

일본 옛날이야기(昔話)를 학습소재로 한 일본어교육에 관한 연구*

- 학습자의 학습불안 완화 및 성취동기 제고의 관점에서 -

권연수**
yinsue@naver.com

<目次>

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| 1. 들어가며 | 3. 옛날이야기(昔話)를 학습소재로 한 일본어 교수학습방법 |
| 2. 이론적 배경 및 선행연구 | 3.1 일본어 학습소재로서의 옛날이야기의 장점 및 효용성 |
| 2.1 외국어학습 불안 및 동기부여에 관한 국내외 선행연구 | 3.2 옛날이야기를 활용한 일본어 교수학습방법 |
| 2.2 옛날이야기를 활용한 일본어 교육 현황 | 3.3 학습자 만족도 조사 결과 및 분석 |
| | 4. 나가며 |

主題語: 옛날이야기(An old story), 민담(folktale), 전래동화(Traditional fairy tale), 일본어교육(Japanese education), 외국인 학습불안(Foreign language anxiety)

1. 들어가며

제2언어 학습으로서 일본어교육은 학습자의 읽기/쓰기/듣기/말하기라는 4개 기능을 통합적으로 향상시키는 것을 목적으로 하며, 이는 근래의 외국어교육이 의사소통 중심, 학습자 중심으로 이루어지고 있는 것과 맥락을 같이 한다. 그리고 이와 같은 학습목표를 달성하기 위해서는 교육현장에서 무엇을, 어떻게 가르칠 것이냐는 것이 매우 중요한 문제가 된다. 여기서 무엇을 가르칠 것이냐는 문제는 다시 질과 양의 문제로 나뉘어진다. 질은 교과목에 적합한 이상적인 학습목표와 수준설정을 말한다. 한편 양은 얼마만큼 가르치느냐의 문제이다. 대학의 경우 한 학기동안 얼마만큼의 진도를 설정할 것인가 하는 적정한 학습량도 학습자의 학습불안을 억제하는 교실환경에서 매우 중요한 이슈가 된다.

* This work was supported by campus research funding grant of Semyung University

** 세명대학교 일본어학과 교수

나아가 무엇을 가르칠 것이냐는 관점에서는 좀 더 구체적 방안으로 어떤 학습소재로 무엇을, 어떻게 가르칠 것이냐는 문제가 중요해진다. 예를 들어 옛날이야기를 학습소재로 채택했을 경우 강독만을 수업목표로 하는 수업, 혹은 통합적 언어교육에 중점을 두는 수업, 혹은 문화이해에 중점을 두는 수업은 각각의 수업목표에 따라 수업방식이 달라질 수밖에 없다. 또한 학습자 중심적 교육이라는 관점에서 보면 교수자 입장에서 ‘무엇’을 가르칠 것이냐는 문제보다 수업을 통해 학습자가 실제로 ‘얼마만큼’ 지식을 습득하느냐 라는 학습효과가 더 중요한 과제가 된다. 이렇게 언어교육을 담당하고 있는 교수자는 교수활동에 앞서 ‘무엇을’ ‘어떻게’ ‘얼마만큼’ 가르칠 것인가를 결정하게 된다.

이와 같은 결정과정에서 교수자가 주의해야 할 중요한 요소 중에 외국어교육에서 학습자가 느끼는 외국어학습불안과 성취동기 문제가 있다. 학습자들이 학습불안을 느낄 경우 학습에 대한 지주성과 적극성이 떨어지고 학습성취에 좋지 않은 영향을 미치는 경우가 많기 때문이다. 따라서 외국어 학습 시 학습자가 성공적인 언어 습득 성과를 이룰 수 있도록 하기 위해서는 교실상황에서 불안요소를 억제할 수 있어야 한다. 학습 동기가 학습 결과에 미치는 영향 또한 마찬가지이다. 명확한 목표의식과 강력한 성취동기가 없는 학습자는 학습효과가 미미할 수밖에 없으며 학습불안 또한 크게 느낄 수밖에 없다. 특히 학습자 구성원의 학습능력 및 일본어운용능력의 편차가 심한 경우는 이러한 현상이 더욱 두드러진다. 교수자가 설정한 학습 수준에 따라 소외되는 학습자가 많아질 수밖에 없기 때문이다. 교수자가 학습수준을 높게 설정한 경우에는 언어운용능력이 떨어지는 학습자가 소외되고, 수준을 낮게 설정한 경우에는 언어구사력 수준이 높은 학습자가 수업에 대한 흥미와 성취감을 느끼지 못하고 소외될 수 있는 것이다. 따라서 교수자는 학습자의 상황을 고려하여 학습자의 학습불안을 완화하고 성취동기를 제고할 수 있는 방안을 모색해 나가야 한다.

지금까지 외국어 학습불안과 학습동기에 관한 연구는 주로 영어교육학분야를 중심으로 이론과 실제 양면에서 연구축적이 이루어져 왔다. 또한 영어 이외의 제2외국어, 그리고 일본 내에서 제2외국어교육으로서의 일본어교육에서도 어느 정도의 연구축적은 이루어지고 있다. 다만 한국에서의 일본어교육분야에서는 아직 논의가 없는 상황이다.

이와 같은 관점에서 본 연구는 학습소재로서 갖는 옛날이야기의 장점을 학습자의 학습불안 완화와 학습 성취동기의 제고라는 관점에서 분석한다. 단순히 먼 옛날의 고리타분한 이야기가 아닌 효용성 있는 학습소재로서의 옛날이야기의 가능성을 살펴보고, 그 가능성을 바탕으로 학습효과를 극대화시키기 위한 장치로 통역훈련법을 접목시킨 교수학습방법을 활용함으로써 보다 효과적인 일본어 교수학습방법을 모색하는 것을 목적으로 한다. 또한 그를 바탕으로 현장에서 실시한 교수 학습 결과를 학습자 중심에서 조사 분석하여 옛날이야기의 효용성과

이를 활용한 교수학습방법이 언어의 4개영역 교육성과에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보고자 한다.

2. 이론적 배경 및 선행연구

2.1 외국어 학습 불안 및 동기부여에 관한 국내외 선행연구

제2언어습득분야에서 외국어 학습불안에 대한 연구는 Horwitz, Horwitz, & Cope(1986)의 외국어 교실 불안 척도(ForeignLanguage Classroom Anxiety Scale: FLCAS) 개발 이후 외국어 교육현장에서 다양한 후속 연구가 이루어지고 있다. 여기서 주의할 것은 외국어 학습 불안이란 외국어 학습이 이루어지는 교실상황에 초점을 맞추어 외국어 학습자가 느끼는 불안에 주목하고 있다는 점에서 일반적인 불안심리 연구와는 차별된다는 점이다.

한국에서도 원어민교수에 의한 원어 수업에서 느끼는 학습불안¹⁾이나 외국어 학습 불안과 학업성취도의 영향관계에 주목한 연구, 한국어 학습자의 외국어 불안이 학업성취도에 미치는 영향관계에 대한 연구²⁾ 등 각 외국어 교육현장에서 활발한 연구가 이루어지고 있는 것을 볼 수 있다.

언어 불안감에 대한 인식 차이를 연구한 김보민·김해동(2010)에 따르면 학습자들은 ‘답변을 해야 할 때’, ‘다른 학생들 앞에서 영어를 읽고 한글로 번역해야 할 때’, ‘잘 모르는 영어단어를 접했을 때’, ‘영어를 유창하게 잘하는 친구가 옆 자리에 앉을 때’, 학습자들이 교실에서 불안감을 느끼는 것으로 드러났다. 이는 학습자 스스로가 느끼는 외국어능력에 대한 자신감 여부와 수업구성원 간의 해당 언어에 대한 운용능력의 차이가 학습불안을 제고시킨다는 것을 의미한다. 이러한 학습불안은 학습자의 집중력을 떨어뜨리고 학습과정에도 악영향을 미치게 되므로³⁾ 교수자가 학습자의 학습불안을 인식하고 교수 학습과정에서 이러한 학습불안을 제어할 수 있다면 보다 효과적인 학습이 가능해 질 것이다.

한편 외국어학습에는 지능 및 지식 습득과 관련 있는 인지적 요인과 더불어 학습 태도

1) 남정미(2011)「원어민교수 영어수업에서 느끼는 영어학습 불안연구」『언어과학』Vol.18 No.2

2) 남정미(2011)「원어민교수 영어수업에서 느끼는 영어학습 불안연구」『언어과학』Vol.18 No.2

권유진·김영주(2011)「한국어 학습자의 외국어 불안과 모험시도가 학업성취도에 미치는 영향」『이중언어학』제45호

3) Terri Lee Nahashi(2007)「A Cross-Sectional Study of Foreign Language Learning Anxiety among Freshmen at Akita University」『秋田大学教育文化学部教育実践研究紀要』29号

및 학습 동기와 같은 정의적 요인⁴⁾이 중요한 영향을 미치는데 실제 학습효과를 제고시키기 위해서는 후자인 정의적 측면이 매우 중요하다. 왜냐하면 전자는 선천적인 요소가 강하기 때문에 교수자의 역할로 인해 쉽게 개선되거나 악화되지는 않는다. 반면에 정의적 측면은 교수자가 어떻게 학습불안을 완화시키고 성취동기를 제고시킬 수 있을지 학습자 중심적 입장에서 고려하여 방법을 찾아 교육현장에 적용한다면 학습효과를 극대화시킬 수 있는 가능성이 충분히 있기 때문이다.

倉八(1991)는 학습 환경의 중요성을 강조하면서 동기부여와 학습 성과의 선순환 구조와 악순환 구조에 주목했다. 학습자의 성취동기 상태가 학습 성과를 지배하며, 성취동기가 높을수록 수업에 적극적으로 참여하게 된다는 것이다. 다시말해 학습의욕이 충분한 학습자는 다시 학습에 대한 더 강한 성취동기를 갖게 되지만, 반대로 성취동기가 낮은 학습자는 수업에 소극적으로 임하게 되면서 학습 성과를 얻지 못하게 되고, 그렇게 되면 결국 다음 학습에도 악영향을 미치게 된다. 이렇게 낮은 성취동기로 인해 수업참여에 소극적인 학습자는 자연히 교실에서 소외되고 학습불안을 크게 느낄 수밖에 없다. 여기에 전자와 후자의 학습자가 혼재해 있고, 그 편차 범위도 넓은 경우에는 더더욱 교수자가 다수의 학습자를 만족시키기 위해 어떤 방향성을 갖고 수업에 임해야 하는가라는 문제가 교실상황에 매우 큰 영향을 미치게 되는 것이다.

또한 상위수준의 학습자일수록 학습목표가 뚜렷하고 자발적으로 학습에 임하고 있는 것으로 나타난 菊池(2012)의 조사와, 반대로 자신의 외국어 학습에 대해 부정적 평가를 하는 학습자는 학습불안을 보다 강하게 느끼는 경향이 있다⁵⁾는 조사결과를 보더라도 외국어 학습자의 학습불안 수준이 외국어 학습성과를 좌우한다는 것을 알 수 있다. 특히 학습목표가 뚜렷하지 않으며 학습의지가 박약하고 학습능력이 떨어지는 학습자를 어떻게 학습에 임할 수 있도록 하는가, 학습효과를 도출해 낼 수 있도록 하는가 라는 문제는 학습불안을 어떻게 완화시키는냐 라는 문제와 맥락을 같이 하는 것이다.

따라서 교수자는 이러한 학습자의 학습불안에 더 많은 관심을 기울일 필요가 있다. 학습자의 학습불안을 완화하고 학습에 대한 성취동기를 제고시킬 수 있도록 해결방안을 찾아주려는 노력이 필요하며 이를 교수 학습 방법에 반영하여 효과적인 학습을 이끌어내야 할 책무가 있는 것이다. 이와 같은 관점에서 향후 일본어교육분야에서도 외국어학습불안에 대한 보다 체계적이고 실증적인 연구가 요구된다.

4) 倉八順子(1991)「外国語学習における情意要因についての考察」慶応義塾大学大学院社会学研究科紀要：社会学心理学教育学 (Studies in sociology, psychology and education). No.33 재인용

5) 郷司正彦(2005)「外国語学習不安：語学教師はいかに対処すべきか？」『東海大学紀要』3(2)

2.2 옛날이야기(昔話)를 활용한 일본어 교육 현황

본 연구가 일본어 학습소재로서 옛날이야기에 주목한 것은 예측 가능한 이야기 구조와 구전성과 같은 옛날이야기가 갖는 특성이 일본어 습득과정에 매우 유용할 것이라 판단했기 때문이다. 또한 한국의 옛날이야기와 비슷한 부분도 있다는 점에서 이해하기 쉽고 또 한편으로는 일본의 문화적 측면도 이해할 수 있다는 점에서 학습자의 관심과 흥미를 유발시킬 수 있을 것으로 판단했다.

학습소재로서의 옛날이야기를 논하기 앞서 옛날이야기에 대한 선행연구를 살펴보면 일본의 경우 옛날이야기를 포함한 일본의 민간설화의 정의 및 분류, 연구현황과 과제에 대해서는 小松(1994)에 상세한 논의가 이루어져 있다. 보편적으로 옛날이야기는 서두부분과 결말부분이 하나의 전형적인 형식을 이루는 전승담을 옛날이야기 즉 ‘昔話’라 규정하고 있다. 본 연구에서도 ‘옛날이야기(昔話)’라 함은 이야기의 서두가 ‘옛날 옛날 어느 마을에 (昔々あるところに)’로 시작하고 ‘라더군(とさ)’와 같은 인용체가 다용되며, ‘끝(おしまい)’과 같은 결말을 이르는 표현으로 끝나는 형식⁶⁾을 가진 일련의 이야기로 규정하고자 한다. 이와 더불어 일본어 교육을 위한 학습소재로 활용한다는 의미에서 일본인에게 인지도가 매우 높은 옛날이야기를 주로 채택하기로 한다.

한편 옛날이야기 혹은 설화를 활용한 교육 관련 선행연구를 살펴보면 대체로 독해나 강독과 같은 reading 관련 수업과 문화 교육에 초점을 맞춰 이루어져 온 것을 볼 수 있다. 한국어교육 분야에서도 한국의 옛날이야기 혹은 설화를 교육소재로 활용하고 있으며 주로 초급단계와 중급단계에 설화를 활용한 교육방안에 대한 연구가 이루어지고 있다. 이성희(1999)는 문화교육이라는 관점에서 설화의 유용성을 제시하면서 외국인 학습을 위한 주제별 설화교재의 필요성을 주장하였다. 설화의 내용적 측면에서 문화교육에 보다 중점을 둔 양민정(2005)은 <단군신화>를 통해 한국의 전통문화와 한민족의 뿌리를 외국인이 습득하도록 하고, <선녀와 나무꾼>과 같이 유사한 화형(話型)이 존재하는 설화를 통해 세계적 보편성과 한국적 특수성을 비교고찰함으로써 한국문화 및 가치관을 전수하는데 목적을 두었다. 이와 같은 연구는 언어교육의 관점이라기보다는 주로 문화교육의 관점에 초점이 맞추어져 있는 교수방법이라 할 수 있다. 다만 수업을 통한 결과분석 등 학습자 중심적 시각은 논의되지 않아 학습자들의 학습 성취도는 명확하지 않다.

한편 일본어교육의 경우 옛날이야기를 활용하는 교수 학습 방법에 대한 연구는 주로 교육대

6) 赤津純子(2008)「昔話を子どもに伝えることの教育的意義」『埼玉学園大学紀要』8

학원 석사학위논문⁷⁾ 주제로 다루어지고 있는 반면 연구논문은 매우 부족하여 이 분야에 대해 활발한 논의가 이루어지고 있다고 볼 수는 없다. 이러한 경향은 옛날이야기에 대한 일본어 교수자의 인식과 관련이 있어 보인다. 기존 교수자는 옛날이야기를 학습소재로 하여 일본어교육을 한다는 점에 대해 매우 부정적인 인식을 갖고 있는 경우가 많은 것을 볼 수 있다.⁸⁾ 그러나 본 연구자가 실제로 교육현장에서 경험한 학습자들의 반응은 이와 정반대였다. 기존 교수자의 인식과는 달리 학습자들은 매우 긍정적인 인식을 보였다. 이러한 결과는 교수자의 교수활동에 있어서 보다 학습자 중심적인 인식이 선행되어야 함을 말하는 것이라 볼 수 있다.

일본어 교육 분야에서 옛날이야기를 교육소재로 활용한 연구를 살펴보면 디지털환경을 활용한 문화교육과 커뮤니케이션 교육에 중점을 둔 사례가 있다. 천호재(2007)는 ‘일본어강독’ 수업사례를 통해 ‘읽기’영역에 치중되는 문법번역식 외국어교수법의 폐해를 지적하고 ‘디지털식 수업방안⁹⁾’을 제시하고 있으며, 강영부(2012)는 문화교육 중심보다 좀 더 일본어 커뮤니케이션교육에 무게를 둔 교수방법으로 학습자 요구조사에 근거한 일본어문법 수업사례를 소개하고 있다. ‘일본어표현문법’ 수업에서 기존의 문법교재로서는 학습자의 요구에 부합하지 못한다는 문제의식과 학습자의 요구에 따라 이야기 내용 중심의 일본어문법 수업방법을 제시했다.

두 사례 모두 시대적 요구 및 학습자의 요구에 근거한 교수학습방법으로 시사점이 매우 크다. 다만 수업진행방안을 살펴보면 일본어의 언어운용능력이 일정 수준이상이며, 학습의욕 및 학습능력을 갖춘 학습자들을 대상으로 한 교육방법으로 적합할 것으로 판단된다. 왜냐하면 ‘일본어표현문법’ 수업의 경우를 보더라도 텍스트를 통한 실질적인 언어학습 시간은 전체 10개 단계 중 3번째 단계에서만 이루어지고 있고, 주로 내용의 이해와 그 내용을 주제로 한 커뮤니케이션 연습이나 연극 및 인형극 등 능동적으로 앞에 나서서 일본어를 표현하는 연습 비중이 높은 것으로 보인다. 이와 같은 수업 내용은 자신의 생각을 일본어로 표현 가능한 우수한 일본어운용능력을 가진 학습자의 경우에는 매우 효과적이고 의미 있는 수업이 될 수 있을 것이다. 그러나 일본어운용능력이 부족하고 학습의욕 및 자가 학습능력이 떨어지는

7) 일본 옛날이야기를 활용한 교수학습방법 관련 석사학위논문으로는 언어문화교육과 접목시킨 최영란(2005), 강지현(2008), 장면 활용 및 게임 학습을 접목시키고자 한 강선희(2007) 등이 있다.

8) 본 연구와 관련하여 옛날이야기에 대한 기존 교수자의 인식은 학회 발표 시에 토론의 주제가 되기도 하였는데 옛날이야기는 현대의 생활과 동떨어져 있는 표현이 많고 내용도 뻔하며 고리타분하기 때문에 학습소재로 적합하지 않다는 의견을 개진하는 연구자가 많았으며 그 연령층은 대체로 높은 편이었다.

9) 천호재(2007)은 ‘디지털식 수업방안’을 독해능력과 더불어 쓰기/말하기/듣기/문화지식/정보검색 능력을 모두 포함한 수업방안이라 하고 규정하고 있다. 다만 수업방식에서 외국어학습의 4개 기능을 골고루 향상시킬만한 교수법은 명시되지 않고 웹사이트를 활용한 수업방식이 주로 소개되어 있다. 옛날이야기와 연관이 있는 지역의 웹사이트 등을 방문하여 학습을 진행하는데 일본인을 대상으로 만들어진 웹사이트를 독해하고 이해하기 위해서는 학습자가 상당한 일본어능력을 보유하고 있어야 할 것으로 보인다.

학습자는 수업내용에 상당히 부담을 느끼고 학습불안을 초래할 가능성이 높다. 일본어로 발표를 하고 토의를 해야 되는 부분에서는 일본어 커뮤니케이션 능력 부족으로 인해 소외될 가능성이 크므로 학습 구성원의 일본어운용능력에 따라 수업내용의 조절이 필요할 것으로 보인다.

3. 옛날이야기(昔話)를 학습소재로 한 일본어 교수학습방법

3.1 일본어 학습소재로서의 옛날이야기의 장점 및 효용성

옛날이야기를 학습소재할 경우의 장점은 먼저 내용적인 측면과 언어적인 측면으로 나누어 생각해 볼 수 있다. 내용적인 측면에서는 일본인의 세계관과 함께 일본의 전통문화 및 생활문화를 이해할 있고, 교훈적인 내용을 담고 있는 경우가 많아 옛날이야기 자체로 교육적 의의를 갖고 있다는 점이 장점이 될 수 있다. 이러한 부분에 중점을 둔다면 유아들을 위한 도덕교육이나 문화교육의 연장선상에서 외국인으로서 일본문화와 일본인의 도덕관, 생활관 등을 이해할 수 있는 매우 유용한 도구가 될 수 있다.

한편 언어교육적 측면에서는 구전되고, 구연되는 옛날이야기의 특성 상 구어체로 이루어져 있다는 점에서 청자와 화자의 대면상황의 재현이 용이한 점이 큰 효용성을 갖는다. 특히 말하기와 듣기 연습에 매우 효과적이라고 할 수 있다. 또한 옛날이야기의 특징 중의 하나인 일정한 형식과 단순 보편적인 이야기 구성으로 내용의 이해와 예측이 용이한 점은 언어습득에 집중하고 학습하는데 매우 효과적인 요소가 된다. 또한 옛날이야기는 화자가 청자에게 이야기를 재현하는 구조 상 정중체로 쓰여 지는 경우가 대부분이기 때문에 자연스럽게 정중체를 습득하며 회화학습에 도움을 준다. 일본인과 정상적인 커뮤니케이션을 하기 위해서는 정중한 표현이 가능해야 하므로 의사소통능력 향상을 꾀할 수 있다. 그리고 옛날이야기에는 의성어와 의태어가 많이 등장한다는 것도 특징 중의 하나이며 이는 언어학습에 매우 유용하다. 학습자는 이야기를 통해 매우 자연스럽게 의성어와 의태어를 이해하고 습득할 수 있게 된다. 이러한 옛날이야기의 장점은 의사소통능력 향상으로 연결될 수 있으므로, 옛날이야기가 문장으로 쓰여진 학습소재임에도 불구하고 독해 및 강독 학습에 그치지 않고 통합적인 일본어 커뮤니케이션학습을 가능하게 하는 것이다.

위와 같은 옛날이야기의 특성을 바탕으로 본 연구는 학습자의 능력편차가 심한 수업에서

학습자들의 외국어학습불안을 최소화하고 성취동기를 제고시킬 수 있는 방안을 위해 1) 학습자들의 흥미를 유발시킬 수 있는 내용과 3) 재미를 느끼며 학습하며 언어 4개기능이 향상될 수 있는 교수학습방법과 3) 개인 능력 편차에 구애받지 않고 학습할 수 있는 방법을 모색하고자 하는 것이다.

이에 따라 학습소재로 일본 옛날이야기를 채택하였고 본문 텍스트는 다음 2가지 관점에서 재구성하였다. 첫 번째 관점은 일본 옛날이야기는 통상적으로 일본의 어린이를 위한 이야기라는 점이다. 언어능력이 초급이라고 하여 지적능력이 유아적인 것은 아니므로 대학생을 대상으로 할 때는 유아를 대상으로 하는 옛날이야기의 교육적 의의 및 방법과 다른 측면에서 접근할 필요가 있다. 따라서 본 연구에서는 옛날이야기를 통해 도덕적이고 교훈적인 읽기를 이끌어내는데 중점을 두기보다 옛날이야기를 텍스트로 채택하는 효용성에 더 관심을 둔다. 학습불안을 완화하고 성취동기를 제고시킬 수 있는 방안으로서의 옛날이야기에 주목하는 것이다.

두 번째 관점은 어학능력을 향상시키기 위한 목적을 달성하기 위해 본문텍스트의 난이도를 조절한다는 것이다. 학습자가 가시적인 성과를 느낄 수 있도록 하기 위해 본문 텍스트의 어휘문자 및 문법 수준을 N5~N3까지로 한정하여 재구성한다. 지금까지 일본 옛날이야기를 수업에 활용한 경우 옛날이야기의 본문을 특정 수준에 맞춰 재구성한 사례는 찾아볼 수 없었다. 본 연구는 이러한 기존 연구와는 달리 사전에 어휘 및 문법 수준을 설정하여 그것을 옛날이야기의 본문에 반영함으로써 옛날이야기를 학습하다 보면 목표수준의 어휘 및 문형이나 활용법을 자연스럽게 습득하도록 하여 체계적인 학습이 가능토록 하고자 하는 것이다.

3.2 옛날이야기를 활용한 일본어 교수학습방법

3.2.1 연구의 대상

본 연구는 4년제 대학 2학년 일본문학강독 교과목 수강생을 대상으로 실시되었다. 90% 이상이 졸업 후 취업을 하는 취업중심대학이며 학생들의 니드는 실질적인 일본어 커뮤니케이션 능력향상에 초점이 맞추어져 있다.

또한 학습자 중에는 *ます*형, *て*형과 같은 기본적인 문법사항도 마스터하지 못한 수준의 학생과 JLPT N1 수준의 학생이 혼재해 있다¹⁰⁾. 물론 교수자 입장에서는 비슷한 수준의

10) 사전 조사결과 수강생의 일본어능력은 다음과 같은 수준이었다(표1 참조). 또한 기본기 테스트라는 쪽지시험으로 사전에 N4정도 수준의 어휘와 문법 사항을 옛날이야기 본문 텍스트의 표현들을 중심으로 출제하여 테스트를 실시함으로써 학습자들의 수준을 미리 파악하도록 하였다.

학습자로 구성된 수업이 보다 효율적이고 이상적이지만 현실적으로는 학습자 구성원 간 일본어운용능력 및 학습능력 편차가 점차 심화되고 있는 것이 현실이다. 따라서 학습자 중에는 매우 성실하게 학습에 임하는 학생과, 반대로 성취동기가 전혀 없이 수업에 몰입하기 어려운 학생도 있어 일본어 능력의 차이와 상관없이 누구도 소외되지 않고 학습불안을 최소화하며 학습에 임할 수 있도록 하는 방안이 매우 절실한 수업이라고 할 수 있다.

한국의 많은 대학에서 일본문학강독 혹은 일본어강독이라는 수업에서 일본어의 읽기능력을 배양하기 위한 교육이 이루어지고 있지만 앞서 살펴본 바와 같이 독해 및 강독 수업만으로는 학생들의 일본어 커뮤니케이션 능력 향상에는 부족한 점이 많은 것이 사실이다. 더구나 위와 같은 상황에서 난해한 표현이 산재해 있는 일본문학을 텍스트로 하여 강독을 진행할 경우 일본어 독해능력을 갖추고 있는 학습자들에게는 매우 유익한 수업이 될 수 있지만 반면에 일본어 읽기 능력을 비롯 기초실력이 부족한 학습자는 수업진도에 따라가기 어려워 학습불안을 느끼게 되고 수업에서 소외됨에 따라 학습에 대한 도전보다는 보다 손쉬운 방법 중에 하나인 포기를 선택할 가능성이 높다. 그렇게 되면 전체 학습 분위기도 흐려져 성취동기 및 학습의욕이 높은 학습자들에게도 피해를 줄 우려가 있다.

이에 일본문학강독 교과목에서는 일본의 옛날이야기를 학습소재로 하여 읽기/쓰기/듣기/말하기 4개 기능을 향상시키는 것을 학습목표로 하였고 본 연구는 일본 옛날이야기를 활용한 교수학습방안의 효용성과 그 결과를 학습자의 설문 및 인터뷰를 통해 조사 분석한 것이다. 물론 하나의 교과목을 통해 완벽을 기할 수는 없지만 가능한 학습자의 요구를 반영하고 학습자로 하여금 연습과 복습, 반복연습 과정을 자연스러운 상황으로 이끌어냄으로써 학습자가 어렵다는 의식없이 학습과정에 재미를 느끼며 학습할 수 있는 방안을 제시하는데 주안점을 두었다. 그 결과 일본 옛날이야기는 모든 학습자들이 흥미를 가질 수 있는 학습소재라는 점과 4개 기능향상을 목표로 한 교수학습방법은 학습자 구성원의 일본어 능력편차에 구애받지 않고 전체 학습자들이 각각의 수준에 맞춰 학습하는데 유효했으며, 그를 통해 학습에 소외되는 학습자를 최소화하고 성취동기를 제고시켜 일본어운용능력 향상에 기여한 것으로 나타났다.

3.2.2 학습소재로 활용할 옛날이야기의 선정 및 본문 구성

4년제 대학 2학년이자 과반수이상이 JLPT N3~N4 정도 수준의 학습자¹¹⁾로 구성된 수업에서

11) 사전조사에 따르면 연구대상자는 JLPT N1이 14%, N2가 14%, N3가 36%, N4가 36%로 나타났으며 사전 테스트를 통해 학습자의 어휘/문자 및 문법수준을 파악하였다. 그 결과 기본적인 학습이 매우

옛날이야기를 학습소재로 다룬며, 학습효과를 극대화하기 위해 교수자는 사전에 다음과 같은 수업자료를 준비한다.

먼저 많은 일본의 옛날이야기 중에서 어떤 이야기를 학습소재로 채택할 것인가를 결정해야 할 것이다. 본 연구 대상 수업에서는 첫 번째로 일본에서의 인지도를 고려하였고, 두 번째로는 가급적 잔인한 장면이 들어가는 이야기는 제외하고 교육 상 적합한 내용을 고려하였다. 세 번째로는 이야기 자체의 재미와 난이도를 고려하였고 네 번째로는 일본이라는 나라를 이해할 수 있는 문화적 측면을 고려하였다. 그리하여 본 연구 대상에서는 일본적인 영웅담인 ‘모모타로(桃太郎)’와 ‘잇스보시(一寸法師)’를 채택하기로 하였다¹²⁾. 두 편의 이야기를 영웅담으로 통일시킨 것은 유사한 내용을 통해 일본적 영웅담에 대한 이해와 함께 반복되거나 유사한 표현을 통해 일본어 능력향상에 도움을 줄 것으로 판단했기 때문이다.

이야기 선정 후에는 학습자의 수준을 고려한 본문을 구성하였다. 앞서 언급한 바대로 N4-N3 수준을 중심으로 하여 기본을 다질 수 있는 어휘와 문법을 고려하였다¹³⁾. 이는 학습자의 학습불안을 최소화하고 성취동기를 제고한다는 목표를 반영하여 문자어휘 및 문형의 수준과 범위를 결정한 것이다. 요컨대 어려운 수준으로 인하여 두려움을 느끼거나 방대한 양으로 인하여 아예 포기를 해버리는 경우가 발생하지 않도록 적정수준의 난이도와 양을 조절하고 재미를 통해 용이하게 접근할 수 있도록 한다. 전체적으로는 가능한 N4-N3정도 수준에 맞추도록 하였고 한자에 부담을 느끼는 학습자가 많은 점도 고려하여 한자도 수준에 맞추고 표기에 통일을 기하여 제시하였다. 단 옛날이야기의 특성 상 ‘キジ’나 ‘さずける’와 같이 초급 수준을 벗어난 어휘가 포함될 수 있으나 이러한 경우는 이야기 전개 상 반드시 필요한 요소일 경우만 그대로 두고, 크게 문제가 되지 않을 경우는 생략하거나 다른 용어로 대체한다. 또한 어려운 어휘는 따로 어휘풀이를 넣어 학습에 도움이 되도록 하여 학습자의 혼란을 최소화했다.

아울러 문자어휘와 문형은 각 옛날이야기 본문에서 중복되어 사용되도록 하여 학습자들이 새로운 내용을 배우면서도 반복학습을 통한 복습이 용이하도록 체계적으로 구성했다.

부족한 학습자들이 혼재해 있어 일본어학습목표를 N4와 N3 수준을 다지고 N2를 준비할 수 있는 기반을 마련하는 단계로 설정하였다.

- 12) 옛날이야기는 「まんが日本昔ばなしデータベース」<http://nihon.syoukokuai.com>, 「福娘童話集, きょうの日本昔話」<http://hukumusume.com/douwa/pc/jap/index.html> 등을 참조하였다.
- 13) 수준별 난이도에 대해서는 「日本語能力試験(JLPT)公式サイト」<http://www.jlpt.jp/>, 「日本語能力試験学習サイト」<http://jlpt.u-biq.org/> 등을 참조하였다.

3.2.3 학습자료의 구성

(1) 본문

완성된 본문을 3가지 패턴의 학습자료로 구성하여 학습자에게 배포하였다. 우선 옛날이야기의 특성을 살리는 의미에서 삽화를 넣어 적당한 양으로 파트를 구분하여 이야기책과 같은 구성을 만든다. 이는 학습자의 흥미를 유발시키기 위한 방안으로 삽화를 활용하고 삽화와 함께 본문이 있음으로 해서 내용파악을 용이하게 하는 의미가 있다. 이와 함께 텍스트만 있는 자료, 나머지 하나는 한자읽기가 병기되어 있는 텍스트를 배포함으로써 학습자가 학습하기 좋은 텍스트를 선택할 수 있도록 하였다. 텍스트만 있는 자료는 본문 전체를 한눈에 볼 수 있도록 하기 위함이고, 한자를 병기한 텍스트를 따로 배포하는 것은 일본어능력이 떨어지고 학습의욕이 없는 학습자는 한자읽기에서 좌절하여 학습을 포기해 버리는 경우가 많기 때문에 이를 방지하기 위한 대책이다. 실제로 삽화가 있는 텍스트로 내용을 예측하고 파악한 후 한자읽기가 없는 자료를 기본으로 하되 한자병기가 된 자료를 참고로 하여 학습하도록 했을 때 학습자들은 학습불안이나 부담감을 크게 느끼지 않았다.

(2) 통역훈련법을 활용한 2단 구성 자료¹⁴⁾

위 (1)의 본문 자료는 옛날이야기 내용을 이해하고 한일 비교 등 문화적 이해를 위해 사용되고 본격적인 언어교육을 위한 자료는 별도로 작성하여 배포한다.

여기서 언급하는 통역훈련법을 활용한 2단 구성 자료란 통역훈련법 중 하나인 문장구역 훈련 등을 응용하기 위한 자료이다. 문장구역이란 눈으로 원고를 보며 통역을 하는 것을 말하며 주로 동시통역 연습을 위해 실시하는 훈련법이다. 물론 훈련법에 그치는 것이 아니라 통역의 한 형태이기도 하다. 눈으로 읽으면서 통역을 하는 문장구역은 귀로 듣고 통역하는 것 보다 기억에 유리한 반면 원문에 휩쓸려 부자연스러운 통역이 될 우려가 있다. 그래서 눈으로 읽으면서 자연스러운 통역이 될 수 있도록 훈련을 하게 되는데 이러한 과정에서 긴 문장을 적절하게 분절하여 파악하면 보다 통역이 용이해진다. 본 연구에서 제시하는 2단 구성 학습자료란 이러한 문장구역을 분절화한 형태로 학습자에게 제공하는 것이다.

먼저 표만들기를 활용하여 용지에 2단 구성으로 표를 만들고 왼편에 일본어를 입력하는데 이 때 학습수준을 맞추어 구성한 옛날이야기의 문장을 분절화하여 넣는 것이다. 즉 한 문장이 여러 칸에 입력되는 것이다. 그 오른편 칸에는 왼편 일본어에 대응하는 한국어를 입력한다.

14) 본고에서는 외국어학습불안 완화 및 성취동기 제고를 위한 옛날이야기의 효용성에 보다 중점을 두으로써 통역훈련법을 활용한 교수학습방법에 대해서는 간략하게만 소개하고, 그 교육적 의의 및 방법에 대한 보다 상세한 논의는 별도의 논고에 의하기로 한다.

이 때 분절화할 때는 통역훈련법 중 ‘슬러쉬 리딩(Slash Reading)’을 활용하여 분절한 문절을 한 칸에 입력한다. 이 때 학습자의 수준에 맞춰서 쉬운 표현은 조금 길게, 어려운 표현은 짧게 하는 등 교수자의 판단으로 분절할 수 있다.

이렇게 왼 편에 일본어, 오른 편에 한국어를 입력하여 본문 끝까지 완성한 후 같은 표로 일본어와 한국어 칸을 비우는 자료 2패턴과 함께 총 3패턴의 2단 구성 자료를 작성하여 학습자에게 배포한다¹⁵⁾. 학습자는 이와 같은 3패턴의 자료를 가지고 일본어의 읽기/쓰기/듣기/말하기 연습을 하게 된다.

3.2.4 교수학습방법의 실제

본 연구에서 제시하는 교수학습방법은 일본의 옛날이야기를 텍스트로 한 읽기/쓰기/듣기/말하기의 4개 기능 통합교육을 지향하기 위해 언어학습 측면에서 통역훈련법을 활용한 방법을 통해 학습자로 하여금 ‘재미’와 ‘흥미’를 유발시켜 학습불안을 완화시키고 성취동기를 제고시킬 수 있도록 하기 위한 방법이다.

구체적인 교수학습방법은 다음과 같은 단계로 이루어진다.

- 1) 예비학습
- 2) 분절화 연습을 통해 일본어의 구조 파악
- 3) 어휘/문법/해석 등의 설명을 통해 본문 이해
- 4) 읽기/쓰기/듣기/말하기 통합교육
 - * 분절화된 2단 구성 자료를 활용한 연습 실시
 - J(일본어)-K(한국어) : 읽기와 이해 (읽기 연습)
 - J / K : 일본어를 보고 한국어로, 한국어를 보고 일본어로 (쓰기와 말하기 연습)
 - * 2단 구성 자료를 활용하여 파트너와 연습 (A <-> B)
 - 학습자 A : 일본어를 보고 한국어 말하기
 - 학습자 B : A의 한국어를 듣고 일본어로 말하기

15) 본 연구자는 수업 진행 시 모든 자료를 인쇄물과 SNS를 통해 파일형식으로 배포하여 학습자의 반복연습에 도움을 주도록 하고 있다. 학습자는 배포된 자료에는 필기를 하고 파일을 인쇄해서 스스로의 학습효과를 테스트하며 복습할 수도 있다. 자료를 휴대하며 연습을 하다 자료가 훼손되거나 분실되었을 때 파일형식이 있다면 언제든 새로 인쇄를 할 수 있기 때문에 매우 유용하게 자료를 활용하는 것을 볼 수 있다.

먼저 1)번과 2)번 과정을 통해 학습자는 3번 정도 미리 본문을 읽고 예비학습을 하게 된다. 이는 이후 3)번 단계의 설명을 통한 본문 이해에 도움이 될 뿐 아니라 새로이 학습한 내용을 장기기억화 하는데도 매우 효과적인 방법이 될 수 있다.

본격적으로 4)번부터 주로 통역훈련법을 응용한 연습법이 사용되는데 우선 분절화를 통해 문장구조를 이해하기 위한 ‘Slash Reading’ 훈련법, 그리고 A언어를 눈으로 보고 B언어로 말하는 문장구역과 순발력있게 바로 대답하는 ‘Quick Response’ 훈련법, 그리고 점점 문절의 길이를 늘려서 문장으로 ‘순차통역’하는 연습이 주를 이룬다. 이러한 일련의 과정을 통해서 학습자들은 한국어와 일본어를 번갈아 말하며 말하기와 듣기 연습을 할 수 있고, 파트너와 퀴즈를 내고 풀듯이 재미있게 연습하는 것이 가능하다. 또한 2단 구성 자료와 파트너를 통해 틀린 부분을 바로 수정하여 다시 기억하며 학습할 수 있는 점도 효과적인 학습효과를 가져온다.

또한 파트너와 연습을 할 때 파트너끼리 일본어 수준이 비슷할 경우는 물론 수준편차가 심할 경우에도 이 학습방법은 매우 유용하게 활용될 수 있다. 요컨대 일본어 실력이 부족한 학습자는 주로 일본어를 보거나 듣고 한국어로 말하는 연습을 먼저 하고, 파트너인 일본어 수준이 높은 학습자는 한국어를 보거나 듣고 일본어로 말하는 연습을 하면 서로 각자의 수준에 맞춰서 연습이 가능하게 된다. 처음에는 짧게, 점차적으로 문절을 길게 하고 연습이 되면 문장으로 범위를 확대시키는 방법으로 연습을 유도할 수 있어 어떤 수준의 학습자도 소외되는 일 없이 학습에 참여할 수 있는 장점이 있다.

3.2 학습자 만족도 조사 결과 및 분석

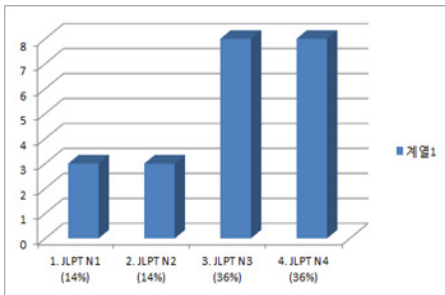
앞서 살펴본 ‘옛날이야기를 활용한 일본어 교수학습방법’으로 한 학기간 수업을 진행하고 설문조사와 개별 인터뷰를 통해 학습자 반응을 확인했다. 그 결과 기존 교수자들의 전형적인 시각, 요컨대 옛날이야기는 고리타분하고 재미가 없으며 실제 상황에서 쓰이는 표현과도 동떨어져 있어 학습소재로 적합하지 않다고 하는 시각은 수정이 불가피해 보인다. 수강생들의 설문조사 결과 학습자들은 일본 옛날이야기를 텍스트로 한 수업이 매우 흥미롭고 재미있었으며 기대 이상의 효과를 거두었다고 반응한다.

(1) 수강동기 (표2 참조)

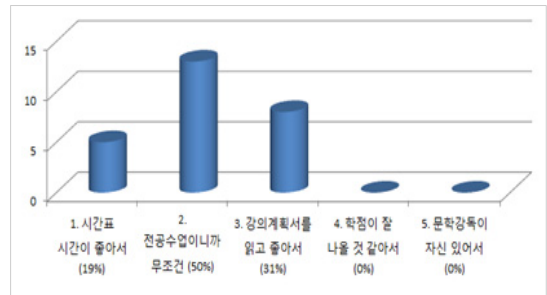
먼저 학습자들의 수강동기를 조사한 결과 본 교과목이 전공수업이라는 점(50%)과 강의계획서 검토 후 내용이 좋아서(36%) 수강한 경우가 대다수를 이루었다. 그 외 항목인 ‘시간표

시간이 좋아서' 수강신청을 한 경우는 19% 정도로 대부분의 수강생이 전공에 대한 필요성과 수업내용에 대한 판단으로 수강을 결정했다고 응답했다. 따라서 본 교과목의 수강생은 수강 전부터 전공인 일본어운용능력 향상과 옛날이야기를 통한 수업에 기대를 가지고 있었다고 볼 수 있다.

<표 1> 수강생 일본어 수준



<표 2> 수강동기



(2) 학습소재로서의 일본 옛날이야기 (표3 참조)

일본 옛날이야기를 텍스트로 삼아 수업을 진행한다는 점에 대해 수강생들은 ‘재미있을 것 같다’라고 응답한 경우가 95%에 이르렀다. ‘쉬울 것 같았다’라고 응답한 수강생은 개별인터뷰를 통해 ‘재미있을 것 같다’고 생각했지만 다른 수강생도 다 그렇게 생각할 것 같아 ‘쉬울 것 같다’고 응답했다고 했다. 이와 같이 수강생들은 수강 전부터 옛날이야기라는 학습소재에 대해 지대한 관심과 흥미를 갖고 있었다는 것을 알 수 있다. 또한 수강생들은 기존 교수자의 인식처럼 옛날이야기를 ‘고리타분’하고 ‘실생활과 동떨어진’ 학습소재라는 인식은 전혀 보이지 않았으며, 오히려 옛날이야기라는 학습소재에 매우 큰 관심과 흥미를 느꼈다는 점을 교수자는 간과해서는 안 될 것이다¹⁶⁾.

(3) 옛날이야기를 활용한 학습 결과 (표4 참조)

한 학기 동안 ‘모모타로(桃太郎)’와 ‘잇슨보시(一寸法師)’를 통해 수업을 진행 한 후 개별인

16) 학습자와의 개별인터뷰에서는 오히려 옛날이야기에 대한 관심과 흥미가 매우 큰 수강동기였음이 여실히 드러났다. 수강생들은 ‘일본 옛날이야기로 수업을 해서 일반교재로 공부하는 것보다 흥미있을 것 같아 신청했다’는 의견처럼 거의 모든 수강생이 ‘재미’있을 것 같고, ‘관심’이 있고, ‘흥미’를 느껴서 ‘도움이 많이 될 것 같다’고 응답했다. 또한 ‘옛날이야기를 다뤄서 수업한다는 것에 관심이 갔다. 그리고 읽기/쓰기/듣기/말하기를 연습하는 학습목표 및 방법에 대해 첫 강의 시간에 설명을 듣고 더욱 수업에 대한 관심이 커졌다’는 의견에서 볼 수 있듯이 옛날이야기로 흥미를 끌고 전공능력과 연계되는 교수학습방법이라는 점에 수강생들이 관심이 크다는 것을 알 수 있었다.

터뷰를 통해 소감과 의견을 묻은 결과 100%의 수강생이 옛날이야기에 대한 흥미와 재미를 느꼈다고 응답했으며 그것이 학습효과에 도움을 준 것으로 나타났다. 옛날이야기에 재미와 흥미를 느껴서 재미있게 공부할 수 있었고, 이해하는데 도움이 되었으며 여러 패턴으로 진행된 학습방법을 통해 학습효과를 극대화할 수 있었다고 응답했다.

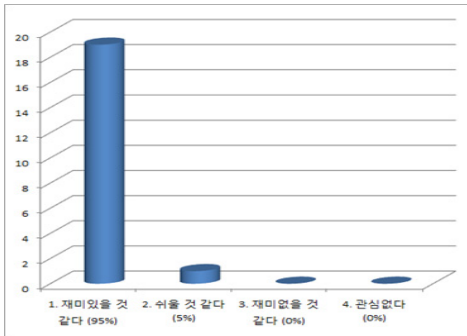
한편 옛날이야기를 학습소재로 채택한 점에 대해 부정적 견해는 없는지 조사하였으나 옛날 이야기를 활용한 수업이 ‘재미’있었고 일본어 및 일본문화를 이해하는데 많은 도움이 되었다는 의견이 일치하여 부정적 견해는 전혀 없었다.

다만 학습량을 묻는 질문에서 학습량이 약간 부족했다는 의견이 있을 뿐이었다. 이 학습자는 일본 거주경험이 있는 JLPT N1 취득자로, 좀 더 다양한 옛날이야기를 접할 수 있었으면 좋았겠다는 의견이었다. 이 수강생을 제외한 모든 수강생은 학습량이 적절했다고 응답했다¹⁷⁾. 이와 같은 결과를 통해 수강생의 구성에 따라 학습분량 및 수준을 매우 정교하게 맞추는 것이 학습효과에 도움을 줄 수 있고, 학습자의 학습불안도 완화할 수 있는 방안이라는 것을 알 수 있다. 교수자 입장에서는 이상적으로 이 정도 분량과 수준은 되어야 한다고 생각하고 분량과 수준을 설정하기 쉽지만 학습자 중심으로 생각한다면 학습자의 학습불안을 완화하고 성취동기를 제고할 수 있는 적정 분량과 수준을 충분히 고려해야 할 것이며, 그를 통해 학습자의 만족도를 이끌어낼 수 있을 것이다.

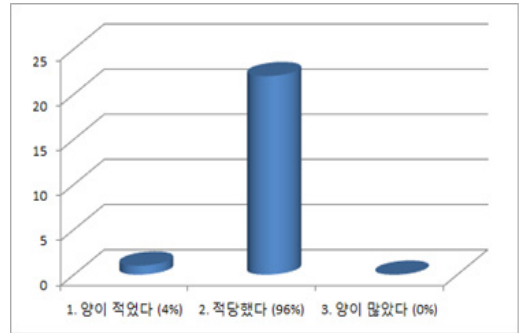
실제 수업을 진행한 교수자 입장에서도 매 시간 학습자 전원이 ‘재미’를 느끼며 집중하는 모습을 볼 수 있었다. 또한 교수자의 설명과 자료를 통해 혼자서 복습하는 시간, 파트너와의 연습 시간을 적절히 배분하고 학습방법을 몸으로 체득할 수 있게 함으로써 소외되는 학습자 없이 모든 구성원이 수업에 적극적으로 참여했다. 이는 옛날이야기라는 수준을 맞춘 어휘와 문법 구성으로 부담없고 친근감있는 학습소재와 학습자 중심 수업이 될 수 있도록 적극적인 참여를 유도하는 언어 4개 기능 통합 학습방법을 통해 학습자의 학습불안을 완화하고 성취동기를 제고시킨 결과가 학습효과 및 수업분위기로 도출된 것이라 할 수 있을 것이다.

17) 학습분량에 대한 질문에서는 적당했다고 응답한 수강생이 96%로 압도적인 결과를 보였다. 양이 많았다고 응답한 경우는 0%였으며, 양이 적었다가 4%로 나타났다.

<표 3> 옛날이야기



<표 4> 학습량



(4) 읽기/쓰기/듣기/말하기 4개 기능 통합 학습방법 효과

학습불안을 완화하고 성취동기 제고를 위한 방안으로 학습자의 재미와 흥미를 유발시킬 수 있는 옛날이야기를 학습소재로 채택한 것은 2학년 수업의 수준과도 맞물려 학습자에게 매우 긍정적 평가를 얻을 수 있었다. 여기에 옛날이야기를 기존의 수업방식처럼 독해 혹은 일본 문화 수업에 초점을 맞추는 것이 아닌 실질적인 언어운용능력을 향상시키고자 하는 목표에 따라 여러 패턴의 학습자료와 방식으로 읽기/쓰기/듣기/말하기 학습을 실시하였다. 한 학기에 옛날이야기 2편을 학습량으로 설정한 이유도 이러한 언어학습을 충실히 진행하기 위해서이며, 이와 같은 학습내용 및 진행방식은 학습자의 만족도 면에서 매우 높은 결과를 도출했다.

학습자들은 언어의 4개 기능 통합교육을 통해서 주로 5가지 효과를 언급했다. 학습자들은 1) 문장구조 및 내용의 이해에 도움이 되었고, 2) 흥미 유발에 도움이 되었고, 3) 기억에 도움이 되었고, 4) 자신의 부족한 부분에 대해 정확히 인지하는데 도움이 되었고 5) 일본어 말하기와 쓰기에 도움이 되었다고 응답했다.

4. 나가며

본 연구는 학습자 구성원의 일본어 운용능력의 편차가 심한 상황에서 학습자 전원이 교실환경에서 소외되는 일 없이 학습에 임할 수 있도록 하기 위해 외국어학습불안을 억제하고 성취동기를 제고시킬 수 있는 방안을 모색한 것이다. 학습자들의 흥미와 관심을 유발시키기 위해 학습소재로서의 옛날이야기의 효용성을 살펴보고, 실제 교육현장에서 그 효과는 충분히

입증되었다. 또한 옛날이야기로 촉발된 학습자들의 흥미와 관심을 유지시키고 지속적인 학습 활동으로 연결되도록 하기 위한 장치로 자칫 학습자들이 지루하게 느낄 수 있는 독해중심의 교육에서 언어의 4개 기능을 통합적으로 함양할 수 있는 교수학습방법을 채택하였다. 이와 같은 과정에서 학습자들은 외국어학습불안을 느끼지 않고 흥미와 재미를 느끼며 학습할 수 있었으며 자신감을 통해 성취동기를 제고하여 자주적이고 적극적으로 학습활동에 임할 수 있었던 것으로 나타났다.

특히 본 연구는 무엇보다 옛날이야기에 대한 기존 교수자들의 인식이었던 ‘고리타분하다’, 혹은 ‘실생활과 떨어진 표현이 많아 학습소재로 적합하지 않다’와 같은 견해와 실제 학습자들의 반응은 상반된 결과를 보인 점에 주목하고자 한다. 학습자들은 옛날이야기라는 학습소재에 대해 매우 긍정적 반응을 보였고, 옛날이야기라는 학습소재가 ‘흥미’를 유발시켜 학습에 ‘재미’를 느끼게 되었음을 알 수 있었다. 학습자들이 학습에 흥미와 재미를 느낌으로써 학습불안은 완화되었고 여기에 적절한 수준과 분량을 맞춘 학습내용을 통해 ‘할 만 하다’ 혹은 ‘할 수 있다’는 ‘자신감’을 가질 수 있게 되었다. 한 학기에 총 2편의 옛날이야기를 학습분량으로 하였으나 이는 단순히 내용을 파악하는 것에 그치는 것이 아니라 본문을 구성하는 일본어표현을 전체적으로 학습하고 말하기 쓰기 연습을 하기 때문에 일정 수준의 학습분량이 확보된다. 그럼에도 학습자들은 옛날이야기 2편이라는 점에서 학습분량에 대해 큰 부담감을 느끼지 않는 것으로 나타났다. 또한 정교하게 구성된 학습자료와 함께 필자가 고안한 통역훈련법을 활용한 교수학습법을 통해 옛날이야기라는 학습소재로 촉발된 흥미와 재미를 지속적인 학습 활동으로 연결시킬 수 있었다. 이와 같은 학습소재와 교수학습방법을 통해 학습자들의 학습불안을 완화하고 실력에 따라 소외되는 일 없이 흥미를 유발하며 학습했다는 점에서 본 교수학습방법의 가능성이 입증되었다.

본 연구는 대학현장에서 일본어교육을 담당하고 있는 연구자가 현재의 학생들의 요구에 부합하고 학습자 구성원의 일본어능력편차가 심한 수업에서 어떻게 학생들의 학습불안을 완화하고 성취동기를 제고시켜 학습효과를 얻을 수 있을까에 대한 하나의 방법론을 모색하고자 한 것이다. 그 결과 학습자들은 일본 옛날이야기를 통한 학습에 흥미를 느꼈으며 학습과정 내내 재미를 느끼며 학습할 수 있었다는 반응을 이끌어낼 수 있었다. 학습자들은 자신의 의사소통능력이 향상되었다고 생각했으며 일정 수준의 어휘와 문법사항에 대해 이해하고 자신감을 갖게 되었다. 또한 필자가 고안한 통역훈련법을 활용한 교수학습을 통해 듣고, 말하고, 읽고, 쓰는 언어운용의 4가지 기능을 향상시킬 수 있었다.

아울러 본 연구는 옛날이야기라는 학습소재를 독해수업이나 문화수업이 아닌 언어교육의 교수학습방법의 하나로 제시하는 점에서 타 연구와 차별화된다. 또한 학습자의 학습효과를

극대화하기 위해 외국어 학습불안과 성취동기에 주목하여 이를 극복하기 위한 방안으로 옛날 이야기라는 학습소재와 이에 적합한 교수학습방법을 제시한 연구라는 점에서 의의가 있다고 하겠다. 또한 통역훈련법을 응용한 학습방법 및 파트너와 함께하는 연습방식을 통해 개인의 일본어 능력 여하와 상관없이 각자의 수준에서 연습이 가능하다는 점도 교실현장에서 소외되는 학습자가 발생하지 않고 학습효과를 극대화할 수 있다는 점에서도 의미가 크다고 할 것이다.

특히 본 연구에서 제시하는 교수학습방법은 다년간에 걸친 동시통역 및 일본어교육 경험을 바탕으로 학습자의 일본어 운용능력 및 학습 능력의 편차가 심한 일선 교육현장에서 다양한 시도를 통해 고안된 방법이며, 결과적으로도 일정 수준 이상의 학습자 만족도 및 실력향상을 이끌어냈다는 점에서 일본어 교육방법에 대해 고민하고 새로운 시도를 도모하고자 하는 연구자 및 교육자에게 도움이 될 수 있기를 기대한다.

다만 본 연구가 보다 객관적인 분석 결과를 얻기 위해서는 연구참여자의 확대와 학습자의 일본어 운용능력에 따른 수준별 조사가 필요할 것이다. 따라서 본 연구에서는 외국어 학습불안과 성취동기에 주목하여 옛날이야기를 학습소재로 한 일본어 4개 기능의 통합적 교육을 위한 교수학습방법을 제시하는 것에 중점을 두고, 향후 본 연구 결과를 바탕으로 보다 많은 연구참여자를 확보하여 통계적 신뢰성을 제고해 나가고자 한다.

【參考文獻】

- 강영부(2012)「이야기책을 활용한 일본어교육-일본어문법 수업방법과 사례를 중심으로」한국일본어학회 학술발표회 Vol.2012 No.9
- 권유진·김영주(2011)「한국어 학습자의 외국어 불안과 모험시도가 학업성취도에 미치는 영향」『이중언어학』 제45호
- 김보민·김해동(2010)「언어불안감에 대한 영어교사와 학습자간의 인식 차이」『영어어문교육』Vol.16 No.3
- 남정미(2011)「원어민교수 영어수업에서 느끼는 영어학습 불안연구」『언어과학』Vol.18 No.2
- 양민정(2005)「외국인을 위한 한구문화 교육 방안 연구」『국제지역연구』제9권 제4호
- 이성희(1999)「설화를 통한 한국어 문화 교육 방안」『한국어교육』10권 제2호
- 왕룡룡(2013)「한국 설화를 통한 문화 교육 방안 연구-한국어 초급 학습자를 대상으로-」호남대학교 대학원 석사학위논문
- 천호재(2007)「일본 옛날이야기를 이용한 일본어강독 수업 방안」『일본어학연구』19
- 한장혜·김영주(2014)「중국인 한국어 학습자의 읽기 불안 연구」『언어학연구』No.32
- 赤津純子(2008)「昔話を子どもに伝えることの教育的意義」『埼玉学園大学紀要』8
- 小松和彦(1994)「일본에 있어서 민간설화 연구의 현황과 과제」『비교민속학』11집
- 菊池大輔(2012)「英語学習における効果的な意識および行動要因の検証(2)」『比較思想・文化研究』Vol.4
- 倉八順子(1991)「外国語学習における情意要因についての考察」『慶応義塾大学大学院社会学研究科紀要』社会学心理学教育学(Studies in sociology, psychology and education) No.33

일본 옛날이야기(昔話)를 학습소재로 한 일본어교육에 관한 연구 권연수 247

郷司正彦(2005)「外国語学習不安：語学教師はいかに対処すべきか？」『東海大学紀要』3(2)

Terri Lee Nahashi(2007)「A Cross-Sectional Study of Foreign Language Learning Anxiety among Freshmen at Akita University」『秋田大学教育文化学部教育実践研究紀要』29号

논문투고일 : 2014년 12월 10일
심사개시일 : 2014년 12월 20일
1차 수정일 : 2115년 01월 08일
2차 수정일 : 2015년 01월 14일
게재확정일 : 2015년 01월 19일

 <要旨>

일본 옛날이야기(昔話)를 학습소재로 한 일본어교육에 관한 연구

- 학습자의 학습불안 완화 및 성취동기 제고의 관점에서 -

지금까지 외국어 학습불안과 학습동기에 관한 연구는 주로 영어교육분야를 중심으로 이론과 실제 양면에서 연구축적이 이루어져 왔고, 영어 이외의 제2외국어, 그리고 일본 내에서 제2외국어로서의 일본어교육에서도 어느 정도의 연구되어 왔으나 한국에서의 일본어교육분야에서는 아직 논의가 없는 상황이다. 이와 같은 문제의식에서 본 연구는 학습소재로서 갖는 옛날이야기의 장점을 학습자의 학습불안 완화와 학습 성취동기의 제고라는 관점에서 분석하였다. 효용성있는 학습소재로서의 옛날이야기의 가능성을 살펴보고, 그 가능성을 바탕으로 학습효과를 극대화시키기 위한 장치로 통역훈련법을 접목시킨 교수학습방법을 활용함으로써 보다 효과적인 일본어 교수학습방법을 모색하였다. 또한 그를 바탕으로 현장에서 실시한 교수 학습 결과를 학습자 중심에서 조사 분석하여 학습소재로서의 옛날이야기의 효용성과 이를 활용한 교수학습방법이 언어의 4개영역 교육성과에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보았다. 그 결과 학습자들은 옛날이야기라는 학습소재에 대해 매우 긍정적 반응을 보였고, 옛날이야기라는 학습소재가 ‘흥미’를 유발시켜 학습에 ‘재미’를 느낄 수 있게 했다는 것을 알 수 있었다. 학습자들이 학습에 흥미와 재미를 느끼므로써 학습불안은 억제되었고 여기에 적절한 수준과 분량을 맞춘 학습내용을 통해 ‘할 만 하다’ 혹은 ‘할 수 있다’는 ‘자신감’을 가질 수 있게 되어 성취동기를 제고할 수 있었다는 점에서 본 교수학습방법의 가능성을 입증할 수 있었다.

A Study on learning and teaching Japanese language through the old tale

-The point of view on foreign language anxiety and motivation of learners -

Study of foreign language anxiety was conducted mainly in English education ever, in addition to Japanese education as a second foreign language. But it was not performed in the Japanese education in Korea.

This study presents the effect of using the old tales as a learning materials, for increasing the motivation and relieving foreign language learning anxiety.

As to survey results, learners showed a great interest and concern to the old tale And learner can accept positively earning activities by relieving the foreign language learning anxiety.