

# 「바른말 고운말 교실」 웹기반 학습시스템 개발 및 적용

윤희수 · 김동호

청주교육대학교 컴퓨터교육과

## 요 약

컴퓨터의 보급과 네트워크 망의 확대로 인터넷 사용이 보편화되면서 인터넷을 이용하여 문자에 의존한 의사소통 방식이 음성이나 그림보다는 보편화되어 있다. 이에 따라 나타나는 통신 언어의 부작용으로 인해 계층 간의 이질화, 세대간의 의사소통 단절, 언어폭력, 청소년들의 심성발달 저해 등 많은 문제점을 야기시키고 있고, 비속어, 은어, 비어, 어문규범 이탈형의 표기로 어린이에 대한 국어 교육이나 실제 언어 생활에 부정적으로 작용하는 측면이 강하다. 이러한 문제를 해결하기 위하여 학생들의 요구분석을 통하여 「바른말 고운말 교실」이라는 웹기반 학습시스템을 개발하여 효과를 검증하기 위해 현장에 적용하였다. 적용 결과 많은 학생들에게 선호도와 교육적 효과가 높게 나타났으며 바른 언어 사용의 유의미한 결과가 나타났다.

## The Development and Application of Web-Based Learning System for Correct Use of Internet Communication Words in Elementary Schools

Hee-Soo Yoon, Dong-Ho Kim

Dept. of Computer Education, Chongju National University of Education

## ABSTRACT

In accordance with wide spread of personal computer and the expansion of network access, the use of internet has been popular and communication by text message is much more normal than that of voice and image. Accordingly, the side effect of communication language brings about gap between diverse social class, the isolation of communication between generations, abusive expressions, obstacles of juvenile mental development and so on. It appears by the form of slang and vulgar word and has a negative effect on education of mother tongue and usage of children's real language. To deal with these problems, we developed new web-based education system through the analysis of learners' requirement: "Barun Mal, Goeun Mal class". So we verified its efficiency to apply to real class. We also found that this system increased the learners' interest and educational effectiveness. Also, this system contributed to the proper use of language.

## 1. 서론

컴퓨터의 보급과 관련 네트워크 망의 확대로 인터넷 사용이 보편화되면서 정보사회가 빠르게 정착되어 가고 있다. 실제 생활과는 별개라고 여겨지던 사이버 공간이 새로운 삶의 장으로 자리잡게 되면서 사이버 문화의 중요성이 더욱 확대되고 있다. 이러한 통신 환경의 발전에도 불구하고 통신 이용자들이 서로 의사소통을 해 나가는 핵심적 방식은 여전히 언어, 특히 문자에 크게 의존하고 있다. 그림이나 소리를 통한 상호 의사소통은 문자에 의한 방식보다 여러 가지 면에서 제한적이고 복잡하기 때문이다.

문자를 통한 의사소통 유형에는 전자편지, 대화방속에서의 실시간 대화, 그리고 게시판에 글 올리기가 있다. 모두 문자를 통해 표현되는 점에서 공통적인데, 문체 및 어법 면에서 이들은 일상적인 문장과는 상당한 차이를 보인다. 일상화된 어문규범 일탈형의 표기 관행과 비속어, 은어, 외래어, 각종 기호문자 등의 범람을 특징으로 하는 '통신 언어'라는 색다른 영역을 만들기에 이르렀다.[13]

문자표기에 대한 책임의식 없이 확산되고 있는 왜곡된 한국어 표기는 한국어의 위상을 위축시킬 뿐 아니라 이용자들 사이에 불쾌감과 이질감을 갖게 만들어 궁극적으로 인터넷 이용을 위축시키는 결과를 가져올 것이다. 특히, 인터넷이용을 처음 시작하는 어린 세대들에게는 치명적이다. 표준언어를 제대로 배울 기회를 갖기 전에 훼손된 통신언어를 접하는 것은 올바른 국어사용에 대한 가치를 부여하지 않음은 물론 인터넷공간 이용에 대한 책임의식의 필요성을 소홀히 여기게 되기 때문이다. 또한 대부분의 학생들은 한글 자판의 효과적인 사용법도 익히지 못하고 바로 통신이나 인터넷에 접속하게 되며, 대화방이나 게시판에서 유행하는 언어를 아무런 비판 없이 당연한 것으로 받아들인다. 이런 점에서 컴퓨터를 처음 배우기 시작할 때부터 규범에 맞는 언어 자료를 이용하여 타자 연습을 시킬 필요가 있다. 그리고 컴퓨터 교육에서 기계 조작법만 가르칠 것이 아니라 통신 공간에서 지켜야 할 예의나 바른 언어 사용에 대해서도 관심 있게 가르친다면 그 효과는 노력에 비해 훨씬 크게 나타날 것으로 생각된다.[7]

고창수(2001)는 더 이상 학교교육 현장에서도 사이버 공간에서 파괴되어 가는 한글이 현실공간에서도 사용되는 것을 걱정만 하고 있을 때가 아니고 인터넷 시대의 이메일, 게시판, 채팅에서의 글 쓰기 문제를 지적하고 어린 학생들이 사이버 매체를 통한 올바른 글 쓰기를 유도할 수 있는 교육체제 확립을 강조했다.[2]

따라서 통신 언어 교육을 초등학생 수준에 적합한 내용으로 이론에 치우치지 말고 이론과 실천이 병행할 수 있는 다양한 프로그램 개발과 정보체험 활동을 통한 체계적인 교육이 필요하다고 보았다.

이에 본 연구에서는 학교 현장에서의 언어 사용 교육 실태와 각종 왜곡된 언어 사용 사례를 분석하고 관련 연구의 미비한 점을 토대로 학습 내용을 선정하였다. 이를 기초로하여 웹 기반 학습 시스템을 개발하였고 실제 학교 수업 현장에 적용함으로써 적용전·후의 통신 언어에 대한 인식변화와 본 시스템에 대한 호응도 및 선호도를 분석하고 실제 수업 현장에서 사용해 본 교사의 반응을 분석하여 그 효과를 살펴보고자 한다.

## 2. 연구 배경

### 2.1 통신 언어

통신 언어는 본질적으로 음성 매체가 아닌 시각적인 매체에 의해 전달되는 언어이므로 그에 따른 특징은 다음과 같다.[10]

첫째, 통신 언어는 일상적인 대화와는 달라 송신자와 수신자가 서로를 보지 못하는 상황에서 의사소통을 하게 된다. 일상적인 대화에서는 표정이나 동작으로 긍정과 부정의 뜻을 나타낼 수도 있지만 통신언어는 상대의 표정과 동작이 담기지 않는다.

둘째, 통신 언어는 시각적인 매체에 의해 전달되는 언어이므로 음성이 담기지 않는다. 말을 할 때에는 말의 높낮이, 빠르기, 성량, 음색 등도 표현된 말만큼 중요한데, 통신 언어에는 이러한 음성이 드러나지 않는다.

셋째, 통신을 할 때에는 재빨리 많은 정보를 전달할 필요가 있다. 따라서 시각적인 매체로 전달해야 하는 신속성이 필요하다.

넷째, 통신 언어의 문법적 특징은 사이버 영역의 탈

영역적인 특성을 그대로 반영하고 있다. 실제 생활과 비교해 볼 때 통신언어에는 소속감이나 책임감이 거의 부여되지 않고 있으며, 어떤 권위나 서열도 존재하지 않는다.

다섯째, 사이버 영역에서의 자유로운 언어사용은 일반적으로 사용하는 언어와는 다른 언어를 새로 만들어 내거나 인위적으로 파괴함으로써 얻어진다.

이상의 통신 언어의 특징으로 볼 때 학교현장에서도 언어파괴성 게시물들이나 대화를 방지할 수 있는 교육적 공간과 교육 프로그램이 꼭 필요한 실정이다.

이러한 특징을 가지고 있는 통신 언어가 일상언어에 어떠한 영향을 미치는가를 살펴보면

첫째, 학생들의 언어 중 통신 언어의 영향을 받은 대표적인 예는 문자 대신에 기호를 사용한다는 점이다. 통신 공간에서 대화자간에 얼굴을 보지 못하여 감정이나 표정을 전달하지 못하는 불편함을 해결하기 위하여 생겨난 기호를 이용한 표현을 일상언어 생활에서도 거리낌없이 사용하고 있다.

둘째, 통신 공간의 익명성 때문에 생겨난 현상으로 존댓말을 사용하지 않는 현상, 냉소적으로 표현하는 현상, 은어·비속어를 남용하는 현상 등을 들 수 있다. 그러나 일상언어 생활에서는 통신 공간과는 달리 직접 얼굴을 마주하고 대화를 하거나 자신의 이름을 밝히고 편지를 하거나 글을 쓰는 데도 불구하고 이와 같은 현상이 나타나고 있다.

셋째, 통신 공간에서 경제성과 편의성을 생각하여 사용하던 소리나는 대로 쓰는 현상, 음절을 줄여 쓰는 현상 등을 일상 언어에서도 사용하고 있다.

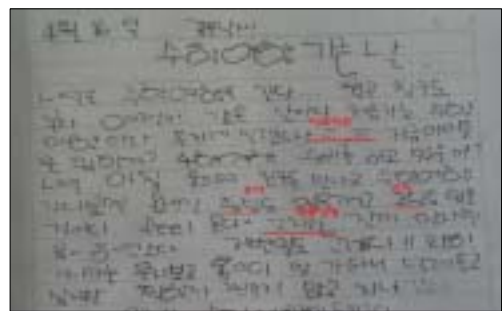
넷째, 학생들은 딱딱하고 규범적인 현실 공간에서 일탈하여 자신들만의 통신 공간에서 마음껏 재미와 즐거움을 맛보려는 욕구로 일상 언어를 여러 가지 형태로 변화시켜 사용하고 있다. 문 말에 불필요한 자유를 붙여쓴다던가 음운을 바꾸어 쓰는 현상, 신조어 등을 사용하는 현상들이 그 예이다.

현재 학생들의 언어는 규범에서 일탈한 모습을 종종 보이고 있으며, 그들에게 언어 규범은 이제 중요하지 않다. 더구나 인터넷을 이용하는 학생은 점차 늘어가고 있어 학생들의 언어 환경은 통신언어의 영향을 받지 않을 수가 없다는 것을 알 수 있다. 따라서 이에 대한 개선 방안이 시급한 실정이다.[5]

## 2.2 사례 분석

### 2.2.1 일상생활 침투 사례

인터넷상에서 사용하는 통신 언어가 아이들 일상생활의 언어에 영향을 미친다면 우리 글에 대한 미래는 어두울 것이다. 어린이들 일상 언어생활의 표현(쓰기) 영역에서 이러한 우려가 종종 나타난다. 아래 그림은 실제 통신언어가 일상생활의 글 속에 침투한 사례이다.



( 그림 1 ) 일기글의 침투 사례

### 2.2.2 언론 보도 사례

실제 언론에서 보도된 사례는 아래 <표 1>과 같다.

< 표 1 > 언론 보도 사례

<b>“맞춤법대로 쓰면 외계인 취급”[14]</b>
2003년 04월 04일 중앙일보 [08면] 기고자 : 구희령 기자
<b>“10명중 1명이 파랏다→파라타”</b>
2003년 04월 04일 중앙일보 [08면] 기고자 : 강홍준 기자
<b>“한글파괴 심각하다.”[15]</b>
2002년 10월 9일 한글날 KBS 9시뉴스에서

통신언어가 일상생활에서도 무분별하게 사용되고 있다는 점과, 신·구세대간의 의사소통의 단절, 우리 말과 글을 파괴한다는 심각한 문제를 지니고 있음을 알 수 있으며 통신 언어 사용 문제와 정보통신윤리 교

육과 관련해서는 학생들에게 중요한 필수학습 요소로 부각되고 있다.

### 2.2.3 설문 분석

설문조사는 충청북도 청원군에 위치한 K, N 초등학교 5, 6학년 학생 200명을 대상으로 2003년 6월 9일에서 6월 14일까지 조사하였으며 인터넷상에서의 언어 사용교육, 왜곡된 언어 사용 경험, 통신언어와 일상언어와의 관계를 묻는 내용으로 실시하였다.

설문 분석 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 인터넷상의 언어 사용 교육을 체계적으로 받지 못하였으며, 교사의 말로써 넘어가는 형식적인 교육이 이루어지고 있고, 인터넷상에서의 바른 언어 사용 교육의 필요성을 다수의 학생들이 인식하고 있었다.

둘째, 인터넷상에서 왜곡된 언어 사용 경험에 관한 질문에 대다수의 학생들이 사용 경험이 있으며 특히 일상생활 속에서도 사용 경험이 있다고 답했으며, 다수의 어린이가 인터넷상의 왜곡된 언어 표현이 일상생활의 언어 사용에 영향을 미친다고 답해 통신언어가 일상 언어에 깊숙이 침투한 것으로 보여진다.

### 2.3 관련연구 분석

인터넷상에서의 바른 언어 사용을 위한 학습시스템은 많지 않다.

정용섭, 이수정(2003)은 인터넷 및 웹이 가지고 있는 상호작용성을 이용하면 학습이 더 효과적일 것이라는 가정 하에 채팅을 이용한 토론, 게시판을 이용한 찬반토론 등을 할 수 있는 웹기반 학습시스템을 개발하였고, 언어의 공격성과 왜곡성이 줄어 바른 언어 사용에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 검증하였다.[8]

구기철(2002)은 바람직하지 못한 통신 언어들을 알맞은 낱말로 바꾸어주는 필터링 기능을 구현하여 이 기능이 탑재된 게시판이나 채팅 프로그램을 활용함으로써 우리말 능력이 향상되고, 올바른 통신언어 체험을 통해 흥미를 느끼고, 통신언어 순화에 더욱 노력할 것이며, 통신언어로 인한 사회적 괴리현상을

극복할 수 있다고 하였다. 또한 학생들이 건전한 통신언어를 사용하고, 올바른 정보통신윤리를 인터넷 공간에서 직접 체험할 수 있도록 하여 정보통신윤리 교육의 효율적인 학습방법과 통신 언어 순화를 위한 새로운 교육적 방법을 제시하였다.[1]

이상에서 살펴본 선행 연구들의 공통점은 다음과 같다.

첫째, 웹의 장점인 상호작용을 이용한 게시판 기능을 활용하여 활발한 토론활동을 전개할 수 있도록 하였으나 실제 부작용 사례를 활용한 다양한 상호작용이 부족하였다.

둘째, 학생들이 다양한 체험활동을 할 수 있는 내용과 흥미를 유발할 수 있는 학습내용이 부족하였다.

본 연구에서는 학생과 학생, 학생과 교사간의 토론을 통한 적극적인 상호작용과 실제 부작용 사례를 중심으로 여러 형태의 토론학습을 전개할 수 있고, 다양한 체험활동과 흥미를 유발할 수 있는 학습내용으로 구성하여 인터넷상에서의 바른 언어 사용을 유도하는데 긍정적인 영향을 미치는 학습시스템을 개발하는데 의의가 있다.

## 3. 「바른말 고운말 교실」 설계

### 3.1 설계 방향

본 연구의 목적을 달성하기 위한 설계의 기본방향은 다음과 같다.

첫째, 바른 통신 언어 사용을 유도 할 수 있도록 교사, 학생, 학부모가 활용할 수 있는 자료들로 구성한다.

둘째, 다양한 활동 중심으로 이론과 원리보다는 흥미를 가지고 학습할 수 있도록 학습내용을 선정한다.

셋째, 게시판 기능을 적절히 활용하여 통신언어 사용의 윤리적 문제에 대해서 서로 토론하여 해결할 수 있도록 하였으며, 실제 사례 중심으로 토론에 참여하여 학습의 피드백 효과를 가져올 수 있도록 한다.

넷째, 통신 언어와 한글과 관련한 게임과 퀴즈로 학습의 흥미를 둘 수 있도록 한다.

다섯째, 학생들 스스로 주제에 대한 과제를 선정하고, 과제해결을 위해 서로 협동하여 학습할 수 있도록

한다.

여섯째, 게시판에 통신언어 필터링 기능을 제공하고, 주의를 요하게 한다.

### 3.2 학습 내용

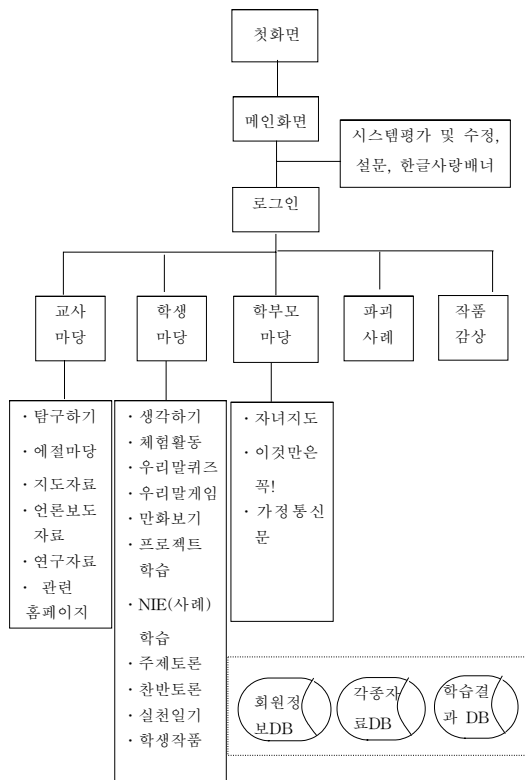
본 연구에서 진행할 학습내용은 다음과 같다  
첫째, 통신 언어의 개념과 문제점을 이해하도록 한다.

둘째, 인터넷상의 언어 파괴의 심각성과 우리 생활에 미칠 영향을 알게 한다.

셋째, 다양한 활동을 통하여 인터넷상에서 바른 언어 사용의 필요성을 인식하고 습관을 기르도록 유도한다.

### 3.3 전체 구조도

「바른말 고운말 교실」의 전체 구조도는 다음과 같다.



( 그림 2 ) 학습시스템 전체구조도

학습주체에 따라 크게 교사마당, 학생마당, 학부모 마당으로 나뉘며 학습주체에 맞게 선택하여 학습을 전개 할 수 있도록 하였다. 실명을 원칙으로 하는 회원제로 운영하도록 하였다.

## 4. 「바른말 고운말 교실」 구현

### 4.1 메인 화면

초기화면은 방문한 사람들에게, 어떤 목적을 가진 웹 문서라는 것을 명확하게 나타낼 수 있도록 하였다.

메인 화면은 외부로그인, 최근게시물, 부작용 사례, 평가 및 수정, 설문, 한글 배너, 학습 주제 선택 화면 등으로 구성하였다.



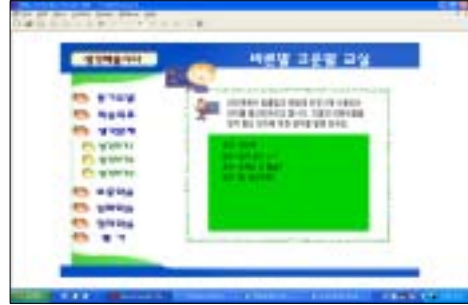
( 그림 3 ) 메인 화면

### 4.2 교사마당

교사마당은 일선 학교 현장에서 학생지도를 위한 각종 학습 자료들을 담고 있으며 탐구마당, 예절교실, 각종 연구, 사례자료들이 있다. 탐구마당은 학생지도 를 위해 정보사회와 통신언어에 대해 기본적으로 알아두어야 할 내용들로 구성하였으며 예절 교실에서는 학생 지도에 필요한 언어 사용 예절에 대해서 지도 자료에는 지도안과 학습지 등을 연구자료는 바람직한 언어사용 지도와 관련한 자료들을 언론 보도자료에는 신문, 방송보도 자료 등을 제시하여 여러 수업형태에 적용할 수 있도록 하였으며 최근의 통신 언어의 동향을 파악할 수 있어 학생지도에 많은 도움이 될 것이다.



( 그림 4 ) 교사마당 선택화면



( 그림 6 ) 생각하기 화면

### 4.3 어린이 마당

어린이 마당에서는 아이들이 스스로 학습할 수 있는 부분과 교사 유도 하에 학습할 수 있는 부분으로 나누어 흥미롭게 학습을 전개하도록 구성하였다.



( 그림 5 ) 학생마당 선택화면

### 4.3.2 체험 활동

생각하기와 마찬가지로 학습단계에 맞춰 학습을 진행해 나갈 수 있다. 인터넷상에서의 언어 사용과 관련한 여러 체험활동을 소개하고, 직접 활동을 하도록 지도함으로써 통신언어의 문체점과 일상언어에 끼치는 영향을 파악할 수 있다. 이러한 체험활동을 통하여 어린이들에게 통신언어에 대한 경각심을 심어줄 수 있을 것이다.



( 그림 7 ) 체험활동 화면

#### 4.3.1 생각하기

학습단계에 맞춰 교사가 학습을 진행해 나갈 수 있도록 하였다. 동기유발, 학습목표제시, 여러 통신언어 사용으로 인한 문제상황을 제시하고, 바르지 못한 부분들을 생각해 보게하여 바른 언어 사용의 필요성을 인식하게끔 하는 생각열기, 학습목표를 달성하는데 보조자료로 쓰이는 보충학습, 문제상황들을 좀 더 깊이 생각할 수 있는 심화학습, 본 학습의 목표달성 여부를 판단하기 위한 평가까지 단계적으로 학습 할 수 있다.

학습 단계별로 자료를 제시하여 편리하게 수업에 활용할 수 있다.

#### 4.3.3 우리말 퀴즈, 우리말 게임

흥미롭게 학습에 활용할 수 있도록 통신 언어와 바른 언어 사용을 유도할 수 있는 여러 가지 퀴즈와 게임 프로그램들로 구성하였다. 우리말 퀴즈는 교사가 진행 할 수도 있으며 어린이 스스로 학습할 수 있다. 특히 역동성 있는 플래쉬 퀴즈와 게임들로 구성되어 있어 능동적인 학습을 전개해 나갈 수 있을 것으로 기대된다. 퀴즈 프로그램은 누구나 간편하게 수정하여 활용할 수 있다.



( 그림 8 ) 우리말 퀴즈 화면

#### 4.3.4 만화로 배워요

충북교육청과 한국교육학술정보원(KERIS)에서 네티켓자료[11][12]로 배포한 만화자료를 본 연구주제와 관련한 부분만을 선정하여 만화로 한 장면씩 구성하였다. 딱딱한 문자보다 만화로 배울 수 있어 어린이들에게 재미있고 흥미있는 학습이 될 것이다.



( 그림 9 ) 만화로 배워요 화면

#### 4.3.5 프로젝트 학습

바른 언어 사용과 관련한 프로젝트 주제를 교사가 제시하고, 어린이들이 해결 과제를 스스로 정하고 과제해결을 위해 계획하고, 자료를 종합하고 토론과정을 거쳐 최종적으로 보고서를 꾸며 발표하는 학습을 전개해 나갈 수 있다.

프로젝트 학습은 자기 주도적으로 학습할 수 있으며 과제를 해결하기 위하여 모둠별 협동이 요구된다.

또한 과제를 해결하는 과정에서 교사가 참여하여 새로운 정보를 안내하고 올바른 방향을 제시하는 역할을 담당하여 어린이들이 재미있게 과제를 해결할

수 있도록 하는 것이 무엇보다도 중요하다.



( 그림 10 ) 프로젝트 학습화면

#### 4.3.6 NIE(사례) 학습

언론 상에 보도된 사례나 학교홈페이지, 일상생활의 글 쓰기 영역에서 나타나는 부작용 사례들을 제시하여 통신 언어의 문제점을 인식하고 일상생활에 미치는 악영향을 파악할 수 있게 함으로써 바른 언어 사용 습관을 유도할 수 있을 것이다.



( 그림 11 ) NIE(사례) 학습화면

#### 4.3.7 주제 토론, 찬반 토론 학습

주제 토론에서는 통신 언어 사용과 관련한 여러 주제를 제시하고 자기 의견을 자유롭게 제시해 보게 하였으며, 찬반 토론에서는 토론 주제에 대한 찬반 의견을 솔직하게 제시해 볼 수 있도록 하였다.

통신 언어의 어떤 점이 바람직하지 않은가를 토론을 통해 파악할 수 있을 것이다.



( 그림 12 ) 주제 토론, 찬반 토론화면



( 그림 14 ) 학부모 마당

#### 4.3.8 실천 일기, 작품 감상

인터넷상에서 바른 언어 사용을 실천한 내용으로 일기로 써 보는 활동이며 그리기, 표어, 글짓기 등으로 표현해 보는 활동 공간이다.

실천내용과 작품들이 우수한 것은 적절한 보상을 주어 지속적으로 실천을 유도할 수 있다.



( 그림 13 ) 실천 일기 화면

#### 4.4 학부모 마당

교사만이 인터넷상의 바른 언어 사용을 지도하기보다는 학부모도 사랑스런 자녀들의 바른 언어 사용 습관을 유도하는데 동참하여야 한다.

따라서 학부모 마당은 자녀들의 인터넷상에서 바른 언어 사용을 지도하기 위해 기본적으로 알아두어야 할 내용들로 구성하였다.

### 5. 현장 적용 및 결과 분석

#### 5.1 「바른말 고운말 교실」 적용

본 연구의 학습 시스템인 「바른말 고운말 교실」의 교육적 효과를 검증하기 위해서 2003년 6월부터 9월까지 충북 청원군에 소재한 K초등학교 5,6학년(102명) 학생과 교사(12명)를 선정하여 적용하였다.

<표 2>에서는 재량활동, 특별활동, 교과관련 시간에 「바른말 고운말 교실」을 활용할 수 있는 학습 지도안의 예를 보여준다.

< 표 2 > 활용 학습 지도안

관련 교과 : 도덕, 사회, 실과	지도 대상	5학년	날짜: 2003년9월 2일 - 2003년 9월 13일	지도 교사 : 윤희수
주제	인터넷상의 바른 언어 세상 만들기	활동 유형	정보 제시하기, 정보 탐색하기, 정보 생성하기	
시간 계획	1-3 / 3차시 (120분)	환경 및 자료	컴퓨터실, 바른말 고운말 교실	
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>사이버 공간에서 바르지 못한 통신 언어 사례를 조사할 수 있다.</li> <li>사이버 공간에서 바른 언어 사용 예절을 실천할 수 있다.</li> </ul>			
관련 사이트	<ul style="list-style-type: none"> <li>· <a href="http://nemoedu.ye.ro">http://nemoedu.ye.ro</a> "바른말 고운말 교실"</li> <li>· 전국 초등학교 홈페이지</li> </ul>			
ICT활용의도	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 통신언어의 사용실태와 사례를 조사하여 바른 언어 사용을 유도한다.</li> </ul>			



## 5.2 적용 결과 분석

본 학습 시스템을 적용한 전·후의 왜곡된 언어 사용에 대한 인식변화와 학습 시스템의 선호도 및 호응도를 분석하였고, 본 시스템을 활용한 교사들의 호응도 및 교육적 효과에 대해 분석하였다.

### 5.2.1 통신언어에 대한 인식변화

본 학습시스템인 「바른말 고운말 교실」을 수업에 적용하기 전과 후의 통신언어에 대한 학생들의 인식의 변화를 살펴보면 다음과 같다.

< 표 3 > 통신 언어에 대한 인식 변화 (N=102)

내용	항목	적용전		적용후		증가율
		N	%	N	%	
왜곡된 언어 사용에 대한 인식	자유롭게 표현할 수 있어 좋다	23	22.5	16	15.7	-6.8
	배워서 꼭 사용하고 싶다	7	6.9	6	5.9	-1
	적당히 사용해도 상관 없다.	47	46.1	15	14.7	-31.4
	혼란을 야기하니 사용하지 말자	25	24.5	65	63.7	39.2
통신 언어가 일상 언어에 미치는 영향	매우 그렇다	7	6.1	13	12.7	6.6
	그렇다	29	30.1	38	37.3	7.2
	조금 그렇다	40	39.8	38	37.3	-2.5
	그렇지 않다	17	17.3	12	11.8	-5.5
통신 언어를 일상 생활에 사용한 경험	매우 자주	9	6.6	1	0.9	-5.3
	자주	11	10.8	9	8.8	-2
	보통	16	15.7	7	6.1	-9.6
	조금	17	16.7	15	14.7	-2
인터넷상에서 언어 파괴 글을 사용해 본 경험	전혀 없다	43	42.2	40	39.8	2.4
	매우 자주	15	14.7	31	30.4	15.7
	자주	12	11.8	5	4.9	-6.9
	보통	18	17.6	6	5.9	-11.7
본 학습 시스템을 통하여 알게 된 점	보통	23	22.5	12	11.8	-10.7
	조금	32	31.4	20	19.6	-11.8
	전혀 없다	17	16.7	59	57.8	41.1
	· 통신언어의 문제점을 알 수 있었다. (41명) · 일상생활에 사용하면 혼란을 일으킬 것 같다. (30명) · 언어파괴 글을 쓰지 말자(18명) · 무응답(13명)					

<표 3>과 같이 통신언어에 대한 인식의 변화가 적용전·후에 다르게 나타났다.

왜곡된 언어 사용에 대한 질문에서 혼란을 야기하니 사용하지 말아야 한다는 답변이 적용 전과 후를 비교할 때 가장 많은 인식 변화를 나타낸 것으로 보아 많은 학생들이 통신언어의 문제점을 인식한 것으로 볼 수 있다. 통신언어가 일상언어에 영향을 미치는가에 대한 질문에 통신언어가 일상언어에 영향을 준다는 답변의 증가율이 대체적으로 나타났으며 일상생활에서도 통신 언어를 사용하지 않는 학생들이 적용 전보다는 후에 높게 나타났다. 이는 통신 언어가 일상언어에 좋지 않은 영향을 끼친다고 인식했기 때문으로 보인다. 또한 인터넷상에서의 왜곡된 언어 사용 경험에 대해서 대다수의 어린이가 적용 전보다 후에 사용하지 않는 것으로 나타났으며 본 학습 시스템을 통하여 알게 된 점에 대해서는 통신 언어의 문제점에 대해서 알 수 있었고, 일상 언어에 사용하면 혼란을 야기할 것이라는 답변을 대다수의 어린이가 한 것으로 보아 유의미한 인식변화가 일어난 것으로 볼 수 있다.

### 5.2.2 「바른말 고운말 교실」 선호도

본 학습시스템인 「바른말 고운말 교실」에 대한 선호도는 다음과 같이 나타났다.

< 표 4 > 학생들의 선호도 (N=102명)

내용	항목	빈도 (N)	비율 (%)
「바른말 고운말 교실」 흥미도	매우 흥미롭다	51	50
	흥미롭다	27	26.5
	보통이다	8	7.8
	흥미롭지 않다	11	10.8
	매우 흥미롭지 않다	5	4.9

<표 4>와 같이 대다수의 학생들이 긍정적인 반응을 보였다. 학생들에게 인터넷상의 바른 언어 사용을 유도하기 위한 흥미로운 웹 자원으로 활용할 수 있을 것이라고 생각된다.

### 5.2.3 「바른말 고운말 교실」 영역별 호응도

본 학습시스템인 「바른말 고운말 교실」의 영역별 호응도는 다음과 같이 나타났다.

< 표 5 > 학생들의 호응도 (N=102명)

내용	영역	항목	빈도 (N)	비율 (%)
학습시스템 호응도	탐구 마당	매우도움	19	18.6
		도움	28	27.5
		보통	26	25.5
		도움안됨	18	17.6
		매우안됨	11	10.8
	체험 학습	매우도움	20	19.6
		도움	40	39.2
		보통	26	25.5
		도움안됨	10	9.8
		매우안됨	6	5.9
	만화로 배워요	매우도움	23	22.5
		도움	39	38.2
		보통	19	18.6
		도움안됨	13	12.7
		매우안됨	8	7.8
	게임, 퀴즈	매우도움	29	28.4
		도움	38	37.3
		보통	23	22.5
		도움안됨	8	7.8
		매우안됨	4	3.9
	프로젝트, 사례, 토론학습	매우도움	23	22.5
		도움	38	37.3
		보통	30	29.4
		도움안됨	8	7.8
매우안됨		3	2.9	

<표 5>와 같이 대부분의 영역에서 도움을 준다는 긍정적인 반응을 보였다. 특히 흥미롭고 능동적인 학습을 전개할 수 있는 우리말퀴즈·게임 영역과 자기 주도적이며 자유롭게 자기 의견을 제시하는 프로젝트·사례·토론 학습에서 많은 도움이 된다고 답변했다. 이것으로 보아 본 학습 시스템인 「바른말 고운말 교실」은 어린이들에게 인터넷상에서의 바른 언어 사용을 유도하는데 많은 도움을 주었다고 할 수 있다.

### 5.2.4 교사의 반응

본 학습시스템을 학교 현장에서 직접 활용한 교사들을 대상으로 활용후의 호응도와 좋은 점에 대해서 질문을 하였다.

< 표 6 > 교사들의 반응 (N=12명)

내용	항목	빈도 (N)	비율 (%)
활용후의 호응도	매우 도움	3	25
	도움	6	50
	보통	3	25
	도움 안됨	0	0
	매우 안됨	0	0
활용후의 좋은 점	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 게임과 퀴즈를 통해 재미있게 수업을 하였다.(3명)</li> <li>· 대화를 통해 문제를 풀어나가는 학습이 좋았다.(2명)</li> <li>· 사례를 통한 학습이 효과가 있었다.(3명)</li> <li>· 프로젝트학습이 효과가 있었다.(2명)</li> <li>· 통신언어의 문제점을 확실히 심어 주었다.(2명)</li> </ul>		

대부분의 교사들은 학생들과 마찬가지로 바른 언어 사용 습관 형성에 도움을 주었다는 긍정적인 반응을 나타냈다. 또한 활용 후의 좋은 점에 대해서 게임과 퀴즈를 통해 흥미롭게 학습을 전개해 나갔으며 사례·프로젝트 학습이 교육적 효과가 있었고 토론을 통해 문제를 해결해 나가는 점과 학생들에게 통신 언어의 문제점을 확실히 심어주는 계기가 되었다고 응답하였다.

따라서 본 학습시스템인 「바른말 고운말 교실」은 어린이들의 바른 언어 사용을 유도하는데 긍정적인 교육적 효과가 있었다고 할 수 있다.

## 6. 결론

인터넷에서 사용하고 있는 통신언어는 비속어, 은어, 외래어, 외국어가 지나치게 많이 쓰이고, 각종 기호형 표현들이 일상어의 영역까지 침투해 있기도 하

다. 이러한 부정적 요소들이 어린이들의 언어생활과 우리말 유지 및 발전에 좋지 않은 영향을 줄 것임이 분명하다.

그러나 지금까지 인터넷상에서 바른 언어 사용 지도를 위해 개발된 학습시스템은 지식영역에 치우쳤고 웹의 장점인 상호작용을 통한 토론학습과 통신언어를 필터링 해주는 게시판기능을 활용한 것에서 어린이들에게 흥미로운 학습내용과 다양한 체험 활동 내용은 부족하였다.

본 연구에서는 이러한 선행연구들의 부족한 점들을 보완하여 초등학교 어린이들이 인터넷상에서 바른 언어 사용을 유도하기 위한 웹기반 학습시스템인 「바른말 고운말 교실」을 개발하고, 활용 지도안을 제작하여 학교 현장에서 교과수업, 재량활동, 특별활동 시간에 활용할 수 있도록 해 봄으로써 시스템의 교육 효과를 검증하였다.

「바른말 고운말 교실」은 어린이들이 흥미를 가지고 직접 참여하도록 함으로써 바른 언어 사용 습관을 유도할 수 있었으며, 교사의 적극적인 참여와 어린이 스스로 학습을 전개해 나감으로써 바른 언어 사용에 대한 바른 사이버 윤리의식과 인식변화를 유도할 수 있었다. 또한 바른 언어 사용과 관련된 다양한 활동 기회를 제공하여 네티켓 실천의지를 한층 더 내면화 할 수 있었다.

무엇보다도 중요한 것은 어린이들이 여러 활동에 참여할 때 교사, 학부모가 적극적으로 참여하여 지도하여야만 어린이들이 인터넷상에서 올바른 언어 사용을 유도할 수 있을 것이다.

### [ 참고문헌 ]

[1] 구기철(2002), 통신언어 필터링을 적용한 정보통신 윤리체험 학습시스템 설계 및 구현, 부산교육대학교 석사학위논문  
 [2] 고창수(2001), 인터넷 시대의 글 쓰기, 한글학회 논문  
 [3] 김동호(1998), 초등 교육용 웹 문서 제작 및 활용, 한국 정보교육 학회학술지. 제3권 2호  
 [4] 김영석(1997), 멀티미디어와 정보사회, 나남  
 [5] 백경녀(2001), 청소년의 언어사용 실태와 개선

방안 연구 -통신언어 및 일상언어를 중심으로, 카톨릭대학교 석사학위 논문  
 [6] 이익섭(2001), 국어학개설, 학연사  
 [7] 이정복(1999), 학생들의 통신 언어 사용 실태와 해결방안, 교육공동체 신뢰회복을 위한 토론회 주제발표문,  
 [8] 정웅섭, 이수정(2003), 인터넷 통신언어의 올바른 사용을 위한 웹기반 학습시스템의 설계 및 구현, 한국 정보교육 학회 학술논문집, 제8권 2호  
 [9] 정평미(2002), WBI를 적용한 정보통신윤리 학습시스템의 설계 및 구현, 단국대학교 석사학위 논문  
 [10] 조찬식(2001), 인터넷상에서의 언어사용에 관한 연구, 한국문헌정보학회지, 제35권 제4호  
 [11] 충청북도교육청(2002). 신나는 네티켓 탐험, 장학자료  
 [12] 한국교육학술정보원(2002), 아름다운 사이버 세상. 초등학생을 위한 정보통신윤리 교재  
 [13] [http://www.hangeul.or.kr/hnp/hs2001/hs349\\_06.htm](http://www.hangeul.or.kr/hnp/hs2001/hs349_06.htm)  
 [14] <http://www.joins.com>  
 [15] <http://news.kbs.co.kr/news9/20021009/2002100914.htm>  
 [16] <http://cyber.anu.ac.kr/2002/Courseware/intro.html>