초등학생을 위한 동시감상 지원 시스템

박현숙°, 김갑수
서울신내초등학교,° 서울교육대학교 컴퓨터교육학과
qufa11@hanmail.net o, kskim@snue.ac.kr

Children's verse appreciation supporting system for elementary school student

Hyun-suk Park° , Kap-su Kim
Sinne elementary school°,
Seoul National University of Education, Dept. of Computer Education

요 약

지식 정보화 시대의 도래에 따라 독서 교육은 인터넷과 멀티미디어를 활용한 방향으로 나아가고 있으며 그에 대한 연구도 활발하게 이루어지고 있다. 웹을 활용한 독서지도 프로그램이 많이 연구되고, 제안되고 있지만 장르 별로 세분화되어 있지 못하다. 동화나 위인전 분야는 웹을 활용한 여러 가지 활동들이 제공되고 있다. 그러나 동시분야는 웹상에서 감상 활동에 알맞은 활동들이 제시되지 못하고 있고, 동시 감상 학습은 주로 교사와 텍스트 중심으로 이루어져 왔다. 따라서 본 연구에서는 학습자 중심의 수업활동을 통해 학습자 스스로 상상, 연상 등으로 동시를 감상할 수 있도록 웹 기반 동시 감상 지원 시스템을 설계하였다. 첫째, 초등학교 전 학년 동시를 데이터베이스화하였다. 둘째. 동시 감상과 학습활동을 읽기 전과 읽은 후 활동으로 제시하고, 활동이 끝나면 동시 낭독을 녹음할 수 있도록 하였다. 셋째. 읽기 전과 읽은 후 활동 등 동시감상 결과가 수행평가 자료로 활용될 수 있도록 하였다. 넷째. 아동들이 동시 짓기 활동에서 쉽게 시상이 떠오르게 다양한 자료를 제시하였다.

1. 서론

1.1 연구의 필요성

현재의 독서교육은 기존의 인쇄물 텍스트에서 인터넷과 멀티미디어를 이용한 정보화 독서교육으로 전환되어 가고 있다. 이에 따라 전자책과 전자 도서관이 많이 보급되고 있으며 활용이 권장되고 있다. 초등학교 마다 전자도서관을 보유하고 있고 전자도서관을 이용해 아동들은 전자책을 열람하고 있다. 또한, 전자도서관이나 웹 사이트를 이용해 책을 고르고, 감상문을 온라인상에 게시하거나 대화방 등에서 독서 토론을 전개하는 형식 등의 독서교육에 관한 연구가 활발히 이루어지고 있다. 독서 관련 사이트나 전자도서관에 동화나 위인전등의 장르는 다양한 활동 유형이 제공되고 있고, 코스웨어등 자료 개발이 많이 이루어지고 있다. 하지만, 상대적으로 동시분야는 그렇지 못한 실정이다. 동시 관련 사이트들은 단순히 동시의 나열로 이루어진 경우가 많고, 아동들과 교사들을 위해 동시 지도와 감상을 효율적으로 지원하는 자료가 다양하게 제공되지 못하고 있다. 따라서 본 연구에서는 웹이라는 환경에서 교사들이 동시를 효율적으로 지도할 수 있고, 아동들이 흥미를 가지고 동시를 학습하고 감상할 수 있도록 다양한 활동 유형을 제공하는 동시감상지원 시스템을 제안하고자 한다.

1.2 연구 내용

본 연구의 내용 및 방법은

첫째. 현행 국어과 교육과정을 분석하여 동시 학습과 감상 관련 요소들을 추출하고 이를 동시감상 지원시스템에 적용한다.

둘째. 초등학교 동시 감상에 대한 선행연구 및 현재 웹을 기반으로 운영되고 있는 동시 사이

트들을 분석하여 시스템 구성의 도움 자료로 활용하고자 한다.
셋째, 웹의 특성을 고려한 새로운 동시학습과 감상을 위한 전략을 개발한다.
넷째, 동시를 중심으로 읽기, 말하기, 듣기, 쓰기, 문학등 국어과 전 영역에서 요구하고 있는 목표를 달성하는 데 도움을 주고자 한다.
다섯째, 교사와 텍스트 중심의 시 감상 학습에서 아동들이 웹 사이트를 이용해 주도적으로 참여함으로써 상상력과 자기 주도적 동시 감상능력을 기를 수 있는 프로그램을 제안하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 동시교육의 목표

동시교육의 목표는 국어과 교육 목표의 문학 교육 목표 안에서 찾을 수 있는 데, 제7차 교육과정에 제시한 국어과 교육 목표는 다음과 같다.[1]

언어활동과 언어와 문학의 본질을 총체적으로 이해하고, 언어활동의 맥락과 목적과 대상과 내용을 종합적으로 고려하면서 국어를 정확하고 효과적으로 사용하며, 국어 문화를 바르게 이해하고 국어의 발전과 민족의 언어 문화 창달에 이바지 할 수 있는 능력과 태도를 기른다.

가. 언어활동과 언어와 문학에 대한 기본적인 지식을 익혀, 이를 다양한 국어사용 상황에서 활용하는 능력을 기른다.

나. 정확하고 효과적인 국어사용의 원리와 작용 양상을 익혀, 다양한 유형의 국어 자료를 비판적으로 이해하고, 사상과 정서를 창의적으로 표현하는 능력을 기른다.

다. 국어 세계에 흥미를 가지고 언어 현상을 계속적으로 탐구하여, 국어의 발전과 국어 문화 창조에 이바지하려는 태도를 기른다.

제7차 교육과정의 교육목표는 인지적 영역과 정의적 영역의 학습을 포괄하여 전문을 제시하고 인지적 교육내용과 관련하여 첫째, 지식 교육의 목표와 둘째 , 국어사용 능력 신장 목표를 설정하여 제시하였다. 즉 국어사용능력 신장과 국어 자료를 비판적으로 이해하는 능력과 사상과 정서를 창의적으로 표현하는 능력의 향상을 강조 하였다. 7차 교육과정 상에 나타난 국어과 교육 목표에 따라 동시교육의 목표를 정리해 보면 다음과 같다.
①시 작품을 즐겨 읽기② 시 작품에 흥미 갖기③ 아름다운 정서 기르기 ④ 풍부한 상상력을 기르기 ⑤ 시 문학의 주요 개념 이해하기 ⑥ 시 작품의 가치 파악하기 ⑦ 작품의 가치를 창의적으로 재구성하기 ⑧ 작품을 다른 양식으로 바꾸어 표현하기 ⑨ 작품에 드러난 가치, 문화, 풍습 등을 이해하기 ⑩ 가치 있는 작품이나 영상 자료 등을 스스로 선택하여 수용하는 태도 기르기 등이다. [2]

초등학교 동시 교육의 목표는 작품위주의 분석이나 형식 요소와 시의 내적 구조를 분석하려는 텍스 중심의 문학교육이 아님을 알 수 있다. 학습자 중심의 수업 활동을 통해 학습자 스스로의 상상, 연상 등으로 내면에 의미가 구성될 때 동시 교육의 목표가 제대로 달성될 수 있다. 현 초등학교 국어과 교육과정에서 동시와 관련된 내용을 1학년과 6학년 대상으로 추출해 예시적으로 제시하면 표<1>과 표<2>와 같다.

<표 1> 1학년 동시학습 내용

학년	수준별 학습활동 내용
1	작품에 표현된 말에서 재미를 느낀다. <기본> 동시나 동화에서 재미있는 말을 찾는다. <심화>ㅇ 재미있게 표현된 동화나 동시를 친구들에게 들려준다. ㅇ 동시나 동화에서 재미있는 표현을 찾아보고 그 이유를 말한다.
	작품에 나오는 인물의 모습이나 성격을 상상한다. <기본>동화나 동시를 듣거나 읽고, 작품속의 인물에 대한 생각이나 느낌을 말한다. <심화>동화나 동시로 역할 놀이를 하고, 작품 속 인물의 모습이나 성격을 말한다.
	작품을 즐겨 찾아 읽는 습관을 지닌다. <기본> 동화나 동시에서 재미를 느끼고, 즐겨 찾아 읽는다. <심화> 재미있는 동화나 동시를 친구들에게 들려준다.

<표 2> 6학년 동시학습 내용

학년	내용 수준별 학습활동
6	문학의 갈래를 안다. <기본>문학의 갈래 개념을 라고, 문학의 갈래에는 어떤 것이 있는 말한다. <심화> 문학의 여러 갈래들을 비교하고 그 차이점을 말한다.
	작품에 나오는 여러 가지 감각적 표현을 음미한다. <기본>시를 읽으며 여러 가지 감각적 표현을 찾고, 그 느낌을 말한다. <심화>시를 읽고 여러 가지 감각적 표현이 주는 느낌과 그 효과에 대해 토의한다.
	작품에 창의적으로 반응한다. <기본> 작품에 대한 자기 나름대로 생각이나 느낌을 말한다. <심화> 작품에 대한 여러 사람의 느낌을 알아보고 이를 작품 수용에 활용한다.
	작품에 반영된 가치나 문화를 이해한다. <기본> 작품에서 가치나 문화가 드러난 부분을 찾는다. <심화> 작품에 반영된 가치와 문화를 현실 세계의 그것과 비교한다.
	작품을 다른 갈래로 표현한다. <기본> 동화나 소설의 일부분을 바꾸어 쓴다. 극본의 일부분을 동화나 소설로 바꾸어 쓴다. <심화> 동화나 소설의 일부분을 시로 바꾸어 쓴다. 시를 동화나 소설로 바꾸어 쓴다.
	가치 있는 작품이나 영상 자료 등을 선별하여 읽는 태도를 지닌다. <기본> 가치 있는 작품이나 영상 자료의 목록을 만든다. <심화> 친구들과 의논하며 가치 있는 작품이나 영상 자료의 목록을 만든다.

동시와 관련된 내용 추출을 기초로 하여 전 학년의 동시 교육의 활동내용을 간단하게 정리하면 다음과 같다.

①재미있는 말 찾기 ② 인물의 모습이나 성격 상상하기③ 작품을 즐겨 읽기 ④ 동시를 친구들에게 들려주기 ⑤ 반복적으로 나온 말 찾기 ⑥ 운율을 살려 낭독하기 ⑦ 재미있는 말이나 반복적인 말 넣어 동시 쓰기 ⑧동시의 정경을 현실세계와 비교하기 ⑩ 작품의 분위기 살려 낭독하기 ⑪ 동시 낭독 듣기⑫작품에서 받은 감동을 친구에게 소개하기⑬동시의 구성요소 알기 ⑭ 구성요소를 통하여 동시의 주제 알기 ⑮ 구성요소 창조적으로 재구성하기 ⑯ 작품에 나타난 인물의 삶의 모습 이해하기 ⑰ 친구들과 자신의 느낌 비교하기 ⑱ 재미있게 표현된 부분 찾기 ⑲ 작품의 일부분을 창조적으로 바꾸어 쓰기 등이다.

2.2 학년별 교과서 수록 동시

각 학년별 교과서와 지도서에 수록된 동시는 총 230편이 된다. 학년별로 수록 동시 수는 다음 표와 같다.

<표 3 > 초등학교 학년별 수록동시 수

학년	편수	비고
1	26	참고자료 8편포함
2	58	참고자료 29편포함
3	48	참고자료 12편포함
4	58	참고자료 20편포함
5	23(1학기)	참고자료 6편포함
6	17(1학기)	참고자료 4편포함

2.3 동시 감상 학습 이론

국어 교과에서 최근에 등장 한 학습자 활동 중심 교육 이론은 총체적 언어 교육, 독자 반응 중심 문학이론, 구성주의로 대표된다.

독자 반응적 관점은 문학작품을 가르칠 때 학습자들 각자의 반응을 최대한 존중하는 데 초점을 둔다. 독자 반응 중심 문학 이론은 특히 시나 이야기를 읽으면서 글의 주제나 인물 등에 대해 다양한 반응이 나올 수 있는 경우 학습자들의 다양한 반응을 끌어내고, 그들 각자의 반응을 최대한 존중해 준다는 데 의의가 있다. 어떤 가치가 교사에 의해, 텍스트에 의해 획일적으로 주어지는 것이 아니라, 학생들이 나름대로 구성할 수 있는 여지를 많이 제공해 준다. 독자 반응 이론가들은 문학 텍스트는 그 자체로 완벽한 것이 아니라 빈 공간으로 가득 차 있으며, 독자는 독서 과정에서 텍스트의 의미를 재구성한 다고 주장한다. 그래서 독자를 능동적인 의미의 구성자로 보고, 단 하나의 옳은 해석보다는 가능성을 탐색하는 것을 강조한다.

총체적 언어 교육의 관점에서 문학적 작품은 총체적 언어 교육 및 어린이의 언어 발달에 가장 강력한 교수 매체이다. 아동 문학 작품을 통한 총체적 언어 교육은 세 가지 기본 가정에 기초한다.[3]

첫째, 문학작품은 음소나 낱말로 이루어져 있는 것이 아니라 의미를 이루는 원문으로 이루어져 있다.

둘째, 어린이들은 문학 작품을 들으며, 읽으며, 문학 작품과 관련하여 말하며 쓰며, 그리기와 연출하기 등을 한다. 이것은 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기를 구분하여 따로따로 학습하는 것이 아니라 동시에 총체적으로 학습한다는 것이다.

셋째, 어린이들은 문학 작품의 내용이나 주제 또는 여러 제목으로 교육 활동을 전개시킬 수 있다. 전통적인 단원이나 주제 접근법을 활용할 수도 있고 하나의 프로젝트로 삼아 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기를 다른 영역의 교육들과 연계하여 언어발달, 인지발달, 정서발달, 신체발달 등 어린이의 전인적 성장 발달을 도모할 수 있다. 그러므로 문학작품을 통한 총체적 언어 교육은 언어 교육을 위한 훌륭한 교육 방법이라고 할 수 있다.

구성주의 문학 수업은 근본적으로 문학 작품(텍스트)이란, 정신적 모델 구성을 위한 하나의 데이터베이스로 작용하며, 텍스트 이해(텍스트 처리)는 능동적이고 창조적인 구성 행위라는 관점을 전제로 출발한다.

구성주의 관점의 동시 감상 학습의 근본 과제는 텍스트 인지를 통한 커뮤니카트의 형성 과정과 학습자간의 상호 작용을 통한 의미 구축이라는 두 개의 과정을 어떻게 구조적으로 통합시키느냐 하는 문제로 보고 있다.

3. 선행연구

3.1 동시 감상 학습 모형

김홍이는 시 감상 이해학습, 시 감상 창작학습, 시 감상 정리 학습 3단계로 시 감상 학습활동을 제시하고 총 18단계의 시 감상 학습 프로그램을 구안하고 있다.[5]

<표 4> 시 감상 학습활동 전개과정 및 내용

단계	학습주제
학습자 시 감상 학습 I 단계	1.동시와 줄글 비교하기 2.시 맛보기-5. 시 맛보기 6.시집에서 마음에 드는 시를 찾고 특히 마음에 와 닿는 곳을 읽고 그렇게 느낀 까닭 말하기 7.마음에 드는 시 외우기 8.시를 노래로 불러보기
체험을 통한 생생한 생활시 쓰기 학습 II 단계	9.글감 찾기 10-12.겪은 일 느낌 살려 시 쓰기 13.가정하여 시 쓰기 14-15.사물에 대한 체험 시 쓰기
정리 및 감상 III 단계	16.시 낭송 테잎 만들기 17.시 낭송 감상 18.시를 시화로 만들어 전시하거나 개인 시집 만들기

박기환은 다음과 같은 구성주의적 관점에서 동시 감상 학습의 절차 모형을 구안하여 제시하고 있다.[6]

<표 5>동시 감상 학습의 절차 모형

수업준비	· 학습목표의 설정 · 학습 제재의 선정 · 교수 방략 개발 및 보조자료 선정
시 범 단 계 modeling	· 동시작품의 인지적 처리과정에 대한 학습 단계 · 시 감상 전 사고 활동 · 경험적 지식 활용을 통한 이해 활동 · 교사의 시범 · 이해 과정에 대한 초인지 방략
교수적 도 움 제 시 단계 coaching/ schffloding	· 소집단 활동을 통한 의미 구성하기 · 참고 작품 통한 학습 · 작품 읽기 활동 · 작품 이해 과정에 대한 협동학습
교수적 도움중단 단계 schffloding /fading	· 협동학습을 통한 조사 보고서 쓰기 · 시 감상문 · 낭독

3.2 웹 기반 동시학습(감상) 시스템 고찰

본 연구는 효율적인 동시감상(학습)을 지원하는 데 목적이 있다. 따라서 기존의 선행연구 중 웹 기반 동시학습 관련 논문 및 사이트들

을 분석하였으며 그 결과는 다음과 같다.

김수현은 동시학습을 위한 Web 코스웨어의 설계 및 구현에서 Web을 통한 동시학습을 위한 코스웨어를 제안하고 구현하였다.[7] 처음에 애니메이션 되는 동시를 듣고, 내용 알기에서 선택한 동시에 대한 내용파악을 한 후 그 동시에 대한 소감을 적도록 하였다. 웹을 통한 동시학습과 감상에 시사점을 주고 있으나, 동시를 듣고, 내용 파악 후 소감 적기는 아동들이 다양한 활동을 선택할 수 없다. 따라서 상상력과 동시에 대한 감상력을 신장시키는 데 제한적이라고 할 수 있다. 또한 이 코스웨어 에서는 동시학습의 주요 활동 중의 하나인 동시 낭독이라는 요소가 빠져 있다. 각 교실에서 동시 수업을 할 때 가장 어려운 점은 모든 아동들을 대상으로 동시낭독을 할 수 없다는 점이다. 몇 몇 아동만이 동시 낭독을 할 수 있으나, 이 낭독에서도 배경음악을 넣어 분위기를 살리며 낭독하기는 더더욱 어려운 실정이다.

제11회 전국교육용 소프트웨어 공모전 출품작인 동시나라에서 김용신과 진명숙은 국어 교육의 주요 자료를 인쇄 텍스트에서 다양한 미디어 텍스트로의 전환이 필요함을 말하고, 초등학교 전 학년의 동시를 데이터베이스화하였으며 동시를 듣고, 녹음기 기능을 이용하여 학습자가 직접 녹음을 할 수 있도록 하였다.[8] 그러나 시 감상 활동 유형을 다양하게 제시하지 못하고 있다.

동시관련 사이트를 분석해 보면,
느티나무 동 시조 경우는 교과서에 제시된 동시를 학년·학기별로 제시해 주고 있으며, 동시마을에서는 4, 5, 6학년 교과서에 나오는 동시를 배경음악과 함께 제시해 주고 있다. 동요동시 감상 마을에서 작가별로 동시를 실어놓고 있다.[9]

동시를 제공하는 여러 사이트들은 대부분 여러 동시를 나열해 제시해 주는 수준이며, 동시 학습과 감상을 위해 유용한 활동을 제공해 주지 못하고 있다.

4. 동시감상학습 모델 제안

텍스트와 교사 중심의 동시감상 수업에서 아동 중심의 동시 감상과 동시를 통한 아동의 상상력과 언어 사용력을 신장시키기고, 교실현장에서 효율적인 동시 지도를 위해 다음과 같은 모델을 제안하고자 한다. 이 모델은 4단계로 구분되어 있으며, 각 단계별로 다양한 활동이 제시되어진다. 또한 각 단계별 활동이 끝난 후 다음 단계 활동이 진행될 수있다. 동시감상 학습 모델은 <표 6>과 같다.

< 표 6 > 동시감상 학습 모델

단계	내용
동시 읽기 전	동시를 대면하기 전에 제목만 보고 생각하고 활동하는 단계
동시 만나기	동시를 텍스트와 음성낭독으로 대면하고, 아동이 필요에 따라 반복해서 들을 수 있음.
동시 읽은 후	동시를 듣고, 읽은 후 내면화하기
낭독하기	동시의 전체적인 분위기에 맞게 스스로 낭독 해 봄으로써 동시의 깊은 맛을 느끼는 단계
느낌나누기	아동 각자의 활동결과물을 보고 소감과 느낌을 공유하는 단계

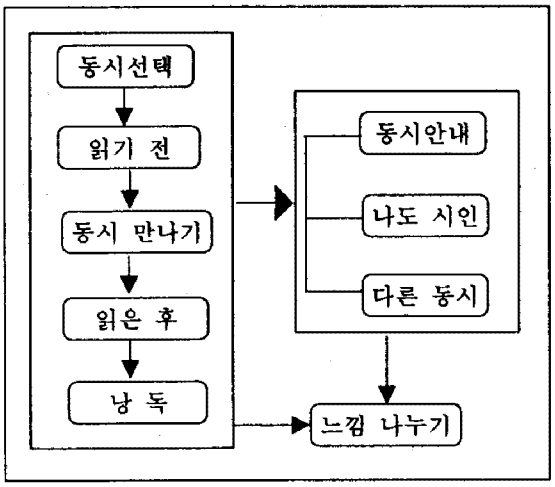
각 단계별 동시 감상 활동의 전략은 다음 <표 7>과 같다. 각 전략의 구체적인 활동 내용은 초등학교 국어과 동시교육 목표와 활동 내용으로부터 추출하였고, 각 단계별 활동은 아동이 흥미와 관심에 따라 자유롭게 선택할 수 있도록 다양하게 제시하였다. 또한, 동시 감상 활동을 끝낸 아동은 심화 보충 학습 활동을 할 수 선택 활동이 포함되도록 하였다.

<표 7> 각 단계별 활동 전략

동시 읽기 전	목적	동시를 읽기 전에 호기심을 자극하여 효과적인 동기유발과 상상력 신장
	전략	· 동시제목으로 ( )행시 짓기 · 제목으로 끝말잇기 · 제목 보고 떠오르는 장면 글로 적어 보기 · 제목 보고 떠오르는 장면 그려보기

		· 제목 보고 떠오르는 낱말 모두 적기 · 제목이 들어가게 짧은 글 짓기 · 제목 보고 떠오르는 색깔 선택하고 이유 적어보기 · 제목 보고 떠오르는 생각 모두 적기
동시 만나기	전략	· 애니메이션으로 텍스트와 음성낭독으로 제시하기 · 배경음악
동시 읽은 후	목적	동시를 읽고 학습자 내면화
	전략	· 같은 제목으로 동시 쓰기 · 동시의 특정한 연을 바꾸어 쓰기 · 지은이에게 느낀 점을 넣어 편지글 쓰기 · 동시를 산문글로 바꾸어 쓰기 · 동시를 극본(대화글)로 바꾸어 쓰기 · 동시를 읽고 떠오르는 장면 글로 쓰기 · 등장하는 인물의 성격 써 보기 · 친구에게 동시를 소개하는 편지글 쓰기 · 동시를 읽고 떠오르는 장면 그려보기 · 동시를 읽고 느낌을 색으로 표현하기 · 등장하는 인물 그려보기 · 재미있는 표현이나 인상 깊은 표현을 찾아 짧은 글 지어보기 · 그림과 시와 함께(시화 작성하기) · 시가 있는 엽서 만들기
낭독	목적	· 동시에 알맞은 분위기에 맞게 낭독함으로써 동시 감상력 극대화
	전략	· 배경음악 선택하기 · 낭독하기 · 들어보기
느낌 나누기	목적	· 아동과 아동, 아동과 교사 사이의 상호 작용 극대화
	전략	· 활동결과물 열람하기 · 활동결과물에 대해 소감, 느낌 적어주기 · 교사의 지도조언 적어주기
선택 활동	동시 안내	동시에 대한 이론적인 내용을 제시(동시와 산문의 차이점, 동시 쓰는 법, 동시 감상하는 방법 등)
	나도 시인	본 주제에 대한 동시 감상활동을 끝낸 아동이 심화학습으로 동시쓰기 활동을 할 수 있도록 다양한 소재 제공
	다른 동시	본 주제에 대한 동시 감상 활동을 끝낸 아동이 심화 보충 할 수 있도록 다양한 동시 제공

제안된 동시 학습 모델과 전략을 기초로 동시학습 모형을 그림< 1 >과 설계하였다.

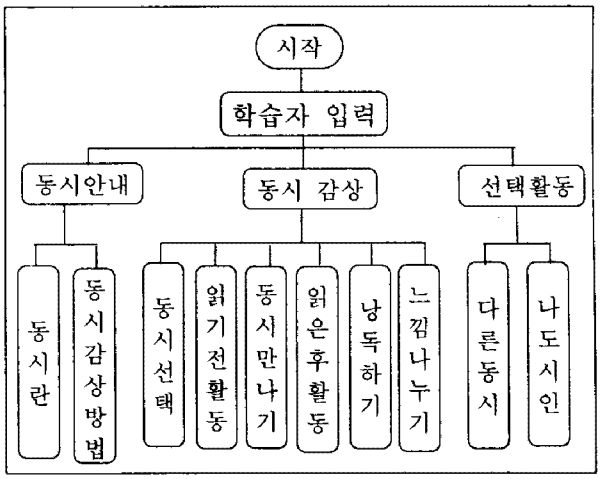


<그림 1 >동시 감상학습 모형

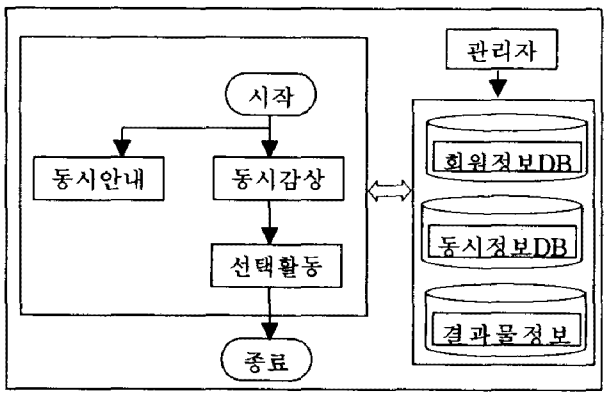
5. 동시 감상 지원 시스템의 설계

5.1 시스템의 개요

초등학생을 위한 동시감상 지원 시스템은 단계별 동시감상 모델과 전략에 따라 그림 < 2 >와 같이 메뉴를 구성하였고, 회원정보 DB, 동시정보 DB, 활동결과 DB는 각 단계와 유기적으로 연계하여 동시감상을 효율적으로 지원하도록 그림< 3 >과 같이 구성하였다.



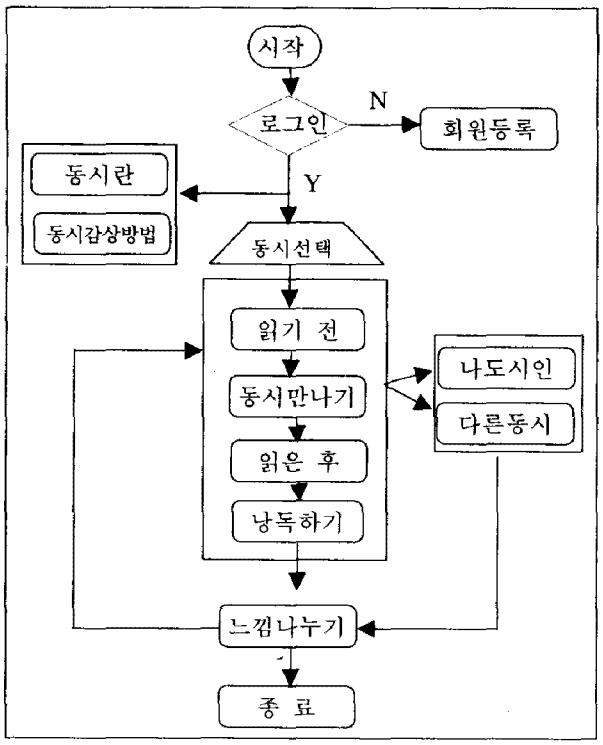
<그림 2 >동시감상지원 시스템의 메뉴구조



<그림 3> 동시감상지원 시스템 모형도

5.2 시스템의 구조 설계

본 연구에서 설계하고자 하는 동시감상지원 시스템의 흐름은 그림 < 4 >와 같으며, 그 특징은 다음 몇 가지로 요약할 수 있다.



<그림 4 >동시감상지원 시스템의 흐름도

첫째, 본 시스템을 활용하기 전에 동시에 대한 기본적인 사전지식을 갖고 동시 감상 활동에 참여하도록 설계하였다.

둘째, 동시 감상 활동을 읽기 전, 동시 만나기, 읽은 후, 낭독하기 등 단계적으로 세분화하고 각 단계의 활동이 끝난 후에 느낌 나누기와 선택활동을 하도록 하여 아동들의 동시 감상에 대한 활동의 폭을 넓혔다.

셋째, 읽기 전 활동과 읽은 후 활동에는 아동들이 선택할 수 있는 다양한 활동을 제시하였다.

넷째, 동시 감상활동 결과물은 모두 데이터베이스에 저장되도록 하여 상호 대화 형 웹 기반 시스템이 되도록 하였다. 결과물에 대해 서로의 느낌을 나눌 수 있으며, 교사는 수행평가 자료로 활용할 수 있도록 하였다.

다섯째, 웹상에 제시되는 모든 정보는 교사에게는 수정·갱신·삭제할 수 있는 권한과 학습자의 동시 감상활동 결과물을 평가 자료로 활용하도록 하였다.

<그림 4> 동시감상 지원 시스템의 흐름은 세부적으로 다음과 같이 진행된다.

·학습자가 학교, 학년, 반을 입력하고 로그인하여 인증 과정을 거치고 메인화면으로 들어온다.

·웹 문서인 동시 안내에서 동시란, 동시감상방법을 학습하거나, 바로 감상 할 수 있는 동시를 선택할 수 있다.

·학년, 학기로 구별된 전 학년의 동시 목록 중에서 감상하고 싶은 동시를 선택한다.

·동시 선택과 함께 동시 읽기 전 활동을 할 수 있으며, 읽기 전 활동이 끝나면 동시전문이 제시되고 동시 읽은 후 활동을 할 수 있다. 각 단계별 활동이 끝나면 동시를 낭독해 녹음해 볼 수 있다.

·동시 감상활동이 끝나면 선택활동을 할 수 있다.

·느낌 나누기에서 다른 사람의 결과물을 보고 소감을 적을 수 있고, 교사는 지도조언을 할 수 있다.

5.3 관리자 모듈

교사에게는 관리자로써 인증한다. 관리자는

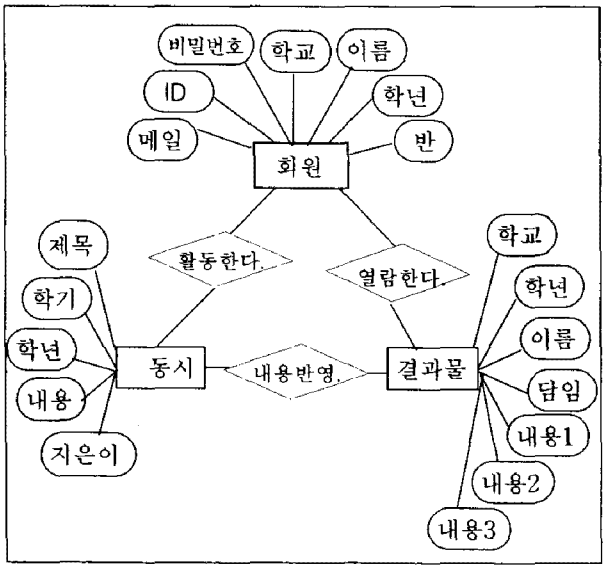
동시 등록, 각 단계별 활동 내용 갱신, 게시물 관리 등을 할 수 있으며, 활동 결과물을 보고 지도조언을 할 수 있도록 하였다.

5.4 사용자 모듈

학습자가 사용자가 되며 동시 활동에 대한 결과물을 조회할 수 있으며, 감상 동시 수를 조회할 수 있다. 자신의 결과물에 대해서는 수정할 수 있다.

5.5 데이터베이스 구조

본 시스템은 회원정보 DB, 동시정보 DB, 결과물 정보 DB 3개의 데이터베이스가 유기적인 관계를 맺도록 하기 위해 관계형 데이터베이스로 구성하여 설계하였다. 본 시스템의 데이터베이스를 E-R Diagram으로 그리면 그림< 5 >와 같다.



<그림 5> 동시감상지원 시스템 E-R Diagram

6. 결론

지식정보화 사회 도래에 따라 웹 기반 독서지도에 대해 많은 연구가 이루어져 왔다. 독서 시스템을 장르 별로 세분화하여 개발할 필요성이 있다. 장르 별로 독서 방법과 독서 지도 방법이 다르기 때문이다. 본 연구는 독서분야 중 동시라는 장르에 집중해서 동시감상 학습 모델을 제안하고 시스템을 설계하였다. 동시감상학습 모델로 읽기 전, 동시 만나기, 읽은 후, 낭독, 느낌 나누기 단계로 제안하고 각 단계별로 활동 전략을 제시하였다. 동시감상학습 모델을 기초로 하여 3개의 데이터베이스와 관리자, 사용자 2개의 모듈로 시스템을 설계하였다. 이 시스템은 초등학교 국어 교과서에 나오는 동시를 모두 데이터베이스화하고, 단계별 동시 감상 활동을 하도록 구성하였다. 동시 감상 활동 결과는 느낌 나누기에서 결과물을 학습자가 공유할 수 있으며, 교사에게는 수행평가 결과물로 활용하도록 하였다.

이 시스템은 초등학생들이 흥미와 관심을 가지고 동시감상을 하고, 교사들이 동시를 효율적으로 지도하는 데 도움이 되리라 기대된다. 이 시스템을 구현하여 학습자인 아동과 교수자인 교사를 대상으로 하여 적용해 보고 그 결과를 분석하는 과정이 필요하다.

7. 참고문헌

[1] 교육부, 초등학교 교육과정 해설 III ,대한교과서 주식회사, pp15-16, 1999.

[2] 주강식, 초등학교 시 교재의 선정과 구성, 어문학교육, 제21집, 1999.

[3] 김홍이, 초등학교 학습자 중심 시 감상학습 방법 연구, 한국교원대학교, 2000.

[4] 로버트 화이트 헤드. 신헌재 편역, 아동문학교육론, 서울:범우사, p.7, 1992.

[5] 김홍이, 초등학교 학습자 중심 시 감상학습 방법 연구, 한국교원대학교, 2000.

[6] 박기환, 구성주의 교수-학습 이론을 원용한 동시감상학습 방법 연구, 부산교육대학교, 2002.

[7] 김수현, 동시 학습을 위한 WEB 코스웨어의 설계및 구현, 울산대학교, 2001.

[8] 김용신· 진명숙, 동시나라, 제11회 전국교육용소프트웨어공모전, 2003.

[9] 느티나무 동시조(http://www.nutinamu.com)
동시마을(http://dlsml.hihome.com)
동시나라(http://202.31.152.174:8080)