

# 일본의 대학생들을 중심으로한 「한국어수업」에 있어서의 협동학습의 도입과 활용에 대해서 —커뮤니케이션 카드의 개발과 효과성을 중심으로—

이 화정

**요약:** 이 논문에서는 143명의 일본의 대학생들을 대상으로 한국어 초급수업에 있어서 학습자간의 커뮤니케이션을 유도해가며 한국어학습의 능력향상을 위한 효과적인 수업의 가능성에 대해서 검토했다. 특히, 학습집단의 분위기 형성, 친밀한 관계성형성과 동기강화, 흥미유발을 중심으로 유효한 협동학습의 교수모델(페어학습)을 제시하고, 그에 따른 효과적인 수업도구의 하나로써 「커뮤니케이션 카드」에 대한 개발과 활용을 시도하고자 했다. 커뮤니케이션 카드 도입과 활용에 따른 조사결과로서는, 긍정적인 효과성으로 평가할 수 있는 <새친구만들기>, <새로운 경험과 관계성 형성>, <수업에 대한 학습효과 및 줄임 방지>, <즐거운 수업 분위기의 형성>, <파트너를 통한 학습적인 자극 및 동기부여>, <자신의 의식 및 생각의 전환>, <자아긍정과 자신감 향상>과 같은 7가지의 특징들이 시사되었으며, 20명을 넘는 중규모이상의 언어학습에 있어서의 커뮤니케이션 카드 활용을 통한 협동학습의 효과성 및 교육적 가능성에 대해서 검토되었다.

**키워드:** 협동학습, 한국어수업, 커뮤니케이션 카드, 학습효과, 사회적능력

## 1. 서론

학습에 있어서 중요한 것은 교사 혹은 강사나 교수가 일방적으로 무엇인가를 말하거나 칠판에 쓰거나 영상 등을 보여주는 것이 아니라, 학생들이 얼마나 충분한 교육적 행위를 하고 있는가이다. 즉 학습되는 내용자체도 중요하지만 어떻게 그 지식을 학생들에게 학습시켜 가는지에 대한 프로세스(교수법) 또한 중요하다는 의미이다. 학습이라고 하는 것은 지식이나 정보를 학습자가 소비하는 것이 아니라 학습자에 의해서 지식이나 의미가 생산되는 과정을 말한다.

최근 교육과정에 있어서 수업의 질을 높이고 학생들에게 적극적인 수업참여의 기회를 제공하는 그룹학습의 유효성이 검토되고 있으며 다양한 그룹학습을 중심으로하는 협동학습의 교수법이 주목받고 있다. 전통적인 강의법을 주된 교수법으로 실시되는 대학교 수업과정에서도 수업내용과 학습집단에 따라 다양한 교수법이 시도되고는 있으나, 일정 기간동안 동일학습집단을 대상으로 교육활동을 하는 초중고와는 달리, 학과나 연령이 상이한 다양한 구성원으로 이루어진 대학교 수업에서는, 관계성형성 및 교수, 강사를 포함한 개개인간의 긴밀한 상호작용이 쉽지 않은 것이 현상이다. 특히 매회의 테마가 단독적으로 정해져있는 교양수업과는 달리 문법 등 학습내용이 매회에 걸쳐 연결되는 언어학습에 있어서는 효과적으로 협동학습을 활용하는데 있어서 많은 한계점을 지니고 있다. 대학교 교육이 보다 개개인의 학습을 발전시키고 새로운 인식을 창출시켜가는 교육의 터전으로서 자리매김하기 위해서는 다양하고 효과적인 교수법에 대한 끊임없는 연구가 무엇보다 중요하다고 하겠다.

학교 등 교육적 장소에서의 교사의 역할에 대해서 확인해 볼 때, 중요한 것은 얼마나 교사가 학습자와의 상호작용을 구조화시키고 학습집단 전체를 대상으로한 교육적 참가를 실현시켜가는가 라고 하는 교사의 영향력의 행사라고 생각된다.

〈겨울연가〉라는 드라마의 이름으로 대표되는 한국의 대중문화열풍은 지금도 아시아의 울타리를 벗어나 유럽 등으로 확산되고 있는 실정이며, 일본의 대학교에 있어서의 한국어 초급 수강자는 2002년 월드컵과 한류열풍을 계기로 수강자수가 대폭증가, 중간의 3, 4년 침체되었던 시기를 제외하면 2011년 이후는 다시 증가, 현재까지 유지되고 있는 상황이다.

현재 일본 대학생들의 한국어 학습동기는 매우 주체적이고 내발적인 모습이 보여지고 있다(이화정, 2012). 그러한 점을 감안해서 학습동기를 유지시키고 한국문화의 이해와 한국어 습득을 위한 교육목표를 달성시키기 위해서는 보다 효과적인 접근을 가능케하는 교수법이 불가결하다. 그를 위해 교사의 역할로서 중요한 것은, 단순히 언어를 학습시키는 일차적인 제공이 아니라 한국어 학습을 통해 한국인의 다양한 문화와 사고를 제공하고 공감케 할 수 있는 폭넓은 기회제공과 더불어 그를 가능케하는 학습활동의 전개라고 강조할 수 있다.

학습자들에게 관심과 흥미를 유발시키는 좋은 수업의 요건으로써, 〈학습집단의 분위기〉, 〈관계형성〉, 〈학습에 대한 준비〉가 중요요인으로 시사되고 있는데(吉田, 2006), 이 논문에서는 협동학습의 중요성을 인식하고 활용해가는 관점에서, 보다 실용적인 기대효과가 요구되는 한국어 초급수업을 중심으로 효과적인 교수학습법에 대해 검토와 제안을 하고자 한다. 그를 위한 구체적인 접근방법으로써, 이 논문에서는 3년전 필자가 고안, 개발해, 협동학습의 유효한 수업도구로써 활용되고 있는 「커뮤니케이션 카드」(학생들에게는 대화카드, 친구카드라고도 설명)의 활용을 제안하고자 한다. 그를 위해 본논문에서는 일본의 대학교에서 한국어수업을 이수한 학생들(한국어 초급학습집단)을 대상으로 15회에 걸쳐 커뮤니케이션 카드를 통한 협동수업을 전개하고, 전체적인 수업활동을 통한 커뮤니케이션 카드의 효과성 및 유효성에 대해서 검토함과 동시에 커뮤니케이션 카드의 활용을 통한 한국어 수업의 효과적인 협동학습의 교수모델(페어학습)을 제안하고자 한다.

## 2. 커뮤니케이션 카드(이하C카드로 표기)의 개발

### (1) C카드의 고안의 계기

지금까지 필자는 12년간에 걸쳐 일본의 여러 대학교에서 10명이하의 소규모집단을 비롯해 100명이상의 대규모 수업에 이르기까지 다양한 한국어수업을 담당해왔다. 특히 20명이상 50명내의 중규모집단으로 이루어진 한국어 수업의 초급반을 중심으로 교편을 잡을 기회가 많이 있었는데, 매번 느끼는 것은 얼마나 학생들과 그리고 학생들 사이의 밀접한 상호작용을 형성시켜 가는지에 대한 중요성이며 그와 동시에 그러한 교사의 역할이야말로 효과적인 학습성과의 성패를 가늠하는 중요한 요인이다라고 하는 점이다. 하지만 20명이상의 수업에서는 90분간의 수업에서 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기의 각영역에 있어서 한사람 한사람에게 발언의 기회를 제공하고 활발한 상호작용을 유도하는데 있어서는 많은 한계를 안고 있는 것도 사실이다. 필자는 그러한 상황에서 학생들에게 보다 활발한 교육활동을 체험시키고 특히 말하기와 읽기영역에 있어서 연습과 응용의 장을 마련하고, 학생들의 동기부여와 흥미유발에 직결되는 교수모델〈페어학습〉을 제시하고자 수년에 걸쳐 협동학습을 시도해 왔는데 그에 따른 필수 수업도구로써 고안된

것이 C 카드의 개발이다.

## (2) C 카드의 의의 및 활용에 대해서

C 카드는 한국어 회화수업을 통해서 수강생들의 능동적인 태도를 유발시키고 매회의 학습목표 및 달성과제를 적극적으로 이행할 수 있도록 유도해가는 중요한 수업도구로써 의미부여할 수 있다. 필자가 고안한 C 카드에는 한학기동안 (15 번) 의 수업날짜를 기입하는 공간과 더불어 매회수업에서 만난 파트너의 이름을 직접 파트너가 기입하도록 되어 있다. 또한 파트너의 장점 (Goodness) 에 대해서도 매번 기술하도록 되어있는데 각자 자신의 파트너의 C 카드에 직접 기입하도록 제시했다.

이와 같이 첫수업에서 「커뮤니케이션 카드」 라는 이름으로 학생들에게 소개되는 이 카드는, 다시 말하면, 한학기동안 학생들 자신이 스스로의 장점에 대해 다시 한번 새롭게 확인해갈 수 있는 「자기긍정의 카드」 이기도 하며, 자아존중감을 높여갈 수 있는 「자신에 대한 긍정적 평가표」 이기도 하다. 또한 파트너의 장점을 기입하는 과정을 통해서 타인을 긍정적으로 수용해갈 수 있는 「타인수용의 카드」 로서의 역할을 하며 대인관계의 효과성을 강조하는 일면도 지니고 있다. 즉 일반적으로 대학생들의 사회적 능력향상을 위해서 강조되고 있는 자기긍정, 타인긍정의 일면을 학생들은 C 카드의 정기적인 실천을 통해 구체적으로 체험하게 된다.

적극적인 활동을 도모해가기 위해서, 교사는 15 번의 수업을 통해 가능한 많은 파트너와 협동학습을 진행시켜 갈 수 있도록 유도해 가며, 마지막 수업에 있어서는 회수되기 전에 한학기동안 새롭게 알게된 협동학습의 파트너가 최종적으로 몇명인지, 학생들로 하여금 확인하게 하여 C 카드 뒷면에 있는 <협동학습 친구 (명수)> 란에 교류숫자를 기입하도록 했다.

## (3) 연구목적 및 검토내용

본 연구에서는 협동학습의 중요성을 인식하고 활용해가는 관점에서, 보다 실천적이고 실용적인 학습효과가 요구되는 한국어 초급수업을 대상으로, 3 년 동안 활용되어온 커뮤니케이션 카드에 대한 유효성과 효과성에 대해서 다음과 같은 연구가설을 검토하고자 한다. 즉, C 카드의 활용에 따른 수업의 효과성 및 특징으로는 다음과 같은 5 가지의 내용을 들 수 있다.

연구가설 1: C 카드는 수업개시전과 수업과정전체를 통해, 개개인의 수업과정에 대한 학습수행의 정보를 제공하고 학생들의 자발적인 참여를 유도하며 전체적인 학습효과에 기여한다.

연구가설 2: C 카드는 수업진행을 통해, 수업집중과 과제달성에 있어서 효과적이며 전체적인 페어학습의 학습효과에 있어서 유효하다.

연구가설 3: C 카드는 그 활용을 통해, 학생들간의 상호작용을 최대화시키며 전체적인 학습집단의 바람직한 학습분위기 조성에 기여한다.

연구가설 4: C 카드는 그 활용을 통해, 학생들의 개방적인 자기표현과 긍정적인 타인수용을 유도하며 관계성 형성 (친구만들기) 에 있어서 효과적이다.

연구가설 5: C 카드는 그 활용을 통해, 학생들의 자아존중감의 향상 및 전체적인 사회적능력의 향상에 있어서 유효하다.

이상과 같은 연구가설의 검토를 통해 커뮤니케이션 카드활용을 통한 효과적인 협동학습의 교수모델 (페어학습) 을 제안하고자 한다. (그림 1)

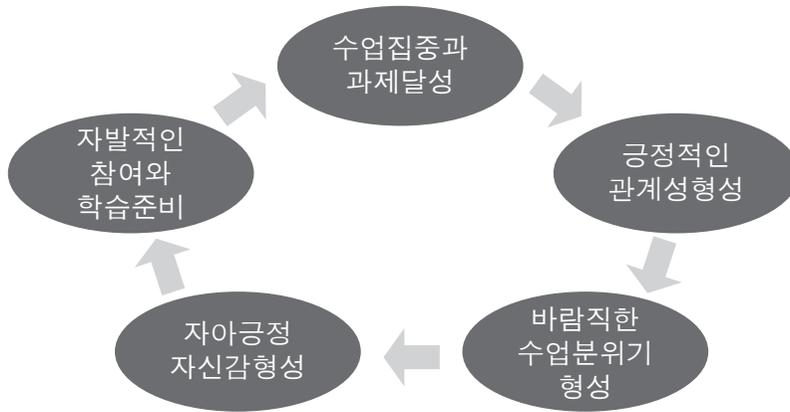


그림 1 < 커뮤니케이션 카드의 도입과 활용을 통해 기대되는 수업의 효과성 >

### 3. 조사대상 및 내용

#### (1) 조사대상 : 한국어 초급수업을 수강하는 대학생 146 명

조사대상은 도교에 위치하고 있는 대학교에서 제 2 외국어로서 한국어를 선택하고 주 1 회이상 한국어를 수강하는 학생들로서, 두 곳의 대학교에서 실시되었다 ( 조사대상으로 선정된 두 대학교는 모두 4 년제 종합대학교임). 남녀비율은 여학생이 68 명으로 전체의 47%, 남학생이 78 명으로 전체의 53% 였고 평균연령은 18.9 세였다.

#### (2) C 카드의 도입과 작성기간에 대해서

각 대학교별로 한국어 첫수업시간에 있어서 어학학습에 있어서의 협동학습의 의의 및 수업전개 방식에 대해서 구체적으로 설명하고 1 인 1 장씩 C 카드를 배부했다. C 카드는 한학기동안 수강생 각자가 자기책임하에 관리하도록 당부하고 마지막 수업에서 전원 회수되었다. C 카드의 작성 기간은 2013 년 4 월 1 일 ~ 7 월 25 일까지였다.

#### (3) C 카드의 효과성에 관한 앙케이트 조사 ( 선택항목 및 자유기술 )

각 대학교의 마지막 수업에서 C 카드활용에 대한 전체적인 감상 및 평가에 대해서 앙케이트를 실시하고 무기명으로 제출시켰다. 앙케이트의 내용은 다음과 같은 관점에서 조사되었다.

- 가. C 카드 도입과 활용을 통한 수업의 전체적인 학습효과에 대해서
- 나. C 카드 도입과 활용을 통한 수업내에서의 구체적인 학습효과에 대해서
  - ( ①집중력, ②줄음방지, ③학습목표 및 과제 달성 )
- 다. C 카드 도입과 활용을 통한 자신의 사회적능력향상에 대해서
  - ( ①친구만들기, ②일상생활에서의 적극성, ③일상생활에서의 대인관계능력 )
- 라. C 카드 도입과 활용의 대한 전체적 감상 및 의견에 대해서

( 가 ) 에서 ( 다 ) 의 경우는, C 카드를 통한 한국어 학습의 효과에 대해서 각각 평가하게 하였고 평가에 있어서는 선택항목 중 하나를 선택하게 하였다. ( 선택항목으로서는 「1 아주 효과적이었다 / 2 조금 효과적이었다 / 3 어느쪽도 아니다 / 4 별로 효과를 느끼지 못했다 /

5 전혀 효과가 없었다」의 순으로 통계분석에 있어서는 역점처리를 했다.)

(라)의 경우는, 자유기술식으로 한학기동안 C카드의 활용을 통해 느낀 의견과 생각에 대해서 자유롭게 적게 하였고 통계처리에 있어서는 전체기술에 대한 항목분석을 실시하였다.

#### 4. 조사결과

##### (1) 조사대상의 특성

이번 조사에서 미흡자료를 제외하고 유효자료로 쓰여진 분석대상은 전부 143 명으로 그중, 여학생은 68 명 (전체의 48%), 남학생은 75 명 (전체의 52%) 이었다. 평균연령은 여자가 18.6 세, 남자가 19.2 세로 대학교에 입학한지 얼마안되는 1, 2 학년의 새내기들이 중심이었다.

##### (2) 앙케이트의 조사결과 ① (선택항목에 대한 분석결과)

C카드 활용에 따른 전체적인 학습효과 및 수업내에서의 구체적인 학습효과, 그리고 조사대상의 사회적능력향상과 관련된 앙케이트의 결과는 다음과 같다.

(그림 2 ~ 8 참조)

##### 1) C카드 활용에 대한 전체적인 학습효과에 대해서

- 가. 아주 효과적이었다 (55 명 / 38%)
- 나. 조금 효과적이었다 (59 명 / 41%)
- 다. 어느쪽도 아니다 (25 명 / 18%)
- 라. 별로 효과를 느끼지 못했다 (4 명 / 3%)
- 마. 전혀 효과가 없었다 (0 명 / 0%)

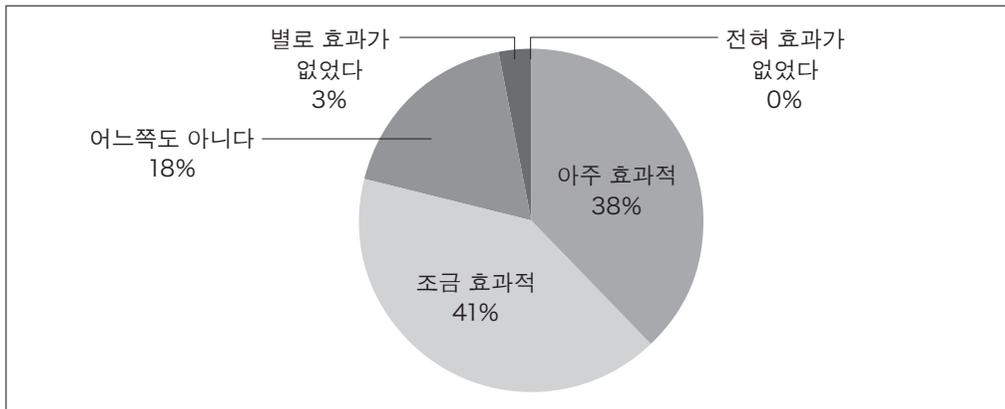


그림 2 <C카드 활용에 대한 전체적인 학습효과에 대해서>

##### 2) C카드 활용에 대한 학습효과 <집중력향상>에 대해서

- 가. 아주 효과적이었다 (38 명 / 27%)
- 나. 조금 효과적이었다 (52 명 / 36%)
- 다. 어느쪽도 아니다 (39 명 / 27%)

- 라 . 별로 효과를 느끼지 못했다 (8 명 / 3%)
- 마 . 전혀 효과가 없었다 (6 명 / 4%)

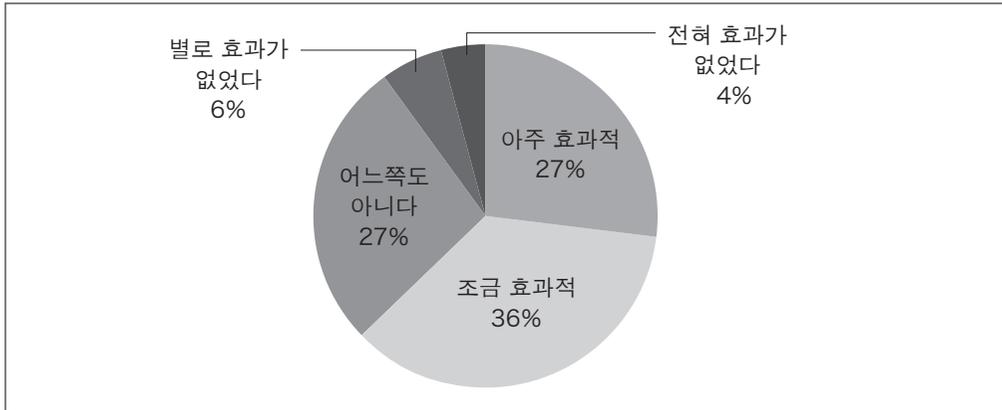


그림 3 <C 카드 활용에 대한 학습효과 <집중력향상>에 대해서>

3) C 카드 활용에 대한 학습효과 <졸음방지>에 대해서

- 가 . 아주 효과적이었다 (38 명 / 27%)
- 나 . 조금 효과적이었다 (43 명 / 30%)
- 다 . 어느쪽도 아니다 (36 명 / 25%)
- 라 . 별로 효과를 느끼지 못했다 (21 명 / 15%)
- 마 . 전혀 효과가 없었다 (5 명 / 3%)

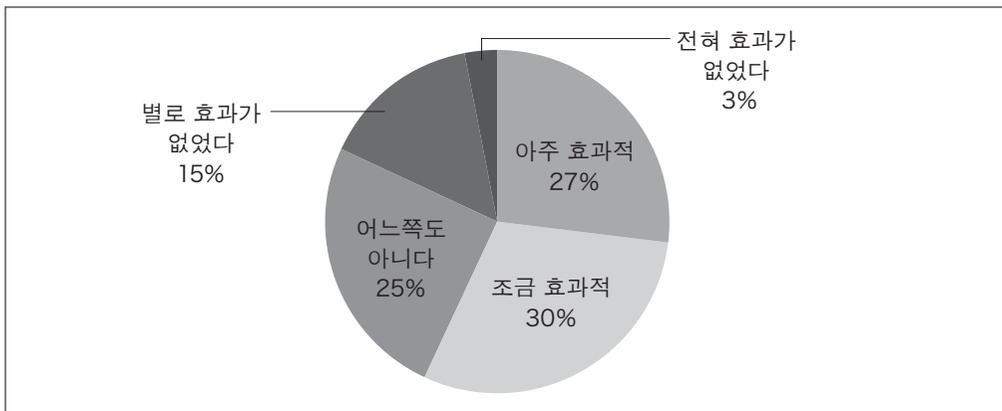


그림 4 <C 카드 활용에 대한 학습효과 <졸음방지>에 대해서>

4) C 카드 활용에 대한 학습효과 <학습목표 및 과제달성>에 대해서

- 가 . 아주 효과적이었다 (41 명 / 29%)
- 나 . 조금 효과적이었다 (58 명 / 40%)
- 다 . 어느쪽도 아니다 (36 명 / 25%)
- 라 . 별로 효과를 느끼지 못했다 (8 명 / 6%)
- 마 . 전혀 효과가 없었다 (0 명 / 0%)

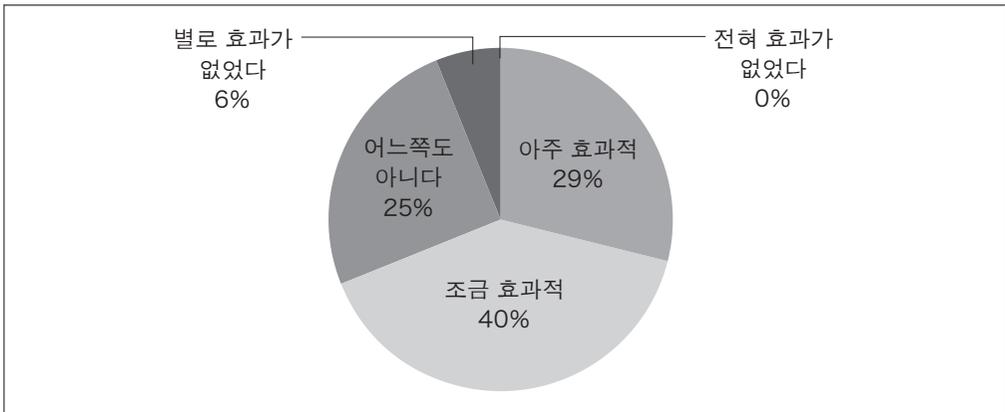


그림 5 <C 카드 활용에 대한 학습효과 <학습목표 및 과제달성>에 대해서>

5) C 카드 활용에 대한 사회적능력 <친구만들기>에 대해서

- 가. 아주 효과적이었다 (56 명 / 39%)
- 나. 조금 효과적이었다 (57 명 / 40%)
- 다. 어느쪽도 아니다 (21 명 / 15%)
- 라. 별로 효과를 느끼지 못했다 (7 명 / 5%)
- 마. 전혀 효과가 없었다 (2 명 / 1%)

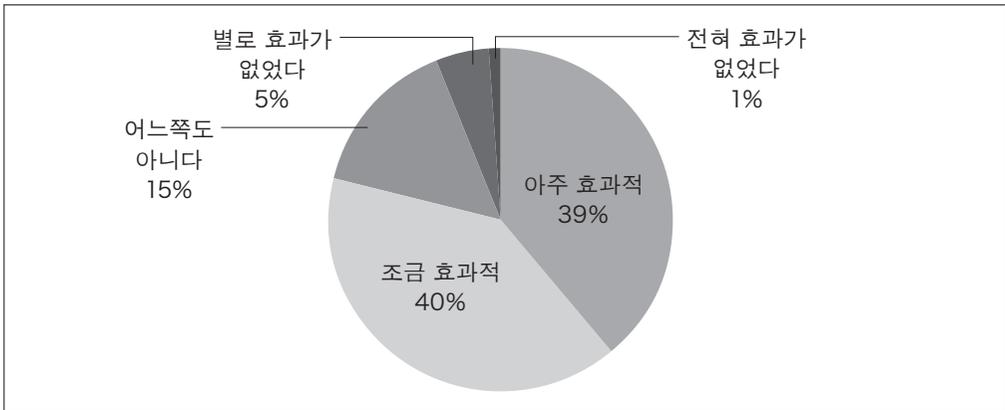


그림 6 <C 카드 활용에 대한 사회적능력 <친구만들기>에 대해서>

6) C 카드 활용에 대한 사회적능력 <일상생활의 적극성향상>에 대해서

- 가. 아주 효과적이었다 (14 명 / 10%)
- 나. 조금 효과적이었다 (37 명 / 26%)
- 다. 어느쪽도 아니다 (55 명 / 38%)
- 라. 별로 효과를 느끼지 못했다 (25 명 / 18%)
- 마. 전혀 효과가 없었다 (12 명 / 8%)

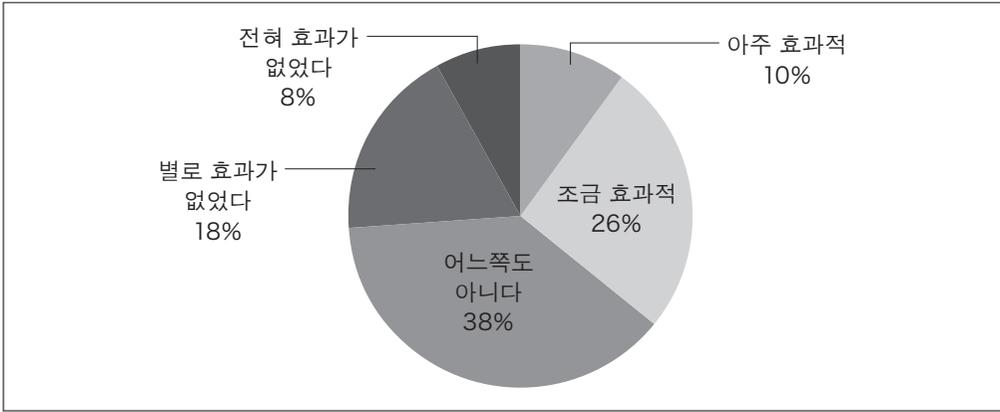


그림 7 <C 카드 활용에 대한 사회적능력 <일상생활의 적극성향상>에 대해서>

7) C 카드 활용에 대한 사회적능력 <일상생활의 대인관계능력>에 대해서

- 가 .아주 효과적이었다 (22 명 / 15%)
- 나 .조금 효과적이었다 (59 명 / 41%)
- 다 .어느쪽도 아니다 (43 명 / 30%)
- 라 .별로 효과를 느끼지 못했다 (18 명 / 13%)
- 마 .전혀 효과가 없었다 (1 명 / 1%)

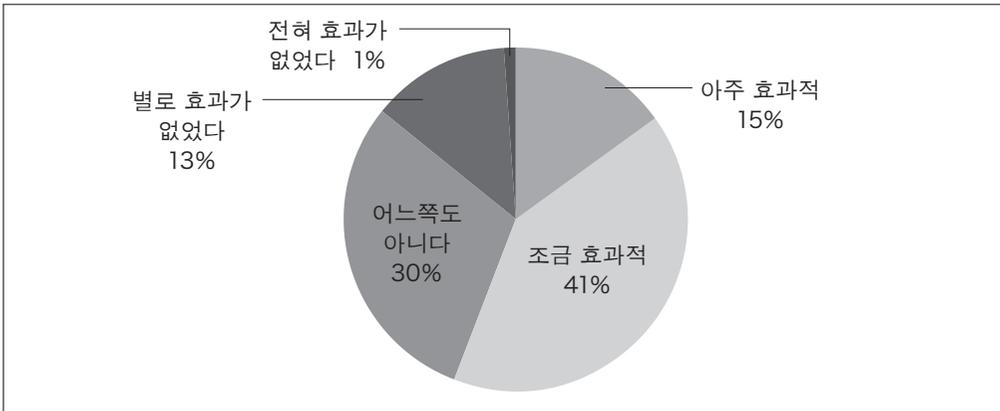


그림 8 <C 카드 활용에 대한 사회적능력 <일상생활의 대인관계능력>에 대해서>

이상과 같은 결과를 중심으로 C 카드의 효과성에 대한 결과를 종합해보면, 먼저, C 카드 도입과 활용을 통한 <전체적인 학습효과>에 있어서는 효과적이라고 대답한 학생들은 전체의 79%로, 대다수의 학생들에게 있어서 매우 효과적이었다라고 언급할 수 있을 것이다. 그에 비해 전혀 효과를 느끼지 못했거나 (0%), 별로 효과가 없었다 (3%)라고 대답한 학생들은 전체의 3%에 불과했다. 나아가, 구체적인 학습효과에 있어서는 효과적이라고 평가한 학생들은, <집중력향상>이 63%, <졸음방지>가 57%, <학습목표 및 과제달성>이 69%의 결과로 나타났으며 전체적으로 수업전개과정에 있어서 C 카드의 활용이 유효한 것으로 판단되었다. 또한 학생들의 사회적능력향상과 관련해서 <친구만들기>의 요인에 있어서는 전체의 79%의 학생들이 효과적이었다라고 평가했으며 그 외 <일상생활의 적극성향상>과 <일상생활의 대인관계능력>에 있어서도 각각 66%, 56%의 효과가 확인되

어, 특히 〈친구사귀기〉를 중심으로한 학생들의 사회능력향상에 있어서의 C카드의 활용 가능성이 크게 시사되었다라고 해석할 수 있을 것이다. 이와 같은 결과는 특히 연구가설 1(전체적인 학습효과)과 2(수업집중과 효과적인 과제달성) 및 4(관계성형성)를 지지하는 결과로서 바라볼 수 있다.

### (3) 앙케이트의 조사결과 ② (자유기술에 대한 분석결과)

C카드 도입과 활용에 대한 학생들의 자유의견 및 생각들을 종합해 보면, 수업전개와 더불어 C카드 도입과 활용에 있어서의 다양한 관점들이 시사되었다(자세한 내용은 부록 1 참조).

전체적인 자유기술을 바탕으로 항목분석을 실시해보면, 다음과 같은 C카드 활용에 대한 긍정적인 요인이 주목되었다. 구체적인 내용을 보면, 〈새친구 만들기〉, 〈새로운 경험 및 관계성 형성〉, 〈수업에 대한 학습효과 및 줄임 방지〉, 〈즐거운 수업분위기의 형성〉, 〈파트너를 통한 학습적인 자극 및 동기부여〉, 〈자신의 의식 및 생각의 전환〉, 〈자아긍정 및 자신감 향상〉 등으로, C카드 도입과 활용에 대한 전체적인 효과성으로 검토할 수 있을 것이다(표 1).

표 1 〈C카드 도입과 활용에 있어서의 효과성 (자유기술 예)〉

#### □ 새친구 만들기

「友人作りには本当に役立った」

「友達の輪の広がりが実感できてよかった」

「友人になるのにとっても効果的だったと思います。先生のおかげでこのクラスでとっても仲良くなれました」

「毎回ペアが変わるので、友達がたくさんできました。コミュニケーションカードのおかげです。仲良くなったので今日みんなでご飯を食べます」

#### □ 새로운 경험 및 관계성 형성

「毎回違う学部・学年の人と話す機会があるのは新鮮で面白かったです」

「普段はたまたま隣に座った人と話すことはなかったので、とてもよい経験だったと思います」

#### □ 수업에 대한 학습효과 및 줄임 방지

「こういうものを使った授業は初めてだったので、面白いアイデアだと思いました。同じクラスのいろいろな人と授業を通して話すことができ、また一緒に問題を解いたり読んだりすることで能動的に授業が受けられたと思います。単語など記憶にも定着しやすかったです」

「とても良いシステムだと思います。授業自体が能動的活動が多いのもあり、あまり眠たいと感じなかったです」

#### □ 즐거운 수업분위기의 형성

「友達が作りやすいし、クラスの雰囲気もよくなるのでとてもよい制度だと思いました」

「隣の人とペアになることで友人が増えてクラスの雰囲気がとてもよくなったので、いい制度だと思います」

「クラス全体が仲良く、温かい雰囲気で学習を進めやすくなったように感じました」

### □ 파트너를 통한 학습적인 자극 및 동기부여

「相方が理解できていて自分が理解できていないと勉強しようと意欲が高まった」  
「相手のよい点を知ろうと試みることで友人も増えましたし、授業に出席しようと意欲が  
わきました」  
「パートナーのいいところを見つけることで自分も発音ががんばろうとかやる気につなが  
ったと思います」  
「コミュニケーションカードがきっかけで住んでいる町の話についてパートナーと会話が  
できたりしたので、カードのおかげでパートナーと仲が深まり授業に積極的に参加する  
きっかけになったと思います」

### □ 자신의 의식 및 생각의 전환

「最初は緊張していたけど、だんだん話せるようになって自分自身の殻を破ることができ  
て良かった」

### □ 자아긍정 및 자신감 향상

「大学に入ってなかなか面と向かってほめられることがなかったので、少しいれしい気持  
ちになりました」  
「皆さんによい評価で書いていただき、気分よく授業に望めました」  
「毎回コメントがもらえてうれしかったです」

한편, 본조사에 참여한 조사대상자들의 전체적인 자유기술에 대한 생각과 의견들을 위  
에서 언급한 7 가지 항목으로 단순 분류해보면, 효과성이 가장 높게 평가된 항목은 <새친구  
만들기>, <파트너를 통한 학습적인 자극 및 동기부여>, <수업에 대한 학습효과 및 줄음  
방지>, <새로운 경험 관계성형성>, <즐거움 수업 분위기의 형성>, <자아긍정 및 자신감  
향상>, <자신의 의식 및 생각의 전환> 의 순이었다(그림 9).

이와 같은 자유기술에 대한 전체적인 분석 결과는, 연구가설 3(학습분위기조성)과 4(관  
계성형성) 및 연구가설 5(자아존중감향상)를 지지하는 결과로서 검토될 수 있으며, C  
카드의 대표적인 활용효과로써 주목될 수 있을 것이다.

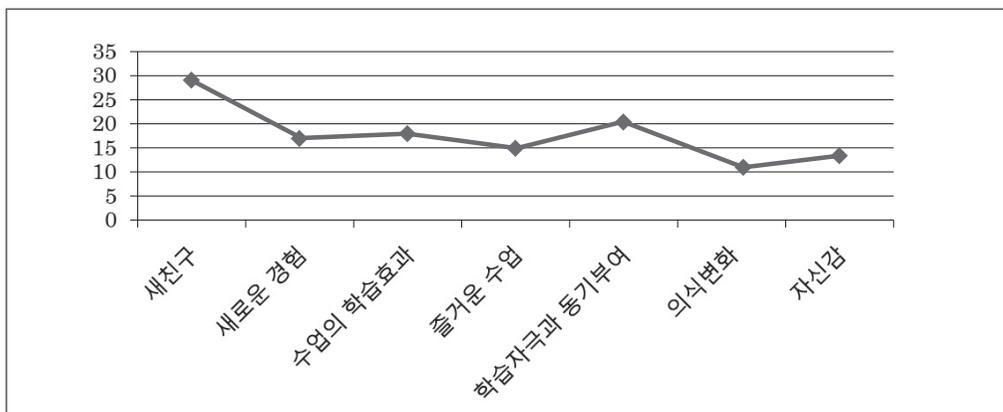


그림 9 <C 카드의 7 가지 효과의 정도>

## 5. 고찰

겨울연가라고 하는 한류현상으로부터 시작된 일본의 한국어 학습자들의 증가는 2000 년대 이후부터 지금까지 중간의 몇해년을 제외하고 끊임없이 증가 혹은 유지되어 오고 있다. 특히 중년층을 중심으로한 한류팬 뿐만 아니라 젊은세대 즉 일본의 대학교에 있어서도 대학생들이 한국어를 제 2 외국어로 선택하는 경우가 늘고 있으며 제 2 외국어로서의 중요성이 더욱 강조되고 있다. 뿐만 아니라 일본 대학생들의 한국어학습에 대한 이수동기가 매우 주체적이고 능동적인 양상을 띠는 점 (이화정, 2012) 또한 한국어 교육의 새로운 방향성을 시사하고 있다.

그러한 변화를 생각해 볼 때, 앞으로의 언어학습에 있어서 보다 차별화된 교수 - 학습법에 대한 연구가 더욱 필요해지고 있다라 할 수 있으며, 학습자들의 다양한 학습목표를 효과적으로 이끌어갈 체계화된 커리큘럼의 정비 역시 중요한 관건이다. 특히 대학의 구조상 10 명이하의 소인수의 반편성이 쉽지않은 한국어 초급반 수업의 경우, 30 명, 50 명이상의 중규모 학급집단에서 어떻게 교수와 학습자간의 상호작용을 구조화시키고 학습집단 전체를 대상으로한 효과적인 교육 환경을 조성해갈 것인가에 대한 검토가 무엇보다 시급한 과제라고 할 수 있을 것이다.

한편, 학습집단의 규모와 C 카드의 효과성과의 관계에 대해서는 앞으로의 체계적인 검증이 불가결하겠지만, 이번의 연구결과 및 필자의 C 카드활용에 따른 3 년간의 강의활동을 바탕으로 바라본다면, C 카드는 15 명 이상의 학습집단의 규모에 있어서 그 효과성을 기대할 수 있을 것으로 보여진다. 15 명 미만의 소규모의 학습집단에서는 교원과 학습자간의 상호작용 및 학습자 상호의 협동학습이 원활하게 이루어질 기회가 많고, 중 / 대규모집단에 비해 집단응집력이 크기 때문에 교원과 학생, 학생들 서로의 심리적거리가 가깝다라고 할 수 있을 것이다. 그러므로 협동학습에 대한 구속력을 강화하지 않아도 학생들간에 있어서 자발적인 교류가 이루어지기 쉽고 효과적인 협동학습을 기대하기 어렵지 않다. 그에 비해 20 명 이상의 규모, 혹은 30~50 명 이상의 중 / 대규모의 학습집단에 있어서는 한사람 한사람 학생들과 교원의 상호작용이 개별적으로 이루어지기 쉽지 않고 학생들간에 있어서도 폭넓은 교류가 어렵기 때문에, 수업횟수가 거듭됨에 따라 교실내에서는 ‘멈춰버린듯한’ (같은 페어, 같은 자리 등) 동일구조가 형성되기 쉽다. 그러한 동일구조는 수업분위기 및 집중력유지, 과제달성의 동기형성 등에 있어서 학습효과를 저하시키며 전체적인 수업과정의 질을 낮춰버리는 걸림돌이 될 수 있기 때문에 수업을 담당하는 교사의 큰 고민거리가 아닐 수 없다.

그러한 차원에서 볼 때, C 카드의 도입과 활용은 중 / 대규모 학습집단에 있어서 학습구성원들의 적극적인 수업참여를 유도하는 ‘긍정적인 변화’의 수업도구로써 제안할 수 있을 것이며, 이번 연구결과가 시사하는 바와 같이 학습자간의 능동적인 태도형성에 있어서도 매우 효과적이라 할 수 있겠다.

특히, < 기초적인 언어능력 >의 습득을 중요시하는 초급의 어학수업에 있어서는 < 말하기 >, < 읽기 >와 같은 활동적인 학습요소뿐만 아니라 < 쓰기 >, < 듣기 >와 같은 비활동적인 요소도 포함되어 있는데, 이러한 요소들을 협동학습의 관점에서 체계적으로 구조화시켜 간다면, 90 분이라고 하는 대학교 수업과정은, 더이상 강사나 교사중심의 일방향적인 교육활동의 장이 아닌, 학생들에 의한 능동적인 참여중심의 교육활동의 시간으로 전환해 갈 수 있을 것으로 기대된다.

이번 연구를 통해서, 커뮤니케이션 카드활용의 효과성은, < 새친구만들기 >, < 새로운 경험과 관계성 형성 >, < 수업에 대한 학습효과 및 줄임 방지 >, < 즐거운 수업 분위기의 형성 >,

〈파트너를 통한 학습적인 자극 및 동기부여〉, 〈자신의 의식 및 생각의 전환〉, 〈자아긍정과 자신감 향상〉 등의 7 가지 요인들로 분류·시사되었는데, 이러한 결과는 본연구의 전체적인 연구가설을 지지하는 결과로써 뿐만 아니라, 한국어교육 및 대학교육에 있어서의 협동학습의 가능성으로 연결될 수 있다고 생각되어진다.

능동적으로 학습활동에 참여하는 학생들의 비율이 높으면 높을수록 효과적인 학습효과를 기대할 수 있기에, 얼마나 많은 학생들의 수업참가를 효과적으로 유도해 갈 수 있을지는 바로 담당교사의 역량을 나타냄과 동시에 교사의 중요과제로 주목할 수 있을 것이다. 그러한 의미에서 커뮤니케이션 카드의 도입과 활용은, 학생들의 자발적인 학습참여를 유도하고 효과적인 수업전개를 가능케하는 “유효한 학습도구” 로써, 또한 교수와 학습자간의 상호작용을 구조화시키고 학습집단 전체를 대상으로한 효과적인 협동학습의 “교수모델의 하나” 로써, 교육현장에 제안할 수 있을 것이며 앞으로의 다양한 활용가능성을 기대해 보고 싶다.

## 참고문헌

- 변영계, 김광휘 공저 (1999) 협동학습의 이론과 실제, 학지사  
협동학습위원회 (2000) 아이들과 함께 하는 협동학습  
이화정 (2012) 일본대학교에 있어서의 한국어 수강자의 한류현상, 릿쿄대학교 어학센터 기  
요논문  
アイルソン, J., ハラム, S. 2006 個に応じた学習形態の編成 ナカニシヤ出版  
吉田新一郎 (2006) 効果 10 倍の教える技術、PHP 新書

〈 부록 1〉 커뮤니케이션 카드 활용에 대한 자유기술 (대표적인 예)

- ・新たな友達をつくることができた。
- ・学部・学年を通して交流することができてよかった。
- ・いろいろな人と接することで、さまざまな考えを共有することができた。
- ・課題を行う上ではとても効果的であった。
- ・知らない人たちと話すことができた。
- ・いろいろな知識を得ることができた。
- ・関わったことのない人となるべく関わってみようと思えるようになった。というより、そう思えるきっかけをもらった。
- ・後ろに座っていたので、後ろにいた人たちだけ友人ができました。
- ・前方にいる人と友人になりたい気持ちだったので少し残念です。
- ・話し合うことが楽しく有意義だったので、普通の授業がつまらなく感じるが多かった。
- ・色々な人の意見が聞けて触発されたので、意識ややる気を高く保つことができた。
- ・盛り上がりすぎると授業に集中できない場合があります。
- ・友達の輪の広がりが実感できてよかった。
- ・カードがあることで、顔と名前を覚えることができ、この授業外で出会っても話すことができた。毎回たくさんの人と仲良くなれるので嬉しかった。
- ・他人の意見を聞くことはとても大切だと思った。
- ・最初のほうはいろんな人と積極的にかかわったけど、最後のほうは同じグループでなってしまうした。
- ・コミュニケーションカードがなかったら、おそらくこんなにたくさんの人とは知り合えなかったと思います。とても良かったです。
- ・私自身知らない人と話すのが苦手なのですが、3人や2人といった少数単位での組み合わせだったのでやりやすかった。今後も取り入れるべきであると感じた。
- ・意識して異なる人と交流することができたので、最初は少し抵抗があったけど楽しかった。
- ・いろんな人と関わり、いろんな意見を聞いて、刺激される部分がありました。
- ・自分から話しかけることが今まであまり得意では無かったが、今回このような機会を経て、少しではありますが、話しかける事に慣れることができました。又、楽しかったです。
- ・違うペアと毎週というしぼりは、意外とキツイ。
- ・初めての試みだったので、新鮮でした。
- ・特徴的な授業形式で面白かった。
- ・少し苦痛だったけれど、新しい人と出会うことができてよかったと思います。
- ・コミュニケーションカードの名前欄が埋まっていくのを見ると、もっと多くの人と話してみたいと思ったし、やる気も出た。
- ・誰と話したか記録できるのはよかった。
- ・最初はかなりのプレッシャーだった。
- ・コミュニケーションカードを使うところについてはとても良かったのですが、グループを自由に作るという面で、同じ人とばかりやる人も多いので、次からはランダムで作れる工夫をしたほうが良いと思います。
- ・組む人が固定されてきたりするので、あまり良いとは思わない。
- ・コミュニケーションカードの使用により話す人はできたが、その場限りで知り合いではなかった人は友人になるなどのことはあまりなかった。
- ・この授業でのべ15人と関わったことはよかった。
- ・グループワークが行いやすくなるため、とても便利であった。
- ・これで能動的に動けたと思った。
- ・友達が少し増えるので良いと思います。
- ・結局いつも同じ人とやってばかりなので、みんなに効果があるわけではないようです。

- ・コミュニケーションカードの徹底をもっとしてほしかった。
- ・人見知りなので毎回違う相手を見つけるのはつらいです。
- ・知らない人や話したことのない人に話せる機会があり、また初めての人だと良い意味で緊張して授業に集中できるので良かったと思う。しかし自分でパートナーを見つけるのは難しいので、後半のようにくじで決めてもらえるとありがたい。
- ・とても良いシステムだと思います。授業自体が能動的活動が多いのもあり、あまり眠たいと感じなかったです。
- ・コミュニケーションカードの使用によって友人の輪が広がったし、授業にも集中できた。
- ・特に効果がなかったように感じます。
- ・教育学部と文学部で分かれて授業を受けているような気がした。違う学部で組むというようにしたらよかったかもしれない。
- ・さまざまな友達とやることで、ハングルの学習の効果が上がった。
- ・1人1人違う発音や考えを持っていたので、そういうのを共有できた。
- ・学部の違う人と友達になれてよかったです。
- ・パートナーの名前を忘れたときに、見て思い出すことができる。
- ・1年の時期にコミュニケーションカードがあって、授業内での友だちが増えてよかったとおもいます。
- ・自分以外の名前の単語の書き方など勉強になった。
- ・コミュニケーションカードは良いと思うけど、毎回自分でパートナーを見つけるのは大変。くじが良かったなと思う。声をかけにくい人ともなれるから。
- ・全然友達がいなかったけれど、ハングルの授業を通して本当に友達が増えました。
- ・コミュニケーションカードを使用することで、学年に関係なく仲良くなることができたのでとても良かったです。
- ・最初は緊張していたけど、だんだん話せるようになって自分自身の殻を破ることができて良かった。また、相方が理解できていて自分が理解できていないと勉強しようと意欲が高まった。
- ・面白い発想だと思います！
- ・新しい友人ができてよかった。
- ・他の人とハングルを通して仲良くなる機会を与えてくださったので、とても良いものだと感じた。
- ・今まで話したことない人とも話せて、友人も作れたのでとても良かった。後期も継続してほしい。
- ・顔見知りだけど名前を忘れてしまった時に思い出せた。便利でした。
- ・コミュニケーションカードがあることで、必ず毎回違う友達をペアを組まなければならない。一見面倒臭そうだが、新たな友達できてよかったと思う。今後もこのコミュニケーションカードを使い、クラス全員と仲良くなりたい。
- ・毎回異なる人と授業を受けることができて、集中して授業が受けられました。
- ・最初は戸惑ってしまったが、結局様々な人と話すことができたので良かったです。大学内ですれ違っても話せる仲になれた人もいれば、そうでない人もいます。全員ともっと仲良くなりたかったです。
- ・なかなか言われないと自分から知らない人の所へ行けなかったり、メンバーがいつも変わらなくなってしまって、残念でした。もっと早く、自分から動いておけばよかったと思います。
- ・ほかの授業ではなかなかこのような授業スタイルではないので、どうしても仲良しの人だけで固まってしまう。だからこそ、この授業スタイルは、多くの人々との意見交流などもでき、人格を深めるという面からみても素晴らしいと思いました。
- ・コミュニケーションカードは、初対面の人と話すきっかけになっていたのも、人見知りな学生にとってはとてもいい試みだと思う。また友達作りにも非常に役立った。
- ・同じ人の名前がかぶってしまうことがしばしばあったので、その際にはどうすればよかったのか、困ることがあった。
- ・友人作りには本当に役立った。

- ・確かに言われてみれば、眠気防止に効果があったように思います。それでも昼食後のあの眠さは毎週すさまじく苦労しました。
- ・大学に入ってなかなか面と向かってほめられることがなかったので、少しうれしい気持ちになりました。
- ・皆さんにより評価で書いていただき、気分よく授業に望めました
- ・友人になるのにとっても効果的だったと思います。先生のおかげで、このクラスでとても仲良くなれました。本当にありがとうございました。
- ・毎回違う学部・学年の人と話す機会があるのは新鮮で面白かったです。クラス全体が仲良く、温かい雰囲気です。学習を進めやすくなったように感じました。
- ・いろいろな人とカードを交換するために、席を常に移動しなければならないという点が新鮮でした。私はいつも前の席に座ってしまうので、後ろにどんな人がいるのかほかの講義ではわからないのですが、このコミュニケーションカードのために移動したこのクラスでは、多くの人の顔を覚えられました。ほかの講義のどれよりもみんなで勉強しているという感じがしてとても好きです。
- ・コミュニケーションカードがきっかけで住んでいる町の話についてパートナーと会話ができたりしたので、カードのおかげでパートナーと仲が深まり授業に積極的に参加するきっかけになったと思います。あと、パートナーのいいところを見つけることで自分も発音ががんばろうとかやる気がつなごうと思ったと思います。
- ・友達が作りやすいし、クラスの雰囲気もよくなるのでとてもよい制度だと思いました。
- ・毎回コメントがもらえてうれしかったです。
- ・こういうものを使った授業は初めてだったので、面白いアイデアだと思いました。同じクラスのいろいろな人と授業を通して話すことができ、また一緒に問題を解いたり読んだりすることで能動的に授業が受けられたと思います。単語など記憶にも定着しやすかったです。
- ・相手のよい点を知ろうと試みることで友人も増えましたし、授業に出席しようという意欲がわきました。
- ・コミュニケーションカードを使用することで、授業に積極的に参加できるようになりました。
- ・毎回違うパートナーを見つけるのが大変でした。
- ・自分のいいところを書いてもらえるので楽しかったです。また、自分から積極的に声をかけるのでクラス全体の雰囲気もよくなったと思います。
- ・コミュニケーションカードを通じて、普段では聞けないような客観的な意見も聞けた。
- ・自分は他人からこう見られているのだというのがわかって面白かったし、ほめられると嬉しかった。
- ・友達作りに有効だった。
- ・普段はたまたま隣に座った人と話すことはなかったので、とてもよい経験だったと思います。
- ・パートナーの人と仲良くなれるので本当によかったです
- ・隣の人とペアになることで友人が増えてクラスの雰囲気がとてもよくなったので、いい制度だと思います。
- ・コミュニケーションカードがあることで初めの対話がしやすかったです。
- ・いろいろな人と席が隣になるように毎回回をつけました。結果たくさんの人と授業中に話すことができよかったですと思います。
- ・最初の授業で欠席してもらえず、その後もらいましたが、何度も忘れてしまいました。でも、ちゃんと相手のコミュニケーションカードには自分の名前を記入しました。
- ・毎回ペアが変わるので友達がたくさんできました。コミュニケーションカードのおかげです。仲良くなったので今日みんなでご飯を食べます。
- ・いろいろな人と席が隣になるように毎回回をつけました。結果たくさんの人と授業中に話すことができよかったですと思います。
- ・最初の授業で欠席してもらえず、その後もらいましたが、何度も忘れてしまいました。でも、ちゃんと相手のコミュニケーションカードには自分の名前を記入しました。
- ・毎回ペアが変わるので、友達がたくさんできました。コミュニケーションカードのおかげです。仲良くなったので今日みんなでご飯を食べます。

〈부록 2〉 커뮤니케이션 카드 (대표적인 예)

### コミュニケーションカード

授業時間：      曜日      限      学籍番号：      (ふりがな)  
氏名：

※授業開始前に、今日のパートナーに〈直接〉氏名を書いてもらうこと。

No.	授 業 日	私のパートナー (サイン)
1	月 日	
	パートナーの Goodness	
2	月 日	
	パートナーの Goodness	
3	月 日	
	パートナーの Goodness	
4	月 日	
	パートナーの Goodness	
5	月 日	
	パートナーの Goodness	
6	月 日	
	パートナーの Goodness	
7	月 日	
	パートナーの Goodness	
8	月 日	
	パートナーの Goodness	