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]I804:24011-200000239226

2010年 2月
敎育學碩士(日語敎育)學位論文

高等學校 日本語敎育의 會話指導 方案硏究

朝鮮大學校 敎育大學院

日語敎育專攻

金 杜 南

高等學校 日本語教育의
會話指導 方案硏究

A Study on the Way to Teach Japanese Conversation in High Schools

2010年 2月

朝鮮大學校 敎育大學院

日語敎育專攻

金 杜 南

高等學校 日本語敎育의
會話指導 方案硏究

指導敎授　朴 靑 國

이 論文을 敎育學碩士(日語敎育專攻)學位
請求論文으로 提出함

2009年　10月

朝鮮大學校 敎育大學院

日語敎育專攻

金 杜 南

金杜南 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 朴靑國 印

審査委員 朝鮮大學校 敎 授 金仁炫 印

審査委員 朝鮮大學校 副敎授 丁意祥 印

2009年 12月

朝鮮大學校 敎育大學院

目次

ABSTRACT

제Ⅰ장. 序論 ····· 2

제Ⅱ장. 日本語과 제 7次 敎育課程 ····· 4

제 1節. 弟 7次 敎育課程 紹介 ····· 4

제 2節. 日本語과 弟 7次 敎育課程의 性格 및 目標 ····· 7

제Ⅲ장.멀티미디어를 活用한 日本語 學習과의 說問調査

제 1節. 說問紙 槪要 ····· 10

제 2節. 說問調査 分析 ····· 11

제 Ⅳ장. 會話 能力 向上을 위한 指導方案 摸索

제 1節. 視聽覺 媒體의 特徵 및 學習效果에 대한 理論 ····· 26

제 2장. 會話 能力 向上을 위한 指導方案 ····· 31

제 Ⅴ장. 結論 ····· 38

參考文獻 ····· 42

【표 목 차】

<표1> 설문지대상자의 연령 및 성별 ····· 10
<표2> 매체의 유형 ····· 24
<표3> 의사소통적 접근법의 특징 ····· 29
<표4> 시청각교구의 특징 ····· 32
<표5> ICT 활용 지원 도구 및 매체별 특성 ····· 39
<표6> 동영상 활용의 장·단점 ····· 40

ABSTRACT

A Study on the Way to Teach Japanese Conversation in High Schools

by: Du-Nam Kim
Advisor: Prof. Chung-guk Park Ph.D
Major in Japanese Language Education
Graduate School of Education , Chosun University

As information technology developed, the interest in foreign languages increased. Japanese language has taken a special place in foreign language education of Korea. This study aims at finding out how to teach Japanese conversation effectively in high schools based on the contents of 7th educational process. The goal of Japanese language education in 7th educational process is as follows : First, leading Korean students who learn Japanese language to communicate with Japanese smoothly. Second, leading Korean students who learn Japanese language to become interested in Japanese culture. Third, leading Korean students who learn Japanese language to study it actively. To achieve the goal, teachers should develop excellent teaching methods that can encourage students to become interested in Japanese language.

Introducing audio-visual education making good use of drama, movie and animation of Japan can be helpful to effective education for Japanese conversation. The survey conducted for middle · high school students showed that those survey had a lot of interest in Japanese culture . However, despite keen interest of students in Japanese culture, Japanese conversation education making use of multimedia is not fully given . The failure to give excellent Japanese language education is attributed to the fact that present high school education is giving undue importance to entrance examination and the time given to learn Japanese language at high schools is too limited (2 hours a week) . The students surveyed responded that they want to continue studying Japanese language and prefer Japanese language education making full use of multi media. Therefore, it is necessary to develop teaching methods that make good use of multimedia.

Making good use of Japanese dramas and movies with high educational value in learning Japanese language can lead students to become interested and motivated in learning it . In order for Korean students to communicate with Japanese smoothly, the application of multimedia in Japanese language education at high schools is essential. This coincides with the goal of Japanese language education in 7 th educat

Effective teaching method for foreign language education is closely related to communicative approach. It is important for Korean students to communicate with foreigners smoothly in the age of globalization. Japanese language education in Korea's high school aims to lay the solid foundation that Korean high school students learning Japanese language can speak Japanese fluently. To this end, making good use of multimedia can help students to enhance the ability to speak Japanese fluently .

In conclusion, making good use of multimedia such as Japanese dramas, movies and animations with high educational value based on communicative approaches can lead students to become interested and motivated in learning Japanese language. Therefore, it is necessary for those who teach Japanese language to develop teaching method making good use of multimedia.

ional process .

제 I 장 서론

현대사회는 문화개방에 따른 정보화 시대로 정치·경제·문화·사회 등 다방면에서 급속한 변화를 보이고 있다. 컴퓨터 통신의 비약적 발달로 인해 정보화 사회는 도래되었고, 외국어교육의 교수방법이 학습자 중심으로 되었다. 그 중 일본어는 우리나라와의 지리적 및 경제적 접근성으로 인해 그 중요성이 더욱 강조되고 있다. 더욱이 1998년부터 제2차 일본대중문화개방 이후 2004년 완전개방을 거치면서 우리 청소년들은 이전보다 훨씬 더 쉽게 일본대중문화를 접할 수 있게 되었고, 일본어 학습에 대한 열기 또한 더욱 고조되었다.

최근에는 초등학교와 중학교에서도 특기적성시간을 할애하여 일본어 교육을 실시하고 있는 학교가 늘어나고 있다.

제7차 교육과정에 따르면, 일본과의 상호문화를 이해하고 다문화 커뮤니케이션의 중요성을 강조함으로써 일본문화와 관련된 부분이 더 세분화 되었다.

일본어 학습에 있어서 회화 교육의 중요성이 강조되고 있고, 이에 따라 기존의 텍스트 중심의 일본어 교육에서 벗어나 의사소통 및 문화중시 일본어 교육으로의 변화하였다.

또한, 학습자의 요구와 학습 환경의 변화에 따라 멀티미디어를 채택하여 학습자들의 관심과 흥미를 끌 수 있는 광범위하고 다양한 소재와 표현기법을 지닌 효과적인 회화지도 방안을 연구해 볼 필요성이 있다고 판단된다.

만화, 애니메이션, 가요, 영화, 드라마, 게임 등 일본대중문화를 활용한 시청각 교육은 학습자들의 창의성을 키우고 언어의 4기능(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기)을 신장시키는 것으로 판단된다.

본고는 학습자들의 관심과 흥미를 광범위하고 다양한 소재와 표현기법을 지닌 역동적 교수·학습매체로서의 특징을 갖고 있는 멀티미디어를 활용한 효과적인 회화지도 방안을 고찰해보고자 한다.

일본어 회화는 화자와 청자의 심리적, 사회적 요인과 그를 둘러싼 환경에서 이루어지기 때문에 문화적 요인도 고려해야 한다. 그러나 일본어 회화 교육에 있어서 가장 중요한 것은 무엇보다도 직접적인 의사소통 능력 배양에 있다.

본고는 고등학교 일본어교육의 궁극적인 목표가, '학습자가 일본어를 정확히 구사할 수 있는 의사소통 능력을 함양하는 것' 아울러, 회화교육을 위한 고등학교 회화 지도방안에 대해 고찰해보고, 멀티미디어 매체를 활용하여 일본어를 배우는 학습자들의 일본어 학습효과와 능률을 알아보기 위한 설문지 조사 방법으로 제2외국어로서 일본어를 배우고 있는 광주시내 남녀고등학교 학생들 약 230여 명의 응답을 중심으로 서술하고자 한다.

제 Ⅱ장에서는 일본어 제 7차 교육과정을 소개하고 그 특징들을 살펴보도록 하고, 일본어 제 7차 교육과정의 성격 및 목표를 이해, 일본어 회화지도를 할 때 중요시해야 하는 부분을 살펴보도록 한다.

제 Ⅲ장에서는 멀티미디어를 활용한 일본어 학습과의 관계에 대한 연구로 설문지를 통한 분석을 해 보았다.

여학생, 남학생 모두 일본 대중문화에 대해 높은 관심을 보였으며, 남학생은 일본애니메이션에 대해 높은 비율이 나타났고, 여학생은 일본 드라마에 대해 높은 반응을 나타냈다. 일부는 인터넷 동호회에 가입할 만큼 일본 드라마에 대해 높은 반응을 나타냈다.

이런 높을 비율에 반해서, 일본어 학습 시간은 너무나 부족하였고 학습자들도 향후 일본어 학습을 원하는 것으로 조사된 것을 볼 때 현재 고등학교에서의 일본어 교육이 제 7차 교육과정의 목표와 다르게 나타나는 것으로 판단된다. 이에 앞으로 일본어 회화교육에 있어서 어떻게 효과적으로 지도 하는가하는 방안에 대해 연구해 볼 필요가 있겠다고 사료된다.

제 Ⅳ장에서는 고등학교 일본어 회화교육에 있어서 회화능력을 향상시키기 위한 지도방안을 모색해 보고 제 Ⅲ장의 내용을 토대로 하여 시청각매체의 특징 및 학습효과에 대한 학습이론을 알아보고 학습자들의 관심과 흥미를 이끌고 일본어회화 수업에 있어서 긍정적인 효과를 갖는 멀티미디어를 활용에 대해 고찰해보기로 한다. 또한 의사소통능력 향상을 위한 지도 방안으로 멀티미디어를 활용했을 때의 장·단점에 대하여 고찰해 볼 필요성이 있다고 판단된다.

제 Ⅱ장 일본어과 제 7차 교육과정

제 1절 제 7차 교육과정 소개

1. 추구하는 인간상

→ 자율과 창의에 바탕을 둔 학생중심 교육과정[1]http://www.moe.go.kr/educurri

우리나라 교육은 홍익인간의 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 도야하고, 자주적 생활능력과 민주시민으로서 필요한 자질을 갖추게 하여 인간다운 삶을 영위하게 하고, 민주국가의 발전과 인류공영의 이상을 실현하는 데 이바지하게 함을 목적으로 하고 있다. 그리고 다음과 같은 특징을 지닌다.

첫 째, 전인적 성장의 기반 위에 개성을 추구하는 사람.

둘 째, 기초 능력을 토대로 창의적 능력을 발휘하는 사람.

셋 째, 폭넓은 교양을 바탕으로 진로를 개척하는 사람.

넷 째, 우리문화에 대한 이해의 토대위에 새로운 가치를 창조하는 사람.

다섯 째, 민주 시민 의식을 기초로 공동체 발전에 공헌하는 사람.

2. 개정이유

교육과정을 왜 개정하였는가?[2]

교육부는 정부 수립 후 교육과정을 7차례에 걸쳐 마련해 오면서 초, 중등 교육을 발전시켜왔다. 제 1차부터 7차까지의 교육과정 제정 순서는 다음과 같다.

먼저, 제 1차 교육과정은 1955년 제정되었고, 제 2차 교육과정은 1963년에, 제 3차 교육과정은 1973년에 제정되었으며, 제 4차 교육과정은 1987년에, 제 5차 교육과정은 1987

---

1) 교육인적자원부(2001), 「제7차 교육과정」 (http://www.moe.go.kr/educurri)

2) 교육과정이란, 학교 교육에 있어 학생들에게 어떠한 교육목표를, 어떠한 교육방법, 교육평가를 통해서 성취시킬 것인가를 정해 놓은 공통적, 일반적 기준이다. 각 교육청에서는 이 교육과정에 따라 지역적 특수성과 실태를 반영한 지침을 만들고, 각 학교에서는 이 교육과정과 시, 도별 지침에 따라 그 학교의 실정에 따른 학교 교육과정을 만들어 각 지역과 학교, 학생들에게 알맞은 교육을 하게 된다.

년에 제정되었고, 제 6차 교육과정은 1992년에, 제 7차 교육과정은 1997년에 제정되어 현재에 이른다.

이번 제 7차 교육과정은 21세기의 세계화, 정보화 시대를 주도하며 살아갈 자율적이고, 창의적 성격을 지닌 교육과정을 주요 목표로 내세웠으며 다음과 같은 특징을 갖는다.

첫 째, 국가 수준의 공통성과 함께 지역, 학교, 개인 수준의 다양성을 추구하는 교육과정을 추구한다.

둘 째, 자율성과 창의성을 신장하기 위한 학생 중심의 교육과정.

셋 째, 교육부, 교육청, 학교, 교원, 학부모, 학생이 함께 실현해 나가는 교육과정.

넷 째, 학교 교육 체제를 교육중심으로 개선하기 위한 교육과정.

다섯 째, 학교 교육 체제를 교육중심으로 개선하기 위한 교육과정.

여섯 째, 교육의 과정과 결과의 질적 수준을 유지, 관리하기 위한 교육과정.

3. 기본 방향

새 교육과정의 기본 방향은 어떤 것인가?

먼저 목표를 살펴보면, 거전한 인성과 창의성을 함양하는 기초, 기본 교육을 내세우며 그 내용은 세계화, 정보화 시대에 걸 맞는 미래 정보화 교육이라 할 수 있겠다. 학교 운영에 있어서도 학생의 능력, 적성, 진로에 적합한 학습자 중심 교육을 강조하며 학교과정 및 편성과 운영에 있어서도 지역 및 학교의 자율화를 확대시키는 것이 기존의 교육과정과 다른 점이다. 즉, 학생 중심의 창의성과 능률성을 강조하여, 특기 적성 교육 및 방과 후 교실 활동이 늘어난 점을 들 수 있다.

4. 구성 방침

새 교육과정의 어떤 방침을 가지고 구성하였는가?

기본 능력 육성을 들 있다. 그 다음에, 국민 공통 기본 교육과정 과 선택중심 교육과정 체제 도입과 수준별 교육과정 도입이 있다.

교육 내용 및 방법 역시 다양화 되었으며, 교육과정의 편성 및 운영에 관한 교육청과

학교의 자율성 확대가 있고, 교육과정 평가에 체제가 확립되었다.

5. 개정 중점

새 교육과정의 개정 중점은 어떤 것인가?

초등학교 1학년부터 고등학교 1학년까지를 국민 공통 기본 교육시간 10년으로 설정하여 국민 공통 기본교육과정을 이수하도록 하여 일관성 있는 교육을 실시한다. 고등학교 2, 3학년에서는 교과에 따라 일반 선택과 심화 선택으로 나누고, 다양한 선택 과목을 개설하여 과정, 계열의 구분 없이 운영함으로써 학생의 선택 폭을 넓혔다. 또한 학생의 능력에 따른 다양한 교육 기회를 제공하기 위하여 교과 특성에 따라, 심화, 보충형, 으로 나누고 과목 역시 선택형으로 바꾸는 수준별 교육과정을 도입하였다. 학생들은 자기 주도 학습 능력의 신장을 위한 교과 활동 재량 시간을 학교, 교사, 학생이 함께 선택할 수 있게 하였고 학습 부담을 줄이기 위해 교과별 최저 필수 요소 중심으로 학습 내용을 바꾸어 학교 급별 이수 과목 수도 축소하였다. 학생이 성취해야 할 교과별 성취기준을 설정하고 학력을 학교별로 편성하는 교육과정의 평가 체제도 바뀐다.

21세기 세계화 정보화 시대에 맞이하여 인재를 육성하기 위해 학습자들에게 컴퓨터 교육과 창의적 교육활동을 강화하여 자기 주도적으로 학습을 하게 하는데 의의가 있다.

제 2절 일본어 제 7차 교육과정의 성격 및 목표

본고에서는 고등학교 일본어 회화 지도의 효과적인 방안을 연구하기 전에, 일본어 제 7차 교육과정을 살펴보고 성격 및 목표에 대하여 고찰해 보도록 한다.

1. 성격

인접 국가라는 지정학적 관계로 한·일 양국의 교섭의 역사는 매우 길다. 일찍이 조선 중기에 제작된 일본어 교재와 사전들에서 알 수 있듯이, 외국어로서 일본어 교육의 역사 또한 길다. 특히, 오늘날과 같이 각 지역을 단위로 한 정치, 경제적 통합이 확산되는 시대에는 같은 동북아시아 지역 국가로서의 긴밀한 협력 체제의 구축을 생각할 때, 한국과 일본의 상호 협력과 이해의 필요성은 과거 어느 때보다도 높다고 할 수 있다.

동북아시아권이라는 동일 지역 내의 국제 관계는 민관을 초월한 정치, 경제, 문화의 직접적인 교류가 활발한 것이 특징이다. 이러한 다양한 교류 활동을 더욱 활성화하고 원만한 관계를 유지하기 위해서는 서로를 이해할 수 있는 교육의 실천이 필요하다. 그렇기 때문에 일본어 과목은 그러한 시대적 요구에 대응할 수 있는 인재를 양성하는 기초적인 과목으로서의 성격을 가진다.

외국어로서 학습되는 언어는 대체로 그 언어의 사용 인구, 경제력, 정치력, 정보력 여하에 따라 위상이 정해진다. 일본어 역시 상용 인구, 경제력, 정보력에 있어 두드러지는 언어로서 같은 동북아시아권의 근린 지역에 속한 언어라는 점에서 한·일 간의 활발한 교류 실적 또한 일본어의 위상을 결정하는 데 중요한 요인이 된다. 또한 지역 내의 원활한 교류 및 평화적 관계 유지를 위해서는 서로의 문화에 대한 이해를 돈독히 하고 서로의 문화에 대해 애정을 가지는 기본자세를 함양시킬 필요가 있다. 이에 따라 일본어 과목은 일본 문화에 대한 이해만이 아니라, 한국의 문화를 일본에 소개하여 양국의 상호 이해를 돕도록 하는 기초적 역량을 기르는 과목이라 할 수 있겠다.

지금 일본에서 한국의 TV드라마, 영화, 음식, 등 한류 바람이 불듯이 한국역시 일본의 대중문화에 대한 관심도가 높아가고 있듯이, 양국간의 언어를 배우고자하는 학습자들의

호응도 역시 높다고 할 수 있다. 따라서 한·일 양국의 각종 교류에 있어서 긍정적이고 적극적으로 참여하는 자세를 가진 인재 양성에 중점을 두는 과목으로 변화되었다.

이상과 같이, 제 7차 교육 과정 일본어 과목은 그 성격 부분에 있어서, 정보 수집과 통신에 대한 흥미 유발, 한·일 양 국민의 상호 이해외 협력 등이 새롭게 추가 된 것이 특징이다.

2. 목표

일본어 과목의 목표는 기능적 목표와 정의적 목표를 구성되어 있는데 그 체계는 일상생활 일본어의 이해, 일본어에 의한 의사소통 능력, 일본어의 정보 검색 능력 등은 기능적 목표에 해당된다. 정의적 목표는 일본인과의 의사소통 및 국제 교류에 적극적으로 임하는 자세를 말한다.

일본어 교육의 주된 목표는 바로 일본어에 의한 의사소통 능력을 기르는 데에 있다. 의사소통 능력이란, 기계적인 언어 능력이외에 언어의 실행 가능성, 적합성, 실용성을 포괄하는 총괄적 개념이다. 즉, 때와 장소, 대화 상대, 주제 등의 제반 상황에 맞는 언어 행위까지를 포함한 것이다. 이러한 화용론적 언어 학습의 목적이 정립된 것은 외국어 학습에 대한 시대적 요구의 변화와 관련이 있는데, 단순한 정보 수집 도구가 아닌 직접적인 교류를 위한 언어 학습이 필요하게 되었기 때문이다. 따라서 제 6차 교육과정부터는 의사소통 능력을 중심으로 한 실용성을 중시한 일본어 교육을 지향하고 있으며, 제 7차 교육과정에서도 문화의 이해와 상황에 맞는 언어 사용 능력의 신장을 더욱 강조하고 있다.

외국어 교육의 일반적 목표는 지적 능력과 교양 함양, 문자 및 인터넷을 통한 정보 수집 능력, 다른 언어 및 문화적 틀의 경험, 국제적 인간 유대, 문화 간 의사소통 등을 들 수 있다. 이 중에서도 외국어 학습의 궁극적인 목적은 빠른 수집과 의사소통에 있다. 진정한 의사소통은 상대편의 표현 의도를 제대로 파악하고, 자신의 생각을 상대에게 이해시키고 설득하는 데 있다. 일본어 교육 역시 마찬가지로 일본어인과의 의사소통 능력을 향상시키는 데에 역점을 두어야 한다.

앞에서 일본어 과목의 7차 교육과정의 개정된 내용을 살펴보면 일본인과의 의사소통

능력과 일본어를 이용한 정보 검색 능력을 요구하고 있다. 그러나 현재의 제한된 고등학교 일본어 학습 시간만으로 이러한 교육 목표를 달성한다는 것은 현실에서 불가능에 가깝다.

외국어는 문자와 언어를 습득만 하면 단기간에 터득할 수 있는 성질의 언어가 아니다. 학습하고자 하는 해당 언어를 사용하는 나라의 사회, 문화, 가치관 등 다방면에서의 지식을 고루 갖추고 열린 시각을 가져야 만이 되는 것이다.

이러한 6차, 7차 교육과정의 방침에 따른 유창한 의사소통의 교육목표에 맞는 내용이 뒷받침 해 주지 못한다는 문제점이 있다. 즉, 교육과정 방침에 맞는 내용을 조정하기 위해서는 현실성과 창의성이 있는 학습을 해야 하며, 현실성이 있는 회화를 학습해야 한다는 것이다.

하지만 최근에 부각된 외국어 교육에 있어서 의사소통 중심의 교수법은 그 한계를 보이고 있다. 교실 수업이 의사소통 중심의 경험적이고 유의적인 학습활동에만 치중할 경우에 제대로 전달하지 못함을 제시하고 있다. 그래서 외국어 교육학자나 현장교사들로 커뮤니케이션 능력 발달이 중요하다는 것에 목표를 두고 있다.

이에 본고에서는 고등학교에서 일본어 학습 시 4가지 기능(읽기, 쓰기, 말하기, 듣기) 중에서 '회화'의 기능에 눈여겨 볼 필요성을 느끼고 이를 위한 효과적인 방안에 대해 모색해 보도록 한다. 또한 정보화 시대에 맞게 멀티미디어적인 요소를 도입하여 학습자들의 흥미를 불러일으키고 자기 주도적 학습이 가능하게 하는 데에 목표설정을 하여 일본인과의 의사소통 능력 향상시키도록 한다.

제Ⅲ장.멀티미디어를 활용한 일본어 학습과의 설문조사

제1절 설문 개요

21세기 정보화 시대의 도래로 일본의 대중문화가 인터넷을 통해 TV드라마, 영화, 게임, 애니메이션 이르기까지 중, 고등학교 학생들이 쉽게 접할 수 있다. 이에 따라 처음 일본어를 학습하기 시작한 동기가 일본 드라마나 영화 애니메이션이었다는 말을 들었다.

본 연구의 설문 조사 목적은 멀티미디어를 활용한 일본어 학습자에게 실재적으로 어떠한 영향을 미치고 있는지를 분석하여 일본어 학습을 보다 효율적으로 활용하는데 목적이 있다.

설문조사는 2009년 5월부터 6월에 걸쳐 광주광역시 소재 중・고등학교에서 총 230명을 대상으로 이루어졌으며, 설문조사 대상의 구성원은 다음과 같다.

【표1】 설문지 조사 대상자의 연령과 성별 (단위: 명)

항목	*여학생*	*남학생*	*합계*
중학생	35	32	67
고등학생	75	88	163
합계	110	120	230명

중학생은 방과 후 특기적성 과목으로 일본어를 선택하여 배우고 있는 남, 여학생 67명을 대상으로 했으며 고등학생에 대한 설문지 조사는 인문계 고등학생으로 제 2외국어 선택과목으로 일본어를 배우고 있는 남, 여학생 163명을 대상으로 했다.

조사 대상자의 전체적인 특징은 첫째, 학교에서 일본어를 학습하고 있는 사람들이며 둘째, 일본어 학습기간이 짧은 사람들이다. 설문조사의 내용은 일본문화에 대한 호감도 및 자신이 가장 많이 접한 일본어 학습의 종류와 멀티미디어를 활용한 TV드라마, 영화, 노래 등 이 일본어 학습에 미치는 영향, 마지막으로 일본어 학습의 능력 정도 세 부류로 나누어 분석해 보았다.

제2절. 설문조사 분석

<설문1> 자신이 생각하기에 일본 문화에 대한 호감도는 어떠한가?

1) 매우 좋다　　2) 좋다

3) 보통이다　　4)나쁘다

항목	중학교		고등학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생
매우 좋다	5	6	17	21
	15.5%	16%	26%	21%
좋다	19	20	30	32
	27.5%	22.6%	40%	43.8%
보통이다	5	9	36	17
	15.5%	51.6%	25%	31.3%
나쁘다	3	3	5	6
	9.7%	9.7%	10.8%	7.8%
합계	***32***	***35***	***88***	***75***

일본문화에 대한 호감도를 알아본 문항으로 전체적으로 중· 고등학교 남, 여학생 과반수가 '좋다(43%)'와 '매우 좋다(18%)'라고 답하였다. '나쁘다'라는 대답은 10%를 밑도는 수준이었다.

위의 결과를 토대로 미루어 볼 때 TV에서 방영되는 애니메이션이나 인터넷의 발달 일본문화에 대한 관심이 높음을 수 있다.

다음은 일본 음악, 영화, 만화책, 애니메이션, 드라마, 게임 서적, 기타의 분류로 나누어 학생들이 가장 많이 접해 본 장르에 대한 조사결과 이다.

위 결과에서는 중·고등학생 모두 가장 많이 접한 일본 문화 장르로 '애니메이션'이라는 응답을 했다.

여학생 보다 남학생의 비율이 높으며 고등학교 여학생은 드라마와 영화의 비율이 높게 나타남을 알 수 있다. 또한 남학생은 '애니메이션(44%) - 만화책(19%) - 게임(10%) -음악(9%) - 영화(8%)' 등의 순으로 나타났고, 여학생은 '드라마(29)%-애니메이션

(22%) -만화책(17%) - 음악(15%) - 영화(12%)의 순으로 나타났다.

<설문 3> 무엇을 통해 일본어 학습이 이루어졌습니까?

1)영화관에서 2)인터넷을 통해

3)비디오나 DVD 4)TV를 통해

구분		1)	***2)***	3)	4)	**합계**
여	응답 수	10	***79***	11	10	**110**
	%	14%	***45%***	9%	8%	**100%**
남	응답 수	5	***72***	17	26	**120**
	%	6%	***41%***	10%	33%	**100%**
총인원	응답 수	15	***151***	28	36	**230**
		13%	***69%***	19%	30%	**100%**

위의 설문지 결과로 보아 중·고등학교 남, 여학생 모두 일본어 학습은 인터넷을 통해 특별한 비용을 들이지 않고 손쉽게 학습할 수 있음을 2)의 결과를 보아 알 수 있다. 그 뒤로 TV방송을 통해서 접한다는 대답이 이어졌으며 극장을 찾아 일본 영화나 애니메이션을 본다는 응답도 14%나 되었다. 극장을 찾는 사람들 중에는 남학생 보다 여학생의 수가 조금 더 많았다.

다음은 처음 일본어를 배우게 된 장소와 일본어 학습능력 정도에 대한 설문조사를 하였다.

<설문 4> 일본어는 처음 어디에서 배우기 시작했는가?

1)학교 2)학원 3)방송 4)인터넷

5)개인지도 6)독학 7)기타

항목	중학교		고등학교	
학교	여학생	남학생	여학생	남학생
	30	***28***	***61***	***77***
학원	***33.2%***	***32.7%***	***65%***	***75%***
	1	***1***	***4***	***5***
방송	2.5%	3.2%	5%	6.25%
	0	1	2	0
인터넷	0%	3.2%	0%	0%
	2	1	2	3
개인지도	5%	3.2%	3.5%	3.8%
	0	1.25	1	2
독학	0%	0%	1.25%	2.5%
	2	0	2	1
기타	1.75%	0%	2.5%	1.2.3%
	0	1	3	0
합계	**42.2%**	**40.5%**	**%**	**%**
	35	**32**	**75**	**88**

위의 결과에서 학생들의 대부분이 학교에서 일본어 학습을 시작하게 되었음을 알 수 있다. 이는 학교에서의 일본어 교육이 많은 비중을 차지하고 있음을 보여주는 것으로 학교 교사의 재량이나 교수 매체를 통해 학생들의 일본어 학습에 큰 영향을 미칠 것으로 보인다. 따라서 학습자들의 흥미를 불러일으키고 능동적으로 수업에 참여할 수 있는 멀티미디어를 활용하여 회화 교육을 했을 때 긍정적인 효과를 얻을 수 있다.

<설문 5> 본인의 일본어 회화 능력은 어느 정도 입니까?

1) 전혀 못한다.

2) 몇 마디 주고받을 수 있다.3)일본인의 말을 40~50% 정도 알아들을 수 있다.

3)일본인의 말을 40~50% 정도 알아들을 수 있다.

4)자유자재로 대화할 수 있다.

구분		1)	2)	3)	4)	합계
여	응답 수	62	72	4	3	110
	%	21%	76%	3%	2%	100%
남	응답 수	58	40	16	0	120
	%	48%	47%	3%	0%	100%
총인원	응답 수	120	105	4	4	230
	%	59%	35%	3%	3%	100%

위의 일본어 회화 능력을 묻는 질문에서 남학생의 48%, 여학생의 21%가 전혀 못한다고 대답해 학교에서 배우는 교과서와 학습시간을 가지고 회화 수업을 하기에 역부족임을 알 수 있었다.

그러나 여학생의 76%는 일본어로 몇 마디 주고받을 수 있다고 대답한 것으로 보아 외국어 회화 능력은 남학생에 비해 여학생이 우세함을 알 수 있다.

전체 4%의 학생만이 일본인의 말을 절반 이상 알아듣고 자유자재로 대화도 할 수 있다고 대답한 것으로 보아 극소수의 학생들만이 일본어로 회화가 가능하다는 것을 알 수 있었다. 따라서 현재 중·고등학교에서 일본어 과목 수업 시 회화 시간을 많이 할애하고 효율적인 지도 방안이 연구되어야 함을 알 수 있다.

<설문 6> 일본어 공부는 하루에 몇 시간 정도 하고 있습니까?

1) 30분 이내

2) 30~1시간

3) 1~2시간

4) 3시간이상

구분		*1)*	2)	3)	4)	**합계**
남	응답 수	***105***	8	6	1	**120**
	%	***88%***	6%	5%	1%	**100%**
여	응답 수	***83***	20	6	1	**110**
	%	***81%***	14%	4%	1%	**100%**
총인원	응답 수	***188***	28	12	2	**230**
	%	***84%***	10%	5%	1%	**100%**

위의 설문지의 결과로 1)의 일본어 공부 시간이 하루 30분 이내라고 답한 수가 전체 84%로 높은 비율을 차지하고 있었다.

이 결과로 미루어 보았을 때, 우리나라의 현행 교육여건상 인문계 고등학교에서는 입시위주의 교육이 이루어지고 있기 때문에 제 2외국어인 외국어의 위치는 그다지 높지 않음을 현장에서 몸소 체험하였다.

일본어가 대학수학능력시험의 과목으로 채택되어 있다고는 하나 제2외국어를 선택하여 시험을 보는 학생들은 그리 많지 않으므로 일본어 공부에 투자하는 시간도 짧을 수밖에 없으며, 고등학교에서 일본어 수업은 주당 2시간으로 그리 많지 않은 시간에 '회화' 부분만 지도 할 수 있는 시간적 여건이 많지 않은 것 같다.

그러나 1시간 이상 공부하고 있다는 학생도 14%로 나타났다. 이 결과로 미루어 보아 혼자서 일본어 공부를 하고자 하는 학생들이 있다는 것을 알 수 있다.

다음으로 멀티미디어를 활용한 TV드라마, 영화, 노래 등 이 일본어 학습에 미치는 영향을 살펴보도록 한다.

일본어 학습하는 데 있어 멀티미디어를 활용했는가 하는 위의 설문지 내용에 중·고등학생이 관심이 가는 장르와 비슷한 답변이 나왔다. 바로 애니메이션 부분이 두드러지는

데 모두 애니메이션을 통해 일본어를 학습한 것을 알 수 있었다. 그리고 고등학교 여학생은 TV드라마도 16%로 높은 비율이 나타났다. 그러나 해당사항 없다는 문항에 상당한 의견이 있어 향후 일본어 학습에 멀티미디어를 활용함에 있어서는 제도적으로 미비하다는 것을 알 수 있다.

<설문 7> 애니메이션을 포함하여 일본영화를 보신 적이 있으십니까?

1) 있다　　2)없다

구분		1)	2)	**합계**
여	응답 수	108	2	**110**
	%	97%	3%	**100%**
남	응답 수	120	2	**120**
	%	97%	3%	**100%**
합계	응답 수	308	4	**230**
	%	97%	3%	**100%**

위의 일본 영화를 본 적이 있느냐는 질문에 예상했던 대로 거의 대부분인 97%의 학생들이 1편 이상의 일본영화와 애니메이션을 본 적 있는 것으로 나타났다.

<설문8> 있다면 지금까지 몇 편이나 보셨습니까?

1) 1~3편　　2)4~6편　　3) 7~9편　　4) 10편 이상

구분		1)	2)	3)	***4)***	**합계**
남	응답 수	20	20	10	***70***	**120**
	%	21%	16%	6%	***57%***	**100%**
여	응답 수	22	20	21	***48***	**110**
	%	30%	21%	13%	***36%***	**100%**
총인원	응답 수	45	40	29	***118***	**230**
	%	26%	19%	10%	***45%***	**100%**

전체 학생의 절반에 가까운 45%가 10편 이상의 일본영화를 본 적이 있다고 대답한 것으로 보아 남, 여 모두 일본영화에 대한 높은 관심도를 보여주고 있다. 특히, 남학생의 숫자가 많은 것으로 보아 애니메이션과 영화를 선호함을 알 수 있었다.

<설문 9>일본 영화를 자막 없이 어느 정도 이해 할 수 있습니까?

1) 전혀 모른다.

2) 20~30%정도 이해한다.

3) 50%정도 이해한다.

4) 90%이상 이해할 수 있다.

구분		***1)***	2)	3)	4)	합계
남	응답 수	***94***	32	6	7	139
	%	***68%***	23%	4%	5%	100%
여	응답 수	***108***	37	6	4	155
	%	***67%***	26%	4%	3%	100%
총인원	응답 수	***202***	69	12	11	230
	%	***68%***	24%	4%	4%	100%

위의 결과로 미루어 볼 때, 일본영화를 자막 없이 어느 정도 이해하느냐는 질문에 아쉽게도 전체 68%이상 이해하는 학생은 8%에 지나지 않았다. 이것은 앞에서도 언급했

듯이 학습기간이 짧은 이유와 함께 입시 위주의 현 교육여건이 회화중심의 외국어 교육을 실시하지 못하는 현실적인 이유를 들 수 있을 것이다.

<설문 10> 일본 TV드라마를 보신 적이 있습니까?

1) 없다.

2)본 적은 있다. 고 있다.

3)우연히 본 적은 있다.

4)인터넷 동호회에 가입할 정도로 일본드라마의 팬이다.

구분		1)	***2)***	3)	4)	**합계**
남	응답 수	20	***80***	9	1	**110**
	%	11%	***34%***	13%	1%	**100%**
여	응답 수	23	***72***	10	15	**120**
	%	5%	***27%***	15%	12%	**100%**
총인원	응답 수	43	***152***	19	16	**230**
	%	15%	***63%***	9%	13%	**100%**

일본 드라마를 본 적이 있냐는 질문에 전체 63%의 학생이 우연히 TV에서 본 적은 있고 17%는 정기적으로 보고 있다고 대답했다.

이 가운데 여학생의 경우는 12%정도가 인터넷 동호회에 가입한 일본 드라마의 열렬한 팬이라고 대답한 반면, 본 적이 없다고 대답한 학생은 9%에 지나지 않아 상대적으로 남학생에 비해 일본드라마에 대한 높은 관심도를 나타내고 있다.

이는 국내 드라마에 비해 일본 드라마들은 다양한 소재의 작품들이 많아 여학생들의 호기심을 자극하고 관심을 끌기에 충분한 요소를 갖추고 있기 때문인 것으로 분석된다.

<설문 11> 일본어 공부를 위해 일본드라마를 봅니까?

1) 매우 그렇다.

2) 그렇다.

3) 그렇지 않다.

4) 전혀 그렇지 않다.

구분		1)	2)	***3)***	4)	**합계**
남	응답 수	5	19	***55***	31	**110**
	%	11%	4%	***46%***	39%	**100%**
여	응답 수	10	4	***56***	50	**120**
	%	13%	7%	***45%***	35%	**100%**
총인원	응답 수	15	23	***121***	81	**230**
	%	12%	6%	***45%***	37%	**100%**

앞의 문항에서 일본 드라마를 본 적이 있냐는 질문에 여학생의 33%, 전체 24%의 학생이 정기적으로 일본 드라마를 보며, 열렬한 팬이라고 대답했음에도 불구하고 일본어 공부를 위해 일본드라마를 보고 있느냐는 질문에는 부정적인 대답이 주를 이루었다.

이것은 아직까지 드라마는 단지 드라마로 즐길 뿐 학습과 연결 지어 생각하고 있지 않은 듯 하다. 따라서 학교에서 일본어 회화 수업에서 일본 드라마를 짧게 5~10분의 동영상을 보여주고 효과적인 수업지도가 이루어 질 수 있도록 연구해야한다.

<설문 12> 일본 드라마를 자막 없이 어느 정도 이해합니까?

1) 전혀 모른다.

2) 20~30% 정도 이해한다.

3) 50%정도 이해한다.

4) 90% 이상 이해한다.

구분		*1)*	2)	3)	4)	**합계**
여	응답 수	*62*	24	19	4	**110**
	%	*45%*	29%	22%	4%	**100%**
남	응답 수	*52*	40	25	0	**120**
	%	*64%*	29%	8%	0%	**100%**
총인원	응답 수	*114*	64	48	4	**230**
	%	*62%*	49%	30%	0%	**100%**

자막 없이 일본드라마를 어느 정도 이해하느냐는 질문에는 남, 여학생 거의 모두 다 전혀 모르는 것으로 나타났다. 이는 설문 10번 문항의 일본 영화를 자막 없이 이해하느냐는 질문과 마찬가지로 2)문항의 비율이 높았다.

<설문 13> 일본 영화를 보고 난 후 일본어 공부를 좀 더 열심히 해야겠다고 느끼십니까?

1) 매우 그렇다.

2) 그렇다.

3) 그렇지 않다.

4) 전혀 그렇지 않다.

구분		1)	***2)***	3)	4)	**합계**
여	응답 수	33	***45***	21	11	**110**
	%	29%	***33%***	9%	19%	**100%**
남	응답 수	15	***64***	25	16	**120**
	%	13%	***51%***	29%	17%	**100%**
총인원	응답 수	48	***109***	46	27	**230**
	%	42%	***81%***	38%	23%	**100%**

위의 설문지 결과는 대부분의 학생들이 일본 영화가 일본어 학습에 긍정적인 효과를 갖는다고 생각하고 있었다. 그렇지 않다는 3)번 항목 보다 2)번 항목이 많이 나온 것으로 보아 알 수 있다.

<설문 14> 향후 일본어 학습을 위해 어떤 분야가 도움이 된다고 생각합니까?

1)영화　　2)만화　　3)드라마　　4) 뉴스 등 방송

구분		1)	2)	***3)***	4)	**합계**
남	응답 수	19	44	***40***	17	**120**
	%	11%	37%	***27%***	25%	**100%**
여	응답 수	15	5	***79***	16	**110**
	%	17%	16%	***52%***	15%	**100%**
총인원	응답 수	34	49	***119***	33	**230**
	%	14%	25%	***41%***	20%	**100%**

향후 일본어 학습을 위해서 도움이 되는 분야를 묻는 질문에서도 역시 남학생은 만화를, 여학생은 드라마를 꼽아 전체적으로 3)항목인 드라마가 높은 비율을 차지했다. 그 뒤로 뉴스나 기타 방송을 들었으며 중복대답도 포함되어 있다.

<설문 15> 향후에도 계속 일본어를 배우고 싶은 생각이 있는가?

1) 있다　　2) 없다

항목	중학교		고등학교	
	여학생	남학생	여학생	남학생
있다	***26***	***19***	***55***	***57***
	65%	***61.3%***	***68.8%***	***71.3%***
없다	14	12	25	23
	35%	38.7%	31.3%	28.8%
합계	40	31	80	80

일본어 학습에 있어서 적극성을 엿볼 수 있는 설문으로 중학생보다는 고등학생의 비율이 높게 나타나고 있음을 알 수 있다.

전체적으로 과반수가 일본어 학습을 계속하고 싶다는 생각을 가지고 있는 것을 나타났다.

<설문 16> 향후 멀티미디어를 활용하여 일본어 학습을 할 경우 어떤 장르가 좋은가?

1) 노래 2) 영화 3) 만화책 4) 애니메이션

5) 드라마 6) 게임 7) 서적 8) 기타

항목	중학교		고등학교	
	남학생	여학생	남학생	여학생
음악	1	5	1	10
	2.5%	19.4%	1.3%	12.5%
영화	1	6	10	12
	2.5%	19.4%	21.3%	15%
만화책	7	0	9	2
	17.5%	0%	11.3%	2.5%
애니메이션	***20***	5	20	11
	45%	19.4%	27.5%	26.3%
드라마	1	***17***	13	35
	2.5%	***22.6%***	16.3%	41.3%
게임	5	0	7	6
	12.5%	0%	7.5%	8.75%
서적	4	2	6	8
	10%	6.5%	10%	10%
기타	1	4	3	2
	2.5%	8.9%	3.8%	2.5%
합계	40	39	69	86

남학생은 애니메이션을 여학생은 드라마를 향후 멀티미디어를 활용한 일본어 학습을 할 경우 가장 좋은 교수매체라고 답하였다. 이런 애니메이션이나 드라마는 시청각매체로서 일본어 학습에 좋은 효과를 거둘 수 있을 것으로 본다.

이런 효과를 더욱 극대화하기 위해서는 성(性) 별로 선호하는 매체를 선택하는 게 좋겠다.

제 Ⅳ장. 회화 능력 향상을 위한 지도 방안

제 1절 시청각매체의 특징 및 학습효과에 대한 학습이론

1.매체의 특징

매체는 그 사용 목적이나 형태에 따라 대중매체(mess media), 다중매체(multi media), 교수매체(instruction media) 등으로 구분될 수 있다. 대중매체란 많은 사람들에게 정보와 지식을 전달하는 매체로서 신문, 방송(라디오와 TV), 영화, 출판 등을 말한다.

다중매체는 텍스트(문자), 그림, 사운드, 동영상 등이 동시에 사용되는 혼합매체(mixed media)로서 컴퓨터와 정보통신기술의 발달과 함께 그 활용도가 점점 높아지고 있다.

교수매체는 수업효과를 높이기 위해 사용되는 시청각 기자재와 수업자료를 통칭하여 일컫는다.

커뮤니케이션의 발달과 문화의 관점에서 역사를 되돌아보면, 우리의 역사는 크게 '언어'중심의 구술 커뮤니케이션 문화와 '글'중심의 문자 커뮤니케이션 문화, 라디오와 텔레비전 등을 주요 수단으로 한 '전파' 커뮤니케이션 문화라는 세 단계의 문화적 변화를 겪었음을 알 수 있다. (황인성,1999)

정보화시대라고 불리는 요즘 컴퓨터를 매개로 한 뉴미디어들이 속속 출현하고 있으며, 갈수록 더 큰 비중을 차지해 가고 있다. 이에 그 발전단계를 살펴보기로 한다.

먼저, 오관에서 시각으로의 변화를 들 수 있겠다. 시각에서 청각으로, 그 다음 시각과 청각을 모두 사용하는 시기로 발전되었다. 의사소통에 이용된 인간의 감각 기관에 따라 매체의 유형을 분류하면 다음과 같다.[3)]

---

3) 이태영 공저, 「언어와 대중매체」(전주: 신아출판사, 2000), pp.32-35.

【표 2】 매체의 유형

구분	감각기관	언어의 유형	매체의 종류
단일감각	시각	문자언어	신문,서적,광고,잡지
	청각	음성언어	라디오, 가요, 광고
복수감각	시각· 청각	문자언어	TV,영화, 비디오, 광고
		음성언어	

각 분류별 매체의 특성을 정의하면 다음과 같다.[4)]

1) 시각만을 이용하는 매체의 언어적 특성이다.

시각만을 이용하는 대중매체에는 신문, 서적(대중문화, 만화), 잡지, 광고(인쇄매체 광고) 등이 있다. 이러한 매체들의 특성은 메시지를 기호화하는 과정에서 주로 문자언어가 사용된다는 점이다. 시각만을 이용하는 매체가 주로 문자언어를 사용하는 매체임에도 불구하고 매체의 특성에 따라서 정보가 추구하는 지향점은 서로 다르다.

2) 청각만을 이용하는 매체의 언어적 특성이다.

청각만을 이용하는 대중매체로는 라디오와 광고가 있다. 라디오의 특성은 메시지를 기호화하는 과정에서 음성언어만이 사용된다는 사실이다.

어떤 의미에서 라디오는 정보 전달 코드가 가장 제한된다는 사실이다. 어떤 의미에서 라디오는 정보 전달 코드가 가장 제한되어 있다고 할 수 있다. 라디오에서 사용되는 비언어적 커뮤니케이션의 요인은 음악, 소리, 침묵, 방송 진행자나 참여자의 목소리의 톤이 있을 뿐이다. 라디오에서는 방송언어와 마찬가지로 구어체가 사용되며, 방송 진행자는 다른 정보전달 코드의 부재 때문에 방송 출연자의 외모라든지, 분위기, 그리고 녹화 분위기 등 상황적 맥락을 끊임없이 청취자에게 설명해 주어야 한다. TV나 영화에서는 이러한 상황적 맥락은 비언어적 요소에 의해서 전달된다.

3) 시각과 청각을 모두 사용하는 매체의 언어적 특성이다.

시각과 청각을 모두 사용하는 매체로는 TV와 영화, 비디오, 광고 등을 들 수 있다. 이러한 매체들은 메시지를 기호화하는 과정에서 문자언어, 음성언어를 통한 언어적 커뮤

---

4) “이태형 공저, 上揭書, pp.35-36”

니케이션과 비언어적 커뮤니케이션이 동시에 이루어진다는 점에서 다른 매체와는 구별되는 특징을 지닌다.

물론 다른 매체 또한 언어적 요소와 비언어적 요소가 정보의 기호화에 이용되지만 인상, 의복 등과 같은 비언어적 요소와 카메라 앵글, 숏, 조명기와 같은 기호적 요소들이 영상 이미지에 포장되어 동시에 전달된다. 드라마의 언어가 일상성을 향해 있다면, 영화의 언어는 예술성을 향해 놓여 있다. 따라서 드라마의 언어는 미디엄 숏이나 클로즈업 숏을 통해서, 카메라 각도는 대개 눈높이에서 시청자들에게 다가감으로써 일상성을 추구하며, 연기자들이 사용하는 음성언어는 상징적이기보다는 우리 삶의 현장을 그려내는데 그 초점이 맞춰져 있다. 그러나 영화의 언어는 롱 숏이나 풀 숏을 통해서, 카메라의 각도는 높은 각도나 낮은 각도에서 관객들에게 다가감으로써 상징성을 추구하며-리얼리티를 추구하는 영화는 사실성을 추구하기 위해 눈높이 각도를 많이 사용한다. 또한 배우들이 사용하는 언어는 드라마 언어에 배해 훨씬 상징적이고 함축적이다. 특히 TV는 뉴스, 다큐멘터리 등 다양한 장르로 구성되어 있어, 그 언어적 특성 또한 장르에 따라서 다르게 나타날 수밖에 없다.

2. 시청각매체의 학습효과

시청각교육의 이론을 정리하고 그에 따른 학습효과를 주장한 학자는 호반과 브루너, 델이 있다.

먼저, 호반(Horban,1937)은 교육의 목적은 지적 경험을 일반화시키는데 있으며, 이를 위해서 교재의 시각화가 필요하다고 주장하였다. 호반은 시청각자료는 그 자료가 보여주는 사실성에 따라 그 가치가 정해진다고 주장하고, 추상적인 내용을 사실적이고 구체적으로 제시하여 학생들의 이해를 돕기 위한 방안인 교육과정의 시각화를 주장하였다.

호반은 시각자료를 가장 구체적인 매체로서 맨 아래의 전체장면으로부터 시작하여 가장 추상적인 매체로서 맨 위의 언어의 순서로 나열했고, 시청각교육 이론의 정립과 함 시청각자료의 활용에 기여한 '경험의 원추(Cone of Experienec)'이다. 델에 의하면 학습자들이 현실계를 구체적으로 경험했는가의 정도에 따라서 추상적인 수업활동의 효과성이 결정될 수 있다는 주장을 했다. '경험의 원추'에서 위로 올라갈수록 증대되고 짧은 시간에 보다 많은 정보가 압축될 수 있다.

심리학자인 브루너는 델과는 관점이 다르지만 교수활동을 분류하기 위한 유사한 설명적 도식을 고안했다. 그는 자신의 교수 이론을 개발하는 과정에서 교수는 행동적 또는 직접적 경험에서부터 점차 경험의 영상 적 표상과 상징적 표상을 동시에 햄해야 함을 주장했다. 또한 학습자가 직면할 학습 자료는 학습자가 과제를 성공적으로 성취하는데 직접적으로 영향을 준다고 주장하였다.

브루너에 의한 이러한 이론은 어린 아동은 물론 모둔 학습자에게 적용되며, 학습과제와 관련하여 적절한 선행 경험이 없는 성인 학습자들에게 학습과제를 제공할 때는 실제 경험에서부터 영상 적 표상으로 , 상징적 또는 추상적 표상으로 계열화 된 수업활동으로 구성하는 것이 학습을 더욱 촉진시킬 수 있다.[5)]

델은 개념형성에 있어서는 '직접경험'과 '언어적 경험'을 연결시켜 줄 수 있는 '관찰에 의한 경험'이 중요하다고 보았다.

---

5) 실양환 외, 『교육공학과 교수 매체』(서울: 아카데미프레스, 2005) pp.13~14

다음으로 커뮤니케이션 능력을 향상시키기 위한 여러 가지 일본어 학습이론들을 살펴보겠다.

3. 의사소통적 접근법(Communicative Approach)

1970년대 하인즈(Hymes)가 의사소통능력 개념을 토대로 문법적인 문장 생성능력만을 중요시하는 것을 비판하고, 언어 능력을 추상적 언어 지식이 아닌 실제 상황에서의 언어 사용 능력을 신장시키는 이론을 주장하였다. 즉, 의사소통 능력 개념에 근거한 의사소통적 접근법은 실제로 의사소통 상황에서 메시지를 정확히 전달하고 상대방은 의미파악 및 해석할 수 있다는 것을 말한다.

또한 특정 상황에서 상호간의 의미를 전달하고 협상하는 의사소통 능력을 배양하는 것을 목표로 하므로 광범위한 대화 속에서 적절한 의사소통 능력을 지니는 것이 중요하다.

이러한 의사소통 활동을 위한 의사소통적 접근법의 특징을 요약하면 다음과 같다.

【표 3】 의사소통적 접근법의 특징

실용성	실제적인 상황에서 적절하게 언어를 사용할 수 있는 언어 교육이다.
유창 성 및 의미 중점	언어의 형태보다는 의미를 중시하여, 정확성 보다는 유창성이 중요한 교육목표가 된다.
상황위주	대화는 상황을 위주로 이루어지며, 문법은 가능한 교육하지 않으며, 교육하더라도 자연스러운 상황을 통하여 제시 하여 학습자가 유추하도록 유도한다.

위의 【표2】에서 나타난 것과 같이 의사소통적 접근법에서는 실제의 장면에 입각한 커뮤니케이션 능력을 중요시하여 정확성 보다 유창성, 상황위주로 하는 것에 중점을 두었다.[6)]

1970년대부터 유럽에서 발전해온 기능실러버스와 개념 실러버스를 받아들인 교수법의 형태를 중시하게 되었다. 그것은 당시의 표준적인 교재를 사용하여 회화를 하는 학생이

6) 이평한 『일본어 회화 능력향상을 위한 교수법 고찰』, 부산외국어대학교 교육학 석사 학위논문,(2002)

실제 생활에서는 의미 전달을 할 수 없다는 것은, 수업에 있어서 커뮤니케이션 전달 능력이 결여되었다는 것으로, 그것을 길러내기 위한 연구가 시작되었던 것이다.[7)]

일본어 교육에 있어서 「학습자의 다양화에 대한 대응」의 핵심으로서 1980년대 후반부터, 학습자 중심의 지도가 추구되어 왔다. 이는 전 세계로 일본어 교육의 확대와 일본어 학습자의 증가로 인해 학습자의 배경과 학습목적 등이 다양해 졌기 때문으로 분석할 수 있다. 이에 따라 일본어 교육에 있어서 커뮤니커티브 어프로치는 의사소통 중심이라는 언어교육을 양성하는 교육관을 성장시켜 나갔다.

하지만, 의사소통적 교수법은 언어의 형태적인 측면에 대한 교육을 소홀한 채 의미를 중시하고 정확성보다는 유창 성을 중시하여 언어의 부정확한 사용이라는 부정적인 결과를 낳았다. 이는 일정 수준에 도달한 학습자가 그 이상의 단계로 나아가는 것을 방해한다. 또한 언어의 어떤 측면을 강조하여 교육할 것인가에 중점을 두고 있기 때문에, 교수법의 매뉴얼이 존재하지 않으므로 자신의 능력과 학습기량이 큰 영향을 미친다는 점과, 학습자 중심의 지도이기 때문에 학습자에게 의지를 불어 넣지 못한다면 학습이 이루어지지 않는다는 단점이 있다. 이러한 문제점과 관련하여, 많은 수정과 변형을 거쳐 현재까지도 의사소통적 언어교수(Communicative Approach Teaching)는 외국어 교육에 있어서 널리 사용되고 있다.

7) 岡崎梅雄『コミュニカティブ · アプローチ』、pp154

제 2절. 회화 능력 향상을 위한 지도방안

앞의 장에서 살펴본 바와 같이 정보통신 기술의 발달로 인해 여러 대중매체를 매개로 한 시청각 교육의 필요성이 제기 되었다. 또한 일본어회화 교육에 있어서 의사소통적 교수법이 제안되어 일본인과의 상호 대화하는 커뮤니케이션 능력을 향상하기 위해서 더욱 그 중요성이 부각 되었다. 이에 이 장에서는 시청각 자료를 활용한 일본어 회화 지도 방안을 살펴보도록 한다.

일본어회화 교육에 있어서 시청각교육의 필요성을 요약하면 다음과 같다.[8)]

첫 째, 배경문화의 이해를 들 수 있다. 일본어를 배움에 있어서 배우는 언어의 문화를 이해하는 것은 매우 중요하다. 언어 속에 그 나라의 문화가 담겨 있기 때문에 그 나라의 문화를 이해하지 못한다면 언어 또한 완벽하게 이해할 수 없다. 즉, 문화는 언어만으로 설명하기 어려운 부분이 많으며 비슷하게 간접적으로 이해하기 위해서는 시청각적 방법이 필요하다.

둘 째, 동기부여의 필요성을 들 수 있다. 일본어학습은 일반적으로 모어를 가지고 다른 언어를 배우는 것이므로 모어만큼의 강한 외적 동기가 필요하지 않기 때문에 학습을 위해서 동기부여가 필요하다. 시청각적 방법은 배우고자 하는 외국어 상황을 교실에서 할 수 있기 때문에 동기유발을 높일 수 있다.

셋 째, 기억의 정착을 들 수 있다. 시청각적 방법은 학습에 있어 유용성을 지니고 있다.

넷 째, 언어행동의 시청각성을 들 수 있다. 본래 언어 행동은 문자가 아닌 시청각적인 상황에서 이루어지므로 시청각적 자료를 이용할 경우 학습의 효과를 극대화시킬 수 있다.

시청각 교육이란, 실물, 그림, 사진, 라디오, TV, 컴퓨터 등 시각적 교재를 이용하여 사람의 감각 기관에 호소하는 「시각적 커뮤니케이션」을 통해서 능률적인 학습 효과를 거두고자 하는 교육방법이다.

시청각 교재는 전예순[9)]이 중학교 1학생들을 대상으로 실시한 「시청각 자료의 사용이

8) 김현정, "시청각교재를 이용한 일본문화이해 수업연구"(석사학위논문,경상대학교 교육대학원,2002),pp25-26.

영어 수업에 미치는 영향에 관한 연구」에서도 시청각 자료가 학생들의 호기심을 자극, 동기를 유발시키고 성취도와 관계도 시청각 자료를 사용한 수업 집단이 시간이 지남에 따라 유의하게 정적 상관관계가 나타남으로서 시청각 자료의사용이 학생들의 흥미뿐만 아니라 학습 성취도와도 깊은 관계가 있음이 드러나고 있다.

이러한 측면에서 시청각 자료를 활용한 학습에 대한 관심과 학습방법 연구가 당면과제로 떠오르며, 고등학교에서 일본어 회화교육에서 기존의 시청각적 교재를 포함한 학교 현장에서 실현 가능한 교재 개발과 탐색을 필요로 하게 된다.

【표 3】 시청각교구의 특성

분류	*청각*	*시각*	*청각+시각*
인식의 배율	11%	83%	94%
기억량 (3일후)	10%	20%	65%
미디어	라디오	교과서	TV
	오디오	OHP	VTR
	카세트	슬라이드	CAI
		컴퓨터 도구(CALL)	영화

위의 【표3】의 특성을 바탕으로 현대의 하이퍼미디어의 기술 도입은 커뮤니커티브 어프로치 교수법에 의해 유창 성 획득을 위한 상황위주의 회화교육에 있어서 가장 효과적인 활용 방안이라 할 수 있겠다.

하이퍼미디어란 음향, 음악, 비디오, 동영상, 사진 등 지금까지 하나하나 별개의 것으로 사용되어온 여러 가지 미디어를 통합한 것으로서 교육현장에서는 동영상을 재생한 애니메이션이나 드라마 영화를 본다든지 해서 교사와 학생이 상호 교류하면서 학습의 내용을 정리하거나 평가하는 경우를 예로 들 수 있다.

멀티미디어를 시청각교육에 활용했을 경우의 학습 효과는 다음과 같다.[10)]

첫 째, 음향, 영상, 문자 등 많은 교육미디어의 특성을 통합하여 다양한 정보를 제공할 수 있다.

둘 째, 유아나 아동도 사용하기 쉽고, 쉽게 다룰 수 있다.

9) 전예순, "시청각 자료가 영어과 학습 형성에 미치는 효과"(석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원,1989)
10) 이덕봉,"일본어 교육의 이론과 방법"(시사일본어사,pp228~229)

셋 째, 학습자와의 상호작용을 가능하게 하여, 주체적인 학습을 가능하게 한다.

넷 째, 장소에 관계없이 정보를 수집할 수 있고 학습기회가 확대된다.

21세기 지식정보화사회에서는 이런 멀티미디어를 잘 활용하여 일본어회화 교과 수업에 능동적으로 대처하기 위함이며, ICT를 활용한 동영상 교육을 들 수 있다.

ICT란 정보통신기술의 활용 능력을 말하는 것으로 여러 가지 교수-학습 매체를 활용하여 학습자의 의욕을 고취시키고 학습자 스스로 학습에 참여함으로서 능동적이고 창의적인 사고력을 키울 수 있는 자기 주도적 학습능력을 말한다. 즉, 정보자원과 정보통신공학을 통해서 정보를 처리하고, 직업과 일상생활 그리고 학습을 활용하는 모든 방법을 의미한다.

이것은 일본어 교과 수업에 정보통신기술을 접목시켜 멀티미디어의 활용으로 나아가 학습자에게 필요한 정보를 학습자가 능동적, 창의적인 학습을 누리도록 하는 데에 그 의의를 두고 있다. 이런 ICT를 활용한 동영상 교육의 효과는 다음과 같다.[11)]

첫 째, ICT를 기반으로 한 교수-학습을 통해 미래 사회에서 보다 중요시 되는 사고능력, 학습능력, 의사소통 능력을 향상시킨다.

둘 째, 모든 학생들에게 ICT의 활용에 대한 기회를 균등하게 주어 한층 향상된 학습기회를 제공한다.

셋 째, 정보통신 기술은 다양한 교수- 학습활동 수행, 자기 주도적 학습의 활성화, 정보의 공유, 상호작용의 촉진을 도모함으로서 학습의 질적, 양적 향상에 이바지하고 있다.

지식 정보화 사회에서 나타나는 교실 수업의 특징은 다음 【표 4】와 같다.

11) 류은경 「ICT를 활용한 특기적성교육 방법에 관한 연구」, 신라대학교 교육학석사 학위논문,(2002)

【표 4】 정보화 사회에서 나타나는 교실 수업의 특징

주체	***이전의 교실***	***정보사회에서의 교실***
학습	선형적, 단계적, 획일적 학습	하이퍼미디어 교육
수업	주입식, 전달식 수업	참여와 구성의 학습
학생	수동적 학생	자율적 학습
교육	학교교육	평생교육
흥미	지겨운 학습	재미있는 학습
교사	지식 전달자로서의 교사	촉진자로서의 교사

위에서 알아본 것 같이 정보사회에서 나타나는 교실 수업의 특징은 하이퍼미디어교육 즉, 멀티미디어를 활용한 학습으로 교사는 지식 전달자로서가 아닌 촉진자로서 학습자들이 자율적, 능동적, 창의적인 수업이 이루어지도록 한다. 다시 말해서 ICT를 활용한 교육으로 교과서의 학습내용이 학생들에게 어떤 능력과 태도를 갖게 하는지를 선정하여 실생활과 관련짓는 학습주제를 개발하는 데에 있다.

이러한 멀티미디어 매체를 교육에 활용하고자 하는 근본적인 이유는 인간의 사고와 관계가 있다.[12)]

연구 결과에 의하면 우리 인간은 스스로 해본 것은 90%정도 기억하며, 소리 내어 읽은 것은 70%, 보고 들은 것은 50%, 본 것은 30%, 그냥 들은 것은 20%, 읽은 것은 10% 정도 기억한다고 한다. 실질적으로 교육현장에서 모든 상황에 맞게 적용해 볼 수 없으므로 이를 대체할 수 있는 교수매체를 학습에 사용하려고 하는 것이다.

따라서 현실을 가장 근접하게 재현해 줄 수 있고 적용 가능한 멀티미디어 자료야 말로 가장 효과적인 교수 매체가 된다.[13)]

이러한 멀티미디어 자료를 수업에 이용할 때 가장 큰 장점은 언어학습에서 가장 필요한 무한 반복 학습이 용이하고 음성 지원 반복 연습과 동영상을 몇 번이고 곧바로 반복할 수 있고 피드백이 고속으로 처리 되어 기존의 시청각 매체의 한계와 이전의 CALL의 한계를 넘어선 발전이라고 볼 수 있다. 그리고 원어민과 대화할 기회가 제한되어 있는 현재의 고등학교 교육의 현실적 상황에 있어서는 정보통신기술, 멀티미디어를 활용

12) "류은경,上揭書,2002", 재인용
13) 김덕현 「ICT 효율적 교수- 학습을 위한 매체와 도구 활용법 연구」, (부산외국어대학교 교육학 석사 학위논문,2001)

한 회화교육의 교육적 효과는 상당히 크다고 할 수 있다.

따라서, 멀티미디어를 활용한 일본어 교육은 시청각자료를 통해 학습자의 흥미를 이끌어 시간과 공간의 구애를 받지 않고 주의를 집중시킬 수 있기 때문에 강한 학습동기를 유발하여 학습자로 하여금 자발적이고 능동적으로 학습에 임할 수 있도록 하여 효과적으로 일본어 회화능력을 향상시킬 수 있다.

【표 5】ICT 활용 지원 도구 및 매체별 특성

ICT 종류	*특징*
W/P 프리젠테이션	학생들의 이해력을 높이고 학습 결과를 발표하는데 도움을 줄 수 있다.
애니메이션	추상적인 개념을 구체화 시켜주고 학습의 단서를 제공해 준다. 학습 내용의 전달이 용이하며 학습 동기를 유발시킬 수 있다.
비디오	제작, 편집이 용이하다. 컴퓨터, 인터넷 시설이 없이도 사용 가능하다.
CD-ROM 자료	인터넷을 활용할 수 없는 환경에서 학습이 가능하다. 양질의 학습 자료를 저장, 활용할 수 있다. 인터넷의 속도저하에 따른 학습 자료의 단점을 극복할 수 있다.
데이터베이스	자료가 지니고 있는 상호 관련성, 유형을 발견해 가설을 검증하기 위해 정보를 조직, 분류 탐색할 수 있도록 한다.

ICT활용한 교육을 위한 환경은 학교의 ICT현황, 수업목표, 위의 【표 5】ICT 활용 지원 도구 및 매체별 특성을 고려하여 결정해야하며, 교사들은 교육이 이루어지는 교실현장에서 ICT환경구비를 위한 사전준비, 활동 유형별 수업자료를 위한 사전준비를 해야 한다.

다음으로 멀티미디어를 활용하한 시청각 교재들의 각각의 장, 단점에 대하여 알아보고자 한다.

【표 6】 동영상 활용의 장・단점

분류	*장점*	*단점*
뉴스	세분화된 전문성을 지닌 다양한 어휘학습이 가능하다.	문어체를 음성화한 것이기 때문에 문어적 표현이 많다.
시사프로그램	전문적인 내용을 회화체로 표현하여 학습이 용이하다.	너무 전문적인 내용을 다루어 오히려 학습의 흥미도가 떨어진다.
광고	의성어, 의태어 학습이 가능하다.	스토리성이 없다.
애니메이션	회화 표현을 많이 익힐 수 있다.	현실성에서 떨어지는 내용이 많다.
드라마. 영화	실생활에 사용할 수 있는 여러 상황을 학습 할 수 있다.	주교재로 사용하기에 오락성이 짙은 소재가 많다.

【표 6】에서 보면 각 동영상 활용은 장점과 단점을 가지고 있는데 일본어 회화교육을 지도하기에는 멀티미디어적인 시청각 자료를 적극적으로 활용하여 커뮤티커티브 어프로치 교수법의 언어교육의 정확성과 유창 성을 향상시키도록 한다. 외국어 언어교육에 있어서 교육적 효과를 얻기 위해서는 다음과 같은 교육적 실험이 필요하다.

첫 째, 언어의 유창성을 높이기 위해서는 멀티미디어 매체를 활용한 동영상 교육이 텍스트 중심의 교육보다 더 효과적이다.

둘 째, 언어의 다양성을 충족시킬 수 있는 멀티미디어 매체를 활용하는 것이 중요하다.

셋 째, 오락성 보다는 감동과 스토리가 있는 드라마, 영화를 통해 학습자들의 이해를 쉽게 도아 주는 멀티미디어 교육이 필요하다.

넷 째, 일본어 회화교육에 있어서 동영상 교육을 실시한다면 의사소통 기능을 향상 시킬 수 있다.

이상과 같이 동영상 교육의 장점을 살펴보았다. 일본에서 2003년도에 방영된 '노다메 칸타빌레'를 일본어회화 교육에서 활용할 방안을 고찰해 보도록 한다. 한국에서는 먼저 만화책을 통해 알려졌으며 통칭 '노다메'열풍을 불러일으켰으며, 줄거리는 다음과 같다.

노다메는 모모가오카 음대 피아노과 3학년에 재학 중인 여학생이다. 피아노 악보는 잘

못 보는 대신 한 번 들으면 완벽하게 연주하는 특이한 재능을 가지고 있는데, 자기 마음대로 연주하는 버릇이 있어서 교수들의 골칫거리다. 한편 학교 모든 여학생들의 동경의 대상인 피아노과 4학년 치아키 신이치는 뛰어난 피아노 실력을 자랑하지만 사실은 지휘자를 꿈꾸고 있다. 어느 날 술에 취해 잠들었던 치아키는 쓰레기로 가득 찬 집에서 눈을 뜨고 깜짝 놀란다. 같은 과 후배 노다메의 집으로, 알고 보니 바로 자기 옆집이었던 것이다. 그 일을 계기로 두 사람은 자주 대면하게 되고 노다메는 치아키를 좋아하게 된다. 치아키는 자기에게 접근하는 노다메를 피하면서도 그녀의 피아노 재능에 점점 이끌린다. 그리고 노다메와 친구들, 세계적인 지휘자 슈트레제만과의 만남을 통해 치아키는 지휘자의 길로 한 발 다가서게 된다는 내용이다.

다음으로 위 동영상을 가지고 어떻게 활용하는 가하는 방안에는 먼저, 학습자들에게 '노다메 칸타빌레' 동영상을 5~10분 방영하도록 하고, 일본어로 된 스크립을 프린트해서 나눠준다. 그 다음 단어를 의미파악 한 후 교과서와 관련된 핵심 회화표현을 익히도록 한다. 학습자들에게 다시 한번 '노다메 칸타빌레' 동영상을 보여 준 뒤 어떤 점을 느꼈는지 서로 토의하도록 한다.

【노다메 칸타빌레】

【스크립】

C:おれと一緒にヨーロッパにいかないか？M:なんでそこまでして勉強しなくちゃい?

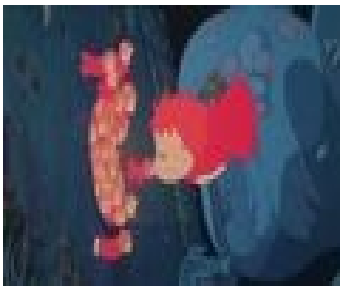
C:あの舞台でピアノひいてほんとうに楽しくなかったのか？

M:たのしくないですよ。

C:分かった、もういい。

일본 애니메이션도 이와 같이 활용지도 방안을 살펴보면 2008년 한국에서 인기있는 일본의 애니메이션 거장 미야자키 하야오 감독의 '언덕 위의 포뇨'를 놓고 일본어 회화교육 수업에서 연구교재로 쓸 수 있다.

이와 같이 효과적인 일본어 회화 교육을 위해서는 학습자의 흥미와 관심을 끌 수 있는 멀티미디어를 활용한다면 학습자들의 능동적이고 주체적인 학습이 가능하다는 결론을 이끌어 낼 수 있다.



제 Ⅴ장. 결론

본 논문에서는 21세기 지식정보화사회의 도래로 고등학교에서 일본어 회화교육에 있어서의 효과적인 지도 방안에 대하여 논의하고자 하였다.

2004년 완전한 일본 문화개방으로 인해 일본의 상호문화 이해와 다문화 커뮤니케이션의 중요성을 강조함으로써 회화 교육의 중요성이 강조되고 있고, 이에 따라 기존의 텍스트 중심의 일본어 교육에서 벗어나 만화, 애니메이션, 가요, 영화, 드라마, 게임 등으로 대표되는 일본대중문화를 활용하여 멀티미디어적인 요소를 도입한 시청각 교육의 중요성을 말하였다.

제 Ⅱ장에서는 일본어 과목 제 7차 교육과정에 대하여 소개하여 제 7차 교육과정의 소개와 개정된 내용이 무엇인지 고찰해 보았다.

개정된 제 7차 교육과정의 내용은 초등학교 1학년부터 고등학교 1학년까지 국민 공통 기본교육과정을 이수하도록 하여 일관성 있는 교육을 실시하며 학생의 능력에 따른 다양한 교육 기회를 제공하기 위하여 교과 특성에 따라, 심화, 보충형, 으로 나누고 과목 역시 선택형으로 바꾸는 수준별 교육과정을 도입하였다. 또한 21세기 세계화, 정보화시대를 맞이하여 인재를 육성하기 위해 학습자들에게 컴퓨터 교육과 창의적 교육활동을 강화하여 자기 주도적으로 학습을 하게 한다는 내용이다.

한편, 일본어 과목 제 7차 교육과정의 목표는 일본인과의 의사소통 및 국제 교류에 적극적으로 임하는 자세를 표방하고 있다.

제 6차 교육과정부터 의사소통 능력을 중심으로 한 실용성을 중시한 일본어 교육을 지향하고 있으며, 제 7차 교육과정에서도 문화의 이해와 상황에 맞는 언어 사용 능력의 신장을 더욱 강조하고 있다. 이런 내용을 바탕으로 일본어 회화교육이 상황에 맞는 언어 교육을 위해서는 멀티미디어적인 시청각교육을 도입하여 학습자들의 흥미와 관심을 유발시켜 자기 주도적으로 학습이 가능하게 하는데 목표를 두었다.

제 Ⅲ장에서는 중학생, 고등학생의 일본어교육을 하고 있는 광주광역시 소재의 중·고등학교를 230명을 대상으로 멀티미디어를 활용하여 학습했을 때의 효과에 대하여 설문지 조사를 하고 그 결과를 분석해 보았다.

설문지조사자 대부분이 멀티미디어적인 요소를 도입한 일본어 교육에 긍정적으로 생각하는 것을 알 수 있었다. 또한 중·고등학생 모두 가장 많이 접한 일본 문화 장르로 '애니메이션'이라는 응답을 했으며, 남학생의 비율이 높으며 고등학교 여학생은 드라마와 영화의 비율이 높게 나타남을 알 수 있다. 그러나 일본어 학습에 대한 관심도와 멀티미

디어를 활용하여 일본어 학습을 하고자 하는 비율은 선호도에 비해 부정적인 응답이 많았다. 이는 학교교육 현실에 있어서 고등학교 교육이 입시 위주에다 일본어는 주당 2시간이라는 짧은 시간 안에 일본어회화 교육을 하기에는 역부족임을 알 수 있었다. 이에 따라 교사들이 적극적으로 일본어 수업에서 회화교육을 관심을 가지지 않고 서는 기존의 텍스트 위주의 문법 교육에 지나지 않을 것이다.

일본어 과목 제 7차 교육과정의 개정 내용에 따른 일본인간의 상호 의사소통 능력을 향상시키기 위해서는 중·고등학생이 관심이 많은 애니메이션이나 영화를 도입한 멀티미디어를 활용한 일본어 회화교육이 중요한 이유이자 대안임을 알 수 있다.

제 Ⅳ장에서는 시청각 매체의 특징을 알아보고 이에 따른 시청각 효과에 대해 알아보았다. 1970년대 커뮤니케이션 향상을 위한 의사소통적 교수법에 의한 외국어교육이 성립되었으며 일본어교육 역시 의사소통능력 향상을 위한 교수법 개발에 박차를 가하게 되었다. 이에 따라서 멀티미디어를 활용한 회화 능력 향상을 위한 지도법을 고찰하게 되었다. 멀티미디어를 활용한 일본어 회화교육은 TV드라마, 영화, 애니메이션, 노래 등을 활용한 일본어 회화교육을 말한다. 멀티미디어를 활용했을 경우의 교육적 효과는 다음과 같다.[14)]

첫 째, 음향·영상·문자, 그 밖에 많은 교육미디어의 특성을 종합하여 다양한 정보를 제공할 수 있다.

둘 째, 학습자와의 상호작용을 가능하게 한다.

셋 째, 주체적인 학습을 가능하게 하며, 장소에 관계없이 학습정보를 수집할 수 있다.

넷 째, 학습기간이나 연령에 제한에 구애받지 않는다.

또한, 정보통신의 발달로 인한 ICT동영상 교육을 일본어 회화교육에 접목시킬 수 있다. 즉, 멀티미디어적 매체를 활용한 일본어 회화교육에 있어서 제 Ⅲ장의 설문에서 알 수 있듯이 일본드라마, 애니메이션, 등 학습자들이 관심 있는 분야가 효과적임을 알 수 있었다.

이러한 매체를 활용할 경우 학습자들의 흥미를 유발 시키고 일본 문화를 간접적으로 체험하게 되어 일본사회에 대한 이해와 관심을 일본어 학습을 높일 수 있게 된다.

또한, 일본드라마나 영화 장면 속에서 일본의 다양한 생활 모습과 문화가 담겨있어 학습자들이 한번 보고 넘기는 장면들을 주의 깊게 관찰하면 학습자들의 여러 각도에서 관심을 가지고 관찰하여 실질적인 일본어회화 능력 향상에 영향을 주는 효과적인 학습방안의 연구가 고등학교 일본어 회화교육에 진행되어야 한다.

이는 2003년도에 인기리에 방영된 '노다메 칸타빌레'와 2008년도에 한국에서도 인기리에 반영된 '언덕 위의 포뇨'를 놓고 일본어 회화교육 수업에서 연구교재로 쓸 수 있다.

먼저, 학습자들에게 동영상을 5~10분 반영하도록 하고, 일본어로 된 스크립을 프린트해서 나눠준다. 그 다음 단어를 의미파악 한 후 교과서와 관련된 핵심 회화표현을 익히도록 한다. 학습자들에게 다시 한번 동영상을 보여 준 뒤 어떤 점을 느꼈는지 서로 토

14) 이덕봉, 1998 『日本語 教育의 理論과 方法』, 시사일본어사, p228~229

의하도록 한다.

이는 현행 고등학교 제 7차 일본어 과목의 목표와도 들어맞는 일본인간의 상호 의사소통 및 일본문화에 대한 이해력을 높인다는 것에 도달하기 위해서도 일본어회화 능력을 향상시키기 위해서 멀티미디어를 활용한 일본어회화 교육이 필요하다는 것을 알 수 있을 것이다. 그러므로 교사들도 일본어 수업에서 텍스트 위주로만 일본어를 공부시킬 것이 아니라 모두가 공감할 만한 감동 있는 일본드라마, 영화, 애니메이션을 적극 활용할 필요가 있다. 21세기 정보화시대에 걸 맞는 인재를 양성하기 위해서도 일본어 교과서의 문법 내용 보다는 일본인과 상호 대화를 하기 위해서도 일본어회화 교육이 필요하며 효과적인 회화 교육을 위해서는 멀티미디어를 활용하는 것이 본 논문의 주제이자 앞으로의 연구 과제라 할 수 있겠다.

본고에서는 이러한 교육적 가치가 높은 일본드라마, 영화, 애니메이션 등을 활용한다면 일본어 회화교육에 있어서 학습자들의 흥미와 관심을 이끌어 낼 수 있으며, 제 7차 교육에 걸 맞는 국제화시대에 적합한 인재 양성이라는 목표와 같으므로 교사는 적극적인 멀티미디어를 활용한 교재 연구를 하여 학습자들에게 효과적인 일본어회화 교육을 완성시키는 길을 열어야 할 것이다. 또한 위의 '노다메 칸타빌레' 나 '언덕 위의 포뇨'와 같이 교육적으로 학습자들의 감상을 자극하여 일본어 학습에 있어서 어려운 수업이 아닌 즐거운 수업이 되기 위해서는 이러한 멀티미디어를 활용한 일본어회화 교육이 많이 이루어지는 기회가 확대되어야 하며, 교사와 교육부관계자들의 많은 관심과 노력의 필요성이 있는 것으로 판단된다.

< 參考文獻>

【단행본】

이덕봉(1998)『日本語 敎育의 理論과 方法』, 시사일본어사,

박성익, 『교수・학습방법의 이론과 실제』, 敎育科學社, 1997

고등학교 교육과정 해설, 외국어(Ⅱ), 교육부, p22-15

石田梅子(1998),『日本語敎授法』, 大修官書店,

藤井洋子、『コミュニケーション能力の向上を目指して』、日本語敎育學會、11호

김인현, 김정구(2000), 『현대일본의 이해』, 한울 아카데미

박청국, 조영석, 김인현(2001), 『현대일본인과 일본문화』

町田景子외 1인, 『日本語敎育における映像敎材』, 日本語敎育學會, 68호

홍윤기(2000)),『일본문화백과』, 서문당

신한 종합연구소(1998),『일본보고서』, 들녘

김영(2006),『일본문화의 이해』,제이엔씨

문화이론연구소편(2001),『일본인과 일본문화의 이해』,보고사

【논문】

이정환(2001), 『일본어 회화 능력향상을 위한 교수법 고찰』, 부산외국어대학교 교육대학원 석사 학위논문

김명진(2006), 『일본어 회화의 효과적인 교수-학습방법』, 부산외국어대학교 교육대학원 석사 학위논문

이화자(2001), 『의사소통 중심 외국어 교육의 이론과 실제』, 한국일본어교육학회

김정주, 임인택(2003) 『ICT활용 교육의 실제와 문제점 분석』, 수원대학교 교육대학원 교육학석사 학위논문

황용구(2006), 『ICT활용한 일본어 수업자료 개발과 적용연구-7차 교육과정에 의한 고등학교 일본어 수업을 중심으로』, 부산외국어대학교 교육대학원 석사 학위논문
서용현(2005),『고등학교 일본어 교육에서 의사소통 능력향상 시키기 위한 드라마를 활용한 연구』, 부산외국어 대학교 교육학 석사 학위논문

김희정(2001),『멀티미디어를 활용한 고등학교 회화 교수 연구』,日本語教育學會8호

박인숙(2007),『일본대중문화개방이 일본어 학습에 미치는 영향』,조선대학교 교육대학원 석사 학위논문

현소영(2008),『일본대중문화가 일본어 학습에 미치는 영향에 관한 연구』,조선대학교 교육대학원 석사 학위논문

저작물 이용 허락서

학 과	일어교육	학 번	20078055	과 정	석사
성 명	한글: 김두남 한문 : 金杜南 영문 : KIM DU-NAM				
주 소	광주 광역시 서구 화정4동 모아타운 101-1411				
연락처	E-MAIL : kamui-ran@hanmail.net				
논문제목	한글 : 고등학교 회화교육의 회화지도 방안연구 영어 : A Study on the Way to Teach Japanese Conversation in High Schools				

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

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 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 의사 표시가 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.

동의여부 : 동의( ) 반대( )

2010년 2월 일

저작자: 김두남 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하