

웹 기반 교재를 활용한 한국어 수업 운영

- 오프라인 교실에서의 활용을 중심으로 -

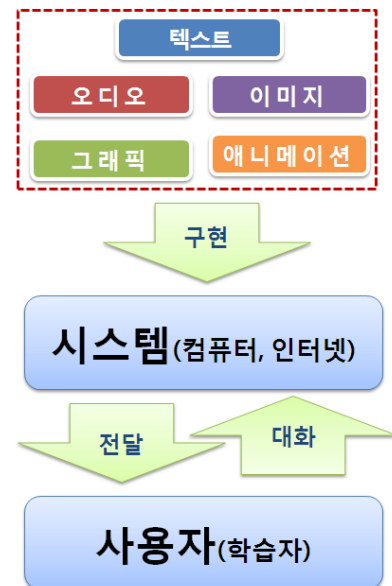
김 지 형 (경희사이버대학교)

1. 알아보기 : 웹 기반 멀티미디어 교재란?

- 학습 자료의 보물 창고
- 오프라인 교실을 대체할 수 있는 차세대 한국어 교실

1.1. 멀티미디어 교재란?

분야마다 멀티미디어를 정의하는 내용이 다르겠지만, 글자 그대로 해석한다면 멀티미디어(multimedia; 다매체, 다중 매체)란 여러 가지 형식의 정보 콘텐츠를 다양한 방식(텍스트, 이미지, 오디오, 그래픽, 애니메이션, 비디오, 상호 작용)으로 처리하여 사용자에게 정보를 제공하거나 즐거움을 주는 매체(미디어)라고 할 수 있다. 대개 두 가지 이상의 매체(미디어)가 결합하여 하나의 시스템에서 구현되기 때문에 멀티미디어라고 한다. 이러한 매체를 교육적으로 활용할 때, 학습자에게 전달하기 위해 개발된 것을 멀티미디어 교재라고 할 수 있다.



<그림 1> 멀티미디어와 교육

1.2. 웹 기반 교재란?

웹(web; World-Wide Web)은 세계 규모의 거미집 또는 거미집 모양의 망이라는 뜻으로, 하이퍼텍스트 기능에 의해 인터넷상에 분산되어 존재하는 온갖 종류의 정보를 통일된 방법으로 찾아볼 수 있게 하는 광역 정보 서비스 및 소프트웨어를 말한다. 그러므로 웹 기반 교재란 **‘월드와이드웹의 속성과 자원을 활용해 구성된 교수 학습 자료’** 라고 정의할 수 있다. 이러한 웹은 시간과 공간의 제약이 없으며 하이퍼링크를 통해 멀티미디어를 제한 없이 활용할 수 있다는 것이 가장 큰 특징이라고 할 수 있다. 또한 사용자들은 정보 전달에 적극적으로 참여하고 다양한 방식의 상호작용—일대일 대화, 그룹 대화, 커뮤니티 활동 등—을 할 수 있어 웹은 학습자 중심의 새로운 교육 환경을 제공한다(방성원 2010:316-317 참조).

웹 기반 교실의 특성을 전통적 교실과 비교하여 정리하면 다음과 같다(방성원 2008:266-267).

<표 1> 전통적 교실과 웹 기반 교실의 비교

	전통적 교실	웹 기반 교실
접근성	한정된 시간과 공간에서 학습이 일어난다.	인터넷에 연결될 수 있는 장소에서는 어디든지 접근이 가능하다.
학습 경험	주로 간접 경험을 바탕으로 수동적 학습 활동이 이루어진다.	현장 학습을 촉진하여 학습 과정이 실제 계와 통합되기 용이하다.
상호작용	같은 공간의 또래 집단끼리 상호작용한다.	인터넷을 통해 가능한 모든 교실과 연결되어 사회적 상호작용의 범위를 넓힌다.
학습 내용 요소	학습 내용의 주요소는 교사와 교과서이다.	동적인 정보 자원을 이용한다. 학생은 웹상의 자료를 수집, 검토, 선택, 내용을 통합하는 메타 인지 기술을 갖게 된다.
학습 조절	학습자는 내용에 대한 선택권이 없으며 조절하기 어렵다.	자신의 의사에 근거해 학습 내용의 순서를 정하고 학습을 조절한다.
수업 전략	시간과 내용이 고정되어 수업 전략의 다양성이 부족하다.	개별적으로 시간과 내용의 조절이 가능하며, 과제에서 개인적 피드백을 받는 것이 용이하여 교수 전략 설계에 새로운 차이를 제공한다.
학습의 개별화	수업 내용이 교사에 의해 정해져 있으며 수준이 고정되어 개별화가 어렵다.	개인이 자신에 맞게 선택하고 조절하는 자기 주도적 학습을 진행함으로써 개별적인 학습이 이루어진다.

2. 소개하기 : 활용 가능한 웹 기반 교재에는 어떤 것들이 있는가?

- **한국어 학습의 현상이 다양화하면서 개발 주체도 다양해지고 있다.**
 - 국가 기관, NGO 단체 : 재외동포, 여성 결혼 이민자 등 특정 학습자를 대상으로 한 특수 목적 한국어 교육 지향
 - 대학 기관 : 일반 목적 한국어 교육을 지향하는 경향이 있으며, 최근에는 외국인 유학생을 대상으로 한 웹 교재 개발을 하기도 함.
 - 사설 기관 : 유료로 운영하는 경우가 많으며, 동아리 형태로 콘텐츠를 제작하기도 함.
- **학습자 언어 지원**
 - 대부분 한국어 외 영어를 기본으로 하여 개발.
 - 국가 기관에서 개발하는 경우는 다국어 언어 지원.
 - 특수 목적 한국어를 지향하는 경우는 학습자 언어 지원.
- **운영 방식**
 - 학습자 개인의 개별 학습에 의존.
 - 학습자 관리 지원 시스템(LMS) 상에서 온라인 교실을 운영할 수 있는 곳은 KHCU가 유일함.

웹 기반 멀티미디어 교재는 온라인상에서 활용할 수 있도록 개발된 한국어 학습 사이트가 대표적이다. 이 사이트들은 정부 및 관련 기관, 대학의 한국어 교육 기관을 중심으로 개발되고 있다. 최근에는 한국어의 세계 보급이 정부의 주요 정책으로 채택되면서 정부와 관련 기관의 주도로 한국어와 한국 문화 콘텐츠를 탑재한 다양한 형태의 웹 사이트가 속속 개발되고 있다. 앞으로 인터넷 환경이 개선되고 사이버 교육이 지금보다 더 일반화되면 이러한 사이트가 보다 더 적극적으로 오프라인 교실을 보조하거나, 더 나아가 오프라인 교실을 대체하는 교수-학습의 대안이 될지도 모를 일이다.

2.1. 활용 가능한 웹 기반 교재 현황

현재 웹을 기반으로 하여 개발된 한국어 교육 프로그램은 10여 종이 있다. 국내에서 개발된 프로그램은 아래와 같다.

<표 2> 국내의 온라인 한국어 프로그램 개발 현황

과정명 (개발 기관)	개 요
Study Korean (재외동포재단; 국가)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 재외동포 및 외국인 청소년, 성인 학습자 • 언어 지원 : (청소년)영어, 중국어, 일본어, 러시아어, (성인)영어 • 교육 과정 : (청소년)Study Korean Basic-Plus-Advanced (성인)Study Korean Basic • 접근 방식 : http://study.korean.net/ 회원 가입 후 로그인
KOSNET (국립국제교육원; 국가)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 재외동포 및 외국인, 유아 ~ 성인 학습자 • 언어 지원 : 영어, 일본어, 중국어, 스페인어 • 교육 과정 : Pretest, Preliminary, pre-K / Kindergarten, Children's 1 · 2, Adolescent / Adult • 접근 방식 : http://www.kosnet.go.kr/ 회원 가입 후 로그인
Learn Korean (한국관광공사)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초급 학습자(단기 방문자) • 언어 지원 : 영어 등 9개 언어 • 교육 과정 : 기초, 초급(KBS World Radio 링크), 한국 문화 • 접근 방식 : 한국 관광 안내 사이트 'Korea Be Inspired' 영문 사이트의 'Culture' 메뉴에 있음.
세종학당 (국립국어원)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 학습자 • 언어 지원 : 과정에 따라 다름 • 교육 과정 : 입문, 초급, 중급, 고급 (자체 개발 및 연계 과정 운영) • 접근 방식 : http://www.sejonghakdang.org/

<p>Korean Studies at Sogang (서강대학교; 대학)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초급, 중급 학습자 • 언어 지원 : 영어 • 교육 과정 : Understanding South Korea, Introductory Korean, Novice Korean I ~ III, Intermediate Korean I ~ III • 접근 방식: http://korean.sogang.ac.kr 접속
<p>Click Korean (서울대학교 언어교육원)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초급 학습자 • 언어 지원 : 영어 • 교육 과정 : 초급 • 접근 방식 : 서울대 언어교육원 홈페이지에 접속
<p>벼리 한국어학당 (경성대학교)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초급·중급 학습자 • 언어 지원 : 한국어 • 교육 과정 : 발음, 한글, 회화, 읽기 (초급, 중급) • 접근 방식 : http://byeori.net
<p>배재 한국어 (배재대 한국어교육원)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 유학생 • 언어 지원 : 한국어, 중국어 • 교육 과정 : level 1~3 • 접근 방식 : 배재대 한국어교육원 홈페이지에 접속
<p>사이버 한국어 과정 (경희사이버대학교)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초급·중급 성인 학습자 • 언어 지원 : 한국어, 영어 • 교육 과정 : 기초, 초급 I, 초급 II, 중급 I, 중급 II • 접근 방식 : 기관 교류 협약 체결을 통한 접근
<p>Learning Korean (경희사이버대학교)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초급 성인 학습자 • 언어 지원 : 한국어, 영어, 중국어, 일본어 • 교육 과정 : 기초, 초급 I, II, 한국 문화, 진단 평가·성취도 평가 • 접근 방식 : 기관 교류 협약 체결을 통한 접근. ID 배부
<p>다문화가정 e-배움 캠페인 (고려사이버대학교)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 국내 여성 결혼이민자 • 언어 지원 : 한국어, 영어, 중국어, 일본어, 베트남어, 몽골어, 태국어 • 교육 과정 : 한국어 입문, 한국어 1~5, 한국 문화 베트남어와 문화 1~2 • 접근 방식 : http://ecamp.kdu.edu/ (무료 회원제로 운영)
<p>Korean Talking (사이버한국외국어대학교)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초급 학습자 • 언어 지원 : 한국어, 영어, 중국어, 일본어 • 교육 과정 : 초급 • 접근 방식 : 사이버한국외국어대학교 홈페이지에 접속
<p>Learn Korean (연세대학교 한국어학당)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초·중·고급 학습자 • 언어 지원 : 영어, 일본어 • 교육 과정 : 기초, 한국어 I ~ VI • 접근 방식 : 연세대 한국어학당 홈페이지 (유료)

<p>배론 한국어 (주식회사 배론)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초·중·고급 학습자 • 언어 지원 : 한국어, 영어, 중국어, 일본어 • 교육 과정 : 정규반(한국어 1~6급) 한국어능력시험반(초급, 중급, 고·급), 전문반(독학, 비즈니스, 시사한국어) 속성반(생활, 근로, 관광한국어) • 접근 방식: http://www.baeron.com (유료)
<p>OKKorean (오케이코리아)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초급 학습자 • 언어 지원 : 영어, 중국어, 일본어, 베트남어 • 교육 과정 : 초급, 중급 • 접근 방식 : http://www.okkorean.com (유료)
<p>SELKO (self-learning Korean) (케이노트)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초, 고급 학습자 • 언어 지원 : 한국어, 영어, 일어, 중국어 • 교육 과정 : 1~6급 • 모바일로 다운 가능 • 접근 방식 : http://www.selkoweb.com/index.jsp (회원 가입 후 무료 이용; 데모 페이지만!)
<p>Talk To Me In Korean</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초·중·고급 학습자 • 언어 지원 : 영어 • 교육 과정 : Level 1~Level 6 • 특징 : 동아리 형태의 운영진, SNS와 연계하여 다양하게 활용
<p>Koreaclass101.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 대상 : 외국인 초·중·고급 학습자 • 언어 지원 : 영어 • 교육 과정 : SNS, 모바일 등 다양한 매체에서 활용

2.2. 주요 개발물

2.2.1. 재외동포재단 Study Korean 사이트 <http://study.korean.net>

재외동포의 거주 공간의 차이를 극복할 수 있도록 온라인 한국어 강좌를 개발하여 해외 한글학교 교사와 재외동포 학습자(어린이 및 청소년), 성인 외국인 학습자에게 한국어 학습 기회를 확대 제공하고 있다.

특히, 한국어 교사를 위한 우수한 교안을 제공하고 있어 온라인 콘텐츠와 연계하여 한국어 수업을 운영할 경우 균질적인 양질의 교육을 제공할 수 있다고 본다.



<그림 2> 재외동포재단 'Study Korean' 사이트 초기 화면

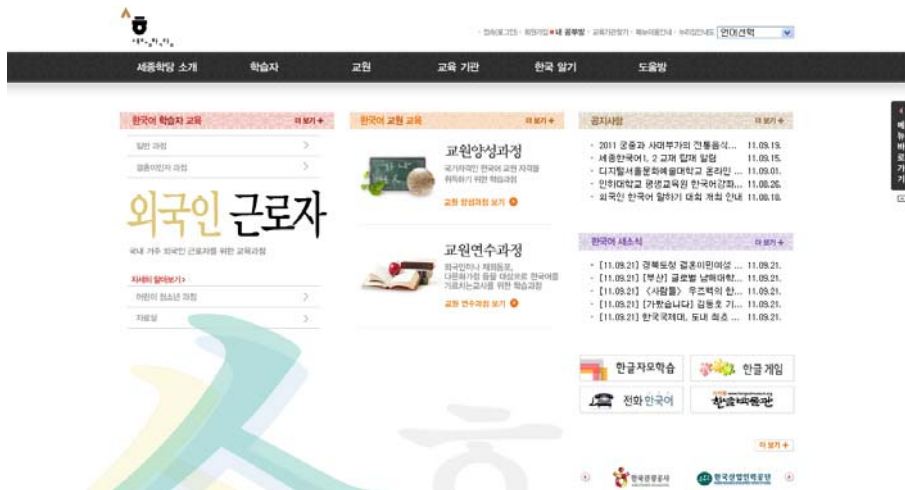
<표 3> Study Korean 사이트의 한국어 프로그램 및 주요 서비스

대상		교육 과정 및 서비스 내용
한국어 학습자 (한국어 학습)	청소년 (104강)	<ul style="list-style-type: none"> 특징 : 학습 단계별 콘텐츠 제공(각 단계별로는 주제별 분류) <ul style="list-style-type: none"> - Basic : 한글(4강), 가족(20강), 친구(16강), 기호(놀이; 10강) - Plus : fuzzy(10강), Fever(10강), Fest(10강) - Advanced : 인문학, 사회과학, 과학 분야 각 8강(총 24강)
	성인 (30강)	<ul style="list-style-type: none"> 주제별 콘텐츠 제공(학습 단계 고려) : 각 주제별 5강씩 편성 <ul style="list-style-type: none"> - Intro : 한글과 한국어, 자음과 모음, 발음 규칙, 기본 표현 - 주제 : 개인, 가족, 친구, 이웃, 사이버, 환경 등 5개 주제
한국어 교원 (교사 자료실)		<ul style="list-style-type: none"> 학습 교안 및 수업 자료 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 학습 교안 : Basic 과정의 전체 강의의 표준 교안 제공 - 수업 자료 : 관련 논문 및 연수 자료 제공 교사 커뮤니티 제공 <ul style="list-style-type: none"> - 메뉴 : 교사 사랑방 및 토론방 - 활용 : 교수-학습 방법 교환 가능
다양한 학습 자료 제공		<ul style="list-style-type: none"> 한국문화 <ul style="list-style-type: none"> - 한국의 역사, 동화, 만화, 국악 관련 콘텐츠 제공(드라마 예정) 교수-학습 노하우 공유 <ul style="list-style-type: none"> - 학습 Q&A, 교사 Q&A 제공 학생 토론방 등 제공

2.2.2. 누리세종학당 <http://www.sejonghakdang.org/> (2009년 10월 7일 오픈)

누리세종학당은 한국어 학습자 및 교원을 위한 원격 교육 시스템과 한국어 교육 관련 통합 정보 서비스를 제공하는 사이트로 국가브랜드위원회를 중심으로 문화체육관광부, 교육과학기술부, 외교통상부, 보건복지부, 법무부 등 정부 부처와 국립국어원, 국립국제교육원, 재외동포재단, 한국어세계화재단 등이 공동으로 구축하는 한국어 학습 사이트이다.

- '세종학당'을 개별 한국어 교육 기관이 공동으로 사용하는 브랜드로 육성하고자 함.
- 다양한 학습자 구분으로 과정 구성
- 자체 개발 및 연계 과정으로 운영
- 한국어 교원 양성 및 지원 계획이 있으며 학교 간 네트워크 구축 중
- 국가 기관 및 민간 기업과의 협력 확대를 추진 중



<그림 3> 누리세종학당 홈페이지 초기 화면

<표 4> 세종학당의 한국어 교육 과정

학습자 구분	교육 과정 및 자료 제공
일반인	<ul style="list-style-type: none"> · 교육 과정 : 입문, 초급, 중급, 고급 · 자료 제공 : 국립국어원, 누리-세종학당, 주중한국문화원, EBS, 국제방송교류재단, 서울대학교 Robert J.Fouser 교수, 한국어세계화재단, 서울대학교 언어교육원, 기타 민간 단체
결혼이민자	<ul style="list-style-type: none"> · 교육 과정 : 초급, 중급 · 자료 제공 : EBS, 국립국어원, 세종학당,
외국인근로자	<ul style="list-style-type: none"> · 교육 과정 : 초급, 중급 · 자료 제공 : 시흥시인터넷방송, 한국외국인근로자지원센터 이주민방송
어린이/청소년	(준비 중) 일부 간단한 한글 관련 게임이나 소개는 있음.
기타	<ul style="list-style-type: none"> ① 관광한국어 <ul style="list-style-type: none"> · 교육 과정 : 초급, 중급 · 자료 제공 : KBS 국제방송, 한국관광공사 ② 주한 외교·주재관 (준비 중) ③ 전화 한국어 프로그램

2.2.3. 다문화가정 e-배움 캠페인 <http://ecamp.kdu.edu/>

다문화가정 e-배움 캠페인은 고려사이버대학교가 2007년 2월부터 여성 결혼 이민자를 대상으로 이들의 한국 생활 적응과 사회화 등을 돕기 위해 보건복지부, 지방자치단체, 한국교육학술정보원(KERIS) 등의 정부 관련 기관, 정보화 마을 협의회, POSCO 등 민간 단체 및 기업과 협력 관계를 체결하여 만들었다. 회원제로 운영되며 회원 가입을 하면 모든 콘텐츠를 무료로 사용할 수 있다.

<표 5> 다문화가정 e-배움 캠페인의 한국어 교육 과정

	과정 명	수준 및 내용
1	한국어 입문	기초 한국어
2	한국어 1	초급1
3	한국어 2	초급2
4	한국어 3	중급
5	한국어 4	중·상급
6	한국어 5	상급
7	한국문화	여성 결혼 이민자를 대상으로 한국문화 수업을 제공
8	베트남어와 문화1	여성 결혼 이민자 가족을 대상으로 베트남어·베트남 문화 수업을 제공
9	베트남어와 문화2	//



<그림 4> 다문화가정 e-배움 캠페인 홈페이지 초기 화면

이 프로그램은 여성 결혼 이민자뿐만 아니라 그 가족을 대상으로 한 과정을 운영하며, 쓰기 교재를 개발하여 활용하는 것(교재 무료 다운로드)이 특징이다. 여성가족부의 다문화 가족 포털 사이트 다누리(DANURI, <http://liveinkorea.mogef.go.kr>)에 링크되어 접근성 높다(다누리: 2010년 4월 27일 오픈).

2.2.5. 웹 기반 교재 개발 사례 : 경희사이버대학교(KHCU)의 경우¹⁾

경희사이버대학교(Kyung Hee Cyber University)에서는 지금까지 멀티미디어를 활용한 한국어 교육 프로그램으로 ‘사이버 한국어 과정(2005)’, ‘다국어 버전 온라인 한국어 프로그램(2008, Learning Korean)’을 개발하였고, 2011년 11월 완성을 목표로 한국 문화 교육 프로그램 ‘Dynamic Korean, Exciting Hallyu(2011)’을 개발하고 있다.

‘사이버 한국어 과정(2005)’은 인터넷 환경이 열악한 해외 대학의 요구 및 사용자 환경을 고려하여 개발된 프로그램으로서 ‘로컬 서버 탑재’를 염두에 두고 개발되었기 때문에 인터넷 교육의 기반이 갖추어지지 않은 지역에서도 사용할 수 있는 프로그램이라는 장점이 있다.

다국어 버전 온라인 한국어 프로그램으로 개발된 ‘Learning Korean(2008)’은 학습자의 언어적 접근성을 고려하여 4개 언어(한국어, 영어, 중국어, 일본어) 버전으로 개발된 웹 기반 한국어 콘텐츠이다. 학습자 자기 진단, 형성 평가, 성취도 평가 등을 통해 학습자의 역량을 평가할 수 있게 하고, 특히 학습자 관리 시스템(LMS)을 개발하여 탑재함으로써 LMS를 통해 학습자를 직접 관리할 수 있으며, 시스템상의 관리 기능을 다양화함으로써 진정한 의미의 학습자 중심 한국어 프로그램으로 운영할 수 있는 토대를 마련했다는 데 큰 의의가 있다.

‘Dynamic Korean, Exciting Hallyu(2011)’은 교육과학기술부와 아세안 5개국이 공동 설립하는 한-아세안 사이버대학의 교과목으로서 개발되는 한국 문화 교육 콘텐츠이다. 한류를 유인 요소로 하여 한국의 전통 문화, 대중문화, 여가 문화, 라이프 스타일 등을 재미있게 공부할 수 있도록 내용을 구성하며, 영어 버전을 기반으로 하여 베트남어, 태국어, 캄보디아어, 미얀마어, 라오스어 등 모두 6개 언어로 개발된다는 특징이 있다.

1) 사이버 한국어 과정(2005)

‘사이버 한국어 과정(2005)’는 경희사이버대학교와 경희대학교의 한국어 교육 전문가들이 공동으로 개발한 콘텐츠이다. 기초편부터 초급 I·II, 중급 I·II까지 모두 113장에 이르는 방대한 분량으로 구성되어 있다. 현재까지 개발된 온라인 한국어 프로그램 중에서 기초부터 중급 단계까지 개발된 것은 많지 않다.

이 프로그램에는 교사-학습자 간의 수업 동영상도 포함하고 있으며, 교수진이 한국어 교육계에서 풍부한 현장 경험을 갖춘 전문가들로 구성되어 있어, 해외 대학의 한국어 수업에서 블렌디드 코스의 교수 학습 자료로 활용하기에 다양한 이점을 가지고 있다는 것이 특징이라고 할 수 있다. 또한, 이 프로그램은 경희사이버대학교와 교류하고 있는 해외 대학의 요구와 사용자 환경을 고려하여 ‘로컬 서버 탑재’를 전제로 개발되어 인터넷 환경이 좋지 않은 지역에서도 사용할 수 있다는 점이 큰 장점이다.

1) 이 사례를 제시하는 이유는 웹 기반 한국어 교재 개발의 목적과 목표, 주된 개발 전략 및 개발의 방향성 등을 알아봄으로써 적합한 콘텐츠의 선택 방법 등 보다 효율적인 웹 기반 교재의 활용을 도모하기 위해서이다.

<표 6> 사이버 한국어 과정(2005)의 구성

과정명	개발 강좌 수
기초	4강
초급 I	16강 + 형성 평가 4강
초급 II	20강 + 형성 평가 5강
중급 I	24강 + 형성 평가 8강
중급 II	24강 + 형성 평가 8강
계	총 113강 (88강 + 형성평가 25강)



<그림 5> 한국어 기초



<그림 6> 한국어 초급 I



<그림 7> 한국어 중급 I

2) Learning Korean(2008)

2007~2008년 교육부의 원격대학 특성화 사업으로 KCHU 국제화 교육 계획 사업이 선정되었고, 그 중 하나로 다국어 버전의 한국 언어문화 교육 프로그램('Learning Korean')이 개발되었다.

① 개발 내용

‘Learning Korean(2008)’은 다국어 버전의 한국어 강좌 및 한국 문화 콘텐츠, 온라인 평가를 위한 문제은행, 다국어 버전의 학습 관리 시스템(LMS)이 함께 개발되었다는 점이 가장 큰 특징이다. 그 구성을 보면 다음과 같다.

<표 7> 다국어 버전 한국 언어 문화 교육 프로그램(2008)의 구성

프로그램	과정명	개발 강좌 수	
다국어 버전의 한국 언어 문화 교육 프로그램	한국어 강좌 개발	기초(한/영/중/일)	4강 (한/영/중/일)
		초급 I (한/영/중/일)	15강 (한/영/중/일)
		초급 II(한/영/중/일)	15강 (한/영/중/일)
	한국 문화 콘텐츠 (한/영/중/일)		30강 (한/영/중/일)
	문제은행		1,080문항
다국어 버전 LMS(한/영/중/일)			



<그림 8> 한국어 버전 콘텐츠



<그림 9> 영어 버전 콘텐츠



<그림 10> 중국어 버전 콘텐츠



<그림 11> 일본어 버전 콘텐츠

② 콘텐츠 세부 내용

‘Learning Korean(2008)’은 한국어 기초 과정 4강, 초급 I 과정 15강, 초급 II 과정 15강이 각각 한국어, 영어, 중국어, 일본어 총 4개의 언어권 버전으로 개발되었다.

한국어 기초 1강에서는 언어권별로 한국어의 특징에 대한 오리엔테이션을 포함하였고, 언어권별로 대조언어학적 설명을 제시하였다. 초급 I, II 과정에서는 한국어 단원마다 해당 주제와 관련된 한국 문화 콘텐츠가 메뉴에 포함하고 있는데, 한국 문화 콘텐츠는 독립된 학습 코스로 접근할 수 있도록 하여 콘텐츠 사용의 유연성을 높였다는 점이 특징이다.

또한, 진단평가, 형성평가, 성취도 평가 체제를 갖추기 위해, 온라인 평가를 위한 문제은행을 구축한 점이 다른 온라인 프로그램과 차별화되는 점이라고 할 수 있다.

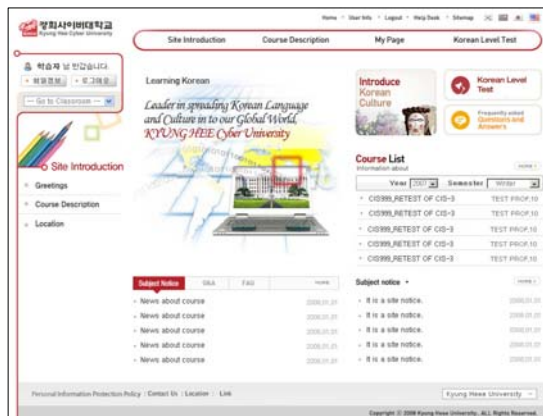
③ 다국어 버전의 한국 언어문화 교육 프로그램 학습 관리 시스템(LMS)

‘Learning Korean(2008)’은 학습 관리, 게시판 운영, 평가 결과에 따른 수강 등을 위해 학습 관리 시스템을 구축하여 탑재하도록 하였다. LMS 역시 어떤 시점에서나 학습자의 선택에 따라 언어별 환경을 쉽게 이동할 수 있도록 시스템 전반에 걸쳐 **한, 영, 중, 일 4개의 언어**로 개발되었다.

모든 일반인을 대상으로 하는 **일반 과정**은 물론, 특정 기관 및 단체를 위한 **별도 위탁 과정**의 운영이 가능하도록 설계하고 그에 따른 학습관리 시스템을 제공하고 있다. 또한, 학습하기 전에 한국어 능력 수준을 사전 점검하여 학습자 스스로 자기 수준을 진단하고 그에 맞는 한국 언어문화 교육 프로그램을 선택하여 학습할 수 있도록 한 점도 특징이라고 하겠다.



<그림 12> 한국어 버전 LMS



<그림 13> 영어 버전 LMS



<그림 14> 중국어 버전 LMS



<그림 15> 일본어 버전 LMS

④ 'Learning Korean(2008)'의 특징

'Learning Korean(2008)'의 특징을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 사이버 한국어 과정(2005)이 로컬 서버 탑재를 고려하여 개발된 것과 달리, 처음부터 웹 기반 프로그램으로 개발한 점이다. 단, 다양한 학습자의 컴퓨터 환경을 고려하여, 동영상, 플래시 애니메이션을 지양한 것이 아쉬운 점이다.

둘째, 학습자의 언어적 접근성을 고려하여 4개국 언어(한국어, 영어, 중국어, 일본어)의 다국어 버전) 콘텐츠로 개발하였다.

셋째, 한국어 과정과 한국 문화 과정이 단원마다 연계되면서도, 한국 문화 과정만의 별도 학습이 가능하도록 설계함으로써 선택적 학습을 보장하였다.

넷째, 개별 학습자의 수준에 맞는 학습 안내를 위해 진단 평가, 성취도 평가 문항을 개발하고, 평가 결과에 대한 피드백이 제공되도록 설계하였다.

다섯째, 수준별 학습 지원, 학습자 상호작용 가능한 관리 체계, 즉 학습 관리 시스템(LMS)을 개발한 것은 기존 한국어 온라인 프로그램과 가장 차별되는 점이라 할 수 있다.

여섯째, LMS는 일반 버전, 위탁 관리 버전(교사 배정 기능 포함)이 모두 가능하게 제작되어 유연한 활용을 보장하였다.

3) 한국 문화 콘텐츠 'Dynamic Koreanm Exciting Hallyu(2011)'

① 개요

이 프로그램은 한국 문화와 한국어 학습을 연계하도록 구성된 '한국 문화' 중심의 콘텐츠로서, **한-아세안 사이버대학의 교과목으로 개발되고 있다.**

한류는 드라마, 대중가요를 중심으로 특히 동아시아 지역에서 이미 크게 자리 잡고 있으며, 거주 지역과 세대를 막론하고 외국인들이 한국을 친숙하게 느끼는 데 기여하고 있다. 이에 외국인들에게 호감을 주는 한류 콘텐츠를 통해 한국 문화에

대한 흥미를 유발하고, 이를 매개로 한국과 한국어에 대한 지속적인 학습을 유도하는 콘텐츠 개발의 전략이 필요하다는 인식에서 이러한 콘텐츠를 개발하게 되었다.

또한, **‘외국어로서의 한국어(KFL; Korean as a Foreign Language)’ 환경에 적합한 한국어·한국 문화 교육 콘텐츠가 필요하다**는 점에서도 이 프로그램의 개발 의의를 찾아볼 수 있다.

지금까지 국내에서 개발된 한국어 교육 자료는 국내 외국인 유학생 또는 국내 거주 외국인을 대상으로 하는 콘텐츠가 주를 이루었다. 그러나 해외 대학의 한국어 학습자는 ‘외국어로서의 한국어(KFL)’ 상황에서 한국어를 학습하기에, 국내 외국인 유학생 위주의 콘텐츠나 국내 다문화 가정 위주의 콘텐츠로는 큰 학습 효과를 기대하기 어렵다. 실제로 국내에서 많은 한국어 교재들이 개발되었으나, 현지에서 이해하고 수용하기 어려운 상황이 다수 포함되어 있어 사용하기 어렵고 현지의 상황을 반영해야 한다는 요구가 지속적으로 제기되어 왔다. 최근 들어 해외 지역 학습자를 고려한 국가적 차원의 교재 개발로서 현지 특화형 교재 개발(한국국제교류재단), 또는 교재 현지화 사업(국립국어원 ‘세종학당’ 교재)을 실시하는 것은 해외 학습자의 상황에 맞는 교육 자료의 중요성을 인지했기 때문이며, 앞으로도 그러한 추세는 더욱 강화될 전망이다.

그러므로 **영어 버전을 기본으로 하면서 추가로 5개 언어 버전으로 한류·한국 문화 기반의 외국어로서의 한국어 교육(KFL) 콘텐츠를 개발한다면**, 국내 거주 외국인들에게도 유용하게 사용될 수 있지만, 반대로 국내 거주 외국인에게 적합한 콘텐츠를 개발한 후 해외에서 적절히 사용하기를 기대한다면, 이는 기존에 한국어 교재들을 해외에서 사용할 때 문제점으로 지적된 상황을 답습하는 것이 된다.

이러한 상황을 종합적으로 고려할 때, 한-아세안 사이버대학 학습자 및 해외 대학의 외국인 학습자들에게 적합한 콘텐츠는 **해외의 학습 상황, 현지 학습자의 관심과 요구를 고려한 ‘한류·한국 문화 기반의 한국어(KFL) 콘텐츠’**로 개발하는 것이 유용하리라 판단되어 이러한 프로그램을 개발하게 되었다.

② 특징과 장점

이 프로그램은 **한류를 당의정(糖衣錠)으로, 즉 한국 문화 교육의 유인 도구로 활용한다**는 점에서 첫 번째 특징이 있다.

외국인들이 한국과 한국 사회에 관심을 가지게 되는 계기는 다양하겠지만 무엇보다 ‘한류’로 대표되는 한국의 대중문화를 접하게 되면서부터라고 한다. ‘한류’는 드라마로부터 시작하여 ‘K-POP’에 대한 열광으로 이어져 최근에는 한국과 한국 사회의 일상생활 전반에 걸친 뜨거운 관심으로 확대되고 있다. 한류에 익숙한 학습자들의 경우, 자신이 동경하는 한류 스타가 등장하는 콘텐츠를 통해 한국 문화를 접한다는 것이 학습 부담을 크게 줄이며, 즐기면서 학습하는 만족감 제고에도 크게 기여할 것이다.

둘째, 언어 중심의 콘텐츠와 차별화하여 **한국 문화를 중심으로 한 콘텐츠**를 제작하고자 한다는 점이다.

대개 한국에 대한 초기의 관심은 한국어 학습으로 자연스럽게 귀결되나 언어 중심의 학습이 주는 부담감 때문에 지속적으로 이어지는 데에는 한계를 드러내고 있는 실정이다. 말하기·듣기, 읽기·쓰기와 같은 언어 기능 중심의 한국어 교육의 필요성이 인정되기는 하지만, 교사의 강의와 언어 학습 중심의 추상적인 이해와 함께 시각적 요소와 생생한 일상생활이 제공된다면, 학습자들이 한국 문화를 보다 실제적이고 구체적으로 이해하는 데 큰 도움이 될 것이다. 따라서 이 프로그램은 언어 중심의 콘텐츠와는 차별화되는, 한국 문화를 중심으로 한 콘텐츠로 제작된다. 그래서 한국 문화에 대한 인식을 심화·확대하고 이를 언어 교육으로 전환하거나 활용함으로써 언어와 문화의 양면에서 한층 숙달된 학습 효과를 성취할 수 있도록 할 것이다.

셋째, **언어 설명을 최소화하고 영상과 사진 및 이미지를 중심으로 콘텐츠를 구성**함으로써 학습자의 접근성을 강화한다는 점이다.

이 프로그램은 언어적 설명을 최소화하고 영상과 사진, 이미지 등을 중심으로 구성된다. 이는 교실 활동에서의 교수-학습의 부담을 줄이는 방안이 될 수 있으며, 학습자들이 보다 쉽게 한국 문화에 접근하도록 하는 데 목적이 있다. 멀티미디어 자료를 통한 접근은 기본적으로 학습자의 학습에 대한 흥미를 높일 수 있기 때문에 어떤 학습 자료에 비하더라도 효율적이다.

③ 내용 설계 전략

이 프로그램의 제작 목적은 아시아 지역 대학생들이 한국어를 배우는 학습 동기가 된 한국 문화에 대한 관심과 요구에 부합하고, 이들 대학생들이 한국어뿐 아니라 한국 문화에 대해 바르게 이해할 수 있는 기회를 제공하며, 이를 통해 한국어와 한국학 학습을 지속할 수 있도록 한국어 학습 동기를 강화시키는 데 이바지하는 것이다.

또한, 한류의 키워드를 매개로 하여 한국의 일상 문화에 대해 친숙하게 이해할 수 있도록 하는 것이 목표이다. 그래서 일상 문화에 배어 있는 현대 문화의 특징과 전통 문화의 특징을 함께 살펴봄으로써 한국 문화에 대해 좀 더 근본적으로 이해할 수 있는 힘을 갖도록 한다. 아울러 관련된 상황별로 유용한 한국어 표현을 익힘으로써 기초적인 한국어 사용 능력을 갖도록 한다.

④ 내용 구성 체계

이 프로그램은 오리엔테이션과 기말고사를 포함하여 모두 15차시로 구성되며, 학습 내용은 모두 4개의 모듈로 구성되어 있으며 각각 3~4주차씩 짜여져 있다.

오리엔테이션은 강의의 목표와 강의 내용 제시 및 학습 방법 안내를 통해 학습자

들에게 학습 동기를 부여하는 것을 목표로 한다.

첫 번째 모듈은 ‘드라마 <대장금>으로 배워보는 한국 문화’ 인데 총 3차시로 구성되며, <대장금>을 통해 친숙해진 장면과 주인공 장금이의 설명을 통해 한국의 음식, 한국인의 건강과 의료, 한국인의 대인관계에 대한 폭넓은 문화 학습과 관련 한국어 학습이 이루어진다. ‘한국의 음식’ 편에서는 비빔밥에 대해 알아보고, 떡볶이, 김밥 등 한국의 음식 등을 학습한다. 또한 식당에서 음식 주문하기, 좋아하는 음식 묻고 대답하기와 같은 한국어 학습을 하게 된다.

두 번째 모듈은 ‘<아이돌 문화(K-POP)>로 살펴보는 한국의 대중문화’ 로 총 3차시로 구성되며, 대중음악과 스타, 한국의 인사 예절과 언어, 패션에 대한 문화 학습을 중심으로 한국어 학습도 함께 이루어진다.

세 번째 모듈은 ‘<1박 2일>로 살펴보는 한국의 여가 문화’ 로 총 3차시로 구성되며, 한국의 시장, 한국의 놀이, 한국의 여행지와 교통에 대한 문화 학습과 한국어 학습을 하게 된다.

네 번째 모듈은 ‘<트렌디 드라마>로 살펴보는 한국인의 라이프스타일’ 로 총 4차시로 구성되며, 한국의 가족, 한국의 주택, 직업과 직장 문화, 대학 생활과 대학 문화에 대한 문화 학습과 관련 한국어 학습을 할 수 있다.

마지막은 정리 및 평가가 이루어지는 1개 차시에 해당하며, 지금까지 학습한 한국의 문화와 한국어 관련 내용을 기말고사를 통해 평가한다.

<표 8> Dynamic Korean, Exciting Hallyu 콘텐츠 구성

<Dynamic Korean, Exciting Hallyu> 강의 계획서		
주차	강의 주제	강의 내용
	학습 목표	
모듈 1 : 들어가기		
1주	오리엔테이션	모듈별로 소개되는 한류 영상, 한국문화 및 한국어 학습 주제를 살펴보고, 강의를 이끌어 가는 등장인물들을 소개한다.
	본격적인 강의를 듣기 전에 주요 학습 모듈과 학습 내용을 간략히 소개하고 효과적인 학습 방법에 대해 안내함으로써 학습 동기를 부여하도록 한다.	
모듈 2 : 드라마 <대장금>으로 살펴보는 한국의 전통 문화		
2주	한국의 음식 문화	•<대장금>의 음식 경연 장면을 통해 한국 음식의 특징, 한국의 고유한 음식 문화를 전통 문화, 일상 문화의 맥락에서 살펴본다. 또한 외국인들이 비교 문화론적 관점에서 관심을 가질 만한 식사 문화에 대해 살펴본다.

		<ul style="list-style-type: none"> •식당에서 음식을 주문하는 상황, 음식을 먹으며 점원에게 요청하는 상황에 필요한 한국어 대화를 학습하고, 실제 과제로서 식당 메뉴판을 보고 원하는 음식을 이야기하는 활동을 수행한다.
	비빔밥이라는 한국의 대표적 음식을 바탕으로 하여 한국의 다양한 음식 문화를 이해하고 음식 주문이라는 기본적 상황의 한국어를 학습하는 데 목표를 둔다.	
3주	한국인의 대인관계	<ul style="list-style-type: none"> •<대장금>에서 장금이와 스승의 관계를 통해 한국인이 중시하는 대인관계의 특징을 이해하고 한국에서 원만한 대인관계를 유지하기 위해 알아야 할 사항들에 대해 살펴본다. •처음 만난 사람과 인사하고 개인적인 정보를 주고받는 상황에 필요한 한국어 대화를 학습한다. 실제 과제로서 드라마의 인물 관계에 대해 이야기해 보는 활동을 수행한다.
	한국인이 중시하는 대인관계의 특징, 가치, 사회언어학적 기준(예: 나이) 등에 대해 이해하고 처음 만난 사람과 인사 및 신상 정보를 주고받는 기본적 상황의 한국어를 학습하는 데 목표를 둔다.	
4주	한국인의 건강관리	<ul style="list-style-type: none"> •<대장금>의 주인공 장금이 병을 치료하는 이야기를 모티브로 하여 한국인의 전통적인 치료 방법에 대해 살펴본다. 또한 현대인의 일상적인 건강관리 방법과 생활문화에 대해 이해하도록 한다. •병원에서 의사에게 아픈 증상을 설명하고 진료 받는 상황, 찜질방이라는 한국 문화 상황에서 이루어지는 대화를 학습한다. 실제 과제로서 병원 및 건강관리 장소의 간판 읽기 활동을 수행한다.
	건강관리와 관련된 한국의 전통문화, 현대의 일상문화를 이해하고, 한국 병원의 기초적 대화, 건강관리와 관련된 다양한 어휘와 표현을 익히는 데 목표를 둔다.	
모듈 3 : <아이돌 문화 (K-POP)>로 살펴보는 한국의 대중문화		
5주	한국의 대중음악과 스타	<ul style="list-style-type: none"> •최근 한류의 중심으로 떠오르고 있는 아이돌 스타의 성공 요인, K-pop의 특징을 파악하고, 전통적으로 가무를 즐겨온 한국인의 문화에 대해 살펴본다. •좋아하는 이유 묻고 답하기, 음악 공연을 보기 위해 주말 약속을 정하는 상황의 대화를 학습한다. 실제 과제로서 인터넷 신청의 활동을 수행한다.
	외국인 학습자들이 호감을 느끼는 K-POP의 성공 요인, 음악을 사랑하는 한국인들의 일상 문화를 이해하고, 좋아하는 것 말하기, 약속 정하기 등의 기본적인 의사소통 기능 수행에 필요한 한국어를 학습하는 데 목표를 둔다.	

6주	한국의 인사 예절	<ul style="list-style-type: none"> •예의를 중시하는 한국 사회에서 알아야 할 인간관계의 표현, 인사법, 칭찬에 대한 겸손 표현 등 화자 청자의 관계 및 언어 사용 상황에 따라 필요한 인사 예절에 대해 살펴본다. •전화 상황의 대화, 화자와 청자의 관계에 적절한 언어 사용을 학습한다. 실제 과제로서 인사 표현이 들어 있는 한국 가요를 배워 본다.
	한국인과의 성공적인 의사소통을 위해 알아야 할 사회문화적 지식으로서 기본적인 인사 예절 및 언어 사용의 특징을 이해하고 적절히 사용하도록 하는 데 목표를 둔다.	
7주	한국인의 패션	<ul style="list-style-type: none"> •아이돌 스타들은 강한 개성, 유행을 선도하는 패션으로 대중의 관심을 이끌어낸다. 외모와 패션에 대한 한국인들의 관심과 열정을 살펴보고, 패션 정보가 오가는 주요 공간을 파악한다. •미용실에서 미용사와 머리 모양에 대해 의논하는 상황, 옷 가게에서 옷을 사는 상황의 대화를 학습한다. 실제 과제로서 다양한 패션 관련 표현을 사용해 본다.
	이 시간의 목표는 한국의 젊은이들이 선호하는 패션의 경향, 패션에 대한 한국인의 관심을 이해하고, 자신이 원하는 것에 대해 적절히 표현할 수 있도록 하는 것이다.	
모듈 4 : <1박 2일>로 살펴보는 한국의 여가 문화		
8주	한국의 시장	<ul style="list-style-type: none"> •한국에는 동대문 시장, 남대문 시장을 비롯하여 각 지역의 재래시장들과 오늘날 생긴 다양한 쇼핑 공간들이 있다. 대표적인 한국 시장의 모습을 통해 한국 시장의 문화와 시장의 변화 모습을 살펴본다. •가게에서 물건을 사기 위해 주인과 이야기하는 상황, 시장에 대한 정보를 주고받는 상황의 대화를 학습한다. 실제 과제로서 서울의 주요 시장에 대해 이야기해 본다.
	이 시간의 목표는 다양한 한국 시장의 모습을 통해 한국의 쇼핑 문화를 이해하고, 가격을 묻고 대답하며 원하는 물건을 사기 위해 필요한 한국어를 익히는 데 있다.	
9주	한국인의 놀이 문화	<ul style="list-style-type: none"> •<1박 2일>에는 한국의 전통적인 놀이 문화와 현대인의 다양한 일상 놀이문화가 등장한다. 관련 장면을 통해 한국의 전통적인 놀이 문화, 현대 젊은이의 놀이 문화에 대해 살펴본다. •전통놀이를 해 본 경험에 대해 이야기하고, 실제 놀

		이를 하는 상황의 대화를 학습한다. 실제 과제로서 젊은이들이 간단한 게임을 직접 해 보도록 한다.
	이 시간의 목표는 한국의 전통 놀이, 오늘날 현대인들에게 인기 있는 놀이 문화에 대해 이해하고, 이를 통해 한국의 놀이 문화와 관련된 한국어를 학습하는 데 있다.	
10주	한국의 여행지	<ul style="list-style-type: none"> •많은 외국인이 현지에서 한국의 대중문화나 한국어를 접한 뒤에, 한국을 찾아 한국 여행을 떠난다. 이 시간에는 한국의 주요 관광 명소를 살펴보고, 여행의 주요 도구인 한국의 교통수단에 대해서도 살펴본다. •호텔 예약하는 상황, 대중교통을 이용하는 상황의 대화를 학습한다. 실제 과제로서 한국의 유네스코 세계유산을 찾아보고 가고 싶은 여행지에 대해 이야기해 본다.
	이 시간의 학습 목표는 한국의 여행지를 중심으로 한국의 여행 문화와 교통 문화에 대해 이해하고, 이를 통해 한국 여행과 관련된 한국어를 학습하는 데 있다.	
모듈 5 : <트렌디 드라마>로 살펴보는 한국인의 라이프스타일		
11주	한국의 가족	<ul style="list-style-type: none"> •트렌디 드라마를 통해, 전통적인 한국의 대가족의 모습과 함께 오늘날 변화하는 다양한 가족의 유형을 살펴본다. 또한 한국인의 연애와 결혼에 대해서도 살펴본다. •가족, 연인들이 즐겨 찾는 장소에서 이야기하는 상황, 가족에 대해 소개하는 상황의 대화를 학습한다. 실제 과제로서 가족 호칭을 연습하는 활동을 수행한다.
	이 시간의 목표는 전통적인 한국의 가족 제도와 오늘날의 다양한 가족의 모습을 이해하고, 이를 통해 한국의 가족생활과 관련된 한국어를 배우는 데 있다.	
12주	한국의 주택	<ul style="list-style-type: none"> •트렌디 드라마에서는 아름다운 한옥의 모습을 비롯하여 다양한 주택이 배경이 되곤 한다. 드라마 속 장면을 통해 한옥 및 다양한 주거 문화의 특징을 살펴본다. •살고 싶은 집 비교하기, 친구 집에 방문하여 이야기하는 상황의 대화를 학습한다. 주택의 사진을 보고 비교하는 실제 과제를 수행한다.
	이 시간의 목표는 한옥의 아름다움을 살펴보고 오늘날의 다양한 한국의 주택의 모습을 이해하며 한국의 주거 문화와 관련된 한국어를 배우는 데 있다.	
13주	한국인의 직장 문화	<ul style="list-style-type: none"> •트렌디 드라마에는 한국 젊은이들의 일과 열정이 잘 나타나 있다. 이를 통해 한국의 젊은이들이 선호하는 직업, 실제적인 한국인의 직장 문화를 살펴본다. •간단한 업무 보고 상황, 회식 상황의 대화를 통해 직업 관련 한국어와 문화를 학습한다. 실제 과제로서 명함 읽고 만들어 보기 활동을 수행한다.

	이 시간에는 한국 젊은이들이 좋아하는 직업과 한국의 직장 문화를 이해하고, 직업 목적으로 한국어를 익히는 외국인들이 알아야 할 기본적인 한국어와 한국문화를 학습하는 데 목표를 둔다.	
14주	한국의 대학 문화	<ul style="list-style-type: none"> •트렌디 드라마에는 한국 젊은이들의 대학 진학과 대학 생활에 대해 이해할 수 있는 장면들이 많다. 이를 통해 한국의 교육 제도와 한국의 대학 문화에 대해 살펴본다. •대학 도서관에서 책을 빌리는 상황, 아르바이트의 면접을 보는 상황의 대화를 학습한다. 실제 과제로서 한국 유학 경험에 대한 글을 읽고 자신의 생각을 써 본다.
	이 시간에는 한국의 교육 제도, 한국 젊은이들의 대학 문화를 이해하고, 한국의 대학생들이 자주 접하는 상황에 필요한 한국어를 학습하는 데 목표를 둔다.	
15주	기말고사	

⑤ 학습 흐름2)



<그림 16> 도입 : 한류 콘텐츠(영상)



<그림 17> 한국 문화 학습(해당 언어)



<그림 18> 한국어 학습(상황 보기)



<그림 19> 한국어 학습(대화)

2) 여기에 제시하는 이미지는 샘플 콘텐츠의 것이다. 실제 개발된 콘텐츠는 연수회 특강 때 시연이 가능하다.



<그림 20> 한국어 학습(형성 평가)

※ 이상에서 제시한 주요 한국어 학습 사이트의 콘텐츠 구성과 그에 따른 활용 방안에 관해서는 연수회에서 이루어지는 특강 참조(별도 자료)

3. 실행해 보기 : 웹 기반 멀티미디어 교재 활용하기

3.1. 왜 멀티미디어인가? ☞ 학습자 중심 수업을 지향하기 때문.

1) 학습자의 눈과 귀를 잡을 수 있다.

어떤 종류의 수업이든 학습자가 관심을 갖고 참여하지 않으면 실패하게 마련이다. 요즘의 학습자는 아동과 성인을 막론하고 지루하고 따분한 수업을 싫어한다. 그래서 다양한 교수법과 새로운 매체가 도입되고 기발한 수업 도구들이 다양하게 활용되고 있다.

그러나 교사가 개인적으로 준비하는 수업 도구들은 효과 면에서 일정한 한계를 가질 수밖에 없다. 단어·문형 카드(그림) 등 주로 수업 내용을 전달하기 위한 자료에 국한될 가능성이 크기 때문이다. 그래서 학습자의 학습 동기를 유발하고 학습 흥미를 지속적으로 유지하게 할 수 있는 자료가 필요하다. **학습자들의 눈과 귀를, 마음을 붙잡아둘 수 있는 자료는 일단 <신기>해야** 하는데, 이러한 자료를 교사가 개인적으로 제작하거나 구입하는 것은 쉬운 일이 아니다. 텍스트나 평면적인 사진, 이미지 자료는 그 한계가 분명하다. 멀티미디어에는 흥미롭고 신기한, 때로는 신비롭기까지 한 많은 정보를 담을 수 있다. 그러므로 학습자의 눈과 귀를 붙잡기 위해서는 멀티미디어 교육 자료를 활용하는 것이 좋다.

2) 교사의 수업 준비 부담을 줄여준다.

앞에서 소개한 것처럼 최근에는 꽤 많은 한국어 학습 사이트가 개설되어 있다. 여기에 탑재된 한국어 학습물들은 특정 학습자를³⁾ 대상으로 하여 그에 맞춰 제작

된 것이 대부분이다. 따라서 한국어와 한국 문화에 관해서 다루는 항목이 다를 수 있고, 같은 항목을 다루더라도 전달되는 내용이 다를 수도 있다.

이러한 점을 잘 이해하고 있는 교사라면 직접 제작하지 않더라도 자신의 수업에 가장 적합한 교육 자료를 비교적 손쉽게 확보할 수 있어 수업 준비 부담을 줄일 수 있다. 그러기 위해서는 각 사이트에 대한 정보를 잘 파악해 두는 것이 중요하겠다.

3) 다양한 형태의 수업을 진행할 수 있다.

매번 똑같은 형태로 진행되는 수업이라면 학습자의 지속적 참여를 유도하기 쉽지 않을 것이다. 전달 매체가 달라지면 수업 내용이나 방식도 달라지게 되므로 흑백 사진과 같은 밋밋한 수업이 아니라 무지개처럼 학습자의 시선을 확 끄는 **‘알록달록한 수업’**을 만들 수 있다. 매번 변신에 변신을 거듭하는 수업, 이것이 매력적인 수업을 만드는 중요한 요소가 될 것이다.

3.2. 어떤 콘텐츠를 선택할 것인가? ☞ 학습자의 요구와 교실 환경에 맞는 콘텐츠

1) 내용적인 면

첫째, 학습자에게 필요한 콘텐츠를 선택한다.

아무리 좋은 콘텐츠라고 하더라도 학습자에게 맞지 않으면 아무 소용이 없을 것이다. 학습자에게 필요한 것을 학습자가 수용할 수 있게 제공하는 것이 교육의 목표라고 한다면, 가장 우선적으로 해야 할 것이 ‘학습자 요구 분석’이다.

학습자의 나이에 알맞게 눈높이를 맞춘 수업, **한국어 구사 능력의 차이**에 따른 학습 단계에 맞춘 수업, **학습자가 좋아하는 것이** 무엇인지 파악하여 그 흥미에 맞춘 수업이라야 할 것이다. 성공적인 수업을 위해서만이 아니라 알맞은 콘텐츠를 선택하기 위해서도 학습자의 특성을 파악하는 것이 무엇보다 중요하다.

둘째, 수업 내용을 가장 잘 반영하거나 보완하는 콘텐츠를 선택한다.

웹 기반 교재를 어떻게 활용하느냐에 따라 달라지겠지만, 전적으로 온라인 학습을 하는 경우가 아니라면 멀티미디어 자료는 오프라인 교실에서의 수업을 위한 자료로서의 의미가 더 클 것이다. 그렇다면 교사는 수업할 내용을 상세히 분석하여 그것을 충실히 담은 콘텐츠를 선택해야 한다. 이는 결국 교안 작성과 직결되는 사항이다. 해당 수업의 학습 목표를 분명히 설정하고, 그 목표를 달성하는 데 필요한 요소들이 무엇인지 파악한 후 그것을 담은 콘텐츠를 선택하면 될 것이다.

또한 수업 시간을 고려하여 적절하게 조절해야 하고, 수업 내용과 유기적으로 결합되어야 한다는 점도 잊지 말자.

셋째, 가급적 최신 자료를 선택한다.

요즘은 정보의 순환 주기가 매우 빠르다. 예를 들어, 인터넷에서 한국 문화를 소

3) 국내 거주 일반 외국인, 유학생, 다문화 가정의 여성과 아동, 이주 노동자, 국외 재외동포, 해외의 외국인 등.

개하는 사진 자료(예컨대 웃놀이)를 찾아보면 불과 몇 분 전에 찍은 사진도 있고, 1970년대에 홍보용으로 찍은 것도 있다. 이럴 때 어떤 것을 수업 자료로 쓸 것인가를 결정하는 것이 필요하다. 1970년대 한국의 사회상을 보여주는 수업이 아니라면 최신 자료(선명하고, 시의성이 있는)를 선택하는 것이 옳다. 사진의 선명도나 사진 속 배경 등이 현재의 상황과 맞아 살아 있는 자료로서의 가치가 있기 때문이다. 멀티미디어 콘텐츠도 마찬가지이다. 제작 시기가 많이 지난 콘텐츠는 현재의 상황과 맞지 않은 정보를 담고 있을 가능성이 크다. 이것을 그대로 사용할 경우, 오히려 수업 효과를 반감시킬 수 있는 요소로 작용할 수 있으므로 주의할 필요가 있다.

2) 기술적인 면

먼저, 웹 기반 교재를 사용하기 위해서는 **사용자 환경을 고려**해야 한다. 인터넷 환경은 지역에 따라 수준 차이가 심하다. 따라서 동영상이나 플래시 등 다양한 멀티미디어 기법이 적용된 콘텐츠가 항상 효과적인 것만은 아니다. 인터넷 환경이 열악한 지역에서는 멀티미디어 자료를 어떻게 활용할 것인지에 대해 고민해야 한다. 동영상이나 멀티미디어 요소의 수준 문제를 고려해야 한다는 뜻이다. 이런 면에서 자료를 어떤 매체를 통해서 제공할 것인지 판단해야 한다.

다음으로, **학습자의 모국어나 사용 언어**가 무엇인지, **학습 공간(지역)의 언어 환경**이 어떠한지 등을 고려하여 언어권별 학습 사전의 제공, 내용 번역 등을 지원하는 콘텐츠를 선택하는 문제도 검토하는 것이 좋다.

3.3. 콘텐츠를 어떻게 활용할 것인가? ☞ 교사의 역할이 중요하다.

1) 콘텐츠 전체를 활용하는 경우

먼저, **온·오프라인 블렌디드 코스**로 활용하는 경우를 들 수 있겠다. 멀티미디어 콘텐츠를 주 교재로 하여 온라인(인터넷)을 통해 교실에서 함께 수업을 진행하는 방식이다. 아직까지 이와 같은 방식은 일반화되지 않고 있으나 2011년 2학기부터 경희사이버대학교와 북경공업대학교에서 이 방식으로 진행하고 있다.⁴⁾

둘째, **오프라인 수업의 보조적인 형태로 개인 학습용**으로 활용하는 경우도 가능하다. 교실 수업 후에 관련된 콘텐츠를 지정하여 이를 학습자가 개인적으로 학습하는 것이다.

2) 콘텐츠를 부분 활용하는 경우

교사가 수업 진도에 따라 필요하다고 판단되는 내용을 골라서 수업 시간에 활용하는 방법이다. 이는 교육 자료로 활용하는 경우에 해당한다고 하겠다. 또한, 교사

4) 북경공업대학 한국어과 1학년(신입생) 학생들을 대상으로 정규 한국어 과목에서 경희사이버대학교의 Learning Korean(2008) 콘텐츠를 사용하고 있다. 학생들은 교사의 지도를 받으며 정규 수업 시간 중에서 일정 시간 동안 이 콘텐츠를 학습하고 수업이 끝난 뒤에도 반복 학습을 한다.

가 수업을 구상하고 교안을 작성할 때 웹 기반 교재의 내용을 반영하는 경우도 부분 활용에 해당한다고 할 수 있다.

3) 교사의 역할

웹 기반 교재를 활용할 때, 교사는 언어 기능의 균등한 학습이 이루어지도록 신경을 써야 한다. 웹 기반의 온라인 교재(한국어 학습 사이트)에서 이루어지는 교육은 오프라인 교육이 아니므로 **상대적으로 '말하기'와 '쓰기' 학습이 곤란하다.** 전적으로 온라인 수업만으로 이루어지는 경우에는 말하기와 쓰기 기능을 신장시키는 것이 쉽지 않다. 따라서 이 경우에는 콘텐츠 내에 말하기나 쓰기 연습을 할 수 있는 기능이 어느 정도는 들어가야 한다.⁵⁾

교사는 **교실 활동을 통해 말하기, 쓰기 활동에 좀 더 치중함**으로써 이러한 제한점을 보완할 수 있을 것이다. 학습 사이트가 갖추어진 곳이라면 게시판 등을 통해 쓰기 활동이 이루어지게 하고, 그것을 첨삭 지도하는 등의 방안도 생각해 볼 수 있다.

온라인을 기반으로 하는 콘텐츠에서는 학습자가 교재 내용과 활발한 상호작용을 할 수 있도록 하는 것이 중요하다. 일방적인 전달에 그치는 것이 아니라 학습자를 콘텐츠로 끌어들이는 장치들을 마련하는 것이 필요하고, 대부분의 콘텐츠는 그것을 구현하고 있다.

학습자가 개인 학습을 할 때 이것을 잘 수행할 수 있도록 교사가 지도하는 것이 필요하다.

3.4. 웹 기반 교재 활용의 구체적인 예시 ☞ 연수회 당일 특강 시

5) 현재까지 개발된 대부분의 한국어 학습 콘텐츠는 대화 텍스트에서 역할 선택을 통해 말하기 연습을 하도록 하는 기능을 탑재하고 있다. 다만, 속도 조절 등이 어려워 큰 효과를 거두기에는 한계가 있는 듯하다. 또한, 쓰기는 듣기 활동과 더불어 들은 것을 간단하게 입력하는(들은 문장 입력하기) 활동 이외에 토론 과제 페이지 등을 출력하여 개인 쓰기 활동 과제로 제시하는 정도로 이루어지고 있다.