

2006年 2月

教育學碩士(日本語教育)學位論文

高等學校 日本語 教科書の 教室活動 分析

— 의사소통기능을 중심으로 —

朝鮮大學校 教育大學院

日語教育專攻

金 賢 善

高等學校 日本語 教科書の
教室活動 分析

— 의사소통기능을 중심으로 —

An Analysis of the Classroom Activities
in High School Japanese Text
- Centering on the Communicative Functions -

2006年 2月

朝鮮大學校 教育大學院

日語教育專攻

金 賢 善

高等學校 日本語 教科書の
教室活動 分析

指導教授 朴 青 國

이 논문을 교육학석사(일어교육)학위 청구논문으로
제출합니다.

2005年 10月

朝鮮大學校 教育大學院

日語教育專攻

金 賢 善

金賢善의 교육학 석사학위 논문을
인준합니다.

심사위원장 대학교 교수 金 仁 炫 인

심사위원 대학교 교수 朴 靑 國 인

심사위원 대학교 교수 曹 榮 錫 인

2005年 12月

朝鮮大學校 教育大學院

목 차

표 목차, 그래프 목차	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
제 1 장 서 론	1
1. 1 연구 목적	1
1. 2 연구 내용	3
제 2 장 의사소통기능 향상을 위한 교실활동 유형 분석	5
2. 1 선행 연구	5
2. 2 의사소통기능 향상을 위한 교실활동 유형	8
2. 2. 1 제 7차 교육과정의 교육 지표	8
2. 2. 2 게임을 통한 교실활동	10
2. 2. 3 역할극을 통한 교실활동	13
2. 2. 4 인터뷰를 통한 교실활동	15
2. 2. 5 인터넷을 통한 교실활동	17
제 3 장 제7차 교육과정 『일본어 I』 교실활동 분석	20
3. 1 분석 대상 및 기준	20
3. 2 분석의 실제	26
3. 2. 1 교과서 별 교실활동 실제	26
3. 3 교실활동자료 의사소통기능 반영 분석	46
제 4 장 결론	50
참고 문헌	52

< 표 목 차 >

<표 1> 고등학교 일본어 12종 교과서의 현황	4
<표 2> 제 7차 교육과정 『일본어 I』의 의사소통기능 분류	9
<표 3> 교실활동 분석 대상	20
<표 4> 의사소통 기능 항목과 예시문	22
<표 5> 교실활동 자료의 단위별 분석표	26
<표 6> A 교과서의 교실활동 자료 분석	27
<표 7> B 교과서의 교실활동 자료 분석	28
<표 8> C 교과서의 교실활동 자료 분석	30
<표 9> D 교과서의 교실활동 자료 분석	31
<표 10> E 교과서의 교실활동 자료 분석	33
<표 11> F 교과서의 교실활동 자료 분석	35
<표 12> G 교과서의 교실활동 자료 분석	36
<표 13> H 교과서의 교실활동 자료 분석	38
<표 14> I 교과서의 교실활동 자료 분석	39
<표 15> J 교과서의 교실활동 자료 분석	40
<표 16> K 교과서의 교실활동 자료 분석	42
<표 17> L 교과서의 교실활동 자료 분석	44

< 그래프 목차 >

<그래프 1>	46
<그래프 2>	47
<그래프 3>	48
<그래프 4>	48

ABSTRACT

*An Analysis of the Classroom Activities
in High School Japanese Text
— Centering on the Communicative Function —*

Hyeon-seon Kim

Advisor : Prof. Cheung-Kuk Park

Major in Japanese Language Education

Graduate School of Education, Chosun University

This thesis made an analysis classroom activities data in twelve kinds of texts, 『Japanese1』, based on the seventh educational course. And it investigated that this data reflects communicational function pertinently.

Specially it studied about communicational function items to present in every unit that classroom activities data didn't put first interest and promotion of classroom activities and free statement by an interaction.

The analysis result of twelve kinds of texts, 『Japanese1』 to based on the seventh educational course didn't handle classroom activities as interested play simply and thought much of it as a lesson to execute every unit. In result which investigates communication function item of classroom activity data, textbook where communication function item is reflected to a data was only the 4 textbook kind of E, D, G, H. In addition, the chapter which communication function item is not reflected takes up much portion in A, C, J textbook.

It shows the fact that mutual relation between communication function item and classroom activity data is low. Namely, All classroom activity is insufficient to improve communication function directly.

In analysis result for communication function item is presented in the

classroom activity data, result is distributed leanly and transmission function of intention and attitude, function like conversation development function is shows a low-end distribution because those are not introduced.

As above, the reason which mutual relation communication function item and classroom activity data is low and distribution chart of communication function item lean is that in most classroom activity is composed game putting first, learner's interest take precedence over communication function improvement.

Also we investigate the [Japanese1] in the center with the result that high level communication functions are not introduced and example sentence of classroom activity data is limited. So There are not introduced functions like conversation development which it does in necessity during real conversation. For becoming classroom activity data which contribute communication improvement, communication function which the chapter introduced must be introduced at least one.

Of course, if it lean to communication improvement, it will lost meaning of original classroom activity and it will show only character of sentence pattern practice

But if it is presented appropriately with interaction between communication function item and classroom activity, it will induced learner's interest and communication ability improvement.

Also before classroom activity professor have to understand data and improve activity range control ability with state which it do not allowed sentence pattern practice-centered for become classroom activity which be able to speak actively through learner's free conception.

제 1 장 서 론

1. 1 연구 목적

오늘날 세계는 정치·경제·사회·문화적으로 상호 긴밀한 교류와 협력을 필요로 하고 있어 외국어 교육의 중요성은 점차 커져가고 있다. 이러한 외국어 교육은 기존의 문법위주의 주입식 교육이 아닌 실생활에 적용할 수 있는 의사소통 향상에 초점이 맞추어져 있다. 따라서 일본어 교육도 제 6차 교육과정을 기점으로 기존의 교육 과정과는 확연히 다른 의사소통 중심의 교육과정으로 개편이 단행되었고 이어 제 7차 교육과정에서는 의사소통중심 교육이 더욱 심화 발전되었다. 제 7차 교육과정에서 고등학교 일본어의 주된 목표를 살펴보면 ‘일상 생활에서 사용되는 쉬운 일본어를 이해하고 쉬운 일본어로 의사소통을 할 수 있는 기초적인 능력을 기른다. 일본어의 말하기 능력의 신장과 일본어에 의한 정보검색에 적극적이며 일본인의 일상 언어 생활과 문화에 관심과 이해를 깊게 하여 일본인과의 의사소통에 능동적으로 참여하는 태도를 기른다’¹⁾ 라고 설명하고 있다. 위의 목표에서 알 수 있듯이 제 7차 교육과정의 일본어교육에서는 무엇보다 의사소통 기능을 강조하고 있다.

이러한 시점에서 유창한 의사소통을 위한 일본어 구사 능력의 필요성이 요구되고 있으나 지금까지 교육 현장에서의 일본어 수업으로는 이를 충족시키기는 어렵다. 즉, 학습자들이 자칫 지루해 지기 쉬운 암기 위주의 주입식 수업과 문형연습과 같은 반복된 연습위주의 수업으로는 학습자의 흥미를 유발시켜 일본어로 유창한 의사소통을 구사하기는 어렵다.

이러한 인식을 바탕으로 제 7차 교육과정은 학습자의 흥미를 유발시키고 학습자 스스로가 직접 체험할 수 있는 다양한 교실활동자료들을 제시하고 있다. 그 뿐만 아니라 단순한 교실활동에 그치지 않고 실용적 가치를 존중하여 기초적인 의사 소

1) 교육부(2000), 『고등학교 교육과정 해설 -외국어-』, 대한교과서, p.247

통 능력의 배양에 역점을 두고 있으며, 의사소통활동 중심의 외국어 교육, 문화 이해 교육의 중시, 학습자 중심의 교수·학습 활동을 중점으로 하여 학생들이 그룹활동과 체험활동을 통하여 외국어에 자연스럽게 흥미를 가지고 접할 수 있도록 게임, 역할놀이, 과제수행 등의 학습활동을 제안하고 있다.²⁾ 이처럼 교실활동은 외국어 학습에 있어서 가장 중요한 요소인 동기의 유발·유지에 좋은 학습활동이라고 할 수 있다.

본고에서는 제 7차 교육과정의 주된 목표인 의사소통 기능 향상을 위한 교수 학습 방안으로 학습자에게 일본어에 대한 자연스러운 흥미를 주며 학습자 스스로가 직접 체험활동을 할 수 있는 교실활동 자료를 연구해 보고자 한다. 먼저 제 7차 교육과정 고등학교 『일본어 I』 교과서 12종을 중심으로 각 교과서에 제시된 교실활동 자료들을 분석하여 교실활동 범주를 살펴본 후, 이러한 교실활동 자료가 의사소통 기능 항목을 어느 정도 반영하고 있는지 분석해 보고자 한다. 이러한 분석은 교과서에 제시된 교실활동 자료가 단순한 흥미위주의 자료가 아닌 의사소통 기능향상에 얼마나 기여하여 7차 교육과정의 목표를 충분히 살리고 있는지를 모색하려는 데 중점을 두고 있다. 이를 토대로 교육 현장에서 실용적 가치를 지닌 의사소통 기능 향상을 위한 교실활동의 질적 제고 방안을 모색해 보고자 한다.

2) 교육부(2000), 『고등학교 교육과정 해설 -외국어-』, 대한교과서, p.211

1. 2 연구 내용

본 논문에서는 제7차 교육과정에 맞춘 고등학교 『일본어 I』 12종 교과서를 대상으로 하여, 교실활동 자료를 분석해 보고자 한다. 이러한 분석은 제7차 교육과정의 교육 목표인 의사소통 기능 향상을 위한 일본어 교육과의 상호 작용을 중요시하여 분석해 본다.

제 7차 교육과정에서는 의사소통기능을 5가지로 나누고, 하위 분류하여 58가지 세부 항목과 그에 따른 예시문을 제시하고 있다. 이를 바탕으로 교실활동 자료의 의사소통 기능을 분석해본다.

본 연구의 내용은 크게 두 가지로 나누고자 한다. 우선 제 2장에서는 의사소통 향상을 위해 이루어지는 교실활동의 구체적인 유형을 비교하여 살펴본 후 어떠한 형태의 교실활동이 의사소통기능을 향상시키는데 효과적인가를 모색해 보고자 한다. 제 3장에서는 각 교과서 별로 제시된 교실활동 자료를 선택하여 분석해보고, 교실활동 자료의 범주와 의사소통기능 항목의 반영도를 조사하여 의사소통 향상을 위해 효과적인 교실활동을 고찰 해보고자 한다.

본 논문의 분석자료인 현행 고등학교 일본어 12종 교과서는 다음<표 1>과 같다.

<표1> 고등학교 일본어 12종 교과서의 현황

출판사	저자명	총단원수	페이지수	검정일	약기명
교학사	이봉희 · 김남익	12과	220쪽	2001.11.22	A
교학사	유용규 · 김우연 · 후쓰카이치소	10과	203쪽	2001.11.22	B
대한교과서	김숙자 · 어기룡 · 이경수 사이토아사코	12과	211쪽	2001.07.26	C
민중서림	이숙자 · 김선영 · 안병준 이태영 · 최인홍 미노와요시쓰구	10과	224쪽	2001.11.22	D
블랙박스	한미경 · 津崎浩一 조성범 · 이영환	10과	216쪽	2001.07.26	E
성안당	안병곤 · 윤강구 최용혁 · 정영민	12과	193쪽	2001.11.22	F
시사영어사	장남호 · 김우열 · 최영숙	12과	208쪽	2001.11.22.	G
지학사	김효자 · 박재환 · 정용기	12과	216쪽	2001.11.22.	H
진명출판사	유길동 · 여선구 조문희 · 가이자와 도시코	12과	225쪽	2001.07.26	I
진명출판사	이현기 · 이한섭 · 한중선	10과	193쪽	2001.07.26	J
천재교육	양순혜 · 이원복 위혜숙 · 이향진	12과	217쪽	2001.11.22	K
학문출판	조남성 · 北直美	13과	208쪽	2001.11.22	L

이상 제 7차 일본어 교과서를 분석할 때 편의상 배열순서를 출판사 명의 ‘가나다’순으로 하였고, 각 교과서의 명칭은 알파벳 A에서부터 L까지 약기명으로 표기하여 이 자료를 토대로 연구하고자 한다.

제 2 장 의사소통기능향상을 위한 교실활동 유형 분석

2. 1 선행연구

의사소통기능 향상에 중점을 두고 있는 제 7차 교육과정에 대한 의사소통 기능 분석 및 교수법에 관한 많은 연구가 활발하게 이루어지고 있다.

허봉희(2002)³⁾는 시청각 자료를 이용한 의사소통능력 향상 방안을 제시하였다. 이 연구의 특징은 시청각 자료들을 제작하고 수업에 직접 활용하여 실험반과 비교반의 결과를 산출하여 시청각 자료를 사용함으로써 나타나는 학습의 결과를 보여주고 있다.

임현주(2003)⁴⁾는 게임학습을 이용하여 직장인과 학생들을 대상으로 수업을 실시하여 그 효과를 알아보았다. 실용적인 원활한 의사소통 능력을 위해 언어의 네 기능 중 듣기, 말하기 중심으로 게임학습을 도입했으며 그 결과 학습자에게 일본어에 대한 동기유발을 시켜 자발적인 의욕을 갖게 하여 의사소통 능력 향상에 긍정적인 영향을 준다는 것을 확인하였다.

이연옥(2003)⁵⁾은 제7차 교육과정에 제시한 의사소통기능에 대하여 『일본어 I』 12종 교과서를 분석하였고 그 결과 『일본어 I』 교과서는 교육과정에서 제시한 5가지 의사소통기능 분포가 고르지 못한 것을 지적하고 있다. 그러한 개선 방안으로 제7차 교육과정에서 제시한 의사소통기능을 12종 교과서간에 어느 정도 공통되게 반영을 요구하고 있으며, 교사도 각 학교에서 채택된 교과서에만 의존하지 않고 교과서 별 장단점을 파악하여 부족한 부분을 적절히 보충할 수 있는 학습자료를 개발하여 의사소통기능의 반영 차를 극복해야 한다고 지적하고 있다.

3) 허봉희(2002) 「의사소통능력 향상을 위한 일본어 교수·학습방법 -시청각 자료를 통해서-」 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문
4) 임현주(2003) 「게임학습을 이용한 일본어 의사소통 능력 향상을 위한 연구 -듣기·말하기 중심으로-」 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문
5) 이연옥(2003) 「제7차 교육과정 고등학교 일본어 교과서의 의사소통기능 분석 연구」 고려대학교 교육대학원 석사학위논문

최보은(2004)⁶⁾ 은 의사소통 능력 지도를 위해 세밀한 이론의 고찰과 실제적인 교수법들을 통해 일본어 교육의 현실적 실용화를 위한 방법을 모색해보았다. 일본어 학습 모형을 『일본어 I』 4종 교과서를 토대로 구성하여 실제 학습 상황에 적용하여 실험반과 비교반으로 나누어 연구의 결과를 진단해 보았다. 실험 후 평가를 하여 이러한 교수 방법이 단순히 학생들에게 일본어 학습에 대한 흥미를 가져다 줄 뿐만 아니라 의사소통 기능이 향상됨을 확인하였다.

안희정(2004)⁷⁾은 제7차 교육과정 『일본어 I』 교과서마다 제시되어 있는 교실 활동자료를 분석하여 이를 토대로 교실에서 용이하게 접근 할 수 있는 효율적인 지도 방안을 모색해 보았다. 그 결과 범주별 자료 분석에는 역할극과 문제해결이 가장 많았으나 내용면에서 상호작용을 통하여 자유로운 발화를 이끌어내는 요소가 부족한 자료가 많았음을 지적하였다. 또한 현 교육여건으로는 교실활동자료 활용을 효율적으로 수업에 적용하기 어렵다는 점을 확인하고 그에 대한 개선이 이루어져야 함을 지적하고 있다.

고유남(2004)⁸⁾ 는 제7차 교육과정 고등학교 12종 『일본어 I』 각 단원의 중심을 이루고 있는 본문, 즉 대화문을 분석하여 학습활동으로 어떻게 이용할 수 있는지 역할극 활동, 게임 활동, 문제해결 활동으로 나눠 지도방안을 강구하였다. 그러한 결과 직접 경험하기 어려운 가상의 상황을 제공하여 능동적인 학습효과를 볼 수 있음을 확인하였다.

이상의 선행연구를 종합해 보면, 교과서의 의사소통기능 항목을 분석하여 제 7차 교육과정의 목표인 의사소통 기능 향상을 강조하고 있다. 하지만 위의 선행연구에서는 교과서의 의사소통 기능 항목의 분석에만 그치고 의사소통 향상을 위한 교수 방법의 소개는 하지 못하고 있는 부분이 많다. 효과적인 교수 방법의 소개를 보이는 선행연구도 있으나 그 방법이 시청각 교재의 활용이나 게임과 같은 좁은 범위

6) 최보은(2004) 「의사소통향상을 위한 일본어교수법 연구 - 고등학교 일본어교과서 I을 중심으로-」 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문
 7) 안희정(2004) 「고등학교 『일본어 I』 교실활동자료 분석 및 의사소통기능 향상 방안 연구」 계명대학교 교육대학원 석사학위논문
 8) 고유남(2004) 「고등학교 『일본어 I』 대화문 분석과 학습 지도 방안 연구 -의사소통 기능을 중심으로-」 계명대학교 교육대학원 석사학위논문

내에 국한되어 있다. 이를 바탕으로 본 연구에서는 교실활동 자료를 대상으로 좀 더 폭넓게 의사소통 기능을 향상시키기 위한 학습 지도 방안을 강구해 보고자 한다. 이러한 면에서 본 연구는 안희정(2004)의 연구와 맥락을 같이하지만 그 연구에서 빠져있는 각 교과서의 각 단원별 교실활동 자료에 나타나는 의사소통 기능항목을 세밀히 분석하여 그 반영도를 조사하고자 한다. 이러한 연구를 통해 단순한 흥미위주의 교실활동 자료만이 아닌 의사소통 기능을 향상시키는 효과적인 교실활동 자료를 모색할 수 있을 것이다.

2. 2 의사소통 기능 향상을 위한 교실 활동 자료

제 7차 교육과정 고등학교 『일본어 I』 교과서 12종에는 교실활동 자료를 제시하고 있다. 본 장에서는 제 7차 교육과정의 교육 지표를 알아보고 교실활동 자료들 중 대표적으로 나타나는 게임활동, 역할극, 인터뷰와 설문, 인터넷 활동의 자료를 살펴보겠다. 그리고 이러한 교실활동 자료가 의사소통 기능 향상에 효과적인 역할을 할 수 있는지 구체적으로 알아보고자 한다.

2. 2. 1 제 7차 교육과정의 교육 지표

우선 의사소통 중심의 교실활동 자료를 분석하기 위해 의사 소통 능력과 의사 소통 능력을 배양하는 데에 필요한 의사 소통 기능 항목은 무엇인지 알아보자.

넓은 의미의 의사소통은 경험의 공유, 즉 인간 세계에서 의미를 창출하고, 그 의미를 다른 사람과 공유하는 과정이다. 이 경우의 의미란 곧 경험 축적의 산물로서의 개념이다.⁹⁾

의사 소통 능력의 개념을 구체적으로 보면, 문법적으로 가능한지를 알 수 있는 언어 능력(grammar)이외에 그 문장이 문법적으로 맞으면서 실제 가능한 말인가를 알아야 하는 실행 가능성(feasibility), 그 말이 사용되는 상황에서 과연 적합한가(appropriateness), 실제 사용할 때 실천가능한가(practicability)를 아는 능력 등을 포함하는 개념이다(Hymes, 1972). 다시 말하면, 의사 소통 능력이란 문법성 판단 능력, 실제의의 장면에서 사용타당함을 판별할 수 있는 사회언어학적 능력, 담화 수준에서 적합하게 언어를 사용하는 담화능력, 담화를 지속적·성공적으로 수행할 수 있는 요령인 전략적 능력이 포함된 개념이다(Canale & Swain, 1980)¹⁰⁾.

이와 같은 의사소통 능력을 교수·학습하기 위해서 제 7차 교육과정에서는 목표와 내용을 의사소통기능 향상에 중점을 두었다. 제 5차 교육 과정까지의 일본어 학습이 문법성에 중점을 주어졌었던 것과는 달리, 제 6차에 이어 제 7차 교육과정에서는 상황에 맞는 일본어를 중시하고 있다. 물론 제 5차 교육 과정에서도 의사소통

9) 교육부(1995), 『고등학교 외국어와 교육과정 해설(II)』, 대한교과서, p.307

10) 교육부(1995), 『고등학교 외국어와 교육과정 해설(II)』, 대한교과서, p.308

능력을 기를 수 있도록 교수 방법에 기술하였지만, 언어 기능에는 포함되지 않았기 때문에 의사 소통 기능은 제 6차 교육과정에서 구체적으로 소개되기 시작한 것이다. 하지만 제 6차의 의사소통기능은 영어를 중심으로 설정된 기능이기에 때문에 일본어의 기능과는 잘 맞지 않는 단점이 있다. 이를 보완하기 위해서 제 7차 교육과정에서는 일본에서 행해지는 기능 분류 이론에 입각하여 일본어만의 의사소통기능을 설정한 것이 특징이다. 또한 의사소통 중심 교육이라는 큰 흐름 속에서 이문화 학습을 통한 한·일 양 국민의 상호 이해의 필요성과 정보화 시대를 반영한 인터넷을 통한 의사소통 강화라는 점도 특징이라 할 수 있다.

이러한 제 7차 교육과정에서는 일상 생활에서의 언어기능을 크게 인사기능, 정보 전달의 기능, 의사 태도 전달의 기능, 요구 기능, 담화 전개 기능의 5개 범주로 분류한 뒤, 38개 항목의 중분류를 거쳐 보다 구체적인 26개 항목의 하위 기능으로 세분하였다. 이러한 의사소통 항목은 <표2>에서 정리해 보면 다음과 같다.

<표2> 제 7차 교육과정의 외국어과 교육과정 공통¹¹⁾

의사소통기능 항목	하위 항목
인사기능	일상의 인사, 안부, 칭찬, 격려, 축하, 감사, 사과, 위로를 위한 표현
정보 전달의 기능	설명, 정보 전달, 제안, 조언, 안심, 불필요, 자청, 대답, 추측, 의사 표시를 위한 표현
의사·태도 전달의 기능	반론·의문 제기, 부정·비난, 태도 보류·판정 회피, 놀람·외의의 기분, 희로애락, 반문, 유감을 위한 표현
요구의 기능	질문, 허가, 확인, 선택, 설명, 의뢰, 지시, 의무, 금지를 위한 표현
담화 전개의 기능	담화의 시작, 담화의 전개, 화제의 전환, 담화의 종결과 관련된 표현

이와 같은 의사 소통 기능 모델은 전달 행위로서의 의사 소통 기능이 어떠한 구조와 과정에 의해 행해지는가를 나타낸 것이며 의사 소통 기능 모델은 의미, 음성

11) 교육부(1995) 『고등학교 외국어과 교육과정 해설(II)』, 내용 요약

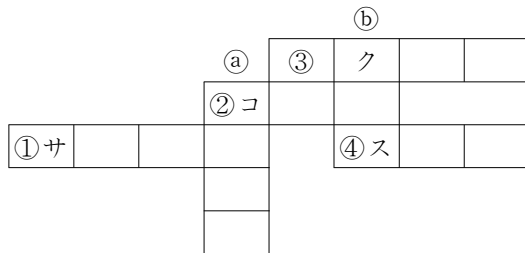
등의 정태적 구조를 기술하는 모델과는 달리 표현, 전달, 이해와 같은 동적인 과정을 대상으로 하는 점에 특징이 있다.

2. 2. 2 게임을 통한 교실활동

게임을 통한 교실활동 활용 방안으로는 낱말 이어가기, 퍼즐게임, 빙고게임 등이 출현하고 있고 이러한 게임활동을 통해 학습활동에 활력과 동기를 불어넣고 협동심 및 경쟁심을 고취시켜 준다.

이러한 게임 중 각 교과서에 많이 등장하는 퍼즐게임을 예시로 들어 게임을 통해서 어떻게 의사소통 기능 향상이 이루어지는지 알아보기로 한다.

<예시 1> E 교과서 p. 46¹²⁾



가로

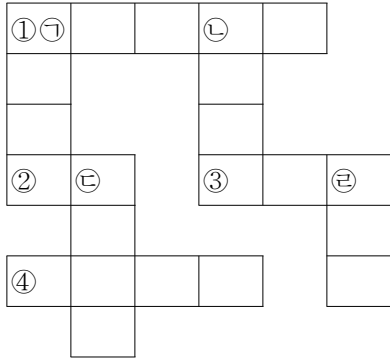
- ① 축 구
- ② 콜 라
- ③ 넥타이
- ④ 스키

세로

- ① 커피
- ② 교실

<예시 2> F 교과서 p. 30

12) E 교과서에서는 단어를 문자 대신 그림으로 제시하고 있지만 본고에서는 문자로 제시하였다.



가로 열쇠

- ① 축하해
- ② 노래
- ③ 가깝다
- ④ 여동생

세로 열쇠

- ㉠ 아침 인사
- ㉡ 친구
- ㉢ 건물
- ㉣ 아니오

<예시 3> H 교과서 p. 25

	(g)お				(1)(a)ん				(b)は
					ん				
(7)あ				(b)					
			(2)ごめ		な			(c)い	
		が		(3)	は		し		
				と					
	(5)(e)お		よ				(f)す		
								ま	
	す		(4)(d)い	っ		き	ま		
			え				ん		

<가로열쇠>

- (1) 낮 인사 □□□□□
- (2) 사과할 때 인사(미안합니다.) □□□□□□
- (3) 헤어질 때 인사(그럼, 내일) □□□□□

- (4) 다녀오겠습니다.
- (5) 아침 인사
- <세로 열쇠>
- (a) 밤 인사
- (b) 축하 인사
- (c) 식사 인사(잘 먹겠습니다.)
- (d) 부정의 대답(아니오.)
- (e) 잘자요
- (f) 사죄할 때 인사(미안합니다.), 인기척을 낼 때
- (g) 잘 다녀왔니?
- (h) 긍정의 대답 (예)
- <빗줄 열쇠>
- (ㄱ) 고맙습니다.

위에서 살펴본 퍼즐게임은 각 교과서마다 자주 등장하는 게임으로 여러 가지 내용을 다룰 수 있지만 보통 학습한 필수적인 단어나 어휘들을 사용하고 있다. 교수는 쓰기 능력과 말하기 능력을 증진시키기 위해 각 학생들에게 퍼즐을 나눠주고 이를 풀게 한다. 이러한 게임은 해당하는 답을 말하면서 빈칸을 채워 가는 것을 목적으로 하고 있으며 이 목적을 달성하기 위해 학습자는 적극적인 참여를 하게 된다.

이와 같은 퍼즐 게임이 의사소통 능력 향상을 위한 게임이 되기 위해서는 의사소통 중심의 어휘로 선정하여 실생활에 유용하게 쓰일 수 있도록 해야 할 것이다.

<예시 1>의 퍼즐게임은 단어 중심의 어휘를 선정하였다. 이는 학습자에게 어렵게 느껴지는 단어 암기 학습에 효과적이지만 의사소통 기능 향상에는 직접적인 도움을 주지는 못하고 있다. 이에 비해 <예시 2>에서는 단어와 의사소통 기능을 향상시킬 수 있도록 단어뿐만 아니라 그 단원에서 배운 인사기능 항목을 적절히 제시하고 있어 <예시 1> 보다는 의사소통 기능 향상에 효과적인 교실 활동 자료라

고 보여진다.

<예시 3>에서는 그 단원에서 소개된 의사사통 기능 항목들을 이용하여 게임을 함으로써 학습자에게 흥미와 함께 의사소통 기능을 향상시킬 수 있는 여러 가지 인사기능 항목들을 소개하고 있다. 이 같은 게임을 통하여 자칫 여러 인사말을 학습하여 어려움을 느끼는 학습자에게 퍼즐을 풀어야 한다는 목적 달성을 위해 적극적으로 교실활동에 참여할 수 있는 동기를 부여한다. 이처럼 같은 퍼즐게임이라 할지라도 단순히 단어 암기 학습 위주의 자료보다도 그 단원에서 제시하고 있는 의사소통 기능을 이용하면 학습자의 흥미 유발과 더불어 의사소통 향상에도 효과적인 자료가 될 수 있다.

2. 2. 3 역할극을 통한 교실활동

역할극은 학습자에게 각각 역할을 부여하여 그 상황과 역할에 맞는 의사소통 능력을 향상시키는데 효과적인 방법이다. 이러한 역할극의 예시로 가장 많은 비중을 차지하는 것은 상점에서 물건사기, 병원에서의 역할극이 있고 그 외에도 공항에서의 역할극 등 여러 가지가 제시되어 있다.

<예시 1> H 교과서 p. 68

재활용 시장을 열어 봅시다.

- (1) 네 명이 한 모듬이 되어 활동합니다.
- (2) 자신의 소지품 중에서 재활용 시장에 내 놓고 싶은 물건에 가격표를 붙입니다.
- (3) これ、それ、あれ를 사용할 수 있도록 물건들을 적당히 책상 위에 배치합니다.
- (4) 가격은 500ウォン 이내로 합니다.
- (5) 모듬별로 교실을 돌아다니면서 보기와 같이 쇼핑을 합니다.

보기

A : いらっしゃいませ。

B : これ、いくらですか。

A : それは 450ウォンです。

B : もっと 安いのは ありませんか。

A : これは 400ウォンです。

B : じゃ、それ ください。

<예시 2> G 교과서 p.66

물건에 따라 물건의 단위를 나타내는 말이 다름에 유의하며 물건 사는 연습을 해 봅시다.

- (1) 선생님은 볼펜이나 책 등의 가격표를 적은 그림을 2장씩 준비하여 교탁 위에 놓습니다.
- (2) 학생들을 두 모둠으로 나누어, 각 모둠에서 점원을 선정합니다.
- (3) 학생들은 한 명씩 차례로 자기 모둠의 점원에게 다음과 같이 물건을 삽니다.

A : すみません。 ばらの はなは ありますか。

B : はい、あります。

A : 一本 いくらですか

B : 100円です。

A : じゃ、三本ください。

B : はい、三本で 300円です。 ありがとうございます。

- (4) 대화를 정확히 수행하면 점원은 그 물건의 그림을 가져다 줍니다. 맞지 않으면 그림을 주지 않습니다.
- (5) 만약 찾는 물건이 없으면 점원은 이렇게 말합니다.

すみません。 _____ は ありません。

(6) 그림 종이를 많이 모은 모둠이 이기게 됩니다.

위에서 본 예시는 둘 다 물건을 사고 파는 역할극을 통해 의사소통 기능을 향상시키는 교실활동이다. <예시 1>에서의 역할극은 의사소통 기능 항목중에서 인사, 정보전달의 기능 중 안내기능, 요구의 기능에서 의뢰기능, 질문기능 등의 기능항목들을 제시하여 학습자의 의사소통 능력을 향상시키기 좋은 교실활동 자료이다. 하지만 위의 <예시 1>에서처럼 보기의 문형을 제시하면 학습자 스스로가 창의성을 발휘하여 역할을 연기하는데 지해가 될 수 있다. 즉 등장인물과 자신을 동일시하여 상대 역할과의 자유로운 의사소통을 하는데 방해가 된다. 즉, <예시 1>과 같은 교실활동 자료는 학습자에게 문형연습이라는 느낌을 줌으로서 흥미로운 교실활동이 자료가 되기 어렵다. 그러나 고등학교 『일본어 I』 교과서를 학습하는 초급학습자들에게는 어느 정도의 예시문은 필요하다. 이러한 역할극의 문제를 <예시 2>는 <예시 1>과 같이 문형을 제시하지만 그 역할과 상황에 대한 범위 설정이 더 넓다. 그리고 마지막에 종이를 많이 모은 모둠을 이기게 하는 게임을 도입하여 학습자에게 활력과 동기를 불어넣고 경쟁심을 고취시켜 적극적인 교실활동을 할 수 있도록 해주는 교실활동 자료로 보여진다.

2. 2. 4 인터뷰를 통한 교실활동

인터뷰를 통하여 자연스럽게 외국어 의사소통 능력을 향상시킬 뿐만 아니라 일본 문화에 대한 이해를 도모 할 수도 있으며 학습자 서로간에 알지 못한 사항을 알 수 있어 학습자간의 유대관계가 더욱 돈독해질 수 있다.

<예시 1> E 교과서 p.62

1. 주위의 친구들을 인터뷰하여 아래의 표를 완성해 봅시다.

보기

A : ジウさん、スポーツは なにか 好きですか。

B : やきゅうが 好きです。

	なまえ	スポーツ	たべもの	のみもの
보기	キムジウ	やきゅう	パン	コーラ
1				
2				
3				
4				

2. 인터뷰한 내용 중 하나를 골라 그 친구가 좋아하는 것에 대해 발표해 봅시다.

보기

金さんが好きなスポーツは やきゅうです。好きな たべものは パンです。

のみものは コーラが 好きです。

<예시 2> D 교과서 p.98

친구들과 일요일에 있었던 일을 보기와 같이 대화를 나누고 표를 완성해 봅시다.

보기

A : あのう、山田さん、日曜日に 何を しましたか。

B : チョンジュへ ピビン밥을 食べる에 行きました。

A : どうでしたか。

B : おいしかったです。

	私	_____さん	_____さん	_____さん
どこへ				
何をしに				
どうでしたか				

위의 예시에서 볼 수 있듯이 인터뷰 활동을 통해 질문기능과 대답기능의 의사소통기능 향상을 높일 수 있다. 또한 위에서도 언급했듯이 학습자간의 서로 알지 못한 정보를 알아가면서 교실활동에 흥미를 더해 준다. <예시 1>과 <예시 2>는 같은 인터뷰 활동이지만 <예시 1>은 학습자간에 서로 묻고 대답하는 활동으로 끝나는 것이 아니라 학습자 스스로가 그 정보를 정리하여 발화 할 수 있는 기회를 줌으로서 의사소통기능 향상을 더욱 높일 수 있다.

2. 2. 4 인터넷을 통한 교실활동

인터넷활동은 제 7차 교육과정에서 새롭게 제시되고 있으며 강조되고 있는 교실활동이다. 일본 문화에 대한 정보검색, 이메일 보내기, 방명록에 글 남기기, 인터넷 동호회 가입하기, 자기소개 글 올리기 등의 활동을 소개하고 있다.

<예시 1> K 교과서 p. 86¹³⁾

일본 인터넷 쇼핑몰에서 여러 가지 물건을 검색하여 가격을 알아봅시다.

<예시 2> C 교과서 p. 97

이메일을 일본어로 보내 봅시다.

- 방법 -

1. 메일 프로그램을 실행하여 '새 메일'이나 '새로 만들기'를 클릭하고 받는 사람의 주소를 입력한다<그림 1>

2. 일본어 입력은 화면의 오른쪽 아래에 있는 아이콘 중에서 '지구본 모양 → 일본어 IME → あ → 全角 ひらがな'를 클릭한다<그림 2>

13) 인터넷 활동 자료에서 제시되고 있는 삽화를 본고에서는 제시하지 않기로 한다.

3. 일본어는 로마자 표기법에 따라 키보드상에 로마자로 입력한다. 한자를 쓰고자 할 경우에는 독음(よみがな)을 히라가나로 입력한 다음에 스페이스 바를 한번 누르면 한자어로 변환된다.<그림 3>

① おはようございます。

(o ha yo u go za I ma su)

② 私は そらです。

(watasi ha sora resu. → 스페이스 바)

4. 메일 작성이 완료되면 ‘보내기’ 버튼을 눌러서 메일을 보낸다<그림 4>.

5. 수신한 일본어 메일을 읽을 수 있다. 만일, 화면에 알아볼 수 없는 문자들이 나타나면 ‘보기 → 인코딩 → 일본어 자동읽기’를 선택한다<그림 5>.

선생님이나 친구들에게 일본어로 이메일을 보내 보자.

위의 <예시 1>과 <예시 2>는 교실활동 자료중 인터넷 활동 자료에 속한다. <예시 1>은 대부분의 교과서에서 인터넷 활동으로 제시하고 있는 형식으로 조사하기 정도의 수준에 그치고 있다. 이런 인터넷 활동은 제 7차 교육과정이 강조하고 있는 인터넷 정보 검색의 목표 달성에는 좋은 자료이지만 의사소통 기능 향상과는 직접적인 관련이 없다. 하지만 <예시 2>의 이메일 보내기 활동에서는 인터넷을 통하여 학습자 스스로가 직접 일본어로 이메일을 작성할 수 있도록 메일 작성법을 자세히 설명하고 있을 뿐만 아니라 이메일 내용을 작성하면서 지금까지 배운 의사소통 기능을 충분히 발휘할 수 있는 기회를 학습자에게 부여하고 있다. 이처럼 인터넷 활동의 교실활동 자료는 단순히 검색하고 조사하기에 그치지 보다 <예시 2>와 같이 의사소통 기능 향상을 위해 좀더 적극적인 교실활동 자료를 필요로 하고 있다.

이상에서 제 7차 교육과정 고등학교 『일본어 I』 교과서에 나타나는 대표적인 교실활동 인 게임활동, 역할극, 인터뷰, 인터넷활동을 살펴보았다. 이를 통해 같은 교실활동 범주에 속한 자료라 할지라도 의사소통 기능 향상에 효과적인 자료와 그

렇지 못한 자료를 알 수 있었다. 이러한 것을 토대로 앞으로 제 3장에서는 각 교과서에는 나타나는 교실활동에 대해 조사해보고 그 교실활동 자료가 의사소통기능을 어느 정도 반영하고 있는지를 자세히 분석하고자 한다.

제 3 장 제7차 교육과정 『일본어 I』 교실활동 분석

3. 1 분석 대상 및 기준

제 7차 교육과정 고등학교 『일본어 I』 12종 교과서를 대상으로 교실활동 자료를 분석하였다. 제 7차 교육과정 『일본어 II』도 교실활동 자료를 제시하고 있지만 본 연구의 분석 대상에서는 제외하기로 한다. 제 7차 교육과정에 의해 실시된 2005년 대학수학능력시험에서부터는 선택과목의 외국어 시험은 『외국어 I』에 한하여 시행하므로 본 연구의 대상을 이러한 현 교육 실정에 맞춰서 『일본어 I』만 분석하고자 한다. 『일본어 I』에 제시된 구체적인 교실활동 자료의 대상은 아래의 <표 3>과 같다.

<표 3> 교실활동 분석 대상

약기명	출판사	분석대상
A	교학사	みんなで あそびましょう, やって みましょう 일부
B	교학사	みんなで たのしく
C	대한교과서	やって みましょう
D	민중서림	コミュニケーション活動, たのしく やって みましょう, 심화학습 일부
E	블랙박스	コミュニケーション活動, たのしく あそびましょう, 심화학습 일부
F	성안당	확인학습 일부, 심화활동
G	시사영어사	ゲーム, じぶんで やって みましょう(심화 일부)
H	지학사	アクティビティー, フォローアップ 일부
I	진명출판사	いっしょに やろう
J	진명출판사	みんなで やって みよう, 自分で やって みよう 일부
K	천재교육	クラス活動, 実力をたかめましょう
L	학문출판사	コミュニケーション活動, コミュニケーションゲーム

분석의 정확성을 기하기 위해 다음과 같이 몇 가지 기준을 제시하였다.

첫째, 각 교과서마다 교실활동의 출현이 일괄적이지 않기 때문에 <표 3>에서 제

시된 분석대상의 범위를 넘지 않고 이를 기준으로 분류한다. 단, <표 3>에 제시된 각 교과서의 교실활동 명칭은 다르지만 객관적인 기준으로 교실활동 자료를 분류했음을 밝혀둔다.

둘째, 위의 분류 대상에 속할 지라도 단어 대입식의 구문연습·문형연습을 위한 활동이나 단원 확인 문제·연습 문제적인 요소가 강한 활동들은 교실활동 자료에 포함시키지 않았다.

셋째, 말하기 활동에 제시되어 있는 대화식의 모둠 활동은 모둠 활동과 역할극의 성격을 띄고 있어도 문형연습의 성격이 강하기 때문에 교실활동 자료에 포함시키지 않았다.

넷째, 학습자들이 능동적으로 참여를 요구하는 활동이 아니라 교과서 구성상 출현하게 되는 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 활동들은 제외하였다. 단 쓰기 활동에 등장하는 인터넷활동은 쓰기의 기능 중심의 성격이 강하지만 교실활동의 범주에 속하며 무엇보다 제 7차 교육과정에서 강조하고 있는 활동이므로 본 연구의 교실활동 자료에 포함시켰다.

다섯째, 교실활동으로 대표적으로 나타나는 게임, 역할극과 문제해결, 인터뷰와 설문지를 이용한 활동, 인터넷 활동 등을 중심으로 분석하였다.

이러한 분석 대상을 다음의 의사소통 기능 분류 지침에 따라 분석하였다. 고등학교 일본어 교과서 분석의 바탕이 되는 의사소통 기능 항목과 그에 따른 예시문은 다음과 같다.

<표 4> 의사소통 기능 항목과 예시문

(1) 인사 기능

기능 항목	세부 항목	예시 문
인사	일상인사	<p>おはようございます。 こんにちは。</p> <p>こんばんは。 おひさしぶりですね。</p> <p>さようなら。 おやすみなさい。</p> <p>おきをつけて。 じゃ、また。</p> <p>しつれいします。 いらっしゃいませ。</p> <p>いただきます。 ごちそうさまでした。</p>
		초면인사
소개	자기소개	わたしのなまえはキムトンスです。
	타인소개	こちらはぼくのともだちのやまだようこです。
안부		お元気ですか。
칭찬		<p>キムさんは歌がお上手ですね。</p> <p>よくできました。</p>
격려		これからがんばってください。
축하		おたんじょうび、おめでとうございます。
감사		<p>ありがとうございます。</p> <p>いろいろありがとうございました。</p> <p>ええ、おかげさまで。 いろいろお世話になりました。</p>
	위로	お大事に

(2) 정보 전달의 기능

기능 항목	세부 항목	예시문
설명	위치	学校のとなりに郵便局があります。
	안내	ここがわたしのへやです
	시간	バスで30分ぐらいかかります。
	경험	富士山に登ったことがありますか。
	대비	見ることはすきですが、やることはあまりすきではありません。
	증상	おなかが痛いんです。熱もあります。
	행위의 완료	いま、おわったところです。
	예정	大学で日本語を専攻する予定です。
	상태	すこしむずかしいですが、たのしいです。
	보고	家族と旅行に行きました。
	가능	日本ではみどりさんのおばあさんのお宅に泊まることができるという。
	행동	本を読んだり勉強したりします。 テープを聞きながら、会話も勉強します。
	이유,사정	弟のたんじょうびなので、プレゼントを買いにデパートへいきます。 土曜日もつごうがよくないです。
정보전달	진갈	雨がふるそうです。
	희망/의향	一度見たいですね。 今度の冬休みに日本へ行こうと思っているんです。
제안	サッカーを見に行きませんか。 京都の料理を食べるといのはどうですか。	
조언	ゆっくり休んだほうがいいですよ。 どこかのホームページに入ってみたらどうですか。	
안심	そんなに心配することはありませんよ。 だいじょうぶだから。	
불필요	そのように考えることはありませんよ。	
사과	おそくなってすみません。	
대답	승낙	はい、わかりました。
	거절	いいえ、けっこうです。
추측	道がこんでいるかもしれません。 ゲームはとてもおもしろそうです。	
주장	의사표시	そうしつもんはむずかしいんじゃないでしょうか

(3) 요구의 기능

기능항목	세부항목	예시문
질문		学校はどこですか。
허가		ちょっと入ってもいいですか。
확인		4時に駅前の本屋ですね。
선택		コーラとコーヒーとどちらがいいですか。
설명		パソコンって何ですか。 どうしたらいいでしょうか
의뢰		ハンバーガーを二つください。 お願いできますか。
지시		くすりを飲んでください。
의무		水を大切にしなければなりません。
금지		ゴミをすててはいけません。

(4) 의사 및 태도의 전달 기능

기능항목	세부항목	예시문
반론/의문 제기		寒いことは寒いですが、ソウルほどではありません。
부정/비난		こちらのほうがいいと思いますけどね。
태도보류/관정회피		晴れるとは思いますが。
놀람/의외의 기분		まだ秋なのに、寒いですね。 一つしかないんですか。
희로애락		とてもたのしかったです。 きのうの映画はとてもおもしろかったです。
반문		ほんとうですか。え、サッカー
유감		せっかく友だちになったのに、ざんねんですね。

(5) 담화의 전개 기능

기능항목	세부항목	예시문
담화의 시작	서두 (주의환기)	ちょっといいですか。 あの、すみません。
전개	화제 제시	あしたのこのですが、 ところで、さて、
전화		話はかわりますが、
종결		それじゃ、しつれいします。 それでは、きょうはこのへんで。

12종 교과서의 교실활동 자료에 제출된 예시문과 교실활동을 하는 과정에서 필요한 문장들을 위에서 제시한 의사소통 기능 예시문을 근거하여 분석하였다. 이때 주의할 점은 상황에 따라 다양하게 도입되는 문장들을 각각 어느 범주, 어느 기능 항목에 분류시키는지 하는 것이다. 교실활동 자료의 문장들이 제 7차 교육과정에서 제시하고 있는 의사소통 기능 예시문과 동일하게 지시되어 있는 것이 아니므로 위의 예시문 <표 4>에 준하여 가능한 한 가장 근접한 의사 소통 기능 항목에 포함하여 분류하여 객관성을 확보하였다. 명확하게 분류하기 어려운 문장의 경우 어느 정도 주관적 판단이 개입될 여지가 남게 되지만 분석 대상이 되는 12종의 교과서에 대해서는 일관된 기준을 적용했음을 밝혀둔다.

3. 2 분석의 실제

『일본어 I』의 교과서에 제시되고 있는 교실활동 자료를 단원별 분포를 정리하면 다음 <표5>와 같다.

<표5> 교실활동 자료의 단원별 분석표

단원 교과서	1과	2과	3과	4과	5과	6과	7과	8과	9과	10과	11과	12과	13과	합계
A	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1		18
B	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2				12
C	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1		15
D	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3				25
E	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1				20
F	1	1	1	1	1	1	1	1	-	1	1	-		10
G	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2		19
H	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1		13
I	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1		15
J	-	-	2	1	1	2	2	1	1	3				14
K	1	1	1	2	3	3	2	1	1	1	2	1		19
L	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	21

위 표의 숫자는 각 단원별 제시되어 있는 교실활동 수이며, '-'로 처리된 부분은 교실활동자료가 소개되지 않은 단원이다. 위 표를 통해서 보이는 바와 같이 F, J 교과서를 제외하고는 대부분 교과서에서 매 단원마다 교실활동자료를 제시하고 있음을 알 수 있다.

3. 2. 1 교과서 별 교실활동의 실제

각 교과서마다 제시되어 있는 교실활동을 자세히 살펴보고 교실활동자료의 범주와 그 자료가 반영하고 있는 의사소통기능 항목을 정리해 보면 다음과 같다.

<표6> A 교과서의 교실활동 자료 분석

단원	교실활동 자료수	활동내용	교실활동범주	의사소통기능항목
1과	1	3·6게임	게임	-
2과	2	퍼즐게임	게임	-
		가족소개 릴레이	게임	인사기능-소개
3과	1	노래부르기	게임	-
4과	2	그림완성하기	게임	요구-질문
		방향 맞추기 게임	게임	정보전달-설명(위치)
5과	1	스피드 마임 게임	게임(체스치)	-
6과	2	퍼즐게임	게임	-
		말판게임	게임	인사-소개(자기소개) 인사-축하 정보전달-설명(보고) 정보전달-설명(위치) 정보전달-정보전달(희망/ 의향) 요구-질문 요구-선택
7과	1	노래부르기	게임	-
8과	2	일본문화에 대한 인터넷 검색	인터넷활동	-
		가라사대 게임	게임	담화전개-담화시작(서두) 요구-지시
9과	2	인터뷰하기	인터뷰와 설문	정보전달-설명(행위의완료) 정보전달-정보전달(희망/ 의향)
		CF만들기	역할극과 문제해결	정보전달-정보전달(희망/ 의향) 요구-지시
10과	2	여행 계획 짜기(인터넷 검색)	인터넷활동	-
		다함께 퀴즈를	게임	-

11과	1	말판 놀이	게임	정보전달-정보전달(희망/의향) 정보전달-설명(예정) 정보전달-설명(행위의완료) 요구-질문 요구-지시 요구-의뢰 의사및태도전달-반론/의문 제기
12과	1	양케이트	인터뷰와설문	정보전달-설명(시간) 정보전달-설명(이유/사정) 요구-질문

A교과서는 교실활동을 매 단원별 「みんなで あそびましよう」에서 제시하고 있고 또 「やってみましよう」의 심화학습에서 부분적으로 일부 제시하고 있어 각 단원마다 한 가지 이상의 교실활동 자료가 소개되고 있다. 보통의 교실활동자료가 다양한 게임 활동 위주의 자료로 학습자의 흥미 유발을 강조하고 있다. 또한 인터넷활동도 많이 제시되어 제 7차 교육과정에서 강조하고 있는 인터넷 활용도를 중시하고 있음을 알 수 있다. 그 반면 A교과서는 다른 교과서에 비해 역할극과 인터뷰와 설문 활동이 적게 나타나고 있다.

A 교과서의 의사소통 기능 향상을 위한 교실활동자료는 몇몇의 교실활동에만 한정되어 있고 제시된 게임형식의 교실활동은 주로 단어 암기위주와 단어 맞추기 형식으로 된 활동이 많아서 의사소통 기능을 향상시키는 교실활동이라 보기 어렵다. 단, A 교과서의 11과에 등장하는 말판 놀이라는 게임에서는 지금까지 익힌 의사소통 기능을 총 동원하여 묻고 답할 수 있는 교실활동 자료로 많은 의사소통 기능 항목을 포함하고 있다.

<표 7> B 교과서의 교실활동 자료 분석

단원	교실활동 자료수	활동내용	교실활동범주	의사소통기능항목
1과	1	인사말 빙고 게임	게임	인사-인사(일상인사) 인사-인사(초면인사) 인사-감사 인사-축하

2과	1	단어 만들기 게임	게임	-
3과	1	노래 부르기	게임	-
4과	1	빠진 그림 찾아 그려 넣기	게임	요구-질문 정보전달-설명(위치)
5과	1	인터뷰	인터뷰와 설문	요구-질문 정보전달-설명(행동)
6과	2	일본에 관한 정보 검색	인터넷활동	-
		그림카드 넘겨주기 게임	게임	-
7과	1	동사 빙고 게임	게임	-
8과	1	동작그만 게임	게임	요구-지시
9과	1	예정 발표 게임	게임	정보전달-설명(예정)
10과	2	전화걸기	역할극과 문제해결	인사-소개(자기소개) 정보전달-설명(시간) 정보전달-제안
		일본 여행 길동무 찾기	역할극과 문제해결	정보전달-제안 정보전달-설명(대비) 정보전달-대답(승낙)

B 교과서의 교실활동 자료는 「みんなで たのしく」에서 빠짐없이 각 단원별로 제시되고 있고 보충 심화 학습에서도 부분적으로 소개되고 있다. B 교과서의 교실활동은 게임활동 위주이며 역할극과 문제해결, 인터뷰와 설문 활동은 낮게 나타나고 있다. 또한 인터넷 활동의 출현 빈도수가 1번으로 낮은 분포를 나타내고 있으며 그 활동의 내용도 일본에 관한 정보 검색으로 몇몇의 인터넷 사이트 소개에 그치는 정도이다.

B 교과서의 교실활동 자료는 주로 게임위주이며 이러한 활동은 단어를 효과적으로 학습하기 위한 교실활동으로 학습자의 흥미를 유발시키기에 좋은 교실활동이다. 이처럼 게임활동자료는 학습자의 흥미유발을 위해서는 효과적이지만 <표7>에서 나타나듯 대부분이 의사소통기능을 포함하지 않는다. 또한 게임 활동 자료 중에 의사소통 기능을 포함하고 있는 자료는 3개에 불과하고, 이러한 자료의 의사소통 기능도 극히 제한적인 것으로 나타나고 있다.

B 교과서의 교실활동은 서로 의사소통을 가능하게 하는 역할극과 문제해결, 인터뷰와 설문과 같은 범주가 적게 나타나고 있다. 이것 또한 의사소통기능 항목이 적게 나타나는 하나의 원인이라고 볼 수 있다.

<표 8> C 교과서의 교실활동 자료 분석

단원	교실활동 자료수	활동내용	교실활동범주	의사소통기능항목
1과	1	숫자 빙고	게임	-
2과	1	색을 칠하기	기타	-
3과	1	물건 수와 숨은 그림 찾기	게임	-
4과	2	시간표 만들기	기타	-
		친구 인터뷰 하기		요구-질문
5과	1	노래 부르기	게임	-
6과	1	이메일 보내기	인터넷활동	여러 의사소통기능
7과	1	인터넷을 검색하여 여행 계획 세우기	인터넷활동	정보전달-설명(예정) 정보전달-정보전달(희망/ 의향)
8과	2	인터뷰	인터뷰와 설문	정보전달-설명(경험) 정보전달-설명(가능)
		건강 체크	게임	정보전달-설명(가능) 인사기능-격려
9과	1	응급 대피 훈련	역할극과 문제해결	정보전달-조언
10과	2	인터넷 검색	인터넷활동	-
		인테넷 검색	인터넷 활동	-
11과	1	종이 접기	기타	-
12과	1	끝말 잇기	게임	-

C 교과서의 교실활동 자료는 「やってみましょう」에 매 단원마다 빠짐없이 소개되고 있고 보충·심화학습에도 일부 소개되고 있다. C 교과서의 가장 큰 특징은 인터넷 활동이 많이 등장한다는 것이다. 일본 문화와 일본에 관한 많은 정보를 인터넷을 통하여 알아보는 활동을 제시하고 있으며 이것을 조사하는 것에 그치지 않고 작성하고 발표하여 학습자간에 정보 교류를 할 수 있는 교실활동을 제시하고 있다. C 교과서의 교실활동은 종이 접기, 시간표 만들기, 색칠하기 등과 같이 모둠 활동의 성격을 띄지 않은 교실활동 자료들이 많이 소개되고 있다.

C 교과서는 의사소통기능 범주가 나타나는 교실활동 자료가 매우 적게 나타나고 있다. 그 범주도 극히 제한적이고 정보전달 기능에 편중되어 있어서 의사소통 기능 향상을 위한 적극적인 교실활동 자료들이라고 보기 힘들다. 대부분의 교실활동 자료가 게임과 기타 범주에 속하여 단어 익히기, 조사하기, 숫자 익히기, 노래 부르

기, 종이 접기 등으로 의사소통기능 향상과는 거리가 먼 활동들이 주를 이룬다. 단 6과에 소개되고 있는 이메일 보내기의 인터넷 활동은 지금까지 배운 의사소통기능을 충분히 활용하여 활동할 수 있도록 그 내용면에 충실도를 높인다면 의사소통기능향상에 도움을 주는 효과적인 교실활동 자료가 될 수 있을 것이라 보여진다.

<표9> D 교과서의 교실활동 자료 분석

단원	교실활동 자료수	활동내용	교실활동범주	의사소통기능항목
1과	3	인터뷰	인터뷰와 설문	요구-질문 인사-소개(자기소개)
		인터넷 동호회 가입	인터넷활동	인사-소개(자기소개)
		문장 만들기 게임	게임	인사-인사(초면인사) 인사-소개(자기소개)
2과	2	약도 만들기	기타	요구-질문 정보전달-설명(위치)
		노래부르기	게임	-
3과	3	물건사기	역할극과 문제해결	요구-질문 요구-의뢰 정보전달-설명(안내) 정보전달-제안
		인터넷에서 쇼핑하기	인터넷활동	-
		쇼핑가격 조사하기	역할극과 문제해결	-
4과	3	식당에서 주문하기	역할극과 문제해결	인사-인사(일상인사) 정보전달-대답(승낙) 요구-의뢰
		생일축하 이메일 보내기	인터넷 활동	인사-축하 여러의사소통기능
		퍼즐게임	게임	-
5과	3	게임	게임	정보전달-정보전달(희망/ 의향) 정보전달-설명(예정)
		지난 주말 일 물어보기	인터뷰와 설문	정보전달-설명(보고)
		퍼즐게임	게임	인사-인사(초면인사) 인사-인사(일상인사)
6과	2	일주일 스케줄 말하기	역할극과 문제해결	정보전달-설명(행동)
		노래 부르기	게임	-

7과	2	요리 만들기	기타	요구-지시
		제스처 게임	게임	요구-지시
8과	2	문장 전달하기	게임	정보전달-정보전달(전달)
		노래 부르기	게임	-
9과	2	병원 역할 놀이	역할극과 문제해결	정보전달-설명(증상) 정보전달-설명(조언) 요구-지시
		건강 진단 체크	게임	정보전달-설명(행동)
10과	3	문장 추측하기	게임	정보전달-설명(가능)
		친구에게 인터뷰	인터뷰와 설문	정보전달-설명(예정)
		가루타 게임	게임	-

D 교과서에서는 「コミュニケーションゲーム」와 「たのしくやってみましょう」에서 교실활동 자료를 매 단원별 소개하고 심화학습에서도 일부 소개하고 있다. 매 단원별 2가지 이상의 교실활동 자료가 소개되고 있어 다른 교과서에 비해 교실활동 자료수가 많음을 알 수 있다. D 교과서의 특징으로는 교과서에서 소개되고 있는 교실활동이 그 단원에서 학습한 내용을 반복하는 문형연습의 형태를 많이 취하고 있으며 이러한 것을 게임에 반영하여 제시하고 있다는 것이다. 또한 요리 만들기와 같은 다른 교과서에서는 보기 힘든 교실활동이 소개되고 있으며 특히 일본 전통 놀이인 카루타 게임이 소개되어 문형연습 위주 교실활동으로 자칫 지루해 지기 쉬운 학습자들에게 또 다른 흥미를 주고 있다.

D 교과서는 <표8>에서 보는 것과 같이 많은 의사소통기능들을 반영하는 교실활동을 전개하고 있다. 이러한 것은 앞에서 언급한 것처럼 D 교과서의 교실활동들이 그 단원에서 배운 의사소통 기능 범주를 이용해 문형연습 위주의 교실활동을 많이 전개하고 있기 때문이라고 보여진다. 또 다른 교과서와 달리 교실활동 범주들이 역할극과 문제해결, 인터뷰와 설문을 많이 제시하여 모둠별 활동을 중요시하고 있다. 즉, 학습자들이 서로 그 역할에 대한 정보 교류와 대화가 필요하기 때문에 그에 해당하는 의사소통기능들이 많이 소개되고 있다.

이처럼 D 교과서의 교실활동은 자칫 지루해 지기 쉬운 문형 연습식의 교실활동이 많이 등장하지만 그것들은 많은 의사소통 기능을 포함하고 있다.

< 표 10 > E 교과서의 교실활동 자료 분석

단원	교실활동 자료수	활동내용	교실활동범주	의사소통기능 항목
1과	2	친구 인터뷰	인터뷰와 설문	요구-질문
		노래부르기	게임	-
2과	2	퍼즐게임	게임	-
		생일 축하 파티 하기	역할극과 문제해결	인사-축하 인사-감사 인사-인사(일상인사)
3과	2	그림 대조 설명 하기	게임(정보차)	정보전달-설명(위치)
		인터뷰하기	인터뷰와 설문	요구-질문 정보전달-설명(대비)
4과	3	인터뷰하기	인터뷰와 설문	요구-질문 정보전달-설명(시간)
		음식주문하기	역할극과 문제해결	요구-질문 인사-인사(일상인사)
		쇼핑게임	게임	요구-질문 요구-의뢰
5과	2	약속 정하기	역할극과 문제해결	요구-질문 정보전달-제안 정보전달-대답(거절) 정보전달-대답(승낙)
		제스처게임	게임	정보전달-설명(증상) 요구-의뢰
6과	2	사람 찾기(그림 묘사)	게임	담화의 전개-담화시작(서두 주의환기) 정보전달-설명
		장소에서 하는 일 맞추기	게임	정보전달-설명(행동)
7과	2	병원 놀이	역할극과 문제해결	정보전달-설명(증상) 정보전달-조언 요구-허가 요구-지시 인사-위로
		설문조사하기	인터뷰와 설문	요구-질문 정보전달-설명(시간)

8과	2	여행 계획 인터뷰 하기	인터뷰와 설문	요구-질문 정보전달-설명(예정) 정보전달-정보전달(희망/ 의향)
		교토에 대해 인터넷 조사	인터넷 활동	-
9과	2	지도 완성하기	기타	요구-질문 정보전달-설명(위치)
		주사위 게임	기타	-
10과	1	말 전달하기 게임	게임	정보전달-정보전달(전달)

E 교과서에서는 「たのしく あそびましょう」 와 「コミュニケーション活動」 에서 매 단원마다 교실활동을 하나씩 소개하고 있다. E 교과서는 역할극과 문제해결, 인터뷰와 설문의 활동이 많이 소개되고 있으며 다른 교과서에 비해 인터넷 활동의 출현 수가 적다. 인터넷 활동은 8과에서 단 한번 소개되고 있고 그 활동 내용도 조사하기에 그쳐 매우 소극적인 활동을 나타내고 있다.

E 교과서의 의사소통 기능은 위의 <표 10>에서 보이는 바와 같이 여러 범주의 의사소통 기능이 나타나고 있다. 대부분의 교과서들이 인사 기능, 정보전달의 기능, 요구의 기능에서 부분적인 항목을 교실활동에 반영하고 있는 것에 비하여 E 교과서는 좀더 넓은 범위의 기능을 취하고 있으며 담화 전개 기능의 기능 항목까지도 교실활동 자료에 소개하고 있다.

또한 다른 교과서들의 대부분이 게임 활동에서는 의사소통기능을 포함하고 있지 않은 것으로 나타났지만 E 교과서에 소개된 게임 활동들은 단어 위주로 구성된 퍼즐게임과, 노래부르기, 주사위 게임을 제외하고는 모두 의사소통기능항목을 포함하고 있다. 다른 교과서에 많이 등장하는 카드 게임 같은 경우, 그 카드 내용을 동작으로 설명하고 나머지 모듈 학생들이 그에 해당하는 단어를 말하는 정도의 게임이다. 하지만 E 교과서에서 제시하고 있는 카드 게임은 그 카드를 한명의 모듈원이 설명하고 다른 모듈원들이 동의와 보충을 하는 형식의 게임으로 의사소통 기능을 향상시키고 있다.

여러 가지 의사소통 기능 항목을 포함하는 교실활동 자료가 문형 연습의 활동으로 딱딱해지지 않게 하기 위해 E 교과서는 여러 방법의 게임 방법과 역할극등의

교실활동 자료를 제시하고 있으며 그에 해당하는 문형의 예시문들도 삽화를 이용하여 흥미롭게 표현하고 있다.

< 표 11 > F교과서의 교실활동 자료 분석

단원	교실활동 자료수	활동내용	교실활동범주	의사소통기능항목
1과	1	쌍둥이 짝 찾기	게임	인사-소개(자기소개)
2과	1	친구 공부방 그리기	인터뷰와 설문	정보전달-설명(위치) 요구-질문
3과	1	생일 축하	역할극과 문제해결	인사-축하 요구-질문
4과	1	일본 여행 사이트 찾기	인터넷활동	-
5과	1	자기 고장 소개 팸플릿 만들기	기타	정보전달-제안 정보전달-설명(안내)
6과	1	위치 안내	역할극과 문제해결	정보전달-설명(위치) 요구-지시 정보전달-설명(안내)
7과	1	카드 게임	게임	-
8과	1	감기 예방 인터뷰	인터뷰와 설문	요구-질문
9과	-	-	-	-
10과	1	물건사기	역할극과 문제해결	요구-의뢰 요구-질문 인사-인사(일상인사)
11과	1	일본 도시 조사하기	인터넷활동	정보전달-설명(안내)
12과	-	-	-	-

F 교과서에서는 따로 교실활동 부분을 두고 소개하고 있지 않고 확인학습, 심화 학습에서 부분적으로 소개되고 있다. 교실활동 자료가 소개되지 않은 단원도 있으며 소개된 교실활동 자료도 그 방법과 내용의 소개가 다른 교과서에 비해 적극성을 띄지 않고 있다. 그렇기 때문에 교과서로만으로는 학습자가 그 교실활동 자료를 이해하기 힘든 부분이 많으며, 교수자의 도움을 필요로 하는 자료들이 나타나고 있다. F 교과서에서는 「話してみましよう, 読んでみましよう, 書いてみましよう」에서 역할극과 문제해결, 인터뷰와 설문과 같은 교실활동을 포함하고 있지만 이는 그 단원이 제시한 문형을 연습하기 위한 활동으로 고려되어 지기 때문에 교실활동 자료로 분

리하여 분석하지 않았다.

F 교과서의 의사소통기능 항목을 살펴보면 각 교실활동 마다 출현하는 의사소통기능 항목의 비율은 높으나 그 범위가 매우 제한적으로 소개되고 있다. 거의 대부분의 의사소통기능 항목이 정보전달의 기능의 설명의 기능 항목 중 그 세부항목인 위치와 안내에 국한되어 있고, 또 요구기능에서는 질문, 의뢰, 지시 항목으로 국한되어 소개되고 있다. 인사기능에서 소개된 항목도 축하와 소개부분으로 가장 일반적인 것만 소개되고 있다.

<표 12> G 교과서의 교실활동 자료 분석

단원	교실활동 자료수	활동내용	교실활동범주	의사소통기능항목
1과	1	친구찾기	게임	인사-소개(자기소개)
2과	2	컴퓨터에 자기소개서 작성하기	인터넷활동	인사-소개(자기소개) 정보전달-설명(안내)
		단어 찾기	게임	-
3과	2	자신의 방안 모습 그리기	기타	정보전달-설명(위치)
		문장 이어가기	게임	정보전달-설명(위치) 정보전달-설명(안내)
4과	1	물건사기	역할극과 문제해결	요구-질문 요구-의뢰 정보전달-대답
5과	2	친구 좋아하는 과목 물어보기	인터뷰와 설문	담화의 전개-전개 정보전달-설명(대비)
		3·6·9 게임	게임	-
6과	2	친구의 일과 물어보기	인터뷰와 설문	정보전달-설명(시간) 정보전달-설명(행동) 정보전달-설명(보고)
		주사위 놀이	게임	정보전달-설명(시간) 정보전달-설명(행동) 정보전달-설명(보고)
7과	2	날짜 찾기	게임	-
		물건사기	역할극과 문제해결	요구-의뢰

8과	1	스무고개	게임	정보전달-설명(안내) 정보전달-대답 요구-질문
9과	1	동작 알아 맞추기	게임	정보전달-설명(행동)
10과	2	친구에게 물어보기	인터뷰와 설문	요구-의무 요구-금지
		짝 찾기	게임	요구-허가 정보전달-정보전달(희망/ 의향)
11과	1	스피드퀴즈	게임	정보전달-설명(가능) 정보전달-설명(안내)
12과	2	이메일 보내기	인터넷활동	여러의사소통기능항목
		말전하기	게임	정보전달-정보전달(전갈)

G 교과서에서는 교실활동 자료를 매 단원 마지막 「ゲーム」에서 제시하고 있다. 그리고 「じぶんで やって みましょう」의 심화학습 부분에서도 교실활동 자료가 일부 소개되고 있다. 위의 <표11>에서 보는 것과 같이 G 교과서의 교실활동 자료는 게임위주의 활동을 주로 하고 있으며 다른 교과서에서 보이는 역할극과 문제해결 활동의 교실활동 자료가 거의 없다. 이는 G 교과서의 「はなして みましょう」부분에서 매 단원별 역할극을 통해 문형연습을 하는 활동이 있기 때문에 따로 교실활동 자료부분에 역할극과 문제해결 범주의 활동을 제시하지 않은 것으로 보여진다. G 교과서도 분석기준에 맞추어 「はなして みましょう」부분에 소개된 역할극은 분석 대상에서 제외시켰다.

G 교과서의 교실활동 자료는 매 단원마다 한가지씩의 의사소통기능 항목을 제시하고 있다. 게임활동 중에 단어 찾기, 3·6·9, 낱자 찾기와 같은 활동을 제외하고 모든 게임활동과 그 밖의 활동에서 모두 의사소통기능 항목을 포함하고 있다. 이 의사소통기능 항목도 여러 항목에 걸쳐 나타나고 있으며 다른 교과서에서 나타나지 않은 담화의 전개항목이 교실활동 자료에 소개되어 있다.

G 교과서의 교실활동 자료들은 매 단원 의사소통기능 항목을 포함하고 있으며 그 활동 방식과 표현방식이 문형중심의 연습에서 탈피하여 학습자들에게 호기심을 충분히 부여할 수 있는 새로운 형식의 게임을 제시하고 있다. 이러한 새로운 형식의 교실활동자료에 대해 학습자 스스로가 교수자 도움 없이 쉽게 이해 할 수 있도

록 충분한 설명과 활동 방법이 함께 따른다면 효과적인 교실활동자료가 될 수 있을 것이다.

<표 13> H 교과서의 교실활동 자료 분석

단원	교실활동 자료수	활동내용	교실활동범주	의사소통기능항목
1과	1	퍼즐 게임	게임	인사-인사(일상인사) 인사-감사 인사-축하
2과	1	사람 찾기 게임	역할극과 문제해결	요구-질문 인사-인사(초면인사)
3과	1	그림 그리기	역할극과 문제해결	정보전달-설명(위치)
4과	1	시장 놀이	역할극과 문제해결	인사-인사(일상인사) 정보전달-설명(대비) 요구-질문 요구-의뢰
5과	1	문장 만들기 게임	게임	정보전달-설명(상태)
6과	2	카드 찾기 게임	게임	-
		수학여행 문화 조사	인터넷활동	정보전달-설명(대비)
7과	1	계획표 짜기	기타	정보전달-제안 정보전달-대답(승낙) 정보전달-대답(거절)
8과	1	여행 계획 짜기	인터뷰와 설문	정보전달-정보전달(희망/ 의향) 정보전달-설명(예정)
9과	1	제스처 게임	게임	요구-지시
10과	1	말이여 말하기	게임	정보전달-설명(행동)
11과	1	문장 전달 게임	게임	요구-의무
12과	1	병원 놀이	역할극과 문제해결	정보전달-설명(증상) 정보전달-조언 정보전달-대답(승낙)

H 교과서는 「アクティビティー(심화학습)」, 「フォローアップ(확인평가)」에서 매 단원마다 교실활동 자료를 하나이상씩 소개하고 있다. 교실활동자료에 그 활동의 방법과 내용을 자세히 소개하고 있어 학습자가 교실활동 자료를 이용해서 순조롭게 교실활동을 할 수 있다. H 교과서는 인터넷 활동 부분을 따로 교실활동 자료로

소개시키지 않고 있으며 일본의 문화를 소개 부분에서 그 주제에 해당하는 문화를 조사하는데 인터넷을 활용하도록 제시하였다. 그 인터넷 활동도 단순 조사에 해당하며 그 출현 빈도 수도 단 한번에 그쳐 제 7차 교육과정이 중요시하는 인터넷 활동에 소극적인 모습을 보여주고 있다.

H 교과서의 교실활동 자료의 범주는 게임, 인터뷰와 설문, 역할극과 문제해결 활동으로 고른 활동 범주를 나타내고 있으며 모두 의사소통기능 항목을 포함하고 있다. 단 카드 찾기 게임 활동은 동사 카드를 단순히 ‘ます’형으로 바꾸는 게임으로 의사소통기능 항목이 제시되지 않은 단순한 흥미위주의 활동이다. 의사소통기능 항목 5가지 대분류 중에 의사 및 태도의 전달기능, 담화의 전개 기능은 교실활동 자료에 표현되지 않고 있지만 그 외의 다른 항목의 범주가 고르게 소개되고 있다. H 교과서의 특징 중 하나로 퍼즐 게임을 들 수 있는데 이는 다른 교과서에서 출현하는 퍼즐 게임과 약간 다른 모습을 보인다. 대부분의 교과서의 퍼즐 게임은 몇몇의 단어를 빈칸에 넣거나 조합하는 형식으로 의사소통기능을 향상시키기보다는 단어 암기의 효율을 위해 소개된 게임활동이지만 H 교과서의 1과에 소개된 퍼즐게임은 여러 의사소통기능을 포함한 인사기능을 소개하여 학습초기에 제시되는 여러 인사말들의 이해를 더욱 쉽게 하고 학습자의 충분한 관심과 흥미를 유발한다.

<표 14> I 교과서의 교실활동 자료 분석

단원	교실활동 자료수	활동내용	교실활동범주	의사소통기능항목
1과	2	자기소개 이메일 보내기	인터넷 활동	인사기능-소개(자기소개)
		명함 만들기	기타	인사기능-소개(자기소개)
2과	1	그림 그리기	기타	정보전달-설명(위치) 정보전달-설명(안내)
3과	2	노래하기	게임	-
		친구 생일 조사하기	인터뷰와 설문	요구-질문 요구-설명
4과	1	생활습관 조사하기	인터뷰와 설문	정보전달-설명(보고)
5과	1	일본어 글자판 입력 방법	인터넷 활동	-
6과	1	인터넷에서 상품 조사하기	인터넷 활동	-
7과	1	카드 찾기 게임	게임	-

8과	1	일본 문화 조사하기	역할극과 문제해결	의사및태도의전달-반론/의문제기
9과	1	설문조사하기	인터뷰와 설문	정보전달-정보전달(희망/의향)
10과	2	노래부르기	게임	-
		일본인 친구와 이메일교환	인터넷활동	여러의사소통기능항목
11과	1	약도 그리기	기타	정보전달-설명(위치) 정보전달-설명(안내)
12과	1	동아리 회원 모집 광고 만들기	기타	요구-허가 요구-의무 요구-금지

I 교과서는 「いっしょに やろう(보충&심화)」에서 교실활동 자료를 소개하고 있다. I 교과서에서는 역할극과 문제해결, 인터뷰와 설문과 같은 교실활동이 교실활동 부분에 따로 독립되어 나와 있지 않고 말하기 활동, 듣기 활동, 쓰기 활동과 같은 범주에서 등장하여 문형 익히기에 적용되고 있는 것이 특징이다. 이러한 교실활동은 본고의 분석 기준에서 논한 것과 같이 기능 활동에 소개되고 있는 문형연습 위주의 교실활동이기 때문에 분석 대상에서 제외시켰다. I 교과서의 특징으로는 인터넷활동이 많이 등장한다는 것이다. 4번에 걸쳐 인터넷활동을 소개하고 있으며 그 밖에 노래부르기도 2번에 걸쳐 소개하고 있다.

I 교과서의 이러한 암기를 도와주는 노래 부르기와 단순히 정보찾아보기의 인터넷 활동이 많아서 의사소통기능 항목과의 상호연관성이 낮게 나타나고 있다. 또한 다른 교실활동자료에도 의사소통기능 항목의 범위가 몇몇 기능으로 한정되어 있어 폭 넓은 의사소통기능을 나타내지 못하고 있다. 하지만 I 교과서에서는 다른 교과서에서 소개하지 않은 의사 및 태도의 전달기능의 반론/의문제기항목이 제시되어 다른 교과서와 차이를 두고 있다. 또 10과에서 일본 친구와 이메일을 교환하는 인터넷 활동을 통해 지금까지 학습한 의사소통기능 항목을 사용 할 수 있도록 하고 있어 그 이메일의 내용에 따라 의사소통기능 항목의 반영이 높게 나타날 수 있다.

<표 15> J 교과서의 교실활동 자료 분석

단원	교실활동 자료수	활동내용	교실활동범주	의사소통기능항목
1과	-	-	-	-
2과	-	-	-	-
3과	2	단어와 문구 추측 게임	게임	-
		일본어 학습 사이트 찾기	인터넷활동	-
4과	2	가게에 있는 물건 조사하기	역할극과 문제해결	-
		일본어 입력 방법	인터넷 활동	-
5과	1	색깔 별로 물건 조사하기	역할극과 문제해결	-
6과	2	시장 놀이	역할극과 문제해결	정보전달-대답(승낙) 요구-질문
		일본문화 소개하는 사이트찾기	인터넷활동	-
7과	2	주말 계획 세우기	인터뷰와 설문	정보전달-설명(예정)
		인터넷 신문 읽기	인터넷활동	-
8과	1	가족 생일 조사하기	인터뷰와 설문	정보전달-설명(예정) 요구-질문
9과	1	그림 그리기	기타	요구-지시
10과	3	보고회 게임	게임	정보전달-설명(상태)
		휴일에 있었던 일 인터뷰하기	인터뷰와 설문	정보전달-설명(보고) 정보전달-설명(시간)
		여행 사이트 찾기	인터넷활동	정보전달-설명(예정) 정보전달-정보전달(희망/ 의향)

J 교과서에서는 교실활동 자료가 「みんなで やって みよう」에서 소개되고 있고 「自分で やって みよう」에서도 일부 소개되고 있다. 하지만 1과와 2과에서는 교실활동 자료가 소개되지 않고 있는데 그 이유는 1과의 타이틀은 일본과 한국이며 이는 의사소통기능이 소개된 단원이 아니라 일본이란 나라에 대해 살펴보는 단원이기 때문이다. 또 2과에서는 인사기능의 의사소통기능 항목을 제시하고 있지만 2과의 「みんなで やって みよう」에서는 모둠활동의 교실활동이 아닌 학습자 스스로가 인사말 표현을 모국어로 번역하는 수준의 활동이 소개되고 있기 때문이다. J 교과서의 교실활동 자료는 모둠을 나눠서 하나의 주제에 대해 조사해 보고 발표하는 형식을 많이 취하고 있고 인터넷 활동도 다른 교과서에 비해 적극적으로 소개하는 것이 특징이라고 보여 진다.

J 교과서의 교실활동 자료와 의사소통기능 항목의 상호연관성은 <표14>에서 보

는 바와 같이 매우 낮게 나타나고 있다. 단원의 절반 이상이 교실활동 자료에 의사소통기능 항목을 포함하고 있지 않는 것으로 나타나고 있다. 이러한 것은 J 교과서의 교실활동 자료가 대부분 조사하기 활동이 많고 이런 조사활동이 바로 의사소통기능 항목으로 이어지는 것이 아니라 단순 조사활동이거나, 조사한 단어를 쓰기 정도의 활동으로 이루어지기 때문이라고 본다

그 외의 교실활동 자료에서 나타나는 의사소통기능 항목도 극히 제안되고 일반적인 항목만 제시되어 의사소통기능 향상을 위한 교실활동 자료로 보기에는 부족한 부분이 많다.

<표16> K 교과서의 교실활동 자료 분석

단원	교실활동 자료수	활동내용	교실활동범주	의사소통기능 항목
1과	1	퍼즐 게임	게임	인사-인사(일상인사)
2과	1	숫자 게임	게임	-
3과	1	그림그리기	기타	-
4과	2	공통점 찾기	인터뷰와 설문	정보전달-설명(대비) 요구-질문
		친구에게 물어 보기	인터뷰와 설문	정보전달-설명(대비) 요구-질문
5과	3	쇼핑하기	역할극과 문제해결	정보전달-정보전달(희망/ 의향) 요구-질문
		벼룩시장 열기	역할극과 문제해결	요구-질문
		인터넷 쇼핑몰에서 가격 검색하기	인터넷활동	-
6과	3	물건주인 추측하기	게임	정보전달-추측
		노래하기	게임	-
		여행하고 싶은 곳 물어보기	인터뷰와 설문	정보전달-정보전달(희망/ 의향) 정보전달-설명(시간) 정보전달-설명(이유,사정) 정보전달-설명(경험)

7과	2	방학 계획 세우기	인터뷰와 설문	정보전달-설명(경험) 정보전달-설명(예정) 정보전달-정보전달(희망/ 의향)
		여행지 인터넷에서 검색하기	인터넷활동	-
8과	1	위치 맞추기	역할극과 문제해결	정보전달-설명(위치) 정보전달-설명(안내)
9과	1	이상한 사건	게임	-
10과	1	동작 알아 맞추기 게임	게임	요구-허가 요구-금지
11과	2	이메일 쓰기	인터넷활동	여러의사소통기능항목
		인터넷에 자기소개서 올리기	인터넷활동	인사-소개(자기소개)
12과	1	스피드 퀴즈	게임	-

K 교과서에서는 「クラス活動」에서 교실활동 자료를 소개하고 있으며 「実力をたかめましよう(심화학습)」, 「まとめ」에서도 부분적으로 소개하고 있다. 교실활동 자료의 범주는 분류별로 고른 분포로 등장하고 있다. 게임활동에서는 게임의 방법을 자세히 설명하고 있어 학습자들이 교사의 도움을 받지 않고 게임방법을 익혀 원활하게 진행할 수 있도록 되어 있다. 교실활동 자료 내용에 설명의 예시 문들이 자주 등장하여 자칫 문형연습처럼 보일 수 있으나 K 교과서에서는 이러한 부분을 삽화를 이용한 대화 형식의 자료로 표현하여 좀 더 자연스러운 교실 활동 자료를 나타내고 있다. 또한 각 단원별 주요 학습 내용을 인터넷을 통해 심화 보충 학습하도록 인터넷활동도 많이 소개되고 있다. 그러나 이러한 인터넷 활동은 조사에 그쳐서 학습자들간의 서로 교류가 중요시되는 교실활동 자료에 부족함을 느끼게 한다.

K 교과서의 교실활동 자료와 의사소통기능 항목의 상호 연관성은 인터뷰와 설문, 역할극과 문제해결의 활동 범주에서 높게 나타나고 있다. 또 이런 범주에서는 하나의 교실활동 자료에 여러 가지 의사소통기능 항목이 나타나고 있어서 효과적으로 의사소통기능 향상시킬 수 있는 교실활동 자료로 보여진다. 하지만 게임이나 인터넷 활동의 교실활동 자료 범주에서는 의사소통기능 항목이 나타나 있지 않는 것도 많이 나타난다. 예를 들어 게임 활동은 주로 단어위주의 암기식 학습과 숫자 익히기, 문장 조합하기, 단어 설명하기 등으로 의사소통기능과는 상관없이 학생들이 어려워하는 단어를 재미있게 학습하도록 교실활동 자료를 제시하고 있는 것이

대부분이다. 또 인터넷 활동도 조사하기, 검색하기로 범위가 한정되어 있어 의사소통기능 항목을 표현하는 것과는 관계가 없다. 하지만 몇몇의 교과서가 제시하고 있는 것과 같이 K 교과서에도 이메일 보내기 등의 인터넷 활동을 통해 그 내용에 따라 지금까지 학습한 여러 의사소통기능을 적극 활용하여 교실활동을 할 수 있도록 소개하고 있다.

<표 17> L 교과서의 교실활동 자료 분석

단원	교실활동 자료수	활동내용	교실활동범주	의사소통기능 항목
1과	2	퍼즐게임	게임	-
		친구 소개하기	역할극과 문제해결	인사-소개(타인소개)
2과	2	장소 묻기	역할극과 문제해결	요구-질문 정보전달-설명(안내)
		장소 찾아보기	역할극과 문제해결	요구-질문 정보전달-설명(위치)
3과	1	사람 찾기	역할극과 문제해결	요구-설명
4과	2	시장 놀이	역할극과 문제해결	요구-선택
		친구 위치 맞추기	게임	요구-선택
5과	2	위치 설명하기	역할극과 문제해결	정보전달-설명(위치)
		누구인지 알아보기	게임	정보전달-설명(위치)
6과	1	건강체크	게임	정보전달-조언 정보전달-설명(상태) 정보전달-설명(보고)
7과	2	친구와 물건 주고받기	역할극과 문제해결	-
		물건의 주인 맞추기	게임	-
8과	1	말판 사기	게임	정보전달-설명(가능) 중보전달-설명(보고)
9과	2	동작 알아 맞추기 게임	게임	요구-허가
		동작 지시 게임	게임	요구-지시
10과	1	그림 그리기	기타	-
11과	2	방학 계획 묻고 답하기	인터뷰와 설문	정보전달-설명(예정) 정보전달-설명(행동)
		메일 보내기	인터넷 활동	인사-안부 정보전달-설명(예정)

12과	1	퍼즐게임	게임	-
13과	2	왕의 지시에 따라 행동하기	게임	요구-지시
		파티전에 해야할 일	역할극과 문제해결	요구-의무 요구-금지

L 교과서는 「コミュニケーション活動」와 「コミュニケーションゲーム」에서 교실활동 자료가 소개되고 있다. 여기서 소개된 교실활동 자료는 다른 교과서에 비해 문형연습 형식을 취하고 있는 부분이 많다. 또한 교실활동 자료가 모둠활동이 아닌 자료가 많았고 모둠 활동이라 해도 문형에 단어를 대입하는 형태를 하고 있는 활동이 「コミュニケーション活動」와 「コミュニケーションゲーム」에 소개되었다. 하지만 이러한 문형연습식의 교실활동은 교실활동 자료 분석에서 제외시켰다. L 교과서의 대부분의 교실활동 자료가 주어진 문장을 이용해서 역할극을 하는 형식을 취하고 있었으며 이러한 것은 학습자에게 흥미를 유발시키는 교실활동이라 보기 힘든 부분이 많았다. 주어진 문장도 어느 교과서에 읽기나 말하기 부분에 등장하는 글로 예시 문을 들었고 이를 삽화를 통해 자연스런 대화가 되도록 하는 면도 부족하여 더욱 문형연습 활동의 느낌을 주었다.

인터넷 활동도 쓰기 기능 범주에서 이메일 보내기 활동과 문화부분에서 그 문화에 대한 조사로 두번 소개될 뿐 그것이 차지하는 비중은 크지 않았으며 「コミュニケーション活動」와 「コミュニケーションゲーム」에서는 한번도 소개되지 않았다.

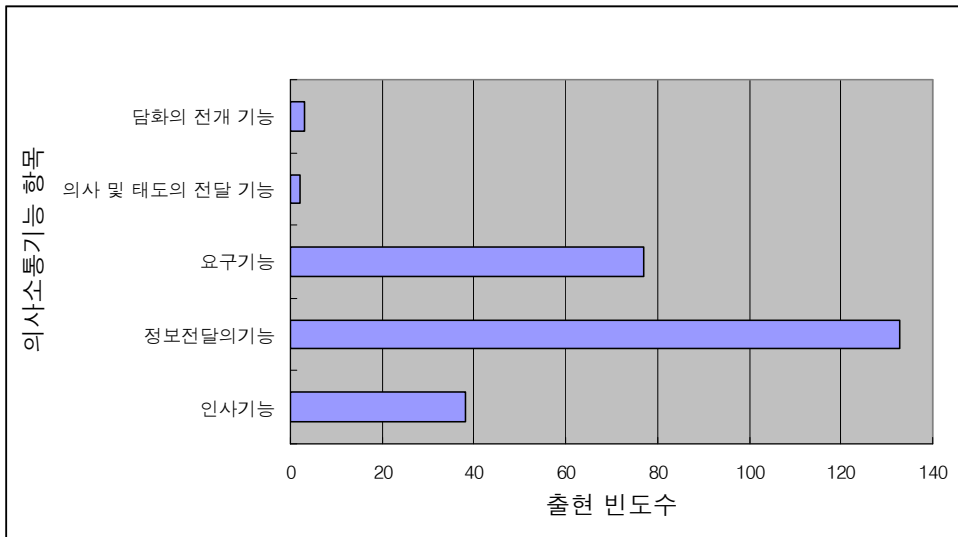
L 교과서의 교실활동자료의 의사소통기능 항목과의 상호 연관성은 <표14>에서 보여지듯 높게 나타나고 있다. 이러한 이유는 L 교과서의 교실활동 자료가 대부분 문형연습 형식으로 나타나고 그에 따른 예시문들이 의사소통기능 항목을 반영하고 있기 때문이다. 이처럼 의사소통기능 향상에 중심을 둔 교실활동 자료들은 자칫하면 문형연습과 단어대입 형식의 지루한 교실활동이 될 수 있다.

L 교과서의 의사소통기능 항목은 그 출현 빈도 수는 높지만 항목의 범위는 그다지 넓지 않음을 알 수 있다. 인사기능과 정보전달의 기능, 요구의 기능의 항목이 나타나 있고 그 기능 항목도 몇몇의 세부 기능항목으로 한정되어 있다.

3. 3 교실활동자료의 의사소통기능 반영 분석

앞에서는 각 교과서의 단원마다 제시되고 있는 교실활동자료를 살펴보았다. 본 장에서는 이러한 12종 교과서의 교실활동 자료에 소개되고 있는 의사소통기능별 출현 빈도 수를 살펴보았다. <그래프1>은 그 결과를 그래프로 나타낸 것이다.

<그래프 1> 의사소통기능 항목 별 출현 빈도 수

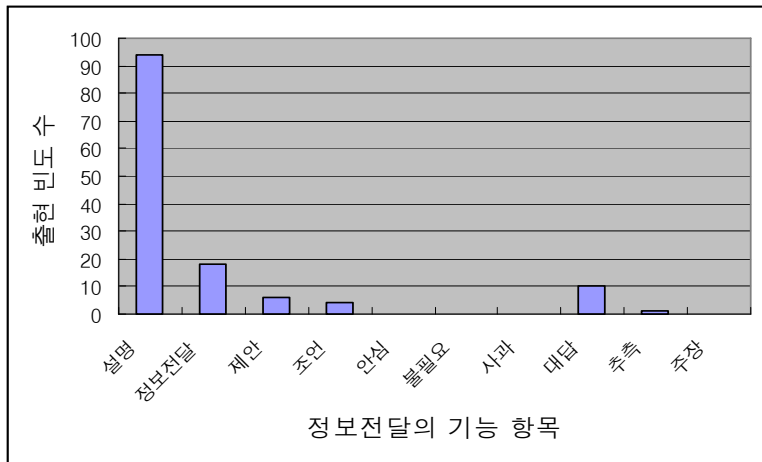


위의 <그래프1>에서 보이는 바와 같이 12종 교과서를 종합하여 의사소통 기능 항목의 출현 빈도 수를 분석 한 결과 정보전달의 기능이 가장 많이 소개되었다. 담화의 전개 기능, 의사 및 태도 전달의 기능은 5번 이하로 소개되어 의사소통기능 항목의 고른 분포를 보이지는 못하고 있다. 이러한 결과가 나온 이유는 본고의 분석 대상이 12종 교과서 『일본어 I』을 기준으로 조사하였기 때문이다. 즉, 『일본어 I』은 높은 수준의 의사소통기능을 포함하지 않는 교실활동 자료 위주의 이기 때문이다. 또한 간단한 게임이나 역할놀이 등과 같은 교실활동은 단순한 단어 습득 위주의 자료와 그 단원에 제시된 예문에서 응용하는 방법의 자료가 많이 소개되고 있기 때문이다. 그래서 실제 담화문에서 필요성이 강한 담화 전개 기능과 의사소통

기능 항목은 교실자료활동에서 배제되고 있는 실정이다.

위의 자료를 토대로 그 출현빈도수가 가장 두드러지게 나타나는 정보전달의 기능, 요구 기능, 인사 기능의 의사소통기능항목을 하위항목으로 분류해서 그 기능항목을 살펴보면 다음과 같다. 먼저 가장 많이 제시되고 있는 정보전달기능의 기능항목을 살펴본 결과 <그래프 2>와 같이 나타났다.

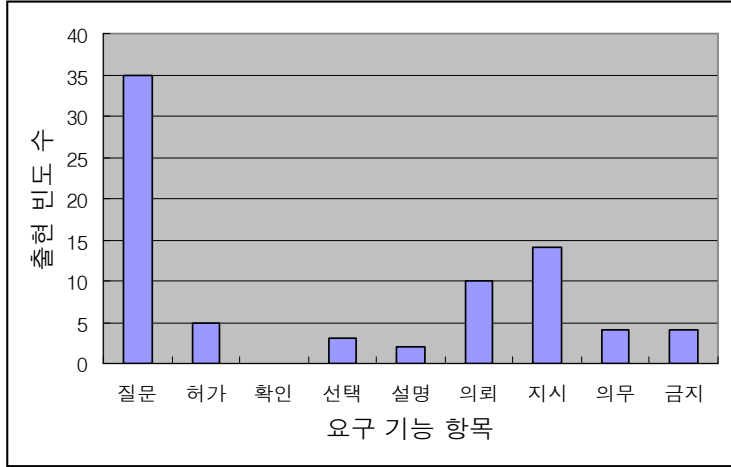
<그래프 2> 정보전달의 기능 항목 출현 빈도 수



정보전달의 기능 항목 중에서 가장 많이 나타나는 의사소통기능은 설명기능이며 그 외의 다른 기능들은 그 분포가 적게 나타났다. 특히 안심, 불필요, 사과, 주장의 기능항목은 단 한번도 소개되지 않아 정보전달의 기능의 세부항목도 그 분포가 매우 편중되어 있음을 알 수 있다.

의사 소통기능 항목 중 두 번째로 많이 출현하는 요구기능을 하위항목으로 분류한 것은 다음 <그래프 3>과 같이 나타났다.

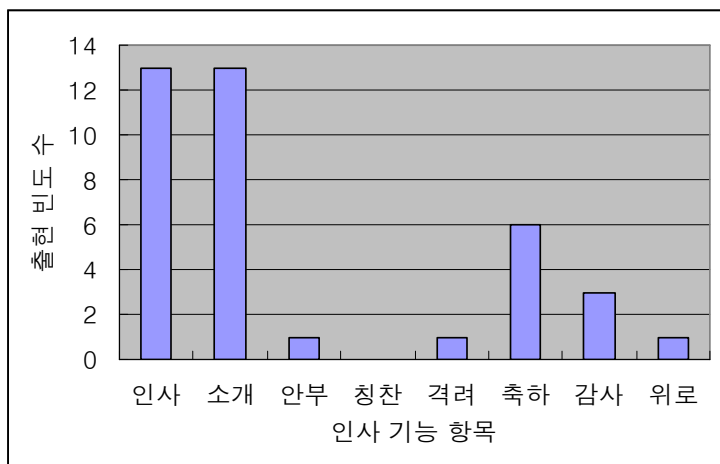
<그래프 3> 요구 기능 항목 출현 빈도 수



요구 기능 항목의 경우는 소개되지 않고 누락된 부분은 확인기능 하나로 전반적으로 다른 기능 항목들이 소개는 되고 있지만 질문기능 부분에 많이 치우치고 있어 요구기능의 세부항목도 그 분포가 편중되어 있음을 알 수 있다. 요구 기능 항목에서는 질문 기능이 매우 두드러지게 되는데 그 이유는 대부분의 인터뷰와 문제해결, 역할극 등의 교실활동에서 서로 묻고 답하는 형식의 교실활동 자료를 취하고 있기 때문이다.

다음은 인사 기능 항목을 하위항목으로 분류하여 살펴본 결과 다음 <그래프 4>와 같이 나타난다.

<그래프 4> 인사기능 항목 출현 빈도 수



인사 기능은 주로 교실활동을 시작할 때 많이 소개되며 특히 각 교과서의 첫 단원에서 주로 교실활동들이 가족소개나 친구소개와 같은 역할극을 하고 있어서 그 기능 항목이 고루 제시되고 있다. 칭찬기능은 12종 교과서의 교실활동 자료에 단 한번도 출현하지 않았으며 안부와 격려, 위로의 표현도 적은 분포를 이루고 있다.

위의 그래프에서 보이는 것처럼 교실활동 자료에 소개된 의사소통기능 항목은 고른 분포를 보이지 못하고 매우 편중된 분포를 하고 있다. 이러한 사실은 현행 제 7차 교육과정의 『일본어 I』의 교과서는 교실활동의 중요성은 어느 정도 인식하여 그를 반영하고 있지만 이는 단지 교과서의 구성상 형식적으로 등장하는 교실활동 자료가 대부분이며 의사소통 기능 향상에는 크게 기여하지 못함을 보여 주고 있다. 즉, 대부분의 교과서의 교실활동 자료가 흥미위주의 자료와 학습의 분위기 전환의 목적으로 소개되는 부분이 많고 의사소통 능력을 향상시키기에는 부족한 점이 있다. 물론 모든 교실활동 자료가 의사소통 기능을 포함하기에는 어려움이 있다. 하지만 그 단원에서 학습한 의사소통 기능 중 중요한 기능 하나쯤은 교실활동에서 활용하여 학습자가 직접 능동적으로 체험할 수 있는 기회를 주는 자료의 구성이 필요로 하다. 이처럼 각 단원에서 제시하고 있는 의사소통 기능 항목을 하나만이라도 포함하는 교실활동 자료를 제시한다면 보다 폭넓은 의사소통 기능을 포함하는 효과적인 교실활동이 될 것이다.

또한 교실활동에 제시된 의사소통 기능 항목을 보면 담화전개의 기능과 같은 실제 담화문에서 필요성이 강한 기능항목들은 배제되어 있다. 이러한 것은 교실활동 자료의 예시문들이 문형연습 위주의 자료 구성되어 있고 그 상황 또한 좁은 범위로 한정되어 있기 때문이다. 이처럼 자유로운 발화에서 필수적으로 등장하는 담화전개의 기능을 향상시키기 위해서는 교실활동 자료의 범위를 상황에 맞게 조절할 수 있어야 한다. 그리고 학습자 스스로가 자유롭게 구상하여 교실활동을 통해 실생활에서 유용하게 쓰이는 능동적인 발화를 할 수 있도록 기회를 주어야 한다. 이러한 수업이 되기 위해서는 무엇보다도 자유로운 발화를 이끌어 낼 수 있는 교수자의 노력이 요구된다.

제 4 장 결 론

지금까지 제 7차 교육과정 현행 고등학교 『일본어 I』 12 종 교과서의 교실활동 자료를 분석하고 이러한 자료들이 의사소통기능 항목을 적절히 반영하고 있는지를 조사·분석하였다. 특히 교실활동자료가 단순히 흥미위주의 자료가 아닌 각 단원이 제시하고 있는 의사소통기능 항목과 상호작용을 통하여 자유로운 발화와 교실활동을 촉진하였는지를 살펴보았다.

교과서 별로 교실활동 자료의 범주를 조사하고 그 자료가 제시한 의사소통 기능 항목을 분석하고 하나의 교실활동이 어떤 범주의 의사소통을 나타내고 있는지를 살펴보았다.

이와 같은 『일본어 I』 12 종 교과서의 분석 결과, 주목하여 볼 사항은 대부분의 교과서에서 교실활동을 제시하고 있다는 점이다. F, J 교과서 2종을 제외하고는 대부분의 교과서에서 교실활동 자료를 매 단원마다 하나 이상씩 제시하고 있다. 이것을 통해 제 7차 교육과정 하의 『일본어 I』 교과서는 교실활동을 단순히 재미 위주의 놀이라고 생각하지 않고 매 단원마다 실시하는 하나의 수업이라는 인식을 갖고 교실활동을 중요시하고 있음을 알 수 있다. 이러한 인식을 바탕으로 교실활동 자료에서 제시하고 있는 의사소통기능 항목의 반영도를 분석한 결과 모든 교실활동이 의사소통 기능을 직접적으로 향상시키기에는 부족한 부분이 많았다.

교실활동 자료의 의사소통 기능 항목의 반영도를 조사한 결과 매 단원마다 교실활동 자료에 의사소통 기능이 반영되어 있는 교과서는 E, D, G, H 교과서 4종 뿐이었다. 뿐만 아니라 A, C, J 교과서는 의사소통 기능 항목이 교실활동에 전혀 반영되지 않은 단원이 많은 부분을 차지하고 있다. 12종의 『일본어 I』 교과서 중에서 10종의 교과서가 매 단원 별 교실활동 자료를 소개하고 있으나 이것에 비해 4종의 교과서의 교실활동 자료가 의사소통 기능 항목을 포함하고 있는 것은 교실활동 자료와 의사소통 기능 항목간의 상호 연관성이 적다는 것을 보여준다.

교실활동 자료에 제시된 의사소통 기능 항목의 분석 결과 정보전달의 기능 항목에 매우 치우친 분포를 보였으며, 의사 및 태도의 전달 기능, 담화의 전개 기능과

같은 기능은 각 교과서마다 거의 소개되고 있지 않아 매우 낮은 분포를 보이고 있다.

위와 같이 교실활동 자료와 의사소통 기능간의 상호 연관성이 낮고 의사소통 기능 항목의 분포도도 매우 치우치고 있는 까닭은 대부분의 교실활동이 게임위주의 교실활동 자료로 구성되어 의사소통 기능 향상보다는 학습자의 흥미를 우선으로 하는 교실활동 자료가 많았기 때문이다. 그리고 다른 교실활동 범주에 나타나는 의사소통 기능 항목도 보통 주어진 문장에 단어를 대입하여 말하는 정도의 문형연습 형식을 띄고 있는 교실활동 자료라서 분석대상에서 제외되었기 때문이다. 또한 『일본어 I』을 중심으로 조사를 하여 높은 수준의 의사소통 기능들은 교실활동에서 소개되지 않고 교실활동 자료의 예시문이 한정되어 있기 때문에 실제 대화에서 꼭 필요로 하는 담화의 전개와 같은 기능들이 소개되고 있지 않는 실정이다.

의사소통 향상에 기여를 할 수 있는 교실활동 자료가 되기 위해서는 교과서의 교실활동 자료에 적어도 그 단원이 제시하고 있는 중요한 의사소통 기능 한가지 이상은 제시하여야 할 것이다. 물론 너무 의사소통 기능 향상에만 치우친다면 본래의 교실활동의 의미를 잃고 문형연습의 성격을 띄게 되겠지만, 의사소통 기능 항목과 교실활동 자료가 상호 작용 하도록 적절한 게임활동과 함께 제시한다면 학습자의 흥미 유발과 함께 의사소통 능력을 향상시킬 수 있다. 또 학습자 스스로 자유롭게 구상하여 능동적으로 발화 할 수 있는 교실활동이 되기 위해서는 교과서의 교실활동에 들어가기에 앞서 교수자가 교실활동 자료를 먼저 충분히 이해하고 문형연습 위주의 교실활동이 되지 않도록 교실활동 자료의 범위를 상황에 맞게 조절할 수 있는 능력이 있어야한다고 본다.

이러한 의사소통 향상을 위한 교실활동의 개선 방향을 기초로 실제 수업 현장에서 효과적으로 활용 할 수 있는 교실활동자료를 구성해야 하는 필요성이 요구된다. 따라서 앞으로의 연구에서는, 본 논문에서는 다루지 못한 교실활동 자료들의 효과적인 활용방안을 자세히 연구하고 학습자에게 실험하여 그러한 교실활동이 학습자의 의사소통기능향상에 어떠한 영향을 주는지 직접 고찰해 보고자 한다.

參 考 文 獻

1. 교육부, 『고등학교 외국어와 교육과정 해설(Ⅱ)』, 대한교과서, 1995
2. 교육부, 『고등학교 교육과정 해설 -외국어-』, 대한교과서, 2000
3. 寺内弘子 『歌からまなぶ日本語』, アルク, 2001
4. 高橋美和子 『クラス活動101』スリーエーネットワーク, 1994
5. 田中望 『日本語教育の方法—コース・デザインの実際—』大修館書店, 1988
6. 村野良子他 『繪とタスクで學ぶにほんご』, 凡人社, 1998
7. 木村宗男 『日本語教授法』, 凡人社, 1982
8. 李德奉 『日本語 教育의 理論과 方法』, 시사일본어사, 1998
9. 우찬삼 『일본어 교육학 개론』, 계명, 1999
10. 小林ミナ 『よくわかる教授法』, アルク, 1998
11. 林田良行・松木正恵 『日本語表現文型』, アルク, (1997)
12. 高橋美和子・平井悦子・三輪さち子, 『新日本語基礎 I 의 게임 101』, 문진당, 1995
13. 栗山昌子・市丸恭子 『회화연습용 게임교재 50』, 다락원, 1995
14. 곽영철 『日語學 研究의 展開』, 박이정, 2000

《論文》

1. 김보영 「의사소통기능 향상을 위한 일본어 교수방안 연구 -과업활동을 중심으로-」 울산대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000
2. 이승욱 「의사소통 중심 교수법에 의한 일본어 교수법 고찰」 인하대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2001
3. 구복순 「『일본어 I』 의사소통 기능 고찰 - 제 7차 교육과정을 중심으로-」 충남대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2002
4. 허봉희 「의사소통능력 향상을 위한 일본어 교수·학습방법 -시청각 자료를 통해서-」 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002
5. 이은선 「의사소통능력향상을 위한 고등학교 일본어(I) 교과서 분석 - 듣기를

- 중심으로-」 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003
6. 임현주 「게임학습을 이용한 일본어 의사소통 능력 향상을 위한 연구 -듣기·말하기 중심으로-」 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003
 7. 이연옥 「제7차 교육과정 고등학교 일본어 교과서의 의사소통기능 분석 연구」, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003
 8. 박현주 「게임학습을 이용한 일본어 의사소통 능력 향상을 위한 연구 -듣기·말하기 중심으로-」, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003
 9. 최보은 「의사소통향상을 위한 일본어 교수법 연구 -고등학교 일본어 교과서 I을 중심으로」, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004
 10. 고유남 「고등학교 『일본어 I』대화문 분석과 학습 지도 방안 연구-의사소통 기능을 중심으로-」, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004
 11. 이창량 「일본어 의사소통능력 향상을 위한 교수방안 연구 -듣기와 말하기를 중심으로-」 인천대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003
 12. 안희정 「고등학교 『일본어 I』교실활동자료 분석 및 의사소통기능 향상 방안 연구」, 계명대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004