

漢文 散文 授業을 위한 動映像 콘텐츠 模型 具案

— 7차 고등학교 교육과정을 중심으로 —

李 京 雨*

<目 次>

- | | |
|-------------------|-------------------------------|
| I. 들어가기 | III. 한문 산문 수업용 동영상 콘텐츠 제작의 실제 |
| II. 한문 산문과 동영상 매체 | IV. 마무리 |

<국문 초록>

학습자가 한문 산문에 관심을 가지고 교과내용에 접근하려 해도 ‘한문 교과서’에는 한문 산문을 이해하는데 도움을 줄 수 있는 ‘풍부한 배경지식’을 담고 있지 않다. 산문 작품을 이해하기 위해서는 작가의 삶, 작가 당시의 시대적인 상황 등에 대한 설명이 필요하다.

따라서 학습자에게 산문교육의 본격적인 내용 수업에 앞서 주요한 배경지식을 사전에 전달하면, 학습자는 한문 산문을 좀 더 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

그러면 배경지식을 효율적으로 전달할 수 있는 매체(Media)는 무엇이 있을까? 媒體라고 하면 전통적으로 문자 매체, 동영상 매체, 전자 매체(인터넷)를 들 수 있다. 이 중에서 필자는 ‘동영상 매체’에 주목하고자 한다. 오늘날은 더 더욱 변화된 학습자의 기호와 성향에 맞는 ‘한문 산문 교수·학습 콘텐츠 개발’이 필요하다.

* 동우여자고등학교 교사 / yeduranada@hanmail.net

따라서 본고에서는 동영상 매체의 장점과 단점을 보완하여 ‘현장 교사가 주도하는 교수·학습 콘텐츠 모형안’을 구안해 보고자 한다.

본고에서 살펴보고자 하는 바는 다음과 같다. 2장에서는 동영상 매체와 한문 산문의 관계를 살펴보았다. 3장에서는 제 7차 고등학교 한문 고전 영역 산문 분류에 따라 산문을 크게 ‘문학류 산문’, ‘역사류 산문’, ‘사상류 산문’으로 분류하고, 이 분류에 따라 3가지 유형의 ‘산문 교수·학습을 위한 동영상 콘텐츠 모형안’을 제작하였다.

이러한 동영상 콘텐츠 모형안 구안절차를 통하여 교사 중심의 콘텐츠 개발이 갖는 의의, 한계점 그리고 그 개선 발전 방향을 모색하고자 한다.

【주제어】 한문 산문, 동영상 콘텐츠, 매체, 배경지식, 교수·학습 동영상 콘텐츠 모형안

I. 들어가기

한문고전은 단지 고리타분한 剝製되어 있는 과거의 유물이 아니다. 선조들의 지혜와 문화가 담겨 있다. 이는 오늘날에도 그 가치를 되살릴 수 있는 지식과 문화의 무한한 보물 창고라 할 수 있다. 이러한 한문 고전이 가지고 있는 가치를 학생들에게 깨우쳐 주고, 새롭게 창조시킬 수 있는 능력을 길러 주는 것이 현장 한문교사의 중요한 임무 중 하나라고 할 수 있으며, 이것이 한문교과가 교육 현장에서 꼭 필요한 중요한 이유 중 하나라고 할 수 있다.

그러나 현실은 어떠한가? 학교 현장에서 담당 교사의 필요성에 대한 강조에도 불구하고, 한문 교육은 학생들로부터 외면 받고 있다. 물론 주요 입시과목이 아니라는 점도 있지만, 학습자가 한문에 관심을 가지고 교과내용에 접근하려 해도 ‘한문 교과서’에는 한문 산문을 이해하는데 도움을 줄 수 있는 ‘풍부한 배경지식’을 담고 있지 않다. 산문 작품을 이해하기 위해서는 작가의 삶, 작가 당시의 시대적인 상황, 출전이 담고

있는 전체적인 작가의 취지, 작품 저술의 배경 등에 대한 친절한 설명이 필요하다. 마치 ‘코끼리’를 보여주지 못하고 ‘다리’만 보여주고는 ‘코끼리’를 그리기를 바라는 것이다.

따라서 학습자에게 산문교육의 본격적인 내용 수업에 앞서 주요한 배경지식을 사전에 전달하면, 학습자는 한문 산문에 좀 더 쉽게 다가갈 수 있을 것이다.

그러면 효율적인 배경지식을 전달할 수 있는 매체(Media)는 무엇이 있을까? 媒體라고 하면 전통적으로 문자 매체, 동영상 매체, 전자 매체(인터넷)를 들 수 있다. 이 중에서 필자는 ‘동영상 매체’에 주목하고자 한다. 동영상 매체가 우리에게 신선하거나 아주 새로운 매체가 아니다. 또 오랜 시간 동안 정보를 전달 받는 주요한 매체의 역할을 해왔기 때문에 그 만큼 이 매체가 가지고 있는 단점 또한 많이 노출되어 있다.

그러나 동영상 매체는 단점만큼이나 장점을 많이 가지고 있으며, 이미 드러난 단점을 보완하고 그 장점을 잘 살린다면 그만큼 검증된 매체가 없을 것으로 생각한다.

오늘날은 더더욱 변화된 학습자의 기호와 성향에 맞는 ‘한문 산문 교수·학습 콘텐츠 개발’이 필요하다. 한문 산문 교육에 있어 한문 산문은 활자 핫미디어(Hot media)이다. 즉 핫미디어의 특징을 맥루한(Mcluhan)¹⁾에 의하면 핫미디어인 활자는 “세밀한 내용전달에 있어서는 장점을 가지고 있으나, 정보통신 시대에 정보의 홍수 속에 처한 현대인들에게는 참여도가 떨어지는 매체이며, 반면 쿨미디어(Cool media)인 동영상 매체는 세밀한 내용 전달은 부족하지만 참여도가 높은 매체”라고 하였다. 이는 오늘날 학습자의 매체에 관한 성향과 직접적인 관련이 있다. 따라서 본고

1) 캐나다의 미디어 이론가이자 문화비평가. 1964년 『미디어의 이해』라는 저서를 통해 “미디어는 메시지다”, “미디어는 인간의 확장”이라는 견해를 밝혀 현대 미디어이론에서 사용하는 ‘미디어’라는 단어와 가장 근접한 개념을 제시하였으며 1967년에는 미디어가 인간의 촉각을 자극할 것이라고 주장하는 『미디어는 마사지다』를 출간하였다.

에서는 이 두 가지 매체의 장점과 단점을 보완하여 ‘현장 교사가 주도의 교수·학습 콘텐츠 모형안’을 구안해 보고자 한다.

본고에서 살펴보고자 하는 바는 다음과 같다. 2장에서는 동영상 매체와 산문의 관계를 살펴본다. 3장에서는 제 7차 고등학교 한문 고전 영역 산문 분류에 따라 산문을 크게 ‘문학류 산문’, ‘역사류 산문’, ‘사상류 산문’으로 분류하고, 이 분류에 따라 3가지 유형의 ‘산문 교수·학습을 위한 동영상 콘텐츠 모형안’을 제작한다.

이러한 미시적 구안절차를 통하여 교사 중심의 콘텐츠 개발이 갖는 의의, 한계점 그리고 그 개선 발전 방향을 모색하고자 한다.

II. 한문 산문과 동영상 매체

매체는 정보의 전달 수단이고 이 수단에 담긴 내용을 콘텐츠(Contents)라고 말할 수 있다. 또 담긴 내용이라고 할 수 있는 콘텐츠는 ‘문화콘텐츠’와 ‘교육콘텐츠’로 구분할 수 있다. 필자가 관심을 가지고 다룰 부분은 바로 ‘동영상이라는 전달 수단’을 통한 한문 고전 산문 교육이다. 즉, ‘한문 산문 교수·학습을 위한 동영상(매체) 교육 콘텐츠’인 것이다.

예컨대, 요리를 콘텐츠라고 하면 매체를 그릇에 비유할 수 있다. 자기가 좋아하는 음식이라면 그릇의 모양새는 중요하지 않을 수 있다. 그러나 담긴 음식이 ‘건강에 이롭다’라는 단 한 가지 이유만으로는 아이는 먹으려 들지 않는다. 그러나 다양한 방법 즉, 그릇을 어린이 기호에 맞는 예쁜 모양의 캐릭터가 새겨진 그릇으로, 내용물인 음식은 다소 어린이 기호에 맞는 양념을 추가할 수 있다. 처음엔 다소 거부감을 느꼈지만 아이는 점점 부모가 이 음식을 권한 이유를 몸으로, 마음으로 알게 될 것이다. 시간이 지나면 더 이상 그릇과 양념이 필요하지 않을 것이며, 건강할 수 있는 음식 그 자체의 가치를 스스로 깨닫게 될 것이다. 필자는 궁극적 목적에 이르기 위한 수단으로서 이 그릇과 양념에 관하여 살

펴보고자 한다.

1. 교육 콘텐츠

콘텐츠의 사전적 개념은 “인터넷이나 컴퓨터 통신 등을 통하여 제공 되는 각종 정보나 그 내용물”²⁾을 뜻한다. 그러나 이러한 사전적 의미에서 ‘다양한 가능성을 가진 내용물’이라는 개념으로 확대되었다.³⁾ 콘텐츠의 종류로는 디지털 콘텐츠, 멀티미어 콘텐츠가 있다. 여기에 문화콘텐츠의 개념이 등장하였다.

‘문화콘텐츠’란 미국에서는 엔터테인먼트산업(Entertainment), 일본은 미디어(Media)산업, 영국은 크리에이티브(Creative) 산업이라고 칭한다.⁴⁾ 최근에는 문화콘텐츠기술 즉 CI(Culture Technology)라는 개념이 등장하였다. 이는 문화와 과학의 융합을 통하여 가치를 창출하는 것을 말하는데, 바야흐로 문화가 산업의 중심이 되는 시대가 되었다.⁵⁾ 이와 같은 문화=산업=자본의 등식이 성립한다. 그렇다면 ‘교육콘텐츠’의 개념은 무엇인가? 문화콘텐츠의 개념이 자본주의 논리로 시작하였기 때문에 문화 자체의 본질적 가치보다는 상업성을 우선시 하는 것이 문화 콘텐츠의 특징이라고 할 수 있다. 교육콘텐츠를 정의 하기는 쉽지 않다. 흔히 교육콘텐츠를 문화콘텐츠의 하위 개념으로 이해하고 있다. 이에 대해 유영희는 교육콘텐츠의 요건 3가지 조건을 다음과 같이 밝히고 있다.

첫째, 문화콘텐츠의 보편적인 요건인 상업성을 지니되 교육성이 먼저 고려되어야 한다.

둘째, 교육콘텐츠는 교육이라는 특수한 목적을 전제로 하여 구성된 콘텐츠이다.

2) 『네이버 백과사전』, 네이버인터넷 웹사이트. <http://100.naver.com>

3) 백광호, 「한문과(漢文科) 수업(授業)에서의 교육용 콘텐츠 활용 방안」, 『한문교육연구』 32호, 한국한문교육학회, 2009, p.134. 참조.

4) 정창권, 『문화콘텐츠학 강의』, 커뮤니케이션북스, 2009, pp.8-15.

5) 최연구, 『문화콘텐츠란 무엇인가』, 살림출판사, 2009, p.51.

셋째, ‘원 소스 멀티 유스(One source Multi Use)’라는 다기능적 측면을 충족해야 한다.⁶⁾

교육콘텐츠 개발에 있어, ‘과연 교사 일인이 직접 문화적 원천 소스를 바탕으로 교육이라는 특수한 목적에 맞는 콘텐츠 생산이 가능할 것인가?’라는 질문에 필자는 가능한 것으로 생각한다.

지금은 웹 2.0시대⁷⁾이다. 과거의 미디어는 대규모 자본을 전제로 생산되며 유통되는 상품의 성격이었다면, 새로운 다매체 시대는 인터넷, 개인 컴퓨터의 성능향상, 콘텐츠 개발 툴의 일반화, 프로슈머⁸⁾와 같은 준전문가의 등장으로 인하여 개개인을 ‘일방적 콘텐츠 소비자’에서 소비자가 곧 생산자가 되는 시대에 이르게 되었다. 따라서 한문과 교육용 콘텐츠 개발에 있어서 프로슈머인 교사의 역할이 기대된다.

2. 한문 산문

제7차 한문과 해설서에 한문 산문에 관한 정의는 다음과 같다. ‘산문’

-
- 6) 유영희, 「현대시 교육콘텐츠의 구축 방안과 의의」, 『국어교육』 125호, 한국어교육학회, 2008, p.598.
- 7) 데이터의 소유자나 독점자 없이 누구나 손쉽게 데이터를 생산하고 인터넷에서 공유할 수 있도록 한 사용자 참여 중심의 인터넷 환경. 인터넷상에서 정보를 모아 보여주지만 하는 웹1.0에 비해 웹2.0은 사용자가 직접 데이터를 다룰 수 있도록 데이터를 제공하는 플랫폼이 정보를 더 쉽게 공유하고 서비스 받을 수 있도록 만들어져 있다. 블로그(Blog), 위키피디아(Wikipedia), 딜리셔스(del.icio.us) 등이 이에 속한다. (『네이버백과사전』 <http://100.naver.com>)
- 8) prosumer(프로슈머)는 producer(생산자) 또는 professional(전문가)와 consumer(소비자)가 결합되어 만들어진 신조어이다. 한국어 단어 생비자(生費者)도 마찬가지로 생산자(生産者)와 소비자(消費者)가 결합되어 만들어졌다. 프로슈머의 개념은 1972년 마셜 맥루언과 베링턴 네빗이 『현대를 이해한다』(Take Today)에서 “전기 기술의 발달로 소비자가 생산자가 될 수 있다”라는 말로 처음 등장했으나, “프로슈머”라는 단어는 1980년 엘빈 토플러가 『제3물결』에서 최초로 사용했다. 『위키백과』

이란, 한 구절 속의 자수(字數)나 운율의 제한이 없이 자유롭게 기술하는 보통의 문장으로, 운문과 상대 되는 문장을 말한다.⁹⁾ 또 ‘한문 고전’의 내용 체계에 있어서 ‘한문 익히고 활용하기’를 ‘문학류 산문 풀이하고 감상하기, 역사류 산문·사상류 산문 풀이하고 이해하기’로 詳細化하였다. 이는 한문의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는 文·史·哲 등 여러 학문을 아우르고 있는 한문 과목 본연의 목적을 반영한 것이다.¹⁰⁾

이와 같은 사실을 살펴보면 ‘한문 산문을’ 통해서 ‘文·史·哲’을 아우르는 다양한 전통문화의 이해와 지식의 폭을 넓힐 수도 있지만, 역으로 생각하면 다양한 문학·역사·철학의 선행 지식이 갖추어지지 않으면 학습자 입장에서는 이해하기 어려운 것이 또한 산문인 것이다.

특히, 학습 대상자인 학생들은 꾸준히 체계적으로 한문 공부를 해오지 않은 학생들이 대부분이며, 혹은 중학교에서 전혀 배우지 않은 상태로 고등학교에 진학하여 18세인 2학년 이상이 되어 처음으로 구어체도 아닌 문어체의 漢文이라는 문장을 익히게 되는 경우도 있다.

그렇다면 학습자가 산문에 쉽게 접근할 수 있는 접근 방법을 모색해 보아야 한다. ‘제7차 고등학교 한문 교육 해설서’에 나와 있는 것과 마찬가지로 ‘한문 산문’ 수업의 핵심 내용은 ‘읽고 풀이하기’, ‘문장의 구조를 통해 내용 알기’, ‘허자의 쓰임을 알고 활용하기’, ‘문장의 형식을 통해 문장의 뜻풀이하기’이다. 많은 의욕을 가지고 한문과목에 관심을 보이는 학습자일지라도 한문 산문 수업의 경우 학습자는 작품의 전체적인 모습을 살피고 그 작품이 갖고 있는 오늘날의 가치는 무엇인지 되새겨볼 여유조차 없이, 한문 수업이 한자·한문 중심의 문장 풀이만 반복될 수 있다. 텍스트 위주의 교과서는 산문 작가에 대한 소개도 疏略하며, 원전에 대한 제시가 부족한 것이 현실이다.

특정 시기의 시대적 상황과 사회·역사적 국면, 문화적 코드 등이 담겨 있기

9) 교육부, 『고등학교 교육 과정 해설』, 대한교과서주식회사, 2001, p.30.

10) 교육부, 『고등학교 교육 과정 해설』, 대한교과서주식회사, 2001, p.65.

때문에 그러한 배경지식을 제대로 획득하지 못한 학습자의 경우에는 전혀 엉뚱한 방향으로 작품을 이해하거나, 아예 작품에 접근조차 하지 못할 수도 있다는 것이다. 문화적 문식능력이란 문화 간의 차이를 제대로 인식하는데 필요할 뿐만 아니라 교육 현장에서 시대적 간극을 메우고 텍스트를 제대로 이해하기 위해서도 필요한 능력이 되어 가고 있다. 그러한 의미에서 문화콘텐츠 및 교육콘텐츠의 교육적 적용 방안에 대해 고민해 보는 것은 의미 있는 과정이라고 할 수 있다.¹¹⁾

위의 사실을 살펴보면 ‘한문 산문’을 이해하기 위해서는 배경지식이 필요하다. 즉, ‘문화적 문식능력’이 ‘한문 산문’ 텍스트를 이해하는데 꼭 필요한 능력이다. 배경 지식을 얻기 위해서 학습자는 수업 전에 교과관련 도서의 풍부한 독서를 통해서, 웹이나 기타 자료를 통한 ‘배경 지식’을 얻을 수 있다. 하지만 중등학교 현장에서 ‘한문 교과’가 차지하고 있는 위치는 학습자의 예습을 기대하기 어려운 상황이다. 매시간 교사의 충분한 사전 정보 지식에 대한 설명, 예를 들자면, 칠판에 지도를 그리며 중국이나 한국의 지리정보를 설명하기도 하고, 작가와 작품에 관한 여러 가지 호기심을 자극할 수 있는 이야기 등을 통해서도 배경 지식 전달이 불가능한 것은 아니다. 그러나 고등학교의 경우 수업이 50분으로 제한되어 있고, 한정된 시간이기에 보다 효율적으로 ‘배경 지식’을 전달할 수 있는 방법을 찾아야 한다. 바로 이 점에서 ‘동영상 매체’에서 그 해결을 모색해 보고자 한다.

3. 동영상 매체 와 영상 세대

과거 전통 한문교육에 있어서도 이미 다양한 매체를 적극적으로 활용하였다. 예컨대, 일반 민중들을 대상으로 오류행실에 관한 내용을 쉽게 전달하고자, 오류행실도와 같은 시각매체를 활용하였다. 이것은 일반 대

11) 유영희, 앞의 논문, p.598. 인용.

중들의 활자 매체에 대한 어려움을 덜고 접근이 보다 쉬운 그림이라는 매체를 통하여 메시지를 전달하고자하는 노력이었다. 經學을 공부함에 있어서도 聲讀이라는 ‘음성 매체’의 장점을 활용하여 학습하였다.

최근에는 『마법천자문』¹²⁾이라는 학습 만화가 상업적인 많은 성공을 거두었다. 학습 대상자인 어린이들은 일반 만화책을 보듯이 그 내용을 재미있게 읽는 가운데 한자 지식을 얻을 수 있다. 이러한 성공은 교육수요자인 학습자의 눈높이에 맞는 ‘미디어 매체(만화)’의 선정과 ‘그 내용 구성(콘텐츠)’에 있다고 할 수 있고, 그 내용에 있어서 아이들에게 즐거움 즉, 재미를 줄 수 있는 요소를 첨가 하였다는 점에서 기인한다. 비록 상업적 목적에서 비롯된 성공이지만, 교육효과 면에 있어 공교육에 시사하는 바가 크다.

이순신 장군은 왜군과의 싸움에서 23전 23승이라는 놀라운 기록을 남겼다. 지는 싸움에는 단 한 번도 나가지 않았기 때문이다. 심지어 ‘선조’의 명과 조정 대신들의 압박에도 불구하고 싸움에 나가지 않아 투옥되기도 했다. 이길 수 없는 전쟁에 나간다면 군사들이 모두 전사할 것을 알았기 때문이었다. 그렇다면 이순신 장군은 이기는 싸움이 오기만을 무작정 기다렸을까? 아니다. 세밀하게 지형지물을 조사하고, 계절에 따른 기후의 변화, 요소요소에 따라 달라지는 물의 흐름과 속도 변화, 바람의 세기 등을 철저히 파악하여 실전에 대비했다. 한편으로는 거북선이라는 새로운 병기를 창조해냈다. 철저한 사전 조사와 새로운 병기. 이것이 이길 수밖에 없는 전략이다.”¹³⁾

위 글은 한 대기업 총수의 에세이집의 일부이다. 성공의 밑거름은 바로 치밀한 계획에 있음을 이순신 장군의 사례를 예로 들고 있다. 성공을 위해서는 치밀한 사전 조사가 필요하다. 즉 교육의 대상인 학생에 대

12) 마법 천자문의 성공요인 ‘첫째, 이미지 학습법을 구현한 점, 둘째, 재미있게 읽다 보면 저절로 한자가 기억된다는 점, 교육적 효과가 있다는 점’이다. (정창권, 『문화콘텐츠학 강의(깊이 이해하기)』, 커뮤니케이션북스, 2007, pp.184-185.)

13) 이승한, 『창조 바이러스 H2C』, 랜덤하우스코리아, 2009, p.116. 인용.

한 이해가 ‘교육용 동영상 콘텐츠 개발’에 있어서도 중요한 부분이라고 할 수 있다. 다음은 학생들의 특징을 살펴보고자 한다. 문자 세대와 영상 세대의 차이를 뚜렷하게 정리한 내용이 있어 다음과 같이 소개한다.

문자 세대와 영상 세대의 차이¹⁴⁾

문자세대	영상세대
이성중심	감성중심
옳고 그름으로 판단	좋고 싫음의 선호로 판단
논리적 심사숙고	감각적 판단에 따른 행동
미래의 특실이 기준	당장의 호오(好惡)가 기준
동질지향 가치관	이질지향 가치관
‘나도 남들처럼 살고 싶다’	‘남들과 다르게 살고 싶다’
자기절제	자기표현
남이 창조한 가치에 동의	스스로 가치 창조
남을 의식	자기 자신에게 충실하려는 자기 지향적
억제된 감성	해방된 감성
보고 듣고 구경하던 정적문화	직접 참여의 즐거움을 추구하는 동적문화
소유에 대한 욕구	사용가치의 중시

또한 이 ‘영상 세대’의 특징을 ‘C-세대’¹⁵⁾라고도 말한다. 즉 ‘Contents-세대’이다. ‘창조의 세대’라고 할 수 있다. 그들이 가지고 있는 지적 호기심은 웹(Web)이라는 무한한 지식의 창고에서 정보를 얻는데 만족하지 않고, 한 걸음 더 나아가 획득한 지식정보를 바탕으로 새로운 창조물을 만

14) 최혜실, 『문화 콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006, p.43. 재인용.
 15) 자신이 직접 콘텐츠를 생산하고, 이를 인터넷 상에 저장해 다른 사람들과 자유롭게 공유하면서 능동적으로 소비에 참여하는 세대. (『네이버 백과사전』, 네이버 웹사이트, <http://100.naver.com/100.nhn?docid=797664>)

들어 내고자 하는 것이 그 특징이다. 예를 들자면 U.C.C(User Created Contents)와 같은 경우이다. 텍스트 콘텐츠, 이미지 콘텐츠, 동영상 콘텐츠, 혹은 복합적인 콘텐츠들을 이들은 ‘창조’ 후의 성취감을 위하여 지금도 세계 곳곳에서 쉽 없이 콘텐츠를 자발적으로 생산하고 있다. 이들은 ‘교육 콘텐츠’ 개발에 있어서도 이들에게 성취감을 얻을 수 있는 기회가 마련된다면 언제든지 적극적으로 ‘교육 콘텐츠’ 창작에 나설 수 있을 것이다.

동영상 매체가 가지고 있는 단점을 살펴보면 다음과 같다.

영상매체는 직관과 느낌과 관련되는 우측 뇌의 발달을 가져오는 반면에 좌측 뇌의 손상을 초래한다. 이로 인하여 반영과 분석 측면이 약해질 수 있다. 이와 같이 영상 매체에 과도하게 노출되면 자세히 살피지 않고 대충 넘겨 독서에 어려움이 생길 수 있고, 무엇인가 집중하지 못하는 산만함, 인내심 부족을 불러 온다.¹⁶⁾ 이러한 현상은 바로 지금의 아이들이 어려운 것에 대하여 쉽게 싫증을 내고 쉽게 포기하는 성향에서 볼 수 있다. 요즘 아이들이 참을성이 없고 어려운 것에 대해 체질적으로 몰입을 거부하는 것은 이들이 바로 이 단순함에 길들여져 있기 때문이다.¹⁷⁾

16) 조나단 코졸의 책인 『Illiterate American: 무식한 미국』에 의하면 오늘날 미국에는 6천만 명이 문맹인데, 여기에서 문맹은 약병의 사용지침을 읽을 수 없는 상태에 있는 사람이라고 규정하였다. 미국 도서관의 관장이었던 다니엘 부스틴에 따르면 이외에도 6천만 명의 유사 문맹이 있는데, 이들은 약병의 사용 지침을 읽을 수 있지만 대부분의 경우 읽지 않는 사람들이다. (선미라, 「미디어 콘텐츠 이해에 필요한 청소년 미디어 교육의 기호학적 고찰」, 『언론과학연구』 제6권 2호, 언론과학연구회, 2006, p.171.)

17) 인내심을 잃어버린 요즘 청소년들의 사고·행동양식을 일컬어 쿼터리즘이라고 한다. 5초를 견디지 못하고 TV채널을 마구 바꿔대는 리모컨, 책을 통해 느낄 수 있는 상상의 세계를 허용하지 않는 비디오 오락물, 한 치의 긴장을 늦출 수 없게 만드는 초고속 정보사회 속에서의 컴퓨터, 이들 첨단 기기들에 둘러싸인 10대들은 깊은 사고와 인내심을 뿌리내릴 만한 땅을 잃어버린 것이다. 그 결과 쿼터리즘의 양상은 찰나적인 감각주의로 나타나고 있다. 소위 영상세대인 ‘신세대’는 간단하고 안이할수록 합리적이라는 오도된 가치관에 지배되고 있다. 이들은 하기 싫은 것을 참을 지속하는 것은 합리적이라고 생각하기 때문에 무엇에 집중하든 인내심이 부족하며, 논리적인 사고에 몰입을 체질적으로 거부하는 쉽게 만들기(make it easy)의 단순성에 길

따라서 교육용 동영상 콘텐츠 개발에 있어서 이러한 단점을 제대로 살펴 보완할 수 있는 장치를 마련해야 한다. 예를 들자면 ‘시청 후의 감상평 쓰기’, ‘작가 입장에서 1인칭 시점으로 작가의 생애에 관하여 말해보기’ 등 반드시 글쓰기를 병행할 수 있는 장치를 반드시 마련해야 한다.

Ⅲ. 한문 산문 수업용 동영상 콘텐츠 제작의 실제

일반적인 동영상 콘텐츠의 제작 절차는 다음과 같다.

프리 프로덕션 (Pre-production)	기획, 주제 결정, 자료조사, 현지답사, 기획안 작성
메인 프로덕션 (Main-production)	촬영 콘티뉴리티(Continuity)작성, 출장 촬영(야외 촬영)
포스트 프로덕션 (Post-production)	프리뷰(preview), 구성안 작성, 야외 촬영분 편집, 디졸브, 원고 작성, 음악 및 효과 의뢰, 더빙, 완제품 제작, 예고 제작, 수정 제작

상업방송에서는 일반적으로 위와 같이 삼 단계를 취한다. 그러나 학교 현장 이루어지는 동영상 콘텐츠 제작은 프리프로덕션 단계에서 바로 포스트 프로덕션단계 2단계로 이루어진다. 즉, ‘구상 및 자료 수집’과 ‘편집’으로 이루어진다.

첫째, ‘구상 단계’에서 가장 중요한 것은 ‘무한한 상상력’과 ‘참신함’ 그리고 ‘유머’이다. 동영상에는 다양한 형식이 있다. 필자는 다양한 형식 가운데 ‘다큐멘터리 형식’¹⁸⁾을 취하고자 한다. 다큐의 생명은 진실의 전

들여진다. 포스트만은 이에 대해 단순성의 전자 테크닉들이 까꿍 세계(Peek a boo World)를 창조했다고 보고 있다. Neil Postman, 『Das Verchwinden der Kindheit』, Frankfurt: 1983, p.34. (선미라, 위의 논문, p.170. 재인용)

18) 다큐멘터리의 종류는 ‘역사다큐멘터리’, ‘사회다큐멘터리’, ‘인간다큐멘터리’, ‘자연다큐멘터리’, ‘문화다큐멘터리’, ‘스포츠다큐멘터리’, ‘과학다큐멘터리’, ‘의학다큐멘터리’, ‘탐험다큐멘터리’, ‘엔터테인먼트 다큐멘터리’, ‘환경다큐멘

달에 있다. 이러한 이유로 학습에 가장 적절한 형식으로 생각한다. 최종 출력물의 동영상 압축 형식은 다양하다. 이것을 코덱¹⁹⁾이라고 한다. 이는 최종출력 동영상의 용량과도 밀접한 관련이 있다. 현재의 컴퓨터의 성능은 노트북으로 ‘HD 동영상 제작’이 가능하다. 물론 모든 노트북을 말하는 것은 아니다. 또한 고화질 촬영을 위한 고성능 캠코더가 없어도 사진과 텍스트 음원소스 만으로도 ‘동영상 콘텐츠’를 제작할 수 있다.

둘째, ‘자료 수집’은 구상한 콘텐츠의 주제와 관련된 것들을 수집한다. 사진, 텍스트, 관련 동영상의 수집이 이루어지는 단계이다.

셋째, ‘편집’, 이 단계에서는 다양한 저작툴²⁰⁾이 사용된다. 저작툴을 통하여 동영상물로 구체화 된 영상콘텐츠는 최종 완성 출력되어지는 단계이다.

1. 문학류 산문 모형안

다음은 屈原의 「漁父辭」를 중심으로 동영상 콘텐츠를 구안하였다. 구





터리’ 등이다. 이 다큐멘터리 형식이 교육 콘텐츠 형식으로 가장 적절한 것으로 생각한다. 한문 교과 영역과 가장 관련이 있는 형식은 ‘역사와 문화 다큐멘터리’라고 할 수 있다.





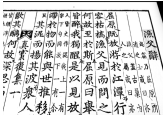
19) 코덱(CODEC)은 ‘Compress/Decompress, Codec/Decoder’의 합성어로, 디지털로 처리한 영상과 음성을 압축하고 해제하는 기술, 영상 또는 음성의 신호를 디지털 신호로 변화하는 코더(Coder)와 그 반대로 변환시키는 디코더(Decoder)의 기능을 함께 갖춘 소프트웨어를 말한다. 디지털 영상은 코덱이라고 말할 수 있고, 디지털 영상의 역사는 코덱의 역사라고 할 수 있다.

동영상 파일의 크기가 매우 크기 때문에 압축하지 않은 동영상을 사용하는 것은 어려운 일이다. NTSC방식의 SD 영상 720*480의 화면 크기와 초당 30 프레임의 영상 크기를 계산해 보면 720*420(픽셀수)×3바이트(색상수)×30(프레임)=31,104,000바이트로, 약 31메가이다. HD의 경우는 1920×1080 화면에서 1초의 크기는 186,624,000바이트로, 약 186MB, 1분은 11GB이기 때문에 압축이 필요하다. 예) AVI, WMV, MOV, MPEG, MPEG2, MPEG4 등

20) ‘컷 편집’을 위한 프로그램으로 ‘프리미어, 파이널 컷 프로, 베가스’ 등이 있다. 2D 특수효과편집을 위한 프로그램으로는 ‘애프터에펙’ 등이 있다.

안 단계에서 2003년도의 한 사건을 떠올렸다. 대통령 측근의 비리와 관련된 몰래 카메라 사건이다. 이 사건과 관련된 한 검사는 불법 수사로 인해 구속되게 되는데, 그는 구속에 앞서 다음과 같은 두 시를 낭독한다. 청마(靑馬) 유치환 시인의 ‘석굴암 대불’, 그리고 굴원의 「漁父辭」였다. 이 사건을 바탕으로 콘티를 작성했다.

S#	주요화면	시간	장면별 내용 설명	음향	자막/효과
1			지방의 한 검사 A는 권력 핵심의 비리를 조사하였다. 권력 측근의 비리가 텔레비전에 보도되어, 동영상으로 세상에 날 날이 보도되었다. 그는 ‘몰래 촬영’이라는 수사 방법상의 불법행위로 인하여 구속되게 되었다.	CSI나 수사관련 음악으로	
2			그 이유는 한 검사의 지시로 동영상의 내용이 몰래 촬영되었음이 밝혀졌다.	분주한 소리, 카메라 셔터소리	
3			따라서 검사는 불법수사라는 이유로 구속되게 되는데... 그는 기자들 앞에서 기자들의 질문에 다음과 같은 시를 두 편을 읽는다.		기자들은 다투어 질문공세를 한다.
4			하나는 청마(靑馬) 유치환 시인의 ‘석굴암 대불’이라는 시 중 일부였다. (울분을 참으며 검사는 시를 읊는다.)		‘목 놓아 터뜨리고 싶은 통곡을 견디고 내 여기 한 개 돌로 눈감고 앉았으니.’

S#	주요화면	시간	장면별 내용 설명	음향	자막/효과
5			그리고... 그는 시 한 수를 더 읊었다. (자막으로 한시를 처리한다.)	슬픈 음악	‘창랑지수청혜(滄浪之水清兮) 가이탁아영(可以濯我纓) 창랑지수탁혜(滄浪之水濁兮) 가이탁아족(可以濯吾足)’
6			검은 바탕 위에 자막을 잠시 멈추고 시간적 여유를 갖은 후, (학생들로 하여금 조금이라도 생각할 수 있는 시간을 배려한다.)	슬픈 음악	자막: 시를 이해하지 못한다면 그의 심정 또한 이해할 수 없다. 페이드아웃
7			굴원은 자신을 소개한다. 자신의 중국 춘추시대 초나라 사람임을 밝힌다. 화자는 주인공 공 시점으로 이야기를 한다. “깨끗한 정치를 하려고 하였으나 그렇지 못한 정치인들의 따돌림 때문에 이 곳 호수	애잔한 일후 음악	
8			어부가 중국식 배를 저으며 나타나는 장면 그리고 두 사람이 이야기를 나누는 듯한 장면까지만 보여준다.	애잔한 중국풍 일후 음악	페이드아웃
9			굴원의 절개를 기리기 위해, 훗날 기록으로 남겼다. 고문진보의 모습을 보인다.	풍덩하는 효과음	페이드인, 잠시 후 아웃

문학이란 인간 삶의 표현이다. 또한 고전 한문 또한 인간의 내면의 아픔을 담고 있고 표현양식이다. 인간이라면 모두가 시간을 뛰어넘어 공감할 수 있는 내용인 것이다. 위 내용을 통해서 중국의 대표적인 명문장은 단지 누런 책 속에 갇혀 있는 알 수 없는 글자에 불과한 것이 아니라, 아직도 동아시아의 중요한 문화 코드로 자리매김을 하고 있기에 동아시아인이자라면 누구나 그 내용을 이해하고 공감할 수 있다는 실례(實例)를 보이하고자 동영상 콘텐츠로 구안하였다. 자신의 억울함을 외마디 비명으로 혹은 울부짖음으로 표현할 수 있지만, 공감할 수 있는 문학의 내용을 통해 더욱 깊은 감정의 울림을 전할 수 있다는 것을 학습자로 하여금 생각하도록 하였다. 이를 통하여 ‘한문은 결코 死語가 아닌 지금도 살아 숨쉬는 活語이다’라는 점을 학습자가 느낄 수 있기를 원하였다.

2. 역사류 산문 모형안

역사 산문으로 ‘張保臯’ 모형 시안으로 정해 보았다. 교과서의 텍스트²¹⁾는 다음과 같다.

張保臯는 新羅人이라. <중략> 如唐하여 爲武寧軍小將한대 騎而用槍하니 無能敵者라. 後에 保臯 還國하여 謁大王曰 “遍中國컨대 以吾人爲奴婢하니, 願得鎮淸海하여 使賊不得掠人西去니이다.” 淸海는 新羅海路之要니 今謂之莞島라. 大王이 與保臯萬人하니 此後에 海上에 無嚮鄉人者라. 『三國史記』

이 단원과 관련된 배경 지식을 생각해 본다면 다음과 같다. 우선 ‘출전과 저자’에 대해 살펴 볼 수 있다. 학습자 입장에서 『삼국사기』라는 책에 대한 궁금증, 교과서 텍스트가 『삼국사기』라는 책의 전체가 아니다. 따라서 학습자에게 책의 구성의 이해가 필요하다. 글의 내용에서 살펴보면, 학습자는 우선 ‘武寧軍’이 무엇인지, 小將은 지금의 어느 계급에

21) 김상홍 외 3인 저, 『고등학교 한문』, 서울: (주)중앙교육진흥연구소, p.157.



해당하는 장수인지, 장보고가 귀국하여 왕을 만났다는데 그 왕은 신라의 어떤 왕인지에 대한 궁금함을 가지고 있을 것이다. 따라서 이에 관한 배경지식이 필요하다. 마지막으로 교과서의 내용이 원문 가운데 생략되어 있는 부분이 있다. 이 내용에 대한 간략한 줄거리 - 원문에는 장보고(張保臯)뿐만 아니라 정년(鄭年)이라는 인물도 동등한 비중으로 다루고 있음 - 를 동영상에서 배경지식으로 제시하도록 한다.







교사 혼자만으로는 동영상 제작을 위한 원소스를 모두 촬영할 수 없다. 이는 교사 개인만의 힘으로는 제작을 위한 자본, 시간, 인원을 모두 갖출 수 없기 때문이다. 그러나 이미 완성된 콘텐츠를 재활용하는 것만으로도 충분히 학교 현장에서 수업을 목적으로 하는 동영상 콘텐츠 제작이 가능하다.

‘2005년 KBS 특별기획 해신’이라는 드라마는 큰 인기를 끌었다. 이 드라마 시리즈 가운데 ‘해신 스페셜’ 프로그램을 살펴보았다. 내용 중에 ‘張保臯 단원’을 위한 동영상 소스가 풍부하여 그 프로그램을 기반으로 재편집한다.

프로그램 일부는 그대로 시간 길이만 수업 용도에 맞게 컷 편집하고, 마지막 부분에 교과 내용과 일치할 수 있도록 원문과 화면의 내용을 연결시킨다. 화면 하단에 원문을 자막형태로 제시하여 학습자의 이해를 돕도록 한다.

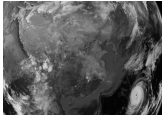





전개 순서는 김부식 → 삼국사기 → 해신 장보고 드라마 이야기 → 교과서 내용 순이다.

S#	주요화면	시간	장면별 내용 설명	음향	자막/효과
1			그래픽으로 처리한다.	장중한 음악	페이드 인 張保臯
2			김부식 이미지를 맡은 하지 않지만, 움직이는 모습으로 표현한다.		


S#	주요화면	시간	장면별 내용 설명	음향	자막/효과
3			삼국사기에 대한 간략한 설명: 삼국사기는 본기, 지, 표, 열전으로 구성되어 있음. 그 중 장보고는 열전에 나온다.		
4			교과서에는 생략되어 있으나 원문에는 정연이라는 인물에 대해서도 동등한 입장으로 기술하고 있다.	엔틱한 음악	
5			드라마 '해신' 장보고 일대기를 시간을 고려하여 편집한다. 전체적으로 최대 10분을 넘기지 않도록 컷 편집한다.	원음을 그대로 살린다.	등장인물 하단에 이름을 표기한다.
6			장보고 열전가운데 교과서 부분만을 나타내도록 조명 처리한다.		
7			교과서 텍스트 내용에 맞게 하단에 자막이 나타나도록 한다. 그러나 글의 해석은 첨부하지 않고 원문 형태의 글자만 노출시킨다.		
8			“장보고 그는 시대를 앞서간 국제인 이었으며 경제 CEO였다.”	장중한 음악	페이드 아웃





3. 사상류 산문 모형안

다음은 『論語』의 「學而篇」을 중심으로 우리 경학의 특징인 聲讀을 공자 캐릭터를 통하여 들어볼 수 있도록 하였다. 전통문화에 대한 이해를 돕고자 하였다.

S#	주요화면	시간	장면별 내용 설명	음향	자막/효과
1			하늘에서 중국을 전체적으로 조망한다.	사이버 틱한 음악	
2			사회주의 국가 중국에서 문화 혁명으로 인해 유교는 많은 수난을 겪게 된다.	웅성대고 시끄러운 효과음	중국 산둥성 곡부
3			2008년 성대한 중국 올림픽의 서막이 열리고 행사 가운데 “有朋自遠方來 不亦樂乎”라는 문구가 모습을 드러낸다.	현장 원음	하단에 자막처리
4			공자의 실물 밀랍 인형을 보여 준다. 공자에 대한 대략 적인 설명을 한다.	현장원음 내레이션 처리	중국 북경, 중국 국립박 물 관 밀랍 인형 전시실
5			논어가 교과서에 실려 있는 상태가 아닌 조상들이 봤던 ‘원전’ 형태의 모습이 화면 하단에 표현한다.	중국 고전풍의 음악	
6			“有朋自遠方來 不亦樂乎” 공자가 직접 두 번 반복해서 성독한다.		

다음은 실학사상과 관련된 다산의 여전론에 관한 내용이다.

S#	주요화면	시간	장면별 내용 설명	음향	자막/효과
1			드라마 속 정약용을 노출 시킨다.		등장인물 하 단에 인물명 자막 처리

S#	주요화면	시간	장면별 내용 설명	음향	자막/효과
2			정약용의 삶을 정약용이 1인칭 시점으로 서술한다.		하단에 다산 정약용 자막
3			여전론에 대하여 설명한다.		
4			화면에 대기업 사원의 경우 집 장만에 걸리는 시간과 비용을 계산하는 장면을 표현한다.		자막: 오늘날의 문제 생각해 보기
5			참된 지식인은 자신의 걱정애 앞서 세상을 걱정한다. 모르는 것이 약이 수 있다는 말이 있지만, 세상의 잘못됨을 알면서도 모른 척 한다면 참된 지식인이라면 그의 양심이 이를 용납하지 않을 것입니다. 참 지식인 여러분 여러분은 장차 우리사회의 사회의 큰 기둥이 될 것입니다. 각자 오늘날 우리가 겪고 있는 주요 사회문제와 이에 해결 방안을 써봅시다.		자막: 함께 이야기를 나누어 봅시다. 서서히 페이드 아웃

동영상 콘텐츠의 단점은 바로 학습자에게 생각할 수 있는 시간이 많이 주어지지 않는다는 점이다. 곧 학습자가 콘텐츠의 내용을 주의 깊게 살피지 않는다면 학습 내용을 쉽게 간과해 버릴 수 있다. 따라서 학습자가 시청한 내용을 깊이 생각하고, 현재의 삶 속에 반영할 수 있도록 방법을 생각하는 시간이 필요하다. 동영상 콘텐츠 시청 후에 이러한 학습 장치가 마련되어야 한다.

IV. 마무리

수업은 교사와 학생 간의 끊임없는 상호작용이다. 그러나 소통되지 못함으로 인한 상호작용의 단절은 현장 교사의 가장 큰 슬픔이 될 수 있다. 본고는 조금이라도 소통의 장을 마련하고, 학습자인 학생 개개인에게 다가가기 위한 방법론에 대한 모색이다. 동영상 콘텐츠는 우리가 추구하는 한문 교육의 최종목적지가 아니고, 다만 수단일 뿐이다. 그러나 그 우리가 추구하는 목적지에 이르기 위해 꼭 필요한 수단 중 하나라고 생각한다.

콘텐츠 제작을 통하여 다음과 같은 사항을 전제하여야 한다.

첫째, 동영상 콘텐츠를 교사가 손수 제작할 경우 많은 시간과 비용의 문제가 발생한다. 교사는 기본적으로 교과 연구에 매진해야 하며 수많은 업무를 처리하기에도 시간이 부족하다. 따라서 이 문제는 교사연구모임을 통하여 분업화하여 개발이 진행된다면 이 시간과 비용문제를 해결할 수 있을 것이다.

둘째, 교수·학습 동영상 콘텐츠의 시청 대상인 학습자의 눈높이에 맞는 콘텐츠를 개발해야 한다. 동영상 콘텐츠도 유통기한이 있다. 소비의 주체가 바뀌기 때문이다. 계속 변해가는 학습자의 기호와 성향을 면밀히 검토하는 것이 콘텐츠 개발의 중요한 출발점이다.

셋째, 현장 교사가 손수 제작한 교육콘텐츠의 경우 저작권과 관련된 제도적 장치를 마련해야 한다. 저작권은 지적 재산권이다. 현행법²²⁾에 의하면 고등학교 이하 공교육기관의 교사가 수업을 목적으로 교실에서

22) 개정 저작권법 25조 4항: 제1항 및 제2항의 규정에 따라 저작물을 이용하고자 하는 자는 문화관광부장관이 정하여 고시하는 기준에 의한 보상금을 당해 저작 재산권자에게 지급하여야 한다. 다만, 고등학교 및 이에 준하는 학교 이하의 학교에서 제2항의 규정에 따른 복제·공연·방송 또는 전송을 하는 경우에는 보상금을 지급하지 아니한다.

이루어진 복사·전송·공연의 경우 저작권에 해당하지 않는다. 그러나 이런 제한으로 인하여 공동제작과 배포에 어려움이 있다. 저작권은 타인의 재산권을 침해하는 경우이기 때문에 더욱 조심스러운 부분이다. 그러나 많은 자본을 들여 제작된 다큐멘터리, 영화, 드라마 등 다양한 문화 콘텐츠들이 시간이 지나 세간의 관심에서 잊혀지고, 그대로 死藏되어 버리는 경우가 많다. 이런 콘텐츠 중 교육적 가치가 있는 것을 선별하여 1차 문화 콘텐츠를 새로운 2차 교육 콘텐츠로 변용해 쓸 수 있는 합리적인 방안을 摸索해야 하며, 활용과 접근성을 높일 수 있는 데이터베이스화 작업이 필요하다.

넷째, 교사가 스스로 콘텐츠를 제작할 수 있도록 접근이 용이한 저작물을 개발해야 하며 아울러 지속적인 저작물 사용에 관한 연수도 함께 이루어져야 한다.

여섯째, 영상 콘텐츠의 개발과 아울러 교수·학습 과정안에 대한 보다 심도 있는 연구가 이루어져야 한다. 특히, 창조세대라 불리는 학습자가 또 하나의 콘텐츠 제작자로 참여할 수 있도록 참여의 장을 마련하는 것이 중요하다. 우리 청소년들이 미래의 중요한 인적 자원이 되기 위해서는 수업은 그들의 무한한 상상력을 키울 수 있는 시간이 되어야 한다. 본 연구가 이러한 수업을 만들어가는 토대가 되기를 바란다.

<參考 文獻>

- 김경수 · 김성룡 · 김봉숙 · 김평호, 고등학교 『漢文』, (주)교학사.
- 김상홍 · 최창구 · 이강렬 · 원창희, 고등학교 『漢文』, (주)중앙교육진흥연구소.
- 박갑수 · 이상진 · 최상근, 고등학교 『漢文』, (주)지학사.
- 신표섭 · 이병주 · 이윤찬 · 백광호 · 허시봉 · 류기영 · 이태희, 고등학교 『漢文』, 대학서림.
- 안재철 · 원용식 · 김동규, 고등학교 『漢文』, (주)대한교과서.
- 유성준 · 김동환 · 유형규, 고등학교 『漢文』, (주)새한교과서.
- 이명학 · 장호성 · 현상곤 · 임완혁, 고등학교 『漢文』, (주)두산.
- 이수철 · 광치영, 고등학교 『漢文』, 정진출판사.
- 이희목 · 진재교 · 최돈욱 · 신영주, 고등학교 『漢文』, 천재교육.
- 최상익 · 이병혁 · 허남욱 · 이영우, 고등학교 『漢文』, (주)금성출판사.
- 교육부, 『고등학교 교육 과정 해설』, 대한교과서주식회사, 2001.
- 김영순 · 김현, 『인문학과 문화 콘텐츠』, 다할미디어, 2006.
- 김영순, 『문화산업과 에듀테인먼트 콘텐츠』, 한국문화사, 2008.
- 김용재, 「동아시아 고전교육(古典教育) 문화(文化)콘텐츠[Culture-Content] 개발」, 『한문교육연구』 제28호, 한국한문교육학회, 2007.
- 박성봉, 『멀티미디어 시대에 교실로 들어온 대중예술 : 교육콘텐츠로서 대중 예술의 지평을 열며』, 일빛, 2009.
- 백광호, 「한문과(漢文科) 수업(授業)에서의 교육용 콘텐츠 활용 방안」, 『한문교육연구』 32호, 한국한문교육학회, 2009.
- 선미라, 「미디어 콘텐츠 이해에 필요한 청소년 미디어 교육의 기초학적 고찰」, 『언론과학연구』 제6권 2호, 언론과학연구회, 2006.
- 유영희, 「현대시 교육콘텐츠의 구축 방안과 의의」, 『국어교육』 125호, 한국어교육학회, 2008.
- 윤채근, 「한문소설의 교육콘텐츠 개발 방안 - 문화교육의 이론적 실천을 위하여」, 『한문교육연구』 제32호, 한국한문교육학회, 2009.

- 이승한, 『창조 바이러스 H2C』, 랜덤하우스코리아, 2009.
- 정창권, 『문화콘텐츠학 강의 (깊이 이해하기)』, 커뮤니케이션북스, 2007.
- 정창권, 『문화콘텐츠학 강의 (쉽게 개발하기)』, 커뮤니케이션북스, 2007.
- 최기홍, 『베가스 프로 9 : UCC에서 HD 방송까지』, 사이버출판사, 2009.
- 최연구, 『문화콘텐츠란 무엇인가』, 살림출판사, 2009.
- 최향목, 『텔레비전 다큐멘터리 제작론』, 한울아카데미, 2003.
- 최혜실, 『문화 콘텐츠, 스토리텔링을 만나다』, 삼성경제연구소, 2006.
- 한은수, 「언어(言語) 학습(學習) 이론(理論)을 통한 한자(漢字) 교육(教育) 시고(試考)」, 『한자한문교육』 제18집, 한국한자한문교육학회, 2007.
- 네이버 백과사전 <http://100.naver.com>

Abstract

*Developing a Video Image Content Model for Teaching Chinese Prose
- focus on The 7th High School Course-Curriculum / Lee Kyung Woo**

Chinese prose contains much of ancestral wisdom and culture. Chinese education, however, is being disregarded by students in the current educational system. Even if the learners with a lot of interest try to read Chinese prose, the text book doesn't offer enough affluent background information for them to understand. To better understand the prose, the readers have to be provided with information on the lives of the authors, the background settings, the author's intention, and why the author had to write such prose.

Therefore, it is important to convey the background information before beginning prose education in earnest to better facilitate the students in understanding Chinese prose.

What then could be an efficient media? Possible media options range from text and video image media to electronic media(internet). Among these, I would like to note video image media.

We need to develop 'a Chinese prose teaching-learning content' to correspond with learners' preference and propensity. This has direct relation to the learner's media tendency. Thus through this thesis I would like to suggest a teaching-learning content model led by field teachers.

The thesis studies the following. Chapter two discusses the relationship of video image media and Chinese prose. In Chapter three, I classify the 7th high school Chinese classic prose into three categories; literary prose, historical prose,

* Dongwoo Girl's High School, Teacher / yeduranada@hanmail.net

philosophical prose. Then I propose three types of teacher teaching-learning video content models. The thesis through developing such a microscopic video image content model looks for an opportunity to find the meanings and limits of teacher-centered content, and to find ways to improve the content development.

【Key words】 Chinese prose, Video image content, Background information, Teacher teaching-learning video content models

투고일 : 5월 10일, 심사일 : 5월 23일, 게재확정일 : 6월 7일