



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원 저작자를 표시하여야 합니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)



석사학위논문

플립러닝을 활용한 한국 문화
교육 방안 연구

- 베트남인 학습자를 중심으로 -



한 성 대 학 교 대 학 원

한 국 어 문 학 과

한 국 어 교 육 전 공

쩐 티 니 으 꾸 잉

석사학위논문
지도교수 김윤주

플립러닝을 활용한 한국 문화 교육 방안 연구

- 베트남인 학습자를 중심으로 -

A study on the Education of Korean Culture Using

Flipped Learning

- Focusing on Vietnamese Learners -

2023년 12월 일

한성대학교대학원

한국어문화과

한국어교육전공

쩐티니으꾸잉

석사학위논문
지도교수 김윤주

플립러닝을 활용한 한국 문화 교육 방안 연구

- 베트남인 학습자를 중심으로 -

A study on the Education of Korean Culture Using

Flipped Learning

- Focusing on Vietnamese Learners -

위 논문을 문학 석사학위 논문으로 제출함

2023년 12월 일

한성대학교대학원

한국어문학과

한국어교육전공

쩐티니으꾸잉

찐티니으꾸잉의 문학 석사학위 논문을 인준함

2023년 12월 일

심사위원장 이은희(인)

심사위원 노정은(인)

심사위원 김윤주(인)

국 문 초 록

플립러닝을 활용한 한국 문화 교육 방안 연구 - 베트남인 학습자를 중심으로 -

한 성 대 학 교 대 학 원

한 국 어 문 학 과

한 국 어 교 육 전 공

찐 티 니 으 꾸 임

이 논문은 베트남인 학습자들을 대상으로 플립러닝을 활용한 한국 문화 교육 방안을 개발하는 연구이다. 한국 문화 교육은 학습자들의 언어 능력 향상 뿐만 아니라 상호 의사소통에도 도움이 되며, 특히 최근에는 베트남에서 한국어를 공부하고 한국에 체류하는 인원이 늘어나면서 한국 문화 교육의 중요성이 더욱 부각되고 있다. 이에 문화 교육을 위한 다양한 방법이 개발되었지만 제한된 학습 시간과 학습자들 간의 언어 능력 차이로 학습자들에게 올바른 교육을 하기 어렵다. 플립러닝을 활용한 문화 교육 방안은 이러한 어려움을 극복하고 각 학습자의 수준에 맞는 맞춤형 수업을 제공할 수 있는 적절한 방법으로 여겨진다.

본 연구는 교육 방안 개발을 위하여 90명의 베트남인 학습자를 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문조사를 통해 한국 문화 교육에 대한 요구와 플립러닝 수업에 대한 선호도와 어려움을 파악했다. 이를 토대로 한국 문화

교육 방안을 개선하고 학습에 있는 어려움을 극복하는 방안을 제안했다. 한국 문화 교육을 위한 플립러닝을 적용하여 수업 전과 교실 내 수업의 두 가지 단계를 바탕으로 수업 활동들을 보충하며 교실 내 수업을 도입, 제시설명 및 활동, 마무리의 4단계로 세분화하였다. 또한 베트남인 학습자들에게 ‘일상생활’의 어떤 문화 내용을 전달할지 초.중.고급 단계로 분류하며 어떠한 내용들을 가르쳐야 할지에 대해 구체적으로 기술했다. 마지막으로 이러한 한국문화 교육 방안을 실제로 어떻게 진행할지 수업 지도안에 관련한 예시를 자세히 작성했다.

본 논문은 베트남인 학습자들에게 필요한 한국 문화 교육 요구를 충족시키고 학습자들이 효과적으로 한국 문화를 이해하고 체험할 수 있도록 돋기 위한 플립러닝을 활용한 한국 문화교육 방안을 제시하였다. 한국어 및 한국 문화 교육에 대한 국제적인 수요가 높아지는 상황에서 본 연구는 베트남 학습자들에게 효과적이고 현대적인 학습 방법을 제공함으로써 교육 발전에 기여하고자 한다.

【주요어】 한국 문화 교육, 플립러닝, 베트남인 학습자

목 차

I. 서론	1
1.1 연구 목적 및 필요성	1
1.2 선행연구	4
1.2.1 한국 문화 교육 관련 연구	4
1.2.2 베트남인 학습자를 위한 한국 문화 교육 관련 연구	8
1.2.3 동영상을 활용한 한국 문화 교육 관련 연구	10
1.2.4 플립러닝을 활용한 한국 문화 교육 관련 연구	12
1.3 연구 방법	15
II. 이론적 배경	17
2.1 한국 문화 교육	17
2.1.1 한국 문화 교육의 개념 및 필요성	17
2.1.2 한국 문화 교육의 목표	19
2.1.3 한국 문화 교육의 범주 및 내용	21
2.1.4 한국 문화 교육 내용 선정 원리	23
2.2 플립러닝의 개념 및 교육적 가치	26
2.2.1 플립러닝의 개념 및 특징	26
2.2.2 플립러닝의 교육적 가치	28
2.3 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업	31
2.3.1 수업 모형	31
2.3.2 수업 설계 주요 고려사항	33
III. 한국 문화 교육 방안 설계를 위한 설문조사	37
3.1 설문조사 대상	37

3.2 설문조사 내용	38
3.3 설문조사 결과 분석	40
3.3.1 한국어 학습 경험	40
3.3.2 한국 문화 학습 경험	42
3.3.3 한국 문화 교육에 관한 요구	47
3.3.4 플립러닝에 관한 요구	50
3.4 분석 결과의 시사점	55
 IV. 플립러닝을 활용한 한국 문화 교육 방안	58
 4.1 플립러닝을 활용한 수업 모형	58
4.1.1 사전 학습	60
4.1.2 교실 내 수업	61
4.2 플립러닝을 활용한 수업 설계	63
4.2.1 한국 문화 교육 내용의 선정 원리	63
4.2.2 한국 문화 수업의 단계별 내용 및 활동 구성	65
4.2.2.1 초급의 한국 문화 내용 및 활동	68
4.2.2.2 중급의 한국 문화 내용 및 활동	69
4.2.2.3 고급의 한국 문화 내용 및 활동	71
4.3 플립러닝을 활용한 교수 학습 지도안	73
 V. 결론	83
참 고 문 헌	86
부 록	91
ABSTRACT	96

표 목 차

[표 1-1] 한국 문화 교육 선행연구의 대상, 주제, 목적	4
[표 2-1] 한국어교육에서 문화의 개념	18
[표 2-2] Seelye(1988)의 문화교육의 목표	20
[표 2-3] 한국어 표준 교육과정(2017)의 한국문화교육의 목표 기술	21
[표 2-4] 임경순(2006)의 한국 문화 교육 범주 및 내용	22
[표 2-5] 박영순(2006)의 한국 문화 교육 범주 및 내용	23
[표 2-6] 성기철(2001)의 문화 교육 내용 선정의 기준	24
[표 2-7] 김승혜 외(2010)의 문화 교육 내용 선정의 기준	24
[표 2-8] 임경순(2015)의 문화 교육 내용 선정의 기준	25
[표 2-9] 홍유화(2021)의 플립러닝 단계별 구성 요소	33
[표 2-10] 플립러닝 수업 설계 주요 고려사항	34
[표 3-1] 설문조사의 문항 냉용	39
[표 3-2] 베트남인 학습자의 한국문화 배우고 싶은 내용	49
[표 4-1] 플립러닝을 활용한 한국 문화 교육 수업 모형	59
[표 4-2] 일상생활의 문화 세부 내용	64
[표 4-3] 초급의 한국 문화 내용 및 활동	66
[표 4-4]] 중급의 한국 문화 내용 및 활동	70
[표 4-5] 고급의 한국 문화 내용 및 활동	72
[표 4-6] 플립러닝을 활용한 중급의 교수 학습 지도안	74

그 림 목 차

[그림 2-1] 기존 수업과 플립러닝을 기반으로 한 수업의 비교	27
[그림 2-2] 학습 효율성 피라미드	29
[그림 2-3] 박성(2018)의 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업 모형	32
[그림 3-1] 설문조사 대상의 성별과 나이	37
[그림 3-2] TOPIK 급수	38
[그림 3-3] 한국어 공부의 기간	40
[그림 3-4] 한국어를 공부하는 동기	41
[그림 3-5] 한국어를 공부하는 목적	41
[그림 3-6] 한국문화에 관한 지식을 알게 된 방법	42
[그림 3-7] 한국문화 동영상 시청 매체, 빈도, 이유	44
[그림 3-8] 한국문화 공부하는 과정의 어려움	45
[그림 3-9] 한국문화 중요성의 인식	47
[그림 3-10] 한국문화 수업의 형식과 만족도	47
[그림 3-11] 한국문화 수업의 선호하는 활동	48
[그림 3-12] 플립러닝을 활용한 한국 문화 교육에 대한 경험과 만족도	50
[그림 3-13] 플립러닝을 활용한 문화 수업을 듣고 싶은 울	51
[그림 3-14] 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업을 듣고 싶은 이유	52
[그림 3-15] 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업을 듣고 싶지 않은 이유	53

I. 서 론

1.1. 연구 목적 및 필요성

한국어는 세계 각국에서 인기 있는 언어 중 하나이다. 특히 최근 베트남에서는 한국어 학습을 원하는 학생들이 꾸준히 증가하고 있으며 언어와 더불어 한국 문화에 대한 관심도 높아지고 있다. 그 문화를 이해하는 것은 해당 언어를 배우는 데 도움이 되며 해당 언어를 사용하는 나라를 더 깊이 이해할 수 있게 된다. 또한 언어학습에는 문화교육이 필요하다고 생각된다. 그러나 베트남인 학습자들에게 한국 문화수업은 여전히 많이 가르쳐지지 않고 있다.

베트남인 학습자들에게 한국 문화를 소개하고 이해시키는 것이 중요하다. 한국문화를 이해하는 것은 한국어 능력을 향상시키는 데에 큰 역할을 한다. 한국어 능력 향상을 위해서는 발음, 어휘, 문법과 같은 언어적 능력뿐만 아니라 사회언어학적, 문화적 이해능력이 필요한 것이다(이승연(2021:44)). 한국 문화교육은 학생들이 다양한 어휘력을 발휘할 수 있는 기회를 제공한다. 예를 들면 문화적인 예절, 소통 방식, 행사 및 축제 등을 이해하면 학생들이 한국인과 더 다양한 소통을 할 수 있다. 게다가 한국 문화교육을 통해 베트남인 학습자들은 언어학습에 대한 더 큰 관심과 호기심을 갖게 될 수 있다. 이는 학생들이 높은 학습 동기를 가질 수 있게 유도할 수 있다.

또한 출입국·외국인정책본부에 따라 2023년 09월까지 유학 목적으로 한국에 온 베트남인들은 다른 국적 사람에 비해 77,460명으로 가장 많았다. 통계를 통해 한국에 베트남인 유학생들이 계속 증가하고 있는 것을 알 수 있다. 따라서 한국어 학습 외에 한국 문화교육도 필요하다. 한국 문화를 올바르게 이해하면 사회적으로 습관화된 행동과 언어에 내재된 문화적 지식을 이해하게 되어 한국어로 원활한 의사소통이 가능해질 것이다. 또한, 모국 문화와 한국 문화의 공통점과 차이점을 인식하여 상호 문화적인 시각에서 바라볼 수 있도록 돋고 객관적인 시각을 가지게 함으로써 서로의

문화를 존중한다. 게다가 의사소통에 참여할 때 발생할 수 있는 오해나 실수, 충격 등을 미연에 방지할 수 있다. 그리고 최근 한국과 베트남 간의 경제적 교류가 증가하고 있어서 한국 문화를 이해하는 것은 두 국가 간의 국가활동 및 경제활동에서도 유용하게 작용할 것이고 한국 언어와 문화 스킬은 베트남인 학습자들에게 국제적 경쟁력을 향상시킬 수 있다. 한국 문화를 이해하는 베트남인 학습자들은 한국인들과 협력 및 교류를 촉진시킬 수 있으며, 이는 두 국가 간의 관계를 더욱 진전시킬 것이다. 이러한 이유로 한국어 교육과정에서 베트남인 학습자들에게 한국 문화교육이 필요하다고 본다.

박성(2018)에서는 2014년 한국 교육부의 외국인 유학생 입학 기준 완화 정책과 이로 인한 문제점을 다뤘다. 외국인 유학생들의 한국어 능력 차이와 국적 다양성으로 인해 한국 문화 교육이 어려웠고 기존 수업 방식의 한계가 드러나고 있었기 때문이다. 그래서 플립러닝(Flipped Learning)을 활용한 새로운 대안을 제시하여 학습자 중심의 교육 방법과 디지털 기기를 활용한 학습 환경을 도입하여 문제를 해결하고자 했다. 플립러닝은 현대 교육에서 중요한 역할을 하는 학습방법 중 하나로, 플립러닝(Flipped learning)이란 수업 전에 학습자 스스로 강의 혹은 동영상 등의 교육 자료를 미리 학습하고 수업시간에는 학생과 학생 혹은 학생과 교사 간의 상호작용을 통하여 학습을 하는 학습자 중심의 수업을 말한다(이정원, 2022:3)

언어 학습자들은 각자 다른 학습 스타일과 능력을 가지고 있기 때문에 전통적인 교육 방법은 이러한 다양성을 고려하지 못했고 일반화된 수업을 주로 제공했다. 플립러닝은 학습자의 개별적인 요구에 더 맞춤화된 학습 경험을 제공할 수 있고 학생들이 자신의 속도에 맞게 학습할 수 있도록 도와준다. 그리고 플립러닝은 학습자의 자기주도와 학습 능력을 향상시킨다. 플립러닝을 이용하여 학습자들은 온라인 자료를 사전에 스스로 학습하고 수업시간에는 교사와 함께 주도적으로 문제들을 해결하고 각자의 의견을 나누는 기회를 가진다. 플립러닝을 통해 한국 문화교육을 받는 학생들은 자기주도적 학습 기회를 통해 전통적인 교육방식에 비해 더 깊이 이해하는 학습을 할 수 있다.

그렇다면 왜 한국 문화교육을 플립러닝 방식으로 실시하는 것이 필요한 것인가? 플립러닝을 적용하여 한국 문화를 가르치면 베트남인 학습자들은 한국 문화를 더욱 심층적으로 이해하고 교육받을 수 있다. 문화지식을 사전학습하고 교실수업에서 실제활동을 통해 적용함으로써 문화 교육은 효과적으로 이루어진다. 한국문화에는 지식으로만 접근할 뿐만 아니라 문화를 직접 이해하고 활용할 수 있는 것이 중요할 것이다. 또한 사전학습에서 베트남인 학습자가 문화에 관련 된 동영상을 시청한다. 이러한 수업방식은 학습자들에게 상상력을 제공하고 수업에 더욱 흥미 있게 할 수 있다. 그리고 한번의 학습으로 이해하지 못하는 점을 학습자 스스로가 내용을 이해할 수 있을 때까지 반복적으로 학습할 수 있다. 사전학습을 통해서는 학습자 스스로가 수업전에 미리 학습에 준비하였기 때문에 더욱 흥미를 가지고 능동적으로 학습에 참여할 수 있다. 또한 수업시간에는 학습된 문화 지식을 활용하여 자신이 여러 활동으로 문화를 직접 경험할 수 있다. 이러한 이유로 한국 문화교육에서 플립러닝 방식은 학습자들에게 더욱 효과적이고 의미가 있는 학습 경험을 제공할 수 있으며 학습자들의 참여와 관심을 높이는 데 큰 도움을 준다.

따라서 본 연구는 베트남인 학습자를 대상으로 플립러닝을 활용한 한국 문화교육에 대한 방안을 개발하는 목적이다. 플립러닝을 통한 한국 문화 학습에는 첫째, 베트남인 학습자들에게 효과적인 한국 문화교육 방안을 개발하고 학습자들이 한국 문화의 이해를 통해 얻어 교육을 더 쉽게 수용할 수 있도록 돋고자 한다. 둘째, 플립러닝을 활용하여 학습자 중심의 활동 중심 수업을 제공함으로써 학습자들이 사전 학습에서 문화 지식을 공부하고 수업 시간에는 논의, 토론, 문화 체험, 발표 등 여러 활동에 집중할 수 있도록 돋고자 한다. 셋째, 학습자들간의 다른 얻어 수준 등 다양한 개인의 차이 등을 고려하여 각자에게 더 효과적인 학습 경험을 제공함으로써 학습 효율성을 향상하고자 한다.

본 연구는 베트남인 학습자를 위하여 한국 문화교육 학습 연구의 필요성과 플립러닝을 통해서는 베트남인 학습자에 맞는 교육 방식과 학습자들의 능동성을 불러일으킬 수 있다는 연구이다.

1.2 선행연구

본 연구는 선행연구를 한국 문화교육, 베트남인 학습자를 위한 한국 문화교육, 동영상을 활용한 한국 문화교육과 플립러닝을 활용한 한국 문화교육 네가지 측면으로 구분하며 검토하도록 하겠다

1.2.1 한국 문화 교육 관련 연구

한국 문화 교육에 관련된 연구는 오래전부터 있었으며 지금까지 계속 연구되고 있다. 이유경(2022)에서 한국 문화 교육에 대한 선행연구들은 어떤 대상, 어떤 주제에 대해 연구했는지 연구의 목적을 통해 무엇을 제시하였는지 구분했으며 다시 정리하면 다음 표와 같다.

[표 1-1] 한국 문화 교육 선행연구의 대상, 주제, 목적

연구 대상	일반, 학생부, 결혼여성, 학문 목적, 세종학당, 다문화, 청소년, 탈북이주민, 제외동포, 관리자, 교원, 군인, 귀국학생, 단기 연수생, 이민자, 외국인, 노동자
연구 주제	교수요목, 교육검증, 교육 내용, 교육 방안, 교육 현황, 교육과정, 교재 개발, 교재 분석, 기초 조사, 수업 방안, 연구 동향, 앱 개발, 정책 제언, 평가, 프로그램
연구 목적	문화교육일반, 교육 자료, 언어문화, 문화 능력, 역사 문화, 교육 방법, 생활 문화, 대중문화, 상호문화 접근법, 가치 문화, 비언어 표현, 상징 문화, 성취 문화, 사회 문화, 양성교육, 한국 문화 교사

[표 1-1]을 보면 한국 문화교육에 관련 선행연구들이 다양한 내용을 분석되었다. 여기서는 한국 문화교육의 2010년의 이후 몇 가지 연구를 자세히 검토할 것이다. 2010년 이후의 연구를 검토하는 이유는 2010년 이후로 한국문화 또는 한국 문화교육은 지속적으로 변화하고 발전하고

있으며 이에 대한 연구는 현재의 문화를 더 잘 이해하도록 도와줄 수 있기 때문이다. 또한 2010년 이후의 연구는 전통적인 교육 방법과 관점을 고치고 현대적이고 혁신적인 방법으로 탐구하면서 새로운 관점과 접근 방식이 학습자들에게 보다 효과적인 문화 교육을 제공하는 데 도움이 된다고 밝히고 있다. 이러한 이유로 2010년 이후의 한국 문화교육에 관한 연구를 자세히 검토하면, 보다 현대적이고 효과적인 교육방법과 접근방식을 탐구하고 적용할 수 있을 것이다.

강진숙(2010)은 한국어 교육과 한국문화 교육을 융합하여 교육하는 것에 한국사를 효과적으로 활용하는 방안을 탐구했다. 한국사를 통해 학습자들에게 한국의 문화적 특성과 가치를 전달할 수 있고 다양한 역사적 사례들을 통해 한국 사회의 변화와 발전을 이해시키는 것이 중요하다고 강조했다. 이를 통해 학습자들은 언어와 문화의 학습을 함께 습득할 수 있다고 했다.

윤옥경(2016)은 외국인 교수들의 한국어와 한국 문화 교육 요구를 파악했고 이를 토대로 효과적인 교육 프로그램을 개발했다. 윤옥경의 연구는 외국인 교수들의 요구를 기반으로 한국어 및 한국 문화 교육 프로그램을 개발해야 한다고 했다. 이를 통해 외국인 교수들이 한국에서의 교육 활동을 효과적으로 수행하고 한국 사회에 더 잘 적응할 수 있도록 도움을 준다고 한다.

정원기(2016)에서는 문학 작품을 활용하여 외국인 학습자에게 문화 교육을 제공하는 방법을 소개했다. 이 방법은 텍스트 자체에 내재된 문화적인 측면을 외국인 학습자에게 직접 노출시키는 것이 아니라 소설 텍스트 내에서 문화 항목과 관련된 상황과 의사소통 중심의 활동을 통해 학습자가 해당 문화를 스스로 이해하도록 유도하는 방식이었다. 이러한 교육 방안은 이해, 적용, 생산, 평가 단계로 구분되며 각 단계에서 다양한 의사소통 활동을 제공하여 외국인 학습자가 문화 항목을 습득하고 활용할 수 있도록 돋는다고 한다.

이리경(2017)은 외국인 유학생들을 대상으로 한국 세시풍속문화 체험 교육 콘텐츠를 개발하고 그 효과를 분석하는 것이다. 교육 콘텐츠를 통해 외국인 유학생들의 세시풍속문화 경험을 시키고 한국 세시풍속문화에 대한

관심을 증가시킴을 보여주며 이러한 교육 콘텐츠의 활용 가능성을 강조했다. 또한 외국인 유학생들에게 한국의 전통적인 의류, 음식, 음악, 무용, 예절 등을 체험할 수 있는 교육 콘텐츠를 개발하는 과정과 내용 또한 다루고 있었다.

황쉐원(2018)에서는 외국인 유학생들을 대상으로 문화 교육 프로그램을 개발하고 이를 통해 외국인 유학생들의 문화 문식력을 향상시키는 것이었다. 연구는 상황 학습이라는 교육 접근 방법을 기반으로 하고 있다. 상황 학습은 언어 습득과 문화 학습을 통합하여 진행되며, 학습자가 현실적인 상황과 컨텍스트에서 언어와 문화를 경험하고 이해하는 데 중점을 둘다. 연구는 문화 교육 프로그램 개발, 실험 그룹과 대조 그룹 비교와 학습자의 피드백 수집의 단계로 진행했다. 연구 결과는 상황 학습을 기반으로 문화 교육 프로그램이 외국인 유학생들의 문화 문식력 향상에 효과적임이 입증되었다. 실험 그룹은 대조 그룹에 비해 문화적 이해와 의사소통 능력이 크게 향상되었다. 따라서, 상황 학습을 활용한 문화 교육은 외국인 유학생들에게 유용한 교육 전략으로 고려할 가치가 있음이 확인되었으며 상황 학습을 통한 문화 교육의 효과를 강조했다.

이신영(2019)은 한국어 학습자들을 대상으로 한국의 생활문화에 관한 교육 세부항목을 세분화하고 구체화하는 것이 중요하다는 결론을 도출했다. 생활문화 교육은 언어 학습과 함께 문화이해도를 함양하여 실생활에서의 의사소통 능력을 높이는데 큰 역할을 할 수 있었다. 또한, 본 연구의 세부항목 설계에서는 학습자들의 필요성과 관심사를 고려하는 것이 중요하며 언어와 문화 간의 조화로운 융합을 추구해야 한다는 점이 강조되었다. 학습자들이 실제 상황에서 어떤 언어적 및 문화적 요구사항을 마주할 수 있는지를 고려하여 교육내용을 설계하고 개선하는 것이 중요하다는 것이 언급했다. 이를 통해 학습자들이 실생활에서 자신감 있게 의사소통할 수 있도록 돋는 것을 목표로 했다.

배재원(2020)은 한류 콘텐츠를 활용한 한국문화교육 자료 개발을 위한 제언이라는 주제로 작성되었다. 이 논문에서는 한류 콘텐츠를 활용하여 한국문화교육 자료를 개발하는데 있어서 네 가지 주요 제언이 제시되었다.

첫째, 다양한 콘텐츠 활용: 한류 콘텐츠는 드라마, 음악, 영화 등 다양한 형태로 나타나는데 이러한 다양성을 활용하여 학습자들이 관심을 가지고 접근할 수 있도록 한다는 점이 강조된다. 둘째, 문화적인 요소 강조: 한류 콘텐츠에는 한국의 문화적인 특징이 반영되어 있는 경우가 많았다. 이러한 요소들을 강조하고 해석하면서 학습자들이 한국 문화를 더 깊이 이해할 수 있도록 도와주어야 한다는 점이 언급되었다. 셋째, 비판적 사고 육성: 학습자들에게 한류 콘텐츠를 감상하게 하고 비판적인 사고와 분석력을 시키는 기회를 제공하는 것이 중요하다는 것이 제시된다. 넷째, 실생활 적용: 학습자들이 한류 콘텐츠를 통해 배운 지식을 실제 생활에서 활용할 수 있도록 한다는 것이 강조되었다. 이렇게 제시된 제언들은 한류 콘텐츠를 활용한 한국문화교육 자료 개발의 방향성을 제시하며 학습자들이 보다 효과적이고 주도적인 생각으로 한국 문화를 학습하고 체험할 수 있는 방안을 모색했다.

김희정(2020)은 한국 문화 교육 분야에서 문화 감지도구의 개발과 활용에 초점을 맞쳤다. 문화 감지도구란 학습자들이 자신의 문화적 배경과 타문화 간의 차이를 인식하고 이해할 수 있도록 도와주는 도구를 의미한다. 논문은 한국 문화 교육을 위해 어떤 종류의 문화 감지도구가 필요한지에 대해 고찰하고 이를 기반으로 문화 감지도구를 개발하는 방법과 과정을 설명했다. 또한, 개발된 문화 감지도구를 실제 교육 환경에서 어떻게 활용할 수 있는지에 대한 방안을 제시했다.

김소현(2021)의 논문은 역사와 문화 콘텐츠가 음료 서비스 분야에 어떻게 적용될 수 있는지를 분석했다. 이를 교육과 학습에 어떻게 효과적으로 이용할 수 있는지도 제시했다. 교수자와 학습자 모두를 위한 지도안을 개발하는 과정과 내용을 상세히 설명하며 역사와 문화 콘텐츠의 활용이 음료 서비스 분야에서의 실무 역량을 향상시키는 데에 중요한 역할을 할 수 있다는 관점을 강조하여, 이를 기반으로 교수 및 학습자들이 현장에서 요구되는 전문기술과 문화적 이해를 함께 발전시킬 수 있는 지도안을 제시했다.

김수은(2021)은 박수근의 미술 작품을 활용하여 한국 문화 교육을

개선하고 학습자들의 문화 이해와 언어 능력 향상이 되는 효과적인 방안을 제시했다. 학습자들은 박수근의 미술 작품을 통해 미술 용어와 표현력을 향상시키는데 도움을 받았다. 김수은의 연구는 박수근의 미술 작품을 활용한 교육이 한국어 학습자들에게 한국 문화를 더 잘 이해하고 수용하게 하는데 효과적인 방법이었다고 말한다. 미술 작품은 시각적 요소를 통해 문화를 효과있게 전달하며 학습자들의 호기심과 관심 또한 높였다. 이 연구는 한국 문화교육을 다양화하고 예술을 이용한 학습이 문화 이해와 언어 능력 향상에 도움이 된다는 중요한 정보를 제공했다.

연지은(2022)은 온라인 수업 환경에서 한국 문화 교육을 개선하고 향상시키기 위한 방안을 연구하고 제시했다. 특히, 한국 문화교육을 온라인 환경으로 효과적으로 전달하는 방법에 대한 필요성을 강조했는데, 온라인 수업에서의 한국 문화 교육 방안과 전략을 다양한 측면에서 제시하였다. 이 방안은 온라인 수업에서의 교육 자료의 디자인, 온라인 상호작용, 문화 체험 활동, 평가 방법 등을 다뤘다. 이를 통해 학습자들의 다양한 학습 경험을 향상시키고 한국 문화에 대한 이해를 높일 수 있다는 가능성을 강조했다.

우승희(2023)는 한국어 학습자를 대상으로 하는 한국어 교육에서 한국의 예술문화를 도입하고 가르치기 위한 방안을 탐구했다. 논문은 이론적 논의와 조사 결과를 종합하여 한국어 교육에서의 한국 예술문화 교육을 개선하기 위한 방안을 제시했고, 이러한 방안은 학습자 요구를 반영하고, 교수 학습을 효과적으로 위계화하며 과정 중심적인 접근 방법을 채택하고 효율적인 자료와 교사 역량을 강화하는 방향으로 제안되었다.

종합적으로, 선행 연구들은 한국 문화 교육의 다양한 측면을 다루고 있으며 학습자 중심의 접근과 다양한 교육 방법을 통해 학습자들이 한국 문화를 보다 효과적으로 이해하고 경험할 수 있는 방법을 제시했다. 또한, 온라인 환경과 디지털 자원을 활용하여 문화교육을 실시하는 것이 한국문화교육을 개선하고 학습자들의 문화 감수성을 높이는 연구도 중요한 역할을 한다고 밝히고 있다.

1.2.2 베트남인 학습자를 위한 한국 문화 교육 관련 연구

한국 문화교육 관련 연구가 많이 있지만 베트남인 학습자를 위한 문화교육을 개발하는 연구는 별로 없다. 대부분의 한국 문화교육 연구는 최근 몇년간의 연구 뿐이다. 베트남 학생들의 한국어 학습 수요 욕구가 높아질수록 한국 문화 학습에 대한 수요 욕구 또한 높아지는 것을 알 수 있다.

크엉재오미(2018)는 베트남 내 대학에서 한국어를 학습하는 학습자들을 대상으로 한국문화 교육 방안을 연구했다. 한국어 학습뿐만 아니라 한국 문화를 이해하고 체험하는 데에도 중요한 역할을 하는 교육 방안을 탐구하고 제안했다. 연구는 한국어를 배우는 과정에서 한국 문화를 이해하고 체험하는 것은 언어 습득을 의미가 있게 만들고 풍부한 학습 경험을 제공하는 역할을 한다고 제시했다. 또한 학습자들의 문화적 배경과 관심을 고려하여 맞춤형 한국문화 교육 방안을 개발하는 것이 중요하다는 점을 강조했다. 이를 통해 학습자들이 자신의 문화와 다른 문화 간의 차이점들과 공통점을 이해하고 상호 이해도와 커뮤니케이션 능력을 향상시킬 수 있을 것을 기대한다고 했다.

Duong, Tran Hai(2018)은 베트남 학습자들을 대상으로 한국어 교재의 문화 교육 내용을 분석하고 현재 교재에서 다루는 내용과 방법의 특징을 조사했다. 또한, 문화 교육 내용이 학습자들의 요구와 기대에 부응하는지를 평가하며 개선 방안을 제시했다. 연구는 문화 교육을 통해 학습자들이 언어와 문화 간의 관계를 더 깊게 이해하고 응용할 수 있도록 도와주는 것이 중요하다고 했다.

다오프엉바오(2019)는 베트남에서 한국 문화 교육에 대한 수요가 높아짐에 따라 예능 프로그램을 활용하여 학습자들이 한국 문화를 접하고 이해할 수 있는 방법을 연구하고, 이를 위한 교육 방안을 제시했다. 예능 프로그램을 활용한 한국 문화 교육 방안이 베트남의 고급 한국어 학습자들에게 유용하고 효과적일 수 있다는 결론을 내렸다. 예능 프로그램은 즐겁고 흥미로운 내용을 통해 학습자들이 흥미롭게 한국 문화를 접하고 익힐 수 있는 장점을 가지고 있다. 또한, 예능 프로그램을 활용한 교육이 학습자들의 문화 이해도를 향상시키는 데에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다는 점이 제시되었다. 이러한 방식은 학습자들이 자연스럽게 언어와

문화를 함께 경험하고 능동적으로 습득하는데 도움을 줄 수 있다.

트엉타이링(2021)은 베트남 내 대학에서 한국어를 학습하는 학습자들을 대상으로 관용표현을 활용한 문화 교육 방안을 탐구하였다. 논문은 베트남 내 대학에서의 한국어 교육 현황과 관련 연구 동향을 살펴보며, 관용표현이 언어와 문화 간의 관계를 어떻게 반영하는지를 분석했다. 또한, 관용표현을 효과적으로 학습하고 활용할 수 있는 교육 방안을 제안했다. 게다가 문화 교육이 언어 학습의 효과를 높일 수 있는 중요한 요소임을 강조하며 관용표현을 통해 학습자들이 언어 뿐만 아니라 한국 문화의 본질을 더 깊이 이해할 수 있다고 제시했다.

선행연구자들은 베트남인 학습자들에게 한국 문화 교육이 중요하고 필요하다고 더 강조하였다. 한국 문화 교육을 교육할 때 다양한 방법과 교육 도구, 예능 프로그램, 관용표현 등을 활용하면 학습자들에게 더 흥미롭게 한국 문화를 접하고 이해시킬 수 있으며 이러한 방식은 학습자들이 자연스럽게 언어와 문화를 함께 경험하고 습득하는 데 도움을 줄 수 있는 것을 보인다. 학습자의 문화적 배경과 관심을 고려하여 맞춤형 한국 문화 교육 방안을 개발하는 것은 매우 중요하며 학습자들이 자신의 문화와 다른 문화 간의 차이와 공통점을 이해시키고 상호 이해와 의사소통 능력을 향상시킨다.

1.2.3 동영상을 활용한 한국 문화 교육 관련 연구

세계는 끊임없이 발전하고 있고 사람들도 휴대전화, 인터넷 등 디지털 환경에 친숙해하고 있다. 과학기술의 급속한 발전은 생활뿐만 아니라 교육 분야에서도 변화를 일으키고 있다. 때문에 다양한 디지털 도구를 활용한 다양한 한국 문화교육 방안들이 등장하고 있다. 본 연구는 플립러닝을 활용한 한국 문화교육 방안을 제시하는 것이 목적이며 사전 학습 단계에서 동영상을 중심으로 적용하려고 하기 때문에 동영상을 활용한 한국 문화교육 관련 선행연구들을 검토할 것이다.

정희진(2016)은 한국어 교육 분야에서 문화 콘텐츠의 활용에 초점을

맞췄다. 주요 목적은 문화적 측면을 통합하여 한국어 교육의 효과를 향상시키기 위해 다양한 문화 콘텐츠를 활용하는 방안을 분석하는 것이다. 이를 위해 전통 문화부터 현대 문화와 예술 등 다양한 한국 문화 콘텐츠를 교육에 적용하는 방법과 장점을 탐구했다. 연구는 문화 콘텐츠의 활성화와 활용을 통해 한국어 교육의 질을 향상시킬 수 있다는 전망을 제시하며 교육기관과 교육자들은 적극적으로 문화 콘텐츠를 활용하여 학습자들이 보다 효과적으로 언어와 문화를 학습하고 이해할 수 있도록 돋는 방안을 추구해야 한다는 결론을 내렸다.

이윤실(2019)은 e-러닝을 통한 한국어 교육에서 한국문화 콘텐츠 교수설계의 중요성에 대해 분석하고 이를 위한 교육적 전략을 제시하는 논문을 작성했다. 한국문화 콘텐츠를 적절하게 구성하고 설계함으로써 학습효과를 극대화할 수 있으며 학습자들이 한국어를 보다 효과적으로 습득할 수 있는 방법을 제시했다.

강소희(2020)은 뉴미디어의 활용 가능성과 장점을 강조하며 이를 기반으로 한국문화 교육을 진행하는 방안에 대해 분석했다. 뉴미디어란 인터넷, 소셜 미디어, 앱 등과 같이 정보 전달과 소통에 새로운 방식을 제공하는 디지털 기술을 포함했다. 주요 연구 내용으로는 다양한 뉴미디어 플랫폼을 활용하여 한국문화 교육 콘텐츠를 개발하고 이를 교육 현장에 적용하는 방법에 대한 제안이 포함되어 있었다. 뉴미디어를 통해 학생들이 더 쉽고 흥미롭게 한국문화를 학습할 수 있는 환경을 조성하는 것을 예상되었다.

고민지(2020)의 연구는 웹드라마를 활용하여 한국의 고백락 문화 교육을 개선하는 방안에 대한 연구이었다. 웹드라마를 활용한 교육이 학습자들에게 한국의 고백락 문화를 이해하고 접근하는 데 효과적인 방법이었다. 웹드라마는 시각적이며 접근성이 높아 학습자들의 관심과 이해도를 쉽게 높였다. 그리고 웹드라마는 학습자들에게 다양한 상황을 제공하고 시각적으로 보여주어 문화 이해를 풍부하게 하며 다양한 고백락 상황을 체험하도록 도왔다. 또한 웹드라마를 활용한 교육이 온라인 교육 플랫폼에서 효과적으로 구현될 수 있음을 제시했다.

정택희(2022)는 드라마 <도깨비>를 활용한 한국문화교육 방안이

매력적이고 유효한 접근 방법임을 제시하며 이를 통해 한국문화의 이해와 홍보를 더욱 효과적으로 추진할 수 있는 가능성을 강조하고 있었다. 또한 연구는 이러한 드라마 활용 방안이 교육적인 측면에서 효과가 있을 것으로 판단했다. 학생들이 흥미롭고 재미있게 드라마를 시청하며 한국문화에 대한 흥미와 이해도를 높일 수 있다고 언급했다. 이러한 방법은 언어 교육, 문화 교육, 역사 교육 등 다양한 교육 목표를 달성하는 데 활용될 수 있을 것으로 기대되었다.

여러 연구자들이 e-러닝, 뉴미디어, 앱, 드라마 등을 다양한 방법으로 한국문화를 교육에 통합하는 방안을 탐구했다. 선행연구들의 결과를 검토를 통해 동영상을 활용한 연구자들이 교육효과가 더욱 높아지는 것을 볼 수 있다. 이는 한국 문화교육에서 현대 교육 방법과 디지털 기술을 효과적으로 결합하여 학습 경험을 향상시킬 수 있는 가능성을 시사하고 학생들이 쉽고 흥미롭게 한국 문화를 학습할 수 있는 환경을 조성하는 것이 강조되었다.

1.2.4 플립러닝을 활용한 한국 문화 교육 관련 연구

최근에 플립러닝을 활용한 한국 문화교육에 대한 관련 연구가 점점 많이 등장하고 있다. 한국어 문화교육에서 플립러닝을 적용한 연구는 홍예식(2015), 한윤정(2017), 신혜원, 김희라(2018), 이지윤(2019), 국혜민(2020), 김수은(2021), 흥유화(2021), 루위(2022), 오영환(2022), 윤서서(2023) 등 있다.

홍예식(2015)은 한국어와 한국 문화를 외국어로 가르치는데 어려움이 있는 점을 강조했다. 특히, 언어뿐만 아니라 문화적인 측면도 중요하게 다뤄져야 하기 때문에, 이를 효과적으로 가르치기 위해서는 새로운 방법이 필요하다고 말했다. 이를 위해 논문에서는 한국어와 한국 문화를 가르치는 교육 방법으로 플립러닝을 적용하는 새로운 방법과 그 효과에 대해서 얘기하는데 이러한 방식을 이용한 한국어 문화 교육의 장점과 가능성을 특히 강조하며 학습자들이 효과적으로 한국어와 한국 문화를 이해하고 습득할 수 있는 방법들을 제시한다.

한윤정(2017)에서는 제안됐던 플립러닝을 기반으로 교육방안의 효과를 평가하고 학습자들의 학습성과와 학습만족도 또한 평가하며 이 방안들이 어떤 효과를 가져왔는지를 분석했다. 플립러닝 기반 언어와 문화 교육 방안이 초급 한국어 외국인 학습자들에게 특히 효과적임을 강조하며 향후 연구와 교육 실무에 대한 제언을 제시했다.

신혜원, 김희라(2018)에서는 플립러닝을 활용하여 서양복식사 수업을 개선하기 위한 연구이었다. 이 연구의 주요 목표는 학습자들에게 서양 고대 메소포타미아 문화와 복식에 대한 이해를 높이고 실제로 그 문화를 체험하도록 하는 것이었다. 이 연구는 플립러닝을 적용한 수업 계획과 활동을 제시하고, 이를 고대 메소포타미아 복식을 중심으로 실제 수업에서 적용한 경험을 공유했다. 학습자들은 온라인 자료와 비디오를 통해 사전 학습하고 수업 시간에는 고대 메소포타미아 복식을 만들고 입어보며 토론 및 활동을 수행하였다.

이지윤(2019)에서는 장소 기억을 활용한 플립러닝 기반의 문화 교육 방안이 효과적이며 학습자들의 문화 이해와 경험을 향상시킬 수 있다는 것을 제시했다. 플립러닝과 장소 기억을 결합한 문화 교육 방안이 학습자들의 문화 이해와 경험을 증가시킬 수 있다. 학습자들은 실제 장소에서 문화와 연관된 활동을 통해 학습을 더욱 실질적으로 체험할 수 있었다. 장소 기억은 학습자들이 학습 내용을 더 오래 기억하고 깊게 이해하는 데 큰 도움을 주었다.

국혜민(2020)은 한국어교육에서 플립러닝을 활용한 문화 수업의 문제점과 해결책에 대한 연구이다. K-MOOC(한국형 대규모 온라인 공개강좌 – Korean Massive Open Online Course)를 수업 도구로 활용하여 수업을 진행하였고 이 연구는 학생들에게 명확한 가이드와 지시사항을 제공하고 다양한 교수법을 활용하며 더욱 상호작용적이고 매력적인 교육과정을 디자인함으로써 이러한 문제들을 해결할 수 있는 방안들을 제시했다. 또한 한국어 교육에서 플립러닝을 적용할 때 직면하는 문제와 교사들이 교육 실천을 개선할 수 있는 실용적인 해결책을 제공했다.

홍유화(2021)에서는 한국 문화 교육을 위한 플립러닝 모형 개발에

초점을 맞추고 있었다. 논문은 플립러닝 모형들을 통해 한국 문화교육에서 학습자의 참여도와 학습 효과를 향상시킬 수 있다는 결론을 내렸다. 이 논문은 한국 문화 교육을 혁신적인 방식으로 접근하고 플립러닝을 통해 학습 경험을 개선하는 방안을 제시한 중요한 연구로 평가될 수 있다

루위(2022)는 한국 문화를 외국인 학습자에게 흥미롭게 소개하고 이해시키는 데 브이로그를 활용하는 방법을 탐구했다. 브이로그는 시각적이고 생생한 콘텐츠를 통해 한국 문화를 학습자들에게 보여줄 수 있는 효과적인 도구임을 확인하였다. 브이로그를 통해 학습자들은 현실적인 상황을 통해 한국 문화에 대한 직접적인 통찰을 얻을 수 있다고 했다. 이 논문은 학습자에게 브이로그를 통한 학습이 학습자의 참여와 흥미를 증진시키는 데 긍정적인 영향을 미침을 보여주었다. 학습자들은 브이로그를 통해 자발적으로 학습에 참여하며 한국문화에 대한 호기심과 관심을 높이는 경향을 보였다. 또한 이 연구는 브이로그를 활용한 한국 문화교육이 한국어능력 향상에도 긍정적인 영향을 미침을 확인하였다. 학습자들은 브이로그를 통해 한국어 듣기 및 이해 능력을 향상시키는데 도움을 받았다고 했다.

오영환(2022)은 언어 교육과 문화 교육의 융합을 통해 한국어 학습자들에게 음식을 통한 문화 전달의 중요성을 강조하며 학습자들이 언어 스킬을 향상시키면서 한국 문화를 깊이 이해하는 데 도움을 주는 플립러닝을 활용한 교육 방안을 제시했다. 이 연구의 교육 방안은 학습자들에게 한국 음식을 직접 맛보게 체험하고 만들어보며 음식을 통한 한국어 기능을 개선할 수 있는 방법을 제시했다.

윤서서(2023)는 플립러닝을 활용하여 중국 학습자들에게 한국 명절 문화를 가르치고 두 나라의 명절 문화를 객관적으로 비교할 수 있는 교육 프로그램을 개발했다. 중국 학습자들의 의견을 조사하고 주요 명절인 설날, 춘절, 추석, 중추절을 비교 분석하여 교육 콘텐츠를 개선했다. 연구자가 플립러닝을 적용하여 학습자들이 직관적으로 명절 문화를 탐험하고 깊게 이해할 수 있도록 기대했다.

선행연구들의 연구자들은 플립러닝을 활용하여 한국어와 한국문화교육을 개선하는 방법의 중요성을 강조했다. 플립러닝은 학습자들이 사전학습을 통해

수업에 더욱 참여하고 효과적으로 학습을 진행할 수 있는 방법으로 인정되고 있고 플립러닝을 통해 학습자들의 참여도가 높아지고 문화학습 경험을 개선할 수 있다는 점 또한 볼 수 있다.

1.3 연구 방법

본 연구는 이전 연구를 고려하고 플립러닝을 활용한 한국 문화교육 방안을 제시하기 위한 목적으로 수행되었다. 연구 대상은 베트남인 학습자를 선정되었고 이들이 플립러닝 수업을 통해 한국문화를 학습하는 방법에 대한 요구를 파악하고 이를 기반으로 플립러닝을 활용한 한국 문화교육에 대한 방안을 세울 것이다.

먼저 1장에서는 연구의 목적 및 필요성을 밝히며 한국 문화교육, 베트남인 학습자를 위한 한국 문화교육, 동영상을 활용한 한국 문화교육 내용과 플립러닝을 활용한 한국 문화교육 네 가지 측면으로 구분하며 선행연구들을 정리하고자 한다.

2장에서는 본격적으로 내용으로 들어가기에 앞서 본 연구의 이론적 배경이 되는 내용을 정리하도록 한다. 먼저 한국문화교육에서 문화의 개념, 한국문화교육의 필요성과 목표들은 무엇인지 알아본다. 또한 한국 문화교육의 어떤 범주 및 내용과 내용 선정 원리가 있는지 정리할 것이다. 그 다음은 플립러닝이라는 학습 방법을 알아보고 전통적인 수업들과 어떻게 다른지, 플립러닝을 활용한 교육적 가치도 자세히 살펴볼 것이다. 마지막으로 플립러닝을 활용한 한국 문화수업을 진행할 때 수업 모형과 수업 설계 주요 고려사항도 알아볼 것이다.

3장에서는 베트남인 학습자를 대상으로 플립러닝을 활용한 한국문화교육에 대해 베트남인 학습자의 요구 조사를 진행할 것이다. 설문조사 문항을 구성하기 위해 선행 연구들의 설문 문항을 참고하며 베트남인 학습자들에게 적절한 설문지를 만들었다. 설문지는 개인정보, 한국어 학습 경험, 한국문화 학습 경험, 한국문화 교육에 관한 요구와 플립러닝에 관한 요구 5부분을 구성했다. 조사후에 결과를 분석하고 정리하여

베트남인 학습자들의 한국문화 학습 요구를 파악한다.

4장에서는 3장에서 분석한 결과를 종합하여 베트남인 한국어 학습을 위한 플립러닝을 활용한 한국 문화교육 방안을 제시할 것이다.

마지막으로 5장에서 본 연구의 결론을 정리하고 한국문화교육 방안에 대한 결론을 내릴 것이다.



II. 이론적 배경

2.1 한국 문화 교육

2.1.1 한국 문화 교육의 개념 및 필요성

한국어 혹은 외국어를 학습할 때 올바르게 사용하기 위해서는 그 언어가 속해 있는 문화를 이해하는 것이 필요하다. Brooks(1964:85)에서는 언어란 문화와 분리할 수 없는 것으로 문화의 가장 전형적이고 중심적인 요소라고 이야기한다. Brown(1980:158)는 언어와 분리할 수 없는 문화와 뒤섞여 나타나는 행동이다. 문화는 여러 맥락에서 다양한 의미로 쓰인다. 따라서 문화교육의 내용에 대해 논하기에 먼저 문화가 무엇을 뜻하는지 살펴볼 필요가 있다.

Williams(1983:16)에서는 문화라는 말이 상당히 맥락의존적으로 사용된다고 지적하면서, 사람들이 말하는 문화가 적어도 네 가지 의미로 구분되어 쓰인다고 하였다. 첫째, 마음의 일반적인 상태 또는 습관이고 둘째, 사회 전반에 나타나는 지적 발달의 상태이다. 셋째, 예술의 총체이고 넷째, 물질적, 지적, 영적 삶의 모든 방식이다. 문화라는 말은 그 말이 쓰인 맥락이나 상황에 의해 의미가 결정되기도 한다. 어떤 상황에서 문화는 사회에서 과거로부터 이어져 온 특정 유형의 사물이나 양식을 의미하기로 하며 어떤 국가나 지역에 소속된 사람들이 갖는 고유한 사고방식이나 행동 특징을 뜻하기도 한다.

정원기(2016:14)에서는 언어 문화와 일반 문화라의 개념은 다음 표와 같다

[표 2-1] 한국어교육에서 문화의 개념¹⁾

	언어문화	일반 문화(문화 일반)
박갑수(1999)	언어에 의해 형성된 문화	언어의 배경으로서의 문화
민현식(2003)	모든 문화 중에 언어 영역에서만 나타나는 문화 현상만을 가리키는 제한적 정의 방식	모든 문화 영역에서 나타나는 언어 현상을 가리키는 포괄적 정의 방식
김대행(2003)	언어가 현현되는 형식의 단위에 따른 분류	언어에 현현되는 내용에 따른 구분
조항록(2004)	언어가 투영된 문화적 함의	언어를 통해 산출되는 문화적 양상
김종철(2005)	언어로 이루어지는 문화	언어가 다루는 문화
권오경(2009)	언어 자체에 내재된 삶의 방식으로서의 문화	언어활동에 필요한 배경지식으로서의 문화

문화에 대해 살펴본 이유는 외국어교육, 즉 언어교육에서 목표 문화에 대한 이해가 언어 습득과 사용에 중요하기 때문이다. 문화 교육을 통해 한국 문화를 정확히 이해하고 소개할 수 있으며 한국인의 사고방식과 생활방식을 객관적이고 체계적으로 이해하게 될 것이다.

김윤경(2010:20,21)에서는 문화교육의 필요성을 강조한 Oral Approach의 제창자인 Fries(1955)는 언어학습의 각 단계에 있어서 그 언어를 사용하는 사람들의 문화와 생활 역시 함께 다루어야 하는 필수적인 요소로 간주함으로써 문화교육의 필요성을 주장하였다.

Rivers(1968)는 외국어 교육의 목표를 제시하는데 있어 다음처럼 언어학적 기능과 문화적 기능으로 나눔으로써 언어 습득 이상의 지적 능력과 교양, 국제적 의사 소통 능력 등을 언급하여 문화교육의 필요성을 밝히고 있다.

첫째, 외국어 학습을 통해 학생들의 지적 능력을 키우는 것.

둘째, 외국어로 쓴 문학 작품과 철학을 통해 학생의 개인적 교양을 늘리는 것.

셋째, 학생들에게 언어가 어떻게 작용하는지에 관한 이해를 증가시켜

1) 정원기(2016:14) 참고

외국어 학습을 통해 모국어의 기능에 모국어의 기능을 보다 잘 이해하는 것.

넷째, 학생들에게 외국어 독해 능력을 키워줌으로써 최근의 저술, 연구 및 정보에 접할 수 있게 하는 것.

다섯째, 학생들이 또 다른 언어적, 행동적 그리고 문화적 틀 안에서 자신들을 표현하는 경험을 갖도록 하는 것.

여섯째, 학생들로 하여금 그들이 배우고 있는 외국어를 사용하는 사람들의 삶의 방식과 사고방식에 대해 공감함으로써 그들에 대해 보다 폭넓은 이해를 갖도록 하는 것.

일곱째, 학생들에게 외국인들과 구두와 서신으로 의사소통을 할 수 있는 능력을 갖도록 하는 것.

Fries(1955)와 Rivers(1968)의 견해에 따르면 언어 학습에 문화 교육이 필수적인 부분으로 간주되고 있었다. 여러 측면에서 외국어 교육이 개인과 사회에 어떻게 긍정적인 영향을 미칠지를 강조했다. 이러한 측면들을 고려하면 외국어 교육은 언어 능력 뿐만 아니라 학생들의 지적 능력, 문화 감수성, 다문화 의사소통 능력 등을 종합적으로 향상시킬 수 있는 중요한 교육 분야로 여겨진다. 외국어 교육에서 문화교육은 매우 중요한 부분을 차지하고 외국어 학습을 풍부하고 효과적으로 만들 수 있다. 따라서 한국어를 공부할 때 한국 문화교육도 필요하다. 한국 문화를 잘 알면 한국어를 통해 소통할 때 효과적인 의사소통을 할 수 있고 문화적인 차이로 인한 오해를 예방할 수 있다. 또한 한국어 교육에서 한국 문화교육은 단순히 한국어 자체를 이해하는 것 이상으로 폭 넓고 깊은 학습을 가능하게 하며 언어와 문화는 사회적인 소속감과 연결되어 있으며, 다른 문화를 이해하고 수용함으로써 학생들은 개방적이고 포용적인 자세를 갖출 수 있다.

2.1.2 한국 문화 교육의 목표

한국어교육을 포함한 외국어교육의 목표는 학습자가 목표어로 성공적인 의사소통을 하게 만드는 데 있다. Canale & Swaine(1980)은 의사소통능력을 문법능력, 담화능력, 사회언어적능력, 전략능력으로 분류했고 여기서

사회언어적능력은 언어사용의 사회문화적 규칙을 알아야함을 의미한다. 의사소통의 성공적인 수행을 위해 문화의 이해가 필요하다(김윤경, 2010).

Moran, Patrick R(2001)은 문화교육의 목표를 학생들이 배우지 않은 것을 적용하면서 생기는 실질적인 관계의 힘이라고 얘기한다. 즉, 실질적인 상황 속에서 실질적인 사람들을 통해 그 문화 속에서 행동하고 있는 모습을 알 수 있다는 것이다. 이것이 학습자들이 교실 문화 학습모형으로부터 삶의 다른 방식으로 이동할 때, 문화를 가르치는 것에 대한 궁극적인 목표라고 보았다.

Seelye(1988)는 문화 교육의 목표를 일곱 가지 다음 표와 같이 제시했다.

[표 2-2] Seelye(1988)의 문화교육의 목표

1. 사회 구성원에게서 문화적으로 조건이 되어 나타나는 행위를 이해하는 데 도움을 준다.
2. 나이, 성, 사회 계층, 거주 지역과 같은 사회언어학적 변인이 언어와 행동에 어떻게 영향을 미치는지를 이해하는 데 도움을 준다.
3. 목표 문화(target culture)의 특정 상황에서 나타나는 관습적 행동을 인식하도록 도움을 준다.
4. 목표 언어(target language)에서 문화적 함의가 있는 어구를 인식하도록 돋는다.
5. 목표 문화를 일반화하고 정밀화하는 능력을 발전시키도록 돋는다.
6. 목표 문화에 관한 정보를 정리하거나 조직하는 방법을 개발하도록 돋는다.
7. 학생들의 지적 호기심을 자극하고 해당 민족에 대한 공감을 유도하여 목표 문화에 대한 이해를 촉진한다.

이승연 외 (2021)는 문화 교육의 목표는 언어적 능력을 넘어 문화간 의사소통 능력까지 갖추게 하고 자신이 새로이 속하게 되는 목표 문화 사회에 대한 비판적인 면모를 인식하고 변화시키려는 태도를 갖추게 한다. 게다가 아직 접해 보지 못했지만 자신의 문화, 제2의 문화와는 다른 형태의 다양한 문화가 있다는 것을 인식하고 문화간 의사소통을 할 수 있는 열린

태도를 갖추게 한다.

한국어 표준 교육과정(2017:200)에서는 문화교육의 목표에 정보 · 행동· 성취라는 문화 내용의 범주를 포함하고자 하였다.

[표 2-3] 한국어 표준 교육과정(2017)의 한국문화교육의 목표 기술

1. 한국의 일상생활 문화를 이해할 수 있다.
2. 한국인의 생활방식을 이해할 수 있다.
3. 한국인의 가치관과 사고방식을 이해할 수 있다.
4. 한국의 근 · 현대 문화와 전통문화를 이해하고 즐길 수 있다.
5. 한국의 정치, 경제, 사회, 문화 전반에 관한 제도를 이해할 수 있다.
6. 한국과 자국의 문화를 비교하여 문화의 다양성과 특수성을 이해할 수 있다.
7. 한국문화에 대한 자신의 태도나 견해를 가질 수 있다.
8. 한국문화와 관련된 일반적인 인식들에 대해 평가할 수 있다.

지금까지 기존 연구자들의 문화교육의 목표를 알아봤다. 외국어 교육은 주로 학습자들이 해당 언어를 실제 상황과 다양한 문맥에서 효과적으로 사용하여 의사소통을 할 수 있도록 하는 것이다. 이는 학습자들이 상호작용하고 의미를 공유하며 문화적인 관점에서 깊게 이해할 수 있는 능력을 형성하는 과정과 연결돼 있다. 따라서 한국어를 학습하는 과정에서 한국 문화교육은 반드시 필요한 요소 중 하나이고 교육의 목표를 고려해야 한다. 위에 제시한 문화교육의 목표에 의하여 본 논문의 한국 문화교육의 목표는 베트남인 학습자들에게 한국 문화를 이해하고 존중하는데 필요한 풍부한 문화 지식을 제공할 것이다. 또한 베트남 문화와의 차이를 파악하고 비교하여 문화의 다양성과 특수성을 이해할 수 있도록 하는 것도 목표이다. 게다가 일상생활의 문화 지식을 제공하여 한국인의 생활방식, 가치관과 사고방식을 이해할 수 있는 목표이다.

2.1.3 한국 문화 교육의 범주 및 내용

문화의 범주 및 내용은 다양한 관점에서 시도될 수 있다. 언어교육 위한 문화 주의 체계화에 관한 논의가 많이 있었다. 그렇다면 한국문화교육의 범주 및 내용을 어떻게 나누는지 살펴보고자 한다.

임경순(2006)에서는 언어문화, 생활문화, 관념문화와 성취문화 네 범주로 분류했다. 그 중에서 언어문화는 문학적인 언어뿐만 아니라 설득적이고 제보적인 언어까지 포함하는데 다양한 언어 형태를 아우르고 있다. 또한, 일상적인 언어뿐만 아니라 구어, 문어, 다매체 언어 등을 종합하여 고려하고 있다. 생활문화 범주에서는 한국의 전통적인 문화와 일상 생활, 지리 등이 함께 놓여 있어서 학습자들에게 폭넓은 시야를 제공했다. 관념문화 범주에서는 학습자들이 한국 사회의 뿌리 깊은 부분에 대해 이해할 수 있도록 도와주며 이는 한국 문화의 본질과 사회적 맥락에 대한 이해를 증진시킬 수 있는 중요한 내용으로 보인다. 마지막으로 성취문화 범주에서는 학습자들에게 국가적인 성취와 역사적인 흐름을 체험하고 이해할 수 있는 기회를 제공한다.

[표 2-4] 임경순(2006)의 한국 문화 교육 범주 및 내용

문화 범주	내용
언어문화	문학적 언어(소설, 시, 수필, 설화, 동화, 희곡, 시나리오, 속담, 편지 등), 설득적 언어(비평, 논증), 제보적 언어(설명) 등의 언어. 일상의 언어를 망라한 구어, 문어, 다매체 언어
생활문화	의식주 생활, 여가 생활, 세시풍속, 의례, 지리 등
관념문화	사회공동체 구성원의 가치관, 정서, 종교, 사상, 제도 등
성취문화	미술, 음악, 영화, 연극, 유물과 유적 등

박영순(2006)에서는 대상의 범주를 기능적으로 축소하지 않고 다양한 범주의 문화를 교육 대상으로 다룬 점이 특징이다. 박영순(2006)의 한국문화교육 범주 및 내용은 다양한 측면에서 한국 문화를 체계적으로 이해하고자 하는 시도로 평가된다. 각 범주는 한국문화를 다양한 관점에서 파악할 수 있도록 배려되어 있다. 정신문화 범주에서는 한국 사회의 정신적 토대와 핵심 가치 체계를 이해하는 데 도움을 줄 수 있다. 언어문화 범주는

언어와 문학 요소 포함된다. 통해 한국의 표현과 풍부한 언어적 전통에 대한 이해를 촉진할 수 있다. 예술문화 범주는 대중문화와 고급문화를 포함하며 대중문화와 고급문화 간의 교차점을 이해함으로써 학습자들은 한국 예술의 동향과 발전을 이해할 수 있다. 또한 생활문화, 제도문화, 학문, 산업기술, 역사와 문화제 범주로 분류하기도 했다.

[표 2-5] 박영순(2006)의 한국 문화 교육 범주 및 내용

문화 범주	내용
정신문화	가치관, 민족성, 세계관, 정서, 상징체계, 사상, 종교 및 종교관
언어문화	언어학적 요소, 문학적 요소
예술문화	대중문화, 고급문화
생활문화	의생활, 식생활, 주생활, 여가 생활
제도문화	법, 정치, 사회, 교육, 언론
학문	인문과학, 사회과학, 자연과학, 응용과학
산업기술	농업 · 임업 · 수산업, 토목 · 건축기술 · 전자
역사	고조선, 삼국시대, 통일신라시대, 고려시대, 조선시대, 일제강점기 시대, 광복 후 시대, 1980년대 이후 시대
문화재	전통문화재 (무형문화재, 유형문화재), 현대문화재(무형문화재, 유형문화재)

문화의 범주 및 내용은 다양한 분류가 있으며 본고에서는 한국 문화교육을 할 때 학습자의 수준과 요구에 맞게 내용을 정리하며 교수요목을 만들면 된다고 한다. 문화 학습은 필수일 뿐만 아니라 취미이기 때문에 학습자의 희망에 따라 수업 내용을 설계해야 한다고 봐서 플립러닝을 활용한 한국 문화교육 개발 방안의 장에서 한국 문화 내용을 구성할 것이다.

2.1.4 한국 문화 교육 내용 선정 원리

위에 문화의 범주 및 내용 구분에 관하여 살펴보았다. 여기에서는 문화교육에서는 구체적으로 무엇을 선정하여 가르치어야 하는지 문화교육의

내용을 선정하는 원리를 알아보도록 한다.

성기철(2001)에서는 ‘일상성’ 즉 일상생생활과 관한 문화를 우선시한다. 또한 학습자의 ‘한국 생활 적응 단계’들을 고려하여, 문화적인 갈등들을 최소화하고 학습 동기들을 향상시키기 위해 문화적으로 의미 있는 요소를 적절한 시기에 적절한 수준으로 학습자에게 제공함을 강조한다. 성기철(2001)의 문화교육 내용 선정의 기준을 정리하면 다음 표와 같다.

[표 2-6] 성기철(2001)의 문화 교육 내용 선정의 기준

기준	내용
일상성	-언어와 문화는 일상적인 생활과 관련된 요소가 우선적이어야 한다. 일상적인 것은 현재성과 보편성이 우선시된다
한국 생활 적응 단계	-학습자가 한국 생활에 적응하는 단계를 고려하여 그에 수반되는 문화 요소를 선택해야 한다
언어활동과의 통합성	-문화교육의 목표가 언어 능력의 신장에 있다면 문화 내용이 언어 내용과 통합되어야 한다
차별성	-학습자들의 문화와 차별화되는 것을 우선시하는 것이 좋다
이해 난이도	-학습 지도에 어려움이 있다면 아무리 좋은 문화 요소라도 언어교육에서 제외하거나 후순위에 놓는다

김승혜 외(2010)에서는 문화교육 내용 선정의 기준은 ‘내용의 타당성’, ‘내용의 유의미성’, ‘내용의 유용성’, ‘학습 가능성’과 ‘학습자 요구’ 다섯 가지로 다음 표와 같이 제시했다.

[표 2-7] 김승혜 외(2010)의 문화 교육 내용 선정의 기준

기준	내용
내용의 타당성	-문화교육에서 다루기에 그 내용이 타당한가 -가르치고 배워야 할 내용을 균형 있게 포함하고 있는가
내용의 유의미성	-문화 내용이 얼마나 본질적이고 기본적인가
내용의 유용성	-문화 내용이 교실 밖에서 얼마나 유용하게 활용되는가

학습 가능성	-교수자가 가르칠 수 있는 내용인가(교수자의 능력). -학습자가 배울 수 있는 내용인가(학습 가능성)
학습자 요구	-학습자의 요구가 반영되어 있는가(학습자에게 필요한 내용)

그 후에 임경순(2015)에서는 강승혜 외(2020)의 논의를 수용하고 기준을 재개정하며 ‘내용의 유의미성’, ‘내용의 유용성’, ‘내용의 타당성’과 ‘내용의 통합성’ 네 가지로 아래 표와 같이 제시하였다.

[표2-8] 임경순(2015)의 문화 교육 내용 선정의 기준

기준	내용
내용의 유의미성	-문화 내용이 학습자들의 의사소통 능력 향상, 자아 정체성 확립 등에 의미 있게 기여하는가
내용의 유용성	-문화 내용이 교실 밖에서 얼마나 유용하게 활용되는가 -학습 내용이 학습자의 사회생활에 얼마나 유용한가
내용의 타당성	-교수학습의 대상으로 얼마나 타당한가 -학습자의 지적, 정의적 수준이 반영되었는가
내용의 통합성	-특정한 내용이나 유형에 치우치지 않았는가 -각 문화 영역들 간에 통합성이 고려되었는가.

임경순(2015)에서는 강승혜 외(2010)의 설정한 '학습 가능성', '학습자의 요구'에 대한 기준이 이미 '내용 타당성', '유의미성', '유용성'에 포함되어 있기 때문에 별도로 설정하지 않는다고 한다. 그러나 임경순(2015)에서 새로운 기준으로 제시한 것은 '내용의 통합성'이다. 이 것은 특정한 내용이나 유형에 치우치지 않았고 각 문화 영역들 간에 통합성이 고려되어야 한다.

지금까지 문화교육내용을 선정하는 원리와 기준에 관한 기존의 연구들을 살펴봤다. 한국 문화교육의 내용을 선정할 때 학습자의 요구와 이해 난이도를 먼저 고려해야 하다고 생각한다. 학습자마다 배경과 학습의 목적이 다르니까 학습자의 배경과 요구를 파악하고 학습 수준에 맞게 적절한 내용을 설계해야 한다. 예를 들어 학습자들이 한국 문화를 체험하고 참여할 수 있는 활동을 선호하면 전통적인 한복, 음식, 미술 등을 직접 체험하는 기회를 제공할 것이다. 학습자들은 이를 통해 다양한 문화 경험을 쌓을 수 있다. 그리고

초급 학습자에게 게임을 활용한 교육이 효과적일 수 있고 고급 학습자에게 심화된 내용으로 가르쳐질 수 있다. 또한 학습 내용의 유용성과 타당성을 고려해야 한다. 가르칠 문화 내용들이 학습자들에게 얼마나 유용하게 활용할 수 있는지 생각하고 학습 나라의 문화인지 정확히 검토하는 것이 필요하다. 예를 들어 한국 문화교육에서 전통 문화 뿐만 아니라 K-팝, 한류 등을 현대적인 측면도 있어서 이를 고려하여 가르치면 학습자들이 과거와 현재의 한국 문화를 파악할 수 있다. 또한 만약 한국 문화 교육에서 전통적인 한국 놀이와 게임을 다룬다면 이 한국 문화내용이 학습자들에게 얼마나 유용하게 활용될지를 고려하고 문화 실용성, 사회적 적응 등을 다양한 측면에서 검토해야 한다. 그래서 본문은 ‘학습자의 요구’, ‘학습자의 이해 난이도’, ‘내용의 유용성’과 ‘내용의 타당성’의 기준으로 문화 내용을 선정할 것이다. 게다가 학습자들의 설문조사가 이루어진 후에 요구 조사 결과들을 분석하고 학습자들이 희망하는 교육 내용이 무엇인지, 교육목표를 달성하기 위해 필요한 교육내용은 무엇인지를 종합적으로 고려하여 교육내용을 선정할 수 있다.

2.2 플립러닝의 개념 및 교육적 가치

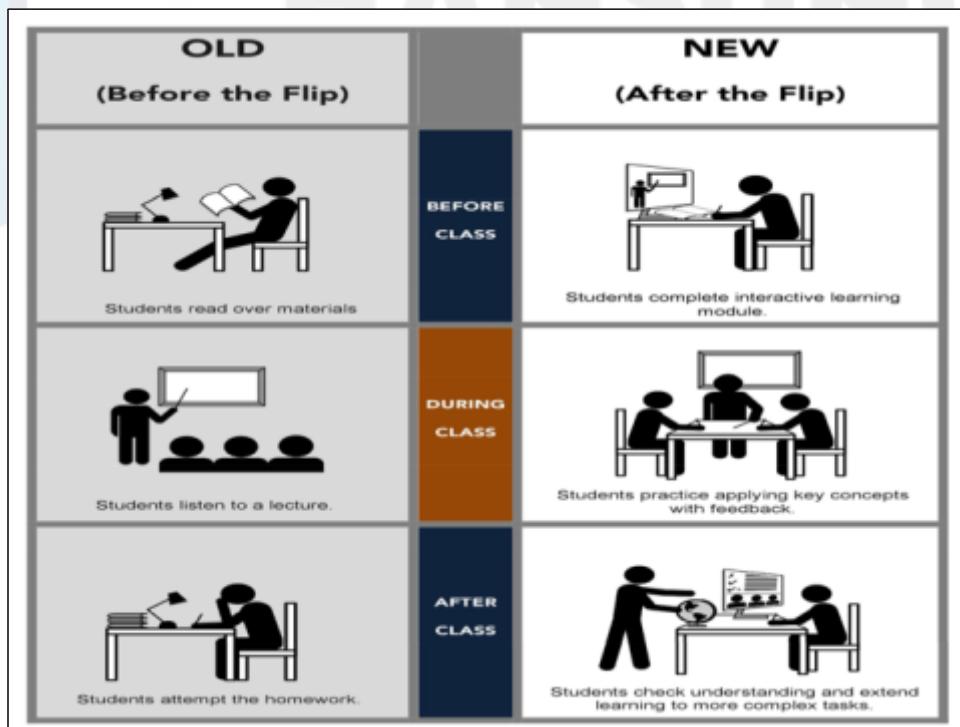
2.2.1 플립러닝의 개념 및 특징

플립러닝 (Flipped Learning)이란 기존의 교육방식을 뒤집는 수업방식으로 2007년 미국 콜로라도에서 존 베그만(Bergmann)과 애론 샘즈(Sams)라는 두명의 교사에 의해 시작되어 다양한 교육 내·외적 위기에 효과적으로 대처하는 교육혁신 모델로 평가되어 최근 전 세계적으로 주목을 받아 왔다(박성, 2018:58)

플립러닝이란 미국 콜로라도주의 Woodland Park 고등학교 화학 교사인 Jon Bergmann과 Aaron Sams가 수업에 참여하지 못한 학습자를 위하여 강의를 녹화해서 시청할 수 있게 한 데서 시작되었다. 영어 ‘Flip’은 ‘뒤집다’의 의미를 갖는 어휘이어서 플립러닝은 한국어로 옮길 경우 연구자에

따라 ‘거꾸로 학습’, ‘거꾸로 교실’, ‘반전 학습’, ‘역진행 수업 방식’이라는 뜻으로 기존의 교수-학습 과정을 뒤집는 수업 방식을 일컫는다. 이는 교실에서 진행되던 강의 수업을 집에서 하고, 집에서 하던 과제를 교실 수업에서 교사와 함께 하는 것을 의미한다 (Bergmann & Sams, 2014). 즉, 전통적인 수업에서는 교사가 일방적으로 정보를 전달한 뒤 학습자들이 연습이나 과제를 했다면, 플립러닝 방식의 수업에서는 수업 전 학습자들이 사전 학습을 하고 이를 바탕으로 교실 수업이 이루어지게 되는 것이다(송수미, 2020:22,23).

이지윤(2019)의 연구에서는 플립러닝은 다양한 방법들을 혼합하여 사용할 수 있기 때문에 하나의 정형화된 모델이 없으며, 기본적인 요소를 갖춘다면 다양한 형태로 나타날 수 있다. 이러한 상황에서 텍사스 대학(오스틴) 교수 학습 센터는 플립러닝의 단계별 절차 및 내용을 구체적으로 제시하여 수업 설계의 출발점을 제시하고 있다(이지연 외, 2014).



[그림 2-1] 기존 수업과 플립러닝을 기반으로 한 수업의 비교2)

[그림 2-1]를 살펴보면, 기존 수업과 플립러닝을 도입한 수업 간 가장 큰 차이점은 수업의 전 단계와 본 수업 단계 사이에서 나타난다. 기존 수업에서는 학습자가 사전 학습을 하기는 하지만 플립러닝 방식의 수업에서는 사전 학습을 완료해야 교실 내 수업의 활동에 참여할 수 있다. 게다가, 기존의 본 수업에서 학습자들은 교수의 단순한 강의를 듣기만 하지만 플립러닝의 교실 내 수업에서는 학습자들은 피드백을 받으며 핵심 개념을 실제로 적용하는 것이 학습 활동의 중심이다.

이지윤(2019)에서는 플립러닝의 주요 특징은 다음과 같이 네 가지로 요약할 수 있다. 첫째, 학습자는 강의실 외부에서 다양한 매체를 활용한 사전 학습 자료에 접근한다. 둘째, 강의실 내에서는 그룹 활동이 주로 이루어진다. 학습자들은 지식을 이해하기 위해 프로젝트 기반 학습, 문제 기반 학습(PBL), 사례 연구, 실험, 게임, 시뮬레이션, 퀴즈 등의 학습 활동을 수행한다. 셋째, 학습자가 학습의 주체가 되며 교수자는 다양한 학습 활동을 개별적으로 조정하여 학습자의 개별화 학습을 지원한다. 넷째, 교수자와 학습자, 학습자 간의 상호작용이 강조된다. 수업에서 학습자들은 서로 협력하고 교수자는 학습자들의 상호작용을 관찰하며 피드백을 제공한다(성민경, 2017).

2.2.2 플립러닝의 교육적 가치

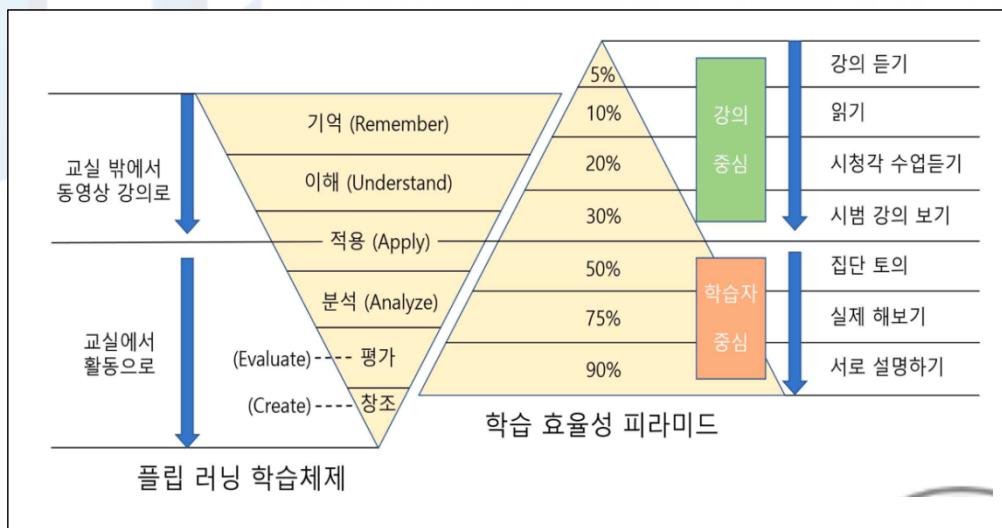
플립러닝을 활용한 수업들은 많이 있었고 플립러닝을 활용한 방식의 수업들은 교육적 가치를 주장하였다. 정수정(2020)의 연구에 따르면 플립러닝을 적용한 수업들은 학업 성취도 향상 및 학습 동기 증진에 기여할 수 있다고 보여진다. 이승직(2016)의 조사 결과에 따르면 초등학교 4학년 학생들을 대상으로 한 수학 수업에서 플립러닝을 적용한 결과, 특히 자기 주도 학습력의 하위 요인 중 하나인 동기요인을 자극하는 긍정적인 영향을 미쳤다. 미국에서 2014년까지 플립러닝을 적용한 교사 453명을 대상으로 한 조사에서는 63%의 교사가 학습자들의 시험 점수가 향상되었다고

2) 그림 출처: <http://ctl.utexas.edu>(the University of Texas at Austin (교수 학습 센터), 이지윤(2019:18)에서 재인용

응답하였으며, 80%의 교사가 학습자들의 태도 또한 개선되었다고 보고하였다 (FLN, 2014). 또한, 홍기칠(2016)은 플립러닝 수업 모형을 실제 5학년 학생들을 대상으로 하는 수업에 적용한 결과, 학생들의 수업에 대한 학습동기가 매우 크게 향상되었으며, 학업 성취도, 참여도, 상호 작용, 협력 증대, 교사의 역할 변화 등 다양한 측면에서 긍정적인 변화들이 관찰되었다(정수정, 2020:23).

유상미(2015:28)는 플립러닝은 학습자들이 온라인 수업에서 미리 준비하고 선행 학습하므로 교실 내 수업 시간에 보다 심도 깊은 활동, 과제, 토론 등에 집중할 수 있는 것이다. 또 다른 긍정적인 측면들로는 학습자들 간의 적극적이고 능동적인 학습을 촉진할 수 있는 것으로 보여졌다. 플립러닝을 활용한 수업 학습자들은 수업에 적극적으로 참여하고 자기 자신의 학습들을 책임지는 데에 더 불어서, 수업에 관련된 지식들을 스스로 재창조하고 활용하는 능력을 크게 기를 수 있는 것으로 보여졌다.

김지운(2020)에서 그림<2>과 같은 학습 효율성에 관련한 피라미드를 제시했다.



[그림 2-2] 학습 효율성 피라미드³⁾

3) 학습 효율성 피라미드 출처: Developed by NTL(National Training Laboratories) Institute for Applied Behavioral Science, 300 N. Lee Street, Suite 300, Alexandria, 김지운(2020:22)에서 재인용

플립 러닝의 학습 효율성은 미국 버지니아에 있는 행동과학연구소(NTL)에서 발표한 [그림 2-2]의 오른쪽 학습 효율성 피라미드에서 볼 수 있다. 학습 효율성 피라미드의 수치는 학습 후 24시간 뒤 학습 내용을 기억하는 비율들이다, 보고 듣고 이해하는 강의 중심 수업은 5~30%의 학습 효율성을 보인다고 설명하고 있고. 토의와 설명과 같은 직접 주도적인 체험들이 주를 이루는 활동의 학습자들의 학습 효율성은 50~90%의 효율성을 보인다고 설명하고 있다. 교실 밖에서 동영상 강의로 기억과 이해를 중심으로 이루어지는 강의 중심 학습 보다 동료 학습자들과 함께 분석하고 서로 평가하는 학습자 참여 중심 학습 활동이 높은 학습 효율성을 보이고 있다 (김지운, 2020:22).

이정원(2022)에 따라 플립러닝을 활용한 수업 방식은 학생 개개인의 학습 수준을 고려할 수 있는 개별화된 학습을 촉진하고 기존의 일방적인 강의와 수업에서는 학생들의 개개인에 따른 각자의 다양한 수준과 학생들의 각기 다른 관심들을 고려하기 어려웠다. 플립러닝에서는 학습자들이 선행 지식들을 사전에 미리 습득하고 자신들이 자신들의 수준에 맞게 온라인 자료를 반복적으로 학습할 수 있기 때문에 교실에서 더욱 자기 주도적인 학습이 가능해졌다. 또한, 플립러닝을 활용한 수업들은 단순한 지식 습득들이 아니라 학생들에게 더 도전적이고 고차원적인 문제 해결 능력을 키울 수 있는 기회를 제공하고. 학생들이 선행 학습을 통해 미리 개념들과 지식들을 습득하기 때문에 교실에서 학생들은 능동적인 상호작용을 통해 더 높은 수준의 학습을 할 수 있었다. 특히 토론 수업에서는 사전 학습이 매우 중요하며 플립러닝을 통해 미흡한 부분들은 보완하고 학생들의 수업 참여도를 높일 수 있었다. 게다가 플립러닝은 학생들이 자기 주도적으로 학습 내용들을 결정하고 구성할 수 있도록 했다. 학생들은 어려운 부분을 반복 학습하거나 관련 내용을 찾아가며 자신만의 학습 과정을 개발할 수 있다. 이런 과정을 통해 학생들은 학습 내용을 더욱 효과적으로 심취적으로 이해하고 학업 성취들과 학습 동기들이 향상되었다.

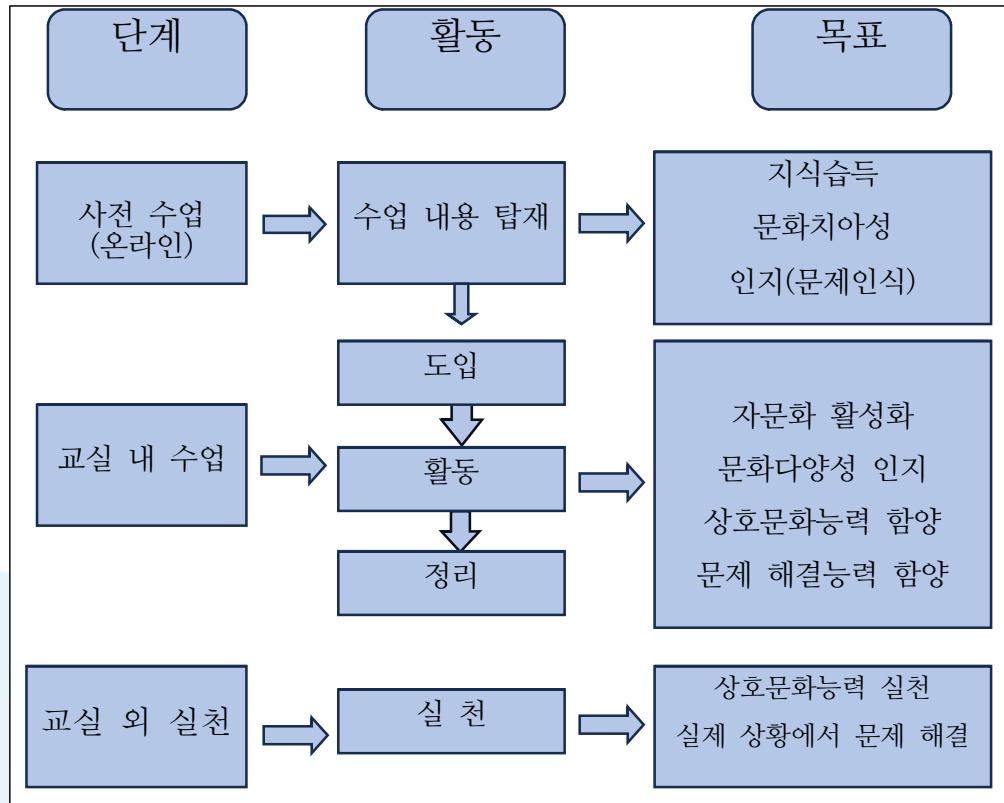
이러한 교육적 가치들을 보면 플립러닝 수업은 자기 주도 학습 능력이

뛰어난 학생들에게는 매우 큰 도움이 되지만 명확하고 구체적인 안내가 필요한 학생들에게는 수업에 능동적으로 참여하기 위한 지원들이 필요해 보인다. 따라서 본고에서는 플립러닝 방식 수업의 개념, 특징 및 교육적 가치를 인지하고 베트남인 학습자들에게 적절한 플립러닝 방식을 이용한 한국 문화수업을 연구하고자 한다.

2.3 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업

2.3.1 수업 모형

박성(2018)에 따라 플립러닝을 활용한 한국문화 수업 모형은 온라인으로 사전 수업, 교실 내 수업과 교실 외 실천 3단계 모형으로 구성했고 각 단계의 학습 활동과 목표도 다음 그림과 같은 제시했다.



[그림 2-3] 박성(2018)의 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업 모형⁴⁾

[그림 2-3]을 보면 박성(2018)의 수업 모형의 수업 단계는 수업의 전개 과정을 의미하고 활동은 교실 내 외 교수-학습활동을 의미하며 목표는 이러한 과정과 활동을 통해 달성하고자 하는 지향점을 의미하는 것을 보이다. 사전 수업에 학생은 문화 지식을 미리 습득하고 문화의 차이점을 인식한다. 교실 내 수업은 도입-활동-정리 단계가 있으며 문화 지식을 더욱 깊게 알아보면서 상호문화와 문제 해결 능력을 향상시킨다. 마지막으로 교실 외 문화 지식을 실제로 활용할 수 있는 것이다.

홍유화(2021)에서는 온라인으로 사전 학습과 대면 교실 수업으로 나누며 각 단계의 구성하기 위한 주의 요소와 수업 내용을 제시했다. 홍유화(2021)의 플립러닝의 단계와 구성요소를 정리한 내용은 다음 표와 같다.

4) 박성(2018:63) 참고

[표 2-9] 홍유화(2021)의 플립러닝 단계별 구성 요소⁵⁾

플립러닝 영역	구성 요소	수업 내용
온라인 사전 학습	물리적 요소 (길이, 속도 조절, 오디오의 질)	
	내용적 요소 (적합성, 흥미성, 명확성)	동영상 시청 사실적 개념
	외부적 요소 (형성평가, 학습 진도, 추후 학습)	명확한 내용 상대적으로 쉬운 과제 일방적 작용
면대면 교실수업	도입 활동 점검 퀴즈 미니 강의	
	메인 활동 과제부여	활동과 논쟁 논쟁의 여지가 있는 개념 모호한 내용 더 도전적인 과제 상호작용
	외부적 요소 추후 활동, 기본 규칙, 문화 배경	

일반적으로 플립러닝을 활용한 수업은 온라인으로 학습자들이 미리 문화 지식을 스스로 학습하고 실제 수업에서 학습했던 문화 지식을 더 깊게 습득하며 여러 상호작용 활동을 진행하는 것이다. 이외에 플립러닝을 활용되고 있는 설계 모형으로는 다양한 ADDIE, ASSURE, 그리고 PARTNER 모형이 있지만 본 연구는 홍유화(2021)의 단계별 구성 요소와 박성(2018)의 모형을 바탕으로 두 단계 사전 학습과 교실 내 수업을 만들 것이다. 사전 학습 단계에서 학생들은 교사가 편집하고 제공하는 문화 주제와 관련된 강의와 영상을 미리 시청할 것이다. 교실 내 수업 단계는 ‘도입-제시설명-활동-마무리’로 나눠 구성할 것이다. 각 단계에서 교수 활동과 학습자 활동을 자세히 제시할 것이다.

2.3.2 수업 설계 주요 고려사항

앞서 살펴본 바에 따르면 플립러닝의 가장 큰 특징은 최신 정보통신

5) 홍유화(2021:25) 참고

기술을 활용하여 교사가 수업을 진행하는 교실에서 학생들을 개별적인 학습 환경으로 이동시키는 교육 방법이라는 것이다. 교사는 자체 제작한 동영상 자료나 온라인 동영상을 활용하여 플립러닝 수업을 계획하며 교실 수업에 참여하기 전에 학생들은 이 동영상 자료를 자신의 편한 시간과 장소에서 이용하면서 학습 수준을 조절하고 지식을 미리 학습한다. 이러한 방식을 통해 학습자는 수업에 더욱 적극적으로 참여하며 개별적인 학습 경험을 얻게 된다. 따라서 플립러닝을 활용한 수업을 성공적으로 진행하기 위해 여러 가지 주요 고려사항이 있다.

이동엽(2013)은 플립러닝을 효율적인 수업을 설계할 수 있도록 다음과 같이 F-L-I-P에 따라 Flexible Environment(유연한 환경), Learning Culture(학습문화), Intentional Content(계획된 내용), Professional Educator(전문적인 교수자)의 4가지 주요 고려사항을 제시하였다.

[표 2-10] 플립러닝 수업 설계 주요 고려사항⁶⁾

1	유연한 환경 (Flexible Environments)	플립러닝 방식은 다양한 학습 형태를 허용하는 바, 교사는 그룹 활동 등의 교실 활동을 위해 학습 공간을 재배 열하거나 조정할 수 있다. 또한 학습자들 스스로 언제, 어디서 선행 학습을 진행 할지 선택권을 주고 교사는 학습자의 평가를 보다 융통성 있게 진행할 수 있다
2	학습 문화의 변화 (Shift in Learning Culture)	플립러닝에서는 교사 중심의 수업에서 학생 중심의 수업으로 전환되며 수업 시간은 학생들이 준비한 내용을 보충하고 더 심화된 학습을 위한 의미 있는 시간으로 활용된다. 학생들은 교수학습의 수동적 주체에서 스스로 지식을 구성하고 개별화된 내용을 학습하는 주체로 바뀐다.
3	의도된 내용 (Intentional Content)	플립러닝을 활용하는 교사는 명확하고 의도적인 계획이 필요하며 어떤 내용을 수업 시간에 가르

6) 이동엽(2013:87) 참고

		칠 것인지와 학생들에게 어떤 사전 학습을 시킬 것인지를 신중히 고려해야 한다. 학생들이 선행 학습 후 교실에서 받는 지도는 여전히 중요하며 교사는 학생들이 수업 내용을 체계적으로 이해하고 충분히 습득할 수 있도록 지속적으로 노력해야 한다.
4	전문성을 갖춘 교사 (Professional Educators)	플립러닝에서 교사는 선행학습 자료를 적절하게 제공하고 수업 시간에는 학생들에게 개별화된 보충과 심화 학습 기회를 제공하여 학생들이 보다 체계적이고 깊은 지식을 습득할 수 있도록 돋는 역할을 매우 중요하게 생각해야한다. 이로써 플립러닝에서 교사의 역할은 전통적인 지식 교육자와 비교하여 더욱 중요한 역할을 수행하게 된다.

[표 2-10]에 보면 플립러닝의 주요 특징과 교사의 역할에 대해 다루고 있다. 유연한 학습 환경은 플립러닝에서 중요한 측면 중 하나로 꼽히며 교사는 학습자들에게 언제, 어디서 선행 학습을 진행할지 선택권을 주는 등 다양한 학습 형태를 허용한다. 또한, 학습 문화의 변화에서는 교사 중심의 수업에서 학생 중심의 수업으로 전환되어 수업 시간이 의미 있는 학습으로 활용된다고 언급하고 있다. 이러한 필수요소 외에 플립러닝을 활용한 수업 성공적으로 구현할 수 있기 위해 교수는 큰 역할을 보인다.

박성(2018)에서는 플립러닝을 활용한 학습에서는 교사의 요소가 네 가지 있다.

첫째, 학습자가 스스로 학습 내용을 설계하고 진행할 수 있도록 도와주고 안내하는 역할을 해야 한다. 학습자가 한국문화에 대해 잘못 알고 있거나 잘 알지 못하는 부분을 파악하여 학습 방향을 조정하고, 타문화와의 비교를 통해 학습자의 상호 문화적인 이해를 도와 한국문화를 체계적으로 접근하고 이해할 수 있도록 해야 한다.

둘째, 한국문화 수업에서 교사는 객관적인 태도를 보이고 학습 자가 문화를 이해할 수 있도록 도움을 준다. 문화 내용에 대해 가능한 하나의 가치

판단을 배제하고 사실적으로 접근하여 한국문화를 우상화하거나 지나치게 교훈적으로 교육하지 않도록 주의해야 한다.

셋째, 한국문화 수업에서 교사는 학습자들의 학습 동기를 유발하고 학습자들의 적극적인 참여를 끌어내기 위한 교육 환경을 조성한다.

넷째, 부정적 혹은 긍정적 피드백을 주는 것을 가능한 피해야 하고 학습자들 스스로 잘못된 점을 찾아갈 수 있도록 도와 줌으로써 학습자들이 학업성취에 대한 자신감을 느낄 수 있게 해야 한다(박성, 2018:63)

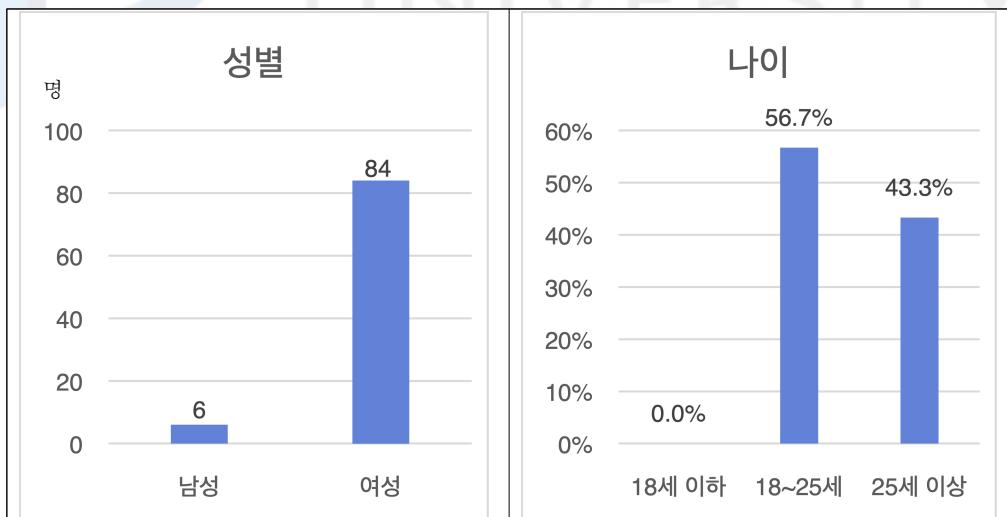
플립러닝을 활용한 수업에서 교사의 역할은 효과적인 학습 경험을 제공하고 학습자들이 적극적으로 참여하며 자기 주도적으로 학습할 수 있도록 돋는 데 중요한 역할을 하는 것을 보인다. 또한 교사는 학생들이 체계적이고 깊은 지식을 습득할 수 있도록 돋는 역할이고 전통적인 수업 형식과 비교하여 교사에게 더욱 큰 역할이 있는 것을 알 수 있다. 플립러닝을 활용한 한국 문화수업을 설계할 때 이러한 요소를 적용하여 활동의 내용을 구성할 것이다. 게다가 이러한 주요 고려사항도 고려하면 한국 문화수업을 성공적인 진행할 수 있다.

III. 한국 문화 교육 방안 설계를 위한 설문조사

본 논문은 베트남인 학습자를 대상으로 플립러닝을 활용한 한국문화교육에 대해 베트남인 학습자의 요구 조사를 진행했다. 설문조사 문항을 구성하기 위해 선행 연구들과 특히 유서서(2023)의 설문 문항을 참고하여 베트남인 학습자들에게 적절한 설문지를 만들었다.

3.1 설문조사 대상

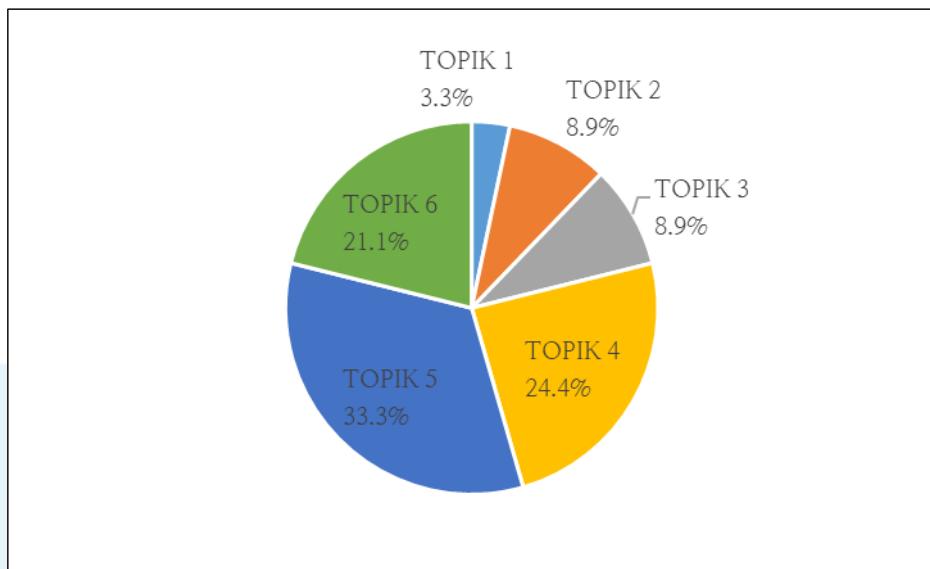
본 논문은 베트남인 학습자를 위한 한국 문화교육 방안을 제시하는 것이 목적이기 때문에 베트남인 한국어 학습자 대상으로 조사하였다. 설문조사는 구글 폼(Google Form)로 진행되었고 조사에 참가한 참여자는 총 90명이다. [그림 3-1]와 같은 90명의 참여자 중 남성은 6명이지만 여성은 84명으로 여성들이 대다수를 차지하며 나이별로는 25세 이상 43.3%, 18~25세가 56.7%로 대다수를 차지했다.



[그림 3-1] 설문조사 대상의 성별과 나이

본 조사에서 학습자의 한국어 학습 수준은 해당 등급의 TOPIK (Test of

Proficiency in Korean) 성적을 기준으로 했고 TOPIK 성적이 없는 경우 본인의 해당 수준을 자체적으로 선택했다. 참여자의 한국어 학습 수준은 다음 표와 같다.



[그림 3-2] TOPIK 급수

[그림 3-2]를 보면 설문조사에 참여하는 학습자는 대부분 TOPIK 5급을 받았다. 이어서 학습자의 TOPIK수준은 TOPIK4 24.4%, TOPIK6 21.1%, TOPIK3 8.9%, TOPIK2 8.9%, TOPIK1 3.3%로 나타났다. 결과에 따라 조사에 참여한 베트남인 학습자는 다수의 중.고급 수준을 보인 것이다.

3.2 설문조사 내용

본 연구는 베트남인 학습자를 위한 플립러닝을 활용한 한국문화교육에 대해 베트남인 학습자의 요구 조사를 진행했다. 설문지는 개인정보, 한국어 학습 경험, 한국문화 학습 경험, 한국문화 교육에 관한 요구와 플립러닝에 관한 요구 5부분의 아래 표와 같은 구성하였다.

[표 3-1] 설문조사의 문항 내용⁷⁾

조사 구분	문항 내용
개인정보	-성별, 나이, TOPIK 급수
한국어 학습 경험	-한국어 공부 기간, 동기와 목적 -한국문화를 알게 된 방법
한국 문화 학습 경험	-한국문화를 영상매체로 학습하는 빈도와 이유 -한국문화학습의 어려운 점
한국 문화 교육에 관한 요구	-한국문화 학습 중요성 -한국문화학습과 언어 학습의 관계 -공부했던 한국문화교육에 대한 만족도 -한국문화 수업에서 어떤 활동을 선호함 -한국문화교육의 어떤 내용을 선호함
플립러닝에 관한 요구	-플립러닝에 대한 인식 -플립러닝을 활용한 한국문화교육에 대한 만족도 -플립러닝을 활용한 한국문화 수업을 듣고 싶은 이유 -플립러닝을 활용한 한국문화 수업을 듣고 싶지 않은 이유

설문조사는 [표 3-1]처럼 5 부분으로 나누고 총 24개의 문항을 만들었다. 한국 문화교육과 플립러닝에 관한 요구의 문항은 설문조사에 중요한 부분이다. 이러한 부분은 플립러닝을 활용한 베트남인 학습자에게 적절한 한국 문화교육의 방안에 영향을 미친다. 선행연구자들은 플립러닝의 수업은 장점도 많지만 단점도 있다고 말한다. 플립러닝의 수업을 구성하기 위해서는 학습자의 요구를 조사하는 것이 필요하다. 따라서 본고는 유서서(2023)의 설문 문항을 바탕으로 플립러닝을 활용한 한국문화 수업에

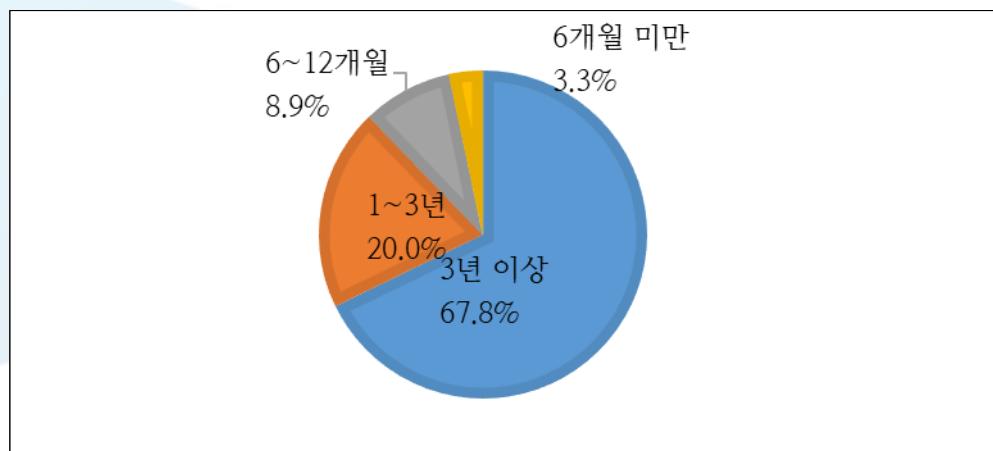
7) 일부 학습자가 설문지 내용을 이해하기 어려울 수 있으므로 실제 조사 때 설문지를 베트남어로 번역하여 조사하였다.

대한 학습자의 만족도, 수업을 듣고 싶은 이유와 듣고 싶지 않은 이유를 조사하였다. 설문조사의 결과를 파악하고 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업에 대한 방안을 구성할 때 장점을 발전시키고 단점을 극복할 수 있는 방안을 제시할 것이다.

3.3 설문조사 결과 분석

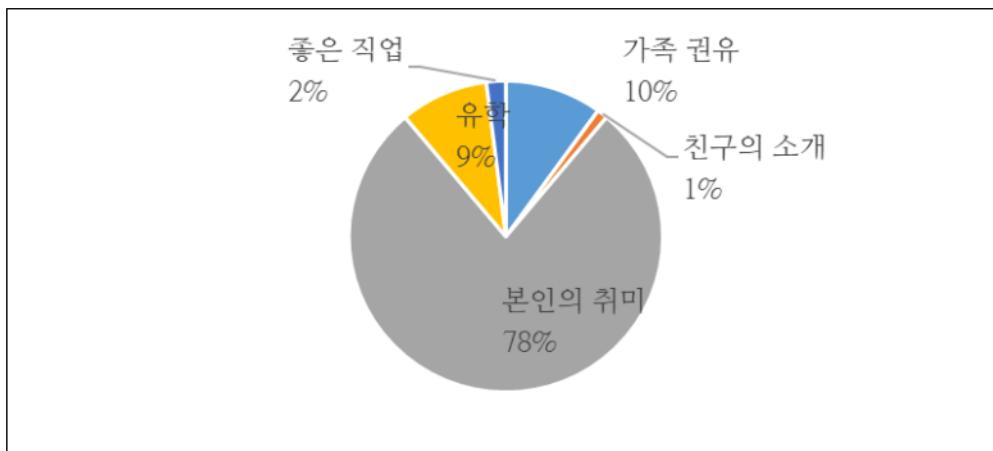
3.3.1 한국어 학습 경험

먼저 베트남 학습자의 한국어 학습 경험에 관련 된 부분이다. 조사의 결과 아래와 같은 학습자의 한국어 공부의 기간, 동기와 목적을 알아봤다.



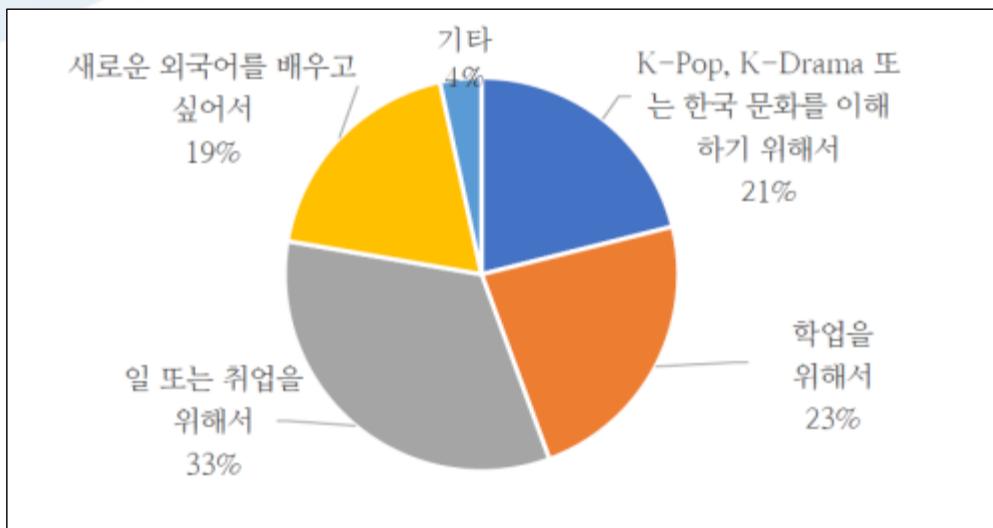
[그림 3-3] 한국어 공부의 기간

[그림 3-3]에 따라 조사에 참여하는 베트남인 학습자는 한국어를 공부한지 3년 이상의 경우 67.8%로 1위를 차지했으며 다음으로 1~3년 20%, 6~12개월 8.9%, 6개월 미만 3.3% 순으로 이어졌다.



[그림 3-4] 한국어를 공부하는 동기

[그림 3-4]과 같은 조사 결과를 살펴보면 한국어를 공부하는 동기는 본인의 취미가 78%로 가장 많았다. 이를 통해 베트남인 학습자가 자체적으로 한국과 한국어에 대한 관심이 많이 있는 것을 보일 수 있다. 이어서 표에서 나머지는 가족 권유 10%, 유학 9%, 좋은 직업 2%, 친구의 소개 1%로 나타났다.

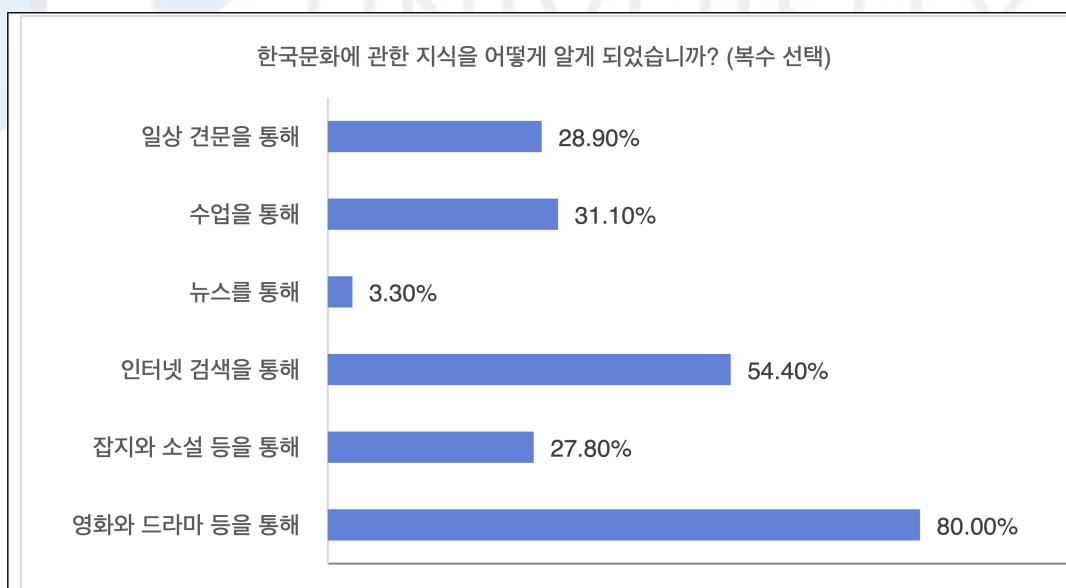


[그림 3-5] 한국어를 공부하는 목적

베트남인 학습자가 한국어를 공부하는 목적은 “일 또는 취업을 위해서”라고 응답이 33%로 가장 높게 나타났다. 나머지로는 23%, K-Pop, K-Drama 또는 한국 문화를 이해하기 위해서 21%, 새로운 외국어를 배우고 싶어서 19% 순으로 나타났다. 그리고 기타에서는 크게 “좋아하는 아이돌의 이야기를 이해할 수 있기 위해서”과 “한국인과 대화할 수 있기 위해서”라고 응답도 있었다.

분석 결과에 따라 베트남인 한국어 학습자는 대부분 본인의 취미로 한국어 공부를 시작하지만 취미로 시작했음에도 불가하고 끈기 있게 공부하는 모습을 보여주며 대다수가 높은 급수의 TOPIK을 받는 것을 보인다. 또한 K-Pop, K-drama 같은 한류 문화는 베트남인들에게 한국어 학습 요구에 큰 영향이 있는 것을 볼 수 있다. 그리고 취업과 학업을 위해서도 한국어를 공부하고 한국문화에 관심이 있어 한국문화를 이해하고 싶기 위해 한국어를 공부하는 사람 또한 많았다.

3.3.2 한국 문화 학습 경험



[그림 3-6] 한국문화에 관한 지식을 알게 된 방법

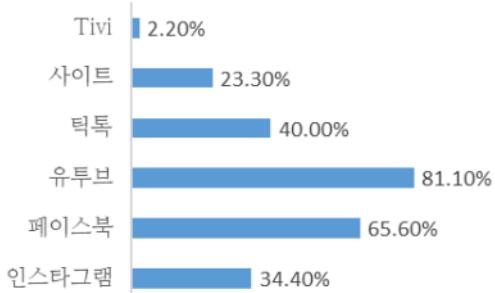
[그림 3-6]를 통해 베트남인들에게 한국문화에 대해 알게된 방식이 영화와 드라마 등을 통해 80%로 가장 높다는 것을 알 수 있었다. <그림 9>를 통해 만약 베트남인들에게 한국 문화에 대해 어떤 식으로 알게 되었는지 알 수 있을 것이다.



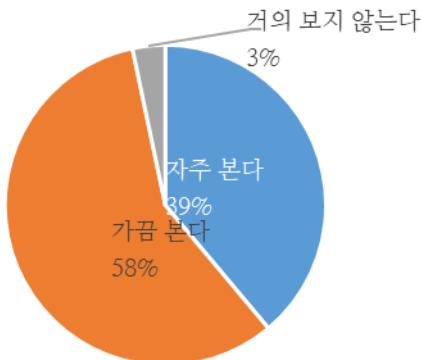
한국문화에 대한 동영상을 본 적 있



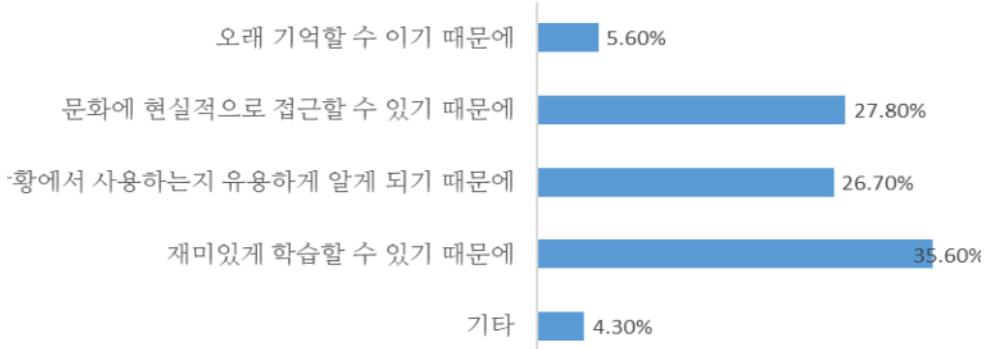
“있다” 선택했으면 어떤 매체로 봤습니까?



한국문화 영상매체를 자주 시청합니까?



한국문화 영상매체를 시청하면 이유가 무엇입니까?



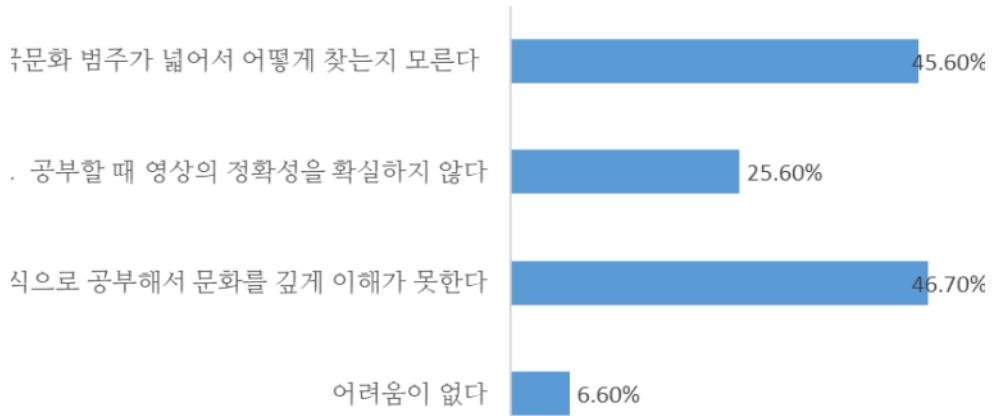
기타: -한국어를 공부하는 데 도움이 되기 때문에

-SNS을 검색하다가 동영상이 추천되기 때문에

[그림 3-7] 한국문화 동영상 시청 매체, 빈도, 이유

[그림 3-7]에 따르면 한국문화에 관련한 동영상을 모든 사람들이 100%로 본 적이 있으며 주 매체로는 유튜브 등을 통해 동영상을 시청하는 것이 81.1%로 가장 많았다. 페이스북은 65.6%로 2위를 차지했고 이어서 틱톡 40%, 인스타그램 34.4%, 사이트 23.3%, 텔레비전 2.2%로 나타났다. 한국문화 영상매체를 시청 빈도로는 “가끔 본다” 응답은 58%, “자주 본다” 응답은 39%로 순으로 나타났다. 거의 보지 않는다고 한 사람은 3%만 차지했다. 이런 결과를 보니까 한국문화를 동영상을 통해 학습하기 좋아하는 것이 보이다. 동영상으로 한국문화를 시청하는 이유는 다음순으로 같다. 첫째 “재미있게 학습할 수 있기 때문이다”. 둘째 “문화에 현실적으로 접근할 수 있기 때문이다”. 셋째 “문화는 어떤 상황에서 유용하게 사용하는지 알게 되기 때문이다”. 넷째 “동영상을 보면 오래 기억할 수 있기 때문에”. 마지막으로는 “한국문화에 관련 동영상은 한국어를 공부하는 데 도움이 되고 SNS을 검색하다가 자동 나오게 추천되기 때문”인 응답도 있다. 베트남인 학습자들은 주로 유용한 것들과 실질적인 것을 보면서 문화를 공부하는 것을 좋아하는 경향이 있다는 것을 알 수 있다.

한국문화를 공부하는 과정에 아래 같은 어려움이 있습니까? (복수 선택)

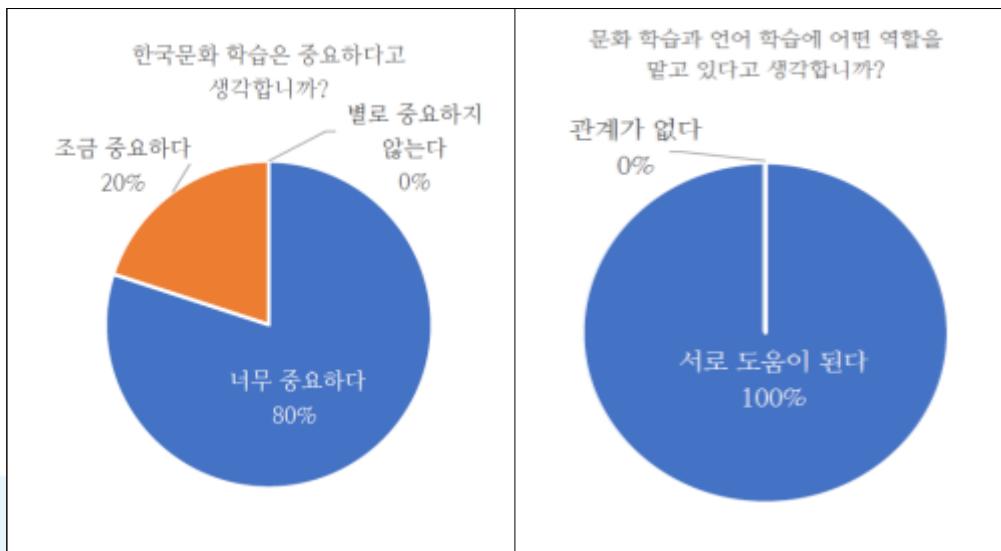


[그림 3-8] 한국문화 공부하는 과정의 어려움

[그림 3-8]에 따라 베트남인 학습자에게 한국문화를 공부하는 과정에 어려움이 있느냐고 물어봤을 때, “교사의 설명이나 책에 있는 지식으로 공부해서는 문화를 깊게 이해가 못한다”고 한 응답이 46.7%, “한국문화 범주가 넓어서 어떻게 찾는지 모른다”고 한 응답이 45.6% 높기 나타났다. 그 다음은 “영상매체로 한국문화를 스스로 공부할 때 영상의 정확성이 확실하지 않다”고 응답한 사람들이 6.6%로 가장 낮았고. 마지막으로 “어려움이 없다”고 대답한 사람들도 6.6%로 존재하였다. 그러므로 설문조사 표에 따르면 베트남인 학습자의 대다수가 한국문화 학습에 어려움을 겪고 있는 것으로 나타나고 있다. 그러므로 학습자들이 한국문화를 학습할 때 교사의 설명만이나 책에 존재하는 문화 소개를 읽는 것만으로는 충분하지 않다는 것을 볼 수 있다.

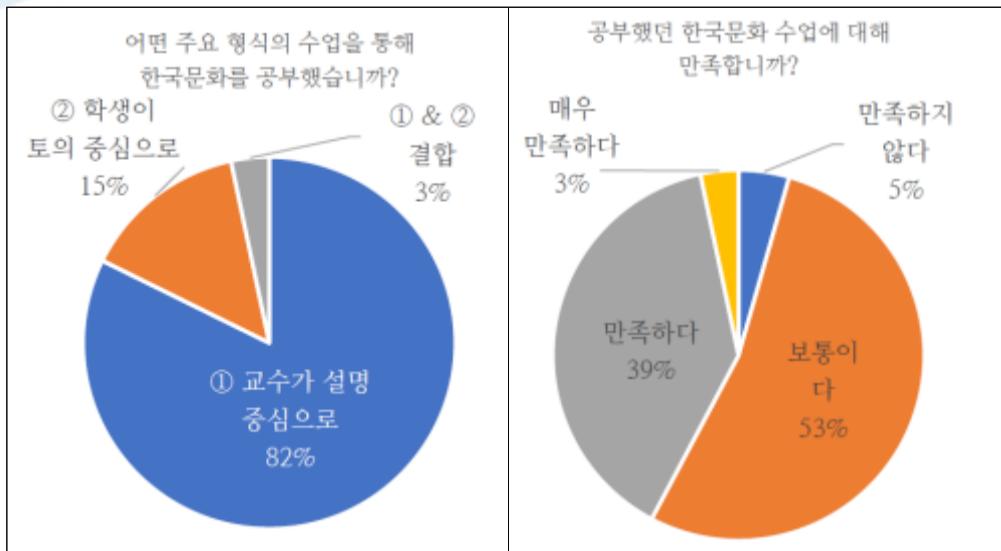
이러한 것으로 볼 때 학습자의 한국문화 공부하는 과정에서 교사의 역할이란 매우 중요하다. 또한 베트남인 학습자들은 한국문화에 대한 학습 요구가 있어도 한국문화에 대한 학습을 어디서부터 시작해야 하는지 범주를 잘 알지 못한다고 하였다, 그러므로 한국문화 학습에 대한 순서 가이드가 있음을 한국문화 학습에 대해 베트남인 학습자들에게 큰 도움이 될 것이다. 그리고 베트남인 학습자들이 영상매체의 확실성을 알 수 없어 한국문화를 학습 할 수 없다고 대답한 베트남인 학습자들도 존재한다. 영상매체에 관련된 내용과 한국 문화들이 베트남인 학습자들에게 정확한 내용인지 어떤 관련이 있는지도 보여주는 것이 중요할 것이다.

3.3.3 한국 문화 교육에 관한 요구



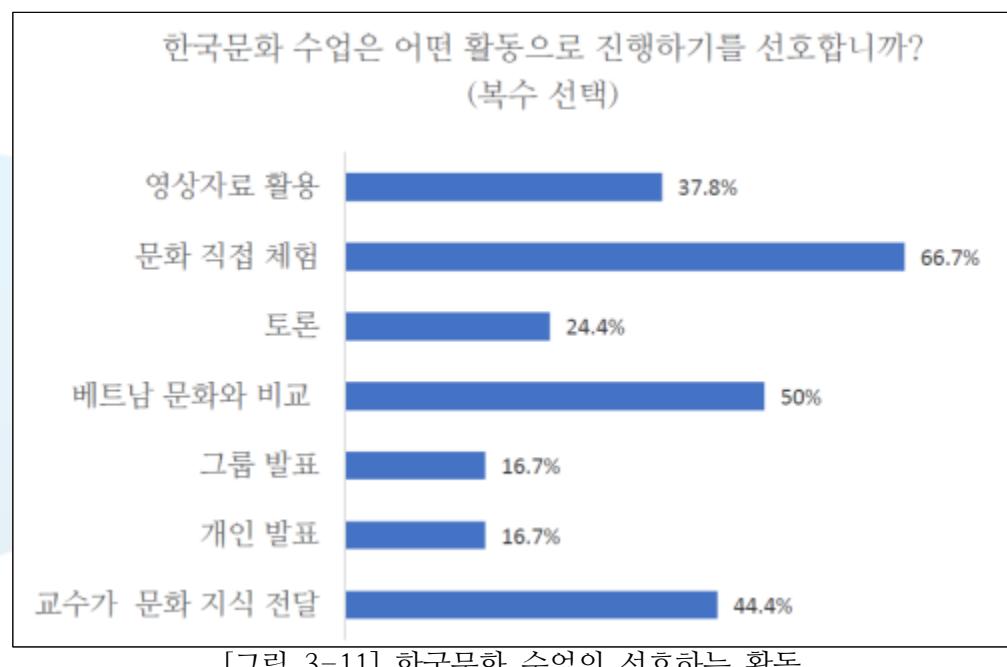
[그림 3-9] 한국문화 중요성의 인식

조사 결과 보면 한국문화 학습은 “중요하다”고 생각하는 베트남인 학습자가 80%이었다. “조금 중요”하다고 생각은 20%이고 “별로 중요하지 않는다”고 생각하는 사람은 없었다. 그리고 베트남인 학습자가 모두 문화 학습과 언어 학습은 서로 도움이 된다고 생각하고 있다.



[그림 3-10] 한국문화 수업의 형식과 만족도

[그림 3-10]을 보면 한국문화를 학습할 때 “교사의 설명 중심”이 82%로 가장 높게 조사되었다. “학생의 토론 중심”로 수업의 형식은 15%, “교사의 설명과 학생의 토론 결합하는 수업”은 3%만 순으로 이어졌다. 대부분의 수업의 만족도는 “보통이다”가 53%로 가장 높았다. 학습자들이 자신의 한국문화 수업에 대한 “만족한다”는 대답은 39%, “만족하지 않는다” 5%, “매우 만족하다” 3%로 나타났다.



조사 결과를 살펴보면 베트남인 학습자는 한국문화 수업의 가장 선호하는 활동이 문화 직접 체험이다. “문화 직접 체험”은 66.7%로 높게 나타났다. 그렇다면 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업을 설계할 때 사전 학습 단계에서 문화 지식을 미리 학습하고 교실 내 수업에서 공부한 문화 지식을 실제로 활용할 수 있는 체험 활동을 많이 진행해야 할 것이다. “베트남 문화와 비교”가 50%, “교수가 문화 지식 전달”이 44.4%, “영상자료 활용”이 37.8%, 토론이 24.4%, 그룹 발표와 개인 발표가 16.7% 순으로

나타났다. 베트남 학습자들은 한국문화의 학습에 있어서 직접 문화를 체험해가며 배우는 것을 선호하고, 대다수는 교수들로부터 직접적으로 지식을 전달받는 것을 보인다 그리고 나머지 부분에서는 베트남 문화와 직접 비교해가고 영상자료를 통해 문화 학습을 하고 있다.

한국문화 수업에서 베트남인 학습자의 관심이 있는 한국문화 내용과 배워야 할 문화 내용이 무엇인지 조사하였다. 조사 결과는 순으로 정리하면 다음 [표 3-2]와 같다.

[표 3-2] 베트남인 학습자의 한국 문화 배우고 싶은 내용

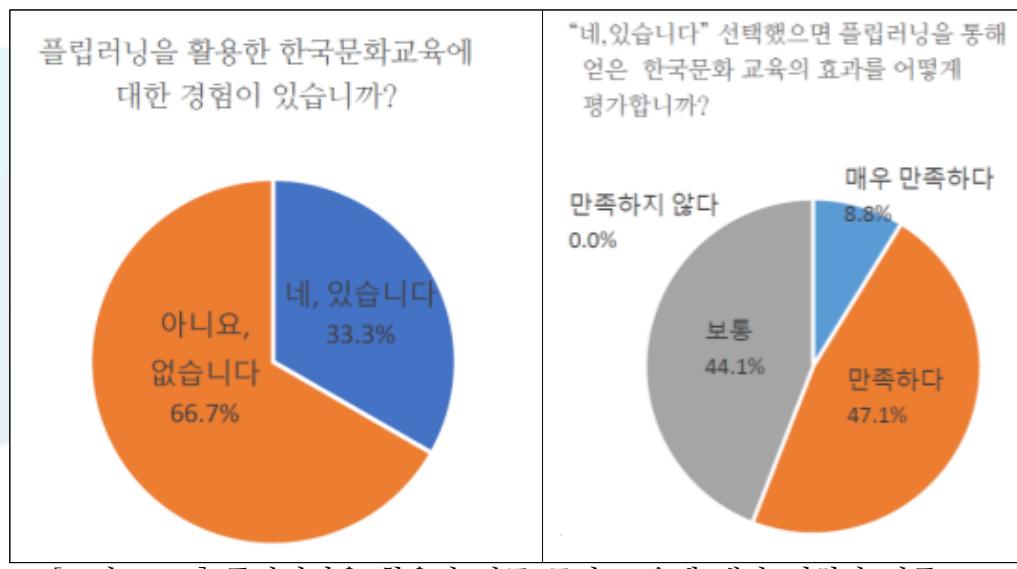
문화 내용 ⁸⁾	응답 인원 (명)	백분율 (%)
한국인의 일상생활 문화	61	67.8
한국인의 식생활(음식, 식사, 음주 예절 등)	59	65.6
한국인의 여가 문화(취미 생활, 여행 등)	55	61.1
한국의 언어 (호칭어, 높임말과 반말, 속담과 관용어, 유행어, 등)	46	51.1
한국인의 사회적 활동(직장생활, 학교생활 등)	40	44.4
한국인의 예절(예법에 맞는 의례적 행동)	40	44.4
한국의 문화유산(무형: 춤, 노래 등)	31	34.4
한국인의 주거생활(주거, 건축 등)	31	34.4
한국인의 행동 양식(인사 법, 몸짓, 손짓 등)	30	33.3
한국의 대중문화	30	33.3
한국인의 가족 관계. 친족 호칭 등	29	32.2
한국의 문화유산(유형 문화: 도자기, 회화 등)	28	31.1
한국인의 세시 풍속	27	30
한국인의 복장 생활(한국인의 옷차림, 한복 등)	27	30
한국의 교육의 제도	26	28.9
한국인의 경제 활동(구매, 화폐 등)	25	27.8
한국의 교통 문화(교통, 길 찾기, 운송, 등)	24	26.7
한국의 지리적 특징, 지역	20	22.2
한국의 기후(날씨 등)	19	21.1
한국인의 가족 제도(대가족, 혁가족 등)	18	20
한국인의 개인적 활동(동아리, 친목 모임 등)	17	18.9
한국의 역사, 정치	16	17.8

8) 설문조사에 이 문항의 문화 내용은 2017년 국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구(4단계), 194쪽에 참고했다

조사 결과에 따르면 베트남 사람은 한국인의 일상생활 문화에 가장 관심이 있다. 앞서 분석한 조사 참여자의 TOPIK 급수는 대부분 고·중급 학습자이지만 낮은 수준으로 분류되는 문화 주제에 관심을 갖는 경우가 대다수임을 알 수 있다.

3.3.4 플립러닝에 관한 요구

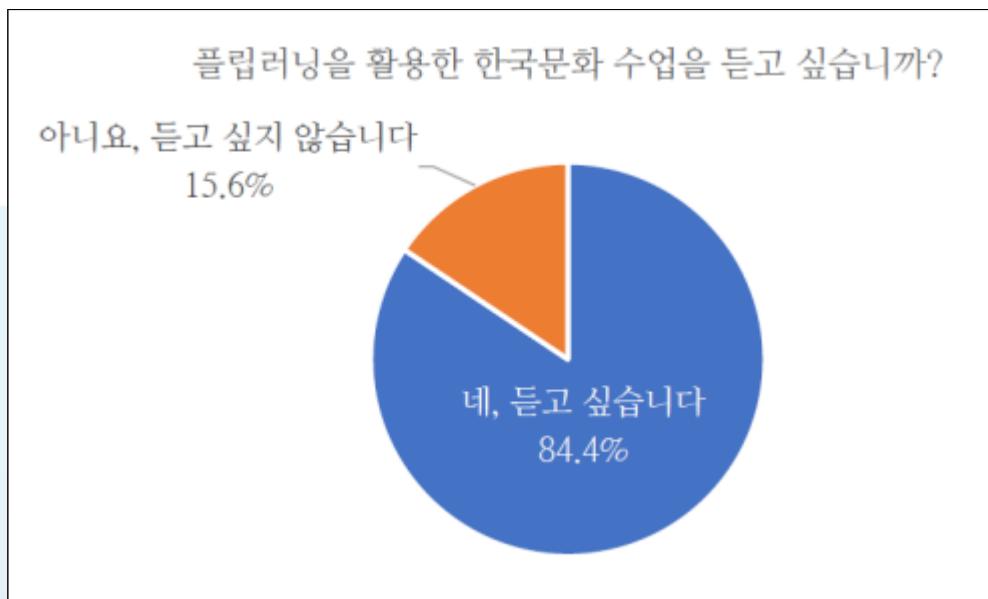
다음은 베트남인 학습자의 플립러닝에 대한 인식과 플립러닝을 활용한 문화 수업을 듣고 싶은 이유와 듣고 싶지 않은 이유를 파악했다.



[그림 3-12]를 보면 플립러닝을 활용한 한국문화교육에 대한 경험이 없는 사람은 대부분으로 66.7%로 높게 나타났다. 플립러닝을 활용한 한국문화교육에 대한 경험이 있는 사람은 고작 33.3%만 차지했다. 경험이 있는 사람 중에 플립러닝을 활용한 한국문화 수업을 통해 한국문화 교육의 효과가 만족한다고 한 응답이 47.1%로 가장 높았고 “효과가 보통이다”라고 평가하는 사람은 44.1% 2위를 차지했다. 매우 만족하다고 한 응답은 8.8%로 나타났다. 반면에 수업의 효과가 없다는 응답은 전혀 없었다. 이 결과를 통해

베트남인 학습자는 대부분 플립러닝을 활용한 형식의 한국문화 수업을 듣지 못한다는 것을 알 수 있고 플립러닝을 통해 한국문화를 학습한 베트남인 학습자들은 대부분이 만족한다는 사실을 알 수 있다 그러므로 플립러닝을 활용한 한국문화 학습의 효율성은 높게 평가된다.

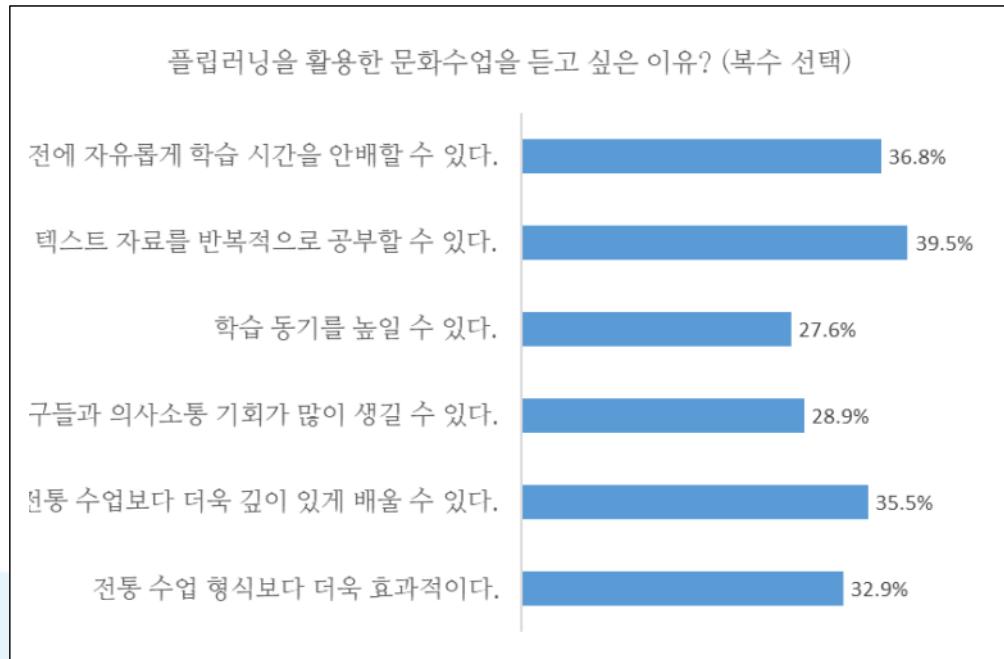
설문조사를 실시할 때는 플립러닝이 무엇인지 모르는 사람들에게는 플립러닝이란 무엇인지 설명하며 알려주었다.



[그림 3-13] 플립러닝을 활용한 문화 수업을 듣고 싶은 울

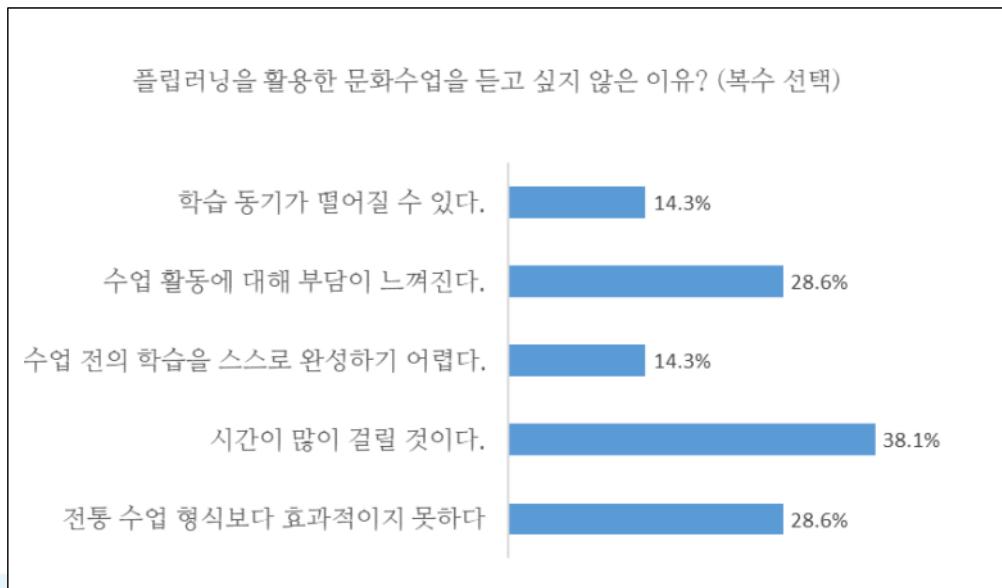
[그림 3-13]와 같은 플립러닝을 활용한 문화수업을 듣고 싶은 사람이 대다수이고 84.4%로 긍정적 응답을 나타났다. 반면에 듣고 싶지 않은 사람은 15.6%이었다.

또한 플립러닝을 활용한 한국문화 수업을 듣고 싶은 이유와 듣고 싶지 않은 이유에 대해서도 조사하였는데, 조사 결과는 다음과 같다.



[그림 3-14] 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업을 듣고 싶은 이유

조사 결과를 보면 플립러닝을 활용한 한국문화 수업을 듣고 싶은 이유는 사전 학습의 영상과 텍스트 자료를 반복적으로 학습할 수 있는 응답이 39.5%로 가장 많았다. 이는 외국인이라서 반복적 학습할 수 있는 것을 좋아한다. 반면에 대면수업 전에 자유롭게 학습 기간을 안배할 수 있다가 36.8%로 2위, 전통 수업보다 더욱 깊이 있게 배울 수 있다고 응답이 35.5%로 3위, 전통 수업 현식보다 더욱 효과적이라고 응답이 32.9%로 4위를 차지했다. 이어서 교사나 반 친구들과 의사소통 기회가 많이 생길 수 있다고 응답이 28.9%, 학습 동기를 높일 수 있다고 응답은 27.6%로 나타났다.



[그림 3-15] 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업을 듣고 싶지 않은 이유

조사 결과에 따르면 시간이 많이 걸릴 것은 38.1%로 가장 높게 나타난 이유이었다. 그 다음 이유는 전통 수업 형식보다 효과적이지 못하다고 하며 수업 활동에 대해 부담이 느껴진다는 둘 다 28.6%로 나타났다. 게다가 학습동기가 떨어질 수 있다고 응답과 수업 전의 학습을 스스로 완성하기 어렵다고 응답이 14.3%로 조사되었다.

또한 베트남인 학습자에게 한국 문화교육에 대해 원하거나 제안하고 싶은 내용을 자유롭게 의견을 쓰라고 질문했을 때 “한국문화 체험 활동을 많이 있었으면 좋겠다”, “드라마를 활용한 한국문화 소개한다”, “한국어를 공부하는 과정에 문화 수업도 많이 진행해야 한다”, “현실적 한국문화 내용을 배우고 싶다”와 “교사가 한국문화에 관련 좋은 동영상을 제공해 주셨으면 좋겠다”이라고 응답이 있다. 이런 의견을 보면 베트남인 학습자는 한국문화를 공부할 때 문화 체험 활동을 선호하는 경향이 있다. 앞에 조사 결과처럼 문화 지식의 전달을 받은 후에 직접 체험하는 것이 자장 좋아한다. 또한 한국어를 공부할 때 문화 수업도 따로 있고 많이 진행하는 것을 원한다. 이를 한국어를 공부하는 과정에 나오는 한국문화가 있으면 교사의 문화 설명만 받기 때문이다. 그리고 한국문화 수업은 보통 따로 많이 없기 때문이다.

한국문화에 관련 현실적 내용을 배우고 싶고 드라마과 영화 등이나 교사가 제공해주는 동영상을 통해 흥미롭게 공부하는 것을 선호한다.

지금까지 베트남인 학습자를 대상으로 한국 문화교육의 요구에 대해 조사 결과 분석하였다. 분석 결과를 다시 정리하며 결론을 내리면 다음과 같다.

베트남인 한국어 학습자들은 대부분 중, 고급 이상 숙달도의 한국어 학습자들이다. 베트남인 학습자들의 60% 이상은 3년 이상 한국어를 학습한 장기 학습자들이었다. 그 사람들은 대부분의 한국어 학습 시작 이유가 자신들의 취미였었다. 한국어 학습을 시작하고 꾸준히 이어지는 이유는 취업과 학업을 위해서다 하지만 한국문화의 영향 또한 적지 않았다.

베트남인 학습자들은 한국문화 학습할 때 영화와 드라마가 80% 이상으로 한국문화의 학습 영향이 매우 크다. 또한 베트남인 학습자들은 스스로 인터넷 검색 등을 통해 한국 문화를 학습하기도 한다. 베트남인 학습자들은 한국 문화 동영상을 한번이라도 시청한적이 있으며 또한 주기적으로 찾아 보기도 한다. 베트남인 학습자들은 영상들이 그 사람들의 흥미를 유발하기 때문에 자주 찾아보게 된다고 답하였다. 한국문화를 학습하는 수업 과정에서 베트남인 학습자들은 교사의 설명이나 책만으로는 충분하지 못한다고 답하였다. 또한 어디까지 한국 문화인지 아닌지 구별하기 어렵다고 답하였고 한국 문화에 관련한 영상을 찾아보더라도 그것이 한국 문화인지 확실하지 못하다고 답하였다.

베트남인 학습자들은 한국 문화 학습에 매우 큰 관심을 가지고 있다고 답하였고 한국 문화를 학습하는 것이 한국어를 학습하는 것에도 매우 큰 영향을 끼친다고 답하였다. 베트남인 학습자들이 수업에서 한국문화를 학습할 때 대부분은 교사의 설명과 책에서 대부분 배우고 있었으며 이것은 베트남인 학습자들에게 보통 정도로 만족하고 있었다. 베트남인 학습자들은 한국 문화를 직접 체험하고 경험해보는 학습을 선호하고 자신들의 문화와 비교하는 수업 또한 선호한다. 베트남인 학습자들의 가장 큰 관심있는 한국 문화 학습은 일상생활과 식문화에 관해서이다.

베트남인 학습자들 중에서 플립러닝을 통한 한국 문화 학습을 받은

사람들은 오직 33.3%뿐이다. 플립러닝을 교육을 받은 베트남인 학습자들은 대부분이 만족하고 있었다. 베트남인 학습자들의 대부분이 플립러닝을 통한 한국 문화 교육을 원하고 베트남인 학습자들이 플립러닝을 통한 한국 문화 교육을 원하는 이유는 반복적으로 학습이 가능하고 선행학습을 할 수 있기 때문이다.

반면에 플립러닝을 원하지 않는 베트남인 학습자들 또한 존재했는데, 주된 이유로는 플립러닝에 의해 선행학습에 대한 부담과 많은 시간이 소모될 수 있다는 점 때문이었다.

3.4 분석 결과의 시사점

위에 분석한 조사 결과에 따라 베트남인 학습자들이 공부하는 한국문화는 무엇이며 그것을 어떠한 방식으로 공부하고 싶어하는지, 실제로 학습자들이 어떠한 방식으로 수업을 듣는지 그리고 베트남인 학습자들이 플립러닝을 활용한 방식으로 한국문화수업을 듣고 싶은 이유와 듣고 싶어 하지 않은 이유도 조사되었다. 이러한 점을 고려하여 베트남인 학습자에게 한국 문화수업을 더욱 효과적으로 교육시킬 수 있는 방안을 찾고 베트남인 학습자들에게 한국 문화수업을 가르칠 때 개선시킬 수 있는 점들을 개선할 수 있는 한국 문화교육의 방안을 제시할 것이다.

플립러닝의 장점을 활용한 한국 문화교육 방안을 먼저 제시하면 다음과 같다.

첫째, 베트남인 학습자들은 한국문화를 학습할 때 영화, 드라마와 예능 프로그램을 활용하는 것을 좋아해서 영상들이 베트남인 학습자의 흥미를 유발하고 문화에 현실적으로 접근할 수 있기 때문에 한국 문화에 관련된 동영상을 자주 찾아 본다. 이러한 이유로 사전 학습 단계에서 문화 수업 내용에 관련 된 재미있는 동영상이나 영화, 드라마, 예능 프로그램 등의 컷부분을 편집해서 제공할 것이다.

둘째, 베트남인 학습자들은 한국 문화를 직접 체험하고 경험해보는 학습을 선호하고 베트남의 문화와 비교하는 활동도 선호한다. 그러므로 교실

내 수업에서 한국 학습자들에게 베트남의 문화와 비교하는 활동과 직접 체험하는 활동을 제공할 것이다.

셋째, 베트남인 학습자들의 가장 큰 관심있는 한국 문화 학습은 일상생활과 식문화에 관련된 내용이다. 따라서 한국 문화수업의 내용을 설계할 때 이러한 내용을 중심으로 적용할 것이다.

넷째, 플립러닝 교육을 받은 베트남인 학습자들은 대부분이 만족하고 플립러닝을 통한 사전 학습은 한국 문화 교육을 반복적으로 학습을 할 수 있고 어디에서 언제나 자유롭게 학습 시간을 안배할 수 있다. 그러므로 플립러닝을 활용한 한국 문화수업을 진행하여 교사가 사전에 준비한 한국 문화 내용의 동영상에 중점을 둘 것이다.

다음으로 플립러닝의 단점을 보완하기 위한 방안은 제시하면 다음과 같다.

첫째, 베트남인 학습자들이 수업에서 한국 문화를 학습할 때 대부분은 교사의 설명과 책에서 대부분 배우고 있었으며 이것은 베트남인 학습자들에게 충분하지 못한다. 따라서 한국어를 공부하는 과정에서 한국 문화 수업을 설계하고 플립러닝을 활용한 문화 수업을 통해 동영상으로도 공부할 것이다.

둘째, 한국 문화에 관련한 영상을 찾을 때 한국 문화의 범주가 넓어서 찾기 어렵고 영상의 정확성을 확실하지 못한다. 그러므로 교사는 학습자들에게 지식을 쉽게 접근할 수 있도록 자료를 체계화하고 정확하게 제공할 것이다.

셋째, 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업을 통해 사전학습에 대한 부담과 많은 시간이 걸린다. 이러한 이유로 사전학습 시간을 최소화하여 사전 학습 단계의 동영상 길이는 30분쯤으로 제작하는 것이다

넷째, 플립러닝을 활용한 사전 학습 단계에서 학습자가 스스로 공부해서 학습자가 사전 학습을 완료했는지 확인 못한다. 따라서 사전 학습 단계에서 학습자에게 질문하거나 퀴즈, 게임 등 활동을 통해 학습자가 스스로 공부해서 학습자가 사전 동영상을 시청했는지 안 했는지 확인할 것이다.

이러한 장점과 단점을 고려하여 베트남인 학습자들에게 플립러닝을

활용한 한국 문화교육 방안 개발의 장에서 한국 문화 교육의 장점을 최대한 활용하고 단점을 개선하여 효과적이고 만족스러운 한국 문화수업을 구성할 것이다.



IV. 플립러닝을 활용한 한국 문화 교육 방안

앞선 요구조사에 따르면 플립러닝을 활용한 문화수업을 듣고 싶어하는 학생들이 대다수이고 그중 84.4%로 긍정적 응답했다. 이 장에서는 플립러닝을 활용한 베트남인 학습자들에게 적절한 문화교육 방안을 제안할 것이다. 본고는 베트남인 학습자들에게 적절한 한국문화교육 방안을 제시하기 위해 3.4 장에서 분석한 설문조사 결과의 장점을 더욱 개발하고 단점을 개선한 한국 문화 교육 제안을 고려한 방안을 구성에 적용할 것이다. 먼저 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업은 어떻게 진행해야 하는지 수업 모형을 만든다. 또한 한국 문화 수업을 설계하기 위해 베트남인 학습자들에게 한국 문화교육 내용을 어떻게 선정할지 원리를 제시하며 문화 수업에 가르쳐 할 내용에 대한 계획을 세운다. 마지막으로 이러한 플립러닝 방식의 한국 문화수업은 실제로 어떻게 진행할지 교수 학습 지도안을 작성할 것이다.

4.1 플립러닝을 활용한 수업 모형

2장에서 플립드러닝의 수업 모형을 살펴본 바에 따르면 플립러닝을 활용한 수업은 주로 사전 학습, 교실 내 학습, 수업 후 활동의 세 가지 큰 단계나 사전 학습과 교실 내 학습의 두 가지 단계로 구성되었다. 본고는 재미있고 부담 없이 쉽게 학습할 수 있는 한국 문화 수업을 개발하는 것이 목적이기 때문에 수업 후 학습 단계는 필요하지 않는다고 생각한다. 따라서 수업 후 학습단계는 빼고 사전 학습과 교실 내 수업의 단계를 중심으로 구성하고자 한다. 앞 장에 제시된 플립러닝 수업 모형과 수업 단계별 요소의 바탕으로 베트남인 학습자를 위한 플립러닝의 모형을 구성하고 플립러닝을 활용한 한국문화교육의 사전 학습과 교실 내 수업의 교수-학습자 활동을 구성할 것이다. 또한 본 연구는 사전 학습 단계에서 드라마, 영화, 예능 프로그램 등을 중심으로 활용하며 수업 전에 학생들은 교사가 편집되고 제공하는 학습할 문화 주제와 관련된 강의와 영상을 미리 시청할 것이다. 영상들을 통해 학습자들은 실제 상황과 비교하여 그 문화를 쉽게 학습할 수

있다. 또한 동영상들은 학습자들이 그 문화를 더욱 생생하게 학습할 수 있게 도와준다. 교실 내 수업에서 문화 체험 활동, 베트남 문화와 비교 및 발표, 질의 답, 토론 등을 진행할 것이다. 그러므로 한국문화 수업이 더욱 효과가 있어질 것이다.

[표 4-1] 플립러닝을 활용한 한국 문화 교육 수업 모형

단계	교수 활동		학습자 활동
사전 학습 (온라인)	<ul style="list-style-type: none"> - 수업 내용에 관련 한국 문화 지식을 설명하는 강의, 동영상, PPT 자료 만들기 (공부할 한국 문화 주제에 관련된 드라마, 영화, 예능 프로그램 등의 컷부분을 활용하고 길이, 속도, 베트남어 와 한국어 자막을 편집하기) - e-class이나 페이스북에 반 그룹에 영상 올리기 		<ul style="list-style-type: none"> - 수업 내용에 관련 교사가 제공된 동영상을 시청하기 - 어려운 점이 있으면 생각하고 질문을 만들기
교실 내 수업	도입	<ul style="list-style-type: none"> - 학습자의 사전 학습 여부 확인하기 (퀴즈, 게임 등을 활용) - 사전 학습의 어려운 점 풀어 주기 - 학습 목표 제시하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 어려운 점이 있으면 질문하기
	제시설명	<ul style="list-style-type: none"> - 학습자의 문화 이해 확인하기 - 사전학습 내용중 학습자들이 어려워하는 부분을 파악하여 문화를 깊게 이해하기 위해 문화 지식 더 추가하여 설명하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 수업 적극적으로 참여하기

	활동	<ul style="list-style-type: none"> - 수업 내용에 적절한 활동 진행하기 <ul style="list-style-type: none"> + 문화 다양성 인지 (논의, 토론, 그룹 활동 등) + 문화 유사성 인지 (베트남 문화와 비교, 등) + 문화 실천 (체험 활동, 상황극 등) 	<ul style="list-style-type: none"> - 수업 활동 적극적으로 참여하기
	마무리	<ul style="list-style-type: none"> - 내용 다시 정리하기 - 학습 목표 달성을 확인하기 - 학습자의 피드백 받기 	<ul style="list-style-type: none"> - 수업의 피드백 주기

[표 4-1]에서 플립러닝을 활용한 한국 문화 교육 수업 모형을 지시하였고 다음은 사전 학습과 교실 내 수업의 도입, 제시설명 및 활동, 마무리의 내용을 자세히 설명할 것이다

4.1.1 사전 학습

3장에서 베트남인 학습자의 조사 결과 분석에 따라 베트남인은 드라마 등을 통해 한국문화를 알게 되고 한국문화 동영상을 자주 보고 동영상으로 한국문화 학습하는 것을 좋아하는 경향이다. 영상을 통한 학습은 외국인 학습자들에게 이해가 잘되지 않을 경우 반복적으로 시청할 수 있다. 영상은 시각과 청각적인 동시에 전달할 수 있기 때문에 텍스트 자료에 비해 풍부한 문화적인 학습 내용을 담고 있다. 또한 현재 디지털 시대의 도래로 인해 특히 코로나19 대유행 이후 사람들이 온라인 학습에 매우 익숙해졌고 온라인 학습은 언제나 어디에서나 장소에 구애 받지 않고 쉽게 이용할 수 있다. 영상매체를 활용한 문화 수업은 다양한 한국문화를 흥미롭고 쉽게 접할 수 있게 한다. 그래서 본 연구는 사전 학습 단계에 동영상을 중심으로 활용한 한국 문화 지식을 소개할 것이다. 영상은 시각과 청각을 활용하는 매체이고 여기에는 주로 드라마, 예능 프로그램, 인터넷 영상 자료 등이 있다.

영상 자료를 활용한 한국 문화수업을 실제로 준비할 때에는 2장에 살펴본 교수의 요소와 같은 교사의 큰 역할이 있고 여러 면에서 주의해야한다. 문화 수업의 주제에 맞는 영상 자료를 준비할 때 올바른 내용인지를 검토하며 선택한 자료의 사용 기간이 너무 길면 학습의 집중도가 떨어질 수 있으므로 길이가 긴 영상 자료는 드라마나 영화 등은 편집이 필요하다. 조사 결과처럼 사전 학습에서 학습자들이 부담이 많아진 단점이 있기 때문에 이를 해결할 방안이 필요한다. 이를 해결하기 위해 사전 학습 단계의 동영상 길이는 30분쯤으로 제작하는 것이 추천되고 동영상의 질도 좋아야 할 것이다. 학습자들은 선행 학습을 완료해야 하기 때문에 동영상 내용의 흥미와 실질성을 고려해야 하며 이러한 요소들은 학습자의 집중력과 관심을 유지하는 데 도움이 된다. 또한 영상 자료의 학습 수준이 학습자의 수준에 맞아야 하는지 크게 고려해봐야 한다. 만약 영상 자료의 한국어 수준이 학습자의 언어 수준에 비해 높은 경우에는 한국어 자막 또는 베트남어 자막, 영상의 속도 줄이기 등 다양한 방법이 준비되어야 한다. 또한 사전 학습의 영상 자료를 준비할 때에는 폭력적이거나 선정적인 내용 또는 타문화에 대한 비하나 자문화에 대한 지나친 자부심이 엿보이는 내용, 민족적인 갈등을 유발할 수 있는 내용이 포함되지 않도록 각별히 신경 써 준비해야 한다.

교사가 수업 내용에 관련 문화 지식을 설명하는 강의를 준비하고 공부할 주제에 관련된 드라마, 영화, 예능 프로그램 등 동영상의 길이, 속도와 한-베 자막을 편집하고 PPT 자료를 만들은 후에 e-class이나 페이스톡 등 학습자들의 그룹에 올린다. 학습자들은 수업 내용에 관련된 동영상을 시청하고 궁금한 점이나 아직 이해가 안 되는 점은 질문한다.

4.1.2 교실 내 수업

사전 학습에서 교사가 선택한 일상문화 주제 관련 있는 영상 자료 시청을 완료한 후에는 교실 내 수업 단계를 수업한다. 이는 앞 장에 성공적으로 구현하는 필수요소로 바탕으로 진행할 것이다. 이 단계에서는

‘도입-제시설명-활동-마무리’ 네 가지 단계로 구성한다

① 도입

교실의 수업에서는 먼저 학습자가 서전 공부한 내용을 확인해야 한다. 3장에서 제시한 단점을 해결하는 방법처럼 사전 학습 단계에서 학습자가 스스로 공부해서 학습자가 사전 동영상을 시청했는지 안 했는지 확인한다. 이는 학습자에게 질문하거나 퀴즈, 게임 등으로 내용을 확인한다. 이 활동은 사전학습을 시청했으면 누구나 풀 수 있는 간단한 문제로 제시한다. 또한 학습자는 어려운 점이 있으면 교수에게 질문하여 교사가 설명해준다. 그 다음으로 수업 내용을 도입하며 수업 목표를 제시한다

② 제시설명

사전 학습에 학습자가 스스로 공부했지만 학습자마다 한국어 능력에 차이가 있기 때문에 이해 정도는 각각 달라서 수업의 문화 내용에 대한 이해를 확인한다. 또한 학습자들이 한국 문화 내용을 깊게 이해하기 위해서 교사는 사전 학습에서 공부한 한국 문화 지식을 다시 정리하며 설명한다. 게다가 수업 내용에 관련 문화 지식이 있으면 보충하여 설명해준다.

③ 활동

플립러닝을 활용한 한국 문화 수업은 교실 내 수업 단계의 ‘활동’에 중점을 둔다. 수업의 목표에 적절한 활동과 학습자들의 수준에 맞는 다양한 활동을 진행할 것이다. 조사 결과에 따라 수업에서 베트남인들이 선호하는 활동에 바탕으로 ‘문화 다양성 인지’, ‘문화 유사성 인지’와 ‘문화 실천’의 부분으로 나누었다.

먼저 문화 다양성 인지의 활동이다. 학습자들은 각자의 문화적 배경을 다른 관점을 이해하며 문화 다양성에 대한 인식을 확장하는 과정을 거친다.

이는 논의, 토론, 그룹 활동 등을 진해하며 이러한 활동을 통해 한국 문화 내용에 관련 학습자들의 의견을 교환하고 논리적으로 주장하는 기회를 제공한다. 또한 학습자들의 의사소통 기회도 많아지고 비판적 사고능력을 향상시키는 데 도움이 되고 능동적인 능력 또한 증가시킬 것이다.

다음으로 문화 유사성 인지의 활동이다. 학습자들은 베트남과 한국 문화를 비교하면서 공통점과 차이점을 찾아내고 분석한다. 예를 들어 베트남 음식과 한국 음식의 차이점, 취미 차이, 주거 문화, 대중교통 등의 비교가 있을 것이다. 이를 통해 학습자들은 이러한 한국 문화학습을 통해 한국 문화에 대한 이해를 매우 향상시킬 수 있다.

마지막으로 문화 실천의 활동이다. 학습자들은 이론적인 지식 뿐만 아니라 문화를 실제로 체험하고 표현하는 경험을 쌓는다. 이는 체험 활동, 상황극 등을 진행하여 이를 통해 학습자들은 문화에 관련된 내용들을 직접적으로 참여할 수 있는 기회를 제공하고 학습을 실제적으로 체험하게 한다.

학습자들은 먼저 한국 문화의 다양성을 인지하고 자문화와 비교하고 문화를 실제로 체험할 수 있는 세 단계의 활동에 적극적으로 참여할 것이다.

④ 마무리

수업 진행할 때 여러 활동으로 진행한 후 교수가 수업 내용을 요약하고 다시 정리하고 학습자는 질문이 있으면 답변해 준다. 이는 학습자들이 수업의 핵심을 재확인하고 이해하는 데 도움이 된다. 수업의 시작 때 설정한 학습 목표를 다시 확인하고, 학습자들이 이러한 목표를 달성했는지 평가한다. 그리고 학습자의 요구를 받고 다음 수업을 개선하기 위한 정부를 수집한다.

4.2 플립러닝을 활용한 수업 설계

4.2.1 한국 문화 교육 내용의 선정 원리

플립러닝을 활용한 한국 문화수업을 설계할 때 교육 내용의 선정과 배열은 매우 중요하다는 것이다. 본고에서는 내용의 선정 기준은 2.1.4 장에서 제시한 연구자들의 논의를 바탕으로 하여 한국 문화교육 네 기준에 따라 내용을 선정한다.

첫째, 학습자의 요구이다. 베트남인 학습자의 관심과 흥미가 높은 문화를 먼저 가르친다. 학습자마다 독특한 배경, 경험, 관심사와 학습 목표를 갖고 있다. 따라서 한국 문화 교육에서 가장 우선적으로 고려해야 하는 것은 학습자의 다양한 요구와 관심을 파악하는 것이다. 이를 위해 학습자들의 배경, 관심사, 목표와 한국 문화에 대한 선호도를 면밀히 조사하고 분석하여 학습자들이 가장 큰 흥미를 느끼고 공감할 가능성이 높은 문화 내용을 우선적으로 선택하고 설계해야 한다. 이렇게 학습자 중심의 접근을 통해 학습자들은 수업을 더욱 의미 있게 경험하고 학습에 참여할 동기를 가질 것이다.

둘째, 학습자의 이해 난이도이다. 이 기준은 학습자들이 언어 수준에 적합한 내용을 선택하고 학습할 수 있도록 고려해야 하는 것이다. 이 기준은 언어 교육에서 문화 내용을 효과적으로 통합하기 위해 중요하다. 이는 학습자의 한국어 수준과 배경을 고려하여 학습자의 한국어 능력에 따라 어휘와 문법을 조절한다. 예를 들어 초급 수준의 학습자에게는 간단하고 일상적인 표현을 사용하고 중급 이상의 학습자에게는 더 복잡하고 다양한 표현을 포함시킨다. 또한 학습자의 수준에 맞게 문장의 복잡성과 길이를 조절한다. 초보자에게는 간단한 문장으로 시작하고, 숙련된 학습자에게는 복잡한 문장 구조를 사용할 수 있다.

셋째, 내용의 유용성이다. 한국 문화 교육에서 선택한 내용은 학습자들에게 실제로 유용하고 현실에서 활용 가능한 것들을 중심으로 고려해야 한다. 문화 교육은 학습자들의 실생활에서 문화적인 상황에서 적극적으로 참여하고 이해하는 데 도움을 주어야 한다. 따라서 교육 내용이 학습자들에게 얼마나 유용하게 활용될 수 있는지를 우선적으로 고려하고, 이를 반영하여 내용을 선택하고 수업을 설계해야 한다. 학습자들이 실제 상황에서 한국 문화를 이해하고 적용할 수 있도록 돋는 것이 목표이다.

넷째, 내용의 타당성이다. 한국 문화 교육의 내용은 현실적이고 균형을 유지하며 한국 문화의 현실을 정확하게 반영해야 한다. 현대 사회는 빠르게 변화하고 한국 문화도 지속적인 변화를 겪고 있다. 따라서 교육 내용은 현재의 한국 문화 현실과 다양한 측면을 정확하게 반영하고 한국 문화에 대한 균형 잡힌 시각을 제시해야 한다. 학습자들은 현실 세계에서 한국 문화를 더 정확하게 이해하고 다른 문화와의 차이와 공통점을 이해하며 상호 이해와 커뮤니케이션 능력을 향상시킬 수 있을 것이다. 이러한 방식을 통해 문화 교육은 학습자들에게 실제적이고 유용한 학습 경험을 제공할 것이다.

이러한 네 내용 선정 원리에 기반으로 베트남인 학습자들에게 수업 내용을 만들 것이다.

4.2.2 한국 문화 수업의 단계별 내용 및 활동 구성

3 장에 설문조사 결과 분석에 따르면 베트남인 학습자들은 ‘일상생활’ 문화에 가장 관심이 많았다. 설문조사에 참여한 90명 중 초급, 중급, 고급을 막론하고 모두가 ‘일상생활’이라는 주제에는 큰 관심을 갖고 있다. ‘일상생활’ 문화는 보통 낮은 수준에 가르쳐준다고 생각하는 경우가 많지만 높은 수준의 학습자들에게 가르쳐야 할 ‘일상생활’에 대한 내용도 있다. 각 주제별 내용을 설계할 때 학습자의 수준에 맞은 난이도의 내용을 선정한다. 학습자들의 요구에 초점을 맞춰야 하는 문화 내용을 선정하고 학습자의 한국어 숙달도 수준에 맞게 내용을 조정하여 문화를 효과적으로 학습할 수 있도록 돋는다.

따라서 본 논문에서는 한국의 일상생활을 중심으로 하는 문화 학습을 강조하는 것이 목적이다. 국립국어원이 제시한 국제통용 한국어 교육 표준 모형(4단계)에 따라 ‘일상생활’ 영역을 세부 내용으로 나누어 자세히 살펴볼 거이다. ‘일상생활’의 구체적 내용은 ‘의생활’, ‘식생활’, ‘주생활’, ‘여가생활’, ‘경제 생활’, ‘공공 생활’, ‘언어 생활’, ‘가정 생활’, ‘학교 생활’과 ‘직장 생활’로 분류하며 다음 표와 같다. 그리고 모든 항목을 한국어 숙달도의 요구 수준으로 초급, 중급, 고급으로 구분하여 제시할 것이다.

[표 4-2] 일상생활의 문화 세부 내용⁹⁾

분류	내용	숙달도 요구 수준		
		초	중	고
의생활	한국의 전통 의상	o	o	o
	상황에 따라 달라지는 옷차림(집, 직장, 경조사, 여가 등)	o	o	o
식생활	한국의 전통 음식(김치, 장, 떡, 전통 음료 등)의 종류		o	o
	한국인들이 주식과 식습관(밥, 반찬, 찌개류, 국류 등)	o	o	o
	특별한 날(생일, 시험, 결혼 등)에 먹는 음식	o	o	o
	한국의 계절 음식(삼계탕, 냉면, 팥죽 등)	o	o	o
	한국의 상차림(음식의 위치, 식기의 종류와 용도 등)	o	o	o
	한국의 식생활 예절(식사 예절, 음주 예절)		o	o
주생활	한국의 주거 형태(한옥, 주택, 아파트, 원룸 등)	o	o	o
	한국의 집 계약 방법과 형태(전·월세, 매매, 보증금, 중개료 등)		o	o
	한국인의 주거 생활 양식(좌식, 온돌 등)		o	o
여가생활	한국인의 대표적인 여가 활동(운동 경기 관람, 영화, 등산 등)	o	o	o
	친목 모임과 동호회(조기 축구, 등산 모임, 인터넷 동호회 등)	o	o	o
	한국의 'OO방' 문화(노래방, PC방, 카페방, DVD방, 멀티방 등)	o	o	o
	한국인의 대표적인 계절 여가 활동(벚꽃 놀이, 단풍놀이 등)	o	o	o
경제생활	쇼핑 장소(재래시장, 대형 마트, 백화점, 홈쇼핑, 인터넷 쇼핑 등)와 방법(홍정과 텀, 결제 방법 등)	o	o	o
	한국의 유명한 전통 시장(남대문시장, 가락시장, 자갈치시장 등)	o	o	o
	한국인의 재테크 방법			o
공공생활	한국의 공공기관의 종류(은행, 우체국, 주민센터 등)와 이용 방법	o	o	o
	외국인을 위한 공공기관(출입국관리사무소, 대사관 등) 이용 방법	o	o	o

9) 한국어 표준 교육과정 적용 연구(4단계) (2017: 202,203) 참고

언어생활	한국인이 인사하는 방법	o	o	o
	대상과 상황에 따라 달라지는 인사 방법	o	o	o
	한국의 혼한 성씨, 이름과 별명	o	o	o
	한국의 친족 호칭	o	o	o
	한국의 사회적 호칭(OO 씨, 선후배 호칭, 친족 호칭의 확대 사용 등)	o	o	o
	한국의 신조어, 유행어, 통신 언어		o	o
	한국에서 자주 쓰이는 관용·비유 표현			o
	한국인의 몸짓 언어	o	o	o
	대상과 상황에 따라 달라지는 언어 사용(존 대말/반말)	o	o	o
	한국인의 언어 습관(빈말 표현, 돌려 말하기 등)	o	o	o
가정생활	한국의 가족 형태(대가족, 핵가족, 한부모 가정, 조손가정, 일인 가구, 딩크족 등)		o	o
	한국의 가족 행사(백일, 돌, 환갑, 칠순 등)	o	o	o
	가정 방문 예절(집들이 선물 등)		o	o
학교생활	한국의 대학 문화(대학 축제, 동아리, 소개 텅, 아르바이트, 취업 준비 등)		o	o
직장생활	한국의 직장 내의 조직과 예절(직책, 상사와 부하직원 관계 등)		o	o
	한국의 직장 문화(회식, 체육대회, 워크숍, 야근 등)		o	o

한국어 학습들은 일반적으로 초급(1,2), 중급(1,2)과 고급(1,2)으로 나누며 대부분 각 수준에서 10주 동안 학습자들은 한국어를 공부한다. 그리고 한국어를 공부하는 과정에서 보통 대다수의 경우 한국문화 수업은 따로 없거나 한국 문화 수업이 존재하여도 한두번의 경우만 있거나 하기 때문에 설문조사 결과처럼 한국 문화수업이 학습자들에게 부족하다는 것을 알 수 있어 보인다. 따라서 본 연구에서는 <표 18>의 ‘일상생활’에 대한 문화 내용을 참고해서 베트남인 학습자의 요구에 따라 내용 선정 원리 바탕으로 내용을 다시 정리해서 베트남인 학습자에게 적절한 초.중.고급 ‘일상생활’ 문화에 대한 내용을 분류하며 각 수준의 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업들을 10개씩 만들며 문화 내용의 ‘수업 전 학습’과 ‘수업 시 활동’을 제시할 것이다.

4.2.2.1 초급의 한국 문화 내용 및 활동

먼저 초급 단계의 한국어를 공부하는 과정에 학습자에게 가르쳐지고 있는 한국 문화 교육 내용이다. 초급 단계에서는 한국의 문화들에 쉽게 접할 수 있는 일상생활 문화를 학습시키는 것이 목표이다.

[표 4-3] 초급의 한국 문화 내용 및 활동

	문화 수업 내용		
	주제	수업 전 활동	수업 시 활동
1	한국의 전통 의상 - 한복을 소개하기	- 한복의 유래와 시대에 따른 한복의 변화에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 베트남인의 전통 옷 소개 - 체험 활동: 한복 입어 보기
2	한국인이 인사하는 방법	- 대상과 상황에 따라 달라지는 인사 방법에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 베트남인의 인사법 비교 - 한국인의 ‘우리’ 의식 소개
3	한국의 전통 음식의 종류 - 김치, 떡 등	- 한국의 전통 음식의 종류에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 가치를 만들 방법을 소개 - 체험 활동: 김치 만들기
4	한국의 주거 형태 - 한옥, 주택, 아파트, 빌라, 원룸 등	- 주거 형태에 대한 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 한국에 한옥마을 구경 하는 곳과 한옥 커피숍 소개 - 주택, 아파트, 빌라 등에 대한 차이 점 이야기
5	한국인의 호칭 - 한국의 흔한 성씨, 이름과 별명 - 선후배 호칭	- 한국인의 호칭에 대한 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 개임 활동 - 호칭 잘 못 사용하는 경험 이야기
6	한국의 날씨와 계절	- 수업 내용에 관련 동영	- 베트남(북부, 남주, 중

	<ul style="list-style-type: none"> - 각 계절의 날씨 - 각 계절의 특징: 단풍, 벚꽃, 등 - 각 계절의 대표적인 여가 활동: 여름: 한강 캠핑, 등 - 각 계절의 특별한 음식: 삼계탕, 냉면 등 	<p>상 시청하면서 문화 지식 학습하기</p>	<p>부)의 날씨와 계절의 특징과 비교하며 토론</p>
7	<p>경제생활</p> <ul style="list-style-type: none"> - 한국인의 유명한 전통 시장: 남대문시장, 노량진해산물 시장, 광장시장 등 	<ul style="list-style-type: none"> - 수업 내용에 관련 동영상 시청 - 전통 시장에 체험하는 블로그 시청 	<ul style="list-style-type: none"> - 전통 시장에 가는 경험에 대해 이야기
8	<p>한국의 상차림</p> <ul style="list-style-type: none"> - 음식의 위치, 식기의 종류와 용도 	<ul style="list-style-type: none"> - 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 베트남의 상차림과 비교하고 이야기
9	<p>한국의 대중교통</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대중교통 종류 소개: 버스, 지하철, KTX, 등 - 이용 방법 	<ul style="list-style-type: none"> - 한국의 대중교통에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 베트남의 대중교통과 비교 - 대중교통 이용 경험에 대해 이야기
10	<p>한국인의 가족 행사</p> <ul style="list-style-type: none"> - 생일, 돌잔치, 백일, 환갑, 칠순 등 - 특별한 날에 먹는 음식, 활동 	<ul style="list-style-type: none"> - 한국인의 가족 행사에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기 	<ul style="list-style-type: none"> - 베트남인의 가족 행사의 차이점 비교

4.2.2.2 중급의 한국 문화 내용 및 활동

다음은 중급 수준의 한국어를 공부하는 과정에 이른 학습자들에게 가르쳐지고 있는 한국 문화 교육 내용이다. 중급 단계에서는 한국인들이

가지고 있는 보통의 행동과 습관, 정신 문화를 이해하며 사회 활동에 필요한 기본적인 문화적 정보를 학습하는 것들이 목표이다.

[표 4-4] 중급의 한국 문화 내용 및 활동

	주제	문화 수업 내용	
		수업 전 활동	수업 시 활동
1	한국의 집 계약 방법 과 형태 -전세.월세, 보증금, 부동산 등	- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기 - 한국에서 베트남인의 실제 집을 찾은 짧은 블로그 시청하기	- 집 찾는 앱 소개: 다방, 직방, 등 - 상황 연극: 부동산-집주인- 세입자
2	한국의 식생활 예절 - 식사 예절 - 한국인의 밥상 - 배달음식/먹방	- 한국인 식사 예절에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 베트남인의 식사 예절과 비교 - 한국 식사 예절에게 문화 충격 경험 - 배달음식 시키는 경험 나누기
3	한국인의 여가 활동 - 한국의 ‘00 방’ 문화: 노래방, PC 방, 침질방, 등 - 한국인의 대표적인 여가 활동: 운동 경기 관람, 영화, 등	- 한국인의 여가 활동에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 베트남인의 여가 활동과 한국인의 여가 활동에 대한 이야기 - 발표
4	공공생활 - 한국의 공공기관의 종류 및 사용 방법: 은행, 우체국, 주민센터, 등 - 출입국관리사무소 이용 방법	- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 그룹활동: 이용 경험 이야기하기 - 그룹 활동 후 발표
5	경제생활	- 수업 내용에 관련 동영	- 그룹활동: 이용 경험

	<ul style="list-style-type: none"> - 쇼핑 장소: 마트, 백화점, 온라인 쇼핑 - 쇼핑 방법: 결제, 교환, 반품 등 	<p>상 시청하면서 문화 지식 학습하기</p>	<p>이야기하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그룹 활동 후 발표
6	<p>한국인의 식습관:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 반찬 문화와 반찬 종류 - “싸다”, “삭히다”, “비비다”의 식습관 문화 	<p>- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기</p>	<p>- 토론 활동: 한국인의 식습관을 이야기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 체험 활동: 음식을 만들고 먹어 보기
7	<p>언어 생활</p> <p>한국의 친족 호칭</p>	<p>- 수업 내용에 관련 동영상 시청</p>	<p>- 게임 활동: 상황과 적절한 호칭 사용</p>
8	<p>학교 생활</p> <ul style="list-style-type: none"> - 한국 대학교의 축제, 동아리 등 - 아르바이트 및 신청방법 - 취업 준비 	<p>- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기</p>	<p>- 그룹 활동: 학교 생활 경험, 아르바이트 경험에 대해 이야기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 토론 활동: 취업을 위해 필요한 것
9	<p>직장 생활</p> <p>한국의 직장 문화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 회식, 체육대회, 야근, 워크숍, 등 	<p>- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기</p>	<p>- 토론 활동: 직장 생활에 대한 토론</p>
10	<p>한국의 관광 명소</p> <ul style="list-style-type: none"> - 한국의 유명한 곳 - 한국에 여행 팁 	<p>- 관광명소에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기</p>	<p>- 좋아하는 한국의 관광 명소를 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> - 관광 명소 직접 방문

4.2.2.3 고급의 한국 문화 내용 및 활동

마지막은 고급의 한국어를 공부하는 과정에 학습자들에게 가르치고 있는 한국 문화 교육 내용이다. 고급 단계에서는 추상적이며 정신적인 가치 및 성취 문화를 다루며 한국 사회를 보다 깊이 있게 이해할 수 있는 종합적인 문화 정보를 학습 시키는 것이 목표이다.

[표 4-5] 고급의 한국 문화 내용 및 활동

	문화 수업 내용		
	주제	수업 전 활동	수업 시 활동
1	한국의 식생활 예절 - 음주 예절	- 한국인의 음주 예절에 관련 동영상을 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 음주 예절에 대해 토론하기
2	가정 생활 - 한국의 가족 행태: 대가족, 핵가족, 일인 가구 등 - 한국인의 가정 방문 예절: 집들이 선물, 집에 들어올 때 신발 벗기 등	- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 베트남의 가족 형태와 비교 - 한국인의 집에 방문 경험 나누기
3	한국인의 결혼식 문화 - 결혼에 먹는 음식 - 결혼식에 참여하는 주의 점	- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 베트남인의 결혼식을 비교하며 토론
4	한국에서 자주 쓰이는 관용어 - 3~5 관용어 선택	- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 그룹 활동: 상황 만들기 관용어 사용
5	직장 생활 - 한국의 직장 내의 조직과 예절 (직책, 상사, 와 부하직원 관계 등)	- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 토론 활동: 직장 상황을 주고 해결해보는 방법
6	어어 문화 - 한국의 신조어, 유행어, 통신 언어 등	- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 그룹 활동: 상황을 만들어 연습
7	주생활 - 한국인의 주거 생활 양식: 좌식, 온돌 등	- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 체험 활동: 한옥마을을 방문하기

8	언어 문화 - 한국인의 몸짓 언어 - 한국인의 언어 습관: 돌려 말하기, 빈 말 표현 등	- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 토론 활동: 언어 문화에 대한 이야기
9	- 각 도시의 언어 문화, 사투리 등 - 각 도시의 주민의 특징	- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 체험 활동: 반찬을 만들고 먹어 보기
10	언어 문화 - 대상과 상황에 따라 달라지는 언어 사용: 존댓말, 반말	- 수업 내용에 관련 동영상 시청하면서 문화 지식 학습하기	- 역할극: + 존댓말을 사용한 역할극 활동 (나이 많은 사람과, 전화 대화 등 상황) + 반말을 사용한 역할극 활동 (친구이랑 대화 등 상황)

위에 있는 표들은 한국문화 ‘일상생활’에 대한 내용을 초급과 중급과 고급 단계로 구분했으며 이러한 수준들의 한국어 학습 과정에서 한국 문화를 가르치는 데 사용할 수 있고 도움이 될 수 있다. 위의 표와 같이 내용을 각 학습들은 단계별로 나누었지만 학습자들의 요구, 학습 수준과 배경에 따라 순서와 주제를 유연하게 변경할 수 있다. 한국 문화를 교육하는 데 있어서 학습자들을 위하여 가르쳐주는 것이라서 항상 학습자들이 필요한 내용에 맞춰 수업들을 설계한다. 또한 자세하고 깊이 있는 내용의 교안서들을 설계할 때는 학습 대상 수준에 맞은 어휘 및 표현을 사용하는 것에 주의해야 한다.

4.3 플립러닝을 활용한 교수 학습 지도안

한국 문화교육 방안은 실제 수업에서 플립러닝을 활용한 구체적인 적용

방법을 제시한다. 이를 통해 모형의 작동 원리와 상호작용적 특성을 더 명확하게 이해할 수 있도록 구체적인 지도안 예시를 제공하는 것이 필요하다. 3장에서 분석한 설문조사 결과가 이러한 흐름을 보임에 따라 베트남인 고·중급 학습자가 많아서 본고는 중급 학습자에게 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업 교수 학습 지도안을 작성한다. 베트남인 학습자들은 ‘식생활’에 많은 관심이 있기 때문에 중급 수준에 맞은 ‘식생활’에 대한 내용을 선택하며 지도안의 예시를 작성한다. 이러한 지도안의 예시를 통해 앞에 제시한 방안은 실제로 수업을 어떻게 가르칠지 자세히 이해할 수 있다. 다음 표와 같은 플립러닝을 활용한 중급 학습자의 능력 수준에 맞는 한국인의 식습관 문화의 교수 학습 지도안의 예시이다.

[표 4-6]과 같은 플립러닝을 활용한 중급 교수 학습 지도안은 베트남인 학습자에게 한국인의 반찬 문화, 반찬 종류와 ‘싸다’, ‘삭히다’, ‘비비다’의 식습관 문화를 가르친다. 사전 학습 단계에서 넷플릭스 다큐멘터리 영상 “KFoodShow: 반찬의 나라”를 활용하여 반찬의 문화 종류와 ‘싸다’, ‘삭히다’, ‘비비다’의 식습관을 소개한다. 그리고 다큐멘터리 “KFoodShow”의 스크립트의 베트남어 자막 번역 파일도 추가하여 제공한다. 학습자들이 사전 학습의 내용을 완료한 후에 교수 내 수업에 참여한다. 교수 내 수업은 ‘도입-제시설명-활동-마무리’의 단계를 진행한다. 각 단계의 교수-학습 활동을 자세히 제시한다. 교수 내 수업에서 한국인의 문화 지식을 더 깊이 이해하고 토론, 논의, 베트남 문화와 비교와 체험 활동으로 재미있고 효과적인 문화 지식을 학습한다.

[표 4-6] 플립러닝을 활용한 중급의 교수 학습 지도안

학습 단계	중급	학습 대상	베트남인 학습자
학습 내용	한국인의 식습관:		
	- 반찬 문화와 반찬 종류		
	- ‘싸다’, ‘삭히다’, ‘비비다’의 식습관 문화		
학습 목표	- 한국인의 식습관을 이해한다		
	- 한국의 반찬 문화와 종류를 파악한다		

	<ul style="list-style-type: none"> - 밥과 반찬을 차리는 규칙과 격식을 이해한다 - 베트남인의 식습관을 비교하고 소개할 수 있다 							
수업 준비물	<p>동영상, PPT, 활동지</p> <p>다큐멘타리 영상: “KFoodShow: 반찬의 나라” (넷플릭스 방송)을 활용 https://www.netflix.com/watch/81686708?trackId=14277281</p>							
단계	<table border="1"> <thead> <tr> <th>내용</th> <th>시간</th> </tr> <tr> <th>교수 활동</th> <th>학습자 활동</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>수업 전 (온라인)</p> <ul style="list-style-type: none"> - “KFoodShow: 반찬의 나라”를 활용하여 반찬의 문화 종류와 ‘싸다’, ‘삭히다’, ‘비비다’의 식습관을 소개한다. - “KFoodShow: 반찬의 나라” 활용하며 주요 내용 20분 내의 동영상을 편집해서 e-class 올린다 - 전체 “KFoodShow”的 링크를 소개한다. - 아래 사진과 같은 “KFoodShow” 스크립트의 베트남어 자막 번역 파일도 제공한다 </td><td> <ul style="list-style-type: none"> - 올리게 된 동영상을 시청한다 - 어려운 점이 있으면 메모하고 질문을 만든다 <p>선택:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전체 “KFoodshow” 을 보고 싶으면 링크로 시청하고 한국 자막과 베트남어 자막을 같이 나오는 파일도 학습한다 </td><td>20 분</td></tr> </tbody> </table>	내용	시간	교수 활동	학습자 활동	<p>수업 전 (온라인)</p> <ul style="list-style-type: none"> - “KFoodShow: 반찬의 나라”를 활용하여 반찬의 문화 종류와 ‘싸다’, ‘삭히다’, ‘비비다’의 식습관을 소개한다. - “KFoodShow: 반찬의 나라” 활용하며 주요 내용 20분 내의 동영상을 편집해서 e-class 올린다 - 전체 “KFoodShow”的 링크를 소개한다. - 아래 사진과 같은 “KFoodShow” 스크립트의 베트남어 자막 번역 파일도 제공한다 	<ul style="list-style-type: none"> - 올리게 된 동영상을 시청한다 - 어려운 점이 있으면 메모하고 질문을 만든다 <p>선택:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전체 “KFoodshow” 을 보고 싶으면 링크로 시청하고 한국 자막과 베트남어 자막을 같이 나오는 파일도 학습한다 	20 분
내용	시간							
교수 활동	학습자 활동							
<p>수업 전 (온라인)</p> <ul style="list-style-type: none"> - “KFoodShow: 반찬의 나라”를 활용하여 반찬의 문화 종류와 ‘싸다’, ‘삭히다’, ‘비비다’의 식습관을 소개한다. - “KFoodShow: 반찬의 나라” 활용하며 주요 내용 20분 내의 동영상을 편집해서 e-class 올린다 - 전체 “KFoodShow”的 링크를 소개한다. - 아래 사진과 같은 “KFoodShow” 스크립트의 베트남어 자막 번역 파일도 제공한다 	<ul style="list-style-type: none"> - 올리게 된 동영상을 시청한다 - 어려운 점이 있으면 메모하고 질문을 만든다 <p>선택:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전체 “KFoodshow” 을 보고 싶으면 링크로 시청하고 한국 자막과 베트남어 자막을 같이 나오는 파일도 학습한다 	20 분						
교수.학습 활동	<p>교사: 여러분 안녕하세요!</p> <p>아침은 먹었어요? 무엇을 먹었어요?</p>							
수 업 시	5 분							

(교실 내 수업)	<p>학생: 대답</p> <p>교사: 오늘 문화 수업 주제는 무엇이에요?</p> <p>학생: 한국인의 반찬 문화와 반찬 종류예요. 그리고 ‘싸다’, ‘삭히다’, ‘비비다’에 대한 식습관 문화를 알아 봐요</p> <p>교사: 네, 맞아요</p> <p>여러분, 사전 학습 동영상을 다 봤어요?</p> <p>학생: 네, 다 봤어요</p> <p>- 학습자의 사전 학습 여부 확인하기 위해 질문하기: 학생들이 질문을 답변한다</p> <p>교사: 여러분은 동영상을 시청할 때 내용을 얼마나 이해한지 질문합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> + 질문 1: 한국에 있는 반찬 종류가 몇 가지쯤 있습니까? <p>정답: 셀 수 없이 많지만 1.500 가지쯤 있습니다</p> <ul style="list-style-type: none"> + 질문 2: 동영상에 나오는 한국인 식습관을 무엇이 있습니까? <p>정답: ‘싸다’ 식습관 ‘비비다’ 식습관 ‘삭히다’ 식습관</p> <p>- 사전 학습의 어려운 점 풀어 주기</p> <p>교사: 여러분, 동영상을 볼 때 어려운 점이나 아직 이해하지 않은 점을 있습니까?</p> <p>학생: 없습니다 (있으면 질문의 답변해준다)</p>	
-----------------	---	--

		<p>- 학습 목표 제시하기</p> <p>여러분 이제 한국은 ‘반찬의 나라’라고 불리는 이유를 알게 됐죠. 그리고 식탁에 생산자의 마음과 요리하는 사람의 정성이 담겨 있어요. 같이 먹는 사람들과 정을 나눌 수 있는 문화가 모두 담겨 있어요.</p>	
	제시설명	<p>학습자의 문화를 깊게 이해하기 위해 토론 활동을 진행하면서 교사가 문화를 더 설명해주기</p> <p>교사: 여러분, 지금 한국인의 식습관을 더 깊이 이해하기 위해 3 그룹을 나누고 5분 동안 친구들과 같이 이야기하고 그 후에 각 그룹을 한 질문을 대답하세요</p> <p>토론의 질문:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ‘싸다’의 식습관은 무슨 의미입니까? 2. ‘비비다’의 식습관은 무슨 의미입니까? 3. ‘삭히다’의 식습관은 무슨 의미입니까? <p>정답:</p> <p>질문 1의 정답: 정월 대보름에 나물 잎에 밥을 짜 먹는 곳은 복쌈이라한다고 기록되어 있어요. 복과 건강을 기원하면서 쌈을 짠다고 생각해요.</p> <p>한국인 조상들에게는 가방이 없어서 가방 대신 ‘보자기’를 사용했습니다. 무엇이든 포용하는 보자기처럼 쌈은 그 어떤 재료라도 다 감싸 주는 우만의 독특한 음식 문화입니다.</p> <p>교사: 한국인 무든 음식을 다 짜 먹을 수 있는 것 같아요. 김밥, 삼겹살, 곱창, 등 . 야채 위에 음식을 넣고 반찬도 넣어 짜 먹죠.</p>	15 분

	<p>교사가 동영상에 나오는 보자기에 대한 문화를 더 설명해준다.</p> <p>(추가하는 문화 지식이라서 학생들에게 빠르고 간단하게 소개해준다)</p> <p>교사: 여러분, 보자기는 알아요?</p> <p>학생: 보자기는 물건을 싸서 포장하는 것입니다.</p> <p>교사: 맞아요, 현재 추석 때 선물을 주는 것은 아직 보자기로 포장하는 것을 자주 보죠.</p> <p>보자기 문화도 TOPIK 시험 문제도 나온 적 있어요</p> <p>보자기는 물건을 싸는 실용적인 용도로 사용된다. 그 중에서 쓰고 남은 천 조각으로 만든 것을 조각보라고 한다. 이 조각보를 만들 때는 쓰는 사람이 복을 받기를 바라는 마음으로 바느질을 한다. 이러한 조각보가 오늘날에는 예술적으로도 인정을 받고 있다. 색도, 모양도, 크기도 서로 다른 조각들을 이어 만든 조각보에는 자유분방한 아름다움과 조화로움이 살아 있기 때문이다. (32 번 질문, TOPIK 2 41 회)</p> <p>조각보 보자기:</p>  <p>현재 보자기:</p>	
--	--	--



질문2의 정답: 한국인은 농사를 짓는 민족이고 바쁠 때 찬밥에 나물을 비벼 먹은 것에서 시작되었다고 합니다. 섞고 융합해서 새로운 것을 만드는 한국의 비빔 문화이라고 합니다. 한국인의 나눔과 통합의 정서를 가장 잘 표현한 것입니다

교사: 여러분, 비빔밥은 어디에 유명해요?

학생: 전주, 진주

교사: 각 지역에 비빔밥을 만드는 방법을 다릅니다.
전주 비빔밥과 진주 비빔밥은 어떻게 다릅니까?

학생: 전주는 콩나물과 계절에 따라 다양한 20가지가 넘는 나물들을 담아요. 그리고 비빔밥의 특징은 황포묵이 있고 꽃처럼 이쁘다는 특징이 있습니다. 그리고 전주는 보통 야채들을 생으로 먹고 진주는 삶고 하나 하나씩 잘라 부드럽게 먹는 방식이에요

질문3의 정답: 한국에서는 제철이 지나가도 식재료를 오래 또 맛있게 먹을 수 있는 저장 문화가 발달했습니다. 절이고 말리고 담그는 다양한 요리 방법을 탄생 시켰어요. 그 과정에서 탄생한 쿰쿰하고 알싸한 맛 바로 삼침의 미학이에요

		<p>교사: 생선을 소금에 절이는 방식은 다른 나라에도 있지만 한국은 다양한 방식의 젓갈들이 있는 나라입니다. 한국에는 강과 바다에서 잡히는 모든 생선을 젓갈로 만들기 때문에 종류가 무려 140여 가지나 돼요.</p>	
	활동	<p>문화 다양성 인지</p> <p>토론 활동: 학생들을 그룹으로 나누고 토론한다 토론 질문: 여러분은 이러한 한국인의 식습관을 어떻게 생각합니까?</p> <p>학생들을 그룹으로 나누고 토론한다 5분 동안 토론한 후 각 그룹은 대표 한 명을 선정하여 조원들의 의견을 발표한다.</p> <p>문화 유사성 인지</p> <p>베트남 문화와 비교 활동:</p> <p>질문: 베트남에서 위에 공부한 한국인의 식습관과 비슷한 식습관이 있습니까? 한국의 식습관과 차이점이 무엇입니까?</p> <p>학생들을 그룹으로 나누고 5분 동안 찬구들과 의견을 나눈 후 각 그룹은 대표 한 명을 선정하여 조원들의 의견을 발표한다.</p> <p>문화 실천</p> <p>체험 활동: 비빔밥을 만들고 먹어 본다 준비: 비빔밥의 양념과 재료를 준비한다. 양념: 고추장, 간장, 설탕, 통깨, 참기름, 식초, 소금, 후추</p>	20 분

		<p>재료: 밥, 양파, 당근, 오이, 고기, 콩나물, 깻잎, 계란, 김, 애호박, 상추, 무, 고사리, 시금치, 표고버섯</p> <p>PPT에 비빔밥을 만든은 양념, 재료의 어휘와 방법을 제시하면서 소개한다</p> <p>교사: 오늘 우리 대표적인 한국 음식 중 비빔밥을 만들어요. 여러분 아마 비빔밥을 한번이라도 먹은 적 있었죠. 근데 비빔밥을 만들어 봤어요?</p> <p>학생: 만들어 봤어요/ 만든 적 없어요</p> <p>교사: 오늘 여러분은 비빔밥을 직접 만들어 먹어요. 좋 아하죠?</p> <p>여러분, 여기는 비빔밥을 만든 필요한 재료예요. 재료와 양념은 여러 가지 있으니까 여러분 먹고 싶은 것을 넣어 비벼 먹어요.</p>	
	마무리	<p>오늘 공부한 내용을 정리한다</p> <p>교사: 여러분, 오늘 우리는 무엇을 배웠어요?</p> <p>학생 대답</p> <p>교사: 맞아요, 오늘 우리는 한국인은 왜 싸 먹어, 비벼 먹어, 식혀 먹어 들의 식습관을 알아봤죠</p> <p>오늘 수업이 여러분들에게 어땠나요?</p> <p>학생: 재미있었어요</p> <p>교사: 혹시 더 궁금한 질문들이 있어요?</p> <p>-> 있으면 대답함</p> <p>-> 없으면 수업이 여기에 끝나겠습니다.</p> <p>학생들의 피드백을 받기</p> <p>교사: 우리 한국 문화 수업을 나중에 더 잘 개발하고 진행하기 위해 여러분은 우리 문화 수업을 좋아하는</p>	5 분

		점을 무엇인지 또한 아직 부족한 점을 무엇인지 여러분의 의견을 듣고 싶어요. 선생님을 e-class에 문화 수업을 평가를 올리니까 꼭 피드백을 주세요. 오늘 많이 수고했어요. 다음 수업에 봐요~	
--	--	---	--

수업 전에 온라인으로 사전 학습은 20분쯤이고 교실 내 수업은 45~60분내에 진행하는 중급 학습자들을 위한 수업 학습 교수 지도안을 작성하였다. 이런 식의 문화 수업은 부담 없이 재미있게 문화 지식을 얻을 수 있다. 플립러닝을 활용한 수업에 상호작용 기회가 많이 있어서 학습자들은 한국 문화 지식을 학습하면서 한국어 능력도 향상시킬 수 있다. 수업 지도안을 작성할 때 학습자들의 요구에 맞춰 주제를 선택하지만 학습자의 수준을 고려하여 그 주제에 관련한 적절한 내용을 선택하며 가르친다. 또한 학습자의 각 수준에 맞춘 사용하는 단어, 문장과 표현 등을 고려해야 하여 작성한다.

V. 결 론

본 연구는 베트남인 학습자들을 대상으로 플립러닝을 활용한 한국 문화 교육 방안을 개발하기 위한 목적으로 연구와 조사를 진행하였다.

문화 학습은 학습자들이 상대방과의 원하는 의사소통을 도울 뿐만 아니라 한국어 능력 향상에도 매우 큰 도움이 된다. 특히 최근 한국어를 공부하고 한국에 체류하는 베트남인들이 늘어나고 있어 베트남인들에게 한국 문화 교육이 더욱 필요하다고 보여지고 있다. 이처럼 문화교육의 중요성을 커진다는 것을 인지되면서 다양한 문화 교육 방법들이 개발되었으며 전통적인 문화 수업 외에도 온라인 학습, 동영상을 활용한 학습 등 인터넷을 통한 다른 학습 방법들도 개발되고 있다. 그러나 제한된 학습 시간 내에 드라마, 영화나 예능 프로그램 등을 시청하기는 어려우며 학습자의 언어 능력에 따라 학습 수준이 크게 다르기 때문에 학습자들 각자의 수준에 맞는 문화 수업이 필요해 보인다. 따라서 플립러닝을 활용한 수업은 시공간적 어려움을 극복하고 학습자의 수준에 맞는 맞춤형 수업을 진행하는데 적합하다고 보여진다. 플립러닝을 적용할 때 학습자는 사전 학습에서 학습에 관련된 한국문화 영상 등 자료들을 여러 번 자신 스스로 학습하고 시청할 수 있다. 또한 수업에 관련된 영상들을 통해 학습자들이 그 문화를 더욱 생생하게 이해할 수 있도록 돋고 수업 시에 그 문화에 대해 스스로 토론하고 이야기하고 문화 직접 경험할 수 있는 기회들이 많아진다.

제1장에서는 연구의 목적과 필요성을 제시하고 한국 문화교육, 베트남인 학습자를 위한 한국 문화교육, 동영상을 활용한 한국 문화교육과 플립러닝을 활용한 한국 문화교육에 대한 선행 연구들을 검토하여 이해하는 데 도움이 될 수 있는 정보를 제공하였다.

제2장에서는 이론적 배경을 다루며 한국 문화교육의 개념, 필요성, 목표와 문화 범주 및 내용을 살펴보았고 플립러닝의 학습 방법과 전통적인 수업과의 차이점을 분석했다. 또한, 플립러닝을 활용한 교육적 효과를 검토했고 수업을 설계할 때 고려해야 하는 수업 모형과 교수의 역할에 대한 정보를 제공하였다. 이러한 이론적 배경에 의하여 한국 문화교육을 방안을

만들 때 고려하였다

제3장에서는 베트남인 학습자를 대상으로 플립러닝을 활용한 한국 문화교육에 대한 요구를 조사했으며 설문조사를 통해 베트남인 학습자들의 한국 문화 교육에 대한 요구 및 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업에 대한 어려운 점과 좋아하는 점을 파악하고 분석하였다. 또한 설문조사 결과를 분석한 후에 고려해야 하는 장점과 단점의 제안을 제시하였다. 베트남인 학습자들은 모두 한국 문화 수업을 더 필요하고 한국인의 일상생활에 대한 가장 관심이 있다고 한다.

제4장에서는 조사 수집한 결과를 종합하여 베트남인 학습자들을 대상으로 한 한국문화 교육 방안을 개발하기 위해 설문조사 결과를 분석하여 장점을 강화하고 단점을 극복하는 한국 문화교육 제안을 적용하여 플립러닝을 활용한 한국 문화 수업 모형을 제시하였다. 그 다음으로 한국 문화 수업을 설계하기 위해 어떤 한국 문화교육 내용을 선택할지에 관련한 원리들을 제시했고 플립러닝의 사전 학습과 교실 내 수업 활동의 두 가지 단계를 바탕으로 수업 활동들을 보충하며 교실 내 수업들을 도입, 제시설명 및 활동, 마무리의 4단계로 세분화하였다. 또한 베트남인 학습자들에게 일상생활의 어떤 문화 내용을 전달할지 초.중.고급 단계로 분류하며 어떠한 내용들을 가르쳐야 할지에 대해 구체적으로 기술하였다. 마지막으로 이러한 한국문화 교육 방안을 실제로 어떻게 진행할지 수업 지도안에 관련한 예시를 자세히 작성하였다.

본 논문의 핵심 내용은 베트남인 학습자들에게 한국 문화를 가르치는 효과적인 방안을 개발하는 데에 목적이 있다. 이에 전통적인 방식의 수업을 대신하여 높은 효율성이 있는 플립러닝을 적용한 모형 수업들을 적용하였다. 베트남인 학습자들에게 초점을 맞춰 베트남 사람들의 고유한 특성과 정체성을 고려하고 베트남인 학습자의 요구에 따라 한국 문화수업을 설계하였다. 플립러닝을 적용한 수업으로 한국 문화를 가르칠 때 본 논문은 한국 문화와 관련된 내용을 담은 드라마, 영화, 예능 프로그램 등의 컷부분을 활용하여 가르치는 데 중점을 두었다. 또한 교사가 이를 활용하여 강의 관련된 동영상을 학습자들에게 사전에 제공하여 스스로 학습하는 것에

도움을 주고 플립러닝을 활용한 수업으로 한국 문화 학습에 대한 부담을 줄이는 것을 최대한 초점에 맞추는 것에 다른 논문과 차이다.

한국의 국제적인 위치가 더욱 증가하고 있는 현 시점에서는 한국어와 한국 문화에 대한 교육 및 관심은 더욱 증가할 것으로 예상된다. 본 연구는 플립러닝을 기반으로 한국 문화교육 방안을 제시함으로써 베트남인 학습자들에게 학습에 대한 요구와 흥미를 만족시키고 적절한 동영상과 학습 내용 및 활동 등으로 학습자들의 수준에 맞게 학습할 수 있는 문화 수업을 제공하였다. 이러한 현대적인 방식으로 한국 문화 교육을 구성함으로써 베트남인 학습자들의 한국 문화에 대한 이해도를 높이고 도움이 되길 바라며 한국어와 문화교육의 발전에 기여하고자 한다. 또한 본 연구는 설문조사의 결과에 따라 일상생활에 대한 문화 교육 방안에 초점을 맞춰서 앞으로 베트남인 학습자를 위한 플립러닝을 활용한 다른 문화 주제에 대한 연구하는 것을 기대한다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 강소희. (2020). 뉴미디어를 활용한 한국문화 교육 콘텐츠 개발 방안 연구: 한류 기반 학습자를 대상으로. *한국외국어대학교 대학원 석사학위 논문*.
- 강승혜 외. (2010). 『한국문화교육론』. 서울: 형설출판사.
- 강진숙. (2010). 한국사를 활용한 한국어 문화 교육 방안 연구: 조선 시대를 중심으로. *한국외국어대학교 대학원 석사학위 논문*.
- 고민지. (2020). 웹드라마를 활용한 한국의 고백락 문화 교육 방안 연구: 플립 러닝 기반 수업을 중심으로. *부산외국어대학교 일반대학원 석사학위 논문*.
- 국혜민. (2020). 한국어 교육에서 플립러닝을 적용한 문화 수업에 대한 문제점 및 방안 연구: K-MOOC를 활용한 수업을 중심으로. *숭실대학교 대학원 석사학위 논문*.
- 김규리. (2022). 온라인 한국어교육 콘텐츠 분석과 활용 방안 연구. *경희대학교 대학원 석사학위 논문*.
- 김소현. (2021). 역사문화콘텐츠를 활용한 음료 서비스 실무 교수·학습 지도안 개발. *한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문*.
- 김수은. (2021). 박수근의 미술작품을 활용한 한국문화교육 방안 연구. *부산외국어대학교 대학원 석사학위 논문*.
- 김지운. (2020). 영상 매체를 활용한 한국어 말하기 학습 모형 및 실제 연구: 플립러닝 모형에서 더빙 활용을 중심으로. *고려대학교 교육대학원 석사학위 논문*.
- 김희정. (2020). 한국문화교육을 위한 문화감지도구 개발과 활용 방안. *부산외국어대학교 대학원 석사학위 논문*.
- 다오프엉바오위엔. (2019). 베트남인 고급 학습자를 위한 예능 프로그램을 활용한 한국문화 교육 방안 연구. *상명대학교 대학원 석사학위*

논문.

- 드엉타이링. (2021). 베트남 내 대학의 한국어 학습자를 위한 관용표현을 활용한 문화 교육 방안. 상명대학교 대학원 석사학위 논문.
- 루위. (2022). 브이로그(VLOG)를 활용한 한국문화교육 방안 연구. 세종대학교 대학원 석사학위 논문.
- 박성. (2018). 플립러닝을 활용한 한국문화교육 방안 연구. 『이중언어학』, 72, 55–85.
- 박영순. (2006). 『한국어 교육을 위한 한국문화론』. 서울: 한림출판사.
- 박지연, 유훈식. (2021). 솟폼(shortform) 동영상을 통한 한국어학습이 학습 관련 요인에 미치는 영향 연구. 『학습자중심교과교육연구』, 21(17), 617–632.
- 배재원. (2020). 한류 콘텐츠를 활용한 한국문화교육 자료 개발을 위한 제언. 『국제한국언어문화학회 학술대회논문집』, 37–38.
- 법무부:출입국.외국인정책본부: 2023년9월 출입외국인정책 통계월보, 37.
- 성기철. (2001). 한국어 교육과 문화교육, 『한국어교육』, 12(2), 111–135.
- 송수미. (2020). 광고를 활용한 플립러닝 기반 한국어문화 교육 방안. 계명대학교 대학원 석사학위 논문.
- 신혜원,김희라. (2018). 플립러닝을 활용한 서양복식사 수업 사례 및 효과 –고대 메소포타미아 복식을 중심으로. 『한국가정과교육학회지』, 30(2), 137–147.
- 양령. (2023). 솟폼 교육 콘텐츠의 지속적 이용의도에 미치는 영향 요인에 관한 연구. 계명대학교 대학원 박사학위 논문.
- 연지은. (2022). 온라인 수업 환경에서의 한국문화교육 방안 연구: 드라마 활용을 중심으로. 서울여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 오영환. (2022). 한국어 학습자를 위한 음식문화 교육방안: 플립러닝을 활용하여. 숭실대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 우승희. (2023). 한국어 학습자를 위한 한국 예술문화 교육 방안. 상명대학교 대학원 박사학위 논문.
- 유상미. (2015). Flipped Learning 열풍 속에서 본 수업 가치의 재탐색과 EBS

- 역할. 『미디어와교육』, 5(1), 14–36.
- 유승원. (2012). 한국어 교육용 멀티미디어 자료 개발에 있어서의 시각 콘텐츠 연구. 상명대학교 대학원 박사학위 논문.
- 윤서서. (2023). 플립드 러닝을 활용한 한국 명절문화 교육 방안 연구: 중국인 학습자를 중심으로. 중앙대학교 대학원 석사논문.
- 윤옥경. (2016). 외국인 교수를 위한 한국어·한국문화 교육 요구 분석 연구. 영남대학교 대학원 박사학위 논문.
- 이동엽. (2013). 플립드러닝 교수학습 설계모형 탐구. 『디지털융복합연구』, 11(12), 83–92.
- 이리경. (2017). 외국인 유학생대상 한국세시풍속문화 체험교육콘텐츠 연구. 성신여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 이승연 외. (2021). 『한국문화교육론』, 서울: 도서출판 하우.
- 이신영. (2019). 한국어 학습자를 위한 생활문화교육 세부항목 설계 연구. 군산대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이원희. (2018). 상호문화관점에서의 한국어 교재 개발 연구 -K-MOOC를 활용한 한국어 문화 교재 개발 방안. 『국제한국어교육학회 학술대회논문집』, 187–203.
- 이유경. (2022). 외국인을 위한 한국문화교육 연구의 현황과 과제. 『한국어교육』, 33(4), 63–300.
- 이윤실. (2019). e-러닝 한국어교육의 한국문화 콘텐츠 교수설계 분석: Kemp의 교수설계 모형을 기반으로. 연세대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이정원. (2022). 애니메이션을 활용한 한국어 문화교육 방안: 플립러닝을 중심으로. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 이지윤. (2019). 장소기억을 활용한 플립드러닝 기반의 문화 교육 연구: 한국인의 가치관 변화를 중심으로. 한국외국어대학교 대학원 석사학위 논문.
- 임경순. (2006). 문화중심 언어와 문화의 통합 교수 · 학습 방법 연구. 『한중인문학회』, 19, 293–320.

- 임경순. (2015). 『외국어로서의 한국어 교육을 위한 한국문화교육론』. 서울: 역락.
- 임동혁. (2022). 학문 목적 한국어 학습자의 온라인 전공 수업 수강을 위한 전공어휘 선정 방식에 관한 연구. 경인교육대학교 교육전문대학원 석사학위 논문.
- 정수정. (2020). 웹툰(webtoon)을 활용한 한국어 문화 교육 방안. 진주교육대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정원기. (2016). 소설 텍스트를 통한 한국어교육의 문화교육 방안 연구. 한성대학교 대학원 박사학위 논문.
- 정택희. (2022). 드라마 <도깨비>를 활용한 한국문화교육 방안 연구. 충남대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 정희진. (2016). 한국어 교육용 문화콘텐츠 활성화 방안 분석: 스마트 기기 중심으로. 경희대학교 대학원 석사학위 논문.
- 크엉재오미. (2018). 베트남 내 대학에서의 한국어 학습자를 위한 한국문화 교육 방안 연구: 초급 단계 학습자를 중심으로. 상명대학교 대학원 석사학위 논문.
- 한윤정. (2017). 외국군 초급 한국어 학습자를 위한 플립러닝 활용 언어문화 교육 방안 연구. 『한국언어문화학』, 14(2), 311-340.
- 홍예식. (2015). 플립드러닝(Flipped learning)을 활용한 한국어 문화 교육. 『人文學研究』, 20, 85-110.
- 홍유화. (2021). 한국 문화 교육을 위한 플립러닝 모형 개발 연구: 재미동포 아동을 대상으로. 한국외국어대학교 대학원 석사학위 논문.
- 황혜원. (2018). 상황 학습을 기반으로 한 외국인 유학생 대상 문화 문식력 교육 연구. 배재대학교 박사학위 논문.
- 2017년 국제통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구(4단계). 국립국어연구원.
<https://kcenter.korean.go.kr/>
- Duong, Tran Hai. (2018). 베트남인 학습자를 위한 한국어 교재 내 문화교육의 실제와 개선 방안: <베트남인을 위한 종합 한국어>를 중심으로. 상명대학교 대학원 석사학위 논문.

2. 국외문현

- Bergmann, J. Sams, A. (2014). Flipped Learning: Maximizing Face Time. *Training & Development(T+D)*, 68(2), 28–31.
- Brooks, N. (1964). Language and Language Learning Theory and Practice. New York, Harcourt, Brace & World Inc.
- Brown, H. D. (1980). The optimal distance model of second language acquisition. *TESOL Quarterly*, 14(2), 157–164.
- Moran, Patrick R. (2001). Teaching Culture. Australia: Heinle & Heinle, Boston :Heinle & Heinle.
- Seelye, H. N. (1988). Teaching Culture, Lincolnwood. IL: National Textbook Company.
- Williams, R. (1983). Culture and Society, 1780–1950. Harmondsworth: New York: Penguin.

〈부록〉

설문지

Part 1: 개인정보

1. 성별: 남 여
2. 나이: 18세 이하 18~25세 25세 이상
3. 토픽 급수 (없으면 해당 수준 선택):
1급 2급 3급 4급 5급 6급

Part 2: 한국어 학습 경험

4. 한국어 공부한 지 얼마나 되었습니까?
 - ① 6개월 미만
 - ② 6~12개월
 - ③ 1~3년
 - ④ 3년 이상
5. 한국어 학습 동기가 무엇입니까?
 - ① 가족 권유
 - ② 친구의 소개
 - ③ 본인의 취미
 - ④ 기타 _____
6. 한국어 학습 목적이 무엇입니까? (복수응답)
 - ① K-Pop, K-Drama 또는 한국 문화를 이해하기 위해서
 - ② 학업을 위해서
 - ③ 일 또는 취업을 위해서
 - ④ 새로운 외국어를 배우고 싶어서
 - ⑤ 기타 _____

Part 3: 한국문화 학습 경험

7. 한국문화에 관한 지식을 어떻게 알게 되었습니까? (복수 선택)
 - ① 영화와 드라마 등을 통해
 - ② 잡지와 소설 등을 통해
 - ③ 인터넷 검색을 통해
 - ④ 뉴스를 통해
 - ⑤ 수업을 통해

- ⑥ 일상 견문을 통해
 ⑦ 기타
8. 한국문화에 대한 동영상을 본 적 있습니까?
 ① 있다
 ② 없다
9. “있다” 선택했으면 어떤 매체로 봤습니까? (복수 선택)
 ① 인스타그램
 ② 페이스북
 ③ 유튜브
 ④ 틱톡
 ⑤ 사이트
 ⑥ 기타 _____
10. 한국문화 영상매체를 자주 시청합니까?
 ① 자주 본다
 ② 가끔 본다
 ③ 거의 보지 않는다
11. 한국문화 영상매체를 시청하면 이유가 무엇입니까?
 ① 재미있게 학습할 수 있기 때문에
 ② 어떤 상황에서 사용하는지 유용하게 알게 되기 때문에
 ③ 문화에 현실적으로 접근할 수 있기 때문에
 ④ 오래 기억할 수 있기 때문에
 ⑤ 기타 _____
12. 한국문화를 공부하는 과정에 아래 같은 어려움이 있습니까? (복수 선택)
 ① 교사의 설명이나 책에 있는 지식으로 공부해서 문화를 깊게 이해가 못한다
 ② 영상매체로 한국문화를 스스로 공부할 때 영상의 정확성을 확실하지 않다
 ③ 한국문화 범주가 넓어서 어떻게 찾는지 모른다
 ④ 기타 _____

Part 4: 한국문화 교육에 관한 요구

13. 한국문화 학습은 중요하다고 생각합니까?
 ① 너무 중요하다
 ② 조금 중요하다
 ③ 별로 중요하지 않는다
14. 문화 학습과 언어 학습에 어떤 역할을 맡고 있다고 생각합니까?
 ① 관계가 없다
 ② 서로 도움이 된다

15. 어떤 주요 형식의 수업을 통해 한국문화를 공부했습니까?

- ① 교수가 설명 중심으로
- ② 학생이 토의 중심으로
- ③ 기타 _____

16. 공부했던 한국문화 수업에 대해 만족합니까?

- ① 만족하지 않다
- ② 보통이다
- ③ 만족하다
- ④ 매우 만족하다

17. 한국문화 수업은 어떤 활동으로 진행하기를 선호합니까? (복수 선택)

- ① 교수가 중심의 문화 지식 전달
- ② 개인 발표
- ③ 그룹 발표
- ④ 베트남 문화와 비교
- ⑤ 토론
- ⑥ 문화 직접 체험
- ⑦ 영상자료 활용
- ⑧ 기타 _____

18. 관심이 있는 문화 내용과 배워야 할 문화 내용이 무엇인지 “O”로 표시해 주세요
(복수 선택)

문화 내용	“O”
한국인의 일상생활 문화	
한국인의 행동 양식(인사법, 물질, 손짓 등)	
한국인의 주거생활(주거, 건축 등)	
한국인의 식생활(음식, 식사, 음주 예절 등)	
한국의 교통 문화(교통, 길 찾기, 운송, 등)	
한국인의 경제 활동(구매, 화폐 등)	
한국인의 예절(예법에 맞는 의례적 행동)	
한국의 기후(날씨 등)	
한국인의 복장 생활(한국인의 옷차림, 한복 등)	
한국인의 여가 문화(취미 생활, 여행 등)	
한국인의 가족 관계, 친족 호칭 등	
한국인의 개인적 활동(동아리, 친목 모임 등)	
한국인의 사회적 활동(직장생활, 학교생활 등)	
한국의 지리적 특징, 지역	
한국의 문화유산(무형: 춤, 노래 등)	
한국의 문화유산(유형 문화: 도자기, 회화 등)	
한국인의 가족 제도(대가족, 혼가족 등)	
한국의 대중문화	
한국의 언어 (호칭어, 높임말과 반말, 속담과 관용어, 유행어 등)	
한국인의 세시 풍속	
한국의 교육의 제도	
한국의 정치, 역사	

Part 5: 플립러닝에 관한 요구

19. 플립러닝을 활용한 한국문화교육에 대한 경험이 있습니까?

- ① 네, 있습니다
- ② 아니요, 없습니다

20. “네, 있습니다” 선택했으면 플립러닝을 통해 얻은 한국문화 교육의 효과를 어떻게 평가합니까?

- ① 매우 만족하다
- ② 만족하다
- ③ 보통
- ④ 만족하지 않다

21. 전통적인 문화 수업은 교실에서 교사가 학생들에게 직접 지식을 전달하는 것이다. 전통적인 문화 수업과 달리 교실에 수업에 앞서 두고 문화에 관련 동영상이나 자료로 선행 수업을 수행하고 본 수업에서는 주로 토론, 문화 체험, 과제 활동, 질의 응답, 베트남 문화와 비교, 발표 등의 방식을 진행하는 수업이 있다면 이러한 수업을 듣고 싶습니까?

(예를 들어 문화수업은 3 시간이다. 온라인으로 문화에 관련 동영상이나 텍스트 자료 등으로 선행학습, 대면수업은 교실에 한 시간이나 둘 시간에서 토론, 문화 체험, 과제 활동, 질의 응답, 베트남 문화와 비교, 발표 등 진행한다)

- ① 네, 듣고 싶습니다
- ② 아니요, 듣고 싶지 않습니다

22. “네, 듣고 싶습니다” 선택했으면 수업을 듣고 싶은 이유는? (복수 선택)

- ① 전통 수업 형식보다 더욱 효과적이다.
- ② 전통 수업보다 더욱 깊이 있게 배울 수 있다.
- ③ 교사나 반 친구들과 의사소통 기회가 많이 생길 수 있다.
- ④ 학습 동기를 높일 수 있다.
- ⑤ 영상과 텍스트 자료를 반복적으로 공부할 수 있다.
- ⑥ 대면수업 전에 자유롭게 학습 시간을 안배할 수 있다.
- ⑦ 기타 _____

23. “아니요, 듣고 싶지 않습니다” 선택했으면 수업을 듣고 싶지 않은 이유는? (복수 선택)

- ① 전통 수업 형식보다 효과적이지 못하다
- ② 시간이 많이 걸릴 것이다.
- ③ 수업 전의 학습을 스스로 완성하기 어렵다.
- ④ 수업 활동에 대해 부담이 느껴진다.
- ⑤ 학습 동기가 떨어질 수 있다.
- ⑥ 기타 _____

24. 한국 문화교육에 대해 원하거나 제안하고 싶은 내용을 자유롭게 써 주세요. (선택)



ABSTRACT

A study on the Education of Korean Culture
Using Flipped Learning
– Focusing on Vietnamese Learners –

Tran, Thi Nhu Quynh

Major in Korean Language Education

Dept. of Korean Language & Literature

The Graduate School

Hansung University

This thesis is a study on developing a Korean cultural education plan by applying the Flipped Learning method for Vietnamese learners. It not only helps learners improve their language skills but also helps with communication. In particular, as the number of people studying Korean in Vietnam and staying in Korea have been recently increasing, the importance of Korean cultural education is becoming more prominent. There are various methods for cultural education that have been developed, but it is difficult to provide correct education to learners due to limited learning time and differences in language skills among learners. Cultural education using flipped learning is considered an appropriate way to overcome these difficulties and provide customized classes tailored

to the level of each learner.

This study was conducted a survey of 90 Vietnamese learners to develop and implement teaching Korean culture method. Through a survey, it is identified learner's needs and hobbies as well as their preferences and difficulties in learning Korean cultural education by Flipped Learning method. This thesis is compiled to help Vietnamese learners find the best way to break the barriers in learning Korean culture. It is divided into 2 stages in teaching Korean culture by using Flipped Learning method which are pre-class and at the class. While learning at the class, it is subdivided into four parts: introduction, explanation, activity and conclusion. In addition, this thesis is specifically shown the different themes of culture, for instance what cultural content of "daily life" should be taught to Vietnamese learners, classifying it into elementary, middle, and advanced levels. Lastly, we created a detailed syllabus of how to implement the Korean cultural class which is applied Flipped Learning Method.

This cultural teaching by Flipped Learning method thesis is aiming to meet the Vietnamese learner's demand on learning Korean culture and help learners get well comprehension as well as fully experience Korean culture. Nowadays, the need of learning Korean as well as its culture on the international scale demand has highly risen, this study is sought to contribute to the development of education by providing effective and modern learning language methods to Vietnamese learners.

【Keywords】Korean Cultural Education,, Flipped Learning,
Vietnamese learners