creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

[UCI]I804:24011-200000236162

2008年2月 教育學碩士學位論文

애니메이션을 活用한 效果的인 日本語 指導法 硏究

朴眞熙

2008年 2月
教育學碩士(日本語教育)學位論文

애니메이션을 活用한 效果的인 日本語 指導法 研究

- 高等學校 教科書 中心으로 -

朝鮮大學校 教育大學院

日本語教育專攻

朴 眞 熙

애니메이션을 活用한 效果的인
日本語 指導法 硏究
- 高等學校 敎科書 中心으로 -

A Study on the Effective Learning Method of
Japanese Language Using Animation
- Centering on High School Textbooks -

*2008*年 2月 日

朝鮮大學校 敎育大學院

日本語敎育專攻

朴 眞 熙

애니메이션을 活用한 效果的인
日本語 指導法 硏究

指導敎授　　朴　　靑　　國

이 論文을 敎育學碩士(日本語敎育專攻)學位
請求論文으로 提出함.

*2007*年　*10*月　日

朝鮮大學校 敎育大學院

日本語敎育專攻

朴　眞　熙

朴眞熙의 敎育學 碩士學位 論文을
認准함.

審査委員長　朝鮮大學校　敎　授　金　仁　炫　　印

審査委員　　朝鮮大學校　敎　授　曺　榮　錫　　印

審査委員　　朝鮮大學校　敎　授　朴　靑　國　　印

*2007*年　*12*月　　日

朝鮮大學校 敎育大學院

目　次

ABSTRACT ····· iv
제 1 장 서론 ····· 1
1. 연구목적 및 필요성 ····· 1
2. 선행연구 ····· 3
3. 연구의 방법 및 내용 ····· 6
제 2 장 고등학교 교육에 있어서 애니메이션의 의미와 교육적 효과 ····· 8
1. 시청각 매체의 특성과 필요성 ····· 8
2. 일본어 교육에 있어서 애니메이션 ····· 11
2.1 애니메이션의 의미와 특징 ····· 11
2.2 애니메이션의 교육적 효과 ····· 13
제 3 장 애니메이션을 활용한 효과적인 지도법 ····· 17
1. 애니메이션「あたしンチ」와「さざえさん」에 대한 예비지식 ····· 17
2. 애니메이션을 활용한 수업모형 ····· 22
2.1 사전 설문조사 결과 및 분석 ····· 22
2.2 애니메이션을 활용한 구체적인 수업모형 ····· 27
2.2.1 듣기 학습 ····· 28
2.2.2 말하기 학습 ····· 33
2.2.3 읽기 학습 ····· 36
2.2.4 쓰기 학습 ····· 39
2.2.5 일본 문화의 이해 학습 ····· 42
2.3 사후 설문조사 결과 및 분석 ····· 48
제 4 장 애니메이션을 활용한 의사소통 기능 향상 수업 ····· 54
1. 교과서에 나타나는 의사소통 기능 ····· 54
2. 「あたしンチ」와「さざえさん」에 나타난 의사소통 기능 ····· 58
제 5 장 결론 ····· 68
참고문헌 ····· 71

表 目 次

【표 1】 일본어와 관련하여 가장 많이 접한 매체는 무엇인가 ····· 22
【표 2】 일본 대중문화의 관심이 일본어 학습의욕을 갖게 하는가 ····· 23
【표 3】 일본어 학습에 활용했으면 하는 매체는 무엇인가 ····· 23
【표 4】 애니메이션을 보며 일본문화 및 일본어공부를 하고 싶었는가 ····· 24
【표 5】 일본 애니메이션에 대한 관심은 어느 정도인가 ····· 24
【표 6】 애니메이션을 활용한 수업은 어떠한 기능에 도움이 되겠는가 ····· 25
【표 7】 일본어 학습에서 가장 어렵다고 생각되는 것은 ····· 25
【표 8】 애니메이션을 수업에 활용한다면 많은 도움이 될 것인가 ····· 26
【표 9】 일본 애니메이션을 활용한 수업은 어느 정도가 적당한가 ····· 26
【표 10】 애니메이션을 통해 일본어를 배우고 싶다면 이유는 무엇인가 ····· 27
【표 11】 역할카드 예시문 제시 ····· 35
【표 12】 「あたしンチ」 오프닝 주제곡을 이용한 읽기 학습 ····· 38
【표 13】 인사 및 소개와 관련된 표현을 이용한 퍼즐게임 ····· 40
【표 14】 애니메이션을 활용한 수업을 한 후 학습자의 의식변화는 ····· 48
【표 15】 언어의 4기능 중 애니메이션의 활용이 가장 효율적인 영역은 ····· 49
【표 16】 언어의 4기능 중 애니메이션의 활용이 가장 비효율적인 영역은 ·· 49
【표 17】 애니메이션이 학습 보조교재로서 도움이 된다고 생각하는가 ····· 50
【표 17-1】 표 17의 ④,⑤응답자 대상 그 이유는 무엇인가 ····· 50
【표 18】 애니메이션 감상 후 가장 기억에 남는 것은 무엇인가 ····· 51
【표 19】 애니메이션을 통한 일본 문화수업은 도움이 되었는가 ····· 51
【표 20】 애니메이션을 활용한 수업시간은 몇 분이 적절한가 ····· 52
【표 21】 애니메이션을 활용한 수업에 대한 흥미는 어느 정도인가 ····· 52
【표 22】 앞으로 일본어 학습은 필요하다고 생각하는가 ····· 53
【표 23】 제 7차 고등학교 일본어 교과서 현황 ····· 55
【표 24】 의사소통 기능의 항목별 분석 ····· 56

그림 목차

<그림1> 경험의 원추 ····· 10
<그림2> 애니메이션 장면제시 (대한 교과서 3과 활용) ····· 30
<그림3> 애니메이션 장면제시 (대한 교과서 3과 활용) ····· 30
<그림4> 애니메이션 장면제시 (대한 교과서 4과 활용) ····· 32
<그림5> 애니메이션 あたしンチ의 역할카드 ····· 35
<그림6> 애니메이션 상황카드 ····· 36
<그림7> 애니메이션 장면제시 ····· 42
<그림8> 애니메이션 장면제시 (대한 교과서 2과 활용) ····· 44
<그림9> 애니메이션 장면제시 (대한 교과서 3과 활용) ····· 45
<그림10> 애니메이션 장면제시 (대한 교과서 10과 활용) ····· 46

ABSTRACT

A Study on the Effective Learning Method of Japanese Language Using Animation
- Centering on High School Textbooks -

Jin-Hee Park

Advisor : Prof. Chung-guk Park, Ph.D.

Major in Japanese Language Education

Graduate School of Education, Chosun University

Current educational trend needs desires and interest of learners, and students-oriented teaching and learning methods to be developed. For teaching and learning that can evoke interest and motivation of learners, it is the most important to identify learners' taste first. And the revised 7th Curriculum emphasizes that students' attention and needs should be reflected in teaching and learning to enhance learning effect, and teaching should be provided to enhance learning needs with a use of multi-media teaching aids and materials. Based on the issues presented, this study selects animation as an assistant material of learning, and aims at presentation of effective learning methods that help students understand foreign cultures and acquire communication through textbook-based teaching models.

First, this study examines the meaning of animation and its

educational value. Teaching through animation enhances learners' interests, realizes language for easy acquisition, and delivers composite information of the language by presenting all the linguistic and behavioral scenes. And exact dubbing by radio actors adds reality and exactness to language, and help students to be associated with learning quickly and naturally. As it provides similar environment with real, it will have a great effect on induction of motivation from learners.

Before development of the teaching model, this study interviews the subjects with a questionnaire to identify their interest in Japanese animation and its learning effect. To evaluate the teaching model developed based on the results, it analyses efficiency of the teaching model and advantages and disadvantages of teaching with a use of animation.

As a result of using animation for teaching, this study finds that many students have interest in teaching and participate in it actively. Through learning of conversations in different scenes, they can adapt to real communication. It is a result that the subjects have enhanced communicative ability to take care of daily conversation, and more confidence in different situations.

Thus, teaching using animation help students communicate well and understand situations effectively. As it also provides abundant language learning environment, it can evoke strong learning motivation from learners.

However, teaching using animation should not be reduced to fun-seeking or killing time. So teachers should develop teaching materials that are appropriate for various teaching ways by abstracting and editing the parts related to textbooks, and lead them to participate in learning actively.

In other words, teaching and learning using Japanese animation is a valuable learning material that evokes motivation and interest of learners and creative ideas, and enhances learning desires. However, in case of its introduction to actual education, we should keep it mind that Japanese animation is just an assistant teaching aid.

제 *1* 장 서론

1. 연구의 목적 및 필요성

국제사회는 세계화의 진전에 따라 인접 국가 간의 지역협력 체제 구축이 빠르게 확산되고 있으며 이러한 움직임은 지역 내 국가 간의 공생 공영을 위한 정치·경제적 협력뿐만 아니라 민간 차원의 다양한 협력과 교류로 이어지고 있다. 이러한 시대적 흐름에 따라 한국과 일본 간의 협력과 교류는 다양해지고 있으며 더욱 확대 심화될 것이다. 그러나 한일 양국은 정치, 경제, 사회, 문화 등 여러 영역에 걸쳐 상호 이해부족으로 인하여 해결해야 할 과제가 적지 않다. 이와 같은 여러 문제를 원만하게 해결하고 문화의 이질성에서 오는 오해 요소를 해소하여 동아시아 지역의 평화와 번영에 기여하기 위해서는 문화 간 상호이해와 원활한 의사소통 능력이 요구된다.

일본어 교육은 교육과정이 바뀜에 따라 그 목적과 방법 면에서 많은 변화가 있었다. 지금 현재 7차 교육과정의 개정체제로 국제 교류에 능동적인 자세를 가진 인재를 양성하는데 그 목표를 두며 일상생활에서 사용되는 의사소통 기능의 기초적인 능력을 습득하는 것을 중점으로 하고 있다. 즉 7차 교육과정은 일본어에 의한 전반적인 의사소통 기능을 함양하고, 대화에 적극적으로 임하는 태도를 기르기 위하여 내용적으로 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기활동으로 구분하여 제시하고 있으며, 이는 외국어 학습에 있어서 언어의 정확성 보다는 유창성 신장을 강조하고 있음을 알 수 있다.

7차 교육과정 개정체제를 보면 기존과 변함없이 언어 4기능(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기)을 유기적으로 연계하여 장면과 상황에 따라 상호행위가 가능하도록 하며, 의사소통 기능과 장면에 따른 언어 행동문화를 이해하고 일본어 학습과 문화 간 상호 이해력을 기르는데 중점을 두고 있다. 특히 일본문화와 관련된 부분이 구체적이고 더 세분화 되었다는 것을 알 수 있다. 일본인의 기본적인 언어행동, 일상 생활문화, 전통문화와 대중문화 등 전반적인 일본문

화 뿐만 아니라 한일 양국 문화의 공통점과 차이점을 이해하며, 문화의 다양성 인식을 목표로 하고 있다는 점으로 미루어 보아 문화교육은 제2외국어를 가르치는 데 있어 꼭 필요한 부분이라는 것을 알 수 있다. 또한 학습자 주도형 자율학습(open method)[1]의 활성화와 학습동기 유발을 위해 다양한 정보통신기술(ICT)[2]관련 매체를 활용하도록 하고 있다.

그러나 여전히 학교에서의 일본어 수업은 교과서를 중심으로 한 교사의 설명 위주로 이루어지고, 이러한 평면적인 전통적 수업은 학생들의 사고 능력과 의사소통 능력을 신장시키는 데 한계를 보이고 있다. 또한 TV, 컴퓨터 등과 같은 영상매체를 많이 접하며 자라난 요즈음의 청소년들은 과거에 비해 매우 감각적이고 감수성이 풍부한 감성세대로서의 특징을 갖는다. 기성세대가 문자 텍스트를 읽고 생각하는 세대라면 요즘의 청소년들은 영상・이미지 텍스트를 보고 느끼는 세대이다. 이러한 세대들의 감성을 몇 장의 사진과 일방적인 설명과 정보로 채워진 교과서만으로는 따라갈 수는 없는 것이 사실이다. 이에 애니메이션은 시대적 사회모습과 문화를 반영하고, 학습자들의 관심과 흥미를 끌 수 있는 광범위하고 다양한 소재와 표현기법을 지닌 역동적인 영상교재로서의 성격을 지닌다. 또한 애니메이션은 비교적 표준어로 제작되어 있고 성우들의 정확한 발음을 청취할 수 있다. 다양한 상황의 회화표현을 습득 할 수 있어 실제 일본인과 대면했을 때 적응력을 키워줄 수 있고 학습동기를 유발하고 일본의 문화와 일본인의 생활 습관 및 사고방식 등을 자연

---

1) Open Method(열린 학습법)는 1960년대 중반 영국에서 일어나 1960년대 말 미국에 전달되어 1974년경에는 일본어 소개되었으며 우리나라에 본격적으로 보급되기 시작한 것은 1986년경 초등학교에서 열린교육을 실시하면서부터이다. Open Method에 의한 일본어 학습은 학습자 주도형 학습이라는 점에서 높은 성취효과가 기대되는 교수법이다. 성취효과 중에는 일본어 구사 능력만이 아니라, 협동 정신을 비롯한 시민 정신의 육성, 문제해결 능력의 신장과 같은 목적 수행은 물론, 언어 학습의 자율성을 높이고 스스로를 평가하는 힘을 기르므로 써 일본어의 빠른 습득 효과를 얻게 된다.

2) 정보기술(Information Technology)과 통신기술(Communication Technology)을 합한 말로 정보기기의 하드웨어, 운영, 정보 관리에 필요한 소프트웨어 기술과 이들 기술을 이용하여 정보를 수집, 생산, 가공, 보존, 전달, 활용하는 모든 방법으로서 필요한 자료를 수집하고 가공하고 재창출하기 위해서 필요한 과학적 지식과 관련된 분야이다.

스럽게 이해할 수 있는 기회를 제공한다. 본 논문에서는 애니메이션이 가지고 있는 교육적 가치를 알아보고, 일본어 수업에 활용함으로써 학생들이 학습의 주체가 되어 다양한 학습활동을 실행하고, 이를 통해 의사소통 능력을 향상시킬 수 있는 방법을 모색하여 실제 활용할 수 있는 구체적인 수업모형을 제시하고자 한다.

2. 선행연구

일본어 교수법에 관한 연구 중 애니메이션, 영화, 드라마 등의 시청각 자료를 활용한 연구는 활발하게 계속되고 있다. 시청각 자료가 제7차 교육과정의 교육목표인 의사소통 능력 향상에 도움이 된다는 연구결과에 따라 학습에 있어서 부수적인 교재로서 꾸준히 연구되고 있는 것이다. 여기에서는 그 중에서도 애니메이션을 포함한 영상 교재의 활용과 관련된 다음 6편의 논문을 간단하게 살펴보기로 한다.

먼저 유소영(2001)[3]은 이론적 배경으로 시청각 교육과 총체적 언어접근법에 대해 살펴보았으며 애니메이션을 활용한 수업모형을 제시하고 있다. 제 2언어의 습득은 모국어처럼 자연스럽게 습득되어야 한다는 관점에서 언어의 4기능을 결합시킨 총체적 언어접근법을 바탕으로 애니메이션 작품을 길이에 따라 시수별로 학습지도 계획을 세우고 그 중 한 단원에 대한 지도안을 일례로 작성하고 있다. 그러나 실질적인 수업모형은 제시하지 않았으며 1차시만을 제시한 지도안의 수업평가도 누락되어 있다.

유은실(2001)[4]은 영화, 비디오를 활용한 수업의 장점으로 실생활에서 사용되는 언어 표현과 원어민이 사용하는 실제 발음을 구체적인 상황 속에서 접할 수 있다는 점을 들었다. 영역별 모국어로 사용하는 사람들을 대상으로 제

3) 유소영, “애니메이션을 통한 일본어 교육방법에 관한 연구”(석사학위논문, 고려대학교 교육대학원, 2001)
4) 유은실, “영화 비디오를 이용한 영어 학습효과 연구”(석사학위논문, 경희대학교 교육대학원, 2001)

작된 자료인 만큼 실생활에서 사용되는 생활 영어를 사용하여 실제 발음 속도로 구체적인 상황 속에서 대화가 이루어지므로 이전에 알지 못했던 어휘라 할지라도 제시되는 시각 화면을 통해 표정, 몸짓, 앞뒤 상황을 통해 유추가 가능하므로 전부는 아니라 할지라도 어느 정도 이해가 가능하다고 보았다. 또한 영화를 활용한 지도를 할 때 교사는 학생의 관심과 영어 능력 수준을 파악하여 그에 맞는 적절한 학습 목표를 정하여 체계적인 수업 활동을 사전에 계획 조직하여 짜임새 있는 수업 전개를 해야 한다고 지적하였다.

한선미(2002)[5]는 영상교재를 활용한 일본어 수업방안 연구에서 학습자의 일본어 습득 정도에 따라 영화의 효과적인 교재로서 이용 여부가 결정된다고 하였다. 기본 어휘가 부족 한다든지 스크립트를 읽고 간신히 해석할 정도의 실력이라면 능동적인 학습을 기대하기는 어렵다는 것이다. 즉 영화라는 교재로 수업을 구성하기 위해서는 어느 정도의 일본어 어휘와 듣기 능력은 필수 조건이다. 그렇기에 영화를 주교재로 하는 경우에는 학습자의 레벨을 생각하여 그것이 학습자에게 있어서 가장 적절한 학습 교재인가 하는 것을 신중하게 판단해야 한다고 하였다.

김정현(2003)[6]은 고등학생과 현직교사를 대상으로 실시한 설문지 조사를 바탕으로 일본 애니메이션의 감상이 실제 일본어를 학습하는 데에도 많은 도움이 되고 있으며 학습 동기와 의욕을 부여하는 요소로 작용하고 있다고 보았다. 애니메이션 수업에 도입되는 시간은 20~30분 정도가 적당하며, 듣기와 발음 및 어휘의 어감과 쓰임새, 일본인의 언어행동과 일본 문화와 관련한 학습에 일본 애니메이션이 활용된다면 효율적인 학습 효과를 거둘 수 있다고 분석하였다. 그러나 애니메이션을 활용한 일본어 교육에 대한 실태를 조사하였으나 분석한 자료를 바탕으로 실제 교육현장에 애니메이션을 도입하고 그에 따른 학습효과를 분석해 보지 못한 아쉬움을 가지고 있었다.

---

5) 한선미, “영상교재를 활용한 일본어 교수방법 연구”(석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원, 2002)

6) 김정현, “고등학교에서의 일본 애니메이션을 이용한 일본어 교육현황에 관한 연구”(석사학위논문, 고려대학교 교육대학원, 2003)

전경훈(2005)[7]은 애니메이션을 수업의 보조교재로서 장기간에 걸쳐 수업에 활용할 수 있다고 보고 시청각 자료의 동기유발적인 측면, 사실적 언어자료 제시효과, 문화이해의 효과를 제시하고 있다. 애니메이션 치비마루코짱과 사자에상을 선정하여 효과적인 수업 지도안을 제시하고 있다. 대한교과서 일본어1(2과)를 중심으로 수업모형을 제시하여 고등학교 남학생 113명, 여학생 99명을 대상으로 수업을 실시해 수업모형의 효율성과 애니메이션 활용의 장·단점을 분석하였다. 애니메이션을 활용한 수업에서 학습자들의 동기 유발적 측면에서 가장 큰 효과를 나타내고 있다고 보았다.

변숙진(2006)[8]은 애니메이션이 교과서를 가지고 수업을 할 때 활용할 수 있는 효과적인 보조 자료라 인식하고 「이웃집 토토로(となりのトトロ)」로 구체적인 수업모형을 연구하였다. 애니메이션을 활용한 일본어 수업 모형 제시를 위해서 제7차 교육과정에 의해 개발, 승인된「고등학교 일본어Ⅰ」12종 교과서에 제시된 의사소통 기능 항목을 살펴보았다. 그리고 「이웃집 토토로(となりのトトロ)」를 이야기 전개에 따라 14개 장면으로 나눈 후, 장면별로 의사소통 기능 항목을 분석한 후 실제 일본어 수업에서 활용할 수 있는 구체적인 방법을 듣기 활동, 말하기 활동, 읽기 활동, 쓰기 활동, 비언어적인 요소로 나누어 제시하고 있다.

선행 연구는 시청각 매체를 활용한 일본어 교육이 학습자의 학습동기를 유발하고 일본어 능력 신장과 함께 일본 문화를 가르치는데 있어 장점이 있다고 하였다. 그러나 실제 일본어 수업에 활용할 수 있는 모형을 제시하지 못하고 있거나 이론에 의한 가상적인 모형만 제시하고 있다. 또한 애니메이션을 활용한 수업의 대상자로 대부분 중급자 이상의 학습자를 기준으로 수업모형을 제시하였으며, 초급자를 대상으로 한 애니메이션의 활용은 거의 없었다. 이러한 점을 바탕으로 본 논문에서는 현재 고등학교에서 제2외국어로 일본어

---

7) 전경훈, “애니메이션을 활용한 일본어 교수-학습 방안 연구”(석사학위논문, 건국대학교 교육대학원, 2005)

8) 변숙진, “애니메이션을 활용한 고등학교 일본어 수업 모형 연구”(석사학위논문, 전남대학교 교육대학원, 2006)

를 학습하고 있는 고등학생과 그 교과서 내용을 중심으로 애니메이션을 활용하여 수업모형을 제시하고자 한다. 즉 학생들이 학습의 주체가 되어 적극적이고 다양한 학습 활동을 실행하고, 이를 통해 의사소통 능력을 향상시킬 수 있는 방법을 모색하고자 하며 구체적인 수업모형을 통해 학습 보조교재로서의 애니메이션의 활용 방안에 대해 제시하려고 한다.

3. 연구의 방법 및 내용

본 연구는 일본어 수업에 있어서 애니메이션을 활용하여 수업 현장에서 실시할 수 있는 교실활동을 통해 실제 의사소통에서 사용되는 표현을 익히는 것과 이를 구체적으로 활용할 수 있는 방안을 제시하는 것을 목적으로 한다. 일본어 학습 목표 중 하나가 일본어로 의사소통을 한다는 것임을 고려할 때 애니메이션을 통한 일본어 학습은 학습자에게 실제로 외국어를 사용할 수 있는 현실과 유사한 환경을 제공할 수 있기에 매우 효과적인 방법이 될 수 있다. 또한 많은 학생들이 일본어 학습에 흥미를 갖고 수업에 적극적으로 참여하게 되며, 학습자 상호간의 협력적 사고를 통한 문제 해결과정에 도움을 준다.

그러나 애니메이션이 일본어 학습을 위해 만들어진 교재가 아니기 때문에 애니메이션에 나오는 표현들은 사용 어휘가 어렵고 언어밀도가 높아 학습의 장애요소를 포함하고 있기 때문에 교과서의 보조교재로써 활용하는 것이 바람직하다. 따라서 본 논문은 효과적인 애니메이션 활용방안 모색을 위해 연구의 방법과 범위를 다음과 같이 하고자 한다.

먼저 수업에 활용할 애니메이션은 「아따신치(あたしンチ)」[9]와 「사자에상(さざえさん)」[10]으로 한정하였다. 애니메이션을 「아따신치(あたしンチ)」

9) 요미우리 신문에 연재한 게라에이코(けらえいこ)의 만화가 원작, 2002년부터 아사히 TV에서 애니메이션으로 제작하여 현재까지 방영중인 인기 애니메이션.

10) 1946년 후쿠니치 신문에 연재한 하세카와마치코(長谷川町子)의 만화가 원작, 1969년부터 현재까지 후지TV에서 방영중인 애니메이션.

와 「사자에상(さざえさん)」의 두 애니메이션으로 선정한 이유는 이 두 작품은 TV에서 방영중인 애니메이션으로 방영시간이 15~20분 정도이며, 핵가족과 대가족들의 훈훈하고 따뜻한 일상생활들로 구성되어 있다. 제한된 수업시간 내에 애니메이션을 보조교재로서 사용한다고 했을 때 애니메이션이 차지하는 비중은 수업시간의 절반을 초과하지 않아야 한다. 「아따신치(あたしンチ)」와 「사자에상(さざえさん)」은 전체적인 어휘 사용이 다른 애니메이션에 비해 어렵지 않고, 표준어를 사용하고 있으며 일본어 교과서 앞부분에 배우게 되는 가족 호칭, 인사, 일상적인 표현, 쉬운 명사형의 단어가 많기 때문에 일본어를 배우는 초급자를 대상으로 활용했을 때 매우 적합하다고 본다. 또한 「아따신치(あたしンチ)」는 도쿄에 사는 현대의 핵가족을 중심으로 일어나는 에피소드를 담은 작품이고, 「사자에상(さざえさん)」은 시대적 배경이 1960~1970년대로 과거 일본의 대가족들의 이야기가 펼쳐지는 작품이기 때문에 일본의 다양한 전통문화와 의식주 형태, 생활양식, 일본인의 가치관 등을 살펴보기 좋은 애니메이션이기 때문에 이 두 작품을 선정하였다.

수업 전 후에 실시한 설문 조사의 결과를 분석해서 애니메이션 수업의 효과를 입증하고 애니메이션을 이용한 수업이 교과서 전반에 활용될 수 있는 방법을 제시한다. 제 7차 교육과정의 교과서 구성이 의사소통 기능(인사 기능, 정보 전달 기능, 요구 기능, 의사 및 태도 전달 기능 , 담화 전개 기능)으로 구성되어 있는 점에 착안 해 정규 수업시간에 애니메이션을 보조 자료로 활용할 수 있도록 해당기능에 맞는 애니메이션 장면을 제시하고 그 과정 안에서 듣기 학습, 말하기 학습, 읽기 학습, 쓰기 학습, 문화적 요소로 나누어 구체적인 방법으로 접근하여 본다.

제 2 장 고등학교 교육에 있어서 애니메이션 의미와 교육적 효과

1. 시청각 매체의 특성과 필요성

심리학 연구 결과에 따르면 인간은 감각기관들이 감지능력을 많이 관여하면 할수록 무언가를 더 쉽고 오랫동안 기억할 수 있다고 한다. 또한 장기적인 기억은 기억이 형성될 당시의 이미지 빈도와 강도에 의존한다고 한다. 시청각 매체를 잘 활용하면 기억 형성 당시 주의를 집중시켜 이미지의 강도를 높이고 자주 특정 이미지를 보게 함으로써 학습 내용에 대한 장기적인 기억을 가능하게 할 수 있다. 시청각 매체를 사용함에 따라 학습자의 인식도가 높아지고, 학습에 대한 흥미가 생기게 되고, 언어행동 장면을 모두 살핌으로써 언어의 종합적 정보를 알 수 있게 된다.

오늘날 시청각 매체를 활용한 교육의 필요성이 더욱 강조되고 부각되는 이유는 무엇보다도 그 매체적 특성의 효율성과 지배성에서 비롯된, 수용주체로서의 학생들 자체의 변화라고 할 수 있다. 즉 교육대상인 학생들의 변화가 매체의 활용을 보다 촉진 시키고 적극적으로 도입하도록 요구한다고 할 수 있다. 따라서 교과서와 판서로 대표되는 문자매체만으로는 제한적이고 비능률적인 교육을 할 수 밖에 없게 되어버린 것이다. 물론 이러한 추세의 강조가 문자매체만이 고유하게 가지는 장점과 특성들을 소중하지 않다거나 불필요하다고 성급히 결론 내려서는 안 되겠지만, “보는 것이 곧 믿는 것이다” 라는 믿음을 가장 신뢰하고 있는 요즘의 학생들에게 기존의 문제매체만으로 설득하기란 매우 어려운 일이며 또한 부당한 접근이라는 점은 누구도 부인할 수 없다.

시청각 교육이론에서는 무엇을 가르칠 때 언어를 위주로 한 추상적인 자료보다는 구체적인 자료로 시작하는 것이 효과적이라고 보고 있다.

예컨대 Hoban(1937)[11]은 수업은 구체적인 것에서부터 추상적인 것으로 나아갈 때 효과적이며, 추상적인 개념은 언어와 더불어 시각적인 자료를 제시하여 구체적인 경험을 할 수 있도록 해야 효과적으로 학습 할 수 있다고 주장한다. 또한 시각적인 자료는 학습자의 바람직한 학습 태도를 형성하게 하고 학습활동에 대한 흥미를 자극할 수 있다고 하였다. 이러한 입장에서 그는 수업에 사용할 수 있는 자료들을 구체성의 수준에 따라 분류를 시도하였는데 실물, 모형, 필름, 입체도, 슬라이드, 회화사진, 지도, 도표, 언어 등의 순으로 분류하였다. 여기서 구체성이 가장 높은 것은 실물이고, 추상성이 가장 높은 자료는 언어라고 정의하였다.

Dale(1969)[12]은 Hoban의 분류를 발전시켜 활용되는 감각기관의 다양성과 관련 지어 '경험의 원추'라는 개념을 규정하였다. 즉 그는 교육의 목적은 개념 형성이며 이것의 기초로써 풍부한 경험을 제공하여 주지 않으면 안 된다고 주장하였던 것이다.

11) 남명자 외 1인 『교육방법과 교육공학』(나남 1988) p. 285
12) 신용균 『현대 교육 공학론』(서울 교육 출판사 1984) pp.15-16

< 그림 1 > 경험의 원추

위 그림에서 위로 올라갈수록 추상성이 높아지고 아래로 내려올수록 구체성이 높아진다. 그리고 아래로 내려올수록 그 폭이 넓어지는데 다양하고 풍부한 감각적 자극을 제공해 준다. 그는 특히 개념을 형성하는 것은 '직접경험'과 언어적 경험을 연결하여 줄 수 있는 '관찰에 의한 경험'을 중요시 하였다. 학습자의 학습 유형을 '행동에 의한 학습(Learning by doing)', '관찰에 의한 학습(Learning by observation)', '추상을 통한 학습(Learning through abstract)'으로 분류하였는데, 학습자는 실제 행동으로 경험하고 매체를 통해서 보고 들으며 언어에 의한 상징화 과정을 통해 개념을 형성 할 수 있다는 것이다. 또 그는 효과적인 학습이 이루어지기 위해서는 언어만으로 부족하고 행동에서부터 관찰, 언어나 상징을 사용한 추상의 순으로 나아가거나, 언어와 더불어 시청각 매체를 통한 경험 혹은 실제 상황에서의 행동 등을 수반할 때 효과적으로 이루어진다고 하였다.

또한 시청각 교육의 이론적 특성에 대해 이시다 도시코(石田敏子)[13]는 다음과 같이 정의하고 있다.

첫째, 경험의 한계를 확대시킨다. 시청각 교재는 시간과 공간을 초월한 세계를 제공한다. 현재 일본에서도 볼 수 없는 사물을 영상을 통해 제시하거나 먼 곳의 상황을 교실 안으로 끌어들일 수 있다.

둘째, 학습의욕을 높이고 학습동기를 강화시킨다. 언어에 국한되지 않고 구체성이 높은 것을 제시해 감성적으로 이해시키는 편이 학습자의 흥미를 유발, 주의력을 집중시키기 때문에 학습효과도 높이고 능률적이다.

셋째, 반복이용과 자발적 학습이 가능하다. 시청각 교재는 제작과정에서 많은 시간과 에너지를 필요로 하지만, 한번 제작되면 같은 조건에서 반복이용이 가능하다.

---

13) 石田敏子 『日本語教授法』(東京 大修館書店 1993) pp. 223-224
은주희, "애니메이션을 활용한 효과적인 일본어 교육에 관한 연구"(석사학위논문, 계명대학교 교육대학원 2004) 재인용

넷째, 현실을 재구성한다. 시청각 교재는 학습자의 이해를 돕기 위해 표현상의 기술을 구사해 현실을 재구성하거나 재배열하여 하나의 사물이나 사건을 다각적이며 구체적이고 종합적으로 나타낼 수 있다.

다섯째, 직관적인 인지능력을 키워준다.

여섯째, 학습자들에게 공통의 경험을 동시에 전달한다.

일곱째, 기자재를 필요로 하며, 일방적 정보제공에 그칠 위험이 있다. 즉 시청각매체는 그것이 가지고 있는 자체가 시각·청각적으로 발달된 학습자를 사로잡기 때문에 인간의 정신과 정서에 영향을 미치는 효과적 수단이 되며, 직접적이고 구체적인 형태로 지식을 제공할 수 있어 그 교육적 효과는 매우 크다.

요컨대 시청각 교육이론은 학습동기 유발이라는 효과적인 학습이 이루어지도록 하기위해서는 언어적 자료와 더불어 구체적인 경험을 제공해 줄 수 있는 시각적 청각적 자료를 제공해 주는 것이 좋은데 이를 위하여 다양한 시청각 매체를 수업의 보조도구로 활용해야 한다고 주장하고 있다.

이러한 점에서 살펴본다면 시청각 매체를 활용한 교육은 고등학교에서 처음 일본어를 접하게 되는 학생들에게는 언어로만 이루어지는 학습보다 능률면에서나 동기 유발 면에서 뛰어난 효과가 있게 될 것이며 단순한 언어습득에 그치는 것이 아니라 직접적인 시청각 작용에 의해 그 나라의 문화를 이해하는데 있어서도 큰 도움이 될 것이라고 본다.

2. 일본어 교육에 있어서 애니메이션

2.1 애니메이션의 의미와 특징

‘애니메이션(Animation)’은 애니메이트(Animate)의 명사형으로 그 어원은 라틴어의 아니마(Anima)이며 ‘생명을 불어넣다’, ‘되살리다’ 등의 의미가 있다. 처음 영화가 생겨 필름위에 한 장 한 장 그려 넣어 움직임을 표현한 것을 애

니메이티드 카툰(Animated Cartoon)이라 부르며 실사영화와 구별했으나, 현재는 생명이 없는 물체에 움직임을 주어 살아 움직이게 하는 영상물의 총체를 나타내는 것이 애니메이션이다.[14]

이 애니메이션의 일본식 표현인 애니메이션(アニメーション) 은 일본인 특유의 조어실력에 의해서 아니메(アニメ) 라는 명칭을 부여받는다. 그리고 일본의 애니메이션이란 의미로「일본(Japan)+애니메이션(Animation)」이 합쳐져 저패니메이션(Japanimation)이라는 단어까지 만들어내며 세상에 그 이름을 알리기 시작한다.

처음 일본에서는 애니메이션을 '선화영화(線畵映畵)라고 했으며 혹은 영어에서 온 말 ' 카툰 코미디(Cartoon Comedy)라고도 했다. 만화(漫畵)라는 말은 1899년(明治32년) 시사신보사(時事新報社)기자 기타자와 라쿠텐(北澤樂天)이 일요 부록에 '시사만화' 라는 말을 처음 사용한데서 비롯된다. 그 후 1921년(大正10년) 문부성에서 영화를 극영화, 실사영화, 만화영화로 분류하면서 '만화영화' 라는 말이 널리 사용되게 되었는데 이것이 바로 애니메이션이다. 애니메이션은 그림이나 인형 등 실제로 음직이지 않는 대상을 조금씩 그 자세나 위치를 바꾸면서 한 장면씩 촬영하여 영사상의 동작을 나타내는 방법으로 제작한 영화를 의미하며, 일본애니메이션의 역사는 1917년 시모가와 오텐(下川凹天), 고우치 준이치(幸內純一), 기타야마 세이타로(北山淸太郞) 3인에 의해 제작되게 된다. 세 사람은 서로 정보를 교환하거나 협력한 흔적은 없고 독자적으로 해외 애니메이션 작품을 분석하여 기법을 연구해 만들었다. 세 사람 모두 서양화에 자질이 있었으며 새로운 것에 대한 호기심이 강하고 대중적인 감각을 지녔다는 공통점이 있었다. [15]이렇게 일본애니메이션은 그 첫발을 내딛으며 오늘날 엄청난 이윤을 창출해 내는 애니메이션 강국이 되었다.

애니메이션은 여러 가지 다른 형태의 예술이 모아져 이루어진 종합예술로 대중과 서로 의사전달을 할 수 있는 커뮤니케이션 기능과 동적인 의미를 가

14) 황선길 『애니메이션 영화사』(서울 범우사 1998) p.125
15) 야마구치 야스오 『일본 애니메이션 역사』(서울 미술문화 2005) pp.46-47

진다. 애니메이션의 특성은 '생략과 과정' 이라 할 수 있으며, 애니메이션은 시간을 압축, 팽창, 가속, 지연, 이동시킨다. 그리고 현실을 가상과 허구의 시간으로 바꾸기도 하고, 공간도 축소, 확대, 이동시키는 등 무한한 표현기능을 가지고 있다. 또한 생명이 없는 것에 생명을 불어넣어 움직이게 하고, 말하게 하는 가공의 힘을 발산한다. [16]결국 애니메이션은 가장 자유로운 표현기법을 가진 또 하나의 예술로서, 복잡해져만 가는 현대문명 속에서 역으로 단순함을 원하는 현대인의 선호의 대상이 되어가고 있는 것이다.

애니메이션은 또한 다른 영상매체와 마찬가지로 우리에게 시각과 청각의 작용을 동시에 요구한다. 일본어 교육에 있어서의 일본 애니메이션은 단순히 보고 즐기는 정도의 의미를 넘어 시청각자료로서 개발을 한다면 교육적 매체로서 인식전환이 가능하다는 것이다. 몇 년 전부터 교단의 선진화가 행해지면서 교실에 대형TV와 멀티미디어 시설이 보급되면서 시청각 교육을 가능하게 하여 언어자료의 이용을 쉽게 해주고 있다. 이 같은 멀티미디어 시설을 이용해 일본애니메이션을 보조교재로서 활용한다면 학습자들의 충분한 학습동기의 유발을 가져 올 것이다.

2.2 애니메이션의 교육적 효과

외국어 교육에 있어서 최종적인 목표는 이문화(異文化)간의 원활한 커뮤니케이션을 도모하는 것이다. 즉 언어 학습에 있어서 시청각적인 정보는 자료가 되기도 하고 그것을 수업 진행의 수단으로 사용할 때는 보조수단이 되기도 한다. 본 연구에 앞서 제2외국어로 일본어를 학습하고 있는 고등학교 2학년 남녀학생 300여명을 대상으로 설문조사를 하였는데 일본대중문화 중 가장 관심이 있는 분야와 일본어 수업에 활용하였으면 하는 분야로 절반이상의 응답자가 애니메이션을 선택하였다. 이처럼 애니메이션은 교사 한 사람이 교과서의 한정된 문자와 그림을 통해서 전달하는 것 보다 훨씬 많은 정보를 학생

16) 황선길 『애니메이션 시나리오 -발상에서 스토리보드까지-』(서울 범우사 1999) pp.11-13

들에게 쉽게 전달할 수 있다는 점과 단시간에 실생활의 유사체험을 할 수 있는 점에서 고등학교 일본어 교육에 있어서 그 보조교재가 될 수 있다는 것이다. 그리고 학습자는 애니메이션을 통해서 일본어 학습을 비롯하여 일본의 전통문화와 사회모습, 일본인들의 가치관, 생활습관 등을 알 수 있고, 일본에 대한 관심 또한 높아져 학습의욕과 동기도 고취시킬 수 있다. 애니메이션의 각 장면들과 이야기들을 통해 실생활의 의사소통 능력과 그 표현을 시각, 청각의 작용에 의해 쉽게 익히게 되며, 이는 학생들에게는 학습이라는 부담감이 비교적 적게 작용하여 학습동기의 유발을 이끌어 낼 수 있다.

애니메이션은 영상이 전개되어 장면과 장면이 연결되며 하나의 줄거리를 이루기 때문에 그 속에 포함된 대사, 효과음, 의성어, 의태어, 그림 등 학습에 미치는 영향은 매우 크다고 할 수 있다. 즉 시청각적인 학습에 아울러 읽기와 쓰기를 포함한 문자언어 활동 모두에 효과가 있다는 것이다. 그래서 애니메이션은 그 이용방식에 따라 여러 가지 수업활동을 제시할 수 있으며 전체적인 내용 이해력과 동시에 부분적인 어휘, 표현, 문법 등의 지식을 가르치는데도 효과적이다. 교사는 애니메이션을 매개체로 해서 학생들의 다양한 이전 경험을 애니메이션 속의 다른 경험과 연관시키도록 유도할 수 있다. 이는 수업의 상호작용 효과를 가져 올 것이며 활발한 정보교환이 이루어지도록 한다. 이에 학생들의 수업에 대한 참여도는 높아지고 일본어에 대한 관심과 일본어 학습으로 전이되어 학습의욕을 향상 시킬 것이다.

결국 애니메이션을 활용한 교수방법은 학습자의 흥미를 고취시키고, 언어를 구체화하여 인식을 쉽게 하며 언어행동 장면을 모두 제시함으로써 언어의 종합적 정보를 전달한다. 즉 의사소통을 위한 교육으로서 단어나 문장의 인지뿐만 아니라 억양, 단어 속에 내포되어 있는 실질적인 뜻까지도 알 수 있다는 것이다. 평면적인 반복과 암기를 강요하는 교육보다는 실제적인 의사소통능력을 길러 실생활에서 발화를 할 수 있는 것이 외국어 교육의 목표인 것처럼 애니메이션을 활용한 수업은 많은 도움이 될 것이다.

본 논문에서는 애니메이션을 선정하는데 있어 다음과 같은 사항을 고려하

여 작품을 선택하였다.

첫째 학습자의 일본어 수준을 먼저 정확히 파악하였다. 만약 학습자의 수준보다 너무 어려운 작품을 선택하면 시각적인 효과만 주게 되고 짧은 시간 내에 흥미를 잃게 되고 이는 학습으로의 연결이 불가능해 지는 것이다. 이에 비해 너무 쉬운 작품은 학습이 향상되지 않고, 복습의 의미만 있기 때문에 이미 알고 있는 지식만 습득하게 되어 그 또한 흥미를 잃게 된다.

둘째 애니메이션의 작품내용을 고려하여 선택하였다. 지나치게 전문적인 내용이나 시대적 이데올로기 색채가 진한 작품은 학습자에게 거부감이나 부담감이 될 수 있으므로 피해야 한다. 애니메이션을 활용함에 있어서 일본의 문화, 관습, 일본적인 사상, 일본인의 생활습관 등이 전체에 적당히 분포되어 있고 문화적 또는 사회적으로 내용에 깊이가 있는 것이 학습자의 흥미와 호기심을 자극하여 학습의욕을 높일 수 있는 작품이 적절하다고 생각한다.

셋째 언어 내용 즉 어휘, 문법, 문형 등을 고려하여 선택하였다. 언어 내용면에서는 이미 습득한 어휘와 문형이 풍부하여 학습자들에게 좋은 복습의 기회를 부여할 수 있다. 하지만 이미 습득한 것만으로는 교재로서의 신선미가 없기 때문에 습득하지 못한 것과의 적절한 균형이 필요하다. 또한 등장인물이 표준어를 사용하고 있는 작품이 좋으며, 발음이 부정확하거나 방언이나 유행어, 특수표현, 고유명사가 너무 많은 작품은 피하여 선택하였다.

넷째 청취에 있어서 난이도를 고려하여 애니메이션을 선택하였다. 대상은 현재 초급수준의 고등학생이 대상이므로 듣기 어려운 표현이 많이 나오면 학습자의 불만이 높아지고 학습에 대한 흥미를 떨어지게 하므로 듣기 쉽고, 등장인물들의 사용 어휘는 일상생활에서 사용빈도가 높은 표현들로 이루어진 애니메이션이 바람직하다고 할 수 있다.

다섯째 애니메이션을 활용하는 시간을 고려하였다. 한정된 시간 내에서 수업이 진행되기 때문에 애니메이션의 상영시간을 적당히 배분하여 수업을 진행하여야 한다. 앞서 조사한 설문조사에 따르면 고등학생들은 20분 정도 애니메이션을 활용한 수업이 가장 효과적이며 학습의 대한 흥미가 높을 것이라

고 하였다. 고등학교 수업은 보통 50분으로 이루어지며 애니메이션을 활용한 수업이 수업시간의 대부분을 차지하는 것이 아니라 보조교재로서 사용되었을 때 높은 학습의욕을 보였다. 중급 정도의 실력을 가진 일본어 학습자들은 보통 30분~1시간 정도의 길이가 바람직하다고 보는데 반해 초급 수준의 일본어 학습자들에게는 오히려 주위를 산만하게 하고 집중력을 떨어트리는 결과를 초래하므로 50분 수업 중 애니메이션을 활용한다면 20분 이상은 되지 않도록 하는 것이 바람직하다고 생각된다.

여섯째 최근 비중이 커지고 있는 문화교육을 할 수 있는 작품인가를 고려하였다. 최근 7차 교육과정 개정체제에서도 알 수 있듯이 외국어 교육에서 문화의 비중은 날이 갈수록 커지고 있다. 문화라고 하면 따로 항목을 설정해서 일본문화의 특수성을 가르치는 스테레오 타입의 문화를 말하는 것이었으나, 이제는 문화 그 자체가 언어재료가 되고 있다. 일본 애니메이션 속에 그들만의 고유한 문화를 그리고 있는 작품들을 활용해서 언어와 함께 문화를 익힘으로써 일본인들의 사상과 생활습관도 자연스럽게 알 수 있는 기회가 되기 때문이다.

제 3 장 애니메이션을 활용한 효과적인 지도법

1. 애니메이션 「あたしンち」、「さざえさん」에 대한 예비지식

1.1 아따신치 (あたしンち)

(가) 작품소개

'아따신치'[17]는 요미우리 신문(讀賣新聞)에 연재한 만화가 원작으로 아사히(朝日)TV에서 제작한 TV애니메이션이다. 일본에서는 2002년 4월부터 방영되어 현재 2기가 방영 중이고 방송 5주년 특집 이후 2007년 10월 현재까지 꾸준히 제작되고 있는 인기 애니메이션 중 하나이다. '아따신치' 는 일본에서 매주 10%가 넘는 시청률로 애니메이션 시청률 순위 3~5위를 고수하며 사자에상, 도라에몽, 치비마루코짱 등과 어깨를 나란히 하는 일본의 국민 애니메이션으로 성장하였다. 우리나라에서도 2004년 5월 10일부터 케이블 채널 투니버스에서 방영되고 있으며 좋은 반응을 얻고 있다.[18] 이 애니메이션의 강점이라고 하면 그 리얼리티에 있다고 할 수 있다. 매일 매일의 평범한 일상 속에서 누구나 한번쯤 겪어 봤을 듯한 삶의 단편들을 4명으로 구성된 가족들의 모습으로 재미있게 재구성하였다. 2등신의 캐릭터들의 모습과 행동을 통해 일상의 숨은 재미를 감칠맛 나게 그려내고 있다. 특히 엄마의 강한 개성을 유머러스하게 그려 냈으며 이 캐릭터는 우리의 어머니들의 모습과 참 많이 닮아 있어 폭넓은 세대층에게 호평을 받고 있다.

(나) 줄거리

---

17) あたしンチ는 원래 「わたし+うち」를 가리키는 말이지만 わたし를 あたし라고도 하기 때문에 「あたし+うち」가 합쳐져서 그 줄임말이 あたしンチ가 되었다.

18) http:ja.wikipedia.org/wiki/

어디에도 있을법한 지극히 평범한 4명의 가족을 중심으로 하여 일상생활을 그려낸 애니메이션이다. 언제나 즐겁게 노래를 부르는 엄마와 소박하고 평범하며 약간 얼빠진 듯한 행동을 보이는 귀여운 여고생인 미깡, 부끄러움을 잘 타는 수줍음쟁이 소년인 중학생 유즈히코, 말없고 뭐든 무관심 해 보이지만 결코 평범하지 않은 아빠, 이렇게 개성만점 타치바나 일가 4명의 일상생활을 중심으로 그려지고 있다. 독자들은 자신들의 생활을 비추어 보며 "앗 이런 적 있어! 나도 경험한 적 있는데..." 와 같은 공감을 할 수 있게 되는 것이 이 애니메이션의 매력이라고 할 수 있다. 이런 공감할 수 있는 이야기들 즉 일상생활이 이 애니메이션의 주 내용이다.

(다) 등장인물[19]

	▶이름: 엄마(母), 타치바나가의 어머니 ▶나이: 연령은 40대. 전업주부. ▶특징: 반어인과 같은 얼굴에 명란젓 입술모양이지만 딸 미깡은 다행히 닮지 않았다. 상당한 비만, 사소한 것에 목숨을 걸 정도의 절약가며, 청소기를 돌리면서도 발을 이용해 걸레를 닦거나 몸을 씻으면서 목욕탕 청소를 하는 등, 무슨 일이든지 효율적으로 하지 않으면 만족할 수 없는 성격이다.
	▶이름: 아빠(父), 타치바나가의 아버지. ▶나이: 연령은 분명하지 않지만 40대인 것 같음. ▶특징: 둥근 안경이 특징이며, 술과 담배를 좋아하고 몹시 취하면 자신에게 있어서는 불필요한 것들을 쓰레기 봉지에 담는 버릇이 있다. 언제 무엇을 할지 알 수 없는 가장으로 남의 눈을 신경 쓰지 않는 대담한 행동을 많이 한다.

19) http:www.tv-asahi.co.jp/atashi/

	▶이름: 미깡(みかん), 타치바나가의 장녀 ▶나이: 고등학교 2학년, 이 작품의 주인공 ▶특징: 이름은 아버지가 지어주셨으며 수수하고 평범한 소녀로 브랜드 제품은 흥미가 없지만 대략적인 성격은 어머니와 닮은꼴이다. 신장155cm로 몸집이 작고 자주 초등학생이나 중학생으로 오해를 받는다. 엄마와 항상 말다툼이 잦으나 엄마의 터무니없는 우김에 늘 진다.
	▶이름: 유즈히코(ユズヒコ), 타치바나가의 장남 ▶나이: 중학교 2학년생. ▶특징: 집에서의 애칭은 '유즈' 혹은 '유우' 이고 학교에서의 애칭은 '유즈삐' 이다. 매사 심드렁해보이는 외모와는 달리 외외로 내면에는 감수성이 풍부하다. 부끄러움을 많이 타는 성격이라 엄마와 미깡의 뻔뻔함에 상처를 받거나 아빠의 행동에 부담감을 느끼는 일도 있다.

1.2 사자에상 (さざえさん)

(가) 작품소개

애니메이션의 원작인 만화책 사자에상[20]은 1946년에 큐슈에서 석간 후쿠니치 라는 신문에 연재되어 처음 모습을 들어 냈으며 1949년부터 1974년까지 25년간 동경 아사히 신문에 연재되었었다. 사자에상이 애니메이션으로 제작된 것은 1969년 10월 5일 후지 TV에서 제1회가 방송되면서부터이다. 방송시작 당시는 공연히 부산을 떨며 웃기려 드는 희극적인 색조가 강했으며 만화풍도 현재와는 다소 차이가 있었다.[21]

1999년에는 방송시작 30주년을 맞아 방송횟수도 1500회 횟수(1회 방송 3화

20) さざえ는 여자주인공의 이름.
21) http://blog.naver.com/greyrain/

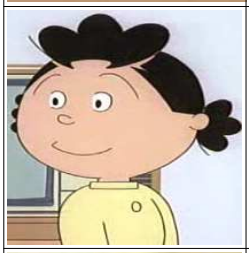
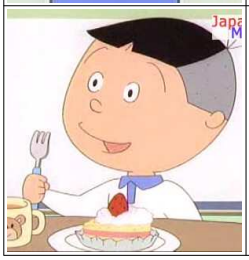
구성)로 4500화가 넘는다. 시청률은 1979년 39.4%로 가장 최고를 기록했다. 이 애니메이션이 30여 년 동안 장수 할 수 있었던 이유는 항상 따뜻함과 즐거움 그리고 행복한 가족을 그려내며 과장도 축소도 하지 않는 사자에 가족의 '일상성' 에 일본 국민 모두가 공감대를 형성하고 있기 때문이다. 과거 자신들의 삶의 모습을 애니메이션을 통해 다시 회상하고 추억에 잠기며 자신도 모르게 향수와 그리움을 느끼는 것이다.

사자에상의 장점 중에 하나는 바로 과거 일본의 사회모습을 그대로 보여준다는 것이다. 꾸밈없이 있는 그대로의 가족사를 묘사하기 때문에 종전 이후 일본의 사회모습을 살펴보거나 일본의 전통적인 대가족의 모습과 전통문화 양식, 생활습관 등 일본만의 고유한 옛 문화와 정서를 알아 볼 수 있는 애니메이션 중 하나이다.

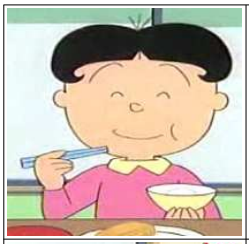
(나) 줄거리

너무나 평범한 가족, 아버지, 어머니, 사자에 부부, 그리고 아들 타라짱, 사자에의 동생 카츠오와 와카메 이들이 꾸미는 일상생활의 평범한 이야기가 주내용이다. 주인공 사자에의 어머니와 아버지는 조용하고 온화하지만 자식들에게는 때론 엄하기도 한 전형적인 부모님의 모습을 보여준다. 사자에의 남편은 처가살이를 하고 있지만 아주 밝은 모습으로 살아가고 있으며 사자에의 동생들과 야구를 하기도 하고 아들과 자주 놀아주기도 하는 무척이나 가정적인 남편이다. 사자에 역시 평범한 주부의 모습으로 주부라면 모두 공감 할 수 있는 인물 설정이다. 평범한 가정에서 발생하는 사소한 일들을 코믹하고 여유 있게 그려내고 있다. 이러한 일련의 사건들을 무겁지 않은 이야기로 일반 사람들도 흔히 겪을 수 있는 일상생활의 이야기들로 채워가고 있다.

(다) 등장인물 [22]

	▶이름: 이소노 나미헤이(磯野波平), 사자에의 아버지 ▶나이: 54세 큐슈 출생 ▶취미: 반주, 바둑(초단), 분재, 낚시, 요리, 골프 ▶성격: 가장으로써 위엄과 관록이 있지만 동시에 소심함도 있다. 굽히는 것을 아주 싫어하며 미인에 약하다.
	▶이름: 이소노 후네 (磯野フネ), 사자에의 어머니 ▶나이: 50세 시즈오카 출생 ▶취미: 재봉틀 ▶성격: 전형적인 일본 여성상으로 가족의 큰 기둥이다. 소녀와 같은 면을 가지고 있으며 가족의 모든 일에 신경을 쓰며 가족의 건강과 행복이 자신의 가장 큰 행복이라고 생각한다.
	▶이름: 후구다 사자에(フグ田サザエ), 여자주인공 ▶나이: 24세 큐슈출생 ▶취미: 독서(특히 추리소설을 좋아함), 뜨개질, 요리, 쇼핑 ▶성격: 밝고 명랑하며 대쪽같이 곧은 성격이지만 수다스럽고 덜렁대는 면도 있다.
	▶이름: 후구다 마쓰오((フグ田マスオ), 사자에의 남편 ▶나이: 28세 오사카 출신 ▶취미: 골프, 술, 그림그리기, 마작, 바이올린 ▶성격: 사람을 지나치게 믿다가 손해를 보는 일이 많다. 하지만 좋은 남편이자 아버지이며 가족에게 있어 윤활유적인 존재이다.
	▶이름: 후구다 타라오((フグ田タラオ), 사자에와 마쓰오의 아이 ▶나이: 3세 ▶성격: 소박하고 현명한 아이로 호기심이 강하다.

22) http:www.tojapan.co.kr/culture

	▶이름: 이소노 와카메(磯野ワカメ), 사자에의 여동생 ▶나이: 9세 초등학교 3학년 ▶취미: 종이접기, 수다 ▶성격: 항상 기분이 좋은 아이이며 나르시스트한 면이 있다.
	▶이름: 이소노 카츠오(磯野カツオ), 사자에의 남동생 ▶나이: 11세 초등학교 5학년 ▶취미: 달리기 ▶성격: 머리회전이 빠르며 밝고 명랑하여 누구와도 쉽게 친해진다. 성격이 좋으며 식욕 또한 왕성하다.

2. 애니메이션을 활용한 수업모형

2.1 사전 설문조사 결과 및 분석

설문지 조사는 2007년 5월 광주지역, 제 2외국어로 일본어를 채택한 고등학교 2학년 재학생 중 남학생 183명, 여학생 130명, 총 313명을 대상으로 일본 대중문화 중에서 일본어 수업에 활용할 만한 매체와 그리고 학습의욕과의 상관관계 및 애니메이션의 관심도를 조사하였다. 또한 애니메이션을 활용한 수업 시 상영시간, 일본어 학습 시 가장 어려운 부분 등을 알아보고자 설문조사를 실시하였다. 애니메이션을 활용한 수업의 효과는 무엇이며 학습자의 수업에 대한 흥미도 변화를 알아보고자 다음과 같은 설문조사를 하였다.

【표 1】일본어와 관련하여 가장 많이 접한 매체는 무엇인가?

항목	남학생		여학생		전체	
	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)
게임	10	5.5	8	6.2	18	5.7
애니메이션	120	65.6	83	63.8	203	64.9
만화책	29	15.8	24	18.5	53	16.9

TV	24	13.1	15	11.5	39	12.5
합계	183	100	130	100	313	100

일본어과 관련해서 가장 많이 접한 매체는 남・여학생 64.9%로 애니메이션이라고 답하였다. 2006년 이후 일본 대중문화가 전면 개방됨에 따라 우리는 쉽게 일본 대중매체를 접할 수 있게 되었다. 그 중에서도 여전히 일본애니메이션은 우리 사회 문화 속에 깊이 침투해 있으며 청소년층에서 많은 영향을 끼치고 있음을 알 수 있다.

【표 2】 일본 대중문화의 관심이 일본어 학습의욕을 갖게 하는가?

항목	남학생		여학생		전체	
	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)
예	83	45.4	81	62.3	164	52.4
아니오	100	54.6	49	37.7	149	47.6
합계	183	100	130	100	313	100

다음 설문 조사는 남학생과 여학생의 비율이 큰 차이를 보였다. 남학생은 45.4%만이 일본 대중문화의 관심이 학습으로 연결 될 수 있다고 했으나 여학생은 62.3%가 학습의욕을 갖게 한다고 답하였다. 남학생들은 일본 대중문화에 관심이 다소 적지만 이에 반해 여학생들은 일본 대중문화에 관심이 많았으며 또한 일본어 학습에 대한 흥미를 유발할 수 있다고 하였다.

【표 3】 일본어 학습에 활용했으면 하는 매체는 무엇인가?

항목	남학생		여학생		전체	
	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)
노래	32	17.5	31	23.8	63	20.1
드라마	17	9.3	21	16.2	38	12.1
영화	29	15.8	16	12.3	45	14.4
애니메이션	105	57.4	62	47.7	167	53.4
합계	183	100	130	100	313	100

남녀 학생 모두 애니메이션을 일본어 수업에 있어 활용하기를 바란다고 답

하였다. 남학생의 경우 절반 이상의 비율이 애니메이션을 선택했지만 여학생의 경우는 노래, 드라마, 영화 등 다양한 매체에 대해서도 관심을 보였다. 그 중에서도 애니메이션 다음으로 일본음악을 활용한 학습의 관심도 23.8%의 비율로 의외로 높은 비율이 나왔다.

【표 4】 애니메이션을 보며 일본문화 및 일본어 공부를 하고 싶다고 생각한 적이 있는가?

항목	남학생		여학생		전체	
	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)
예	101	55.2	98	75.4	199	63.6
아니오	82	44.8	32	24.6	114	36.4
합계	183	100	130	100	313	100

애니메이션을 통해 일본어를 공부하고 싶은 정도는 남학생이 55.2%인데 반해 여학생은 75.4%로 높게 나타났다. 그러나 결과적으로 볼 때 단순한 인쇄매체인 교과서만 가지고 하는 수업이 아닌 시청각적 보조교재인 애니메이션을 활용했을 때 더 효과가 있을 것 같다는 예측이 가능하다.

【표 5】 일본애니메이션에 대한 관심은 어느 정도인가?

항목	남학생		여학생		전체	
	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)
매우많다	37	20.2	33	25.4	70	22.4
많다	48	26.2	61	46.9	109	34.8
보통이다	64	35	21	16.2	85	27.2
없다	34	18.6	15	11.5	49	15.6
합계	183	100	130	100	313	100

현재 청소년들이 가장 많이 접하고 있는 일본 대중문화 중 하나는 애니메이션으로 조사되었으며, 일본어 학습에 활용되면 좋을 것 같다는 결과들이 앞서 제시되었다. 위 표에서도 알 수 있듯이 일본 애니메이션에 대한 관심은 매우 높으며 남·여학생 모두 대체적으로 애니메이션에 흥미를 가지고 있음을 알 수 있다.

【표 6】 애니메이션을 활용한 수업을 한다면 일본어의 어떠한 기능에 도움이 되겠는가?

항목	남학생		여학생		전체	
	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)
듣기	92	50.3	76	58.5	168	53.7
말하기	71	38.8	37	28.5	108	34.5
쓰기	5	2.7	4	3.0	9	2.9
읽기	15	8.2	13	10	28	8.9
합계	183	100	130	100	313	100

애니메이션이 언어의 네 가지 기능 중 '듣기' 와 '말하기' 에 매우 효과적일 것 같다는 설문 조사가 나왔다. 그 중에서도 남학생 50.3%, 여학생 58.5%로 과반수이상이 '듣기' 라고 답하였으며 시청각 매체의 특성을 다시 한 번 부각시켰다. 반면 '쓰기' 기능에는 별 도움이 되지 않을 것이라고 조사되었으며 이 부분을 보완하기 위한 애니메이션 활용법에 대해 좀 더 깊이 연구해 봐야 할 필요성이 있다.

【표 7】 일본어 학습에서 가장 어렵다고 생각되는 것은?

항목	남학생		여학생		전체	
	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)
청취	24	13.1	16	12.3	40	12.7
외래어 표기	63	34.4	43	33.1	106	33.9
한자	68	37.2	60	46.2	128	40.9
발음	28	15.3	11	8.4	39	12.5
합계	183	100	130	100	313	100

남학생의 경우는 한자, 외래어 표기, 발음, 청취 순이었고 여학생의 경우는 한자, 외래어 표기, 청취, 발음으로 남학생과 비슷하였다. 그러나 남학생의 경우 여학생들보다 발음에 있어서 여학생보다 큰 장애를 느끼고 있었으며, 여학생 또한 남학생에 비해 청취부분에 있어 큰 어려움을 느끼고 있었다. 한자를 가장 어려운 학습 요인으로 생각한 것은 일본어 수업 시 한자와 관련된 부분은 효율적인 지도가 이루어지지 않고 있기 때문으로 생각된다. 외래어표

기 즉 가타카나의 표기 또한 어려움을 느끼고 있는 것으로 보아 가타카나 익히기 수업 역시 제 2외국어라는 이유 때문에 과목의 특성상 소홀히 다루어지고 있는 것 같다.

【표 8】 애니메이션을 수업에 활용한다면 많은 도움이 될 것이라고 생각하는가?

항목	남학생		여학생		전체	
	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)
매우 그렇다	48	26.2	30	23.1	78	24.9
그렇다	70	38.3	63	48.4	133	42.5
보통이다	45	24.6	23	17.7	68	21.7
그렇지 않다	20	10.9	14	10.8	34	10.9
합계	183	100	130	100	313	100

애니메이션을 수업에 활용한다면 도움이 될 것 같다고 조사 대상자의 절반 이상이 답변하였다. 그러나 남학생의 경우를 살펴보면 보통이다 24.6% , 그렇지 않다 10.9% 라는 답변 또한 꽤 비중을 차지하고 있어 애니메이션을 활용한 수업모형을 실시 할 경우 높은 집중력과 학습동기를 유발할 수 있도록 사전의 철저한 수업준비와 지도가 필요함을 알 수 있었다.

【표 9】 일본애니메이션을 활용한 수업은 어느 정도가 적당한가?

항목	남학생		여학생		전체	
	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)
10분	30	16.4	21	16.2	51	16.3
20분	79	43.2	59	45.3	138	44.1
30분	27	14.7	30	23.1	57	18.2
40분	47	25.7	20	15.4	67	21.4
합계	183	100	130	100	313	100

애니메이션을 활용한 수업시간을 남・여학생 모두 44.1%가 20분 정도가 가장 적절하다고 답하였다. 제한된 50분의 수업시간 중 애니메이션은 교과서의 보조교재가 될 수는 있지만 수업시간의 대부분을 차지하여 활용된다면 오히

려 학습자의 집중력을 떨어뜨리게 되고 주위를 산만하게 만들어버리는 요인이 될지도 모른다. 그리고 남학생의 경우는 50분의 수업시간 중에서 대부분의 시간인 40분을 답한 학생 수가 무려 25.7%나 되었다. 앞에 표에서도 알 수 있듯이 여학생에 비해 남학생의 경우가 제 2외국어인 일본어에 대한 관심이 적은 편이며, 학습동기 유발에 다소 어려움이 예상됨을 알 수 있었다.

【표 10】 일본애니메이션을 통해 일본어를 배우고 싶다면 그 이유는 무엇인가?

항목	남학생		여학생		전체	
	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)	인원수	백분율(%)
일본어를 쉽게 익힐 수 있을 것 같음	85	46.5	78	60	163	52.1
내용이 재미있을 것 같음	65	35.5	35	26.9	100	31.9
일본어 실력이 좋아질 것 같음	9	4.9	12	9.2	21	6.7
애니메이션을 통해 일본에 대해 더 많이 알 수 있을 것 같음	24	13.1	5	3.8	29	9.3
합계	183	100	130	100	313	100

일본 애니메이션을 통해 일본어를 배운다면 학생들은 비교적 쉽게 일본어에 접근하고 배울 수 있다고 답했다. 그리고 다음으로 31.9% 학생이 애니메이션의 흥미로운 내용이 일본어에 대한 학습동기를 유발 시킬 것 같다고 하였다. 따라서 일본 애니메이션을 활용한 수업은 학생들에게 상호보완적 접근으로 일본어에 쉽게 다가갈 수 있게 하며, 학습자에게 있어서 학습동기 유발이라는 큰 장점으로 작용할 수 있다는 점을 알 수 있다.

2.2 애니메이션을 활용한 구체적인 수업모형

여기에서는「아따신치(あたしンチ)」와 「사자에상(さざえさん)」의 두 작

품을 활용한 구체적인 수업모형을 제시해보고자 한다. 의사소통 기능과 장면에 따른 언어 행동문화를 이해하고 언어4기능(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기)을 유기적으로 연계하여 장면과 상황에 따라 상호행위가 가능하도록 중점을 두고 있는 것이 현재의 7차 교육과정의 목표이다. 7차 교육과정 개정안이 고시되었으며 기존의 교육과정과 그 틀은 크게 다르지 않으나 한번 짚고 넘어가야 할 것이다. 여기에서는 제7차 교육과정에 제시된 순서에 따라 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 문화적 요소의 순서로 제시하고자 한다.

2.2.1 듣기 학습

제7차 교육과정 개정체제에서는 듣기 활동의 목표와 교수・학습방법을 다음과 같이 제시하고 있다.

(듣기 활동 목표)
(1) 일본어의 발음을 듣고 정확하게 구별할 수 있다.
(2) 일상생활에 관한 짧고 쉬운 말을 듣고 이해한다.
(3) 일상생활에 관한 짧고 쉬운 말을 듣고 상황에 맞게 행동할 수 있다.

(교수・학습방법)
(1) 단음이나 낱말보다는 문장 중심의 자연스러운 일본어를 듣도록 한다.
(2) 듣기 학습에 도움을 주는 사진이나 영상자료 등을 효과적으로 활용한다.
(3) 짧고 쉬운 문장을 듣고 그것을 행동으로 옮겨보게 한다.
(4) 자연스러운 일본어를 익힐 수 있도록 원어민의 발음을 듣게 한다.

듣기 활동에 있어서는 무엇보다 시청각 교재의 활용이 그 효과가 매우 크다고 할 수 있다. 듣기 수업에 애니메이션을 활용함에 있어 가장 일반적인 방법은 '대사문 완성하기' 이다. 즉 교과서 본문 내용과 관련 있는 애니메이션

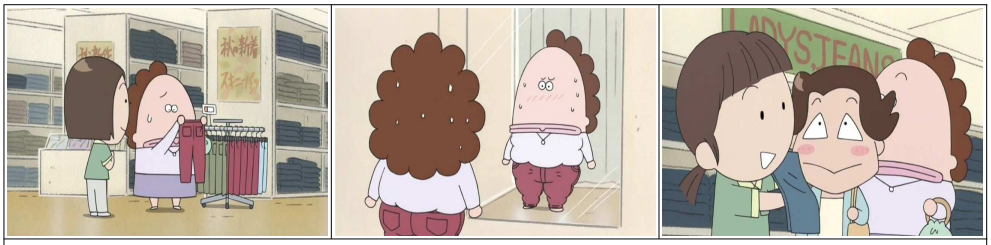
을 편집하여 보여주고 전체적인 흐름을 학습자에게 파악하도록 한다. 그리고 대사가 학습자의 귀에 익숙해지도록 2-3번 반복해 들려주고, 대사문을 학습자들에게 나누어 준 뒤 빈칸을 완성할 수 있도록 다시 한 번 애니메이션 장면을 보여 주도록 한다.

대사문 완성하기는 교사가 제공하는 애니메이션의 발화문을 학습자가 들으면서 청각을 통하여 들은 내용의 개념을 구상하고 머리에 심리적 영상을 그린 다음 심상을 통하여 쓰는 활동을 의미한다. 듣기 활동은 단어와 어순이 모두 주어지는 것 같지만 실질적으로 학습자는 소리와 영상을 통해 자신의 단어, 구문적 지식을 활용하여 의미를 재발견해서 쓰는 과정을 거친다. 따라서 대사문 완성하기는 듣기와 쓰기 활동의 효과를 동시에 가지고 있으며 언어의 4기능의 연계성을 강조하는 7차 교육과정의 목표에 부합한다고 할 수 있다.

다만 주의해야 할 점은 초급수준의 학습자가 대상이므로 어려운 단어는 미리 어휘 정리를 해서 나누어 주어야 하며 학생에게 제시되는 부분은 쉬우면서도 여러 번 반복되는 것을 선택하는 것이 좋다. 이에 교사의 애니메이션의 선택과 편집은 학습자의 수준을 고려하여 사전에 준비되어야 한다. 즉 이러한 사전준비 없이 막연히 애니메이션을 처음부터 끝까지 시청하게 하는 것은 결코 학습자에게 도움이 되지 않으며 오히려 집중력을 떨어뜨리는 결과를 초래하므로 교사의 역할이 매우 중요하다고 할 수 있다. 또한 교과서와 관련된 애니메이션 장면을 적재적소에 활용하는 것이 애니메이션을 활용한 효과적인 수업의 가장 중요한 핵심이라고 할 수 있다. 학습자에게 나누어줄 대사문은 다음과 같이 작성하면 된다.

< 그림 2 >

(대한교과서 3과 활용 - 물건을 살 때 의뢰와 반론과 의문제기 하기)



店員：このパンツは _____。

母：いいですね。でも ちょっと_____かも。

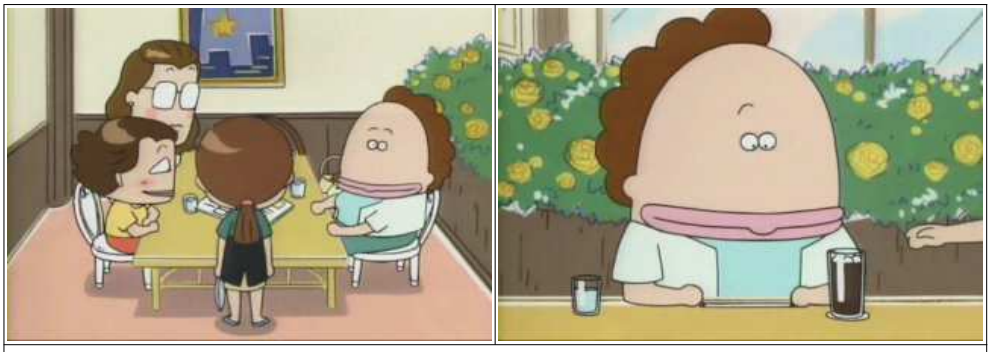
もっと _____。

店員：ああ、では こちらは _____。

母：じゃ、それを _____。

< 그림 3 >

(대한교과서 3과 활용 - 확인을 나타내는 표현 종조사 ね의 쓰임)



店員：ご注文(ちゅうもん)は お決(き)まりですか。

母：アイスコーヒ_____。

店員：アイスコーヒ_____。

店員：お待(ま)たせしました。

ごゆっくり、_____。

<그림 2 대사문 완성>

店員：このパンツは どうですか。
母：いいですね。でも ちょっと 小(ちい)さいかも。
　　もっと 大(おお)きいのは ありませんか。
店員：ああ、では こちらは いかがですか。
母：じゃ、それを ください。

<그림 3 대사문 완성>

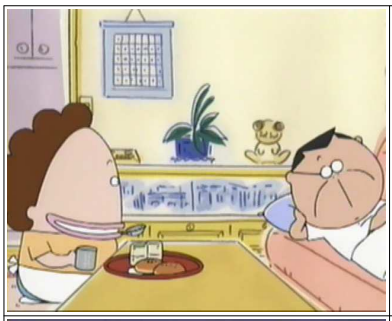
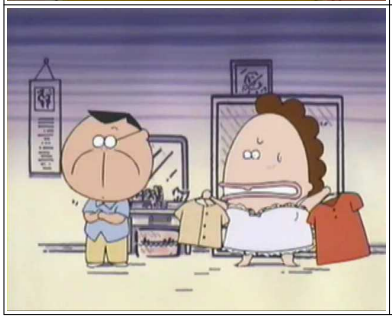
店員：ご注文(ちゅうもん)は お決(き)まりですか。
母：アイスコーヒ三(みっ)つ ください。
店員：アイスコーヒ三(みっ)つですね。

店員：お待(ま)たせしました。
　　ごゆっくり、どうぞ。

대한 교과서 3과에서는 일본인의 쇼핑문화와 식사예절을 이해하고 '물건이나 음식을 주문하기, 내용을 확인하기, 서로 반론하고 의문 제기하기' 등에 대한 의사소통을 할 수 있도록 구성되어 있다. 위 대사문의 빈칸 부분은 교과서 본문에서 제시된 표현과 단어 위주의 부분으로 된 애니메이션 장면을 활용하였으며, 이는 학습자들에게 다시 한 번 교과서 표현들을 확인해 보는 복습의 시간이 될 것이라 생각된다.

< 그림 4 >

(대한교과서 4과 활용 - 선택에 관한 표현)

	母：お父さん、お茶____ほうと_____ほう_____？ 父：どっちも。
	母：ねえ、お父さん！赤い_____とベージュの_____？ 父：どっちでも。 母：そんなこと言わないでね。どっち？ 父：____、そのまん中の。

< 그림 4 대사문 완성 >

母：お父さん、お茶多いほうと少ないほうどっちがいい？ 父：どっちも。
母：ねえ、お父さん！赤いワンピースとベージュのニットどっちがいい？ 父：どっちでも。 母：そんなこと言わないでね。どっち？ 父：じゃ、そのまん中の。

대한 교과서 4과에서는 일본의 4월의 모습과 고등학생들의 학교생활을 이해하며 문형 표현으로는 ‘시간 말하기, 선택 의문하기, 취미생활 말하기, 자기

소개하기' 등에 대한 의사소통을 할 수 있도록 제시하였다. 그 중에서도 위의 대사문은 두 가지 중에 한 가지를 선택하는 질문에 대한 표현을 교과서 내용과 비슷한 부분의 표현이 등장하는 애니메이션 장면을 제시하여 보았다.

2.2.2 말하기 학습

제7차 교육과정 개정체제에서는 듣기 활동의 목표와 교수·학습방법을 다음과 같이 제시하고 있다.

(말하기 활동 목표)

(1) 일본어의 발음을 정확하게 구별하여 말할 수 있다.

(2) 의사소통 기본 표현을 중심으로 짧고 쉬운 말을 할 수 있다.

(3) 사용 빈도가 높은 의사소통 기본 표현을 상황에 따라 언어행동 문화에 맞추어 적절하게 말할 수 있다.

(교수·학습방법)

(1) 언어 행동 문화에 맞는 역할놀이, 장면연습, 게임 등을 활용한다.

(2) 학습자의 학습참여 기회를 늘릴 수 있도록 구성한다.

(3) 모둠 활동을 중심으로 학습자의 대화량을 늘리도록 한다.

(4) 상대편과의 관계, 대화내용, 대화전개, 언어 행동문화에 맞추어 표현할 수 있도록 단계적으로 학습하게 한다.

(5) 자연스러운 일본어를 익힐 수 있도록 원어민의 발음을 따라 말하게 한다.

말하기 활동의 방법으로는 먼저 애니메이션에서 사용된 대사의 일부를 발췌하여 학습자에게 외우게 하여 연기하게 하는 방법이 있다. 실제로 연기하여 봄으로써 지루하게 느껴지는 대화문의 암기도 즐거운 것이 되며 감정이

들어간 자연스러운 발화를 촉진할 수 있다. 이것이 바로 의사소통 중심 교수법의 하나인 롤 플레이[23]라고 한다. 이런 롤 플레이는 일반적으로 다음과 같은 순서로 진행된다. 먼저 스크립트의 지문을 짝과 역할을 나누어 그대로 암기하게 함으로써 의사소통에 필요한 기본 표현을 익히도록 한다. 다음 암기한 지문을 자신들의 상황에 맞게 이름이나 장소, 대답 등을 바꾸어 연습하게 한 후 이 과정이 끝나면 애니메이션을 활용한 역할 카드를 나누어 주고 적당한 연습을 하도록 지도하여 본다. 그리고 마지막에는 상황카드를 이용하여 장면을 제시하고 같은 그룹끼리 상의하여 즉흥적으로 대화를 만들어 보게 함으로써 학생들의 창의력 신장에 도움을 줄 수 있다. 그리고 일정 시간을 정해주어 대화를 암기하게 한 후 발표하도록 하며, 가능하면 소연극이 될 수 있도록 제스처나 작은 소품 등을 준비하여 더욱 활기찬 수업의 진행이 가능하도록 유도하는 것도 좋은 방법일 것이다. 소연극이 끝난 후 다른 학생들과 어색한 표현이나 유용한 표현 등을 함께 수정하고 토의함으로써 학습에 도움이 되도록 이때 애니메이션을 적절하게 활용하는 것도 좋은 방법 중 하나이다. 이 때 제시되는 장면은 대사가 너무 길거나 어려운 표현은 피해야 하며, 간단하면서도 흥미를 유발할 수 있는 장면을 제시하는 것이 바람직하다고 할 수 있다.

예를 들어 자기를 소개하는 표현의 경우는 12종 일본어 교과서에 모두 제시된 의사소통 기능 중 하나이기 때문에 더욱 소홀히 할 수 없는 표현이다. 단순한 암기가 아니라 미리 애니메이션을 통해 이 표현이 사용되는 상황을 보고 반복 학습을 하게 한다면 학생들은 더욱 쉽고 오래 기억하게 될 것이다. 그리고 다음과 같은 역할 카드를 주어 애니메이션을 통해서 청취했던 자기소개와 관련된 표현들의 기억을 더듬으면서 적극적으로 발화를 할 수 있는 기회를 제공하도록 한다.

---

23) 롤플레이(role play)는 그 말 뜻대로 '역할을 연기하는 것'혹은 역할의 연기를 통해 언어 연습을 한다. 실생활에서 있을 수 있는 장면이나 상황을 실제 수업에 끌어 들여 학습자에게 다양한 의사소통 체험을 시키고자 하는 것이 롤플레이이다.

< 그림 5 > あたしンチ의 역할카드

(대한교과서 1과 활용 - 초면인사)

みかんの母 主婦	たちばな 会社員	みかん 高校の二年生	ゆずひこ 中学校の二年生

다음과 같은 역할카드를 4명으로 구성된 조에 나누어 준다. 그리고 자신이 받은 카드의 인물이 되어 아래의 교과서의 말하기 내용을 대입하여 말할 수 있도록 지도하여 본다. 모둠별로 구성원이 돌아가면서 다른 역할이 되어 자신을 소개하여 보고 초면인사와 자기소개의 표현을 기억하도록 하는 것이다. 그리고 이러한 반복 학습을 통해 자기소개의 표현을 익힌 후 직접 자기 자신을 소개해 보는 발표의 시간을 갖도록 한다면 자연스럽게 자기소개의 표현들을 알게 될 것이다.

【표 11】 역할카드 예시문 제시

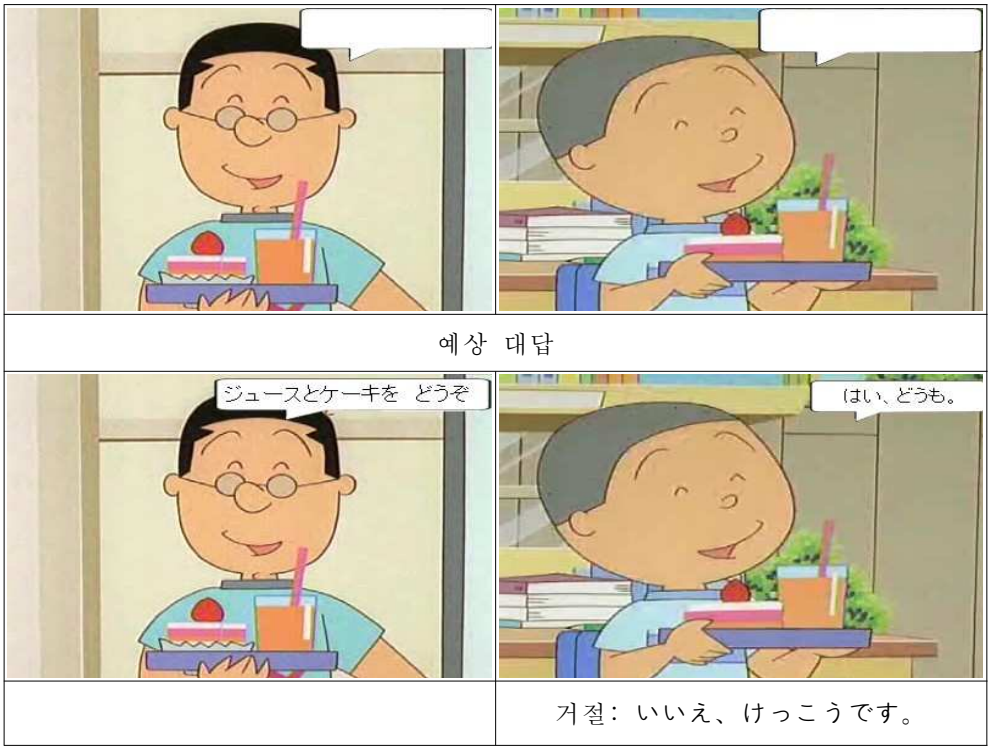
はじめまして。 _____です。 わたしは_____です。 どうぞ よろしく おねがいします。 (대한교과서 1과 중 초면인사)

다음 활동은 애니메이션의 어떠한 상황을 제시하여 주고 여기에 들어갈 내용을 추측하여 학생들에게 직접 상황을 만들어 보게 하는 놀이를 생각해 보

았다. 그룹별로 즉흥적으로 대화를 만들어 보게 한 후 짧은 상황극을 해 보도록 하는 것이다. 즉 여러 가지 장면들을 제시하여 그 상황과 문맥에 맞는 자연스러운 표현을 유추해 봄으로써 다양한 의사소통을 해보며, 자신의 생각을 표현할 수 있는 능력을 기를 수 있는 것이다. 즉 교사는 일괄된 주입식 수업이 아닌 학습자의 창의력을 신장 시킬 수 있는 학습 방법을 연구할 필요성이 있으며, 이에 애니메이션을 활용한 수업은 큰 효과가 있을 것으로 기대된다.

< 그림 6 > 애니메이션 상황카드 제시

(대한교과서 2과 활용 - 승낙과 거절)



2.2.3 읽기 학습

제7차 교육과정 개정체제에서는 읽기 활동의 목표와 교수・학습방법을 다음과 같이 제시하고 있다.

(읽기 활동 목표)

(1) 히라가나와 가타카나를 바르게 읽을 수 있다.

(2) 기본 어휘에 사용된 학습용 한자를 문장 속에서 읽을 수 있다.

(3) 일상생활과 관련된 짧고 쉬운 글을 읽고 이해한다.

(4) 일본문화와 관련된 짧고 쉬운 문장을 읽고 이해한다.

(교수・학습방법)

(1) 짧고 쉬운 일본어를 소리 내어 읽을 수 있도록 한다.

(2) 일상생활에서 자주 접할 수 있는 표지판, 짧고 쉬운 전자우편, 카드 등 다양한 학습 자원을 활용하도록 한다.

(3) 가나와 한자가 섞인 짧고 쉬운 문장을 읽고 그 중심내용을 요약하여 발표해 보도록 한다.

(4) 자연스러운 일본어를 익힐 수 있도록 원어민의 발음을 따라 읽게 한다.

읽기 활동을 위해 애니메이션을 활용할 수 있는 방법으로는 특정장면의 대본이나 주제곡을 이용하는 방법을 생각해 보았다. 애니메이션 대본이나 주제곡 등에 어떤 의사소통 기능 및 어휘가 사용되고 있는지 함께 알아보고 또 불러보면서 적극적인 학습참여를 유도할 수도 있다. 학습자에게 다소 어려운 어휘가 있다면 미리 어휘표를 작성해서 나눠주는 것도 학생의 이해를 돕는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

아래의 주제곡은 「あたしンチ」의 오프닝 송으로 의사소통의 기본표현인 인사(만남, 헤어짐, 감사 등)와 관련된 표현이 많이 나오므로 직접 같이 노래를 따라 불러보거나 읽어보는 것도 자연스럽게 일본어 기본 인사표현을 학습할 수 있게 된다고 본다.

【표 12】「あたしンチ」오프닝 주제곡을 이용한 읽기 학습

【주제곡 - さらば】

1. こんにちは　ありがとう　さよなら　また会いましょう。
こんにちは　ありがとう　さよなら　また会いましょう。
うってつけの 言葉は ないけど
帰ろう 帰ろう 帰ろうよ 家まで

안녕하세요! 고마워요! 안녕히 가세요! 또 만나요!
안녕하세요! 고마워요! 안녕히 가세요! 또 만나요!
안성 맞춤인 말은 아니지만
돌아가요! 돌아가요! 돌아가요! 집으로~

2. こんにちは　ありがとう　さよなら　また会いましょう。
こんにちは　ありがとう　さよなら　また会いましょう。
さきまでの 熱気は ないけど
帰ろう 帰ろう 帰ろうよ 家まで

안녕하세요! 고마워요! 안녕히 가세요! 또 만나요!
안녕하세요! 고마워요! 안녕히 가세요! 또 만나요!
조금 전까지의 열기는 아니지만
돌아가요! 돌아가요! 돌아가요! 집으로~

3. こんにちは　ありがとう　さよなら　また会いましょう。
こんにちは　ありがとう　さよなら　また会いましょう。
仲直りの 言葉は 見つからないけど
帰ろう 帰ろう 帰ろうよ 家まで

안녕하세요! 고마워요! 안녕히 가세요! 또 만나요!
안녕하세요! 고마워요! 안녕히 가세요! 또 만나요!
화해의 말은 찾지 못했지만
돌아가요! 돌아가요! 돌아가요! 집으로~

2.2.4 쓰기 학습

제7차 교육과정 개정체제에서는 쓰기 활동의 목표와 교수・학습방법을 다음과 같이 제시하고 있다.

(쓰기 활동 목표)

(1) 히라가나와 가타카나를 필순에 맞게 쓸 수 있다.

(2) 기본 어휘에 사용된 학습용 한자를 쓸 수 있다.

(3) 일상생활과 관련된 짧고 쉬운 문장을 쓸 수 있다.

(4) 가나와 한자를 섞어 쓴 짧고 쉬운 문장을 컴퓨터에 입력할 수 있다.

(교수・학습방법)

(1) 문자 학습은 글자 중심보다는 낱말 중심의 학습이 되도록 한다.

(2) 짧고 쉬운 일본어를 통제 작문 중심으로 지도한다.

(3) 가나와 한자가 섞인 짧고 쉬운 문장을 컴퓨터에 입력 해 보도록 한다.

(4) 짧고 쉬운 일본어를 듣고 그 중심내용을 요약하여 글로 표현 해 보도록 한다.

(5) 짧고 쉬운 전자우편이나 카드 등을 직접 써 보도록 한다.

쓰기 활동을 위한 방법으로는 애니메이션을 시청 한 후 학생들에게 기억에 남는 대사를 적어보게 할 수 있다. 그러나 이 방법은 초급학습자의 경우에 조금 어렵게 느껴질 수 있기 때문에 대부분의 학생들이 간단한 인사말 정도의 일본어만 적게 되므로 그 학습효과가 낮을 것으로 판단된다. 그래서 여기에서는 일상회화에서 흔히 쓰이는 인사말을 이용하여 다음과 같은 퍼즐 게임이 학습자에게 부담감을 덜 주어 효과적일 수도 있다. 여기에서는 일본어 교과서 대부분에 나오는 초면인사와 일상인사, 그리고 축하와 감사인사 등 인사 기능을 활용한 퍼즐을 제시해 보았다. 그리고 학생들이 퍼즐을 다 완성한

다음 퍼즐의 답은 애니메이션을 이용하여 들려줌으로써 상황에 대한 적용력을 길러준다.

【표 13】 인사 및 소개와 관련된 표현을 이용한 퍼즐게임

(대한교과서 1과 활용 - 일상인사와 감사, 자기소개에 관련된 표현)

문 제

												③	
	①												
									⑥				
	⑨					④					⑧		
⑤													
								⑦					
	②												
												⑪	
								⑩					

<가로 열쇠>

① 친구가 생일을 맞이했을 때 해줄 수 있는 축하의 말

② 어떤 질문에 대한 부정의 대답 '아니오'

④ 잠잘 때 하는 인사 '안녕히 주무세요'

⑤ 감사의 인사 '감사합니다'

⑦ 낮에 만난 사람과 하는 인사

⑨ _____ おねがいします. '잘 부탁드립니다'

⑩ 처음 만난 사람과의 인사 '처음 뵙겠습니다'

<세로 열쇠>

① 아침에 만난 사람과 하는 인사

③ 선생님

④ 생일
⑤ 부디, 제발, 아무쪼록
⑥ 사과의 표현 '미안합니다'
⑦ 밤에 만난 사람과 하는 인사
⑧ 사람을 부를 때 이름 뒤에 붙여 부르는 말 '-씨'
⑪ 1인칭 대명사'나, 저'

정 답

												③せ	
	①お	め	で	と	う							ん	
	は								⑥す			せ	
	⑨よ	ろ	し	く		④お	や	す	み	な	⑧さ	い	
⑤ど	う	も				た			ま		ん		
う	ご					ん			せ				
ぞ	ざ					じ		⑦こ	ん	に	ち	は	
	②い	い	え			ょ		ん					
	ま					う		ば				⑪わ	
	す					び		ん				た	
								⑩は	じ	め	ま	し	て

퍼즐게임을 좀 더 응용해 본다면 이런 방법도 있다. 그것은 아래 【표13】와 같이 애니메이션 장면들을 제시하여 주고 애니메이션 속에 등장하는 물건이나 사물을 히라가나를 섞어 놓고 가로·세로·대각선으로 연결된 일본어 단어표현을 찾는 방법이다. 이 방법은 현재 일본어 교과서에서도 실제 응용되고 있는 게임으로 애니메이션의 장면을 활용하여 제시해 보았다.

< 그림 7 > 그림에 나타난 단어를 찾아 연결 해 보시오.

が	き	お	す	し
つ	ば	む	く	ふ
く	り	ん	み	ね
え	あ	い	ぬ	は
か	さ	す	そ	し

2.2.5 일본 문화의 이해 학습

애니메이션을 활용한 수업에 언어적인 요소만 작용하는 것은 아니다. 애니메이션은 언어적인 요소뿐만 아니라 일본 문화와 같은 비언어적 요소에 대한 교육이 가능하다는 장점을 가지고 있다. 애니메이션에 따라 일본 문화적 요소가 많이 나타나기도 하고 적게 나타나기도 한다. 「아따신치(あたしンチ)」

와 「사자에상(さざえさん)」은 일본인들의 정서, 연중행사, 전통문화와 일상생활의 문화가 자주 등장하는 작품으로 7차 교육과정 개정체제에 문화의 이해 부분이 구체화, 세분화 되어 더 강조되고 있는 점에 착안한다면 매우 적합한 작품이라고 할 수 있다.

제7차 교육과정 개정체제에서는 일본 문화 이해 활동의 목표와 교수・학습 방법을 다음과 같이 제시하고 있다.

(문화이해 활동 목표)

(1) 일본인의 기본적인 언어행동 문화를 이해한다.

(2) 일본인의 기본적인 일상생활 문화를 이해한다.

(3) 일본의 중요한 전통문화와 대중문화를 이해한다.

(4) 한일 양국 문화의 공통점과 차이점을 이해하여 문화의 다양성을 인식한다.

(교수・학습방법)

(1) 우리 문화와 일본 문화의 공통점과 차이점을 학습자 스스로 발견할 수 있도록 한다.

(2) 고정관념이나 지식 중심의 학습보다는 문화의 다양성을 발견할 수 있도록 한다.

(3) 학습자의 능동적인 참여를 위해 수업에서 다루어질 문화와 관련된 내용을 개인별 또는 모둠별로 조사하여 발표하도록 한다.

(4) 문화 학습은 이해도를 높이기 위하여 그림, 사진, 동영상 등 시청각 자료를 적극적으로 활용한다.

(5) 문화 내용을 설명할 때 필요한 경우에는 우리말을 사용하되 문화내용의 핵심어는 가급적 일본어로 인지하게 한다.

< 그림 8 > 일본인의 주거문화 수업모형 (대한교과서 2과 활용)

다음과 같은 애니메이션을 보여주면서 일본의 주거문화와 주택의 내부구조를 설명해 준다. 일본의 전통가옥에서 생활하는 「さざえさん」과 현대 맨션에서 생활하는 「あたしンチ」를 통해 과거와 현재의 주거 형태를 비교하면서 우리나라 주거문화와 다른 점들을 학생들에게 주의 깊게 살펴보게 하고 시청 후 질문해 보도록 한다.

<도코노마(床の間)>

도코노마[24]는 그림이나 꽃꽂이를 감상하기 위해 다다미방 벽면에 만들어 둔 공간을 말한다. 원래 도코(床)란 한단 높은 곳을 의미하는 장소로 도코에는 신이나 부처의 모습을 그린 것이라든지 문구가 써져 있는 것을 걸고, 불을 켜 여러 가지 재를 올리고 기원했던 곳이다. 그 때 한단 높은 바닥을 방 안에 남겨 놓았으며, 후에는 신이나 부처의 그림이나 그 대신 장식용의 글이나 그림, 조각품 등을 두는 오늘날의 도코노마가 되었다. 오늘날에는 족자를 걸고, 그 앞에 화병이나 장식품을 올려 두게 되었지만 이제는 점점 그 자취가 사라지고 있다.

24) 김영, 『일본 문화의 이해』(서울 : 제이앤씨, 2006) p.100

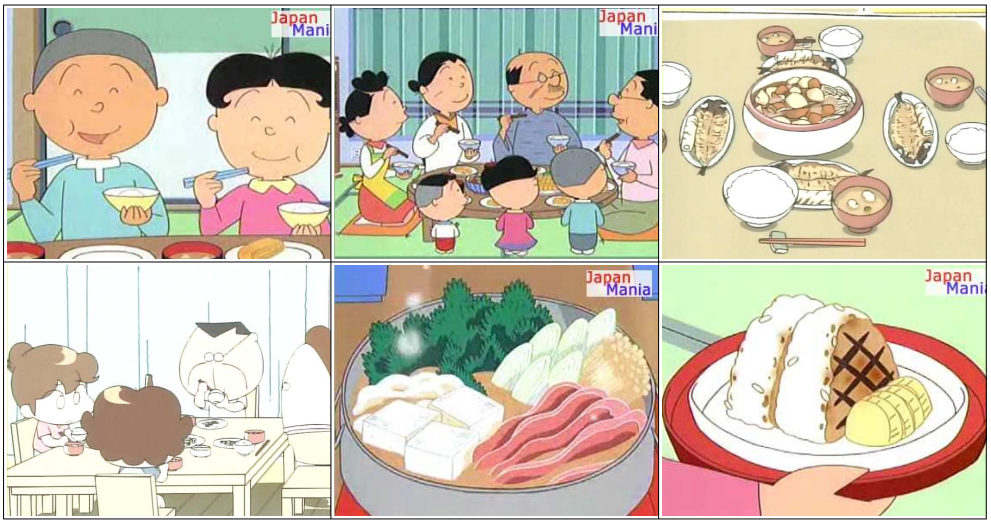
<다타미(畳み)>

다타미[25]는 일본 주거문화생활의 가장 큰 특징이자 우리와의 가장 큰 차이라고 할 수 있다. 우리가 몇 평인가로 방의 크기를 말한다면 일본은 다타미 몇 장인가로 방의 크기를 말한다. 다타미 두 장 정도가 우리의 한 평과 맞먹는다. 다타미의 한 장 크기는 일반적으로 가로90cm, 세로180cm라고 한다. 일본은 습기가 많은 나라이기 때문에 여름철에는 습기제거에 효과적이며 겨울철에는 방바닥이 차가워지는 것을 막아준다.

<고타츠(こたつ)>

고타츠는 일본의 유일한 난방도구라 할 수 있다. 낮은 책상 같이 생긴 곳에 적외선 등을 달고 이불을 덮은 뒤 이불위에 또 위판을 덮고 그 아래에 발을 넣어 몸을 따뜻하게 하는 도구이다. 겨울철 고타츠는 식구들이 둘러 앉아 식탁이나 책상 등으로 다양하게 사용할 수 있는 공동의 생활공간이라 할 수 있다.

< 그림 9 > 일본인의 식사예절 수업모형(대한교과서 3과 활용)



25) 홍윤기, 『일본문화백과』(서울 : 서문당, 2000) pp.93-94

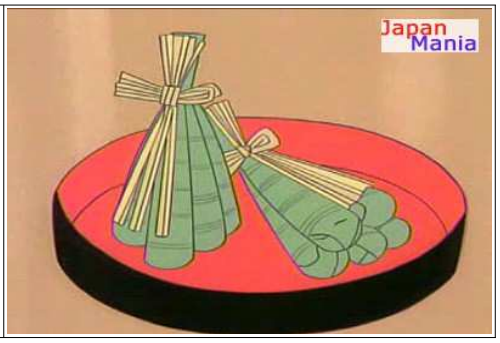
다음과 같은 애니메이션 장면을 보여 준 후 일본과 우리나라의 식사예절에 있어서 다른 점들을 생각해 보게 하고 학생들에게 발표해 보도록 한다. 그리고 대표적인 일본의 음식종류도 애니메이션을 통해 설명을 해주며 가급적 일본어로 인지하게 한다.

<일본의 식사예절>

일본의 보통 식사로는 밥과 야채나 생선 혹은 고기 등을 삶거나 튀기거나 구운 것에 된장국과 쯔게모노(漬物)[26]를 곁들인다. 식사는 특별한 경우를 제외하고는 젓가락만을 사용하고 숟가락은 거의 사용하지 않는다. 식사 중에 젓가락을 잠시 내려놓을 경우 젓가락 받침대가 있으며 젓가락 아래쪽 부분을 그 받침대 위에 올려 놓으며 젓가락을 놓는 방향도 한국과는 달리 세로로 놓는 것이 아니라 가로로 놓아야 한다. 그리고 밥그릇은 왼손으로 들고 먹는 것이 보통이며 국을 먹을 때에도 역시 숟가락은 사용하지 않고 국그릇을 입에 갖다 대고 마신다.

< 그림 10 > 일본의 연중행사 관련 문화 수업모형 (대한교과서 10과 활용)

26) 채소를 소금이나 겨, 된장 등에 담근 것



<어린이 날 (こどもの日)>

5월 5일은 아이들의 행복을 비는 일본의 어린이 날[27]로 원래는 「端午の節句」라고 하여 남자아이의 건강과 성장과 행복을 기리는 날이었다. 남자아이가 있는 집에서는 갑옷을 입고 칼을 찬 무사 인형을 집 안에 장식하고, 바깥에는 「고이노보리(こいのぼり」[28]를 장식한다. 또한 창포 꽃에는 잡귀를 몰아내는 능력이 있다고 하여 창포 꽃을 꺽어다가 처마 끝에 꽂아 두기도 하고, 창포를 띄운 물로 목욕을 하기도 한다. 이 날에는 가시와모치(柏餅)[29]나 치마키(ちまき)[30]를 먹는 풍습이 있다.

이 외에도 목욕문화, 교통문화, 하나미와 같은 놀이문화, 축제와 연례행사 등 일본의 문화적 요소를 나타내는 애니메이션 장면들이 매우 많았다. 애니메이션을 보여주면서 직접 설명할 수도 있지만, 학생들 스스로 발견하게 하고 그것에 대한 조사를 하고 발표하게 하는 것이 학습자 중심의 교육이라고 생각된다.

---

27) 김태호・문정선『그림과 문화로 배우는 신나는 일본어Ⅰ』(서울 정진출판사 2003) p.57

28) 고이노보리(こいのぼり)는 잉어모양을 한 깃발을 장대에 매달아 높이 거는 것으로, 옛날부터 잉어는 강한 물고기로 높은 폭포를 거슬러 올라가는 것에서부터 남성의 강한 힘의 상징으로 인식되고 있음.

29) 가시와 모치란 흰 떡 속에 으깬 팥을 넣고 떡갈나무 잎으로 싼 것을 말함.

30) 띠나 대나무 잎으로 말아서 찐 떡

2.3 사후 설문조사 결과 및 분석

일본 애니메이션을 활용한 일본어 수업의 효율성을 위해 313명의 남녀고등학생들을 대상으로 사전 설문조사를 실시하였으나 사후 설문조사는 실제 애니메이션 수업모형으로 수업을 실시한 고등학교 2학년 여학생 130명을 대상으로 실시하였다. 사후 설문조사를 통하여 수업 전·후의 일본어 학습자의 의식변화를 알아보고, 일본 애니메이션이 의사소통활동 영역에 미치는 영향과 그 결과에 대해서 조사하였다.

【표 14】 애니메이션을 활용한 수업을 한 후 일본어에 대한 학습자의 의식변화는?

항목	여학생	
	인원수	백분율(%)
일본어보다 애니메이션에 관심을 갖게 됨	12	9.2
발음, 듣기, 회화 등 일본어 능력이 향상됨	29	22.3
일본어 공부에 대한 흥미와 의욕이 생김	62	47.7
영상을 보느라 일본어 공부에 소홀하게 됨	25	19.2
일본어가 더 어렵게 느껴짐	2	1.6
합계	130	100

일본 애니메이션의 활용한 수업이 무엇보다 학습자들이 일본어 학습동기 유발에 가장 큰 효과를 본 것으로 나타났다. 이제까지의 선행 논문에서도 애니메이션의 가장 큰 효과로 언급되어 온 학습동기 유발이 학습자에게 가장 큰 영향력을 미치는 것으로 조사되었다. 그러나 부정적인 대답을 한 응답자도 20.8%나 되었다. 이들 응답자 중 대다수가 영상에 시선을 빼앗겨 학습에 방해를 받았다고 하였다. 이는 애니메이션이 학습자의 집중력을 모을 수 있는 반면 주위를 산만하게 하여 학습이 아닌 단순한 애니메이션 감상으로 끝날 수 있다는 점이다. 이를 개선하기 위해서는 애니메이션을 활용한 수업시간이 너무 길지 않도록 하며 애니메이션 장면을 교과서 부분의 내용과 맞추어 발췌, 편집하여 사전준비를 철저하게 하여야 한다.

【표 15】 언어의 4기능 중 애니메이션의 활용이 가장 효율적인 영역은?

항목	여학생	
	인원수	백분율(%)
듣기	75	57.7
말하기	36	27.7
읽기	10	7.7
쓰기	7	5.4
4기능 모두	2	1.5
합계	130	100

애니메이션은 언어의 4기능 중 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 순서로 효과적이라고 조사되었다. 과반수 이상이 애니메이션이 듣기 학습에 가장 효과적으로 활용할 수 있다고 답변하였다. 여기에서 활용한 TV애니메이션 두 편은 주로 어린이를 대상으로 제작된 것으로 대부분 표준어로 구성되어 있으며, 또한 성우의 더빙으로 인해 정확한 발음을 청취할 수 있어 '듣기' 학습에 효과적인 활용이 가능하였다고 생각한다.

【표 16】 언어의 4기능 중 애니메이션의 활용이 가장 비효율적인 영역은?

항목	여학생	
	인원수	백분율(%)
듣기	7	5.4
말하기	25	19.2
읽기	46	35.4
쓰기	52	40.0
4기능 모두	0	0
합계	130	100

애니메이션의 활용이 가장 비효율적인 기능으로 쓰기, 읽기, 말하기, 듣기 순으로 조사되었다. 그 중에서도 '쓰기 '는 40%나 되어 쓰기학습과 관련된 애니메이션의 활용방안을 좀 더 개발하고 검토해 볼 필요성이 있는 것으로 조사되었다.

【표 17】 애니메이션이 학습 보조교재로서 도움이 된다고 생각하는가?

항목	여학생	
	인원수	백분율(%)
매우 도움이 된다	22	16.9
도움이 된다	57	43.9
보통이다	30	23.1
별로 도움이 안 된다	15	11.5
전혀 도움이 안 된다	6	4.6
합계	130	100

위의 표에 의하면 '도움이 된다' 라고 응답한 경우가 43.9%로 가장 많았으며, '보통이다' 라고 23.1%가 응답했으며, '매우 도움이 된다' 라고 16.9%가 답변하였다. 전체 응답자 83.9%가 애니메이션이 일본어 학습에 도움이 되는 것으로 인식하고 있었다. 즉 일본어 학습에 있어서 애니메이션은 학습보조 도구로서 가치가 있으며 학습동기 유발을 가져올 수 있는 적절한 보조교재라는 것을 알 수 있다.

【표 17-1】 표 24의 ④ , ⑤응답자 대상 그 이유는 무엇인가?

항목	여학생	
	인원수	백분율(%)
모르는 단어가 많아 자막 없이는 이해하기 어려움	8	38.1
생소한 일본문화 때문에 이야기의 상황을 이해 못함	1	4.8
애니메이션이 재미가 없어 흥미가 생기지 않음	2	9.5
영상에 시선을 빼앗겨 일본어 학습을 소홀하게 됨	10	47.6
합계	21	100

애니메이션을 통한 학습 시 장애요소로 '영상에 시선을 빼앗겨 학습에 소홀하게 되었다'가 47.6%로 가장 높게 나타났다. 그리고 '모르는 단어가 많아 자막 없이는 이해하기 어려웠다' 가 38.1%로 초급 학습자들에게 자막을 적절하게 넣어서 이해를 돕도록 하여야 한다는 것을 알 수 있다. 그리고 '생소한 일본문화 때문에 이야기의 상황을 이해 못하였다' 는 4.8%로 한일 양 국가간의 문화차가 일본어 학습에 있어서 크게 지장을 주지 않는 것으로 나타났다.

【표 18】 애니메이션 감상 후 가장 기억에 남는 것은 무엇인가?

항목	여학생	
	인원수	백분율(%)
주인공의 대사	49	37.7
배경음악	6	4.6
등장인물	54	41.5
애니메이션의 시대적 배경	21	16.2
합계	130	100

애니메이션을 본 후 가장 기억에 남는 것은 '등장인물' 이라고 답하였다. 애니메이션을 선정할 때 선정성이 이나 폭력성이 짙은 애니메이션을 피해야 하며 왜곡된 가치관이나 역사관을 가진 캐릭터들이 나오는 작품은 학습자에게 좋지 않은 영향을 끼칠 염려가 있으므로 애니메이션의 선택 또한 학습자들을 고려하여 선택해야 하는 것을 알 수 있다. 그리고 주인공의 대사 또한 학습자들에게 영향을 미치므로 방언이나 비속어를 사용하지 않은 작품을 선택해야 함을 알 수 있으며, 표준어를 사용하며 교훈적인 내용을 포함한 애니메이션을 선정해야 할 것이다.

【표 19】 애니메이션을 통한 일본 문화수업은 도움이 되었는가?

항목	여학생	
	인원수	백분율(%)
매우 도움이 되었다	29	22.3
도움이 되었다	53	40.8
보통이다	26	20.0
별로 도움이 되지 않았다	18	13.8
전혀 도움이 되지 않았다	4	3.1
합계	130	100

애니메이션을 일본 문화수업에 있어 학습도구로서의 가치에 대해 조사해 보았으며 63.1% 응답자가 도움이 된다고 답하였다. 이는 애니메이션을 통해 일본인들의 생활양식과 가치관, 언어적 행동 등을 통해 일본문화를 쉽게 이해할 수 있으며 우리나라 문화와의 차이점도 쉽게 이해 할 수 있다는 점을 알 수 있다.

【표 20】 애니메이션을 활용한 수업시간은 몇 분이 적절한가?

항목	여학생	
	인원수	백분율(%)
10분	34	26.2
20분	51	39.2
30분	30	23.1
40분	15	11.5
합계	130	100

애니메이션을 활용한 수업시간은 20분이 가장 적절하다고 답했으며 그 외에 10분 26.2%, 30분 23.1%, 40분 11.5% 순으로 답하였다. 애니메이션은 학습에 있어서 보조교재로서 가치가 있지만 제한된 수업시간에는 그 활용시간이 20분을 넘겨서는 안 되며, 장시간 활용되면 오히려 학습자의 집중력과 흥미를 떨어트리며 단순한 애니메이션 감상 시간이 되기 쉽다는 것을 알 수 있다.

【표 21】 애니메이션을 활용한 수업에 대한 흥미는 어느 정도인가?

항목	여학생	
	인원수	백분율(%)
매우 많다	48	36.9
약간 많다	34	26.2
보통이다	30	23.1
별로 없다	14	10.8
전혀 없다	4	3.1
합계	130	100

애니메이션을 활용한 수업에 대해 매우 흥미를 가지고 있는 것으로 조사되었다. 교과서만으로 일본어를 공부하는데 있어 어려움이 있으며 다소 지루할 수 있는 학습여건을 개선하는 데 있어서 애니메이션의 활용은 매우 긍정적인 효과를 가져 올 것으로 생각된다. 제 2외국어로 경시 될 수 있는 일본어의 학습의욕을 애니메이션을 활용한 수업을 통해 고취시킬 수 있다면 그 교육적 가치는 매우 크다고 본다.

【표 22】 앞으로 일본어 학습은 필요하다고 생각하는가?

항목	여학생	
	인원수	백분율(%)
아주 필요하다	25	19.2
필요하다	53	40.8
보통이다	28	21.5
별로 필요하지 않다	17	13.1
전혀 필요하지 않다.	7	5.4
합계	130	100

일본어 학습의 필요성 여부를 묻는 질문에 '아주 필요하다' 19.2%, '필요하다' 40.8%로 무려 60% 이상이 일본어가 필요하다고 답하였다. 학습자가 일본어 필요성을 느끼고 있는 만큼 학습에의 적극적인 참여의 유도와 학습동기를 부여해 준다면 학습자들은 일본어 수업에 있어서 보다 쉽게 접근할 수 있을 것이다. 그러나 위 설문조사는 고등학교 2학년 여학생 130명만을 대상으로 수업을 실시한 후 통계를 낸 것으로 남학생들의 일본어에 대한 의식과 흥미는 산출 할 수 없었다는 한계점이 있다. 또한 실제적인 학습 성취도의 변화에 관한 조사가 누락되어 어느 정도의 효과가 있는지 구체적인 데이터를 산출 할 수 없었다. 하지만 사후 설문조사로 애니메이션을 활용한 수업이 학습동기 유발, 일본문화 지도, 듣기 능력 향상 등에서 학습자에게 긍정적인 교육적 효과가 있음을 알 수 있었다. 애니메이션은 학습자의 언어 능력과 학습 주변 환경을 잘 활용한다면 효과적인 수업 보조 도구로서 그 가치가 높은 것으로 나타났다.

제 4 장 애니메이션을 활용한 의사소통 기능 향상 수업

1. 교과서에 나타나는 의사소통 기능

제 6차 교육과정에서도 의사소통 기능을 제시하였으나 제 7차 교육과정부터는 의사소통 기능을 보다 강조하여 항목을 좀 더 세분화하고 각 교과서 단원 첫머리에 의사소통 기능을 제시하도록 하였다. 제 7차 교육과정에서는 일상생활에서의 언어기능을 '인사 기능, 정보 전달 기능, 의사 및 태도 전달 기능, 요구 기능, 담화 전개 기능' 등 5가지로 분류한 뒤, 보다 구체적인 하위 기능으로 세분화 하였다.

<의사소통 기능 항목>

(1) 인사 기능 : 일상의 인사, 안부, 칭찬, 격려, 축하, 감사, 사과, 위로

(2) 정보 전달의 기능 : 설명, 정보 전달, 제안, 조언, 안심, 불필요, 자청, 대답, 추측, 의사표시

(3) 의사 및 태도 전달의 기능 : 반론・의문제기, 부정・비난, 태도보류・판정회피, 놀람・의외의 기분, 희로애락, 반문, 유감

(4) 요구 기능 : 질문, 허가, 확인, 선택, 설명, 의뢰, 지시, 의무, 금지

(5) 담화 전개 기능 : 담화의 시작, 담화의 전개, 화제의 전환, 담화의 종결

이와 같이 제 7차 교육과정의 목표가 일상생활에서 사용되는 쉬운 일본어를 이해하고, 쉬운 일본어로 의사소통을 할 수 있는 기초적인 능력을 기르는 것이므로, 의사소통 기능은 일본어 학습에 있어서 중요한 부분을 차지하고 있다.

또한 다음과 같은 각 기능에 해당하는 애니메이션 장면의 자료를 수집하여 수업 시간에 교과서의 보조 교재로서 활용할 수 있다면 사후 설문조사의 결과처럼 애니메이션을 활용한 수업이 학습자에게 일본어 학습에 도움이 되고,

긍정적인 효과를 가져와 애니메이션을 활용한 수업이 단기간 학습이 아닌 장기적으로 활용할 수 있는 가치가 있다고 본다.

현재 제 7차 교육과정에 의해 승인된 고등학교 교과서는 12종이며 이 교과서들을 중심으로 「고등학교 일본어 Ⅰ」의 의사소통 기능을 분석하고자 한다. 배열은 대표저자 이름순으로 하였으며, 이후에는 구체적인 교과서 명칭 대신 약칭으로 대신하고자 한다.

【표 23】<제 7차 고등학교 일본어 교과서 현황>

약칭	교과서명	출판사	저자
A	고등학교 日本語Ⅰ	대한교과서	김효자 외 3인
B	고등학교 日本語Ⅰ	지학사	김효자 외 2인
C	고등학교 日本語Ⅰ	성안당	안병곤 외 3인
D	고등학교 日本語Ⅰ	천재교육	양순혜 외 3인
E	고등학교 日本語Ⅰ	진명출판사	유길동 외 3인
F	고등학교 日本語Ⅰ	교학사	유용규 외 2인
G	고등학교 日本語Ⅰ	교학사	이봉희 외 1인
H	고등학교 日本語Ⅰ	민중서림	이숙자 외 5인
I	고등학교 日本語Ⅰ	진명출판사	이현기 외 2인
J	고등학교 日本語Ⅰ	시사영어사	장남호 외 2인
K	고등학교 日本語Ⅰ	학문출판	조남성 외 1인
L	고등학교 日本語Ⅰ	블랙박스	한미경 외 3인

이들 교과서에는 어떤 의사소통 기능이 포함되어 있는지 살펴보고 항목별로 분석해보고자 한다. 「고등학교 日本語Ⅰ」교과서는 대부분 학습목표와 함께 의사소통 기능의 항목을 제시하고 있으나 교과서에서 항목을 정확하게 제시하지 않은 경우에는 교과서의 학습 목표를 토대로 하여 목표하는 의사소통 기능 항목 제 7차 교육과정에 제시된 '의사소통 기능 예시문'에 우선하여

정리하였다.

【표 24】<의사소통 기능의 항목별 분석>[31]

의사소통 기능 항목			A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	합계
인사 기능	일상의 인사	만남	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1		1	12
		헤어짐		1	1			1			2	2		1	8
		자기소개		1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	10
		타인소개	1	1	1	1		1	1	1	1	2	1	1	12
		초면인사	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	13
	안부		1	2	1			1			1	1		1	8
	칭찬		1		1			1	1			1		1	6
	격려		1		1			1	1	1	1	1		1	8
	축하		1	1	1				1	1	1	1		1	8
	감사		1	1		2			1	2	2	2		2	13
	사과		1		1	1		1		1	1	1			7
	위로				1							1		1	3
인사기능 합계			9	9	11	7	2	9	8	9	14	15	3	12	108
정보 전달의 기능	설명	안내	1	2	1	1		1	1	1		1	1	1	11
		보고	1		1	1			1	1		1			6
		사정,형편	1					1				2			4
		행동	1	1	1	2		1	2	2		2	1	1	14
		상태	1	1					1	2		1		2	8
		증상	1		1			1		1		1		1	6
		예정	1	1	2	1			1	1		1		1	9
		시간	1	1	1	1		1	1	1	1	1		1	10
		행위의완료	1					1				1	1		4
		위치	1	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1	2	18
		대비	1		1	2		1	1			1	1	1	9
		사정								1					1
		이유	1	1	1				1	1		2	1	1	9
	정보 전달	전갈	1		1	1		1	1	1		1		1	8
		희망,의향	1	1	1	2	1	2	3	3		2	2	3	21
	제안		1	1		1	2			2		1	1	1	10
	조언		1	1	3		1	1	2	2		1		2	14
	안심				1			1							2
	불필요		1		1										2
	자청		1									1			2
	대답	승낙	1	1	1			1	1	1				1	7

31) 변숙진, “애니메이션을 활용한 고등학교 일본어 수업 모형 연구”, (석사학위논문, 전남대학교 교육대학원, 2006)

		거절	1	1				1				2	1	2	8
	추측		1		1	2		2	1	1		1		1	10
	의사표시		1				1		1				1	2	6
정보 전달의 기능 합계			22	13	19	17	7	18	20	22	2	24	11	24	199
요구 기능	질문		1	2	1		1	1	1	1	17		2	1	28
	허가		1	1	1	1	1		1	1	2	1	2	1	13
	확인		1		1	1		1	1	1		2		1	9
	선택		1		1			1	1	2		1	1	1	9
	설명		1	2	1	1	2	1	1	1	8	2		2	22
	의뢰		1	1	2				1	1		4	1	1	12
	지시		1	2	1	1	1	2	1	1	4		1	1	16
	의무		1	1		1	1	2	1	1		1	1		10
	금지		1	1	1	1	1	1	1	1		2			10
요구 기능 합계			9	10	9	6	7	9	9	10	31	13	8	8	129
의사 태도 전달의 기능	반론, 의문제기		1		1			1		1				1	5
	부정, 비난		1		1			1				1			4
	태도보류,판정회피		1		1										2
	놀람,의외의 기분		1		1			1	1	1					5
	희로애락		1	1	2	1				1		1		1	8
	반문		1		1				1	1		1			5
	유감		1		1							1			3
의사태도 전달의 기능합계			7	1	8	1	0	3	2	4	0	4	0	2	32
담화 전개 기능	담화의 시작	서두(주의환기)	1		1			1				1		1	5
		화제제시	1		1							1			3
	담화의 전개	구어체	1		1							1			3
		문장체													0
	화제의 전환														0
	담화의 종결				1										1
담화 전개 기능 합계			3	0	4	0	0	1	0	0	0	3	0	1	12
항목 외 요소						4	11	1	3	1	16	1	7	2	46
의사소통 기능 전체항목합계			50	33	51	35	27	41	42	46	63	60	29	49	526

위에서 교과서별로 살펴본 의사소통 기능의 전체 항목을 보면 인사기능 108회, 정보 전달의 기능 199회, 의사 태도 전달의 기능 32회, 요구기능 129회, 담화 전개 기능 12회로 제시되고 있음을 알 수 있다. 5가지 의사소통 기능에서 더욱 세분화 된 하위 항목들을 구체적으로 살펴보면, 인사기능에서 가장 많은 부분을 차지하는 것이 '초면인사(13회)', '감사(13회)' 의 항목이다. 그다음으로는 '만남(12회)', '타인소개(12회)' 도 대부분의 교과서에서 제시하고 있음을 알 수 있었다. 그리고 정보 전달 기능에서는 가장 많이 제시된 부분

이‘희망과 의향(21회)’ 항목이었고 그다음으로 많이 제시된 부분이 ‘위치(18회)’와 ‘행동(14회)’, ‘조언(14회)′의 항목이었다. 반면에 ‘안심, 불필요, 자청(2회)’등으로 교과서에서 많이 다루어 지지 않는 항목으로 분석되었다. 의사 및 태도 전달 기능에서 가장 많이 제시된 부분은 ‘희로애락(8회)’ 이었으며, 가장 적게 제시된 항목은 ‘태도 보류, 판정 회피(2회)’ 의 항목이었다. 요구 기능에서는 ‘질문(28회)’ 이 가장 많이 제시되었으며, 그 다음으로 ‘설명(22회)’ 이 많은 비중을 차지하였다. 요구 기능에서는 특별히 적게 제시된 부분은 없었으나 ‘확인, 선택(9회)’ 부분이 다른 항목에 비해서 적게 제시되어 있다. 마지막으로 담화 전개 기능에서는 ‘서두(주의환기5회)’ 항목이 가장 많이 나오기는 했으나 다른 의사소통 기능 항목들에 비해 적게 제시되어 있음을 알 수 있었다. 그리고 「고등학교 일본어 Ⅰ」이라는 초급자용 교재인 만큼 ‘화제의 전환’ 이나 ‘담화전개(문장체)’ 항목을 제시한 교과서는 단 한권도 없었다.

의사소통의 5가지 기능 중 모든 교과서에서 대체로 많이 다루고 있는 항목을 살펴보면 정보 전달 기능(199회), 요구 기능(129회), 인사 기능(108회)등으로 분석되었다. 제 2외국어 학습 시 가장 먼저 배우는 기본적인 표현이 인사 기능이고 실제 의사소통 때 가장 중요한 부분이 정보 전달의 기능임을 감안해 본다면 당연한 결과일지도 모르겠다. 이에 반해 의사 태도 전달의 기능(32회)과 담화 전개 기능(12회)은 상대적으로 적게 다루고 있다. 이는 제 2외국어를 배우는 고등학교 초급학습자를 대상으로 하는 것이기 때문에 다소 어려운 표현은 피하고 짧은 글을 중심으로 일상생활의 언어표현을 다루고 있기 때문에 교과서에서 이 기능은 많이 제시하지 않고 있다.

2. 「あたしンチ」와「さざえさん」에 나타난 의사소통 기능

애니메이션을 활용한 수업을 한다면 위에서 제시한 의사소통 기능을 포함하고 있어야 학습 보조교재로서 적절하다고 할 수 있다. 이번에는 「あたしンチ」와「さざえさん」에 나타나는 의사소통 기능 중에서 가장 많은 교과서

에서 다루고 있는 항목들을 애니메이션의 장면별 대본을 통해 분석 해 보았다. 여기에서는 일본어가 익숙하지 않은 초급 학습자에게 다소 어렵고 복잡한 표현들은 학습의욕을 상실하거나 혼란을 야기할 위험이 있으므로 제시하지 않았으며 단어는 기본어휘표[32]에 근거하여 학습 수준을 학습자에게 맞추었다.

애니메이션의 장면에 따른 대사 중에서도 제 7차 교육과정의 '의사소통 기능과 예시문'에 제시되어 있는 문장을 그대로 사용하고 있는 대사를 위주로 분석하여 의사소통 기능의 항목들을 다음과 같이 분석해 보았다.

(가) 인사기능

① 아침인사

대사문	小學生：フグタさん おはようございます。 <후구타씨 안녕하세요> 父：お-、おはよう！ <오~안녕> 今朝(けさ)は おじさんが ご一緒(いっしょ)しよう。 <오늘아침은 아저씨와 함께 하자구나> 小學生：大丈夫(だいじょうぶ)ですか？<괜찮으시겠어요?>
언어적 요소	・일상인사에 관한 표현 ・권유에 관한 표현
문화적 요소	—
장면설명	아침마다 만원인 전철 안에서 출근 전쟁을 벌이는 후구타, 어느 날 초등학교 여학생이 사람들의 혼잡함 속에서 내릴 수 없는 상황이 되자 꼬마숙녀가 내릴 수 있도록 보호해 주게 되고 두 사람은 날마다 출근길 친구가 된다.

32) 현재 7차 교육과정에서는 일본어의 기본어휘를 832개로 제시함.

② 낮 인사

대사문	さざえ ： 中島(なかじま)くん！ <나카지마 군> 中島 ： あ！磯野(いその)くんのおねえさん！<아! 이소노군의 누나!> こんにちは。 <안녕하세요!> さざえ ：こんにちは。 <안녕> ちょうどよっかた。 <마침 잘됐다> 聞(き)きたいことがあるの。<물어보고 싶은 것이 있어> 中島 ： 何(なん)でしょう? <뭐예요?> さざえ ： じつはね。 <실은 말이지>
언어적 요소	・남의 가족을 부르는 호칭에 관한 표현 ・일상 인사말 표현 ・종조사의 쓰임
문화적 요소	—
장면설명	사자에는 가족들이 모두 매일 같은 반찬만 나온다며 투정을 하자 큰맘을 먹고 시장에 가게 되는데, 가는 도중 가츠오의 친구인 나카지마를 만나게 되고, 집에서 어떤 반찬을 주로 먹느냐고 물어본다.

③ 초면인사

대사문	リオ ： ただいま。 <다녀왔습니다> みかん ： おじゃします。 <실례하겠습니다> リオの母 ： いらっしゃい。 <어서 오렴> みかん ： はじめまして。 <처음 뵙겠습니다> みかんです。 <미깡이라고 합니다> リオの母 ： いつもリオがお世話(せわ)になって。 <항상 리오가 신세를 져서> みかん ： どうも 。 <아닙니다>
언어적 요소	・초면인사와 소개에 관한 표현

문화적 요소	・일본 주거문화와 방문예절
장면설명	어느 날 미깡은 친구 리오네 집에 놀러가게 되며 리오 엄마를 처음 뵙게 되는 부분이다.

④ 감사

대사문	母 : ねぎまとつくね8ずつください。 <네기마와 기츠네 8개 주세요> 店員 : どうぞ。 <여기 있습니다> はい。ありがとうございます。<네, 감사합니다> *ねぎま : 파와 마구로(참치) *つくね : 닭, 돼지고기 등을 갈아서 동그랗게 뭉친 것
언어적 요소	・주문 및 의뢰에 관한 표현 ・갯수 말하기 표현 ・감사의 표현
문화적 요소	・일본인의 음식문화
장면설명	엄마는 마트에 장을 보러 왔다가 돌아가는 길에 꼬치구이를 발견하고 사게 된다.

(나)정보 전달 기능

⑤ 위치

대사문	宅配便の人：お届(とど)け物(もの)です。 <물건 배달 왔습니다> みかん：はい、ちょっと待(ま)ってください。 <잠깐 기다려 주세요> お母(かあ)さん、ハンコウどこにある？ <엄마 도장 어디에 있어요?> 母：ああ、そう~テーブルの上(うえ)に置(お)いたわ。 <아 맞다 테이블 위에 두었어>

언어적 요소	・사물의 위치에 관한 표현 ・지시에 관한 표현
문화적 요소	-
장면설명	미깡은 외할머니로부터 온 택배 물건을 받게 되고 물건을 받았다는 확인 도장을 찍기 위해 엄마에게 도장이 있는 곳을 물어본다.

⑥ 조언

대사문	カツオ：じゃもう一回(いっかい)やってみる。<자~ 다시 한번 해 볼게> いたい。 <아파> さざえ：怪我(けが)をしないうちにやめたほうがいいんじゃない？ <다치기 전에 그만 두는 게 어때?>
언어적 요소	・조언에 관한 표현 ・구어체 표현
문화적 요소	・일본 전통장난감 켄다마(けん玉)
장면설명	공부에 흥미가 없는 가츠오는 켄다마(けん玉)특기생으로 대학을 갈 생각을 하며 열심히 연습을 하지만 좀처럼 실력은 늘지 않는다.

⑦ 희망, 의향

대사문	シミちゃん：この映画(えいが)もう見(み)たか？<이 영화 이미 봤어?> みかん：ううん、まだ。 <아니 아직> シミちゃん：そう？今度(こんど)の日曜日(にちようび)見(み)ようと思(おも)ってるけど、いっしょに行(い)かない? <그래? 이번 주 일요일에 보러 갈려고 하는데 같이 갈래?> みかん：うん。いい。 <응 좋아>
언어적 요소	・자신의 희망이나 의향에 관한 표현 ・권유에 관한 표현

문화적 요소	・일본의 대중교통 문화
장면설명	방과 후 집으로 향하던 시미짱과 미깡은 우연히 전철역에 붙여진 영화 포스터를 보면서 주말에 함께 보러 갈 것을 약속한다.

⑧ 권유나 제안

대사문	みかん：あのう、いかがですか？ <저기 이거 어떠세요?> 冷凍(れいとう)なので便利(べんり)ですよ。 <냉동이라서 편리해요> お客さん：二(ふた)つちょうだい。 <2개 주세요> みかん：毎度(まいど)ありがとうございます。<매번 감사드립니다>
언어적 요소	・권유나 제안에 관한 표현 ・이유 설명에 관한 표현 ・의뢰에 관한 표현 ・감사의 표현
문화적 요소	—
장면설명	항상 용돈이 적은 미깡은 엄마에게 용돈을 올려 줄 것을 요구하지만 엄마는 이를 거절한다. 이에 화가 난 미깡은 아르바이트를 해서 용돈을 벌겠다고 큰 소리를 치며 대형마트에서 파트타임으로 일을 하게 되지만 쉽지 만은 않다.

(다)요구 기능

⑨ 확인과 지시

대사문	母：台(だい)ところに行(い)ってあれ持(も)って來(き)て。 <부엌에 가서 그것 좀 가져와> みかん：あれ？ <그것?> 母：早(はや)く、早(はや)く。 <빨리, 빨리> みかん：お母(かあ)さん、あれって何(なに)？<엄마! 그것이라는 게 뭐야?> 母：あるだろう。そこに。 <그거 있잖니, 거기에>

	みかん：そこって。 <거기라니?> 母：そのへんにあるだろう。 <그쪽에 있잖아> みかん：だから何(なに)が。 <그러니까 뭐가?> 母:からしだよ。 <겨자가루 말이야> みかん：からしか？ <겨자가루?>
언어적 요소	・확인과 지시에 관한 표현 ・추측 표현
문화적 요소	・일본인의 식생활
장면설명	항상 무언가를 정확하게 말해주지 않고 애매하게 대답해 주는 엄마 때문에 미깡은 항상 엉뚱한 행동을 하게 되고 이는 엄마를 더 화나게 하고 만다.

⑩ 질문과 설명

대사문	三朗(さぶろう) ：あら！タラちゃん、ワカメちゃん! <어! 타라, 와카메> ワカメ：何をしてるの？ <뭐 하세요?> 三朗(さぶろう)：商店街(しょうてんがい)のさくら祭(まつ)りの準備(じゅんび)だよ。 <상점가의 벚꽃축제 준비야> ワカメ：準備(じゅんび)って？ <준비요?> 三朗(さぶろう)：ちょうどできたどころなんだ。 <막 준비를 끝낸 참이야> ワカメ、タラ：すごいです。 <굉장해요>
언어적 요소	・질문과 설명에 관한 표현 ・감탄사 ・행위 완료의 표현
비언어적 요소	・일본의 상점가 모습
문화적 요소	・일본의 벚꽃축제와 벚꽃놀이 문화
장면설명	와카메와 타라짱은 벚꽃놀이를 나왔다가 꽃잎으로 목걸이를 만들어 사부로상에게 선물하러 간다. 한편 상점가의 벚꽃축제 준

	비로 사부로상은 가게를 화려하게 장식하고 있다.

⑪ 의뢰

대사문	男：バラの花(はな)を一本(いっぽん)ください。<장미 꽃 한 송이 주세요> みかん：デートか？彼女(かのじょ)のお誕生日(たんじょうび)にあげるのかな？ <데이트인가? 여자친구 생일날이기 때문에 주려나?> しみちゃん：そうじゃない？ <그런 게 아닐까?> 店員：どちらを。 <어떤 것을?> 男：赤(あか)いのを <빨간 꽃을>
언어적 요소	・의뢰에 관한 표현 ・수수표현 ・물건 세기 표현
문화적 요소	—
장면설명	미깡은 엄마 심부름으로 시미짱과 꽃가게에 가게 되는데, 거기에서 어떤 남자가 장미꽃을 사는 모습을 보고 과연 누구에게 전해줄 꽃인지 상상하며 부러워한다.

(라) 의사 및 태도 전달 기능

⑫ 반론 의문제기

대사문	店員：このパンツは どうですか。 <이 바지는 어떠세요?> 母：いいですね。でも ちょっと 小(ちい)さいかも。 <좋아요! 근데 좀 작을지도 모르겠네요> もっと 大(おお)きいのは ありませんか。 <더 큰 것은 없어요?> 店員：ああ、では こちらは いかがですか。 <아 그럼 이것은 어떠세요?> 母：じゃ、それを ください。 <자 그럼 그것 주세요>

언어적 요소	・반론과 의문제기 표현 ・의뢰에 관한 표현
문화적 요소	—
장면설명	엄마는 새로 생긴 쇼핑센터를 구경 가게 되고 여러 가지 옷을 입어보지만 뚱뚱해서 옷이 다 맞지 않아 결국은 맘에 들지 않는 큰 사이즈 옷을 사고 만다.

⑬ 희로애락

대사문	さざえ：ママが悪(わる)かったね。明日(あした)はママと一緒(いっしょ)に遊(あそ)びに行(い)こう。<엄마가 미안해, 내일 엄마랑 같이 놀러 가자> タラ：本当(ほんとう)？嬉(うれ)しい、ママ最高(さいこう)。 <정말로? 와~ 엄마 최고>
언어적 요소	・사과에 관한 표현 ・권유의 표현 ・기쁨의 표현
문화적 요소	-
장면설명	사자에는 부모님이 여행을 가시는 바람에 혼자서 집안일을 다 해야 하므로 타라짱과 놀아 줄 시간이 없다. 계속 타라짱과의 약속을 지키지 못하자 타라는 삐지게 되고 이를 달래느라 사자에는 애를 먹는다.

(마) 담화 전개 기능

⑭ 서두

대사문	カツオ：中島(なかじま)のお兄(にい)さんおもしろい人(ひと)だね。 <나카지마 형 재밌는 사람이야> 中島：そうかも。 <그럴지도> 女の子：あの、ちょっといいですか？これ。 <저기 잠깐만요, 이거>

	中島：これ何(なに)? <이게 뭐야?> 女の子：後(あと)で讀(よ)んでください。<나중에 보세요>
언어적 요소	・호칭에 관한 표현 ・서두(주의 환기에 관한 표현) ・지시에 관한 표현
문화적 요소	・일본 학생들의 교복
장면설명	나카지마와 가츠오는 서로의 가족에 대해 이야기 하고 있던 중 한 여학생이 다가오더니 나카지마에게 러브레터를 전해주고 가버린다.

교과서의 단원별 내용은 크게 인사기능, 정보 전달 기능, 요구 기능, 의사 및 태도 전달 기능, 담화 전개 기능으로 분류되어 있고 다섯 가지 기능은 다시 세부적인 표현으로 나뉘어 있다. 이와 같이 애니메이션은 교과서에서 제시한 의사소통 기능을 대부분 나타내고 있으며 이는 학습자에게 보다 재밌고 쉽게 일본어를 학습할 수 있도록 도움을 줄 수 있다. 따라서 각 기능에 해당하는 애니메이션 장면을 편집해서 수업 시간에 보조 교재로서 활용한다면 학습자의 학습동기 유발을 이끌어 낼 수 있다고 본다. 그리고 설문조사에서 얻어진 긍정적인 효과에 입각하여 애니메이션을 활용한 수업이 단기간 학습이 아닌 장기적으로 활용할 수 있도록 제시하고자 하였다.

제 5 장 결론

최근의 교육경향은 학습자의 욕구와 관심이 중요시 되고, 교수·학습방법 또한 학습자 중심의 수업으로 전개할 것을 요구하고 있다. 학습자의 흥미와 동기를 유발할 수 있는 수업을 하기 위해서는 학습자의 기호를 파악하는 것이 무엇보다 중요하다고 할 수 있다. 또한 제 7차 교육과정 개정체제에서는 학생의 흥미와 욕구를 반영하여 학습의욕을 높이고, 각종 시청각자료와 멀티미디어 교수·학습 자료를 활용하여 학습효과를 높일 수 있는 수업을 구성할 것을 강조하고 있다. 이러한 점을 바탕으로 애니메이션을 학습의 보조교재로서 선택하였으며 본 논문의 목표는 애니메이션을 활용하여 그 나라의 문화 이해와 의사소통 기능을 동시에 습득할 수 있는 효과적인 학습방법을 교과서 중심의 수업모형을 통해 제시하고자 하였다.

먼저 애니메이션의 의미와 교육적 가치에 대해 살펴보았다. 애니메이션을 활용한 수업은 학습자의 흥미를 높이고 언어를 구체화하여 인식을 쉽게 하며, 언어 행동 장면을 모두 제시함으로써 언어의 종합적 정보를 전달한다. 즉 의사소통을 위한 교육으로 단어나 문장의 인지뿐만 아니라 억양 및 단어 속에 내포되어 있는 실질적인 뜻까지 파악할 수가 있다. 또한 성우들의 정확한 더빙은 실제감과 언어의 정확성을 더할 뿐만 아니라 다른 시청각 매체와는 다르게 학습자에게 보다 빠르고 자연스럽게 학습에 동화되게 하며, 실제 상황과 유사한 환경을 제공하여 학습자의 동기유발에 크게 영향을 미치게 될 것이다. 그리고 애니메이션을 통해 일본인들의 독특한 가치관, 사고방식, 생활양식 등에 대한 설명을 통해서 일본문화를 자연스럽게 익히고 체험할 수 있을 것이다.

그러나 애니메이션을 교재로 선정할 때는 학습자의 수준, 애니메이션의 내용, 언어내용, 즉 어휘선택 및 문형표현 등의 문제를 자세히 살펴봐야한다. 본 논문에서는 수업모형을 짜기 전에 사전 설문조사를 실시하여 일본 애니메이션에 대한 관심과 학습효과에 대해 조사해 보았으며 이를 바탕으로 구성한

수업모형을 평가하기 위해 고등학생 130명을 대상으로 수업을 실시하고 사후 설문조사를 통해 수업 모형의 효율성과 애니메이션을 활용한 수업의 장·단점을 분석하였다. 수업모형은 의사소통 기능에 중점을 두고 언어의 4기능인 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 학습으로 나누어 제시하였다. 그 결과 애니메이션을 활용한 수업은 듣기 학습에 있어서 매우 큰 학습효과가 있는 것으로 나타났으며 쓰기 학습은 그 학습효과가 매우 낮음을 알 수 있었다.

애니메이션을 수업에 활용한 결과 많은 학생들이 일본어 학습에 흥미를 갖고 수업에 적극적으로 참여하게 되었으며, 각 장면 속에 나타나는 상황에 따른 회화 표현을 통해 의사소통 기능의 적응력 또한 습득하게 되었다. 결과적으로 학생들은 지금까지의 단조로웠던 학습 분위기에서 벗어나 적극적인 참여를 통해 스스로 문제를 해결할 수 있는 능력을 키울 수 있었으며, 창의력 신장에도 도움이 되었던 것 같다.

이와 같이 애니메이션을 활용한 수업은 의사소통이 되고 있는 상황을 보다 잘 이해할 수 있도록 해주고, 풍부한 언어 학습 환경을 제공함으로써 학습자의 강한 학습동기를 유발시킬 수 있는 장점을 가지고 있다. 그러나 일본 애니메이션을 활용한 수업이 단순히 재미 추구나 시간 때우기 등으로 전락하지 않도록 해야 한다. 따라서 교사는 애니메이션을 활용한 수업을 하기 전 교과서와 관련성이 있는 부분을 발췌, 편집하여 다양한 수업방식에 맞는 교재를 철저히 준비할 필요가 있으며, 학습자 또한 수동적인 자세가 아닌 적극적인 자세로 참가하도록 유도해야 한다.

다시 말하면 일본 애니메이션을 활용한 수업은 학습자들의 동기와 흥미를 유발시키고, 일본어 학습의욕의 향상과 창의적인 사고를 이끌어 낼 수 있는 교육적 가치를 가진 학습교재라고 할 수 있다. 그러나 실제 교육현장에 도입함에 있어 일본 애니메이션의 활용은 어디까지나 학습 보조교재에 불과하다는 것을 간과해서는 안 될 것이다.

본 논문에서는 애니메이션을 활용한 수업모형을 직접 수업에 도입하여 학습효과를 조사하였으나 수업을 실시한 대상이 고등학교 2학년 여학생으로 한

정되어 있고, 수업 후 실질적인 평가 또한 누락되어 구체적으로 어느 정도 애니메이션을 활용한 수업이 효과가 있었는지 수치적으로 알 수 없었다는 점에서 그 한계점을 가지고 있어 차후의 과제로 남긴다. 일본어 교육에 있어서 애니메이션을 적극 활용하여 일본어 학습자에게 학습동기 유발과 함께 교육적 효과를 높이는데 도움이 되기를 바란다.

참고문헌

국내・외 저서

강석우 외 1인, 『다이어트 초급 일본어』 시사일본어사, 2003.

김숙자 외 3인『대한교과서 일본어Ⅰ』교사용지도서, 2002.

김영, 『일본 문화의 이해』제이앤씨, 2006.

김정순,『무지무지 쉬운 나만의 일본어 첫걸음』 삼영서관, 2001.

김태호・문정선『그림과 문화를 배우는 신나는 일본어Ⅰ』정진출판사, 2003.

김해운, 『시청각 교육』형설출판사, 1989.

남명자 외 1인 『교육방법과 교육공학』나남 1988

박인하, 『아니메가 보고 싶다』교보문고,1989.

수전J, 네피어 『ANIME 아니메』루비박스, 2005.

신용균 『현대 교육 공학론』서울 교육 출판사, 1984.

야마구치 야스오 『일본 애니메이션 역사』 미술문화, 2005.

오세인, 『영상매체란 무엇인가』 커뮤니케이션 북스, 2004.

이규형, 『J・J가 온다』 해냄, 1998

이덕봉, 『일본어 교육의 이론과 방법』, 시사일본어사,1998.

石田敏子『日本語教授法』大修館書店, 1993

이시이 요코, 『재미있게 배우는 일본어초급코스』다락원, 1999.

이한섭 외 2인『신나는 일어나라-워크북』일본어 뱅크, 2000.

원광대학교 일본어교육연구회, 『일본 대중문화의 이해』제이앤씨, 2002.

전병철 외 1인 『이미지 프로그램의 수업활용』즐거운 학교, 2002

황선길, 『애니메이션 영화사』서울 범우사, 1998.

『애니메이션 시나리오-발상에서 스토리보드까지-』서울 범우사, 1999.

홍윤기, 『일본문화백과』서문당, 2000.

논문류

권유미(2002), 「영화를 활용한 수업이 영어 듣기와 말하기에 미치는 효과」, 석사학위 논문, 고려대학교 교육대학원.

김정현(2003), 「고등학교에서의 일본 애니메이션을 이용한 일본어 교육현황에 관한 연구」,석사학위 논문, 고려대학교 교육대학원.

김옥길(2000), 「일본 대중문화에 관한 연구 - 대중문화가 일본어 교육에 미치는 영향」, 석사학위 논문, 경희대학교 교육대학원.

나성미(2006), 「애니메이션을 활용한 고등학교 일본어 교육의 의사소통 기능 향상에 관한 고찰」, 석사학위 논문, 계명대학교 교육대학원.

박현주(2006), 「영상매체를 활용한 일본어 지도방안 연구」,석사학위 논문, 수원대학교 교육대학원.

변숙진(2006), 「애니메이션을 활용한 고등학교 일본어 수업 모형 연구」, 석사학위 논문, 전남대학교 교육대학원.

안인숙(2004), 「애니메이션을 이용한 듣기 능력 향상 방안」, 석사학위 논문, 국민대학교 교육대학원.

유소영(2001), 「애니메이션을 통한 일본어 교육방법에 관한 연구」,석사학위 논문, 고려대학교 교육대학원.

유은실(2001), 「영화 비디오를 이용한 영어 학습효과 연구」, 석사학위 논문, 경희대학교 교육대학원.

이순욱(2003), 「일본 애니메이션이 한국의 고교생들에게 미치는 영향에 관한 연구」, 석사학위 논문, 경남대학교 교육대학원.

이승욱(2001), 「의사소통 중심교수법의 의한 일본어 교수법 고찰」, 석사학위 논문, 인천대학교 교육대학원.

은주희(2004), 「애니메이션을 활용한 효과적인 일본어 교육에 관한 연구」, 석사학위 논문, 계명대학교 교육대학원.

전경훈(2005), 「애니메이션을 활용한 일본어 교수-학습방안 연구」,석사학위

논문, 건국대학교 교육대학원.
한선미(2002), 「영상교재를 활용한 일본어 교수방법 연구」, 석사학위 논문, 중앙대학교 교육대학원.
한순복(1997), 「시청각 매체를 이용한 영어교육」, 한국교과교육학회지 1호
허성아(2004), 「커뮤니커티브 어프로치 교수법을 적용한 일본어 수업연구」, 석사학위 논문, 계명대학교 교육대학원.

<부록 1>

-사전설문-

안녕하십니까? 본 설문은 애니메이션을 활용한 수업연구를 위한 자료로 효율적인 일본어 지도법을 연구하기 위한 것입니다. 각 문항마다 솔직한 의견 부탁드립니다. 여러분의 귀중한 시간을 할애하여 응답에 응해주셔서 감사합니다.

1. 다음 중 여러분이 일본어와 관련해 가장 많이 접한 매체는 무엇인가?
①게임 ②애니메이션 ③만화책 ④텔레비젼

2. 일본대중문화에 관심을 갖게 되면서 일본어에 대한 학습의욕을 갖게 되었는가?
①예 ②아니오

3. 일본어학습에 활용하였으면 좋겠다고 생각하는 매체는 무엇인가?
①노래 ②드라마 ③영화 ④애니메이션

4. 일본애니메이션을 보며 일본문화나 일본어공부를 하고 싶다고 생각한 적이 있는가?
①예 ②아니오

5. 일본애니메이션에 대한 관심은 어느 정도인가?
①매우 많다
②많다
③보통이다
④없다

6. 만약 애니메이션을 활용하여 수업을 한다면 일본어의 어떠한 기능에 도움이 될 것이라고 생각하는가?
①듣기 ②말하기 ③쓰기 ④읽기

7. 일본어 학습에 있어서 가장 어렵다고 생각되는 것은 무엇인가?
① 청취 ②외래어표기 ③한자 ④발음

8. 애니메이션을 수업에 활용한다면 많은 도움이 될 것이라고 생각하는가?
①매우 그렇다 ②그렇다 ③보통이다 ④그렇지 않다

9. 일본애니메이션을 활용한 수업은 어느 정도가 적당하다고 생각하는가?
①10분
②20분
③30분
④40분

10. 일본애니메이션을 통해 일본어를 배우고 싶다면 그 이유는 무엇인가?
①일본어를 쉽게 익힐 수 있을 것 같아서
②내용이 재미있을 것 같아서
③일본어 실력이 좋아질 것 같아서
④애니메이션을 통해 일본에 대해 더 많은 지식을 얻을 수 있을 것 같아서

<부록 2>

-사후설문-

안녕하십니까? 본 설문은 애니메이션을 활용한 수업연구를 위한 자료로 효율적인 일본어 지도법을 연구하기 위한 것입니다. 각 문항마다 솔직한 의견 부탁드립니다. 여러분의 귀중한 시간을 할애하여 응답에 응해주셔서 감사합니다.

1. 애니메이션을 활용한 수업을 한 후 일본어에 대한 학습자의 의식 변화는?

①일본어보다 애니메이션에 관심을 갖게 됨

②발음, 듣기, 회화 등 일본어 능력이 향상됨

③일본어 공부에 대한 흥미와 의욕이 생김

④영상을 보느라 일본어 공부에 소홀하게 됨

⑤일본어가 더 어렵게 느껴짐

2. 언어의 4기능 중 애니메이션의 활용이 가장 효과적인 영역은?

① 듣기

② 말하기

③ 읽기

④ 쓰기

⑤ 4기능 모두

3. 언어의 4기능 중 애니메이션의 활용이 가장 비효율적인 영역은?

① 듣기

② 말하기

③ 읽기

④ 쓰기

⑤ 4기능 모두

4. 애니메이션이 학습 보조교재로서 도움이 된다고 생각하는가?

① 매우 도움이 된다

② 도움이 된다

③ 보통이다

④ 별로 도움이 안 된다

⑤ 전혀 도움이 안 된다

5. 4번의 ④,⑤응답자 대상 그 이유는 무엇인가?

① 모르는 단어가 많아 자막 없이는 이해하기 어려움
② 생소한 일본문화 때문에 이야기의 상황을 이해 못함
③ 애니메이션이 재미가 없어 흥미기 생기지 않음
④ 영상에 시선을 빼앗겨 일본어 학습을 소홀하게 됨

6. 애니메이션 감상 후 가장 기억에 남는 것은 무엇인가?
① 주인공의 대사
② 배경음악
③ 등장인물
④ 애니메이션의 시대적 배경

7. 애니메이션을 통한 일본 문화수업은 도움이 되었는가?
① 매우 도움이 되었다

② 도움이 되었다

③ 보통이다

④ 별로 도움이 되지 않았다

⑤ 전혀 도움이 되지 않았다

8. 애니메이션을 활용한 수업시간은 몇 분이 적절한가?

① 10분

② 20분

③ 30분

④ 40분

9. 애니메이션을 활용한 수업에 대한 흥미는 어느 정도인가?

① 매우 많다

② 약간 많다

③ 보통이다

④ 별로 없다

⑤ 전혀 없다

10. 앞으로 일본어 학습은 필요하다고 생각하는 가?

① 아주 필요하다

② 필요하다

③ 보통이다

④ 별로 필요하지 않다

⑤ 전혀 필요하지 않다

저작물 이용 허락서

학 과	일어교육전공	학 번	20058041	과 정	석사
성명	한글 : 박진희 한문 : 朴眞熙 영문 : Park Jin-Hee				
주소	광주광역시 남구 봉선동 금호아파트 5동 806호				
연락처	062) 652-6116 E-MAIL : dakakuraken@hanmail.net				
논문제목	한글 : 애니메이션을 활용한 효과적인 일본어 지도법 연구 - 고등학교 교과서 중심으로 - 영문 : A Study on the Effective Learning Method of Japanese Language Using Animation - Centering on High School Textbooks -				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건 아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억 장치에의 저장, 전송 등을 허락함.
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집·형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음.
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함.

2008 년 1 월 일

저작자 : 박 진 희 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하