

УДК 378.02:37.016 + 39

DOI 10.25205/1818-7919-2019-18-10-89-101

Использование приложения Google Expeditions на уроках по устной речи корейского языка

Ли Чонсик

*Новосибирский государственный университет
Новосибирск, Россия*

Аннотация

Рассматривается метод обучения устной речи корейского языка с применением программы Google Expeditions (виртуальная реальность), что способствует значительному обогащению как самого занятия, так и источниковой базы по преподаванию коммуникативной компетенции корейского языка.

Автор анализирует следующие факторы, необходимые для работы с приложением Google Expeditions в аудитории, среди них: осведомленность преподавателя о возможностях приложения Google Expeditions и его готовность решать проблемы, возникающие в ходе занятия; степень интегрированности студентов в рабочий процесс, а также их позитивное / негативное восприятие приложения Google Expeditions и других новых технологий; перспективы использования приложения Google Expeditions в преподавании корейского языка в высшей школе.

В качестве методологии к данной теме были приняты основные методологические принципы обучения с применением технологий виртуальной реальности (принцип взаимодействия, принцип практичности и принцип подготовки), а также стратегии разработки учебных программ на основе мультимедиа (цель, содержание, персонализация, суждение о том, что правильно или неправильно, обратная связь, завершение).

Ключевые слова

виртуальная реальность, новые технологии в образовании, методика преподавания корейского языка, Google Expeditions

Для цитирования

Ли Чонсик. Использование приложения Google Expeditions на уроках по устной речи корейского языка // Вестник НГУ. Серия: История, филология. 2019. Т. 18, № 10: Востоковедение. С. 89–101. (на кор. яз.) DOI 10.25205/ 1818-7919-2019-18-10-89-101

A Study on Teaching Methods of Korean Language Speaking Education Using Google Expeditions

Lee Jeongsik

*Novosibirsk State University
Novosibirsk, Russian Federation*

Abstract

This study presented a method of Korean speaking education using Google Expeditions, which can complement the reality of Korean language education in Russia. The following factors have been considered to introduce Google Expeditions to the class.

First, the teacher should handle Google Expeditions skillfully and cope with unexpected situations so that there is no disruption in the course of the class.

Second, students should integrate well with existing teaching methods so that they don't feel rejection towards Google Expeditions (new technologies).

© Ли Чонсик, 2019

ISSN 1818-7919

Вестник НГУ. Серия: История, филология. 2019. Т. 18, № 10: Востоковедение
Vestnik NSU. Series: History and Philology, 2019, vol. 18, no. 10: Oriental Studies

Third, the strength of Google Expeditions should have a positive impact on the educational effect.

To design education using virtual reality, 'the essential principles of virtual reality education' (the principle of interaction, the principle of practicality and the principle of preparation) were adopted. The 'Multimedia-based Courseware Design Strategies' (Goal, Teaching Content, Personalization, Judgment of what is right or wrong, Feedback, Closing) were adopted to design classes with software for curriculum. The content of the class was 'Sejong Korean Conversation 1,' a textbook written by a professional organization. Based on these three factors, the ways to teach Korean speaking using Google Expeditions were explored and examples were presented.

Keywords

virtual reality, new technologies in education, Korean language teaching methodology, Google Expeditions

For citation

Lee Jeongsik. A study on Teaching Methods of Korean Language Speaking Education Using Google Expeditions. *Vestnik NSU. Series: History and Philology*, 2019, vol. 18, no. 10: Oriental Studies, p. 89–101. (in Kor.) DOI 10.25205/1818-7919-2019-18-10-89-101

Google Expeditions 을 활용한 한국어 말하기 교육 방안 연구

목차

- 1 들어가며
- 2 말하기 교육 개발을 위한 논의
 - 2.1 MHD VR (Mount Head Display Virtual Reality)
 - 2.2 Google Expeditions
- 3 교육 방안
 - 3.1 연구 방법
 - 3.2 Google Expeditions의 수업 적용
 - 3.3 Google Expeditions를 활용한 교안 예시
- 4 나오며

1. 들어가며

한국의 국가 영향력 확대와 한류의 보급으로 한국어의 수요 또한 나날이 늘어나고 있다. 2007년 3개국 13개소로 시작된 세종학당은 2017년 54개국 171개소¹, 2019년 6월 기준 60개국 180개소로 꾸준히 확대되고 있고² 재외동포재단 한글학교 또한 2017년 114개국 1887개소에 이르고 있다³. 1997년 2,692명으로 시작된 한국어능력시험(TOPIK)의 지원자수는 2017년 29만여명에 이르렀다⁴. 이러한 빠른 성장세에 대해 장용수(2010)는 한국의 국제시장 경쟁력이 향상된 것과 비례하여 한국어 교육이 지속적인 발전을 거듭한다고 하였다⁵. 또한 조남호(2009)는 한국어교육 수요가

¹ 2017 King Sejong Institute Foundation Annual Report, King Sejong Institute Foundation (KSIF), 2018, p. 42–43. URL: https://www.ksif.or.kr/cmm/fms/FileDown.do?atchFileId=FILE_00000000000373&fileSn=0 (accessed 2019.07.02).

² KSIs Worldwide, King Sejong Institute Foundation (KSIF), 2018. URL: <https://www.ksif.or.kr/ste/ksf/hkd/lochkd.do?menuNo=31101100> (accessed 2019.07.02).

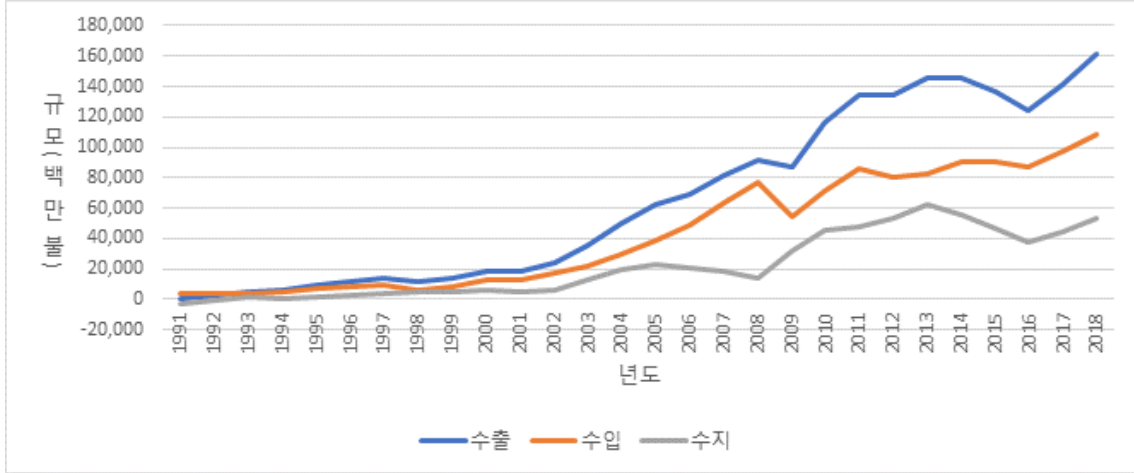
³ 2017 Jaeodongpojaedan yeonchabogoseo [Annual Report 2017], Overseas Koreans Foundation, 2018, 10 p. URL: http://211.234.106.132/studykorean/_download/2017AnnualReport.pdf (accessed 2019.06.25). (in Kor.)

⁴ Yeondobyeol hangugeoneungnyeoksiheom jiwonja eungsija hapgyeokja hyeonhwang [Yearly TOPIK(Test of proficiency in Korean) Status of applicants, Candidates, and Successful Candidates.], National Institute for International Education (NIE), 2018, p. 1–2. URL: http://topik.go.kr/sys/fileDown.do?path=board.1&fileName=7ed8ae10-0159-40ae-8843-5cb2e6652dc3.pdf&nameOrigin=연도별_한국어능력시험_지원자_응시자_합격자_현황.pdf (accessed 2019.06.25). (in Kor.)

⁵ Jang Yong-Su. Sijangjeonchejuuiwa hangugeogyoyugui jeongcheseong [A Study on The Market totalitarianism and The Identity of Teaching Korean] // Bulletin of IAKLE(The International Association for Korean Language Education 21-4, Seoul, 2010, p. 230–231. (in Kor.)

늘어난 것은 한류, 우리나라 기업의 국외 진출 등 우리나라의 국제적 영향력이 커진 데 따른 결과라 하였다⁶.

<그림 1> 국가 간 수출입 통계⁷



한국무역협회의 국가 간 수출입 통계(<그림 1>참조)에 따르면 세계 경제와 각국의 상황으로 인해 그 규모가 축소되기도 하였으나 한국과 러시아의 경제 무역 규모는 증가하는 추세이다. 이러한 맥락에서 러시아 내 한국어 수요는 무역 교류의 상승세와 한류의 열풍이 맞물려 더 늘어날 것으로 전망된다. 이에 러시아 내 세종학당은 9 개소, 한글학교는 CIS 지역을 포함하여 207 개소가 설치되어 있지만 영토면적 대비 턱없이 부족한 실정이다. 여러 대학과 사설 학원 등에서 한국어를 배울 수도 있으나 이 역시 그 기회가 매우 적고 수요를 충족하지 못하고 있다.

이와 더불어 한국어를 배우는 수업 차시가 너무 적거나 한국어 원어민과 함께 이야기하는 경우가 적어 실제로 한국어 교육이 한국어를 의사소통 언어로 사용하는데까지 이어지기도 쉽지 않다. 외국의 한국어 학습자는 목표어를 통한 의사소통 기회가 한국의 한국어 학습자 보다 비교적 적은데 이마저도 교실에서 주어지는 상황에 의존하는 경우가 많다. 특히 언어의 기능 중 말하기는 외국에서 목표어를 잘 구사하는 사람과의 실시간 상호작용 기회가 많지 않아 수업 이외에 실제 경험을 통한 말하기 능력 향상을 기대하기는 어렵다. 다시 말해 교실 안팎 어디서든 언어의 현실감이 결핍되어 있는 것이다.

이에 따라 러시아 한국어 교육 현장에서 현실감을 보완할 수 있는 Google Expedition 을 활용한 한국어 말하기 교육 방안을 제시하고자 한다.

2. 말하기 교육 개발을 위한 논의

2.1. MHD VR (Mount Head Display Virtual Reality)

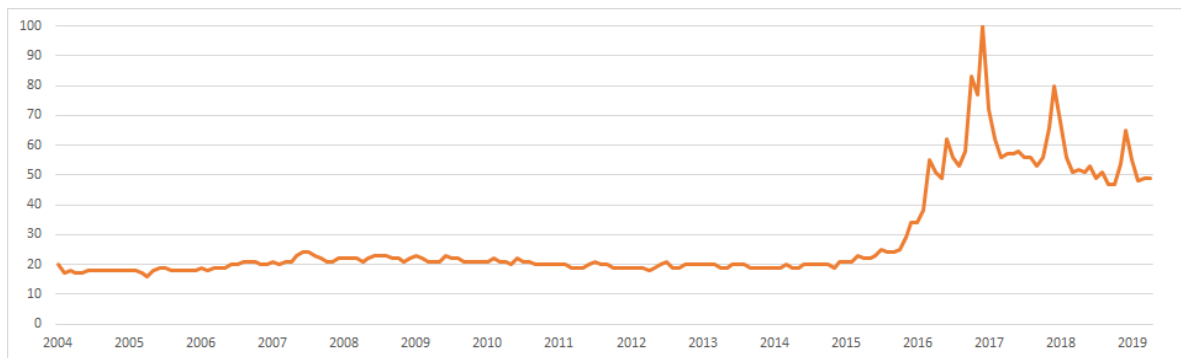
⁶ Jo Nam-Ho. hangugeo gyoyug jeongchaegui ihae[Understanding the Policy on the Korean Language Education] // Bulletin of Urimalgyoyukyueonjanghakoe Urimalgyoyukyueonjangyeongu3-1, Seoul, 2009, p. 230-231. (in Kor)

⁷ Gukgagan suchurip [International import and export], K-stat, 2019. URL: <http://stat.kita.net/stat/world/trade/CtrToCtrImpExpList.screen> (accessed 2019.08.02).

제한된 교육환경의 한계를 극복하고자 하는 연구는 계속되어왔고 이는 과학·산업기술의 발달에 따라 함께 발전하였다. 이러한 맥락에서 MHD VR (Mount Head Display Virtual Reality)은 제한된 교육환경의 한계를 극복할 수 있는 방법으로서의 많은 가능성을 가지고 있고 이에 여러 연구가 이루어지고 있다.

구글 트렌드의 시간 흐름에 따른 관심도 변화(<그림 2> 참조)를 보면 ‘VR’이라는 키워드의 관심도가 2015년 후반부터 서서히 상승했고 그 최고점은 2016년 12월이었다. 2014년도에 이미 구글 카드보드, 오쿨러스의 페이스북 인구, 삼성전자의 기어 VR 발표 등의 이슈가 있었지만 눈에 띄는 통계 변화는 CES 2015 기술발표 이후 부터였고 오쿨러시프트, HTC VIVE, PS VR 등 하드웨어가 발표될 때마다 눈에 띄는 상승을 보였다. 또한 VR에 대한 발전 가능성에 대해 많은 논의가 있었다.

<그림 2> 시간흐름도에 따른 관심도 변화: VR(구글트렌드)⁸



기술의 발전으로 MHD VR 보급기종이 공급되기 시작하였지만 2016년 이후로부터 그 관심도가 점차 감소하고 있다. 하지만 이와 반대로 MHD VR 판매 매출은 꾸준히 상승 중이다. 이는 VR의 활용방안 중 많은 부분이 게임에 치중되어 있고 아직은 MHD VR이 생활 속에서 필요한 매체이기보다는 특별한 경험으로서의 역할이기 때문인 것으로 판단된다. 다시 말해, MHD VR의 성장 가능성이 크다 할 수는 있지만 아직 이를 뒷받침할 활용방안에 대한 논의가 부족한 것이다.

이러한 맥락에서 MHD VR을 활용한 한국어 학습에 대한 논의가 필요하다. 언어는 큰 체계이고 의사소통의 수단이 된다. 언어는 의사소통이 이루어질 때 그 의의를 찾을 수 있는 것이다. 제한된 교실에서 언어의 기능을 활용하여 의사소통 할 수 있는 상황을 제시하는 시도는 많이 이루어지고 있다. 하지만 실시간 쌍방 상호작용이 이루어지는 말하기는 대화, 발표 등 그 유형이 매우 광범위하고 종합적인 감각을 교환하며 언어뿐만 아니라 비언어에 따라 상호작용이 달라질 수 있으므로 말하기의 상황을 제한된 공간인 교실에서 효과적으로 제시하는 것은 많은 제약이 따른다. 이에 대해 김다정(2003)은 VR의 교육적 효과를 <표 1>와 같이 정리하였다.

⁸ 수치는 특정 지역 및 기간을 기준으로 차트에서 가장 높은 지점 대비 검색 관심도를 나타낸다. 값은 검색 빈도가 가장 높은 검색어의 경우 100, 검색 빈도가 그 절반 정도인 검색어의 경우 50, 해당 검색어에 대한 데이터가 충분하지 않은 경우 0으로 나타난다.(구글트렌드 도움말)

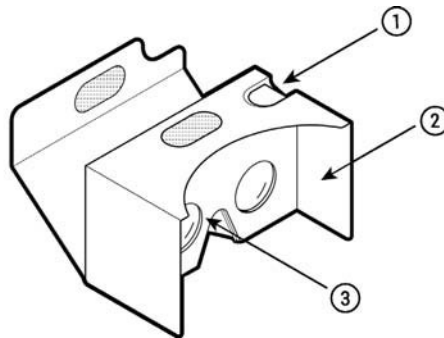
<표 1> VR의 교육적 효과⁹

교육적 효과	내용
구체적 경험	다감각적인 정보를 제공함으로써 학습자가 사태를 직접 체험할 수 있도록 함
현존감	사용자가 자신의 존재와 영향력을 분명히 인식하도록 하면서 학습자의 몰입을 도와줌
경험의 공유	VR에서의 활동은 사회적인 측면까지 포괄하며 다른 문화를 체험할 수 있는 기회를 제공
협동 가능성	타인을 돕기 위해 혹은 자신의 목표 달성을 위해 집단 형성→협동학습의 기반
유연한 환경	학습 목표에 맞게 최적화될 수 있는 환경, 지속적인 업데이트를 통해 최신 정보 제공

2.2. Google Expeditions

2014년 구글은 구글 카드보드를 발표하였다. 이는 대중적으로 보급된 스마트폰에 골판지와 부수적 재료로 만들어진 제품으로 가격이 매우 저렴하다. 이는 공식적인 제품을 구매할 수도 있고 도면이 공개되어 누구나 만들 수도 있다. 이후 2015년에는 구글 카드보드의 개선된 후속 버전과 외부업체 VR 기기 호환 인증 프로그램인 WWGC(Works With Google Cardboard)를 발표하였는데 이로써 구글에서 제공하는 VR 플랫폼에 더욱 쉽고 저렴하게 접근하는 것이 가능해졌다.

<그림 3> 구글 카드보드(후속버전)¹⁰



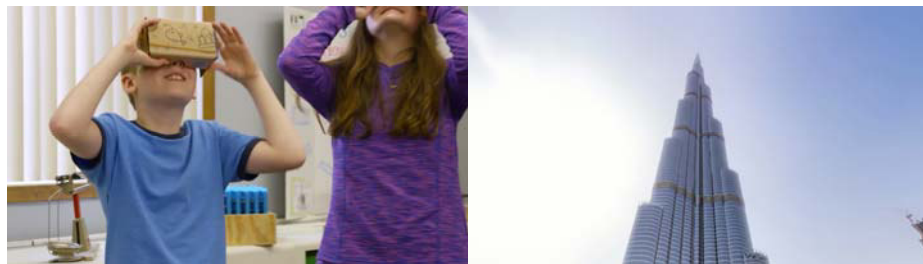
Google Expeditions은 VR&AR 기술을 기반으로 한 가상 현실 수업 도구 어플리케이션이다. 사용자는 이 앱에서 가이드(교사)와 탐험가(학습자)의 역할을 가진다. 한 주제로 엮인 6~10 장면 정도의 360도 사진 묶음을 ‘투어’라고 하는데 이는 여러 검증된 전문업체에서 정교하게 제작되어 제공되기도 하고 VR/AR 3D 플랫폼인 ‘구글

⁹ Kim Da Jeong. VR Dogureul hwaryonghan hyeonjanghakseum hwaryong sueom mohyeong seolgyewa jeogyong [A Design and Adaptation of Teaching Module for Field Based Learning Activities using VR Tool]. Seoul, Seoul National University, 2003, p. 5-6. (in Kor.)

¹⁰ WWGC Guidelines and Best Practices, Google, 2014, 1 p. URL: https://www.gstatic.com/cardboard_assets/wwgc_manufacturers_kit.zip (accessed 2019.04.02).

폴리'에서 직접 업로드할 수도 있다.¹¹ 가이드는 탐험자에게 제시되어야 할 가상현실 사진을 원하는 대로 제시할 수 있고 탐험가는 제시된 모의 환경 안에서 자유롭게 시선을 이동할 수 있다. 가이드는 모니터를 통해 탐험가의 시선이 어디로 향해 있는지를 알 수 있고 특정 위치를 표식하거나 표식별로 음성자료를 재생할 수도 있다. 'Expedition'이 '탐험대'이라는 뜻을 가지고 있듯이 본 어플리케이션은 가상현실 기술을 통하여 학습목표와 밀접한 연관이 있는 장소에 방문하고 실제로 보고 경험하는 듯한 기회를 제시한다. VR 장비와 무선네트워크 환경을 갖추고 있다면 단독 투어가 가능하지만 소그룹 및 교실 시연을 통한 그룹 탐사에 특화되어있어 몇몇 국가에서는 Expeditions 키트를 구입하여 VR 활용 수업 환경을 구축할 수도 있다.

<그림 4> 구글 익스페디션 시연 모습(좌)과 학습자에게 제시되는 실제 VR 영상(우)¹²



시간 흐름에 따라 VR 기술은 가상 현실을 구현할 수 있으면서도 가격이 싸고 간단해졌다. 이로서 VR의 보급률은 높아지고 있지만 이를 생활 전반에 적용할 수 있는 방안이 아직까지 마련되어지지 않았다. 앞으로의 VR은 기술뿐만 아니라 이를 뒷받침해주는 콘텐츠 개발과 적용 방안에 대한 지속적인 연구가 필요하다.

3. 교육 방안

3.1. 연구 방법

Google Expeditions을 교실에 도입하는 것은 상당히 정교한 준비 과정이 필요하다. 첫째, 교사가 Google Expeditions을 능숙하게 다루고 돌발상황에 잘 대처하여 수업진행에 아무 지장이 없어야 한다. 둘째, 학생이 Google Expeditions에 대한(새로운 기술에 대한) 거부감이 없도록 기존 수업 방식과 잘 융합시켜야 한다. 셋째, Google Expeditions의 강점이 교육효과에 긍정적인 영향을 미쳐야 한다. 이를 위해 김성조(2018)의 VR 교육의 필수 원리(<표 2> 참조)와 이윤주(2001)의 멀티미디어 기반 코스웨어 설계전략 특징 중 가장 기본이 되면서도 보편적인 '반복연습형'의 특징(<표 3> 참조)을 참고하고자 한다.

¹¹ AR 콘텐츠 또한 제공한다. 이는 콘텐츠는 '개체'라고 표현하고 이 또한 구글 폴리에서 업로드가 가능하다.

¹² Google Expeditions: over a million students, on trips to virtually anywhere, Google for Education, 2016, URL: https://youtu.be/3MQ9yG_QfDA (accessed 2019.06.02).

<표 2> 가상현실 교육의 필수원리¹³

상호작용의 원리	학습자와 교수자, 학습자와 동료 학습자, 학습자와 학습환경 사이에서 일어나는 모든 활동
실제성의 원리	학습자의 실생활과 연계된 상황이 제시되고 학습자는 제시된 상황과 연계된 과제를 수행
준비의 원리	가상현실 활용을 위한 환경을 고려하여 안전한 공간을 확보하고 사용방법에 대한 충분한 사전교육 실시

<표 3> 멀티미디어 기반 코스웨어 설계전략 - 반복연습형¹⁴

목표	교실에서의 학습목표와 일치되도록
교수 내용	학생이 쉽게 이해할 수 있도록
인격화	각 학생의 이름을 부르도록
정오답 판단	오답을 했을 경우 참고내용 등을 제공하고, 2~3 번의 시도 후 정답을 제시해주도록
피드백	즉각적이고 상세한 피드백을 준다. 정답을 말했을 경우 강화 제공, 오답을 했을 경우 질책하지 않도록
종결	학생의 학습 향상을 위해 칭고와 더불어 수고했다는 말과 함께 감사 표시

Google Expeditions 의 기능 중 수업 때 꼭 필요한 주요기능은 다음과 같다. 첫째, 교사가 가상현실 화면을 조작할 수 있다. 둘째, 교사가 학생이 어느 곳에 시선을 두고 있는지 알 수 있다. 셋째, 교사가 화면 속에서 특정 위치를 가리킬 수 있다. 넷째, 제작 단계에서 화면 속 특정 위치에 텍스트 설명이나 오디오를 덧붙일 수 있다. 다섯째, 학생은 자리를 이동할 수 없지만 고정된 자리에서 360 도로 화면을 볼 수 있다. 마지막으로 학생이 VR 멀미를 느낄 경우 일반 디스플레이 모드로 전환이 가능하다.

3.2. Google Expeditions 의 수업 적용

교재는 전문기관에서 집필된 세종한국어 회화 1¹⁵로 선정하고자 한다(<표 4> 참조).

¹³ Kim Sung-Jo. Gasanghyeonsir (La Realidad Virtual)eul iyonghan seupeineo gyoyung yeongu [A Study of Spanish Education using Virtual Reality] // Bulletin of Hankuk University of Foreign Studies Institute of Latin American Studies Latin American and Caribbean Studies 37-4, Seoul, 2018, 169 p. (in Kor.)

¹⁴ Lee Yun-Ju. Meoltimidieogiban koseuweeoui gyosujeollyage gwanhan yeongu [A Study on a teaching method of Courseware based on Multimedia]. Kwangju, Honam University, 2001, 32 p. (in Kor.)

¹⁵ Song Hyang-Keun. Sejong hangugeo hochwal [Sejong Korean Conversation 1]. Seoul, Yonsei University Press, 2018, p. 8-11. (in Kor.)

〈표 4〉 세종한국어 회화 1 구성 및 수업단계 분석

구성		내용	수업단계
Part1	어휘 1	<ul style="list-style-type: none"> - 단원 주제에 맞는 담화 구성에 필수적인 어휘를 제시. - 어휘를 연습하고 학습 어휘의 의미를 확인. - 유의미한 의사소통 활동을 통하여 학습한 어휘를 즉시 사용하도록 함. 	도입 1
	표현 1	<ul style="list-style-type: none"> - 단원 주제에 맞는 담화 구성에 필수적인 표현을 제시. - 배운 표현을 연습하고 해당 표현의 기능을 확인. - 유의미한 의사소통을 통하여 배운 표현을 즉시 사용하도록 함. 	제시 1
Part2	어휘 2	<ul style="list-style-type: none"> - 단원 주제에 맞는 담화 구성에 필수적인 어휘를 제시. - 어휘를 연습하고 학습 어휘의 의미를 확인. - 유의미한 의사소통 활동을 통하여 학습한 어휘를 즉시 사용하도록 함. 	도입 2
	표현 2	<ul style="list-style-type: none"> - 단원 주제에 맞는 담화 구성에 필수적인 표현을 제시. - 배운 표현을 연습하고 해당 표현의 기능을 확인. - 유의미한 의사소통을 통하여 배운 표현을 즉시 사용하도록 함. 	제시 2
Part3	연습해요	- 'Part1, 2'에서 학습한 어휘와 표현에 대한 복습 활동을 제시하여 보다 정확하고 유창하게 학습내용을 사용할 수 있도록 함.	연습
	이야기해요	<ul style="list-style-type: none"> - 학습한 어휘와 표현을 활용한 목표 담화 제시. - 목표 담화의 내용을 확인하고 이야기해 볼수 있는 활동을 제시. - 목표 담화와 유사한 유형의 주제 담화를 구성하는 활동을 제시. 	활동
	듣고 말해요	<ul style="list-style-type: none"> - 주제에 관련한 보다 실제적인 담화를 이해하고 생산할 수 있는 활동을 제시. - 목표 담화의 내용을 듣고 이해할 수 있는 활동을 제시. - 목표 담화와 주제에 맞는 말하기 과제를 제시. 	마무리

본 교재의 구성을 Google Expeditions 로 구현할 때 필요한 요소는 <표 5>와 같다. 교재에서 제시하는 상호작용 요소가 Google Expeditions 에 부적합할 경우 적합한 방법으로 수정하였다. 예를 들어 교재에서 '맞으면 O, 틀리면 X 를 표시하세요.'라고 제시할 경우 Google Expeditions 에서 구현 및 조작하기가 어려우므로 '맞으면 오른손,

틀리면 왼손을 드세요.'라고 수정하였다. 또한 코스웨어 설계 전략에 따라 Google Expeditions 에서 제시되는 학습 목표와 교수 내용이 교재를 반영하도록 하였다.

<표 5> 세종한국어 회화 1 구성을 Expeditions 로 구현할 때 필요한 요소

구성	가상현실 교육 원리	코스웨어 설계전략
(수업 전)	준비의 원리 - 수업에 필요한 모든 장비의 정상 작동 여부를 확인한다. - 학생은 구글 카드보드의 사용법에 대해 숙지하고 있어야 한다. - 학생은 수업 전 연습을 해야 한다.	
어휘 1	상호작용의 원리 - 교사는 사물을 가리키며 어휘를 말한다.(학습자-교사) - 학생은 사물을 보고 들으며 따라한다.(학습자-교사) - 학생이 사물을 보면 단어가 글자로 제시된다.(학습자-환경) 실제성의 원리 - 실제 대화하는 장소를 가상 현실로 제시한다.	목표 교수 내용
표현 1	상호작용의 원리 - 오디오(학습자-환경) - 짝활동(학습자-동료) 실제성의 원리 - 실제 대화하는 장소를 가상 현실로 제시한다.	목표 교수 내용
어휘 2	(생략)	
표현 2		
연습해요	상호작용의 원리 - 질의응답(학습자-교사) 실제성의 원리 - 실제 대화하는 장소를 가상 현실로 제시한다.	인격화 정오답 판단 피드백
이야기해요	상호작용의 원리 - 오디오(학습자-환경) - 짝활동(학습자-동료) 실제성의 원리 - 실제 대화하는 장소를 가상 현실로 제시한다.	정오답 판단 피드백
듣고 말해요	상호작용의 원리 - 오디오(학습자-환경) - 질의응답(학습자-교사) 실제성의 원리 - 실제 대화하는 장소를 가상 현실로 제시한다.	정오답 판단 피드백 종결

3.3. Google Expeditions 를 활용한 교안 예시

Google Expeditions 을 수업에 구현하기 위해 필요한 요소들을 실제 수업에 적용시켰다.(<표 6> 참조) 편의를 위해 교사를 T, 학생을 S, 학생 간 짝활동이나 교사가 학생을 지명하는 경우 S1, S2 등으로 표시하였다. 마지막으로 오디오 수업 자료는 A 로 표현하였다.

<표 6> Google Expeditions 를 활용한 교안 예시

단원명	05. 사과 두 개하고 오렌지 세 개 주세요 ¹⁶		차시	5(60 분)				
학습목표	물건의 이름과 가격을 묻고 답할 수 있다.		주제	쇼핑				
학습내용	Part. 1: 사물 2, 하고 / Part. 2: 고유어 수, 단위 명사							
준비	시설	<ul style="list-style-type: none"> - 모든 수업 구성원이 동시 접속할 수 있는 무선 인터넷(와이파이) - 학습자 간 충분한 거리를 유지할 수 있는 학습 공간 - 오디오 시설 						
	교사	<ul style="list-style-type: none"> - 교재 - 구글 익스페디션, 오디오 자료 등의 수업 자료 - 스마트폰(화면이 커서 조작성이 용이한 태블릿을 추천) 						
	학습자	<ul style="list-style-type: none"> - 교재 - 구글 익스페디션이 설치된 스마트폰 - 구글 카드보드 						
수업단계	학습과정	교수-학습 활동	VR 화면	시간	비고			
수업 전	사전준비	<ul style="list-style-type: none"> - 인터넷, 스마트폰, 어플리케이션 등의 수업에 필요한 요소들이 잘 동작하는지 확인한다. - 구글 카드보드와 스마트폰을 결합하고 VR 화면을 시청하는 방법을 숙지한다. - 구글 카드보드 사용 시 충분한 거리를 유지할 수 있는지 확인한다. - 멀미나 어지러움 등이 느껴질 시 교사에게 알리고 화면 모드로 전환한다. 						
	인사	<ul style="list-style-type: none"> - 학생은 해당 단원의 학습내용을 연습 후 수업에 참가한다. - 정해진 짝과 함께 자리에 앉는다. - 인사 후 수업 시작 및 VR 착용 					5'	

¹⁶ Song Hyang-Keun. Sejong hangugeo hoehwa1 [Sejong Korean Conversation 1]. Seoul, Yonsei University Press, 2018, p. 46-61. (in Kor.)

도입 1	어휘 1	T 잘 듣고 따라 해 보세요. T 우유 S 우유 T 주스 S 주스 (생략) T 잘 듣고 맞으면 오른손, 틀리면 왼손을 드세요. A 여기에 치약이 없어요. S (왼손을 든다.) A 여기에 과자가 있어요. S (오른손을 든다.) (생략) T 친구와 이야기해 보세요. S (짝활동)	마트	2'	교사가 사물을 지시하고 읽는다.
			마트	1'	교사가 오디오를 재생한다.
				3'	
제시 1	표현 1	A1 뭘 드릴까요? A2 우유하고 라면 주세요. A1 누구예요? A2 제 언니하고 오빠예요. (생략) T 잘 듣고 대화에 나오는 것을 번갈아 보세요. A1 냉장고에 과일이 있어요? A2 네, 사과하고 포도가 있어요. S (사과와 포도를 번갈아 본다.) T 친구와 이야기해 보세요. 마트에 무엇이 있어요? S 짝활동	마트	1'	교사가 상황을 지시하고 오디오를 재생한다.
				1'	교사가 오디오를 재생한다.
				5'	학생의 시선을 확인한다.
도입 2	어휘 2	(생략)		7'	
제시 2	어휘 2	(생략)		7'	
연습	연습해요	T S1 씨, 식탁 위에 뭐가 있어요? S1 커피하고 빵이 있어요. T S2 씨, 싱크대 위에 뭐가 있어요? S2 도마하고 칼이 있어요. (생략)	부엌	5'	교사가 학생을 지명하여 묻는다.
활용	이야기해요	T 여기는 과일 가게예요. 잘 듣고 따라 해 보세요. A1 어서 오세요. A2 안녕하세요. 요즘은 뭐가 맛있어요? A1 요즘은 사과하고 오렌지가 맛있어요.	과일가게	1'	교사가 오디오를 재생한다.

		(생략) T 이 사람은 뭘 사요? 다시 듣고 이야기해 보세요. T 친구와 이야기해 보세요. S1 어서 오세요. S2 안녕하세요. 요즘은 뭐가 맛있어요? S1 요즘은 딸기하고 바나나가 맛있어요. (생략)		1' 5'	교사가 오디오를 재생한다.
마무리	듣고 말해요	T 잘 듣고 대답하세요. A1 커피 두 잔하고 샌드위치 하나 주세요. A2 죄송합니다., 손님, 샌드위치가 지금 없네요. A1 그럼 케이크 하나 주세요. T 손님은 무엇을 주문했어요? S 손님은 커피 두 잔하고 샌드위치를 주문했어요. T 직원은 무엇을 주었어요? S 커피 두 잔하고 케이크를 주었어요. T 메뉴를 보고 친구와 이야기해 보세요. S1 커피하고 케이크 주세요. S2 케이크가 지금 없어요. S1 그러면 커피하고 샌드위치 주세요.	카페	2' 5' 5'	교사가 오디오를 재생한다. 교사가 질문한다.
	마무리	T 기기를 내려 놓으세요. 오늘 무엇을 배웠어요? S '하고' 배웠어요. T 오늘 배운 것을 사용하여 물건의 이름을 말할 수 있어요? S 네. (인사 후 수업 종료)		5'	학생은 VR 기기를 내려 놓는다.

4. 나오며

본 연구는 러시아의 한국어 교육 현장에서 현재의 수업 구성을 유지하면서도 현실감을 재고할 수 있는 한국어 교육 방안으로 Google Expeditions 을 제시하였다. 이는 열악한 환경의 한국어 교육 현장이라 하더라도 비교적 쉽게 적용할 수 있다. 하지만 교재의 수업 구성이 처음부터 Google Expeditions 에 구현되기 위한 구성이 아니기 때문에 수정 및 보완이 불가피 하며 콘텐츠를 교사가 직접 제작해야 하는 것은 교사에게

큰 업무 부담이 아닐 수 없다. VR 기기의 기술적인 한계도 극복해야 할 요소 중 하나이다. 또한 아직 VR 기기가 시야각이 좁고 장시간 사용 시 멀미를 일으키는 등의 기술적 한계도 존재한다. 하지만 빠르게 발전하고 있는 VR 기술과 함께 VR 을 활용한 한국어 말하기 교육 방안 연구 필요하며 이것이 러시아 한국어 교육 환경 개선에 긍정적인 영향을 미치기를 기대한다.

References

Research Information Sharing System, RISS, URL: <http://www.riss.kr/index.do>.

*Материал поступил в редколлегию
Received
25.08.2019*

Сведения об авторе

Ли Чонсик, лектор-интерн от Корейского Фонда в НГУ (Синчжун-но 55, Согвипхо-си, Чеджудо, 63565, Республика Корея)
ljs@ajou.ac.kr

Information about the Author

Lee Jeongsik, intern, lecturer of Korea Foundation in NSU (Sinjung-ro, 63565, Republic of Korea)
ljs@ajou.ac.kr