

실시간 온라인 한국어 수업에서 매체를 활용한 상호작용 활성화 방안

—홍콩이공대학 <미디어 한국어> 과목 사례를 중심으로—*

한 해 민

Abstract

Han Hae Min. 2021. 3. 31. **How to Enhance Interactions through Media in Synchronous Korean Class: Focused on Teaching and Learning Case of <Korean through Media> at The Hong Kong Polytechnic University.** *Bilingual Research* 82, 193-226. This study aims to suggest how to enhance interaction among learners, content and teacher in synchronous classes. All classes in the education field have to be conducted via asynchronous or synchronous classes due to COVID-19, though previous research has been concerned about effective teaching and learning in online education. However, most previous research showed superficial present conditions without investigating the theoretical background of synchronous classes. Therefore, this study examines the theoretical background of online interaction as well as practical ways to enhance interactions. It is expected that these suggestions can help Korean language teachers as well as foreign language teachers when they design activities for enhancing interactions in synchronous classes. (**The Hong Kong Polytechnic University**)

[Key words] Synchronous class(실시간 온라인 수업), Interaction(상호작용), overseas Korean education(해외 한국어 교육), COVID-19(코로나), Multimedia(멀티미디어), Media(매체), Learner-centered education (학습자 중심 교육)

* 이 연구는 2020년 12월 22일 ‘매체전략과 한국어교육의 심화 확장’이라는 주제로 <세계한국어대회> 집담회에서 발표한 ‘홍콩 한국어교육에서의 매체 활용현황’을 수정·보완하였다.

1. 서론

외국어 학습에서 교실 수업은 학습자들의 의사소통능력 향상을 목표로 학습자-학습자, 교수자-학습자 간의 상호작용이 활발히 일어나는 장(場)이다. 외국어 교육 교수자들은 교수 자료나 교육과정 개발 시에 실제적으로 구성된 활동을 고안하여 학습자로 하여금 목표어를 사용하여 활발한 상호작용이 일어날 수 있는 과제를 만드는 데에 집중해왔다(Brown, 2007). 대부분의 한국어 교수자들은 의사소통능력 향상을 위해서는 교실 수업에서의 상호작용이 중요하다는 것을 인지하고 있고 각 단계에서 상호작용을 활성화할 수 있는 활동을 숙지하여 적절하게 적용할 수 있다.

그러나 실시간 온라인 수업¹⁾에서의 상호작용 활동 양상은 어떠한가? 팬데믹으로 인하여 전 세계 모든 교육이 온라인으로 전환된 현 상황에서는 많은 교수자들이 실시간 온라인 수업에서 대면 수업만큼 효과적이고 익숙하게 활동을 수행하기가 쉽지 않을 것이다. 그 이유는 교실 수업에서 학습자들은 교수자의 비언어적인 요소인 눈빛, 손짓에 반응하며 인지적, 물리적, 감정적으로 교사의 존재를 경험할 수 있지만(Rodgers & Raider-Roth, 2006), 온라인 수업에서는 학습자들이 이러한 교수자의 존재를 느끼기가 힘들기 때문에 교수자의 의도대로 효과적인 활동을 수행하기가 어려운 탓이다.

한편, 고무적인 사실은 실시간 온라인에서의 소통의 통로가 다각화되었다는 것이다. 대면 수업에서는 언어·비언어적인 전달 방식을 통하여 학습 내용을 교수하고 다양한 상황에 맞는 학습 활동으로 상호작용을 이끌어냈다면, 실시간 온라인 수업에서는 화상, 음성, 채팅, 화면 공유, 소그룹 회의

1) 본고에서는 다수의 선행연구에서 사용한 ‘실시간 온라인 수업’을 동시적 수업(synchronous class)을 지칭하는 용어로 선택했다. 온라인 수업은 동시적 수업(synchronous class)과 비동시적 수업(asynchronous class)로 나눌 수 있는데, 동시적 수업은 ‘실시간 쌍방향 수업’, ‘실시간 비대면 수업’, ‘실시간 온라인 수업’ 등으로 다양하게 표현되고 있다.

실 등의 다양한 소통 방식이 있다. 즉, 달라진 소통 방식에 맞추어 교수 내용을 전달하고 활동을 수행하는 방식도 달라져야 효과적인 교수-학습을 수행할 수 있다는 의미이다.

더군다나 요즘 학습자들은 출생부터 모바일을 비롯한 디지털 환경 속에서 성장한 세대로, 다양한 디지털 기기를 넘나들며 즉각적으로 정보에 접근하며 자라왔으며, TV, 휴대폰, 램톱, 데스크톱 등 5개 이상을 동시 사용하는 멀티태스킹에 능한 Z세대(진정란, 2019), 혹은 디지털 네이티브 (Digital native)²⁾로 일컬어진다. 학습자들은 교수자들보다 디지털 기기와 매체 활용 능력에 더 익숙하다고 해도 과언이 아니다.

따라서 본고는 실시간 온라인 수업에서 달라진 학습 환경과 학습자의 학습 성향에 부합함과 동시에 상호작용을 활성화하는 방법으로 매체를 활용한 교수-학습을 구체적으로 제안하는 것을 목적으로 한다. 이를 위하여 실시간 온라인 한국어 수업과 매체를 활용한 한국어 수업에 관한 선행연구 분석을 통하여 시사점을 도출하고 이 연구의 차별성을 드러낼 것이다. 다음으로 이론적 배경으로 탐구공동체에서 상호작용 모형과 교수-학습 설계를 위한 Salmon의 5단계 교수-학습 모형을 살펴보며 상호작용 활성화를 위한 실시간 온라인 교수-학습 모형을 제시할 것이다. 마지막으로 실제 실시간 온라인 수업에서 매체를 활용한 교수-학습 사례를 통하여 상호작용을 활발하게 일으키기 위한 구체적인 방안을 자세히 알아본다.

2) 디지털 네이티브(Digital native)는 미국의 교육학자인 Marc Presnky가 2001년 논문에서 처음 사용한 용어로, 어렸을 때부터 각종 디지털 기기를 사용하는 환경에 노출되어 마치 원어민이 모국어를 쓰듯이 디지털 언어와 기기를 유연하게 다루는 세대를 일컫는다(이수진, 2020:46).

2. 이론적 배경

2.1. 실시간 온라인 한국어 수업 선행연구

팬데믹 발생 이후 실시간 온라인 한국어 수업에 관한 선행연구는 크게 두 부분으로 나누어볼 수 있는데 학습자, 교수자 대상 인식 연구와 교수-학습 사례 연구가 그것이다.³⁾

실시간 온라인 한국어 수업 관련 학습자, 교수자 대상 인식 연구로 노정은·임수진·안윤숙(2020)에서는 학습자와 교수자 모두 교실 수업이 온라인 수업보다 효과적이라고 느꼈으며, 교수자들은 온라인 수업에서 특히 학습자와의 상호작용에 어려움이 있었다고 응답했다고 밝혔다. 연구 결과에서 학습자들이 대면수업을 원하는 이유가 소통, 상호작용, 학습 동기 고취 등의 정의적 요소가 크다는 점을 미루어 볼 때, 온라인 수업에서도 학습자들이 정의적인 요소를 충분히 느낄 수 있도록 새로운 방법의 교수-학습을 적극적으로 도입해야 할 필요가 있음을 시사한다. 실시간 온라인 수업에 대한 학습자 만족도 조사를 실시한 이은성(2020)의 연구에서도 노정은·임수진·안윤숙(2020)과 같은 맥락으로 온라인 수업에서 의사소통 향상을 꾀하려면 수업모형 개발에 대한 연구가 필요하다고 주장하였다. 이를 뒷받침하는 내용으로 민경아·박서숙(2020)의 연구에서는 실시간 온라인 수업에서 교수자는 수업 전반에 걸쳐 상호작용이 부족하고 특히 학습자 간의 상호작용이 부족하다고 느끼고 있다고 하였다. 조연주(2020)은 한국어 교수자 105명을 대상으로 온라인 수업의 교육적 장애 요인을 조사했는데, 상호작용 및 의사소통, 수업 내의 활동 설계가 문제점으로 나타났다. 박선희·이예나(2020)의 연구에서도 실시간 온라인 수업에서 교수자가 느끼는 상호작용의 어려움에 대하여 언급하였다.

3) 2021년 1월 26일 기준으로 RISS(<http://riss.kr>)에서 2020년 이후 ‘실시간 한국어 교육’ 키워드로 검색한 결과, 관련 주제의 학술논문은 총 17건으로 집계되었다.

온라인 상호작용 활성화와 관련하여 온라인 수업에서의 교수실재감⁴⁾에 대한 연구도 다시금 주목받고 있다. 정은주·강수경(2020)에서는 학습자가 공통적으로 중요하다고 느끼는 교수실재감 향상을 위하여 시행해야 할 네 가지 항목으로 소통이 쉬운 환경 조성, 온라인 수업에 적합한 평가 및 피드백 제공, 학습 자료의 적합성, 학습자 흥미 유도를 제시하였다. 안정민·한혜민(2020)은 한국어 교사들이 온라인 상황에서 교수실재감을 높이기 위한 방안으로 우선적으로 학생들 간에 유대감을 강화하는 방법에 대한 교사 교육 및 기술적인 개선이 필요하다고 주장하였다. 두 연구에서 주목 할 점은 학습자들이 꼽은 ‘소통이 쉬운 환경’ 및 ‘온라인 수업에 적합한 피드백 제공’, 교수자들이 지적한 ‘학생들 간에 유대감을 강화하는 방법’은 모두 상호작용에 관련된 항목이라는 것이다.

상호작용 활성화를 위한 교수자의 노력은 실시간 온라인 한국어 수업에서 교수-학습 사례를 제시한 연구에서 찾아볼 수 있다. 김시연(2020)은 중국 대학에서 Zoom을 활용한 수업의 설계 단계부터 실제 수업을 운영하며 실행했던 소회의실 활동, 연극, 과제, 피드백 방안을 구체적으로 제시하였다. 박진철·장지영(2020)의 연구에서는 Zoom의 화면 공유 기능을 활용한 동료 피드백 활동이 상호작용을 활성화한다고 밝혔다.

한편, 김현주(2020)의 FGI(Focus Group Interview) 연구는 앞서 언급한 학습자의 인식 조사 연구의 결과와 상반되는 양상을 보인다. 학습자들은 한 학기 동안 실시간 온라인 수업을 경험한 학습자들은 처음에는 새로운 방식에 어색하고 불편했지만 실시간 온라인 수업의 장점으로 활발한 상호작용과 즉각적인 피드백이 가능한 점을 꼽았다.

선행연구를 종합해 보면 학습자 및 교수자 대상 인식 조사 연구에서는

4) 교수실재감(teaching presence)이란 비록 물리적 접촉이 불가능하더라도 학습자가 수업에 속해 있고, 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 상호작용이 가능하다는 학습자의 느낌이다(이영·박인우, 2002; Anthony, 2002; 안정민·한혜민, 2020:143에서 재인용).

실시간 온라인 수업의 문제로 부족한 상호작용을 지적하였고, 이를 극복하기 위한 방안으로 교수 실재감 향상 방안 연구, 실시간 온라인 교수-학습 사례에서의 활동 연구가 이루어졌다. 그러나 선행연구를 분석한 결과, 실시간 온라인 교수-학습의 근간이 되는 이론 및 교수-학습 모형에 대한 고찰이 부족하다는 점을 발견하였다.

따라서 이 연구는 선행연구에서 부족함으로 지적되었던 온라인 수업 관련 이론을 고찰하고, 이를 바탕으로 현재 교수자들이 고민하고 있는 상호작용 활성화를 위하여 수업 전반에 걸쳐 상호작용을 도모할 수 있는 구체적인 방안을 수업 사례를 통하여 제시한다는 차별성을 갖는다.

2.2. 매체를 활용한 한국어교육 선행연구

매체(media)란 어떤 의사나 사실을 전달하기 위한 도구로 디스크, CD-ROM 등의 형태가 있으며⁵⁾ 최근에는 정보통신기술의 발달로 멀티미디어(multimedia) 형태의 다양한 수단이 등장하였다. 외국어 교육에서 매체는 매체 장르를 뜻하는 교육 자료로써 인쇄 매체나 영상매체를 활용하는 것과 교수-학습의 도구로써 한글과 MS Office 같은 문서프로그램, CD, 전자통신기기, 교육용 애플리케이션 등을 사용한다는 의미를 모두 포함하고 있다. 본 연구의 사례가 되는 과목에서는 대중 매체를 수업 자료로 삼고 있고 상호작용 활성화를 위한 매체 활용을 다루고 있으므로 대중 매체와 매체 활용을 다룬 선행연구를 종합하여 살펴본다.

먼저 수업 자료로 활용되는 대중 매체 관련 연구로 김경숙·라혜민(2011)은 학습자들이 새로운 매체에 익숙하며 자신의 학습 동기와 목적을 흥미와 기호에 맞게 실현하려는 경향이 있다고 하며, 이를 반영한 뮤직비디오를 활용한 한국어문화 교육 방안을 제시하였다. 드라마를 활용한 한

5) 네이버 지식백과 IT 용어사전

국어 교육 방안을 제시한 연구로 조영미(2018)은 학습자들의 학습 목표가 드라마를 통한 한국어 학습을 바탕으로 한국 사회 문화를 직접 경험해보는 데 있다고 하였다. 이해경(2019)는 드라마를 활용한 구체적인 교수-학습 방안과 듣기와 말하기를 연계한 더빙 활동의 효과적인 활용 방안을 함께 제시하였다.

다음으로 한국어교육에서 영상매체의 연구 동향을 살펴본 장혜림·송향근(2019)에서는 드라마(48.9%), 영화(20.4%), 광고(10.8%), TV뉴스(6.9%), 예능프로그램(6%), 애니메이션(5.3%), 다큐멘터리(3.6%) 순으로 교육에 활용되고 있음을 보였다.

대중 매체를 활용한 수업의 효과를 밝힌 연구로 임수진(2018)은 대중 가요를 활용한 시 쓰기 활동이 학습자의 자기성찰, 언어자아 발달, 타인에 대한 존중감 및 협동심 상승, 동기 및 만족감에서 교육적 효과가 있다고 밝혔다. 방혜숙(2016)은 학습자와 교수자를 대상으로 선호하는 매체 장르와 도구 매체를 조사했는데, 매체가 언어적인 측면과 함께 사회 문화적인 측면을 반영하는 학습의 매개체로 작용하기 때문에 학습자들의 능동적인 수업 활동 참여를 독려하고, 수업 목표를 달성하는 데에 중요한 역할을 할 수 있다고 주장하였다. 이미향·엄나영·조숙연(2016)은 매체를 활용한 교수-학습은 국외 학습자에게 자기 주도 학습이 가능한 학습 방안이 되며 자연스러운 한국어 사용을 유도하는 교육 자료로서의 역할을 한다고 밝혔다.

한국어 교육에서 도구로서의 매체 활용 연구를 분석한 주제로는 매체 활용 유형, 말하기 교육, 멀티미디어 활용 연구 동향 분석 등이 있다. 이보라미·강미영(2015)은 한국어교육에 적용 가능한 매체 활용 유형을 전화, 화상, 소셜 미디어 등으로 나누어 각각의 장·단점을 살펴보았다. 유혜준(2019)는 매체를 활용한 말하기 교육의 주제 가운데 가장 많은 편수를 차지하는 것이 ‘교육 방안’이라고 밝히며 보다 다양한 주제에 대한 연구가 필요하다고 제안하였다. 멀티미디어 활용 연구 동향을 분석한 박진철

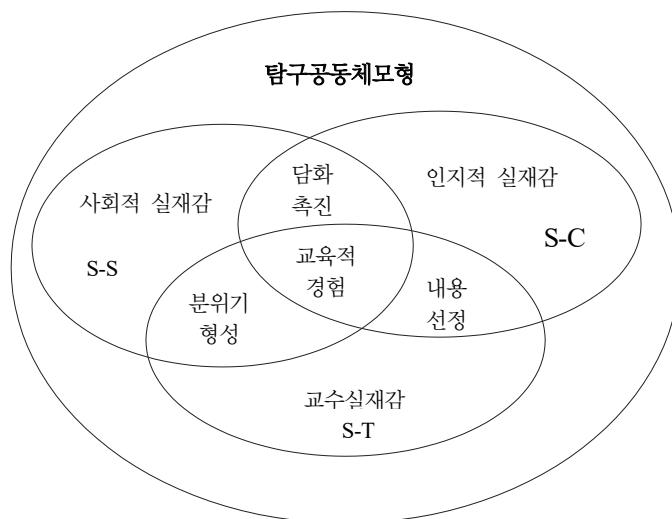
(2019)의 연구에서는 멀티미디어 연구를 위한 가설이나 이론에 대한 연구가 이루어져야 한다고 주장하였다.

한국어교육에서의 매체 활용에 관련한 선행연구를 분석한 결과, 수업에서 대중 매체를 활용하면 학습자의 흥미를 유발하고 한국어 학습과 함께 한국문화의 이해까지 도모할 수 있음을 알 수 있다. 멀티미디어 활용 선행 연구에서는 대부분의 연구가 교수가 매체를 어떻게 활용하고 수업에 적용할 수 있는지를 보여주는 교수-학습 방안에 치중되어 있고, 이론적인 연구가 다소 부족하였다.

이에 본고에서는 실시간 교수-학습의 이론으로 탐구공동체 모형과 Salmon의 교수-학습 5단계 모형을 검토하고 이를 실시간 교수-학습에 적합한 매체를 사용하여 한국어 수업에 활용하고자 한다.

2.3. 탐구공동체모형의 상호작용 유형

온라인 환경에서의 학습이 이루어지는 과정을 설명하는 이론에 해당하는 탐구공동체모형(Community of Inquiry)은 교수실재감(teaching presence), 인지적 실재감(cognitive presence), 사회적 실재감(social presence)으로 구성된다. 학습은 이 세 요소가 서로 상호작용할 때 일어난다(Garrison, 2007). 사회적 실재감은 학습자가 자신을 투영하며 소속감을 느끼고, 신뢰할 수 있는 환경에서 의사소통하며, 대인관계를 발전시킬 수 있는 능력을 말한다. 인지적 실재감은 학습자가 지속적인 성찰과 담론을 통하여 의미를 구성하고 확인하는 것을 의미한다. 교수실재감은 의사소통과 상호작용에 관여하는 사회적 실재감을 활성화하고 학습자들이 학습 목표를 달성하도록 촉진하는 역할을 한다고 알려져 있다(Szeto, 2014:192).



<그림 1> 온라인 환경에서의 상호작용과 학습의 관계(Rourke, et al, 2001)

본고는 탐구공동체모형의 선행연구를 바탕으로 Swan(2004)에서 도출한 상호작용의 유형을 실시간 교수-학습에서의 상호작용 유형으로 채택하였다. 그는 탐구공동체에서 학습의 효과가 있는 상호작용을 세 가지로 분류하였는데 학습자-학습내용(Student-Content, 이하 S-C), 학습자-학습자(Student-Student, 이하 S-S), 학습자-교수자(Student-Teacher, 이하 S-T) 간의 상호작용이 그것이다. 이를 탐구공동체에 적용해 보면, 인지적 실재감은 학습자-학습내용(S-C) 간, 사회적 실재감은 학습자-학습자(S-S) 간, 교수실재감은 학습자-교수자(S-T) 간의 상호작용으로 분류할 수 있다. 학습은 각 쌍 간의 상호작용이 활성화 될 때 이루어진다. Swan(2004)가 분류한 상호작용 유형과 내용, 그리고 이를 반영할 수 있는 활동은 다음과 같다.

<표 1> Swan(2004)의 상호작용의 유형과 활동6)

실재감	분류	활동
인지적 실재감	학습자- 학습내용 (S-C)	<ul style="list-style-type: none"> 학습내용의 명시적 제시 다양한 매체를 사용하여 학습자가 이해 가능한 분량의 내용 구성 → 퀴즈, 숙제, 설문조사, 토론을 통해 학습자가 학습내용을 숙지 했는지 확인
사회적 실재감	학습자- 학습자 (S-S)	<ul style="list-style-type: none"> 학습자들이 온라인 공동체를 구성할 수 있도록 활동 마련 협력학습 기회 마련 → 소회의실에서 그룹별로 토의 기회제공, 그룹 과제, 동료 평가
교수 실재감	학습자- 교수자 (S-T)	<ul style="list-style-type: none"> 학습 관리 학습내용 설명 → LMS 공지사항을 통해 학생들에게 학습내용 알림, 한 주의 학습 목표 알림, 이메일, 수업 중 문제 해결을 위한 게시판 마련, 신속하고 유의미한 피드백 제공

본고의 사례에서는 Swan(2004)의 상호작용의 유형과 활동을 참고하여 실시간 온라인 수업 상황에서 가장 적절하게 구현할 수 있는 매체를 선정하였다. 매체 선정 기준과 한국어 의사소통 능력 향상을 도모하면서 유형별 상호작용을 활성화할 수 있는 구체적인 교수-학습절차는 3장에서 제시 하겠다.

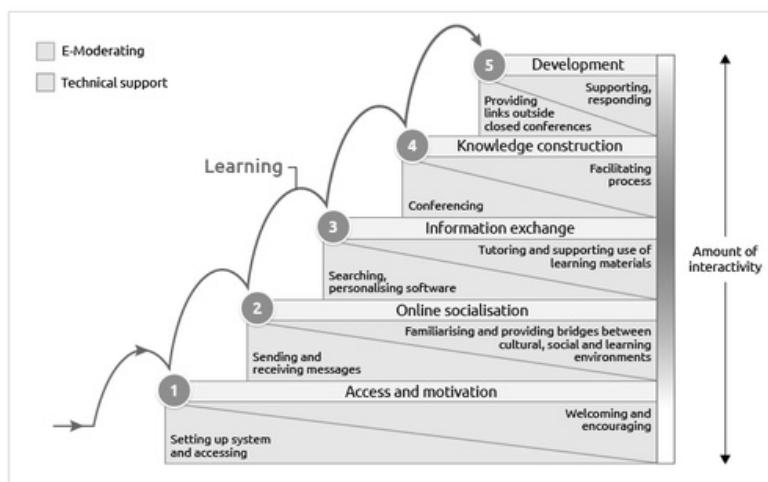
3. 매체 활용한 교수-학습 모형 설계

3.1. Salmon의 온라인 교수-학습 5단계 모형

본고는 실시간 온라인 교수-학습 설계를 위한 모형으로 Salmon의 온라인 교수-학습 5단계 모형(Model of teaching and learning online)을 참조하

6) 본고에서는 Swan(2004)에서 정의한 상호작용의 유형에 따라 교수-학습 활동에서 나타나는 상호작용을 S-C(학습자-학습내용), S-S(학습자-학습자), S-T(학습자-교수자)로 표기한다.

였다(Salmon 2002, 2003). 현재까지 온라인 교수-학습을 다룬 선행연구에서 자주 언급된 이론적 모형으로는 ADDIE 모형, ASSURE 모형이 있다.⁷⁾ 그러나 이 두 모형은 보편적인 교육과정 설계와 실행을 위한 모형으로 온라인 수업의 특징을 포함하고 있지 않기 때문에 온라인 교수-학습 모델로 삼기에는 부족함이 있다. 온라인 교수-학습 5단계 모형은 Salmon(2002)이 개발한 것으로, 학습자들이 온라인에서 학습 시, 학습이 활동을 수행하며 이루어진다는 점을 이론적 근간으로 하고 있기 때문에 실시간 온라인 수업에서 상호작용 활성화를 도모하려는 본고의 방향과 일치한다. Salmon의 온라인 교수-학습 5단계의 단계별 내용은 다음과 같다(Salmon, 2002:28-30).



<그림 2> 온라인 교수-학습 5단계 모형

7) ADDIE 모형은 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implement), 평가(Evaluation)의 5단계로 구성된다. ASSURE 모형은 학습자 분석(Analyze learner), 목표 진술(State objectives), 교수법 및 매체 선정(Select methods and materials), 매체 및 자료 활용(Utilize media and materials), 학습자 참여 유도(Require learner participation), 평가 및 수정(Evaluation and revise)로 이루어져 있다.

1단계: 접속 및 동기 형성

1단계에서 교수자들은 온라인 교수-학습 환경 구축하고 학습자들의 동기를 형성하는 데에 주력한다. 구체적인 예로는 온라인 수업에 필요한 하드웨어와 소프트웨어 설정, 기술적인 문제 시 지원 방법 확보, 학습자들에게 접속 방법과 사용 방법을 안내하기가 있다.

동기는 학습의 초기 단계에서부터 학습을 이끌어가는 필수적인 요소로 1단계에서 반드시 형성되어야 한다. 교수자는 온라인 수업 진행 방식과 평가, 과제 관련 안내를 이메일이나 LMS(Learning Management System, 학습관리시스템)를 통해 전달하는 것으로 수업에 대한 학습자의 기대감을 고취시킬 수 있다.

이 단계에서 학습자들은 온라인 수업 도구를 이해하고 사용 방법에 익숙해지도록 고안된 가볍고 흥미로운 활동에 참여하게 된다.

2단계: 온라인 교류

2단계에서 학습자는 각자의 문화, 사회, 학습 배경을 이해하고 서로에 대해 알아가며 온라인에서의 정체성을 형성해 나간다. 교수자는 학습자들이 서로를 충분히 알 수 있도록 그룹 토의 활동을 구성한다.

3단계: 정보 교환

3단계는 학습자들이 학습내용을 확인하고 이해하는 단계이다. 이때에는 학습자-학습내용(S-C), 학습자-학습자(S-S) 간의 상호작용이 가능하다. 학습자들이 즉각적으로 반응하고 학습자 간의 상호작용이 일어날 수 있도록 교수자는 활동에 필요한 학습내용을 짧고 명시적으로 구성해야 한다.

4단계: 지식 구축

4단계에서 학습자들은 수업 내용과 관련하여 그룹별로 토의를 하고 협력학습을 하는 과정에서 상호작용이 일어난다. 교수자는 협력학습으로 공

동의 목표를 이룰 수 있는 과제를 제시해야 한다.

5단계: 발전

온라인-교수 학습의 마지막 단계로 학습자들은 습득한 지식을 활용할 수 있다. 온라인에서 다른 형태의 학습에 통합되는 방법을 탐구하며, 학습 과정을 성찰하는 평가의 단계이기도 하다. 교수자들은 이 단계에서 학습자들이 지식을 적용하고 비판적인 사고를 촉진시키는 온라인 활동을 준비한다.

이 연구의 교수-학습 절차에서는 Salmon의 모형의 1단계를 학기 초 1~2주차에 걸쳐 진행하였다. 이 단계에서 교수자는 학습자들에게 수업 도구와 수업 방식에 대하여 학습자에게 충분한 안내를 하고 서로 소개하는 활동을 실시하였다. 5단계는 학기 말의 프로젝트와 평가로 구성하였다. Salmon의 모형을 적용한 구체적인 교수-학습 방안과 상호작용의 유형은 3.2.장에서 구체적으로 제시한다.

3.2. 매체 활용 실시간 온라인 교수학습 모형

실시간 온라인 수업에서 사용할 수 있는 매체 종류는 다양하다. 먼저, 학습자-학습내용(S-C)의 상호작용을 위하여 사용할 수 있는 매체로는 학습내용을 담은 문서(ppt, PDF, 한글 등), 인터넷 링크 등이 있으며 학습자들의 학습내용 숙지를 확인할 수 있는 매체로는 LMS 상의 퀴즈, 온라인 수업 매체(Zoom, Webex 등)의 투표 기능, 채팅 메뉴가 있다. 다음으로 학습자-학습자(S-S) 간의 상호작용을 도모할 수 있는 매체로는 Padlet, Socrative, Kahoot, 컴퓨터 클라우딩(Google drive, One drive)과 온라인 수업 매체에서 소회의실을 예로 들 수 있다. 학습자-교수자(S-T) 간 상호작용은 LMS의 공지사항, 토론방, Padlet, 클라우딩, 이메일, 블로그 등을

통하여 가능하다.

본 연구의 수업 사례에서는 다음과 같은 사항을 고려하여 실시간 수업에서 사용할 매체를 선정하였다. 첫째, 교수자와 학습자들이 동시에 접속, 수정이 가능하여 학습자-교수자(S-T) 간, 학습자-학습자(S-S) 간의 상호작용이 지속적으로 가능한 매체를 기준으로 하였다. 둘째, 학습자들이 접근에 용이하도록 애플리케이션이나 프로그램을 다운로드 받지 않고도 링크를 통해 접속할 수 있는 매체를 고려하였다. 그 이유는 프로그램 설치 및 설치 여부 확인에 걸리는 시간을 줄여주고 프로그램을 실행하는 부수적인 절차를 생략할 수 있어 실시간 수업에서 즉각적이고 효율적으로 매체를 활용하게 할 수 있기 때문이다.⁸⁾ 셋째, 누구나 활동에 쉽게 참여할 수 있도록 사용 방법이 복잡하지 않은 매체를 고려하여 선정하였다. 매체의 기능과 효과가 다양하더라도 사용 방법이 복잡하면 수업 중에 학습내용보다는 매체 활용 방법을 설명하는 데에 더 많은 시간이 될 수 있기 때문이다. 넷째, 활동 참여 과정에서 학습자의 참여를 이끌고 활동 후 성취감을 느낄 수 있는 매체를 검토하였다.

이와 같은 기준에 따라 실시간 수업 중에서 상호작용 활성화를 위하여 선정한 매체는 Padlet⁹⁾과 Google docs이다. 이 두 매체는 모두 프로그램 설치 없이 인터넷 링크로 접속을 할 수 있고 협력학습이 가능하며 사용 방법도 간단하다. 또한 학습자들은 협력학습을 완료한 후에 완수한 과제를 한눈에 볼 수 있어 성취감도 느낄 수 있다. 이 밖에도 홍콩이공대학의 LMS인 BlackBoard¹⁰⁾, Zoom과 함께 수업 시간 외에도 지속적인 한국어

8) 교실 수업에서 활용 가능한 매체로 Kahoot이나 Socrative를 많이 사용하지만 학습자가 애플리케이션을 설치해야 사용이 가능하므로 온라인 수업에 적합하지 않아 제외하였다.

9) Padlet은 한 공간에 사용자들이 동시에 접속하여 접착식 메모지를 붙이는 방식으로 공동 작업이 가능한 웹 애플리케이션이다.

10) 'Blackboard'는 통합 교육포털 플랫폼으로 전 세계 70개 국가 9,000여 개 교육기관에서 사용 중이며 모바일 지원이 가능하다(한혜민·김선아, 2016:408).

노출과 학습자-학습자(S-S), 학습자-교수자(S-T) 간의 상호작용을 일으키기 위한 매체로 카카오톡을 활용하였다. 매체를 사용할 때에는 학습자가 정보를 처리해가는 과정을 고려하여 체계적으로 제시하였다.¹¹⁾ 한 학기 동안의 교수-학습 절차를 Salmon의 5단계 모형, 상호작용 유형, 활용 매체를 반영하여 정리한 내용은 다음의 표와 같다.

<표 2> 매체를 활용한 실시간 온라인 교수-학습 과정 절차

시기	Salmon 모형	내용	상호작용	활용 매체
학기 시작 전	1단계 (접속)	수업 접속 방법 안내 기술 지원 안내 과목 소개	S-C	BlackBoard(공지사항) 이메일
학기 초 (1~2주차)	2단계 (온라인 교류)	자기소개 활동을 통한 온라인 정체성 형성	S-T, S-S	Zoom (소회의실, 채팅) Google forms (설문조사)
학기 중 (3~11주차)	3단계 (정보 교환)	학습내용 제시 내용 확인 활동	S-T, S-S	Zoom (화면공유, 채팅, 소회의실, 투표) Padlet Google docs
	4단계 (지식 구축)	학습내용 적용	S-T, S-S	Zoom Padlet Google docs
학기 말 (13주차)	5단계 (발전)	프로젝트 기말시험(말하기, 쓰기)	S-C S-S	Zoom BlackBoard

본 연구의 수업 사례에서는 수업 자료로 대중 매체를 적극 활용하였다. 홍콩이공대학교 한국어 부전공 과정에서는 한국어 학습자들이 많은 관심

11) 박진희·박미희(2019)는 멀티미디어를 활용한 학습 시, 학습자가 필수적인 정보를 처리해 나가는 과정을 고려하여 체계적으로 제시해야 한다고 제안하였다.

을 가지고 있는 한국 대중문화 콘텐츠를 활용하는 다양한 방법을 초급, 중급, 고급에 걸쳐 활발하게 개발하고 시도하고 있다(김선아, 2017:23). 홍콩 학습자들이 한국어와 한국문화에 관심을 갖고 배우게 되는 가장 큰 이유가 K-pop과 예능 프로그램 및 드라마를 포함한 한국 대중문화에 대한 관심이기 때문이다(오선영, 2014; 이수경, 2019; 김선아, 2017:24 재인용). 또한 해외의 한국어 교육 환경은 한국어 노출이 제한적이며 연습 및 활용이 충분히 이루어지지 않으므로(한혜민·김선아, 2016), 학습자들의 관심을 반영하여 다양한 매체 장르를 한국어 교육에 자료로 활용하게 되면 학습자들의 동기를 유발하고 학습을 지속시킬 수 있는 효과가 있다(김경숙·라혜민, 2011, 조영미, 2020).

이와 같은 관점에서 초급 1에서는 2015년도부터 한 학기 수업 중 절반에 해당하는 수업에 목표 문법의 드릴 연습에 K-pop을 적극 활용하고 있다.¹²⁾ K-pop을 활용한 드릴 연습의 예를 들면, ‘ㄷ 불규칙’ 연습 시 학습자들에게 버스커 버스커의 <벚꽃엔딩>중 목표 문법이 포함된 ‘우리 함께 걸어요’의 부분만 발췌, 제시하여 형태에 초점을 맞출 수 있도록 한다. 이후 ‘걸어요’를 다른 불규칙 동사로 치환하면서 연습을 반복하는 방법이다.¹³⁾ 또한 초급 2에서는 프로젝트로 더빙앱을 활용하여 드라마 더빙하기, 고급 1에서는 프로젝트로 부여된 주제에 따른 영상 제작을 하고 있다.

본고에서 살펴볼 수업 사례에서도 학습자들이 관심 있어 하는 K-pop, 드라마, 예능 프로그램, 웹툰 등의 매체 장르를 수업 자료로 선정하고 교

12) 총 13주의 수업 중 K-pop을 활용한 드릴을 적용하는 수업은 6주이며, K-pop과 목표 문법은 다음과 같다. 4 Minute <이름이 뭐예요?> ‘N이에요/예요’, ‘N이/가’, 카니발 <꿈이 있어요> ‘N이/가 있어요/없어요’, 버스커 버스커 <벚꽃엔딩> ‘ㄷ 불규칙’, 김종국 <사랑스러워> ‘ㅂ 불규칙’, H.O.T <행복> ‘-였/았/였어요’.

13) K-pop을 활용한 한국어 교육의 효과는 Kim, Han, & Sim(2016)에서도 논의된 바 있다. 초급반 전체 학습자 98명을 K-pop을 활용하여 연습을 한 실험군(46명, 2반)과 대조군(52명, 2반)으로 나누었다. 실험 전 실시한 문법 필기시험에서는 비슷한 수준을 보였던 실험군과 대조군이 실험 후 학기 말의 문법 시험에서는 실험군이 대조군보다 더 높은 결과를 얻었다.

육과정을 매체 장르에 따라 모듈식으로 구성하여 진행하였다.

4. 매체 활용 교수학습 방안

4.1. 교과목 및 학습자 정보

본고에서 살펴 볼 수업 사례는 실시간 온라인 수업으로 2020년 가을학기(9월~12월)에 진행된 <미디어 한국어(Korean through Media)> 과목이다. 이 과목은 해당 학기 시간표에 따라 주 1~2회, 3시간으로 진행되며, 부전공 과목 중 선택 수업에 해당하여 초급부터 고급 수준의 학습자들이 모두 수강할 수 있다. 따라서 수업에서의 학습자 간의 실력 차이가 컼고 부족한 한국어 수업 시간과 연습, 한국어 노출 기회 부족 등을 이 수업에서의 난점이었다.¹⁴⁾¹⁵⁾

2020년 1학기 <미디어 한국어>의 학습자는 총 19명으로 초·중급 3명 (15.8%), 중급 13명(68.4%), 고급 3명(15.8%)으로 대부분의 학습자들이 중급에 해당하였다.¹⁶⁾ 국적은 말레이시아 1명, 대만 1명을 제외하고는 모

14) 연구자는 2015년부터 <미디어 한국어> 수업을 실행 연구(action research)로 진행하고 있다. 실행연구(action research)는 현장 실천가인 연구자가 직접 연구 참여자로서 활동하며 ‘문제에 대한 인식 - 개선 계획 설계 - 실행 - 성찰’을 반복해서 실행해 나가는 연구 방법이다(한혜민, 2018b:3).

15) 2015년도부터 교실 수업에서 상호작용을 더욱 활성화하기 위한 방법으로 학습자들이 수업 전에 학습내용을 예습해오고 수업 시간에 학습내용을 바탕으로 활발한 상호작용을 일으킬 수 있는 플립드 러닝(flipped learning)을 실시하였다. 또한 수업 시간 외에도 학습자의 동기를 지속시키고 한국어 노출 및 연습 기회를 늘리기 위하여 카카오톡을 활용한 모바일 러닝(mobile learning)을 적용해 왔다. 계속된 시도 끝에 2018년에는 플립드 러닝과 교실 수업, 모바일 러닝을 적절히 적용하는 균형점을 찾아서 교육 환경의 난점과 학습자 간의 실력차이를 극복하는 교육적 성과를 거두었다. <미디어 한국어> 수업에서 플립드 러닝을 적용한 사례 및 효과는 한혜민·김선아(2016), 모바일 러닝을 적용한 사례와 효과는 한혜민(2018a)에 상술되어 있다.

16) 학습자 수준은 학기 초에 학습자들을 대상으로 한 설문조사에서 스스로 판단한 한국어 수준과 수강 내역, 교수자가 판단한 학습자 수준을 종합한 결과이다.

두 홍콩(중국) 출신이고, 성비는 남자 3명(15.8%), 여자는 16명(84.2%)으로 대부분 여학생이며, 한국어 학습 기간은 1년 이상~2년 미만에 해당하는 학생들이 과반수를 넘게 차지하고 (10명, 53.6%), 1년 미만 1명(5.2%), 2년 이상~3년 미만 6명(31.7%), 3년 이상 2명(10.5%)이었다. 학습자들이 가장 어려워하는 한국어 기능은 쓰기 12명(63.2%)이고 다음으로는 말하기 7명(36.8%)이었다. 반면 학습자들이 자신 있는 한국어 기능은 듣기 10명(52.6%), 읽기 4명(21.4%)과 쓰기 4명(21.4%), 말하기 1명(5.3%) 순이었다. 따라서 <미디어 한국어> 과목은 학생들이 어려움을 겪고 있는 쓰기와 말하기에 집중한 활동을 위주로 구성하였다.

<표 3> 2019-1학기 <미디어 한국어> 학습자 정보

국적	말레이시아 1명(5.2%), 대만 1명(5.2%) 홍콩 17명(89.6%)
학습자 수준	초·중급3명(15.8%), 중급 13명(68.4%), 고급 3명(15.8%)
성별	남자 3(15.8%) 여자 16(84.2%)
한국어 학습 기간	1년 미만 1명(5.2%) 1년 이상~2년 미만 10명(53.6%) 2년 이상~3년 미만 6명(31.7%) 3년 이상 2명(10.5%)
학습자들이 어려워하는 한국어 기능	쓰기 12명(63.2%), 말하기 7명(36.8%)
학습자들이 자신 있는 한국어 기능	듣기 10명(52.6%), 읽기(4명, 21.4%), 쓰기(4명, 21.4%), 말하기(1명, 5.3%)

4.2. 실시간 온라인 수업에서 매체 활용 교수-학습 사례

이론적 배경에서 살펴본 Swan(2004)의 상호작용 유형과 내용, Salmon의 모형을 바탕으로 설계한 한 학기 동안의 <미디어 한국어>의 교수-학습

의 상세 내용을 살펴보면 다음과 같다.

Salmon의 모형 중 1단계인 ‘접속 및 동기 형성’ 절차는 학기 시작 전에 수행하였다. 교수자는 LMS의 공지사항, 자료실에 접속 방법, 기술적 문제 시 도움을 받을 수 있는 방법, 교수요목을 올렸고 학습자들에게 수업에 관한 정보와 동기를 형성할 수 있는 기회를 마련하였다. 이때는 학습자-학습 내용(S-C) 간의 상호작용이 이루어진다.

Salmon 학습 모형의 5단계 중 2단계는 수강 정정 기간인 1~2주차에 걸쳐 시행하였는데, Zoom의 소회의실, 카카오톡에서 자기소개 활동을 하며 학습자들로 하여금 수업에서 사용하는 매체에 자연스럽게 익숙해지도록 유도하였다.¹⁷⁾ 총 13주의 수업에서 절반에 해당하는 6주차에 걸쳐 플립드러닝을 적용하였는데 사전 학습 자료는 카카오톡에서 Youtube나 학습 자료가 제시된 인터넷 링크를 공유하였다. BlackBoard는 수업 관련 자료, 숙제, 퀴즈, 시험을 제출하는 용도로 사용하였다.

Salmon 학습 모형의 2~4단계에 해당하는 활동은 실시간 수업 시간 중에 진행되었다. Zoom에서 수업 내용을 설명할 때는 화면 공유 기능을 활용하여 ppt와 word 파일을 제시하였고, 이 때 학습자들은 교수자와 음성, 채팅, 주석 작성, 투표 기능을 사용하여 상호작용을 도모하였다. 수업 시간의 활동은 Zoom의 소회의실, Google docs, Padlet을 사용하여 주로 3~4명씩 조를 이루는 협력학습으로 진행하였다. 이 과정에서 학습자-학습내용(S-C), 학습자-학습자(S-S), 학습자-교수자(S-T) 간의 상호작용이 모두 일어날 수 있다.

과제는 쓰기와 한국문화 활동으로 부여하였다. 총 3번을 제출해야 하는 쓰기 과제는 학습자가 활동지를 완성하여 BlackBoard에 제출하면 교수자

17) 2020년 1학기부터 홍콩이공대학의 한국어 부전공 과목에서는 실시간 온라인에서 교수실재감과 사회적 실제감을 향상하고 학습자의 적극적인 참여를 유도하기 위하여 수업 시간 동안에는 모두 카메라를 켜는 것을 원칙으로 한다. 이를 어길 시에는 출석으로 인정하지 않는다.

는 1~2주 안에 피드백을 완료하였고 이 때 학습자-학습내용(S-C), 학습자-교수자(S-T) 간의 상호작용이 활성화되었다. 한국문화 활동 과제는 3개의 과제 중 1개를 수행하면 점수를 받을 수 있는 과제로 학습자들이 한국어를 활용함과 동시에 한국문화에 대한 흥미를 고취시키기 위한 목적이었다. 활동 과제는 아무 노래 챌린지¹⁸⁾, 한국 노래 부르기, 떡방·쿡방 영상 만들기로 구성하였다. 학습자들은 과제를 수행하면서 학습내용을 확인하고(S-C), 다른 학습자들과 소감을 나누며(S-S), 교수자의 피드백(S-T)을 받을 수 있었다.

Salmon의 모형의 5단계 ‘발전’은 프로젝트와 평가로 이루어졌다. 프로젝트는 학습자들이 한 학기 동안 배운 문법과 어휘를 최대한 사용하여 자기가 좋아하거나 잘 하는 것을 소개하는 3분가량의 영상을 제작하였다. 이 과정에서 학습자들은 학습내용을 확인하고(S-C), 동료 학습자들(S-S)의 평가와 교수자의 피드백(S-T)을 받는 상호작용이 가능하였다.

다음은 2020년 1학기 <미디어 한국어> 수업의 내용, 수업 절차와 Salmon의 온라인 교수-학습 모형 5단계, 활동 내용과 상호작용 유형, 활동을 수행하기 위하여 활용한 매체를 제시한 표다.

18) 아무 노래 챌린지는 가수 지코가 2020년 1월에 발매한 ‘아무 노래’의 홍보를 위하여 유명인과 함께 촬영한 영상을 Tiktok, Instagram 같은 SNS(Social Network Service)에 공유한 것으로 네이버 사이에서도 영상 촬영이 유행하였다. 학습자들은 해당 주제에 ‘아무 N도, 아무 N(이)나’를 학습하였고 이와 연계하여 한국에서 유행하는 활동에 참여함으로써 한국어를 익히며 한국 사회문화맥락을 이해하는 기회를 가졌다.

<표 4> 2020년 1학기(9월~12월) <미디어 한국어> 수업 내용¹⁹⁾

주차/ 모듈	학습내용	절차 (Salmon 단계)	활동(상호작용 유형)	매체
1~2 K-pop	관형형 -어/아/여도 -더라 -(으)ㄹ 때	수업 전 (1단계)	교수요목 확인(S-C)	BlackBoard 공지사항, 자료실
		본수업 (2~4단계)	· 협력학습(이상형 말하기, 친구 찾기, S-C, S-S) · 협력학습(노래가사 쓰기, S-S, S-T)	Zoom 소회의실 Google docs
		수업 후 (4단계)	자기소개(S-S, S-T)	카카오톡
3~4 드라마	아무N도 아무N(이)나 -바람에 -어/아 가지고 -(으)ㄴ 턱에 -(으)ㄹ만큼	수업 전	문법 사전 학습(S-C)	카카오톡 (Youtube 링크 공유)
		본 수업 (2~4단계)	· 짹활동(역할극, S-C, S-S, S-T) · 협력학습(토의, S-S, S-T)	Zoom 소회의실 Google docs
		수업 후 (4단계)	드라마 소감 말하기(S-S, S-T) 아무 노래 챌린지(S-C, S-S, S-T)	카카오톡
5~6 예능 프로그램	사동	수업 전	문법 사전 학습(S-C)	카카오톡 (Youtube 링크 공유)
		본 수업 (2~4단계)	· 협력학습(문장생성, S-C, S-S, S-T) · 협력학습(역할극, S-S, S-T)	Zoom 소회의실 Google docs
		수업 후 (4단계)	일상생활 나누기(S-C, S-S, S-T)	카카오톡

19) 본고의 연구 대상은 “한혜민·조영미(2021), 실시간 온라인 수업에서 패러디 시 쓰기를 활용한 한국어문화 교수-학습 방안 연구, <외국어교육연구> 35(1), 한국외국어대학교 외국어교육연구소, 1-16”과 동일하나 한혜민·조영미(2021)의 연구 사례는 8주차에 실시한 패러디 시 쓰기 수업에 한정되어있다. 본고는 실시간 온라인에서의 상호작용 활성화를 위하여 한 학기 전체 교육과정에 걸쳐 매체 활용을 적용한 연구에 초점을 두었음을 밝힌다.

7 K-pop	N처럼 -던 -(으)ㄹ까봐	수업 전	문법 사전 학습(S-C)	카카오톡 (italki 링크 공유)
		본 수업 (2~4단계)	<ul style="list-style-type: none"> · 협력학습(그림보고 이야기 완성하기, 문장생성, S-C, S-S, S-T) · 협력학습(고민 해결, S-S) 	Zoom 소회의실 Google docs
		수업 후 (4단계)	한국 노래 부르기(S-C, S-S, S-T)	카카오톡
8 드라마	문어체	수업 전	문법 사전 학습(S-C)	카카오톡 (Youtube 링크 공유)
		본 수업 (2~4단계)	<ul style="list-style-type: none"> · 협력학습(시 쓰기, 문장생성, S-C, S-S, S-T) · 협력학습(한국어 학습 경험 쓰기, 문장생성, S-C, S-S, S-T) 	Zoom 소회의실 Padlet
		수업 후 (4단계)	드라마 추천하기(S-S, S-T)	카카오톡
9~10 예능 프로그램	학습자 스스로가 찾은 의성어, 의태어, 속담, 신조어. 요리 관련 표현	수업 전	신조어, 의태어, 의성어, 속담 찾아오기(S-C)	카카오톡
		본 수업 (2~4단계)	<ul style="list-style-type: none"> · 협력학습(신조어, 의성어, 의태어, 속담 공유하기, 문장생성, S-C, S-S, S-T) · 협력학습(요리법 쓰기, 문장생성, S-C, S-S, S-T) 	Zoom 소회의실 Padlet Google docs
		수업 후 (4단계)	먹방/쿡방 촬영하기(S-C, S-S, S-T)	카카오톡
11 웹툰	학습자 스스로가 찾은 어휘/문법	수업 전	웹툰 보기(S-C)	카카오톡(웹툰 링크 공유)
		본 수업 (2~4단계)	<ul style="list-style-type: none"> · 협력학습(단어, 표현 찾기, 문장생성, S-C, S-S, S-T) · 협력학습(토의, S-S, S-T) 	Zoom 소회의실 Google docs
		수업 후 (4단계)	웹툰 소감 나누기(S-C, S-S, S-T)	카카오톡
12~13	프로젝트 평가 및 기말고사(5단계)			

<미디어 한국어> 수업의 특징은 학습내용 선정과 학습과정에서 학습자가 주도적으로 이끌어 갈 수 있도록 구성하였다는 것이다. 학습내용 선정에 있어서 학기 초 1~6주차까지의 매체 장르와 수업 내용은 교수자가 직접 구성하지만, 학기 중반 이후인 7~11주차 수업의 대중 매체는 학기 초에 요구조사에서 학습자가 제안한 K-pop, 드라마, 예능 프로그램 중에서 한국어 수업에 적합한 자료를 교수자의 검토를 거쳐 선정하는 것으로 학습내용이 마련된다. 학기 중반부터 학습자들은 자신이 제안한 대중 매체를 학습하게 되고 이로 인하여 학습 동기가 지속적으로 유지될 수 있다. 학기 말에 이르면 학습의 주도권은 대부분 학습자들에게 넘어가고 교수자는 상호작용 활동을 구성하고 질문에 답을 하는 정도의 역할만을 담당한다.

이 중 9~10주차의 예능 프로그램과 11주차 웹툰 모듈은 학습자들이 자율적으로 교수자가 정한 범위 안에서 학습할 어휘와 표현을 찾아 스스로 학습할 수 있도록 고안되었다. 이러한 학습 방식을 설계한 이유는 한국어 수업을 수강한 이후에도 학습이 지속될 수 있도록 정규 수업 안에서도 학습자들이 스스로 무형식 언어학습(informal language learning)²⁰⁾을 시도하고 각자에 맞는 학습 자료와 내용을 선택하는 학습 경험을 마련해 주려는 의도였다.

따라서 본고에서는 한 학기 동안의 교육 과정 가운데에서 학습자의 자기주도적 학습이 가장 잘 이루어졌고 상호작용의 활성화를 위하여 매체를 활용한 실시간 온라인 교수-학습 사례로 9~10주차 예능 프로그램 ‘신서유기’ 교수-학습 방안을 중점적으로 살펴본다.

‘신서유기’는 학기 초에 실시한 요구조사에서 학습자가 학습하고 싶은 프로그램으로 가장 많은 응답을 받은 프로그램이다. 이 프로그램은 게임

20) 무형식 언어학습(informal language learning)은 넓게는 수업 시간 외에 학습자가 주도하는 학습을 일컬으며 구체적인 예로는 TV, 인터넷, SNS 등을 통하여 의도하지 않은 채로 학습자가 언어를 학습하게 되는 것을 뜻한다(Dressman, 2019).

을 하면서 미션을 달성하고 여정을 이어나가는 것을 주 내용으로 하고 있고, 이 과정에서 특히 의성어, 의태어, 속담, 신조어가 많이 쓰였다. 따라서 사전 학습으로 학습자에게 의성어, 의태어, 속담, 신조어를 각각 한 개씩 찾아서 뜻과 예문을 Padlet에 공유하도록 하였다.

수업은 총 2주차 6차시로 진행되었는데 1차시는 각자가 찾아온 표현을 발표하면서 시작하였다. 이 과정에서 교수자는 오류를 수정하고 학습자가 놓친 용법에 대하여 간단하게 부가 설명을 해 주었다.

협력학습은 총 2회에 걸쳐 실시하였는데 첫 번째 협력학습은 1주차 2~3차시에 걸쳐 진행되었다. 학습자들은 Zoom의 소회의실 기능에서 토의를 하면서 의성어, 의태어, 속담, 신조어가 쓰이는 상황에서의 대화문을 만들어 Google docs에 결과물을 공유하였다. 이 과정에서 학습자들은 소회의실에서 토의를 하며 학습자-학습자(S-S) 간의 상호작용이 활성화되었다. 이때, 교수자는 소회의실을 방문하여 학습자들이 어려움을 느끼는 부분을 도와주고 오류가 있으면 바로잡아 주면서 학습자-교수자(S-T) 간의 상호작용이 이루어졌다.²¹⁾ Google docs에 결과물을 공유하는 과정에서는 교수자 및 학습자가 문서에 동시에 접속이 가능했기 때문에 학습자들은 교수자의 피드백을 받고 즉각적으로 수정할 수 있어서 학습자-교수자(S-T) 간의 상호작용이 활성화되었다.

21) Zoom의 소회의실 활동 시, 교수자는 활동 시간을 10~20분 내외로 설정하였다. 소회의실 활동 전에 활동 시간을 공지하였다. 소회의실에서 토론을 하며 Google docs에서 협력학습을 수행하는 동안 학습자들은 다른 모둠이 활동하는 모습을 볼 수 있어서 목표 시간 내에 활동을 완수할 수 있도록 최선을 다 하였다.

Hannah Han • 19 • 2개월
내가 찾은 한국어 신조어, 의성어/의태어, 속담
제미 있는 표현을 찾아보자

제리	미루	요요	릴리	로산나
1) 이학방 -> 이본 학기 방향 아이구 시험은 어려워서 이학방 하겠다	1. 신조어: 칭찬인 강아지 키우는 직장인 이예요	1) 칭찬 뜻: 친남종자. 관심을 받고 싶어서 오복하는 행동을 한 사람 예: 그 사람 광종이니? (>-> 예) 기黜魄 창상 끼여들어.	1) 열죽아 뜻: 어여 죽어도 아이스 아메리카노 예: 요즘 날씨가 출비.. 근데 나는 열죽아! 나았어요! 많관부!	1. 많관부 뜻: 많은 관남 부탁 드립니다. 예) 토모로우바이아이투게더의 열별을(>-0) 나았어요! 많관부!
2) 두근두근 -> 놀림/불안(기대등으로 가슴이 자꾸 세고 빠르게 뛰다 시험 점수 끝 발표당한 가슴은 계속 두근두근해요	2. 의상여 영향 강아지 찾는 소리예요	2) 헝클링금 뜻: 행탕하고 등글등글하다 예: 그 강을(을x-0) 헝클링하다. 맛이 게(-맞았기) 보여요.	2) 길이길이 뜻: 영원히 예: 드디어 그 사람을 찾았으나 나를 길이길이 같이 있었으면 좋겠다.	2. 두근두근 뜻: 사람의 놀림 때, 불안할 때, 기분이 좋았을 때, 기대 할 때 심장이 쭉 뛰는 모양 예) 오늘 시험 점수를(>-가) 나을 거예요. 지금 제 심장이 두근두근 뛰고 있어요!
3) 호령이도 제 말하려 원다 -> 다른 사람에 대해서 이야기를 하는데 그 때 그 사람이나 된다 유미씨에게 얘기하고 있다가 갑자기 나타났어요. 정말 호령이도 제 말하려 원네요	3. 속답: 낯 많은 새가 듣고 벌 말은 쥐가 듣는다 언제 말 해도 들픈(-는) 사람 있어요 말조심해 야 되요	3) 새벌의 피 뜻: 나무 꽃은 분류 이나 아주 해갈한 일 예: 그 녹당을 기자마, 음식을 빼하고 양이 새벌의 피 같아. → 그 돈은 짐을 사는 데에는 새벌의 피였지.	3) 가는 말이 고와야 오는 말이 굽다. 뜻: 좋은 대우를 받았으면 다른 사람한테 꼭 예우 바르다(->바르게 해야 한다.) 예: 가는 말이 고와야 오는 말이 굽다는데 내가 먼저 기분 나쁘게 일을 했으니 상대가 기회를 내지.	3. 누워서 먹 애기 뜻: 쉽게 할 수 있는 일. 예) 가: 오늘 시험이 어려웠어요? 나: 아니요. 그냥 누워서 먹 애기였대! 가: 와~ 대단하다...
한나	줄리		브라이언	
신조어-마상 마상뜻은 마음의 상처를 줄임입니다. 느끼거나 해주는 느끼 애니>느끼 있	1. 깊은 빠 예: 깊은 빠졌다. 친선을 다렸던 과정이 좋았을 때 사용한다. → 그 돈은 짐을 사는 데에는 새벌의 피였지.		1. 시리즈	
9. 광장				

<그림 3> Padlet을 활용한 협력학습

두 번째 협력학습은 2주차 4~6차시에 걸쳐 실시하였다. 먼저 5분 분량의 ‘신서유기’ 영상을 함께 감상하면서 학습자가 개별적으로 궁금한 단어와 표현을 Google docs에 적고, 교수자와 함께 학습용 단어를 선정하여 사전과 인터넷에서 뜻을 찾고 대화문을 만드는 활동을 진행하였다. 학습자들은 영상을 보면서 각자 궁금한 표현을 인터넷에서 직접 찾아보는 과정에서 학습자-학습내용(S-C) 간의 상호작용이 일어났다. Google docs에서는 여러 학습자들이 동시에 접속하여도 개별적으로 작업 과정을 실시간으로 모니터가 가능하여 교수자가 즉각적으로 피드백을 줄 수 있어서 학습자-교수자(S-T) 간의 활발한 상호작용이 가능하였다. 마지막으로 교수자와 학습자가 함께 선정한 학습용 단어로 대화문을 만드는 과정에서 학습자-학습자(S-S) 간의 상호작용이 일어났다. 대화문을 만드는 동안 교수자는 소회의실을 방문하여 오류를 수정하고 질문에 대답하였고, 조별로 대화문을 발표할 때에는 교수자가 피드백을 주면서 학습자-교수자(S-T)

간의 상호작용이 이루어졌다.

신서유기 ☆ ☺ ☺

파일 수정 보기 삽입 서식 데이터 도구 부가기능 도움말 5시간 전에 마지막으로 수정했습니다.

fx

A	B	C	D	E	F	G	H
	수엔	로센나	요요	이현	케이든	워니	한나
1	대충	단합대회	명장면	펭한 색깔	교도소느낌	망장면 그리는	중단합대회
2	션	그랬노	디자이너 둘이	어물전 망신	신묘한힘	눈에서 끌 떨어지	분장하기
3	화	수술	뭔가 걸었구나	뼈에로	발 빠기	뭐가 걸었구나	밀정표
4	발 빠기	휩찝	자죽	페이소스	빡구 분장	조빠에로	미국 교도소 느낌
5	입떡발	소문	조빠에로	우랑아	판다 분장		레전드 명장면
6	영석	번쯤	와 그랬노	망보다	표현한 분장	제일 대충 그렸어	강호동씨 선호하는
7	단체 분장	화	미국 교도소 느낌 래퍼도리		유니폼인가?		츄리닝 유니폼
8	쟁취하고	입떡발	소문이 안좋아요	순악질(?)	미국 교도소 느낌	얼룩말 빼고 싶어!	
9	인내를...	영석	단합대회		NO 형으로	대충 그린다	
10	선착순 대로..		호칭 정하기		우선순위 정하기	이 바다에 소문 안	
11	끌려운		옛날 스타일		빡구의 콧물	반대로	
12			발 빠기		일자 눈썹	매너	
13						슬슬	

<그림 4> Google docs를 활용한 협력학습

9~10주차 예능 프로그램을 ‘신서유기’를 활용한 교수-학습 과정에서 학습자들은 스스로 모르는 단어를 발견하고 뜻을 찾아보며 자기주도적 학습을 수행하면서 학습자-학습내용(S-C) 간의 상호작용이 일어났다. 또한 소회의실에서 토의와 Google docs에서의 협력학습을 통하여 공동의 목표를 달성하면서 학습자-학습자(S-S) 간의 상호작용이 활성화되었고, 교수자가 즉각적인 피드백을 주고 이를 학습자가 반영하며 학습자-교수자(S-T) 간의 상호작용이 이루어질 수 있었다. 9~10주차의 교수-학습내용을 정리하면 다음과 같다.

<표 4> 9~10주차 예능 프로그램 ‘신서유기’ 교수-학습 방안

단계/ 상호작용	내용	
수업 단계	내용	매체
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 한국어 의성어, 의태어, 속담, 신조어의 쓰임을 이해하고 사용할 수 있다. · 예능 프로그램을 시청하면서 스스로 궁금한 표현을 찾아보고 이해할 수 있다. 	
수업 전 S-C	<ul style="list-style-type: none"> · 개별 학습자: 의성어, 의태어, 속담, 신조어 찾기 (뜻, 예문 함께 제시) · 교수자: Padlet 링크 제시 	Padlet 카카오톡
1차시 S-S S-T	<ul style="list-style-type: none"> · 각자 찾아온 표현의 뜻과 예문 발표하기 · 교수자: 오류 수정, 부가 설명 	Padlet Zoom(화면 공유)
2~3차시 S-S S-T	<ul style="list-style-type: none"> · 학습대상 선정: 학습 대상 의성어, 의태어, 속담, 신조어 3개씩 선정 · 협력학습 1: 조별로 선정된 표현이 쓰이는 상황에서 대화문 만들고 발표하기 · 교수자: 오류 수정, 부가 설명, 용법 설명 	Zoom(화면공유) Google docs
4~6차시 S-C S-S S-T	<ul style="list-style-type: none"> · ‘신서유기’ 5분 영상 보면서 들리는 단어 적고 학습 용 단어 및 표현 선정하기 · 협력학습 2: 선정된 학습용 단어의 뜻을 사전과 인터넷으로 찾아보고 대화문 만들고 발표하기 · 교수자: 오류 수정, 부가 설명, 용법 설명 	Zoom(화면공유, 소회의실) Google docs
수업 후 S-S S-T	<ul style="list-style-type: none"> · 내가 좋아하는 예능 프로그램 추천하기 	카카오톡

4.3. 학습자 평가

매체 활용 실시간 온라인 수업에 대한 학습자들의 평가는 학교에서 시행한 강의평가와 학기말에 설문조사를 실시해 의견을 수집하였다.

강의평가에서는 상호작용에 관련된 항목을 위주로 살펴보았다. 학습자

들은 ‘교수-학습에 마련된 활동은 학습 목표를 달성하는 데에 도움이 되었다’, ‘이 과목에서 선생님과 상호작용을 할 수 있는 기회가 많았다’, ‘선생님은 유용한 피드백을 제공하였다’, ‘선생님은 내가 필요할 때 도움을 주었다’, ‘선생님은 의미 있는 학습 경험을 제공해 주었다’라는 항목에 모두 4.7/5.0²²⁾의 평가 점수를 부여하였다. 이로 미루어 보아 <미디어 한국어> 수업에서는 학습자-교수자 간의 상호작용이 일어나서 교수실재감을 충분히 느낄 수 있었음을 짐작할 수 있다. 그러나 강의 평가는 19명 중 6명 (31.6%)만이 참여했으므로 전체 의견이 반영되지 않았고 학습자들 간의 상호작용을 파악할 수 있는 항목이 없었다. 따라서 학기 말에 전체 학습자들을 대상으로 해당 과목에서의 상호작용에 대한 설문조사를 통하여 의견을 수렴하였다.

연구자가 실시한 설문조사에서 학습자들은 모두 학습 자료로 장르 매체가 한국어 학습에 도움이 된다고 밝혔다²³⁾. 복수 응답(전체 빈도수 47)을 허용한 ‘학습자들이 선호하는 대중 매체’에 대한 질문에는 K-pop(빈도수 16, 84.2%), 예능 프로그램(빈도수 14, 73.7%) 한국드라마(빈도수 13, 68.4%) 순으로 응답을 하였다.

또한 이 수업을 통하여 스스로 공부할 수 있는 방법을 알게 되었는가에 대한 질문에 1명을 제외한 응답자 모두 ‘그렇다’, ‘매우 그렇다’라고 응답하였다. 이를 통하여 학습자들은 <미디어 한국어>의 학습내용을 이해하고 스스로 학습하는 능력을 키울 수 있었으며 학습자-학습내용 간의 상호작용이 이루어져 ‘인지적 실재감’을 느낄 수 있었음을 확인하였다.

마지막으로 설문조사에서 학습자-학습자 간의 상호작용을 확인할 수 있는 사회적 실재감 관련 문항을 살펴보겠다. 학습자들은 협력학습으로 진행된 학습활동에 대해 15명(68.5%)이 긍정적이었다고 응답하였는데, 그

22) 강의평가의 점수는 ‘매우 그렇다’ 5점, ‘그렇다’ 4점, ‘보통’ 3점, ‘별로 그렇지 않다’ 2점, ‘전혀 그렇지 않다’, 1점으로 구성되어 있다.

23) ‘도움이 된다’ 11명(57.9%), ‘매우 도움이 된다’ 8명(42.1%).

이유를 자세히 살펴보면 ‘협력학습을 할 때마다 새로운 친구를 만날 수 있고 함께 한국어로 이야기도 할 수 있었다’, ‘평소에 한국어로 말하기 연습을 할 기회가 없는데 친구들과 말하기 연습을 많이 할 수 있었다’, ‘협력학습을 하면서 다른 의견을 알 수 있었다’, ‘더 재미있게 학습할 수 있었다’고 상세 의견을 피력하였다. 반면 부정적인 의견도 있었는데 ‘같은 조의 친구들이 한국어를 너무 잘 해서 조금 스트레스를 받았다’, ‘온라인으로 처음 만난 친구들과 이야기하기가 어색했다’는 것이 그 이유였다. 전자는 학습자 간의 실력차이에서 기인한 의견이고, 후자는 온라인 환경에서 상호작용 시의 문제점이 드러나는 부분으로 분석된다.

학습자들이 실시간 온라인 수업에서 상호작용에 도움이 된 매체로 꼽은 것을 순서대로 나열해 보면 Zoom의 소회의실 17명(89.5%)과 Google docs 16명(84.2%), Zoom의 주석 기능 15명(68.5%)과 Padlet 15명(78.9%) 순이었다.²⁴⁾ 온라인에서의 상호작용을 활발하게 할 수 있는 방안으로 학습자들이 제안한 내용은 ‘친구들과 토론 기회가 더 많이 있었으면 좋겠다’, ‘소회의실 활동이 더 있었으면 좋겠다’라는 의견이 있었는데, 이를 통하여 학습자들이 실시간 온라인 수업에서도 교실 수업과 마찬가지로 학습자-학습자(S-S) 간의 의사소통을 선호한다는 것을 알 수 있었다.

학습자들의 수업 평가를 종합해 보면, 이번 학기 <미디어 한국어>의 실시간 온라인 수업에서의 학습자-학습내용(S-C), 학습자-학습자(S-S), 학습자-교수자(S-T) 간의 상호작용이 성공적으로 이루어졌음을 알 수 있다. 또한 학습자가 자기주도적 학습 능력을 키우게 되었으며 수업 외에도 카카오톡으로 소통한 것이 한국어 학습에 도움이 되었다(18명, 94.7%)는 점도 확인하였다.

24) 수업에서 사용한 매체는 Zoom, BlackBoard, Padlet, Google docs로 나눌 수 있다. 이 중 수업 도구인 Zoom의 경우에는 기능을 세분화하여 채팅, 소회의실, 주석 기능, 화면 공유를 체크할 수 있도록 설문 항목에 포함하였는데 어떤 기능에서 상호작용이 활성화 되었는지 알아보기 위한 목적이었다.

5. 결론 및 제언

교실에서 학습자들을 만나지 못한 지도 1년이 되어간다. 국내에 체류하는 일부 유학생들을 제외하고 국가 간의 이동이 제한된 현 상황에서는 국내외 한국어 학습의 환경적 차이로 인한 한국어 능력 격차 문제에 대하여 논하는 것도 무의미해졌다. 다시 말해 해외에서 한국어 학습의 난점으로 꼽혔던 연습 시간 부족, 한국어 노출 부족이 더 이상 해외 한국어교육 현장만의 문제가 아니라 해외 거주 학습자들을 대상으로 실시간 온라인 수업을 진행하고 있는 국내 한국어 교수자들도 공통적으로 대면한 과제가 되었다는 뜻이다. 이제는 ‘온라인 수업 환경에서 한국어 의사소통능력을 어떻게 이끌어낼 것인가’에 대하여 국내외 교수자들이 모두 함께 고민해야 할 때이다.

2020년에 발간된 실시간 온라인 수업 관련 선행연구들을 살펴보면, 초반에는 온라인 수업과 대면 수업을 비교하며 학습자와 교수자 모두 대면 수업에서 한국어 교수-학습의 효과가 더 뛰어나다는 인식을 보여주며 대면 수업으로의 신속한 전환을 기대하는 양상을 보였다. 그러나 예상 외로 팬데믹 상황이 길어짐에 따라 교수자는 실시간 온라인 수업에서 효과적인 교수-학습 방안을 모색해 보는 연구가 진행되었다. 이제는 팬데믹 이후 한국어교육이 나아갈 방향에 대해 고민해봐야 할 때이다. 이에 이수진(2020)은 온라인 수업에서 앞으로 학생이 수업의 능동적 주체가 되며 교수자는 지식 전달자의 역할에서 지식을 공유하고 재창출하게 될 것이라고 전망하였다. 오선경(2020)은 한국어 교사들이 최신 기술 활용에 대해 관심도가 높고 긍정적이지만 정작 한국어 교육계에 혁신적인 기술 도입과 변화에 대해서는 부정적인 전망을 보였다고 하였다. 여전히 언어 교육에서 전통적인 방식인 대면 수업을 중요하게 느끼고 있기 때문인 것이다. 그러나 이제는 조연주(2020)에서 지적했듯 온라인 수업이 대면 수업의 보조 수단이나 대체 방안으로 생각하는 인식에서 벗어나 한국어 교육과정의 한

부분으로 자리 잡을 수 있도록 준비가 필요한 시점이다.

본고는 실시간 온라인 한국어 수업에서 상호작용을 활성화할 수 있는 방안에 근간이 되는 이론적 배경을 살펴보고 이를 적용한 구체적인 사례를 제시하였다. 그러나 이 연구는 학습자 만족도와 설문 조사를 통하여 인지적 실재감, 사회적 실재감, 교수실재감 등의 정의적 측면에서 매체를 활용한 교수-학습이 상호작용 활성화에 정적 효과를 지녔다는 점은 증명하였지만 연구 대상의 표본이 적어 실제 상호작용의 효과를 객관적인 도구를 사용하여 양적으로 검증하지 못했다는 한계를 지닌다. 따라서 향후 연구에서는 다수의 표본을 확보하여 그 효과를 검증하는 양적 연구를 시도 할 계획이다. 이와 함께 실시간 온라인 수업에 활용할 수 있는 보다 다양하고 효과적인 매체에 대한 지속적인 탐색도 이루어져야한다.

이 연구가 실시간 온라인 수업에서 상호작용 활성화 방안에 대하여 같은 고민을 안고 있는 국내외 한국어 교수자 및 외국어 교수자들에게 기초 자료로서 활용되기를 바란다.

<참고문헌>

1. 단행본

이수진(2020), 온택트, 어떻게 가르칠 것인가, 비비투.

Brown, H. D. (2007), *Principles of language learning and teaching*. White Plains, NY: Pearson Longman.

Salmon, G. (2002), *E-ivities: The key to active online learning*, London: Kogan Page.

Salmon, G. (2003), *E-moderating: The key to teaching and learning online*. United Kingdom: Kogan Page.

2. 논문

김경숙·라혜민(2011), 한국(韓國)의 문화(文化): 뮤직비디오를 이용한 한국어·문화 교육 방안, <한국사상과 문화> 59, 한국사상문화학회. 473-496.

김선아(2017), 홍콩 내 주요 대학의 한국어문화 교육 현황과 사례, <이화어문논집> 42,

이화어문화회. 5-32.

김시연(2020), ZOOM을 활용한 중국 대학 온라인 한국어 말하기 교육 사례, <이중언어학> 80, 이중언어학회. 1-29.

김현주(2020), 외국인 학부생의 비대면 한국어 수업 경험에 대한 탐색: 줌(Zoom)을 활용한 실시간 온라인 수업을 중심으로, <인문사회 21> 11(4), 사단법인 아시아문화학술원. 1679-1692.

노정은·임수진·안윤숙(2020), 실시간 온라인 한국어 수업 환경에서의 교수자 및 학습자 인식에 대한 사례 연구 -H대학교를 중심으로-, <한국어교육> 31(4), 국제한국어교육학회. 21-53.

민경아·박서숙(2020), 실시간 원격 화상 한국어 강의에서의 상호작용에 대한 학습자와 교사 인식 연구, <한국언어문화학> 17(3), 국제한국언어문화학회. 1-36.

박선희·이예나(2020), 실시간 원격 수업에 대한 교사의 인식 연구, <이중언어학> 81, 이중언어학회. 59-99.

박진철(2019), 한국어교육에서의 멀티미디어 활용 연구 동향 분석, <학습자중심교과교육연구> 19(10), 학습자중심교과교육학회. 487-508.

박진철·장지영(2020), 온라인 한국어 쓰기 수업에서의 동료 피드백에 대한 만족도 연구 -Zoom을 활용한 과정 중심 쓰기 수업을 중심으로-, <외국어로서의 한국어교육> 59, 연세대학교 언어연구교육원 한국어학당. 181-200.

박진희·박미희(2019), 멀티미디어 기반 '자기조절학습(self-regulated learning)'이 한국어 학습자의 어휘 학습 과정에 미치는 영향 -중국인 중·고급 학습자의 사례를 중심으로-, <국어교육> 164, 한국어교육학회. 196-226.

방혜숙(2016), 매체를 활용한 한국어 문화 수업에 대한 선호도 및 요구 분석 연구 -비즈니스 한국어 수업을 중심으로-, <민족문화연구> 67, 고려대학교 민족문화연구원. 127-165.

안정민·한혜민(2020), 한국어 교사의 교수실재감 인식 연구 -온라인·오프라인 수업 비교를 중심으로-, <한국어교육> 31(4), 국제한국어교육학회. 139-159.

오선경(2020), 최신 기술 활용에 대한 한국어 교사의 인식 연구, <국제한국어교육학회 국제학술발표논문집> 2020-0, 국제한국어교육학회. 81-87.

오선영(2014), 홍콩 대학에서의 한국학 현황과 과제, <한국문화연구> 27, 이화여자대학교 한국문화연구원. 235-251.

유해준(2019), 매체 활용 한국어 말하기 교육 연구 경향 분석, <전남대학교 한국어문화 연구소 학술지 어문논총> 34, 전남대학교 한국어문화연구소. 165-181.

이미향·엄나영·조숙연(2016), 영상매체 제작을 통한 국외 한국어 학습자의 문화권별 표현기제 연구 -중국과 영국의 한국어 전공 학부생을 대상으로-, <한국어 교육> 27, 국제한국어교육학회. 123-153.

이보라미·강미영(2015), 한국어교육의 매체 활용 유형에 관한 고찰, <반교어문연구> 39, 반교어문학회. 367-393.

이수경(2019), 홍콩 출신 유학생들의 한국어 학습에 대한 생애사적 연구, <생애학회지> 9(3), 한국생애학회, 115-133.

이영·박인우(2012), 사이버대학 이러닝에서 학습자 특성, 학습전략, 교수실재감, 학습 효과의 관계 규명, <교육공학연구> 28(1), 137-168.

이은성(2020), 실시간 온라인 화상 수업 효과 연구 -한국어 학업 성취도와 만족도를 중심으로-, <이중언어학> 81, 이중언어학회, 269-287.

이혜경(2019), 한국어 구어 능력 향상을 위한 대중 매체 수업 방안 연구, <한국어 교육> 30, 국제한국어교육학회, 197-226.

임수진(2018), 대중가요 매체를 활용한 한국어 시 쓰기 활동의 교육적 효과, <국어교육 연구> 42, 서울대학교 국어교육연구소, 133-200.

장혜림·송향근(2019), 영상매체 관련 한국어교육 연구의 동향 분석, <한국어교육> 30(4), 국제한국어교육학회, 161-191.

정은주·강수경(2020), 온라인 한국어 수업의 교수실재감 향상을 위한 항목 선정 연구, <언어와 문화> 16(3), 한국언어문화교육학회, 283-312.

조연주(2020), 장애 요인 분석을 통한 한국어 온라인 수업 발전 방향 모색, <새국어교육> 124, 한국국어교육학회, 297-324.

조영미(2018), 드라마를 활용한 한국어 교수-학습의 실제 -대만 대학생을 대상으로-, <한국문화교육연구> 3집, 국립정치대학한국어문화과 한국문화연구센터, 105-126.

조영미(2020), 미디어 리터러시 향상을 위한 한국문화 교육 방안 연구 -<한국유행문화 개론>의 프로젝트 기반 학습을 중심으로-, <외국어로서의 한국어교육> 59, 연세대학교 언어교육원 한국어학당, 423-452.

진정린(2019), 한국어교육자의 디지털 역량 함량을 위한 온라인 교육의 이해, 한국언어문화교육학회 학술대회발표문.

한혜민(2018a), 모바일 러닝을 활용한 KFL 교수-학습 사례 연구, <학습자중심교과교육연구> 18(6), 학습자중심교과교육학회, 519-535.

한혜민(2018b), <플립드 러닝을 적용한 한국어 교육의 효과 연구>, 한국외국어대학교 대학원 국어국문학과 박사학위논문.

한혜민·김선아(2016), 해외 한국어 학습자를 위한 플립드 러닝 수업 개발과 활용 사례, <외국어로서의 한국어교육> 45, 연세대학교 언어연구교육원 한국어학당, 391-418.

한혜민·조영미(2021), 실시간 온라인 수업에서 패러디 시 쓰기를 활용한 한국어문화 교수-학습 방안 연구, <외국어교육연구> 35(1), 한국외국어대학교 외국어교육 연구소, 1-16.

Anthony, G. P. (2002), Beyond student perceptions - Issues of interaction, presence, and performance in an online course, *JALN* 6(1), 21-40.

Garrison, D.R. (2007), Online Community of Inquiry Review: Social, Cognitive, and Teaching Presence Issues, *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 11(1),

61-67.

Dressman, M. (2019), The Handbook of Informal Language Learning (eds M. Dressman and R.W. Sadler). <https://doi.org/10.1002/9781119472384.ch0>

Kim, S-A., Han, H., & Sim, S. (2016), Enhancing Korean Learning through K-Pop Songs in the Classroom: Findings from an Empirical Study, Paper presented at the Asia-Pacific Symposium for the Teaching of Asian Languages, National University of Singapore (1-3 December 2016).

Rodgers, C.R., & Raider-Roth, M.B. (2006), Presence in teaching, *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 12(3), 265 - 287.

Rourke, L., T. Anderson, D. R. Garrison & W. Archer. (2001), Assessing social presence in asynchronous text-based computer conferencing. *Journal of Distance Education* 14(2), 1-18.

Sezto, E. (2014), Community of Inquiry as an instructional approach: What effects of teaching, social and cognitive presences are there in blended synchronous learning and teaching? *Computers & Education*, 81, 191-201.

Swan, K. (2004), Relationships between interactions and learning in online environments. *The Sloan Consortium*, 1-6.

3. 기타

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=848152&cid=42346&categoryId=42346>

네이버 지식백과 IT 용어사전 <매체>

한해민(Han Hae Min)

홍콩이공대학교(香港理工大學, The Hong Kong Polytechnic University) 전임강사
AG502, Dept of Chinese & Bilingual Studies, The Hong Kong Polytechnic University,
Hung Hom, Kowloon, Hong Kong
전화번호: +85227666361
전자우편: hannah.han@polyu.edu.hk

접수일자: 2021년 2월 2일

심사(수정)일자: 2021년 2월 22일

제재확정: 2021년 3월 12일