

UCC 제작을 활용한 한국어 수업 방안*

- 프로젝트 수업을 중심으로 -

김승연 · 국지수**

Abstract

Kim Seungyeon & Kuk Jisoo. 2012. 6. 30. **A Study of Korean Teaching Method using UCC Production.** *Bilingual Research* 49, 29-57. The goal of this study is to present a study on the project-based learning thorough UCC production in Korean Language Education. Project work is based on the learner-centered education. Learners can communicate through integrated language skill built for interaction. Project work can be presented as newspaper, magazine, report, UCC videos and etc. Making UCC videos can be a medium that can motivate and lead participation to the learners who are familiar with multimedia. Therefore, the present paper suggests the instruction model with UCC production in the project work that can be used in Korean Language Education. The instruction model proposes the process of the project work in the company with the levels of UCC production. It is expected that the effect of language learning and affective domain of learners' education can be presented through this instruction model. **(Sangmyung University)**

【Key words】 UCC Production(UCC 제작), Project Work(프로젝트 수업), Instruction Model(수업 모형), Korean Language Education(한국어 교육), Learner-Centered Education (학습자 중심 교육), Interaction(상호작용), Language Learning(언어 학습), Affective Domain(정의적 측면)

* 이 논문은 2012년 4월 14일에 열린 이중언어학회 제27차 전국학술대회 춘계대회에서 발표한 것을 수정·보완한 것이다. 지도해 주신 이지영 교수님과 익명의 심사위원들께 감사의 말씀을 드린다.

** 제1저자: 김승연, 제2저자: 국지수

1. 서론

이 연구는 한국어 교육에서 UCC¹⁾ 제작을 활용한 프로젝트 수업 방안을 제시하는 데에 그 목적이 있다. 우리가 현재 살고 있는 정보사회의 교육적 패러다임은 가르치는 교사 중심에서 배우는 학생 중심으로의 전환이다(강인애, 2007: 14). 이는 구성주의가 지향하는 학습자 중심 교육을 말하는데 학습자 중심 교육이란 말 그대로 학습자가 수업의 주체가 되어 스스로 수업을 진행해 나가는 것이다. 이에 바탕을 둔 수업이 바로 프로젝트 수업(Project work)이다.

프로젝트 수업은 학습자가 과제를 선정하고 수행해 가는 과정에서 동료 학습자와 상호 협력하여 진행하는 수업 방식으로 과정이 진행되는 동안에 구성원 간에 상호 작용을 하기 위해 언어 기능을 통합하여 의사소통을 시도한다. 프로젝트 수업에서는 주제와 매체의 종류에 따라 신문, 잡지, 보고서, 발표문, UCC 제작 등과 같은 결과물을 생성할 수 있다. 이 중 UCC 제작은 컴퓨터와 인터넷을 사용하며 성장한 영상 세대의 학습자들에게 동기유발과 적극적인 참여를 유도할 수 있는 매개체가 될 것이다. 왜냐하면 그들은 태어나면서부터 멀티미디어 환경 속에서 자연스럽게 노출되었기 때문에 기존 세대와는 달리 컴퓨터를 통한 정보처리에 능하고, 시각적 정보를 선호하여 영상을 통한 자기표현이 익숙하기 때문이다. 따라서 이 연구에서는 한국어 교육 현장에서 사용할 수 있는 UCC 제작을 활용한 프로젝트 모형을 제안하고자 한다.

현재까지 한국어 교육 분야에서 UCC를 활용하거나 프로젝트를 기반

1) UCC(User Created Contents, 손수제작물)는 일반인이 만든 동영상, 글, 사진 따위의 제작물을 가리킨다. 또한 UCC는 매체, 내용, 형태에 따라 텍스트 UCC, 오디오 UCC, 비디오 UCC, 정보 UCC, 엔터테인먼트 UCC 등으로 세분화 할 수 있다(류철균·박나영, 2007: 93). 그렇지만 이 연구에서는 UCC의 범주를 학습자들이 제작한 동영상 UCC로 한정시켜 논하고자 한다.

으로 한 수업 방안에 관한 연구는 꾸준히 논의되었다. 먼저, 영상 매체로서 UCC를 활용하여 수업 방안을 제시한 연구가 있다(김지은, 2010; 고문희, 2011; 차순정, 2011; 한경화, 2011). 그렇지만 기존 연구에서는 교실 활동의 일부로서 컴퓨터 동영상을 보고 학습과 연관시키는 것에만 그쳐 있었기 때문에 이 연구에서 논의하고자 하는 UCC 제작을 활용한 한국어 수업 방안과는 거리가 있다. 과제 유형의 하나로 동영상 제작을 제안하고 이를 활용한 교수-학습 모형을 제시한 논문도 있다(박환, 2012). 그렇지만 프로젝트 수업에서 UCC 제작을 활용한 것이 아니고 과제로서 UCC 제작과 활용만을 논의하였다는 점에서 이 연구와 차별성을 갖는다.

다음으로 프로젝트를 기반으로 수업 방안을 제시한 연구는 크게 두 분야로 나눌 수 있다. 먼저, 문화교육을 위해 소설이나 영화 등을 활용하여 프로젝트 기반 수업 모형을 제시한 연구(김현진, 2007; 윤영, 2006; 박선희, 2006)가 있고 다음으로는 언어 기능을 향상시키기 위해 프로젝트 기반 수업 방안을 제시한 연구가 있다(이미혜, 2001; 유숙영, 2002; 김현진 2006; 김지영, 2007; 문명신, 2009; 김영아, 2010). 첫 번째 분야는 문화교육에 초점을 맞추어 프로젝트 수업을 논하였다는 점에서 이 연구와 차별성이 있지만 두 번째 분야는 언어 학습에 초점을 두어 논하였다는 점에서는 이 연구와 일부 일치한다. 그러나 이 연구는 기존 연구의 프로젝트 수업 모형에서 한 단계 더 발전시켜 UCC 제작 단계를 첨부한 프로젝트 기반 수업 모형을 모색한다는 점에서 차별성을 지닌다.

연구는 다음과 같이 진행할 것이다. 2장에서는 프로젝트 수업과 UCC 제작을 활용한 수업의 특성을 살펴보고, 한국어 교육과 연관 지어 활용 가능성을 모색할 것이다. 3장에서는 한국어 교육 현장에서 사용할 수 있는 UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업 방안을 제안하기 위해서 UCC 제작 교수 수업 모형과 이것을 활용한 실제 수업의 사례를 제시할 것이다.

이 연구에서 제안하고 있는 교수 수업 모형은 기존의 연구에서 제시한 프로젝트 모형에서 한 단계 더 나아가 프로젝트 과정과 UCC 제작 단계

를 함께 제시한 UCC 제작 프로젝트 수업 모형을 제시하는 데에 의의를 가질 수 있을 것이다. 또한 이 모형을 통해 학습자의 언어 학습 측면과 정의적인 측면의 효과를 기대할 수 있을 것이다.

2. UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업

2.1. 프로젝트 수업의 특성

프로젝트 수업이란 학습자가 스스로 과제를 선정하고 결과물을 완성해 가는 과정에서 동료 학습자와의 상호 작용을 통해 상호 협력하며 진행하는 수업 방식이다. 상호 작용이란 학습에서 중요한 요소로 의사소통을 기본으로 하며, 학습에 대한 동기나 학습능력, 적극성을 유도할 수 있고 학습과정을 활성화시킴으로써 학습자의 지식을 넓혀갈 수 있는 요소이다(김상연 외, 2011: 319).

프로젝트 수업은 학습자가 여러 상황에서 상호 작용을 하며 과제를 수행함으로써 문제해결능력을 향상시키며 자신감을 고취시키고 성취감을 얻을 수 있다. 또한 적극적인 참여를 유도하고 창의성과 자율성을 신장하는 동시에 학습자 중심의 능동적이고 참여적인 교육이라는 점에서 고무적인 수업 방식이다(전명화·신경숙, 2004: 289; 박수홍·황영미, 2006: 363; 박민정, 2007: 266).

이와 같은 프로젝트의 특성은 언어 수업에서도 긍정적으로 다루어지고 있다. 프로젝트 수업은 교사가 아닌 학습자가 중심이 되어 서로 협력하며 과제를 해결하는 과정에서 의사소통의 기술이 필요하기 때문에 언어 수업에서 유용하다(Hedge, 1993: 276~277, 손재은, 2009: 151~154). 또한, 프로젝트 수업은 수업의 범주를 교실 안에서 교실 밖으로 넓히는 역할을 함으로써 학습자에게 교실 밖의 현실 세계에서 과제를 수행하기 위해 다른 사람들과 상호 작용하는 기회를 제공한다. 이때 학습자들은

상호 작용을 하기 위해 언어의 4가지 기능을 수행하게 되고 이러한 과정을 통해 학습에 대한 동기가 생기고 성취감을 느끼게 된다(Fried-Booth, 1982: 99). 곧, 언어 수업에서 프로젝트 수업은 언어 학습 측면뿐만 아니라 정의적인 측면에서도 효과를 기대할 수 있다.²⁾

한국어 교육 현장에서도 프로젝트 수업의 이러한 특성은 다음과 같이 활용될 수 있다. 먼저, 프로젝트 수업에서 학습자가 동료 학습자와 함께 목표언어를 사용하여 계획하고 실행하고 완성하는 단계에서 상호 작용을 통해 언어의 4가지 기능을 통합하여 활용하기 때문에 의사소통능력을 향상시킬 수 있다. 다음으로, 프로젝트 수업은 교사가 아닌 학습자가 중심이 되며 결과물을 완성하기 위해 과정이 중요시 된다는 점에서 최근 한국어 교육 현장에서 주목하고 있는 학습자 중심의 교수 방법, 과제 수행 중심 교수 방법에도 부합한다.³⁾ 마지막으로 프로젝트 수업은 교실 안에서 배운 언어를 실생활에서 실제로 사용할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 유의적인 교육의 측면을 제공할 수 있다. 이 점이 일반 언어 수업과 차별성을 갖는다.⁴⁾

그렇지만 성공적인 프로젝트를 수행하기 위해서는 몇 가지 점이 고려

-
- 2) 언어 수업에서 활용한 프로젝트 수업의 언어적 측면과 정의적 측면에서의 효과에 대해 김영미(1997), 조상기·전명만(1999), 노유림·정혜영(2005)에서도 논하였다.
 - 3) 실제로 일부 대학부설 한국어교육 기관(서울 소재의 S대학교와 E대학교, 경기도 소재의 S대학교 등)의 정규과정과 단기 과정(서울 소재의 H대학교)에서 프로젝트 수업을 진행하고 있다.
 - 4) Adderley(1975: 14~15)와 이미혜(2001: 161)에서는 일반 언어 수업과의 차별성을 통해 프로젝트 수업의 장점을 제시하였다. 먼저 프로젝트 수업은 교사가 아닌 학습자가 중심이 되기 때문에 프로젝트를 고안하여 완성해 가는 전 과정을 통해 학습자는 스스로 동기화되고 책임 의식을 느낄 수 있다고 하였다. 다음으로는 학습자 간의 협동을 통해 결과물을 만들어 냄으로써 성취감을 느낄 수 있다고 하였다. 마지막으로 프로젝트 수업은 교실 밖의 현실 세계에서 수행됨으로써 학습자들에게 인위적으로 만들어진 상황이 아닌 실제 상황에서 의사소통할 수 있는 기회를 제공한다고 하였다.

되어야 한다. 프로젝트 수업에 앞서 체계적인 계획이 필요하다 (Fried-Booth, 1990: 26). 또한, 일부 우수한 학습자가 일반적으로 프로젝트를 이끌고 갈 수 있다는 점, 구성원의 의견대립으로 인해 합의점을 찾지 못할 때에는 프로젝트를 수월하게 마치기 어렵다는 점도 고려해야 할 점이다.⁵⁾

2.2. UCC 제작을 활용한 수업의 특성

정보 통신 분야의 발달과 웹 2.0의 등장으로 전문가가 아닌 일반인들이 타인들과 정보를 개방하고 공유하기 위해 디지털 기자재를 이용하여 미디어를 제작하고 정보를 창출하기 시작하였다. 이에 따라 사용자가 직접 제작하여 온라인상에 올리면서 정보를 생산하는 형태인 UCC가 주목을 받게 되었다. 곧, UCC는 인터넷, TV 등과 같은 사회 전반에 활발히 활용되고 있고 언론에서도 자주 다루어지고 있는데 교육 분야에서도 예외가 아니다. 특히 멀티미디어에 익숙한 영상 세대에게 UCC는 동기 및 흥미를 유발시켜 능동적인 참여를 유도하고 성취감을 느끼게 할 뿐 아니라 창의적인 사고 능력을 배양한다는 점에서 교육매체로서 가치를 지닐 것이다. 이러한 UCC의 교육적 효용성을 한국어 교육과 연계하여 논하면 다음과 같다.

첫째, 한국어 교육 현장에서 지향하고 있는 학습자 중심 교육의 관점에서 보았을 때 UCC 제작은 학습자가 관심 있는 것을 능동적으로 선택하여 작업하고 완성된 결과물을 볼 수 있기 때문에 학습자의 동기 및 흥

5) 프로젝트 수업의 단점에 대해 이영민·류진선(2008: 161)에서는 다음과 같이 제시하고 있다. 프로젝트 수업은 계획수립의 능력이 없는 학습자는 시간과 정력의 낭비에 그칠 수 있고 교사와 학습자 모두에게 많은 시간을 소모하게 할 수도 있다. 또한 문제 해결에 필요한 자료를 얻지 못할 때에는 실패하는 경우가 있으며 일부 우수한 학습자가 독점하는 경향이 있을 수 있다. 이러한 점은 한국어 교육에서 프로젝트 수업을 진행할 때에도 고려해야 할 사항이다.

미를 유발시키고 성취감을 느낄 수 있게 한다.⁶⁾

둘째, 한국어 교육의 목표는 의사소통능력의 향상인데 학습자들이 직접 콘텐츠를 제작하고 공유하는 UCC의 경우에는 제작 과정 중에 자신의 생각을 자유롭게 표현하고 의견을 교환함으로써 창의적인 사고 능력과 표현 능력을 기를 수 있다.⁷⁾

셋째, UCC를 제작하는 과정에서 학습자는 언어적 의사소통 상황을 통해 언어의 4가지 기능을 모두 연습할 수 있는 기회를 가질 뿐만 아니라 몸짓언어와 같은 비언어적 의사소통 상황을 경험할 수 있을 것이다. 또한 결과물을 통해 자기 평가 및 동료 평가, 교사 평가와 같은 상호 피드백이 가능하게 된다(Brooke, 2003).

마지막으로 UCC 제작을 통해 결과물을 만들어 가는 과정에서 학습자 간의 상호 협력을 통해 참여한 동료 팀원 간에 친밀성이 높아질 수 있는 정의적인 측면(허영주, 2010: 128)도 한국어 교육에서 간과할 수 없는 부분이다. Yager(2007, 조선옥·손정우, 2011: 20 재인용)에서는 교육·학습 프로그램 개발 방향을 제시한 연구에서 학생과 학생뿐만 아니라 학생과 교사간의 다양한 상호작용이 일어날 수 있도록 개인 및 그룹별 과제를 수행하는 프로젝트 수업을 개발할 것을 제안하였다. 이런 점에서 볼 때 상호 협력과 상호 작용을 통한 팀워크 형성에 긍정적인 UCC 제작 수업이야말로 프로젝트 수업에 적합한 방식이라 할 수 있다.

이와 같이 수업에서 UCC 제작이 가지는 이점과 프로젝트 수업의 특성은 학습자 중심 교육이라는 점과 과제 수행 교육이라는 점, 과제를 수

6) 이승환(2007: 82)에서는 동영상 UCC를 제작하고 인터넷에 올리고 나면 어떤 느낌을 받는지를 조사하였는데 약 과반수에 해당하는 수가 ‘성취감’을 우선적으로 꼽았다. 또한 김장현·정지윤(2009: 136)에서는 실험을 통해 학생들이 직접 제작한 UCC를 교수·학습에 활용하는 것이 학생들의 자기주도적 학습 능력 향상에 효과적이라는 것을 보여주었다.

7) 강숙희(2007: 37)에서는 학습자는 UCC 제작을 통해 창의적인 사고 능력을 배양할 수 있으며 표현 능력을 기를 수 있다고 하였다.

행하는 동안에 구성원간의 의사소통을 통한 언어 기술이 통합된 교육이라는 점, 결과물 제시를 통한 유의적인 교육이라는 점에서 공통점을 갖는다.

따라서 UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업은 학습자의 자발적인 참여를 유도하고 적극적인 자기표현을 가능하게 할 뿐만 아니라 과제해결을 위한 의사소통을 요구하며 정보사회에 능동적으로 대처하는 능력을 함양시킬 수 있기 때문에 영상 세대 학습자들에게 적합한 수업 방식이고 이를 한국어 교육에 연계하여 더욱 효과적으로 활용할 수 있다. 그렇지만 UCC 제작이 진행되는 동안에 상호협력이 요구 된다는 점, 과정 중 촬영이나 편집 과정에서 오는 기술적인 문제가 야기될 수 있다는 점 등은 고려해야 할 것이다.

3. UCC 제작을 활용한 수업 모형

3.1. UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업의 원리

UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업은 학습자의 언어 학습 측면과 정의적 측면의 효과를 고려하여 그에 맞는 교육 원리가 함께 제공되어야 한다. 이를 위해서는 한국어 교육 현장에서 추구하는 의사소통 중심, 학습자 중심의 교육이 반영됨과 동시에 그에 맞는 교사의 역할도 제시되어야 할 것이다.⁸⁾ 이러한 관점에서 이 연구에서는 다음과 같이 UCC 제작

8) 한국어 교육에서 프로젝트 수업의 원리를 제안한 연구에는 김지영(2007: 55~58)과 문영신(2009: 264~266)이 있다. 기존의 연구에서는 김정숙(1997: 126~131)의 한국어 교육의 원리(의사소통 중심의 교육, 과제 수행 중심의 교육, 과정 중심의 교육, 언어 기술이 통합된 교육, 유의적 교육, 학습자 중심의 교육, 학습자 전략 개발을 위한 교육)를 반영하여 프로젝트 수업의 원리를 제시하였다. 그렇지만 이 연구에서는 앞선 연구의 교육 원리에 학습자의 정의적인 측면을 고려하고 UCC 제작 단계에 적합한 교사의 역할을 첨가하여 제안하고자 한다.

을 활용한 프로젝트 수업의 원리를 제안하고자 한다.

첫째, UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업은 학습자의 언어 학습 측면에 중점을 두어야 한다. 곧, 진행되는 각 단계에서 언어의 4가지 기능을 사용할 수 있는 기회가 골고루 제공되어야 한다. 프로젝트를 계획하는 단계에서는 말하기와 듣기가, 실행 단계에서는 쓰기와 읽기가, 완성하는 단계에서는 프로젝트의 종류에 따라 언어의 4가지 기능이 통합되어 진행되어야 할 것이다.

둘째, UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업은 의사소통을 기본으로 한 상호작용에 의해 이루어져야 한다. 프로젝트 수업이 진행되는 과정 동안에 학습자와 학습자뿐만 아니라 학습자와 교사 간에도 끊임없는 상호작용이 요구된다.

셋째, UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업은 학습자가 중심이 되고 주도하는 수업이 되어야 한다. 프로젝트 수업은 계획부터 실행 단계를 거쳐 결과물을 완성할 때까지 학습자가 능동적으로 참여함으로써 교사가 아닌 학습자 주도하에 수행되어야 한다.

넷째, UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업에서는 학습자의 정의적 측면이 고려되어야 한다. 수업에 대한 동기와 흥미를 유발시켜 결과물이 성공적으로 나오므로써 성취감과 함께 한국어 학습에 대한 자신감을 얻을 수 있도록 해야 한다.

마지막으로 UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업에 있어서 교사의 역할은 진행 상황에 따라 정보 제공자, 안내자, 조력자, 중재자, 상담자 등이 되어야 한다.⁹⁾ 주제 및 내용을 선정하는 단계에서는 적절한 자료를 제시해 주고 아이디어가 떠오르게 할 수 있도록 이끌어주는 정보 제공자 및

9) Voller(1997: 98~113)에서는 학습자 중심의 학습에서 교사의 역할을 크게 조력자(facilitator) 및 상담자(counsellor), 정보제공자(resource)로 나누어 설명하였다. 곧, 교사는 조력자 및 상담자로서는 학습자들이 계획을 세우고 수행, 평가할 수 있도록 도와주어야 하며, 정보제공자로서는 학습자에게 상황에 맞는 적절한 정보를 제공해야 한다.

안내자의 역할이 필수적이다. 또한 프로젝트가 진행됨에 있어서 학습자가 내용적인 어려움뿐만 아니라 기술적인 어려움에 봉착했을 때에는 도움을 주는 조력자의 역할을 수행하며 학습자간의 원활한 상호 협력을 유도하고 분쟁이 있을 때에는 중재를 하는 상담자 및 중재자의 역할을 수행하여야 한다.

3.2. 수업 모형

프로젝트 수업의 모형에 대한 연구와 UCC 제작을 활용한 수업 모형에 대한 연구는 여러 분야에서 논의되고 있고 그 주제에 따라 모형의 각 단계가 활용되고 있다.

먼저 언어 교육에서 프로젝트 수업의 모형에 대한 연구에서는 일반적으로 Fried-Booth와 H. Krumm, F. Stoller의 이론을 바탕으로 이루어지고 있는데 이들은 프로젝트 수업 모형의 단계를 여러 가지로 나누어 제시하고 있다.¹⁰⁾

Fried-Booth(1986: 6, 김현진, 2006: 103 재인용)는 프로젝트 수업을 크게 교실 안의 활동으로 제한한 동기 부여 프로젝트 수업과 교실 밖의 활동까지 포함한 대규모 프로젝트 수업으로 나누고 이 중 대규모 프로젝트 수업을 다시 교실 내의 계획 단계(Classroom Planning), 프로젝트 수행 단계(Carrying out the project), 결과물 반추와 모니터링의 3단계로 분류하였다.

첫 번째 단계는 교실 내의 계획 단계(Classroom Planning)로 학습자는 교실 내에서 교사와의 협의를 통해 자신이 할 프로젝트의 주제, 규모, 범위, 내용을 토의한다. 아울러 프로젝트를 수행할 때 필요한 언어 요구를 예상해 보고 언어 표현이나 기술을 익힌다. 이는 프로젝트 수행에 필요

10) 김현진 (2006: 103)을 바탕으로 참고하였다.

한 인터뷰와 탐방에 필요한 자료를 모으는 방법에 대해 토의하고, 인터뷰와 탐방에 필요한 언어적 지식을 익히는 단계이다.

두 번째 단계는 프로젝트 수행 단계(Carrying out the project)로 이 단계에서는 학습자는 자신이 계획한 프로젝트의 수행을 위해 계획 단계에서 학습한 지식과 전략을 통해 교실 밖 현장에서 프로젝트를 수행한다.

마지막 단계는 교실 밖에서 수행한 프로젝트를 교실로 돌아와 결과물을 평가받는 단계로 프로젝트 결과에 대해 토론하고 피드백을 받는 단계이다.¹¹⁾

한편 UCC 제작을 활용한 수업 모형에 대한 연구를 살펴보면 다음과 같다. UCC 제작 과정에 대해 이우진(2009: 15)은 기획→스토리 보드→제작 및 촬영→편집 및 완성의 단계를 제안하였고, 함성원(2008: 47~151)은 자료 수집하기→UCC 전략 세우기 및 시나리오 작성하기→콘티 작성하기→촬영 및 제작→UCC 올리기의 단계를 제안하였다.

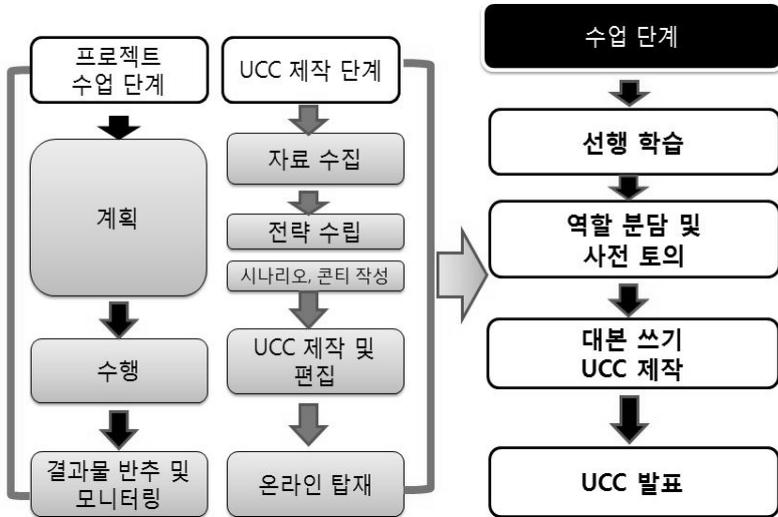
이러한 연구를 종합하여 박수홍 외(2010: 41)는 UCC 제작 단계를 자료 수집하기→전략 세우기→시나리오 작성하기→콘티 작성하기→촬영 및 편집하기→온라인 탑재의 6단계로 정리하고 있다. 따라서 이 연구에서는 Fried-Booth의 프로젝트 수업 단계를 바탕으로 하여 UCC 제작 과정을 활용한 UCC 제작 프로젝트 수업의 모형을 선행 학습 단계→역

11) H. Krumm(1991: 7, 김현진, 2006: 103 재인용)은 Fried-Booth와는 달리 수업 단계를 4단계로 나누었는데 학습자들의 상호 작용으로 이뤄지는 ‘자유 활동 단계’와 교실 내에서의 ‘텍스트 프로젝트 단계’, 또한 교실 안에서 활동을 교실 밖으로 확장시킨 ‘직접적인 접촉 단계’, 마지막으로 ‘교실에서 정리하는 단계’로 마무리하고 있다.

또한 F. Stoller(1997: 6, 김현진, 2006: 103 재인용)는 프로젝트 수업의 단계를 10단계로 나누고 있는데 이것은 Fried-Booth와 H. Krumm의 이론 중 첫 번째 단계인 교실 내의 계획 단계를 1단계에서 8단계에 걸쳐 실행하도록 더욱 세분화한 것으로 교사가 학습자를 훈련시킬 수 있는 시간을 충분히 주고 있는 것이 특징이다. 9단계는 프로젝트 수행 단계이고 마지막인 10단계가 프로젝트를 평가하는 단계이다.

할 분담 및 사전 토의 단계→ 대본 쓰기 및 UCC 제작 단계 → UCC 발표인 4단계로 나누어 다음의 <표 1>과 같이 제시하고자 한다.

<표 1> UCC 제작 프로젝트 수업 모형



먼저 <표 1>의 수업 모형에서는 Fried-Booth의 프로젝트 수업 단계 중 계획 단계를 UCC 제작 단계의 자료 수집, 전략 수립, 시나리오 및 콘티 작성의 과정을 적용하여 선행 학습 단계와 역할 분담 및 사전 토의 단계로 세분화하여 분류한다.12)

선행 학습 단계에서는 학습자들이 과제나 목표를 성공적으로 습득하고 있을 때 본 과제의 학습이 용이하므로 사용될 어휘 및 문형 학습이나, 브레인스토밍을 통하여 프로젝트의 수업에 대한 사전 준비를 하고 이론

12) <표 1>의 수업 모형에서 Fried-Booth의 계획 단계를 선행 학습 단계와 역할 분담 및 사전 토의 단계로 나누는 것은 계획 단계에 선행 학습을 실행함으로써 프로젝트 수업에 필요한 표현과 문법 지식을 학습하도록 하여 학습자 이해에 도움이 되도록 세분화한 것이다.

적 기초를 다진다.

역할 분담 및 사전 토의 단계에서는 UCC 제작 단계의 전략 수립과 시나리오, 콘티 작성 단계를 언어 학습에 맞게 보완하여 학습자들이 서로 상호 작용을 통하여 프로젝트 수업을 위한 단계별 계획을 세우도록 유도한다. 역할 분담과 협동 학습을 바탕으로 사전 토의하는 과정을 통해 UCC 제작에 대한 계획이 수립되고 각 단계에 맞는 세부적인 사항이 논의된다. 학습자간에 토의를 통해 서로 협의하여 주제를 결정하는 과정 중에 두 가지 측면에서 효과를 기대할 수 있는데 언어 학습 측면으로는 듣기와 말하기를 연습할 기회가 제공될 것이고 정의적인 측면에서는 학습에 대한 동기가 부여 될 뿐 아니라 협동 학습으로 동료들과 친밀감을 느끼게 될 것이다.

일반적으로 UCC 제작 단계에서는 전문적 UCC를 위하여 시나리오 작성 및 콘티¹³⁾ 작업을 필요로 하지만 이 연구에서 제시하고 있는 수업의 목적은 UCC 제작 방법이 아니라 언어 학습 측면에서의 효과이므로 역할 분담 및 사전 토의 단계에서 먼저 간단한 스토리 보드¹⁴⁾를 작성하기로 한다.

다음으로 <표 1>에서 나타내듯이 Fried-Booth의 프로젝트 수업 단계 중 수행 단계는 UCC 제작 단계 중 UCC 제작 및 편집 단계에 해당하는 데 이 연구의 수업 모형에서는 대본 쓰기와 UCC 제작 단계로 제안한다.¹⁵⁾ <표 1>의 UCC 제작 단계에서 시나리오 쓰기는 한국어 수업에서

13) 콘티는 콘티뉴이티(continuity)에서 나온 말로 영상 구성에 있어 장면과 장면을 이해하기 쉽고 부드럽게 연결하여 하나의 일관된 흐름을 갖게 하는 것. 잘 구성된 콘티뉴이티는 서로 다른 시간, 다른 장소에서 촬영한 개별적인 화면을 연결했을 때 조화를 이루어 사건의 전개를 무리 없이 파악케 한다 (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=350216>).

14) 스토리 보드(story board)는 주요 장면을 그림이나 사진으로 정리한 계획표로 기획 단계에서 대본을 시각화하는 데 사용한다 (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=349552>).

15) <표 1>의 수업 모형에서는 UCC 제작 단계의 시나리오 작성 단계를

대본 쓰기에 해당하는데 대본 쓰기는 쓰기 활동으로 활용할 수 있으므로 수행 단계에서 실행하도록 하여 언어의 기능 학습에 도움이 되도록 한다. 수행 단계인 대본 쓰기, UCC 제작 및 편집 단계에서 학습자는 동료들의 의견을 취합하여 사전에 작성된 스토리 보드를 토대로 대본을 쓰고 교사는 최소한의 통제로 학습자들이 자기 주도적으로 UCC 제작 과제를 해결하도록 한다. 이 과정에서 교사는 학습자들이 활발한 상호 작용을 통해 의사소통을 할 수 있도록 유도하고 토론 중 학습자간에 문제가 발생하면 중재자로서 역할을 수행하여 학습자간에 원활한 상호 협력이 이루어지도록 한다.

Fried-Booth의 프로젝트 수업 단계 중 마지막 단계에 해당하는 결과물 반추 및 모니터링 단계는 UCC 제작 단계 중 온라인 탑재에 해당하는데 이 연구의 수업 모형에서는 UCC 발표로 제안하고자 한다. 이 단계에서는 UCC 제작 후에 학습자간 혹은 학습자와 교사 사이에서 피드백이 이루어질 뿐만 아니라 온라인에 업로드 하여 대중들에게 평가 받을 수도 있다. 또한 교사는 설문지를 통해 학습자 만족도를 조사한다.

3.3. 수업의 실제

이 절에서는 <표 1>의 수업 모형을 활용한 UCC 제작 프로젝트 수업의 실제 사례를 논하고자 한다.

Fried-Booth의 계획단계와 수행단계를 바탕으로 스토리보드 작성과 대본 쓰기 활동으로 분류하여 적용하였다. 이는 통합적인 언어 학습이 가능하도록 설계하고자 한 것이다. 학습자가 아이디어를 나누고 상호 협의를 통해 스토리 보드를 작성하는 과정에서 말하기와 듣기가, 대본 쓰기에서는 쓰기와 읽기 기능이 활용될 것이며, 다음 단계인 UCC 제작으로 연결되면서 통합적인 언어 학습이 가능하도록 하였다.

3.3.1 적용 대상 및 방법

이 프로젝트 수업은 중국 상해해양대학교 조선어과 3학년 학생 30명을 대상으로 실시되었다.¹⁶⁾ 대상 학습자들의 한국어 능력은 말하기와 듣기는 중급, 쓰기와 읽기는 중급에서 고급으로 기능에 따라 상이한 특징을 가지고 있었다. 이것은 목표어인 한국어 환경에 노출되어 있지 않고 한국어를 사용할 기회가 없기 때문에 볼 수 있는 특징으로 한국 유학생 학습자들과는 다른 점 중 하나였다.

프로젝트 수업은 다음의 <표 2>와 같이 구성되어 진행하였다.

<표 2> 프로젝트 수업의 구성

주제	중국 상해해양대학교
과제	우리 학교를 소개합니다.
대상	중국 상해해양대학교 조선어과 3학년 학생 30명
형식	UCC 제작
참여자	한국인 선생님1명, 중국인 학생 5명이 한 팀으로 구성 총 6개 팀
기간	2011. 12. 22~ 26 (4일간)

프로젝트 수업의 주제는 상해해양대학교 소개이며 상해해양대학교 학생 30명은 ‘우리 학교를 소개합니다.’라는 과제로 각자 팀 별로 다른 주제를 정하여 한국인 선생님과 학생이 5명씩 팀을 구성하는 팀 프로젝트 수업으로 진행하였다.¹⁷⁾ 프로젝트는 <표 1>에서 제시하는 수업 모

-
- 16) 2011년 12월 18일부터 30일까지 12일 동안 중국 상해해양대학교에서 진행된 한국어 단기 과정 프로그램은 오전의 한국어 수업과 오후의 한국 언어문화 수업으로 구성하였다. 한국어 수업은 오전 3시간 동안 총 7일간 이루어졌으며 이 중 UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업은 4일에 걸쳐 진행하였다.
- 17) 한국인 선생님은 오후 문화 수업 선생님들로 한국어 전문 강사가 아니어서 학습자들이 실제 한국에서 쓰이는 말을 접할 수 있어 호응도가 높았으며 교실 밖 활동시 학습자들의 언어 사용을 확인하고 중재 역할을 담당하였다.

형에 따라 총 4일에 걸쳐 진행되었다. 1일차와 2일차에는 선행학습 후 계획을 수립하고 역할 분담 및 사전 토의를 하였고 3일차에는 대본을 쓴 후 UCC를 제작하고 편집하였으며 4일차에는 결과물을 공유하고 결과물에 대한 피드백과 설문조사를 하는 것으로 마무리하였다.

또한 교사는 프로젝트 수업이 진행되는 동안에 <표 3>의 활동 진행표에서 제시하는 것과 같이 각 단계에 해당하는 교사 및 학습자의 활동을 확인하였다. 학습자들은 선행 학습 후 한국인 선생님과 함께 장소 결정부터 스토리 보드를 만들고 대본을 쓰고 역할을 분담하는 모든 과정을 능동적으로 수행하였고, 의사소통은 한국어로만 이루어졌다.

<표 3> 교사 및 학습자 활동 진행 일정표

일	단계	교사	학습자
1	선행 학습	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 관련 UCC 준비 ▶ 소개하기에 대한 표현 정리 및 활동지 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 관련 UCC 보고 브레인 스토밍하기 ▶ 소개하기에 대한 표현 학습 ▶ 발표 하기
2	역할 분담 및 사전 토의	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 팀 구성 확인 ▶ 한국인 선생님 각조 배정 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 팀 구성 및 UCC 주제 정하기 ▶ 각 역할 및 준비물 분담 ▶ 스토리 보드 구성
3	대본 쓰기 UCC 제작 및 편집	<ul style="list-style-type: none"> ▶ UCC 제작 현장 감독 및 촬영 상황 확인 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 대본 쓰기 ▶ 동영상 촬영 및 편집
4	UCC 발표	<ul style="list-style-type: none"> ▶ UCC 발표회 및 설문지 준비 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 다른 팀과 결과물 공유 및 설문지 작성 ▶ UCC 업로드

학습자가 프로젝트 수업에 대한 정확한 인지 없이 수업에 임했을 경우 무의미한 대화나 모국어 사용으로 수업이 원활하게 진행되지 않을 수 있기 때문에 교사는 <표 3>의 단계별 활동 진행표를 토대로 안내자로서 역할을 수행하도록 하였다.

3.3.2 수업 내용

<표 1>에서 제시하는 수업 모형의 단계에 맞추어 실제 수업에서는 다음과 같이 진행하였다.

1) 선행 학습

선행 학습 단계에서 교사는 프로젝트 수업을 처음 접하는 학습자들에게 필요한 언어 정보를 제공한다. 곧, 소개하기에 대한 표현 연습과 발표하기에 대한 선행 학습을 실행함으로써 학습자들의 이해를 돕고 해당 표현을 연습시킨다. 이 단계에서 학습자들은 프로젝트 수업에 대한 정보를 사전에 수집하고 수업에 대한 제반 사항들을 전달 받는다. 이를 바탕으로 실제 수업에서 교사는 먼저 ‘장소 소개하기’에 대한 표현 학습을 위해 서울 홍보 UCC를 학습자들이 시청하도록 준비하고 학습자들의 브레인스토밍을 유도하였다. 학습자들이 UCC 제작이나 ‘장소 소개하기’ 표현에 대한 사전 지식이 없을 경우에 프로젝트 수업이 원활히 진행될 수 없으므로 ‘장소 소개하기’에 대한 어휘 및 문형 학습과 UCC 제작에 대한 설명이 선행되었다. <표 4>는 학습자들이 선행 학습 단계에서 학습한 어휘 및 문형의 예이다.

<표 4> 선행 학습 단계에서 제시된 어휘 및 문형

장소를 표현하는 표현 방법	
예시 설명	-(으)로 -을/를 들 수 있다.
내용 설명	먼저~, 다음으로~, 그리고 마지막으로, 첫 번째, 두 번째, 세 번째
특징 설명	N으로 유명하다. V,A 기로 유명하다
자료 설명	보시다시피, 보십시오
추가 설명	게다가, N 뿐만 아니라, V/A -(으)로 뿐만 아니라
비교 설명	공통: ~와 마찬가지로 차이점: ~와/과 달리 정도 비교: ~에 비해서

<표 4>의 어휘 및 문형을 학습한 후에 학습자는 ‘청계천’이나 ‘인사동’과 같은 서울의 명소 한 곳을 선택하여 ‘장소 소개하기’ 주제로 ‘발표하기’ 활동을 하면서 실제 프로젝트에 대한 준비를 하였다. <표 5>는 학습자에게 제시되었던 활동지의 예시이다.

<표 5> 선행 학습 단계에서 제시된 활동지의 예

	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 유산에 대해 • 조선시대 왕이 살았던 궁의 역사로 조선대 왕의 생활을 알 수 있고, • 아름답고 큰 궁으로 자랑할 수 있을 • 조선시대의 대표적인 건축물로 평가받을 수 있는 궁임을 알 수 있음. 	<p>▶ 사진을 보고 장소를 소개하는 표현을 사용해 문장을 만들어 봅시다.</p> <p>서울의 명소로 <u>인사동을</u> 들 수 있습니다. <u>인사동은 서울의 전통문화 예술의 중심지로 유명합니다.</u> <u>보시다시피 화방과 골동품가게 민속 공예품 가게들이 많습니다.</u> <u>게다가 한국 전통 음식점들이 많아 외국인의 방문이 끊이지 않고 있습니다.</u></p> <p>(이하 생략)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • 남산 아래쪽에 위치 • 조선시대 건축사 그 현충사가 있는 궁으로 옛날 모습대로 복원해 놓아 그 시를 방문하러 방문객들의 관광 목적을 볼 수 있음 • 아름다운 궁을 방문 해볼 수 있으며, 서울 만기회 당계 해부도 있음. • 대왕에서 건축물이라고 말할 수 있음. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • 서울의 서울에서 놀거지로 부르는 거리 • 예전에는 파란 물을 따라 흐르던 서울하천이 2005년 12월이 되길 공사를 해서 깨끗한 모습으로 되돌았음. • 관광객의 이어나온 명소를 볼 수 있으며, 서울 만기회 당계 해부도 있음. • 서울 생활의 휴게 공간이 되었고 있음. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • 한국 최고의 악극관 • 2005년 11월 종래로고 이리하여 새롭게 만들어 됨. • 관공의 역사적인 유물이 많이 전시되어 있음. • 민속공연인 가나와 유래적, 민속을 볼 수 있는 공연장도 있음. • 아시아 공연을 위한 공간으로 충분히 지원되어 있음. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • 남산 정상에 있는 비워 • 관공에서의 풍자놀이 관공과 서울의 스카이라인, 언덕과 숲이 수 있음. • 대외 관광객의 관광에서는 2005년 관공의 물에 모든 생활의 영향을 보여 줄 수 있음. • 전시물이나 비상을 이용해 볼 수 있음. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • 서울의 전통문화에 대한 관심 • 화방이 공예품 가게, 민속 공예품 가게들이 있음. • 외국 관광객, 학생, 시민을 위해 만들어져 있어, 많이 방문객들이 많이 방문하고 있음. 	

이 단계에서 학습자는 해당 주제에 대한 어휘 및 문형을 익힌 후 활동지를 사용하여 ‘발표하기’를 수행함으로써 <표 1>에서 제시하는 수업 단계 중 대본 쓰기에 대한 정보와 UCC 제작에 대해 선행 학습을 할 수 있었다.

2) 역할 분담 및 사전 토의

역할 분담 및 사전 토의 단계에서는 학습자가 중심이 되어 주제 및 담당할 역할을 정한다. 따라서 학습자에게 능동적인 참여를 요구할 뿐만 아니라 사전 토의를 통해 학습자간에 상호작용이 활발하게 일어나는 단

계이다.

이 연구에서 실행한 실제 수업에서는 역할 분담 및 사전 토의 단계를 팀별 활동으로 진행하였다. 각 팀은 상해해양대학교를 소개하는 UCC를 제작하기 위해 주제가 동일하지 않도록 상의한 후 UCC 제작 프로젝트 계획표를 바탕으로 본격적인 프로젝트 수업을 진행하였다. 다음 <표 6>은 각 팀에서 프로젝트를 위해 작성한 계획표의 실제 예시이다.

<표 6> 팀별 UCC 제작 프로젝트 계획표의 예시¹⁸⁾

주제	중국 상해해양대학교
제목	학생 식당을 소개합니다.
형식	UCC 제작 (인터뷰 및 상황극 형식)
준비물	대본, 카메라, 마이크, 소품

<표 6>과 같이 UCC 제작의 형식은 인터뷰나 상황극 형식을 통해 ‘소개하기’의 활동을 진행하였다. 이것은 <표1>의 UCC 제작 단계 중 ‘전략 수립’ 단계를 응용한 것으로 학습자들은 UCC 제작에서 인터뷰 형식을 활용하는 전략을 수립하고 ‘학교 소개하기’에 대한 과제를 진행하기 위해 스토리보드를 작성하였다. 스토리 보드는 학습자들과 교사가 토의를 통해 전체적인 구성을 하는데 대략적인 상황에 맞는 장면을 구상해서 대본으로 연결되도록 하였다.

3) 대본 쓰기 및 UCC 제작

이 단계에서 학습자들은 팀별로 상호 협력하여 전 단계에서 작성한 스토리 보드를 토대로 하여 대본을 쓰고 UCC를 제작하고 편집한다. 이 연

18) 프로젝트는 총 2개반, 6개팀의 활동으로 이루어졌는데, 각각 도서관, 학생식당, 기숙사, 한류 동아리, 체육관, 해양 박물관 등을 소개하는 동영상을 제작하였다.

구에서 실행한 실제 수업에서는 각 팀 별로 학습자들은 전 단계에서 작성한 스토리 보드를 기초로 하여 대본 쓰기를 하였다. 교사는 대본 쓰기가 쓰기 연습이 될 수 있도록 활동지를 제공하고 형식에 맞추어 대본을 쓰도록 지도하였다. 학습자들은 스토리 보드를 참고하고 선행 학습 단계에서 학습한 ‘장소 소개하기’ 표현을 사용하여 대본을 작성하였다. 대본 쓰기가 완성된 후에는 확인 단계를 거쳐 촬영하였다. 교사에게 대본 확인을 받은 학습자들은 준비한 캠코더나 스마트폰 등을 사용하여 소개하고자 하는 장소로 이동 후 준비한 대본을 가지고 촬영하였다. 다음의 <표 7>은 수업 당시 실제 사용되었던 활동지의 일부이다.

<표 7> 대본 쓰기 단계의 활동지 예시

A 조	학생식당을 소개합니다	
장소	제2 학생 식당, 이슬람 식당, 슈퍼마켓	
준비물	대본, 마이크, 캠코더, 노트북, 의상	
역할	<p style="text-align: center;">제작진</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 감독 : 장효몽 ▶ 작가 : 광설 ▶ 카메라맨 : 장효몽 	<p style="text-align: center;">출연진</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 앵커 : 석엽 ▶ 학생1: 범곤자 ▶ 학생2: 낙문정 ▶ 학생3: 나천
대본	<p><상황1> 제2식당 앵커: 안녕하세요, 저는 앵커 석엽입니다. 오늘은 상해해양대학교에서 가장 유명한 제2학생 식당을 소개하겠습니다. 제 2식당에는 주로 북방요리가 많습니다. 들어가 볼까요? 처음 소개할 곳은 패스트 푸드점입니다. 마침 지금 주문중인 학생을 인터뷰해 보겠습니다. 학생! 지금 무엇을 주문했나요? 학생1: 여기에서 가장 맛있고 유명한 회빠를 주문하고 있었습니다 앵커: 이곳은 닭고기가 유명하군요. 인터뷰 감사합니다. 다음은 학생들이 자주 이용하는 식당 중 하나입니다. 보시다시피 많은 음식들이 있습니다. 여기에서 많은 학생들이 맛있게 식사를 하고 있습니다.</p>	

	<p><상황2> 이슬람식당 앵커: 마지막으로 소개할 식당은 이슬람교 식당으로 다른 식당과는 달리 돼지고기 음식은 반입도 안 되고 먹지도 못합니다. 그럼 한번 들어가 볼까요? (이하생략)</p>
--	--

UCC 제작 단계에서 교사는 각 팀의 진행 사항을 모니터링하며 필요에 따라 조력자의 역할을 수행하고 의사소통을 바탕으로 한 학습자 중심 수업이 되도록 지도하였다. 학습자들은 이 과정에서 제기되는 문제점을 한국어를 사용해 토론하고 협의하며 해결해감으로써 한국어 사용 기회를 가질 수 있었다.¹⁹⁾ 또한 촬영이 끝난 후 교실로 돌아와 윈도우 무비 메이커를 사용하여 편집하였다.²⁰⁾

4) UCC 발표

이 단계에서는 결과물로 제작된 UCC를 다른 학습자들과 공유하기 위해 발표하고 토론한다. 학습자들과 교사는 다양한 의견과 관점을 통해 피드백을 교환하면서 마지막 단계까지 수업 과정과 프로젝트의 진행 상황을 모니터링을 한다.

이 연구에서 행한 실제 수업의 UCC 발표 단계에서 학습자들은 직접 계획하고 제작한 UCC를 보며 본인의 발음을 확인하고 오류에 대한 자료를 공유함으로써 스스로 수정할 기회를 가질 수 있었고 교사는 제작된

19) 실제 수업 후 설문조사에서도 대본 쓰기 및 UCC 제작 단계에서 한국인 선생님과의 문제 해결을 위해 많은 대화를 나누었다고 답하였으며 말하기, 듣기에 많은 도움이 되었다고 응답하였다.

20) 제작과 편집에 많은 시간이 요구되나 과정의 사정상 충분한 시간이 주어지지 않았다. 이 부분은 후에 설문 조사에서도 학습자들도 아쉬워한 부분 중 하나이다.

UCC로 학습자들의 오류 양상을 파악하고 그에 따른 적절한 교수를 할 수 있었다.

피드백은 각 팀 간의 피드백과 교사에 의한 피드백이 진행되었는데 교사는 격려와 칭찬과 함께 학습자의 오류나 부족한 부분을 피드백하고 결과물을 통해 이번 UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업이 유의적 교육이 되도록 하였다. 또한 <표 1>의 UCC 제작 단계에서의 특성을 활용하여 유튜브나 SNS 등에 결과물을 업로드 시켜 온라인에 탑재하는 과정을 통해 온라인상에서 다른 사람들의 반응도 확인할 수 있었다. 발표 후 교사는 설문지를 통해 프로젝트 수업에 대한 학생들의 피드백을 받았다.

3.4. 수업 결과 분석

UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업을 분석하기 위해 설문지를 사용하였는데 학생들에게 받은 설문지와 현장 수업을 통해 교수자의 관점에서 수업 운영과 관련하여 느낀 점을 종합하면 다음과 같다.

먼저, 이번 프로젝트 수업은 단기 과정에 사용되어 밀도 있는 수업으로 학습자들의 집중력을 높일 수 있었다. 정규 과정과는 달리 학습을 연속적으로 진행할 수 없어 학습 결과에 대한 가시적인 효과면에서 부족했던 단기 과정의 단점 또한 이번 수업이 대안으로 제시 될 수 있었다. 또한 UCC 제작을 활용한 점은 학습자들에게 동기 부여는 물론 수업에 대한 흥미를 더 할 수 있어 효과적이었다. 설문지를 통한 이번 수업에 대한 만족도는 학습자들의 피드백 또한 흥미 유발이나 동기 부여의 측면에서는 높은 편이었다. 설문지는 총 10개 문항으로 이루어졌으며 학습자들은 평균 3년 정도 한국어 교육을 받았고 대부분 프로젝트 형식의 수업은 처음 접하였다고 답하였다.

한국어 수업에서 가장 어려운 언어 기능을 묻는 질문에 학습자의 과반수 이상이 말하기를 꼽았으며 다음은 듣기, 쓰기, 읽기의 순으로 나타났

다. 이번 수업 후에 어느 기능에 가장 도움이 되었느냐는 질문에는 듣기를 꼽은 응답자는 40%정도였고, 말하기는 33%, 말하기와 듣기로 중복 답한 응답자가 26%로 프로젝트 수업이 말하기와 듣기에 효과가 있었음을 알 수 있었다. 그러나 읽기와 쓰기는 응답자가 없어 4가지 기능이 골고루 사용되지 못한 것은 보완해야 할 점으로 남는다.

또한 학습자들은 이번 프로젝트 수업에 대해 친구들과 즐겁게 협동하며 함께 수업을 계획하고 학습하는 과정이 좋았다고 답하여 이번 수업이 학습자의 언어 학습 측면뿐만 아니라 정의적 측면에서도 효과가 있었던 것으로 판단된다. 그러나 충분한 시간 확보와 장비에 대한 준비가 어려워 편집이나 발표가 미흡했던 점과 교실 밖 활동에서 교사가 학습자의 수행 단계를 감독하기 힘든 점 등은 보완되어야 할 것이다.

4. 결론

이 연구는 학습자의 언어 학습 측면이나 정의적 측면에서 긍정적인 UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업 방안을 모색하고자 하였다, 이에 UCC 제작 프로젝트 수업 모형을 제안하였고 이를 통해 실제 현장에서 수업을 해 본 결과 그 가능성을 확인할 수 있었다. 물론 이 연구에서 제안하는 UCC 제작 프로젝트 수업 모형이 단기 과정이 아닌 정규 과정이나 특별 과정과 같은 다른 교수 환경에서 활용될 경우 다른 결과가 나올 수도 있는 가능성도 배제할 수 없을 것이다. 그러나 이 연구는 프로젝트 수업 모형에 UCC 제작 단계를 첨부한 UCC 제작 프로젝트 수업 모형을 제안하였다는 것에 의의를 가질 수 있을 것이다.

또한 이 연구에서 제시한 UCC 제작 프로젝트 수업 모형이 더욱 실제적이고 원활하게 적용되려면 수업에 대한 학습자의 인지도나 충분한 시간 확보, 철저한 사전 계획 등이 선행되어야 할 것이다. 덧붙여 수행 단계에서 교실 밖 활동 시 교사가 통제하기 힘든 점도 문제점으로 해결이 필요

한 부분이고 읽기와 쓰기 기능에 대한 효과가 검증되지 않은 것 또한 수정·보완해야 할 점으로 남는다. 그러나 이와 같이 몇 가지 문제점들이 해결된다면 UCC 제작을 활용한 프로젝트 수업은 학습자들에게 자기 주도적 학습이 가능하게 하여 학습자의 언어 학습적 측면이나 정의적 측면 두 가지 모두 효과적으로 사용될 수 있을 것이다.

<참고문헌>

- 강숙희(2007), UCC의 교육적 효용성에 대한 대학생들의 인식에 관한 연구, 교육 정보미디어연구, 13-4, <한국교육정보미디어학회>, 25-48쪽.
- 강인애(2007), 왜 구성주의인가? - 정보화시대와 학습자중심의 교육환경 -, 문음사.
- 고문희(2011), UCC를 활용한 한국어 수업 연구, 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 김상연·유상미·김미량(2011), UCC 활용 영어 수업 경험 집단과 비 경험 집단의 참여의도 차이 분석, <한국교원교육연구>, 28-1, 한국교원교육학회, 313-341쪽.
- 김영미(1997), 프로젝트학습 방법을 사용한 초등영어 교육의 이론과 실제, <열린 교육연구>, 5-2호, 한국열린교육학회, 163~187쪽.
- 김영아(2010), 문화 인식과 의사소통 증진을 위한 프로젝트 기반 한국어 학습, <한국어 교육>, 21-2호, 국제한국어교육학회, 87~108쪽.
- 김장현·정지운(2009), UCC의 교육적 활용이 자기 주도적 학습 능력에 미치는 영향, <한국실과교육학회지>, 22-3호, 한국실과교육학회, 125~143쪽.
- 김정숙(1997), 외국어로서의 한국어 교육 원리 및 방법, <한국어학>, 6-1호, 한국어학회, 117~133쪽.
- 김지영(2007), 보고서 쓰기와 발표하기를 통합한 한국어 고급 단계의 프로젝트 수업 연구 - 학문 목적의 학습자를 대상으로 -, <한국어 교육>, 18-2호, 국제한국어교육학회, 49~79쪽.
- 김지은(2010), 한국어 말하기 교육에서 영상을 활용한 극적동기 조성 방법의 교육 효과 연구, 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 김현진(2006), 프로젝트 수업의 구성 방안 연구, <한국어 교육>, 17-1호, 국제한국어교육학회, 101~131쪽.
- 김현진(2007), 단편 소설을 활용한 한국어 고급반 수업 지도 방안 - 프로젝트 수업을 적용하여, <이중언어학>, 34호, 이중언어학회, 77~105쪽.

- 노유림·정혜영(2005), 초등학교 6학년 영어과 프로젝트 학습이 언어기능·영어 불안도·학습 동기에 미치는 영향, <교육과학연구>, 37-1호, 이화여자대학교 교육과학연구소, 129~149쪽.
- 류철균·박나영(2007), 컨버전스시대 UCC의 활용, 한국콘텐츠학회논문지, 7-6호, <한국콘텐츠학회>, 89~98쪽.
- 문명신(2009), 혼합학습 기반의 프로젝트 중심 한국어 교수학습 방안, <언어와 문화>, 5-3호, 한국언어문화교육학회, 261~280쪽.
- 박민정(2007), 프로젝트 기반 수업을 통한 대학원 학생들의 학습경험에 관한 연구, <교육과정연구>, 25-3호, 한국교육과정학회, 265~288쪽.
- 박선희(2006), 영화를 활용한 한국어 고급반 프로젝트 수업 - 공동 영화평 쓰기, 영화 가이드북 제작, 영화 제작 프로젝트의 상호작용을 중심으로 -, <이중언어학>, 30호, 이중언어학회, 179~207쪽.
- 박수홍·김두규·강문숙(2010), UCC 프로젝트 학습 모형 개발, <교육혁신연구>, 20-2호, 부산대학교 교육연구소, 19~46쪽.
- 박수홍·황영미(2006), 초등학교 미디어교육을 위한 블렌디드 프로젝트 학습 프로그램 개발, <교육정보미디어연구>, 12-3호, 한국교육정보미디어학회, 361~394쪽.
- 박환(2012), 동영상 제작 과제를 활용한 초급 한국어 교수-학습 방안, 상명대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 손재은(2009), 한국어 교육에서 멀티미디어를 활용한 프로젝트 수업 연구, <이중언어학>, 39호, 이중언어학회, 147~169쪽.
- 유숙영(2002), 단기 한국어 연수 과정의 프로젝트 중심 수업 방안 연구, <한국어 교육>, 13-1호, 국제한국어교육학회, 157~174쪽.
- 윤영(2006), 학습자 중심의 문화수업 구성 방안 연구 - 프로젝트를 통한 한국 전통문화 수업 방안, <한국언어문화학>, 3-2호, 국제한국언어문화학회, 219~235쪽.
- 이미혜(2001), 프로젝트 작업을 통한 고급 과정 수업 모형, <한국어 교육>, 12-2호, 국제한국어교육학회, 159~179쪽.
- 이승환(2007), 동영상 UCC 제작 참여 동기와 효과에 대한 연구, <만화애니메이션연구>, 18호, 한국만화애니메이션학회, 73~88쪽.
- 이영민·류진선(2008), 멀티미디어 기술을 활용한 프로젝트 학습 전략 개발 및 적용, <大韓工業教育學會誌>, 33-1, 대한공업교육학회, 213~232쪽.
- 이우진(2009), 초등미술에서 UCC를 통한 자기표현 능력 신장 방안 - 초등학교 6학년을 중심으로 -, 광주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전명화·신경숙(2004), 프로젝트 수업이 대학생의 창의적 사고, 창의적 성향 및 문제해결능력 향상에 미치는 효과, <교육심리연구>, 18-3호, 한국교육심리

- 학회, 287~301쪽.
- 조상기·진병만(1999), 프로젝트 중심 영어 교수-학습 모형이 영어 학업 성취도와 자기 주도적 학습태도에 미치는 효과, <STUDIES IN ENGLISH EDUCATION>, 4-2호, 글로벌영어교육학회, 101~125쪽.
- 조선옥·손정우(2011), 영재학생의 프로젝트학습에서 UCC 활용 교수·학습 모형의 적용과 성별에 따른 효과 분석, <英才教育研究>, 21-1호, 韓國英才教育, 19~38쪽.
- 차순정(2011), 인터넷 멀티미디어 동화를 활용한 자기주도학습 방법 연구 -중급 학습자를 중심으로, 선문대학교 대학원, 석사학위논문.
- 한경화(2011), 영상매체를 활용한 한국어 듣기 교육 연구, 우석대학교 대학원 석사학위논문.
- 함성원(2008), 검색어 1위 UCC 이렇게 만든다, 커뮤니케이션북스.
- 허영주(2010), 동영상 UCC의 교육적 유용성과 한계성에 대한 예비교사의 인식 변화, <교육문화연구>, 16-2호, 인하대학교 교육연구소, 111~143쪽.
- Adderly, K., Ashwin, C., Bradbury, P., Freeman, J., Goodlad, S., Greene, J., Jenkins, D., Rae, J. & Uren, O.(1975), *Project methods in higher education*, London: Society for Research into Higher Education.
- Benson, P., Voller, P.(1997), *Autonomy and independence in language learning*, Longman.
- Fried-Booth, D.(1982), Project work with advanced classes, *ELT Journal*, Volume 36/2, Oxford University Press, 98~103.
- _____ (1990), *Project work: Resource books for teachers*, OXFORD.
- Hedge, T.(1993), Key concepts in ELT: Project Work, *ELT Journal*, Volume 47/3, Oxford University Press, 275~277.
- Brooke Sebastian(2003), *The Internet TESL Journal*, Vol. IX, No.10, October 2003, <http://iteslj.org/Techniques/Brooke-Video>.

부록
〈설문지〉

학습자 나이 ()세 성별 (남, 여) 한국어 학습 기간 ()년

1. 한국어 학습에서 무엇이 가장 어렵습니까? 순서대로 쓰십시오.

말하기 () 듣기 ()

읽기 () 쓰기 ()

2. UCC를 만들어 본 적이 있습니까?

① 있다(2-1로 가십시오) ② 없다(3으로 가십시오)

2-1 무엇을 만들었습니까? (주제는 무엇이었습니까?)

2-2 몇 분 정도의 길이였습니까? ()분

2-3 자막이나 음악을 사용하였습니까?

2-4 제작 중 어려운 점은 무엇이었습니까?

2-5 한 팀은 몇 명으로 구성되어 있었습니까? ()명

2-6 기억에 남는 제작 영상이 있었다면 어떤 것이었으며 이유는 무엇입니까?

3. 이전에 UCC를 활용한 수업을 해 본 적이 있습니까? 있다면 어떤 수업이었습니까?

4. 수업 후 한국어의 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 중 어느 부분에 가장 도움이 되었습니까?

5. 도움이 되었다면 그 이유는 무엇이라 생각합니까?

6. 다시 UCC를 만들고 싶습니까?

- ① 그렇다(6-1로 가십시오) ② 그렇지 않다(7로 가십시오)

6-1 무엇을 만들고 싶습니까?

6-2 몇 분 정도의 길이로 하고 싶습니까? 이유도 쓰십시오.

6-3 자막이나 음악을 사용할 것입니까? 이유도 쓰십시오.

6-4 UCC 제작을 위해 한 팀에 몇 명 정도 구성할 것입니까? 왜 그렇게 생각합니까?
(8번으로)

7. UCC를 다시 만들고 싶지 않은 이유는 무엇입니까?

8. UCC 수업의 효과는 무엇이라고 생각합니까?

9. UCC를 제작하면서 가장 재미있었던 점은 무엇입니까?

10. UCC 제작 수업의 문제점이 있다면 무엇이었습니까?

김승연(Kim Seungyeon)

상명대학교 대학원 한국학과 박사과정, 상명대학교 국제언어문화교육원 강사
서울시 종로구 동숭동 1-38 국제언어문화교육원

전화번호: 010-5300-0365

전자우편: sylviasykim@hanmail.net

국지수(Kuk Jisoo)

상명대학교 대학원 한국학과 박사과정, 총신대학교 한국어학당 강사
서울시 동작구 사당3동 31-3 한국어학당 신관 116호

전화번호: 010-9651-0024

전자우편: jisookuk@hotmail.com

투고일자: 2012. 4. 20

심사(수정)일자: 2012. 6. 19

게재결정: 2012. 6. 20