

# 모바일 러닝을 활용한 한국어 말하기 활동 방안 연구

## A Study on the Korean Speaking Activity Utilizing Mobile Learning

김지현

부산대학교 외국어로서의 한국어교육학과

Ji-Hyun Kim(hyenna@pusan.ac.kr)

### 요약

본 연구는 모바일 러닝이 한국어 말하기 수업의 단점을 보완할 수 있다 보고, 이를 효과적으로 활용할 수 있는 말하기 활동 방안을 제시하는 데에 그 목적이 있다. 현재 한국어 교육 현장에서 이뤄지는 말하기 수업은 교사 한 명과 학습자 여러 명의 수업 방식을 취하고 있기 때문에 개별적이고 즉각적인 상호작용이 어렵다. 따라서 교실 현장에서 학습자들의 말하기 능력을 향상시키기가 현실적으로 힘든 상황이다. 하지만 모바일 러닝을 활용하면 학습자가 자신의 발화를 녹음하여 즉각적이고 개별적인 말하기 평가를 받을 수 있다. 이에 본 연구는 모바일 기기를 사용하여 자신의 발음을 확인, 교정하며 발음의 정확성과 말하기의 유창성을 향상시킬 수 있는 본 활동과 이를 바탕으로 학습자간 경험 공유하기를 통해 담화 구성 능력을 향상시킬 수 있는 사후 활동으로 구성하였다. 이러한 활동 방안은 실제 교육 현장에도 적용하여 학습자들의 만족도와 모바일 러닝에 관한 의견 등을 조사하였는데 그 결과 모바일을 활용한 말하기 활동에 긍정적인 반응을 보인 학습자들이 많았으나 향후 APP 개발에 있어 보완해야 할 점들도 시사하고 있었다.

■ 중심어 : | 모바일 러닝 | 외국어로서의 한국어 교육 | 한국어 말하기 활동 |

### Abstract

The purpose of this study is to present a method of Korean speaking activity utilizing mobile learning. It can compensate for the shortcomings of Korean speaking classes. Currently, speaking classes in the Korean as a foreign language site are difficult to interact individually and immediately because there are one professor and several learners. So it is hard for learners to improve their speaking ability in the actual class. However, it is helpful for learners to receive instant and individual feedback and check their pronunciation, intonation and speed. by using mobile learning. Therefore, This study consists of main-activity that can correct their pronunciation, post-activity that can make free dialogues through communication between learner and learner. So learners can improve their pronunciation accuracy and fluency as well as composition of conversation. This activity was applied to the actual class and after that, the satisfaction and opinions of learners were investigated. The results showed that many learners responded positively, but also suggested that they need to supplement mobile-learning activities in classrooms and future APP developments.

■ keyword : | Mobile Learning | Korean as a Foreign Language | Korean Speaking Activity |

## I. 서론

이 연구의 목적은 한국어 말하기 수업 내에서 모바일을 활용한 말하기 활동을 구성하는 데 있다.

외국어 학습의 최종 목표가 의사소통 능력의 향상이라 볼 때 말하기는 매우 중요한 요소 중 하나다. 하지만 한국어 교육 현장에서 말하기 수업은 일대다(多)로 교사 한 명과 학습자 여러 명의 수업 방식을 취하고 있기 때문에 학습자 개인별로 말하기 기회를 가지거나 교사에게 개별적으로 피드백을 받기가 힘들다. 피드백을 받는다고 하더라도 시간적 제약으로 인해 학습자가 연습하여 교정한 발화를 확인받기 어렵다. 이처럼 현재 한국어 교실의 말하기 수업 방식은 교사-학습자 간 상호작용의 부재로 인하여 교실 학습자들의 실질적인 말하기 능력을 향상시키기가 힘든 상황이다. 하지만 모바일 러닝을 교실 내 활동으로 활용한다면 개별적, 즉각적 피드백이 어려운 한국어 말하기 수업의 단점을 보완할 수 있다.

이에 본고는 '세종한국어 회화' APP을 활용한 모바일 러닝을 활용한 말하기 활동 방안을 제시하고 실제 교육 현장에 적용한 사례를 통해 학습자들의 만족도를 알아보고자 한다. 그리고 향후 한국어 말하기 APP 개발에 있어 보완해야 할 부분도 제안할 것이다.

모바일 러닝은 학습자들에게 흥미를 유도하며 개별 맞춤형 교육 및 자기주도 학습이 가능하기 때문에 학습자의 학습 요구를 충족시킬 수 있다. 그리고 수업 내 모바일 러닝의 활용은 교사 중심이었던 전통적인 수업 방식에서 벗어나 학습자 중심의 능동적인 학습이 되어 수업 참여도도 높일 수 있다. 현재 한국어 교육 현장에서 전통적인 면대면 수업, 교사 중심 수업에서 탈피하여 학습자 중심의 다양한 형태의 수업이 시도되고 있고 특히 멀티미디어와 인터넷 사용에 익숙한 현 시대 학습자를 위해 다양한 디지털 학습이 활용되고 있다. 그리고 최근 무선 인터넷을 기반으로 한 모바일 러닝 관련 한국어 교육 연구도 진행 중이다. 모바일 기반의 학습이 대중화되었고 학습자들이 모바일 러닝에 대해 일상적으로 받아들이기 때문에 교육 현장에도 모바일 러닝을 활용할 수 있는 교육 설계가 필요하다고 보는 입장도 있다[1].

2016년 기준 한국에서 사용하고 있는 한국어 학습용 스마트폰 어플리케이션(이하 APP)을 유형별로 조사한 결과에 따르면 어휘 학습 APP이 49%로 거의 절반을 차지하고 있지만 모바일 러닝과 관련한 학습자 요구 조사를 보면 학습자들은 모바일 러닝을 통해 어휘 뿐만 아니라 일상 회화와 말하기 능력을 향상시키고 싶다는 응답이 많았다[2-4]. 그리고 정확한 발음을 들려주거나 자신의 발음을 체크해주시기를 원하는 등 발음 교육의 요구도 있었다[3][4]. 그러나 한국어 말하기 학습에 중점을 두면서 자신의 발화를 녹음하고 즉각적인 피드백을 받을 수 있는 APP은 많지 않다. 녹음 기능을 가진 한국어 말하기 APP이 있긴 하나 자신의 발화가 녹음된 것을 피드백받기는 어려우며 자가 수정을 거쳐야 하는 번거로움이 있다. 그리고 한국어 교육 전문가가 아닌 APP개발자나 외국 학습자가 개발하여 한글 발음을 영문 표기로 적어 두었기 때문에 학습 내용이 미흡한 실정이다.

하지만 2017년에 개발된 '세종한국어 회화 초급', '세종한국어 회화 중급' APP의 경우, 녹음 기능을 가지고 있으면서 학습자가 APP을 통해 즉각적인 피드백을 받을 수 있다. 또 한국어의 발음 규칙으로 인해 문자와 소리가 달라지는 단어들은 음성 기호를 통해 따로 표기하는 등 학습자의 혼란을 최소화하였다. 그리고 이 APP은 안드로이드(android)의 플레이 스토어(play store)나 애플(apple) 앱스토어(APP store)에서 무료 다운로드가 가능하기 때문에 한국어 학습자들의 접근이 용이하다는 점에서 본 연구의 모바일 러닝 매체로 선정하기 적합했다. 따라서 본 연구는 해당 APP을 활용하여 한국어 말하기 활동 방안을 설계한 후, 실제 활동 사례 및 결과를 제시하고자 한다.

## II. 선행 연구

1950년부터 1990년까지는 컴퓨터가 외국어 교육 현장에서 보조 수업으로 역할을 했다면 1990년 들어서는 인터넷 기반의 교육, 이러닝, 사이버 교육, 온라인 교육이 보급되었다. 그리고 2000년대 중반에 웹이나 멀티미디어를 활용한 교육이 시작되었고 2010년 본격적으

로 스마트 폰이 등장하면서 스마트폰을 활용한 모바일 러닝 연구로 발전해 가고 있다[4]. 모바일 러닝이란, 21세기 지식정보화 사회에서 요구되는 새로운 교육방법 등 교육 체제 전반의 변화를 이끌기 위한 맞춤형 학습인 스마트 러닝을 실현할 수 있는 학습 유형으로 이동성이 용이한 디지털 통신 장비를 활용한 학습으로 정의할 수 있다[5]. 현재 한국어 교육 분야에서 모바일 러닝과 관련한 연구는 홍은실(2012)의 기초 연구를 전후로 다양한 측면에서 논의되고 있다[6].

한국어 교육 분야에서 모바일 러닝의 기초 연구로써 '한국어 교육용 APP 분석과 개발 및 설계', '모바일 러닝 기반의 한국어 교수 설계', '모바일 러닝에 대한 학습자의 인식 및 요구 조사'의 주제로 연구가 진행되어 왔고 최근 들어 '모바일 러닝의 실제 사례 및 교육 효과'를 검증하는 연구가 있었다.

'APP 분석과 개발, 설계' 연구로는 한국어 학습용 스마트폰 APP 개발 현황을 보여주며 APP 구성 방안을 제안한 연구부터 모바일 기반의 한국어 교육 APP을 분석한 후 한국어 발음 영역에 특화된 학습용 APP 구성 방안을 제안한 연구, 한국어 독학용 APP 개발 방향에 대해 논의한 연구 등이 있었다. 그리고 최근에는 중국 어권, 프랑스어권, 베트남어권 특정 국적의 학습자를 대상으로 한 APP 구성 방안을 연구하거나 특수목적대상 학습자를 위해 비즈니스 한국어 학습용 모바일 APP 설계 방안을 연구하는 등 다양한 접근에서 한국어 학습용 APP 개발에 대한 논의가 이루어지고 있음을 알 수 있다[7-15].

'모바일 러닝 기반의 교수 설계' 연구로는 모바일 러닝을 기반으로 하여 한국어 초급 문법 수업을 구성하거나 한국어 연어 학습 활용 방안을 모색한 것이 있었고, 플립드 러닝에서 본시 수업으로 APP을 활용할 수 있는 방안을 연구한 것도 있었는데 이 연구는 교사와 학습자, 학습자와 학습자 간의 상호작용 증진을 도모하는 활용 방안이었다는 점에서 의미가 있었다[16-18].

'모바일 러닝에 대한 학습자의 인식 및 요구 조사' 선행 연구에서는 한국어 학습자들에게 모바일 러닝에 대한 인식을 조사하고 모바일 러닝이 유용함을 증명하며 현 시대 학습자들은 디지털 세대에 살고 있는 '디지털 원주민(digital natives)'임을 고려해 볼 때 앞으로 효

율적인 모바일 교수 학습 방안 연구가 많이 필요함을 언급하고 있었다[3][4]. 그리고 최근 모바일 러닝을 활용한 '실제 사례 및 교육 효과' 연구로 카카오톡 메시지를 활용한 한국어 교육 사례와 함께 그 효과를 증명한 것이 있었고, 한국어 어휘 APP을 활용한 학습이 전통적인 어휘 학습보다 효과가 있었다는 것을 검증하는 연구도 있었다[19][20]. 참고로, 모바일 러닝의 어휘 학습은 한국어 교육 연구 외에도 한국 간호 대학생들이 의학용어를 학습하는 데에 매우 효과적임을 밝힌 연구가 있었다[21]. 이처럼 모바일 러닝을 활용한 어휘 학습 방안과 교육적 효과에 대한 연구는 있지만 한국어 말하기에 대한 연구는 전무하다. 이미 영어 말하기 연구에서는 개별적인 피드백이 힘든 말하기 교육 현장의 상황을 파악하고 수업 내 모바일 러닝을 적극적으로 활용하여 그 교육 효과를 검증한 바가 있다[22]. 하지만 한국어 말하기 교육 현장에서 모바일 러닝을 활용한 교육 방안은 연구되지 않았다.

모바일을 활용한 언어 교육에서 모바일 폰은 내용 전달에 매우 효과적이며 음성학습과 복습에 유용한 도구가 될 수 있기 때문에 학습자에게 개별적이고 즉각적인 피드백을 주기 어려웠던 말하기 수업에서 좋은 활동 도구가 될 수 있다[23]. 따라서 시대적 변화와 학습자의 요구, 교육의 효과를 봤을 때 한국어 말하기 교육 현장에서도 모바일 러닝을 활용해야 하며 구체적인 활동 방안과 실제 사례 연구가 필요하다.

한국어 말하기 수업 현장에서 학습자가 모바일 러닝을 통해 발음, 억양의 정확성과 유창성이 바탕이 된다면 교사는 학습자의 사후 활동인 확장 대화를 통해 담화 구성 능력 부분을 향상시킬 수 있다. 이런 방법을 통해 학습자들은 제한된 시간에 말하기 능력을 향상시킬 수 있고 교사는 말하기 수업과 평가에 있어서 부담이 줄어들 것이라 본다.

### III. 연구 설계

#### 1. 말하기 활동 내용 및 목표

말하기 활동에서 활동(Activity)이란, 입력에 의해 다양하게 나타나는 목표를 달성하기 위해 학습자가 수행

하는 것 또는 의사소통 능력의 향상을 위해 학습자가 중심이 되어 수행하는 일련의 과정이다[24][25]. 말하기 활동의 유형 분류는 학자들마다 다르지만 1)질문하고 대답하기(questions and answers), 2)대화와 역할극(dialogues and role-plays), 3)짝 맞추기 활동(matching activities), 4)의사소통 전략(communication strategies), 5)그림과 그림 이야기(pictures and picture stories), 6)퍼즐과 문제(puzzles and problems), 7) 토론 및 의사결정(discussions and decisions)으로 나눌 수도 있고 활동을 수행하는 방식에 따라 활동 유형을 1)나열하기 (listing), 2)순서 정하기, 분류하기 (ordering&sorting), 3)비교하기(comparing), 4)문제 해결하기(problem solving), 5)경험 공유하기(sharing personal experience), 6) 창의적인 활동(creative task) 6가지로 분류할 수도 있다[26].

본 연구에서는 '말하기 활동'에서 '대화와 역할극'과 대화를 확장시켜 자신의 이야기로 생성할 수 있는 '경험 공유하기' 활동으로 한정하여 진행할 것이다. '역할극'과 '경험 공유하기'의 경우 학습자들의 의사소통 능력 신장에 효과적인 말하기 활동으로 이미 한국어 교재에서도 많이 채택하고 있는 활동 유형이다[27].

모바일 러닝은 자기 주도 학습이 가능하여 독학용으로 활용할 수 있다는 장점이 있지만 학습자의 의지가 강해야 하고 APP에 제시된 어휘나 통제된 문법으로만 확인을 받을 수 있다는 단점이 있다. 하지만 모바일 러닝의 단점과 말하기 수업 형태의 제한점을 상호 보완하면서 APP을 활용하여 말하기 활동을 한다면 학습자의 발음의 정확성 및 유창성을 향상시킬 수 있고 문장을 구성하는 담화 구성 능력도 증진시킬 수 있을 것이다. 발음의 정확성, 유창성과 더불어 담화 구성 능력은 말하기 과제 수행 평가에 포함되는 중요한 요소이다[28]. 따라서 본 활동을 통해 발음의 정확성 및 유창성을 향상시키고 이를 바탕으로 사후 활동에서는 담화 구성 능력을 향상시키는 것을 목표로 두고 활동 방안을 구상하였다.

## 2. 말하기 활동 방향

### 2.1 말하기 활동 모형

모바일을 활용한 말하기 활동에서 학습자는 개별적

으로 말하기 활동 중 역할극을 연습하고 모바일 기기로 피드백을 받되, 교사는 학습자의 의지가 계속 되도록 교실을 돌아다니며 학습자의 질문에 응답하고, 부진한 학습자가 있으면 개별적으로 도와주는 방향으로 구성된다. 그리고 모바일 러닝 후에 교사는 학습자에게 다양한 어휘나 문법 사용을 독려하고 APP에 제시된 것을 넘어 자신의 경험을 친구와 공유할 수 있도록 확장 대화를 시키며, 최종적으로는 학습자가 자신의 상황에 맞춰 확장하여 연습한 대화를 발표하고 교사에게 최종 평가를 받을 것이다. 활동이 끝난 후에도 학습자들은 시공간에 구애받지 않고 수업 시간에 한 활동 내용을 연계하여 모바일을 활용하여 복습하거나 수업 시간에 부족했던 부분을 다시 연습한다.

다음 [그림 1]은 말하기 활동을 모형화한 것이다.

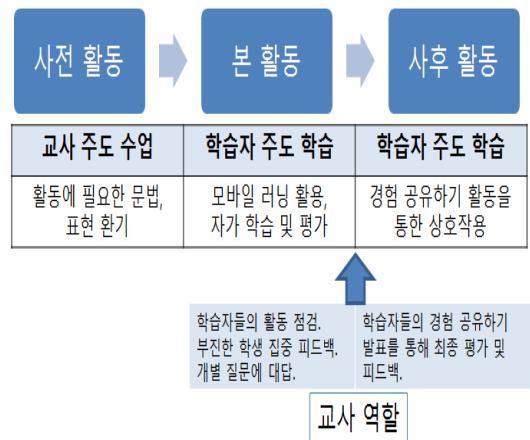


그림 1. 말하기 활동 모형

[그림 1] 모형에서 알 수 있듯이 말하기 교실 상황에 모바일 러닝을 접목시키면 학습자의 즉각적인 자가 교정이 가능해지고, 교사는 학습자가 모바일에서 미처 배우지 못하거나 확인받지 못한 부분을 채우게 될 것이다. 이는 학습자 자신이 주도적으로 학습을 이끌며 예전의 일방향적인 교육 방법이나 콘텐츠에서 벗어나 새로운 기술에 기반을 둔 양방향적인 교육 방법으로써 고안한 활동 모형이라 볼 수 있다[29].

### 2.2 모바일 러닝 매체 선정

2018년을 기준으로 평점 4점 이상, 리뷰 100건 이상인 한국어 교육용 APP을 보면 총 42건이 검색되는데 가장 많이 서비스되고 있는 APP은 어휘관련이고 그 뒤로 통합, TOPIK 시험 준비 APP, 문법 APP이었다[2].

아직까지 말하기 영역을 중점으로 한 학습용 APP보다 통합 한국어 학습용 APP이나 어휘 학습 APP에 치우쳐 있기는 하지만, 2019년 11월 기준으로 플레이 스토어(play store)에 '한국어 말하기', 'Korean Speaking', '한국어 회화'를 검색해 본 결과 평점 4점 이상, 설치 수 1만 이상이 되는 말하기 중심 APP들이 30개 이상 있었다. 하지만 서론에서 언급하였듯이 한글 발음을 영문 표기로 적어 두어 발음에 혼란이 있는 점, 한국어 전문가가 없이 개발되어 문장, 어휘, 억양에 오류가 있는 점, 앞부분만 무료로 이용가능하고 중반 이후부터는 결제를 필수로 하거나 광고를 꼭 봐야 한다는 점 등 아쉬운 부분이 많았다. 그럼에도 불구하고 플레이 스토어에서 리뷰 4.5이상, 10만 이상의 학습자가 다운로드 받은 한국어 말하기 APP은 10개로 추려졌고 이 중 한글, 단어 말하기가 아닌 문장, 담화 수준의 학습이 가능하고 원어민 음성을 듣고 자신의 음성을 녹음하여 자가 교정을 할 수 있는 APP은 5개가 있었다. 다음 [표 1]에서 이 5개의 APP을 간단히 소개하겠다.

표 1. 한국어 회화 APP의 종류 및 특징

APP명	표지·설치 수	특징
Learn Korean daily	 100만+	·주제에 맞는 문장들을 보고 녹음한 뒤 자신의 음성을 원어민과 비교해서 들어볼 수 있음. ·한 단원이 끝나면 광고를 봐야 함. ·영문으로 발음이 표기되어 있음.
Learn Korean Phrases	 100만+	·실제 상황의 대화들을 보고 녹음한 뒤 자신의 음성을 원어민과 비교해서 들어볼 수 있음. ·무료 체험판이 끝나면 유료 결제를 해야 함. ·영문으로 발음이 표기되어 있음.
Korean Conversation Practice	 10만+	·대화->문장->시험->연습 순으로 학습하는데 대화와 문장을 녹음하고 다시 들어볼 수 있음. ·원어민 음성이 부자연스러움. ·한 단원이 끝나면 광고를 봐야 함. ·잘못된 문장 번역이 많음. 예) 방문 가족 등
Learn Korean Language with Master Ling	 10만+	·모바일과 역할극을 하면서 녹음하고 자기 음성과 함께 들어볼 수 있음. ·유료 결제를 해야 함. ·영문으로 발음이 표기되어 있음.

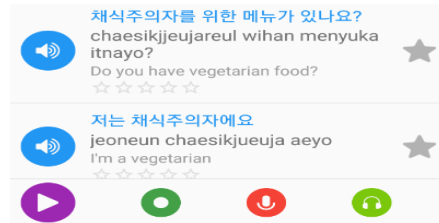



그림 2. 'Learn Korean Daily' APP 내용 예

앞서 본 말하기 APP들은 [그림 2]처럼 녹음 기능과 원어민 음성을 들어볼 수 있는 기능을 통해 학습자의 말하기 실력을 향상시키려고 하였다. 하지만 학습자가 원어민 음성과 비교했을 때 다른 점이 명시적으로 드러나지 않아 피드백을 바로 받을 수 없었다.

하지만 '세종한국어 회화'APP의 경우 학습자의 대화를 녹음하여 즉각적·개별적 평가를 해 주고 발음, 억양, 속도를 원어민과 비교하여 어떤 부분이 틀렸는지 알려 주고, 퍼센트(%)나 A~F등급으로 자신의 말하기를 평가 받을 수 있어 자가 수정이 쉬웠다. 이 APP은 플레이 스토어 기준 설치 수가 5만에 그치고 있으나, 앞서 본 APP들과 달리 광고가 없고 무료인 점에서 학습자들에게 접근이 용이하였다. 그리고 무엇보다 세종학당재단은 문화체육관광부 산하 공공기관으로 많은 한국어 전문가들이 모여 APP을 개발했다는 점에서 신뢰성이 확보되었다. 세종학당재단은 APP뿐만 아니라 국가차원에서 개발된 다양한 콘텐츠들이 있는데 그 중 K-드라마를 활용한 한국어교육 콘텐츠에 대한 연구에도 세종학당재단이 개발한 '두근두근 한국어'를 선정한 사례가 있었다[30]. 따라서 본 연구의 모바일 러닝 매체로 세종한국어 APP을 선정하는데 무리가 없었다.

'세종한국어 회화'초급APP과 중급APP의 학습 내용과 특징은 [표 2]를 보면 알 수 있듯이 초급과 중급APP 모두 학습자의 발화를 녹음하고 평가를 받을 수 있다. 그리고 원어민 발화와 자신의 발화를 비교할 수 있지만 초급은 퍼센트(%)로 평가해 주고, 중급은 A+에서 F등급으로 평가해 주는 등 피드백 제시에는 차이를 보인다.

표 2. 세종한국어 회화 APP의 학습 순서 및 특징

	세종한국어회화 초급 APP	세종한국어회화 중급 APP
APP 표지		
학습 순서	어휘 학습→필수 대화 →문장 응용→퀴즈→ 롤플레이	기본 대화→ 따라 말하기→롤플레이→퀴즈
특징	· 발음, 억양, 속도를 원어민과 비교하여 퍼센트(%)로 평가해 줌. · 원어민 화자와 음성을 비교하여 들어볼 수 있음.	· 자신의 발음을 A+에서 F등급으로 평가해 줌. · 자신의 발화가 즉각 문자로 변환되어 틀린 발음을 시각적으로 보여줌.

#### IV. 말하기 활동 방안

##### 1. 활동 방안

앞서 제시한 말하기 모형을 따라 활동 방안을 설계하면 다음과 같다. 먼저 사전 활동으로 해당 대화에 나온 문법을 복습하는데 이는 말하기 수업 전 차시에 해당 문법을 배웠다는 전제하에 이뤄지게 된다. 그리고 본 활동에 앞서 APP활동에 대해 오리엔테이션을 가진다. 이것은 APP을 사용하는 방법이나 이번 차시에 수행해야 할 학습 과제를 알려줌으로써 학습자들이 올바르게 자기 주도 모바일 러닝을 할 수 있도록 돕는다. 이 오리엔테이션의 경우 활동 첫 시간에만 안내하고 다음부터는 학습자들에게 간단히 설명하는 등 줄여나가거나 생략할 수 있다.

본 활동에서는 학습자들이 자기 주도로 모바일 러닝을 활용하여 자신의 음성을 녹음하고 원어민 음성과 다른 부분을 비교하여 교정한다. 본 활동은 자가 교정을 통해 발음과 억양의 정확성을 높이며 유창성을 향상시키는 데에 그 목적을 둔다. 교사는 교실을 돌아다니며 학습자가 모바일 러닝을 잘하고 있는지 수시로 확인하고, 부진한 학습자가 있으면 개별적으로 도와주고 학습자가 계속 틀리는 발음이 있으면 입모양을 어떻게 하면 좋은지 알려주거나 발음 규칙 등을 설명해 준다.

이러한 능력이 일차적으로 향상이 된 후에 사후 활동에서 담화 구성 능력을 향상시키게 되는데 이때 학습자는 다른 학습자와 함께 경험 공유하기 활동을 수행한

다. 이 연습을 한 후에는 발표를 하고 교사는 학습자의 말하기의 정확성, 유창성, 대화 구성력을 최종 평가한다. 사후 활동은 APP에서 통제된 단어와 문장 연습으로 하지 못했던 자신의 의사 표현을 자유롭게 발화할 수 있으며 학습자와 학습자 간의 상호작용도 할 수 있다. 본 말하기 활동 방안의 구체적인 활동과 활동 예시는 다음 [그림 3]과 같다.



그림 3. 말하기 활동 방안

위에 제시한 말하기 활동 방안은 말하기 교실 내에서 녹음 기능이 있는 다른 모바일 러닝 매체를 선택하더라도 활용 가능하다. APP에 따라 본 활동에서 학습자들이 수행하게 되는 내용만 조금 달라질 뿐 활동 방식과 순서는 동일하게 적용할 수 있음을 밝힌다.

##### 2. 활동 사례

실제 2019년 7월 셋째 주, 경남 소재 한 대학 기관 언어교육원에서 초급 일반 목적 학습자 10명을 대상으로 해당 초급APP을 활용하여 말하기 활동을 진행하였다. 이 학습자들의 경우에는 약 3주 동안 단기로 수업을 받는 온 학생들이어서 교재가 지정되어 있지 않았

고, 말하기 위주의 커리큘럼을 원하였다. 그리고 학습자들의 학습 기간이 짧게는 일주일부터 6개월까지 한 번에 있었기 때문에 학습자들의 수준이나 학습 속도를 평균적으로 맞추기가 힘들었다. 그래서 본 연구에서 구상한 말하기 활동을 토대로 모바일 러닝을 활용하였고 수업 시간 50분(1차시)로 3회에 걸쳐 실시하게 되었다.

그리고 9월 첫째 주에는 언어교육원 내 정규 과정에 있는 중급 일반 목적 학습자들을 대상으로 중급APP을 활용하여 말하기 활동을 1회 진행하였다. 이 학습자들은 이미 사용하고 있는 교재가 따로 있었기 때문에 교재 내에서 배운 내용을 활용하여 활동을 진행하였다. '-(으)ㄴ/는 적이 있다/없다'를 문법 시간에 배운 후 말하기 수업 시간에 '세종 한국어 회화 중급' APP의 5과 '저도 뉴욕에 가 본 적이 있어요.'를 주제로 본 활동을 실시하였다. 중급 학습자들이 본 말하기 활동에 걸린 시간은 30분 정도였으며, 학사 스케줄 상 말하기 활동은 1회밖에 실시하지 못하였다.

아래에는 '세종 한국어 회화 초급'APP으로 초급 학습자들과 말하기 활동을 한 내용을 기술하겠다.

### 2.1 사전 활동

초급APP 단원9에 나온 '출지만 재미있을 거예요'를 예를 들면 대화 전에 선행되어야 할 문법은 'V(으)ㄴ 거예요', 'A/V지만'이다. 'V(으)ㄴ 거예요'는 이미 전 단원에서 학습한 적이 있으므로 9과의 목표 문법은 'A/V지만'이 된다. 말하기 수업 전 차시에 'A/V지만'의 문법을 배웠다는 전제하에 이뤄지기 때문에 [표 3]처럼 해당 문법을 간단하게 복습하며 환기시키는 정도만 하였다.

표 3. 수업 전 교수·학습 내용의 예

교수·학습 내용
T: 여러분, 우리 저번 시간에 'A/V지만'을 공부했어요. 한국어 공부가 어때요? S: 어려워요. 힘들어요. T: 네, 어려워요. 힘들어요. (판서: 어렵다 ⊗ 판서는 목표 문법의 규칙을 위해 기본형으로 제시) 하지만 재미있어요? S: 네, 재미있어요. T. 재미있어요. (판서: 재미있다 ⊙) '어렵다⊗ 하지만 재미있다⊙'를 어떻게 말하면 좋아요? S: 어렵지만 재미있어요. T: 좋아요. 오늘 우리가 배운 'A/V지만'으로 말하기, 대화 연습을 할 거예요. APP으로 공부할 거예요. 여러분 스마트폰을 켜세요.

### 2.2 본 활동

본 활동에서 학습자는 APP으로 자기 주도 말하기 연습을 하면서 발음과 억양의 정확성을 높였다. 모바일 러닝을 통해 즉각적인 피드백을 받으면서 자신의 발화를 수정하고 유창성을 향상시켰다. 교사는 학습자들의 활동을 수시로 점검하였고 학습자가 어려워하는 부분이 있으면 개별적으로 지도를 하였다.

본 활동, 즉 모바일 러닝으로 수행한 학습 순서는 '어휘 학습→필수 대화→문장 응용→퀴즈→플래시'였다.



그림 4. 어휘 학습 스크린샷

처음 모바일 러닝을 하면 대화에 필요한 어휘를 학습하게 된다. 이때 [그림 4]처럼 표기법과 발음이 따로 나와 있는데 이것에 대해서 궁금해 하는 학생들이 있었다. 개별적으로 발음 규칙에 대해서 설명을 해주었으나 궁금해 하는 학습자가 많을 경우에는 사후 활동에서 교수할 수도 있을 것이다.

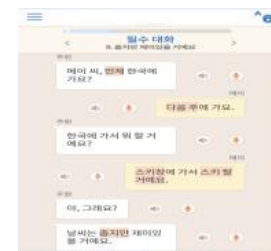
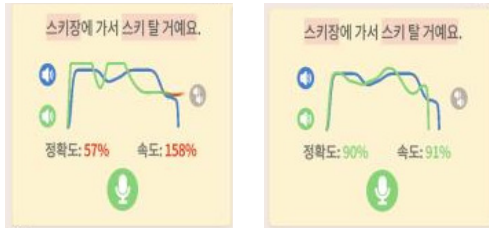


그림 5. 필수 대화 스크린샷

어휘 학습이 끝나면 계속해서 학습자는 모바일 러닝을 활용해 주도적으로 [그림 5]처럼 필수 대화를 연습했다. 모바일 기기 안에 있는 원어민과 짝을 하여 대화 연습도 하고 스스로 1인 2역을 하며 연습할 수도 있었다. 연습할 때는 원어민 발화를 먼저 듣고 연습한 후 녹

음하고 자신의 녹음과 원어민의 발화를 비교하는 순서로 진행되는데 잘 되지 않는 부분이 있으면 부분적으로 반복하여 연습할 수도 있었다. 학습자는 자신의 억양과 발음을 모바일 러닝을 통해 수시로 확인하며 교정을 받았고 녹음 활동을 계속 하였다.

이때 교사는 학습자가 정확도와 속도가 80%이상 나올 때까지 계속 연습할 수 있게 하였으며 80%이하일 경우에는 학습자가 스스로 교정하여 계속 연습할 수 있도록 하고, 80%이상 나올 경우 다음 단계로 넘어갈 수 있게 지시하였다. 만일 학습자가 계속 틀리는 발음이 있으면 교사가 해당 학습자에게 추가적으로 입모양이나 발음의 원리를 설명해 주면서 개별적으로 지도하였다. 대화 연습이 빨리 끝나는 학습자에게는 하단에 있는 속도 조절 버튼을 눌러 x1.5, x2.0의 빠르기로도 연습할 수 있게 하였다. 대화 연습이 너무 늦게 끝나는 학생들은 시간 관계상 수업 후에 그 부분만 다시 복습할 수 있게 과제로 내 주고 다음 단계로 넘어가게 하였다.



연습이 더 필요한 문장                      다음 단계로 넘어갈 수 있는 문장

그림 6. 초급 APP 말하기 교정의 예

[그림 6]처럼 초급APP에서 정확성, 속도는 퍼센트(%)로, 억양은 색깔과 곡선으로 피드백을 받는 형식이고 중급APP의 경우에는 [그림 7]처럼 A+~F등급으로 나누어 음성을 문자로 시각화하여 틀린 발음만 보여 준다. 중급 학습자의 경우에는 어느 정도 억양이나 속도가 자연스럽다고 보고 발음에 더 집중하여 평가를 하고 있다. 실제로 중급 학습자들에게 말하기 활동을 진행했을 때 학습자들이 한국어에 이미 많이 노출되어 있어서 억양이나 속도에는 큰 무리가 없었다.



그림 7. 중급 APP 말하기 평가의 예

대화 연습이 끝나면 해당 과에서 중요한 문장을 다시 복습하면서 다른 단어로 대체해 하였고, 새 단어들이 들어간 문장들도 정확도, 속도, 억양에 유의하여 말하고 원어민과 비교하여 들어 본 후 퍼센트(%)를 확인받았다.

그리고 퀴즈를 통해 간단한 어휘부터 시작하여 듣고 문장을 완성하기, 음성만 듣고 적절한 대답을 선택하기 등 해당 단원에서 배운 것을 복습하였는데 이 학습은 듣기뿐만 아니라 오늘 배운 대화를 상기시킬 수 있기 때문에 말하기에 도움이 되었다.

퀴즈를 다 끝낸 학습자는 마지막으로 모바일 러닝 학습에 있는 톨플레이 연습을 하였다. 이때, 학습자마다 학습 속도가 달라서 퀴즈, 톨플레이 연습까지 가지 못한 학생도 있었는데 이런 학생들에게는 과제로 내 주었다. 이는 교실 상황을 벗어나도 학습자가 주도적으로 언제 어디서든지 모바일 러닝을 할 수 있기 때문에 효율적인 말하기 과제로 보여 진다.

### 2.3 사후 활동

APP에 제시된 대화와 톨플레이는 통제된 단어와 문법이 있는 기본 대화이다. 따라서 학습자는 자유로운 의사 표현을 위해 본 활동 후에는 자신의 이야기로 바꾸어 학습자 간의 상호작용을 통한 경험 공유하기 활동을 하였다. 학습자가 본 활동에서 발음, 억양의 정확성 등 '문법적 능력'이 전제가 되었기 때문에 사후 활동에서는 '답화 구성 능력'에 중점을 두어 과제를 수행할 수 있었다.

확장 대화에서는 자신의 상황에 맞게 대화 턴(turn)을 더 늘려도 되고, 쓰고 싶은 단어를 사전에서 찾아 다양하게 바꿔 써도 되는데 학습자들이 만든 확장 대화는 다음 [표 4]와 같다.



표 4. 수업 후 확장 대화의 예

APP 필수 대화	확장 대화
주원: 메이 씨, 언제 한국에 가요? 메이: 다음 주에 가요. 주원: 한국에 가서 뭐 할 거예요? 메이: 스키장에 가서 스키를 탈 거예요. 주원: 아, 그래요? 날씨는 춥지만 재미있을 거예요.	학습자1: OO씨, 방학에 어디에 가요? 학습자2: 제주도에 가요. 학습자1: 언제 제주도에 가요? 학습자2: 다음 달에 가요. 학습자1: 제주도에 가서 뭐 할 거예요? 학습자2: 바다에 가서 수영을 할 거예요. 학습자1: 아, 그래요? 바다에 사람이 많지만 재미있을 거예요.
	학습자3: OO씨, 언제 고향에 가요? 학습자4: 다음 달에 가요. 학습자3: 고향에 가서 뭐 할 거예요? 학습자4: 고향에 가서 친구를 만날 거예요. 학습자3: 아, 그래요? (끝)

학습자는 확장 대화로 교실 내 친구와 함께 연습하며 모바일 러닝에서는 하지 못했던 단어나 표현을 확장하고 자신의 의사를 표현했다. 그리고 마지막으로 대화를 암기한 후, 발표를 통해 교사에게 최종 평가 및 피드백을 받았다. 최종 평가 및 피드백을 줄 때 학생들의 발음이나 억양에는 문제가 거의 없었다. 본 활동을 통해 학습자 스스로 충분히 교정하였기 때문에 이러한 오류가 보이지 않은 것으로 판단된다.

다만, 학습자 3,4은 목표 문법을 사용할 수 없는 대화를 만들었는데 이때 학습자3에게 “OO씨 고향은 어디요?”라는 질문을 추가로 시킴으로써 학습자4가 “날씨는 좋지만 사람이 많아서 시끄러워요.”라는 대답을 이끌어 낼 수 있었다.

## V. 연구 결과

본 활동이 끝난 후 학습자들을 대상으로 수업 만족도, 성취도, 학습 동기 등에 대해 설문조사를 실시하였고 필요시 인터뷰를 진행하였다. 학습자는 모두 영어를 기본으로 하고 있었기 때문에 한국어와 영어로 된 설문지를 돌렸으며, 해당 질문에 응답해 준 학생은 초급10명, 중급10명이었다. 초급 학습자들의 경우, 학습 기간은 일주일~6개월로 다양하였고, 국적은 베트남 3명, 파키스탄 3명, 인도 1명, 가나 1명, 중국 2명이었다. 중급 학습자들의 경우는 학습 기간이 6개월~8개월로 분포되

어 있었고, 국적은 베트남 5명, 중국 5명이었다.

설문지는 선행 연구에서 한국어 문법 APP을 활용한 후 만족도를 분석한 설문 문항과 한국어 온라인 학습에 관해 심층 면접을 한 문항을 참조하여 본 설문지는 ‘매우 그렇다(Strongly agree)-그렇다(Agree)-보통이다(Neutral)-그렇지 않다(Disagree)-전혀 그렇지 않다(Strongly disagree)’로 선택할 수 있는 ‘선택형 문항’과 의견을 간단하게 서술할 수 있는 ‘개방형 문항’으로 나누어 제작하였다[16][25]. 구체적인 설문 문항은 [표 5]로 대신한다.

표 5. 설문 문항

설문 내용		문항 유형
수업 만족도	1-1. APP을 활용한 말하기 수업이 만족스러웠다.	선택형
	1-2. (만족스러웠다면) 어떤 부분이 만족스러웠는가?	개방형
학습 능력	2-1. APP을 활용한 말하기 수업을 통해 말하기 실력이 향상된 것 같다.	선택형
	2-2. (향상되었다면) 어떤 부분이 향상된 것 같은가?	개방형
학습 동기	3. APP을 활용한 말하기 수업이 학습 동기에 영향을 주었다.	선택형
기타	4. 앞으로도 APP을 활용한 말하기 수업을 받고 싶은가?	개방형
	5. 이러한 활동 방식이나 APP에 단점이 있다면 어떤 것이라고 생각하는가?	개방형
	6. 본 활동과 관련하여 자유로운 의견을 써 주세요.	개방형

설문조사의 결과를 분석하면 다음과 같다.

표 6. 수업 만족도 분석

section	Strongly agree	Agree	Neutral	Disagree	Strongly disagree
n(%)	10(50)	6(30)	4(20)	0(0)	0(0)

[표 6]에서도 볼 수 있듯이 APP을 활용한 말하기 수업에 대한 만족도는 대체적으로 높았으며 ‘만족하지 않는다’는 아무도 없었다. 어떤 부분이 만족스러웠냐는 질문에 ‘자신의 발음을 1:1로 즉각 확인받을 수 있어서’, ‘발음을 바로 확인할 수 있어서’, ‘발음과 억양을 눈으로 보면서 확인할 수 있어서’등 자신의 발화를 즉각 확인하고 1:1 피드백을 받는 것에 만족을 했다는 것을 알 수 있다. 그리고 ‘수준별로 학습할 수 있어서’라는 응답

도 있었는데 이는 APP을 통해 자신이 부족한 점을 더 복습하며 보완할 수 있어서 나온 응답이라 예상된다.

표 7. 학습 능력 분석

section	Strongly agree	Agree	Neutral	Disagree	Strongly disagree
n(%)	8(40)	8(40)	4(20)	0(0)	0(0)

학습 능력을 분석한 결과는 [표 7]에서 볼 수 있듯이 자신의 말하기 실력이 향상된 것 같다고 응답한 학생이 대부분이었다. 어떤 부분이 향상된 것 같냐는 질문에 ‘발음, 억양’이라고 쓴 학생이 18명이나 되었다. 본 문항 관련 인터뷰에서는 ‘실제 발표 전 연습 시간이 충분했다.’ ‘한국어에 대한 자신감을 가져서 말하기를 잘하게 된 것 같다’ 등의 의견이 있었다.

표 8. 학습 동기 분석

section	Strongly agree	Agree	Neutral	Disagree	Strongly disagree
n(%)	13(65)	3(15)	2(10)	2(10)	0(0)

[표 8]은 학습 동기를 분석한 설문 결과 내용이다. 대부분의 학생들이 APP을 활용한 말하기 수업이 학습 동기에 영향을 주었다고 응답하였지만 그렇지 않다고 응답한 학생도 있었다. 그렇지 않다고 응답한 학생들은 APP학습이 꼭 학습 동기에 영향을 미치지 않고, 개인적인 요인에 의해 학습 동기가 생긴다고 말했다. 그리고 한국어를 좋아하기 때문에 APP이 없더라도 한국어를 재미있게 배울 수 있다고 대답했다. 이 응답을 보면 APP이 꼭 모든 학습자들에게 동기 부여가 되는 것이 아님을 알 수 있는데 이는 학습자의 성향에 따라 학습 매체의 유용성이 차이를 가질 수 있음을 시사한다[26]. ‘앞으로도 APP을 활용한 말하기 수업을 받고 싶은가?’에 대한 질문에는 APP으로만 활용한 말하기 수업을 받고 싶다고 응답한 학생도 있었으나, APP이 아닌 선생님과 더 대화를 하고 싶다는 학생이 2명, APP과 함께 책으로도 학습하고 싶다는 적은 학생도 2명 있었다. 이런 응답을 분석해 보면 APP을 활용한 말하기 활동이 만족도도 높고 효과는 있으나 아직 학생들은 교사

나 책을 통한 수업 역시 선호하고 있음을 알 수 있다. 따라서 APP에만 치중된 수업이 아닌 여러 방식을 취사 선택하여 학습자에게 맞는 활동을 하는 것이 좋음을 알 수 있다.

활동 방식이나 APP에 대한 단점을 묻는 항목에서 ‘본 활동에서 연습할 때 사람과 대화하는 게 아니라서 조금 인위적인 것 같다.’는 의견이 있었다. 모바일 러닝의 본 활동에서는 면대면으로 사람의 표정 등을 보며 대화를 하는 것이 아니지만 실제 상황에서는 직접 사람을 만나서 대화해야 한다. 이것은 모바일 러닝이 가진 제한점으로써 이를 보완하기 위해 사후 활동으로 하는 경험 공유하기 활동을 통해 학습자간의 소통을 원활하게 해야 한다. 그리고 교사가 비언어적인 요인들을 부가 설명해 주며 학생들의 질문에 대답해 줘야 한다. 모바일 러닝이 독학용으로 활용할 수도 있겠지만 이러한 의견을 미뤄보아 교실 내 활동으로 활용하면 더욱 유용함을 알 수 있다.

APP에 대한 의견으로는 ‘다양한 목소리를 들을 수 없어서 아쉬웠다’, ‘단계를 넘어갈 때마다 팝업창이 떠서 보기가 싫었다’ 등이 있었다. 향후 모바일 러닝 APP 개발 및 보완 시 원어인 목소리는 정형화된 표준 억양 뿐만 아니라 실제 상황에서 쓰이는 다양한 목소리들을 반영해야 하고, 학습자들이 말하기 학습에만 집중할 수 있게 팝업창을 최소화하여 명시적인 학습 가이드를 제시해야 할 것이다. 이 의견은 모바일 러닝 만족도에 영향을 미치는 요인에 콘텐츠의 내용뿐만 아니라 효율적인 화면 구성 및 자료 제시 방법도 포함된다는 것을 다시 증명한 셈이다[31].

자유로운 의견을 쓰는 란에는 ‘새로운 학습 방식이었다’, ‘너무 편리하고 쉬운 수업이었다’, ‘집에서 혼자 복습할 수 있어서 좋았다’ 등이 있었다.

## VI. 결론

본 연구는 한국어 말하기 수업의 제한점을 보완할 수 있는 방법으로써 수업에 모바일을 활용한 말하기 활동 방안을 제시하는 것을 목적으로 하였다. 모바일 러닝 매체로는 ‘세종 한국어회화 초급, 중급’ APP을 사용하

였으며 말하기 활동 방안은 사전 활동, 본 활동, 사후 활동 단계로 나누어 제시하였다. 사전 활동에는 교사의 문법 복습과 APP 사용에 대한 오리엔테이션을 하고 본 활동에서는 학습자가 주도적으로 모바일 러닝을 하되 교사는 학습자의 질문을 받거나 어려워하는 부분이 있으면 개별적으로 지도하였다. 학습자는 본 활동을 통해서 정확한 발음과 억양을 연습하고 모바일 기기로 녹음하여 피드백을 받았고, 문법적 능력을 향상시킬 수 있었다. 그리고 사후 활동에서는 학습자가 APP을 통해 학습한 내용을 확장해서 친구와 연습하는 경험 공유하기 활동을 통해 대화 구성 능력을 향상시킬 수 있었고, 이 두 가지 능력을 향상시켰다는 전제하에 교사에게 최종 확인 및 피드백을 받았다.

본 연구에서 제시한 한국어 말하기 활동 방안은 모바일 기기가 가진 녹음 기능, 모바일 러닝이 가진 자기 주도적 학습의 장점과 '세종한국어 회화'APP에 있는 개별적이고 즉각적인 피드백 기능을 최대한 살려서 교사와 학습자가 일대다로 이뤄진 한국어 말하기 수업 형태의 단점을 보완하고자 했다. 이 활동 방안은 학생 여러 명의 말하기를 확인하고 교정해줘야 하지만 물리적 제약이 따랐던 교사에게 부담을 줄여줄 수 있고, 연구 결과에서 봤듯이 학습자들에게도 흥미를 불러일으키며 개별적인 피드백을 받을 수 있는 기회를 제공할 수 있을 것이다.

다만 적은 인원의 학습자로 본 활동 방안을 적용하여 만족도 및 의견을 제시하고 전·후 말하기 평가를 비교하지 못한 점, 학습자들의 수준이나 국적에 따른 변인을 고려하지 못하고 설문을 실시한 것이 본 연구의 제한점이다. 이는 후속 연구에서 더 많은 학습자들을 대상으로 모바일 러닝을 활용한 말하기 활동이 실제 말하기 평가에서 유의미한 결과를 얻는지 밝히도록 하겠다.

본 연구는 말하기 교실 내 모바일 러닝 활동 구성에 있어 사례 중심의 방안을 제시하였다. 그리고 학습자들의 만족도를 통해 모바일 러닝 활동의 유용함을 증명하였다는 점에서 의의가 있었다. 끝으로 현재 디지털 시대를 살아가는 학습자들을 위해 한국어 말하기 영역뿐만 아니라 다른 영역에서도 모바일 러닝을 활용한 다양한 교육 방안이 나오기를 기대한다.

## 참고 문헌

- [1] 방성원, "예비 한국어 교사의 테크놀로지 내용교수 지식 향상을 위한 팀 프로젝트 중심 교육의 효과 연구," 언어학연구, 제38호, pp.261-284, 2017.
- [2] 나장진, *중국인 한국어 학습자를 위한 스마트폰 앱(App) 개선 방안 연구*, 경희대학교 대학원, 석사학위논문, 2016.
- [3] 한상미, 김종인, "모바일러닝(Mobile Learning)에 관한 한국어 학습자 의식 조사 연구," 외국어로서의 한국어교육, 제39권, pp.407-445, 2013.
- [4] 박현진, 황주희, "모바일 기반 한국어 학습에 대한 학습자인식 및 요구 조사," 제61호, 이중언어학, pp.125-161, 2015.
- [5] [www.keris.or.kr/upload/board05/13148541199\\_57\\_429894927.pdf](http://www.keris.or.kr/upload/board05/13148541199_57_429894927.pdf)
- [6] 홍은실, "한국어교육의 스마트러닝 구현을 위한 기초 연구," 국어교육학, 제44권, pp.585-612, 2012.
- [7] 국지수, "한국어 학습용 애플리케이션 개발 연구-애플리케이션 현황 분석 및 학습자 설문 조사를 중심으로," 언어사실과 관점, 제33호, pp.87-106, 2013.
- [8] 주경희, 이승연, "한국어 학습용 스마트폰 애플리케이션 분석 연구," 한국어교육, 제24권, 제4호, 2013.
- [9] 유성희, *모바일러닝을 통한 한국어 발음 학습용 애플리케이션 구성 방안 연구*, 경희대학교 대학원, 석사학위논문, 2014.
- [10] 박근양, *모바일기기를 활용한 한국어 교육용 애플리케이션 분석*, 연세대학교 대학원, 석사학위논문, 2014.
- [11] 윤소화, *한국어 독학용 애플리케이션의 구성 방안 연구*, 숙명여대학교 대학원, 석사학위논문, 2016.
- [12] 왕박문, *스마트 폰 기반 한국어 학습용 애플리케이션 개발 방안 연구 : 중국 내 한국어 학습자를 중심으로*, 중앙대학교 대학원, 석사학위논문, 2017.
- [13] 황유라, *프랑스어권 학습자 대상 한국어 발음 연습용 애플리케이션 설계 방안 연구*, 부산외대 대학원, 석사학위논문, 2017.
- [14] 윤솔, *베트남어 모어 화자를 위한 한국어 발음 학습용 애플리케이션 구성 방안 연구*, 계명대학교 대학원, 석사학위논문, 2018.
- [15] 홍안나, *비즈니스 한국어 학습용 모바일 애플리케이션 설계 방안 연구*, 한양대학교 대학원, 석사학위논문, 2018.

[16] 장상호, *애플리케이션을 활용한 한국어 초급 문법 수업 방안 연구*, 경희대학교 대학원, 석사학위논문, 2018.

[17] 김회정, *모바일 기반 한국어 언어 학습 방안 연구*, 경희대학교 대학원, 석사학위논문, 2018.

[18] 윤영, 이경, “한국어교육에서 상호작용 증진을 위한 교육용 애플리케이션 활용 방안 연구 -플립드 러닝 수업에서의 본시 수업(In-Class) 활동을 중심으로-,” *이중언어학*, 제70호, pp.197-233, 2018.

[19] 한혜민, “모바일 러닝을 활용한 KFL 교수-학습 사례 연구,” *학습자중심교과연구*, 제18권, 제6호, 2018.

[20] 안한나, “퀴즐렛 어휘 학습의 효과성 검증 - 학문 목적 한국어 학습자를 대상으로 -,” *언어와 문화*, 제14권, 4호, pp.197-219, 2018.

[21] 김훈희, “모바일 러닝에 대한 전문대학생들의 학습 선호와 학습 성과,” *한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집*, 5월, pp.309-310, 2015.

[22] 정남숙, “관광전자어의 영어말하기 능력 증진을 위한 모바일 활용사례,” *한국관광레저학회*, 제28권, 제10호, pp.303-321, 2016.

[23] E. Brown, “Mobile learning explorations at the Stanford Learning Lab,” *Speaking of Computer*, <http://sll.stanford.edu/projects/tomprof/newtomprof/postins/289.html>, Issue 55—January 8, 2001.

[24] 김상환, *초급 한국어 학습자를 위한 말하기 수업 시 의사소통전략 활용 방안*, 한양대학교 대학원, 석사학위논문, 2016.

[25] 김정숙, “과제 수행을 중심으로 한 한국어 교육 방법론,” *한국어 교육*, 제9호, pp.95-112, 1998.

[26] 김민지, *한국어 교실 수업과 연계된 추가적 온라인 학습에 관한 사례 연구*, 고려대학교 대학원, 석사학위논문, 2016.

[27] 이정민, *한국어 말하기 교재 속 '역할극' 활동의 구성 방안*, 고려대학교 대학원, 석사학위논문, 2011.

[28] 김정숙 외, “한국어 표준 말하기 시험 측정 도구를 위한 기초 연구,” *한민족어문학회*, 제51호, pp.229-258, 2007.

[29] 박은하, 전진우, “증강현실을 활용한 한국어 학습 콘텐츠 개발,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제13권, 제4호, pp.459-468, 2013.

[30] 이일수, 주진우, “드라마 활용을 통한 한국어교육 콘텐츠 개선방향,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제15권, 제4

호, pp.45-55, 2015.

[31] 주영주, 정보경, “사이버대학생이 인식하는 모바일러닝 만족도의 영향요인에 대한 중요도-실행도 차이 분석,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제13권, 제7호, pp.484-496, 2013.

저 자 소 개

김 지 현(Ji-Hyun Kim)

정회원



- 2014년 2월 : 이화여자대학교 국어국문학과(문학사)
- 2016년 2월 : 부산대학교 외국어로서의 한국어교육학과(교육학석사)
- 2016년 3월 ~ 2019년 2월 : 이화여자대학교 언어교육원 시간강사
- 2019년 3월 ~ 현재 : 부산대학교 언어교육원 시간강사
- 2020년 3월 ~ 현재 : 부산대학교 외국어로서의 한국어교육학과 박사과정

〈관심분야〉 : 한국어 교육, 한국어 말하기, 교수 매체