

외국어로서 한국어 어휘 능력 신장 방안

- 컴퓨터 게임의 활용을 중심으로 -

최 성 옥(서울대 대학원)

차 례

- I. 머리말
- II. 컴퓨터 게임을 통한 어휘 학습 접근의 필요성과 실제
- III. 컴퓨터 게임을 활용한 어휘 학습에서의 유의점
- IV. 컴퓨터 게임을 활용한 수준별 한국어 어휘 능력 신장 방안
- V. 맺음말

I. 머리말

어휘는 언어 교수-학습에서 바탕이 되는 것으로 어휘력이 부족하면 읽기는 물론 쓰기에서도 많은 어려움을 겪게 된다.¹⁾ 한국어 학습에서 중급 이상의 학습자들도 학습의 과정에서 가장 먼저 부딪치는 것은 어휘의 부족이다. 어휘는 언어 학습 활동에서 의도적이든 비의도적이든 고려된다. 그러므로 국어 교육은 물론 한국어 교육에서 어떠한 방법을 적용하여 어휘 교육을 하든 선행 작업은 기초 어휘의 상정이 될 것이다. 그러나 현재적으로 공식적인 교육용 한국어 어휘가 나온 것은 없다. 그나마 다행인 것은 외국어로서의 한국어를 위한 어휘 교육에 대한 필요성이 제기되고, 이를 위한 약간의 연구가 있다는 것이다²⁾. 그러나 이러

1) Thorndike(1973)는 15개 나라 만여명의 학생을 대상으로 하여 어휘에 대한 점수와 독해의 점수가 밀접한 관련성을 가진다는 것을 밝힌 바도 있다 (May, 1990:179에서 재인용).

한 기초 연구의 대상은 구체적으로 외국인을 대상으로 한 어휘보다는 어린아이들이나 한국어를 모어로 하는 학습자를 대상으로 한 것이 대부분이다. 본고에서의 기본 어휘 선정은 개인으로서는 방대한 작업임을 인정하고, 김광해(1993)의 '기초 어휘가 갖추어야 할 조건³⁾'을 토대로 기존에 한국어 기초 어휘로 선정된 자료들은 대상으로 삼겠다.

본고에서는 한국어 교육에서의 어휘 학습에 대한 필요성에서 출발하여, 기존에 연구된 기초 어휘를 중심으로 어휘 교육에 신장 방안에 대한 연구를 하고자 한다. 먼저 국어 교육과 한국어 교육에서 컴퓨터를 이용한 어휘 교육의 필요성과 실제에 대해 언급하고, 컴퓨터를 활용한 한국

-
- 2) 한국어 어휘 교육의 문제점과 개선 방안을 제시하고 있는 연구에는 다음과 같은 것들이 있다. 하치근(1985): 어휘 신장력과 구사력/ 서덕현(1990): 기초 어휘/ 이충우(1990, 1994): 교육용 대표어휘/ 김광해(1990b): 어휘 교육 방법, 평가/ 김용석(1991): 어휘 지도/ 손영애(1992): 어휘 지도 방법/ 최문경(1992): 낱말 지도.

신현숙(1998)은 기존의 어휘연구가 의미가 있으나 실질적인 어휘 항목에 대한 제시가 부족함을 언급하면서 다음의 4단계에 의해 어휘를 분석하고 한국어 의미 사전의 개략적인 분류 항목과 예를 제시한 바 있다. 분류 항목의 '1단계'로, 사전류와 한국어 교재에서 교육용 어휘 항목 수집, '2단계'로 한국어 사용자에게 의한 어휘 항목 수집, '3단계'로 한국어 사용자와 한국어 학습자에 의한 어휘 항목 검토, '4단계'로 한국어 사용자에게 의한 어휘 항목 결정을 제시하고 있다. 또 다른 어휘 항목의 제시로는 임지룡(1991)의 연구가 있다. 이것은 객관적 방법에 의해 선정된 고빈도어와 주관적 방법에 의한 의미분야를 절충하여 내용어 1,500개의 기초 어휘를 선정하였다.

- 3) 김광해(1993)는 '기초어휘'란 일상 언어 생활에 있어 필수적인 단어 1 - 2천 개 내지의 최소한 어휘 선정 뒤, 이를 계통적으로 분류하여 제시한 체계라 정의하고 '기초 어휘가 갖추어야 할 조건'에 대하여 다음과 같이 언급하였다. ① 그 어휘를 사용하지 않고 다른 단어를 대응하는 일이 불가능하며, 문장을 작성하는 일이 불가능해지며, 다른 단어를 대응한다고 하더라도 오히려 그것이 더 불편하다. ② 그 단어들을 서로 조합하여 다른 복잡한 개념이나 새로운 명명이 필요한 개념 등을 나타내는 단어를 쉽게 만들 수 있다. ③ 기초 어휘에 속하지 않은 단어를 설명하는 경우 결국에는 기초 어휘의 범위에 들어 있는 단어들에 의해 설명하는 일이 대개 가능하다. ④ 그 단어들의 많은 것은 오랜 옛날부터 사용되어 오던 것이며, 앞으로도 계속 사용될 가능성이 크다. ⑤ 여러 방면의 화제에 흔하게 사용하는 언어라고 말하였다.

어 어휘 능력 신장 방안을 위해 고려할 점과 이를 위해 학습자의 수준에 따른 구체적인 컴퓨터 어휘 학습 프로그램을 제시하고자 한다.

II. 컴퓨터 게임을 통한 어휘 학습 접근의 필요성과 실제

컴퓨터를 이용한 언어 교수(CALL, 컴퓨터 보조 언어 학습)와 함께 대두된 제 2 언어 학습 이론에는 구조주의적 교수 이론, 의사소통 중심 교수 이론, 프로그램 학습 이론 등이 있다. 이 가운데 프로그램 학습 이론은 학습의 이론적 기초를 자극과 반응, 강화에 의해 습득된다는 행동주의 심리학에 바탕을 둔다. 이러한 행동주의적 학습이론은 프로그램 학습이라는 이름으로 영어학습뿐 아니라 영어교수법 혹은 한국어 교수법과 교재 제작에 큰 영향을 주었다. 그 후 행동주의 심리학이 동물의 행동에 근거하므로 언어교육에 적용될 수 없다는 촘스키(Chomsky)의 의견이 나오면서 프로그램 학습의 이점과 불리한 점이 지적되었으나, 프로그램 학습 이론은 컴퓨터 보조 언어 학습에 적용되어 다양한 언어 교육적 시도를 보이고 있다.

이러한 언어 교육적 시도 중에서 특히 어휘 능력 신장을 위한 노력은 대략 다음과 같은 이유로 오랫동안 그 필요성과 유용성을 보여 주었다.

첫째, 어휘 능력 신장을 위해서는 무엇보다 학습자 개인의 지속적인 고 반복적인 학습이 요구되는데, 이를 위해 컴퓨터가 가진 특성이 유용하다는 점이다. 컴퓨터에서는 학습해야 할 내용을 소단위로 분리시켜, 단어와 어형, 구문과 같은 특별한 어휘 영역의 교육의 가능하다. 또한 단계를 분리하여 학생의 진도에 따라 특정한 언어 요소를 제시하므로, 학생은 자기 진도에 따라 반복적으로 학습자 중심의 학습할 수 있고 즉각적인 피드백을 통해 학습을 강화시킬 수 있다. 이러한 특성은 ‘언어에 대해 배우기보다는 언어를 익히는 학습’이 강조되면서 더욱 반복과 강화를 기초로 한 어휘 교육용 프로그램이 두각을 보였다.

둘째, 학습자 측면에서 볼 때, 학습자는 컴퓨터를 통한 어휘 학습에 흥미를 느낄 뿐 아니라, 문자 정보와 영상 정보의 조합으로 제시되는 어

휘 자료를 효과적으로 인식하고 기억할 수 있다. 컴퓨터는 매체 합성의 기능을 가지고 있다. 음성, 문자, 영상(정사진, 동사진, 그래픽, 그림 등), 애니메이션, 입체조각, 시뮬레이션 등의 다양한 정보를 동시에 조합하여 전달해 줄 수 있는 기능이다. 이러한 기능은 정보가 학습자가 보고 들으면서 정보를 획득함으로써 오랫동안 기억할 수 있다는 장점이 있다⁴⁾. 또한 정보가 문자 정보를 통해서 전달되기보다는 그림이나 각종 애니메이션을 통해 시간의 간격을 두고, 순차적으로 전달되기 때문에 교수자의 배려에 따라서 학습자는 문자의 뜻을 유추하면서 학습을 진행시켜 나갈 수 있다. 특히 컴퓨터 게임은 지속적이고 반복적인 학습의 단순함을 극복하기 위한 좋은 방안이다. 컴퓨터 게임은 다른 어떠한 학습용 프로그램(Tutoring Program)보다도 한정적 시간에 학습자의 집중력과 컴퓨터와의 상호작용을 요구하기 때문에, 이러한 과정을 통해서 어휘 습득에 필요한 반복성과 그것에서 오는 식상함을 극복할 수 있는 것이다.

셋째, 교수자 측면에서는 한정된 시간에 교수하기 어려운 분야를 학습자 스스로 할 수 있게 함으로써 지속적인 학습의 과정을 이루어 나갈 수 있다는 장점이 있다. 물론 교사는 해당 학습 단원의 어휘를 미리 게임을 통해서 학생들이 숙지할 수 있도록, 어휘를 선정하고 확인하는 과정이 필요할 것이다. 어휘 학습에 대한 프로그램은 비교적 간단한 프로그래밍을 통해서도 제작이 가능하므로, 이를 학습의 단계에서 적절히 이용될 수 있도록 하는 교수자의 역할이 필요할 것이다.

컴퓨터를 활용한 교육용 게임은 컴퓨터 보조 언어 교육의 초기부터 시도되었고, 기술의 발전은 이러한 시도를 더욱 구체화시키고 학습 내용을 확장시켜가고 있다. 예를 들면, 동영상과 애니메이션으로 사물의 상태나 동작을 보여줄 수 있게 됨에 따라 기존의 학습 어휘의 대상이

4) 웹기반 한국어 교육이 시각 정보를 부각시켜 학습 효과를 향상시킬 수 있음은 학습 이론에서도 찾아 볼 수 있다. 인간이 정보를 획득하여 기억하는 것은 눈으로 보는 것의 30%, 귀로 듣는 것의 20%, 읽는 것의 10%에 반하여 보고들은 것의 70%이며, 3일이 지난 후 정보가 남아 있는 비율도 들은 것이 10%이며, 본 것의 20%에 반해 보고들은 것은 65%를 유지(정문용, 1996)할 수 있다는 것에 근거한 것이다.

주로 명사였던 것에서, 동사나 형용사까지도 간단한 영상을 통해 학습하는 것을 보게 된다. 언어 교수에서 굳이 컴퓨터를 이용한 게임이 아니라도 교실에서 할 수 있는 게임은 널리 이용되고 있다. McCallum(임병빈 역, 1996)은 게임을 통한 외국어 학습의 유용성에 대해 '긴장감의 해소, 의사소통 능력의 증진, 흥미 유발 등을 들고 있는데, 이는 어떠한 형태의 게임이든, 게임을 통한 언어 학습의 다양한 가능성을 시사해 주는 것이라 하겠다.

본고는 효과적인 어휘 능력 신장 방안을 위해 컴퓨터 학습의 유용성을 게임을 통해 제시하고자 한다. 컴퓨터를 활용한 게임은 학습자의 시각과 청각 등의 감각을 종합적으로 자극하며, 지속적으로 학습 내용과 학습자의 상호 작용이 컴퓨터를 통해 이루어질 수 있게 해 준다. 또한 교수자에게는 시간을 절약하면 어휘를 교육시킬 수 있다는 장점을 가지고 있기 때문에 유용한 어휘 학습의 도구가 될 수 있다. 그리고 이를 구체적으로 실현하기 위한 프로그램들이 늘어가고 있다. 이미 단어의 짝맞추기, 십자형 단어 채우기 게임들은 학습 어휘가 사진과 청각을 통해 함께 제시되어 학습자의 어휘 능력을 효과적으로 증진시키는 방법으로 활용되고 있다.

국어과 교육과 한국어교육에서는 컴퓨터 게임을 통한 어휘 학습 방법이 늘어가고 있다. 그러나 같은 언어를 다루고 있으나, 학습 대상자와 학습 내용이 달라짐을 볼 수 있다. 국어과 교육에서는 이미 모국어인 국어를 유창하게 구사할 수 있는 학습자를 대상으로 하고, 제시되는 어휘는 중·고등학생들이 어려워하는 맞춤법이나 고사 성어, 교과서의 단어 학습을 위해 제작되는 경우가 많다. 한국어교육에서는 학습자가 대부분 외국인이기 때문에 자음과 모음, 기초 어휘의 기본적인 명사와 동사를 중심으로 문자 습득 단계나 초급 단계에서 많이 이용되고 있다⁵⁾.

5) 유아 교육용 컴퓨터 학습용 프로그램은 주로 한글의 자모를 습득에 주안점을 두고 있다. 그러나 이러한 프로그램을 한국어 교육에 이용할 때는 문제가 있다. 유아 교육용 프로그램은 그들의 지적 수준에 맞추어 그래픽을 구상하고 학습자의 프로그램 조작 능력을 매우 제한되어 있다는 것을 전제로 두고 있다. 그래서 대부분 보고 듣고 클릭하는 정도의 학습을 밟아 나간다.

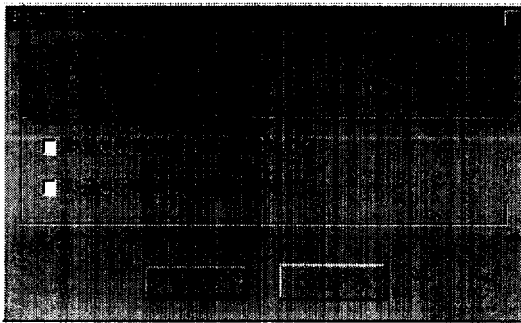
다음의 그림은 국어과 교육과 한국어 교육에서 이용되고 있는 컴퓨터 학습용 어휘 게임의 예이다. <그림 1>은 국어과 교육을 위해 제작된 게임으로 맞춤법과 표준어 학습을 위한 게임으로 맞춤법에 맞는 것을 계속해서 클릭함으로써 점수를 올리는 게임이다. <그림 2>는 중고등학교 학생의 고사성어 학습을 위한 게임으로 전통적인 십자말 풀이 형태이다. 또한 <그림 3>의 경우도 국어과 교육에서 이용되는 프로그램으로 중·고등학교 교과서의 단원별 어휘를 풀이해서 학습자가 맞추어 나갈 수 있도록 배려한 게임이다. 이에 반해, <그림 4>는 한국어 교육에서 활용되는 어휘 게임으로 문자 인식력과 함께 어휘력을 향상시키기 위한 게임이다. 주어진 시간동안 네모 칸에 클릭해서 같은 단어를 차례대로 눌렀을 때, 두 개의 빈칸이 열리고 그 안에서 한국의 문화를 담은 사진이 점점 보이는 게임이다.

이러한 컴퓨터 학습용 게임의 문제점은 학습용 게임이 학습에 충실하지 못하다는 점, 프로그램이 서로 다른 환경에서 호환될 수 있는 가능성이 적다는 점 그리고 학습용 게임의 구성이 공학도의 직관에 의존함으로써 교육적 배려가 적다는 점 등을 들 수 있다. 그러나 가장 근본적인 문제는 컴퓨터를 활용한 어휘 교육에 대한 연구가 거의 전무하다는 점이

그러나 한국어 교육의 학습자는 대부분 성인으로 유아에게 적용되는 프로그램을 이용해 학습했을 때 무시받고 있다는 느낌으로 학습의 의욕을 상실하고 지속적으로 학습하기 힘들다. 성인 학습자를 대상으로 할 때는 그들의 지적 수준에 맞는 내용과 그래픽 그리고 학습 조작 능력을 고려해야 할 필요가 있다. 이러한 컴퓨터 학습용 프로그램의 제작은 이에 따른 적절한 코스웨어 설계 이론이 앞서야 할 것이다. 코스웨어 설계 이론은 기존의 교수-학습 모형들 기반으로 한 것으로써, 교과와 내용과 방법에 따라 여러 가지 코스웨어 설계 이론이 제시될 수 있다는 것이다. 예를 들어, 유아를 대상으로 교육을 하는 것이라면, Piaget(1970)의 인지 발달 단계에 따른 이론을 적용한 Jonassen(1988)의 코스웨어 설계 이론을 적용하여, 화면의 구성과 조작 방법들을 달리 해야 할 것이다. 이 외에 Gagne(1985), Merrill(1983)은 상황과 학습 내용에 따라 각기 다른 코스웨어 설계 이론에 대해 제시한 바 있다. 그러나 이러한 코스웨어 설계 이론과 교수-학습의 모형은 학습 대상으로 하는 사람들의 변인에 따라 몇 개를 함께 이용할 수도 있을 것이며, 한 가지를 적용할 때, 교수자가 원하는 소기의 목적을 달성할 수 있을 것이다.

다. 이러한 현상은 시중에 나와 있는 학습용 게임을 보면 알 수 있다. 어휘 교육용 게임으로 나와 있기는 하지만, 교육적 목표가 불분명하다. 학습의 목표와 대상 그리고 해당 어휘의 선정 기준 등을 제시해야 하지만, 단지 학습자의 흥미를 유발하는 데, 그치는 경우가 많다. 그렇기 때문에 학습의 단계의 설정이나 학습자의 수준을 고려하지 않고, 공학도의 직관에 따라 제작되어 배포되는 경우가 많다.

한국어의 특성, 즉 받침이 있는 글자 체계라는 점이나 어미 활용이 있다는 점 그리고 교착어라는 점 등의 특성은 한국어 어휘 교육은 물론 어휘 교육을 위한 게임의 양상이 영어권에서 개발된 것과는 달리 구 현되어야 한다는 것을 보여준다. 한국어교육의 연구자는 지속적으로 한국어 자체의 특성을 연구할 뿐 아니라, 기존의 연구를 기초로 한국어 교육의 내용이 새로운 매체에 적용될 수 있는 교육적 방안을 탐색해야 할 것이다.



<그림 1 > 맞춤법과 표준어 게임

III. 컴퓨터 게임을 활용한 어휘 학습에서의 유의점

학습용 컴퓨터 프로그램의 경우 대부분 프로그래머 중심으로 학습의 과정이 구상된다. 그러나 연구자는 이러한 방법을 통해 학습의 질을 높이고자 한다면 전반적인 기획 과정에서 교육적 고려가 바탕이 되어야 할 것이다. 컴퓨터 게임을 활용한 어휘 학습의 제작을 위해서는 교육적으로 다음과 같은 고려가 있어야 할 것이다.

첫째, 대상 학습자를 위한 한국어 학습의 목록 제시하는 것이 필요하다. 어휘는 발음이나 문법에 비해 학습자의 목적에 따라 어휘가 상당히 달라짐을 볼 수 있다.(김정숙, 1992) 한국어 교육은 각기 배경이 다르고 학습 목적이 다른 다양한 학습자가 존재하므로, 고급으로 갈수록 가장 큰 차이를 보이는 것은 어휘라고 할 수 있다. 이를 위해서는 전반적인 한국어 어휘 학습 목록이 필요하다. 그러나 특정 목표를 위해 한국어를 학습하는 학습자에게 외국인의 입장에서 방대하다고 할 수 있는 1000-2000개의 어휘를 처음부터 모두 학습시킬 필요는 없을 것이다. 이를 위해서는 기존의 연구물을 통한 어휘 목록과 학습 대상자의 한국어 학습 목적에 맞추어 가장 필수적인 어휘를 나름대로 선정하고 조직하여 학습에 반영하는 것도 학습자의 흥미를 지속시키며 요구를 충족시키는 방법이 될 것이다. 그러나 그러한 때에도 외국인을 위한 어휘는 표준어(교양 있는 사람들이 두루 쓰는 현대 서울말)로 그 사용 빈도가 높고 생활에 꼭 필요한 어휘들이 대상이 될 것이다.

둘째, 교수자는 게임에 있어서 내용적 측면의 구성 요소와 형식적 측면의 구성 요소를 모두 고려해야 한다. 교육용 게임은 크게 내용적 측면의 구성 요소와 형식적 측면의 구성 요소로 나눌 수 있을 것이다. 내용적 측면의 구성 요소라 함은 학습 내용 자체를 프로그램 속에서 가르치기 위한 방법으로 어휘의 선정과 배열 그리고 제시 방법 등의 교육적 요소가 포함될 수 있다. 형식적 측면의 구성 요소라 함은 학습자의 흥미를 유발시키고 유지시키며 학습의 의도가 잘 드러날 수 있도록 구성되는 화면의 배치나 단계별 진도의 조정 등이 기술적으로 구현되는 것을

말한다. 이 두 요소는 게임의 개발에 동시에 고려되어야 한다. 교수자가 머리 속에 담고 있는 지식이 단지 구상의 단계로 그치고, 실제 학습자에게 제시되는 단계에서 교육적 의도가 고려되지 못한다면 아무 소용이 없을 것이다. 달리 말한다면, 교수자가 내용적 구성 요소를 아무리 잘 설계한다고 해도, 이를 형식적 요소를 통해 실현할 수 없다면 효과적인 학습은 이루어질 수 없을 것이다. 교수자는 내용적 구성 요소의 설계는 물론 실현 가능한 프로그램 기술을 예상하며 교육의 의도와 목표 그리고 그 내용이 효과적으로 제시될 수 있도록 프로그래머와의 긴밀한 관계 속에서 외적 구성 요소를 설계하고 조정해 나가야 할 것이다.

셋째, 어휘학습에서는 각종 상호작용⁶⁾을 통해 학습자가 흥미를 가지고 학습할 수 있도록 구성해야 한다. 컴퓨터를 활용한 학습에서의 상호작용은 여러 양상으로 나타난다. 만일 오프라인 상태에서의 게임이라면 '학습자-학습내용'의 상호작용이 주(主)가 될 것이나, 웹(Web)에 적용된다면 '교수자-학습자' 형태 혹은 '학습자-학습자' 형태의 상호작용을 도모하는 게임 형태가 될 것이다. 이 때, 어휘 학습은 학습 커뮤니티를 형성하여 지속적으로 학습자 간에 학습을 격려할 수도 있을 것이다. 컴퓨터 학습 특히 인터넷 학습의 경우, 가장 큰 문제는 학습자의 도중 하차가 매우 높다는 것이다(송상호, 1999). 이는 오프라인 상태의 학습용 게임에서도 마찬가지이다. 학습자는 처음 흥미를 가지고 접근하지만 쉽게 흥미를 잃어버리는 경우가 많다. 그러므로 이를 위한 교수자의 의도적인 배려가 필요하다. 구체적으로 교육 전(前), 교육 중(中), 교육 후(後)에 학습자가 학습의 내용을 기억하며 지속적으로 학습에 참여할 수 있도록 유도하는 전략이 필요하다.

6) Moore와 Kearsley(1996)는 컴퓨터 네트워크를 활용한 웹기반 교육에서의 상호 작용을 크게 세 가지 유형으로 나누었다. 즉, 학습자-학습 내용의 상호작용, 학습자-교수자의 상호작용, 학습자-학습자 상호 작용의 유형으로 나누었다.

IV. 컴퓨터 게임을 활용한 수준별 한국어 어휘 능력 신장 방안

여기서 본고는 한국어 어휘 능력을 신장을 위한 컴퓨터 학습용 게임을 학습자의 수준별로 제시해 보고자 한다. 한국어를 처음 배우는 학습자는 한글의 자음과 모음을 인식하는 단계를 지나 각종 단문과 장문 등을 접하게 된다. 이러한 단계를 본고는 나름대로 상정하고, 각 단계에 따른 어휘 학습 목표를 제시하였다. 학습용 게임의 제작을 위해서는 무엇보다 학습 목표가 분명하게 드러나야 한다. 그렇지 않을 경우, 프로그램은 학습의 도구가 아니라 단지 흥미를 유발하는 도구에 지나지 않을 것이다. 학습자는 한국어 학습자의 어휘 학습 단계를 ‘자모 인식 단계, 초급 단계, 중급 이상 단계’로 설정하였다.

1단계는 ‘자모 인식 단계’로 설정하였다. 자모 인식 단계는 학습자에게 한글의 자음과 모음에 대한 이해를 전제로 하고 있다. 컴퓨터 게임의 성격이 수업의 일환으로 진행되기보다는 수업 이후에 훈련과 연습이라는 측면에서 교수자는 수업 시간에 한글의 자모 형성 원리와 그것이 어떻게 조합되어 문자를 만들게 되는지를 중점적으로 이해시켜야 한다. 이러한 교수자의 역할은 학습자가 스스로 한글의 자모를 익히는 데 이해를 도울 뿐 아니라 맹목적으로 처음 보는 문자를 암기하는 우를 범하지 않게 한다. 또한 컴퓨터 학습을 통한 연습과 반복에서 더욱 효과적인 학습을 하게 한다. 이러한 교실에서의 수업을 전제로 ‘자음과 모음의 식별’ 단계에서는 새로운 문자에 대한 친숙함과 각 문자의 변별됨을 익히게 한다. 또한 이러한 문자가 어떻게 운용되어 하나의 글자와 단어를 만들게 되는지를 알게 해 주는 것이다. 이 단계에서는 어휘의 뜻보다는 처음 보는 문자에 대한 친숙함과 식별 능력이 주(主)가 되어야 한다. 처음 한국어를 배우는 외국인은 컴퓨터를 통해서 제공되는 다양한 서체마저도 각기 다른 문자로 인식하거나, 자음과 모음마저도 하나의 그림으로 인식하는 경우가 많다. 자음과 모음의 인식 단계는 하나의 한국어 문자 인식 단계라 할 수 있다.

2단계는 '초급 단계'로 설정하였다. 초급 단계는 명사와 동사를 중심으로 기초 어휘의 뜻과 읽기 능력을 익히는데 중점을 두었다. 그리고 지속적인 학습자 스스로의 학습을 위해 사전 찾기 방법도 포함시켰다. 어휘는 기초 어휘를 중심으로 제시하되 학습자의 모국어가 다양한 경우가 많으므로 그림과 음성이 제시되는 것이 효과적이다. 그리고 구체적인 사물이 제시되기 어려운 동사에서는 그 의미를 동영상상을 통해서 보여줌으로 학습자가 동사가 어떤 의미라는 것을 인식할 수 있도록 배려해야 할 것이다. 읽기 연습에서는 우선적으로 받침 없는 낱말-바다, 모자, 해 등-을 우선적으로 문자와 그림 그리고 음성을 함께 제시하고 이를 반복해서 연습할 수 있도록 할 때, 어휘는 학습자에게 인식될 수 있을 것이다. 그리고 이후에 외국인이 좀더 인식하기에 어려움을 겪는 받침이 섞인 낱말들을 제시함으로 순차적으로 한국어 문자에 대해 깊은 이해할 수 있다. 이러한 문자 인식을 위해서, 십자말 풀이 등의 게임을 이용할 수도 있다.

3단계는 '중급 이상 단계'로 설정하였다. 중급 이상의 단계로 설정할 수 있는 고급 단계는 설정할 수 있는 한국어 어휘는 학습자의 학습 목적과 직업 등에 따라 매우 광범위하다는 문제점이 있다. 또한 한국어 학습이 진전됨에 따라 학습자가 요구하는 것은 흥미롭게 어휘를 습득하는 게임에 의존하기보다 좀 더 명확한 어휘의 의미와 용법에 초점을 맞추는 점이다. 이러한 고급 학습자의 요구는 급별 단계에 따라 어휘 교육 방법이 달라져야 함을 시사하기도 하는 것이다. 이러한 점을 고려해서, 본고는 컴퓨터를 이용한 어휘 게임의 단계를 고급으로 나누지 않고 '중급 이상 단계'로 설정하였다.

중급 이상의 단계에서는 학습이 진전됨에 따라 단순한 명사나 동사의 뜻 그리고 그것의 발음이 아니라, 명사나 동사가 문장 속에서의 변화하는 형태와 발음에 초점을 맞추었다. 이를 위해서는 한 개의 어휘가 구로 절로 확장되면서 변화되는 형태와 음운 변화의 모습에 대한 연습이 필요하다. 그리고 이 단계에서는 주로 문장 단위의 글이 발음이 함께 제시될 때, 학습자는 점차 학습의 부담을 줄여가며 한국어를 습득할 수 있을

것이다. 또한 학습자가 성인으로서 논리적인 추론이 가능하다는 점을 고려해서, 아동용 학습 프로그램과는 변별된 사고형이나 추론형 게임의 개발도 가능할 것이다. 이러한 가능성은 기술력의 개발과 함께 진전될 수 있겠으나, 근본적으로 한국어 어휘의 다양한 접근과 연구를 바탕으로 할 것이다.

한편 학습자의 한국어 학습 목표가 학업이라든가 고도의 한국어 실력을 요하는 경우에는 처음부터 한국어 타자를 익히는 것도 유용할 것이다. 그래서 처음부터 한국어 타자 익히기 게임을 통해 자모 교육을 실시할 수도 있다. 한국어 자판 익히기 게임에서는 각 자모에 대한 글쇠를 누를 때마다 음성이 나오게 하는 것도 한국어 자모를 익히면서 지속적인 한국어 학습과 쓰기 학습을 위한 능력을 구비시키는 방법으로 유익할 것이다.

본고는 컴퓨터 학습용 게임 제작을 위한 교육적 배려와 각 단계에서의 목표를 바탕으로 학습자에 적절한 컴퓨터 학습용 한국어 어휘 게임을 수준별로 제시해 보고자 한다.

1. 자모 교육 단계

이 단계에서는 단어의 뜻보다는 자음과 모음을 구별할 수 있는 단계를 위한 것이다. 그리고 자음과 모음이 합쳐져 글자를 만들게 되는 원리를 연습시키는 단계이다. 그러므로 단어가 제시된다고 하더라도 단어의 뜻 보다는 단어를 구성하기 위해 자음과 모음이 결합과 그 인식을 위한 것이다.

1) 모음 찾기 게임

어휘를 제시하되, 모음을 빼고 제시하고 하단부에 모음을 제시한다. 알맞은 모음을 직접 갖다가 단어를 완성시키는 게임이다. 물론 그림이 제시된 단어면 더욱 좋을 것이다. 그리고 주의할 것은 음가가 없는 ‘ㅇ’이다. 받침의 ‘ㅇ’과 구별하여 표시하는 것이 필요하다.

그림 제시	그림 제시	그림 제시
시계	도시	구두
스 기 도 스 기 도		
ㅏ, ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ, ㅛ, ㅜ, ㅠ, ㅡ,		
ㅣ, ㅈ, ㅊ, ㅋ, ㆁ		

2) 끝말 이어가기 게임

컴퓨터에서 화면에서 여러 단어를 섞어서 제시하고, 제시된 단어 끝말과 같은 말로 단어를 이어가는 게임이다. 예를 들어 아래와 같이 처음에 '수도'라는 말이 제시되고, 그 외에 수도, 계산기, 시계 등의 말이 함께 나왔을 때, '수도'라는 말에 이어 '도시 -> 시계 -> 계산기 -> 기계'와 같이 말을 이어가며 그것이 점수화 되도록 할 수 있다.

< 도시 > ->	< > ->
< > ->	< >
도시 - 수도 - 계산기 - 시계	

3) 자모 인식과 순서 게임

화면에서 'ㄱ'이 제시될 경우에, 이미 배운 단어가 제시되는 하단부에서 'ㄱ'으로 시작되는 단어를 'ㄱ'의 옆에 갖다 놓는 게임이다. 난이도를 높일 경우에는 제시되는 'ㄱ'의 문자로 시작되는 단어를 순서대로 배열하는 것으로 나갈 수도 있다.

	ㄱ	강	건강	
	ㄷ	도둑	도시	
강, 도시, 도둑, 건강				

4) 퍼즐 게임

자모음이 결합된 문자를 정확하게 인식하는 게임으로 모눈 종이의 단어를 기억하고 같은 것을 눌렀을 때, 같은 단어의 모눈 종이도 동시에 열리는 게임이다.(<그림 4> 참조)

2. 초급 게임

초급 단계에서는 자음과 모음의 인식 단계에서 나아가 명사와 동사를 중심으로 기본적인 단어의 습득을 목표로 하는 단계이다. 그리고 지속적인 학습을 위해 사전 찾기 방법의 숙달 등을 목표로 한다.

1) 타자 게임

타자 게임은 장기적으로 학습을 요하는 학습자는 물론 처음 한글 자모의 인식을 위해서도 유용한 프로그램이다. 초급 단계에서는 자모의 글쇠 익히기나 단어 익히기에 중점을 두고, 단계가 올라감에 따라 단문과 장문 익히기를 통해 읽기와 쓰기 능력을 향상시킬 수 있다. 타자 게임은 모국인을 위해 만들어진 것이 있으나, 외국인을 위한 타자 게임의 경우, 빈출 단어와 회화를 중심으로 어휘의 선택을 중심으로 내용을 재구성해야 할 것이다. 그리고 학습자가 익숙하지 못한 단어를 통계적으로 산출해서 그러한 단어들만을 집중적으로 학습할 수 있게 하는 방법도 유용할 것이다. 또한 지속적인 온라인 학습을 전제로 하는 학습자의 경우, 교육의 초기에 무엇보다 한국어 자판을 쉽게 익힐 수 있도록 게임

적 접근이 필요할 것이다.

2) 그림 보고 문자 만들기 게임

이미 배운 단어에 대한 그림이 제시되고, 학습자는 아래 그림과 같이 해당되는 그림에 대한 단어를 자음과 모음을 끌어다가 단어로 만드는 게임이다.

'강(江)' 그림 제시	'학교' 그림 제시	'책' 그림 제시
강		
ㅏ, ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ, ㅛ, ㅜ, ㅠ, ㅡ, ㅣ, ㅈ, ㅊ, ㅋ, ㆁ		
ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, ㅁ, ㅂ, ㅅ, ㅇ, ㅆ, ㅈ, ㅊ, ㅋ, ㆁ, ㅅ, ㅆ, ㅎ		

3) 단어와 그림 연결하기 게임

위의 '1)가 유사하나, 문자를 만드는 차원에서 만들어진 단어를 그림과 연결시키는 단계이다. 화면의 하단부에 '구두', '사과' 등의 단어가 뒤섞여 있고, 그림 부분에는 해당되는 그림이 제시된다. 그리고 그림 아래는 빈칸으로 남겨 놓고, 학습자가 해당하는 단어를 그림 아래 갖다 놓는 방식으로 단어와 그림을 연결시키는 것이다.

4) 같은 종류 단어 배열하기

각기 다른 종류의 이름으로 섞여 있는 단어들을 그림과 함께 제시되어 있는 '인물, 지명, 동물' 등의 분류 항목 아래에 배치하고 바르게 갖다 놓았을 경우에 해당하는 그림과 음성이 함께 나올 수 있도록 하는 게임이다. 이 게임의 경우, 한국의 문화에 대한 관심과 흥미를 가질 수 있도록 유도하기 게임으로 문화 학습과 관련지을 수 있는 부분이기도

하다.

인물			
지명			
동물			
박찬호, 개, 강나리, 서울, 닭, 금강산, 박세리, 고양이, 제주도, 조성모			

5) 사전 찾기 게임

사전 찾기는 처음부터 교육될 때, 학습자가 스스로 학습할 수 있게 된다. 그렇지 않을 경우에, 항상 자세히 설명된 어휘 목록이나 교수자가 있어야 한다. 그러나 현재 한국어 교육의 경우 그러한 여건이 충분하지 않다. 그러므로 사전 찾기 학습에 대해서도 교육이 필요하다. 사전 찾기 게임은 제시되는 단어를 화면에 나타나는 사전에서 페이지를 넘겨 가며 찾을 수 있도록 만든 것으로 최단 시간에 해당 그림의 단어나 제시된 단어를 정확히 찾도록 만든 게임이다. 찾았을 경우에 사진과 함께 음성이 나타나고, 풀이가 영어로 제시되도록 만들 수 있다.

6) 짝짓기 게임을 응용한 정의 찾기

한글 단어에 영어 뜻을 써놓고 잘못된 정의를 찾는 게임이다. 하단부에 한글 단어와 영어의 뜻이 섞여 있는 것을 보고 짝짓는 게임으로 그림과 발음이 함께 제시될 수 있다. 그리고 처음에는 명사의 연결로 시작하여 뒤로 가면서 동사나 동작까지도 학습이 가능하다.

먹다	milk
마시다	run
우유	eat
뛰다	drink

7) 핵심 어휘 찾기

본문과 병행되는 학습용 게임에 적절한 것으로 본문에서 학습한 문장을 중심으로 제시하고, 해당 문장의 핵심 어휘를 빈칸으로 만들어 채워 넣는 게임이다.

<p>철수: 안녕하세요? 저는 ()라고 합니다. 피터: ()하세요? 저는 피터입니다. 철수: 한국에는 왜 오셨나요? 피터: ()를 배우러 왔습니다.</p>	
<p>한국어, 철수, 안녕</p>	

3. 중급 이상 단계

중급 이상의 단계에서는 다양한 명사와 동사의 뜻을 익히는 것은 물론 단어의 단계에서 확장되어 단문에서 연습되는 부분에 대한 연습과 동사의 형태 변화 그리고 비교적 긴 문장의 듣기 부분의 교육에 중점을 둔다.

1) 틀린 철자 찾기

제시되는 단어 중에서 틀린 철자 부분을 하단부에 제시된 문자들 중에서 골라 맞는 것으로 대치하는 게임이다.

그림 제시	그림 제시	그림 제시
서	계	도 사
ㅏ, ㅑ, ㅓ, ㅕ, ㅗ, ㅛ, ㅜ, ㅠ, ㅡ, ㅣ, ㅈ, ㅊ, ㅋ, ㆁ		

2) 공간 꾸미기 게임

이것은 그림 사전(picture dictionary)을 이용한 게임으로 교수자는 학습자가 빈번하게 대하는 상황을 그림이나 시뮬레이션 공간에 제시한다. 제시된 단어와 사물을 연결시킴으로써 어휘를 범주별로 익힐 수 있게 제시된다. 예를 들어 공부방이 나오고 사물이 발음과 함께 하나씩 나온다. 그러면 그 사물을 알맞게 공간에 배치하며, 어휘의 뜻과 발음을 익힐 수 있다.7)

7) 범주별 어휘는 이미 선정된 바 있다. 임지룡(1991)은 객관적 방법에 의해 선정된 고빈도어와 주관적 방법에 의한 의미 분야를 절충하여 내용어 1,500개의 기초 어휘를 선정하였다. 여기서는 '사람에 관한 어휘, 의식주에 관한 어휘' 등 크게 9개 범주로 나누고, 다시 35개 분야로 나누어 제시하고 있다. 초급 단계의 게임에서 사용되는 어휘는 대부분 그래픽과 함께 제시되고, 사용자가 보통 학습의 초기에 사용된다는 것을 고려할 때, 명사 중심의 실생활에 밀접하게 관련을 맺는 어휘를 선정하는 것이 더 효과적일 것으로 여겨진다.

다음의 단어들은 그림과 함께 제시될 것을 전제로 장소를 중심으로 어휘를 구성한 것이다.

- ① 집: 지붕, 벽, 창문, 차고, 우편함, 문, 개집, 울타리, 출입구, 빨랫줄
- ② 정원: 화분, 분수, 꽃, 빗자루, 잔디, 연못
- ③ 침실: 침대, 시트, 커튼, 베개, 의자, 거울, 주전자, 옷장

3) 이야기 듣고 그림 배치하기

‘3.3. 공간 꾸미기 게임’과 유사하나, 여기서는 이야기를 듣고 사물을 배치하는 것이다. 예를 들어 한 쪽에는 병원이나 학교 공간을 담은 그림이 제시되고, 이와 관련된 단어와 문장이 나온다. 예를 들면, ‘책상은 방의 오른쪽 위에 위치하고, 책상 위에는 전화와 책꽂이가 있습니다’의 말을 나오게 되면 학습자는 이를 듣고 해당되는 사물을 제시되는 방이나 사무실 등의 공간에 배치하는 것으로 듣기 능력 향상에 중점을 둔 것이다. 또한 본문 학습을 통해 학습된 내용에서 듣기를 중점적으로 훈련할 수 있는 프로그램이기도 하다.

4) 동사 익히기 게임

단어별로 움직임을 나타내는 문장이 그림과 함께 섞여 나오고 이를

-
- ④ 거실: 쿠션, 꽃병, 장식장, 탁자, 안락의자, TV, 벽시계, 조명등, 소파, 액자, 카페트, 담배, 라이터, 재털이, 성냥
 - ⑤ 욕실: 수건, 욕조, 물, 치솔, 치약, 대야, 휴지, 화장실, 거울, 샴푸, 린스, 때수건
 - ⑥ 서재 : 달력, 샤프, 볼펜, 연필, 지우개, 자, 공책, 책상, 스탠드, 지도, 연습장, 책장, 책, 교과서, 수첩, 가위, 풀, 의자, 컴퓨터, 호치킷스
 - ⑦ 식당: 수저, 주전자, 칼, 포크, 커피, 소금, 접시, 빵, 컵, 설탕, 김치, 후추, 국, 케찹, 밥, 식초, 젓
 - ⑧ 가족: 남자, 여자, 남편, 아내, 아기, 부모, 아이들, 소년, 소녀, 손자, 언니, 형, 동생, 처남, 누나, 조카, 오빠, 고모, 이모, 장모, 삼촌, 장인, 처제
 - ⑨ 인체: 입, 목, 어깨, 등, 배, 엉덩이, 무릎, 발, 손, 눈, 머리카락, 코, 귀, 입술, 이빨, 손가락, 발가락, 배꼽
 - ⑩ 채소 및 과일: 오이, 토마토, 마늘, 포도, 사과, 파인애플, 바나나, 수박, 꿀, 참외, 배, 키위, 딸기
 - ⑪ 고기/해산물: 쇠고기, 양고기, 닭고기, 오리고기, 바다가재, 돼지고기, 생선
 - ⑫ 각종 식료품: 우유, 계란, 과자, 사탕, 맥주, 음료수, 콜라, 아이스크림, 견, 좁, 팔빙수, 사이다
 - ⑬ 우리동네 1: 슈퍼마켓, 구두 가게, 과일가게, 야채 가게, 정육점, 빵 가게, 꽃집, 완구점, 약기점, 주유소, 미용실, 이발소, 병원, 백화점, 서점, 문방구
 - ⑭ 우리동네 2: 은행, 학교, 학원, 호텔, 역, 공원, 극장, 카페, 레스토랑, 나이트클럽, 당구장, 유원지, 경마장, 테니스장, 스케이트장, 골프장, 스키장, 대학, 약국, 사무실, 교회, 경찰서, 우체국, 공항, 항구

올바른 문장으로 배열하는 게임이다. 상황을 제시하는 그림이 나오고 그림을 클릭하면 이에 해당하는 간단한 그림이 애니메이션을 통해 제시되고 이와 함께 상황에 대한 말이 나온다. 예를 들면 ‘먹다’라는 단어가 제시가 되었을 경우 해당하는 애니메이션을 클릭했을 때, 애니메이션에 서는 캐릭터가 음식물을 먹는 동작이 반복적으로 제시되는 것이다.

5) 십자말 풀이

급별 학습 전체 복습을 위한 단어 퍼즐 게임이다. 급별 전체를 복습하기 위해 선택에 따라 학습할 수 있도록 해 놓았다. (<그림3> 참조) 이 게임의 경우, 고급 단어나 설명을 요하는 부분을 학습자의 수준에 따라 학습자의 모국어나 한국어로 제시하여 많은 단어를 확인하며 배울 수 있도록 구성할 수 있다.

V. 맺음말

최근 외국인을 위한 한국어 교육에 컴퓨터 보조 언어 학습(CALL)에 대한 다양한 시도가 이루어지고 있다. 그러나 이러한 시도가 실질적인 교육의 효과를 거두기 위해서는 연구자의 몫이 매우 중요하다. 연구자는 멀티미디어 교재와 웹을 기반으로 한 프로그램의 운영이 가능하도록 교육 어휘의 선정과 배치 그리고 단계별 목표 등에 대한 연구가 제시되고, 이를 바탕으로 한 현장 학습의 경험이 객관적으로 축적되어야 한다.

이러할 때, 열악한 환경의 한국어 교육에 실질적인 도움을 주는 학습이 이루어질 것이다.

참고 문헌

- 김광해(1993), 『국어 어휘론 개설』, 집문당.
- 김광해(1990), “어휘 교육의 방법”, 『국어생활』 제22집, 국어연구소.
- 김용석(1991), “어휘지도에 대하여”, 『모국어교육』 제9집, 모국어교육학회.
- 김정숙(1992), 『한국어 교육과정과 교과서 연구』, 고려대 박사학위 논문.
- 박성익 (1989), 『코스웨어 설계에 관한 기초 연구-코스웨어 이해와 설계 전략』, 한국교육개발원 연구보고.
- 서덕현(1990), “기본 어휘의 개념과 기초어휘의 위상”, 『국어교육』 71·72집, 한국국어교육연구회.
- 손영애(1992), 『국어 어휘 지도 방법의 비교 연구』, 서울대학교 교육대학원 박사학위 논문.
- 송상호(1999), “웹기반 교육에서의 동기연구”, 『웹기반 교육』, 교육과학사.
- 신현숙(1998), “한국어 어휘 교육과 의미사전”, 『한국어 교육』 제9권 2호, 국제 한국어 교육학회.
- 임병빈 역(1996), 『놀이와 게임을 통한 영어 학습』, 한국 문화사. McCallum, 101 Word Games.
- 이충우 (1990), “어휘 교육의 기본 과제”, 『국어교육』 71·72집, 한국국어교육연구회.
- 이충우(1994a), 『한국어 교육용어휘 연구』, 국학자료원.
- 이충우(1994b), “한국어 어휘 교육을 위한 대표어휘 선정”, 『국어교육』 85·86집, 한국국어교육연구회.
- 임지룡(1991), “국어의 기초어휘에 대한 연구”, 『국어교육연구』 제23집, 경북대학교 사범대학국어교육학회.
- 조현용(2000), “게임을 활용한 한국어 어휘 교육”, 국제 한국어 교육학회 주최 제 13회 국제 한국어 교육학회 연수회 발표문.

- 최문경(1992), “낱말 지도에 관한 연구”, 『모국어교육』 제10집, 모국어교육학회.
- 최성욱(2000), 『웹기반 한국어교육 프로그램의 구성 원리 연구』, 서울대 석사학위 논문.
- 하치근(1985), “어휘의 신장력과 구사력에 관한 연구”, 소당천시권박사회갑기념 국어학 논총.
- Gagne, R. M. (1985), *The conditions of Learning*(3Ed.), New York : Holt, Rineheart and wonston.
- Jonassen, D.(1988), *Instructional Design for microcomputer courseware*, Hilsdale. N. J: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- May Frank B.(1990), *Reading as Communication*, Columbus, Merrill Pulishing Company.
- Merrill, M. D.(1983), Component display theory, In Reigeluth, C. M.(Ed), *Instructional-design theories and models : An overview of their current status*, Hilsdale, N. J: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Moore, M. G., & Kearsley, G.(1996), *Distance Education*, Belmont: Wadsworth Publishing Company. 양영선, 조은순(1998)(역), 『원격교육의 이해와 적용』, 서울: 예지각.
- Morgan, J. & Rinvolucru, M.(1986), *Vocabulary*, Oxford University.
- Nation, P. (1990), *Teaching and learning Vocabulary*, Heinle & Heinle Publisher.
- Piaget, J.(1970), “Piaget’s theory”, In Mussen P. H.(ed.), *Manual of child psychology*, New York : John Wiley & Sons.

<초록>

외국어로서 한국어 어휘 능력 신장 방안 -컴퓨터 게임의 활용을 중심으로-

최성욱

컴퓨터 게임을 활용한 어휘 학습은 행동주의적 학습 이론에 기초를 두고 전통적으로 컴퓨터 학습에서 활용되어 온 분야이다. 컴퓨터 학습이 제공하는 동기 유발의 효과와 함께 시각, 청각 자료는 어휘 학습 요구하는 지속적인 반복과 연습에 부합되어 각광을 받아오고 있다. 본고는 컴퓨터 학습용 게임을 이용한 한국어 교육의 현황을 고찰하고, 컴퓨터 학습용 게임을 활용한 한국어 어휘 능력 향상 방안에 대해 고찰하였다.

본고는 이러한 컴퓨터 학습용 게임을 활용한 어휘 프로그램을 제작할 때, 교육적 입장에서 고려해야 할 점은 다음과 같다. 1) 대상 학습자를 위한 적절한 한국어 어휘 학습 목록의 제시, 2) 게임의 내적 구성 요소와 외적 구성 요소의 고려, 3) 학습자와 컴퓨터와의 다양한 상호작용을 고려. 이러한 점을 고려해서 자모 학습 단계와 초급 단계 그리고 중급 이상의 단계로 학습자를 선정하고, 각 단계별로 학습의 목표와 이에 따라 활용할 수 있는 구체적인 한국어 어휘 게임을 제시하였다.

각 단계별로 제시된 목표는 다음과 같다.

- 1) 자모 교육 단계-자음과 모음을 구별과 글자 운용 능력 배양
- 2) 초급 단계-명사와 동사를 중심으로 기초 어휘의 뜻과 발음 습득
사전 찾기 방법의 숙달
- 3) 중급 이상 단계-동사 형태의 변화와 단문과 장문에서의
말하기·듣기 능력 숙달

컴퓨터 보조 언어 학습이 소기의 목표를 거두기 위해서는 어휘의 선정과 배치 그리고 제시와 같은 연구는 물론 그러한 연구가 현장 교육에서 적용될 수 있는 실질적인 연구와 경험이 필요할 것이다.

<Abstract>

A Method of Teaching Vocabulary with Computer Game

Choi, Sung-uk

Vocabulary teaching using computer games are based on the behaviorism theory and have been widely used in computer instructions. Vocabulary teaching using computer games have been popular because computer itself gives both high motivation to the students and visual and audio materials which are necessary to learn vocabulary. This thesis analyzed the current Korean Education using computer games and examined new method to improve Korean vocabulary competence using computer games.

This thesis suggested three considerations of introducing computer games in terms of educational view.

- 1) Suggesting appropriate vocabulary list suit for learner's purpose and level
- 2) Considering the internal and external elements for game
- 3) Considering the diverse interactive between learner and computer

Based on these considerations, Korean learners were divided according to the level : alphabet learning level, beginner, intermediate & advanced. Then the learning purpose and concrete games are suggested along the level of each learner. The purpose of level is as follows.

- 1) On the level of alphabet, students can discriminate vowels and

consonants and understand the system of alphabet.

2) On the level of beginner, students can understand the meaning and sound of the verbs and nouns and search words in the dictionary

3) On the level of intermediate & advanced, students can speak and listen and understand various verb forms in short and long sentences.

To make a successful CALL, it is necessary to apply syllabus study like vocabulary selection, arrangement and suggestion to the real school field.