

# 문학수업의 효율성을 위한 애플리케이션 저작도구의 활용

남숙희\*  
청주대학교 어문학부

## Application authoring tool for the use of the efficiency of a literature class

Nam sukhee\*  
Divison of Language & Literature, Cheongju University

**요약** 본 논문은 스마트폰 애플리케이션 제작을 문학수업을 위한 학습도구로 활용하는 방안을 제안하였다. 신세대 문학전공자들은 이론적 지식습득이라는 전통적 수업방식에 안주하지 않고 그들의 관심과 요구에 부합하는 애플리케이션 저작도구를 활용한 스마트폰 애플리케이션 제작의 과정을 익힘으로 전공의 “탈영역화(deterritorialization)”를 경험할 수 있다.

또한 이러한 새로운 학습방법은 학습자들이 문학적 소양을 높일 수 있음은 물론이거니와 현실에 적용 가능한 학습을 요구하는 그들의 학습욕구를 충족시켜주는 실용학문으로서의 역할을 수행할 수 있다는 장점을 가진다. 나아가 문학은 모바일 애플리케이션 콘텐츠 개발의 중요한 자원이 될 수 있다는 가능성을 인지할 수 있다.

**주제어** : 문학, 콘텐츠, 애플리케이션, 모바일 러닝, 스마트폰

**Abstract** This paper is to suggest how to apply smartphone application making for literature class as a learning tool. New specialists in literature are not satisfied with the traditional learning methods for the acquisition of theoretical knowledge any more. They try to learn the making process of smartphone application using app writing tools to meet their attention and needs. As a result, they can experience "deterritorialization" of their major.

Such a new learning method not only makes the learners build up their literary knowledge, but also plays a part to meet their needs to make it reality as a practical method that satisfies their learning needs.

On this basis, there can be a possibility for literature to be the important resource of the contents development for mobile application.

**Key Words** : literature, mobile, smartphone, contents, application

### 1. 서론

2009년 우리나라에 처음 보급된 스마트폰은 불과 3년

만인 2012년 하반기 이용자수가 3천만 명을 넘어설 정도로 현대인의 생활필수품목으로 자리 잡았다.

Received 1 May 2013, Revised 20 May 2013

Accepted 20 May 2013

Corresponding Author: Nam sukhee (Divison of language & litrtature, cheongju university)

Email: shnam99@hotmail.com

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1738-1916

이 같은 현상은 교육 분야에도 혁신적인 변화의 계기를 마련해 주었다. 교육과학기술부는 ‘스마트교육 추진전략(2011.6)’과 ‘스마트교육 본격도입을 위한 실행계획(10월)’[14]의 발표를 통해 스마트교육의 실천을 강조하였다. 교육현장에선 스마트러닝, 스마트교육, 스마트워크, 스마트캠퍼스라는 신조어가 생겨 날 정도로 교육의 패러다임에도 변화가 일어났다.[3]

이에 기존의 교육의 메가트렌드였던 E-learning은 어느덧 모바일 기기와 무선 인터넷기술이 접목된 모바일러닝(M-learning)이라는 새로운 형태의 학습으로 변화하면서 교육의 혁신을 주도하게 되었다[10].

그러나 이러한 급변하는 상황은 취업위주의 실용학문을 추중하는 교육현실과 함께 순수학문, 특히 어문학 전공분야를 더욱 위기로 몰아가고 있는 것 또한 자명하다. 취업과 그를 위한 ‘스펙 쌓기’라는 현실적 과제에 당면한 학생들은 이미 인문학과의 단절과 학습의욕 상실로 인해 전공수업에 대한 흥미를 점점 잃어가고 있다. 뿐만 아니라, 문학수업은 학문 특성상 지속적인 교수자의 일방적인 강의에 의존하는 전통이 아직도 고수되고 있다.

그러나 이 같은 보수적인 교육방법은 웹기반 2.0, 스마트 폰과 태블릿 PC 등 각종 디지털화 생활에 익숙해진 학생들에게 더 이상의 교육효과를 기대할 수 없다.

최첨단 스마트폰을 늘 손에 든 채 일상생활에서는 물론이거니와 대학 캠퍼스에서 적극 활용하는 ‘유목민적 학생(nomadic learner)’모습은 이미 익숙한 대학생들의 모습이 되었다[4]. 심지어 칠판에 판서된 내용이나 P.P.T 자료 화면들을 스마트폰으로 바로 촬영하여 강의 내용을 저장하는 학생들의 모습 또한 변화된 강의실의 풍경이다. 이러한 환경 속에서 학생들은 모바일 기기를 이용해 실시간 지식검색, 온라인정보 수집은 물론이거니와 애플리케이션을 통한 정보교류와 다양한 콘텐츠를 접하고 있다.

따라서 변화된 사회와 교육환경 속에서 교수자의 교육의 관점도 ‘무엇을 배우느냐’에서 ‘무엇을 가지고 어떻게 배우느냐’[1]로의 전환과 이를 위한 지속적이고 다양한 혁신적 변화의 필요성이 요구된다. 따라서 본 연구는 “보수적”인 기존의 교육방법에서 벗어나 디지털, 스마트 환경에 익숙한 신세대 학습자들의 눈높이를 맞춘 새로운 학습방법의 모색이라는 목적을 가지고 출발하였다. 이를 위해 강의식 교육에 익숙해진 문학관련 전공수업에 저작도구를 활용한 애플리케이션 제작과정을 도입하는 새로운 시도를 제안하고자 한다.

본 연구는 프랑스 문학전공자를 대상으로 진행하였으며, 세부 전공인 프랑스 희곡 수업을 위한 교수법으로 활용하였다.

## 2. 학습의 기대효과

### 2.1 혼합형 학습(blended-learning)의 효과

인쇄매체보다 영상매체에 더 익숙해진 신세대 학습자들에게 문학작품을 접할 기회는 점점 줄어들고 있다. 따라서 순수학문에 대한 중요성만을 강조한 채 강제적으로 작품의 이해나 특정 작품을 선정해 원어강독만을 요구한다면 오히려 학습자들의 부담감만 가중시킬 수 있다[6]. 그러나 문학사의 흐름, 프랑스 연극의 변천사와 시대별 주요작가와 관련된 이론적 지식전달은 프랑스 희곡 학습에 있어 가장 우선시 되는 기본목표이다. 따라서 이러한 문제점을 개선하고, 이론적 지식을 효과적으로 전달하기 위해 인터넷 자료, 멀티미디어 영상물과 교수자가 파워포인트로 직접 작업한 교육자료 등을 동반학습도구로 활용하는 것이 바람직하다.

강의는 주3시간씩 16주의 수업시수를 기준으로 하여 강의안을 작성하고, [그림 1]의 “학습 진행구조”에 맞추어 진행하도록 한다. 프랑스 희곡에 대한 전반적인 이해를 위한 이론수업과 이 강의내용을 중심으로 한 애플리케이션 제작실습을 순차적으로 실시하며 진행한다.

이를 위해 교수자는 교안을 작성하여 이론수업을 실시하고, 학생들과 함께 수집한 자료를 보충해 학습한 내용을 애플리케이션 제작하는 작업을 시행한다.

그러나 3시간이라는 제한된 강의시간은 제작 구현을 마무리하기엔 다소 부족한 시간이다. 따라서 학생들로 하여금 팀을 이루어 기술의 응용과 재편집 등의 작업을 할 수 있도록 능동적인 “협동학습”을 유도하는 것도 유용한 해결방법이 될 수 있다.

이 같은 학습과정을 통해 학습자는 첫째 프랑스 희곡에 대한 전반적인 이론적 지식을 습득할 수 있다. 둘째 애플리케이션 제작구현에 필요한 정보탐색과 수집능력 뿐만 아니라 편집과 제작 등의 과정으로 기술적 실용성에 대한 능력을 키울 수 있게 된다. 그 결과 학생들에게 능동적이고 주도적인 참여를 통해 충분한 학습동기를 부여할 수 있는 혼합형 학습(blended-learning)의 효과도 동시에 기대할 수 있을 것이다.

## 2.2 콘텐츠제작 학습의 효과

높은 휴대폰 보급률, 즉시 접속성 그리고 이동성 등의 다양한 장점에도 불구하고 휴대폰이 학습도구로 충분히 활용되지 못하는 이유로서 콘텐츠 부족과 콘텐츠제작의 어려움이 꼽히고 있다[7].

이점에서 한 학기동안 다루어지는 프랑스 희곡에 대한 전반적인 학습내용은 애플리케이션의 콘텐츠가 되기에 충분한 정보를 갖추고 있다. 즉 문학수업에서 언어전 전문적이고 폭넓은 인문학지식은 애플리케이션 제작을 통해 새로운 문학 콘텐츠로의 재탄생이 가능하다. 이는 비인기학과라는 이유와 비실용 학문이 되어가고 있다는 이유로 회의적이고 침체되어있는 인문학도들에게 전공 분야의 영역을 넘어설 수 있음과 동시에 새로운 진로의 가능성을 인지시켜주는 계기가 될 수 있다.

## 3. 애플리케이션 제작

### 3.1 제작도구

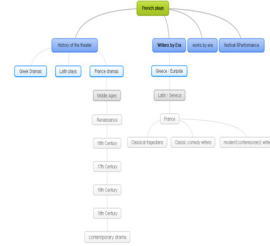
문학전공 학생들은 게임, SNS, 그리고 다양한 애플리케이션을 이용한 경험으로 컴퓨터와 스마트 폰 활용에는 능숙하지만, 실제 애플리케이션 제작기술 능력은 갖추고 있지 못하다. 따라서 학습목표를 달성하기 위해서는 컴퓨터 프로그래밍에 대한 전문적인 지식 없이도 애플리케이션 제작이 가능한 저작도구를 선택하는 것이 중요하다. Android, Window mobile7 등에서는 현재 무료로 DIY(do-it-yourself)가 가능한 서비스 툴을 제공하고 있지만, 제작을 위해선 노련한 전문기술이 필요하다는 단점이 있다. 그러나 앱 인벤터(AppInventor)[11], 엠비즈메이커[12], 스토리 라인 그리고 앱쿠키(AppCookr)[13] 등은 별도의 프로그래밍 지식이 없어도 비교적 쉽게 애플리케이션 제작이 가능한 자체 앱 개발 빌더를 제공하고 있다. 그 중 엠비즈메이커는 프로그램 기술을 배운 경험이 없는 일반인도 워드나 엑셀 정도만 사용할 줄 알면 누구나 스마트폰 또는 스마트패드용 애플리케이션 프로그램뿐만 아니라 웹 애플리케이션 개발방법을 2시간 이내에 배울 수 있는 시스템을 구축해 놓았다[6]. 또한 작업 Tool과 함께 작업의 진행을 그대로 재현해 볼 수 있는 동영상도 제시되어 있어 초보자들에게 유용한 저작도구로서의 장점을 지닌다.

이러한 이유에서 컴퓨터 관련 비전공자인 교수자와

학습자가 비교적 실행하기 수월한 엠비즈메이커 프로그램을 저작도구로 선택하였다. 이 저작도구를 이용하여 매주 진행된 학습내용을 단계별로 애플리케이션으로 제작하는 과정을 시연해 보고자 한다.

### 3.2 제작구상

애플리케이션 구현을 위한 가장 기초단계가 되는 스토리 보드를 우선 작성한다. 먼저 학습자들은 이론수업에 사용된 교안을 참고하여 작성된 학습 진행구조를 만들어 본다. 메인화면에 필요한 스토리 보드는 [그림 1]과 같은 학습 진행구조의 순서에 따라 각 시차별로 작성한다.



[Fig. 1] Structure learning process



[Fig. 2] start-up screen design

### 3.3 애플리케이션 제작 구현

#### 3.3.1 도입화면 구현

도입부 화면은 프랑스 희곡에 대한 정보를 제공하는 애플리케이션임을 한눈에 파악할 수 있도록 [그림 2]처럼 연극관련 그림이나 사진을 삽입하여 작성한다. 하단엔 확인버튼을 만들어 메인화면으로 이동할 수 있도록 설계한다. 이때 애플리케이션 구현의 첫 단계이자 실습의 초기과정이므로 예상외의 시간이 소요될 수 있기 때문에 가능한 한 단순한 화면으로 시작하는 것이 바람직하다. 그리고 학습자가 저작방법을 처음 접한다는 점을 감안하여 필요한 제작과정을 제대로 숙지할 수 있도록 도와주고, 추후 각자가 자신의 취향에 맞는 새로운 화면을 구현해 보도록 유도한다. 모바일 기기가 학습자에게 기기를 사용하도록 동기화시키고 학습효과를 나타낼 수 있는 충분한 학습기회를 제공한다는 한 연구 결과처럼[9] 자신의 스마트폰에 설치되어질 애플리케이션을 위한 첫 단계를 시작한다는 사실만으로도 학습자들은 호기심과

의욕을 가지고 학습에 참여하게 된다.

### 3.3.2 메뉴화면 구현

메뉴에 나타날 항목들은 학습 진행구성 목차를 참고하여 작성한다. [그림 3]과 [그림 4]처럼 화면을 이룬수업 시간에 다른 시대별 극작가들의 사진 등으로 각 메뉴 아이콘을 꾸며서 좀 더 발전된 개발기술을 응용해 보도록 한다. 메뉴화면에 표시된 각각의 제목들은 타이틀 바를 터치하면 해당내용으로 이동할 수 있도록 실행메뉴를 설치한다.

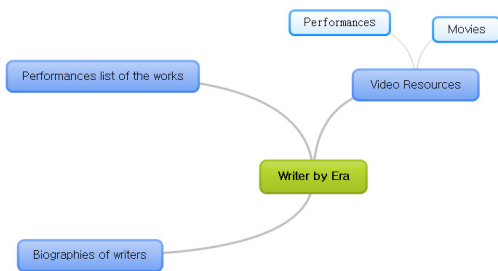


[Fig. 3] menu screen example 1)



[Fig. 4] menu screen example 2)

### 3.3.3 메인화면 구현



[Fig. 5] configuration example of a story board

도입부와 메뉴화면의 제작은 처음 접해본다는 생소함의 이유로 저작도구의 활용기술에 더 비중을 두었다면, 메인화면은 학습자는 물론이거니와 추후 비전공자들에게도 충분한 정보를 제공할 수 있는 풍부한 자료로 구성된 콘텐츠가 되어야 한다는 점이 전제되어야 한다. 따라서 교수자는 각 화면의 콘텐츠를 제작하기에 앞서 우

선시 되어야 하는 스토리 보드 작성 요령에 대해 충분히 숙지시킬 필요가 있다. 그리고 스토리보드 구성표와 화면마다 필요한 스토리보드를 [그림 5]와 <표 1>처럼 구성해 본다. 이 과정은 자연스럽게 이론 강의와 연계되어 이론수업에서 학습한 내용에 대한 반복학습을 가능하게 해준다. 왜냐하면 이 화면들을 구성하기 위해 학습자는 각 단계별로 이론학습내용을 잘 숙지해야 해야 하기 때문이다. 따라서 각 화면의 스토리 보드는 바로 개인의 학습이해도에 대한 결과물의 성과로 간주될 수 있다.

<Table 1> story board sample

Scene Video, Figure	Description	son, musique etc
	commentaire play date and time (Click on the hyperlink and website switching)	insert shot image video clip etc

이상의 과정을 거쳐 [그림 6]과 같은 화면이 구현된다. [그림 6]은 극작가 Eugène Ionesco에 대한 정보를 얻을 수 있도록 꾸며진 화면이다. 화면에 작가 사진을 올려 사진 정보를 제시하고, 작가 관련 정보 메뉴를 정하여 구성한 후 필름과 돋보기 등의 아이콘으로 만들어 본다. 그리고 이 버튼을 터치하면 자연스럽게 세부학습장이 설계된 다음 화면으로 이동이 가능하다. [그림 7]은 학습자들의 이해를 돕기 위해 엠비즈메이커에서 제공한 인덱스페이지의 한 유형을 빌려 완성한 사례이다.



[Fig. 6] screen example for learning



[Fig. 7] screen example for learning

소프트웨어에 대한 작업수행 능력이 더욱 요구되는 이 과정은 기술적으로 미숙한 학생들에게 오히려 심리적 부담감을 가중시킬 우려가 있다. 따라서 조별실습 등 협력학습과 역할분담학습을 유도하는 것도 바람직한 방법이 될 수 있다. 학습자는 2~3명으로 팀을 구성하고, 각 팀은 주제를 선택하고 그를 위한 2~3개의 화면을 만들게 된다. 그리고 협력활동을 통해 구현할 화면의 스토리 보드를 각 주차로 실시한 강의 진행내용에 맞추어 작성하고, 수업 시 사용된 강의 교안을 토대로 첨부될 관련 정보자료들의 수집에 착수한다. 이는 학습자가 자연스럽고 폭넓게 프랑스 희곡을 접할 수 있고, 문학에 대한 이해와 친밀감 또한 높일 수 있는 기회를 제공한다. 또한 학습자 스스로 학습에 있어서 주도권을 가지고, 학습 요구를 진단하고, 학습목표를 설정하며, 학습에 필요한 인적, 물적 자원을 확인하고, 적절한 학습 전략을 선택, 이행하여 학습결과를 스스로 평가하는 과정의 활동인 자기주도 학습의 효과도 기대할 수 있다.[5] 더욱이 학습자들은 블로그, 카카오톡, 트위터 등의 SNS 서비스에 익숙한 N세대 (Network Generation)[2]들이기에 개인정보 수집을 통해 콘텐츠의 내용을 더욱 풍성하게 만들 수 있는 그들의 능력을 보여주는 기회로 활용할 수 있다.



[Fig. 8] Main Screen example 2)



[Fig. 9] Main Screen example 1)

[그림 8]과 같은 메뉴의 내용을 완성하기 위해 작가소개, 작품 소개, 공연정보와 포토 갤러리의 항목별 제작을 위한 팀을 구성한다. 이때 역할분담을 통해 화면 제작을 하였지만 반드시 동일한 파일명과 기준경로로 저장해야 하나의 애플리케이션 콘텐츠로 완성할 수 있다는 점을 주지시켜야한다.

태블릿을 이용하여 [그림 8]과 [그림 9]처럼 완성된 화면은 preview 기능을 통해 실현될 화면을 미리 확인하

고 소개한다. 학습자들은 제작 기술의 문제점, 화면 구성 자료의 개선점 등에 대해 서로의 의견을 교환하는 시간을 마련한다. 다시 말해 Roschelle[8]이 M-Learning 기술에 대해 피력한 바와 같이 학습자로 하여금 지식 검색, 온라인 정보 콘텐츠접근, 토론 참여 등 다양한 배움의 활동에 참여할 수 있도록 해준다.

### 3.3.4 패키지생성 및 업로드

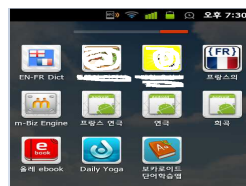


[Fig. 10] DB Setting Preferences

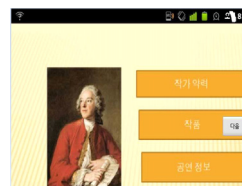


[Fig. 11] Creating and installing a package

이렇게 제작된 화면들은 최종적으로 그림 [그림 10]와 [그림 11]과 같이 데이터베이스 변환 작업을 통해 패키지 생성 및 설치준비를 완료한다. 업로드 준비를 마치면 학습자들은 스마트폰에 설치된 애플리케이션을 확인할 수 있게 된다.



[Fig. 12] Icon Installed on the smartphone



[Fig. 13] execution result screen

이 과정은 학습자들에게 학습에 대한 성취감의 기회를 제공한다. 그리고 단순한 애플리케이션의 소비자의 입장이었던 학습자들은 이러한 학습기회를 통해 경쟁력 있는 아이템만 갖춘다면 애플리케이션 생산자가 될 수 있다는 자신감도 갖게 된다.

## 4. 결론

이상으로 프랑스희곡 수업을 통해 습득한 문학 지식을 저작도구를 활용해 모바일 애플리케이션 콘텐츠로 새

롭게 재탄생시키는 작업을 수행해 보았다. 개발 빌더가 구축되어 있는 프로그램을 이용하기는 했지만 애플리케이션 개발에 필요한 컴퓨터 응용기술이 필요한 작업이기에 아무래도 인문계열 전공자로서 진행의 어려움이 따랐으며, 전문적인 완성감이 떨어지는 시연이었다. 그러나 애플리케이션 제작이라는 새로운 학습도구의 활용은 문학의 이론적 지식 습득의 만족만을 추구하는 전통적 수업방식에 안주하지 않고 새로운 영역으로의 발전 가능성에 대한 모색이라는 점에서는 매우 의미 있는 시도였다. 또한 새로운 영역에의 과감한 도전을 통해 우리는 다음과 같은 긍정적인 결론을 얻을 수 있었다. 첫째 디지털 멀티미디어와 스마트폰이라는 디지털 학습도구를 활용한 문학교육은 스마트 환경에 길들여진 학습자들의 눈높이에서 그들의 관심과 호기심을 충분히 충족시켜 주었을 뿐만 아니라 적극적인 수업 참여의 성과를 얻을 수 있었다. 둘째 애플리케이션 제작을 통해 학습자는 인문학의 지식은 애플리케이션 콘텐츠 개발을 위한 중요한 자원이 될 수 있다는 사실을 확인할 수 있었다. 문학은 그 영역을 넘어 실용학문으로서의 탈바꿈도 가능하며, 소프트웨어와의 만남을 통해 학습자는 실용학문으로서의 역할을 수행할 수 있는 이른바 전공의 “탈영역화(deterritorialization)”를 경험할 수 있었다.

그러나 인문학 전공 기피의 현실을 조금이나마 개선해 보고자 하는 바람에서 출발한 시도이었음에도 불구하고 교수자 역시 소프트웨어에 대한 전문지식이 부족하기 때문에 다양한 기술적 방법 제시와 활용에 한계를 절실히 느꼈다. 따라서 교육과정에 보다 전문적인 적용을 위한 지속적인 연구와 개발과 인문학과 컴퓨터 전공학계의 교류가 필요하다 하겠다.

## REFERENCES

[1] Corbeil, J. R., & Valdes-Corbeil, M. E.. Are you ready for mobile learning?. *Educause Quarterly*, 30(2), 51-58. 2007

[2] Jeong, Jae-Hyeong, *Neu cinema for Network Generation*, 2004

[3] Kim, Youngwoo. An Exploratory Study of the Relationship between Smart Learning and Smart Work: The Use of Personal Laptops by Graduate Students in a Smart Campus Environment. *The*

*Society of Digital policy & management*. Vol 10-5. pp.27-35, 2012.

[4] Kleinrock, L. Nomadcity: Anytime, anywhere in adisconnected world. *Mobile networks and applications*, 1, 351-357. 1996.

[5] Knowles. M. S. *Self-directed learning: A guide for learners and teachers*. New York: Association Press. 1975.

[6] Nam, sukhee. The teaching method of foreign language applying classic dramas. *JWL*. Vol 23. pp. 55-74. 2012.

[7] Ro, Ja Eun. *Design and Implementation of Authoring System to Support M-Learning with Mobile Phone*, Ewha Womans University. 2009.

[8] Roschelle, J, “Keynote paper: unlocking the learning value of wireless mobile devices”, *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol. 19. No. 3. pp. 260-272. 2003.

[9] Sanberg, J., Maris, M & Geus, K.. *Mobile English learning: An evidence-based study with fifth graders*. *Computers & Education*, 57. pp. 1334-1347. 2011.

[10] Yang, Yu-Jeong. A Study on factors influencing the intention to use of m-Learning. *Korean association for educational information and media*, 11(1), 147-165. 2005.

[11] <http://appinventor.mit.edu/>

[12] [www.mbizmaker.com](http://www.mbizmaker.com)

[13] [www.appcookr.co.kr](http://www.appcookr.co.kr)

## 남 숙 희



- 1991년 2월 : 충북대학교 불어불문학과 (석사)
- 2000년 1월 : 프랑스 루앙대학교(박사)
- 2008년 3월 ~ 2009년 2월 : 청주대학교 한국문화연구소 연구원
- 2003년 3월 ~ 현재 : 공주대학교, 청주대학교 출강
- 관심분야 : 교육, 문화, 콘텐츠
- E-Mail : shnam99@hotmail.com