

수업계획서 작성지침

강의 개요						
작성년도/학기	2020/1학기					
교과목명	국문	실용일본어독해		전공	일본어학부(Japanese)	
	영문	Practical Japanese Reading			'해당없음'	
개설과목코드				학점	강의(3) 실습()	
담당교수	윤호숙	e-mail		연구실		H.P
담당튜터		e-mail		연구실		H.P
이수구분				권장학년	2	
수업개요 및 교과목 성격	<p>일본어 능력은 다른 외국어와 마찬가지로 어휘력이 관건이라 해도 과언이 아니다. 언어의 4기 능인 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기도 어휘력이 기본이며 일본인과 커뮤니케이션을 할 때도 어휘력의 정도에 따라서 교류가 더욱 원활하게 이루어진다. 또한 독해능력 향상을 위해서는 어휘뿐 아니라 문법도 필요하므로 본 교과목을 통해 학습자의 어휘력과 독해능력이 향상될 수 있을 거라 생각한다.</p>					
수업목표	<p>본 교과목은 초급과정에서 문자와 발음연습, 기초문법지식 및 기본문형 등을 연마한 중급일본어학습자를 대상으로, 일본의 대표적인 문서를 통해 한자, 관용표현, 복합어, 의성어·의태어 등 다양한 어휘들을 익혀 언어, 문화, 사회, 정치, 경제 등 여러 분야의 관련지식을 터득하여 실생활에 도움이 되도록 하는데 목표를 둔다. 아울러 다른 작품까지 다독할 수 있는 능력을 배양시키는데 목적이 있다.</p>					
교재 및 참고자료 참고링크	강의록& 윤호숙 저 『실용일본어독해』2020 출판예정					
교수방법	<p>콘텐츠 강의를 진행하는 다양한(다음의 9가지) 교수방법 중 교과특성에 적절한 방식을 선택하고 선택 이유를 작성함 (* 복수선택 가능)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 강의중심형 (교수의 설명식 강의가 중심인 이론중심 교과목에 적용) <input type="checkbox"/> 반복학습형 (주요내용 혹은 개념반복, 반복이 효과적인 어학,회화에 주로 적용) <input type="checkbox"/> 문제풀이형 (자격증이나 시험대비 교과에 주로 적용-TOEIC / FLEX / JLPT) <input type="checkbox"/> task형 (다양한 task를 통해 기술숙지 및 기억유도, 어학교과목에 주로 적용) <input type="checkbox"/> 게임형 (게임을 풀어가며 학습, 지루하기 쉬운 반복형 어휘중심 교과목에 적용) <input type="checkbox"/> 시뮬레이션형 (실제 컴퓨터화면에서 따라하는 등 소프트웨어사용법이나 컴퓨터 조작 등 메뉴별 설명이 필요한 교과에 주로 적용) <input type="checkbox"/> 스토리텔링형 (학습내용을 스토리로 구성하여 전달하는 방식으로 문화,문학,역사 등 스토리를 활용하기 적절한 교과에 주로 적용) <input type="checkbox"/> 사례중심형 (실생활의 사례가 중심이 되는 실용교과목에 주로 적용) <input type="checkbox"/> 시범학습형 (교수나 학습자가 실습하는 것을 보여주어 간접경험 학습이 되도록 함, 통역/번역 활동이 중심이 되는 교과에 주로 적용) <p>■반복학습형 : 본문에 나오는 기본적인 어휘와 한자 및 문법의 정확한 쓰임과 의미를 익히도록 하기 위해 다양한 예문을 들고, 관련 있는 실용문화를 소개한다. 한자실력 향상을 위해 획순에 따라 쓰고 원어민 음성을 통해 반복하여 따라 읽도록 하였다.</p> <p>■사례중심형: 제시하는 문장을 정독하고, 내용에 대해 이해를 한 뒤 한자를 중심으로 어휘를 익히고 나서 다양한 내용의 실용독해를 통해 상당한 수준의 일본어 실력을 연마할 수 있도록 한다. 한편, 전문가의 강의를 통해 실용 일본문화를 익힐 수 있도록 하였다.</p>					
수강 시 유의사항	외국어학습의 필수조건이라 할 수 있는 반복학습을 권장하고 올바른 일본어 구사를 위해 정확하게 읽는 연습을 하도록 한다.					

교수 학습 운영전략									
운영 전략	<input type="checkbox"/> 콘텐츠 학습 <input type="checkbox"/> 토론방 <input type="checkbox"/> 팀프로젝트 <input type="checkbox"/> 과제 <input type="checkbox"/> 참여도								
	1. 학습촉진전략 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 공지사항을 통해 학습진행 및 학습내용 등 각종 안내를 학습자들에게 전달하여 원활하게 학습할 수 있도록 한다. ▪ 학습 중에 궁금한 사항이나 질문을 Q&A게시판, 메일을 통해 받아 24시간 안에 답변하여 문제를 해결할 수 있도록 한다. ▪ 게시판이나 학습자료실을 적극적으로 참여하도록 유도하고 강의 내용과 관련이 있는 좋은 글을 올리도록 하여, 의견을 나누며 정보를 공유한다. ▪ 강의마다 퀴즈를 통해 자가 점검을 하도록 하고 잘못된 부분은 자세히 지도한다. 2. 동기유발전략 <ul style="list-style-type: none"> ▪ 알기 쉬운 교수자의 강의, 사진/영상/이미지 등 텍스트와 다양한 예문을 제시하고, 본문관련 퀴즈를 통해 정확하게 복습하도록 한다. 또한 한자쓰기와 읽기를 통해 한자를 쉽고 빠르게 익힐 수 있도록 유도한다. ▪ 원어인 MP3와 강의 MP3를 제공함으로써 본문에 대한 친근감을 높이도록 하며, 듣기 실력도 함께 향상시킬 수 있도록 한다. ▪ 강의를 1강에서는 본문듣기, 어휘와 문법 설명을, 2강에서는 본문설명과 문제 풀이로 나누어 보다 효과적으로 학습할 수 있도록 콘텐츠를 구성해서 학습동기를 유발시킨다. ▪ 한자쓰기와 반복해서 읽기를 통해 좀 더 쉽고 즐겁게 공부하도록 하여 한자실력을 향상할 수 있도록 한다. ▪ [쉬어가기] 코너에서 일본문화 전문가의 강의를 통해 일본의 문화와 생활을 배우고 이해하도록 하여 일본어에 대한 흥미를 유발시킨다. ▪ 게시판, 학습자료실을 통해 교수와 학생, 학습자들 간에 활발한 상호작용이 이루어지도록 하고 이를 참여점수에 반영한다. ▪ 강의 후 다양한 실문자료를 제시해 학습자 스스로 심화학습을 할 수 있도록 유도하였다. 								
상호 작용 전략	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; text-align: center;">학습자-콘텐츠</td> <td> 1.읽기, 쓰기, 듣기, 말하기를 모두 학습할 수 있게 콘텐츠를 구성하여, 본문강의, 문제풀이, 문형연습 등을 통해 학습자와 콘텐츠간의 상호작용이 이루어진다. 2.다양한 음향과 시각효과(그림이나 색채)를 활용하여 학습자들이 콘텐츠에 집중할 수 있도록 한다. 3.강의는 학습자들이 언제든지 반복 학습을 할 수 있다. 4. 다양한 퀴즈 -> 퀴즈를 모두 푼 사람에게 한해 정답 확인 가능, 연습문제 -> 연습문제를 모두 푼 사람에게 한해 정답확인 가능 -> 담당교수 해설로 피드백 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">학습자-교수자</td> <td> 1.학습자들이 제출하는 퀴즈의 정답을 교수의 피드백을 통해 상호작용을 유도한다. 2.Q&A게시판, 메일 등을 통해 학습자와 교수자간의 상호작용을 할 수 있다. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">학습자-학습자</td> <td> 1.Q&A게시판, 자유게시판, 1:1학습상담, 쪽지, 메일을 통해 서로의 의견과 학습정보를 교환하여 학습자간의 상호작용을 할 수 있다. 2.팀구성원을 중심으로 카페 등 SNS를 활발히 진행하여 학습자들간의 정보공유를 활발하게 함. </td> </tr> </table>	학습자-콘텐츠	1.읽기, 쓰기, 듣기, 말하기를 모두 학습할 수 있게 콘텐츠를 구성하여, 본문강의, 문제풀이, 문형연습 등을 통해 학습자와 콘텐츠간의 상호작용이 이루어진다. 2.다양한 음향과 시각효과(그림이나 색채)를 활용하여 학습자들이 콘텐츠에 집중할 수 있도록 한다. 3.강의는 학습자들이 언제든지 반복 학습을 할 수 있다. 4. 다양한 퀴즈 -> 퀴즈를 모두 푼 사람에게 한해 정답 확인 가능, 연습문제 -> 연습문제를 모두 푼 사람에게 한해 정답확인 가능 -> 담당교수 해설로 피드백	학습자-교수자	1.학습자들이 제출하는 퀴즈의 정답을 교수의 피드백을 통해 상호작용을 유도한다. 2.Q&A게시판, 메일 등을 통해 학습자와 교수자간의 상호작용을 할 수 있다.	학습자-학습자	1.Q&A게시판, 자유게시판, 1:1학습상담, 쪽지, 메일을 통해 서로의 의견과 학습정보를 교환하여 학습자간의 상호작용을 할 수 있다. 2.팀구성원을 중심으로 카페 등 SNS를 활발히 진행하여 학습자들간의 정보공유를 활발하게 함.		
	학습자-콘텐츠	1.읽기, 쓰기, 듣기, 말하기를 모두 학습할 수 있게 콘텐츠를 구성하여, 본문강의, 문제풀이, 문형연습 등을 통해 학습자와 콘텐츠간의 상호작용이 이루어진다. 2.다양한 음향과 시각효과(그림이나 색채)를 활용하여 학습자들이 콘텐츠에 집중할 수 있도록 한다. 3.강의는 학습자들이 언제든지 반복 학습을 할 수 있다. 4. 다양한 퀴즈 -> 퀴즈를 모두 푼 사람에게 한해 정답 확인 가능, 연습문제 -> 연습문제를 모두 푼 사람에게 한해 정답확인 가능 -> 담당교수 해설로 피드백							
	학습자-교수자	1.학습자들이 제출하는 퀴즈의 정답을 교수의 피드백을 통해 상호작용을 유도한다. 2.Q&A게시판, 메일 등을 통해 학습자와 교수자간의 상호작용을 할 수 있다.							
학습자-학습자	1.Q&A게시판, 자유게시판, 1:1학습상담, 쪽지, 메일을 통해 서로의 의견과 학습정보를 교환하여 학습자간의 상호작용을 할 수 있다. 2.팀구성원을 중심으로 카페 등 SNS를 활발히 진행하여 학습자들간의 정보공유를 활발하게 함.								
학습자 학습방법전략	<ol style="list-style-type: none"> 1. 본문에서는 다양한 어휘가 사용되어 있는 곳을 선별해서 많은 어휘를 익힌다. 2. 한자에서는 본문에 나오는 한자를 소리 내어 읽고 익힌 뒤, 쓰기를 통해 한자 실력의 향상을 도모한다. 3. 언어연구에서는 본문에 나오는 대표적인 관련 어구들의 설명을 숙지한다. 4. 이 밖에도 전문가의 문화 강의를 통해 일본의 문화를 다양하게 이해하도록 한다. 5. 실문자료를 제시하여 학습자 스스로 독해능력을 키우도록 한다. 6. 의문이 나는 부분은 언제나 열려 있는 채널을 통해 질문하도록 한다. 								
1주차 최적 기준학습시간	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">예습 (30)분</td> <td style="width: 50%;">콘텐츠 강의 (75)분</td> </tr> <tr> <td>문제풀이(0)분</td> <td>과제/퀴즈 수행 (10)분</td> </tr> <tr> <td>학습참여도 ()분</td> <td>복습 (60)분</td> </tr> <tr> <td colspan="2">총 : 분</td> </tr> </table>	예습 (30)분	콘텐츠 강의 (75)분	문제풀이(0)분	과제/퀴즈 수행 (10)분	학습참여도 ()분	복습 (60)분	총 : 분	
예습 (30)분	콘텐츠 강의 (75)분								
문제풀이(0)분	과제/퀴즈 수행 (10)분								
학습참여도 ()분	복습 (60)분								
총 : 분									

평가 설계						
평가 전략 및 평가 목표	학습자가 정확하게 학습했는지 평가를 통해 확인함을 목표로 한다. 매주 퀴즈를 통해 주차학습을 완전히 익혔는지 확인하여 일회성 학습을 지양하도록 한다.					
	평가방법 <input type="checkbox"/> 절대평가 <input type="checkbox"/> 상대평가					
평가항목	<input type="checkbox"/> 출석 <input type="checkbox"/> 진도 <input type="checkbox"/> 시험 <input type="checkbox"/> 퀴즈 <input type="checkbox"/> 토론방 <input type="checkbox"/> 팀프로젝트 <input type="checkbox"/> 과제방(리포트, 음성과제, 주관식/객관식 과제게시판) <input type="checkbox"/> 학습참여도(강의Q&A, 자유게시판, 학습자료실) <input type="checkbox"/> 기타 (PDF 등의 문서를 통해 중간, 기말고사를 자가 평가)					
	평가반영율	출석	%	진도	%	시험
과제방		%	퀴즈	%	토론방	%
팀프로젝트		%	학습참여도	%	기타	%
시험(중간/기말)		<input type="checkbox"/> / <input type="checkbox"/>	과제방		퀴즈 50%	
평가 회수	토론방		팀프로젝트		기타 50%	

주차별 수업 설계					
주	강	주차명/강명	세부학습내용	주별 평가 방법	Activity
1	1/3	あるサラリーマンの一日	회사원 관련 어구 및 표현, 문법 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여
2	1/3	日本各地をつなぐ公共交通機関 鉄道	일본 철도 관련 어구 및 표현, 문법 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여
3	1/3	ジャポニズムとKawaii文化	Kawaii文化 관련 어구 및 표현, 문법 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여
4	1/3	平日のランチ, どうしてる?	샐러리맨의 점심 문화 관련 어구 및 표현, 문법 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여
5	1/3	日本の漫画の歴史と漫画の神様「手塚治虫」	일본 만화 역사 관련 다양한 어구 및 표현, 문법 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여
6	1/3	あいまいな日本語	일본어 관련 다양한 어구 및 표현, 문법 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여
7	1/3	日本人と雨	일본의 비 관련 다양한 어구 및 표현, 문법 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여
8		중간평가	PDF 등의 문서를 통해 자가 평가	퀴즈문제풀기	자가 평가
9	1/3	日本の伝統芸能「神楽」「能楽」	일본 전통 예능 관련 다양한 어구 및 표현, 문법 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여
10	1/3	座敷、庭そして侘び・寂び	일본 가옥 관련 다양한 어구 및 표현 문형 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여
11	1/3	日本人と元号	일본의 연호 관련 다양한 어구 및 표현 문형 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여
12	1/3	三十一文字の日本語	일본 전통 시가 관련 다양한 어구 및 표현 문형 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여
13	1/3	日本人にとっての信仰	일본 신앙 관련 다양한 어구 및 표현 문형 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여

14	1/3	日本のしきたり	일본 관습 관련 다양한 어구 및 표현, 문법 익히기	퀴즈 문제 풀기	과제 제출 게시판 참여
15		최종평가	PDF 등의 문서를 통해 자가 평가	퀴즈문제 풀기	자가 평가