

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

학술회의 일정표

시 간	내 용	구분	이름(소속)
13:30~13:40	개 회		
13:40~13:50	인 사 말		이상규(국립국어원장)
1부: 유비쿼터스 시대의 디지털 교육과 세종학당		사회	이승재(국립국어원)
13:50~14:30	디지털 교육 체계의 현황과 전망 (디지털 교육의 활용 가능성을 중심으로)	발표	이승진(한국교육학술정보원)
		토론	이채연(신라대)
14:30~15:20	디지털 교육(u-learning) 서비스의 국내외 발전 방향 (효율적인 디지털 콘텐츠 공유 체계를 위하여)	발표	곽덕훈(한국방송통신대)
		토론	이용한(배움닷컴) 배정훈(포씨소프트)
15:20~15:40	휴 식		
2부: 디지털 세종학당을 위한 교육 자료의 구축과 활용		사회	최용기(국립국어원)
15:40~16:20	외국 현지인을 위한 한국어 교육 자료의 개발과 활용 방안	발표	최정순(배재대)
		토론	김지훈(프레스코)
16:20~17:00	다문화 가정을 위한 한국어 교육 자료의 구축과 활용 방안	발표	조경진(한국디지털대)
		토론	방성원(경희사이버대)
17:00~17:40	국어 대중 교육(국어 문화학교)의 전문화를 위한 온라인 교육 자료의 개발	발표	서유경(목원대)
		토론	서성권(중앙공무원교육원)
17:40~18:00	종합 토론		
18:00	폐 회		

발표, 토론자 소개(발표, 토론 순서)

이 승 진

| 한국교육학술정보원(KERIS) 이러닝국제협력센터 이러닝표준화팀 팀장 |

이 채 연

| 신라대학교 사범대 국어교육학과 교수 |

곽 덕 훈

| 한국방송통신대학교 컴퓨터과학과 교수 |

이 용 한

| (주)배론 한국어사업본부장 |

배 정 훈

| (주)포씨소프트 대표이사 |

최 정 순

| 배재대학교 외국어로서의 한국어학과 교수 |

김 지 훈

| (주)프레스코 |

조 경 진

| 한국 디지털 대학교 문화예술학과 교수, 대외 협력처장 |

방 성 원

| 경희사이버대 한류문화언어학과 교수, 학과장 |

서 유 경

| 목원대 사범대 국어교육과 교수 |

| 전 한국교육과정평가원 연구원 |

서 성 권

| 중앙공무원교육원 사이버교육팀 팀장 |

차 례

I. 디지털 교육 체계의 현황과 전망	1
(디지털 교육의 활용 가능성을 중심으로)	
이승진(한국교육학술정보원)	
II. 디지털 교육(u-learning) 서비스의 국내외 발전 방향	19
(효율적인 디지털 콘텐츠 공유 체제를 위하여)	
곽덕훈(한국방송통신대)	
- 토론 -	
u-learning과 u-세종학당 구축 및 발전방안	45
이용한(배움닷컴)	
III. 외국 현지인을 위한 한국어 교육 자료의 개발과 활용 방안	53
최정순(배재대)	
IV. 다문화 가정을 위한 한국어 교육 자료의 구축과 활용 방안	69
조경진(한국디지털대)	
V. 국어 대중 교육(국어 문화학교)의 전문화를 위한 온라인 교육 자료의 개발	83
서유경(목원대)	

디지털 교육 체계의 현황과 전망
(디지털 교육의 활용 가능성을 중심으로)

이승진(한국교육학술정보원)

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

디지털 교육(u-learning) 서비스의 국내외 발전 방향
[효율적인 디지털 콘텐츠 공유 체제를 위하여]

곽덕훈(한국방송통신대)

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

토론문

u-learning과 u-세종학당 구축 및 발전방안

이용한(배움닷컴)

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

토론문 : u-learning과 u-세종학당 구축 및 발전방안

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

토론문 : u-learning과 u-세종학당 구축 및 발전방안

**외국 현지인을 위한
한국어 교육 자료의 개발과 활용 방안**

최정순(배재대)

외국 현지인을 위한 한국어 교육 자료의 개발과 활용 방안

최 정 순(배재대학교 한국어학과)

1. 들어가기

근래의 한국어 교육 분야는 연구 대상도 매우 다양해졌고, 연구 인력도 급증했으며, 의미 있는 연구 성과물 역시 많아졌다. 또한 학습자 구성도 다양해졌으며, 그 수 역시 크게 늘었다. 그런데 무엇보다 놀라운 변화는 '한국어 교육'에 대한 관심이 급증했다는 것이다. 불과 5,6년 전까지만 해도 중앙 정부 부서의 관심은 아예 없었다고 해도 과언이 아니었고, 지방 정부도 예외는 아니었다. 그러나 요즘 이들의 관심은 대단히 높아져 때로는 어리둥절할 정도이다. 그러나 이들의 관심이나 관심의 결과로 시작되는 몇몇 사업들은 충분한 사전 조사나 현장 연구가 없이 진행되어, 왜 그러한 사업을 하는지, 무엇을 어떻게 하겠다는 것인지 잘 알 수 없는 경우가 많아 답답하기조차 하다.

2007년 현재 한국어 교육은 학습 대상자를 기준으로 몇 개의 하위 구분을 필요로 한다. 수도권(특히 서울 지역) 지역의 '외국어로서의 한국어 교육'은 대학 부설 한국어 교육 기관에서 주로 이루어지는데 다양한 목적으로 한국어를 학습하려는 외국인들을 대상으로 하는 소위 '일반 목적의 한국어 교육'이 여전히 주류를 이루고 있으며, 그 다음으로는 수도권 및 주변 지역의 이주 노동자를 대상으로 하는 '특수 목적의 한국어 교육¹⁾'이 또 다른 주류를 이루고 있다고 볼 수 있다.

그러나 지난 10여 년간 국제 결혼 이주 여성 수의 증가는 한국어 교육의 대상 분야를 '외국어로서의 한국어'만이 아니라 '제2 언어로서의 한국어'로 확장을 이루게 했다. 그리고 아직은 상대적으로 그 수가 적지만 멀지 않은 미래에 이들 국제 결혼 가정에서 태어난 아이들은 또 다른 '한국어 교육'의 연구 대상을 만들어 낼 것이다.

그렇지만 이러한 대상 학습자들의 구분은 한국 국내에서의 일이고, 한국이 아닌 '외국'이라는 상황으로 제한한다면 이들 '외국 현지인' 집단은 '국외 거주 교포' 집단과 순수 외국인 집단 정도일 것이다. 굳이 더 추가한다면 외국으로 입양된 입양인들 역시 또 하나의 잠재적 대상 집단이 될 수 있겠지만 본 논의에서는 제외하기로 한다.

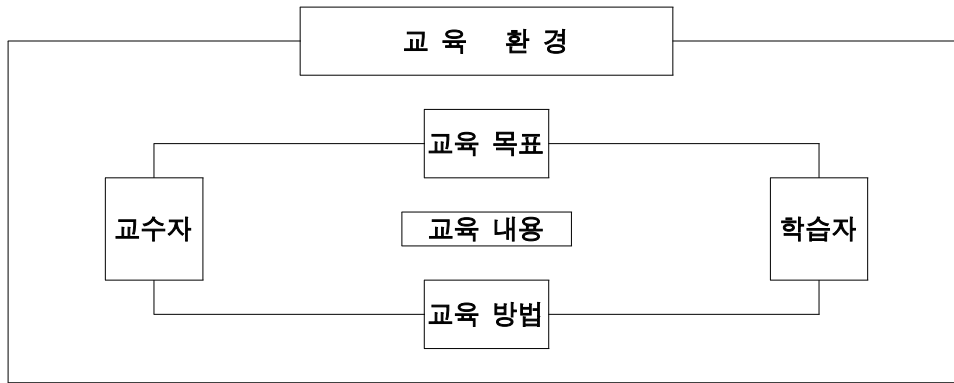
따라서 본 발표는 앞서 말한 '외국 현지인', 즉 순수 외국 국적의 잠재 학습자를 대상으로 하는 웹 기반의 한국어 교육 자료 개발에 대한 것이다. 웹 기반 자료 개발에 대한 이론적 접

1) 이들 이주 노동자 대상이 한국어교육이 과연 '특수 목적 한국어교육' 범주에 포함되어야 하는지는 논란의 여지가 있다. 실제 이들이 직장에서 얼마나 변별되는 한국어를 필요로 하고 실제 그런 수요에 맞게 교육 받고 있는지, 혹시나 일상생활 중심의 한국어 교육이 보다 더 필요하다면 더 이상 특수 목적 한국어교육 범주에 속하기는 어려워지기 때문이다.

근이나 더 나아가서의 유비쿼터스 시대의 교육(u-learning)에 대한 소개 등은 다루지 않고, 웹 기반 자료 개발 절차와 자료 소개에 논의를 집중하고, 활용 방안에 대해서는 소위 블렌디드 러닝(blended learning)의 개념을 바탕으로 다룰 것이다.

2. 교수-학습의 구성 요소

교수-학습 체제를 구성하는 하위 구성 요소는 교육 목표, 교육 내용, 교육 방법, 교수자, 학습자, 교육 환경 등을 들 수 있으며 이를 도식화하면 아래와 같다.



본고에서는 위에서 언급한 여러 구성 요소 중 교육 목표, 학습자, 교육 방법을 대상으로 하여 논의를 진행할 것이다2).

2.1. 목적 및 목표 설정의 명시화 ; 사용 가능한 자료 개발을 위해

이상과 같은 한국어 교육의 현황과 대상 집단에 따른 구분을 전제로 한다면, 이번 학술회의 개최 목적이거나 ‘디지털 세종학당’의 분명한 개념 정립이 가장 먼저 이루어져야 한다. 교육 자료의 개발과 활용 방안을 논의하기 위해서는 ‘사용 가능성(학습 가능성(learnability))과 교수 가능성(teachability)을 포함한다.’, ‘효율성’ 그리고 ‘접근성’이 가장 중요한 원칙인데 이런 원칙에 따라 제기될 수 있는 질문은 다음과 같다.

- 누구를 위한, 누구를 대상으로 하는 한국어 교육 자료인가?
- 교수 가능한 자료인가, 학습 가능한 자료인가?
- 이러한 자료를 통한 학습의 효율성은 어느 정도인가?
- 얼마나 쉽고, 자유롭게 이 자료에 접근할 수 있는가?

2) 실제적인 교수를 위해서는 교육 목표, 교수자, 학습자, 교재(교육 내용) 그리고 교육 방법이 중점적으로 다루어져야 한다. 우선 줄고(1998)에서 발표자는 온라인을 통한 학습 자료(또는 웹 기반 자료)를 ‘수업 자료’로 규정했으며, 이러한 웹 자료에 의한 교수-학습 역시 교수자가 존재하는 것으로 논의했다. 교수자는 자료 개발자이며, 교수-학습 절차를 사전에 구조화하여 학습자의 학습 과정을 통제하는 ‘눈에 보이지 않게 실재하는 존재’이다. 학습자에 대해서는 뒤에서 다룰 것이다.

연구자에게 요청된 발표 제목에서 보이듯이 교육 대상자는 ‘외국 현지인’으로 설정되어 있다. ‘외국 현지인’이란 어디부터 어디까지일까? ‘외국 거주 교포’는 포함되는 것일까, 아닐까? 표현만으로 본다면 당연히 포함되어야 하겠지만, 이들 외에도 ‘외국’만으로도 학습 대상 집단은 너무도 넓고 다양하다. 따라서 본 발표에서는 ‘외국 거주 교포’는 논외로 할 것이다.

‘외국 현지인’은 아마 ‘한국’에 관심을 갖고 있는 사람일 것이고, 그 이유는 다양할 것이다. 갑작스런 ‘한류’의 영향일 수도 있고, 단순히 이웃 나라에 대한 흥미나 호기심일 수도 있으며, 거주 지역에 진출한 한국 기업으로의 취업일 수도 있으며, 향후 한국 대학(원)으로의 진학일 수도 있다. 그 외에 더 다양한 이유나 동기가 있을 수 있을 것이다.

‘디지털 세종학당’이 주요 대상으로 삼아야 할 사람들은 이들 중 어떤 동기나 이유를 가진 사람들일까? 학습 대상자에 따라 교재의 개발 원칙이나 목적이 달라질 것은 당연하므로 이에 대한 면밀한 사전 연구 및 선정된 대상 집단을 대상으로 하는 요구 분석은 필수적이다.

그렇지만 본 논의의 편의를 위해 발표자는 대상 학습자의 숙련도를 저급(한국어 학습을 시작하려고 하는 자)으로 설정하고 논의를 진행할 것이다³⁾.

2.2. 자료 개발을 위한 대상 학습자의 선정

본고는 ‘외국 현지인’을 대상으로 하고 있고, 연구자는 이들을 교포도 아니고, 입양인도 아닌 사람들, 소위 ‘순수 외국인’으로 규정하고 있다. 그럼에도 다시 더 좁혀야 한다. 앞서 말했듯이 그들도 국적과 민족에 따라, 학습 목적에 따라 너무도 다양하기 때문이다.

연구자는 ‘논의의 편의’를 위해 ‘베트남인’을 전제로 논의를 진행하고자 한다⁴⁾. 베트남은 이미 잘 알고 있듯이 한국어 학습에 대한 열풍이 강한 국가 중 하나다. 한류도 일찍 불기 시작했고, 경제적 발달을 계기로 한국 기업의 진출에 따른 한국어 가능자들의 취업 수요가 크게 증가했으며, 근래에는 한국 대학으로의 유학생 역시 급증하고 있다. 그러나 무엇보다도 중요하게 다루어야 할 대상은 근래 급증하고 있는 ‘국제 결혼’을 통해 한국으로 이주하는 여성들일 것이다. 이들의 한국어 능력이나 한국 문화의 이해 수준은 아주 낮다.

이에 본고는 베트남인을 대상으로 하면서 교재 내용 개발에 대해서는 ‘일반 목적’과 ‘특수 목적’ 모두를 대상으로 할 것이다. 특히 초급 수준의 자료 개발을 전제로 할 것이므로 이 둘 가지 목적을 모두 충족할 수 있도록 할 것이다⁵⁾.

3) 대상학습자의 선정에 대한 논의는 뒤에서 다시 다루어진다.

4) 대상 국가의 선정은 쉽지 않은 일이다. 개인이나 민간 기관에서 접근할 경우와 국가 기관이 접근하는 경우 접근 방식이나 의미가 다를 것이기 때문이다. 본 학술대회 취지에는 캄보디아나 미얀마 등 그동안 개인이나 민간 기관이 접근할 수 없었거나 어려웠던 국가 등을 대상으로 논의하는 것이 좋겠지만 이들 국가에서의 한국어 교육 수요에 대한 정보가 없기에 본고에서는 상대적으로 많은 정보가 있는 베트남을 대상으로 하고자 한다.

5) ‘일반 목적의 한국어’와 ‘특수 목적의 한국어’를 모두 충족하겠다는 의미는 최정순(2006)에서 이미 논의한 바에 따른 것이다. 줄고에서 연구자는 ‘Threshold Level(문지방 등급)’에 대한 개념을 전제로 초급 단계에서는 이들 목적을 구분하지 않고 ‘공통 한국어’(General Korean)의 선정을 제안한 바 있다. 따라서 본고에서 논의 대상으로 하는 한국어는 문지방 등급에 도달하기까지의 한국어다.

2.3. 교육 방식의 선정

교육 방식을 선정함에 있어서 제일 중요하게 고려해야 할 것은 무엇보다도 접근 가능성과 효율성일 것이다. 이전까지의 전통적 교육 방식은 교실에서 출판된 교재를 가지고 이루어지는 교실 수업 형태였는데, 이러한 방식은 동일한 시간에 동일한 공간에 모여야 한다는 제약을 지니고 있었고, 교수자에 대한 다수의 학습자들이 전제되면서 한 사람이 확일적이며 전체적인 교수-학습만을 진행할 수밖에 없었다.

이러한 제약을 벗어나기 위한 노력은 지속적으로 이루어 졌으며, 그 대안으로 매체의 활용을 통한 새로운 교수-학습 방법이 등장하였다. CALL/CAI 등으로 대표되는 교육 공학의 발달을 토대로 근래에는 웹 기반 교수(WBI)에 따른 다양한 자료들이 개발 제공되고 있다.

본 발표에서는 ‘외국 현지인’을 대상으로 하는 교육 자료 개발에 있어 웹 기반의 교육 자료 개발을 전제로 할 것이다. 왜냐하면 그동안의 웹 기반 자료들이 갖는 다양한 장점들은 ‘디지털 세종학당’이 계획하는 여러 목적에 적절하게 부합할 것으로 믿기 때문이다. 따라서 3장에서는 웹 기반 자료 개발의 절차와 실재를 다룰 것이다. 다만 실제 교육 현장에서의 적용에서는 웹에만 의존하는 자립적인 활용이 아닌 출판 교재 및 교수자의 도움을 전제로 하는 복합적 운영(어쩌면 Blended-Learning) 방식으로 접근할 것을 제안할 것이다.

3. 웹기반 한국어 교육 자료의 분석과 대안 모색; 한계성과 문제 제기

3.1. 기존 자료의 분석

‘외국 현지인’을 대상으로 할 때 가능한 교수 방식은 전통적인 ‘교실 수업(off-line) 형태’이거나 최근 서서히 그 중요성이 강조되고 있는 ‘on-line 형태’일 것이다. 이 두 수업 형태는 각기 자립적일 수도 있으며, 상호보완적일 수도 있다. 논리적으로는 이 두 형태가 자립적이며 독립적일 수는 있지만, 실제로는 그렇지 않다. 교실 수업 형태는 이미 수년 전부터 on-line 방식의 수업을 보조적으로 이용하였으며, 웹을 기반으로 하는 수업(WBI) 역시 완전히 off-line 형식으로부터 자유롭지 못했다. 출판 교재를 요구하기도 했고, 시험 및 학생 관리를 위해 교수자와 학습자의 대면이 이루어지기도 했기 때문이다.

디지털 세종학당을 위한 디지털 교육(e-learning) 체계 수립을 위한 전략 도출을 목적으로 하는 학술대회인 만큼 한국어 교육을 위한 웹 자료의 현황을 살펴볼 필요가 있을 것이며, 기존에 개발된 자료에 대한 몇 가지 문제 제기 역시 다음의 논의나 자료 개발을 위해서 필요할 것이다.

현재 한국어 교육을 목적으로 개발되어 관리되면서 원활하게 운영되는 웹 기반 자료는 국내외에 3~4개 정도이다⁶⁾. 국내에서는 국제교육진흥원의 KOSNET과 서강대학교의 사이트,

6) 웹기반 자료 외에 DVD형식으로 개발되어 이용되는 자료는 경성대학교에서 개발된 것과 이화여대에서 개발한 자료 등 2~3가지가 있는 것으로 알고 있다. 본고의 논의 뒷부분에서 언급되겠지만 ‘운영, 관리’라는 측면에서 이들 DVD 형식의 자료들은 일단 논외로 할 것이다.

서울대학교의 사이트, 그리고 재외동포재단의 사이트 등이 대표적이다. 이들 자료들이 갖는 여러 장점은 논외로 할 때 몇 가지 한계점을 지적할 수 있다. 우선 이들 자료들 중 국내 자료들은 학습자 대상이 모호하다는 것이다.

KOSNET은 자료의 양이 적고 연령대별 학습 내용의 변별성이 낮으며, 다양한 언어로 개발된 것은 장점이지만 그 내용은 차별화하지 않고 설명 언어만을 달리했을 뿐이어서 한계점으로 지적할 수 있다. 또한 등급에 대한 고려는 했지만 그 구분이 분명하지 않으며, 객관화된 기준이나 등급 기술이 없어 자의적인 구분일 수밖에 없다.

서강대학교 사이트는 국내 최초의 웹 기반 한국어 교육 자료라는 의미를 지니지만 개발된 지 오래되었고, 관리가 잘 이루어지지 않고 있으며, 한 과의 학습량이 지나치게 많으며, 대상 집단이 분명하지 않다는 점이 한계다. 초급과 중급으로의 구분이 이루어져 있으나 이 역시 등급 구분에 대한 명확한 기준이나 기술이 없어 학습 후 도달 목표가 불분명하다.

서울대학교 사이트는 가장 최근에 개발된 것으로 초급 단계만이 개발 운영되고 있다.

재외동포재단의 사이트는 북미 지역의 영어권 교포 청소년(대개 1.5세대, 2세대)을 대상으로 하는데, 청소년을 대상으로 하는 유일한 사이트이며, 위 세 사이트가 단계적이며 누적된 학습을 하도록 개발되었다면 이 사이트는 단편적이며 선택적 학습이 가능하도록 개발되었다. 아울러 이 사이트는 한국어 사용 환경에의 노출을 최대화할 수 있도록 개발되었다.

이상의 사이트들에 대한 검토를 통해 얻을 수 있는 몇 가지 시사점과 이들 사이트가 지니고 있는 약점들을 보완할 수 있는 대안을 정리하면 다음과 같다.

우선, 학습 대상자에 따른 차별화된 자료를 개발해야 한다. 자료 자체로서는 다양한 학습 원리를 반영하고, 내용적 적절성과 효율성을 담보한다고 하더라도 학습 대상자에 대한 분명한 구분과 해당 학습자의 언어 및 학습 목적에 대한 고려가 있어야 한다.

둘째, 웹 자료의 특성이 공간성과 시간성 제약의 극복이라고 하더라도 이는 '단, 컴퓨터가 옆에 있고, 웬만한 속도가 보장되는 유무선 네트워크 환경이 확보되었을 때'에 한해서이다. 따라서 절대적으로는 아니더라도 컴퓨터와 네트워크 환경이 없을 때에도 학습(예습이든 복습이든 모두 포함해서)이 가능해야 한다. 따라서 출력이 가능한 자료든, 아니면 아예 출판된 책 형태의 보조 자료가 제공되어야 한다.

셋째, teenkorean 사이트를 제외하고는 나머지 기존 사이트들은 학습 진도 관리라든지, 학습 진전 상황을 전혀 확인할 수 없다. 어느 정도 학습을 하고 있고, 한 과를 학습하는 데에 소요되는 시간, 특히 학습 시간이 많이 소요되는 학습 화면, 과제의 수행 정도, 주간 학습 시간, 월간 학습 시간 등을 확인할 수 있도록 사이트가 개발되어야 한다. 좀 더 추가한다면 주학습 내용은 한 곳에서 관리되더라도 만약 국내가 아닌 국외의 경우 현지에서 관리할 수 있고, 다른 한편 현지의 교수자가 중간에서 학습자들을 별도 관리하는 방식 역시 고려해 볼 만하다.

넷째, 기존의 자료들은 웹을 기반으로 하면서도 여전히 하이퍼텍스트성의 효율적 활용이

나, 하이퍼미디어성 역시 적절하고 다양하게 활용하지 못하고 있다. 애니메이션을 활용하는 플래시 무비나 동영상을 통한 대화문의 제시(시청각적), 학습 내용의 나열적 배열, 일러스트레이션이나 사진 자료의 활용 정도가 대부분이다. 그러다 보니 상호작용성 역시 제대로 확보되지 못하게 된다. 구체적인 학습 내용의 제시가 문자로만 제시되기보다는 교수자의 음성으로 제시되거나 실제 교수자가 등장해서 일정 부분 교실 수업을 재현하기도 하고, 질문 및 문제를 제시하고 풀기를 요청하고 또한 학습자가 이에 반응을 보이는 형식을 취한다면 학습 효과가 증대될 것이다.

다섯 번째는 학습 자료로의 접근성을 확보하기 위한 홍보라든지, 학습 방식을 학습할 수 있는 정보, 한글 입력 방식, 더 나아가서는 컴퓨터 자체 사용법 등도 역시 어떠한 방식으로든 제공되어야 한다.

이상의 분석을 통해 얻은 기존의 웹자료들이 갖는 한계점이나 약점들을 해결할 수 있는 몇 가지 대안은 다음과 같다.

- ① 웹이라는 특성을 통한 학습 효과의 극대화를 위한 미디어 활용의 다양화
- ② 학습 초기 단계에서 한국어에 대한 접근성을 높이기 위한 언어권별 자료의 개발
- ③ 학습자 중심성을 보장할 수 있는 자료의 개발
- ④ 학습 동기의 부여와 유지를 위한 상호작용성 기반의 다양한 교수-학습 자료의 개발 및 활용; 상호작용성을 확대할 수 있는 방안의 모색
- ⑤ 학습 진도 관리 및 학습 지속을 효율적으로 관리할 수 있는 관리 시스템(LMS)의 구축
- ⑥ 지역별 관리자를 통한 관리가 가능하도록 할 수 있는 지역별 관리 시스템의 개발
- ⑦ 예습이나 복습 등 자가 학습을 할 수 있도록 하기 위한 출판 교재의 제작과 보급
- ⑧ 개인용 컴퓨터(PC) 사용 능력 신장을 위한 교육 프로그램의 개발

3.2. 웹 교재의 효율적 사용을 위한 대안의 모색

3.1에서의 분석 결과 중 중요하게 다룰 만한 것들은 다음 세 가지로 집약할 수 있다.

첫째, 사이트 개발 목적이 지나치게 포괄적이며 범용적이라서 오히려 불명확해졌다는 점이다. 왜 이 사이트를 개발하는지에 대한 분명한 목적이 설정되어야 한다.

둘째, 목적의 불명확성에서 기인하기도 하는 대상 학습자에 대한 충분하고 합목적적인 고려가 없어서 자칫 그 어느 누구도 대상 학습자가 될 수 없는 것처럼 보인다는 점이다. 학습 대상자에 대한 정확한 사전 요구 분석이 선행되고 그 결과에 따른 자료 개발이 이루어져야 한다.

셋째, 교수 방식에서의 한계점이다. 기술적 한계 때문이기도 하겠지만, 여전히 자료 제시적이며, 상호작용성의 확보는 미미하고, 학습자의 자기 주도적인 학습이 이루어지게 하기에는 아주 미흡하다. 이는 학습 효율성이 낮아지는 데에도 원인이 되는데 여기서 또 다른 원인

7) 그렇지만 결론에서도 언급할 것이지만 근래 CBT방식이 도입되면서 설비 문제 때문에 토폴 시험을 보러 200Km를 걸어가야 했다던 아프리카 어느 지역의 기사를 떠올렸다. 아직도 컴퓨터가 반드시 세상을, 인류를 보다 더 공평하게 만들어 주기만 하는 것은 아니라 오히려 더 소외시키고 있는 것은 아닌가 하는 생각은 지울 수 없다.

으로 학습자 개개인들의 낮은 학습 능력과 낮은 컴퓨터 사용 능력도 들 수 있다. 교수자가 있는 교실 수업 방식에만 익숙한 이들에게 교수자의 도움 없이, 교재의 도움 없이 웹만을 통해 학습하라는 것은 많은 한계점을 가질 수밖에 없다. 웹 자료 및 출판 교재, 그리고 교수자의 실재(實在)에 의한 '복합적 접근(Blended-Learning Approach)'이 필요하다.

[Blended-Learning의 기본 전제8)]

Blended-Learning은 전통적 개념의 '교실 학습'과 '온라인 학습'을 혼합한 형태의 학습 방식으로, 온라인을 통한 학습과 함께 '출석 수업'과 '자습'이 서로 보완하는 학습 형태라 할 수 있다.

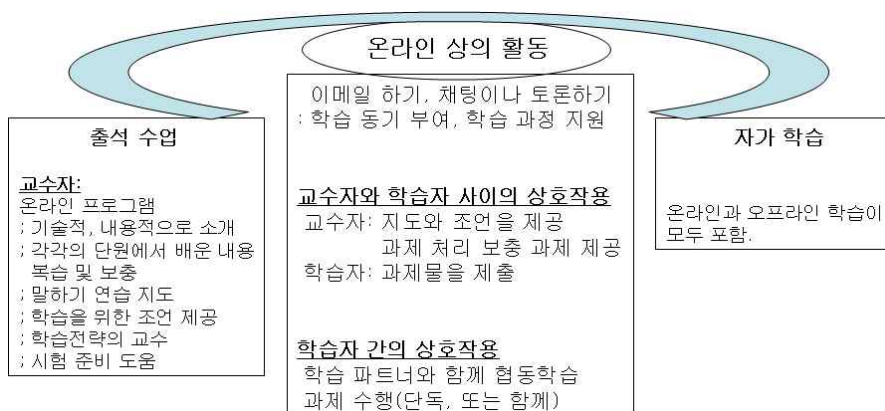
우선 교실에서의 출석 수업에는 교수자(tutor)가 있어서, 교수자는 온라인 프로그램을 기술적으로 그리고 내용적으로 소개하고, 각각의 단원에서 배운 내용을 복습해 주고 보충한다. 교사는 말하기 연습을 하게 하고, 학습을 위한 조언을 주기도 하고 학습 전략을 가르쳐 주기도 하며 시험 준비를 돕기도 한다.

자습에는 온라인과 오프라인 학습이 모두 포함된다.

온라인으로의 학습 외에 온라인 상의 다른 보조 활동으로는 메일, 채팅, 토론 등이 있다. 이들 부가 기능들은 학습 동기를 부여하고, 학습 과정을 돕기도 하며 상호작용을 가능하게 하는데, 상호작용은 교수자와 학습자 사이의 상호작용과 학습자 간의 상호작용으로 나눌 수 있다.

- 교수자와 학습자 간의 상호작용: 교수자는 지도와 조언을 제공하고 학습자는 과제물을 제출한다. 교수자는 과제를 처리해서 돌려 주고 보충 과제를 주기도 한다.
- 학습자 간의 상호작용: 학습 파트너와 함께 공부하며, 과제를 각자 또는 함께 해결하기도 한다.

이를 도식화하면 다음과 같다9).



8) Redaktion-D라는 독일어 교재 참조. www.redaktion-D.de

9) 설명의 편의를 위해 'Redaktion-D'라는 독일어 교재에서 제시한 그림을 다시 그리고 번역한 것이다.

3. 국외 한국어 학습자를 위한 웹 기반 한국어 교육 자료 개발의 실제

3.1. 학습 콘텐츠 설계의 절차

웹 기반 자료 개발의 설계 절차는 대략 다음과 같이 기술할 수 있다.

(1) 개발 계획 수립

목적의 설정, 개발 비용 및 개발 일정 산출, 개발 인력의 편성 등

(2) 분석

교육 목표 기술 및 이에 따른 교수요목(교수-학습 대상 내용의 선정 및 배열) 설계, 학습자 분석, 각 미디어 특성 분석

(3) 설계

웹 교재 개발을 위한 원리의 설정, 개발 교재의 구조 설계 및 인터페이스 설계, 학습 단계 구분 및 웹서칭 전략 구안, 전체 흐름도와 스토리보드 제작

(4) 개발

기초 자료 수집 및 분석, 텍스트 개발, 애니메이션/동영상 및 사운드 자료 제작, 프로그래밍

(5) 평가

1차 자료 검수- 2차 검수, 결과물 수정, 피드백의 반영

3.2. 학습 자료 개발의 실제

(1) 개발 계획 작성; 목적의 설정, 개발 비용 및 개발 일정 산출, 개발 인력의 편성 등

① 사이트 개발의 목적:

본 한국어 학습 사이트의 개발을 통해 한국의 전통 문화 및 현대 문화에 대한 폭넓은 지식을 습득할 수 있게 하고, 한국인의 생활 양식과 사고방식에 대한 기본적인 이해를 할 수 있게 하여 궁극적으로 한국에 대한 올바른 인식과 다양한 관점을 갖게 한다.

② 개발 기간 일정: 2007년 5월 22일 ~ 11월 22일(6개월)

주별, 월별 일정표 작성

③ 개발 비용: 78,000,000원

④ 인력 구성: 책임 연구원 1인, 선임연구원 2인, 연구원 8명(자료 개발), 보조연구원 3명(자료 번역 및 기타)

⑤ 기타: 개발 공간 및 회의 일정 정리 등

도메인의 결정: (예시) www.sejong.go.kr

⑥ 교육 형태의 결정 : 웹 기반 교육 및 출판 교재를 통한 보조 학습

추후 가능하다면 오프라인(off line) 한국어 수업과 연계 가능
(Blended-Learning)

(2) 분석: 교육 목표 기술 및 이에 따른 교수요목(교수-학습 대상 내용의 선정 및 배열) 설계, 학습자 분석, 각 미디어 특성 분석

① 학습콘텐츠 구성을 위한 대상 선정

가. 외국 현지 외국인 한국어 학습자 ; 베트남인
나. 국내 결혼이주여성 ; 베트남 출신 이주 여성

② 학습자 분석

한국이 아닌 외국(베트남) 현지에서 한국어를 배우려는 사람들의 목적을 세분화하면 다음과 같다.

- ㄱ. 한국에서 진출한 회사에 취업하는 것.
- ㄴ. 한국 대학으로의 유학
- ㄷ. 한국인 관광객 안내
- ㄹ. 한류로 인한 한국 문화의 접촉

그 외 학습자들의 연령, 관심 대상, 선행 학습 정도, 다른 외국어 학습 경험 등을 상세하게 조사하여 (도달) 목표의 기술 및 자료의 양이나 유형 등을 결정한다.

③ 교육 목표 기술

학습 목표(또는 도달 목표)의 기술은 다음과 같다. 본 발표에서는 이미 앞에서 밝힌 바와 같이 초급 단계(본고에서는 '공통 한국어' 숙달 수준, 즉 400시간 정도의 한국어 학습)를 전제로 한다.

논의의 편의상 200시간 단위로 나눌 것이며 각 200시간별 도달 목표는 다음과 같다¹⁰⁾.

1급의 교육 내용

말하기

일과 여가에 관계된 친숙하고 일상적인 문제에 대한 정보를 교환하는 단순하고 매일 반복되는 상황에서 의사소통을 할 수 있습니다. 아주 짧은 사교적인 대화를 할 수는 있지만, 스스로 대화를 유지할 만큼 이해하기는 아직 어렵습니다.
단순하고 보통은 낱말이 떨어진 표현으로 사람과 장소에 대해 말할 수 있습니다.

듣기

분명하고 천천히 말을 한다면, 아주 직접적인 주제 (예를 들어 개인과 가족에 관한 아주 기초적인 정보, 쇼핑)에 관련된 표현과 단어를 이해할 수 있습니다.
이해심이 많은 대화상대자가 마주 보고 말을 하며 반복해 가며 천천히 분명하게 이야기를 하면 단순하고 구체적인 욕구를 충족시키는 데 필요한 일상적인 표현을 이해할 수 있습니다.

10) 본 자료는 줄고(2005)를 바탕으로 한 것이며, 현재 배재대학교 한국어 교육원의 1급과 2급의 교육 목표로 설정된 것이다.

읽기

친숙한 이름, 단어나 단순한 표현을 찾고 필요하다면 그 글을 여러 번 읽어서, 아주 짧고 단순한 글을 한 문장 한 문장 읽고 이해할 수 있습니다.

쓰기

단순하고 개별적인 구와 문장을 쓸 수 있습니다.
일련의 단순한 구와 문장으로 자신의 가족, 생활환경, 교육적인 배경, 직업에 대해 쓸 수 있습니다.

2급의 교육 목표

말하기

큰 노력을 들이지 않고도 단순한 일상 대화를 할 수 있습니다. 질문하고 대답하며, 일상적인 상황에서 친숙한 주제에 관해 자신의 생각과 정보를 교환할 수 있습니다. 짧고 단순한 표현과 문장을 연결함으로써 인간, 생활조건이나 노동환경, 반복되는 일상이나 자신이 좋아하고 싫어하는 것에 대해 간단하게 이야기할 수 있습니다.

듣기

말하는 사람이 분명하고 천천히 말을 한다면, 구체적인 욕구를 충족시킬 수 있을 만큼의 이해할 수 있습니다. 나아가, 발음이 분명한 표준어로 직장, 교육기관이나 여가활동에서 접할 수 있는 친숙한 내용에 대해 이야기한다면 요점들을 이해할 수 있습니다. 지나치게 노력을 하지 않고도 단순한 일상적인 대화를 할 수 있을 만큼 이해를 할 수 있습니다.

읽기

아주 흔한 단어가 사용되고 어느 나라에서나 이해되는 외래어가 일부 쓰인 짧고 단순한 글을 읽고 이해할 수 있습니다.

쓰기

접속사를 이용하여 서로 연결된 문장들을 쓸 수 있습니다, 자신의 일상생활의 여러 측면, 예를 들어 사람들, 장소들, 직장이나 학교의 경험에 대해서 연결된 문장으로 글을 쓸 수 있습니다. 사건, 과거의 활동이나 개인적인 경험에 대해 아주 짧고 단순한 글을 쓸 수 있습니다. 단순하고 하나로 연결된 글에서 경험을 이야기하고 느낌과 반응을 서술할 수 있습니다. 어떤 사건이나 최근의 여행에 대해 - 사실적이건 허구이건 - 서술할 수 있습니다.

- ④ 미디어 특성의 분석: 웹, 멀티미디어(하이퍼미디어 특성), CD-ROM 등
또는 애니메이션과 동영상의 비교 등

- (3) 설계: 웹 교재 개발을 위한 원리의 설정, 개발 교재의 구조 설계 및 인터페이스 설계,
학습 단계 구분 및 웹서칭 전략 구안, 전체 흐름도와 스토리보드 제작

- ① 웹 자료 개발을 위한 원칙의 설정

- a. 대한민국 교육부 산하 한국교육과정평가원의 ‘외국어로서의 한국어 능력시험’의 기본적인 언어 숙련도(Language Proficiency Level)등급 기술에 따라 6단계로 나눈 후, 제 1 차 개발 내용은 초급 단계에 해당되는 1-2급 수준으로 상정하여 구성한다. (등급의 구분은 향후 변경될 수 있다.)

- b. 동기 유발의 원리: 대화 내용, 상황 설정, 활동 구성 시 학습자의 흥미를 고려한다. 그래픽과 디자인 차원에서도 한국어 학습 과정에서의 흥미 및 동기의 유발과 지속을 유도한다.
- c. 실제성의 원리: 한국 위주의 상황은 배제하고 최대한 범용적인 환경을 제공한다. 또한 구어 표현을 중심으로 내용을 구성한다.
- d. 일관성의 원리: 아이콘, 버튼 등을 일관되게 배치하며 무의미한 그래픽을 배제한다.
- e. 직관의 원리: 정보의 양은 덩어리(chunking) 또는 여백을 이용한다. 또한 학습자가 직관적으로 지각할 수 있는 아이콘, 메타포를 사용한다.
- f. 상호작용 촉진의 원리: 동료 학습자와 게시판을 통해 상호작용을 자유롭게 하며, 개발자와 질의, 응답을 나눌 수 있는 통로를 개설한다.
- g. 계열성의 원리: 단순→복잡, 용이→난해의 순서를 취한다. 즉 난이도 및 주제의 복잡성에 따라 각 학습 목표를 설정하고 그 교과 내용들이 적층적이며 확장적인 나선적 구조가 되도록 구성하여 학습 효과의 극대화를 추구한다.
- h. 문제 해결 중심의 원리: 교사나 문법 중심이 아닌 학습자 중심적이고 문제 해결 중심의 교과 과정으로 구성한다.
- I. 발달 인지의 원리: 성인 연령의 학습자임을 고려하여 학습자의 사용자(베트남어)에 대한 배경 지식뿐만 아니라 사회문화적 배경 지식들도 한국어 학습에서 활용될 수 있도록 인지적인 접근 방법을 수용한다.
- j. 단순성의 원리: 초급 과정의 내용과 구조는 최대한 단순하게 한다. 자기 주도적으로 학습 단계나 활동을 선택할 수는 있으나 컴퓨터의 복잡한 조작은 배제하고 '클릭'만으로 모든 것을 해결할 수 있도록 한다.

② 개발 교재의 구조 설계 : 한국어 교육 자료와 한국 문화 교육 자료 동시 개발

[1] 한국어 교재 구성

가. 한글 자모 학습 단위

나. '초급 한국어 1'과 '초급 한국어 2'는 각각 다시 3 과목으로 나뉘며, 각 과목은 25개의 단원으로 이루어진다. 20개의 학습 단위(unit)과 4개의 성취도 평가(test)를 위한 단위, 그리고 총괄 평가(assessment)용 한 단원으로 구성된다.

다. 각 과는 25분 내외의 분량(실제 OFF-LINE 수업에서 50분 내외의 학습 분량)으로 구성한다.

[2] 한국 문화 교재 구성

가. 총 3세트로 구성되며, 한 세트마다 30개의 unit으로 구성한다.

나. 각 과는 5분 내외의 동영상과 15분 내외의 텍스트(한국의 인물, 한국의 음식, 한국의 국경일, 한국의 역사, 한국 옛날이야기, 한국의 예절, 한국의 대중문화 등을 담고 있다.)로 구성된다.

‘유비쿼터스 시대의 디지털 세종학당’

- ③ 교수요목 설계: 구체적으로 제시하지 않음.
- ④ 스토리보드 작성



(4) 개발: 구체적 자료로 예시화

(5) 평가: 검수-평가-수정.

4. 구체적 사례(샘플) 소개

발표 시연(프리젠테이션) 자료 참조

5. 나가기-제언

본고에서 연구자는 ‘외국 현지인’을 대상으로 하는 ‘한국어 교육 자료 개발과 활용 방안’에 대해 논의했다. 논의 내용을 요약하여 제시하면서 제언을 하는 것으로 결론을 삼는다.

- (1) 교육 대상자(잠재 학습 대상자)에 대한 정확한 구분과 그에 따른 내용의 선정, 교육 방식의 선정이 이루어져야 한다. 연구자는 이번 학술대회 취지에 맞게 비록 웹을 전제로 복합적 교육 방식(Blended learning)에 의한 활용 방안을 제안하긴 했지만 가장 근본적인 의문은 ‘외국’에서 웹을 기반으로 하는 일차적인 학습이 가능할 정도로 인터넷

환경(인프라)을 갖춘 나라는 얼마나 될 것인가이다. 물론 CD-ROM 등을 통한 보조적 접근이 가능하다고 하더라도 여러 가지를 생각하게 한다.

(2) 학습 관리 방식에 대한 것이다. Blended-Learning을 소개하는 부분에서도 언급했지만 복합적인 접근법을 따른다고 할 때 학습자를 관리할 수 있는 주체는 교수자와 프로그램(웹 자료) 개발자일 것이다. 교수자는 온라인 프로그램을 기술적으로 그리고 내용적으로 소개하고, 각각의 단원에서 배운 내용을 복습해 주고, 보충도 해 주어야 하며, 말하기 연습을 하게 하고, 학습을 위한 조언을 주기도 하고 학습 전략을 가르쳐 주기도 해야 하며 시험 준비를 도와 주기도 해야 한다. 프로그램 개발자(또는 운영 관리자)는 프로그램상에서 학습 전과정을 관리하고, 학습 에이전트(Agent)로서의 역할을 수행해 주어야 한다. 단순히 화면에 보여지는 학습 화면만이 아닌 안 보이는 부분에서의 학습 관리 시스템 역시 중점을 두어 개발되어야 한다.

<참고 문헌>

- 백영균 외(2007), *유비쿼터스 시대의 교육방법 및 교육공학*, 학지사.
- 지현숙(2001a), 「웹 기반 한국어 교재 개발의 쟁점」, 『한국어 교육』, 제12권 1호, 국제한국어교육학회.
- 지현숙(2001b), 「웹 기반 한국어교육의 교수전략 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문.
- 최정순(1997), 「"개발자(Developer)"로서의 교사」, 『한국어 교육』, 제8권, 국제한국어교육학회.
- 최정순(1998), 「웹기반의 한국어 교육 프로그램 개발의 실제」, 『한국어 교육』, 제9권 2호, 국제한국어교육학회.
- 최정순(1999), 「새로운 수업도구로서의 컴퓨터(웹)」, 『한국어 교육』, 제10권 2호, 국제한국어교육학회.
- 최정순·안미란(2005), 「언어 학습, 교수, 평가를 위한 유럽 공동 기본지침」을 활용한 한국어 교육 과정 개발과 등급기술 시안 (1), *외국어로서의 독일어 16집*, 한국독일어교육학회.
- 홍은실(2007), 「웹 기반 한국어 교육 프로그램에 나타나는 '학습자 중심성' 연구」, 『이중언어학』, 제33호, 이중언어학회.

**다문화 가정을 위한 한국어 교육 자료의
구축과 활용 방안**

조경진(한국디지털대)

다문화 가정을 위한 한국어 교육 자료의 구축과 활용 방안

조 경 진(한국디지털대학교 문화예술학과)

1. 들어가는 말

한국은 더 이상 단일민족 사회가 아니다. 지난 20여 년 전부터 한국에 외국인 근로자가 들어와 정착하기에 이르렀고, 최근에는 결혼을 통해 한국으로 정착하는 여성 이민자의 수가 급격하게 늘었다. 이들은 이제 개인이 아닌 가족의 단위로 한국 사회의 구성원이 되었다. "국제화"라고 하면 미국이나 일본과 교류하는 것쯤으로 알고 있던 일반인의 사회적 인식도 달라지기 시작했다. 어느새 공단과 농어촌 지역을 중심으로 "내부로부터의 국제화"가 진행되고 있고, 그 핵심에는 다문화 가정이 있다.

다문화 가정이 증대하면서 이들이 직면하는 문제도 표면화되기 시작했다. 정부와 민간단체 모두 다문화 가정의 안정된 정착을 위해서 노력하고 있으나 이들에 대한 사회의 관심은 아직 저조하고, 다문화 사회 구현에 대한 인식도 제 방향을 찾지 못하고 있는 실정이다. 그나마 여성 결혼 이민자가 한국에서 겪는 고통이 공론화되면서 이들의 적응을 돕기 위한 한국어, 한국 문화 교육의 필요성이 제기되었고, 현재 여성가족부와 문화관광부를 비롯한 정부기관과 다양한 비정부 집단에서도 교육을 직접 지원해주고 있다.

한국디지털대학교(이하 한디대)에서도 다문화 가정이 직면하고 있는 어려움을 해소하고 교육기관으로서 다문화 사회를 구현하는 데 앞장서고자 지난 4월 20일 "다문화 가정 e-배움 캠페인"을 시작했다. 한디대 캠페인의 기본 철학은 진정한 다문화 사회란 다양한 문화가 대등하게 모두 인정되는 사회라는 데 있다. 캠페인의 목적도 따라서 쌍방의 문화적 소통이 가능한 다문화 사회의 구현에 있다. 한디대가 개발한 온라인 한국어 프로그램도 이러한 캠페인의 기본취지에 맞춰서 구축되었다. 캠페인의 취지에 따라 여성 결혼 이민자가 한국인화되는 통합 모델(assimilation)¹⁾을 추구하는 것이 아니라 한국에서 살아갈 때 필요한 한국어를 습득하는 것이 온라인 한국어 프로그램의 목적이다.

오늘의 발표에서는 한디대가 개발한 여성 결혼 이민자를 위한 온라인 한국어 1과정(초급 한국어)을 소개해보도록 하겠다. 이 프로그램을 개발하는 과정에서 발견한 점은 교육 콘텐츠의 우수성도 중요하지만, 이 프로그램은 대학의 정규 과정으로 제공되는 것이 아니기 때문에 학습자가 지속적인 동기부여를 가지고 학습을 할 수 있는 환경 조성도 그에 못지 않게 중요

1) 진정한 다문화 사회 구현은 외국인의 한국사회로의 완전한 통합으로 이루어지지 않는다. 다문화 사회는 한국사회가 문화적 다양성과 상대성을 인정하여 문화를 국력에 서열화시키지 않고 인정하는 것에서부터 출발한다. 정부도 이러한 인식을 가지고 있으나 그것이 사회적으로 받아들여지는 속도는 느리다. 예를 들자면, 정부의 "여성 결혼 이민자 가족의 사회통합 지원대책" 보고서에는 다문화 가정의 자녀를 다중언어구사 자원으로 육성한다는 조항이 있는데, 이러한 항목의 필요성에 대한 사회적 인식은 매우 저조하고 공감대도 없는 실정이다 (교육인적자원부 외, 2006).

하다는 사실이다. 따라서 여기서는 먼저 캠페인에 대한 전반적인 설명을 하고, 한국어 콘텐츠 소개한 다음, 원활한 온라인 학습을 위한 교육 포털사이트의 구축 등 학습자의 학습 환경과 자가 학습을 위한 동기부여의 필요성에 대한 설명을 하도록 하겠다.

2. 한국디지털대학교의 다문화 가정 e-배움 캠페인

한디대는 고등교육의 보편화, 평생교육의 확대, 그리고 한국의 고등교육 문화의 개선이라는 설립 미션을 실천하고자 2007년 4월에 다문화 가정 e-배움 캠페인을 가동했다. 이 캠페인은 온라인교육이 가지고 있는 잠재력을 사회적으로 실천하고, 다문화 가정의 구성원이 고등교육을 받을 수 있는 초석을 마련하여 그들을 지역발전을 주도할 인적자원으로 육성한다는 취지에서 시작되었다.

이 캠페인은 무상으로 다양한 온라인 교육과정을 제공함으로써 한국에 건강한 다문화 사회를 정착시키는 데 그 목적이 있다. 여기서 말하는 건강한 다문화 사회란, 무조건적인 한국 사회로의 통합이 아닌 쌍방의 문화적 소통이 가능한 사회를 일컫는다. 그리고 온라인 교육도 하나의 사회적 과정으로 이해하여 교육을 통한 다원화된 커뮤니티의 형성을 유도하는 것이 목적이다.

따라서 본 캠페인은 여성 결혼 이민자와 그 배우자 및 일반인을 대상으로 온라인 교육 과정을 제공하고 교육 포털사이트를 통한 의사소통, 나아가서 커뮤니티 활동을 독려하고 있다. 현재 진행되고 있는 캠페인의 1단계는 여성 결혼 이민자를 대상으로 한국어와 한국 문화 교육과정이고, 앞으로 진행될 2단계에서는 그 배우자 및 일반인을 위한 여성 결혼 이민자의 출신 국가의 언어와 문화 교육과정이 제공된다.²⁾ 3단계에서는 여성 결혼 이민자와 그 배우자가 지역사회에 인적 자원으로 활동할 수 있기 위해 필요한 전문화 과정의 교육이 제공될 예정이다.³⁾

본 교육의 기본 개념은 다문화 가정의 구성원 모두가 함께 공부를 하면 학습 동기와 효과가 증진한다는 데 있다. 그리고 교육을 통해서 서로에 대한 이해를 증진시키고 좀 더 화목한 가정으로 거듭날 수 있게 하고자 한다.⁴⁾ 또한 캠페인을 통해서 일반인도 포털사이트에 있

2) 여성 결혼 이민자에 관한 최근의 연구에서는 여성 결혼 이민자의 정착을 돕는 데 한국어 교육도 중요하지만 그에 못지 않게 중요한 것이 한국인 배우자 및 그 가족대상의 교육이라고 지적하고 있다 (조선경 2006; 한건수 2006).

3) 여성 결혼 이민자가 한국인 남편보다 학력이 높은 경우가 많다는 최근의 연구들이 나왔다. 특히 필리핀과 몽골의 대도시에서 오는 여성 결혼 이민자의 경우, 전문대졸과 대졸 학력을 가진 여성이 많으며, 문화적 차이보다 학력의 차이가 남편과의 갈등을 유발하는 원인으로 꼽히기도 한다 (김민정 외 2006; 한건수 2006; 한영현 2006). 따라서 여성 결혼 이민자를 대상으로 하는 교육뿐만 아니라 그 배우자를 대상으로 하는 교육도 시급하다.

4) 배우자의 언어와 문화에 관심을 갖는 것 그 자체가 국제결혼 가정의 화목에 매우 중요한 영향을 미친다. 전라남도의 다문화 가정을 연구한 한영현에 의하면 여성 결혼 이민자의 한국어 구사 능력은 5점 척도에서 평균 3.2점으로 나왔지만, 한국인 남편의 배우자 모국어 구사능력은 5점 척도에서 평균 1.5점밖에 안되었다 (한영현 2006: 37~38). 한국 농촌의 가부장적 문화 때문에 한국인 남편이 배우자의 모국어를 배우고자 하는 노력조차 없다는 지적들이 많다. 본인이 전남 담양군에서 만난

는 다양한 자료를 활용하고, 게시판과 카페에 참여하여 다문화 가정에 대한 관심을 갖고 그 내용을 공유하며, 이들도 베트남, 중국, 몽골 등 여성 결혼 이민자의 출신 국가에 대해 배울 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 이 캠페인은 후원자의 뜻에 따라 전라남도과 경상북도에서 먼저 시작되어 점차적으로 전국으로 확대될 예정이다.

3. 여성 결혼 이민자를 위한 온라인 한국어 1 과정의 기획

먼저 캠페인의 1단계인 여성 결혼 이민자를 위한 온라인 한국어 1 기획 과정에 대한 소개를 해보도록 하겠다. 기획 단계에서 고려되었던 가장 중요한 항목은 사용자의 환경과 특수성, 문화적 상대주의·여성 존중 관점의 적용, 그리고 여러 분야의 전문가에 의한 (interdisciplinary) 한국어 과정의 개발이었다.

1) 사용자의 환경과 특수성

웹 기반 한국어 교육 프로그램을 개발한 바가 있는 방성원 교수에 의하면 개발 전에 고려해야 할 가장 중요한 사항은 사용자의 환경과 특수성이다. 한디대에서 캠페인을 설계하기 위해 2006년도부터 경북 예천군과 전남 담양군의 여성 결혼 이민자 대상으로 오프라인 정보화 교육을 실시하고, 2007년 2~5월에는 정보화 교육과 온라인 한국어 교육을 병행하면서 이들의 환경과 특수성을 조사하고 파악하였다. 여성 결혼 이민자의 경우 다음과 같은 특성을 지닌다.

- 다양한 출신 국가, 다양한 학력, 도시와 농촌 등 다양한 출신 지역으로 구성된 이질적인 집단이다. 한국에서는 "여성 결혼 이민자"라는 집단으로 범주화되지만 사실상 매우 다양한 사람들로 구성된 집단이다.
- 농어촌 지역의 여성 결혼 이민자는 지리적으로 널리 분포되어 있어 시 또는 군으로 나오는 것이 매우 어렵다. 집합 교육이 나들이와 사교의 기회이기도 하지만 교육을 위해 외출을 하는 것이 쉽지 않다. 공간 이동의 제약을 받기 때문에 집에서도 학습할 수 있는 환경이 마련될 필요가 있다.
- 학습의 기회와 시간이 한정되어 있다. 특히, 가사와 육아 때문에 공부할 수 있는 시간이 한정되어 있다.
- 가족과의 의사소통뿐만 아니라 지역사회(병원, 관공서 등)에서 활용할 수 있는 한국어 학습에 대한 욕구가 있다. 이들은 완벽한 한국어 구사능력을 추구하는 것이 아니라 "서바이벌 코리언(생존 한국어)"을 학습하고자 한다.

태국 출신 M 씨는 남편이 태국말을 잘하게 되지는 못하더라도 자신(부인)을 생각해서 배우고자 하는 시늉이라도 했으면 좋겠다고 했다.

- 학습자원에 대한 접근이 어렵다. 정보 부족, 시간 부족 등으로 동기부여가 되어도 적극적인 학습자가 되는 데 장벽이 높다.
- 컴퓨터와 인터넷에 대한 접근이 지역별로 편차가 있다. 도시의 경우(예: 구미시) 다문화 가정의 컴퓨터 보유율은 95%인 반면에 농촌지역(예: 담양군)은 60%이다.

종합적으로 봤을 때, 여성 결혼 이민자가 공부할 수 있는 환경은 매우 열악하다. 현재 많은 기관에서 집합 교육이 진행되고 있지만, 먼 거리 이동의 문제와 시간적 문제로 참여가 일관성이 없다. 반면에 가정으로 가는 방문 교육은 비용이 너무 많이 들어 중단될 위기에 처해 있다. 한편, 가정에서는 한국어를 배우는 데 양가적인 태도를 보이는 경우가 많다. 한국인 남편과 그 가족(시어머니 등)은 배우자가 한국어를 배우는 것이 좋기도 하지만, 한국어를 잘 구사하게 되면 도망갈 것이라는 불안감을 가지며, 외출하는 것 자체를 좋아하지 않은 경향이 있다.

웹 기반의 한국어 과정은 시공간의 문제를 해결할 수 있는 장점이 있다. 그러나 전적인 자가 학습은 학습을 하는데 많은 장벽이 있는 여성 결혼 이민자에게 처음에는 무척 부담스러울 수 있다. 따라서 한디대의 온라인 한국어 과정은 여성 결혼 이민자의 동기부여를 높이고 학습 효과가 큰 콘텐츠로 구성되기도 했지만, 한국어 과정 외에도 여성 결혼 이민자와 그 가족이 모두 활용할 수 있는 다양한 콘텐츠와 정보를 교육 포털사이트에 제공함으로써 가족이 다 함께 접속하여 학습 효과를 높이는 지원 시스템으로 구축되었다.

여성 결혼 이민자를 대상으로 하는 오프라인 한국어교실은 한국어 학습뿐만 아니라 학습자 간의 상호작용과 교류의 장으로서의 역할을 해왔다. 따라서 한국어를 온라인으로 제공하는 경우, 학습자끼리 교류할 수 있는 사이버 공간을 제공하는 것은 필수적인 사항이다. 사이버 공간에서 교류할 수 있는 다양한 기능을 갖춘 포털사이트 구축이 요구된다.

컴퓨터 보급이 저조한 지역에서는 온라인 교육과 오프라인 교육을 병행하여 실시할 수 있는 방안을 모색하고 있다. 시군에 따라서 한국어교실을 여성회관 등의 컴퓨터실에서 온라인으로 진행하는 방법을 시행할 수 있다. 또 현재 "엄마와 함께하는 컴퓨터" 프로그램이 기획 단계에 있는데, 이는 초등학교의 컴퓨터 시설을 활용하여 여성 결혼 이민자와 그 가족이 함께 컴퓨터와 한국어를 동시에 배우는 과정을 개설하여 학습하는 것을 목적으로 두고 있다. 한편, 캠페인 협약 기관인 경상북도의 경우, 농어촌 지역을 중심으로 도에서 정책적으로 초등학교 진학 아동이 있는 다문화 가정에게 무상으로 컴퓨터를 보급하는 것을 추진하고 있다.

2) 문화적 상대주의와 여성 존중 관점의 적용

다문화 가정 e-배움 캠페인이 문화적 상대주의와 여성 존중의 관점에서 입안된 만큼 그 같은 내용이 한국어 콘텐츠에도 반영되어야 한다는 개발진의 의지가 있었다. 여성 결혼 이민자를 위한 많은 교육 프로그램에서 은연중에 한국과 한국 문화를 더 우월한 것으로 상정하여 여성 결혼 이민자를 "한국인화"하려는 요소들이 있다. 특히, 전문성이 떨어지는 자원봉사자

중에 무의식적으로 이런 태도로 교육을 진행하는 경우들이 있는데, 이는 여성 결혼 이민자에게 모멸감을 줄 뿐만 아니라 다문화 사회를 만들어가는 데 방해 요인이 된다. 그뿐만 아니라 다문화 가정에 대한 관심을 모으고자 방영되는 모 방송 프로그램에서는 한국 여성도 이미 어느 정도 탈피한 전통적인 아내, 어머니, 며느리의 역할을 여성 결혼 이민자에게 은연중에 기대하면서 가부장적 이데올로기를 그들에게 적용하여 재생산하는 소극적 공모가 이루어지고 있다는 지적도 있었다(이경숙 2006). 한디대에서 개발된 한국어 과정은 여성 결혼 이민자에게 서바이벌 한국어를 제공하기도 하지만 그들의 기본 인권을 존중하는 내용으로 구성되었다.⁵⁾

먼저 온라인 한국어 1 프로그램 개발진은 강좌 개설 목적을 "여성 결혼 이민자들이 한국사회에 기여할 수 있는 당당한 사회 구성원으로 성공적으로 정착하여 생활할 수 있도록 함"이라고 규정했고, 이 점을 고려하여 개발진에 국어교육학자 외에도 문화 상대주의적인 시각과 여성학적 시각을 반영해줄 수 있는 교수를 포함시켜 콘텐츠 전반에 여성 비하적 표현이 나오지 않도록 했다.

예를 들자면, 여성 결혼 이민자 대상으로 진행되는 많은 교육 프로그램에서 거의 자동적으로 포함되는 제사상 차리기 등의 내용 대신, 종교의 자유를 기본 원칙으로 하는 내용을 교과로 구성하였다. 실제로, 농어촌 지역이라도 교회나 성당을 다니는 인구가 많으며, 필리핀에서 온 여성 결혼 이민자의 경우 카톨릭 신자로서의 정체성이 매우 큰 비중을 차지하는 만큼 이런 문제는 매우 신중하게 다루어져야만 한다.

한편, 여성 결혼 이민자를 지나치게 정형화된 모습으로 묘사하거나(질은 피부색, 전통복장을 입은 모습 등), 지나치게 여성의 몸을 강조한 모습은 배제시켰다.

3) 다양한 분야의 전문인에 의한 개발

캠페인의 온라인 한국어 1 과정은 고려대학교 국제어학원 한국어문화교육센터의 교수진, 한디대의 교수진과 직원이 함께 협력하여 개발한 공동 프로젝트로서, 한국어 교육 전문가와 온라인 언어교육 전문가, 문화 전문가, 여성 전문가로 구성된 개발진이 협력 체제를 구축하여 강의의 기본적인 틀과 방향을 잡고 콘텐츠 개발에 착수했다.

고려대학교 국제어학원 한국어문화교육센터는 한국에서 외국인과 국외 동포들에게 한국어와 한국 문화를 교육하는 공인된 대표적 기관으로서, 이미 약 15,000여 명이 한국어 연수 프로그램을 이수할 정도로 한국어 교육에 대한 풍부한 경험이 축적되어 있다. 이런 교육 노하우를 바탕으로 네 분의 교수님이 강의의 기본 교안을 구성해주었고, 스토리보드 구성 등 교수 설계 과정에도 모두 참여했다.

5) 여성 결혼 이민자에 대한 연구에 의하면, 그들이 가장 불편해하는 점은 그들이 경제력과 국력이 약한 나라 출신이라는 이유와 한국어 구사 능력이 떨어진다는 이유로 사람들로부터 어린아이 취급을 당하는 것이라고 한다 (김민정 외 2006; 한건수 2006). 여성 결혼 이민자가 한국보다 국력이 약한 나라 출신일 경우 그 정도는 더욱 더 심해지며, 여성 결혼 이민자가 느끼는 불쾌감과 모멸감도 높다.

한디대에서는 콘텐츠 검수위원인 두 분의 교수님이 자가 학습을 하여도 사용자가 재미있고 적극적으로 학습에 임할 수 있도록 상호작용이 가능한 기능을 추가하고, 교육공학적으로 효과적인 강의 전개 방법 등 온라인 교육 콘텐츠 구축 노하우를 제공했다. 또한 앞서 얘기했듯이 문화 상대주의적인 시각과 여성학적인 시각을 적용해줄 수 있는 교수님이 두 분이 참여하여 콘텐츠 개발 총괄을 맡아주었다.

여성 결혼 이민자를 위한 한국어 프로그램 개발에 이처럼 다양한 분야의 전문가들이 함께 참여한 경우는 없을 것으로 본다. 개발진은 한디대가 담양군, 예천군, 구미시에 여성 결혼 이민자 교육을 시행할 때 학습자의 학습 환경과 특수성을 같이 조사하고, 현장에 있는 한국어 선생님들에게 설문조사지를 돌려서 학습자에 대한 자료를 수집했으며, 캠페인의 기본 취지인 진정한 다문화 사회 구현에 걸맞은 교육콘텐츠를 만드는 데 주력했다.

4. 온라인 한국어 과정의 구성 및 교육 콘텐츠의 특성

온라인 한국어 과정은 한국어 1, 2, 3, 4 네 과정으로 구성되어 있는데, 한국어 1, 2는 초급, 3, 4는 중급이다. 각 과정은 7개의 강의로 구성되어 있으며, 여덟 번째 강의에서는 학습자가 자신의 성과를 가늠하고 동기부여를 높이기 위한 시험이 있다. 각 강좌의 내용 구성은 <표 1>에 나와 있다.

<표1> 한국어 과정의 강의 내용

강의명	강좌수	강의내용
한국어 1	7강	한국 정착, 한국 생활 적응
한국어 2	7강	육아, 지역공동체
한국어 3	7강	자녀교육, 직장생활
한국어 4	7강	종합

각 과정의 강의는 7개 강의로 구성되어 있는데, 이것은 약 두달 단위의 교과가 일정한 학습 리듬을 유지하는 데 최적이라는 판단에서 짜인 것이다. 한국어 1 과정의 경우, 각 강의의 러닝타임은 평균 40분인데, 여성 결혼 이민자의 컴퓨터 활용 능력에 따라서 편차가 있다.

각 강의는 기본적으로 학습자가 주어진 메뉴를 순차적으로 따라가는 단선적 구조로 짜여져 있다.⁶⁾ 게다가 많은 학습자가 아직도 컴퓨터가 익숙하지 않아, 강의 진행 방법도 학습자가 어렵지 않게 따라올 수 있도록 설계되었다. 각 강의는 ‘시작해요 배워요 연습해요 활용해요 정리해요 더 공부해요’의 순서로 구성되고 진행된다. 그 내용은 <표 2>에 정리되어 있다. 그리고 학습자의 상황에 따라 본인이 필요한 학습을 추가적으로 할 수 있는 옵션을 포

6) 방성원 교수에 의하면 한국어가 낮은 외국인의 경우 단선적인 구조로 강의를 진행하는 것이 효과적일 수 있다고 한다 (방성원 2006: 58). 한국어 1과정의 수강생은 보통 한국에 들어온 지 얼마 되지 않은 "새내기" 여성 결혼 이민자를 대상으로 하고 있기 때문에 강의가 단선적 구조로 구성되었다.

함하기도 했다.) 각 강의에는 한국어 자모 강의와 한국어 게임이 포함되어 있다. 게임은 학습이 재미있을 수 있도록 마련된 장치인데, 각 차시에 나오는 단어 위주로 구성되어 있으며 난이도, 속도 조절 등이 가능해서 여성 결혼 이민자와 그 자녀가 같이 활용할 수 있게 만들어졌다. 또한 각 차시에 마련된 단어장에는 해당 강의의 단어를 팝업창으로 소개하기도 한다.

<표 2> 강의의 구성 항목 및 내용

강의구성 항목	내 용
시작해요	강의 핵심 내용 상황 애니메이션, 교수의 강의 소개
배워요	대화 듣기, 어휘력과 표현 학습, 대화 확인
연습해요	단어 연습, 어휘와 표현 연습
활용해요	이해 확인 (대화 듣고 답 고르기 등), 표현 연습 (음성 녹음 후 정답 듣기 등)
정리해요	평가, 교수의 마무리
더 공부해요	보충학습, 한국 문화

무엇보다도 온라인 한국어 1 과정의 가장 두드러진 특징은 다국어 지원이다. 여성 결혼 이민자가 한국에 갓 도착해서 의사소통을 할 수 없다는 전제하에서 만들어진 과정인 만큼 다국어 지원은 꼭 필요하다. 선생님이 바로 옆에서 지도를 해줄 수 없는 상황인 만큼 자가 학습 동기를 높이기 위해서는 여성 결혼 이민자의 모국어로 강의의 주요 흐름과 지시문을 설명하는 것이 학습 효과에 많은 긍정적인 영향을 미친다. 다국어 지원은 한국어, 일본어, 중국어, 영어, 그리고 베트남어 다섯개 언어로 구축되어 있다. 다국어 지원은 녹음 음성과 텍스트 모두에 적용되고, 지시문에 입혀져 있다.

여성 결혼 이민자의 학습 환경이 그다지 좋지 않다는 것을 감안할 때 강의는 최대한으로 학습자의 흥미를 끌고 재미있게 진행되어야 한다고 판단해서 교육과 재미를 모두 충족시켜 주는 형식(edutainment)으로 구성되었다 (남은경 외 2006: 80). 학습자가 마우스를 활용하여 글쓰기를 할 수 있을 뿐만 아니라, 드래그해서 빈칸 채우기, 녹음해서 자신의 발음 듣고 교정하기 등 다양한 외국어 학습 기능을 첨가했다.

한국어 글쓰기 학습을 위해서는 한국어 1 쓰기 워크북을 별도로 제작해서 실질적인 쓰기를 권장하고 학습자 스스로 연습하도록 했다. 쓰기 워크북은 여성 결혼 이민자가 들고 다니기에 편하도록 가벼운 책으로 제작했고, 또 펴서 쓰기에 무리가 없는 형식으로 제본하기도 했다. 이는 여성가족부에서 제작된 이주여성을 위한 한국어 책을 사용하는 사람들이 지적했던 단점, 즉 무게와 크기, 그리고 펴서 쓰기의 불편함 등을 보완한 것이다.

마지막으로 강의 운영에 관한 내용이다. 한디대는 여성 결혼 이민자들이 온라인으로 한국어를 학습할 수 있도록 교육 지원 시스템을 구축하였다. 먼저, 지자체의 요청에 따라 교육 신청시 오프라인으로 정보화 교육을 실시하여 학습자들이 온라인 교육을 할 수 있기위한 준비

7) 방성원교수에 따르면 실제에서는 단선적 구조와 복선적 구조가 완전하게 이분법적으로 구분되지 않을 수도 있다고 하는데, 아마 이와 같은 경우도 같은 것이라 하겠다 (방성원 2006: 58).

를 시킨다. 여기에는 전문 강사가 파견되고, 한디대 재학생과 원어민 조교가 동원되어 도우미로 활동한다. 원어민 조교의 경우, 학습자가 직면하는 애로 사항을 옆에서 도와주고, 한디대 재학생 도우미는 여성 결혼 이민자들이 교육을 받는 동안 그 자녀들을 돌봐주는 일을 맡는다. 오프라인 교육이 실시되는 경우 아이 돌봄 지원이 있는지의 여부가 그 교육의 성패를 가릴 만큼 중요하다는 것을 조사 과정을 통해서 파악하여 현장 오프라인 교육환경을 조성하게 된 것이다. 정보화 교육을 위한 매뉴얼(교재)과 시디를 제작하여 학습자들이 수시로 복습을 할 수 있게 하였다.

강의에 관한 질문은 온라인 Q&A 창구를 마련해서 전문 교수가 답변하게 했는데, 온라인으로 질문하는 것 자체가 아직은 어려운 단계라 별도로 전화 핫라인을 설치해서 질문에 답변을 할 수 있도록 시스템을 마련했다. Q&A시스템에 대한 안내는 캠페인 포털사이트에 상세하게 안내되어 있고 오프라인 교육에서도 강조된다.

온라인 한국어 1 강의의 특징은 <표 3>에 정리해봤다. 주어진 조건에서 좋은 강의를 만들려고 노력하기는 했으나, 아쉬움이 남지 않은 것은 아니다. 예컨대 방성원 교수가 지적했듯이 학습자의 말하기를 연습하게 할 수 있도록 웹 기반 한국어 교육 프로그램이 갖춰야 할 기능으로 음성 채팅 또는 음성 게시판 등이 있는데, 이러한 기능들을 도입하지 못했다. 그런데 여성 결혼 이민자의 학습 환경을 고려했을 때 이 같은 기능들은 어렵고 복잡한 것으로 인식될 수 있어, 학습자의 콘텐츠에 대한 접근성을 높이기 위해 기능들을 단순화시킨 점이 없지 않아 있다. 그러나 중급 한국어 정도의 레벨에서는 이러한 기능을 첨가하는 것도 바람직할 것으로 본다.

5. 교육 포털사이트의 중요성

여성 결혼 이민자의 학습 조건은 위에서 논의되었듯이 매우 열악하다. 컴퓨터가 생소한 많은 여성 결혼 이민자에게 한국어를 온라인으로 배울 수 있다는 사실은 그들에게 새로운 학습 경로를 제공하는 것이기도 하지만 그 반면에 컴퓨터와 인터넷이라는 경로를 파악하고 그 안에서 스스로 길을 찾아야 하는 과제, 즉 네비게이션의 과제가 부여된다. 또한 온라인 대학의 경우 학습자는 등록금을 내고 학습을 하는 반면에, 여성 결혼 이민자의 온라인 학습은 무상으로 이루어지고 또 학점 등을 부여하면서 관리되는 대상이 아니기 때문에 본인이 자율적으로 꾸준히 학습한다는 부담이 무척 크다.

<표3> 온라인 한국어 1 과정의 특성

항 목	특 성	비 고
강좌 수	7개 + 1시험	여성 결혼 이민자가 크게 부담을 느끼지 않게 8주 단위로 구성
각 강좌 러닝 타임	평균 40분	
강의 구조	단선적 구조를 원칙으로 하되 자모 연습, 한국어 게임 등 부가적 학습 내용 첨가	시작해요 배워요 연습해요 활용해요 정리해요 더 공부해요
다국어지원	한국어, 일본어, 중국어, 영어, 베트남어 지원	강의 내용 중 지시문의 음성과 텍스트를 원어로 지원
에듀테인먼트 형식	학습자가 최대한으로 동기부여가 되고 흥미를 갖고 학습할 수 있는 형식으로 구성	여성 결혼 이민자가 자녀와 함께 놀이처럼 공부할 수 있도록 함구성
쓰기 워크북의 제작	한국어 쓰기 연습장	휴대가 간편하고 쓰기가 편리한 방식으로 제작
강의운영	온라인·오프라인을 겸한 운영	전문강사가 주도하고 도우미가 지원하는 정보화 교육, 온라인과 전화로 질문 답변

다문화 가정 e-배움 캠페인에서는 이 같은 학습 방해 조건을 극복하고 여성 결혼 이민자들이 보다 적극적으로 자가 학습에 몰입할 수 있게 하기 위해 교육 포털사이트를 맞춤형으로 구축하였다. 인터넷 문화가 발달한 한국의 경우, 포털사이트들은 매우 복잡하게 구성되어 있고 많은 정보와 내용을 담고 있는 것이 특징이다. 이러한 홈페이지에 익숙한 한국인 학습자들은 한디대의 홈페이지와 같이 복잡한 화면도 거뜬히 소화하고 그 안에서 찾고자 하는 내용을 찾을 수 있으나, 여성 결혼 이민자의 경우는 그렇지 못하다. 여성 결혼 이민자의 경우 일단 한국어뿐만 아니라 (필리핀 여성을 제외하고) 영어 구사 능력도 현저히 떨어지는데, 그들이 "url"이라는 개념을 이해하고 찾아간다는 것 자체가 매우 어려울 수 있다. 이런 연유로 교육 포털사이트는 사용자의 특수성에 맞게 설계되었다. <그림 1>은 다문화 가정 e-배움 캠페인의 홈페이지이자 한국어 교육 포털 사이트이다.

<그림 1>에서 볼 수 있듯이, 로그인 창은 사용자 눈에 띄게 크게 구성되었고, 메뉴도 복잡하지 않고 간단하게 구성되어 있다. 무엇보다도 컴퓨터에 대한 사전 지식이 없어도 사용자가 최대한으로 편하게 활용할 수 있도록 사용자 친화적인 인터페이스를 썼다. 회원 가입 방법도 매우 간소하게 해서 여성 결혼 이민자들이 회원 가입을 하는 데 어려움이 없도록 했다.

캠페인 홈페이지

한국디지털대학교의 함께하는
다문화가정 e-배움 캠페인



<그림 1> 교육 포털사이트 홈페이지

학습자의 경우, 로그인을 하게 되면 바로 강의실로 들어갈 수 있는 링크가 제시되고, 본인이 원하는 한국어 과정과 차시를 들을 수 있게 되어 있다. 회원 가입이 되면 제2단계로 바로 강의실에 다다르게 한 것이다. 이는 교육 콘텐츠가 아무리 훌륭해도 그것에 대한 접근이 어려우면 학습자의 흥미가 현저히 떨어질 수 있음을 감안하여 반영한 것이다.

학습자가 컴퓨터를 어렵게 생각할 수 있기 때문에 학습자와 그 가족이 적극적으로 사이트를 방문할 수 있는 인센티브를 포털사이트에 심어 놓았다. 먼저, 학습자 본인의 흥미를 유발시키고 인터넷에 대해 경험을 통해서 파악할 수 있게 하기 위해 여성 결혼 이민자에게 유익하고 있고 흥미로울 수 있는 사이트의 링크들을 모아둔 "즐거찾기"의 기능을 갖추게 했다. 여기에는 여성 결혼 이민자 모국의 뉴스, 음악, 대사관 사이트 등을 링크하여 "국가별 주요 사이트"의 형태로 담아냈다. 이는 타문화에 대한 관심과 수용을 불러일으키고자 하는 캠페인의 취지와 합치되는 것이기도 한다. 다시 말해서, 여성 결혼 이민자 출신 국가에 대해 관심이 있는 일반 한국인도 회원 가입을 해서 이들 사이트를 편하게 접할 수 있는 근거를 마련하는 것이다. "즐거찾기" 메뉴에는 여성 결혼 이민자가 한국생활을 하면서 필요할 때 연락을 취해야 하는 기관들도 소개되어 있다. 그리고 여성 결혼 이민자뿐만 아니라 그 배우자와 시부모, 자녀들도 같이 즐기고 배울 수 있는 건강과 문화에 대한 "한디대 웰빙 콘텐츠"도 있어, 온 가족이 흥미를 가질 만한 콘텐츠도 포함시켰다.

여성 결혼 이민자를 위한 오프라인 한국어 교실은 공부하는 곳이기도 하지만 그들이 서로 만나고 소통을 하는 장이기도 하다. 한디대는 지난 5년간의 온라인대학 운영의 경험을 통해서 온라인대학에서도 학생들이 활발한 커뮤니티 활동을 벌이고 온라인으로 소통도 하고 친

목도 다질 수 있다는 사실을 잘 알고 있다. 따라서, 교육 포털사이트 역시 여성 결혼 이민자들이 커뮤니티 활동을 할 수 있는 사이트로 구축되어야 하고, 이를 위한 다양한 기능들이 준비되어 있어야 했다. 포털사이트에 일단 회원 가입이 되면, 사용자는 이메일 주소를 부여받아서 메일을 주고 받을 수 있게 되고, 또 "어울림 마당" 메뉴에 있는 게시판과 지역별 카페를 활용하여 정보를 교류하고 친목도 다질 수 있게 하였다. 여기에는 여성 결혼 이민자뿐만 아니라 회원 가입을 한 일반인도 참여할 수 있는데, 다문화 가정에 대해 관심 있고 소통을 하고자 하는 일반인에게도 그 장을 공개하는 것이 캠페인 취지에 맞는 것으로 판단했기 때문이다.

캠페인 자료마당에는 다문화 사회와 여성 결혼 이민자, 육아생활정보 등이 "자료마당"에 준비되어 있어 여성 결혼 이민자뿐만 아니라 이들에 대해 관심을 갖는 사람이면 누구든지 볼 수 있게 되어 있고, 게시판에 글을 남길 수 있게 되어 있다. 캠페인 기획진이 기대하는 바는 여성 결혼 이민자의 가족들도 이 사이트에 가입하고 접속해서 다양한 정보를 접하고 보다 화목한 다문화 가정을 만드는 데 도움이 되었으면 하는 점이다.

교육 포털사이트는 이처럼 많은 정보와 유용한 링크를 제공하고, 또 커뮤니티 활동도 하게 해서 사이트의 접속률을 높이고, 사용자들이 습관적으로 들를 수 있게 유도하여 학습 욕구를 증진시키는 역할을 한다. 사이트에서 여러 기능을 활용하다 보면 자연스럽게 인터넷의 다양한 기능을 익히게 되고, 한국어 타자 능력도 키우게 되며, 같은 출신 국가뿐만 아니라 다양한 사람들과의 만남의 폭을 늘릴 수 있어, 그 과정 자체가 한국 사회에 적응하는 자연스러운 교육이 된다.

6. 맺음말

한디대는 다문화 가정 e-배움 캠페인을 통해서 다문화 가정 구성원에게 교육 콘텐츠를 제공하여 교육의 기회를 주기도 하지만, 그들이 교육 포털사이트에서 할 수 있는 다양한 커뮤니티 활동을 적극적으로 권장하면서 부가적인 교육 효과를 얻어내고자 한다. 캠페인의 궁극적 목적은 교육이 아니라 교육을 통한 건강한 다문화 사회의 구현이다. 지방에서 이루어지는 한국어 교실을 방문할 때 많은 경우 한국어 교육이 그 자체로서 궁극의 목표가 되어 있는 경우를 종종 발견할 수 있어, 주객이 전도되었다는 아쉬움이 남을 때가 있었다. 한디대의 온라인 한국어 1 과정은 여성 결혼 이민자가 한국어를 잘 배울 수 있게 하는 것이 목적이기는 하지만, 그것은 궁극적으로 그들이 한국 사회의 어엿한 시민으로서 기본권을 누리며 행복하게 살 수 있게 하기 위함이다. 그리고 이러한 궁극적인 목적 달성을 위해서는 여성 결혼 이민자만 한국어를 배워야 하는 것이 아니라, 그 한국인 배우자와 가족, 그리고 무엇보다도 2세대들이 부인과 어머니의 문화와 그 유산을 존중할 수 있게 하는 교육 프로그램을 개발하여 제공해야만 한다. 한디대의 캠페인에서는 이러한 비전을 실현하기 위해 올해 하반기에는 온라인 베트남어와 베트남 문화 교육 콘텐츠를 개발하기로 했다.

한디대의 한국어과정을 개발하면서 아쉬웠던 점은 그 교육 대상자가 여성 결혼 이민자로

국한될 수 밖에 없었던 현실이다. 온라인교육의 경우, 학습자가 자가학습을 하기 때문에 완전한 맞춤형이 아닐 경우 따라가기도 힘들 뿐더러 학습에의 동기부여도 떨어진다는 사실 때문에 교육 대상자를 여성 결혼 이민자로 좁혀서 콘텐츠를 구성했다. 한국에 와 있는 이주노동자들도 한국어 교육에 대한 욕구가 많은 것으로 알고 있는데, 이들을 위한 별개의 과정 개발을 현재 고려하고 있다.

여기 소개된 온라인 한국어 1 과정은 현재 시범적으로 운영되고 있다. 5월에 과정이 끝나면 제작진과 외부 전문가의 평가 과정을 거쳐서 또 수정될 것이다. 부족한 점이 있다면, 최대한으로 채우고 극복해서 보다 더 좋은 온라인 콘텐츠로 거듭날 수 있도록 많은 조언을 구하는 바이다.

<참고 문헌>

- 김민정, 유명기, 이해경, 정기선 (2006). 국제결혼 이주여성의 딜레마와 선택: 베트남과 필리핀 아내의 사례를 중심으로, 한국 문화인류학 39-1, 한국 문화인류학회.
- 김우정 (2006). 교육인적자원부의 다문화 가정 교육 지원 방안, 한국어의 미래를 위한 제 1차 토론회 국외동포 및 이주민을 위한 한국어 교육을 중심으로, 이화여자대학교 한국어문학연구소. 한국어 상담소. 국어국문학과
- 남은경, 김정은 (2006). 국제결혼 이주여성들을 위한 한국어 멀티미디어 교재 모델 구상, 2006 온라인대학 학술포럼, 온라인대학 교육의 국제적 차원, 한국디지털대학교.
- 방성원 (2006). 웹 기반 한국어 교육 프로그램의 개발과 실행, 2006 온라인대학 학술포럼, 온라인대학 교육의 국제적 차원, 한국디지털대학교.
- 손호민 (2006). 한국어 해외 보급과 한국어 교육자, 한국어 교육단체의 역할, 제1회 범세계 한국어 교육단체·지역 대표자 세미나, 한국어 해외 보급과 국제교류의 증진, 한국국제교류재단. 국제한국어교육학회.
- 신경희 (2006). 상담 사례를 통해본 국제결혼이주여성의 문제점 및 대책. 전남지역 국제결혼 이주여성 복지실태조사 보고회 자료집, 전라남도.
- 조선경 (2006). 이주여성 한국어교육의 방향 재단사업으로서의 이주여성 한국어교육, 한국어의 미래를 위한 제1차 토론회 국외동포 및 이주민을 위한 한국어 교육을 중심으로, 이화여자대학교 한국어문학연구소. 한국어 상담소. 국어국문학과
- 이경숙 (2006). 혼종적 리얼리티 프로그램에 포섭된 ‘이산인’의 정체성: <러브 인 아시아>의 텍스트 분석, 한국방송학보 20-3호.
- 한건수 (2006). 농촌지역 결혼이민자 여성의 가족생활과 갈등 및 적응, 한국 문화인류학 39-1, 한국 문화인류학회.
- 한영현 (2006). 전남지역 국제결혼 이주여성의 생활실태 및 문제점, 전남지역 국제결혼 이주여성 복지실태조사 보고회 자료집, 전라남도.
- 대통령자문 빈부격차차별시정위원회 (2006). 여성 결혼 이민자 가족의 사회통합 지원대책. 교육인적자원부. 외교통상부. 법무부. 행정자치부. 문화관광부. 농림부. 정보통신부. 보건복지부. 노동부. 여성가족부. 중앙인사위원회. 기획예산처.

**국어 대중 교육(국어 문화학교)의 전문화를
위한 온라인 교육 자료의 개발**

서유경(목원대)

국어 대중 교육(국어 문화학교)의 전문화를 위한 온라인 교육 자료의 개발

서 유 경(목원대학교)

1. 서론

최근 들어 교육의 전체적인 체제 변화를 보여주는 교육 매체의 변화는 국어교육의 방법적 측면뿐만 아니라 내용적 측면까지 영향을 끼치고 있다.¹⁾ 더욱 본격화되고 있는 매체 도입 관련 논의 및 실천의 문제는 근본적으로 매체의 발달이라는 사회 문화적 변화와 함께 새로운 교육 패러다임의 형성에서 비롯되었다고 할 수 있다. 그것은 교육의 개념에서 공급자로서의 교사가 아닌 수용자로서의 학습자를 중심에 두고, 교육의 실천과정에서 학습자의 생산 활동을 강조하는 것으로 요약할 수 있다. 이러한 교육 패러다임의 변화에는 '인터넷' 매체의 급속한 발달과 보편화가 관련되어 있다.

사실 국어교육뿐만 아니라 교육의 전반에서 매체 교육이나 매체 활용 교육은 새삼스러운 것은 아니다. 그럼에도 불구하고, 교육의 범주에서 본질적으로 매체 도입에 대한 다양한 논의가 이루어지게 된 것은 인터넷이라는 매체가 이제까지의 매체가 가진 속성을 포괄하면서 의사소통 전반의 국면을 바꿀 정도로 영향력을 가지고 있기 때문이라 할 수 있다. 특히 최근에는 새로운 학습 체제로서 e-Learning²⁾이 거론되고, e-Learning을 통해 교육이 체제적으로 바뀔 것을 예고하고 있다.

이에 이 발표에서는 다양한 매체 환경을 포괄하는 교육의 체제 범주로서 e-Learning을 중심으로 하여, 온라인교육으로서의 국어 대중 교육(국어 문화학교)의 가능성을 타진해 보고자 한다. 여기서 온라인 국어 대중 교육은 인터넷 매체를 전제로 한 논의이다. 그리고 온라인 교육의 개념은 최근 부상하고 있는 인터넷을 기반으로 한 e-Learning에서 출발한다. 이는 이미 우리를 둘러싼 매체 언어문화의 핵심에 인터넷이 자리하고 있기도 하고, e-Learning이 인터넷 매체를 기반으로 다른 매체를 통합적으로 흡수하면서 교육의 체제 개념으로 기존 교육을 대체할 수 있는 가능성을 지니고 있기 때문이다. 다시 말해, 인터넷 매체가 가진 멀티미디어, 하이퍼 미디어적 특성, 상호작용성, 지식정보의 공유와 생산, 그리고 다매체 환경을 통합적으로 수용한 것이 e-Learning이기 때문에, 국어교육에서 다루어야 할 다양한 매체를 포괄하여 논의할 수 있다.

1) 이는 이번 국어과 교육과정 개정안에서 심화 선택 과목으로 '매체 언어와 문화'를 개설한 데에서 단적으로 볼 수 있다.

2) 본 발표에서 e-Learning을 온라인 교육과 다른 별개의 개념을 지닌 것으로 다루지 않고, 동일한 표현으로 사용하고자 한다.

앞으로 살펴보겠지만, e-Learning은 인터넷 매체를 교육 체제적으로 수용한 신개념이고, 이에 의하면 교육의 형태와 내용, 방법이 총체적으로 달라질 수 있는 가능성이 있다. 또한 한편으로 e-Learning은 교육 체제로서만 한정되는 것이 아니라, 인터넷을 중심으로 한 언어 문화의 형성이나 문화 향유와 역동적 상관성을 지닌다. 이 발표에서는 e-Learning을 국어 대중 교육에 도입한다는 차원을 넘어서, e-Learning이라는 새로운 교육의 체제 구상을 가능하게 한 매체로서 인터넷 매체를 다루고, 온라인 국어 대중교육이 어떻게 구상될 수 있을 것인지를 중심으로 논의할 것이다.

이러한 가능성 타진이 그렇게 무모하지도 비현실적이지 않다고 볼 수 있는 것은 지금 이루어지고 있는 사이버교육 체제에 있다. 교수 학습 방법의 개선으로 도입된 ICT 활용 등의 활용 차원의 논의를 넘어서 이미 많은 교육 기관의 연수 과정에 온라인 교육이 도입, 운영되는 방식으로 교육의 내용과 방법 모두를 바꾸고 있기 때문이다.³⁾ 그래서 이 발표에서는 우선 온라인 교육 자체가 지니는 속성을 e-Learning 중심으로 살펴보고, 국어 문화학교에서 다루어지는 교육 내용의 특수성에 입각하여 적합한 모델을 설정하고, 구체적으로 어떻게 국어 대중 교육을 위한 콘텐츠가 개발될 수 있을지를 모색해 보고자 한다.

2. 온라인 교육의 속성과 국어 대중 교육 모델

(1) 온라인 교육 체제로서의 e-Learning 속성

국어 대중교육에서의 매체 교육을 어떻게 수용할 것인지를 논의하기에 앞서 우선 새로운 교육 체제로까지 언급되는 e-Learning의 개념이 어떻게 정의되고 있는지, 그 속성이 무엇인지를 짚어볼 필요가 있다. 지금까지 교육 체제로서의 e-Learning은 제도적 초·중등학교 교육에서보다는 비제도적 보완 교육, 직업 교육, 강의 지원 교육 등에서 활발하게 이루어져 왔다. 한편으로 사이버대학과 같이 온라인 교육만으로 학점을 이수하고, 대학 졸업장을 받을 수 있는 제도에서는 이미 공교육의 일환으로 e-Learning을 도입, 구현하고 있는 상황이다.⁴⁾

교육 체제로서의 e-Learning⁵⁾ 개념은 거슬러 올라가자면, CMI(Computer Managed

3) 특히 성인 교육 분야에서 얼마나 사이버교육 체제를 잘 활용, 운영하고 있는지는 현재 KERIS를 통해 이루어지고 있는 사이버교육연수원의 인증 현황에서 알 수 있다. 사이버교육으로서 교육용 콘텐츠를 개발하여 인증을 받고, 실제로 다양한 영역의 구성원을 대상으로 연수를 실시하고 있는 것이다. 이는 비단 성인을 대상으로 한 연수뿐만 아니라 초·중·고등학교의 선행학습이나 특정 교과 학습에도 활용되고 있는 실정이다.

4) 이러한 상황에서 현재 정부 차원에서 추진하고 있는 “온라인디지털콘텐츠산업발전법”(산업자원부, 2001), “e-Learning 활성화 계획”(산업자원부, 2002) 등은 e-Learning 체제에서의 교수-학습을 촉진하는 계기가 될 것으로 보이며, 향후 e-Learning 체제는 유년에서부터 노인에 이르는 광범위한 대상을 아우르는 교수-학습 체제로 자리잡을 것으로 보인다.

5) 이인숙은 온라인교육, 가상교육, 사이버교육, 인터넷기반교수, 웹기반교육, 웹기반학습, 원격교육, 그리고 e-Learning 등이 혼재되어 사용되고 있으면서도 현재 e-Learning이 가장 빠르게 받아들여지고 있는 용어를 지적하고 있다. 그리고 이들 다른 용어를 변별적으로 정의하고 e-Learning을 “인터넷을 기반으로 상호작용을 극대화함으로써 분산형의 열린 학습 공간을 추구하는 교육 유형이면서 급격히 확산되는 e비즈니스의 한 유형이라고 볼 수 있다”고 정의하고 있다(이인숙, 『e 러닝 - 사

Instruction), CBT(Computer Based Training), WBI(Web Based Instruction), WBT(Web Based Training)와 같은 컴퓨터와 인터넷을 활용하는 교육에서 시작되었다고 할 수 있다. 연원을 따지자면 e-Learning은 이렇게 컴퓨터와 인터넷을 교육에 활용하는 차원과 다른 한편으로 원격교육과도 맥이 닿아 있다. 이때의 원격교육은 전화나 TV, 라디오와 같은 전통적인 매체를 통한 교육이다.

매체 측면에서 보자면, 초기의 컴퓨터 활용 교육은 온라인 즉 원거리 통신에 의한 방식보다는 CD-R이나 Stand-Alone⁶⁾ 상태의 컴퓨터를 활용하는 차원에서 이루어진 것인 반면, 원격교육(Distance Learning)은 방송통신과 같은 원거리 전송 방식을 기반으로 한 것이다. 교육의 대상면에서 본다면, 원격교육은 교육을 받고자 하지만 기존 제도 교육이 요구하는 일정한 출석을 통한 교육을 받을 수 없는 사람들을 위해 시작된 것이다.⁷⁾

따라서 e-Learning은 컴퓨터와 네트워크를 이용한 원격교육이 만나 탄생한 교육의 한 방법이라 할 수 있다. 역사적으로 본다면, 이러한 방식의 교육은 처음에는 단순히 컴퓨터라는 매체를 활용하여 교수-학습을 할 수 있는 정도에서 모색되었지만 1990년대 말부터 시작된 교육정보화의 물결을 타고 ICT 활용 교육, 온라인 학습, 사이버 학습, 사이버 교육과 같은 시공간에 구애받지 않는 새로운 교육의 패러다임으로 등장한 개념이라 할 수 있다.

그렇다면 e-Learning이라는 개념이 이렇게 본격화되기 전에 존재하던 ICT 활용 교육이나 온라인 학습, 사이버 학습의 개념과 다른 것은 무엇인가? 이들 개념을 근본적으로 보자면 오프라인 학습의 반대라는 점에서는 동질적이다. 다시 말해 면대면 수업이 아닌 시공간을 극복한 가상 공간에서의 학습을 공통적으로 지칭하는 개념인 것이다. 그러나 무엇보다 “e-Learning”이라고 할 때에는 이러한 공통적 속성 외에 교수-학습 모델을 전제로 한 “새로운” 하나의 교육 체제라는 의미가 포함된 것으로 보인다.⁸⁾

여기서 “새로움”이라는 데에 주목할 필요가 있는데, 이들 개념이 나오게 된 배경을 보게 되면 어떤 것이든 새로운 교육의 방식이라는 의미를 포함하고 있지만, e-Learning은 온라인 학습이나 사이버학습이라는 용어보다도 더욱 새로운, 교육의 패러다임을 달리한 교수-학습이 구조화된 체제라는 의미라는 점에서 다른 맥락을 지닌다.⁹⁾ 그리고 이 새로움 속에는 기존

『이버 공간의 새로운 패러다임』, 문음사, 2002. 15-17쪽 참조). 한편 마지센타(The Masie Center)의 대표 컨설턴트로 재직하고 있는 엘리엇 마지(Elliott Masie)는 e-learning에서 ‘e’는 우선 경험(experience)을 의미하고, 둘째로 학습 선택권의 확장(extension)을 지칭하며, 마지막으로 학습기회의 확대(expansion)를 의미하는 것으로 보았다(마크 J. 로젠버그, 2001, 78-79쪽). 이는 e-learning을 통해서 제공되는 학습경험이 이전의 학습경험과는 근본적으로 다르다는 것을 뜻한다.

6) 네트워크에 연결되지 않은 상태의 컴퓨터를 Stand-Alone 컴퓨터라고 지칭한다.

7) 이러한 원격교육은 시공간의 문제를 극복하기 위해 이루어지기 시작한 것으로 미국과 같은 지역적 거리가 큰 국가에서 먼저 시도된 것이다. 우리나라의 경우에는 한국방송통신대학의 경우가 원격교육의 대표적 사례라고 할 수 있다.

8) 대부분의 경우 연구자에 따라서는 동일한 개념을 다른 용어로 쓰고 있기도 하다. 그러나 이렇게라도 온라인 학습, 사이버교육, 사이버 학습, 가상 교육, e-Learning 등 유사한 개념어들의 차이를 정리해 보고자 하는 것은 이들 용어가 지니는 미세한 차이를 짚고 넘어가는 것이 필요하다고 판단했기 때문이다. 그리고 본 논의에서 굳이 “e-Learning”이라는 개념을 사용하고 있는 이유도 밝힐 필요가 있을 것이다.

9) 기존의 용어와 변별적으로 e-Learning을 정의하는 기준을 1)네트워크로 연결되므로 훈련 내용과 정

의 온라인 학습이나 사이버학습에 비해 비교적 더욱 원활한 정보의 가공성, 멀티미디어 제작과 활용의 편의성, 기개발 자료의 재활용성 등이 포함되어 있다.¹⁰⁾

한편 최근 교육인적자원부에서 제시한 e-Learning의 개념은 다음과 같다.

초·중등교육에서 e-Learning 학습체제란 정보통신기술을 활용하여 학교-가정-지역사회를 유기적으로 연계하고, 교수-학습의 질을 제고하며, 학생들의 인성·창의성 및 자기주도적 학습 능력을 신장시키는 학습체제

(교육인적자원부, 「새로운 교육혁신 e-Learning 학습체제 구축(안)」, 2004. 5)

위에서 제시된 e-Learning의 개념은 근본적으로 인터넷 매체를 기반으로 하는 정보통신기술 활용 교육(ICT: Information & Communication Technology)을 포함하면서도 사이버공간에서의 교육을 강조하고 있다.¹¹⁾

이러한 e-Learning 체제의 속성은 1)원거리 간접 교육, 2)미디어 매개 교육, 3)다차원적 소통을 통한 교육 등으로 정리해 볼 수 있다.

원거리 간접 교육으로의 속성은 e-Learning에서 전제하는 교수-학습의 공간이 교실이라는 혹은 강의실이라는 물리적인 공간이 아니라 네트워크라는 정보통신에 기반한 원거리 교육이며, 시간적으로 볼 때 한시적으로 일회성에 그치는 것이 아니라 반복적으로 이루어질 수 있다는 것이다. 그리고 학습자의 위치가 어떠하든, 그 숫자가 얼마든지 간에 동시적으로 교수-학습이 이루어질 수도 있으며, 비동시적으로도 가능하다는 데에 있다.

미디어 매개 교육으로서의 속성은 e-Learning이 컴퓨터와 네트워크를 기반으로 하기 때문에 비롯되는 것이다. 이제까지의 교수-학습 체제는 인쇄된 자료를 매개로 하지만, 교사와 학습자가 대면하여 직접적으로 이루어지는 것이고, e-Learning은 네트워크 공간에 존재하는 다양한 정보들, 그리고 교육을 위하여 만들어진 멀티미디어 교재를 매개로 하여 교사와 학습자간의 소통보다는 미디어와 학습자간의 소통이 우선적으로 이루어진다.

이러한 속성은 기존에 존재하던 교과서의 개념보다는 기능적으로 확대된 것으로 단순한 교수-학습의 교재로서 멀티미디어가 아니라 교수-학습을 지원하고 도와주는, 즉 교사의 역할

보의 즉각적인 갱신, 저장/검색, 유통 및 공유가 이루어진다, 2)표준 인터넷 기술을 사용하는 컴퓨터를 경유하여 최종 사용자에게 전달된다, 3)전통적인 훈련 패러다임을 뛰어넘는 학습 솔루션이라는 광의의 학습 관점에 초점을 맞춘다 등을 들기도 한다(마크 J. 로젠버그, 위의 책, 67-69쪽 참조).

10) 이러한 매체 제작과 활용 측면에서의 새로움은 기존의 컴퓨터 프로그램 제작 방식인 HTML과는 다른 XML이라는 컴퓨터 언어에서 비롯된다. XML은 HTML이 갖는 고정성, 재활용 불가능성 등의 문제를 극복한 새로운 언어이다. e-Learning은 이러한 XML과 화면 설계를 기반으로 문화, 커뮤니케이션 등에서 획기적인 변화가 이루어진 교수-학습 체제라 할 수 있다(마크 J. 로젠버그, 2001).

11) e-Learning의 개념에 대해서는 개별 연구자마다 조금씩 다르게 정의하고 있음을 알 수 있다. 인터넷 기반의 모든 교육 형태 혹은 정보통신 활용 교육 전체로 정의하기도 하며, 인터넷을 기반으로 하는 학습 콘텐츠와 제반 기술의 총체(배수진, 2002), “전자적 수단, 정보통신 및 전파 방송기술을 활용하여 이루어지는 학습” (e-러닝산업발전법, 제2조, 2004. 1. 8 국회의결)로 보기도 하며, 인터넷 기반으로 학습자 상호작용을 극대화하면서 분산형의 열린 학습공간을 추구하는 교육 (e-러닝 백서 2003) 등 교육의 목표, 형태, 효과 등에 대한 세부적 요소에 따라 다양하게 정의된다.

이 멀티미디어 교재 속에 부가적으로 추가된 것을 의미한다. 여기서 e-Learning에서 교재 개념에 교사의 역할이 부가되어 있다는 것은 학습자가 멀티미디어로 만들어진 교재로 학습할 때에 그 멀티미디어 자료에는 학습자가 주어진 교육 내용을 혼자서도 학습할 수 있는 다양한 교수-학습의 방법론이 설계되어 있기 때문이다.¹²⁾

또한 e-Learning에서의 교수-학습은 학습자가 직접적으로 접하는 정보나 멀티미디어 교재 외에도 학습자와 관계된 학습 정보를 트래킹하여 관리하는 시스템¹³⁾을 포함하고 있다. 다시 말해 마치 교사가 개개인의 학습자가 학습한 경과를 보고 그 학습 수준을 관리하여 주듯이 e-Learning은 학습자가 학습한 과정을 저장하여 관리하여 주는 체제이다. 이렇게 e-Learning은 미디어를 매개로 하는 교육 방식이기 때문에 전적으로 학습자의 의지와 참여 정도에 따라 학습의 결과가 달라지는 성격을 지닌다. 따라서 e-Learning에서는 무엇보다 학습자의 자기 주도성이 확대될 수 있도록 해야 한다. 아무래도 교사와 학습자가 직접적으로 마주 앉아 교수-학습을 할 때에는 교사 주도로 이루어질 수 있겠지만, e-Learning 체제는 학습자의 자발적 학습 동기나 의지에 따라 이루어질 수밖에 없기 때문이다.

소통의 측면에서 보자면, e-Learning 체제에서 교사와 학습자는 간접적으로 소통하며, 교육 내용 혹은 교재와 학습자는 보다 직접적으로 소통하는 속성을 지닌다. 이러한 교사와 학습자와의 간접적 소통은 네트워크를 통하여 이루어지는 공간적 특성에서 기인하는 것인데, 이런 간접적 소통성이 교수-학습에 얼마나 효과가 있을 것인가 하는 의문을 가질 수도 있을 것이다. 그러나 이는 전통적으로 교사와 학습자가 면대면으로 소통하던 것을 네트워크로 대체한 것이라 볼 수 있으며, 동시에 학습자가 속한 학교의 교사만이 아니라 전 세계 곳곳에 있을 수 있는 교사를 통해 교수-학습을 할 수 있도록 소통의 범위를 넓힌 것이라 할 수 있다.¹⁴⁾ 이러한 소통상의 변화는 기존의 교사와의 소통은 간접화되었지만, 소통의 범위는 확대되고 다차원화됨으로써 오히려 교수-학습상의 소통은 훨씬 다양화되고 원활해진 것을 의미한다.¹⁵⁾

(2) 국어 문화학교의 내용적 특수성을 고려한 온라인 교육 모델

위에서 살펴본 e-Learning, 온라인 교육으로 국어 문화학교를 운영할 때 필요한 모델을 구체화해볼 필요가 있다. 이는 다른 아닌 국어 문화학교에서 다루는 교육 내용에 근거한 것이

12) 이는 좀더 쉽게 설명하자면, 멀티미디어 교재 개발에는 주어진 학습 내용 외에도 그 학습 내용을 잘 학습할 수 있는 교수-설계까지도 포괄되기 때문이다. 이 부분은 주로 교육공학 이론에서 다루어진 것이기도 하다.

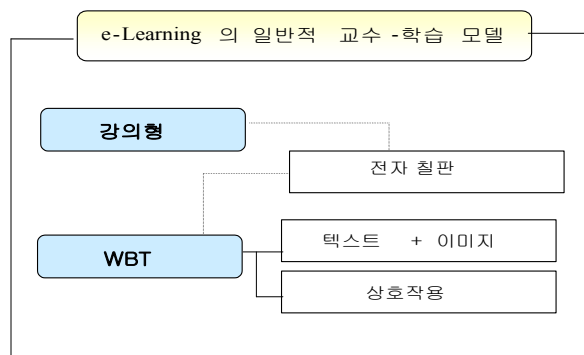
13) 이를 통칭하여 LMS(Learning Management Systems)라 부른다. 그런데 앞서 언급한 바와 같이 HTML이 아닌 XML 기반으로 콘텐츠와 시스템을 개발하면서 LCMS(Learning Content Management Systems)라 불리는 콘텐츠의 재활용과 재구조화를 가능하게 하는 시스템도 등장하고 있다.

14) 교사와 학습자간의 소통이 아니라 학습자와 학습자간의 소통의 다차원화는 '학습 커뮤니티'의 발달에서 볼 수 있다.

15) e-Learning의 개념과 속성 부분은 '줄고, 『e-Learning 체제에서의 고전문학교육 방법 탐색』, 『고전문학과 교육』 제5집, 청관고전문학회, 2003'에서 부분적으로 인용하였으므로 자세한 사항은 참조 바람.

어야 하기 때문에, 우선적으로 국어 문화학교의 콘텐츠 특성을 고려해야 한다. 그리고 이러한 콘텐츠의 내용적 특성에 기반하여 어떠한 교수-학습 모델이 적절한지를 모색해야 할 것이다. 이를 위해 e-Learning에서 일반적으로 이루어지고 있는 교수-학습 모델을 살펴보고, 국어 문화학교의 내용적 특수성을 추출하고, 이에 적합한 모델 몇 가지를 구안하여 보고자 한다.

가. e-Learning에서의 일반적 교수-학습 모델



위 그림에서 볼 수 있듯이 e-Learning 체제에서 이루어지는 교수-학습의 모델은 크게 두 가지 유형으로 나누어 볼 수 있다. 하나는 교수-학습 모델의 측면에서 기존의 전통식 강의와 유사하면서, 동영상과 같은 일방형의 전달식 매체로 이루어지는 유형이고, 다른 하나는 교사와 학습자 쌍방향의 상호작용을 중심으로 한 유형이다.

강의형은 그야말로 교수-학습의 형태나 속성은 기존의 강의 형태와 거의 동일한 교수자 중심의 모델이다. 교수자가 강의를 진행하는 동안에 학습자가 상호작용을 할 수 있는 요소가 별로 없고, 단지 부가적으로 기능이 추가된 질문 답변 게시판이나 이메일을 통하여만 상호작용을 할 수 있는 일방 소통적 특성의 교수-학습 모델이다. 그런 점에서 이 유형은 컴퓨터로 전송되는 동영상이라는 전송 통로만 다를 뿐이지 기존의 방송 강의(방송통신대학이나 EBS에서 제공하는 강의)와 동일한 형태라고 볼 수 있다.

한편, 이와 같은 명백한 강의형 모델의 한계를 극복하고자 하는 노력이 보이기도 한다. 그것은 동영상으로 강의를 전송하면서도 화면을 나누어서 강사의 강의 내용이 보이게 하고, 혹은 강사의 강의 진행과는 별도로 학습자가 클릭 등의 활동을 통해 별도의 학습을 동시에 진행할 수 있도록 한 설계가 그것이다. 그런데 이러한 방식은 기술의 진보와 밀접한 관련이 있어서, 기술적 뒷받침이 없이는 구현이 불가능하다는 한계도 갖고 있다.

반면 WBT(Web Based Training)형은 일반적으로 WBI(Web Based Instruction)과 유사한 것으로 최대한 컴퓨터, 인터넷과 같은 기반 매체의 속성을 잘 살린 교수-학습 모델이라 할 수 있다. WBT 유형은 크게 미디어와 학습자의 상호 작용성에 초점을 두는 유형과 교사와 학습자 혹은 학습자와 학습자 간의 소통성과 상호작용성에 초점을 두는 유형으로 나뉜다. 이러한 WBT 유형의 교수-학습 모델은 결국 상호작용성에 초점을 둔 유형이라 할 수 있으며, 그

상호작용의 층위가 어디에 강조점이 있는가에 따라 '텍스트 + 이미지'의 전자 교과서 형태인가 혹은 소통 주체간 상호 작용 유형인가로 나누어진다.

그리고 그 사이에 소위 '전자 칠판' 유형을 상정하여 볼 수 있다. 이 유형은 국내에서 보통 서비스될 때에는 GVA나 Active Tutor 등의 플러그인을 사용한 프로그램이라고 생각하면 이해하기 쉬울 것이다. 이 유형이 강의형과 WBT의 사이에 속하는 유형으로 상정할 수 있는 것은 '전자 칠판'이라는 이름에서 알 수 있듯이 전송 방식의 측면에서는 강의형과 같이 일방 소통성의 특성을 지니는 유형이지만, 동시에 텍스트, 그림, 동영상 등의 다양한 멀티미디어 자료를 복합적으로 사용하여 학습자가 효과적으로 학습할 수 있게 한다는 점에서 WBT에 근접하는 유형이기 때문이다.

이들 세 유형의 교수-학습 모델은 전통적 교수-학습의 방법론이 e-Learning 체제 속에 들어오면서 적응적으로 변모하거나 새로운 모델로 만들어진 것이라 할 수 있을 것이다. 이러한 모델의 존재와 마찬가지로 우리는 국어 문화학교가 e-Learning 체제 속에서 효과적으로 이루어질 수 있는 교수-학습 모델을 구안할 수 있다. 물론 교수-학습 모델이라는 측면에서 일반적 모델과 상통하는 점을 지닐 수밖에 없겠지만, 그럼에도 불구하고 국어 문화학교의 특수성에 적합한 모델에 부합될 수 있는 특성, 혹은 이러한 모델이 국어 문화학교 교육 내용이나 방식의 어느 지점에서 특별히 적합할 것인가의 문제는 일반적 교수-학습 모델로는 해결할 수 없는 것이다.

나. 국어 문화학교의 내용적 특성

국어의 대중적 교육을 위한 '국어 문화학교'에서 운영하고 있는 교육 내용이 어떠한 특성을 지니고 있는지를 살펴보기 위해 가장 최근에 발간된 자료인 '바른 국어생활'을 검토해 보았다. 국어 문화학교에서 다루고 있는 내용은 한글맞춤법, 띄어쓰기, 표준어 규정, 표준 발음, 외래어 표기법, 국어의 로마자 표기법, 언어 예절, 흔히 잘못 쓰는 말들, 공문서 바로 쓰기, 우리말 다듬기, 법조문의 국어 순화, 화술 훈련, 대화의 인간관계, 국어생활의 쟁점, 청소년 언어문화의 이해 등으로 다음과 같이 크게 세 가지 정도로 범주화할 수 있다.

- 1) 바람직한 국어생활을 위한 기초 지식의 습득
- 2) 개인의 언어 생활을 중심으로 한 적용
- 3) 대사회적 언어 생활에서의 규범 체득 등이다.

위의 세 가지 국어 문화학교의 내용 범주를 통해서 볼 때, 앞에서 살핀 e-Learning 교수 학습에 관련시킬 수 있는 특성은 교육의 내용이 학습자가 체득해야 할 '지식'이거나 실제적인 언어 사용 상황에서 '적용'할 수 있는 것이어야 한다는 것이다. 다시 말해 교육의 목적이나 방향이 최종적으로 학습자가 가져야 할 '지식'이거나 실제 생활에서 '적용'해야 할 원리적인 것이다.

이를 통해 볼 때, 전수해야 할 ‘지식’으로서 다루는 국어 문화학교의 내용은 강의자 중심의 동영상 강의나 상호작용을 중시하는 웹 콘텐츠 모두 적용될 수 있는 속성을 지니고 있다. 이 경우 웹 콘텐츠의 구성은 학습자의 수용 결과보다는 지식을 제대로 습득할 수 있는 방향으로 해야 한다.

그리고 학습자가 최종적으로 ‘지식’을 습득해야 할뿐만 아니라 실제 자신의 삶에서 ‘적용’해야 하는 내용은 실제 언어생활을 비판적으로 검토하고 수정해 나갈 수 있도록 하는 상호작용적이고 생산적인 학습 활동이 가능한 웹 콘텐츠에 적합한 성격을 지니고 있다. 다시 말해 학습자 자신이 습득한 지식을 실제 생활에 적용하기 위해서는 ‘지식’ 자체도 제대로 갖추어야 하지만, 그 지식이 활용되는 영역, 즉 자신의 언어 생활 뿐만 아니라 다른 사람의 언어 생활, 그리고 자신과 다른 사람이 실제로 소통하는 언어 생활 영역에 적용할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 해야 하는 것이다.

이에 따라 본고에서는 국어 대중교육을 위한 온라인 교육의 모델로 ‘지식 전수 모델’과 ‘지식 적용 모델’, ‘지식 탐구 모델’을 설정하고 설계해 보고자 한다.

다. 국어 문화학교의 온라인 교육 모델

(가) 지식 전수 모델

국어 문화학교의 주요 교육 내용은 우리 국어 생활에 작용하는 언어 규범을 ‘알고’ 실제 생활에서 실천할 수 있도록 그 규범을 체득하도록 하는 것이다. 국어의 규범을 다룬다는 점에서 학습자의 입장에서는 ‘지식’으로 습득할 수 있도록 교육 내용을 잘 전수할 수 있는 온라인 교육 모델이 필요하다. 여기서 설정한 ‘지식 전수 모델’은 학습자가 알아야 할 지식을 잘 전달할 수 있도록 설계한 모델이라 할 수 있다.

일반적으로 온라인으로 이루어지는 교수-학습 모델에서 이러한 지식 전수 모델이라고 볼 수 있는 것은 강의형이나 전자 칠판형이다. 이들 콘텐츠 유형의 특질은 교사나 교수가 등장하여 강의를 진행하는 동영상이나 마치 교사가 칠판에 판서를 하는 듯한 시각 자료와 음성 혹은 동영상 등으로 학습자가 배워야 할 내용을 요약적이고도 알기 쉽게 설명하는 것이다.

그래서 ‘지식 전수 모델’은 전달해야 할 지식을 강의 주체(강사 모습, 혹은 강사의 목소리나 각종 텍스트 등) 중심으로 잘 구조화하여 제시하는 데 중점을 둔다. 그리고 이 모델에 적합한 국어 문화학교의 교육 내용은 주로 전달되어야 할 지식의 속성을 지닌 것으로 선정되어야 하고, 그 지식이 강의를 진행하는 주체 주도로 전달되기에 적합한 것으로 구성되어야 한다.

교육 내용의 측면에 주목하여 본다면, 국어 문화학교의 온라인 교육에서는 ‘지식 전수 모델’이라 하더라도 웹 콘텐츠 형도 적절할 수 있다. 이는 전수해야 하는 지식을 중심으로 강의가 구성된다 하더라도, 내용 특성상 국어 문화학교에서는 모범이 될 만한 ‘음성 자료’나 실제 국어 사용을 보여주는 ‘동영상 자료’가 필요한 경우가 있을 것이기 때문이다. 물론 강의형이나 전자 칠판형의 강의 방식을 채택하더라도 구현 과정에서 다양한 멀티미디어 자료를 활

용, 제시할 수 있다면 문제가 없겠지만, 제공될 지식이 참조해야 할 생생한 언어 자료를 필요로 한다면 웹 콘텐츠가 보다 적절할 수 있다.

이후에 제시할 다른 교육 모델과 '지식 전수 모델'의 차이는 지식을 중심으로 한 교육 내용의 소통이 강사와 같이 강의를 진행하는 역할을 갖는 주체가 주도한다는 데 있다. 지식의 전달이라는 측면에서만 본다면, '지식 전수 모델'과 '지식 적용 모델'은 공통점을 지니고 있다. 그리고 학습의 결과 학습자가 어떤 '지식'을 가져야 한다는 측면에서 본다면 '지식 전수 모델', '지식 적용 모델', '지식 탐구 모델'은 동일성을 지닌다. 다시 말해, 여기서 제시하고 있는 모든 모델에서 지식의 학습은 가능한 것이다. 단지 지식 전달과 획득의 방법이 다를 뿐이다. 지식 전수 모델에서의 지식 학습이 교사 주도의 전달식 강의에 해당된다면, '지식 적용 모델'과 '지식 탐구 모델'에서의 지식 학습은 학습자 자신의 자발적인 학습 동기에 의해 보다 적극적이고 자기 주도적으로 이루어지는 학습의 형태라는 점이다.

이 모델의 명백한 한계라고 할 수 있는 것은 면대면으로 이루어지는 기존의 강의 방식에 비해 학습 동기를 직접적으로 부여하기는 어렵다는 것이지만, 한편으로 이 모델은 기존의 강의에서 제시되는 교사의 설명과 교육 내용이 오히려 인문교육에 가까이 다가갈 수 있는 것이라는 점이 강점일 것으로 보인다.

(나) 지식 적용 모델

국어 대중교육으로서의 국어 문화학교의 e-Learning 모델로 들 수 있는 또 한 가지는 '지식 적용 모델'이다. 이는 지식의 전달 뿐만 아니라 전달된 지식을 중심으로 학습자의 실제적 적용 활동을 강조하는 모델이라 할 수 있다. '지식 전수 모델'이 학습자의 참여를 극히 제한적으로 수용하는 데 비해, 이 모델은 학습자의 보다 적극적인 참여를 전제로 한다. 그래서 자칫 전달된 지식의 획득에 그치기 쉬운 '지식 전수 모델'의 한계를 학습자의 참여를 통해 보완할 수 있는 모델이다.

국어 문화학교의 운영 목적이 강좌에 참여한 학습자들이 최종적으로 자신의 언어 생활을 바람직한 방향으로 변화할 수 있도록 하기 위한 것이라고 볼 때 지식의 전달뿐만 아니라 학습자가 전달되는 지식의 획득 과정에서 끊임없이 자신이나 다른 사람의 언어 생활을 반추하고, 새로 획득한 지식을 적용해 볼 수 있도록 하는 교육 모델은 필요하고 매우 중요하다.

그래서 이 모델은 전달할 강의 내용의 구조화뿐만 아니라 학습자의 활동을 유도하고, 학습자의 활동 결과를 저장, 관리할 수 있는 기능을 필요로 한다. 이를 위해 우선적으로는 학습자의 활동을 설계하는 일이 필요하고, 학습자의 활동 결과를 어떻게 처리할지를 결정하는 것이 필요하다. 어느 범위까지 학습자의 활동 결과를 저장하여 관리할 것인지, 그리고 학습자의 활동 결과에 대한 피드백을 어떠한 방식으로 제공할 것인지를 결정해야 한다. 필요에 따라서는 학습 Community를 개설하여, 학습자와 강사, 학습자와 학습자끼리 소통할 수 있는 공간을 개설하고, 학습 과정에서 활용할 수 있도록 해야 한다.

이렇게 볼 때, 이 모델을 선택할 경우 교육 내용을 구조화하여 제공하는 방식으로 어떤 콘텐츠 유형을 선택하든지 간에 학습자의 활동 공간의 마련과 활용 방안을 함께 고려해야 할

것이다. 이는 교수-학습의 과정에 학습자가 주도적으로 참여할 수 있도록 하는 방법이며서 국어 생활에 필요한 규범적 지식을 실제 자신의 학습 활동을 통해 적용, 생산적으로 실천할 수 있는 방법이다.

(다) 지식 탐구 모델

지식 탐구 모델¹⁶⁾은 지식을 어떠한 방식으로 획득할 수 있도록 할 것인가라는 문제를 강의 주체에 의해 전달되도록 하는 것이 아니라 지식 획득의 주체인 학습자가 스스로 탐구하여 최종적인 지식 획득을 할 수 있도록 해결한 모델이라 할 수 있다. 특히 e-Learning 체제가 지닌 다양한 학습자 주도의 탐색 지원 기능을 고려할 때, 지식 교육에서 학습자 주도의 탐구 방법을 잘 적용할 수 있는 모델이기도 하다. 그래서 이 모델에서 지식은 주어지는 것이 아니라 학습자 스스로 조사하고 검증하며 자신의 가설을 확립하여 얻는 것이 된다.

여기서 제시하는 지식 탐구 모델은 앞서 제시한 지식 적용 모델과 통합하여 볼 수도 있는 것이지만, 특히 학습자의 조사 활동과 다른 이론이나 가설과의 비교 활동, 학습자간의 토론 학습, 협력학습에 주안점을 둔다는 점에서 다른 모델로 분리하여 보았다.

이 모델은 철저히 학습자가 지식 획득 과정에 주도적으로 참여해야 하기 때문에 앞의 두 모델과는 완전히 다른 방식으로 강의가 구성되어야 한다. 학습의 결과 얻어야 하는 지식을 학습자가 탐구해야 하는 과제로 제시하고, 이를 위한 조사 활동, 정리 활동, 비교, 검증 활동을 할 수 있도록 교육 내용을 재구성해야 하는 것이다. 그리고 이러한 학습자의 다양한 활동은 학습자 개별로 이루어질 수도 있는 것이지만, 다른 학습자와 협력하는 방식으로 이루어질 수도 있는 것이므로, 강의 진행 과정에서 학습자끼리의 학습 활동을 위한 공간을 마련해야 한다.

다른 한편으로 이 모델의 구현으로 있을 수 있는 강의 유형은 학습자 활동을 ‘게임 형태’로 구성, 개발하는 것이다. 온라인으로 이루어지는 게임의 형태 자체가 매우 다양하여 어떤 특별한 게임 유형이 적절하다고는 할 수 없지만, 다루는 지식의 특성에 따라 다양한 방식을 적용할 수 있으리라 본다.

이는 지식을 기존의 강사나 교사 중심의 일방적인 전달 방식으로 전수하는 것이 아니라 학습자 스스로 경험하여 획득할 수 있게 한다는 점에 장점이 있는 모델이다. 그리고 온라인 교육에서도 학습자간의 학습 활동을 촉구할 수 있는 모델이라는 점도 특징적이다. 그러나 강의를 구성하고 개발해야 하는 측면에서 본다면, 다른 모델보다 더욱 어려울 수도 있다.

3. 국어 대중 교육을 위한 온라인 교육 구현의 실제

이제까지 국어 대중 교육으로서의 국어 문화학교를 e-Learning으로 구상할 때 가능한 교육 모델을 제시해 보았다. 여기서는 실제로 e-Learning으로 국어 문화학교를 설계하는 방안

16) 이 모델 설정의 취지는 국어지식교육에서 국어지식이라는 내용적 특수성을 고려한 교수 학습 방법인 ‘탐구형’을 e-Learning에 적용해 보고자 한 것이다. 이러한 접근에 대해서는 ‘김광해, 국어지식 교육론, 서울대 출판부, 1997’ 참조

을 절차 중심으로 다루어보고자 한다.

e-Learning 체제를 구축할 때 우선적으로 고려해야 할 사항이 온라인교육 시스템을 어떤 방식으로 설계, 구성, 개발할 것인가이다. 이는 전반적으로 강의의 개설, 운영 방식과 강사나 학습자의 참여 방식에 관련되는 것으로, 크게는 온라인 교육으로서의 국어 문화학교 운영에 대한 관점을 반영하는 시스템으로 구현하기 위한 것이다. 물리적 환경에 대한 관점에서부터 강사의 강의 개발과 관리 방식, 학습자의 강의 참여 활동에 대한 관점, 국어 문화학교가 추구하는 온라인교육의 지향점 등이 온전히 구현될 수 있도록 설계해야 하는 것이다.

실제적인 구현 과정으로 본다면, 강의나 학습자 등 강의 관련 주체가 해당 시스템에 들어오는 방식, 강의를 개발하는 방식과 절차, 학습자의 강의 출석에 대한 관리 방식, 강의 운영이나 강의 콘텐츠를 서비스하는 방식, 학습자에 대한 평가 방식, 학습자의 학습에 대한 피드백 방식, 학습자 스스로의 학습 관리 방식 등을 결정해야 하고, 이에 따라 시스템을 설계, 개발해야 한다.

사이버교육 시스템이라는 e-Learning 체제로서의 국어 문화학교에 대한 전체적인 설계, 구상을 결정하고 나면 실제적인 강의 콘텐츠를 설계, 개발, 탑재하는 절차가 필요하다. 이 과정에서 앞서 다룬 교육 모델에 근거하든 다른 모델을 선택하여 국어 문화학교의 강의 콘텐츠의 프로토타입을 설계해야 한다. 여기서 프로토타입은 온라인에서의 국어 문화학교 강의 운영을 위해 탑재할 강의 콘텐츠 개발의 기본 모형을 제시하는 것이고, 그래서 프로토타입에 따라 다양한 강의가 개발, 운영될 수 있다.

프로토타입의 개발과 실제적인 강의 콘텐츠의 내용 설계, 개발 과정에서 반드시 고려해야 할 점은 국어 문화학교에서 다루고 있는 강의의 특성이다. 강의의 특성에 따라 어떠한 범위까지 콘텐츠 설계의 다양성을 허용할지가 결정될 것이며, 이에 따라 강의 콘텐츠가 개발될 것이기 때문이다.

강의 콘텐츠의 설계 과정에서 고려해야 할 요소는 어떻게 강의 내용을 구조화할 것인가이다. 이는 앞서 살핀 일반적인 e-Learning 콘텐츠 유형에서 어떤 형태를 선택할 것인가와도 관련되고 구체적으로는 개별적인 강의 단위로 어떤 교육 모델에 입각하여 어떻게 형태화할 것인가의 문제이기도 하다.

그리고 강의 단위로 어떻게 학습자의 학습 결과를 평가할 것인지에 대한 기준과 적절한 방법을 선택해야 한다. 이에 따라 학습자가 얻을 수 있는 평가 결과에 대한 정보의 종류도 달라진다. 강의의 매차시별로 학습자가 평가를 받고 그에 대한 결과를 얻을 수도 있고, 강의 중 몇 차시에 한해 평가가 이루어지는 방식을 선택할 수도 있다. 혹은 강의 콘텐츠와는 별개로 운영 차원에서 평가를 실시하고 그 결과를 제공하는 방식을 선택할 수도 있는 것이다.

다른 한편으로 온라인교육의 운영이라는 측면에서 본다면, 강의 콘텐츠의 개발 및 운영과 강의의 운영을 분리하여 설계하는 방안¹⁷⁾도 생각해 볼 수 있다. 이는 강의의 내용과 강의 운

17) 이러한 필요성은 사이버대학에서의 강의 콘텐츠 개발과 운영 결과에 따른 보고서 등에서 알 수 있다. 이는 매학기별로 혹은 개별 강의 단위로 매번 콘텐츠 개발을 하기는 어려운 현실 때문이기도 하고, 콘텐츠의 계속적 활용이라는 측면에서 볼 때 강의 운영을 특별한 강사에 의존할 경우 강사에 따라서 콘텐츠를 달리 개발해야 하는 경우가 많기 때문이다.

영을 분리함으로써 강의 콘텐츠의 다양화를 꾀하면서도 강의 콘텐츠를 일회성으로만 개발, 폐기하는 것이 아니라 지속적으로 활용할 수 있는 방법이다.

4. 온라인 국어 대중 교육의 가능성

오프라인에서의 교육 활동을 온라인 교육 활동으로 대체하거나 보완적으로 병행하는 방식은 이미 보편화 추세에 있다. 여기에는 그것이 가능할 정도로 우리나라의 컴퓨터 보급 현황이나 인터넷 활용률이 높다는 환경적 변화가 뒷받침하고 있다. 그래서 국어 대중 교육을 담당하고 있는 국어 문화학교를 온라인 교육으로 구상하는 것이 그렇게 새로운 것은 아닐 수도 있겠다.

그렇지만, 온라인 교육으로 국어 문화학교를 구상하는 단계를 넘어서 실제로 강의 콘텐츠를 개발하고 운영하는 단계까지 생각이 미치면, 이러한 시도는 국어 문화학교의 체제적 변화라고도 할 수 있는 것이다. 강사와 수강생의 만남이 특정한 공간에서 직접적으로 이루어지는 것이 아니라 주로 온라인이라는 매체를 통해 간접화되고, 강의 내용은 철저히 구조화되어 전달되며 강사의 태도나 학습자의 반응도 매체를 통해 저장되어 전송된 것만 전달되는 것이다.

이러한 점에서 앞으로 이루어질 온라인 교육으로서의 국어 문화학교가 지니는 의미와 가능성을 점쳐 보는 일은 매우 중요하다. 이제 국어 문화학교의 온라인 교육으로의 전환은 가능, 불가능의 문제가 아니라 적절, 부적절 혹은 효율과 효과성의 문제인 것이다. 그래서 언제, 어떻게 할 것이냐가 관건이고, 오프라인 교육에서의 국어 문화학교의 정신이 온라인 교육으로 충분히 구현, 적용될 수 있을 것인가가 핵심적인 문제이다.

(1) 국어 대중 교육의 본질 측면에서

국어 문화학교의 기본 정신이 초중등학교 혹은 고등교육을 이수한 이후의 성인이 바람직한 국어 생활을 할 수 있도록 국어 관련 지식을 환기, 전수하고 실천을 유도한다는 본질적 측면에서 본다면, 온라인 교육으로의 전환은 ‘참여자의 확대 가능성’, ‘학습의 흥미성 강화’, ‘생활 문화의 맥락 반영’이라는 점에서 의의를 지닌다.

국어 문화학교가 근본적으로 성인 학습자를 대상으로 한 대중 교육의 성격을 지닌다면 온라인 교육으로 전환, 혹은 온라인 교육을 병행할 때 참여 학습자의 대상을 전국적으로 확대할 수 있다는 용이함을 지닌다. 특정 기간에 특정한 장소에서 연수 형태로 일회성 강의일 수밖에 없는 오프라인 교육의 한계가 온라인 교육에서는 가능성이나 장점으로 바뀌는 것이다. 그야말로 대중성을 지닌 교육을 추구할 수 있는 것이다.

또한 국어 문화학교에서 다루는 지식의 내용이 자칫하면 건조한 지식 전수로 그칠 우려를 불식할 수 있다. 학습은 그 본질상 어렵고 힘들 수밖에 없지만, 온라인 교육 콘텐츠를 통해 보다 흥미롭게 학습할 수 있도록 할 수 있는 것이다. 이는 온라인 콘텐츠가 지닌 강점이기도

하다. 하지만 여기에는 한 가지 전제가 있다. 그것은 콘텐츠를 '잘' 개발해야 한다는 것이다. 학습자가 흥미를 갖고 학습할 수 있도록 내용을 구성해야 하고, 그것을 양질의 콘텐츠로 잘 개발해야 한다.

그리고 근본적으로 국어 생활이라는 측면에서 '언어 사용의 실제성'을 강의 과정에서 잘 반영할 수 있는 가능성이 있다. 이는 강의 과정에서 실제적 언어 자료를 충분히 활용할 수 있다는 의미이기도 하고, 학습자의 생활 문화 환경과 직접적으로 관련시킬 수 있다는 의미이기도 하다. 학습자의 생활 문화 환경도 인터넷을 배제할 수 없을 만큼 인터넷이라는 매체는 보편화, 확산되고 있는 추세이고, 이와 함께 생활 언어 자체도 바뀌고 있는 상황인 것이다. 그런 점에서 온라인 교육으로서의 국어 문화학교는 교육 매체를 변환하고 학습자의 생활 문화에 더욱 근접할 수 있는 가능성을 갖고 있다.

(2) 국어 문화학교의 운영 측면에서

한편 국어 문화학교를 운영하는 측면에서 보자면, 온라인 교육으로의 전환은 '국립국어원 보유 콘텐츠를 체계화'할 수 있고, 체계화한 콘텐츠를 통해 더욱 심층적이고 다차원적인 교육을 시도할 수 있는 장점이 있다. 그래서 온라인 교육 자료로 개발된 강의 콘텐츠를 지속적으로 활용, 관리할 수 있으며, 필요할 때에 기존의 자료를 수시로 업그레이드 할 수도 있는 것이다.

현재 국립국어원의 홈페이지에서 확인할 수 있는 자료만 하더라도 국어지식교육 혹은 국어교육의 측면에서 매우 중요하고 유용한 자료들이 탑재되어 있다. 그렇지만 이렇게 DB별로 개별 자료 단위로만 서비스된다면 그것 자체로밖에 의미가 없을 수 있다. 온라인 교육을 위한 콘텐츠를 개발하면서 학습의 매 과정에 유효한 자료로 활용할 수 있다면, 이들 자료는 더욱 긴밀하게 활용되고 잘, 많이 활용될 수 있는 가능성이 생기는 것이다.

강의 관리라는 측면에서 본다면, 온라인 교육 시스템을 통해 강의를 하는 사람에 대한 관리, 강의에 참여하는 학습자에 대한 관리도 함께 체계적으로 할 수 있는 장점도 있다. 이는 통합적으로 강의의 시작에서부터 종료에까지, 강의 참여자의 학습 기록을 정리, 보관, 보고할 수 있으며, 강의에 대한 피드백도 할 수 있다. 물론 이러한 부분은 실제 시스템을 어떻게 설계, 개발하느냐에 따라 세부적으로는 달라질 수 있겠지만, 전반적으로 강의와 관련된 기록을 용이하게 할 수 있는 것이다.

(3) 참여 학습자 측면에서

마지막으로 참여 학습자의 측면에서 본다면 온라인 국어 문화학교는 학습 내용의 특성에 따라 다양한 강의 콘텐츠를 만날 수 있다. 같은 내용의 강의라 할지라도 다양한 형태로 개발하여 학습자가 다른 방식의 학습을 경험할 기회를 가질 수 있는 것이다.

그리고 온라인이 가진 소통성의 확장 가능성은 온라인 국어 문화학교에도 해당된다. 직접

강의에 참석하는 방식에서는 얻을 수 없었던 강의자와의 소통도 온라인에서는 가능하게 되며, 다른 학습자와의 소통도 확대될 수 있다. 또한 필요에 따라서는 한 번의 수강으로 학습을 마칠 수 없었던 학습자도 수시로 원할 때에 강의 콘텐츠에 접속하여 반복적으로 학습할 수 있는 장점도 지닌다. 이는 온라인교육이 가진 시공간 제약의 극복 가능성이라 할 수 있겠다.

<참고 문헌>

- 교육인적자원부, 새로운 교육혁신 e-Learning 학습체제 구축(안), 2004. 5
- 김광해, 국어지식 교육론, 서울대 출판부, 1997
- 박인기, 국어교육과 미디어 텍스트, 삼지원, 2000
- 배수진, e-Learning, 정보통신 산업동향 - 소프트웨어 및 인터넷 콘텐츠 편, 정보통신정책연구원, 2002
- 장익 외, 사이버대학 모니터링 연구, 한국교육학술정보원, 2002
- 서유경, e-Learning 체제에서의 고전문학교육 방법 탐색, 고전문학과 교육 제5집, 청관고전문학회, 2003
- 서유경, 국어과 교육과정과 정보통신기술(ICT)통합을 위한 내용 체계 고찰, 국어교육학회, 국어교육학연구17, 2003
- 서유경, 인터넷 매체와 국어교육, 역락, 2002
- 서유경, e-Learning 체제에서의 고전문학교육 방법 탐색, 한국고전문학교육학회, 고전문학과 교육 제5집, 2003
- 이승훈 외, 사이버학습 정보 개발, 멀티미디어교육지원센터, 1998
- 이인숙, e 러닝 - 사이버 공간의 새로운 패러다임, 문음사, 2002
- 이채연, 인터넷의 매체 언어성과 국어 교재화 탐색, 한국국어교육연구회, 국어교육, 2001
- 최병우 외, 매체 언어와 국어 교육: 매체 언어의 교수-학습 방법에 관한 연구, 서울대 국어교육연구소 연구보고서, 2000
- 이인숙, 「On Beyond Status Quo: Emerging e-Learning Paradigm in Education」, http://dasan.sejong.ac.kr/~inlee/set/articles/OnBeyondStatusQuo_final.doc
- Abbott, Chris, *ICT : Changing Education*, Taylor & Francis, 2000
- Adams, Ray., *Principles and Concepts for Information and Communication Technology Design*, Journal of Visual Impairment & Blindness v. 97 no10, Oct. 2003
- Baran, Stanley J., *Introduction to Mass Communication -media literacy and culture*, Mayfield publishing company, 1999
- Darrow, Rob., *What Is Information Literacy in the Digital Age?.*, CSLA Journal v. 27 no 2. Spring 2004
- Goodison, Terry. *Integrating ICT in the classroom: a case study of two contrasting lessons.*, British Journal of Educational Technology v. 34 no5, Nov. 2003
- Holum, Ann; Gahala, Jan, *Critical Issue: Using Technology To Enhance Literacy Instruction*, North Central Regional Educational Laboratory 2001

- Nichol, Jon., *Rhetoric and reality: using ICT to enhance pupil learning--Harry Potter and the Warley Woods Mystery--Case study 2*, British Journal of Educational Technology v. 34 no2, Mar. 2003
- Norgaard, Rolf., *Writing Information Literacy: Contributions to a Concept*, Reference & User Services Quarterly v. 43 no. 2, Winter 2003
- Potter, W.James, *Media Literacy*, Sage Publications, 1998.
- Reeves, Wayne, W., *Learner-Centered Design : A cognitive view of managing complexity in product, information, and environmental design*, Sage Publication, 1999
- Rosenberg, Marc J., 유영만 옮김, 『e-Learning - 디지털 시대의 지식 확산 전략』, 물푸레, 2001