

채팅언어의 교육적 활용 및 순화를 위한 교육보조시스템 설계 및 구현

이선희* · 김종우**

경기 의정부용현초등학교* · 제주대학교 초등컴퓨터교육전공**

요 약

정보사회의 문제점과 채팅의 역기능을 해결하기 위해서 교육적인 접근방안 모색의 필요성이 점차 증가하고 있다. 건강한 인격 형성과 그 과정이 자칫 훼손될 수 있는 초등학교 시기부터 정보통신윤리교육이 체계적으로 실시되어야 할 것이다. 이와 같은 문제의식에 기초하여 채팅 교육을 중심으로 우선 초등학교에서 실시하는 정보통신윤리교육과정을 분석하고, 그 결과를 바탕으로 정보통신윤리교육과정의 하위영역인 채팅교육에 적합한 교육 목표와 지도내용을 추출하여, 초등학교 채팅교육에 적합한 웹 기반 학습자료를 설계하고 구현하여 수업에 적용한 결과 매우 효과적임이 입증되었다.

키워드: 정보통신윤리교육, 채팅

Design and Implementation on Education Sub-System for educational application and purity of Chatting Language

Sun-Hee Lee* · Chong-Woo Kim**

Yonghyun Elementary School* ·

major: Elementary Computer Education, Jeju National University**

ABSTRACT

In order to solve the problems of the information society and the reverse function of chatting, there is a growing need of seeking out approachable educational methods. Therefore, we need to offer that addresses these issues ethical education from elementary school years where the creation of sound personality and its course may be hurt unless otherwise. Yet, there is no detailed curriculum for chatting education which is one of the detailed education areas. Also, how to offer and utilize the chatting education has never been mentioned. Moreover, only reverse function of information-driven changes have been emphasized whereas their desirable functions and information ethical principles have been simply neglected. The paper presents the effectiveness for improvement the school chatting education.

Keywords: Information ethical education, chatting

* 교신저자: 김종우, 제주대학교 교육대학 초등컴퓨터교육전공

논문투고: 2011-01-21

논문심사: 2011-01-24

심사완료: 2011-09-26

1. 서론

우리 사회는 스마트 시대로 패러다임이 변화되고 있다. 따라서 스마트 시대의 특징은 사이버 공간을 통해 다양한 경험을 할 수 있게 되었고 많은 정보와 지식을 전수받고 있다. 이렇게 정보사회의 여러 장점을 누리고 있는 반면 그에 따른 윤리적 문제들의 위험성 또한 점점 증가하고 있다. 사이버 공간의 특징인 익명성을 이용하여 비도덕화, 개인 정보의 불법 유출로 인한 범죄 유발, 해킹 등 위험 요소가 노출되어 있으며 비인간화 문제가 나타나고 있다. 특히 컴퓨터와 통신기기(스마트폰 등)를 매개로 하여 이루어지는 새로운 커뮤니케이션인 소셜네트워크서비스(SNS) 등은 채팅에서 드러나고 있던 여러 부정적 측면이 문제시되고 있으며[7], 가치관과 태도를 형성해 나가는 초등학교 시기부터 정보통신윤리 교육의 중요성이 강조되고 있다. 현재 시행되고 있는 제 7차 교육과정에서는 목표가 추상적으로 서술되어 있으며 교육내용도 세분화되어 있지 않기에 구체적인 교육내용을 추출해내고 현장에서 교육을 실시하기에 어려움이 많다. 또한 기존 정보통신윤리 교육과정에서는 정보화의 역기능만을 강조하고 있을 뿐 순기능적 측면과 능동적으로 정보윤리에 대한 가치관을 수립하고 바른 정보 활용 태도를 갖추도록 하는 교육내용은 소홀하게 다루고 있다.

본 연구에서는 소셜네트워크서비스가 활성화되고 있는 사회 환경에서 현재 일반화 되어 있는 채팅언어의 사용 실태를 조사하고 올바른 교육적 활용과 채팅언어의 순화를 통해 채팅을 긍정적으로 활용할 수 있도록 웹기반 학습 자료를 제작하여 채팅언어 교육을 학습할 수 있도록 하기 위하여 다음과 같은 내용과 방법에 따라 수행한다.

첫째, 채팅 교육과정의 상위 영역인 정보통신 윤리 교육과정을 고찰하여 문제점을 제시한다.

둘째, 정보통신 윤리교육과정에 맞추어 채팅교육과정의 세부 영역을 나누고 교육목표와 학습내용을 제시한다.

셋째, 채팅교육과정에 알맞은 웹 기반 학습자료를 제작하고 학생들에게 적용시켜 그 효과를 검증한다.

위의 내용과 방법을 구체화하기 위해 학술 문헌을

중심으로 이론적 고찰을 하였으며, 웹 기반 학습 자료를 제작하여, 그 효과 검증은 평가지를 제작하여 이용하고 통계 처리 및 분석을 한다.

2. 선행연구의 고찰

교육부(2000)에서 제시한 정보통신윤리교육의 교육 과정을 살펴보면

2.1 정보통신윤리교육

‘초·중등학교 정보통신기술 활용교육 운영지침’에 의하면 시간 수의 배당은 총 34시간 ‘정보이해와 윤리’(3시간)이다.

<표 1> 정보통신 윤리교육 내용 체계표

단 계	목 표
1.정보와 생활	생활 주변에서 정보가 사용되는 예를 말할 수 있다
2.정보의 개념	정보의 뜻과 중요성을 알고 설명할 수 있다
3.정보윤리의 이해	통신예절을 알고 실천할 수 있다. 정품 소프트웨어 활용의 중요성을 이해한다.
4.정보활용의 자세와 태도	정보공유의 중요성을 알고 올바른 활용태도를 갖는다. 정보를 나누어 보고 좋은 점을 이야기할 수 있다.
5.올바른 정보선택과 활용	건전한 정보와 불건전한 정보를 구분하고 올바르게 선택할 수 있다. 다양한 정보 중에서 유용한 정보를 구분할 수 있다. 개인 정보의 중요성을 알고 이를 보호할 수 있다.

위의 <표 1>에서 초등학교는 1, 2, 3단계의 적용을 기준으로 하고 있다. 초등학교에서도 정보를 취하는 바른 태도를 형성시켜야 함을 강조하고 있으나 목표와 내용이 막연하고 구체적이지 못하다. 특히 학생들에게서 실제적으로 발생하는 채팅이나 게임, 바이러스, 개인정보 유출 등의 문제에 대해서는 세부내용에 대한 체계적인 목표와 지도내용의 선정이 요구되어진다.

2.2 정보통신 윤리교육의 기본 원칙

올바른 정보통신 윤리교육의 원칙에 대한 제안으로 추병완(2001)은 정보윤리교육은 학생들로 하여금 정보사회에서 책임 있는 한 구성원으로 존재하는데 필요한 윤리적 삶의 양식을 지니게 하는데 그 목적을 두고 있으며, 정보윤리 교육이 견지해야 할 기본 원칙으로, 기본교육, 균형교육, 공동체교육, 다문화교육, 기술에 바탕으로 둔 교육을 제시하였다.

따라서 정보통신윤리교육의 목표와 내용은 정보통신 윤리에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 바른 정보통신 윤리 생활을 실천하려는 태도를 가지고, 역기능에 대처하는 바른 자세를 배울 수 있는데 초점을 맞추어야 한다.

2.3 채팅 교육의 교육목표와 지도 내용 설정

채팅교육의 목표와 내용요소는 정보통신윤리교육의 세부 영역이자 실제적인 영역이므로 마땅히 목표와 내용을 충실하게 반영해야 한다. 따라서 기존의 문헌연구를 바탕으로 종합하여 채팅교육의 목표와 세부 내용을 설정한다.

<표 2> 채팅교육의 교육목표와 내용 체계

영역	목표	내용
채팅의 이해	채팅의 개념과 특성을 바르게 이해하고 채팅 생활에 대한 올바른 관점을 갖게 한다.	* 채팅의 개념, * 채팅의 유형 * 채팅사용 요령 * 채팅언어의 특징
채팅 네트켓	채팅을 하며 지켜야 하는 기본예절을 알고 지키려는 태도를 갖게 한다.	* 채팅에서의 언어사용 * 채팅 기본예절
채팅의 역기능 대처 요령	채팅 공간에서 자신을 보호할 수 있는 요령을 이해하여 실천할 수 있게 한다.	* 언어폭력 대처요령 * 불건전 대화 대처요령 * 채팅 중독 대처요령
채팅의 활용	채팅 활용법을 다양하게 할 수 있음을 이해하고 오프라인 만남과의 차이점을 알고 바르게 행동할 수 있게 한다.	* 채팅의 장·단점 * 채팅의 다양한 활용

2.3.1 채팅의 이해

채팅교육에 있어서 교사는 학생들의 이해를 돕기 위해 기본적인 윤리적 개념들을 학생들에게 정확하게 설명해 주어야 한다. 따라서 채팅의 개념을 알게 하고 현재 이용되는 채팅의 종류가 다양함을 기본적으로 알게 하는 일이 중요하다. 또한 채팅의 사용 요령과 채팅에서 사용되는 채팅언어를 살펴보게 하여 채팅의 특징을 이해시켜야 한다.

가. 채팅의 개념과 유형

채팅은 PC의 통신 기능을 이용한 대화이다. 황상민(2001)은 사이버 공간에서 만나, 키보드, 영상, 음성을 이용하여 이야기를 나누는 것이며, 대화방을 만들어 한 사람 또는 여러 사람과 함께 대화를 나누는 것으로 정의했다.

첫째, 문자채팅 : 90년대 중반, 하이텔, 천리안 등 상용 통신망 중심으로 이루어졌고 문자로만 대화를 나누기 때문에 문장을 통해 상대의 반응 등을 살필 수 있다.

둘째, 음성 채팅 : 인터넷에 접속한 누구에게든지 무료로 이야기를 할 수 있는 기능이다. 보통 문자와 음성 메시지를 한 번에 한 사람씩 이야기할 수 있고 실시간 음성 회의와 방송을 할 수 있으며 음의 높낮이를 통해 상대방의 반응을 살필 수 있다.

셋째, 화상채팅 : 인터넷을 통하여 대화 당사자간에 서로 화상을 통해 얼굴을 보며 대화할 수 있는 통신을 말한다. 웹 카메라, 펜티엄 급 컴퓨터, 인터넷 장비가 필요하다.

나. 채팅언어

채팅에서 사용되는 독특한 의사소통 방식들은 많이 있다. 실시간으로 이루어지는 대화이기 때문에 빠른 의미 전달을 위해 '줄여 쓰기'와 '소리 나는 대로 쓰기', '이어 적기'등이 나타난다. 키보드를 이용한 문자 만들기를 재미있어 하여 새로운 단어를 만들어내기도 하는데 채팅을 많이 접하지 못한 사람은 그 의미조차 알기 힘들 정도이다.

채팅에서 쓰이는 언어 중에서 특징적으로 나타나는 것이 이모티콘이다. 이모티콘을 이용한 언어는 초

성을 사용한 문자, 컴퓨터 자판의 문자, 기호·숫자, 및 외래어 등을 적절히 조합해 만들어진 언어를 일컫는다.

<표 3> 이모티콘의 사용

종 류	의 미
p(-_-)q	귀엽지
(p_-)	반했지
(*>_<)/♡	사랑스럽지

채팅을 하는 초등학생이 처음에 당황하지 않고 바르게 활용하기 위해서는 기본적으로 채팅에서 사용되는 언어의 특징을 바르게 인식하도록 교육내용에 포함되어야 할 것이다. 그러나 채팅언어를 사용하며 문화의 단절이 있어서는 안 된다. 언어의 본래적 목적을 벗어나 거의 해독이 불가능한 지경에 이르러 불쾌감과 이질감을 가져온다고 지적되고 있다. 다음 <표 4>를 보면 해독이 불가능한 채팅언어의 심각성이 얼마나 큰지 보여 주고 있다.

<표 4> 채팅의 외계어

채팅언어	의 미
㉠빠이 쓸앙할 텅구를 구해협	많이 사랑할 친구를 구해요
이 굵띠가 읍좌와 굵띠가 띄썹썹케따	이 글씨가 우리나라 글씨가 되었으면 좋겠다

초등학생과 청소년들은 우리말을 하면서도 통역이 필요할 정도로 심각한 일탈현상을 낳고 있다. 훼손된 언어의 사용은 언어의 본질적 기능인 의사소통에 장애를 일으켜 세대간 대화의 단절을 초래할 뿐 아니라, 이용자들 사이에서 조차 긴장감을 갖게 만들고 있다.

2.3.2. 채팅 네티켓과 역기능의 대처 요령

정보통신윤리 위원회에서는 건전한 통신 이용환경을 조성해 나가려는 노력의 일환으로 Virginia Shea(1994)의 연구를 바탕으로 한국의 실정에 맞게 수정하여 가장 핵심적인 원칙 10가지를 제시하였다.

이러한 네티켓의 기본원리를 바탕으로 채팅영역에 대한 일반적인 네티켓을 오윤정[10]은 다음과 같이 정리하고 있다.

첫째, 온라인 대화는 실시간으로 생동감 있게 진행되는 채팅방이라는 점에서 각별히 네티켓에 신경을 써야 하는 부분이다. 최근 무절제한 대화 사용을 금하기 위해 ID를 실명화하고 연령의 조회기능을 부여하자는 주장도 일고 있지만, 익명성 보장이라는 측면에서 반대의견도 많다.

둘째, 온라인 대화를 할 때에는 실제로 마주보고 이야기하는 마음가짐으로 대화를 해야 하며, 입장하고 퇴장할 때에는 인사를 한다. 대화방에 처음 들어가면 진행된 대화의 내용을 어느 정도 경청하는 것이 좋다.

셋째, 대화를 할 때에는 이모티콘을 적절히 사용한다.

넷째, 동시에 여러 사람과 이야기할 때에는 상대방을 혼동하지 않도록 조심해야 하며, 또한 지극히 자기만의 주장은 피하고 유언비어, 속어, 욕설은 삼가고, 상호비방의 내용이나 타인의 명예를 훼손시킬 우려가 있는 내용은 금한다.

2.3.3. 채팅의 활용

가. 채팅의 장·단점

채팅을 바르게 활용하기 위해서는 우선 채팅의 장·단점에 대해 알고 학생들 스스로 바른 관점을 갖도록 판단하는 기회를 가지게 하는 것이 중요하다. 온라인 의사소통의 중심으로 자리 잡은 만큼 채팅은 많은 장점을 가지고 있다.

채팅의 장점을 박계숙(2005)은 다음처럼 정리하였다.

첫째, 채팅을 통해 다양한 사람들과 만남

둘째, 채팅을 통해 스트레스 해소

셋째, 자신의 생각을 좀더 자유롭게 표현

넷째, 채팅 사이트가 생명을 살리는 공간이 될 수 있다는 점 등을 들 수 있다.

채팅은 이런 장점이 많은 반면 여러 가지 문제점들도 가지고 있다.

첫째, 불건전한 대화로 불쾌감 발생

둘째, 불건전한 만남을 유도

셋째, 넷 언어 사용으로 인한 한글 파괴 심각

넷째, 채팅을 통한 불건전한 정보의 공유
 채팅의 장점과 단점을 바르게 지도함으로써 학습자 스스로 채팅에 대한 바른 관점을 갖도록 지도하는 일이 필요할 것이다.

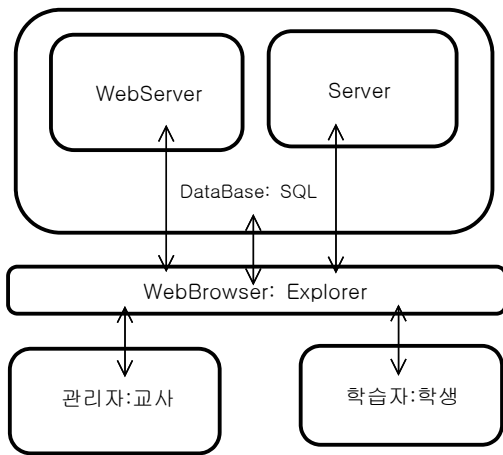
나. 채팅의 다양한 활용

채팅을 다양하게 활용하는 방법은 요즘 많이 시도되고 있다. 실시간적으로 할 수 있는 대화이기 때문에 이메일이나 게시판에 이용하는 기존의 시스템에 비해서 신속하게 질문과 답변이 오고가는 온라인 교수학습의 형태로 활용할 수도 있다. 또한 많은 사람들이 의견을 나누는 토론의 장으로 활용할 수도 있으며 사이버 상담의 창구로 이용하여 생활지도에 활용할 수도 있다.

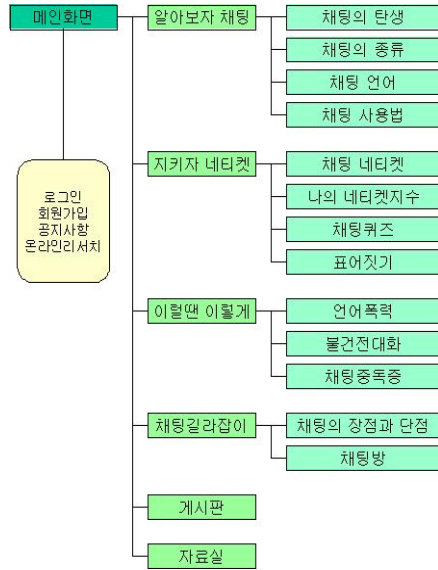
3. 채팅교육시스템의 설계 및 구현

3.1 시스템의 설계

본 연구는 제주도 OO 교육청에서 제공하는 서버에 탑재한 후 ftp 업로드 방식으로 자료를 수정하고 보완한다. 콘텐츠는 웹을 통한 개발과 유지를 하였으며, 자료의 관리 및 유지를 위한 교사의 접근 방식도 웹을 통한 접속을 할 수 있도록 개발한다.



(그림 1) 시스템 구성도



(그림 2) 시스템 흐름도

시스템 흐름에서 메인화면은 (그림 2)와 같이 ‘알아보자 채팅’, ‘지키자 네티켓’, ‘이럴땐 이렇게’, ‘채팅길라잡이’, ‘게시판’, ‘자료실’로 나누어 구현하였다. 전체 홈페이지의 제목은 키보드를 이용한 커뮤니케이션인 채팅의 특징을 바탕으로 ‘손가락으로 말하기’로 명명한다.

3.2 시스템 개발 환경

서버는 Windows 2003 Server에서 실행되도록 하였고, 데이터베이스는 SQL을 사용하였으며, 교사 및 사용자 개발 환경은 일반 PC에서 개발 및 접근이 용이하도록 사양을 설정한다.

<표 5> 개발 및 사용 환경

구분	환경	사양 or 내용
하드웨어	CPU	펜티엄 V 1.0GHz
	모니터	SVGA
	RAM	2GB
	사운드	SoundBlaster
소프트웨어	운영체제	Windows XP
	홈페이지	나모 5.0, HTML
	DB	Sql
	기타	포토샵, 플래시
	해상도	1024 X 768
브라우저	익스플로러 4.0 이상	

3.3 시스템의 구현

메인화면에서 사이버 공간에서 아름다운 채팅문화를 만들기 위한 것이라는 홈페이지의 목적을 분명하게 밝혔다. 또한 공지사항을 두어 업데이트 소식과 운영자의 의견을 표현할 수 있게 하였고, 온라인 투표창, ‘나의 채팅 네티켓 지수’ 바로가기를 두었으며 회원가입을 하도록 한다.



(그림 3) 메인화면

3.3.1. 알아보자 채팅

‘알아보자 채팅’에서는 ‘채팅의 탄생’, ‘채팅의 종류’, ‘채팅언어’, ‘채팅사용법’, 이렇게 4개의 하위메뉴를 두었다. ‘채팅의 탄생’에서는 채팅이 어떻게 시작되었는지 알려주어 개념을 이해시켜 채팅의 목적에 대해 다시 한번 생각해보게 하였다. ‘채팅의 종류’ 메뉴에서는 사람 수, 채팅방식, 채팅목적, 채팅방에 따른 다양한 채팅의 유형을 알려줌으로서 채팅이 목적과 방법에 따라 다양한 활용이 가능하다는 것을 학습하게 한다.

3.3.2. 지키자 네티켓

‘지키자 네티켓’에서는 채팅방에서 지켜야 할 네티켓을 이해하고 실천할 수 있도록 하기 위해 ‘채팅 네티켓’, ‘나의 네티켓지수’, ‘채팅퀴즈’, ‘표어짓기’의 4개의 하위메뉴를 두었다. ‘채팅네티켓’에서는 채팅을 하면서 지켜야 할 기본적인 네티켓을 알려주고 학생들이 채팅을 하며 기분이 나쁘거나 좋았던 사

례를 써서 친구들끼리 경험을 공유하고 간접 경험을 하게 한다.

3.3.3. 이럴땐 이렇게

‘이럴땐 이렇게’메뉴에는 채팅의 역기능을 중심으로 ‘언어폭력’, ‘불건전대화’, ‘채팅중독증’의 3개의 하위메뉴를 두었다. 세 하위 메뉴마다 관련된 플래시 애니메이션을 보여주고 그 심각성을 흥미롭게 일깨워 주도록 한다.

3.3.4. 채팅 길라잡이

채팅 길라잡이에서는 ‘채팅의 장점과 단점’, ‘채팅방’의 두 가지 메뉴를 설정 한다.

‘채팅의 장점과 단점’ 메뉴에서는 채팅을 했을 때 채팅의 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 함께 생각해보고 아동 스스로 판단하여 바른 채팅을 하도록 구현 한다.

4. 시스템의 적용 및 평가

4.1 실험가설 및 실험집단

본 연구의 연구가설은 ‘웹기반 채팅교육 학습방법은 초등학생들의 채팅에 관한 정보통신 윤리의식을 높이는데 긍정적인 영향을 미칠 것이다.’로 선정 한다.

이를 위하여 제주도 OO 교육청의 초등학교 4학년 한 개 반을 실험집단으로 삼고 본 연구자가 개발한 시스템을 3개월 동안 적용하였다. 그리고 종래의 교육과정과 비교하기 위하여 비슷한 환경의 제주도 OO 교육청 산하 다른 초등학교의 한 개 반을 비교집단으로 삼는다.

4.2 평가 도구 및 자료 분석 방법

본 연구의 평가 도구로는 자체 제작한 채팅 평가지가 사용되었고, 시스템 적용 후 동일한 평가지를 사용하여 결과를 분석하였다. 평가지의 내용 구성으로는 ‘채팅의 이해, 채팅 네티켓, 채팅의 역기능 대

처요령, 채팅의 활용'의 네 가지 영역으로 나누고 각 영역 당 5문항으로 평가 한다.그리고 그 결과는 초등학생들의 채팅에 관한 정보통신 윤리의식을 알아 보기 위하여 위의 네 영역을 묶어서 총점으로 통계처리 한다.

4.3 자료의 처리 및 분석

회수된 평가지를 통계 프로그램 SPSS 14.0을 이용하여 통계처리 하였으며 그 분석한 결과는 다음과 같다.

4.3.1 사전 검사 결과 분석

웹기반 채팅 교육 시스템을 적용하기에 앞서 실험 집단과 비교집단에 대한 사전검사 결과 채팅에 관한 정보통신 윤리의식은 두 집단간에 유의미한 차이가 없음으로 나타난다.

<표 6> 사전검사 결과

집단	N	평균	표준편차	t	p
실험집단	24	66.20	17.08	1.04	.302*
비교집단	25	60.72	19.61		

*p<.05

<표 6>에서 보면 독립표본 t-검증에서 실험집단은 평균 66.20이고 비교집단은 평균 60.72로 실험집단이 평균에서 약 5.7정도 높게 나왔으나 유의수준(p>0.05)로 유의미한 결과가 나오지 않았다. 따라서 두 집단은 동질한 집단으로 판단된다.

4.3.2 웹기반 시스템 적용 후 비교 분석

웹기반 채팅 교육 시스템은 대응표본 t-검증에서 실험집단의 채팅에 관한 정보통신 윤리의식향상에 도움을 주고 있다.

<표 7> 시스템 적용 전·후 비교

		N	평균	표준편차	t	p
실험 집단	사전검사	24	66.20	17.08	-2.8	.009*
	사후검사	24	76.00	12.65		
비교 집단	사전검사	25	60.72	19.61	-1.09	.28
	사후검사	25	66.16	17.30		

*p<.05

시스템 적용 후 실험집단은 <표 7>에 나타난 것과 같이 유의수준(p<0.05)로 유의한 차이가 나타난다.

반면에 비교집단을 대상으로 이루어진 시스템 적용 전·후 비교를 보면 유의수준 5%에서 유의수준(p>0.05)로 유의미한 차이를 보이지 않았다. 기존의 정보통신 윤리교육은 채팅에 관한 정보통신 윤리의식향상에 도움을 주지 않고 있다고 나타나 있다.

4.3.3 사후 검사 결과 분석

웹기반 채팅 교육 시스템을 적용한 후에 실험집단과 비교집단에 대한 사후검사 결과 채팅에 관한 정보통신윤리 의식은 두 집단간에 유의수준(p<0.05)로 유의미한 차이가 있음이 <표 8>에 나타나 있다.

<표 8> 사후검사 결과

집단	N	평균	표준편차	t	p
실험집단	24	76.00	12.65	2.26	.028*
비교집단	25	66.16	17.30		

*p<.05

웹기반 채팅교육 시스템은 기존의 정보통신윤리교육과정보다 세부적인 영역과 구체적인 문제에 대해 접근하였기에 채팅 영역에 대한 정보통신윤리의식이 많이 향상되었다고 여겨진다.

향상된 주요 원인을 알아보기 위하여 평가를 실시한 네 가지 영역별 변동사항을 살펴보면 <표 9>와 같다.

영역별 t-검증에 따라 “채팅의 활용”영역의 향상이 유의적이다. 이러한 현상은 채팅을 재미로만 활용하다가 본 연구에서 제시한 채팅교육과정에 맞는 웹기반 학습자료를 통하여 채팅이 토론이나 실시간 대화 등 학습적으로도 많이 활용할 수 있음을 깨달았기 때문인 것으로 판단된다.

<표 9> 영역별 검사 결과

	채팅의 이해		채팅 네티켓			
	실험집단	비교집단	실험집단	비교집단		
사전검사	15.37	N.S ↔	15.56	18.87	N.S ↔	16.60
사후검사	N.S ↓	↔	↑ N.S	N.S ↓	↔	↑ N.S
사전검사	19.20	N.S ↔	17.16	19.54	N.S ↔	17.40
사후검사	N.S ↓	↔	↑ N.S	N.S ↓	↔	↑ N.S
	채팅의 역기능대처		채팅의 활용			
	실험집단	비교집단	실험집단	비교집단		
사전검사	18.25	N.S ↔	15.96	17.25	N.S ↔	14.96
사후검사	N.S ↓	↔	↑ N.S	* ↑	↔	↑ N.S
사전검사	19.01	N.S ↔	17.44	19.08	N.S ↔	17.44
사후검사	N.S ↓	↔	↑ N.S	N.S ↓	↔	↑ N.S

*p<.05,

N.S :유의차없음(None-Significance)

5. 결론

정보사회의 부정적 기능이 대두되면서 올바른 정보문화를 향유하기 위해 정보통신 윤리교육이 강조되고 있다. 급변하는 정보화 사회의 문제에 대처하기 위해서는 세부 영역에 대해 구체적인 교육목표와 내용이 제시되어야 하며 구체화된 학습 자료가 필요하다. 본 연구에서는 정보사회의 새로운 커뮤니케이션인 채팅에 대해 구체적인 교육목표와 내용을 추출해보고 그에 따른 웹기반 학습 자료를 설계하고 구현하였다. 그리고 본 연구에서 설계하고 구현한 웹기반 학습자료를 아동들에게 투입하여 그 활용 가능성과 교육적 효과를 검증해 보았다.

본 연구를 통해 나타나는 결론은 다음과 같다.

첫째, 정보통신윤리 교육과정의 세부 영역인 채팅 문화에 대해 교육목표와 내용이 구체적으로 설정하였다. ‘채팅의 이해, 채팅 네티켓, 채팅의 역기능 대처요령, 채팅의 활용’의 네 가지 영역으로 나누어 각각의 교육목표와 지도요소를 자세하게 제시하였다.

둘째, 채팅문화에 대한 바른 관점을 가지도록 할 수 있었다. 채팅의 특징과 사용법, 장단점에 대해 바르게 이해하고 채팅의 역기능 대처 요령법에 대해 알 수 있도록 하였으며 채팅을 유익한 목적으로 활용하

는 방법도 이해할 수 있게 하였다.

셋째, 채팅할 때 지켜야 할 네티켓을 바르게 익히고 건전한 채팅문화를 만들어가려는 태도를 기를 수 있다. 실제로 채팅방에서 있었던 사례를 게시판에 올리고 다른 사람들의 사례들을 보며 간접경험도 하여 건전한 채팅문화에 대해 스스로 깨달을 수 있었으며 채팅 네티켓을 실천하여 채팅을 이용할 때 바르게 활용하게 하였다.

이상과 같은 연구 실행과 나타난 결과를 바탕으로 몇 가지 제언을 하면 채팅교육이 바르게 실시되기 위해서는 가정과 교육당국의 협력도 필요하며, 채팅교육에 대한 교사들의 인식도 높아져야 할 것이다. 학교 교육과정에서 많이 다룰 수 없는 여건이지만 정보통신윤리교육에 대한 필요성을 인식하여 범교과적 측면에서 관심을 갖고 그에 대한 다양한 연구가 필요하다.

참 고 문 헌

- [1] 교육부(2000), 초·중등학교 정보통신기술 교육 운영지침 해설서.
- [2] 김기태(2000), 사이버 언어폭력 이대로 좋은가, 정보통신윤리위원회.
- [3] 김정량(2002), 정보통신 윤리교육 프로그램 개발 방안 연구, 정보통신부.
- [4] 김현수 역(2000), 인터넷 중독증, 나눔의 집.
- [5] 김혜영(2003), 청소년의 바람직한 인터넷 채팅 환경 조성을 위한 제안, 석사학위논문, 목포대학교.
- [6] 박재숙(2005), 초등학생들의 채팅 예절에 관한 조사연구, 석사학위논문, 공주교육대학교.
- [7] 방송통신위원회(2010), 이용자 관점의 스마트폰 이용실태 분석 및 사후규제방안 연구, 10-진흥-다-26.
- [8] 송태욱(2001), 정보통신윤리교육을 위한 네트워크 기반 협력학습 시스템의 개발 및 적용, 박사학위 논문, 한국 교원대학교.
- [9] 안동근 외(1998), 정보통신윤리 교육교재 및 프로그램 개발에 관한 연구, 정보통신윤리위원회.
- [10] 오윤정(2005), 초등학생의 정보통신윤리교육에 관한 실험연구, 석사학위논문, 서울교육대학교.

- [11] 유재택(2000), 교육기관 정보화 역기능 방지에 관한 연구, 한국교육학술정보원(연구보고 CR 2000-1).
- [12] 임동균(2002), 초등학교 정보통신기술 소양을 위한 웹기반 학습 시스템의 설계 및 개발, 석사학위논문, 인천교육대학교.
- [13] 추병완(2001), 정보윤리교육론, 울력, 19.
- [14] 황상민(2001), 사이버 공간의 심리학적 특성 및 사회적 영향, 정보통신윤리위원회, 제 1차 정보통신윤리 학술 포럼 자료집, 15.
- [15] Edger, S.L(1997), Morality and Machines. John and Bartlett.
- [16] Johnson D.G(1994), Computer Ethics, 2nd ed. Upper Saddle, NJ: Prentice Hall.
- [17] Reid, Reid E.M(1991). Electropolos Communication and Community on Internet Relay Chat. <http://cyber.eserver.org/reid.txt>.
- [18] Viginia Shea(1994), The Core Rules of Netiquette, <http://www.albion.com/netiquette/corerules.html>

저 자 소 개



이선희

2006 제주대학교 교육대학원 졸업
 현재 : 경기 의정부용현초등학교 교사
 관심분야 : ICT활용 교육지도
 e-mail : essun7@hanmail.net



김종우

1980 한양대학교 수학과졸업(이학사)
 1997 동국대학교 대학원졸업
 (이학박사)
 1989~ 제주대학교 교육대학
 초등컴퓨터교육전공 교수
 관심분야 : 컴퓨터교육, computational
 thinking
 e-mail : woo@jejunu.ac.kr