문학 감상 능력 및 표현 능력 신장을 위한 교과서 원작동화 웹 콘텐츠 개발 및 적용

김지용[O], 한규정
공주교육대학교 컴퓨터교육과
kjy628@hanmail.net, kyujhan@pro.gjue.ac.kr

The Development and Application Web-Contents of Original Children's Stories Featuring in the Classroom for the Enhancement of Literacy Appreciation and Expression Abilities

Ji-Yong Kim[O], Kyu-Jung Han
Dept. of Computer Education, Gongju National University of Education

요 약

지식 정보화 사회, 인터넷 매체의 시대로 접어들면서 컴퓨터와 관련 기술의 발달은 학습의 범위를 웹이라 불리는 가상공간까지 확대하였고, 교육에 있어서도 사이버 학교 시대가 도래하여 국어 교육도 변화를 필요로 하고 있다. 이에 본 연구에서는 학생들의 흥미를 유발할 수 있으며 즐겁게 학습할 수 있는 웹 콘텐츠를 제작하여 활용함으로써 교과서 속 원작동화를 찾아 읽어보고, 다양한 독후 표현 활동을 통해 학생들의 문학 감상 능력과 표현능력의 신장을 꾀 할수 있도록 국어과 읽기 교과서에 있는 54편의 동화내용 중 각 학년 6편씩 36편의 동화내용의 원작 작품을 찾아 설계하고 구현하였다. 본 웹 콘텐츠를 활용하면 학생들의 문학 감상 능력 및 표현 능력의 신장에 효과적일 것이라 기대된다.

1. 서 론

지식 정보화 사회, 인터넷 매체의 시대로 접어들면서 컴퓨터와 관련 기술의 발달은 사회 문화 양식의 커다란 변화를 가져왔다. 일상생활에서 필요한 정보를 인터넷으로 찾고, 쇼핑과 커뮤니케이션 및 오락까지도 인터넷을 통해 이루어지고 있으며, 각종 인터넷 학습사이트 및 전자교과서의 개발로 사이버 학교 시대가 도래 하였다. 이러한 문화적 변화에 의한 교육 패러다임의 변화는 학교 교육이 더 이상 지식을 전수하는 것이 아니라, 지식을 습득하고 창조하는 방법을 가르치는 것임을 일깨우고 있다. 또한 정보화 사회로 교육환경이 변화함에 따라 국어 교육에서도 변화를 필요로 하고 있다.

제7차 교육과정의 실시로 정보 통신 기술 교육이 본격적으로 도입되었고, ICT 활용 교육이 범교과적으로 이루어지면서 국어과에서도 컴퓨터나 인터넷을 활용하는 연구 사례들이 나오고 있다. 특히 문학 영역에 있어서 교사들은 웹의 활용성에 관심을 가지고 수많은 문학 사이트를 통해 문학 동호회 활동을 활발히 전개하고 있는 것은 고무할 만한 일이다. 그러나 이러한 현상들은 이론적 체계나 철학적 관점의 수립이 부재한 상태에서 주로 개인적 관심의 차원에서 이루어지고 있는 실정이며, 목적을 가진 체계적인 문학 교육이 이루어지고 있다고는 볼 수 없다. 학교 현장에서의 웹 활용 문학 수업도 단순히 흥미 유발의 차원이고, 웹의 특성을 제대로 살리지 못한 일방적인 교수·학습에 활용되는 문제점을 지니고 있다. 이러한 점에서 웹과 같은 매체는 문학 교육에서 어떤 효과를 가져 올 수 있으며, 어떻게 활용하여야 하는지, 웹을 활용하되 문학 교육의 특성을 살리면서 학습 목표를 효과적으로 달성할 수 있는 체계적인 학습 내용과 방법은 무엇인지, 이러한 질문에 대해 진지한 모색이 필요하다.

제7차 교육과정 읽기 교과서에는 한 학년에 약 9편 정도 총 54편의 문학 작품 동화가 실려 있다. 어린이들이 읽기 교과서를 처음 받고

제일 먼저 펼치는 부분이 문학 부분이다. 읽기 교과서에는 평소 좋은 문학 작품으로 소개되어 읽었던 책의 내용도 있을 것이고, 전혀 접하지 않았던 작품도 있을 것이다. 그러나 어린이들은 평소에 접했던 동화가 아니면 그것이 원작동화가 있는 문학 작품이라는 것을 모른 채 지나쳐 버리는 경우가 많다.

대부분의 교사들 역시 읽기 교과서의 많은 부분에 문학 작품이 수록되어 있다는 것을 모르고 지도하고 있다. 설령 안다 해도 교사용 지도서에도 나와 있지 않은 원작을 찾아 지도하기란 무척 어려운 실정이다.

읽기 교과서에 실려 있는 글 중 원작 동화 그대로를 모두 실은 글은 없다. 교과서 동화의 선택은 교육 목적상 필요한 자료로서 적합한 것을 고르는 것이 원칙이기 때문에 문학 작품의 미학적 완성도가 높은 것보다는 해당 단원 목표에 부합하는 소재와 주제, 각 학년에 적합한 어휘, 글의 길이 등이 선택에 있어서 중요한 변수로 작용되기 때문이다. 따라서 이러한 교과서 속 동화들은 문학작품이 주는 감동과 재미가 원작보다 덜 하다고 해도 과언이 아니다. 어린이들이 교과서를 통해 접하게 된 동화를 원작동화로 인식한 채 원작동화를 모르고 자란다면 그야말로 원작동화 자체의 불행이면서, 어린이들에게도 원작이 주는 감동과 재미의 맛을 모르고 자라게 돼 큰 불행이 아니라 할 수 없다. 이러한 문제점을 해결하고, 교사들에게는 다양한 방법으로 문학 작품을 지도할 수 있는 자료의 필요성이 제기된다.

따라서 본 연구자는 학생들의 흥미를 유발 시키고 즐겁게 학습할 수 있는 웹 콘텐츠를 제작하여 교과서 속 원작동화를 알아보고, 다양한 독후 활동을 통하여 학생들의 문학 감상 능력 및 표현 능력의 신장을 꾀하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 이론적 배경

웹 콘텐츠를 활용한 문학 감상 능력과 표현 능력을 신장시키기 위해 학교교육에서의 문학교육의 실태와 문학교육에서 교사가 지녀야 할 자세와 유의점을 알아보고 바람직한 문학 감상 능력 신장을 위한 교과서 감상 작품 선정 기준을 조사하였다.

1) 학교교육에서의 문학교육의 실태

현재 학교에서 실시하고 있는 문학교육의 문제점은 다음과 같다[1].

첫째, 작품 선정에 있어서 '어린이들이 읽고 싶어 하는 작품'과 '어린이들에게 읽혀야 할 작품'의 기준 설정에 있어 갈등이 내재하고 있다. 이 문제는 결국 교과서에 대한 관점의 차이에서 비롯된다. 즉 교과서가 어린이들의 다양한 요구를 수용하는 '어린이를 위한 교과서'가 되어야 할 것인지, 아니면 어린이들의 요구와는 상관없이 어린이들에게 이런 작품은 읽혀야 한다는 '교과서를 위한 교과서'가 되어야 할 것인 지에 관한 문제이다.

둘째, 교육 과정 문제는 문학 교육과 국어 교육의 관계에서 교육 과정상 통합할 수 있느냐, 있다면 그 합리적 기준이 무엇인가, 없다면 그 근거는 무엇인가 하는 문제가 제기될 수 있다.

셋째, 문학 교재의 지도 방법은 교사 중심, 결과 중심, 지식 중심의 문학 교육을 지향해야 하느냐 아니면, 학습자 중심, 과정 중심, 활동 중심의 문학 교육을 지향해야 하느냐로 구별 될 수 있는데 이것은 어린이를 위한 진정한 문학 교육을 위해 지향해야할 지도 방법에 있어 중요한 판단 문제다.

2) 문학교육에서 교사가 지녀야할 자세와 유의점

문학교육에서 교가가 지녀야할 자세와 유의점은 다음과 같다[2,3].

첫째, 교사는 학생들의 지적 능력 보다는 관심과 노력, 흥미 같은 정의적 변인에 더 큰 영향을 줌으로써 학습 흥미와 관심을 기준으로 수업을 진행하는 것이 타당하다.

둘째, 학생들에게 선택권을 부여하여 흥미와 관심에 따라 학습활동과 과제를 선택하여 학습할 수 있게 하여, 학습자의 개성 신장과 함께 누구나 주어진 학습 목표에 도달할 수 있도록 '수

요자 중심 학습'을 해야 한다.

셋째, 학습자가 자신에게 맞는 방식으로 학습할 수 있도록 학습 양식의 차별화가 필요하다. 이는 학습 내용의 제시 방식을 학생들의 학습 양식에 부합하게 제공함을 의미한다.

넷째, 문학의 교수방법은 아동문학 작품이 나타내려 하는 것을 아동 스스로가 경험하도록 돕는 데 초점을 두어야 한다.

다섯째, 교사는 아동들의 문학에 관한 지식과 관심을 북돋우고 키워주기 위해서 다양한 기술과 활동자료, 장치, 및 매체 등에 대해 폭넓게 알고 있어야 한다.

3) 바람직한 문학 감상능력 신장을 위한 교과서 문학작품 선정 기준

바람직한 문학 감상능력 신장을 위한 교과서 문학작품 선정 기준은 다음과 같다[2, 4].

첫째, 문화적 문식성을 기를 수 있는 문학 작품을 선정하여야 한다. 문화적 문식성은 기존의 읽기 또는 기본적 문식성 기능을 포함하는 복합적 문식성이며, 학생들을 발달시키는 보다 높은 수준의 문식성 기능이다. 문화적 문식성은, 교육받은 사람들의 공동체(또는 뉴미디어에 의해서 커뮤니티화 되는 현대인들)에 의해 공유되는 '텍스트 해석의 구조'를 아는 것까지를 포함하는 것이라고 할 수 있다. 그러므로 이런 차원에서 문학 작품 선정에 대한 세부 기준이 구체화되어야 하겠다.

둘째, 감동을 주는 문학 작품을 선정하여야 한다. 감동의 편차는 교수자와 학습자가 다르며, 학습자간에도 서로 다른 양상으로 나타날 수밖에 없지만, 문학 작품의 성격을 규정하는 가장 기본적인 기준이 감동이라는 점에서, 이 부분을 제외하고 작품 선정 기준을 마련할 수는 없는 일이다. 그러므로 문학 작품에 나타나는 감동의 기제들을 보다 정밀하게 분석하고, 그것을 극대화할 수 있는 학습 활동이 무엇인지를 고려하여, 전략적으로 교과서에 수용할 수 있는 방안이 모색되어야만 하겠다.

셋째, 다의적(多意的) 독서가 가능한 문학 작품을 선정해야 한다. 다의적 독서는 문학 작품에 대한 해석의 편향성을 막기 위한 독서 방법이라고 할 수 있다. 문학 작품의 경우에는 해석의 다양성이 언제나 이해와 감상의 중심축으로 작용하고 있어야 하며, 학습자에게 이러한 원리가 내면화되고, 그러한 학습이 가능한 작품을 수록해야 하겠다.

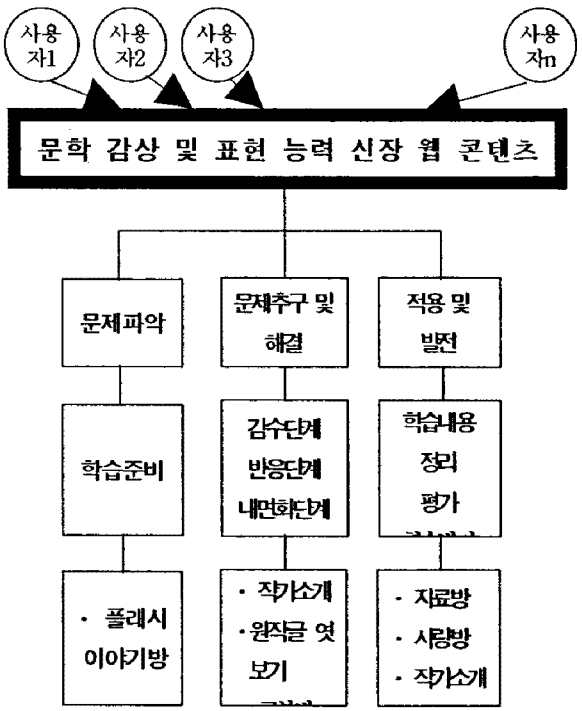
넷째, 초인지 학습을 유도하는 문학 작품과 학습 활동이어야 한다. '초인지'는 학습자 스스로 인식하는 방법을 아는 것으로 학습자가 어떤 문제 상황이나 과제에 어떻게 반응해 왔고 어떻게 반응할 것인가에 대한 사고를 의미한다. 문학 작품이라고 해서 초인지 학습이 불가능한 것은 아니다. 오히려 문학 수업에서 초인지 능력은 학습자에게 더욱 필요한 능력이다. 문학 작품의 해석과 감상은 다양한 경우의 수를 포함하고 있으며, 그렇기 때문에 암기를 통한 단순 이해로는 진정한 감상이 이루어질 수 없다. 학습자가 반복적인 교수·학습을 통해 초인지 능력을 기른다면, 제도교육이 끝나는 순간에도 문학 학습은 지속적으로 이루어질 수 있을 것이다.

3. 웹 콘텐츠 제작의 설계

3.1 문학 감상 및 표현 능력 신장 웹 콘텐츠 설계

웹 콘텐츠를 활용한 '교과서 속 동화나라'의 구조는 [그림 1]과 같이 문제 파악단계와 문제추구 및 해결단계, 그리고 적용 및 발전 단계라는 세 개의 모듈이 큰 축을 이루며 이를 보완하기 위해 적용 및 발전 단계 아래 평가와 학습발전 과정을 두어 구성되어 있다. 평가 과정에서는 교사의 평가 뿐 아니라, 자기평가와 학습자 상호간에도 평가를 할 수 있다. 또한 학습발전 과정에서는 웹 콘텐츠에 안내된 작가의 다른 작품을 읽어 봄으로써 작가의 작품세계에 빠져 볼 수 있고, 자료실에 제시된 다양한 독서활동 자료를 활용하여 심화·보충 활동이 이루어지도록 하였다.

첫 화면은 학생들과 교사들이 각 방들에 어떤 내용들이 들어있고 어떻게 사용하여야 하는지에 대해 안내 받도록 구성한다.



[그림 1] [교과서 속 동화나라] 시스템 구성도

1) 문제 파악 모듈

문제 파악 모듈은 학습 준비 과정으로 학습 분위기 조성과 동기유발, 학습목표를 확인하는 단계이다. 이 모듈에서는 학습에 들어가기 전 동기유발 단계에서 플래시 이야기방을 활용함으로써 학생들이 어떤 내용의 글을 공부할 지에 대해 생각해보고 발표함으로써 학생들의 지적 호기심을 유발하고, 학습 분위기를 조성하며, 학습목표를 확인한다.

2) 문제 추구 및 해결 모듈

문제 추구 및 해결 모듈은 감수 단계, 반응 단계, 내면화 단계의 과정으로 구성된다. 감수 단계에서는 웹 콘텐츠에 제시된 작가 소개방을 통해 글쓴이에 대해 알아보고, 원작글 전체를 읽고, 총체적 반응을 알아보게 된다.

반응 단계에서는 글의 형식과 내용을 파악하고, 중심인물 및 주제를 파악하며, 다양한 표현 활동에 대해 안내를 한다.

내면화 단계에서는 원작 작품마다 웹 콘텐츠에 제시된 다양한 표현 활동에 대해 교사의 시범 활동 후 다양한 표현 활동을 실행함으로써 글 전체의 내용을 자신의 것으로 만들게 한다.

3) 적용 및 발전 모듈

적용 및 발전 모듈은 학습내용 정리와 평가, 학습발전 과정으로 구성된다. 학습내용 정리 단계에서는 학습하고 표현한 내용을 정리하여 발표하게 한다.

평가 단계에서는 창의성을 기준으로 자기 평가와 상호 평가를 적절히 사용하여 학생들이 자신감을 갖고 다음에도 적극적으로 표현 활동을 할 수 있도록 한다.

학습발전 단계에서는 웹 콘텐츠에 안내된 작가의 다른 작품을 읽어보고, 자료실에 제시된 다양한 자료를 활용하여 심화·보충의 기회를 제공한다.

3.2 웹 콘텐츠 '교과서 속 동화나라'의 특성

웹 콘텐츠 교과서 속 동화나라는 플래시 이야기방과 작가 소개방, 원작글 엿보기방, 공부방, 자료방, 사랑방 및 사이트 맵으로 구성한다.

플래시 이야기방은 동화내용이 담긴 플래시 이야기 자료로서 문제 파악 단계에서 활용되며, 작가 소개방은 동화 작가의 연혁과 사진, 작품들로 이루어졌으며 원작글 엿보기방은 원작동화를 수록하였다. 공부방은 원작동화를 읽고 함께 공부할 수 있는 독후 활동자료로서 어린이들의 예시 작품들로 이루어졌으며, 작가 소개방과 원작글 엿보기방, 공부방은 문제 추구 및 해결 단계에서 활용된다.

자료방은 독후 활동 자료가 영역별로 수록되어 있어서 언제든지 다운받아 활용할 수 있고, 사랑방은 동화관련 홈페이지를 안내하여 활용하도록 하였다. 자료방과 사랑방은 적용 및 발전단계에서 학습자의 심화·보충 자료로 활용되게 구성한다.

4. '교과서 속 동화나라' 웹 콘텐츠 구현과 활용

본 연구에서 구현한 '교과서 속 동화나라' 웹 콘텐츠는 교사와 학습자, 학습자간 상호작용을 통하여 문학 감상 능력과 표현 능력을 신장 시킨다. 또한 웹 콘텐츠를 통해 원작동화를 접함으

로써 문학작품이 주는 감동과 재미 뿐 아니라, 다양한 독후 활동을 통해 표현능력 신장을 극대화 할 수 있다. 또, 웹 콘텐츠를 통해 교사도 쉽게 학습 자료와 원작동화를 접하고 다양한 문학작품을 학습자에게 읽게 함으로써 학생들을 문학의 세계로 안내하는데 초점을 두었다.

4.1 웹 콘텐츠 제작 환경 및 저작도구

1) 웹 콘텐츠 제작 환경

웹 콘텐츠 제작 환경은 <표 1>와 같다.

<표 1> 웹 콘텐츠 제작 환경

C P U	Pentium 200Mhz 이상	R A M	32MB RAM이상
CD-ROM	8배속 이상	모 니 터	14인치 컬러모니터 이상
음악카드	Sound Blaster 호환카드	운영체계	Windows95 이상
해 상 도	800×600 모드 이상	지원색상	256색 컬러이상
기 타	MS 호환용 mouse, 103Key-Board		

2) 웹 콘텐츠 제작을 위한 저작 도구

웹 콘텐츠 제작을 위한 저작 도구는 <표 2>와 같다.

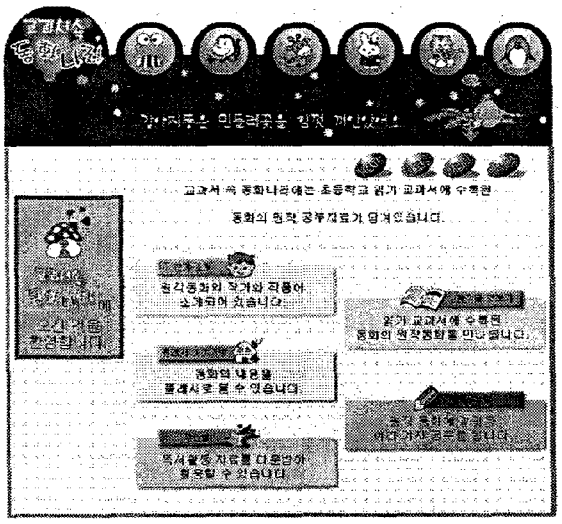
<표 2> 웹 콘텐츠 제작을 위한 저작 도구

홈페이지 제작 프로그램	드림위버(MX)/HTML
동영상 프로그램	플래시(MX)
사진 편집 프로그램	포토샵(7.0)
각종 그림 제작 프로그램	일러스트레이터(10.0)
학습지 문서 제작 프로그램	한글 2002

4.2 교과서 속 동화나라 구현 화면

1) 메인화면

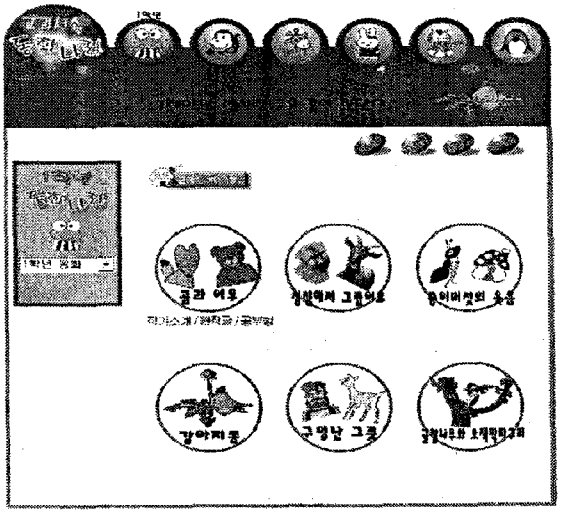
[그림 2]의 화면은 시스템 초기화면으로 상단 메뉴 부분은 플래시(MX)로 제작하여 지루하지 않고, 역동적으로 표현하였고, 각 학년별 버튼에 마우스를 올려놓으면 각 학년의 고유의 색으로 버튼이 바뀌고, 클릭하면 각 학년의 메인 화면으로 전환된다. 아래 부분은 교과서 원작동화에 대한 활동 안내가 되어 있다.



[그림 2] 메인화면(초기화면)

[그림 3]과 같이 각 학년 메인화면은 각 학년의 고유의 색을 주어 쉽게 접근할 수 있게 하였다.

1학년 붉은 색, 2학년 주황색, 3학년 초록색, 4학년 파랑색, 5학년 보라색, 6학년 하늘색이다. 상단 메뉴 부분은 역시 플래시로 제작되어 다른 학년으로 이동할 수 있고, 중앙에는 각 원작동화의 주인공들을 배치하여 마우스를 올려놓으면 주인공들이 움직이도록 하였다. 원 부분을 클릭하면 [플래시 이야기방]으로, 마우스를 올려놓았을 때 원 밑에 나오는 메뉴를 클릭하면 [작가소개], [원작글 엿보기], [공부방]으로 이동할 수 있게 하였으며, 왼쪽에는 풀다운메뉴가 있어서, 풀다운메뉴를 통해서도 동학년 동화로 이동할 수 있게 하였다.



[그림 3] 1학년 메인화면(예)

2) 플래시 이야기 방

[그림 4]의 화면은 플래시 이야기방으로 1학년 동화 '강아지 똥'의 예로 동화의 내용을 플래시를 이용하여 삽화를 그려 넣어 화면이 전환되면서 볼 수 있도록 구성하였다. 또, 좌우 화살표를 클릭하면 다음 화면과 글이 나오고, 다른 동화 또는 다른 학년의 동화 역시 같은 방법으로 구성되어 있다[5,6].

[그림 4] 플래시 이야기 방 화면

3) 작가 소개

[그림 5]는 작가 소개방으로 동화작가의 연혁과 사진 및 작가의 다른 작품 등이 수록되어 있어 어린이들이 작가에 대해 쉽게 접근할 수 있도록 하였으며, 작가가 그 동안 쓴 동화의 사진 자료와 줄거리가 요약되어 있고, 작품 엿보기를 통해 다른 작품들을 접할 수 있는 기회를 마련하여 더 많은 작품을 찾아 읽을 수 있도록 안내하였다.

[그림 5] 작가 소개 화면

4) 원작글 엿보기

[그림 6]은 원작글 엿보기로서 교과서 동화의 원작 작품을 담았다. 원작 작가의 홈페이지 또는 전화번호를 찾아 원작글을 쓸 수 있는지의 여부에 대해 알아본 뒤 가능한 전체 글을 넣었고, 원작글의 꼭 읽어야 할 부분을 넣었다. 사이트 활용 안내집에는 원작글의 전체글이 모두 수록되어 있다.

[그림 6] 원작글 엿보기 화면

5) 공부방

[그림 7]의 화면은 동화를 읽고 나서 할 수 있는 활동의 한 예로 [찰흙으로 강아지똥 만들기]를 제시하였다. 준비물과 학생들의 대표작품을 플래시로 제작하여 각 번호 버튼을 클릭하면 각기 다른 작품을 감상할 수 있다.

[그림 7] 찰흙으로 강아지 똥 만들기 화면

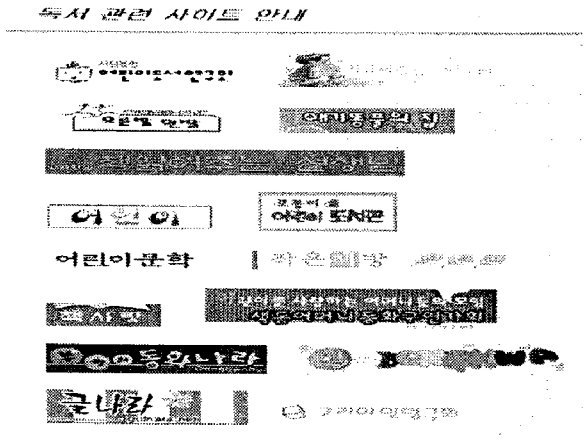
6) 자료방과 다운받기

[그림 8]의 화면은 동화를 읽고 활동할 수 있는 학습지를 정리해 놓은 곳으로 27종류, 영역별로 50여 가지의 학습지를 다운 받아 활용할 수 있도록 구성하였다. 학습지 종류를 클릭하면 그림과 같은 창이 화면에 나타나고, 곧바로 실행하여 사용하려면 '현재위치에서 파일 열기'를 선택하면 되고, 다른 곳에 저장하여 사용하려면 '이 파일을 디스크에 저장'을 선택한다.

[그림 8] 자료방과 자료다운 받기 화면

7) 사랑방과 사이트 맵

[그림 9]의 화면은 사랑방으로 독서관련 사이트를 안내하는 곳이다. 안내된 그림을 클릭하면 해당 사이트로 이동할 수 있다.



[그림 9] 사랑방 화면

[그림 10]의 화면은 사이트의 전체적인 구성을 볼 수 있는 사이트 맵으로 이곳에서 36가지 동화 방으로 바로 들어갈 수 있다.

[그림 10] site map 화면

4.3 웹 콘텐츠 활용 방법 및 수업 적용의 실제

1) 웹 콘텐츠를 활용한 교수·학습 모형 정립

웹 콘텐츠를 활용한 수업을 하기 위해서 김혜정의 다양한 독서 후 표현 활동을 적용한 교수·학습 모형을 보완하여 <표 3>과 같은 웹을 활용한 문학 수업 모형을 구안하여 활용하였다[7].

본 수업 모형은 웹을 활용하여 문학 작품에 대한 총체적인 이해를 도울 수 있을 뿐 아니라 문학 감상 및 표현 능력 신장에 도움을 줄 수 있도록 하였다.

<표 3> 웹을 활용한 문학 수업 모형

단계	수업과정	주요 활동 내용
문제 파악	학습 준비	학습 분위기 조성 웹 콘텐츠를 이용한 동기유발 학습목표 확인
문제 추구 및 해결	감수 단계	웹 콘텐츠를 활용한 작가 소개 웹 콘텐츠를 활용한 원작글 읽기 읽고 난 후 총체적 반응 형성
	반응 단계	글의 형식과 내용 파악 중심인물 및 주제 파악 다양한 표현 활동 안내
	내면화 단계	다양한 표현 활동에 대한 교사의 시범 활동 다양한 표현 활동하기
적용 및 발전	학습내용 정리	학습한 내용 정리하여 발표하기
	평가	창의성을 기준으로 평가하기 (자기 평가, 상호 평가)
	학습 발전	웹 콘텐츠에 안내된 작가의 다른 작품 읽어보기 웹 콘텐츠 자료실에 제시된 다양한 자료 활용하기

5. 웹 콘텐츠 활용 평가

5.1 평가대상 및 기간

본 웹 콘텐츠를 2005년 4월부터 7월까지 활용하여 본교 교사 24명과 각 학년 2개 반(총 12개 반 10명씩) 120명을 대상으로 읽기 교과서에 수록된 동화 대신 원작동화를 공부하고 각종 독후활동을 전개한 뒤 얼마나 동화공부에 효과가 있었는지에 대해 평가하였다.

5.2 평가방법

본 연구는 초등학교 1학년부터 6학년까지 국어 읽기교과서에 문학작품이 나오는 4월부터 7월까지 정규 수업시간에 활용되었다.

본 웹 콘텐츠를 단위 수업시간에 활용하도록 안내된 교사와 학생들에게 설문지를 통해 평가를 하였다.

5.3설문 결과 및 분석

본 웹 콘텐츠의 다양한 독후활동이 작품 이해에 주는 효과와 본 자료가 문학 감상 능력 및 표현 능력 신장에 주는 효과 그리고 본 자료를 활용한 학습 준비의 효율성과에 대해 학생 요인과 교사 요인으로 나누어 설문 결과 분석을 수행 하였다.

1) 학생 설문 결과 분석

웹 콘텐츠로 공부한 후 자신의 독서 활동 변화에 대한 조사에서는 <표 4>과 같이 평소 만화책을 즐겨보던 학생들이 동화책뿐만 아니라 여러 종류의 다양한 책들을 찾아 읽게 되었다고 응답하였다. 그러므로 학생들에게 어린 시절부터 여러 종류의 다양한 책을 소개 하고 즐겁게 표현하도록 안내하는 것이 중요한 것으로 확인 되었다.

<표 4> 웹 콘텐츠로 공부한 후 독서활동 변화 (N=120)

구 분	빈도(명)	백분율(%)
동화책 뿐 아니라 다양한 책들도 많이 보게 되었다	47	39
웹 콘텐츠에 없는 다른 동화를 찾아 읽게 되었다	59	49
변화 없다	14	12
합계	120	100

웹 콘텐츠로 공부한 후 독서 후 표현 방식에 있어서 변화를 조사한 결과 웹 콘텐츠로 공부하기 전에는 독후감 쓰기나 그림으로 나타내기 등 한 가지 표현 방식으로 가끔 표현해 보던 것을 웹 콘텐츠로 공부한 후에는 <표 5>과 같이 다양한 표현 방식으로 자주 표현 하게 되었다는 응답이 많았다. 그러므로 학생들에게 다양한 표현 방식을 안내해 주고, 자신에게 알맞은 표현 방식을 선택하여 표현하게 함으로써 학생들의 표현 능력을 신장시킬 수 있으리라 기대된다.

<표 5> 웹 콘텐츠로 공부한 후 독후표현 방식의 변화 (N=120)

구 분	빈도(명)	백분율(%)
독서 후 다양한 표현방식으로 반드시 표현해 보게 되었다	39	33
독서 후 다양한 표현방식으로 자주 표현해 보게 되었다	64	53
독서 후 다양한 표현방식으로 가끔 표현해 보게 되었다	17	14
합계	120	100

이상을 종합하면, 학생들은 웹 콘텐츠를 이용하여 수업을 받으면 동화에 대해 이해가 잘 되고 다양한 표현 활동을 하게 되므로 공부하는데 많은 도움이 되고, 원작동화에 대해 관심이 늘고 좋아하게 되었으며, 다양한 종류의 책과 교과서 밖의 동화에도 많은 흥미가 생겼다고 응답하였다. 또한 다양한 표현방식을 알게 됨으로써 자신에게 알맞은 방식으로 자주 표현해 보게 된 학생들도 늘어났다. 따라서 본 웹 콘텐츠의 활용으로 학생들은 문학작품에 관심이 높아졌고, 읽기

공부에 흥미를 가지게 되었으므로 문학 감상 능력과 표현능력이 신장되었다고 분석된다.

2) 교사 설문 결과 분석

웹 콘텐츠와 수업모형으로 학습시 학생들의 독서 활동은 높은 수준으로 변화가 있었으며, 그 변화 내용으로는 <표 6>와 같이 사이트로 공부하기 전보다 책을 많이 읽게 되었고(50%), 다양한 형식으로 표현하는 학생(41%)이 늘어났다고 응답하였다. 이는 원작동화를 읽고 옴으로써 수업내용을 쉽게 이해하게 되고, 교사의 질문에 발표하게 됨으로써 칭찬을 받게 되는 과정이 계속 이어지게 되고, 다양한 형식으로 표현하는 방법을 배움으로써 자신도 잘 할 수 있는 표현 방법이 있다는 사실을 알게 되어 다양하게 표현해 보려는 학생들이 많아졌음을 의미한다.

<표 6> 학생들의 독서 활동 변화 (N=22)

구 분	빈도(명)	백분율(%)
사이트로 공부하기 전보다 책을 많이 읽는다	11	50
책을 읽고 다양한 형식으로 글 내용을 표현해 본다	9	41
사이트에 안 나와 있는 원작글을 찾아서 읽고 온다	2	9
합계	22	100

학생들의 독서 표현 능력의 변화에 있어서도 <표 7>와 같이 3가지 이상의 다양한 표현방법으로 표현 할 수 있는 능력(87%)이 높아져 다양한 표현 방식의 안내에 따른 결과로 예상된다.

<표 7> 학생들의 독서 표현 능력 변화 (N=24)

구 분	빈도(명)	백분율(%)
동화 한 권을 읽고 4-5가지 표현이 가능해 졌다	9	37
동화 한 권을 읽고 2-3가지 표현이 가능해 졌다	12	50
동화 한 권을 읽고 한 가지 방식으로 표현이 가능하다	3	13
합계	24	100

웹 콘텐츠와 수업모형을 이용할 때 교수·학습을 위한 자료준비의 도움 여부에 대한 조사에서 <표 8>와 같이 많은 교사들이 도움을 받은 것으로 조사 되었다.

<표 8> 교수·학습을 위한 자료준비의 도움 여부(N=24)

구 분	빈도(명)	백분율(%)
매우 그렇다	20	83
조금 그렇다	4	17
그저 그렇다	0	0
합계	24	100

이상을 종합하면, 교사들은 본 웹 콘텐츠와 수업모형을 활용하면 읽기 수업에 효과적이라고 응답 하였으며, '교과서 속 동화나라' 웹 콘텐츠를 통한 원작동화 공부가 교과서만을 공부 하는 것 보다 학생들의 독서 활동에 많은 변화를 가져왔다고 응답(92%)하였다. 또한 교수·학습 자료 준비에 있어서도 많은 도움이 된다고 응답(83%)하였다. 따라서 본 자료의 활용으로 국어 읽기 수업이 효과적으로 이루어 졌으며, 학생들의 문학 감상능력과 표현 능력의 신장에도 도움을 준 것으로 분석된다.

6. 결론 및 제언

6.1 결론

초등학교 교과서에 수록 되어 있는 동화작품들은 학생들 교육 목적에 적합한 것을 선택하다 보니, 문학작품의 미학적 완성도가 높은 것보다는 해당 단원 목표에 부합하는 소재와 주제, 각 학년에 적합한 어휘로 표현되는 글과 길이 등이 선택에 있어서 중요한 변수로 작용되어 문학 작품이 주는 감동과 재미가 생략된 부분이 많았다. 기존의 연구 또한 교과서 속의 동화가 아닌 각 학년에 맞는 권장 도서와 동화를 위주로 연구되었다. 본 연구에서 구현한 '교과서 속 동화나라' 웹 콘텐츠는 문학 감상 능력과 표현능력을 최대

한 높이기 위해 교과서 속에 나와 있는 동화를 이용하여 플래시 이야기방, 원작글 엿보기방, 공부방, 자료실 및 작가를 소개하는 방으로 구성하였다. 본 논문에서 설계하고 구현한 '교과서 속 동화나라' 웹 콘텐츠는 다음과 같은 특징이 있다.

첫째, 웹을 기반으로 인터넷 사이트에 홈페이지로 구성되어 있어 언제, 어디서나 쉽게 자료에 접속, 활용할 수 있어 학교에서 뿐 아니라 가정에서도 손쉽게 사용할 수 있으므로 과제제시 및 수업의 보충·심화 자료로 활용 될 수 있다.

둘째, 웹을 기반으로 제작하여 학습자에게 흥미를 유발시키고 원작 작품이 주는 감동과 재미 그리고 문학의 맛을 느낄 수 있게 안내해 준다.

셋째, 원작 동화에 대한 다양한 활동 자료와 교사의 보조자료 제작을 통해 교사의 학습 자료 제작 및 사전 준비의 어려움을 해결 해 주고, 수업의 흐름에 따라 적절히 자료를 활용 할 수 있다.

넷째, 교과서 속 원작동화를 소개함으로써 자발적인 독서 활동이 활발해 질 수 있다.

다섯째, 다양한 활동의 자료를 다운받아 활용함으로써 교과 이외의 시간에도 학생들에게 지도할 수 있다.

여섯째, 원작동화를 이용한 다양한 활동을 해 독해력 및 책의 내용을 종합적으로 재구성하고 분석하는 능력을 길러 줄 수 있다.

6.2 제언

첫째, 본 자료 제작에 있어서 원작 작품들의 저작권 문제로 많은 작품을 웹 콘텐츠로 제작할 수 없었다. 저작권 문제만 해결된다면 더 많은 교사가 교육용 콘텐츠를 제작하게 될 것이므로 교육부 차원에서의 원작 작품들에 대한 저작권 해결 방안이 요구된다.

둘째, 웹을 이용한 문학작품 제작에 있어서 교사와 애니메이션 전문가가 함께 제작하여 학생들의 흥미를 높여 문학작품을 자주 접하게 할 필요성이 요구된다.

셋째, 문학작품의 지도 방법이 단지 지식 위주, 교사 중심의 방법에서 벗어나, 다양한 방식으로 문학작품을 느끼고 감상하며 표현할 수 있는 지도 방법이 요구된다.

넷째, 학생들이 웹 콘텐츠를 이용해 원작글을 읽고 좋아하는 모습을 보며 교과서 동화를 채택할 때 보다 재미있고 흥미 있는 다양한 동화의 채택이 요구된다.

7. 참고문헌

[1] 원유순(1999), 교과서 수록 동화의 문제점과 그 개선 방향은 무엇인가, 서울: 청동거울.

[2] 박경옥(2005), 다중지능을 활용한 문학 교수·학습 방안 연구, 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.

[3] 로버트 화이트헤드(1992). 신헌재 역. 아동문학교육론, 서울: 범우사.

[4] 박인기(2002), 문화적 문식성의 국어교육적 재개념화, 국어교육학회 학술발표대회집, 제21호,pp.91.

[5] 교육인적자원부(2004), 읽기(1-6학년), 서울: 대한교과서주식회사.

[6] 교육인적자원부(2004), 초등학교 교사용지도서(국어) 1-6학년, 서울: 대한교과서 주식회사.

[7] 김혜정(2005), 다양한 '독서 후 표현 활동'을 통한 창의적 표현능력 신장, 초등연구교사 종합연구보고집, 제25호, pp.51-66.