

碩士學位論文

初等學校 日本語 指導 研究

- 自然的 接近方法을 중심으로 -

指導教授 姜 泰 國



濟州大學校 教育大學院

日語教育專攻

金 錦 禧

2001年 8月

初等學校 日本語 指導 研究

-自然的 接近方法을 중심으로-

指導教授 姜 泰 國

이 論文을 教育學 碩士學位論文으로 提出함.

2001年 5月



濟州大學校 教育大學院 日語教育專攻

제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

提出者 金 錦 禧

金錦禧의 教育學 碩士學位論文을 認准함.

2001年 7月

審查委員長 _____ 印

審查委員 _____ 印

審查委員 _____ 印

<국문초록>

初等學校 日本語 指導 研究

-自然的 接近方法을 중심으로-

金 錦 禧

濟州大學校 教育大學院 日本語教育專攻

指導教授 姜 泰 國

본 연구는 아동들의 수준에 맞는 교수 방법과 자료를 투입하여 자연스럽게 일본어를 말하고 이해하며 일본어에 대한 흥미와 관심을 갖게 하는 데 그 목적이 있다.

특히 제7차 교육과정에서 탄력적으로 운영되는 재량 시간 및 특별활동 시간을 통하여 아동들이 자연스럽게 일본어와 친숙해지고 일본어 구사능력을 높여주기 위해 자연적 접근 방법을 통해서 일본어 말하기 능력을 향상시키고자 노력하였다

일본어는 초등학교 고학년을 대상으로 “にほんごをまなぼう”(文部省, 東京:ぎょうせい, 平成11年)에서 발췌한 내용을 중심으로 재구성하여 특별활동과 재량활동, 아침공부 시간을 활용하여 약 2년간 지도하였고 그 실천 결과는 다음과 같다.

1. 자연적 접근법을 적용하여 지도 단계를 나누고 그 과정에 맞는 학습장면을 구성하여 지도한 결과

첫째, 예비단계 학습장면(듣기 지도)에서 교사의 지시어에 따라 적절한 신체 반응을 나타내고 일본어 수업에 대한 흥미와 관심도가 높아졌다.

둘째, 예비단계 학습장면에서 듣기 활동에 집중시킴으로써 학습내용에 대한 의미 파악이 빨랐고 의욕적으로 자신의 의사를 표현하려고 노력하는 태도를 보였다.

셋째, 발화단계의 실제 상황과 비슷한 학습장면 구성은 학생들의 생활 모습을 실감 있게 표현하는데 효과가 컸다.

넷째, 발화 단계에서는 계획된 수업 시간보다 더 많은 시간의 투입이 요구되므로 학습지도 효과를 높이기 위해서는 탄력적인 시간 운영이 필요하다고 생각된다.

※) 본 논문은 2001년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

2. 자연적 접근법을 적용하여 학습장면마다 자료를 투입한 결과

첫째, 일본어 노래부르기, 자유롭게 대화하기, 재미있는 이야기 꾸미기를 통하여 매우 자유롭고 허용적인 분위기가 조성되었고 수업 도입 부분에서 본시의 학습내용으로 접근하는 아동들의 사고나 표현을 개방시켜 수업의 활기를 더해 주는 역할을 하였다. 이러한 활동은 교사가 준비하는 시간, 노력에 비해 학습 효과를 높일 수 있었다.

둘째, 그림 고르기, 역할극 등은 본 수업의 주제 또는 내용을 기억하고 반복 연습하는 방법으로, 짧은 시간에 아동들의 집중력을 향상시켜 일본어 표현을 익히게 하는 데 효과가 있었다.

셋째, 학급에서 활용한 여러 가지 학습자료는 수업에 활력을 주고 목표도달에 효과적이지만 아이디어, 다양한 도구, 충분한 시간 등이 요구된다 하겠다. 특히 수업에 보다 효과적인 멀티미디어 자료의 개발이 시급하다고 생각된다.

3. 자연적 접근법을 적용한 수업 과정안을 구안하여 적용한 결과

첫째, 아동들의 언어기능을 다양하게 경험하는 기회를 제공하였다.

둘째, 일본어와 친숙해지고 자연스럽게 표현하는데 도움이 되었다.

셋째, 학습과정에서 제시되는 어휘와 자료를 이해하고, 바르게 말할 수 있게 되었다.

넷째, 생활하는 가운데 일본어로 자기 감정이나 경험을 표현하려고 노력하는 모습을 보였다. 이를 위하여 교사는 의도적으로 학교 생활 안에서 일본어를 사용할 수 있는 개방적인 분위기를 조성해 주어야 한다.

<차례>

I. 서론	1
II. 연구 방법	2
1. 연구의 목적	2
2. 실태 조사 분석	2
3. 용어의 정의	5
III. 이론적 배경	6
1. 조기 외국어 학습에 관한 이론	6
2. 제7차 교육과정의 제2외국어교육	9
3. 자연적 접근법	12
4. 자연적 접근법의 교수방법론	14
IV. 일본어 말하기 지도의 실제	16
1. 연구의 설계	16
2. 실험 자료 및 지도계획	17
3. 다양한 학습 방법의 구안 및 적용	26
4. 단계별 학습 지도안의 실제	46
V. 연구의 결과	52
VI. 결론	56
참고문헌	58

<표차례>

<표-1> 일본어에 대한 아동의 실태	3
<표-2> 일본어 교육에 관한 학부모의 관심도	4
<표-3> 초등학교 특활 일본어교육 내용 체계	11
<표-4> 단계별 지도목표	21
<표-5> 주별 지도계획 및 내용	21
<표-6> 역할 놀이 상황 카드 (예시)	30
<표-7> 박수 게임 지도 자료 (예시)	37
<표-8> 노래를 통한 지도 (예시)	41
<표-9> 그림카드의 내용	43
<표-10> VTR자료의 내용	45
<표-11> 예비·초기발화 단계의 수업지도안(예시)	48
<표-12> 일본어 흥미도 검사 비교	52
<표-13> 일본어 학습에 대한 태도	54
<표-14> 어휘력 변화도	54
<표-15> 일본어 학습에 대한 학부모의 관심도	55

<그림차례>

<도-1> 자연적 접근법의 학습지도 단계	17
<도-2> 듣고 행동하기(예시)	27
<도-3> 듣고 행동하기(예시)	27
<도-4> しりと리	32
<도-5> クロスワードパズル	33
<도-6> クロスワードパズル	33
<도-7> 노랫말 카드(전면)	40
<도-8> 노랫말 가사(뒷면)	40
<도-9> 그림 카드	44
<도-10> 그림 카드	44

I. 서론

외국어 교육의 목표는 올바른 의사전달을 통해 우리 나라의 문화와 발전상을 세계에 알리고 각 나라와 여러 분야에 걸쳐 상호 교류함으로써 국가가 더욱 더 발전할 수 있는 기반을 다지는데 있다고 할 수 있다. 더욱이 최근에 와서는 세계화가 가속화되고, 컴퓨터를 이용한 첨단과학기술이 크게 발전하면서 세계 각국은 마치 한가족처럼 생활하고 있다. 따라서 효과적인 외국어 교육의 필요성이 그 어느 때보다도 강조되어야 할 때다.

이러한 시대적 요구와 기대에 부응하기 위해서 그 동안 초등학교에서 특별활동으로만 실시해 오던 영어 교육이 제 6차 교육과정에서 3학년부터 정식 교과목으로 지정되었다. 이는 아동들의 언어 습득능력이 가장 잘 발휘되는 조기 연령 단계에서 외국어를 익혀 국제 언어에 대한 구사력을 최대한 높이고 교육의 효율성을 극대화하는데 그 목적이 있다.

초등학교 시절의 어린이들은 아직 사고가 고정되어 있지 않아서 음성 언어의 인식이 용이하게 일어난다. 따라서 이들에게는 기초적인 언어 기능, 그 중에서도 음성언어 교육이 중요하다.

우리가 처음 말을 배울 때 부모의 말소리를 듣고 말하기를 시작하였다는 사실을 상기하면, 나이가 상대적으로 어린 저학년 어린이들에게는 주변 생활과 밀접한 관계가 있는 상황에서 음성언어를 배울 수 있도록 지도해야 한다. 음성 교육은 발음, 억양, 발화 등을 자연스럽게 익히도록 도와주는 일이다.

본 연구는 제7차 교육과정에서 탄력적으로 운영되는 재량 시간 및 특별활동 시간을 통하여 아동들이 자연스럽게 일본어와 친숙해지고 일본어 구사능력을 높여주기 위해 자연적 접근 방법을 통해서 일본어 말하기 능력을 향상시키고자 노력하였다.

Ⅱ. 연구 방법

1. 연구의 목적

본 연구의 목적은 아동들의 수준에 맞는 교수 방법을 적용하고 단계화하며 경험의 확대를 위하여 다양한 상황을 설정하고 그에 맞는 교재와 자료를 제작하여 활용함으로써 일본어 말하기 능력을 신장시키는데 있으며 그 구체적인 목적은 다음과 같다.

- 1.1. 자연적 접근법을 적용할 수 있는 장면을 구성하여 초등학교 일본어 말하기 지도의 효과적인 방안을 모색한다.
- 1.2. 초등학교 학생의 말하기 능력을 신장시킬 수 있는 다양한 자료를 제작하여 활용방안을 탐색한다.
- 1.3. 자연적 접근법을 활용한 교수-학습 지도안을 구안하여 일본어 말하기 능력 신장 방안을 강구한다.

2. 실태 조사 분석

실태 분석은 필자가 맡고 있는 본교 6학년 1반 45명과 6학년 특활 일본어반 20명을 대상으로 일본어 교육에 대한 아동의 흥미와 관심, 학부모의 관심, 등을 알아보기 위하여 다음과 같은 내용으로 조사, 실시하였다.

2.1. 아동의 실태

아동의 실태를 알아보기 위하여 설문지를 통해서 일본어공부 경험, 일본어에 관한 흥미, 알고 있는 일본어 어휘의 수와 알게 된 동기를 조사한 결과 <표-1>에서 보는 바와 같이 본교 6학년 1반 45명과 일본어 클럽반 20명의 응답을 보면

가. 일본어 공부를 해보았다는 어린이는 2명으로 3.1%

나. 일본어를 배우고 싶다는 어린이는 63으로 96.7%.

다. 일본어 어휘 11개 이상 알고 있는 어린이는 39명으로 60.0% 로 나타났다.

이 표에서 나타난 결과로 보아 초등학교 아동들도 일본어 공부에 많은 관심과 기대를 갖고 있음을 알 수 있다.

<표-1> 일본어에 대한 아동의 실태

N=65

순	내 용	반 응	N	%
1	일본어 공부를 한일이 있는가?	있다	2	3.1
		없다	63	96.7
2	일본어 공부를 하고 싶은가?	하고 싶다	42	64.6
		그렇지 않다.	23	35.4
3	일본어 단어를 몇 개나 알고 있는가?	21-30개	11	16.9
		11-20개	28	43.1
		1-10개	26	40.0
4	일본어 단어를 알게 된 동기는?	TV, 컴퓨터게임	33	50.8
		운동경기	15	23.1
		어른들이 쓰는 말에서	17	26.1

2.2. 학부모 실태

아동의 일본어교육에 대한 학부모의 관심을 설문지를 통하여 알아본 결과 <표-2>에서 보는 바와 같이 학부모의 70.8%가 자기 자녀에게 조기에 제2외국어(일본어 등)를 가르치고 싶다고 했으나 19명(29.2%)의 학부모는 초등학교에서의 제2외국어 교육을 걱정하고 있었다. 그 이유로는 지도교사를 어떻게 확보하느냐하는 것이었고, 특히 영어를 배우고 있는 아동들에게 일본어까지 가르친다면 너무 부담스럽지 않을까 걱정하고 있었다. 또한 자료의 부족한 점을 걱정하는 분도 있었고, 일본어 담당 교사의 자질문제에 관하여도 우려를 하였다.

외부 초청강사를 통한 일본어특활에 대하여는 19(29.2%)명이 원했으며, 잘 모르겠다가 8명(12.3%), 원치않는다가 38(58.5%)로 나타났다.

<표-2>일본어 교육에 관한 학부모의 관심도 N=65

순	내 용	반 응	N	%
1	초등학교에서도 아동에게 일본어 공부가 필요하다고 생각하십니까?	필요하다	43	66.1
		잘 모르겠다	16	24.6
		필요치 않다	6	9.3
2	귀 자녀에게 일본어공부를 시키고 싶으신가요?	원한다	46	70.8
		잘 모르겠다	12	18.5
		원치 않는다	7	10.7
3	초등학교에서의 특활 일본어교육에 찬성하십니까?	찬성한다	40	61.5
		잘 모르겠다	15	23.1
		찬성하지 않는다	10	15.4
4	수익자 부담(월2-3만원)으로 학교에서 초청강사를 통한 일본어 특활을 어떻게 생각하십니까?	찬성한다	19	29.2
		잘 모르겠다	8	12.3
		원치 않는다	38	58.5
5	초등학교 일본어교육에 대한 의견은?			

2.3. 실태 조사 분석 결과의 시사점

본 연구를 위해 일본어에 대한 흥미와 관심도를 조사 분석한 결과 다음과 같은 연구의 시사점을 찾았다.

- 가. 아동들이 제2외국어를 배우고 싶어하는 욕구를 충족시킬 수 있는 교육이 필요하다. 교육의 여건이 충분하다면 초등학교에서도 배움의 기회를 제공해 줄 필요가 있다.
- 나. 초등 일본어 교육을 위해 아동들의 발달 단계를 고려한 일본어 학습 경험을 제공할 수 있는 새로운 시도가 모색되어야 하겠다.
- 다. 일본어 교육을 담당할 수 있는 교사의 자질 향상을 위한 연수가 필

요하다.

이와 같은 점에서 본 연구의 주제 설정과 실행목표 및 실천내용 설정의 시사성을 찾았다.

3. 용어의 정의

3.1. 자연적 접근법

초기 단계에 듣기를 중점적으로 시키면 의사 전달 능력을 기를 수 있다는 듣기 우선 교수법으로, 지도 단계를

가. 예비단계 - 듣기 활동을 집중으로 하는 단계

나. 초기발화 단계 - 듣기 활동이 진행되는 동안 대화가 나타나는 단계

다. 발화단계 - 활발하게 의사소통이 일어나는 단계로 구분하여 지도한다.

3.2. 가정학습 활동

학습 활동을 경험 확대를 위해 가정으로 연장하는 활동으로 본 연구에서는 놀이, 노래, 활동 등을 포함한다.

3.3. 학습장면

일본어 학습 환경을 모국어 습득 과정과 비슷하게 하기 위해 개발한 교재의 매 시간별 장면을 말한다. 본 연구에서는 필자가 구안·개발한 학습 장면을 사용하였다.

Ⅲ. 이론적 배경

1. 조기 외국어 학습에 관한 이론

1.1. 어린이의 모국어 습득

1.1.1. 행동주의 이론

어린이가 성장하면서 자기 모국어를 습득하는 과정을 살펴보면, 생후 6개월까지는 전혀 알아들을 수 없는 소리를 내고 그 이후부터 언어를 완전히 습득하기까지의 각 단계는 사물을 알아보고 남의 말을 듣고 판단하며, 음성과 음성의 유의미적인 연결의 단계로 나눈다. 그러나 실제로 두 단어 이상으로 구성된 문장을 말하기 시작하는 것은 생후 18개월이 되어야 하며, 36개월쯤 되면 10개 내지 11개 정도의 단어로 이루어진 간단한 문장을 만들어 내고 약 4년이 되면 복잡하고 추상적인 구문까지 완전하게 습득하게 되며, 취학기에 접어들면 사회에서 배우지 않은 말도 서슴없이 표현해 낸다. 어린이들의 말은 자기 자신에게 규칙적이고 올바른 언어체계를 가지고 있으며, 그 체계가 점점 성인의 것과 유사하게 되어간다. 이처럼 어린이가 거치는 언어습득 과정이 약 2년 정도의 짧은 기간임에도 불구하고 그 어린이가 해내는 일은 정말 경탄할 만하다.

이와 같이 어린이의 언어 습득 과정은 너무 짧기 때문에 그들이 언어를 배우는 방법과 순서를 알아내기가 무척 힘이 든다. 1940년대에 과학적인 방법을 표방하고 나선 구조주의 언어학자들은 이론적인 근거를 경험주의 철학에 두고 있었으며, 행동주의 심리학의 영향을 크게 받아 언어행위를 인간의 다른 행위 즉 근육운동을 수반하는 행위와 다를 바가 없다고 같은 차원에 놓고 보았다. 이 두 가지의 이론적 근거는 구조주의 언어학자들의 언어습득과 언어 교육에 관한 설명을 가하는 이론을 정립하는데 결정적인 역할을 했다. 이들에 의하면 인간은 언어를 경험에 의해서 배우고 언어를

배우는 구체적인 방법은 습관의 형성이라고 한다. 즉 인간은 갓 태어났을 때, 완전히 백지와 같은 상태로 되어 있어서 후천적인 경험에 의해서 언어 습관이 형성된다는 것이다.¹⁾

1.1.2. 생득론자 이론

언어학습이 조건화 과정에 의한 습관 형성이라는 행동주의 견해는 언어 학습의 창의성과 복잡성을 지나치게 단순화했다는 비판을 받아왔다. Chomsky²⁾와 같은 생득론자들은 어린이가 단기간에 언어를 습득하는 이유로써 어린이가 언어규칙을 이용하여 언어를 구사할 수 있는 언어습득 장치 (LAD : Language Acquisition Device)를 가지고 태어난다는 선천주의 가설을 주장한다. 이들에 의하면 이러한 언어 습득장치는 모든 인간에게 보편적인 것이며, 생성 가능한 언어형태에 관한 정보를 담고 있어서 언어습득을 도와주고 언어입력의 양이나 질에 상관없이 무한한 양의 창의적인 발화를 할 수 있게 한다는 것이다. 생득론자 이론은 모국어 습득 과정을 이해하는 데 있어서 과학적 방법의 한계를 벗어나 눈에 보이지 않는 기저의 추상적 언어구조에 관심을 기울이고 어린이의 언어를 규칙이 지배하는 체계적인 것으로 인식하고 언어사용의 창조적인 측면을 부각시켰다는 데 공헌점이 있다. 그러나 언어습득을 설명할 수는 있지만 언어 습득 장치가 무엇인지 명확하게 설명할 수 없다는 점이 문제점으로 남아있다. 또한 어린이의 언어습득에 있어서 생득적으로 마련해 놓은 행동은 무엇이고 환경에 의해 학습되어 내재화 된 행동은 무엇인지 구분이 힘들어 학습에서 환경의 영향은 어느 정도인지 답하지 못한다는 지적이 있다. 이외에 생득론자들이 주장하는 언어 습득 장치는 고정된 것이 아니라 언제든지 수정 가능하다는 비판도 있다. 그리고 언어 학습은 학습자 외부적 요인과

1) 任閔赫 外, 「發達心理學」, 서울: 集文堂, 1987, pp.160-161

2) Noam Chomsky : 1928년 미국 필라델피아 生. 아동의 언어획득은 Skinner식의 단계별 조작의 원리가 결코 적용될 수 없다고 주장하는 생득론자.

국한시켜 설명했다는 지적이 있다. 마지막으로 생득론자들의 언어 습득 이론은 언어 발달을 언어적 체계를 구축하는 것으로 보고 의사소통에서의 의미나 기능보다는 언어 형태에만 초점을 두고 있는 한계를 지니고 있다³⁾

1.2. 어린이의 외국어 학습

어린이의 외국어 학습은 자연스러운 모국어 학습과정과 같이 초기에는 극히 한정된 어휘를 가지고 음성체계와 구조유형으로써 무의식적인 언어 습관을 형성한다. 더구나 초등학교 시기는 언어형성기 이전이므로, 성인이 가지고 있지 않은 언어능력을 어린이들은 가지고 있어서 언어습득에 있어서는 어린아이가 성인들보다 훨씬 유리하다. 이 점이 어린이들의 외국어 학습을 용이하게 한다는 것이다.

Lenneberg⁴⁾는 “어린이의 언어습득 능력은 언어 형성기에 이르면 빨리 사라져 유년 시절의 뇌의 유연성이 점차 경화현상을 일으키므로 어렸을 때 빨리 그리고 쉽게 말을 배운다.”고 주장하고 있다.

이렇게 볼 때 초등학교에서의 외국어교육은 그 타당성이 인정된다. 특히 초등학교 어린이들의 외국어지도는 듣기, 말하기를 중심으로 지도하는 것이 효과적이다. 또한 어린이들은 귀보다는 눈으로 더 많이 배울 수 있기 때문에 어린이들이 관심을 가질 수 있는 내용을 가지고 간단한 문형이나 문장으로 연결된 활동 즉 연극, 노래, 게임 등으로 어린이들이 싫증을 느끼지 않고 두려움 없이 재미있고 즐겁게 하나씩, 하나씩 배워 나갈 수 있는 지도 방법이 고안되어야 한다. 귀가 먼저냐 눈이 먼저냐의 방법상의 차이는 그다지 크지 않으며, 가장 효과적인 외국어 학습은 어린이들을 세심하게 관찰하고 분석하여 그들에게 알맞은 방법으로 지도하는 것이다.

3) 任閔赫外, 전계서, pp.161-177

4) Eric. H. Lenneberg.. *Biological Foundation of Language*. New York : John Wiley & Sons, Inc, 1967.

2. 제7차 교육과정의 제2외국어교육

초등학교에서의 제2외국어 도입은 실시되고 있지 않으나 2001학년도부터 실시되는 제7차 교육과정은 중학교 재량시간에 제2외국어가 신설되었다. 7차 교육과정에 명시된 목표는 다음과 같다.

2.1. 외국어과 목표

학습자 중심의 교육을 통하여 일상 생활에서 사용하는 쉽고 기초적인 외국어를 이해하고 표현 할 수 있는 능력을 기르며 각 외국어에 대한 흥미와 관심을 유도하여 각 언어권의 일상생활과 문화에 대한 관심과 이해를 갖도록 한다.⁵⁾

가. 외국어(독일어, 프랑스어, 스페인어, 중국어, 일본어, 러시아어, 아랍어)에 흥미와 관심을 가지며, 의사소통을 할 수 있는 기본 능력을 기르게 한다.

나. 일상생활과 일반적인 화제에 관해서 쉬운 말로 의사소통을 할 수 있게 한다.

다. 외국의 다양한 정보를 이해하고 이를 활용할 수 있는 능력을 기르게 한다.

라. 외국문화를 이해함으로써 우리문화를 새롭게 인식하고 올바른 가치관을 가질 수 있게 한다.

초등학교의 외국어 교육은 특히 위의 '가' 항 '라' 항 목표가 중요하다고 할 수 있다.

교육내용은 음성 언어 (듣기, 말하기)가 문자 언어보다 먼저 도입된다. 음성언어 중에서도 듣기가 말하기보다 먼저 도입되며, 문자 언어 중에서도 읽기가 쓰기보다 먼저 도입된다. 그러나 일정한 기간이 지나면 이들 기능이 유기적으로 통합될 수 있도록 하고 있다. 본고에서는 음성 언어 부분의

5) 교육부, 「중학교 제7차 교육과정-총론, 제2외국어-」, 서울 : 대한교과서주식회사, 1999.

지도만을 다루고 있다.

언어 재료는 아동들의 일상 생활과 친숙한 일반적인 화제를 중심으로, 아동들이 관심을 가지고 흥미를 느낄 수 있는 소재를 선택한다

교수·학습 방법면에서 보면 교수 학습 활동은 초등학교 아동의 특성을 고려하여 아동들의 실생활에 관계되는 놀이 및 게임을 중심으로 하고 학생의 수준에 맞게 학습 활동이 이루어지도록 개별학습, 협력학습을 권장하고 있으며 학습 목표와 내용에 맞게 다양한 교수방법을 적용한다. 다양한 심화·보충자료를 마련하여 학생들의 능력에 맞게 제공하고 개인별, 짝별, 조별, 분단별 학습 활동을 통하여 학생 중심의 수업이 이루어지도록 하고 있다. 또한 아이들은 지속성이 약하고 싫증을 빨리 느끼는 심리적 특성을 가지고 있어서 이러한 점을 고려하여 시청각 자료 및 멀티미디어를 다양하게 활용하여 흥미와 성취감을 느낄 수 있는 기회를 많이 제공하도록 하고 있다.

위와 같은 점을 미루어 볼 때 7차 교육과정은 외국어 교육의 실시 시기, 강조사항 등으로 보아 최근 교수방법의 이론을 수용하고 있음을 알 수 있다.

본 연구는 7차 교육과정의 외국어 교육 방향에 크게 벗어나지 않는 범위 안에서 교육내용, 교수 학습 방안, 자료의 제작 등을 자연적 접근법의 이론을 적용하여 추진하였다.

2.2. 초등학교 특활 일본어 교육의 목표

초등학교에서의 제2외국어 교육은 그에 대한 선행 연구나 문헌적 고찰이 미흡하여 연구자 나름대로 초등학교 영어 교육의 목표에 준하여 설정하였다.

특활 일본어 교육의 일반적 목표는 일본어에 흥미와 자신감을 가지며

기초적인 일본어를 이해하고 표현할 수 있는 능력을 기르게 하는 것이며 구체적인 목표는 다음과 같다.⁶⁾

가. 간단한 말을 듣고 이해하는 능력을 기르게 한다.

나. 쉽고 간단한 글을 읽고 이해하는 능력을 기르게 한다.

다. 간단한 말을 발음하여 말로 표현하는 능력을 기르게 한다.

라. 우리말의 쓰임을 이해하고 사용하는 데 도움이 되게 한다.

2.3. 초등학교 특활 일본어교육의 내용

초등학교 특활 일본어교육의 내용은 초등학교 영어 교육 내용을 기초로 하여 본 연구에 사용한 교재를 분석하고 재구성하여 언어 기능에 따라 아동들의 실생활과 직접 관련된 내용으로 구성하였으며, 언어의 재료는 아동의 흥미를 유발하는 친숙한 소재를 다루었다.

<표-3> 초등학교 특활 일본어교육 내용 체계

<소 재>
1. 개인생활에 관한 내용
2. 가정 생활과 의식주에 관한 내용
3. 학교 생활과 교우관계에 관한 내용
4. 주변의 사회생활과 대인 관계 등에 관한 내용
5. 생활, 습관, 건강, 운동 등에 관한 내용
6. 취미, 오락, 여행 등 여가 선용에 관한 내용
7. 동식물, 계절, 날씨 등 자연현상에 관한 내용
8. 외국인의 생활습관, 학교 생활, 등 일상 생활을 소개하는데 도움이 되는 내용
9. 공중도덕, 질서 등 건전한 가치관 형성에 도움이 되는 내용
10. 우리 문화 예절, 일상 생활을 소개하는 데 도움이 되는 내용

이상의 초등학교 특활 일본어교육 목표와 교육 내용을 근거로 하여 본 연구는 자연적 접근법을 적용, 지도 단계별 목표 설정과 학습 장면을 구성하고 자료의 내용을 선정하였다. 학습 지도에 있어서는 언어기능 중 듣

6) 교육부, 「초등학교 영어과 교육과정 해설」, 2000. pp.6-15에 준하여 설정함.

기, 말하기 기능을 중점 지도 영역으로 삼았고 읽기 지도는 학습 내용 중 중요 낱말을 읽을 수 있는 정도로 지도하였다.

3. 자연적 접근법을 통한 일본어 지도

3.1. 자연적 접근법

이 교수법은 자연적인 순서로 모국어를 배우듯이 외국어를 배우는 방법으로 스페인어 교수인 Terrell⁷⁾에 의해 고안된 접근법으로써 자연주의적 원리를 따르고 의사소통 능력을 추구한다.

3.1.1. 배경

자연적 접근법에서는 전언을 이해함으로써 언어 습득이 일어난다고 본다. 그래서 말하기보다 듣고 이해하는 것이 중요하다 습득은 말하는 것이 아니라 듣고, 이해하는 것에 근거해서 일어난다. 그러므로 이러한 입력 자료를 많이 제공하는 것에 목표를 두고 있다. 이 교수법은 언어 이론보다는 다양한 학습 상황의 연구, 실례를 토대로 언어 습득 이론을 중심으로 구성되어 있다. 특히 Krashen⁸⁾의 다섯 가지 학습 이론을 바탕으로 하고 있다.

가. 습득 - 학습 가설

Krashen은 외국어를 익히는 데 습득과 학습의 두 가지 방법이 가능하다고 주장한다. 언어 습득은 어린이들의 모국어 습득에서 관찰되는 것으로 실제적인 의사 소통을 통해서 무의식적으로 언어를 익히는 것이다. 언어 학습은 주로 외국어를 배울 때 일어나는 것으로서 언어의 문법지식을 아는 것을 의미한다. 그는 사춘기를 지난 성인들도 비록 완벽하지는 않다 해도 언어를 습득할 능력이 있다고 말한다.

7) T.D. Terrell, *The Natural Approach to Language teaching. an update* : Modern Language Journal.

8) S. Krashen, *Second Language Acquisition and Second Language Learning*, Oxford:Pergamon, 1981.

나. 모니터 가설

Krashen은 모니터 가설에서 의식적인 학습의 역할을 감시자인 모니터의 역할로 제한한다, 즉 습득된 언어 체계만이 자연스럽게 유창한 발화를 일으키며 학습된 언어 지식은 나중에 모니터 작용을 하며 수정을 한다. 모니터를 성공적으로 사용하려면 세 가지 요소가 필요하다. 언어 규칙을 알고 있어야 하며, 언어 형태에 집중해야 하고, 규칙을 선택하고 적용할 시간이 있어야 한다. 이런 모니터의 작용은 종종 자체 수정으로 나타난다.

다. 자연적 순서 가설

언어 학습이 아닌 습득에서, 학습자는 예측 가능한 순서로 문법 구문을 습득한다. 그 순서는 문법적인 단순성이나 교실에서 가르친 순서와는 무관하다.

라. 입력 가설

입력 가설은 학습자를 언어에 노출시키는 것과 습득과의 관계에 관한 것으로 학습자는 현재 습득한 수준보다 한 단계 위의 언어 입력을 이해하여 습득하게 된다는 주장이다.

Krashen에 따르면, 상황, 문맥, 언어 이외의 정보, 세상 지식 등을 바탕으로 아직 습득하지 못한 구문을 포함한 입력을 이해할 수 있게된다. 이러한 이해 가능한 입력을 충분히 제공하면, $i+1$ 이 자연스럽게 제공되며, 학습자는 그것을 습득하게 된다. 또한 유창하게 말하는 능력을 직접 가르칠 수 있는 것이 아니고, 학습자가 입력을 이해하면서 언어 능력을 쌓으면 저절로 나타나는 것으로 설명한다.

마. 정의적 여과 가설

이 가설은 학습자의 감정, 태도에 관한 것이다. 동기, 자신감, 불안감은 언어 학습에는 크게 관계가 없지만 언어 습득에는 중요한 역할을 한다. 이 여과 장치는 언어 습득에 필요한 이해 가능한 입력을 차단하거나 통과시

키는 작용을 하므로 이것이 낮을 때 습득이 잘 이루어진다. 따라서 이해 가능한 입력은 습득을 위한 필요 조건이지만, 충분 조건은 아니며, 학습자가 전언에 몰두할 때 정의적 여과 장치가 낮아져서 습득을 차단하지 않는다.

이러한 5개의 가설에서 강조되고 있는 것은 이해 가능한 입력을 풍부하게 제공해야 하며, 이를 위해서는 어휘력, 이해를 돕기 위한 보조 자료, 청해력이 중요하다는 것이다. 그리고 동시에 의미 있는 의사 소통을 통해서 정의적 여과기를 제거해야 한다는 것이다.

4. 자연적 접근법의 교수방법론

자연적 접근법의 교수방법은 기본적으로 외국어 습득은 어린이가 모국어를 습득하는 과정처럼 듣기 훈련을 집중으로 하여 자연스럽게 언어를 습득하도록 하는 방법론이다. Krashen은 교수 방법의 5가지 기본 원칙을 다음과 같이 설명하고 있다.⁹⁾

첫째 원칙은 언어는 본국인과 의사 전달 활동을 할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 하고 있으며, 교실 수업도 의사 전달 활동에 중점을 두어야 한다. 의사 전달 활동이 왕성하게 일어나게 하기 위해서는 자료 활용이 중요한데 게임, 역할놀이 등을 통해서 학생들은 문제해결의 임무를 부여받아 가능한 언어를 많이 사용하게 되어 언어 습득이 용이해진다. Morrow¹⁰⁾에 따르면 진정으로 의사소통을 지향하는 활동들은 정보결여, 선택, 피이드 백을 갖는다고 밝히고 있다. 이는 대화 중 다른 사람이 모르고 있는 내용이 있을 때 알아내려고 하는 의욕이 강하여 무엇을 어떻게 말할 것인가를 선택의사 소통에 활용하게 되며 자기의 선택이 옳았는지를 피이드 백(feedback)을 통하여 확인하려는 의욕이 의사 소통을 가능하게

9) S. Krashen, & T.D. Terrell, *The Natural Approach*, Oxford : Pergamon, 1983, p.58

10) K. Morrow, *Communication in the Classroom*, Essex : Longman, 1981, p.81

한다는 것이다.

둘째는 실제 의사 소통 상황에서 표현보다는 듣기를 훨씬 많이 하고 말하기 이전에 듣기를 먼저 시켜 모국어 습득과정과 같은 환경을 만들어 주어야 한다는 것인데 교사는 목표어를 항상 사용하여 입력을 주고 그 내용은 학생들에게 흥미를 끌 수 있도록 구성되어야 한다.

Asher도 학습자는 말하기를 배우기 전에 이해력을 발달시켜야 한다¹¹⁾고 강조하였다. 본 연구의 실행 과정에서 듣기 활동을 집중적으로 시키는 예비 단계의 과정을 설정한 것도 위와 같은 원칙에 준거하고 있다.

셋째는 듣기 능력이 토대가 되어 습득이 진행되면 자연스럽게 말을 하게 된다는 것이다. 초기에는 간단한 표현으로 듣기를 주로 시키고 점차 입력의 수를 늘여서 의미의 이해가 의사 소통의 능력으로 전이될 수 있도록 이해 가능한 입력을 많이 해야 한다.

넷째는 습득 이론이 수업의 중심이 되어야 한다는 것이다. 이는 외국어 습득 원리에서 언급한 바와 같이 외국어 교육은 어린 시기에 어린아이가 모국어를 습득하는 과정처럼 많이 듣고, 이해하는 가운데 자연스럽게 습득되어 간다는 것이다. 따라서 수업의 핵심도 많이 듣게 하고, 자연스런 상황을 제공하는 방향으로 이루어져야 한다.

다섯째, 학습자의 심리적 불안감이나 긴장도를 낮추어야 한다. 교실 수업이 재미있고 교사는 학생과의 다정한 인간관계를 유지하며 교실 분위기를 친숙하고 편안하게 만들어 주어야 한다.

11) J. Asher, *Learning Another Language Through Actions*, Los Gatos : Calif, 1977, p.4

IV. 일본어 말하기 지도의 실제

1. 연구의 설계

1.1. 대상

일본어 학습은 논자가 맡고 있는 6학년 1반 45명을 대상으로, 특별활동과 재량활동 시간 40분씩 주 2회 정규시간으로 운영하였다. 부족한 학습시간의 보충은 아침활동 시간을 이용하여 하루 20분씩 주 3회 지도하였고 가정학습 활동 자료를 이용하여 보충하기도 하였다. 계획된 내용의 학습을 위해서 예상한 시간보다 더 많은 시간이 투입되었으나 초등학교의 특성상 담임 중심의 학급 운영은 시간을 탄력적으로 활용할 수 있어서 지도에 도움이 되었다.¹²⁾ 일본어 클럽반 어린이 20명은 6학년 5개 반 어린이 중 희망하는 어린이들로 구성되었고 클럽활동시간 주1회 40분 수업을 하였다.¹³⁾

일본어 수업 후 학습태도, 흥미도, 어휘력 향상 등에 대하여 설문조사로 전후 비교하였고 교재는 연구자가 재구성한 교재와 제작한 자료로 교수방법은 자연적 접근 방법을 적용하였다.

1.2. 기간

실제 연구 기간은 1999년 2월부터 2001년 2월까지로 계획하여 1999. 2월부터 2000. 3월까지의 계획단계였으며 실제 아동지도는 클럽활동이 조직된 2000년 3월 2주부터 지도를 시작하여 2001년 2월까지로 설정하였다.

1.3. 연구의 절차

12) 쉬는 시간이나 점심시간 등 간단한 회화를 하며 의도적인 말하기 시도를 하였음.

13) 클럽반 어린이들은 비교적 성취의욕이 높고 관심을 많이 갖고 있어서 학습시간은 짧지만 학습 효과는 높은 편이었음.

단 계	절 차	연 구 의 방 법	시 기
준비 과정	1. 연구주제 설정 · 문헌연구 · 선행 연구 분석 · 실태 조사 · 연구의 설계	1. 본 연구의 필요성 및 교육적 성과 기대. · 외국어 교육에 관한 이론 연구 · 외국어 교육에 관한 선행 연구 분석 · 일본어교육에 대한 의식과 개선점 및 아동들의 일본어 흥미도 조사 · 연구의 목표 설정 및 연구 계획 수립	1999. 3. 2 - 1999.3. 30
실천 과정	2. 연구의 실행	1. 교재 개발 2. 학습자료 제작 (듣기자료, 그림자료, 놀이, 노래, 게임 및 가정학습 활동자료) 3. 학습지도 모형에 의한 학습전개	1999. 4 2000. 3
검증	3. 검증	1. 설문지 이용	2000. 12
정리	4. 논문 작성	1. 연구 결과에 따른 논문 작성	2001. 3

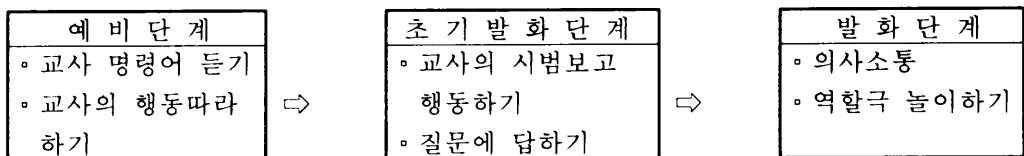
2. 실험 자료 및 지도계획

2.1. 실험 자료

시중에 나와있는 교재는 고등학교 이상 일반을 대상으로 한 교재 중심이었고 초등학생을 위한 교재가 거의 없었다. 본 연구자가 실험대상으로 삼은 교재는 외국에 나가있는 일본인 어린이를 위한 교재로써 “にほんごをまなぼう”(文部省, 東京:ぎょうせい, 平成11年)에서 발췌한 내용을 중심으로 재구성하여 사용하였다. 특별활동과 재량활동, 아침공부 시간을 많이 활용하여 VTR, CD 자료를 자주 시청, 청취시키는 기회를 제공하였다.

2.2. 지도단계

자연적 접근법에 의한 학습장면의 구성을 위한 지도 단계는 다음 <도-1>과 같다.

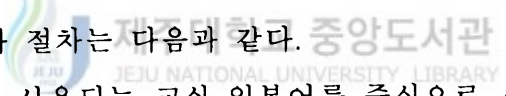


<도-1> 자연적 접근법의 학습지도 단계

2.2.1. 예비단계 (듣기 지도)

어린이가 모국어를 습득할 때 일정 기간을 어머니나 가족들의 언어활동을 듣고 난 후에 발화를 시작한다는 점을 생각할 때 듣기활동은 언어 습득의 가장 중요한 과정이라 할 수 있다. 이 과정의 핵심적인 활동은 간단한 명령을 듣고 교사의 시범을 따라 행동으로 수행하면서 들은 내용을 기억하여 자연스럽게 습득으로 이어지게 하는 과정이라 할 수 있다.

외국어 학습에서 듣기 활동은 반복함으로써 학습에 많은 도움을 준다. 본 연구는 다음에 제시되는 유형¹⁴⁾들을 응용하여 실제 수업에서 아동들을 위한 연습유형을 개발하여 적용해 보았다. 이러한 문형들은 매 수업시간마다 거의 이루어진다. 처음에는 교사가 행동을 하며 아동들을 유도해 가지만 차시가 거듭되면서 아동 스스로 듣고 행동할 수 있도록 한다.

교실 안에서 아동들에게 연구자가 시도하였던 이해 가능한 입력을 제공하기 위한 방법과 절차는 다음과 같다.  수업 중 많이 사용되는 교실 일본어를 중심으로 시작한다.

(예 : 立ってください。よんでください。おぼえてください。など)

나. 신체 각 부분들의 이름을 가르치고 숫자 및 숫자들의 연속을 도입할 때 전신신체반응을 이용한다.

(예 : 手をあげてください。こくばんの まえまでいってください。1をかいてください。)

다. 교실 용어 및 소품을 명령문으로 소개한다.

(예 : 本をもってきてください。)

라. 학급 구성원을 이름으로 확인할 때는 신체적 특징과 옷 이름을 사용하고 교사는 중요한 단어의 의미만 명확하게 하기 위해 문맥 및 품목 그 자체를 이용한다.

(예 : 髪の毛の長い子, あかいふくのひと)

14) 임영빈역(Richards & Rodgers저), 「언어교수 방법론」, 서울:형설출판사, 1994, p.183

마. 새로운 어휘를 도입할 때에는 시각 자료를 이용한다. 대개의 경우 그림을 이용하고, 학급 전체에 소개할 경우 그림에 나오는 하나의 품목이나 한 활동에 초점을 두고 한 번에 하나씩 소개한다. 그림에 관해 이야기하는 동안 교사는 한 개 내지 다섯 개의 새로운 단어를 소개한다.

바. 여러 장의 그림을 이용하여 아동들에게 묘사되고 있는 그림을 지적하도록 한다.

사. 듣고 그림 가리키기, 노래나 게임하기, 듣고 기구 작동하기, 듣고 문제 해결과정 수행하기 등을 한다.

2.2.2. 초기발화 단계

이 단계는 예비단계의 듣기활동 중심의 지도가 끝난 후 실시하였고, 주요 활동은 명령어 듣고 활동하기, 명령에 따라 행동하기, 들은 내용을 바탕으로 간단한 문제 해결하기 등으로 이루어졌다. 명령어의 길이는 3-4단어로 이루어졌고, 질문에 한 단어 또는 짧은 구로 대답을 하며 대화체에 사용한 짧은 질문을 제시하였다. 내용은 교실일본어가 좀 더 확장된 문장으로 제시되고, 여러 종류의 활동과 놀이, 노래가 학습활동에 적용되며 이 단계 학습의 끝에는 말하기 활동이 서서히 도입되었다.

2.2.3. 발화단계

의사소통은 인간 상호간의 이해가 목적이기 때문에 상대방의 생각을 말하는 사람이 원하는 방향으로 유도하는 것, 상호간의 긴장을 완화하는 것 등 구체화된 반응으로 나타나는 인간상호간의 행동이다. 그러므로 언어 기초 조작 뿐 아니라 그것이 갖는 특유한 문화적 의미를 포함시키는 것이다. 말하기의 지도는 언어적 기능과 지식은 물론 많은 심리적 요인이 내포되어 있으므로 그러한 여러 측면에서의 고려가 이루어져야 한다. 주요 관점을 살펴보면 다음과 같다.

가. 음성, 문법, 어휘 등이 체계적으로 지도되어야 한다.

나. 언어기능, 언어사용, 또는 사회 문화적 측면 언어사용에 관련된 외국의 습관도 지도되어야 한다.

다. 아동의 의욕적이고 자발적 참여를 유도하는데 최선을 다한다.

라. 전달 의욕을 갖도록 하기 위하여 전체적 학습 분위기를 부드럽게 하는 동시에 감각적 우호적이고 평온한 마음을 갖도록 한다.

마. 교사와 대화를 통한 연습의 경우에는 쉬운 언어교재를 사용하여 아동들에게 오류를 최소화하여야 하며, 아동들의 오류는 즉각 지적하지 않고 반복하여 교사가 시범을 보임으로써 교정하도록 해야 한다.

바. 아동들의 말하기가 있는 후에는 반드시 격려가 될 만한 평을 하여 아동들에게 성취감을 갖도록 해야 한다.

이상에서 자연적 접근법을 적용한 말하기 지도 방안으로 말하기 능력을 기르기 위한 예비단계인 듣기 지도 방안에서 듣기 지도 활동을 할 때, 원칙을 살펴보았다. 듣기 지도의 원칙 중에서 가장 핵심적인 것은 듣기 시간의 양을 늘려야 한다는 것이고, 듣기 자료는 이해 가능한 자료를 학습자의 능력보다 높게 투입해야 하며, 자료들은 다양하게 제작되어 흥미를 높일 수 있어야 한다, 말하기 단계에 접어들면 아동들이 자발적으로 참여하고, 의욕을 가질 수 있게 교사는 우호적인 분위기 조성에 힘쓰며 학생들이 오류를 보이더라도 즉각적인 교정은 하지 말고 교사의 시범발음을 통해서 아동들이 인식하여 스스로 교정되도록 한다.

초등학교 일본어 말하기 지도는 무엇보다도 유창성에 더 비중을 두고 학습장면의 예비단계에서 발화단계까지 중점 지도하였다.

2.2.3. 지도단계별 목표 설정

자연적 접근법을 적용하여 단계별 목표를 설정하고¹⁵⁾ 학습장면 구성의 근거로 삼았다. 단계별 지도목표는 다음 <표-4>와 같다.

15) 박영배외, 「수업방법 탐구」, 서울: 형설출판사, 1998. p.309의 언어기능별 교육내용을 참고로 필자가 본 연구의 지도단계에 따라 재구성하여 목표를 설정하였다.

<표-4> 단계별 지도목표

단 계	언어 기능	지 도 목 표
예비단계	듣 기	<ul style="list-style-type: none"> · 바른 태도로 듣는 습관을 기른다. · 소리의 차이를 식별한다. · 명령어나 연결된 단어의 의미를 이해한다. · 일본어에 흥미를 갖고 친숙하게 한다.
초기발화 단계	듣 기 듣 기 말 하기	<ul style="list-style-type: none"> · 연결된 말을 이해하고 기억한다. · 기억한 낱말이나 어휘를 사용하여 문제해결을 한다. · 정확한 발음으로 질문에 대답한다.
발화단계	말 하기	<ul style="list-style-type: none"> · 강세나 음조에 주의하여 자연스럽게 말한다. · 상황과 목적에 맞게 질문을 하고 대답한다. · 상황과 목적에 맞게 짧은 대화를 할 수 있다. · 자신의 생각이나 느낌을 간단하게 표현할 수 있다.

2.2.4. 주별 지도계획 및 내용

지도 계획과 교재의 내용은 본 연구에 사용된 교재 「にほんごをまなぼう」의 내용을 중심으로 아동들의 생활주변, 학습 환경인 교실내의 물건이나 자신 주변의 인물 등에 관계되는 것으로 추출하여 다음 <표-5>와 같이 구성하였고 주요활동은 지도 내용에 맞추어 구안한 활동을 제시하였다.

<표-5> 주별 지도계획 및 내용

단계	월	주	단원 및 내용	자료 및 주요활동
듣 기 지도	3	2~3	1.おはよう °~さんおはようございます。 °ごんにちは。 °さようなら。 °ごめんなさい。 ありがとう ございます	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 그림, 낱말카드, 녹음기 ◦ 그림과 음성을 연관시키며 인사 표현을 시간에 따라 다르게 표현하기 ◦ 추측 게임
		4	1. おはよう °きりつ、れい、ちやくせき °はい、いいえ、°しつれいします。 °いただきます。 °ごちそうさまでした。	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 낱말카드, 그림카드 ◦ 명령어를 듣고 행동하기

듣 기 지 도	4	5	2. 天気 °きょうは はれです。 くもりです。 あめです。 ゆきです。	° 그림을 보며 교사가 지시하는 말과 일치되는 날씨 알아 맞추기 ° 날씨 알아 맞추기 게임 자료(가려진 그림의 날씨를 추측하여 말하고 많이 맞추기)
		6~7	3.きいてみましょう。 °これは どけいです。 °それは こくぼんです。 (けしゴム、ノート、ごみばこ きょうかしよ。。。)	° 날말카드, 실물자료 ° 교실의 물건 이름을 잘 듣고 교사의 지시에 따라 가리키기. (7-8종류) ° 가려진 카드의 이름을 많이 알아 맞추기)
	5	8~9	3.きいてみましょう。 °前, 後, 上, 下, 左, 右 °大きい, 小さい, ながい, みじかい, たかい, ひくい	° 그림카드, 날말카드 책상 위의 그림카드를 보며 교사가 지시하는 내용을 지적하기
		10	3.きいてみましょう。 °色 °あか, あお, きいろ, みどり, むらさき, だいたい,	° 크레파스로 교사가 지시하는 색깔을 찾아 색칠하기
		11	3.きいてみましょう。 °1から 10まで かぞえて みま しょう。	° 숫자 알기 활동 노래를 하며 원을 돌다가 지시하는 수만큼의 짝맞추기 활동 패종시계 게임
	6	12	4. あいうえお °~くん 立ってください。 °~さん すわってください。 °よんでください。 °~してください。	° 명령형 ~してください의 명령 듣고 행동하기 ° 굴 통과하기 놀이

초기 말하기 지도	6	13	4. あいうえお °これは わかりますか。 -はい、いいえ °これは ~ですか。 -はい そうです。	°그림카드, 실물, P.P자료 はい、いいえ로 대답할 수 있는 문형을 제시하고 짧은 대답 연습하기 °의자 뺏기 게임
		14	5. 気をつけて °거리의 모습을 보며 명칭 알아보기	°그림카드, 그림지도
		15	6. 体の こと °~くん どうしたの。 °いたいんです。 °どこがいたいんですか。 °ここが いたいんです。 (かゆい、くるしい、あたまがいたい、きもちがわるい)	°그림 자료 °말주머니 채우기 활동 °모듬활동 °교사의 질문을 듣고 표현하는 내용과 일치하는 그림을 찾아 제시하기
		7	16	6. 体の こと °どうですか。 °かぜを ひきました。 °あたまも いたいんです。 °おなかが いたいんです。 °ねつが たかいです。
	17	17	6. 体の こと °きぶんは どうですか。 °もうだいじょうぶです。 °すこし よくなりました。 °まだ きぶんが わるいです。	°느낌을 나타내는 표현 °표정그림 °작활동
		18	6. 体の こと -신체 여러 부분의 명칭 알기	°확대그림 °신체 모형 퍼즐게임

말 하 기 지 도	9	19	7.わたしの なまえ °わたしの なまえは ~です。 °あなたの なまえは。 °ぼくは ~です。 °なにが すきですか。 °なにが きらいですか。	° 짝활동 ° 낱말카드 ° 공놀이 활동하며 질문과 대답 익히기 ° わたしは~가 すきです。 게임 하기
		20	8.みのまわり °うわぎを ぬいて ください。 °うわぎを ぬきました。 °ぼうしも ぬいて ください。 °ぼうしも ぬきました。 °うわぎを かけて ください	° 종이인형 옷 입히고 벗 기기 게임 ° 역할극 활동
		21	8.みのまわり ° 신체 주와 관련 동사 익히기 °きる、はく、かぶる、つける きがえる、	° 그림을 보고 관계 있는 동사를 찾아 짝짓기 활동 ° 종이인형 옷 입히기
		22	9. きょうは やすみます。 °もしもし 学校です。 °6ねん1くみの ○○です °金先生おねがいます。 °どうしたの。 °きょうは びょうきで やすみ ます。 °そうですか、おだいじに。	° 전화 걸기 구문연습 ° 경어를 사용하여 전화 걸기 ° 장난감 전화놀이 ° 말 전하기 게임
	10	23	10. 学校めぐり °先生, じしょは どこに あり ますか、 °としょしつに あります。 °としょしつは どこですか。 °1かいです。	° 그림카드, 평면도 ° 위치를 파악하여 말하기 ° 평면도 위에 그림카드를 옮기며 묻고 대답하기.

말 하 기 지 도	10	24	11. 今 なんじですか。 °いま なんじですか。 °7じです。 °いま なんじなんぷんですか。 °7じ 30ぷんです	° 시계모형, 숫자카드, 나 의 하루생활계획표, ° 교사가 지시하는 시간을 보고 주먹은 시침, 손가 락은 분침으로 나타내어 모둠원에게 시간을 말하 도록 한다.
		25	12. 時間わり °学校は なんじからはじまりますか。 °9じはんからはじまります。 °ひるやすみはなんじまでです か。 °1じはんまでです。 °学校は 何時に おわりますか。 °3時に おわります。	° 시계모형, 숫자카드 ° 그림카드
		26	12. 時間わり °きょうは なんようびですか。 °月ようびです。 °요일공부	° 7명이 짝이 되어 요일을 정하고 3박자 놀이를 통 해 자기 요일 이름이 불 려 질 때 자기 요일을 말 하고 다른 요일 지적하기
	11	27	13. ぼくの 一日 °きしょう、 ちょうしよく、い えを でる、 じゅぎょう、 きゅ うしよく、 そうじ、 げこう、 あ そび、 ゆうしよく、 しゅうしん	° 일과표, 시계
		28	14. きゅうしよく °きょうの おかずの あじは ど うですか。 °おいしい、 まずい、 あま い、 からい、 すっぱい、 あつ い、 つめたい	° 맛을 나타내는 표현 알 기 ° 음식을 연상하거나 그림 을 보며 맛 표현하기

말 하 기 지 도	11	29	14.きゅうしょく °すみません、おかわりをく ださい °はい、どうぞ。 °わたしは すこし ください。 °もう おなかが いっぱいで す。	◦ 식사할 때의 의사 표현 구문 익히기 ◦ 역할극 놀이
		30	15. まちの ことを しろう °せんせい、ゆうびんきょくは どこに ありますか。 °この ちずを みて ください。 °学校の となりです。 °スーパーの みぎです。 °こうえんの ひたりです。	◦ 그림지도를 보며 건물의 위치 말하기 ◦ 역할극 놀이
	12	31	16. べんきょうしましょう 게임을 통하여 어휘 복습하기	شريとり게임자료 퍼즐
		32	16. べんきょうしましょう 게임을 통하여 어휘 복습하기	그림보고 말하기 박수 게임

3. 다양한 학습 방법의 구안 및 적용

3.1. 듣고 행동하기 (TPR)를 통한 지도

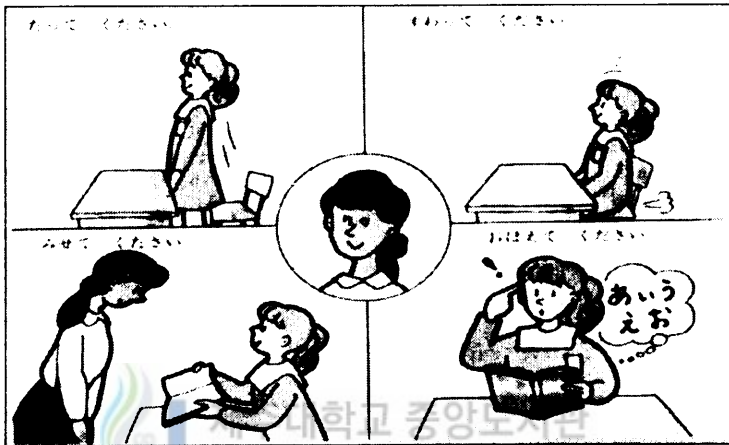
이 방법은 듣기 연습만 시키면 지루하여 학습 흥미를 잃게 되지만 교사의 명령에 대해 행동으로 반응을 나타내어야 하므로 주의력이 집중될 뿐만 아니라 자기의 성취를 행동으로 바로 확인할 수 있어 강화가 잘된다. 이 방법은 교사가 하는 모든 말은 명령문이 되며 처음에는 한 두 단어로 된 명령어에서 점차 긴 명령문으로 옮겨가며 듣기 지도를 한다.

3.1.1. TPR지도 방법

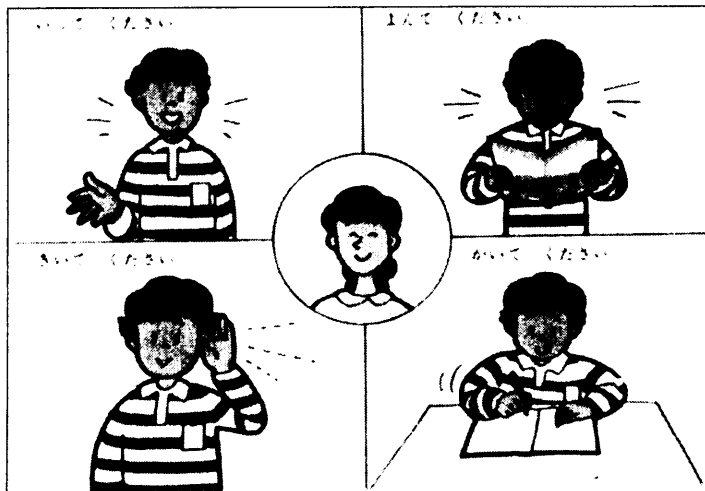
- 새로 나온 TPR 문장의 의미를 알게 한다.
- 교사의 발문에 아동들을 응답하게 한다.(전체, 분단별, 개인별)

· 익숙하게 되도록 충분한 연습을 한다.

다음의 그림 자료는 교재의 내용을 중심으로 수업 상황에 맞게 응용하여 교사의 지시어를 듣고 행동으로 반응하게 하는 자료로 그림의 순서대로 교사가 명령하고 아동이 반응을 하도록 연습했던 예시 자료이다.



<도-2> 듣고 행동하기(예시)



<도-3> 듣고 행동하기(예시)

3.2. 역할극을 통한 지도

어린이들에게 일본어를 보다 더 알기 쉽고 부담감 없이 즐겁게 배울 수 있도록 하기 위해서는 가르치는 교사의 능숙한 수업 기술이 전제되어야 할 것은 말할 필요도 없거니와 아동들에게 적합한 학습 내용을 가지고 흥미 있는 학습 방법을 적용시켜 일본어에 대한 저항감과 부담감을 감소시켜 재미있는 과목으로 인식시켜 주는 것도 중요한 학습 성공의 변인 중 하나일 것이다.

아동들은 학습 활동이 재미있고 자극적일 때 학습 활동에 직접 참여하고 싶어하며, 직접적인 참여를 통하여 발견의 즐거움을 맛볼 때 학습의 효과는 극대화될 수 있다. 따라서 일본어의 어휘나 표현 양식은 단순히 암기시킬 것이 아니라 어떤 목적을 가지고 체험적으로 사용되어야 한다. 이러한 점을 감안할 때 감각적이고 체험적이 방법으로써의 역할극 지도는 초등학교에서 활용할 수 있는 상당히 좋은 방법 중 하나이다.

역할극 활동의 기본적인 교육적 목적은 아동 개인의 상상력을 일깨우고 문제를 해결하며 의사 소통의 잠재력을 개발하는데 있다.¹⁶⁾

3.2.1. 역할극 지도 방법

역할극 지도는 처음에는 교사 중심, 즉 상황 설정이나 역할 분담, 그리고 실연 등 교사 주도로 통제 역할 극이 주로 이루어지다가 점차 역할 극을 촉진, 심화시키기 위하여 아동 중심으로 역할 극이 이루어져 아동들의 창의력과 표현력이 강조되는 방향으로 전환하도록 하여야 한다.¹⁷⁾

가. 교수 용어는 국어와 일본어를 혼용하여 사용한다.

나. 아동의 발표 또한 아는 단어는 일본어로 표현할 수 있도록 돕는다.

다. 아동들이 맡은 역을 수행할 때는 반드시 듣고 말해야 한다. 남의 말을

16) 강덕신, “우화 활용을 통한 초등학교에서의 영어지도에 관한 연구”, 한국 교원대학교 대학원 석사학위 논문, 1997, p.43

17) 전계서

- 듣지도 않고 자기 대사만 외워서 말하게 해서는 안 된다.
- 라. 상황을 이해하도록 해야 한다. 역할극을 하기 전 토의가 따르고 등장 인물들의 행동을 보고 상황을 알 수 있도록 해야 한다.
- 마. 일본어로 대사를 말할 땐 천천히 또 똑똑하게 감정을 넣어 생동감 있게 말하고 행동을 크고 분명하게 하여야 한다. 그리고 역할에 맞는 목소리와 감정을 넣어 역할극을 해야 한다.
- 바. 좋은 동작을 위해선 사진이나 그림을 주어 상상력을 불러일으키게 하여야 하며 음악을 이용하기도 한다.

3.2.2. 수업과정

대상 아동 45명을 5명씩 한 조로 하여 9조로 편성하고 아동의 지도 및 아동 상호간의 의사 교환을 고려해 조직하였다. 수업과정¹⁸⁾은 다음과 같이 진행된다.

- 가. 도입 활동으로는 전시 학습을 상기하며, 본시 학습 내용을 소개하고 본시 학습 목표를 제시한다. 본시 학습 내용의 소개는 기본 어휘와 기본 문장의 의미를 설명하고 주제 및 등장 인물, 이야기의 내용에 대해 관심을 갖고 임하도록 한다.
- 나. 전개 활동으로는 단원 전체를 통해서 가장 재미있는 부분은 무엇이고 이해가 안 되는 장면은 어느 것이고 주제는 무엇인가에 대해 발표한다.
- 다. 분절 학습을 통해 학습할 내용을 종이에 기록하며 칠판에 제시한다.
- 라. 교사는 칠판에 제시된 대화를 세 번씩 들려주고 아동들은 경청한다.
대화 듣기 과정에서 아동들이 따라서 말하지 않고 듣기만 하는 이유는 한가지에만 집중하는 것이 효과적이기 때문이다.
- 마. 응용활동에서 새로운 문장을 만들도록 유도하였고 이 과정은 5명이 한 조가 되어 칠판에 제시된 대화를 이용하여 실제로 대화를 나누어 보

18) 홍인숙, "Role play를 통한 일본어 수업방법 개선에 관한 연구", 경기대학교 교육대학원 석사학위논문, 1999, pp. 34-35의 수업과정을 초등학교 학습과정에 맞게 재구성하였다.

는 과정이며 다른 표현이 필요할 때는 교사에게 도움을 청하도록 하였다. 소집단 활동은 아동들에게 공동체 의식을 심어 주고 협력을 통한 아동 상호 간의 학습을 하게 한다. 느낌 발표 단계는 아동들의 일본어에 대한 정서적 반응, 수업에 대한 의견을 수용하도록 하여 차시 학습에 반영하고 자기주도적인 학습활동을 하게 하였다.

바. 끝으로 정리 단계에서 다시 한번 들어 그날의 학습을 재확인한다.

단원의 내용과 관련된 상황을 설정하여 개별 또는 소집단별로 역할 놀이를 할 수 있는 역할 놀이 상황 카드의 예는 <표-6>과 같다.

<표-6> 역할 놀이 상황 카드 (예시)

♣ 단 원 : 14.きゅうよく
♣ 상 황 : 급식실에서 혹은 식당에서 음식을 먹고 싶다는 요구를 하고 있는 A와 조금만 달라는 B가 이야기를 하고 있다.
♣ 때 : 낮
♣ 곳 : 급식실, 혹은 식당
♣ 나오는 사람 : A, B, C, D
(A가 앞에 서서)
A : すみません。
B : はい。
A : (샐러드 그릇을 들고) おかわりをください。
B : (그릇을 받아들고)はい。どうぞ。
C : (그릇을 내밀며) わたしはすこしください。
B : どうして..
C : (배를 만지며) もうおなかがいっぱいです。
B : はい。わかりました。

3.3. 놀이를 통한 지도

일본어 지도에 있어서 놀이를 이용하면 아동들의 실제적인 언어 교류가 가능해지고 자신감과 의욕을 심어줄 수 있다. 놀이의 종류로는 지시하는

대로 동작하는 놀이, 들은 내용의 그림 카드를 고르거나 표에 적거나 순서를 표시하면서 행동으로 반응하는 놀이, 한 가지씩 첨가하여 어구나 문장을 길게 말하는 놀이, 상대방이 가지고 있거나 생각하고 있는 것을 추측하여 묻고 답하는 추측놀이, 상대방에게 물어서 같은 카드를 찾거나 좋아하거나 싫어하는 것을 물어서 조사하는 정보 찾기 놀이, 실물, 그림이나 단어 등을 보여 주고 나서 기억하여 말하게 하는 기억 놀이, 같은 집단의 단어를 분류하거나 상상하여 문제를 해결하는 놀이, 등을 들 수 있다.

놀이를 수업시간에 이용할 때에는 다음 사항에 유의해야 한다.¹⁹⁾

- 가. 어린이들은 조금하여 기다리는 것을 싫어하므로 기다리는 시간이 적은 놀이가 좋다. 따라서 기다리는 시간이 적고 참여하는 기회가 많도록 그룹을 지어 학습활동을 전개한다. 그리고 어린이들 모두가 참여의 기회를 갖도록 한다.
- 나. 어린이들이 무엇인가에 집중할 수 있는 시간은 '나이+1' 분 정도이다. 따라서 학습활동의 종류나 시간에 변화를 주어서 어린이들의 흥미를 유지하도록 한다.
- 다. 어린이들의 인지 능력을 고려하여 놀이를 할 때에는 새로운 개념을 한 두 가지만 넣도록 한다. 소화해야 할 새로운 개념이 너무 많으면 놀이 자체를 즐길 수 없기 때문이다.
- 라. 놀이는 간단해야 하며 놀이하는 요령을 분명하게 전달해야 한다.
- 마. 어린이들의 흥미가 없어질 때쯤에는 학습활동의 종류를 바꾸도록 한다. 특히 어린이들이 놀이의 규칙을 잘 따르지 않을 때에는 놀이가 너무 오래 계속되었거나 규칙이 따르기가 힘들다는 신호이므로 놀이의 종류를 바꾸거나 규칙을 쉽고 명확하게 해주는 것이 필요하다.
- 바. 외국어로 무엇인가를 할 때에는 어린이들에게 성취감과 자신감을 북돋

19) 박영배 외, 「수업방법 탐구」, 서울 : 형설출판사, 1998, pp.332-333

아주는 일이 중요하므로 초보 단계에서는 승자와 패자를 가르는 놀이는 적절하지 못하다.

다음에 제시된 놀이 자료는 본 연구 중 시도되었던 대표적인 놀이 자료로 아동들이 흥미를 느끼며 학습 효과를 높일 수 있었던 자료로써 소개하고자 한다.

◇ しりとり(끝말 이어가기)

일정한 낱말을 주고 그 낱말의 끝 자로 시작하는 새 낱말을 만드는 놀이로 글자로 쓰는 것이 아니라 말로 하게 되는 것이다.(자료참조)

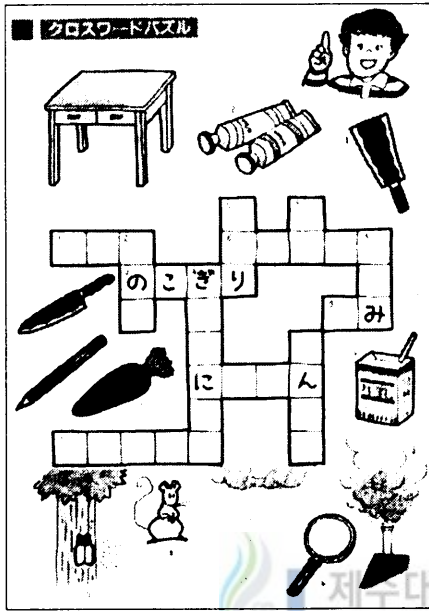


<도-4> しりとり

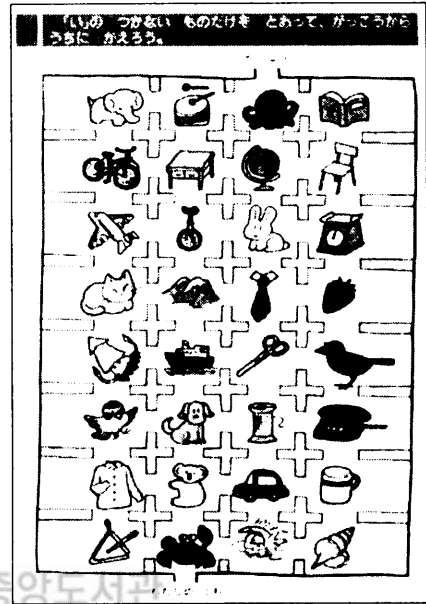
◇ クロスワードパズル(Cross Word Puzzle)

단단한 종이판에 점수가 기록되어 있다. 가로 세로 1.5 cm의 작은 ひらかな 카드를 만들어 섞어서 가로 세로로 맞추어 낱말을 만든다. 이 놀이는 2명 이상 소집단 5-6명까지도 함께 할 수 있기 때문에 소집단활동으로도

유용하고, 특히 어휘 습득에 효과적이었다.



<도-5>クロスワードパズル



<도-6>クロスワードパズル

3.4. 게임을 통한 지도

게임은 아동들에게 경쟁심과 협동적 사교성을 기르면서 즐거움을 주고 아동의 능동적이고 적극적인 참여를 통해서 학습동기를 부여하며 의사소통 상황을 조성해 준다. 이러한 게임을 구성하는 것은 교사 개인의 창의성이 요구되는 과정이다. 여기서 소개하는 게임 이외에도 교사는 아동들의 성향을 잘 파악하여 수시로 게임의 형태를 바꾸어 주어야 한다. 이미 타 교과 시간을 통해 익숙해진 게임의 형태가 그들의 흥미를 끌어들이기 부족하다고 여겨질 때는 순간적으로 대처할 수 있는 순발력이 요구된다.

3.4.1. 게임의 종류

게임을 분류할 때 기능으로 분류하느냐 아니면 형식이나 내용에 따라 분류하느냐 등 두 가지로 생각할 수 있으나 어떻게 분류하든지 간에 목표

하는 바는 같다. 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 등으로 분류해도 형식 즉 구문, 어휘, 철자, 발음 등으로 분류하는 것과 내용면에서 같기 때문이다. 여기서는 교실에서 사용할 수 있는 게임으로써 극히 초보적인 것이라 할 수 있으며, 그 종류는 다음과 같다.

가. 의자 뺏기 (사물의 이름 공부)

초기 말하기 지도 단계에서 이용할 수 있는 게임으로 듣기지도와 병행할 수 있다. 말하기, 듣기 내용이 비교적 짧아 아동들의 집중력을 향상시킬 수 있고 지루함을 덜 수 있어 즐겁게 활동에 참가할 수 있다.

먼저 칠판 앞에 はい와 いいえ를 각각 크게 써서 붙이고, 그 아래 의자를 하나씩 놓는다. 아동들을 두 개의 팀으로 나누어, 양 팀 선수를 하나씩 뽑는다. 청취한 말이 사실이면 はい 의자에, 사실이 아니면 いいえ 의자에 먼저 달려가 앉는 선수 팀에 1점을 준다. 질문 방식은 다음과 같다.

(자기를 가리키며) わたしは せんせいです。

(오늘은 월요일인데) きょうは かようびです。

(종이를 가리키며) これは かみです。.....

말하기 수준이 약간 향상되면, 의자에 앉은 후 들은 말을 다시 말해 보도록 한다. 틀리면 상대팀에게 자리를 내주고 제대로 맞추면 그 팀에게 1점을 내준다.

나. わたしは ~が 好きです。 (색깔, 요일, 음식, 가족의 명칭 공부)

연상작용으로 어휘를 익힐 수 있는 게임이다. 관련된 내용의 어휘를 생각해 내어 말해야 하므로 순발력이 요구되며 관련부분의 어휘 지도를 아동 중심으로 할 수 있는 장점이 있다.

교사와 아동, 또는 두 아동끼리 짝이 되어, 다른 아이들 앞에 선다. 전자의 경우는 교사가 아동에게, 후자의 경우는 한 아동이 다른 아동에게 “わ

たしは ～が 好きです。” 라고 하면서 ~의 부분에 적당한 단어를 다른 학생들이 맞추는 게임이다. 이 때 단어가 산만하게 제시되면 안 된다. 색깔, 요일, 음식, 가족, 동물, 등으로 성격이 같은 것끼리 제한되어야 효과적이다.

아동1 : わたしは ～が 好きです。(りんご)

아동2 : それは みかん ?

아동1 : いいえ。

아동3 : それは もも?

아동1 : いいえ。

아동4 : それは りんご?

아동5 : はい、そうです。

다. 그림카드 게임 (어휘력 키우기)

그림은 시선을 끌고 정신을 집중시킬 수 있는 특성을 지니고 있다. 초등학생들은 이야기를 좋아하는 것만큼 그림을 그리거나 잘 그려진 그림을 보는 것을 좋아하기 때문에 그림카드는 아동들의 동기 유발과 학습에 좋은 자료가 된다.

교사는 아동들에게 재미있는 그림 카드를 나누어준다. 아동들은 그 그림을 다른 아동들에게 보이지 않도록 가지고 있다가 다음과 같은 질문이나 명령에 따라 행동한다.

先生 : ふねをもってる人。

아동 : わたしです。

先生 : みせて。

아동 : はい。どうぞ。

일본어 말하기 수준이 다소 향상되면, 받은 그림을 약 30초 동안 서로 보여 주고, 아동들은 각자 누가 어떤 그림을 가지고 있는지를 기억한 후,

그 그림카드를 얹어놓는다. 교사는 ふねをもってる人。라고 말한다. 이 때 그림을 가진 학생이 추측해서 다음과 같이 대답한다.

先生：ふねをもってる人。

아동1: 아동2 (이름을 말한다)です。

先生：아동2 みせてくれる。

아동2：はい、どうぞ

先生：せいかいです。

라. 박수게임 (요일, 숫자 공부)

이것은 단어 공부를 위한 게임이다. 먼저 아동들은 교사가 보여주는 일련의 동작을 따라 한다. 그 동작은 다음과 같이 3단계로 되어 있다.

① 양손 바닥으로 무릎 위를 가볍게 두 번 때린다. (1-2박)

② 손뼉을 두 번 짹 짹 친다. (3-4박)

③ 왼손 엄지손가락을 젓히고 (5박) 오른손 엄지손가락을 젓힌다. (6박)

이 3단계 동작을 아동들이 익히면, 교사는 다음과 같은 설명을 한다. 처음 2단계까지는 모두 박자를 맞추어서 하지만, 3단계 동작을 할 때는 지적을 받은 아동이 자기가 알고 있는 단어를 소리내어 말한다.

이 게임은 동작을 지속하면서, 차례가 된 아동들이 단어를 말할 때, 박자가 맞지 않거나, 어떤 단어도 말하지 못하는 아동을 한 사람씩 제외시킨다. 마지막 한 아동이 남을 때까지 게임은 계속된다. 단어 수준이 향상되면, 제한된 범위 내에서 단어를 말할 수 있게 할 수 있다. 이를테면, 주로 학교나 가정에 있는 물건, 공원이나 동물원에 있는 것, 또는 あ 또는 이자 등으로 시작되는 단어로 범위를 제한시켜 준다.

<표·7> 박수게임 지도 자료 (예시)

게 임 명	3박자 게임
교재단원	12. きょうは なんようびですか。
학습목표	3박자 놀이를 통해 요일을 말할 수 있다.
기본어휘	月, 火, 水, 木, 金, 土, 日曜日
주요표현	☺☺月曜日, 火曜日
방법 및 절차	<ol style="list-style-type: none"> 1. 7명씩 원으로 앉아, 각자 자기의 이름을 하나의 요일로 정한다. 2. 모듬의 리더가 3박자 놀이에 맞춰 자기 요일을 먼저 말하고, 나중에는 다른 아동의 요일을 말한다. 3. 교사는 다음의 단어들을 차례대로 불러 준다. (예) A : ☺☺月曜日, 火曜日 B : ☺☺月曜日, 火曜日 4. 빠르기를 점점 더 빨리 하면서 계속하고 마지막까지 남은 아동이 우승자가 된다. ♣ 아동들이 3박자 게임에 숙달되면 4박자 게임으로 바뀌서 3박자에는 자기의 요일, 4박자에는 상대방의 요일을 말하게 할 수 있다.

마. 패종시계 게임 (숫자, 시간 공부)

이것은 수를 가르칠 때 사용할 수 있는 게임이다. 교사가 “ 1時 ” 라고 말하면, 아동들은 혀를 한 번 구르고 “ 2時 ” 하면 두 번 구른다.

양 팀에서 3명 또는 5명씩 선수를 내서, 테이블에 둘러앉게 하고 교사는 아동 중에서 리더가 되어 다음과 같이 명령한다.

이와 같이 계속되는 동안에 실수한 아동은 제외시킨다. A 팀의 선수는 전부 제외되고, B팀의 선수가 2명 남게 되면, 제1회 시합은 B팀이 2 : 0으로 이기게 된다.

바. 말 전하기 게임 (초기 말하기 훈련)

이른 바 포도 덩굴 게임은 마치 포도 덩굴처럼 아동들을 두 줄로 세우면서 시작된다. 두 줄 사이는 속삭이는 소리가 들리지 않을 정도로 약간 거리를 띄운다. 두 줄에선 인원수는 같은 수로 한다. 교사는 각 줄에서 첫 번째 아동을 불러서 짧은 문장을 하나 속삭여 준다. 일본어 수준이 향상됨에 따라 두 개 또는 세 개의 문장을 한꺼번에 주기도 한다. 그 아동은 각각 자기 팀에 돌아가 교사가 속삭여 준 문장을 두 번째 아동에게 속삭여 준다. 그 아동은 다시 세 번째 아동에게 전한다. 이와 같이 포도 덩굴식으로 연이어 전달한다. 그리하여 마지막 아동에게 바르게 전달한 팀이 이기게 되는 것이다.

사. 추측 게임 (인사 나누기)

아이들이 좋아하는 애니메이션을 보여주며 어휘력을 키울 수 있는 게임이다. 연극을 소리를 끄고 화면을 시청하면서 등장 인물이 무어라 말하는지 알아내기를 하는 것이다. 예를 들어 인사하는 단원을 게임으로 활용할 때 아침에는 무엇이라 인사하며, 오후와 저녁, 밤에는 각각 어떤 인사말을 주고받는지 소리를 끄고 시청하면서 알아맞히기를 한다.

아. 그리기, 색칠하기 (색깔 공부)

아동들이 가장 좋아하는 게임이다. 숨은 그림찾기를 응용해도 좋으며 교사의 지시대로 아동들이 종이나 칠판에 그림을 그리게 하거나 그리기 대신에 신체로 표현하게 할 수도 있다.

3.4.2. 게임의 지도 방법 및 유의점

새로운 게임을 시작할 때의 순서는 다음과 같다.

- 아동들에게 게임의 내용을 설명해 준다. 진행에 필요한 내용은 칠판에 적어 놓는다.
- 게임의 일부나 전체를 한 두 아동과 실시해 본다.

- 한 그룹이 학급 앞에서 실시해 본다.
- 전체 아동이 참여하도록 한다.

3.4.3. 게임 지도상의 유의점

게임을 이용하면 언어 학습에 많은 이점을 준다. 그러나 좋은 게임이라 할지라도 진행상 몇 가지 점을 유의하지 않으면 안 된다.

- 교사는 게임의 조직, 기술, 규칙에 대한 철저한 인식이 있어야 한다.
- 교사는 게임을 잘 통제해야 한다.
- 아동들과 상의하기 전에 게임 규칙을 바꾸어서는 안 된다.
- 점수를 기록하기 전에 연습 기회를 부여해야 한다.
- 교사는 열의를 가지며 밝은 태도를 취하고 있어야 한다.

3.5. 노래를 통한 지도

일본어 노래는 일본어를 학습하는 과정에서 흥미와 즐거움을 학습자들에게 전달해 준다. 아동들은 노래를 통해서, 문장을 단순하게 말할 때보다 기억하기 쉽고 타문화에 대한 인식폭이 커진다.²⁰⁾ 노래를 지도할 때는 모국어를 가르칠 때의 지도 방법과 흡사하나 가사의 의미를 모르기 때문에 가사의 의미를 가르치며 새로운 낱말은 그림이나 행동으로 설명하는 것도 좋다. 본 연구에 사용된 노래는 귀에 익은 것도 많고 어휘 역시 짧고 되풀이되는 한 도막 형식의 간단한 동요로 배우기가 비교적 쉽다.

다음에 제시되는 노래 카드 <도-7> <도-8>을 이용한 지도 방법은 다음과 같다.

가. 노랫말 카드의 그림을 보며 노래를 듣는다.

나. 어려운 단어나 구문에 대하여 설명한다.

다. 노래를 2 - 3회 듣거나 시청하여 따라 부르게 한다.

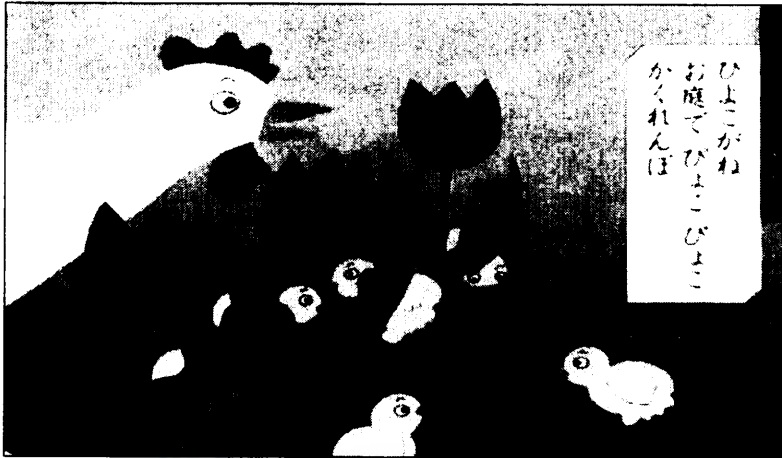
라. 노래의 내용에 대해 아동의 이해 정도를 살펴보고, 이해가 안 되는 부

20) 박영배 외, 전계서, p.328

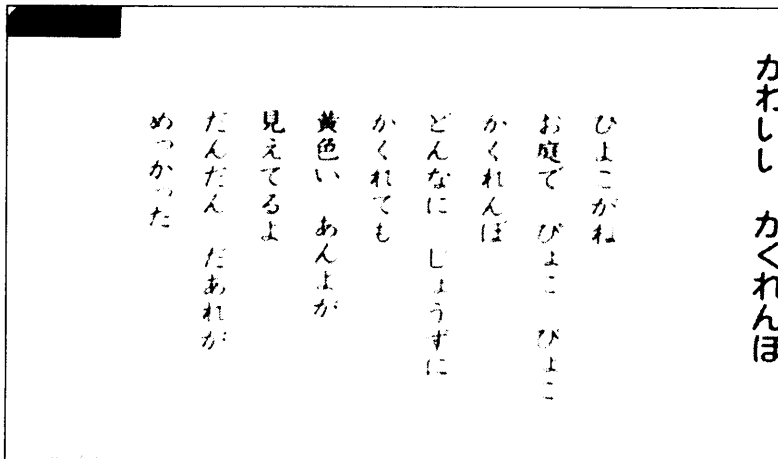
분은 다시 설명한다.

마. 노래는 완전히 익히도록 충분한 연습을 한다. (아침에 등교하면 CD를 틀어서 청취활동을 한다.)

바. 분단별, 그룹별, 개인별로 발표한다.



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY
<도-7> 노랫말 카드(앞면)



<도-8> 노랫말 가사(뒷면)

단원 내용과 관련된 일본어 노래는 다음과 같이 구안·활용하였다. 매 학습마다 어휘의 습득과 기억을 용이하게 하기 위해, 〈もん式21〉의 童謡 카드에 수록된 노래들을 통하여 반복되는 어휘를 들려주고 도입 단계에서 많이 활용하였으며 단위 학습이 끝나고 정리 단계 및 피드백 활동에도 적용하였다.

<표-8> 노래를 통한 지도(예시)

카드 번호	노래명	카드 번호	노래명	카드 번호	노래명
A-1	象さん	B-1	大きな たいこ	C-1	メーりさんの羊
A-2	チューリップ	B-2	水遊び	C-2	こいのぼり
A-3	ぶんぶんぶん	B-3	さっちゃん	C-3	夕焼け小焼やけ
A-4	はと	B-4	ちょうちょ	C-4	月
A-5	お馬	B-5	お花がわらった	C-5	うさぎ
A-6	どんぐりころころ	B-6	あひるの行列	C-6	かわいいかくれんぼ
A-7	とんぼの眼鏡	B-7	かえるのうた	C-7	めだかの学校
A-8	おつかいありさん	B-8	かたつむり	C-8	こぶたぬきつねこ
A-9	だるまさん	B-9	しゃぼん 玉	C-9	犬のおまわりさん
A-10	げんこつ山のたぬきさん	B-10	大きなりの木の下で	C-10	むすんでひらいて

3.6. 그림카드

그림은 의사 소통의 근본적 수단이 되고 있다. 시각적 효과를 노리고 의미를 부여하기 위해 크고 작은 모양의 그림과 같은 활자를 사용하는 신문을 비롯하여 교통 신호와 계기판, 도표와 그래프, 컴퓨터 등 그림은 현대인의 일상 생활과 불가분의 관계가 있다.

21) 구몬식 학습법은 1954년 일본의 고등학교 교사였던 구몬 토오루가 고안한 수학학습법. 기억하기 쉽고 노래를 통하여 기억된 문자를 대응시키는 과정에서 일본어에 대한 흥미를 높이기 위하여 〈もん式〉 카드를 본 연구의 자료로 선택하였음.

그림은 정보를 전달하거나 무엇인가를 의미할 수 있는 특성을 가지고 있기 때문에 경우에 따라서는 언어를 통한 의사 소통 보다 더 효과적인 수단이 될 수 있는데 이와 같이 문자를 대신하여 그림이 의사 소통의 도구로 이용될 수 있다는 점에서 그림의 특성²²⁾은 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 그림은 그 적용 범위가 넓은 보편적 특성을 갖고 있다. 그림은 언어나 문화적 배경, 교육 정도, 연령 등의 다양성에 관계없이 그 적용 범위가 매우 넓고 보편적이다.

둘째, 그림은 정보를 신속하게 전달하는 특성을 갖고 있다. 그림은 문자의 표현에 비해 의도된 내용을 보다 짧은 시간에 이해시키고 전달할 수 있는 특성을 갖고 있다.

셋째, 그림은 상황과 내용을 전달하는 양에 있어 문자에 의한 정보를 훨씬 능가하는 특성을 갖고 있다.

여기에다 그림은 시선을 끌고 정신을 집중시킬 수 있는 특성을 지니고 있는데 초등학교 아동들은 이야기를 좋아하는 것만큼 그림을 그리거나, 잘 그려진 그림을 보는 것을 좋아하기 때문에 그림 자료는 아동들의 동기유발과 일본어 학습에 있어 좋은 자료가 된다.

3.6.1. 활용방법

그림카드를 아동들의 상상력 고취와 듣기를 위해 처음에 듣기자료를 듣고 난 다음 단계에 제시하고 그림을 보면서 듣기 활동을 하여 들은 내용과 연관시켜 의미를 파악하게 하였다. 다음에 제시된 시리즈식의 그림카드 자료는 듣기입력자료와 동시에 제시하면서 의미 파악을 유도하였고, 낱말카드와 함께 학습활동이나 가정학습에 활용하게 하였다.

22) 강덕신, “우화활용을 통한 초등학교에서의 영어 지도에 관한 연구”, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 1997, p.34

<표-9> 그림카드의 내용

순서	내용	순서	내용
あ	あかちゃん、あひる、おかあさん	ね	ねずみ、ふね
い	いえ、いぬ	の	なのはな、きのこ、のはら
う	うみ、うさぎ、うし	は	はと、はくちょう
え	えき、えんぴつ	ひ	ひこうき、ひつじ、あひる
お	おおかみ、おたまじゃくし	ふ	ふね、ふえ、ふくろう
か	かたつむり、かさ、かえる	へ	へい、へび、へちま
き	きりん、きしゃ、きつね	ほ	ほたる、ほし、ほうき
く	くま、くも、さくら	ま	うま、まど、やま
け	けむり、いけ、けむし	み	みかん、みち、ぬいぐるみ
こ	こども、こま、こいのぼり	む	おうむ、むしかご
さ	さかな、さる、あさがお	め	かめ、めがね、めだまやき
し	しか、かぶとむし、いし	も	くも、もくば、もぐら
す	すずめ、いす、すいか	や	やま、こや、やぎ
せ	せみ、ふうせん、せんぬき	ゆ	ゆびにんぎょう、ゆき、ゆりかご
そ	そら、たいそう、えんそく	よ	よる、ようふく、ひよこ
た	たいよう、たんぼぼ、はたけ	ら	からす、らくだ、らっぱ
ち	みつばち、みち、ちょう	り	どんぐり、りす、りんご
つ	つばめ、つの、かたつむり	る	あひる、かえる、さる
て	てがみ、きって	れ	すみれ、れいぞうこ
と	おとうさん、とけい	ろ	ろば、しろ、ろうそく
な	さかな、なす、ながくつ	わ	わし、かわ、にわとり
に	にじ、かに、おにぎり	を	ほんをよむ、りんごを食べる
ぬ	たぬき、いぬ	ん	でんわをかける

또한 ひ라かな순으로 제작된 위 그림카드는 처음에는 카드에 나와있는 그림을 중심으로 어휘 익히기를 하고 후기에는 축적된 낱말을 이용하여 모둠별로 이야기 꾸미기 활동을 할 수 있다. 카드 <도-9>를 이용한 학습의 예를 제시하면 다음과 같이 수업이 전개된다.

1모듬 : 春です.

2모듬 : きょうは あたたかいです.

3모듬 : えんそくの 日です.

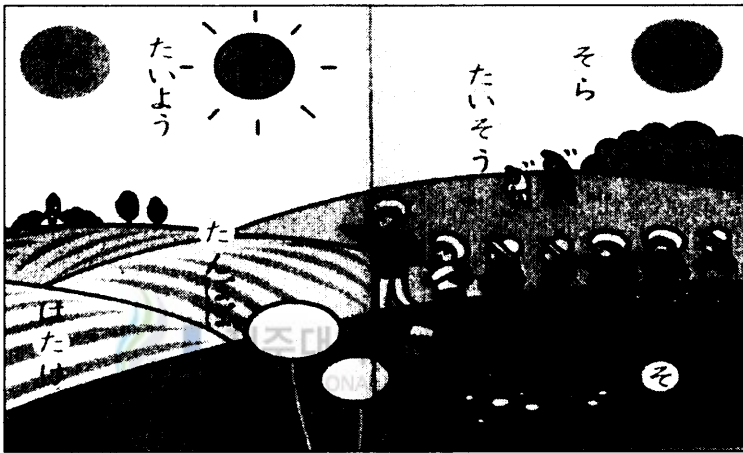
4모듬 : みんな 楽しいです.

5모듬 : せんせいが いちばんです.

6모듬 : たんぼぼが みえます.

7모듬 : たんぼぼが かわいいです.

8모듬 : はたけがひろいです.



<도-9> 그림 카드



<도-10> 그림 카드

3.7. 애니메이션 VTR 자료의 이용

요즘 어린이들이 가장 관심을 가지고 있는 분야는 만화와 게임이다. 만화와 게임을 학습에 적용한다면 즐기면서 수업을 할 수 있고 일본어를 배울 수 있다. 상당수의 아동들이 이미 일본 애니메이션을 접한 경험이 있으며 우리 나라 TV에서도 번안된 애니메이션을 방영 중에 있다. 일본어 학습의 계기가 되고 있는 이러한 작품을 자료로 활용한다면 수업에 흥미를 더할 수 있으리라고 본다.

3.7.1. 구성방법

만화영화의 일부분을 학습 장면으로 편집하여 만화영화 속의 내용과 사용된 대화내용을 파악하게 하였다.

3.7.2. 활용방법

아침 공부 시간이나 자투리 시간을 이용하여 만화영화를 처음에 보여주고 난 다음 의미파악을 위한 질문을 한다. 같은 장면을 여러 번 보여 주고 본 내용에 대해 의미를 파악하는 활동으로 이 과정은 우리말로 이루어지며 극히 단순한 내용의 질문으로 흥미를 유발시킨다. 아동들이 좋아하는 애니메이션을 주요 내용으로 하였기 때문에 아동의 흥미를 불러일으키는 데 효과적이었다.

<표-10> VTR자료의 내용

순	내용	순	내용
1	クレヨンしんちゃん	5	ドラゴンボール
2	となりのととろ	6	サザエさん
3	魔女の宅急便	7	耳をすませば
4	とらえもん	8	シンバット

4. 단계별 학습 지도안의 실제

4.1. 수업 모형

자연적 접근법에서는 정해진 수업 모형을 제시하지 않고 있다. 논자는 학습 지도과정을 단계화하여 학습을 효율적으로 이끌기 위해 예비단계와 초기 발화단계의 수업 모형은 침묵수업모형²³⁾을 참고하여 본 학습 장면에 맞게 수정하여 적용하였다.

4.1.1. 예비 및 초기발화단계의 수업모형

과 정	지 도 내 용
안 내	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학습에 대해 설명한다. ◦ 전시학습의 복습을 한다.
제 시	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학습장면의 내용 들려준다. ◦ 설명을 3번 반복한다.
동 작 시 범	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 교사는 명령어를 들려준다. ◦ 같은 내용을 말하면서 동작 시범을 보인다. ◦ 아동들은 시범을 따라 행동수행 한다.
설 명	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 명령어의 핵심 어휘를 실물이나 그림으로 제시한다. ◦ 개념에 대한 설명을 한다. ◦ 아동들은 핵심 어휘의 의미를 파악한다.
연 습	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 아동들에게 명령을 들려주면서 시범을 보인다. ◦ 오류가 나타나면 체크한다. ◦ 오류에 대한 설명이나 지적 없이 오류발생부분을 계속 들려준다. ◦ 다시 시범을 보인다. 아동들은 시범을 따라 행동을 수행한다. ◦ 교사는 아동개인, 지원자, 전체를 돌아가며 명령을 수행한다.
응 용	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학습한 핵심어휘를 다른 명령어로 지시한다. ◦ 다른 명령어를 보조자료를 통해 이해시킨다. ◦ 순서를 바꾸어 명령을 한다.
활 동	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학습내용 가운데 주요 언어항목을 정리한다. ◦ 관련활동 및 심화활동을 전개한다. ◦ 발음지도 및 강세지도를 시범으로 보인다.
정 리	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 전체학습으로 학습내용을 다시 정리한다. ◦ 다음학습에 대한 정보를 준다. ◦ 학습활동에 대한 격려를 한다.

23) 김충배, 「국민학교 초기 교육론」, 서울 : 한국문화사, 1994, p.93

4.1.2. 발화단계의 수업모형

발화단계의 수업은 아동들의 의사소통 말하기 활동이 중심이 되기 때문에 대화문의 수업모형²⁴⁾을 근거로 하여 본 학습장면의 성격에 맞게 수정·적용하였다.

학습과정	학 습 활 동
상황제시	1. 대화의 상황을 서술하여 들려 준다. · 교사는 일본어로 말한다.
상황이해	2. 상황을 설명한다. · 관련자료를 제시하고 의미를 파악한다.
설 명 연 습	3. 어휘항목을 자료와 함께 설명하고 강조한다. 4. 대화문의 습득을 위해 연습을 한다. · 교사의 모범발음을 듣고 반복 연습한다. · 조별로 분담 → 순서대로 연습한다.
선 택	5. 대화문의 내용이나 중요한 표현을 기억하기 위한 질문 활동을 한다.
용 용	6. 대화문의 습득을 위해 상황을 만들어 제시한다. · 활동을 계속한다.
정 리	7. 학습과정을 점검하고 발음, 억양, 어휘 등 핵심분야를 지도 한다. 다음활동을 예고한다.

4.2. 수업 지도안

예비단계와 초기발화단계 수업은 듣기 활동 위주로 진행하였고 수업에 관계되는 모든 안내와 명령, 어휘의 설명은 본인이 직접 하였다. 다음에 예시된 수업안은 예비단계의 수업과정안이며 초기 발화 단계의 수업과정안은 같은 지도 과정에 응용과 활동 단계에서 교사의 질문이 제시되고 학생들은 간단하게 대답하는 과정으로 수정하여 적용하였기 때문에 제시하지 않았다. 예비단계와 발화 단계의 수업지도 과정안은 다음과 같다.

24) 김충배, 「국민학교 조기교육론」, 서울: 한국문화사, 1994, p.95

4.2.1.예비·초기발화 단계의 수업지도안

<표-11> 예비·초기발화 단계의 수업지도안(예시)

주제	4. あいうえお		차시	11 / 11	지도자	김금희
학습 목표	1. 명령어를 듣고 의미를 파악할 수 있다. 2. 명령어에 따라 신체표현을 할 수 있다.					
과정	학습 요소	교수 학습 활동			자료	
		교사 활동		학생 활동		
안내 제시 동작 시범	전시 복습	1. みなさん こんにちは。 前週ならったところをべんきょうしま しょう 一せんせいがいってる 数字をあげてみま しょう。		1, 학생들 교사 의 말하는 명령 에 따라 행동한 다. 말은 하지 않는다,		숫자카드 듣기입력 자료
	학습과 제제시 새 명령어	2. せんせいが いう ことをよくきいてく ださ い。 ・たってください ・すわってください ・みせてください ・おぼえてください ・よんでください		2. 교사의 말을 주의 깊게 듣는 다.		
설명	어휘 알기 집단 연습 그룹 연습	3. こんどは先生の行動をよくみてくださ い 4.これから 先生がカードをみせます。 言うことと同じ意味をさがしてみましょ う 5. みんな先生の言うとおりにやってみま しょう 6.こんどはじぶんのグループとうしにやっ てみましょう。 一にち、あか、あお、きいろ、 みどり、 みずいろ、 ピンク、 しろ グループにわけ られてれんしゅうする。		3. 교사의 시범 을 주의 깊게 살 피며 듣는다. 4. 칠판에 행 동을 나타내는 그 림을 붙이고 명 령어와 일치하는 그림을 찾아본 다. 5. 전체 행 동하기 6.새로운 낱말과 결합한 명령어를 듣고 행동하기.		그림카드, 낱말카드 그림 카드
	새어휘 와결합					

설명		7. 新しいことばとあわせてれんしゅうします ・あかグループはすわってください。 ・あおグループはだってください。 ・みどりのグループは本をよんでください。 -など	7.교사가 제시하는 그림카드와 낱말카드를 보며 소리, 그림, 글자를 관련시켜 의미를 파악하여 기억한다.	그림카드 낱말카드
정리	게임 정리	8.このカードをみながらよくおぼえてやりましょう 先生がいつてるはなしの意味をよくおぼえて行動します。 9.よくできました。じょうずです また あさってあいましょう。さようなら。	8.교사의 명령에 따라 행동하고 가장 늦게 행동하는 사람은 그 자리에 앉는다.	그림카드



4.2.2. 발화단계의 수업 지도안

주제	7. わたしのなまえ	차시	19/ 31	지도자	김금희
학습 목표	1. 자기 이름을 말할 수 있다. 2. 간단하게 자신을 소개할 수 있다.				
과정	학습 요소	교 수 학 습 활 동			자 료
		교 사 활 동		학 생 활 동	
상황 제시	인사	1. みなさんこんにちは。 元氣ですか。 よかったですね。	先生こんにちは 元氣です		듣기 입력 자료
	노래 복습	2.CDにあわせて “ぶんぶんぶん”を 楽しくうたいましょう。	2.“ぶんぶんぶん”を歌う 。		
	준비	3.きょうはなんようびですか。 きょうの天気はどうですか。	3. ~ようびです。 はれ、くもり、あめ		

과정	학습 요소	교 수 학 습 활 동		자 료
		교 사 활 동	학 생 활 동	
상황 이해	학습 안내	4.きょうから二学期がはじまります。 まずじぶんのしょうかいをやってみましょう。 それから すきなことときらいなことをいってみます。		
설명 연습	이해	5.今から話をよくきいてください。 一二学期になって新しいともだちができました。 おたがいじぶんのしょうかいをしています。	외국인 친구가 새로 들어와 서로의 이름을 묻고 어디에서 왔는지, 무엇을 좋아하고 싫어하는지에 대해서 이야기 하는 상황-주의 깊게 청취- 会話のれんしゅう	녹음기 상황표현그림
연습	연습	6.よくきいてそのとおりに言ってみましょう。	<会話文> -あなたのなまえは。 -わたしはすすきです。	
용용	역할극	7.こんどはみんな役割をきめてテキストの会話をしてみましょう。 -みんなじむんのグループとうしにれんしゅうします。	-きみは。 -ぼくは山田です。 -どこからきましたか。 -わたしは日本からきました。 -はながすきです。	그림카드
정리	게임	8.二つのボールがあります。一つは“私は～です。”とかいています。もう一つは“私のなまえは～です”とかいています。	-“あなたの なまえは”ときく。 -私のなまえは～です。 -私は～です	ボール二つ

정리	게임	<p>一ボールをもってる人が“あなたのなまえは”ときいたらうけた人がかいているとおりにじぶんのなまえを言ってください。</p> <p>9. 全部おわりましたか。 楽しくゲームをしましたね。ごくろうさまでした。 ごんどもは“みのまわり”についてべんきようします。ではさようなら。 あさってあいましょう</p>	<p>一二つの中でうけたボールをみてへんじをする。</p> <p>一はい</p> <p>一さようなら。あさってあいましょう。</p>	
----	----	--	--	--



제주대학교 중앙도서관
 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

V. 연구의 결과

본 연구의 결과를 검증함에 있어 초등학교에서 처음 시작되는 일본어교육이기 때문에 아직 검증된 평가 자료가 없어 다음과 같이 연구자 자신이 만들어 본 연구의 목적 달성 여부의 검증에 사용하였으며, 통계처리는 단순한 산술평균으로 처리하였다.

1. 학습 태도 변화

학습에 대한 태도는 본 연구를 실행하면서 예비단계에서부터 발화단계까지 학습시간에 임하는 학생들의 태도와 활동에 참여하고 학습을 수행하는 능력까지 관찰하였다. 발화단계에서는 수업 중 학습 활동 과정으로 학생 개개인에게서 나타나는 학습에 대한 반응 등을 기록하여 참고하였고 본 연구를 실행하기 위해 특별히 제작한 자료나 지도방법, 교사의 지도기술, 학생들 자신이 가정에서 하는 학습 등에 대해서는 본 연구자가 자작한 설문지를 통하여 조사하였다.

2. 흥미도 변화

본 연구의 실행결과 일본어학습에 대한 흥미도 변화의 비교 결과는 다음 <표-12>와 같다.

<표-12> 일본어 흥미도 검사 비교

구분	설문내용	응답내용	3월		12월		증감 비교 3→12	비고
			N	%	N	%		
1	일본어 공부 부가 재미 있다.	그렇다	30	46.2	49	75.4	+29.2	
		그저 그렇다	24	36.9	10	15.4	-21.5	
		그렇지 못하다	11	16.9	6	9.2	-7.7	

구분	설문내용	응답내용	3월		12월		증감 비교 3→12	비고
			N	%	N	%		
2	일본어 공부 를 계속 하고 싶다.	그렇다	24	36.9	40	61.5	+24.6	
		그저 그렇다	20	30.8	19	29.2	-1.6	
		그렇지 못하다	21	32.3	6	9.3	-17.0	
3	일본어 공부 가 쉽다.	그렇다	25	38.4	46	70.8	+32.4	
		그저 그렇다	17	26.2	10	15.4	-3.1	
		그렇지 못하다	23	35.4	9	13.8	-20.1	

위의 설문에서 나타난 것과 같이 「일본어공부가 재미있다」고 응답한 아동은 실시 후 90.8% 실시 전 83.1%로 학생들의 일본어학습에 대한 흥미를 높이는데 효과가 있었다.

또, 일반적인 수업에서 사용하는 자료로 녹음, VTR, 교과서, 노래 등을 들 수 있다. 본 연구에서는 다양한 그림자료, 듣기자료, 놀이자료, 노래자료 등을 개발하여 적용하였는데, 이것은 아동들이 일본어공부를 지속적으로 이끌어 갈 수 있는 좋은 방법이었다. 특히, 언어 놀이인 통과게임이나 크로스워드퍼즐, 일본어노래 부르기 등은 쉬는 시간이나 가정에서 언제든지 할 수 있는 것이어서 학습효과를 높이는 효과를 나타내었다.

3. 일본어학습에 대한 태도

아동의 일본어학습에 대한 태도 변화는 다음 <표-13>과 같다.

<표-13>에서 보는 바와 같이 「일본어시간이 기다려진다」가 15.4%에서 38.5%로, 「일본어 공부시간에 내가 발표했으면 좋겠다」는 38.5%에서 58.3%로, 나타났다. 이 결과로 보아 본 연구가 아동의

일본어 학습에 대한 태도변화에도 효과가 있었다고 할 수 있다.

<표-13> 일본어 학습에 대한 태도

구분	설문내용	응답내용	3월		12월		증감 비교	비고
			N	%	N	%	3→12	
1	일본어 시간이 기다려진다	그렇다	10	15.4	25	38.5	+23.1	
		그저 그렇다	35	53.8	25	38.5	-15.3	
		그렇지 못하다	20	30.8	15	23.0	-7.8	
2	일본어 공부시 간에 내가 발표 했으면 좋겠다	그렇다	25	38.5	35	53.8	+15.3	
		그저 그렇다	30	46.2	25	38.5	-7.7	
		그렇지 못하다	10	15.4	5	7.7	-7.7	



4. 어휘력 변화도

아동의 일본어 어휘력 변화도는 다음 <표-14>와 같다.

아래 <표-14>에서 보는 바와 같이 「일본어 단어를 몇 개나 알고 있나」에서 50단어 이상에서 38.5%로 나타났다. 학습전보다 늘어난 어휘를 이용하여 생활에 활용하려는 노력을 보였다.

<표-14> 어휘력 변화도

구분	설문내용	응답내용	3월		12월		증감 비교	비고
			N	%	N	%	3→12	
1	일본어 단어 를 몇 개나 알고 있나	50개 이상	.		25	38.5	+38.5	
		30-40	11	16.9	30	46.2	+29.3	
		10-20	54	83.1	10	15.4	-67.7	

5. 일본어 학습에 대한 학부모의 관심도

학부모의 자녀 일본어 학습에 대한 관심도는 다음 <표-15>와 같다.

<표-15> 일본어 학습에 대한 학부모의 관심도

구분	설문내용	응답내용	3월		12월		증감 비교	비고
			N	%	N	%		
1	초등학교에서 일본어교육이 필요하다	그렇다	5	7.7	23	12.3	+4.6	
		그저 그렇다	43	66.2	39	60.0	-6.2	
		그렇지 못하다	21	32.3	14	21.5	-10.8	
2	기회가 있으면 내 자녀에게 일본어 공부를 시키고 싶다	그렇다	23	35.4	27	41.5	+6.1	
		그저 그렇다	28	43.1	30	46.2	+3.1	
		그렇지 못하다	14	21.5	8	12.3	-9.2	
3	방과후 교육활동으로 일본어 공부를 시키고 싶다	그렇다	47	72.3	54	83.1	+10.8	
		그저 그렇다	15	23.1	8	12.3	-10.8	
		그렇지 못하다	3	4.6	3	4.6	.	
4	학교 일본어 공부에 만족한다	그렇다	33	50.8	51	78.5	+27.7	
		그저 그렇다	23	35.4	9	13.8	-21.6	
		그렇지 못하다	9	13.8	5	7.7	-6.1	

위 <표-15>에서 보는 바와 같이 학부모의 자녀 일본어 학습에 대한 관심도에서 「초등학교에서 일본어교육이 필요하다」에서는 「그저 그렇다」에 응답한 학부모가 66.2%에서 60.0%로 대다수의 학부모가 초등학교에서의 일본어 교육의 필요성을 필요로 하지 않고 있었다. 영어교육이 정규화 되어 아동들이 다소 부담을 느낄 것이라는 의견이었다. 그러나 「방과후 활동으로 일본어 공부를 시키고 싶다」는 응답은 72.3%에서 83.1%로 학교 특별활동이나 재량시간 운영을 통한 제 2외국어 교육에는 찬성하는 성향을 나타냈다.

VI. 결론

초등학교에서의 일본어 학습은 아동들에게 절대 심리적 부담이 되지 않아야 한다. 어려서부터 자연스럽게 일본어를 접하게 함으로써 일본어에 대한 두려움을 없애고 개인차를 최대한 좁혀 모든 아동들이 이해하는 것이 가장 좋은 방법이다. 그러므로 교재는 아동의 생활 주변에서 소재를 찾아 쉽고 재미있게 구성하고, 지도 방법 또한 놀이, 노래, 그룹 활동 등 동기와 흥미를 유발하는 활동 중심의 학습 활동을 전개하는 것이 바람직하다.

일본어 학습은 이러한 교재와 자료를 투입하여 자연스럽게 일본어를 말하고 이해하며 일본어에 대한 흥미와 관심을 갖게 하는 데 그 목적이 있다.

이러한 교육 목적 달성을 위하여 앞의 실천 사례를 수업에 적용한 결과는 다음과 같다.

1. 자연적 접근법을 적용하여 지도 단계를 나누고 그 과정에 맞는 학습장면을 구성하여 지도한 결과

첫째, 예비단계 학습장면(듣기 지도)에서 교사의 지시어에 따라 적절한 신체 반응을 나타내고 일본어 수업에 대한 흥미와 관심도가 높아졌다.

둘째, 예비단계 학습장면에서 듣기 활동에 집중시킴으로써 학습내용에 대한 의미 파악이 빨랐고 발화단계에서 의욕적으로 자신의 의사를 표현하려고 노력하는 태도를 보였다.

셋째, 발화단계의 실제 상황과 비슷한 학습장면 구성은 학생들의 생활 모습을 실감 있게 표현하는데 효과가 컸다.

넷째, 발화 단계에서는 계획된 수업 시간보다 더 많은 시간의 투입이 요구되므로 학습 지도 효과를 높이기 위해서는 탄력적인 시간 운영이 필요하다고 생각된다.

2. 자연적 접근법을 적용하여 학습장면마다 자료를 투입한 결과

첫째. 일본어 노래부르기, 자유롭게 대화하기, 재미있는 이야기 꾸미기를 통하여 매우 자유롭고 허용적인 분위기가 조성되었고 수업 도입 부분에서 본시의 학습내용으로 접근하는 아동들의 사고나 표현을 개방시켜 수업의 활기를 더해 주는 역할을 하였다. 이러한 활동은 교사가 준비하는 시간, 노력에 비해 학습 효과를 높일 수 있었다.

둘째. 그림 고르기, 역할극 등은 본 수업의 주제 또는 내용을 기억하고 반복 연습하는 방법으로, 짧은 시간에 아동들의 집중력을 향상시켜 일본어 표현을 익히게 하는 데 효과가 있었다.

셋째. 학급에서 활용한 여러 가지 학습자료는 수업에 활력을 주고 목표 도달에 효과적이지만 아이디어, 다양한 도구, 충분한 시간 등이 요구된다 하겠다. 특히 수업에 보다 효과적인 멀티미디어 자료의 개발이 시급하다고 생각된다.

3. 자연적 접근법을 적용한 수업 과정안을 구안하여 적용한 결과

첫째, 아동들의 언어기능을 다양하게 경험하는 기회를 제공하였다.

둘째, 일본어와 친숙해지고 자연스럽게 표현하는데 도움이 되었다.

셋째, 학습과정에서 제시되는 어휘와 자료를 이해하고, 바르게 말할 수 있게 되었다.

넷째, 생활하는 가운데 일본어로 자기 감정이나 경험을 표현하려고 노력하는 모습을 보였다. 이를 위하여 교사는 의도적으로 학교 생활 안에서 일본어를 가용할 수 있는 개방적인 분위기를 조성해 주어야 한다.

참고문헌

한국문헌

<교사용지도서>

교육부, 중학교 제7차 교육과정-총론, 제2외국어-, 서울 : 대한교과서주식회사, 1999.

교육부. 초등학교교육과정-총론,영어-. 서울 : 대한교과서주식회사. 1999.

교육부. 초등학교 교사용지도서 영어(3학년). 서울 : 대한교과서 주식회사. 2000.

교육부, 초등학교 영어과 교육과정 해설, 2000.

교육부, 초등학교 교사용지도서 영어(3학년). 서울 : 대한교과서 주식회사, 2000.

교육부. 초등학교 교육과정, 별책-Ⅱ-. 서울 : 대한교과서주식회사. 2000.

교육부. 초등학교 교사용지도서 특별활동(계발활동). 서울 : 대한교과서 주식회사, 2000.

<단행본>

김영숙 외, 「영어과 교육론」, 서울 : 한국문화사. 1999

김충배 외, 「영어교육론」, 서울 : 한신문화사, 1994

박영배 외, 「수업방법 탐구」, 서울 : 형설출판사, 1998

安秉坤 譯編, 「日本語教授法」, 서울 : 학문사, 1983

任閨赫 外, 「發達心理學」, 서울: 集文堂, 1987

임영빈역(Richards & Rodgers저), 「언어교수 방법론」, 서울 : 형설출판사, 1994

정동빈 외, 「영어교육론」, 서울 : 한신문화사. 1994

정명호, 「조기 영어 교육론」, 서울 : 한성문화사, 1987

정정섭, 「외국어교육」, 서울 : 학문사, 1980

<논문>

강덕신, “우화활용을 통한 초등학교에서의 영어 지도에 관한 연구”, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 1997

김희정, “멀티미디어를 활용한 日本語 教授-學習方法 探究”, 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문. 2000

최현미, “동화를 활용한 국민학교 영어지도 연구”, 숙명여자대학교 교육대학원, 1992

최현옥, “국민학교 영어교육 실시에 관한 연구”, 부산사대 부설 중등교원 연수교재, 1980

홍인숙, “ROLE PLAY를 통한 日本語授業 方法 改善에 관한 研究”, 경기대학교 교육대학원 석사학위논문. 1999

외국문헌

国広哲弥, 理論言語学, 東京 : 大修館書店, 1973

縫部義憲, 日本語教育学入門, 東京 : 創拓社, 1988

山下暁美, 日本語教育法 遠藤織枝編, 東京 : 三修社, 1995

石田敏子, 日本語教授法, 東京 : 大修館書店, 1990

小川芳男 訳, 言語の實際的研究. 東京 : 英潮社, 1969

Asher. J, *Learning Another Language Through Actions*, Los Gatos : Calif, 1977.

Morrow. K, *Communication in the Classroom*, Essex : Longman, 1981.

Lenneberg. Eric. H. *Biological Foundation of Language*, New York : John Wiley & Sons, Inc, 1967.

Krashen. S, & Terrell. T.D, *The Natural Approach*, Oxford : Pergamon, 1983.

Krashen. S, *Second Language Acquisition and Second Language Learning*, Oxford : Pergamon, 1981

Terrell. T.D, *The Natural Approach to Language teaching*, an update : Modern Language Journal, 1983



〈Abstract〉

**A Study on Teaching Japanese in Primary School
- centering on the natural approach -**

Kim, Geum-Hee

**Japanese Education Major
Graduate School of Education, Cheju National University
Cheju, Korea**

Supervised by Professor Kang, Tae-Kook

The purpose of this study is to apply teaching method suitable to the level of children and set various situations for the enlargement of experience. Also it aimed at organizing an interesting and easy textbook with the material around daily life of children. By developing activity-based learning like game, song, and group activity to cause motivation and interest, it aimed at speaking naturally Japanese and taking concern and interest in Japanese.

The concrete purpose and results are as follows,

1. As a result of applying natural approach and dividing teaching step, and teaching with the organization of the learning situation applicable to its process,

First, in the learning situation of preliminary step, by responding to body according to terms and instruction used by a teacher, children's interest in Japanese class became high.

Second, by concentrating listening activity in the learning situation of preliminary step, children were quick at understanding of the meaning on the learning content. At the utterance step, the desire to express courageously their thinking became high.

※) A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 2001.

Third, the organization of learning situation similar to real-life situation at the utterance step was effective in expressing actually learner's daily life.

Fourth, at the utterance step more time allotment was required than planned one. As the management of effective time was possible in case that the subject of study was the class in charge of a teacher, it assumed that a learning effect could be improved.

2. As a result of applying the data to every learning situation using natural approach,

First, singing in Japanese, conversing freely, and inventing interesting story created very free and intolerant atmosphere, and gave active class atmosphere by opening children's thinking and expression approaching from the introduction of class to the learning content of class. Moreover, the effect was great considering the preparation and effort of a teacher, and the activities were possible to prepare impromptu.

Second, as a way to memorize and repeat the main subject of class or learning content, choosing picture and role play were effective to learn Japanese expression by improving children's concentration in short time.

Third, though various teaching aids used in class gave the vigor to teaching and were effective to reach the object, various aids and enough time were necessary. Especially the development of effective multimedia data was urgently required.

3. As a result of organizing teaching plan applicable to natural approach,

First, it offered the chance of experiencing variously children's language function.

Second, it was helpful to express naturally and get accustomed to Japanese.

Third, it was helpful to understand vocabulary and data suggested in the learning process, and speak appropriate expressions.

Fourth, the efforts to express their feeling or experience in Japanese in daily life could be seen. Teachers should deliberately foster the atmosphere to use Japanese in the school life.