

## 로컬리티 기반 액티브 러닝 한국 문화 수업의 교육적 효과\* - 외국인 유학생의 문화 이해와 지역 적응을 중심으로 -

김 남 정\*\*

1. 서론
2. 이론적 배경
3. 연구 설계 및 수업 사례
4. 연구 결과
5. 결론 및 제언

### <국문초록>

이 연구는 부산 지역 외국인 유학생을 대상으로 로컬리티(Locality) 기반 액티브 러닝(Active Learning) 한국 문화 수업의 교육적 효과를 탐색하는 데 목적이 있다. 2025년 국내 유학생 25만 명 시대를 맞아 외국인 유학생의 성공적인 한국 사회 정착을 위해서는 한국어 학습뿐 아니라 한국 문화 학습이 필수적이다. 특히 지역에 거주하는 유학생에게는 삶의 기반이자 학습 공간인 지역사회에 대한 이해를 바탕으로 한 문화 학습이 중요하다. 그러나 현재 다수의 한국 문화 수업은 서울 및 수도권 중심의 이론식 강의에 치우쳐 있어, 지역 유학생의 경우 학습 내용과 실제 생활 간의 괴리를 초래함으로써 지역 사회 적응을 저해할 소지가 있다. 이에 본 연구는 지역 거주 외국인 유학생의 한국 문화에 대한 실질적 이해를 돕고, 이들이 지역사회 구성원으로 자리 잡는 데 로컬리티에 기반한 한국 문화 교육이 필요하다고 본다. 또한 학습자

\* 이 논문은 2025년 일본한국어교육학회(JAKLE) 제16회 국제학술대회에서 발표한 원고를 수정·보완한 것이다.

\*\* 동서대학교 International College 초빙교수(knj11@gdsu.dongseo.ac.kr)

의 능동적 참여와 실제 체험을 강조하는 액티브 러닝 방식이 외국인 유학생의 다층적 문화 체득과 실천적 문화 역량 함양에 효과적인 교수·학습 방법이 될 수 있다고 본다. 이러한 맥락에서 본 연구는 부산 지역의 로컬리티를 반영한 액티브 러닝 한국 문화 수업의 운영 사례를 제시하고, 그 교육적 효과를 분석하여 지역 거주 외국인 유학생의 한국 문화 이해와 지역사회 적응력 향상에 기여할 방안을 모색하고자 한다.

\* 주요어: 외국인 유학생, 로컬리티, 액티브 러닝, 한국 문화, 지역 적응

## 1. 서론

이 연구는 부산 지역 학부 1학년 외국인 유학생을 대상으로 하는 한국 문화 교양 수업의 사례 연구를 통해 로컬리티(Localinity) 기반 액티브 러닝(Active Learning) 문화 수업의 교육적 효과를 탐색하는 데 목적이 있다.

코로나 팬데믹이 끝난 2022년을 기점으로 외국인 유학생 수는 해마다 늘어나 2025년 현재 총 253,434명의 유학생이 국내 대학에서 수학 중이다.<sup>1)</sup> 이처럼 많은 외국인 유학생들이 한국 사회에서 안정적으로 생활하며 공부하기 위해서는 언어 학습만큼 중요한 것이 문화 학습이다. 특히 지역 거주 외국인 유학생은 한국 문화의 보편적 특성에 대한 이해도 필요하지만, 자신이 속한 지역의 특성과 문화적 배경을 바탕으로 한국 문화를 이해해야 지역사회 구성원으로서 성공적인 정착을 기대할 수 있다. 현재 한국은 수도권 외 지역에서 저출생과 고령화로 인해 심각한 인구 소멸 위기에 직면해 있다. 이와

---

1) 교육부의 2025년 교육기본통계 조사 결과에 따르면, 2019년 160,165명이었던 유학생 수는 2020년 153,695명, 2021년 152,281명으로 감소하다가 코로나 팬데믹이 종식되면서 2022년 166,892명, 2023년 181,842명, 2024년 208,962명, 2025년 253,434명으로 매해 증가함을 알 수 있다. 올해 학위과정 외국 학생 수는 179,190명(70.7%)으로 전년 대비 33,412명(22.9%)이 증가하였고, 비학위과정 외국 학생 수는 74,244명(29.3%)으로 전년 대비 11,060명(17.5%)가 증가하였다.

더불어 생산 인구 및 학령 인구의 감소가 심각해지면서 각 지역에서는 대안으로 외국인 유학생의 유입을 목표로 삼고, 이들의 지역사회 정착을 위해 다각적인 노력을 기울이고 있다.<sup>2)</sup> 이러한 지역사회의 노력의 일환으로 대학에서는 외국인 유학생의 한국 사회 적응을 돕고자 한국 문화 관련 교양 교과목을 운영하고 있으나, 대부분의 수업이 서울 및 수도권 중심의 정보 전달에 치중한 강의식 이론 수업 형태에서 크게 벗어나지 못하고 있는 실정이다.

현재 지역별 외국 학생 수 현황을 살펴보면, 서울 및 수도권 소재 대학에 55.46%의 유학생이 집중되어 있고, 나머지 44.54%의 유학생들은 서울 외 지역에 거주하고 있음을 알 수 있다.<sup>3)</sup> 한국 문화 수업이 계속해서 서울 및 수도권 중심의 정보만을 중심으로 교육된다면 지역에 거주하는 유학생들에게는 그들의 실제 삶과 연결되는 문화 학습이 힘들어질 것이고, 이는 학습 내용과 현실 간의 괴리를 초래하여 결과적으로 성공적인 한국 생활 적응을 저해하는 요인으로 작용할 것이다. 따라서 지역 거주 외국인 유학생들의 현지 적응력 향상을 위해서는 이들이 실제 생활하며 공부하고 일하는 지역사회에 대한 실질적인 이해를 돕고, 지역민과의 직접적인 교류를 통해 살아있는 문화를 체득할 수 있도록 돕는 로컬리티 기반의 한국 문화 교육이 필요하다.

이러한 맥락에서 학습자의 능동적인 참여와 실제 체험을 강조하는 액티브 러닝은 한국 문화 이해도를 높이는 효과적인 방법적 기제가 될 수 있다. 문화는 역사적 배경과 사회적 가치 등 다양한 층위의 의미를 내포하고 있으므로 특정 상황과 관계의 맥락 속에서 해석해야 그 본질을 제대로 이해할 수 있다.<sup>4)</sup> 따라서 한국 문화가 가진 다층적이고 맥락적인 특성을 온전히 체득하기 위해서는 학습자의 직접 체험을 강조하는 액티브 러닝 방식의 접근이 필

2) 유진, 「외국인 전용학과·동남아 캠퍼스 설립…부산 대학들 유학생 유치 박차」, 『국제신문』, 2025.9.23. 부산광역시 2028년까지 외국인 유학생 3만 명 유치를 목표로 지역 대학과 연계하여 외국인 전용 학부 신설 및 현지 글로벌 캠퍼스 설립, 외국인 유학생 대상 채용 박람회 및 기업 탐방 지원 등 다방면으로 노력을 기울이고 있다.

3) 대학알리미의 2025년 지역별 외국인 유학생 수에 따르면, 서울이 전체 유학생의 39.55%로 가장 많으며, 인천 및 경기도 15.91%, 대전 및 충청도 14.52%, 부산 및 경상도 20.4%, 광주 및 전라도 6.83%, 강원도 2.45%, 제주도 0.35%로 집계된다.

4) 이승연·이유경·최은지, 『한국문화교육론』, 도서출판 하우, 2021, 26~28쪽.

요하다. 액티브 러닝은 학습자가 단순히 정보를 사용하는 데 그치지 않고, 직접 탐색하고, 질문하며, 동료들과 상호작용하고, 문제를 해결하는 과정을 통해 문화적 지식을 스스로 구성하도록 돕는다.<sup>5)</sup> 이러한 경험 기반의 학습은 추상적인 문화 개념을 구체적인 삶의 형태로 연결하고, 나아가 문화 차이에 대한 비판적 사고력과 문제 해결 능력을 신장시켜 외국인 유학생들이 한국 사회에서 마주하는 실제 상황에 유연하게 대처할 수 있도록 도울 수 있다.

이러한 배경에서 본 연구는 부산 지역 외국인 유학생을 대상으로 한 로컬리티 기반 액티브 러닝 한국 문화 수업의 실제 운영 사례를 제시하고, 그 교육적 효과를 면밀히 분석함으로써 지역 거주 외국인 유학생의 한국 문화 이해 및 지역사회 적응력 향상에 기여하는 방안을 모색하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 1) 로컬리티 기반 한국 문화 교육

로컬리티(Locality) 개념에 대한 논의는 한국어 교육 분야에 앞서 지리학, 지역학, 사회학, 정치학과 같은 사회과학 분야에서 활발하게 이루어졌다. 이 때 로컬(local), 즉 ‘지역’을 어떤 관점으로 해석하는가에 따라 ‘지역성’, 즉 로컬리티에 대한 개념도 학문적으로 다양하게 논의될 수 있다. 예를 들어, ‘지역’을 국가를 구성하고 지리적 구분이 가능한 개개의 공간 영역으로 간주하여 물리적·공간적 개념으로 정의할 수도 있고,<sup>6)</sup> 자율성과 고유성, 중층성과 복합성을 지닌 삶의 공간으로 ‘지역’을 해석하며, 이러한 특징을 가진 ‘지역의 속성’을 로컬리티로 정의할 수도 있다.<sup>7)</sup> 또한, 공간적·지리적으로 국가와 대비되는 단위로 ‘지역’을 이해하며, 로컬리티를 “일정한 장소에서 시공을 가로질

5) Bonwell, C.C., & Eison, J.A., “Active learning: Creating excitement in the classroom”, *ASHE-ERIC Higher Education Report No.1*, Washington D.C.: School of Education and Human Development, George Washington University, 1991.

6) 구동희, 「로컬리티 연구에 관한 방법론적 논쟁」, 『국토지리학회지』 44(4), 국토지리학회, 2010, 509~523쪽.

7) 차윤정, 『부산의 로컬리티 언어로 읽다』, 부산대학교출판문화원, 2024, 20~31쪽.

리 출현하는 다양한 사회적 현상과 세계관의 총체”로<sup>8)</sup> 보는 견해도 있다.

이렇듯 로컬리티는 다양한 해석이 가능하기에 하나의 통일된 의미로 규정하기는 어렵다. 본고에서는 로컬리티를 특정 공간과 그곳을 기반으로 살아가는 사람 및 그들의 삶을 둘러싼 현상에 초점을 두고자 한다. 단순히 지리적으로 나뉜 공간의 의미를 넘어서 과거부터 현재까지 그 장소에서 생활하는 사람과 그들이 생각하고 소통하며 만들어 낸 모든 유형·무형의 가치의 총합으로 바라보는 것이다. 본고에서 말하고자 하는 로컬리티의 개념은 인문학적 관점에서 로컬리티의 구성요소를 상세히 논의한 아래의 인용에서 더욱 선명하게 드러난다.<sup>9)</sup>

인간이 삶을 살아가면서 접하는 자연적 환경요소에서, 공유 경험과 기억을 관류하는 역사에서, 공유되는 삶의 모습과 생활 양식의 총체로서의 문화에서, 재현과 소통의 체계로서의 언어에서, 그리고 사회 제도와 정치, 경제적 관계 같은 사회적 환경요소에서 로컬리티를 구성하는 요소들을 추출해 볼 수 있다.

인용에서처럼 로컬리티란 특정 공간을 기반으로 그곳에서 살아가는 사람들과 그들이 이루어 낸 자연, 역사, 문화, 언어, 사회, 정치 및 경제와 같은 가치의 총합으로 볼 수 있다. 그렇다면 로컬리티 개념은 한국 문화 교육에서 어떻게 이해되고 적용될 수 있을까? 이에 대한 답은 로컬리티가 반영된 한국어 교육 환경에서 ‘공간’의 개념을 정리한 전은주<sup>10)</sup>의 연구에서 찾아볼 수 있다. 그는 한국어 교육 환경으로서의 공간은 교수·학습이 이루어지는 물리적인 공간일 뿐만 아니라 학습자의 삶과 소통이 일어나는 공간이자 학습자가 거주하는 지역의 특성 전체를 아우르는 총체적 공간이라고 설명하였다. 이때, 로컬리티 장(場)으로서의 공간은 교육적 요구를 발생시키고, 학습자의 학습 동기와 흥미를 유발하며, 실제 삶에서 학습의 실천과 경험이 자연스럽게

8) 부산대학교 한국민족문화연구소 편, 『로컬리티 인문학의 새로운 지평』, 2009, 해안, 218쪽.  
9) 차윤정, 앞의 책, 35쪽.

10) 전은주, 「한국어 교육과 로컬리티」, 『한국언어문화학』 10(1), 국제한국언어문화학회, 2013, 153~181쪽.

작동되는 장소로 보았다. 따라서 로컬리티는 “학습자가 경험하고 이해하는 한국어이며, 학습자의 학습에 대한 동기와 흥미를 유발하게 되어 한국어 학습 전반에 영향을 미치게 된다”고 하였다.<sup>11)</sup>

이러한 ‘공간’의 개념은 지역 거주 외국인 유학생을 위한 한국 문화 교육에서 특히 중요한 의미를 가진다. 이는 로컬리티가 단순히 지리적 배경이 아닌 학습자의 삶과 학습이 교차하는 교육적 장으로 기능하기 때문이다. 한국어 교육 공간은 단순한 물리적 장소가 아닌 학습자의 삶과 소통이 이루어지는 총체적 공간이다. 이러한 관점은 로컬리티 개념과 긴밀하게 연결되며, 로컬리티 기반 교육이 학습자의 실제 삶의 맥락을 반영하는 데 효과적이라는 점을 시사한다. 이러한 맥락에서 로컬리티 기반 한국 문화 교육이 가지는 교육적 효과는 다음과 같이 이해할 수 있을 것이다.

첫째, 로컬리티는 학습자의 거주 공간과 학습 공간을 통합함으로써 학습자가 자신의 일상과 연결된 방식으로 한국 문화를 이해하고 체득할 수 있도록 돕는다. 이는 외국인 유학생의 지역사회에 대한 이해와 참여를 가능케 하는 교육적 기반으로 작용한다. 즉, 로컬리티는 학습자의 삶과 교육을 연결하는 매개로서 문화 교육의 실천성과 현실성을 강화하는 데 기여할 수 있다는 것이다. 한국어 교육에서도 이러한 맥락에서 시도된 연구들을 살펴볼 수 있다. 대전 지역의 명소를 방문하고 기행문을 작성하여 책으로 결과물을 산출한 연구,<sup>12)</sup> 대구 지역의 ‘삼성상회’의 역사 문화 체험을 바탕으로 지역 역사 수업 모형을 제시한 연구,<sup>13)</sup> 부산 지역의 아미동 현장 체험 후 말하기, 쓰기 연계 수업을 진행한 연구<sup>14)</sup>는 지역 거주 외국인 유학생에게 자신이 거주하는 곳이 학습으로 이어지고, 실제 삶과 연계되어 그 지역에 대한 적응 및 전반적인 이해를 높인다는 로컬리티의 교육적 효과를 잘 보여준다.

11) 전은주, 위의 논문, 163쪽.

12) 김용현, 「지역문화 체험을 통한 기행문 쓰기 교육방안 -학문 목적 한국어 학습자를 대상으로-」, 『언어와 문화』 8(2), 한국언어문화교육학회, 2012, 47~76쪽.

13) 이희정, 「외국인 유학생을 위한 한국 역사 문화 교육방안 연구」, 『한중인문학연구』 64, 한중인문학회, 2019, 1~30쪽.

14) 차운정, 「한국어교육에서 지역 자료를 활용한 역사문화 교육 방안」, 『우리말연구』 59, 2019, 203~227쪽.

둘째, 로컬리티 기반 교육은 학습자가 자신이 처한 환경과 관련된 내용을 학습하면서 높은 몰입감을 경험하게 한다. 이는 로컬리티 장(場)이 학습자의 학습 동기와 흥미를 자연스럽게 유발하는 공간으로 기능하며 한국 문화 교육의 효과성을 높이는 핵심 요소가 되게 한다. 특히, 지역 거주 외국인 유학생은 자신이 거주하는 지역의 문화적 특성을 학습 내용으로 접할 때 학습의 지속성과 실천성이 강화될 수 있다. 임진숙<sup>15)</sup>의 연구에서는 정주 목적의 외국인 유학생을 위한 한국어 교육에서 로컬리티가 반영된 학습 자료는 지역 생활 근거지 자체가 학습자에게 학습 도구로서 역할을 하기 때문에 학습 자료에 대한 거부감 없이 학습 동기와 흥미를 유발할 수 있다고 주장한 바 있다. 전은주,<sup>16)</sup> 진대연,<sup>17)</sup> 안희은<sup>18)</sup>의 연구에서도 이와 같은 맥락에서 한국어 교육 내 지역 문화 활용의 필요성을 주장하며 로컬리티 교육의 당위성을 뒷받침하고 있다.

마지막으로 로컬리티 기반의 문화 교육은 지역 공동체와의 직접적인 상호작용을 통해 외국인 유학생들의 현지 적응력을 실질적으로 높이는 데 기여할 수 있다. 유학생들이 새로운 문화 환경에 적응하는 과정에서 언어적 장벽 만큼이나 높은 것이 바로 문화적 차이에서 오는 심리적인 불안감과 소속감의 부재이다. 로컬리티는 바로 이러한 삶의 실제적인 문제에 대한 해결책을 제공할 수 있다. 로컬리티 기반 문화 교육은 지역 주민들과의 자연스러운 교류 기회를 제공함으로써 이러한 불안감을 해소하고 낯선 환경에 대한 두려움을 줄여준다. 이는 단순한 언어 사용을 넘어 문화적 차이에 대한 이해를 넓히고, 사회적 관계망 구축의 중요성을 인식하게 하여 안정적인 정착의 핵심 요소인 심리적 소속감 형성에 긍정적인 영향을 미친다.

15) 임진숙, 「지역문화 기반 한국어교육 연구」, 『동북아문화연구』 78, 2024, 67~83쪽.

16) 전은주, 「국제 도시 부산에서의 한국어 교육 실태와 발전 방안 연구 - 지역 특성을 고려한 학습자 중심의 한국어 교육과정 개발을 중심으로」, 『한국어교육』 14(2), 국제한국어교육학회, 2003, 361~401쪽.

17) 진대연, 「외국어로서의 한국어교육에서 지역문화 활용에 대한 연구」, 『외국어교육연구』 38, 서울대 외국어교육연구소, 2016, 153~174쪽.

18) 안희은, 「지역 문화 특성을 활용한 한국어 문화 교육 방안 연구: 외국인 유학생을 대상으로」, 『복지와 문화다양성 연구』 4(1), 2022, 145~165쪽.

## 2) 액티브 러닝 한국 문화 교육

액티브 러닝(Active Learning)은 ‘능동 학습’으로 번역될 수 있으나, 국내에서는 학습자의 적극적인 참여를 강조하는 ‘학습자 중심 교육’이라는 용어로 통용되고 있다.<sup>19)</sup> 따라서 액티브 러닝은 학습자 중심의 참여 활동을 기반으로 한 다양한 개별 교수법들을 포괄하는데, 플립 러닝(Flipped Learning), 액션 러닝(Action Learning), 프로젝트중심학습(Project-Basic Learning), 문제 중심학습(Problem-Basic Learning), 모둠기반학습(Team-Based Learning), 네러티브 기반학습(Narrative-Based Learning), 상황학습(Situated Learning), 우연학습(Happenstance Learning), 맥락기반 학습(Context-Based Learning), 과제기반 학습(Task-Based Learning) 등이 이에 속한다.<sup>20)</sup>

‘학습자 중심 교육’이라는 용어에서 알 수 있듯이 액티브 러닝의 핵심은 교육의 중심이 교수자가 아닌 학습자에게 있다. 즉, 액티브 러닝은 교수자의 강의를 일방적으로 듣기만 하는 ‘Passive Learning(수동 학습)’의 반대 개념으로 수업 중 학습자의 능동적인 참여를 강조한다.<sup>21)</sup> 따라서 액티브 러닝 환경에서 교수자는 유의미한 학습 활동을 설계하고 제공하는 조력자이자 촉진자로서 기능하고, 학습자는 참여자로서 다양한 모둠 활동, 개별 탐구, 토론, 발표, 실생활과 연계된 활동 등에 적극적으로 관여한다. 이 과정에서 학습자는 동료와 협력하여 문제를 해결하고, 의견을 조율하며 소통의 방법을 알아가고, 주어진 과제를 자기 주도적으로 성찰함으로써 지식을 내면화하고, 직접 행동하고 경험하며 학습을 체화하게 된다.

액티브 러닝의 이러한 특성은 외국인 유학생을 대상으로 하는 한국 문화 교육에도 효과적으로 적용될 수 있다. 문화 교육의 특성상 이론 위주의 강의식 교육만으로는 문화가 가지는 다층적이고 맥락적인 특성을 온전히 전달하기 어렵다. 이에 한국 문화가 구현되는 현장을 직접 경험하고, 그 실제적 공간에서 동료와 함께 문제를 의논하고 해결하며 문화를 체득할 수 있는 액티

19) 박영주·양근우, 『액티브 러닝 이론과 실제』, 박영사, 2019, 13쪽.

20) 박영주·양근우, 앞의 책, 24쪽.

21) Weltman, D., “A comparison of traditional and active learning methods: An empirical investigation utilizing a linear mixed model”, The University of Texas at Arlington, 2007.

브 러닝 방식은 한국 문화 교육에 다음과 같은 긍정적인 교육적 효과를 나타낼 수 있다.

첫째, 액티브 러닝은 한국 문화의 다층적이고 맥락적인 특성을 학습자가 직접 체득할 수 있도록 돕는다. 한국 문화는 유교적 전통, 지역적 다양성, 현대적 변화가 복합적으로 얽혀 있다. 이러한 문화적 복합성을 이해하기 위해서는 단순 정보 전달 방식의 강의 교육으로는 한계가 있다. 강의식 교육은 학습자가 수동적으로 지식을 수용하는 방식이기 때문에 학습자들이 한국 문화를 피상적으로 인식하거나 문화의 내면적 의미나 실제적 맥락을 체득하기 어렵다. 반면 액티브 러닝은 학습자가 실제 문화 현장에 직접 참여하고 경험하는 과정을 통해 문화의 복합성과 맥락을 자연스럽게 이해하도록 돕는다. 액티브 러닝을 기반으로 한 한국 문화 교육 연구로는 문제중심학습(PBL)을 활용한 지역 문화 축제 수업 사례 연구가 있다.<sup>22)</sup> 이 연구에서는 지역 축제를 주제로 팀별로 축제 탐방 계획을 기획하고, 실제 방문하여 체험한 후, 결과를 팸플릿으로 제작하는 수업을 진행하였다. 이 과정을 통해 학습자들은 한국 축제와 관련한 이론적 지식뿐만 아니라 실천적 지식을 습득하는 데 유의미했으며, 축제를 기획하면서 문제 해결 능력 및 협업 능력도 향상되었다고 응답하였다. 이처럼 액티브 러닝은 실제 맥락 속에서 한국 문화를 자연스럽게 이해하도록 돕는 효과적인 방법이 될 수 있다.

둘째, 액티브 러닝은 학습자의 흥미와 몰입을 유도하고, 학습 동기를 강화할 수 있다. 액티브 러닝을 기반으로 한 문화 교육에서 학습자는 정보를 암기하는 것이 아니라 토론, 발표, 역할극, 현장 탐방 등 다양한 활동을 통해 스스로 질문을 던지고 답을 찾아가는 과정을 경험한다. 이러한 능동적 참여는 학습자에게 성취감을 제공하고, 문화에 대한 호기심과 탐구 의지를 자극한다. 특히 한국 문화를 직접 체험하고 수행하는 과정에서 학습자들은 호기심을 충족시키고 즐거움을 느끼게 되며, 이는 곧 학습에 대한 내재적 동기를 강화하는 원동력이 되어 문화적 맥락을 깊이 있게 이해하도록 돕는다.

마지막으로, 액티브 러닝은 외국인 유학생들의 실질적인 문화 적응 역량

22) 김금숙, 「문제중심학습(PBL)을 활용한 한국문화 수업 사례 연구」, 『한국언어문화학』 13(1), 2016, 1~29쪽.

을 길러줄 수 있다. 액티브 러닝을 기반으로 한 한국 문화 교육은 학습자들에게 단순히 한국 문화를 배우는 것을 넘어 실제 생활 속에서 문화적 차이를 인식하고 해석하는 능력을 키우게 한다. 외국인 유학생들은 한국 사회에서 예상치 못한 문화적 상황에 직면할 때가 많다. 이때 액티브 러닝은 실제 상황과 유사한 경험과 문제를 해결해 나가는 연습 기회를 제공함으로써 외국인 유학생들이 한국 사회에서 마주하는 다양한 문화적 상황에 유연하게 대처하고 적용할 수 있는 실질적인 능력을 키우도록 돕는다. 이를 통해 학습자들은 한국 사회를 이해하고 성공적으로 생활할 수 있는 기반을 마련하는 데 자신감과 실천적 역량을 강화할 수 있다.

### 3. 연구 설계 및 수업 사례

#### 1) 연구 대상 및 방법

본 연구는 부산 K 대학교 외국인 유학생 기초 교양 교과목인 <한국 문화 개론> 수업을 연구 대상으로 삼았다. <한국 문화 개론>은 글로벌학부 1학년 외국인 유학생의 필수 교과목으로 매주 3시간(150분)의 강의로 구성되며, 해당 학부의 교과 운영 방침에 따라 전 과정이 영어로 진행된다.<sup>23)</sup> 본 연구는 2023학년도 2학기에 개설된 <한국 문화 개론> 수업을 대상으로 진행되었으며, 연구 참여자들은 해당 학기 3개 분반, 총 122명으로 이들의 국적 및 인원 현황은 다음과 같다.

23) K 대학교 글로벌칼리지는 외국인 유학생만을 위해 개설된 단과 대학으로 모든 교과 과정을 영어로 진행하는 영어 트랙(English Track)이 그 특징이다. 현재 글로벌학부와 글로벌공학부의 두 개 학부와 네 개의 대학원 학과로 구성되어 있다. 글로벌학부 소속 학생들은 입학 후 1년간 한국어 교양 과목 6학점과 한국 문화 교양 과목 6학점을 필수로 이수해야 한다. 이중, <한국 문화 개론> 교과목은 글로벌학부의 1학년 2학기 기초 교양 과목이다. 연구자가 2023년 해당 과목을 담당할 당시에는 3시간의 이론 수업으로 설계되었으나, 2025년 현재는 1시간의 이론과 2시간의 실습으로 진행되고 있다.

〈표 1〉 연구 참여자 정보

| 국적   | 네팔 | 방글라데시 | 룩셈부르크 | 피지 | 파키스탄 | 합계(명) |
|------|----|-------|-------|----|------|-------|
| 09분반 | 34 | 8     | 0     | 0  | 0    | 42    |
| 10분반 | 32 | 6     | 1     | 1  | 0    | 40    |
| 12분반 | 32 | 7     | 0     | 0  | 1    | 40    |
| 총원   | 98 | 21    | 1     | 1  | 1    | 122   |

〈표 1〉에서처럼 학습자의 대다수인 98명(80.33%)은 네팔 출신이며, 21명(17.21%)은 방글라데시 출신으로 전체 인원의 97% 이상이 남아시아 국적의 학생들이다. 네팔 학습자의 경우, 한국 유학의 목적을 직업적 성공에 두고 있는 경우가 많으므로, 한국어 학습을 통해 한국어 능력 신장뿐만 아니라 한국 사회와 문화에 대한 실질적 적응을 매우 중요하게 여긴다.<sup>24)</sup> 이는 남아시아 출신 학습자를 위한 한국 문화 수업 설계 시, 그들이 실제 생활하는 지역사회와 밀접하게 연계된 로컬리티 기반의 문화 수업의 필요성을 뒷받침한다고 볼 수 있다.

연구 자료는 15주 한 학기에 걸쳐 학생들이 제출한 차시별 활동 결과물과 학기 말에 실시한 설문조사를 통해 수집되었다. 이 자료를 바탕으로 한국 문화 이해도, 현지 생활 적응도, 활동 만족도 등 학습자의 제반 양상을 분석하였다. 학습 결과물은 보고서 작성, 동영상 제작, PPT 발표 등 다양한 형태로 제출되었으며, 설문조사는 2023년 12월 6일부터 12월 14일까지 온라인 설문 플랫폼인 Google Forms를 통해 진행되었다.

## 2) 수업 구성 및 운영 사례

〈한국 문화 개론〉은 초급 학습자의 수준에 맞추어 개발된 『세종 한국문화 1』<sup>25)</sup>을 수업 교재로 활용하였다. 이 교재는 풍부한 시각 자료(실사 및 삽

24) 김지현·성인경·김상수, 「네팔 유학생의 한국어 학습 동기 연구: 기대·가치·비용 모델을 중심으로」, 『한국과 세계』 7(4), 한국국회학회, 2025, 291~321쪽.

25) 수업은 『세종 한국문화 1』을 주교재로 하였으나, 한국어 기초 지식이 낮은 학습자들에게는 부분적으로만 영어 설명이 제공되는 해당 교재가 활용 효율성이 낮다고 판단되었다. 이에 온라인 누리 세종학당에서 제공하는 『세종 한국문화 1』의 공개 학습 자료(시각 자료

화)를 바탕으로 한국 문화를 직관적으로 이해할 수 있고, 각 주제에 대해 기본 내용부터 심화 내용까지 단계별로 흥미롭게 구성되어 있다. 수업 주제는 학습자의 흥미와 한국 생활 적응에 필요한 정도를 종합적으로 고려하여 총 6개의 핵심 주제, ‘한국인의 인사법’, ‘한국의 화폐’, ‘한국의 사계절’, ‘한국 음식’, ‘한국의 대중교통’, ‘한국의 여행지’를 선정하였다. 각 주제는 ‘한국인의 인사법’을 제외하고 2주에 걸쳐 심도 있게 다루었다.

수업 활동은 로컬리티를 적용한 현장 체험 중심으로 설계되었으며, 진행 과정에서 학습자들이 주도적으로 기획하고 적극적으로 참여할 수 있도록 액티브 러닝 방식이 활용되었다. 먼저, 로컬리티를 기반으로 한 활동은 총 6개의 핵심 주제 중 5개의 주제에 적용되었다. 구체적으로는 3주차 <부산 알아보기>, 7주차 <한국의 사계절>, 10주차 <한국 음식>, 12주차 <한국의 대중교통>, 13주차 <한국의 여행지> 수업이다. <부산 알아보기> 수업은 이론 강의 없이 3시간 전체를 활동으로 진행하였다. 이는 교수자 중심의 강의식 전달과 달리, 학습자들이 주도적으로 참여하고 사고하며 성찰할 기회를 제공하는 학습자 중심의 액티브러닝 방식이 지역 정보를 심층적으로 체득하는 데 더 효과적이기 때문이다.<sup>26)</sup> <한국의 사계절> 수업은 해당 학기 진행 시기에 따라 부산의 다양한 가을 축제를 팀별로 조사하고 발표하도록 구성하였다. 이는 학습자들이 실제 거주하는 지역의 행사 및 축제를 통해 부산의 매력을 심층적으로 경험하는 데 그 목적을 두었다. <한국 음식> 수업에서는 한국인이 선호하는 길거리 음식을 파악하고자 부산 시민에게 설문조사를 실시한 후, 조사 결과 1위에 해당하는 음식을 체험하는 방식으로 진행되었다. 이 활동은 지역 주민과의 직접적인 소통을 통해 현지인의 음식 문화를 이해할 수 있도록 설계되었다. 이어 <한국의 대중교통> 수업에서는 해운대 블루라인파크의 해변 열차 체험으로 진행하였다. 해변 열차는 다른 지역에서는 찾을 수 없는 부산만의 특색 있는 교통수단이므로 해양 도시 부산의 특징을 교과서적 지

(실사 및 삽화) 중심의 PPT를 주요 수업 자료로 채택하였다. 수업 진행 시, 해당 자료는 본 교과목의 특성과 학습자의 수준에 맞추어 필요한 부분을 적절히 수정 및 재구성하였다.

26) 임영규·배은숙·이경미·임삼조·박일우, 「액티브러닝의 효용에 관한 실증적 연구」, 『교양 교육연구』 11(1), 2017, 475~500쪽.

식이 아닌 실제적인 경험을 통해 체득할 수 있는 기회를 마련하였다. 마지막으로 <한국의 여행지> 수업은 'Busan Tour BEST 15'<sup>27)</sup> 중 한 곳을 선정하여 1일 여행을 기획하고 체험하는 활동으로, 부산의 주요 관광 명소를 방문함으로써 관광 도시 부산에 대한 이해를 확장할 수 있도록 하였다.

다음으로 액티브 러닝 방식이 적용된 결과물은 2주차 <한국인의 인사법>, 5주차 <한국의 화폐>, 6주차 <한국의 사계절>, 9주차 <한국 음식>, 11주차 <한국의 대중교통>, 12주차 <한국의 여행지>이다. <한국인의 인사법> 수업에서는 장소, 대상, 나이, 관계 등 다양한 상황적 맥락을 고려하여 적절한 인사법을 상대와 함께 재현하는 동영상 제작하도록 하였다. <한국의 화폐> 수업에서는 한국 화폐의 가치를 실감하도록 '만원으로 할 수 있는 일'을 직접 계획하고 체험하는 동영상을 만들게 하였다. 그리고 <한국의 사계절> 수업에서는 한국 가을의 정취를 담은 대상, 장소, 물건 등을 찾아 촬영하고 이에 대한 보고서를 작성하도록 하였다. 이어 <한국 음식> 수업은 평소 관심 있던 한국 음식이나 이론 수업에서 학습한 한국 음식 중 하나를 선정하여 해당 음식을 전문으로 하는 식당을 방문하여 체험하고 보고서를 작성하도록 하였다. <한국의 대중교통> 수업에서는 특정 목적지까지 두 가지 이상의 교통수단을 이용해 이동하는 과정을 동영상으로 촬영하도록 하였으며, <한국의 여행지>에서는 부산 명소 중 가고 싶은 곳을 정하여 1일 여행을 기획하고 직접 체험하는 동영상을 제작하도록 하였다.

수업은 1시간의 이론 수업과 이와 연계된 2시간의 학습자 중심 체험형 활동 수업으로 구성되었다. 활동 수업은 주어진 수업 시간 내에 완수하는 것을 목표로 진행하였으며, 각 활동의 결과물은 온라인 교수·학습 플랫폼인 Google Classroom을 통해 제출되었다. 이론 수업과 활동 수업으로 구성된 주차별 상세 수업 내용은 다음과 같다.

---

27) 부산관광공사는 외국인 관광객 유치에 위해 부산에서 꼭 방문해야 할 관광지 15곳을 선정해 그곳에 관한 간단한 소개와 함께 볼거리, 먹을거리, 숙박 정보 등을 안내한 영어 가이드북을 출간하였다. 'Busan Tour BEST 15'로 선정된 곳은 해운대, 동백섬과 마린시티, 서면, 부산시민공원과 사직야구장, BIFF광장과 용두산공원, 국제시장과 자갈치, 센텀시티, 광안리, 송정해수욕장과 해운대 블루라인파크, 해동용궁사와 오시리아 관광단지, 영도, 송도, 오륙도 스카이워크와 이기대공원, 감천문화마을과 장림 부두, 대대포 해수욕장과 아미산 전망대, 그리고 을숙도와 렛츠런파크이다.

〈표 2〉 주차별 수업 계획

| 주차   | 이론(1h)     | 활동(2h) - 활동 내용/ 형식/ 활동 결과물           |
|------|------------|--------------------------------------|
| 1주차  | 오리엔테이션     | 해당 없음                                |
| 2주차  | 한국인의 인사법   | 상황별 인사법 구현/ 팀 활동/ 동영상 제작             |
| 3주차  | 부산 알아보기    | 부산박물관 견학/ 개인 활동/ 견학 보고서 작성           |
| 4주차  | 한국의 화폐 1   | 한국 화폐 인물 조사/ 팀 활동/ 그룹 발표             |
| 5주차  | 한국의 화폐 2   | 만 원의 행복/ 팀 활동/ 동영상 제작                |
| 6주차  | 한국의 사계절 1  | 한국 가을의 정취 탐방/ 팀 활동/ 탐방 보고서 작성        |
| 7주차  | 한국의 사계절 2  | 부산 가을 축제 조사/ 팀 활동/ 그룹 발표             |
| 8주차  | 중간고사       | 한국과 자국 문화 비교/ 팀 활동/그룹 PPT 발표         |
| 9주차  | 한국 음식 1    | 한국 음식 체험/ 팀 활동/ 체험 보고서 작성            |
| 10주차 | 한국 음식 2    | 한국 길거리 음식 설문조사 및 체험/ 팀 활동/ 체험 보고서 작성 |
| 11주차 | 한국의 대중교통 1 | 한국의 대중교통 이용/ 팀 활동/ 동영상 제작            |
| 12주차 | 한국의 대중교통 2 | 부산 해변 열차 체험/ 단체 활동/ 체험 보고서 작성        |
| 13주차 | 한국의 여행지 1  | 부산 1일 여행 기획 및 체험/ 팀 활동/ 동영상 제작       |
| 14주차 | 한국의 여행지 2  | 부산 1일 여행 동영상 발표/ 팀 활동/그룹 PPT발표       |
| 15주차 | 기말고사       | 한국과 자국 문화 비교/ 팀 활동/ 그룹 PPT 발표        |

## 4. 연구 결과











### 1) 활동 결과물

#### (1) 로컬리티 결과물

로컬리티 기반 활동 중 13주차 〈한국의 여행지〉 수업의 ‘부산 주요 여행지 1일 여행’ 결과물을 분석 대상으로 삼았다. 이 활동은 3~4명으로 팀을 구성하여 부산 내 여행지 한 곳을 선정하고, 그곳에서의 1일 여행을 기획하는 내용이다. 학습자들은 선정된 여행지를 직접 방문하여 체험하고, 이를 바탕으로

로 동영상 및 PPT 형태의 결과물을 제출하였다. 다음은 실제 학습자들이 완성한 PPT 결과물이다.

<자료 1> 로컬리티 활동 결과물

|  |  |
|--|--|
| <p>(1) We went to the Kyungsoong University Station to get in a subway to go to the Dongbaekseom Island. We get off at Dongbaek Station and it takes just 15 min to get their.</p> <p><b>Kyungsoong University Station</b></p>  <p><b>Dongbaek Station</b></p>   | <p>(2) We walked for a few minutes reached the Dongbaekseom Island and we enjoyed a lot while walking around the Dongbaekseom Island coastal and circular trail. The environment is quite and peaceful as well as too refreshing . There are a lot of trees which colors are fading away because of this winter season .</p>     |
| <p>(3) After a few minutes walk we reached at Nurimaru APEC House. In that house there were some writings and Korean traditional dress which is "Hanbok". As well as their was a big hall which is used to conduct seminar in past days and a kitchen concept which introduce the traditional Korean food. The view of the ocean from Nurimaru APEC House is mesmerizing our eyes.</p> <p><b>Nurimaru APEC House</b>      <b>Traditional Hanbok</b>      <b>Traditional food</b></p>    | <p>(4) <b>View of the Ocean from Nurimaru APEC House</b>      <b>Lighthouse Observatory</b></p>    <p>There was a Light House Observatory near to the Nurimaru APEC House from where we see the whole skyline of the Heugandae. There was also a statue of Mermaid which is known as Princess Hwangok Statue but we were not able to see that because there was a construction on the way .</p> |

<자료 1>은 학습자들이 선정한 목표 여행지인 동백섬에서의 1일 여행 PPT 슬라이드이다. 우선, <자료 1> (1)은 학습자들이 목표 여행지인 동백섬 까지 지하철로 이동하여 약 15분이 소요되었음을 설명하며 이동 수단과 소요 시간을 소개하였다. 1일 여행 활동을 수행하는 과정에서 학습자들은 수업 시간에 배운 내용들을 적극적으로 연계하여 그 지식을 활용하였는데, 해당 슬라이드는 <한국의 교통수단> 수업에서 배운 대중교통 이용법을 실제 지역 내 이동 경험에 직접적으로 연계하여 활용하였다. 또한 목적지에 도착하기 위해 학습자들은 가장 효율적인 이동 방법을 탐색하고, 그에 알맞은 지역 교통수단을 활용하였다. 이 과정을 통해 현지 시설 및 서비스를 찾아 이용하는 능력과 지역의 공간적 특성 및 이동 동선을 파악하는 이해력이 향상되었을 것이다. 일반적으로 신규 외국인 유학생들은 일상생활에서 교통수단 이용에 대한 불안감을 느끼는 경우가 많은데, 이는 실제 학기말 설문조사 결과에서도 일부 학생들이 '지하철 환승이 어려워서', '지하철 노선이 익숙하지 않아

길을 잃을 뻔해서', '대중교통 이용이 익숙하지 않아서' 등을 이유로 교통수단 체험 활동을 가장 덜 흥미로웠던 주제로 선택한 사실에서도 확인된다. 따라서 이 활동을 통해 학습자들은 지역 교통수단 이용에 대한 경험치를 높여 한국 생활 적응에 필요한 실질적인 자신감을 얻었을 것으로 보인다.

다음으로 <자료 1> (2)에서는 지하철역에서 동백섬까지 이동하는 모습과 이동 중 느낀 동백섬의 경치 및 겨울 풍경에 대한 감상을 소개하였다. 학생들은 나뭇잎의 색깔이 바래지는 것을 보며 매우 아름다웠고, 공기가 차가웠지만 상쾌함을 느꼈다고 동영상에서 서술하였다. 학습자들은 앞선 6주차 <한국의 사계절> 수업에서 해당 시기의 계절인 가을을 직접 체험하는 기회를 얻었는데, 이번 활동을 통해 한국의 초겨울 모습을 피부로 느끼게 되었다. 강의실에서 학습한 내용을 이렇게 실제 현장에서 오감으로 경험하고 기록한 결과는 액티브 러닝 활동의 주요한 특징 중 하나로 한국 사계절의 특징을 체험적으로 이해하는 데 매우 효과적이었음을 보여준다.

동영상에서는 동백섬 주변 운동기구가 있는 공원에서 한국인과 대화하며 운동하는 장면도 포함되었는데, 이때 지역 주민과의 소통이 즐거웠다는 감상을 추가하였다. 실제 학생들이 지역 주민과 즐겁게 이야기하는 모습을 봤을 때, 현지 주민과의 우연한 교류는 로컬리티의 핵심 요소인 지역 공동체와의 상호작용을 통한 정서적 유대감 형성의 특징이 매우 잘 드러난 현장이라고 볼 수 있다. 짧은 대화였기에 현지인과 깊이 있는 소통은 어려웠겠지만, 이를 통해 학생들은 아직 한국어 실력이 부족함에도 한국인과의 소통할 수 있었다는 성취감을 느꼈을 것이다. 동시에 현지인과 기본 좋게 대화를 나누는 경험은 유쾌하고 소중한 기억으로 남게 될 것이다. 이러한 경험과 기억이 앞으로의 유학 생활에서 지역 주민과의 소통을 시도하는 데 매우 긍정적인 영향을 주리라 기대한다.

<자료 1> (3)에서는 동백섬 내 누리마루 APEC 하우스를 관람한 내용을 소개하였다. 학습자들은 정상회의 장소와 세미나룸, 한국 정상이 입었던 한복과 회의 시 각국 정상에게 대접했던 한식 모형이 인상적이었다는 감상을 남겼다. 또한 부산의 상징적 장소인 누리마루 APEC 하우스 관람을 통해 국제도시 부산의 면모를 이해하는 데 도움이 되었다고 하였다. 특히, 학생들은 전시장 내 한복과 한식에 대해 인상적이었다는 소감을 남겼는데, 앞선 차시인

부산박물관 견학을 통해 체험했던 한복과 한국 음식에 대해 기학습한 지식을 실제 역사적, 외교적 맥락 속에서 어떻게 활용되었는지 직접 관찰하고 이해한 점은 학습자들이 한국 문화를 사회문화적 맥락 속에서 입체적으로 인식하는 계기가 되었을 것이다.

마지막으로 <자료 1> (4)에서는 누리마루 APEC 하우스 밖에 있는 등대 전망대를 관람한 내용을 소개하였다. 그곳에서 해운대 해수욕장의 풍경과 황옥공주 인어상을 본 소감을 설명하였다. 등대 전망대는 해운대 바다를 바로 바라다볼 수 있는 곳에 있어 해안 도시 부산이 가진 지리적 특성과 매력을 직접적으로 체험할 수 있는 계기를 제공한다. 특히 아름다운 해변과 지역 설화(황옥공주 인어상)는 학습자들이 부산의 자연적, 문화적 상징성을 자연스럽게 인식하게 하여 부산이라는 특정 지역의 고유한 정체성을 인지하는 데 기여하였을 것이다.

결론적으로 <부산의 여행지> 수업은 학습자들이 주도적으로 기획하여 부산의 명소를 방문하는 과정에서 지역사회를 기반으로 한 교통수단 이용, 현지인과의 교류, 부산의 역사적·문화적·지리적 특색을 체험함으로써 관광 도시, 국제도시, 해안 도시 부산의 면모를 이해하는 데 효과적이었음을 알 수 있었다. 이는 로컬리티 중심의 문화 수업이 지역 거주 외국인 유학생들의 성공적인 현지 적응을 돕고, 한국 문화에 대한 이해를 깊게 하는 데 기여할 수 있음을 보여준다.

## (2) 액티브 러닝 결과물

액티브 러닝 활동 중 2주차 <한국인의 인사법> 수업의 동영상 결과물을 분석 대상으로 삼았다.<sup>28)</sup> 이 활동은 3~4명이 팀을 구성해 상황에 따른 적절한 한국어 인사를 상황극으로 연출하여 동영상으로 제작하는 활동이다. 실제 학습자들이 완성한 동영상은 다음과 같다.

28) <한국인의 인사법>을 액티브 러닝 결과물의 분석 대상으로 삼은 이유는 동영상 제작을 통해 학습자들이 인사법에 대한 이론적 지식을 습득하는 것을 넘어, 한국 문화를 직접적으로 체득할 수 있는 주제로 보았기 때문이다. 한국인의 인사법은 사회적 상황, 관계, 비언어적 요소가 복합적으로 작용하는 한국 문화의 핵심적인 부분으로, 학습자들이 상황을 설계하고, 연습하며, 적용하는 과정을 통해 한국 생활의 가장 기본이 되는 인사법을 능동적으로 이해하는 데 효과적일 것으로 판단하였다.

〈자료 2〉 액티브 러닝 활동 결과물 29)



〈자료 2〉의 (1), (2), (3) 장면은 상황극을 통해 학습자들이 대상과 사회적 관계에 따라 달라지는 한국의 인사법을 표현한 것이다. (1) Meeting a Friend 장면에서는 친구 관계에서 사용하는 비격식적 인사말인 ‘안녕’과 함께 손 흔들기와 같은 비언어적 표현을 사용하였다. 장소는 친구라는 친밀하고 비격식적인 관계임을 고려하여 일상적으로 마주치는 공간인 강의실 앞을 설정하였다. 다음으로 (2) Meeting a Coworker 장면에서는 직장 동료와 같은 공적인 관계에서 격식적인 인사말 ‘안녕하세요?’와 함께 고개를 숙여 인사하는 모습을 설정하였다. 장소 또한 직장 동료라는 공적인 관계와 격식적인 분위기를 연출하기 위해 엘리베이터 안으로 설정하였다. 마지막으로 (3) Meeting an Elder 장면은 연장자를 만났을 때 나이가 어린 사람이 고개를 숙여 ‘안녕하세요?’라고 인사하고, 이에 연장자는 비교적 편하게 ‘아, 안녕, 잘 지냈어?’라고 반말로 응대하는 모습을 연출하였다. 장소는 대상의 사회적 관계를 특정화하기보다 일상적인 만남의 장면을 연출하기 위해 학교 밖 야외로 설정하였다.

학습자들은 이 네 장면에서 언어적, 비언어적 표현 및 각 상황에 맞는 장

29) 〈자료 2〉는 동영상에 학생들의 실제 얼굴이 담겨 있어 초상권 문제로 인해 ChatGPT를 활용하여 삽화 형식으로 바꾼 것이다. 인물의 얼굴을 제외하고, 배경 및 자막, 행동, 소품 등 모든 부분은 동영상과 동일하게 구현하였다.

소 설정을 통해 연령, 사회적 관계, 친밀도, 격식 유무 등 다양한 요인들이 인사말과 행동에 영향을 미친다는 사실을 몸으로 체감하며 학습하는 귀중한 기회를 가지게 되었다. 이는 직접적인 경험을 강조하는 액티브 러닝 방식의 활동이 강의실이 아닌 실제 생활에서 한국 문화를 습득하게 함으로써 한국 사회 및 문화에 대한 깊이 있는 이해를 가능하게 했음을 시사한다.

다음으로 <자료 2>의 (4), (5) 장면은 특정 상황 속에서 이루어지는 한국의 인사법을 표현한 것이다. (4) Before Meal 장면에서는 식사 전 ‘잘 먹겠습니다’라는 인사말 상황을 위해 편의점 앞 테이블에 앉아 컵라면과 콜라를 배치하고, 음식을 먹기 전의 상황을 연출하였다. 이어 (4) After Meal 장면에서는 식사 후 상황을 위해 다 먹은 컵라면과 콜라를 설정하여 ‘잘 먹었습니다’라는 상황을 연출하였다. 이 두 표현은 식사라는 보편적 행위에 한국인 특유의 감사와 예의가 담겨 있음을 보여주는 것으로 한국만의 문화적 특수성이 반영된 특정 상황으로 해석할 수 있다. 다음으로 (5) Saying Goodbye 장면에서는 헤어지는 상황을 위해 떠나는 사람은 건물 밖에서 ‘안녕히 계세요’를 말하고, 남아 있는 사람은 건물 안에서 ‘안녕히 가세요’를 말하는 상황을 연출하였다. 이 두 표현은 주체와 대상의 공간적 위치에 따라 인사말이 달라지는 한국어의 독특한 언어 문화적 특성이 반영된 것으로 특정 상황에서 한국인이 공간적 관계를 어떻게 인식하는지를 보여준다.

실제 학기 말 진행한 설문조사 결과에 따르면, 학습자들은 이 활동을 통해 ‘한국인의 사고 및 정서를 알 수 있어서’, ‘한국인과 인사하는 방법을 알 수 있어서’, ‘실제 한국인과 소통할 수 있도록 연습할 수 있어 실용적이고 유용하다’고 응답하였다. 이는 추상적인 설명을 넘어선 문화적 다름을 학습자들이 몸소 체감하고 실질적인 의사소통 능력을 함양하는 데 액티브러닝 방식이 기여했음을 보여준다. 즉, 단순히 ‘한국인은 밥 먹을 때 인사를 한다’, ‘헤어질 때 표현이 다르다’는 지식 수준에 그치지 않고, ‘잘 먹겠습니다/잘 먹었습니다’를 실제로 연기하며 음식을 해 준 사람에 대한 한국인의 배려를 직간접적으로 느끼게 되고, ‘안녕히 계세요/안녕히 가세요’를 연기하며 한국인의 공간 인식 및 상대방 중심의 사고방식을 이해하게 된 것이다. 이는 경험 기반의 액티브 러닝 방식이 살아있는 문화 지식을 습득하게 하며, 한국 문화를

다면적으로 인식하게 되는 계기를 제공하여 학습자들의 한국 문화 이해의 깊이를 더하는 데 큰 역할을 했다고 볼 수 있다.

정리해 보면 <한국인의 인사법> 동영상 활동은 액티브 러닝 방식이 정보 전달이 주인 이론식 강의에서는 얻을 수 없는 실제적 문화 지식을 습득하는데 효과적인 방법임을 보여준다. 학습자가 직접 경험하면서 한국 문화의 다양한 면모를 맥락적으로 이해하고, 자국 문화와는 다른 한국 특유의 문화를 자연스럽게 받아들이는 데 도움을 주었기 때문이다. 또한 협력 학습의 과정을 통해 개별 학습만으로는 얻기 힘든 공동체적 이해를 바탕으로 학습자들이 한국 문화를 폭넓고 깊이 있게 수용하는 계기가 되었다.

## 2) 설문조사 결과

설문조사는 온라인 설문 플랫폼 Google Forms를 통해 영어로 진행되었고, 총 122명의 학생 중 116명이 설문에 참여하였다. 설문 문항은 모두 8개의 개방형 질문으로 구성되었으며, 이는 양적인 만족도나 단순 선호도를 넘어 외국인 유학생의 구체적인 경험과 인식을 심층적으로 파악하기 위함이었다. 특히, 각 질문에서 경험의 이유를 서술하도록 함으로써 한국 문화 이해도 및 현지 적응력 향상 과정에서의 주관적이고 다층적인 기여도를 질적으로 분석하는데 중점을 두었다. 설문 문항은 다음의 네 가지 영역을 중심으로 제시되었다. 1) 주제에 대한 선호도, 2) 활동에 대한 만족도, 3) 한국 문화 수업에서 이론과 실습(활동)의 운영 비율, 4) 로컬리티 기반 액티브 러닝 문화 수업의 효과.

### (1) 주제 선호도

주제 선호도 분석은 총 3문항으로 외국인 유학생들이 한국 문화 주제에 대해 가지는 흥미도와 향후 학습 요구를 파악하고, 특히 선택에 대한 학습자들의 구체적인 이유와 인식을 심층적으로 탐색하고자 하였다.

문항 1: 가장 흥미로웠던 주제는 무엇이고, 그 이유는 무엇입니까?

문항 2: 가장 덜 흥미로웠던 주제는 무엇이고, 그 이유는 무엇입니까?

문항 3: 앞으로 더 배우고 싶은 주제는 무엇이고, 그 이유는 무엇입니까?

〈표 3〉 문항 1, 2의 결과

| 주제       | 흥미로웠던 주제    | 덜 흥미로웠던 주제  |
|----------|-------------|-------------|
| 한국의 인사법  | 3명(2.59%)   | 2명(1.72%)   |
| 부산 알아보기  | 5명(4.31%)   | 2명(1.72%)   |
| 한국의 화폐   | 5명(4.31%)   | 20명(17.24%) |
| 한국의 사계절  | 9명(7.76%)   | 16명(13.79%) |
| 한국 음식    | 51명(43.97%) | 19명(16.38%) |
| 한국의 대중교통 | 15명(12.93%) | 30명(25.86%) |
| 한국의 여행지  | 24명(20.69%) | 0명(0%)      |
| 전 주제/없음  | 4명(3.45%)   | 27명(23.28%) |

가장 흥미로웠던 주제에 대해 전체 응답자 중 43.97%가 ‘한국 음식’을 꼽았다. 주된 이유로는 ‘한국 음식을 직접 경험하고, 한국 음식의 다양함을 느낄 수 있어서’라는 응답이 64.71%로 가장 높은 비중을 차지했다. 뒤이어 ‘한국 음식을 처음 경험해서’(21.57%), ‘한국 계절 음식에 대한 정보를 얻을 수 있어서’(13.73%)가 주요 이유로 나타났다. 이러한 결과는 외국인 유학생들의 한국 식문화에 대한 높은 관심과 더불어 단순한 지식 습득을 넘어 오감을 통한 능동적인 문화 경험을 추구하는 학습자들의 경향을 보여준다. 특히, ‘다양성 경험’과 ‘처음 경험’이라는 응답은 새로운 문화에 대한 호기심과 직접적인 탐색 욕구가 활동을 통한 학습 동기 유발에 핵심적인 요인으로 작용했음을 나타낸다.

그다음으로 선호하는 주제로는 ‘한국의 여행지’(20.69%), ‘한국의 대중교통’(12.93%), ‘한국의 사계절’(7.76%) 등이 그 뒤를 이었다. 여행지와 대중교통에 대한 높은 응답도 음식과 마찬가지로 직접 보고, 듣고, 맛보고, 경험하는 활동이 주제에 대한 선호도를 더 높인 결과로 보인다. 특히, 한국에 처음 입국한 신입생임을 고려할 때 한국 사회에 대한 호기심과 관심이 매우 높은 시기라 직접 체험을 통해 알게 되는 한국 문화에 더욱 흥미를 느꼈을 것으로 판단된다.

반면 가장 덜 흥미로웠던 주제에 대해서는 25.86%의 응답자가 ‘한국의 대중교통’을 선택하였다. 응답자 30명 중 21명(70%)은 그 이유로 ‘이미 이용해 본 경험이 있어서’라고 답하며 해당 주제를 더 이른 시기에 다루는 것이 바람직하다는 의견을 덧붙였다. 이는 ‘한국의 대중교통’ 주제가 중간고사 이후 11~12주차에 진행된 시점과 관련이 있다. 이때는 학생들이 한국에 입국한 후 약 2개월이 지난 시기로, 학습자 대다수가 이미 대중교통을 이용한 경험을 축적한 상황으로 분석된다. 본 결과는 교과목 설계 시 학습자의 입국 시기 및 초기 적응 단계를 고려하여 주제를 선정하는 것이 학습자의 흥미도를 효과적으로 제고할 수 있음을 시사한다.

그다음으로 덜 흥미로웠던 주제는 23.28%가 ‘없음’을 선택하였다. 이는 신규 입국 유학생들의 한국 문화에 대한 높은 호기심과 체험 중심 활동에 대한 만족도가 결합된 결과로 분석된다. 그다음으로는 ‘한국의 화폐’(17.24%), ‘한국 음식’(16.38%), ‘한국의 사계절’(13.79%) 등으로 나타났다. ‘한국 음식’과 ‘한국의 사계절’의 경우는 가장 선호하는 주제에서 각각 1위와 4위를 차지했음에도 낮은 선호도를 보인 주제로도 동시에 선택되었다. 이에 대한 이유로, ‘한국 음식’의 경우 응답자 19명 중 9명(47.37%)이 ‘자국의 음식과 달라서’라고 답했고, ‘한국의 사계절’의 경우 응답자 16명 중 15명(93.75%)이 ‘자국의 계절과 유사해서’라고 답했다. 이와 같은 결과는 학습자들이 특정 주제에 대해 가지는 기대와 실제 경험 간의 차이에서 비롯된 것으로 해석될 수 있다. 특히 ‘한국 음식’에 대한 낮은 선호도는 자국 음식과의 문화적 이질감이나 낯설이 기대만큼의 만족감으로 이어지지 않았을 가능성이 있다. 반면, ‘한국의 사계절’에 대한 낮은 선호도는 자국과 유사하다는 인식에서 오는 새로움의 부족이 흥미도 하락에 영향을 미쳤을 것으로 분석된다. 즉, 이러한 응답들은 단순히 주제에 대한 호불호를 넘어 문화적 유사성 및 차이점에 대한 학습자의 기대치와 인식이 복합적으로 반영된 것으로 볼 수 있다.

다음으로 문항 3인 앞으로 더 배우고 싶은 주제에 대한 응답은 복수 응답이 허용된 문항인 만큼 다층적인 결과를 나타냈다. 결과는 다음과 같다.

〈표 4〉 문항 3의 결과

| 주제   | 응답 인원       |
|--|-------------|
| 한국 역사  | 24명(17.91%) |
| 여행지/유적지  | 16명(11.94%) |
| 뭐든지  | 16명(11.94%) |
| 한국인의 생활 양식   | 13명(9.7%)   |
| 전통 예술  | 12명(8.96%)  |
| 한국 음식  | 7명(4.48%)   |
| K-Pop  | 7명(4.48%)   |
| 예절과 매너, 결혼 문화  | 6명(%)       |
| 종교   | 5명(%)       |
| 기타(4명 이하 응답): 의사소통 방법, 정치와 법, 건축, 시골 생활, 교통법, 옷, 경제, 과학 기술, 한국어, 전통 관습 |             |

전체 응답자 116명은 복수 응답을 통해 134개의 응답을 하였고, 그중 ‘한국 역사’(17.91%)가 가장 높은 응답률을 보였다. 이어서 ‘여행지/유적지’(11.94%), ‘한국인의 생활 양식’(9.7%), ‘전통 예술’(8.96%)이 뒤를 이었으며, ‘한국 음식’과 ‘K-Pop’이 각각 4.48%를 차지하였다. 이 외에도 ‘예절과 매너’, ‘결혼 문화’, ‘종교’, ‘시골 생활’ 등 다양한 주제에 대한 관심이 나타났다. 이는 외국인 유학생들이 단순한 표면적 문화 현상 외에도 한국인과 한국 사회 전반을 깊게 이해하기를 원함을 시사한다. 특히, ‘한국 역사’와 같은 과거에 대한 관심과 ‘한국인의 생활 양식’과 같은 현재의 실제적 삶에 대한 응답(그 주된 이유가 ‘한국 생활 적응’임을 고려할 때)은 외국인 유학생들의 단순한 문화적 지식 습득보다는 한국 사회에 실질적으로 정착하고자 하는 의지를 보여준다. 또한, ‘여행지/유적지’나 ‘시골 생활’ 등 지역 기반의 주제에 대한 높은 관심은 유학생들이 한국을 이해하는 데 있어 실제 공간적 경험과 지역사회와의 연계를 중요하게 여기고 있음을 나타낸다. 특히, ‘뭐든지’는 11.94%를 차지하며 꽤 높은 응답률을 보였는데, 그 주된 이유로 ‘한국 생활

에 적응하기 위해서'라고 답한 것을 고려할 때, 학습자들이 한국 사회와 문화 전반에 대한 이해 및 실질적인 정착에 필요한 지식과 경험을 얻고자 하는 강한 열망이 있음을 알 수 있다.

(2) 활동 만족도

주차별 수업 활동에 대한 만족도 분석은 총 2문항으로, 액티브 러닝 활동에 대한 주관적인 만족도 및 어려움을 심층적으로 파악하고, 응답에 대한 이유를 통해 학습자의 인식과 한국 문화 이해 과정에서의 경험적 의미를 다각적으로 분석하는 데 중점을 두었다.

문항 4: 가장 흥미로웠던 수업 활동은 무엇이고, 그 이유는 무엇입니까?

문항 5: 가장 힘들었던 수업 활동은 무엇이고, 그 이유는 무엇입니까?

<표 5> 문항 4, 5의 결과

| 활동 유형           | 흥미로웠던 활동    | 힘들었던 활동     |
|-----------------|-------------|-------------|
| 인사법 동영상         | 10명(8.62%)  | 2명(1.72%)   |
| 박물관 견학보고서       | 16명(13.79%) | 0명(0%)      |
| 화폐 속 인물 발표      | 4명(3.45%)   | 6명(5.17%)   |
| 만원의 행복 동영상      | 3명(2.59%)   | 6명(5.17%)   |
| 계절 탐방 보고서       | 2명(1.72%)   | 5명(4.31%)   |
| 음식 설문조사 및 체험보고서 | 31명(26.72%) | 48명(41.38%) |
| 대중교통 동영상        | 1명(0.86%)   | 6명(5.17%)   |
| 해변열차 체험보고서      | 19명(16.38%) | 2명(1.72%)   |
| 여행 동영상          | 22명(18.97%) | 12명(10.34%) |
| 전 활동/없음         | 8명(6.9%)    | 4명(3.45%)   |

외국인 유학생이 가장 선호하는 활동 유형은 '한국 음식 설문조사 및 체험 보고서'로 전체 응답자의 26.72%가 이를 선택하였다. 이어서 '여행 동영상'이 18.97%, '해변열차 체험보고서'가 16.38%, 그리고 '박물관 견학보고서'가

13.79%로 뒤를 이으며 높은 응답률을 보였다. 이러한 결과는 문항 1의 가장 흥미로웠던 주제 분석 결과와 일치하는 양상이다. 이는 곧 학습자의 활동 유형 선호도가 학습 주제에 대한 흥미와 밀접한 연관성을 지니고 있음을 나타낸다. 특히, ‘한국 음식 설문조사 및 체험보고서’와 같은 활동의 선호도가 높은 것으로 봤을 때, 액티브 러닝의 핵심 원리인 학습자 주도성, 직접적인 상호작용, 그리고 경험 기반의 지식 구성이 학습자의 흥미와 몰입을 효과적으로 증진시킨다는 점을 보여준다. 따라서 한국 문화 수업 설계 시, 학습자의 흥미를 고려한 주제 선정과 함께 능동적 참여를 통해 경험하고 이해한 것을 재구성하도록 돕는 액티브 러닝 방식의 활동이 유용함을 결과를 통해 알 수 있다.

반면 가장 힘들었던 활동 유형은 ‘한국 음식 설문조사 및 체험보고서’가 41.38%로 압도적으로 높게 나타났다. 이어서 ‘여행 동영상’이 10.34%, ‘화폐 속 인물 발표’, ‘만원의 행복 동영상’, ‘대중교통 동영상’이 각각 5.17%를 차지하며 그 뒤를 이었다. ‘한국 음식’의 경우, 동일한 주제로 높은 선호도와 낮은 선호도가 동시에 나타나 해당 주제에 대한 학습자들 간의 인식의 다양성을 보여주었다. 이를 가장 힘들었던 활동으로 선택한 이유는 매우 다양하게 나타났는데, 이 중 19명(39.58%)의 응답자가 ‘한국인과 영어로 소통하는 어려움’을 지적했고, 10명(20.83%)이 ‘자국 음식과 달라서’, 5명(10.42%)이 ‘설문조사 결과 도출이 어려워서’, 3명(6.25%)이 ‘종교적인 이유로 한국 음식을 먹기 힘들어서’와 ‘한국 음식에 대한 정보 부족으로 설문조사 결과의 음식을 파악하기 어려워서’ 등으로 답하였다.

‘자국 음식과의 차이’, ‘종교적 이유’, ‘정보 부족’, ‘설문조사 결과 도출의 어려움’과 같은 이유는 액티브 러닝의 역동적인 학습 과정을 통해 획득할 수 있는 귀중한 문화 학습의 결과로 해석될 수 있다. 이는 학습자들이 단순히 주입된 지식을 수용하는 것을 넘어 직접적인 체험을 통해 문화적 차이를 몸소 인식하고, 종교적 및 문화적 민감성을 이해하며, 스스로 부족한 정보를 탐색하고 문제 해결 방안을 모색하는 과정을 거쳤음을 의미한다. 이러한 시행착오와 자기 주도적 문제 해결 과정은 강의실에서 얻기 힘든 실질적인 문화 이해와 적응력을 신장시키는 중요한 기제로 작용하며, 학습자가 문화적 난관에

직면했을 때 유연하게 대처할 수 있는 문화적 역량 강화에 기여한다는 점에서 액티브 러닝의 교육적 가치를 더욱 부각한다. 이처럼 액티브 러닝 방식의 활동이 현실적 어려움을 통해 오히려 더욱 심층적인 학습과 성장을 이끌어 낼 수 있다는 점은 한국 문화 교육에 있어 체험 기반 학습의 본질적 가치를 재확인하는 유의미한 결과로 볼 수 있을 것이다.

### (3) 이론과 실습의 비율

한국 문화 수업에서 이론과 실습(활동)의 적절한 비율을 묻는 문항은 1문항으로, 한국 문화 수업에 참여하는 외국인 유학생들이 어떠한 수업 방식을 선호하며, 특히 체험 기반 액티브 러닝 한국 문화 수업에 대한 학습자들의 요구 수준과 인식을 파악하고자 설계되었다.

문항 6: 이론과 실습의 적절한 비율은 무엇이며, 그 이유는 무엇입니까?

〈표 6〉 문항 6의 결과

| 이론과 실습의 비율   | 응답 인원       |
|--------------|-------------|
| 이론 20, 실습 80 | 4명(3.45%)   |
| 이론 30, 실습 70 | 20명(17.24%) |
| 이론 32, 실습 68 | 1명(0.86%)   |
| 이론 35, 실습 65 | 4명(3.45%)   |
| 이론 40, 실습 60 | 28명(24.14%) |
| 이론 45, 실습 55 | 2명(1.72%)   |
| 이론 50, 실습 50 | 42명(36.21%) |
| 이론 위주        | 1명(0.86%)   |
| 실습 위주        | 14명(12.07%) |

응답자들은 한국 문화 수업에서 이론과 실습의 적정 비율로 '이론 50, 실습 50'(36.21%)을 가장 많이 선택하였다. 그 이유로는 '현재의 수업과 동일한

비율로 이론과 실습이 적당하게 설계되어 좋았다'는 응답이 주를 이루었다. 실제 수업 운영은 평균적으로 1시간의 이론 수업과 2시간의 활동으로 구성 되어 '이론 30, 실습 70' 정도의 비율로 진행되었는데, 학습자들의 체감 비율은 다소 다른 결과를 보였다. 이는 학습자들이 수업 중 활동에 대한 몰입도가 높아 시간이 실제보다 짧게 느껴졌거나, 이론 수업 시간에도 활동과 연계된 설명이 많아 이론과 실습의 경계가 모호해졌을 가능성이 있을 것으로 판단된다.

이어서 '이론 40, 실습 60'이 24.14%, '이론 30, 실습 70'이 17.24%, '실습 위주'가 12.07%로 그 뒤를 이었다. 특히 '실습 위주' 수업을 선호하는 응답자들은 문화 학습에서 체험의 중요성을 강조하였다. 그 이유로 5명(35.71%)이 '문화는 실제 상황에서 배워야 제대로 배울 수 있다'라고 응답하였고, 동일한 비율의 응답자가 '문화는 실생활 경험이 중요하다'라고 답하였다. 그리고 2명(14.29%)의 응답자가 '문화는 경험을 통한 학습(learning by doing)'이라고 응답하였다. 결국 '실제 상황', '실생활 경험', '경험을 통한 학습'이라는 응답은 모두 액티브 러닝이 지향하는 체험 기반 학습과 일맥상통하는 개념으로 학습자 스스로가 한국 문화 학습에 있어 실제 경험의 중요성을 명확하게 인지하고 있음을 보여준다.

이상의 결과를 종합해 보면 전체 응답자의 대다수는 한국 문화 수업에서 실습(활동)의 비중이 최소 50% 이상을 차지해야 한다고 생각하는 것을 알 수 있다. <표 6>을 살펴보면 '이론 위주', '실습 위주'와 같이 특정 방식만을 지향하는 극단적인 응답을 제외한 나머지 비율에서 실습의 최소 비율이 50%, 최대 비율이 80%이며, 이론의 최소 비율이 20%, 최대 비율이 50%임을 알 수 있다. 이는 곧 학습자들은 한국 문화 수업에서 이론적 지식 습득보다는 실습 중심의 경험적 학습을 더 강하게 기대한다는 것을 알 수 있다. 이는 현재 많은 대학에서 운영되고 있는 이론 위주의 강의식 문화 수업이 학습자들의 요구를 충족시키기 어렵다는 점을 나타낸다. 궁극적으로 학습자들이 체험 기반 학습에 대해 보이는 강력한 요구는 외국인 유학생 대상 한국 문화 교육에서 실제 생활에서의 체험을 기반으로 한 액티브 러닝 방식의 문화 수업이 효과적인 접근 방안일 뿐만 아니라 필수 불가결한 대안임을 명확히 보여준다.

(4) 로컬리티 기반 액티브 러닝 문화 수업의 효과

로컬리티 기반 액티브 러닝 문화 수업의 효과에 대해서는 총 2문항으로, 본 연구에서 설계 및 운영된 로컬리티 기반 액티브 러닝 문화 수업이 학습자들에게 어떠한 긍정적, 부정적 영향을 미쳤는지, 그리고 그 장점과 한계점이 무엇인지를 학습자의 시각에서 종합적으로 파악하고자 하였다. 이들 문항은 모두 복수 응답이 가능하였고, 문항 7의 경우 160개, 문항 8의 경우, 전체 응답자의 수와 같은 116개의 응답이 집계되었다.

문항 7: 이 수업의 장점은 뭐라고 생각합니까?

문항 8: 이 수업의 단점은 뭐라고 생각합니까?

<표 7> 문항 7, 8의 결과

| 장점   |             | 단점       |             |
|--|-------------|----------|-------------|
| 한국 문화 이해   | 67명(41.88%) | 없음       | 59명(50.86%) |
| 한국 적응에 도움  | 45명(28.13%) | 금전적 부담   | 34명(29.31%) |
| 수업 활동 다양   | 9명(5.63%)   | 오전 수업 부담 | 7명(6.03%)   |
| 지역 연계 활동   | 8명(5%)      |          |             |
| 한국어에 노출  | 7명(4.38%)   |          |             |
| 문화 감수성에 도움   | 7명(4.38%)   |          |             |
| 동료와 친밀   | 5명(3.13%)   |          |             |
| 그 외(4명 이하): 이론과 실습의 균형, 커리어에 도움, 글로벌 관점 이해, 의사소통 스킬 향상, 발표와 팀활동을 통해 자신감 상승 |             |          |             |

먼저 해당 연구 수업의 장점을 묻는 문항의 결과, 41.88%가 ‘한국 문화 이해’라고 답했고, 28.13%가 ‘한국 적응에 도움’이 된다고 응답하였다. 이는 외국인 유학생의 한국 문화에 대한 이해를 높이고, 한국 사회에 적응을 돕기 위해 설계된 로컬리티 기반 액티브 러닝 문화 수업이 목표했던 바대로 실제

로 유의미한 교육적 효과를 나타냈음을 명확히 보여준다. 뒤이어 5.63%의 응답자가 '수업 활동의 다양함'과 5%의 응답자가 '지역 연계 활동'을 해당 수업의 장점으로 꼽았다. 이 수업의 장점으로 '다양한 수업 활동'과 '지역 연계 활동'을 선택한 점은 곧 학습자 중심의 체험 기반 액티브 러닝 방식이 흥미 유발뿐만 아니라 학습 목표 달성에 기여하고 긍정적인 학습 경험으로 학습자들의 기억에 남았음을 의미한다. 특히 '지역 연계 활동'을 장점으로 언급한 것은 로컬리티 개념을 적용한 한국 문화 수업이 실제 학생들의 학습에 긍정적인 영향을 미쳤음을 확인시켜주는 결과이다.

다음으로 해당 수업의 단점을 묻는 문항에서는 '없음'이라고 응답한 학습자가 50.86%로 절반 이상을 차지했다. 이는 전반적으로 수업에 대한 학습자들의 만족도가 매우 높았음을 나타낸다. 그다음으로는 '금전적 부담'(29.31%)을 꼽았는데 이는 체험 기반 활동이 수반하는 불가피한 현실적 제약으로 보인다. 그 외 '오전 수업 부담', '활동 수행 시간 부족', '과제 마감일 촉박' 등은 수업 운영 측면에서 개선이 필요한 부분으로 분석된다. 특히, '한국 인과 소통 힘들'은 앞선 '가장 힘들었던 활동'의 주요 원인(한국 음식 설문조사)과 일치하는 부분으로, 활동 설계 시 신입 유학생의 언어적 특성을 고려한 보완이 필요함을 시사한다.

종합적으로 볼 때 '한국 문화 이해'와 '한국 적응 도움'이 주요 장점으로 나타났고, 단점으로 '없음'이 최다 응답이었다는 점은 본 연구의 목표를 효과적으로 달성하였음을 입증한다. 로컬리티 기반 액티브 러닝 한국 문화 수업은 학습자들이 지역사회와 상호작용하고 경험하면서 한국 문화를 깊이 이해하고 실질적인 적응 역량을 키울 수 있도록 도왔으며, 이는 강의실 중심의 이론 교육만으로는 달성하기 어려운 학습 성과임을 증명하였다. 추후 다른 지역 거주 외국인 유학생을 대상으로 하는 한국 문화 수업에 로컬리티 기반 액티브 러닝이 적용된다면 그들의 성공적인 한국 사회 정착을 위한 문화 교육에 큰 교육적 효과를 거둘 수 있을 것으로 기대한다.

## 5. 맺음말

본 연구는 부산 지역 학부 1학년 외국인 유학생을 대상으로 진행된 한국 문화 교양 수업에서 로컬리티 기반 액티브 러닝 한국 문화 수업의 교육적 효과를 탐색하는 데 그 목적을 두었다. 특히, 지역 거주 유학생들의 현지 적응과 한국 문화 이해를 돕기 위해 로컬리티 개념이 적용된 액티브 러닝 방식이 학습자의 문화 이해 심화 및 지역사회 적응력 향상에 기여하는 바를 다각적으로 조명하고자 하였다. 연구 결과, 로컬리티 기반 액티브 러닝 수업 모델은 다음과 같은 효과와 시사점을 갖는 것으로 나타났다.

첫째, 지역을 기반으로 한 문화 체험과 현장 중심 활동은 학습자에게 그들의 실제 생활과 직접적으로 연관된 문화 학습 경험을 제공함으로써 추상적인 문화 이론에서 벗어나 구체적인 한국 문화의 맥락과 다층적 특성을 체득할 수 있도록 하였다. 학습자들은 부산의 명소 방문, 지역 축제 조사, 지역 교통 체험 등 다양한 지역자원을 활용한 활동을 통해 한국 사회와 지역 문화에 대한 이해를 심화하였다.

둘째, 액티브 러닝 방식은 단순한 정보 습득에 그치지 않고, 학습자가 주체적으로 문제를 탐구하고 동료들과 협력하며 결과물을 창출하는 경험을 제공했다. 이를 통해 학습자들은 실제 생활 속에서 요구되는 적응력과 실천적 문화 역량을 키울 수 있었다. 이러한 과정은 강의식 전달로는 얻기 어려운 새로운 학습 동기와 몰입, 그리고 지속적인 학습 참여로 이어졌다.

그러나 본 연구가 가지는 한계점은 다음과 같다. 먼저, 활동 결과물 중 일부를 중심으로 분석이 이루어져 모든 활동 결과물을 포괄적으로 분석하지 못한 점이다. 따라서 분석에서 제외된 활동 결과물 속에는 본 연구에서 다루지 못한 추가적인 시사점이나 유의미한 데이터가 포함되어 있을 가능성이 있다. 또한, 본 연구는 로컬리티 기반 문화 수업의 교육적 효과를 개방형 설문 응답 분석에 주로 의존하여, 학습자 경험의 질적 변화나 지역적 맥락에서의 문화 인식 전이 등 보다 심층적인 교육 효과를 다층적으로 분석하는 데 한계가 있었다. 따라서 향후 연구에서는 인터뷰나 학습 일지 등 질적 자료 분석을 병행하거나 서술형 응답에 대한 주제 분석 방식을 도입하여 로컬리

티 기반 수업의 실질적인 교육 효과를 더욱 체계적으로 입증할 필요가 있다.

이러한 한계점들을 보완하고 연구의 외연을 확장하기 위해 다음과 같은 후속 연구를 제안한다. 첫째, 본 연구는 부산 지역에 국한되었으므로 향후 한국 내 다양한 지역에 거주하는 외국인 유학생을 대상으로 로컬리티 기반 액티브 러닝 한국 문화 수업의 교육적 효과를 탐색하는 추가 사례 연구가 필요하다. 둘째, 로컬리티 개념과 액티브 러닝 방식을 통합한 한국 문화 교육의 활성화를 위해서 실제 교육 현장에서 활용될 수 있는 구체적인 교수·학습 자료 개발이 시급하다. 특히, 각 지역의 고유성을 반영하고 학습자의 능동적인 참여를 유도하는 문화 교재 및 프로그램 개발을 통해 해당 교수법의 실질적인 실행력과 확산에 기여할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

### 1. 1차 자료

이유진, 「외국인 전용학과·동남아 캠퍼스 설립…부산 대학들 유학생 유치 박차」, 『국제신문』, 2025.9.23.

### 2. 논저

구동희, 「로컬리티 연구에 관한 방법론적 논쟁」, 『국토지리학회지』 44(4), 국토지리학회, 2010.

김금숙, 「문제중심학습(PBL)을 활용한 한국문화 수업 사례 연구」, 『한국언어문화학』 13(1), 2016.

김용현, 「지역문화 체험을 통한 기행문 쓰기 교육방안 -학문 목적 한국어 학습자를 대상으로-」, 『언어와 문화』 8(2), 한국언어문화교육학회, 2012.

김지현·성인경·김상수, 「네팔 유학생의 한국어 학습 동기 연구: 기대·가치·비용 모델을 중심으로」, 『한국과 세계』 7(4), 한국국회학회, 2025.

박영주·양근우, 『액티브 러닝 이론과 실제』, 박영사, 2019.

부산대학교 한국민족문화연구소 편, 『로컬리티 인문학의 새로운 지평』, 2009, 해안.

안희은, 「지역 문화 특성을 활용한 한국어 문화 교육 방안 연구: 외국인 유학생을 대상으로」, 『복지와 문화다양성 연구』 4(1), 2022.

이승연·이유경·최은지, 『한국문화교육론』, 도서출판 하우, 2021.

이희정, 「외국인 유학생을 위한 한국 역사 문화 교육방안 연구」, 『한중인문학 연구』 64, 한중인문학회, 2019.

임영규·배은숙·이경미·임삼조·박일우, 「액티브러닝의 효용에 관한 실증적 연구」, 11(1), 2017.

임진숙, 「지역문화 기반 한국어교육 연구」, 『동북아문화연구』 78, 2024.

전은주, 「국제 도시 부산에서의 한국어 교육 실태와 발전 방안 연구 - 지역 특성을 고려한 학습자 중심의 한국어 교육과정 개발을 중심으로」, 『한국어교육』 14(2), 국제한국어교육학회, 2003.

\_\_\_\_\_, 「한국어 교육과 로컬리티」, 『한국언어문화학』 10(1), 국제한국언어문

화학회, 2013.

진대연, 「외국어로서의 한국어교육에서 지역문화 활용에 대한 연구」, 『외국어 교육연구』 38, 서울대 외국어교육연구소, 2016.

차윤정, 「한국어교육에서 지역 자료를 활용한 역사문화 교육 방안」, 『우리말연구』 59, 2019.

\_\_\_\_\_, 『부산의 로컬리티 언어로 읽다』, 부산대학교출판문화원, 2024.

Bonwell, C.C., & Eison, J.A., “Active learning: Creating excitement in the classroom”, ASHE-ERIC Higher Education Report No.1, Washington D.C.: School of Education and Human Development, George Washington University, 1991.

Weltman, D., “A comparison of traditional and active learning methods: An empirical investigation utilizing a linear mixed model”, The University of Texas at Arlington, 2007.

### 3. 기타 자료

교육부

(<https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=294&boardSeq=103992&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N>, 검색일: 2025.09.02.)

대학알리미

(<https://www.academyinfo.go.kr/uipnh/unt/unmcom/RdViewer.do>, 검색일: 2025.09.28.)

부산관광공사(<https://busan.vercel.app>, 검색일: 2025.09.16.)

〈Abstract〉

## Educational Effects of Locality-Based Active Learning in Korean Culture Classes - Focusing on Cultural Understanding and Regional Adaptation of International Students -

Kim, Nam-Jung

This study aims to explore the educational effects of locality-based active learning Korean culture classes designed for international students in the Busan region. In particular, understanding local culture is crucial for regional students to integrate effectively into the community. However, most Korean culture classes currently rely on lecture-oriented formats centered on Seoul and the metropolitan area, which creates a gap between learning content and local realities, thereby hindering students' regional adaptation. Recognizing this limitation, the present study highlights the necessity of locality-oriented Korean culture education that promotes authentic understanding and meaningful interaction between international students and local residents. Moreover, it emphasizes that an active learning approach, which values learner participation and experiential engagement, can serve as an effective pedagogical method for fostering multidimensional cultural competence. Based on this perspective, the study introduces a case of locality-based active learning Korean culture classes conducted in Busan, analyzes their educational outcomes, and seeks ways to enhance international students' cultural understanding and local adaptability.

\* Key Words: International students, Locality, Active learning, Korean culture,  
Regional adaptation

· 논문투고일: 2025년 10월 5일 · 심사완료일: 2025년 11월 24일 · 게재결정일: 2025년 11월 26일