Міністерство освіти і науки України
Інститут модернізації змісту освіти

Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д.Ушинського
Інститут педагогіки НАПН України, відділ навчання мов національних меншин і зарубіжної літератури
Ізмаїльський державний гуманітарний університет Харбінський інженерний університет (Китай)
Кйонгінський національний педагогічний університет, м. Інчхон, Республіка Корея
Русенський університет імені Ангела Канчева, Болгарія
Шуменський університет імені Єпископа Костянтина Преславського, Болгарія
Кагульський державний університет імені Богдана Петричейку Хашдеу, Молдова
Тараклійський державний університет імені Григорія Цамблака, Молдова

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНИЙ СУПРОВІД ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Збірник наукових праць

за матеріалами Міжнародної науково-практичної конференції, присвяченої 205-річчю Університету Ушинського

(6 червня 2022 року, м. Одеса)

Одеса
2022

메타버스를 통한 한국어 교육의

교수·학습 방법 연구: 가상현실 프로그램을 중심으로

Abstract.메타버스 교수학습은 메타버스를 통한 교육이 학습자들의 가능성을 높여줄 것이라는 기대 속에서 그 가치를 인정받고 있다. 이러한 기대감을 높여주는 것은 단순히 메타버스가 가상현실의 교육적 도입을 가능하게 하기 때문이 아니라, 메타버스를 통해 도입되는 가상현실이 현실과 연결되어 있으며, 이러한 연결 속에서 현실이 더욱 이롭게 될 것이라는 믿음이 있기 때문이다. 이에 이 연구에서는 '메타(Meta)'라는 개념을 단순히 '가상'이라고만 보지 않고 현실을 확장하는 것이라고 보며, 메타버스의 4 가지 영역별로 한국어교육에 활용할 때 가질 수 있는 가능성과 그 교육적 효과성을 높이기 위한 교수학습방법에 대해서 논구한 후에 이를 종합하여 홀리스틱교육적 가치와 의미에 대해 살펴보았다. 이 연구는 현재 교육 공학적 차원에서 교수학습설계에 대한 논의가 주를 이루는 메타버스 활용 교육 담론을 교수학습방법론의 차원으로 이끌어나갔다는 점과 메타버스의 효과적인 활용을 통한 홀리스틱 교육의 실현에 대해 논의했다는 점에서 홀리스틱 융합 교육적으로 의미가 있다.

Key word : 메타버스, 한국어교육, 교수·학습

A STUDY ON TEACHING AND LEARNING METHODS OF KOREAN EDUCATION USING MATAVERSE

Kim Jeehye, phD, Far East University (Republic of Korea)

Abstract. The value of metaverse teaching and learning is being recognized in the expectation that education through metaverse will increase the possibilities of learners. What raises these expectations is not simply because the metaverse enables the educational introduction of virtual reality, but the belief that virtual reality introduced through the metaverse is connected with reality, and that reality will be more beneficial through this connection. because there is Therefore, in this study, the concept of 'meta' is not simply viewed as 'virtual', but rather as an extension of reality, and the possibilities and educational effectiveness of using the metaverse for Korean language education in each of the four areas are evaluated. After discussing the teaching-learning methods to improve, the values and meanings of holistic education were examined by synthesizing them. This study discussed the point that the current metaverse-using education al discourse, which is mainly about teaching and learning design in terms of educational engineering, led to the level of teaching-learning methodology, and the realization of holistic education through the effective use of the metaverse. In that sense, it is meaningful in terms of holistic fusion education.

Key words: Metaverse, Korean education, teaching and learning method hdistic education, task-cried teaching method

Article text

1. 서론

4차 산업혁명의 핵심 기술이 사회 곳곳에 접목되면서 교육 분야에서도 교육과 기술을 융합하는 에듀테크(Edu-Tech)에 관심이 집중되고 있다. 에듀테크는 기술을 통한 교육의 발전을 의미하며, 현재 빅데이터(Big Data)와 인공지능(Artificial Intelligence: AI), 가상현실(Virtual Reality: VR)과

증강현실(Augmented Reality: AR) 등이 활용 가치와 가능성이 적극적으로 논의되고 있다(안경민 외, 2019). 우리나라는 2010년 전후로 에듀테크에 관심을 보이다가 최근 다시 이에 관심을 기울이고 있는데, 이는 COVID-19로 인해 각종 학교에서 비대면 수업을 지속하게 된 상황과 관련이 있다. 팬대믹 상황으로 인하여 갑자기 온라인 수업을 시작하게 되면서 온라인이지만 오프라인 못지않은 효과를 지닌 교육, 온라인이기 때문에 오프라인보다 효과적으로 할 수 있는 교육을 적극 탐색하게 된 것이다. 이러한 과정에서 새로운 교육 패러다임으로 부각된 것이 바로 메타버스(Metaverse)이다.

일반적으로 '메타버스'는 '가상, 초월을 의미하는 메타(meta-)와 세계 또는 우주를 의미하는 유니버스(universe)의 합성어로 3차원의 가상세계를 의미한다'고 알려져 있다(조안나 외, 2022:17). 그런데 메타버스는 꼭 3차원이어야만 하는 것도 아니고, 현실과 유리된 가상세계에서의 교육만을 의미하는 것도 아니다. 기업명을 '메타'로 바꾼 페이스북을 비롯하여 세계 굴지의 기업들이 메타버스에 주목하는 이유는 다만 '3차원'과 '가상' 때문이 아니다. 그들이 메타버스에 주목하는 이유는 메타버스가 현실 세계의 물리적인 제한을 넘어서도록 도와줄 것으로 기대되기 때문이다. 즉, 메타버스의 가능성과 가치는 그 '결합성'과 '초월성', 그리고 '확장성'이 창출해낼 새로운 가치들에 있다.

사람들은 현실 세계에 메타버스를 도입함으로써 그동안은 불가능했던 것들이나 불안한 마음으로 조심스럽게 진행했던 것들이 조금 더 수월하게 시행될 수 있을 것으로 기대한다. 외국어교육에서는 실재적이고 실천적인 외국어 의사소통 능력의 형성이 궁극적인 교수·학습 목표로 자리하고 있는바, 메타버스가 학습자들의 이러한 능력 형성 및 향상에 도움이 될 것이라고 기대한다. 또한 외국어교육이 근본적으로 목표어와 목표 문화 전반을 포괄할 수 밖에 없는 것을 근거로 하여, 메타버스를 활용한 외국어교육은 학습자들이 목표어 세계와 자기 자신 사이의 관계를 구축하도록 도울 것이라는 기대도 있다. 메타버스 세계가 목표 언어 사용권역의 사회문화적인 맥락을 경험할 수 있는 공간, 그리하여 가장 현재적이면서 실천적인 외국어 의사소통능력을 형성할 기회를 제공할 공간으로 이해되고 있는 것이다(Von de Emde et al., 2001).

이에 이 연구에서는 언어 교육, 그 중에서도 외국어로서의 한국어교육 분야에 메타버스를 도입했을 때의 가능성과 가치를 높일 수 있는 교수·학습 방법을 모색하는 것을 소기의 목적으로 삼았다. 제한된 분량 안에서 초점화된 논의를 진행하기 위해서 이 발표문에서는 특별히 가상현실에 초점을 맞춰 논의한다.

가상현실 기반 한국어 교수·학습

외국어 학습의 중요한 목적 중 하나는 목표어를 실생활에 사용하는 것으로, 외국어 교육에서는 이를 위해 실생활에서 사용 빈도가 높은 어휘와 표현을 정리하고 단계별 교육 내용으로 체계화했다. 하지만 교실 기반의 학습 상황에 고착되어 있었던 바, 특정 어휘와 표현을 사용할 수 있는 환경에 대해서는 상상력을 발현하여 연습할 수 밖에 없었다. 교실에 앉아서 교재에 제시된 그림에 의존하여 머릿속으로 '어디에서 무엇을 한다면 어떤 대화를 하게 될까'에 대해 생각해서 말해야 했던 것이다.

메타버스는 학습자들이 목표어를 실생활과 유사한 상황 및 환경 속에서 연습할 수 있게 돕는다. 예를 들어서 가상현실은 학습자들이 교실 안에 있으면서도 다른 공간에 있는 상황을 만들 수 다. 다만,

메타버스의 한국어 교육적 활용이 제대로 이루어지기 위해서는 설계 그 자체 뿐만 아니라, 그것을 활용할 때 교수학습의 방법이 어떻게 구현되어야 할 것인가에 대해서도 함께 논의해둘 필요가 있다. 메타버스라는 교육 도구도 다른 것과 마찬가지로 그것의 가치를 드러낼 효과적인 교수학습 방법이 접목되었을 때 그 가치가 잘 발현될 것이다.

1) 가상세계 프로그램을 활용한 한국어 교육의 설계

가상 세계 프로그램을 활용한 한국어 교육의 설계 방법에 대해서는 앞서 살펴본 선행연구에서 다양하게 안내해 놓기도 하고, 각종 프로그램을 사용하여 한국어교육에 사용할 교구를 만드는 것에 대해서는 시중에 다양한 실용서들이 나와 있기도 하다. 이에 이 연구에서는 교수학습적 관점에서 가상세계 프로그램의 효과성을 높이기 위해서 유념해야 할 사항에 대해서 검토하고자 한다.

먼저 제페토, 싸이월드, 로블록스 등의 가상현실들은 그 안에 실생활에서 만들 수 있는 공간이 구축되어 있다는 점에서 외국어 교육에서 활용하기 좋은 가치재로서 주목을 받았다. 하지만 이는 다만 '활용 가능성'일 뿐 그 자체로 이미 한국어 교육에서 충분히 활용 가능한 상태로 존재한다는 것을 의미하지 않는다. 이를 한국어 교육에서 활용하기 위해서는 그 가상현실 세계 플랫폼 위에 교육에서 사용할 수 있는 아이템이나 아바타 등을 설계하여 운영할 필요가 있는 것이다.

예를 들어서, 제페토에는 한강이 재현되어 있고 한강에서 볼 수 있는 편의점과 공원고 공간적으로 마련되어 있다. 학습자들은 자신이 만든 아바타를 움직여서 한강 공원에 갈 수 있고 편의점에도 들어갈 수 있다. 그런데 거기까지일 뿐이다. 편의점에 붙박이로 있는 아바타는 같은 말만 반복할 뿐, 그에게 가까이 간 사용자와 대화하지 못한다. 공원은 공원이라는 공간으로서 존재할 뿐으로, 한국어 학습자가 제페토에 접속하여 한강 공원에 간들 한국에서라면 그곳에서 실제로 할 수 있을 법한 여러 행위나 대화들까지도 해 볼 수 있는 것은 아니다. 이는 가상현실 프로그램을 한국어 교육에서 사용하기 위해서는 반드시 그 안에 교육에 활용할 수 있는 자원을 설계 및 도입해 놓아야 한다는 것을 의미한다,

다음으로 가상세계는 게임의 구조를 갖추고 있지 않다. 그곳에는 승자도 패자도 없다. 가상 세계에 접속할 때 사람들은 굳이 특정 목적을 가지고 있지 않아도 된다. 목적이 없는 상태이기 때문에 가상 세계의 접속자들은 어떤 행위나 언행을 할 필요성을 느끼지 않을 가능성이 없다. 이러한 특징은 가상 세계가 한국어 교육에 활용되기 위해서는 학습자들이 이 세계에 접속해서 할 과제를 제공할 필요가 있다는 것을 시사한다. 이러한 문제로 인하여 가상세계를 활용한 외국어 교육 연구들은 대다수가 "과제 중심 교수법"의 형식으로 프로그램 활용 방안을 마련하고 있다.

정리하자면 가상현실 프로그램은 가상 공간에 멋진 신세계를 제공할 뿐 그 자체로 훌륭하게 완성된 수업 교구로서의 기능을 한다고 보기는 어렵다. 따라서 이를 활용하고자 할 때에는 "과제 중심 교수법"을 통해 학습자들에게 목적 및 목표를 제시함으로써 학습자들의 학습 동기와 목적을 분명하게 정해 주고, 프로그램 위에 학습자의 의사소통의 대상자가 될 아바타를 세우거나 활동 프로그램을 구축함으로써 학습자가 현장적이고 실제적인 언어 연습을 할 수 있도록 할 필요가 있다.

2) 가상세계 프로그램을 활용한 한국어 교육의 과정

앞에서 우리는 가상세계를 외국어 교육에 활용하기 위해서는 추가적인 조치를 취해야 한다는 점을 확인했다. 추가적인 조치를 요한다는 것은 곧 가상세계란 교구로서는 미완성의 상태에 있다는 것을 의미한다. 미완성은 어떤 측면에서는 추가 조치를 요한다는 뜻이지만 어떤 측면에서는 조치하는 내용과 방식에 따라서 무궁무진한 활용이 가능하다는 뜻이기도 하다. 그런 점에서 메타버스의 활용 가치와 가능성을 기대하는 논문들은 대부분 가상세계의 활용 가능성에 대해서 피력한다. 그것이 현재 미완의 상태이기 때문에 교사는 의지를 가지고 시간과 정성을 들인다면 그것을 활용해서 독창적인 무엇인가를 시도할 수 있다.

가상세계의 활용 방향성을 고민해 볼 때 우리가 가장 먼저 생각하게 되는 가상세계의 특징은 "가상현실 기반 상호작용"일 것이다. 가상세계에서 우리는 아바타로 만나며, 아바타들은 서로 상호작용한다. 교사는 학습자가 가상세계에서 만나는 아바타들의 관계를 다양하게 구성할 수 있다. 한국어 원어민 사용자이 접속하게 함으로써 학습자들이 원어민과의 대화 상황을 경험하게 할 수도 있는데, 가상세계에서 만나면 거리 이동의 문제가 해결된다는 장점을 이용하여 각 연령대의 각기 다른 직종에 종사하는 사람들을 초청하여 대화해 보도록 할 수도 있을 것이다. 또한 교사는 서로 다른 언어문화권에서 온 학습자들이 가상세계에서 만나 대화하게 함으로써 학습자들이 가상세계에서 링구어 프랑카로서의 한국어 의사소통도 경험하게 할 수 있다. 목표어를 링구어 프랑카로 사용한 경험은 학습자의 문화적 의사소통 역량을 확장한다는 점에서 의미가 있다.

이 이외에도 가상세계는 창의적인 방향으로 다양하게 활용될 수 있다. 가상세계에서 만난 사람들이 함께 프로젝트를 수행하도록 함으로써 그곳에 토론도 하고 자신의 견해도 피력하게 할 수 있을 것이다. 프로젝트의 단계별로 나오는 결과물에 대한 피드백을 받으면서 다양한 관점을 경험하고 이를 통해서 직업적이거나 학문적인 측면에서 한국 사회가 가지고 있는 언어문화적인 특성을 경험하게 할 수도 있다. 가상세계에 구축된 다양한 공간을 '투어'하거나 그곳의 '여행'하는 자로서 기록을 남기게 하는 활동을 제시할 수도 있다. 이런 활동을 할 때에도 물론 교사는 '투어'의 목적이나 '여행'의 초점을 정해서 학습자들이 다양한 곳을 돌아보면서 초점화된 활동을 할 수 있도록 도와야 한다.

3) 가상세계 프로그램을 활용한 한국어 교육의 평가

가상세계 프로그램의 장점은 학습자가 목표어 환경에 맞춰 언어문화 역량을 발현할 수 있다는 것이다. 가상세계에서의 언어 사용 경험이나 문화적인 소통 경험이 학습자의 언어문화능력으로 남기 위해서는 상황에 대한 성찰이 반드시 수반되어야 한다. 즉, 가상세계에서 어떤 학습 경험이 설계 및 운영되든 간에 잊지 말아야 할 것은 학습자와 교육자가 모두 통찰력과 성찰 경험이다. 교사는 가상 세계를 통해서 학습자들이 목표 언어 문화 사회에 다층적이고 다각적인 관점을 갖게 하고, 학생들이 이를 구성하면서 한국에 대한 인식과 이해를 높일 기회를 제공해야 한다.

결론 및 논의

메타버스를 통한 교육은 메타버스를 통해 도입되는 가상현실이 현실과 연결되어 있으며, 이러한 연결

속에서 현실이 더욱 이롭게 될 것이라는 믿음을 토대로 발전하고 있다. 이에 이 논문에서는 메타버스의 '메타(Meta)'라는 개념을 단순히 '가상'이라고만 보지 않고 현실을 확장하는 것, 즉 현실 '너머'의 것을 교실에 도입하는 것으로 해석하였다. 메타버스의 각 기술들은 '우리가 신체적인 감각 기관으로 수행하던 세계에 대한 경험과 인식을 디지털 기기 등을 활용하여 확장'한다. 그런데 이 확장의 방향은 표면적으로는 쉽게 인식하기 어려운 것들은 심층적으로 경험하고 경험을 토대로 이해하는 것을 의미한다.

한국어교육의 경우에는 메타버스, 그 중에서도 가상현실을 통해 학습자들이 다만 어휘와 문법, 그리고 문장을 외워서 말하는 것이 아니라 가상세계에 구축된 한국어 사용 환경에 대한 비판적인 이해와 통찰력을 토대로 의사소통을 주도해나갈 역량을 구축할 가능성이 확인되었다. 언어를 다만 기능으로 보지 않는 것, 그것을 언어문화적 사용 역량으로서 이해하고 이를 구축하기 위한 여러 기회를 제공하며 학습 경험을 축적하도록 돕는 것이다. 메타버스의 기술력은 경험의 폭과 깊이를 확장해주고 학습자들이 실감이 나는 콘텐츠를 통해 학습에의 몰입을 할 수 있도록 도울 것이고, 이는 분명 교수 학습적 효용성이 있을 것이다. 하지만 그러한 학습 경험이 종국적으로 어디로 향해야 하는지, 그리고 그곳으로 가기 위해서는 무엇을 참조하고 주의해야 하는지에 대한 조력과 안내는 여전히 한국어 교사의 몫으로 남아 있었다. 즉, 교수자는 한국어를 통한 상호문화적인 의사소통 능력 함양이라는 목적을 달성하기 위한 교수학습 공간을 메타버스의 세계에 설계할 뿐 아니라, 학습자들이 필요할 것으로 예상되는 교육 내용을 메타버스 환경에 맞게 제공해야 한다. 그래야지만 학습자가 메타버스를 통한 교육적 효과성을 충분히 느끼게 될 것이기 때문이다.

메타버스에서의 교수학습은 최첨단 기술의 도움으로 시공간의 제한을 넘어설 수 있는, 즐거운 것이다. 학습자들은 메타버스를 통해서 한국의 역사문화적인 공간을 경험할 수도 있고, 쉽게 갈 수 없는 한국의 숨은 문화 공간을 경험하거나 미래의 한국에 대한 상상적 접근을 할 수 있다. 이제 한국어 학습자들은 근대적인 교육 공간, 교실에 더는 갇혀 있을 필요가 없다. 메타버스에서의 교수학습은 그동안 상상적으로 함양해야 했던 언어적 소통 능력을 실존적이고 전략적으로 학습할 수 있도록 도울 것이다.