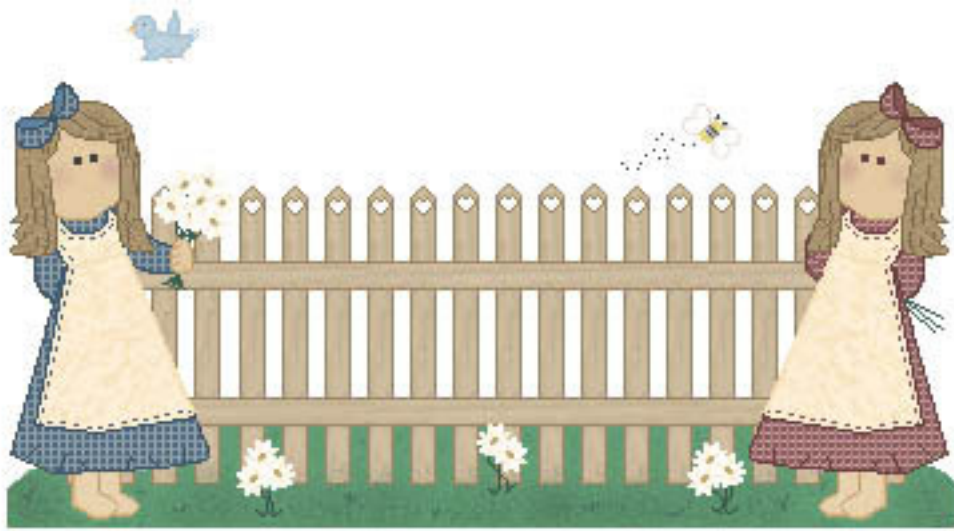


유치반의 효과적인 한글 교육



다솜 한국학교
교장 최미영

차례

유치반 지도 방법	3
1) 듣기, 말하기 교육	3
2) 읽기 교육	3
3) 쓰기 교육	4
4) 문형, 문법 지식 교육	4
5) 문학	4
게임과 연극	4
시청각 자료 만들기	5
하루의 일과의 예	6
1. 본 수업을 시작하기 전에	6
2. 본 수업 (I)	7
3. 본 수업 (II)	7
4. 수업 마무리	7
5. 기타 시간 (노는 시간 및 간식 시간)	8

유치반 지도 방법

- 구체적인 것에서 시작하여 추상적인 것으로 나아간다: 그림이나 실물을 보여주고 글씨를 알려준다
- 간단한 것로부터 차츰 복잡하고 어려운 것으로 나아간다: 듣기 → 그림 혹은 물건 보여주기 → 자모 가르치기 → 자모 혼자 소리내기 → 자모 읽기와 쓰기 → 자음과 단모음 합하여 소리내기 → 합하여 읽기 → 합하여 쓰기 → 복자음

1) 듣기, 말하기 교육

듣기, 말하기 교육이 그 중요성에 비하여 쓰기, 읽기 교육에 뒤쳐지는 실정이다. 그러나 학년이 올라감에 따라 그 연령과 정서에 맞는 어휘나 문장 구사 능력이 심하게 떨어지는 현상을 볼 수 있다. 이는 저학년 때부터 읽기, 쓰기와 함께 말하기 듣기 교육이 병행 되어야 함을 보여준다.

- 듣는 대로 흉내내기 (코코코 게임, 따라하기 등)
- 듣고 동작하기 (예수님이 가라사대 게임, 전화놀이-한줄로 서서 들은 것을 다음 사람에게 귓속말로 전하기.)
- 묻는 말에 답하기: 반 전체, 그룹별, 둘씩, 개별적으로, 제자리에서, 앉아서, 서서, 교실앞에서
- 듣거나 말할 때의 예절 가르치기: 바르고 똑바로 서서 말하고 남이 이야기 할 때는 조용히 듣는다.
- 항상 반 전체, 그룹, 개별적인 순서로 말문 열기를 지도한다. (show & tell)
- 자기 소개: 자기 이름, 나이, 가족이름 등을 바르게 말할 수 있도록 가르친다.
- 예절교육: 나는 예의바른 어린이를 통하여 예절과 존대말을 가르친다.

2) 읽기 교육

- 글자는 하나의 약속된 기호로서 한국어는 영어와 같이 각 자모가 소리를 대표하고 있음을 알려준다.
- 한국어의 기본 자모는 자음 14 자와 모음 10 자의 24 자로 유치반에서는 각 자모가 대표하는 소리를 알고 소리를 구분하게 하여 읽을 수 있도록 한다.
- 먼저 같은 소리가 나는 물건이나 그림을 보여주고 소리를 많이 들려 준 후 글자를 가르친다.
- 자음, 모음의 소리를 알려주고 자모가 모였을 때 소리를 낼 수 있게 한다.
- 자모 모으기 놀이를 통하여 읽기를 돕는다.
- 여럿이 읽기, 혼자서 읽기
- 게임: 빙고게임, 낱말 짝맞추기 (그림과 낱말을 맞추거나 낱말 혹은 문장을 반으로 나누어서 맞추게 한다. 메모리 게임 가능) 낱말 카드를 보여주고 읽게한 후 문장 만들기

3) 쓰기 교육

- 자음, 모음을 쓰는 차례를 바르게 가르친다. (위→아래, 왼쪽→오른쪽)
- 본보기를 보고 쓰기(점선글씨) → 책에서 보고 쓰기
- 안보고 쓰기, 받아쓰기
- 그림 일기 쓰기(어린이가 그림을 그리고 그림에 관하여 말하는 것을 어른이 받아쓰기)

4) 문형, 문법 지식 교육

- 초급에서는 문형을 말로써 익히게 한다
- 문형이나 문법적인 지식을 언어 연습으로 어린이들 자신이 발견하도록 한다.

5) 문학

- 가능한 많은 문학작품을 접할 수 있도록 한다. 어린이들은 기억력이 뛰어나고 반복학습을 좋아하므로 동시나 시조를 잘 암송한다.
- 동요, 동시를 듣고 암송하기: 처음에는 글을 보지 않고 듣고 따라하는 것에 초점을 둔다.
- 동화책 읽어 주기와 동화책 소개: 교사가 선택하거나 학생들이 집에서 가져온 책을 읽어주고 집에서도 읽게 한다. 책을 읽어 준 후 학생들이 말이나 글로 줄거리를 만들어 보거나 그림을 그려보도록 한다.
- 그림 이야기 꾸미기: 서로 연결된 4-6 쪽의 그림을 보여주고 이야기를 꾸미게 한다.
- 미국 동화책의 활용: 한국 동화책은 어떤 경우에 학생들의 관심을 일으키지 못하는 경우도 있다. 그런 경우에는 내용과 그림이 좋은 미국동화책을 사서 한글로 번역한것을 영어 글씨 위에 붙여서 읽어준다. 주인공 이름을 학생 이름으로 바꾸어서 읽어주면 더 재미있어한다.
- 나의 책 만들기: 자음책, 모음책, 단어책, 그림책, 이야기책 등 여러 가지 방법으로 만들 수 있다. 자음을 배우고 있는 동안에는 자음책을 만든다. 크기는 4 x 5 인치 짜리로하고 페이지 수는 18 페이지로 한다. 학생들은 배운 자음을 한 페이지에 하나씩 쓰고 그 소리로 시작되는 낱말 그림을 그리거나 (3-5 개 정도) 글자를 아는 경우에는 글씨를 쓴다. 학교에 가지고 와서 친구들 앞에서 읽고 집에서는 가족들에게 읽어준다.

게임과 연극

- 빙고게임: 빈 카드에 배운 자음을 써넣게 한다. 자음 숫자나 가짓수는 교사가 준비한 낱말 카드에 맞춘다. 아이들에게 돌아가며 낱말 카드를 뽑게 하고 읽게 한 후 그 낱말이 나타내는 자음에 X표를 하게 한다.

- 기억 게임(Memory Game): 그림이 그려진 한글 낱말 카드를 반으로 나누어 모두 덮어 놓은 후 번갈아 한 장 씩 뒤집어서 짝이 맞으면 카드를 가져가게 한다. 많은 카드를 확보하면 이긴다. 처음에는 3-5 짝 정도의 카드로 시작한다.
- 전화 게임: 모두 둘러앉아서 선생님이 문장을 다음 아이에게 귓속말로 하면 계속 다음 사람에게 전한 후 마지막 아이가 큰 소리로 자기가 들은 대로 말하기 게임.
- 물건 가져오기 게임: 선생님이 보여주는 자음이나 모음을 소리내어 읽어보고 그것으로 시작하는 물건을 교실에서 찾아오기.
- 예수님이 가라사대 게임(Simon says,...)
- Sound Game: 자음이나 모음의 소리를 말하며 그 소리가 나는 단어를 말해 준 후 아이 들에게 하나씩 말하게 한다. 예) ㄱㄱㄱ 가위 → 가지, 가사.....
- I spy Game: 주변에서 교사가 발음하는 음과 같은 소리가 나는 물건 이름을 말하게 한다. 예) 책상 위에 츄, 츄소리가 나는 것은 무엇이 있을까? → 책
- Category Game: 눈을 감게 하고 한 장소를 연상시킨 후 아는 단어를 말하게 한다.
예) 자, 우리가 동물원에 갔어요. 무슨 동물이 있을까요?
- Definition Game: 물건의 기능을 말하고 어떤 것인지 알게한다. 아이들에게 문제를 만들게 하고 풀도록 한다. 예) 머리를 빗으려고 해요 무엇이 필요합니까? → 빗
- Written Command Game: 작은 종이에 저학년은 단어, 고학년은 문장을 써서 그것을 가져오게 하거나 일을 하도록 한다. 혹은 문장을 읽은 학생이 하는 말없는 동작을 보고 문장 내용을 알아 맞추는 게임이다.
- 형용사 게임: 형용사를 사용하게 하는 게임
예) 어제 무엇을 했어요? → 학교에 갔어요. 학교는 어디에 있어요? 어떤 학교입니까?
- 반대말 게임: 교사나 짝이 낱말을 대면 반대말로 답하기.
- 비슷한 말 게임: 반대말, 비슷한 말 게임은 제일 어려워하는 게임이다.
- 연극하기: 간단한 소도구를 이용하여 연극을 해본다.
- 가위바위보, 목찌빠, 구슬치기, 윷놀이, 제기차기, 공기놀이 등의 우리나라 게임도 가르 친다.
- mystery bag 이용: 천으로 주머니를 만들어서 주머니에 물건을 넣어두어 학생들이 만져보게 한 후 이름을 맞추도록 하고 글씨도 써보게 한다.

시청각 자료 만들기

- 일상 생활에서 쓰는 여러 가지 물건과 재료를 사용하여 아동들이 오감을 모두 사용하여 배울 수 있는 구체적이고 체험적이며 흥미있는 교육이 되도록한다. 자모 하나를 배우더라도 뜯어 붙이기, 오려 붙이기, 콜라주, 밀가루 반죽 등의 여러 방법을 사용한다. 결과보다는 과정을 중요시하는 교육이 된다.
- 낱말 카드: 자음은 분홍색판, 모음은 파랑색판에 준비. 색깔 코드를 활용한다. 그 외에도 여러 가지 색지를 사용하여 낱말 카드를 만든다.
- 펠트를 이용하여 자음, 모음을 만들어서 아이들이 촉각으로 공부할 수 있게 한다.

- 그림 이용: 잡지나 신문에 있는 그림을 이용한다. 혹은 낱말에 맞는 그림을 그리게 한다.
- 물건 이용: 동화책을 읽어주는 경우에도 실물을 보여주면서 읽어주면 훨씬 효과가 있다. 단어를 배울 때에도 실물을 보면서, 만지면서, 먹어 보면서 공부하도록 한다.
- 밀가루 반죽이용: (밀가루 1 컵, 물 1 컵, 소금 1/4 컵, 기름 2 큰술, 크림 오브 타-타르 2 큰술, 맥코믹 색소 빨강, 파랑색 몇 방울씩) 큰 냄비에 밀가루, 소금, 기름, 크림 오브 타-타르를 잘 섞은 후 물에 색소를 타서 밀가루 혼합물에 넣어 잘 섞어서 부드럽게 되도록 한다. 약한 불 위에 올려 저으면서 익힌다. 다 익어가면 딱딱해 지는데 더 이상 저을 수 없을 정도로 딱딱해지면 불에서 내려 접시 같은 것에 펴놓고 고무 잘 반죽하여 쓴다. 어린 아동들에게 글씨 모양을 만들어 보게 할 수 있다. 분홍색과 파랑색 반죽으로 만들어서 자음, 모음을 만들게 하고 자기 이름도 써보게 할 수 있다. 잘 상하지 않으므로 비닐 봉지에 넣어두면 여러 번 사용할 수 있다.
- 종이 접기: 종이 접기는 집중력과 섬세함을 동시에 길러 줄 수 있으며 성취감을 느낄 수 있는 좋은 방법이다. 낱말과 관련된 종이 접기를 같이 해 보고 낱말을 익히게 한다.
- 쌀, 소금, 밀가루에 글씨 쓰기: 넓적하고 깊이가 얇은 쿠키통 속에 쌀, 혹은 소금이나 밀가루를 깔아놓는다. 학생들에게 손가락이나 젓가락으로 글씨를 써보게 한다.

하루의 일과의 예

[사용하는 교과서]

교육부 한국어 입문편 (주 교과서로 사용, 그림이 많고 색이 예쁘다, 문화가 다르다)
 재미 한국어 협의회 한국어 첫걸음 (그림을 사용하여 말하기 연습과 대화법 교수하는데 사용)
 시카고 한국학교 한글의 첫걸음 1(주로 복습 및 숙제 내줄 때 사용)

1. 본 수업을 시작하기 전에

- 1) 인사 및 이름표 나누어주기, 숙제 제출, 스틱카 붙이기
- 2) 애국가 제창: 처음 한 두 시간은 애국가 가사가 쓰여진 긴 낱말 카드와 녹음기를 이용하여 애국가를 가르친다. 몇 주 지나면 카드가 없어도 되지만 보고 읽기 연습 차원에서 자주 보여준다. 애국가를 부를 때 학생들이 한 명씩 돌아가며 작은 태극기를 흔들게 한다.
- 3) 날짜 배우기: '오늘은 2005년 2월 5일 토요일입니다.'가 쓰여진 판을 보고 따라 읽게 하여 숫자 배우기의 연습이 되도록 한다.
- 4) 예의 바른 어린이: 표에 따라 인사하는 방법을 배운다. 처음에는 두 그룹으로 나누어서 연습시키고 나중에는 두명씩 짝을 지워서 연습시킨다. 집에서 연습하게 하고 지난 시간에 배운 것을 복습시킨다. 기타 노는 시간이나 간식

시간, 다른 상황에서도 연습한 말들을 활용하도록 한다. (예의 바른 어린이 표 참조- 집에 붙여놓고 사용)

- 5)그날의 주제에 맞는 활동을 한다. 예) 과일에 관하여 배우면 과일 모형으로 이름 익히기, 실제 과일 맛보고 맛 분류하기, 과일 그림에 색칠하기, 노래 '과일노래', '사과같은 내얼굴' 부르기, 동시 혹은 시조 등을 소개하고 암송시킨다.
- 6)발표시간: 자신이 해온 숙제나 그림일기, 혹은 자신이 만든 책을 읽거나 그동안 암송한 시조 혹은 동시를 암송한다. 발표할 때의 자세, 시선 처리, 음성, 속도 등의 올바른 방법을 알려준다.

2. 본 수업 (I)

3 단계수업(이것은 ...이다. 이것은 ...입니까? 이것은 무엇입니까?) 방식 사용

- 1) 자음부터 시작하여 1 주일에 1 자씩 배운다. 먼저 큰 자음 카드를 사용하여 이름과 소리를 가르쳐준 후 그 자음으로 시작하는 단어들을 알려준다. 3 단계 수업 방식을 사용하여 가르친다.
- 2) 교과서(한국어 입문)를 펴게 한다. 교과서를 펼칠 때에도 숫자를 가르친다. 10 페이지를 펼 때는 하나, 둘, 셋....말하면서 펴도록 한다.
- 3) 교과서를 공부하고 있는 동안 한 명 씩 나와서 짤이 들어있는 그릇에 배운 자음을 써보게 하고 그 자음으로 시작되는 낱말을 말하게 한다. 나머지 학생들은 교과서 책으로 스스로 공부하고 있다.
- 4) 그날 배운 자음으로 시작되는 낱말이 있는 노래를 배운다 (노래 카드 이용)

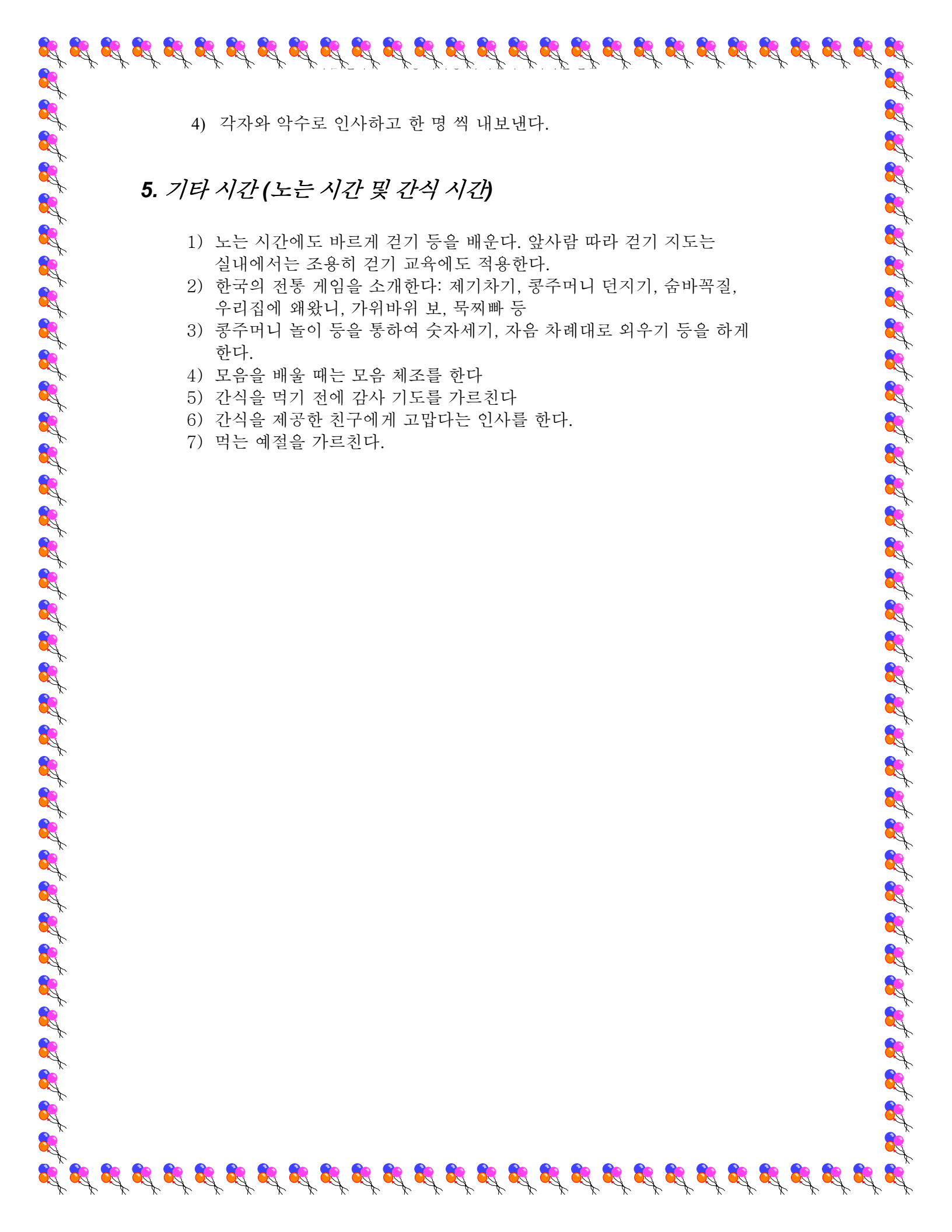
3. 본 수업 (II)

본 수업 I에서 배운 것을 심화하는 과정으로 아래의 방법들을 돌아가며 사용한다.

- 1) 자모 위에 팝콘이나 씨리얼 붙이기
- 2) 밀가루 반죽으로 글씨와 모양 만들기
- 3) Mystery bag 사용: 형짚 주머니에 배운 자음으로 소리나는 물건을 넣어두고 하나씩 꺼내게 하면서 이름을 말하게 한다. 혹은 주머니에 손을 넣고 만져서 물건이름을 알아 맞추도록한다.
- 4) 칠판에 나와서 쓰기, 펠트 글씨 붙이기
- 5) 게임: 빙고, 자음에 따른 낱말 찾기, 사운드 게임, 메모리 게임, 낱말 카드 읽기 등

4. 수업 마무리

- 1) 오늘 배운 자모와 관련된 내용이 많이 들어있는 책을 읽어준다
- 2) 책가방, 책상, 의자 등을 정리하게 한 후 쓰레기 등을 정리한다.
- 3) 정리가 끝난 순서대로 줄을 서게 한 후 오늘 배운 내용을 다시 한번 상기시킨다.

- 
- 4) 각자와 악수로 인사하고 한 명 씩 내보낸다.

5. 기타 시간(노는 시간 및 간식 시간)

- 1) 노는 시간에도 바르게 걷기 등을 배운다. 앞사람 따라 걷기 지도는 실내에서는 조용히 걷기 교육에도 적용한다.
- 2) 한국의 전통 게임을 소개한다: 제기차기, 콩주머니 던지기, 숨바꼭질, 우리집에 왜왔니, 가위바위 보, 목찌빠 등
- 3) 콩주머니 놀이 등을 통하여 숫자세기, 자음 차례대로 외우기 등을 하게 한다.
- 4) 모임을 배울 때는 모임 체조를 한다
- 5) 간식을 먹기 전에 감사 기도를 가르친다
- 6) 간식을 제공한 친구에게 고맙다는 인사를 한다.
- 7) 먹는 예절을 가르친다.