

# 「인사의 공부법 공모전」 공모작

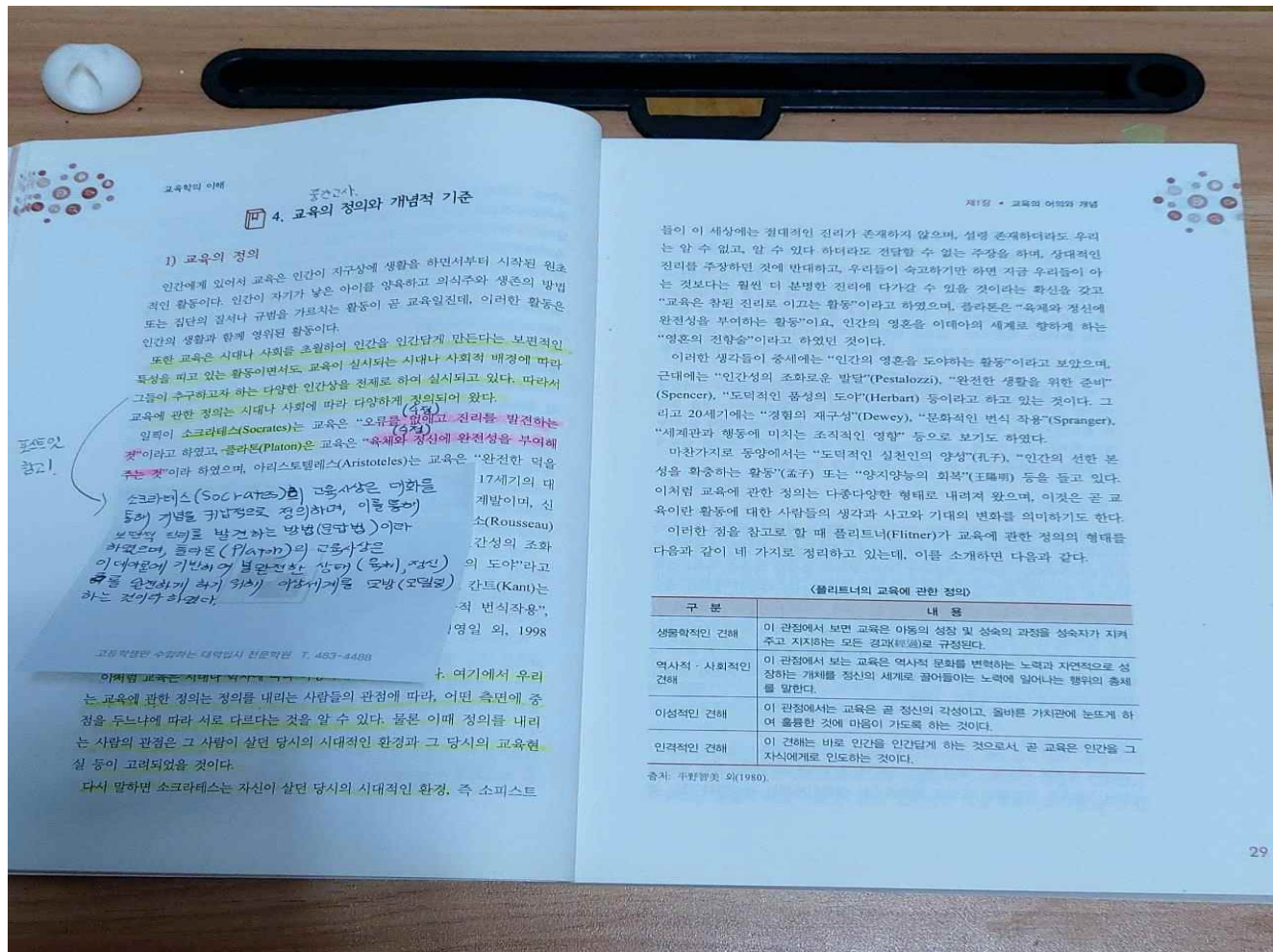
교과목명

교육학개론, 교육과정,  
교과교육론

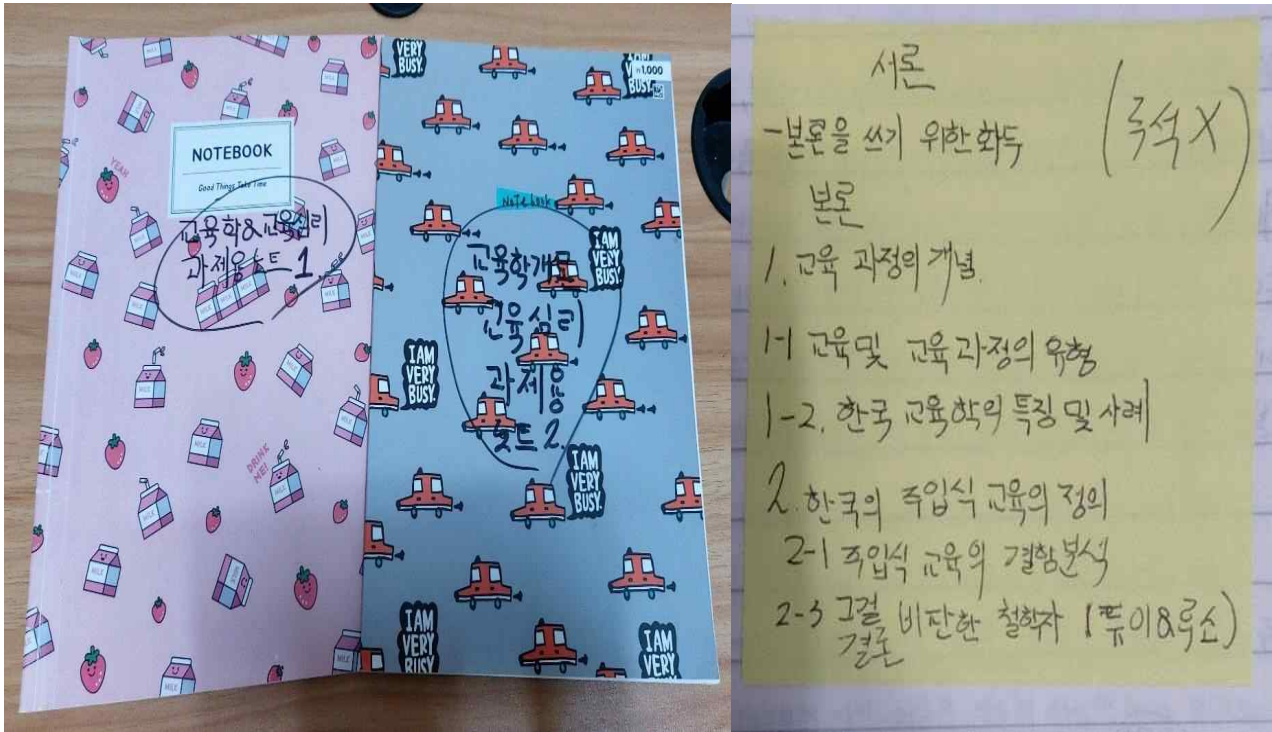
본론을 서술하기 앞서 필자는 현재 글로벌비즈니스대학의 외국어계열 중 일본어학과에 재학중인 학생이나 교직 이수자로서 선발되어 교직과목을 배우고 있다. 아울러 필자가 3년간의 대학생활 과정 중 가장 관심을 가지며 열정적으로 교육에 임한 과목으로는 교직과목이다. 그 이유로는 필자의 달란트이자 진로의 목표가 "일본어 교사"이기 때문이며, 예비교사로서 교육이란 무엇인가의 질문에 대하여 충분한 답을 찾기 위해서는 교육이라는 말의 의미에서부터 교육의 성격, 목적, 요소, 작용 등을 종합적으로 고찰해야할 필요성이 있다고 생각한다.

그러므로 전인적인 인재를 육성하는 교육자가 되기 위해서는 대학 교육과정에서 배우는 교직이론 과목 중 교육학개론을 중점으로 교육학을 구성하고 있는 각 영역별 교육이론들의 핵심적 공부법과 교육 개념을 명료하게 정의함과 동시에 교육에 대한 개념적 혼란을 해소하고자 필자만의 공부법을 탐구하여 자기개발을 하였다. 따라서 교육학개론의 10과목의 각 교직이론 과목의 영역별 핵심적 공부법으로는 아래와 같이 설명할 수 있다.

## 1. 교육학개론

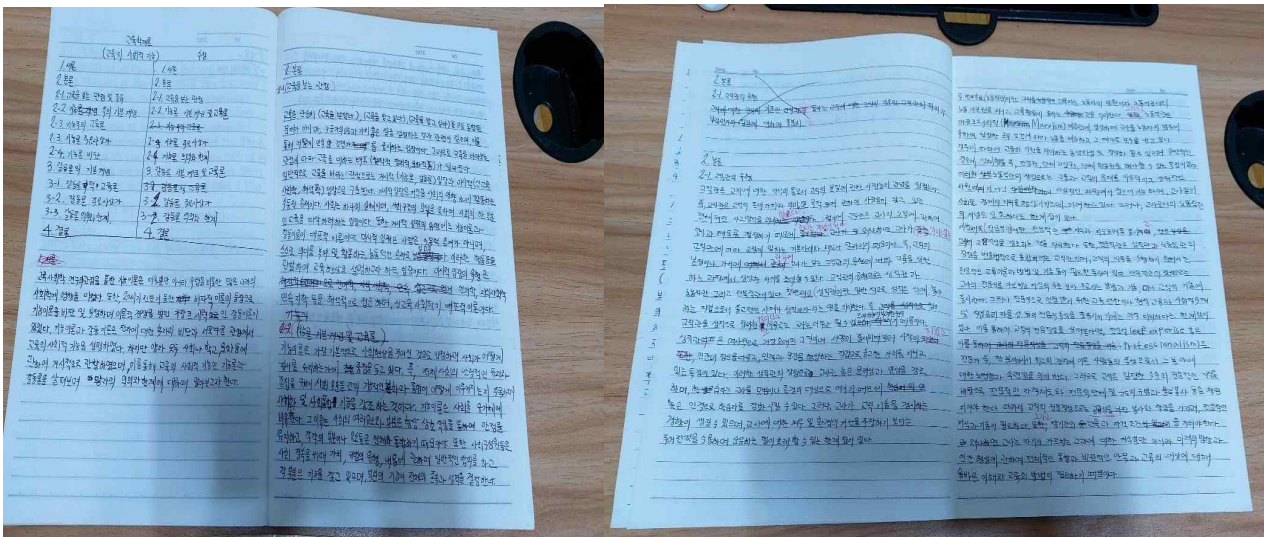


( 2020학년도 2학년 1학기 교육학개론 교재 - 교육의 정의와 개념적 기준 - )



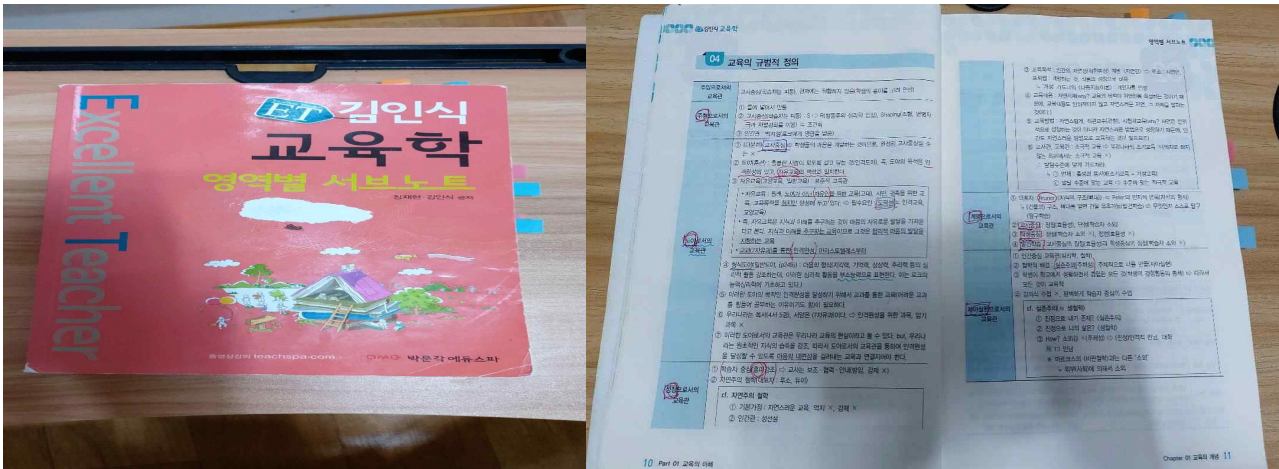
( 교육학개론 및 교육심리 요약정리 노트 1, 2권 )

( 교육학개론 리포트 초본 작성법 필기 )



( 교육학개론 교재 요약정리 노트 필기 내용 )

( 교육학개론 리포트 초안 작성 필기 내용 )



( 김인식 교육학 영역별 서브노트 교재 및 핵심요약 정리 필기 내용 )



( peters 교육의 개념적 기준 )

일본어학과 김민경 20190204

1. 서론
2. 본론
2-1. 교육의 개념적 정의방식
2-2. 교육목적
2-3. 교육내용
2-4. 제가 생각하는 교육의 관점변화
3. 결론

1. 서론

교육의 개념적 기준을 소크라테스( Socrates ), 플라톤( Platon ) 등의 철학자들은 교육에 대하여 여러 근원적 용도로 공식화하려 했다. 그러나 교육이 복잡한 유연성으로 연결되어 있기 때문에 하나의 공식으로 정의하기에 어려움으로 이에 피터스( peters )는 자신의 책에서 여러 가지 기준을 두고 교육의 개념적 기준을 제시하였다. 그러므로 피터스의 교육에 개념적 기준을 생각해봄에 제가 생각하는 교육의 관점에 대하여 어떠한 변화과정이 생겼는지 알아보고자 한다.

2. 본론

2-1. 교육의 개념정의방식

피터스는 분석철학적인 방법으로 교육의 개념을 체계적으로 분석한 첫 교육학자이다. 피터스는 교육의 개념을 논리적으로 분석하여 그 의미를 명료히 하고자 하여 기준으로서의 교육을 3가지로 정의하였다. 첫 번째로는 규범적 준거( 교육목적 )이다. 규범적 준거는 교육 목적을 내재적 가치에 중심을 두고 있다. 교육은 그 자체로서 가치 있는 것의 실현을 위한 것이며 학습자는 이에 노력해야 한다는 의미를 내포하고 있어 도덕교육( 자아실현 등 )을 강조하고 있다. 두 번째로는 인지적 준거( 교육내용 )이다. 인지적 준거는 지식전달방법이나 획득이 없으면 교육적 활동이 불가능하여서 교육내용을 지식과 이해 그리고 인지적 안목에 중심을 두고 있다. 여기서 인지적 안목이 학습자가 지식분야 등 영역의 관계를 맺게 해 주어야 하며 인지적 내용을 강조하여 경의적인 것을 부차적인 것으로 간주하여 비판하였다. 마지막 세 번째로는 과정적 준거( 교육방법 )이다. 과정적 준거는 교육방법을 학습자의 의식과 자발성을 중요시하여 학습자 중심이다. 그러므로 교사는 학습자의 흥미 유발에 관심을 두고 학산적 질문에서 수평적 질문으로 나아가는 과정에서 학습자의 의지나 자발성을 무시하는 전달방식은 배제되어야 한다.

2-2. 교육목적

피터스는 교육의 개념 속에 이미 교육목적이 함축되어 있다고 한다. 그는 교육개념이 표준이나 규범을 가지고 있다고 생각하였으며 가르치고 배운다고 하여 그것 모두가 교육되는 것은 아니라고 정의하였다. 그 이유는 가치 있는 것을 가르치고 배울 때에만 그것을 교육이라 주장하였다. 피터스는 그 가치를 2가지로 구분하였다. 첫 번째로는 내재적 가치이다. 내재적 가치를 지니고 있는 것을 가르치고 배울 때에만 교육이라고 부를 수 있다고 주장하였으며 두 번째로는 외재적 가치이다. 수단적 가치를 가지는 것을 가르치고 배울 때에는 교육이 아니라 훈련이나 감습 등의 다른 이름으로 정의해야 한다고 주장하였다. 수단적 가치를 예로 들자면 수명, 운전, 컴퓨터조작 등 일반적으로 수단을 위해 쓰이는 가치를 말한다. 피터스는 교육의 내재적 가치를 중시하였기에 듀이( Dewey )를 중심으로 하는 성장이론가와 전통주의자들은 교육의 외재적 가치만을 중시하는 관점에 대하여 비판하였다. 그 이유는 성장이론가들은 지나치게 학습자의 흥미를 강조하여 가치 있는 내용을 의도적으로 전달한다는 것이고 전통주의자들은 학습자의 자발성과 의도성을 무시했다는 점을 비판하면서 교육을 일문의 관점으로 보며 피터스는 교육을 성년식에 비유하였다. 왜냐하면, 교육은 경험 있는 사람( 교사 )이 경험 없는 사람( 학습자 )들의 가치관 등을 개인의 사적감정과 관계없는 객관적인 세계 즉 미성숙한 아동을 인간다운 삶의 형식 안으로 입문하도록 도와주는 과정이 때문에 성년식에 비유하여 교육목적을 내재적 가치에 중심을 두고 있다.

( 교육학개론 리포트 최종본 작성 내용 )

첫 번째로는 위에 제시된 사진과 같이 필자가 일본어교사란 꿈을 이루기 위해 교직이수 예정자로 선정되어 처음 교직과목을 배운 과목이 교육학개론이었다. 그렇기에 처음 접해보는 과목이라 낯설게 느껴졌으며, 무엇보다도 “교직”이란 이론적 교육법을 중점으로 학개론을 배우기 때문에 교육학을 이해하기 위해선 필자만의 공부법을 찾기 위해 끊임없는 교육방법을 모색하는 과정 중 교내 비교과 프로그램의 일환으로 U&I 학습유형 특성 검사를 한 경험이 있다. 아울러 U&I 학습유형 특성 검사를 통하여 필자만의 공부법을 찾게 되었다.

필자의 학습유형은 행동탐구이상형으로서 다른 학생들과 달리 창의적 사고능력이 매우 뛰어나게 발달되어 있는 학습유형을 가지고 있는 학생이기에 형식적인 구성안에서 학습하는 것 보단 기본적인 요소를 바탕으로 필자가 응용하여 재탄생시키는 공부법이 필자에게 적합한 공부 방법이었다. 따라서 필자에게 적합한 공부 방법으로 재해석 공부법이였다. 위에 제시된 사진과 같이 교육학개론의 핵심적 부분을 도출한 다음 세부적인 요소로 단위를 나눈 다음 그 요소를 중점으로 김인식 교육학 영역별 서브노트를 참고하여 필기를 한 뒤 한국교육학술정보원에서 학위 논문을 읽으며 핵심내용을 요약한 것이 바로 교육학개론 교재 요약정리 노트 필기 내용 사진이다. 이를 바탕으로 리포트 초안을 작성한 뒤 수정작업을 거쳐 최종 리포트로 작성하여 과제를 수행하였다.

또한, 필자는 2학년 1학기부터 현재 3학년 2학기까지 교육학개론을 포함하여 교육심리, 교육과정, 교육철학 및 교육사 등 10개의 교직과목을 학습하는 과정 중 필자만의 재해석 공부법을 도모하기 위해 중·고등학교 학창시절때의 경험과 외국의 교육법 및 현재 대한민국의 교육의 시사점을 적용시켜 창의적인 학습방법을 터득하였으며 이와 관련된 공부법으로는 아래와 같다.

교육과정의 이해

김대현 지

2판

How to understand and  
shape curriculum

학지사

정형  
고리정

진보주의  
이론에  
대항

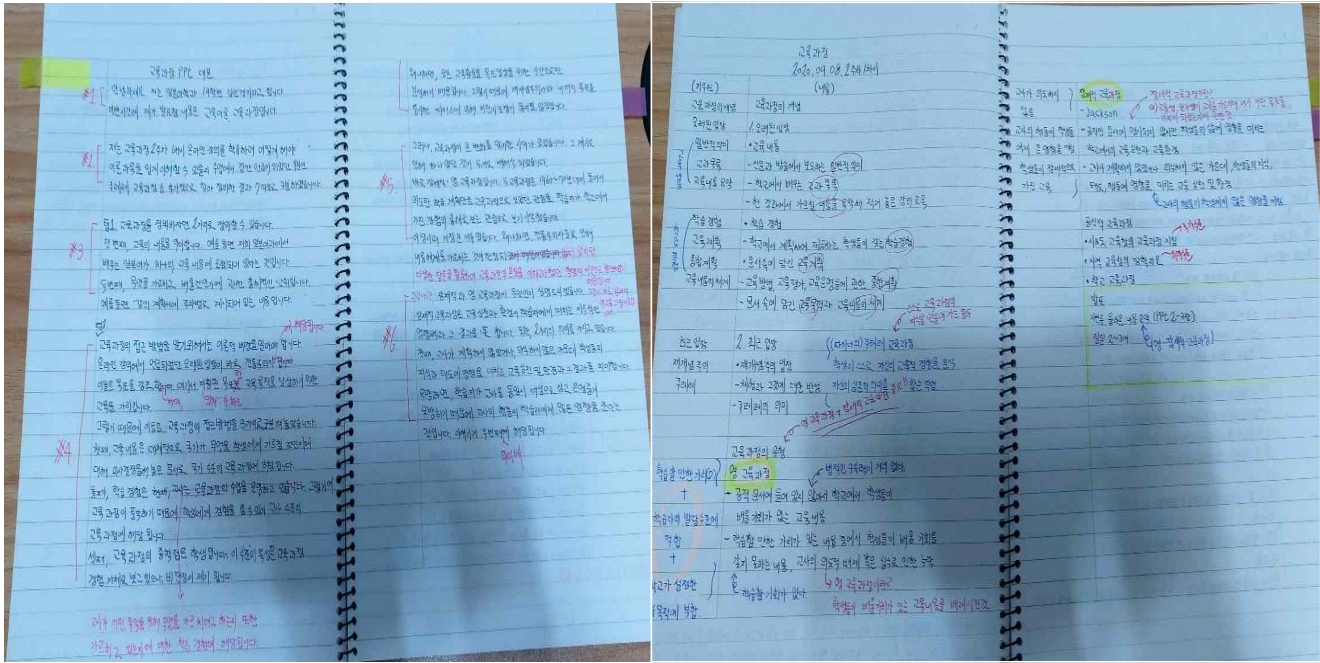
문화의  
본질을  
가르쳐라

The image displays a collection of handwritten notes on various pieces of paper, primarily in Korean, which are part of a study or research project on curriculum development. The notes are organized into several distinct sections, each with a title and a list of points or a paragraph of text.

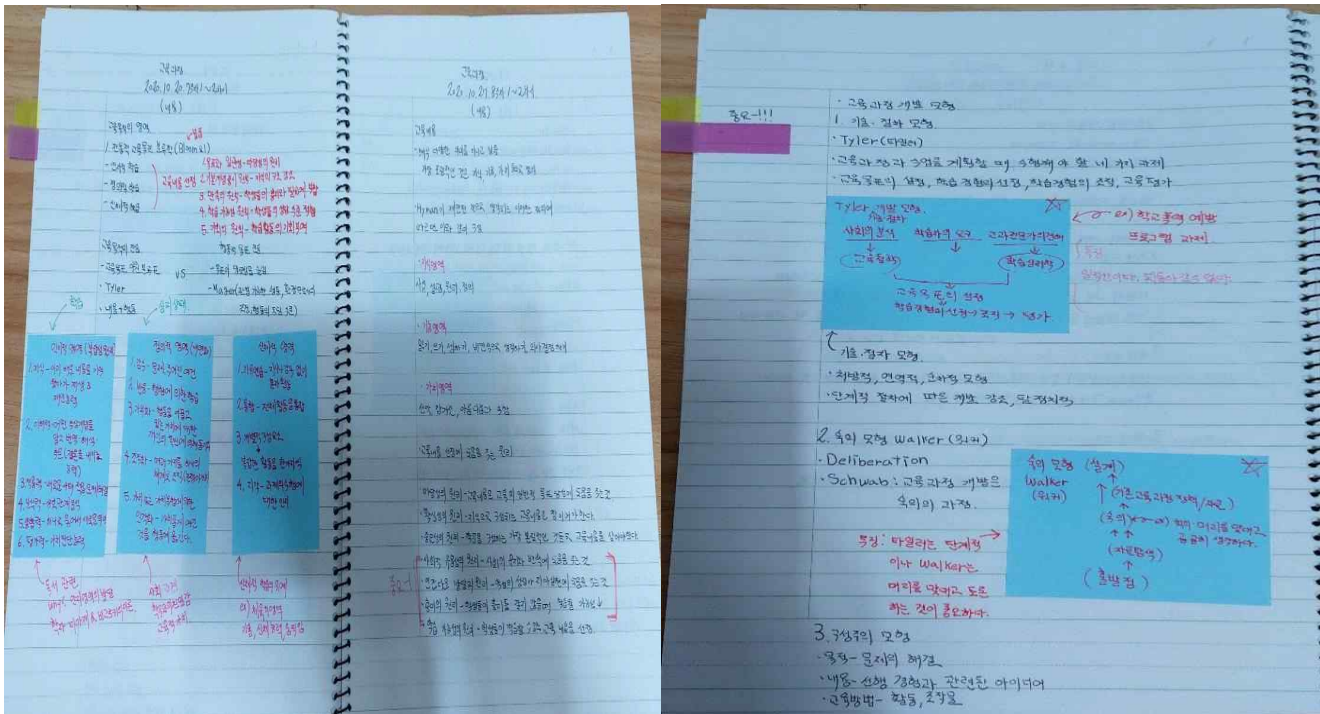
- Blue Paper (Top Left):** Titled "교육과정 개발을 위한 기본개념" (Basic Concepts for Curriculum Development). It lists several key concepts:
  - 교육과정이란 (What is curriculum?)
  - 교육과정의 범위 (Scope of curriculum)
  - 교육과정의 내용 (Content of curriculum)
  - 교육과정의 방법 (Methods of curriculum)
  - 교육과정의 평가 (Evaluation of curriculum)
  - 교육과정의 개발 (Development of curriculum)
  - 교육과정의 실행 (Implementation of curriculum)
  - 교육과정의 평가 (Evaluation of curriculum)
- Yellow Paper (Top Right):** Titled "교육과정 개발을 위한 기본모형" (Basic Models for Curriculum Development). It lists several models:
  - 교육과정 개발 모형은 합리적 모형, 순환적 모형, 행동적 상호작용 모형, 그리고 집중적 모형에 대별할 수 있다. (Curriculum development models can be categorized into rational, cyclical, behavioral interaction, and concentrated models.)
  - 합리적 모형은 종종 목표모형, 고전적 모형으로 불린다. (Rational models are often called goal models or classical models.)
  - 이러한 모형은 여러 가지 문제를 단순화시키면서, 시간-효율성의 접근 방법을 제공한다. (Such models provide a simplified approach to curriculum development, saving time and increasing efficiency.)
  - 그러나 목표모형, 그리고 목표표를 개발하여 단순화함으로써 합리적 사고가 권장되고, 이후의 계획에 대한 명확한 방향 제시가 된다는 장점이 있다. (However, the goal model, and the development of goal charts, by simplifying the process, encourages rational thinking and provides a clear direction for subsequent planning.)
  - 합리적 모형에 대하여 훈련을 받지 않는 사람들과는 널리 (For people who have not received training in rational models, it is widely...)
- Green Paper (Bottom):** Titled "교육과정 개발 모형은 합리적 모형, 순환적 모형, 행동적 상호작용 모형" (Curriculum Development Models: Rational, Cyclical, Behavioral Interaction). It lists several models:
  - 교육과정 개발 모형은 합리적 모형, 순환적 모형, 행동적 상호작용 모형, 그리고 집중적 모형에 대별할 수 있다. (Curriculum development models can be categorized into rational, cyclical, behavioral interaction, and concentrated models.)
  - 합리적 모형은 종종 목표모형, 고전적 모형으로 불린다. (Rational models are often called goal models or classical models.)
  - 이러한 모형은 여러 가지 문제를 단순화시키면서, 시간-효율성의 접근 방법을 제공한다. (Such models provide a simplified approach to curriculum development, saving time and increasing efficiency.)
  - 그러나 목표모형, 그리고 목표표를 개발하여 단순화함으로써 합리적 사고가 권장되고, 이후의 계획에 대한 명확한 방향 제시가 된다는 장점이 있다. (However, the goal model, and the development of goal charts, by simplifying the process, encourages rational thinking and provides a clear direction for subsequent planning.)
  - 합리적 모형에 대하여 훈련을 받지 않는 사람들과는 널리 (For people who have not received training in rational models, it is widely...)
- Other Papers:** There are several other papers visible, including one titled "교육과정 개발을 위한 기본개념" (Basic Concepts for Curriculum Development) and another titled "교육과정 개발을 위한 기본모형" (Basic Models for Curriculum Development). These papers also contain handwritten notes on curriculum development concepts and models.

( 교육과정 개발을 위한 기본 개념에 대해 필자의 경험을 예를 들어 교육방법과 접목시켜 필기한 내용 )





( 1. 교육과정 교재 요약 - 코넬식 노트 정리법 - )      ( 2. 교육과정 교재 요약 - 코넬식 노트 정리법 - )



( 3. 교육과정 교재 요약 - 코넬식 노트 정리법 - )      ( 4. 교육과정 교재 요약 - 코넬식 노트 정리법 - )

두 번째로는 교육과정이다. 위 사진은 필자가 2020학년도 2학년 2학기때 학습한 교육과정의 교재이며, 교육과정의 분류(교사중심교육과정, 학습자중심교육과정, 학문중심교육과정 등) 및 교육과정 개발을 위한 기본 개념과 모형에 대하여 요약정리한 내용이다. 이를 바탕으로 필자는 교육과정의 전반적인 개념과 모형을 이해하고자 코넬식 노트필기법과 재해석 공부법을 접목시켜 필자만의 경험을 바탕으로 코넬식 노트필기법으로 하루하루 학습한 내용을 예습 및 복습을 하였다. 또한, 복습하는 과정 중 모르는 것이 있을 경우 교육과정 담당 교수님께 연락을 드려 문답을 받는 과정을 통해 문제해결학습 능력을 향상 시켰으며 이와 관련된 사진은 아래와 같다.

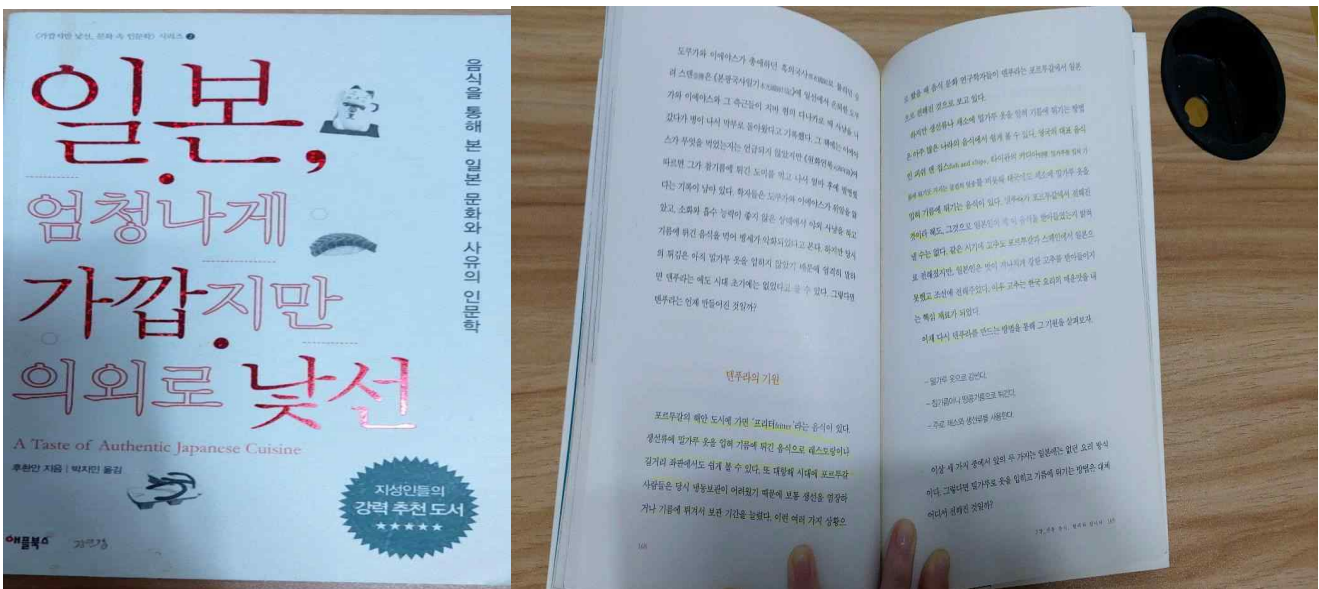




### 3. 교과교육론

교과교육론(외국어) 연구주제	
학과	일본어학과
학년	3학년
이름	김민경
날짜	2021년 3월 24일 수요일
담당교수	강경리 교수님
대주제	음식으로 만나보는 일본문화이야기
소주제	<p>1. 사계절의 아름다움을 담은 懐石料理에 대해 알 수 있다.</p> <p>- 학습자의 흥미유발을 위해 일본여행을 가서 懐石料理를 먹어본 적이 있는 학습자가 있는지 화답. (있다면, 각 계절마다의 懐石料理의 차이점이 무엇인지 퀴즈 제시)</p> <p>- 懐石料理의 기원에 대해 간단히 설명.</p> <p>- 懐石料理의 탄생에 대해 간단히 설명. (懐石料理와 비슷하게 그 당시 역사의 의미를 내포한 한국음식이 무엇인지 또한 차이점이 무엇인지 모둠형으로 구성하여 10분 동안 의논하고 난 뒤 각 모둠별로 설명하기)</p> <p>2. 지역의 특색이 살아있는 다양한 라멘에 대해 설명할 수 있다.</p> <p>- 학습자에게 본인이 알고 있는 일본ラーメン의 종류와 식재료가 무엇인지 화답. (각ラーメン의 식재료로 쓰이는 재료를 일본어로 설명할 수 있는 능력을 함양하기 위해 퀴즈 제시)</p> <p>- 라멘이라는 이름은 어디에서 왔는지 간단히 설명.</p> <p>- 제1차 세계대전과 라멘의 연관성에 대해 간단히 설명. (이를 토대로 하여 전쟁과 관련해 탄생하게 된 한국 음식이 무엇인지 있는지 각 학습자의 의견을 묻고난 뒤 본인의 생각에 대해 1분간 설명하기)</p>
	<p>· 지역특색이 강한 일본ラーメン의 종류에 대해 간단히 설명. (이를 토대로 하여 일본 각 지역의 특색이 담긴 음식과 한국의 각 지역의 특색이 담긴 음식의 차이점에 대해 모둠형으로 구성하여 10분 동안 의논하고 난 뒤 각 조장이 앞에 나와 발표하기)</p> <p>3. 500년의 일본사를 담은 天ぶら에 대해 알 수 있다.</p> <p>· 天ぶらの 유래와 어원에 대해 간단히 설명 (학습자에게 각자 좋아하는 튀김이 무엇인지 질문하고 그 튀김에 대한 유래와 어원에 대해 수업 진행하기)</p> <p>· 天ぶらの 기원에 대해 간단히 설명</p> <p>· 天ぶら와 도쿠가와 이에야스의 얽힌 역사를 한국의 세종대왕과 관련 지어 이야기 설명 (원화연록에 따르면 도쿠가와 이에야스는 위암을 앓고 있었으나 기름진 天ぶらを 먹고 병세가 악화되었다는 것과 세종대왕이 평소 육식을 즐겨하였지만 갖은 병으로 인해 발병했다는 공통점과 국가와 백성을 위했던 일을 객관식으로 퀴즈 제시)</p> <p>· 총정리 &amp; 수업마무리하기</p>

( 교과교육론 연구주제 작성 내용 - 창의적 교육법 중심으로 - )



( 교과교육론 연구주제 참고서적 - 일본, 엄청나게 가깝지만 의외로 낯선 <후환안 저.> )

## 연구결과 보고서

### 1. 연구의 필요성 및 목적

최근에는 4차산업혁명의 발달함으로 인해서 스마트폰과 다양한 학습기기를 활용하여 학습자가 언제 어디서든 학습 과정 중 필요한 지식과 정보를 검색하여 사용할 수 있는 지식정보화 사회로 성숙되었으며 이는 곧 정보통신 기술의 급격한 발달로 인하여 사회의 물질적 성장과 아울러 지식구조의 변화를 겪고 있다. 따라서 학습자는 본인에게 필요한 정보와 지식을 보다 신속하게 처리 및 습득하는 외제적인 측면의 능력을 요구받고 있다는 것을 알 수 있다.

이러한 교육적 패러다임의 변화로는 그에 필요한 인재양성을 위하여 교수자 중심에서 배우는 학습자 중심으로 교육활동이 전환되고 있는 추세이다. 이러한 변화를 이론적으로 대변하며 그에 적합한 실천적 방안을 제시할 수 있는 하나의 대안으로 구성주의 패러다임을 설명 할 수 있다. 그 이유로는 구성주의의 시사점이 "효과적인 학습지도를 위해서 실제 세상의 문제를 현실적인 상황 하에 다루며 교수자와 학습자가 서로 상호작용을 통하여 문제를 해결하도록 하는데 초점을 맞추고 있기 때문이다."

즉, 하나의 객관적인 지식이 교수자로부터 학습자에게 일방적으로 전달되는 것이 아닌 교수자로부터 전달된 지식을 학습자가 개개인마다의 경험과 능력에 따라서 각자의 새로운 지식을 만들어낸다. 그렇기에 교육은 지식의 응용을 나타내며 그에 따른 교육방법으로 토론식 수업 또는 주제발표 및 자료조사 등 협동활동을 하여 문제를 해결해나아가는 전인적인 교육방식과 학습자의 창의성과 문제해결력을 포함한 고등사고력을 함양할 수 있는 발판을 마련하고자 한다.

### 2. 연구 내용

외국어를 배운다는 것은 그 해당 문화를 학습하는 것이며 문화란 사회 속에 내제되어 있는 현상이므로 그 사회의 언어를 학습 한다는 것은 이는 곧 사회와 문화의 흐름을 안다는 것이라고 설명할 수 있다. 이와 같은 맥락에서 일본어 교육의 목적이나 방법의 관점에서 볼때 학습자에게 필요로 한 교육방식으로는 커뮤니케이션 능력의 습득이며, 첨단정보화 및 세계화시대가 확대됨에 따라 정보검색과 개인의 지식 수준 등 다양한 교류로 인한 교육적 측면에서 충돌이 표면화되고 있는 추세이다.

그 이유로 이문화라는 항목을 어떻게 가르쳐야 할 것인가에 대한 방법론에 관하여 학교에서 중점으로 다루는 교육이 주입식 교육이기 때문에 학습자가 지식을 습득하는 과정에서 한계점이 있으며 또한, 학습자의 문제 해결 참여도를 높이고 사고력 신장을 도모할 수 있는 학습자 중심의 교육과 자율학습에 대한 활성화가 부족하기에 이를 향상할 수 있는 방안으로 학습자의 동기 유발을 위한 교수·학습 방법으로 학습지도안을 탐구하며 교실 현장 또는 교수매체인 Zoom과 온라인 강의에서의 교육방식을 토대로 연구해보고자 한다.

또한, 학습자에게 전인적인 학습방식이 오프라인과 온라인 교육 중 어느 것이 보다 더 효과적이며 효율이 높은지 비교 분석을 통하여 학습자에게 충분한 지식과 학습난이도와 관련하여 이해도 차이에 대해 연구를 하여 각 학습방법의 장·단점에 대해 보완해야할 점이 무엇인지 모색해보고자 한다. 이를 통하여 교사가 학습자에게 외국어를 교육할 때 보편적으로 가장 많이 지향하는 주입식교육을 탈피하여 외국어 교수법에 대해 언어의 형식과 구조에 명시된 학습목표 보다 언어의 의미나 기능에 대해 중점을 두어 학습자에게 흥미유발이나 자발적인 학습유도를 도출할 수 있는 방안으로는 무엇이 있는지 탐색해보고자 한다.



### 3. 연구 방법

구체적인 연구기간으로는 한 학기(5월 ~ 6월)를 중심으로 하여 일본어학과에 재학 중인 학생을 대상으로 하여 의사 소통 중심 교수법을 활용하는 교과과목인 일본어회화3와 컴퓨터, 온라인 강의인 교수매체를 활용하여 인지주의 학습을 중점으로 하는 일본어와이해1, 일본어강독3 및 토론과 협동 활동을 중점으로 교수자와 학습자간의 상호작용을 통하여 현장에 필요한 일본어 실무능력을 함양하고자 하는 일본어번역연습 캡스톤디자인 과목 등 각 특성이 두드러지게 나타나 있는 교과목의 교수학습법에 대한 장단점과 컴퓨터 보조 수업에 대한 고찰 등 각 수업에 참여하는 학생을 중심으로 간단한 인터뷰 또는 네이버 폼 등의 온라인 설문조사를 통하여 의견을 수렴하고자 한다. 설문조사 결과와 학습자의 면담 등을 통하여 학습자가 학습활동할 때의 집중도 및 태도, 학업성취도 면으로 구분하여 사용 매체별 학습 효과를 조사하여 학습자의 태도가 훨씬 긍정적인 영향을 미치는 요소와 구체적인 일본어 학습 효과를 위한 방안을 모색하고자 한다.

### 4. 연구 결과

한 학기를 중심으로 의사소통 중심 교수법을 지향하는 일본어 회화3 및 온라인을 통해 인지주의 학습을 지향하는 일본어사의이해1, 토론과 협동을 중시하는 구성주의 학습을 지향하는 일본어번역연습(캡스톤디자인)과목 등 3가지의 각 과목의 특성의 장·단점에 대해 일본어학과 3학년 중 3개의 과목을 수강하는 학생을 대상으로 하여금 전반적인 수업의 난이도와 이해질문과 느낀점 및 개선점이 무엇이 있는지 수업시간외 공감시간을 포함하여 개인시간이나 조별활동을 위해 모였을 때 잠시 시간을 내어 간단한 인터뷰를 진행한 결과로는 아래와 같다.

먼저, 일본어회화3 과목을 수강한 학생 중 대부분의 학생들이 Zoom과 대면수업을 병행한 블렌디드 러닝이라 수업날짜에 착오가 생겨 어려움을 겪었으며 Zoom로 하는 화상수업이기 때문에 학교내에서 수업을 받는 도중 인터넷연결이 불안정하여 연결이 끊겨 수업에 어려움이 빈번하게 일어나 교수님께서 설명하시는 부분을 파악하기 힘들었다는 의견이 많았다. 반면, 상대평가와 절대평가에 대해 찬반토론 수업을 진행하는 과정에서 교수님께서 원문을 번역한 것을 피드백해주시는 과정에서 구글 드라이브로 함께 진행하기에 어느 부분을 피드백해주시는지 표시가 나기때문에 한 눈에 알아보기 쉬웠지만 대면수업만큼 집중하기가 힘들다는 의견도 있었다. 따라서 일본어회화3 과목 같은 경우 원어민 교수님과 함께 의사소통을 하며 이루어지는 수업이기에 온라인 상으로 학습을 하게될 경우 그에 따른 물리적인 피해나 수업의 차질이 생겨 학생들이 수업을 이해하는데 있어 큰 영향을 미친다는 것을 알 수 있었으며 의사소통을 중점으로 교육이 이루어지는 방식은 온라인 보다 대면으로 이루어지는 것이 학생들에게 효과적인 수업이라 생각한다.

두 번째로 일본어사의이해1 과목은 한 학기 동안 비대면으로만 이루어진 수업이기 때문에 이 과목을 수강한 학생들의 전반적인 의견으로는 한 학기 동안 무엇을 배웠는지 거의 기억이 안 날뿐만 아니라 13주차 3차시 영상이 알 수 없는 오류로 인하여 15분 58초에서 계속 영상이 끊기고, 재생이 아예 안되는 차질이 생겨 교수님 연구실로 문의전화화를 하였음에도 불구하고 약 일주일동안 변함이 없어 출결문제와 영상을 보고 난 후 과제를 해야하지만 할 수 없어 큰 어려움을 겪었다는 불만이 다소 많았다.

그로인하여 교수님께서 30여분 가량되는 영상을 편집하여 재생이 끊기기 전인 15분 58초 부분만 업로드하여 교수님께서 수업을 설명하시다 마무리없이 영상이 끝나자 해당 차시의 수업 영상에서 무엇을 말하고자 하는지 어떤내용인지 이해가 잘 안되었다는 의견과 수업의 난이도가 다소 높았다는 이유와 아울러 수업할 때 보여주시는 프로제이션에 제시된 요약글이 이해하기 쉽게 풀이되어 있었다면 좋겠다는 희망사항도 있었다. 따라서 일본어사의 이해1 수업은 장점보단 단점과 학생들이 원하는 개선점이 많았으며 그 중에서도 기말고사 시험 준비를 하며 2학년 1학기때 수강한 일본문화와이해1 수업 방식과 제시된 시험 문제 출제난이도에 대한 생각을 이야기한 학생이 많았다.

그 이유로는 일본문화와이해1 과목은 교수님께서 직접 영상을 편집하여 강의를 듣는 동안 집중이 잘되었으며 수업내용이 무엇인지 이해하기 쉬웠고, 시험문제도 본인이 생각하여 출제를 한 뒤 그에 따른 서론과 본론, 결론을 짓는 것이기에 본인이 원하는 일본문화나 생각 등을 자유롭게 서술해도 된다는 것에 마음이 편하다는 반면 일본어사의이해1 과목은 교수님께서 일방적인 이론으로만 이루어졌기 때문에 시험문제에 대해 언급은 되었어도 막상 무엇에 관한 내용이었는지 기억이 잘 안난다는 학생이 여럿 있었기 때문이다.

마지막으로 협동활동을 중점으로 이루어진 일본어번역연습(캡스톤디자인) 수업에 관한 학생들의 의견과 장·단점을 설명하자면, 번역을 잘하는 학생과 디자인을 잘하는 학생 등 제각각 본인이 잘하는 달란트나 재능적인 측면을 발휘하여 하나의 작품을 만들어 결과물로 도출해내는 과정에서 수업방식에 대해 만족감과 성취감이 높았다는 학생이 있었으며 공공기관 시설물 이용안내 팸플렛, 관광지, 서면 일대 음식점 가게 메뉴판, 민석도서관 이용 포스터 등 일상생활에 필요한 자료를 직접 번역하는 작업 과정 중 일본 현지에서 어떤 의미로 문법이 쓰이는지 탐구하고 자료를 찾아봄으로써 어휘력과 단어의 쓰임새에 대해 새롭게 알 수 있는 기회를 가졌다는 의견 또한 있었다. 그러나 협동활동을 중점으로 한 본 과목의 특성 상 한 그룹의 전체 인원이 출석을 하지 않을 경우 수업활동을 하는 과정 중 차질이 생겨 어려움이 있거나 개개인마다 바쁘거나 이유없이 불참을 하게되어 팀원 전체로 피해를 입는 경우가 빈번하게 일어난 부분에 있어서는 불편했다는 단점이 있었다.

## 5. 결론 및 제언

앞서 연구 결과에서 제시한 것과 같이 일본어학과 3학년 학생들 중 일본어회화3, 일본역사의 이해1, 일본어번역연습(캡스톤 디자인) 과목을 수강하는 학생들 한에서 간단한 인터뷰를 통하여 각 과목의 특성에 따른 장·단점과 수업에 대한 의견 및 개선점에 대해 다양한 의견들을 도출해낼 수 있었다. 따라서 3개의 각 과목의 특성과 중점으로 한 교육방법은 다르더라도 실질적으로는 일반적인 교사중심 또는 주입식 교육이나 이론교육이었다.

통상적으로 일본어 교육목표로는 일상생활에서 사용되는 일본어를 이해하고 전문적인 의사소통을 할 수 있는 능력을 기른다. 라는 교육목표에 달성하려면 학습자의 흥미나 동기유발을 고려한 수업방식 보단 교사 중심으로 하여금 학생들이 수동적인 학습태도를 보이는 것이 일본어를 암기하고 외우는데 있어 효율적이며 본인이 분발해야만 수업을 따라갈 수 있는 과목이란 선입견이 있기 때문이다. 그로 인하여 학년이 진급하는 과정 중 본 수업활동에 대한 난이도와 이해도의 차이점이 크게 나타나 수업을 따라가지 못하는 학생이 생기게되면 휴학이나 자퇴를 하는 경우가 발생하기 때문에 이를 보완하고 학습자에게 효과적으로 일본어를 교육하기 위해선 학습자의 흥미와 동기유발을 고려한 교수방법을 연구해야 한다고 생각하였다.

필자의 친구 중에서도 급격한 난이도 차이때문에 수업활동 중 어려움을 느껴 학업을 따라가기 위해서 개인공부를 할 시간을 마련하고자 휴학을 고려하는 친구가 다소 많았으며 특히 일본어강독3 지도 교수님을 찾아뵈어 전반적인 수업에 대해 간단한 인터뷰를 진행하고자 찾아뵈었을때 필자에게 현재 3학년 수업과정으로 채택된 교과서나 과제로 제시된 부교재에 대해 풀이를 해서 가져온 학생들 중 수업을 이해하는 지식 수준이 미흡한 학생이 여럿 있어 이를 보완하기 위해 2학기 교재를 채택하는 과정 중 고민을 하고 있으며 과제에 대해서 교수님께 필자에 대한 생각과 개선점에 대해서도 문답을 하였다.

따라서 일본어교육은 본인의 재량에 따라 지식의 수준이 큰 격차가 나타날 수 있으며 이를 보완하기 위한 교육방식과 수동적인 수업태도에서 학습자들이 능동적인 태도로 수업을 참여할 수 있는 활동 및 흥미나 동기유발을 고려하여 대화나 프로그램을 연계해 수업이 이루어진다면 보다 더 효과적일 것이라 생각한다.

## 6. 기타(참고문헌 포함)(5페이지에 포함되지 않음)

1. 언어와 문화를 통합한 일본어과 교수학습 방안 <김희정 저>
2. 문화를 도입한 교수학습 방법의 실제 : 제7차 고등학교 일본어 교과서를 중심으로 <전근자 저>
3. 일본어 의사 소통 능력 향상을 위한 교수 방법 : 문헌 분석을 통한 교수 이론과 방법 연구 <김현정 저>
4. 중학생의 일본어 문자 학습 실태와 교수학습방법 선호도 연구 <서주영 저>
5. 일본어 회화의 효과적인 교수-학습 방법 <김명진 저>
6. TV드라마를 활용한 일본어 교수방법연구 <김학출 저>
7. 인터넷을 활용한 고등학교 일본어 교수 및 학습 방법에 관한 고찰 <신동애 저>
8. 일본의 옛날이야기(むかしばなし)를 활용한 일본어 교수방법 고찰 <강지현 저>
9. ICT 활용을 통한 일본어 교수·학습력 향상에 관한 연구 : 제7차 교육과정에 따른 12종 교과서를 중심으로 <이효신 저>
10. 멀티미디어를 활용한 일본어 교수-학습에 관한 연구 : 중등교사의 실태조사를 중심으로 = マルチメディアを活用した日本語の教授-学習 <노해리 저>

( 교과교육론 연구결과보고서 리포트 최종본 작성 - 전공과목 및 쉼과 수람의 의사소통모형 중심으로 - )





네 번째로는 교과교육론이며, 위 사진은 필자가 2021학년도 3학년 1학기때 학습활동하는 과정 중 처음으로 수업실연을 했던 “음식으로 보는 일본문화이야기”란 연구주제이다. 그 당시 교수님께서 본인의 전공과 관련하여 창의적인 수업실연의 연구주제를 구상해오는 것이 과제였기에 필자의 전공과 관련된 다양한 주제 중에서 학습자가 가장 쉽게 접근할 수 있는 일본의 음식문화를 중심으로 일본의 대표 음식에 깃든 일본인의 얼과 역사에 대해 고찰하며 한국의 역사가 깃든 음식문화가 무엇이 있는지 탐구해보는 수업실연을 구상하게 되었다.

이에 대한 참고서적으로는 필자가 고등학교때 구비한 일본문화 서적 중 후환안분께서 편찬한 일본, 엄청나게 가깝지만 의외로 낯선이란 서적을 참고하여 일본의 대표음식인 메밀소바, 튀김 등이 탄생하게 된 기원과 역사적 사건을 찾아보았다. 이를 바탕으로 연구주제를 작성하게 되었으며, 수업실연 과정 중 선수학습연결과 학습자의 동기 유발을 위해 참고한 자료로 필자가 대학교 1학년때 직접 제작한 브이로그 유튜브 영상을 제시하며 학습자의 내적 동기를 도모할 수 있었던 순기능 또한 있었다.

아울러 한 학기 동안 교과교육론 수업활동을 통하여 습득한 다양한 교수법의 모형과 교수·학습설계와 관련하여 본인의 전공 및 교양과목을 융합시켜 고찰해야할 문제점과 해결방안에 대하여 연구결과 보고서를 작성하는 과제가 있었다. 필자가 한 학기동안 학습활동 과정 중 가장 흥미롭고 관심을 가졌던 쉐논과 의사소통 모형을 중심으로 전통적인 교육법과 코로나19로 인하여 비대면방식인 블렌디드 교수법으로 학습활동을 진행함에 있어 교수자와 학습자간의 의사통과정 중 결여되는 상호작용의 원인과 해결방안에 대해 전공과목 교수님의 교수법과 교양과목 중 유럽사회문화를 가르쳐 주신 교양 교수님의 교수법의 차이점과 순기능 및 역기능에 대해 고찰하게 되었다. 이에 관하여 연구결과 보고서를 작성할 때 활용하였던 공부 자료로는 한국교육학술정보원 사이트를 사용하였다. 이 사이트에는 자연·과학계열, 공학계열, 교유학, 보건학, 인문학, 어문학 등 다양한 전공과 관련된 학위논문과 학술지, 강의 등을 참고할 수 있기 때문에 필자가 과제를 수행하거나 공부를 할때 참고 논문으로 사용하고 있는 사이트이다.

이 사이트에서 위 사진과 같이 부경대학교 대학원의 학위논문을 참고하여 일본어과의 교수법에 대해 구체적으로 알아볼 수 있었으며 학습활동 과정에서 배우지 않은 교수법과 교수·학습설계에 대해 찾아볼 수 있었기 때문에 다른 학생과 달리 다양한 교수법을 연습할 수 있었기에 창의적인 공부법에 도움이 되었다. 따라서 필자의 학업적인 측면에서 가장 효과과 뛰어난 참고 자료였다고 소개할 수 있으며 글을마치고자 한다.