

초등학교 한글 맞춤법 학습시스템 설계

홍성익, 김동호
청주교육대학교 컴퓨터교육과
onecell@edunet4u.net, dhkim@cje.ac.kr

Design of Hangeul Orthography Instruction system in Elementary Schools

Sung-ik Hong^o, Dong-Ho Kim
Dept. of Computer Education, Chongju National University of Education

요 약

초등학교 어린이들의 글쓰기 자료를 수집하여 분석한 결과 각 학년마다 공통적으로 오류를 범하는 글자가 있었다. 수업시간 또는 수업 후에 개개의 어린이들에게 맞춤법 지도를 하고 올바른 한글 사용법을 가르쳐야 하겠지만 여건상 모든 어린이들을 상대로 지도한다는 것은 사실상 어렵다. 따라서 공통적으로 오류를 범하는 글자를 조사하고 올바른 표현법으로 수정하여 학습자료로 제작하면 맞춤법 지도에 특별한 시간을 할애하지 않더라도 학습자 개개인이 개별학습용으로 사용할 수 있다. 본 연구의 목적은 웹을 이용하여 올바른 한글 맞춤법에 대하여 인터넷과 컴퓨터라는 공간에서 시간과 공간의 제약을 받지 않고 상호작용이 가능하도록 구현하여 한글맞춤법 학습활동이 자기 주도적으로 이루어지도록 하는데 있으며 나아가 올바르게 한글을 사용하도록 태도를 형성하는데 있다.

1. 서 론

인간은 이 세상에 태어남과 동시에 여러 공동체 생활 속에서 자기 표현의 기회를 많이 가지게 된다. 가장 기초적인 몸 동작에서부터 시작하여 말하기, 쓰기 등 여러 방법들을 동원함으로써 자신의 의사를 표현한다. 그 가운데서도 자신의 의사를 표현하는 방법에 있어서 글을 사용하는 활동의 비중은 꽤 높다. 글은 바르게 쓸 때 의미파악을 쉽게 해 준다. 교과서 오류 분석에 관한 연구에 따르면 여러 오류 형태 가운데 맞춤법 오류가 전체의 약 4.8%를 차지하고 있다고 한다.[3] 대학의 국문학과 출신들도 맞춤법 실력이 말이 아니라고 하니 자라나고 있는 우리 어린이들이 맞춤법의 생활화를 통한 기능이나 태도습득이 얼마나 중요한가를 깨달을 수 있다. 선택형의 필답 검사방법으로 '맞춤법'의 이해를 테스트하면 만점을 받는 어린이도 받아쓰기나 작문을 시켜보면 허다하게 틀리고 있다. 그러므로 바른 쓰기를 할 수 있도록 생활화, 습관화 시켜야 한다.

어릴 때부터 우리말과 우리글을 올바르게

쓰는 습관을 기르는 일은 무척 중요하다. 어린 시절의 좋은 습관은 어른이 되어서도 올바른 우리말을 사용하는 밑거름이 되기 때문이다.

인터넷의 발달로 서로간의 의사소통 기능이 많이 향상되었고, 자기 표현의 기회도 많아지고 있다. 어린이들이 인터넷에서 자기표현의 방법을 살펴보면 아주 축약된 문자들이 오고 간다. 기성세대에서는 알아보기 힘들 정도의 기호화된 문자들을 사용하고 있다. 이러한 모습을 볼 때 자칫하면 우리 어린이들이 우리말과 우리글을 잃어버리지 않을까 하는 조바심이 앞선다.

사람들은 말과 글을 통하여 자기 생각을 남에게 전달한다. 그러므로 기초교육을 받는 초등학교에서 기초 표현 능력을 길러 주는 일은 중요하다. 글은 바르게 사용할 때 의미파악을 쉽게 해준다. 그래서 본 연구는 인터넷의 멀티미디어 기능과 인터넷의 다양한 서비스를 활용하여 최상의 정보를 빠르고 다양하게 접하여 올바른 한글 맞춤법 능력을 길러 주기 위하여 다음과 같은 목적을 세웠다.

첫째, 인터넷 활용능력을 배양하여 인터넷

서비스를 이용한 한글 맞춤법의 흥미와 관심을 갖게 한다. 현재 한글맞춤법 사이트를 살펴보면 주로 성인들을 대상으로 운영되고 있다. 문법규칙에 따른 한글맞춤법 지도가 이루어지고 있는 것이다. 어린이들에게 문법규칙에 의한 맞춤법 지도는 흥미를 가져올 수 없다. 어린이들의 생활과 관련된 장면을 애니메이션을 통하여 한글맞춤법 학습이 자연스럽게 이루어져야 한다.

둘째, 다양한 인터넷 서비스를 이용하여 올바른 한글 맞춤법 사용법을 익힌다.

셋째, 올바른 맞춤법 사용으로 문장을 표현하는 능력을 키우는데 있다.

2. 이론적 배경

한글 맞춤법 오류의 유형을 살펴보면 조사와 어미의 오용, 적절하지 못한 낱말 사용, 표현방법의 미숙, 기타의 문장 관계 오류로 크게 구분할 수 있다. 교과서를 자료로 하여 오류를 분석한 연구 결과에 의하면 위에서 열거한 4가지 오류 유형이 전체 오류의 45.3%를 차지한다[3].

2.1 맞춤법과 띄어쓰기 오류

1) 맞춤법 오류

전체 오류 중에서 약 4.8%를 차지한다. 가장 두드러진 예로 '넘어(越)'와 '너머(높은 곳의 저쪽)'를 비롯하여 '들어 내다'와 '드러내다', '덮여'와 '덮혀', 한자 '率'에 대한 한글 표기 등이다.

[보기] 우리 나라의 옛 도읍지였던 경주, 부여, 서울……. '도읍지였던'에서 '이였'이 줄면 '였'이 되므로, 여기서는 '도읍지였던'이라야 한다.

[보기] 독립적인 지역이었으나에서 '지역이었으나'다. '이였'이 '였'으로 변하므로 '이였'은 틀린다[3].

2) 띄어쓰기 오류

교과서 오류 중에서 약 29.4%의 높은 비율을 차지한다[3].

2.2 낱말 관계 오류

문장에서 뜻이 모호해지는 경우는 여러 가지가 있다. 적절하지 못한 낱말의 사용, 조사를 함부로 생략하는 일, 삽표 기능의 무시 등은 대표적인 예라고 할 수 있다.

1) 적절하지 못한 낱말의 사용

오류 비율의 약 13.8%를 차지하며, 낱말의 뜻을 제대로 모르고 글을 쓰는 사람들이 많은 것을 의미한다. 틀린 말을 무의식중에 쓰는 경우보다도 뜻도 모르고 쓰는 경우가 더 많다.

[보기] 들을 책 던졌습니다. 그리고는 “야, 맛있다!”

이 문장에서는 ‘그렇게 하고는’의 뜻이므로 ‘그리고는’이라야 한다. 어떤 동작에 이어 ‘어떻게 하다’를 표현할 때에는 ‘그리고는’이 아니라 ‘그러고는’을 쓴다.

[보기] 긴 인간의 역사를 두고 이어져 내려오던 가치의 기준이 서로 엉켜 버린 실오리처럼 뒤범벅이 되고.

‘엉키다’는 ‘웅고’의 뜻이고, 실오리나 새끼 같은 것이 이리저리 걸려서 묶여진 것은 ‘얽다’의 피동형인 ‘얽히다’를 써야 한다. ‘얽히어’가 아니면 ‘헝클어져’다[3].

2) 문법적으로 문체가 있는 겹말

우리의 글이나 말에는 무의식적 혹은 한자의 뜻을 잘 몰라서 겹말을 쓰는 경우가 많다.

[보기]수확을 거두다. 농작물을 ‘거두는 것’을 ‘수확’이라고 한다. 그러니까 ‘수확을 거두다’는 농작물 자체가 아니라 그 동작을 거두는 것이니까 집어치운다는 뜻과 같다.

[보기]결실을 맺다. ‘결실’의 ‘結’이 ‘맺는다’의 뜻이다. 그대로 ‘결실했다’ 또는 ‘맺었다’로 표현하면 된다.

[보기]빌딩 건물 사이로 ‘빌딩’속에 ‘건물’이라는 뜻이 있으므로 빌딩 사이로, 건물 사이로 라고 표현하면 된다[3].

2.3 문장 관계 오류

1) 뜻이 모호한 문장

뜻이 모호한 문장이라는 것은 그 뜻이 두 가지로 해석될 수 있는 것들을 말한다. 뜻이 두 가지로 해석될 경우에 글 쓴 사람의 의도와는 다른 뜻으로 전달될 수 있어 엉뚱한 결과를 가지고 올 수 있다. ‘……와(과) 같이’는 굉장히 많이 쓰이고 있는데, 그 대부분은 뜻이 모호한 문장이다. A와 B가 다르다는 것을 나타내고자 할 때에는 ‘……와(과) 같이’를 써서는 안 된다. ‘……와(과)과는 달리’를 써야 한다.

꾸미는 말이 꾸밈을 받을 말의 바로 앞에 오지 않으면 언제나 그 뜻이 모호해진다. 따라서 꾸미는 말이 꾸밈을 당하는 말 앞에 오는 것이 적절하다.

[보기] 착한 여러분의 어머니라는 표현에서 여러분이 착할 수도 있고, 어머니가 착할 수도 있다. 따라서 ‘여러분의 착한 어머니’로 표기해야 한다[3].

소유격 조사 ‘의’를 잘못 사용하여 뜻이 모호해지는 경우가 많다. 다음의 예문을 비교해보면

[보기] 우리의 피해(우리가 받은 해)

지진의 피해(지진이 받은 해)에서 지진 때문에 생긴 피해를 ‘지진의’로 표현하는 경우가 많다. ‘태풍의 피해’나 ‘홍수의 피해’나 하는 말은 우리가 자주 들을 수 있는데, 이 모두가 뜻이 모호한 문장이다. ‘지진의 피해’를 ‘지진으로 인한 피해’라고 하는 것이 적절한 표현이다.

3. 초등학교 한글맞춤법 오류 실태분석

본 실태분석은 1997년 7월 21일부터 8월 16일까지 충북○○초등학교 3학년에서 6학년까지 각 학년의 학급문고 1편(각 학년마다 12부)을 대상으로 하였다. 1988년 1월 19일 문교부가 새로 개정 고시하여 1989년 3월 1일부터 시행하도록 한 우리나라 현행 어문 규정을 적용하였다. 조사와 어미의 오용, 적절하지 못한 낱말의 사용, 표현방법의 미숙, 기타 문장 관계 오류, 띄어쓰기 오류 등 여러 오류 유형들이 발견될 수 있겠지만 그 중에서 어린이들이

많이 범하는 한글맞춤법 오류의 실태를 분석하였다.

<표 1> 초등학교 3학년 한글맞춤법 오류 실태

수정 전	수정 후
아침에 깨어 보니	[깨어]
“야, 대형이내 왔어”	[네]
고개를 끄덕이였습니다	[끄덕이였습니다]
바늘을 꽃아...	[꽃아]
제대로 잔 것 갓았다	[갈았다]
~가지 안았나?	[않았나]
~방법을 가르쳐 달라고요	[가르쳐]
욕심장이	[욕심쟁이]
제물로 받여야 하는...	[바쳐야]
책을 일다	[읽다]

<표 2> 초등학교 4학년 한글맞춤법 오류 실태

수정 전	수정 후
더 잘 뛰는 언니들만이였다.	[이였다]
이긴다는 쪽으로 간 것 갓았다	[갈았다]
이겨야겠다는 마음을 같고...	[갖고]
하필이면 나한대...	[나한테]
날라라 빨리 날라라...	[날아라]
학교가 떠나갈 뜻 하였다	[뜻]
때았는 것이다.	[때았는]
다른 때와는 달리...	[때]
엄마와 힘을 합쳐...	[합쳐]
않갔다	[안]

<표 3> 초등학교 5학년 한글맞춤법 오류 실태

수정 전	수정 후
혀로 활은 자국을...	[활은]
~의의라고 하였습니다.	[하셨습니다]
책꽃이	[책꽃이]
않가졌다	[안]
길을 해매고 있었습니다	[해매고]
의자를 같다 놓고...	[갖다]
절음발이	[절름발이]
의자에 안자	[앉아]

시작돼었다	[되였다]
춤을 잘 추웠다	[추였다]
<표 4> 초등학교 6학년 한글맞춤법 오류 실태	
수정 전	수정 후
투덜장이	[투덜쟁이]
10시이였다	[이였]
나뭇꾼	[나뭇꾼]
여우를 태우고 갔다	[태우고]
강총강총	[강총강총]
옹원석에 모두 앉으라고...	[앉으라고]
점수표가 잇을 때	[있을]
옷이 다 젖었다	[젖었다]
젊은그대	[젊은그대]
잇을	[있을]

지금까지 각 학년 학급문고를 중심으로 아동들이 범한 맞춤법 오류형태를 살펴보았다. 오류 유형들을 항목별로 살펴보면 다음과 같다.

(1) [고집쟁이]를 [고집장이]로 표기하였다. 새 맞춤법에서는 [장이]는 기술자를 일컬을 때, 버릇을 일컬을 때는 [쟁이]로 표기한다고 규정한다. [강총강총]도 [강총강총]으로 써야 한다.

(2) [읍니다]는 [습니다]로, [있읍니다]는 [있습니다]로, [없읍니다]는 [없습니다]로 표기해야 하는데, 혼동하는 아동이 있었다.

(3) 외래어 표기법에서도 [텔레비전]을 [텔레비전]이라고 표기하는 아동이 있다.

(4) [네]와 [너]를 혼동하는 경우가 많다. 예를 들면 [그런대]를 [그런대]로 '아침에 깨어'에서 [깨어]를 [깨어]로, '대형이네'에서 [네]를 [내]로, '잘난 체'에서 [체]를 [채]로, '도대체'에서 [체]를 [채]로, '다른 때와는 달리'에서 [때]를 [매]로, [그래서]를 [그레서]로, '이제부터'에서 [제]를 [재]로 표기하는 아동이 많았다.

(5) [갈]과 [갓], [갓]을 혼동하는 경우이다.

'내가 이겨야 겠다는 마음을 갈고'에서 [갓]을 [갈]으로, '은 갈 고생'에서 [갓]을 [갈]으로 '집에 갈다'에서 [갓]을 [갈]으로 표기하고 있으며, '물새알을 갈고', '의자를 갈다 놓고', '학교로 갈다'등으로 오용하고 있다.

(6) 많은 오류를 범하는 행태가 [이였]과 [였]의 오용이다. '고개를 끄덕이였습니다'에서 '이였'이 줄어서 '였'으로 변하므로 '이였'은 틀린다. 그러므로 '고개를 끄덕이였습니다'가 바른 표기이다. 이런 오류는 '취였습니다', '잘못이었다', '우승기 반환 이였는데 등 여러 면에서 발견할 수 있다.

(7) [만국기]를 [만극기]로 표기하는 아동도 있었다.

(8) 글자가 줄어드는 경우에 많은 오류를 범한다. '~방법을 가르쳐 달라고요'에서 [가르쳐]를 [가르쳐]로 쓰고 있다. [가르쳐]는 [가르치어]의 준 형태이다. 그러므로 [가르쳐]로 써야 한다.

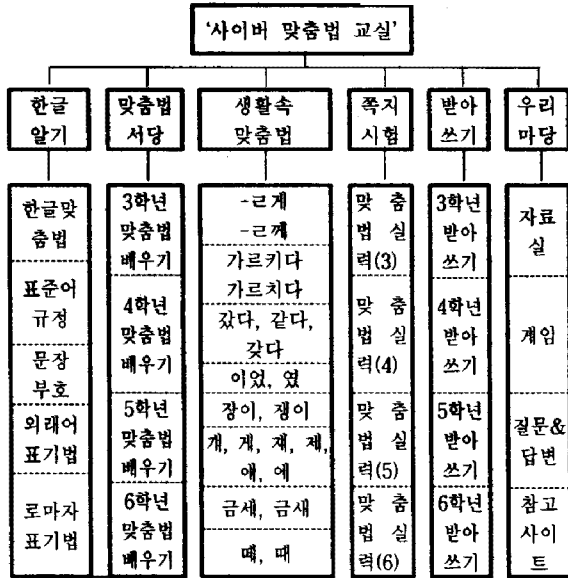
(9) 아동자신이 평소에 글씨를 쓰는 습관 때문에 틀리는 경우도 있었다. '읽었다'를 한 번은 [읽었다]로 다음장에서는 [일었다]로 표기하고 있었다. 이것은 평소에 아동들에게 바른 쓰기의 생활화, 습관화가 얼마나 중요한가를 보여주고 있다.

또한 대부분의 아동들이 부호사용 즉 마침표, 쉼표 등을 전혀 사용하지 않으며 사용한 경우에도 대부분 틀리게 사용하고 있다. 그러므로 바른 쓰기의 지도에서 부호사용도 더불어 지도되어야 한다.

4. '사이버 맞춤법 교실' 학습 시스템 설계

어린이들의 맞춤법 지도를 위하여 '사이버 맞춤법 교실' 학습 시스템을 설계하였다.

Home Page 구성도를 살펴보면 아래 그림과 같다.



<그림 1> 사이버 맞춤법 교실 학습 시스템

4.1 한글알기

한글 맞춤법이란 우리말의 표준어를 적은 규정이다. 1988년 1월 19일 문교부가 새로 개정 고시하여 1989년 3월 1일부터 시행하도록 한 우리나라 현행 어문 규정이다. 주요 개정 내용으로는, 한자어에서는 사이시옷을 붙이지 않음을 원칙으로 하였고(다만 두 음절로 된 6개 한자어만 예외로 사이시옷을 붙이기로 함), "가정관/가정난" 등으로 혼용되어 쓰이던 것을 두음법칙 규정을 구체화하면서 "가정관"으로 적도록 하였다. 띄어쓰기 규정에서 보조 용언은 띄어 씀을 원칙으로 하되, 붙여 씀도 허용하였고, 성과 이름은 붙여 쓰도록 하였다. 수의 표기에 있어서도 십진법에 따라 띄어 쓰던 것을 만 단위로 띄어 쓰도록 한 것 등이 있다.

맞춤법은 필자와 독자간의 효율적이고 정확한 의사 전달을 위해 존재하며, 한글맞춤법 규정을 알고 글로 표현하는 것과 모르고 글로 표현하는 것은 큰 차이가 있다. 따라서 한글과 관련된 규정을 소개하였다.

4.2 맞춤법 서당

어린이들이 작성한 글짓기 원고를 분석해 본 결과 공통적으로 많이 틀리는 글자가 있었다. 각 학년마다 메뉴를 구성하여 공통적으로

틀린 글자를 소개하였다. 틀린 글자를 분석하고 한글맞춤법 규정에 적용하여 틀린 이유를 찾아봄으로써 올바르게 표현하는 방법을 제시한다.

4.3 생활속 맞춤법

학급문고 원고 분석을 토대로 어린이들이 자주 오류를 범하는 글자를 일상생활장면을 설정하여 애니메이션으로 제작하여 맞춤법지도에 활용한다. 개발 주제와 내용을 요약하면 다음과 같다.

<표 5> 애니메이션 개발 주제 및 내용

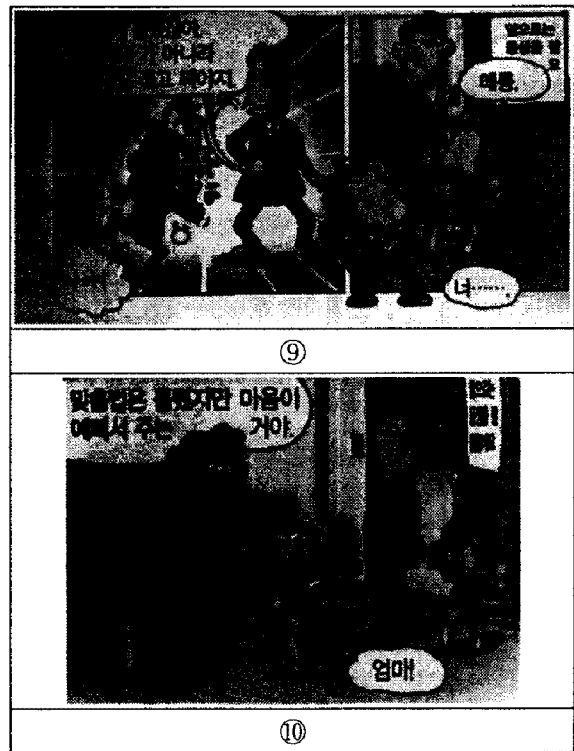
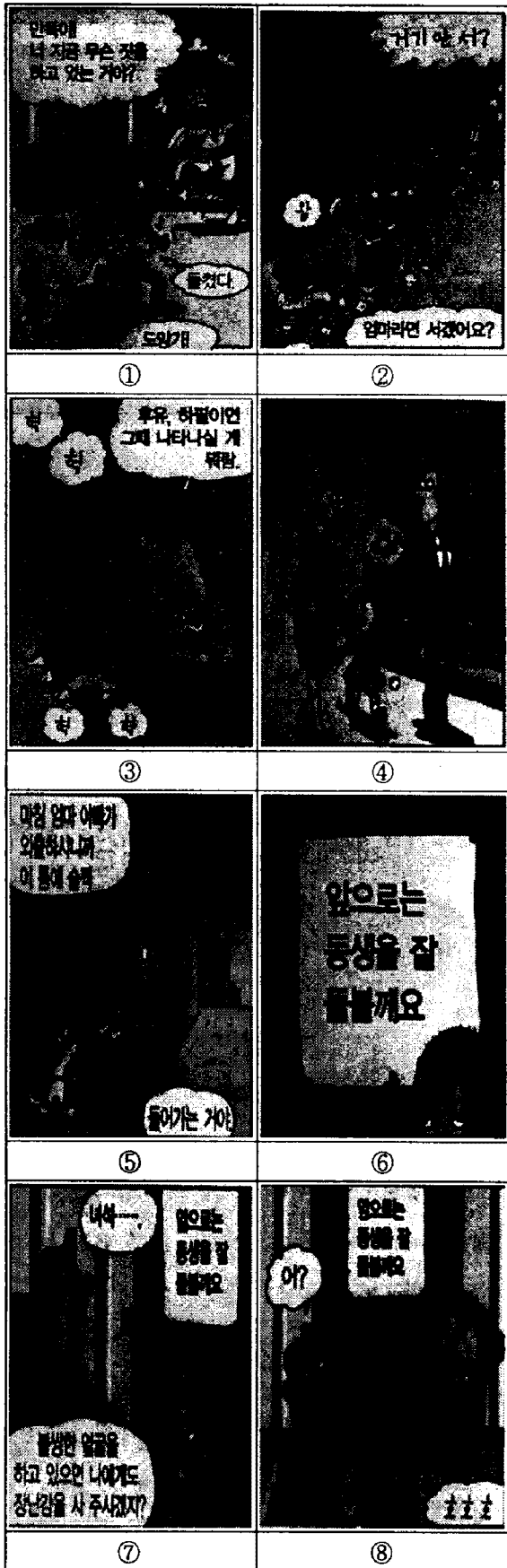
주 제	내 용
장이, 쟁이	고집쟁이, 대장장이
가르쳐	글자가 줄어드는 형태
갔다, 같다, 갔다	갔, 같, 갖의 구별
습니다	했습니다의 구별
때, 때	때와 때의 구별
개와 해	그런데, 깨어, 대형이네, 채, 채, 금새,
-르계, -르께, -르 걸, -르걸	할걸, 할게, 해 줄게
-고, -구	가족하고요
개, 게, 재, 재, 애, 에	이 아이[애], 저 아이[재], 그 아이[개]
고마워요, 고마와요	고마워라, 도와, 고와의 구별

아래의 그림은 일상생활의 장면을 애니메이션으로 제작하기 위해 기초자료로 활용하기 위한 만화 제작의 보기이다.[2]

상황 예) 엄마는 동생의 딸이라면 뭐든지 들어주신다. 그리고 언제나 나더러 동생을 데리고 놀라고 하신다. 동생 때문에 친구랑 놀지도 못한다. 그래서 동생의 장난감 하나를 망가뜨렸다. 그런데 저녁 때 아빠가 동생에게 더 큰 장난감을 사 주셨다. 이럴 줄 알았으면 엄마 말씀을 잘 들을걸…….

시나리오) 만두이가 동생의 장난감을 망가뜨린 후 어머니께 꾸중을 듣는다. 꾸중을 들은 만두이는 자기의 잘못을 뉘우치며 어머니께 편지를 쓴다. "어머니, 앞으로는 동생을 잘 돌볼게요."라고 말이다.

애니메이션에서 "동생을 잘 돌볼게요."라는 맞춤법이 잘못되었음을 확인한다.



<그림 2> 만득이의 반성

4.4 쪽지시험

각 학년별로 원고를 분석한 결과를 토대로 어린이들이 많이 틀리는 글자를 중심으로 문제를 출제한다. 출제된 문제를 해결하는 과정에서 자신의 맞춤법 실력을 알아볼 수 있다. 틀린 문제는 Feedback함으로써 이유를 확인하고 다시 문제를 풀 수 있다.

4.5 받아쓰기

음성게시판은 마이크를 이용하여 사용자가 원하는 내용 및 그에 대한 답변을 음성으로 게시판에 올릴 수 있으며, 글도 함께 올릴 수 있다[6]. 기존 게시판과 마찬가지로 간단한 인터페이스를 제공함으로써 처음 사용자도 쉽게 사용할 수 있다. 또한, 실시간 스트리밍 기술을 사용하므로 음성을 녹음하거나 이미 게시된 내용을 마우스로 클릭할 때, 실시간으로 웹 서버에 저장되거나 재생된다. 이와 같은 음성 게시판에 교과서에 나오는 문장이나 어려운 단어를 녹음하여 학교나 집에서 인터넷이 연결된 컴퓨터에서 실시간으로 받아쓰기 연습을 할 수 있다.

4.6 우리마당

최근 들어 지나칠 정도로 외국어 학습에 관심을 가지고 있다. 세계화 시대에 경쟁력 있게 살아가기 위해 외국어 학습은 필요하지만 어린이들이 우리말과 우리글을 바르게 쓰지 못한다는 우려도 적지 않다.

다음 글은 초등학교 6학년어린이가 5학년어린이들에게 홈페이지 게시판에 글을 많이 쓰라고 당부하는 말을 적은 글이다.

<표 6> 홈페이지에 나타난 맞춤법 실태

게시판에 있는 원문	번역한 내용
이룬...	이런
작년 5학년 글 뿌니 읍 자느?	작년 5학년 글 밖에 없잖아?
안그려???????????	안 그래?
5학년들!!!	5학년들
이제부터... 글 마뉘마뉘 올려주어쓰믄....	이제부터 글을 많이 많이 올려주었으면 좋겠다.
싫넝??!!^^	이 글을 쓴 사람의 이름
거뉘^^	

위와 같은 자료를 활용하여 '틀린 글자 찾아내기', '알맞은 단어 빈 칸에 넣어보기' 등 게임의 형태로 제공하여 맞춤법 지도에 활용한다.

5. 결론 및 향후연구

최근 수년간 웹은 빠른 속도로 발전하였다. CD-ROM Title을 사용하여 학습해 오던 종전의 방식은 학교나 가정마다 초고속 인터넷 전용선이 설치되어 WBI 학습에 자리를 내 주고 있다. 더구나 나날이 발전해 가는 웹에서의 멀티미디어 요소는 학습자의 흥미와 관심을 유발하였고 학습자의 학습효과를 증가시키는 효과를 가지고 왔다.

이와 때를 같이하여 최근 들어 지나칠 정도로 외국어 학습에 관심을 가지고 있다. 세계화 시대에 경쟁력 있게 살아가기 위해 외국어 학습은 필요하지만 어린이들이 우리말과 우리글을 바르게 쓰지 못한다는 우려도 적지 않다. 비뚤어진 인터넷 언어의 영향으로 우리말과

우리글을 소홀히 하는 것이 안타까운 현실이다. 어릴 때부터 우리말과 우리글을 올바르게 쓰는 습관을 기르는 일은 무척 중요하다. 어린 시절의 좋은 습관은 어른이 되어서도 올바른 우리말을 사용하는 밑거름이 되기 때문이다. 본 연구는 이와 같은 필요성에 기인하여 웹의 장점을 이용한 '사이버 맞춤법 교실'을 개발하여 다음과 같은 교육의 효과를 가져올 것으로 기대된다.

첫째, 멀티미디어를 활용한 학습시스템은 그림, 소리, 애니메이션 등의 다양한 학습요소를 시기 적절하게 제시할 수 있어 학습자의 흥미뿐만 아니라 학습효과를 배가시키고 이해도를 높이는 데 기여할 것이다.

둘째, 지금까지 보급된 녹음테이프 자료, CD-ROM Title보다 활용성이 뛰어나며 인터넷이 가능한 곳이면 시간과 장소에 구애없이 반복 학습에 사용할 수 있다.

셋째, 학습자가 가정이나 학교에서 개인학습용으로 이용함으로써 자기주도적 학습을 유도할 수 있고 틀리기 쉬운 글자를 미리 학습하여 철자법 지도에 도움을 줄 것이다.

넷째, 수시로 업데이트할 수 있는 웹의 장점을 이용하여 맞춤법에 관한 자료를 언제든지 수정, 보완 새로운 자료를 추가할 수 있으며 학습자는 최근의 자료를 이용하여 글짓기나 맞춤법 학습에 활용할 수 있을 것이다.

다섯째, 기존의 한글맞춤법 지도는 주로 문법규칙에 의한 지도가 이루어져 어린이들의 흥미를 잃게 만드는 요인이 되었다. 따라서 어린이들의 생활장면과 관련된 맞춤법 학습이 이루어져야 한다. 어린이의 눈높이에 맞춰 멀티미디어 요소를 가미한 생활속 애니메이션 장면을 통하여 맞춤법 지도가 이루어진다면 흥미와 관심을 유발할 수 있고 우리글 우리말을 소중하게 여길 줄 아는 태도를 길러 줄 것이다.

향후 연구과제로는 첫째, 사이버 맞춤법 교실 학습 시스템 구현 작업이 이루어져야 하겠고 둘째, 사이버 맞춤법 교실 학습 시스템을 어린이들에게 적용하며 셋째, 적용한 결과를

분석하고 문제점을 보완하여 올바른 한글맞춤법 지도에 활용해야 할 필요가 있다.

6. 참고문헌

- [1] 김동일, 초등학교 음악 감상 학습 시스템 개발 및 적용, 한국정보교육학회논문집, 제 6권, 제 1호, 2002.
- [2] 국립국어연구원, 초등만화맞춤법, 재능아카데미, 2003
- [3] 미승우, 새 맞춤법과 교정의 실제, 어문각, pp27-214, 2002.
- [4] 배정환, 웹기반 국어 표준발음 학습시스템의 설계 및 구현, 한국정보교육학회 동계 학술발표논문집, 제 6권, 제 1호, 2001.
- [5] 이영수, WBI를 통한 국어과 글쓰기 지도, 한국정보교육학회 2002년 동계 학술발표논문집, 제 7권, 제 1호, 2002.
- [6] 정유화, 음성 게시판을 활용한 판소리 학습 효과에 대한 질적 연구, 한국정보교육학회논문집, 제 6권, 제3호, 2002.
- [7] 차차훈, 자기 주도적 독서력 신장을 위한 독서표현활동 시스템 설계 및 구현, 한국정보교육학회 학술발표논문집, 제 8권, 제 1호, 2003.

참고사이트

<http://www.korean.go.kr>(국립국어연구원)

<http://natogi.new21.org/main.htm>(우리말 글살이)

<http://myhome.naver.com/gnuri/main.htm>(한글다솜)