

매체언어교육의 교수학습 방법*

이채연**

〈차 례〉

- I. 들머리
- II. 매체언어교육을 둘러싼 논의들
- III. 교수학습 방법 설정의 기본 원리
- IV. 매체언어 교수학습 방법 및 절차
- V. 결론

I. 들머리

지금까지 국어교과는 학습자들에게 한글이라는 언어 기호를 통해 사고 활성화 방식과 사람들 사이에서의 소통양식 그리고 문예물에 대한 미학적 수용 태도 등을 갖도록 가르쳐 왔다. 국어교과라는 특성상 교수학습은 언어를 중심으로 이루어졌고, 교육적 보편성에 바탕을 둔 수단으로서의 언어보다는 과목의 독자성이 강조되는 대상으로서의 언어에 초점 맞추어졌다. 모국어 화자라면 누구나 사용하는 수단으로서의 언어 보다는 대상으로서의 고급 언어에 대한 지식, 기능, 태도 등이 강조되다 보니 자연히 메타언어능력을 강조할 수밖에 없었다. 메타언어능력은 시대 상황의

* 본 연구는 국어교육학회 제35회 학술발표대회(2006. 11. 25)에서 발표한 내용을 수정한 것임.

** 신라대학교 국어교육과 교수. lcy@silla.ac.kr

변화나 테크놀로지의 변화에 따라 점점 더 강조될 수밖에 없는 실정이다.

언어는 인간이 만든 상징체계 중 가장 규범적이고 체계적이며 과학적인 기호이다. 언어는 인간이 의사소통, 논리적 사고, 과학적 탐구, 미학적 가치에 대한 판단 등을 하는데 있어서 그 어떤 기호보다도 중요한 기여를 해 왔다. 인류의 역사는 언어를 통해 구성되어왔고, 언어를 구현하는 다양한 방식들이 매체라는 도구를 통해 실현되었다. 인류는 언어를 사용하고, 도구라는 것을 발명함으로써 자신들이 만든 문명을 오늘에 이르기까지 전수할 수 있었다. 인간에게 있어 언어와 매체는 불가분의 관계인 셈이다. 매체는 초기 음성언어시대의 몸에서 비롯하여 5000여 년 전 문자가 발명되면서 이를 기록할 서판(진흙, 파피루스, 돌판, 양피)이 사용된 이후 종이의 시대를 거쳐 오늘날 전자기기에까지 이르고 있다.

지식과 정보의 발달 관점에서 보면, 인류는 네 번의 혁명을 거쳐 오늘에 이르렀다. 첫 번째가 언어혁명이고, 둘째가 문자혁명, 셋째가 인쇄혁명, 넷째가 정보통신혁명이다. 그 어느 것 하나 인류발달에 큰 영향을 끼치지 않은 것이 없지만, 전자통신기기는 앞선 모든 매체의 특성을 포괄하고 있다는 점에서 보편성을 가지고 있으면서도 새로움에서 오는 낯설음을 제공한다.

여기서 보편성이라 함은 문자 중심의 이성적 사고가 가능한 전통적 언어관이고, 새로움에 의한 낯설음은 탈문자(영상, 사진, 그림, 합성 기호 등) 중심의 감성적 언어관이라고 할 수 있다. 전자가 이해를 중시한다면 후자는 느낌을 중시한다.

최근 뉴미디어의 등장으로 인해 언어는 그 절대적인 자리를 다른 기호들에 의해 일부 침식당하거나 수용 혹은 공존해야 하는 상황에 놓이게 되었다. 이모티콘, 아바타, 플래시팅 등과 같은 새로운 기호의 등장은 의사전달이 문자 중심의 이성적 의미전달에서 이미지 중심의 감성적 의미전달로 자연스럽게 변화하는 것을 보여주는 상징적인 예이다. 심지어 기록에 있어서도 문자를 통한 기록과 병행하여 사진 및 영상을 통한 소위 ‘디지털 스토리’ 방식이 새로 등장함으로써 지식과 경험의 축적이 문자에서 영상으로 이동되고 있다.¹⁾ 이와 같은 현상은 매체 추수적인 결과의 부산

물이긴 하지만 매체환경의 변화로 인해 언어 형상성과 전언성이 변화되고 언어를 통한 소통방식이 다양해졌다는 것을 인정할 수밖에 없게 한다.

국어교육의 입장에서 볼 때, 새로운 매체의 등장은 텍스트가 질적·양적으로 풍부해지는데 기여했다고 해석할 수 있는 반면에 비언어적 요인들이 국어의 영역을 잠식하거나 대체할 것이라고 생각할 수도 있게 한다. 문제는 새로운 매체, 매체언어, 매체언어 활용에 대한 이러한 경계를 어떻게 설정하느냐 하는 것이다. 이 부분은 여전히 논란거리일 수 있지만, 차기 교육과정 고등학교 선택과목에 <매체언어>라는 과목이 생기게 되었다는 것 자체가 큰 변화의 능선을 이미 넘은 것으로 생각된다.

이제 우리는 이미 생활의 일부가 되어버린 다양한 정보매체의 편리성을 외면하고 살 수는 없다. 인터넷이 본격적으로 설치되기 시작하던 10여년 전과 비교하면, 그 변화의 속도가 우리의 삶을 어떻게 바꾸어 놓았나를 쉽게 짐작할 수 있게 한다. 흔히들 말하는 “물, 공기, 광고”에 인터넷이 추가되어야 할 형국이다. 그러면 교육계에는 어떤 변화가 생겼을까? 우선 생경한 용어들이 논문의 제목을 화려하게 장식했던 기억들을 떠올릴 수 있다. “구성주의, WBI, 미디어 리터러시, ICT, 사이버 가정학습, Blended learning”과 같은 낯선 용어들이 등장하면서 매체를 단순한 학습도구의 차원이 아닌 교육 재구조화의 첨병으로 이해하게 했다. 국어교육계에서도 새로운 매체가 파생시키는 언어 형상성에 주목하면서, 이것들을 매체언어라 명명하고 텍스트의 다양성의 차원에서 수용하였다.

다만, 외부적 요인에 의한 수동적 자세를 취할 수밖에 없던 관계로 매체 혹은 매체를 둘러싼 제반 요인들에 대한 성격규정, 내용요소, 교수학습 목표 등과 같은 본질적인 부분에 대한 정리가 채 되기도 전에 활용이란

-
- 1) 최근 활성화되고 있는 UCC(User Created Contents), PCC(Proteur Created Contents : 프로튜어(프로+아미추어) 제작 콘텐츠) 형태가 대표적인 경우인데, 일반 인터넷 이용자들이 직접 동영상을 만들어 인터넷에서 공유하는 방식을 일컫는다. UCC와 PCC는 텍스트를 바탕으로 했던 인터넷 소통 시대를 넘어 동영상 이미지 전달 시대로 콘텐츠로 이동하고 있음을 보여준다. 영상은 완벽한 재생이 가능한 실존적 증거주의에 바탕을 두고 있다. 특히, 영상·오디오·문자가 결합된 디지털 스토리 방식은 문자 중심의 텍스트에 비해 입체적 소통체계를 가졌다고 평가된다.

실천들이 먼저 추진될 수밖에 없었다.

매체언어 교육은 매체를 대상(매체에 의한, 매체에 대한, 매체를 통한)²⁾으로 이루어지는 것이다. 매체언어 교수학습은 학습자들이 생산, 유통, 소비하는 언어 결과물을 수단이자 대상으로 삼아 이루어진다. 따라서 매체언어 교수학습은 학습자의 다양한 모습(생산자, 유통자, 소비자)이 자기주도적 행위를 통해 적극적으로 반영될 수 있도록 설계되고 실천되어야 한다.

II. 매체언어교육을 둘러싼 논의들

1. 매체와 교육, 그리고 국어교육

학습도구의 변화가 교수학습 방법의 변화를 초래한 것은 비단 정보통신기 시대에만 있었던 것은 아니다. 문자혁명은 경험에 의한 학습을 교육에 의한 학습으로, 인쇄혁명은 서당식 귀족교육을 학교식 대중교육으로 변화시켰다. 이후 등장한 칠판은 독선생 중심의 소규모 교수학습을 대규모 학습으로 변화시키는데 큰 기여를 하였다. 오늘날 입장에서 보면 교사에게 가장 위협적인 매체였던 셈이다.

국어교육에서 매체(언어)에 대한 관심은 텔레비전과 같은 영상매체에 대한 관심에서 비롯되었다. 텔레비전이 우리 생활에 뿌리를 내린 지는 오래되었지만, 그것이 국어교육의 대상언어로서 본격적인 주목을 받기 시작한 것은 1990년대 이후이다. 텔레비전에 대한 관심은 미디어를 텍스트의 관점에서 이해하고 미디어 텍스트와 국어교육과의 상호관련성을 따져보는 것이었다.³⁾ 그 결과 텔레비전 텍스트의 국어교재로서의 적합성이 논의

2) 최병우·이채연·최지현(2000), 매체언어와 국어교육—매체언어의 교수학습에 관한 연구, 서울대 국어교육연구소 연구보고서. 8~11쪽.

3) 박인기(1989), 문학 텍스트의 종합적 감상을 위한 교육TV 프로그램 설계방략, 국어교육 65·66합집, 한국국어교육연구회, 최인자(1995), 문학교육과 대중영상매체, 선형어문

되었고 표현 분석과 비판적 수용, 소통과 변용, 사회문화적 작용 양상 따져보기와 같은 언어 기능태들이 매타경험의 대상으로 활용되었다. 이렇게 함으로써 언론 및 미디어분야의 전유물로 인식되던 영상매체를 국어교육의 대상으로 끌어들이 수 있었고, 다양한 교재작용으로써 수업 활용이 가능하였다. 텔레비전에서 비롯된 매체언어에 대한 관심은 영화, 가요, 애니메이션, 광고 등 대중매체 전반으로 확대되어 문화교육의 입장에서 다루어지게 되었다. 미디어 리터러시가 국어능력의 중핵으로 자리 잡고 수동적 학습자를 능동적 학습자로 변모시키려는 시도들이 이어졌다.⁴⁾

정보통신기기의 등장, 특히 인터넷은 학습매체가 도구적 차원의 수단이 아니라 방법을 지배하는 공학적 메커니즘이자 새로운 내용을 창출하기까지 하는 막강한 힘을 가지고 있는 것임을 보여주었다. 시간과 공간을 실시간으로 연결시켜줌으로써 재현과 회상의 간극을 현재의 시점으로 바꾸어버렸다. 세계 교육공학적 관심이 거의 비슷한 시점에 엄청난 에너지로 분출된 것은 당연한 현상이다.⁵⁾ 시작의 진원지는 미국이었지만 별다른 시차를 두지 않고 여러 국가에서 동시다발적으로 인터넷을 활용한 교수학습 방법들이 제안되었다. 특히, 우리나라의 경우도 미처 교육철학이나 이론을 정립할 시간적인 여유도 없이 공학적 측면의 방법들이 “~해야 한다”는 당위적 구호와 함께 거의 운동차원에서 교실현장에 투입되었다. 이러한 현상은 대부분의 교과교육 분야에서 공통적으로 일어났고 국가중심

23집, 서울대 국어교육과, 박인기(1996), 독서와 매체환경, 독서연구 1집, 한국독서학회., 우한용(1993), 소설의 영상변용과 문학적 문화, 소설교육론, 평민사, 박인기 외(2000), 국어교육과 미디어텍스트, 삼지원, 이종철(1998), 대중매체의 언어 메시지 교육연구, 국어교육학연구 8집.

4) 정현선(1997), ‘문화교육’이라는 문제 설정 2. 국어교육연구 제 4집. 서울대 국어교육연구소, 박인기·신현재·이주섭(2001), 미디어 문식성을 반영한 국어과 교육과정 개발연구, 교원대 교과교육공동연구소 보고서.. 김창원(2002), 국어 교육과 문화론, 한국초등국어교육 제 20집. 한국초등국어교육학회., 정현선(2002), 성찰적 문화교육으로서의 미디어 리터러시 교육, 국어교육학연구 14집, 국어교육학회., 최인자(2002), 다중문식성과 언어문화교육, 국어교육 제 109호, 한국국어교육연구학회.

5) Badrul Huda Khan (1997), “Web-based Instruction(WBI) : What is it and why is it”, Web-Based Instruction, Published by Educational Technology Publications.

의 밀레니엄 잔치와 맥을 같이 했다. 그러다 보니 당시 적용되던 교육과정 상의 내용 및 방법들과는 상관성이 없이 이론 따로 실천 따로의 현상을 보였다.

국어교육 분야라고 해서 예외가 될 수 없었다. 6차 교육과정은 물론이고 7차 교육과정도 정보통신 기기가 가져다 줄 미래 언어교육 환경을 정확히 예측하지 못했고, 예측하였다는 치더라도 내용과 방법을 마련할 준비가 되어 있지 않았다. 결국, 이론과 실천이 따로 가거나, 이론 없는 실천이 현장교육에 그대로 투입되고 말았다.

이론적인 측면에서 볼 때, 김대행의 연구⁶⁾는 매체에 대한 논의를 본격적인 토론의 장으로 끌어드린 성과를 갖는다. 이 연구는 매체의 텍스트성에 주목함으로써 국어교육에서 다루어야 할 교육적 대상은 매체의 도구성이 아니라 매체의 언어성이라고 보았다. 이와 같은 관점은 매체라는 단어 속에 함의된 기기의 조작 및 활용과 같은 기술주의에 대한 부정적 편견을 극복하는 한 방안을 마련하였다. 이후 한국국어교육연구회 주관('98. 4. 25)의 '다매체시대의 국어교육'이라는 발표대회를 통해 국어교육의 관점에서 매체에 대한 이론화 탐색이 이루어졌다.

교수학습의 측면에서 볼 때, 이채연의 연구(1997, 1998)⁷⁾는 인터넷의 진언성, 형상성, 상호작용성이 국어 수업의 훌륭한 방편이 될 수 있음에 주목하여 가상공간에서 활용될 수 있는 수업모형을 제시하고 이에 따른 설계방법 및 전략을 소개하였다. 초중고등학교에 교단선진화 장비가 보급되자 2000년 8월 교육인적자원부에서 <초중등학교 정보통신기술 교육 운영지침 및 해설서>를 발간하여 교과별 방법론을 제시하였다. 이후 국어과 특성을 살린 ICT활용교육에 대한 한국교육학술정보원 주도의 연구가 진척을 보이면서 뉴미디어를 활용한 교수학습방법에 대한 매뉴얼이 개발되었다.⁸⁾

6) 김대행(1998), 매체언어교육론 서설, 국어교육 제 97호, 한국국어교육연구학회.

7) 이채연(1997), 하이퍼미디어(Hypermedia)를 이용한 국어과 수업 전략, 어문학 제 60집.

이채연(1998), WBI를 이용한 국어교과 개별화 수업설계와 활성화 방안, 국어교육 96호.

8) 김근수·박민기·서태진·함옥·이지영·안수진(2001), 국어과 특성을 반영한 ICT활

국어교육과 매체에 대한 보다 정제된 논의는 <매체언어와 국어교육-매체언어 교수학습방법에 관한 연구>⁹⁾와 <매체언어와 국어교육-매체언어의 소통원리와 대상화 방법>에 와서 이루어진 것이라 보여진다. 두 연구는 매체언어교육에 대한 성격과 기본적인 관점을 제시하고 매체언어에 대한 국어교육적 입장에서의 조건을 제시한 뒤 교육과정 모델을 제시하였다. 당시로서는 위험부담이 있는 인터넷을 하나의 매체로 인정하여 매체언어를 인쇄매체, 방송영상매체, 인터넷매체로 유형화시키고 이를 토대로 각 유형별 개념 정립과 교수학습방법 및 수업모형 등을 제시하였다.

이후 국어교육에서의 매체에 대한 연구는 강단연구와 현장연구가 상호 보완성을 가지면서 진행되었다.

강단연구는 매체언어의 국어교육적 대상화에 대한 이론적 기반 강화와 내용범주 설정에 관한 학술적 접근 및 방법론 모색이 주류를 이루었고, 현장연구는 교육부 주관의 교수학습방법 개선과 전국국어교사모임의 매체연구부를 중심으로 한 교재개발 및 실천사례 발굴을 들 수 있다.¹⁰⁾ 특히, 교사 중심의 현장연구는 국어교육의 타 영역보다 매우 적극적으로 추진되어 강단연구가 해내지 못하는 부분을 상당부분 선도적 인식과 행동수반을 통해 이루어냄으로써 의미있는 결과물을 내놓았다.¹¹⁾

용교육방안연구, 한국교육학술정보원, 한국교육학술정보원(2003), ICT활용 교수학습 방법과 자료개발 연구(국어과), 한국교육학술정보원 RR2003-1., 박인기(2003), 국어과 국가수준 교육과정의 ICT 수용방안, 한국교육학술정보원, 이채연(2005), 국어과 ICT활용 교수학습연구 전략 가이드, 한국교육학술정보원 RM 2004-34.

- 9) 최병우 · 이채연 · 최지현(2000), 매체언어와 국어교육-매체언어의 교수/학습에 관한 연구, 서울대 국어교육연구소 연구보고서 2000-6., 김동환 · 이도형 · 염은열 · 서유경(2000), 매체언어와 국어교육-매체언어의 소통원리와 대상화 방법, 서울대 국어교육연구소 연구보고서 2000-5.
- 10) 안용순(1998), 매체를 활용한 수업방안, 전국국어교사모임 연수자료집., 홍완선(2003), 국어교사들이 펼치는 매체교육-초·중·고 교육 현장 속에서 미디어 교육: 미디어 교육 사례 발표와 활성화 방안을 중심으로-, 한국언론학회 미디어교육위원회, 심상민(2003), 국어 교과 내 미디어 교육 수용 현황 및 수용 방향 연구: 중등학교 국어 교과 중심으로. 서강대 언론대학원 석사논문., 전국국어교사모임 매체연구부(2005), 국어 시간에 매체읽기, 나라말., 국어교사모임 매체연구부(2005), 매체교육의 길찾기, 나라말
- 11) 전국의 많은 교사들이 비록 공모전의 형식으로 개발한 것이지만 전국 ICT활용 연구대회, 소프트웨어공모전, 학습자료 개발전 등을 통해 많은 학습자료들을 공유하게

그 결과 차기 국어과 교육과정 개편에 매체언어교육의 필요성이 수용되면서 수업에 적용될 수 있는 길이 열렸다. 매체언어는 “텍스트, 지식, 기능, 맥락”이라는 내용요소에 포함됨으로써 텍스트 다양성 문제를 해결하면서 사회문화적 맥락을 함께 논의할 수 있게 되었다.

2. 매체언어 교수학습의 관점

매체(media)는 고대 희랍어에서 사이(between)의 의미를 가진 단어로부터 유래되었는데 이는 송신자와 수신자 사이에서 정보를 전달하는 수단이나 매개물을 의미하는 것으로 도구(tool)적, 전언(message)적, 상호소통(communication)적인 속성을 가지고 있다.

지금까지 국어교육 학계에서는 매체교육을 매체 그 자체보다는 매체가 표상하는 언어를 대상으로 이루어지는 것이라고 보고 있다. 국어교육에서의 매체교육은 매체언어교육이다 라고 하는 것에 대해서는 큰 이견이 없어 보이나, 보다 근본적인 문제인 ‘매체’가 무엇이나에 대해서는 합일점을 찾지 못하고 있다. 이는 국어교육의 관점 뿐 아니라 교육공학분야, 미디어분야에서의 정의가 제각각 다른 것에 연유한다. 매체에 관한 한 두 학문 분야의 영향력을 배제할 수 없는 실정이다 보니 동일 현상을 두고도 서로 다른 관점에서의 해석이 가능해 진 것이다.

예를 들면, 같은 국어교육 분야라 할지라도 메시지의 언어성을 중시하는 입장에서는 음성, 문자도 매체의 한 양식으로 인정하는 반면, 도구성을 강조하는 입장에서는 음성과 문자는 다른 많은 기호 중의 하나이며 그것들을 담고 있는 그릇인 몸과 책(인쇄매체)이 매체라는 것이다. 전자는 언어양식에 주목하고, 후자는 언어와 도구의 상호관련성에 주목한다.

• 매체의 언어양식을 중시하는 관점

국어의 내용영역이 주이고, 이것을 실현하는 과정상에 다양한 매체텍스트가 활용된다. 따라서 언어사용 기능에 따라 매체는 부가적으로 반복 활용된다(가령, 미디어 텍스트가 말하기/듣기/읽기/쓰기 영역에 두루 활용되는 것). 미디어 상의 다양한 장르들이 선택적으로 활용될 수 있으며 이 경우 내용은 같으나 매체형식의 차이에 의한 언어형식 및 소통방식의 차이를 발견할 수 있다(예: 텔레비전 뉴스-인쇄 뉴스-인터넷 뉴스, 인쇄광고-영상광고-인터넷광고). 국어의 내용이 교수학습의 목표가 되고 매체는 학습 자료로써의 수단에 불과하다.

• 매체의 도구성을 중시하는 관점

미디어 그 자체가 중심이 되어 기기적 특징에 맞는 표현방식 및 제작 기법 등이 주로 다루어진다. 이때 언어는 영상이나 음성, 음향과 동일하게 다루어지는 기호의 일부로 작용한다. 미디어 문법, 제작 기법, 미디어 주제 및 표현 방식 등이 교수학습의 대상이 된다. 미디어를 통한 조작과 생산이 주이고 언어는 이것을 구현하는 다양한 기호 중의 하나가 된다.

본 발표에서는 전자와 후자를 등가적인 관점에서 수용한다. 매체언어교육은 매체를 통해 구현되는 언어·문화의 생산과 소통 과정에 대한 교육으로 해석하고, 매체언어를 도구로서의 매체가 표현하고 있는 문자적·기호적·행위적 형상체를 의미¹²⁾하는 것으로 정의한다.

따라서 매체언어교육의 교수학습은 매체언어에 대한 ‘이해교육’ 뿐만 아니라 매체 조작을 통한 ‘생산교육’도 교육대상에 포함한다. 이는 언어교육과 문화교육을 지향하는 국어교육으로서의 매체교육과 매체실현교육을 지향하는 미디어교육으로서의 매체교육이 상보적 관계 속에서 이루어짐을 의미하는 것이다.¹³⁾

Ⅲ. 교수학습 방법 설정의 기본 원리

본 연구의 주제인 ‘매체언어교육의 교수·학습 방법’이란 무엇을 의미하는 것일까? 흔히 들어왔고 무심결에 사용하는 말이지만 딱히 “이것이 다”라고 말하기가 쉽지는 않다. 교수체제설계(Instruction Systems Design)를 의미하는 것인지, 수업 아이템의 구체적인 활용 절차를 말하는 것인지, 아니면 둘 다 포함하는 것인지 꼬집어 말하기 애매하다.¹⁴⁾

평범한 문맥상의 의미는 ‘교사가 매체언어를 학생들에게 가르치는 데에 있어서 필요로 하는 교수와 학습의 방법’이라 할 수 있다. 여기서 교수란 학습이 발생할 수 있도록 하기 위해 학습자에게 도움을 주는 의도적이고 계획적인 활동을 계획하고 관리하는 과정¹⁵⁾이며, 학습이란 학습자가 주어진 환경 속에서 일으키는 행동의 변화를 말한다.¹⁶⁾

그럼 방법이란 무엇인가? 방법의 사전적 의미는 어떤 목적을 달성하기 위한 수단이다. 매체언어교육에 관련된 방법이라면 매체언어를 교수 학습시킬 목적으로 사용되는 수단일 것이다. 여기서 목적이란 현재의 입장에서 성취해야 할 대상이 되고, 수단은 목적에 도달하기 위해 필요한 이론적 지식이나 실천 행위일 것이다. 가령 국어과 쓰기영역에서 인터넷을 활용한 전자 글쓰기 수업을 하고자 한다면, 전자 글쓰기라는 목적을 성취하기 위해 1) 컴퓨터 활용 수업의 타당성을 뒷받침 할 교육이론이 있어야 하고 2) 인터넷 및 전자 글쓰기에 대한 지식과 전략이 있어야 하고

13) 이 부분에 대한 경계는 논자마다 다를 수 있으며, 합일점을 찾기 위해서는 또 다른 논의가 필요할 것이다.

14) 지금까지 연구경향으로 볼 때, 매체언어교육에 대한 대부분의 논의는 개념이나 유형설정, 내용범주 설정, 미디어 리터러시에 대한 것이 아니면 현장교육 중심의 활용사례에 관한 것이 많았다. 이런 점에서 매체언어교육의 방법에 대한 깊이 있는 연구가 흔하지 않았다. 그 이유를 쉽게 찾을 수 없음이 필자를 당황하게 한다.

15) Corey, S. M.(1967), The nature of instruction, In M.D. Merrill(ed.), Instruction design : Reading. Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall.

16) Hillgard, E. R. & Bower, G. H.(1975) Theories of learning. Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall.

3) 그리고 나서 실제 수업시간에 컴퓨터로 쓰기를 해보는 실천이 따라야 할 것이다.

따라서 매체언어의 교수학습 방법은 교사가 학습자에게 매체언어에 대한 의도된 학습을 시키기 위해 설계하고 관리하는 이론적 지식이나 실천행위라고 할 수 있다.

이것이 실현되기 위해서는 매체언어가 무엇인지, 매체언어교육이 무엇인지에 대한 성격과 교육목표가 설정되어야 하고 이에 따른 내용체계가 갖추어져야 한다. 7차 교육과정에는 이를 담아내지 못했다. 지금까지의 매체언어교육에 대한 연구와 방법론은 무엇을 가르칠 것인가에 대한 명확한 근거를 마련하지 않은 채 시대적 필요성에 의해 이렇게 가르칠 수 있다는 관점에서 학교교육에 적용되어 왔다. 내용과 일치하지 않는 방법이 만들어지고, 만들어진 방법은 이론이나 모형, 전략의 부재 속에 실천부터 선행되었다. 마치 구형 시디 플레이어에 디브이디를 넣고 돌리는 모양새처럼 어색한 경우가 적지 않았다. 매체언어의 특성상 교수학습 방법이 매체유형(인쇄, 영상, 전자매체)이나 텍스트 양식(뉴스, 광고, 대중가요, 만화 등)에 맞추어 구안되는 것이 일반적이다 보니 두 가지를 아우를 수 있는 방법론을 찾기가 쉽지 않았다. 그 결과 활동 중심의 에피소드식 사례가 주류를 이룰 수밖에 없었다.

1. 매체활용 교육을 통한 매체언어 교육 : 상보적 매체관

매체언어 교수학습은 매체언어 교육과 매체 활용교육이 상보적 관계 속에서 이루어지는 것이어야 한다. 매체언어 교육을 매체 텍스트 교육으로만 인식해서는 안 된다. 매체를 텍스트의 관점에서만 바라본다면 굳이 <매체언어>라는 과목을 신설하거나 교육과정에 매체 친화적인 내용을 삽입할 필요가 없다. 인터넷과 같은 신종 매체가 등장했다고 해서 언어의 본질은 하나도 변하지 않았고, 다만 소통과 생산방식이 다양해졌기 때문에 그것만 추가적으로 수용하면 된다는 식으로 생각할 수 있기 때문이다.

과연 그런가? 언어의 본질이 새로운 매체의 등장으로 인해 하루아침에 바뀌지는 않을 것이다. 그러나 매체의 진화는 언어를 대신할 수 있는 다양한 기호들을 생산해 내고 그것이 점차적으로 언어의 기능들을 잠식할 수 있게 한다.

과거에서부터 현재까지 국어교육이 매체와 아무런 관련 없이 이루어진 적은 없다. 모든 교수학습이 매체와의 상관성 속에서 이루어졌다. 그럼에도 최근에 와서 굳이 매체를 강조하는 이유는 무엇 때문일까? 이는 뉴미디어의 존재를 부정할 수 없기 때문이다. 뉴미디어는 앞선 시대에 등장한 모든 매체의 특징을 포괄하고 있다는 점에서 보편성을 가지고 있으면서도, 예측이 쉽지 않는 새로운 환경들을 제공한다. 우리의 판단 너머에 있는 새로움은 낯설음과 동의어가 된다. 낯설어도 도구는 도구이며, 도구 친연성이 새로운 언어현상을 교수학습을 통해 이해할 수 있게 한다.

국어과 교육과정에는 “방법”에 대한 부분을 교수학습계획, 교수학습운영으로 나누어 놓고 있다. 이 부분에 대한 지침은 매우 포괄적이어서 교육과정 내용을 수업에 적용할 때 야기될 수 있는 제반 문제를 담고 있다. 참고로 차기 교육과정에 적용될 예정인 <매체언어> 교육과정 시안을 제시하면 아래와 같다.

방 법
가. 교수·학습 계획
(1) 국민 공통 기본 ‘국어’ 과목의 ‘듣기’, ‘말하기’, ‘읽기’, ‘쓰기’, ‘국어지식’, ‘문학’ 영역에서 학습한 매체 언어 관련 내용을 통합적으로 심화하기 위한 교수·학습을 계획함으로써, 심화 과목으로서의 성격을 살린다. (2) ‘화법’, ‘독서’, ‘작문’, ‘문법’, ‘문학’ 등 국어과의 다른 심화 과목과의 연계성을 살릴 수 있도록 교수·학습 계획을 수립한다. (3) 매체 언어에 관한 지식, 수용과 생산 어느 한쪽에 치우치지 않도록 교수·학습 계획을 수립한다. (4) 사회적으로 이슈가 되는 다양한 매체 언어 현상을 활용하여 일상 생활 속에서 매체 언어에 대한 수용과 생산 능력을 익힐 수 있도록 계획한다. (5) 획일적인 매체 언어 능력이 아니라 개인별로 주체적이고 독창적인 매체 언어 능력과 태도를 지닐 수 있도록 계획한다.

나. 교수·학습 운용

- (1) 매체를 활용한 교육이 아니라 매체 언어에 관한 교육이라는 점에 유의하여 수업을 운영한다.
- (2) 매체 텍스트의 유형, 특성, 상황 등에 따라 교사 중심, 학생 중심, 협동 학습 등 다양한 방식으로 수업을 운영한다.
- (3) 매체 텍스트의 생산은 결과물 자체 혹은 기술적 완성도에 목적이 있는 것이 아니라, 비판적 수용과 심미적 향유, 사회적 소통과 창의적 문화 생산을 위한 것임을 염두에 두어 지도한다.
- (4) 매체 텍스트를 생산할 때에는, 완성도 높은 매체 텍스트의 생산, 높은 기술 수준이나 복잡한 기술의 활용보다는 기초적이면서도 다양한 활용이 가능한 표현 기법, 아이디어 착안 능력 등에 초점을 두어 지도한다.
- (5) 일상생활에서 접하는 다양한 매체 텍스트를 활용하여 학생 스스로 분석하고 평가하며, 변용하고 생산할 수 있도록 다양한 기회를 제공한다.

제시된 내용 중 매체언어 교수학습의 관점에서 주목되는 몇 가지를 정리하면 다음과 같다.

- 1) 매체언어에 대한 지식 및 수용과 생산을 대등하게 취급할 것
- 2) 전범적 언어보다 일상적 언어를 교육대상으로 할 것
- 3) 매체를 활용한 교육이 아니라 매체언어교육이 되게 할 것
- 4) 매체의 특성을 살린 교수학습모형을 활용하여 다양한 수업을 할 것
- 5) 매체언어 생산에 있어 기술적 완성도를 지양하고, 다양한 표현기법과 아이디어를 통해 비판적 수용과 심미적 향유, 사회적 소통과 창의적 문화 생산이 이루어지게 할 것
- 6) 학습자 주도적인 학습 기회 제공할 것

위 교육과정 시안에 의하면 매체언어 교육과 매체를 활용한 교육이 별개의 것인 양 표현되어 있다. 매체를 활용한 교육과 매체언어교육을 굳이 분리해서 매체언어 교육은 “매체를 활용한 교육이 아니다”는 식으로 단정지을 필요가 있을까?

매체의 특성상 매체언어 교수학습은 소통, 변용, 제작과 같은 매체 활용교육으로 실현된다. 언어의 형식이 어떤 것이든 간에 그 구현은 매체를 활용해서 구성할 수밖에 없다. 매체의 언어성만을 강조했을 때, 모든 언어

는 매체로 실현된다는 점에서 일반 수업과 하등 다를 것이 없다. 매체언어의 특성을 살린 방법이란 존재하지 않는 것이나 마찬가지이다. 이는 언어가 가진 동태성과 매체가 가진 진화성을 간과하는 결과를 초래하는 것이다. 뉴미디어의 등장은 주어지는 매체 텍스트 보다 텍스트를 생산해 내고 수용하는 상호작용의 활용과정을 더 중시한다. 상호작용의 과정은 주어진 매체만을 통해 이루어지는 것이 아니라 학습자의 매체 선택에 대한 주도적 행위를 통해 이루어진다. 이것은 미디어 리터러시를 넘어 창의적 언어 구조물의 생산과 제작의 단계로 나아가게 하는 것이다.

2. 매체언어의 교수학습 위계

매체언어에 대한 교수학습은 친숙한 매체로부터 낯선 매체로, 양식성이 비교적 간명한 매체로부터 복합적인 매체로, 그리고 단일매체로부터 다중혼성매체로 옮겨가면서 실천수준을 설정하는 것이 바람직하다.¹⁷⁾ 교수학습을 위한 실천내용을 살펴보면 다음과 같다.

• 기본적 수준 : <지식-이해 단계 교수학습>

기본적 수준의 교수학습은 1) 매체언어의 기호적 특성, 소통원리와 방식에 관한 것, 2) 매체 유형별 표현 방식 혹은 태도의 차이 3) 매체를 둘러싼 의미 주체들의 특성 및 의미작용 이해와 같은 것을 대상으로 해서 이루어진다. 이 단계에서는 학습자로 하여금 매체언어에 대한 규범이해, 매체 친숙도를 통한 소양 증진, 원리 이해와 같은 적극적 행위를 통해 효과성 증진을 위한 사고 활성화가 이루어지도록 한다.

• 발전적 수준 : <수용-변용 단계 교수학습>

발전적 수준의 교수학습은 다양한 매체들을 대상으로 매체언어, 매체언어 현상, 매체언어활용과 같은 실천적 작업이 실제 일어나게 하는 것이다. 이

17) 이 부분에 대한 논의는 <최병우·이채연·최지현(2000)>에서 이루어진 바 있다. 본 발표에서는 그 당시의 결과물을 바탕으로 미디어의 발전상황과 그 뒤 축적된 연구결과를 고려하여 일부 내용을 수정한 뒤 교수학습의 위계를 설정했다.

단계는 학습자의 매체경험을 통해 매체를 분석하게 하고 그 결과를 비판적으로 수용할 수 있게 지도하며 나아가 매체 특성을 반영한 텍스트 변용작업이 이루어지도록 한다. 그 결과 매체와 텍스트의 상호관련성 및 매체 비교를 통한 언어의 형상성과 전언성 차이를 알게 한다.

• 심화적 수준 : 〈표현-생산 단계 교수학습〉

심화적수준의 교수학습은 매체를 통해 언어 표현(쓰기)을 하거나 새로운 언어구조물의 구축을 위해 다양한 아이디어를 생산하고 설계(스토리보드)하는 능력을 기르게 하는 단계이다.

이 단계는 텍스트 생산이 단순한 언어적 표현 전략에만 국한되는 것이 아니라 어떤 매체를 통해 표출하느냐 하는 매체선택과 밀접한 관련성이 있음을 인식시킨다.

창의적인 의미생산을 위해서는 다양한 매체실험이 필요하며, 매체의 관점에서 의미를 재구성하는 사고실험도 필요하다. 완성도가 높은 텍스트가 언어적 아이디어의 표출로만 끝나는 것이 아니라 다양한 형식의 메시지(음향, 사진, 만화, 영상 등)와 조화를 이루면서 상상력을 펼칠 수 있게 한다.

• 최상위 수준 : 〈매체적 상상력 구현-제작 단계 교수학습〉

최상위 수준은 매체적 상상력이 구현되게 하는 단계이다. 매체적 상상력은 문학적 상상력과는 달리 상상한 것이 매체적으로 구현되어 시각적으로 확인되는 것을 말한다(예를 들면 게임, 애니메이션 산출물 등). 이 과정에서 기술적인 테크닉이 필요할 수밖에 없는데 모든 학습자가 이 능력을 다 가지는 것은 아니다. 그렇다고 이를 국어과의 영역 밖이라고 내팽개칠 이유는 없다. 오히려 문학적 상상력과 매체적 상상력의 접점을 마련해 주는 것이 바람직하다.

매체언어 교육에서 학습능력이란 무엇일까? 교육과정에서 제시한 것처럼 “심미적 매체 텍스트의 창의적인 표현방식의 이해 혹은 감상, 변용하여 생산하고, 문화적 맥락을 고려한 텍스트 생산”이라면 과감하게 매체를 통해 자유로운 상상력을 구현하게 해 줄 수는 없을까? 이 경우, 언어적 표현은 물론이고 음악, 디자인, 영상과 같은 타 분야의 문법을 수용해야 한다는 문제가 생긴다. 다른 학문분야와 경계되는 영역에 대한 거부감 내지는 불안감이 있을 수 있다. 그러나 뉴미디어는 혼성적(Hybrid)·퓨전적

(Fusion) 특성¹⁸⁾을 가지고 있어 “언어만 선별해야 된다.”는 인위적인 제한은 오히려 부자연스러울 수 있다. 국어과라는 도그마에 지나치게 집착하여 과목의 독자성만을 강조할게 아니라, 언어사용 외연을 확대한다는 측면에서 과감하게 매체적 상상력이 구현되는 교수학습이 되도록 해야 한다.

따라서 매체언어 생산과정에 있어서 기술적 수준에 대한 제한은 굳이 할 필요가 없다.¹⁹⁾ 지금 현재의 시점에서 시간과 노력이 투입되는 기술적 부분도 몇 년 후에는 상식적 행위로 인식될 수 있다. 생산 결과물의 창의성에 대한 판단을 꼭 언어적 관점으로만 바라볼 필요도 없다. 제도권교육으로서의 국어의 역할은 옛날처럼 언어에만 제한된 것이 아니다. 제도권에 편입되지 못한 영화, 연극, 미디어, 애니메이션 등과 같은 학문분야의 요구도 제한적으로 수용해야 할 의무가 있다. 매체를 활용한 언어 생산이라는 것이 종이에 결과물을 써 내는 것이 아닐 바에야, 어차피 테크놀로지 원리에 따라야 하고 그것의 결과물은 국어적 관점이 아닌 매체적 관점에서 판단해야 필요도 있다. 즉, 대상으로서의 매체언어 뿐만 아니라 수단으로서의 매체언어에 대한 관심도 등가적인 관점에서 수용해야 한다.

이 단계에서는 학습자의 매체적 상상력 구현에 필요한 다양한 예술장르의 문법과 기술적 기능들을 제한적이나마 효과적으로 활용하여 완성도 있는 매체언어 구조물을 제작할 수 있게 한다.

18) 매체언어교육이라 해서 매체의 언어적 측면만 선택해서 교육적 대상으로 삼아서는 안 된다. 언어를 둘러싸고 있는 음악, 그림, 영상, 사진과 같은 것도 수단적인 관점에서 같이 다루어야 한다. 특히, 뉴미디어는 fusion, Hybrid적 속성을 가지고 있기 때문에 굳이 “언어적 속성”만 추출한다는 것은 메시지로써 의미를 상실시킬 수 있다. 창이 제 거된 시조의 무미한 맛을 대중가요를 활용한 교육에서 또 반복할 수는 있지 않는가?

19) 정현선(2002)은 창작교육적 관점에서 미디어텍스트 생산자로서의 학습자의 능력을 제고시키는 것이 미디어 리터러시의 한 방향이라 보고 텍스트를 쓰는 교육, 나아가 제작에 대해서도 적극적인 태도를 취해야 한다고 했다. 이는 필자의 생각(<최병우·이체연·최지현의 연구(2000)>과 궤를 같이 한다. 다만 제작의 수준에 대해서는 연구자마다 다를 수가 있을 것이다.

3. 온·오프라인 연계 교수학습 : Blended Learning

매체언어 교수학습은 매체가 제공하는 On, Off-line이라는 언어 소통구조를 활용공간으로 하면서 수단으로서의 매체와 대상으로서의 매체를 모두 포괄한다는 전제하에 설계되고 조직되어야 한다. 학습자는 교실/교실밖을 넘나들면서 매체 언어 이해와 감상, 매체언어 비판과 참여, 매체언어 생성과 제작과 같은 언어활동을 한다. 특히 On-line 소통공간을 활성화시킴으로써 학습자로 하여금 매체 선택과 체험의 폭을 넓힐 수 있도록 한다. 매체언어 교수학습은 주어진 학습자료를 대상으로 한 소극적 학습도 있지만 홈페이지, 미니홈피, 블로그, UCC, PCC 제작하는 적극적인 구성 행위를 통해서도 이루어진다.

4. 학습자 역할 : 소극적 소비자, 능동적 유통자, 적극적 생산자

매체언어 교수학습은 매체를 통해서 구현되는 언어, 문화, 문화현상, 언어문화 현상에 대한 사회적 맥락 등을 대상으로 이루어진다. 교수학습 대상으로서의 주제는 매체(혹은 매체로 구현된 콘텐츠)이며, 이것의 운용자는 학습자와 교사가 될 것이다. 그런데 매체언어 교수학습 상황에 있어서의 학습자는 콘텐츠(매체언어)의 생산자이자 소비자이며 유통자이다.



〈그림 1〉 매체언어 교수학습 상황에서의 학습자 성격

소비자로서의 학습자는 소극적인 태도를 가지며 단순히 제시된 콘텐츠를 수용하거나 비판하는 차원의 활동을 한다. 유통자로서의 학습자는 능동적인 태도를 가지며 콘텐츠에 대한 비판적 사고를 가지고 소통활동에 참여한다. 생산자로서의 학습자는 적극적인 태도를 가지며 직접 콘텐츠를 변용하거나 제작하는 생산적인 활동을 한다.

생산자가 유통의 효과를 극대화시키기 위해서는 다양한 방법의 코디네이션을 부가할 수밖에 없다. 학습자가 생산한 콘텐츠가 의미 있고, 특징적이고, 새롭고, 유익한 것이 아니라면 여러 사람에게 유통되는 선택을 누리지 못한다. 학습자의 입장에서 볼 때, 산출물의 생산과정에서 이미 이 부분을 의식적으로나 무의식적으로나 반영하고자 할 것이다. 많은 홈페이지나, 블로그, UCC 등이 똑같지 않고, 더 많은 사람들에게 자기만의 독창성을 보여주기 위해 꾸며져 있는 것이 이를 반증한다. 특히, <매체언어> 교과에서는 학습자의 적극적이고 능동적인 활동을 통한 교수학습이 이루어질 수 있도록 해야 한다.

IV. 매체언어 교수학습 방법 및 절차

본 발표는 교수체제설계의 관점에서 매체언어의 효과적인 교수학습에 필요한 상황, 여건을 고려하여 수업의 일반적 절차를 제안하고 이에 따른 적용상황에 대해 살펴보기로 한다.²⁰⁾

20) 이러한 관점에도 불구하고 본 발표자는 매체언어교육 전체에 적용될 수 있는 ‘분석-설계-개발-실제-평가’로 이어지는 교수체제설계의 정연한 논리에 의해 만들어진 결과물을 아직 갖고 있지 못하다는 점을 미리 밝힌다.

1. 교수학습 상황분석²¹⁾

- 과제의 성격 : 구조화된 문제, 비 구조화된 문제
- 교수학습의 공간 : 교실, 교실 밖
- 교수학습 형태 : 개별학습, 모둠학습

2. 교수학습 설계절차

매체언어의 교수학습은 단원의 성격과 목표, 학습내용, 학습형태 등을 고려하되 매체언어 자체가 지닌 특성과 그것을 부릴 수 있는 실제적인 접근 용이성, 그리고 학습자의 매체 친숙성 등을 고려하는 방식으로 이루어져야 한다. 교수학습의 절차는 <언어과제제시-언어자료생성(언어정보탐색, 언어정보분석, 언어정보산출)-언어자료공유>의 단계에 따라 이루어지지만 단계적, 제한적 범위 내에서 활동될 수 있다.

• 언어과제제시 단계

교사는 단원의 성격이 매체언어의 유형과 활용에 부합되는지를 판단하고 과제의 성격(구조화된 문제, 비구조화된 문제)에 따른 범위와 한계를 제시한다. 또한 언어과제의 수행이 개별학습, 모둠학습 중 어떤 형태에 더 적합할 것인지를 결정하고, 학습자로 하여금 학습형태에 따른 목표분석 및 전략을 설정하게 한다. 또한 학습과제의 양과 수행에 필요한 시간의 적절성 여부와 학습수행을 어떤 공간(교실/교실 밖)에서 할 것인지도 미리 제시한다. 이 단계는 교사가 주도권을 잡고 목표성취를 위해 학습자를 조종, 통제하는 시점이다.

• 언어자료생성 단계

언어자료 생성은 언어정보탐색, 언어정보분석, 언어정보산출 단계를 통해 이루어진다. 언어정보탐색 단계에서는 언어정보의 검색과 수집 그리고 자료

21) 최병우 · 이채연 · 최지현(2000)

출처를 기록하고 언어정보분석 단계에서는 취득 자료의 분류·비교를 한 뒤 미흡한 부분은 교사와의 상담이나 전문가 인터뷰를 통해 보완한다. 언어정보산출 단계에서는 언어자료를 재구성하여 문제가 해결된 언어자료로 조직하여 산출물을 생산한다. 이 단계는 학습자의 자기주도적 학습이 강조된다.

• 언어자료공유 단계

교수·학습의 중점을 언어자료 공유에 두고 학습자들이 생성한 언어자료를 바탕으로 충분한 토의과정을 갖는다. 학습자는 생성된 언어자료를 발표하고, 교사는 그 내용의 타당성 여부를 학습자-학습자, 교사-학습자간의 상호작용을 통해서 의미 있는 결과로 정리한다. 이 과정은 학습자로 하여금 매체언어의 다양성 및 풍부성을 사회적 맥락 속에서 경험하게 하고 생산과 제작에 참여할 수 있는 잠재적 역량을 갖출 수 있게 한다.

3. 교수학습 모형 검토

매체언어교육에 대한 독자적 교수학습 모형이 존재한다고 단언하기는 곤란하다. 국어교육에서 행해지는 그 어떤 텍스트도 매체를 기반으로 이루어지는 것이므로 여기에서 논의하고자 하는 매체언어교육(하이테크 지향적 매체언어만의 본질적 내재적 교수학습 모형을 구축하는 것이 쉽지는 않다. 학교교육에서의 적용 시에는 매체언어의 다양한 층위가 복합적으로 활용되므로 일정한 체계 속에서 적용되기 보다는 단편적 사례나 방법 중심으로 적용된다. 매체언어는 학습목표 수행에 필요한 텍스트로서 제한 선택될 따름임으로 큰 틀에서 볼 때 일반적인 국어 교수학습 방법과 궤를 같이 한다. 다만, 교수학습의 대상이 인쇄매체 중심에서 영상, 전자매체로 전이되면서 텍스트의 형식과 소통방식이 변화하고 있으므로 이런 부분에 대한 여건의 변화를 수용하면 된다.

매체언어 교수학습에서 요구되는 것은 매체 환경을 충분히 활용하되, 영역별로 학습해야 할 국어과 내용 특성이 과연 매체 친연적인 성격을 띠는가를 고려해야 한다는 점이다. 그러나 매체언어 교수학습에만 적용될 수 있는 일반모형을 구안하고 확정하는 것은 쉽지 않다. 본 발표에서는

새로운 학습모형을 구안하기 보다는 기존의 모형들을 학습목표, 학습 상황, 텍스트 유형, 수업형태, 학습공간 등을 고려해 수정해서 활용할 수 있도록 제시한다.²²⁾

1) 문제해결 학습 모형

문제해결 학습 모형은 결과보다는 문제의 해결 과정에 비중을 둔다. 이 모형은 ‘문제 인식과 문제 이해 → 해결 계획의 수립 → 문제 해결하기 → 일반화’의 절차로 진행이 되므로 어떤 과제를 탐구하고 모색하는 데에 적합하다.

문제해결 학습 모형도 Off-line에서 On-line 동시 활용이 가능하게 절차를 구성한다. 차기 교육과정에 말하기 영역에 포함된 내용을 가지고 절차를 구성하면 아래 <표 1>과 같다.

<예시>

가. 학습주제 : 국어과 교육과정 개정시안 【8-말(3)】

생활주변에서 발생하는 문제를 취재하여 개선 방안을 제시하는 영상물을 제작한다.

나. 텍스트 : 서사보도

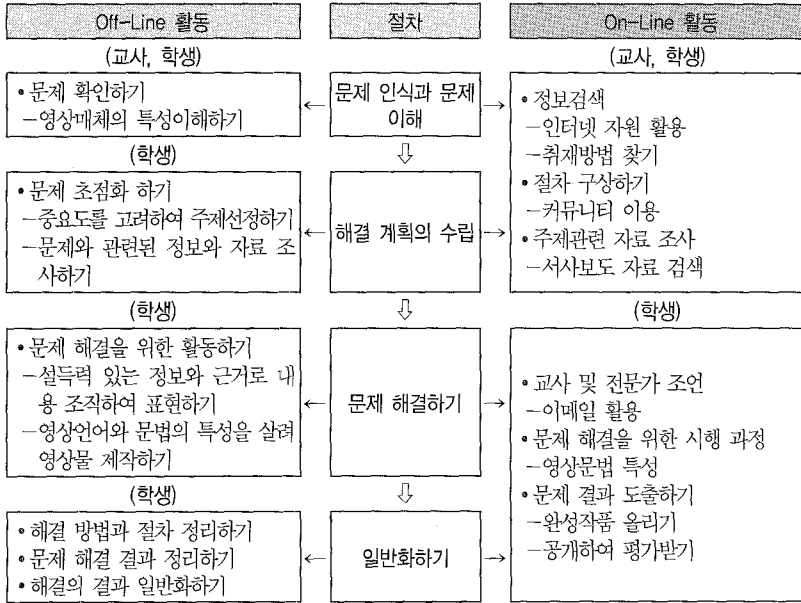
다. 내용요소

- 영상매체의 특성 이해하기
- 문제의 중요도를 고려하여 주제 선정하기
- 문제와 관련된 정보와 자료 조사하기
- 설득력 있는 정보와 근거로 내용 조직하여 표현하기
- 영상언어와 문법의 특성을 살려 영상물 제작하기

라. 교수학습 절차

22) 이채연 외(2006 : 사이버가정학습 학습주제별 콘텐츠 유형 적용 방안 연구—국어과—, 한국교육학술정보원, 연구보고 CR2006-1)의 연구결과를 일부 수정하여 사용함.

〈표 1〉 On · Off-line 연계 문제해결 모형



이 모형은 교사가 수업목표에 대한 철저한 이해를 시킨 후 학생들로 하여금 문제해결을 할 수 있게 해야 한다. 특히 온라인의 학습 과정에 이 모형을 투입할 때에는 문제해결의 과정에 교사의 적극적 관찰 내지는 지원이 필요하다. 교사 입장에서는 학습자 혼자서 문제를 해결하는 것이 어려울 수 있기 때문에 단계별로 해결의 방향에 관한 지침이나 해결의 힌트 등을 지속적으로 제공해 주는 것이 필요하다.

2) 협력학습 모형

협력학습 모형이 추구하는 이상적인 학습 형태는 각기 관심과 지식수준, 문제 해결 역량이 다른 학습자끼리 상호 협력하여 주어진 목표에 도달하는 것이다. 이렇게 하기 위해서는 구성원들은 학습 과제를 함께 공유하고 결과물을 만들어낼 때까지 협력해야 한다. 협력학습 모형의 절차는 ‘계획하기 → 탐구하기 → 서로 가르치기 → 정리하기’이다. 협력학습 모형도

Off-line에서 On-line으로 옮겨올 때에는 이와 같은 절차를 <표 2>와 같이 활동을 적절하게 변용할 필요가 있다. 즉 ‘탐구하기와 서로 가르치기’ 단계는 일회적으로 일어나는 순차적 절차가 아니라 ‘탐구하기 ⇄ 서로 가르치기’ 형태로 순환적 절차 형태를 취하는 것이 일반적이기 때문이다.

<예시>

가. 학습주제 : 국어과 교육과정 개정시안 【8-쓰(4)】

목적, 독자, 매체가 쓰기의 내용과 형식에 미치는 영향을 이해하면서 글을 쓴다.

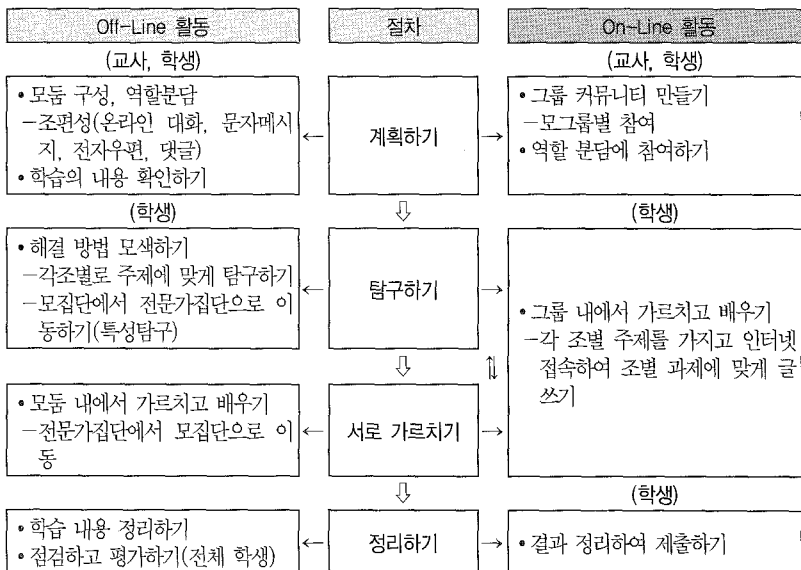
나. 텍스트 : 온라인 대화, 문자 메시지, 전자우편

다. 내용요소

- 온라인 대화, 문자 메시지, 전자우편의 매체적 특성에 대해 알기
- 매체의 특성이 쓰기의 내용과 형식에 미치는 영향 알기
- 매체 특성을 고려하여 다양한 형식의 글쓰기
- 속어, 비어, 성차별적 언어 사용의 부적절함 이해하기

라. 교수학습 절차

<표 2> On · Off-line 연계 협력학습 모형



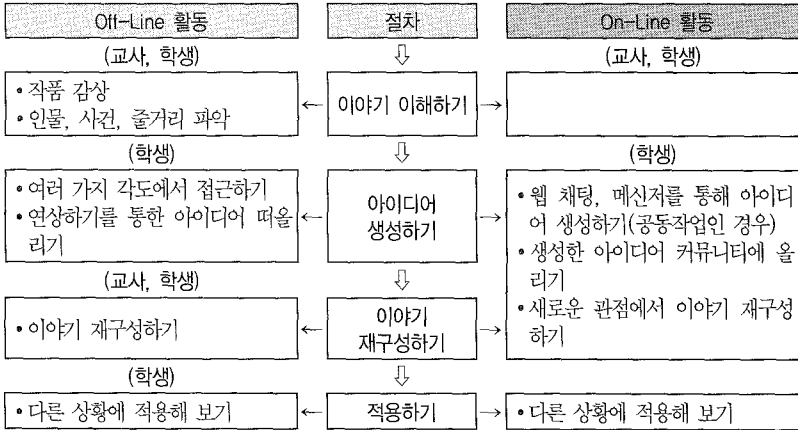
협력 학습에서 주의해야 할 점은 능력 있는 학생과 그렇지 못한 학생을 함께 섞어 모둠을 짜야 한다는 점이다. 구성원의 능력이 한쪽으로 편중되어 있으면 학습의 효과가 떨어지고 목표에 도달하기 어렵다. 그리고 능력 있는 한 학습자에게 과제의 부담이 전적으로 주어지지 않도록 해야 한다. 모둠에 속한 다른 학생들은 한 학생만 믿고 학습에 소홀해질 수 있기 때문에 구성원 전체가 참여할 수 있도록 능력에 맞게 개별 과제를 부여하는 것이 가장 좋다. 평가도 모둠 전체를 일괄로 평가하는 데 머물기 보다는 개별로 평가하는 형태를 보완하는 것이 필요하다.

3) 스토리텔링 모형

스토리텔링 교수학습은 이미 주어진 주제(이야기)를 가지고 자신의 생각을 첨가해 나가면서 새로운 이야기를 생성해나가는 과정을 말한다. 기존의 작품(텍스트)에 대한 이해하기와 감상하기 등을 통해 등장인물(시적화자) 및 줄거리를 재구성하고 새로운 작품이 창출될 수 있도록 한다.

스토리텔링 모형은 학습자의 능동적이고 창의적인 학습 실천을 전제로 한다. 창의성이라는 것이 기발한 아이디어를 안출해 내는 것이 아니라, 문제 해결의 아이디어를 생성해 내는 정도라도 좋다. 최대한 많은 아이디어를 찾아내고, 거기서 가장 좋은 아이디어를 선택한 다음 주어진 문제에 적용해 보는 과정을 거친다. 스토리텔링 모형의 절차는 ‘이야기 이해하기 → 아이디어 생성하기 → 이야기 재구성하기 → 적용하기’이다. 이 모형의 교수학습도 <표 3>과 같이 Off-line과 On-line을 병행해서 할 수 있다.

〈표 3〉 On · Off-line 연계 스토리텔링 모형



이렇게 하기 위해서는 문제를 다각도로 따져볼 수 있는 분석 능력, 하나의 생각에 고정되지 않는 융통성 있는 사고 능력, 가능한 다른 사람이 생각하기 어려운 새로운 생각을 이끌어내는 독창적 능력이 요구된다.

이것은 창의적인 국어사용 능력을 요하는 국어과 교수 학습에 매우 유용한 학습 모형이 될 수 있다. 소설의 경우, 등장 인물의 행위를 외적 기준으로 평가해 보거나, 상황을 고려하여 인물의 심정을 추리 상상해 볼 수 있어야 한다. 가령 <토끼전>을 읽고 웹 채팅을 통해 결말부분을 재구성해보는 작업도 한 예가 될 수 있다. 창의적인 국어사용은 특히 글쓰기 영역, 주장하는(설득하는) 글쓰기, 친교적인 글쓰기, 문학적인 글쓰기 전반에 걸쳐 요구된다.

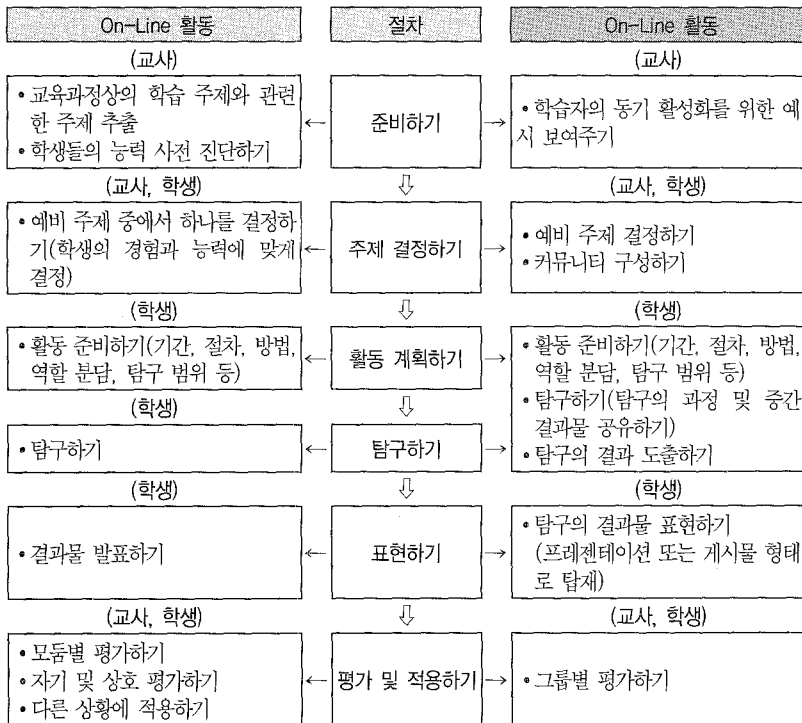
4) 프로젝트 학습 모형

프로젝트 학습 모형은 하나의 큰 과제를 두고 장기간에 걸쳐 과업을 수행하는 모형이다. 프로젝트 학습 모형이라는 용어를 붙였지만 사실상 여기에는 탐구 학습 모형과 창의적 학습 모형 등의 학습에서 요구하는 능력들이 총동원되어야 성공적인 프로젝트 수행이 성공적으로 이루어질 수

있다. 국어과에서는 문학 유적지 답사 보고서 작성, 영상 매체로 변용된 문학 작품 비교 분석하기, 인터넷의 언어 사용 실태 조사 발표하기, 세미나 형식의 발표 보고서(문학/비문학) 작성하기 등의 과제를 제시할 수 있다.

프로젝트 학습 모형의 일반적인 절차는 ‘준비하기→주제 결정하기→활동 계획하기→탐구 및 표현하기→마무리하기→평가하기→적용하기’이다. 이 모형은 사실상 Off-line보다 On-line에서 역동적으로 시행될 수 있다.

〈표 4〉 On·Off-line 연계 프로젝트 학습 모형



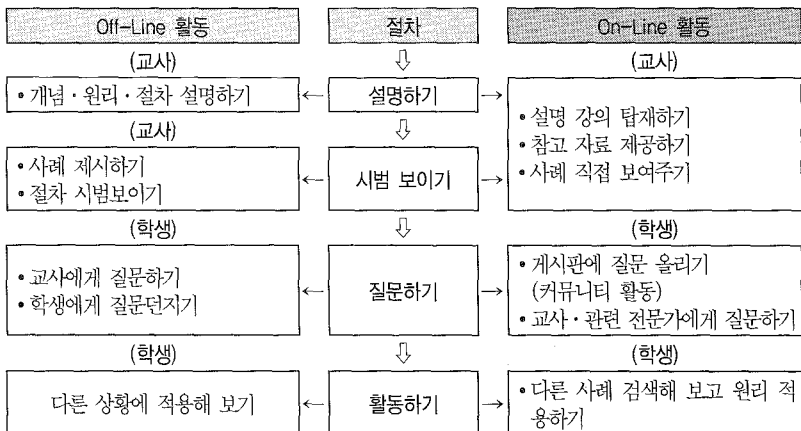
5) 직접교수 모형

직접교수 모형은 제6차 국어과 교육과정에서 강조되었던 한 모형인데, 제7차 교육과정에서도 다시 강조되어 나타난다. 즉, 듣기·말하기·읽

기·쓰기 등 언어 수행에 필요한 원리 및 전략의 학습할 때 교사는 내용을 체계적으로 설명한 뒤 시범을 보이고, 이어 학습자의 질문을 받은 다음 학습자 스스로 연습을 해 보게 하는 모형이다. 직접교수 모형은 전체 내용을 부분으로 나눈 뒤 이 부분을 충분히 익힌 다음 전체에 도달할 수 있다고 가정하는 모형이다. 이것이 언어 수행의 지도에 적합한 이유이다. 이처럼 ‘직접 교수’의 절차는 ‘설명하기→시범 보이기→질문하기→활동하기’의 네 단계 학습으로 이루어진다.

Off-line에서 On-line으로 옮겨올 때에는 이상의 네 가지 절차를 <표 5>와 같이 활동을 적절하게 변용할 필요가 있다. 즉 설명하기와 시범보이기는 하나의 강의 자료 형태로 만들어 미리 탑재를 하는 형태를 취한다. 학습자는 탑재된 자료를 통해 시범을 따라 이해하고 뒤이어 질문하기와 활동하기를 시행한다.

〈표 5〉 On·Off-line 연계 직접교수 모형



그런데 직접교수 모형은 자칫 일방적인 지식의 전달에 머물 가능성이 있다. 학습자의 입장에서 수동적인 모방 학습에 그칠 수 있다. 따라서 활동 단계(질문하기, 활동하기)도 능동적인 활동이 될 수 있도록 해야 하며, 활동 후에도 자기 점검의 과정까지 도달할 수 있도록 하는 것이 중요하다.

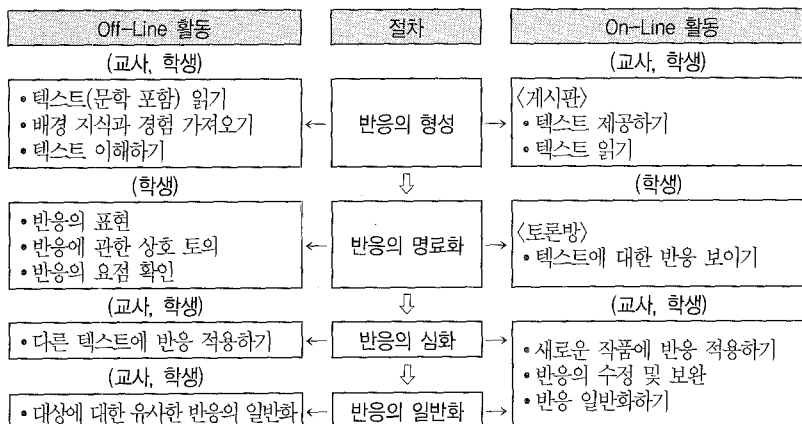
6) 반응중심 학습모형

반응중심 학습모형에서 ‘반응’이란 학습자가 보여 주는 여러 가지 반응을 말한다. 하나의 대상이나 화제에 여러 가지 생각과 반응이 나올 수 있기 때문이다. 예컨대 문학 학습에서는 학습자는 수용자가 되는데, 작품에 대한 감상이나 해석은 학습자마다 다양할 수 있다. 교수 학습 활동 상황에서 이런 반응을 최대한 존중해 주어야 한다고 본다. 이 같은 생각은 독자 중심의 수용이론이 지향하는 정신과 유사하다.

그러나 유의해야 할 것은 지나치게 반응 중심을 지향하다 보면 원전 텍스트 자체를 소홀히 여길 우려가 있다는 점도 간과해서는 안 된다. 학습자의 반응을 최대한 존중해 주되, 다른 사람들의 생각을 함께 귀 기울여 듣고 자신의 생각을 보완, 수정하도록 하는 것이 필요하다.

반응중심 학습모형은 일반적으로 ‘반응의 형성 → 반응의 명료화 → 반응의 심화 → 반응의 일반화’이다. 이 모형은 On-line보다는 Off-line에서 실시하는 것이 적합한 것처럼 보인다. Off-line 현장에서 학습자의 반응을 그 자리에서 확인하고 피드백을 해주는 것이 가능하기 때문이다. 그런데 이를 Off-line에서 적용하기 위해서는 다소 변형된 형태(〈표 6〉)가 될 수밖에 없다. 즉 반응의 심화와 반응의 일반화는 하나의 단계로 축소해서 다른 텍스트에 이를 적용해보면서 반응을 스스로 수정 보완될 수 있도록 하는 것이 좋다.

〈표 6〉 On·Off-line 연계 반응중심 학습 모형



지식 습득의 전략과정을 중시하는 인지주의나 상황과 맥락을 강조하는 구성주의는 인터넷과 같은 온라인 공간을 활용한 학습에 큰 시사점을 던져준다. 인터넷을 활용한 학습 활동은 학습자 스스로 맥락 속에 주어진 지식을 탐색하고 문제를 해결하면서 기존의 지식을 수정하고 보완하여 자신의 배경 지식으로 만들어갈 수 있기 때문이다.

교수학습 모형으로 보면, 문제해결 학습이나 협동학습, 프로젝트 학습은 인터넷과 같은 뉴미디어를 활용하면 좋은 성과를 거둘 수 있다. 왜냐하면 자료의 폭넓은 공유나 신속한 정보 전달이 가능하기 때문이다. 반응 중심 학습모형도 인터넷에서 수용할 수 있다. 여러 가지 선택 가능한 길 중에서 하나를 선택하게 하고, 그 이유를 글로 게시판에 표현해 보게 할 수 있기 때문이다.

V. 결론

지금까지 본 발표는 매체언어교육의 효율적인 교수학습을 위해 주로 방법적인 부분에만 초점 맞추어 논의를 진행해왔다. 발표대회의 기획 의도를 따르기 위해 매체언어의 교육과정에 대한 부분과, 구체적인 적용과 활용 사례에 대한 부분은 다른 연구자의 몫으로 남겼다. 지금까지 논의된 것을 정리해서 결론으로 대신하면 다음과 같다.

본 발표는 매체에 대한 두 관점-매체의 언어양식을 중시하는 관점과, 매체의 도구성을 중시하는 관점을 모두 수용하였다. 그 결과 매체언어교육의 교수학습은 매체언어에 대한 ‘이해교육’ 뿐만 아니라 매체 조작을 통한 ‘생산교육’도 교육대상에 포함시켜야 된다고 보고 이는 언어교육과 문화교육을 지향하는 국어교육으로서의 매체교육과 매체실현교육을 지향하는 미디어교육으로서의 매체교육이 상보적 관계 속에서 이루어지는 것으로 해석했다.

매체언어 교수학습 방법 설정의 기본원리에 대해 살펴보았다. 첫째,

매체언어 교육은 매체언어 활용교육과 상보적 관계 속에서 이루어지며 이는 학습자의 매체선택에 대한 주도적 권리를 인정함으로써 창조적 언어 구조를 생산과 제작의 단계로 나아가야 된다고 보았다. 둘째, 매체언어 교수학습의 위계를 네 단계로 구분하여 설정해 보았다. 기본적 수준(지식·이해단계 교수학습), 발전적 수준(수용·변용단계 교수학습), 심화적 수준(표현·생산단계 교수학습), 최상위 수준(매체적 상상력 구현·제작단계 교수학습)으로 나누어 교수학습의 체계화를 도모했다. 셋째, 온·오프라인 연계 교수학습이 이루어지도록 했다. 넷째, 학습자의 성격을 소극적 소비자(이해, 수용), 능동적 유통자(비판, 소통), 적극적 생산자(변용, 제작)로 나누고 각각의 입장에 맞는 교수학습이 이루어지도록 하였다.

교수체제설계의 관점에서 교수학습의 방법 및 절차에 대해 살펴보았다. 매체언어 교수학습은 교수학습 상황분석(과제의 성격, 교수학습 공간, 교수학습 형태)이 이루어진 뒤 교수학습 설계가 되게 했다. 교수설계는 <언어 과제제시-언어자료생성(언어정보탐색, 언어정보분석, 언어정보신출)-언어자료 공유>의 단계에 따라 이루어지게 했다. 그 뒤, 온·오프라인 학습상황을 고려하여 기존의 학습모형들을 수정 제시하여 교실/교실 밖의 공간을 넘나들며 활용이 가능하게 했다.

본 발표는 교수학습 방법과 실천의 경계 위에서 나름대로의 원칙과 위계, 그리고 절차 및 모형 등을 제시했지만 정치하고 못하고 범박할 수밖에 없었음을 한계로 남긴다. 특히, 교수학습모형은 일반화 된 국어교육의 교수학습 틀 속에서 매체적 속성을 부여하여 수정된 모형을 제시하는데 그쳤다. 욕심 같아서는 매체와 관련된 작문모형, 읽기모형, 콘텐츠 생산과 제작 모형 등 구체적인 영역과 관련된 결과를 제안하고 싶었으나 일천한 연구결과와 개인적인 역량의 한계로 제시하지 못했다. 이 점은 앞으로 매체언어교육 분야에서 이루어나가야 할 과제가 아닌가 생각된다.*

* 본 논문은 2007. 2. 16. 투고되었으며, 2007. 3. 8. 심사가 시작되어 2007. 3. 29. 심사가 종료되었음.

▣ 참고문헌

- 김근수·박인기·서태진·함옥·이지영·안수진(2001), 국어과 특성을 반영한 ICT활용교육방안연구, 한국교육학술정보원.
- 김기태, 미디어교육과 교육과정, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 김동환·이도형·염은열·서유경(2000), 매체언어와 국어교육-매체언어의 소통원리와 대상화 방법, 서울대 국어교육연구소 연구보고서 2000-5.
- 김성진(1998), 국어교육의 대중문화 수용을 위한 시론, 국어교육연구 5집, 서울대 국어교육연구소.
- 김영만(2004), 홈페이지 중심의 국어 작문교육 방안 연구, 국어교육연구 13집.
- 김정자(2002), 국어교육에서 미디어 교육의 수용, 국어교육학연구 제 15집, 국어교육학회.
- 김정자(2004), 전자게시판 글쓰기 교육 연구, 국어교육연구 13집, 서울대 국어교육연구소.
- 김정자(2004), 국어과 교사와 학생의 인터넷 이용 실태 및 인식 비교, 국어교육학연구 제 19집, 국어교육학회.
- 김태환(2000), 국어과 텔레비전 리터러시 교육방안 연구, 서울대 석사논문.
- 김창원(2002), 국어 교육과 문화론, 한국초등국어교육 제 20집, 한국초등국어교육학회.
- 민덕기(2002), 디지털 스토리텔링을 통한 초등영어 수업방안, 초등영어교육 8-2집.
- 박기범(2001), 영화의 문학교육적 수용연구, 교원대 석사논문.
- 박인기 외(2000), 국어교육과 미디어텍스트, 삼지원.
- 박인기·신현재·이주섭(2001), 미디어 문식성을 반영한 국어과 교육과정 개발연구, 교원대 교과교육공동연구소 보고서.
- 박인기(1989), 문학 텍스트의 종합적 감상을 위한 교육TV 프로그램 설계방략, 국어교육 65·66합집, 한국국어교육연구회.
- 박인기(1996), 독서와 매체환경, 독서연구 1집, 한국독서학회.
- 박인기(2002), 문화적 문식성의 국어교육적 재개념화, 국어교육학연구 15집, 국어교육학회.
- 박인기(2003), 국어과 국가수준 교육과정의 ICT 수용방안, 한국교육학술정보원.
- 서유경(2003), 인터넷 매체와 국어교육, 역락.
- 심상만(2003), 국어 교과 내 미디어 교육 수용 현황 및 수용 방향 연구 : 중등학교 국어 교과 중심으로, 서강대 언론대학원 석사논문.
- 안용순(1998), 매체를 활용한 수업방안, 전국국어교사모임 연수자료집.
- 우한용(1993), 소설의 영상변용과 문학적 문화, 소설교육론, 평민사.

134 국어교육학연구 제 28 집 (2007. 4.)

- 이경화, 읽기교육의 원리와 방법, 박이정, 2003.
- 이종철(1998), 대중매체의 언어 메시지 교육연구, 국어교육학연구 8집, 국어교육학회.
- 이채연(2002), 인터넷을 활용한 국어과 쓰기지도의 수업모형 구안과 그 효과, 국어교육 107, 한국국어교육연구학회.
- 이채연(2005), 국어과 ICT활용 교수학습 연구전략 가이드, 한국교육학술정보원 RM 2004-34.
- 이채연, 공명철, 이상복, 유동기, 손미, 김창룡, 마은경(2006), 사이버가정학습 학습주제별 콘텐츠 유형 적용 방안 연구(국어과), 한국교육학술정보원, 연구보고 CR2006-1.
- 임지룡 외(2002), 중등학교 국어과에서 매체교육의 실태와 과제, 중등교육연구 50집, 경북대 중등교육연구소.
- 임지룡 · 김영순(2005), 중등학교 미디어교육을 위한 문화기호학적 방법론, 중등교육연구 53집, 경북대 중등교육연구소.
- 임천택(2001), 국어교육을 위한 매체와 매체언어 탐구, 새국어교육 61호, 한국국어교육학회.
- 임천택(2002), 작문 교육을 위한 하이퍼텍스트 기반의 작문 공간 모형설계 방안, 국어교육학연구 15집, 국어교육학회.
- 전국국어교사모임 매체연구부(2005), 국어시간에 매체읽기, 나라말.
- 전국국어교사모임 매체연구부(2005), 매체교육의 길찾기, 나라말.
- 정구형(2002), 매체언어 교육의 내용범주와 수용양상 연구, 새국어교육 63호, 한국국어교육학회.
- 정현선(1997), '문화교육'이라는 문제 설정 2, 국어교육연구 제 4집, 서울대 국어교육연구소.
- 정현선(2002), 성찰적 문화교육으로서의 미디어 리터러시 교육, 국어교육학연구 14집, 국어교육학회.
- 정현선(2004), 동화와 애니메이션 “보기(viewing)”를 중심으로 한 멀티리터러시의 국어교육적 고찰, 국어교육 114호, 한국국어교육학회.
- 정현선(2005), 언어, 텍스트, 매체, 문화범주와 복합문식성 개념을 통한 미디어교육의 국어교육적 수용에 관한 연구, 한국초등국어교육연구 28집, 한국초등국어교육학회.
- 최미숙(2000), 정보화 시대의 국어 교과서 개발 방향, 국어교육학연구 10호, 국어교육학회.
- 최병우(2000), 매체의 발달과 서사문학의 변화, 내러티브 2집, 한국서사연구회.
- 최병우(2001), 다매체시대의 독서, 독서연구 5집, 한국독서학회.
- 최병우 · 이채연 · 최지현(2000), 매체언어와 국어교육-매체언어의 교수학습에 관한 연

- 구, 서울대 국어교육연구소 연구보고서 2000-6.
- 최영환(1998), 매체변화에 대응하는 국어교육, 국어교육 98집, 한국국어교육연구회.
- 최인자(1995), 문학교육과 대중영상매체, 선청어문 23집, 서울대 국어교육과.
- 최인자(2002), 다중문식성과 언어문화교육, 국어교육 제 109호, 한국국어교육연구학회.
- 최지현(2001), 매체언어이해론을 위한 근본논의, 독서연구 6집, 한국독서학회.
- 최지현(2003), 사이버언어공동체와 국어교육, 국어교육학연구 18집, 국어교육학회.
- 최홍원(2005), 매체 개념과 국어교육의 가능성 연구, 선청어문 제 33집, 서울대 사범대학 국어교육과.
- 한귀은(2005), 문화적 문식력 신장을 위한 문학교육의 방법 : 미니홈피와 블로그를 중심으로, 문학교육학 제 18호.
- 한귀은(2005), 영화 읽기 교육의 가능성과 조건, 배달말 36호.
- 한성일(2003), 컴퓨터 대화방의 표현양상과 국어교육적 방안, 국어교육연구 11집, 국어교육학회.
- 홍완선(2003), 국어교사들이 펼치는 매체교육—초·중·고 교육 현장 속에서 미디어 교육 : 미디어 교육 사례 발표와 활성화 방안을 중심으로—, 한국언론학회 미디어교육위원회.
- 한국교육학술정보원(2003), ICT활용 교수학습 방법과 자료개발 연구(국어과), 한국교육학술정보원 RR2003-1.
- Corey, S. M.(1967), The nature of instruction, In M.D. Merrill(ed.), *Instruction design : Reading*. Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall.
- Hillgard, E. R. & Bower, G. H.(1975) *Theories of learning*. Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall.
- Badrul Huda Khan (1997), “Web-based Instruction(WBI) : What is it and why is it”, *Web-Based Instruction*, Published by Educational Technology Publications.

<초록>

매체언어교육의 교수학습 방법

이채연

본 연구는 매체언어교육의 교수학습 방법에 관한 것이다. 매체언어교육은 매체에 대한 이해교육과 매체를 통한 생산교육과의 상보적 관계 속에서 이루어져야 한다. 이런 관점에서 매체언어교육의 교수학습 방법에 관한 기본원리를 설정해 보았다. 연구된 내용을 요약하면 다음과 같다. 1. 매체언어교육의 교수학습은 학습자의 매체 활용에 대한 주도적 권리를 인정하는 것으로부터 시작된다. 2. 학습자의 성격은 소극적 소비자, 능동적 유통자, 적극적 생산자로 나누고, 각자의 성격에 맞는 수업이 이루어지도록 하였다. 3. 매체언어 교수학의 위계는 기본적 수준, 발전적 수준, 심화적 수준, 최상위 수준으로 설정했다. 4 교수학습은 온·오프라인 연계된 blended-learning이 되도록 하였다. 이것의 구체적인 실천을 위해 매체언어 교수학습의 방법 및 절차를 교수학습 상황분석, 설계절차, 적용 모형 검토로 나누어 제시하였다.

【핵심어】 매체언어교육, 상보적 매체관, 매체의 언어성, 매체의 도구성, 이해교육, 생산교육, 소극적 소비자, 능동적 유통자, 적극적 생산자

<Abstract>

The Method of Teaching and Learning in the Education of Media-Language

Lee, Chae-yeon

This study is about the methods of teaching and learning in the education of Media-language. The education of Media-language should be made in the interrelation with the education of understanding media and the education of producing through media. Summarizing the study is as follows : 1. Teaching and learning in the education of Media-language is beginning with admitting the initiative right of the learner for using media. 2. Learners are separated into passive consumers, active distributors and active producers, and then the classes are set matched with their own characteristics. 3. The levels of teaching and learning in the education of Media-language are divided into 4 steps : the basic level, the developmental level, the advanced level and the uppermost level. 4. Teaching and learning should be blended-learning, that is, co-related with on-line and off-line.

【Key words】 Education of Media-Language, Interrelated View for Media, Linguistic characteristic of Media, Instrumental characteristic of Media, Education of Understanding, Education of Producing, Passive Consumers, Active distributors, Active Producers

【토론문】

〈매체언어교육의 교수학습 방법〉에 대한 토론문

최지현(서원대학교)

1. 읽지 않기를 바라지만, 하는 수 없이 밝혀야 하는

매체언어교육, 이 주제는 이제 낯익어질 만도 한데 여전히 우리에게 낯설고 어색한 이론적 대상입니다. 제대로 실행된 적이 없으니 검증에 대한 논의가 때 이르고, 이론의 축적도 내용 위주로 편중되어 있으니 딱히 실천적인 맥락이 형성되지 않습니다. 결코 유쾌할 수 없는 이야기입니다만, 먼저 고백해 둘 것이 있습니다. 토론자는 이 주제로 몇 편의 논문을 발표한 바 있습니다. 1994년부터이니 저도 십 년 이상 매체언어에 대해 관심을 가져 왔다고 할 만합니다. 하지만 되돌아보니, 마치 짧은 이야기가 거대 서사로 커져가는 것처럼 이론은 자기 혼자 성장하고 자기 혼자 심화되어 왔습니다. 그동안 누군가 나서서 어째서 너의 생각은 양분도 없지 잘도 자라고 있느냐고 지적하지 않은 것이 신기할 따름입니다.

이렇게 말하는 까닭을 이해해 주실 줄 믿습니다. 토론자는 그간의 애써 쓰고 발표했던 자신의 논문들을 부인하려고 하는 것이 아닙니다. 하물며 토론자의 위치를 부정하려고 했겠습니까. 다만 우리가 언제 어떤 방식으로 이 주제에 관한 드물지는 않았던 논의들을 검증해 왔었는가 하고 반문하고 있는 중이고, 그때 토론자 자신은 그 일에 얼마나 열심이었는가를 반성하고 있는 중입니다. 결국 우리는 매체언어교육에 관한 그동안의 이론적 설계와 기대와 믿음을 한꺼번에 검증해야 하는 큰 짐을 지게 되었습

니다. 하필이면 이제 와서, 새로운 교육과정이 ‘매체와 언어문화’라는 심화 선택 과목을 채택한 상황에 이르러, 그 검증의 문제가 전면적으로 현실화되었다는 것이 중요합니다. 역설적이게도 그것이 오래된 논문들의 부채를 일거에 청산할 수 있는 기회가 될 수도 있기 때문입니다.

2. 논문에서는 비껴간, 하지만 더 중요한

발표 원고를 전송 받아 확인하면서 발표자의 이번 주제가 ‘방법’에 관한 것임에 한편으로는 다행스럽게 생각했고, 다른 한편으로는 그렇게 해야 마땅했다고 생각했습니다. 그러면서 이 주제 분야에서 가장 앞선 연구를 수행해 온 발표자의 내면을 조금 엿볼 수 있었습니다. 지금은 그것을 연구해야 할 때라는 것이지요. 토론자는 전적으로 동의합니다.

그렇더라도 이러한 주제로 몇 차례 담화를 나누었을 때, 토론자로 하여금 크게 깨닫게 했던 중요한 문제의식이 발표자에게 있어 왔다는 것은 잊지 않고 있습니다. 발표자는 매체언어교육의 세부적인 주제 쪽보다는 오히려 교육 시스템 기반 쪽에 관심이 있다고 한 적이 있습니다. 그것은 매체 환경이 근본적으로 바뀐 까닭 때문일 것입니다. 발표문의 IV장에서 ‘on-off line 연계’ 교수·학습 모형을 기본으로 채택하여 살핀 것도 이 때문이겠지요? 토론자는 또한 이것에도 전적으로 동의합니다. 그런데 이 방법이 실현될 수 있으려면 시스템 기반 설계가 선행되어야 하는 것 아닐까요? 이쪽에 더 관심이 있었다면, 왜 이 논의는 빼놓았던 걸까요? 프로시딩(proceeding)으로는 굉장히 긴 편인 원고지 126매 분량의 발표문을 준비하면서 그 논의를 빠뜨린 까닭이 많이 궁금합니다.

3. 실행해야 하는, 하지만 실행할 수 있어야 하는

‘방법’은 구체적인 이해이면서 설계이고, 이론적인 실천이면서 평가라

고 토론자는 받아들이고 있습니다. 발표문을 읽으면서 몇몇 크고 안정적으로 보이는 징검다리 돌들에 주목해 보았습니다. 이것들은 발표자가 건너고자 하는 강의 어떤 지점들이 되고 있는지가 궁금합니다. 이를테면,

발표자는 지난 십여 년 간의 매체언어교육 관련 논문들을 어떻게 총평하겠습니까? 그것들은 실행될 수 있는 것들입니까? 발표자가 생각하는 매체언어교육의 목표를 달성할 수 있게 하는 실행을 가능하게 하겠습니까?

발표자는 전국국어교사모임 매체연구부에서 진행한 지난 몇 년 간의 공동 노력을 어떻게 총평하겠습니까? 그것들은 실행될 수 있는 것들입니까? 발표자가 생각하는 매체언어교육의 목표를 달성할 수 있게 하는 실행을 가능하게 하겠습니까?

발표자는 ‘매체와 언어문화’ 과목의 교육과정을 어떻게 총평하겠습니까? 그것은 실행될 수 있는 것입니까? 발표자가 생각하는 매체언어교육의 목표를 달성할 수 있게 하는 실행을 가능하게 하겠습니까?

4. 그제의 발표자, 하지만 오늘의 토론자

토론자는 그제 소속 대학에서 개최된 세미나에서 u-러닝과 관련한 발표를 했었습니다. 발표 준비를 하면서 곤혹스러웠던 점은 발표를 맡긴—정확히는 연구를 떠맡긴—연구소에서 도대체 무슨 기대를 토론자에게 가지고 있었는지 알기 어려웠다는 사실이었습니다. 기대 수준과 이해 수준 사이에는 결코 좁지 않은 간극이 있었던 게 분명합니다. 발표에서도 그것이 가장 신경 쓰였습니다. 토론자는 국어교육학자들이 u-러닝을 위한 온톨로지(ontology) 구축이나 알고리즘(algorithm) 개발이나 인터페이스(interface) 설계 같은 것은 잘 할 수도 없을 뿐더러 그대신도 안 된다고 여기고 있습니다. 그 시간에 해야 할 더 막중한 일들이 있기 때문입니다. 이 경우 국어교육에 u-러닝이 필요 없다고 말할 수 있다면 문제는 해소됩니다. 하지만 만약 필요 없다고 말할 수 없다면, 이제 그 일은 다른 전공의 누군가가 대신 말아야 할 것입니다. 문제는 이 일들이 단지 기술적인 차원의 것이

아니며, 따라서 u-러닝을 하기로 하였든, 하지 않기로 하였든 그 선택은 매우 중대한 의미를 지니게 됩니다. 토론자는 살짝 문제를 우회하는 방법(국어교육학자들이 할 수 있는 어떤 것을 u-러닝 개발이라고 이름 붙이는 방법)으로 이 패러독스를 회피했는데, 과연 그때의 청중들이 이를 어떻게 받아들였을지 궁금합니다.

토론자는 같은 고민을 발표자가 하고 있을 것으로 생각합니다. 강하게 나가면 기술자처럼 보일 것이고 온건하게 나가면 변별이 되지 않을 것입니다. 발표자에 대해 갖고 있는 사람들의 기대는 옆에서 보기에 매우 각별합니다. 그것은 그에게 거시 담론을 요구하는 목소리로 나타나기도 합니다. 어떻게 해결하겠습니까?

발표자와는 어느덧 절친한 사이가 되어 있습니다만, 따지고 보면 우리는 이쪽 주제의 논문 하나를 함께 썼던 일밖에 없습니다. 그러니 발표자의 머릿속에 어떤 생각이 가득 차 있는지, 어떤 생각이 새롭게 꿈틀거리기 시작했는지 짐작하기란 쉽지 않습니다. 이것은 토론자로서는 꽤나 불리한 위치 설정입니다. 우호적인데 냉정한 척해야 하고, 모르는데 아는 척해야 하는, 그래서 어떤 종합 토론을 위해 열심히 메모하신 회원들께 토론자가 어떤 제스처를 취해야 하는지 난감한. 이것이 토론자의 현재 처지입니다. 그래서 발표자에게 한 수 접어달라고 부탁하는 중입니다. 잠시 당신의 머리를 열어 보여 주었으면 하는 바람이 있는데, 발표자에게 잔인한 요청이 되지는 않겠지요?