

음성 게시판을 활용한 판소리 학습 효과에 대한 질적 연구

강의성* · 정유화**

순천대학교 컴퓨터교육과* · 광양북초등학교**

요약

본 논문에서는 음성 게시판을 활용한 판소리 학습 방법을 제시하고, 제시된 판소리 학습 방법에 대한 효과를 질적 연구 방법을 통하여 분석하였다. 참여관찰, 면담, 학습 장면에 대한 비디오 분석 등의 질적 접근 방법을 통한 자료 분석 결과에 따르면, 제안된 음성 게시판을 활용한 학습 방법은 학생들의 판소리에 대한 흥미와 관심을 유발시킬 수 있을 뿐만 아니라, 국악에 대한 지속적인 관심을 유도할 수 있는 가능성을 볼 수 있었다.

A Qualitative Study on Pansori Learning Using Voice Bulletin Board System

Eui-Sung Kang* · Yoohwa Jung**

Sunchon National University, Dept. of Computer Education* · Kwangyang-Buk
Elementary School**

ABSTRACT

In this paper, a learning method of Pansori using voice bulletin board system is introduced. Also, the influence of the proposed approach on learners is analyzed by qualitative methods such as participatory observation, interview and video recording. The results of the qualitative analysis shows that the proposed approach can be effectively applied to Pansori learning. Furthermore, it can be seen that learners have a great interest in Korean traditional folk music.

주요어 : 음성 게시판, 판소리 학습, 질적 연구

1. 서론

산업화 이후 서양화가 급속도로 진전되면서, 학

교 현장에서의 음악 교육 주류 또한 서양 음악이 주류를 이루고 있다. 따라서, 우리 민족의 정서

논문접수일 : 2002. 09. 19 심사완료일 : 2002. 11. 11

를 솔직 담백하게 담고 있는 국악이 실생활 및 교육 현장에서 소외되고 있는 것이 현재의 실정이다.

국립국악원의 국악연수에 참가한 교사들을 대상으로 한 설문조사 및 전국 초등학교를 대상으로 한 설문조사에 따르면, 학교 현장에서 국악 교육이 소외되는 가장 큰 원인은 ‘교사들의 실기 능력 부족(65%)’으로 나타나고 있다. 반면에, ‘학생들의 호응도 부족’이라는 응답은 2%에 불과한 것으로 나타나고 있다. 또한, 국악 지도 후의 학생들의 반응의 경우, ‘생각보다 잘 따라 부른다’, ‘서양 음악보다 더 좋아한다’ 등의 긍정적인 반응이 80% 정도에 이르고 있음을 보여 주고 있다. 즉, 학생들이 국악에 대해서 관심이 없고, 낯설고 어려워서 국악이 소외되고 있기보다는 제대로 된 국악 교육을 실시할 수 없는 교육 현실이 국악교육낙후의 원인이라고 말할 수 있다 [1]. 국악 중에서 판소리와 같은 곡은 교사의 뛰어난 가창 능력이 요구된다. 현실적인 학교 현장에서 자신 있게 국악을 지도할 수 있는 교사가 드물 뿐만 아니라, 어느 정도의 가창 능력을 갖추고 있다 하더라도 판소리 본연의 맛과 분위기를 제대로 구사하기는 쉽지 않다고 할 수 있다.

본 논문에서는 교사의 국악 가창 능력을 보완하고, 반복적으로 이루어지는 판소리 학습에서의 학생들의 적극적인 참여와 관심을 유도하기 위해서 음성 게시판을 활용한 판소리 학습 방법을 제시한다. 음성 게시판은 자기가 표현하고 싶은 말을 글자가 아닌 마이크를 통하여 직접 음성으로 올릴 수 있는 게시판이다. 교사는 판소리 지도를 위해서 ‘명창’에 의한 판소리 곡을 디지털화하여 각 대목별로 분리한 후, 각 대목을 인터넷 상의 음성 게시판에 게시하면, 판소리를 학습하는 학생들은 음성 게시판에 게시된 노래를 마디별로 듣고 따라 하게 된다. 학생들은 한 대목의 판소리를 연습한 후, 연습 결과를 직접 음성 게시판에 게시할 수 있다. 교사는 학생들에 의해서 음성 게시판에 게시된 학습한 결과를 듣고 조언 및 지도를 할 수 있다. 또한 학생들은 친구가 부른 판소리 대목을 직접 들어 보면서 자신이 부른 것과 비교해 볼 수도 있다. 기존의 음악교육에서의 ICT를 활용 방안에 관한 연구에서

도 ICT를 활용한 장점을 언급하고, 본 논문에서 제시한 방법과 비슷한 형태의 방안을 제시하고 있다 [2],[8]. 이 방법에서는 마이크로 자신의 목소리를 녹음하고, 그것을 교사에게 이메일로 전송하여 잘된 점과 시정할 점을 지도를 받는 형태이다. 그러나, 이 방법은 자신의 목소리가 자신의 컴퓨터에서 녹음이 되고, 녹음된 것을 이메일에 첨부해서 전송해야 하며, 이메일을 전송된 곡을 듣기 위해서 자신의 컴퓨터에 저장하고 들어야 한다. 또한, 한 학생의 노래를 다른 학생들에게 들려주기 위해서는 녹음된 곡이 첨부된 이메일을 모든 학생들에게 전송해야 된다는 번거로움이 있다. 그러나, 제안한 방법은 노래의 녹음과 재생이 음성 게시판이 설치된 서버에서 이루어지므로 활용 방법이 훨씬 편리할 뿐만 아니라, 음성 게시판이라는 하나의 가상 공간에서 모여서 학습이 이루어지므로 학습자들끼리의 유대감이나 학습 효과에 대한 상호작용을 증진시킬 수 있다는 장점이 있다.

본 논문에서 제시된 음성 게시판을 활용한 판소리 학습 효과를 조사하기 위하여 질적 연구 방법을 적용하였다. 참여관찰, 면담, 학습 장면에 대한 비디오 녹화 등을 통하여 자료를 수집하여 질적인 접근 방법에 의해서 자료를 분석하고, 음성 게시판을 활용한 판소리 학습 효과에 대한 결과를 제시하였다.

2. 이론적 배경

2.1 판소리 학습

판소리 가창 지도에 사용되는 호흡, 발성, 장단, 시김새 등은 교육 현장에서 많이 다루어지지 않는 것이기 때문에 교사와 학생 모두가 어려움을 느낀다. 판소리 학습은 통상 면대면 학습으로 진행되고 있다. 이는 강사의 선창을 따라서 학습자가 후창으로 끊임없는 피드백을 주어 강사가 부르는 노래와 비슷해질 때까지 반복적으로 따라하는 반복 연습형 학습 유형이라고 할 수 있다 [2].

가장 이상적인 판소리 지도 방법은 판소리를 잘 부르는 ‘명창’을 초빙하여 지도하는 것이지만, 특별

활동 및 음악 교과목 시간을 위해서 ‘명창’을 초빙하여 초등학교 학생들을 지도하는 것은 현실적으로 쉽지 않다. ‘명창’에 의해서 녹음된 오디오나 비디오 테이프 등을 이용한 방법은 학습이 상호작용적으로 이루어지지 않고, 일방적으로 이루어지기 때문에, 반복적인 학습이 요구되는 판소리 지도 과정에서 학생들이 쉽게 지루함을 느껴서 학습 효과가 떨어진다는 단점이 있다.

2.2 음성 게시판의 교육적 활용

음성 게시판은 마이크를 이용하여 사용자가 원하는 내용 및 그에 대한 답변을 음성으로 게시판에 올릴 수 있으며, 물론 음성과 더불어 글을 올릴 수도 있다. 기존 게시판과 마찬가지로 간단한 인터페이스를 제공함으로써 처음 사용자도 손쉽게 사용할 수 있다. 또한, 실시간 스트리밍 기술을 사용하므로, 음성을 녹음하거나, 이미 게시된 내용을 마우스로 클릭할 때, 실시간으로 웹 서버에 저장되거나, 재생된다.

위와 같은 음성 게시판에 ‘명창’이 부른 판소리를 디지털화하여 음성 게시판에 게시하면, 학습자들은 학교나 집에서 인터넷이 연결된 컴퓨터에서 실시간으로 ‘명창’이 부른 판소리를 듣고 따라 할 수 있다. 이 경우 앞서서 언급한 오디오나 비디오 테이프에 의한 학습 방법과 마찬가지로 일방적으로 행해지는 지루한 반복 학습이 될 가능성도 있다. 그러나, 음성 게시판이 오디오나 비디오 테이프를 활용한 반복 학습법과 근본적으로 다른 점은 상호작용적인 학습이 가능하다는 것이다. 또한, 디지털 미디어의 특성상 한 대목을 재생하고 나면, 자동적으로 바로 그 대목의 처음부터 재생할 수 있으므로 더욱 효과적이라고 할 수 있다.

2.3 질적 연구

양적 연구에서는 연구자가 선택한 변수 이외의 변수는 연구에서 배제하려는 노력을 기울임으로써 개념을 단순화한다. 이로 인해 원래 설계된 연구의 맥락을 벗어나는 상황에 대해서는 잘 맞지 않을 수

있다. 이와 달리, 질적 연구에서는 연구과정에서 전개되는 현상에 연구자가 자연스럽게 참여하여 연구 참여자와 지속적으로 상호작용함으로써 연구가 진행된다 [3], 이와 같은 질적 연구는 최근에 수학 [6]과 같은 주요 교과 교육분야 뿐만 아니라, 미술 [7]이나 음악 등의 예능계 교과 교육 분야에서도 질적 연구에 대해서 많은 연구가 이루어지고 있다.

특히, 질적 연구는 1) 연구하고자하는 현상, 대상, 지역에 대한 선행연구나 사전 지식이 거의 없을 때, 2) 소집단 또는 소규모 사회의 역동에 관해 국지적이지만 총체적인 연구를 하고자 할 때와 같은 경우에 매우 유용하다 [3]. 본 연구가 음성을 기반으로 하는 새로운 형태의 음성 게시판을 활용하고, 소집단의 학습자를 대상으로 행해진다는 맥락을 고려할 때, 양적인 접근 방법보다는 질적인 접근 방법이 더욱 적합하다고 할 수 있다.

3. 연구 방법

3.1 연구참여자

본 연구에서는 웹기반의 음성 게시판을 활용하여 판소리 학습이 이루어지므로, 연구 대상 아동들은 컴퓨터를 사용할 줄 알고, 집에서 초고속인터넷 사용이 가능하며, 어느 정도의 가창 실력을 갖추고 있으며, 성격이 외향적인 학생들을 선정하였다. 연구에 참여한 아동은 4명으로서, 실제의 이름 대신에 채완, 응재, 승석, 두빈 등의 이름을 사용하고자 한다.

3.2 연구 절차

우리가 보통 부르는 노래에도 박자가 있듯이 판소리의 박자인 장단을 모르고서는 판소리 학습을 진행하기가 어렵다. 그래서 기본적인 장단 연습 학습시키는 기간이 2002년 4월부터 같은해 7월까지 소요되었다. 장단을 지도하면서 판소리 특유의 발성법을 위하여 단전호흡을 지도했으며, 진도 아리랑과 같은 민요를 통하여 통성(通聲)으로 소리내는 법을 지도했다. 그리고, 음성 게시판이 설치된

홈페이지를 8월에 제작하고, 음성 게시판에 명창 조상현 선생님께서 부른 판소리 사설가를 대목별로 끊어 반복 연습하기 쉽게 구성하여 올려놓았다. 2002년 8월 초에 학생의 사전 태도 검사를 위한 설문지와 면담에 쓸 질문을 작성한 후, 중순에 사전 면담을 실시하였다. 사전 면담 후, 홈페이지 테스트 목적으로 음성 게시판을 이용하여 판소리를 연습해보았으며, 음성 게시판의 문제점이나 사용상 불편한 점 등을 보완하여 홈페이지를 정비하여 음성 게시판을 이용한 판소리 학습 환경을 완성하였다.

홈페이지 완성 후의 음성 게시판을 활용한 판소리 수업에서의 교사의 역할은 다음과 같다. 아동들을 연습할 수 있는 분위기를 조성하여, 판소리 대목마다 아동들이 주의를 집중하여 연습할 수 있도록 지도한다. 판소리를 배우는 데 필요한 장단을 학생들과 같이 연습하고, 학생들이 이미 알고 있는 민요들을 통성으로 부르면서 목을 다듬을 수 있도록 한다. 그리고, 음성 게시판을 사용 시에 명창에 의한 녹음 내용이 플레이가 안 되거나, 아동들이 녹음하는 과정에서 발생하는 문제점을 해결해 준다. 연습하고 있는 판소리 대목을 아동들이 어느 정도 수준에 도달하였을 경우, 다음 대목으로 이동하여 연습을 지속할 수 있도록 지도한다. 음이 꺾

이거나, 높아져서 아동들이 어려워하는 대목에 대해서는 소리내는 법을 자세히 설명시켜주고, 아동들과 같이 명창의 소리를 반복적으로 연습한다. 학교 수업 이후에는 음성 게시판에 아동들이 올려져 있는 아동들의 판소리 연습 내용을 수시로 확인하여 피드백을 해 줌으로써 학습 효과를 높일 수 있도록 한다.

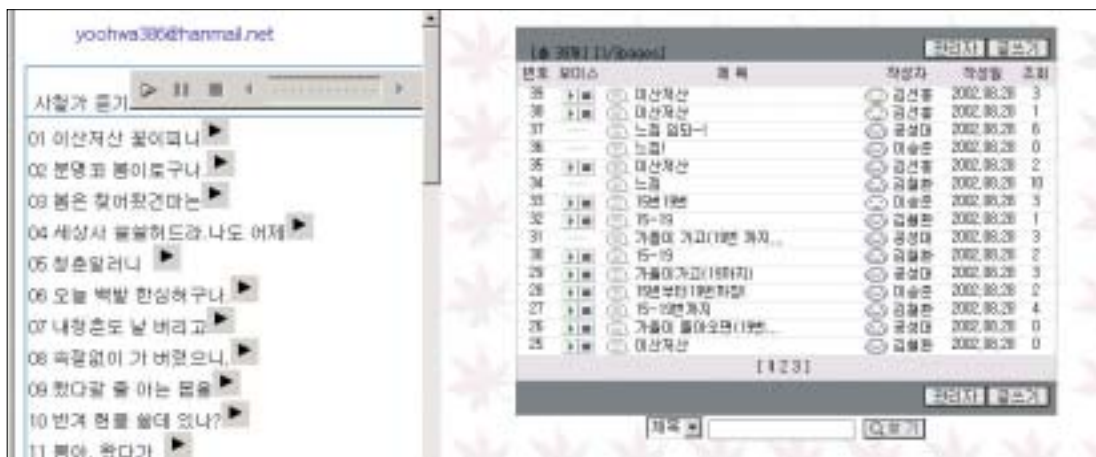
수업은 2002년 8월 12일부터 2002년 8월 28일까지 8번 이루어졌는데, 음성 게시판을 활용한 수업이 실제적으로 이루어진 것은 8월 19일부터 4번에 걸쳐서 이루어졌다. 수업 동안에 학습 장면을 비디오 촬영하고, 학습 후 학습자들과 면담 흥미도 검사를 실시하였다.

3.3 자료 수집

본 연구를 위한 자료의 수집은 참여관찰, 면담, 그리고 비디오 녹화 등을 통하여 이루어졌다.

3.3.1 참여 관찰

참여관찰은 연구자와 참여 아동들이 음성 게시판을 활용한 학습이 이루어지는 동안 수행되었다.



(그림 1) 교사와 학습자에 의해서 음성 게시판에 올려진 게시물

1) 판소리에서는 일반적으로 횡경막을 위로 밀어 올려 내는 소리를 사용하는데, 이를 통성 (通聲)이라 한다.

관찰한 내용은 연구자 일기에 기록하였고 수업 후 참여 아동들은 그 시간의 수업 느낌을 기록하였다.

수업 참관 후에 대화를 통해 음성 게시판을 활용한 학습 방법에 대해서 이야기를 나누었다.

3.3.2 면담

질적 연구에 있어서 사전 면담은 연구자와 참여자와의 관계를 원활하게 하여 면담이나 학습시 자유스러운 대화가 이루어지도록 하고, 연구자의 연구 목적을 알리기 위해서 이루어진다. 사전 면담은 4명의 아동들과 학교 인근 공원에서 이루어졌다. 면담 방법은 집단 면담을 하였는데, 아동들의 특성상 개별적인 심층 면담 [6]을 할 경우에는 자유롭게 자신의 의견을 얘기하지 못하고 형식적인 대답만 할 것을 우려하여 친구들과 자유스러운 분위기 가운데 이야기를 나눌 수 있도록 집단 면담을 하였다. 면담시간 동안 최대한 아동들의 입장에서 같이 이야기를 진행할 수 있도록 했으며, 참여 아동들에게 연구에 필요한 주제나 관점에 대하여 설명해 주었다. 이를 후에 사전 면담에서의 부족한 내용을 보충하기 위해서 학교 교실에서 다시 한 번 면담을 실시하였다. 음성 게시판을 활용한 판소리 학습이 끝난 후, 참여자의 느낌을 묻기 위한 면담을 연구자의 집에서 행하였다. 질문의 양이 많아서 말로 하는 것보다 쓰는 것이 더 효과가 클 것으로 생각하여, 질문지를 작성하면서 연구자와 면담을 하였다.

3.3.3 비디오 녹화

비디오 녹화는 컴퓨터실에서 음성 게시판을 활용한 수업에서의 일어나는 미시적 상호작용의 현상을 분석하기 위해서 이루어졌다. 비디오 녹화는 8mm 카메라를 통해 녹화되었으며, 판소리 학습하는 동안에 아동들에게 미치는 영향을 가급적 줄이기 위해서 교실의 맨 뒤쪽에서 촬영하였다.

4. 연구 결과 및 분석

연구 결과의 분석은 참여관찰 기록, 녹음 테이프, 비디오 테이프, 참여자 수업소감을 바탕으로 이

루어졌다. 관찰 기록을 주제별로 정리하고, 녹음 내용을 들으면서 대화 내용을 문서로 변환시켰다. 면담 후 대화 내용은 가급적 연구 대상자의 말을 그대로 기록으로 옮겼다. 면담내용을 연구자가 1차 분석을 하고 해석을 한 다음 다시 연구참여자와 대화를 통해 검토를 하고 평가를 하면서 연구결과에 대하여 타당도와 진실가 (value of truth)를 높일 수 있도록 노력하였다.

4.1 아동들의 국악에 대한 인식

사전 면담 분석 결과에 의하면 일반적으로 참여자 모두가 음악 시간에 빠른 노래를 배우는 것을 좋아하는 것으로 나타났다.

연구자 : 음악 시간에 뭐가 나왔을 때 제일 재미있니?

승준 : 박자가 무척 빠르고 음이 경쾌한 노래요

철환 : 종달새의 하루 같은 노래요.

성대 : 저도 빠르고 경쾌한 노래를 좋아해요.

참여자는 국악 단원 전부에 흥미를 못 느끼는 것이 아니라, 일부분의 국악에 대해서는 흥미를 보이는 것으로 나타났다. 특히, 북과 같은 악기를 실제적으로 연주해 볼 수 있는 타악기 위주의 국악에 대해서는 큰 관심을 보였다. 그러나, 천안 삼거리와 같이 음을 높이면서 노래를 해야하는 곡에 대해서는 느리고 처지는 느낌이어서 참여자 모두 지루하다고 하였다. 그런데, 두빈, 용재 학생의 반응을 보면, 국악이라 할지라도 빠른 곡에 대해서는 흥미를 가지고 있음을 알 수 있다. 빠른 박자의 경쾌하고 발랄한 노래를 선호하는 아동들의 특성을 보여 주고 있다.

연구자: 1학년때부터 국악 단원을 배워 왔을 텐데 선생님

님들이 어떻게 지도 해 줄때가 재미있었니?

승석: 3학년때 선생님이 국악실에 가서 직접 악기를 치게 해 줄때가 재미있어요.

채완: 높은음이 많이 안 나오는 노래를 배울때요.

두빈, 용재: 빠른 노래를 배울 때 재미있어요.

참여자들은 국악 단원이 들어있는 음악 시간은 지루해 하면서도 국악 단원이 음악 교과서에 많이

들어가는 것에는 당연하다는 긍정적인 사고를 가지고 있었다.

연구자: 국악 단원이 음악 교과서에 많이 들어가 있지? 이렇게 국악 단원이 음악책에 많이 들어가는 것이 당연하다고 생각하니?

참여자 전원: 당연하다고 생각하다고 표시를 함.

연구자: 그럼 그이유가 무얼까?

송준: 많이 들어가야 우리나라 문화에 적응 할 수가 있잖아요.

태극: 우리나라를 빛낼 수가 있어요.

음성 게시판을 활용한 판소리를 배우면서 참여자들은 우리의 전통 가요가 재미있다는 것을 알게 되었고, 국악이 음악책에 많이 나오는 것을 좋게 생각한다고 하였다.

연구자: 이렇게 판소리 배우면서 국악에 대하여 조금이라도 알게 된 것은 무엇이니?

응재: 우리나라의 민요가 이렇게 재미있다는 것을 알게 되었다.

채완: 우리나라의 노래가 이렇게 재밌는줄을 몰랐다.

송석: 우리나라의 전통을 알게 되었다.

두빈: 우리나라의 판소리를 알고 배우니까.

연구자: 음악책에 국악에 대한 것이 많이 나오는데 이것에 대하여 어떻게 생각하니?

응재: 좋다고 생각한다. 그 이유는 책에 국악을 많이 실어서 모든 사람이 배울 수 있게 하였으면 좋겠다.

채완: 좋다고 생각한다. 왜냐하면 옛날에는 우리나라 음악이 버림을 받고 있었기 때문에 많이 나와야 한다.

송석: 기분이 좋다. 왜냐하면 우리나라의 것이기 때문에

두빈: 우리 국악이 재미있다.

앞으로 국악에 대한 지식을 더 알고 싶다고 참여자 전원이 답했으며 민요, 장단, 풍물놀이에 대해서 더 배우고 싶다고 했다. 이러한 응답은 처음 사전 면담에서는 참여자 전원이 우리나라 민요나 전래동요를 지루하고 배우고 싶지 않다고 답했었는데 많은 변화가 이루어졌음을 볼 수 있다.

연구자: 판소리 뿐만 아니라 국악에 관한 여러 가지 지식을 알고 싶은 마음이 드니?

응재: 예. 민요에 대해서.

채완: 예. 부분은 장단과 가사등을 더 알고싶다.

송석: 네.

두빈: 네(풍물놀이)

4.2 음성 게시판을 활용한 수업에 대한 아동들의 반응

음성 게시판 활용한 판소리 학습 후, 수집된 자료를 분석한 결과에 따르면, 기존의 텍스트 위주의 게시판을 통해서 글을 올리던 학생들이 음성 게시판을 처음 접하면서 자신의 음성으로 노래를 녹음하여 게시판에 올릴 수 있고, 다른 학생들이 부른 것을 들어 볼 수 있다는 사실에 큰 흥미를 느끼고 있으며, 컴퓨터를 이용한 판소리 학습에 재미를 느끼고 있는 것으로 나타났다.

연구자: 판소리를 컴퓨터로 배울 때 가장 재미있을 때는 언제니?

응재: 녹음을 할수있기 때문에

채완: 녹음해 보는게 좋은점인것 같았다.

송석: 사람의 목소리를 녹음 할수있고 그사람에 목소리를 들을수 있어서 좋다.

두빈: 자기가 한걸 녹음해서 자기 목소리를 들으니가 재밌다.

참여자 전원이 판소리를 컴퓨터로 배우니 재미있다고 답했다. 그러나, 3 명의 학생들은 컴퓨터로 판소리를 배우는 것이 쉽다는 반응을 보였지만, 채완 학생의 경우는 판소리를 컴퓨터를 통해서 배우는 것이 재미있기는 하지만, 선생님이 직접 가르치는 것이 더 쉽다고 하였다.

연구자: 판소리를 컴퓨터로 배워 보니 느낌이 어떠니?

응재: 재미있고 흥미롭다.

채완: 그냥 하는것보다 더 재밌다.

송석: 재미있고 실감난다.

두빈: 컴퓨터로 듣고 녹음하고 하니가 자기 걸 들을 수 있어서 좋다.

연구자: 판소리를 컴퓨터로 배우는 것과 선생님이 직접

가르치는 것과 어느 것이 공부에 더 쉽니?

응재: 컴퓨터로 배우는 것(발음을 정확히 배울 수 있다.)

채완: 컴퓨터로 배우는 것은 재밌긴 하지만 선생님이 직접 가르치는 것이 더 쉽다.

음성 게시판을 활용한 수업이 끝날 때마다 작성된 학생들의 느낌을 분석한 결과에 따르면, 응재와 승석이는 처음부터 재미있었다는 반응을 보였다.

<표 2> 음성 게시판을 활용한 수업 후의 두빈이와 채완이의 느낌

구분	첫 번째 수업	네 번째 수업
두빈	선생님과 판소리를 배울 때는 소리를 크게 하고 재있었다. 그런데 컴퓨터로 배우니까 더 재미없는 것 같다.	녹음을 하고 같이 따라하고 그러니까 너무 재밌다. 특히 녹음을 해서 내 목소리가 조금은 달라도 자기 목소리나 그런 것을 들으니깐 너무 재밌었다.
채완	컴퓨터로 하는 것은 잘 들리지 않아서 선생님이 가르치시는 것이 더 좋다.	목소리가 잘 안 나와서 처음엔 조금 걱정도 했다. 판소리를 통해서 내 목소리가 더 좋아진 것 같다. 이렇게 공부를 하니까 게임보다 더 재밌는 것 같다.

그리고, 두빈이와 채완이는 수업 첫 시간에는 부정적인 시각을 보였지만, <표 1>에서 볼 수 있는 것과 같이 수업이 진행되면서 두 학생도 점점 흥미를 보였다.

이와 같이 학생들은 컴퓨터를 활용하여 판소리를 배울 수 있다는 사실에 흥미를 느끼고 있으나, 컴퓨터 시스템 상의 문제로 녹음이 잘 안되거나, 게시판이 원하는 대로 작동이 안 되는 경우는 컴퓨터를 통해서 판소리를 배우는 것이 지루하다는 반응을 보였다.

연구자: 판소리를 컴퓨터로 배울 때 가장 지루했을 때는 언제니?

응재: 어절때면 보이스가 안되기도 하는 것.

채완: 컴퓨터에 올려놓는 남자 선생님이 목소리가 이상하게 들릴 때

승석: 없다.

두빈: 음성 게시판이 안되거나 작동이 안 됐을 때

이와 같은 사실은 본 연구와 같은 ICT 활용 교육

[2]이 국악 교육에도 효과적일 수도 있지만, 컴퓨터 환경이나 학습 과정에 문제가 있으면 역효과를 보일 수도 있음을 나타낸다고 할 수 있다. 또한, 컴퓨터 활용 능력이 부족한 학생들을 대상으로 수업을 진행할 때는 수업 과정에도 차질이 있을 수 있음을 반증하는 것이라고 할 수 있다.

5. 결론

본 연구는 음성 게시판을 활용한 새로운 형태의 판소리 학습 방법을 제시하고, 참여관찰, 면담, 학습 장면에 대한 비디오 분석 등과 같은 질적 연구 방법을 적용하여 조사하였다. 본 연구에서 제시된 학습 방법을 판소리 학습에 적용한 결과, 학습자들은 음성 게시판을 활용한 학습 방법에 많은 흥미를 보이는 것을 볼 수 있었으며, 앞으로 지속적으로 국악을 배우고 싶어했다. 본 연구 결과에 따르면, 서양 음악에 젖어 있는 학생들이 국악에 관심이 없고, 배우기 어렵다는 통념과는 달리, 관심과 흥미를 유발할 수 있는 국악 교육이 이루어진다면 의외로 국악에 대한 많은 관심을 유도할 수 있는 가능성을 볼 수 있었다. 그러나, 컴퓨터 시스템 상의 문제로 녹음이 잘 안되거나, 게시판이 원하는 대로 작동이 안 되는 경우는 컴퓨터를 통해서 판소리를 배우는 것이 오히려 지루하다는 반응은 실제의 교육 현장에 적용했을 때 역효과를 보일 수도 있음을 나타내는 것으로서 유념해야 할 사항이라고 할 수 있다.

본 연구에서 제시된 방법은 교사의 선창에 의해서 판소리 학습이 반복적으로 이루어지는 것이 아니라, 음성 게시판 상의 '명창'의 목소리를 충분히 활용하여 학습이 이루어지므로, 교사의 가창 능력에 관계없이 학습자들에게 수준 높은 국악 교육을 제공해 줄 수 있다는 장점이 있으므로, 교사에 의한 실기 지도에 적절히 적용된다면 판소리를 비롯한 국악 교육에 좋은 학습 효과를 기대할 수 있을 것으로 생각된다. 그리고, 본 연구는 단순히 오디오나 비디오 테이프를 디지털화하여 홈페이지에 게시하여 수업에 활용하는 형식적인 수준의 ICT 활용에 그치지 않고, 학생의 주도적인 참여와 흥미를

이끌어 낼 수 있는 본연의 ICT 활용 교육에 대한 가능성을 보였다는 데에 또 다른 의의를 찾을 수 있다.

참고문헌

- [1] 송성범(1999), 학교 현장에서의 국악교육실태 조사연구 - 초등학교를 중심으로, 국립국악원 연구논문.
- [2] 이태욱, 유인환, 이철현(1999), ICT 교육론, 서울: 형설출판사.
- [3] 조용환(1999), 질적 연구 - 방법과 사례, 서울: 교육과학사.
- [4] 김영천(1997), 네 학교 이야기, 서울: 문음사.
- [5] 이용숙, 김영천(1997), 교육에서의 질적 연구, 서울: 교육과학사.
- [6] 전영국(1999), 수학교육용 소프트웨어의 활용에 대한 질적 연구, 대한수학교육학회지, 1(2), 433-449.
- [7] 김영천(2001), 교과교육과 수업에서의 질적연구, 서울: 문음사.
- [8] 배종우, 윤한성, 최성진, 유인환(2001), 초등학교 음악교육에서의 ICT 활용 방안, 한국정보교육학회 하계학술발표 논문집, 6(2), 29-42.

저자소개



강의성

1991 고려대학교
전자전산공학과 (학사)
1995 고려대학교
전자공학과 (석사)
1999 고려대학교
전자공학과 (박사)
1999~2000 고려대학교 전자공학

과 Post-Doc.

2001~현재 순천대학교 컴퓨터교육과 전임강사

관심분야: 컴퓨터교육, 원격교육, 멀티미디어 통신,
신호 및 영상 처리

E-Mail: e.kang@ieee.org



정유화

1989 청주교육대학교
초등교육학 (학사)
2002 순천대학교 교육대학원
컴퓨터교육전공 석사과정
2001~현재 광양북초등학교 교사

관심분야: 컴퓨터 음악교육, WBI, 원격교육
E-Mail: yoohwa386@hanmail.net

음성 게시판을 활용한 판소리 학습 효과에 대한 질적 연구

<부록> 수업 장면 비디오 녹화 내용의 묘사

교사 활동	교사가 아동들의주의를 집중시키고 다음대목 홈페이지를 이용하여 지도함		교사가 안내운 대목 전체 적으로 집중 지도		연습하며 녹음하는 것을 들어보고 안되는부분지도하기	
시간	14:00		19:45		30:49	
웹상에서 음성 게시판 이용한 판소리 학습 4일분 석 8월 28일 16:00 ~ 16:30	(분 초))		참여자 전체가 새로운 부분을		연습하며 녹음하는 것을 들어보고 안되는 부분선생님 지도받기	
	아동들 모두함께 (모든아동들이 모두 연구 자말에 귀를 기울이는데 두빈이는 여전히 이어폰 을 낀채로 심각두빈아, 두빈아 불러도 대답없음		홈페이지를 통하여 함께 익힘. 연구자:녹음하는 것을 들어 보니 아주 잘하고 있는데 처음 익힐때는 채완이가 녹 음하는 것 처럼 옆에있는명 창소리를 들어가며 대목으 로 부르면서 녹음하는 것이 좋아요. 연구자: 연습 16대목부터 20 대목까지 연습하겠어요. 홈페이지에있는 명창의 소 리를 제시해주며 교사는 아 동들이 따라하도록 유도만 해줌. 틀린부분은 다시들려 주고 반복 연습을 하도록 해줌. 요란해도 제절열개를 부분을 어려워 교사가 같이 노래를 부 르면서 반복 연습		배운대목 음성게시판에서 녹음하고 듣기 연구자:연습한거 16번부터20번까지 연습하면서 음 성게시판에 녹음해 보세요. 채완:제일먼저 연습 시작 두빈:채완아 너 한 대목씩녹음할거야 채완 :응 두빈:나도해야지. 응개:연습하다말고 난 그냥할래. 심각하게계속연습(선생님 제 목소리가굉장히 이 상해요) 연구자:괜찮아. 오늘 처음배운대목이라서 그래. 채완:연습중(한번기지개를한번켜봄) 두빈:연습시작 응개는 연습을 쉽게 시작하지못함. 연구자:응개야 괜찮아. 한 대목씩 연습하면서 녹음 해봐. 두빈:커다란 목소리로 열심히 연습중 채완: 질세라 열심히함. 두빈:됐다 (녹음한 것을 들어봄) 채완:조용히 자신이 녹음한 것 듣고 있음. 응개 : 연습은시작했지만 아까보다 작은소리임.	
학생 활동 및 행동 관찰					두빈:선생님 제목소리가 유치원생 목 소리같아요 이상해요연구자: 녹음한 목소리와 보통때 목소리는 다르단다. 응개:조금커진 목소리로 계속연습중 채완:연습을 계속함.(제법 소리가 되 어가고 있음) 연구자 : 너희들이 연습하는 것을 들 어보니 가장 안되는 부분이 제절어열 개를 부분이구나! 한번 같이 연습해 보자. (연구자와 참여자가 다시 명창의 소 리를 들으면서 불러본다.여러번 반복 해줌소리내는 방법을 자세하게 설명) 채완:내꺼 여자목소리 같은거 있어. 두빈 :크게 웃으면서 채완이가 녹음 한 것을 들어봄. 채완:두빈이녹음한 것을 들어봄. 세명의 참여자 모두 열심히 연습중 응개:컴퓨터에 문제가 생긴 듯 헤드 폰을 벗으면서 (녹음이 안됐어.) 연구자 :응개 컴퓨터로 가서 문제를 해결하려고 노력함.음성게시판 녹음 기능에 이상이 생김. 두빈:계속 자신있는 커다란목소리로 연습중	
	배운대목 음성게시판에서 녹음하고 듣기					