

제주대학교 손영석입니다.

먼저 토론을 맡아주신 손미나 선생님께 진심으로 감사의 말씀드립니다.

질문주신 이하의 내용을 인용하여 1~3의 순서대로 답변드리도록 하겠습니다.

1. 이번 발표에서는 대학교 3학년 전공수업의 학생들을 대상으로 코퍼스를 활용하셨는데요, 3학년 학생들을 대상으로 하신 이유가 궁금합니다. 혹시 일본어 레벨을 고려하여 정하신 것이라면, 3학년 전공수업 학생들의 일본어 레벨은 중급 이상 정도가 아닌가 예상이 되는데요, 그 외의 초급이나 고급 레벨에서는 앞으로 코퍼스를 활용하실 계획이 있으신지, 또 활용할 때 어떤 점을 유의해야 하는지 알고 싶습니다.

<답변> 먼저 온라인 멀티미디어 코퍼스를 활용하여 일본어 문법수업을 진행해보려는 당초의 계획이 있었고, 제가 담당하고 있는 문법수업이 3학년 대상 과목이어서 결과적으로 (개인차는 있으나) 중급수준에 해당하는 3학년들이 주로 학습에 참여하게 되었습니다. 그리고 문법 중에서도 진술부사를 대상으로 수업을 진행한 이유는 진술부사의 경우 부사와 어떠한 표현이 주로 호응되어 사용되는지에 관한 이해가 학습의 주요 포인트라 할 수 있는데요, 온라인 멀티미디어 코퍼스에서는 검색결과를 KWIC (Key Word in Context) 형식 즉 키워드를 중심으로 전후문맥을 정렬하여 제시해주므로 학습자들이 호응관계를 파악하는데 큰 도움이 될 것이라고 판단하였기 때문입니다.

말씀하신 바처럼 향후에도 초급~고급 레벨 등 다양한 학습 단계의 학습자들을 대상으로 오프라인 및 온라인 수업을 진행해보고자 합니다. 이 때 유의할 점으로는 학습자의 학습 단계에 맞는 코퍼스 결과가 제시될 필요가 있다는 점을 강조하고 싶습니다. 물론 코퍼스에 기반하여 다양한 문장과 발화 장면 영상을 제시하는 것도 중요하지만, 상대적으로 학습단계가 낮은 이용자에게 높은 난이도의 문장이 지속적으로 제시된다면 목표 언어로 진행되는 발화 장면 영상 시청에 부담을 느낄 수 있으며 학습 의욕 또한 저하될 수 있습니다. 반대로 상급 단계의 이용자에게도 본인의 학습단계에 맞지 않는 문장이 지속적으로 제시된다면 코퍼스 이용동기 및 학습효과가 낮아질 수 있습니다. 이러한 문제점을 해결하기 위한 방안으로

교수자가 검색결과를 선별하여 학습자에게 제시하는 방법도 있으나, 이보다는 검색결과마다 예상되는 난이도(difficulty)를 산출하여 문장과 함께 난이도를 병행하여 표기하고 이용자의 학습단계에 적합한 문장들이 우선적으로 제시되도록 코퍼스의 검색결과 제시방법을 개선하는 편이 보다 근본적인 해결책이 되리라 생각합니다.

2. 과제를 제시하셨을 때, 교재에 소개된 진술부사별로 담당자를 배정하여 학습자들이 찾아보도록 했다고 하셨는데, 표1의 결과처럼 학생들의 과제에서는 진술부사에 해당하지 않는 단어나 용례가 나왔습니다. 학습자들이 어떤 부분에서 혼란을 겪었는지 궁금합니다.

<답변> 몇 가지 이유가 있었습니다. 예를 들어 진술부사 「決して」「まず」를 찾아보도록 지시했는데 검색결과 중 「解決して」「まずい」처럼 명백히 진술부사가 아닌 단어가 용례수에 포함한 경우가 있었습니다. 이외에 단어의 형태는 교과서에 실린 진술부사가 맞으나, 그 의미-용법이 진술부사가 아닌 경우도 있었습니다. 일례로 「とても」를 들 수 있는데요, 해당 진술부사를 담당한 학생은 「これ以上はとても食べられない。」처럼 부정표현과 호응하는 경우도 「このお菓子はとてもおいしい。」처럼 호응하지 않은 경우도 모두 진술부사의 용례수에 포함하였습니다. 이 중 후자는 진술부사의 용례로는 보기 어렵고, 진술부사 직전에 학습한 정도부사(程度の副詞)에 해당한다고 할 수 있습니다. 물론 전형적인 예문만 보면 명확하게 양분할 수 있는 것 같지만, 실제 예문들을 들여다보면 분류가 모호한 경우도 있습니다. 다만 명확한 분류는 아니더라도 그 분류 과정과 전형적인 예문을 10문장 추려내는 과정에서 깊이 있는 공부가 되었으면 하는 바램이 있었으나, 이러한 문법항목을 담당하게 된 학생들에게는 진술부사가 다소 난해하게 느껴졌을 것으로 생각합니다.

3. 이번에는 문법 수업에 코퍼스를 활용하셨는데요, 문법 이외에 어떤 수업에서 활용할 수 있다고 생각하시는지, 또는 어떤 수업에서 활용하면 효과가 있을 것으로 예상하시는지, 대략적인 의견을 여쭙고 싶습니다.

<답변> 저 개인적으로는 전통적인 수업방식과는 “거꾸로”, 학습내용은 교실 밖에서 강의동영상 등 온라인 학습자료를 통해 선행학습하고 교실 안에서는 급우들과의 협력적인 환경에서 토론·모둠활동을 수행하는 수업방식인 플립러닝(Flipped Learning)에 활용하면 좋을 듯 싶습니다.

종래의 플립러닝에서는 대다수의 경우 교실 밖 수업에서 사용할 강의동영상 등 온라인 학습자료를 교수자가 직접 제작해야 했습니다만 이를 대신하여 멀티미디어 코퍼스를 활용하면 이하의 3가지 측면에 있어서 차별화가 예상되기 때문입니다. 첫째, 언어의 구조뿐만 아니라 실제 사용에도 중점을 둔 교수-학습이 가능합니다. 일례로 일본인 화자가 「ありがとう」 발화시 어떠한 행동(허리는 어느 정도 숙이며, 시선은 청자의 어느 곳을 향할지 등)을 동반하는지에 대해서는 좀처럼 전달하기가 쉽지 않으나, 학습자들이 멀티미디어 코퍼스를 교실 밖 온라인 학습자료로 삼아 검색하면 일본인들이 감사 표현을 구사하는 시점 및 상황 등에 대해 자연스럽게 익힐 수 있습니다. 둘째, 교수자는 매 차시마다 강의동영상을 직접 제작하거나 준비해야한다는 심리적 압박감에서 벗어나, 효과적인 학습자참여형태의 교수-학습 설계 및 운영에 보다 많은 노력과 시간을 할애할 수 있습니다. 셋째, 학습자의 입장에서 교수자가 제시한 키워드는 물론 평소에 의문을 가져왔던 단어·문법표현만을 골라 그 사용실태를 찾아볼 수 있어 능동적인 학습참여가 가능하며 학습내용의 내면화가 효과적으로 이뤄질 수 있습니다.

이상의 이유에서 향후에는 온라인 학습자료로서의 활용방안에 대해 구체적인 교실활동을 바탕으로 고찰할 예정이며, 온라인 멀티미디어 코퍼스이라는 공통의 학습도구를 바탕으로 여러 교수자들과 협력하여 공동으로 효과적인 교수법에 관해 모색해보고자 합니다.

거듭 질문 감사드리며 질문 주신 내용에 조금이나마 답변이 되었기를 바랍니다. 감사합니다.