

제 8 회 유럽 한국어교육자 협회 워크숍 EAKLE 2020

날짜 : 2020 년 10 월 9 일~10 일

초록 모음

- 강현아 & 남길임 : 한국어 교육용 정형표현 추출의 방법론과 쟁점
- 김은지 : 세종학당 한국어 학습 플랫폼 및 한국어 초급 온라인 콘텐츠 개발 사례
- 김종덕 : 한국어 ‘ㅎ’과 ‘ㄹ’의 발음 교육의 내용 및 교육 방안 연구
- 김종수 : 한국 영화를 활용한 현대 한국 문화 교육의 한 방법
- 니콜라 프라스크니 : Q 방법론을 이용하는 청소년 한국어학습자 동기에 관한 연구
- 또마쉬 호락 : Word class peripheries in Korean language teaching
- 마리아 바클라노바 : Korean language speech – How to teach beginners
- 정병설 : 한국고전문학 교육의 방향과 실제 – 신개발 교재를 중심으로
- 주현주 : 동료 지도와 첨삭 지도를 결합한 한국어 초급 쓰기 수업의 절차적 지도 방안
- 최호중 & 김태나 : Improving KFL learners’ cultural competencies through virtual reality-based instructions

본 연구는 일정한 정량적 기준에 의해 자동 추출된, '-면' 포함 고빈도 엔그램 연쇄를 대상으로, 말뭉치의 정성적 분석을 수행하여 한국어교육에서 활용할 수 있는 유의미한 정형 표현의 목록을 선정하는 것을 목적으로 한다. 엔그램 정형 표현과 관련한 연구는 L1, L2 학습자들을 대상으로 한 심리적 실재성 연구(Ellis 2002, Ellis et al. 2008), 언어 교육을 위한 합목적적 목록의 추출과 활용에 대한 연구(Hyland 2008, Martinez & Schmitt 2012) 등으로 주로 언어 교육 분야에서 활발히 논의되어 왔다. 하지만 한국어나 영어 모두에서 이들 중 어떤 목록이 각각 언어 교육이나 사전의 기술에서 유의미한 대상이 되는지를 구체적으로 논의한 연구는 그리 많지 않다.

본 연구에서는 한국어의 유형론적 특성을 고려하여 '단어'가 아닌 '형태' 단위 연쇄를 추출하고, 양적 기준을 충족하는 정형 표현 후보 항목들을 대상으로 의미, 문법, 화용 층위의 '관용성' 판별 기준을 적용하였다. 그 결과 '-었으면 좋겠다, 따지고 보면, -었으면 하-, -지 않으면 안 되-' 등의 최종 목록이 전체 후보 목록 중 34%가량이 선정되었다.

본고에서는 선정된 최종 목록을 담화 기능에 따라 유형 분류하고 기존 사전 및 한국어교재의 등재 여부를 분석함으로써, 언어 교육적 관점에서 기초 자료로서의 의의를 논의한다. 이를 통해 이들의 상당 부분은 단어 중심의 기존 사전에서 누락되었으며, 한국어교재에서도 부분적으로 다루어짐을 제시하고 이들의 포괄적인 추출 및 기술 방안을 논의한다. 또한 말뭉치 주도 접근법 관점에서 이러한 관용성의 판별 과정에서 마주치는 빈도의 문제와 의미, 문법, 화용적 관용성의 쟁점을 논의한다.

전 세계 한국어 학습 수요 증가에 따라 온라인 학습 수요 또한 증가하고 있어, 온라인 교육과정 활성화 방안 마련의 필요성이 제기되었다. 세종학당재단은 그간 한국어 학습 포털 사이트인 누리-세종학당(www.sejonghakdang.org)을 통해 한국어 교육자료 및 정보를 제공하였지만, 학습자의 학습 이력 관리, 학습자-교원 간 양방향 학습 지원, 수료증 발급, 체계적인 학습 정보 검색 등은 부족하여 학습자가 주도적으로 학습할 수 있는 온라인 교육 환경을 제공하는데 어려움을 겪었다. 이에 재단은 온라인으로 학습자의 성적과 진도, 출석 등을 관리하고, 학습 콘텐츠의 개설, 평가, 관리에 이르는 교수학습 전반의 과정을 통합적으로 운영 관리할 수 있는 신규 학습 플랫폼과 양방향 한국어 초급 학습 콘텐츠를 개발하였다.

온라인 한국어 초급 콘텐츠 개발을 위해 기존 자국어 보급 기관 및 외국어 교육기관의 온라인 콘텐츠를 조사하였으며, 국제 통용 한국어 표준 모형에 근거, 온라인 한국어 초급 교육과정에 대한 구체 모형을 제시하였다. 본 교육 콘텐츠는 잠재적 한국어 학습자를 유인하고, 학습자가 자율적·지속적으로 학습하여 학습 목적을 달성할 수 있도록 사용자 중심으로 설계하였다. 또한 기존 온라인 교육자료의 한계인 교사의 부재를 극복하고자 온라인 튜터를 도입하여 학습자에게 적절한 피드백을 제공할 수 있도록 개발되었으며 어휘, 문법 설명을 학습자 모국어로 제공하여 초급 학습자의 접근성을 높이하고자 하였다.

재단은 새롭게 신설되는 온라인 세종학당을 활용하여 온라인과 오프라인이 상호 관련성을 가지고 시너지 효과를 창출하기 위해 블렌디드 러닝 방안을 제안하고자 한다. 블렌디드 러닝 기법을 활용하여 오프라인 교육 환경의 학습 시간 부족을 보충할 수 있으며, 숙달도가 상이한 학습자 간극을 좁히는 효과를 기대할 수도 있다. 개발한 온라인 콘텐츠를 블렌디드 러닝으로 활용할 수 있도록 교육 플랫폼 및 콘텐츠를 국내외 대학 기관 등에 제공하고자 한다.

‘19 년 개발된 교육자료와 신규 학습 플랫폼은 ‘20 년 시범운영을 거쳐 ‘21 년 본격적으로 공개될 예정이다. 본 발표를 통해 세종학당 온라인 한국어 초급 콘텐츠와 신규 학습 플랫폼의 개발 절차 및 원리, 활용 방안 등을 공유하고, 해당 교육 자료와 신규 플랫폼에 대한 국외 한국어 교육자들의 의견을 수렴하고자 한다.

외국어로서의 한국어 교육에 있어서 발음 교육은 필수불가결하다.

한국어 학습자를 위한 발음 교육의 대상은 분절음의 발음과 운율적 요소에 대한 발음으로 크게 두 분야로 나눌 수 있다. 그리고 분절음의 발음 교육은 다시 두 분야로 나뉘는데 첫 번째는 어두 위치에서의 자음, 단독형 모음의 발음에 대한 교육이며 두 번째는 형태소 영역으로 확장되어 표기와 발음이 서로 다른 여러 변동 형태에 대한 발음 교육이다. 본 발표는 한국어의 분절음 가운데 특히 한국어의 자음 체계 안에서 동떨어진 위치에 있는 ‘ㅎ’과 ‘ㄹ’에 관한 것으로서 좀더 구체적인 내용은 다음과 같다. 첫째로는 ‘ㅎ’과 ‘ㄹ’의 음소 및 변이음의 발음에 대한 내용이다. 어두 초성의 ‘ㅎ’은 후행모음의 입 모양이 먼저 결정된 후 마찰되어 나오는 자음인데, 유성음 사이에서는 유성음화되기도 한다. 또, ‘ㄹ’은 어두 위치에서는 전동음(trill) 혹은 설측음으로, 두 모음 사이에서는 탄설음(flap) 혹은 전동음으로, 어말 위치에서는 설측음으로 발음되며, ‘ㄹ’이 두 개 이어지면 경구개설측음으로 발음된다. 둘째로는 ‘ㅎ’과 ‘ㄹ’이 다른 자음과 이어져서 나타나는 변동 형태의 발음 규칙에 대한 교육 내용 및 교육방법이다. ‘ㅎ’과 관련해서는 ‘ㅎ생략, ㅎ생략 후 연음화, 격음화 1, 격음화 2, 격음화 3, 경음화 3 등이 있으며, ‘ㄹ’과 관련해서는 경음화 2, 비음화 2, 유음화, 겹비음화, ㄴ첨가 후 유음화 등이 있다. 이는 본 발표의 가장 핵심적인 내용으로서 어떤 음운론적·형태론적 조건에서 어떤 내용의 발음 교육이 필요한가를 밝히는 부분이다. 셋째로는 다양한 발음 규칙과 관련된 한국어의 교육 과정 및 적절한 학습자의 한국어 수준에 대한 논의이다.

김종수

경희대학교

최근 한국 영화를 활용하여 외국인 학습자를 대상으로 한 한국 문화 교육이 활발하게 전개되고 있다. 영화의 매체적 특징인 현장성, 일상성 등은 외국인 학습자가 현대 한국 문화를 어떤 매체보다도 쉽게 이해하는 데에 큰 도움이 되기 때문이다. 그런데 1990년대 이후 한국 영화 산업이 비약적으로 전개되면서 많은 영화가 제작 상여되고 있는 실정에서 어떤 영화가 외국인 학습자들을 위한 한국문화교육에 적합한지 선택하기는 쉽지 않다. 민족 감정을 자극하는 영화, 과도한 폭력이나 선정적인 장면이 많은 영화, 사건 전개가 너무 비약적이고 복잡한 영화 같은 것을 피하면서 언어교육과 통합된 문화교육을 실현하는 데에 효과적인 영화를 선정하는 것이 중요하다. 이에 본 발표는 외국인 학습자의 “상호문화적 의사소통능력” 향상에 기여할 수 있는 한국 영화를 선정하고, 이 영화를 바탕으로 한 현대 한국문화 교육의 한 방법을 소개하고자 한다.

본 발표의 내용은 경희 대학교에서 수학 중인 외국인 학생을 대상으로 한 <한국영화읽기> 수업을 위해 짜여진 수업 교안을 바탕으로 하였다. <한국영화읽기>는 외국인 학습자의 몰입도를 높이고 한국 사회와 문화의 실생활을 이해하는 데에 도움을 주는 것을 목표로 하여 구상된 수업이다. 여기에서는 학습자가 문화 충돌, 갈등이 일어날 수 있는 상황에서 문화의 내용이 아니라 문화를 보는 시각, 문화에 대한 태도가 중요하다는 인식을 갖게 하는 것을 목표로 한다. 즉 열린 태도로 낯선 문화를 존중하며 각 문화의 가치를 인정할 수 있는 능력인 “상호문화적 의사소통능력” 향상을 도모하면서 현대 한국문화에 대한 이해의 폭을 넓히도록 하는 데에 주력한다.

<한국영화읽기>에서 다루는 한국영화의 선정 기준은 크게 3 가지이다. 학습자의 흥미와 수준을 고려한 학습자 이해 중심, 문화적 보편성에 기반하면서 현대 한국 문화의 특징을 담고 있는 상호문화적 이해 중심, 수업현장에서 학습자들이 받아들이기에 용이한 교육적 이해 중심이다. 이러한 기준에 맞춰 7 편의 한국 영화를 선정하였다. 선정된 영화는 학습자의 “상호문화적 의사소통능력” 향상에 기여하고자 “사랑”, “도시”, “환경”, “현대사”, “다문화”, “분단”, “무속”이라는 주제에 맞춰 수업을 진행한다. 학습자들은 수업시간에 다룬 한국영화를 자국의 문화적 환경과의 비교를 통해 현대 한국 문화의 가치를 존중하면서 자국의 문화 상황에 대한 성찰과 함께 현대 한국문화에 대한 이해를 높이도록 한다.

Q 방법론을 이용하는 청소년 한국어학습자 동기에 관한 연구

니콜라 프라스크니

호주 웨스턴 대학교

호주는 다문화, 다중언어 나라임에도 불구하고 중고등학교에서 외국어 과목을 지속적으로 공부하려고 하는 학생들이 매우 적다. 중학교 시작 학년인 7 학년부터 외국어 과목을 수강하기 시작한 학생 중 12%만 해당 외국어를 고등학교 마지막 학년인 12 학년까지 공부하는 것으로 나타난 결과가 외국어 교육 현장의 심각성을 보여준다.

본 연구의 목적은 위와 같은 교육 상황에서 중고등학교 청소년 한국어 학습자들이 자신의 한국어 화자로서의 미래 자아를 어떻게 인식하는지를 살펴보는 것에 있다. 본 연구에서 학습자의 한국어 화자로서의 미래 자아를 집중적으로 보고자 하는 이유는 미래 자아와 학습 동기 간에 밀접한 관계가 있기 때문이다. 본 연구는 Q 방법론을 활용하여 데이터를 수집하였다. Q 방법론은 고유의 데이터 수집 절차 및 통계학적 요인 분석으로 구성된 질적 연구 방법이다. 청소년 동기 연구에 Q 방법론을 적용하여 청소년 한국어 학습자 집단의 미래 자아에 관한 입장의 다양성을 밝히고자 한다.

본 연구를 진행하기 위해 자체 개발된 Q 방법론 데이터 수집 온라인 앱을 통해 데이터를 수집하였으며 총 41 명의 학생들이 조사에 응답했다. 1 차 분석의 결과로 학생 중에서 다양한 내적 및 외적 동기가 나타났으며 미래 한국어 화자에 관한 다양한 인식 결과가 나왔다. 추후 본 연구 결과를 통해서 청소년 학습자의 학습 동기를 고려하는 교육을 개발하는 데 그 의의가 있을 것이다.

전통문법 기술과 기존의 문법 번역식 외국어 교육에서 품사라는 범주가 유용하게 활용되어 왔다. 최근 문법학에서는 품사론과 품사의 위치가 상당히 위축된 것은 사실이지만 개별 언어의 기본 단위들을 의미·형태·분포·기능적인 특징이 비슷한 것끼리 여러 갈래로 묶고 문법 기술과 학습을 체계화할 수 있도록 돕기 때문에 여전히 활용할 만한 가치가 있다고 본다.

그런데 품사라는 개념의 장점을 제대로 살리기 위해 기존의 범주에 대한 인식을 바꾸고 새로운 접근법이 필요하다. 즉 아리스토텔레스의 사상과 논리를 바탕으로 한 전통적인 범주 (개별 범주는 필요·충분 특성의 집합으로 정의되고 범주의 특성은 2 진법적이고 범주 간에 분명한 경계선이 존재하고 해당 범주에 속한 멤버들은 동일한 지위를 가진다는 것 등)는 여러모로 언어의 현실과 맞지 않기 때문에 비트겐슈타인이 제시하고 인지언어학에서 발전된 범주(경계가 흐릿하고 특성보다는 원형으로 정의되고 중심 외에 주변이 존재하고 범주 멤버들은 유사성 망으로 연결되어 있다는 것 등)를 도입하는 것이 유리할 것 같다.

본 발표에서는 품사를 원형 범주 (prototype category)로 간주해 외국인, 더 구체적으로 체코어를 모국어로 한 학습자를 상대로 한국어 문법 교육에서 품사론을 활용하는 방법을 제시해 보고자 한다. 먼저 양 언어 표준 학교 문법에서 규정된 품사와 그 체계를 비교해 공통점을 언급하면서도 차이점을 부각시키는 데 집중한다. 언어의 형태적 유형이 다를수록 품사체계도 다른데 모국어에 아예 없거나 특성이 다른 품사일수록 학습자에게 낯설고 습득하기가 어렵기 때문이다. 마찬가지로 개별 품사별로도 품사 원형(중심멤버)보다 주변 멤버들은 이해하기가 힘들고 학습자 모국어에서 대응 표현을 찾기가 어렵다. 그래서 발표자는 품사 범주의 주변 멤버의 몇 가지 사례(소위 명사성 후치사, 의존명사, 동사성 후치사, 명사/관형사 등)를 들면서 특히 중·고급 한국어 문법을 학습하는 데에 있어서 그 중요성을 강조하고자 한다.

마리아 바클라노바

모스크바 고등경제 대학교

Speech style in Korean language, being expressed through verb ending, is one of the basic grammar that is taught on elementary level since it is impossible to form any utterance in Korean without it. For European language speakers speech style is unfamiliar category since European languages has no specific speech styles endings. While the forms of Korean formal or informal speech are not especially difficult for learners, the function of speech styles in discourse is particularly opaque and many students tend to use only one style depending on which one was taught first or seems more wide used. However, factors that influence Korean speaker's style chose are dynamic and complex and include feelings and stance toward addressee, sociocultural identity during the course of interaction and some others.

This article covers the potentials of the discourse-based approach in terms of teaching speech style to learners at beginner level. We believe that the only way students will master speech styles in all its variety and complexity is through becoming aware of their use and purpose in discourse. We provide suggestions for activities and exercises for teaching them as a discourse-level grammar that we can summarize to three principles. First, to expose learners to meaningful authentic context to draw their attention to certain discourse phenomena, even at beginner level. Second, to provide details on speakers for translation (from mother tongue to Korean) exercises and, third, to provide students with a great deal of input of targeted forms in a meaningful way.

한국고전문학 교육의 방향과 실제-신개발 교재를 중심으로

정병설

서울대학교

발표자는 25 년 이상 대학에서 한국고전문학을 가르쳤다. 그사이 한국고전문학 분야에 새로운 연구성과가 많이 축적되었을 뿐만 아니라, 연구와 교육의 목적과 시각의 면에서도 천지가 개벽했다 싶을 정도의 변화가 있었다. 광복 이후 한국 국학계를 지배한 민족주의적 시각이 탈민족주의에 의해 코페르니쿠스적 전환을 요구받았을 뿐만 아니라, 최근에는 페미니즘, 퀴어이론 등으로 문학이 발본적으로 재해석되고 있기도 하다.

이런 변화의 시기에 발표자는 한국문학번역원으로부터 외국인 학생을 위한 한국고전문학 입문서를 집필해달라는 의뢰를 받았다. 여기서 외국인은 국적보다 사실상 한국 역사와 전통에 대해 배경 지식이 거의 없는 독자를 가리킨다고 할 수 있는데, 이것은 실제적으로는 한국의 젊은 독자들 거의 전부에 해당한다. 최근 한국에서도 고전문학 교육의 비중이 급격히 줄었기 때문이다.

발표자는 외국에서 한국문학을 가르치는 교수들에게 이메일을 보내 한국고전문학 교육에 필요한 부분이 어떤 것이 있는지 조사했고, 그 결과를 반영하여 입문서를 집필했다. 입문서의 초고는 이미 2 년 전에 제출되었으나, 서울대학교 규장각한국학연구원 등에서 개설한 외국인 학생들을 대상으로 한 한국학교육프로그램에서 초고를 활용하여 강의하면서 수정에 수정을 거듭하여 2019 년 12 월 서울대학교출판문화원에서 <한국고전문학 수업>을 간행하였다. 이번 발표는 이 교재가 만들어진 과정을 소개하면서, 한국고전문학 교육의 방향에 대해 논하기로 한다.

본 연구에서는 한국어 초급 학습자를 대상으로 한 글쓰기 교과의 지도 방안을 분석하고 개선하기 위한 진단법을 제시한다. 글쓰기 교육의 중요성은 재론의 여지가 없으나 실력을 늘리기 위해서는 많은 시간을 할애해야 하며 평가 방법 또한 문법과 어휘 학습에 치우치는 경향이 있어 아직 해결해야 할 과제가 많다.

대학교 전공과목으로 개설된 한국어 작문 강의에서 도입한 글쓰기 지도 방안의 큰 틀은 다음과 같다. '(1)과제 제시, (2)강의, (3)동료 지도, (4)다시 쓰기, (5)첨삭 지도'의 다섯 단계로 진행한다.

(1)과제 제시 단계에서는 주제 선정과 질문 항목을 제시하는 것으로 학습자의 모어로 주제에 관한 다양한 질문에 답을 생각해 오도록 한다. (2)강의에서는 선정한 주제와 관련된 어휘를 살펴보고, 한국어로 짧은 글짓기를 한다. 그리고 문장을 연결하여 하나의 단락을 완성한다. 이때 논리적 관계 등 문장 표현에 대해 자세히 다룬다. (3)동료 지도 단계에서는 학습자 간에 서로가 쓴 글을 교환하여 읽고 평가하여 더 좋은 문장으로 고치는 활동을 한다. (4)다시 쓰기에서는 가능한 원고지에 쓰도록 지도한다. (5)첨삭 지도 단계에서는 꼭 수정해야 하는 부분과 다른 표현으로 고칠 수 있는 부분으로 크게 나누어 첨삭한다. 수정 부분을 표시만 하고 모범답안을 바로 제시하지 않도록 하여 학습자가 스스로 고칠 기회를 준다.

본 연구에서는 글쓰기 교육의 절차적인 개선 방안의 모형을 제시하였는데 이는 학습자가 글쓰기 과정에 대한 이해를 높이는 데 이바지할 수 있으며 교수자의 지도 방안으로 활용될 것으로 기대한다.

Improving KFL learners' cultural competencies through virtual reality-based instructions

최호중, 프린스턴 대학

김태나, 서강대학교

Exploring possible pedagogical approaches to provide students new modes of language learning beyond traditional classroom instruction and enlarge KFL curriculum in immersive learning environments, virtual reality (VR) instructions were adopted to provide a life-like learning experience along with various hands-on activities in and outside of language classroom. This pilot study aims first to suggest virtual reality (VR)-based instructions for KFL students in higher education settings and to examine its impact on their cultural competencies. Various VR 360 video footages were developed to encourage intermediate- and advanced-level KFL learners' active engagement with various cultural topics (i.e. everyday life, history, popular culture).

Three VR sessions in classroom were designed for student-centered learning environment and teachers facilitated simultaneous and dynamic interactions from students. Interviewing KFL learners to investigate the pedagogical effectiveness of the VR, it was found that VR-based instructions were effective to enhance cultural competencies. In addition, this pilot study also revealed that language instructors still played an important role in triggering desired responses (i.e. target vocabulary and grammars). Teachers expressed their concerns that designing interdisciplinary instruction to connect the Korean language to relevant topics and aligning the VR contents with existing Korean curriculum would be major challenges.