

흥미 위주 교수학습방법이 체육교과수업의 교육 효과에 미치는 영향: 중국 학교체육 사례를 중심으로

The Influence of Interest-Based Teaching and Learning Methods on the Teaching Effect of Physical Education Curriculum: A Case Study of Physical Education in Chinese Schools

유무림(한국체육대학교 박사과정 대학원생) · 조옥상*(한국체육대학교 교수)

Wu-Lin Liu *Korea National Sport Univ.* · Ook-Sang Cho* *Korea National Sport Univ.*

요약

본 연구는 흥미 위주 교수학습방법이 체육교과수업의 교육효과에 미치는 영향을 분석하는 것을 그 목적으로 하였다. 중국의 중등학교 및 대학에서 근무 중인 현직 체육 교사와 강사 4명이 연구 참여자로 선정되어 총 8회에 걸쳐 심층면담을 통해 연구 자료가 수집되었다. 심층면담 질문은 주로 학생들이 체육교과수업에 적극적으로 참여하도록 동기부여에 작용하는 교수학습방법의 종류와 내용에 관한 것이었다. 심층면담을 통해 수집된 연구 자료는 귀납적 분석 방법을 통해 유목화 및 개념화 과정을 거쳐 분석되었다. 자료 분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 운동 종목별 흥미요소를 추출하고 이를 적극 활용한 교수학습방법을 설계하고 적용하는 과정이 필요하다. 둘째, 체육교과수업에서 학생들의 운동 기능수준을 정확히 분석하고 운동기능 난이도를 조절하며 학생들의 성공 경험을 증가시키는 것이 학생들의 학습동기를 향상시키는데 주요하게 작용한다. 셋째, 교사와 학생, 그리고 학생 간의 상호작용은 긍정적인 수업 분위기를 조성하고, 학생들의 학습동기 형성에 유리한 조건을 제공한다. 넷째, 운동기능과 전략 및 전술 학습에 있어 학생들에게 관찰되는 일련의 학습발달단계가 존재하며 단계별로 적용 가능한 교수학습 방법에 대한 고민과 이를 적용한 교육효과를 분석하는 절차를 지속하는 것이 중요하다.

핵심용어: 흥미 위주 교수학습방법, 체육교과수업, 교육효과

Abstract

The purpose of this study is to analyze the influence of interest-based teaching and learning methods on the effect of physical education curriculum. Four incumbent physical education teachers and instructors working at secondary schools and universities in China were selected as study participants, and research data was collected through the completion of eight in-depth interviews on them. Interview questions were mainly about the types and contents of teaching and learning methods that motivate students to actively participate in physical education classes. The research data was analyzed through the process of normalization and conceptualization by an inductive analysis method. The analysis results are as follows: Firstly, it is necessary to extract interesting factors for each sports event and design and apply teaching and learning methods that actively utilize them. Secondly, accurately analyzing students' motor skills, adjusting the difficulty of motor skills, and increasing students' success experiences in physical education classes play a major role in improving students' learning motivation. Thirdly, the interaction between teachers and students and the interaction between the students create a positive class atmosphere and provide favorable conditions for forming students' learning motivation. Fourthly, there are a series of learning development stages observed by students in motor function, strategy, and tactical learning, and it is important to continue the process of analyzing the teaching and learning methods that can be applied step by step.

Key words : interest-based teaching and learning methods, physical education curriculum, educational effect

* mrphysics@knsu.ac.kr

1. 서론

학교체육에서의 학습동기 증진을 위한 교수학습방법 개발은 지속적으로 진행되어 왔으며 이와 같은 움직임은 중국 학교체육현장에서도 공유되고 있다. 학생들의 학습 흥미, 동기를 불러일으키고, 학생들의 인지적, 정서적 발달을 촉진하며, 평생 스포츠에 참여하는 운동 습관을 기르는 것이 체육교과교육의 궁극적인 목표이다. 흥미는 스포츠 활동에 참여하는 동기에 영향을 미치는 중요한 심리적 요소 중 하나이다. 스포츠에 대한 흥미는 스포츠 활동에 참가하여 목표를 달성하도록 이끄는 중요한 요인이다(이필우, 2005). 스포츠 활동에서의 흥미란 다른 정서와 복합적인 상호작용을 하고 행복감, 즐거움 등 만족감을 증진시키는 심리적 상태라고 정의할 수 있다(김민태, 2017).

학교 체육수업은 학생들의 신체활동에 대한 흥미를 증진하여 신체활동에 대한 거부감을 최소화하고 목표에 도달할 수 있도록 운영되어야 한다. 학교체육은 학생들이 경기상황에서의 승패가 아니라 체육 및 스포츠 활동 참여 과정을 즐기고 다양한 차원의 활동을 시도하도록 하는 데 그 의의를 두고 있다(Linda, Griffin, 1993; 김병준, 성장훈, 1996). 학생들이 체육수업에 대해 느끼는 흥미는 교육 효과에 긍정적인 영향을 미친다. 김호민과 이동준(2007)은 고등학생들의 체육수업에 대한 흥미는 수업참여와 학교생활 적응에 긍정적인 영향을 미친다는 연구결과를 소개하였으며 김종환(2004)은 긍정적인 정서적 경험과 재미가 체육수업의 참여 정도와 학업 성취에 영향을 미치는 주요한 핵심요소임을 밝힌 바 있다. 체육교과교육에서 학습자가 가지는 학습 흥미는 수업 참여 태도, 학업 몰입과 학업 노력, 과제의 지속성, 도전 등에 유의미한 영향을 미칠 수 있다(조홍식, 류식, 2011; 홍조식, 2020).

학생의 수업내용과 신체활동에 대한 흥미를 고취시키기 위해 체육교사의 역할은 중요하다. 체육수업에서 체육교사의 학생에 대한 자율적인 지지는 학생의 수업에 대한 흥미에 현저한 영향을 미치고, 학생의 흥미는 체육교사의 자율적인 지지와 수업 참여 사이에 중개 역할을 한다(이상섭, 조홍식 2013). 또한 체육교사의 교과교육에 대한 적극적인 태도는 학생들의 학문적 관심에 긍정적인 영향을 미치고, 이는 학생들의 체육에 관한 학문적 참여에 긍정적인 영향을 미친다(조홍식, 2014). 이와 같이 관련 선행연구들은 체육교과교육에서 학습자에게 학습동기를 부여하고 지속적으로 학습활동에 참여하게 하는 중요한 요인 중 하나가 학습자의 수업내용 및 방식에 대한 흥미라는 것을 보여주며, 학습에 대한 흥미는 학생의 긍정적인 정서 감정 체험을 증가시킬 수 있으며 학습 성취감을 얻기 위한 전제 조건이자 학습 효과를 결정하는 중요한 매개변수임을 강조하고 있다.

체육교사는 학교체육환경이 내재하고 있는 다양한 제약으로 인해 교수학습방법의 선택에 있어서 전통적인 교수학습방법을 주로 사용하게 되는데, 이로 인해 학생들의 다양한 학습욕구를 만족시킬 수 없고, 이로 인해 수업 중 체육활동의 질이 저하되게 된다. 특히 운동기능을 교육하는 상황에서 체육교사는 기계적으로 관련 이론 지식과 기본 기술을 전수하게 되고 이와 같은 상황에서 학생

은 운동 원리를 정확하게 이해하기 어려우며, 동시에 운동 기능의 습득에 있어 효율성이 저하되며, 학생들은 수업참여에 대한 성취감과 흥미를 잃기 쉽다. 따라서 체육시간에 체육교사가 어떤 수업 방식을 통해, 어떤 창의적인 교수학습 방법을 채택하여 학생들의 적극적인 체육수업 참여를 유도할 것인가는 체육교사가 고민해야 할 문제이다. 그러므로 흥미 위주의 교수학습방법의 선택은 반드시 체육수업의 흥미요소와 결합하여 학생들의 체육 참여에 영향을 주는 흥미요소를 찾고 흥미 위주 교수학습방법에 대한 지속적인 탐구가 요구된다.

Scanlan과 Simons(1992)는 체육교과교육에서 학습자 관련된 흥미 요소는 스포츠 활동 경험의 기쁨, 즐거움 등의 긍정적 심리 반응이라고 규정하였다. 흥미는 감성과 이성적 측면에서 볼 때 심리적, 육체적 행복감과 상호 교감되는 정서 중 하나라 할 수 있다. 성장훈과 백성수(2000)는 중학생이 체육수업 상황에서 가지는 흥미요소를 조사한 바 있다. 이 연구에서 체육수업에서 학생이 가지는 흥미요소는 과제, 수업방식, 운동의 심리와 생리 효과, 선생님에 대한 사랑, 경쟁과 경기 및 실제 평가 등인 것으로 나타났다. 신민경(2012)은 뉴 스포츠 체육 수업에서 학생들이 다양한 심리적 욕구를 만족하며 수업에 대한 흥미를 증진하는 현상을 분석하였으며 이윤희(2016)는 체육수업에서 흥미 중심 협동학습은 다양한 학습자에게 다양한 학습방법을 경험하게 하여 학습태도 향상에 도움이 된다고 강조했다.

체육교과교육에서 학습자의 흥미요소는 풍부한 교육적 함의를 가지고 있으며, 효과적으로 체육교육을 실천하는 데 있어 고려되어야 할 교수학습 요인이라 판단되어왔다. 학생의 체육활동에 대한 흥미에 영향을 미치는 요인은 외부 요인과 내부 요인으로 구분된다. 학교체육환경과 교사의 자질은 학생의 체육활동에 대한 흥미에 영향을 미치는 주요 외부 요인인 반면, 학생 자신의 체육활동에 대한 능력 수준은 학생 자신의 체육활동에 대한 흥미에 영향을 미치는 주요 내부 요인이다. 조홍식(2012)은 운동기능 수준이 높은 학생들이 체육교과에 대한 흥미가 높았으며, 남학생들이 여학생들보다 체육에 대한 관심이 더 높은 것으로 분석하였다. 또한 유태균과 정유림(2010)은 학생의 성별, 학업 성적 등의 개인적 특성이 체육수업 참여에 대한 흥미에 적지 않은 영향을 미칠 수 있다고 주장하였다. 이처럼 학생들이 체육수업에서 경험하는 수업내용과 방식에 대한 흥미는 체육교과교육에 교육적으로 유의미한 영향을 미친다.

관련 선행연구에 의해 분석된 것처럼 학생의 체육교과에 대한 흥미는 외부 환경 요인과 학생 개인에 내재하고 있는 내적 요인에 의해 영향을 받으며 체육교사는 이들 요인을 적극적으로 분석하고 교육 효과를 향상시키기 위한 교수학습방법 탐구에 관심을 기울일 필요가 있다. 따라서 본 연구는 중국의 학교체육환경에서 체육교사가 학생의 체육수업에 대한 흥미를 증진하기 위해 채택하고 있는 교수학습방법의 내용과 구조에 대해 탐구하는 것을 그 목적으로 하였다. 중국의 학교체육환경은 학교체육을 위한 물리적 환경과 교육내용과 교수학습방법 측면에서 한국의 학교체육환경과 적

지 않은 차이를 보이며 이러한 이유로 흥미위주 교수학습방법에 대해 교사들이 이해하는 바와 이를 실제 교육에 적용하는 방식에 적지 않은 차이가 있을 것으로 기대된다.

II. 연구방법

1. 연구 참여자

연구 참여자의 선정방법은 질적 연구방법의 특성에 따라 비확률적 표집 중 유목적 표집법(purposeful sampling)을 선택하였다. 농구, 무술, 테니스 종목은 최근 몇 년간 중국의 학교체육에서 교육 콘텐츠로 선택되어져 왔으며 해당 종목에 대한 교육에 전문성을 갖춘 체육 교사들이 학교체육현장에서 풍부한 교육 경험을 지니게 되었다. 이에 본 연구는 최근 중국의 학교체육에서 채택되고 있는 교수학습방법에 대해 분석하기 위해 이들 체육교사들을 연구 참여자로 선정하였으며 중국 학교체육 환경의 특성과 체육교사의 자질에 따른 흥미위주 교수학습방법의 특이점에 중점을 두고자 하였다.

본 연구는 중국 중등학교 및 대학에 재직하는 체육교사와 교수를 연구 참여자로 선정하였으며, 이들은 모두 전문 운동 훈련 경력과 이론 학습 배경을 가지고 있으며, 학교 체육교과 경험들뿐만 아니라 사회체육 지도 경험이 있는 체육교육에 임하고 있는 교원들이다. 연구 참여자 중 감홍매는 중국 A성 S체육대학에서 농구수업을 진행하고 있으며 중등학교 체육수업 경험이 10년 이상인 현직 교수이다. 송박문은 중국 C성 H중학교에서 체육교사로 재직 중이며 한충창은 중국 B성 L고등학교의 체육교사로 무술 수업을 주로 담당하고 있으며 덩민강은 중국 D성 L대학에서 테니스 강의를 전담하고 있는 전임교원이다. 연구 참여자의 일반적인 정보는 <표 1>과 같다.

표 1. 연구 참여자의 개인적 특성

성명(직책)	소속	나이	강습경력
덩민강 (교수)	L대학교	60세(남)	38년
감홍매 (교수)	S체육대학교	51세(여)	26년
한충창 (교사)	L고등학교	32세(남)	7년
송박문 (교사)	H중학교	31세(남)	6년

2. 자료수집

본 연구의 자료 수집을 위하여 연구 참여자 개개인과 2회의 심층면담을 진행하였다. 심층면담 시 연구 참여자에게 던진 질문 내용은 주로 학생들이 체육수업에 참여하는 흥미요소, 체육교수방법의 분류, 그리고 흥미요소와 흥미 교수학습방법이 학생들의 수업 표현에 미치는 영향과 관련된 것들이었다. 심층면담 내용 요소는 <표 2>와 같이 구성하였다.

표 2. 심층면담 내용 요소 구성 결과

주제	구체적 내용
체육 교수방법의 분류	언어를 통한 정보 전달 위주의 체육 교수 방법: 해설법, 문답법, 토론법.
	직관 위주의 교수법: 동작 시범법, 실연법, 동작 오류 교정 및 도움법.
	신체연습 위주의 체육교수 방법: 분해연습법, 완전연습법, 터득교수법과 순환연습법.
	상황과 경기활동을 위주로 한 체육교수방법: 게임법, 경기법, 정경 교수법.
체육 흥미 구성 요소	개인 성취 흥미, 체육 상황 흥미
	체육 탐구 흥미, 체육 교재 및 내용 흥미 체육 교수 방법 흥미, 교사 학생 관계 역할 흥미
체육 흥미의 역할	학생들의 수업 태도, 몰입, 동기에 대한 영향
	학생들의 인지와 감정에 대한 영향 기술 습득 정도에 대한 영향 전반적인 수업 분위기에 대한 영향

심층면담 형식은 주로 구조화된 면담을 통해 진행되었으며 연구 참여자의 특성에 따라 비 구조화된 면담을 결합하였다. 각 심층면담 시간은 90분으로 하였으며 모든 심층면담내용은 녹취하여 파일화하여 저장하였다.

모든 심층면담 자료는 연구자가 먼저 중국어로 전사하고, 참여자가 제공한 정보를 정확하게 표현하기 위하여, 면담자료를 연구 참여자와 공유하여 연구 자료의 진실성을 확보하였으며 연구자가 이를 다시 한국어로 번역하였다.

3. 자료 분석

면담 자료 분석을 위해 수집된 자료를 Nvivo version 12프로그램을 통해 분석하였다. 심층면담 자료를 Nvivo에 저장하고 프로그램의 노트 기능을 이용하여 면담 내용과 특징에 따라 분류한다. 카테고리 간의 관계에 따라 분류된 심층면담 내용을 상위 제목과 하위 제목으로 나눈 다음 모든 카테고리를 정의하였다.

2022년 7월부터 2022년 8월까지 모든 심층면담 내용을 전사하고, 귀납적 분석(inductive analysis) 방법을 통해 연구 자료를 분석하여 관련 내용과 주제를 도출하였다. 연구의 주제에 따라 수집된 자료를 4개의 주요 범주와 13개의 하위 범주로 분류하였다. 유사하거나 같은 주제의 반복을 피하기 위하여 본 연구의 목적에 따라 분류된 범주를 재정리하여 최종적으로 4개의 주요 범주와 9개의 하위 범주로 분류하였다(표3 참고).

표 3. 연구 자료의 유목화 및 개념화 결과

	최종범주	하위범주	내용요소
흥미요소 추출		연습, 경기 참여, 성취감	대항 연습 숫을 명중 연습
		운동기능 연마, 내면세계 표현	무술 기법 무술 품격
		전술 및 전략	밸리 연습
성공 경험		실전 장면	실전 상황 경기 장면
		기술 난이도와 경기 규칙	규칙 변경, 난이도 조절

상호작용	교사-학생 간 상호작용	교수 방법, 방식, 역할의 상호작용
	학생 간 상호작용	협력, 교류, 팀 토론, 도움
학생의 요구에 대한 맞춤형 교수학습	운동기능 교수학습	기술 차이, 인식 차이, 흥미 변화
	전술-전략 교수학습	수요 변화, 단계 변화

4. 자료의 진실성

연구 자료의 진실성을 확보하기 위하여, 본 연구는 삼각검증법(triangulation)을 채택하였다. 삼각검증법은 질적 연구에서 타당도를 보장하는 방법이다. 이 방법은 다른 자료 출처 또는 다른 자료 수집 방법을 검증하는 데 사용될 수 있다.

스포츠 교육학 전공 교수 2명과 동일전공 연구원 3명으로 구성된 전문가 집단을 구성하여 수집된 심층면담 자료를 정독하는 과정을 거치며 연구 자료의 진실성을 확보하였다. 또한 전문가 집단 구성원과 연구 참여자 전원은 심층 면담 자료를 공유하며, 면담 내용의 오류를 분석하였으며 자료의 오류가 발견되었을 시, 관련 면담 내용을 연구 자료에서 제외하였다. 그리고 중국어로 녹음된 심층면담 자료를 한국어로 전사하는 과정에서 번역 오류가 발생하였는지에 대한 여부를 본 연구에 참여한 중국인 연구자와 중국 원어인 1인이 동시에 분석하였으며, 번역 오류가 발견된 심층면담 내용은 수정하여 연구 자료로 활용하였다.

III. 연구결과

1. 흥미요소 추출

1) 연습, 경기 참여, 성취감

연구 참여자들은 다양한 구기종목에서 경쟁, 협동, 재미 등의 흥미요소가 내재하고 있다고 판단하고 있었다. 예를 들어, 연구 참여자는 농구 수업에서 학생들은 자신의 능력을 과시하기 위해 득점을 해야 한다고 강조했다. 학생들은 경기 참여 시 득점을 함으로써 즐거움을 얻고, 자신감과 성취감을 느끼게 된다. 연구 참여자들은 경쟁 환경에서 득점을 경험하는 것이 학생들의 성취욕구와 학습태도를 자극할 수 있다고 판단하고 수업에서 실제경기와 유사한 형태의 연습경기와 득점 연습을 적극적으로 활용한다고 했다.

농구수업에서 학생이 점수를 취득했을 때 언어 격려와 세리머니가 생기고, 주변 친구들도 감명되어 적극적으로 연습에 참여함으로써 학습 분위기를 형성하는 데 도움이 돼요 (김홍매 심층 면담).

대학에서 농구를 지도하고 있는 연구 참여자는 수업 중에 슛 정확도 연습을 게임 연습, 시합 연습, 그리고 개인 연습으로 진행하고 수 있었다. 연구 참여자는 경쟁 환경에서 운동기능 연습으로 득점을 만드는 것이 학생들의 동기부여를 위해 더 의미가 있다고

판단하고 있었다. 이는 운동기능 연습에 모의경쟁 연습을 추가해야 한다는 것을 의미한다.

저는 학생들이 다양한 연습 상황을 체험하도록 하는 것이 매우 필요하다고 생각해요. 학생들은 실전 환경에서 연습과제를 완수할 수 있고, 슛을 정확도 시키는 연습에서 일부 대항 연습을 추가하여 실제 시합 환경에서 학생들이 점수를 획득할 수 있도록 도와주며 성공의 즐거움을 얻을 수 있다(김홍매 심층 면담).

다양한 운동기능을 조합하는 연습을 적절히 추가하는 것이 학생들의 수업 참여를 독려하는데 효과적이라는 것이 연구 참여자들의 공통된 의견이었다. 연구 참여자들은 기술 조합의 연습이 다양하고 도전적이며 재미있고 학생들의 기술 향상과 체력 발달에도 도움이 된다고 생각하고 있었다.

농구 수업이 재미있게 되려면 우선 가르치는 내용이 재미있어야 해요. 제한된 수업 시간 동안 학생들이 다양한 기술 교수 내용을 경험할 수 있기 때문에 단일 기술 연습보다 기술 조합 연습이 더 효과적이에요(송박문 심층 면담).

또한 연구 참여자들은 합리적인 교수학습방법을 선택해야 하며, 학생들의 수업 참여 동기를 고취시키기 위해서 수업 중 규범화된 기술 동작과 학생의 흥미 사이의 관계를 잘 조절해야 할 필요가 있다고 강조했다. 이와 같은 과정을 통해 학생들은 능동적으로 학습하게 되고, 교육의 효과는 더욱 향상되게 된다는 것이 이들의 경험이었다.

2) 운동기능 연마, 내면세계 표현

중국의 학교체육에는 무술과 관련된 교육내용이 다수 포함되어 있다. 무술교육의 가장 대표적인 예는 투로로서 다양한 무술 기법을 통해 자신의 내면세계를 표현하는 데 중점을 둔다. 연구 참가자가 인식하고 있는 무술 투로의 핵심적인 흥미 요소는 외부 기술 동작의 표준과 규범뿐만 아니라 내부에서 인식하는 재미와 가치까지 구현해야 한다는 것이었다. 내면의 품격을 표현하는 것은 외적인 기법을 통해 자신의 용감함, 용맹함, 과단성의 내면을 표현하고 자기 내면을 수양하는 것이다. 무술 기법을 통해 자신의 능력을 과시하고 내면세계를 표현하는 것은 무술 투로의 핵심 흥미 요소이다.

내면의 품격을 표현하는 것은 기법을 통해 자신의 능력을 과시하고 용감함과 용맹함의 기세를 표현하고 내외 합일의 경지를 추구해요. 다시 말해서, 무술 연습의 핵심 흥미 요소는 기술을 습득함과 동시에 용감한 자질을 추구하는 것이에요. 이 과정에서 즐거움을 얻고 흥미를 배양하는 것이에요(한충창 심층 면담).

본 연구에 참여한 중국의 투로 강사는 전통적인 교육 양식의 영향을 받아 무술 투로 교육 중에 고정된 교육 내용, 교육 방법

및 교육 평가 방식을 채택하여 무술 수업의 교수 양식을 간편일수록 적으로 만들고, 혁신성과 흥미가 부족하게 한다는 의견을 가지고 있었다. 이 연구 참여자는 무술 교육 내용을 이와 같은 특성을 적극 고려하여 재구성해야 한다고 생각한다.

무술 교육 내용은 무술 내외 검수의 특징에 따라 교수 내용을 재구성해야 하며, 무술 기능의 습득은 이해, 체험, 감각 수립, 무술 학습 가치를 체득하는 네 가지 과정이 필요하다(한충창 심층 면담).

무술에 내재되어 있는 놀이 속성을 통해 학생들의 흥미를 고취해야 한다는 의견도 있었다. 무술은 실전 격술 소재에서 비롯되었고, 더 나아가서 가상의 격술 재현 게임으로 진화했다. 비록 무술은 이미 진정한 격술 실전에서 벗어났지만, 여전히 격술 과정을 핵심으로 하고, 가상의 예술적 재현을 통해 격술 실전 장면을 포함하고 있다. 이에 연구 참여자는 무술 수업에서 실전 장면을 재현하여야 학생들이 연습에 몰입할 수 있다고 판단했다.

예를 들면 학생이 권법을 연습할 때 기술의 규범만 강하고 권법의 목적성과 가상의 공격 타이밍을 소홀히 하면 실제적인 연습체험이 부족하게 된다. 그래서 게임의 실전 장면을 재현해야 교육 효과가 더 좋아져요(한충창 심층 면담).

무술 기법을 통해 자신의 능력을 과시하고 내면의 품격을 표현하는 것은 무술의 핵심 흥미 요소이다. 무술의 흥미 요소는 학습자의 내부와 외부세계, 이 둘의 상호 결합으로 이것을 통해 비로소 무술의 진면목을 체험할 수 있다는 것이 연구 참여자의 의견이었으며 이는 중국의 무술교육에서 찾을 수 있는 독특한 교수 학습방식이라 평가할 수 있겠다.

3) 전술 및 전략

네트형 스포츠 종목을 지도하는 연구 참여자 중 한명은 불이 상대방에게 전달되는 완성도에 집중하여 교육하는 것이 해당 종목을 지도하는 핵심이라는 의견을 가지고 있었다. 관련 종목을 배우는 학습자 입장에서는 득점과 실점에 결정적인 영향을 미치는 불의 랠리과정을 자신이 의도한대로 조절할 수 있는지의 여부가 학습에 흥미를 느끼고 집중할 수 있는 필요조건이 되기 때문이다.

배구 수업에서 학생들이 네트를 사이에 두고 배구공을 치는 것과 같이, 여러 라운드의 상호 협력을 진행하여 배구를 재미있게 해요. 이는 배구와 같은 구기 운동에서 공은 사람들 사이에서 '유창한 라운드'를 하는 것이 즐거움의 원천이라는 것을 말해줘요(당민강 심층 면담).

라켓이 주요도구인 스포츠 종목의 경우 학습자로 하여금 궁극적으로 라켓을 이용하여 불을 타격할 수 있는 교수 목표를 달성해야 한다는 것이 연구 참여자의 생각이었다. 학생들 사이의 랠리 횟수를 증가시키고, 불의 방향과 움직임 강도에 변화를 추구하는

연습은 흥미를 증가시킬 수 있기 때문에 관련 스포츠 종목을 지도한 경험이 있는 연구 참여자들은 이 점을 흥미위주 교수학습으로 인지하고 있었다. 또한 연구 참여자들은 학생들의 수준에 따라 개별 연습을 진행하는데, 학생들의 실력이 비숫할수록 충분한 횟수의 랠리가 나올 가능성이 크다고 설명하였다.

테니스 수업에서 학생들은 유창한 라운드 중에 기술을 익혀야 연습의 즐거움을 체험할 수 있고 흥미를 키울 수 있어요. 기술연습, 시합, 게임연습에서 학생들의 능력에 따라 팀을 나누어 유창한 라운드를 연습해요. (당민강 심층 면담)

이와 같은 흥미 요소를 활용한 운동기능 연습은 학생집단의 참여를 통한 협동 학습을 바탕으로 여러 학생들이 동시에 참여하는 수업형태를 만들 수 있게 한다. 학생은 초보 단계에서 우선 반복된 랠리 연습을 통해 좋은 “공의 감각”을 형성해야 한다. 이것은 마치 초보자가 물에서 수영을 배우는 것과 같다. 물에 대한 적응을 기초로 하여 팔과 다리를 휘두르는 동작을 규범화해야 한다는 것이다. 연구 참여자는 이와 같이 비유했다. 네트를 사이에 둔 구기 종목 수업은 우선 학생들이 비교적 간단한 조건에서 다수의 랠리를 완성하도록 요구하며, 초보자들이 정확한 공을 치는 성취 체험을 얻을 수 있도록 하는 것이 연구 참여자의 수업 전략이었다. 랠리 중에 불을 자신이 원하는 낙하지점으로 타격해야만 학생은 비로소 자기 능력의 향상을 확인할 수 있고 체험할 수 있다는 의견이었다. 이와 같이 반복적이고 연속적인 성공적 타격은 학습자의 운동학습에 대한 흥미를 유발하게 된다는 것이다.

유창한 라운드를 위해서는 학생들 간의 효과적인 협조가 필요해요. 테니스 운동 연습에서의 라운드는 수영장의 물과 같아요. 유창한 라운드의 적응 속에서 라켓 스윙 동작과 공을 치는 요령을 배우는 것은 라켓 스윙 동작만 배우고 공을 치는 것을 배우는 것보다 훨씬 효과가 좋아요(당민강 심층 면담).

연구 참여자가 지정한 종목별 흥미요소는 다음과 같이 요약될 수 있다. 학생들이 운동에 대해 흥미를 갖는 것에는 운동 종목 자체의 운동 특성과 핵심 흥미 요소와 밀접한 관련이 있다. 학생들이 체육 수업에 참여하는 것은 선택적이다. 남학생들은 축구나 농구와 같이 경쟁적인 운동을 선택하는 경향이 있다. 여학생들은 댄스나 에어로빅과 같은 리듬적이고 감각적인 운동을 선택하는 경향이 있다. 학생들이 각기 다른 운동 종목을 선택하는 이유는 학생의 욕구와 선호에 차별성이 존재하기 때문이다. 동시에 운동 종목의 핵심 흥미 요소는 학생들이 긍정적인 감정 체험을 하고 운동에 매력을 느끼며 참여 가치를 얻는 핵심 요소이다.

2. 성공 경험

1) 실전 장면

수업 상황에 스포츠 경기의 실전 상황을 추가하는 것은 학생들

이 경기를 효과적으로 수행하여 긍정적인 경험을 가질 수 있도록 돕는다. 경기 수행 능력은 경기 상황에서 운동능력을 활용하여 효과적으로 전술을 수행하는 능력이다. 경기 수행의 궁극적인 목적은 성공을 거두는 것이다. 연구 참여자는 경기 상황에서의 득점은 핵심 흥미 요소라고 주장한다. 경기상황에서의 경쟁은 경기 수행 과정이며, 경기의 승패는 그 결과이다. 이 둘은 동시에 학생지도에 있어 중요한 흥미요소로 다루어져야 한다는 것이 연구 참여자의 의견이었다.

농구에서의 대결은 경기의 수행 과정이고, 슛을 명중시키는 것은 경기의 수행 결과예요. 농구는 경기력이 강한 운동이며, 대항, 실전적인 부분 연습을 많이 안배하고, 이러한 실전 상황의 연습 형식에서 의식을 배양하고, 초보자가 공놀이의 흥미를 더 많이 느끼게 하고, 이를 통해 운동 흥미를 형성해요(김홍매 심층 면담).

중국에서는 무술이 학교 체육에 진입한 후, 체육 교사는 전통적인 무술 교육 양식과 교육 방법을 통해 학생의 무술 기법을 주로 평가하게 되어 학생의 무술수업에 대한 흥미가 사라지게 되었다. 무술 투로(套路)는 중국 전통 무의(武義)가 내외검수를 추구한다. 무술 투로는 처음에는 실용적인 격술, 기술, 전습 수단으로 점차 격술 실전에서 벗어났다. 무술 투로가 실전에서 벗어나면 그에 상응하여 흥미가 떨어지게 된다. 연구 참여자들은 무술 투로의 흥미 요소와 실전 장면을 결합한 연습이 학생들의 성취의욕을 높이는 데 효과적이라고 생각했다.

“기법을 통해 자신의 능력을 과시하다”라는 자기 기술 능력의 외적 표현이며, 외적 표현을 통해 “내면의 품격을 표현하다”의 내적 가치를 구현해요. 무술은 종목 자체의 흥미 요소를 결합하여 학생들이 기술 실전 감각을 체험하게 해야 해요. 이런 성공적인 실전 체험은 학생들이 무술 흥미를 갖게 하는 원동력이예요(한충창 심층 면담).

실전 장면 연습은 실전의 경기 장면을 창조하는 것이다. 실제 경기의 시뮬레이션은 학생들의 체육 수업 참여를 크게 독려하게 된다는 것이 연구 참여자들의 공통된 의견이었다. 이는 스포츠 경기에 대한 학생들의 상상력을 자극하고 실제 체험을 증가시킬 수 있다. 체육 교사는 자신의 언어와 행동을 통해 실제적인 실전 장면을 만들어내야 하며, 이를 통해 학생들이 수업에 몰입할 수 있도록 해야 한다는 것이다.

2) 기술 난이도와 경기 규칙

특정 종목의 경기 참여에 필요한 기본 운동기능을 초보적으로 익힌 학생들에게는 실제로 경기에 참여하는 것이 큰 목표가 되고 체육수업에 참여하는 주요 동기로 작용하게 된다. 연구 참여자들은 학생들의 운동 기능 수준에 따라 경기 규칙을 변경하고, 난이도를 조절하여 경기를 진행하는 것이 학생들의 수업참여 동기를 향상시킨다는 믿음을 지니고 있었다.

5 대 5 농구 교습 시합을 할 때 정식 경기 규칙에 따른다면 학생들은 매끄럽게 경기를 진행하기 어렵고 실수가 잦아요. 이럴 때 저는 경기 규칙을 간소화하고 수비라는 팀원에게 소극적인 수비를 하도록 하며 공격하는 팀원에게 최대한 많은 득점을 하도록 할 것이에요. 경기 규칙의 간소화 소극적 수비 경기는 더욱 유창해지며, 학생들은 유창한 실전 체험을 경험할 수 있고, 끊임없는 득점을 통해 기쁨과 흥미를 키울 수 있으며, 경기에서의 자신의 가치를 충분히 실현할 수 있어요(김홍매 심층 면담).

학생들은 체육수업에서 어떤 활동이나 임무를 성공적으로 마쳤을 때 자기만족과 긍정적인 즐거운 감정을 갖게 된다. 예를 들어, 전통적인 테니스 서브 기술 수업에서 교사는 보통 동작을 분류하여 가르치고, 학생은 모방 연습을 한다. 테니스 서브 기술의 난이도가 높으므로 학생들은 서브 연습 때 성공적인 연습 체험을 얻기 어렵고, 오랜 시간 성공에 대한 피드백을 받지 못하면 좌절감을 느낄 수 있다. 이러한 이유로 체육교사는 연습 위치를 변경하고 다른 도구를 활용하는 등 학생의 운동기능 수준에 맞는 맞춤형 수업을 진행한다. 테니스 베이스라인 서브에서 테니스 미드필드 서브로 변경, 스펀지 볼을 골라 연습하고, 테니스 서브 거리를 줄이고, 속도가 더딘 테니스공을 사용하며, 테니스 서브 난이도를 낮추어 학생들이 성공적인 연습을 할 수 있게 한다. 이때 작은 코트를 활용하는 간이 게임도 할 수 있다. 연구 참여자들은 학생들이 이와 같은 형태의 체육수업에 참여하면서 실제 경기에 익숙해질 수 있고 점진적인 운동기능 향상을 기대할 수 있게 된다고 했다.

처음 테니스를 접하는 학생에게 테니스 서브 기술은 테니스 기술 학습의 난점이에요. 테니스 서브는 정확한 기술을 익혀야 하고 서브의 성공률을 보장해야 해요. 서브 거리 단축의 목적은 연습의 난이도를 낮추고 테니스 서브의 적응률을 높여 학생들이 성공적인 체험을 하고 흥미를 갖도록 해요(등민강 심층 면담).

테니스를 지도하고 있는 연구 참여자는 다음과 같이 운동기능에 대한 점진적인 지도가 효과적이라고 이야기했다. 테니스 기술 습득의 초기 단계에서는 먼저 학생들에게 공에 대한 제어 기술을 습득하게 하고, 자신의 능력 범위에서 효과적인 연습을 수행하며 타겟을 설정하여 볼을 타격하게 한다. 이와 같은 제어 연습은 고정된 공을 연속해서 치는 것으로, 상대적으로 고정된 환경에서의 연습에서 변수가 작용하는 확대된 환경에서의 연습으로 전환하여 최종적으로 자유로운 스트로크를 실현할 수 있도록 돕는다.

사실 테니스 초보 단계는 모두 고정된 라운드에서부터 연습하기 시작하는데, 공을 효과적으로 제어하는 것은 학생들의 테니스 흥미를 형성하는 데 유리한 조건이에요. 초보 단계에서는 단일 동작으로 주로 연습하고, 예를 들어 포핸드는 속도가 느리고 고정된 공을 치는 것과 같아요. 공의 제어를 바탕으로 효과적인 라운드를 형성한 후 백핸드 기술을 배우고, 마지막으로 포핸드와 백핸드 통합 연습 등을 해요(등민강 심층 면담).

기술 난이도를 조절하여 수업 중 반복연습이 학생의 능력 수준에 부합하도록 하고, 경기 규칙을 변형하여 학생이 경기를 완성하는데 도움을 줄 수 있도록 해야 한다는 것이 연구 참여자들의 생각이었다. 기술 난이도를 조절하던 경기 규칙을 변형하던 그 목적은 바로 경기 규칙과 기술 난이도가 학생이 해당 종목에 대한 운동기능 및 전략, 전술에 대한 학생의 학습에 장애물로 작용하는 것을 방지하는 것이라는 관점이었다.

3. 상호작용

1) 교사-학생 간 상호작용

체육 교사는 적절한 교수학습방식을 적용하여 학생과의 상호작용을 통해 체육수업의 교육 목표를 실현할 수 있다. 본 연구의 연구 참여자 역시 이에 동의하며 교수 방법과 방식에 따라 학습 분위기와 학습 효과가 달라질 수 있다는 의견을 지니고 있었다. 연구 참여자 중 일부는 학생의 학습 동기가 형성되는 순서를 다음과 같이 보았다. 우선 체육 교사는 학생을 인도하고 학생이 체육 교과 내용에 관심을 갖도록 해야 하며, 그 다음에 체육 교사와 학생이 언어와 행동의 상호작용을 일으키고, 상호작용에서 학생이 과제에 대한 이해, 체득, 숙련이 최종적으로 이루어진다. 본 연구에 참여한 체육교사는 학생과의 상호작용 목적을 학생들이 적극적으로 사고하고 능동적으로 신체활동에 참여하게 하는 것이라고 강조했다. 그들은 문제 도입의 방식으로 학생들의 능동성을 유발하여 유리한 의사소통 상황을 만들어 낸다고 하였다.

같은 강의는, 전통적인 강의와 학생과의 상호작용을 채택하는 강의는 방식이 달라요. 나는 학생과의 상호작용 형식의 강의를 진행하는데, 유도방식 강의는 더욱 학생들의 흥미를 유발할 수 있어요. 사용하는 방법은 모두 해설법이지만 채택하는 방식은 달라요. 조별 토론 형식의 강의로, 지도하면서 강의하고, 질문하면서 강의해요. 단순한 강의가 아니라 수업 방식을 유연하게 바꿔야 학생들이 흥미를 느낄 수 있어요(송박문 심층 면담).

체육 교사와 학생이 형성하는 상호 관계에는 교과 지위, 교육 관계, 서로를 대하는 태도 등이 포함된다. 연구 참여자는 학생들이 체육교사와 교수학습에 있어서의 유대감을 형성하게 되면 자신의 진실한 생각을 표현할 수 있고 수업에 흥미를 가지기 시작한다고 생각하고 있었다.

저의 교수 상대가 누구든 저는 학생을 친구로 대할 것이예요. 왜 나하면 학생과 친구가 되어야 동등한 우정 관계를 형성할 수 있기 때문이에요. 수월한 사제관계를 형성 학생들은 수업 중에 자기의 능력, 내면의 욕구, 감정을 충분히 표현할 수 있어요(한충창 심층 면담).

연구 참여자들이 지니고 있는 교사와 학생 간의 상호작용에 관한 의견은 서로 간의 상호작용이 학생의 학습동기를 증진시키고

교사의 교육목표를 실현하기 위한 첫 단계라는 것이었다. 즉 교사와 학생의 상호작용은 감정의 교류를 증진시키고 학생의 주체성을 발휘하게 하며 적극적인 학습 분위기를 형성하게 한다는 것이다.

2) 학생 간 상호작용

학생은 교사의 상호작용을 토대로 학습목표 성취를 위해 동료 학생들과의 상호작용을 시작하게 된다는 것이 연구 참여자들의 학생 간 상호작용에 대한 입장이었다. 이는 학생들에게 서로간의 교류와 협동 활동의 기회를 부여하고, 학생들 간에 서로 배려하고 협동심을 발휘하며 공동 학습목표를 실현하게 유도하여 수업 활동 참여에서 학생의 주체적 가치를 부각하게 하는 교수활동을 의미한다. 연구 참여자들은 학생들이 서로 동료교수에 임하며 어떤 학생들은 동료학생들에게 동작 시범을 보이게 하고, 기술 평가를 실시하는 등의 교사역할에 충실하게 하고 다른 학생들은 동료학생의 지도에 성실히 참여하게 하는 학습 분위기 조성에 노력해야 할 필요가 있다는 입장이었다.

농구 슛 기술 연습에서, 나는 농구를 했던 학생들에게 먼저 시범을 보이도록 할 것이예요. 그 후에 나는 표준적인 기술 시범하고 마지막으로 학생이 교사와 학생의 기술 동작의 차이를 비교하게 해요. 또 다른 경우는 내가 먼저 동작시범을 하고, 그 다음에 학생들에게 정확한 동작과 잘못된 동작을 하게 하는 것이예요. 마지막으로 나는 정확한 동작, 잘못된 동작 및 학생들이 쉽게 나타낼 수 있는 잘못된 동작을 평가해요(김홍매 심층 면담).

연구 참여자가 동료교수를 통한 학생 간 상호작용을 강조하는 이유는 이렇다. 예를 들어, 농구 규칙을 처음 접하는 학생들에게는 자신이 교사 입장이 되어 농구 규칙을 동료학생들에게 가르치는 것이 농구 기술을 가르치는 것보다 난해할 수 있다. 농구 경기에서 여러 가지 상황이 발생할 수 있기 때문에 이론적인 설명과 이를 실제경기에 적용하여 학생들이 이해하기 쉽도록 지도해야 한다. 하지만 학생 입장에서는 이를 소화하기 위해서는 동료학생들과의 적극적인 상호작용을 위해 노력해야 한다. 이 같은 과정을 통해 교사와 학생 역할을 맡게 되는 학생들을 교사와 학생의 입장에서 원활한 교수학습활동이 전개될 수 있도록 노력하게 되며 이는 학생 간 상호작용을 강화시키게 되어 교육의 효과를 증대시킬 수 있다는 입장이다.

저는 학생들이 조별 상호작용을 통해 농구 규칙 학습을 하도록 할 것이예요. 농구 경기 규칙에 대한 능숙한 학생은 다른 학생에게 융통성 있게 가르칠 수 있어요. 팀 간에 서로 토론하고 실천할 수 있다. 팀 간에 서로 다른 반칙 장면을 시뮬레이션할 수 있어요. 어떤 학생들은 팀 내 학생들이 농구 규칙을 익히도록 돕기 위해 일부러 과장된 반칙을 하기도 한다. 그룹 내의 학생들이 서로 돕고 수업의 흥미를 더욱 돋게 해요(한충창 심층 면담).

학생 간 상호작용은 학생들이 더 많은 학습과 교류의 기회를

경험하게 하고, 학생들이 능동적인 학습자가 되도록 하는 데 효과적이 다라는 것이 연구 참여자들의 의견이었다. 학생 간 상호작용이 강화되면 서로가 맡은 역할에 충실하게 되고 그 과정에서 교사가 설정한 교육목표가 자연스럽게 실현될 수 있도록 교육 분위기가 형성된다는 것이 이들의 생각이었다.

4. 학생의 요구에 대한 맞춤형 교수학습

1) 운동기능 교수학습

경기를 관람하거나 경기에 참여하는 것 모두 학생들에게 만족감을 줄 수 있지만, 학생들이 경험하는 만족감은 상황의 변화와 자신이 가진 스포츠에 대한 인식에 따라 달라질 수 있다. 이러한 차이로 인해 학생들은 스포츠 경기에 대한 이해와 관심사가 달라질 수 있다. 체육 교사의 동작 시범을 관찰할 때, 어떤 학생은 교사의 전체적인 동작의 완성도와 조화에 주목하고, 어떤 학생은 체육 교사의 동작이 지니는 구체적인 세부 사항에 주목한다. 이러한 차이는 학생 개개인의 특징과 기술 능력 수준에 의해 발생되며, 이 차이는 학생의 인식과 기술 수준의 발전에 따라 끊임없이 변화한다는 것이 연구 참여자들의 생각이었다.

처음 시작하는 “공의 감각” 연습은 학생들의 주의력과 흥미를 끌어들일 수 있지만, 이런 연습은 단계성이 있어요. 학생들이 기본적인 기술 동작을 익혔을 때 나는 교과 내용을 조정해요. 학생들에게 기술 조합 연습을 시켜 궁극적으로 학생들이 농구의 즐거움을 체험하게 해요(송박문 심층 면담).

연구 참여자는 농구수업에서의 운동기능 교수활동을 예로 들었다. 농구 운동기능에 중점을 둔 수업에서 학생들의 학습에 대한 흥미는 규칙적으로 변화한다. 학생들의 운동기능 학습에 대한 흥미는 시간의 흐름에 따라 그 정도를 달리한다. 학생의 운동기능 발달은 생소함에서 숙련으로 가는 한 과정이다. 학생이 어떤 운동기능에 대해 적응과 숙련에 도달했을 때, 다시 말해 학생의 운동기능이 일정한 수준에 도달했을 때, 학생의 학습 흥미는 계속 증가하지 않는다는 것이 연구 참여자의 교육경험에서 비롯된 결론이었다. 체육 교사가 운동기능의 내용과 난이도를 변화하여 학생들 수준과 흥미를 반영하지 못하면 학생들의 학습 흥미가 떨어지는 현상이 나타날 수 있다는 것이다. 연구 참여자는 농구 운동기능을 지도할 때 학생들에게 점진적이고 지속적인 자극과 도전을 부여하지 않으면 학생들이 학습의 피로감을 느낀다고 생각했다.

농구 슛 기능 연습에서 슛의 거리를 바꾸면, 슛의 거리가 가까운 뒤부터 점점 먼 데까지, 학생들의 연습 성취 흥미는 점차 높아져요. 시합할 때 소극적인 수비에서 적극적인 수비로, 소극적인 수비를 할 때 학생들의 성취 흥미는 낮아요. 학생들의 기능 수준이 높아지면 적극적인 수비를 통해 학생들의 흥미 수준이 높아질 것 이에요(송박문 심층 면담).

연구 참여자들은 학생의 운동기능 수준은 학생의 학습 동기에 직접적으로 영향을 미치고, 학생의 운동기능 수준이 높을수록 성취 욕구도 높아진다는 믿음을 가지고 있었다. 또한, 과제의 난이도는 학생들의 학습동기에 간접적으로 영향을 줄 수 있으며 학생의 운동기능 수준이 과제의 난이도에 근접할수록 학생의 학습 동기를 자극할 수 있다고 생각하고 있었다. 이러한 이유로 체육교사는 학생들의 운동기능 수준을 정확히 분석하고 이에 맞는 교육내용과 교수학습방법을 적절히 선택해야 한다는 것이 연구 참여자들의 의견이었다.

2) 전술-전략 교수학습

연구 참여자 중 테니스 수업을 진행하고 있는 한 교사는 체육수업에서 학생의 운동기능과 학습동기 형성은 단계적인 변화를 거친다고 하였다. 테니스 운동기능의 향상은 학생들의 자신감과 흥미를 유발할 수 있다. 학생들은 테니스 운동기능의 형성에 따라 자신의 요구에 맞는 운동기능 교육이 이루어지기를 바라게 되고 이 단계에서 학생들은 볼에 대한 감각을 학습하는 데 흥미를 느낀다. 학생이 일정한 볼에 대한 감각이 형성되었을 때 학생들의 관심은 테니스 기본 기술의 학습으로 옮겨진다. 그 후 볼의 랠리와 정에 대한 학습으로 전환되며 마지막에는 적극적으로 경기에 참여하여 지속적으로 테니스 경기에 참여하게 되는 단계에 도달한다. 이 과정은 운동기능 학습을 기초로 단계적으로 전술-전략에 대한 학습으로의 전이가 이루어지는 과정으로 체육교사는 이 과정이 자연스럽게 진행될 수 있도록 학습 분위기를 조성하고 교육내용과 교수학습방법을 선택하는 노력을 경주해야 한다는 것이 연구 참여자의 의견이었다.

학생의 기능 형성 단계에 따라, 학생의 요구에 맞는 기능 교수 내용을 설정하면 학생의 흥미 형성에 도움이 돼요. 테니스 “공의 감각”을 배양하고, 그다음에 기술을 가르쳐서 최종적으로 학생들이 이 경기에 참여할 수 있도록 할 것이에요(정민강 심층 면담).

연구 참여자들은 학생이 경기의 전략-전술에 대한 지식을 형성하는 데는 일정한 학습단계를 거치도록 되어 있으며, 학습 단계마다 학생의 학습 욕구도 다를 수 있다고 강조했다. 또한 이 과정을 체육교사가 면밀히 파악하고 학생들이 각 학습단계에 충실히 임하고 다음 단계로의 전이에 어려움을 경험하지 않도록 하는 것이 중요하다는 입장을 지니고 있었다.

IV. 논의

흥미 위주 교수학습방법이 체육교과 수업의 교육 효과에 미치는 영향을 연구하기 위하여 현직 체육교사와의 심층 면담을 통해 연구 자료를 수집하였고, 수집된 자료를 귀납적으로 분석하여 최종 연구결과에 대하여 다음과 같이 논의하였다.

1. 학생 흥미요소 탐구

흥미위주 교수학습방법이 체육수업에 미치는 영향에 대한 연구에서 일부 연구는 교수 실험과 이론 탐구를 통하여 흥미위주 교수학습방법에 대한 종합적인 고증을 진행하여 흥미위주 교수학습방법의 장점을 증명하였다. 체육교과교육에서 학생들의 동기부여를 목적으로 한 흥미위주 교수학습방법 선택에 대한 중국 학자들의 분석은 다음과 같다. 罗锐(2010)는 흥미 위주 교수학습방법은 운동 기능이 부족한 학생들에게 학습의욕을 고취시키기 위해 적용되고 학생들의 학습 적극성과 체육에 대한 흥미를 높이는 데 도움이 된다고 하였고, 陈亮(2022)은 흥미 위주 교수학습방법은 초등학생의 축구 능력에 대한 학습과 배양, 흥미를 높이는 작용이 매우 뚜렷이 나타난다고 하였다. 김동기(2019) 골프 참여자들의 운동재미는 운동지속에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 윤영길, 박영민, 권만근, 김아영(2013)은 골프선수의 참가 동기는 재미와 재능점화, 기회와 환경, 선수로 성공, 도파적 선택의 네 영역으로 구성하였다. 또한, 于青梅(2022)는 주제 선정의 근거, 연구 내용 및 연구 사고의 연구 절차 등을 통해 육상 교육에서의 흥미 교수법의 실험 가치를 분석하였고, 이론적으로 육상 교육에서의 취미 교수법의 응용 가치를 탐구하였다. 付绍斌(2021)은 흥미 수업은 목적성과 재미가 더욱 뚜렷해야 한다고 제시하며, 체육 수업의 실효성을 강화하고 학생들의 체육 참여에 대한 흥미, 주동성과 적극성을 불러일으켜야만 체육 수업 효과를 제고하는 목적을 실현할 수 있다고 주장하였다.

흥미 교수법의 관련 연구는 흥미 교수법이 이미 체육 실천 수업에 적용되어 학생의 운동 기능과 운동 참여의 적극성에 대한 효과가 뚜렷하다는 것을 표명한다. 동시에 이론의 각도에서 흥미 교수법의 실제 활용의 가치를 평가하여 체육 교육에 더욱 잘 활용되도록 해야 한다.

2. 학생의 학습성취 도모

흥미요소는 학생들의 스포츠 활동 참여에 영향을 주는 중요한 요소 중 하나이다. 연구 각도에 따라 학생들의 흥미를 유발하는 흥미 요소가 제각각이므로 체육 수업의 흥미 요소를 다각도로 분석해야 한다. 김원정과 박인규(2009)는 교육적 흥미의 관점에서 체육 수업의 전략을 탐색하였다. 학생들의 체육에 대한 흥미는 더욱 넓은 의미를 가지고 있으며, 학생들은 직접 체험하여 성취에 대한 흥미를 얻고, 생활 도구를 이용하여 환경에 대한 흥미를 형성하도록 해야 한다. 신체활동과 이론 결합적 사고의 창조, 탐구과정과 흥미, 그루 활동을 통한 사회문화적 흥미를 형성하고, 개인 의지의 내면화를 통한 내면 의지적 흥미를 형성해야 한다. 이진택, 김재요(2021)는 육상 전공 수업의 재미촉진요인은 5개 일반영역은 수업내용, 수업방식, 교수방법, 수업효과로 구분되었다.

특정 운동 종목 수업에서 흥미 위주 교수학습방법은 운동 종목의 흥미 요소를 결합하여 가르쳐야 하며, 체육 교사는 각 운동 종목의 기술적 특성에 따라 학생들을 재미있게 가르치도록 노력해야

한다. 연구 결과 운동 종목에 따라 학생들의 참여를 유도하는 원인이 서로 다르다는 것을 발견하였고, 이에 따라 운동 종목의 흥미 요소를 정확히 파악하여 체육을 가르쳐야 한다. 秦聪과 汪波(2013)는 농구의 핵심 흥미 요소는 경쟁과 득점이라고 보았다. 경쟁과 득점을 둘러싸고 흥미교육 책략을 제정하여 농구 운동 종목의 규칙에 대한 인식을 강화하고 농구 운동 이론을 풍부하게 하여 교육 효과를 높여야 한다고 주장하였고, 李杰凯, 兰彤, 张樯, 吕兆峰, 何兴忠(2012)은 볼이 상대에게 전달되는 완성도는 테니스, 배드민턴, 탁구, 배구 등 운동 종목의 핵심적인 흥미 요소이자 경기의 주요한 진행 방식이며 참가자와 관람자가 운동의 즐거움을 느끼고 흥미를 일으키는 원천이라고 주장하였다. 于海와 李杰凯(2013)는 외적인 기법을 통해 자신의 내적인 품격을 표현하는 것이 무술 운동 발전의 핵심적인 흥미요소라고 하였다.

본 연구에서 중국의 체육교사를 인터뷰한 결과, 농구 운동 참여 과정에서는 경쟁을 통해 슛을 성공시키는 것이 학생들이 농구에 참여하는 핵심 흥미 요소인 것으로 밝혀졌고, 무술 수업 중 학생들은 운동기능 연마를 통해 내면세계를 표현하는 것이 무술 동작의 핵심 흥미 요소인 것으로 나타났다. 테니스 종목의 흥미 요소는 쌍방이 계속되는 랠리 연습을 하면서 테니스의 즐거움을 경험하는 것이다. 운동 종목별 흥미 요소는 다양하지만 참가자들은 참여 과정에서 모두 체육 활동의 즐거움을 경험할 수 있다. 따라서 흥미 위주의 교수학습방법은 운동 종목의 흥미요소를 결합하여 수업을 진행하여야 한다.

또한 체육수업 이외의 흥미요소는 참여자들의 체육 학습 흥미에도 중요한 영향을 미친다. 강혜영(2007)은 “줄넘기 운동에서 음악적 흥미요소를 결합하여 다양한 동작 운동을 함으로써 여학생들의 체력과 체육 학습에 대한 흥미를 향상시키고, 일부 연구에서는 정보기술을 이용해 학생들의 체육에 대한 흥미를 높이고 있다.”고 보았으며, 이여향, 정구인(2017)은 “초등학교 체육시간에 스마트 학습 방법을 활용하여 학생들의 흥미와 교수 만족도를 증대시켰고, 스마트 학습은 정보화 시대에 적합한 체육 교수 방법으로 사용될 수 있으며, 학생들의 전반적인 흥미 요소를 향상시킨다.”라고 주장하였다. 조은선(2010)은 “체육 시간에 정보통신기술을 사용하는 것은 학생들의 수업 흥미와 만족도에 영향을 미치며 정보통신기술은 학생들의 수업 흥미에 대한 통계학적 의미를 갖는다.”라고 하였고, 李帅(2017)는 흥미 교수법을 활용하고 현대 기술을 이용하여 실제 교수 내용과 결합하여 학생들로 하여금 교수 방식의 차이를 체험하게 하고 학습 흥미를 높이는 동시에 체육단련 습관과 팀 협동 의식을 증강시켜야 한다고 주장하였다.

흥미위주 교수학습방법은 학생들의 학습 흥미를 높이는 것을 주요 목적으로 하는 교수학습방법으로, 관련 선행연구에서는 흥미 교수 수단, 흥미 교수 방법 및 기타 흥미 요소가 체육 수업에 미치는 긍정적인 영향에 대해 논의하였다. 흥미위주 교수학습방법의 직접적인 역할은 학습의 흥미와 학습동기를 형성하는 것이며, 학생들의 인지, 정서 및 운동경험의 발달과정을 촉진하고, 학생들의 흥미향상은 개인의 주관적 능동성을 증대시키는 체육활동 의지의

강화로 나타나 운동기능학습의 효율성에 간접적으로 영향을 미친다. 따라서 흥미 교수법의 학생 학습수준에 대한 중요한 역할을 인식하여, 구체적인 기술교습에 적용하면 학생들의 수업 체험과 체육교습의 질에 실질적인 도움이 될 것이다.

상술한 연구를 토대로 살펴보면 체육 수업 외적인 흥미 요소는 학생의 체육 흥미를 증가시킬 수 있지만, 체육 교사의 지도와 교수 방법이 학생에게 미치는 영향이 가장 중요하며, 일부 유리한 보조 교수 수단을 합리적으로 활용하여 학생의 연습 흥미를 최대한 증가시켜야 한다는 것을 찾아볼 수 있다.

3. 난이도 조절을 통한 맞춤형 교수학습

기술 난이도를 분석하여, 다수의 학생들의 기술 및 능력 수준의 제한을 고려하여야 한다. 특히 기술 난이도가 비교적 큰 연습과 시험에서, 통일된 기술의 요구와 경기 규칙에 따라 학생들은 연습 임무를 완수하기 어려우며, 참여의 즐거움을 체험할 수 없다. 경기 규칙의 난이도를 낮춤으로써 학생들이 연습 과정을 쉽게 경험하고 체험에 대한 흥미를 얻도록 해야 하며, 기술의 난이도를 낮추는 방법으로 학생들이 연습하고 운동 기술을 익히도록 한다. 체육 과제의 난이도는 학생들의 체육 흥미에 영향을 주는 주요 외부 요소이며, 능력 수준과 인지 수준은 학생들의 체육 수업 흥미에 영향을 주는 내부 요소이다. 조홍식(2012)은 “기술 수준이 높은 학생과 낮은 학생의 체육 교과 흥미에 대한 인식은 차이가 있다. 남녀 성별의 차이도 체육 교과 흥미에 대한 인식의 차이를 조래하며, 기술 수준이 높을수록 체육 교과 흥미에 대한 인식은 높아진다. 남학생의 체육 교과에 대한 흥미는 일반적으로 여학생보다 높으며 집단적인 통계 차이를 보인다.” 라고 하였으며, 马红春(2010)은 “학생의 기술이 높을수록 그 기술이 주는 흥미와 매력을 체험할 수 있고, 따라서 그 기술에 흥미를 가질 수 있다. 교사는 교수의 과정에서 일정한 난이도의 기술을 가르칠 때 단계별로 가르쳐야 한다.” 고 하였다. 또 서경현(2008)은 “자기효능감이 높은 학생들, 특히 체육 단련 수준이 높은 학생들은 체력 단련을 할 가능성이 있으며, 체육 활동에 더 높은 흥미를 보인다. 자기 능력 수준과 자기효능감에 대한 인식이 높은 학생은 더 높은 체육 흥미와 참여 의욕을 나타내므로 체육 교사는 적절한 난이도의 연습 내용을 선택해야 할 뿐만 아니라 학생이 인지하는 자기 능력 수준을 정확하게 판단해야 한다.” 고 주장하였다.

운동 기능을 학습하는 과정에서 학생들의 운동 능력, 기술 수준 및 인지 수준은 지속적으로 발전하고 있다. 새로운 기술을 배울 때, 체육 교사는 효율적 지도를 통해 학생들이 높은 인지적 관심을 보이며, 자기 활동의 참여적 관심으로 전환 되고, 학생들은 다양한 형태의 연습을 통해 운동 기술을 습득하며 운동 원리를 축적한다. 즉, 학생들의 능력이 향상됨에 따라 학생들이 인지하는 기술의 종류가 점점 더 많아지고, 다양한 운동 기술을 사용하는 빈도가 점점 높아지고 있다. 이에 따라 체육교사의 교수 방식과 기술 교수 유형을 다양화해야 하며 체육교사는 학생들의 운동기능 발달 규칙과 단계적 특성을 정확히 파악하여 기술지도와 연습을 해야한다.

4. 상호작용을 통한 교육효과 제고

흥미와 수요의 관점에서 보면, 학생들의 수업 수요와 관심 있는 연습 내용에는 개인차가 존재하는데, 이러한 차이는 개인의 인구통계학적 특징과 개인의 기술 능력 수준과 관련이 있다. 정홍지(2017)는 체육수업에 대한 흥미와 선호도에 대해 연구한 결과, 초·중·고·대학생의 체육수업에 대한 흥미와 선호도는 성별, 학년별로 차이를 보였으며, 체육 교육 내용 중에서 남학생은 흥미 있는 운동에 참여하는 것을 선호하고, 여학생은 다양한 운동을 경험하는 것을 선호하였다. 학생 능력 수준과 개인 차이는 체육에 대한 흥미와 동기에 영향을 미치는 주요 내부 원인이며, 학생 체육 흥미에 영향을 미치는 외부 요인 중 체육 교사는 체육 수업의 지도자로서 학생의 체육 흥미에 영향을 미치는 주요 외부 요인이라고 발표하였다. 교사들이 학생들의 체육 흥미에 미치는 영향에 대한 연구에서 류민정(2011)은 교사의 성별과 학생의 성별 간의 상호작용을 분석하였다. 남교사와 여교사의 학생체육수업에 대한 인식에서 운동에 대한 흥미, 수업에 대한 노력과 교사의 피드백은 차이가 있으며, 학생들은 남교사에 비해 여교사의 수업에 더 높은 관심을 보인다. 체육 과목 중 기능 수업은 비교적 많은 시간을 차지하기 때문에 체육 교사는 체육 과목 중 학생의 기술 능력 수준이 처한 단계를 정확하게 파악해야 한다. 학생들의 수업 수요는 기술 학습 단계에 따라 다르다. 또한 이러한 수요는 학생의 기능 수준이 높아짐에 따라 학습에 대한 흥미도 변화시킬 수 있다.

학생들의 스포츠에 대한 흥미와 참여 욕구는 서로 연관되어 있으며, 학생들의 흥미는 욕구 충족에 기초하여 발생하며, 학생운동 참여의 욕구와 기능학습의 욕구로 나타난다. 운동기능수요의 법칙을 보면, 학생이 간단한 기술동작을 습득한 후 복잡한 기술과 전술의 학습수요를 발생시킨다. 따라서 학생들의 체육 흥미를 키우는 과정에서 체육 교사는 학생들의 수업 수요를 충족시켜야 하며, 나아가 학생들이 체육 학습의 흥미를 오랫동안 유지하도록 해야 한다고 판단된다.

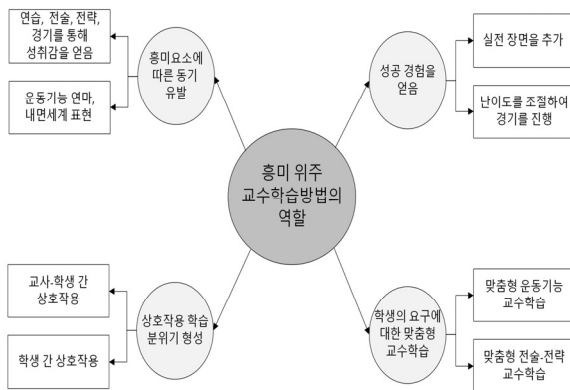
교사와 학생 간의 상호작용의 관점에서 분석하면, 상호작용을 통해 유리한 교수 학습 분위기를 형성하고, 학생들의 체육 학습 흥미 형성에 유리한 조건을 제공해야 하며, 교사와 학생의 상호작용은 교사의 효과적인 지도를 전제로 한다. 이영은(2022)은 “체육 교사의 리더십은 교사와 학생의 효과적인 상호작용의 전제이다. 체육 교사의 리더십과 사제 간의 상호작용은 체육 수업 분위기에 영향을 미친다.” 라고 하였고, 박유찬(2019)은 “체육 교수에서 체육 교사는 비언어적 교류와 상호작용의 중요성을 이해해야 한다. 이러한 방법을 효과적으로 이용하여 학생들의 만족도와 태도를 향상시켜야 한다.” 라고 주장하였다. 吴祥健(2015)은 교사와 학생의 상호작용은 유리한 수업 분위기를 형성하고 체육 수업을 활성화시킬 수 있다고 생각하였고, 陈亚京과 吴善正(2019)은 “교사와 학생의 상호작용은 정서적 공감과 교류를 통해 교사와 학생 간의 신뢰를 쌓는 것이며, 교사는 학생을 격려하고 학생이 능동적으로 학습하여 운동의 즐거움을 체험할 수 있도록 해야 한다.” 라고 하였다. 위의 연구에서는 체육 교사의 지도 리더십이 수업 분위기와 수업

만족도에 직간접적으로 영향을 줄 수 있지만, 수업 목표를 달성하기 위해서는 상호작용이 반드시 필요하다는 것을 발견했다. 따라서 학생들의 체육 흥미 형성은 교사의 지도와 상호작용을 통해 이루어져야 한다.

종합적으로 분석하면 체육 교사는 흥미 요소가 체육 흥미 형성에 중요한 작용을 한다는 사실을 중시하고 학생 체육 흥미 형성의 메커니즘과 원리를 이해해야 한다. 동시에 흥미 위주 교수학습방법은 학생의 능력 수준, 수업에 대한 수요와 운동 종목의 흥미 요소를 고려하여 체육수업을 진행함으로써 흥미 위주 교수학습방법의 가치와 역할을 효과적으로 발휘하여야 한다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 최근 중국의 학교체육에서 적용되고 있는 흥미위주 교수학습방법의 특성과 그와 같은 교수학습방법이 채택되고 있는 배경에 대해 탐구하는 것에 중점을 두었다. 중국의 중등학교에서 체육교사로 근무하고 있는 연구 참여자들을 대상으로 관련된 내용을 심층면담을 통해 묻은 결과, 중국의 학교체육에서 학생들의 학습동기 고취를 위해 채택하고 있는 교수학습방법은 흥미요소에 따른 동기유발, 성공경험, 상호작용 학습분위기, 학생요구에 따른 맞춤형 교수학습 등으로 구분될 수 있는 것으로 분석되었다. 흥미 위주 교수학습방법의 선택, 수행 및 교육 효과에 대한 분석 결과는 그림1과 같이 요약될 수 있다.



〈그림 1〉 중국 체육교사 참여자의 입장에서 본 흥미 위주 교수학습 방법의 역할

첫째, 운동 종목의 핵심 흥미 요소는 학생들에게 매력적이고 학습 동기를 증가시킬 수 있다. 흥미위주의 교수학습 방법은 구체적인 운동기능 교육을 통해 학생의 운동 흥미를 고취시키기 위한 목적으로 채택되어진다. 운동 종목의 핵심 흥미 요소와 결합하여 흥미 위주의 교수학습방법을 수행하면 학생들의 동기와 흥미 형성에 더욱 유리하다.

둘째, 학생 운동능력 수준의 한계로 표준화된 운동기능 과 경기 참여에 대한 수업을 통한 난이도 조절에 중점을 두어 체육수업을

운영한다. 학생의 능력 수준에 따라 기술의 난이도와 경기 규칙을 합리적으로 낮춰서 학생이 성공적인 연습 경험을 얻을 수 있도록 도울 수 있으며, 학생의 자신감과 성취 흥미를 증가시킬 수 있다.

셋째, 교사와 학생이 상호작용을 통해 정서적 교류와 소통을 실현하고, 체육교사는 교수방법, 교수방식, 교수역할의 상호작용을 통해 교수와 학습의 분위기를 형성함으로써 학생들의 체육 흥미 형성에 유리한 조건을 제공한다.

넷째, 학생 체육 기능의 발전은 단계적인 특성과 법칙을 가지고 있다. 기술 수준이 향상되는 과정에서 흥미와 수요에 변화가 생길 수 있으며, 체육 교사는 학생의 기술 수준 단계를 정확하게 판단하고, 기술과 전략 및 전술 교과 내용을 조정하여 학생의 학습 수요를 만족시켜야 한다.

연구의 결론에 근거하여 관련주제의 후속연구를 위하여 다음과 같은 제언을 제시한다. 첫째, 흥미 위주의 교수학습방법은 상호작용을 통하여 유리한 교수학습 분위기를 형성한 후 학생의 흥미와 욕구에 따라 흥미 교수 내용을 설정하고 마지막으로 구체적인 흥미 교수방법을 수행하여야 한다. 그 후의 연구는 흥미 교수 학습 방법이 학생들의 체육 흥미 형성에 미치는 영향 메커니즘을 탐색하여 새로운 내용의 학습 주제를 생성하고 구체적인 연습에 응용해야 한다.

둘째, 운동 종목의 흥미 요소의 관점에서 분석하여, 운동 종목의 흥미 요소가 학생들의 체육 흥미를 유발하는 원리를 충분히 인식하고, 운동 종목의 흥미 요소에 근거하여 구체적인 흥미 교육 내용을 개발할 것을 제안한다.

셋째, 교육자의 입장에서 분석하자면, 체육 교사는 자신의 교수 능력을 풍부하게 하기 위해 장기적으로 교수 방법의 실천을 진행해야 한다. 또한 흥미 교수방법에 대한 객관적인 평가를 진행해야 하며 방법의 창의성, 융통성, 다양성 및 실제적인 체험을 탐구하여 학생들로 하여금 진정으로 체육에 흥미를 가지게 해야 한다.

참고문헌

- 강혜영(2007). 음악줄넘기 운동이 여자중학생의 기초체력 및 체육학습 흥미도에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문, 한국해양대학교 대학원.
- 김동기(2019). 골프 참여자의 코치지원과 운동재미 및 운동지속의 관계. *스포츠사이언스*, 36(2), 9-18.
- 김민태(2017). 태권도 수련활동의 재미요인이 내적동기와 수련지속 의도에 미치는 영향: 초등학교 고학년 태권도 수련생을 중심으로. 미간행 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원.
- 김병준, 성장훈(1996). 스포츠 동기요인으로서의 재미: 개념 및 관련 연구 *한국스포츠교육학지*, 3(6), 99-122.
- 김원정, 박인규(2009). 흥미의 교육적 의미 고찰을 통한 체육수업 전략의 탐색. *중등교육연구*, 57(3), 133-167.

- 김종환(2004). **한국형 체육교과태도 척도 개발과 타당화**. 미간행 박사학위논문, 공주대학교 대학원.
- 김호민, 이동준(2007). 고등학생의 체육수업 재미와 수업만족 및 학교생활적응의 관계. **한국체육과학회지**, 16(3), 27-36.
- 류민정(2011). 체육수업 시간에는 여자 선생님이 더 좋아요?:학생이 인식하는 운동흥미, 수업노력과 교사 피드백을 중심으로. **체육과학연구**, 22(2), 1999-2007.
- 박유찬(2019). 고등학교 체육교사의 비언어적 커뮤니케이 과 교사-학생 상호작용이 체육수업 태도 및 만족에 미치는 영향. **한국체육교육학회지**, 24(2), 171-184.
- 서경현(2008). 남자 대학생들의 재미추구 성향, 자기효능감 및 운동에 대한 흥미와 운동량 간의 관계. **보건교육건강증진학회지**, 25(1), 1-12.
- 성창훈, 백성수(2000). 중학교 체육수업의 재미촉진 요인과저해요인. **한국스포츠교육학회지**, 7(1), 153-171.
- 신민경(2012). **뉴 스포츠 체육수업 흥미요인이 중학생들의 학습만족도에 미치는 영향**. 미간행 석사 학위논문, 건국대학교 교육대학원.
- 윤영길, 박영민, 권만근, 김아영(2013). 골퍼의 성취목표성향에 따른 운동 참가와 지속동기. **스포츠사이언스**, 30(2), 107-117.
- 유태균, 정유림(2010). 학생들이 경험하는 체육수업 재미가 교과 흥미도에 미치는 영향. **한국체육과학회지**, 19(1), 589-602.
- 이상섭, 조홍식(2013). 체육교사의 자율성지지와 학생들의 교과흥미도 및 수업참여와의 구조적 관계. **한국체육과학회지**, 22(3), 915-929.
- 이여향, 정구인(2017). 초등학교 체육수업에서 스마트러닝 적용이 재미요인, 수업만족도에 미치는 영향. **한국초등체육학회지**, 23(1), 69-87.
- 이영은(2022). **체육교사의 코칭리더십과 교사-학생 상호작용이 수업 분위기에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문, 경남대학교 대학원.
- 이윤혜(2016). **흥미중심의 협동학습이 학습성취도와 학습태도에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문, 광주교육대학교 교육대학원.
- 이진택, 김재요(2021). 예비초등교사 육상 전공수업의 재미촉진 및 저해요인. **스포츠사이언스**, 39 (2), 231-237.
- 이필우(2005). **헬스클럽 이용자의 몰입경험이 스포츠 재미요인에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문, 단국대학교 대학원.
- 정홍지(2017). **초등학생의 체육수업에 대한 흥미도와 선호도 연구**. 미간행 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 조은선(2010). **체육수업에서 ICT활용이 수업흥미도와 만족도에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문, 서강대학교 교육대학원.
- 조홍식, 류식(2011). 학생들이 인식하는 체육교과 흥미도가 수업 참여 태도에 미치는 영향. **한국체육과학회지**, 20(5), 779-795.
- 조홍식(2012). 중·고등학생들의 체육교과 흥미도가 수업몰입에 미치는 영향. **한국체육학회지**, 51(1), 179-191.
- 조홍식(2014). 인문, 사회과학편: 체육수업에서 학생을 대하는 교사의 태도와 학생들의 교과흥미도 및 학업참여와의 구조적 관계. **한국체육학회지**, 53(6), 207-219.
- 조홍식, 정병근(2020). 체육수업의 교과 흥미도와 학생들의 도전감 및 수업참여와의 관계. **한국체육과학회지**, 29(5), 717-732.
- 陈亮(2022). 小学体育课堂中足球趣味教学法的应用. 文理导航. 23.
- 陈亚京, 吴善正 (2019). 引导实践 激发兴趣—高校体育教学改革中的师生互动. 学校体育学, 9 (2), 97-99.
- 付绍斌(2021). 趣味性学习的学习热情—体育教育中的趣味化教学探究. 山西财经大学学报.43 (2), 142-145.
- 罗锐(2010). 高校公共体育中的趣味篮球教学方法. 天津市经理学院学报.1 (27) ,38-39.
- 李杰凯, 兰彤, 张槿, 吕兆峰, 何兴忠(2012).试论隔网球类运动的“流畅回合”之趣——基于运动项目娱人致趣原理的研究. 沈阳体育学院. 31 (1), 1-5.
- 李帅 (2017).趣味教学法在高校篮球教学中教学效果的实验研究. 山西师范大学 硕士学位论文.
- 马红春(2010). 体育兴趣的形成阶段及影响因素. 中国学习体育. 90-91.
- 秦聪, 汪波(2013). 篮球“拼抢与命中争分”的核心价值及在教学训练中的应用. 山东体育科技, 35 (3) 96-99.
- 吴祥健 (2015). 营造良好体育课堂气氛, 激发学生学习兴趣. 新教育, 293,48-49.
- 于青梅 (2022).浅谈趣味教学方法在田径教学中的实验研究. 体育风尚, 158-160.
- 于海, 李杰凯 (2013).论武术套路运动的“架招显功, 喻意神勇”之悦—基于运动项目娱人致趣原理的研究. 沈阳体育学院学报 32 (2), 1-5.
- Linda L. Griffin, Timothy J. L. Chandler & Mary Jo Sariscsany (1993) What Does “Fun” Mean in Physical Education? *Journal of Physical Education, Recreation & Dance* 63-66.
- Scanlan, T. K., & Simons,J.P.(1992). The construct of sport enjoyment. In G. C. Roberts(Ed.), *Motivation in sport and exercise*(pp.199-215). Champaign,IL: Human Kinetics.