돌아서, 리턴’등과 같은 말도 하고 분위기를 올려주는 파이팅도 하고 해서 팀원들과 의사소통이 잘되는 것 같아요”

“코치님께서 피드백을 해주시면 잘 이해가 되지 않은 적이 있는데 전술훈련을 진행하면서 코치님께서 이해했는지 안했는지 자주 물어보셔서 이해되지 않은 점을 이해할 수 있도록 다시 설명해주셨는데 다른 친구들도 이해를 못하는 친구가 많아서 내가 가서 설명을 해준적이 있는데 이러면서 같은 팀 선수랑 의사소통을 많이 할 수 있던 것 같습니다”

“경기장 안에서 필요한 말들을 하면서 내가 주변을 미리 확인을 하지 못했을 때 공을 안뺏길 수 있었고, 분위기를 올리면서 서로 파이팅을 해주니까 즐겁게 축구를 할 수 있는 것 같습니다.”

이처럼 전술이해모형을 적용하여 훈련프로그램을 진행한 선수들은 훈련만족도의 각 하위요인에서 긍정적인 답변이 나왔다.

훈련환경에서의 훈련만족도는 대부분 넓은 공간의 활용과, 훈련 시 방해받지 않는 훈련도구에 있어 좋다는 긍정적인 답변이 나타났고, 지도방법에서의 훈련만족도는 대부분 선수 본인이 경험하지 못하고 생각하지 못한 장면들을 미니게임 진행하면서 경험을 해보니 실제 경기장안에서 부드럽게 해결해 나갈 수 있다는 긍정적인 답변이 나왔으며, 동료관계에서의 훈련만족도는 대부분 전술훈련을 통하여 경기장 안에서 필요한 의사소통과 훈련 시 함께 훈련을 이해하는 의사소통이 잘 이루어져 서로 협동하면서 훈련을 진행하니 즐겁다는 긍정적인 답변이 나왔다.

전술이해모형을 적용하여 계획한 훈련프로그램으로 훈련을 진행한 선수들의 훈련만족도는 전체 인원 모두 긍정적인 반응이 나타났다.

2) 기능중심모형으로 훈련한 대상자들의 수업만족도

먼저 기능중심모형으로 훈련을 진행한 대상자들의 수업만족도에 대한 심층면담 및 인터뷰 내용에서는 긍정적인 답변과 부정적인 답변이 함께 나왔다.

(1) 훈련환경에 대한 수업만족도

수업만족도의 하위요인인 훈련환경에 대한 만족도에는 긍정적인 답변이 나왔다.

“축구선수들이 훈련하면서 가장 중요한것들은 운동장이랑 훈련도구라고 생각합니다. 기본기훈련을 하던지, 전술훈련을 하든지 간에 훈련을 할 운동장과 볼이나 마커같은 훈련도구들이 필요할 때 마다 편리하게 사용할 수 있어서 좋은 것 같습니다”

“축구에서 기본기는 드리블, 패스, 슈팅등 여러 가지가 있는데 훈련할때마다 기본기훈련을 하면서 필요한 기구들을 사용할 수 있어서 좋았습니다.”

“넓은 운동장에서 기본기 훈련을 집중적으로 하여 더 집중할 수 있었고, 훈련도구를 사용하면서 기본기를 발전시킬 수 있어서 좋습니다”

(2) 지도방법에 대한 수업만족도

지도방법에 대한 수업만족도는 긍정적인 답변도 있었지만 부정적인 답변도 함께 나왔다.

“개인적인 기본기 실력이 늘 수 있는 프로그램이어서 예전보다 기본기가 는게 느껴져서 기본이 좋습니다. 근데 너무 한 가지를 오래하다 보니 지루할 때가 있습니다.”

“아직 제가 기본기가 완벽하게 좋은게 아니어서 기본기 위주로 훈련하는 것이 저에게 도움이 됩니다. 하지만 2인1조로 운동할 때 다른 친구가 제대로 하지않고

패스도 이상한데 주면 짜증이 나고 화날 때가 있습니다.”

“기본기 훈련을 하면 좀 오래해서 지루하거나 재미없을 때가 있는데 그럴때마다 조금 예민해지는 것 같아요. 그러다가 다른친구가 패스를 이상하게 하면 화가나요.”

(3) 동료관계에 대한 수업만족도

동료관계에 대한 수업만족도는 부정적인 답변이 나왔다.

“자꾸 옆에서 장난치고 제대로 안하니까 저도 같이 하기 싫어진적이 많이 있어요. 제대로 하다가도 옆에서 장난을 치게 되면 저도 같이 장난치면서 제대로 안하는거 같아요.”

“나는 패스를 정확하게 주는데 다른애들은 정확하게 안주니까 짜증이 나요. 열심히도 안하고 말도 안듣고 그럴 때 마다 진짜 하기 싫어져요.”

“열심히 하는 애들도 있는데 기본기 훈련을 오래하면 좀 길어서 지루합니다. 그럴 때마다 좀 예민해지는데 그때 애들이 제대로 안하고 패스도 이상하게 오면 그럴때마다 화가나요.”

이처럼 기능중심모형으로 훈련을 진행하는 대상자들의 수업만족도는 각 요인마다 차이가 있었다.

먼저 훈련환경에 대한 수업만족도는 전술이해모형으로 훈련한 대상자들과 기능중심모형으로 훈련한 대상자들 모두 긍정적인 답변이 나왔다. 지도방법의 수업만족도는 전술이해모형으로 훈련한 대상자들은 모두 긍정적인 답변이 나왔지만 기능중심모형으로 훈련한 대상자들은 긍정적인 답변과 함께 부정적인 답변도 나왔다. 마지막 동료관계의 수업만족도는 전술이해모형으로 훈련한 대상자들은 긍정적인 답변이 나왔지만 기능중심모형으로 훈련한 대상자들은 모두 부정적인 답변이 나왔다.

2. 수업만족도에 따른 경기력 차이

1) 전술이해모형으로 훈련한 대상자들의 경기력

위의 연구결과에 따라 전술이해모형으로 훈련한 대상자들의 수업만족도는 모두 긍정적인 답변이 나왔다. 전술적인 측면으로 초점을 잡고 훈련을 진행하면서 대상자들의 만족감은 모두 긍정적이었으며, 이를 통해 실제 경기력의 미치는 결과의 차이는 아래와 같다.

(1) 팀 승률

먼저 결과값을 추출하기 위해 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행하지 않은 22년 초등주말리그(광주) 6경기와 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행한 23년 초등주말리그(광주) 6경기를 비교하여 분석하여 팀 승률을 측정하였다.

22년 초등주말리그(광주) 경기결과에 따르면 본 연구 대상자들의 팀은 6경기를 진행하면서 6전 3승 1무 2패를 기록하였다.

승률 = (승리 수 x 1) + (무승부 수 x 0.5) / 시합 수
 축구경기의 승률 계산 방법으로 승률을 측정한 결과 승률 = 3 + 0.5 / 6 = 0.58점이 나왔다.

23년도의 승률을 계산해보면 승률 = 4 + 0.5 / 6 = 0.75점이 나왔다.

전술이해모형으로 훈련을 진행하지 않은 22년도 승률보다 전술이해모형으로 훈련을 진행한 23년도 승률이 약 0.17점이 높아진 것을 볼 수 있으며, 이는 곧 전술이해모형으로 훈련을 진행한 기간에 팀의 승률은 훈련에 전술이해모형을 적용하지 않았던 기간 보다 높아졌다는 것을 의미한다.

(2) 팀 득점력

먼저 결과값을 추출하기 위해 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행하지 않은 22년 초등주말리그(광주) 6경기와 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행한 23년 초등주말리그(광주) 6경기를 비교하여 분석하여 팀 득점력을 측정하였다.

팀 득점력은 6경기 전체의 득점 수를 조사하고 진행한 경기 수를 나누어 득점력을 확인할 수 있었다.

먼저 22년도 초등주말리그(광주) 6경기를 살펴보면 득점은 1R 득점 2점, 2R

득점 1점, 3R 득점 1점, 4R 득점 3점, 5R 득점 1점, 6R 득점 1점, 총 9점으로 득점력을 검사해보면 22년도 6경기의 득점력은 1.5점으로 확인되었다.

23년도 초등주말리그(광주) 6경기를 살펴보면 득점은 1R 득점 1점, 2R 득점 7점, 3R 득점 2점, 4R 득점 0점, 5R 득점 2점, 6R 득점 4점, 총 16점으로 6경기 동안 득점력은 총 2.7점으로 확인되었다.

이처럼 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행하지 않은 22년도 득점력 1.5점보다 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행한 23년도의 득점력 2.7점이 측정되면서 1.2점이 더 높게 나타내는 것을 확인할 수 있었다. 따라서 전술이해모형으로 훈련하지 않은 22년도 시즌과 전술이해모형으로 훈련한 23년도의 팀 득점력은 1.2점의 차이가 나며, 전술이해모형으로 훈련을 진행하였을 때 팀의 득점력은 높아진 결과를 확인할 수 있었다.

(3) 팀 실점력

먼저 결과값을 추출하기 위해 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행하지 않은 22년 초등주말리그(광주) 6경기과 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행한 23년 초등주말리그(광주) 6경기를 비교하여 분석하여 팀 실점력을 측정하였다.

팀 실점력은 6경기 전체의 실점 수를 조사하고 진행한 경기 수를 나누어 실점력을 확인할 수 있었다.

먼저 22년도 초등주말리그(광주) 6경기를 살펴보면 실점은 1R 실점 6점, 2R 실점 4점, 3R 실점 0점, 4R 실점 2점, 5R 실점 3점, 6R 실점 1점, 총 16점으로 실점력을 검사해보면 22년도 6경기의 실점력은 2.7점으로 확인되었다.

23년도 초등주말리그(광주) 6경기를 살펴보면 실점은 1R 실점 5점, 2R 실점 0점, 3R 실점 1점, 4R 실점 0점, 5R 실점 1점, 6R 실점 1점, 총 8점으로 6경기 동안 실점력은 총 1.3점으로 확인되었다.

이처럼 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행하지 않은 22년도 실점력인 2.7보다 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행한 23년도의 실점력이 1.3으로 측정이 되면서 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행한 23년도의 실점력이 1.4점 가량 낮은 수치로 확인되었다. 따라서 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행하지 않은 22년도 보다 전술이해모형을 적용하여 훈련을 진행한 23년도의 실점력이 낮으므로 전술이해모형으로 훈련을 진행하면 실점력이 낮아진 결과를 확인할 수 있었다.

2) 기능중심모형으로 훈련한 대상자들의 경기력

기능중심모형으로 훈련한 대상자들의 수업만족도는 하위요인에 따라 긍정적인 답변과 부정적인 답변이 나왔으며 이를 통해 기능중심모형으로 훈련한 대상자들의 경기력은 아래와 같다.

(1) 팀 승률

먼저 결과값을 추출하기 위해 기능중심모형을 적용하여 훈련을 진행하지 않은 22년 A전국대회 6경기와 기능중심모형을 적용하여 훈련을 진행한 23년 B전국대회 6경기를 비교하여 분석하여 팀 승률을 측정하였다.

22년 A전국대회에서 거둔 성적은 4승 2패를 기록하였다.

승률 = (승리 수 x 1) + (무승부 수 x 0.5) / 시합 수
 축구경기의 승률 계산법으로 승률을 측정한 결과 승률 = $4+0 / 6 = 0.66$ 점이 나왔다. 따라서 22년 A전국대회에서 거둔 승률은 0.66점이고, 23년 B전국대회에서는 2승 1무 3패로써 승률 = $2+0.5 / 6=0.42$ 점으로 나타났다.

기능중심훈련을 적용하여 훈련을 하지 않은채로 대회를 참가한 22년도의 승률은 0.66%이고, 기능중심훈련을 적용한 훈련을 진행한채로 대회를 참가한 23년도의 승률은 0.42%로써 기능중심훈련을 진행하지 않고서 참가한 대회보다 기능중심훈련을 진행한 후 참가한 대회의 승률이 0.24% 낮은 것을 확인할 수 있다. 따라서 기능중심훈련을 진행한 후의 경기의 승률이 기능중심훈련을 진행하지 않았을 때의 승률보다 낮아진다고 의미할 수 있다.

(2) 팀 득점력

먼저 결과값을 추출하기 위해 기능중심모형을 적용하여 훈련을 진행하지 않은 22년 A전국대회 6경기와 기능중심모형을 적용하여 훈련을 진행한 23년 B전국대회 6경기를 비교하고 분석하여 팀 득점력을 측정하였다.

팀 득점력은 6경기 전체의 득점 수를 조사하고 진행한 경기 수를 나누어 득점력을 확인할 수 있었다.

먼저 22년도 A전국대회 6경기를 살펴보면 득점은 1R 득점 1점, 2R 득점 2점, 3R 득점 0점, 4R 득점 3점, 5R 득점 3점, 6R 득점 6점, 총 14점으로 득점력을

검사해보면 22년도 6경기의 득점력은 2.3점으로 확인되었다.

23년도 B전국대회 6경기를 살펴보면 득점은 1R 득점 0점, 2R 득점 4점, 3R 득점 0점, 4R 득점 4점, 5R 득점 2점, 6R 득점 1점, 총 11점으로 6경기 동안 득점력은 총 1.8점으로 확인되었다.

이처럼 기능중심모형을 적용하여 훈련을 진행하지 않은 22년도 득점력 2.3점보다 기능중심모형을 적용하여 훈련을 진행한 23년도의 득점력 1.8점이 측정이 되면서 0.5점이 더 높게 나타내는 것을 확인할 수 있다. 따라서 기능중심모형으로 훈련하지 않은 22년도 시즌과 기능중심모형으로 훈련한 23년도의 팀 득점력은 0.5점의 차이가 나며, 기능중심모형으로 훈련을 진행하지않았을 때 팀의 득점력은 높아진다고 의미할 수 있다.

(3) 팀 실점력

먼저 결과값을 추출하기 위해 기능중심모형을 적용하여 훈련을 진행하지 않은 22년 A전국대회 6경기과 기능중심모형을 적용하여 훈련을 진행한 23년 B전국대회 6경기를 비교하고 분석하여 팀 실점력을 측정하였다.

팀 실점력은 6경기 전체의 실점 수를 조사하고 진행한 경기 수를 나누어 실점력을 확인할 수 있었다.

먼저 22년도 A전국대회 6경기를 살펴보면 실점은 1R 실점 4점, 2R 실점 1점, 3R 실점 2점, 4R 실점 0점, 5R 실점 0점, 6R 실점 1점, 총 8점으로 실점력을 검사해보면 22년도 6경기의 실점력은 1.3점으로 확인되었다.

23년도 B전국대회 6경기를 살펴보면 실점은 1R 실점 5점, 2R 실점 0점, 3R 실점 4점, 4R 실점 5점, 5R 실점 0점, 6R 실점 1점, 총 15점으로 6경기 동안 실점력은 총 2.5점으로 확인되었다.

이처럼 기능중심모형을 적용하여 훈련을 진행하지 않은 22년도 실점력 1.3점보다 기능중심모형을 적용하여 훈련을 진행한 23년도의 실점력 2.5점이 측정이 되면서 1.2점이 더 높게 나타내는 것을 확인할 수 있다. 따라서 기능중심모형으로 훈련하지 않은 22년도 시즌과 기능중심모형으로 훈련한 23년도의 팀 실점력은 1.2점의 차이가 나며, 기능중심모형으로 훈련을 진행하지않았을 때 팀의 실점력은 낮아진다고 의미할 수 있다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 광주광역시에 위치한 A축구교실 초등학교 엘리트 축구교실에 참가하고있는 선수 16명을 대상으로 전술이해모형을 적용한 훈련프로그램을 경험하고, 수업만족도를 조사하여 수업만족도를 통한 경기력의 차이를 분석해보았다. 초등학교 유소년 축구선수들은 기본기가 가장 중요하지만 축구는 축구경기로써 본인의 성장을 보여주기 때문에 경기장 안에서 직접적으로 도움이 되기 위한 훈련 프로그램은 어떠한 방법의 훈련이 있을까라는 의구심에서 비롯 되었다. 각 훈련 프로그램을 참가한 대상자들의 수업만족도 조사를 위해 질적탐색을 하였으며, 전술이해모형을 적용한 훈련을 받은 대상자들은 긍정적인 답변을 받았으며, 기능중심모형을 적용한 훈련을 받은 대상자들은 긍정적인 답변과 부정적인 답변을 함께 받았다.

본 연구 결과에서 전술이해모형을 적용한 훈련에 참가한 대상자들의 수업만족도는 다음과 같다.

긍정적인 답변은 넓은 공간과 활용, 훈련을 진행하면서 방해받지 않는 훈련 도구, 선수 본인이 경험하지 못하고 생각하지 못한 장면들을 경험해보고 부드럽게 대처할수 있는 능력, 팀원들과의 많은 의사소통으로 서로 협동적인 분위기 형성 이란 답변이 나왔으며, 경기장 안에서의 한계점을 극복할 수 있는 훈련을 전술이해모형을 적용하여 훈련프로그램을 구성할 수 있을 것으로 보인다.

기능중심모형을 적용한 훈련에 참가한 대상자들의 수업만족도는 다음과 같다.

긍정적인 답변은 넓은 공간과 활용 및 훈련도구의 도움, 기본기 실력의 상승의 긍정적인 답변을 받았지만, 동료의 장난으로 인해 훈련 분위기 방해, 오랜훈련으로 지루함, 동료의 집중력이 떨어져 화가 남의 부정적인 답변이 나왔다.

또한 전술이해모형을 적용하여 훈련한 대상자들은 수업만족도가 긍정적으로 나온만큼 경기력도 함께 상승을 하였으며 팀 승률과 팀 득점력은 전술이해모형으로 적용한 훈련을 하지 않았을 때보다 팀 승률과 팀 득점력은 상승하였으며, 반대로 팀 실점력은 하향되었다. 이는 경기력이 상승하였다는 의미를 가지고 있다.

기능중심모형을 적용하여 훈련한 대상자들은 수업만족도가 긍정적인 답변과 부정적인 답변이 함께 나왔으며 이는 경기력에 영향을 미쳤다는 것을 확인하였다. 팀의 승률도 하향되었으며, 팀 득점력 또한 하향되었다. 팀 실점력 역시 상승되었다.

이는 곧 긍정적인 수업만족도를 갖춘 선수들은 긍정적인 경기력을 갖고 올 수 있으며, 부정적인 수업만족도를 갖춘 선수들은 부정적인 경기력을 갖고 올 수 있다고 의미할 수 있다.

이를 통해 아직 아마추어인 유소년 선수들은 전술이해모형과 기능중심모형을 적절하게 적용하여 선수들이 함께 즐겁게 참가하면서 올바른 성장의 길로 갈 수 있는 훈련프로그램을 구성하여 실천해야 한다고 생각된다.

2. 제언

본 연구는 전술이해모형을 적용한 훈련프로그램이 선수들의 수업만족도를 조사하며 긍정적인 수업만족도의 선수와 부정적인 수업만족도의 선수의 경기력의 차이를 분석하고, 경기력의 상승을 위해 어떠한 방법의 훈련프로그램을 진행해야 하는지를 찾아보는 것에 목적이 있었으며 차후의 연구를 위해 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 16명의 소수 인원으로 연구를 진행하였으나 연구대상자들의 인원을 넓혀 질적연구가 아닌 양적연구를 통해 전술이해모형을 적용한 훈련프로그램으로 훈련을 한 초등학교 축구선수들의 전반적인 수업만족도의 답변을 받으면 더 자세한 연구가 될 것이다.

둘째, 본 연구의 경기력 측정은 팀과 관련한 가장 대표적인 경기력의 요인들로 측정을 하였다. 좀 더 전문적으로 경기력에 관한 하위요인들을 조사하고 분석할 필요가 있을 것이다.

셋째, 본 연구에서는 초등학생 유소년 축구선수들의 대상으로 연구를 진행하였지만, 중학생, 고등학생 엘리트 축구선수들의 수업만족도를 조사하여 만족도에 따른 경기력의 차이를 분석하는 연구를 할 필요가 있을 것이다. 초등학교에서 중학교, 중학교에서 고등학교로 진학을 하면서 여러 이유로 축구를 그만 두는 선수들이 생긴다. 그러므로 진실한 축구선수의 꿈이 있는 대상자들에게 이 연구를 진행할 필요가 있을 것이다.

따라서 유소년 선수뿐만이 아닌 청소년 축구선수들의 수업만족도를 조사하고, 그에 따른 경기력 분석을 하여 청소년들의 축구 훈련프로그램의 연구가 필요할 것이라 생각된다.

부록

안녕하십니까?

저는 조선대학교 교육대학원에서 체육교육을 전공하는 정휘석입니다.
본 연구에서 팀과 선수들의 협조를 얻어 전술이해모형으로 훈련하는
선수들의 수업만족도와 그에 따른 경기력의 차이점을 분석하기 위해 심층면담
및 인터뷰를 진행하려 합니다. 진행하기 앞서 본 연구자의 심층면담 및 인터뷰
내용은 연구목적 이외에는 절대 사용하지 않을 것입니다.

실제 전술이해모형을 적용한 훈련을 진행해보시면서 느낀 부분들을 자세히 솔
직하게 응답해 주시면 감사하겠습니다.

또한 질문에 대한 대답에는 정답이 정해져있지 않으며 자기 생각을 성의있고
솔직하게 응답해 주시면 귀중한 자료로 삼겠습니다. 감사합니다

다시 한번 본 연구에 보탬이 될 수 있도록 도움을 주셔서 감사드립니다.

2023년 4월
조선대학교 교육대학원
체육교육전공 연구자: 정 휘 석

참가자 :

(서명)

심층면담 및 인터뷰 질문 내용

요인	질문
자기소개	자기소개
훈련환경	현재 훈련하는 장소는 어떻게 되어있나?
	현재 훈련하는 장소는 축구에만 집중할 수 있는 장소인가?
	훈련시 사용되는 훈련도구의 불편함은 없는가?
	훈련할 때 사용하는 훈련도구는 부족함이 없나?
지도방법	훈련을 진행하는 지도자의 훈련방법은 만족하는가?
	훈련의 방법은 본인에게 도움이 되는가?
	지도자는 즉각적으로 피드백을 해주는가?
	지도자의 피드백이 본인에게 어떠한 도움이 되는가?
동료관계	훈련도중 동료들과의 의사소통은 원활하게 이루어지는가?
	동료들과 함께 훈련을 진행하는 것에 즐거움이 있는가?
	훈련의 분위기는 동료들과의 경쟁적인 분위기인가 협동적인 분위기 인가?

참고문헌

- 김영훈 (2004) 이해중심게임모형 수업이 축구게임수행능력에 미치는 영향 석사학위논문 인하대학교 교육대학원.
- 김주선 (2010) 중학교 축구선수의 주말리그 시행에 따른 학습태도 및 학습만족도에 미치는 영향 석사학위논문 경원대학교 교육대학원
- 대한축구협회 (2022) 대한축구협회 연도별 팀 등록 현황
- 라상준 (2018) 중학교 엘리트 축구선수들의 훈련 전 목표설정 에 따른 훈련만족도의 변화 석사학위논문 서강대학교 교육대학원
- 박원희 (2021) 청소년지도사가 지각하는 관리자관계와 동료관계가 이직의도에 미치는 영향 석사학위논문 명지대학교 사회교육대학원
- 박지성 (2012) 한국 유소년 축구의 발전을 위한 방향제시: 문헌조사와 사례 분석에 기초하여 석사학위논문 명지대학교 일반대학원
- 박홍찬 (2007) 체육교사의 이해중심게임수업 적용과정 탐색 석사학위논문 고려대학교 교육대학원
- 오근훈 (2007) 남자고등학교 농구선수의 경기력 결정 요인 박사학위논문 계명대학교 대학원 체육학과
- 윤성희 (2022) 남자 축구선수의 심리적 요인이 경기몰입과 경기력에 미치는 영향에 관한 연구 석사학위논문 선문대학교 일반대학원
- 이근영 (2016) 스포츠교육 모형과 이해중심게임수업 모형의 통합 수업에 관한 실험연구 석사학위논문 고려대학교 교육대학원
- 이민광 (2011). 스포츠 교육모형을 적용한 경도정신지체 초등학교 학생의 축구지도 프로그램의 효과 석사학위논문 용인대학교 교육대학원
- 이상현 (2008) 수업모형에 따른 장애학생의 배드민턴 기능과 게임수행능력 변화 석사학위논문 용인대학교 교육대학원
- 이애숙 (2008) 초등학생 학생들의 체육수업 인식과 만족도 조사연구:서울특별시 강북지역 중심으로 석사학위논문 성균관대학교 교육대학원
- 전은영 (2008) 기능중심 수업모형과 이해중심 게임 수업모형이 정신지체 중학생의 농구 기술과 게임수행능력에 미치는 영향 석사학위논문 용인대학교

교육대학원

정인국 (2011) 배드민턴수업의 기능중심모형과 이해중심게임모형에 대한 인식도와 수업만족도 비교 석사학위논문 부산대학교 교육대학원

조민우 (2017) 초등학교 방과후학교 축구수업에서 전술게임모형의 적용 효과 석사학위논문 인하대학교 교육대학원

주창화 (2015) 유소년 축구선수의 훈련 프로그램 구성원리 축구과학연구소

Kim Young Hoon (2004) (The) effects of teaching soccer game for und erstanding on learner's performance

Kim Ju Seon (2010) The Influence of Middle School Soccer Weekend L eague on Learning Attitude and Satisfaction Degree

Korea Football Association (2022) Korea Football Association Annual T eam Registration Status

Ra Sang-Jun (2018) The Effects of Goal Setting Among Middle School Elite Soccer Players : Pre & Post Design

Park Won hee (2021) The Influence of Leader-Member relationship an d Team-Member relationship on turnover Intentio

park ji sung (2012) proposal of optimal direction for the development of Korean Youth Football

Park Hong Chan (2007) Exploring the Application Process of Understa nding-oriented Game Classes of Physical Education Teachers

Oh Gun Hoon (2007) Factors determining the performance level of hig h school basketball player

Yun Seong Hee (2022) A study on the effect of psychological factors on game immersion and performance in male soccer players

Lee Geun young (2016) A Study on the Integrated Class of Sports Edu cation Model and Understanding-oriented Game Class Model

Lee Min Kwang (2011) Sports education model applied to elementary s chool students with mild mental retardation map of the soccer program 's effectiveness

Lee Sang hyun (2008) (The)effects of instruction models on Badminton skills and game performance ability : two studies on the technical model (TM) and the teaching games for understanding (TGfU) model

Lee Ae Suk (2008) A Study on the research of elementary school students' physical education class recognition and satisfaction

Jeon Eun young (2008) Effects of technical model (TM) and teaching games for understanding (TGfU) model on basketball techniques and game performance abilities of middle school students with mental retardation

Jeong In Guk (2011) Comparison of the perception and satisfaction of technique-oriented approach and teaching games for understanding approach in badminton classes

Cho Min woo (2017) Effect of application with tactical game model in the afterschool soccer class in the elementary school

Ju Chang hwa (2015) Principle of training programs' organisation for youth soccer players on-season