

언어·문화교육을 위한 독일 민담텍스트 활용 방안*

- 〈Die Bremer Stadtmusikanten〉을 중심으로 -

이점출(중앙대) · 김영순(경북대) · 김수남(중앙대)

1. 머리말

본 연구의 목적은 독일 민담텍스트 Märchentext의 웹 활용을 통해 독일의 언어·문화를 용이하게 습득할 수 있는 독일어 교수·학습모형을 구축하는 것이다. 특히 대학 독일어문학 관련 학과의 전공기초 교과목(학과제 학교에서는 2학년 2학기, 학부제 학교에서는 3학년 1학기 수준)으로서 독일의 언어, 문화, 지역학을 아우르는 교과목 개발 및 운영을 목적으로 한다. 따라서 한 학기 16주를 중간, 기말 시험을 제외하고 14주로 계산하여 산정한 교육 내용 편성을 살펴보면 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 수업 구성 개요

구 분	수업 내용
1주	· 오리엔테이션(민담텍스트의 이해, 4개의 민담개요 소개)
2-4주	· 텍스트 1(브레멘의 동물음악대 Die Bremer Stadtmusikanten)
5-7주	· 텍스트 2(로렐라이 Die Loreley)
8주	· 중간시험
9-11주	· 텍스트 3(하멜른의 피리 부는 사나이 Der Rattenfänger von Hameln)
12-14주	· 텍스트 4(켈른의 작은 요정 Die Heintzelmannchen von Köln)
15주	· 수업 정리(팀별 재구성 텍스트 발표)
16주	· 기말시험

* 본 논문은 2003년 한국독어학회 전국학술대회(2003.6.25-26, 강원대학교 개최)에서 발표한 내용을 수정·보완한 것임.

<표 1>에서 가용한 강의 14주 중 1주차 오리엔테이션, 15주차 학생들에 의해 '재구성 텍스트 발표(민담-지역-문화 요소 포함)' 시간을 제외한다. 그렇다면 모두 12주의 실제 강의 시간이 부여될 수 있다. 따라서 1개의 민담텍스트를 3주(9시간)를 배정하면 전체 수업시간에 다룰 수 있는 양은 <표 2>에서와 같이 4개의 텍스트이다. 1개 텍스트에 배정된 9시간은 3등분되며, 이들은 각각 3시간씩 나뉘게 된다. 특히 학습자 측면의 다양한 지식 습득 요구와 교수자 측면의 전문화 된 교수 역량 제공을 위해 팀티칭 Team-Teaching이 요구된다. 1개의 텍스트에 할당된 9시간의 활용 계획은 다음과 같다.

<표 2> 차시별 수업 개요

차 시	영 역	내 용
1차시(1-3시)	1영역: 기초 언어 영역	어휘-통사 차원
2차시(4-6시)	2영역: 응용 언어 영역	의미-화용 차원
3차시(7-9시)	3영역: 문화 지역 영역	문화-지역 차원

이 경우 1-3교시 기초 언어 영역의 어휘-통사 차원 수업에서는 어휘 및 통사론 전공자가, 4-6교시 응용 언어 영역의 의미-화용 차원 수업에서는 의미-화용론 전공자가, 7-9교시 문화 지역 영역에서는 문화학 및 지역학 전공자가 강의하게 된다. 따라서 3인(강좌 책임교수 1인과 2명의 강사)이 합동으로 오프라인 수업을 진행하게 된다. 또한 수업 효과의 극대화를 도모하기 위해 온라인 강의 사이트를 개설, 복습과 연습 문제를 활용할 수 있도록 한다.¹⁾

이 연구는 독일의 민담텍스트를 독일 언어문화 이해를 위해 온라인 및 오프라인 수업에 활용하는 것이다. 따라서 먼저 '민담텍스트는 무엇인가'에 대해 2장에서 살피게 된다. 3장에서는 민담텍스트 활용 동화수업의 개요와 문화수업을 위한 활용 방안을 소개할 것이다.

1) 중앙대학교 외국어대학 독어학과에서는 실제로 이와 같은 수업 모델을 통해 독일 언어·문화를 교육하고 있다. 또한 온라인 학습 사이트(<http://valenz.net>)를 만들어 수업에 활용하고 있다.

2. 민담텍스트의 이해

2.1. 민담의 개념

민담은 역사적 사실이 아니고 모든 화자나 청자가 진리라고 믿지도 않는다는 점에서 전설과 구분된다. 흥미와 재미를 위주로 하기 때문에 허구적인 성격이 강하다. 그래서 민담의 이야기꾼은 직접적인 경험의 세계보다는 가공의 세계를 주로 다루면서 사람들이 흥미를 느낄 사건을 만들어내는 일에만 전념한다. 민담은 대개 영어로는 'wonder tales(fairly tales)'라고 부르지만, 독일어의 'Märchen'이라고 부르는 게 더 합당한 것으로 본다. Märchen은 독일 그림 Grimm 형제의 『아동과 가정을 위한 민담』 Kinder- und Hausmärchen에서 온 말이다. 여기서 '동화'라는 단어는 '어린이를 대상으로 하는 이야기' 또는 '초자연적인 어떤 힘과 동물, 곤충 등에 의해 도움을 받고 있는 이야기'라고 언급된다. 대개의 내용은 '선:악'이라는 대립과 반복의 이원론을 이루며 진행되어 간다. 따라서 민담들은 기호학적 이분법이 두드러진 텍스트로 간주된다. 이를테면 '양반 : 평민', '선인 : 악인'이라든가 '선인 : 괴물', '전처 딸 : 계모' 간의 갈등이 이야기 줄거리로 전개된다. 대부분 민담텍스트에서는 그레마스 Greimas의 행동주 모형(발신자-가지-수신자 층위 및 반대자-주인공-조력자 층위)이 두드러지게 나타난다.

민담의 대립은 선의 승리로 끝나고 선인이 부를 누리고 행복을 차지하도록 되어 있으니 결국 민담이 지향하는 의지는 선의 승리에 있다. 선은 악의 대립적 관념일 뿐 아니라 진리, 진실, 정의를 대별한다. 대개 민담의 서두에서는 '옛날 옛적에'로 시작해서 결말에 '그렇게 하여 그들(주인공)은 오래도록 행복하게 잘 살았다더라'고 하는 표현의 공식성을 지니기도 한다. 톰슨 Tompson은 민담을 'folktale'로 번역하고, 영웅들이 초자연적 적들과 투쟁하는 것을 묘사하고 있다. 민담은 인류의 역사와 더불어 존속되어 온 제반 역사의 모습이기도 했다. 선의 승리는 결국 민중의 꿈의 실현이었고 위안이기도 했다. 특히 한국 민담의 유형화된 서두는 '옛날, 옛날하고도 아주 오랜 옛날, 호랑이 담배 먹던 시절에...'로 시작된다. 이것은 동화 구연자가 꾸며낸 거짓말이라고 처음부터 선언하는 수사 기법인 것이다. 대개 결말부분에 가서는 '아들 낳고 오래오래 잘

살았더라요'라고 끝난다(김선풍 외 1993: 50-55).

흔히 '옛날이야기'를 민담의 동의어로 보기도 한다. 그런데, 여기에는 문제가 있다. '이야기'란 말에는 언어 자체를 뜻하는 넓은 의미의 개념뿐만 아니라 '서사적 구조를 가진 양식'이라는 좁은 의미의 개념도 지니고 있다. 그러므로 '옛날이야기'란 말은 '옛날부터 전해오는 서사적 구조를 가진 문예의 한 형식'이란 의미를 내포한다. 따라서 '옛날이야기' 속에는 신화 및 전설도 포함하게 되므로 이를 민담의 동의어로 보기보다는 설화의 동의어로 취급된다. 민담, 더 나아가 설화는 민간(민중)에서 전파, 전승되어 온 이야기라고 하는데, 여기서 민간을 무시한 계층으로만 한정하여 생각해서는 안 된다. 설화 중에서 하층민에서 발생하여 전해 오는 것도 많지만 지식인들 사이에서 발생, 혹은 개작되어 상하 계층을 막론하고 애호되며 전승되는 것도 많이 있기 때문이다. 특히 지식인에 의해 문헌에 정착된 설화가 구전설화에 많은 영향을 끼쳤음을 고려한다면, 설화의 전승집단인 민간을 하층 계층으로만 한정해서 생각하기보다는 좀더 포괄적으로 생각하는 것이 옳바르다(김태곤 1996: 121f.).

2.2. 민담의 구조와 형식

구조란 텍스트 전체 안에서 구성 요소들이 유기적으로 맺고 있는 내적인 관계를 말한다. 구조 안에서 각 부분, 즉 구성 요소들은 그 자체의 내적인 법칙에 의해 운용되며, 그 자체가 끊임없는 변화를 시도하고 있다. 그러나 그것은 어떤 틀을 넘어설 수 없는 구속력을 가지고 있다. 민담의 구조는 민담 외적인 것에 의해 결정되는 것이 아니라 민담의 내적 일관성에 근거한다. 또 그것은 스스로 변형하는 힘을 갖는데, 이는 민담의 구조가 여러 개의 변이를 지닌 가능성을 뜻하는 것이기도 하다. 그러면서도 민담의 구조는 민담이 자체의 고유한 특성을 넘어서는 것을 스스로 제어하는 역할을 한다.

민담에 대한 구조적 연구는 구주주의 기호학에서 출발하였다. 러시아의 프로프 Propp(1928; 1975)에서부터 시작되어 레비스트로스 Levi-Strauss, 그레마스 Greimas, 마란다 Maranda, 던데스 Dundes 등을 거치면서 다양하게 발전되어 왔다. 프로프는 러시아 민담에서 지속적인 요소와 가변적인 요소를 구별하면서, 이야기의 인물은 변할 수 있어도 이야기 안에서 그들의 기능은 지속적이

며 제한되어 있음을 발견하고, 다음과 같이 민담의 기능 31개를 제시하였다 (Propp 1928: 26ff.).

1. 부재, 2. 금지, 3. 위반, 4. 정찰, 5. 정보전달, 6. 책략, 7. 연루, 8. 가해, · 결핍,
9. 중재 · 연결된 사건, 10. 대항행동 개시, 11. 출발, 12. 증여자의 첫 기능, 13. 주인공의 반응, 14. 주술적 작용물의 준비나 수령, 15. 이동이나 안내, 16. 투쟁,
17. 표식, 18. 승리, 19. 불행 · 결핍의 해소, 20. 귀환, 21. 추적, 22. 구조, 23. 물
래 도착, 24. 근거 없는 요구, 25. 어려운 과제, 26. 해결, 27. 인지, 28. 폭로, 29.
변신, 30. 처벌, 31. 결혼

위의 기능(1-31)들은 이를 수행하는 인물들과 대응되는데, 이것이 행동영역이다. 행동영역을 이루는 인물들은 1) 악인, 2) 증여자, 3) 원조자, 4) 공주와 부왕, 5) 파견자, 6) 주인공, 7) 가짜 주인공 등이다. 결국 신화는 7종류의 등장인물과 위에서 말한 31개의 기능이 결합되어 생성된다는 것이다. 이러한 프로프의 연구는 설화 자체가 고도로 구조화되어 있다는 사실을 밝혀냈다는 점에서 높이 평가되고 있다.

민속학자 던데스(1962)는 프로프의 이론을 천착하여 북아메리카 인디언들은 설화가 고도로 구조화되어 있다는 사실을 확인했다. 그는 언어학자 피크가 인간 행동의 보다 넓은 영역을 분석하기 위해 창안한 ‘모티팸 motifeme’이라는 ‘에믹 emic’적인 분석단위를 사용하여 북아메리카 인디언들의 설화 속에 내재되어 있는 몇 개의 구조적 모델을 추출하였다. 이와 같은 방법은 설화 자체가 지닌 고도의 구조성과 논리성을 확인하는데 그치지 않고, 근원적인 문화의 차이 내지는 그 계통의 구명에도 도움을 얻을 수 있다는 점에 관심을 끈다.

이러한 설화의 구조적인 연구 방법론은 ‘계열 구조 paradigmatic structure’를 연구하는 것과 ‘통합 구조 syntagmatic structure’를 연구하는 것으로 대별된다. 계열 구조적 방법론은 레비-스트로스에 의해 개척되었다. 이 방법론에서는 이야기의 순서를 무시하고 그 속에 내포된 삶과 죽음, 남성과 여성 등과 같은 기본적인 대립을 찾아내어 이것들을 종합적으로 파악한다. 다른 한편, 통합 구조적 방법론은 이야기를 시간적인 순서에 따라 분편들로 나누고, 이들 상호간의 관계 및 이들과 전체와의 관계를 구명하는 방법이다. 이 방법은 이야기를

직선상의 ‘연속 구조 sequential structure’로 파악하려는 방법으로서 프로프에 의해 개척되고, 던데스에 의해 발전되었다(김태곤 1996: 121-122).²⁾

민담의 표현 형식에 대해서는 덴마크의 올릭Olrik이 폭넓은 고찰을 하여 다음과 같은 서사법칙을 제시하였다. 이를 열거하면 ① 시작과 결말의 법칙, ② 반복의 법칙, ③ 3의 법칙, ④ 한 장면에 둘의 법칙, ⑤ 대조의 법칙, ⑥ 쌍둥이의 법칙, ⑦ 처음과 끝 위치의 중요성, ⑧ 단선화, ⑨ 유형화, ⑩ 플롯의 일관성 법칙이 있다. 이를 염두에 두고, 민담의 형식을 서두와 결말의 형식, 대립과 반복의 형식, 진행의 형식으로 나누어 관찰 할 수 있다.

먼저 서두와 결말의 형식을 살펴보면, 이야기를 시작할 때와 끝나칠 때 사용되는 일정한 표현을 말한다. 민담이 시작될 때에는 ‘옛날에(Es war einmal...)’ 등의 말이 나오며, 끝날 때에도 ‘행복하게 살았대’ 등의 민담에만 나오는 상투적인 말들이 제시된다. 이러한 서두와 결말의 형식은 ① 일상적인 말과 구별되는 작문세계의 독자적인 소유주를 확립할 수 있게 해 주고, ② 이야기는 서사적 과거 시제로 전제됨을 명백히 하고, 끝나고 나서는 이야기하고 있는 현재로 되돌아오게 해주며, ③ 이야기가 허구임을 나타내고, 결말에서는 허구적인 그럴듯함을 강조하며, ④ 흥미를 돋구는 기능을 하게 된다.

대립과 반복의 형식은 인물이나 상황을 창조할 때 흔히 쓰인다. 대립에는 첫째, 선과 악의 대립이 있다. <혹부리 영감>, <홍부와 놀부> 등이 좋은 예인데, 인물의 성격은 악하거나 선하며 그 중간은 없다. 처음에는 선이 궁지에 몰리고 곤경에 처하지만, 마침내는 승리를 거둔다. 여기에서 <우렁각시>와 같이 선이 평민으로, 악이 양반으로 나타나기도 하고, <지하국대적퇴치설화>에서와 같이 선이 인간으로 악이 비인간인 괴물로 되어 있는 경우도 있다. 둘째, 힘과

2) 국내에서는 서울대 조동일 교수가 <동삼과 이시미>·<팽과 이시미> 등의 분석을 통하여 민담의 구조와 의미를 논리적으로 제시한 바 있다. 그리고 서강대 송효섭 교수는 민담의 구조에 대한 여러 이론을 소개하고, 구조 분석의 예로 설화 <백설공주>·<지하국대적퇴치>와 고소설 <김원전>을 기호학적으로 분석하고, 의미 해석을 하여 ‘설화기호학’의 영역을 개척한 바 있다. 영남대 김화경 교수는 프로프와 던데스와 구조분석 방법을 원용하여 한국의 <야래자설화>를 분석하고, 일본의 <실꾸리형 뱀신랑 영입담>과 비교한 바 있다. 이러한 연구들은 한국설화의 구조 파악에 많은 성과를 보인 것이라 하겠다. 또한 국민대 주종연 교수는 한국과 독일의 민담텍스트를 비교하여 <한·독 민담의 비교연구> 시리즈 논문을 발표하였다.

피의 대립이 있다. <호랑이와 토끼>와 같이 강한 자가 힘으로 누를 때, 약한 자는 피로 대적하여 승리를 거두는 것이 있다. 셋째, <콩쥐팥쥐>와 같이 미와 추의 대립이 있다. 궁극적으로 힘과 피의 대립 및 미와 추의 대립은 모두 선과 악의 대립과 관련이 있다.

반복 역시 민담에서 흔히 사용되는 표현 형식이다. <강물에 빠진 호랑이>, <해와 달이 된 오누이>에서는 어휘 및 문장 반복의 빈도수가 높게 나타난다. 선과 악의 대립과 같은 반복도 나타난다. <은방망이 금방망이>나 <소금장수와 불여우> 등이 그러한 민담텍스트들이다. 대립은 자세한 묘사를 하지 않고도 현실의 문제를 선명하게 반영하는 방식이며, 또한 선이 승리하고 악이 패배해야 한다는 신념을 나타내기 위한 수단이기도 하다. 형식적인 것만은 아니다. 그런데 반복은 자세한 묘사나 서술을 생략하고서도 효과를 올릴 수 있는 강조의 수단이다. 대립과 반복의 형식이 갖는 또 하나의 이유는 민담을 기억해내고 구연을 쉽게 하기 위해서다. 만약 대립과 반복이 없고, 모든 인물과 상황이 모두 특수하다면 민담은 구전이 거의 불가능하게 될 것이다. 또한 청중은 이런 형식을 미리 알고 있기 때문에 민담을 쉽게 이해하며 즐길 수 있는 것이다.

진행의 형식을 살펴보면 한가지 특징을 찾을 수 있는데, 그것은 작중 시간의 진행에 따라 이야기가 전개된다는 점이다. 소설에서는 시간을 과거, 현재, 미래를 마음대로 오가며 이야기할 수 있다. 그러나 민담에서 소설처럼 작중 시작을 잘라서 건너뛰거나 다시 되돌아가거나 한다면, 화자나 청자나 다 혼란에 빠질 염려가 있다. 그래서 민담에서는 한 인물의 행동을 시간의 흐름에 따라 계속 이야기하는 단선적 진행 형식을 취한다. 민담은 주인공을 감싸고 있는 경험적 공간 이외에 대해서 알지 못한다. 즉, 그 공간만이 존재하기 때문이다. 그 공간의 권외에서는 일어난 것은 이야기의 대상이 되지 않는다. 따라서 민담에서는 동시에 다른 장소에서 두 가지의 행동 장면이 벌어지는 일은 있을 수 없다. 이것이 연대적 비양립적의 법칙이다. 여러 인물이 행동하는 경우에는 항상 한 사람만이 능동적이며, 그 때 다른 사람은 움직이지 않는다. 그리고 사건이 일어나는 공간의 단일구성은 시간의 단일구성과 불가분의 관계가 있다. <흑부리영감>, <홍부와 놀부>에서처럼 두 인물이 대립되어 있는 경우에는 먼저 한 인물 행동을 따라 이야기하고, 다음에 다른 인물의 행동을 따라 이야기하는 형식을 취한다. <아버지의 유물과 삼 형제>, <사 형제의 꼭 같은 제주> 등의

민담텍스트에서 인물이 삼 형제나 사 형제 등으로 나뉘어져 있을 때에는 이야기의 중간 부분에서 병립적인 형식을 취할 수밖에 없다.

또 하나의 특징은 누적적 형식이다. 예를 들어 <새끼 서 밭> 유사한 사건들의 반복으로 이루어지되, 한 행위가 원인이 되어 다음 행위가 생기는 결과가 계속되는 것이다. 앞의 행위가 원인이 되어 뒤의 행위가 생기는 결과가 여러 번 반복된다. 누적적 형식에서 앞의 행위가 원인이 되어 다음 행위가 생기는 결과는 더 큰 기대를 실현시키는 방향으로 누적되는 것이 예사이다. 누적적 형식에서는 중간에 어느 사건을 빼면 이야기가 성립되지 않는다.

민담텍스트에서 빈번하게 등장하는 형식은 바로 연속적 형식이다. 이는 반복되는 사건들이 서로 인과 관계가 없는 경우이다. 예를 들어 <강물에 빠진 호랑이>에서는 여러 가지 사건들이 특별한 인과 관계 없이 일어나고 있다. 연쇄적 형식에서는 중간에 어느 사건을 빼버리더라도 사건 진행에 큰 지장이 없다. 또한 민담텍스트에서는 회귀적 형식이 자주 등장한다. 이 형식은 유사한 사건들이 반복되다가 다시 제자리로 돌아가는 것이다. 이것은 진행의 형식으로 특수한 것인데, <두더지 혼인>과 같은 민담에서 외동딸을 둔 두더지 내외가 세상에서 가장 훌륭한 사위를 얻기 위해 여러 높은 곳에 혼처를 구하다가 결국은 동족인 두더지 사위를 보았다와 같은 예이다.

3. 민담텍스트의 언어·문화교육 방안

3.1. 민담텍스트의 교육적 가치

2장에서 살펴 본 민담텍스트의 형식 중 두드러진 것은 대립과 반복이다. 대립과 반복은 교육학적으로 탁월한 교수·학습방법론의 관건이 된다. 대립을 통해 학습자는 텍스트의 내용에 수월하게 접근하며, 반복을 통해 텍스트의 내용을 저장한다. 민담텍스트에서 나타난 특성들을 교육 현장에 활용하기 위해서는 몇 가지 전략이 필요하다. 이번 절에서는 민담텍스트 선정 기준을 간단히 소개할 것이며 다음절들에서 교수·학습전략을 알아 볼 것이다.

첫째, 한국에 이미 잘 알려져 있거나 한국에 유사 민담이 있는 텍스트를 우

선적으로 선정한다. 둘째, 독일의 특정 지역이 거론되어 있거나 특정 문화 요소가 포함된 텍스트를 선정한다. 셋째, 민담 중에서 웹 혹은 비디오, 오디오 등이 개발된 텍스트를 선정한다. 넷째, 학습자 수준에 맞는 어휘나 문법 요소가 포함된 텍스트를 선정한다. 이러한 선정 기준에 따라 본 연구에서는 네 개의 독일 민담 텍스트를 선정하였다. 이를 살펴보면 텍스트 1(브레멘의 동물음악대 Die Bremer Stadtmusikanten), 텍스트 2(로렐라이 Die Loreley), 텍스트 3(하멜른의 피리 부는 사나이 Der Rattenfänger von Hameln) 그리고 텍스트 4(필른의 작은 요정 Die Heinzelmännchen von Köln)이다. 이렇게 선정된 민담텍스트의 언어·문화교육적 활용 방안은 다음 절들에서 소개된다.

3.2. 웹 활용 민담텍스트 수업 요소

민담텍스트 <브레멘의 동물음악대 Die Bremer Stadtmusikanten>에는 늑어서 제 할 일을 못 한다고 주인에게 버림받은 네 마리의 동물(조랑말 Esel, 개 Hund, 고양이 Katze, 수탉 Hahn)이 등장한다.³⁾ 웹을 활용한 동화 수업을 위해서는 텍스트, 이미지, 음성과 동영상 정보 등을 기반으로 한 멀티미디어와 하이퍼미디어 활용 수업이 효과적이다. 웹 활용한 동화 수업을 위해서 필요한 요소는 텍스트, 이미지, 오디오 파일 그리고 동영상(비디오 파일)이다.

1) 텍스트

동화의 줄거리를 소개하기 위해서는 텍스트가 필수적이다. 교강사는 학생들의 수준을 고려하여 간추린 혹은 각색한 텍스트와 원문 텍스트를 병행해서 사용할 수 있다. 간추린 텍스트는 로제마리 그리스바흐 Rosemarie Griesbach (1995)가 각색한 『독일 동화와 전설』 Deutsche Märchen und Sagen 혹은 인터넷을 통해 수집한 자료를 활용할 수 있다. 원문 텍스트로는 그림형제의 『아동

3) 이 동화에는 네 마리의 동물 각각에 대한 이야기와 이들이 어떻게 서로 알게 되었는지에 관한 이야기가 담겨 있다. 우리가 사는 이 세상에는 이 이야기에 나오는 주인 공들처럼, 필요 없다고 생각될 때는 가까이 있는 사람까지 저버리는 사람들이 많이 있다. 자기에게 도움을 주지 못한다 하여 헌신짝 버리듯 저버리는 사람은, 아무리 재능이 뛰어나도 큰일을 할 수 없다는 교훈을 준다.

과 가정을 위한 민담」Kinder- und Hausmärchen을 이용하고, 온라인으로도 독일 동화와 전설에 관한 신뢰할만한 정보를 제공하는 사이트를 이용하면 된다.



<브레멘 동물음악대 동상>

<http://gutenberg.spiegel.de/grimm/maerchen/>
<http://gutenberg.spiegel.de/grimm/sagen/>
<http://www.maerchenlexikon.de/>
<http://www.maerchen.net/>
<http://www.internet-maerchen.de/>
<http://www.maerchen.de/>
http://www.fln.vcu.edu/grimm/grimm_menu.html

<독일 민담 관련 정보 제공 사이트>

2) 이미지

이미지는 학생들에게 시각적인 효과를 줌으로써 동화에 대한 흥미를 유발시킬 수 있다. 교강사는 학생을 위한 동화에 나오는 이미지를 스캔해서 활용하거나 인터넷의 동화 관련 사이트에서 수집한 사진 및 이미지 자료를 활용할 수 있다. 또한 VHS 혹은 DVD에서 동화의 주요 사건 및 장면이 담긴 화면을 캡처하여 수업에 활용하는 것도 좋을 것이다.

3) 오디오 파일

인터넷을 통해 학생들이 시간과 장소에 구애받지 않고 동화를 원어민의 음성으로 들도록 학습환경을 마련해 주는 것은 학생들의 언어능력 향상을 위해 중요하다. 동화 <브레멘의 동물음악대>에는 대화 장면이 많이 나오므로 학생들이 특히 발음과 억양에 주의하여 들도록 유도한다. 오프라인 상태에서 동화를 들려주기 위해서는 오디오 CD 혹은 카세트 테이프를 활용할 수 있다. 웹을

통해 동화를 들려주고자 할 경우, 오디오 CD(wav 파일)를 작은 용량을 차지하는 파일(rm 혹은 wma 파일)로 변환하여 텍스트와 함께 제공하는 것이 효과적이다. 경우에 따라서는 mp3 파일로 제공해도 좋다.

4) 동영상

동화 수업을 위해서는 오디오 CD 혹은 카세트 테이프 같은 청각 매체보다 VHS나 DVD 같은 시청각 매체가 더욱 좋은 수단이다. <브레멘의 동물음악대>와 관련한 대표적인 시청각 매체로는 아래의 VHS(주문번호: B00004RV10)와 DVD(주문번호: B00005RKZO)가 있다.



<VHS>



<DVD>

3.3. 웹 활용 동화 수업 방안

3.3.1. 1차시 기초언어 영역 수업방안

1) 줄거리 소개

동화 <브레멘의 동물음악대>는 세계적인 명작 동화 가운데 하나로 우리에게도 이미 오래 전부터 잘 알려져 있다. 애니메이션 세계명작동화 혹은 학생을

위한 동화를 선정하여 보조 자료로 활용하면 학생들은 짧은 시간 안에 이 동화의 줄거리를 쉽게 파악할 수 있다. 교강사는 동화를 원문 내용과 너무 동떨어지게 각색하여 우리말로 엮은 책은 피하고 원문에서 중요한 사건이 담긴 내용을 담고 있는 책을 미리 파악해 두는 것이 좋다. 동화에 대해 이해를 넓히기 위해 동화 원문을 완역한 책 김열규역(1999) 『어른을 위한 그림형제 동화 전집』의 내용도 같이 읽어 준다. 또한 방송에서 녹화한 비디오 테이프를 미리 준비해 두었다가 보여주면 더욱 흥미 있게 동화를 이해할 수 있을 것이다.

2) 원문 텍스트 강독

원문 텍스트 강독에 들어가기 전에 간추린 혹은 각색한 텍스트를 준비하여 학생들이 쉽게 줄거리를 파악하도록 유도한다. 그런 다음에 그림형제 동화 원문을 제시하는 것이 효과적이다. 간추린 텍스트와는 달리 그림형제 동화집에 실린 원문 텍스트를 학생들 스스로 이해하는 것은 결코 쉽지 않다. 학생들의 이해를 돕기 위해 원문 텍스트에 나오는 주요 어휘, 관용어 및 숙어 등을 비롯한 주요 문법사항을 정리하여 나누어주는 것이 좋다.

Ein Mann hatte einen Esel, der lange Jahre die Mehlsäcke zur Mühle getragen hatte und nun alt und müde war. Sein Herr wollte ihn nicht länger füttern, da lief ihm das Tier davon. In Bremen wollte er Stadtmusikant werden. Unterwegs traf der Esel einen alten Jagdhund, den sein Herr hatte totschlagen wollen und der darum fortgelaufen war. Zusammen wanderten sie weiter. Bald trafen sie eine alte Katze, die sich ihnen anschloß. [중략] Da lief der Räuber zu seinem Hauptmann zurück und erzählte: « Im Haus ist eine Hexe, die hat mir das Gesicht zerkratzt, ein Mann hat mich mit einem Messer ins Bein gestochen, ein anderer hat mich geschlagen, und auf dem Dach sitzt der Richter, der rief: « Bringt mir den Dieb! » Da hatten die Räuber nicht mehr den Mut, wieder ins Haus zurückzukommen. Den vier Bremer Stadtmusikanten aber gefiel es dort so gut, daß sie in dem Haus blieben und nicht mehr weiterwanderten.

출처: «Deutsche Märchen und Sagen» von Rosemarie Griesbach. Max Hueber Verlag München 1995.
 온라인: <http://www.bayswaterps.vic.edu.au/late/maerchen/month/bsmusik.htm>

<간추린 텍스트의 예> Die Bremer Stadtmusikanten

3) 어휘와 문법 설명

동화 <브레멘의 동물음악대>에는 ein Gesicht wie drei Tage Regenwetter

machen(못마땅한 얼굴표정을 하다), jm. an den Kragen gehen(누구의 목숨이 걸려있다), in die Höhe fahren(매우 화가 나다), sich ins Bockshorn jagen(놀라다, 겁먹다, 당황하다), Feuer fangen(불이 나다) 등과 같은 관용구(속어적 표현)가 다수 등장한다. 이들 관용구(속어적 표현)에 대한 설명은 필수적이다. 특히 finden, sehen, halten, lassen 등과 같은 동사의 통사구조에 대한 설명은 원문 강독에 필수적인 것으로 여겨진다.

- Als er schon eine Weile gegangen war, fand er einen Jagdhund am Wege liegen, der jämmerlich heulte.
- Die Katze hielt das für gut und ging mit.
- Der Räuber fand alles still.

중요 문법사항으로는 소유의 3격(possessiver Dativ; Pertinenzdativ), 지시대명사, 관계대명사, 관계부사, so..., daß...구문 등이 있다. 특히 소유의 3격은 이 동화 텍스트의 여러 곳에서 사용되고 있다.

- Die Hausfrau hat der Köchin befohlen, mir heute abend den Kopf abzuschlagen.
- Aber die Katze verstand keinen Spaß, sprang ihm ins Gesicht und kratzte ihn aus Leibeskräften.

이 소유의 3격은 2격 부가어로의 변형이 가능하지만, 이것이 불가능한 다음 3격 유형과는 구별해서 설명할 필요가 있다.

- “Wer kann da lustig sein, wenn’s einem an den Kragen geht”, antwortete die Katze.
- “Du schreist einem durch Mark und Bein”, sprach der Esel, “was hast du vor?”

이 밖에도 이 동화 텍스트에는 지시대명사를 비롯하여 다음과 같은 부류의 중요한 문법사항이 내포되어 있다.

<지시대명사>

- Es war einmal ein Mann, **der** hatte einen Esel, welcher schon lange Jahre unverdrossen die Säcke in die Mühle getragen hatte.
- Auf dem Hof liegt ein schwarzes Ungetüm, **das** hat mit einem Holzprügel auf mich losgeschlagen.

<관계대명사>

- Aber der Hund, **der** da lag, sprang auf und biß ihn ins Bein.
- Der Hahn aber, **der** von dem Lärm aus dem Schlaf geweckt worden war, rief vom Dache herunter: "Kikeriki!"

<관계부사 wo>

- Sie(= vier Tiere) konnten aber die Stadt Bremen an einem Tag nicht erreichen und kamen abends in einen Wald, **wo** sie übernachteten wollten.
- Also machten sie sich auf den Weg nach der Gegend, **wo** das Licht war.

<접속사 als와 ehe>

- **Als** er schon eine Weile gegangen war, fand er einen Jagdhund am Wege liegen, der jämmerlich heulte.
- **Ehe** er einschlief, sah er sich noch einmal nach allen vier Windrichtungen um.

<zwar..., aber...-구문, um... zu-구문, so..., daß...-구문>

- Ich konnte mich **zwar** noch davonschleichen, **aber** nun ist guter Rat teuer.
- Er schickte einen Räuber zurück, **um** nachzusehen, ob noch jemand im Hause wäre.
- Den vier Bremer Stadtmusikanten aber gefiel's darin **so** gut, **daß** sie nicht wieder hinaus wollten.

<접속법 2식>

- "Wir hätten uns doch nicht sollen **ins Bockshorn jagen lassen**."
- Er schickte einen Räuber zurück, um nachzusehen, ob noch jemand im Hause **wäre**.

4) 웹 학습과제 부여

교강사는 사전에 미리 웹 학습과제를 제공하는 사이트를 잘 파악하여 자신이 만든 웹 문서에 하이퍼링크해서 활용할 수 있다. 주요 웹 학습과제 유형으로는, 괄호 안에 알맞은 단어를 채워 넣기, 주어진 텍스트에 동사를 제시하고 이 동사의 알맞은 형태(주로 과거형)를 집어넣기, 동화에 나오는 상황을 몇 개의 문장으로 제시하고 이를 줄거리에 맞게 재배열하는 문제가 대부분이다. 이들 문제 유형 모두 소리를 제공하지 않고 있어서 동화를 들을 수 있는 웹 문서를 작성하여 청취력(받아쓰기 능력)을 기를 수 있도록 하는 것도 좋은 방법이다. 조사 결과, 동화 <브레멘의 동물음악대>에 대한 웹 학습과제를 제공하는 사이트(2003년 11월 15일 기준)는 다음과 같다.

- <http://www.mckinnonsc.vic.edu.au/la/lote/quizzes/gp-hbms.htm>
- <http://www.mckinnonsc.vic.edu.au/la/lote/quizzes/mt-musk.htm>
- <http://aljona.krimreise.de/bre.php>
- <http://www.aquinas.edu/homepages/grosskat/GermanHomepage/bremer1.html>
- <http://www.imsa.edu/edu/forlang/gr/gr3/exercises/bremer/bremer1.html>
- <http://www.imsa.edu/edu/forlang/gr/gr3/exercises/bremer/brem1c.html>
- <http://www.imsa.edu/edu/forlang/gr/gr3/exercises/bremer/brem2c.html>
- http://www.fln.vcu.edu//grimm/bremer_quiz.html
- <http://www.daf.phil-fak.uni-duesseldorf.de/medienseminar/ss2000/maerchen/StadtmusikantenCloze.htm>

3.3.2. 2차시 응용언어 영역 수업방안

2차시에서는 의미-화용 영역의 교육 내용을 학습한다. 이를 위해 먼저 인터넷에 있는 동화 관련 자료를 수집하여 이를 체계적으로 분류하고 정리해야 한다. 또한 인터넷에서 수집한 자료를 일반 자료(동화책, 사진 자료 등)와 시청각 자료(CD, VHS, DVD)와 통합하여 온라인으로 가져가는 방법을 모색하는 일은 더욱 중요하다. 의미-화용 영역에서는 1차시에서 습득한 기초적인 어휘와 문법에 대해 응용하는 연습을 하게 된다. 이를 위해 웹 문서를 작성해야 하는데 효과적이고 효율적인 웹 문서 작성에 있어서 고려해야 할 점은 다음과 같다.

- 1) 민담 텍스트를 그림형제 동화집에 실린 원문으로 강독하느냐 아니면, 각색한 텍스트를 가지고 수업하느냐 하는 문제는 학습자의 능력에 달려 있다. 가능하면 그림형제 동화집에 실린 원문으로 강독하는 것이 동화의 깊은 이해를 위해 교육적 의미가 있다고 생각한다. 학습자의 수준을 고려하여 각색한 동화 텍스트는 보조 자료로 활용할 수 있을 것이다. 교강사는 원문 텍스트에 대한 학습과제는 물론이고, 간추린 텍스트에 대한 학습과제도 만들어 두어야 한다. 이 경우 교강사는 학생들의 수준을 고려한 다양한 형태의 학습과제를 제공하여 가능하면 교강사의 도움 없이 학생 스스로 문제를 해결할 수 있도록 유도한다.
- 2) 웹 문서에서 유용한 사이트를 하이퍼링크 하여 제시하는 것은 웹을 활용한 동화 수업을 위해 기본적인 일이다. 교강사는 유용한 자료들을 제공하는 웹사이트를 미리 파악하고 자료를 활용하는 방법을 구상해야 한다.
- 3) 텍스트와 이미지 그리고 동화를 들을 수 있는 오디오 파일, 나아가서는 동영상까지 포함한 멀티미디어적 웹 문서를 만드는 것이 가장 이상적이다. 동영상 자료는 VHS와 DVD를 이용하여 오프라인 상태에서 보여줄 수 있지만, 오디오 파일은 최소한 온라인으로 들을 수 있도록 반드시 웹 문서에 포함시키는 것이 바람직하다.
- 4) 스캔한 여러 장의 이미지 자료를 학생들에게 제시하고 이를 줄거리에 맞게 배열하도록 하여 동화의 줄거리를 제대로 파악했는지 확인할 수 있다.
- 5) 동화에 나오는 어휘 및 문법에 관한 자세한 설명도 제시하여 학생들이 웹 문서를 사전 혹은 참고서 대용으로 사용할 수 있도록 한다.
- 6) 웹 문서는 텍스트, 이미지, 오디오 파일은 물론, 텍스트에 나오는 어휘 및 문법 사항 그리고 학습과제를 제공하는 것이 바람직하다. 하지만 이 모든 정보를 하나의 웹 문서에 작성하는 것은 컴퓨터 환경(인터넷 접속 속도, 컴퓨터의 데이터 처리 속도)에 부담이 되므로 이를 세 개의 웹 문서로 분리하여 작성하는 것이 효과적일 것이다.

교강사는 아래의 <웹 문서 작성 예시>에서와 같이 텍스트의 내용과 텍스트에 나오는 어휘 및 문법사항을 제시한다. 어휘 설명은 온라인 독영사전 혹은 디지털 독독사전(<http://www.pc-bibliothek.de/>)를 활용하여 실제 활용이 가능한 예문도 함께 제시하도록 한다. 문법 사항은 직접 작성하는 것 이외에 온라인 독문법 사이트(<http://www.udoklinger.de/>)를 하이퍼링크해서 제공하는 것도 좋다.



<웹 문서 작성 예시>

웹 문서 작성시 고려해야 할 중요한 사항은 웹을 통해 학습과제를 제시하는 것이다. <브레멘의 동물음악대>와 관련하여 인터넷에서 제공되는 웹 학습과제의 유형은 문장 만들기 및 퍼즐 맞추기를 비롯하여 다음과 같이 다양한 형태로 제시되어 있다. 교수자는 이러한 학습과제 유형을 수업에 그대로 활용하거나 이를 토대로 응용문제를 만들 수 있을 것이다.

▶ 학습과제 유형 1 - 문장 만들기

다음 단어를 올바른 순서로 배열하시오.

(<http://www.mckinnonsc.vic.edu.au/la/ote/quizzes/>)

- ①
- ②
- ③

④ wollen vier Stadtmusikanten die Tiere werden

⑤ schreien Haus vier die am Tiere laut

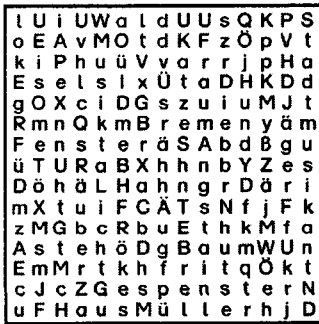
▶ 학습과제 유형 2 - 문장 배열하기

각각의 그림에 상응하는 텍스트를 고르시오. 그런 다음 이들을 줄거리에 맞게 알맞은 순서로 배열하시오.(지면 제한으로 이미지는 생략하기로함)
<http://www.imsa.edu/edu/forlang/gr/gr3/exercises/bremer/bremer1.html>.

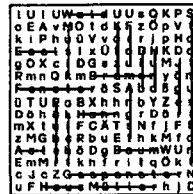
▶ 학습과제 유형 3 - 퍼즐 맞추기

다음 퍼즐상자 안에서 20개의 단어를 찾으시오.
<http://www.aquinas.edu/homepages/grosskat/GermanHomepage/bremer1.html>

Die Bremer Stadtmusikanten



Die Bremer Stadtmusikanten



Findest du die 20 Wörter oben im Buchstabensalat?

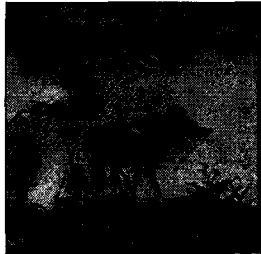
- | | | | |
|--------------|---------|----------------|---------|
| —Angel | —Ast | —Baum | —Bremer |
| —Dieb | —Esel | —Fenster | —Frau |
| —Geispenster | —Hahn | —Haus | —Hund |
| —Jäger | —Katze | —Licht | —Musik |
| —Müller | —Räuber | —Stadtmusikant | —Wald |

▶ 학습과제 유형 4 - 전체 줄거리 파악하기

각각의 그림과 텍스트를 대조해 가면서 동화의 전체 줄거리를 파악하시오.

(지면 제한으로 네 개의 이미지와 그에 상응하는 텍스트만 제시함)

(<http://www.imsa.edu/edu/forlang/gr/gr3/exercises/bremer/brem1c.html>)



<그림 1>



<그림 2>



<그림 3>



<그림 4>

<그림 1> Ein Esel, der seinem Herrn treulich die Säcke zur Mühle geschleppt hatte, ward alt und zur Arbeit untauglich. Da jagte ihn sein Herr fort, denn er wollte nicht unnütz Futter vergeben. Der Esel aber meinte, zum Stadtmusikanten würde er noch taugen, und er machte sich auf dem Weg nach Bremen.

<그림 2> Als er ein Weilchen gegangen war, saß da ein Hund am Wege und heulte jämmerlich. "Was ist dir?" fragte der Esel. "Ach, ich bin alt und zu müde zur Jagd", sagte der Hund. "Häich nicht das Gnodenbrot verdient? Aber totschießen wollen hat mich der Herr. Da bin ich lieber weggelaufen."

<그림 3> “Recht hast du getan, Bruder”, erwiderte der Esel, “docht wie ich höre, hast du eine treffliche Stimme. Und wenn wir zwei Musik machen, so wird sich dies gut anhören. Geh mit mir nach Bremen.” Der Hund war zufrieden, und bald trafen sie eine Katze, die zerzaust und hungrig am Wegrand lag und auf bessere Zeiten wartete.

<그림 4> “Was ziehst du nur für ein Gesicht?” tadelte der Esel. “Sieh nur, wie lustig wir sind. Wir ziehen nach Bremen und werden Stadtmusikanten.” “Wenn es an dem ist, so nehmt mich mit”, bat die Katze, “denn meine Frau will mich ersäufen, weil ich so alt geworden bin, daß mir die Mäuse auf der Nase tanzen. Aber singen kann ich gut.”

<학습과제 유형 5>

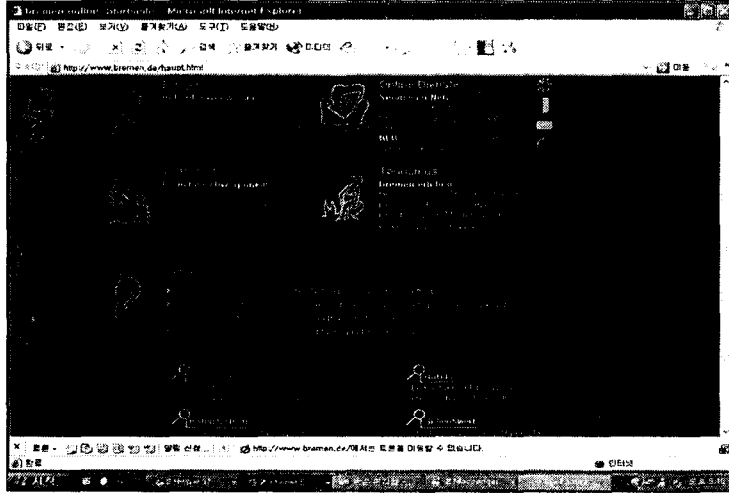
위에 제시한 <학습과제 유형 4>에서 각각의 그림에 담긴 이야기를 독일어로 작성해 보자. 이 때 동사는 과거시제로 쓰시오.

(http://www.imsa.edu/edu/f_orlang/gr/gr3/exercises/bremer/brem2c.html)

이 밖에도 웹을 통해 여러 가지 학습과제 유형을 수집할 수 있다. 이를 웹 문서로 작성하여 학습자들이 온라인에 접속하여 수시로 학습할 수 있도록 해야 한다.

3.3.3. 3차시 문화지역 영역 수업방안

3차시(7-9교시)수업의 방향은 1, 2차시에 학습한 언어·문화적 지식을 기반으로 브레멘과 그 주변도시들에 대한 지역 정보를 습득하고 나아가 해당 지역의 경제, 교육제도, 축제, 문화, 여가 생활 등을 학습하게 된다. 특히 민담텍스트 <브레멘 동물음악대>를 통해 흥미롭게 독일어를 습득한 경험을 지닌 학습자들이 브레멘시 홈페이지(<http://www.bremen.de/>)에 기재된 독일어 관련 정보를 친숙하게 대할 수 있다. 브레멘시 홈페이지에는 <브레멘 동물음악대>에 대한 코너도 별도로 마련되어 있다. 다시 말해서 ‘제2언어로서의 독일어’에 대한 두려움이 해소될 수 있다는 점에서 독일 민담텍스트의 문화교육적 수업 모형의 효과를 기대할 수 있다. 아래의 그림은 브레멘시 홈페이지의 초기화면이다.



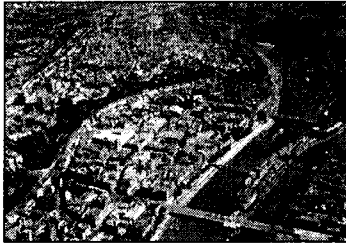
<브레멘시 홈페이지 초기 화면>

브레멘시의 첫 번째 홈페이지를 중심으로 3차시 수업이 진행된다. 브레멘시의 홈페이지는 문화수업에 활용하기 알맞게 구성되어 있는데 수업과 관련된 주요 코너를 열거하면 다음과 같다.

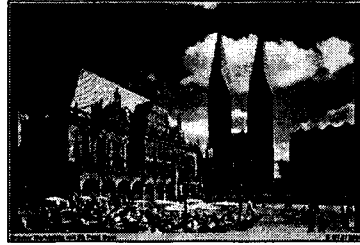
- 1) Bürger - 전체 도시 전경, 도시 주요 건물 소개, 주요 관공서 및 공공기관 등 소개
- 2) Wirtschaft - 각종 기업 소개, 경제관련 기관, 은행 소개, 메쎬 소식 등
- 3) Tourismus - 각종 숙박 및 레저 시설, 관광지 소개
- 4) Aktuelles - 브레멘시의 새소식
- 5) Veranstaltungen - 각종 전시회, 음악회, 강연 등 소개

이와 같은 코너들에서 적절한(언어와 문화 교육에 적당하게 구성된) 텍스트를 선별하여 학습자들에게 제시하여 설명하고 텍스트를 재구성할 수 있도록 유도한다. 여기서 재구성된 텍스트란 '텍스트 다시 쓰기'에 해당되며 학습자 수준에 맞게 개인이 혹은 1개 그룹이 특정 주제(브레멘시의 교육 혹은 브레멘시의 역사 등)에 대해 재구성한 텍스트를 말한다. 예를 들어 브레멘시와 시의 중심 건물인 시청을 보여주면서 그림 아래에 제시한 텍스트들을 부여한다면, 어렵게 느껴질 만한 독일어들이 흥미롭게 학습자 두뇌에 각인될 수 있다. 이미지

와 함께 텍스트를 부여하면서 한국어로 어휘와 설명한 후 재구성 텍스트를 작성하도록 과제를 부여할 수 있다(이 경우 인터넷에 사용되는 문화, 경제, 사회에 관련한 독일어 어휘 100여 개를 선정해 리스트를 만들어 학습자들에게 부여하는 전략도 생각할 수 있을 것이다).



<브레멘시 전경>



<브레멘시 시청>

<Freie Hansestadt Bremen> Welthafen und -handelsplatz in unmittelbarer Nordsee-Nähe. Selbstständiges Land der Bundesrepublik Deutschland. Bestehend aus den Grösstäten Bremen und Bremerhaven. Als Zwei-Städte-Staat auf 400 Quadratkilometern kleinstes unter den 16 deutschen Ländern. Auf Landesebene 681.722 Einwohner, davon in Bremen 550.392 = 10grösste Stadt Deutschlands und 131.330 in Bremerhaven.

<Geschichte> 1.200 Jahre alt, frühes Zentrum der christlichen Mission Nord- und Nordost-Europas, bedeutende Rolle unter den Hansestädten des Mittelalters, historisch gewachsene Stadtrepublik in der Tradition einer von Kaufleuten (Patriziern) geprägten Handelsmetropole.

<Wirtschaft> Hafenplatz von Weltrang, bedeutender Standort der Automobil-, Elektronik-, Stahl-, Schiffbau- sowie der Luft- und Raumfahrtindustrie, Zentrum der Nahrungs- und Genussmittelproduktion, fortschreitender Strukturwandel zum Dienstleistungs- und High-Tec-Standort, Kongress und Messeplatz.

<Wissenschaft> Universitäten, Fachhochschulen, ausgebaute Forschungslandschaft auch durch zahlreiche ausserruniversitätliche Einrichtungen: u.a. Sitz des deutschen Zentrums fuer Polarforschung im Alfred-Wegener-Institut Bremerhaven.

<Kultur> Museen, Kunstsammlungen, Opern- und Ballettbuehne, reiche Theaterlandschaft mit Schauspiel-, Kinder-, Jugend- und Mundart-Bühnen. Musikstadt mit Festivals und Konzertreihen, Sitz der Deutschen Kammerphilharmonie, alternative Zentren der Jugend-Kultur.

<Sport> Hochburg von Fussball, Reiten und Radsport mit dem Spitzen-Fussball-Team des SV Werder, internationalen Reitturnieren und 6-Tage-Rennen der Rad-Profis. Nummer 1 im internationalen Tanzsport mit den Weltmeistern im Formationstanz der TSG Bremerhaven.

<Freizeit> Hoher Erlebniswert der historischen Innenstadt mit ihren Sehenswürdigkeiten und ihrer lebendigen Gastronomieszene, ausgedehnte Parks und Naherholungsgebiete, attraktive Ausflugsmöglichkeiten in das Bremer Umland.

위에 소개된 각 텍스트들은 브레멘의 도시, 역사, 경제, 학문, 문화, 스포츠, 여가에 대한 개요 글이다. 이와 같은 문화텍스트를 제시하기 전에 교수자는 브레멘시 홈페이지 해당 코너에 들어가 학습자들에게 충분한 설명이 사전에 이루어져야 할 것이다. 그 후 이와 같은 텍스트를 제시하면 학습자들은 1차시 및 2차시에 학습했던 기초언어, 활용언어 영역의 지식을 동원하여 나름대로의 텍스트를 재구성할 것이다.

4. 맺음말

지금까지 독일 민담텍스트의 웹 활용을 통해 독일의 언어·문화를 용이하게 습득할 수 있는 독일어 교수·학습모형을 구축하고자 노력하였다. 아울러 <독일의 언어와 문화> 혹은 <독일의 문화와 사회> 등의 교과목 개발을 도모하였다. 이 연구에서 얻을 수 있었던 것은 무엇보다도 학습자들의 독일어 학습을 위한 동기 유발이었다. 학습자들에게 흥미로운 민담텍스트를 선택해 웹을 활용 수업을 실시하고, 다른 한편 온라인을 통해 학습 효과를 지속적으로 유지하기 위한 학습전략을 시도한 것이다. 아울러 1차시의 기초언어 지식, 2차시의 응용언어지식을 기반으로 3차시의 지역문화 지식 습득을 목표로 한다는 점에서 차

별화 교수·학습 전략으로 평가받을 수 있다.

앞으로의 과제는 이와 같은 '민담텍스트 활용 언어·문화교육'의 수혜자와 그렇지 않은 집단간의 교육 효과 측정을 위한 산출 요소의 제시이다. 아울러 이런 문화 교육 모델이 하나의 코스웨어로 정착하기 위한 교과과정의 개편 등 교육 제도적 측면에서의 연구, 또한 독일 언어·문화 습득을 위한 매체 활용 교수법에 대한 연구가 요구된다.

참고문헌

- 강숙희 (1999): 웹의 교육적 활용에 관한 고찰, 한국교육 25(1), 한국교육개발원. S. 184-200.
- 강태호 (2003): 독일 디지털 동영상 자료의 활용, 독어교육 26, 한국독어독문학 교육학회, S. 29-51.
- 김선풍 외 (1993): 민속문학이란 무엇인가, 집문당.
- 김수남 (2001): 웹 기반 독일어 교수-학습과 매체 활용 전략 - 라디오 뉴스, 대중음악 그리고 DVD를 대상으로, 외국어로서의 독일어 9, 한국독일어 교육학회, S. 53-80.
- 김열규 역 (1999): 어른을 위한 그림형제 동화 전집, 현대지성사.
- 김영순 (2002): 비언어적 외설의 의사소통적 가치, 독어학 5, 한국독어학회, S. 335-358.
- 김태곤 (1996): 한국구비문학개론, 민속원.
- 백영균·설영환 (1997): 인터넷과 교육. 양서원.
- 설양환 (1998): 교실현장에서 인터넷을 효과적으로 활용할 수 있는 수업방법. 「인터넷을 이용한 수업개선 세미나」 자료집, 한국교육개발원.
- 이점출 (1999): 실용독일어, 한국문화사.
- 이점출·김수남·김영순 (2003): 독일 동화 <헨젤과 그레텔>의 웹 활용 수업 방안, 언어과학연구 제27집, 언어과학회(근간).
- 주종연 (1992-2002): 한·독 민담의 비교연구 1-11, 국민대학교 어문학연구소.
- 최인학 (1994): 구전설화연구, 새문사.
- 한국민속학회 (1994): 한국민속학의 이해, 문학아카데미.
- Dundes, Alan (1962): From etic to emic units in the structural study of folktales, Journal of American Folklore 75, S. 95-105.

- Propp, Vladimir (1975): *Morphologie des Märchens*, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Griesbach, Rosemarie (1995): *Deutsche Märchen und Sagen*, München: Max Hueber Verlag.

<참조 웹사이트(2003년 11월 15일 기준)>

브레멘 市 홈페이지: <http://www.bremen.de/>

브레멘의 구경거리(사진): <http://www.meinestadt.de/bremen/bilder/pix>

브레멘 사진: <http://www.nord-com.net/claassen/Bilder.htm>

동화 <브레멘의 동물음악대> 텍스트:

<http://projekt.gutenberg.de/grimm/maerchen/stadtmus.htm>

<http://www.fln.vcu.edu//grimm/bremer.html>

http://www.fantasten.de/gg_bremer.htm

<http://www.babsies.de/maerchenland/stadtmusikanten.html>

http://www.nrothhaas.de/Lesehefte/Die_Bremer_Stadtmusikanten/WS_Bremer_Stadtmusikanten.pdf

<http://www.sos-halberstadt.bildung-lsa.de/maerchen/pdf/DieBremerStadtmusikanten.pdf>

Zusammenfassung

Zur praktischen Anwendung der deutschen Märchentexte für den Sprach- und Kulturunterricht

- In Bezug auf <Die Bremer Stadtmusikanten> -

Rhie, Jum-Chool(Chungang Univ.)

Kim, Young-Soon(Kyungpook National Univ.)

Kim, Soo-Nam(Chungang Univ.)

Mit der Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologien eröffnen Internet-unterstützte Lehren und Lernen neue Möglichkeiten für den Sprach- und Kulturunterricht. Das Internet bietet den Schülern vor allem großes Interesse und große Motivation für die deutsche Sprache und Kultur.

In der vorliegenden Arbeit geht es vor allem um die praktische Anwendung von den Märchentexten in der germanistischen Abteilung der koreanischen Universitäten.

Märchen sind ein Kulturgut, das sich in vielen Völkern, Kulturen und Gegenden

der Erde findet. Märchen sprechen eine Sprache der Symbole und Bilder, eine Sprache, die den Menschen in seiner Emotionalität besonders anspricht. Sie haben eine Anziehungskraft, die uns nicht unberührt lässt. Sie zeigen in vielen Kulturen Motive menschlichen Daseins, die übereinstimmende Merkmale zeigen.

In dieser Studie wird insbesondere über eine unterrichtspraktische Anwendung des Märchens <Die Bremer Stadtmusikanten> für den Deutschunterricht diskutiert. In dieser Arbeit bezieht sich der wissenschaftliche Gebrauch des Kulturbegriffes meist auf kollektive Erscheinungen, die Gruppen von Individuen einigen. Mit Hilfe des Internets kann man verschiedene Kulturelemente in der bestimmten deutschen Stadt finden. Zum Beispiel hat die freie Hansestadt Bremen die wohlgeformte Homepage. In dieser Homepage(<http://www.bremen.de/>) gibt es viele Informationen über die Stadt Bremen; Geschichte, Wirtschaft, Wissenschaft, Schulsystem, Kultur, Sport, Freizeit usw. Schüler lernen erst elementäre Wörter, Grammatik und dann wichtige kulturelle Elemente.

Erwünscht wären wissenschaftlich fundierte Methoden für den deutschen Kulturunterricht und systematisch aufgebaute Internetseiten, die für bestimmte Deutschkurse an den koreanischen Universitäten gedacht sind. Es wäre ideal, audiovisuelle/multimediale Webseiten/Webpages mit Texten, Bildern, Webaufgaben und Audio-/Videofiles zu erstellen.

[검색어] 민담텍스트, 언어·문화수업, 시청각적/멀티미디어적 웹 문서
Märchentext, Sprach- und Kulturunterricht, audiovisuelle/multimediale
Webpage

이점출

456-756

경기도 안성시 대덕면 내리 72-1 중앙대 독어학과

valenz@hanmail.net

김영순

702-701

대구시 북구 산격동 경북대 중등교육연구소

kimysoon@knu.ac.kr

김수남

456-756

경기도 안성시 대덕면 내리 72-1 중앙대 외국어문학연구소

valenz@korea.com