

2024-1 파란학기제

팀 '투게더' 성과발표

외국인을 위한 한국어 및 한국문화 학습용 교육 콘텐츠 제작

Toget:語_[a]

목 차

1

Together, Toget:語

- 구성원 소개

2

도전과제 내용

- 팀 목표
- 동기 및 필요성
- 차별성

3

프로젝트 내용

- 콘텐츠 제작 계획
- 목표 달성도

4

프로젝트 운영 과정

- 콘텐츠 제작 과정
- 콘텐츠 제작 시 유의점

5

프로젝트 결과

1

Together, Toget:語

- 구성원 소개

Together, Toget:語

구성원 소개

지도 교수 | 이건희 선생님



총괄 팀장

국어국문학과 채가은



게시물 팀장

국어국문학과 고다효



숏폼 팀장

국어국문학과 김소명



부스 팀장

국어국문학과 오아섬



이달의 영상 팀장

국어국문학과 유미정



보드게임 팀장

국어국문학과 이성희

2

도전과제 내용

- 팀 목표
- 동기 및 필요성
- 차별성

팀 목표

외국인을 위한 **한국어와 한국문화 학습**에 도움이 되는 다양한 콘텐츠 제작



SNS를 활용한
온라인 학습 콘텐츠 배포



한국문화 학습을 위한
실물 보드게임 제작



팀 목표

팀 투게더의 콘텐츠



게시물

- 확실하고 **교육적**인 내용
- 다채로운 **시각 자료**
- **문법** 및 **어휘** 심화 학습
- **문학** 감상 및 심층 분석



숏폼

- 생동감 있는 **상황극**
☞ 효과적인 **맥락 이해**
- **억양** 및 **뉘앙스** 파악
- 다양한 **K-콘텐츠** 활용
☞ 흥미 유발



통품

- 한국어 학습자와의
만남을 통한 **고강도 소통**
- ▼
- 콘텐츠 방향성 파악**



보드게임

- 게이미피케이션 이론*** 적용
- ▼
- 게임을 통한
능동적이고 효율적인
한국어 및 한국문화 학습

* 게이미피케이션 이론: 게임이 아닌 분야에 게임의 구성요소 등을 적용하여 '게임화'하는 것을 의미함.
도전 과제와 경쟁, 점수, 보상과 같은 게임의 특성을 통해 사람들의 흥미를 유발하고 대상에 몰입하도록 하는 것.

동기 및 필요성

호기심 및 도전의식

목표 설정

프로젝트 설계

전공 수업 수강

- 전세계적으로 한국어 학습 수요 증가
- 여러 K-콘텐츠의 수출로 한국을 향한 외국인들의 관심 상승

기존 학습 콘텐츠 한계점 보완

- 교과서의 내용만으로는 실제 대화 상황에서 사용되는 표현, 억양, 문화의 특이점이나 주의점 등을 파악하기 어려움
- 현재 한국어 및 한국문화 학습을 도울 보드게임 개발 부진

새로운 교육 방법 모색

- 온라인 콘텐츠: 시공간을 초월한 세계적 소통창구인 SNS의 높은 접근성을 활용해, 한국어와 한국문화 학습 도모
- 보드게임: 문화에 관한 지식은 언어 학습의 기반이 되며, '게임'이라는 요소로 학습자의 흥미를 자극하여 의사소통 능력을 함양

차별성

1. 콘텐츠 속 표현의 실제성

한국인이 실생활에서
자주 사용하는 표현, 줄임말,
제스처, 관용어 등을 전달



실용 한국어를 담은 콘텐츠

2. 문학 작품의 비중 확대

문법 위주의
기존 한국어 학습 콘텐츠



문학 작품을 통한
한국어 및 한국문화 학습 유도

3. AI 활용으로 효율 증대

챗gpt, 클로바 더빙,
어도비 생성형 AI 기능 등 사용



영문 번역, 한국어 발음 제공,
영어 자막 제작



AI 이용을 통한
콘텐츠 제작 효율 증가

3

프로젝트 내용

- 콘텐츠 제작 계획
- 목표 달성도

콘텐츠 제작 계획

온라인 콘텐츠

월	화	수	목	금	토	말일
문법 게시물	숏폼	문학 게시물	숏폼	어휘 게시물	숏폼	롱폼



	플랫폼	업로드 일정	결과물 수
게시물	인스타그램	월, 수, 금 (주 3회)	총 42개
숏폼	인스타그램, 유튜브	화, 목, 토 (주 3회)	총 42개
롱폼(이달의 영상)	유튜브	매달 말일 (월 1회)	총 4개

콘텐츠 제작 계획

보드게임 및 부스

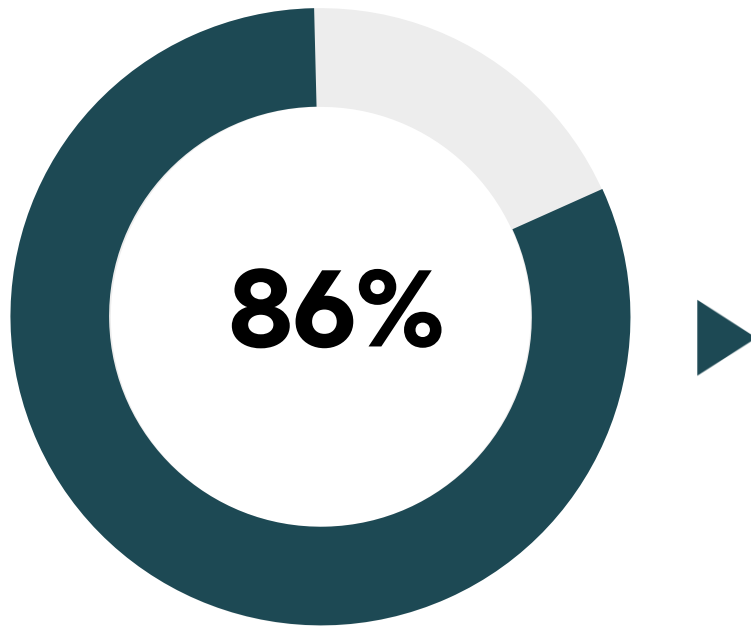
보드게임 개발 (3단계)

주차	진행 내용	
~6주차	개발	- 보드게임 내용 기획 - 구성물 디자인 및 제작 후 중간 점검
~11주차	발주	- 샘플 발주 - 베타 테스트 후 최종본 완성 및 발주
12주차	시연	- 완성본 전시 및 교내 학생 체험 유도

교내 팝업 부스 (총 2회)

주차	진행 내용
4주차	- 팀 '투게더' 파란학기 프로젝트 홍보 - 팀 '투게더' 온라인 콘텐츠 관련 설문조사 진행
12주차	- 자체 개발 보드게임 '투게더' 체험 및 만족도 조사

목표 달성도



42개 중 36개
업로드 완료

게시물



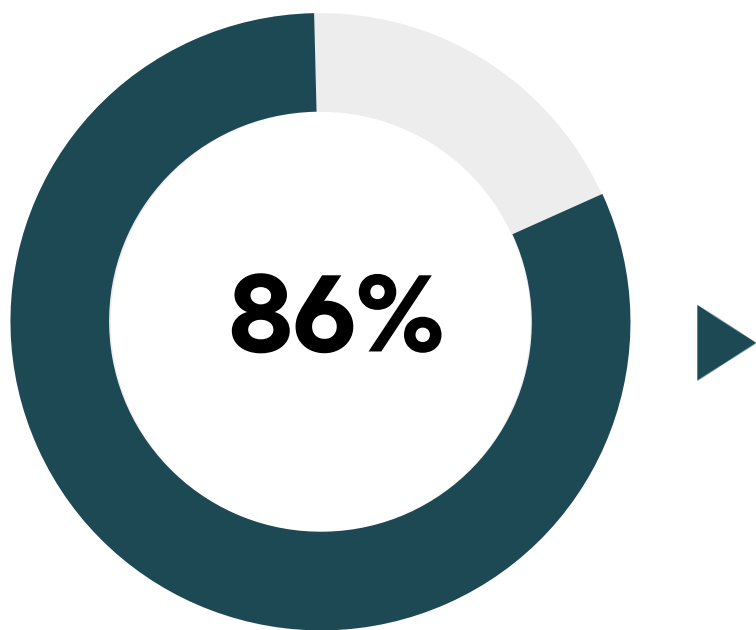
표지 구성



내용 구성

프로젝트 내용

목표 달성도



42개 중 36개
업로드 완료

숏폼

“밥 한 번 먹자”



[1분 한국어] The Role of '밥' in Korean Culture (한...

toget_korean · 오리지널 오디오

4월 6 · 기간 0:50



2.6만



1,931



12



247



575



ema_lee_shin_ah 6주 · ❤️ 작성자가 좋아하는 댓글

우리 한국어 선생님은 항상 먹거나 음식에 대해 예를 들려주고 있습니다 😂😂 하지만 저는 지금 요점을 알았습니다

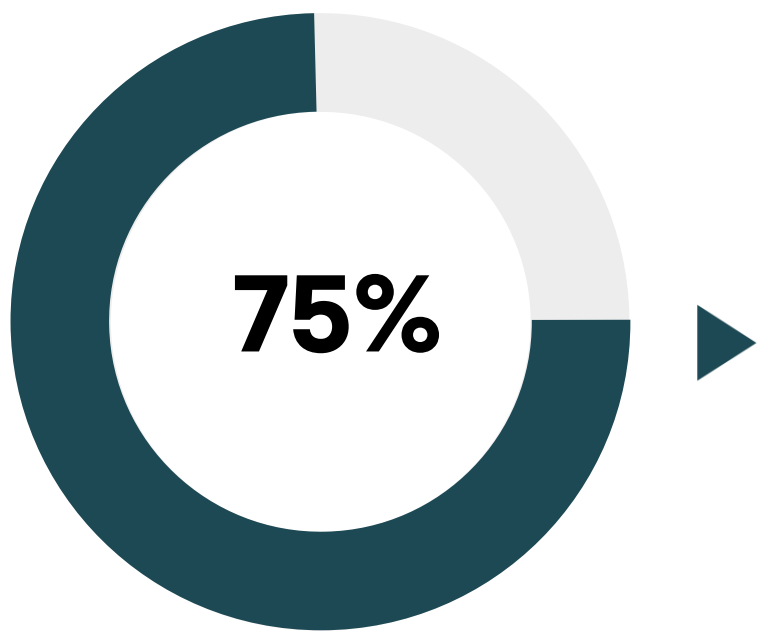
함께 만드는 콘텐츠



국어국문학과 이상신 선생님

프로젝트 내용

목표 달성도



4개 중 3개
업로드 완료

롱폼(이달의 영상)



3월



4월



5월

?

6월

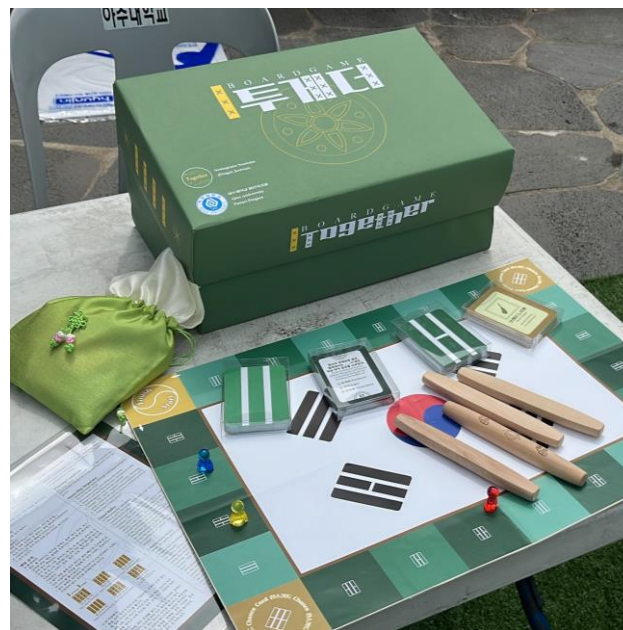
목표 달성도

100%

보드게임: 개발 완료
부스: 2회 모두 완료

보드게임 및 부스

보드게임 '투게더'



교내 팝업 부스



4

프로젝트 운영 과정

- 콘텐츠 제작 과정
- 콘텐츠 제작 시 유의점

콘텐츠 제작 과정

게시물 및 숏폼

내용 기획

팀원
상호 평가

교수님
피드백

내용 보완

디자인
·
촬영

영문 번역

편집

업로드

약 3주 소요

콘텐츠 제작 과정

이달의 영상

내용 기획

콘티 작성

팀원
상호 평가

교수님
피드백

촬영

영문 번역

편집

업로드

약 4주 소요

콘텐츠 제작 과정

보드게임

기획

디자인

샘플 발주

팀내 시연

팀원
상호 평가

최종 수정

완성품
발주

체험 부스
시연

약 12주 소요

콘텐츠 제작 과정

Q&A

Q&A

“ If you encounter difficulties or have questions while studying Korean, leave them to 'Together' - We'll let you know! ”

한국어 공부 질의응답



Instagram comment ...



YouTube comment ...



KakaoTalk Open Chat ...

@toget_korean



질문

안녕하세요, 투게더의 팔로워 투라고 합니다. 먼저 투게더 팀께 감사하다는 말을 전 해드리고 싶습니다, 저와 같은 사람에게 유 용한 정보들을 만들어 주셔서요. 사실 한국 어 문법에 대해 묻고 싶은데요. "게 되다 "라는 문법입니다. 제가 이 문법을 아직까 지 헷갈리고 언제 써야 할지 모르겠는데 혹 시 "게 되다" 에 대해 해석해 주실 수 있나 요? 답장 기다리겠습니다. 감사합니다

답변

'게 되다'는 보통 동사 뒤에 붙어요. 뜻은 '의지나 바람과 상관없이 그러한 상황 에 이르게 될'을 나타낼 때 써요. '의지와 상 관없이'가 포인트예요! 예문과 함께 의미 를 살펴 보면,

- 나 오늘 저녁을 너랑 꼭 같이 먹고 싶었는 데, 급한 일이 생겨서 못 먹게 되었어

여기서 '나'는 너랑 저녁을 먹고 싶어해요. 하지만 나의 의지나 바람과 상관없이, '급 한 일'로 인해 너와 저녁을 먹지 못해요. 이 때 '게 되다'를 써서 말해요!

- 비가 너무 많이 와서 축제를 취소하게 되 었어

비가 오지 않았다면, 축제는 열렸겠죠? '비'로 인해 어쩔 수 없이 취소를 해요. '취 소하게 된' 거죠!

제가 쓴 단어가 이해가 안 되거나, 설명이 더 필요하면 또 질문주세요!

질문

네, 설명해 주신 내용을 완전 이해했어요. 그런데 다른 의미가 더 있지요? 책에 동작 의 변화를 나타낼 때 사용한다고 적혀 있던 데요. 혹시 어떤 의미가 더 자주 사용되나 요?

답변

네 맞아요~ 동작의 변화가 더 큰 범위 (wide range)예요. 그래서 이 의미가 더 자주 사용된다고 볼 수 있어요. 전에는 그러지 않았는데 행동이 바뀌었을 때 써요.

- 나는 예전에는 김치를 못 먹었는데, 이제 는 먹게 됐어(=먹을 수 있게 됐어)

김치를 못 먹다 -> 먹을 수 있다 이렇게 변화했죠?

- 감기가 나아서, 주말에 놀러갈 수 있게 됐 어.

놀러가지 못하다 -> 놀러갈 수 있다

위에서 알려드린 내용도 '동작의 변화'에 포함된다고 볼 수 있어요! 의지와 상관없이 변화한 거니까, 부정적인 말에 붙죠?

저녁을 먹으려고 했지만 -> 먹지 못함
축제를 열려고 했지만 -> 열지 못함

콘텐츠 제작 과정

주기적인 교류



콘텐츠 제작 시 유의점



교육적으로 유익한 내용 기획
&
정확한 정보 전달

한국어 교육 관련 전공 지식 활용
다방면의 참고 문헌을 통한 학습
지도 교수님 피드백



외국인 학습자의 한국어 수준을
고려한 내용 기획

한국어 중·고급 표현 쉽게 서술
팀원 상호 평가로 교차 검증
국어국문학과 유학생 자문



설문조사 배포 및 진행
&
콘텐츠 이용자 의견 수렴

발음 표기 추가
클로바 더빙 AI 서비스 이용
표지 및 썸네일 수정

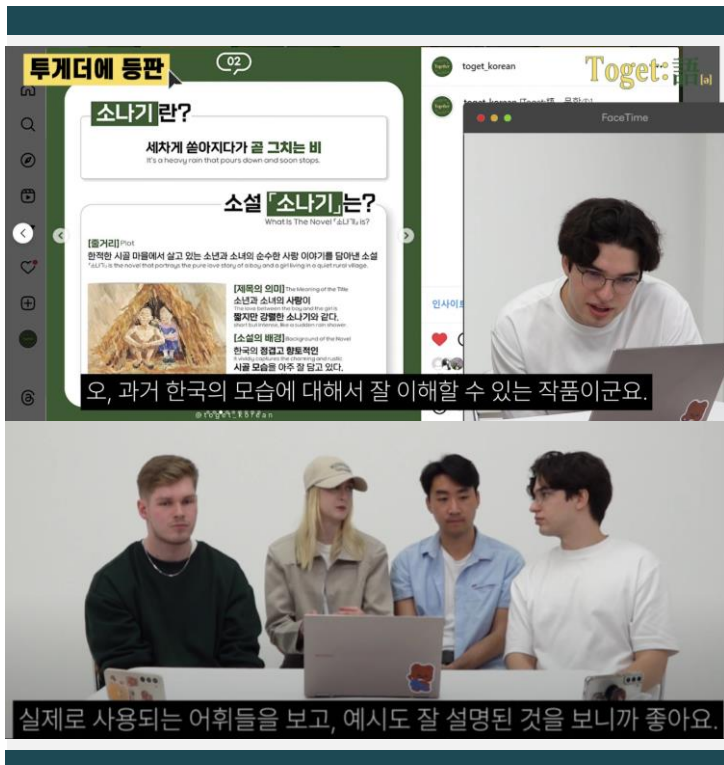
5

프로젝트 결과

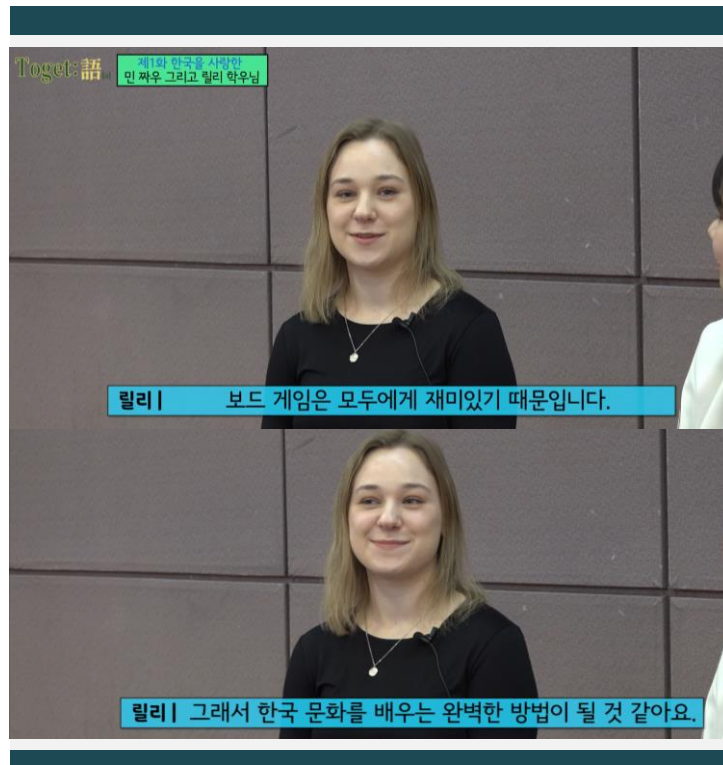
프로젝트 결과

1) 콘텐츠 관련 후기

게시물 및 숏폼



보드게임



댓글, DM, 오픈채팅



fullmoon4348 1주 · ❤️ 작성자가 좋아하는 댓글
명확하게 설명해줘서 정말 감사합니다 ^^
답글 달기 숨기기

진짜 많은 도움이 됐어요!!! 투게더에게서 많이 배울 수 있었어요. 앞으로 더더 더 발전하기 바랄게요



신나는프로도

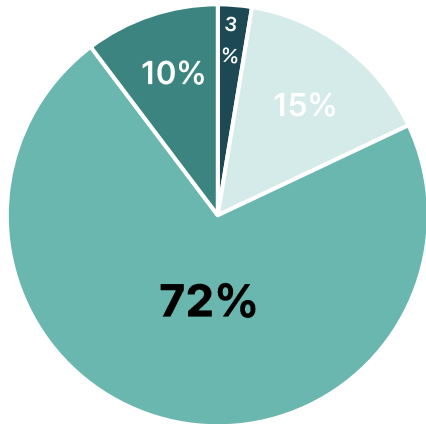
아,네 이제 다 이해했습니다. 자세히 설명해주셔서 정말 감사합니다 💖

2) 콘텐츠에 관한 긍정적 평가

난이도

Q.

투게더의 학습 콘텐츠
난이도는 어떠한가?

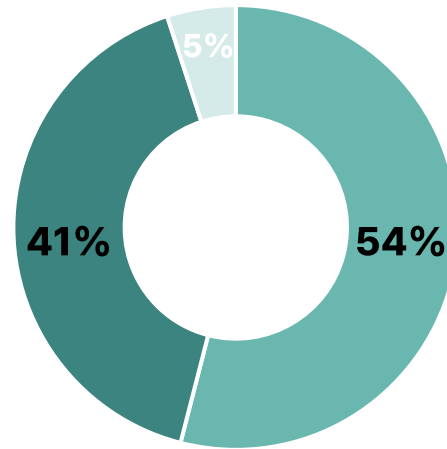


■ 너무 쉽다 □ 조금 쉽다
■ 적당하다 ■ 조금 어렵다

효용성

Q.

투게더의 학습 게시물이 한국어와
한국문화를 배우는 데 도움이 된다.

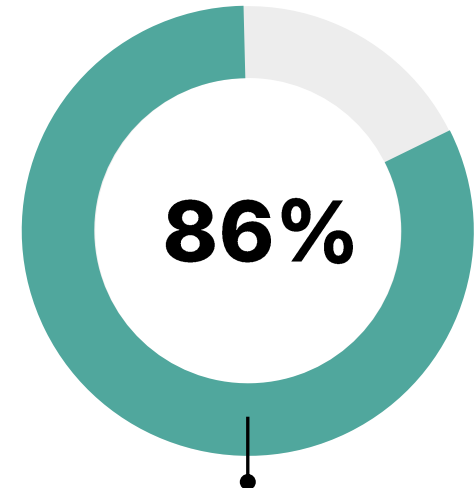


■ 매우 그렇다 ■ 그렇다 □ 보통이다

차별성

Q.

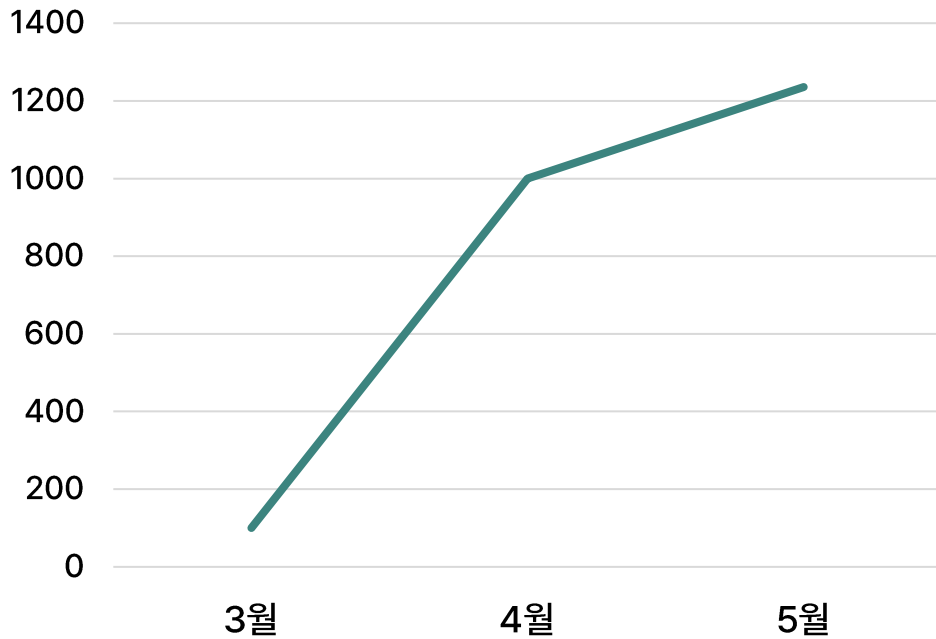
투게더의 학습 콘텐츠가
교과서에 없는 내용을 다룬다.



매우 그렇다 / 그렇다

3) 팀 투게더를 향한 뜨거운 반응

투게더 인스타그램 팔로워 수



1. 기존 목표치 120% 이상 달성

- 프로젝트 계획 당시 목표: 100명
- 현재 팔로워 수: **1,232명** (5/27 기준)

2. 투게더 콘텐츠의 효용성 입증

- 기존 한국어 교재의 한계를 보완하고, 편리하고 실용성 있는 자료로 한국어와 한국문화의 이해를 이끔.
- 투게더를 향한 이러한 반응을 통해 **외국인들의 한국어 공부에 학습 콘텐츠가 큰 도움이 됨을** 추측할 수 있음.

4) 콘텐츠 이용자의 새로운 관심

1. 콘텐츠 이용자 평가 과정

‘한국어 학습에 관한 관심 증가’와 같은
교환학생 및 유학생 학우들의 긍정적 반응 포착

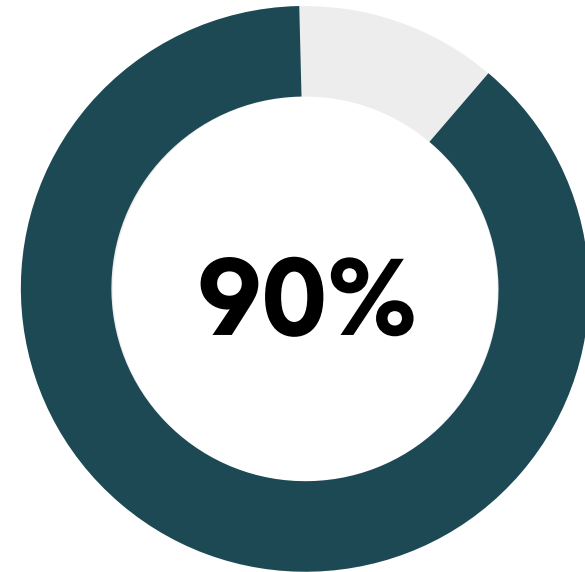
2. 아주대학교 홍보 수단

우측 결과를 통해 ‘투게더’의 학습 콘텐츠가
아주대학교에 관한 관심을 이끌어 냈음을 확인



아주대학교를 알리는 홍보 수단으로의 효과 기대

Q. 아주대학교에 관심이 생겼나요?



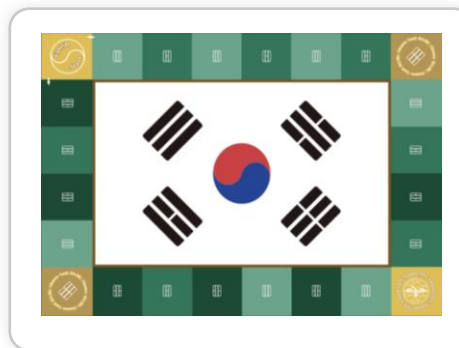
■ 예

5) 자체 개발 실물 보드게임

카드 4종



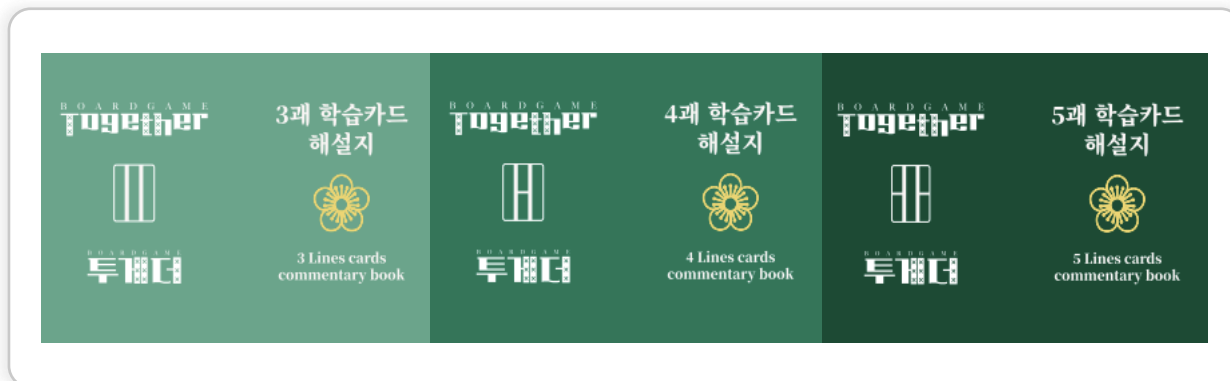
게임판



룰북



해설집 3종



패키지



확장 가능성

국어국문학과 소학회

투게더 2기

모바일 게임

팀 '투게더' 성과발표

감사합니다!

함께 얻어 하나가 되다, Together

