

생각의 삼위일체를 통한 한국어 교육

이 윤 선 박사

June 14, 2008

제 12 기 북가주 교사 집중 연수회

장소: 세계선교 침례교회, 62 S. San Tomas Aquino Rd., Campbell, CA 95008



재미한국학교 북가주 협의회
Korean Schools Association of Northern California
www.koreanschoolca.org

I. 한국어 as a Home Language or 2nd Language?

Home Language:

Native Language 해당 언어사용 민족과 같은 실력,
이 언어로 이루어진 사고체계의 기본 발달이 이루어지지 않을 경우 다른 언어학습에도 지장

Mother tongue 가정에서 부모로부터 배운 언어

1st Language, 2nd Language 가장 잘 할수 있는 언어의 순

US Census: sometimes or always spoke a language other than English at home

Canadian Census: refers to the first language learned at home in childhood and still understood by the individual at the time of the census.

US English: Census 2000-인구의 82% as a native language

응답자의 96% speaks well or very well

Not the federal Official language, 30 개주의 official language

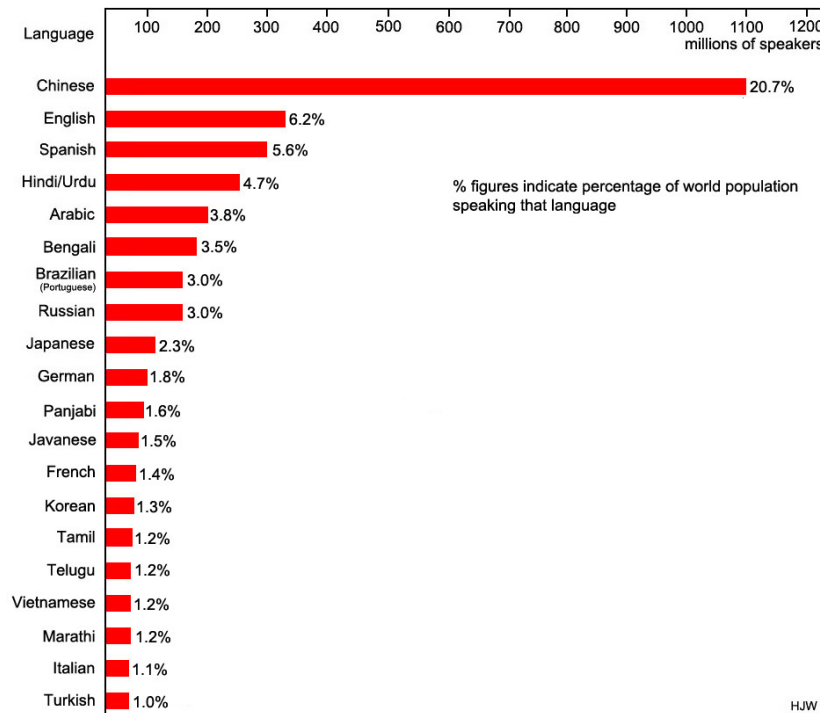
Language Spoken At Home (2000) source: Modern Language Association Center

English only 82.10% Spanish 10.71% Chinese 0.61% French 0.61%

German 0.52% Tagalog 0.46% Vietnamese 0.38% Italian 0.38%

Korean 0.34% Russian 0.26%

* 세계에서 가장 많이 쓰이는 언어순(20): Mandarin, English, Spanish, Hindi-Urdu, Arabic, Portuguese, Bengali, Russian, Japanese, German, Punjabi, Wu, Javanese, Telugu, Marathi, Tamil, Korean(17 위)-세계인구의 1.3% 7 천만, Vietnamese, French, Italian



by George Weber, 1995

* UN 공식 6 개어 Arabic, Chinese, English, French, Russian, Spanish,

* 영향력있는 언어 10 위: 1, 2nd language, 경제, 군사, 사회, 저술, 외교, 과학면 기여도

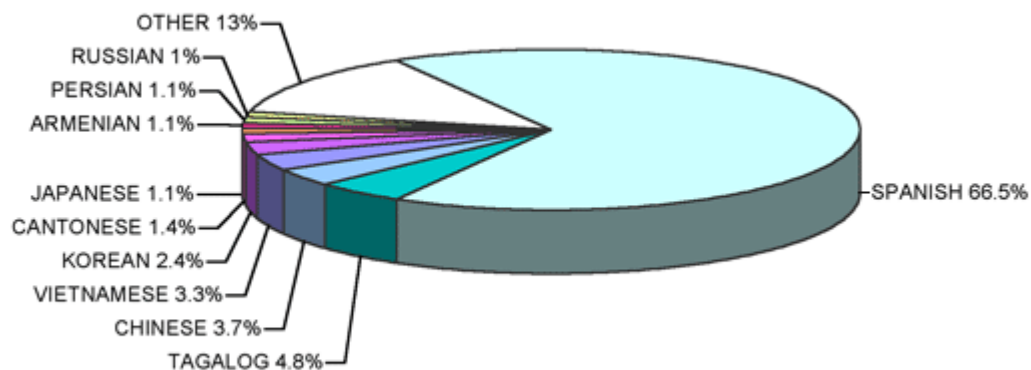
영어, French, Spanish, Russian, Arabic, Chinese, German, Japanese, Brazilian(Portuguese), Hindi-Urdu

미국내 한국어가 쓰이는 주의 통계(source: American Community Survey)

Korean		
Source: 2005 American Community Survey	Ages 5 +	%
California	345,024	34.26%
New York	105,425	10.47%
New Jersey	69,656	6.91%
Illinois	53,672	5.33%
Virginia	46,848	4.65%
Texas	45,272	4.49%
Washington	39,894	3.96%
Georgia	33,118	3.28%
Pennsylvania	32,827	3.26%
Maryland	32,649	3.24%
Hawai'i	18,427	1.83%
Florida	18,129	1.80%
Oregon	15,630	1.55%
Michigan	15,425	1.53%
Massachusetts	13,955	1.38%
North Carolina	9,865	0.97%
Colorado	9,580	0.95%
Total:	1,006,803	

Most spoken languages in California in 2005 (source: MLA)

English is spoken by 57.59% of people over 5 years old in California.
Languages other than English are spoken by 42.40%.



II. Bilingual: compound/coordinate

1999 한국일보 SF 설문조사 -응답자 92.4% 집에서 한국어 사용

Home language 의 의미/역할 -> **ethnic identity** : 언어를 통해 사회/문화적 자원의 전수-매개수단, 외적(관찰가능, 언어사용, 구성원간 친밀도, 미디어, 전통휴일), 내적(가치관, 감정, 소속감)

1. 세상을 보는 눈 문화권, 감정, 행동에 대한 시각 (가정, 경험, 전통)

high/low context : 일본,한국(눈치)-아랍, 그리스- 스카디나비아, 독일, 미국

같이 성장한 쌍둥이-트라이얼 로이어, 정치가, 변명하는 아이와 엄마

Ex) Kpelle (리베리아 중부 농부)족->정확한 설명 X, 항상 협동하는 노동, 문화권, 누군가 부족한 정보를 나눌 기회 X

Ex) 네팔인과 미국관광객 대화

2. 가족간 의사소통과 전통

3. 문화권에 대한 소속감음식, 감정의 표현, 명절, 방송매체선호, 한인업소

ex) 남태평양 오지 색맹섬(빛의 음영에 따라 구분하는 단어), 에스키모 (눈에 대한 20 여개의 단어), 필리핀 쌀농사 부족(92 개쌀명칭)

4. 언어 표현력과 문법적 구조 가장 먼저 모국어 대화를 통한 단어, 표현방법, 문법적 구조를 익히게 됨

5. Sense of self

성장하면서 가정에서 쓰는 언어를 잃게 되는 경우-> 자신의 성장을 뒷받침 해 주었던 발판을 잃게 됨과 같음. 가족간 의사소통 불가능, 새롭게 편입되는 문화에 대한 것들(음식, 이름, 관습, 감정의 표현)을 모두 재학습해야함.

6. 세계관

7. 장래 직업

Attrition (언어상실) -van Els taxonomy

X	언어환경(L1)	언어환경(L2)
L1 상실	L1(e.g. 실어증, 치매)	L1(e.g. 소수민족 혹은 이민자)
L2 상실	L2(e.g. 외국어 언어학습자)	L2(e.g. 모국어로 돌아간 고연령층 이민자)

영향요인

1. 언어 습득 순서 - 먼저 배운걸 잊고 나중 배운걸 기억

2. 사용빈도 - 본국에서 멀어진 연수보다는 모국어 접할 기회가 더 밀접한 관계, 가장 많이 사용하는 단어는 오래 기억됨

3. 연령과 사전 숙련 정도

* M. Yamamoto(2001) – 모국어만 사용하여 자녀양육한 가정->자녀가 학교진학한 후 모국어 능력 상실할 기회:50%-> 첫번째 자녀만 두 언어 모두 사용할 가능성 O, 형제가 2명이상인 가정의 막내는 bilingual 확률 매우 낮음

4. 동기

5. 언어학적 측면

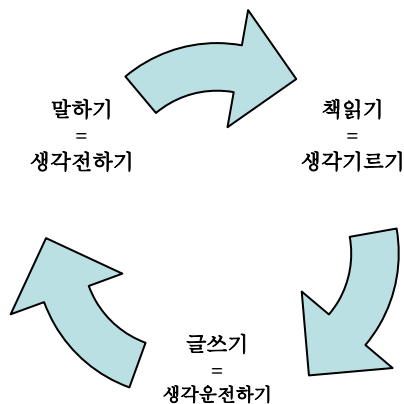
6. 기타 – 학교시스템 **미국내 언어의 위치 being American-being the other**
Specially designed academic instruction in English (SDAIE)

III. 생각의 삼위 일체를 통한 한국어 교육

생각의 과정- 삼위일체

다른 사람의 생각을 읽고 나의 생각을 정리하여 글이나 말로 다른 사람에게 전달하는 과정

1. 책읽기 = 생각하는 힘, 생각기르기
2. 글쓰기 = 생각의 표현, 생각운전하기
3. 말하기 = 생각의 전달



한국어 교육과 동시에 고차원적 논리적 사고방식(Higher-Level Critical-Thinking Skills)을 길러 주도록 한다.

1. 문제해결 능력
2. 비판의식
3. 분석, 종합능력
4. 창의력

* Classroom Activities

1. 읽기-정보처리능력을 위하여

문제 해결 능력, 지식의 확장 ➡ 생각의 정리와 조직->분석, 비판력,
언어교육-좋은글 샘플읽기

1) 감각적 이미지

감각적 이미지를 위한 예문) 고개 마루턱에 올라서자 벌써 사방은 분간하기 어렵도록 어둠으로 짙 차 버렸습니다. 시커먼 소나무 숲이 뻗뻗한 저 아래를 내려다보니, 무서워서 선뜻 내려가기가 망설여졌습니다. 달수는 가만히 서서 아버지가 앞장서서 내려가기를 기다렸습니다. 그런데 아버지 역시 앞장서 가기가 내키지 않아 달수를 힐끗 건너다보고는 역시 곳곳이 서 있습니다. 어두워서 잘 보이지는 않지만 누덕누덕 기운 이불 보통이를 등에 진 아버지와 그보다는 조금 작은 옷 보따리를 등에 진 아들은 서로가 먼저 내려가기를 기다리면서 버티고 서 있는 것입니다

(<달수네 아버지> 중, 권정생)

->내가 생각하는 단어에 대한 개인적인 이미지와 단어가 의미하는 보편적 정의가 동시에 머릿속에 떠올라야

1) 읽기, 컷, 생각, 액션(질문)

2) 머릿속으로 이미지를 그려볼 수 있는 대화법을 유도하도록 한다.

예) 이번 겨울 방학에 우리는 제주도에 갈 건데 거기서 무엇을 볼 수 있을까 생각해 보자.

다음 주 할머니 생신 때 어떻게 할머니를 기쁘게 해 드릴 수 있을까?

엄마가 어렸을 때는 학교가 끝나고 나면 무엇을 하고 놀았을까?

해가 지고 숲 속이 어두워지면 동물들은 어떻게 지낼까?

아프리카 촌락 마을에 사는 아이들의 학교는 어떤 모습일까?

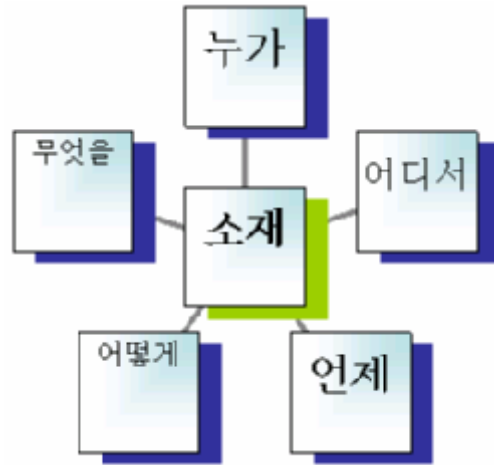
콩 너는 죽었다, 김용택 

콩타작을 하였다
콩들이 마당으로 쿵쿵 쿵쿵 뛰어나와
또르르르르 또르르르르
또르르르르 또르르르르
굴러간다 굴러간다

2) 독백(post-it)

3) 천천히 읽기

4) spider web 채우기



5) 질문법-1 차적/심층적

질문의 종류	질문의 성격	구체적 질문의 예
일차적 질문	일단 이야기의 핵심을 이해하도록 도와주는 질문들이기에 소홀히 할 수 없다. 암기용 지식이며 단답형으로 대답할 수 있다.	누가 : 등장인물 언제 : 이야기의 시간적 배경, 사건의 연결 어디서 : 이야기의 공간적 배경, 장소 무엇을 : 어떤 사건이 일어났나? 등장인물들은 어떤 일을 하였나? 이야기의 줄거리는 무엇인가?
심층질문	전체적인 흐름을 알고 등장인물들과 감정을 나눌 수 있는 질문을 한다. 전체적인 이야기의 구성 안에서 나만의 생각과 느낌으로 글을 해석하는 능력이며 서술형의 대답을 요한다.	왜 : 등장인물들이 그런 행동을 한 이유는? 그런 사건들이 일어난 이유는? (등장인물들의 성격적 특징을 말해 보도록 한다) 어떻게 : 구체적으로 어떤 사건들인가, 등장인물들은 어떻게 행동했나? (위의 '무엇을'과 관련된 내용을 좀더 구체적으로 표현할 수 있도록 한다) 만약에 : 만약에 네가 등장인물이라면 어떻게 하였을까? 그렇다면 : 이 다음에는 어떤 일들이 벌어질까?

2. 글쓰기-효과적인 메시지 전달법, 구성이 잘 짜여진 글

1. 생각의 정리

머릿속에서 쏟아져 나오는 생각의 효율적 배분이 필요-> 생각하는 법을 가르치라. 대화법

첫째, 행동에 앞서 생각이 먼저임을 설명해 준다.

학생들과 함께 요리를 한다-> 생각의 계단 오르기를 일상생활에서 보여줄 수 있는 좋은 예

예1)선생님 : 자, 두 컵의 밀가루를 체에 곱게 쳐 놓고 그 다음엔 계란 두 개, 우유 한 컵을 준비하는 거야
(만드는 과정을 일일이 말로 설명하여 생각의 과정이 행동으로 이어짐을 알게 한다)

예2) 12시에 공원에서 한국학교 피크닉을 하기로 되어 있으니깐 신호등에서 기다리는 시간까지 합쳐 11시 40분에 교실에서 나가면 되겠구나 (잘 정리 된 생각이 합리적인 생활 습관을 불러 온다는 것을 가르친다)

둘째, 시간 개념과 전체와 부분이라는 관계를 염두에 두고 본 것을 정확히 이야기할 수 있도록 질문을 한다.

예1) 오늘 아침 집을 나서 학교까지 오는 동안 길에서 무엇을 보았지?

예2) 이 영화의 시작 장면이 무엇인지 말해 줄 수 있겠니?

예3) 오늘은 동물원을 어떤 식으로 돌아볼지 안내지도를 보고 계획을 세워보자.

2. 어휘력 기르기

새로운 단어는 단어와 단어 간의 연관 관계를 찾아내어 자연스럽게 전체적인 맥락에서 이해하고 실생활에서 활용할 때만 생각의 폭을 넓히는 것과 동시에 상상력과 창의력의 발전을 가져오게 된다.

생각의 고리 : 예를 들어 ‘오리’ 라는 단어를 떠올려보자.

1) 오리-미운오리새끼-동화책-선물-생일-나이-할머니-여행

2) 오리-새-동물원-동물-기린-아프리카

3) 오리-수영-물에 사는 동물-고래-코끼리

4) 오리-꽹꽹

1) 목록만들기

예1) 기분 온도계 : 편지지 크기의 종이를 반으로 자른다. 맨 밑에는 가장 기분 나쁠 때의 경우에서 시작하여 점점 올라갈수록 기분이 좋은 경우를 적어 맨 윗부분에는 가장 기분이 좋은 경우를 적도록 한다.

보기

가족여행

용돈 많이 받을 때

학원 안 가는 날

시험 잘 본 날

숙제 안 해도 되는 날

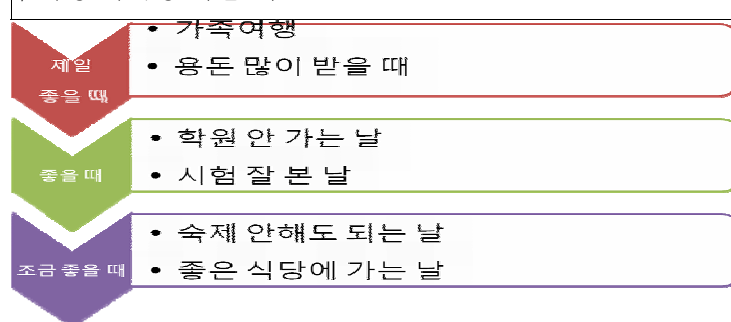
좋은 식당에 가는 날

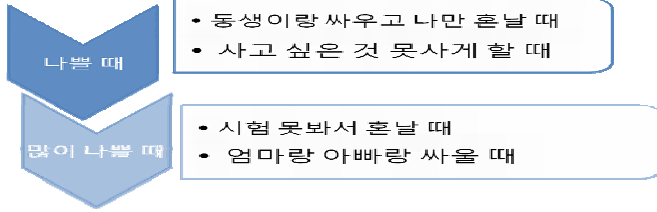
동생이랑 싸우고 나만 혼날 때

사고 싶은 것 못 사게 할 때

시험 못봐서 혼날 때

엄마랑 아빠랑 싸울 때





예2) 종이 망원경 : 밖이 내다보이는 창문가에 앉도록 한다. 밖을 내다보며 가장 가까이 보이는 것에서 시작하여 차례로 멀리 보이는 순서대로 적어본다. 이 방법을 응용하여 가벼운 것에서 무거운 것, 작은 것에서부터 큰 것으로 적어 보면서 관찰력과 분석력을 기를 수 있다.

저학년의 경우 아이들이 가깝게 보이는 순서대로 그림을 그린 다음 선생님이 단어를 적어주도록 한다.

보기

동네 꼬마 ->우리차 ->나무->가로등->현수막->상가 건물->버스 정류장 ->산

* 종이저울(가벼운 것에서 무거운 것 순서), 종이시계(금방 할 일부터 나중에 할 일), 종이 숟가락(맛있는 음식부터 안 좋아하는 음식까지)등도 응용할 수 있다.

예3) 그때그때 달라요 : 감정의 상태를 적은 다음 이럴 땐 어떻게 행동하는지 적어 본다. 자신의 감정을 이해하는데 도움이 된다.

보기

슬프다 -> 운다. 말하기 싫다.

화가 난다 -> 소리를 지른다. 누군가와 싸우고 싶다.

배가 고프다 -> 신경질이 난다. 초콜릿이 먹고 싶다.

부끄럽다 -> 울고 싶다. 얼굴이 빨개진다. 도망가고 싶다.

아프다 -> 슬프다. 속상하다. 후회스럽다. 엄마가 보고 싶다.

예4) 함께 같까요? : 주변을 둘러보고 가장 먼저 눈에 띄는 사물이나 사람을 적은 후에 같은 항목에 넣을 수 있는 것끼리 적어 본다. 분석력과 종합력, 논리력을 길러준다.

보기

계란->사과, 우유, 햄, 치즈, 생선 = 냉장고에 함께 보관

의사->교사, 은행원, 회사원, 엔지니어 = 직업의 종류

샌드위치->김밥, 과일, 음료수, 공, 사진기 = 소풍 때 가져가고 싶은 것

2)사진보고 글쓰기- 잡지, 자신이 갖고 있는 사진, 혹은 직접 사진을 찍은 후, 이야기를 전개해 나가도록, 자신의 가치관이 담긴 시각이 중요함을 알게 됨.

3) 만화 대화구름 채워넣기



4)영수증 보고 글쓰기- 품목과 가격이 적힌 영수증을 보고 있을 수 있는 사건, 하나하나의 품목을 나열하며 그것을 살

때 엄마의 계획이나 심정에 대해 적어본다. **저학년의 경우 영수증의 품목을 한글로 옮겨 적는 연습을 한다.**

5)무엇이든지 물어 보세요 - 창의력과 상상력, 논리력

인터뷰 대상을 정한 뒤 종이를 반으로 접어 한쪽엔 질문을 적고 다른 한쪽엔 예상답변을 적어본다.

예) 좋아하는 연예인, 친구, 할머니, 대통령, 풋볼선수 등.

질문거리

1. ‘비’오빠는 어렸을 때 어떤 놀이를 하고 놀았나요?
2. 명철이는 어떤 때 가장 무서움을 느끼니?
3. 할머니는 어릴 때 장래희망이 무엇이었나요?
4. 대통령아저씨는 대통령이 되기 전이랑 비교했을 때 어떤 점이 가장 불편한가요?
5. 탐 브레드씨는 한국에 오면 어떤 일을 하고 싶나요?

예상 답변---->

1. 나는 밤새도록 골목에서 로봇춤을 추고 놀았어요.
2. 자다 갑자기 눈이 떠졌을 때 누군가 곁에 서 있는 거 같아서 너무 무서워.
3. 나는 연극배우가 되고 싶었다. 하지만 부모님의 반대가 심해서 결코 노력을 해 볼 수가 없었지.
4. 내가 좋아하는 동네 식당을 자유로이 갈수 없는 점이지요. 그 식당은 삼계탕이 아주 맛있었는데.
5. 나는 한국에서 영화배우가 되고 싶어요. 아주 멋진 한국영화배우들이 아시아의 다른나라에서 환영을 받고 있잖아요. 나도 이만하면 잘생기지 않았나요?

5)불량 커플 - 분석력과 관찰력

공통점이 거의 없는 상이한 대상을 정해 각각의 특징을 문어발 모양의 원안에 적어 넣는다.

상이한 대상도 함께 커플이 될 수 있는 적당한 이유를 찾아낸다.

예) 내가 좋아하는 것들(장난감과 동물), 한국과 미국에 대해 아는점, 바다와 산

예) 내가 좋아하는 장난감과 내가 가장 좋아하는 동물,
친구와 책속의 주인공, 냉장고와 비행기, 컴퓨터와 의자

↓



3. 말하기

* 말의 힘

Ex1) 종이 중앙을 연결하는 금을 그어보세요, 검정개를 생각하지 마세요.

Ex2). 두 대의 차가 충돌하는 영상-> 차들의 속도가 얼마나 빨랐는지를 물어봄->일주일 후 피실험자들에게 사고현장에 유리창 파편이 있었는지를 기억하는가라는 질문을 함->첫 번째 실험집단에게는 “두 대의 차가 부딪힐 때 그 현장에 유리창 파편이 있었는지 기억나세요?” / 두 번째 실험집단에게는 “두 대의 차가 박살났을 때 현장에 유리창 파편이 있었는지 기억나세요?” -> 두 번째 실험집단은 차들의 속도에 대해 일주일 전에 대답한 것보다 **훨씬 더 빠르게** 응답했으며 실제 영상에는 존재하지도 않았음에도 불구하고 **바닥에 깨진 유리조각들이** 널려 있었다고 대답->말을 듣고 이해하는 과정은 사람의 생각과 판단이 적극적으로 개입, ->우리의 생각이 얼마나 언어에 의해 좌우되는지를 알아본 실험

1차적 언어	2차적 언어
운동장 언어 “야, 이리로 공차란 말이야.”	학습용 언어 “오늘은 우리 시, 도 주민의 바람이 무엇인가 살펴보기 위해 설문지를 만들어 보자.”
기본 언어 “학교 끝나면 재민이네 들러서 어제 빌려준 컴퓨터 소프트웨어 받아서 갈 거야.”	고급 언어 “승려 원효는 쪽빛과 남색이 하나이고 물과 얼음이 근본적으로 같듯이 서로 다른 것처럼 보이는 주장들도 하나로 합쳐질 수 있다고 했다.”
구체적 언어 “바람이 차가워서 소름이 다 돋았네. 곧 겨울이 올 것 같아.”	추상적 언어 “중세의 도덕극은 다양한 악의 표현을 통해 인간 유형을 개성화 시켰다.”

1)약장사 놀이 : 주변의 물건들을 모아 물체 주머니를 만들어 활용한다.

예) 시계, 동전, 지우개, 머리핀, 초콜릿, 숟가락, 못, 스카치 테이프, 손톱깎기... 학생이 세일즈맨이 되어 물체상자 안의 물건을 보지 않고 고른 뒤 설명하도록 한다. 익숙해지면 선생님이 임의의 용도를 먼저 말한 뒤 학생이 물건을 고른 다음 적절하게 용도와 물건이 어울리게 설명하도록 한다. 표현력과 순발력, 창의력을 길러준다. 예) 선생님 : 잠잘 때 좋아요. 아이 : (보지 않고 물건을 뽑은 뒤) 이 초콜릿은 이가 하나도 썩지 않게 특별 제조된 초콜릿이어서 잠자리에 들기 전에 먹어도 아무 문제가 없습니다. 특히 밤늦게까지 잠을 못 이루는 우리 엄마나 아빠한테 아주 좋은 특별한 수면제 성분이 들어있는 신비의 초코렛이랍니다.
--

2) 열린 이야기방 : 이야기를 구성하고 서술하는 능력, 물체상자 속에서 서로 다른 3-5가지의 물건을 고른 다음 각각을 등장인물로 하여 이야기를 전개한다.

예) 동전, 숟가락, 양말, 단추, 빨대

옛날에 단추나라의 왕자님이 살았습니다. 왕자님은 이웃나라의 동전공주님을 사모했습니다. 그러나 공주님은 왕자님의 얼굴에서 자기처럼 빛이 나지 않는다고 왕자님을 싫어했습니다. 속이 상한 왕자님은 어느 날 빨대장군을 불렀습니다(생략)

3) 스무고개 : 상상력, 표현력과 함께 관찰력을 길러준다. cf)라디오게임

예) 나는 늘 사람들과 가까워요.

나 혼자 소리를 내기도 하지요.

내가 없는 집은 아마 없을 거예요.

나랑 가까이 하면 다른 일을 하지 못해요.

나는 특별한 번호로 이름이 붙여져요.

정답 : 전화

4) 내 사전 찾기 : 선생님이 단어를 말하면 아이가 자신이 생각하는 단어의 뜻을 말하도록 한다. 상상력과 창의력, 표현력을 길러준다.

예1) 선생님: 우리 준수 사전에서 찾아봅시다. 휴일이란 뭔가요?

준수: 휴일은 일주일동안 열심히 일하거나 학교다닌 후에 편안하게 휴식을 취하라는 날이에요. 엄마에게는 휴일이 더 바쁜날이지요. 왜냐면 아빠랑 내가 어지른 것을 하루 종일 치우고 이것저것 잔소리하느라 말이에요.

예2) 선생님: 울타리가 뭔가요?

민오: 도둑놈이 못 넘어오게 만들어 놓 거예요. 울타리는 넘어오면 안된다는 약속이에요.

5) 탐정 게임 : 선생님이 사건이나 사실을 말하면 아이는 이를 듣고 원인이나 있을 수 있는 결과를 짐작하여 말하도록 한다. , 상상력, 논리력, 표현력을 길러준다.

예1) 선생님 : 옆 집 강아지가 자꾸 끁끁거리네요.

혜진 : 밖에 나가 놀고 싶은데 주인이 바쁘군요.

예2) 선생님 : 누가 문을 두드리네요.

혜진 : 유피에스가 소포를 가져왔나 봐요.

6) 아이디어 बैं크 게임 : 선생님이 문제 상황을 말한 다음 아이가 해결책이나 이와 관련된 아이디어를 말하도록 한다. 논리력과 분석력, 창의력을 길러준다. 아이들이 말한 내용을 선생님이 칠판에 정리하도록 한다.

예 1) 선생님: 비 오는 날 하면 좋은 것은?

혜진 : 따뜻한 방에서 만화책 읽기, 고구마 구워 먹기, 백화점 구경하기, 무서운 영화 빌려다 보기

예2) 선생님 : 선물 포장끈이 1ft쯤 남았는데 이것으로 무엇을 할까?

혜진 : 머리 묶는 끈으로 쓴다, 내 방문 손잡이에 감아서 장식한다, 책갈피로 쓴다, 엄마 차 백미러에 예쁘게 묶어 장식한다.

7) 그때그때 달라요 : 선생님이 그다지 비슷한 성격을 갖지 않은 두 단어를 말하면 아이들이 서로 닮은 점을 찾아내어 말하도록 한다. 논리력, 분석력과 창의력을 길러준다.

예) 선생님 : 손가락과 셀폰
혜진 : 손으로 할 수 있는 일들 가운데 내가 제일 좋아하는 일들을 도와줘요. 맛있는 것 먹을 때랑 친구랑 전화할 때.

예2) 선생님 : 피자과 신발
혜진 : 둘다 백화점에 가서 할 수 있는 일이에요. 피자 먹고 신발 사고.

8) 야심만만 우리반 친구들에게 물었습니다 : 선생님이 문제를 말하고 TV쇼 포맷처럼 아이들이 생각나는대로 대답하도록 한다. 논리력과 분석력, 상상력을 길러준다.

예1) 선생님 : 야심만만 우리 친구들에게 물었습니다. TV 요리 시간 중 화면에 자주 비쳐지는 것은 무엇일까요?

아이들 : 음식, 냄비, 가스레인지, 국자, 요리사 아줌마

예2) 선생님 : 야심만만 에게 물었습니다. 백화점에서 많이 볼 수 있는 것들은 어떤 것들이 있나요?

아이들 : 아줌마들, 점원언니들, 쇼핑백, 물건들, 크레딧 카드

예3) 선생님 : 야심만만 민수에게 물었습니다. 우리집에서 주로 나는 냄새는 어떤 것들이 있나요?

아이들 : 된장찌개냄새, 화장실 소독약 냄새, 엄마향수냄새, 꽃화분 냄새, 아빠 발냄새

Mirror, Mirror



People keep asking where I come from

Says my son.

Trouble is

I'm American on the inside

and Oriental on the outside.

No, Doug.

Turn that outside in

THIS is what American looks like.

By Mitsuye Yamada