

# 한글 맞춤법 지도를 위한 웹 기반 원고지 사용 지도 시스템의 설계

박기순<sup>0</sup>, 양창모  
만수 초등학교, 청주교육대학교 초등컴퓨터교육과  
hothoya99@hotmail.com, cmyang@cje.ac.kr

## Design of the Web-Based Guidance on using the manuscript paper system for Guidance on the rules of Korean spelling

Park Ki-soon<sup>0</sup>, Yang Chang-mo  
Dept. Computer Education, Chong-ju National University of Education

### 요 약

독후감상문을 쓸 때에나 각종 생활문, 논설문을 쓸 때에 원고지를 이용하지만 많은 어린이들은 원고지 사용법이나 맞춤법에 익숙하지 않다. 어릴 때부터 한글 맞춤법에 대해 많이 공부를 하고, 교육을 받지만, 학교현장에서는 시간을 내어서 특별히 할 수 있는 시간이 많지 않기 때문에 또 다른 지도 방법이 요구되는 바이다. 따라서, 아동들이 원고지를 이용하여 스스로 맞춤법에 대하여 공부를 해 보고, 복잡한 기구 없이 좀 더 쉬운 방법으로 아동들의 한글 맞춤법 등 글짓기의 기능적인 측면을 지도할 수 있는 웹 기반의 원고지 탐색지도 시스템을 설계한다.

## 1. 서론

### 1.1 연구의 필요성 및 목적

한글 맞춤법은 한국인이 한국어로 문자생활을 하는 데 필수적인 지식임에도 불구하고, 대부분의 한국인들은 초등학교에서 대학교에 이르는 동안 이를 체계적으로 교육받은 경험이 별로 없다.

한글 익히기에 가장 중요한 시작점이 되는 초등학교에서는 한글 맞춤법을 정확히 지도해야 하지만 초등학교 국어 교과와 6대 영역 중 '국어 지식'영역에서 맞춤법에 대한 지도를 하도록 하고 있어 그 수업시간에만, 또 학교 교육과정 안에서만 교육하는 것으로는 많이 부족하다.

이러한 것을 해결해 줄 수 있는 것이 교육 현장에서 교수-학습방법으로 가장 많이 거론되고, 실천이 촉구되는 소위 ICT(Information & Communication Technology)라 불리는 '정

보통신 기술'의 활용이라 할 수 있다. 이는 제 7차 교육과정이 추구하는 바, 학습자 중심의 수준별 개별학습이 정보통신기술 활용의 장점인 것과도 관련이 있다[1].

또, 독후감상문을 쓸 때에나 각종 생활문, 논설문을 쓸 때에 많이 이용하는 원고지는 지도가 필수적이지만, 특별히 시간을 내어서 지도하기가 쉽지 않다. 하지만, 원고지는 아동들에게 직접적으로 띄어쓰기를 지도할 수 있고, 자연스럽게 띄어 쓸 수 있는 기회를 마련해 줄 수 있기 때문에 사용법 지도는 필수적이다.

이에 따라, 초등학교 어린이들에게 많은 학습의 기회도 부여해 주고, 시간적 문제를 해결하여 줄 수 있는 한글 맞춤법 지도를 위한 웹 기반의 원고지 사용 지도 시스템을 설계하고자 한다.

## 1.2 용어정의

한글 맞춤법이란, 한국어를 한국 언어사회의 규범이 되도록 어법에 맞게 표기하는 방법을 뜻한다. 문교부에서 고시한 한글 맞춤법에는 각 표준어를 적는 방법과 띄어쓰기의 방법, 또, 외래어 표기법에 대하여 명시하고 있다[2].

## 1.3 연구의 제한점

본 연구는 초등학교 아동들을 대상으로 하는 것이므로 여러 가지 복잡한 기능들을 섞어서 하는 것이 아니라, 아동들이 사용하기 쉽도록 아동용을 설계를 해야 한다. 또한, 너무 딱딱하지 않도록 설계를 해야 하는데, 한글 맞춤법의 지도라는 특성상 그 틀을 벗어나기는 쉽지 않다.

또 하나는 맞춤법의 침삭지도를 자동으로 하는 것은 구현에 어려움이 있으므로 교사가 직접 해주는 시스템을 설계하였다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 국어 지식 교육

제 7차 교육과정에 제시한 국어과의 교육 목표는 언어 활동과 언어와 문학의 본질을 총체적으로 이해하고, 언어 활동의 맥락과 목적과 대상과 내용을 종합적으로 고려하면서 국어를 정확하고 효과적으로 사용하며, 국어 문화를 바르게 이해하고, 국어의 발전과 민족의 언어 문화 창달에 이바지할 수 있는 능력과 태도를 기르는 것이다. 이에 따라 국어과에서는 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 국어 지식, 문학의 여섯 가지 영역으로 교육 영역을 정하고 있는데, 기능적인 국어 사용 능력은 국어 지식 영역에 속한다.

국어 지식 영역 중 국어의 규범과 적용 범주에서 맞춤법 및 표준 발음 등과 관련된 각

종 규범에 대한 지식 습득과 그 지식을 실제의 국어 생활에 활용하여 보다 향상된 국어 생활을 영위하는 데 도움을 주어야 한다고 명시하고 있다. 특히, 초등학교 단계에서의 국어 지식 지도는 국어를 바르고 정확하게 사용하는 데 초점을 두어야 한다. 이를 위한 학습 내용은 국어 지식의 이해, 국어 지식의 실제적인 활용의 측면을 고려하여 선정하는 것이 좋다 [3].

### 2.2 한글 맞춤법

한글 맞춤법이란 우리말을 우리 문자인 한글로 적는 방식을 규범한 법이다. 한글 맞춤법의 원리는 「한글 맞춤법」 총칙 제1항에 나타나 있다.

“한글 맞춤법은 표준어를 소리대로 적되, 어법에 맞도록 함을 원칙으로 한다.”

위 조항은 한글 맞춤법의 표기 대상이 표준어임을 나타내고 있다.

또, 제2항 “문장의 각 단어는 띄어 씀을 원칙으로 한다.”에서 띄어쓰기의 기본 단위가 단어임을 알 수 있다. 하지만, 서로 다른 단어가 결합하여 새로운 단어가 될 수도 있어서 판단이 쉽지 않다[4].

### 2.3 원고지 사용법

#### 2.3.1 칸쓰기

한 칸에 한 자 쓰기를 원칙으로 한다. 문장 부호도 한 칸에 한 자 쓰기를 원칙으로 한다. 단, 행 끝에 치는 부호는 예외로 하고, 줄표(-), 줄임표(.....)는 두 칸으로 한다.

로마자의 경우 대문자는 한 칸에 한 자를 쓰고, 소문자는 한 칸에 두 자를 쓴다.

아라비아 숫자는 한 칸에 두 자를 쓴다. m, cm, mm, g, kg 따위의 단위표시는 한 칸에 쓴다. 새 단락으로 접어들 때는 언제나 첫 칸

을 비운다(줄같이).

긴 인용단락을 쓸 때는 드러내기 위해서 그 단락 전체의 왼쪽 두 칸을 모두 비운다(인용 단락의 첫 글자는 넷째 칸부터 쓰게 됨).

대화문은 독립된 단락은 아니나 준독립 단락으로 취급하여, 첫 칸을 비워 쓴다. 큰따옴표(" ")로 묶을 때도 그렇고, 줄표를 써서 대화문을 나타낼 때도 그러하다.

가닥치기(조목 벌임)의 번호 앞은 적당히 비운다.

인용할 경우엔 보통 두 칸 정도 비워 쓴다.

### 2.3.2 줄쓰기

제목의 앞 뒤 줄은 비운다.

본문의 앞은 한 줄이나 그 이상 비운다.

다음과 같이 독립 단락임을 보일 경우에는 앞 뒤 한 줄씩을 비운다.

\*앞의 내용과 사뭇 달라서, 그냥 붙여쓰면 문맥의 혼란을 일으킬 우려가 있을 경우

\*액자소설 등 이야기 속의 이야기임을 나타낼 경우

\*긴 인용단락일 경우

\*시 따위를 인용할 경우

원고지 끝줄로 독립단락이 마쳐질 경우, 다음 장 첫 줄을 비우지 않고 앞 장 원고지 밑에 표로써 띄어쓰기를 나타낸다.

### 2.3.3 글의 종류를 쓰는 방법

첫 번째 행 둘째 칸서부터 씁니다. < >를 열고 그 안에 제목을 적는다.

### 2.3.4 제목을 쓰는 방법

2행 중간에 쓴다. 주의 할 점은 마침표를 찍지 않고, 물음표나 느낌표는 가능한 붙이지 않는 것이다. 또, 줄임표(.....)는 사용하지 않으며, 제목이 길 때는 두 행에 나눠 쓴다.

'부제'는 양쪽 끝에 줄표를 표시하여 제목 아래 줄에 쓴다.

### 2.3.5 소속과 성명 적는 방법

학교 뒤 2칸을 뺀다. 3칸을 띄는 경우도 있다. 이름 뒤 2칸을 뺀다.

성과 이름은 붙여 쓴다. 보기 좋게 하기 위해 이름을 한두 칸씩 띄어쓰기도 한다.

### 2.3.6 교정하기

원고를 쓸 때나 다 쓰고 난 뒤에 잘못된 곳이 있으면 바로 잡아 원고 교정을 한다. 원고 교정에서는 글을 추가, 삭제, 정정은 물론, 문단의 설정 등을 자유롭게 진행, 변경시킬 수 있다.

(1)원고 정정에는 빨간 잉크를 사용하지 않는 것이 좋다. 편집자의 지정과 구분을 하기 위함이다.

(2)틀린 부분에는 'V'표를 하여 지움을 나타내고 그 위쪽 줄 사이에 고칠 내용을 적는다. 반드시 위쪽에 일률적으로 써 넣어야 한다. 그래야 혼선을 피할 수 있다.

(3)틀린 곳이나 불필요한 부분을 지우기만 하려면 그곳에 한 줄(또는 두 줄)을 긋는다. 만일 지운 것을 되살리고 싶으면 그은 줄 두어 군데에 'X'표시를 하거나 '生'이라 표시한다.

(4)삽입의 경우, 간단한 분량은 '-'로 가능하지만 분량이 많으면, 별면의 원고 용지를 사용한다. 이때는 삽입한 원고용지에 다른 원고와 분간할 수 있는 표시를 하고, 삽입할 위치에 이와 동일한 표시를 하여 구분한다. 삽입할 원고가 여러 장이면, 삽입할 위치에 '몇 장 삽입'이라고 명시하면 더욱 좋다[5].

## 2.4 웹 기반 학습에서의 상호 작용

전통적인 학습방법을 적용할 때, 초등학교 글쓰기 교육은 고정된 교육과정 운영을 통한 글 쓰는 시간, 글쓰기 지도시간이 부족하고, 다인수 학급과 교사의 과중업무로 인해 체계적이고 계획적인 글쓰기 교육을 받기 어려운 등 여러 가지 문제점을 안고 있다.

웹을 이용한 학습은 이러한 문제점을 해결하는 데에 도움을 줄 수 있다.

첫째, 학습자의 감정을 불러일으키며 동기를 부여하고 참여를 권장한다.

둘째, 인터넷을 활용한 학습은 시간과 공간을 초월하여 수업시간과 공간에 구애 없이 학습자가 편리한 시간에 원하는 학습을 진행한다는 것이다[6].

## 2.5 선행 연구 고찰

[1]에서는 읽기와 쓰기 영역이 국어과에서 ICT를 본격적으로 활용할 수 있는 부분을 강조하며, 교사만이 학습자의 글에 대한 평가를 할 수 있는 것이 아니라 각종 게시판 등을 통하여 학습자 상호간에 피드백을 할 수 있으며, 특정 글에 대한 다양한 비평과 비판적 글쓰기를 통해 쓰기 능력을 신장할 수 있는 계기를 삼을 수 있다고 하였다. 그 예로 사이버 표준어 찾기 대회 등을 들고 있다.

[6]에서는 인터넷을 활용한 온라인 학습, 정보검색 학습, 전자우편 활용 학습, 토의 학습 등의 글쓰기 교수 학습 유형을 제시하면서 인터넷을 이용하여 글쓰기 지도시 기능적인 측면(원고지, 맞춤법, 띄어쓰기, 문장 부호 등)에 대하여 추후 연구가 필요하다고 하였다.

[7]에서는 Visual Basic 6.0을 이용하여 온라인 논술시험 시스템의 설계 및 클라이언트/서버의 환경에서 구현을 하면서 향후 과제로 멀티미디어 자료를 첨부하고, 웹상에서 작동되

는 온라인 논술 평가 시스템을 제시하였다.

## 3. 웹 기반 원고지 사용 지도 시스템의 설계(논문의 제목과 동일)

### 3.1 시스템 설계의 기본 방향

본 연구의 원고지 사용 지도 시스템은 초등학교 아동들의 한글 맞춤법 지도에 관한 제이론 및 관련 연구에 근거하여 다음과 같은 기본 방향으로 설계하였다.

첫째, 본 시스템은 초등학교 아동들이 흥미를 가지고 학습에 참여할 수 있도록 설계한다.

둘째, 상호작용성과 학습의 개별화를 고려하여 구성한다.

셋째, 아동이 작성한 것을 저장하기 쉽고, 그것을 교사가 교정하기 쉽도록 설계한다.

### 3.2 시스템의 환경

한글 맞춤법 지도를 위한 웹 기반 원고지 사용 지도 시스템은 <표 1>과 같이 학습내용을 DB화하기 위하여 DB연동 프로그램으로 PHP를 사용하고, Namo, Flash, Visual Basic 6.0을 제작 언어로 하여 구현하도록 설계하였다.

<표 1> 시스템 사양

구분	사양
DB연동 프로그램	PHP
DB서버	MySQL
화면제작툴	Namo, Flash MX, Visual Basic 6.0

### 3.3 시스템 구성의 자료 흐름 설계

한글 맞춤법에 대하여 원고지를 활용하여 학습을 하는 과정은 국어과 교수 방법 중의 하나로 <표 2>와 같은 단계를 가지는 직접 교수법에 의하여 설계하였다.

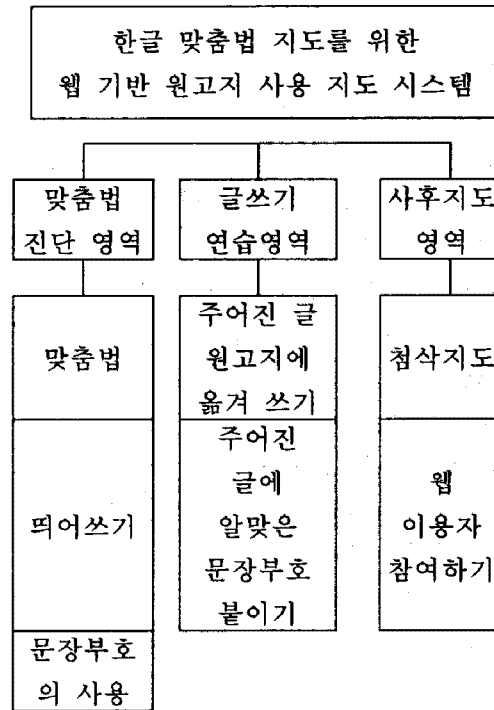
<표 2> 직접 교수법의 과정

과정	주요 활동
설명하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전략(또는 기능) 제시</li> <li>· 전략의 필요성과 중요성 설명</li> <li>· 전략의 사용 방법 안내</li> </ul>
시범보이기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전략이 사용된 예 제시</li> <li>· 교사의 시범</li> </ul>
질문하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 세부 단계별 질문</li> <li>· 질문에 대한 답변</li> <li>· 학생들의 질문 제기 및 교사의 응답</li> </ul>
활동하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 실제 상황을 통해 반복적인 연습</li> <li>· 다른 상황에 적용</li> </ul>

위와 같은 직접 교수법은 학습방법에 대해 구체적으로 안내를 해준다는 점에서 의의가 있는 것인데, 단순히 지시만 하는 것이 아니라, 그 방법을 명시적으로 제시해줄 것을 강조한다[8].

이에 따라 구성한 한글 맞춤법 지도를 위한 웹 기반 원고지 사용 지도 시스템은 크게 <표 3>과 같이(그림으로 하는 것이 나올 듯 싶은데) 스스로 맞춤법의 수준을 알아볼 수 있는 맞춤법 진단 영역과 한글 맞춤법에 대하여 본격적으로 학습할 수 있는 글쓰기 연습 영역, 실제로 학습한 내용을 적용 해보는 사후지도 영역으로 구성된다. 또한 다른 학생들과의 피드백 활동을 통한 질문과 응답의 활동도 포함된다.

<표 3> 전체적인 시스템 구성의 흐름



#### 3.3.1. 맞춤법 진단 영역

맞춤법 진단 영역은 맞춤법, 띄어쓰기, 문장부호의 사용 등에 대하여 진단을 해보는 과정이 포함되어 있다.

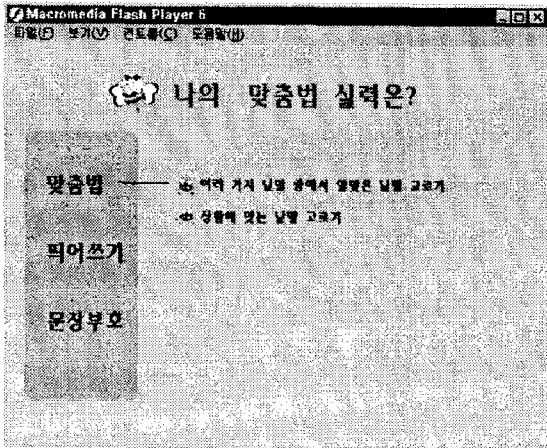
이 영역의 경우 Flash MX로 구현을 하여 얼마나 한글 맞춤법에 대하여 알고 있는지를 진단하도록 한다.

<표 4> 맞춤법 진단 영역의 구성

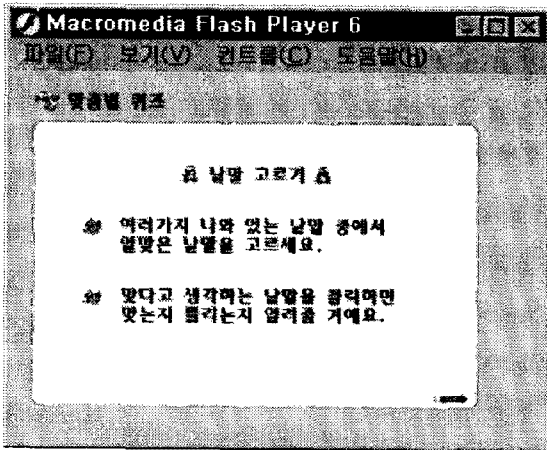
맞춤법 퀴즈	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 여러 가지의 낱말 중에서 알맞은 낱말 고르기</li> <li>2. 상황에 맞는 낱말 고르기</li> </ol>
띄어쓰기 퀴즈	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 올바른 낱말 띄어쓰기 고르기</li> <li>2. 올바른 문장 띄어쓰기 고르기</li> </ol>
문장부호 퀴즈	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 문장부호의 의미 알기</li> <li>2. 상황에 맞는 문장부호 고르기</li> </ol>

맞춤법 진단 영역의 화면 인터페이스는 <그림 1>과 같다. 글씨가 너무 많지 않도록 구성한다.

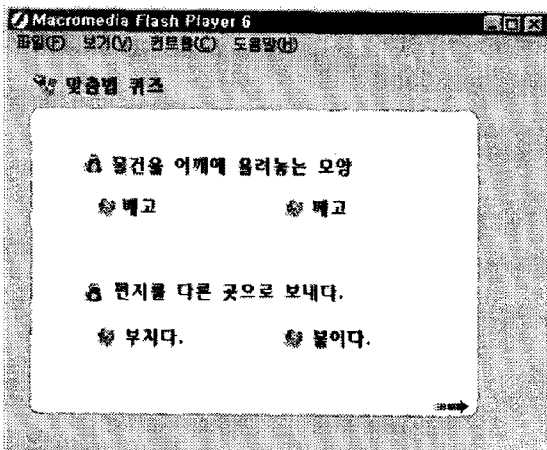
<그림 1> 맞춤법 진단 영역



<그림 2> 낱말 고르기 안내 화면



<그림 3> 맞춤법 퀴즈 첫번째



### 3.3.2. 글쓰기 연습 영역

<표 5>와 같이 주어진 글 원고지로 옮겨 쓰기와 주어진 글에 알맞은 문장 부호 붙이기 두 부분으로 나누어 직접 교수법을 적용하여 글쓰기 연습 영역을 설계하였다.

<표 5> 글쓰기 연습 영역의 구성

주어진 글 원고지로 옮겨 쓰기	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 주어진 문장을 원고지로 옮겨 쓰기</li> <li>2. 들려주는 문장을 원고지로 옮겨 쓰기</li> </ol>
주어진 글에 알맞은 문장 부호 붙이기	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 주어진 문장에 알맞은 문장 부호 붙이기</li> <li>2. 상황에 따른 문장부호 붙이기</li> </ol>

글쓰기 연습 영역에서는 주어진 글을 원고지로 옮겨 써 보거나, 알맞은 문장 부호를 붙인 다음, 직접 답을 확인해보고, 한글 맞춤법에 대하여 스스로 학습 및 확인할 수 있도록 한다.

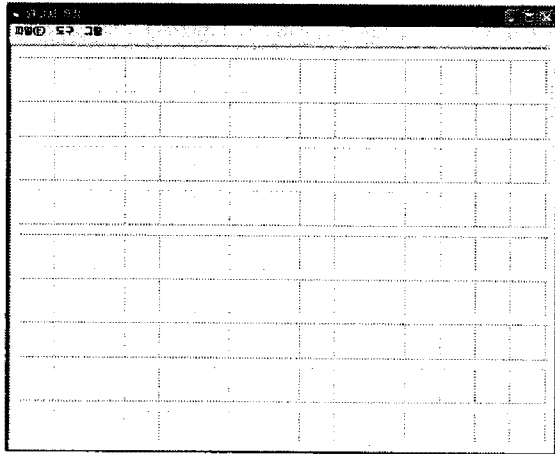
### 3.3.3. 사후지도 영역

사후지도 영역은 침삭지도 영역, 웹 이용자 참여하기 영역으로 구성되는데, 이 중 침삭지도 영역은 Visual Basic 6.0 프로그램을 이용하여 구현한다.

이것을 구현하기 위해서는 Visual Basic으로 원고지 파일을 만들어야 한다. 배경에 원고지 그림을 넣은 원고지 파일을 만들어서 그 위에 텍스트를 직접 입력할 수 있는 파일을 만든다. 아동들은 이 파일을 이용하여 원고지에 직접 자신이 작성한 동시나 독후감 등의

글을 써서 저장 버튼을 누른 후, 이것을 웹상의 게시판에 올리면 이것을 보고 다른 웹 사용자가 피드백을 달아준다.

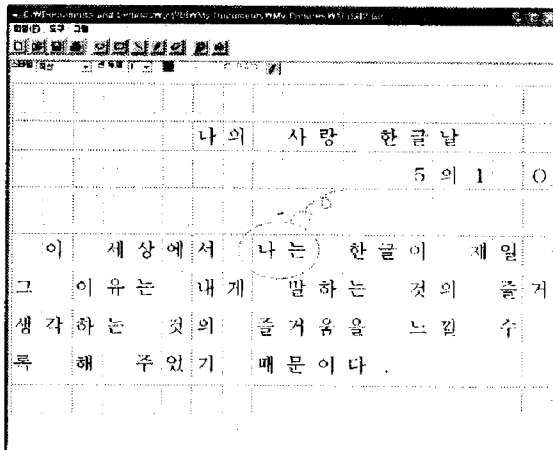
<그림 4> 원고지 작성 화면



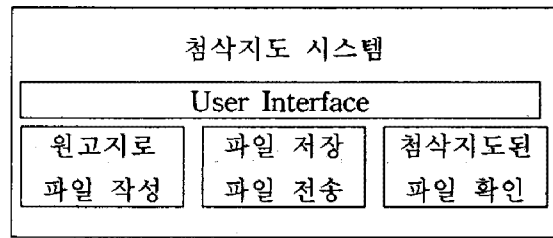
교사는 이 파일을 침삭지도 프로그램으로 불러와서 문장 교정부호를 이용하여 침삭지도 를 하여주게 된다.

침삭지도를 할 때에는 다른 하드웨어는 필요 없이 마우스와 키보드로 침삭지도를 하여 주게 되는데, 원문 파일을 불러서 그 파일 위에 그림판이나 Photoshop 등에서 사용되는 기법으로 아이콘을 클릭 했을 때에 교정부호를 직접 원문 파일에 기술할 수 있다.

<그림 5> 원고지 교정 화면(예)



<그림 6> 침삭지도 시스템의 구성도



#### 4. 결론 및 제언

본 논문에서는 한글 맞춤법 지도를 위한 웹 기반 원고지 사용 지도 시스템을 설계하였다. 맞춤법 진단에서부터 글쓰기 연습, 사후지도 영역까지 아동 스스로 한글 맞춤법에 대하여 자신의 실력을 알아보고, 학습을 한 후에 연습과 실제로 적용까지 해 봄으로써 맞춤법 지도에 효과를 볼 수 있다.

설계한 본 시스템의 장점은 다음과 같다.

첫째, 시간과 장소에 구애받지 않고, 인터넷이 연결된 컴퓨터만 있으면 아동 스스로 맞춤법에 대하여 학습할 수 있다. 이것은 따로 시간을 내어 지도할 수 없는 부분에 도움이 된다.

둘째, 아동 스스로 참여할 수 있는 동기를 부여한다. 딱딱한 느낌이 드는 학습 과제인 만큼 동기를 부여해주어 스스로 학습을 하고 싶은 마음을 느끼도록 해 주는 데에 도움이 된다.

앞으로의 과제로는 설계한 본 시스템을 실제로 구현해보고, 구현한 프로그램을 아동들에게 적용하여 그 효과를 입증하는 것이 필요하다. 더 나아가, 초등학교 아이들에 맞도록 구성된 사이버 한글 맞춤법 사전 등을 구성하여 낱말이나 문장을 쳐 넣으면 어떤 점이 잘못되었는지 알려주는 프로그램도 연구해볼 가치가 있다.

## 5. 참고문헌

- [1] 서유경, “국어교육에서의 정보통신기술 (ICT) 활용”, 한국 국어교육연구학회, 국어교육 109호, 2002.
- [2] 문교부, 한글맞춤법, 1989년 1월.
- [3] 교육인적 자원부, 초등학교 교육과정 해설 (3), 고시 pp.8~24. 1997.
- [4] 엄동훈, 한글 맞춤법 100제, 국립 국어 연구원, 연도.
- [5] <http://urimal.cs.pusan.ac.kr>(국어평생교육 \* 우리말 배움터)
- [6] 이영수, 한규정(2002), “WBI를 통한 국어과 글쓰기 지도 사례”, 한국정보교육학회 학술발표 논문집, 제 7권 1호.
- [7] 한원교, 남재열, “온라인 논술시험 시스템의 설계 및 구현”, 정보교육학회 논문지, 제8권 1호, 2004.
- [8] 교육인적 자원부, 초등학교 교사용 지도서 5-1, p.353~p.355, 2003.