

외국어로서의 한국어 학습을 위한 엠러닝 시스템에 관한 연구

이형인[○], 박현근^{*}, 이상문^{*}

[○]경희대학교 교육대학원

^{*}한국교통대학교 컴퓨터정보공학과

e-mail: hilee0203@naver.com[○], {hgpar, smlee}@ut.ac.kr^{*}

A Study on M-learning System for Korean as a Foreign Language

Hyoung In, Lee[○], Hyeon Geun Park^{*}, Sangmoon lee^{*}

[○]Graduate School of Education, Kyung Hee University

^{*}Dept. of Computer Sci. & Infor. Eng., Korea Nat'l Univ. of Transportation

● 요약 ●

최근 한류의 유행과 결혼 이주여성 등의 증가로 인해 다양한 첨단 미디어를 통하여 세계 각국에서 외국어로서의 한국어를 배우려는 학습자의 수가 증가하고 있다. 교수자와 학습자간의 교육환경은 다양한 학습미디어의 발전에 따라 학습자가 수동적인 자세에서 벗어나 능동적인 학습 방법으로 진화되고 있다. 특히 다양한 멀티미디어 기기와 관련 기술들의 발전은 기존의 교육방법론적 환경에서 벗어나, 새로운 기술에 기반을 둔 학습자 중심의 교육방법의 개선과 제시에는 현실적으로 고려해야하는 여러 사항과 문제점이 존재한다. 따라서 이 논문에서는 최신 기술에 기반을 둔 모바일을 이용한 엠러닝(M-Learning) 기반의 한국어교육 콘텐츠관리를 위한 시스템을 제안하고자 한다.

키워드: 엠러닝(M-Learning), 외국어로서의 한국어(Korean as a Foreign Language)

I. 서론

1990년대 후반에 드라마로부터 일기 시작된 한류가 k-pop 등으로 확대되면서 동남아로부터 미국, 유럽 및 범세계적으로 한류의 영향이 다양한 정보미디어를 통해 급격히 확대되고 있다. 한국어를 모국어로 하지 않는 외국인과 재외 동포를 대상으로 국내외에서 치르는 한국어 능력시험(TOPIC)의 수강생의 수는 2012년 10월 28회에 62,226명이 응시하여 1회 시험 응시자수 2,274명에 비해 27배나 증가했고, 한국어 학과를 개설한 외국 대학은 2011년 기준 80여 개국 810곳으로 2010년 57개국 688곳과 비교해 국가수와 개설학교수가 늘어나는 등 한류의 영향으로 한국어를 배우려는 외국인의 수가 증가하고 있다[1,2].

또한 한국어 학습자의 학습 방법론과 교육환경에 대해서는 교수자와 학습자의 일대일 대면방식, 다수의 학습자와 한명의 교수자가 강의하는 주입식 학습방식등이 주로 이루어졌으나, 최근엔 미디어를 통한 한국어 교육과 학습은 일방적인 교육 방법에서 학습자 자신이 수동적 자세에서 벗어나 주도적으로 학습을 이끌어가며 공간이나 시간에 자유로운 학습의 방법으로 진화되고 있다[2].

그러나 종래의 교육방법과 환경에서 벗어나 새로운 기술에 기반을 둔 교육 방법이나 콘텐츠를 제시하는 것에 현실적으로 많은 어려움이 있다.

다양한 멀티미디어 기기와 기술들은 발전하고 있지만, 교육 콘텐츠에 적용하기까지는 학습자의 국적, 관심사, 연령 등 다양한 환경에서 현실적인 어려움이 있기 때문이다.

따라서 이 논문에서는 다양한 멀티미디어 기기와 기술의 발전을 수용하고 학습자의 환경을 고려하여 한국어를 쉽게 접근할 수 있는 모바일을 이용한 엠러닝(Mobile-learning) 한국어교육 콘텐츠 개발에 대해 제안하고자 한다.

II. 이론적 고찰

한국어 교육 콘텐츠 개발을 위하여 이론적 고찰을 통해 제안한 시스템에 적용 방법을 설명한다.

1. 엠러닝(M-Learning)

모바일러닝은 휴대성의 장점을 지닌 기기를 활용하여 학습자가 학습시간과 공간의 제약 없이 다양한 자원과 상호작용을 통해 이루어지는 학습자 주도적인 학습이다. 학습자는 자유롭게 학습효과를 창출할 수 있는 충분한 학습기회를 제공 받을 수 있어 학습도구로서 효과적이다[3].

2. 번역 API

구글번역(Google AJAX Language) API(application program interface)는 구글사에서 오픈한 번역 API로 41개국 간의 단어와 문장을 번역할 수 있다.

국적을 알 수 없는 불특정 다수의 학습자의 언어에 구애받지 않고 학습자에게 원하는 키워드(Keyword)를 자동으로 식별하여 한국어로 번역할 수 있는 구글번역 API로 구성한다.

이 논문에서는 애플러닝을 기반으로한 한국어학습 콘텐츠관리시스템을 구글번역 API를 활용하여 사용자의 자유로운 질의어를 통하여 충분한 학습기회를 제공하고자 한다.

III. 한국어학습 콘텐츠관리시스템

이 논문에서 제안하는 한국어학습 콘텐츠관리 시스템 개념도는 그림 1. 과 같다.

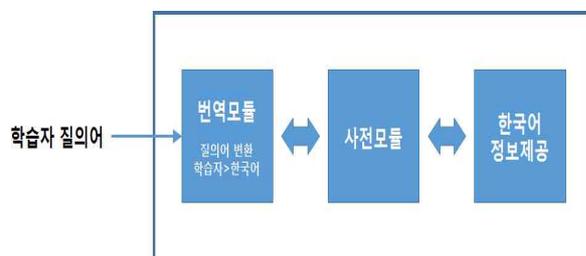


그림 1. 시스템 구조
Fig. 1. System Architecture

학습자가 질의어를 시스템에 보내게 되면 번역모듈은 언어를 자동으로 식별하여 한국어로 번역한 후 사전모듈에 번역된 한국어 질의어를 통해 질의어의 음성정보 제공과 번역모듈에서 식별한 학습자 국가의 정보로 변환하여 제공한다. 학습자 질의어의 정확한 번역과 정보제공을 위해서 학습과정과 여러번의 Test 과정을 거쳐야 한다.

IV. 결론

이 논문에서는 최신 기술 기반의 애플러닝(M-Learning)을 이용한 한국어 교육 콘텐츠 개발에 대한 방법론을 제안하고자 한다.

학습자는 잠재적인 한국관광객이자 지속적인 한류 팬으로서의 가능성이 있고 또한 한국어를 널리 확산시킴으로써 세계 속에 한국을 널리 알릴 수 있다[4].

학습자는 한국어의 학습을 위하여 학습자 국가의 질의어를 입력하여 번역모듈과 사전모듈을 통하여 정확한 정보를 제공 받을 수 있다. 현재의 연구 단계는 사전적인 의미로 학습자에게 사전적 의미를 제공하는 방법론으로 향후 학습자 질의어를 음성으로 식별하여 한국어 질의어로 변환하여 다양한 미디어 콘텐츠로 확장할 수 있는 방법론이 제시되어야한다.

참고문헌

- [1] Ministry of Culture, Sports and Tourism_Korea Foundation for International Culture Exchange, "2013 Hallyu White Paper", 2014. 4
- [2] Eunha Park, Jinwoo Jeon, "Developing Korean Learning Contents Using Augmented Reality", The Journal of the Korea Contents Association v.13 no.4 , pp.459 - 468 , 2013.
- [3] Jiayae Noh, Jeongmin Lee, "Factors Affecting Mobile Learning Outcomes within High School Classroom", Journal of the Korean Association of Information Education, v.17 no.2, pp.115-123, 2013.
- [4] Chong-san Kwon, Tack Woo, "A Research on Gamification Methodology for Korean Language Education", Journal of Korea Game Society 2013, 13(1) pp 61-74, 2013.