말하기 학습에 대한 고찰 및 구현

(앱: 랭뽀)

벤처경영학부

2012-11396 이재원

목차

1. 서론

2. 본론

   2.1. Stephan Krashen의 언어 습득 이론

   2.2. 외국어 학습 시 이론의 한계점

   2.3. 회화 학습 앱 구성을 위한 핵심 조건

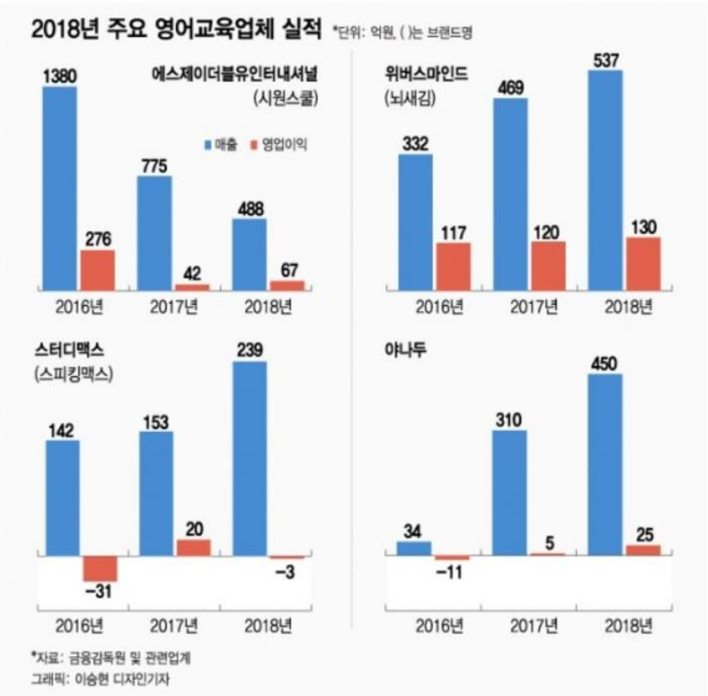
   2.4. 회화 학습 앱 구현

3. 결론

4. 출처

1. 서론

외국어 교육은 2010년대에 이르러 기존의 전통적인 시장인 토익 등 시험 중심의 학습 시장에 비해 회화 중심의 학습 시장이 가파르게 성장하고 있다. S사가 첫 연 매출 1,000억을 돌파하면서 그 시장의 크기를 증명하였다. 여러 경쟁 업체가 서로 각축을 벌이고 있으며, 수 많은 외국어 교육 앱이 등장하고 있다. 성인들 특히 20, 30대의 회화에 대한 관심이 더욱 높아지면서 성인 회화 시장이 크게 성장하고 있는데, YBM의 2019년 초 설문조사의 결과 20, 30대의 절반이 올해 영어 공부를 계획하고 있다고 밝혔다고 한다. 그 중 약 40%가 인터넷 강의를 수강할 것, 21%가 영어 학습 앱을 활용할 것을 밝혔다.



<영어 교육 주요 업체 실적 현황>

외국어 회화 학습이 고조되는 상황에서 한 가지 의문점을 갖게 된 점이 있었다. 첫 의문점은 회화 학습을 하는 데 있어 40%가 인터넷 강의를 수강한다는 점이다. 기존의 시험 준비를 위한 교육에 있어서 인터넷 강의는 합리적인 선택이 맞을 것이다. 독학이 어려운 고객들을 대상으로 지도해줄 수 있는 선생님이 있다는 건 좋은 선택이기 때문이다. 하지만 회화의 경우 '주'가 되는 것은 '말하기'이다. '말하기'가 주가 되어야 하는 시장에서 '듣기'가 주가 된다는 것은 어쩌면 기존의 전통적인 학습 방식을 탈피하지 못 한 것이라는 생각을 품게 되었다. 영어 교육 시장은 꽤 오

랜 역사가 있지만 회화 시장이 부각된 것은 꽤 최근의 일이며, 성장에 맞춰 교육 방식의 변화를 가져가기는 쉽지 않았을 것이다. 또 한편으로는, 아직 전통적인 방식에 더 맞춰져 있는 수요층들이 많기에 교육 방식을 쉽게 바꾸지 못 한 것으로도 유추할 수 있을 것이다.

이런 회화 학습 방식에 더욱 의구심을 갖게 된 것은 우리가 아무리 TOEIC, TEPS, HSK 등 시험 점수가 높음에도 불구하고 왜 회화는 초보 수준에 그치며 한 마디도 제대로 하지 못 하는 현상이 발생하냐는 것에서 출발하였다. 이는 최근이 아닌 오래 전부터 대두되어왔던 문제점이며, 많은 한국인들이 겪고 있는 문제점이다. 너무 당연시되는 사실이라 우리는 큰 경각심을 느끼지 않고 있지만, 사실 이는 굉장히 의아하고 신기한 문제가 될 수 있다. 수 천 개의 단어를 외우고 있고, CNN 뉴스 기사를 어느 정도 이해할 수준에 있는 사람이 정작 말을 제대로 구사하지 못 한다는 것은 다시 생각해보면 아이러니한 일이 될 수 있다. 그러므로 말하기 학습에 대해서는 다른 방법으로 접근해야 하지 않을까라는 생각을 하게 되었으며, 언어 습득에 관해 유명한 논문인 Stephan Krashen를 살펴보고, 이 논문을 토대로 직접 앱을 구현해보았다.

2. 본론

2.1. Stephan Krashen의 언어 습득 이론

회화는 즉, 인간의 언어 체계에서 '말하기'에 분류된다. 이런 말하기 학습에 대한 1980년 Stephan Krashen의 논문에 따르면 언어의 습득과 학습은 다르다는 것이다. 이 둘의 차이점을 한 단어로 표현하자면 '자연스러움'인데, 습득은 자연스럽게 익히는 것이며 학습은 반대로 비(非)자연스럽게 익힌다고 볼 수 있다. 예를 들어, 한국인의 경우 우리는 한국어를 굉장히 잘 하며 이에 반해 다른 언어인 영어는 비교적 잘 하지 못 한다. 하지만 우리가 아무리 한국어를 잘 한다고해도 한국어의 문법 체계에 대해서 완전히 이해하고 있지는 못 한다. 실제 외국인 친구 2명에게 한국어의 어떤 부분이 어려운 가에 대해 간단한 설문조사를 진행하였고 두 명이 공통적으로 내놓은 답변은 '은/는/이/가'에 대한 문법적 사용이었다. 그들은 각 명사에 대해 어떤 상황에서 '은/는/이/가'를 사용해야하는 지 강의를 통해서 명확히 알고 있는 상태였다. 하지만 그들은 그 사실을 직시하고 있음에도 불구하고 매번 말할 때마다 실수를 한다는 것이다. 반면 한국인은 '은/는/이/가'에 대한 정확한 문법적 의식이 없음에도 불구하고 그런 실수를 거의 하지 않는다. 생각해보면 어떤 새로운 명사에 '은/는/이/가'를 붙일 때도 고민하지 않고 저절로 입에서 나온다. 이런 점에서 우리는 별다른 학습을 하지 않고 자연스럽게 습득을 했다는 것을 알 수 있고, 이 습득의 과정이 말하기에 있어 좀 더 중요한 과정이 될 수도 있다는 사실을 시사한다.

Stephan Krashen의 이론 중 현재까지 큰 영향력을 행사하는 것은, 인식 가설이다. 학습자는 자연스럽게 지금 이해하고 있는 문장을 i단계라고 하고, 그 다음 단계가 i+1단계라면, i+1 단계로 나아가기 위해서는 단순히 문법을 배우고, 분석하는 일이 아닌 의미를 이해하고 말할 수 있는 소통의 과정이 필요하다는 것이다. 즉, 강조하고 있는 것은 소통이라는 점이다. 예를 들면, 'you're welcome'이라는 문장을 습득하기 위해서는 이 문장은 '천만에요'라는 뜻이니까, 어떠한 상황에서는 '천만에요'라는 말을 사용하자라는 학습이 아닌, 직접 그 상황을 경험하고 '천만에요'라고 직접 입 밖으로 소통을 해보아야 한다는 것이다. 즉, 이 인풋 가설의 핵심은 문장을 분석해서 사용하는 것이 아닌 그 문장 자체의 의미를 갖고 소통을 해야한다는 것이며, 환경에 노출되어야 한다는 기본 전제가 깔리게 된다. 즉, 앞서 말했던 '은/는/이/가'를 다시 가져오면, 우리가 '유재석이 웃고 있다'라는 말을 배울 때 '유재석가'가 아닌 '유재석이'가 되는 이유에 대해서 문법적으로 일일이 분석하는 것이 아닌, 그 문장 자체로 소통을 하면서 자연스럽게 익히게 되고, 자연스러운 소통이 된다는 것이다.

2.2. 외국어 학습 시 이론의 한계점

Stephan Krashen이 말한 것처럼 회화에 있어서는 자연스러운 습득이 되어야하고 문장에 대한 많은 소통이 필요하다는 것에 동의한다. 하지만 이는 외국어 학습 시에는 모국어 학습 시와 노출 빈도가 매우 많이 차이가 난다는 단점이 있다. 즉, 외국어 학습의 경우에는 접할 수 있는 빈도 수가 현저히 낮기에 단순히 소통만으로는 그 문장을 제대로 이해하고 말할 수 있는 기회가 많지 않으며 어느 정도 '학습'이 병행되어야 한다는 것이다. 즉, 습득할 수 있는 환경이 주가 되지만 학습도 필요하다는 것이다 학습을 통해 기억력을 높일 수 있으며, 비슷한 문장을 만드는 데 있어 좋은 역할이 될 것이기 때문이다.

2.3. 회화 학습 앱 구성을 위한 핵심 조건

지금까지 살펴본 논문과 보완할 점을 토대로 회화 학습 과정에 필요한 핵심 조건은 다음과 같다.

회화 학습 앱 구성을 위한 핵심 조건
제 1조건: 자연스러운 대화 환경의 빈번한 노출

제 2조건: 직접 듣고 말하는 과정을 통해 상대방과의 소통 제 3조건: 학습자의 요구 시 학습을 할 수 있는 토대 마련

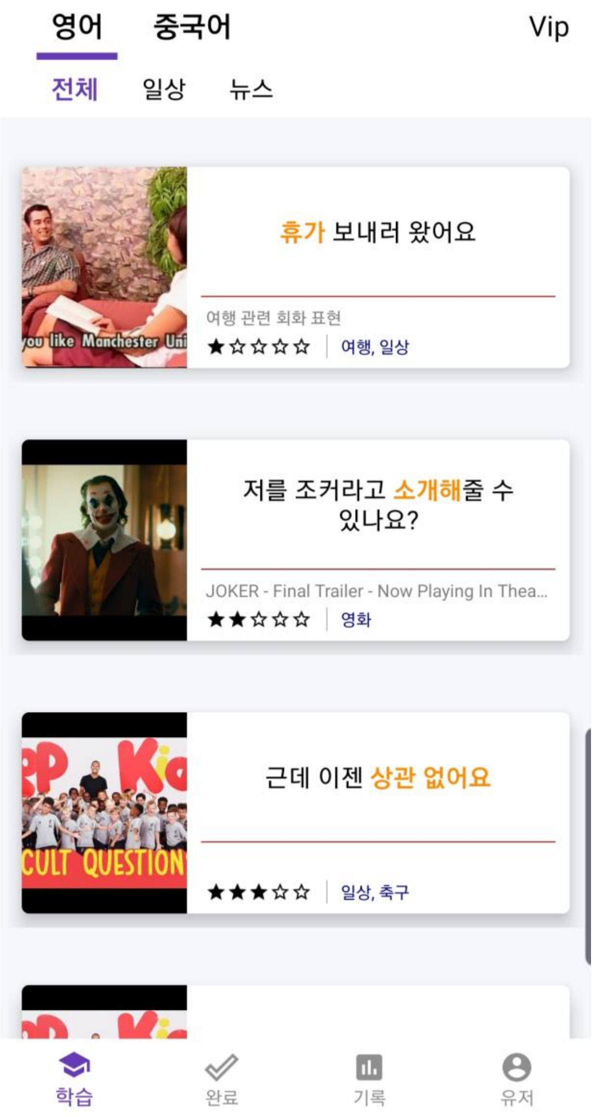
우선, 첫 번째 핵심에 부합하기 위하여 자연스러운 대화 환경에 노출되기 위하기 위해서는 현지인들과의 직접적인 교류가 가장 좋은 방법이지만 쉽지 않다는 것이다. 만나더라도 함께 주기적으로 만나기 쉽지 않다는 것이다. 즉, 빈번함이 낮다. 전화 외국어 학습의 경우 현지인과의 학습이 가능하지만 부자연스러운 대화 환경으로 인해 그 대화 주제가 제한될 수 있으며, 기초 학습자의 경우 언어 습득 능력이 크게 늘지 못 하게 된다. 자연스러운 환경에 노출될 수 있는 좋은 방법이 현재 자주 이용하고 있는 유튜브를 이용하는 것이다. 2019년 9월 기준 한국인이 가장 오래 이용하는 앱 1위가 된 유튜브는 한국에서는 유독 인기가 많다. 즉, 유튜브는 이미 한국인에게 친화적인 앱이며 이 유튜브 영상들을 이용한다면 자연스럽게 대화하는 다양한 상황을 찾을 수 있으며 이를 앱으로 가져와 노출을 시킴으로써 현지 환경과 비슷하게 조성할 수 있다는 것이다.

두 번째로 '직접 듣고 말하는 과정을 통해 상대방과의 소통'의 조건을 맞춰야한다. 실제 유명 회화 앱들에서는 다양한 유튜브 자료를 가져와 회화 학습에 이용하지만, 대부분 자막이 존재하고 말하는 과정도 따로 구비되어 있어 대화하는 느낌이 아닌 그저 '유튜브를 보는 느낌'을 받는다. 어느 정도 회화가 가능한 학습자라면 자막의 유무와 상관없이 실력을 늘릴 수 있는 환경을 만들 수 있겠지만 기초 학습자의 경우 계속 자막에 의존할 수 밖에 없으며, 이는 그 환경을 제대로 구현하지 못 한다. 소통의 경험을 줄 수 있도록 특정 문장을 말을 해야 대화를 이어나갈 수 있게 하여 소통의 경험을 주도록 기획하였다.

환경을 최대한 조성했으면, 선택 시 학습을 할 수 있는 별도의 학습 공간을 따로 만든다. 이는 언어 노출 환경과 학습 공간을 철저하게 분리하여 환경 노출에 방해가 되지 않도록 하는 것이다.

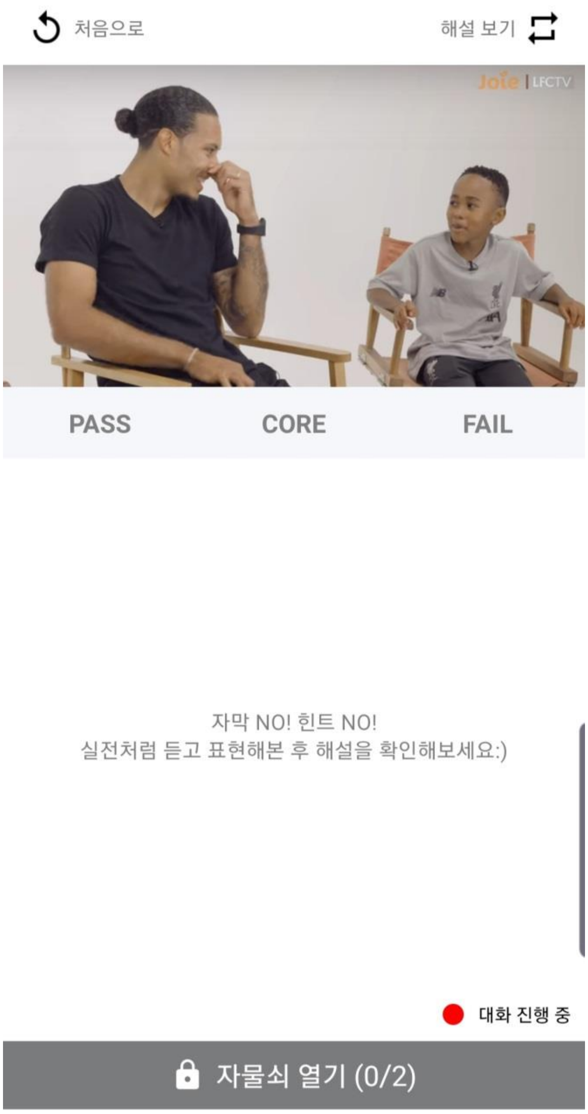
2.4. 회화 학습 앱 구현

지금까지 회화 학습의 핵심 조건들을 분석한 후, 이 조건들에 맞는 회화 학습을 구성하였다. 그 흐름은 '메인 화면 -> 대화 환경 노출 -> 대화 기능 제공 -> 학습(해설) 보기' 4단계로 구성하였으며, 메인 화면에서는 원하는 문장을 선택해서 학습을 진행할 수 있도록 구성하였다.



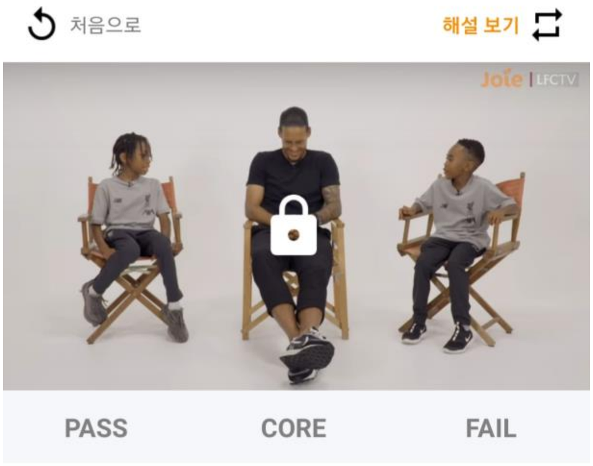
<메인 화면>

메인 화면에서는 학습자가 원하는 카테고리를 설정해서 학습을 진행할 수 있으며, 필요한 회화 학습을 중심으로 할 수 있다는 점에서 계획적인 학습을 진행할 수 있다. 이후 선택한 학습에 대해서는 대화 환경이 노출된다.



<제 1조건, 대화 환경 노출>

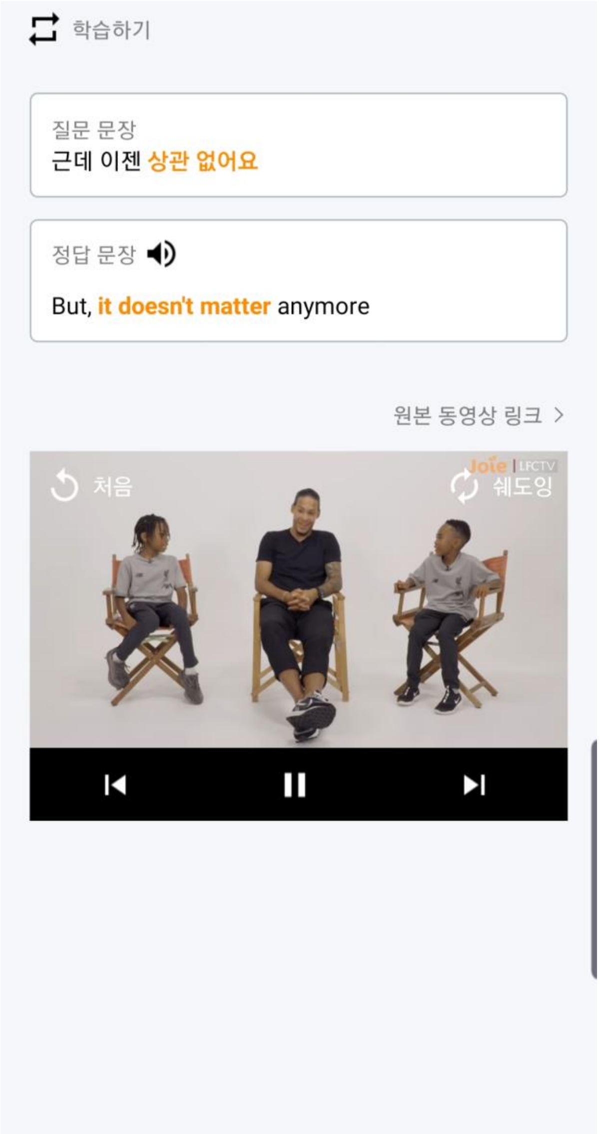
앞서 언급한 제 1조건인 자연스러운 대화 환경 노출을 위해 대화가 진행된다. 이 환경에서는 자막과 힌트가 최소화되어 학습자가 어떠한 도움도 받을 수 없는 현지 환경 그대로 노출이 된다. 최대한 자연스러운 환경을 노출함으로써 학습자가 들리는 부분과 안 들리는 부분을 정확히 확인하는 등을 판단할 수 있게 된다.



<제 2조건, 상대방과의 소통>

제 2조건인 직접 상대방과의 소통을 하는 과정을 겪는 과정이 나온다. 내가 하는 말이 잘 전달되었는 지 음성 인식 기능을 통해 음성을 전달하고 전달이 잘 된다면 대화가 계속 진행된다. 이 과정은 제 1조건의 '빈번함'을 살리기 위해 한 번만 진행되는 것이 아닌 3~5번 정도 빈도로 노출되면서 이 대화 환경을 인식하고 이런 환경에서 이런 말을 한다는 것을 인식시킴으로써 학습 효과를 극대화한다. 제 2조건이 끝나면 Stephen Krashen이 말하는 자연스러운 언어 습득 과정은 끝난다. 하지만 보완하면서 습득 뿐 아니라 학습의 과정의 추가하였고, 이는 필수가 아닌 선택적으로 진행한다. 제 2조건 화면의 우측 상단의 '해설 보기'를 누르게 되면 아래 제 3조건 화면이 나오며, 학습을 세부적으로 진행할 수 있다.

3. 결론



<제 3조건, 학습>

학습 화면에서는 질문, 답변, 자막, 자세한 설명 등을 제공함으로써 학습자가 쉽게 문장을 이해하고 분석할 수 있게 한다. 그리고 다시 대화 환경으로 돌아와 학습을 진행하도록 진행한다.

3. 결론

Stephen Krashen의 언어 습득 이론에 대해 분석을 해보고 보완을 하면서 언어 습득에 필요한 조건들을 찾아보았고, 이를 앱으로 구현해보는 과정을 진행해보았다. 아직 구현이 완벽하지 않고,

출시를 해보지 않아서 실사용자에게 피드백을 받지 못 했다는 점이 아쉽지만, 주변 사람들에게 꽤 긍정적인 반응을 얻을 수 있었다. 실제로 출시를 해보고 좀 더 피드백을 받아 수정해보려고 한다. 언어 습득에 대한 이론들은 어디까지나 가설일 뿐 정답이 나온 것이 아닌 만큼 각자의 생각은 모두 다를 수 밖에 없다. 어쩌면 가장 좋은 학습 방법은 효율성의 측면이 아닌 꾸준함의 측면이 될 수 있다. 즉, 효율이 조금 낮더라도 꾸준히 할 수 있는 방법이 있다면 더 좋을 수 있다는 것이다. 어쨌든 이번 보고서를 통해 언어 습득에 대한 기본적인 조건에 대해 알 수 있었으며, 이를 통해 회화 교육 체계가 바뀔 수 있는 계기가 되었으면 한다.

4. 출처

Stephen Krashen, Principles and Practice In Second Language Acquisition, 1981

이민하, 판 흔들리는 영어 교육시장… 더 치열해진 브랜드 경쟁, 머니투데이, 2019.04.18