

한국어교육에서 그림 묘사하기의 교육적 적용을 위한 연구*

김인규**

|| 차례 ||

- I. 서론
- II. 이론적 접근
- III. 한국어교육과 그림 묘사하기
- IV. 그림 묘사하기의 실제
- V. 결론

【국문초록】

본 연구는 한국어교육에서 사용되는 기법 가운데 ‘그림 묘사하기’를 통해 한국어 학습자의 한국어 말하기 능력을 살피는 데에 주안점을 두었다. 이를 위해 ‘그림 묘사하기와 언어 학습’, ‘그림 묘사하기’와 교육과정의 관계를 논의하였다. 그리고 그림 묘사하기에서 중요한 요소인 ‘그림’이 어떻게 구성되고 선정되어야 하는지에 대한 방법을 제시하였다.

그림 묘사하기의 실재를 살펴보기 위해 한국어 학습 기간이 다른 두 집단을 선정하였고, 여섯 단계의 질문을 통해 각 그룹의 ‘그림 묘사하기’ 능력이 어떻게 되는지 살펴보았다. 실험 결과 한국어 학습 기간이 짧은 학습자군이 그렇지 못한 학습자군보다 묘사하기 능력이 떨어진다는 것을 알 수 있었다. 그러나 대체로 두 집단 모두 그림 묘사하기에 있어서 개선해야 할 부분들이 많이 발견되

* 이 논문은 제289회 한국어교육학회 전국 학술대회 발표 논문임.

** 서울대학교 언어교육원 대우교수

었다.

이 연구를 통해 ‘그림 묘사하기’를 수업 및 평가에 적용할 수 있는 논의점들을 살펴볼 수 있었으며 그림 구성, 묘사하기 질문의 절차 등에 대해서 더욱 효과적인 방안들을 모색할 수 있었다.

주제어 : 그림 묘사하기, 언어 발달, 교사 질문, 말하기 교육

1. 서론

한국어교육의 이론적·실제적 연구가 진행되면서 다양한 교수 학습에 대한 검토 및 논의가 꾸준히 이루어지고 있다. 본 연구는 교실에서 시행되는 여러 교수 학습 기법 가운데 하나인 ‘그림 묘사하기(Picture-cued-Description)’를 통해 학습자의 묘사하기 양상을 살펴보는 데에 의의를 두고 있다.

묘사하기는 요약하기, 정의하기, 분류하기, 비교하기, 분석하기, 서술하기(묘사와 서사), 논증하기 등의 한국어 표현 층위에서 생각해 볼 수 있다. 이들은 모두 쓰기 및 말하기에서 매우 중요한 표현 기능이라고 할 수 있기 때문이다. 특히 고급 및 대학 수학 수준의 한국어에서 이들의 비중은 매우 높다고 할 수 있다. 물론 묘사하기는 일상생활에서도 매우 중요하다. 어떤 상황을 묘사하거나 인물의 행동을 묘사하는 것은 우리 삶에서 빈번하게 벌어지는 일이다. 이러한 것이 동물적(動物的)인 묘사라면 장면이나 제품 소개 등은 매우 정물적(靜物的)인 묘사로 볼 수 있다.

본 연구에서 논의의 초점을 둔 묘사하기는 서술하기에서 서사와 함

게 다루는 표현 기능의 하위 범주라고 할 수 있는데, 특별히 그림을 활용한 묘사하기를 통해 한국어 학습자들의 묘사하기 능력이 한국어 학습 시간에 따라 어떤 차이가 있는지 살펴보고자 하였다. 그리고 어떤 그림을 선정하느냐에 따라 묘사하기의 방향과 결과가 달라질 수도 있으므로 어떻게 그림을 선정해야 하는지에 대해서도 논의를 하였다.

‘그림’과 ‘묘사’는 매우 밀접한 관련성을 가질 수밖에 없는데 한국어 능력시험(TOPIK) 말하기 평가에서는 총 여섯 개의 문항 유형 가운데 두 개의 문항을 ‘그림 보고 역할 수행하기’, ‘그림 보고 이야기하기’와 같이 ‘그림’과 관련된 문항으로 설정하여, 말하기 평가에서 그림의 역할이 얼마나 중요한 것인지를 보여주고 있다.¹⁾

이와 같이 한국어교육의 말하기에서 중요성을 가지는 그림 묘사하기가 어떤 양상을 가지는지를 연구하기 위해 두 유형의 실험 참여자군을 선정하여 묘사하기를 진행하였다.²⁾ 이 연구를 통해 한국어교육의 말하기 교수 학습 방안을 모색하고자 한다.

1) 한국어능력시험 말하기 평가의 문항은 총 여섯 개의 유형으로 구분되어 있다.

<TOPIK 말하기 시험 소개>에 따르면(<https://www.topik.go.kr/TWTSPK/TWTSPK0100.do#none>) ①질문에 답하기(9점), ②그림 보고 역할 수행하기(9점), ③그림 보고 이야기하기(12점), ④대화 완성하기(12점), ⑤자료 해석하기(15점), ⑥의견 제시하기(15점)와 같다. ‘⑤자료 해석하기’에서는 시각적인 자료가 제시되기 때문에 넓은 의미로 본다면 여섯 개의 유형 가운데 절반이 그림과 관련이 있다고 생각해 볼 수 있다.

2) 외국어교육에서도 그림 묘사하기의 중요성을 찾아볼 수 있다. 고태연(2014)에 따르면 ‘고등학교 공통영어를 위한 평가 기준 및 도구 개발 연구’에서 말하기 능력 평가 방법 다섯 개 중에서 하나로 ‘그림 보고 묘사하기’를 제시하고 있으며, ETS의 ‘TOEIC Speaking Test’에서도 말하기와 쓰기 시험에서 ‘그림 묘사하기’ 문항이 큰 부분을 차지하고 있다고 밝히고 있다.

II. 이론적 접근

1. 용어의 정의 및 선행 연구

‘묘사’는 표준국어대사전에 의하면 다음과 같이 서술하고 있다.

묘사: 「명사」어떤 대상이나 사물, 현상 따위를 언어로 서술하거나 그림을 그려서 표현함.

- 심리 묘사.
- 상황 묘사.
- 사실에 바탕을 둔 충실한 묘사.

위와 같은 사전적 개념으로 볼 때 묘사는 사물이나 상황, 대상으로부터 받은 인상을 재현하는 것으로서 언어를 도구로 하여 그림을 그리는 것이라고 간략하게 말할 수 있다. 묘사 주체에게 시각적으로 보이는 대상은 물론, 그 대상의 상태 및 형상, 형태를 통해 추측할 수 있는 심리도 묘사가 가능하다는 것을 알 수 있다. 이러한 묘사는 묘사 주체가 대상의 일정한 또는 특정한 현상에 대해 갖게 되는 주된 인상을 나타내는 기술 양식으로 대상의 전체와 부분, 부분과 부분 간의 조화와 유기적 연관성을 고려하면서 이미지를 그려 나가는 것이다.

그림 묘사하기를 이해하기 위해서는 그동안 한국어교육 및 외국어교육에서 어떻게 연구되어 왔는지를 살펴보는 것이 필요하다. 한국어교육보다 외국어교육 특히 영어교육에서는 그림 묘사하기에 대한 연구가 다양하게 이루어져 왔는데 두 분야의 연구를 검토하면 다음과 같다.

김지혜(2010)에서는 한국어 학습자들이 특정 문법을 학습하는 데에 있어서 어려움이 있다는 문제의식을 가지고 그림 묘사하기와 간접인용 표현 학습을 연계하여 연구를 하였다. 모어 화자는 과거 사실을 생생하

게 나타내기 위해 간접 인용을 하는데 학습자는 이러한 능력이 부족하다고 보고 간접 인용 표현 교육에서 그림 보고 말하기가 효과가 있음을 증명하려고 하였다. 실험 구성과 특정 국적의 학습자를 대상으로 한 실험이라는 한계점을 갖지만 간접 인용 학습에서 그림 묘사가 갖는 중요성을 밝힌 점에서 의의가 있다고 하겠다.

류승은(2015)에서는 중급 한국어 학습자를 대상으로 비교 집단과 실험 집단을 선정하여 ①그림 묘사하기가 학습자의 정의적인 태도에 어떤 영향을 주는지, ②말하기 교육의 효과성에 있어서 어떤 차이를 보이는지를 연구하였다. 사전 사후 말하기 평가를 통해 두 그룹의 말하기 능력에 유의미한 차이가 있음을 밝히고 연구의 결과를 바탕으로 그림 묘사하기 과제를 기반한 초급 말하기 교육 모형을 제시하였다.

신태섭·표경현(2014)에서는 효과적인 글쓰기 중심의 수업을 위해 ‘그림 묘사 후 추론하기’를 적용한 연구를 하였다. 이 연구는 수업 모형과 수업지도안 개발에 초점을 두고 학습자의 상·중·하별 영어 수준과 기능 통합을 고려한 두 유형을 고안해 내었다. 두 유형에 모두 그림 묘사하기가 포함되어 있는데 그림을 학습에 적용함으로써 글쓰기에 대한 학습자의 부담을 줄이고 흥미를 높이는 수업 모형을 제시하였다. 실제로 수업 현장에 적용하지 않은 모형이라는 제한점을 갖지만 그림 묘사하기를 기능 교육(쓰기)에 적용하여 효과를 높일 수 있는 모형을 개발하였다는 데에 의의가 있다.

엄철주·고태연(2019)에서는 ‘그림 묘사하기’를 통해 실행된 발화의 유창성을 분석하는 연구를 진행하였다. 이 연구에서는 ①그림 묘사의 의사소통 전략 활용에 따라 영어 유창성에서 수준별 차이가 어떻게 나타나는지, ②묘사하기에 문제를 보인 학습자에게 긍정적·정서적 영향(압박)을 주면 유창성에 어떤 변화가 있는지를 살펴보았다. 학습자가

그림 묘사를 더 진행하도록 유도하고 동기를 부여하였을 때 성적 하위 집단에서 더 많은 발화를 하였음을 밝혔다.

2. 언어교육에서 그림의 역할

효과적인 언어교육을 위해서 다양한 유형의 시각자료가 사용되는데 도표(막대·점·선 그래프, 수형도, 벤다이어그램), 기호, 사진, 그림, 아이콘, 비디오 클립(CD) 등이 이에 속한다.³⁾ 이러한 시각자료는 교수 학습에서 보조적인 역할을 하기도 하고 그 자체로서 주요 학습 내용이 되기도 한다. 본 연구에서 대상으로 삼은 그림은 크게 학습 보조 자료로서의 그림과 학습 핵심 자료로서의 그림으로 나누어 볼 수 있다.

학습 보조 자료로서의 그림의 경우 단원의 도입 단계에서 학습자의 관심 및 동기를 유발하기 위한 유인책으로서 제시되는 경우가 대표적이다. 이외에도 어휘 학습을 위한 그림, 기타 교재의 편집 및 구성을 위해 사용되는 모든 그림을 의미한다. 이러한 그림은 낯선 외국어에 접근하는 학습자에게 생소하고 부담으로 느껴질 수 있는 학습 내용에 대한 장벽을 낮추는 역할을 한다.

학습 핵심 자료로서 그림의 대표적인 경우는 대화문을 구성하는 그림이다. 그림 자체가 교수 학습의 대상이 되지는 않지만 대화문에 제시된 그림(배경, 상황, 등장인물)을 통해 대화문을 이해하는 데에 큰 도움이 되기 때문에 그림 자체가 학습 주도성을 가진다고 볼 수 있다. 그리고 과제에 필요한 그림, 도표나 이모티콘⁴⁾, 통계에 필요한 그림 등도 학

3) 김승연(2016)에서는 시각자료를 ‘삽화’로 보고 한국어 교재에서 언어로 된 텍스트와 같이 그림, 사진, 도표의 유형으로 적극적으로 활용된다고 하였다.

습의 중핵적인 위치에 있다고 볼 수 있다.

다음으로는 외국어교육에서의 그림의 역할과 효용성에 대해서 살펴 보도록 하겠다. 가장 먼저 그림은 다른 자료보다 준비하는 데에 있어서 매우 용이하며 효용성이 있어서 매우 매력적이다. 그리고 그림은 대체로 문화 보편적이므로 그림을 이해하는 데에 제약이 그리 크지 않다. 게다가 글이 아닌 도식이므로 학습자가 의미를 입력하고 이를 처리하는 데에 있어서 문자보다 입력 처리의 어려움이 덜하다. 이러한 그림은 학습자의 흥미를 유발시킬 수 있고 재미있고 활발한 교실 분위기를 형성하는 데에 큰 도움이 될 것이다.

따라서 한국어 수업에서 사용하는 그림은 그 효과를 예상하고 선정해야 한다. 이미 완성되어 있는 그림을 적절하게 사용하여 실제성을 강조하는 수업을 할 수도 있고, 교수 학습 내용에 맞는 교육적인 그림을 별도로 제작할 수도 있다. 간단한 그래픽콘이 될 수도 있고 정물화와 같이 구체적으로 그린 그림이 될 수도 있다.

그런데 무엇보다도 그림의 중요성이 부각되는 것은 그림 속에는 학습자가 알아야 할 학습 내용을 손쉽게 넣을 수 있다는 데에 있다. 아래 [그림 1]은 영어의 'used to'를 교수하기 위한 그림을 제시한 것이다.⁵⁾ 첫 번째 그림에서 마지막 그림으로 진행되면서(종이를 접거나 펴면서) 예전부터 과거에 반복적으로 했었던 행동 또는 처했던 상황 등을 표현하거나 지금과는 달라진 것에 대해서 배울 수 있다.⁶⁾

4) 이모지를 활용하여 사용자의 의사, 감정을 표현하는 이모티콘도 그림의 범주에 포함할 수 있는데 이는 텍스트콘, 그래픽콘, 사운드콘 등으로 계속 발전하고 있다(국민일보 2015년 12월 2일 기사 검색, <http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0923342437&code=11171211&cp=nv>).

5) Wright, A., Pictures for Language Learning, The Cambridge University Press, 1989(조일제 역, 『그림을 활용하는 외국어학습법』, 한국문화사, 2011, pp.51-52.



(그림 1) 'used to' 용법 교육 그림

또한 학습자가 배우게 될 구조(문법 항목), 어휘, 기능(요청하기, 사과하기 등), 화용적 상황(등장인물의 관계) 등을 적절하게 그림 속에 구현할 수 있다.⁷⁾ 이렇게 고안된 그림을 통해 묘사하기를 학습하게 되면 그림을 묘사하는 가운데 이미 학습된 내용들을 회상하면서 학습자 스스로 언어 사용을 복합적으로 구사할 수 있게 될 것이다. 지엽적이고 단편적인 지식이 아닌 통합적인 방향으로 나아갈 수 있다. 이러한 점은 학습자가 현재 어느 정도의 언어 능력을 가지고 있는지를 평가하는 방법으로도 효과적으로 사용될 수 있을 것이다. 즉 형성 평가의 역할은 물론 진단평가의 역할도 할 수 있다.

이러한 그림의 특징으로 또 한 가지 살펴볼 것은 그림이 문맥의 틀을 형성한다는 데에 있다. 그림에는 인물이 등장하거나 대상이 제시되고, 대화 상황인 경우 참여자 간의 사회적 관계가 형성된다. 그리고 인물 사이에서 화제(topic)가 언급되면서 사회언어학적인 특질도 발견할 수 있게 될 것이다. 이런 맥락이 구체화되기 때문에 그림은 언어 학습에서 매우 중요한 자료가 될 수 있다.⁸⁾

6) 왼쪽 그림은 수도승의 과거 행적을 표현하는 그림이고(He used to dance, He used to drink), 오른쪽은 현재 날씬한 몸매의 남성이 과거에는 그렇지 않았다는 것을 적절하게 표현하는 그림이다(But he used to be fat).

7) 그림 속에는 다양한 색감과 원근법의 구현이 가능하고 상하, 친분 등의 관계를 등장인물을 통해 나타낼 수 있다. 학습자는 이러한 복합 자료인 그림을 통해 한국어의 사용 방법을 이해하고 표현해 낼 수 있을 것이다.

III. 한국어교육과 그림 묘사하기

1. 그림 묘사하기와 교육과정의 관련성

그림 묘사하기와 교육과정의 연계는 국제 통용 한국어 표준 교육과정(이하 표준 교육과정)을 통해 파악할 수 있다.

구분		급					
대범주(5)	항목(52)	1	2	3	4	5	6
정보 요청하기와 정보 전달하기	설명하기				●		
	진술하기						●
	보고하기					●	
	묘사하기				●		
	서술하기			●			
	기술하기						●
	확인하기			●			
	비교하기				●		
	대조하기			●			
	수정하기				●		
	질문하고 답하기		●				

(그림 2) 한국어 기능 등급화와 묘사하기

위의 [그림 2]를 보면 묘사하기는 정보 요청하기와 정보 전달하기의 하위 기능에 속하며 3등급에서 시작하여 이후 6등급까지 계속 이

- 8) 권순희(2011)에 따르면 “호주의 교육과정에서는 보기를 문식력의 한 요소로 보고 전통적인 텍스트와 음성 언어, 인쇄, 멀티미디어 등의 새로운 의사소통 기술을 사용하는 역량을 개발하는 것까지 확장하고 있기 때문에 학생들은 여러 가지 상황에서 요구하는 문맥에 적합한 언어 사용을 조정하고 변형할 필요가 있다”고 보고 있다. 이러한 측면에서 그림은 보기를 포함한 언어 수업에서 매우 중요한 역할을 할 수 있다는 것을 알 수 있다.

어진다.⁹⁾

표준 교육과정에서는 묘사하기에 대해 “묘사하는 대상이나 묘사하기를 위해 사용되는 표현(어휘, 문법), 관련 기능(대조하기, 설명하기 등)의 난이도에 따라 등급을 설정할 수 있다. 인물이나 사물에 대해 묘사하기는 낮은 등급에서, 공간이나 추상적인 것에 대해 묘사하기는 높은 등급에서 선택할 수 있을 것이다”라고 밝히고 있다. 표준 교육과정에서 제시하는 묘사하기 과제의 유형은 다음과 같다.¹⁰⁾

과제의 예	인물(외모, 옷차림, 성격 등)에 대해 묘사하기 사물(모양, 재질, 크기 등)에 대해 묘사하기 공간(풍경, 상황 등)에 대해 묘사하기 추상적인 것에 대해 묘사하기
-------	---

(그림 3) 묘사하기 과제의 예

그림 묘사하기는 실제 한국어 교육 현장에서 주로 과제 또는 연습 영역에서 다루게 된다. 각 급의 수준에 맞게 그림을 제공하고 이를 묘사하는 과제를 수행하는 것이다. 그림 묘사하기 과제를 기능 영역인 말하기 교육의 입장에서 다룬 과제의 종류를 보면 <표 1>과 같다.

9) 한국어 기능의 범주를 52개로 정하고 이를 등급화하였는데 각 기능을 수행할 수 있는 수준을 급에 따라 빗금으로 표시하였고 여러 등급에서 수행이 가능한 경우, 중점 등급(●)을 함께 제시하였다. 김중섭 외, 『국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구(4단계)_연구보고서』, 국립국어원, 2017. p.45.

10) 김중섭 외, 『국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구(4단계)_연구보고서』, 국립국어원, 2017. p.50.

〈표 1〉 한국어 말하기 교육을 위한 그림 묘사하기 과제의 종류¹¹⁾

그림 묘사하기 과제의 종류			
①	그림에 나타나는 모든 것을 묘사하기	⑫	관계있는 그림들 연결하기
②	묘사한 글과 그림을 연결하기	⑬	묘사 듣고 분실물 찾기
③	그림 보고 낱말 퍼즐 완성하기	⑭	그림 보고 다음 상황 추측하기
④	그림 속에서 묘사하는 부분 맞추기	⑮	틀린 그림 찾기
⑤	그림 속 인물의 생각 묘사하기	⑯	숨은 그림 찾기
⑥	그림 속 인물들의 말풍선 완성하기	⑰	모양 심리 테스트
⑦	스무 고개 게임으로 그림 찾기	⑱	색깔 심리 테스트
⑧	그림을 보고 과거의 경험 묘사하기	⑲	그림자를 보고 대상을 추측하기
⑨	사물이나 장소, 그림을 보고 불만의 편지 쓰기	⑳	여러 장의 그림을 보고 상황 묘사하기
⑩	묘사 듣고 그림 그리기	㉑	주어진 그림 카드로 이야기 만들기
⑪	묘사 듣고 그림 배열하기	㉒	그림에 맞게 여러 문장을 순서대로 배열하기

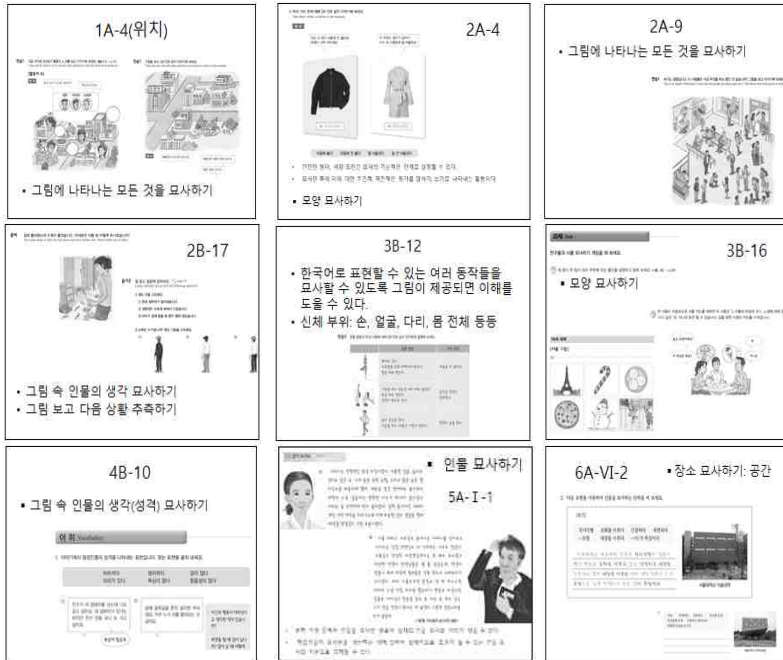
위 과제의 종류를 살펴보면 기본적인 묘사하기에서 시작하여 그림과 다른 기능 영역을 연계하여 학습자의 묘사하기 능력을 신장할 수 있는 과제들이 제시되었다는 것을 알 수 있다.

실제로 한국어 교재에서 그림 묘사하기와 관련이 있는 과제, 활동 및 학습 내용을 살펴볼 수 있는데 초·중급은 물론 고급에서도 묘사하기 과제 및 활동을 지속적으로 제시해 놓고 있다. 이 가운데 일부를 소개하면 아래와 [그림 4]와 같다.¹²⁾ 이렇게 그림 묘사하기는 초급에서부터

11) 류승은, 「그림 묘사하기 과제를 통한 한국어 말하기 교육 방안 연구」, 계명대학교 석사학위논문, 2015. p.17.

12) 서울대학교 언어교육원, 서울대 한국어 1A Student's Book, 문진미디어, 2013.
서울대학교 언어교육원, 서울대 한국어 2A Student's Book, 문진미디어 2018.
서울대학교 언어교육원, 서울대 한국어 3B Student's Book, 문진미디어, 2018.

고급까지 모든 급에서 다루고 있다는 것을 알 수 있다.



(그림 4) 한국어 교재의 묘사하기 활동

2. 그림 묘사하기에서 그림의 구성 및 선택

그림 묘사하기에서 가장 중요한 것은 학습자에게 제시되는 그림이다. 그림이 주는 정보에 따라 묘사하기가 달라지기 때문이다. 학습자가 그림을 보면서 어디부터 먼저 묘사할 것인가? 무엇을 묘사할 것인가? 어

서울대학교 언어교육원, 서울대 한국어 4B Student's Book, 문진미디어, 2016.
 서울대학교 언어교육원, 서울대 한국어 5A Student's Book, 문진미디어, 2018.
 서울대학교 언어교육원, 서울대 한국어 6A Student's Book, 문진미디어, 2017.

떻게 묘사할 것인가? 어떤 정보가 핵심이고 어떤 정보가 주변적인 것인가? 등등을 고려하는 사고 과정을 거치게 될 것이다. 이러한 과정을 ‘그림 탐색’이라고 할 수 있는데 능숙한 학습자일수록 이 과정의 시간은 단축되고 묘사의 방향, 내용이 정밀해질 것이다. 이렇게 볼 때 그림을 제시하는 교사는 다음과 같은 사항을 고려해야 할 것이다.

첫째, 묘사의 궁극적인 목적은 무엇인가?

둘째, 묘사에 대한 가이드라인을 정해 줄 것인가?

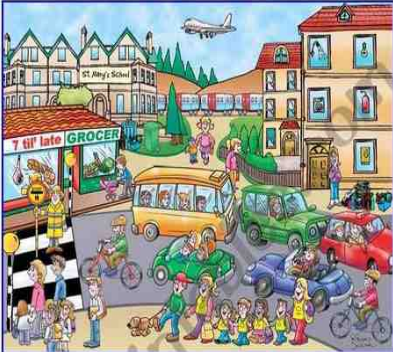
셋째, 제시되는 그림은 교사가 의도한 묘사의 내용을 정확히 담고 있는가?

첫째, 묘사의 궁극적인 목적은 학습자가 주어진 그림으로부터 정보를 입력하고 입력된 정보를 기반으로 그림을 자신의 언어로 재구성하는 것이다. 따라서 그림을 통해 교사가 학습자로부터 얻고자 하는 것, 즉 묘사하기의 의도와 학습자의 묘사가 부합되어야 할 것이다. 만일 그림을 통해 위치 부사를 제대로 표현하는지를 알고 싶으면 교사는 위치 부사를 표현하도록 하는 그림을 제공하면 된다. 빈도 부사, 원근 표현, 사물의 변화, 상태 및 인물에 대한 정보(행동, 외모, 심리), 색깔, 피동 및 사동 표현, 인용, 높임법, 진행, 동작 등등 매우 다양한 학습 내용을 그림에 담을 수 있다.

둘째, 학습자가 묘사하기를 할 때 가이드라인은 학습자의 수준에 따라 제시될 수 있다. 즉 학습자에게 그림을 제공하고 묘사하기를 요구해도 학습자의 이해력에 따라 의도한 바와 다르게 묘사할 수도 있기 때문이다. 가령 해당 그림에서 교사가 기대하는 묘사가 도출되지 않는다면 교사는 학습자에게 질문을 하여 그림에 대해 정확한 묘사를 하도록 유도할 수 있다. 이러한 경우 예상 질문 목록표를 작성해 놓으면 도움이

된다. 질문 목록표는 당연히 제시되는 그림에 따라 달라질 수 있는데
질문 목록표는 아래를 참고할 수 있다.¹³⁾

〈표 2〉 그림 묘사하기 질문 목록표

그림	질문 목록
	1. 이 그림은 무엇을 나타내고 있나요? 2. 등장하는 사람은 모두 몇 명인가요? 3. 사람들은 무엇을 하고 있나요? 4. 교통수단에는 어떤 것이 있나요? 5. 거리에 가게가 있나요? 6. 그림에서 볼 때 날씨가 어떤가요?

위의 그림에서 학습자는 사람의 수가 몇 명인지(수사), 교통수단이 얼마나 있는지(단위 명사), 교통 상황과 관련된 등장인물의 동작(횡단 보도를 건너다, 자전거를 타다 등)을 묘사해 낼 수 있는데 이를 잘하지 못하는 경우 교사는 질문 목록에 따라 동기를 부여하고 긍정적인 압박을 통해 적절한 묘사를 유도해 낼 수 있다. 질문 목록표는 연구 참여자가 그림을 더 잘 묘사하고 이 그림을 통해서 무엇을 배우고 알아야 하는지를 명확히 알 수 있도록 하는 장치가 된다.

셋째, 교사가 그림을 제시할 때 특정한 문법 요소나 화용적 상황을 염두에 두었다면 그림은 그렇게 의도된 조건을 잘 갖추고 있어야 한다.

13) <https://www.pinterest.co.kr/pin/465418942736729011/>의 내용을 편집함.

이는 교사의 직관에 의지할 수도 있겠지만 여러 언어 교사의 확인을 통해 교사가 의도하는 바가 얼마나 적절하게 구현되었는지를 검증해 보는 것도 좋을 것이다. 동료 평가를 통해 그림의 구성을 더욱 정치하게 설계할 수 있다.¹⁴⁾

IV. 그림 묘사하기의 실제

1. 연구 과제 및 연구 참여자

본 연구는 동일한 그림에 대해서 두 집단의 묘사하기를 통해 학습자의 한국어 학습 시간에 따라 묘사하기에 어떤 차이가 나타나는지를 보고자 하였다. 특히 한국 체류 기간에 따라 두 그룹 사이에서 언어 발달의 어떤 차이가 있는지를 살펴보고자 하였다. <참여자 그룹1>은 한국어 3급으로 체류 기간은 3개월이며, <참여자 그룹2>는 대학 재학생으로 한국 체류 기간은 1년 3개월이다.¹⁵⁾

- <참여자 그룹1>

(1)~(5): 3급 학생 5명(중국계 2명, 말레이계 2명, 인도계 1명)

- <참여자 그룹2>

(6)~(11): 대학교 1학년 재학 6명(중국계 3명, 말레이계 3명)

14) 이미 한국어 교재에서 많이 사용되는 전형적인 그림은 연구자의 판단에 의해 큰 수정 없이 사용될 수 있을 것이다.

15) 참여자를 더 확보하지 못한 것은 본 연구를 일반화하는 데에 있어서 어려움이 될 수도 있겠으나 소수의 참여자를 대상으로 종적인 연구를 진행해 볼 수도 있을 것이다.

2. 묘사하기 그림 선정 및 제작

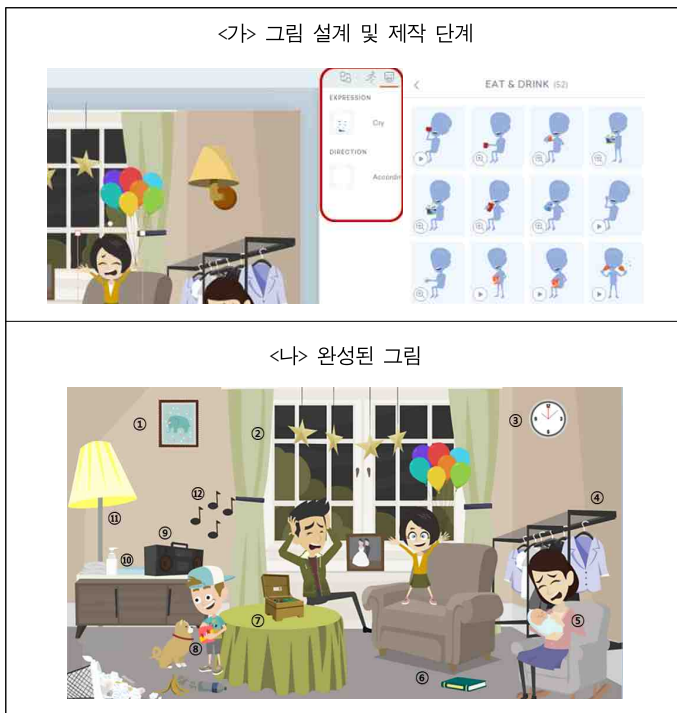
그림 묘사하기에서 그림 선정 단계는 매우 중요하다. 위에서 언급한 바와 같이 해당 그림이 교사가 의도하는 문법 항목 또는 묘사의 방향을 의도하는 것이어야 하기 때문이다. 본 연구에서는 3급 학습자들의 그림 묘사하기를 살펴보기 위해서 주로 3급에서 학습한 표현 중에서 그림 묘사하기에 주로 사용되는 표현을 담고 있는 그림을 사용하려고 하였다. 해당 표현들을 교재에서 배울 때 대체적으로 그림을 통해 연습하기 때문에 그림 묘사하기 표현으로 아주 생소한 표현은 아니다. 선정된 표현은 <표 3>과 같은데 대부분 사동, 피동, 위치, 상태 등을 나타낼 수 있는 표현들이다.

〈표 3〉 묘사하기 표현

- | | | |
|-------------------------|--------------------|-----------------|
| ① -에 걸려 있다 | ② -에 달려 있다 | ③ -에 걸려 있다 |
| ④ -에 걸려 있다 | ⑤ -이/가 -을/를 재우고 있다 | ⑥ -에 놓여 있다 |
| ⑦ -에 놓여 있다 / -이/가 열려 있다 | ⑧ -에게 -을/를 먹이고 있다 | |
| ⑨ -에 놓여 있다 | ⑩ -에 놓여 있다 | ⑪ -에 서 있다/놓여 있다 |
| ⑫ -이/가 들리다 | | |

묘사에 사용될 표현이 선정된 후에는 위의 표현을 포함하고 있는 적절한 그림을 선택하는 것이 중요하다. 그러나 현실적으로 위의 내용들을 모두 포함하고 있는 그림을 찾는 것은 거의 불가능하다. 즉 기존의 어떤 그림을 선택하는 것보다는 실험을 위해서 해당 표현들을 포함한 상황의 그림을 고안해 내는 것이 더 효과적이며 의도한 그림 묘사하기에 적합할 것이다. 이를 위해 본 실험에서는 ‘GoAnimaite’라는 프로그램을 사용하여 위의 표현들을 그림의 상황에 포함시킬 수 있었다.¹⁶⁾ 이 프로그램을 통해 사물의 개수, 위치 및 등장인물의 동작, 얼굴 표정, 옷

차림 등을 모두 제작자의 의도대로 구성할 수 있다. 몇 번의 시행착오 끝에 연구를 위해 제작한 그림은 아래 [그림 5]와 같다. <가>는 그림을 사용자의 의도대로 만들 수 있는 단계를 제시한 것이고 <나>는 실험에 사용하기 위해 제작한 최종 그림이다. 그림에 표시된 번호는 <표 3>의 묘사하기 표현의 번호를 나타낸다.



(그림 5) 묘사하기 그림 선정

- 16) 원래는 애니메이션 프로그램이기 때문에 동영상의 기능을 가지고 있으나 연구에서는 그림으로 제시하였다. 애니메이션 기능을 활용하면 대화 내용을 녹음할 수도 있고 더 다양한 기능을 통해 한국어교육 위한 그림 및 영상 제작에 적용해 볼 수 있다(<https://help.vyond.com/hc/en-us>).

3. 그림 묘사하기 실험 절차

그림을 묘사하는 방법과 절차는 다양하게 할 수 있다. 본 연구에서는 두 명 이상의 참여자가 협동하여 그림을 묘사하는 팀 활동이 아닌 참여자 개개인의 그림 묘사하기를 실시하였다. 그림 묘사하기 절차는 다음과 같이 여섯 단계를 거쳐서 실시하였는데 질문은 학생들에게 미리 제공한 후 그 의미를 이해하고 익숙해지도록 하였다.¹⁷⁾

Step1. 그림에 대해서 간단하게 요약하기(1~2문장)

<질문> 그림에서 본 것을 다른 사람에게 그림에 대해서 알려 준다는 입장에서 이야기해 주세요.

Step2. 그림에서 보이는 사물, 사람의 위치 표현하기

<질문> 그림에 여러 가지 물건이 있고, 사람이 있는데 이야기해주세요.

Step3. 그림에서 중요한 부분 자세히 표현하기(3문장)

<질문> 뭐가 제일 중요하다고 생각하세요? 사람?
어떻게 보여요. 뭐를 하고 있어요?

Step4. 그림에서 얻은 정보를 통해 상황을 추측하기.

<질문> 그림을 보고 어떤 것을 알 수 있어요?

Step5. 그림에 없는 상황을 통해서 무엇을 추측하기

<질문> 그림에는 없지만 추측해 볼 수 있는 것에는 무엇이 있을까요?

Step6. 전체적으로 다시 묘사하기

<질문> 1~5의 내용을 생각하면서 다시 정리해서 말해 보세요.

17) Step1~6의 여섯 단계는 옥스포드 온라인 영어(Oxford Online English, How to Describe a Picture in English - Spoken English Lesson)의 picture description의 여섯 단계를 따른 것이다. 한국어교육에서는 질문 목록과 절차에 대한 논의가 거의 없어 영어교육의 연구를 참고하였다.

위와 같이 모두 여섯 개의 질문을 통해 연구 참여자에게 그림을 묘사하도록 하였다. Step 4, 5는 학습자들이 추측하는 단계라서 Step 1, 2, 6보다는 좀 더 어렵게 느꼈다. [그림 3] 묘사하기 과제의 예에서 언급한 ‘추상적인 것에 대해서 묘사하기’에 해당하는 질문이라고 하겠다.

기본적인 질문에도 참여자들이 어려워서 대답을 할 수 없는 경우에는 교사가 답을 이끌어 낼 수 있도록 위에서 언급한 질문 목록을 만들어 질문을 첨가하거나 단서를 제공하기도 하였다.

4. 그림 묘사하기 분석

(1) Step1

1단계는 그림을 대략적으로 묘사하는 단계이다. 그림에 나타나는 등장인물이나 그림의 분위기, 사물에 대해서 묘사하게 된다. <참여자 그룹1>과 <참여자 그룹2>에게 그림에 대해서 1~2 문장으로 간단하게 요약하게 하였다.

그 결과 그림에 등장하는 인물이나 사물에 대해서 요약하는 참여자가 있기도 했지만 대부분의 참여자는 그림에 대한 인상이나 분위기에 대해서 묘사하였다. 이러한 점을 통해 그림을 간략하게 묘사하는 연습이 부족하거나 연습이 안 되어 있음을 추측해 볼 수 있었다.

<참여자 그룹1>에서는 제시된 그림을 파티 상황으로 설명하는 경우도 있어서 그림에 대한 이해가 부족한 모습도 보였다. 물론 그림에 파티로 오해할 수 있는 풍선이 제시되어 있긴 하지만 한 가정의 일상을 보여주는 그림이기 때문에 파티 분위기는 아니라는 것을 충분히 알 수 있다.

1(2)_이 집에서 파티를 하고 있어요. 네 명 사람이 초대했어요.

1(5)_집에서 파티를 하는 것 같아요.

그리고 위의 ‘네 명 사람’에서 볼 수 있듯이 ‘두 명 아이, 한 명 아이’와 같이 수관형사 표현이 어색한 경우도 있으며, 아래 1(3)과 같이 지엽적인 묘사에 그치는 경우, 1(1)과 같이 질문의 의도와는 다르게 지나치게 많은 정보를 담고 있는 묘사도 있었다. 요약할 해야 하는 첫 단계의 과제를 완수하지 못하는 경우가 많았다.

1(3)_집이 소음이 심해서 부모님이 머리가 아파요.

1(1)_아버지가 두 명 아이.. 엄마가... 남자 아이...여자 아이..(중략) 아이들
이 너무 시끄러워서 어쩔 수 없어요.

<참여자 그룹2>는 <참여자 그룹1>보다 전반적으로 그림을 묘사하라는 질문의 의도에 맞게 대답하였다.

1(8)_아주 엉망인 집이 있어요. 이 집 안에는 사람이 네 명이 있는데 다 스스로 자기 일을 하고 있는데요.

1(9)_어떤 가족이 어떤 상태에 있는 것 같다. 몇 명 다른 일들을 하고 있고 물건들도 많이 있는 집인 것 같다

1(11)_ 이 사진은 한 가족이 거실에 있는 사진이에요.

아주 그 사람마다 스스로 혼자 일을 하고 있어요.

첫 단계의 질문대로 <참여자 그룹2>는 그림의 전반적인 상황을 이해하고 이를 요약하여 적절하게 묘사하고 있는 것을 볼 수 있다. 또한 위의 문장에서 보듯이 <참여자 그룹2>의 대부분은 묘사해야 하는 그림이 ‘가족’이라는 상황에 기반한다는 것을 확실하게 표현하여 그림에

대한 이해도가 <참여자 그룹1>보다 훨씬 뛰어났다. <참여자 그룹1>의 경우는 대부분 명시적으로 ‘가족’이라는 어휘를 사용하여 묘사하지는 않아 어떤 상황으로 인식하고 있는지가 명확하지 않았다.

(2) Step2

이 단계에서는 실제로 그림에서 보이는 사물, 인물에 대해서 묘사하도록 하였다. 참여자가 그림을 잘 묘사하도록 ‘그림에는 여러 가지 물건이 있고 사람도 있으니 잘 보고 이야기해 주세요’라고 이해를 돕는 질문도 제공하면서 묘사를 잘 끌어낼 수 있도록 하였다. 주로 이 질문의 핵심은 등장인물의 외모, 행동 등을 어떻게 묘사하는지, 그림에 제시되어 있는 각 사물의 위치와 장소를 어떻게 묘사하는지에 있다.

먼저 사물 표현에 있어서 두 그룹 모두 묘사를 할 때 어떤 기준점을 두고 일정한 방향으로 묘사를 하지 않아 방향성과 일관성이 없이 묘사를 하는 것을 볼 수 있었다. 주로 사물의 위치를 묘사할 때는 그림을 상하 또는 좌우로 나누어 가장자리, 맨 위, 맨 아래, 가운데 등으로 구획을 나누어서 표현해야 더욱 효과적으로 그림을 묘사할 수 있고, 이 묘사를 듣는 청취자도 그림을 이해할 수 있을 것이다. 그런데 두 그룹 모두 이러한 전략이 매우 부족하였다. 이는 참여자들이 공간과 사물의 위치를 나타내는 어휘를 잘 모르기 때문에 자신이 아는 어휘 위주로 묘사를 하는 가운데 생기는 문제인 것으로 보인다. 예를 들어 오른쪽에 있는 사물에 대해서 묘사를 하다가 멀리 떨어져 있는 사물에 대해서 이야기를 하여 이 묘사를 들으면서 학습자가 그림을 보는 시선을 따라가기 어려운 점이 있었다. 또한 대부분 사물과 사람을 나누어서 묘사하기보다는 섞어서 묘사하거나 등장인물의 다수를 아예 빼고 묘사하는 경우도

많았다.

그리고 사물의 위치 표현을 파악하기 위해서 [그림 5]에 제시한 ①~⑫의 표현을 잘 사용하는지를 확인하였다. 참여자들은 ‘-에 걸려 있다’, ‘-에 달려 있다’, ‘-에 놓여 있다’에 해당하는 그림을 표현할 때 이 세 가지 표현을 효과적으로 사용하지 못하고 단순히 ‘-이/가 있다’와 같이 사물의 존재 여부만 나타내는 표현을 하는 경우가 많았다. 아래 예를 보면 2(6), 2(8)에서 밑줄을 친 ‘시계가 있고’와 ‘바닥에 있어요’는 각각 ‘시계가 걸려 있고’, ‘바닥에 놓여 있어요’로 묘사하는 것이 더 바람직할 것이다.

2(6)_벽에다가 시계가 있고

2(8)_한 권 책이 바닥에 있어요

학습자들에게 ‘-에 걸려 있다. -에 달려 있다. -에 놓여 있다’와 같은 특정 표현을 표현하는 것이 어렵게 느껴져서 이를 대체할 수 있는 비슷한 표현으로 ‘-이/가 있다’를 전략적으로 사용을 한 것으로 보인다.

또한 아래 2(2)에서 보는 바와 같이 조사 ‘-에’를 사용해야 하는데도 ‘-에서’를 빈번하게 사용하여 기본적인 조사 활용에서도 오류가 발생하는 것을 알 수 있었다.¹⁸⁾

2(2)_창문 앞에서 결혼 그림 있어요. 2(4)_창문에서 달려 있어요.

묘사 표현과 관련하여 연구에서 의도한 12개의 표현(중복) 중에서 ‘-에 달려 있다’, ‘-이/가 -을/를 재우고 있다’, ‘-이/가 열려 있다’, ‘-에

18) 그 외의 오류로는 ‘-에 걸려 있다’의 오류인 ‘-에 걸리고 있다’를 사용한 경우도 있다. 2(7)_벽에 걸리고 있어요 옷장에 걸리고 있어요 2(5)_책상 위에 놓여 있어요.

게-을/를 먹이고 있다’에 대한 표현은 거의 사용하지 못하였다.¹⁹⁾ 이렇게 사물의 위치나 사람의 동작을 묘사하는 표현의 경우 <참여자 그룹 1>은 이러한 표현에 아직 익숙하지 않아서 제대로 사용을 하지 못한 것으로 보인다.²⁰⁾ 실험을 마친 후 <참여자 그룹2>에게 문법 사용의 어려움을 묻는 질문에 대부분의 학생들이 대학교에 가서 오히려 한국어를 사용하지 않아 본인들의 한국어 문법의 정확성이 많이 떨어졌다고 응답하였다. 즉 한국어 학습자에서 한국어 사용자가 되면서 어휘, 문법 등에 대한 학습이 대학교 이후에는 정기적으로 이루어지지 않으므로 한국어능력의 정확성을 지속적으로 유지하기 어렵다는 것이다. 게다가 온라인 수업을 하다 보니 한국어에 노출되는 기회가 줄어들고 강의 또한 영어 강의를 수강하여 한국어를 사용할 기회가 거의 없는 편이라고 하였다.

그리고 등장인물의 명칭의 경우, 분명히 가족 관계를 인식하고 첫 번째 질문에 답을 했던 <참여자 그룹2>나 <참여자 그룹1>에서도 부모, 아빠, 엄마, 아들, 딸 등의 어휘를 사용하지 않고 ‘어떤 남자, 남자 하나, 작은 아이’ 등과 같이 표현하여 가족 관계를 정확하게 묘사하지 못하는 경우도 있었다. 이러한 점은 그림을 전체적으로 파악하는 능력이 부족하다는 것을 보여준다고 할 수 있다.

2(2)_우는 사람이 있어요.

2(4)_그 남자는 짜증이 나나 봐요. 작은 남자는...

2(9)_어떤 여자가 소파 위에... 어떤 남자가 강아지에게 음식을 주고 있는....

19) 다른 단계의 질문에서 ‘먹이다, 재우다’가 극히 일부 나타났다.

20) 그림에 제시된 표현들은 실험 시점을 기준으로 해당 그룹의 학습자들이 학습하는 교재에서 이미 배운 문법이다.

(3) Step3

이 단계는 참여자들이 매우 어렵게 느낀 부분으로 등장인물의 심리 상태나 분위기를 묘사하는 단계이다. 참여자에게 그림에서 무엇을 제일 중요하게 생각하는지를 묻고 사물보다는 사람에 대해서 묘사하도록 하였다.

등장인물의 심리 및 정서 묘사로 가장 많이 사용된 표현을 참여자 그룹별로 나누어 보면 다음과 같다.

〈표 4〉〈참여자 그룹1〉과 〈참여자 그룹2〉의 심리 묘사 비교

〈참여자 그룹1〉	〈참여자 그룹2〉
웃다, 울다, 나쁘다, 힘들다 즐겁다, 아프다, 시끄럽다 기뻐 보이다, 짜증이 나다	웃다, 울다, 스트레스 받다 슬프다, 즐겁다, 재미있다, 피곤하다, 울컥 하다 당황스럽다, 짜증이 나다 기분이 좋지 않다 행복하다(행복해 보이다) 죽을 정도로 답답해 보이다

〈표 4〉에서 보듯이 〈참여자 그룹1〉보다 〈참여자 그룹2〉에서 좀 더 많은 개수의 어휘를 사용하였다. 〈참여자 그룹1〉은 한국어교재에서 쉽게 볼 수 있는 기본적인 어휘를 사용하였고, 〈참여자 그룹2〉는 다양하게 심리를 묘사할 수 있는 어휘를 사용하였다. 이는 고급 화자로서 가지고 있는 어휘력에 기인한 것으로 보인다.

3(2)_부모님은 아이 때문에 힘들었어요.

3(6)_부모님이 약간 당황스러운 것 같아요. ... 울컥 하는 모습

참여자 중에는 그림에 등장하는 인물의 얼굴 표정을 원래 의도와는 다르게 이해하여 묘사하기도 하였는데 이런 점은 그림에서 제시하는 인물의 표정이나 행동이 문화권마다 나타내는 의미가 다를 수도 있고 개인적으로 받아들이는 것이 상이하기 때문에 특별히 그림 제작 시 유의해야 할 부분이 될 것이다.

그리고 그림 묘사하기에서 자주 제시되는 외모, 옷차림에 대해서 학습자들의 묘사하기 양상을 살펴보고 하였으나 등장인물의 외모나 옷차림에 대한 묘사는 11명의 참여자 중 단 두 명에 불과하였다.

3(4)_초록색 옷을 입은 남자는 짜증이 났어요.

3(7)_모자를 쓰고 있는 아이는... 핑크 셔츠를 입고 있는...

인물에 대한 묘사는 보통 ‘입고 있다, 쓰고 있다’ 등의 착탈 동사를 많이 사용하여 옷차림을 표현하는데 교재의 해당 단위에서는 매우 중요하게 다루는 표현이다. 두 번의 선행 질문에서도 참여자들은 그림 속 등장인물의 옷차림에 대해서 거의 묘사를 하지 않았다. 아마도 옷차림에 대한 묘사보다는 그림에서 보이는 상황, 분위기, 인물의 행동에 더 초점을 둔 것으로 보인다.

그리고 이 단계에서도 등장인물의 호칭에 대해서 여전히 정확하게 말하지 못하는 참여자가 있었다.

3(2)_우는 여자는.. 남자는...

3(5)_어른들이 좀 힘들어 보여요.... 한 사람은...

다른 참여자들은 엄마, 남편, 부모, 아들, 딸 등 가족 호칭을 다양하게 사용하여 그림에 제시된 등장인물의 가족 관계를 정확하게 표현하

고 있다. 위의 3(5)의 경우는 <Step6>까지 이어지는 질문에서도 가족 구성원을 일컫는 어휘보다는 ‘사람, 아이, 어른’과 같은 어휘를 사용하였다.

(4) <Step4>, <Step5>

두 단계는 모두 추측을 다루므로 같이 논의하기로 한다. 이 두 단계의 질문은 참여자들이 가장 어려워하는 질문이었다. 이에 따라 참여자가 추측을 잘 할 수 있도록 유도 질문을 하거나 예를 제시하여 참여자가 그림 묘사하기에 더욱 적극적으로 반응하도록 하였다. <Step4>는 그림에 제시되어 있는 정보를 보고 추측하도록 하는 질문이고 <Step5>는 그림에 제시되어 있지 않은 내용을 추측하여 이야기하는 단계이다. 두 그룹이 모두 추측을 나타내는 표현을 잘 사용하는지를 살펴볼 수 있었다.²¹⁾

주로 참여자들은 그룹에 상관없이 ‘-ㄴ/는/ 것 같다’, ‘-(으)ㄴ 수도 있다’, ‘-을/를 보니까’, ‘-아/어 보인다’, ‘아마(도)’, ‘-(으)ㄴ 거예요’와 같이 추측 표현들을 주로 사용하였다. 그러나 4(2)와 같이 문장이 호응이 어색한 발화도 있었다. 그리고 <참여자 그룹2>와 달리 <참여자 그룹1>에서는 ‘내 생각에는’, ‘저의 생각은’과 같이 자신의 의견을 꺼낼 때 사용하는 표현을 사용한 참여자도 있었다.

4(1)_저의 생각은 아마...

4(2)_아마 이 여자는 행복하지 않아요.

21) Oxford Online Picture Description의 경우 ‘I suppose..., Maybe..., [It] must... [He] might..등과 같이 추측과 관련된 표현을 사용할 수 있도록 하고 있다.

<Step5>는 그림에 없는 정보를 추측하는 단계이다. 엄밀하게 보면 이 단계의 질문은 묘사하기라고 하기보다는 주어진 그림에서 없는 정보를 찾고 이를 추정하여 말하는 것이다. 참여자들은 각자 여러 추측을 해 내었는데 <Step5>에서도 <Step4>에서 나타난 문법 표현들과 오류들을 발견해 낼 수 있었다. <Step5> ‘그림에 없는 상황을 통해서 무엇을 추측하기’가 어려운 단계이기는 하지만 이런 질문을 통해 참여자가 그림에 대해서 더 자세히 많은 정보를 수집하려고 노력하게 되고 이를 통해서 높은 수준의 묘사를 할 수 있게 될 것이라고 본다. 그룹에서 제시한 <Step5>의 대답은 다음과 같다.

<참여자 그룹1>

아버지의 직장에 문제가 있다. 아이들이 부모님 말씀을 안 듣는다.
아버지가 어머니를 도와주지 않는다. 아버지는 회사에 다닌다.
시끄러워서 이웃이 신고해서 경찰이 올 것이다.
나중에 이 방을 청소할 것이다.
나중에 아이들이 생활 습관이 안 좋아질 것이다.
엄마는 아이를 재우는 것이 힘들다.
엄마와 남편이 항상(나중에) 싸울 것이다.
집이 깨끗하지 않아서 병이 날 것이다.

<참여자 그룹2>

가족사진이 없고 결혼사진만 있는 것을 보니 부모가 아이를 안 좋아하는 것 같다.
딸이 누나고 아들이 동생인 것 같다.
남자 아이는 순진한 아이인 것 같다.
누나는 밝은 성격이다.
한국인들은 일에 집중하는 편이라서 가족을 돌볼 시간이 없다.
집집마다 강아지를 적어도 한 마리를 키우고 있는 것 같다.

음악이 켜져 있어서 이웃에게 나쁜 영향을 주어서 문제가 생길 것 같다.
아버지가 춤을 추고 있는데 어머니는 피곤해해서 아버지에게 혼났다.
도둑이 들어 온 것 같다.

그림에 없는 정보를 추정하여 말하는 것이므로 정답을 요구하는 것 보다는 <Step1>에서 <Step5>까지의 대답을 바탕으로 논리적인 추측을 했는지를 검토해 보는 것이 더 중요하다고 할 것이다.

(5) Step6

이 단계는 ‘전체적으로 다시 묘사하기’로서 다섯 단계의 질문을 통해 그림에 대해 분석하고 묘사를 한 이후 다시 그림에 대해서 묘사하도록 하는 마지막 단계이다. 이때 참여자는 그림에 대해서 묘사하면서 어떤 정보를 취하고 버릴 것인지, 또 무엇을 강조해야 하는지를 판단하게 될 것이다. 실제로 이 단계에서 참여자들은 대부분 사물의 위치보다는 인물에 대해서 묘사를 하였다. 이는 직전 질문 단계인 <Step5>를 포함해서 <Step3>부터 <Step4>까지의 질문이 사물의 위치보다는 인물과 인물의 관계 또는 심리 묘사를 묻는 질문이었기에 이 영향으로 전체적인 묘사를 등장인물에 중점을 둔 것으로 보인다. 여러 단계를 거치면서 그림을 이해하고 묘사도 해 보고 추측도 하였지만 마지막 여섯 번째 단계에서도 부족한 부분들이 많이 보였다. 물론 <참여자 그룹2>가 <참여자 그룹1>보다 문장 구성력이 뛰어나고 문장을 복문으로 길게 구성하는 모습을 보였다. 이를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 등장인물에 대한 묘사가 균형적이지 못하다. 해당 그림에는 남편, 아내(또는 아빠, 엄마)²²⁾, 아들, 딸, 아기가 나오는데 이들에 대한 고른 묘사가 없다. 물론 참여자가 판단하는 등장인물의 비중에 따라 생략

할 수도 있겠지만 등장인물은 모두 그 상황을 구성하고 있는 요소이며 어떤 이야기를 만들어 내는 관계이기 때문에 이들에 대한 묘사를 하는 것이 바람직할 것이다. 또한 마지막 단계의 묘사에서까지도 ‘아빠, 엄마, 아들, 딸’과 같이 가족과 관련된 어휘를 제대로 사용을 못하는 경우도 있어 최종 단계에서도 그림에 대한 파악이 부족한 참여자가 있었다.

둘째, 묘사하기의 원칙이 없다. 신문 기사와 같이 육하원칙으로 기술할 수는 없지만 참여자가 그림을 볼 때 어떤 상황이 전개되고 있다고 감지하였다면 등장인물의 심리가 어떤지를 밝혀야 할 것인데 그러한 묘사는 이루어지고 있지 않다. 참여자들에게 제시한 그림은 어떤 문제가 생긴 상황이므로 이 문제를 야기한 등장인물(아이)로부터 이야기를 시작하거나 어떤 부부의 퇴근 후의 집안일로 시작해 볼 수도 있을 것이다. 실제로 참여자들이 만들어낸 <Step6>의 묘사를 몇 가지 유형별로 정리해 보면 다음과 같다.²³⁾

- (1) 부부 중심의 묘사: 부부의 심리 상태 묘사에 그치는 경우
- (2) 시간의 전개에 따른 이야기로 묘사: 아이가 집에서 놀고 있었는데 아버지가 퇴근하고 귀가하면서 벌어지는 사건을 중심으로 묘사하는 경우
- (3) 사물 위치 묘사로 시작하여 인물의 심리 묘사로 마무리를 하는 경우
- (4) 장소(상황) 묘사로 시작하여 인물(아이들-어른들), 사물 위치 묘사 또는 추측으로 마무리하는 경우

22) 이러한 어휘 사용은 참여자가 가족 관계를 자녀의 시각인 엄마, 아빠로 보는지, 부부 관계의 입장에서 남편, 아내로 보는지에 따라 차이가 있다. 관계 설정에 따라 어휘 선택이 어떻게 달라지는지를 보는 것도 참여자의 생각을 이해하는 데에 도움이 될 것이다.

23) 참여자 수가 적어서 일반화 또는 경향성을 제시하기보다는 공통된 부분을 정리하였다.

묘사하기에 완벽한 정답이 있는 것은 아니고 그림을 보는 사람마다 다르게 이해할 수도 있겠지만 가능하면 그림이 담고 있는 모습을 잘 표현할 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 그렇기 위해서는 그림을 이해하는 첫 단계가 중요하다. 제시된 그림은 아이들이 문제를 일으켜 엉망이 된 집에서 고군분투하는 부모의 모습을 보여주고 있기 때문에 집이라는 공간, 그리고 그 공간에서 벌어진 상황과 등장하는 인물들의 심리 묘사로 이어지는 기술이 바람직하다고 볼 수 있다. 따라서 다음과 같은 순서로 묘사하기를 시도하도록 지도를 할 수 있을 것이다.

●공간 묘사➡●등장인물 간의 관계 묘사➡●추상적 묘사

‘공간 묘사’에는 물건의 위치가 포함되어야 하고 이를 적절하게 묘사하기 위해서는 위치와 공간을 나누고 표현하는 어휘에 대한 이해가 있어야 할 것이다. 그리고 ‘등장인물 간의 관계 묘사’에서는 사건 기술 및 인물의 표정 및 행동에서 비롯되는 심리 묘사와 선후 동작 등에 대해서 묘사할 수 있도록 지도할 수 있다. 이후 ‘추상적 묘사’는 그림을 보고 추측해 낼 수 있도록 브레인스토밍을 하거나 추측 표현들을 명시적으로 지도한 후 묘사할 수 있도록 하는 것이 바람직할 것이다.

V. 결론

본 연구에서는 한국어 학습자 및 한국어 사용자를 대상으로 ‘그림 묘사하기’의 교육적 적용에 대해서 알아보았다. 대표적인 시각 자료인 그림은 외국어를 배우는 학습자에게 학습 장벽을 낮추고 부담 없이 학습

의 장으로 들어올 수 있게 하는 역할을 한다. 그림을 통해 언어에 흥미를 붙일 수 있고 동기가 부여될 수도 있다.

그림 묘사하기의 실재를 살펴보기 위해 한국어 학습 기간에 차이가 있는 두 집단을 선정하였고, 두 집단이 묘사할 그림은 묘사하기 표현과 밀접한 상황을 중심으로 연구자가 고안하여 제시하였다. 그림 묘사하기 절차는 총 여섯 단계의 교사 질문을 통해 이루어졌는데 각 질문에 참여자가 답하는 형식으로 진행되었다. 한국어 학습 기간에 차이가 있는 두 집단의 참여자를 비교했을 때에 <참여자 그룹2>가 <참여자 그룹1>보다 일부 단계에서는 전체적인 요약, 어휘 및 문장 구사 등이 뛰어났으나 전반적으로 두 그룹 모두 그림 묘사하기에 익숙하지 않아 적절한 묘사를 하지 못하는 것으로 나타났다. 한국어 학습 및 체류 기간이 상대적으로 긴 <참여자 그룹2>가 예상과 달리 그림 묘사하기 능력이 떨어지는 것은 한국어 학습을 모두 마치고 대학에서 전공 공부에 초점을 두기 때문에 지속적인 한국어 학습이 이루어지지 않는 것에 기인하였다.

본 연구를 진행하면서 실험의 제한점도 있었고 향후 한국어 교수 학습과 후속 연구를 위한 개선점도 찾아볼 수 있었는데 이런 점들을 통해 그림 묘사하기에 대한 연구가 한국어교육 현장에서 더 효과적으로 이루어질 수 있을 것이다. 개선점에 대해서 논의하면 다음과 같다.

첫째, 그림 묘사하기의 성공적인 학습 설계를 위해서는 그림 선정의 객관성이 확보되어야 한다. 연구자가 그림을 통해 학습자가 도출해 내기를 원하는 묘사, 예들 들어 특정 급수의 어떤 문법 표현을 학생들이 잘 표현해 내는지를 확인하려고 한다면 해당하는 조건을 충족시키는 그림이 있어야 한다. 조건에 최적화된 그림을 선정하거나 제작한 후 이를 동료 교사들의 평가를 통해 적절한 그림인지를 검토하는 과정이 있으면 그림 묘사하기에서 제공하는 ‘그림’의 타당성을 확보할 수 있을 것

이다. 더 나아가 평가에서 문제 은행을 통해 좋은 평가 문항을 지속적으로 확보해 나가는 것처럼 그림 묘사하기를 위한 그림의 목록을 만드는 표준화 작업도 제안해 볼 수 있다.

둘째, 그림 묘사하기는 학습자만의 참여만으로는 이루어질 수 없다. 학습자의 묘사를 잘 도출해 낼 수 있는 교사의 질문이 매우 중요하다. 앞서 언급한 바와 같이 그림 묘사하기를 잘 이끌어낼 수 있는 교사의 질문 목록이 잘 구비되어 있어야 한다. 학습자의 묘사에 개입하는 것이 아니라 자신감이 없거나 도전감이 없는 학습자의 발화를 이끌어 낼 수 있는 질문을 마련해야 할 것이다. 이런 부분에 있어서 교사의 전문성 향상도 필요하다고 하겠다.

셋째, 한국어교육 현장에서 그림 묘사하기는 대체로 과제 및 연습의 단계에서 많이 제시하고 있는데 그림 묘사하기를 통해 학습 내용을 강화하고 응용할 수 있는 부분이 많이 있는 만큼 학습 단계에서 부수적인 역할만 감당하게 할 것이 아니라 학습의 중핵적인 부분에서 다룰 수 있도록 하여 그림 묘사하기의 중요성을 교재에 반영하는 것도 필요하다고 생각한다.

지금까지 그림 묘사하기의 이론적인 접근과 실제를 통해 그 양상과 역할에 대해서 살펴보았다. 최근 전 세계적인 팬데믹의 상황에서 대면 강의보다 비대면 강의의 비중이 높아지면서 그림과 같은 시각적인 자료를 어떻게 교육 현장에서 효과적으로 다루어야 하는지도 중요한 논의가 될 것이다. 이러한 시대적인 현장의 교수 학습 상황을 고려해 볼 때 그림을 통한 묘사하기는 한국어 교수 학습에서 매우 중요하다고 하겠다.

【참고문헌】

- 고태연, 「고등학생 영어 학습자의 ‘그림 묘사하기’ 발화 분석: 유창성, 정확성 복잡성을 중심으로」, 전남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014, pp.1-119.
- 권순희, 「호주 다문화 사회에서의 영어교육 정책」, 『국어교육학연구』 제40집, 서울대학교 국어교육연구소, 2011, pp.327-357.
- 김승연, 「한국어 말하기 교재의 삽화 표현 양상 연구 - 말하기 활동을 중심으로」, 『기초조형학연구』 제17권 3호, 한국기초조형학회, 2016, pp71-78.
- 김중섭 외, 『국제 통용 한국어 표준 교육과정 적용 연구(4단계)_연구보고서』, 국립국어원, 2017.
- 김지혜, 「‘그림 보고 말하기’를 통한 한국어 학습자의 간접 인용 표현 교육 연구」, 『동남아문논집』 제 30집, 동남아문학회, pp. 359-381.
- 류승은, 「그림 묘사하기 과제를 통한 한국어 말하기 교육 방안 연구」, 계명대학교 석사학위논문, 2015.
- 신태섭·표경현, 「‘그림 묘사 후 추론하기’ 글쓰기 유형 중심의 영어 수업 모형 개발 연구」, 『외국어교육』 제21권 3호, 한국외국어교육학회, 2014, pp.187-217.
<http://dx.doi.org/10.15334/FLE.2014.21.3.187>
- 엄철주·고태연, 「유창성을 중심으로 한 ‘그림 묘사하기’ 발화 분석」, 『인문사회21』 제10권 3호, 아시아문화학술원, pp.589-602, <http://dx.doi.org/10.22143/HSS21.10.3.42>
- Wright, A., Pictures for Language Learning, The Cambridge University Press, 1989(조일제 역, 『그림을 활용하는 외국어학습법』, 한국문화사, 2011, pp.51-52.

〈교재〉

- 서울대학교 언어교육원, 서울대 한국어 1A Student's Book, 문진미디어, 2013.
- 서울대학교 언어교육원, 서울대 한국어 2A Student's Book, 문진미디어, 2018.
- 서울대학교 언어교육원, 서울대 한국어 3B Student's Book, 문진미디어, 2018.
- 서울대학교 언어교육원, 서울대 한국어 4B Student's Book, 문진미디어, 2016.
- 서울대학교 언어교육원, 서울대 한국어 5A Student's Book, 문진미디어, 2018.
- 서울대학교 언어교육원, 서울대 한국어 6A Student's Book, 문진미디어, 2017.

Abstract

A Study on Pedagogical Applications of Picture-cued Description in Korean Language Education

Kim, In-kyu

The aim of this study was to examine Korean learners' Korean speaking ability using picture-cued description, one of the techniques used in Korean language education. To this end, the relationship between 'Picture-cued-Description and language learning' and the relationship between 'Picture-cued-Description and curriculum' were discussed. This study provided methods on how 'pictures' should be constructed and selected. These methods are important elements in Picture-cued-Description.

In order to examine how Picture-cued-Description worked in reality, two groups with different Korean language learning periods were selected and six-step questions were asked to examine each group's ability of Picture-cued-Description. The result of the experiment showed that the group of learners with a shorter Korean language learning period was less capable of describing pictures than the other group of learners. However, it also showed that, in general, the learners' ability of describing pictures in both groups left room for many improvements.

In this study, how to apply Picture-cued-Description to classes and evaluation was discussed. More effective ways of constructing pictures and how to present Picture-cued-Description questions were explored.

Key Words : Picture-cued-Description, language development, teachers' questions, Korean speaking education

김인규

소속 : 서울대학교 언어교육원 대우교수

전자우편 : inkyukim@snu.ac.kr

이 논문은 2021년 7월 31일 투고되어
2021년 9월 15일까지 심사 완료하여
2021년 9월 25일 게재 확정됨.