

초등학생의 바른 인성 함양을 위한

학급 홈페이지 설계 및 구현

강동숙^o, 문외식

곤양초등학교, 진주교육대학교 초등컴퓨터교육과

k3385@hanmail.net, wsmoon@cue.ac.kr

Design and implementation of a class homepage to cultivate the right character of elementary school students

Dong-Sug kang^o, Wae-Shik Moon

Gonyang Elementary School,

Chinju National University, Dept. of Computer Education

요 약

인성 교육은 창의성 교육과 더불어 교육 개혁 과제 of 핵심이자 새 학교 문화 창조의 밑바탕으로 일선 교육 현장에서 최우선으로 해결해야 할 당면 과제이다

교육의 궁극적인 목적이 '인간에 의한, 인간을 위한, 인간의 교육'임을 알고 있으면서도 다양한 체험 활동을 통한 인성 교육을 등한시하고 지식을 중시하는 지식 편중의 교육 활동을 전개하는 실정이다.

오늘날 교육은 웹의 풍부한 자원의 활용으로 새로운 교육형태, 학습모형등이 점차 확산되어 가고 있는 추세이다. 그러나 학생들에게 풍부한 학습환경 제공과 비례하여 극단적인 이기풍조는 여전히 우리의 삶을 위협하고 교육을 저해하는 요인이 되고 있다. 이러한 교육적 현실로 전통적인 학습방법에서 탈피하여 사이버 공간의 학급홈페이지를 이용한 인성교육의 프로그램을 개발하여 좀더 능동적이고 시간과 장소에 제약을 받지 않는 자유로운 마음열기 대화활동을 통해서 아동들의 적성과 능력을 극대화하고 자아실현의 기쁨을 느끼게 하는 올바른 심성의 장 학급홈페이지 설계 및 구현을 통해 온라인상에서 이루어지는 학생과 학생, 학생과 교사 등 상호작용의 장으로서 그 역할을 담당하고 쉽고 친숙한 학급홈페이지의 활용면에서 있어서도 성과가 있을 것이다.

1. 서론

른 인성을 지닌 학생들의 도덕적 인성교육이 중핵이 되어야 할 것이다.

1.1 연구의 필요성과 목적

21세기 지식 기반사회에서 창조적 지식을 갖춘 인적자원이 국력을 좌우하는 핵심요소가 되고, 이것이 국민의 삶을 결정짓는 시대인 만큼 미래 꿈나무들을 위한 다양한 학습 방법이 중요하다.

따라서 교과별 필수학습 요소를 중심으로 한 지도내용의 적정화도 문제지만 무엇보다도 오늘날 사회 곳곳에서 일어나는 가치관의 혼란과 개인주의, 비인간화 현상은 자라나는 어린이에게 커다란 영향을 미치고 있으므로 바

인성교육은 개인의 특징적인 사고, 감정, 행동을 결정하는 심리생리적인 체계로서 개인내부에 존재하는 역동적인 구조[1]라고 말할 수 있으며 인성교육은 인성이 바르게 정착되어 바람직한 사회생활을 할 수 있는 구성원을 기르며, 사람이 제대로 갖추어진 인간을 기르는 것이라고 말할 수 있다.

그러나 오늘의 현실은 생활 규범이나 예절을 익히고 닦기 위한 기회를 충분히 갖지 못하고, 인지중심의 도덕교육으로 인하여 인성교육이 제대로 이루어지지 않고 있다.

이를 위한 인성함양의 대안으로서 21세기

미래의 고도 정보사회에 능동적으로 대처하기 위해 기존의 획일적인 인성지도 방법을 탈피하여 웹상에서 교사와 학생, 학부모와 함께 하는 마음열기 대화의 장을 마련하여 인성개발에 필요한[2] 다양한 프로그램과 정보를 제공하여 우리 어린이들이 학교생활과 관련된 제반 심리적, 정신적 문제를 상담하여 사이버 공간에서의 다양한 체험활동을 통해 바른 인성의 꽃을 피워 올바른 심성을 갖게 하고자 하였다.

1.2 연구내용 및 방법

본 연구에서는 바른 인성 함양을 위한 문헌 연구를 한 뒤 초등학교의 수준에 맞게 학습홈페이지 인성지도 내용을 설계하고 학습시스템은 학습자와 상호작용이 가능하도록 설계한 후 현장에 적용하여 학습효과를 검토한다.

학습자 중심의 교육과정 운영으로 교육의 질적 수준을 높이고 바른 인성을 키우기 위한 구체적인 연구방법은 다음과 같다.

첫째 바른 인성함양을 위한 인성교육에 대한 이론적 내용과 교육을 비롯하여 교육활동 전 영역에서 인성교육을 위한 지도방법을 고찰한다.

둘째 초고속 통신망을 이용하여 바른 인성 함양 관련 제반활동 프로그램 관련 역동적인 학습 홈페이지를 설계하고 구현한다.

셋째 실험 집단에 적용 후 설문지를 통해 홈페이지를 통한 인성교육의 장으로서의 학습 효과를 분석한다.

2. 이론적 배경

2.1 바른 인성의 구성 요인[3]

바람직한 품성 또는 좋은 품성이란 어떤 성품이 좋은 인성을 가진 사람인가의 질문에 답하는 작업과 같은 것으로 인성 발달의 핵심을 도덕성의 발달에 두고 앎(지식), 정서, 행위의 세 측면을 중요한 발달의 요소로서 상호 유기

적으로 연결되어 도덕성 발달의 축진을 기본으로 가정하고 있다.

바람직한 인성은 지닌 사람은

첫째 현실을 바르게 정확하게 이해한다.

둘째 건전한 인성을 지닌 사람은 자기 자신에 대해서 바르고 정확한 이해를 자기고 있다.

셋째 좋은 인성을 지닌 사람은 감정이나 충동에 따라서 행동하기보다는 충동과 본능을 통제하고 조절할 수 있는 능력을 지닌다.

넷째 자기 존중과 자기 수용은 건전한 인성을 지닌 사람들의 공통된 특성이다.

다섯째 건전한 인성을 지닌 사람은 정이 있는 인간관계를 형성하는 능력을 가지고 있다.

2.2 인성지도의 원리

경상남도 교육청에서 개발한 「인성교육을 위한 집단 상담프로그램」 자료에서 제시한 인성지도의 원리는 다음과 같다.[4]

첫째, 인성교육이 소집단으로 이루어진다

교육의 철저한 개별화가 어느 의미에서는 교육의 이상적인 일면이기도 하지만 우리와 같은 다인수 학급의 실정으로는 도저히 불가능하므로 인성교육은 소집단 활동이 효과적이다.

둘째, 경험을 통하여 이루어진다

어떤 인성의 도야가 설명이나 훈계와 같은 언어적 전달 방법으로는 목적 달성을 바랄 수 없다. 따라서 결론을 정해 놓고 유도하거나 전달하는 것이 아니라 어디까지나 어떤 상황과 분위기만을 조성하고 나름대로의 체험을 통하여 느끼면서 터득해 가는 것을 주제로 한다.

셋째, 정의적인 체험을 주축으로 이루어진다.

지금까지 우리 교육은 정의적인 면에 매우 소홀하였다. 사람의 태도나 행동을 좌우하는 것이 인지적인 면이 아니라 정의적인 면이라는 것도 잘 알고 있는 일이다. 인성지도의 원리도 성격 형성의 이러한 과정에 의거하여 정립되어야 효과를 거둘 수 있다.

2.3 인성교육의 덕목 요소

제7차 교육과정에서 추구하는 인간상은 전인적 성장의 기반 위에 개성을 추구하는 사람, 기초 능력을 토대로 창의적인 능력을 발휘하는 사람, 폭넓은 교양을 바탕으로 진로를 개척하는 사람, 우리 문화에 대한 이해와 토대 위에 새로운 가치를 창조하는 사람, 민주 시민의식을 기초로 공동체의 발전에 공헌하는 사람이다.[5]

교육부에서는 실천위주의 교육 강화를 통하여 바람직한 인성교육의 방향을 제시하고 있다. 과거의 덕목위주의 교육이 아닌 통합적인 인성교육 즉 학교, 사회, 그리고 학생 동료가 함께 하고 인지적 차원과 정의적 차원이 동시에 접근될 수 있는 것이어야 한다. 이를 합리적으로 해결하기 위해서 교육개혁심의위원회는 유치원, 초등학교, 중학교, 고등학교 별로 학생의 발달 수준에 맞는 체계화된 인성교육을 실시할 것을 강조하고 있다.[6]

한국교육개발원에서는 인성교육을 '덕성을 바탕으로 교양과 능력을 겸비한 인간을 기르는 교육'으로 정의하고 인성교육의 중심적인 의미를 '덕성함양'으로 규정하였다. 곧 덕성함양을 목적으로 기본생활습관, 자아확립, 효도·경애, 공동체의식등을 강조하는 교육으로 보고 <표1>과 같이 제시하였다.[7]

<표 1> 인성중점지도덕목

중점지도영역	중점지도덕목
기본생활습관	규칙적인생활, 정리정돈, 청결, 위생, 물자절약
자아 확립	정직, 근면, 성실, 자주
효도 경애	기본 예절, 효도, 경애
공동체의식	질서, 협동, 준법, 타인 존중, 책임, 봉사, 정의감

2.4 인성 교육에서 교사의 역할

학습자 중심 교육과정의 운영을 위해 교사는 학생에게 지도되는 학습의 방향과 과정에 따라 성과가 다르게 나타난다.

이 때 교사의 역할이 생산적, 창조적이면

인성 교육은 그 만큼 충실하고 그 결과 또한 바람직한 방향으로 인성이 형성 될 것이다. 바른 인성 함양을 위해 교사의 역할을 제시하면 다음과 같다.

- 1) 지식 중심에서 실천 중심으로
- 2) 덕목 중심에서 상황 중심으로
- 3) 성적 위주에서 적성·능력 중심으로
- 4) 특기 중심에서 잠재 능력 중심으로
- 5) 획일화에서 다양화로
- 6) 단편 교육에서 열린 교육으로
- 7) 타율성에서 자율성으로 바꾸는 역할이라고 할 수 있다.

최우선적으로 전개되어야 할 학교 교육의 핵심이 인성 교육이며 이 교육 활동의 방법은 '습득한 지식을 실천함으로써 몸에 배이게 하여 습관화되는 것이 중요하다.'고 하였다.

인성이 형성되는 단계에 있는 초등학교 학생들에게는 다양한 체험 활동을 통하여 직·간접 경험을 체득케 하고 이를 기초로 하여 실천적 인성 교육으로 자리 매김 할 것을 요망하고 있다.

2.5 웹 활용 인성교육실태

웹에서의 인성교육실태는 <표2> 와 같다.

<표2> 인성사이트 안내

수업활용 사이트명	인성관련 내용
한국심성 교육개발원	http://www.edumental.org
인성개발 아동상담소	초·중고등학교 교사 http://www.kcptc.or.kr
화랑고	마음공부, 일기장, 말씀갤러리 운영 : http://mindstudy.ne.kr
한국인성 개발연구원	교육프로그램소개: http://user.chollian.net/~manam1/
인성스쿨	인성교육전문, 창의력, 리더쉽, http://insungschool.com
한국인성 교육협회	앞선생각, 앞선교육, 인성교육 http://edunet.or.kr
인성 교육청 학동이야기	전통예절교육, 인성교육 http://www.chunghakgol.org

위의 인성교육 실천 실태를 파악한 내용을 분석 요약하면 다음과 같다.

첫째 교육현장에서의 교사, 학생, 학부모의 공감대를 형성하여 인성교육을 할 수 있는 공간이 없다.

둘째 정보화사회에 있어서 함께 체험할 수 있는 프로그램 안내가 미흡하다.

셋째 인성교육 중요성은 컴퓨터와 함께 계속 강조되어 왔으나 형식적이거나 그 시도가 미미함을 알 수 있었다.

2.6 웹에서의 인성교육의 방향

인성교육은 책임감 있는 교사의 지도하에 전 교과영역과 생활지도, 특별활동, 학교운영, 학급 및 학교 환경의 여러 차원을 통하여 진행해야 하면 학생의 발달 수준에 맞는 교육 활동속에 스며들 수 있어야 한다.

지식중심의 교육에서 벗어나 다양한 영역의 사회활동과 경험을 통해 민주시민의 자질을 내면화 하기 위해 강조되어야 한다. 이러한 시대적 요청에 따라 인성교육에 대한 다양한 프로그램과 정보를 제공하고 사이버 상에서의 다양한 체험 활동을 통해 학생과 교사, 학부모와 교사, 아동과 아동간의 마음열기 대화를 할 수 있는 만남의 장소를 제공해야한다.

일상생활에서 해결하기 어려운 문제를 통신망을 통해서 해결할 수 있는 인성교육 시스템이 있다면 학생들의 학교생활을 밝아질 것이다. 특히 직접 대면을 통한 상담에 대한 거부감을 온라인 상에서 상담이 이루어진다면 정보화사회에 발맞춰 나갈 수 있고 아동들의 마음열기가 훨씬 더 편하다.

2.7 교과학습 관련 인성지도 내용 선정

아동들의 올바른 인성을 형성하기 위하여 교과 학습과 연계하여 지도하도록 『마음 열기』 연간 지도내용은 다음과 같다.

<표 3> 마음열기 프로그램

단계	「마음 열기」 프로그램	인성 덕목	지도 요소	교과	학기 단원	지도 시기
가족 사랑	1. 부모님 말씀	효도 공경	부모님의 고마움 알기	도덕	4. 화목한 우리집	1학기
	2. 우리 가족 소개	사랑	가족에 대한 사랑	국어	첫째마당 알아보고 알려주고	2학기
친구 관계	3. 내 친구가 자랑스러워요	신의	친구의 장점 찾기	도덕	3. 자연 은 내 친구	수시
	4. 옆얼굴 그림자 놀이	예절	친구에 대한 예절 지키기	과학	2. 그림자 크기	2학기
자아 확립	5. 자기 별칭 짓기	자주	자신 감 을 기 르 기	국어	둘째마당: 우리가 꿈꾸는 세상	자율 학습
	6. 나의 장단점 말하기	성실	자신 을 소 개 하 기	국어	셋째 마 당: 가 는 우 리	2학기
	7. 내가 되고 싶은 사람	책임 의식	자신 의 키 움 기 우 기	국어	셋째 마 당: 가 는 우 리	연 중

3. 학급 홈페이지 설계

3.1 홈페이지 설계의 기본 방향 설정

학생들의 인성발달을 위한 가장 핵심적인 요소는 내용과 방법의 선정외에도 학급의 환경이다. 즉 교육내용이나 방법이 아무리 인성 교육 의미에 부합되는 것일지라도 그것이 행해지는 장의 특성이 비교육적·비인간적·비도덕적인 경우 완전한 인성교육은 기대하기 어려운 것이다. 이를 위한 학급 홈페이지를 구축하기 위해서는 다음과 같은 내용으로 설계하였다.

1) 기본 내용은 마음을 열 수 있는 프로그램으로 씨뿌리기, 열매맺기, 징검다리, 꽃피우기의 주제로 구성하며 자유롭게 웹상에서 대화를 나눌 수 있는 기능들을 요구하기 때문에

각종 CGI의 개발이 필요하다. Perl, PHP, ASP 등으로 이루어져 전문가가 아니면 개발하는데 어려움이 있어 공개용 CGI를 활용한다.

2) 학습자가 자기주도적으로 학습하며 학습자와 교사간, 혹은 학습자와 학습자간에 상호작용이 매우 중요하므로 참여자간의 직·간접적인 시스템간의 상호작용을 도모한다.

3) 시공을 초월한 학습자 중심의 풍부한 자료와 프로그램을 제공할 수 있는 조건을 위해 각종 멀티미디어 요소가 제공되어야 하며 특히 네트워크를 통한 멀티미디어 온라인 서비스의 제공을 위해 고속의 통신망, 데이터 운영에 대하여 기본방향의 초점을 맞추었다.

3.2 공개용 CGI의 교육적 활용

홈페이지를 구축하기 위해서는 상호작용 기능을 갖도록 구현해야 되는데 공개 CGI를 활용하면 된다. 현재 공개되어 학교와 같은 교육기관에서 무료로 사용할 수 있는 공개용 CGI들을 크게 Perl, PHP, ASP등으로 이루어진 게시판이라고 할 수 있다.

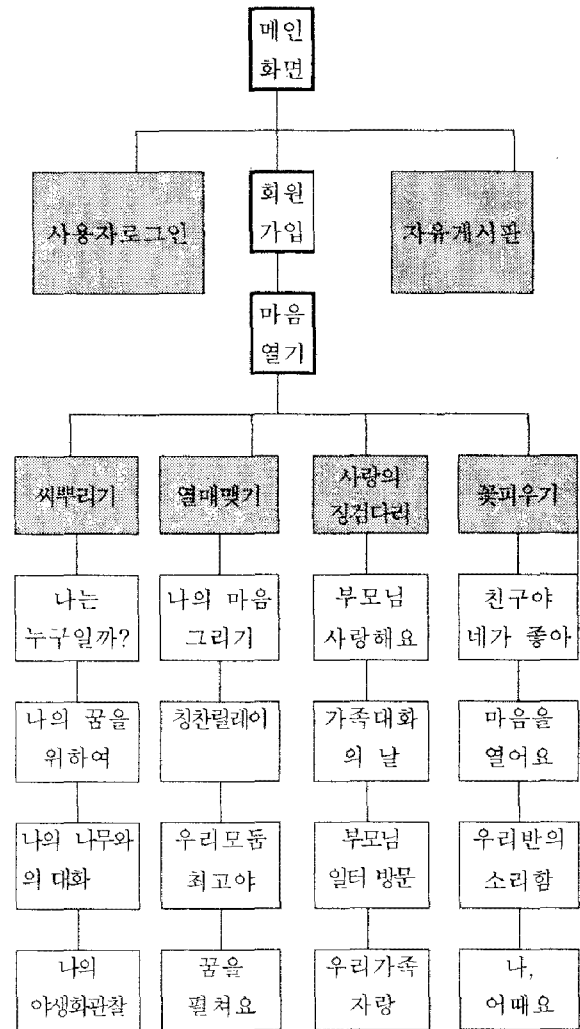
1) 게시판 CGI의 활용

본 연구에서는 컴퓨터에 익숙하지 않은 교사, 어린이들도 쉽게 글과 자료를 올리거나 수정할 수 있는 인터페이스를 갖추었다고 판단한 제로보드를 주로 사용하였다.

제로보드는 그룹생성 및 삭제, 게시판 추가, 관리 삭제, 회원관리, DB 백업, DB상태보기, 첨부파일 정리, 게시물 추적, 그림이름 마크부여, 쪽지 기능이 있어 관리자의 요구대로 다양하게 변형하여 사용할 수 있어 교육적 활용도가 높다.

또한 레벨을 설정하여 권한을 줌으로써 교육활동에 활발히 참여할 수 있고 글을 올리는 횟수와 답 글에 대한 점수 부여를 할 수 있어 아동들의 참여도를 높힐 수 있다.

3.3 시스템의 전체 구조



<그림 1> 시스템 메뉴구조도

4. 학급 홈페이지 구현 및 적용

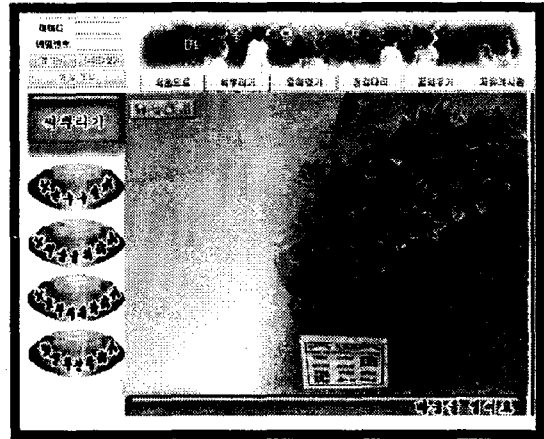
4.1 개발 환경

본 연구의 개발환경을 볼 때 학급 홈페이지는 개인용 PC에서 나모 5.0과 공개용 CGI를 이용하여 구현하였으며 클라이언트의 인터페이스는 Explorer6.0의 웹브라우저에 보여지는 것을 기준으로 하였다.

본 연구에서의 개발환경은 다음 <표4>과 같다.

<표4 > Server의 시스템 환경

운영체제	Unix 계열
데이터베이스	MuSQL
사용언어	PHP 4.1.X
웹서버	Apache1.3.x
CPU	Pentium 75Mhz이 상
메모리	64M 이상
설치디스크공간	30M 이상



<그림3 > 씨뿌리기 학습화면

4.2 메인화면

전체의 웹페이지를 고정시켜서 어느 화면에서나 자유롭게 주제를 선정하고 퍼드백 할 수 있게 하였으며 각 학습메뉴별 아이콘과 학습내용을 상세히 안내하여 학습내용을 한눈에 알아보고 필요한 항목으로 자유롭게 이동하여 학습이 진행되도록 구성하였다.



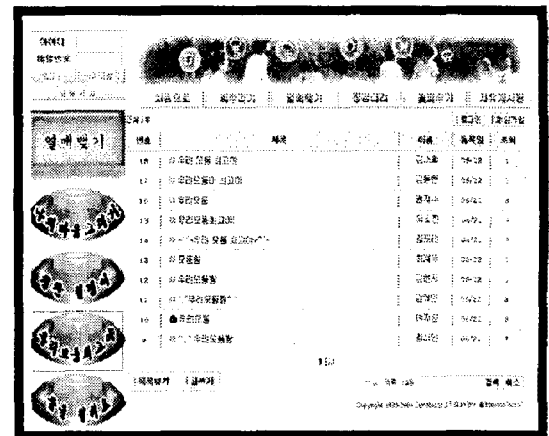
<그림2> 메인화면

4.3 씨뿌리기

바른 인성 함양의 초기단계로서 '씨뿌리기' 메뉴는 4개의 하부메뉴로 구성되며 하부메뉴는 '나는 누구일까요?', '나의 꿈을 위하여', '나의 나무와의 대화', '나의 야생화관찰' 등의 내용이다.

4.4 열매맺기

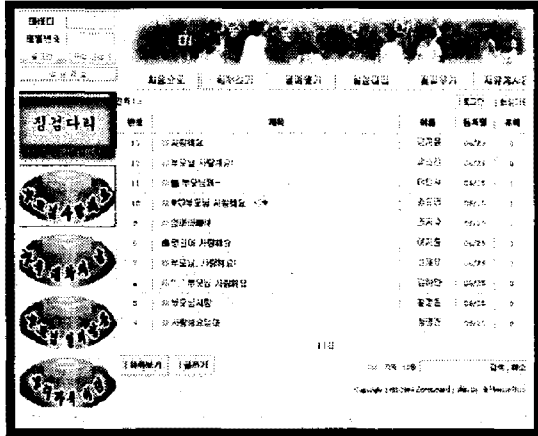
본 학습 내용은 '열매맺기'에서는 '나의 마음 그리기', '칭찬 릴레이', '우리 모듬 최고야', '꿈을 펼쳐요'로 구성되어 있어 자기의 생각을 서로 교환할 수 있다.



<그림4> 열매맺기 학습화면

4.5 사랑의 정점다리

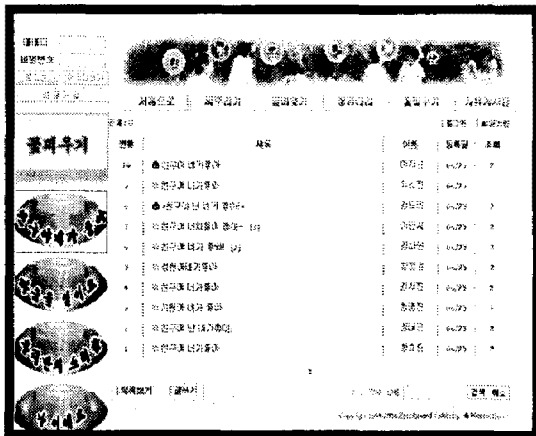
'사랑의 정점다리'에서는 가족간의 사랑이 이어지는 코너로 '부모님 사랑해요', '가족 대화의 날', '부모님 일터방문', '우리 가족사랑'로 보다 넓은 가족애를 느끼고 인성심화단계로 접어들 수 있다.



<그림5> 사랑의 징검다리 학습화면

4.6 꽃피우기

‘꽃피우기’메뉴에서는 학습자의 인성함양 심화단계로서 ‘친구야, 네가 좋아’, ‘마음을 열어요’, ‘우리 반의 소리함’, ‘나, 어때요?’로 되어 있어 하고 싶은 이야기를 마음껏 나눌 수 있는 기회를 제공한다.



<그림6 > 꽃피우기 화면

4.7 교사 모듈

교사는 로그인 후 상담코너 ‘이야기 나누고 싶어요’의 질문에 상담자로서의 역할을 강화함과 동시에 안내자의 역할도 한다.

또한 교사는 인성 함양을 위한 각종 열린 학습지, 그림 그리기, 인성체험 과제학습지등을 탑재하여 각종 학습물을 평가한다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 정의적 측면의 연구상황이라고 할 수 있으나 사이버 상에서의 다양한 방법의 학습경험을 하고 그 경험과정에서 발생하는 현상들을 이해하는 과정을 거치도록 하여 학생들은 자신의 경험을 통합하여 내면화시키는데 있다.

최근 인터넷의 급격한 발전으로 우리에게 많은 정보와 여러 가지 학습정보를 제공하여 정보화시대의 많은 혜택을 누릴 수 있으나 급격한 사회변화에 따른 비인간화, 몰인간화 등의 사회적 윤리적 문제가 되고 있는 시대에 인성교육은 필수적인 교육의 요소다. 정보통신기술이 정보화사회의 원동력이었다면 인성교육은 교육의 핵심이자 정보화사회를 재구성하는 원동력이 되므로 정보화사회에서 인성교육은 필수적이다. [8]

학급홈페이지의 마음열기의 프로그램을 이용하여 개별, 집단상담을 통해서 인성교육을 하는 것은 가치있고 중요한 것으로 나타났다.

정보통신기술이 인간의 생각이나 느낌을 완벽하게 인식하거나 표현할 수 있는 문제점도 있지만 사이버 공간을 이용한 학습의 장도 필요하다.

인성교육요소를 보다 다양하게 접근시킬 수 있도록 노력해야겠으며 다양한 모듈을 직접 개발하여 인성교육에 대한 전체 시스템을 운영할 수 있도록 노력해야겠다.

6. 참고문헌

- [1] 윤형원, 인성교육자료집(서울 : 한국교원총연합회,1997), p.190.
- [2] 한국교육저널, 웹의 교육적 활용에 관한 고찰, Vos 25, NO 1.184-200.
- [3] 광병선 외 2인, 인성교육의 실제(중앙교육심의회 장학편수분과, 1997), pp. 7~9.
- [4] 경상남도 교육청,人成教育을 위한 集團相

談프로그램, 마산 : 경청인쇄문화사, 1996,
PP.18~19.

- [5] 교육부, 초·중등학교 교육과정(1997), p.2.
- [6] 교육개혁추진 기획단, 우리학교, 달라져야
한다(1995), p.93.
- [7] 한국교육개발원, 인간성 함양을 위한 학교
교육모형 개발 및 평가 방안 연구(1995),
p.59.
- [8] 교육과학연구원, 인성교육프로그램, 인천광
역시(1997).