

온·오프라인

한국언어문화 교육과

미래

발표 자료집

11월 16일 10:30~17:40

국립국어원 대강당

주최·주관



국제한국어문화학회
The International Network for Korean Language and Culture



국립국어원

학술대회 일정

10:50	개회식		사회 : 기준성(상명대)
11:10	개회사 : 육효창(국제한국언어문화학회 회장) 축 사 : 민현식(국립국어원 원장)		
11:10	주제발표 : 한국어교육 진흥을 위한 매체 활용 전략		사회 : 김성희(서강대)
11:50	발표 : 이덕봉(동덕여자대학교 명예교수)		
11:50	기조강연 : 온라인 한국어교육의 미래와 전망		사회 : 이길원(동아대)
12:30	발표 : 성기철(전 국제한국언어문화학회 회장 / 배론원격평생교육원장)		
12:30	점심 식사		
13:30	초청토론회 : 한국어교원 자격 심사 제도 개선 방안		좌장 : 최용기(국립국어원)
15:00	토론 : 최주열(선문대/전 한대협회장), 황인교(연세대), 이관식(호남대), 김현진(이화여대), 우창현(대구대)		
15:00	휴 식		
15:20			
	제1분과 온라인 한국어교육의 방법과 사례 사회 : 장향실(상지대)	제2분과 매체를 활용한 한국언어문화교육의 방법과 사례 사회 : 오경숙(서강대)	제3분과 한국언어문화교육 일반 사회 : 진정란(사이버외대)
15:20	온-오프 블렌디드 러닝 방식 을 활용한 한국어교육개론 학부 강좌 운영 사례 - 발표 : 강남욱(호서대) - 토론 : 오지혜(세명대)	한(韓)-콘텐츠'를 활용한 한 국어 간 문화교육 연구 - 발표 : 이미향김은희(영남대) - 토론 : 전형길(고려대)	한국어 학습자의 한국어 발음 오류 양상-한국어의 평· 경·격음을 중심으로 - 발표 : 박지연(고려대) - 토론 : 변정민(세종대)
15:50	강좌로서의 한국어교육 실습 교과의 정체성과 운영 원리 - 발표 : 조형일 (디지털서울문예대) - 토론 : 김현정(서강대)	동영상 제작 과제를 활용한 초급 한국어 교수-학습 방안 - 발표 : 박환(성균관대) - 토론 : 김호정(국민대)	한국어 부사격조사 {(으)로}와 중국어 관련 개사 대조 연구 - 발표 : 변위협(상명대) - 토론 : 나삼일(대전대)
16:20	온-오프라인을 활용한 다양 한 한글 지도 방법 연구 - 발표 : 김영희(화신사이버대) - 토론 : 권성미(부경대)	광고를 활용한 한국어교육 - 발표 : 정원기(한성대) - 토론 : 유해준(서원대)	예비 한국어 교사의 다문화 효능감 진작을 위한 문화 교 육 - 발표 : 이성희(경희대) - 토론 : 최권진(인하대)
16:50	블렌디드 러닝을 활용한 효 율적 한국어교육 방법 연구 - 발표 : 이수련 (셀코한국어교육연구소) - 토론 : 최윤곤(동국대)	한국어교육용 애플리케이션 분석 - 발표 : 국지수(상명대) - 토론 : 고경태(고려대)	한국 문화 교육 내용 항목 선 정에 대한 고찰 : 외국인 단 기 체류자를 중심으로 - 발표 : 최주열김명권(선문대) - 토론 : 김성주(동국대)
17:30	폐회식		사회 : 기준성(상명대)
17:40	폐회사 : 육효창(국제한국언어문화학회 회장)		

■ 목 차 ■

인사말 (국제한국언어문화학회 육효창 회장)	4
축 사 (국립국어원 민현식 원장)	5
주제 발표 : 한국어(한어)교육 진흥을 위한 매체 활용 전략	6
기조 강연 : 원격 교육과 한국어 교원 양성 교육	18
분과 1 : 온라인 한국어교육의 방법과 사례	30
온-오프 블렌디드 러닝 방식을 활용한 <한국어교육개론> 학부 강좌 운영 사례	31
강좌로서의 한국어교육 실습 교과의 정체성과 운영 사례	40
온·오프라인을 활용한 다양한 한글지도 연구 : 훈민정음 제자 원리에 따른 방법	48
블렌디드 러닝을 활용한 효율적 한국어 교육 방법 연구	58
분과 2 : 매체를 활용한 한국언어문화교육의 방법과 사례	66
'한(韓)-콘텐츠'를 활용한 한국어 문화 간 교육 연구	67
동영상 제작 과제를 활용한 한국어 교수 방법 연구	83
광고를 활용한 한국어 수업의 실제 : '고급 특별활동 광고제작 수업을 중심으로'	94
한국어 교육용 애플리케이션 구성 방안	108
분과 3 : 한국언어문화교육 일반	120
중국어권 한국어 학습자의 단어 내 위치에 따른 한국어 폐쇄음 평·경·격음 산출 양상	121
한국어 조사 {로}와 관련되는 중국어 개사(介詞) 대조 연구	130
'화성인류학자'를 활용한 예비 한국어 교사의 다문화 효능감 진작을 위한 문화 교육 방안	142
한국 문화 교육 항목 선정에 대한 고찰 : 외국인 단기 체류자를 중심으로	159

인사말

안녕하십니까?

국제한국언어문화학회(INK)의 제7대 회장 육효창입니다. 국제한국언어문화학회 제16회 가을학술대회를 맞아 주말 차가운 날씨에도 불구하고 자리를 함께 해주신 내외 귀빈 여러분께 감사의 말씀을 드립니다.

먼저 학술대회의 취지를 반기시고 장소 협조는 물론 행사 전반적으로 소중한 자리를 마련해 주신 국립국어원의 민현식 원장님께 깊은 감사를 드립니다. 또한 이번 학술대회를 위해 물심양면으로 지원을 아끼지 않으신 여러 교수님과 학회 이사님들께 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

우리 학회는 그동안 한국언어문화와 관련하여서 내실 있는 연구 활동을 끊임없이 펼쳐 왔습니다. 기존의 한국언어문화 교육이 전통적인 교실 수업 형태 속에서 교사와 학생의 관계를 중심으로 이루어졌고, 여기에 시청각 자료의 활용이 더해지면서 다양한 형태의 교실 활동이 전개돼 온 것은 주지의 사실입니다. 최근에는 정보화 시대에 걸맞게 인터넷과 그를 응용한 다양한 매체들이 선보이면서 속속들이 교육 현장 속으로 투입되고 있습니다.

이런 상황에서 인터넷과 그를 바탕으로 하는 다양한 매체들을 한국언어문화 교육의 관점에서 정리해 보고, 그것이 갖는 가능성과 비전을 탐색하는 것은 매우 뜻 깊은 일이라 할 수 있습니다. 더욱이 과거의 전통적인 오프라인 수업과 요사이 크게 부각되고 있는 온라인 교육 간의 통합과 응용이라는 문제 역시 무척 중요해지고 있습니다. 우리 학회는 바로 이 점에 착안하여 이번 학술대회를 ‘온오프라인 한국언어문화 교육과 매체’라고 명명하고, 이를 위해 성실하게 준비하였습니다.

먼저 동덕여대 이덕봉 명예교수님을 모시고 “한국어교육 진흥을 위한 매체 활용 전략”에 대해 살펴보고, 우리 학회의 초대 및 제2대 회장으로서 현재 원격평생교육 분야에서 왕성히 활동하고 계시는 성기철 교수님을 초빙하여 이와 관련된 전망을 듣는 한편, 실제로 온오프라인 교육의 통합을 모색하거나 실제로 실시하고 계시는 능력 있는 연구자들을 모시고 다양한 교육 가능성을 탐색하는 자리를 마련하였습니다. 그와 더불어 모두가 관심을 가질 수 있는 이슈로서, ‘한국어교원 자격 심사 제도의 개선 방안’ 제하에 명망 있는 전문가들을 모시고 집중 토론을 하는 시간도 준비했습니다. 또한 한국언어문화 교육 전반에 걸친 우수한 연구를 발표하는 자리도 소홀히 여기지 않고 알차게 준비하였습니다.

이번 국제한국언어문화학회의 제16회 가을학술대회에 큰 관심을 가지시고 국내외에서 먼 길 마다 않으시고 참석해주신 여러분들께 다시 한번 감사의 말씀을 드립니다. 모쪼록 이번 학술대회가 한국언어문화 교육 분야에 새로운 도약점이 될 수 있기를 한마음으로 기대합니다. 감사합니다.

국제한국언어문화학회(INK)
회장 육효창 올림

축 사

먼저 국제한국언어문화학회의 제16차 가을 학술대회 개최를 진심으로 축하합니다. 그리고 이 자리에 참석하신 국내외의 언어문화 교육 전문가 여러분, 이 자리에 참석하지는 못하셨지만 연구와 교육의 현장에서 언어문화 교육을 위해 수고하시는 관계자들께 진심으로 감사의 말씀을 드립니다.

2001년 창립된 이래 국제한국언어문화학회는 언어문화에 대한 깊이 있는 연구를 통해 한국어와 한국문화, 한국 교육과 한국 문화교육의 발전에 기여해 왔습니다. 창립 역사는 비록 길지 않지만 많은 회원들의 적극적인 참여와 노력으로 이제 어엿한 학회로 성장하였습니다. 양적인 성장 못지않게 질적인 성장도 이루어가고 있다고 생각합니다. 이러한 점에서 국제한국언어문화학회가 ‘온오프라인 한국어언어문화교육과 매체’라는 주제로 학술대회를 준비한 것은 아주 의미 있는 일이라고 할 수 있습니다.

언어문화 교육에 있어서 무엇보다 중요한 것은 내용이지만 교육 방법도 그에 못지않게 중요합니다. 특히 오늘날처럼 다양한 교육 매체가 발달한 시대에 교육 방법은 교육의 질을 결정하는 주요한 요인이 아닐 수 없습니다. 온오프라인 교육의 특징점과 연계, 그리고 교육에 효과적인 매체에 대한 연구와 논의를 통하여 언어문화교육의 내용과 방법의 효과적인 조합을 찾는 일이 무엇보다도 필요합니다. 이 자리에서 충분한 논의가 이루어져 궁극적으로 한국어언어문화교육이 한 단계 도약하는 첫걸음이 되기를 기원합니다.

국립국어원도 한국어언어문화교육과 관련된 다양한 기초 연구와 학술 활동, 그리고 교육 자료 개발을 통해 물심양면으로 돕겠습니다. 그리고 참석해 주신 여러분도 각자 계시는 연구와 교육의 현장에서 힘써 주시기를 부탁드립니다.

마지막으로 이번 학술대회를 위해 수고하신 국제한국언어문화학회의 육효창 회장님을 비롯한 관계자 여러분들의 노고에 대해 깊은 감사를 드립니다. 이 학술대회가 한국어언어문화교육의 발전은 물론 한국어의 세계화에 이바지할 수 있는 계기가 되기를 바라며 국제한국언어문화학회의 무궁한 발전을 기원합니다.

2013년 11월 16일
국립국어원 원장
민현식

한국어(한어)교육 진흥을 위한 매체 활용 전략

이덕봉(동덕여대 명예교수)

1. 언어 교육과 매체

문화의 형성과 발전에 있어 언어는 필수 불가결한 매체이다. 언어가 갖는 매체로서의 속성으로 인하여 언어는 모든 매체와 결합함과 동시에 가장 효율적인 매체를 선호한다. 문화화의 전달 과정인 한국어(한어) 교육의 성과 또한 효율적인 매체의 활용과 불가분의 관계에 있다. 언어 교육의 역사는 당해 시대의 모든 매체를 활용하면서 발전해 왔다. 매체가 갖는 기술적 수준과 경제적 비용에 따라 사회에 따라 매체 인프라 구축 수준의 차이는 크지만 모든 학습자는 최첨단 매체에 관심을 보이기 마련이다. 현대는 멀티미디어 즉 양방향 다중 매체시대이고, 하이퍼 미디어(Hyper Media) 시대이며, 이는 스마트(SMART: Small Missions for Advanced Research in Technology) 다중매체의 시대로 통합된다. 언어와 다중 매체는 둘 다 수단에 불과한 것이어서 다중 매체에 언어를 실어도 매체로서의 수준에 머무를 뿐이다. 매체는 전달 수단에 불과하므로 학습을 위한 매체 활용의 성과는 매체가 전달하는 콘텐츠에 따라 달라진다. 언어 교육의 경우에도 매체를 보다 효과적으로 사용하기 위해서는 교육에 담긴 콘텐츠의 질을 높여야 한다. 즉 콘텐츠로서의 언어를 가르쳐야 하는 것이다.

언어는 크게 보아 기호적 부분과 구조적 부분, 행동 문화적 부분으로 구성된다. 콘텐츠로서의 언어는 이러한 구성 요소를 모두 포함한 것이어야 한다.

2. 스마트 다중매체의 학습심리

스마트 다중매체 시스템에 의한 언어 교육은 과학 기술의 발달로 받게 된 혜택임에 틀림없지만, 기계를 활용하고자 하는 학습자의 인식의 변화를 필요로 함과 동시에 기계 의존으로 인한 교육의 비인간화 위험 또한 상존 한다. 기계가 교사의 역할을 상당부분 대신하게 됨에 따라 교사의 위상 또한 크게 달라질 수 있으며, 학습의 주체인 학습자의 학습 행태에도 변화를 가져올 수 있다는 점에서 스마트 다중매체에 의한 언어교육의 출현은 커다란 변혁을 예고한다고 하겠다. 이러한 변혁의 시기를 맞아 자칫하면 기계의 편리성에만 집착하여 기술 중심 일변도의 학습 연구가 진행될 때 교육에 미치는 병폐 또한 작지 않으리라 생각된다. 이러한 병폐를 최소화하기 위해서는 스마트 다중매체 언어교육에 대한 다각적인 분석과 검증이 병행되어야 할 것이다.

2.1. 언어 학습의 인지적 특징

인지의 속성으로 볼 때 개념의 이해는 구체성을 가질 때 인지하기 쉽다는 것과, 개념에 대한 임의적인 구체성은 문화에 따라 다른 양상을 띠게 되어 의미의 문화차로 이어진다. 따라서 언어 학습에 있어서 추상적인 방법에 의한 개념의 이해는 기존의 모어를 바탕으로 한 개념적 이해를 그대로 전이시키게 되므로 대상 언어의 개념을 이해하였다고 보기 어렵다. 따라서 언어와 같이 문화적 특성이 강한 학습 대상은 구체성을 통한 이해가 필요한 것이다. 학습 콘텐츠는 이러한 구체성을 띤 것이어야 하는 것이다.

2.2. 언어의 인지 구조

언어에 포함된 정보의 유형은 청각적 정보와 시각적 정보, 추상적 정보로 나눌 수 있는데 각각의 정보 내역으로서 다음과 같은 것들을 들 수 있겠다.

청각적 정보

음운 정보 : 음소, 음절

음성 정보 : 음색, 속도, 음량, 악센트, 억양, 프로미넌스, 플로소디

음성 상징

시각적 정보

문자정보 : 문자 기호, 글자체, 문체

행동정보 : 동작, 표정, 태도, 제스처 등의 비언어 커뮤니케이션

문화정보 : 장면, 관계

추상적 정보

개념정보 : 개념, 의미, 심리, 의도, 태도

규칙정보 : 문법, 언어 운용, 언어사항 관련 지식, 화법, 전달행위의 매뉴얼

이상에서 보는 바와 같이 언어 정보는 한마디로 복합적이고 종합적이다. 최근의 뇌신경학 연구에서 밝혀진 바로는, 일반적으로 좌뇌가 언어뇌로 알려져 있지만, 이야기나 아는 사람 아는 내용의 언어를 감지하는 것은 우뇌 쪽에서 훨씬 활발한 반응을 보인다고 한다. 이처럼 언어는 매우 복합적인 정보가 네트워크 형태로 인지되고 있는 것이다. 따라서 스마트 멀티미디어를 통한 언어 학습은 이러한 종합적 정보를 전달할 수 있다는 점에서 매우 효과적이라 하겠다. 언어의 인지 구조를 규명하기 위해서는 이들 복합적 언어 정보와 지각의 전체에 대한 고찰이 중요하다고 하겠다.

언어의 이와 같은 정보 구조를 바탕으로 분류하여 보면, 언어 정보는 지식적인 측면과 기능적인 측면이 함께 구성되어 있다. 따라서 언어 학습은 지식학습만으로는 달성될 수 없고 기능학습이 함께 이루어져야 하는 것이다.

이들 언어 정보를 기준으로 기존의 어학 학습 내용을 살펴보면, 기존의 문법 중심·지식 중심 학습

은 추상정보 중에서도 규칙 정보 중심의 언어를 학습한 셈이고, 교과서는 문자 정보를, 오디오 테이프는 음성 정보를, 비디오테이프는 음성 과 영상 정보를 각각 취급한 셈이 된다. 즉, 교과서는 추상 정보에 충실한 대신 음성 정보와 영상 정보가 결여되어 있고, 오디오 교재는 음성 정보에 충실한 대신 추상 정보와 영상 정보가 결여되어 있으며, 비디오 교재는 영상 정보에 충실한 대신 추상 정보에 취약하다. 그리하여 외국어 교육은 개선을 거듭하여 이들 세 가지 교재를 모두 사용하게 되었으나 서로 연계성을 갖고 제작된 교재의 부족으로 총체적 기능면에서 아직은 미흡한 수준이라 하겠다. 이러한 교재를 체계화하고 간편하게 조작할 수 있도록 한 것이 멀티미디어 언어학습이고 스마트 다중매체 학습인 것이다.

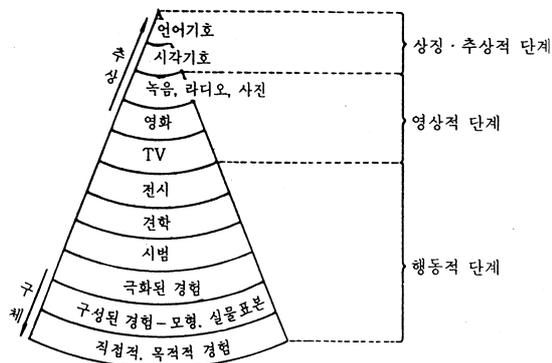
2.3. 스마트 다중매체에 의한 인지 과정

기존의 시청각적 언어학습의 전달 형식을 경험의 형태로 나타낸 것으로 데일의 '경험의 원추'를 들 수 있다. 데일은 시청각 교육에 대하여 의미를 전달하는 데 있어서 주로 읽기에 의존하지 않는 것으로 정의하고, 경험의 원추 형식으로 시각적 자료를 분류하고 있다. 이는 시청각 자료가 읽기 자료와 대립적인 관계로 이해되던 초창기의 사고방식이지만, 경험의 단계는 현재에도 많이 인용되고 있다. 데일의 [경험의 원추]는 다음과 같은 항목으로 구성되어 있다.

- ① 직접적 목적적 경험 ② 구성된 경험 ③ 극화된 경험 ④ 시범 ⑤ 견학
⑥ 전시 ⑦ TV ⑧ 영화 ⑨ 라디오, 사진, 녹음 ⑩ 시각적 상징 ⑪ 언어적 상징.

이 중 ①②③은 행위 영역이고 ④⑤⑥⑦⑧⑨는 관찰 영역이며 ⑩⑪은 상징 영역이다.

〈그림1〉 데일의 경험의 원추



데일의 경험의 원추에는 청각과 시각적인 학습 자료에 대한 내용을 표현한 것이어서 스마트 다중

매체에서 취급하는 각종 체계는 반영되어 있지 않다.

테일이 나타난 시청각 교육에 대한 경험의 원추와 스마트 다중매체 언어 학습의 경험의 계층간에는 스마트 다중매체 학습의 경우 언어의 통사 구조와 같은 추상 단계가 구체화 되고 PC나 스마트 기기의 조작 단계가 추가 된 것이 가장 큰 차이라고 하겠다. 이러한 경험계층에서 볼 때 스마트 다중매체 언어학습은 행동 단계가 결여되어 있거나 미흡한 것이 특징이라고 하겠다. 행동 단계가 미흡하다는 것은 언어의 복합적 정보의 많은 부분이 결여되게 되므로 그만큼 미흡한 언어 정보를 제공하는 셈이 된다.

피아제(Piaget)는 인간의 인지 발달 단계를 감각 운동기(SENSORI-MOTOR PERIOD), 전조작기(PREOPERATIONAL PERIOD:직관적 조작기), 구체적 조작기 (CONCRETE OPERATIONAL PERIOD), 형식적 조작기(FORMAL OPERATIONAL PERIOD)의 4단계로 분류하고 있다. 이는 인간의 성장에 따른 인지 발달을 분류한 것이지만, 학습의 단계와도 일치하는 것으로, 학습 초기에는 감각 운동 내지는 직관적 방법에 의해 이해를 돕고, 점차적으로 구체적 조작과 형식적 추상적 조작으로 옮겨가는 것이 학습 효과를 높이는 것과 일치한다. 피아제의 인지 발달 단계는 연령에 따른 통시적인 단계를 말한 것이지만, 언어 습득의 단계에도 적용시킬 수가 있다. 이러한 인지 발달 단계에 입각하여 스마트 다중매체적 언어 학습의 단계를 비추어 보면, 감각 운동기가 없고, 전조작기와 구체적 조작기, 형식적 조작기의 활동에 해당한다.

3. 스마트 다중매체를 활용한 언어학습의 특성

학습의 과정을 살펴보면 여러 가지 인지적 요인이 작용하고 있음을 알 수 있다. 여기에서는 학습에 영향을 주는 인지적 요인으로서 기억, 전이, 준비성, 동기, 연습, 학습 환경, 주의 분산 등을 중심으로 스마트 다중매체 언어 학습의 인지적 특징을 살펴보고자 한다.¹⁾ 이러한 인지적 요인의 성격을 확실히 하는 작업을 통하여 스마트 다중매체 언어학습에 대한 인지 구조의 특징을 알 수 있을 것이기 때문이다.

1) 기억과 스마트 다중매체

학습이론에서 기억은 감각 기억, 단기 기억, 장기기억으로 분류한다. 기억의 과정은 감각 기억에서 단기 기억을 거쳐 장기 기억으로 이어지는데, 학습에 있어서 기억이란 장기 기억을 가리키는 것이다. 장기 기억에 도움을 주는 것으로는 직전 경험, 다양한 감각 정보, 신체 동작의 활용, 반복 연습, 흥미, 학습이 자신에게 이익이 되는 이해관계, 자신의 지식 체계와 잘 연계된 합리성, 학습에 대해 주어진 책임감 등을 들 수 있다. 기억을 돕는 이러한 조건 중 스마트 다중매체 학습에서 유리한 것으로는, 직전 경험, 다양한 감각 정보, 반복 연습, 흥미, 합리성이 해당된다. 반대로 취약한 부분은 실제 동작이 부족한 데서 오는 신체적 동작의 활용이 부족한 점, 홀로 학습하는 관계로 칭찬을 듣는

1) 임창재. (1994). 수업 심리학, 학지사, 41-71

10

것과 같은 이해관계와 책임감이 약한 점 등을 들 수 있다.

2) 전이와 스마트 다중매체

전이란 하나의 학습 결과가 다른 내용의 학습에 영향을 주는 것을 말한다. 다른 학습을 촉진 시키는 경우 긍정적 전이가 되겠고, 방해하는 경우는 부정적 전이가 된다. 언어 학습의 경우에는 학습 사항으로서의 언어 사항이 다양한 레벨에 걸쳐 있는 관계로 언어 학습 과정에 있어서 전이 과정에 대한 의존도가 크다. 전이의 실체에 대해서는 아직 여러 이론이 있지만 여기에서는 전이의 효과를 높일 수 있는 방법을 중심으로 학습 효과적 측면을 중점으로 점검해 보고자 한다.²⁾

- ① 수업 목표를 구체화 하여 학습하는 것은 전이 효과가 크다.
- ② 학습한 내용이 새로운 학습에 이용될 것이라는 믿음과 자세가 전이를 가져온다.
- ③ 선행학습이 완전 학습되었을 때 전이효과가 크다.
- ④ 원리나 법칙을 알고 있을 때 전이가 커진다.
- ⑤ 학습 방법을 학습하였을 때 전이효과가 크다.
- ⑥ 충분한 연습을 하였을 때 전이가 이루어진다.
- ⑦ 학습자 자신이 학습 결과를 평가할 수 있는 기회가 많으면 전이도가 높아진다.
- ⑧ 안락한 분위기에서 학습하도록 해야 전이효과가 크다.
- ⑨ 학습자 스스로 문제를 해결하고 탐구하는 경험을 많이 가질수록 전이 효과가 크다.
- ⑩ 학급내의 학습 상황을 학교 밖의 실제와 유사하게 하여 학습하고 토론할 수 있도록 하는 것이 전이효과가 크다.

전이 효과를 높일 수 있는 위의 10가지 방법들은 잘 구조화 된 스마트 다중매체 언어 학습 교재에 모두 적용될 수 있는 것들이다.

3) 준비성과 스마트 다중매체

준비성에 대해서는 본고 필자가 멀티미디어 학습 심리에서 정리한 바 있는 내용을 소개하고자 한다.³⁾ 준비성이란 발달심리학의 용어로서 학습 시행의 가장 효과적인 시기 즉, 학습의 최적기를 의미하는 것이다. 발달 심리학에서는 준비성은 성숙에 의해 주어지는 것으로 발달 단계가 있는 것으로 보는 반면, 발달 단계를 인정하지 않는 연합 심리학에서는 준비성은 이전의 학습정도에 따라 결정되는 경험의 결과로 보고 있다.⁴⁾ 스마트 다중매체 언어학습은 이 두 견해가 모두 적용된다고 할 수 있다. 즉, 도구로서의 컴퓨터 학습에의 적응 및 조작 기능, 학습 내용의 수준과 구성이 준비성과 관계가 있다고 하겠다.

성숙과 준비성은 게셀(Gesell)의 연구로서 그 관계는 다음과 같다.⁵⁾

2) 앞의 책, 수업 심리학, 50

3) 이덕봉.(1998). 멀티미디어 언어학습의 학습심리, *Multimedia-Assisted Language*

Learning 1(1). 170-172

4) 앞의 책, 수업 심리학, 51

5) 같은 책, 52

- ① 학습은 성숙 수준에 의존하므로 성숙 정도에 따라 학습시키는 것이 효과적이다.
- ② 성숙이 이루어지지 않은 훈련은 효과가 적다.
- ③ 성숙할수록 필요한 훈련의 양이 줄어든다.
- ④ 성숙전의 훈련효과는 일시적이다.
- ⑤ 성숙전의 훈련이 학습자의 욕구 좌절을 일으키면 해롭다.
- ⑥ 성숙은 학습의 준비성을 이룬다.

스마트 다중매체 언어학습 교재는 학습자의 수준에 맞춰 다양하게 개발된다는 점에서 학습 내용과 관련된 준비성은 우수하다고 할 수 있다. 그러나 위에 나열된 준비성의 문제와 관련하여 볼 때, 스마트 다중매체는 도구로서의 스마트기기 사용이 준비성과 관련하여 문제점이 있음을 알 수 있다. 즉 스마트기기의 조작 능력과 학습 연령과의 관계, 스마트 기기 조작 기능의 정도에 따른 준비성의 정도, 스마트 다중매체에 의한 학습 습관의 차이에서 오는 준비성의 정도 등이 중요하다고 하겠다. 이는 반드시 어린 학습자에 국한하지 않고 교사의 조작 기능, 학습 지도 습관에도 그대로 적용되는 사항이다. 스마트 다중매체 교실이 갖추어져 있는 데도 학습에 적극적으로 활용하지 않는 교사가 많다는 것은 바로 준비성의 문제이기 때문이다. 특히 스마트 기기에 대한 두려움 내지는 부담감, 스마트 다중매체에 대한 무관심 등이 준비성을 저해하게 될 것이다. 달구지 시대에서 자전거 시대를 건너 뛴 자동차 문화가 초기의 진통이 심하듯이 녹음테이프 시대에서 비디오 언어 교육 시대를 건너 뛴 스마트 다중매체는 상당한 적응 기간을 필요로 할 것이다. 스마트 다중매체의 준비성을 높이기 위해서는 각종 교육에서의 스마트 매체 사용의 습관화가 선행되어야 하겠다.

4) 학습 동기와 스마트 다중매체

동기 유발(motivation)이란 행동을 일정방향으로 발동시키고 추진 유지시키는 과정 및 그와 관련된 기능 전반, 또는 목표 지향적 행동을 규정하는 요인 및 제 요인간의 상호 작용 전체를 가리키는 것 등으로 정의된다.⁶⁾

동기는 6가지의 욕구로 이루어져 있다.

- ① 탐험의 욕구 ② 조작 욕구 ③ 활동의 욕구 ④ 모방의 욕구 ⑤ 지적 욕구 ⑥ 자아 강화의 욕구

①에서 ⑤번까지는 발생적 동기에 해당하고 ⑥번 항목은 성취동기에 해당된다. 탐험의 욕구와 관련하여 MALL은 학습자의 호기심을 불러일으키는 데 매우 효과적이라고 하겠다. 다만 탐험의 욕구는 초기에만 해당된다는 점에서 그 효율성은 그다지 높지 않고 이러한 욕구를 지속적으로 충족시키기 위해서는 끊임없이 새로운 교재 소프트웨어를 개발해야 된다는 현실적 어려움이 따른다. 조작 욕구는 학습자가 자신의 손으로 조작할 수 있다는 점에서 충족될 수 있는 부분이다. 활동 및 모방의 욕구는 자학 자습식 다중매체에서는 충족되기 어려운 부분이므로 교수법의 모를 살려 집단 학습을

6) Konjo, Tatu(金城辰夫), 動機 유발(앞의 책 『新版心理學事典』 621)

통해 성취 가능한 부분이다. 지적 욕구에 있어서도 학습자 스스로의 조작에 의해 지적 호기심을 충족시킬 수 있다는 점에서 유리하다고 할 수 있다. 마지막으로 자아 강화의 욕구는 두 가지 측면에서 분석할 수가 있다. 멀티미디어 교재의 조작 능력을 익힌 데에서 오는 강화와, 학습의 진전에서 오는 강화이다. 전자의 경우는 동료들에게 자랑함으로써 달성되기 쉬우나, 후자의 경우는 소프트웨어에 의한 칭찬만으로는 충족도가 미약하다. 일반적으로 다중매체는 학습 동기 유발에 유리한 것으로 일컬어지고 있는 것과는 달리 동기의 내부를 들여다보면, 발생적 동기와 성취동기 모두 스마트 다중매체 자체가 갖는 장점과 단점을 모두 갖고 있음을 알 수 있다.

5) 연습과 스마트 다중매체

연습은 학습한 것의 망각을 방지하고 효과적인 파지를 위해 필요하다. 스마트 다중매체 언어 학습의 경우 반복 연습에 있어서는 더없이 효과적인 학습도구이다. 다만 자신의 조작에 의해 수동적으로 실시되는 연습에서 오는 비능률성과 단순한 반복에서 오는 싫증 등이 해결되어야 할 점이다. 이러한 반복 연습의 단조로움을 극복하기 위해서는 신체 동작을 포함한 훈련을 통한 연습을 가미하는 것도 하나의 방법이 되겠다. 특히 언어 학습은 개념이나 원리를 학습하는 지식적 학습 측면보다, 기능적 측면을 띤 학습이므로, 이러한 기능을 기억시키기 위한 반복 연습은 행동을 수반한 것이어야 할 것이다.

6) 학습 환경으로서의 스마트 다중매체

학습 환경이란 학습자의 학습에 영향을 주는 학습자의 모든 외적 조건이다.⁷⁾ 환경은 학습자의 학습 성과와 관련 깊은 중요한 요인으로 인식되고 있다. 학습 환경은 심리적 환경과 물리적 환경으로 나뉘는데, 심리적 환경은 주로 학교와 학급의 사회적 체제에서 오는 구성원들의 심리적 구조가 대표적이고, 물리적 환경은 교실의 시설환경이 대표적이다. 기존의 학습 환경에서의 심리적 환경은 급우끼리의 관계 교사의 성격 및 관계 등 주로 학급내의 사회적 성격에 국한되는 것이었지만, 스마트 다중매체에 있어서의 학습 환경은 스마트기기의 개입에 따른 구성원간의 사회적 특성의 변화와 새로운 시설로서의 스마트기기가 학습 환경으로서의 새로운 기능을 갖게 된다. 스마트 다중매체에 있어서의 사회 심리적 환경은 스마트 다중매체 학습의 형태에 따라 달라진다. 개별학습의 형태를 취할 때는 기존의 집단 조직이 와해되고 홀로 기계와 대좌하게 되는 데서 오는 심경의 변화와, 스마트기기가 새로운 교사의 역할을 하게 됨에 따른 새로운 관계의 성립 등이다. 사회 심리적 환경에서 볼 때, 단순히 기계와 대좌하고 있다는 점에서 집단에 의한 사회적 영향이 배제되고 교사에 의해 주어지는 권위도 없으며, 집단 형성과는 아무런 관계도 없게 된다. 따라서 심리적 안정감을 얻게 되는 잇점이 있는 반면 긴장과 의무감 및 충족의 희열은 희석된다. 교실에서의 컴퓨터에 의해 주어지는 물리적 환경은 컴퓨터와 좌석의 배치를 어떻게 하느냐에 따라 달라진다. 예를 들면, 컴퓨터의 조작에 자신감

7) 앞의 책. 수업 심리학. 65

을 갖고 있는 학습자라면 자신이 조작하는 화면이 옆 사람이나 교사에게 보여지는 편이 훨씬 긍정적인 효과를 올리기에 유리하겠으나, 조작 능력이 미숙하거나 내성적인 학습자라면 다른 사람에게 보이지 않는 편이 더 긍정적인 영향을 미칠 수 있을 것이다. 이러한 구체적인 사항을 중심으로 한 학습심리에 대한 연구는 앞으로 규명되어야 할 부분이라고 생각된다.

가정에서 이루어지는 자율학습의 경우 물리적 환경의 측면에서 보면 쾌적한 실내 또는 편안한 자기의 방이라는 이점이 있는 반면, 항상 변함없는 상자를 마주하고 있다는 점에서는 변화가 없어 지루하기 쉽다. 자신의 실력이 노출되지 않고 실수를 하여도 부담이 없다는 점에서 심리적 안정감을 갖는 데는 유리한 반면, 긴장의 부족에서 오는 해이함 또한 무시할 수 없다.

이상과 같이 학습에 영향을 미치는 요소를 중심으로 볼 때 다중매체는 많은 장점과 함께 보완되어야 할 부분 또한 많음을 알 수 있다. 특히 심리적 환경과 관련하여 스마트 다중매체에 의한 언어 학습은 이미 정해진 프로그램에 따라 하는 수동성과 대화가 폐쇄 회로에 의한다는 점이 언어의 유창성 및 창의성 개발의 저해 요인으로 작용할 수도 있다.

일반적으로 기존의 시청각 교육에서는 언어 장면에 대한 영상 자료가 풍부하여 언어 행동 문화에 대한 ‘무의식의 의식화’ 효과가 큰 것과는 달리 다중매체의 경우에는 언어 사항의 학습 프로그램에 치중한 나머지 영상 자료가 상대적으로 미흡하여 그만큼 무의식의 의식화 효과가 떨어진다. 언어 행동을 인식함에 있어서 현장감의 결여가 큰 만큼 언어의 감정적 정서적 학습 효과를 올리기에에는 문제가 있다고 하겠다.

7) 주의 집중과 스마트 다중매체

주의 집중력은 학습 효과를 높이는 데 있어 매우 중요한 조건중의 하나이다. 이러한 주의 집중은 앞에서 언급한 바 있는 동기와의 직접적인 관계가 있지만, 여기에서는 기계 조작과정에서 오는 집중력의 방해에 대해 언급하고자 한다. 주의 집중이란 동시에 존재할 수 있는 여러 인이나 사고 대상 중 어느 한 곳에 의식의 초점을 맞추어 명확하게 포착하는 것⁸⁾을 가리킨다. 다시 말하면 신체의 모든 사고 활동 및 신경 계통이 지향하는 학습 활동에 집중되는 상태를 뜻한다. 자전거 타기 연습과 같아서 수학적 계산에 의한 지식 보다는 직접 신체 행동을 통해 몸에 익히는 길이 효과적이다. 지식 학습의 성질과 함께 기능 학습의 성질을 띠고 있는 언어 학습의 경우도 이와 같아서 보다 많은 감각 작용이 학습에 집중될수록 효과적임은 두말할 것도 없다. 그러나 스마트 다중매체 언어 학습의 경우 학습자 스스로 조작을 통해 학습을 선택하고 진행 시켜야 하기 때문에 감각적 인지의 상당 부분이 스마트기기의 조작에 사용되는 단점이 있다. 그림 2와 같이 스마트 다중매체 언어 학습은 정보의 종합적인 제공과 구조화된 학습, 정보간의 연동 등 기억에 유리한 특성이 있는 반면, 사고 활동과 인지 활동의 일부를 교재의 조작에 할애하지 않으면 안 된다. 따라서 기능 학습의 성질이 강한 언어 학습의 경우 이러한 주의 분산은 학습 효과가 크게 저하되게 된다. 선택이 복잡하여 미로와 같이 얽힌 교재일수록 이러한 경향은 두드러진다. 이러한 약점을 보완하기 위해서 스마트 다중매체 언어 교재는 가급적 구조를 단순화 하여 학습자가 선택 활동에 쏟는 사고 활동과 조작 활동에 빼앗기는 주의

8) Oyazu T.(小谷津孝明) 注意, (앞의 책, 新版 心理學事典, 580-582)

14

분산을 줄여야 한다. 조작에 의한 주의 분산을 상대적으로 줄일 수 있는 또 하나의 방법으로서 스마트 다중매체 언어 학습에서 부족한 점인 신체 활동을 가미하는 방법을 생각할 수 있다. 즉, 조작은 간단하게 하고 학습자를 지시에 따라 움직이게 하여 상대적으로 조작에 빠앗기는 주의를 언어와 관련된 신체 동작에 집중하도록 하는 방법이다. 이러한 방법은 학습자의 무료함을 방지하는 효과까지 얻게 될 것이다.

〈그림2〉 스마트 다중매체 언어학습의 인지 모델

음성 정보 기호 정보 문법 정보 행동 정보	종합 정보	구조화 된 정 보	선 택	음성 인지	음성 수정	정 보 간 연동	종 합 인 식
				기호 인지	기호 수정		
				문법 인지	문법 수정		
				행동 인지	행동 수정		
				- 긴 장			
				조 작 행 동			

4. 스마트 다중매체를 활용한 한국어(한어) 교육 콘텐츠

한국어(한어)(한어)를 전달 수단으로 하는 콘텐츠 중에 학습자의 관심이 높은 자료가 교육 자료로서 가장 바람직하다. 콘텐츠로서의 한국어(한어)(한어)를 포함한 바람직한 교육 콘텐츠로서는 다음과 같은 항목을 들 수 있다.

- *드라마로 배우는 한국어(한어)
- *만화로 배우는 한국어(한어)
- *K-Pop으로 배우는 한국어(한어)
- *NIE로 배우는 한국어(한어)
- *게임으로 배우는 한국어(한어)
- *요리로 배우는 한국어(한어)
- *학습용 애플리케이션 보급
- *음성인식 사전 애플리케이션 개발
- *다언어 콘텐츠의 애플리케이션 개발

5. 스마트 다중 매체 학습을 지원하는 환경

스마트 다중매체는 C-P-N-D의 순으로 상호 의존성을 갖는다. 이러한 매체는 오픈소스 활용과 클라우드 기능의 활용이 가장 큰 장점이며 교육용 콘텐츠는 이러한 기능에 맞춘 것이어야 한다. 스

마트 다중매체의 이러한 기능을 충분히 활용하기 위해서는 다음과 같은 지원시스템의 구축이 필요하다.

- *지원시스템의 구축
- *문화와 언어 관련 DB 구축
- *다언어 자동번역시스템 구축
- *Can do statements 스탠다드 구축 공유
- *온라인평가 시스템의 구축
- *관련 애플리케이션 개발
- *매체간 아티클레이션 환경
- *한글 기능강화 및 표기의 자동정정 기능과 음성 변환 기능 등
- *원격 교육시스템
- *학습메리트의 창출
- *매체친화형 표기법 개발
- *국제용 음성인식과 학습기능 갖춘 옛 보급

6. 매체간 아티클레이션

스마트 다중매체의 기본 속성은 네트워크에 있다. 따라서 스마트 다중매체를 활용한 교육은 다양한 매체, 교육 내용, 학습자간의 연계성 즉 아티클레이션을 필요로 한다. 그러기 위해서 한국어(한어) 교사는 SNS사용 능력을 갖추어야 하며 학습자에게도 SNS교육이 병행되어야 할 것이다.

- *공유기를 이용한 매체간 교류
- *학습자간 학습 자료와 학습 방법의 공유
- *각종 언어학습간 아티클레이션
- *커리큘럼간 아티클레이션
- *다언어간 통번역 아티클레이션

7. 교육이념의 정립

다른 언어권 사람들에게 한국어(한어) 교육은 왜 필요한가. 한국어(한어)가 쓰기 쉽고 편리한 전달 도구이기 때문인가, 아니면 한국 문화의 확대를 위한 교육인가, 문화간 커뮤니케이션을 위한 상호 교류를 위함인가에 따라 교육의 전개 양상은 달라진다. 교육의 방향 설정을 위해서는 교육자 측의 교육이념과 학습자 측의 학습이념이 정립되어야 한다. 현대의 교육 이념은 전근대적이라 할 수 있는 한국 언어문화의 확산이어서는 안 된다. 문화간 상호교류를 전제로 한 교육일 때 언어 교육은 생명

력을 갖는다. 따라서 언어문화 교육은 상호 교육의 원칙 아래 기획되어야 할 것이다. 한국어(한어)를 가르치고자 하는 대상 지역의 언어문화를 한국인에게도 교육하여야 하며, 한국어(한어) 교사는 해당 지역의 언어문화를 먼저 습득하여야 할 것이다.

8. 맺는 말

스마트 다중매체 활용의 학습 효과는 학습자의 확대와 학습자의 자율의 원칙을 얼마나 잘 유지하는가에 따라 성패가 좌우된다. 한국어(한어) 교사는 무엇보다 먼저 교사중심의 암기형, 시험 위주의 한국적 교육문화로부터 탈피해야 한다. 자율적 학습에 의한 학습의 확대는 학습자가 학습을 즐길 수 있을 때 가능하다. 한국어(한어) 학습이 놀이처럼 즐거울 수 있어야 하는 것이다. 놀이 같은 학습이 되기 위해서는 언어 학습을 전면에 내 세우기보다 문화콘텐츠의 체험을 즐기고 소통의 즐거움을 체험하는 학습이 되어야 할 것이다. 매체를 활용한 한국어(한어)교육이 효과를 높이기 위해서는 SNS 기반 언어 학습(SBL: SNS Based LL)이 되어야 할 것이다.

스마트 다중매체의 장점인 시간과 공간 비용의 효율성을 극대화하기 위해서 콘텐츠 관련 애플리케이션의 개발과 보급이 필요하다. 한글이라는 그릇에 국제적이고 매력적인 콘텐츠를 꾸준히 담아 낼 때 한국어(한어)는 배우고 싶은 언어가 될 것이다. 그러한 애플리케이션을 개발할 수 있는 국제적인 애플리케이션 개발 팩토리의 지원을 서둘러야 할 것이다.

학습 효과와 언어 운용 가능성 등을 고려할 때, 한국어(한어) 보급을 보다 효율적으로 수행하기 위해서는 세계 언어의 56%에 달하는 SOV 어순의 언어권부터 우선 실시하는 것이 바람직하다 하겠다.

● 참고 문헌 ●

- 시청각연구회 편 (1995). “視聽覺教育의 理論과 實際” 서울:교육출판사
- 이덕봉 (1998a). ‘멀티미디어 언어학습의 학습심리’, *Multimedia-Assisted Language Learning* 1(1). 163-176
- 이덕봉 (1998b). “일본어 교육의 이론과 방법”, 서울:시사일본어사.
- 이덕봉 (1999) ‘멀티미디어 언어 학습의 인지 구조’, *KAFLE*. 5-2, 307-324
- 今田寛 (1996). “學習の心理學”. 東京: 培風館
- 이칭찬 (1997). “교육 방법 교육 공학”. 서울: 문음사
- 任昌宰 (1994). “授業心理學”, 서울:學志社
- 調査研究委員會 (1995). “日本語學習におけるコンピュータ利用の實際”. 東京:日本語教育學會
- 波多野完治 (1972). “教育器機の學習心理學”. 東京: 大日本圖書株式會社
- 波多野完治 (1979). “ピアジェの認識心理學”, 東京:厚徳社(12版)
- 平澤洋一 外編 (1992). “日本語CAIの研究”. 東京: 櫻楓社
- Barnbrook, G.(1996). *Language and Computers*, Edinburgh: Edinburgh Univ. Press
- Baars, B.J. & Newman, J.(1994). A neurobiological interpretation of the Global Workspace Theory of consciousness. In A. Revonsuo & M. Kamppinen(Eds.) *Consciousness in philosophy and cognitive neuroscience*. Hillsdale NJ:Erlbaum.
- Howard G. (Saeki Yutaka 외 역).(1987). “認知革命”, 東京: 産業圖書
- Jacques M.& Susana F.(Ed.) (1995). *Cognition on Cognition*, Cambridge:The MIT Press.
- Jackendoff, R. (1995). *Language of the Mind*. Cambridge: The MIT Press.
- J.J. Horan. (1996). Effects of computer-based cognitive restructuring on rationally mediated self-esteem. *J. of Counselling Psychology*. 43
- J. P. Miller.(Yoshida Atuhiko 역).(1994). “ホリスティック教育”, 東京:春秋社
- P. Dunkel (Ed.)(1991). *Comouter Assisted Language Learning and Testing*, NY; Newbury House
- Simizu, S. etc. (1992). “教育とメディア”, 東京: 教育史料出版會
- Terry W. (1983). *Language as a Cognitive Process*, Massachusetts; Addison-Wesley Publishing Co.

원격교육과 한국어 교원 양성 교육

성기철(배론원격평생교육원장, 시립대 명예교수)

1. 교육 환경의 변화와 외국어로서의 한국어 교원 양성 교육

인류의 문명 문화와 교육은 분리되지 않는 하나로서, 순환과 상생의 원리 속에서 하나되어 발전해 가고 있다. 이 가운데서 사람은 항상 선두에서 능동적이었다. 오늘날 인류 사회는 빠른 속도로 변혁을 거듭해 가고 있고, 그 속에서 사람을 교육하는 일도 예외가 되지 않는다. 오늘날 교육의 혁신을 선도해 가는 것은 이제 사람이라기보다 기계 문명이다. 인간이 만들어 낸 기계가 교육을 이끌어가고 있다. 여기서 장구한 시기에 걸쳐 교육의 능동적 주체였던 사람은 이제 그 자리를 기계에 내어 주고, 피동자, 수종자의 자리로 물러섰다. 이제 기계가 어떤 방향으로 갈지도 정확하게 알 수 없다. 디딤돌을 하나 놓아 주면 그것을 딛고 건너 갈 뿐이다. 실제 교육에서도 사람은 기계에 압도되어 왜소하기 이데없이 되었다. 학습자와 교수자라는 인적 요소와 교육 내용의 둘만 있으면 훌륭히 이루어졌던 교육은 이제 머먼 뒤안길로 멀어져 가기만 한다. 아무리 좋은 교수자와 학습자가 있어도, 그리고 아무리 좋은 교육 내용이 예비되어 있어도, 기계를 외면하면, 교육은 속수무책이 되어 가는 세상이다. 이러한 현상은 이제 현대 사회의 특수성이 아니라 보편성이 되어 버렸다. 이러한 세상이 바로 우리가 호흡하고 있는 엄연한 현실이다.

그 동안 우리의 교육은 서로의 숨소리를 주고받고, 서로의 체온을 느끼며 이루어지는 교육이었다. 물론 이러한 교육은 지금도 여전히 대세를 이루며 실존하고 있다. 그렇지만 이러한 교육이 위협받고 있는 것 또한 엄연한 현실이다. 이전의 교육은 체온의 교육이었다. 그러나 이제는 기계가 둘 사이를 가로 막고 있다. 학습자, 교수자의 음성마저도 기계가 가져다 주어야만 청취가 가능하게 되었다. 이렇게 해서 우리의 교육은 두 개의 축을 가진 교육이 되었다. 하나는 오프라인으로 대변되는 면대면의 교실 교육이고, 다른 하나는 온라인으로 대변되는 비면대면의 원격교육이다.

이러한 현대 교육과 관련하여 빼놓을 수 없는 또 하나 교육 문제는 평생교육이다. 교육치고 평생 교육 아닌 것이 없겠지만, 특히 정규 학교 외의 교육을 평생교육으로 이해할 때, 현대 교육은 학교 교육과 평생교육이란 또 다른 교육의 두 축을 생각하게 된다. 지금 우리의 관심사는 외국어로서의 한국어 교육과 이 교육을 담당할 교사 교육인데, 이 교육 또한 한편으로는 오프라인과 온라인을 두 축으로 하고, 또 한편으로는 학교 교육과 평생교육을 또 다른 두 축으로 해서 이루어지고 있다.

이에 발표자는 외국어로서의 한국어 교육 및 한국어 교사 교육, 그리고 이러한 교육에서 중요한 몫을 담당하고 있고, 그 역할이 더욱 빠르게 증대될 것으로 예상되는 평생 교육 및 원격교육을 함께

돌아보면서, 앞으로 다가 오는 미래를 조망해 보고자 한다. 여기서 먼저 밝히고 가야 할 것이 있다. 그것은 발표자가 학술적으로 평생 교육이나 원격 교육을 연구한 사람도 아니고, 그렇다고 원격 교육이나 평생 교육 현장에서 많은 경험을 축적한 것도 아니다. 다만 학회의 요청을 존중하는 뜻에서 이를 수락하고, 상식적인 측면에서 문제에 접근해 보고자 할 뿐이란 것을 이해해 주기 바란다. 그리고 한 기관의 원격 평생 교육을 담당하여, 외국어로서의 한국어[KFL] 교육 및 한국어 교원 양성에 큰 관심을 기울이고 있는 사람으로서, 온라인 교육, 평생교육과 연계된 한국어 및 한국어 교사 교육이라는 일련의 문제를 잠시 생각해 보고자 한다.

외국어로서의 한국어 교원 양성은 기본적으로 외국어로서의 한국어 교육학을 중심에 두고, 한국어 학이 선두에서 이를 뒷받침하게 될 것이며, 기타 일반 언어학 및 여타 응용언어학이 이를 지원하게 될 것이다. KFL 교원을 양성하는 제도적 장치에는 두 가지 트랙이 있다고 했다. 하나는 일반 대학이나 대학원에서 소정의 과정을 이수하고 자격 인증을 받는 방식이고, 다른 하나는 교원양성과정을 이수하고 한국어교육능력고사를 통하여 3급 자격을 받는 방식이다. 그것이 어떤 것이든 과정을 이수하는 데는 온, 오프라인의 두 트랙이 있는데, 원격 교육 과정에는 원격평생교육원과 사이버대학이 중심에 있다.

오늘날 교육을 하드웨어의 측면에서 바라볼 때, 가위 혁명이라 부를 만큼 내용과 형식에서 빠른 속도로 변화를 거듭해 가고 있다. 과학 문명 또는 좁게 교육 공학의 눈부신 발전이 교육도 소프트웨어, 하드웨어 양 측면에서 빠르게 변혁하기를 요구 내지 강요하고 있는 것이 오늘의 현실이다. 특히 교육 형태의 변천에서 눈부시게 발전하고 있는 온라인 교육은 원격교육을 넘어서 오프 라인 교육의 기반을 흔들어 가면서, 온라인, 오프라인의 경계를 허물어가며, 그 영역을 넓혀 가고 있다.

우리는 교육 내용과 함께 이러한 교육 형태의 변천 선상에서, 과거와 현재와 미래를 함께 꿰뚫어 보면서 능동적으로 대처하는 지혜와 역량을 축적해 가야 할 줄 안다. 여기서 우리는 특히 급변하는 하드웨어를 따라갈 소프트웨어가 어떤 자리에 있는가 냉철하게 그리고 면밀하게 살펴봐야 하지 않을까 생각해 본다.

2. 평생교육과 원격교육

2.1 평생교육

2.1.1 평생교육의 개념과 배경

(1) 평생교육의 개념

기본적으로 한 생애를 통하여 이루어지는 모든 교육은 평생 교육의 일환이다. 전통적으로 교육은 학교라고 하는 제도권의 교육이 중심인데, 실제적으로 학습 장소나 학습 연령 등에서 매우 제한적인 이러한 학교 교육은 제도적 학습 기간의 만료와 함께 끝이 나는 것으로 이해되어 왔다. 그러나 사회가 진화, 발전함에 따라, 학교 교육 외에 더 많은 교육의 요구가 사회 각계 각층에서, 그리고 사람의

전 연령층에서 분출하게 되면서, 이러한 요구에 부응하는 또 다른 다양한 교육이 실현되면서, 이러한 교육을 종래의 교육과 차별화하여 평생교육이라 부르게 되었다. 그러므로 평생교육은 유아교육으로부터 초고령자 교육에 이르기까지 펼쳐져 있는 것이지만, 일반적으로는 나름대로의 학교 교육 이후의 학습자를 대상으로 하고, 또 그 수요자의 특성을 고려하여, 더러는 성인 교육이란 이름으로 불리기도 한다. 여기에서는 제도권의 정규 학교 교육을 제외한 일체의 조직적인 교육을 평생교육이라 칭하기로 한다.

(2) 평생교육의 배경

1) 평생교육의 사회적 배경

가. 사회의 다양한 요구

사회가 다변화하고 다양한 지식과 역량을 요구함에 따라, 이에 부응하기 위해서 기존의 학교 교육과 차별화되는 다른 교육을 필요로 하게 되었다.

나. 인간의 수명 연장

인간의 수명 연장은 인간에게 할 일을 요구한다. 특히 노년에 접어든 인간에게도 생물적으로나 정서적으로나 넘쳐나는 시간에 대처할 수단이 필요한데, 이를 충족하는 데 평생교육의 역할은 매우 중요하다.

2) 평생교육의 생물적 요구

인간은 일을 요구하는 사회에 대한 적응력과 함께, 휴식도 하고 개인의 정서적 요구도 충족하는 등 생물적 욕구를 충족시키고 싶어 한다. 쉽게 말해서 인간은 일도 하고 놀기도 해야 한다. 이에 따라 휴식과 오락에 대한 인간의 생물적 요구도 매우 다양해졌다. 학습이 반드시 사회적 요구에 부응하기 위해 필요한 세상이 아니다. 이제는 학습이 사람을 구속하는 것이 아니라, 사람을 정신적 구속에서 해방시켜 주는 행복의 수단이 되기도 하는 시대인 것이다.

3) 평생교육의 교육적 요구

평생교육은 교육적인 측면에서도 그 출현 배경을 찾을 수 있다.

a. 학교 교육의 불충분

제도권의 제한된 교육은 현대 사회에 적응하는 데 필요한 교육, 그리고 인간이 자신의 행복을 추구하는 데 필요한 교육을 충분히 제공하지 못하기 때문에, 사회는 더 많은 교육을 필요로 한다.

b. 평생교육에 대한 국가, 사회의 책무

평생교육은 인간으로 하여금 개인의 행복을 추구하면서, 국가 사회, 인류 문화 발전에 기여하는 인재 양성에 목표를 둔다. 그러므로 국가와 사회는 평생교육을 중시하고 이를 적극적으로 추진해 나가야 할 책무를 가진다.

4) 접근성의 용이

평생 교육이 발달하게 된 배경에는 평생교육에 대한 접근성의 용이가 큰 몫을 한다. 제도권의 교육을 받기 위해서는 수많은 제약이 따른다. 이에 비해 평생 교육은 연령, 시간, 시기와 장소, 경비 등에서 수요자의 자율성의 폭이 매우 넓다.

5) 과학 기술의 발달

과학 기술, 특히 교육 공학의 발달은 수요자들로 하여금 자율적 학습의 기회와 가능성을 높여 준다. 필요한 시간에, 원하는 장소에서 원하는 만큼, 원하는 내용을 자유자재로 학습할 수 있는 교육 환경을 제공해 주고 있어, 이것 또한 교육의 접근성을 용이하게 하는 주요한 배경이 된다.

이상의 여러 복합적인 요인들은 필연적으로 평생 교육을 불가피하게 만들고 또 이를 발전시킨다. 인간적, 사회적 필요에서 어쩔 수 없이 생성된 것이 평생 교육이고 보면, 이제 이것은 국가 사회에서 정규 학교 교육 못지 않게 중요한 의미를 가진 교육이 되었다.

2.1.2 평생교육의 주요 특성과 유형

위에서 돌아본 배경에서 출발한 평생교육은 정규 학교 교육과 여러 면에서 차이를 보여 준다. 첫째로, 평생교육은 정규 학교 밖의 교육이다. 둘째로 평생교육의 실제적 주요 특성은 수요자의 자율성이다. 교육의 연령, 기간이나 시간, 장소 등에서 선택의 폭이 매우 넓은 반면, 부과되는 의무는 매우 적다. 셋째로는 내용의 광역성이다. 여기에는 수요 공급의 원칙이 적용된다. 수요만 있으면 공급이 따라간다. 넷째로는 낮은 경제적 부담을 들 수 있다. 평생 교육은 무료로 제공되는 경우도 적지 않으며, 유료라고 해도 학교 교육과는 비교가 안될 만큼 저렴하다.

평생교육은 보는 기준에 따라 몇 가지 구분이 가능하다. 여기서는 이 발표의 주제를 고려하여 평생교육의 유형을 다음과 같이 구분해 본다.

- (1) 형식 기준[원격성 기준]: a. 원격 교육 b. 비원격교육
- (2) 내용 기준[자격 기준] a. 학위 부여 b. 자격증 부여 c. 학위, 자격증 무관

2.2 원격교육

2.2.1 원격교육의 개념

금후의 교육에서 가장 중심이 되는 화두 또는 과제는 원격교육이 아니겠나 생각된다. 이에 우리가 잘 알고 있는 것이기는 하지만, 지금 한국어 교사 교육과 불가분의 관계에 있는 원격 교육의 기본을 잠시 짚어 보고 나가기로 한다.

제도권의 학교 교육을 중심으로 하는 면대면의 전통 교육 방식에 대해, 통신 매체를 통해서 면대

면이 아닌 방식으로 이루어지는 교육을 원격교육이라 불러오고 있는데. 원격 교육의 특성을 가진 교육을 사이버교육, 가상교육, 이러닝 등으로도 부르고 있어, 용어상의 혼란스러움이 없지 않다. 이러한 사정은 전문 연구자들 사이에서도 크게 다르지 않아 보인다. 다만 여기서는 이들 여러 유형의 변별적 개념 또는 학술적 개념을 고려하지 않고, 원격 교육을 포괄적인 광의로 해석하여, 우편 통신의 이용에서부터 첨단 기술의 전파 매체를 이용하는 비면대면의 체계적 교육 일체를 포괄하는 개념으로 규정하되, 이 자리에서는 인터넷을 기반으로 하는 사이버 교육, 이러닝 등을 포함하는 온라인 원격교육만을 지칭하는 용어로 사용하기로 한다. 이는 대략 다음과 같이 정리될 수 있을 것 같다.

- 원격교육: (1)광의 - 모든 체계적 비대면 교육
 예: 우편 통신, 라디오, TV, CD, 인터넷 기반 교육
 (2)협의 - 인터넷 기반 교육
 예: 사이버대학, 원격평생교육, 이러닝 등 ..

2.2.2 원격교육의 특성

원격 교육의 개념을 분명히 하기 위해서는 원격교육이 되기 위한 조건이나 특성을 이해할 필요가 있다.⁹⁾

가. 제도적 기반:

정상적인 교육을 실시하기 위해서는 먼저 조직이나 체제가 갖추어져 있어서, 준비에서부터 교육의 전 과정 및 평가에 이르기까지 체계적으로 이루어질 수 있다. 이 점에서 여타 학교 교육과 다를 바 없다.

나. 가상 현실

원격교육은 기본적으로 현실 세계에서 이루어지는 교육이 아니라, 가상의 공간에서, 즉 온라인으로 이루어지는 점에서 교육의 중심이 현실 세계에서 이루어지는 교실 교육과 변별된다.

다. 인터넷 기반

원격교육에서 가장 먼저 눈에 띄는 특성은 인터넷에 기반을 둔 교육이란 점이다.

라. 교사, 학습자 분리

이 특성은 흔히 전통적인 면대면 교육과 구분되는 비면대면 교육의 특성을 말하는 것으로, 대면 교육과 비대면 교육을 변별하는 제일의 기준이 되기도 한다.

마. 다양한 학습자 변인

대량 생산성을 특징으로 하는 원격교육인 만큼, 학습자는 연령, 직업, 학력, 경험, 인성, 사상 등에서 참으로 다양하다.

바. 학습자의 자율성

9) 임철일(2011:41)에서는 원격 교육의 특성으로 a. 교사학생 분리, b. 제도적 기반, c. 원격통신매체, d. 교사 학생 상호 작용을 들고 있다.

자율성은 학습의 시작부터 학습 과정, 학습 장소, 학습 시간 등의 전 과정이 학습자의 자율적인 의사에 의해서 선택되고 이루어지는 것을 말한다. 기존 대학이 시험을 통해서 입학이 허용되는 것부터가 서로 다른 점이다.

사. 생산성

경제적 특성이라 할 수 있다. 대체로 수강 인원이 당국에 의해서 제약을 받기는 하지만, 오프라인 교육에 비해서, 한 강의에 대단히 많은 학습자가 허용될 수 있는 점은 원격 교육의 큰 특성이다. 경우에 따라서는 국제적으로 무한수의 학습자가 한 강의를 수강 또는 청강할 수도 있다.

아. 양 방향 의사소통

양방향 또는 쌍방향이란 것은 교수자와 학습자 간, 학습자 상호 간, 그리고 학습자와 환경 간의 의사소통을 의미한다. 온라인 교육이 기본적으로는 교사 및 운영자와 학생 사이에서 이루어지는 것이지만, 학습자 상호간의 의사소통도 매우 중요하며, 학습자는 학습자가 필요로 하는 교재, 매체 등 여러 가지 환경과의 상호 작용도 요구된다.

원격교육의 이러한 특성들은 원격교육 이론과도 직접적으로 관련되어 있다. 가령 독립학습이론(Wedemeyer, C(1977)이나, 산업화 이론(Peters, O, 2003), 학습 공간 확장 이론¹⁰⁾ 등이 모두 이제 말한 특성을 배경으로 한 이론이라 하겠는데, 이러한 이론들이 원격교육의 한 특성을 부각했을 뿐, 원격교육을 모두 포괄하는 총괄적 개념의 이론으로 보이지는 않는다.

3. 외국어로서의 한국어 교원 교육과 원격교육

3.1 외국어로서의 한국어 교원 교육

한국어 교원 교육은 한국어 교수학습을 전제로 한다. 한국의 눈부신 경제 성장과 국제적 위상의 향상으로, 한국어 교육에 대한 국제적 수요는 놀라운 속도로 증가해 왔고, 이에 따라 외국어로서의 한국어 교원의 수요도 급격히 증가하면서, 한국어 교원 교육에 대한 관심이 고조되어 왔다. 한국어의 국제적 수요가 정점을 넘어서는 오늘에도 여전히 한국어 교원 문제는 한국어 교육계는 물론, 국가, 사회의 주요한 관심사가 되고 있다. 그 중요한 이유의 하나는 아직 학습자 수요에 부응하는 교원의 공급이 충분하지 못한 데 있다. 과거 폭증하는 한국어 수요에 놀란 우리 사회는 정규 학교나 평생교육원 같은 공사 교육 기관에서 경쟁적으로 교원을 공급해 왔다.

현재 한국어 교원 양성은 우리가 잘 알다시피, 한국어 교원 자격을 취득하는 데 두 가지 과정이 열려 있다. 하나는 대학 또는 대학원이나 대학에 준하는 한국어 교원 교육 과정을 이수하고 2급 또는 3급 자격을 취득하는 것이 하나이고, 국어 기본법에서 요구하는 교원 양성 과정을 이수하고 한국어교육능력시험에 통과되어 3급 자격을 받는 것이 다른 하나이다. 대학에 준하는 과정이라는 것은, 정규 대학이 아닌 과정에서 소정의 학점을 이수하면 2급이 부여되는 소위 학점제 교원 양성 과정을

10) 정인성·나일주(2004)

말한다. 현재 몇몇 공사 평생교육원 차원에서 운영되고 있다.

현재까지 수적으로는 결코 적지 않은 교원을 배출해 왔다. 최용기(2013)에 이하면 자격증 취득자는 만여 명을 넘는다.¹¹⁾ 여기에 교원 과정을 이수하고도 자격증을 취득하지 못한 사람까지 포함하면, 그 수는 훨씬 올라갈 것이다. 지금 국내에서 한국어 교원의 수요가 얼마나 되는지는 조사된 바가 없는 것 같다.

현재 한국어 교원 교육은 자격증 취득 교육과 동의어처럼 쓰여도 무방할 만큼, 각 기관의 교육은 자격증 준비 교육의 성격을 띠고 있다. 그러나 교원 교육에서 중요한 것은 자격 취득 전의 교육 못지 않게 자격 취득 후의 교육이 매우 중요하다. 자격 취득 후 장기간 실제 교육 경험을 가지지 못한 사람의 경우는 말할 것도 없고, 실제 일선에서 교육 활동을 하고 있는 현직 교원의 경우에도, 일정 기간이 경과하면, 재교육이 필요하다. 그리고 교육이 점차 특수화되어 가고 있는 점을 고려하면, 교원의 현직 유무를 떠나서 특수 교육을 받아야 할 경우도 얼마든지 있을 수 있다. 교원의 교육 문제가 항상 중요한 과제로 부상하는 이유가 여기에 있다.¹²⁾

현재의 한국어 교원 교육은 대체로 일반대학의 학위 과정에서 이루어진다. 이러한 교원 교육은 대체로 국내외에서 광범하게 이루어지고 있는 한국어 교육에 뿌리를 두고 있는 것으로, 현재의 한국어 교육이나 한국어 교원 교육은 그 현실과 실상을 우리가 대강 알고 있을 것으로 이해된다. 이러한 교육은 지속적으로 점검되고 논의되고 연구되어 온 것으로 이해된다. 이 자리에서는 정규 교육을 제외한 원격 교육과 관련해서만 몇 가지 문제를 돌아보게 될 것이다.

현재까지의 교원 교육은 대체로 표준화된 교육이었다. 그러나 현실이 요구하는 교원은 이런 획일화된 교원이 아니라, 다양한 특성의 교원이다. 교실 교육이든, 원격교육이든 학습자 집단에 따라 달리 요구되는 교사의 양성이 필요하다. 아직 이러한 요구에 부응하는 교사 교육은 매우 미진해 보인다.

4. 원격 한국어 교원 교육과 특수성

4.1 일반 전공 교육으로서의 한국어 교원 교육

일반 대학이든 평생교육원 등 여타 기관이든 소정의 과정을 이수하는 데는 목적이 있다. 일반 대학의 경우, 특정의 학과 또는 특정의 과정은 기본적으로 특정의 전공 이수를 기본으로 한다. 이 전공은 이수 후에 학습자가 진출하고자 하는 사회 분야와 연계되는 것이 일반이요, 또 기대되는 바이기도 하다. 그러나 사범 교육과 같은 특수 교육의 경우에는 교육의 주체나 학습자나 모두 교원 취업을 전제로 하게 된다. 일반적으로 대학 교육은 기본적으로 전문 교육, 전공 교육이다. 이것은 한국어 교원 양성의 경우에도 예외가 될 수 없다.

4.2 평생 교육으로서의 특성

11) 최용기(2013), 한국어 교육 정책의 현황과 전망, 국제한국어교육자협회 특강 자료.

12) 이러한 점에서 국립국어원의 최정순(2012)은 매우 의미있는 연구로 생각된다.

현재 한국어 교원 교육은 대체로 사이버대학과 원격평생교육 기관에서 실시되고 있다. 사이버대학은 교과과정이나 조직 체계 등 여러 면에서 일반 대학의 특성을 가지고 있는데, 그 출발은 평생교육에 기반을 두고 있다. 사이버대학이 현재는 고등교육법에 근거를 두고 있지만, 2001년 시작된 사이버대학의 출범은 고등교육법이 아닌 평생교육법에 기초하여 출범되었다. 이것은 사이버대학을 평생교육 기관으로 규정했었다는 의미가 될 수 있다. 더구나 원격평생교육원에서 주도하는 학점제는 평생교육이나 원격교육의 특성을 많이 공유하고 있다. 특히 두드러진 특성으로 첫째는 학습자의 자율성이 폭넓게 주어져 있는 점이다. 학습의 시간 및 장소, 매체 이용 등에서 학습자의 선택의 폭이 넓고 자유롭다. 둘째로, 입학에 특별한 연령 제한을 받지 않는다. 일반 대학의 경우도 이러한 제한에 강제성이 있는 것은 아니지만, 대체로 일반 대학은 고등학교 졸업 후의 연령대가 진학하는 것과 대조적이다. 셋째로, 학습에서도 학습자의 자율성이 두드러지고, 학습에 대한 책임에서도 학습자 비중이 높다. 넷째, 저렴한 학비도 평생교육의 경우와 유사하다.

4.3 한국어 교원 교육의 원격교육

현재 한국어 교원 교육은 대체로 일반 대학과 대학원, 사이버대학, 일반 대학의 평생교육원, 그리고 공사 기관의 평생교육원이나 한국어교육원 등에서 이루어지고 있는데, 정확한 통계는 이루어져 있지 않지만, 이들 중에서 온라인이 차지하는 비중은 아직 그렇게 높지 않은 것으로 이해된다. 그러나 금후 그 비중은 분명히 확대되어 갈 것으로 예상된다. 특히 원격평생교육원을 중심으로 하는 학점제 교원 교육은 더욱 확대될 것으로 예상된다.

현재 사이버대학이나 학점제 평생교육원을 포함하여, 교원 교육을 실시하고 있는 대학의 공통점은 교육과정의 국어기본법에서 1영역으로부터 5 영역에 걸쳐 명시한 교과를 중심으로 운영되는 점이다. 이것은 한국어 교원 과정을 개설하고 있는 모든 기관이 교육의 현실적 목표를 자격증 취득에 두고 있다는 것을 의미한다. 이러한 현상은 원격, 비원격을 망라한 모든 기관의 공통 특성이다.

그럼에도 불구하고, 여기서 원격과 비원격의 교원 교육은 실제 많은 점에서 큰 차이를 보이고 있다. 원격 여부는 교육에서 많은 차이를 보이기 때문이다. 앞서 원격교육의 특성을 보았다. 이러한 특성이 바로 현행의 많은 비원격 교육과 차별화되는 점이기도 하다. 이러한 차이는 실제 과정의 운영에 있어서, 계획, 운영, 평가의 전 과정에서 차별화되지 않으면 안될 것을 요구하는 것이다. 그러나 한국어 교육계든 정부, 사회든 한국어 교육 내지 한국어 교원 교육의 원격화에 수반되는 제 문제는 아직 물 건너 불로만 치부되는 감을 지울 수 없다. 2012년 11월 발표된 국립국어원 위탁 연구 보고서 ‘한국어 교원 양성 및 지원 효율화 방안 연구’(책임 연구원 배제대 최정순)에서 어찌된 영문인지 원격 교육을 통한 교원 교육과 관련해서는 전혀 언급조차 된 것이 없는데, 이것도 그러한 지금의 사정을 말해 준다고 하겠다. 2008년까지의 한국어교육 관련 석박사 학위 논문 총 215 편 가운데, 원격교육과 관련된 논문이 한 편도 없다는 사실¹³⁾ 또한 원격 교육에 대한 한국어 교육계의 무관심을 입증해 준다 하겠다. 여기서 하나 생각할 수 있는 것은 한국어 교육계가 원격 교육과 정규 학교

13) 최호철(2009:8), 학위논문의 한국어 교육 연구 경향.

교육을 동일시하는 것은 아닌가 생각된다는 사실이다.

4.4 온라인, 오프라인 교육의 변별성과 복합성

앞에서 우리는 원격 교육의 특수성을 돌아보면서, 오프라인 교육과의 차별성을 이해할 수 있었으리라 생각한다. 그런데 조금만 눈여겨 보면, 원격, 비원격이란 것이 그렇게 큰 변별적 특성에도 불구하고 둘이 양극을 향해서 독자적인 길만 가는 것은 아니다. 특히 교실 교육 또는 대면 교육에서도 원격교육을 수용하는 과감한 교육 개혁이 이루어지고 있다는 사실이다. 이러한 변혁 역시 학교 자체의 진보적 능동적 조치라기보다는 교육을 둘러 싸고 있는 환경의 압력에 따른 불가피한 수동적 조치라 할 수 있다. 아무튼 학교 교육도 원격 교육을 외면하고서는 그 존립조차 위협을 받을 수밖에 없는 세상이 이미 목전에 와 있는 것을 피부로 느낄 수 있다. 학교 교육에 많은 과학 기자재가 활용된 것은 이미 오래 전의 일이지만, 컴퓨터나 인터넷에 기반을 둔 학교 교육의 온라인 교수학습은 날로 교육 환경과 교육 내용, 교육 방식을 크게 바꾸어 나가고 있다. 부득이한 경우 교수의 강의를 영상 강의로 대체되기도 하고, 한 대학의 강의실 교육이 전파 매체를 타고 국내는 물론 국외 곳곳에서 청취할 수 있게 되었다. 이쯤 되면 원격, 비원격이란 것이 그렇게 양극성의 대립 개념만도 아닌 것을 알 수 있다. 원격교육의 경우도, 날로 변하고 발전한다고는 하지만, 이 교육에서도 어떻게 하면 원격 교육에서 잃은 교실 교육의 장점을 활용할 수 있을까 많은 연구가 거듭되고 있다. 아예 원격 교육에서도 일부를 교실이나 현실 세상으로 옮겨 놓는 경우도 있고, 둘을 접목하는 경우도 증가하고 있다. 한 예로 교육 실습에서도 그러한 복합 또는 융합 현상이 모색되고 있다.

언어를 포함하여 인간 세상의 많은 현상이 정도성을 특성으로 한다. 많은 경우 양극성이란 것이 사실은 정도성을 특성으로 하는 경우가 부지기수이다. 원격과 비원격이란 것도 양극을 분명히 하면서도, 둘은 서로를 향해 접근하고 있는 것이다. 이렇게 해서 이루어지는 교육이 B-교육, 즉 혼합 또는 융합 교육이다. 그러므로 원격교육을 통한 한국어 교육은 이러한 교육 방법의 변화에도 주목하여, 적극적으로 변화를 이끌어 가는 연구와 실천이 중요하다.

5. 한국어 교원 교육의 미래

5.1 한국어 학습자와 교원의 수적 안정화

앞서 언급한 대로, 그리고 우리 모두가 잘 아는 대로, 지난 20여년에 걸쳐 외국어로서의 한국어 학습자는 놀라운 속도로 증가하였고, 이에 따라 한국어 교원 또한 양산될 수밖에 없었다. 흔히 이런 저런 사정을 종합해 볼 때, 이제 정점을 넘어서었다고는 하지만, 이것이 지속적인 하향을 의미하는 것은 결코 아닐 것이다. 적어도 얼마 동안은 학습자나 교원 수급에서 안정된 수준을 보일 것으로 예상된다. 이러한 기초 위에서 한국어 및 한국어 교원 양성 교육은 여전히 주요한 국가, 사회적 과제로 남아 있을 것이다.

5.2 한국어 교원 교육 환경의 빠른 변화와 미래 지향적 대처

위에서 거듭 언급해 온 바와 같이, 우리의 교육 환경은 빠르게 바뀌어 가고 있다. 환경의 변화는 모든 것을 바꾸어 놓는다. 인간의 심층 인성, 사고에서부터 모든 행동 방식까지 바꾸어 놓는 것을 우리는 바로 우리의 현실에서 학습해 왔다. 외국어로서의 한국어 교육계는 급증하는 한국어 수요자를 맞이하면서 숨가쁘게 대체해 왔다. 한쪽으로 교육하고 한쪽으로 연구하면서 영일이 없었다. 이제는 숨도 돌리고 여유도 생겼다. 여기에 우리의 함정이 있다. 나 또 우리는 어떤 타성에 빠져 있지 않나 냉철하게 돌아볼 여유도 생각도 없었던 것은 아닌지 모를 일이다. 지난 10년 또는 20년간의 변화를 자기도 모르게 거부해 온 것은 없는지 돌아볼 일이다. 그 동안 몸에 밴 교수 내용, 교수 방법, 교육 환경에 안주하면서, 의식, 무의식 간에 변화를 외면하지는 않는지 돌아볼 일이다. 현실 안주는 현실 포기일 뿐 아니라, 미래마저 포기하는 것이 될 수도 있다.

IT 강국인 한국에서 어느 나라보다 빠르게 휴대 전화를 통한 원격 교육이 일반화될지도 모른다. 한국어 교육이나 교원 교육 환경이 빠르게 변하면서, 우리에게 솔한 새로운 과제를 던져 주고 있다. 많은 것을 강요하고 있기도 하다. 이것을 외면하고 교실 교육에 안주하고 있다면 이것은 우리의 미래 교육을 어렵게 한다. 현재는 과거와 미래를 슬기롭게 그리고 효율적으로 이어주어야 할 중한 책무가 있다.

5.3 교육 주체 측의 태도 변화

역시 이 문제도 앞서 언급한 바 있다. 오늘날 교육 환경의 급진적인 변화는 모든 것을 바꾸어 놓는다. 교사는 교육을 이끌어가는 능동적 주체자로, 모든 교육이 교사 중심으로 이루어져 왔다. 여기에서 교사의 절대적인 권위가 보장되었다. 절대적인 책임과 함께 말이다. 그러나 과학의 발달에 힘입은 교육은 냉혹해졌다. 발전된, 그것도 날이 다르게 발전하는 첨단 과학 기술이 교육에 들어서면서, 교사를 매우 왜소하고 무기력하게 만들어 가고 있다. 종래 교사가 하던 일을 기계가 가져가 버렸다. 종래 교사가 할 수 없었던 많은 일을 기계가 하고 있다. 교사뿐 아니라 사람이 생각도 못하던 일을 기계가 시원시원하게 해결해 주고 있다. 교사가 서 있는 교실, 현실 공간을 헤쳐 버리고, 가상 공간에 교육의 모든 것을 옮겨다 놓았다. 그리고 교사는 기계, 매체의 지시를 따라 피동적으로 움직이는 로봇이 되어 버렸다. 어찌 보면 인간은 기계의 부품이 되어 버렸다.

그러나 여기 분명한 것이 있다. 교사가, 인간이 기계의 부품이 되었든, 로봇이 되었든 없어서는 안 될 몫이 분명히 있다는 점이고, 그 몫의 가장 주요한 부분은 여전히 교육 내용이란 점이다, 그리고 또 하나 분명한 것이 있다. 아무리 과학, 그리고 기계가 발달해도 이것이 교사, 사람과 손잡지 않고는 무기력하다는 사실이다.

우리는 현실에 안주할 겨를도, 주저할 겨를도 없다. 변화에 순응하고 변화를 선도하는 데 게으르면, 우리에게 교육은 매우 중한 책임을 물을 것이다. 우리는 주체자로서 날로 새로워지는 교육 환경을 능동적으로 극복하고 나아가는 승리자가 되어야 한다. 승자가 되는 것은 우리가 과학과 함께 하

는 동반자가 되는 것이다.

5.4 원격교육의 발전

원격교육의 발전은 종래 교육의 기본적인 틀을 송두리째 바꾸어 놓은 것이므로, 지금까지의 교육 또는 학교 교육과는 근본적으로 다른 발상에서 설계하고 운영하고 평가해야 한다. 한국어 교육이든 한국어 교사 교육이든, 교육 설계에서부터 교과 운영, 매체 운영, 각종 평가의 전 과정이 달라져야 함을 의미한다. 교사와 직결된 교육 내용, 교육 방법, 교육 평가가 달라져야 한다. 그야말로 무수한 다양성을 가진 학습자를 대상으로 하는 교육 내용은 어떻게 설계되어야 할 것인지 고민하지 않을 수 없으며, 이러한 학습자를 대상으로 하는 교육 방법은 어떠한지 하는지도 우리가 답을 찾아야 한다. 지금의 것을 그대로 가지고 간다는 것은 상상도 못할 무책임한 태도이다. 한국어 교육계가 언제까지나 풍성한 잔치에 취해 있을 수는 없다. 원격 교육을 살살이 뜯어 놓고, 한 점 한 점 부품에서부터 연구를 시작해야 할 것으로 이해된다. 그러면서 지금 서 있는 교실 교육의 부품을 어디에 쓸까 용처를 찾아야 할 것이다. 교육 매체도 과학이라고 해서, 남의 손에만 맡겨 놓을 수 없다. 교육이 있기 때문에 교육 기자재, 교육 매체도 생겨나고 발전하는 것이다. 이러한 발전에 방아쇠를 당기는 것은 교사의 몫이 크다.

5.5 교수, 학습 활동의 국제화 대처

국제화, 세계화란 말이 우리 귀를 아프게 한 지는 이미 오래 되었다. 문제는 그럼에도 불구하고 우리는 이 말을 여전히 가슴에 두어야 한다는 데 있다. 한국어 교육, 한국어 교사 교육이 한국 안에서만 이루어질 수 없기 때문이다. 지구촌 어디서나 한국어 교육의 수요는 늘어갈 수 있고, 한국어 교육이 있는 곳이면 어디든 한국어 교사와 교사 교육이 따를 것이기 때문이다. 원격 교육의 발달은 국경도, 국민도, 민족도, 종교, 사상도 그 벽을 순간에 허물어 버렸다. 우리는 이제 숨을 돌려 바다 건너의 한국어 및 한국어 교사 교육을 내다 보아야 한다. 국내에서, 교실에서 써 온 것으로는 안 된다. 이제는 첨단 과학과 동반할 수 있는 교육의 틀을 만들고, 방법을 모색해야 한다. 지금은 발전된 하드웨어와 소프트웨어를 함께 요구하는 세상이다. 한국어 및 한국어 교사 원격교육에서, 우리는 뒤쳐진 소프트웨어를 하루 속히 업그레이드하는 지혜와 노력이 어느 때보다 절실히 요구된다고 하겠다.

5.6 기관 간의 협업

내가 차린 음식점 옆에 다른 음식점이 개업하면 원수가 될 수도 있다. 좁은 소견에서다. 내 음식점 옆에 자꾸 다른 음식점이 들어서야 먹자 골목이 형성되고, 많은 고객이 붐빈다. 서로 협력할 때 이 골목은 번창한다. 내가 모두 사서 내 업소를 만들어 버리면, 다른 사람만 죽이고 나도 발전하지 못한다. 종래 한국어 교육 기관끼리 정보를 공유하지 못하는 경우가 많았던 것으로 안다. 어리석은

탓이다. 기관 간에 협력하면서 선의의 경쟁을 했더라면, 한국어 교육은 좀더 윤택한 발전을 했을 것이다. 한국어 교원 양성 과정은 위에서 본 대로 여러 채널이 있는데, 특히 사이버대학과 학점제 원격 평생교육원이 이해 관계에서 상충될 수도 있다. 그러나 진정한 협업으로 상호 발전을 도모할 수 있다. 장점은 나누어 갖고, 문제점엔 지혜를 모으고, 나쁜 것은 서로 경계하는 대승적 자세가 필요하다. 다만 우리는 하버드대학이 명문대학이라고 해서, 도시마다 하버드대학을 세우는 것이나, 하버드 연구소를 지역마다, 대학마다 설립하는 어리석음을 경계해야 할 것이다.

6. 맺는 말

본인은 오늘 귀한 자리를 얻어서, 분에 넘치는 것을 생각해 보았다. 학술적으로 문외한인 사람이 한국어 교육과 관련하여 원격교육을 생각해 보았다. 상식의 수준을 넘지 못하지만, 우리가 깊이 유념해야 할 과제를 생각해 보았다. 현대 교육의 한 축을 담당해 가는 원격 교육이 한국어 및 한국어 교사 교육에서 중요한 역할을 하고 있고, 바로 다가오는 내일의 세계에서 교육의 주도권을 담당할 교육의 핵심 틀이 원격교육이리라는 전제를 두고 한 말이다. 어쩌면 이것을 대안의 불로만 여기는 것 같은 한국어 교육계가 심기 일전해서, 새로운 교육을 선도해 나가기를 기원하는 마음도 있었다.

분명한 것은 우리의 교육 환경은 과학 문명 속에서 부단히 그리고 신속하게 변해가고 있다는 사실이다. 더구나 한국의 인터넷 사용은 세계에서 선두에 있는 만큼, 원격교육은 모든 교육 영역에서 더욱 발전된 품질로 그 지평을 넓혀갈 것이 분명하다. 한국어, 한국어 교사 교육도 이러한 큰 틀 속에서, 원격교육 속에 파고들어, 적극적으로 발전을 이끌어 가는 데 진취적인 자세를 가져야 할 것이다.

본문에서 말하지는 못했지만, 사람과 사회가 함께 요구하는 이러한 새로운 틀의 교육을 위해서는 교육 당국에서도 전문적인 연구를 통해서, 이러한 교육을 뒷받침하고 독려하는 데 지원을 아끼지 말기를 기대한다.

긴 시간 경청해 주신 여러분께 감사를 드리면서, 제 말을 여기서 맺도록 하겠습니다.

분과 1

온라인 한국어교육의 방법과 사례

사회 : 장향실(상지대)

온-오프 블렌디드 러닝 방식을 활용한 〈한국어교육개론〉 학부 강좌 운영 사례

강남옥(호서대)

1. 강의 개요와 개발 배경

- 발표자의 소속 대학인 호서대학교 인문대학 한국어문화학부(국어국문학전공 · 문화콘텐츠창작전공)에서는 2007년 전공 교과목 개편에서 〈한국어교육의 이해〉 과목을 신설하였고, 2010년 교과 개편에서 이 교과목의 성격을 보다 명확하게 밝히기 위해 〈외국어로서의 한국어교육의 이해〉로 과목명을 변경하였다. 당시 개정된 이 과목의 교과 목표는 다음과 같다. (대학 요람에 수록된 과목 해설)

본 과목은 외국어로서, 혹은 제2언어로서의 한국어교육(KFL/KSL)과 관련된 학문적 체계와 내용을 학습하고, 장차 외국인들을 위한 한국어 교사로서의 직능 계발을 위한 전문성을 갖추는 데에 목표를 둔다. 따라서 본 교과목을 통해 학생들은 한국어교육의 이론과 실제 전반에 대한 내용을 공부할 것이다. 또한 직업 능력으로 필수적으로 요구되는 한국어교육 능력을 배양하는 데에도 중점을 둘 것이다.

- 현재 본 학부에서는 한국어교원자격 취득을 위한 기관 인증 및 필수 교육과정은 현재 운영하고 있지 않으므로, 이 교과목은 일종의 입문 내지는 개론에 해당하는 수업이라 할 수 있다. 따라서 이 교과목은 말 그대로 ‘한국어교육’에 대한 이해도를 높이고, 장차 장래 사회 진출 희망 직종으로서 관심을 가진 소속 학생들의 흥미를 제고하는 데 가장 큰 목적이 있다고 하겠다.
- 호서대학교에서는 한편 2011년부터 교무처와 교수학습개발센터(교양학부대학 소속)를 중심으로 수업에서의 다양한 매체 활용과 더불어 교양과목이 아닌 전공과목에서도 블렌디드 러닝을 통한 온-오프 통합 방식의 수업을 적극 장려하고 있다. 그 배경으로는, ① 학교 당국의 정책적 방향(스마트 기기 등의 보급과 사용을 포함한 미래 수업 환경의 변화에 대한 선제적 대응), ② 학교의 입지 특성(수도권 장거리 통학자 다수), ③ 학교의 환경적 단점(천안캠퍼스의 강의실 과밀화 등), ④ 공익 목적의 공개 강의 자료(Open Course Ware: OCW)와 같이 향후 교육 콘텐츠의 다양한 활용 계획 등을 들 수 있다.
- 해당 교과목은 2008년에 신설되었지만, 4학년 2학기 교과에 배치된 개론 과목이라는 한계로 인해 수업의 효과를 크게 가져오기 어려웠다. 이에 2011년 소속 대학에서 학부 전공 교과를 대상으로 한 호서대학교 교수학습센터의 “온-오프 블렌디드 교과목 개발 사업”에 응모하여(연구개발비 230만원) 이 교과를 본교의 상황에 가장 최적화된 상태로 전면 재개편하였다.

- 여기에서 ‘블렌디드 러닝’이라는 개념을 재확인할 필요가 있다. 이 개념은 교육공학 일반에서 비교적 오래 전부터 사용한 것으로서, 최신의 개념이라기보다는 ‘오랜 친구가 새 이름을 얻은 것 (Smith, 2001; 이해정 2008:28 재인용)’과 같다고 할 수 있다. 이 용어는 원칙적으로 1990년대 후반부터 e-러닝의 개념이 본격화됨에 따라 원격의 공간과 대면의 공간, 즉 온라인과 오프라인의 혼합적 교수-학습 방식을 의미하며, 최근에는 학습 목표나 내용에 따라 두 가지 이상의 다양한 학습 방법과 도구, 기술, 학습 전략을 활용하여 학습 환경을 최적화하고 학습 경험과 업무 과제의 통합을 시도하는 전략적 학습 방법으로 재정의되고 있다(송영수, 2003; 남정권, 2011:17 재인용을 수정 인용).
- 교과목 <외국어로서의 한국어교육의 이해>의 성격은 아래와 같이 사이버 강의, 더 구체적으로 블렌딩 형태의 교과목으로서 적합하다고 보아 이를 개발의 필요성으로 제시하였다.
 - ① 강의 개요와 같이 이론을 다루는 데 있어서는 사이버 형태의 학습을, 실재를 다루는 데에서는 오프라인 형태의 교수를 유동적으로 사용할 수 있어 교과 운영상 효율성이 높다는 점.
 - ② 교육을 주제로 하고 있는 수업의 성격상 교수법 관련 모의수업 및 교육 자료 등 다양한 시각 자료나 동영상 등을 제공해야 할 필요가 있는데, 이는 집단 교육보다 웹 환경이 구현되는 자기주도형 학습 환경에서 더욱 확산적으로 활용할 수 있다는 점.
 - ③ 현재 한국어교육의 현황을 살펴보면 원격 교육 등 웹이나 통신을 활용한 원격 교육이 다양하게 활성화되어 있어서 블렌딩형 교수 방식 자체가 그 자체로 한국어교육이 수행하고 있는 다양한 교육 방식을 모의 경험하게 해 주어 교육적 순기능이 있다는 점.
 - ④ 사이버로 이루어지는 교육의 질이 대면 교육에 비해 크게 떨어질 소지가 없고, 또한 블렌디드 러닝의 장점인 자기 주도적 상호 작용을 장려함으로써 교과의 주제인 한국어교육 전반에 대한 사고의 깊이를 증진시킬 수 있다는 점.
- 이상의 필요성을 바탕으로, 이 교과목을 블렌딩형 사이버 강의로 개발하여 교수자의 교수 방법론을 다각화·극대화하고 학습자의 교육적 자극의 범위와 외연을 확장하고자 하였다. 이하에서 그 개발 과정과 2012~13년 동안 운영한 사례를 요약적으로 제시하고자 한다.

2. 강의 구성과 개발 절차

- 호서대학교의 전임교원이 담당하는 3학점 강의는 실습 강좌를 제외하고 기본적으로 주 2회 강의로서 2교시 + 1교시 형태로 구성된다(1교시=50분). 또 온라인 수업의 경우 법률로 정해진 원격 교육 학점인정 기준에 따라 25분을 1교시로, 50분을 2교시로 잡는다.
- 따라서 온-오프라인 블렌디드 강좌를 운영한다는 의미는, 2시간 수업이 있는 날에 약 50분~1시간 분량의 사이버 강의를 개인적으로 수강하고(인터넷 접속이 가능한 컴퓨터 또는 스마트 기기), 1시간 수업이 있는 날에 강의실에 출석하여 온라인 강의에 대한 보강 설명을 하거나 기타 대면 활동이 요구되는 진행된다. 필요한 경우 반대로 2시간 수업을 오프라인 출석 수업으로 하기도 하

고, 1시간의 오프라인 수업도 반드시 강의 형태만을 취하지 않고, 그룹별 모임을 진행시키고 그 자리에서 조모임의 활동 내용을 검토하거나 컨설팅하는 방식으로 진행하기도 한다.

- 블렌디드 러닝을 적용한 이 강의의 전반적인 교수-학습의 설계는 아래의 표와 같이 작성하였다.

강좌명	(한글) 외국어로서의 한국어교육의 이해	이수구분/ 학점	전공/3학점
	(영문) Understanding Korean Language Education as a Foreign Language	담당교수	강남욱 (kangnw@hoseo.edu)
강의목표	본 과목은 외국어로서, 혹은 제2언어로서의 한국어교육(KFL/KSL)과 관련된 학문적 체계와 내용을 학습하고, 장차 외국인들을 위한 한국어 교사로서의 직능 계발을 위한 전문성을 갖추는 데에 목표를 둔다.		
교재 (참고문헌)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 한국방송통신대학교 평생교육원 편(2005), 외국어로서의 한국어교육학, 한국방송통신대학교 출판부. 외 [주교재] ■ 박지영 외(2007), 한국어 교수법의 실제, 연세대학교 출판부. [보조교재] ■ 국립국어원 엮음(2009), 한국어 교육의 이해, 한국문화사. [보조교재] 		
평가방법	출석(20%), 퀴즈(5%), 시험(30%), 참여율(15%), 과제(30% [실습15%+쪽글15%])		
시험방법	중간고사: 오프라인 시험 / 기말고사: 온라인 시험		
	주별 계획(강의 내용)	강의 방법	강의 interaction 계획
1주차	오리엔테이션 : 수업 개요, 강의 교재, 수업 진행 방식 소개	Off-line	쪽글 쓰기 (한국어교육과 나)
2주차	한국어교육 개황 : 학문적 개황, 특징, 사회 진출	"	'한류 현상'에 대한 의견 개진 1회와 댓글 1회
3주차	한국어교육과정론 : 주요 개념 도입 및 교육과정 설계와 교수요목	On-line	-
4주차	제2언어습득론 : 제2언어로서의 한국어 습득 이론	"	'조기외국어교육'에 대한 의견 개진 1회와 댓글 1회
5주차	한국어교재론 : 한국어 교재의 이론 및 실제 분석	On/Off-line	-
6주차	한국어어휘교육론 : 한국어 어휘의 특질과 교육 방법	On-line	-
7주차	한국어문법교육론 : 한국어 문법 교육의 방법론과 실제 적용	"	-
8주차	중간 복습 및 한국어교육능력검정시험 기출문제 풀이 및 중간시험	On/Off-line (중간고사)	조 편성 및 주별 게시판 생성
9주차	한국어 발음교육론 : 발음교육의 원리, 지도상 유의점	On-line	쪽글 쓰기 (서평/감상평 과제 제출)
10주차	한국어기능교육론(1) 문어교육론 : 읽기, 쓰기의 원리와 지도 특성	"	-

11주차	한국어기능교육론(2) 구어교육론 : 말하기, 듣기의 원리와 지도 특성	"	조별 게시판의 진행 사항 보고
12주차	한국문화교육론 : 문화교육의 내용과 구조, 지도 사례, 교수-학습 방법	"	'교포 또는 결혼이주자 문화교육' 아이디어 제시 1회 및 댓글 1회
13주차	한국어평가론 : 평가를 위한 기초 이론과 문항 제작의 사례	"	-
14주차	한국어교수법 및 교안작성법 : 교수법의 변천과 교안 작성법	On/Off-line	쪽글 쓰기 (성공적 외국어교육 경험)
15주차	조별 모의 수업 및 강평	Off-line	수강자간 모의수업 조별 준비 및 발표 작업
16주차	조별 모의 수업 및 강평 / 온라인 기말고사	Off-line	"

- 이상의 강의에서 가장 중점적으로 고려한 것은 크게 두 가지였다.
 - ① 대면 교육 시간이 짧아짐으로 인해 교수자-학습자·학습자-학습자 사이의 면대면(혹은 직접적) 상호작용(interaction) 기회가 줄어들 수 있는 우려가 생길 수 있는데, 이를 방지하기 위해 온라인 학습이 가지고 있는 다양한 방법론을 적용하도록 한다.
 - ② 온라인으로 진행되는 개별 학습의 진행과 성장 상황을 확인할 수 있도록 중간중간에 퀴즈 등을 삽입하고, 중간고사와 기말고사 등의 전체 평가는 온라인과 오프라인을 혼합적으로 적용하여 익숙한 형태인 기존 강의실 수업과 닷선 형식인 온라인 개별 학습 양자를 부담 없이 활용할 수 있도록 한다.

- 이상의 원칙에 따라 다음과 같은 강의 상호작용 장치를 설계, 배치하였다.
 - (1) 수강자들의 토론 유도를 위한 interaction 계획
 - 이 수업에서는 수업 참여율의 평가 반영을 15%로 하여 다른 수업에 비해 많은 비중을 두고 있음을 학생들에게 미리 밝히고, 적극적인 참여를 유도한다.
 - 특히 온라인 수업에서의 참여를 적극적으로 장려한다. 온라인 수업에서는 다음과 같은 학생들의 토론 참여 및 의견에 대한 의무적 댓글을 평가에 반영시킨다.
 - ① **2주차 강의 (의견 1회 댓글 1회)** : 한류 현상에 대한 본인의 생각을 피력하고 다른 수강생의 생각에 대해 댓글을 남긴다. 의견 점수 3점, 댓글 점수 2점 총 5점을 부여한다. (생각 도입을 위한 다큐멘터리 동영상 제공)
 - ② **4주차 강의 (의견 1회 댓글 1회)** : 조기 외국어 교육에 대한 찬반 의견을 언어습득론적인 관점에서 피력하고, 정책적으로 가능한 방안들을 제시한다. 수강자들은 다른 사람의 의견에 대해 댓글을 남긴다. 의견 점수 3점, 댓글 점수 2점 총 5점을 부여한다. (생각 도입을 위한 동영상 제공)
 - ③ **12주차 강의 (의견 1회 댓글 1회)** : 재외 교포를 위한, 혹은 국내 결혼이주자(여성)를 위한 문화 교육 방법을 찾아 자신만의 아이디어를 제안하고, 서로의 아이디어에 대해 존평을 남긴다. 의견 점수 3점, 댓글 점수 2점 총 5점을 부여한다.
 - (2) 수강자 사이의 협동 학습을 위한 interaction 계획
 - 15주, 16주의 마지막 두 주간은 학생들이 외국인들을 위한 한국어 모의 수업을 실시한다. 이를 위해 교수자는 8주차 후, 즉 중간고사 이후에 학습자들의 면면을 분석하고

희망 배정 등을 조합하여 약 6~8개의 실습 조를 편성한다.

- 각 실습 조를 위한 게시판을 LMS(Learning Management System)상에 직접 생성한다. 실습 조는 모의 수업용 교재 선정(혹은 제작), 교안 작성, 교육 보조자료 및 학습지/활동지 제작 등 전반에 대한 의견 교환을 반드시 게시판을 통해 진행하도록 하며, 공개 형태로 진행하게 한다. 이는 다른 조에서 본다고 해서 특별히 아이디어가 유출되거나 변형이 될 우려가 없고, 오히려 서로 각각 다른 조에서 준비하는 모습을 보면서 차별점을 찾거나 방향성을 토론하기에 도움이 되기 때문이다.
- 교수자는 각 조별 게시판에서 조원들의 활발한 참여를 독려하고, 적극적인 활동을 보인 조원에 대해서는 기록하여 평가에 반영한다. 또한 조원 사이에서 협동적·창발적 학습을 지향하는 조에 대해서는 특별히 그 점을 부각하여 학생들이 공유하도록 한다.
- 모의수업은 동영상으로 촬영되어 LMS 상에서 공유, 토론되도록 유도한다.
- 조별 활동과 준비에 대한 개인 점수로 6점을 배분하고, 교안 작성의 완성도로 4점을, 모의수업 완성도 점수(수강자들의 수업 평가지에 근거하여 반영) 5점을 배정하여 총 15점을 모의수업 실습 점수로 반영한다.

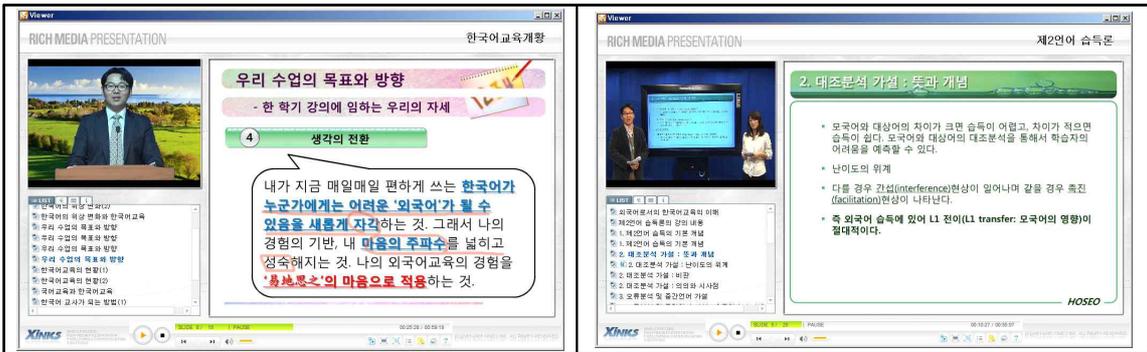
(3) 교수자와 학습자 사이의 관계 증진을 위한 interaction 계획

- 교수자는 3회 정도의 짧은 보고서(A4 1매 이내의 ‘생각쪽지’)을 작성, 제출하고(온라인 제출 등), 교수자는 이에 대해 직접 피드백을 하여 교수자와 학습자 사이의 상호작용을 증진시킨다. ‘생각쪽지’의 주제는 다음과 같다.
 - ① **1주차 강의 후** : “한국어교육과 나”라는 제목으로 자신이 한국어교육을 공부하게 된 이유나 계기, 또는 수업을 통해 얻고자 하는 것, 또한 진로로서 한국어교육 등에 대해 자신의 생각을 적도록 한다. (5점 만점)
 - ② **9주차 강의 후** : 지정 도서로 “감동을 주는 한국어교육 이야기(도서출판 하우, 2009)”를 포함한 한국어교육 관련한 학습 동기를 고취하고 해당 분야의 간접 경험을 확장시킬 수 있는 권장 도서를 읽거나 이외 교수가 지정해 준 다큐멘터리(별도 제공)를 보고 이에 대한 서평 또는 감상평을 적어 온다. (5점 만점)
 - ③ **14주차 강의 후** : 자신이 기억하고 있는 가장 성공적인 외국어교육의 경험, 또는 가장 인상 깊은 외국어교육 선생님에 대한 수기(手記)를 쓰고, 이를 한국어교육에 어떻게 하면 적용할 수 있는지 생각해 본다. (5점 만점)
- 개발 절차를 위한 저작 도구로는 국내 회사인 자이닉스(Xinics)사의 ‘estream PRESTO 4®’라는 프로그램을 활용하였다. 이 저작 도구는 호서대학교에서 2011년 당시 동영상 강좌의 표준으로 삼은 플랫폼 프로그램이었고, 기왕에 사용 라이선스를 구매한 것이어서 자연스럽게 채택이 되었다.
- 본 강의의 개발 절차에서 매우 특이하고 흥미로운 점은, 강좌 개발 교수가 ‘estream PRESTO 4®’ 프로그램 사용법 연수를 받고(60분) 직접 저작을 하여 강의를 개발한다는 점이다. 이 블렌디드 교과목 개발의 최종 산출물은 강의안이나 강의 자료, 동영상 녹화가 아니라 ‘PRESTO 4 Viewer’에서 구동이 가능한 멀티미디어 강좌 확장자 파일인 ‘*.esz’ 파일을 생성하여 제출하는 것이었다.
- ‘estream PRESTO 4®’에서는 패키지로 구성된 하위 프로그램을 활용하여 실시간 강의·사전 녹화된 강의를 자유롭게 편집, 제작, 재생할 수 있다. 본 강좌는 일정한 강의 품질을 유지하고, 필요

한 경우 화면 편집이 가능한 상태에서 진행하기 위해 전 강좌를 사전 녹화하여 진행하였다. 호서 대학교에서는 아산·천안의 두 캠퍼스에 교수학습센터 부속 전용 교육용 스튜디오가 따로 있어 교수학습센터 조교의 지원으로 촬영 스케줄을 정하여 크로마키 배경으로 강의를 녹화할 수 있기도 했고, 교수가 가진 홈 비디오를 활용하여 별도 촬영한 다음 이를 직접 편집·인코딩하여 제작할 수 있었다.

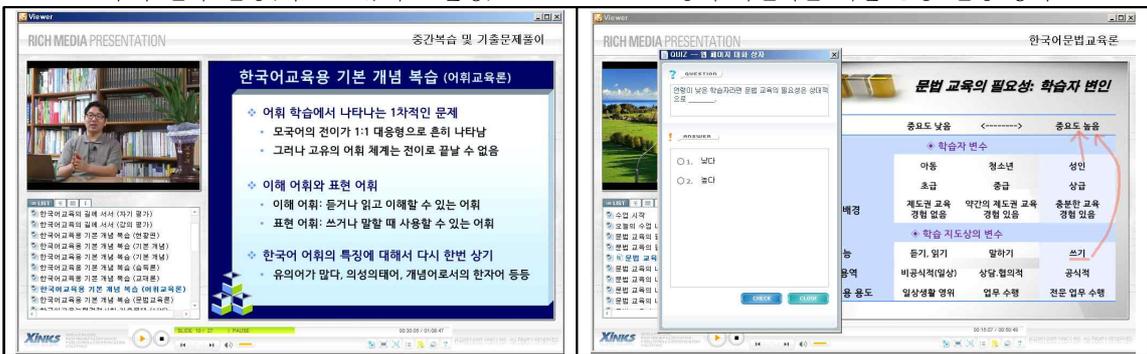
- 제작 과정을 간단히 개조식으로 정리하면 다음과 같다.
 - ① 강의 개요와 구성 확정, 각각의 강의를 위한 PPT 파일 사전 제작
 - ② ‘estream PRESTO 4®’, 특히 제작에 직접적인 관련이 큰 ‘PRESTO 4 Studio’ 활용 연수 진행
 - ③ PPT 파일에 바탕을 둔 간단한 강의 큐시트 제작
 - ④ 각 강의별 동영상 강의 촬영(교내 스튜디오 또는 자체 촬영)
 - ⑤ 각 강의별로 녹화된 동영상 파일 편집, 인코딩 작업
 - ⑥ ‘PRESTO 4 Studio’를 활용한 동영상-PPT 파일 싱크, 동적 자료(밑줄, 학습 참고 자료 파일(문서, 웹페이지, 동영상, 그림, 소리 등) 삽입, Pop-up Quiz 설정 및 삽입 작업
 - ⑦ 각 주차별 최종 멀티미디어 강좌에 대한 교수학습센터의 검수, 최종 승인
 - ⑧ 온-오프 블렌디드 강좌 개설 및 진행

• 온라인 형태로 제작된 강좌의 제작 결과물을 사진으로 보이면 아래와 같다.



<교수자 단독 진행(학교 스튜디오 촬영)>

<강의 다변화를 위한 공동 진행 방식>



<자체 촬영과 편집으로 제작된 강의>

<온라인 수업 중의 Pop-up 퀴즈>

3. 운영 사례와 피드백

- 앞에서 구성한 강의 열개를 바탕으로 2012년 1학기에, 2013년 2학기(현재) 두 번째로 온라인과 오프라인을 결합한 블렌디드 러닝 방식을 도입한 <외국어로서의 한국어교육의 이해>를 운영했다. 수업의 진행은 위에서 설명한 것을 거의 그대로 준수하였고, 쪽글, 소감문, 모의수업 등도 모두 동일한 조건에서 운영하고 있다.
- 단 2012년 1학기 수업은 수강 인원이 63명 수준이었고, 2013년 2학기 현재 수업은 26명 수준으로 많지 않다. 이렇게 수강 인원엔 차이가 있는 데에는 1, 2학기 수업의 개설 조건에 원인이 있는 것으로 보인다(4학년 전공 특성상 4학년 2학기에는 수강을 최소화하고 취업에 집중하는 경향이 있음).
- 수업의 운영 결과, 전반적인 수업 만족도는 오프라인 형태의 같은 강좌의 결과와 거의 비슷한 수준에서 나타난 것으로 보인다(2012년 1학기 기준). 2012년 1학기 강의 평가 결과, 학생들이 주로 지적한 서술형 평가에서 다음과 같은 반응들이 나타났다.

[긍정적 반응]

- 수업을 한 번만 듣고 지나가버릴 수 있는 설명을 여러 차례 다시 들을 수 있다는 것은 매우 유용하고 도움이 되었다.
- 수업이 끝나고 교수님께 질문을 하거나 따로 질문을 하는 일이 다른 학생들의 시선도 신경이 쓰이고 부담스러웠는데, 이것이 온라인으로 이루어지는 것이 더 편하고 좋았다.
- 수업 시간에 어떤 이야기를 하라고 하거나 질의응답, 토론을 하는 것이 더 불편했는데, 온라인 댓글 같은 것으로 하니 더 부담이 없고 좋았다. 또 즉시 말해야 하는 게 아니라 읽어 보고 생각해 보고 준비할 시간을 갖고 하니 그것도 마음에 들었다.
- 교수님이 여러 가지 방법으로 다양한 활동을 하게 해 주어서 수업이 강의실에서만 이루어진 것 같지 않고 다양하게 이루어진 것 같다. 특히 모의수업은 그간 배운 것을 최대한 다 활용하게 할 수 있는 좋은 기회였다. 대학 생활 중 가장 많은 모임과 토론을 한 것 같다.
- 온라인 수업은 컴퓨터 말고도 스마트폰 같은 것으로도 진행을 할 수 있어 통학 시간에 유용하게 활용할 수 있었다.
- 온라인 수업에서 걸여될 수 있는 부분을 교수님이 보완하고자 세심하게 노력한 것 같다. 제출한 감상문과 생각꼭지에 일일이 코멘트와 피드백을 담아 주신 것에 대해 감사하게 생각한다.
- 이번 수업을 통해 나의 진로로서 한국어교육에 대해 더욱 진지하게 생각하게 되었다. 방학 이후에도 나의 진로에 대해 면담을 요청드리고 싶은데 교수님께서 조언해 주셨으면 좋겠다.

[부정적 반응]

- 강의실에서 교수님을 만나지 못한 만큼 수업에 대한 나의 관심도 떨어진 것 같다.
- 온라인 수업은 결국 사이버 수업 아닌가? 사이버 수업을 하려고 내가 수강 신청을 한 것은 아니었는데 주어진 시간만큼 강의실 수업을 하지 못한 것 같아 아쉽다.
- 동영상 강의를 볼 수 있는 학교 사이트가 불안정하고 잘 안 될 때가 많고, 컴퓨터에 따라 특성도 많아서 보기가 불편하다.

- 나는 누가 뭐래도 교수님의 강의를 직접 들을 때 배우는 것이 크다고 생각한다.
 - 동영상 강좌를 재미있게 하시려고 교수님께서 여러 가지 방법을 쓰시며 애쓰신 것은 충분히 공감했는데, 혼자 보려니 보기 괜히 싫기도 하고 좀 지겨운 느낌도 든다.
 - 동영상 강의 수(온라인 수업)를 조금 더 줄이고 강의실 수업을 좀 더 늘이면 좋겠다. 그리고 모의 수업 실습도 너무 시간이 짧아서 아쉬웠다.
- 현재(2013년 2학기) 강의 진행에서도 비슷한 반응이 나오기는 하지만, 이상에서의 단점을 보완하기 위해 오프라인 수업에서의 수업 보충을 강화하고, 중간고사 직후 별도의 조 편성 시간을 확보하여 대면 시간을 더 확보하고자 하였다. 모의수업 시간은 수강 인원이 줄어들었기 때문에 지난해와는 다른 결과가 나타날 것으로 보인다.

4. 제언 및 결론

- 2012년에는 국내 업체가 개발한 LMS 시스템을 사용하고, 이 시스템은 자이닉스 프레스토 프로그램과 잘 호환이 되었지만, 2013년 봄에 학교에서 LMS 시스템을 세계적으로 가장 많이 쓰는 시스템인 블랙보드(Blackboard Learn®)으로 전격적으로 교체하여 사용상에 불안정성이 커진 상태이다.
- 블랙보드 시스템은 다양한 수업 자료를 여러 가지 부가 메뉴를 통해 제공할 수 있고, 맞춤형의 방식을 통해 과제나 평가를 진행할 수 있는 등 많은 장점을 가지고 있지만, 아직 호서대학교에 성공적으로 정착하지는 못한 상태이고, 이전에 촬영한 동영상 강좌와 잘 연동되지 않아 이에 따른 학생들의 불만 요인이 큰 상태이다.
- 학교에서는 이전 *.esz 파일들을 모두 *.mp4 파일로 변환하여 블랙보드 수업자료실에 별도로 탑재하고 있지만, 애초에 의도한 인터페이스가 잘 구현되지는 못하고 있다. 따라서 이후 개편에는 이에 맞는 방향으로 변경할 필요가 있다.
- 또 운영 결과, 호서대학교에서 향후 교육 환경의 변화에 선제적으로 대응하고자 기획한 집단과 기존의 교과 운영의 집단 사이의 의견이 아직 잘 일치하지는 못하고 있음을 자주 감지하게 된다. 예컨대 온라인 수업이 진행될 때의 강의실을 다른 용도로 적극적으로 활용할 수 있음에도 불구하고 행정 편의상 무조건 시간과 공간을 물리적으로 확보하는 형태는 그대로 유지되고 있으며, 온라인으로 진행된 수업 역시 교과 수업의 일부임을 잘 인지하지 못해 휴강으로 해석하는 등의 문제가 몇 차례 나타나기도 했다.
- 온-오프라인을 결합한 블렌디드 러닝을 운영해 본 결과, 운영의 시도 자체는 익숙한 방식은 아니었지만 교육 효과나 학습자 반응 등을 볼 때 비교적 성공적으로 운영될 수 있음을 확인할 수 있었다. 특히 한국어교육의 이론 및 실습 강의에 ‘온라인’ 또는 ‘오프라인’ 어느 한 쪽만을 적용할

것이 아니라 블렌디드 형태를 잘 활용할 수 있다면 더 좋은 교육적 성과를 가져올 수 있으리라 여겨진다.

● 참고문헌 ●

남정권(2011), (개정판) 블렌디드 수업 설계 전략, 한국학술정보.

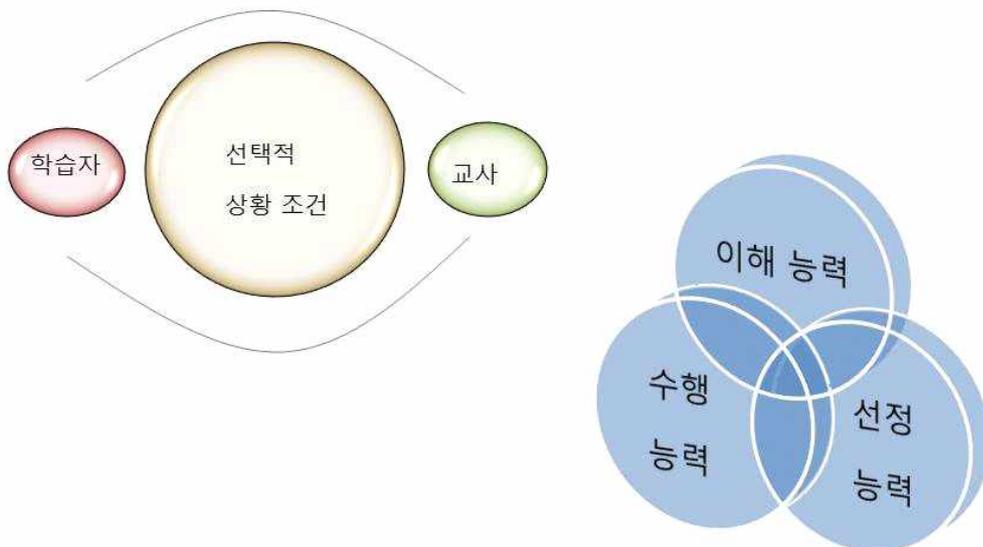
이혜정(2008), (내 강의를 업그레이드해주는) Blended e-Learning 교수전략, 서울대학교 교수학습센터/교육과학사.

John Bersin 著, 박병호 譯(2006), 블렌디드 러닝 - 이론과 실제 -, 아카데미프레스.

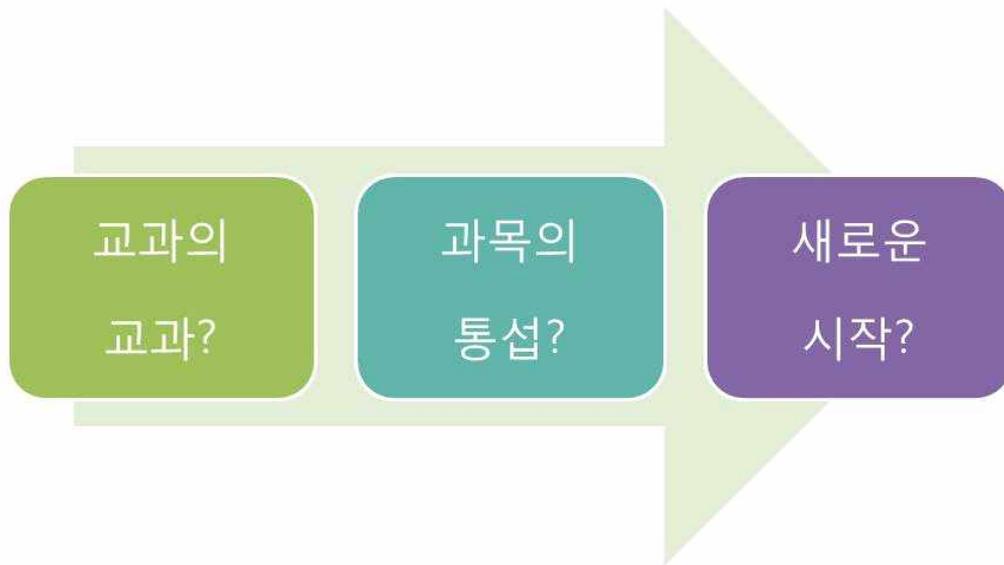
강좌로서의 한국어교육 실습 교과의 정체성과 운영 원리

조형일

실습 교과의 실제성



실습 교과의 실제성



실습 교과의 실제성

학습자는 예비 교사로서 기본적인 교과 운영 능력을
선수 학습으로 겸비해야 함.

강의자는 학습자의 수준을 예측하고 교과의 교과, 통
섭의 교과임을 인정하는 한편 학습의 결과를 예상하
고 이를 실현할 수 있는 교과 운영을 수행해야 함.

운영 원리

한국어교육 실습: [시행교칙 별표] 한국어교육을 실제로 하거나 실제 한국어교육 현장을 참관 하는 등 한국어교육 실습을 하는 내용으로 이루어지는 것

학위과정운영지침: [국어원] 전공 학생이 실제 한국어교육을 실시

운영 지침

- 한국어교육실습에는 교과목 담당 교수의 지도와 평가가 반드시 이루어져야 한다. 【주의】담당 교수의 지도 및 평가가 없는 자원봉사, 인턴제는 실습 과목으로 인정되지 않는다. 해외 실습, 해외 인턴제의 경우도 마찬가지로 담당 교수의 지도와 평가가 있어야 한다.
- 한국어교육실습은 강의 참관을 필수로 하며, 강의 실습이나 모의 수업 중 하나를 선택 필수로 한다.
- ※ 실습 과목은 다음의 모형 중 하나가 된다.
 - 모형1: 강의 참관, 모의 수업, 강의 실습
 - 모형2: 강의 참관, 모의 수업
 - 모형3: 강의 참관, 강의 실습

운영 지침

- 한국어교육실습 과목은 학년 또는 학기 등으로 수강 자격에 제한을 두는 것이 바람직하다.
- **【예】학 부 : 1, 3영역 8과목(24학점) 이상**
이수한 학생 대학원 : 3학기 이상 등

운영 지침

- **【강의 참관】**
 - 실제 현장에서 이루어지고 있는 외국인 대상 한국어 수업을 참관하도록 함.
 - 고급전 초·중·고급의 수업을 고루 참관하는 것이 바람직하다.
 - 강의 참관자가 반드시 참관 보고서나 일지를 작성하도록 하고 이를 평가에 반영함.
 - 담당 교수는 학생들에게 강의 참관 지침을 안내하고 참관 보고서를 작성하게 함.
- **【모의 수업】**
 - 모의 수업은 한국어 학습자나 동료 수강생을 대상으로 진행할 수 있음.
 - 전공 학생 전원이 1회 이상의 기회를 갖도록 함.
 - 교안 작성에 대한 안내, 모의 수업에 대한 피드백 등 담당 교수의 지도가 이루어져야 함.
- **【강의 실습】**
 - 강의 실습은 국내외 한국어교육 기관에서 외국인이나 재외동포 또는 다문화 가정 구성원을 대상으로 한 수업이어야 함.
 - 강의 실습 전후 실습에 대한 피드백이나 평가 등 담당 교수의 지도가 이루어져야 함.
 - 실습한 기관에서 반드시 실습 확인서를 발급 받도록 함.

운영 제안

- 수강 제한 선수과목 지정
- 강의 구성
- **【강의 참관】**과 **【모의 수업】** 사이 교실 수업 전반에 관한 강의가 병행되어야 함.
- 현장 교사의 **【강의 실습】**인 경우에도 **【강의 참관】**과 교실 수업 강의를 병행되어야 함.

운영 제안

오프라인의 교육이나 온라인 교육이나 할 것 없이 모두 교실 현장 중심으로 수렴되는 지식의 재편과 함께 참관/ 모의수업지도안/ 자료/ 직접 수행/ 자기 평가 등의 방식이 병행되어야 한다.

실습교과 선수 과목으로 최소한 과정론/ 문법교육론/ 어휘교육론/ 이해교육론/ 표현교육론/ 교재론/ 교수방법론/평가론 정도를 이수해야 한다.

사실 한국어학개론이나 한국어교육학 개론은 언어학개론이나 외국어습득론과 같은 범주로 분류해야 한다. 직접적이고 구체적이지 않기 때문이다.

아울러 문학교육론이나 문화교육론은 비록 세부 영역별 교육 영역이기는 하지만 선수 학습되어야 할 8과목의 성격과 비교해 볼 때 그 필요성이 조금 덜하다고 할 수 있다.

물론 10과목 정도로 선수학습 과목을 확대한다면 최우선적으로 선정되어야 할 과목임은 분명하다.

I. 교실 수업의 기본 원리

- 1** 교사는 교실 상황을 통합적으로 조정·운영하는 전문가다.
- 2** 핵심 내용을, 기능을 고려하여, 적절하고 적당하게 제시해야 한다.
- 3** 설명은 간결하고 쉽게, 단계별로 구성해야 한다.
- 4** 학습자가 적당히 괴로워할수록 수업의 질이 올라간다.
- 5** 학습자의 다양한 질문은 충분히 예측 가능하다.
- 6** 학습자에게 의미 있는 예문에도 수준이 있다.
- 7** 교육 효과 없는 질문은 할 필요가 없다.

조형일(2013), 한국어교실 수업의 원리와 실제, 소통, 개정판.

II. 목표 표현의 교수 원리

- 1** 목표 표현의 도입부터 학습자의 정보와 상황을 고려한다.
- 2** 목표 표현(문형)과 어휘는 종합적으로 구성한다.
- 3** 'V/A-어미'보다는 선행절과 후행절의 연결 관계에 주목한다.
- 4** 형태 입력은 기본형부터 단계적으로 제시한다.
- 5** 목표 표현만큼 연계 표현도 중요하다.
- 6** 목표 표현에 힘주어서, 실제 상황과 함께 제시한다.

조형일(2013), 한국어교실 수업의 원리와 실제, 소통, 개정판.

Ⅲ. 기능 영역별 교수 원리

- 1** 기능 영역은 통합의 관점에서 영역별로 초점화되어야 한다.
- 2** 듣기는 정보의 즉각적 해석 과정이다.
- 3** 말하기는 정보의 직접 제공 과정이다.
- 4** 읽기는 정보의 주관적 해석 과정이다.
- 5** 쓰기는 구성 정보의 문서화 과정이다.

조형일(2013), 한국어교실 수업의 원리와 실제, 소통, 개정판.

Ⅳ. 연습 활동의 교수 원리

- 1** 연습과 활동은 학습자의 몫이다.
- 2** 직접적이고 쉬운 것부터 순서대로 진행한다.
- 3** <보기>는 최대한 간단하게, 목표 표현을 강조한다.
- 4** 학습자의 실제 상황과 연계되도록 한다.
- 5** 학습자 수행 전에 교사의 리허설이 필요하다 .
- 6** 연습 활동의 유형은 학습자 단계별로 조정한다.
- 7** 모든 학습자가, 적절한 수준에서, 참여하도록 유도한다.

조형일(2013), 한국어교실 수업의 원리와 실제, 소통, 개정판.

V. 교육 자료 활용의 원리와 실제

- 1** '확실성', '타당성', '통일성', '연계성' ... 모든 교육 자료의 원칙이다.
- 2** 교재를 절대적으로, 완전히 믿을 필요는 없다.
- 3** 백 마디의 말보다 한 장의 시각 자료가 더 좋다.
- 4** 어휘 카드와 문형 카드는 가장 효율적인 교육 자료다.
- 5** 판서는 가장 즉각적이고 직시적인 교육 보조 자료다.
- 6** 학습자의 수행 평가를 고려하여 제작·활용한다.

조형일(2013), 한국어교실 수업의 원리와 실제, 소통, 개정판.

VI. 교사 수업 발화의 원리와 실제

- 1** 세심한 교사 언어가 수업을 역동적으로 만들어 준다.
- 2** 또박또박, 어색하지 않게 표준어를 표준 발음으로 말한다.
- 3** 쉬운 것은 신속하게, 어려운 것은 천천히 말한다.
- 4** 틀리기 쉬운, 틀리면서 하게 되는 표현을 고려해서 말한다.
- 5** '몸짓언어'에도 수준이 있다.

조형일(2013), 한국어교실 수업의 원리와 실제, 소통, 개정판.

온·오프라인을 활용한 다양한 한글지도 연구

- 훈민정음 제자 원리에 따른 방법 -

김영희(화신사이버대)

1. 서론

세계적인 한류에 이어 한국어와 한글지도의 열풍은 국내에서 생각하고 있는 것보다 훨씬 거세다. 해마다 외국대학의 한국어과 개설이 증가하고 세종학당이나 한글학교가 늘어나고 있는 것만 봐도 짐작할 수 있다. 그뿐 아니라 고등학교에서 제 2외국어를 한국어로 채택하는 나라도 점점 늘어나고 있다. 심지어 우즈베키스탄에서는 초등학교에서도 한국어 교육이 이루어지고 있다. 그런데 한국어교사가 없어서 영어로 바꾸는 현실은 안타까운 현실이다.

한글은 디지털 시대의 코드에 맞는 글자이며 배우기 쉽고 세상의 소리는 다 표기할 수 있다는 장점이 있다. 그뿐 아니라 세계의 석학들은 한글을 세계의 문자¹⁾라고 했고, 한글은 모든 언어가 꿈꾸는 최고의 알파벳²⁾이며, 한글을 인류가 만들어낸 최고의 업적³⁾이라고 칭송한다. 그래서 문자가 없는 종족에게 뿐 아니라 문자가 있는 나라도 컴퓨터 사용 때문에 한글을 배우고 있다고 한다. 미얀마의 한 부족과, 인도네시아의 짜아짜아족, 필리핀의 바자오족, 남미의 볼리비아족, 등은 문자가 없어서 이미 한글 교육이 진행되고 있는 곳이다.

이러한 시점에서 현행 문법 중심의 한국어와 한글지도는 어렵고 재미가 없으며, 통문자 중심의 주입식 교육은 많은 문제점이 제기된다. 이것을 해결하기 위한 다양한 교수법을 개발하는 것이 필요하며, 시대의 요청에 따라 온라인과 오프라인 교육방법을 폭넓게 적용해야 하는 것이 사실이다. 따라서 본고는 한국어교사가 한국어를 처음 접하는 외국인 학습자에게 한글을 지도하는 방법 몇 가지를 제시하고, 발음지도와 의사소통식, 그리고 문화교수법 중심으로 현장에서의 사례와, 필자의 다양한 경험을 중심으로 구성했다.

2. 한국어와 한글 교육의 실태

현재 국내의 한국어교육은 유학생과 다문화 여성, 그리고 외국인 노동자와 다문화 어린이들을 중심으로 이루어진다. 한국어과 학생들은 졸업 후 이들뿐만 아니라 재외 동포 어린이 및 외국 대학과 한글학교, 세종학당, 등에서 한국어지도로 하게 된다. 필자는 1996년 말레이시아 노동자 몇 명에게

1) 미국의 제러드 다이아몬드

2) 영국의 역사학자 존맨

3) 제프리 샘슨

자원봉사로 한국어를 지도하면서, 외국인 대상 한국어와 한글 교육에 대해 관심을 갖게 되었다. 당시 한국어와 한글 교육은 주로 국어 학습지 교사나 국어 교사 또는 가정 내에서 시어머니나 남편들에 의해 이루어지고 있었다. 이렇게 현장은 이미 20여 년 전부터 한국어교육이 시작되었으며, 앞으로 한국어교사 활동 범위는 국문과나 국어교육학과보다 훨씬 그 폭이 넓을 것이라고 예상한다. 그러나 아직 한국어과의 교육은 교과과정 확립에서부터 교수법, 교재 등 보완해야 할 부분이 많다고 본다. 뿐만 아니라 학생들도 국문학과와의 차별성을 정확하게 인식하지 못하는 부분이 있으며, 한국어교사의 정체성 문제도 많은 문제점을 안고 있는 것이 사실이다. 그러나 그것은 논외의 대상으로 하고 본고에서는 교수법 중심으로 살펴볼 것이다.

우선 한국어와 한글지도의 현장을 살펴보면, 한국어를 외국어로서의 한국어로 인식하여 외국어로 한국어를 지도하고 있는 경우가 많다. 다음은 문법 교육이 지나치게 강조되어 한국어 중급 과정이나 능력시험 등을 보면 쓰기 교육의 비중이 많고 세분화 된 것을 알 수 있다. 따라서 학생들이 독해와 글쓰기 능력은 3급을 통과했어도 말하기와 듣기는 1급 수준에 머물러 있는 것을 볼 수 있다.

2.1. 외국어로서의 한국어 교육

처음 외국 학생들을 접하면 교사들은 학생들의 모국어로, 학생은 어디서 왔고, 언제 왔으며, 이름은 무엇인가 등등을 묻는다. 이것은 학생들을 파악하기 위해서이며 지도할 때도 이해를 돕는 면에서는 도움이 된다. 그래서 이중 언어를 할 수 있는 교사를 원한다. 문제가 되는 것은 한국어교육을 할 때도 이렇게 모국어로 한국어 교육을 한다는 점이다. 교사는 처음 음소 지도를 할 때부터, 모국어 혹은 영어로 수업을 시작한다. (4, 유튜브 이창남 교수의 한글교수 초급2) 이 동영상을 보면 what is sound?가 계속 나오고 한국어는 학생들이 발음하는 [그, 르, 에, 아,] 등 정도이다. 이렇게 한국어로 외국어 교육을 하고 있다.

2.2. 발음, 회화 중심보다 읽기 교육 지향

읽기 교육보다 앞서야 할 것은 정확한 발음 교육이고 듣기와 말하기 교육이다. 다음이 글 읽기 교육이며 글쓰기 순으로 진행된다. 그러나 현장 교육을 살펴보면 정확한 음절 발음도 잘 안되는데 책 읽기로 들어간다. 그러면서 독해지도를 위해 조사와 동사와 형용사 활용, 종결어미, 연결어미, 품사, 형태론, 피동, 사동, 존대법, 등 어려운 문법 교육을 하고 있다. 문법 이해보다는 정확하게 듣고 말하는 것이 중요하다. 발음과 회화 중심의 교육보다 교재에 나오는 낱말을 통문자로 읽고 바로 문장을 따라 읽게 하는 것이 현장의 모습이다.

2.3. 읽기보다 쓰기 교육에 중점

외국인 노동자와 다문화 여성들은 취업을 위해, 유학생들은 국내 유학을 위해 한국어 능력시험을

응시하게 되고 이에 따라 독해와 글쓰기 중심 교육이 이루어지고 있는 것이 현실이다. 한국 사회와 문화에 대해 관련된 내용을 중심으로 읽기 교육을 충분히 해서 스키마 형성이 되어야 쓰기 교육을 할 수 있다.

3. 한국어 교육의 문제점

3.1. 외국어로서의 한국어 교육

외국어로서의 한국어교육은 문법이나 내용 이해는 쉽지만, 회화 중심의 교육이 제대로 안 되는 경우가 많다. 따라서 고급 단계의 외국어 학습자들과 의사소통의 문제가 발생하며 문법 설명을 하기 위해 외국어로서의 한국어 교육이 필수적인 상황이 일어나고 있다. 언어란 많이 들려주고 말하게 해야 한다. 외국어로서의 한국어 교육을 받은 국제 어학센터의 한 중국학생의 사례를 살펴보았다.

〈사례1〉

왕장강 씨는 대만 학생이었고, 3개월 동안 국제 어학 센터에서 주 20시간 한국어 수업을 받았다. 본인이 장강 씨를 만나 ‘장강 씨 한국말 많이 배웠어요? 이제 잘하겠네요?’라고 물었더니 장강 씨는 ‘으잉?’하며 못 알아듣는 표정이었다. 본인은 장강 씨가 한국말을 못하는 사연을 알아보았다. 장강 씨 왈 거기 가서 중국말만 듣다오는데 어떻게 한국어를 배우냐?’는 것이었다. 장강 씨의 한국어 교사는 중국어로 한국어를 해석해 주고, 한국어엔 조사가 붙는다. 활용을 한다. 라는 문법 설명을 해주었다. 그 뿐 아니라 함께 수업을 하는 학생들도 대부분 중국학생들이어서 중국의 한 대학교 교실과 같았다고 한다. 장강씨는 수업 내용은 잘 이해했지만, 한국어는 늘지 않았다.

이것은 장강 씨 개인의 사례가 아니라고 본다. 수업 중 외국어로 한국어를 지도했다면 충분히 일어날 수 있는 상황이며, 언어란 기본적으로 많이 들어야만 할 수 있다는 점을 생각하면 가능한 추론이다. 그뿐 아니라 그 수업은, 중국어가 섞여 한국인도 수업을 이해할 수가 없었고, 중국인은 한국어가 섞여 알 수가 없는 이상한 수업이었다. 그래서 난 수업을 참관하고 ‘선생님 왜 한국어를 중국어로 지도하시나요. 선생님 강의를 들으니 중국어가 더 많아 나도 알아듣지를 못하겠어요’라고 했더니, 그 교사는 ‘애들이 이해를 못해요. 못 알아듣거든요’하는 것이었다. 그렇게 중국어로 지도하다가 러시아 학생이 오면 어쩔 거냐는 질문에 그건 러시아어를 잘하시는 선생님이 하시면 되고, 베트남 학생들은 베트남 선생을 채용하면 된다는 식이었다. 그럼 각 나라가 섞이면요? 안 섞이도록 반을 짜고 아니면 공용어인 영어를 하면 된다는 식이었다. 이게 어학센터의 현실이었다.

이건 분명히 짚어봐야 할 문제다. 학습자가 어느 나라에서 왔건 한국어는 한국어로 지도하고, 훈민정음 원리에 맞게 소리 지도를 하면서 글자를 가르치는 것이 맞는 것이다. 더 이상한 현실은 베트남에서 온 학생들이 우리말을 배우기 위해 영어 공부를 해야 했고, 그들은 내가 한국어를 배우러 왔지, 영어를 배우러 왔냐며 투덜댔다. 이런 부조리한 교육 현장은 한국어를 지도하는데, 외국어를 잘 하는 교수가 필요한 상황이 일어나고 있다. 교사는 한국어를 정확하게 지도할 수 있는 실력이 필요한데 외국어를 잘해야 하는 문제가 발생한 것이다. 생활지도를 위해서는 외국어가 필요할지 모르지만 한

국어는 한국어로만 지도해야 한다. 실제로 식당에서 알바를 하거나 한국 친구들이 많은 유학생들이 한국어 능력이 훨씬 높았다. 결국 언어란 듣기가 중요함을 입증하는 것이다.

또 하나의 사례로, 한 대학교에서는 외국 유학생들을 대상으로 말하기대회를 실시했는데 중국인이 가르친 중국 유학생과 우리가 가르친 중국 유학생이 경합을 벌였다고 한다. 여기서 우리가 지도한 애들이 등위권 밖으로 밀려났고, 중국에서 가르친 애들이 수상을 했다는 소식 또한 충격이다.

3.2. 독해와 쓰기 중심의 문법 교육 강조

문법 교육은, 한국 학생에게도 초등 고학년이나 중학교 이상이 되어야 시작한다. 동화책을 읽고 일기를 쓸 수 있는 수준이 되어도 맞춤법과 표준 발음 및 문법 지도를 하려면 어려움을 겪는 것이 사실이다. 그런데 외국 학생들에게는 의사소통도 제대로 되지 않는 초급 과정부터 모국의 언어로 문법 교육을 시작한다. 한국어의 초급단계부터 문법지도를 강조하면 문법의 틀 안에 갇혀 자유로운 회화 구성에 제약을 받는다.

〈사례2〉

한국어 3급 교원양성과정의 학생의 사례다. (일본에서 한국어교사를 했었고 국내에서 3급 교사자격증을 취득하기 위해 수업하는 과정 중)

“초급 수준의 외국인 학생에게 문법 지도 실습을 하는 과정에서 저는 외국인이 어려워하는 피동법 사동법 설명을 해야 했습니다. 그 때 저는 ‘안다. 안기다. 떨어지다. 떨어뜨리다. 먹다. 먹히다. 높다. 높다’를 예로 들면서 실제 가서 안아주고 몸동작을 보여주고, 물건을 떨어뜨리고 했더니, 학생들이 웃고 재미있어 했습니다. 나중에 제 담당 교수님이 영어로 학생들에게 다 이해했냐고 확인했더니 다들 오케이 하면서 고개를 끄덕였습니다. 그제야 교수님이 웃으면서 ‘그게 되는구나’ 하시더군요. 처음 제가 한국어로 설명을 하겠다고 했을 때 교수님은 어이없어 했고, 피동 사동 등 문법 체계를 이해시키는 것이 중요하다고 했습니다.”

그러한 문법 설명을 위해 교사는 영어가 필요하다고 생각했을 것이다. 한국어로 피동 사동의 문법 설명을 이해시킬 수 없다고 생각했기 때문에 불가피하게 외국어를 사용했을 것이다. 중요한 것은 문법의 틀보다 학습자가 알아듣는 수준의 언어로 충분히 상황 설명을 해서 일단 그 언어의 쓰임새를 알게 하는 게 중요하다고 본다.

3.3. 체계적인 발음 교육의 부재

음소와 음절을 정확하게 발음하고 낱말지도를 하는 것이 아니라 우리의 읽기 현상은 뭉뚱그리기식의 읽기 지도를 하는 경우가 많다. 예를 들면 ‘국이 짜요’란 말을 그냥 ‘구기 짜요’로 읽게 한다. ‘학생이 웃어요’를 ‘학생이 우셔요’로 읽는다. 한소리 한 글자인 한글을 뭉뚱그려 한꺼번에 소리 내도록 지도하며 암기하게 하고 의미를 모국어로 알려준다. 또한 정확한 발음을 듣고 익히도록 하는 것보다 문맥을 살펴서 의미 파악을 하도록 한다. 말하기 교육도 그렇고 글 읽기 교육도 그런 식이다.

이 방법은 우리가 과거 영어를 배울 때처럼 문법 중심의 독해와 글쓰기 방식이다. 하지만 이 교육의 문제점은 정확한 발음의 부재이며, 그것이 계속 쌓이면 듣기와 말하기가 안 된다. 실제 모 대학에서 본인은 3급을 통과한 학생들에게 교양으로 국어와 작문을 지도한 적이 있다. 이 학생들은 눈으로 글을 읽고 내용 파악은 했으며 문제도 곧잘 풀었다. 그러나 서로 말하기와 듣기가 안 되어 강의가 어려웠던 경험이 있다.

〈사례3〉

캐나다는 세계 최대 이민 국가이다. 약 132개 민족이 함께 어우러져 사는데 이들이 캐나다에 이민 와서 이민자 학교란 걸 다닌다. 이들에게 교사가 처음 영어를 지도 할 때 오로지 영어로만 지도한다. 한 반에 수강자가 30명이면, 그 30명이 모두 국적이 다르다. 교사가 이들에게 할 수 있는 말은 오직 영어뿐이다. 알아듣건 말건 교사는 영어만 한다. 그런데 3,4개월이면 이민자들은 그 소리를 듣기 시작하고 신기하게도 6개월이 지나면 말을 하게 된다.

이 때 교사가 가장 중시하는 교육은 정확한 발음 교육이었다. 발음을 정확하게 듣고 주사위 게임이나 퍼즐 놀이 등을 하며 발음 훈련을 시킨다. 노래나 매체 등을 이용하기도 했고, 역할극 놀이를 통해 꾸준한 회화 중심의 언어지도를 하는 것이다. 이것이 원어민 교사의 장점이고 언어 교육은 이렇게 하는 것이 옳은 방법이라고 생각한다.

4. 한국어 교육의 문제 해결 방안

4.1. 놀이를 통한 지도와 디지털 매체를 활용한 지도

한글의 음소를 모두 지도 한 후, 그 음소와 발음을 익숙하게 하기 위한 다양한 지도가 필요하다. 쓰거나 반복 주입식 교육보다 창의성과 흥미를 고려한 다양한 놀이방법을 적용해야 하며, 최신 디지털 매체를 활용한 교수법도 좋다. 교구와, 카드, 주사위 놀이, 온라인게임, 노래 등을 통해서 쉽고 재미있게 지도하면 효과적이다. 이렇게 음소 익히기가 끝나면, 카드로 낱말 만들기나 문장 카드놀이를 한다. 이때 스마트 폰이나 인터넷 등을 함께 이용하면 흥미 있어 한다. 폰에서 발음과 문장을 지도할 수 있는 프로그램을 어플 받기도 하고, 세계의 언어를 기본적으로 익힐 수 있는 프로그램과 전자 사전 등을 다운 받아서 듣고 말할 수 있도록 지도한다.

4.2. 세계의 언어를 한글로 표기

소리에 대해 귀가 열리면 외국어가 쉽게 들리고, 소리를 글자로 표기하면 그 소리가 쉽게 들린다. 이걸 훈민정음의 제자 원리를 잘 알고 지도하면 가능한 교수법이다. 왜냐하면 한글은 세계의 언어를 표기할 수 있는 알파벳이기 때문이다. 이 때 교사는 한국어 문장 게임이나 글로벌 회화 등의 어플을 받아 학습자의 언어를 보면서 이해를 돕게 하고 소리를 낸 다음 표기를 하도록 지도한다.

예를 들면 러시아어로 ‘안녕하세요’는 ‘도브로예 우뜨리’이며 중국어는 ‘짜오상 하오’이고 베트남어

로는 ‘썬짜오’이다. 물론 4성을 쓰는 중국어나, 6성을 쓰는 베트남어, 러시아어의 복잡한 억양은 제외하고 들을 수 있는 상황을 말한다. 이렇게 하면 기본회화를 지도할 수 있다. 다음은 모국의 노래를 한글로 표기하도록 하면 음소 교육이 저절로 된다. 모국의 노래가 우리말로 된 노랫말보다 더 쉬운 것은 당연하고, 학습자들은 정확한 음소를 표기하기 위해 고민을 하며 우리 음소를 익히게 된다. 그렇게 음소를 익히면 모국의 노랫말을 쓸 수 있고 이 후 우리말은 매우 쉽게 받아쓰는 것을 알 수 있다.

〈사례4〉

중국여성에게 음소를 모두 지도한 후 모국어로 ‘안녕하세요?’를 써보라고 했더니 ‘짜오상 하오’라고 한다. 이때 외국어만 들으면 낯선 언어이기 때문에 들리지 않는다. 그런데 그 말을 한글로 쓰게 하고 그걸 보면서 들었더니 ‘짜오상 하오’란 말이 들린다. 네 그럼 안녕히 가세요.는‘하오 더,짜이 겐’이란다. 이런 식으로 지도한 후 중국 여성의 남편에게 모국어를 한글로 써서 보여주고 들려주면서 대화를 하도록 했더니 부부싸움이 줄었다는 말을 들었다. 상대방에게 음소를 지도하기 위한 목적이었는데, 결과적으로 우리의 귀도 그들의 말이 들리기 시작하면서 부부는 대화가 가능했다. 결국 이 방법은 서로 의사소통이 되는 방법이었다. 이렇게 되면 외국어도 쉽게 배운다는 것을 한 교육원에서는 주장하고 있다. (이글교육원)

4.3. 전래동화 및 고전소설을 활용한 지도

이 교육의 장점은 교육 내용을 쉽게 이해하고 재미있어 하며, 문화 교육도 함께 할 수 있다는 점이다. 뿐만 아니라 동화 한 편만 제대로 독해하면 상당한 한국어 실력을 기대할 수 있다. 전래동화나 소설은 문화의 총 본산이라고 할 수 있다. 심청전이나 콩쥐팥쥐전 아니면 춘향전 또는 흥부놀부전도 좋다. 신기하게도 더듬더듬 읽는 건 다 읽지만 내용은 잘 모른다. 그러나 그건 문제가 되지 않는다. 뜻을 잘 모르는 단어는 사전을 찾거나, 스마트 폰 아니면 전자사전 등을 이용해서 스스로 읽고 해석을 하게 한다. 이 때 시간이 많이 걸린다고 교사는 답답하게 생각하는데, 한편의 동화만 읽게 되면 짧은 문장 읽기 지도는 간단한 문제다. 동화를 스스로 읽고 내용 파악을 할 수 있게 도와주고 기다려주면 해결이 된다. 지금처럼 중국어나 영어로 내용을 해석해 주면 내용 이해는 빠를지 모르지만 우리말과 글의 실력은 훨씬 느리다. 그래서 이중 언어 교수자를 원하는데 그건 지름길을 돌아가는 방법이다.

4.4. 훈민정음 제자 원리에 따른 교수법 활용

교육은 교사의 질을 넘지 못한다는 말이 있다. 아무리 훌륭한 교재나 교구 등이 있어도 교사가 이것을 창의적으로 잘 지도하지 못하면 모든 것은 무용지물이다. 교사에게 훈민정음의 제자 원리에 맞는 발음 교육을 철저하게 시키고, 발음을 훈련할 수 있는 다양한 교재와 교구 등이 개발 되어야한다. 또한 그에 따른 교수법이 폭 넓게 연구되어야 하는 것이 한국어 교육의 과제다.

- (1) 교구 개발 (예 : 이글교구)
- (2) 게임 방식 도입 (예: 주사위 놀이판, 카드놀이)
- (3) 문화 교수법 접목
 - ㄱ. 노래 - 민요, 동요, 대중가요.
 - ㄴ. 놀이 - 종이접기, 실뜨기 등
 - ㄷ. 문화지도 - 음식, 관혼상제 등
 - ㄹ. 문화 접목- 음소 익힌 후 모국의 노래 표기
 - ㅁ. 매체 이용 - CD, 영상자료, 스마트폰 활용
(사이트 어플 안내 : 발음지도‘이글한글’,문장지도‘T.S 한국어게임’,기본회화 의사소통‘글로벌회화’등등)

4.5. 의사소통 중심 교육 강화

언어란 의사소통의 도구다. 인간은 사회적인 동물이기 때문에 의사소통이 인간의 관계에서 가장 중요하다. 이 의사소통은 효과적인 교육의 지름길이지만 생존의 방법이기도 하다. 인사하는 방법과 물건 구입에 필요한 언어도 알아야 하며, 기관 및 주변 시설을 이용하는 방법 등도 지도해야 한다. 학습자는 아플 때 병원에 가기 위해서 신체 언어를 익혀야 하고, 먹고 살기 위해서는 음식 이름도 알아야 한다. 이렇게 생활하기 위한 기본 언어를 중심으로 학습자의 필요에 따라 빈도수가 높은 언어를 지도해야 한다. 나아가 글 읽기와 쓰기 지도 등으로 확대하고, 유학생, 다문화 여성 등 필요에 따라 지도 내용과 방법을 달리해야 한다.

5. 결론

훈민정음이 세계 문화유산에 등재되고 불같이 번지고 있는 한류에 이어 우리 한글이 세계로 뻗어 가고 있다. 언어학자의 표현대로 한글은 인류의 행운이며 문자가 없는 종족에게 한글을 보급한다는 것은 그들에겐 혁명과 같은 것이다. 특히 디지털 시대에 맞는 한글은 조합의 글자이며 가장 단순한 기호로 온 세상 소리를 다 표기할 수 있다는 것, 그것은 경이 그 자체이다.

이제 세상은 스마트 폰 안에서 하나가 되고 있다. 스마트 폰 게임으로 세상 사람들이 함께 즐기고 세상 모든 소식이 동시 다발로 세상 사람들에게 알려진다. 그리고 이 스마트 폰을 움직이는 부호는 바로 우리 한글이다. 배우기 쉽고 자판을 치는 속도가 세상의 어떤 글자보다 빠르다. 그래서 인도네시아의 한 부족은 컴퓨터를 하기 위해 한글을 배우고 있을 정도다.

그런데 이런 한글지도 방법은 아직 걸음마 단계이며 디지털 시대에 아날로그 교수 방법이 문제다. 현재의 교수법을 더 발전시켜 시대에 맞게 온라인상에서의 다양한 방법을 개발하는 것이 필요하다. 따라서 이 문제는 국가적인 사업으로 구상해야 한다. 훈민정음 원리대로 한글을 지도하고 시대에 맞는 다양한 교수법을 논의해야 할 때다.

본고는 그런 상황을 인식하고 시도해 본 첫 단계이며 후배들이 더 효과적이고 탁월한 방법을 연구하기 위한 촉매 역할을 한 것이다. 실제 현장에서 지도하고 있는 방법을 중심으로 했으며 이 방법의 가장 큰 기대는, 일단 쉽고 재미있으며 발음을 정확하게 지도하는데 있다. 한국어로 발음 중심의 지도를 하기 위한 교구와 온 오프라인상의 다양한 교수법을 연구하여 원어민으로서의 한국어 교육이 활발하게 진행되기를 바라는 마음이다.

● 참고문헌 ●

1. 외국어로서의 한국어교육학 개론 하용 외 도서출판 박이정 2007
2. 한국어교수법 한재용 외 태학사 2007
2. 한글지도의 이론과 실제 김영희 아침나라 2010
3. 이글교육원
4. 유튜브

● 부록 - 1.

한글로 부르는 너영 나영

1절 (기본자음노래)

우리나라 한 ~ 글은 재미-있-고 쉬--운 글
 기본자는 ㄱ ㄴ ㄹ ㅇ 이체자는 ㅁ ㄷ ㅌ ㅎ
 우리나라 한~글은 재미-있-고 쉬--운 글
 우리 모두 배~워서 온세상글 하--세
 너영 나영 두리둥실 배워서
 낮에 낮이나 밤에 밤이나 우리모-두 쓰세

2절 (기본자모음노래)

우리나라 한~글은 재미-있-고 쉬--운 글
 ㅏ 더하면 가나마사 ㅑ 더하면 아 라 하
 우리나라 한~글은 재미-있-고 쉬--운 글
 우리 모두 배-워서 온세 상글 하세
 너영 나영 두리둥실 배워서
 낮에 낮이나 밤에 밤이나 우리모-두 쓰세

3절 (가획자노래)

우리나라 한~글은 재미-있-고 쉬--운 글
 ㅓ - ㅋ는 입~천장 ㄴ ㄷ ㄹ ㅌ 헛소리
 ㅕ ㅖ ㅗ는 입-술에 스스츠 잇--사이
 ㅇ~~ㅎ는 목구멍 자음노래~일-세
 나영 너영 두리둥실 배워서

56

낮에 낮이나 밤에 밤이나 우리 모두 쓰세

4절 (모음노래)

우리나라 한~~글은 재미-있-고 쉬--운-글
 하~늘은 사람 좋-아 나~나~하--네
 하~늘땅 서로 좋-아 나~나~하구요
 --~~는 평평한 땅~모-양~일세
 |는 서 -있는 사람 모-양이고요.
 자모음을 합하면 스물네자일-세

너영 나영 두리둥실 배워서
 낮에 낮이나 밤에 밤이나 우리 모두 쓰세.

이외에도 아리랑 노래 등에 맞춰 낱말 노래 등
 창의적으로 노래에 실어 한글 지도를 할 수 있다.

● 부록 - 2

시짓기 놀이로 배우는 한글
 <글자놀이>

<p>-ㄱ-</p> <p>가지가 주렁주렁 예쁘게 열리고 꿈이 데굴데굴 재주를 넘어요 강물이 넘실넘실 흘러서 가면 거인이 성큼성큼 따라서 간대요.</p>	<p>-ㅋ-</p> <p>커다란 냄비 속에 음식이 보글보글 카레가 알록달록 맛나게 보여요 큰 코가 별름별름 냄새를 맡으면 카레와 하얀 밥이 내 입속에 쏘옥</p>
<p>-ㄴ-</p> <p>나무가 쑥쑥 자라서 어른이 되면 나비가 나풀나풀 날아서 온대요 너랑나랑 놀자고 이야기를 하면 나무는 꼬덕꼬덕 이사를 하지요</p>	<p>-ㄷ-</p> <p>동글동글 도토리 데굴데굴 굴리가면 다람다람 다람쥐 산속에서 놀구요 두리두리 모여서 손뼉치고 노래하면 도리도리 재미있는 놀이터 되지요</p> <p>-ㄹ-</p> <p>라라라자로 끝나는 말은 오라 가라 하라 마라 서라 앓아라 리리리자로 끝나는 말은 이리 저리 요리 저리 유리 향아리 러러러자로 끝나는 말은 하러 마러 자러 사러 놀러 먹으러 로로로자로 끝나는 말은 가로 세로 도로 차로 들로 산으로</p>

	<p>-ㄷ-</p> <p>토끼가 깡충깡충 산 넘어가면 토실토실 엄마토끼 마중 나와요 투덜투덜 아기토끼 투덜거리면 토닥토닥 엄마토끼 잠재워 줘요</p>
<p>-ㄹ-</p> <p>모자 쓰고 아장아장 강가로 가면 물방개 살금살금 헤엄을 치고 물소리 졸졸졸 노래를 하면 멤멤 매미가 합장하지요</p>	<p>-ㄴ-</p> <p>바람바람 바람소리 솔솔솔 들리면 발랑발랑 나뭇잎 발랑거리네 부릉부릉 자동차 부릉거리면 부웅부웅 내마음 하늘을 나네</p> <p>-ㅇ-</p> <p>파랑 파랑 파랭이 파랑게 물들면 파란 파란 하늘엔 몽게몽게 흰구름 펄럭펄럭 태극기 바람에 날리면 펼펼펼 흰눈이 소복소복 쌓이네</p>
<p>-ㄱ-</p> <p>술마신 아빠가 비틀비틀 걸으면 살랑살랑 바람이 아빠따라 온대요 솔솔 솔바람이 따라와 춤추면 살금살금 우리는 아빠한테 가지요</p>	<p>-ㅈ-</p> <p>지렁이가 꾸물꾸물 기어서 가고 자라가 엉금엉금 기어서 가고 조개가 꾸물꾸물 물을 마시고 조심조심 우리들은 이야기 해요</p> <p>-ㅊ-</p> <p>치타가 썩썩 썩판을 달려가고 차가 부르릉 뒤를 달려요 추장님 말타고 썩판을 달리면 처음 간 치타가 뛰따라와요</p>
<p>-ㅇ-</p> <p>아기가 아장아장 걸어서 가네요 엄마도 신나게 호호호 웃어요 아빠도 즐거워 히히히 웃고요 우리집은 하하하 웃음나라 되네요.</p>	<p>-ㅎ-</p> <p>하하하 우리 아빠 웃음소리 호호호 우리 엄마 웃음소리 흐흐흐 내동생 웃음 소리구요 히히히 내가 웃는 소리지요</p>

● 부록 - 3

외국 노래- 한글로 표기

1. 모리화-중국동요
2. 우릅까-러시아 동요
3. 주사위 놀이판
4. 한글로 표기한 바자오족 언어의 예

블렌디드 러닝을 활용한 효율적 한국어 교육 방법 연구

이수련(셀코한국어교육연구소)

1. 서론

본 연구의 목적은 필자가 기획, 설계하여 독자적으로 개발하여 2011년부터 국내외에 서비스해 오고 있는 '셀코 한국어 이러닝 사이트 (<http://selkoweb.com>, 이하 셀코웹닷컴이라 부른다.)'의 교육 운영 과정과 셀코웹닷컴을 통한 블렌디드 수업의 구체적인 사례에 대한 결과를 공유함에 있으며, 이 글에서는 독자적 학습이 아닌, 전통적 면대면 수업의 보조적 학습 수단으로서의 온라인 학습의 역할에 중점을 두어 바람직한 블렌디드 수업 요소를 제시할 것이다.

교수 학습의 패러다임이 구성주의 학습 이론을 배경으로 교수자에서 학습자 중심의 학습 체제로 그 중심이 옮겨가면서 교육 내용과 방법이 매우 다양한 형태로 변화 발전해 왔다. 특히 온라인 학습, 즉 온라인 학습은 정보통신 산업의 획기적인 발달에 힘입어 학습자 중심의 교육의 대표적인 학습 방법으로 부상하며 교육에 있어 전통적 면대면 수업과 더불어 매우 중요한 위치에 올라서 있다. 일반적으로 온라인 학습의 가장 큰 장점은 학습자가 원하는 시간에 원하는 장소에서 학습할 수 있다는 점이다. 시간과 공간에 제약이 없다는 점은 결석 등으로 인해 면대면 수업을 못 받았을 때나 복습용으로 매우 유용하다. 또한 라인 학습 프로그램에 따라 다룰 수 있지만 부족한 부분을 반복하여 학습할 수 있어 보충 학습으로서 효용성이 높다고 할 수 있다. 따라서 온라인 교육은 거의 모든 교육 분야에서 활발히 활용되고 있다. 시간과 공간에 제약이 있는 이유로 면대면 수업에 올 수 없는 학습자에게 평등한 교육의 기회를 제공할 수 있다는 점에서 온라인 학습은 교육적 가치가 있다고 볼 수 있다. 그러나 이러한 장점은 동시에 시간과 공간이 자유로움으로 인해 학습자 주도에 의해 학습이 이루어질 경우에만 학습 목표를 달성할 수 있다는 문제점을 가지게 되어 온라인 학습 시스템에는 강제성을 부여하는 여러 가지 장치를 해 놓는 게 일반적이다.

반면, 면대면 수업은 교수자와 학습자 간, 학습자와 학습자 간의 상호 소통이 원활하고 수업 참여의 강제성이 온라인 학습보다 높으나 시간과 공간의 제약이 따르는 한계를 가지고 있다. 이 글은 해당 사이트의 설계 원리를 언급한 후 개발 이후의 운영하면서 발생된 교육적인 효과와 한계를 보고할 것이다. 또한 온라인 사이트 운영의 한계를 보완하기 위해 구성된 블렌디드 수업의 수업 모형을 제시하고, 수업에 대한 결과를 제시함으로써 향후 온라인 수업을 이용한 블렌디드 수업 설계의 지향점을 제시해 보고자 한다.

2. 면대면 수업과 온라인 수업의 상호 보완 문제

2.1. 한국어 교육의 면대면 수업의 한계

셀코웹닷컴은 필자가 국내의 한국어 교육 현장¹⁾에서 느꼈던 전통적 면대면 수업의 한계를 극복해 보고자 기획, 설계하였다. 따라서 본 절에서는 블렌디드 수업 설계 방법을 구안하기 위한 첫 단계로 한국어의 말하기 교육에 있어서의 전통적 면대면 수업의 한계를 짚고자 한다.

외국어 교육에 있어서 말하기 능력, 즉 의사소통 능력은 교육의 가장 중요한 목적이라고 할 수 있다. 그러나 말하기 능력 신장을 위한 무수한 논의와 교육 방법이 제시되고 실제 교육 현장에서 시행되고 있음에도 실생활에서 말하기 능력은 읽기 능력, 문법 지식 등의 다른 언어 능력에 비해 저조한 것이 현실이다. 이러한 현상은 면대면 수업에서 말하기 및 듣기 활동에 대한 시간 할애를 그 중요성에 비하여 현저히 적게 하기 때문이다. 진대연은 한국어 교사인 응답자들은 말하기 및 듣기 활동과 문법의 설명과 연습에 가장 큰 비중을 두고 있었으며, 읽기, 어휘, 쓰기 교육에 대한 비중과 큰 차이 없이 고르게 시간 할애를 하는 것으로 나타났다고 하였다. 또한 교사들은 문법 교육에 가장 어려움을 느끼고 있는 것으로 조사 되었다. (2009) 이는 교육 현장에서 말하기에 할애될 시간이 문법 등의 지식을 ‘이해’하는 데에 상당 부분 할애되고 있음을 알게 한다. 실제로 여러 언어권의 학습자들이 모여 있는 교실 상황에서 문법에 대한 이해와 습득은 쉽지 않으며, 교사는 문법의 귀납적 이해를 위하여 많은 예문을 제시하고 이해시키고 연습시키는 데에 적지 않은 시간을 사용할 수밖에 없다. 따라서 교사는 해당 시간에 할당된 문법이나 표현, 어휘 등을 이해시키고 연습시키고 응용해보도록 하는 모든 활동을 제한된 시간 안에 해결해야 하기 때문에 수업 시간 내에 충분한 연습과 활동을 시키는 것이 쉽지 않아 이에 대한 보완으로 쓰기 연습 등의 과제를 부여하여 수행하게끔 하나 이러한 쓰기 연습의 과제는 말하기의 상호 소통 능력 및 유창성을 향상시키는 데에 직접적인 영향을 끼치지 않는다. 결국 유창성을 높일 수 있는 가장 좋은 방법은 면대면 수업에서 교사와 학습자 간, 학습자와 학습자 간에 대화, 활동 및 과제 수행을 최대한 많이 하는 것이다.

2.2. 셀코웹닷컴 구성 원리 및 개요

셀코웹닷컴은 CAI(Computer Aided Instruction) 유형²⁾ 중 발견학습 유형, 반복 연습 유형 및 문제해결 유형을 기본 구성 원리로 채택하여 순차적으로 구성하였다. 채택된 세 가지의 유형은 면대면 수업에서 굳이 수행할 필요가 없는 학습을 학습자가 온라인을 이용하여 사용하도록 하기 위함이다. 첫째, 발견학습이란 학습자에게 스스로 원리를 발견하도록 하는 과정 중심의 학습형태로 고도의 지

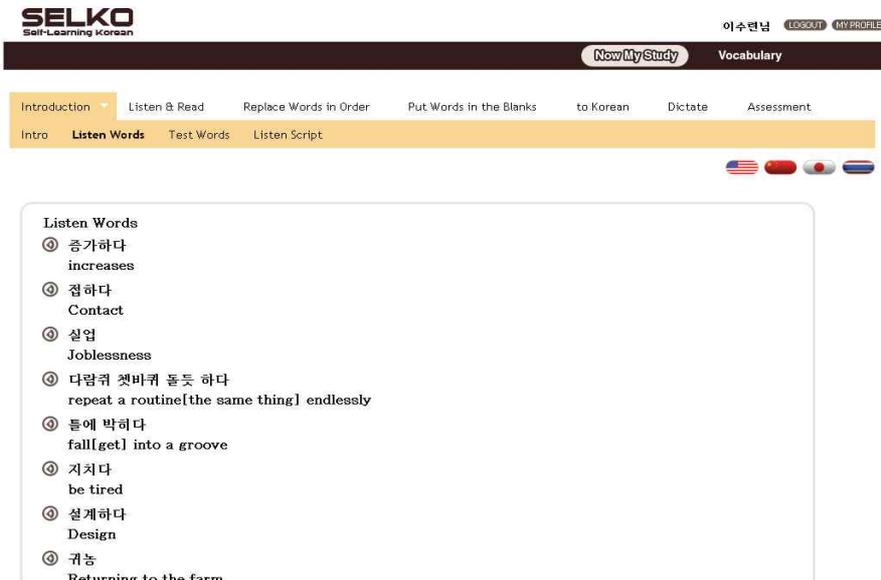
1) 가톨릭대학교 한국어센터, 동국대학교 국제 교육원 등에서 외국인을 위한 한국어 강좌 강의.

2) CAI의 유형: 반복연습 유형 (Drill and practice mode), 개인교수 유형 (Tutorial mode), 시뮬레이션 유형 (Simulation mode), 게임 유형 (Game mode), 발견학습 유형 (Discovery mode), 문제해결 유형 (Problem solving mode), 자료제시 유형 (Material presentation mode) 등

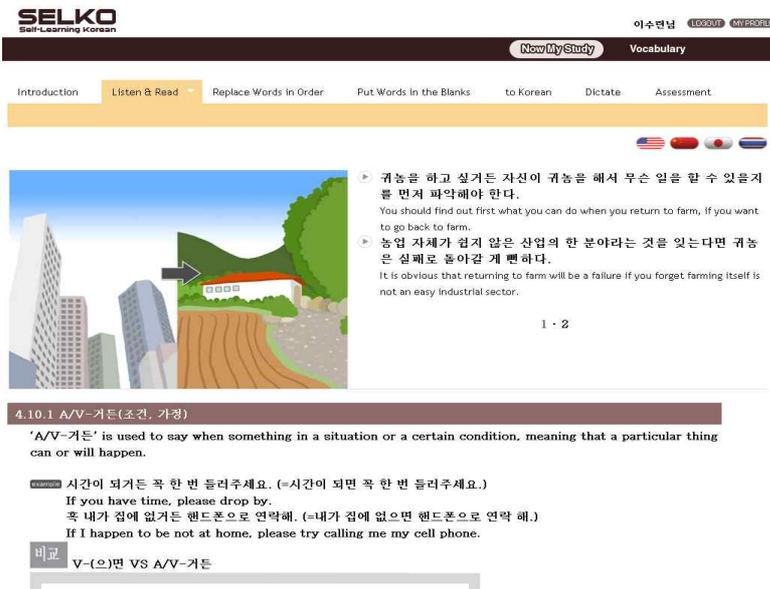
적 기술학습에 유용하고 시행착오를 통한 원리의 발견, 구체적 예를 통한 원리의 발견, 시험과정을 통한 원리의 발견 등이 컴퓨터를 통하여 구현되는 방법인데, 셀코웹닷컴에서는 순차적 학습 진행을 통해, 혹은 검색을 통해 어휘, 문장 및 문법의 의미를 파악하도록 구현되었다.

아래 그림 1~3은 발견학습 원리에 의해 구성된 어휘 의미와 음성 파악 단계, 문장의 음성과 의미 및 문법 의미 파악 단계, 그리고 문법 의미 검색 기능 등을 구현한 모습이다.

어휘, 문장, 문법에 대한 발견학습의 단계를 수행하면 학습자는 각각 두 번째 단계인 반복학습 유형의 단계로 진입하여 학습하게 된다.



<그림1. 어휘 의미와 음성 파악 단계>



<그림2. 문장의 음성과 의미, 문법 의미 파악 단계>



<그림3. 문법 의미 검색 기능 창>

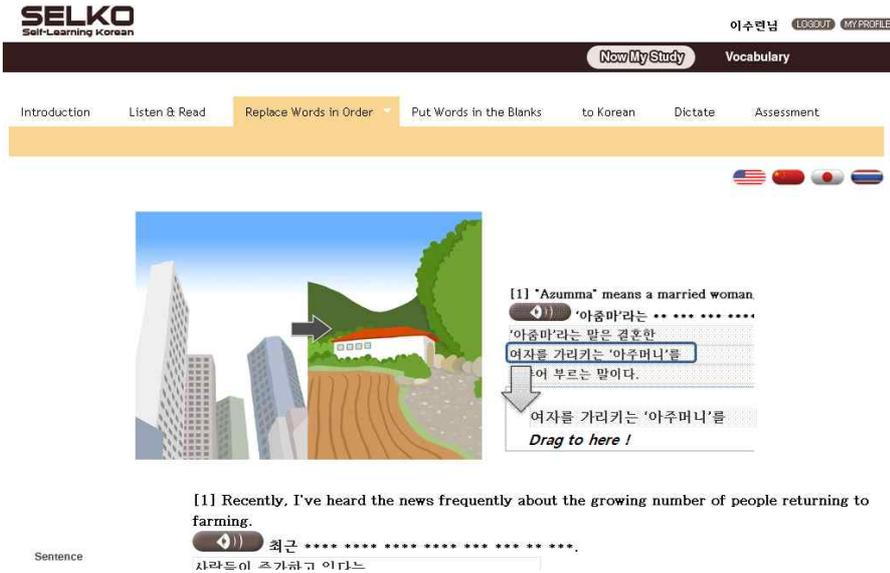
반복 연습 유형은 학습자들이 주어진 과제를 반복적으로 학습함으로써 미리 정해진 수준의 성취도를 달성할 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다. 따라서 단순 암기를 통하여 지식이나 기능을 학습하고자 할 때 활용되기 때문에 중요도를 비교하자면 굳이 면대면 수업의 귀중한 시간을 할애할 이유가 없다는 이유에서 출발하였다. 이러한 내용들은 언어 학습의 최종 목표라 할 수 있는 의사소통 능력을 학습하기 위해서 반드시 습득해야 하는 선수학습요소이다. 학습방법의 측면에서 볼 때, 이러한 내용들은 정해진 숙달 수준까지 습득하기 위해 대부분 지속적인 반복학습을 활용한다. 따라서 학습자들이 한국어 학습을 효과적으로 하기 위해서 단어의 의미를 반복적인 암기 연습을 통해 습득하게 하는 역할을 한다. 그리하여 셀코웹닷컴은 문장을 다음과 같은 단계를 거치며 반복적으로 듣고, 읽고, 쓰게 하는 과정을 거쳐 숙달의 목적을 달성하게 하였다.

단계별 문장 익힘 연습

문장 듣기와 읽기 - 문장 순서에 맞게 재배열하기 - 음성, 해석과 함께 대화 문장의 빈칸에 알맞은 단어 입력하여 문장 완성 - 음성을 듣고 빈칸에 알맞은 단어 입력하여 문장 완성 - 음성을 듣고 문장 받아 쓰기

세 번째로 면대면 수업을 보완하기 위해 채택된 문제해결 유형으로서의 학습 방법은 단원 평가이며, 이는 문법에 대해 정확히 이해하였는지를 파악하기 위한 문제를 주로 다루었다. 문제 해결 과정에서 생긴 오류는 다시 해당 문법 설명을 보여주는 기능을 구현하였으나 보다 높은 단계의 문제해결

로서 창조적인 문제해결, 정확한 오류 파악과 해결은 면대면 수업의 역할로 구분하여 최소한 필요조건만 구현하였다고 할 수 있다.



<그림 4. 문장 익힘 연습 단계 중 '문장 순서에 맞게 재배열하기'>



<그림 5. 단원평가>

2.3. 온라인 학습의 한계

온라인 사이트가 면대면 수업에 비해 학습자 의존도가 높아 온라인 학습 사이트 내용 변인과 상관 없이 거의 일반적인 현상인데, 실제로 셀코웹닷컴 오픈 시기에 구매하여 사용했던 사용자들에게도 동일하게 나타났다.

셀코웹닷컴은 2010년 서비스 오픈 당시 B2B(Business to Business) 및 B2C(Business to Consumer)의 운영 모델을 모두 채택하였으나 신생 한국어 온라인 사이트의 교육기관에 의한 대량 임대 가 현실적으로 어려웠던 이유로 초기에는 최초의 기획 의도와는 다르게 B2C 모델로서 모든 회원이 개인 학습자로서 오직 온라인에서 한국어를 공부하는 학습 형태를 가지게 되었다. 즉, 면대면 수업과 함께 진행된 온라인 수업이 아닌, 독자적인 온라인 학습 사이트로서 이용한 것이다.

셀코웹닷컴은 한 개 급의 학습을 6개월과 1년 단위로 결제하여 이용하게끔 하여 상당히 넉넉한 학습기간을 주었는데, 당시 셀코웹닷컴의 학습자 로그인 데이터를 분석해보면, 근 시일 내에 TOPIK 시험을 앞두고 있는 수험자를 제외하면 온라인 학습을 3개월 이상 꾸준히 한 경우는 별로 없었다. 학습자의 대부분이 로그인 빈도, 페이지 뷰, 사이트 사용 시간 (사이트에 머문 시간)이 학습 시작 시기에 비해 두세 달 이후에는 현저히 낮아졌다. 결국 셀코웹닷컴도 온라인 학습이 철저한 자기주도 학습 의지가 있지 않은 한 학습 목표를 제대로 달성할 수 없다는 일반적인 견해와 같은 결과를 얻게 되었다.

3. 온라인 학습과 교육 환경의 관계

셀코웹닷컴은 점차 사이트가 안정화 단계에 진입하면서 국내외의 교육기관에 임대하여 사용하는 기회가 생겼으며 지난해부터는 필자가 운영하는 연구소에서도 학습자들이 사용해 오고 있다. 본 절에서는 실제 사용 사례를 통하여 온라인 학습 프로그램이 어떤 교육적 환경에서 가장 유용하게 제 기능을 발휘하는지 A대학, B대학, C 한국어 강좌(당 연구소)의 구체적 사례를 들어 알아보고자 한다. 단 온라인 학습 사이트의 해외 이용은 이용 국가 및 지역의 정보 산업의 발달 정도와 교사의 수준 등에 따라 큰 편차를 보여 다른 시각으로 논해야 하는 부분이 있어 이 논문에서는 국내라는 지역적인 제한을 두고자 한다.

3.1. 온라인 학습과 교재 및 수업의 연계성

셀코웹닷컴은 2010년 2월부터 2011년 2월까지 국내의 A라는 대학, 2011년 3월부터 2013년 현재 까지 국내의 B라는 대학에 기관 임대를 하여 서비스 운영을 완료하거나 운영 중이다. 당 연구소는 지난해인 2012년 6월부터 현재까지 블렌디드 수업을 해 오고 있다.

A대학은 셀코웹닷컴 임대 계약 당시 면대면 수업을 중심으로 하되 온라인 학습을 최대한 이용하고자 하는 계획을 세우고 있었으므로, 셀코웹닷컴의 초, 중, 고급의 문법 교수요목을 그대로 차용하여 필자와 함께 A대학의 자체 교재를 개발하였다. 즉, 문법이라는 뼈대는 셀코웹닷컴과 일치하며, 대화나 예문 등은 A대학이 속한 지방의 지역 특성을 살려 조금 고쳐 개발하였으므로 내용이라는 살은

조금 달랐다고 할 수 있다.

B대학은 기존에 운영하고 있던 한국어 강좌에서 사용하는 교재를 계속 사용하기로 하고 셀코웹닷컴은 학생들이 보충수업을 해야 할 때 언제든지 이용할 수 있도록 하는 방침이었다.

당 연구소에는 특별한 경우를 제외하고는 셀코웹닷컴과 연계된 교실용 교재를 이후에 개발하여 현재 블렌디드 수업으로 진행하고 있다.

로그인 데이터를 분석해본 결과 B대학의 학습자들은 접속 빈도가 매우 낮은 것으로 나타났으나 A대학의 학습자들은 꾸준히 로그인을 하여 학습한 것으로 드러났다. 이는 온라인 학습 프로그램은 수업과 직접적으로 연관을 가지고 있어야 학습자의 학습 동기를 유발하고 학습을 지속해줄을 나타낸다.

A와 B대학 모두 학습자에게 시험이나 학점 이수 등 학습에 대한 강제성을 부여한 경우였으나 교재나 수업과 연계되지 않은 온라인 학습 프로그램은 학습자로부터 학습동기를 유발하기가 쉽지 않다는 것을 말해준다.

온라인 학습에 대한 강제성 부여는 블렌디드 수업에 있어서 필요하다. 당 연구소의 경우 첫 해의 블렌디드 수업은 학생들에게 선수 학습 과제로 어휘, 문장, 문법에 대한 이해를 하고 오도록 하였으나 크게 강제성을 부여하지는 않아 공부에 열의가 크게 있는 경우가 아니면 열성적으로 이용하지는 않았다. 그만큼 면대면 수업에 온라인 학습이 절대적인 영향을 끼치지 않는 것이다. 그러나 최근 3개월간 당 연구소에서는 온라인 학습에 대한 강제성을 부여함으로써 온라인 학습의 면대면 수업 참여도를 높였다. 선수 학습으로서 ‘이해’ 학습을 제대로 해오지 않은 학생에게는 다시 이해 학습을 해오도록 하고 교실에서는 선수학습을 바탕으로 한 과제 해결식 말하기 활동과 자유 말하기의 시간을 대폭 늘렸다. 학습 목적의 학습자보다 직장인이 대부분인 이유로 당 연구소의 1일 수강 시간은 2시간으로 대학 기관의 수업 시간(1일 4시간 기준)의 반 수준인데, 과제 해결식 말하기 활동과 자유 말하기의 시간은 1시간 20분~30분 정도로 매우 큰 비중을 차지하고 있으며, 그 결과 학생들은 무엇보다 지루하지 않고, 수업 시간 내내 발화할 수 있는 기회를 가지고 있다. 이처럼 학습 시간이 충분치 못한 학습자들에게 온라인 학습은 매우 유용한 학습 도구가 되며, 여러 방식으로 강제성을 부여할 당 위성을 갖는다.

3.2. 블렌디드 학습을 위한 교실용 교재의 구성 요소

앞서 언급한 바와 같이 온라인은 면대면 수업의 보완 기능으로서 이해 학습 및 단순한 암기와 반복 등을 수행해 내는 데에 충분하다. 따라서 면대면 수업을 위한 교재는 그 외에 많은 과제식, 자유식 말하기 활동을 포함하고 있어야 하며, 온라인에서 할 수 없었던 쓰기 활동을 제시하여야 한다.

즉, 면대면 수업에서는 먼저 학습자가 온라인 선수 학습을 통해 이해한 어휘나 문법에 오류가 없는지 확인하고 수정해주어야 한다. 또한 온라인을 통해 제한된 말하기 연습을 마친 학생들이 실제 상황에서 한국어를 구사하면서 발생시킬 수 있는 오류를 최대한 끄집어내고 오류를 수정할 수 있도록 교사가 도와야 하며, 펜으로 직접 쓰기를 해보고, 과제식 쓰기를 통해 이 역시 교사가 오류를 수정해주고 이해시키는 활동을 해야 한다.

이러한 내용을 바탕으로 셀코웹닷컴에 연계된 교재 <혼자 공부하기에 좋은 한국어 시리즈>³⁾도 구성되었다.

4. 결론 및 제언

본 연구에서는 구체적 사례를 통하여 전통적 면대면 수업의 보조적 학습 수단으로서의 온라인 학습의 역할에 중점을 두어 바람직한 블렌디드 수업의 요소를 다루었다.

전통적인 면대면 수업은 한국어 의사소통 능력 향상을 위해 보다 많은 시간을 할애하여야 하며 그를 위해서 온라인 학습이 보완적인 기능을 담당하게 하는 것이 필요하다. 온라인 학습은 굳이 면대면 수업에서 다루지 않아도 될 이해 학습을 담당하도록 한다.

온라인 학습이 효과적이려면 연계된 교재가 있어야 하며, 면대면 수업으로의 참여도를 높여야 한다. 교재는 말하기와 쓰기 능력을 향상시킬 수 있도록 구성해야 한다.

온라인 학습 프로그램은 시간과 공간에 제약을 받는 학습자들에게 교육의 평등성을 갖게 해주는 측면에서 사회적으로 교육적으로 가치가 있으나 실제로 기천 만 원에서 억 대에까지 이르는 한국어 온라인 웹사이트 개발비에 비하여 수업 활용도가 턱없이 낮은 이유는 온라인 학습 프로그램 개발을 오프라인 교재와 수업 모형과 함께 진행하지 않았기 때문이며, 이는 정부 기관의 한국어 온라인 프로그램 개발에 대한 정책 수립에 시사하는 바가 크다고 볼 수 있다.

● 참고 문헌 ●

진대연(2009), 한국어 교사의 수업 구성에 대한 연구, 국어교육학 연구 제 34집, 443쪽.

3) <혼자 공부하기에 좋은 셀코 한국어 시리즈>라는 교재의 제목은 자칫 오해를 불러일으킬 수 있는데, 독학을 위한 한국어 교재라는 의미보다 온라인과 오프라인을 함께 이용할 수 있어서 혼자 학습할 경우에 도움이 된다는 의미이며, 또한 면대면 수업과 상충된다는 의미는 아니다.

교재의 구성을 간단히 살펴보면, 도입(단원 제목-본문-그림-어휘-어휘 쓰기 연습), 이해(문법과 표현), 연습(듣기, 연습문제, 읽기문제), 활용(쓰기 과제1, 쓰기 과제2, 말하기 과제1, 말하기 과제2), 평가(단원 평가)의 순으로 구성되어있다.

분과 2

매체를 활용한
한국언어문화교육의 방법과 사례

사회 : 오경숙(서강대)

'한(韓)-콘텐츠'를 활용한 한국어 문화 간 교육 연구

이미향 · 김은희(영남대)

1. 서론

21세기 한국어에는 한류(韓流)라는 말이 추가되었다. 최근 한류 영향으로 국내뿐만 아니라 국외에 거주하는 외국인도 K-POP이나 드라마 등의 한(韓) 콘텐츠를 통해 한국의 일상문화를 접하는 경우가 늘었다. 이러한 콘텐츠를 이해하기 위해 한국어를 배우는 외국인 학습자들도 늘고 있다. 그런데 한국어 학습자는 고유 문화를 가지고 있어 한국의 문화를 접한 후 그것을 수용하고 재생산하는 양상이 다양하게 나타난다. 이문화(異文化) 간에 언어문화의 수용 양상이 한국어 학습자의 이해와 표현 능력에 영향을 미치고 있다.

한국어 교육의 궁극적인 목표는 학습자의 원활한 의사소통이다. 의사소통은 언어의 표상적인 의미만으로 성공할 수 없다. 언어적 지식뿐만 아니라 말을 둘러싼 사회, 문화적 지식도 갖추어야 한다. 이에 교육 현장에서는 표상적인 '언어적 지식'뿐만 아니라 목표언어를 둘러싼 사회, 문화적인 요소도 가르친다. 그런데 학습자의 문화권과 목표언어의 문화권에는 분명한 차이가 존재한다. 그러므로 '문화 간 의사소통(intercultural communication)'을 성공적으로 이끌어 내기 위해서 언어문화교육이 필요하다.

외국어 교육에서 문화 간 교육을 하는 것은 자국의 문화를 다시 새로운 시각으로 이해하고 타문화에 대한 차이점을 인정하여 의사소통의 어려움을 극복해 나가는 상호적응(mutual adjustment) 능력을 기르는 것이다. 자국의 문화를 억지로 없애거나 강제로 목표 문화에 동화(assimilation)시키려는 것이 아니다. 그러므로 권오현(1995)에서와 같이, 문화 간 외국어 교육이 문화 학습의 장이 되어서는 안 된다. 문화는 문화 간 의사소통능력을 길러주는 데 매개 역할을 하는 것이며, 다른 언어 기능과 연계되지 않은 채 오직 문화만을 가르치는 수업 역시 교육적으로 의미가 미약하다.

본 연구는 한국어 중·고급 학습자들이 한(韓)-콘텐츠를 활용한 문화 간 언어 교수-학습에서 문화를 수용하고 재생산하는 양상을 살펴보고자 한다. 이 연구는 벤네트(Bennett)가 제시한 문화간 감수성 발달이론(Development Model of Intercultural Sensitivity)을 이론적 기반으로 하며, 연구 방법으로는 문화 콘텐츠가 담긴 매체를 핵심 사실을 포함한 수업 모형으로 실제 수업에 적용하고, 그 결과를 분석하여 기술하는 것을 택하였다.

학습자의 사회화에 영향을 주는 매체는 현실을 가공하여 재현한 것이다. 그러므로 매체를 통해 한국인의 정형화된 모습(stereotype)과 가치관, 한국 문화의 정체성을 보여 줄 수 있을 뿐만 아니라 비언어적 요소를 보여 줄 수 있다. 무엇보다도 학습자는 매체를 통해 목표언어를 둘러싼 사회, 문화적

요소를 파악할 수 있다. 그리고 배운 것을 실제 생활 속에서 적용하면서 목표언어를 사용하는 사람들과 소통력을 높일 수 있다. 이러한 과정에서 학습자들은 비판적인 시각을 갖고 목표언어의 문화를 이해하고, 비판적 사고로 표현 결과를 재생산하도록 할 수 있다.

따라서 매체를 활용한 문화교육은 학습자가 일상생활 속에서 부딪힐 수 있는 실제 상황을 간접적으로 경험하게 한다. 그러므로 탈맥락화된 이론 지식만을 교수 받은 학습자들보다는 학습한 사회, 문화적 배경지식을 실제 생활에서 적극적으로 적용할 수 있다. 또한 학습자의 정의적 측면을 고려할 때 매체를 활용한 문화교육은 학습 동기와 집중도를 높일 뿐만 아니라 학습 불안감도 낮추는 효과도 기대할 수 있다.

2. 언어문화교육에서 교육용 텍스트서 매체의 가치

2.1 외국어교육에서 문화 간 교육의 의미

보통 학습자들은 의사소통을 할 때, 자국의 언어 관습에 바탕을 두고 자신이 전달하고자 하는 메시지를 코드화(encoding)하거나 전달 받은 목표 언어를 해독(decoding)하려 한다. 이러한 외국어 학습 단계에서 중간언어(interlanguage)가 나타나기 마련인데, 자국의 문화와 목표 문화를 이해하려는 과정에서도 이와 비슷한 ‘중간문화(interculture)’가 발생하게 된다. ‘중간문화’란 학습자들이 다른 문화권의 학습자를 만나거나 목표 문화권의 사람들과 의사소통을 할 때 거치게 되는 다양한 수용 양상 단계를 말한다.

<표 1> 문화간 감수성 발달이론(Bennett)

단계		특징
자민족 중심적 단계	부정 단계	자신의 문화만을 진짜 문화로 받아들임. 다른 문화를 인지하지 않으므로 문화 차이를 느끼지 못하거나 회피함.
	방어 단계	문화 차이를 구별할 수 있지만 자신의 문화를 가장 ‘진화된’ 형태로 간주하고 다른 문화는 열등한 것으로 여김.
	경시 단계	문화 차이가 있어도 이를 경시하고 자신의 문화와 세계관을 보편적인 것으로 여김.
민족 상대주의적 단계	수용 단계	타문화가 자신의 문화와 다르지만 자국의 문화와 동등하다고 인식함. 자국의 문화에 맞게 행동하는 한편 문화 맥락에 따라 가치의 상대성을 받아들이려고 함.
	적응 단계	타문화의 세계관이나 문화에 공감하고 적절하다고 느끼는 행동에서 자국의 문화와 타문화의 세계관 사이에서 자유롭게 이동할 수 있는 코드 전환(code-shifting)의 능력을 갖추.
	통합 단계	넓어진 경험 세계를 포괄하기 위해 자아 정체감을 재정의함.

<표 1>에서 보는 바와 같이, 벤네트(Bennett)는 문화 차이에 대한 감수성을 크게 자민족 중심적 단계와 민족 상대주의적 단계로 나누었다. 그리고 자민족 중심적 단계와 민족 상대주의적 단계를 다시 각각 3단계로 구분한 문화간 감수성 발달이론(Development Model of Intercultural Sensitivity)을 제시하였다(박주희 외, 2008 재인용). 문화간 감수성 발달이론은 단계마다 인지적, 정의적 발달에 따

라 바뀌는 타문화에 대한 수용 양상을 제시하고 있다.

자민족 중심적(Ethnocentrism) 단계는 크게 세 단계로 나뉜다. 문화 차이를 회피하는 부정(Denial) 단계, 다른 문화들을 구분해 낼 수는 있지만 자국의 문화보다 열등한 문화로 간주하게 되는 방어(Defense) 단계, 그리고 자신의 문화가 보편적이라고 믿으며 타문화를 경시하는 경시(Minimization) 단계이다. 민족 상대주의적(ethnorelativism) 단계 중 수용 단계(Acceptance)는 자국의 문화에 바탕을 두고 사고하거나 행동을 하지만 타문화에 대해서도 관심을 갖고 이해하려 한다. 그 다음 적응(Adaptation) 단계는 외국인 학습자가 목표 문화에서 언어 생산물을 만들어 낼 때 자국의 문화적 요소나 가치관을 반영하는 것은 물론이려니와 문화적 맥락에 따라 공감하는 타문화의 가치관이나 행동으로 코드 전환(code-shifting)하는 능력을 갖게 되는 단계이다. 마지막으로 통합(Integration) 단계에서 자국의 문화와 목표 문화를 통합하여 새로운 가치관을 확립하게 된다.

이와 같이 학습자는 문화 간 의사소통교육을 통해 자문화 중심 단계에서 비판적으로 수용하고 적용하는 중간문화 단계를 거친 후 자국의 문화와 목표 문화를 통합하여 새로운 문화와 가치관으로 확장하는 단계에 이른다. 언어가 문화의 소산임을 전제한다면, 이는 의사소통이라는 목표를 달성하려는 외국어교육에서 문화 간 교육의 절차를 간과할 수 없는 것을 알려준다.

2.2 한국어교육에서 매체 활용의 실태와 개선점

실제 연구를 진행하기에 앞서 본 연구에서는 현재 한국어교육을 담당하고 있는 교수자들이 매체와 한-콘텐츠를 어떻게 활용하고 있는지 실태를 파악해 보았다. 수업 자료가 될 콘텐츠 활용의 실태는 한국어교육에서 앞으로 언어문화교육용 콘텐츠를 어떻게 확보하고 확장해 가야하는지를 알려 주었다. 그리고 현재 매체의 교육적 활용에 대한 구체적 판단 기준과 방안이 설정되어 있지 않은 상태에서, 향후 한국어교사교육에서 매체를 활용하는 교수 지침 마련에 유의미한 기초 정보를 제공하였다.

한국어 교육 경험이 있는 교사 총41명을 대상으로 한국어교육 전반에서 한-콘텐츠-노랫말, 문화를 담은 표현 등-와 매체-드라마, 뮤직 비디오 등- 활용에 대한 의견을 물었다. 41명 중에 남자 6명, 여자 33명이 있었으며, 인적 정보 미기재자가 2명 있었다. 응답자의 나이는 30대(65.9%), 40대(19.5%), 20대(2.4%)의 순이었으며, 해당자의 교육 경력으로는 5-10년(48.8%), 3-5년(19.5%), 2-3년(14.6%), 1-2년(7.3%) 순이었다. 교사의 학위로는 석사학위(41.5%), 박사수료(26.8%), 학사학위(12.2%), 석사수료(9.8%), 박사학위(2.4%)의 순이었다. 한국어 교원자격증을 가진 사람(82.9%) 중에서는 자격증의 종류가 2급(51.2%), 3급(31.7%)라고 각각 답하였다.¹⁾

먼저, 한국어교육 현장에서 한-콘텐츠나 매체를 활용하는지 여부를 물었다. 사용한다는 응답(70.7%)이 그렇지 않다는 응답(29.3%)보다 월등하게 많았다. 다음으로 사용자들에게 매체나 한류 콘텐츠를 어떤 항목에서 주로 활용하는지를 물었다. 사용처 및 주요 용도에 대해서는 듣기·말하기·읽기·쓰기의 언어 기능과, 발음·어휘·문법·언어문화 등의 언어 영역, 수업의 단계로 나누어 물었다. 또한 수

1) 주지하는 바와 같이, 2급은 학위과정에 해당하고 3급은 단기 양성과정 후 시험에 응시하는 것이다. 본고의 결과는 2급에 해당하는 사람들의 학위과정에 매체의 교육적 적용과 관련된 교과 내용이 마련되어야 함을 시사한다.

업 중 사용하는 드라마·영화·가요·다큐멘터리 등의 자료와, TV·녹음기·인터넷·컴퓨터와 같은 사용 기기를 별도로 물었으며, 이 모든 것은 초·중·고급의 수준별로 각각 살폈다. 해당 내용에 대해서는 초·중·고급 중에서 교육 경험이 있는 경우에 한하여 답을 해 주기를 희망하였다.²⁾

<표 2> 교육 경험: 초급 수업 담당

수업 단계	도입(24.4%)	전개 중 설명 (4.9%)	전개 중 연습/활동 (0%)	정리(4.9%)	기타(0%)
언어 기능	듣기(39%)	말하기(17.1%)	읽기 (17.1%)	쓰기(7.3%)	기타(2.4%)
언어 영역	발음(14.6%)	어휘(14.6%)	문법 (9.8%)	언어문화 (34.1%)	기타(0%)
수업 자료	드라마(22%)	영화(12.2%)	가요 (34.1%)	다큐멘터리(0%)	기타(12.2%)
사용 기기	TV(17.1%)	녹음기(7.3%)	인터넷(on-line) (39%)	컴퓨터(off-line) (26.8%)	기타(0%)

※ 소수점 둘째 자리에서 반올림함.

초급과정에서는 수업의 도입 단계(24.4%)에서 사용한다는 답이 가장 많았다. 이것은 도입 단계의 특성에 비출 때 동기유발에 매체가 활용되고 있다는 것과 의미가 같다. 언어 기능 중에서는 듣기(39%) 적용도가 가장 높았고, 말하기(17.1%)와 읽기(17.1%)가 뒤를 따랐다. 초급을 맡아 본 적이 있는 교사들은 한-콘텐츠가 언어 영역 중에서 언어문화(34.1%)를 보여주기용 유용한 자료로 보는 것으로 나타났다. 발음(14.6%), 문법(9.8%)에 비해서도 월등히 높은 수치이다. 수업 자료로는 가요(34.1%)와 드라마(22%)의 비중이 높았고 여타 자료로 영화와 광고 등이 언급되었다. 이러한 자료를 활용하는 데 가장 많이 쓰이는 기기로는 인터넷(39%)과 컴퓨터(26.8%)라는 답이 가장 많았다.

<표 3> 교육 경험: 중급 수업 담당

수업 단계	도입(29.3%)	전개 중 설명 (12.2%)	전개 중 연습/활동 (19.5%)	정리(7.3%)	기타(0%)
언어 기능	듣기(39%)	말하기(41.5%)	읽기(26.8%)	쓰기(9.8%)	기타(0%)
언어 영역	발음(9.8%)	어휘(22%)	문법(12.2%)	언어문화(48.8%)	기타(0%)
수업 자료	드라마(22%)	영화(34.1%)	가요 (31.7%)	다큐멘터리(34.1%)	기타(14.6%)
사용 기기	TV (14.6%)	녹음기(2.4%)	인터넷(on-line) (48.8%)	컴퓨터(off-line) (31.7%)	기타(0%)

※ 소수점 둘째 자리에서 반올림함.

중급과정에서 한-콘텐츠가 많이 쓰이는 수업의 단계는 여전히 도입 단계(29.3%)였으나, 전개 단계(31.7%)에서 중 설명과 연습에서 자료로 자주 활용되고 있는 것이 초급과 다른 점이었다. 이 단계에서는 많이 쓰이는 언어 기능이 말하기(41.5%), 듣기(39%), 읽기(26.8%)로 나타나, 초급에 비해 한-콘텐츠로 다양한 언어 기능이 유도되고 있었다. 중급을 가르쳐 본 교사들도 언어 영역 가운데서 언어문화(48.8%), 어휘(22%)로 언어문화와 어휘를 가르치는 데 집중되어 있었다. 수업 자료 가운데서

2) 또한 교사 경험에 따라 복수 답을 허용하였다. 이런 연유로 항목별 전체 수치가 100%가 되지 않는다.

영화(34.1%), 다큐멘터리(34.1%), 가요(31.7%), 드라마(22%)가 비슷한 비중으로 교육에 활용되고 있었으며, 예능 프로그램과 뉴스, 광고 등도 활용 자료가 된다고 답하였다. 특히 다큐멘터리와 영화는 초급에서 활용해 본 경험이 없는 교사도 중급 학습자를 대상으로는 이를 적용하는 양상이 특징적이다. 이러한 자료를 사용하는 기기로는 인터넷(48.8%), 컴퓨터(31.7%)로 on-line 의존도가 높았는데, 이 결과는 교사들이 수업을 위한 대부분의 자료를 인터넷에서 구하고 있는 실정임을 역으로 방증한다.

<표 4> 교육 경험: 고급 수업 담당

- 고급(5~6급) -					
수업 단계	도입(19.5%)	전개 중 설명(7.3%)	전개 중 연습/활동(19.5%)	정리(4.9%)	기타(0%)
언어 기능	듣기(29.3%)	말하기(41.5%)	읽기(22%)	쓰기(19.5%)	기타(2.4%)
언어 영역	발음(0%)	어휘(19.5%)	문법(4.9%)	언어문화(41.5%)	기타(0%)
수업 자료	드라마(24.4%)	영화(29.3%)	가요(22%)	다큐멘터리(41.5%)	기타(14.6%)
사용 기기	TV(17.1%)	녹음기(2.4%)	인터넷(on-line)(41.5%)	컴퓨터(off-line)(31.7%)	기타(4.9%)

※ 소수점 둘째 자리에서 반올림함.

고급 단계에서도 도입 단계(19.5%)의 동기유발보다 전개 단계(26.8%)가 더 높은 비중을 보였다. 언어 기능별로는 말하기(41.5%)에 이들 자료를 활용하는 비중이 월등히 높아졌다. 그 다음으로 듣기(29.3%), 읽기(22%), 쓰기(19.5%) 순으로, 고급에서는 매체를 통한 언어 기능 통합을 위해 노력하는 양상이다. 고급에서도 언어문화(41.5%) 영역에서 한-콘텐츠를 활용하는 비중이 높았다. 수업 자료로 다큐멘터리(41.5%)를 쓰는 비중이 많이 높아졌고, 영화(29.3%)와 드라마(24.4%), 가요(22%)를 고루 사용하는 현상을 확인하였다. 기타 응답으로 예능 프로그램과 뉴스 등도 사용한다고 하였다. 이러한 자료를 활용 가능하게 하는 자료는 인터넷(41.5%), 컴퓨터(31.7%)가 대부분이나, 고급 단계에서는 동영상 촬영도 사용한다는 답도 나왔다.

교사가 한-콘텐츠와 매체를 활용하는 양상은 학습자 수준에 따라 다음과 같은 특징을 보인다. 첫째, 한-콘텐츠는 단계별로 초급에서는 도입의 동기유발을 위해 많이 쓰이나, 이와 달리 중고급에서는 전개의 수업자료로 많이 쓰인다. 둘째, 언어 기능 면에서 초급에서는 듣기에 치중하는 양상이나, 중급과 고급으로 갈수록 말하기에 매체 및 한-콘텐츠를 활용하는 비율이 높아지는 동시에 여타 기능에도 고루 분배하는 양상을 보인다. 셋째, 언어 영역 중에서는 학습자의 모든 수준에 대해 현장의 교사들이 언어문화 교육에 자료를 활용하는 경향이 월등히 높았으며, 차순으로는 어휘 교육에 유용한 자료라 인식하고 있었다. 넷째, 학습자 수준이 올라갈수록 수업 자료로 다큐멘터리 사용도가 늘었다. 영화, 드라마, 가요 등도 일정 부분 잘 활용되고 있음을 보여주었는데, 영화는 초급에서 사용하기 어려워하는 실상을 보여주었다. 다섯째, 사용 기기로는 전 수준에서 인터넷 의존도가 가장 높았다. 이 수치들은 교사들이 수업의 자료를 인터넷에서 찾고, 이를 전자문서 형태로 가공하여 컴퓨터를 이용하여 수업에서 활용하고 있는 수업의 실태를 그림처럼 재현하였다. 매체 활용의 대명사였던 TV는 이전에 비해 그 역할이 현저히 줄었고, 자료를 검색하고 가공하기에 용이한 인터넷이 자료의 주요한

출처가 되어 있다.

설문에서는 매체와 한류 콘텐츠를 교실에서 활용하지 않는 이유를 주관식 항목으로 물었는데, 실제 쓰지 않는다고 답한 교사(29.3%)는 ‘수업 자료를 확보하기가 쉽지 않다’는 자료 습득 용이성 문제에 대부분이 같은 의견을 보였다. 이는 기기 사용의 용이성 문제, 즉 ‘교실에서 사용하기가 어렵다’거나, ‘교육적 효과가 약하다고 생각한다’는 답이 미미한 것에 극명하게 대비되었다. 한-콘텐츠와 매체를 활용한다는 교사들도 수업 자료를 확보하는 것이 어려울 뿐만 아니라 이를 교육용 자료로 개작하는 것의 어려움을 문제점으로 제시하였다. 조사에 따르면, 전체적으로 길고 어려우며 목표 수업에 적합한 자료 수집이 곤란하며, 교재 주제와 관련된 콘텐츠 수집에 한계가 있다 하였다. 그리하여 학습자들의 수준이나 목적 및 의도에 맞게 가공할 때 교육용 자료로 편집하는 데에 많은 시간이 소요되는 불편함이 있으며, 수업에 맞는 부분만 선별해 내기도 쉽지 않다고 하였다.

이에 현장 교사들은 언어문화교육을 위한 수준별·단계별 콘텐츠의 개발을 직접적으로 바라고 있었다. 도입에서 활용할 수 있는 짧은 콘텐츠 개발, 자료의 적절성과 수준을 판단할 수 있는 기준 등이 제시된다면 학습자에게 한류와 한국어를 효과적으로 전달할 수 있을 것이라 하였다. 또한 각 영역, 레벨, 목표언어별로 활용할 수 있는 콘텐츠를 선정하고 편집한 DB를 구축하여, 많은 교사가 교육용 콘텐츠를 공유할 수 있는 것을 희망하였다. 실제 인터넷에서 자료를 수집한다는 것은 교육용 자료가 구축되어 있지 못하다는 것을 보여주는 것이다. 학습 목적에 맞는 자료를, 교육용으로 사용할 수 있는 자료들이 목록화 되어 있지 못한 현실을 방증하는 것이다. 이는 콘텐츠의 한시성이란 한계를 근본적으로 내재한다. 한류 콘텐츠에 대해 보편적이거나 지속적이지 않으므로 제한적으로 이용될 수 있는 콘텐츠라는 인식이 있는데, 실제로 시간이 지난 수업 자료는 현재 상황과 맞지 않아 곤란하다.

한편, 교육적 효과가 약하다는 응답에서는 한류가 편파적인 경향이 있고 비속어가 포함되어 있는 문제, 학습자의 언어 수준과 맞지 않는 문제 등이 언급되었다. 이는 매체가 교실에서 잘 활용되는 것을 전제로 할 때 해결해야 할 문제들임을 교사들이 지적해 주었다.

언어 영역 중에서는 모든 수준에서 언어문화 교육에 자료를 활용하는 경향이 월등히 높았음을 확인한 것과 관련하여, 매체 활용 여부를 막론하고 매체에서 교육용 언어문화를 선정할 때 가장 적합한 것이 무엇이라고 인식하고 있는지 조사하였다. 일상문화(41.5%), 행동문화(41.5%), 성취문화(9.8%), 가치문화(4.9%)의 순으로 답을 얻었다. 그 이유를 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 일상문화가 적절하다는 교사들은 그 이유로 외국인에게 한국 일상문화의 유용성과 접근 가능성을 들었다. 특히 한-콘텐츠가 일상문화를 많이 담고 있는데 이는 매체를 접함으로써 간접 경험이 가능하고, 이 부분이 학습자에게 가장 실용적이라 학습 동기가 큰 내용이라 판단한다는 것이다.

둘째, 행동문화가 적절하다는 교사들도 해당 사실이 학습자에게 가장 실용적이며 학습 동기가 크기 때문이라 답하였다. 교사들은 일상문화와 행동문화가 학습자에게 유용한 언어문화이며, 그러한 연유로 교육 내용에 우선적으로 포함시켜야 한다는 교사의 인식을 보여주었다. 이는 현재 학습자의 흥미를 끄는 자료가 부족하다는 것과, 실제 학습자 인식을 조사한 후 학습자의 실제 생활에 유익한 콘텐츠 제작이 필요하다는 교사의 응답과도 연계된다.

셋째, 성취문화가 적절하다는 교사들은 그 이유로 시각적인 명시성이 제일 뛰어나고 간접 체험을 할 수 있다는 점을 들었다. 성취문화가 시각적 자료를 동반할 때 가장 효과적으로 소개될 수 있기

때문이라는 것이다. 더욱이 성취문화의 종류에 따라 초, 중, 고급별로 자료 선정이 가능함을 유용성으로 언급하였다.

마지막으로 가치문화의 적절성을 언급한 교사들은 언어로 설명하기 곤란한 부분에 적절한 예시 자료로 이를 활용할 수 있다고 하였다. 특히 중, 고급 단계에 적합한 것으로 보았다.

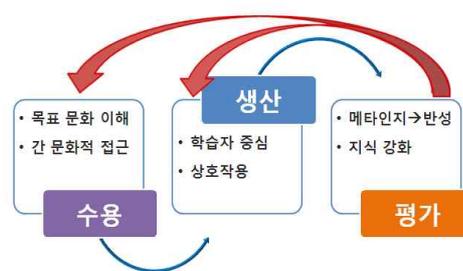
이러한 설문과정에서 본고는 한-콘텐츠를 담은 매체를 실제 교실에서 언어문화교육에 가장 많이 활용하고 있는 것을 확인하였다. 그리고 교육 내용상 한-콘텐츠의 적절성과 매체 활용 방안의 구체성을 확인할 수 없는 교육적 어려움을 알게 되었다. 그러므로 매체를 통한 언어문화교육에 양적·질적 연구가 활발히 진행되어야 필연성은 충분하다. 이제 한-콘텐츠를 담은 매체를 실제 수업에서 활용한 상태에서 학습자들의 목표문화 수용 양상을 확인하고자 한다. 아래에 설계된 수업 과정과 그 결과 분석을 통해 교육 현장에서 매체 활용의 사례를 공유함은 물론, 수업 설계에서 학습자와 수업 자료의 변인을 면밀히 분석하여 한-콘텐츠와 매체 활용을 달리 하는 데 대한 공감을 얻고자 한다.

3. 목표언어의 콘텐츠를 활용한 언어문화 교수-학습의 원리

3.1 원리 1: 수용과 생산 과정의 연속성

매체를 통한 의사소통에는 이해와 표현, 수용과 생산이라는 과정이 전제된다. 의사소통은 이해과 표현, 수용과 생산, 부호화와 해독화의 과정이며 언어 교육은 이러한 의사소통의 연속성과 과정성에 기반을 둔다. 듣기·읽기와 단절된 말하기·쓰기 수업이 설계될 수 없을 뿐만 아니라, 말하기·쓰기로 연계되지 않는 듣기·읽기도 의사소통을 목표로 하는 학습자에게 유의미할 수 없다. 이에 본 연구에서는 학습자의 수용이 생산으로 이어지고, 학습자의 메타인지를 통한 평가가 다시 수용에 연계되는 <그림 1>과 같은 모형을 기초로 하였다. 각 과정에서 특히 주목한 사실은 다음과 같다.

첫째, 언어문화의 문화 간 교육에서 수용 단계는 두 단계로 설정된다. 1차 수용 단계는 매체언어를 이해하고 목표문화 이해에 다가가는 것이다. 이 단계에서는 시청하기, 교사의 도움받기 등이 가능하다. 학습자가 가지고 있던 언어적 지식이나 사회, 문화적 지식에 바탕을 두고 매체에 담겨 있는 문화를 이해하거나, 학습자가 가진 배경지식만으로 이해하기 어려운 부분에 대해서는 교사를 통해 명시적으로 배울 수 있다. 또한 간문화적 접근이 시도



<그림 1> 수용과 생산의 연속성

될 2차 수용 단계에서는 자국 문화와 한국 문화를 서로 비교하기, 간문화적 이해를 바탕으로 비판적 시각 갖기를 모색할 수 있다. 그리고 매체를 통해 그려지는 세계와 현실 세계를 비교하여 비판하기 등을 설계할 수 있다.

둘째, 생산 단계에서는 비판적 사고를 통해 얻은 것을 바탕으로 한 창의적 생산을 목표로 한다. 그런데 매체에서의 생산은 글 내용의 수준, 양, 완성도에서 다양성을 인정하고, 다중적이며 다층적인

협업적 생산을 인정하는 특성이 있다(윤여탁 외 2008: 103~106). 그러므로 출판물로서의 글쓰기보다 학습자의 상호작용을 중심으로 한 협업적 생산이 가능하다. 이는 매체를 통한 교실 수업에서 적극적이며 능동적인 태도로 다른 학습자와 상호작용하는 것을 모색할 수 있음을 함의한다.

셋째, 평가 단계에서는 발표를 통하여 자신이 만든 결과물과 그 과정을 다시 성찰, 반성해 볼 수 있다. 이러한 자기성찰(self-reflection)을 거치면서 메타인지(metacognition)적 능력을 기른다. 또한 다른 학습자들이 만든 작품을 분석해 봄으로써 매체 언어에 대한 지식 강화나 다른 문화권의 학습자들은 다른 시각으로 문제를 해결할 수 있다는 것을 알게 된다.

3.2 원리 2: 보편적 원형과 문화 특수성의 구분 적용

시대와 국가, 남녀노소를 막론하고 사랑받는 이야기 주제들이 있다. ‘사랑’이 대표적이다. 이와 같은 보편적인 원형을 담고 있는 콘텐츠는 국적을 불문하고 많은 사람들로부터 공감대를 형성할 수 있다. 이러한 이유로 보편적인 원형의 콘텐츠를 교육에서 활용할 경우, 목표 문화에 대한 배경지식이 부족한 학습자들이 내용 이해에 도움을 받는다.

보편적인 주제의 드라마나 뮤직 비디오의 장면을 활용한 언어문화 교수-학습이 이에 해당하는 사례이다. 교사는 영상을 끊어 가며 사회문화적 요소를 설명하며 이와 동시에 학습자들의 반응을 이끌어 내어 교사-학습자, 또는 학습자-학습자가 비판적 시각과 간문화적 접근에 동참하게 한다. 학습자는 자신의 배경지식을 활용하여 드라마의 맥락을 읽어내거나 뮤직 비디오의 사진을 배열하고 이야기를 구성하여 스크립트를 작성한다. 장면이나 사진 속에 담긴 문화적 요소를 간문화적 측면에서 이해한 후에는 주제에 맞는 포토 스토리보드를 작성하거나 정도로 차시 예고편을 만들 수 있고, 다른 모델과 그 결과를 비교하고, 전달하고자 하는 의미가 잘 전달이 되었는지 이야기해 본다.

한편, 한 나라가 갖고 있는 특수한 문화나 정서, 가치관을 타문화권의 사람에게 전달하기란 그리 쉽지 않다. 그러나 언어의 숨은 의미를 파악하기 위해서는 중고급 학습자에게 목표 문화의 가치관이나 정서를 가르치는 것이 필요하다. 이러한 때 목표언어권의 문화를 담고 있는 매체 속 언어문화적 요소는 교육 자료로 무척 용이하다. 설득 커뮤니케이션이 강한 광고는 특히 한 민족의 특수한 정서를 파고드는 전략을 사용하므로, 이러한 매체가 활용될 수 있다.

간문화적 접근으로 언어문화를 수용하고 생산할 때, 학습자들은 적응과 통합의 과정을 거친다. 적응이란 자신의 처지와 관점에서 목표문화를 이해하고자 하는 과정이다. 이에 비해 통합이란 문화의 보편성과 상대성을 알고 자신의 관점과 목표문화의 관점을 통합적으로 파악하면서 목표문화를 수용하고자 하는 과정이다. 이 과정에서 자국의 문화도 목표문화도 아닌 중간문화가 나타나기도 한다. 그런데 적응과 통합의 과정은 보편적 원형을 자료로 한 경우와 문화 특수성을 자료로 한 경우에 각각 다를 수밖에 없다. 그러므로 적응과 통합의 과정은 해당 자료의 성격에 따라 달리 논해야 한다. 학습자의 수용과 생산의 과정에서 매체 및 한-콘텐츠를 교육에 활용하여, 보편적 원형과 문화 특수성의 자료별로 다른 양상으로 나타날 적응과 통합을 면밀히 기술해 보는 것은 향후 매체를 활용한 수업의 설계에 의미 있는 기초적 자료가 될 것이다.

4. 한(韓) 콘텐츠를 활용한 문화 간 교수-학습의 실제

4.1 보편적 원형의 콘텐츠 활용

이 절에서는 보편적인 원형을 담고 있는 콘텐츠를 활용한 문화 간 언어 교육에서 학습자들의 수용 양상을 살펴보고자 한다. 수업에 참가한 학습자³⁾는 학문목적 학습자로, 현재 대학교 부설 어학교육원에서 공부하고 있는 학생들이다. 수업은 중급과 고급의 수준별로 나누어 진행하였으며, 학습자의 수준을 고려하여 급별로 다른 콘텐츠를 사용하였다. 고급 학습자에게는 KBS TV 문학관 「소나기」를 교육 매체로 활용하였고, 중급 학습자에게는 드라마 「소나기」에 나온 노래와 「어느 산골 소년의 슬픈 사랑 이야기」의 뮤직 비디오를 활용하였다.⁴⁾

<표 5> 수업 설계: 보편적인 원형을 담고 있는 콘텐츠 활용

	중급	고급
1차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪뮤직 비디오의 정지 장면 보고 이야기 전개 과정 파악하기 ▪뮤직 비디오 시청하기 및 활동지 완성하기 	<ul style="list-style-type: none"> ▪서사구조 익히기 ▪편집한 영상 시청하며 이야기 전개 과정 파악하기
2차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪노래 가사 파악하기 ▪뮤직 비디오 재시청하기 ▪영화 스토리보드(storyboard) 만들기 ▪발표 및 평가하기 	<ul style="list-style-type: none"> ▪영화 스토리보드(storyboard) 만들기 ▪발표 및 평가하기

중급 학습자를 대상으로 한 수업의 과정에서는 뮤직 비디오 「어느 산골 소년의 슬픈 사랑 이야기」로 총 2차시의 수업을 진행하였다. 1차시 수업에서는 뮤직 비디오 장면 중 8장면을 선정하여 보여 주고 어떻게 이야기가 전개되어 나가는지 이야기해 보도록 하였다. 그리고 직접 뮤직 비디오를 보면서 등장인물들의 외모와 성격, 이야기의 전개 과정을 알아보는 활동을 하였다. 2차시 수업에서는 노래 가사를 보고 한국적인 문화 배경을 알 수 있는 어휘를 찾아보게 하였다. 그리고 제목을 보고 소녀의 결말을 추측해 보는 활동을 한 후 다시 뮤직 비디오를 시청하였다. 마지막으로 자신이 생각하는 첫사랑의 이미지에 대해 이야기한 후 영화 「어느 산골 소년의 슬픈 사랑 이야기」의 스토리보드(storyboard)를 만들어 보도록 하였다. 그리고 자신이 만든 것을 다른 학습자에게 발표하고 평가 받게 하였다.

고급 학습자를 대상으로 한 수업도 2차시에 걸쳐 이루어졌다. 1차시 수업에서는 서사구조에 대해 알아본 후, 서사구조의 흐름에 맞게 편집된 영상을 학습자들에게 보여 주었다. 그리고 이야기의 전개 과정에서, 장면 속에 숨겨진 한국의 일상생활 문화나 의식주에 관한 것을 찾아보고 자국의 문화와 비교해 보도록 하였다. 2차시 수업에서는 시청한 영상의 주제로 학습자들이 직접 영화 스토리보드를 만들어 보게 하였다. 끝으로 학습자가 완성한 스토리보드를 발표하고 교사뿐만 아니라 학습자끼리

3) 고급 학습자 정보: 급수(5급), 국적(중국), 남(8명), 여(15명)

중급 학습자 정보: 프랑스(3급, 여), 중국(4급, 여), 우즈베키스탄(4급, 남)

4) 이 뮤직 비디오는 고급 학습자에게 사용한 드라마의 주요 장면으로 구성되어 있을 뿐만 아니라 노래의 가사도 고급 학습자에게 제시한 것과 동일한 주제를 다루고 있다.

서로 평가하였다.

학습자들이 만들어 낸 스토리보드를 분석하여, 보편적 소재를 다룬 콘텐츠를 활용한 결과를 다음과 같이 정리하였다. 보편적 원형의 콘텐츠를 활용할 때 학습자들은 적응과 통합의 과정을 모두 보여준다. 이때 학습자들은 자국의 특정 지명과 이름 정도를 차용함으로써 자국 문화를 활용하는 수준이었다.

4.1.1. 적응 과정

적응 단계의 학습자는 이야기를 재생산할 때, 한국과 자국의 문화 특색 중 자신의 생각을 보여 주기에 가장 적합한 것에 초점을 두는 경향이 있었다. 중국인 학습자가 생산한 <자료 1>은 시대적 배경이나 등장인물의 이름을 통해 주인공을 중국인으로 설정한 것을 알 수 있다. 또한 ‘7일장’이라는 장례 문화가 나타나는데, 이는 학습자가 배운 한국의 문화적 지식을 활용하였음을 알려준다. 그리고 학습자는 자신이 아는 한국 드라마의 영향으로 ‘영혼 중매쟁이’라는 인물을 등장시켰다.

이러한 자료를 통해 알 수 있는 바, 학습자는 단순히 단일 국가의 문화에 초점을 두고 이야기를 만드는 것이 아니다. 학습자는 자국의 문화적 관점, 목표 언어의 문화적 관점, 그리고 두 나라가 공유하는 공통적인 관점 사이를 자유롭게 이동하는 코드 전환을 사용하며 이야기를 생산해 내는 것이다.

영화 스토리보드			
장면	배경	등장인물	내용
#1	청나라 왕부	왕부 사람들 리하오	리하오는 15살인데 병으로 인해 죽는다. 왕부의 사람들은 슬프게 울고 있다.
#2	청나라 왕부	리하오 아버지	리하오의 아버지는 자식을 많이 사랑해서 영혼 결혼식 을 치르기로 한다.
#3	죽은 후 3일	리하오 부모님 영혼 중매쟁이	영혼 중매쟁이 는 리하오와 맞는 티엔츠 를 찾았다. 티엔츠의 집이 아주 가난하다. 티엔츠 부모님은 돈을 받고 동의한다.
#4	죽은 후 7일 장례식장	왕부 사람들	장례식 마지막 날 리하오와 티엔츠는 영혼 결혼을 한다.
중략			
#8	결혼한 지 6개월 후 어느 밤	리하오 저승사자	저승사자는 리하오를 만나고 리하오가 티엔츠와 계속 살면 티엔츠의 건강이 나빠지고 죽을 거라고 말한다. 리하오를 데려가려고 하는데 리하오는 도망간다.
하략			

<자료 1> TV 문학관 「소나기」를 본 후 제작한 영화 스토리보드

2.1.2. 통합 과정

학습자가 이야기를 재생산해 낼 때 어디에 초점을 두느냐는 학습자의 몫이다. <자료 2>의 학습자

는 시청한 드라마 「소나기」의 배경인 학창 시절에 의미를 부여하여 이야기를 재생산해 냈다. 그런데 <자료 2>를 살펴보면 자국의 문화와 한국의 특수한 문화 중에서 어느 하나의 관점을 반영하기보다는 보편적인 문화 요소들을 통합하여 새로운 이야기를 만드는 양상을 보여 주고 있다.

그 시절 두근거렸던 가슴

장면	배경	등장인물	내용
#1	고등학교 학교 운동장	서우 은혜	은혜가 운동장에서 서우가 운동하는 모습을 본다. 은혜는 서우의 모습이 멋있다고 생각하지만 관심은 없다.
#2	1학년 서클 활동	서우 은혜 친구	은혜가 서클에 참석했을 때 서우와 또 만났다. 은혜가 새삼스레 기분이 좋다고 생각한다.
#3	자습실	서우 은혜 학생	은혜와 서우가 또 만났다. 은혜가 그 남자가 운동도 잘하고 공부도 열심히 한다고 생각한다. 완전히 매력적인 남자.
#4	서클 활동	서우 은혜 친구	은혜가 서우에 대해 알고 싶다. 친구와 같이 서우에 대해서 이야기한다. 친구가 소개해 줘서 서로 알게 된다.
#5	체육대회	서우 은혜	서우가 뛰다가 넘어져서 다친다. 은혜가 너무 긴장하고 바로 서우를 향해 뛰어 간다.

하락

<자료 2> TV 문학관 「소나기」를 본 후 제작한 영화 스토리보드

다음 <자료 3> 역시 한국과 자국의 문화 중 어느 한 쪽의 초점을 반영하고 있지 않아 통합 단계로 판단된다. 그러나 학습자가 자신이 만든 스토리보드에 대해 설명하고 다른 학습자들과 질의응답을 해 나가는 과정에서, 겉으로 보이는 것과 달리 그 이면에서는 자국의 문화적 배경지식에 초점을 두고 스토리보드를 만들었음을 알 수 있었다. 중국인 학습자가 만든 <자료 3>에 대해, 이 발표를 들은 프랑스와 우즈베키스탄의 학습자는 자기 나라에서 상대방이 한 번 거절하면 절대 다시 고백하지 않는다고 하였다. 계속 고백할 경우 이상한 사람으로 오해할 수 있다는 것이다. 이러한 토의를 거치면서 자국 문화에 기반한 학습자들 간에 나타난 각기 다른 반응을 이해하려는 학습자들의 반응을 보게 되었다. 따라서 보편적인 원형을 담고 있는 콘텐츠를 활용한다고 하더라도 문화 간 차이는 존재하므로 교수자가 이를 간과해서는 안 된다.

아름다운 뒷맵시

장면	배경	내용
#1	고등학교 교실 남자와 여자	남자는 여자의 뒷줄에 앉는다. 남자는 매일 그 여자의 뒷맵시를 보고 점점 좋아한다.
#2		남자는 편지를 써서 여자에게 준다. 여자는 공부 때문에 대답하지 않는다. 그 후에 두 사람은 다른 전공을 선택해서 다른 반에서 공부한다.
#3		남자는 쉬는 시간 마다 여자의 반 문 앞에서 여자의 뒷맵시를 훑쳐본다. 항상 그 여자에게 초콜릿, 과일 등을 준다. 결국 그 여자는 너무 감동을 받아서 두 사람은 사귈다.
#4		그런데 이 여자는 공부를 잘해서 공부를 위해 자주 그 남자를 무시한다. 쉬는 시간마다 여자는 그냥 공부하고 그 남자는 여자를 가만히 바라본다.

하락

<자료 3> 뮤직 비디오를 본 후 제작한 영화 스토리보드

4.2 한국의 특수성을 표현하는 콘텐츠 활용

한국인의 특징 중의 하나인 ‘정(情)’을 다루는 한국어 교재가 많다. 한국인의 특징을 잘 보여 줄 수 있는 정에 대한-콘텐츠로 수업을 받은 학습자 30명을 대상으로 정에 대한 인식 조사를 한 결과 한국인과 마찬가지로 ‘즐거움과 어려움을 함께 할 때’(76%) 정을 느끼는 것으로 나타났다. 한국인 20대도 ‘정’을 ‘즐거움과 어려움을 함께 할 때’(77%)로 답하였다.⁵⁾ 그러나 사우디아라비아 학습자들은 모두 ‘어떤 사람을 좋아할 때’라고 답하였고, 그 의미를 모두 ‘사랑’이라고 표현하였다. 사우디아라비아 학습자가 인식하는 정은 다른 국적의 학습자가⁶⁾ 인식하는 것보다, 한국인의 일반적인 정서의 ‘정’과도 달랐다.

정에 대한 인식이 학습자 문화권에 따라 같은 부분도 있고 다른 부분도 있다. 한(韓) 문화의 대표적인 특수성 중의 하나인 정(情)을 담고 있는 콘텐츠를 활용한 문화 간 언어 교육에서 학습자들의 수용 양상을 광고를 활용하여 살펴보았다. 먼저 한국인의 “정”을 표현한 광고를 시청한다. 한국에서 방송된 광고로 간문화적 입장에서 바라보고, 다른 나라에서 반영되고 있는 C파이 광고 시청한다. 특히 “정”이 다른 나라에서는 어떻게 표현되는지 확인한다. 그리고 자국에서 C파이 광고를 한다면 과연 “정”을 어떻게 표현할 것인지 광고 문구를 생산하게 한다.

수업은⁷⁾ 총 2차시에 걸쳐 진행되었다. 먼저 1차시 수업에서 ‘정’을 표현한 광고로 ‘정’의 개념을

5) 한국인을 표현할 수 있는 대표적인 말로 ‘정(情)’을 사용하는데, 과연 한국인들은 ‘정(情)’을 어떻게 인식하는지를 알아보기 위해 2013년 10월에 대학생 100명을 대상으로 설문조사를 하였다. 그 결과 ‘즐거움과 어려움을 함께 할 때’(77%) 정을 느낀다는 답이 가장 많았다. 그리고 ‘정(情)’의 정의와 의미로는 ‘물질이든 마음이든 같이 나누는 것’을 가장 많이 답했으며, 그 다음으로는 ‘어려움을 겪을 때 옆에서 같이 있어 주며 말하지 않아도 마음을 느낄 수 있는 것’이라고 응답하였다.

6) 사우디아라비아 학습자를 제외하고 설문조사에 참가한 학습자 정보는 아래와 같다.

■ 중국(23명), 프랑스(1명), 몽골(1명), 우즈베키스탄(1명)

7) 수업에 참가한 학습자 정보는 아래와 같다.

■ 중급 학습자: 프랑스(3급, 여), 몽골(3급, 여), 우즈베키스탄(4급, 남), 사우디아라비아(4명)

■ 고급 학습자: 고급 학습자 정보: 급수(5급), 국적(중국), 남(8명), 여(15명)

파악하고, 2차시 수업에서는 자국에서 해당 광고를 한다면 ‘정’을 어떻게 표현할 것인지 광고 스토리 보드를 만들어 보라고 하였다.

<표 6> 수업 설계: 한(韓) 문화의 특수성을 담고 있는 콘텐츠 활용

수업 내용	
1차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 광고를 시청한 후 ‘정(情)’의 의미를 파악하기 ▪ 광고에 숨겨진 문화적 요소 발견하기 ▪ ‘정(情)’을 잘 표현한 광고를 선정하고 이유 말하기
2차시	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 자국에서 방송될 광고를 만들기 ▪ 만든 광고 발표 및 평가하기

한(韓) 문화의 특수성을 담고 있는 콘텐츠를 활용한 경우에도 학습자가 재생산한 결과물에서 적응과 통합 과정을 모두 볼 수 있다. 이러한 결과는 앞서 살펴본 보편적인 원형의 콘텐츠를 활용하여 생산해 낸 것과 비슷한 양상을 보인다. 그러나 문화 특수성을 보이는 콘텐츠를 활용하였을 때는 고유지명이나 인명을 차용하는 것을 넘어, 자국의 일상문화와 행위문화도 응용하는 수준을 보였다. 경우에 따라서는 학습자에게 인지된 한국의 문화를 적용하여 재생산하려는 능동적이고 적극적인 수용 태도도 보여주었다.

4.2.1. 적응 과정

몽골 학습자와 사우디아라비아 학습자, 프랑스 학습자, 그리고 중국인 학습자가 만든 광고 4편에서 적응 과정을 볼 수 있었다. 이 가운데 다음과 같은 양상을 확인하였다.

몽골 학습자는 ‘정’에 대한 인식 조사에서 ‘정이란 다른 사람에게 주는 좋은 마음과 다른 사람이 나에게 주는 마음’이라고 응답하였다. 이에 몽골 학습자는 <자료 4>와 같이 자신이 생각하는 정의를 의미를 엄마의 사랑을 받는 아이와 엄마에게서 받은 사랑을 다시 표현하는 아이로 표현하였다. <자료 4>에서 적응 양상을 보이는 부분은 네 번째 장면이다. 아이가 엄마에게서 받은 C파이의 포장지를 모아 종이접기로 하트 모양을 만든 후 엄마에게 주는데, 이 때 종이접기라는 행위로 학습자가 자국의 문화적 요소로 코드 전환을 하였음을 알 수 있다. 학습자는 종이접기가 몽골 초등학교에 인기가 많은 놀이 문화인 점을 반영하여 광고 스토리보드를 만든 것으로 보인다.

엄마의 사랑, C파이

장면	내용
#1	초등학교에 다니는 딸이 학교에 가기 전에 엄마가 딸 가방에 C파이를 넣는다.
#2	딸이 쉬는 시간에 맛있게 먹는다. 다른 학생(친구들이) 그를 보고 군침을 삼킨다.
#3	딸이 매일 먹고 C파이 포장지를 버리지 않고 그것을 가지고 집에 간다.
#4	집에 가서 그 C파이 포장지로 하트 모양을 만들고 <u>Origami(종이접기)</u> 를 하고 엄마에게 선물로 주려고 큰 종이에 예쁘게 붙인다.

<자료 4> 몽골 학습자의 광고 스토리보드

다음 <자료 5>에서 적응 양상을 보이는 부분은 두 번째 장면으로 판단된다. 프랑스 학습자는 정이란 ‘좋아하는 사람이나 미안할 때 자기 마음을 보여 주는 방법’이라고 하였다. 광고에도 자신이 말한 것처럼 아이에 대한 엄마의 미안함을 표현하였는데, 이 부분을 통해 자국의 문화로 코드 전환하였음을 알 수 있다. 프랑스에서는 한국과 달리 하교할 때 부모님이나 부모님을 대신할 누군가가 꼭 아이를 데리러 가야 하는데, 그것을 두 번째 장면에 반영하여 나타낸 것이다.

엄마의 사랑

장면	내용
#1	엄마 회사일이 너무 바빠서 딸과 같이 보내는 시간이 없다.
#2	그래서 오후 4시에 엄마는 딸을 찾으려고 딸의 학교에 직접 왔다.
#3	둘이 같이 집에 가고 엄마가 딸에게 미안한 뜻으로 C파이를 하나 주었다.
#4	끝에 딸이 엄마에게 좋아하는 남자에 대해 이야기한다.

<자료 5> 프랑스 학습자가 만든 광고 스토리보드

몽골 학습자와 프랑스 학습자의 광고에서는 자국의 문화로 코드 전환이 이루어졌던 데 반해, <자료 6>의 중국 학습자의 광고에서는 학습자가 수업 시간에 배운 지식이나 경험한 한(韓) 콘텐츠에 바탕으로 두고 한국의 문화로 코드 전환이 이루어졌음을 알 수 있다. 중국 학습자는 한국의 사회문제인 ‘기러기 아빠’를 광고에 등장시킨다. 최근에 자신이 본 영화⁸⁾ 속 장면 중에서 가장 인상 깊었던 부분을 초점을 두고 활용한 것으로 보인다.

세상의 모든 정, C파이

장면	내용
#1	기러기 아빠 는 아주 오랫동안 못 만난 아들을 만났기 때문에 아주 기뻐다. 하지만 아이가 아빠를 아주 오랫동안 안 만나서 아빠를 보고도 모른다. 아빠는 좀 싫다.
#2	엄마는 아빠한테 며칠 후에 아들의 생일인데 좋은 선물을 주면 다 좋아질 거라고 위로한다. (아들은 C파이를 좋아한다.) 아빠하고 엄마는 아들을 위해서 특별한 생일 파티를 만들어 줄 것이다.
#3	아빠는 이웃과 아들의 친구들에게 부탁을 한다. 사람들은 아들 생일에 아들을 만났을 때 C파이를 준다.
#4	생일날 아들은 미소와 맛있는 C파이를 많이 받는다. 오늘은 인생에서 최고의 날이라고 생각한다. 그 후에 아빠는 C파이 모양의 옷을 입고 나타난다. 아들과 아주 기쁘게 논다. 아들은 이것이 다 아빠가 자기를 위해서 준비한 것임을 알고 있다. 다 C파이를 맛있게 먹는다.

<자료 6> 중국인 학습자가 만든 광고 스토리보드

4.2.2. 통합 과정

8) <자료 6>을 만든 학습자가 최근에 본 영화는 「소원」이다. 그 영화 속 주인공의 아빠가 딸이 좋아하는 인형 탈을 쓰고 노력하는 모습이 인상 깊어 이 광고에 활용하였다고 한다.

한국의 특수성을 담고 있는 정서를 가르치는 데에도 불구하고, 학습자들이 만들어 낸 광고들은 대부분 <자료 7>처럼 통합의 양상을 보인다. 학습자가 만든 광고에 등장하는 인물은 국적을 불문하고 대부분의 친한 친구나 부모님이다. 이는 정에 대한 인식 조사⁹⁾에서 정을 느끼는 대상으로 ‘친한 친구나 부모님’이라 응답한 것이 많은 것과 관련이 있다.

잊지 못할 우정의 맛

장면	내용
#1	동창회에서 만난다. 졸업하고 몇 년이 지나 동창회에서 순정과 나라는 만난다. 두 사람은 서로 말을 하지 않지만 동시에 가방에서 C파이를 꺼내 상대방에게 준다.
#2	학교에서 두 사람은 짝꿍이다. 나라가 자폐증처럼 조용하고 친구와 같이 놀지 않는다. 어느 날 순정은 나라 몰래 나라의 책상 안에 C파이를 둔다. 나라는 C파이를 본 후에 얇은 미소를 짓는다.
#3	학교 운동장, 친구들이 같이 논다. 나라는 순정의 손을 잡아 친구들과 같이 논다.
#4	동창회에서 두 사람은 서로 부둥켜안는다. 두 사람은 깜짝 놀랐지만 곧 웃는다. 두 사람은 서로 안고 눈물이 나온다.

<자료 7> 중국인 학습자가 만든 광고 스토리보드

보편적인 원형을 담고 있는 내용을 교수할 때와 같이, 광고의 장면을 시청하면서 생각을 소리 내어 말하기(Think-aloud) 과정과 학습자들이 만들어 낸 결과물로 피드백을 하는 과정에서 문화에 대한 다양한 인식의 차이가 많이 나타남을 알 수 있었다. <자료 8>에서도 겉으로는 통합 양상을 볼 수 있지만 이면에는 학습자 자국의 문화적 배경에 초점을 둔 것이 확인된다. 우즈베키스탄 학습자는 자국에서 대부분의 아버지는 회사에서 일을 너무 열심히 한 나머지 집에 오면 피곤해서 가족들과 시간을 보내지 못하는 경우가 많다고 한다. 그래서 세 번째 장면처럼 C파이를 통해 가족의 소중함을 알게 되고 가족과 정을 나누는 모습을 보면 사람들은 정을 느낄 수 있을 것이라고 하였다. 그런데 이 학습자의 설명을 듣고 있던 몽골 학습자는 자기 나라 사람은 우즈베키스탄 사람처럼 그렇게 일만 열심히 하지 않는다면서 자국 사람들에게는 이 광고가 별로 인기가 없을 것이라고 하였다.

가족의 정

장면	내용
#1	엄마가 남편을 봤을 때 기분이 나빠 보였다.
#2	그래서 엄마가 아들에게 C파이를 주고 아빠에게 드리라고 한다.
#3	아빠는 아들에게서 C파이를 받는다. 아빠는 갑자기 어떤 생각이 난다.
#4	그냥 일만 하면 가족을 위한 시간이 없다. 아들에게서 C파이를 받고 아빠는 기분이 좋아졌다. 일을 끝내고 가족들과 같이 논다.

<자료 8> 우즈베키스탄 학습자가 만든 광고 스토리보드

9) 한국인 대학생 100명을 대상으로 정에 대한 인식 조사를 한 결과에서는, 정을 느끼는 대상으로 ‘친한 친구’가 가장 많았으며 그 다음으로는 ‘부모님, 형제/자매’ 순으로 나타났다.

이상에서 살펴본 것처럼 학습자들은 광고의 스토리보드를 만들 때뿐만 아니라, 다른 학습자들이 만든 이야기를 이해할 때에도 자국의 문화에 초점을 두고 이해하는 양상을 보였다. 이는 문화 간 이해를 모색하는 과정에서 학습자들 간의 언어 교환을 늘리는 등, 수업 절차에 상호작용에 비중을 둔 수업의 단계가 설계되어야 하는 것의 중요성을 알려 준다. 또한 학습자의 반응 결과로 알게 된 위의 사실들은 한국어교원을 체계적으로 양성하는 교과 내용에 매체의 교육적 적용이 소홀히 다루어질 수 없음을 시사한다.

5. 결론

(생략)

● 참고문헌 ●

- 권순희(2010), 다문화시대 문화간 의사소통 능력 향상을 위한 교육 자료, 국어교육학연구 제38집.
 권오현(1995), 간문화적 커뮤니케이션으로서의 외국어교육, 독어교육.
 박주희, 정진경(2008), 타문화에 대한 태도발달검사의 타당화 연구, 한국심리학회.
 유영미(2009), 외국어교육표준에서의 간 문화적 이해, 국제한국언어문화학회.
 윤여탁 외(2008), 매체언어와 국어교육, 서울대학교 출판문화원.
 이미향(2012), 매체 문식력(Media Literacy)을 통한 한국어 쓰기 교수·학습 연구, 시학과 언어학 제23호, 시학과언어학회, pp.137~165.

동영상 제작 과제를 활용한 한국어 교수 방법 연구

- 초급 학습자를 대상으로 -

박환(성균관대)

1. 들어가는 말

한국어 학습자의 양적 증가와 학습 목적의 다양화는 좀 더 새롭고 효과적인 교수법과 교수 방안의 개발로 이어졌다. 그 중 과제는 단순히 반복 연습과 내용의 확인 수준에서 머물지 않는다. 과거에 비하여 학습자는 좀 더 흥미로운 수업을 원하며, 교수자 중심에서 학습자 중심으로, 문법 습득 중심에서 의사소통 중심으로의 변화를 통해 많은 과제 유형이 개발되고 연구되어 왔다.¹⁾

요즘 세대는 태어나면서부터 컴퓨터와 비디오 게임, 그리고 인터넷을 사용하며 성장하였다. 통신기술의 발달과 함께 다양한 매체의 홍수 속에서 멀티미디어 환경을 몸소 체험하면서 자란 것이다. 그들은 기존 세대와 달리 빠르고, 능동적이며, 시각적 정보에 능통하다. 또한 그것을 활용하는 능력도 뛰어나며 익숙하다. 이메일, 메신저, 인터넷 게시판, 블로그, SNS 등이 이에 해당된다. 따라서 본 연구는 현재 활발하게 활용되고 익숙한 멀티미디어 매체를 통해 한국어 학습자에게 다가서고자 한다. 그 중에서 학습자들에게 적합한 매체로 동영상을 꼽았는데 이는 충분한 가치가 있다고 여겨진다. 2006년 'Time'지가 최고의 발명품으로 대표적인 동영상 사이트인 'YouTube'를 선정한 것만 보아도 그 인기와 영향력은 가늠해 볼 수 있을 것이다. 이러한 효과 때문에 그 동안 다양한 교육에게 동영상이 활용되었고 한국어 교육도 마찬가지였다. 하지만 한국어 교육 분야에서는 다른 외국어 교육 분야와는 달리 동영상 관련 연구는 그지 많은 편은 아니다. 영어 교육이나 중국어 분야에서는 초급 학습자를 대상으로 다양한 연구가 이루어졌다. 또한 외국어 학습에만 국한된 것이 아니라 음악, 미술 등에도 활용하여 효과가 있음을 주장하였다. 물론 한국어 교육 분야에도 여러 연구를 살펴볼 수 있다. 하지만 한국어 교육 분야의 동영상 연구는 제작이 아닌 이미 만들어진 멀티미디어 콘텐츠의 한 부류로 그 활용하거나 부교재의 역할에 필요한 동영상물 제작에 초점을 맞추고 있다²⁾ 이에 본고에서는 그 동안 언급되지 않았던 초급 학습자를 대상으로 동영상 제작 과제를 활용한 수업 구성과 방안에 대해 기술하고자 한다.

1) 신현숙(2006: 123)에서는 한국어 교육이 문법 지식, 언어 지식에 대한 교수 및 학습에서 의사소통 활동 및 과제 해결 중심의 교수 및 학습으로 변하고 있다고 하였다.

2) 박선희(2006)는 영화 제작 프로젝트를 활용한 한국어 수업 방안을 제시하였고, 김지혜(2013)은 동영상 뉴스 제작을 활용한 프로젝트 수업을 제안하였는데 이는 모두 고급수준의 학습자에 해당하는 내용이었다.

2. 동영상 제작 과제의 이론적 배경

2.1 구성주의 학습

동영상 제작 수업은 교수자의 일방적인 지식 전달의 역할보다는 안내자나 공동 참여자의 역할을 하는 구성주의 학습 이론과 그 뜻을 같이하고 있다.

구성주의란 한마디로 학습자 중심의 교육이라고 일컬어지는데, 기존의 산업사회에서 필요한 획일적인 대량생산 방식의 교수법이 아닌 학습자 하나하나의 개별성을 중심으로 두는 교육을 강조한다. (이현정, 2008: 7) 그렇기 때문에 학습자가 다양한 상호작용을 통해 지식을 쌓고 만들어가는 과정 자체를 중요시한다. 구성주의 학습의 특징을 정리하면 다음과 같다. 첫째, 구성주의적 학습은 학습자의 자기주도적 학습(self-directed learning)을 통해 이루어진다. 학습자 스스로가 학습의 주체가 되어 주어진 과제, 문제를 규명하고 해결 과정과 방안을 모색하며 해결, 평가에까지 직접 참여하여 주도적인 역할을 한다.(강인애, 2003: 104) 이는 수동적인 입장의 학습자에서 적극적이며 자율적인 학습자의 변화를 의미한다. 둘째, 협동학습(collaborative learning)으로 이루어진다. 학습의 주체가 될 수 있지만 혼자만 아닌 학습자간의 상호 교류를 통해 서로의 생각과 견해를 공유하고 타협과 절충을 통해 문제를 해결해 가는 것이다. 셋째, 구성주의적 학습은 실제적 성격의 과제(authentic task) 중심의 학습이다. 학교와 교실의 제한되고 절제된 상황의 과제가 아닌 자유롭고 실제적인 과제로 다양한 상황에 따른 여러 반응이 이루어지기 때문에 인위적이지 않다. 이러한 교육은 학습자로 하여금 상황에 대처하는 유창성과 의사소통 능력을 향상시켜 준다. 넷째, 구성주의 학습에서 교사의 역할은 학습자의 학습을 돕는 조인자(scaffolder)이며 배움을 같이 하는 동료학습자(co-learner)이다. 구성주의에서 교사는 학습자가 필요로 할 때 학습에 도움을 주는 조어자의 역할을 한다. 평가 또한 학습자들을 참여시킬 수 있는 등 권위와 힘을 학습자들에게 부여한다. 동영상 제작 과제 수업은 학습자간의 자율적인 의견 교환과 사고를 통해 이루어지는 수업이기 때문에 구성주의 학습 이론에 기초했다고 볼 수 있다. 교수자는 주제에 따른 문제를 제시하되 올바른 진행을 도와주는 조력자의 역할을 하고, 학습자는 일정한 구성원이 한 팀을 이루어 협동작업을 하여 동영상 제작이라는 결론에 도출하는 것이다.

2.2 과제 중심 학습

동영상 제작 수업은 학습자가 그 과제를 해결하는 과정을 통해서 언어를 활용하고 연습하게 된다. 과거 전통적인 양식인 교사중심, 교과서 중심에서 벗어나, 수동적인 학습자의 역할에서 탈피한 학습자 중심의 교수라고 할 수 있다. 과제에 대한 정의는 보는 관점에 따라 다양하게 해석될 수 있다. 하지만 공통된 특징은 결과보다는 과정을 중시하며, 다양한 활동(상호작용)을 통해 과제를 해결할 수 있고 이를 통해 의사소통 능력을 배양할 수 있다는 것이다. 김정숙(1988: 111)에서는 외국어로서의 한국어 교육은 언어의 사용법이 아닌 사용 중심으로, 즉 과제 수행 중심으로 실시되어야 한다고 주

장하였다. 동영상 제작 과제 수업 역시 이러한 학습의 한 예로 볼 수 있으며 학습자로 하여금 여러 가지 효과를 기대할 수 있다. 첫째, 학습자의 자발적이고 적극적인 참여를 유도하며 자기주도 학습이 가능하게 한다. 둘째, 학습자간의 상호작용을 통해 배운 내용을 연습하고 활용할 수 있는 기회를 제공한다. 셋째, 다양한 실제적인 상황 제시를 통해 효과적인 의사소통 능력의 향상을 기대할 수 있다. 넷째, 학습자의 문제해결능력을 강화하여 지적, 인지적, 정의적 능력을 향상시키는데 효과가 있다. 다섯째, 학습자간의 심리적 유대감을 형성하고 익숙하지 않은 외국어 학습에 자신감을 형성하도록 도와주는 역할을 한다.

2.3 동영상 제작 과제 수업의 의의

동영상 제작 과제 수업은 학습자의 흥미와 재미 외에 다양한 측면에서 효율적인 가치가 있다. 우선 외국어 학습도구로서 기대되는 효율성 중 단순한 활용의 측면이 아닌 제작의 측면에서 살펴보면 다음의 다섯 가지로 정리할 수 있다.

1) 학습자의 흥미 유발

동영상 제작 과제 수업의 가장 큰 효율성은 학습자의 흥미 유발 효과이다. Rivers(1987: 14)는 흥미가 있을 때 학습자들은 의사소통적 행위에 집중한 상호작용을 하고, 흥미가 없을 때 학습자들은 단어의 교환만 있을 뿐 개인적인 정보의 교환은 일어나지 않는다고 했다. 이제는 하나의 문화로 자리 잡은 인터넷 환경과 매체는 현재의 학습자들에게 감동을 물론 즐거움을 제공하고 더욱 새로운 것을 요구하게 한다. 단순히 이러한 감동이나 즐거움은 그러한 감정으로만 끝나는 것이 아니라 더욱 집중하게 하고 관련된 것을 찾게 하는 적극성과 능동성의 효과를 낳는다. 이러한 경향은 언어 학습에도 자연스러운 것이다. 좀 더 재미있고 즐거운 수업을 원하는 학습자에게 동영상이란 콘텐츠는 매우 매력적인 교육 자료로 활용될 수 있다.

2) 자기주도 학습 효과

자기주도 학습은 단순히 학습자들에게 지식, 가치, 기능의 전달이 아니라 학습자로 하여금 지식, 가치, 기능을 이끌어 내도록 도와주는 교육이라고 할 수 있다.(손승남, 2004: 60) 동영상 제작 과제 수업은 일방적인 교수자의 교수 학습이 아닌 학습자의 창의적인 생각과 참여를 필요로 한다. 단순히 보고 이해하는 1차적인 단계의 학습과 교수에 머무는 것이 아니라 학습자간의 의견 교류와 상호작용을 통해 학습자 스스로 이야기를 만들고, 대화를 구성하며 공통된 목표를 이루어 가는 것이다. 또한 이렇게 만들어진 과제를 발표라는 형식을 통해 나와 우리의 생각을 표현한다. 학습자는 모든 과정의 구서원이자 주인공이 되고, 그에 따른 책임감을 가지고 학습에 임하게 되는 것이다.

3) 의사소통 능력의 향상

현재 한국어 교수법의 화두는 의사소통 능력의 향상이다. 때문에 의사소통 능력 향상을 위하여 여러 다양한 연구가 활발히 이루어지고 있다. 동영상 제작 과제를 활용한 수업은 이러한 요구에 부합한다. 학습자들은 동영상을 제작하는 과정에서 듣기와 말하기, 읽기, 쓰기 모두를 연습할 수 있게 된다. 한 편의 동영상을 제작하기 위해서는 많은 사전 작업이 필수적이다. 먼저 주제에 맞는 기획과 스토리보드의 작성, 대화 및 내용 구성 등의 시나리오 작업을 통해 쓰기 활동이 이루어지며, 구성 인물들의 연기는 학습자 자신을 포함하여 모든 구성원들이 보고 들으면서 언어적, 비언어적 의사소통 상황들을 직간접적으로 경험하게 한다. 이러한 일련의 작업을 통해 의견을 교환하고 내용을 정리하는 과정에서 각 영역의 연습을 하게 되며³⁾, 이런 여러 가지 활동은 학습자들의 의사소통 능력의 향상으로 자연스럽게 이어진다.

4) 교수-학습을 위한 사전 데이터의 역할

학습자가 제작한 동영상은 기록되어 교수-학습을 위한 훌륭한 데이터의 역할을 한다. 기록화된 학습자의 발화를 통해 발음이나 문법 활용 등에서 문제가 될 수 있는 여러 가지 요소를 찾을 수 있고 이를 통하여 학습자의 오류를 수정하고 지도할 수 있는 자료가 된다. 실제 대부분의 학습자는 자신의 오류를 스스로 인지하지 못하는 경우가 많아 발화시 습관이나 반복된 오류 등 발화하는 경우가 있다. 또한 주제에 따라서는 학습자들의 생각이나 속내 등을 엿볼 수 있는 자료로 활용이 가능하다. 예를 들어 ‘재미있는 한국 문화’를 주제로 삼은 경우 학습자들의 다양한 한국 문화에 대한 의식을 알아 볼 수 있는 사전 데이터의 역할도 가능하다. 이처럼 동영상 제작의 성과물은 학습자 개인의 발전을 돕는 학습용 데이터는 물론 나아가 한국어 교육을 위한 훌륭한 참고 자료의 역할을 할 수 있다.

5) 제작이 쉽고 확장이 용이

동영상 제작은 쉽고 간단하다. 요즘은 누구나 디지털기기(핸드폰, 디지털카메라, 스마트폰 등)를 한 두 개쯤 가지고 있으며 기술의 발전으로 몇 가지 버튼을 통해 누구든지 쉽게 동영상을 제작할 수 있다. 학습자는 간단한 몇 초짜리 동영상 제작부터 영화 제작과 같은 복잡한 동영상까지 제작이 가능하다. 또한 이렇게 제작된 동영상은 교수 상황에 따라 듣기와 말하기, 읽기, 쓰기까지 폭 넓게 활용이 가능하다.

3. 동영상 제작 과제 학습 방안

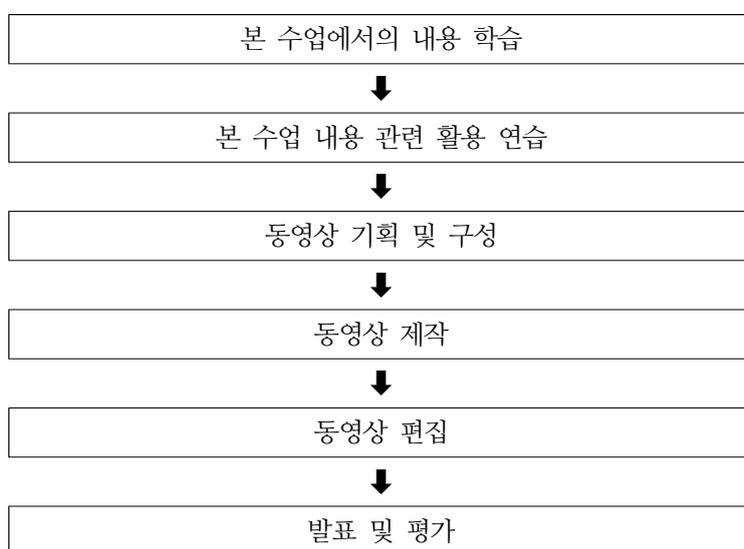
동영상 제작 과제를 활용한 교수-학습 방안은 기존에 연구되었던 프로젝트 수업과 일맥상통한 부

3) 동일 언어권의 학습자들 간의 제작 작업이라 하더라도 내용을 정리하고 구성하면서 오가는 활발한 교류와 고민은 목표언어의 학습에 긍정적으로 작용한다.

분이 있다. 프로젝트 수업은 교사가 지녀 왔던 수업 내용 구성, 수업 계획 수립, 평가 등을 학습자와 나눔으로써 학습자의 자율성을 최대한 보장한다. 즉 학습자는 수업의 주체가 되어 자신들이 관심 있는 주제를 주도적으로 선정하고 학습 내용을 계획, 수립, 전개해 나가는 구성주의를 바탕으로 하고 있다.(김현진, 2006: 102) 앞선 내용을 살펴보면 동영상 제작 과제는 프로젝트 수업의 한 부분으로 볼 수도 있겠지만 기획부터 제작까지 거의 모든 진행이 교실 밖에서 학습자의 의도에 따라 이루어지기 때문에 좀 더 자유롭고 과제의 목적에 더욱 충실히 따른다고 할 수 있다.

동영상 제작 과제를 활용한 교수-학습의 전체적인 과정을 살펴보면 다음과 같다.

〈표-1〉 동영상 제작 과제를 활용한 교수-학습 모형



〈표-1〉에서 보는 것처럼 전체적인 구조는 본 수업에서의 학습 → 본 수업 활용 연습 → 기획 및 구성 → 제작 → 편집 → 발표 및 평가의 과정을 거친다.

3.1 학습 단계

본 단계에서는 계획된 교육 과정에 따라 수업에서의 학습이 이루어지는 단계이다. 학습할 문법과 어휘를 익히고 관련 설명을 듣고 또 읽기와 쓰기, 말하기, 듣기와 관련한 다양한 관련 연습을 한다. 이러한 학습은 동영상 제작에 활용될 사전 지식이 되고 좋은 자료가 된다. 하지만 여기서 잊지 말아야 할 것은 동영상 제작 과제는 학습한 문법과 어휘를 실제 상황에서 잘 활용하기 위한 과제일 뿐이지 동영상 제작을 위한 문법과 어휘의 학습이 이루어지는 것이 아니다. 따라서 본 수업에서 배운 내용이 중요하고 이를 기초하여 확장이 되기 때문에 학습자의 학습 진행 정도와 언어 능력을 미리 숙지하고 이에 알맞은 동영상 제작 과제가 제시되어야 한다.

3.2 제시 단계

본 단계는 사전 학습과 이에 따른 각 영역별 반복 연습이 이루어진 다음에 모든 것을 통합하는 형식의 과제를 제시하는 단계이다. 모든 과제의 결정이 학습자 스스로 이루어지지만 제시 부분에서는 교수자의 역할이 필요하다. 조원을 구성하는 것과 주제를 제시하는 것이다. 조원 구성은 무작위 구성도 가능하지만 학습자의 언어 능력과 주제에 따른 성별 구성도 필요하기 때문이다. 예를 들어 ‘결혼’이라는 주제가 나왔을 경우, 모든 구성원이 동일한 성별일 경우 내용 구성에는 한계가 있다. 따라서 교수자는 미리 동영상 제작 과제로 주어질 주제에 맞추어 조 구성원 선정에 대한 사전 계획도 세워야 한다. 주제의 경우 자율 주제가 가능할 수 있지만 아직 초급 학습자에게 무리한 주제의 확장은 오류문의 양산으로 발전할 가능성이 있다. 실제 활용이 어색한 문법과 어휘를 인터넷이나 사전에서 찾아 무리하게 제작하는 경우도 있기 때문에 주제는 학습한 범위 안에서 주어지는 것이 좋다.⁴⁾

3.3 준비 단계

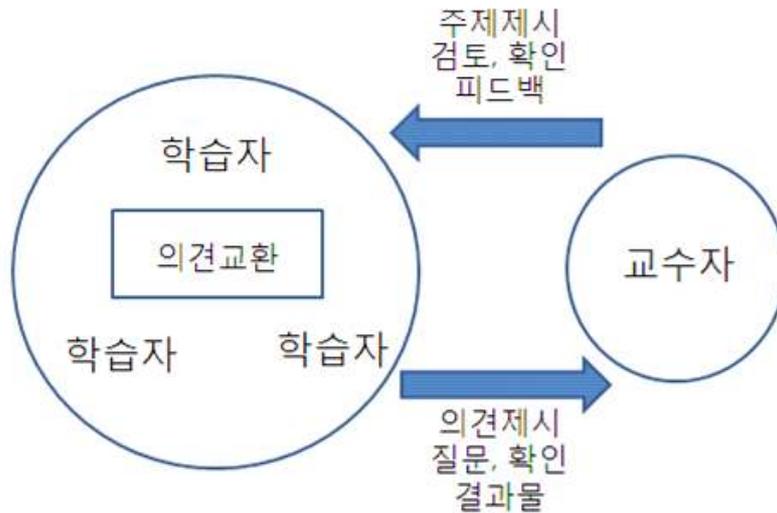
제시 단계에서 구성원과 주제를 제시하였다면 본 단계에서는 학습자간의 교류와 상호작용이 활발하게 이루어지는 단계이다. 동영상 제작 과제의 유형에 따라 더욱 세분화되고 다양한 형태의 차이를 보이지만 기본적으로 본 단계에서는 학습자들이 서로의 의견을 교환하여 동영상 제작물의 내용을 결정하고 각자의 역할을 배분하며 촬영, 편집 등의 전체 제작 일정을 계획한다. 앞서 언급하였듯이 교수자는 조연자, 촉매자의 역할만을 담당한다.⁵⁾ 때문에 내용과 관련한 학습자의 의견도 적극 수용할 수 있어야 하며 더 나은 결과물을 위한 질문과 답변, 조언 등의 상호작용이 이루어진다. 다만, 학습자들의 작업을 돕기 위해 기획된 내용의 구성이나 대본을 점검해 주는 확인, 검토 작업이 필요하다. 맥락에 맞지 않는 엉뚱한 대사나 문법, 어휘 등을 확인하고 각자의 역할이 고루 배분되어 소외되는 학습자가 없는 지 살펴보는 등 본 과제의 학습 목적을 잊지 않도록 해야 한다.

3.4 제작 단계

학습자들간의 역할 배분 및 제작 내용 등 전체적인 구성이 준비되었다면 이제 본격적인 제작의 단계에 들어가게 된다. 실제 연기를 하고 촬영을 하는 단계인데 교실 밖에서 학습자들의 자율의지에 의해서 이루어진다. 이 때 교수자는 동영상 제작 과제의 진행 정도를 수시로 점검해야 한다. 다양한 학습자의 질문과 피드백이 이루어져야 하며 학습자와 교수자간의 상호작용을 표로 살펴보면 다음과 같다.

-
- 4) 기존 프로젝트 수업 구성에 대한 연구에서 주제 선정에 관련하여 중요성을 언급하고 있으나(이해영, 2006) 이는 고급 학습자를 위한 수업 구성이므로 초급 학습자의 경우 학습한 내용을 확인하고 연습하는 최종 단계에 해당하는 과제의 장점을 살리기 위해서 일정 주제를 제시하는 것이 효율적이라 생각된다.
- 5) Brooks, M. & J. G. Brooks(1993, 추병완·최근순 역, 1999: 48)에서는 구성주의적 관점을 지닌 교수자는 학습자의 자율성과 주도권을 격려하고 수용하여야 한다고 했으며 동영상 제작 과제를 활용하는 교수자는 이러한 구성주의적 관점을 지녀야 한다.

〈표-2〉 학습자와 교수자의 상호관계



간혹 학습자가 촬영 스트레스를 호소하는 경우가 있는데 대부분 발음에 대한 자신감 부족이나 촬영에 대한 긴장 및 부담감 때문이다. 이러한 학습자들에게는 무엇보다 자신감을 갖도록 하는 것이 중요하며 때에 따라 동영상 제작 과제의 진행 정도가 느린 경우 대사 읽기를 통한 연기 연습 등의 도움을 주거나, 실제 상황에서의 대화로 구성되는 만큼 언어적인 요소와 비언어적인 요소의 지도도 수반되어야 한다.

3.5 평가 단계

동영상이 제작되면 함께 관람하고 이에 따른 평가가 진행되는데 동영상 과제의 유형에 따라 다소 차이가 있을 수 있으나 먼저, 제작한 구성원들을 대상으로 동영상의 제작 의도 등을 발표하게 할 수 있으며 내용상의 어려운 부분이나 어휘 등을 설명하게 한다. 이 밖에 학습자는 자신의 목소리와 억양, 발음 등을 객관적으로 들을 수 있어 스스로 문제점을 파악하고 점검할 수 있는 기회를 갖게 한다.

동영상 제작 과제 수업은 구성주의 학습에 따라 교수자만 평가를 하지 않으며, 학습자 또한 제작된 동영상을 관람하고 평가하게 된다. 평가는 교수자 평가와 동료 평가로 나눌 수 있다. 교수자 평가는 과정을 중시하여 제작된 동영상 결과물을 포함한 일련의 과정까지 각각 세분화하여 평가할 수 있지만 학습자간 동료 평가의 경우 초급 대상자인 만큼 복잡한 평가표의 형태보다는 정확성, 유창성, 논리성, 발음과 같은 언어적 평가와 연기력, 준비 등의 언어외적인 요소를 추가하여 평가하고 반영한다.⁶⁾

6) 동영상 제작 과제의 유형에 따라 작품에 대한 평가와 함께 감독상, 각본상, 연기상, 인기상 등을 만들어 제작된 과제에 대한 학습자의 만족도를 높일 수 있다.

3.6 피드백 단계

동영상 제작 과제는 제작 자체만으로 모든 것이 끝난 것은 아니다. 평가와 더불어 내용상의 오류 및 문제점을 수정하거나 점검해 주는 방법을 통해 다시 한 번 학습한 내용을 확인하게 한다. 제작된 동영상의 유형에 따라 다양하게 활용될 수 있지만 대화 형태의 동영상을 활용하는 경우, 중요한 부분을 반복 시청하거나 및 오류가 있는 부분을 점검하는 등의 활동으로 이루어질 수 있으며, 시청한 내용을 파악할 수 있는 문제 형태의 시험지를 나누어주어 함께 내용을 확인할 수도 있다. 또한 제작 구성원들을 대상으로 제작된 동영상에서의 문제점을 지적하거나 개선점을 알려주어 반복된 오류가 생기지 않도록 지도하여야 한다.

4. 초급 학습자 대상의 동영상 제작 과제 유형

동영상 제작 과제는 그 교수자의 역량, 학습자의 능력, 교육 환경의 다양화 등 여러 요소에 따라 다양하게 활용될 수 있다. 그 활용 가치는 학습자의 언어 사용 능력이 향상됨에 따라 다양해질 것이며 매체의 발달과 교수법의 발달 등에 따라 확대될 것이라 판단된다. 초급 학습자의 경우 앞서 언급 하였듯이 기본적인 제약이 따르는 것은 당연하다. 이 때문에 초급 학습자에 대한 동영상 제작은 많이 시도되지 않았고 중고급 이상의 학습자에게 활용 가능한 것으로 인식되어 온 것이 사실이다. 하지만 제한된 범위 내에서 교육이 이루어진다면 학습자의 동기부여와 적극성을 자극할 수 있는 과제로 충분한 가치가 있다고 생각된다. 이에 다음의 동영상 제작 과제들은 초급 학습자에게 유용하다고 판단되는 것들이다.

1) 발음 동영상 만들기

발음 동영상 만들기는 자신의 입모양과 발음을 촬영하는 과제이다. 특정한 어휘나 문장을 발음하는 자신의 입모양을 촬영하는 것으로 학습자는 스스로의 발음과 입모양을 확인할 수 있어 발음 지도 활용에 용이하다. 정확한 발음이 중요한 1급 학습자들을 대상으로 한 과제로 활용하기 좋으며 발음 규칙 학습 후 이를 확인하는 과제 유형에 알맞다. 많은 학습자보다는 2~3명의 소규모 과제가 좋으며 과제 제시 전에 교수자의 발음 동영상 예를 보여주는 것도 좋을 것이다. 제작된 발음 동영상은 함께 관람하되 소리를 듣지 않고 입모양을 보고 맞추는 활동 등의 활용이 가능하며, 학습자 개개인의 발음 오류 유형을 확인하는 데이터 역할로도 활용이 가능하다.

2) 단어장 만들기⁷⁾

7) 중국어 교육에서 김진희(2009: 77)는 비슷한 활동으로 '영상단어장'이란 용어를 사용하였다.

단어장 만들기는 학습자가 동영상을 통하여 단어를 설명하는 것으로 초급 학습자는 동작을 통해 단어의 의미를 표현한다. 1, 2급 학습자 모두에게 활용이 가능하며 교재 내 단어를 바탕으로 하되 교수자가 주어진 범위 내에서 학습자들이 단어를 스스로 선택 가능하도록 할 수 있다. 제작된 단어장은 함께 시청하며 학습자들이 어휘를 맞추고, 이를 교수자가 확인하고 보충하는 과정을 통해 중요 단어의 의미 확인을 할 수 있으며 2~3명의 소규모 과제로 활용하는 것이 좋다. 과제를 수행하는 학습자의 경우 정확한 단어 의미 파악이 필수적으로 중급이상의 경우 속담이나 관용어를 활용하여 동영상을 제작할 수도 있다.

3) 주제 발표하기

발표 유형 중에서 가장 많이 활용되는 과제로 자신의 의견이나 생각을 동영상의 형태로 표현하는 것이다. 주제 발표는 1급보다는 2급 과제로 용이한데 주제 발표에는 어휘의 활용에 있어 좀 더 다양한 확장이 이루어질 수 있기 때문이다. 2~3명의 소규모부터 그 이상의 팀 작업도 이루어질 수 있으며 학습한 핵심 문법이나 어휘 등을 활용할 수 있도록 주제 및 문법의 제한을 두는 것도 효과적이다. 예를 들어 ‘-(으)ㄴ 만하다’는 문법을 활용한 과제로 한국의 먹을 만한 음식을 소개하자는 주제를 줄 수 있다. 제작된 동영상은 학습자의 발표와 함께 이루어지며 관람하는 학습자의 질문과 대답 등 자유로운 상호작용이 이루어질 수 있다.⁸⁾ 다만 정형화된 보여주기만으로 그칠 것이 아니라 영상을 보고 부연 설명하거나 내레이션(narration)을 활용한 제작 등 시각에만 의존하지 않도록 학습자의 역량에 따라 다양한 동영상이 제작되도록 교수자가 지도하여야 한다.

4) 인터뷰하기

앞서 언급한 주제 발표하기의 경우 어떤 주제를 바탕으로 자신의 생각과 의견을 표현한 것이라고 한다면 인터뷰하기는 어떠한 주제에 대해 질문하고 다른 사람들의 의견을 듣는 방식으로 이루어진다. 인터뷰하기는 조사 내용에 따라 1급과 2급 모두 활용이 가능한데 1급의 경우 초반보다는 중반 이후 우리반 학생들이 좋아하는 음식이나 취미, 운동 등의 조사, 주말에 무엇을 하는 지 등을 인터뷰할 수 있다.⁹⁾ 주제 발표하기와 인터뷰하기는 언어적인 학습 외에 문화적인 요소의 활용이 가능하며 주제 발표하기와 마찬가지로 특정 문법을 질문으로 활용하여 문법 의미를 숙지시키거나 대화 형식의 구조인 만큼 학습자의 의사소통 능력을 배양하는데 효과적이다. 제작된 동영상은 관람 후 인터뷰 결과를 취합하여 결과를 발표 할 수 있다.

5) 교재 동영상 만들기

8) 교수자가 발표 내용에 대한 질문을 하거나 학습자로 하여금 질문을 통한 학습자간의 상호작용이 이루어질 수 있도록 미리 질문자를 지정해 주는 것도 좋다.

9) 한 가지 주제로 간단한 질문만을 사용한 인터뷰는 다양성이 부족하여 단순한 주고 받기식의 대화 구조를 만들 수 있기 때문에 학습자의 언어 능력에 따라 다양한 질문거리를 주는 것이 좋다.

교재 동영상 만들기는 대화 형식의 교재 본문을 활용한 것으로 학습자가 연기자가 되어 본문의 내용을 동영상으로 제작하는 것을 말한다. 교재의 본문을 그대로 활용하는 것이기 때문에 1급부터 쉽게 활용이 가능하다. 학습자는 본문을 보지 않고 연기를 해야하기 때문에 본문 내용을 숙지하여야 하며 대화 형식이기 때문에 언어적인 요소 외에 비언어적인 요소, 상황의 이해가 중요하다. 몇 명의 연기자와 촬영자가 필요하기 때문에 3명 이상의 팀 작업으로 진행되는 것이 좋으며 학습자의 발화 양상을 통해 오류 및 발음을 지도할 수 있다. 또한 학습자의 언어 능력에 따라 본문 내용 외에 확장된 대화문을 구성하도록 또 다른 과제를 제시할 수 있다.

6) 영화 만들기

영화 만들기는 하나의 주제를 제시하거나 학습자가 주제를 선정하여 적절한 상황에 따른 대화문을 구성하고 촬영하는 것으로 하나의 상황극을 구성한다고 할 수 있다. 영화 만들기는 모든 대화 내용을 만들어야 하기 때문에 초급 수준 중에서도 어려운 과제에 해당한다. 따라서 2급 중반 이후의 과제로 진행되는 것이 좋다. 팀 작업으로 이루어지는 영화 만들기는 대화 만들기부터 상황의 구성까지 교수자와의 확인과 오류 수정, 피드백 등 사전 점검과 진행 확인이 필수적이다. 지나친 문법, 어휘의 확장이 이루어지지 않도록 주의해야 하며 제작된 동영상을 통해 오류 및 내용을 확인하고 영화제와 같은 시상식을 하여 학습자들이 과제 수행의 보람을 느끼도록 할 수 있다.

5. 결론

능동적인 학습자에 대한 고민은 한국어 교육 뿐 만이 아닌 모든 교육계의 오랜 숙제였다. 이에 본고에서는 한국어 교육 분야의 수많은 과제 중에서 초급 한국어 학습자가 좀 더 적극적이고 자기주도적인 학습을 통해서 즐겁게 한국어를 학습할 수 있는 방안으로 동영상 제작 과제를 활용한 교수-학습 방안을 제시하였다.

1장에서는 멀티미디어 매체의 영향력과 중요성을 인식하고 영화, 뉴스, 다큐멘터리, TV프로그램 등의 동영상을 활용한 교수법의 개발은 다양한 접근으로 이루어지고 있지만 동영상 제작과 관련된 부분은 중고급 학습자에 비교하여 초급 학습자들에게 제한되어 왔다는 것을 언급하였다.

2장에서는 동영상 제작 과제의 이론적 배경으로 구성주의 학습과 과제 중심 학습을 살펴보고 동영상 제작 과제의 효용성으로 첫째는 학습자의 흥미유발 둘째는 자기주도 학습 효과, 셋째는 의사소통 능력 향상, 넷째는 교수-학습을 위한 사전 데이터 역할, 다섯째는 제작의 용이함과 활용의 다양성을 들어 초급 학습자들에게도 유용하게 활용될 수 있음을 주장하였다.

3장에서는 동영상 제작 과제 학습 방안을 설명하고 학습단계, 제시단계, 준비단계, 제작단계, 평가단계, 피드백단계로 구분하여 단계별 진행 및 학습 내용과 유의점에 대해서 알아보았다.

4장에서는 초급 학습자를 대상으로 한 여러 유형의 동영상 제작 과제와 그 형태, 특징을 살펴보았다.

초급 학습자를 대상으로 한 동영상 제작 과제의 활용은 그 연구가 아직 미흡한 것이 사실이다. 그 때문에 해결해야 할 과제도 존재하는데 학습자 성향에 따른 과제 참여도 문제, 교수자의 역량과 역할에 따른 다양한 변수, 실제 동영상 제작 과제에 따른 언어 능력의 객관적 효과와 검증 등이 이에 해당한다. 앞으로 실제 수업을 통한 교육적 효과를 비롯하여 그를 통한 효과적인 교수 지침, 다양한 변수에 따른 해결 방안 등의 연구가 진행되어야 할 것이다.

● 참고문헌 ●

- 강인애(2003) *우리시대의 구성주의*, 문음사.
- 김정숙(1998) 과제 수행을 중심으로 한 한국어 교육 방법론, *한국어교육9-1*, 국제한국어교육학회.
- 김지혜(2013) 동영상 뉴스 제작을 활용한 프로젝트 기반 한국어 수업 연구, *국제한국어교육학회 춘계학술 발표논문집*, 국제한국어교육학회.
- 김진희(2009) UCC 제작을 통한 중국어 교수·학습 모형 개발, *이화여자대학교 중국어교육 전공 석사학위논문*.
- 김현진(2006) 프로젝트 수업의 구성 방안 연구, *한국어교육17-1*, 국제한국어교육학회.
- 박선희(2006) 영화를 활용한 한국어 고급반 프로젝트 수업 - 공동 영화평쓰기, 영화 가이드북 제작, 영화 제작 프로젝트의 상호작용을 중심으로, *이중언어학 제30호*, 이중언어학회.
- 손승남(2004) 학습자중심의 대안적 교수법, *내일을 여는 책*.
- 신현숙(2006) 한국어 교재에 나타난 학습 활동의 현황과 변천 과정 연구, *한국어교육17-3*, 국제한국어교육학회.
- 이현정(2008) UCC를 활용한 과제 활동이 대학생의 영어 학습에 미치는 영향, *중앙대학교 응용영어학전공 박사학위논문*.
- Brooks, J. G. and Brooks, M. G.(1993) *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classrooms*, 추병완·최근순 역(1999) *구성주의 교수-학습론*, 백의.
- Rivers, W. M.(1987) *Interactive Language Teaching*, Cambridge University Press.

광고를 활용한 한국어 수업의 실제 ‘고급 특별활동 광고제작 수업을 중심으로’

정원기(한성대)

1. 서론

한국어교육의 교수 방법이 날로 발전하면서 여러 가지 자료를 활용하여 한국어교육을 진행하고 있다. 또한 한국어교육에서 학습자의 의사소통능력을 신장이 중요시 되면서 교수 방법도 다양해지고 있다.

학습자의 의사소통능력을 향상하기 위해 기존 한국어교수 시 사용하고 있는 교재로는 학습자의 의사소통능력을 향상시키는데 부족함이 있겠다.

대화문의 실제성이 떨어진다는 점이 가장 클 것이다. 또한 자연스러운 담화 상황은 교재에서 다룰 수 없는 부분도 있을 것이다.

이러한 실제성과 교재에서 다룰 수 없는 부분을 충족시켜 줄 수 있는 것이 광고라고 생각하여 현재 발표자가 근무하고 있는 기관에서 고급 학습자를 대상으로 광고를 활용한 한국어교육을 특별활동 시간에 진행하였다.

이번 수업의 실제 발표는 매체를 활용한 한국어교육으로 광고 제작을 통한 한국어교육의 실재를 발표할 것이다. 본 수업의 실제 발표는 수업의 진행 과정을 중심으로 발표를 진행할 것이다. 본 수업의 실제는 광고를 활용하여 학습자들에게 광고에 대해서 1차적인 학습¹⁾을 시킨 후 학습자들끼리 그룹을 구성하여 직접 광고를 제작하여 발표하는 수업이다.

수업의 진행 방식은 학습자가 실제적인 광고를 학습하고 직접 그룹을 만들어 광고를 제작하는 수업을 진행하였다. 수업을 그룹 활동으로 한 이유는 학습자의 국적이 다양하고 학습자들의 수준차이가 있었기 때문에 12명²⁾의 외국인 학습자를 섞어 한 그룹³⁾을 만들어 특별활동 수업을 진행하였다. 또한 그룹 활동을 하였을 때 잘하는 학습자만 활동에 참여하는 경우가 있는데 그러한 경우를 막기 위해 모든 학습자들이 참여를 할 수 있게 각자에게 임무를 부여하는 방식으로 그룹 활동 수업을 선

1) 여기서 말하는 1차적인 학습은 본 수업을 통해 교재로 학습할 수 없었던 표현이나 어휘 등을 이야기 한다.

2) 2013년 한성대학교 한국어과정의 5급 학습자의 구성은 몽골학습자 4명과 중국 학습자 5명, 말레이시아 1명, 필리핀 1명, 네팔 1명으로 구성이 되어있었고 수업 진행 시 가장 문제가 예상되었던 것은 학습자들의 수준 차이였다.

3) 그룹은 총 4그룹으로 한 그룹의 인원은 4명으로 구성하였다.

택하게 되었다.

2. 매체(광고)⁴⁾를 활용한 한국어교육

매체(광고)를 활용한 한국어교육의 교수 방법은 지금까지 많은 연구와 수업의 실체가 존재하고 있다. 광고를 활용한 한국어교육의 연구는 2000년 이후부터 그 연구가 활발히 이루어졌다.

먼저 광고를 활용한 한국어교육 영역별 수업의 연구를 살펴보면 문성은(2000)을 들 수 있는데 문성은(2000)은 비판적 글쓰기 수업의 실체를 제시한 연구하였는데 그 내용은 광고가 비판적인 사고력, 논리적인 사고력을 키우는 한국어교육의 목표에 가장 잘 접근할 수 있는 매력적인 텍스트라고 주장한 연구였고, 이은화(2002), 송영아(2003)에서는 광고를 쓰기 교육과 함께 비판적 읽기 자료로 활용하는 미디어 교육적 측면도 언급하고 있다.

다음으로 김영엽(2005)를 들 수 있는데 이 연구는 광고를 활용한 한국어교육에서의 실체를 보여준 연구 논문으로 광고를 활용한 한국어교육의 타당성을 제시하였고 광고를 활용한 한국어교육에서의 광고를 활용할 때의 선정 기준을 제시하면서 동영상 광고를 활용한 한국어 수업의 연구를 진행하였는데, 영상 광고를 활용하여 듣기 중심 수업 모형, 한국어의 영역별 통합 수업 모형, 주제 중심의 수업 모형, 문화·역사 중심의 수업모형 등의 모형을 개발하였다.

신문영(2007)은 최근 공익광고를 활용한 한국어교육 방안을 연구하였는데 공익광고의 유용성을 살펴본 뒤 1981년부터 2007년의 공익광고를 주제별로 분류하여 이 주제를 중심으로 교실수업모형을 논의하였다.

전형길(2008)은 TV 광고를 활용한 통합적 한국어교수 학습방안을 연구하였는데 광고가 갖는 교육 효과를 ‘흥미 유발’ 측면, ‘언어교육’ 측면, ‘문화교육’ 측면 세 가지로 나누어 살펴보고, TV 광고를 교실에서 수용하기 위한 광고 선정기준에 대해 논의하였다.

김민정(2009)은 TV 광고를 활용한 한국문화 교육 방안을 연구하였는데 문화교육의 수단으로서 TV 광고의 유용성에 대해 살펴보고 문화교육에서 중요하다고 생각되는 내용측면과 학습자측면으로 나눠 문화교육 항목 선정기준을 세웠다.

마지막으로 황지유(2010)는 TV 광고를 활용한 한국어발음 교육을 연구하였는데 TV 광고 언어의 음운론적인 특성에 대해 논하였는데 특히 음운론적인 특징의 근간인 ‘소리의 반복 기법’에 대하여 초점을 맞추어 서술하였다.

이상에서 살펴본 바와 같이 광고를 수업현장에서 도입하여 활용하는 데에 관심이 커지고 있다. 광고의 교육적 역할이 증시됨에 따라 광고에 대한 여러 가지 연구가 진행되고 있다는 것을 알 수 있다.

이러한 연구들은 한국어교육에서 더 이상 일반 교재만⁵⁾을 가지고 수업을 진행하는 것이 아닌 여러 매체를 활용하여 수업을 진행하면 더 큰 효과를 가져 올 수 있다는 것을 보여주기도 한다.

또한 이러한 연구를 살펴보면 광고를 활용하여 단순한 보여 주기 식 수업이 아닌 말하기, 쓰기와

4) 본 워크숍 발표에서는 매체의 범위가 넓기 때문에 매체 안의 하위 부류인 광고를 선택하였다.

5) 보통 기관에서 사용하는 통합식 교재를 지칭한다.

같은 표현영역의 교육에서도 활용을 할 수 있고, 듣기, 읽기와 같은 이해영역에서도 활용을 할 수 있다는 것을 알 수 있다.

3. 수업의 실제

본 수업의 실체는 현재 발표자가 근무하고 있는 기관에서 2013년 봄학기 한국어과정의 5급의 특별 활동 수업인 광고를 활용한 수업의 실체를 제시할 것이다.

위에서 제시한 기존의 연구에서도 보면 알 수 있듯이 광고를 활용한 한국어 수업의 유용성은 아주 크다고 할 수 있겠다.

광고를 활용한 수업에서의 유용성은 다음과 같이 제시할 수 있을 것이다.⁶⁾

- 1) 광고는 실제 자료(authentic materials)로 자연스러운 언어 교육이 가능하다.
- 2) 광고는 문화 학습의 자료로 한국 사회와 문화에 대한 교육을 할 수 있다.
- 3) 광고는 다른 매체에 비해 길이가 짧아 별도의 편집과정 없이 수업에 바로 적용할 수 있다.
- 4) 광고는 시각적 요소와 청각적 요소가 결합된 자료로 이해하기 쉽고, 말하기·듣기·읽기·쓰기의 통합적인 언어교육이 가능하다.
- 5) 광고는 학습자의 학습동기와 창의력을 키워 준다.
- 6) 광고를 통해 다양한 형태의 어휘와 문장 형식을 배울 수 있다.
- 7) 학습을 지속하고 연장시키는 효과를 가져 올 수 있다.
- 8) 광고는 시험에서도 자주 등장한다.

위의 광고 활용을 유용성을 바탕으로 5급 광고를 활용한 한국어 수업을 진행하였다.

2013년 봄학기 5급의 학생들의 구성은 몽골 학생 4명과 중국학생 5명, 네팔학생 1명, 필리핀 학생 1명, 말레이시아 학생 1명으로 총 12명의 학생으로 구성 되어 있었다. 이러한 다양한 국적을 가진 학습자와 각각의 학습자들의 한국어 수준차이가 심해 특별활동 시간에 광고를 활용한 수업을 진행하게 되었다.

수업의 진행은 다음의 표와 같이 진행을 하였다.

6) 신문영(2007) 재인용.

학습목표

1. 실제적인 광고를 보고 내용을 이해하여 광고 속에 나오는 한국어 표현을 정확하게 연습한다.
2. 학습한 문법과 단어를 상황을 통해 사용하며 익힌다.
3. 자료를 활용하여 광고 제작을 통해 한국어 실력을 늘릴 수 있다.
4. 조별 활동을 통해 협동심을 기를 수 있고 자신감을 향상 시킬 수 있다.

주	날짜	수업 내용
1	3. 8	수업 소개와 광고 관련 영상 보고 이해하기
2	3. 15	조를 나누고 광고 주제 정하기
3	3. 29	선정한 광고 주제로 간단한 광고 제작(잡지 이용)
4	4. 12	선정한 광고 주제의 콘티(continuity) 제작
5	4. 19	선정한 광고 주제의 콘티(continuity) 제작
6	5. 3	광고 제작(PPT 작업) 및 수정 보완
7	5. 9	광고 제작(PPT 작업) 및 수정 보완

위의 표와 같이 총 7번의 수업 계획을 정하고 먼저 학습자들에게 수업의 목표를 설명하였다. 수업의 목표는 한국어교육에서 무엇보다 중요한 의사소통 중심의 수업이 잘 이루어질 수 있도록 각 기능별(말하기, 읽기, 듣기, 쓰기)의 수업에 대한 이해를 광고를 통해 할 수 있게 목표를 설정하였다.

또한 광고를 통해 수업 시간에 배우지 않는 자료의 실제성⁷⁾을 보여주기 위한 것도 하나의 목표라고 할 수 있었다.

또한 광고를 통한 수업의 진행은 그룹 활동으로 진행하였다.

각각 학습자들의 수준차이가 다르기 때문에 그룹 활동을 통해 학습자들의 수준차이를 좁힐 수 있을 것이고 또한 협동심과 자신감을 기를 수 있을 것이다.

본 수업의 실재는 위에서 제시한 수업의 개요에 따라 수업을 진행하였다.

7) 광고에서의 실제성이란 광고에 등장하는 어휘 및 표현의 실제성을 말하는 것이다.

다음에 제시한 교안은 특별활동 첫 시간의 교안이다. 교안의 경우 교안의 형식에 맞게 간단하게 교안을 작성하였다.

교 수 안⁸⁾

급 / 영역	5급 / 특별활동	날짜	2013. 3. 8.	
단 원 명	광고를 활용한 한국어수업			
본시 수업목표	1. 광고를 보고 이해하여 한국어를 정확하게 연습한다. 2. 학습한 문법과 단어를 상황을 통해 사용하며 익힌다. 3. 자료를 활용하여 광고 제작을 통해 한국어 실력을 늘릴 수 있다. 4. 조별 활동을 통해 협동심을 기를 수 있고 자신감을 향상 시킬 수 있다.			
자료 및 준비물	특별활동 계획표 및 사전 자료 설명 (PPT)			
1/2차시	교 수 - 학 습 활 동			
단 계	교 사		시간 및 도 구 사 용	
수업 전 단 계	1. 인사하기, 출석 확인 2. 사전 지식 점검하기 1) 광고에 대한 경험 ⁹⁾ 에 대해 이야기 해 본다. 2) 옛날 광고와 요즘 광고에 대해 비교하여 이야기 해 본다. 3) 광고를 통해 어떠한 한국어 능력을 향상 시킬 수 있는지 이야기 해 본다.			
본 수업 단 계	1. 수업의 개요 제시 1) 학습자들에게 특별활동에 대한 수업의 개요를 설명한다.			
	주	날짜	수업 내용	
	1	3. 8	수업 소개와 광고 관련 영상 보고 이해하기	
	2	3. 15	조를 나누고 광고 주제 정하기	
	3	3. 29	선정한 광고 주제로 간단한 광고 제작(잡지 이용)	
	4	4. 12	선정한 광고 주제의 콘티(continuity) 제작	
	5	4. 19	선정한 광고 주제의 콘티(continuity) 제작	
	6	5. 3	광고 제작(PPT 작업) 및 수정 보완	
	7	5. 9	광고 제작(PPT 작업) 및 수정 보완	
	2) 학습자들에게 수업의 개요를 설명 후 수업 진행을 위한 그룹을 나눈다. 그룹의 경우 공평하게 그룹을 나누기 위해 제비뽑기를 통해 수업의 그룹을 나누었다. ¹⁰⁾			
수업 후	1) 다음 차시를 예고하고 수업을 마무리 한다.			

8) 교안의 제시는 첫 수업의 교안만을 제시하겠다. 교안의 형식에 맞게 수업의 내용만을 제시한 것이라서 첫 시간의 교안만 제시하겠다.

2/2 차시	교수 - 학습 활동	
단계	교사	시간 및 도구 사용
수업 전 단계	1. 사전 점검 1) 지난 시간에 설명한 수업 개요를 다시 한 번 인지시키고 그룹별로 자리를 배치한다. 2) 그룹별로 자리 배치 후에 사전에 준비한 광고를 보여주고 설명을 한다. 2. 광고 제시 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">공익 광고, 상업 광고, 홍보 광고</div>	
본 수업 단계	1. 광고 이해 - 공익광고, 상업 광고, 홍보 광고 1) 광고의 내용과 관련된 질문을 하고 광고의 내용을 이해하였는지 확인한다. 2) 여러 가지 광고를 보여주고 학습자의 나라에는 어떠한 광고를 사람들이 주로 보고 듣는지 질문을 한다.	
수업 후	1. 다음 시간에 할 내용을 예고하고 수업을 마무리 한다. 2. 광고 제작에 대한 설명을 할 것임.	

위의 교안과 동일한 형식으로 수업에 대한 간단한 내용만을 간단하게 교안에 제시하는 정도로 교안을 마무리하여 교안에 대한 보충은 더 필요하다고 생각한다.

먼저 학습자들의 수준 차이를 고려하여 본 수업 전에 그룹을 먼저 정하였다. 학습자들은 그룹을 나누고 그룹명을 정하였다.

그룹 정하기가 끝난 후 여러 가지의 간단한 한국 광고를 보여 주고 후에 학습자들이 어떠한 광고를 선택하여 광고를 만들지에 대한 예로써 광고를 보여 주고 설명을 하였다.

학습자들은 광고의 이해를 한 후 자신들이 어떠한 광고를 선정하여 제작을 할 것인지를 그룹의 표에 정리하였다.

그룹의 구성원과 각 그룹이 제작할 광고의 주제는 다음과 같다.

조	조원	팀장	팀명	광고 주제
1조	왕정(중)	황페이페이	성형시대	홍보 광고 - 홍대 근처의 문화 -
	황페이(말)			
	정교평(중)			

- 9) 텔레비전 광고나 라디오 광고를 보거나 들은 적이 있는지, 직접 광고를 만들어 본적이 있는지 등.
- 10) 그룹의 경우 먼저 몽골 학생들과 말레이시아, 필리핀, 네팔 학생들을 그룹으로 나누고 후에 교환 학생들을 넣은 것으로 하였다.

2조	몽호톨가(몽)	어드수호	Fantastic Freaking 3	공익 광고 - 마약의 위험성 -
	아리옹토야 (몽)			
	어드수호(몽)			
3조	울트나승(몽)	로라마리	The Heavens Chicken	공익 광고 - 웃으면 좋다 -
	구룡 믹마돌마(네)			
	로라마리(필)			
4조	동자연(중)	동자연	파이팀	공익 광고 - 어버이 날 -
	왕시환(중)			
	최일수(중)			

학습자들이 서로 의견을 공유하면서 그룹 수업을 통해 제작할 광고의 주제를 선정한 후에는 광고 제작에 대한 설명을 준비하여 학습자들이 광고 제작을 직접 진행할 때 큰 어려움이 없도록 하였다. 다음은 학습자들에게 나누어 준 광고 제작의 순서를 간단하게 정리한 자료이다.

광고 제작 순서

◎ 주제 선정

- 제작하고 싶은 광고의 주제를 선정한다. 주제를 선정하기 전에는 광고의 종류부터 선정하고 난 후 주제를 선정해야 광고에 맞는 주제가 쉽게 정해진다.

★ 광고의 종류 - 광고의 목적과 광고를 직접 접하는 대상에 따라 광고의 종류가 달라진다.

- 공익광고 : 기업이나 단체가 공공의 이익을 목적으로 하는 광고.
- 상업광고 : 물건이나 제품을 판매하기 위한 목적으로 만든 광고.
- 홍보광고 : 객관적인 사실이나 여러 정보를 알리려는 목적으로 만든 광고.

◎ 주제에 맞는 콘티(continuity) 만들기

- 선정한 주제에 맞는 콘티를 제작하는 단계이다. 먼저 선정한 광고에 대한 주제를 보고 어떠한 광고를 만들지 직접 제작하기 전에 구상을 하는 단계이다.

콘티는 보통 간단한 그림이나 글로 구성을 하여 후에 광고를 제작할 때 콘티를 이용하여 광고를 제작한다. 콘티를 잘 구상하여야 광고를 잘 만들 수 있다.

★ 콘티(continuity)의 예



※ 위의 광고 콘티는 무슨 광고일까요? 이야기 해 봅시다.

◎ 광고 제작

- 주제에 맞는 콘티(continuity)를 작성 후에 직접 광고를 제작한다. 광고 제작은 혼자서 할 수 있지만 팀(group)으로 광고를 제작하면 더 쉽고 좋은 광고를 제작할 수 있다.

광고는 동영상 광고를 하는 것이 효과가 높지만 동영상 광고는 어렵기 때문에 PPT작업을 통해서 광고를 만들기로 한다.

광고 제작은 여러분이 작성한 콘티(continuity)를 가지고 한 장 한 장 사진을 찍어서 찍은 사진을 이어서 붙여서 광고를 만들어도 괜찮고 직접 그림이나 잡지에 있는 사진을 이용하여 광고를 만들어도 괜찮다.

◎ 광고 제작 발표

- 광고 만들기의 마지막 단계로 직접 제작한 광고에 대해 설명하는 것이다.

광고에 대한 설명은 '왜? 이러한 광고를 만들었는지?', '어떤 광고인지, 광고의 내용이 무엇인지?'를 꼭 이야기해서 광고를 보고 듣는 사람들이 광고에 대해 이해를 할 수 있게 해야 한다.

광고 제작 발표는 광고 제작의 순서부터 마무리까지 순서대로 설명을 하는 것이 좋다. 직접 만든 광고에 대한 설명을 먼저 글로 작성하여 발표를 하는 것도 하나의 방법이다.

광고 제작 발표는 팀(group)으로 제작한 것을 팀장이 직접 나와서 발표를 하는 것으로 광

고 만들기는 마무리 한다.

위의 자료를 제시 한 후 학습자들은 각자의 그룹에서 의견을 종합하여 선정한 주제를 가지고 먼저 토의를 한 후에 광고에 대한 콘티를 직접 제작하는 시간을 가졌다.

다음은 학습자들이 선정한 주제에 대한 광고 콘티를 작성하는 활동지이다.

광고 콘티 제작

팀명:

조원:

◎ 여러분이 만들 광고는 누구를 대상으로 생각하고 만든 광고 입니까?

◎ 여러분의 광고의 기대 효과는 무엇입니까?

◎ 여러분이 만들 광고에 대해 간단한 소개를 써 봅시다.

◎ 위에서 간단하게 제시한 것을 가지고 여러분들이 만들 광고의 콘티를 제작해 봅시다.

(6~8컷 정도의 그림이나 글로 자유롭게 여러분의 광고를 표현해 보세요.)

주제:	

위의 광고 콘터를 제작 후 각 그룹의 팀장이 나와 각 그룹의 광고 콘터에 대한 설명을 하는 시간을 가졌다. 다양한 어휘와 표현을 사용하면서 직접 발표를 하고 다른 팀에서 질문을 하는 시간을 가졌다.

콘터 제작이 완료된 후에는 직접 광고를 제작하는 시간을 가졌는데 이 수업에서는 자신들이 선정한 광고에 대해 잡지를 활용하여 직접 오려서 붙이고 직접 광고 문구를 써서 간단한 광고를 제작하는 시간을 가지고 역시 완료 후에는 각 팀이 나와서 마무리로 학습자 자신들이 만든 광고를 발표를 하고 질의응답을 하는 시간을 가졌다.

간단한 광고 제작 후에 학습자들이 자세한 설명 및 광고에 필요한 자료 및 동영상 광고를 제작하기 위해 교실에서의 수업이 제한적이어서 교실에서 수업을 하지 않고 인터넷 자료와 직접 광고 제작을 할 수 있게 컴퓨터실에서 수업을 진행하였다.

컴퓨터실에서의 광고 제작을 그룹별로 진행하여 스스로 아이디어를 내고 생각할 수 있는 창의적인 생각들이 많이 나와서 광고 제작의 또 다른 장점을 발견할 수 있었다.

컴퓨터실에서의 광고 제작이 완료된 후 학습자들은 스스로 자신들이 준비한 자료를 활용하여 광고 제작에 들어갔다. 광고 제작은 PPT를 활용하여 광고를 만든 후 동영상 광고를 제작하는 것으로 했다. 다음은 학습자들이 직접 만든 동영상 광고이다.

광고는 총 4편이 제작되었다. 여기서 보여 줄 것은 두 편의 광고를 보여 줄 것이다. 먼저 하나는 외국인 유학생들을 위해 홍대에 가서 즐길 수 있는 먹거리, 놀거리 등을 홍보하여 정보를 주는 동영

상 광고를 제작하였고, 다른 하나의 광고는 웃으면 모든 일이 잘 풀린다는 공익 광고를 만들었다.¹¹⁾

- 1) 흥대의 유명한 것이 무엇이 있을까?
- 2) 여러분 웃으세요. 웃으면 모든 일이 잘 풀린답니다.

지금 보신 광고는 모두 학습자들이 자신들의 의견을 수렴하여 그룹별로 토의를 거친 후 직접 자료를 찾고 제작을 한 것이다.

총 4편의 광고를 제작한 후 학습자들은 마지막에 광고 제작 발표회를 하였다. 제작 발표회는 그룹별로 직접 나와서 두 명은 발표를 하고 한 명은 기기를 만지면서 그룹별로 분담하여 발표를 진행하였다. 발표의 평가는 평가지를 제작하여 발표의 평가를 하였고 학습자들끼리 상호 평가도 하였다. 그룹별끼리 서로 질의 및 응답도 진행하여 원활한 발표가 이루어졌다고 생각한다. 다음은 제시한 것은 교수자의 평가지와 학습자들의 상호 평가지이다.

<교수자 평가지>

항목	점수	내용
유창성	5	발표 상황에서 정상적인 속도로 자신 있게 발표를 하였다.
	4	발표 상황에서 약간의 머뭇거림이 있으나 적절하게 반응하여 발표를 하였다.
	3	조금은 더듬거리지만 비교적 발표 상황에 맞게 의미를 전달하였다.
	2	느리고 더듬거리며 적절한 표현에 대해 다양한 단어를 사용하지 않아 의미전달이 곤란하였다.
	1	발표 내용을 이해하지 못 할 정도의 의미 전달이 곤란하였다.
내용 구성력	5	구성이 짜임새 있고 자신의 생각을 논리적, 조직적으로 연결하고 관련지어 일관성 있게 내용을 전개하는 능력이 우수하다.
	4	구성이 짜임새 있고 매끄러운 내용 전개를 보인다. 내용의 일관성에서 간혹 어긋나는 부분이 있을 수 있다.
	3	비교적 구성과 내용 전개를 잘 한다. 간혹 비약이나 갑작스러운 전환 등이 나타나거나 일관성을 잃는 경우도 있다.
	2	구성이나 내용 전개가 다소 서투르게 나타난다. 문장과 연결하는 응집 장치들이 많이 부족하며 내용에 있어서도 일관성 있는 전개가 이루어지지 못하는 경우가 자주 나타난다.
	1	구성이나 내용 전개에 대한 고려가 매우 부족하여 관계없는 문장을 늘어놓는다.
주제 수행력	5	선택한 광고 주제에 맞게, 넓고 깊게 청자를 고려해 아주 잘 표현한다.
	4	선택한 광고 주제를 조건에 맞게 잘 표현한다. 부분적으로는 매우 잘 표현하기도 하지만 전체적으로 뛰어나지는 못 한다.
	3	선택한 광고 주제에 따른 조건을 상식적인 수준에서 무난하게 표현한다.
	2	선택한 광고 주제를 부분적으로 표현할 뿐 기본적인 내용도 전반적으로 다루지 못 한다.
	1	선택한 광고 주제와 전혀 다른 내용으로 발표 한다.
정확성	5	적절한 전문적 어휘를 정확하고 다양하게 사용하여 의견을 잘 전달하였다.

11) 나머지 두 편의 경우 한 편은 광고의 주제가 '마약'과 관련된 주제이고 다른 하나는 어버이날 공익 광고인데 주제가 겹쳐서 두 편의 광고만을 준비하였다.

	4	전문적 어휘를 어느 정도 사용하고 다른 어휘들도 대체로 정확히 사용하였다.
	3	전문적 어휘를 많이 사용하지 않았으나 사용한 어휘들은 정확하였다.
	2	고급 수준의 어휘를 사용하지 않고 사용한 어휘도 부정확하다
	1	어휘사용이 너무 단조롭고 부정확하여 의사소통에 방해가 되었다.
태도	5	평가자와 눈 마주침을 할 수 있고 올바른 자세로 발표 및 발표를 경청한다.
	3	시선 처리가 어색하고 발표의 자세가 다소 흐트러져 있다.
	1	자신의 원고를 읽으면서 발표 자세와 맞지 않거나 발표 경청 자세가 산만하다.

<학습자 상호 평가지>

상호 평가지					
					이름:
					점수:
평가 사항	평가 내용		점수		
내용	내용은 독창적이고 참신한가?		2	4	6 8 10
구성	영상의 구성은 잘 전개 되었는가?		2	4	6 8 10
주제	주제와 내용이 잘 맞는가?		2	4	6 8 10
태도	올바른 태도로 발표하였는가?		2	4	6 8 10
보안할 사항 및 조언					

위의 평가지와 상호 평가서를 합산하여 점수를 부여하였으며 특별활동으로 수료식에서 가장 잘 된 두 작품을 보여 주었다.

지금까지 5급 수업 중 특별활동에서 광고를 제작을 통한 한국어교육의 실재를 보여 주었다. 학습자들의 만족도 물론 높았고 다양한 어휘와 표현들을 학습하고 학습자들의 수준차이를 좁힐 수 있는 수업이어서 좋았다고 생각한다.

4. 결론

외국어 교육에서 교과서와 같은 제작 교재는 교사에게 있어서는 수업을 구성하는 근간이 되며 학습자에게는 언어 습득의 중요한 참고 자료가 된다. 그러나 어떠한 교재도 모든 학습자의 요구를 만족시키지 못하며, 교사가 교수하고자 하는 모든 도구도 제공할 수 없다. 이는 교재 발간자의 언어 교수에 대한 신념이 반영되었기 때문이기도 하고 교재상으로 발현할 수 없는 부분이 존재하기 때문이기도 하다.

따라서 교사는 다양한 학습자의 요구를 고려하여 교재에서 제공하지 못하는 교육적 수단을 현장에서 제공하여야 한다.

특히 학습자의 흥미를 유발하고 학습을 자율적으로 이끌 수 있는 생활 중심의 실제적 학습 자료 개발이 요구되는데, 매체는 이 같은 요구에 부응하는 대표적인 실제 자료이다. 대중매체를 활용한 언어 교육은 조작되지 않은 실제 언어를 그대로 보여 줄 수 있고 목표어가 속한 사회와 문화에 대한 이해도 가능하게 한다.

본 발표는 여러 가지 매체 중에서도 다양한 사회문화언어적 함의(含意)를 담은 광고가 그 사회와 언어를 배우려는 학습자에게 유용한 학습 자료로 이용될 수 있을 것으로 판단하고, 광고의 특징과 교육적 유용성을 살펴본 뒤 광고 제작을 통한 한국어 교실수업 모형을 제시하는데 그 목적이 있었다.

먼저 서론에서는 요즘 의사소통이 중심이 되고 있는 한국어교육에서 다양한 자료를 활용하여 한국어 교육을 진행하고 있다고 밝히고 그 중에서 매체를 활용한 한국어교육도 증가하고 있음을 밝혔다.

다음으로는 광고를 활용한 한국어교육의 선행 연구를 통해 본 수업의 실재를 뒷받침 할 수 있는 근거를 마련하였다.

본 수업의 실제에서는 5급 학생들의 광고 제작을 통한 한국어교육의 실재를 보여주었다. 수업의 실제는 수업의 개요 설명부터 광고 제작에 이은 학습자들의 발표까지의 과정을 제시하였다. 다만 아쉬운 것은 특별활동에 대한 교안이 제대로 작성되지 않아 수업에서의 상세한 설명보다는 내용적인 부분만을 제시하고 있어 아쉬움으로 남는다.

광고 제작을 통해 수업에서의 이점이라고 하면 학습자들이 수준차이를 극복하는 수업을 하였다는 데에 큰 이점이 있었다고 생각한다. 학습자들의 수준차이로 인하여 수업시간에 말하기기도 잘 안하였던 학생들이 창의적인 생각으로 그룹 활동을 통해 자신의 의견을 명확히 제시하는 것이 아주 좋았던 것 같다. 또한 틀에 박힌 어휘와 표현이 아닌 생동감이 있는 어휘와 표현 등을 학습하고 직접 사용하여 학습자들의 어휘 사용 능력이 좋아진 것 같다.

마지막으로 본 연구는 실제 한국어교육 현장에서의 수업의 실재를 다루고 있다. 그러나 여기에 제시된 교육적 방법 이외에 다양한 한국어 학습자와 그들의 숙달도, 교실 상황에 따라 적용할 수 있는 매체를 활용한 교육의 방법은 많은 교사들의 경험과 노력으로 개발되어야 할 것이라고 생각이 든다.

또한 이번 수업을 통해 한국어교육 자료로서의 광고의 유용성이 검증됐다고 생각한다. 수업 자료로 활용될 수 있는 광고의 자료를 구축하여, 한국어 교사들이 상호 공유하고 이를 검증할 수 있는 체계를 갖추는 것이 필요하다고 생각한다.

● 참고문헌 ●

- 고현주(2002), 광고의 교육적 활용에 관한 연구, 연세대 석사학위논문
- 김진아(2005), 한국어 학습자를 위한 광고의 활용 연구, 상명대 석사학위논문
- 김민정(2009), TV 광고를 활용한 한국문화 교육 방안 연구, 한국외대 석사학위논문
- 김영엽(2005), 동영상 광고를 활용한 한국어 수업 활성화 방안 연구, 선문대 석사학위논문
- 김태성(2002), 텔레비전 광고 텍스트를 활용한 말하기 교육 연구, 진주교육대 석사학위논문
- 김혜숙(2000), 광고텍스트의 문법교육적 수용의 실제에 대하여, 동국어문학회, 동국어문학12집.
- 문성은(2000), 광고문의 특성과 국어 교육적 가능성에 관한 연구, 한양대 석사학위 논문
- 송영아(2003), 광고언어를 활용한 국어교육방안 연구, 단국대 석사학위논문
- 신문영(2007), 공익광고를 활용한 한국어 교실 수업모형 연구, 경희대 석사학위논문
- 유영숙(2010), 멀티미디어 저작도구를 활용한 한국문화 교수학습방안, 한영대학교 교육대학원 석사학위논문
- 이소진(2003), 한국 공익광고 표현에 관한 연구, 국민대 석사학위논문
- 이은화(2002), 광고를 활용한 국어 교육 방안 연구, 인천대 석사학위논문
- 이은희. (2000). 광고 언어의 생략 현상. 국어교육, 103.
- 임성란(2007), 텔레비전 광고를 활용한 국어과 교수학습방안, 계명대학교 교육대학원, 석사학위논문
- 전형길(2008), TV 광고를 활용한 통합적 한국어교수 학습 방안연구, 한양대 석사학위논문
- 정윤희. (2006). TV 공익광고에 나타난 언어적 특징. 새얼어문논집, 18.
- 정윤희(2010), 공익광고를 활용한 한국어 통합수업 모형 연구, 동의대학교 대학원 박사학위논문
- 조항록(1998), 한국어 고급 과정 학습자를 위한 한국문화교육 방안. 한국어교육 11-1. 국제한국어교육학회
- 정혜원(2003), 시청각 매체를 통한 한국어 수업 방안 연구, 한양대 석사학위논문
- 황지유(2010), TV 광고를 활용한 한국어 발음 교육 연구 - 소리의 반복기법을 중심으로, 한국외대 석사학위논문

한국어 교육용 애플리케이션 구성 방안

국지수(상명대)

1. 들어가기

이 연구는 모바일 러닝, 스마트 러닝 등 한국어 교육에 대한 선행연구를 중심으로 먼저 애플리케이션의 개념을 정립하고 최근에 개발되기 시작한 스마트 폰의 한국어 교육용 애플리케이션의 현황을 살펴보고 학습자 언어권 및 학습 영역별로 분류한 후 선행 연구를 바탕으로 분석 기준을 설정한다. 그리고 분석 결과와 학습자 요구 조사를 중심으로 앞으로 한국어 교육용 애플리케이션의 개발 방향에 대해 논의하고자 한다.

2. 한국어 교육용 애플리케이션 현황 및 분석

2.1 선행연구

한국어 교육에서는 다른 교육 분야에 비해 멀티미디어나 웹을 활용한 교육 방법에 대한 연구가 미미한 편이다. 2000년대 중반의 웹이나 멀티미디어를 활용한 연구들은 2010년 본격적으로 스마트 기기가 등장하고 사용되면서 모바일러닝이나, 이러닝, 스마트 러닝 등에 대한 연구로 세분화 되었다.

모바일 러닝 ,이러닝	김지영(2006)최현정(2011)
스마트 러닝	홍은실(2007)
애플리케이션	최현정(2011) 백종훈(2011)
	이은애(2012) 동환경(2012)
	김민서(2012) 박진철(2013)
스마트 폰	조세경(2009)

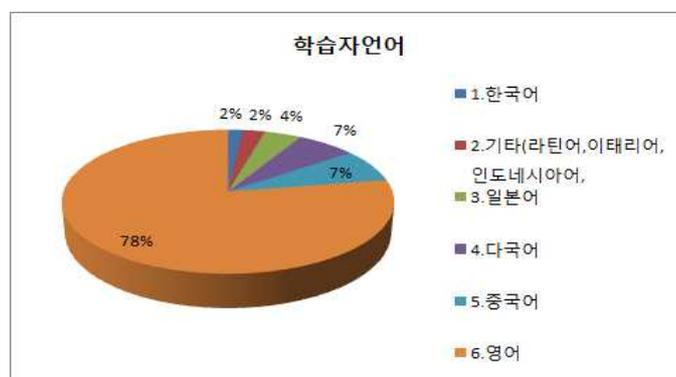
2.2 한국어 교육용 애플리케이션

1) 애플리케이션 개발 현황

2013년 10월 현재 한국어 관련 앱은 320여개에 달한다. 그러나 이 연구에서는 320여개에 달하는 앱¹⁾중 실제 활용이 불가능한 앱과 안드로이드용 앱을 제외한²⁾ 아이폰 용 앱 스토어에서 교육 카테고리 기준으로 learn korean, korean, 한국어, 韓國語로 검색하고 최근 한국어 능력 시험에 대한 해외 한국어 학습자의 증가를 고려하여 토픽, topik을 따로 검색하였다. 그 결과 사용이 가능한 한국어 교육용 앱은 모두 120여개 정도인데, 이 연구에서는 이를 학습자 언어권별로 나누고 유료와 무료의 앱은 하나의 앱으로 간주하고 학습 영역별로 분류하였다.

ㄱ. 언어권별 분류

대상 학습자의 언어를 살펴보면 총 120개의 앱 중에 거의 대부분이 영어로 제시되어 있는 것을 확인할 수 있었으며 중국어 앱이 9개 일본어 앱이 5개였다. 다국어 앱은 하나의 앱을 여러 나라 언어로 구성한 것이다. 특히 중국어 앱은 토픽을 위한 앱이 많았고, 일본어 앱은 한국어 필수 단어 6000는 초급, 중급, 고급의 단계로 구성되어 있고, '3분 단어장'은 매일 3분씩 학습할 수 있도록 구성되어 있는 것이 특징이다.



〈 그림1 〉 학습자 언어권별 분류

〈그림1〉에 나타나듯 학습자 언어별 분포를 보면 영어권 학습자를 위한 78%로 대부분을 차지하고 있는 것을 알 수 있다. 또한 중국어권 학습자를 위한 앱이 7%, 일본어권 학습자를 위한 앱이 4%를 차지하고 있다. 다국어 앱은 영어를 포함한 중국어, 일본어, 이태리어, 인도네시아어 등으로 다양한 언어로 구성되어 있으며 기타 언어에는 인도네시아어와 이태리어, 라틴어로 된 앱이 각 1개씩 개발되어 있다.

- 1) 애플리케이션은 애플리케이션은 넓은 의미에서는 운영 체제에서 실행되는 모든 소프트웨어를 뜻한다. 따라서 워드프로세서, 스프레드시트, 웹브라우저들뿐만 아니라 컴파일러나 링커 등도 응용 소프트웨어인 셈이다. 또는 좁은 의미에서는 OS 위에서 사용자가 직접 사용하게 되는 소프트웨어들을 뜻한다. 이런 경우 컴파일러나 링커 등 시스템 소프트웨어를 제외한 워드프로세서 등의 소프트웨어들만을 주로 뜻한다. 이렇게 뜻을 한정할 경우 응용 소프트웨어는 시스템 소프트웨어의 여집합이라고도 생각할 수 있다. 간단하게 줄여서 애플리케이션이라고 하며 더 줄여서 앱(app)이라고 부르기도 한다. 그러나 이 연구에서는 스마트 폰이나 태블릿 PC에서 사용하는 애플리케이션으로 한정하고 이하 애플리케이션을 앱(app)으로 줄여 표기하도록 한다.
- 2) 안드로이드용 앱은 개발자의 허가 등 별도의 절차 없이 누구나 등록이 가능하므로, 검증이 불가능하기 때문에 이 연구에서는 상대적으로 등록 절차가 까다로워 1차 검증이 가능한 아이폰용 앱으로 한정한다.

나. 학습 영역별 분류

한국어 교육용 앱을 학습 목적 별로 회화 학습용, 어휘 학습용, 한글 학습용, 발음 학습용, 토픽 학습용³⁾ 으로 나누고 한글, 발음, 어휘, 회화를 학습할 수 있는 통합형 앱⁴⁾으로 나누어 보면 다음과 같은 결과를 얻을 수 있다. <그림2>와 같이 개발된 앱 중 단어/어휘 학습용 앱이 64개로 많은 부분을 차지하고 있었고, 회화 학습용과 한글 학습용 앱이 16개, 18개를 차지하고 있다. ⁵⁾



<그림 2> 학습 영역별 분포

또한 동영상 강의는 각 강좌에 맞춰 한국어와 중국어로 진행되는 앱이 대부분이었다. 토픽 학습용 앱은 한국어 동영상 강의로 진행되며, 1급부터 4급에 걸쳐 구성되고 강사가 문제유형을 분류해 설명해주는 문제 풀이 형식으로 구성되었다. 무료와 유료로 나뉘며 무료에서는 제한적인 정보를 제시하고 유료로 사용해야 제대로 된 학습이 이루어질 수 있었다. 한자 학습용 앱은 중국인 학습자들의 한자 학습을 위한 것으로 플래쉬 카드 형식으로 제시되며 별도의 설명은 제시되지 않았다. 문법 학습용 앱은 조사 학습을 위한 것으로 특정 문법을 위해 구성되어 있는 것이 특징이다.

2) 애플리케이션 세부 분석⁶⁾

가. 어휘/ 단어 학습용 앱

어휘/ 단어 학습용 앱은 모두 64개가 있으며 이는 한국어 교육 관련 앱 중 50%정도를 차지할 정

- 3) 토픽 학습을 위한 앱은 토픽 해설 동영상에 탑재해 단순히 앱을 동영상을 재생하기 위한 용도로 사용하고 있었으므로, 분석 대상에서 제외하였다.
- 4) 대부분 웹의 프로그램을 앱으로 재구성한 것으로 순수한 앱으로 분류하기에 무리가 있다.
- 5) 분석시 제시된 앱과 분류시 앱의 숫자가 다른 것은 같은 앱이 유료와 무료로 나뉘기 때문이다.
- 6) 이 연구에서는 이해영(2001)의 웹사이트 분석 항목을 바탕으로 김지수(2012)와 이은애(2012)의 분석 기준을 참고하여 애플리케이션의 매체적 특성의 구체적 활용도를 분석하기 위해 재구성한 분석 기준을 적용하여 비교적 평가 점수가 높고 사용 빈도가 높은 앱을 제시자료로 사용하였다. 또한 한글 학습용 앱은 외국인 보다 유아 대상의 앱으로 분류하여 분석 대상에서 제외하였다.

도로 다수를 차지하고 있다. 이 중 무료 앱과 유료 앱이 반반씩 있고, 학습자 언어권은 영어가 거의 대부분이며 다국어 앱과 중국어 앱이 3개씩 차지하고 있다. 다음은 영어권 학습자를 위한 단어/어휘 학습용 앱 ‘Korean TapTap’에 대한 설명이다.



〈그림 3〉 어휘/ 발음 학습용 ‘Korean TapTap’

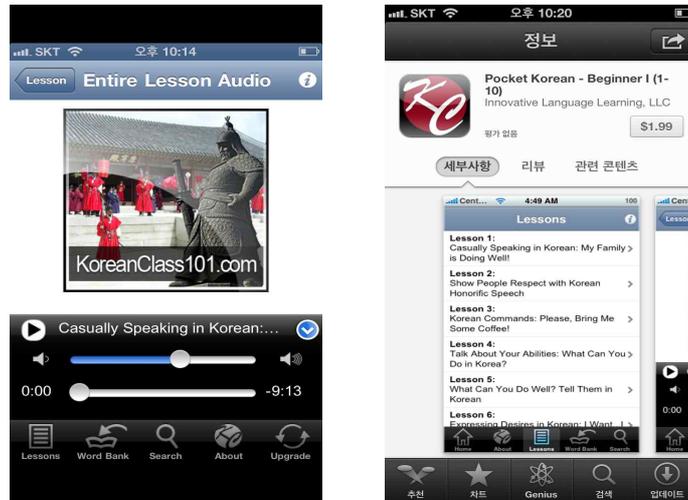
〈그림 3〉은 어휘 학습용 앱인 ‘Korean TapTap’의 첫 페이지로 단원 그림에서 보듯 이 앱은 첫 화면에 학습 단원을 제시하고 학습자가 스스로 학습 목표에 맞게 선택을 할 수 있도록 구성되어 있다. 또한 게임을 통해 어휘를 학습함으로써 학습자들이 쉽게 흥미로운 학습이 가능하도록 설계되어 있는 것이 특징이다. 그러나 특별히 학습자 간이나 학습자와 교사의 상호 작용이 없이 일방적인 학습 방법은 아쉬운 부분이다.

하지만 학습자 스스로 필요에 따른 선택이 가능하다거나 자료의 명확성, 또한 흥미로운 게임을 통한 학습이라는 점은 이 앱의 장점으로 꼽을 수 있다.

나. 회화 학습용 앱

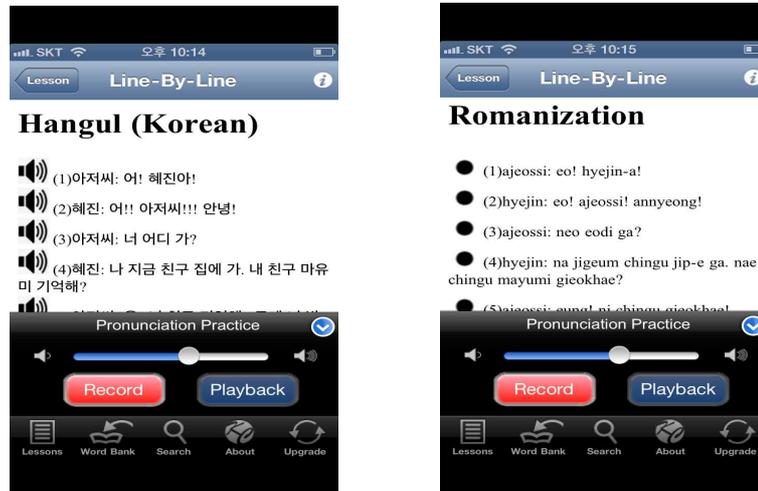
회화 학습용 앱은 총 16개로 그 중 14개가 영어권 학습자를 위한 앱이었으며, 2개는 중국어권 학습자를 위한 앱으로 중국어권 학습자를 위한 앱은 모두 중국에서 제작되었다.

회화 학습용 앱의 특징은 ‘Free Pocket Korean’과 같이 기존의 ‘KoreanClass101.com’이란 웹을 기반으로 한 프로그램이 그대로 앱으로 변형되어 사용되는 경우가 많았고 Beginner, Elementary 등 수준 별 단계가 나뉘어 제시된 예를 확인할 수 있었다. 이렇듯 기존의 웹을 보완 앱으로 제작한 프로그램은 KBS에서 제작한 다국어 앱인 ‘Let’s Learn Korean with KBS’이 있었지만 이 연구에서는 평가점이 더 높은 ‘Free Pocket Korean’을 선정하여 분석하였다. 이 앱은 평가점은 높으나 전체적으로 내용이 조잡하고 문법 항목의 선정이나 본문 내용, 학습 내용 구성이 매우 부실함을 알 수 있다.



〈그림 4〉 Free Pocket Korean – Beginner의 실행 화면

〈그림 4〉를 보면 이 앱에서 오디오를 함께 제공하고 있는 것을 알 수 있으며 학습한 단어를 따로 보관할 수 있는 아이콘이 있어 저장 후 따로 학습할 수 있도록 했다.



〈그림 5〉 Free Pocket Korean – Beginner 본문

〈그림 5〉 ‘Free Pocket Korean – Beginner ’본문에서 보듯 1과에서는 반말에 대해 다루고 있다. 한글 편에서는 한글로 표기된 것을 romanization에서 발음을 영어로 표기하여 발음에 대한 이해를 돕고 있다. 또한 오디오로 들은 후 녹음을 해서 본인의 발화를 듣고 확인할 수 있는 시스템으로 구성되어 있다. 내적 구성으로는 목표가 비교적 명확하고 앱의 녹음기능과 재생 기능을 사용하여 학습자들이 자가 평가까지 가능하였다. 그러나 본문 내용이 오류가 많고, 번역 위주의 표현으로 수정이 필요한 부분이나 교사의 피드백이 불가능한 점은 수정되어야 할 것이다.

㉔. 발음 학습용 앱

7) ‘너’를 ‘니’라고 표현하거나, 아저씨에게 맥락없이 반말을 사용하는 것은 수정되어야 할 오류로 지적된다.

한국어 교육용 앱에서 발음 교육만을 위한 앱은 총 6개로 영어권 학습자를 위한 'Let's Learn Korean', 'I Start Korean LITE - Mirai Language', 'Magnetic Korean' 3개가 있고, 중국어권 학습자를 위한 '韓國語 發音' (한국어 발음), '한어 발음표'가 있다.

발음 교육용 앱은 특히 스마트 폰의 기능 중에서 발음을 직접 듣고 본인이 녹음해 다시 들어볼 수 있다는 것인데 현재 발음 교육용 앱은 아직 개발 단계에 머물러 있는 것으로 보인다. 또한 기관이나 신뢰할 수 있는 어학 교육기관이 아닌 개인이 만든 프로그램에 불과해 검증이 불가능하고 스마트 폰의 특성을 잘 활용하지 못한 점은 아쉬운 점으로 남는다.

발음 교육용 앱 '韓國語 發音'은 중국인 학습자를 위한 앱으로 초급과 중급으로 나뉘어 있으며 단 모음부터 이중모음까지 순서대로 나열하고 중국어로 설명을 하는 방법으로 학습자들의 이해를 돕고 있다.



〈그림 6〉 韓國語 發音 (한국어 발음) - 중급

〈그림 6〉처럼 초급, 중급으로 단계별로 구성되고, 한글에 대한 설명과 함께 모음과 자음에 대한 설명이 중국어로 제시된 후 발음을 듣고 맞는 답을 고르는 방법으로 스스로 평가할 수 있게 구성되어 있다.

3. 한국어 교육용 애플리케이션 구성 방안

1) 학습자 요구

이 연구에서는 2장에서 소개한 앱을 중심으로 한국어 학습자 50명⁸⁾에게 학습자 요구 조사를 실시하였다. 연구 대상자들은 각각 2장에 소개된 앱을 사용해 보고 설문지에 1부터 5까지 평가하였다.

8) 학습자 요구 조사 대상은 국내 A대학 대학원에 재학 중인 중국, 일본, 우즈베키스탄 학생 50명으로 구성되었다.

평가에 사용된 평가 값은 5등급제로 1은 절대 부족, 매우 나쁨을 의미하고, 5는 가장 우수, 가장 좋음 을 의미한다.

〈 표 1 〉 학습자 설문 내용

외적 구성		평가				
내용		1	2	3	4	5
접근성	언제 어디서나 사용이 간편합니까? 설명 언어가 간편합니까?					
이미지와 디자인	화면 안 내용이 알아 보기 편합니까? 기기 사용이 간편합니까? (소리, 음향, 그림, 화면, 자판) 화면에 집중이 잘 됩니까?					
상호 작용	설명이 잘 이해가 됩니까? 친구나 선생님과 같이 할 수 있습니까?					
사용상 편리성	검색이 쉽고 바로 사용할 수 있습니까?					
경제성	무료입니까? 유료입니까? 유료라면 합당한 금액입니까?					
내적 구성						
학습 목표	무엇을 배우는지 목표가 정확합니까?					
학습 자료	흥미있는 주제와 내용입니까? 다양한 방법으로 학습이 가능합니까? (예: 동영상, 기사, 드라마) 학습 내용이 자주 업데이트 됩니까? 자료가 학습에 적당합니까					
학습 활동	학습하기에 너무 어렵거나, 너무 쉽지 않도록 본인 실력에 적당합니까? 스스로 필요와 흥미에 따라 선택이 가능합니까? 얼마나 학습했는지 스스로 알 수 있습니까? 학습의 끝나면 나의 학습 진행 상황의 표시 및 저장이 가능합니까? 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 4가지를 모두 사용합니까? 매체 자료가 명확하여 학습자가 충분히 이해합니까? 게임, 채팅 등 다양하게 활동합니까? 현재 학습 활동에 만족합니까?					
학습 평가	적절한 피드백이 제시됩니까? 피드백이 나에게 도움이 됐습니까? 전문가나 동료들이 피드백을 해 주었습니까? 전문가나 동료의 피드백이 도움이 되었습니까? 어떤 도움이 되었는지 쓰십시오					

기타	사용할 때 무엇이 불편합니까? 써 보십시오 ()					
	앞으로 본인이 앱을 개발한다면 어떤 앱을 만들고 싶습니까?					

최종 종합 분석 결과를 보면 어휘 학습용 앱인 'Korean TokTok'이 모든 평가 항목에서 고르게 점수를 받았으나, 학습 평가 영역이나, 초급, 중급, 고급을 먼저 선택할 수 없는 면에서는 상대적으로 점수가 낮았다.

〈 표 2 〉 최종 종합 분석 평가표⁹⁾

외적 구성		평가 점수		
내용		A	B	C
접근성	사용 편리성	4	4	4
	언어 접근성	4	4	2
이미지와 디자인	화면 가독성	5	5	4
	사용 편리성 (소리, 음향, 그림, 화면, 자판.)	4	4	4
	이미지 집중도	3	2	2
상호 작용	학습에 대한 구체적 설명	3	3	4
	학습자 간 상호 작용 기회 제공	2	3	2
사용상 편리성	간편한 검색 및 이용	3	4	4
경제성	적절한 금액	3	4	3
내적 구성				
학습 목표	대상 학습자 설정 및 학습 목표 제시	5	4	4
학습 자료	주제 및 내용 설정	5	4	4
	자료의 다양성	3	4	4
	학습 내용 업데이트	3	3	4
	자료의 적절함	4	2	3
학습 활동	학습자 수준별 단계 제공	2	3	3
	스스로 학습 가능성	4	3	2
	학습 진도 확인	3	2	2
	학습 진행 상황 표시 및 저장	3	2	2
	언어 영역별 균형적 발달	3	3	
	자료의 명확성	3	3	
	다양한 활동	3	2	2
	학습의 만족도	4	3	2
		4	3	2

9) 이 표에서 A는 어휘학습용 앱 B는 회화학습용 앱 C는 발음학습용 앱으로 구분하였다.

또한 표의 평가 점수는 평균값이며 소수점 이하는 제외하였다.

				3
학습 평가	적절한 피드백 제시	2	1	2
	피드백의 효과	2	1	2
	교사 피드백 유무	2	1	1
	자기 평가 유무	2	1	1

학습 목표 면에서는 A앱이 가장 좋은 평가를 받았다. 학습자가 목표에 맞게 스스로 목표 단원을 결정하고 단원에 맞는 학습 자료가 제시되어 게임을 통해 자연스럽게 어휘를 외울 수 있는 방법이 학습자들에게 장점으로 평가 받은 것으로 보인다.

학습 활동 면에서는 A,B,C 앱이 모두 비슷하게 평가를 받았으며 만족도에서는 A앱이 가장 높은 것으로 나타났다. 그러나 A,B,C 앱이 학습 평가 부분에서는 모두 낮은 점수를 받아 자가 평가나, 교사나 동료 피드백의 부분에서 취약한 것으로 드러났다.

다음은 A,B,C 앱의 장, 단점을 비교한 표이다.

< 표 3 > 앱의 장, 단점 비교표

	장점	단점
A	학습 목표가 확실하며, 학습자가 스스로 학습 단원을 자유롭게 선택할 수 있다.	초급, 중급, 고급의 단계로 구성되어 있으나 선택이 불가능하다. 고급 단계는 유료라 학습자들에게 부담이 된다. 교사 피드백이 제공되지 않는다.
B	스마트 기기의 장점을 활용해 학습자가 직접 녹음하고 자가 평가가 가능하다.	학습 내용이 부실하고 오류가 많아 학습에 적당하지 않다. 학습 단계별 학습이 불가능하다.
C	학습 목표가 명확하고 실제 음을 들을 수 있어서 학습 내용 이해에 도움이 된다.	설명 언어가 중국어로 되어 있어 타 학습자들은 사용이 불가하다. 활동이 다양하지 않으며 평가가 불가능하다.

2) 구성 방안

2장의 분석 기준과 3장의 학습자 요구 조사의 결과를 토대로 한국어 교육용 앱의 구성 방안에 대해 논의해 본다. 학습자 요구 조사 결과 중 학습자들은 세 가지 앱의 공통적 장점을 접근성, 흥미, 자료의 다양성, 자기 주도적 학습이 가능하다고 답했다.

또한 사용상 불편한 점으로는 평가에 관한 부분을 가장 많이 지목하였는데, 이는 자가 평가나 교사 피드백의 필요성을 나타낸다. 또한 자가 평가가 가능한 C앱의 경우 답에 대한 설명이 없어 학습자가 이해하는데 어려움이 있었다.

그러므로 이런 학습자들의 요구를 충족하기 위해서는 이 장점을 충분히 반영한 앱이 개발되어야 한다. 체계적인 교육 과정을 갖추고 다양한 교육자료를 사용하여 학습 목적과 사용자 변인에 맞춰 구성된 앱에 다양한 매체를 적용해서 학습자들이 흥미롭게 학습할 수 있도록 해야 한다. 또한 학습

자들이 자가 평가를 할 수 있고, 교사나 피드백을 받을 수 있도록 설계되어 학습자가 스스로 숙달도를 체크하고 자기 개선에 반영될 수 있어야 한다.

4. 결론

이 연구에서는 앱을 활용한 한국어 교육을 위하여 현재 개발된 한국어 교육용 앱을 모두 검색하고, 언어권별, 학습 목표별로 분류하였다. 분석 결과 중 좋은 평가를 받은 앱을 선정하여 분석하고, 학습자 요구조사를 통하여 얻어진 결과를 바탕으로 한국어 교육용 앱 구성 방안을 제시하였다.

● 참고 문헌 ●

- 김나영 외 (2011) 스마트폰에서의 App활용을 통한 영어 읽기 교육에 대한 연구. 인문언어 13-2 p. 319~349
- 김민서(2012) 스마트 러닝을 활용한 말하기 학습용 애플리케이션 연구. 경희대학교 교육대학원 석사 학위 논문
- 김지수(2012) 영어 교수·학습을 위한 스마트 교육 콘텐츠 평가에 대한 연구. 한국외대 교육대학원 석사 학위 논문
- 김지영(2006) 언어 학습과 모바일 러닝 .외국학연구. 제10호 1~15 중앙대학교 외국학 연구소
- 김현석 외(2011) 스마트폰을 활용한 새로운 에듀테인먼트 콘텐츠에 관한 연구
- 동환경(2012) 스마트폰 기반 한국어 말하기 교육 어플 설계방안 연구. 한국외대 대학원 석사학위 논문
- 박건숙(2003) 국내 웹 기반의 한국어 교육 사이트에 대한 비교 분석 연구
- 박성우외(2009) 콘텐츠 네트워크를 활용한 문법교육 이러닝 시스템 구축. 거래어문학, Vol.43 p.31~51
- 박진철(2013) 모바일 기반의 한글 자모 학습용 애플리케이션 설계 및 구현. 상명대학교 교육대학원 석사 학위 논문
- 백종훈(2011) 스마트폰을 활용한 한국어 학습 지원 어플리케이션 구성 방안 연구. 한국외대 대학원 석사 논문
- 이지선외(2011) 학습자 요구 분석에 따른 스마트폰 어휘 학습용 어플리케이션의 구현. 한국컴퓨터교육학회 논문지 15권
- 이은애(2012) 한국어 학습용 웹 애플리케이션 콘텐츠 설계 및 구현. 고려대학교 교육대학원 석사 논문
- 이해영(2001) 한국어 학습용 웹 사이트의 분석. 외국어 교육 8권 2호

부록) 애플리케이션 분석 기준표

외적 구성		평가				
내용		A	B	C	D	E
접속	검색이 용이한가? 아이폰 기반에 적당한가? 학습자가 원하는 언어로 접근이 가능한가?					
이미지와 디자인	화면안 내용의 지시성과 명시성이 높은가? 그래픽의 질이 학습에 효과적인가? 증강현실을 제대로 활용하고 있는가? 동영상, 소리, 이미지가 기능적 역할을 하는가? 기기의 특성을 최대한 활용하고 있는가? 조직화된 구조로 전체 구성이 쉽게 이해되는가?					
상호 작용	학습자 간 상호 작용의 기회가 제공되는가? 학습자와 교사의 상호 작용의 기회가 제공되는가? 교수법을 제대로 사용하고 있는가? 상호 작용을 위한 sns 나 채팅 등을 사용하는가?					
편리성	검색이 용이한가?					
경제성	무료인가? 유료인가? 합당한 금액인가?					

내적 구성		평가				
내용		A	B	C	D	E
학습 목표	학습 목표가 명시적으로 드러나 있으며 일관되게 적용되었나? 대상 학습자가 설정되어 있고 학습 목표를 고려할 때 적합한가?					
학습 자료	수준 별로 제공되는 주제가 다양한가? 문법, 어휘, 표현에 대한 단계별 별도 학습이 가능한가? 보조 자료가 제공되는가? 학습 내용이 적절히 업데이트 되는가?					
학습 활동	학습자 숙달도에 따른 다양한 단계가 제공되고 있는가? 학습자 수준에 맞춘 심화, 확대, 보충 학습이 제안되는가? 교사와 학습자간 일대일 상호 작용이 제공되고 있는가? 학습자 스스로 필요와 흥미에 따라 선택이 가능한가? 학습 전략에 대한 소개와 설명이 자세히 제공되는가? 학습의 진행 상태나 실력 향상도가 시각화되어 제공되는가? 학습의 종료시에 학습자의 진행 상황의 표시 및 저장 가능하냐? 언어 영역이 골고루 발달하기 위한 구성이 체계적인가? 매체 자료가 명확하여 학습자의 이해를 충분히 돕는가? 게임, 채팅 등 다양한 형태의 활동이 학습 목표에 적합하냐?					
학습 평가	평가 활동은 설정된 학습 목표와 관련, 학습 동기를 부여하는가?					

	진단 평가가 제공되어 학습을 시작 전에 학습자 스스로 능력을 판별할 수 있는가? 자기 점검, 스스로 평가가 포함되어 학습자의 자가 학습을 이끌어 주는가? 평가 내용에 대한 교사의 피드백이 제공되는가?					
--	--	--	--	--	--	--

분과 3

한국언어문화교육 일반

사회 : 진정란(사이버외대)

중국어권 한국어 학습자의 단어 내 위치에 따른 한국어 폐쇄음 평·경·격음 산출 양상

박지연(고려대)

1. 서론

한국어 발음 교육 연구가 시간이 지나면서 연구의 깊이가 깊어지고 심도 있게 다뤄지고 있다. 발음 교육에 대한 학습자들의 요구가 많지만 그에 비해 연구와 수업에 적용되는 것은 그에 미치지 못했던 것이 사실이다. 그렇지만 2000년대 이후에 발음 교육 연구 편수가 크게 늘었고, 음성학적 실험 연구도 많아졌다.

학습자 언어권에 따라 가장 많이 연구되고 있는 언어권은 중국어권이다. 중국어권 학습자 대상 발음 교육 연구는 중국어와 한국어의 음운 체계의 대조 분석에서부터 중국인과 한국인의 음성 실험 연구에 이르기까지 다양하게 시도되고 있다고 할 수 있다. 그러나 연구에 따라 학습자의 오류 양상을 다르게 기술하고 있다. 중국어권 한국어 학습자의 발음 오류로 지적되는 것에는 한국어의 평음·경음·격음에 대한 변별, 파찰음의 조음 위치 오류, 유음의 발음 등을 꼽을 수 있다. 그 중에서도 평음·경음·격음에 대한 문제는 대부분의 연구에서 발음상 오류가 많다고 지적되는 문제이고 이는 실제 발화 자료에서도 발견되는 문제이다(정명숙, 2008). 이 연구는 기존의 중국어권 화자들의 한국어 발음상 오류 가운데 평음·경음·격음에 대한 발음 오류 양상을 기술한 선행연구를 검토하고, 실제 중국어권 화자를 대상으로 음성 분석 실험을 진행하였다. 또한 이에 대한 지각 판단을 위해서 지각 실험도 실시하였다. 이를 통해 중국인 학습자들의 한국어 발음 오류 가운데 가장 두드러지는 한국어의 평음, 경음, 격음의 발음 문제를 분석하기 위해 학습자의 발음 오류를 보다 체계적이고 분석적으로 관찰하고자 하였다. 또한 그들이 산출한 음소가 한국인에게는 어떤 음소로 들리지도 중요한 분석 근거가 된다. 이 연구에서는 중국어권 학습자들을 대상으로 한국어 발음에서 오류라고 지적되는 한국어 장애음의 평·경·격음 변별의 원인을 찾기 위하여 한국어 장애음 중에서 폐쇄음의 평·경·격음의 발음을 유도하고, 그들의 음성이 한국인의 음운 체계에서는 어떤 음소 범주에 포함되는지를 관찰하였다.

2. 선행연구

중국어권 학습자를 대상으로 하는 한국어 발음 교육 연구는 대조언어학적 관점에서 접근하여 분절음의 발음 오류를 다루거나 실험음성학적으로 억양을 관찰하는 등의 방법으로 진행되었다. 이 연구

에서는 한국어 평경·격음의 변별 가운데 폐쇄음을 다루기 때문에 이를 중심으로 선행연구를 검토하고자 한다. 먼저 학습자들의 오류 양상을 살피기 전에 한국어와 중국어의 음운 체계 대조¹⁾를 정리하면 다음과 같다.

중국어는 긴장성을 가진 무성 폐쇄음은 음소로는 존재하지 않는다. 그러나 중국어 평음의 변이음으로 경음이 있다(김성란, 2011, 추이진단, 2002). 한국어와 중국어의 초성에 오는 폐쇄음은 모두 무성음인데, 한국어는 긴장성과 기식성에 의해 3개의 음소로 변별되지만 중국어의 경우는 기식성에 의해서만 두 음소로 나뉜다. 게다가 기식성의 정도가 한국어의 음소와 일치하지 않기 때문에 중국인 학습자들은 한국어의 평·경·격음을 학습할 때 어려움을 겪는다.

	양순음		치경음		연구개음	
	한국어	중국어	한국어	중국어	한국어	중국어
폐쇄음	ㅂ p	b p	ㄷ t	d t	ㄱ k	g k
	ㅃ p'		ㄸ t'		ㄲ k'	
	ㅍ p ^h	p p ^h	ㅌ t ^h	t t ^h	ㅋ k ^h	k k ^h

<표 52> 한국어와 중국어의 음운 체계

한국어의 평·경·격음 발음의 변별 문제는 대부분의 연구에서 언급되고 있으나 조금 더 살펴보면 그 오류 양상은 서로 다르게 기술되어 있음을 알 수 있다. 추이진단(2002)에서는 한국어 교사들을 상대로 조사했을 때, 초성에 오는 평음(연음)과 경음의 차이를 인식하지 못하는데 그 이유를 중국어의 장애음에 평음과 경음의 대립이 존재하지 않는다는 것으로 기술하고 있다. 또 한국어의 평음을 경음으로 발음하는 경향이 있고 이 역시 중국어의 유기무성폐쇄음(/b, d, g/)에 대한 음성학적 인식이 한국어의 경음에 가깝기 때문이라고 보고 있다. 장향실(2001)에서도 중국어권 학습자에게서 나타나는 발음상의 오류 중에서 이에 대해 언급하였는데, 그 원인을 두 가지로 보고 있다. 하나는 중국어에는 무기무성폐쇄음과 유기무성폐쇄음이 있는데, 중국어의 무기무성폐쇄음이 한국어의 평음이 갖는 자질과 음성학적으로 아주 다르다는 것과 한국어의 평음과 격음은 모두 기식성을 갖기 때문에 중국어권 학습자들은 한국어의 평음과 격음을 같은 음으로 인식한다는 것이다. 결국 중국어에는 한국어에 정확하게 대응하는 음소가 없다고 할 수 있다. 장향실(2001)에서는 중국어권 학습자들이 한국어의 평음 인식을 어려워한다고 보았다.

음운 체계가 다르기 때문에 발음을 어려워한다는 것에는 대부분 이견이 없는 것으로 보인다. 그러나 발음 오류 현상을 기술하는 측면에서 연구에 따라 달리 기술되고 있다는 것을 알 수 있다. 따라서 이 연구에서는 학습자들에게 목표 음소를 다양한 음운 환경으로 구성하여 노출시킨 후에 어떻게 발음하는지를 분석하였다. 또 그들의 발음이 한국인에게는 어떤 음소로 지각되는지를 관찰하였다. 한국어의 파열음의 음향적 특성에 대한 연구에서는 파열음이 VOT, 폐쇄지속시간, 선행 혹은 후행 모음의 길이 차이 등의 요소에 의해 평·경·격음이 변별된다고 보고 있다. 그러나 한국어 모어 화자를 대상으로 실험을 할 때에는 피험자가 목표 음소를 발음한 것에 대해 의심의 여지가 없다. 그러나 피험자가 한국어 학습자인 경우는 그 오류를 일으킬 가능성을 염두에 두고 산출 실험 이후에 반드시 한국어 모어 화자 대상의 지각 실험이 필요하다. 이 연구에서는 중국어권 한국어 학습자를 대상으로

1) 중국어의 음소는 국제음성기호를 사용하였으나 연구자에 따라 중국어의 음소를 표기하고 설명하는 방식이 다르기 때문에 음소의 경계를 점선으로 처리하였다.

그들의 한국어 폐쇄음 산출을 결과가 한국인에게 어떻게 들리는지에 대해 주목하였다.

한국어와 중국어는 선행 연구에서도 지적하였듯이 무성무기폐쇄음을 음소로 가지고 있다. 그러나 같은 무성음이고 무기음인 폐쇄음일지라도 음성적 특징은 엄밀히 다르기 때문에 자신에게 내재된 언어 체계에 따라 다른 음소로 범주화시켜서 인지하고 발음할 가능성이 크다. 이 연구는 한국어 학습자들이 발음한 폐쇄음의 음향음성학적 특징을 관찰하기 이전에 그들의 발음이 한국인에게 어떤 음소 범주에 포함되는지를 분석하였다.

3. 실험: 중국인 한국어 학습자의 단어 산출 실험

3.1 피험자

피험자는 현재 한국에서 한국어를 학습하는 1급과 2급 학습자를 대상으로 진행하였다. 피험자들은 모두 여성 20대 중국어 모어 화자였다. 피험자에 대한 자세한 정보는 아래와 같다.

피험자 번호	국적	한국어 숙달도
C_1	중국	1급
C_2	중국	1급
C_3	중국	2급
C_4	중국	1급

<표 53> 피험자 정보

3.2. 실험 및 분석 방법

실험 단어를 위하여 2음절 무의미 단어를 구성하여 틀 문장에 넣어서 발화하도록 유도하였다. 이 연구에서는 단어 내 위치에 따른 산출 양상을 보고자 하였기에 음운 환경을 어두 초성과 어중 초성으로 설정하였다. 폐쇄음의 평·경·격음 변별이 관찰 가능한 음운 환경은 음절 초성에 위치할 때이고, 초성은 발화 초에 나타나기도 하고, 모음과 모음 사이에 나타나기도 한다. 따라서 ‘어두초성’과 ‘어중초성’ 이렇게 두 환경을 연구 대상으로 삼았다. 그래서 CVCVC구조로 여기에 발음하기 쉬운 모음과 종성을 넣어서 2음절 무의미 단어를 구성하였다. 한국어의 장애음은 조음 위치에 따라 양순음, 치경음, 연구개음이 있고, 조음 방법에 따라 마찰음과 파찰음이 있다. 실험 단어는 각각의 음소들이 어두 초성에 3회, 어중 초성에 3회 이상씩 자리하도록 구성하여서 42개의 실험 단어를 <표 3>과 같이 만들었다.

따반	차단	자싼	짜간	빠싼	까탄	사판	바딤
카산	차간	타간	짜산	카딤	파짤	사찬	다찬
자딤	차잔	싸잔	타뻬	카뻬	파간	따간	짜탄
빠간	파산	타짤	바짤	가찬	따잔	다판	까단
빠간	바싼	사칸	싸단	가판	다뻬	까반	싸반
자간	가탄						

<표 54> 실험 단어: CVCVC구조의 무의미 단어

피험자들이 한국어 초급 학습자이기 때문에 짧고 쉬운 문장으로 구성하기 위하여 실험 자극을 만들었다. 또 어두 초성과 어중 초성에서의 오류 양상을 관찰하고자 했기에 문장 처음에 실험 단어를 넣었다. 따라서 피험자는 ‘○○, 뭐예요?’ 형태의 문장을 총 2회 발화하였다. 녹음은 조용한 환경에서 Sony PCM D50 휴대용 녹음기로 진행하였다.

피험자들의 발화 자료는 Cool Edit 2.1로 디지털화한 후, 지각 실험 자료로 편집하였다. 지각 실험은 조용한 환경에서 이어폰으로 발화 자료를 듣고 전사하는 방법으로 진행하였다. 지각 실험에는 본 연구자 외에 전문가(국어 음성학과 한국어교육 전공자) 3명을 대상으로 실시하였다. 그리고 세 사람의 결과를 바탕으로 일치도를 살폈다. 네 사람의 지각 실험 결과 반응의 일치도는 90.6%로 나왔다.

3.3. 결과

이 절에서는 실험의 결과를 중심으로 기술할 것이다. 결과에 대한 논의는 다음 단락에서 다룰 것이다. 먼저 한국어 폐쇄음 전체의 오답률은 어두초성위치에서 48.6%, 어중초성위치에서는 49.1%로 음운 환경에 따라 크게 차이가 나지 않는 것으로 나타났다.

어두 초성	어중 초성
48.6	49.1

<표 55> 단어 내 위치에 따른 폐쇄음의 오답률 평균

다음으로 분절음에 따라 피험자 오류율을 정리하면 아래와 같다. 평음은 어두초성에서 15.3%, 어중초성에서 98.6%의 오류율을 보였다. 경음은 어두초성에서 75%, 어중초성에서 30.6%의 오류율을 보였고, 격음은 어두초성에서 63.9%, 어중초성에서는 23.6%의 오류율을 보였다. 오류율 결과만을 놓고 보았을 때, 중국어권 학습자는 어두초성 위치에서는 평음 발음에서 가장 낮은 오류율을 보이고 경음 발음에서는 가장 높은 오류율을 보이고 있다. 그러나 어중초성 위치에서는 평음의 오류율이 95% 이상으로 거의 대부분 오류를 보이는 것으로 나타났다. <표 5>는 피험자들이 보인 오류율을 조음 방법과 조음 위치 별로 정리한 것이다.

오류율(%)		평음		경음		격음	
		어두 초성	어중 초성	어두 초성	어중 초성	어두 초성	어중 초성
폐쇄음	연구개음	8.3	95.8	70.8	20.8	66.7	33.3
	치경음	0.0	100.0	75.0	29.2	79.2	37.5
	양순음	37.5	100.0	79.2	41.7	45.8	0.0

<표 56> 조음 방법과 조음 위치에 따른 발음

흥미로운 것은 피험자들이 보인 오류 유형이다. 피험자들의 산출 결과는 <표 6>과 같다. ‘제시’ 항목은 피험자에게 문자로 제시된 자극 음소이고, ‘산출’ 항목은 자극에 대해 피험자가 산출한 음성을 청지각적으로 판단한 것이다. 피험자에게는 각 음소를 발화할 기회가 6번씩 주어졌고, 그 결과를 백분율로 환산한 값이다. 앞에서도 언급하였지만 연구자의 판단을 검증하기 위해 전문가(국어음성학 전

공자와 한국어교육학 전공자 3명)에게 지각 실험을 실시하였고, 그 결과 90% 이상의 일치도를 보였다. 피험자에게 제시된 실험 단어를 정확하게 발음한 부분은 음영으로 표시하였다. 그 외에는 목표 음소가 아닌 다른 음소로 발음한 것으로 판단한 것이다.

/ㄱ/를 어두초성 위치에서 [기]로 발음한 것은 91.7%였고, 어중초성 위치에서는 4.2%에 불과했다. /ㄴ/는 어두초성 위치에서는 25%가 정확하게 발음하였고, 어중 위치에서는 79.2% 정확하게 발음하였다. /ㅋ/는 어두초성에서는 33.3%, 어중초성에서는 62.5% 정확하게 발음했다. /ㄷ/는 어두초성에서 100% 정확하게 발음했으나 어중초성에서는 100%가 동일 조음위치의 다른 음소로 발음하였다. /ㄸ/는 어두초성에서는 25%만이 [ㄸ]로 발음하였고, 어중초성에서는 70.8%가 정확하게 발음하는 것으로 나타났다. 또 /ㅌ/에 대한 반응은 어두초성에서 20.8%, 어중초성에서 66.7% 정확하게 발음하는 것으로 나타났다. /ㅍ/는 어두초성에서 62.5%가 정확하게 발음했지만 어중초성에서는 모두 다른 음소로 발음하였다. /ㅃ/는 어두초성에서는 20.8%가, 어중초성에서는 58.3%가 정확하게 발음하였고, /ㅍ/는 어두초성에서 54.2%, 어중초성에서는 모두 정확하게 발음하는 것으로 나타났다.

조음위치	제시	산출	어두초성	어중초성
연구개음	ㄱ	ㄱ	91.7	4.2
		ㄴ	0.0	45.8
		ㅋ	8.3	50.0
	ㄴ	ㄱ	75.0	0.0
		ㄴ	25.0	79.2
		ㅋ	0.0	20.8
	ㅋ	ㄱ	54.2	0.0
		ㄴ	12.5	37.5
		ㅋ	33.3	62.5
치경음	ㄷ	ㄷ	100.0	0.0
		ㄸ	0.0	79.2
		ㅌ	0.0	20.8
	ㄸ	ㄷ	70.8	0.0
		ㄸ	25.0	70.8
		ㅌ	4.2	29.2
	ㅌ	ㄷ	79.2	4.2
		ㄸ	0.0	29.2
		ㅌ	20.8	66.7
양순음	ㅍ	ㅍ	62.5	0.0
		ㅃ	4.2	12.5
		ㅍ	33.3	87.5
	ㅃ	ㅍ	75.0	4.2
		ㅃ	20.8	58.3
		ㅍ	4.2	37.5
	ㅍ	ㅍ	45.8	0.0
		ㅃ	0.0	0.0
		ㅍ	54.2	100.0

<표 57> 중국어권 화자의 단어 내 위치에 따른 폐쇄음 산출 양상(%)

평음의 경우, 어두초성 위치에서 평균 85.7%의 정답률을 보인다. 반면, 어중초성 위치에서는 정답률이 평균 1.4%에 그친다. 경음의 평균은 어두초성에서 23.6%, 어중초성에서는 69.4%의 정답률로

나타났다. 격음은 위치에 따라 어두초성에서는 57.2%, 어중초성에서는 65.5%의 정답률을 보였다.

4. 분석 및 논의

여기에서는 3의 결과를 바탕으로 피험자의 오류 양상을 분석하고 그에 대한 논의를 하겠다. 이 연구는 중국어권 학습자들의 한국어 폐쇄음의 평·경·격음 발음 오류 원인을 찾기 위해 그들의 발음을 지각 실험을 통해 정리하였다. 그 결과, 두드러지는 특징은 어두초성 위치에서는 평음의 정답률이 매우 높았다는 것이다. 그러나 그들이 한국어 평폐쇄음을 잘 발음하고 있다고 볼 수 없다. 그 이유는 다른 경폐쇄음이나 격폐쇄음 산출 결과를 보면 알 수 있다. 4.1에서는 어두초성 위치에서 보이는 특징인 평음으로 발음하려는 오류 양상에 대해서 기술할 것이다. 또 두드러지는 특징은 어중초성 위치에서 관찰된 평음과 경음의 오류, 경음과 격음의 오류, 격음과 평음의 오류에 대해서는 4.2에서 살필 것이다.

4.1. 어두초성에 나타나는 평음으로의 오류

앞에서도 언급하였지만 어두초성 위치에서의 평음 발음은 연구개음, 치경음, 양순음 모두 91.7%, 100%, 62.5%가 정확하게 평폐쇄음으로 발음하는 것으로 나타났기 때문에 대체로 잘 발음하고 있다고 생각할 수도 있다. 그런데 여기에서 흥미로운 것은 어두초성 위치에 경음과 격음이 제시되었을 때에도 평음으로 발음한 피험자 비율이 상당히 높다는 것이다. <표 7>을 보면 경음이 제시되었을 때 평음으로 발음하는 비율이 조음위치별로 75%, 70.8%, 75%이다. 평균 73.6%로 상당히 높은 비율이다. 격음을 보고 평음으로 발음하는 비율 역시 54.2%, 79.2%, 45.8%로 평균 59.7%이다. 격음은 경음에 비해 평음으로 발음하는 비율이 낮은 것처럼 보이지만 격음으로 정확하게 발음한 비율(평균 36.1%)에 비교하면 높은 비율이라는 것을 알 수 있다.

산출 양상	연구개음	치경음	양순음
평음→평음	91.7	100.0	62.5
경음→평음	75	70.8	75
격음→평음	54.2	79.2	45.8

<표 58> 어두초성 위치에서 평음으로 지각된 발화 비율(%)

이 결과를 보면 중국어권 한국어 학습자들은 어두초성 위치에서 평음과 경음, 격음을 모두 평음과 비슷하거나 평음으로 발음하려고 한다는 것을 알 수 있다. 경음을 보고 경음으로 발음한 피험자는 평균 23.6%인 것과 비교하면 3배가 넘는 반응이다. 격음 역시 격음으로 발음한 비율은 평균 36.1%인데 이 역시 평음으로 발음한 것과 비교하면 10%정도 낮은 값이다. 이 결과를 보면 어두초성 위치에서 보이는 평음의 정답률이 단순히 높다고 해서 그들이 평음은 정확하게 발음한다고도 할 수 없을 것 같다.

최금단(2002)에서는 중국어권 학습자들은 한국어의 평음을 경음으로 발음하는 경향이 있다고 기술하였는데, 이 연구의 결과에서는 그와는 달리 평음은 평음 그대로 발음하지만, 문제는 경음과 격음까

지도 어두초성 위치에 있을 때 평음으로 더 많이 발음하고 있음이 드러났다. 따라서 평·경·격음의 변별을 못하는 것은 맞지만 평음을 경음으로 발음하려고 한다는 인상 평가는 재고의 여지가 있다.

4.2. 어중초성에 나타나는 평음의 오류 양상

어중초성에서는 평음의 정답 비율이 평균 2.8%밖에 되지 않았다. 대신 경음과 격음의 발음에 대한 정답 비율이 높았다. 그렇다고 어중초성 위치에서는 경음과 격음을 더 잘 발음한다고 보기에는 역시 무리가 있다. 어중초성에서의 오류 양상을 좀 더 살펴볼 필요가 있다. 어중에 오는 폐쇄음 발음은 어두에서 보인 오류 양상과는 크게 달랐다. 평음의 경우, 어두에 오는 환경에서는 평균적으로 70% 이상 정확하게 발음하는 것으로 나타났지만, 어중 환경에서 평음을 평음으로 발음하는 비율이 평균 1.4% 밖에 되지 않았다. 달리 말하면 평음의 대부분을 경음이나 격음으로 발음하고 있다는 것이다. 평음을 어떤 음소로 발음하고 있는지는 <표 8>에 정리하였다.

연구개음의 경우 95% 이상 평음을 경음이나 격음으로 발음하는 것으로 나타났다. 그러나 그 오류가 주로 경음으로 나타난다든가 혹은 격음으로 나타난다든가 하는 경향성은 이 실험결과로는 발견할 수 없었다. 치경음은 100% 평음을 경음 혹은 격음으로 발음하는 것으로 나타났는데 치경음의 경우는 주로 경음으로 대치시켜 발음하고 있는 것으로 나타났다. 양순음 역시 평음을 100% 다른 음소로 대치시켰는데, 치경음과는 달리 격음으로 발음하고 있는 것으로 나타났다.

오류 양상	연구개음	치경음	양순음
평음→경음	45.8	79.2	12.5
격음→경음	37.5	29.2	0.0
평음→격음	50.0	20.8	87.5
경음→격음	20.8	29.2	37.5

<표 59> 어중초성 위치에서 보이는 평음의 오류 양상

전체적으로 보았을 때, 경음으로 발음하려는 경향인지, 격음으로 발음하려는 경향인지를 살펴보면 경음보다는 격음으로 발음하는 오류가 더 많이 관찰되었다. 이 오류가 그러한 경향이 있다고 판단할 수 있는 정도의 차이인지는 이후에 검증이 필요하다.

4.3. 정리

이상의 내용을 종합해보면 중국어권 학습자의 한국어 폐쇄음의 발음은 어두초성에서는 48.6%, 어중초성에서는 49.1%의 정답률을 기록하는 것으로 나타났다. 점수로 말하면 50점을 밑도는 정도인 것이다. 위의 결과를 바탕으로 보면 폐쇄음의 평·경·격음 변별이 어렵다는 것이 드러났다. 또한 단어 내 위치에 따라 오류 양상이 다르다는 것도 알 수 있었다. 어두위치에서는 평·경·격음을 모두 평음으로 발음하려는 경향이 두드러졌다. 어중위치에서는 격음으로 발음하는 오류가 더 많이 관찰되었다.

선행연구에서는 어두 초성의 평폐쇄음을 경음으로 발음하는 오류가 중국어권 화자들에게서 많이 관찰된다고 하였는데 이와는 상반되는 결과이다. 중국어의 폐쇄음은 유기무성폐쇄음, 무기무성폐쇄음

으로 이분되는데, 한국어의 무기무성폐쇄음과 유기무성폐쇄음인 평음과 격음의 오류 빈도가 낮게 나온 것과 관련이 있는 것으로 보인다. 그러나 중국어 모어 화자의 직관에서 긴장성 자질은 음소 변별의 판단 기준이 아니기 때문에 혼란을 보이는 것으로 추측된다. 이러한 양상이 학습에 의해 습득이 가능한지에 대한 여부는 이후에 숙달도가 다른 집단을 대상으로 실험을 하면 알 수 있을 것이다.

5. 결론

이 연구는 한국어 학습자의 효율적인 발음 교육을 위하여 한국어 학습자들의 발음 오류를 체계적이고 분석적으로 정리하고자 선행 연구들에서 자주 언급되었던 학습자 오류를 중심으로 음성 실험과 음성 분석을 통해 그들의 오류 양상을 고찰한 연구이다.

중국어권 학습자는 한국어의 발음을 매우 어려워하고 못하는 집단으로 인식되고 있다(정명숙, 2008). 따라서 그들을 대상으로 한 오류 분석 연구, 발음 교육 연구가 다른 언어권에 비해 많이 이루어져 있다. 그러나 학습자들의 오류 기술에서 연구자마다 오류 양상이나 오류의 원인을 다르게 기술하고 있다. 이에 실제 학습자들이 단어에 대한 선행 지식 없이 한국어 음소, 그 중에서도 폐쇄음의 평·경·격음 변별을 어떻게 발음하는지를 관찰하기 위해 무의미 단어를 발화하도록 유도하였다. 또한 폐쇄음의 발음은 단어 내 위치에 따라서도 다르게 발음이 되므로 중국어권 학습자들이 이를 어떻게 발음하고 있는지를 관찰하였다. 그 결과 같은 음소라고 하더라도 단어 내 위치에 따라 오류 양상이 다르게 나타났다.

이 연구에서는 음운 체계가 다른 두 언어 사이에서 이루어지는 발음 습득 연구에서 학습자의 내재적인 음운 체계를 추측하고자 학습자를 대상으로 발음 산출 실험을, 한국어 모어 화자를 대상으로 지각 실험을 실시하고 이를 분석해보았다. 구어 능력은 무엇을 어떻게 말하는지도 중요하지만 어떻게 들리게 말하는지도 중요하다. 다시 말하면 피험자의 발화에 대한 음향분석도 필요하지만, 한국인에게는 그 음성이 어떠한 음소로 범주화되는지도 관찰해야 한다는 것이다.

이 연구는 한국어 학습자의 발음 오류 중에서 가장 많이 지적되는 폐쇄음의 평·경·격음 변별 오류의 원인을 찾기 위하여 설계되었다. 이 연구는 지각 실험의 청지각적 판단만을 분석 기준으로 삼았지만, 이후에 피험자들의 음향음식 분석이 이루어져야 할 것이다. 한국어 학습자들의 단어 내 위치에 따른 음소의 발음을 분석하여 그들의 발음 오류를 보다 체계적으로 관찰하여 구체적인 교육 방안을 마련할 것을 기대해본다.

● 참고 문헌 ●

- 강려(2011) “중국인 학습자의 한국어 파열음 오류 연구.” 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 김성란(2011) “한국어와 중국어 자음의 음성학적 대조고찰.” 「인문논총」 21. 서울여자대학교 인문과학연구소.
- 박진원(2001) “한중 여성화자의 한국어 발음의 실험음성학적 대조분석.” 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 범류(2005) “한국어와 중국어의 닿소리 음소 및 그 변이음에 대한 조음음성학적 대조 연구.” 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 서영(2011) “중국인 초급 학습자를 위한 한국어 자음 발음 교육 방안.” 부산외국어대학교 석사학위논문.
- 장우혁, 김길동(2009) “중국어 화자가 발음한 한국어 파열음의 음향적 특성.” 「언어연구」 26. 경희대학교 언어연구소.
- 장향실(2002) “중국어 모국어 화자의 한국어 학습시 나타나는 발음상의 오류와 그 교육 방안.” 「한국어학」 15. 한국어학회. 211-227.
- 장향실(2009) “중국인 학습자의 한국어 음절 오류와 교육 방안.” 「우리어문연구」 34. 우리어문학회. 349-371.
- 정명숙(2008) “한국어 학습자를 위한 전략적 발음 교육 : 중국인 학습자를 중심으로.” 「한국어학」 38. 한국어학회. 345-369.
- 정명숙, 이경희(2000) “한국어 파열음의 음향적 특성과 지각 단서.” 「음성과학」 7. 한국음성과학회.
- 최은하, 박시균, 오종철(2010) “중국인 학습자의 한국어와 중국어 유사발음 비교 분석 및 발음지도 연구 : 폐쇄음을 중심으로.” 「국어문학」 48. 국어문학회.
- 최금단(2002) “중국어권 학습자에 대한 한국어 발음 교육.” 「이중언어학」 20. 이중언어학회. 309-343.
- 최금단(2004) “중국어권 한국어 학습자의 발음 오류 양상 분석을 통한 중국어 장애음의 한글표음 문제 재검토.” 「중국어언어연구」 18. 한국중국어언어학회.
- 후청(2012) “중국인 초급 학습자의 한국어 터짐소리 발음 오류.” 연세대학교 대학원 석사학위논문.

한국어 조사 {로}와 관련되는 중국어 개사(介詞) 대조 연구

번위협((상명대))

1. 연구개요

한국어는 교착어(膠着語)에 속하는 언어로 어형 변화 없이 조사에 의해 격 표지(標識)가 이루어지는 반면에 고립어(孤立語)에 해당하는 중국어에서는 격 기능은 확인되나 대부분 무표(無標)로 나타나거나 전치사(Preposition 前置詞)와 후치사(Postposition 後置詞) 역할을 하는 부사격 표지인 개사(介詞)¹⁾에 의해 실현된다. 한국어의 격은 격조사의 형태에 따라 주격(nominative), 목적격(대격, accusative), 관형격(속격, genitive), 여격(dative), 처격(locative), 공동격(comitative), 비교격(comparative), 도구격(Instrument), 호격(vocative) 등으로 설정할 수 있다(이건환(2003:55)). 중국어에서는 격이 무표지로 나타나는 것이 보통이지만 문장에서 명사의 위치에 따라 격을 기본적으로 주격, 대격, 여격, 소유격(관형격)으로 구분한다(안기섭·송진희(2003:79)). 그러나 중국의 학교 교재 문법에서조차 격에 관한 개념과 분류를 아직 명확하게 설정하지 못하였고, 이로 인해 중국인 학습자가 한국어의 격 표지인 조사를 학습하는 데 많은 어려움을 겪는 것이 현실이다. 특히 한국어 부사격조사는 의미 기능이 다양하고, 이에 관련되는 중국어의 부사격표지인 개사와 그 의미 기능이나 문장에서 이루는 통사정보²⁾가 일치하지 않기 때문에 중국인 학습자가 올바르게 사용하는 데 더욱 어려움을 겪는다.

따라서 본 연구에서는 한국어 부사격조사 중에서 가장 많은 기능을 가지고 있는 {로}³⁾와 대응하는 중국어 개사를 비교 대조 분석하고자 한다. {로}는 의미 기능에 따라 중국어 개사의 대부분 표현들과 대응할 수 있지만, 서로 간에 절대적인 대응관계가 아니기 때문에 문맥에 따라 다른 형태와 구조로 인식된다. 통사적 측면에서 볼 때 {로}는 음운 제약, 결합할 수 있는 형태, 문장에서 이루는 위치와 기능 등이 중국어 개사와 차별화된다.

현재까지 조사와 개사에 대하여 이루어진 선행연구에서는 주로 한국어와 중국어 두 언어에서 대응할 수 있는 표지 형태를 제시하는 것에 치중해 왔기 때문에, 문장을 이루는 통사정보를 세밀하게 다루지 못한 한계점이 보인다. 그러므로 본 연구에서는 선행연구와 사전 자료 등 이론적 배경을 검토

- 1) 중국어 문법에서는 부치사(adpositions)에 해당하는 것을 개사(介詞)라고 부르고 영어의 전치사에 해당한다. 『外語教學與研究出版社』(2004)에서는 중국어에서 개사를 전치사라고 부르기도 하며, 중국어의 개사를 명사, 대명사 혹은 명사성 어구의 앞에 쓰여 동사·형용사를 수식, 보충 설명하는 일을 하고, 시간·장소·방향·대상·목적·방식·비교·피동 등의 관계를 나타내는 품사라고 정의하였다.
- 2) 신현숙(2011)에서는 어휘 정보 구축 방법과 어휘 분석 방법을 제시할 때 어휘의 통사 정보와 의미 정보를 제공하였다, 본 연구에서도 이 연구 방법을 참고하여 한국어 조사 {로}와 관련되는 중국어 개사의 통사정보를 분석한다.
- 3) 부사격조사 {로}는 {로}와 {(으)로}의 대표형 형태이므로 이 연구에서 {로}와 {(으)로}를 {로}로 통일하게 표기로 한다.

하여 {로}의 의미기능을 재설정한 뒤, 『표준국어대사전』, 『Daum 국어사전』, 『네이버 중국어사전』에서 제시된 말뭉치자료를 이용하여 {로}와 의미상 대응 가능한 중국어 개사 표현을 정리한다. 또한 {로}와 관련된 중국어 개사를 비교하여, 문장에서 이루는 음운 제약, 결합 형태, 위치 및 기능 등 관련 통사정보를 본격적으로 살펴보고 대조하고자 한다. 이 연구 결과를 통해 한·중 두 언어를 배우는 학습자가 한국어 부사격조사와 중국어 관련 개사를 정확하게 이해하고 학습하는 데 도움을 받을 수 있을 것이라고 기대한다.

2. 이론적 배경

2.1 선행연구 검토

본 연구에서는 한·중 관련 어휘를 대조하는 목적을 가지므로 선행연구를 주로 {로}에 대한 연구, 중국어 개사에 대한 연구, 한국어 격조사와 중국어 개사 대조 연구, 세 가지로 나누어 살펴보았다.

한국어 격조사에 관한 연구는 최현배(崔鉉培)(1937), 이기백(李基白)(1972), 홍운표(洪允杓)(1990) 등⁴⁾부터 시작하여 지속적으로 다양하게 이루어왔는데, 본 연구에서는 주로 {로}를 중심으로 논의한 남기심(1993), 이희자·이종희(1998), 주은경(2004)의 연구를 살펴보았다. 남기심(1993)은 부사격 조사 중에서 가장 다양한 의미 및 통사적 특징을 지니는 {에}와 {로}의 용법을 제시하였다. 특히 {로}에 대해 관련되는 7276개 용례를 사용하여 ‘각 유형의 문형에서 {로}의 격조사 자격, 문법적 기능 및 기분 의미는 무엇인가?’ 또 ‘{로}는 오로지 조사로서만 기능하는 것인가?’ 등 {로}의 쓰임에 대해 논의하였다. 이는 {로}의 쓰임에 관한 기초 자료라 할 만하다. 이희자·이종희(1998)는 {로}의 의미기능을 11가지로 나누고, {에}의 의미기능을 9가지로 나누어 기술하였다. 이 연구에서는 연속한 두 조사가 복합한 것인지 단순한 통합 관계를 이루는 것인지를 분간하려고 하였다. 이 연구는 조사 사이의 통사적 관계를 분석하는 데 의의가 있다. 또는 주은경(2004)은 {에}는 {로}와 의미나 용법이 서로 중복되는 부분과 차이점, 또는 이에 대해 학습자의 오류 양상을 파악하고 용법별 습득 순서를 밝혔다. 이는 학습자에게 {로}와 {에} 두 조사의 쓰임을 구분하여 정확하게 학습하는 데 도움이 된다.

중국어 개사 연구에 대해 맹주역(1992:172)은 중국어의 개사를 전치사라고 보고 그 종류를 크게 5가지로 분류하였다. 허성도(2005:194)도 맹주역(1992)과 비슷하게 중국어 개사를 분류하였지만 개사에 대응하는 한국어 조사를 제시하고 있다는 점에서 차이가 있다. 중국어 개사에 대한 전반적인 연구는 陈昌来(2002)의 『介词与介引功能』과 传雨贤·周小兵(1997)의 『现代语法介词研究』와 朱德熙(1982)의 『语法讲义』 등이 대표적이다. 이들이 중국어 개사에 대해 개사 전반에 대한 연구에서부터 개별 개사의 용법이나 의미 등에 이르기까지 많은 연구가 진행되어 왔다. 이들 연구를 통하여 중국어 개사는 일반적으로 명사, 대명사 혹은 명사구 앞에 위치하여 시간, 장소, 방향, 방법, 대상, 범

4) 한국어 격조사에 관한 연구들은 최현배(1937), 이기백(1972), 홍운표(1990), 남기심(1993), 이희자·이종희(1998), 허용(2001), 이관호(2004), 주은경(2004), 김종록(2008), 임지룡·이은규·김종록 외(2005), 고영근·구본관(2008), 고영근·남기심(2009) 등이 있다. 이 연구들에서는 의미나 형태, 구성 및 문장에서의 기능에 따라 한국어의 격조사들 전체를 살펴보고 분류하였다.

위 등 각종 의미를 표시해 주는 허사⁵⁾라는 특징을 보인다.

한국어 격조사와 중국어 개사 대조 연구도 있다. 柳英綠(1999)은 현대 중국어 전치사구는 한국어에서 보조 동사로 이루어진 구와 대응하거나 단어와 어미의 결합체와 대응한다고 보았는데 이는 한·중 관련 어휘들이 통사적 측면의 전체 대조 관계를 파악하는 데 의미가 있다. 崔健(2002)은 한국어와 중국어의 범주 표현을 각각 위치, 시간, 장소, 존재, 수량, 재료, 범위, 빈도, 부정, 접속 등 15가지로 나누어 상세히 기술하였다. 최근에 들어와서도 박창수(2005), 정정덕(2010), 서혜민(2012) 등 관련 대조 연구가 지속적으로 이루어져왔는데, 이러한 연구가 한국어 격조사와 중국어 개사의 전체 구조나 관련된 표현들 서로간의 대응 관계를 밝히는 데 배경 자료를 제공하였다.

위에서 살펴보았듯이 현재까지 한국어 격조사와 중국어 개사 대조에 대한 선행연구에서는 주로 두 언어의 전체 유형 분류의 대조나 두 언어에서 대응할 수 있는 표지 형태를 제시하는 것에 치중해 왔고, 관련 어휘들이 문장에서 이루는 통사적 측면을 세밀하게 다루는 연구는 그리 많지 않다. 특히 부사격조사 중 의미기능을 가장 많이 지니는 조사 {로}를 중심으로 중국어 개사와 상세하게 대조하는 논의는 더욱 드물다. 따라서 본 연구에서는 한국어 격조사 {로}를 연구 대상을 삼고 관련되는 중국어 개사와 대응되는 표현 형태 및 문장에서 이루는 다양한 통사 정보를 분석하고자 한다.

2.2 {로}의 의미 설정

한국어 부사격조사 {로}의 의미는 학자마다 다르게 연구되어 왔다. 한국어 학습 주로 대표 사전 『표준국어대사전』(1999), 『한국어 학습용 어·조사 사전』(2006), 『외국인을 위한 한국어 학습사전』(2001)에서 나오는 {로}의 의미기능을 정리하면 다음과 같다.

<표 1> 한국어 부사격조사 {로}의 의미기능

5) 《現代漢語詞典》(1982:1287)에는 허사를 ‘조사나 어미처럼 홀로 뜻을 나타내지 못하는 말’이라고 설명하였다.

분류	표준국어대사전	외국인을 위한 한국어 학습 사전	한국어 학습용 어미·조사 사전
1	방향	방향, 목적지	방향, 지향점
2	경로	경로	경로
3	변화의 결과	변화의 결과	변화
4	재료, 원료	재료	재료, 원료
5	수단, 도구	도구, 교통수단	수단, 도구
6	방법, 방식	상태	방식, 양상
7	·	표정, 태도	모양
8	·	의도, 상각	·
9	·	원인, 이유	원인, 이유
10	지위, 신분, 자격	신분, 자격	자격, 신분, 명성
11	시간	시간	시간
12	·	기점	·
13	·	·	판단
14	한계	·	·
15	대상	대상	·
16	약속, 결정	·	·
17	·	그러한 특성을 지녔음을 나타냄	·
18	·	·	선택
19	·	·	설명
20	·	·	강조 용법

본 연구에서 한국어 부사격조사 {로}의 기본적인 의미를 밝힐 뿐만 아니라 중국어 개사와 정밀하게 대조하는 것을 목적으로 하므로, {로}의 다양한 의미기능을 제시할 필요성이 있다. 하지만 관련되는 중국어 개사와 쉽게 대조하기 위해서 {로}의 의미기능을 다시 정리할 필요가 있다. 따라서 위 표에서 제시한 {로}의 각종 다양한 의미들을 최대화 통일해서 외국인 학습자에게 가장 필요한 학습 의미를 13가지로 제시하기로 한다. 즉 {로}의 의미기능 중 ‘방향, 경로, 수단·방법, 방식·양식, 신분·자격, 기구·도구, 원인·이유, 재료·원료, 변화결과, 시간, 약속·결정, 대상, 판단’을 기준 의미로 설정한다.

3. 대조 분석

3.1 {로}에 대응하는 중국어 개사 표현

한국어 격조사 {로}는 위에 제시한 바와 같이 여러 의미기능을 가지므로 용법에는 외국인 학습자들이 자주 오류를 발생하는 조사 중의 하나이다. {로}의 13가지 의미기능을 정리하고 이에 대응하는 중국어 개사를 살펴보면 다음과 같다.

<표 2> 한국어 조사 {로}의 중국어 개사 대응 표현

부사격 형태	의미기능		중국어 대응표현	
			개사 (구)	다른 표현
로	움직임의 방향, 지향점	방향	{往, 朝, 向}	
		지향점	{到}	
	움직임의 경로		{从, 经 (由)}	
	수단, 방법	일반수단	{用, 拿, 以, 通过}	
		교통수단	.	동사 {乘/坐}
	방식, 양식	일반방식	{以...的方式}	
		차림방식	.	동보구조 {穿着}
	신분, 지위, 자격	신분	{当, 以, 作为}	
		지위나 자격	{以, 为}	
	기구, 연장		{拿, (使)用}	
	원인, 이유	일반원인	{因 (为), 由(于)}	
		사람을 인한 원인	{因为, 由于}	
	재료, 원료		{用, 拿}	
	변화가 이루어진 결과		.	무표
	시간	앞말이 뜻하는 시간까지	{到... (为止) }	
		앞말이 뜻하는 시간부터	{从, 自 (从), 打...(开始)}	
		일이 이루어지는 시간	{在, 到}	
	약속, 결정		.	동사 {要}
	대상		{使, 让}	
	판단		.	동사 {成}

〈표 2〉에서는 조사 {로}의 의미기능과 중국어의 대응표현을 살펴보았는데, 대응하는 중국어 표현이 다양함을 알 수 있다. 즉, 다양한 개사가 {로}와 대응하고 있었고, 그 중에서도 ‘以, 从, 到’ 등은 {로}의 몇 가지 의미에 동시 대응함을 알 수 있었다. 그리고 {로}와 직접적으로 대응하는 표현이 없는 경우에 중국어에서 동사나 ‘동보구조’, 또는 무표로 대응하는 것이 특징이다.

3.2 {로}와 중국어 개사의 통사 정보

3.2.1 결합 정보

1) 음운 제약

한국어 부사격조사 {로}는 문장에서 앞에 결합하는 어휘는 자음으로 끝나느냐 모음으로 끝나느냐에 따라 음운적인 제약을 받는다. 반면 중국어 관련 개사는 문맥 의미에 따라 {로}와 대응할 수 있는 다양한 어휘 형태가 나타날 수 있지만 음운적 측면에서 제약을 따로 받지 않는다.

2) 결합 형태

{로}와 중국어 개사의 결합 형태를 살펴보면 다음의 3가지 유형으로 정리할 수 있다.

[제 1 유형]

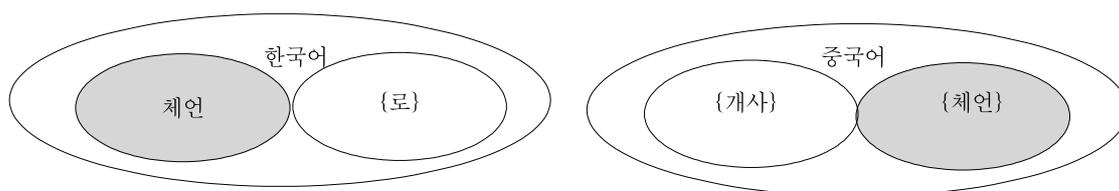
한국어: {체언} + {로}

중국어: {개사} + {체언}

한국어 격조사나 중국어의 개사는 문장에서 독립적으로 쓰일 수가 없고 체언과 함께 결합해야 문장성분을 이룰 수 있는 공통의 특징을 가지고 있다. 한국어에서 {체언}은 선행요소로서 격조사 {로} 앞에 붙는 반면에 중국어에서 {체언}은 후행요소로 관련 개사 뒤에 붙는 것이 일반적이다.

- (19) ㄱ. 추우니 {안}{으로} 들어가세요.
太冷了请{向}{里}走.
ㄴ. {대구}{로} 떠나세요.
请{到}{大邱}去吧.
ㄷ. 다음의 문장을 {영어}{로} 말해 보시오.
下面的文章请{用}{英语}说.
ㄹ. 삼촌은 {종이}{로} 연을 만들고 있었다.
叔叔{用}{纸}做成了莲花.

자료 (19)에서 제시한 바와 같이 한국어 격조사 {로}와 관련되는 중국어개사 {向/到/用}은 모두 체언과 결합해서 뒤에 오는 서술어 {들어가다/ 떠나다/ 만들다}, {走/ 去/ 说/ 做}를 수식하는 부사어 기능을 수행한다. 체언의 유형을 살펴보면 {방향}과 {장소}, {수단}이나 {방법}, 또는 {자연현상}, {시간}, {사람} 등과 관련된 어휘이다. 이를 통해 {로}와 개사는 다양한 의미의 체언과 결합함을 알 수 있다. 위에서 제시한 결합 유형은 다음의 도표로 정리한다.



<그림 1> 제1유형 결합 형태

[제 2 유형]

한국어: {체언} + {조사} + {로}

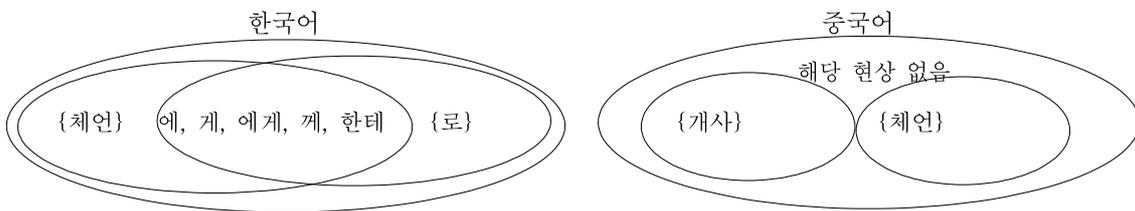
중국어: 해당 현상 없음

체언 뒤에 처소격 조사 {에게}, {한테} 등은 {로}와 결합하여 다시 '어떤 행동이 미치는 대상임을 나타내는 격 조사 {에게로}, {한테로}를 형성한다. 이 경우에 뒤에 조사 {로}는 생략하기도 한다.

- (20) ㄱ. 갑자기 모두의 관심이 나{에게}{로} 쏟아졌다.

- 突然间所有的关心都向我倾洒过来。
 ㄴ. 책임은 그 둘{에게}{로} 돌아갔다.
 责任转向了他。
 ㄷ. 그 책임이 누구{한테}{로} 돌아갈까?
 那个责任转给谁呢。
 ㄹ. 친구{한테}{로} 달려갔다.
 跑向了朋友。

자료 (20)에서 제시한 바와 같이 (20ㄱ-ㄴ)의 {에게로}는 문어체에서, (20ㄷ-ㄹ)의 {한테로}는 구어체에서 자주 쓰이는 격 조사 표현이다. 이때 {에게/한테}와 {로}는 같이 중국어의 개사 “向/给”와 대응한다. 그 외에 {게로}는 {에게로}의 준말로, {께로} 〇는 {에게로}의 높임말로, 또는 위치를 나타낼 때 거기에 방향성을 주기 위한 {에로}로 쓰기도 한다. 반면에 중국어에서는 체언과 개사 사이에 다른 형태가 삽입되는 경우가 나타나지 않는다. {로}와 개사의 제2유형 결합 형태는 도표로 다음과 같이 정리한다.



<그림 2> 제2유형 결합 형태

[제 3 유형]

- 한국어: {체언} + {로} + {조사}
 중국어: {개사 + 개사 + 체언} / {동사 + 개사 + 체언}

언어에 따라서는 서로 다른 부치사가 중복되거나 연속적으로 결합하며 새로운 형태로 사용되는 경우가 있다. 한국어의 조사의 쓰임에서도 특히 이 현상이 두드러진다. 다음에는 한국어 조사 {로}가 일부 조사와 결합하여 새로운 복합조사나 단일조사를 형성하는 예를 살펴본다.

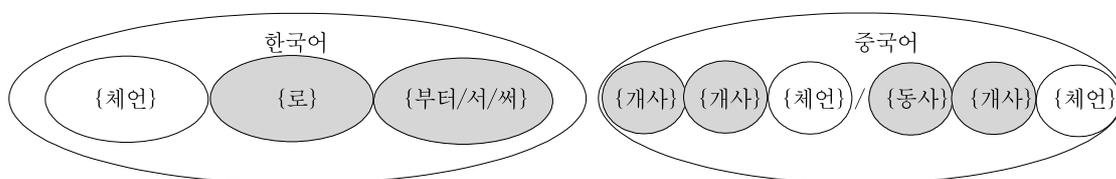
- (21) ㄱ. 아버지{로}{부터} 편지가 왔다.
 从父亲那里来信了。
 ㄴ. 장관{으로(서)}가 아니 배우로서 받았다.
 不是{作为}长官而是作为演员得到的。
 ㄷ. 서류의 제출{로(써)} 합의하였다.
 {以}资料提交{的方式}达成了协商。

6) 『연세한국어사전』의 조사 목록에서 “께로”는 등재되고 있지만 『표준국어대사전』에서 이에 해당하는 조사 항목은 “에로, 에게로”만 등재되어 있다.

· 중국어 개사의 경우는 한국어와 비슷한 현상으로 {개사}+{개사}, {동사}+{개사}의 결합방식을 통해 복합개사 형태를 형성하는 현상이 있다.

- (22) ㄱ. {自}{从}你离开后我什么都做不了.
 네가 떠난 후{로} 나는 아무것도 하지 못하고 있어.
 ㄴ. 他{因}{为}这一本书改变了所有的想法.
 그는 이 책 하나{로} 인해 모든 생각을 바꾸게 되었다.

자료 (22ㄱ)에서는 {개사}(自)가 {다른 개사}(从)와 결합하여 복합개사 {自从}을 형성하는 현상이고, (22ㄴ)에서는 {개사}(为)가 앞의 {동사}(因)와 결합하여 복합개사 {因为}을 형성하는 현상이다. 이러한 결합 유형은 다음의 도표로 정리한다.



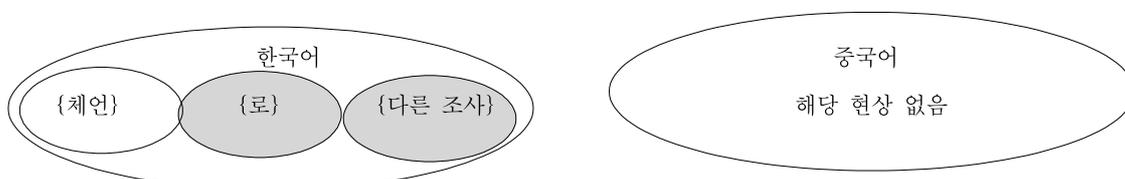
<그림 3> 제3-1유형 결합 형태

한편, 다음의 예시를 살펴보기로 한다.

- (23) ㄱ. 반장{으로}{의} 자격이 있다.
 ㄴ. 뒤를 돌아보지 말고 앞{으로}{만} 가라.

(23)에서 {로}는 조사 {의/만}과 결합하여 문장에서 조사 결합 기능을 이루기도 하지만 이들은 복합조사라기보다는 조사 연속 구성 현상⁷⁾으로 보인다. 마찬가지로 {로}와 보조사(는, 야, 도, (이)나, 라도)나 {까지, 다가, 밖에}와 결합할 수 있다. 『연세한국어사전』에서 제시된 {로다, 로다가, 로서는, 로서도, 로서야, 로서의} 등도 같은 유형인 조사 연속 구성 현상으로 본다.

중국어 개사도 앞에 자료 (22)에서 제시했듯이 두 개의 개사나 동사와 개사가 결합한 예를 볼 수 있기는 하지만 이는 결합과 동시에 이미 독립된 개사 역할을 하기 때문에 복합개사라고 하고 부치사의 중복은 아니다(안기섭·송진희(2003:256). 따라서 {로다, 로다가, 로서는, 로서도, 로서야, 로서의} 등도 같은 조사 연속 구성 현상에 대응하는 중국어 표현은 없다. 다음의 도표로 정리한다.



<그림 4> 제3-2유형 결합 형태

7) 이규호(2007:55)에서는 부사격조사와 보조사 ‘는’, 접속 조사 ‘나’ 등 통합한 구성을 복합조사에 상대하여 ‘조사 연속 구성’이라고 부르기도 한다고 제시하였다. 본 연구에서는 [표준국어대사전]에서 등재된 조사를 기준으로 등재되지 않은 형태들을 모두 ‘조사 연속 구성’이라고 본다.

지금까지 한국어 격조사 {로}와 중국어 관련 개사의 음운, 형태, 통사정보 대조에 대하여 살펴보았다. 이를 정리하면 다음과 같다.

<표 3> {로}와 중국어 개사의 결합 정보

결합정보 \ 표현형태		{로}	중국어 개사
음운 제약	모음이나 'ㄹ'로 끝나는 경우	{로} (예) 시내{로}, 찬물{로},	×
	'ㄹ'을 제외한 자음으로 끝나는 경우	{으로} (예) 오늘 저녁{으로}, 뒷문{으로}	
결합형태	제·1·유형	{체언} + {로} (예) {안}{으로}, {대전}{으로}, {종이}{로}, {홍수}{로}, {그들}{로}	{개사} + {체언} (예) {向}{里}, {到}{大邱}, {用}{纸}, {因为}{洪水}, {到}{今天傍晚},
	제·2·유형	{체언} + {조사} + {로} (예) {체언} + {에/게/에게/께/한테} + {로} {나}{에게}{로}, {친구}{한테}{로}	×
	제·3·유형	{체언} + {로} + {조사}	
		(예 1) {체언} + {로} + {부터/서/써} {아버지}{로}{부터}, {장관}{(으)로}{서} {체출}{로}{써}	(예1) {개사} + {개사} + {체언}/ {동사} + {개사} + {체언} {自} + {从} + {체언} → {自从你} {因} + {为} + {체언} → {因为书}
	(예 2) {체언} + {로} + {다른 조사} {로}{만}, {로}{는}, {로}{의} {로}{까지}, {로}{야}, {로}{다가} {로}{도}, {로}{밖에}, {로}{(이)나} 등	×	

<표 3>에서 {로}와 중국어 개사의 결합 정보를 제시하였다. 다시 정리하면 한국어 조사 {로}는 음운적 제약을 받는 반면에 중국어에서는 음운 제약을 받지 않는다. 또는 이들이 모두 체언에 붙어 쓸 수 있지만, 한국어 조사 {로}는 체언 뒤에 붙는 후치사이고 개사는 명사(구) 앞에 위치하는 전치사이다. {로}와 체언의 사이에는 다른 조사가 올 수 있지만 중국어 개사와 체언 사이에 다른 형태로 실현되는 현상이 존재하지 않는다. 한편 {로}는 다른 조사와 결합하여 복합조사를 구성하며 중국어 개사는 다른 개사나 동사와 결합하여 복합개사가 형성되는 데 공통점이 보인다. 한국어에서 조사 {로}는 일부 조사와 연속적으로 결합하여 조사 연속체 현상을 나타낼 수 있지만 중국어 개사에서 이런 현상은 관찰되지 않는 것도 특징이다.

3.2.2 위치와 기능 정보

한국어 조사{로}는 체언과 결합하여 술어의 앞에 오고 문장에서 부사어의 문장 성분을 이루는 것이 일반적이지만, 중국어의 개사구(개사+명사)는 술어(동사형용사)수식을 하는 부사어나 접속어로 쓰이면서 술어의 앞에 놓이기도 하고 술어의 성격에 따라 술어의 뒤에 놓여 '보어'라는 문장 성분으로 쓰이기도 한다.

한편, 한국어 격조사 {로}는 문장에서 다른 형태소나 단어와 함께 결합하여 조사로만 쓰이는 반면

에 중국어에서 이를 대응하는 형태는 개사일 수도 있고, 다른 형태로 나타나기도 한다. 이런 현상을 표로 정리하여 다음과 같다.

<표 4> {로}와 중국어 개사의 위치와 기능 대조

위치와 기능		표현형태	{로}	중국어 개사	예시	
위치		체언 뒤 술어 앞	○	×	밖{으로} 나가자.	
		체언 앞 술어 앞	×	○	{向}前走一步!	
		체언 앞 술어 뒤	×	○	{走}{向}前来..	
기능	문장 성분	부사어기능	○	○	앞{으로} 나오세요. 请{向}前走出來.	
		접속어기능	×	○	동생{과} 더불어 운동하다. {和}弟弟一起运动	
		보어기능	×	○	走{向里面}.	
	성질		조사	조사	개사	{로} - {向}, {到}, {因为}, {以},...
			×		동사	철수는 내 앞에 서 있다. 哲秀站{在}我面前.
			조사	조사+동사		그는 상해{로} 가다. 他{到}上海.
			조사		무표지	물이 얼음{으로} 되었다. 水变成了冰.

4. 분석 결과 및 결론

이 연구에서는 말뭉치 자료를 분석하여 한국어 부사격조사 {로}의 의미기능을 정리하고, 중국어에서 {로}와 대응할 수 있는 개사 표현들을 살펴보았다. 이에 기초하여 {로}와 관련된 중국어 개사의 통사정보를 대조하였다. 이 연구에서 {로}와 관련 중국어 개사에 대하여 분석 대조한 결과를 다음과 같이 3가지로 정리한다.

첫 번째, {로}의 13가지 의미기능에 따라 중국어에서 {로}와 대응할 수 있는 개사 표현들은 대부분 존재하지만 서로 간에 절대적인 대응관계가 아니라 문맥에 따라 {로}는 중국어에서 ‘동사’나 ‘동보구조’, 또는 무표로 인식되었다(<표 2>참고).

두 번째, 음운 제약 측면에서 한국어 조사 {로}는 음운 제약을 받는 반면에 중국어 개사는 음운 제약을 받지 않았다. 결합 형태에서 이들이 모두 체언에 붙어 쓰이며 체언의 범주 분포가 광범위성을 가진다. {로}와 선행요소 {체언}의 사이에 일부 조사가 들어가 {로}와 같이 결합할 수는 있지만 중국어 개사는 체언과의 사이에 다른 형태들을 관찰되지 않는다. {로}는 앞이나 뒤에 다른 조사와 부사를 결합하여 복합조사를 구성하며 중국어 개사는 다른 개사나 동사와 결합하여 복합개사를 형성되는 것에 공통적 특징이 보인다. 또한 {로}와 일부 보조사나 격조사와 연속적으로 결합하여 조사 연속체 현상이 나타날 수 있지만 중국어 개사에서 이런 현상은 존재하지 않다(<표 3>참고).

셋 번째, 한국어 조사 {로}와 중국어 개사는 모두 체언에 붙어 쓰이고 위치에 있어 {로}는 체언 뒤 서술어 앞에 오는데, 중국어 개사는 체언 앞 서술어 앞이나 뒤에 위치하는 것이 특징이다. 문장에서 실현되는 문장성분에서 {로}와 중국어 관련 개사는 체언과 결합해서 문장에서 모두 부사어의 문장성

분으로 나타나는 특징이 보인다. 문맥에 따라 중국어의 {개사}와 {체언}를 결합하여 문장에서 접속어와 보어로도 사용된다. {로}는 조사로만 쓰이는 한계점을 가지고 있는 반면에 중국어 개사에는 문맥에 따라 개사뿐 아니라 동사이나 ‘조사+동사’, 또는 ‘무표’로도 실현되는 특징이 있다(〈표 4〉참고).

이 연구에서는 한국어 격조사 {로}와 중국어 개사의 대조 분석을 통해 이들이 문장에서 실현되는 통사정보를 분석하였으며, 이 연구가 한국어 부사격조사와 중국어 관련 개사를 배우는 외국인 학습자에게 도움이 되기는 희망하며, 또한 언어 대조 교육적인 자료가 되었으면 한다.

● 참고 문헌 ●

- 김종록(2008), 『외국인을 위한 표준 한국어 문법』, 박이정.
 고영근·구본관(2008), 『우리말 문법론』, 집문당.
 고영근·남기심(2009), 『표준국어 문법론』, 탐출판사.
 광승연(2009), ‘현대 중국어 개사와 개사구’, 성균관대학교 교육대학원, 학위논문.
 남기심·고영근(1987), 표준 국어문법론, 탐출판사.
 남기심(1993), 국어 조사의 용법-‘에’와 ‘-로’를 중심으로, 박이정, 215-458쪽.
 맹주역(1992), 『현대중국어문법』, 도서출판청년사.
 박정구(1998), 『中国语介词研究』, 中国语文学志, 제5집.
 신현숙(2011), ‘한국어 학습자를 위한 어휘정보: {냄새}’, 한국어 의미학 36, 203-227쪽.
 석견, 성운숙(2009), ‘한국어 부사격조사와 중국어 개사 대조 연구’, 중국인문과학, 제42집.111-134쪽.
 송경안, 이기갑 외(2008), 『언어유형론 II』-격/부치사/재귀구문/접속표현, 월인. 247-257쪽.
 서혜민(2012), ‘한국어와 중국어 격의 대조 분석’, 상명대학교 교육대학원 석사학위논문. 19-22쪽.
 슬지엔(2009), ‘한국어 부사격 조사와 중국어 개사의 대조 연구’, 경북대학교 대학원, 박사학위논문. 22-23쪽.
 안기섭·송진희(2008), 언어유형론 2-중국어의 격, 월인, 77-89쪽.
 이건환 (2008): 언어유형론 2-한국어의 격, 월인. 54-64쪽.
 이기섭·채완(2000), 국어문법론 강의, 학연사.
 이관호(2004), 『근대 국어 문법론』, 태학사.
 이기백(李基白)(1972), ‘국어 조사의 분류에 대하여’, 『이재수 박사 환력 기념논문집』.螢雪出版社.
 이희자·이종희(1998), ‘사전식 텍스트 분석적 국어 조사의 연구’, 말뭉치 기반 국어 연구 총서 1. 한국문화사.
 이규호(2007), 『한국어 복합조사』, 한국학술정보, 29-188쪽.
 임지룡·이은규·김종록 외(2005), 『학교문법과 문법교육』, 박이정.
 왕문비(2011), ‘중국어권 한국어 중급 학습자의 격조사 오류 분석 연’, 석사학위논문, 충남대학교 대학원.
 정정덕(2010), ‘중국인 학습자의 한국어 조사 교수·학습 방법-중국어 표현과의 대응을 중심으로’, 한국문법 교육학회, 문법 교육 제12집. 343-397쪽.
 최현배(1937), 『우리 말본』, 정음사.
 최병덕(2005), 한국어 조사 ‘-에게’에 대응하는 중국어 개사, 인문학지 31, 충북대학교 인문학연구소. 55-76쪽.

- 홍윤표(洪允杓).(1990), '격조사', 『국어연구 어디까지 왔나』, 서울대 대학원국어연구회.
 한국어학회(1999), 국어의 격과 조사, 원인.
 한영목(2006), 국어 문법론 연구의 어제와 오늘, 어문연구 50, 어문연구학회.449-472쪽.
 허용(2001), 부사격조사에 대한 한국어 교육학적 접근, 이중언어학 제 19호, 이중언어학회.365-390쪽.
 허성도(2007), 『현대 중국어 어법의 이해』, 사람과책.
 한정숙(2008), 한국어 부사격조사 '에, 에게, 에서, 로'에 대응하는 중국어 표현 연구, 충남대학교 석사학위
 논문.
 崔健(1999), '韓漢方位隱喻對比', 『延邊大學(學報(1999年第04期))』, 哲學(社會科學版).
 柳英綠(1985), '漢語'在+NP'和朝鮮語'NP+位格或與格'的對比', 『語言 (總第9期)』, 華中工學院出版社.
 陈昌来(2002), 『介词与介引功能』, 安徽教育出版社.
 사전류:
 국립국어연구원 편(1999), 『표준국어대사전』, 두산동아.
 연세대학교 언어정보개발연구원 편(1998), 『연세한국어사전』, 두산동아.
 이희자·이종희(2001), 『한국어 학습용 어미·조사 사전』, 한국문화사.
 侯学超(1998), 『现代汉语虚词词典』, 北京大学出版社.
 外語教學與研究出版社(2004), 『漢韓學習詞典』, 外語教學與研究出版社.
 外語教學與研究出版社(2005), 『現代韓中·中韓詞典』, 外語教學與研究出版社.
 商務印書館(1982), 『現代漢語詞典』, 商務印書館.
 네이버 국어사전 사이트:
<http://krdic.naver.com/search.nhn?kind=all&query=%EB%A1%9C>
 Daum 국어사전 사이트:
<http://dic.daum.net/word/view.do?wordid=kkw000079232&q=%EB%A1%9C>
 네이버 중국어사전 사이트: <http://cndic.naver.com/>

‘화성인류학자’를 활용한 예비 한국어 교사의 다문화 효능감 진작을 위한 문화 교육 방안

이성희(경희대)

1. 서론

다문화 시대를 맞아 다양한 국적의 외국인 학습자들이 한국어를 학습하고 있는 상황에서 예비 한국어 교사들의 다문화 효능감(multicultural efficacy) 진작은 중요한 화두로 대두되고 있다. 다문화 효능감은 다문화 환경에서 효과적으로 가르칠 수 있다는 자신감이다(Guyton & Wesche, 2005:23).¹⁾ 외국인을 위한 한국어 교사는 최전선에서 한국어 학습자들을 만나는 이들로서 가장 직접적인 영향력을 가진 한국 문화 전달자이다. 예비 한국어 교사들은 한국어 학습자들의 다양한 문화적 차이를 인식하고 이에 의욕적으로 대처해 나갈 수 있는 다문화 효능감을 신장시켜야 한다. 다문화 효능감 진작을 위해서는 다문화 상황에서 다양한 문화권 학생들을 이해하고 공감하고, 그들과 성공적으로 의사소통하며, 유의미한 라포를 형성할 수 있는 다문화주의 상호 문화 능력을 신장시켜야 한다. 한국어 예비 교사들을 대상으로 하는 교육 과정에는 다문화주의 상호 문화 능력(Intercultural Communicative Competence, ICC) 신장을 위한 교육 과정이 적극 수용되어야 하며, 실제적이고 체험 가능한 방식으로 설계되어야 한다.

자민족 중심주의를 벗어나 진정한 소통과 다문화적 이해가 있는 한국어 교실을 운용하기 위해서는 한국어 교육 현장에 투입되기 전에 대학의 정규 과정에서 다문화주의 상호 문화 능력 신장을 위한 적극적인 교육 방안이 요구된다. 특히 한국 문화를 객관적 지식으로 교수할 수 있는 능력을 함양하기 위해서는 다문화주의 상호문화능력 중 ‘가치·태도’, ‘정의적 능력’의 변화를 꾀하도록 하는 체험 중심의 교육 방안이 요구된다.

본고에서는 대학 정규 과정에서 실시한 ‘예비 한국어 교사의 다문화 효능감 진작을 위한 체험 중심 문화 교육 방안’의 운영 결과를 분석 대상으로 한다. 본 연구에서는 문화 간 소통 훈련의 일환인 ‘화성인류학자’를 활용하여 한국어 교사들이 미래에 가르치게 될 외국인 학습자의 입장이 되어, 한국의 다양한 문화를 ‘낯선 것’으로 바라보는 활동을 하였다.²⁾ 이는 타문화 접촉 상황을 체험하여 타문화에 대한 공감 능력을 배양하고, 편견·고정관념을 줄이고, 민감성·관용성을 제고하는 ‘가치·태도’

1) 다문화 효능감은 다문화 교실에서 학업 성취와 교실 운영, 교실 혁신, 바람직한 라포 형성 등과 밀접한 관련이 있다. 특히 다양한 문화권의 외국인 학습자들로 구성된 외국어로서의 한국어 교실에서 교사에게 다문화 효능감은 필수적인 덕목이라 할 수 있다.

2) 화성인류학자를 통한 문화 간 의사소통 훈련의 상세한 방법은 4장에서 상세하게 논의하도록 하겠다(유수연 2000:118-119, 149-150참조).

‘정의적 능력’ 차원의 상호 문화 능력 신장을 위한 활동이다. 2장에서는 선행 연구 검토, 3장에서는 교수·학습 활동의 목표와 과정, 4장에서는 실시 현황, 5장에서는 활동 결과를 바탕으로 한 설문 조사 내용을 분석·정리하도록 하겠다.

2. 선행 연구 검토

한국어 교육에서 다문화 교육에 대한 연구는 다문화 사회의 한국어 교육 정책 연구, 결혼 이민자 대상 직업 목적 한국어 교육 과정 설계 연구, 한국어 교육과 다문화 교육을 연계하는 교육 목표·교과 내용·교수 방법·교수 매체 등의 교과 과정 연구 등이 이루어졌다(최용기 2011; 김진호 2012; 홍종명 2012; 장미영 2013). 이 연구들은 급격하게 다문화 사회에 들어선 현재, 한국어 교육에서 다문화 교육을 어떻게 실현할 것인가 하는 문제제기에서부터 시작하여 바람직한 다문화 교육을 실현하기 위한 다양한 방안까지를 아우르고 있다. 그러나 이러한 다문화 교육 방안을 적용한 구체적이고 실천적인 교수·학습 방안과 실제적인 적용 사례에 대한 연구는 아직 부족한 실정이라 할 수 있다.

문화 간 의사소통 훈련은 심리학, 경영학, 커뮤니케이션학에서 두루 응용되는 훈련 방법이다. 초·중등학교 예비 교사와 초·중등학교 현직 교사를 대상으로 다문화 교육 방안 및 전망에 대한 논의가 상당수 이루어졌다(안병환 2010; 노은희 2012; 원진숙 2012). 이러한 연구 성과를 바탕으로 현장 적용의 실제 사례에 대한 연구가 시급한 실정이다.

정진경·양계민은 문화 간 훈련의 방법을 인지적 방법, 행동적 방법, 정서적 방법으로 나누어 서술했다(정진경·양계민 2005). 이 연구에서도, 문화 간 훈련방법들에 대한 이론적 연구는 많이 집적되었으나 경험적 연구와 평가 연구는 아직 미미한 실정이라고 지적했다. 따라서 실제 적용 사례를 중심으로 한 실천적 연구를 집적해 나갈 필요가 있을 것으로 보인다.

최충욱·모경환은 우리나라 교사들의 다문화적 효능감이 매우 낮은 수준이라고 보고했다(최충욱·모경환 2007). 모경환은 다문화교육을 이끌어 갈 교사 양성을 위한 교육과정이나 운영 경험 등이 증가하고 있는 추세지만, 다문화 관련 지식 전달 수준에 머물고 있으며, 프로그램에 대한 실증적 연구가 부족하다고 보았다(모경환 2009, 2010). 낮은 수준의 다문화적 효능감은 초·중등 교사뿐만 아니라, 한국어 교사들에게도 나타나는 문제라 볼 수 있다. 또한 인지적 능력뿐만 아니라 정의적, 행위적 능력을 아우르는 전반적인 교육 방법의 개발 또한 시급한 문제라 볼 수 있다.

지금까지 문화 간 의사소통 훈련, 다문화 교육 연구는 심리학, 경영학, 커뮤니케이션학, 초·중등 교사 대상 교육 등에서 이론적 연구가 집적된 상태이다. 이제 한국어 교육에서 다문화 교육 연구는 실제 적용 사례를 중심으로 한 현장 중심, 실천적 연구를 집적할 시기가 되었다고 판단된다.

3. 화성 인류학자를 통한 한국 문화 새롭게 보기 체험 활동의 목표와 교수·학습 과정

3.1. 교수·학습 과정의 설계

다문화 사회에서 요구되는 상호 문화 능력은 서로 다른 문화의 이질성을 받아들이고 존중하며, 다양성을 인정하고, 이를 즐기는 차원에까지 나아가 그 풍부함을 누리는 것이다. 상호 문화 교육의 목표는 자문화와 타문화의 차이를 의식하는 것이고, 서로의 문화에 대한 지식을 확장하여, 상호 문화적 이해를 도모하는 것이다. 이는 타문화의 문화의 상대성과 다양성을 수용하는 훈련, 같음-다름 인식하기 등을 통하여 성취될 수 있다.

본 연구에서는 가치·태도, 정의적 능력의 다문화주의 상호 문화 능력 신장에 초점을 둔다. ‘가치·태도’의 다문화주의 상호 문화 능력은 “공감 능력을 기르며 서로 다른 문화의 가치와 형태를 인정하고 존중하려는 태도를 갖추고, 다양성의 긍정적인 면을 인정하고 평가하려는 태도”(Georgi, V. 2008:84; 허영식·정창화 2009:47)³⁾이다.

상호 문화 능력에서 정의적 능력은 타문화와 접촉할 때 생기는 충격, 스트레스, 갈등 등에 대한 감정 조절 능력이다.⁴⁾ 정의적 능력은 자문화와 타문화의 관계에 대한 인식과 이해 능력, 타문화와 접촉하고 이해하는 다양한 기술, 문화적 고정 관념을 극복하는 능력이다. 또한 타문화에 대한 관대함을 가지고 자문화와 타문화를 고찰하는 능력, 성급한 판단 없이 타문화의 가치관, 관점에서 생각하고 이해하는 능력을 말한다.

학습에 있어서 심리적, 정의적 영역의 중요성은 재론의 여지가 없다. 타문화에 대한 이해와 공감능력을 길러야 하는 상호 문화 능력 신장에 있어서는 무엇보다 타문화에 대해 열린 시각을 가지고 이해하려는 태도가 중요시 된다. 가치·태도, 정의적 능력의 상호 문화 능력 신장은 인지적 능력과 행위적 능력을 신장시키는 견인차 역할을 할 수 있다. 인지적, 행위적 능력은 대학이 아닌 곳에서도 개인적인 학습이 가능하다. 하지만, 가치·태도, 정의적 능력의 상호 문화 능력은 대학 교육 과정에 포함하여, 교수의 적극적인 교수·학습 계획에 의해 지도될 필요가 있다. 왜냐하면 가치·태도, 정의적 능력의 상호 문화 능력은 학습자들에게 ‘왜 상호 문화 능력을 가져야 하는가’하는 문제제기를 통해 상호 문화 능력의 필요성을 인지시키는 일에서부터 시작해야 되기 때문이다. 또한 이는 교수의 일방적인 강의가 아니라 학습자 스스로 질문해 보고 탐구해 보면서 지식을 발견해 가는 귀납적인 방법으로 구성될 때, 가장 큰 학습 효과를 거둘 수 있다. 바이람(Byram) 또한 상호 문화 능력의 요소를 태도(attitude), 지식(knowledge), 해석하고 연관 짓는 기술(skills of interpreting and relating), 발견과 반응의 기술(skills of discovery and interaction), 비판적 인식력(critical awareness)로 구분하면서 태도를 가장 앞서 서술하고 있다(Byram, M. 2000:8-13).

구성주의 교수학습 방법에서 “지식이란 개인의 사회적 경험에 의거하여 구축되어지는 인지적 작용의 결과이며, 개인은 사회적 참여를 통하여 지속적으로 구성과 재구성을 반복해 나간다. 구성주의에서 지식은 끊임없이 추측하고, 탐구하고, 수수께끼를 풀어야 하고, 또 예상해야 하는 노력을 필요로 한다.”(강인애 1997:63,66-67). 본 연구에서는 이와 같은 구성주의의 원리를 적용하여 학습자가 체

3) 위의 논문에서는 ‘다문화주의 상호문화 교육의 목표와 과제’를 지식, 기능, 가치 태도로 구분했다. 지식에는 다문화주의와 다문화 사회의 다양성 등에 관한 지식, 기능에는 다양성을 관리하면서 타 문화인들과 소통할 수 있는 능력 등이 포함된다.

4) 상호 문화 능력의 영역은 인지적 능력(cognitive competence), 정의적 능력(affective competence), 행위적 능력(behaviour competence)으로 구분될 수 있다(Klopf 2007:225-226).

험적인 과제를 해결하는 과정을 통하여 구체적인 경험들을 해석하고 재구성하면서 새로운 지식, 태도 및 능력을 갖추게 되어, 문화 간 소통 상황에 적절하게 대처할 수 있도록 하는 교수학습 방안을 설계하고자 한다.

3.2. 교수 · 학습 개요

3.2.1. 대상

대학의 정규 과정(2012년 2학기)에 ‘외국어로서의 한국어 교육론’ 영역에 3학년 대상 전공 과목으로 개설된 ‘한국 문화 교육론’ 과목의 수강생 30명

3.2.2. 목표

예비 한국어 교사가 자문화인 한국 문화를 새롭게 보는 활동을 통하여,

- (1) 외국인 학습자가 한국문화를 타문화로 접촉할 때 발생하는 충격, 스트레스, 갈등 등을 경험하게 한다.
- (2) 외국인 학습자가 한국 문화를 학습할 때의 낯섦과 어려움을 체험해 보고 학습자의 입장을 공감할 수 있는 능력을 배양한다.
- (3) 외국인 학습자의 문화인 타문화에 대한 편견과 고정 관념을 줄이고, 타문화에 대한 민감성과 관용성을 제고한다.
- (4) 한국 문화 교수 시에 자민족 중심주의를 극복하고 한국 문화에 대한 객관적인 시각을 획득한다.

3.3. 교수·학습 과정

- (1) 교수는 학습자들이 외국인의 입장이 되어 한국 문화를 ‘낯설게 보는’ 활동을 실시하기 위한 활동지를 제작하고, 과제에 대해 안내한다.
- (2) 학습자는 한국 문화 중 하나의 항목을 선택하여 화성인의 입장(외국인의 입장)에서 관찰하고 이를 기술한다.
- (3) 교수는 (2)에 대한 피드백을 준다.
- (4) 학습자는 교수의 피드백을 비판적으로 반영하여 자신의 활동지를 수정·재기술한다.

3.4. 교수·학습의 초점

본 연구는 내면의 변화, 인식의 변화에 초점을 두어 지속적인 외부 상황의 적응을 이끌기 위한 것이다. 문화 간 차이에 대한 시각교정 훈련을 통하여 타문화에 대한 관대함을 가지고, 고정관념 없

이 자문화와 타문화의 관계에 대해 인식, 이해, 고찰할 수 있는 능력을 함양한다.

4. 한국 문화 새롭게 보기 체험 활동의 실시 현황

3장에서 제시한 상호 문화 능력 신장 방안을 중심으로, 대학의 정규 과정(2012년도 2학기)에 개설된 ‘한국 문화 교육론’ 과목 수강생들의 과제를 분석하였다. 과제의 내용은 문화 간 의사소통 방법의 하나인 화성인류학자를 활용하였다(유수연 2000:118-119, 149-150).

4.1. 과제 제시

〈표 1〉 화성인류학자를 통한 한국 문화 새롭게 보기 활동 안내

<p>1. 화성인류학자란?</p> <p>자신이 가장 익숙하다고 생각하는 것이 다른 사람의 시각에서 보았을 때는 얼마나 낯설고, 다르게 해석될 수 있는지를 알게 하는 일종의 시각 교정 훈련방법이다. 각각의 훈련자들은 자신이 일상생활에서 주로 많이 가는 장소에 가서 특정 주제로 모든 것을 관찰하되 화성인의 시각에서 지구인들의 생활을 묘사한다. 본인에게 익숙하고 당연하게 여겨지는 것들을 소외화시키는 과정을 통해서 다른 사람들의 눈에는 한국 문화가 다르게 비춰지리라는 것을 의식화시키는 것이다.</p> <p>2. 방법</p> <p>자신이 화성인류학자라는 가정 하에 일상생활에서 매우 친숙한 장소에 간다. 이 곳에서 소외화 작업을 통하여 평소에 당연하게 여겨지는 사물, 행동을 외부인의 관점에서 해석한다.</p> <p>3. 내용</p> <p>당신은 화성의 인류학자로서 지구의 문화를 연구하기 위해 지구에 파견되었습니다. 한국에 파견된 당신은 다음의 장소에서 생활방식, 행위, 사회구조를 관찰, 연구하여 보고서를 제출하여야 합니다. 당신의 보고서는 이후에 화성정치위원회가 지구인과 의사소통을 준비할 때 매우 중요한 역할을 하게 되므로 열심히 하시기 바랍니다. 단, 아래에 있는 내용은 참고 내용에 불과하며, 연구하고자 하는 주제는 자유롭게 설정하면 됩니다.</p> <p>〈연구 주제 예시〉⁵⁾</p> <ul style="list-style-type: none"> • 대형 마트에 가서 여가생활에 대해 연구하세요. • 대형 마트에 가서 고객들의 동선 및 상품 구입 취향에 대해 연구하시오. • 아파트 놀이터에 가서 가족 관계에 대해 연구하시오. • 지하철역에 가서 직업과 옷차림에 대해 연구하시오. • 카페에 가서 카페에 오는 손님들의 구성 및 메뉴 선택에 대해 연구하시오. • 고속도로 휴게소에 가서 음식조리 방법(사람들의 시선 처리, 동선)에 관해 연구하시오. • 전통 시장에 가서 가족 관계(물건 흥정, 물건 고르는 방식---)에 대해 연구하시오. • 명동에 가서 외국인과 한국인의 대화에 대해 연구하시오. • 고궁에 가서 문화생활에 대해 연구하시오. • 각종 박물관에 가서 문화를 즐기는 방식에 대해 연구하시오. • 서점에 가서 서적을 고르는 취향에 대해 연구하시오. • 길에 나가서 연인들에 관해 연구하시오. • 공항에 가서 음식 냄새에 관해 연구하시오. • 대학에 가서 점심 시간에 학생들의 이동 방향에 대해 연구하시오.

4.2. 활동지 구성 및 과제 수행 절차

〈표 2〉 화성인류학자를 통한 한국 문화 새롭게 보기 활동지

1. 한국문화 새롭게 보기 계획안/ 2. 한국문화 새롭게 보기 활동지				
학과		학번		이름
제출일				
주제				
주제 선정이유				
결과				
장소				
진행 방법	가설 <1>진행방법: 가설 <2>진행방법: 가설 <3>진행방법:			
진행 세부 계획/내용	년 월 일			
	년 월 일			
	년 월 일			
3. 활동 결과(A4지 2-3매)				
<가설1 관련 질문 및 답변> <가설2 관련 질문 및 답변> <가설3 관련 질문 및 답변>				
4. 활용 방안(A4지 5매)				
5. 활동 진행 감상문 (A4지 1매)				

‘1. 한국문화 새롭게 보기 계획안’에서는 가설을 포함하여 진행 계획을 작성하였고, ‘2. 한국문화 새롭게 보기 활동지’와 ‘3. 활동결과’에서는 진행결과를 작성하였다. 또한 ‘활용방안’은 위의 활동을 활용한 한국 문화 교수·학습 방안을 작성하였고, ‘5. 활동 진행 감상문’에서는 최종적으로 이 과제를 수행하면서 느낀 개인적인 견해 및 감상을 적도록 하여 자신의 활동을 객관화시키는 절차를 거치도록 하였다.

과제 수행 기간 및 방법은 먼저 ‘1. 한국문화 새롭게 보기 계획안(양식은 별도 첨부하여 제시함)’을 작성하여 11월 11일 일요일 자정까지 리포트 방에 올리도록 했다. 이에 대한 피드백을 제공한 뒤 최종 리포트인 ‘2. 한국문화 새롭게 보기 활동지’, ‘3. 활동결과’, ‘4. 활용방안’, ‘5. 활동 진행 감상문’을 12월 20일(목요일)자정까지 리포트 방에 올리도록 했다. ‘4. 활용방안’은 화성인류학자를 통해 발견하게 된 사실을 한국 문화 수업 교안으로 작성하도록 했다. 리포트 방에는 과제 진행을 위한 참고 문헌을 올려 참고하도록 했다.⁵⁾

5) 세부적인 연구 주제 예시는 한국 현대 문화적 특질이 잘 드러날 수 있도록 하기 위해 한국 문화의 현재성, 관찰 가능성, 낯설게 보기 가능성 등의 기준을 중심으로 연구자가 구성하였다. 학습자들에게는 예시를 참고하여 자신이 처한 상황이나 관심에 맞게 자유로운 연구 주제를 정하도록 했다.

4.3. 과제 분석

학습자들은 각기 2-3개의 가설을 세우고 이를 검증했으며, 4회에서 8회 정도의 관찰 기회를 가졌다. 학습자 별로 사진을 포함하여 A4지 10매에서 20매 가량의 과제를 제출했다. 지면 관계 상 과제의 양상을 망라할 수는 없지만, 최대한 집약해서 과제의 현황을 분석하도록 하겠다. 연구자가 제시한 연구 주제를 중심으로 학습자들이 연구한 30개의 주제와 한국 문화 교수·학습 방안을 항목화하면 다음과 같다.

4.3.1. 자문화와 타문화의 비교

번호	제목
1	미국 도서관 프로그램과 YMCA를 통한 부모들의 육아 방식을 관찰하고 한국의 육아 방식과 교육문화에 대한 이해를 돕는다.
2	한국인의 눈으로 본 프랑스 라니옹 일반 의료 서비스
3	<중국의 '음식점 문화'를 통한 중국인들의 식당문화 엿보기> 한국식당 '핑팡(韓國飯店, 平壤)'-중국 산동성 위헤시 환취 소개-
4	한일문화비교, 가설 : 한국인의 의식구조에는 권위주의적인 가족주의, 집단주의가 내재되어 있다.
5	카페에 가서 일본인의 대화를 관찰하고 원활한 의사소통에 있어서의 비언어적 요소에 관해 연구한다.

외국에 거주하는 학습자들은 거주국의 문화를 화성인(외부자) 입장에서 관찰했다. 본 연구의 주제가 타문화를 화성인(외부자)의 입장에서 관찰하는 것이었기에, 연구의 맥락은 같다. 과제 1에서는 미국의 육아 방식을 한국의 육아 방식과 비교하여 고찰하고, 활용 방안으로는 한국의 육아 방식에 대한 한국 문화 수업 교안을 작성했다. 과제 2에서는 <가설 1> '프랑스 라니옹 일반 의료 서비스를 프랑스의 의료 시설은 한국보다 우월한가?'하는 편견, <가설 2> 프랑스 의사의 친절에 대한 문화 충격, <가설 3> 불확실성에 회피 높음 등에 대한 검증으로 이루어졌다.⁷⁾ 과제 3에서는 중국에 있는 한국 식당에서 <가설 1> 중국인들의 불확실성의 회피 성향, <가설 2> 중국인들의 남성성 대 여성성에 대해 고찰했다. 이를 통해 중국인들의 개인주의 성향, 남성성 지향, 직업의식 보다 '돈벌이'에 집착함으

6) 본 과제는 기말고사 대체 과제로 제시되었기 때문에 절차가 많고, 학습자들이 학습해야 하는 내용도 많다. 학습 내용이 많고, 기간이 긴 것을 감안하여 교수자는 중간 점검인 피드백을 통하여 학습자들이 교수·학습의 목표 및 방향을 상실하지 않도록 했다.

7) 네덜란드의 경영학자인 호프스테드(G. Hofstede)는 세계 각처에서 일하고 있는 IBM 직원 1만 6,000명을 대상으로 한 연구를 통해 그들이 가지고 있는 가치관이 집단주의/개인주의, 권력 차이의 큼/작음, 불확실성 회피의 높음/낮음, 남성성/여성성의 네 가지 기준으로 구분된다고 정리하였다. 이 중 '집단주의와 개인주의'의 구별은 호프스테드뿐 아니라 많은 사회학자와 문화인류학자들이 문화를 구분하는 중요한 잣대이다. 호프스테드의 연구 결과, 개인주의 가치관이 높은 나라는 미국, 호주, 영국, 캐나다, 네덜란드, 뉴질랜드, 이탈리아 등이며, 집단주의 성향이 높은 나라는 베네수엘라, 콜롬비아, 일본, 홍콩, 한국 등이다. 본 한국 문화 교육론 학습자들은 네덜란드 학자인 호프스테드의 문화 간 차이에 대한 4가지 구분을 수업 중에 숙지하였으며, 과제에서도 이를 기준으로 분석하도록 했다. (김숙현 외 2001, 64-96쪽; 유수연 2008, 15-30쪽 참조).

로 불확실성 회피 정도의 높음, 장기적 지향성 낮음 등으로 분석했다. 과제 4에서는 일본인과 한국인 대상 인터뷰를 통해 한국인의 가족주의, 집단주의에 대해 분석했다. 과제 5에서는 카페에서 대화하는 일본인들의 대화 방식에 나타나는 표정, 응답 등을 통한 대응 방식을 통하여 집단주의 문화를 고찰했다.

외국에 거주하는 학습자들은 한국 거주 경험이 있으므로 자연스럽게 자문화로서의 한국 문화와 타문화로서의 거주국 문화를 공유하고 있어서 양국 문화에 대한 비교가 이루어졌다. 또한 이들은 과제를 통하여 자신이 속해 있는 거주국 문화를 새롭게 조명해 보는 기회를 가졌다. 이러한 체험 학습은 앞으로 학습자들이 거주국에서 한국 문화를 가르치게 될 때 거주국 문화와 한국 문화를 객관적으로 비교하며, 양 문화를 편견 없이 다루게 되는 데 도움을 줄 것이라 생각한다.

4.3.2. 한국인의 인성/가치관/집단주의

6	한국인의 집단주의
7	한국 가정 내에서의 식습관으로 본 한국의 집단주의
8	연인들의 데이트 비용
9	외국인들이 바라 본 한국의 모습과 한국인들의 인성
10	고령화되는 농촌에서 노인들의 가치체계 특징을 살핀다.
11	신도시 아파트촌에 사는 사람들의 생활양식
12	한국인의 직장 문화에 스며든 한국 문화에 대하여

과제 6에서는 음식점에서 음식 값 지불 방식, 사생활에 대한 대화 방식, 음식을 먹는 방식 등을 통하여 한국인들의 집단주의를 분석했다. 과제 7에서는 일본에 거주하는 다문화 가정을 대상으로 한국 가정에서의 반찬 공유, 일본 가정에서의 개인 접시 사용, 다문화 가정에서의 혼합형 등을 통하여 한국인의 집단주의를 분석했다. 음식과 관련된 일련의 행동들은 집단의 특징을 집약적으로 보여준다. 두 과제 일상적인 소재를 통해 집단주의의 양상을 밀도 있게 포착해냈다.

과제 8에서는 50명의 남녀를 대상으로 데이트 비용 지불 주체에 대해 설문하고, 강변역, 잠실역, 양재역 카페와 식당에 가서 지불 주체를 관찰하였다. 이 과제에서는 가설을 ‘1) 한국 남녀의 데이트 비용은 남성이 부담한다, 2) 인화를 중시하는 집단주의 문화와 관련이 있다, 3) 유교사상의 남녀 차별과 관련이 있다’로 세웠다. 설문을 통해 이 세 가설은 타당한 것으로 검증되었고, 학습자는 ‘한국 유교 사상의 유래 및 특징’에 대한 한국 문화 수업에서 한국 남녀의 데이트 비용을 예로 들어 수업을 준비했다.

과제 9는 베트남 학생이 외국인 입장에서, 한국인의 교육열, 근면성, 우월감 등을 분석했다. 과제 10은 교회에서 만나는 어르신들을 고찰했다. 이혼한 자녀의 아이들을 거두고 자녀들에게 농산물을 택배로 보내는 노인에게서 강력한 집단주의를, 낯선 음식을 거부하는 데서 불확실성 회피를, 성공에 집착하는 데서 남성성을 분석하였다. 과제 11에서는 아파트 문화를 집단주의(쓰레기 분리 수거)와 개인주의(엘리베이터에서의 외면, 층간 소음에 예민)의 공존, 물개성(따라하는 경향)과 개성(‘왕따’ 등 개별화하는 문화)의 공존, 여성성 우세(여성 생활 편의 위주의 구조) 등으로 분석했다. 과제 12에서

는 매일 30분 썩 시간을 정해 대화를 대본으로 만들어 상사와 부하 직원이 서로 대하는 태도, 전체적인 분위기, 대화법과 존대법, 경어법 사용 등을 관찰했다. 이를 통해 집단주의, 남성성, 체면중시, 고맥락 커뮤니케이션 등을 분석했다.

4.3.3. 음식 문화

13	한국의 음식문화(외국인이 싫어하는 한국 음식)
14	다양한 음식 종류가 있는 푸드 코트에서의 지구인들의 음식 문화에 대한 연구

과제 13에서는 경기도 고양 파주 일대에 근무하는 외국인 근로자 40명을 대상으로 한국 음식을 낯설게 보는 설문을 시도하여, 외국인들의 혐오 음식을 조사했다. 이 과제는 조사자 본인이 아닌 외국인 근로자가 화성인의 입장에 서 있다고 볼 수 있다. 이를 통하여 삭힌 홍어, 번데기, 닭발, 산낙지 등 혐오 음식과 비빔밥, 불고기, 갈비, 삼계탕 등 선호 음식을 가려냈다. 또한 전체적인 한국 음식에 대한 느낌으로는 향이 풍부하고 다양하고 신선한 계절음식 및 채식 위주의 건강식이라는 긍정적인 의견과 강렬하고 자극적이며 시각적으로 매력적이지 않다 등의 부정적 의견으로 정리했다.

과제 14에서는 가설을 1. 지구인들은 한식을 좋아한다, 2. 다른 사람들이 시킨 음식을 먹는다, 3. 함께 온 사람들이 선택한 음식 종류를 선택한다 등으로 설정했다. 이 중 1,3. 은 가설에서 참으로 확인되었고, 2.는 조사 장소가 푸드코트에서 한 가지 음식을 시켜서 먹기 때문에 각자 음식을 먹었다고 보고했다. 8)

4.3.4. 청소년 문화

15	청소년들의 대화를 통한 그들의 문화를 알아 본다.
16	한국 학생들의 집단화 경향과 스마트폰의 사용

과제 15에서는 한국 청소년들의 문화에서 개인주의 성향, 권력차이가 큼, 경쟁적이고 타인의 인정에 가치를 둬 등의 문화적 특성을 조사했다. 청소년 집단은 자신들만의 강한 개성을 지닌 집단이므로 이들의 문화를 관찰하는 것은 자연스럽게 화성인의 입장을 견지하게 된다고 할 수 있다. 과제 16은 속초 소재 중학교 3개 반을 대상으로 쉬는 시간과 점심 시간에 어울리는 그룹을 6-8개로 나누어 각각 혼자 있는지, 어느 그룹으로 이동하는지를 관찰한 의욕적인 연구이다. 가설에서는 학생들이 집단화 경향을 보이지만, 스마트폰을 사용하면서 개인화 경향을 보일 것이라 예측했다. 그러나, 결과에서는 학생들이 스마트폰을 사용하여 다른 상대와 문자, 카카오톡을 하면서도 그룹을 이루고 있다고 보고했다. 이를 통해 학생들은 집단에 속하고자 하는 욕구가 무척 강하다는 결론을 내렸다. 이와 같은 결론은 한국인의 집단주의에 대한 실제적인 예라 할 수 있는데, 이러한 연구들이 좀 더 구체적으

8) 푸드코트에서 각자 음식을 시켜 먹는 경우라도, 필자의 경험에서 보면 가족이나 친구, 지인끼리는 공유해서 함께 먹는 경우를 목격하기도 한다. 그러나 조사자는 자신이 관찰할 기간 동안의 사실을 여과 없이 기록한 것이기에 이 또한 하나의 자료로서 의미가 있다고 판단된다. 만일, 장소와 시간을 더욱 확대하여 객관성을 보장한다면 다른 결과가 나올 수도 있을 것이다.

로 진행된다면 한국인의 문화적 특성을 파악하는 데 많은 통찰을 제공해 주리라 생각한다.

4.3.5. 가족 문화

17	주택가 놀이터에서 목격되는 아이들과 보호자(부모, 조부모, 기타 보호자)의 관계(가족관계, 친밀도 등), 아이들의 놀이 방식 그리고 보호자의 행동에 대한 연구
18	전통시장에서의 가족 관계 연구
19	식당에 가서 가족들의 식사 모습에 관해 연구하시오.

과제 17은 어린이 놀이터를 12회 방문 관찰한 의욕적인 연구이다. 이 연구에서는 놀이터에서 한국 어른들의 비활동성, 유아들의 오전 방문, 중고등학생들의 늦은 오후 방문, 비슷한 옷차림을 통한 집단주의, 다문화 가정 아이들에 대한 특정 시선을 통한 집단주의, 엄마들의 대화에서 드러나는 불확실성 회피 등을 보고했다. 과제 18은 촬영과 인터뷰를 통해 남대문 시장에서 상인들과 손님들을 대상으로 ‘어머니, 누나, 오빠, 이모, 삼촌’ 등 가족 호칭을 사용할 때 손님들이 호의적 반응을 보인다는 사실을 조사했다. 과제 19는 가족들이 식사하는 모습을 통해서 찌개 등을 공유하는 집단주의 문화, 음식 먹을 때 여성들이 주로 잔일을 담당하는 남성성 등을 고찰했다. 이를 친구 집단에서의 개인주의와 비교하여 가족 집단에서 집단주의가 더 우세하다는 결론을 내렸다.

4.3.6. 쇼핑 문화

20	패스트푸드점에 가서 소비 형태 살펴보기
21	쇼핑몰에서 한국 사람들의 소비 문화를 통해 한국 사람들이 좋아하는 여가생활(레저스포츠)에 대해 조사하고 선호도와 유형을 조사한다.
22	대형 마트에 가서 여가 생활과 쇼핑 문화를 연구하시오.
23	대형마트와 주변 시설 사용 시 보이는 행동에 대하여 연구한다.
24	동네 슈퍼에서의 쇼핑 행동과 인간관계에 대해 관찰하기

과제 20은 중국 베이징 KFC에서 음식을 먹는 중국인들을 관찰하여 중국 전통 음료를 파는 등의 현지화 정책 실시, 중산층 문화로서 개인주의 문화, 가족 단위의 문화 정착 등을 조사했다. 과제 21은 과제 21은 쇼핑몰에서 등산복 구매자들의 평균 지출 금액과 백화점과 대형 마트 직원들과의 인터뷰를 통하여 과다한 등산 용품 구매에는 한국인들의 집단주의적 정서가 녹아 있다고 분석했다. 23은 대형 마트에서 한국인들의 행동을 관찰하여 한국인들이 획일성과 폐쇄성, 여자들이 연대를 이루는 경향, 권력차이의 작음 등을 분석했다. 24에서는 조사자는 매장에 근무하면서 고객들의 행동을 분석하여 무리지어 쇼핑하러 오는 습관, 단골을 배려하는 ‘정’이 넘치는 모습을 통해 집단주의적 성격 등을 분석했다.

4.3.7. 관습 및 생활 습관

25	지구인의 옷차림을 통해 직업과 생활방식에 대해 알아 본다.
26	한국의 대중교통 : 버스정거장과 버스 안
27	한국의 결혼식 부조 문화 이해하기
28	지하철 안에서의 지구인들의 자리
29	대중술집(pub)에서 나타난 음주문화의 차이에서 나타난 문화 비교 연구
30	커피전문점에서의 대화와 행동방식에 대한 연구

과제 25에서는 한국인들의 생활 양식 및 편견과 권력의 차이, 고정관념에 대한 연구를 통하여 직업에 따라 남을 의식하는 경향, 개성 표출과 사회적 시선 속에서의 모순된 의식, 옷차림에 내재된 권력의 낮고 높음 등을 분석했다. 과제 26에서는 수원 경희대 주변 버스 정류장에서 약 한 달 간 매일 사람들의 대화 방식과 갈등 해결 방식, 짐 들어주기나 자리 양보 등을 고찰하여 고맥락 커뮤니케이션, 불확실성 회피 높음, 집단주의적 경향 등을 분석했다. 과제 27에서는 결혼식장 세 곳 방문 조사, 하객 설문 조사를 통하여 부조금 내는 관습, 홀수 단위 선호, 친밀도에 따른 금액 결정 등을 분석했다. 과제 28에서는 오리역에서 모란역에 이르는 분당선 전철에서 고령, 중년, 장년, 어린이 등이 자리를 양보하는 관계를 통하여 집단주의와 개인주의 문화를 분석했다. 과제 29에서는 집단성, 접대의 경우 권력차이의 존재, 테이블에서 이루어지는 정주성 등으로 음주 문화를 분석했다. 30에서는 손님 과 직원 사이의 권력 차이, 지불에 있어서 체면을 중시하는 고맥락 문화, 다른 사람에게 자신의 주문을 위탁하는 집단주의적 성향 등을 분석했다.

5. 과제 참여 학생들의 설문 조사 내용 분석

본 설문 분석은 설문의 공정성을 위해 리포트 평가와 학기말 평가가 종료된 2013년 1월에 발송되어 3주 후에 회수하였다. 30 명 중 개인 사정이 있는 4명을 제외한 26명이 회신하였다.

5.1. 한국어 교육에서 문화 전공 관련 과목을 수강한 경험이 있습니까?

(예: 한국의 현대문화, 한국의 민속, 한국의 음식문화---)

이 과목은 3학년 전공으로 개설된 과목이기에 2명을 제외한 24명의 학생들이 한국 민속의 이해, 한국의 현대문화, 다문화 시대의 한국 사회, 한국 미술의 이해, 한국의 복식 문화, 한국의 역사와 문화, 한국의 차 문화와 전통예절, 한국의 건축문화, 한국의 음식 문화, 한국 대중 음악사, 한국 문화와 타 문화의 비교 등을 수강했다고 답했다. 또한 본 리포트는 한국문화 교육론을 기 수강한 상태에서 작성되었으므로, 설문 작성 시에 한국 문화 교육론의 기본적인 개념, 정의 등을 숙지한 상태라 할 수 있다.

5.2. 외국인들에게 한국어나 한국 문화를 가르쳐 본 경험이 있습니까?

20명의 응답자가 한국어나 한국 문화 교수 경험이 있었고, 6명의 응답자는 경험이 없었다. '5.9. 한국 문화 교수 시 본 리포트의 영향'을 묻는 질문에서 교수 경험이 있는 응답자는 교수 경험이 없는 응답자에 비해 본 리포트가 미친 영향에 대해 긍정적인 반응을 보였다.

5.3. 본 활동이 선생님의 한국 문화 이해에 전반적으로 도움을 주었다고 생각하십니까?

① 매우 그렇다	16명	53.3 %
② 그렇다	7명	23.3 %
③ 조금 그렇다	3명	10.0 %
④ 그렇지 않다	0명	0 %
⑤ 매우 그렇지 않다	0명	0 %

5.4. 3의 항목에서 긍정적으로 답한 경우 한국 문화 이해의 어떤 부분에 도움을 받았다고 생각하십니까?

이 항목에 대한 답변은 한국 문화에 대한 새로운 시각에서의 이해, 한국 문화와 타문화의 비교에 대한 이해, 한국 문화 교수 방법에 대한 이해 등으로 구분할 수 있다.

한국 문화에 대한 새로운 시각에서의 이해라고 답한 응답자는 총 4명(1명은 문화 교수 전반과 중복 응답)으로, 한국의 예술성, 예절, 인사문화, 손님 접대, 한국 음식 및 한옥 문화, 생활문화, 정신 문화에 대한 새로운 이해, 기존에 가지고 있던 한국 문화 상식에 대한 새로운 이해에 도움을 받았다고 답했다. 문화 교수 전반에 도움을 받았다는 응답자는 총 5명으로, 문화 교수의 방법, 문화 교육 도구 모색의 새로운 시각, 교육적 지도 방법에 대한 아이디어 얻음 등으로 답했다. 18명의 응답자가 한국 문화와 타 문화를 바라보는 관점의 변화, 시각의 변화에 답을 했다.

스스로가 얼마나 선입견이 강했는지, 시야가 좁았는지 알게 됨. 우리 문화의 장단점을 보는 기회가 되고, 반성의 기회가 되었다.(요약) - 한국어문화학과 4학년, 여

외국인의 입장을 이해한다고 생각해 왔지만 의외의 관찰 결과를 나왔을 때 스스로의 선입견과 편견을 발견하게 되었다. 한국인으로서 한국 문화의 장단점을 실제로 느껴볼 수 있었고, 무엇보다 많은 반성의 기회가 되었다. 이제는 변화하려는 의지와 실천이 필요하다고 느낀다. - 한국어문화학과 4학년, 여

5.5. 본 활동이 선생님께서 외국인 대상 한국 문화 교육 시에 도움을 줄 것이라고 생각하십니까?

① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 조금 그렇다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 매우 그렇지 않다

① 매우 그렇다	13명	50.0%
② 그렇다	13명	50.0%
③ 조금 그렇다	0명	0%
④ 그렇지 않다	0명	0%
⑤ 매우 그렇지 않다	0명	0%

본 리포트는 한국 문화 교육론의 일환으로 설계되었으므로, 예비 한국어 교사들이 한국어 교육 현장에 투입되었을 때 한국 문화 교육 시에 도움을 주어야 마땅하다. 이에 대한 결과를 묻는 질문에 학습자들은 ‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’ 합산 100%로 긍정적인 반응을 보였다.

5.6. 본 활동이 한국 문화 교육의 어떤 부분에 도움을 줄 것이라 생각하십니까?

※ 해당 내용 중복 표시 가능하도록 했으므로 중복 표시된 내용도 있음

① 목표 및 방향 설정	22명	73.3%
② 교수 학습 설계	24명	80.0%
③ 항목 설정	16명	53.3%
④ 평가	4명	13.3%
⑤ 없다	0명	0%

본 리포트가 문화 교육에 미치는 구체적 성과를 분석하기 위한 본 문항에 대한 응답은 ‘목표 및 방향 설정’과 ‘교수 학습 설계’ 등 문화 교육의 큰 틀에 해당하는 내용이 많은 항목을 차지한다. 이는 위의 ‘3. 2) 교수학습 개요 (4)교수학습의 초점’에서 ‘내면의 변화, 인식의 변화에 초점을 두어 지속적인 외부 상황의 적응을 이끌기 위한 것’이라는 본 연구의 목적과 부합하는 결과라 할 수 있다.

5.7. 본 활동이 선생님의 상호 문화 능력 신장에 도움이 되었다고 생각하십니까?

① 매우 그렇다	9명	30.0%
② 그렇다	13명	43.3%
③ 조금 그렇다	4명	13.3%
④ 그렇지 않다	0명	0%
⑤ 매우 그렇지 않다	0명	0%

이 질문은 한국 문화 교육론 강의 중 지속적으로 강조해 온 상호 문화 능력 신장에 대한 질문으로 ‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’가 22명으로 73.3%, ‘조금 그렇다’가 4명으로 13.3%를 차지하였다. 학습자들은 본 활동을 통하여 상호 문화 능력이 신장에 대하여 긍정적인 평가를 하는 것으로 판단된다.

5.8. 5.7.의 항목에서 긍정적으로 답한 경우 선생님의 상호 문화 능력 중 어떤 부분이 가장 많이 신장되었다고 생각하십니까?

이 연구의 목적은 1. 서론에서 밝힌 바와 같이 ‘가치·태도’, ‘정의적 능력’의 변화를 꾀하는 체험 중심의 문화 교육 방안 연구이다. 이 문항에서 직접적으로 이러한 목적이 드러나게 되면 진정성 있는 답변을 방해할 수 있으므로, ‘상호 문화 능력’ 신장이라는 넓은 범위로 제시하였다. 26명 중 무응답 2명을 제외한 24명이 이에 응답했는데, 구체적인 항목을 종합하면 ‘가치·태도’, ‘정의적 능력’의 변화라고 할 수 있다.

가장 많은 응답은 ‘차별이나 편견 없는 타문화 존중 및 차이의 인정’에 대한 시각의 변화에 대한 것으로 총 10명이 응답하였다. 상대방의 문화에 대해 존중할 줄 아는 마음과 차이는 인정하되 차별하지 않아야 한다는 시각을 갖게 됨, 문화의 차이 인정 및 그 문화를 알아가려는 노력을 할 수 있을 것 같음, 입장 바꿔 생각하기·타 문화권에서 온 외국인의 입장에서 생각해 보는 능력의 신장, 우리나라의 문화에 대하여 깊이 찾아보는 기회가 되었고, 거주국(미국)의 문화를 다시 한 번 확실히 확인하는 기회가 되었음, 차이를 인정하고 수용하려는 마음가짐과 태도의 변화, 타 문화와 나의 문화의 차이를 이해하고 즐겁게 받아들이는 능력의 신장 등의 응답이 있었다.

위의 항목과 비슷한 내용이지만 타 문화에 대한 상호 긍정이 필요하다는 것을 알게 된 ‘시각 교정’이 이루어졌다는 경우도 있었다.

객관성에 대한 응답은 3명으로, 예전보다 더 객관적인 입장으로 현상을 바라 볼 수 있게 됨, 나에게 익숙한 문화를 객관적으로 보게 됨, 다른 문화에 대한 포용력과 이해도가 쌓인 것 같음 등의 응답이 있었다.

공감/열린 자세를 갖게 되었다는 응답이 2명, 문화 교육의 목표와 방향 설정에 도움이 되었다는 응답이 2명 있었다. 또한 한국 문화 교수에 대한 자신감을 획득했다는 응답이 2명 있었다.

이 외에 위의 항목을 중복 서술한 응답을 제시하면 다음과 같다.

상대방의 행동이나 사고방식에서 괴리감을 느끼는 상황이 발생했을 때, 무조건 반감을 갖거나 소통을 단절하기보다는 상대방의 관점을 이해해 보려는 노력을 기울일 수 있을 것 같다. - 한국어문화학과 4학년, 여

문화 간에는 차이가 존재하고 이것은 극복이 가능하다는 것과 일방적으로 우월한 문화보다는 다르다는 시각으로 접근을 해야 하며 문화 간 공통 분모가 존재한다는 것이다. - 한국어문화학과 3학년, 여

타문화에 대한 이해도가 높아지고 문화 전달자로서의 마음가짐과 어떤 방식으로 접근해야 하는지를 이론을 바탕으로 실제 수업에 응용할 수 있었다. - 한국어문화학과 4학년, 여

당연하다고 여기며, “원래 그랬으니까……”라고 생각했던 말 그대로 나에게서는 지극히 일반적인 한국 문화였지만 이 활동을 통하여 다른 시각으로 한국 문화를 살펴보기 시작하면서부터 외국인으로서 바라본 한국 문화와 나의 시선의 차이에서 생길 수 있는 점들을 이해할 수 있게 되었다. -관광 레저경영 4학년, 여

이로써 본 연구는 공감 능력을 기르며 서로 다른 문화의 가치와 형태를 인정하고 존중하려는 태도를 갖추고, 고정관념 및 자민족 중심주의를 극복하고, 성급한 판단 없이 타문화에 대한 관대함을 가지고 자문화와 타문화를 고찰하는 능력을 신장하는 ‘가치·태도’, ‘정의적 능력’의 상호문화 능력 신장에 기여했다고 본다.

5.9. 기타 본 활동이 선생님의 문화 교육 능력에 영향을 미친 점이 있다면 자유롭게 기술해 주세요.

문화 비교 방법론 습득, 이론이나 가설에 대한 이해, 우리사회에 만연한 고정관념과 편견을 알게 됨, 실제 활용 가능한 교육 방안을 고민, 수업 진행에 대한 외국인들의 시선에서의 이해, 학습자들의 문화 충격을 줄이면서 접근할 수 있는 한국 문화 교수법

5.10. 기타 본 활동의 개선안이 있다면 자유롭게 기술해 주세요.

그룹 활동, 실제 예 제시. 공문 등 발송, 장소뿐만 아니라 더 다양한 활동 제시

6. 결론

다문화 시대를 맞아 다양한 국적의 외국인 학습자들이 한국어를 학습하고 있는 상황에서 예비 한국어 교사들의 다문화 효능감 진작을 위해서는 다문화주의 상호 문화 능력을 신장시켜야 하며, 이를 위해서는 실제적이고 체험적인 교수학습 방안이 요구된다. 특별히 이 논문에서는 다문화주의 상호문화능력 중 ‘가치·태도’, ‘정의적 능력’의 변화를 꾀하도록 하는 체험 중심의 교수학습의 실시 내용을 정리했다. 본 연구에서는 문화 간 소통 훈련의 일환인 ‘화성인류학자’를 활용하여 한국어 교사들이 미래에 가르치게 될 외국인 학습자의 입장이 되어, 한국의 다양한 문화를 ‘낯선 것’으로 바라보는 활동을 하였다. 이는 타문화 접촉 상황을 체험하여 타문화에 대한 공감 능력을 배양하고, 편견·고정관념을 줄이고, 민감성·관용성을 제고하는 ‘가치·태도’, ‘정의적 능력’ 차원의 상호 문화 능력 신장을 위한 활동이다. 학습자들의 과제를 분석 대상으로 하여 문화 항목별로 분석했으며, 이에 대한 설문 내용을 연구의 결과로 삼았다.

학습자들이 선택한 주제는 자문화와 타문화의 비교 5개, 한국인의 인성/가치관/집단주의 7개, 음식

문화 2개, 청소년 문화 2개, 가족 문화 3개, 쇼핑 문화 5개, 관습 및 생활 습관 6개 등으로 일상문화, 현재적 문화가 주를 이루었다.

활동 후 학습자들은 설문 조사에서 ‘차별이나 편견 없는 타문화 존중 및 차이의 인정’에 대한 시각의 변화, 상대방의 문화에 대해 존중할 줄 아는 마음, 차이는 인정하되 차별하지 않아야 한다는 시각을 갖게 됨, 문화에 대한 객관적 시각 획득, 공감하고 열린 자세를 갖게 됨 등 본 연구의 목표인 ‘가치·태도’, ‘정의적 능력’ 차원의 상호 문화 능력이 신장되었다고 서술했다. 이로써 본 연구는 공감 능력을 기르며 서로 다른 문화의 가치와 형태를 인정하고 존중하려는 태도를 갖추고, 고정관념 및 자민족 중심주의를 극복하고, 성급한 판단 없이 타문화에 대한 관대함을 가지고 자문화와 타문화를 고찰하는 능력을 신장하는 ‘가치·태도’, ‘정의적 능력’의 상호문화 능력 신장에 기여했다고 본다.

세계가 한 마을처럼 좁아지는 다문화 사회에서 다문화주의 상호 문화 능력 신장은 한국어 교육 현장에서 점점 더 요구되는 부분이라 할 수 있다. 이에 풍부한 실제적이고 체험적인 방법 구축과 적용 사례 축적을 통하여 더욱 많은 예비 한국어 교사들이 준비된 다문화인으로 든든하게 설 수 있기를 희망한다.

● 참고문헌 ●

- 강인애, 왜 구성주의인가?—정보화 시대와 학습자 중심의 교육 환경, 문음사, 1997.
- 김숙현 외, 한국인과 문화간 커뮤니케이션, 커뮤니케이션북스, 2001
- 김진호, 한국어교육 정책에 대한 연구—정부 부처의 한국어교육 현황 및 개선책을 중심으로, 아시아문화연구 제 25집, 259-281쪽.
- 안병환, 다문화사회에서의 예비 교사 교육 방향 탐색, 직업교육연구 1-2, Vol. 29, No.3, 2010, 1-21쪽.
- 노은희, 다문화적 교수 역량 강화를 위한 국어 교사교육 연구, 새국어교육 제90호, 2012, 113-148쪽.
- 모경환, 다문화 교사교육 현황과 과제, 한국교육연구, 26(4), 2009, 245-270쪽.
- 모경환, 다문화 교사 연구 프로그램의 사례 분석, 시민교육연구 제 42권 4호, 2010, 31-53쪽.
- 원진숙, 다문화적 한국어 교수 역량 강화를 위한 초등 교사 양성 방안, 국어교육 139, 2012, 81-113쪽.
- 유수연, 문화 간 의사소통의 이해, 한국문화사, 2000.
- 장미영, 한국어교육과 다문화교육의 연동 방안, 국어문학 제 54집, 2013, 307-333쪽.
- 정진경·양계민, 문화간 훈련의 이론과 방법, 한국심리학회지:일반, Vol. 24, No. 1, 2005, 185-215쪽.
- 최용기, 다문화 사회의 한국어 교육 정책 현황과 과제, 다문화와 평화, Vol. 5(1), 1-24쪽.
- 최충욱·모경환, 경기도 초중등 교사들의 다문화적 효능감에 대한 조사 연구, 『시민교육연구』 39(4), 한국 사회과 교육학회, 2007, 163-182쪽.
- 허영식, 정착화, 다문화사회에서 간문화교육의 현장 착근 방향—유럽과 독일의 동향을 중심으로—, 한독사회과학논총, 제 19권 제3호, 2009, 47쪽
- 홍종명, 결혼이민자 대상 직업 목적 한국어 교육 과정 설계를 위한 기초 연구 - 다문화가족지원센터 통번역 지원사 대상 한국어 교육을 중심으로, 국제어문 제54집, 567-599쪽.
- Byram, M.(2000), 'Assessing intercultural competence in language teaching', *Sprogforum*, 18(6), (pp. 8-13)
- Guyton, E. M. & Wesche, M. V.(2005), "The Multicultural Efficacy Scale:Development, Item selection, and Reliability", *multicultural Perspective*, Vol 7, No. 4, 2005, p.21-29
- Georgi, V. "Citizenship and Diversity," Georgi, V. (ed.), *The Making of Citizens in Europe: New Perspectives on Citizenship Education* (Bonn: Bundeszentrale fuer politisdhe Bildung, 2008), 84쪽.에서 재인용.
- Klopf, *Intercultural Communication Encounters*, Pearson, 2007, pp. 225-226.

한국 문화 교육 항목 선정에 대한 고찰 - 외국인 단기 체류자를 중심으로 -

김명권, 최주열(선문대)

1. 서론

한국의 문화는 1996년 드라마를 기점으로 하여 한류¹⁾라는 이름으로 처음에는 아시아를 중심으로 발전하기 시작하여 2012년 싸이가 K-Pop으로 빌보드 2위에 오르는 성과를 거쳐 소녀시대의 Youtube Music Awards 2013 수상까지 다양한 방향으로 진출하였다. 이러한 문화 전파의 영향으로 한국어를 배우는 학생들도 많이 늘었다. 또한, 이러한 추세에 힘입어 최근 국립국제교육원(NIIED)은 지금까지 연 4회로 시행하던 한국어능력시험을 2014년에는 연 5회로 2015년부터는 연 6회로 늘리기로 결정하기도 하였다.

이처럼 한국의 문화는 한국을 알리는 데 앞장서서 전도사 역할을 하고 있다. 이러한 이유로 인해 한국 문화에 관한 연구는 여러 방향으로 이루어지고 있다. 특히, 장기 한국 체류를 목적으로 오는 어학 연수생, 유학생, 노동자, 이주 여성 등은 무엇보다도 문화 교육의 중요성이 절실하여 지속적으로 문화 항목 선정 및 교육에 대한 연구가 중점적으로 이루어져 왔다. 그러나 간과하고 있는 사실 중의 하나는 이러한 장기 체류를 목적으로 오는 외국인들 못지않게 단기 체류를 목적으로 오는 외국인들도 많다는 사실²⁾이다. 그 중 관광객들은 대부분 한국 문화의 체험을 그 주목적으로 하는 경우가 많아 스스로 한국에 대해서 공부를 하거나, 관광 안내원의 도움을 받아 한국 문화에 관한 내용을 습득하게 된다. 그러나 대부분 체험을 중심으로 하는 과정이기 때문에 관광지의 사정에 따라서 배울 수 있는 항목이 한정적일 수밖에 없다. 이에 대해서는 전체적으로 아우를 수 있는 문화 항목에 대한 교육이 필요하다.

이러한 교육이 필요한 곳이 또 존재한다. 단기 연수생들이다. 관광객들은 그 구성이 천차만별이지만, 단기 연수생들은 한국 방문 목적이 뚜렷하다. 그에 반해 한국에 관한 정보는 거의 없는 경우가 많다. 그러나 이 대상자들은 해당 국가의 실무자, 공무원, 교수단 등으로 이루어져 있다. 이 사람들은 그들의 사회적 위치로 인해 오히려 개인적으로 오는 관광객보다는 문화 파급력이 더 넓게 퍼질

1) 한류는 2000년 중국의 언론에서 처음 명명하였다.

2) 2012년 통계청에서 제시한 자료에 따르면 D-2(유학)비자로 한국에 체류하고 있는 외국인은 64,030명, D-4(일반)비자로 한국에 체류하고 있는 외국인은 22,195명, E-9(비전문취업)비자로 체류해 있는 외국인은 230,237명, F-6(결혼이민)으로 체류해 있는 외국인은 86,944명으로 집계되었다. 그에 반해 단기 체류(90일 이하)를 외국인들은 B-1(사증면제) 41,934명, B-2(관광통과) 91,324명, C-3(단기방문) 123,630명으로 집계되었다.

수 있는 가능성이 있는 것이다. 그러나 이들에 대한 한국 문화 교육 항목에 대한 연구는 널리 이루어지지 않았다. 지금까지 장기 체류자(어학 연수생, 유학생, 노동자, 이주 여성)들이 연구의 중심에 있었던 것이다. 그러나 이 단기 연수생들을 장기 체류자와 같은 맥락에서 문화 교육을 한다면 효과는 많이 떨어질 것이다. 서로 관심 분야가 다르고, 그들의 배경 역시 차이가 많이 나기 때문이다.

본고에서는 단기 체류자, 그 중에서도 단기 연수생을 위한 문화 교육 항목 연구가 많이 이루어지지 않은 것에 착안하여 효과적인 한국 문화 교육을 위한 항목 선정을 하고자 한다. 이에 기존의 한국 문화 교육의 현황을 파악하고 문화 항목을 분석하여 단기 연수생을 위한 문화 교육 항목과는 어떠한 차이점이 있는지 알고, 그들의 수요를 조사하여 단기 연수생에 맞는 한국 문화 교육 항목 선정을 하는데 목적이 있다.

2. 한국 문화 교육 항목 분석 및 요구조사

2.1. 한국 문화 교육 항목 분석

한국의 문화 항목 분류는 여러 가지 관점에서 진행되어 왔다. 문화상징 선정을 중점적으로 이루어진 연구도 있었고, 문화교육을 위한 교재에서의 문화 항목 선정에 대한 연구도 있어 왔다. 또한, 현실적인 상황을 반영한 포럼 및 신문에서도 해당 상황에 맞는 문화 항목에 대한 선정 방법도 있었다. 여기에서는 그동안의 한국 문화에 대한 항목이 어떻게 선정되었고, 문화 교육 항목에도 어떻게 반영되었는지 지금까지의 연구사를 알아보도록 할 것이다. 그리고 본고의 주제와 관련하여 어떠한 부분에 대해서 의견을 달리 하는지 분석해 보고자 한다.

한국 문화에 대한 연구 중 초기에 이루어진 연구는 국립국어연구원(2002)에서 발행한 『우리 문화 길라잡이』에서 찾을 수 있다. 이 『우리 문화 길라잡이』는 한국 전통 문화에 대한 관심과 필요에 의해서 한국 문화와 관련된 용어 233 항목을 분야별로 모아 쉽게 뜻을 풀이한 것이다. 이 책의 목적은 한국의 전통 문화를 설명하기 위한 용어집 혹은 읽기책이라고 할 수 있으며 읽기를 위한 수준은 중급이라고 표기되어 있다. 이 책은 한국 문화를 크게 7가지로 나누고 그에 따른 용어 233 항목을 각각의 대분류 항목 안에 제시하였다. 이에 더하여 마지막 항목으로 한국의 상징과 특산물 항목을 삽입하여 7개의 상징을 제시하였다. 그러나 이는 앞에 제시한 6항목에서 제시된 용어들은 모두 전통과 밀접한 관련된 용어가 제시되었고, 현대 문화에 대한 부분은 찾기 어렵다는 단점이 있었다. 물론, 이는 전통 문화를 알려 주기 위한 책이었기에 당연한 선택이었다고 보지만, 제목이 『우리 문화 길라잡이』라고 했을 때, ‘우리의 문화는 곧 전통’이라는 생각을 지울 수 없다는 것에 아쉬움이 있다. 그래도 대표적인 한국의 상징을 제시하여 한국을 나타낼 수 있는 문화 상징 7개를 규정하였다는 것에 의미를 둘 수 있다. 이 책에서 제시한 한국 문화에 대한 7가지 분류와 한국 문화 상징 7가지를 제시하면 다음과 같다.

순위	분 류	순위	한국의 상징과 특산물
1	한국의 음식	1	애국가
2	한국의 복식	2	태극
3	한국의 주생활	3	태극기
4	한국인의 일상과 세시 풍속	4	무궁화
5	한국의 민속 신앙	5	까치
6	한국의 멋	6	인삼
7	한국의 상징과 특산물	7	진돗개

표 1 『우리 문화 길라잡이』의 분류 및 한국의 상징과 특산물

한국의 상징 및 특산물 항목을 보면 2013년의 상황에는 적용시킬 만한 것이 많지 않다는 것을 알 수 있다. 여기서 애국가, 태극기, 무궁화는 나라를 상징하는 것이기 때문에 이러한 부분은 각각의 상징으로 분류하기보다는 한국의 정보(혹은 개관)과 관련하여 제시하는 것이 좋을 듯하다. 그러나 태극은 태극기의 가치를 설명하는 중심 사상이지만, 그것만으로 상징으로 삼기에는 무리가 있을 수 있다. 까치 역시 전통적으로는 우리에게 의미를 줄 수 있는 면이 있으나 지금 현재(2013년)에는 그 의미가 바래지고 있는 점도 고려해 봐야 한다. 그러나 인삼과 같은 상품은 예전에도 지금도 꾸준히 외국인들에게 알려진 상징이기 때문에 이 부분은 충분히 넣을 만하다고 할 수 있겠다. 진돗개는 동물을 설명하는 부분에서 제시할 수도 있지만, 한국을 나타내기에는 조금 무리가 있다고 생각하는 바이다.

백봉자 외(2005)는 『한국 언어 문화 듣기집』과 『한국 언어 문화 사진집』으로 구성된 책이다. 이 책은 크게 한국 즐기기(Enjoying Korea), 한국 살기(Living in Korea), 한국 알기(Knowing about Korea)의 세 영역으로 나누어 한국 언어 문화를 설명하려고 하였다. 이 세 항목 안에는 각각 16개, 18개, 16개로 나누어 총 50개 과가 제시되었는데, 한국 즐기기는 ‘여가’ 문화, 한국 살기는 ‘생활’ 문화, 한국 알기는 ‘지식’ 문화로 나누어 제시하였다. 그에 따른 세부 주제를 보면 다음과 같다.

여가	01. 인사동에 온 기념으로 사려고요	09. 저 배우 이름 알아	
	02. 내가 직접 만든 접시야		10. 공연 보신 소감이 어떠세요
	03. 오늘은 고궁을 구경하자		11. 사주 카페에 한번 가 볼래
	04. 여기가 불국사예요		12. 다이어트 해야겠어요
	05. 꼭 한 골 넣으세요		13. 찜질방에 갑시다
	06. 씨름은 힘만 세다고 이기는 게 아냐		14. 눈썰매도 재밌다니까요
	07. 노래를 아주 잘 한다면서요		15. 큰 소리로 '영차, 영차' 하세요
	08. 아리랑 고개를 넘어간다		16. 어제 돼지꿈 꿴어요
생활	17. 신혼집이 참 예쁘네요	26. 심야 쇼핑하는 사람들이지	
	18. 몇 번 버스를 타야 돼요		27. 이 생선 어떻게 해요
	19. 이번 역에서 갈아타시기 바랍니다		28. 오늘 점심은 뭐 먹지
	20. 온돌방은 아래가 더 따뜻해요		29. 불고기 이 인분 주세요
	21. 하숙집 좀 알아 보려고 왔는데요		30. 전화번호 바꿔어
	22. 아르바이트를 찾느라고 바빠요		31. 인터넷 게임을 하고 있군요
	23. 면접시험을 봤어요		32. 눈이 너무 높은 거 아니에요
지식	24. 연체료 내려고 왔는데요	33. 식후 30분 후에 드세요	
	25. 머리 자르고 염색도 할까 해요		34. 자주 등산하면 건강에 좋을 텐데
	35. 봄인데 왜 이렇게 춥지요		43. 어린 시절 설날이 그립다
	36. 돈과 연필을 잡았어요		

37. 제 결혼식에 꼭 오세요	45. 나도 한복 입을 줄 알아요
38. 난 한국 사람들의 할머니다	46. 너 김치 담그는 솜씨가 대단하다
39. 나는 누구일까요	47. 한정식이 좋겠네요
40. 얼마나 오래된 친구인데요	48. 큰아버지, 환갑 축하드립니다
41. 대학 들어가기가 어렵긴 어려운가 봐요	49. 한국 사람은 왜 나이부터 물어 봐요
42. 추석 잘 지냈어요	50. 다리를 떨면 복이 달아난대

표 2 『한국 언어 문화 듣기집』, 『한국 언어 문화 사진집』 분류 및 목차

백봉자 외(2005)에서는 문화와 관련한 듣기 내용을 제시함으로써 담화 상에서 나타날 수 있는 문화 내용에 대해 상정하였다. 그러나 해당 분류의 범위가 넓어 포함되어 있는 주제가 각 분류 안에 정확하게 들어간 것이라고 보기 어려운 단원이 존재한다. 주제는 일반적으로 현대 문화에 해당하는 소재를 중심으로 하고 있지만, 일부 담화 상황은 전통 문화에 대한 소재를 다룬 부분도 존재한다.

문화체육관광부는 2006년부터 대한민국의 과거부터 현재에 이르기까지 공간적·시간적 동질감을 바탕으로 형성되어온 문화 중에서 대표성을 가진 100가지 상징을 선정하였다. 그 목적으로는 3가지를 제시하였는데, 전통과 현대를 아울러 한국을 대표하는 100대 민족문화상징³⁾을 개발하고 우리민족의 문화유전자(DNA)를 찾고자 하는 것, 전통문화의 현대적 계승 및 전통문화에 기반한 부가가치 창출기반 제공, 우리 민족문화에 대한 긍정적, 호의적 이미지 제고 및 홍보를 목적으로 하고 있다. 전통과 현대를 아울러 민족문화를 대표할 수 있는 상징의 6대 분야 (민족상징, 강역 및 자연상징, 역사 상징, 사회 및 생활상징, 신앙 및 사고상징, 언어 및 예술상징 분야 등)를 대분류 항목으로 나누고 그 항목에 100개의 민족문화상징을 넣어 제시하였다. 위의 분류에 따른 민족문화상징을 살펴보면 다음과 같다.

민족상징	태극기, 무궁화
강역 및 자연상징	독도, 백두대간, 백두산, 금강산, 동해, 대동여지도, 황토, 갯벌, 풍수, 소나무, 진돗개, 호랑이, 한우, 천상열차분야지도, 거북선, 측우기, 물시계와 해시계, 수원화성, 정보통신(IT)
역사상징	고인돌, 빗살무늬토기, 서울, 경주(서라벌), 평양, 단군, 광개토대왕, 원효, 세종대왕, 퇴계(이황), 이순신, 정약용, 안중근, 유관순, 석굴암, 비무장지대, 길거리 응원
사회 및 생활상징	오일장(장날), 잠녀(해녀), 강릉단오제, 영산줄다리기, 장승, 두레, 정자나무, 돌하르방, 한복, 색동, 다듬이질, 김치, 떡, 전주비빔밥, 고추장, 된장과 청국장, 삼계탕, 옹기, 불고기, 소주와 막걸리, 냉면, 자장면, 한옥, 온돌, 제주도돌담, 초가집, 동의보감, 인삼, 태권도, 씨름, 활, 윷놀이, 서당, 한식봉과 어머니
신앙 및 사고상징	선(禪), 미륵, 효(孝), 선비, 종묘와 종묘대제, 굿, 서낭당, 도깨비, 금줄
언어 및 예술상징	한글(훈민정음), 한지, 조선왕조실록, 팔만대장경, 직지심체요철, 고구려 고분벽화, 반가사유상, 백제의 미소(서산마애삼존불), 고려청자, 백자, 분청사기, 막사발, 풍물굿, 탈춤, 판소리, 아리랑, 거문고, 대금, 춘향전

표 3 한국의 민족문화 상징 100

3) <http://nationalculture.mcst.go.kr/symbol/intro/meaning.jsp>

위에서 제시한 민족문화 상징 100은 한국을 대표하는 대부분의 문화에 대한 항목을 가지고 있다 할 수 있으나, 그 항목이 많다는 단점이 있다. 또한 일부 현대 문화에 대한 항목도 상징으로 선정된 항목이 있지만, 대부분은 전통 문화를 바탕으로 제시한 것이기 때문에 이 중에서 간추릴 필요가 있다.

정부에서는 2007년부터 한국 문화의 원류로 상징을 띠는 문화 상징 6개를 선정하여 ‘한스타일 육성 종합 계획’이라는 이름으로 6대 브랜드를 선정하였다.

순 위	항 목
1	한글
2	한식
3	한복
4	한옥
5	한지
6	한국음악

표 4 한스타일 6대 브랜드

이 정책은 한국 문화의 원류로서 상징성을 띠는 한국의 고유문화 6대 분야를 브랜드화하고 체계적으로 육성하기 위해 기존의 문화상징으로서의 한국 고유문화의 문제점을 찾고 개선하는데 그 목적을 두고 있다. 그러나 어느 정도 대표성을 가질 수는 있겠지만, 외국인들이 직접적으로 한국 문화라 칭하기에는 정부의 노력이 더 필요하다고 여겨진다.

조향록(2008)에서는 『외국인을 위한 한국 사회와 문화』를 제목으로 한 5~7급 수준의 외국인학생들을 대상으로 한 읽기교재로 현대 한국의 모습을 자료와 통계로 설명하려 한 점에서 특징을 찾을 수 있다. 또한 현대 한국 사회를 전반적으로 알 수 있도록 한국의 개괄적인 정보를 제시하고, 사회와 문화에 대한 항목을 9가지로 분류하였다. 이렇게 총 10가지의 분류를 하여 제시하였는데, 그 항목을 보면 다음과 같다.

외국인을 위한 한국 사회와 문화	제1과 한국의 지리와 계절	제6과 언어생활
	제2과 현대 한국 개요	제7과 한국의 기본적인 공공시설과 제도
	제3과 한국어, 한글	제8과 한국인의 여가 생활과 취미 활동
	제4과 한국인의 의식주	제9과 한국의 역사
	제5과 한국인의 일생	제10과 한국인의 사고방식

표 5 『외국인을 위한 한국 사회와 문화』 목차

위의 분류는 한국 문화에 대한 부분을 포괄적으로 나누었다는 점에서는 의의를 둘 수 있겠으나, 이 분류 안에서 특징적인 항목을 설명하기에는 조금 어려운 점이 있을 수 있다 하겠다.

한국학중앙연구원(2009)에서는 한국문화교류센터가 중심이 되어 한국바로알리기사업의 일환으로 『21 Icons of Korean Culture』를 간행하였다. 한국을 대표할 수 있는 21개의 문화 상징물을 선정하여 제시하였는데, 그 목록을 다음과 같다.

순 위	문화상징	순 위	문화상징	순 위	문화상징
1	서울	8	훈민정음	15	불고기
2	경주	9	조선왕조실록	16	고려인삼
3	제주도	10	팔만대장경	17	태권도
4	평양	11	한복	18	판소리
5	비무장지대(DMZ)	12	한옥	19	아리랑
6	금강산	13	김치	20	굿
7	백두산	14	비빔밥	21	효(孝)

표 6 『21 Icons of Korean Culture』 목록

21 Icons of Korean Culture의 21가지 문화상징을 살펴보면 1~4순위는 도시, 5~7순위는 지역, 8~10순위는 문화재, 11~12순위는 생활양식, 13~16순위는 음식, 17~21순위는 무형문화임을 알 수 있다. 그러나 전반적인 속성을 살펴보면 이 문화상징은 대개 전통적인 범주에서 선정된 문화상징임을 알 수 있다. 모두가 한국을 대표할 수 있는 문화상징임에는 틀림없지만 한국의 역동적인 현대 문화까지 모두 포괄하기에는 미흡한 부분이 있다.

이미혜(2010)에서는 한국문화 자료집 편찬을 위한 문화항목 선정을 위하여 각각 외국인 대상 한국 문화 소개 자료와 한국어 학습자 대상 한국문화 교육 자료를 분석하여 요구조사를 통해 문화 항목을 어떠한 방향으로 선정해야 하는지에 대해 논의하였다. 이러한 문화 항목의 선정을 위해 전반적으로 나타낼 수 있는 항목을 선정하여 세부 항목들을 포함하는 방식으로 제시하였는데, 한국 개관, 현대 생활문화, 현대 예술문화, 전통 생활문화, 전통 예술문화, 한국의 문화재로 나누어 각각의 세부 항목을 선정하였다.

대분류	점수 (5점)	소분류(3순위)	점수 (5점)
한국 개관	4.04	한국어	4.53
		한국인 의식	3.99
		기업과 경제	3.89
현대 생활문화	4.06	생활 예절	4.24
		학교와 교육	4.21
		한국음식/의식	3.96
현대 예술문화	3.49	드라마	3.95
		영화	3.82
		대중가요	3.57
전통 생활문화	3.73	전통 음식	4.1
		전통 의복	3.95
		세시 풍속	3.75
전통 예술문화	3.38	건축물	3.54
		전통 무용	3.44
		전통 미술	3.36
문화재	3.4		

표 7 한국 문화자료집 편찬을 위한 외국인 요구조사 통계

이미혜(2010)는 요구조사를 통해 외국인들이 직접적으로 알고 관심 있어 하는 문화 항목을 선정하여 해당 분류와 목록을 제시하는데 의의가 있다. 연령 및 체류 기간별로 통계를 제시하였는데, 각각의 통계와 관련하여 문화를 분류한 부분은 제시되어 있지 않아, 아쉬운 부분이 있다. 그러나 본고와 관련하여 분류 및 항목 선정 기준이 가장 가깝다 할 수 있으나, 대부분이 장기 체류자(90일 이상)을 기준으로 통계를 도출한 것이어서 본고와 대비될 수 있는 내용이라 할 수 있다.

이미혜 외(조항록, 강승혜, 윤영)(2010)은 기존의 한국 문화 교육 항목 선정에서 지금까지 논의되었던 부분을 보완하여 『외국인을 위한 한국문화』를 발행하였는데, 크게 ‘지금, 한국은’, ‘역사속의 한국’, ‘한국, 한국인’의 대분류로 설정하였고, 해당 부분을 다시 각각 5개, 2개, 2개 부분의 중분류로 제시하였다. 또한, 소분류 항목으로 전체 34개 항목을 각각의 중분류에 포함시켜 제시하였다.

지금, 한국은	한국 생활 즐기기	한국의 화폐와 물가
		쇼핑
		빠르고 편리한 대중교통
		한국의 집
	한국의 맛	한국인의 특별한 날
		김치, 그 매운 맛
		한국인과 떡
		한국인의 음식 예절
	대중문화, 한류의 진원지	외국인이 좋아하는 한국음식
		한류와 한류 스타
		TV 드라마
		총무로와 한국영화
		한국 대중가요 열풍
		태권도
		축구와 붉은 악마
		비보이와 남사당
사물놀이와 난타		
한국인의 여가	한국인의 여가 생활	
	노래방과 찜질방	
	휴가에 떠나는 명소 여행	
서울 투어	서울의 거리들	
	박물관	
역사속의 한국	한국의 전통 생활문화	한국인의 옷 한복
		한국의 명절 설날과 추석
		한국의 전통 생활문화 체험
	한국인의 풍류	한국의 소리 국악
한국의 전통 춤		
한국 도자기의 미		
한국, 한국인	세계 속의 한국	한국의 위치, 기후, 인구
		한국인
		한국어와 한글
		다문화 사회, 한국
		한국의 기업과 경제
한국 둘러보기	한국의 유네스코 세계문화 유산	

표 8 『외국인을 위한 한국문화』 분류 및 목록

이 저서는 지금까지 연구된 한국의 문화와 관련된 연구 중에서 가장 체계적인 연구 성과를 낸 자료라 할 수 있다. 세부적인 항목 역시 전통문화와 현대문화를 모두 아우르고 있으며, 한국에 대한 전반적인 정보 또한 제시하고 있다. 그러나 이 자료를 짧은 시간에 모두 제시해 주기에는 무리가 있을 것이다. 아무리 훌륭한 자료라고 하더라도 활용이 되지 않는다면 필요성이 떨어지게 마련이다. 즉, 단기체류자를 위한 실제 수업을 위한 문화 교육 항목에서는 그 중요성이 큰 항목은 범위를 좁히고, 전체적으로 묶을 수 있는 항목은 범위를 넓혀서 항목을 지정해야 한다.

문화관광부(2011)에서는 한국의 문화상징을 나타낼 수 있는 12개의 항목을 선정하여 제시하였는데, 문화관광부가 2006년에 발표한 한국의 민족문화상징 100 중에서 가장 핵심적이라 할 수 있는 항목을 뽑아 재선정한 것이라 할 수 있겠다.

순 위	문화상징	순 위	문화상징
1	한복	7	태권도
2	한글	8	고려인삼
3	김치	9	탈춤
4	불고기	10	종묘제례악
5	불국사	11	설악산
6	석굴암	12	세계적 예술인

표 9 한국의 문화상징 12

이 목록을 살펴보면 위의 21 Icons of Korean Culture의 목록보다 좀 더 구체적이고 유형화되어 있음을 알 수 있다. 그러나 한복, 한글, 김치, 불고기, 태권도, 고려인삼의 6개 항목은 공통적인 요소라는 점, 나머지 6개 항목도 12순위의 세계적 예술인을 제외하고는 모두 전통적인 맥락에서 선정되었다는 점 등으로 미루어 볼 때, 그 선정 기준이 기존의 기준에 크게 벗어나있지 않음을 알 수 있다.

문화는 실시간으로 변화한다. 연구가 되어 나오는 저서 등은 그 연구를 하는 기간 동안 문화의 변화 속도에 따라 해당 내용을 반영하기가 어렵다. 그리하여 어떠한 대표 문화 항목을 선정하기는 하지만, 그 사이에 이미 문화 항목으로서의 가치를 잃게 되는 경우도 있다. 전통 문화와 관련된 항목이라면 그래도 쉽게 바뀌지는 않지만, 현대 문화와 관련된 항목일수록 쉽게 바뀌는 경우가 나타난다.

이러한 상황을 인지하고 적극 반영한 사람이 있다. Tyler Brûlé(2011)⁴⁾는 ‘외국인이 환호할만한 한국문화상품 10’⁵⁾을 선정하여 보다 구체적으로 상품을 정하여 제시하였다.

4) 영국의 BBC 기자 출신으로 2007년 스타일 잡지 ‘모노클’의 창립자

5) Tyler Brûlé(2011), “The secret of my brilliant Korea”, Financial Times. (기재일자:2011년 1월 7일).

순 위	항 목	순 위	항 목
1	유니폼 문화	6	설화수
2	인터플레이와 W&Whale	7	소녀시대
3	크루즈 산업	8	인천공항 경영
4	활력있는 잡지	9	빈대떡
5	옥수수차	10	주요 백화점

표 10 Tyler Brûlé가 선정한 한국문화상품 10

Tyler Brûlé(2011)는 주로 현대 문화와 관련된 상품을 목록으로 선정하였다. 물론, 모든 목록이 현대적인 것만은 아니다. 옥수수차와 설화수, 그리고 빈대떡과 같은 전통적인 부분과 현대적인 부분이 결합하여 새로운 상품이 된 것도 목록에 집어넣어 전통 문화에 대한 부분을 일부 반영하였다. 그러나 일부 개인적인 부분이 강하여 한국에 대한 배경지식이 없는 사람의 경우에는 공감대를 얻기 어렵다는 단점이 있다.

김명권(2011)에서는 기존의 한국 문화 상징에 대해 빠른 문화 변화 적응의 어려움을 지적하면서 ‘新 문화상징’을 10개의 항목으로 선정하였다.

순위	항목	순위	항목
1	한글	6	한국음악
2	한식	7	한방/의료 관광
3	한복	8	첨단 산업
4	한옥	9	서비스
5	한지	10	스포츠 스타

표 11 新 문화상징 10 항목

김명권(2011)에서는 기존의 전통적인 문화상징과 한국의 현대문화, 그리고 정부의 지원방향을 감안하여 새로운 문화상징 10개 항목을 선정하였다. 그러나 정부의 지원 방향에 기대어 한스타일을 반영한 목록을 우선순위로 끌어 올렸다. 문화는 정부가 이끌고 나간다고 해서 항상 인기가 많아지거나 대표성을 나타내지는 않는다. 또한, 실제 학습자들에게 단시간에 알려 주기에는 광범위한 상징이라고 볼 수 있다. 전반적으로 범위를 넓게 잡았다는 것에 미흡한 점이 있다 할 수 있겠다. 즉, 문화 상징으로 볼 수는 있겠지만, 문화 교육 항목으로는 적절치 못하다는 것이다.

최근에는 매체 전략을 활용하여 한국의 문화상징을 알리려는 노력도 지속되고 있다. 문화관광부의 문화상징이나 Tyler Brûlé(2011) 역시 매체를 활용하여 문화를 알리려고 했다. 2013년 arirang TV 역시 2013년 8월 22일부터 9월 4일까지 100 Icons of Korean Culture Full Video⁶⁾를 제작하여 각각의 항목을 10~15분 정도의 분량으로 상영하였다. arirang TV에서는 따로 대분류를 만들지는 않았

6) <http://www.youtube.com/playlist?list=PLWdVPk7xgPCDTJzTq8P12OWTGJzsU8-2->

으며 100개의 목록을 나열하였다. 그 목록을 방영 목록 순서대로 제시하면 다음과 같다.

<p>100 Icons of Korean Culture Full Video</p>	<p>천상열차분야지도, 다듬이, 소나무, 한지, 적약용, 막사발, 반가사유상, 조선의 과학자 장영실, 경주, 씨름, 굿, 조선왕조실록, 돌담, 대동여지도, 제주 해녀, 돌하르방, 한옥, 서울, 김치, 거문고, 서낭당, 한복, 호랑이, 수원 화성, 태권도, 동의보감, 삼계탕, 광개토태왕, 미륵, 진돗개, 웅기, 서당, 판소리, 동해, 온돌, 한글, 아리랑, 전주비빔밥, 불고기, 탈춤, 절, 고인돌, 소주와 막걸리, 안중근, 솟대와 장승, 자장면, 재래시장, 풍물, 섶동, 떡, 선(禪), 빗살무늬토기, 퇴계이황, 된장, 도깨비, 춘향전, 영산줄다리기, 서산마애삼존불, 독도는 우리땅, 냉면, 유관순, 선비, 단오, 풍수지리, 원효, IT, 효(孝), 직지, 갯벌이 들려주는 삶의 노래, 고추장, 대금, 금강산, 한석봉과 어머니, 종묘제례, 한우, 옷놀이, 무궁화, 정자나무, DMZ, 팔만대장경, 두레, 금줄, 사신도, 백두산, 황토, 세종대왕, 초가, 이순신, 단군, 분청사기, 석굴암, 백두산맥, 거북선, 평양, 백자, 태극기, 고려자기, 길거리응원, 고려인삼, 측우기</p>
---	---

표 12 100 Icons of Korean Culture Full Video 목록

이 프로그램은 현대문화와 전통문화를 보여주려고 노력하였다고 설명되어 있으나, 실제로는 전통적인 부분이 많은 항목을 차지하였다. 또한, 문화관광부의 한국의 민족문화상징 100과 대부분이 겹치기 때문에, 목록 선정과 관련하여서는 큰 의미는 찾기 어렵다고도 할 수 있다. 그러나 단순히 설명 및 이미지로 제시할 수밖에 없는 부분을 체계적으로 영상으로 제시할 수 있다는 것은 큰 의미를 갖는다 할 수 있겠다.

마지막으로 2013년 10월 31에 개최된 제6회 미래문화포럼에서 한국문화관광연구원의 양혜원, 김혜인(2013)은 2013 문화예술 트렌드 분석 및 전망을 하여 10가지 주제를 선정하여 제시하였다. 이 때 제시된 문화 항목은 다음과 같다.

순위	주 제	순위	주 제
1	공감의 문화예술, 아픈 사회의 치유(healing)	6	여가소비의 세대별 다층화와 문화복지 화두의 부상
2	공동체(communit)와 예술, 함께 길을 찾다	7	경계를 허무는 새로운 스타의 탄생
3	문화예술, 공정한 시장을 요구하다	8	문화다양성, 문화정책의 키워드로 부상하다
4	예술가로 먹고 살자: 예술인 복지와 협동조합의 본격화	9	SNS(누리소통망)로 놀기, SNS로 말하기, SNS로 뭉치기
5	한류의 새로운 이름, K-Culture로 비상하다	10	노블리스 오블리주에서 시티즌 오블리주로

표 13 2013 문화 예술 트렌드 주제

양혜원, 김혜인(2013)에서는 2013 문화 예술 트렌드는 각종 미디어에서 보도된 기사 검색 및 문헌 조사를 통해 2012년 범사회적 환경변화 및 트렌드 이슈를 정리하였다. 이 포럼에서는 2012년에 문화예술 분야에서 나타난 변화의 징후나 트렌드 이슈들을 포착해 2013년의 문화예술 트렌드를 도출

하였고, 이렇게 도출된 문화예술 트렌드에 대한 분석을 통해 2013년에 제기될 것으로 예상되는 문화 예술분야의 정책수요 및 과제를 파악하고, 장기적 정책 접근을 위한 기초자료로 활용하고자 한다는 것이 양혜원,김혜인(2013)의 연구의 배경 및 목적에 명시되어 있다. 그러나 트렌드는 그 변화 속도가 빠를 수밖에 없다. 그 시대의 상황에 맞는 부분을 알려 주는 것도 도움이 되겠지만, 대상은 단기 연수생이다. 이들은 한국에 대한 배경 지식도 부족하거나와 체류 기간도 짧기 때문에 이러한 트렌드를 파악할 시간이 부족하다. 물론, 트렌드라는 것은 트렌드를 기반으로 하여 발전을 하게 될 수도 있다. 그 대표적인 예가 한류이다. 한류는 초기 한류(1.0)와 신 한류(2.0), 그리고 K-Culture(3.0)으로 진화 하면서 그 명맥을 유지하고 있다. 그러나 대부분은 길게 유지하기가 쉽지 않기 때문에 오히려 단기 연수생들에게는 어느 정도의 고정적이고 변하지 않는 문화 교육 선정이 필요하다.

2.2. 한국 문화 교육 항목 요구 조사

한국 문화 교육 항목을 선정하기 위해서는 선정에 앞서 해당 학습자들의 한국 문화에 대한 배경 지식과 그들이 요구하는 문화에 대한 관심도를 파악해야 할 것이다. 또한, 배경 지식이 전혀 없는 경우에는 학습자를 위한 문화 항목에 대한 논의를 해야 할 것이다. 한국 문화 교육 항목 선정 방법의 일환으로 한국 문화 교육 항목에 대한 설문을 하였다. 대상은 한국국제협력단(KOICA) 초청 연수생들을 대상으로 하였고, 설문은 모두 영어⁷⁾로 진행되었다. 설문자들의 국적은 모두 10개국이었으며, 설문에 참여한 총인원은 117명이었다.

조사 대상에 대한 세부 정보는 다음 표와 같다.

국적	사업명	소속	지위	인원	체류 기간
이라크	고등학생 증명사 발급	교육부	관리자	5명	2010.10.4.~10.15
	DB구축사업		실무자	7명	2010.10.18.~10.29
네팔	트리부반 대학교	트리부반대학교	교수	8명	2010.12.13.~12.24.
	공과대학 교수단 초청연수	공과대학			
짐바브웨	농업국 고위 관리단	농업국	관리자	8명	
	농업기술 정책 과정		실무자	8명	
	태양열 온수시스템 설치사업	에너지전력개발부		5명	
DR콩고	추엔게 농촌종합개발사업	농업부	관리자	8명	
			실무자	7명	
탄자니아	잔지바 양식 개발	잔지바		8명	
	타당성 조사사업				
나이지리아	코기주 직업훈련원	코기주	교사	8명	2012.6.9.~9.6.
	건립사업	직업훈련원			
가나	통계청 역량 강화사업	통계청	관리자	5명	2012.6.17.~6.23.
			실무자	8명	2012.7.29.~9.22.
몽골	한-몽 기술대학 역량강화사업	한-몽 기술대학	관계자	5명	2012.10.9.~10.22.

7) 설문은 편의를 위하여 한국어로 번역하였음을 알려둔다.

방글라데시	치타공 직업훈련원 역량 강화사업	해외고용복지부 노동고용훈련청	관계자	5명	2012.5.27.~6.9.
팔레스타인	ICT센터 건립 사업	정보통신부	관리자	8명	2012.7.8.~7.21.
			실무자	14명	2012.5.5.~6.1.

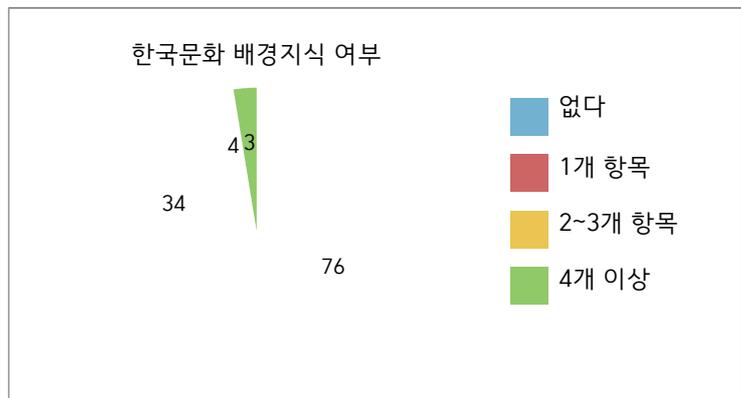
표 14 교육에 참가한 KOICA 연수생에 대한 정보

참여 인원 중, 한국 방문 경험이 있는 사람은 2명이었다. 한 명은 한국에서 대학교를 졸업한 사람이었고, 또 다른 한 명은 기존 교육의 관리를 위해 다시 연수를 받으러 온 사람이었다. 이를 제외한 다른 사람들은 한국 방문 경험은 전혀 없었다. 이들의 체류 기간은 짧게는 1주에서 최대 90일이었다. 즉, 이들은 모두 단기체류자로 나눌 수 있다.⁸⁾ 설문은 한국 문화에 대한 요구 사항과 그 배경 지식을 묻는 간단한 설문으로 진행되었다. 설문 항목은 다음과 같다.

1. 한국 문화에 대한 배경 지식이 있는가?
 ① 없다 ② 한 가지만 안다 ③ 두~세 가지 정도 안다. ④ 많이 안다
2. 한국 문화에 대한 배경 지식이 있다면 어떠한 항목을 알고 있는가? (복수 응답)
3. 한국에 관해 알고 싶은 문화는 무엇인가?
 ① 한국의 기본 정보 ② 전통 문화 ③ 현대 문화 ④ 기타 ()
4. 위의 3.에서 고른 것 중에서 더 자세하게 알고 싶은 것은 무엇인가?

표 15 한국 문화 교육 항목 설정을 위한 설문지

먼저 한국 문화에 대한 배경 지식 여부를 묻는 질문에 대한 답변을 살펴봤을 때, 다음과 같은 결과를 도출할 수 있었다.



8) 여기서 단기와 장기 체류자의 기준은 비자법을 기준으로 한다. 여기서 단기 체류의 기준은 최대 90일까지 체류할 수 있는 C-3비자(단기 방문)의 기간을 그 기준으로 한다.

학습자들에게 한국 문화 배경 지식을 가지고 있는지에 대한 질문이었는데, 배경 지식이 없는 경우가 117명 중 86명을 차지했다. 아무리 한류가 전 세계적으로 유명하다고 해도 전 세계에 모두 퍼지는 힘든 것이다. 이 결과는 한국 문화 교육을 할 경우에는 교수자가 한국 문화에 대해 직접적인 선정을 해야 함을 보여준다. 배경지식이 없는 사람의 요구 조사는 제대로 된 결과를 도출하기 힘들기 때문이다. 결국, 한국 문화 교육 항목 선정에 있어서 객관적으로 대표성을 띤 한국 문화 교육 항목을 선정해야 할 것이다. 또한, 기존의 한국 문화 교육 항목과 학습자의 요구가 겹치는 부분이 있다면 항목에 넣을 수 있을 것이다.

다음으로는 한국 문화 중에서 알고 있는 항목에 대한 질문이 있었다. 이에 대한 답변으로는 여러 가지 응답을 얻을 수 있었는데, 이에 대한 결과를 정리했을 때, 다음과 같은 결과를 얻을 수 있었다.



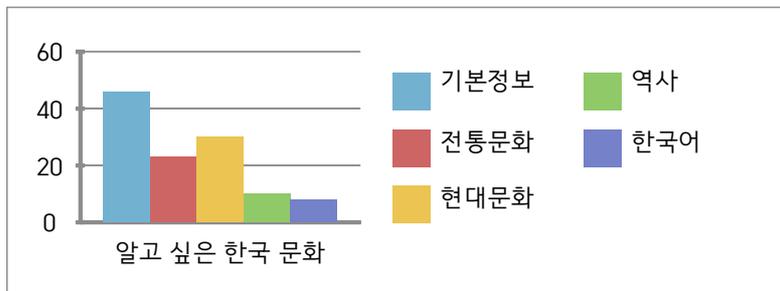
설문 결과를 살펴보면 알고 있는 문화 항목 중에서 태권도가 가장 높은 비율로 나타났다. 태권도는 올림픽과 관련하여 한국의 이미지와 부합되어 쉽게 인지할 수 있는 한국 문화 항목임을 알 수 있다. 또한, 기업 브랜드도 삼성과 현대가 나타났는데, 이는 휴대전화 및 가전제품 시장의 성장에 힘입어 인지도가 올라간 것을 알 수 있었다. K-pop은 싸이, 소녀시대 등 몇 명의 가수로 응답한 내용을 K-pop 항목으로 묶어 제시하였다. 알게 된 경위는 Youtube와 빌보드의 영향을 받았다는 답변이 대부분을 차지했다. 드라마 역시 K-pop과 마찬가지로 여러 드라마가 나왔는데, 이것 역시 드라마로 묶어 제시하였다. 그밖에 음식 항목으로는 불고기와 김치, 그리고 소주를 들 수 있었는데, 흥미 있는 점은 드라마를 통하여 알게 된 응답이 대부분이라는 것이다. 특히, 음식 문화를 다룬 드라마 대장금의 영향이 가장 컸다는 것을 확인할 수 있었다. 한국어/한글은 실제의 한국어와 한글에 대해서 알고 있는 것이 아닌 인사나 감사 등 표현에 대한 내용을 한국어/한글 항목으로 묶어 제시하였다.

이 결과를 통해 알 수 있는 것은 한국 문화 교육 항목 선정에 있어 어느 정도 결정할 수 있는 부분이 있다는 것이다. 태권도는 당연히 문화 교육 항목에 넣어야 하고, K-pop이나 드라마는 한류 콘텐츠로 묶어서 하나의 항목으로 제시하면 될 것이다. 또한, 삼성이나 현대는 브랜드 가치도 있겠지만, 이것을 알게 된 경위가 전자제품 및 자동차이기에 전자제품 항목(자동차 포함)으로 넣어 제시할 수 있을 것이다. 여담이지만, 한국의 문화에 대해 모른다고 대답한 학습자들 중에서 13명은 한국의 것이라는 것은 모르지만, 삼성, 현대⁹⁾는 알고 있는 학습자들도 있었다. 이것을 한국에 대해서는 모르

9) 각각의 학습자들은 샘슨, 혼다이라고 발음하며 일본의 브랜드로 알고 있었다. 이것은 기업의 글로벌 비즈니스 정책으로 인해 국가의 이미지와는 별개로 알고 있다는 것을 의미한다. 이 때문에 설문에 정확히 대답한 학습자들이 아닌 13명은 설문에 대한 답변으로는 제외하였다.

지만 기업의 브랜드만 알고 있다는 것이다. 불고기는 외국에도 어느 정도 알려져 있고, 세계적으로 보편적인 맛으로 통용될 수 있기에 따로 항목을 정하는 것이 나올 것이다. 그러나 이 설문에서 김치는 의외로 낮게 나타났는데, 조금 달리 생각할 수도 있을 것이다. 김치는 한국의 대표적인 음식이라고 생각할 수 있겠지만, 특유의 매운 맛으로 인해 호감도가 떨어지는 경우도 있었다. 또한 김치를 음식으로 알고 있는 사람도 있었지만, 사진 찍을 때 말하는 것으로 알고 있어 김치로 대답한 사람도 있었다. 그러나 한국의 김치는 한국 사람들에게 의미 있는 음식이고, 한국에 체류하는 동안 가장 쉽게 접할 수 있는 음식이기에 항목에 넣을 수 있는 가능성을 염두에 두었다. 그에 반해 소주는 한국인들에게 의미 있는 품목이기에 김치와 같은 맥락에서 이해할 수도 있겠지만, 항목에 넣는 것은 고려해 봐야 할 것이다. 이슬람 국가에서 온 사람들은 술을 금기시하기 때문에 술에 대한 항목을 넣는 것은 생각해 보아야 할 것이다.

다음은 한국에 관해 알고 싶은 문화에 대해 객관식으로 선택하게 하고 기타의 답에 대해서는 직접 써 넣도록 한 설문이다. ① 한국의 기본 정보 ② 전통 문화 ③ 현대 문화 ④ 기타의 선택 항목을 넣었는데 총 117명 중에서 기본정보 응답자는 46명, 전통문화 응답자는 23명, 현대문화 응답자는 30명, 역사 응답자는 10명, 한국어 응답자는 8명으로 나타났다. 그에 대한 결과를 그래프로 나타내면 다음과 같다.



대부분의 학습자들은 한국의 기본적인 정보에 대해서 알고 싶어 했다. 그 이유로는 학습자 대부분이 한국에 대한 배경지식이 거의 없기 때문에 단기 체류 시에 기본적인 정보는 알고 있어야 한다고 하였다. 한국에 대한 기본적인 사항은 세부적으로 항목에 넣기에는 그 분량이 적을 뿐만 아니라 깊이 알려 줄 정도의 것은 아니다. 즉, 한국의 기본정보 자체를 하나의 항목으로 설정하여 목록으로 잡아야 할 것이다. 그 뒤로 전통문화 현대문화가 각각 그 순위를 차지하였는데, 이는 넓은 범위이고, 각각의 세부 항목 또한 어느 정도 깊이를 가지는 항목이기 때문에 세부 항목에서 선정하여 항목으로 추가해야 할 것이다. 기타의 대답으로 역사와 한국어가 있었는데, 문화와 함께 역사를 공부하기에는 그 시간도 너무 짧고, 광범위하기 때문에 역사 항목은 일단 제외하기로 하였다. 한국 역사는 따로 항목을 설정하기보다는 문화 강의와는 별도로 따로 역사 강의로 진행하는 것이 더 낫다. 한국어를 알고 싶다고 한 학습자들도 있었는데, 이 역시 역사와 마찬가지로 시간이 될 겨우 따로 강의를 편성하여 진행해야 한다. 그러나 앞의 설문에서도 나왔지만, 공식적인 수업이 아닌 경우, 한국의 문화와 관련한 예절 부분은 하나의 항목으로 지정하여 가르칠 필요는 있다고 생각하는 바이다. 예절은 행동으로만 나타내는 것이 아니기 때문에 생활에 필요한 예절과 더불어 언어를 가르치는 것이 필요하다는

것이다.

마지막 설문은 3번의 질문을 더 심화한 것인데, 더 알고 싶어 하는 항목에 부분에 대한 응답을 보면 다음과 같다.

한국 정보 (42명)	국가상징	지리	인구	기후	종교	언어	성격	
	4	8	5	6	10	5	4	
전통 문화 (23명)	의복		음식			온돌		
	9		8			6		
현대 문화 (30명)	한류			IT(전자제품)			성격	예절
	K-pop	드라마	영화	자동차	스마트폰	인터넷		
	3	4	3	5	6	2	3	4

표 16 알고 싶은 한국 문화 (세부 항목)

먼저 한국 정보를 선택한 학습자들 42명 중에서 국기/국가/상징 관련 4명, 지리 관련 8명, 인구 5명, 기후/날씨 6명, 종교 10명, 언어 5, 성격 4명으로 대답하였다. 위의 항목들은 모두 기본 정보 항목 안에 간단하게 설명할 수 있는 부분이기 때문에 기본 정보에 넣는 것으로 판단하였다. 다만 언어는 개략적인 정보를 넣고, 다른 설문에서도 겹쳐서 응답이 나오기 때문에 따로 편성하여 예절과 언어의 항목으로 제시하는 것이 좋을 듯하다. 다만 성격에 관한 부분은 간략히 기술하여 설명하기에는 무리가 있다고 판단하여 나중의 항목에 넣기로 하였다.

전통문화에 대한 부분(23명 응답) 중에서 가장 높은 응답을 받은 부분은 전통 의복(9명)과 전통 음식(8명)에 관한 내용이었다. 특히 드라마와 음식을 선택한 학습자 중에서 이 대답을 한 사람이 많았는데, 드라마(사극)에서의 생활이 인상적으로 남았기 때문이라고 한 학습자는 구두 설명을 해 주었다. 또한 방을 따뜻하게 하는 기술(6명)에 대해서 설명을 요구한 학습자도 꽤 있었는데, 이것은 온돌이었다. 자신들의 문화에서 거의 볼 수 없을 뿐만 아니라, 주로 가을이나 겨울에 방문했던 연수생들이 이러한 기술에 대해 인상 깊게 남아 알고 싶어 했다는 것을 확인할 수 있었다.

현대 문화(30명 응답)와 관련해서는 K-pop(3명), 드라마(4명), 영화(3명), 그리고 자동차(5명), 스마트폰(6명), 인터넷(2명) 등 다양한 분야의 응답들이 나왔다. K-pop, 드라마, 영화는 하나의 범주로 묶어 한류로 항목 선정을 하면 될 것이고, 자동차, 스마트폰, 인터넷은 IT(전자제품)의 범주로 묶어 항목 선정을 하면 될 것이다. 이밖에 현대 문화 항목에 한국인의 성격(3명)과 예절(4명)에 대한 응답자도 있었는데, 이는 한국에 직접 와서 2주~13주 정도 체류하면서 만나는 한국 사람들에 대해서 알아볼 필요가 있다고 생각하여 응답하였다는 것을 알 수 있었다. 역사와 한국어에 대한 항목은 위에서도 언급했다시피 항목에서 제외하여 강의를 진행하는 것으로 파악하여 별도의 분석을 하지 않았다.

3. 한국 문화 교육 항목의 선정

3.1. 한국 문화 교육 항목의 선정 기준

지금까지 문화 교육 항목을 선정하는데 있어서 여러 가지 논의가 진행되어 왔다. 그 연구들을 살펴보면 선정 기준보다는 주로 어떠한 분류로 나누느냐를 주 논의의 대상으로 삼고, 연구가 진행되어 온 부분이 많이 있다. 물론, 문화 영역을 분류함으로써 그것을 문화 항목 선정의 기준이 되는 지표로 삼을 수는 있다. 그러나 문화 교육 항목을 선정하는데 있어서 그 항목이 구체적인 경우에는 해당 항목을 선정한 기준이 분명히 나타나야 한다. 즉, 단기 체류자들을 위한 문화 항목에는 구체적인 문화 항목을 분류를 하여 범주에 넣기보다는 개별적으로 선정하는 것이 더 나올 수 있다는 것이다. 이들에게는 이론적인 부분에 대한 범위 설정보다는 항목을 정확하게 선정하여 짚어주는 것이 학습에 더욱 효과적이고, 실제 체험에 있어서도 직관적으로 인지할 수 있다는 장점이 있다.

우선 정부기관인 문화관광부에서는 민족문화상징 선정에 있어서 11가지 기준을 제시하고 있다. 그 기준을 살펴보면 다음과 같다.

- (1) 강역 및 자연상징, 역사상징, 사회 및 생활상징, 신앙 및 사고, 상징, 언어 및 예술상징 등 포괄적인 범주로 설정하여 선정
- (2) 가능한 문화산업화가 가능한, 즉 문화콘텐츠로서의 외연확장이 가능한 상징을 우선적으로 선정
- (3) 한류의 세계화와 지속성이란 관점을 충분히 고려하여 국제적 경쟁력이 있고 미래적 전망이 드 높은 상징물을 집중 발굴하여 한국문화의 세계화에 기여
- (4) 국가중요유형 및 무형문화재, 유네스코 지정문화재 등은 이미 다양한 방식으로 활용되고 있으므로 가능한 한 제외
- (5) 일반론적인 것보다는 보다 구체적인 상징물을 선정. 예를 들어 '한복'보다는 '한복의 선', '백자'보다는 '달항아리'
- (6) 한민족의 에토스를 형성하는 문화적 원형질을 가급적 선정
- (7) 국제적 분쟁이 있는, 가령 고구려 고분벽화나 독도, 동해명칭 등은 우선적으로 선정
- (8) 통일문화형성이란 관점에서 북한 및 남북에 공통적으로 걸려있는 상징물을 선정
- (9) 국제적 경쟁력 있고 특성이 강한 지역문화를 고려
- (10) 다소 부정적인 측면이 있는 것임에도 불구하고 한국문화의 현실적 상징성을 강하게 내포한 것도 포함한다. (예 : 고3, 풍뎉지와 풍개 등)
- (11) 생태적 원형과 전통과학기술적인 성과도 반드시 고려

위의 항목 선정의 기준을 보면 너무 자세하다 싶을 정도의 기준도 보인다. 그러나 100개의 문화 항목을 선정함에 있어서 그 기준 또한 정밀하고 구체적이어야 함은 당연하다. 본고의 논의와 관련해서는 선정 기준은 받아들여지, 한국 문화의 정체성을 밝히는 항목보다는 학습자들이 직접적으로 체험하거나 받아들일 수 있는 항목을 주로 하여 선정해야 할 것이다.

우인혜(2004)에서는 이상적인 한국어 문화 교재 내용을 위해 어떤 문화 항목을 어떻게 교수할 것인가에 대해 모색하고 있는데 학습자의 요구와 호기심을 반영하는 내용을 최우선으로 답아야 한다고 했다. 즉, 어떠한 기준을 따르기보다는 요구 분석이 더 중요하다는 입장인 것이다. 물론 요구 분석이 필요함은 말할 것도 없을 것이다. 그러나 한국에 대한 배경지식이 부족한 학습자의 경우에는 요구 분석을 한다고 하더라도 많은 내용을 기대하기는 어려울 것이다. 그에 따라 교수자가 그 기준을 잡

고 문화 항목을 제시하는 것은 중요하다고 할 수 있다.

김명권(2011)에서는 문화상징 선정 기준을 크게 두 가지로 나누어 제시하였는데, 그 내용을 보면 다음과 같다.

- (1) 외국인들에게 한국의 실제적이고도 특징적인 문화를 보여 줄 수 있어야 한다.
- (2) 개방된 시대에 세계적인 대중성을 띠고 외국인들의 생활 및 정서와도 밀접하게 닿아 있어야 한다.

기존의 문화상징들은 (1)의 기준으로만 선정을 해 온 항목이 많이 있다. 물론, 한국을 보여주기 위해 해당 문화상징을 발전시키고 널리 알리기 위해 많은 노력을 해 온 것도 사실이다. 그 대표적인 항목이 김치와 불고기, 그리고 태권도라 할 수 있겠다. 그러나 반대로 문화상징으로 선정은 하였지만, 외국인들에게 호응을 많이 얻지 못한 문화 상징으로는 종묘제례악이나 탈춤, 예술인 등을 들 수 있겠다.

다음으로 (2)는 시대의 변화에 맞게 세운 기준으로서 아직까지 이를 바탕으로 한 문화상징은 선정되지는 않았다. 향후 한국을 대표할 만한 문화상징은 이미 대중성을 띠고 외국인들에게 익히 알려진 문화를 포함하여 선정해야 한다. 이러한 문화는 대부분 전통적인 것이라기보다는 한국의 경제가 발전하면서 나타난 한국적인 문화로서 다른 나라에 전해져 알려진 것들이다. 특히, 최근 10 여 년 동안 꾸준히 인기를 끌면서 자연스럽게 나타나게 된 현상들에서 그러한 문화 요소를 찾을 수 있다. 이 부분은 특히 2010년에 한류포럼에서 제시된 한류 핫이슈 톱 10에서 찾아볼 수 있다. 10개 항목에는 전통적인 부분이 인기를 끌면서 이슈가 된 항목도 있었지만, 한국의 경제력과 관련하여 새롭게 이슈가 된 항목들을 확인할 수 있다. 전자제품을 주축으로 하는 경제한류의 항목, 예술인이 아닌 스포츠 스타들의 인기, 의료 관광 등이 그러한 문화 항목이다.

다음으로 문화 선정에 있어서 현대 문화와 전통 문화, 그리고 체류 기간과의 상관관계를 살펴보면 아래와 같은 그래프를 도출할 수 있다.

현대 문화				
단기	1사분면	2사분면	장기	
체류	4사분면	3사분면	체류	
전통 문화				

그림 1 문화와 체류 기간과의 상관관계

기존의 연구를 살펴보면 대체적으로 문화 항목이 전통적일수록 구체적이고 현대적일수록 포용하는 범위가 넓어지는 경향이 있다. 이러한 이유는 전통적인 문화 항목은 해당 문화가 오랜 기간을 두고 발전해 온 것이니만큼 구체적인 문화 항목 하나만으로도 해당 문화를 설명할 수 있기 때문이다. 그러나 현대 문화 항목은 다르다. 지금도 발전을 하고 있는 항목이기 때문에 다른 항목들과 유기적으로 관련이 있을 수밖에 없는 것이다. 해당 항목이 다른 항목과 관련을 맺으면서 새로운 문화로 다시

탄생하는 경우도 있고, 보완해 가는 경우도 있기 때문이다.

또한, 체류 기간이 길수록 범위가 넓어지고 체류 기간이 짧을수록 범위가 좁아지는 경향이 있다. 대부분의 단기 체류를 위한 외국인들은 특정 인물이나 지역, 혹은 물건 등에 관심이 있어 그것을 보기 위해 오는 경우가 많다. 관광객들이 그 대표적이라고 할 수 있다. 물론 그 중에는 문화 항목에 대해 상당한 배경 지식이 있거나 연구를 통해 어떠한 범주를 설정하고 방문하는 관광객들도 있을 수 있다. 그러나 대부분은 가장 유명한 것(곳)을 중심으로 하여 문화 체험을 하기 원한다. 이들을 위해서는 범주 분류보다는 구체적으로 짚어 줘야 하는 것이 옳을 것이다. 그에 반해 장기 체류자들, 즉 유학생, 노동자, 이주 여성 등은 기본적으로 짧게는 1년, 길게는 몇 십 년 이상을 한국에 머무른다. 특히 이주 여성들은 체류가 아니라 삶이 되는 것이다. 그렇기 때문에 어떠한 범위를 설정하여 가르쳐도 그에 따른 배경 지식이나, 경험이 있기 때문에 범위를 넓혀 분류를 할 수 있는 것이다.

단기 체류 연수생들에게도 대체적으로 같은 기준을 적용할 수 있다. 이들은 한국에 머무르는 기간이 길지 않기 때문에 큰 범위, 혹은 테마를 지정하여 문화 체험 혹은 문화 학습을 하기에는 무리가 따른다. 그렇기에 이들에게는 가장 핵심이 되는 항목을 구체적으로 정하여 제시하는 것이 더 효과가 있다. 그러나 관광객과 같은 기준으로 제시하는 것은 논의할 사항들이 나타난다.

단기 연수생에게 한국 문화 교육 항목 선정과 관련하여 고려해야 할 몇 가지 사항이 있다.

- (1) 한국 및 한국어에 대한 지식이 많지 않다.
- (2) 대부분의 연수생들은 4주 안팎의 기간을 통해 한국에 체류한다.
- (3) 한국 문화에 대한 교육은 한국에 온 첫 주에 2~3시간 정도의 교육 시간을 가진다.
- (4) 직업은 대부분 공무원(실무자, 관리자) 및 교수(교사)로 구성되어 있다.

먼저 (1)과 관련하여 한국 및 한국어에 대한 지식이 많지 않다는 것은 직접적으로 받아들일 수 있는 문화 교육을 해야 한다는 것이다. 또한 (2)와 같이 그 체류 기간이 길지 않고, (3)처럼 2~3시간의 교육 시간만이 정해져 있기 때문에 기존의 연구에서처럼 범위가 넓은 경우에는 해당 부분을 모두 받아들이기가 쉽지 않다. 그렇기에 그 항목의 범위를 좁힐 필요가 있다. 그렇다고 해서 Tyler Brûlé(2011)의 항목처럼 상품을 지정하는 것도 바람직하지 않다. 그 대상이 관광객일 경우에는 어느 정도 수용이 가능하지만, (4)와 같이 문화의 파급 효과가 큰 직종일수록 한 상품에 대해 고정관념을 갖게 될 수도 있기 때문이다.

위의 사항을 근거로 하여 단기 연수생을 위한 한국 문화 교육 항목 선정에 있어서는 또 다른 기준이 더 첨가되어야 한다.

- (1) 단기 체류 목적을 위한 외국인들에게는 문화 교육 항목이 구체적이어야 한다.
- (2) 그 구체적인 항목이 특정 상품이나 항목보다는 보편성을 띠어야 한다.
- (3) 한국에 대한 기초적인 배경 지식 학습을 위한 내용이 바탕이 되어야 한다.

한국 문화에 대한 관심과 교육 항목은 항상 일치하는 것은 아니다. 그렇다고 해서 단기 연수생들에게 관심 있어 하는 분야만 가르칠 수도 없다. 한국에 대한 이해도가 넓지 않기 때문에 교수자가 지정하여 가르쳐야 할 항목도 있는 것이다.

3.2. 한국 문화 교육 항목 선정과 그 예시

지금까지 본고에서 논의된 내용을 바탕으로 단기 연수생을 위한 한국 문화 교육 항목을 설정해 봤을 때, 항목은 총 12개의 항목으로 그 표를 제시하면 다음과 같다.

순위	교육 항목	순위	교육 항목
1	한국 정보	7	온돌
2	한글	8	한류
3	한복	9	자동차(전자제품)
4	김치	10	IT(인터넷)
5	불고기	11	한국인의 성격
6	태권도	12	한국의 예절

표 17 단기 연수생을 위한 한국 문화 교육 항목 선정 12

먼저 가장 기본적으로 선정한 항목으로 한국 정보를 들 수 있겠다. 한국 정보를 가장 우선순위로 선정한 이유는 대부분의 학습자들이 한국에 대한 배경 지식이 많지 않기 때문에 개략적인 정보라도 줘야 하기 때문이다. 이들은 단기 연수가 끝나고 한국을 전파할 수 있는 잠재적 학습자들이다. 그러나 기본적인 것도 모른다면 이들은 한국까지 와서 연수의 목적(기술 습득)만 달성하고 가게 되는 것이다. 한국에서 초청한 만큼 한국에 대한 기본 정보는 숙지하고 가야 한다는 생각에서 이 항목을 우선순위로 선정하였다.

그 다음으로 제시한 것은 한글이다. 이 한글은 한국어를 배우는 것이 아니라, 한국에 단기간 체류하면서 눈에 가장 많이 띄는 부분이 될 것이다. 그렇기에 한글이 어떤 것인지에 대한 정보는 학습이 되어야 할 것이다. 한국어 강의에 대한 부분은 별도로 산정하였지만, 한국어에 대해 관심을 가지고 있기 때문에 어떠한 것이라는 것 정도는 알고 있어야 한다고 판단하였다. 그렇다고 해서 전혀 한국어 학습이 없는 것은 아니다. 마지막에 선정된 예절 부분에서 같이 다루어 간단한 한국어 정도는 같이 학습을 하게 될 것이다.

세 번째로는 한복을 선정하였는데, 이 연수생들은 2~13주(90일)동안 한국에 머무르면서 연수를 받고, 마지막 주에는 한국 문화 체험을 하게 된다. 일반적으로 가장 많이 가게 되는 곳이 경주, 인사동 등이 되는데, 이러한 과정에서 체험하게 되는 것 중에 하나가 전통 의상을 입는 것이다. 한복이 어떤 것이고, 어떻게 입는지 정도는 알고 있다면 한국 문화에 대해서 훌륭히 문화 학습이 된 거이고, 기억에 남는 경험 중의 하나가 될 것이다. 실제로도 한복에 대한 정보를 알고 체험한 후에, 한복을 사가는 연수생들도 있다.

그 다음으로는 김치를 선정하였는데, 비록 거부감이 있는 학습자들도 있겠지만, 한국에 체류하면서 이 사람들은 자신들이 음식을 하지 않는다. 대부분 한국 식당에 가서 한국 음식을 접하게 되는데, 이때 빠지지 않는 음식이 김치가 될 것이다. 좋든 싫든 접할 수밖에 없는 음식에 대해서 알고 있다면, 거부감도 그렇게 심해지지는 않게 될 것이기 때문에 문화 교육 항목에 포함시켰다. 실제로 어느 정도 체류 기간이 지난 후에 익숙해진 학습자들도 있었기 때문에 이러한 음식 문화 교육 항목 선정은

필요하다.

다섯 번째로 불고기를 넣었는데, 이 음식은 학습자들 중에서도 알고 있는 학습자들이 있기도 하고, 보편적으로 거부감을 가지지 않는 음식이기 때문이기도 하다. 또한, 일부 종교를 제외한 대부분의 나라의 학습자들 역시 먹을 수 있는 음식이기 때문에 이에 대한 항목도 넣었다. 이에 더하여 네 번째와 다섯 번째의 항목은 드라마 등을 통해서 접한 전통 음식 중의 하나이기 때문에 더욱 쉽게 접할 수 있기도 하다는 장점이 있다.

다음으로는 태권도를 문화 교육 항목으로 선정하였는데, 태권도는 한국의 전통 무술임을 알게 해 주는 동시에 올림픽 공식 종목으로 많은 사람들에게 친숙하기 때문이다. 대부분의 사람들은 스포츠로서의 태권도를 거의 알고 있을 뿐, 무술로서의 태권도는 잘 모른다. 이러한 부분에 대해서 설명을 해 준다면, 학습자들은 더욱 태권도에 대해 관심을 가질 수 있을 것이다.

일곱 번째로, 온돌을 선정하였는데, 특히 겨울에 한국을 방문한 학습자들은 방안이 따뜻해지는 원리에 대해서 설명을 요구한 경우가 있었다. 전통 문화인 동시에 현대에 접목시켜 훌륭히 지켜온 문화인 것이기도 하다. 이러한 맥락에서 온돌 역시 문화 항목으로 선정될 수 있었다.

다음으로는 한류를 들 수 있을 것이다. 여기에서 한류는 K-pop, 드라마, 영화 등 한국의 대중문화를 이끈 항목이기 때문에 모두 한 범주에 묶어 문화 교육 항목으로 선정하였다. 또한 한류는 한국 문화가 인기를 끌게 된 기원이기도 하면서 지금까지도 꾸준히 진화를 하고 있는 중심축이 될 수 있을 것이다.

아홉 번째로 자동차 및 전자제품(스마트폰 포함)을 들 수 있겠다. 많은 학습자들이 현대나 삼성, LG는 알아도 그것이 한국 기업인지 모르는 경우가 많이 있었다. 물론 기업의 사업 정책상 글로벌화를 위한 마케팅 방법이기도 하겠지만, 연수생에게는 이러한 부분에 대해 정확히 알려 줄 필요가 있을 것이다. 학습자들의 나라에서도 높은 비중으로 사용하고 있는 자동차 및 전자제품은 정확한 교육을 시켜 준다면 무엇보다도 훌륭한 문화 항목으로 자리매김할 수 있을 것이다.

열 번째로는 한국이 빠른 속도로 성장할 수 있었던 원동력 중의 하나인 IT분야를 선정하였다. 또한, 초청되어 온 학습자들은 대부분 기술 연수를 받게 되는데, 이러한 기술 부분에 대한 바탕이 IT이다. 그렇기 때문에 이 항목에 대한 것은 굳이 강조하지 않아도 알아야만 하는 부분인 것이다.

그 다음으로 한국인의 성격을 문화 교육 항목으로 선정하였다. 단기 체류이지만 연수생으로 왔기 때문에 접대하는 상황이 많이 발생하게 된다. 이 때문에 한국인의 성격에 대해 어느 정도 알고 있다면 적어도 체류 기간 동안에는 큰 문제점이 발생하지 않을 것이다.

마지막으로 한국의 예절에 대한 항목을 문화 교육 항목으로 선정하였다. 이 항목 역시 위의 상황과 같은 맥락에서 선정하게 된 것이다. 또한, 간단한 한국말과 더불어 예절에 대한 부분을 알고 있다면 기본적인 생활을 가능하기 때문에 해당 부분을 선정하였다.

지금까지 총 12가지의 한국 문화 교육 항목에 대해서 제시를 하였다. 이제 한국 문화 교육 항목 선정과 더불어 실제 강의 현장에서 사용하는 강의 자료를 예시로 붙여 개략적인 강의의 진행방향을 살펴보고자 한다. 강의를 진행되는 조건을 살펴 보자면 강의는 기본적으로 연수가 시작되는 첫 날의 가장 처음 시간에 시작되는 것이 일반적이고, 강의 시간은 2시간 정도로 하여 이루어진다. 강의 언어는 기본적으로 영어로 진행이 되고, 영어로 강의 진행이 불가능한 경우에는 통역이 함께 강의에 참

적하게 된다. 본고의 붙임에 제시된 강의 자료는은 예시이므로 강의의 모든 과정을 포함하지 않았을
을 밝혀 둔다.

<h3>The Meaning of Taegeukgi</h3>  <p>Taegeukgi, the national flag of the Republic of Korea, consists of a blue and red yin-yang circle in the center, one black trigram in each of the four corners, and a white background.</p> <p>Background : Light and Purity It reflects the Korean people's traditional affinity for peace.</p> <p>The yin-yang circle : The dual cosmic forces = universal harmony Blue portion (yin) - Passive, Feminine, Form Red portion (yang) - Active, masculine, Whole</p>	<h3>Geography and Demographics</h3>  <p>Located at 33-43 degrees north latitude, 124-131 degrees east longitude, Korea occupies a peninsula in Northeast Asia bordering China and Russia to the north. Japan lies across the Korea Straits to the southeast. Off its shores are the West Sea (Yellow Sea), the Korea Strait and the East Sea</p> <p>Area : South Korea is 99392 square kilometers in area, while the entire Korean Peninsula covers 222154 square kilometers</p>
<p>Topography : Hills and mountains cover nearly 70 percent of the land, and there are more than 3000 islands.</p>   <p>Highest Peaks : Hallasan (1950 meters) in South Korea, Baekdusan (2744 meters) in North Korea</p>  <p>Longest Rivers : Hangang (514 kilometers) in South Korea, the Amnokgang (Yalu River, 790 kilometers) in North Korea</p> 	<h3>Image of Korean Culture</h3> <p>Image of Korea – I. Hangeul</p> <h4>2. Hangeul as a fashion icon</h4> 
<h3>Image of Korean Culture</h3> <p>Image of Korea – II. Hanbok</p> <h4>2. Hanbok as fashion</h4>  	<h3>Image of Korean Culture</h3> <p>Image of Korea – III. Kimchi</p> <h4>1. Characteristic of Kimchi</h4>  <ul style="list-style-type: none"> Fermented food The 5 foods for health in the world Rich Vitamin and Calcium Low-calorie Anti-cancer effect Aging prevention Rich Lactobacilli Lowering cholesterol

<p>Image of Korean Culture</p> <p>Image of Korea – IV. Bulgogi</p> <p>2. Bulgogi and culture</p>  <p>Representative food in Korea Popular food for Korean Popular food for foreigners (1위 – 40.7%) - sweet and not hot and spicy. - similarity for other countries. Combination with other food - Bulgogi Burger - Snack tasted Bulgogi</p>	<p>Image of Korean Culture</p> <p>Image of Korea – V. Ondol</p> <p>1. What is Ondol?</p>  <p>Called Gudle Means to burn or make warm stone Traditional heating method Application for real life High degree of thermal efficiency Scientific conducted heating method</p>
<p>Image of Korean Culture</p> <p>Image of Korea – VI. Taekwondo</p> <p>1. Taekwondo</p>  <p>Traditional Korean martial arts Korea's official sports International official sports (Olympic official sports) 185 countries Various research(Teakwonmu)</p>	<p>Image of Korean Culture</p> <p>Image of Korea – VII. Han-ryu (Korean Wave)</p> <p>1. Han-ryu (Korean Wave)</p> 
<p>Characteristic of Korean 2</p> 	<p>Etiquette</p> <p>Table Manners</p> <ul style="list-style-type: none"> * Lifting a spoon or chopsticks before the elders do is not considered mannered. Finishing meal before the elders do is not considered mannered, either. * When pouring wine or any kind of beverage to the elders, use both hands to hold the wine bottle. When your cup is poured by the elders, use both hands to hold the cup. If you are drinking in front of elders, turn your torso a bit (20 degree) to the side and drink . <p>Before the meal, always tell your hostess, "Jal Muk GeiSup Ni Da." -I will have a good meal- (Thank you for the meal.) After the meal, "Jal Muk U/Sup Ni Da." -I had a good meal - (That was very good.)</p>

그림 66 한국 문화 교육 항목 선정의 예시

4. 결론

한국 문화 교육 항목에 대한 논의는 한류가 전 세계로 점점 널리 퍼지면서 그 중요성이 부각되고 있다. 그로 인해 기존의 한국 문화 교육에 대한 연구는 장기 체류자(어학연수생, 유학생, 노동자, 이주 여성)들이 그 중심에 있었다. 그러나 장기 체류를 목적으로 한 사람들의 수요가 감소하면서도 단기 체류(관광객, 단기 연수, 단기 방문 등)를 목적으로 한 사람들은 꾸준히 증가세를 보이고 있었다. 본고는 이들의 연구도 장기 체류자들에 대한 연구 못지않게 중요하다고 생각하는 바이다. 특히, 한국

에 방문하는 단기 연수생들은 그들의 사회적 경제적 위치로 인해 문화 파급력이 더 클 수밖에 없고, 잠정적인 장기 체류자가 될 수도 있을 가능성이 높다. 이러한 상황에서 이들에 대한 연구는 필연적이다.

이러한 맥락에서 본고는 12개의 한국 문화 교육 항목을 선정하여 실제 현장에서의 강의를 진행해 왔다. 또한, 그들이 원하는 바를 알고, 그들을 위한 문화 강의뿐만 아니라, 본고에서 제외시켰던 한국어, 한국 역사에 대한 강의로 체계적으로 진행되어 그들이 좀 더 체계적인 한국 연수를 받아 진정한 한국 전파의 선구자가 되었으면 한다.

● 참고 문헌 ●

- 국립국어연구원(2002), 『우리 문화 길라잡이』, 학고재.
- 김명권(2011), 「한국의 新 문화상징 선정에 대한 연구」, 『한류연구』 제1호, 한류연구.
- 김정남(2011), 「외국인을 위한 한국 문화 교재의 주제 분석」, 『텍스트언어학』 31, 한국텍스트언어학회.
- 김지운(2010), 「新한류, 아시아 대륙 뒤덮다.」 천지일보. (기재일자:2010년 12월 29일).
- 문화관광부(2006), 100대 민족 문화 상징, <http://nationalculture.mcst.go.kr>
- 문화관광부(2007), 「한(韓)스타일(HanStyle) 육성 종합계획(2007~2011) 발표.」, (기재날짜:2007년 2월 15일). <http://www.mcst.go.kr>.
- 문화관광부(2011), 「한국의 문화 상징 12」, Image of Korea, (검색일자:2011년 2월7일).
<http://www.mct.go.kr/html/symbolImg/kor/main.html>.
- 양혜원 외(2013), 『2013 문화예술 트렌드 분석 및 전망』, 한국문화관광연구원.
- 백봉자·최정순·지현숙(2005), 『한국언어문화 듣기집』, 도서출판 하우.
- 백봉자·최정순·지현숙(2005), 『한국언어문화 사진집』, 도서출판 하우.
- 우인혜(2004), 「외국인을 위한 한국 문화 항목 선정」, 『이중언어학』 25, 이중언어학회, 149-186.
- 이미혜(2004), 「한국어와 한국문화의 통합 교육」, 『한국언어문화학』 1권 1호, 국제한국언어문화학회, 143-163.
- 이미혜(2010), 「한국문화 자료집 편찬을 위한 문화항목 선정」, 『한국사전학』 제 16호, 한국사전학회.
- 이미혜 외(2010), 『외국인을 위한 한국문화』, 박이정.
- 이상억(2008), 『한국어와 한국문화』 소통.
- 이은주(2011), 「빈대떡, 명품 패스트푸드 될 수 있다」, 중앙일보. (기재일자:2011년 1월 15일).
- 정예희(2007), 『외국어로서의 한국어 교육용 한국문화상징 어휘 연구』. 연세대학교 교육대학원 : 외국어로서의 한국어교육 전공 석사학위 논문.
- 조향록(2008), 『외국인을 위한 한국사회와 문화』, 소통.
- 통계청(2012), 「2012_국적및체류자격별_체류외국인현황」, <http://kostat.go.kr>
- 편집부(2007), 「[기획연재] ‘한(韓)스타일’ 육성 종합계획」, 미용경영신문, (기재일자:2007년 3월 10일 / 3월 16일).
- 황경상 외(2011), 「‘문화가 다를 뿐’ 인식 변화 속 장벽도 여전.」 경향신문. (기재일자:2011년 2월 7일).
- 황설운(2013), 「학문 목적 학습자를 위한 문화교육 항목 선정 연구」, 『한국언어문화학』 제10권 제1호, 한국언어문화학회.
- 황진순(2010), 『한식당에서 인지된 한국문화가 한식당 이미지, 한국문화 이미지 및 한식당 만족에 미치는 영향에 관한 연구 : 주한 외국인을 중심으로』. 경희대학교 관광대학원 : 조리외식경영학과 석사학위 논문.
- 한국학중앙연구원(2009), 『21 Icons of Korean Culture』, 경인출판사.
- Arirang TV(2013), 100 Icons of Korean Culture Full Video, <http://www.youtube.com/playlist?list=PLWdVPk7xgPCDTJzTq8P12OWTGJzsU8-2->
- Tyler Brûlé(2011), 「The secrets of my brilliant Korea」, *Financial Times*. (date:1/17/2011)