creative commons

COMMONS DEED

저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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]I804:24011-200000237711

2009年 2月

敎育學碩士(漢文敎育)學位論文

유아기 한자 교육 방법 연구

조선대학교 교육대학원

한 문 교 육 전 공

閔 熙 現

유아기 한자 교육 방법 연구

A Study on Teaching Chinese Characters in the Infancy

2009年 2 月

조선대학교 교육대학원

한 문 교 육 전 공

閔 熙 現

유아기 한자 교육 방법 연구

指 導 敎 授　權　純　烈

이 論文을 敎育學碩士(漢文敎育)學位 請求論文으로 提出합니다.

2008年 10月

조선대학교 교육대학원

한 문 교 육 전 공

閔　熙　現

閔熙現의 敎育學 碩士學位 論文을 認准합니다.

審 査 委 員 長 朝鮮大學校 敎 授 印

審 査 委 員 朝鮮大學校 敎 授 印

審 査 委 員 朝鮮大學校 敎 授 印

2008年 12 月

朝鮮大學校 敎育大學院

目　　次

ABSTRACT ····· i

Ⅰ. 서　론 ····· 1

1. 연구 목적 ····· 1

2. 선행연구 및 연구방법 ····· 4

Ⅱ. 유아기 한자 교육의 방향과 지도 내용 ····· 8

1. 유아기의 한자 교육 방향 ····· 8

2. 유아기의 한자 지도 내용 ····· 13

Ⅲ. 유아기 한자 교육 방법 ····· 19

1. 음악학습방법 ····· 23

2. 놀이학습방법 ····· 27

3. 동화학습방법 ····· 48

4. 문화학습방법 ····· 50

Ⅳ. 결　론 ····· 53

참 고 문 헌 ····· 55

A Study on Teaching Chinese Characters in the Infancy

Min Hee Hyun

Adviser : Kwon Soon-yoel Litt.D.

Major : Sino-Korean Literature

Graduate School of Education, Chosun University

Social attention to Chinese characters has expanded even to elementary school students and pre-schoolers. However, most of the textbooks used for learning of Chinese characters focus on characters according to grades without considering specificity of infancy. The infancy is an important period when unparalled learning effect can be obtained. As well, as learning habits acquired in infancy have lifelong influence, different learning approaches should be developed for this period. Learning Chinese characters before age of six when mechanical memory works very actively stimulates activities of right brain, which contributes to higher intelligence quotients. Therefore, this study presents 300 Chinese characters for infancy and how to learn of Chinese Characters for Infancy specifically.

For the purpose, Chapter Ⅱ examines educational directions of Chinese characters for infancy, and what to teach. First, we suggest step-by-step education of Chinese characters for infancy based on developmental process in cognitive, locomotive and linguistic areas. Meanwhile, we focus on use of data to encourage understanding Korean vocabulary and brain activities designed to enhance vocabulary power and intelligence development. And in

what to teach, we identify necessity to learn Chinese character, proper number of characters to be learned in infancy and proper timing to learn through research on Chinese character learning. And based on learning at home, we examine the range of proper number to be learned in infancy. At this time, perception, use and interest in learning should be considered. And as learning focusing on writing deteriorates interests to learn in infancy, a focus should be given on reading.

Chapter Ⅲ presents 300 characters for Infancy. These characters are selected based on Chapter Ⅱ, <Sajasohak> and <Ahakpyeon> as basic data. It was designed to contribute to understanding traditional culture through learning of Chinese classics and formation of personality and sense of value. The Chinese characters in infancy are sub-categorized into 18 themes each theme of which is categorized into three degrees of difficulty. The program is designed to promote the following organized learning according to age: the perception step on one theme since age 3, the step of use since age 4 and the step of intensive learning since age 5. Learning is encouraged through music, playing, fairy tale reading, and cultural activities and how to learn Chinese characters are specifically described.

First, for music learning, flash cards are used to learn shapes, sounds and meanings of Chinese characters. Second, for playing learning, specific methods of learning are presented with uses of sticks, blocks, velcro tapes, cards turn-over, fishing games, puzzle games, role-playing, and domino games. Third, for learning through fairy tale reading, pop-up books are used. It connects illustrations of the books with shapes of characters in consideration that Chinese characters are a pictograph. Fourth, it is suggested that original sources of characters should be interpreted for learning of Chinese characters and four character idioms, in which infants

are encouraged to understand traditional cultures of ancient society.

Ⅰ. 서 론

1. 연구 목적

우리나라는 역사적으로 이중적 문자언어 구조를 가졌다. 그렇기 때문에 한자 교육은 국어의 보조언어로서의 한자, 제2외국어로서의 한자 등등의 관점에서 논의되고 있다. 그리고 지금도 그 필요성에 대해 논의되고 있는 실정이다. 특히 국어의 약 70% 이상이 한자어로 되어 있어 전통문화 계승과 새로운 문화의 창조라는 입장에서 보면 국민의 언어생활에 국한문혼용이 현실적으로 필요하다. 물론 언어는 관습적으로 사용되어 습득되기 때문에 본디말의 중요성은 강조될 필요가 없다는 한글전용론자들의 관점도 있다. 이러한 논의의 대립과 갈등으로 한자를 제2외국어로 인식하거나 서구의 라틴어와 같이 死藏語로 치부해 버리기도 했다. 그 결과 한자 사용이 제한되고 한자 교육이 침체한 적도 있었다.

한자 학습이 다시 활발해지기 시작한 것은 대외정책의 변화에서 기인하였다. 1992년 우리나라가 중국과 수교를 맺고, 활발한 교역이 이루어지면서 한자의 필요성이 부각되었다. 따라서 국가는 '한문과' 교육과정을 확산하기보다는 사설기관의 한자급수시험을 인정하여 한자 학습의 분위기를 조성하였다. 아울러 2005년에는 대학수학능력시험 제2외국어 영역에 한문을 편성시켜 한자 교육은 어느 정도 그 입지를 확립했다. 한자급수자격증은 공인을 받음으로써 국가자격 취득과 동등한 혜택이 주어졌는데 이를테면 초·중·고의 학교 생활기록부에 등재가 가능해졌고 또 일부대학의 경우 한문 관련 학과 입학 시 특기자 전형지원이 가능해졌으며 대기업 입사나 승진에 반영되기도 했다.

이러한 사회적 현상은 정규교과과정에서 제외되었던 초등학교의 한자 교육을

확산시켰으며, 그 대상은 점차 취학 전 아동에게까지 확대되었다. 하지만 한자 교육의 정확한 목표와 방향이 설정되지 않아 유아기부터 초등학교까지는 다양한 학습지나 사설학원 등의 교육자에 의해서 주먹구구식 교육이 진행되고 있음을 볼 수 있다. 특히 유아기의 한자 교육의 방향성은 아직도 교육자의 漢字觀에 의해서 다양하게 이루어져 피학습자인 유아의 발달론에 따른 인식과는 거리가 있음을 알 수 있다. 즉, 유아를 대상으로 하는 한자 교육용 교재들의 다양성이 그것이다.

이렇듯 한자에 대한 인식변화와 수요가 급격히 증가함에 따라 몇몇 사교육을 중심으로 다양한 교재가 만들어지고 한자 교육이 성행하고 있다. 하지만 검증되지 않는 교재와 유아기의 특수성을 고려하지 않은 급수위주의 한자 선정[1] 등이 문제로 제기되고 있다.

상형문자인 한자는 유아에게 문자가 아닌 그림으로 인식되므로 유아가 어릴수록 한자를 더 쉽게 받아들인다. 그림으로 인식된 한자는 유아의 이미지 뇌를 자극하여 좌·우 兩腦를 고루 발달시켜 지능발달에 영향을 미치고 이것은 다시 학습능력신장으로 이어져 더 많은 지식을 습득할 수 있는 피드백이 이루어진다. 이는 사물을 있는 그대로 이미지화하여 기억하는 기계적 기억력과 직감적 사고가 발달하는 유아들이 시각 문자인 한자 학습에 큰 관심과 흥미를 보이고 있음을 시사하고 있다.[2] 특히 한자 교육을 받은 유아들은 새로운 글자를 보면 부수를 생각하여 글자의 뜻을 유추하면서 수렴적 사고와 확산적 사고 과정을 거치게 되어 논리적이고 창조적인 사고능력을 배양할 수 있다.[3]

---

1) 유아를 대상으로 한 한자 학습교재의 상당수가 사단법인 한국어문회에서 실시하는 급수시험의 7, 8급 글자 위주로 제작되어 있다.

2) 오예승, 「유아 한자 교육의 현황」, 『한자한문교육』 제18집, 한국한자한문교육학회, 2007, pp.21~22.

3) 임갑빈·박낭자, 「유아 영재교육에서 한자 교육의 필요성」, 『論文集』 Vol.12, 瑞逸專門大學, 1994. p.660.

유아기 한자 교육의 연구는 필요성 여부, 유아기에 한자가 가지는 즉 언어교육으로서 역할, 유아기 한자 교육의 목표, 방향, 방법 등과 유아기 한자 지도의 방법, 유아기 한자 교재의 편찬 등등 다양하다. 본고에서는 유아기 한자 교육이 유아에게 미치는 영향을 알아보고, 유아기에 학습할 한자의 범위, 그리고 다양한 지도 방법에 대하여 논의하고자 한다. 이러한 논의는 유아기에 형성된 학습이 정신적 발육이나 정서발달, 운동기능이나 사회성 등에 영향을 줄 수 있다는 전제하에서 출발하고 있다. 그리고 이를 바탕으로 유아기 한자 교육의 효율성을 추구하는 데 그 목표를 두고 있다.

2. 선행연구 및 연구방법

유아기 한자 교육 연구는 그 현황, 한자 교육론, 학습방법, 교재편찬 등의 다양한 영역에서 연구가 진행되었다. 이러한 연구의 결과물 중에서 한자 교육이 유아에게 어떤 영향을 미치는지, 유아기 학습한자의 범위, 학습범위 및 교육방법에 관해 논의된 자료를 살펴보면, 다음과 같다.

방인태의 「유아 한자 교육론」[4]에서는 유아 한자 교육을 실행하기 위해 유아교육의 성격과 방향, 유아기와 한자의 특성, 유아기 한자 교육의 방향, 그 내용과 범주, 효율적인 지도 방법으로 시각, 촉각, 청각, 후각, 미각의 오감을 활용한 오감학습법을 제시하여 한자 교육과 한글 해득의 문제를 논의했다.

오예승의 「유아 한자 교육의 현황」[5]에서는 학부모와 유치원 원장들을 대상으로 한 설문조사를 통해 한자 교육에 대한 사회적 인식, 가정과 유치원에서의 유아 한자 교육의 현황과 유치원 한자 교육에 대한 수요를 살펴보고 유아 교육과정 내 유아 한자 교육의 정식화와 유아학습한자의 선정, 그리고 유치원 한자 교육에 적합한 교재 및 교수·학습법의 개발을 주장했다.

이수아의 「동화를 활용한 한자수업이 유아한자 학습에 미치는 효과」[6]에서는 동화를 활용한 수업방법이 갖는 효과를 논의했다. 즉 동화를 활용한 수업을 하는 실험집단과 字源풀이, 따라 읽기 등 일반적 한자수업을 활용한 비교집단으로 나누어 수업을 실시하였다. 그 결과 동화를 활용한 한자수업을 한 유아가 전통적 교수법을 활용한 유아보다 한자능력에 긍정적인 효과가 있었고 기억도 지속적으로 유지된다는 것을 밝혔다.

---

4) 방인태, 「유아 한자 교육론」, 『어문연구』 제117호, 한국어문교육연구회, 2003.
5) 오예승, 「유아 한자 교육의 현황」, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
6) 이수아, 「동화를 활용한 한자수업이 유아한자학습에 미치는 효과」, 계명대학교 대학원 교육학과 석사학위논문, 2004.

이정연의 「유아 한자 교수 학습 방법」[7]은 유아 한자 교육의 기초를 다지기 위해 교수 학습이론의 최근 동향과 유아 교수 학습의 원리를 고찰했다. 유아 한자 교수 학습의 중심적 역할을 하는 교재의 내용과 교수 학습방법을 분석한 후 유아 한자 교수 학습방법을 제시했다.

이정연·오예승의 「유아 한자 교육의 실제」[8]에서는 유아기 한자 교육의 성격, 목표, 원리 등을 試論的으로 규정했다. 유아 한자 교육의 방향을 제시하는 한편 유아 한자교재 9종을 선정하였다. 이로써 한자 교재별로 내용, 특징 등을 개별 분석한 후 현행 유아 한자 교육의 문제점을 짚어보고 해결방안을 모색했다.

김미영의 「현행 유아 한자교육의 문제와 발달단계에 따른 "한자놀이"연구」[9]에서는 유아가 학습할 한자 선정 및 교수법 기준 설정의 미흡함을 제시했다. 또한 적절한 교재 및 교사의 부족을 현행 유아 한자 교육의 문제로 보고 유아의 발달단계에 따른 여러 가지 놀이방법을 구체적으로 제시했다.

진철용은 「한자 학습이 한자어의 의미 파악에 미치는 영향 연구」[10]에서 한자 학습이 한자어의 의미 파악에 미치는 영향을 알아보았다. 이를 위해 초등학생을 대상으로 '한자 지도를 통해 한자어를 지도한 집단'과 '한자 지도 없이 한자어를 지도한 집단'으로 나누어 실험을 했다. 그 결과 한자 지도가 '한자어 의미'를 이해하는데 더 효과적이라는 사실을 밝혔다.

이들의 논의는 유아기의 특징을 분석하여 다양한 한자 교육방법을 추출하려 한 것이다. 또 현행 한자교육의 문제점을 지적하고 새로운 한자교육의 방향을

---

7) 이정연, 「유아 한자 교수 학습 방법」, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
8) 오예승·이정연, 「유아 한자 교육의 실제」, 『한자한문교육』 제15집, 한국한자한문교육학회, 2004.
9) 김미영, 「현행 유아 한자교육의 문제와 발달단계에 따른 "한자놀이"연구」, 영남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2008.
10) 진철용, 「한자 습득이 한자어의 의미 파악에 미치는 영향 연구」, 『한자한문교육』 제15집, 한국한자한문교육학회, 2005.

모색했다. 그러나 한자가 갖는 언어사회적 의미를 간과하고 있다. 그리고 유아가 학습하기에 적절한 한자의 범위에 대한 체계적이고 구체적인 논의가 이루어지지 않고 있다.

일반적으로 유아기는 생후에 사물을 인지할 수 있는 12개월에서부터 취학 전인 6세까지를 말한다. 유아의 언어발달 단계에서 보면, 12개월에서 30개월 전후까지는 단어를 통한 의사소통의 단계이고, 3세 전후하여야 문장을 통해 자유자재로 의사소통을 할 수 있다. 그리고 5세가 되면 제법 문법적인 문장을 사용할 수 있게 된다. 그러나 한자는 모국어로서 위상을 갖지 못하고 있다. 현재 한자어로 된 우리말 어휘가 70%이상을 차지한다고 해도 실생활에서 한자의 위상은 그 의미를 부여하는 관점에 따라 다르겠지만, 일반적으로 死語化의 단계에 접어들었음은 부인할 수 없다. 따라서 유아기의 한자의 교육은 언어 습득의 관점에서보다는 다양한 문화, 인지 훈련의 관점에서 지도가 이루어져야 한다.

이러한 관점에서 유아기의 한자 교육의 효율적 방법을 강구하기 위해 먼저, 유아기의 특성을 알아보고, 한자 교육이 유아에게 미치는 다양한 영향을 추론하고자 한다. 즉 정의적 영역, 인지적 영역, 운동적 영역에서의 관점이 그것인데, 한자 교육과 지능발달의 상관관계, 한자 교육과 어휘력의 상관관계 등을 고려하여 논의 하고자 한다. 아울러 현행 유아들을 대상으로 가정에서 이루어지는 학습지와 유치원 등의 교육기관에서 이루어지는 한자 학습의 학습량을 기준으로 유아기 한자 교육의 범위를 제시하겠다. 그리고 유아가 학습할 한자의 선정 시 언어발달과정과 인지도, 활용도, 관심도를 고려하여 유아용 학습 한자를 예시하겠다.

또한 유아기 한자 교육의 방법을 음악학습방법, 놀이학습방법, 동화학습방법, 문화학습방법으로 나누어 살펴보되, 각 학습방법의 구체적 활용 예와 효과 및 장점에 대해 알아보겠다. 음악학습방법으로는 현재 음율에 音·訓을 붙여 노래

하는 학습방법이 있는데 본고에서는 音·訓·形을 모두 익힐 수 있는 방법을 제시하겠다. 놀이학습방법에서는 유아들의 일반적 놀이방법에 한자 학습을 접목시켜 한자 학습을 위한 놀이방법을 제시하며, 동화학습방법에서는 현재 출판된 한자동화와 학습할 한자를 정한 후 한자에 맞게 이야기를 구성한 방법 이외에 입체북을 이용한 학습방법을 제시하겠다. 문화학습방법으로는 한자의 부수부분과 부수 이외의 부분들을 결합하여 여러 한자를 완성하는 방법을 제시하고, 나아가 전통문화와 가치관 과거의 생활상을 이해하기 위해 고사성어를 활용한 학습방법도 제시하겠다.

Ⅱ. 유아기 한자 교육의 방향과 지도 내용

1. 유아기의 한자 교육 방향

유아기는 생후 12개월 이후 언어와 사회성이 발달하기 시작하는 시기로부터 현행 학령제에 의거 취학 전인 만 6세까지로 보는 것이 일반적이다. 이 시기는 사회조직의 구성원으로 수행할 수 있는 가장 기본적인 환경을 익히는 단계이다. 골든버그는 발달이정표에서 인지적 영역, 운동적 영역, 언어 영역, 사회성영역으로 나누어 1세~5세까지 유아기의 특성을 다음과 같이 제시하였다.[11]

인지적 영역에서는 흉내 내기, 물건 옮기기, 기억을 활용 → 크기·양·공간 인지, 분류하기 → 크기·양·공간 이해, 분류이해·차이점과 유사점 이해 → 크기·양·공간의 순서화, 원인과 결과 이해, 간단한 지시이행 등의 단계를 거친다.[12] 운동영역에서는 잡고서기, 손가락 사용, 걷기, 블록 쌓기, 낙서하기, 던지기, 공차기, 계단오르내리기 → 머리 위로 공 던지기, 세발자전거타기, 양손사용 놀이하기 → 낙서와 그림그리기, 한 발로 뛰기 → 선에 따라 자르기, 문자 쓰기, 혼자 옷 입기, 공 잡기, 재주넘기 등의 단계를 거친다. 언어영역에서는 단음절 말하기, 간단한 운율이나 소리를 즐김, 말 흉내 내기, 두 개 단어 사용 대화하기 → 문장의 형태 흉내 내기, 50~300개 단어 인식하기, 보다 복잡한 지시에 따르기 → 복수형 단어 사용하기, 물건 기능을 설명하기, 그림속의 사물 이름대기, 질문하기, 3~4개 단어로 대화하기 → '왜·어떻게'를 사용하여 질문하기, 그림

---

11) 정보인·윤현숙, 『0~5세 발달단계별 놀이 프로그램』, 교육과학사, 2005, pp.17~20.

12) 여기서의 단계는 '1~2세 → 2~3세 → 3~4세 → 4~5세'의 연령에 따른 간격의 단계를 말한다. 따라서 운동, 언어, 사회성 영역도 이 단계에 준한다.

이야기를 순서대로 맞추기, 읽기 기술이 시작됨 등의 단계를 거친다. 사회성 영역에서는 일상적 생활 패턴 즐김, 간단한 지시 따르기, 집안일 도와주기, 혼자 옷 벗기, 혼자 하는 놀이하기, 아이들과 함께하기 → 물건의 소유욕, 자부심 갖기 → 여럿이 같이 놀기, 도움 받아 목욕하기 → 연극이나 창조적인 놀이하기, 다른 아이들과 상호 협동하기 등의 단계를 거친다. 이러한 단계적 성장을 바탕으로 한자 교육이 진행되어야 한다.

한자가 우리나라에서 갖는 위상에 대해 다양한 논의가 있다. 이에 대해 모국어의 보조언어로서 역할, 제 2외국어로서 역할과 그 중도적 통합적 역할 등이 제기된다. 하지만 라틴어와 같은 위상으로 점점 변하고 있음은 주지의 사실이다. 따라서 한자 교육은 학교급별에 따라 다르기는 하지만 유아기의 경우는 모국어의 습득이나, 제2외국어의 습득보다는 현실적으로 국어어휘의 이해자료나 두뇌활동의 보조자료로 활용해야 한다고 생각된다.

이미애는 한문학습과 지능과의 관련성을 다룬 연구에서 어휘력 지능, 추리력 지능, 지각력 지능과 한문학습과의 관계를 다음과 같이 밝히고 있다.

> 첫째, 어휘력 지능과 한문과의 관련성을 살펴보면, 한자, 한문이 국어 어휘의 많은 부분을 차지하고 있는 한자어의 학습을 통하여 언어생활을 원활하게 하고 어휘력을 길러줄 뿐만 아니라 한자는 뜻의 명증성이나 음절의 간결성의 면에서 어휘력의 생성의 중요한 장점을 지니고 있어, 국어생활에 필요 불가결하다.
>
> 둘째, 추리력 지능과 한문과의 관련성을 살펴보면, 어느 글자이든 글을 통하여 글 속에서 이를 익혀야 한다는 것 또한 주지의 사실이다. 특히, 한자와 한자어는 다른 표음문자와는 달리 典故性이 강하고 한자어의 경우 형과 음의 짜임을 통하여 한자 자체의 음을 짐작할 수 있고, 뜻도 유추할 수 있기 때문에 한자학습에서 추리력을 길러준다.
>
> 셋째, 지각력 지능과 한문과의 관련성을 살펴보면, 한자, 한문교육에서 빼놓을 수 없는 것이 한자쓰기이다. 학생들에게 한자를 바르게 쓰게 하여 정서적 안정에 도움을 준다는 연구도 많이 이루어지고 있다.[13)]

이렇듯 한자학습은 어휘력, 추리력, 지각력 등 여러 분야의 지능발달에 긍정적 영향을 준다. 즉 한자는 형성문자의 경우 음을, 상형문자의 경우 뜻을 유추할 수 있는데 상형문자와 형성문자는 전체 한자의 80% 정도를 차지하고 있다. 그러므로 기초적 한자 지식만으로도 여러 다른 한자를 추리할 수 있다. 또한 전주문자의 경우 의미가 변천하면서 확대되어 다른 뜻을 생성하므로 추리하여 한자의 뜻을 알 수 있다. 예컨대 道는 '길'이라는 뜻으로 쓰이지만 '도리'라는 뜻으로도 쓰인다. '도리'란 '인간이 가야할 바른 길'이라는 길의 의미가 확대된 것이다. 그러므로 한자는 어휘력 지능에 긍정적 영향을 준다.

또 한자는 자형이 복잡하다. 그러므로 바르게 쓰기 위한 노력을 통해 요소들 간의 조화와 전체와의 균형에 대한 지각력이 향상된다. 그리고 공간 지각력 향상에도 영향을 준다. 그러므로 유아기의 한자 교육은 어휘능력신장을 위한 보조 수단과 잠재적 지능 발달을 위한 수단으로 활용되어야 한다.

일반적인 언어습득과정을 살펴보면 단어를 처음 접하면서 사전을 통해 뜻을 익히는 방법과 책이나 일상생활에서의 문장에 여러 번 출현하여 전후 상황이나 문맥에서 이해하는 경우를 들 수 있다. 그런데 후자의 경우 사전을 찾아보고 기억하지 않는 이상 그 단어의 정확한 의미를 알 수 없다. 그리고 습득한 단어라 하더라도 사용할 때 적절치 못한 상황에서 사용하는 경우도 자주 발생한다. 이것은 단어의 뜻을 모호하게 알 뿐 정확히는 알지 못하기 때문에 일어나는 현상이다. 한자가 선행학습된 경우 문장에서 단어가 나왔을 때 단순히 글자 뿐 아니라 한자의 의미를 유추할 수 있다. 그리고 단어의 정확한 뜻을 인지하고 있기 때문에 적재적소에 단어를 사용하여 단어의 오용을 방지할 수 있다. 또

13) 이미애, 「한문학습이 지능과 학업성취도에 미치는 영향」, 『한문교육연구』 29호, 한국한문교육학회, 2007. pp.214～215.

새로운 단어나 사용빈도가 낮은 단어의 경우도 뜻을 풀어서 기억하지 않고 함축적인 한자어로 기억하기 때문에 더 오래 기억할 수 있다. 특히 한글만으로는 뜻을 전달하기에 부족한 고유명사의 경우에는 더욱 그러하다. 인명이나 지명 등을 한자어로 기억하는 경우에는 인명이나 지명에 대한 의미해석이 사람이나 장소에 투영되어 머릿속에 오래 남게 된다.

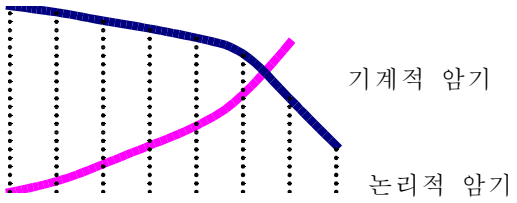
한자 교육의 시기를 유아기가 적합하다는 주장은 유아기가 일생에서 언어발달이 가장 왕성하게 이루어지는 시기라는 사실에 근거한다. 만 2세부터 취학전인 만 6세까지를 유아기는 일생에서 가장 많은 어휘를 습득하며 다른 사람과의 의사소통도 활발해져 왕성한 언어발달이 이루어진다.[14] 이렇게 어휘력이 급속도로 발달되는 이 시기가 문자학습의 적기가 되고 이 때에 조어력이 탁월한 한자를 교육한다면 학습효과와 능률이 배가된다고 할 수 있다.[15]

한편 한자 학습을 지능발달 측면에서 살펴보자. 생물학적으로 인간의 뇌중 가장 큰 부분을 차지하고 있는 대뇌는 크게 좌뇌와 우뇌로 나뉜다. 좌·우반구는 각각 외부에서 들어오는 자극을 분담하여 처리 해석하는데 일반적으로 좌반구는 언어적, 계열적, 논리적, 분석적인 방식으로 문제 해결에 접근하는 특성을 가지고 있으며 우반구는 수리적, 시·공간적, 직관적, 형태적, 종합적, 비언어적 방식으로 문제해결을 한다. 또 부호적, 추상적 방식은 좌반구에 의존하는 반면 시공간, 청각, 지각적 의식은 우반구가 처리한다. 그런데 이러한 뇌의 기능은 학습에 의해 향상이 가능하다고 주장했다.[16]

<그림1>의 그래프를 보면 우뇌와 좌뇌는 연령에 따라 각각 발달시기가 다르게 나타남을 알 수 있다. 우뇌는 논리적인 이해를 필요로 하지 않고 무조건적

14) 정옥분,『아동발달의 이해』, 학지사, 2003, p.337.
15) 남수극,「활동중심 초등학교 한자 지도방안」,『한자한문교육』 제14집, 한국한자한문교육학회, 2005, p.107.
16) 강호감,「두뇌의 기능분화에 따른 교수 전략이 창의력 및 자연과 학업성취도에 미치는 영향」, 서울대학교 박사학위논문, 1991.

암기가 이루어지는데 태어나면서부터 3세까지 가장 활발하고 3세 이후부터 조금씩 감소한다. 반면 논리적 암기력은 연령의 증가에 따라 차츰 활발해진다. 그런데 기계적 암기력이 활발한 시기에 우뇌를 많이 사용하면 기계적 기억력이 발달하고 논리적 기억력도 그에 비례하여 발달하게 된다. 즉 기계적 기억력이 왕성한 시기에 뇌의 적극적 활용은 논리적 기억력이 왕성해지는 6세 이후 지능지수를 높이는 요인으로 작용하는 것이다.



<그림 1> 연령에 따른 기계적·논리적 암기 그래프[17]

또 한자는 좌뇌와 우뇌 양쪽에 반응한다. 예컨대 山을 보았을 때 산의 그림과 이미지가 떠오르는 것은 우뇌에서 작용하고 그것을 산이라는 의미의 글자로 이해하는 것은 좌뇌가 작용한다. 따라서 한자 학습은 兩腦를 자극하여 결과적으로 지능을 높이는 작용을 한다.[18]

결국 유아기의 한자 교육은 크게 두 가지의 관점을 설정할 수 있는데, 국어의 어휘를 이해하는 보조 수단과 한자 특성이 지니는 수렴적 사고와 확산적 사고 훈련을 통한 지능 발달이 그것이다.

17) 이시이이사오, 『한자가 내아이를 천재로 만든다』, 키 출판사, 2003, p.25.
18) _____, 위의 책, p.41.

2. 유아기의 한자 지도 내용

유아기의 한자 교육 또한 국가적 차원에서 이루어지고 있지 않다. 하지만 한자에 대한 필요성과 중요도에 대한 사회적 인식이 확대되어 가고 있다. 그 결과 사교육 시장의 상업성과 맞물려 유아의 한자 학습용 교재가 다양하게 만들어지고 있다. 보통의 경우 유아의 언어발달을 고려하지 않고 단지 낮은 단계의 급수한자 위주로 제작되어 난립하고 있는 실정이다. 이러한 문제점을 해결하기에 앞서 우선 유아기의 한자 교육의 실태를 살펴보고자 한다.

유아기의 한자 교육 실태[19]를 보면 한자 교육의 대부분이 집과 교육시설인 유치원에서 이루어진다. 교육의 주체는 부모나 가족, 학습지 교사, 교육 시설 교사 등이며, 순회교사에 의해 이루어지는 학습지교재나 출판사의 학습용 교재를 활용하는 경우가 대부분이다. 주당 교육시수는 15분이 가장 많이 차지하고 있는데 이는 유아의 경우 집중도가 성인과는 다르게 15분으로 짧기 때문인 것으로 생각된다. 유아의 장시간 학습은 학습효과를 떨어뜨리고 학습에 대한 흥미를 잃어 한자에 대한 거부감을 갖게 하기 때문이다. 가정에서의 학습에는 학습지나 서점 등에서 구입한 교재가 사용되었고 교육시설에서는 유치원에서 자체 제작하거나 선정된 교재가 사용되었다.

그렇다면 유아기에 학습해야 할 한자를 구체적으로 논의할 필요가 있다. 또 한자는 육서의 원리에 의해서 만들어진 문자로 그 제자원리와의 상관은 어떠한가에 대해서 논의하고자 한다.

교육인적자원부가 정한 우리나라 학생의 한자 교육 범위는 중학교 900자, 고등학교 900자로 총 1800자이다. 초등학교의 경우 한자가 정규과목이 아니므로

19) 오예승,「유아 한자 교육의 현황」,『한자한문교육』 제18집, 한국한자한문교육학회, 2007.

정해진 범위가 없다. 초등학교에서 이루어지고 있는 한자 교육은 그 형태나 내용이 다양하여 어떤 일관성을 찾아보기 어렵다. 서울특별시교육청에서 제정한 '초등학교 한문' 교육과정에 따라 3종의 검인정 '초등학교 한문' 교과서가 개발·제작되어 초등학교에서 사용되고 있는데 그 범위는 600자 내외이다.[20]

학습지 회사에서 간행된 자료는 학습기간이 25주에서 85주로 약 50~200개의 한자를 학습하도록 하였다. 학습지 중 절반정도가 초등 저학년을 포함하고 있으나 이는 단순히 대상연령의 기준일 뿐 실제 수업의 대상은 유아부터 초등 저학년에서 넓게는 초등 고학년까지도 학습이 이루어지고 있다. 한자 학습에 대한 기준이 없기 때문에 학습 시작 연령이 제각각인 것인데 갈수록 학습 시작 연령은 낮아지고 있다. 각 학습지마다 학습량에 대한 편차가 크지만 평균 주 2~3자의 신출한자를 학습하고 연간 100자 내외의 학습이 진행되는 것이 일반적임을 볼 수 있다.[21]

다음은 3세~6세 자녀를 둔 학부모를 대상으로 취학 전 한자 학습에 대한 인식을 조사한 설문 결과이다.

설 문 내 용		인원(명)	비율(%)
한자 학습의 필요 有無	필요하다	28	90.32
	불필요하다	3	9.68
	합 계	31	100
한자 학습의 적정 분량(年間)	50자	6	19.35
	100자	13	41.94
	150자	7	22.58
	200자 이상	3	9.68

20) 김왕규, 「초등학교 한문교육의 현황과 실제」, 『한자한문교육』 제6집, 한국한자한문교육학회, 2000, p.107.

21) 이정연·오예승, 「유아 한자 교육의 실제」, 『한자한문교육』 제15집, 한국한자한문교육학회, 2005. 참고.

	무응답	2	6.45
	합 계	31	100
한자 학습의 적정 시기	3세 이전	2	6.45
	3세 이후	3	9.68
	4세 이후	4	12.9
	5세 이후	11	35.48
	6세 이후	11	35.48
	합 계	31	100

<표 1> 한자 학습에 대한 인식 조사[22)]

취학 전 한자 교육의 필요성에 대해서는 90% 이상의 학부모가 필요하다고 응답했다. 이는 과거와는 달리 한자 교육의 필요성에 대한 인식이 유아의 연령

	대교	재능	웅진	교원	한솔	장원	노벨과 개미	기탄	천재
대상 연령	만5~6세	만3~7세	만4~7세	유아(초등생포함)	만5~초등학생	유아, 유치	5세~초등저학년	유아~초등2학년	5세~7세
기초 한자수	40주 120자	36주 50자	84주 102자	주수 제한 없음. 200장 50자	<가> 50주 100자 <나> 54주 200자	45주 69자	25주 80자	64주 168자	48주 113자
주별 학습 한자수	3글자	3글자	2글자	정해지지 않음	<가> 2글자 <나> 4글자	2글자	4글자	3글자	A,B단계 2글자 C단계 3글자

22) 이 설문조사는 광주광역시 북구 연제동 소재의 ○○어린이집을 대상으로 하였다.(2008.12. 4.)

과 상관없이 학부모들에게 확산되어 있음을 알 수 있다. 또 취학 전에 학습량에 대해서 1년에 100자가 41.94%로 가장 많은 비중을 차지했으며 150자, 50자의 순으로 나타났다. 한자 교육의 적정 시기에 대해서는 학습대상연령이 높아질수록 한자 교육의 적정 시기라는 응답이 높아짐을 볼 수 있다. 특히 만 5~6세가 적정 시기라는 응답은 전체의 70% 이상이다. 이는 유아의 한자 교육에 대한 필요성을 인식하였지만, 만 3~4세의 유아에게는 한자가 어려울 것이라는 견해가 표출된 것으로 보인다.

이상 살펴본 바와 같이 유아에 대해 현재 실시되고 있는 한자 학습 현황을 고려하여 유아기에 학습할 한자의 범위를 유추해보면 1년에 100자 내외가 적당하다. 여기서 유아기 중 어느 정도 학습이 가능한 만 3~6세까지를 한자 교육의 시기로 보았을 때 취학 전 유아가 학습할 한자는 약 300자 정도가 적당하다.

현재 시중에서 유통되는 유아 대상 한자 교재의 대부분은 획수가 적은 7, 8급 위주의 한자들이다. 획수가 많고 복잡한 한자는 유아에게 어려울 것이라는 편견 때문이다. 하지만 복잡한 글자일수록 오히려 글자를 구별하는 단서가 많기 때문에 더 빨리 익히고 오래 기억에 남는다고 한다.[23] 유아가 한자를 익히는데 영향을 미치는 것은 글자의 복잡하고 단순함이나 획의 많고 적음이 아니라 학습대상이 학습할 한자의 인지도, 활용도, 관심도 등이다. 따라서 유아에게 학습할 한자를 선정할 때 다음과 같은 점을 유의해야 한다.

첫째, 유아가 단어의 뜻을 알고 있는가? 유아가 알고 있는 사물의 한자를 제시해야 한다. 한자를 눈으로 보았을 때 한자에 대한 이미지가 떠오르지 않으면 오래 기억될 수 없기 때문이다. 예컨대 '民'의 경우 난이도가 가장 낮은 8급 한자임에도 불구하고 유아가 기억하기에는 적합하지 않다. 그것은 사람의 뜻을

23) 이시이이사오, 『한자가 내아이를 천재로 만든다』, 키 출판사, 2003, pp.64~65.

지닌 '人'과는 달리 '백성'이라는 추상적 개념을 유아가 잘 이해할 수 없기 때문이다. 반면 '巾'이나 '尿'등은 각각 1, 2급 글자이지만 '수건', '오줌' 등 유아에게 친숙한 단어라 쉽게 익힐 수가 있다. 이처럼 구체적이며 자주 접하는 어휘를 선별해야 한다.

둘째, 활용도가 높은 단어인가? 우리가 어린 시절에 외운 구구단을 아직도 잊지 않는 것은 꾸준히 반복적으로 일상생활에서 활용해 왔기 때문이다. 한자도 마찬가지이다. 그런데 유아가 자주 사용하고 접하는 단어는 한정되어 있다. 자주 사용하지 않는 단어는 시간이 지남에 따라 기억에서 지워진다. 하지만 주위에서 자주 접하는 단어인 하늘, 나무, 꽃 등의 자연이나 창문, 문, 칼 등 집안의 사물 등은 실생활에서 항상 볼 수 있어서 잊지 않는다.

셋째, 유아의 흥미를 유발할 수 있는가? 유아의 활동영역은 취학 후 아동이나 성인에 비해 협소하고 제한적이다. 독서활동 또한 동화라는 영역으로 한정되어 있다. 그래서 유아의 관심은 가정 내에서 쉽게 볼 수 있는 대상이나 완구가 주를 이룬다. 또 이미 인지하고 있는 단어를 학습할 때 흥미를 갖고 지식을 습득하려는 양상을 보인다. 즉 유아의 흥미를 유발하는 단어는 유아 인지단어와 상통하는 면이 있다.

한편, 유아의 언어발달 과정을 보면 다음과 같다. 첫째, 명사 → 동사 → 형용사의 순으로 이루어진다. 둘째, 구체적 사물 → 추상적 개념으로 나아간다. 한자가 형성되는 과정을 보면, 상형과 지사자를 근간으로 형성자과 회의자가 이루어짐을 볼 수 있다. 이러한 언어발달 과정과 한자형성과정은 유아기의 한자 지도 내용을 추출하는 근간으로 삼아야 한다고 생각된다. 지금까지 한자 지도방법에 대한 연구의 부족으로 무조건적인 암기와 이를 위한 쓰기 중심의 교육이 이루어져 왔다. 서당식 한자 교육이 팽배했던 시대에 학습된 효과는 문자언어생활의 근간이었기에 반드시 전체적 문장구조를 판단하고 이해하여 표현할

수 있었다. 근대이전의 시대는 한자·한문이 의사소통의 수단이었다. 그러나 오늘에 이르러 한자는 단순히 국어의 보조언어일 뿐이다. 하지만 맹목적인 암기식 한자 교육은 학생들의 흥미와 관심을 떨어뜨려 교육적으로 역효과를 초래한다.

한자에 대한 흥미가 없는 이유를 조사한 결과 '많이 써서'가 가장 큰 이유로 나타났다.[24] 쓰기에는 방향감과 공간에 대한 개념이 필요한데 유아는 방향감과 공간 개념이 부족하므로 쓰기에 어려움을 느낀다.[25] 그렇기 때문에 자연스러운 방법으로 쓰기 지도가 되지 않을 때 유아는 심리적인 억압을 느끼기 쉽다.[26] 즉 유아는 소근육 발달이 완전히 이루어지지 않았기 때문에 글쓰기에 부담을 느끼고 이러한 까닭으로 쓰기보다 읽기 위주의 학습을 해야 한다. 유아기의 쓰기는 일반적으로 5세 이후에 나타나는 특성을 가진다. 그러므로 유아기의 한자 교육은 쓰기를 지양하고 읽기를 중점적으로 하는 것이 효율적이다.

---

24) 추성범, 「초등학교 한문교육 방안에 대한 연구」, 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005, p.13.
25) 이경화 외, 『유아언어교육』, 창지사, 2003, p.148.
26) 조정숙·김은심, 『유아언어교육』, 정민사, 2003, pp.156～157.

Ⅲ. 유아기 한자 교육 방법

본 장에서는 유아기라는 발달단계의 특성에 주목하여 학습용 한자를 선정하였다. 우선 한자 300자 정도를 18개의 주제로 나누었다. 각 주제는 난이도, 사용빈도, 인지도에 따라 3~4세, 4~5세, 5세~취학 전의 3단계로 구분하기로 한다.

1단계는 기본 인지단계이다. 한자를 처음 접하는 유아의 인지발달 상황을 고려하여 구성하는 것이 중요하다. 이 단계에서는 유아가 경험이 있는 대상을 기반으로 한다. 한자의 뜻을 들었을 때 바로 머리에 이미지가 떠오르는 구체적 명사가 중심이 된다. 이를 주제별로 정리하였지만, 가장 직접적이고 대표적인 한자로 구성하였다.

2단계는 활용단계이다. 경험에 의한 인지된 기본 한자들의 의미를 확장하거나 활용하는 것이 중요하다. 따라서 한자의 난이도가 1단계보다 높아지고, 특히 1단계의 한자를 활용하는 서술어 또는 유사어, 상대어 등으로 구성하였다.

3단계는 심화단계이다. 경험을 바탕으로 어느 정도 추상적 사고를 할 수 있는 것이 중요하다. 이 단계는 언어 구사능력도 온전한 문장을 만들 수 있을 정도에 도달하기 때문에 2단계 한자를 심화하여 보다 추상적 이미지를 활용할 수 있게 구성한다.

3단계는 2단계보다 활용빈도가 떨어지고 난이도가 높아진 한자가 많이 포함된다. 위의 3단계를 신체에 관한 한자를 통하여 살펴보자. 1단계는 유아들이 가장 먼저 익히는 신체에 관한 단어들로 구성한다. 신체에 관한 한자 중 '口'를 살펴보면 2단계에서 입에 있는 구조물 즉 '이(齒), 혀(舌)'등과 입으로 할 수 있는 기본적 동작인 '먹고(食), 마시고(飮), 묻고 답하는(問答)' 등의 한자를 익힐

수 있다. 또 3단계에서는 입과 관련된 구조물이지만 사용빈도가 떨어지는 '입술(脣), 목구멍(咽)'등과 입으로 느낄 수 있는 맛인 '달고(甘), 쓰고(苦), 시고(酸), 매운(辛)' 미각에 관한 한자를 배치하였다. 이처럼 유아기 한자 학습의 범위와 유의점을 고려해 유아기 학습용 한자 300자를 제시하면 다음과 같다.

단 계	인지단계		활용단계	심화단계
연 령	3~4세		4~5세	5세~취학 전
가 족	父母兄弟子		姉妹祖孫	夫婦家族親婚
신 체	面	耳	聞音	聽
		目	見示	視
		口言	齒舌問答飮食	味甘苦酸辛脣咽
		鼻	香臭	
	手		抱	指爪
	足			脚膝
	首		髮	思
	腹			飽飢
	心身己		沐浴	汗糞尿乳病痛
	血肉		皮骨	力
자 연	天日月		星辰	明
	地土石山		田	島巖
	水川		海江湖	
	火			
동 물	鳥隹		鷄	烏羽飛鳴
	魚貝		釣	漁泳
	虫		蜂蝶	
	牛羊犬馬兎虎鹿象		毛角	龜猫狐熊蛇
식 물	木		松楓竹柿梨	林根枝
	草花		藥菊	

	米豆	禾	
모 양	方圓曲直	正形	
날 씨	雨	風雲雪	露電虹
사 람	自人男女	名老	友
사 물	車	輪	道路
	舟	船	
	門	層房窓	開閉
	糸玉刀	物皿針紙筆冊	案鐘箱扇錢球燈
	衣	服	裳脫
	巾		冠帶靴
수	一二三四五六七八九十	百千萬	計算數
시 간		朝夕晝夜	時
계 절	春	溫	
	夏	暑	
	秋	凉	
	冬	寒	
색	靑赤黃黑白	紺紅紫綠	影光色
감 정		喜	笑
		怒	
		哀	淚
		樂	
		愛好	
동 작	立走止出入	步行坐臥起休	舞回動靜
크 기	大小多少	高低强弱長短	有無輕重遠近
위 치	上中下間內外	前後左右	東西南北
상 태	安危生死異同	貧富善美	新舊難易
합 계	***105자***	***102자***	***93자***

<표 2> 유아용 학습 한자

이러한 유아용 학습한자를 선정함에 있어서 우리나라의 전통적 기초한문 교습서인 『兒學篇』[27]과 『四字小學』을 底本으로 하였다. 『아학편』은 정약용이 어린이의 문자 교육을 위해 엮은 책으로, 전통시대의 한자 교육에 대한 순서 및 범위가 잘 드러나 있다. 상권에서는 구체적 형체가 있는 사물로 구성되었고, 하권에서는 눈으로 볼 수 없는 추상명사로 구성되었다. 또 학습한자를 내용에 따라 4字1句가 되도록 분류하였는데, 이런 점은 오늘날 事物 認知段階와 상응하는 면이 많다. 『사자소학』은 전통적으로 아동학습에 사용하여 온 교재이다. 내용은 전통적 가치에 입각한 예절, 효제정신, 수신 등에 기반을 두고 있다.

이러한 전통 한문학습 교재를 저본으로 삼아 유아 학습용 한자를 선정한 이유는, 유아기 한자 학습이 완료되면, 곧바로 『아학편』이나 『사자소학』 등과 같은 전통 몽학교재의 학습으로 연결시키기 위함이다. 즉 낱글자의 한자를 학습함에서 그치지 않고, '사자성어' 및 '고사성어'로 연계하기 위함이라고 말할 수 있다. 이러한 연계학습을 통하여 유아들은 전통문화에 대한 이해를 다지고, 인성과 가치관 형성에 있어서도 많은 영향을 받을 것으로 생각된다.

27) 「與猶堂全書補遺」2책, 교육류,「兒學編」.

1. 음악학습방법

음악학습방법은 가사에 학습정보를 담아 청각을 통해 반복적으로 청취하며 암기하는 학습방법이다. 따라서 음악을 활용해 정보를 자연스럽게 습득하는데 매우 효과적이다. 이는 유아가 학습에 흥미를 갖고, 기억에 오래 남는다는 장점이 있어 현재 다른 영역의 학습에도 자주 이용되고 있다.

한자영역에서 현재 시행되고 있는 음악학습방법을 이용한 교육은 특정 리듬에 한자의 音과 訓을 가사화하여 암송하는 방법이 있다. 하지만 이 경우 한자의 音과 義만을 기억할 뿐 形을 연관 지어 학습할 수 없다는 문제점이 있다.

한자의 3요소인 形·音·義를 모두 포함하여 학습하기 위해서는 보조도구가 필요하다.[28] 한자카드와 음악학습을 접목시키는 경우 다음과 같은 학습방법을 제시할 수 있다.

① 노래 부르며 한자 찾기

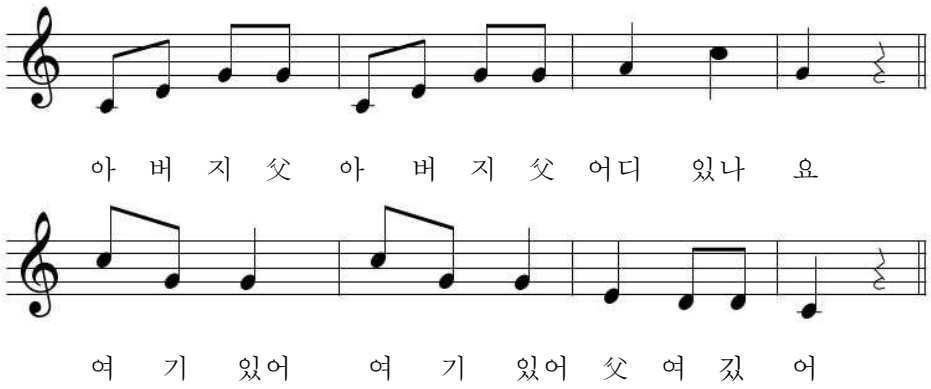
첫째, 유아가 이미 학습한 한자에 해당하는 카드를 바닥에 펼쳐놓는다.
둘째, 유아가 알고 있는 익숙한 리듬에 음과 훈을 붙여 노래를 한다.
셋째, 유아는 노래의 가사에 해당되는 한자카드를 선택한다.

이 때 2인 이상의 인원이 참여하여 더 많은 카드를 가지고 있는 사람이 승자가 되는 게임형태로 진행할 수 있다. 이 학습방법은 일부러 제한시간을 두지

28) 본 연구자는 보조도구로 한자카드를 활용했다. 한자카드를 제작할 때 한자는 음훈이나 그림 등 한자에 대한 정보와 같은 면에 적지 말아야 한다. 한자가 그림과 함께 있는 카드로 학습한 유아는 해당 한자가 다른 곳에서 출현했을 때 읽지 못하는 경향을 보이기 때문이다. 하지만 한 장의 카드라도 앞, 뒷면으로 분리해 한자를 기재했을 때는 문제되지 않는다.

않아도 노래의 가사부분이 지나가기 전에 카드를 선택해야 하므로 긴장감을 유지할 수 있다. 또 단순한 리듬의 반복이므로 유아가 쉽게 따라 할 수 있고 게임형식으로 진행할 경우 유아의 흥미유발 및 순발력을 기를 수 있다. 한자카드의 크기는 가로·세로 각각 10㎝를 넘지 말아야 한다. 한자카드의 크기가 너무 크면 여러 장의 카드를 배열했을 때 모든 카드가 시야에 들어오지 않을 수 있기 때문이다. 또 너무 많은 수의 한자카드를 배열하면 게임의 난이도가 높아져 유아가 흥미를 잃을 수도 있으므로 20字 내외로 하되 유아의 연령이나 학습능력에 따라 카드의 수를 조절한다.

다음은 노래 부르며 한자 찾기의 학습방법을 사용한 동요의 예시이다.



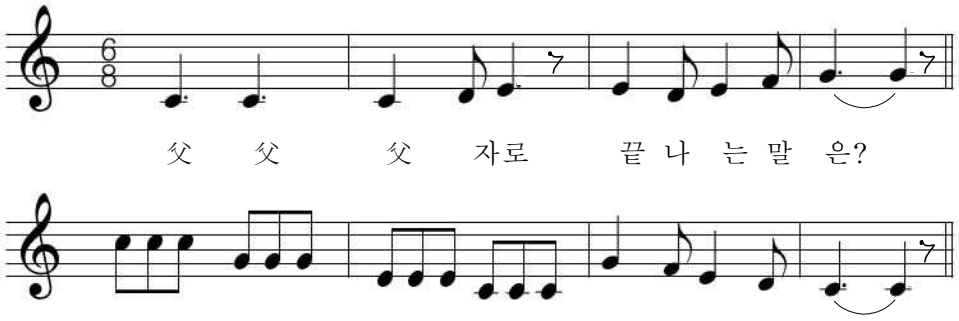
<그림 2>노래 부르며 한자 찾기 예시 악보[29)]

② 노래 부르며 한자음 찾기

노래 부르며 한자 찾기가 음훈을 함께 암송하며 글자를 익히는 반면 노래 부르며 한자음 찾기는 음부분을 가사화하여 해당 한자카드를 찾는 방법이다. 음

29) 이 노래의 원곡은 The finger family 이다.

훈을 한꺼번에 익힌 유아는 두 음절 이상의 한자어를 읽는데 익숙하지 않다. 노래 부르며 한자음 찾기는 음훈을 분리하여 학습하므로 한자어 읽기 능력 신장에 효과적이다.



<그림 3> 노래 부르며 한자음 찾기 예시 악보[30]

③가사에 해당하는 한자 찾기

첫째, 학습할 동요의 뜻을 가진 한자카드를 바닥에 배치한다.

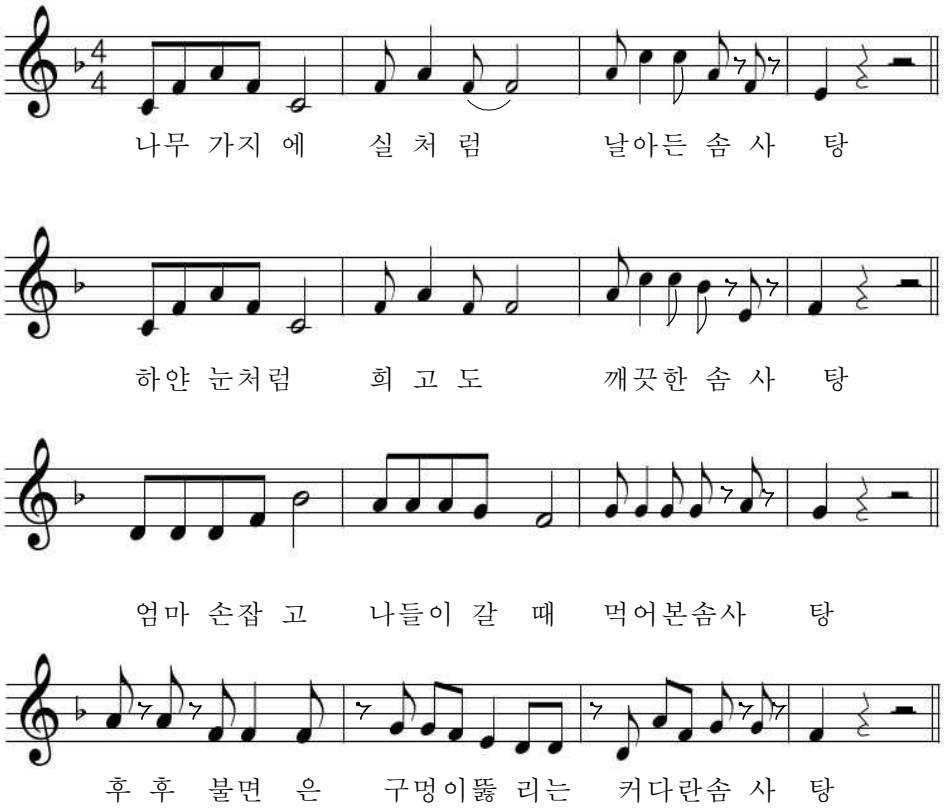
둘째, 교사는 동요를 들으며 가사부분에 해당하는 뜻을 나타내는 한자카드 알려준다.

셋째, 가사에 나오는 한자를 다 익히면 유아가 스스로 가사부분에 해당하는 뜻을 나타내는 한자카드를 찾도록 지도한다.

노래하며 한자음 찾기가 한자의 음 익히기에 중점을 두었다면 가사에 해당되는 한자 찾기는 한자의 뜻을 학습하기 적합한 학습방법이다.

예컨대 솜사탕이란 동요의 가사부분을 활용하여 학습할 수 있는 한자는 木, 絲, 飛, 白, 雪, 母, 手, 食, 大 이다.

30) 이 노래의 원곡은 Row, row, row your boat 이다.



<그림4> 가사에 해당하는 한자 찾기 예시 악보

2. 놀이학습방법

놀이는 유아의 하루 중 먹고 자는 등의 생존을 위한 시간을 제외하고 가장 많은 부분을 차지한다. 유아에게 있어서 놀이는 단순한 휴식이나 유희가 아니라 새로운 것을 탐색하고 익히며 자연스럽게 사회성을 기르는 중요한 삶의 한 방식이다. 유아는 놀이를 통해 살아가는데 있어 기본이 되는 여러 가지 것들을 습득하게 된다. 이러한 유아의 활동 중 가장 큰 비중을 차지하는 놀이를 한자 학습에 활용하였다. 여기서 제시된 놀이방법들은 영어나 한글 등 다른 여러 영역에서 공통적으로 널리 활용되는 놀이방법들이다. 이 장에서는 유아의 여러 가지 학습에 활용되는 일반적인 놀이방법을 한자 학습에 적용하여 시행하였다.

① 막대놀이

막대놀이를 이용하여 두 가지 방법의 학습을 실시할 수 있다.

한 가지는 이미 학습한 한자의 복습에 효과적이며 다른 한 가지는 새로운 한자를 익히는데 효과적인 방법이다. 먼저 이미 학습한 한자의 복습을 위한 방법은 다음과 같다.

첫째, 여러 가지 길이의 막대와 학습판을 준비한다.

둘째, 만들어야 할 한자를 교사가 지시한다.

셋째, 유아는 학습판 위에 막대를 이용하여 한자를 만든다.

넷째, 유아끼리 서로 비교, 관찰한다.

새로운 한자를 익히는 막대놀이방법을 보면 다음과 같다.

첫째, 교사가 학습판에 막대 길이를 고려하여 학습할 한자를 쓴다.

둘째, 유아는 교사가 쓴 한자위에 막대를 놓아 막대한자를 만든다.

복습을 위한 학습을 할 경우 막대의 길이가 제각각이므로 완성된 한자의 모양도 다양할 것이다. 그러므로 교사는 완성된 글자의 비교, 관찰을 통해 원래 글자에 가깝게 쓰도록 지도한다. 막대 대신 나무젓가락이나 스트로우를 이용할 수 있다. 유아의 시각적 관심을 끌기 위해 나무젓가락에 색칠을 하면 더욱 효과적이다. 나무젓가락을 이용하는 경우 유아의 안전을 고려해 나무젓가락의 표면을 매끄럽게 만들어 준다.

다음은 막대놀이를 이용한 한자 학습의 예시이다.

교사 : 오늘은 앞에 높인 막대를 가지고 여러 가지 한자를 만들어 볼거예요.
여기 선생님이 나누어주는 종이의 글자위에 막대를 놓아 한자를 만들어봐요. (雲이 적힌 종이를 나누어준다.)
이건 '구름 雲' 이예요. (云 부분의 막대를 치운다.) 이건 비우죠?

유아 : 네.

교사 : (막대로 雪을 만든다.) 이건 '눈 雪'이예요. 날씨가 추우면 비가 눈이 되죠?

유아 : 네.

교사 : 그래서 '구름 雲'에도 '비 雨'에도 '눈 雪'에도 전부 雨가 있는 거예요.
자, 그럼 아까 배웠던 글자를 막대로 써 볼까요?

유아 : 각자 막대를 이용해 한자를 만들어 본다.
한자의 자형에 맞게 한자를 만든 유아에게 칭찬한다.

이 때, 이미 배운 한자라도 3, 4세의 유아는 보지 않고 막대 한자를 완성하기

에 무리가 따르므로 한자가 쓰인 종이에 막대를 올려 완성하도록 한다.

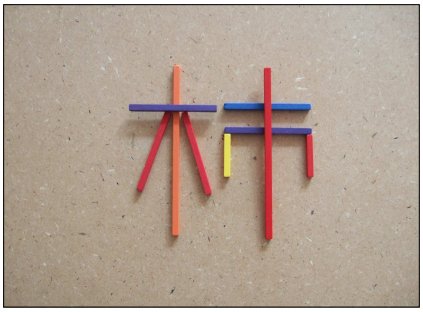
반면, 5, 6세의 유아에게는 한자의 자형을 보여주지 않고 한자의 음훈만 불러주고도 한자를 만들 수 있도록 지도한다. 막대놀이는 <표2> 유아용 학습한자의 식물이나 날씨에 해당되는 한자가 적합하다. 이 때 木, 雨, 艹 와 같이 각 글자에 공통적으로 들어가는 부수부분을 그대로 두고 부수 이외 부분의 막대를 바꿔가면서 새로운 한자를 학습한다. 이것은 새로운 한자를 익힐 뿐 아니라 유아가 부수의 의미를 자연스럽게 익힌다는 장점이 있다.

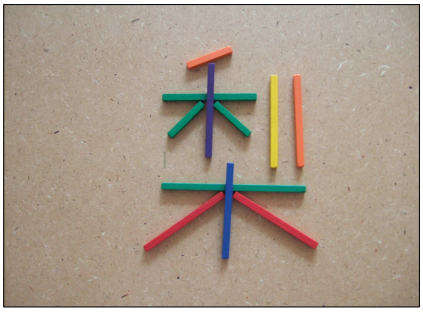
막대놀이를 활용한 한자 학습의 학습지도안은 다음과 같다.

<table>
<tr><td>주제</td><td colspan="4">식물에 관한 글자(柿, 梨) 익히기</td></tr>
<tr><td>학습
목표</td><td colspan="2">막대를 활용하여 글자 모형을 만들 수 있다.</td><td>학습
방법</td><td>놀이학습방법</td></tr>
<tr><td rowspan="2">단계</td><td colspan="2">활동</td><td colspan="2" rowspan="2">준비물</td><td rowspan="2">유의
사항</td></tr>
<tr><td>교사</td><td>유아</td></tr>
<tr><td>준비</td><td>여러가지 길이의 막대를 준비한다.</td><td></td><td colspan="2" rowspan="3">여러 가지 길이의 막대, 柿, 梨가 쓰인 종이.</td><td rowspan="3">막대 대신 나무젓가락이나 스트로우를 이용하여 만들 수 있다.
이 때 유아의 안전을 고려하여 나무젓가락의 표면을 매끄럽게 만들</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>막대를 이용하여木을 만들도록 지시한다.</td><td>막대를 이용하여 이미 배워 알고 있는 木을 만든다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>막대의 길이에 맞게 柿와 梨가 쓰인 종이를 한 장씩 나누어주고 오늘 배울 柿와 梨를 칠판에 크게 쓴다.
한자가 완성되면 한자의 뜻과 음을 알려주고 큰소리로</td><td>종이에 쓰인 글자 위에 막대를 놓아 한자를 완성한다.
교사의 지시에 따라 한자를 큰소리로 따라 읽으며 숙지한다.
아무것도 쓰여 있지 않은 학습판에</td></tr>
</table>

	따라 읽도록 한다. 글자가 쓰인 종이를 거두고 학습판에 오늘 배운 한자를 기억하며 막대로 만들어 보라고 지시한다.	오늘 배운 한자를 상기하며 막대로 만들어 보고 옆 친구들과 비교해본다.		고 스트로우의 경우 끝부분을 둥글게 처리한다.
정리	완성된 글자를 주시하며 음과 뜻을 재차 물어보고 한 번 더 상기시킨다.	교사의 지시에 따라 완성된 글자를 큰 소리로 따라 읽으며 수업을 마친다.		

<표 3> 막대놀이를 활용한 학습지도안





<그림 5> 막대놀이를 이용한 한자 학습의 예시

② 벽돌쌓기

벽돌쌓기는 종이벽돌을 이용해 여러 가지 구조물을 만드는 놀이이다. 이 놀이를 이용한 한자 학습방법은 다음과 같다.

첫째, 종이벽돌에 한자를 쓰거나 한자카드를 붙인다.

둘째, 교사가 지시한 규칙에 따라 종이벽돌을 쌓는다.

이 때 교사는 벽돌 쌓기의 주제를 말한다. 예컨대 訓에 해당하는 사물의 크기가 작아지거나 혹은 커지는 순으로 쌓으라고 지시할 수도 있고 音에 해당하는 한자를 가나다순으로 쌓으라고 지시할 수도 있다.

활용 예를 보면 다음과 같다.

유아를 두 팀으로 나누어 각각 一에서 十까지 적힌 벽돌을 나누어준다.

교사 : 친구들 여기 벽돌이 보이죠? 벽돌에 한자가 있네요. 이건 어떤 한자들이죠?

유아 : 일, 이, 삼, 사요.

교사 : 네, 벽돌에 숫자친구들이 있네요. 오늘은 숫자놀이를 할거예요.
그럼, 행복반과 슬기반 친구들 숫자가 점점커지도록 벽돌을 쌓아볼까요.

유아 : 네.

(각 팀의 유아들은 숫자가 적힌 벽돌을 가운데 놓고 둘러앉아 벽돌을 쌓기 시작한다. 서로의 의견이 충돌하지 않고 협동학습이 잘 이루어질 수 있도록 교사의 세심한 지도가 필요하다.)

유아 : 선생님 다 했어요.

교사 : 네. 슬기반 친구들이 먼저 벽돌을 쌓았네요.
어디 볼까요? (확인한다) 네. 잘 했어요. 그런데 六과 八이 바뀌었네요.

유아 : 六과 八을 바꾸어 다시 쌓는다.

교사 : 그럼 행복반 친구들이 쌓은 벽돌을 볼까요?
(확인한다) 네. 행복반 친구들 잘 했어요.
(슬기반 벽돌을 재확인한다.) 슬기반 친구들도 잘 했어요.
우리 모두 큰 소리로 읽어볼까요

유아 : 한일, 두이, 석삼, 넉사, 다섯오, 여섯육, 일곱칠, 여덟팔, 아홉구, 열십.

교사 : 네. 잘했어요, 우리 친구들.

벽돌쌓기 놀이는 벽돌의 높이가 높아질수록 정교성을 요하는 놀이이므로 벽돌을 많이 쌓을수록 집중력과 균형 감각이 길러지는 효과가 있다. 또 손과 눈의 협응력을 기르며 수리 개념과 사회성을 기른다. 종이벽돌이 없는 경우 같은 크기의 상자를 구해서 활용할 수 있다. 벽돌쌓기는 <표2> 유아용 학습한자의 수, 동물 영역에 해당되는 한자를 학습하기에 적합하다.

<table>
<tr><td>주제</td><td colspan="5">숫자 익히기</td></tr>
<tr><td>학습
목표</td><td colspan="2">벽돌쌓기를 이용하여 수에 관한 한자를 익힌다.</td><td>학습
방법</td><td colspan="2">놀이학습방법</td></tr>
<tr><td rowspan="2">단계</td><td colspan="2">활동</td><td rowspan="2">준비물</td><td colspan="2" rowspan="2">유의
사항</td></tr>
<tr><td>교사</td><td>유아</td></tr>
<tr><td>준비</td><td>유아들을 두 팀으로 나누어 1~10의 벽돌 10개씩을 나누어준다.</td><td></td><td rowspan="4">숫자카드가 붙은 벽돌</td><td colspan="2" rowspan="4">협동학습이 잘 이루어질수 있도록 교사의 지도가 필요하다.</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>게임의 규칙을 설명하며 벽돌쌓기를 시작하라고 지시한다.</td><td></td></tr>
<tr><td>전개</td><td>유아들이 벽돌 쌓는 과정을 지켜보며 잘하고 있는지 확인한다.</td><td>각 팀의 유아들은 숫자벽돌을 가운데 놓고 둘러앉아 벽돌을 쌓기 시작한다.</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>교사의 지시아래 벽돌을 살펴보며 숫자에 관한 한자를 익힌다.</td><td></td></tr>
</table>

<표 4 > 벽돌쌓기를 활용한 학습지도안

<그림 6> 벽돌쌓기를 활용한 한자 학습방법 예시

③ 카드 뒤집기

똑같은 그림이나 기호를 한 쌍으로 하는 카드 여러 쌍을 바닥에 배열하여 각각의 위치를 기억했다가 같은 쌍의 카드 위치를 맞추는 놀이이다. 이 놀이를 한자 학습에 응용하면 다음과 같다.

첫째, 한글로 음훈을 적은 카드와 한자를 적은 카드 두 장을 한 쌍으로 하는 카드를 여러 쌍 준비하여 글자가 보이지 않도록 바닥에 배열한다.

둘째, 유아가 두 개의 카드를 뒤집어 같은 짝의 카드가 나오면 그 한 쌍의 카드를 갖는다.

셋째, 두 개의 카드가 각각 다른 카드면 글씨가 보이지 않도록 다시 뒤집은 후 다른 유아가 같은 방법으로 놀이를 한다.

넷째, 바닥에 카드가 남아 있지 않으면 카드를 많이 얻은 유아가 승리자가 되고 놀이를 마친다.

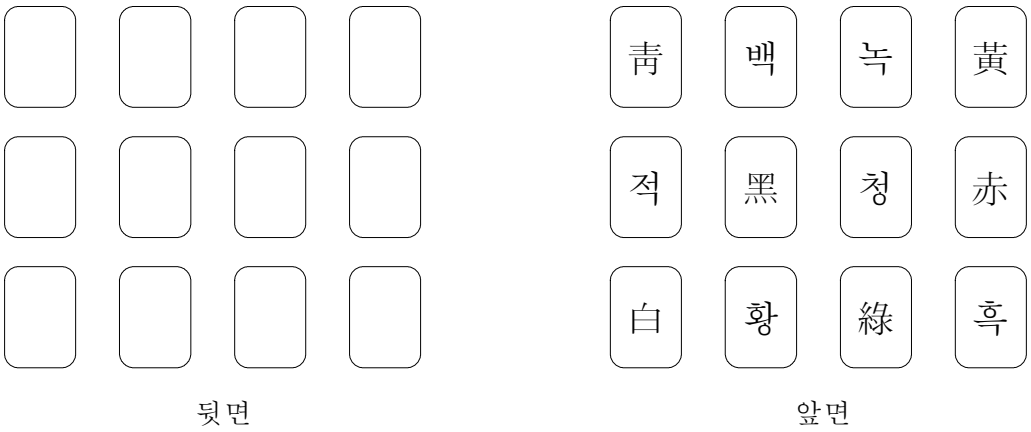
유아가 한글에 숙달하지 않는 경우, 음훈 대신 한자와 관련된 그림으로 카드를 구성한다. 이 때 바닥에 너무 많은 카드를 배치하면 난이도가 높아져 유아

가 흥미를 잃을 수 있으므로 교사는 유아의 수준에 맞게 카드를 배열한다. 카드뒤집기 놀이는 <표2> 유아용 학습한자의 색, 감정, 시간 영역에 해당되는 한자를 학습하기에 적합하다.

<table>
<tr><td>주제</td><td colspan="5">색(色)에 관한 한자 익히기(靑, 赤, 綠, 黃, 黑, 白)</td></tr>
<tr><td>학습
목표</td><td colspan="3">카드뒤집기를 이용하여 색에 관련된 한자를 익힌다.</td><td>학습
방법</td><td>놀이학습방법</td></tr>
<tr><td rowspan="2">단계</td><td colspan="3">활동</td><td rowspan="2">준비물</td><td rowspan="2">유의
사항</td></tr>
<tr><td>교사</td><td colspan="2">유아</td></tr>
<tr><td>준비</td><td>앞면에 靑, 赤, 綠, 黃, 黑, 白이 적힌 여섯 장의 카드와 파랑, 빨강, 초록, 노랑, 검정, 흰색으로 색칠된 여섯 장의 카드를 뒷면이 위를 향하도록 하여 일정한 간격으로 바닥에 배치한다.</td><td colspan="2"></td><td rowspan="3"></td><td rowspan="3">유아의 수준에 따라 바닥에 배열하는 카드의 수로 난이도를 조절한다.</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>게임규칙을 설명하고 유아들의 순번을 정해 게임을 실시한다.</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>전개</td><td></td><td colspan="2">첫 번째 순번의 유아가 두 장의 카드를 뒤집는다. 두 개의 카드가 같은 쌍이면 가져가고 그렇지 않으면 원래 자리에 두고 다음순번의 유아에게 기회가</td></tr>
</table>

		넘어간다. 두 번째 순번의 유아가 같은 방법으로 게임을 한다. 바닥에 카드가 남지 않을 때까지 게임을 진행한다.		
정리	각자 손에 얻은 카드의 양을 확인한 후 가장 많이 갖고 있는 유아에게 칭찬해주고 모두 함께 오늘 학습한 한자를 읽어본 후 수업을 마친다.			

<표 5> 카드뒤집기 놀이를 활용한 학습지도안



<그림 7> 카드뒤집기 놀이를 활용한 한자 학습방법 예시

④ 낚시놀이

낚시 대의 자석을 이용하여 단어 카드를 낚는 놀이로 이 놀이를 활용한 한자 학습방법은 다음과 같다.

첫째, 막대기에 실을 매단 자석을 붙여 낚시 대를 준비한다.
둘째, 한자카드에 클립을 끼워 커다란 통 안에 흩어 놓는다.
셋째, 유아는 낚시 대를 이용하여 한자카드를 집어내고 해당 한자를 읽는다.
넷째, 한자카드를 잘못 읽으면 교사의 확인 후 해당 한자카드를 통 안에 넣는다.

이 놀이는 언어학습의 대표적 놀이방법으로 한자 뿐 아니라 영어나 기타 외국어 교육에 널리 쓰이고 있다. 기존의 한자카드를 사용해도 되지만 물고기 모양의 카드를 사용하면 유아의 흥미를 배가 시킬 수 있다. 낚시놀이는 <표2> 유아용 학습한자의 사물, 동물, 자연에 관한 한자를 학습하기에 적합하다.

주제	사물에 관한 한자 익히기			
학습 목표	낚시놀이를 활용하여 사물에 관한 한자를 익힌다.		학습 방법	놀이학습방법
단계	활동		준비물	유의 사항
	교사	유아		
준비	낚시 대는 유아의 수만큼 준비하고 훌라후프는 바닥에 놓고 훌라후프 원 안쪽에 사물에 관련된 카드들을 넣어둔다.		낚시대(자석을 붙인 막대), 클립을 끼운 한자카드	카드를 물고기 모양으로 만들어 유아의 흥미를 유발
도입	훌라후프 안쪽에 있는			

	여러 장의 한자 카드 중 특정 사물에 관한 한자를 낚으라고 지시한다.			
전개		훌라후프 안에 있는 여러 장의 한자카드 중 교사가 지시한 한자카드를 낚는다. 낚은 한자카드를 확인하고 교사가 지시한 한자가 아니면 다시 원 안쪽에 넣는다.		한다.
정리	유아들이 낚은 한자를 함께 읽어보고 가장 많은 카드를 습득한 유아를 칭찬한다.			

<표 6> 낚시놀이를 활용한 학습지도안

⑤ 한자퍼즐

퍼즐은 둘 이상으로 나뉜 그림 조각을 조합하여 원래의 그림을 완성하는 놀이이다. 한자퍼즐놀이는 한자가 그림 문자라는 점에 착안하여 퍼즐 판에 그림 대신 한자를 넣도록 하여 한자조각을 조합함으로써 학습효과를 꾀했다. 한자퍼즐의 학습방법은 다음과 같다.

첫째, 두꺼운 종이에 한자를 쓰거나 한자를 써서 두꺼운 종이에 붙인다.

둘째, 완성된 판을 여러 조각으로 나눈다.

셋째, 유아가 흩어진 각 조각을 원래의 모양으로 맞추도록 유도한다.

유아의 수준에 따라 조각의 개수를 많이 혹은 적게 하여 만들도록 한다.

한자의 획수가 적당해야 퍼즐 조각을 구분할 단서를 찾기 용이하다. 퍼즐놀이에 적합한 한자로는 <표2> 유아용 학습한자의 계절에 해당되는 한자가 적합하다.

<table>
<tr><td>주제</td><td colspan="4">계절을 나타내는 한자 익히기(春夏秋冬)</td></tr>
<tr><td>학습 목표</td><td colspan="2">한자 퍼즐 맞추기 놀이를 통해 사계절을 뜻하는 한자어를 익힌다.</td><td>학습 방법</td><td>놀이학습방법</td></tr>
<tr><td rowspan="2">단계</td><td colspan="2">활동</td><td rowspan="2">준비물</td><td rowspan="2">유의 사항</td></tr>
<tr><td>교사</td><td>유아</td></tr>
<tr><td>준비</td><td>유아 수 만큼의 퍼즐판을 준비하여 오늘 익힐 한자를 알려준다.</td><td></td><td rowspan="3">계절에 관련된 퍼즐판</td><td rowspan="3">유아의 수준에 따라 퍼즐 조각의 수를 조절한다.</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>유아에게 각자 좋아하는 계절을 묻고 해당 계절의 퍼즐판을 나눠준다.</td><td>자신이 좋아하는 계절의 퍼즐판을 보며 한자를 익힌다.</td></tr>
<tr><td>전개</td><td>퍼즐판의 퍼즐조각을 섞은 후 원래의 모양을 완성하도록 지시한다.
완성한 유아의 퍼즐을 확인한다.</td><td>퍼즐조각을 섞은 후 다시 원래의 한자가 되도록 맞춘다.
퍼즐을 완성하면 손을 들어 알리고 맞았는지 확인받는다.
완성된 퍼즐판을 다른 친구와 바꿔가며 비교한다.</td></tr>
</table>

정리	계절에 관한 주제로 이야기 할 수 있도록 한다.	계절에 관련된 자신의 생각이나 경험을 이야기하고 수업을 마친다.		

<표 7> 퍼즐놀이를 활용한 학습지도안

<그림 8>한자퍼즐을 이용한 한자 학습방법 예시

⑥ 벨크로 활용하기

벨크로를 활용한 한자 학습법은 벨크로가 붙을 수 있는 융으로 제작된 학습판에 벨크로를 활용하여 만든 한자카드를 붙여, 여러 한자어를 조합할 수 있도록 한 것으로 단어나 사자성어학습에 효과적이다.

첫째, 학습판에 유의어나 상대어를 이루는 카드 중 한 장을 붙인다.

둘째, 학습판에 붙은 한자와 짝을 이루어 한자어를 만들 수 있는 한자를 찾아 붙이도록 유도한다.

셋째, 유아는 해당 한자카드를 찾아 학습판의 한자 옆 붙여 한자어를 만든다.

다음은 벨크로 학습법의 활용 예 이다.

교사 : 우리 친구들 오늘은 한자어 완성하기 놀이를 할거예요.

유아 : 선생님, 한자어가 뭐예요?

교사 : 네, 한자가 모여 한 낱말을 이루는 거예요.

예를 들어 우리 친구들은 '아버지 父' 하면 뭐가 생각나요?

유아 : '어머니 母'요.

교사 : 네. 그럼 父와 母를 이렇게 나란히 붙이면 뭐가 되나요?

유아 : 父母요.

교사 : 네. 그래요, 부모가 바로 한자어예요. 한자로 이루어진 낱말이잖아요.

유아 : 아~

교사 : (학습판에 强을 붙인다.) 이게 뭐죠?

유아 : '강할 强'이요.

교사 : 그럼 强 친구 옆에 어떤 한자 친구가 와야 할까요?

유아 : (대답을 머뭇거린다.)

교사 : 그럼 '강하다'와 반대되는 뜻에는 뭐가 있죠?

유아 : '약하다'요.

교사 : 그래요. 그럼 '약할 弱'이 와야겠죠?

유아 : 네.

교사 : 그럼 누가 나와서 强옆에 약할 弱을 붙여볼까요?

유아 : (서로 손을 들며) 저요, 저요.

교사 : (유아 중 한명을 지목한다.)

유아 : (교사의 지시에 따라 붙인다.)

교사 : 네. 우리 ○○친구 잘했어요. 우리 친구들도 할 수 있겠죠?

유아 : 네.

스티커를 이용하여 그림이나 한자의 음훈, 한자의 형을 서로 연결할 수 있도록 하는 방법은 많이 활용되고 있다. 하지만 스티커는 일회성이라 비효율적이고 하위급수 위주의 한자만 다루고 있어 유아의 수준에 맞는 한자를 선택할 수 없다는 단점이 있다. 스티커와는 달리 반영구적으로 학습할 수 있고 학습할 한자를 선택하여 쉽게 만들 수 있다. 벨크로 활용하기에 적합한 한자로는 <표2> 유아용 학습한자의 모양, 동작, 크기, 위치, 상태 등의 한자를 익히기에 적합하다.

<table>
<tr><td>주제</td><td colspan="4">반대말 익히기(有, 强, 長, 輕, 遠)</td></tr>
<tr><td>학습
목표</td><td colspan="2">벨크로를 이용하여 상대어를 익힌다.</td><td>학습
방법</td><td>놀이학습방법</td></tr>
<tr><td rowspan="2">단계</td><td colspan="2">활동</td><td rowspan="2">준비물</td><td rowspan="2">유의
사항</td></tr>
<tr><td>교사</td><td>유아</td></tr>
<tr><td>준비</td><td>벨크로가 붙을 수 있는 학습판에 有, 强, 長, 輕, 遠을 세로로 붙여둔다.</td><td></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">자석칠판과 자석을 붙인 한자카드도 같은 방식으로 활용할 수 있다. 한자어나 고사성어 학습에 효과적이다.</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>뒷면에 벨크로 처리된 無, 弱, 短, 重, 近의 한자카드를 유아들에게 나누어준다.</td><td></td></tr>
<tr><td>전개</td><td>각자 받은 카드를 학습판에 붙이도록 지시한다.
유아가 완성한 단어를 확인 후 틀린 부분은 정정하고 뜻을 설명해 준다.</td><td>유아들은 각자 손에 든 글자들과 같은 성질의 한자를 찾아 옆에 붙여 단어를 완성한다.</td></tr>
<tr><td>정리</td><td>학습판에 완성된 다섯</td><td></td></tr>
</table>

	단어를 다 같이 큰 소리로 읽어 보고 수업을 마친다.			

<표 8> 벨크로를 활용한 학습지도안

⑦ 한자일기

일기를 통한 언어학습은 오래 전부터 시행되어 왔다. 한자 학습의 경우 한자는 상형문자이므로 그림일기가 적합하다.

첫째, 하루 중 가장 인상적인 일을 그림일기장에 그린다.

둘째, 그림일기의 주제나 소재를 나타내는 한자를 생각하여 그림과 함께 쓴다.

유아는 일기를 통해 하루 중 가장 인상적이며 기억에 남는 사건을 떠올린다. 이 때 가장 인상적인 기억을 한자로 익히면 인상적인 기억과 함께 학습된 한자는 유아의 기억에 오래 남게 된다. 또 일기는 매일 쓰는 것이므로 일기의 첫부분에 날씨나 날짜에 대한 정보를 한자로 쓰면 반복적 학습 효과도 얻을 수 있다.

다음은 한자일기의 예시이다.

제목 : 크리스마스 十二月 二十五日

오늘은 크리스마스이다. 크리스마스는 예수님의 生日이라고 한다.

내 生日도 아닌데 선물을 받았다. 모두가 生日축하를 해주는걸 보니 예수님은 대단하신 분인가 보다. 나도 예수님처럼 훌륭한 사람이 되어야겠다.

<그림 9> 한자일기 학습방법 예시

⑧ 역할놀이

역할놀이는 놀이에 참가한 사람이 상황을 설정하여 그 상황에 맞게 연극을 하는 것으로 소꿉놀이 등이 이에 해당된다.

역할놀이를 한자 학습에 응용하면 다음과 같다.

첫째 교사가 특정 단어를 가져오라고 지령을 내린다.

둘째 유아는 교사가 지시한 단어에 해당하는 한자카드를 집어온다.

셋째 해당카드를 놀이의 용도에 맞게 이용한다.

다음은 역할놀이 중 병원놀이를 활용한 한자 학습의 예시이다.

교사 : 오늘은 병원놀이로 한자공부를 해볼 거예요.

유아 : 네.

교사 : 선생님이 의사선생님 역할을 하고 우리 친구들은 환자역할을 할거예요. 우리 친구들 아픈 곳이 적힌 한자카드를 들고 와서 진찰을 받아요.

유아 : 네. (각자 신체에 관한 카드를 한 장씩 고른다.)

첫 번째 유아가 교사 앞으로 나간다.

교사 : 네 우리친구는 어디가 아파서 왔나요?

유아1 : 눈이 아파서 왔어요. (目카드를 내민다)

교사 : (目카드에 청진기를 대며) 우리 친구는 텔레비전을 앞에서 봤죠?

유아1 : (작은 소리로) 네

교사 : 그러니까 눈이 아픈 거예요. 계속 앞에서 보면 안경을 써야 해요.
앞으로 텔레비전은 멀리 떨어져서 볼거죠?

유아1 : 네.

교사 : 그래요. 그럼 이거 받아요. '볼 견'이예요. (見카드를 준다)

유아1 : 네. 고맙습니다.

교사 : 네. 다음 환자 나오세요.

(두 번째 유아가 교사 앞으로 나간다.)

교사 : 우리친구는 어디가 아파서 왔나요?

유아2 : 네. 코가 아파서요.

교사 : (유아가 내민 鼻카드에 청진기를 대보며) 감기 때문에 코가 막혀
냄새를 맡을 수가 없군요.
(香카드를 주며) 여기 '향기 향' 이예요. 이 향기를 맡으면 다시 냄새
를 잘 맡을 수 있을 거예요.

유아2 : (香 카드를 들고 퇴장한다.)

신체는 가장 먼저 익히는 단어중 하나이다. 또 신체를 나타내는 한자 역시 단순한 자형의 상형한자이므로 병원놀이를 통한 신체관련한자는 3, 4세 유아의 학습에 적합하다.

다음은 역할놀이 중 포수놀이이다. 원래의 포수놀이는 놀이참가자가 왕과 포수, 여러 동물의 역할을 맡아서 하는 놀이로 방법은 다음과 같다.

첫째, 사람 수 만큼 가로 8cm, 세로 10cm 정도의 종이를 준비한다.

둘째, 종이쪽지에 왕, 포수, 사람들 사슴·토끼·호랑이 등 동물 이름을 쓴다.

셋째, 종이를 접어서 섞은 다음 높이 던져서 떨어뜨린다.

넷째, 사람들은 종이를 하나씩 집고 펴본 후 시치미를 뗀다.

다섯째, 왕을 집은 사람이 특정 동물을 잡아오라고 포수에게 명령한다.

여섯째, 포수는 여러 사람들 중에서 명령받은 동물 이름이 적힌 쪽지를 가졌을 거라고 보이는 사람을 잡아서 왕 앞에 대령한다.

일곱째, 포수가 맞게 잡아왔으면 무사하나 잘못 잡아왔으면 포수에게 벌칙을 준다.

여덟째, 벌은 주로 노래를 시키거나 왕의 심부름을 하는 것이다.

포수놀이를 한자 학습에 응용하려면 동물의 이름을 한글이 아닌 한자로 쓴다.

위에서 살펴본 바와 같이 포수놀이는 동물을 한자로 익힐 때 효과적이며, 병원놀이는 신체에 관한 한자를 익힐 때 효과적이다. 이밖에도 역할놀이의 설정은 다양하게 할 수 있는데 가족, 학교, 병원 등의 상황을 설정할 수 있다. 역할놀이는 <표2> 유아용 학습한자의 동물, 신체, 가족, 사람에 해당되는 한자의 학습에 적합하다.

주제	동물에 관한 한자 익히기			
학습 목표	포수놀이를 통해 동물에 관한 한자를 익힌다.		학습 방법	놀이학습방법
단계	활동		준비물	유의 사항
	교사	유아		
준비	8㎝×10㎝의 종이 7장에 각각 王, 人, 鹿,			

	虎, 犬, 馬, 羊을 써서 접어둔다.			
도입	게임규칙을 설명하고 유아에게 하나씩 고르도록 한다.			
전개		유아들은 쪽지를 하나씩 집어 각자의 쪽지를 펴본 후 시치미를 뗀다. 王이 쓰인 쪽지를 집은 유아가 사슴을 잡아오라고 명령한다. 人을 집은 유아는 鹿이 쓰인 쪽지를 갖고 있을 거라고 짐작되는 유아를 지목한다. 쪽지를 펼쳐보고 쪽지의 한자를 확인하여 鹿이 아니면 人은 벌칙을 받는다. 鹿이 적힌 쪽지를 찾을 때까지 반복한다.		
정리	유아의 쪽지를 모두 펴 각자 자신이 어떤 동물인지 이야기 해보도록 지시한다.	자신의 쪽지에 적힌 동물에 대해 이야기한다.		

<표 9> 포수놀이를 활용한 한자 학습방법

⑨ 도미노 놀이

여러 개의 블록을 바닥에 일렬로 배열하여 하나의 조각을 넘어뜨려 인접한 다른 조각들을 연쇄적으로 넘어뜨리는 놀이이다. 일렬로 만들거나 그림으로 표현하는 블록의 배열을 한자로 배열하여 학습 효과를 꾀한다.

첫째, 한자의 음훈을 불러주며 도미노 블록을 배열도록 지시한다.

둘째, 완성된 도미노를 무너뜨리라고 지시한다.

셋째, 유아는 배열된 모습과 쓰러진 모습을 비교하며 다시 한 번 숙지한다.

이 때 도미노 블록의 앞면에는 한자를 뒷면에는 음훈을 쓰거나 인쇄하여 붙이면 도미노를 배열하는 과정에서 시각적 효과를 높여 또 다른 학습효과를 기대할 수 있다.

3. 동화학습방법

동화는 유아들의 흥미나 생활과 밀접히 관련되어 있고 친숙하여 언어활동의 바람직한 출발점이 될 수 있다. 언어지도 자료는 유아에게 의미 있는 것일 때, 유아가 관심을 가지고 있는 것, 재미있어 하는 것, 이미 알고 있는 것에서부터 출발할 때 쉽게 교육할 수 있기 때문이다.[31] 또 앞에서 살펴본 바와 같이 유아에게 교육할 한자를 선별할 때 인지도 흥미도, 관심도 등을 고려하여야 하는데 동화의 경우 이 세 가지를 모두 충족한다고 볼 수 있다. 동화는 유아의 흥미를 끌고 일상생활에서 항상 접하는 것이기 때문에 유아는 동화를 통한 이미지를 한자로 형상화하여 기억에 저장할 수 있다.

동화를 이용한 학습방법은 동화의 스토리에 한자를 접목시켜 학습하는 방법으로 현재 출판된 한자동화로는 하나의 고사성어를 한권의 책에 설명하면서 그 고사성어에 해당하는 한자를 그림과 함께 다양한 디자인으로 표현하고 있다. 또 이솝우화 등 익숙한 이야기책에 그림이나 내용과 관련 있는 한자가 각 페이지에 그림과 함께 쓰여 있고, 한글부분에 한자를 수차례 노출시킨 책 등이 있다.

이수아의 연구를 보면 유아에게 가르칠 98자의 한자를 선정한 후 그 한자에 맞게 스토리를 구성해서 수업을 실시했다. 동화를 통한 한자 학습은 스토리 속에서 한자의 의미를 쉽게 유추해 낼 수 있으며 동화스토리 안에서 한자가 반복적으로 사용됨으로 한자를 더 잘 기억할 수 있어 학습의 효과가 증진된다.[32]

다음은 입체북을 이용한 한자 학습의 예이다.

---

31) 김정규·정남미,「문학적 접근 활동 프로그램이 유아의 언어발달에 미치는 효과」,『유아교육학론집』, 중앙유아교육학회, 1997.

32) 이수아,「동화를 활용한 한자수업이 유아한자학습에 미치는 효과」, 계명대학교 대학원 교육학과 석사학위논문, 2004. p.37.

입체북은 동화책의 그림부분을 들출 수 있게 된 책으로 유아의 호기심을 자극하고 흥미를 유발한다. 호기심이 충만 된 상태에서 그림에 해당하는 한자를 보았을 때 유아는 기대심리로 인하여 학습효과가 극대화된다.

입체북 학습방법은 입체적 그림과 연관 지어 한자를 보여주므로 상형한자 학습에 적당하다.