

# 영재교육을 위한 인터넷 교수-학습 전략\*

장 창 영\*\*

## < 次 例 >

- I. 언어영재의 위상과 의미
- II. 인터넷과 언어영재의 상관성
- III. 인터넷을 활용한 단계별 교수-학습전략
- IV. 언어영재교육의 발전적 대안 모색

## I. 언어영재의 위상과 의미

이 연구는 언어영재들이 인터넷을 통하여 잠재역량을 발휘하도록 하 고, 영재교육을 위한 교수-학습 전략에 활용할 수 있는 언어영역 교육 프로그램 개발에 그 목적이 있다. 이를 위하여 본 연구에서는 디지털의 사회·문화 속성과 주요 특질을 분석 검토하여 이들 요소들이 영재 개개인의 언어역량 발휘에 어떻게 영향을 미치고, 나아가 영재교육을 위한 인터넷 교수-학습 전략 프로그램 구축에 활용될 수 있을 것인가에 대해 구체적인 방안을 살펴보고자 한다.

21세기 지식·정보화 사회를 맞이하여 세계 각국은 우수한 인적자원 개발을 위하여 영재교육에 정책역량을 결집시켜 교육경쟁력 강화에 노력

\* 이 연구는 2007년 정부(교육인적자원부)의 재원으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 수행되었음(KRF-2007-354-A00003).

\*\* 전북대학교 국어국문학과

을 경주하고 있다. 미국의 경우, 1932년부터 상위 1~15% 학생을 대상으로 영재학교, 영재학급 등을 설립하는 등 다양한 형태의 영재교육 프로그램 제공을 제공하고 있으며, 영국 역시 2001년도부터 영재학급 및 영재교육원 중심의 영재교육을 실시하고 있다. 일본에서는 1982년 임시교육심의회를 설립하여 국제중등교육학교, 과학기술고교, 종합예술고교 등을 설립하는 한편 동경에서는 교육수요자가 학교를 선택할 수 있도록 평준화 제도를 폐지하는 형태의 차별화된 교육 개혁을 추진하고 있다. 1984년부터 교육인적자원부에 전담과를 설치한 싱가포르는 영재교육 프로그램 운영(GEP)학교에서 영재교육과 관련한 특별 프로그램을 제공하고 있다(권순희, 2008). 위의 각종 사례에서 확인할 수 있듯이, 각국의 영재에 대한 관심은 개인 차원이 아닌 국가 차원에서 중점정책으로 다루어지고 있으며 이를 위해 각국은 독자적으로 영재 관련 프로그램을 운영하고 있는 현실이다.

그동안 한국에서도 정부차원에서 ‘영재교육진흥법’(2000), ‘영재교육진흥종합계획’(2002) 수립, ‘수월성(영재)교육 종합대책’(2004), ‘영재교육진흥법 일부 수정’(2005), ‘영재교육 국제심포지움개최’(2006), ‘제2차 영재교육진흥종합계획’(2008-2012) 등을 수립하는 등 우수 영재 육성을 위한 프로그램 개발·운영에 대한 관심이 점차 고조되고 있는 실정이다. 하지만 현재 각 시도교육청 영재교육원과 30여 개의 대학을 비롯하여 일부 사설교육기관에서 행해지고 있는 영재교육의 91.6%가 과학, 수학, 정보과학수학, 과학, 정보 등의 이공계 분야나 영어에 국한되어 진행되고 있다. 현재 잠정적으로 정부가 추진하거나 계획하고 있는 영재교육기관 설립은 과학 분야, 예술 분야, 정보 분야로 한정되어 있으며, 언어 분야에 대한 교육개발계획은 2010년 이후에나 가시화할 것으로 추정되고 있다(서혁, 2008).

이 글에서 한국사회의 디지털 문화양상과 그 특질을 영재교육을 위한 인터넷 교수·학습 전략에 접맥시키고자 하는 이유는 인터넷과 디지털 기

술이 언어 영재교육의 또 다른 대안이 될 수 있기 때문이다.<sup>1)</sup> 현행 오프라인상에서 이루어지는 영재교육은 제도권의 폐쇄성과 경직성에 의해 그 효용성이 의심받고 있으며, 대학 진학이라는 현실적인 한계에 직면하고 있는 실정이다. 이에 반해 영재들은 시시각각으로 변하는 세태와 문화흐름 속에 심각한 정체성 혼란을 겪으면서 현실과 소통할 수 있는 구체적인 방안과 효과적인 학습전략을 요구해 왔다. 그런 점에서 이 연구에서 진행하고자 하는 ‘영재교육을 위한 인터넷 교수-학습 전략 프로그램 개발’은 학습자들의 학문에 대한 기대욕구를 충족시켜줄 뿐만 아니라 잠재상태에 있는 그들의 창의력과 성취동기를 지적자원으로 전환시킨다는 의미를 갖는다.

이를 위하여 본 연구에서는 디지털 특성을 활용하여 오프라인과 온라인의 연계를 통하여 영재들의 균형 잡힌 시각 형성을 도모하고, 나아가 이들이 사회의 건전한 리더로서 능력을 발휘하도록 하기 위한 근간으로 언어 중심의 영재교육을 위한 인터넷 교수-학습 전략 프로그램을 개발하고자 한다. 구체적인 방법으로는 언어영재의 언어능력을 활성화시키기 위하여 5단계의 단계별 학습프로그램을 중심으로 그 의의와 가치를 파악하고자 한다. 이 연구는 디지털을 둘러싼 다양한 문화특질과 주요 동인을 대상으로 영재 개개인이 갖고 있는 잠재능력의 발휘와 함께 올바른 가치관 형성의 기회를 제공함으로써 개인과 우리 사회의 발전과 통합을 모색

1) 그동안 교육과 디지털 이론을 접목시키려는 시도는 여러 연구자들에 의해 다양한 방향으로 진행되어 왔다. 김대행(1998), 박인기(2000), 목영해(2001), 김명석(2002), 서유경(2002), 강신임(2003), 최혜실(2004), 장창영(2003, 2004a, 2004b), 신선희(2004), 류현주(2005), 정재찬(2006), 한혜원(2006) 등은 디지털 문화나 매체 특성을 중심으로 학습자들의 교육효과를 증진시키려는 데 초점을 맞추고 논의를 진행시켰다. 또한 최인자(2001), 권오문(2001), 정현선(2005), 박인기(2005), 우한용(2007), 윤여탁(2008) 등의 경우, 문학이나 문화 영역과의 접맥을 통해 학습자들의 소통 능력을 향상시키는 한편 이를 현대적으로 재해석하여 교육에 활용하려는 노력을 진행시켜 왔다.

할 수 있는 계기가 될 것이다.

## II. 인터넷과 언어영재의 상관성

한국사회에서 '디지털'이라는 단어는 모든 사회현상의 시발점이자 연결 고리라 할 수 있을 정도로 중요한 의미를 지니며, 사회 담론의 소통을 증개하고 총괄하는 상징적인 의미를 띠고 있다. 그런 점에서 한국사회 전반에 걸쳐 다양하고 폭넓게 진행되고 있는 디지털 문화 특질과 전개양상에 대한 고찰은 한국사회의 과거와 현재를 조망할 뿐만 아니라 나아가 미래의 방향성을 가늠하게 만드는 준거를 제공한다고 할 수 있다. 또한 디지털은 학습자들의 접근 편이성, 흥미 유발의 가능성, 자료의 다각적 활용의 용이성, 새로운 자료의 업그레이드 기능 등의 측면에서 학습자료와 도구로서 유용한 측면을 가지고 있다. 따라서 디지털의 이와 같은 속성을 현재 오프라인에서 이루어지는 영재교육과 적절하게 연계시킬 수 있다면 긍정적인 기대효과를 거둘 수 있을 것이다.

지금까지 이루어진 디지털을 주제로 한 연구의 경우, 대개 디지털 사회 현상이나 문화이론에 초점이 맞추어짐으로써 본 연구에서 주목하고자 하는 언어를 중심으로 하는 영재교육을 위한 인터넷 교수-학습방면에 대한 연구는 미흡하게 이루어져 왔다고 할 수 있다. 이를 위하여 본 연구에서는 인터넷상의 다양한 소통현상들을 분석, 검토하여 이를 토대로 우리나라에서 디지털 문화 소통이 어떻게 발생하고 전개되고 있으며, 어떠한 상관관계를 형성하는가에 대해 고찰하고자 한다. 이 글에서는 이를 토대로 검색어와 댓글, 패러디와 스토리텔링, 나아가 문화콘텐츠 등을 중심으로 5단계의 언어영재 교수-학습 전략을 모색하고자 한다.

본 연구에서 인터넷을 대상을 한 언어 교수-학습 개발을 통한 영재교육에 관심을 기울이는 것은 언어능력 개발이 언어영재 개인의 변화만이 아니라 향후 다른 영역에까지 엄청난 파급효과를 미칠 수 있는 요소를 내포하고 있기 때문이다. 특히 이 글에서 주목하고 있는 언어영재교육에서 언어영역은 학습자의 현상 감각 유지와 대인관계형성을 위한 소통능력 향상에 필수적인 요소이다. 그동안 영재들은 어느 한 분야에 특별한 재능을 보이는 것으로 알려져 왔다(강승희, 2004). 이럴 경우, 영재 개개인의 해당 분야의 능력은 뛰어나지만 표현능력 미비로 인하여 대인관계나 소통 불능이 야기될 수 있다는 치명적인 문제를 안고 있다. 따라서 영재교육에서는 언어영역에 대한 지속적인 관심과 교수-학습 전략 모색과 같은 노력을 통해 이러한 문제점을 보완, 극복할 필요가 있다.

그동안의 여러 학자들의 연구결과에서 나타나듯이, 언어영역은 학습자들의 지적구조만이 아니라 감성적인 영역에까지 영향을 미침으로써 결과적으로 학습자의 건전한 인성 형성에 상당부분 역할을 수행할 수 있다(윤초희, 2006; 한석실 외, 2004). 실제로 언어구사는 학습자의 사고능력과 정신이 복합적으로 작용하는 고도의 영역에 해당한다. 어휘를 선택하는 과정과 표현하는 과정에서 복합적이고 다중적인 작용이 동시다발적으로 나타나기 때문이다. 따라서 동일한 상황이라도 어떤 어휘를 어떻게 표현할 것인가 하는 문제가 사회에서 그 사람의 능력과 인격을 대변하는 속성으로 평가받을 수 있는 것이다. 따라서 이와 같은 언어능력에 대한 개발과 학습은 언어영재 교육과정의 핵심영역에 해당한다고 할 수 있다.

그런 점에서 영재교육은 학습자에 해당하는 언어영재들에게 자신의 능력을 활성화할 수 있는 토대를 마련하고 적극적인 자기 계발이 가능하도록 실질적인 도움을 줄 수 있다. 이 글에서 추진하고자 하는 언어영재교육의 초점도 학습자들이 갖고 있는 개별 다양성을 발견하고, 그들이 갖고 있는 능력을 극대화할 수 있도록 도와주는 데 있다. 인간이 갖고 있는 그

들 개개의 능력을 극대화하고 그들의 잠재능력을 계발해주는 일이야말로 우리 교육이 반드시 시행해야 할 의미 있는 작업이다. 우리가 살아가면서 언어에 의해 영향을 받고, 다른 이들과의 소통을 통해 타인과의 관계망을 형성해가기 때문이다. 이 과정에서 소통을 전제로 하는 표현능력의 확대는 사회에서 자신의 위상 정립과 원활한 소통형성에 있어 필수적으로 요구되는 항목이다. 결국 언어가 학습자와 사회 구성원과의 관계 확장에 직·간접적으로 작용하면서 학습자가 자신의 역량을 극대화할 수 있는 최선의 도구이자 다른 이들과 소통할 수 있는 통로를 제공하기 때문이다.

그런 의미에서 언어에 초점을 맞춘 언어영재교육은 학습자의 감성 형성 및 지성 발달에 영향을 줄 수 있다. 또한 언어영재교육을 통한 언어역량 향상은 언어영재들이 자신의 능력을 최대한 발휘할 수 있는 토대를 마련해주고 소통의 문제를 극복함으로써 사회 주변부에서 중심부로 진입할 수 있는 동력을 제공한다. 뿐만 아니라 소통능력의 향상은 학습자로 하여금 사회활동 영역의 확장을 가져옴으로써 사회의 주역으로 활동할 수 있는 기회를 부여할 수 있다. 이러한 여러 가지 요인들로 인하여 언어영역에 대한 교육적 관심은 학습자들이 갖고 있는 언어능력 개발만이 아니라 그들의 사회능력 향상과도 밀접한 관련을 맺는다.

특히 언어영재들은 오프라인의 경직성을 탈피하여 인터넷을 활용한 교수·학습전략을 바탕으로 관점의 확산과 대상을 비교하고 자신만의 시각을 통해 사물이나 대상을 점검하는 훈련 등을 통하여 잠재능력을 계발하고 자신의 역량을 배가시킬 수 있다. 그 결과 언어영재들은 인터넷의 주요 속성에 해당하는 상호 비교와 의견 조율을 통해 사회 현상과 세계를 다각적으로 이해하고 대응할 수 있는 실전능력을 갖출 수 있다. 언어영재 교육에서 인터넷이 갖고 있는 무한 확장성과 정보 공유가 언어역량 강화의 기본 토대를 형성하기 때문이다. 따라서 영재들은 오프라인과 달리 인터넷과 같은 온라인을 활용할 경우, 교육의 기회 확대와 상설 교육체제를

갖추는 것과 동일한 효과를 거둘 수 있다. 결과적으로 인터넷을 활용한 언어영재교육은 현재 우리의 영재 교육현장에서 직면하고 있는 오프라인의 시공간 제약과 열악한 교육환경을 극복할 수 있는 대응전략이라는 의미를 갖는다.

이 글에서는 어휘력, 문장구성력, 표현능력, 문화와의 연계 가능성을 중심으로 5단계에 걸쳐 언어영재들이 실제로 언어능력을 확장하고 향상시킬 수 있는 방안을 살펴보고자 한다.

### III. 인터넷을 활용한 단계별 교수·학습전략

#### 1. 어휘력 신장을 위한 방안

1단계에서는 검색어 훈련을 통해 언어영재들의 기본 어휘 습득과 어휘 확장과 같은 기초 언어능력의 토대를 형성할 수 있다. 이 기간은 어휘의 양적 기반조성을 시도하는 단계로써 영재들이 갖고 있는 언어능력을 극대화하기 위한 초기 단계라 할 수 있다.

인터넷의 경우, 학습자들이 접하는 정보의 순환주기가 빠르며 업그레이드가 지속적으로 이루어진다는 점을 감안할 때 언어능력을 향상시키기 위한 최적의 학습 환경을 제공한다고 할 수 있다. 이 단계에서는 언어영역의 확장을 위해 각 포털사이트에 등장하는 핵심어와 검색어를 중심으로 언어의 개념 정립과 개연성을 시도하는 훈련이 이루어진다. 이때 각각의 검색어들은 전체 맥락 속에서 의미의 다양성을 확보하게 되는데 학습자들은 의미망의 해체와 재구성 훈련을 반복하면서 언어에 대한 감각을 형성할 수 있다. 이미 네티즌들은 '아휑휑', '-스럽다' 등에 대한 의미부여

과정에서 나타나듯이, 그들만의 사고방식과 의미부여방식을 통해 독특한 문화코드를 양산하는 능력을 보여준 바 있다.

〈표 1〉 검색어를 활용한 어휘력 신장 프로그램

훈련방법	훈련 목표	진행 프로그램	기대 효과
검색어 훈련	주제어, 핵심어 파악능력 신장 확산	① 어휘의 양적 팽창 훈련 ② 단계화, 지속반복 훈련 ③ 어휘군의 일정한 계열화, 집적화 훈련 ④ 연계 시스템 가동 훈련 - 개념 정립, 의미 확장 ⑤ 인터넷 실시간 검색어, 유 사어, 반의어 훈련	① 동시다발성 ② 연동성 ③ 확장성 ④ 현장성, 세태 반영 ⑤ 의미 심화, 어휘 영역 확장
어휘의 감각 이미지 훈련	오감 활용, 어휘에서 이미지의 적극적 반영 및 구현	① 각 사이트에서 신어 발굴 ② 이미지의 단어 전환 훈련 : 소리, 후각, 촉각, 시각, 미 각, 공감각 등 ③ 단어 의미 상상 후 구체화 하기 ④ 단어에 캐릭터 이미지 부 여하기 ⑤ 신조어 창출능력 형성	① 기존 단어와 차별화 ② 과제 몰입력 증대 ③ 연상 훈련 ④ 고유 특성 부여 ⑤ 창의력 발휘
상상력을 표현능력 으로 전환하는 훈련	언어 구동능력 형성 및 구현	① 기억 연상 훈련 ② 기억을 상상력으로 전환시 켜 단어화 훈련 ③ 이미지 다차원 훈련 ④ 그룹화 이미지 - 식물계열, 동물계열, 각종 계열군으 로 묶어 연상하기 ⑤ 어휘 확산을 통한 상상력 전환 훈련	① 상상력 개발 ② 수월성 강화 ③ 이미지 재편작업 ④ 개념과 인식 변화 ⑤ 문장 표현력 향상

위의 〈표 1〉에서 확인할 수 있듯이, 검색어를 기반으로 하는 언어 능력 신장 프로그램은 언어영재들의 문법, 맞춤법, 띄어쓰기 부분과 같은

기존의 교육체제에서 요구되던 정확한 어휘 구사능력을 주로 진행하던 프로그램과 차별화가 가능하다. 검색어를 중심으로 하는 어휘력 신장 프로그램이 기존의 어휘 학습방식과 달리 유행어, 신조어 등 사회문화와 관련한 어휘 탐색, 의미 규정 훈련, 다중 의미 개발, 문화 특성에 대한 전반적인 고찰 등에 주안점을 두기 때문이다.

구체적인 전개 방법으로는 단어 위주의 검색만이 아니라 개념을 확장하기 위하여 ①검색어 순위, ②실시간 인기 뉴스, ③베스트 뉴스, ④오늘의 주요뉴스, ⑤블로그, ⑥UCC, ⑦트위터 등의 활용이 가능하다. 언어영재의 어휘력 훈련 과정에서 이들 방식의 도입은 단편 정보 습득에 그칠 수 있는 인터넷 사용의 한계를 극복하고, 이전 정보들을 실시간으로 검색하여 총괄하는 종단 진행방식이 가능하게 만든다. 이는 기존의 오프라인 교육에서 시도하지 못했던 의미 확장성과 활용도를 높이기에 유효한 방법이다. 특히 언어영재들이 일반 학습자와 달리 사고 운용과 변동 확장성이 크다는 점을 고려한다면 이 방법은 언어영재들의 관심 유발과 동기 부여 유발에 효과적이라 할 수 있다. 이와 함께 표준어에서 구현할 수 없는 지역 고유의 방언 학습과 영재 개인의 고유한 어휘감각 훈련을 병행하는 것 또한 바람직하다.

## 2. 댓글을 활용한 문장 강화 훈련

언어영재교육의 2단계에서는 댓글 훈련을 통해 학습자들은 자신의 글에 대한 타인의 반응을 실시간으로 확인하면서 쌍방향 소통능력의 강화를 꾀할 수 있다. 학습자들은 댓글 훈련에서 개별어휘들이 문맥에 따라 어떻게 활용되는지를 점검하면서 언어에 대한 조절능력과 대처능력을 향상시킬 수 있다. 댓글이나 트위터를 중심으로 이와 같은 훈련을 지속적으로 할 경우, 어휘 응용에 따른 순발력 향상 효과와 언어 감각을 키우는 데

도움을 받을 수 있다.

특히 영재들은 체계적인 댓글 달기 훈련을 통해 사회의 논란을 야기하는 현상이나 쟁점 문제에 대해 다른 이들과의 의견을 조율하고 자신의 의견을 피력할 수 있는 다양한 기회를 가짐으로써 언어 표현능력의 전반적인 향상과 전체를 총괄하는 종합능력 확보를 도모할 수 있다. 또한 댓글 달기 훈련은 영재들이 자신의 견해를 논리적으로 전개하는 방식과 구성하는 방식을 습득할 수 있는 기회를 제공함으로써 균형 잡힌 시각 형성에 도움을 줄 수 있다.

<그림 1> 다음의 '아고라' 토론창



위의 <그림 1>은 인터넷상에서 네티즌들이 각기 다른 의견을 개진하고 있는 모습을 보여주고 있다. 이 연구에서 2단계로 추진하고자 하는 댓글을 활용한 문장력 강화 방법은 언어영재의 단계별 문장력을 향상시키기 위한 방안이다. 댓글 활용은 1단계에서 시도했던 어휘력 신장을 구체적인 문장으로 연계시키기 위한 방법이며, 궁극적으로 언어영재들의 문장 구성과 전개능력을 활성화시킨다는 의미를 갖고 있다. 1단계의 검색어 훈련이 학습자들의 호기심 유발과 정보 훈련 차원이라면 2단계의 댓글 훈련은 이를 확산시켜 체화시키는 단계에 해당한다.

위와 같이 댓글을 활용한 방법은 특정 주제를 부각시키고, ‘주제화’를 심화시키기 위한 방안으로 유효하다. 언어영재들은 이 방법을 통하여 다양한 시각 차이가 발생하는 실상을 확인하고, 이를 토대로 접근방식의 다양화 모색, 다양한 표현을 통한 이미지 구현 능력, 매체 활용 능력 병행 등을 도모할 수 있다. 왜냐하면 사회적인 관심이 높은 이슈나 평소 관심 주제의 경우, 기존의 오프라인에서의 글쓰기와 달리 주체들의 동기 부여와 자발적인 참여가 활발하게 이루어질 수 있기 때문이다.

댓글 쓰기는 본격적인 장문 작성을 위해 학습자들의 표현 역량을 강화시키기 위한 사전 단계에 해당한다. 실제로 글쓰기에서 장문 쓰기는 전문가들도 쉽지 않다. 장문이 단문과 달리 연속성과 일관성, 그리고 완성도와 같은 고난이도를 요구하기 때문이다. 장문 쓰기과정에는 전체 문단 구성단계(prewriting), 문장 전개단계(writing), 문장 점검단계(postwriting) 등이 필요하다. 댓글 쓰기와 같은 방식은 기존의 오프라인 교육과정에서도 역점을 두고 지속적으로 추진해 온 교수-학습방법이지만 온라인에서는 쓰기와 수정이 용이하며 학습자들의 자발적인 참여가 활발하게 이루어진다는 점에서 차별화가 가능하다.

실제로 표현에서 장문 작성능력은 자신이 의도하는 바를 정확하고 효과적으로 전개하는 데 필수적인 과정이다. 뿐만 아니라 장문은 단문과 달리 기획능력, 전개능력, 종합완성능력 등을 요구한다는 점에서 전문성을 지닌다. 일반 학습자들이 단문과 달리 장문 쓰기에 더 큰 부담을 느끼는 것도 이러한 이유에서이다. 그런 점에서 댓글 달기는 글쓰기 과정에서 발생하는 부담을 완화시켜 친근감을 유발하고 글쓰기에 대한 자신감과 자기 만족도를 증진시키는 방안이 될 수 있다.

이 방법은 인터넷의 특성상 실시간으로 주제가 다각화될 수 있고 시대 흐름을 민감하게 반영한다는 점에서 시사하는 바가 크다. 따라서 언어영재교육에서 댓글을 효과적으로 활용한다면 학습 주체가 다양한 계층의

의견 수렴을 주도적으로 관장할 수 있으며 상황에 따라 주제의 심화 또한 가능하다. 특히 교육프로그램 운용과정에 운영자의 다양한 실험과 적용이 가능하다는 점에서 교육 현장의 활용도가 높다고 할 수 있다. 이 외에도 댓글 달기 훈련은 각 영역별 전문가 집단의 참여에 의한 검증이 가능하며, 향후 지속적으로 수정 및 보완 용이하다는 강점을 확보하고 있다.

이러한 댓글의 장점을 중심으로 언어영재교육에 적용할 경우, ①관점의 개선, 새로운 관점에서 대상 파악 ②접근 방식의 차이, 기존 관습에 대한 거부와 반발, ③관심 유발을 위한 독특한 표현법 모색, ④실험정신을 기반으로 한 새로운 장르 개척, ⑤주변에 대한 관심과 애정 확산, ⑥인생에 대한 깊은 통찰력, ⑦작가 상상력과 독창성 발현, ⑧일상에서 발견하는 진리에 대한 공감대 형성, ⑨영감, 장인정신, 혼이 깃든 작품의 대중화 구현, ⑩주제의식의 다양성 모색 등이 이루어질 수 있을 것이다.

언어영재교육에서 댓글 쓰기의 적용 방법은 다음과 같다.

<도표 1> 댓글을 활용한 문장력 강화 프로그램 시안

단문의 의미화 훈련 → 단문의 그룹화 시도 → 의미 단위로 해석 시도 → 유사 단문들을 통해 의미망 형성 → 의미망의 확산 → 통제와 겸열 문제 극복 → 이미지 그룹핑 방법 도입 → 이미지 제시 후 연상 활성화 → 표현능력 향상 기대효과

▪ 단문의 그룹화 훈련

- 단문의 반복 훈련을 통한 단문 유형 학습
- 다른 사이트와 비교하여 유사한 내용 추출 훈련
- 의미 확산 훈련을 기초로 하는 단문 효과 인지



▪ 문장에서 핵심어 추출 훈련

- 제목 달기와 제목 선정하기
- 제목에서 문장 내용을 유추하여 문장 내용 압축, 정리하기
- 다른 핵심어 채워 넣기



- 핵심어를 통해 다른 문장 재구성 훈련
  - 문장 순서 바꾸기
  - 문장 역배열 - 다른 결과 예측하기
  - 결과 후 가설 설정하여 향후 예측 작성하기



- 종합 문장 표현력 확대 방안
  - 문장 전체 수렴과정
  - 부적절한 문장 재구성
  - 의미 부여하기 - 주제의식 강화

위의 <도표 1>은 댓글을 활용한 문장력 강화 프로그램의 단계화에 따른 기대효과를 다루고 있다. 특히 단순한 댓글만이 아니라 핵심어와 제목 선정, 나아가 문장 재구성까지 폭넓게 다루어지기 때문에 문장 확장 훈련을 꾀할 수 있다.

이 방법은 기존의 오프라인 교육에서 이루어지던 개인 위주의 훈련에서 벗어나 그룹 단위의 공동작업이 가능하며, 그에 따라 다양한 형태의 응용이 가능하다는 점에서 실제 교육현장에서 효율적으로 적용 가능하다. 특히 인터넷을 기반으로 한 댓글 달기를 활용한 언어영재교육방안 모색은 실시간으로 다양한 주제와 시청각 자료를 활용할 수 있고, 학습자들의 적극적인 동참을 유도할 수 있으며 단기간 안에 가시적인 성과 창출이 가능하다는 점에서 효과적인 방안이라 할 수 있다.

### 3. 스토리텔링 능력 향상 방안

3단계에서 이루어지는 언어영재교육은 스토리텔링 훈련을 통한 주제 구성과 표현능력 향상에 초점이 맞추어진다. 현재 우리가 인터넷에서 접

하는 정보의 총량은 기존의 구술이나 문자가 주축을 이루던 시대와는 비교할 수 없을 만큼 방대하다. 그 영역 또한 다종 다양한 형태를 취하고 있다. 따라서 현대에는 실시간으로 넘쳐나는 정보들을 취사·선택하고 적재적소에 배치하여 사용할 수 있는 능력 개발과 활용 능력 습득이 필수적으로 요구된다.

최근 각광받고 있는 블로그나 트위터 사례에서 확인할 수 있듯이, 양질의 정보와 불량 정보를 선별할 수 있는 안목을 개발하고 이를 목적에 맞게 재가공하여 표현하는 능력이야말로 이 시대의 필수요소이자 생존전략이라 할 수 있다. 디지털시대에는 동일한 주제라 할지라도 어떤 매체에, 어떤 방식으로 표현하느냐에 따라 반응과 결과에서 현저한 차이가 나타나기 때문이다. 이를 효과적으로 구현하기 위해서는 정확한 문장 표현이나 일관성 있는 논리전개와 같은 미시적인 측면과 시대 흐름을 읽는 안목과 주제 형상화 전략과 같은 거시적인 측면이 병행되어야 한다. 특히 스토리텔링은 다양한 형태의 문화콘텐츠로 전개 가능하기 때문에 문화 활용도가 크며, 개인의 접근성과 참여도가 높은 영역이다. 따라서 적정한 소재를 선정하고 스토리텔링 작업과 같은 훈련을 통해 자신이 전달하고자 하는 논지와 주제를 어떻게 심화시키고 어떤 방식으로 주제화 할 것인가 하는 문제가 언어영재교육 프로그램에서 중요한 의미를 차지하게 되는 것이다.

우리 주변에는 일상의 언어 생활 뿐만 아니라 문학 작품을 위시하여 영화, 애니메이션, 드라마, 게임 등 온갖 장르들이 내러티브 형태로 산재해 있다. 오늘날 문화산업과 관련된 스토리텔링 논의의 핵심에는 내러티브가 있으며(임경순, 2008), 결국 스토리텔링 작업은 서사와 밀접한 관련을 맺고 있다.



위의 〈예 1〉, 〈예 2〉, 〈예 3〉, 〈예 4〉는 동일 인물이 등장한 각기 다른 영화의 스틸사진이다. 동일한 인물이라 할지라도 영화 내에서 각각의 캐릭터가 개성을 발휘하고 있음을 알 수 있다.

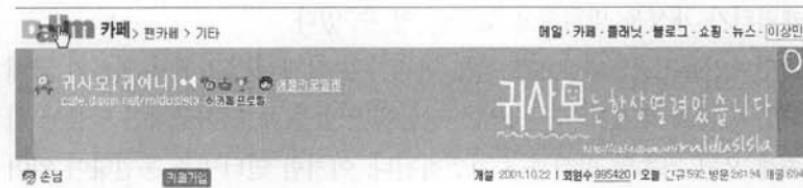
연예인을 소설 대상으로 삼는 팬픽처럼 실제 글쓰기에서 현실의 구체적인 인물을 대입시키는 방법은 상상에 기반을 두고 허구적인 인물에 의존해 오던 기존의 방식과는 차별화된다. 이처럼 인터넷을 동원하여 언어 영재들은 특정 인물이나 대상의 다양한 캐릭터를 추출한 후 자신의 관심 부분에 대해 자료를 조사하거나 글에 대한 전체 개요를 설정하는 작업을 진행할 수 있다.

만약 글을 쓰는 과정에서 스토리텔링을 적용시킨다면, 자신이 쓰고자 하는 작품과 관련한 정보들을 포괄적으로 검색하고, 각각의 개별 인물의 특성에 대하여 비교, 분석 또한 가능하다. 특히 인터넷은 각종 자료와 정보를 실시간으로 검색하고 필요한 자료를 얻을 수 있는 무한에 가까운 정보 시스템을 구축하고 있다. 따라서 창작 과정에서 소요되는 작업이 예전의 오프라인보다 간소화될 수 있으며, 최소의 노력으로 최대의 성과를 거두는 것이 가능해질 수 있다. 또한 자신이 작성한 글을 인터넷상에 올림으로써 글을 읽는 네티즌들의 반향을 직접 확인할 수 있다는 점에서 언어 영재들은 자신이 쓴 글에 대한 자신감을 확보하고 또 다른 작업에 대한 동기 부여를 형성할 수 있다. 이 부분은 3단계에서 살펴본 댓글 달기에서도

어느 정도 이루어질 수 있지만 그 파괴력이나 영향력 차원에서는 엄밀히 구분된다.

인터넷을 활용한 스토리텔링의 또 다른 강점으로는 시야 확장과 관점의 다각화를 들 수 있다.<sup>2)</sup> 영재들이 자신만의 세계에 몰입하여 세계와의 소통에 상당한 어려움을 겪는 사례가 적지 않다는 점을 고려한다면 스토리텔링 과정에서 접하는 다양한 경험과 소재들이 언어영재들의 열린 시야 확보와 긍정적인 세계관 형성에 도움을 줄 수 있다.

<그림 2> 귀여니 카페 모임 '귀사모'



<그림 2>의 100만 명에 육박하는 카페 회원 수에서 확인할 수 있듯이, 온라인 글쓰기는 개인 역량 발산과 함께 문화변혁의 구심점이 될 수 있다 는 점에서 주목할 필요가 있다. 1990년대 말 급속하게 등장했던 판타지 소설류와 일본의 엄지소설의 확산은 인식 변화와 우리 시대의 문화 특징 을 극명하게 대변한다. 특히 인터넷의 익명성과 개방성은 이우혁, 귀여니 등의 사례에서 나타나듯이, 개인이 지닌 서사와 표현능력을 확장시키는 데 최적의 환경을 제공하였다라는 점에서 언어영재교육과정에 도입하는 문제도 적극적으로 고려할 필요가 있다.

기존의 작가들이 적지 않은 시간과 노력을 들여 현지 자료 조사를 거

2) 네티즌들은 인터넷에 실린 60세 노인의 해외 여행기를 보면서 삶에 대한 의욕을 불태울 수 있고, 150만 원만 들고 1년 동안 신혼여행을 한 이들의 삶을 다른 기사를 접하면서 자신의 현실과 미래를 조망할 수 있다.

쳐 창작을 진행해 왔다면<sup>3)</sup> 이들 환타지 소설과 인터넷 소설들은 오로지 쓰는 이의 상상력에만 의존하여 작품 창작이 가능하다는 점에서 근본적으로 다르다. 또 다른 문제는 이와 같은 소설들이 기존의 문학에서 주장 하였던 서사의 특성과 문법을 해체 내지 파괴하는 형태로 전개되고 있다는 점이다. 기존 문단과 비평가들의 혹평 속에서도 일반 독자들은 이들의 작품에 열광하는 양상을 보이고 있다. 따라서 언어영재교육에서 스토리 텔링을 적용할 경우, 기존의 문자세대를 고려하되 시청각 요소를 적극적으로 활용하는 영상세대의 특성을 반영하는 형태로 전개할 필요가 있다.

#### 4. 패러디 훈련을 통한 문장 응용 능력 향상과 창의력 발산

언어영재교육의 4단계에서는 패러디 훈련을 통한 언어의 응용능력 향상과 작품 창작능력 발휘를 목표로 삼는다. 이 기간에서 이루어지는 언어 영재교육에서는 패러디 훈련을 도입하여 영재들의 창의력을 극대화하고 이를 표현과정에서 다변화할 수 있도록 한다. 특히 디지털 매체에서는 기존의 구술이나 문자에서는 시도할 수 없었던 이미지 패러디나 동영상 패러디가 활발하게 이루어진다. 따라서 기존의 오프라인에서 다루어졌던 텍스트 패러디와 온라인상의 패러디 훈련을 병행함으로써 학습자들의 흥미유발과 함께 대응능력과 표현능력의 향상을 달성할 수 있다.

패러디 훈련과정을 통하여 영재들은 기존의 의미나 원작의 전형성을 전복시키고 역전시키는 과정 속에서 새로운 의미를 창조하는 흥미로운 작업을 진행할 수 있다. 영재들은 이 과정에서 자연스럽게 모방과 창조의 의미를 인식하게 되고, 창의력이 발휘되는 순간 발생하는 위력과 영향력

3) 조정래, 최명희의 사례에서 나타나듯이, 작가들은 자신의 작품에 완성도를 부여하기 위하여 집필 이전에 지나칠 만큼 자료 조사를 진행한 후 실제 집필에 들어가는 경우가 많다.

을 직접 체감함으로써 그 필요성과 가치를 숙지하게 된다.

패러디는 초기에는 원텍스트를 모방하는 형태로 진행되지만 일정한 시간이 경과하면 원래의 텍스트와는 전혀 다른 독자적인 영역을 확보하면서 또 다른 창작물의 양산 기회를 제공한다. 이는 원텍스트 형성과정에서 발생하는 절대성이 시공간과 매체 환경의 변화 속에서 해체·와해되고, 그 대신 다양한 패러디 작품을 유발할 수 있는 열린 구조를 획득하기 때문이다(장창영, 2004b).

언어영재 입장에서 본다면 패러디는 자신들이 갖고 있는 잠재역량을 마음껏 발휘할 수 있는 기회를 제공하는 효과적인 방식이다. 기존의 원텍스트를 바탕으로 문자, 사진, 동영상, 음향 등을 활용하여 얼마든지 자신이 원하는 방향으로 전개가 가능하기 때문이다. 따라서 패러디는 창의력과 실험정신이 풍부한 언어영재들에게 도전의욕을 불러일으키는 한편 작품 제작에 대한 창작의지를 유발하는 동인으로서 충분하다. 또한 패러디를 실제 작품에 적용하는 과정에서 언어영재들은 자신들의 순발력, 조합력, 구성력, 독창력, 창의력 등을 확인하고 부족한 부분을 보완할 수 있다.

하지만 오프라인과 달리 온라인상에서는 이와 같은 과정이 더 단기간에 이루어지며, 양상 또한 좀 더 다각적으로 이루어진다. 특히 인터넷상에서는 문자 위주로 이루어지는 오프라인과 달리 사진이나 동영상등이 개입하여 네티즌들의 관심을 증폭시키고 영향력을 확장시키는 기반을 마련함으로써 우리 시대의 문화를 선도할 수 있는 기반 형성이 가능해진다.

## 5. 문화콘텐츠를 통한 언어능력 강화 방안

언어영재교육의 마지막 단계인 5단계에서는 문화콘텐츠 제작 훈련을 통한 언어의 통합능력과 창조능력 향상이 주 목표가 된다. 이 단계에서는 어휘의 조합이나 단순 응용과 같은 초보적인 단계를 뛰어 넘는 고도의 창

조적인 행위가 개입한다. 문화콘텐츠의 경우, 그 영역이 구술에서 문자, 나아가 음향, 이미지, 영상 등을 총괄하는 복합형태를 띠고 있다.<sup>4)</sup> 따라서 언어영재들은 문화콘텐츠 제작 훈련에 직접 참가함으로써 이전 단계에서 습득하였던 내용을 실제 문화현장에 접맥시키면서 언어능력 심화와 확산을 꾀할 수 있다.

최근 들어 문학 작품의 문화콘텐츠 활용 현상은 전세계적으로 급증하고 있는 추세이다. 예를 들어, 독자적인 문화콘텐츠를 형성함으로써 300조 원의 경제적인 부가가치를 창출한 영국의 해리포터 시리즈가 대표적인 사례이다. 우리나라의 경우에는 각 지방자치단체와 기관 등에서 스토리텔링을 비롯한 각종 대회를 개최하여 전통문화와 지역 특성에 기반을 둔 문화콘텐츠 발굴 및 개발에 적극적으로 앞장서고 있다.

최근 동향에서 확인할 수 있듯이, 5단계는 언어영재교육을 위한 인터넷 교수-학습 전략 프로그램의 가장 핵심적인 과정이다. 또한 이 단계는 학습자들이 창조의 과정에서 희열을 인지하여 스스로 내면화하는 순간이며, 각자가 갖고 있는 개인역량을 극대화할 수 있는 기반을 조성하는 과정에 해당한다.

문화콘텐츠를 중심으로 한 글쓰기 훈련은 이전 단계에서의 언어 역량 강화훈련과 달리 언어영재들에게 다양한 가능성과 기회를 부여한다. 특히 인터넷에서 관심대상으로 부각하는 문화콘텐츠들은 현장 적응성과 시대 흐름을 반영하는 성격이 강하다는 점에서 기존의 오프라인을 위주로 하는 교수-학습방법과 차별화를 꾀할 수 있다. 따라서 문화콘텐츠를 활용

4) 전방지·심상민(2005: 163)에서는 “문화산업은 산업 차원의 가치시스템에서 매우 독특한 구조를 갖는다. 문화산업의 제품이자 유통 대상인 콘텐츠 상품의 창조와 관련한 전 과정에서 문화, 예술과 공공영역, 기술, 소비자 시장 환경 등 외부적 요인과 내부적인 제작, 공급, 서비스 등 총 7개 정도의 요소가 결합해야 비로소 성공적인 콘텐츠 비즈니스 즉 문화산업 활동이 이루어진다.”라고 하였다.

한 언어영재교육은 다음과 같은 긍정적인 요인을 내포하고 있다.

첫째, 콘텐츠 자체가 정형화된 형태라 아니라는 점에서 문화콘텐츠를 활용한 언어영재교육은 다양한 변화와 적용이 가능하다. 언어영재들의 무궁무진한 상상력과 체험을 효율적으로 결합시킨다면 개인의 글쓰기 차원을 넘어서 또 다른 문화로 승화시키는 창조적인 작업이 가능해진다. 일반학생과 언어영재의 변별성에서 핵심을 차지하는 요소가 상상력과 창의성 발휘라는 점에서 인터넷을 활용한 문화콘텐츠 개발은 3D와 같은 새로운 형태의 리얼리티를 경험하고 체험영역의 확장에 유용하다.

그런 점에서 문화콘텐츠 활용 교육은 온라인과 오프라인의 병행을 통하여 시너지 효과 유발이 가능하다는 점에서 기존의 교육시스템과의 적절한 관계설정이 이루어진다면 효율성의 극대화를 추진할 수 있다. 이를 고려할 때, 문화콘텐츠 개발 및 적용은 개별요소들의 결합에 의한 최종 결과물 산출이자 창조행위라는 상징적인 의미를 갖는다. 또한 언어영재의 문화콘텐츠 활용 방법은 문화를 접근하는 시각의 확장, 대응양상의 다양화, 축적된 기술의 또 다른 응용 가능성 측면에서 의미가 크다.

둘째, 문화콘텐츠 활용 방안은 교육만이 아니라 또 다른 형태의 부수적인 효과를 유발할 수 있다. 이 방안은 언어영재 교육프로그램 진행과정에서 시청각 자료를 포함하여 기존의 학습방식과는 다른 형태로 적용이 가능하기 때문에 학습 참여자의 적극적인 관심 유발 및 참여유도가 중요하다.

문화콘텐츠는 학습자가 이룩한 가시적인 성과만이 아니라 참여과정에서 축적된 정보 및 활용, 나아가 다른 산업분야로의 응용에 이르기까지 그 활용과 쓰임새가 무궁무진하다. 그러므로 문화콘텐츠를 언어영재교육에 효과적으로 적용하기 위해서는 그들의 능력을 최대한 발휘할 수 있는 양질의 교수요원 양상과 교수·학습방법에 대한 개발, 그리고 이를 지원해 줄 수 있는 교육환경 시스템의 구축이 따라야 한다. 또한 학습과정에서

획득된 노하우와 자체 경험들을 축적하여 DB화함으로써 향후 다른 지역이나 교육영역에도 이 자료들을 활용할 수 있도록 해야 한다.

셋째, 인터넷을 중심으로 한 문화콘텐츠 활용은 현재 진행형이다. 최근 아이폰의 사례에서 확인할 수 있듯이, 새로운 문화콘텐츠는 개인과 사회를 변혁시킬 수 있는 위력을 갖고 있다.<sup>5)</sup> 특화된 컴퓨터 기술, 트위터, 블로그, UCC 등은 개인의 단순 취미영역을 넘어서 잠재역량을 극대화할 수 있는 토대가 된다는 점에서 사회적인 의미를 갖는다. 전술한 바와 같이 인터넷상에서는 개인 신변잡기, 사생활 문제, 인신공격성 비난의 부정적인 요소를 포함하여 유용한 정보나 자료를 공유하는 형태의 긍정적인 요소도 함께 보유하고 있다. 이를 적절히 활용한다면 인간의 속성에 대한 이해와 세계를 보는 안목을 키우는 계기를 마련할 수 있다. 나아가 트위터(twitter)<sup>6)</sup>나 앱스토어(appstore)<sup>7)</sup>의 열풍에서 나타나듯이, 다양한 콘텐츠의 활용도를 높이기 위해 협동체제를 구축함으로써 대인관계 개선 및 소통능력 향상에 실질적인 도움을 받을 수 있다.

넷째, 결과적으로 사회 발전과 국가 경쟁력 강화에 기여할 수 있다. 언어영재교육의 궁극적인 목적은 일반인과 차별화된 영재를 교육시키는 것이 목적이 아니라 그들의 뛰어난 능력을 바탕으로 개인의 삶을 풍요롭게 만들고 우리 사회 구성원들과의 조화로운 삶 속에서 행복을 추구할 수 있는 방향으로 진행되어야 한다.

5) 다음 기사는 아이폰의 등장이 개인의 삶을 어떻게 변화시킬 수 있는가에 대해 단적으로 보여준다. “스탠퍼드대 재학생 중 아이폰을 사용하는 200명을 대상으로 아이폰 이용에 관한 설문조사를 실시한 결과, 응답자의 75%가 아이폰을 손에 쥔 채 잠이 든다고 응답했다. 이는 아이폰이 학생들의 일상생활에 없어서는 안될 물건으로 확고하게 자리잡은 것을 나타낸다.” ([http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201004091810265&code=990304](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201004091810265&code=990304))

6) <http://www.twitter.com/>

7) <http://www.apple.com/iphone/appstore/>

현재 한국사회에서 양극화 현상이 심화되고 있는 추세를 고려할 때, 뛰어난 언어능력을 갖춘 인재들의 발굴은 우리 사회의 미래를 위하여 의미 있는 작업이 될 수 있다. 영재들이 자신들의 탁월한 언어능력을 바탕으로 창작 및 작품 활동 등을 통하여 우리 사회가 직면하고 있는 극심한 괴리감을 완화시켜줄 수 있으며, 사회 치유의 한 영역을 담당할 수 있기 때문이다. 실제로 문화요소들은 시간 경과를 거치면서 우리 사회에 지속적으로 영향을 미치며 또다른 부가 현상을 유발하는 속성을 갖고 있다. 또한 문화 요소들은 문화콘텐츠로 전환되었을 때 다양한 측면에서 접근과 응용이 가능하다는 점에서 경제적인 부가가치 효과가 뛰어나다.

이 외에도 인터넷의 최대 강점인 개방성과 정보 공유를 통하여 그동안 파악이 어려웠던 특정 정보나 문화에 대한 접근 및 활용 방안에 대한 모색이 가능해지고 있다.<sup>8)</sup> 이처럼 인터넷은 언어영재 개인으로서는 해결 불가능한 문제들에 대해 극복의 가능성을 제공하고 해결 방안 모색에 실질적인 도움을 줄 수 있다. 인터넷에 접속한 네티즌 다수의 공동 노력에 의해 다각적인 관점에서 문제를 접근하고, 그 해결책을 단시간 안에 찾을 수 있기 때문이다. 따라서 인터넷을 활용한 문화콘텐츠 작업은 기존의 언어영재들이 독자적으로 추진하던 개별 방식에서 벗어나 공동으로 아이디어 창출과 현실 구현을 기대할 수 있다는 점에서 공동 작업의 새로운 가능성을 제시하고 있다.

결과적으로 우리의 문화 원형을 모티프로 삼아 장르를 초월하여 언어영재교육에서 이루어지는 다양한 형태의 창작 시도와 창작물은 문화콘텐

8) planeman은 자신이 구글사진을 통해 평양의 대공포 배치를 분석한 방공망 정보를 자신의 블로그(<http://planeman-bluffersguide.blogspot.com/>)에 공개하고 있다. 이처럼 개인이 정보기관 못지 않게 특정 정보를 세밀하게 분석하거나 파악하여 네티즌들과 공유하는 사례가 점차 증가하고 있다([http://www.militaryphotos.net/forums/showthread.php?162240-Bluffer-s-Guide-North-Korea-strikes!-\(2009\)](http://www.militaryphotos.net/forums/showthread.php?162240-Bluffer-s-Guide-North-Korea-strikes!-(2009))).

츠를 통한 고부가가치의 창출, 새로운 장르 개척, 문화유산의 축적이라는 부수적인 효과를 거둘 수 있다. 또한 단순히 가시적으로 드러나는 물질적·경제적인 효과를 뛰어 넘어 그 지역사회의 정체성 확보와 민족의 자긍심을 키워준다는 점에서 의의가 있다. 언어영재교육과 문화콘텐츠의 접맥은 최근 이루어지고 있는 기술 발달을 바탕으로 다양한 캐릭터 개발, 스토리텔링을 활용한 지역 축제, 지역 특성에 기반을 둔 관광 상품 개발 등과 같은 다각적인 문화상품화 전략으로 이어질 수 있다는 점에서 지역 사회에 미치는 영향 또한 적지 않다고 할 수 있다.

지역사회는 이러한 일련의 시도들을 통하여 낙후된 지역 개발과 문화 요소 발굴, 지역민들의 실질적인 경제 가치 향상이라는 부가적인 효과도 거둘 수 있다. 만약 기존의 문화 원형들과 시공간 제약을 극복할 수 있는 인터넷과 매체 기술을 효과적으로 접목시킨다면 가시적인 효과 또한 가능하다. 결과적으로 디지털 기술 발달에 의해 사업의 다각화를 추진함으로써 이전과는 비교할 수 없을 정도 다양하면서도 거대한 규모의 작업을 동시에 다발적으로 진행시킬 수 있다.<sup>9)</sup>

#### IV. 언어영재교육의 발전적 대안 모색

이 연구에서는 언어영재의 능력을 극대화하기 위하여 총 5단계에 걸쳐 어휘력 강화 훈련, 댓글 달기 훈련, 스토리텔링 훈련, 패러디 훈련, 문화콘

9) 전주대학교에서 2004년부터 지방대학 혁신역량 강화사업으로 추진하고 있는 '전통문화 콘텐츠 X-edu 사업' 프로그램은 지역의 특수성과 전통에 기반을 둔 문화사업이다. 이 사업은 문화콘텐츠의 개발과 이를 담당할 수 있는 인재 양성에 역점을 두는 한편 관련 분야의 일자리를 창출하고 고부가가치산업으로서 문화 접근을 도모하고자 하는 전략적인 의도를 담고 있다(<http://xedu.jj.ac.kr/>).

텐츠 훈련을 시도하여 영재교육의 단계화와 내용의 심화를 모색하고자 하였다.

이 연구는 그동안 선별적으로만 영재 개개인의 능력 발휘가 가능했던 차원에서 벗어나 개인별 특성을 존중하는 한편 체계적인 관리시스템을 마련함으로써 중장기적으로 영재발굴과 육성이 가능한 시안 마련에 그 의의가 있다. 만약 디지털의 특성을 기반으로 언어영재들이 보유하고 있는 전방위적인 속성을 향상시킬 수 있는 효과적인 교수-학습프로그램을 개발한다면 영재 개인이 갖고 있는 잠재능력 발휘가 용이해지며, 상생의 경쟁체제를 유지함으로써 각 개인의 보유능력을 극대화할 수 있기 때문이다.

그동안 한국의 언어영재교육은 다른 분야의 영재교육 개발에 대한 관심과 지원에 비해 상대적으로 미흡하게 이루어져왔다. 또한 영재교육의 중심축 역시 미국의 이론에 토대를 둔 교육이론을 바탕으로 진행됨으로써 우리 실정에 맞는 영재교육 프로그램 개발은 요원하였다고 할 수 있다. 그러나 외국과 사회, 문화, 정서 등의 환경이 다른 한국의 실정을 감안한다면 외국의 영재교육 프로그램을 그대로 우리의 현실에 적용하기에는 여러 가지 문제가 따르지 않을 수 없다.

따라서 이 연구에서는 한국의 상황을 현실적으로 반영할 수 있는 새로운 프로그램을 개발하기 위하여 기존의 어휘와 문장, 나아가 문화 전반을 총괄할 수 있는 인터넷 교수-학습 방안을 모색하고자 하였다. 특히 한국의 경우, 디지털 문화가 사회 흐름을 읽는 중요한 문화코드가 되고 있으며 사회구성원의 사고방식 및 행동양태에도 지대한 영향을 미치고 있다. 점에서 이 연구는 향후 언어영재교육의 다양성에 기여할 수 있을 것이다. 따라서 최근의 디지털 문화현상에 기초한 5단계의 언어영재교육 프로그램의 개발은 시대 흐름의 반영이자 향후 언어영재 연구의 방향성 제시라는 의미를 갖는다.

결국 인터넷에 기반을 둔 언어영재교육 프로그램 개발은 영재교육의 또 다른 가능성과 대안을 마련하기 위한 것이다. 이 작업은 향후 언어영재들이 보유한 잠재능력의 개발과 발현에 그치지 않고 우리 사회의 경쟁력과 국가 이미지 제고에 기여할 수 있을 것이다. 결국 인터넷을 통한 상생의 공존 가능성 모색이야말로 디지털이 개인의 능력개발에 국한되지 않고 우리사회와 문화를 풍요롭게 만드는 유용하고 효율적인 방법이 될 수 있기 때문이다.\*

## 참고 문헌

- 강승희(2004), 「언어 영재성 결정요인의 구조적 관계 분석 및 발달요인 탐색」, 『아동교육』 15권 4호, 한국아동교육학회, pp.21-36.
- 강신임(2003), 『정보사회 문화와 교육』, 문음사.
- 권명아(2002), 「문화 산업 시대의 텍스트 독해와 글쓰기 교육」, 『다매체 시대의 문학 I』, 국학자료원.
- 권순희(2008), 「언어-문학영재 교육의 외국 사례와 시사점」, 『한우리 영재관련 학술세미나 자료집』, pp.19-40.
- 권오문(2001), 『디지털문화읽기』, 새미.
- 김대행(1998), 「매체언어 교육론 서설」, 『국어교육』 97집, 한국국어교육연구회, pp.7-44.
- 김명석(2002), 「인터넷 시대 글쓰기 교육의 과제」, 『현대문학의 연구』 19집, 한국문학연구학회, pp.77-104.
- 김승종 외(2003), 『디지털시대의 글쓰기 I · II』, 태학사.
- 김열규(2002), 『고독한 호모디지털, 사이버토피아를 꿈꾸는 인간의 자화상』, 한

\* 이 논문은 2010. 4. 27. 투고되었으며, 2010. 5. 17. 심사가 시작되어 2010. 5. 28. 심사가 완료되었고, 2010. 6. 1. 편집위원회 심의를 거쳐 게재가 확정되었다.

길사.

김정자(2003), 「전자게시판 글쓰기에 대한 연구」, 『국어교육연구』 11집, 서울대학교 국어교육연구소, pp.103-152.

김종희·최혜실(2001), 『사이버 문학의 이해』, 집문당.

류현주(2005), 「디지털 스토리텔링 시대의 내러티브」, 『현대문학이론연구』 24집, 현대문학이론학회, pp.121-135.

목영해(2001), 『디지털 문화와 교육』, 문음사.

박인기(2000), 『국어교육과 미디어텍스트』, 삼지원.

박인기 외(2005), 『문학을 위한 교육』, 삼지원.

서유경(2002), 『인터넷 매체와 국어교육』, 역락.

서혁(2008), 「언어-문학영재와 국어능력의 상관성」, 교총 영재개발원 영재 학술 세미나 자료집, pp.41-56.

신선희(2004), 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설연구』 17집, 한국고소설학회, pp.75-106.

\_\_\_\_\_(2006), 「디지털스토리텔링과 고전문학」, 『한국고전연구』 13집, 한국고전연구학회, pp.279-302.

우한용(2007), 『문학교육과 문화론』, 서울대학교 출판부.

우한용 외(2010), 『언어·문학영재교육의 가능성 탐구』, 한우리 북스.

윤여탁(2008), 『매체언어와 국어교육』, 서울대학교 출판부.

윤초희·강승희(2005), 「인지적 특성에 의한 영재유형간 판별분석 : 초등언어 영재와 수학영재의 경우」, 『한국심리학회지』 제18권 3호, pp.63-80.

윤초희(2006), 「언어영재의 문식성 환경, 독서태도, 지각된 언어능력 및 언어표현선호도가 쓰기수행에 미치는 영향」, 『아동학회지』 제27권 6호, pp.53-68.

이용준(1998), 『디지털 혁명과 인쇄매체』, 커뮤니케이션북스.

임경순(2008), 「서사능력과 언어-문학영재의 상관성」, 『한우리 영재관련 학술 세미나 자료집』, pp.129-140.

장창영(2003), 「디지털을 활용한 글쓰기 교수-학습전략」, 『한국문학이론과 비평』 20권, 한국문학이론과 비평학회, pp.396-417.

\_\_\_\_\_(2004a), 「디지털 문학의 텍스트성과 입체화 전략」, 『한국문학이론과 비

- 평』 25권, 한국문학이론과 비평학회, pp.329-350.
- \_\_\_\_\_(2004b), 「패러디 시 활용의 교육적 의미」, 『한국언어문화』 26집, 한국언어문화학회, pp.267-293.
- \_\_\_\_\_(2008), 「한국의 문화콘텐츠 현황과 활용 방안」, 『한국학논집』 44집, 한양대 한국학 연구소, pp.263-291.
- 전방지·심상민(2005), 『문화콘텐츠와 창의성』, 글누림.
- 정재찬(2005), 「국가 경쟁 시대의 국어교육과 문학교육」, 『국어교육』 117집, 한국어교육학회, pp.287-325.
- \_\_\_\_\_(2006), 「소통과 연대를 위한 국어교육」, 『국어교육』 120집, 한국어교육학회, pp.31-70.
- 정현선(2005), 「‘언어·텍스트·매체·문화’ 범주와 ‘복합문식성’ 개념을 통한 미디어 교육의 국어교육적 수용에 관한 연구」, 『한국초등국어교육』 28집, 한국초등국어교육학회, pp.307-337.
- 최유찬(2001), 「디지털문화로서의 국어국문학 연구」, 『국어국문학』 129호, 국어국문학회, pp.57-75.
- 최인자(2001), 『국어교육의 문화론적 지평』, 소명출판.
- 최혜실(2003), 『디지털시대의 영상문화 Visual digital culture』, 소명.
- 한석실 외(2004), 『언어창작영재의 심리적 특성 및 발달에 관한 기초 연구』, 한국교육개발원.
- 한혜원(2006), 「문화콘텐츠와 한국문학」, 『현대문학연구』 28권, 현대문학연구학회, pp.149-171.
- Canton, James(1999), *Techonfutures : how leading-edge technology will transform business in the 21st century*, United states: Hay House, 허두영 역(2001), 『테크노퓨처 : 미래의 핵심기술과 21세기 비즈니스 전략』, 거름.
- Darley, Andrew(2000), *Visual Digital Culture : Surface play and spectacle in new media genres*, London & New York: Routledge, 김주환 역(2003), 『디지털시대의 영상문화』, 현실문화연구.
- Flusser. V.(1986), (Die) schrift : hat schreiben zukunft?, European Photography, 윤종석 역(1998), 『디지털시대의 글쓰기』, 문예출판사.

- Gallagher, J.(1975), *Teaching the gifted child*, Boston: Allyn & Bacon.
- Jensen, Rolf(1999), *The dream society : how the coming shift from information to imagination will transform your business*, McGraw Hill Professional Book Group, 서정환 역(2000), 『드림 소사이어티 : 꿈과 감성을 피는 사회』, 한국능률협회.
- Negroponte, Nicholas(1995), *being digital*, New York: Random House, 백옥인 역 (2003), 『디지털이다』, 컴퓨터케이션북스
- 경향 뉴스 : [http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201004091810265&code=990304](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201004091810265&code=990304)
- 애플 앱스토어 공식 홈페이지 : <http://www.apple.com/iphone/appstore/>
- 전주대학교 X-edu 사업단 공식 홈페이지 : <http://xedu.jj.ac.kr/>
- 트위터 공식 홈페이지 : <http://www.twitter.com/>
- Bluffer's Guide : [http://www.militaryphotos.net/forums/showthread.php?162240-Bluffer-s-Guide-North-Korea-strikes!-\(2009\)](http://www.militaryphotos.net/forums/showthread.php?162240-Bluffer-s-Guide-North-Korea-strikes!-(2009))

## ■ 국문초록

### 영재교육을 위한 인터넷 교수-학습 전략

장창영

이 연구는 현재 한국의 다양한 디지털 문화 현상의 분석·고찰을 통하여 영재들이 자신들의 잠재역량을 발휘하도록 하는데 있다. 또한 영재교육을 위한 인터넷 교수-학습 전략에 활용할 수 있는 언어영역 프로그램 개발을 모색하는 데 그 목적이 있다.

이 연구에서는 언어영재의 잠재능력을 계발할 수 있는 토대를 마련하고, 현장 적응력을 향상시키기 위하여 5단계 교수-학습 프로그램을 개발하고자 하였다. 구체적인 방법으로는 인터넷의 검색어 훈련, 댓글 달기 훈련, 스토리텔링 훈련, 패러디 훈련, 문화콘텐츠 훈련법을 개발함으로써 언어영재들이 보유한 언어 능력의 활성화를 도모하고자 하였다. 이 전략은 언어에 탁월한 능력을 보유하고 있는 언어영재들에게 학습 동기를 부여하고, 상상력을 기반으로 창조력을 신장시킴으로써 의사소통능력 증진과 표현능력을 강화하는 데 초점이 맞추어져 있다.

기존의 언어영재 교수법과 달리 인터넷을 활용한 교수-학습론은 언어영재들의 능동적인 참여를 유도하고, 자신들의 능력을 발휘하는 데 효율적인 요소들을 보유하고 있다는 점에서 고무적이다. 또한 이를 방법은 언어영재 개개인의 능력 발현만이 아니라 일반 학습자들에게까지 확대 적용이 가능하다는 점에서 향후에도 지속적인 논의가 이루어질 필요가 있다. 이와 같은 점에서 인터넷은 각 개인 중심으로 전개되던 언어영재 교수-학습 방법을 개선하여 공동 작업으로 이끌어내는 데 유용한 방식이라 할 수 있다.

이를 위하여 이번에 연구한 5단계 교수-학습전략을 교육현장에 적용시키는 과정에서 학습자 개개인의 특성을 고려한다면 좀더 효율적인 결과를 얻을 수 있을 것이다. 결국 기존의 언어교육에서 사용하던 방식과 온라인상의 활용방안

을 사용한다면 유효한 교육 효과를 확보할 수 있을 것이다.

[주제어] 언어영재, 인터넷, 교수-학습 전략, 인터넷 검색어, 스토리텔링, 패러디,  
문화콘텐츠

■ Abstract

Internet teaching strategies for education  
of the gifted and talented

Jang, Chang-young

This study analyzes of various digital culture phenomenon in current Korea and the linguistic scope program development that gifted persons so as to show potential ability of itselfs. and then this study for purpose can utilize to internet teaching-education strategy for talent education.

This paper analyzes social-cultural property of main a characteristic main of the digital, and we will review this elements an influence to a linguistic ability demonstration individual a talent. in addition, and this paper will research a concrete plan whether or not there is about what it can be used as to program construction strategic internet teaching-education for talent education. This paper want to get the foundation that can development potential ability of a linguistic talent, and we will develop five phases of teaching-education programs in this study in order to improve a field adaptability.

In a concrete way, this paper try to study linguistic gifted persons will attempt activation of the language skill that they maintained for searching word training of the Internet, the attached sentence writing, storytelling training, parody training, and culture contents training method. These strategy motivates education to linguistic talents maintaining ability to excellent in a language, and you extend creativity to bases with an imagination, and a focus is fitted communication ability increase and expression ability in strengthening. The teaching method used for internet is very important unlike the existing linguistic talent pedagogics that

linguistic talents lead active participation, and they were maintaining efficient elements. These ways application enlarged general common student is saluted not being ability revelation individual a linguistic talent only that it was possible, and a continuous discussion has to consist. At this points, Internet was put on a display to the each personal centers, and we improve a linguistic talent teaching-education method, and it is an effective method which have led to cooperative work.

This paper may get the results more efficient if we take a characteristic individual student into consideration in five phases of teaching-education strategies that we studied for this processes to apply in a school. You may ensure finally an effective educational effect if we use a utilization plan on a on-line method and the teaching-education method that we used in the existing linguistic education.

[Key words] linguistic talent, internet, teaching-education method, searching word of the Internet, storytelling, parody, culture contents