

# 메타버스 기반 한국어 말하기 수업 모형 개발 연구\*

-〈메타버스 세종학당〉 수업 모형을 중심으로-

윤영 · 권미경 · 김정훈 · 박진철 · 장지영 · 최지영\*\*

(호남대학교 · 동국대학교 · 한양대학교 · 연세대학교 · 이화여자대학교 · 숭실대학교)

1. 서론
2. 〈메타버스 세종학당〉의 운영 현황 및 교육과정
3. 말하기 수업 모형을 위한 개발의 원리
  - 3.1. 수업 모형의 핵심 가치와 개발의 원리
  - 3.2. 수업 단계와 교수학습 활동의 개발 원리
  - 3.3. 말하기 과제 활동 구성의 원리
4. 말하기 수업 모형 개발의 실제
  - 4.1. 말하기 과제 활동
  - 4.2. 수업 모형 개발 및 시범운영 결과
  - 4.3. 최종 수업 모형에 따른 수업 교안의 예
5. 결론

\* 이 논문은 2023년도에 세종학당재단에서 발주한 〈메타버스 활용 한국어 수업 기본모형 연구 개발 사업〉의 수행 결과를 기반으로 작성한 것임.

\*\* 주저자: 윤영, 공동저자: 권미경, 김정훈, 박진철, 장지영, 최지영

## Ⅰ 국문초록

본 연구는 <메타버스 세종학당>에 적합한 말하기 수업 모형을 개발하고, 수업 교안을 통해 단계별 수업 내용 및 방법을 구체적으로 제시하여 다양한 목적의 한국어교육 현장에 응용, 적용할 수 있도록 하는 데 목적이 있다. 이를 위해 기초 조사를 토대로 기본 모형을 설계한 후, 전문가 및 <메타버스 세종학당> 참여 교사와 학습자 대상으로 설문, FGI를 실시해 모형을 검증하고 의견을 수렴하였다. 그리고 시범운영 후 참여 교사와 학습자, 그리고 전문가 의견을 최종 반영하여 모형을 확정하였다.

최종 수업 모형은 크게 사전 학습, 본 학습, 수업 마무리로 구성하였으며 사전 학습 후 메타버스에서 진행되는 수업은 <도입 및 사전 학습 점검, 어휘 및 표현 학습, 말하기 과제 전 활동, 과제 본 활동, 과제 후 활동, 수업 마무리>로 세분화하였다. 본 연구는 메타버스 환경에서 시도할 수 있는 표준화된 한국어 말하기 수업 모형이 부재한 상황에서, 메타버스 수업 참여자 및 메타버스 전문가를 대상으로 여러 차례 의견을 수렴하고, 시범운영 통해 타당성을 확보한 후 메타버스 환경에 적합한 말하기 수업 모형을 개발했다는 점에서 의의가 있다.

**【주제어】** 메타버스, 메타버스 세종학당, 한국어교육, 말하기 수업, 수업 모형

## 1. 서론

메타버스를 비롯한 인공지능 챗봇, 온라인 번역기 등 언어 수업에 활용할 수 있는 다양한 기술이 발전함에 따라 이러한 기술을 접목한 수업 모형 연구 및 개발에 대한 요구 역시 커졌다.

메타버스는 코로나 팬데믹으로 온라인 비대면 수업이 주를 이룰 때 실재감을 높이고 상호작용을 촉진하는 도구로서(김혜민, 2023:504) 주목을 받았다. 특히, 실제 대화 상황을 재현한 몰입형 언어 학습 환경을 제공한다는 점에서 교실에서 진행되는 역할극보다 실제적인 말하기 활동을 가능하게 하며(장지영, 2021; 이바른·최은경, 2022; 위약요·최은경, 2022; 김혜민, 2023 등), 바로 이러한 점 때문에 팬데믹이 끝난

지금도 여전히 언어 교육에 유용한 플랫폼으로 연구, 활용되고 있다.

한국어와 한국문화를 전 세계에 보급하는 대표적인 기관인 세종학당<sup>1)</sup>도 여러 언어권 학습자들이 시공간적 제약에서 벗어나 실제적인 말하기를 연습할 수 있도록 2023년에 선도적으로 <메타버스 세종학당>을 정식 개소하여 운영 중에 있다. 그러나 현재 운영되고 있는 말하기 수업의 경우 표준화된 수업 모형이 부재하여 교사 간 편차가 크고, 수업의 질을 담보하기 어렵다는 문제가 있다.

이에 본 연구에서는 <메타버스 세종학당>의 말하기 수업에 적용할 수 있는 수업 모형을 개발하여 수업의 질을 제고하고 교육과정이 안정적으로 운영될 수 있도록 돕고자 한다. 또한 한국어교육 분야에서 메타버스 플랫폼 기반의 말하기 교육이 아직 활성화되고 있지 않은 현 상황에서, 메타버스 기반 말하기 수업 모형을 제시하는 데에서 나아가 수업 내용 및 단계별 수업 방법 등을 구체적으로 제시하여 한국어교육 현장에서 실제로 응용 및 적용할 수 있도록 하고자 한다.

한국어교육 분야에서 메타버스 관련 연구는 2021년부터 시작되어 현재까지 약 33편 정도 이루어졌다.<sup>2)</sup> 세부적으로는 메타버스를 활용한 말하기 교육과 관련된 논의가 가장 활발하게 이루어졌고(31.3%), 그 외에 메타버스 활용 한국어교육의 가능성을 탐색하기 위한 기초 연구(24.2%), 수업 설계 및 운영 방안 연구(18.2%), 한국어교육 전공자 및 교사를 대상으로 한 인식 연구(9.1%), 학습의 효과성 분석(9.1%), 학습자 대상 요구 분석(3%), 연구 동향 분석(3%) 등이 이루어졌다.

메타버스를 활용한 말하기 수업 방안에 대한 연구로는 위약요·최은경(2022), 이바른·최은경(2022), 이화실 외(2022), 장지영(2021, 2022) 등이 있는데 이들은 각각 제페토(ZEPETO)나 게더타운(Gather.town) 등의 플랫폼을 활용하여 실제 대화 상황을 재현해 말하기 활동을 수행하는 방법을 제안하였다. 그러나 기존의 말하기 수업 모형에 대한 논의

1) 문화체육관광부 산하 공공기관인 세종학당재단은 한국어교육과 한국문화를 보급하기 위한 목적으로 전 세계 85개국 248개소(23.6월 기준)의 세종학당을 운영하고 있다. 세종학당의 누적 수강생은 약 70만 2천 명(22.12월 기준)에 이른다.

2) 여기에는 학술 대회 발표 논문 외에 학술지에 게재된 연구 논문 25편과 석사 학위 논문 5편이 포함된다.

는 대체로 전문가의 자문이나 학습자 대상 요구조사 없이 연구자의 직관으로 수업이 구성되거나 오프라인 수업과 큰 차별화 없이 구성되는 경우가 많았다. 또 수업 모형을 대단위 교육에 적용한 사례도 많지 않아 실제성을 높일 필요가 있다.

말하기뿐만 아니라 다양한 언어 기능 연습에서 메타버스를 교실 수업과 결합하여 블렌디드 러닝(Blended Learning)에 활용하는 연구들도 진행되고 있다. 류선숙(2022)은 의사소통 과제를 기반으로 한 맥락적 시나리오를 구축하여 메타버스와 강의실에서의 학습을 통합하는 모형을 제안했고, 심지연 외(2023)는 경험 중심의 의사소통 과제 기반 시나리오를 활용하여 학습자들 사이의 상호작용을 촉진하는 방안을 제시하였다. 이러한 논의를 통해 한국어 수업에서 메타버스는 오프라인 수업과 병행되어 활용되고 있으며 특히 학습자 간 상호작용에 유용함을 확인할 수 있다.

이와 비슷한 논의는 제2언어 습득 분야에서도 활발하게 이루어졌는데 메타버스를 기반으로 한 블렌디드 러닝과 관련된 연구 262개를 분석한 Li & Yu(2023) 따르면 메타버스 활용이 학습자에게 개별화되고 포괄적인 영어 학습 경험을 제공하며(Dayoub, 2022) 학습에 더 몰입하게 하고 학업 성취도를 효과적으로 향상시키는 것으로 나타났다(Almarzouqi et al., 2022). 그뿐만 아니라 메타버스에 구축된 다양한 게임을 언어 학습에 활용함으로써 학습자의 언어·문화 지식을 개발하고(Wu & Zhang, 2022:43) 동기, 흥미, 자율성을 향상시킬 수 있다고 보았다(Wu et al., 2023:7). 또 김혜연(2023)과 Hung & Yeh(2023)는 제2언어 교육에서 메타버스를 활용한 플립드 러닝(Flipped Learning)을 시도하였는데 메타버스를 활용하여 영상 강의를 제공하거나, 학습자들이 목표 언어로 대화를 나누고 게임을 통해 학습을 심화시키는 방법을 제안하였다.

이상에서 논의한 내용을 종합해 보면, 메타버스는 한국어 및 제2언어 교육에서 플립드 러닝을 포함한 블렌디드 러닝의 수업 형태로 주로 제안되고 있으며 학습자의 동기나 흥미를 높이는 데 유용한 플랫폼임을 확인할 수 있다. 또한 언어 기능 중 특히 의사소통 중심의 말하기 교육

에 효과적이며 학습자의 상호작용을 증진시키는 데 도움이 됨을 알 수 있다.

이에 본 연구에서도 의사소통 중심의 메타버스 기반 한국어 말하기 수업 모형을 개발하고자 하며, 특히 현재 전 세계 한국어 학습자들을 대상으로 메타버스 수업을 진행 중인 <메타버스 세종학당>의 수업 운영과 사례를 분석하여 이에 적합한 교육과정을 구체적으로 제시함으로써 현장에 활용할 수 있도록 하고자 한다.

본 연구에서는 연구의 완성도 및 현장 적용성을 높이기 위해 <메타버스 세종학당>의 운영 현황과 메타버스 관련 연구 등 기초 조사를 토대로 기본 모형을 설계한 후, 전문가 및 <메타버스 세종학당> 참여 한국어 교사, 그리고 수강생을 대상으로 설문조사 및 FGI를 통해 모형을 검증하고 의견을 수렴하고자 한다. 나아가 개발한 모형을 시범 적용하여 타당성을 검증하고, 모형을 개선·보완한 후 최종 모형을 확정하고자 한다. 본 연구의 연구 방법과 절차를 도식화하면 다음과 같다.



<그림 1> 연구의 구체적인 방법 및 절차

본 연구에서는 위와 같은 세부 절차와 단계에 따라 수업 모형을 확정하였으며, 모형 개발 전에 <메타버스 세종학당> 교육과정의 타당성을 확인하기 위해 추가로 교사 및 학습자를 대상으로 설문조사를 실시하였다.

## 2. <메타버스 세종학당>의 운영 현황 및 교육과정

증가하는 한국어·한국문화 교육 수요 및 교육환경의 디지털적 변화에 맞춰 문화체육관광부와 세종학당재단은 한국어 말하기 교육을 위한 메타버스 플랫폼 <메타버스 세종학당>을 개발하였다(<http://ksif.zep.site>). <메타버스 세종학당>은 2022년 10월 25일부터 12월 24일까지 시범운영 기간을 거쳐, 2023년 2월 7일에 정식 개소하여 한 학기 8주로 운영되고 있다(주 2회, 1회당 90분 수업). 2023년의 경우, 다음과 같이 총 3학기가 운영되었다.

<표 1> 2023년 <메타버스 세종학당>의 수업 진행 현황

학기	운영 기간	사용 교재	개설 반	등록 인원
1학기	2023.05.24.~2023.07.15	세종학당 실용한국어 3, 4권	25개 반	559명
2학기	2023.08.09.~2023.10.07	세종학당 실용한국어 3, 4권	23개 반	325명
3학기	2023.10.25.~2023.12.16	세종학당 실용한국어 3, 4권	25개 반	315명

<메타버스 세종학당>에서 제공하는 한국어 수업은 중급 이상의 학생을 대상으로 한 말하기 중심 수업으로, 교재는 『세종학당 실용 한국어』 3권과 4권을 사용하고 있다. 그러나 이는 <메타버스 세종학당> 말하기 수업에 적합한 교육과정에 대한 연구가 이루어지지 않은 상태에서, 시범운영 시 임시로 운영했던 체제가 그대로 이어진 것이다. 따라서 <메타버스 세종학당> 말하기 수업이 성공적으로 안착되기 위해서는 수업 시간, 수업 횟수, 수업 기간, 교재 등 현 교육과정에 대한 검증과 개선이 필요하다.

이에 본 연구에서는 <메타버스 세종학당> 수업에 참여 중인 교사와 학생을 대상으로 교육과정과 관련하여 FGI<sup>3)</sup> 및 설문조사를 실시하였다.

3) FGI는 한국어교사의 <메타버스 세종학당>의 교육 경험을 알아보고 연구진이 구상한

교사 대상의 FGI 결과, 현재 사용 교재인 『세종학당 실용 한국어』 유지, 학생들의 메타버스 환경 적응을 위한 기술 튜토리얼 과정 필요, 수업 모형 및 수업 지침의 부재와 맵 개발 등으로 수업 진행이 어려우므로 이를 해소하기 위한 수업 모형 및 수업자료 제공 필요, 등이 주요 의견으로 도출되었다. 이어, 현 교육과정이 적절한지 확인하기 위해 교사와 학생을 대상으로 교육과정에 대한 요구조사도 실시하였다. 주요 내용과 결과를 간략하게 제시하면 다음과 같다.

〈표 2〉 〈메타버스 세종학당〉 교육과정 요구조사 결과

	교사 대상 설문조사	학생 대상 설문조사
조사 기간	2023.11.07.~2023.11.16	2023.11.07.~2023.11.16
참여자	〈메타버스 세종학당〉 교사 26명	〈메타버스 세종학당〉 학생 113명
조사 방법	구글 폼을 통한 설문조사 (객관식 5문항, 자유기술 1문항)	구글 폼을 통한 설문조사 (객관식 7문항, 자유기술 1문항)
<b>결과</b>		
수업 기간	8주	10주
수업 횟수	주 2회	주 2회
수업 시간	1회 90분	1회 90분
수업 단원	주 2개 단원	주 2개 단원
급별 개설	4단계 혹은 2단계	4단계 혹은 2단계
교육과정 관련 기타 요구	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 초급과 고급 과정 개설</li> <li>· 수업 전 기술 튜토리얼</li> <li>· 자유 주제 말하기 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 반별 동일한 교육자료 제공</li> <li>· 일요일 수업 등 추가</li> <li>· 다양한 메타버스 과정 개설</li> </ul>

교사의 경우, 대부분이 현재와 같이 한 학기 수업 기간으로 8주, 한 주에 2회, 1회 90분 수업, 한 주에 2개 단원 학습을 가장 선호함을 확인할 수 있었다. 또한 다수의 교사가 수업 단계를 4단계(3A, 3B, 4A, 4B)로 세분화하거나(53.8%), 혹은 현재와 같이 2단계(3급, 4급)로 유지

수업모형에 대한 피드백을 받기 위해 실시되었다. 메타버스 세종학당 말하기 수업에 참여 중인 한국어교사 8인을 선정하여, FGI 실시 전 연구 참여 동의서와 질문지를 서면으로 송부한 후 화상 인터뷰로 진행했다. 8인의 한국어교사를 4인으로 나누어 2023년 9월 16일 오전 10시, 9월 17일 오전 10시 두 차례로 나누어 실시했다.

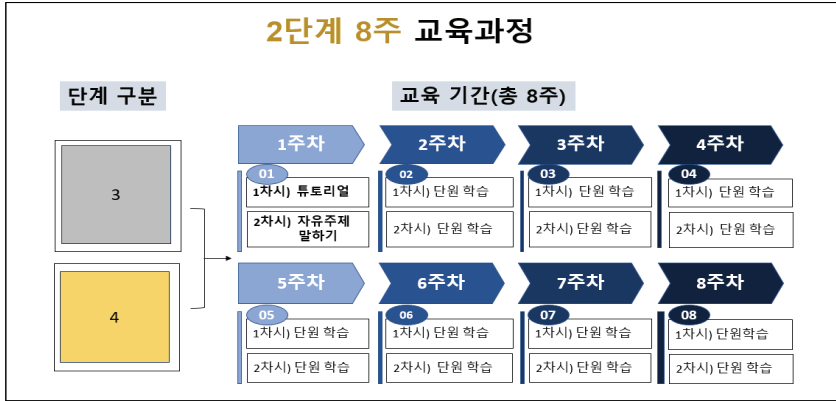
하는 것을 선호했다(42.3%). 중급 외 초급과 고급 과정의 개설, 수업 전 기술 오리엔테이션(튜토리얼) 포함, 교육과정에 교사가 자유 주제로 구성할 수 있는 단원 추가 등 요구도 확인할 수 있었다.

교육과정과 관련한 학생 설문조사 결과, 한 학기 수업 기간으로 10주, 한 주에 2회, 1회 90분 수업, 한 주에 2개 단원 학습이 가장 선호됨을 알 수 있었다. 교사 대상의 설문 결과와는 '기간'에서 차이가 났는데, 교사가 8주를 선호한 것과 달리 학생은 10주를 더 선호하였다. 급별 수업 개설에 있어서는 교사와 동일하게, 다수의 학생들이 4단계(3A, 3B, 4A, 4B)로 세분화하거나(56.6%), 혹은 현재와 같이 2단계(3급, 4급)로 유지하는 것을 선호했다(37.2%).

학생들이 긴 교육과정과 단계 세분화를 선호하는 이유는 자유 기술 문항에서 서술된 '다양한 메타버스 과정 개설'에 대한 요구와도 연관된다. 즉, 현재 <메타버스 세종학당>에서 수강할 수 있는 교육과정이 2개 단계의 수업으로 한정되어 있기 때문에, 학생들은 좀 더 길고 다양한 교육과정에 대한 요구를 가지는 것이다. 오프라인으로 운영되는 세종학당 수업 또한 중급 과정까지만 운영되고 있어 한국어를 더 공부하고자 하는 학생들이 <메타버스 세종학당>에 등록하고 있으나 이 과정도 2단계 8주로 끝나므로 모든 과정을 마친 학생들이 더 들을 수 있는 과정이 현재는 없다.<sup>4)</sup>

이상의 조사 결과를 바탕으로 본 연구는 <메타버스 세종학당> 말하기 수업에 적합한 교육과정으로 기존 교재 『세종학당 실용 한국어』 3권과 4권의 사용, 8주 과정, 주 2회 수업, 1회 90분 수업, 주 2개 단원 학습의 구성을 제안한다. 이는 시범운영 이후 2023년에 운영된 교육과정과 동일한 것으로, 본 연구조사를 통해서 현 교육과정의 적정성을 확인했는데 의의가 있다. 나아가, 조사 결과를 반영하여 교육과정에 기술교육을 포함한 '튜토리얼'과 '자유 주제 단원'을 포함시킴으로써, 기존 교육과정과 차별화된 새로운 교육과정을 제안하고자 한다(그림 2).<sup>5)</sup>

4) 이러한 요구는 수업 모형 개발을 위해 진행한 <메타버스 세종학당> 만족도 조사 결과에서도 찾아볼 수 있었다. 학습자들은 메타버스를 통해 한국어를 더 학습할 수 있는 것에 만족하고 감사하고 있었으며, 메타버스를 통해 한국인 원어민 교사와 더 소통하고 싶으며 말하기 연습을 더 많이 하고 싶다고 밝혔다.



〈그림 2〉 2단계 8주 교육과정 모형

〈그림 2〉와 같이 본 연구는 〈메타버스 세종학당〉 교육과정을 2단계 8주로 구성하였으며, 이에 맞는 수업 모형 및 모형에 따른 단원 수업 예시를 3장과 4장에서 제시하고자 한다. 이는 교사 간 교육 내용의 편차를 줄이고 교육의 질을 높이기 위함이다. 전술한 교사 FGI 결과에서도 현재 『세종학당 실용 한국어』 교재를 바탕으로 수업이 진행되고 있으나 교사마다 수업 내용과 방식이 다르며, 수업의 틀과 체계가 잡혀 있지 않아 수업의 질을 담보할 수 없다는 문제점을 확인할 수 있었다. 따라서 ‘튜토리얼(메타버스(ZEP) 및 에듀테크 도구 사용법, 메타버스 공간 적응, 수업 참여 전 수칙 확인 등)과 자유 주제 단원을 포함한 2단계 8주 과정’, ‘주 2회 수업’, ‘1회 90분 수업’, ‘주 2개 단원 학습’, ‘『세종학당 실용 한국어』 교재 사용’이라는 표준화된 교육과정의 형식과 함께, 교육 내용에 대한 표준화도 필요한 상황이다. 이에 〈메타버스 세종학당〉에 적합한 수업 모형과 단원 수업 예시를 개발하여 제시하고자 한다.

- 5) 교육과정 관련 교사 대상 FGI 결과 8주간 수업에서 약 2주 동안은 학생들이 메타버스 환경에 적응하지 못해 수업에 어려움을 겪고 있는 것으로 나타났다. 따라서 첫 주에 메타버스 플랫폼 및 다양한 에듀테크 도구들을 직접 활용해 보는 등 기술적인 내용을 안내하는 오리엔테이션이 필요하다는 의견이 있어 이를 튜토리얼 과정으로 구성하였다.

### 3. 말하기 수업 모형을 위한 개발의 원리

#### 3.1. 수업 모형의 핵심 가치와 개발의 원리

수업 모형 개발을 위한 첫 번째 단계는 <메타버스 세종학당> 수업 모형이 지향하는 핵심 가치를 설정하는 것이다. <메타버스 세종학당> 수업은 기존의 전통적인 교실 수업이나 온라인 수업과는 차별화된 학습 경험을 제공하고자 하는 목적<sup>6)</sup>으로 개설되었다. 한편 세종학당재단은 기존에 개설된 세종학당의 교육과정과 연계하여 <메타버스 세종학당> 수업을 운영하고자 하는 요구<sup>7)</sup>를 밝히고 있다. 이에 교수학습이 이루어지는 공간의 특성과 운영 기관의 요구를 반영하여 <메타버스 세종학당> 수업 모형의 핵심 가치를 먼저 밝히고 이를 바탕으로 개발 원리를 도출하고자 한다.



<그림 3> 수업 모형의 핵심 가치

- 6) 세종학당재단의 <온라인 한국어 학습 사이트 구축 및 운영> 자료(<https://www.ksif.or.kr/com/cmm/EgovContentView.do?menuNo=20102300>)에서는 <메타버스 세종학당>의 특징에 대해 다음과 같이 밝히고 있다.  
 (1) 메타버스 세종학당은 언제 어디서든 접속하여 한국어로 실시간 소통할 수 있는 메타버스 공간입니다. (2) 메타버스 세종학당에서는 한국어 도우미, 다른 한국어 학습자 또는 AI와 한국어로 대화할 수 있습니다. (3) 메타버스 세종학당에서는 메타버스 교실에서 몰입감 있게 한국어를 학습할 수 있습니다. (4) 또한 메타버스 공간에서 다양한 콘텐츠를 통해 한국어와 한국문화를 체험할 수 있습니다.
- 7) 이러한 재단의 요구는 <메타버스 세종학당> 수업이 의사소통 중심의 과제 활동으로 운영된다는 점에서 합리적이다. 즉 기존에 개설된 교실 수업 혹은 온라인 수업에서 익힌 한국어를 <메타버스 세종학당> 수업에서 충분히 사용하여 의사소통 해 볼 수 있는 기회를 제공하고자 하는 요구이다.

〈메타버스 세종학당〉 수업 모형의 첫 번째 핵심 가치는 ‘연계성’이다. 연계성은 기존의 세종학당 교육과정과 연계하여 운영함으로써 모든 세종학당의 한국어 학습자와 교사에게 열린 교수학습 환경으로서의 가치를 의미한다. 두 번째 핵심 가치는 ‘자율성’으로 설정하였다. 자율성은 가상 세계의 학습 공간에서 자유롭게 경험하고 안전하게 의사소통할 수 있는 교수학습 환경으로서의 가치를 의미한다. 세 번째 핵심 가치는 ‘지속가능성’으로, 이는 교사와 학습자 즉 참여 주체의 자발성과 호혜성에 기반하여 유지되고 발전 가능한 교수학습 환경으로서의 가치를 의미한다.

수업 모형 개발을 위한 다음 단계는 설정한 핵심 가치를 바탕으로 수업 모형의 개발 원리를 도출하는 것이다. 먼저 연계성의 핵심 가치에 기반한 개발 원리는 ‘기존의 세종학당 교육과정과의 연계’이다. 이를 위해 세종학당의 『세종학당 실용 한국어』 교재의 내용을 의사소통 기능 교수요목에 따라 재배열하고 해당 기능을 기반으로 실제와 유사한 상황에서 의사소통하는 경험을 과제 활동으로 구성하여 제공할 수 있도록 설계하고자 한다. 또한 〈메타버스 세종학당〉 수업에 참여하기 전에 필요한 사전 학습을 언제, 어디서나 접근할 수 있도록 학습 네비게이션<sup>8)</sup>을 제공하고자 한다.

자율성의 핵심 가치에 기반한 개발 원리는 ‘안전하고 자율적인 교수학습 경험의 추구’이다. 현실 세계에서 학습자는 목표 언어로의 의사소통의 실패에 대한 두려움을 가지고 있다. 본 연구에서는 메타버스 안에서 학습자가 두려움 없이 의사소통을 경험할 수 있도록 현실 세계와 유사한 상황을 구현하여 과제 활동을 제공하고자 한다. 또한 메타버스의 매체적 기능<sup>9)</sup>을 활용하여 의사소통에 필요한 정보를 제공하고 의사소통 성공의 가능성을 높이고자 하며, 학습자가 자유로운 탐색을 통해 정보를 취득하고 동료 학습자와 관계를 형성하며 과제 활동에 참여할 수 있도록

8) 〈메타버스 세종학당〉 수업은 의사소통 중심의 학습 경험을 제공한다. 이때 학습 네비게이션은 의사소통에 필요한 문법에 대한 학습 내용을 제공하는 기능을 수행한다. 세종학당재단이 운영하는 누리 세종학당재단에서는 『세종학당 실용 한국어』 교재의 문법을 배울 수 있는 강의 동영상상 항목별로 제공하고 있는데, 학습자의 필요에 따라 관련 영상에 접근할 수 있도록 URL을 제공함으로써 학습 네비게이션을 구현할 수 있다.

9) 〈메타버스 세종학당〉에서는 ‘오브젝트’를 통해 특정 정보를 심어 두고 학습자가 이를 자유롭게 탐색하고 수집할 수 있도록 설계할 수 있다.

록 수업 모형을 설계하고자 한다.

지속가능성의 핵심 가치에 기반한 개발 원리는 ‘지속가능한 생태학적 교수학습 체제의 구축’이다. 생태학적 관점은 개인을 둘러싸고 있는 환경도 하나의 생태계라는 시각을 의미하며(박인우, 2003), 이러한 관점은 교수학습의 인적, 물적 요소들이 각자의 역할을 수행하되 상호의존적으로 연결되어 서로 영향을 주고받는 체제로 인식하도록 하는 것이다. 본 연구에서는 <메타버스 세종학당> 수업에서 교사가 메타버스의 매체적 기능과 다양한 에듀테크 도구를 활용하여 수업을 이끌어 가고, 학습자 특성에 따라 교육 내용을 수정, 보완하여 진행할 수 있도록 수업을 설계, 제안할 것이다. 또한 학습자는 과제 활동을 반추하여 스스로 학습을 평가하고 향후의 학습 계획을 수립해 보도록 할 것이며, 자기주도적으로 과제 활동에 참여하여 성료한 학습자에게는 메타버스 환경에 맞는 보상을 제공하여 수업의 지속성을 도모하고자 한다.

### 3.2. 수업 단계와 교수학습 활동의 개발 원리

<메타버스 세종학당> 수업 모형은 연계성의 개발 원리에 따라 『세종학당 실용 한국어』 교재의 내용에 기반한 의사소통 경험을 제공하고, 의사소통에 필요한 사전 학습에 접근 가능하도록 구성해야 한다. 사전 학습을 제공하고 수업의 절차 및 교수학습 활동을 구체화하기 위해 본 연구에서는 플립드 러닝(flipped learning) 모형을 적용하였다. 플립드 러닝은 온라인 및 디지털 콘텐츠를 통해 수업의 핵심적인 개념 및 내용을 미리 공부해 온 후, 수업 시간에는 교수자 및 동료와의 역동적인 상호작용을 통해 학습한 내용을 심도 있게 이해하거나 문제를 해결해 나가도록 하는(배도용, 2015) 수업 방법이다.

먼저 일반적인 플립드 러닝의 수업 절차<sup>10)</sup>에 따라 <메타버스 세종학당> 수업의 단계를 사전 학습, 본 학습, 수업 마무리로 나누고, 각 단계

10) 이경·윤영(2017)은 선행 연구들을 종합하여 플립드 러닝 수업의 단계를 수업 전 단계(Pre-Class), 본시 수업 단계(In-Class), 수업 후 단계(Post-Class)로 구분하였다. 해당 연구 내용을 일반적인 플립드 러닝의 수업 절차로 보고 이를 참고하여 <메타버스 세종학당> 수업의 단계를 구분하였다.

에서 반영해야 할 개발 원리를 교차 확인하였다. 사전 학습 단계에서는 연계성의 개발 원리를, 본 학습 단계에서는 연계성, 자율성, 지속가능성의 개발 원리를, 수업 마무리 단계에서는 지속가능성의 개발 원리를 적용할 수 있음을 확인하였다.

〈표 3〉〈메타버스 세종학당〉 수업 단계와 개발 원리

수업 단계	개발 원리
사전 학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 본 학습과 관련하여 사전 학습 제공</li> </ul>
↓	
본 학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 『세종학당 실용 한국어』 교재 내용 재배열</li> <li>· 의사소통 중심의 과제 활동 제공                             <ul style="list-style-type: none"> <li>-탐색을 통한 정보 취득</li> <li>-동료 학습자와의 관계 형성</li> <li>-다양한 에듀테크 도구 활용</li> <li>-학습자 특성에 따라 교육 내용 수정, 보완</li> </ul> </li> </ul>
↓	
수업 마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습자의 자가 평가 및 학습 계획 수립</li> <li>· 학습자 활동에 대한 보상(아바타를 꾸밀 수 있는 배지) 지급</li> </ul>

다음으로, 확인한 개발 원리를 반영하고 일반적인 플립드 러닝의 수업 활동<sup>11)</sup>을 고려하여 각 단계의 교수학습 활동을 구체화하였다. 사전 학습 단계에서는 누리 세종학당의 『세종학당 실용 한국어』 문법 학습 동영상<sup>11)</sup>을 제공하여 본 학습에서의 의사소통 활동에 필요한 사전 학습을 제공하도록 하였다. 본 학습 단계는 사전 학습 여부를 확인하는 ‘사전 학습 점검’, 말하기 과제 활동에 필요한 어휘나 표현에 대한 학습을 추가로 제공하기 위한 ‘어휘 및 표현 학습’, 탐색 활동과 의사소통을 통한 문제 해결 활동이 이루어지는 ‘말하기 과제 활동’으로 구성하였다. 수업 마무리 단계에서는 수업 내용에 대한 질의응답, 학습에 대한 자기성찰, 다음 차시 안내가 이루어지도록 하였다.

11) 이경·윤영(2017)은 선행 연구들을 종합하여 플립드 러닝 수업에서 이루어지는 교수자와 학생의 활동을 다음과 같이 정리하였다.

〈표 4〉 〈메타버스 세종학당〉 수업 단계와 교수학습 활동

수업 단계	교수학습 활동
사전 학습	· 누리 세종학당의 『세종학당 실용 한국어』 문법 학습 동영상 제공
본 학습	사전학습 점검 · 사전 학습 여부 확인
	어휘/표현 학습 · 말하기 과제 활동을 위한 추가 강의 제공
	말하기 과제 활동 · 탐색을 통한 정보 취득과 동료 학습자와의 의사소통을 통한 문제 해결 활동
수업 마무리	· 수업 내용에 대한 질의응답 · 학습에 대한 자기성찰 · 다음 차시 안내

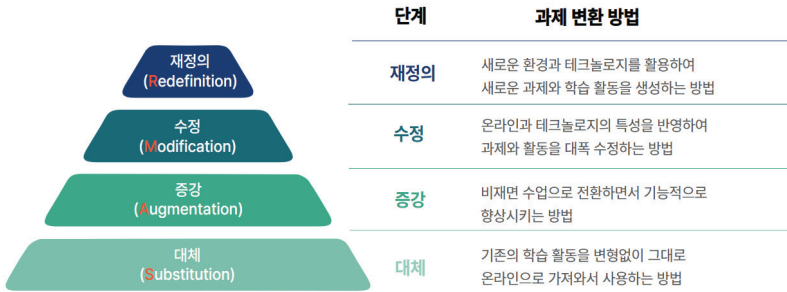
### 3.3. 말하기 과제 활동 구성의 원리

〈메타버스 세종학당〉 수업의 본 학습 단계에서 제공되는 말하기 과제 활동은 연계성의 개발 원리에 따라 『세종학당 실용 한국어』 교재의 교육 내용을 재설정하여 구성해야 한다. 또한 자율성 및 지속가능성의 개발 원리에 따라 메타버스 교수학습 환경의 특성에 부합하면서 실제적인 의사소통이 이루어지는 활동으로 구현되어야 한다. 이러한 요건들을 충

		교수자	학생
수업 전 단계 (Pre-Class)		· 수업전략수립 · 강의(사전학습)동영상 제작 · 활동지 및 평가 문항 제작	· 강의동영상 시청 · 강의 노트 작성 · 질의응답 작성
본시 학습 단계 (In-Class)	도입	· 학습 준비도 확인 및 평가 · 퀴즈/질의응답(미니 강의) · 학습 과제 안내	· 동영상 관련 퀴즈 수행 · 질의응답
	전개	· 학습 과제 수행 · 그룹 활동 및 상호작용 촉진	· 그룹 활동, 토의/토론 · 질의응답 및 피드백
	마무리	· 피드백 제공(미니 강의) · 학습 활동 평가	· 발표/산출물 시연 · 평가 및 피드백
수업 후 단계 (Post-Class)	· 수업 내용 정리 · 다음 수업 안내	· 성찰일지 작성	

해당 연구 내용을 일반적인 플립드 러닝의 수업 활동으로 보고 이를 참고하여 〈메타버스 세종학당〉 수업의 단계별 교수학습 활동을 구성하였다.

족하기 위해 본 연구에서는 말하기 과제 활동 구성의 원리로서 SAMR 모형을 적용하였다. SAMR 모형은 기존의 대면 학습 활동이나 과제를 테크놀로지를 활용하여 변환하는 방법을 제시하는 모형으로 수업의 특성과 참여자의 테크놀로지 역량 수준을 고려하여 변환 수준을 결정하게 된다(Puentedura, R., 2013; 이상민·한승연, 2020 재인용). SAMR 모형에 따르면 과제는 ‘대체, 증강, 수정, 재정의’로 변환될 수 있으며 구체적인 변환 방법은 다음과 같다.



〈그림 4〉 SAMR 모형의 수준별 과제 변환 방법

〈메타버스 세종학당〉 수업의 말하기 과제 활동은 교수학습 환경으로서의 메타버스의 매체적 특성을 적극적으로 반영하여 학습자의 정보 탐색과 동료 학습자와의 의사소통 활동을 바탕으로 문제를 해결하는 활동으로 구현된다. 이에 오프라인 수업을 위해 개발된 『세종학당 실용 한국어』 교재 속 말하기 과제 중에는 〈메타버스 세종학당〉 수업의 목표에 맞게 대폭 수정되거나 새로운 과제로 구성되어야 한다.

본 연구에서 활용하는 교재는 ‘세종학당 표준 교육 모형’ 중 말하기와 듣기에 집중할 수 있도록 설계된 『세종학당 실용 한국어』이다.<sup>12)</sup> 해당 교재는 말하기 정확성과 유창성을 고르게 향상시키기 위해 언어 지식과 다양한 의사소통 활동 과제를 포함하고 있는 것이 특징이다. 그러나 교재에 제시된 의사소통 말하기 과제는 오프라인 세종학당 교수학습 환경

12) 『세종학당 실용 한국어』는 메타버스 세종학당에서 사용하고 있는 교재로 메타버스 세종학당은 현재 중급 과정(3권, 4권)만 운영되고 있다.

을 기반으로 하고 있다. 따라서 메타버스 환경에서 제공하는 다양한 상황 맥락 속에서 학습자가 몰입감과 실재감을 느끼고 유의미한 활동을 통해 언어 지식을 내재화할 수 있도록 이끌기 위해서는 과제의 개작이 요구된다. 이는 온라인 수업으로서의 메타버스 기반 수업이 교육 목표에 부합하도록 메타버스 플랫폼 줌(ZEP)이 가지는 기술적·환경적 특성에 맞게 교육 내용이나 방법을 재구성하는 과정이다.

이에 본 연구에서는 SAMR 모형의 과제 변환 방법을 응용하여 교재 속 말하기 과제를 대폭 수정한 경우에는 ‘수정’, 완전히 새로운 과제를 구성하는 경우에는 ‘대체’, 그리고 과제를 그대로 유지하는 경우에는 ‘유지’ 등 세 단계로 구분하여 수업 교안에 반영하였다. 이를 통해 교사들이 말하기 과제 변형 정도를 명확하게 확인, 인지한 후 수업을 진행할 수 있도록 했다.

한편 <메타버스 세종학당> 수업의 효율적인 운영과 명시적인 지침 수립을 위해 과제 활동을 과제 전 활동, 과제 본 활동, 과제 후 활동으로 단계를 나누고 각 단계별로 교수학습 활동을 명시하였다.

<표 5> 말하기 과제 활동의 단계별 교수학습 활동

말하기 과제 활동	과제 전 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과제 활동에 대한 안내</li> <li>· 과제 활동을 위한 연습 활동</li> </ul>
	과제 본 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 탐색을 통한 정보 취득 활동</li> <li>· 의사소통 중심의 문제 해결 활동</li> </ul>
	과제 후 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과제 수행 점검 및 피드백 제공</li> </ul>

과제 전 활동에서는 과제 활동에 대한 안내를 제공하고 학습자가 교사와 함께 과제 활동을 연습해 보도록 하였다. 과제 본 활동에서는 탐색을 통해 정보를 취득하거나 동료 학습자와의 의사소통을 통해 주어진 문제를 해결하는 활동에 참여하도록 하였다. 과제 후 활동은 과제 수행이 적절히 이루어졌는지 점검하고 그 결과에 따라 학습자를 격려하거나 피드백을 제공하는 활동으로 구성하였다.

## 4. 말하기 수업 모형 개발의 실제

### 4.1. 말하기 과제 활동

앞에서 서술한 바와 같이 본 연구에서는 교재에 제시된 말하기 과제를 분석한 후, 메타버스 플랫폼에서의 활용 적합성을 고려하여 말하기 과제를 ‘수정, 변경, 유지’의 세 가지 수준으로 개작하였으며 그 예는 다음의 <표 6>과 같다.<sup>13)</sup>

<표 6> 메타버스 말하기 과제의 개작 수준 및 내용

수준	주제	기능	수업목표	메타버스 말하기 과제
수정	문화 차이	과거 경험 서술하기	나쁜 일이 생길 뻔했던 과거의 경험을 서술할 수 있다.	<추억의 사진관>에서 사진을 보면서 과거에 저질렀던 실수나 위험했던 경험에 대해서 서술한다.
	위인과 업적	감탄하며 설명하기	위인의 업적을 설명하고 감탄의 표현을 사용할 수 있다.	<영화관>에서 위인에 대한 영화를 함께 관람한 후 교실로 돌아와서 영화 내용에 대해 말해 본다. 영화를 통해 알게 된 위인의 업적과 감상을 말해 보게 한다.
	인생과 가치관	가정, 조건 말하기	행복한 삶을 위해 필요한 다양한 조건을 알아본 후 나의 가치관에 맞는 인생의 롤 모델을 소개할 수 있다.	<세계지도>에서 각 대륙별로 롤 모델로 많이 언급되는 인물에 대해 이야기를 나누고, 자신의 가치관에 부합하는 롤 모델에 대해 조사한 후 발표한다.
변경	집안일	설명하기 정보 제공하기	집안일에 대해 이야기할 수 있다.	<모던하우스>에서 룸메이트에게 자신의 상황을 설명하고 집안일에 대한 역할을 정한다.

13) 본 연구에서는 중급에 해당하는 『세종학당 실용 한국어』3, 4권에 제시된 총 28개 단원의 과제를 모두 검토하며 말하기 과제를 재구성하였으나, 지면에 제한이 있어 이 중 과제 ‘수정(19), 변경(7), 유지(2)’에 해당하는 2~3개 단위 사례를 표로 제시하였다.

수준	주제	기능	수업목표	메타버스 말하기 과제
	진로	조언하기	상대방의 취업 고민에 대해 조언할 수 있다.	<취업박람회>에 전시된 다양한 회사의 근무 조건을 살펴보면서 이야기를 나누고, 상대방의 취업 고민에 대해 관련된 정보들을 제공하며 조언한다.
	과학기술과 사회 변화	토론하기	토론 주제에 대한 자신의 생각을 근거를 들어 말할 수 있다.	팀을 두 개로 나누어 '세종학당 한국어 수업 어떻게 진행하는 것이 효과적인가? 메타버스 vs. 오프라인'이라는 주제로 토론한다.
유지	행사/대회	바람, 소감 말하기	행사 참가 신청을 하고 참가한 소감에 대해 이야기할 수 있다.	<대학 캠퍼스>에서 친구에게 대회(행사)에 대한 정보 및 대회 참가에 대한 소감과 기대를 말한다.
	생활예절	설명하기	여러 나라의 예절을 비교하여 설명할 수 있다.	한국의 예절에 대한 그림과 설명을 <교실>의 오브젝트에 탑재한다. 각 오브젝트의 내용을 확인하고 자기 나라의 예절과 비교하여 발표한다.

## 4.2. 수업 모형 개발 및 시범운영 결과

### 4.2.1. 기본 모형 구성과 수정

메타버스 수업을 위한 말하기 과제를 수업에 적용하기 위해 6명의 연구진이 협의하여 90분 수업을 위한 플립러닝 기반의 수업 모형을 설정하였다. 이후 수업 모형의 타당성 검증 및 실현 가능성을 검증하기 위해 전문가 3인과 메타버스 세종학당 한국어 수업을 운영한 경험이 있는 8인의 교사를 대상으로 FGI를 실시하였다. 또 메타버스 수업에 참여하고 있는 다국적 학습자 52명을 대상으로 메타버스 한국어 수업에 대한 인식을 알아보고, 사전 학습, 평가 방법 등에 대한 설문 문항을 통해 수업 모형 개발에 대한 피드백을 받았다.

그 결과, 수업 모형 설계 초안에 대해 대부분 긍정적인 피드백을 받았

으나 ‘DCT 유형, 혹은 챗봇과의 대화’로 설정하였던 말하기 과제의 평가에 대해서는 의견이 분분하였다. DCT 유형의 말하기 간접 평가는 메타버스 말하기의 특성을 살리기 어렵다는 지적이 있었고, 챗봇과 대화를 통한 직접적 말하기 평가는 좋은 예이나 현재로서는 구현이 어려울 것이라는 의견이 있었다. 이에 메타버스 수업에 대한 학습자들의 흥미를 유지하고, 여러 에듀테크 도구를 연계하여 수업에 활용할 수 있는 켈(ZEP)의 특성을 적극 활용하여 패들렛, 줌보드 등에서 교사가 과제 활동에 대한 코멘트를 남기거나 학습자가 자가 평가를 할 수 있는 방안을 고안하였다. 또한 90분의 수업은 통상적으로 학습자들이 지속적으로 집중력을 발휘하기 어렵다는 전문가 의견을 반영하여 수업 중간에 10분의 휴식 시간을 두었다. 이러한 절차를 거쳐 개발된 수업 모형은 <그림 5>와 같다.



<그림 5> 시범 수업 시행 전 수업 모형

이 수업 모형은 플립드 러닝을 적용하여 목표 문법의 사전 학습과 메타버스 기반 말하기 과제 수행을 위한 본 학습, 그리고 수업 마무리로 구성되었다. 먼저 사전 학습 단계에서는 목표 문법 영상을 메타버스 교실 맵의 오브젝트에 탑재하고, 학습자들에게 영상의 링크 정보를 이메일

로 발송하여 목표 문법을 수업 전에 학습하도록 하였다.

본 학습 단계는 수업 안내 및 도입, 사전 학습 점검, 과제 전 활동, 과제 본 활동, 과제 후 활동으로 이루어진다. 먼저 수업의 주제에 대한 안내와 도입 후 사전 학습 수행에 대한 질문을 하거나 OX 퀴즈, 방탈출 게임 등을 활용하여 사전에 학습한 목표 문법에 대한 점검이 이루어지도록 하였다. 다음으로 과제 전 단계에서는 말하기 과제 수행에 필요한 목표 어휘와 표현에 대한 학습 및 과제 준비, 과제 설정을 하게 된다. 이는 과제 상황, 대화 참여자의 구체적 역할, 담화 순서, 모범 대화, 말하기 기능 표현을 제시하는 것으로 구체화될 수 있다. 10분간의 휴식 후 과제 본 활동이 진행된다. 과제 본 활동에서는 실제적인 과제 수행 및 발표 등을 통한 과제 수행 점검이 이루어지며 필요에 따라 추가 과제 활동을 수행할 수 있다.<sup>14)</sup> 이어지는 과제 후 활동에서는 과제에 대한 질의응답, 교사의 발표에 대한 칭찬과 격려, 보완점에 대한 피드백 등을 패들렛 등에서 제공한다. 또 수업에 참여한 학생에게 자신의 아바타를 꾸밀 수 있는 아이템이나 성취도를 나타내는 배지를 수여할 수 있다. 끝으로 수업 마무리 단계에서는 전체 수업을 정리하고 다음 차시를 안내한 후 패들렛, 줌보드, 망고보드 등에서 그날 수업에 대한 간단한 소감을 남기고 수업에서 나가도록 한다. 이와 같은 과정으로 수정된 수업 모형은 자문위원의 2차 검증을 거쳐 시범 수업의 운영에 활용되었다.

#### 4.2.2. 시범운영 시행

개발된 수업 모형이 실제 메타버스 말하기 교실에서 적용되었을 때의 실현 가능성과 보완점을 살펴보기 위해 본 연구에서는 『세종학당 실용 한국어』 3권의 7, 8과, 4권의 7, 8과의 4개 단원에 대해 수업 교안을 개발하여 2023년 11월 15일부터 11월 25일까지 메타버스 세종학당에 참여하고 있는 8명의 교사가 시범 수업을 진행하도록 하였다. 참여 교사는 수업 모형 및 교안에 대해 사전 교육을 받은 후 수업을 진행하였으며, 각각의 수업에 1~2인의 연구진이 수업을 참관하며 교안에 대한

14) 추가 과제 활동은 필수적인 것은 아니며, 학습자들이 주어진 과제를 수행하여 원활하게 시간적 여유가 생기거나 학습자들의 숙달도가 매우 뛰어나는 경우 필요에 따라 교사가 추가적으로 활동할 수 있게 제시된 과제이다.

검증, 교안과 실제 수업의 일치도, 교사의 자율성이 발휘되는 부분과 이유 등을 파악하였다. 또한 동일한 교안으로 2명의 교사가 수업을 진행하게 함으로써 교사에 따른 변수를 최소화하고자 하였다.

시범운영 이후 최종 교안을 확정하기 위해 교사와 학습자를 대상으로 만족도 조사를 실시한 후 3차 전문가 FGI를 진행하였다. 먼저 교사를 대상으로 한 만족도 조사를 위해 온라인 설문과 서면 인터뷰를 진행하였다. 설문 문항은 수업 교안의 실제 적용 가능성, 개선 요청사항, 수업의 효과성 등 교사의 입장에서 수업 모형과 교안을 평가할 수 있도록 구성하였다. 그 결과 대체로 수업 모형과 교안의 구성에 만족하였으나 실제 수업에의 적용에 있어 다음과 같은 수정 사항을 제안하였다.

- 사전 학습의 점검을 위해 방탈출 게임이나, OX 퀴즈 등을 하기 위해 맵을 이동하게 되면 수업에 늦게 참여한 학습자들이 이동한 공간으로 접속하기 어렵기 때문에 맵 이동이 있는 활동을 '과제 전 활동'에 배치하는 것이 수업 운영에 용이함.
- 수정·변경된 답화,<sup>15)</sup> 과제 활동에 적합한 맵, 과제 활동에 필요한 포스터나 그림 등의 자료가 제공되어야 함
- 수업 시간이 부족하므로 쉬는 시간이 의미가 없음

이와 같은 의견에 따라 맵의 이동이 있는 게임 활동은 '과제 전 활동'에 배치하고 '사전 학습 점검'에서는 교사가 미니 강의를 진행하거나 사전 학습한 문법을 확인하기 위한 간단한 퀴즈를 수행하는 것으로 수정하였다. 그리고 수정 및 변경된 과제는 말하기 답화를 교안에 자세히 제시하고, 과제 활동에 필요한 포스터나 그림 등을 개발, 제작하여 교사가 수정하여 사용하기 편하도록 PPT로 제공함으로써 교사의 수고를 덜고 수업의 질을 보장할 수 있도록 하였다. 또한 쉬는 시간은 따로 제공하지 않고 원활하게 과제를 수행할 수 있도록 수업 각 단계에서 시간을 재조정하였다.

한편 시범 수업에 참여한 수강생을 대상으로 한 온라인 만족도 설문조사도 실시하였다. 설문에는 수업의 이해도, 난이도, 구성 등 내용에 대한

15) 교재의 수정이나 변경이 필요한 과제에 한한다.

만족도를 묻는 문항, 수업 시간과 교수법, 기술적 용이함 등 형식에 대한 만족도를 묻는 문항, 새로운 모형을 적용한 수업의 장점 및 단점, 바라는 점, 개선사항, 향후 참여 의사 등을 묻는 문항이 포함되었다.

학생들 역시 전반적으로 긍정적인 반응을 보였으며, 대체로 사전 학습을 수행한 후 수업에 참여하였다고 응답하여 플립드 러닝 기반의 메타버스 수업 모형에 대한 실현 가능성을 재확인할 수 있었다. 또한, 말하기 수업의 구성과 진행에 대해 흥미롭다는 반응이 대다수였으며 수업을 통해 말하기 실력이 좋아졌다는 응답이 많아 메타버스 말하기 수업 모형이 의사소통 능력 향상에 기여할 수 있음을 확인하였다. 이뿐만 아니라 교사 및 동료와의 소통 및 상호작용에 대해서도 높은 만족도를 보여 의사소통 중심의 말하기 과제가 상호작용을 효과적으로 끌어내었음을 알 수 있었다. 다만 시간 부족으로 인해 교사의 피드백을 받지 못했다는 응답이 있어 이를 개선하기 위해 ‘과제 후 활동’ 단계의 시간을 늘리기로 하였다.

본 연구에서 설정한 수업 모형과 구체적인 수업 교안은 한국어 교육 과정 및 메타버스 교육 전문가로 구성된 자문 위원<sup>16)</sup>으로부터도 완성도 측면에서 높은 평가를 받았으며 향후 메타버스 세종학당 운영에의 유용성을 인정받았다. 또 교사의 피드백을 통해 학습 내용을 점검하는 평가 방식에 대해서는 교사와 학습자 모두 만족도가 높아 큰 틀을 유지하되 수업 마무리에 단순히 수업에 대한 의견을 남기는 것에서 나아가 패들렛을 통해 성찰 일지를 작성하도록 하여 수업의 내용과 과정을 지속적으로 쌓아가도록 하였다. 이는 본 연구에서 수업 모형 개발을 위해 도출한 핵심 가치 중 하나인 ‘지속가능성’을 구체적으로 실현하는 방법이 기도 하다.

16) 본 연구에서는 한국어교육 전공 교수이면서 온라인 한국어교육 연구자, 메타버스 교육 연구자, 온라인 세종학당 교육 연구자, 한국어표준교육과정을 개발하고 세종한국어 회화(현 세종학당 실용한국어)를 집필한 연구자 등 총 4명(한국어교육 경력 약 12년~27년)을 자문진으로 구성해 3차례 자문 의견을 받았다. 또한 시범운영 후에는 추가로 한국어교육 전공 교수 5인에게 수업 모형과 수업 교안에 대한 의견을 수렴하여 모형의 타당성을 검증하였다.

### 4.2.3. 최종 수업 모형

이상의 시범 수업 운영 결과 및 교사와 학습자의 만족도 조사 결과, 전문 자문위원의 의견을 수렴하여 <그림 6>과 같이 최종 수업 모형을 설계하였다.



<그림 6> 최종 수업 모형

최종 수정된 수업 모형은 ‘도입 및 사전 학습 점검’, ‘어휘 및 표현 학습’, ‘과제 전 활동’, ‘과제 본 활동’, ‘과제 후 활동’, ‘수업 마무리’의 총 6 단계로 구성되었다. <그림 6>에서 제시한 시범 운영 전의 수업 모형과 비교하여 수정된 사항을 중심으로 정리하면 다음과 같다.

첫째, 사전 학습 점검을 위해 게임뿐만 아니라 교사가 짧은 미니 강의를 할 수 있도록 하였다. 이는 시범 수업의 참관 결과를 반영한 것으로, 문법의 난이도나 학습자들의 문법에 대한 이해도에 따라 게임만으로 사전 학습 점검을 진행할 수도 있다.

둘째, ‘어휘 및 표현 학습’이 별도로 구성되었다. 시범 수업 운영에서 교사들이 말하기 과제 수행에 있어 필요한 어휘와 다양한 표현 학습에 ‘과제 전 활동’의 대부분을 할애하거나 예상한 시간을 넘기는 경우가 많았다. 메타버스에서의 말하기는 과제를 수행하는 것으로 구성되기 때문에 과제 수행에 있어 사전에 어휘나 표현을 익혀야 문장을 구성하여 의사소통할 수 있는 경우가 많다. 그러므로 ‘어휘 및 표현 학습’을 ‘과제 전 활동’과 별개로 구성하고 시간도 추가로 배정하여 중요성을 강조하였고, 다양한 에듀테크 도구나 게임 활동으로도 연습할 수 있도록 구성하였다.

셋째, ‘과제 본 활동’에서 ‘과제 수행 점검 및 피드백’이 생략되고 의사소통 중심의 말하기 과제를 수행하는 데 집중할 수 있도록 하였다. ‘과제 본 활동’에서는 학습자들이 과제를 수행하기 전에 오브젝트에 탑재된 과제 활동을 위한 자료를 확인하고, 짝 혹은 팀으로 맵에 설치된 다양한 자료를 참고하여 과제를 수행하게 된다. 수정된 모형에서는 과제 수행에 충분한 시간을 할애할 수 있도록 과제 수행 점검과 피드백은 ‘과제 후 활동’으로 조정하였다.

넷째, ‘과제 후 활동’이 강화되었다. 소그룹별로 발표를 진행하고, 교사의 피드백을 제공하는 과정은 과제에 대한 평가를 대체한다. 또 필요에 따라 추가 과제가 실시될 수도 있다. 그러므로 과제 후 활동을 강화하여 학습자들이 연습한 말하기를 충분히 검증받을 수 있도록 하였다.

다섯째, ‘수업 마무리’ 단계에서 학습자가 수업에 대해 간단한 소감을 남기는 대신 ‘학습 일지’를 작성할 수 있도록 추가 시간을 배분하였다. 앞서 언급한 바 있듯이 ‘학습 일지’는 패들렛 등의 에듀테크 도구를 활용하여 누적하도록 함으로써 학습자들이 자신의 학습 기록에 대한 변화를 관찰할 수 있다. 또 ‘학습 일지’를 작성하는 것은 학습자 스스로 부족한 점과 개선할 점을 파악할 수 있게 하여 한국어 숙달도나 의사소통 능력에 대한 학습자들의 메타인지를 향상시킬 수 있으므로 자기 평가의 한 유형으로도 활용할 수 있다.

이와 같이 본 연구에서 설계한 수업 모형은 메타버스 플랫폼 줍(ZEP)의 환경을 적극적으로 활용한 언어 교육 모형으로서의 타당성과 적절성을 여러 방식으로 수차례에 걸쳐 검증하였을 뿐만 아니라 한국어 교육

과정 및 메타버스 교육 전문가, 교사, 학생의 다양한 요구를 반영하여 구성되었다.

### 4.3. 최종 수업 모형에 따른 수업 교안의 예










이상의 논의를 바탕으로 『세종학당 실용 한국어』3권의 2단원에 제시된 과제 내용을 ‘수정’하여 작성한 예는 <표 7>과 같다.

<표 7> 최종 수업 모형에 따른 교안의 예

<b>교재</b>	『세종학당 실용 한국어 3』		<b>단원</b>	2과. 테니스 칠 줄 알아요?		
<b>말하기 기능</b>	소개하기	<b>말하기 과제</b>	자신의 여가 활동 에 대해 소개하기	<b>과제 개작 수준</b>	유지 <input type="checkbox"/>	수정 <input checked="" type="checkbox"/>
<b>학습 목표</b>	여가 활동에 대해 소개할 수 있다.		<b>활용 탭</b>	세종학당 강의실 및 학교 외부		
<b>교수·학습 단계</b>	<b>교수·학습 내용</b>					
사전 학습	· 목표 문법: ① -을/-르 줄 알다/모르다 ② -고 나면					
	링크	①	<a href="https://nuri.iksi.or.kr/nuri/att_files/cms/2021/01/05/12FF3B74F6964895ADA6A235D0060F02.mp4">https://nuri.iksi.or.kr/nuri/att_files/cms/2021/01/05/12FF3B74F6964895ADA6A235D0060F02.mp4</a>			
		②	<a href="https://nuri.iksi.or.kr/nuri/att_files/cms/2021/01/05/B0382206C9CD4787BCAC987F9750FA87.mp4">https://nuri.iksi.or.kr/nuri/att_files/cms/2021/01/05/B0382206C9CD4787BCAC987F9750FA87.mp4</a>			
본 학 습	도입 및 사전 학 습 점검 (15분)	· 학생들과 인사한다.				
		· 여가 시간에 주로 무엇을 하는지 물으며 이야기를 나누며 주제를 노출 시킨다.				
		· 오늘 진행할 수업에 대해 안내한다.				
		· 사전 학습 여부를 묻고 미니 강의를 통해 목표 문법에 대해서 간단하게 설명한다.				
		· 빈칸 채우기 등의 간단한 퀴즈나 질문을 통해 학습자의 이해 여부를 확인한다.				
		· (필요 시) 동영상 콘텐츠에 제시되지 않은 ‘① 제약 정보 ② 문장 구성 정보 ③ 담화 및 화용 정보 ④ 유사 문법 변별’ 등의 문법 학습에 도움이 되는 정보를 제공할 수 있다.				

<p>어휘 및 표현 학습 (20분)</p>	<p><b>[어휘 및 표현 학습]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· [교재 24쪽 1번, 3번] 교재에 제시된 그림을 이용하여 다양한 여가 활동에 대한 어휘 및 표현을 순차적으로 보여주며 의미와 형태, 쓰임, 발음 등을 제시한다. 이후 그림의 순서를 바꾼 후 순서대로 말해 보도록 하여 학생들의 인식 여부를 확인한다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 교재에 제시된 모든 어휘를 다룰 필요는 없으며 필요 시 추가 제시도 가능하다.</li> <li>▶ 목표 어휘를 사전 학습한 문법을 활용하여 대화할 수 있도록 한다.</li> </ul> </li> </ul> <p>[보기]</p> <p>가: OO 씨는 요즘 어떤 여가 활동을 하고 있어요?          나: 저는 태권도를 자주 해요. OO 씨는 태권도를 <b>할 줄 알아요?</b>          가: 네, 저도 태권도를 <b>할 줄 알아요.</b> /아니요, 저는 태권도를 <b>할 줄 몰라요.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· [교재 26쪽 1번] 교재에 제시된 여가 활동의 좋은 점에 대한 표현을 순차적으로 제시하고 아래의 대화를 통해 학습한 어휘와 문법을 활용해서 계획에 대해 말하도록 한다.</li> </ul> <p>[보기]</p> <p>가: OO 씨는 시간이 있을 때 보통 뭐 해요?          나: 저는 공원에 가서 조깅을 해요. 조깅을 하고 <b>나면</b> 기분도 상쾌해지고 체력도 좋아지는 것 같아서 좋아요.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· ‘O, X 퀴즈’ 또는 ‘방 탈출 게임’ 등을 활용해 어휘 및 표현 학습 여부를 확인한다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 학생의 숙달도가 높지 않고, 시간이 충분하지 않다면 ‘O, X 퀴즈’가 적절하다.</li> </ul> </li> </ul>
<p>과제 전 활동 (15분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학생들에게 이번 수업에서는 친구의 여가 활동에 대해 묻고 대답하는 활동을 진행한다고 안내한다.</li> <li>· (선택) [교재 28쪽, 1번] 여가 활동에 관한 뉴스(교재에 제시된)를 듣고 질문에 대답한다.</li> </ul> <p>① &lt;과제 상황 및 대화 참여자 역할&gt; 과제 상황 및 대화 참여자의 역할을 제시한다.</p> <p>[A] 자신의 여가 활동에 대해 소개하고 여가 활동을 제안하세요.          [B] 자신의 여가 활동에 대해 소개하고 친구의 제안을 수락하세요.</p> <p>② &lt;답화 순서 및 모범 대화&gt; 답화의 순서를 짚으며 역할별로 활용할 수 있는 기능 표현을 제시한다.</p>

	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="317 237 352 367">1</td> <td data-bbox="352 237 482 367">여가 활동 묻고 답하기</td> <td data-bbox="482 237 1011 367">                     A: 제니 씨, 시간이 있을 때 보통 뭐 해요?                      B: 저는 테니스를 자주 쳐요. 테니스를 치고 <b>나면</b> 스트레스도 풀리고 기분도 상쾌해지거든요. 유미 씨도 테니스를 <b>칠 줄</b> <b>알아요?</b> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="317 367 352 452">2</td> <td data-bbox="352 367 482 452">여가 활동 묻기</td> <td data-bbox="482 367 1011 452">                     A: 아니요. 저는 테니스를 못 쳐요. 그렇지만 한번 배워 보고 싶네요.                      B: 그런데 유미 씨는 어떤 여가 활동을 하고 있어요?                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="317 452 352 580">3</td> <td data-bbox="352 452 482 580">여가 활동의 장점 말하기</td> <td data-bbox="482 452 1011 580">                     A: 저는 보통 요가를 해요. 요가를 하고 <b>나면</b> 마음이 차분해지고 몸이 가벼워지거든요.                      B: 그래요? 저는 요가를 배운 적이 없어서 <b>할 줄 몰라요.</b> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="317 580 352 674">4</td> <td data-bbox="352 580 482 674">여가 활동 추천하기</td> <td data-bbox="482 580 1011 674">                     A: 그럼 제니 씨, 제가 요가를 가르쳐 줄까요? 요가를 하고 <b>나면</b> 기분 전환이 될 거예요.                      B: 정말요? 그러면 저도 요가를 한번 배워 볼까요?                 </td> </tr> </table> <p>③ &lt;기능 표현&gt; 과제 수행에 필요한 주요 기능 표현을 제시한다.</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p><b>[여가 활동에 대해 묻기]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 시간이 있을 때 보통 뭐 해요?</li> <li>· 어떤 여가 활동을 하고 있어요?</li> <li>· 특별히 하고 있는 여가 활동이 있어요?</li> </ul> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p><b>[여가 활동에 대한 장점 말하기]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 요가를 하면 기분 전환이 되거든요.</li> <li>· 요가를 하고 나면 기분 전환이 되거든요.</li> <li>· 요가를 한 후에는 기분 전환이 되거든요.</li> </ul> </div>	1	여가 활동 묻고 답하기	A: 제니 씨, 시간이 있을 때 보통 뭐 해요? B: 저는 테니스를 자주 쳐요. 테니스를 치고 <b>나면</b> 스트레스도 풀리고 기분도 상쾌해지거든요. 유미 씨도 테니스를 <b>칠 줄</b> <b>알아요?</b>	2	여가 활동 묻기	A: 아니요. 저는 테니스를 못 쳐요. 그렇지만 한번 배워 보고 싶네요. B: 그런데 유미 씨는 어떤 여가 활동을 하고 있어요?	3	여가 활동의 장점 말하기	A: 저는 보통 요가를 해요. 요가를 하고 <b>나면</b> 마음이 차분해지고 몸이 가벼워지거든요. B: 그래요? 저는 요가를 배운 적이 없어서 <b>할 줄 몰라요.</b>	4	여가 활동 추천하기	A: 그럼 제니 씨, 제가 요가를 가르쳐 줄까요? 요가를 하고 <b>나면</b> 기분 전환이 될 거예요. B: 정말요? 그러면 저도 요가를 한번 배워 볼까요?
1	여가 활동 묻고 답하기	A: 제니 씨, 시간이 있을 때 보통 뭐 해요? B: 저는 테니스를 자주 쳐요. 테니스를 치고 <b>나면</b> 스트레스도 풀리고 기분도 상쾌해지거든요. 유미 씨도 테니스를 <b>칠 줄</b> <b>알아요?</b>											
2	여가 활동 묻기	A: 아니요. 저는 테니스를 못 쳐요. 그렇지만 한번 배워 보고 싶네요. B: 그런데 유미 씨는 어떤 여가 활동을 하고 있어요?											
3	여가 활동의 장점 말하기	A: 저는 보통 요가를 해요. 요가를 하고 <b>나면</b> 마음이 차분해지고 몸이 가벼워지거든요. B: 그래요? 저는 요가를 배운 적이 없어서 <b>할 줄 몰라요.</b>											
4	여가 활동 추천하기	A: 그럼 제니 씨, 제가 요가를 가르쳐 줄까요? 요가를 하고 <b>나면</b> 기분 전환이 될 거예요. B: 정말요? 그러면 저도 요가를 한번 배워 볼까요?											
<p>과제 본 활동 (25분)</p>	<p><b>[과제 수행]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 과제 수행 전에 잠깐 시간을 주고 오브젝트 내용 등을 미리 숙지하도록 한다.</li> <li>· 두 사람씩 팀을 이루어 과제를 수행하도록 한다. 필요한 경우 중간에 팀원을 바꾸어 다양한 사람과 대화를 나눌 수 있도록 한다.</li> <li>· &lt;대화 순서 및 모범 대화&gt;를 제시해 학생들이 참고할 수 있도록 하고, 자신의 근황 및 앞으로의 계획에 대해 말할 수 있도록 안내한다.</li> <li>· 교사가 제시한 모범 대화를 따라 과제를 수행하지만, 다양한 여가 활동을 듣고 이에 대한 추가적인 질문을 자유롭게 할 수 있도록 유도한다.</li> </ul>												

	<p>· 교사는 돌아다니며 과제 수행 정도를 파악하고 활동이 원활하게 이루어지도록 돕는다. (예) 오브젝트로 제시되는 여가 활동 및 장점</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">  </td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">  </td> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">  </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>[암벽 등반] · 체력이 좋아지다 · 몸이 가벼워지다 · _____</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>[사격] · 집중력이 좋아지다 · 스트레스가 풀리다 · _____</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>[인터넷 방송 제작] · 집중력이 좋아지다 · 새로운 사람을 알게 되다</p> </td> </tr> </table>				<p>[암벽 등반] · 체력이 좋아지다 · 몸이 가벼워지다 · _____</p>	<p>[사격] · 집중력이 좋아지다 · 스트레스가 풀리다 · _____</p>	<p>[인터넷 방송 제작] · 집중력이 좋아지다 · 새로운 사람을 알게 되다</p>
							
<p>[암벽 등반] · 체력이 좋아지다 · 몸이 가벼워지다 · _____</p>	<p>[사격] · 집중력이 좋아지다 · 스트레스가 풀리다 · _____</p>	<p>[인터넷 방송 제작] · 집중력이 좋아지다 · 새로운 사람을 알게 되다</p>					
<p>과제 후 활동 (10분)</p>	<p><b>[과제 수행 점검 및 피드백]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습자들과 강의실(전체 참여)로 이동한 후 팀별 발표를 진행한다.</li> <li>· 발표가 끝나면 칭찬과 격려, 보완점에 대한 피드백을 준다.</li> </ul> <p><b>[추가 과제 활동]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 활동 시간에 여유가 있다면 추가 과제 활동을 진행한다.</li> <li>· [교재 31쪽] 다음의 질문을 참고하여 자신이 앞으로 해 보고 싶은 특별한 여가 활동에 대해 이야기하도록 한다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 앞으로 해 보고 싶은 여가 활동이 무엇입니까?</li> <li>▶ 그 활동을 하면 어떤 점이 좋습니까?</li> <li>▶ 그 활동을 하려면 뭐가 필요합니까?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>[과제 활동 정리]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습한 과제와 관련하여 질의응답 시간을 가진다.</li> <li>· 교사가 수업에 참여한 학생들을 칭찬하고, 아바타를 꾸밀 수 있는 배지를 수여한다.</li> </ul>						
<p>수업 마 무리 (5분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 다음 차시에 학습할 내용을 안내한다.</li> <li>· 패들렛에 ‘학습 일지’ 페이지를 만들어 참여한 학생별로 섹션을 나누어 두고, 매 차시 수업이 끝날 때마다 수업에서 새롭게 알게 된 내용, 스스로 부족하다고 느낀 점, 수업에서 재미있었던 것, 앞으로 더 배우고 싶은 것 등 수업과 관련한 학습 일지를 쓰고 퇴장하도록 한다.</li> </ul>						

해당 교안은 학습자의 특성이나 수준, 메타버스 환경 등에 따라 교사가 자율적으로 수정하여 활용하는 것이 가능하다. 특히 오브젝트를 통해 제시되는 상황 카드의 세부 내용은 개별화(individualizing), 지역화(localizing)를 통해 학습자와 학습 상황에 더욱 적합하게 수정하여 활용할 수 있을 것이다.

또한 수업 교안에 수업 단계에 따른 교수-학습 내용을 구체적으로 제시하고 말하기 과제 수행 방법을 자세히 안내하여 메타버스 기반 한국어 말하기 수업을 진행하고자 하는 현장의 교사들이 참고하여 응용, 적용할 수 있도록 하였다.

## 5. 결론

본 연구는 문화체육관광부 산하 공공기관으로 전 세계에 한국어 및 문화를 보급하는 대표적인 기관, 세종학당에서 2023년부터 정식 개소하여 운영 중인 <메타버스 세종학당>의 교육환경 및 교육과정에 적합한 말하기 수업 모형을 개발하고, 나아가 단계별 수업 내용 및 방법을 구체적으로 제시하여 다양한 목적의 한국어교육 현장에 응용, 적용할 수 있도록 하는 데 목적이 있다.

이를 위해 <메타버스 세종학당>의 운영 현황 및 메타버스 관련 연구 등 기초 조사를 토대로 기본 모형을 설계한 후, 전문가 및 <메타버스 세종학당> 참여 교사와 학습자 대상으로 설문조사 및 FGI를 실시해 모형을 검증하고 의견을 수렴하였다. 또한 시범운영을 통해 모형의 타당성을 확인하고 시범운영 참여 교사와 학습자, 그리고 전문가 의견을 최종 반영하여 수업 모형과 수업 내용 및 방법을 확정하였다.

수업 모형 개발을 위해 본 연구에서 도출한 핵심 가치는 ‘연계성, 자율성, 지속가능성’이며, 이를 바탕으로 수업 모형의 설계 및 개발 원리를 도출하였다. 특히 본 연구에서는 수업 모형을 설계함에 있어 플립드러닝 모형을 적용하였는데 이는 세종학당의 교육과정과 연계하고 기개발된 온라인 문법 동영상을 사전 학습으로 제공하여 메타버스 공간에서

는 말하기에 더 집중할 수 있도록 이끌기 위함이다.

말하기 과제 활동의 구성 원리로는 SAMR 모형을 변형, 적용하였다. <메타버스 세종학당>에서 사용하는 교재 『세종학당 실용 한국어』에 제시된 말하기 과제는 오프라인 교수학습 환경을 기반으로 하고 있으므로 이를 메타버스 수업에 활용하는 데에는 한계가 있다. 이에 본 연구에서는 학습자가 메타버스 환경에서 몰입감과 실재감을 느끼고 유의미한 활동을 통해 언어 지식을 내재화할 수 있도록 SAMR 모형의 과제 변환 방법을 참고하여 교재 속 말하기 과제를 ‘수정, 변경, 유지’ 등 세 가지의 방법에 따라 재구성하였다.

이러한 원리를 바탕으로 본 연구에서는 ‘사전 학습, 본 학습, 수업 마무리’로 수업 모형 틀을 설계하였으며, 메타버스 환경에서 진행되는 본 학습과 수업 마무리는 다시 ‘도입 및 사전 학습 점검, 어휘 및 표현 학습, 말하기 과제 전 활동, 과제 본 활동, 과제 후 활동, 수업 마무리’ 등 총 6단계로 세분화하여 구성하였다. 수업 모형을 확정된 후에는 이에 맞게 수업 교안의 예를 제시하여 단계별 교수-학습 내용 및 방법 등을 구체적으로 확인할 수 있도록 하였다.

본 연구는 메타버스 환경에서 시도할 수 있는 표준화된 한국어 말하기 수업 모형이 부재한 상황에서 메타버스 수업에 참여한 학습자와 교사, 그리고 메타버스 전문가를 대상으로 여러 차례 설문조사와 FGI를 실시해 의견을 수렴하고, 시범운영을 통해 타당성을 확보한 후 메타버스 환경에 적합한 말하기 수업 모형을 개발했다는 점에서 의의가 있다. 또한 수업 모형을 반영한 수업 교안, 즉 메타버스 기반 말하기 교수학습 내용과 방법, 절차를 구체적으로 제시함으로써 한국어교육 현장에서의 적용 가능성을 높였다는 점에서 의미를 찾을 수 있다.

마지막으로 이번 연구를 계기로 메타버스 세종학당 수업 모형을 정교화하고 수업의 효과를 증명하기 위한 후속 연구가 이어지기를 바란다. 특히 수업에 참여하는 교사와 학습자의 인식 및 활동에 대한 분석 연구, 그리고 메타버스 학습 환경의 자율성과 지속가능성을 향상하기 위한 기술적 지원에 대한 연구가 추가적으로 이루어지기를 기대한다.

## 참고문헌

- 김혜민(2023). 메타버스를 활용한 한국어교육 연구 동향 분석, 〈학습자중심교과교육 연구〉 23(11), 학습자중심교과교육학회, 497-511쪽.
- 김혜연(2023). 메타버스를 활용한 플립드 러닝 기반 한일 언어문화 교육방안 연구-S 대의 한일 대학생 연수 프로그램 사례를 중심으로-. 〈日本語教育〉 103, 1-13쪽.
- 류선숙(2022). 메타버스(Metaverse) 기반의 한국어 교과목 설계에 관한 가능성 탐색 연구. 〈교양교육연구〉 16(2), 289-305쪽.
- 박인우(2003). 생태학적 관점에서 바라본 문제해결학습과 교실환경. 〈교육방법연구〉 15(1), 89-103쪽.
- 박진철(2021). 한국어교육에서의 메타버스(Metaverse) 활용 가능성 탐색, 〈한국언어 문화학〉 18(3), 국제한국언어문화학회, 117-146쪽.
- 배도용(2015). 대학에서의 플립드 러닝 수업의 적용 사례 연구. 〈우리말연구〉 41, 179-202쪽.
- 심지연 · 김민경 · 류선숙(2023). 메타버스 기반의 한국어 수업 사례 연구-상호작용 양상을 중심으로-. 국제한국어교육학회 춘계학술발표논문집, 118-134쪽.
- 위약오 · 최은경(2022). 메타버스(Metaverse)를 활용한 한국어 역할극 활동 방안 연구-플랫폼 제페토(ZEPETO)를 중심으로-. 〈외국어로서의 한국어교육〉 66, 193-230쪽.
- 이경 · 윤영(2017). 한국어 말하기 능력 신장을 위한 플립드 러닝(flipped learning) 기반 문법 교육 방안 연구. 〈교육문화연구〉 23(4), 333-361쪽.
- 이바른 · 최은경(2022). 메타버스(Metaverse)를 활용한 초급 한국어 말하기 교육 방안- 메타버스 플랫폼 ZEP을 중심으로. 〈문화와융합〉 44(10), 99-115쪽.
- 이상민 · 한승연(2020). 온라인 수업 전략, 종이와 나무.
- 이화실 · 양휘원 · 정채윤(2022). 게더타운(Gather.town)을 활용한 유학생 대상 한국어 발표 수업 사례 연구: 문제중심학습(PBL) 기반으로. 〈학습자중심교과교육 연구〉 22(17), 541-558쪽.
- 장지영(2021). 메타버스(Metaverse)를 활용한 한국어 말하기 수업 방안 연구: 게더타운(Gather.town)을 중심으로. 〈한국어교육〉 32(4), 279-301쪽.
- 장지영(2022). 하이브리드 교육 환경에서의 학문 목적 한국어 토론 수업을 위한 메타버스 활용 방안 연구: 스페이셜(Spatial)을 중심으로. 〈이중언어학〉 89, 193-222쪽.
- Almarzouqi, A., Aburayya, A., and Salloum, S. A.(2022). Prediction of user's intention to use Metaverse system in medical education: a

- hybrid SEM-ML learning approach. *IEEE Access* 10, 43421-43434.
- Dayoub, D.(2022). Swimming with the “Current”: an access-informed exploration of envisioned blended learning at Tishreen University in Syria. *Electron. J. Knowl. Manage.* 20, 36-51.
- Li M., and Yu Z.(2023). A systematic review on the metaverse-based blended English learning. *Front Psychol.* 2023 Jan 6;13:1087508. doi: 10.3389/fpsyg.2022.1087508. PMID: 36687938; PMCID: PMC9852895.
- Hung, H.-T., and Yeh, H.-C.(2023). Augmented-reality-enhanced game-based learning in flipped English classrooms: Effects on students’ creative thinking and vocabulary acquisition. *Journal of Computer Assisted Learning* 39(6), 1-15. <https://doi.org/10.1111/jcal.12839>
- Puentedura, R.(2013). SAMR: Moving from enhancement to transformation. <http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/000095.html>
- Wu, J. G., Zhang, D., & Lee, S. M.(2023). Into the Brave New Metaverse: Envisaging Future Language Teaching and Learning. *IEEE Transactions on Learning Technologies* 19, 1-11.
- Wu J. G., and Zhang D.(2022). “Learning Language and Culture via Non-immersive VR Games: A Case of The Forbidden City,” in *Proceedings of the 1st APSCE International Conference on Future Language Learning (ICFULL) 2022*.

## 필자 소개

성 명 운영  
소 속 호남대학교  
주 소 광주시 광산구 호남대길 36 경전관 9107-1호  
전자우편 yyoung@honam.ac.kr

성 명 권미경  
소 속 동국대학교 이주다문화통합연구소  
주 소 서울시 중구 퇴계로 36길 2 층무로영상센터 신관 218호  
전자우편 mkwon@dongguk.edu

성 명 김정훈  
소 속 한양대학교 국제교육원  
주 소 서울시 성동구 왕십리로 222 국제관 614호  
전자우편 chef0105@hanyang.ac.kr

성 명 박진철  
소 속 연세대학교 글로벌인재대학  
주 소 서울특별시 서대문구 연세로 50 이윤재관 803호  
전자우편 parkjinchul@yonsei.ac.kr

성 명 장지영  
소 속 이화여자대학교  
주 소 서울특별시 서대문구 이화여대길 52, 국제대학원 한국학과  
전자우편 dewjang1422@ewha.ac.kr

성 명 최지영  
소 속 승실대학교  
주 소 서울특별시 동작구 상도로 369 승실대학교 베어드교양대학  
전자우편 jychoi@ssu.ac.kr

## Abstract

# Development of a Metaverse-Based Instructional Model for Korean Speaking Class - Focusing on the Model for 〈Metaverse King Sejong Institute〉 -

Yun, young · Kwon, mi-gyoung · Kim, jeong-hoon ·  
Park, jin-chul · Jang, ji-yeong · Chol, Ji-yeong  
(Honam University · Dongguk University · Hanyang University ·  
Yonsei University · Ewha Womans University · Soongsil University)

This study aims to develop an instructional model for Korean speaking class suitable for the 〈Metaverse King Sejong Institute〉. The specific objective of the research is to present detailed teaching content and methods for each stage of the class through lesson plans, enabling application and adaptation in various Korean language education settings. To achieve this, a foundational model was designed based on preliminary research. Subsequently, the model was validated through surveys and focus group interviews (FGIs) involving experts, teachers, and learners associated with the 〈Metaverse King Sejong Institute〉. Incorporating feedback from participating teachers, learners, and experts after pilot operations, the finalized instructional model was established.

The finalized instructional model is structured into three main components: pre-learning, main learning, and conclusion. After pre-learning, classes conducted within the metaverse environment are further divided into six sub-stages: introduction & pre-learning review, vocabulary and expression learning, pre-speaking assignment activities, main speaking assignment activities, post-assignment activities, and class conclusion.

This study holds significance in addressing the absence of standardized Korean speaking class models within the metaverse environment. Through multiple rounds of consultation with participants and validation through pilot operations, an instructional model specifically designed for the metaverse environment has been developed.

**|Key words|** Metaverse, Metaverse King Sejong Institute, Korean language education, Speaking class, Instructional model

투고일 2024. 02. 28 / 심사일 2024. 03. 17 / 게재확정일 2024. 03. 17