韓國情報敎育學會論文誌
第4卷 第2號 pp.147~158

인성교육을 위한 학급경영시스템 설계 및 구현

김경택* · 김 철**
광주교육대학교 교육대학원 초등전산교육과

요 약

인성교육은 세계 어느 나라를 막론하고 형식적 교육이 이루어진 이후로 교육의 가장 궁극적이고 핵심적인 문제가 되어 왔다. 본 논문에서는 다인수 학급에서 결여되기 쉬운 아동, 교사간의 인간관계의 친밀성, 신뢰성, 개방성을 촉진하고, 아동 상호간의 집단 활동을 통해 긍정적 인간 관계를 경험하기 위한 「인성교육을 위한 학급경영시스템」을 구축하였다. 학급경영시스템은 단순한 자료제시에서 벗어나 인성요소를 통합적으로 지도하는 통합시스템의 성격을 지니고 정보화의 급속한 발전 속에 학생들의 컴퓨터 활용능력뿐만 아니라 정보사회에 능동적으로 대처할 수 있는 시스템 모델이다.

The Design and Implementation of Class Management System for Humanity Education

Gyeng Tek Kim* · Chul Kim**
Kwangju National University of Education, Dept. of Computer Science Education

ABSTRACT

Humanity education is the urgent and final problem of education all over the world. This study tries to promote intimate relationship, reliability, and openness between children and teacher which lack in intensive class, and establishes "Class Management System for Humanity Education" to experience an affirmative human relationship with children's mutual group activities.

"Class Management System for Humanity Education" is an integral system guiding a humanity factor only not presenting data, and is an appropriate system model for meeting information-oriented society actively as well as applying computer.

1. 서론

1.1 인성교육과 학급경영

급변하는 사회 속에 학교의 교육적 효과가 위협받고 있다. 교육법 제1조의 "모든 국민으로 하여금 인격을 완성한다" 라는 역할을 학교가 다하고 있을까라는 문제이다. 학교에서 인성교육의 중요함을 뜻한다. 21C 고도 정보화 시대에도 우리나라를 포함한 세계 각 국의 교육정책과 실천에서 가장 심혈을 기울이고 있는 것이 인성교육이다. 미국에서는 Moral Education, 일본에서는 人格 敎育, 중국에서는 德育으로 인성교육이란 용어가 쓰이는 맥락이나 핵심적인 교육내용이나 방법은 다소 차이가 있지만 자국의 미래주역들을 개인적으로나 사회적으로 건강한 삶을 살아가는데 필요한 자질을 함양하고자 하는 그 목표면에서는 차이가 없다고 본다.

인성교육은 세계 어느 나라를 막론하고 형식적 교육이 이루어진 이후로 교육의 가장 궁극적이고 핵심적인 문제가 되어 왔다. 우리나라에서 인성교육에 대한 공식적인 언급은 1995년 5월 31일에 교육개혁위원회가 발표한 "신교육체제 수립을 위한 교육개혁의 방안"이라는 보고서를 통해서이다. 여기서 교육개혁위원회는 우리의 교육은 "인성과 창의성을 함양하는 교육"으로 나아가야 한다고 말하고, 특히 "실천위주의 인성교육"을 강화해야 한다고 천명하고 있다. 왜 그런가? 아마도 지금까지의 학교교육은 본래의 기능을 수행하지 못해 왔다는 반성일 것이다. 오늘날과 같은 정보화 사회는 쏟아지는 지식, 정보와 그 변화의 급격성으로 인하여, 어린이들이 개인의 생활에 필요한 지식이나 정보를 부모나 선생님 또는 이웃어른으로부터 인격적으로 전수 받기보다는 매스 미디어나 컴퓨터 등의 매체를 통하여 기계적이고 무의식적으로 받아들인다. 더욱이 어린이들에게 많은 정보를 제공하는 텔레비전, 비디오, 만화, 잡지 등은 상업주의에 치우친 나머지 비교육적 환경을 제공하는 경우가 많아졌다. 또, 가정에서는 부모의 바쁜 사회생활 때문에 자녀와의 진솔한 대화를 통한 인격 형성의 기회를 갖지 못하고 있으며 학업 성적만 중요시하는 잘못된 자녀 교육관 등으로 가정의 교육적 기능이 약화되었다. 생활이 무질서하고, 이기적이면서 나약하고, 공동체 의식도 부족하며 욕구 불만에 가득 차 있는 아이들을 올바르게 지도해 주기를 바라는 가정과 사회의 학교에 대한 기대는 한층 더 커져가고 있다. 교사는 그 기대의 중심인 학급의 중앙에 위치하고 있고 교사의 지식 전달 중심의 역할도 바뀌어야 한다. 이제 학생들은 교실이라는 물리적 공간에 모여 교사가 일방적으로 전달하는 주입식 교육을 받기보단 네트워크를 통한 정보나 지식을 상호작용 하여 자신에게 알맞은 형태로 가공하여 활용하고 있다. 이처럼 활자 위주의 학습 매체들이 디지털 학습 매체로 급변해 가고 있으며 일상적으로 이루어지는 학급경영의 모습이 점차 사이버 공간으로 옮겨가는 추세이다. 실제로 교수·학습 과정에서 나타나는 학습자들의 학습 형태는 워드프로세서, 프리젠테이션, 그래픽, 애니메이션 등 컴퓨터를 다양하게 활용하는 멀티미디어 형태로 변하고 있다. 인성교육의 기본인 상담활동에서는 직접 대면한 상태에서의 대화보다는 오히려 가상공간에서 더 진실된 자신의 마음을 나타내 보이는 실태이다. 이는 학급에서 일어나는 제반활동이 수요자 중심의 학습 문화로 이전되어가는 현상이라 할 수 있다. 그러므로 학급환경도 공급자 중심에서 수요자 중심의 환경이 필요하게 되었으며, 이러한 면에서는 수요자가 더욱 적극적인 모습을 나타내고 있다. 세계 어느 나라를 막론하고 형식적 교육이 이루어진 이후로 교육의 가장 궁극적이고 핵심적인 문제가 되어 왔다

1.2 연구의 필요성 및 목적

인성교육과 관련된 선행연구들은 한가지 공통된 전제로부터 출발하고 있다. 그것은 교사, 아동간의 신뢰롭고 개방적인 인간관계에서 올바른 인성교육의 첫걸음을 시작한다는 것이다.

아동들은 21C의 고도 정보화속에서 공간적·시간적 벽을 허물며 원하는 장소, 원하는 정보속의 사이버 공간을 오가며 또 하나의 세상을 만들어 가고 있다.

앞으로의 교육은 사회의 변화에 대응하고, 스스로 요구하고 찾는 학문에 힘을 갖는 아이의 육성을 생각하지 않으면 안된다. 그러나 아이들은 자신들의 올

바른 의사를 전달하거나 다른 아동과의 상호작용을 위한 공간이 부족하며 자라나는 N세대들과 교사와의 래포(Rapport) 형성에는 아직 미흡한 실정이다.

아이를 직접 대면하고, 매일 아이의 성장을 위해 전문적으로 교육에 관여하고 있는 이는 학급 담임이다. 사실 학교에서 많은 교사가 진지하게 변화하는 아이를 보며 다양하며 풍부한 교육 실천을 시도하고 있다.

아이들이 많은 학급에서는 교사와 아동이 서로 개별적이고 밀접한 인간 관계를 형성하기가 힘들다. 인성교육의 경우도 개별적인 지도는 대부분 문제가 발생한 이후 치료적인 차원에서 이루어지기 쉽다. 그것도 문제 행동에 대한 책임을 묻는 꾸지람이나 체벌로 인간관계가 더욱 손상되는 경우가 많아, 표면적으로는 문제가 해결된 것 같지만 잠재적으로 더욱 큰 문제 요인을 만드는 결과를 가져온다. 따라서 다인수 학급에서 결여되기 쉬운 아동, 교사간의 인간관계의 친밀성, 신뢰성, 개방성을 촉진하고, 아동 상호간의 집단 활동을 통해 긍정적 인간 관계를 경험하기 위한 「사이버 학급경영시스템」을 구축하였다.

2. 이론적 배경

2.1 인성

2.1.1 인성의 개념

인성은 여러 가지 의미로 사용되고 있으나 대체로 두 가지 의미로 정리되고 있다. 첫째, 인성이란 사회적 기술 또는 능숙함이다. 이는 다양한 환경하에서 사회적 기술이 부족하여 친구나 교사들과 만족스러운 관계를 이루지 못하는 학생을 일컬어 성격에 문제가 있다고 표현하는 데서 나타나고 있다. 둘째, 인성이란 개인이 원래 지니고 있는 특성으로 남들에게 주는 가장 두드러지고 뚜렷한 인상을 말한다[이상로, 1984].

이 두 방향의 의미에서 보면 인성이란 개인이 독자적으로 가지고 있는 특성을 말하나 이 특성은 개인 내에 홀로 존재하는 것이 아니라 사회 속에서 다시 말하면 타인과의 상호작용 속에 존재하는 것임을 알 수 있다. 따라서 바람직한 인성은 마음이 손상을 입지 않고 반듯하고, 생명력이 있으며, 상대방에게 즐거움을 주는 마음이라고 볼 수 있다[박영태, 1998].

2.1.2 인성 요소

인성의 개념을 어떻게 정의하느냐에 따라 인성교육의 영역과 방법은 다양하게 제시될 수 있다. 초등학교 7차 교육과정의 바른생활과와 도덕과의 지도요소는 <표 1>, <표 2>와 같다.

인성교육의 핵심은 물론 중심교과인 바른생활과 도덕을 통하여 이루어지지만 이것으로는 궁극적인 목표 달성이 어렵다. 도덕과 수업에서 이루어진 교육내용을 기반으로 유기적인 협력체제가 마련되어야 한다. 따라서 교사는 인성교육이 도덕과 시간에만 이루어진다는 편협된 생각을 가져서는 안된다. 올바른 인성교육은 얼마나 지속적으로 일관되게 강조되고 실천되는가에 따라 그 발달의 속도나 깊이가 달라진다. 따라서 다른 교과목은 물론 특별활동, 봉사활동, 가정 및 사회, ICT활용 교육 등 모든 활동에서 다루어져야 한다.

<표 1> 바른생활 지도요소

영역	지도 요소	
	1학년	2학년
내 일 스스로 하기	· 몸 깨끗이 하기 · 자세 바르게 하기 · 스스로 준비하기	· 옷 단정히 입기 · 물건 아끼고 정리하기 · 스스로 공부하기
예절 지키기	· 바르게 인사하기 · 바르게 식사하기	· 바르고 고운 말 쓰기 · 가족과 화목하게 지내기 · 이웃 사람들에게 예절 바르게 행동하기
다른 사람 생각하기	· 친구와 사이좋게 지내기 · 여럿이 함께 쓰는 물건 소중히 다루기 · 쓰레기 바르게 처리하기	· 약속 지키기 · 환경을 깨끗이 하기
질서 지키기	· 차례 지키기 · 학교 규칙 지키기	· 교통 규칙 지키기 · 여럿이 이용하는 장소에서 질서 질서 지키기
나라 사랑하기	· 국기 바르게 달기 · 애국가 바르게 부르기	· 무궁화 사랑하기 · 우리나라의 자랑 알기 · 통일에 대한관심 가지기

<표 2> 도덕과 지도요소

주요가치·덕목		3학년	4학년
개인생활	생명존중 성실 자주 절제	· 청결,위생,정돈 · 책임 다하기 · 물건을 아끼고 소중히 하기	· 바른 몸가짐 · 스스로 생각하고 실천하기 · 시간을 아끼고 잘 지키기
가정 이웃 학교 생활	경애 효도 예절 협동 애교·애향	· 효도와 우애 · 인사, 언어 예절 · 약속과 규칙을 잘 지키기	· 친철과 양보 · 친족간의 예절 · 친구 믿음과 우정
사회생활	준법 타인 배려 환경보호 정의 공동체의식	· 거리·교통질서 지키기 · 환경을 보호하기	· 공공 장소에서의 예절과 질서 · 공정한 생활 태도
국가·민족생활	국가애 민족애 안보 의식 평화 통일 인류애	· 나라 사랑 · 분단현실과 통일 필요성 알기	· 민족 문화 유산애호 · 국가 안보를 위한 바른 자세

주요가치·덕목		5학년	6학년
개인생활	생명존중 성실 자주 절제	· 정직한 생활 · 절제하는 생활	· 근면 성실한 생활 · 생명 소중히 하기
가정 이웃 학교 생활	경애 효도 예절 협동 애교·애향	· 서로 아끼고 공경하는 마음 · 이웃과 다정하게 지내기	· 사랑·관용 · 학교·고장의 발전과 협동
사회생활	준법 타인 배려 환경보호 정의 공동체의식	· 타인 권익 존중 · 공익추구의생활 · 민주적 절차 준수	· 법과 규칙을 잘 지키기 · 타인에 대한 배려와 봉사 · 자연보존과 애호
국가·민족생활	국가애 민족애 안보 의식 평화 통일 인류애	· 국가 발전 협력 · 평화 통일 당위성과 방법 · 국제 문화 교류	· 통일 국가의 미래상과 민족 통일의 의지 · 해외동포들에 대한 이해와 사랑 · 세계 평화·공영

2.2 학급 경영 시스템

2.2.1 학급경영

학급경영(classroom management)의 정의 속에 나타난 학급경영의 의미는 매우 다양하다. 학자들이 제시한 여러 가지 정의들에 포함되어있는 학급경영의 의미를 분류해 보면, 질서유지로서의 학급경영, 조건정비로서의 학급경영, 교육경영으로서의 학급경영으로 나눌 수 있다[박병량, 1997].

① 질서유지로서의 학급경영

학급경영을 훈육과 동일시하고 학급경영을 학생 문제행동의 예방과 선도를 강조하는 입장이다. 학급 질서를 집단적 차원에서 확립하고 유지하는 일을 학급경영이다.

② 조건정비로서의 학급경영

조건정비로서의 학급경영개념은 훈육적 차원에서 벗어나서 수업을 위한 학습환경 조성이라는 관점에서 학급경영을 파악한다.

③ 교육경영으로서의 학급경영

교육경영으로서의 학급경영에서 학급은 교육조직이므로 다른 조직과는 다른 독자적인 경영특성을 지니고 있다고 보고 학급을 효과적이고 효율적으로 운영하는 경영과정을 중시한다. 한마디로, 경영학적 경영개념을 학급조직과 같은 교육조직에 그대로 적용하는 입장이라고 할 수 있다.

2.2.2 학급경영 시스템

학급은 학교교육이 직접적이고 구체적으로 이루어지는 곳으로서 교사가 학급을 어떻게 지도하느냐에 따라 교육의 질과 성과가 가늠된다고 해도 과언이 아니다.

학급경영 시스템이란 학급경영과 학급 홈페이지가 더함을 뜻한다. 학급경영 활동에 도움을 주고자 교사-학생-학부모간의 만남을 웹을 통해 시간적·공간적 제약으로부터 벗어나 자유롭게 학급에 참여할 수 있게 함은 물론 간편하게 교육과 관련된 통합된 서비스를 제공받기도 한다. 또한 기존의 텍스트 위주로부터 하이퍼텍스트와 결합된 멀티미디어 서비스를 제

공받고 학생, 학부모, 담임의 직접적인 상담의 기회를 높일 수 있게 된다. 학급경영 시스템은 기존 학급경영을 한 차원 높이는 수단으로 정의한다.

2.3 인성교육을 위한 학급경영시스템

앞에서 바람직한 인성이란 마음이 손상을 입지 않고 반듯하고, 생명력이 있으며 상대방에게 즐거움을 주는 마음이라고 보았다. 따라서 인성교육을 위한 학급경영시스템도 이러한 인성을 길러 주도록 구성하는 것이 바람직하다. 이에 따라 인성교육을 위한 학급경영시스템은 성숙주의, 구성주의, 사랑의 관점을 기본으로 하고, 프로젝트 접근법을 그 기반으로 하였다.

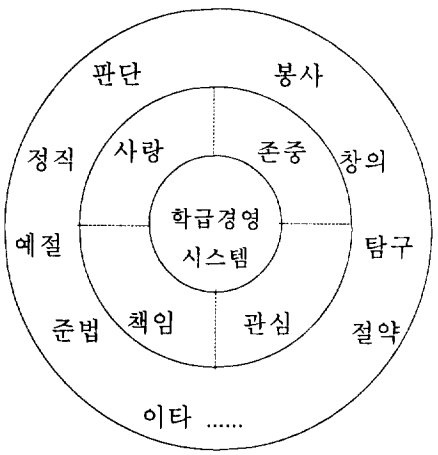
프로젝트 접근법은 학습자 중심의 학습방법이다. 이 방법은 아동의 사고수준과 자발성을 강조함으로써 인지적 내용의 학습과 더불어 정의적 내용의 학습도 수반하는 모델이다

<표 3> 인성 요소 지도 방법

관련이론	인성교육의 요소	방법
성숙주의	손상입지 않은 반듯한 마음	자아실현을 촉진하는 환경의 조성
구성주의	생명력이 있는 마음	스스로 추구하고 발전하도록 유도
사랑	즐거움을 주는 마음	상대방의 자아실현을 도와주는 행동
프로젝트	프로그램의 진행	아동 중심의 학급경영 모형

프로젝트란 하나의 토픽이나 테마에 대한 심층 연구이다. 프로젝트는 어떠한 기능을 획득하기보다 적용하는 것이 목적이며, 교사는 단지 아동의 활동을 안내하고, 어린이들이 자신의 능력을 토대로 여러 대안 중에서 선택하면서 주어진 주제를 심층적으로 탐구해 나간다. 또한 학습도 외적 동기에 의해 진행되는 것이 아니라 어린이의 내적 동기에 의해 진행된다. 프로젝트 접근법은 지적 발달과 사회·정서적 발달의 요구를 동시에 충족시킬 수 있으며 나아가 프로젝트 접근법에 따른 활동과정에 아동이 몰입하게 됨으로써 인격적 통합에도 유용하다고 하였다[지옥정 역, 1996].

이 프로젝트는 바람직한 인성을 기르는 것을 근본 목적으로 한다. 바람직한 인성이란 마음이 손상을 입지 않고 반듯하고, 생명력이 있으며 상대방에게 즐거움을 주는 마음이라 하였다. 이 마음은 자아실현의 결과로서 사랑, 정직성, 예절, 배려, 평화, 협동, 봉사, 인내, 절제, 준법성, 회생 등 바른생활과 도덕에도 나와 있는 그 모든 인성의 아름다운 덕목과 의미들이 모두 다 포괄적으로 포함되어 있다.



(그림 1) 프로젝트 기반 학급경영 시스템

인성교육을 위한 학급경영시스템의 특징은 다음과 같다.

첫째, 기존의 학급경영시스템의 단순한 자료제시 및 안내에서 탈피하여 인성요소를 개별적으로 지도하지 않고 통합적으로 지도하는 통합시스템의 성격을 지닌다.

둘째, 최근 정보화의 급속한 발전 속에 인성교육을 위한 학급경영시스템을 운영함으로 학생들의 컴퓨터 활용능력뿐만 아니라 정보사회에 능동적으로 대처할 수 있는 시스템 모델이다.

셋째, 프로젝트 접근법에 기반을 두고 시간과 공간에 제약을 받지 않고 학습자 중심의 학습에 기초한 시스템 모델이다.

3. 인성교육을 위한 학급경영시스템 설계 및 구현

3.1 설계의 기본방향

인성교육을 위한 학급경영시스템은 학생에게 단순한 호기심이나 흥미 또는 오락거리를 제공하는 곳이 아닌 인성교육을 위한 장으로 아동이 스스로 참여하여 학급아동이 직접 만들어 가는 공간이 되어야 한다. 따라서 메뉴 구성에 있어서 아동이 주도적으로 참여하여 아동간의 상호작용을 강화할 수 있는 메뉴를 구성해야 한다. 본 연구는 인성교육을 위한 학급경영시스템을 효율적으로 운영코자 다음과 같이 설계의 기본방향을 설정하였다.

첫째, 학교에 일반적으로 보급되어 있는 윈도NT4.0을 이용한 웹서버를 구축함으로써 인성교육을 위한 시간적·공간적 제약을 줄인다.

둘째, 학급경영시스템의 원활한 접속을 위해 텍스트 위주와 적절한 그래픽을 혼합하여 직관적이며 일관된 인터페이스 설계로 누구나 쉽게 접근할 수 있도록 메뉴 설계를 한다.

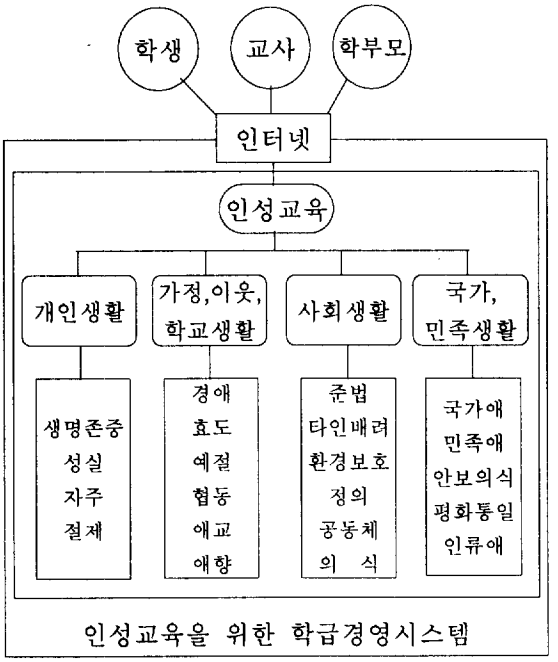
셋째, 인성교육을 위한 다양한 메뉴구성과 아울러 기존의 홈페이지와 융합하여 학급경영을 위한 제반 활동을 다룬다.

넷째, 교사와 학생의 상호교류에 중점을 두며 의사소통의 장을 학부모까지 참여할 수 있도록 다양한 활동공간을 제공한다.

이상과 같은 개발 방향에 기초하여 인성교육을 위한 학급경영시스템의 구축에 반영한다.

3.2 시스템 설계

인성교육을 위한 학급경영시스템은 위의 기본방향에 맞추어 운영 및 적용하는데 효과적인 시스템이어야 한다. 그리고 교육활동의 공통적 특징과 교사 및 학생이 요구하는 사항, 일선 학교에서의 학급경영 및 인성교육 영역을 기반으로 하고 데이터베이스를 효율적을 연동하여 설계하기 위해 인성교육의 기본이 되는 도덕과의 4가지 영역으로 구성한다. 물론 도덕과는 도덕적 사고를 촉진시킬 수 있는 인성소재를 제공하는 하나의 자료이고 인성교육은 모든 교과뿐만 아니라 교육과정 전 영역을 통해서 실시되어야 한다.



(그림 2) 시스템 설계 화면

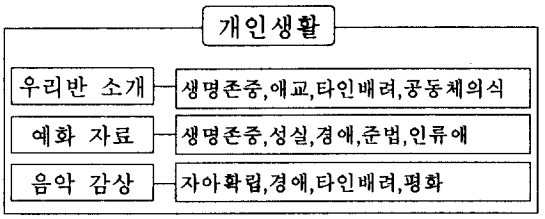
위 그림과 같이 인성교육을 위한 학급경영시스템은 개인생활, 가정·이웃·학교 생활, 사회생활, 국가·민족생활의 4영역으로 나누고 각 영역에 해당되는 가치·덕목을 함양하기 위한 구체적인 항목을 설정한다.

3.3 학급경영시스템 항목과 인성요소

인성교육을 위한 학급경영시스템의 4영역과 인성요소는 독자적인 부분이 있지만, 공통되는 부분이 많다. 그 이유는 인성요소들간의 관계가 상호 배타적인 관계가 아니라 상호 보완적인 관계에 있기 때문이다. 시스템 항목간의 경우에도 마찬가지이다. 항목간의 교육 내용과 방법 그리고 과정 면에서 예를 들면 "인성지도자료"나 "토론해요" 항목에 있는 생명존중의 정신에는 타인배려의 정신, 공동체의식, 협동, 예절 등 다른 가치의 인성 요소에 영향을 끼친다.

3.3.1 개인생활 영역

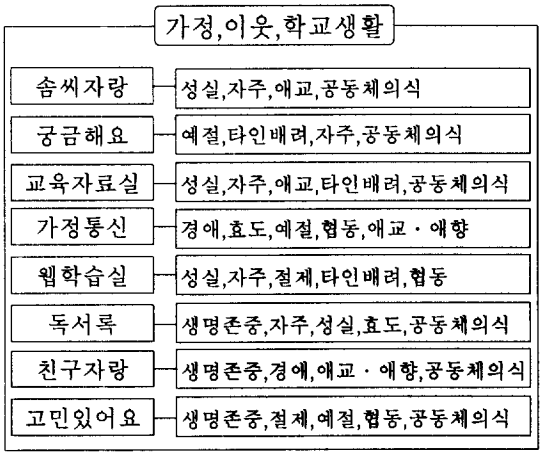
개인생활 영역에는 자기일 스스로 하기, 생명존중과 같은 자아확립을 위한 공간으로 우리반 소개, 예화자료, 음악 감상을 위한 항목을 두었다.



(그림 3) 개인생활 영역 화면

3.3.2 가정, 이웃, 학교생활 영역

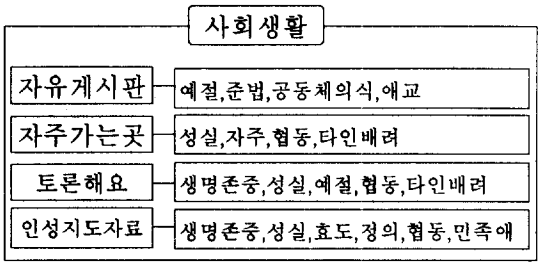
가정, 이웃, 학교생활 영역에는 가정, 이웃, 학교에서 지킬 일, 경애, 효도와 같은 아동과 가장 친밀한 공간에서 습득하여야 할 항목을 위해 솜씨자랑, 궁금해요, 교육자료실, 가정통신, 웹학습실, 독서록, 친구자랑, 고민있어요를 두었다.



(그림 4) 가정,이웃,학교생활 영역 화면

3.3.3 사회생활 영역

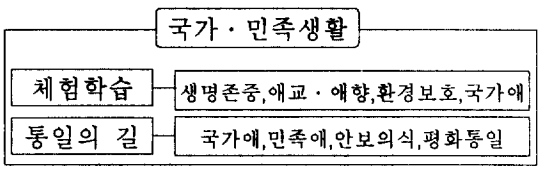
사회생활 영역에는 더불어 사는 공간을 위한 자유게시판, 자주가는 곳, 토론해요, 인성지도 자료를 위한 항목을 두었다.



(그림 5) 사회생활 영역 화면

3.3.4 국가 · 민족생활 영역

국가 · 민족생활 영역에는 나라사랑하는 마음에서 통일, 인류애를 위한 항목으로 체험학습, 통일의 길을 두었다.



(그림 6) 국가 · 민족생활 영역 화면

3.4 학급경영시스템 구현

인성교육을 위한 학급경영시스템은 웹 상의 하이퍼미디어를 기본적으로 이용하며, 교사 · 학생 · 학부모 간의 상호작용을 증진시키기 위한 다양한 정보기술을 활용하여 구현한다. CGI와 ASP를 DB와 연동하여 교사, 아동, 학부모의 상호작용을 돕고 FLASH의 스트리밍 기법을 활용하여 동적인 내용으로 적용한다.

3.4.1 도구

본 연구에 사용된 웹 서버의 하드웨어 환경은 아래와 같다.

<표 4> 하드웨어 환경

구분	사 양
CPU	PentiumPro200MHz Dual
RAM	256MB
HDD	18Gbyet
LAN CARD	3COM 10/100
전용선	E1
Graphics	2D PCI graphics card

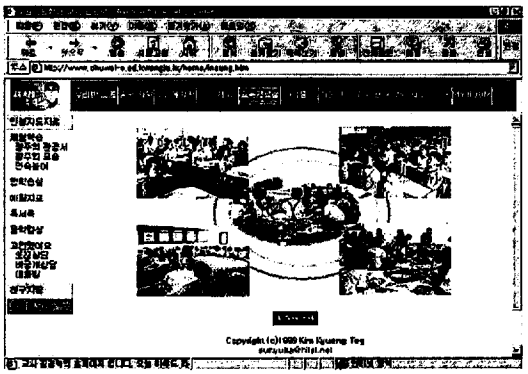
본 연구에 사용된 소프트웨어 환경은 아래와 같다.

<표 5> 소프트웨어 환경

구분	사 양
운영체제	Windows NT Server 4.0 Enterprise Edition, Windows98
웹서버	IIS 4.0
DBMS	Microsoft Access2.0
저작언어	Html, ASP, Java Script, EZintra

3.4.2 화면구성

1) 첫 화면



(그림 7) 학급경영시스템 첫 화면

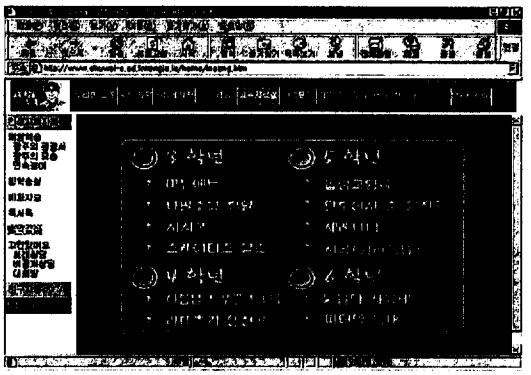
학급경영시스템의 첫 화면에는 학급을 소개하는 사진과 급훈, 재적현황, 학급특색을 실어 처음 방문객에게 학급을 안내하고 학급 아동간의 소속감을 높인다.

2) 개인생활 영역

(그림 8)우리반 소개 화면

첫째, [우리반 소개]에서는 학급 아동의 사진과 본인의 장래희망, 취미, 특기, 올해 꼭 하고 싶은 일 등 본인 소개를 실어 학급 아동간의 신뢰를 쌓게 하고 E-Mail를 기록하여 서로간에 의사소통이 수시로 이루어 질 수 있도록 구성한다.

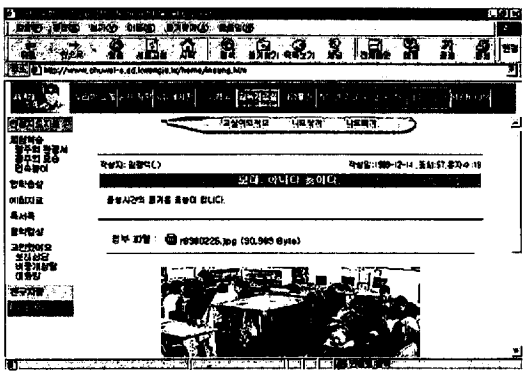
둘째, [예화 자료]에서는 아동들의 도덕적 가치와 관련된 수많은 예화자료를 탑재하여 여러 상황에 관련된 가치를 학급 아동간에 토론하고 의견을 제시하여 올바른 인성을 함양하도록 유도한다.



(그림 9) 음악 감상실 화면

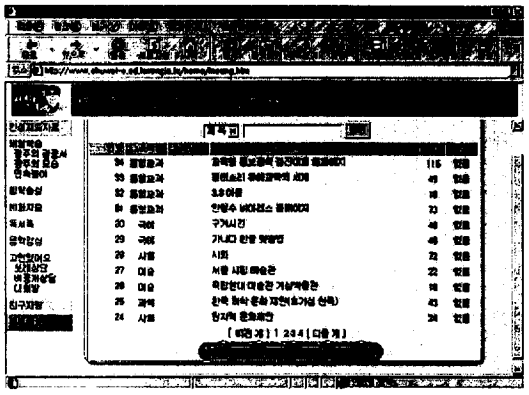
셋째, [음악 감상]에서는 3, 4, 5, 6학년 음악과 교과서에 나와있는 감상음악을 플래시의 MP3 로 구현하였다. 플래시의 SWF 파일 포맷은 파일크기가 작고 스트리밍 방식을 지원하여 56K 모뎀 정도여도 재생이 부드럽다. 음악감상을 통해 아동들은 차분한 마음을 갖고 정서 순화에 도움이 될 것이다.

3) 가정,이웃,학교생활 영역 화면



(그림 10) 솜씨자랑

첫째, [솜씨 자랑]에서는 학습활동에 발생하는 학습 소산물(그림, 학습활동 모습, 글 솜씨 등)을 한눈에 파악할 수 있도록 DB로 구성함으로 상대방의 작품을 감상하며 좋은 점을 서로 이야기할 수 있고 학부모들이 가정에서 아이들의 학습물 및 활동을 접해봄으로써 아동의 학교생활에 공유를 할 수 있게 한다.
글쓰기는 일상적으로 쓰는 일기부터 올리도록 유도하고 동시, 주장하는 글, 산문 등 특별하게 규제하지 않고 스스로 글을 써서 올리고 다른 친구들의 글을 서로 읽어보도록 하여 자기의 생각을 자신있게 표현할 수 있도록 한다.
둘째, [궁금해요] 에서는 학습활동 뿐만 아니라 일상생활에서 궁금한 내용을 교사와 학생, 학생과 학생간의 의사소통의 공간으로 활용하고 특히 글 쓰는 네티켓에 관한 교육을 사전에 실시하여 건전한 의사교환의 장으로 활용한다.
셋째, [교육자료실]에서는 교사 및 학생이 학습에 필요한 학습자료를 제공하고 공유하도록 활용한다.
넷째, [가정통신란]에서는 학급 운영에 대한 학부모의 의견을 반영하고, 학생의 학습 상담과 진로 상담, 학생의 학교 생활과 가정 생활을 교사와 학부모간에 서로 이야기를 주고 받는 공간으로 활용한다.



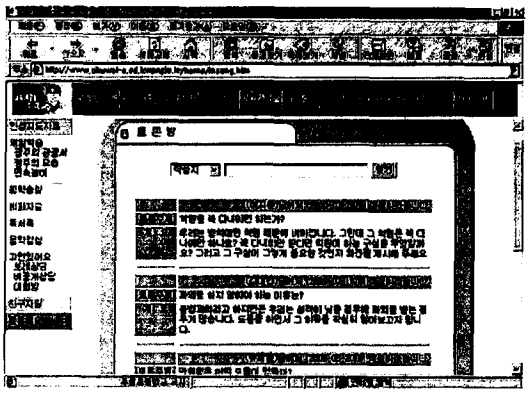
(그림 11) 웹 학습실 화면

다섯째, [웹학습실]에서는 교사나 학생이 찾기 어려운 학습 내용이나 친구들에게 필요할 것 같은 학습 내용을 Meta-DB로 구성하여 서로 공유함으로써 학습에 도움을 주는 협동학습의 장으로 활용한다.
여섯째, [독서록]에서는 학생들의 독서활동의 공간으로써 글솜씨, 독후감, 독서 토론실 등으로 운영하며 의무적으로 강요하지 않고 스스로 참여할 수 있는 분위기를 만드는데 주력하고 서로의 작품을 윤독함으로써 간접적인 독서 교육의 효과를 얻는다.
자기가 읽은 책 중에서 감명 깊었거나 친구들에게 꼭 권하고 싶은 책을 추천토록 하며 주인공의 인품이나 시대적 상황 등 책 내용에서 필요한 주제를 선정하여 사이버 토론회를 개최하여 자신의 생각과 다른 사람의 생각을 서로 비교하며 사고의 확산을 기하기 위한 공간으로 활용한다.
일곱째, [친구자랑]에서는 선행을 볼 수 있는 착한 마음을 키우는 곳으로 칭찬하기를 주저하는 생활 습관을 개선하여 명랑하고 즐거운 학급생활을 할 수 있는 공간으로 활용한다.
여덟째, [고민있어요]에서는 3개의 소항목을 두어 운영한다.
[또래상담]에서는 학교나 가정에서 일어나는 문제를 선생님 및 또래 아동들과 상담할 수 있는 공간이다. 또래 상담란은 같은 또래 친구의 고민을 들어주고 아픔을 함께 나누는 학급 아동 상담자로 비슷한 정서와 경험을 가졌기 때문에 선생님이나 부모님보다 훨씬 쉽게 마음을 열고 고민을 털어 놓을 수 있다.
상담의 가장 큰 원칙은 상대방을 가르치려 하거나 자신의 의견을 강요하는 대신 마음을 열고 들어주게 함으로 남들에 대해 함부로 자신의 잣대를 들이대지 않는 성숙함과 넓은 시각을 갖게 되리라 생각한다.
[비공개 상담]에서는 상담의 기본 원칙인 비밀을 보장하기 위한 공간으로 로그인을 통한 상담과 전자메일을 통한 상담의 장으로 활용한다.
마지막으로 [대화방]에서는 학생과 학부모와의 대화창구를 열어 학교나 가정에서의 일을 나눔으로써 교사, 학생, 학부모간의 간격을 줄일 수 있고 상담 공간으로써의 역할을 한다.

4) 사회생활 영역

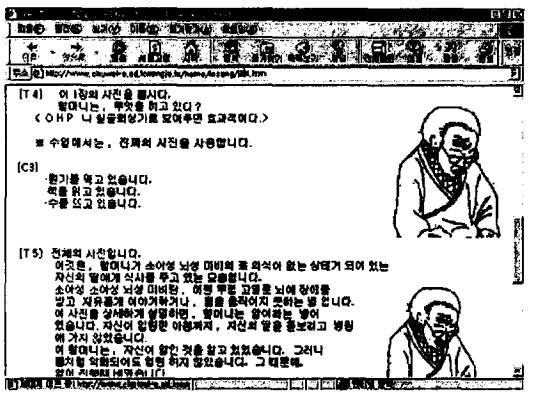
첫째, [자유게시판]은 학급 아동 및 방문자간에 상호 자유스럽게 의견을 게시할 수 있는 공간으로 활용한다.
둘째, [자주가는 곳]은 교사, 학생이 학습에 자주가는 사이트를 등록하여 다른 학습자와 정보를 제공하

고 서로의 의견을 교환하며 사회성을 기를 수 있는 공간으로 활용한다.



(그림 12) 토론해요 화면

셋째, [토론해요]에서는 학교생활 및 교과 시간에 일어나는 가치 갈등 문제나 학습문제를 교사나 학생이 제시하고 제시된 문제에 관해 여러 아동들이 토론을 할 수 있게 함으로 자신의 의견을 상대방에게 자연스럽게 전달하며 타인의 글을 읽어봄으로써 자연스럽게 문제를 해결할 수 있게 한다.



(그림 13) 인성지도 자료 화면

넷째, [인성지도 자료]는 교사를 위한 인성교육 지도안 모음이다. 현장에서 막상 인성교육을 할려 해도 막연할 때가 많다. 선생님들이 직접 해 보았거나 생각해본 인성교육에 관한 여러 지도안을 모아 제공함으로 교사들간에 인성교육을 위한 공유의 장소로 활용한다.

5) 국가 · 민족생활 영역

첫째, [체험학습]은 3개의 소항목을 두어 운영한다.

(그림 14) 광주의 관공서 화면

[광주의 관공서] 에서는 직접 현장에 가보는 것이 체험학습에 교육적 효과가 가장 높다 하겠지만 시간적 공간적 제약으로 또는 체험학습을 가기 전 사전 교육을 위한 공간으로 광주의 관공서에 대한 안내를 직접 만들어 제공해 보고 또한 광주 경관에 대한 사이트도 안내하여 애향 정신을 갖도록 한다.

[민속놀이]에서는 건전하고 유익한 우리의 전래놀이를 분석하여 체험학습의 일환으로 우리놀이를 활동하도록 소개한다. 우리의 놀이를 해 봄으로써 아동간에 놀이 규칙 및 승부를 떠난 우정을 돈독히 할 수 있으리라 생각된다.

둘째, [통일의 길]에서는 한국은 하나다라는 기본 정신을 두고 북한 바로 알기, 북한 사이트 안내 등 다양한 북한 정보를 제공한다.

4. 결 론

세계 어느 나라를 막론하고 교육의 가장 궁극적이고 핵심적인 문제로 인성교육을 들고 있다.

이는 기존 학급에서 인성교육의 변화를 요구하고 있는 것이다. 더욱이 정보통신 기술의 발전으로 학습자의 변화에 대한 요구는 더욱 강해지고 있다. 이에 본 논문에서는 기존의 다인수 학급에서 결여되기 쉬운 아동, 교사간의 인간관계의 친밀성, 신뢰성, 개방성을 촉진하고, 아동 상호간의 집단 활동을 통해 긍정적

인간 관계를 경험하기 위한 「사이버 학급경영시스템」을 설계 및 구현하였다.

학급경영시스템을 크게 4개의 영역으로 구성하여 각 영역에 해당하는 인성 요소를 갖춘 구체적인 항목을 두었다.

학급경영시스템을 활용한 인성교육의 장점으로서는 다음과 같다.

첫째, 학급경영시스템에서 아이들은 경험했던 것을 홈페이지 위에 공개해 가는 것이고 경험의 축적을 도모하는 것이 가능하다. 학급경영시스템을 보고 새로운 내용을 쓰거나 다른 아이와의 실천을 비교해 질문을 하거나 토론을 할 수 있다. 이와 같은 공동경험의 실천이 거듭되어 가면 학급경영시스템은 풍부한 인성교육 장의 데이터 베이스가 된다.

둘째, 다른 학급과의 관계가 가능하고 아이들은 의욕적으로 자기 자신을 표현할 수 있다. 자신의 학습했던 것을 정리하는데도 비교하고 다른 친구들에게 알리고 의견을 받을 것도 있다. 감탄해서 받고 싶은 정보를 위해 「누구에게」「내용」「무엇을 위해」「발신」의 내용이 명확하게 되기 때문에 상대를 위한 표현의 궁리가 높아진다.

셋째, 직접 체험을 통하여 자신의 견해, 사고방식을 재평가 하는 것이 가능하다. 사이버 학급경영시스템을 활용한다고 하면 여하튼 책상 앞에서 키보드를 두드리는 모습을 상상하기 쉽지만, 이와 같은 공동학습은 더 이상 가상이 아니다. 아이들이 현실 세계에서의 체험적 활동을 위해 실제로 자신의 다리로 걷고, 취재해 왔었던 내용이 교환되기 때문이다. 그런 직접 체험을 되풀이하는 것이고, 아이들은 자신의 생활을 재평가 하는 것이 가능하다. 또 교환하는 정보를 고치는 과정에서 지금까지 조사했던 내용을 다시 한번 재평가 하는 것이 가능하므로 자신을 뒤돌아보게 한다. 거기에서 생각을 깊게 하거나 새로운 시점에서 다시 응시하게 하는 장점이 있다.

넷째, 네트워크를 사이에 두고 공동의 가치 갈등 상황을 해결하는 것이 가능하다. 학급에 올라왔던 내용에 관하여 느꼈던 생각이나 의문 등을 전자메일을 사용하여 교환하고 학급경영시스템에 공개하여 서로 토론하는 것이고, 자신의 고민을 도움을 얻어 해결하는 것이 가능하다. 이전에는 생면부지였던 친구라도 알게 되고, 상호 이해를 깊이해 갈 수 있는 이점도 있다.

성공적인 학급경영시스템을 위한 방법으로는

첫째, 인성교육과 학급경영시스템에 관한 다양한 연구와 인성 요소를 기를 수 있는 다양한 항목을 전개하여야한다.

둘째, 단순한 자료제시 및 안내에서 탈피하고 학습자의 상호작용을 증진시킬 수 있는 시뮬레이션과 가상현실과 같은 다양한 학습도구를 이용한 시스템을 구축하여야한다.

셋째, 학급 실정에 맞는 데이터베이스 프로그램을 선정하여 학급경영시스템을 구축함으로 동료 교사들과 인성교육 정보 교환에 많은 도움이 되도록 한다.

인성교육과 교육정보화는 피해서는 안 될 교육의 중요한 동반자 역할을 하고 있다.

네트워크를 이용한 학급경영시스템은 정보를 어떻게 받아들이고 발신하든지 생각하는 자신이 있고 자신이 발신했던 정보를 받아들이고 이해해주는 상대가 있다. 네트워크로서 학급경영시스템은 결국 "사람과 사람과의 네트워크"이다. "기계의 밑바탕엔 사람이 있다" 라는 기본 정신을 근간에 두고 학급경영시스템은 결국 사람과 사람과의 관계를 깊게 하고 넓히게 한다. 증폭장치의 역할을 다하는 것이다.

<참고 문헌>

[1] 곽병선외(1997). 인성교육의 실제(교육정책연구과제), 중앙교육심의회 장학편수분과.

[2] 김태영,송태옥,안성훈(1999). 정보통신기술을 이용한 인성교육 시스템 모델의 구축, 한국컴퓨터학회 논문지

[3] 박병량(1997). 학급경영, 서울: 학지사

[4] 박영태,허해옥(1998). 유아교육 현장교사를 위한 인성교육 프로젝트 이론과 실제, 서울:한국유아교육정보.

[5] 박인덕,천종필,이철환(2000). 인성교육을 위한 홈페이지 활용방안, 한국정보교육학회 하계학술발표 논문집.

[6] 윤종건(1998). 창의력의 이론과 실제,서울:원미사.

[7] 이상로, 이관역(1984). 인성교육의 실제, 서울:교

육과학사
[8] 정오수,김경택,김철(2000). 사이버 학급 운영 시스템의 설계 및 구현, 한국정보교육학회 하계 학술발표 논문집.
[9] 정일호(2000). 21세기를 여는 초등교육의 쟁점들, 서울:교육과학사.
[10] 지옥정역(1996), 프로젝트접근법, 서울;창지사.
[11] 교육부(1998). 교육정보화백서, 멀티미디어교육지원센터
[12] 장학자료(2000). 제7차 교육과정의 이해와 적용, 광주광역시 교육청
[13] 한국교육학회(1998). 도덕교육, 서울:문음사.
[14] 한국교육개발원(1997). 열린교육입문, 서울:교육과학사.
[15] Carr, David(1991). Educating the virtues: An essay on the philosophical psychology of moral development and education.
[16] Johnson, D. G. (1994). Computer ethics. 2nd ed. Upper Saddle, NJ: Prentice Hall.
[17] Larry Cuban(1986). Teachers and Machines : The Classroom Use of Technology Since 1920. New York : Teachers College Press.
[18] Stacey L. Edgar(1997). Morality and Machines. Jones & Bartlett.

김경택
1993 : 광주교육대학 초등교육학 (학사)
2000 : 광주교육대학 교육대학원초등전산학(석사3년)
現 주월초등학교 교사
관심 분야 : WBI, 인성교육, ICT활용 교육

김 철
1982 : 전남대학교 계산통계학과 (이학사)
1985 : 전남대학교 계산통계학과 (이학석사)
1997 : 전남대학교 전산통계학과 (이학박사)
1998 : University of Washington (객원교수)
1992 - 현재 광주교육대학교 전산교육과 교수
관심 분야 : WBI, 인터넷자원관리, 인공지능, 멀티미디어