



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

심 치 열 교수지도  
석사학위 청구논문

스마트 기기를 활용한  
『흥부전』 교수학습방법

- 효과적인 학습 여건 제공을 중심으로 -

2012

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 국어교육전공

조 성 희

스마트 기기를 활용한  
『홍부전』 교수학습방법

- 효과적인 학습 여건 제공을 중심으로 -

심 치 열 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 국어교육전공

조 성 희

# 인 준 서

조성희의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

본 연구는 매체를 통한 효과적인 학습 여건을 제공하여 학습자에게 고전소설을 흥미롭게 가르칠 수 있는 교수학습방법론을 연구하고자 한다.

본고에서 고전소설 교육의 새로운 전환점을 마련해 줄 매체로 선정한 것은 스마트 기기이다. 스마트 기기는 이미 우리 생활 깊숙이 자리 잡고 있는 대중적인 매체로, 특히 교육 분야에서 스마트 기기는 새로운 교육 패러다임 전환의 핵심 매체로 부상하고 있다. 교육과학기술부는 지난 2011년 6월 ‘스마트 교육 추진전략’을 발표하여 다양한 교육환경과 교실혁명에 대한 요구를 만족시키기 위한 효과적인 매체로 스마트 기기를 선택하여 다양한 추진과제를 내어놓고 있다. 따라서 스마트 기기를 활용한 교수학습방법론에 대한 연구는 필요하며, 앞으로 더 논의되어야 한다.

스마트 기기는 고전소설을 교수학습할 때 특히 유용하다. 고전소설 교육의 매체로 스마트 기기가 특별한 이유는 학습자에게 맞는 맞춤형 학습 여건을 제공해 줄 수 있기 때문이다. 고전은 오늘날 학습자 자신을 이해하게 하고 나아가 민족문화의 창조적 기틀을 마련해 주는 우리의 전통 문화이다. 그러나 그동안 고전소설 교수학습방법은 고전이기에 학습할 수 있는 다양한 학습정보들을 학습자에 의한 능동적인 습득이 아닌 교사에 의한 지식의 차원으로 지나치게 강조하여 학습자의 흥미를 감소시켜 왔다. 또한 한정된 교수 학습 상황의 영향으로 학습자들이 작품의 전문을 접할 수 없고, 『흥부전』과 같은 판소리계 소설은 판소리의 측면에서 작품을 다룰 경우 학습자가 쉽고 다양하게 판소리를 보거나 들을 수 있는 환경이 지원되지 않아 고전에 대한 학습자의 선입견이 갈수록 더해지고 있다. 스마트 기기를 활용하면 시공간적 제한을 받지 않기 때문에 정보에 대한 접근성이 높아진다. 정

보로의 접근이 수월해지면 무엇보다 학습자 주도적인 작품 정독이 이루어질 수 있다. 작품의 일부분만 접하고, 시청각 자료인 판소리를 읽기 자료로만 교수 학습함에 따라 선입견을 갖게 되었던 기존의 문제적 상황은 학습자가 스마트 기기를 활용해 다양한 정보에 접근할 수 있도록 교사가 여건을 제공해 줌으로써 충분히 해소할 수 있다.

따라서 본고는 교실 현장에서 대중화가 예고되었고, 제한이 없는 기능으로 학습자에게 보다 효과적인 학습 여건을 마련해 줄 수 있는 스마트 기기를 활용한 고전소설, 그 중에서도 판소리 「홍보가」를 아우르는 『홍부전』 교수학습방법을 연구, 제안하고자 한다. 고전소설 『홍부전』은 고전문학 중에서도 교육과정에 관계없이 빈번히 다루어지는 작품이다. 우리에게 친숙한 작품이지만 판소리, 그리고 판소리계 소설이라는 태생적인 작품의 성격에 따라 다룰 수 있는 학습 정보가 다양하다. 더욱이 2007년 개정 국어과 교육과정에서 듣기영역의 담화 자료로 새롭게 재담을 설정한 것은 재담소리로 유명한 「홍보가」를 학습하는데 있어 새로운 학습 방향이 마련된 것이고, 이에 알맞은 교수학습방법의 연구가 필요하다.

본고에서 스마트 기기를 활용한 『홍부전』 교수학습방법으로 제시한 것은 QR코드를 활용해 학습자에게 학습정보를 풍부하고 능동적으로 습득하도록 하는 것과, iBooks 서비스로 작품의 전문을 읽고, SNS를 활용하여 상호 교류할 수 있도록 하는 것이다. 또 판소리 「홍보가」의 생동감과 현장감을 그대로 느낄 수 있는 환경을 지원하는 방법이다.

스마트 기기를 활용한 『홍부전』 교수학습방법에 대한 연구는 학습자에게 효과적인 학습여건을 제공하여 고전문학에 대해 학습자가 갖는 심리적 이질감을 극복하게 하며, ‘스마트 교육’이라는 새로운 교육 패러다임 안에서 스마트 기기를 활용한 교육이 어떻게 이루어질 수 있을지 구체적인 방법

론으로 접근하는 시도가 될 것이다.

다양한 교수학습방법론의 연구로 고전문학이 더 이상 이질감을 갖는 낯선 존재가 아니라 학습자 자신의 삶과 어딘가 닮은 익숙하면서도 새로운 존재로 거듭나게 할 수 있도록 해야 한다. 고전문학에 대한 효과적인 교수학습방법론의 연구는 학습자들의 다양한 요구를 충족하는데 기여할 것이며 궁극적으로 고전 소설 교육의 실질적인 변화를 이끌어 궁극적으로 우리의 삶을 더욱 바람직하고 풍요롭게 만들어 줄 수 있다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
1. 연구의 목적 .....	1
2. 연구의 범위와 방법 .....	4
3. 연구사 검토 .....	6
II. 스마트 기기를 활용한 고전소설교육 .....	12
1. 스마트 기기의 이해 .....	12
2. 스마트 기기를 활용한 고전소설교육의 필요성 .....	14
III. 국어교과서에 실린 『홍부전』 교육의 현황 .....	17
1. 2007년 개정 국어과 교육과정에서의 『홍부전』 교과서 수록 현황 ..	17
2. 교과서 분석의 기준 .....	20
3. 교과서 분석 .....	22
1) 풍부한 학습정보 제공 및 습득의 능동성 여부 .....	22
2) 현재적 삶과의 관련성 여부 .....	25
3) 보고 들을 수 있는 판소리 교육 기회 여부 .....	30
① 가락과 명창에 따라 달라지는 「홍보가」의 변이양상 .....	31
② 공연예술로서의 판소리 면모 .....	32
③ 재담으로서의 「홍보가」 매력 부각의 여부 .....	34

<b>IV. 스마트 기기를 활용한 『홍부전』 교수학습방법</b>	40
- 효과적인 학습 여건 제공을 중심으로 -	
1. 풍부한 학습정보 제공 및 습득의 능동성	40
1) QR코드를 활용한 학습정보 교수 학습지 구현의 모형	42
2) 『홍부전』의 배경설화 QR코드 생성 과정	43
3) QR코드를 활용한 교수 학습지 구현의 실제	46
2. 현재적 삶과의 연관성을 부여하는 환경의 제공	48
- <iBooks> 서비스를 통한 작품 전문 제공과 SNS를 활용한 상호교류학습	
1) <iBooks> 서비스를 통한 작품의 전문 제공	49
2) SNS를 활용한 상호교류 학습 환경의 제공	54
3. 보거나 듣고 즐길 수 있는 판소리 교육기회의 제공	61
- QR코드를 활용한 판소리 시청각 학습 환경 제공 -	
1) QR코드를 활용한 판소리 시청각 학습 환경 제공 모형	62
2) 판소리 「홍보가」 QR코드 생성 과정	63
① 「홍보가」의 다채로움	63
가닥과 명창에 따라 달라지는 「홍보가」 변이양상	
② 공연예술로서의 판소리 자료 제공	66
③ 재담으로서의 「홍보가」 매력 부각	69
<b>V. 결론</b>	74

참고문헌  
Abstract

# I. 서론

## 1. 연구의 목적

우리가 고전을 배우는 이유는 고전문학이 오늘날의 우리와 역사적, 그리고 문화적으로 연결되어 있는 전통문화이기 때문이다. 전통문화를 올바르게 이해하고 계승하는 것은 우리 민족의 뿌리를 인식하는 과정이다. 이 과정 안에서 지금의 현실을 뛰어 넘는 삶의 진정성과 보편성을 발견하여 오늘날 학습자 자신을 이해하고, 나아가 민족문화의 창조적 기틀을 마련하게 된다.

그러나 사실상 우리에게 고전은 현실과 동떨어진 낯선 존재일 뿐이다. 오늘날 우리 사회는 새로운 것을 끊임없이 추구하고 있지만 그에 비해 고전은 여전히 ‘옛 것’에 머물고 있는 인상을 준다. 그것은 우선적으로 교육에서 그 문제를 찾을 수 있다.

현재 교육현장에서 이루어지고 있는 고전문학 교육은 교사, 그리고 작품이 중심이 되어 학습자에게 지식을 맹목적으로 수용하게 하는 한계를 가지고 있다. 그동안 고전문학 지도는 작품 향유 당시와 학습자의 수용 사이에 시간적 거리 극복에 중점을 두고 언어적 해독이나 장르적 특성, 작가와 시대 배경 등을 강조함으로써 이것이 고전문학 교육의 목적인 것처럼 다루어왔다. 고전문학을 둘러싼 이러한 정보들을 학습하는 것은 고전문학이 갖는 나름의 차별성이기 때문에 필요하지만 그 자체가 목적이 되는 상황은 분명 문제가 된다. 고전이기에 배울 수 있는 다양한 학습정보들을 지식 전달 위주의 일방적인 주입식으로 교육하고 있는 지금의 교수학습방법은 문학적 감동을 실증시키고, 학습자의 능동적인 작품 감상과 이해에 도달하지 못하게

한다.

작품의 전문을 제공할 수 없는 교수학습 환경은 특히 고전소설 교육에 있어 큰 문제이다. 교과서는 지면상 작품의 전문을 모두 실을 수 없다. 물론 여건상의 문제지만, 이러한 학습 환경은 현대 학습자가 고전문학을 깊이 있게 느낄 수 없는 상황으로 이어진다. 학습자가 고전에 흥미를 느끼도록 하기 위해서는 고전소설 속의 문제를 오늘날의 문제로 환치시키는 경험을 하게 하는 게 중요하다. 그러나 현재 고전소설 교육의 현실은 작품의 일부만 접할 수 있어 현재적 삶과의 관련성을 찾게 하기 어렵다. 따라서 학습자는 고전을 현대와 동떨어진 시대의 낯선 문학으로 인식하게 되고, 교수학습현장에서 고전을 배우는 의의는 점점 상실해가고 있다.

우리 민족이 고전을 통해 함께 공유하고 있는 전통문화는 의식하든 그렇지 않든 우리가 현대에 내어놓는 새로운 아이디어들의 모티브가 된다. 전통문화는 현대뿐만 아니라 미래에도 유효한 어떤 의미를 가지고 있다. 그런 의미에서 고전은 낯설지만 새롭다. 그러나 학습자의 자발적인 흥미와 관심 없이 고전이 가지고 있는 교육적 의의를 학습자에게 관철시키기는 쉽지 않다. 따라서 교사는 학습자로 하여금 고전이 가지고 있는 가치를 발견하게 하고 고전문학 학습에 적극적으로 참여하도록 하는 내적동기를 유발시켜 고전을 더 이상 ‘옛 것’이 아닌 새로운 존재로 거듭나도록 하는 노력을 해야 한다.

본고는 이러한 노력의 일환으로 학습자에게 매력 있게 다가갈 수 있는 매체인 스마트 기기를 활용한 효과적인 학습 여건의 제공 방법을 연구하여 고전문학 교육의 새로운 방향을 설정하고자 한다. 스마트 기기를 활용하면 시공간적 제한을 받지 않아 정보에 대한 접근성이 높아진다. 정보로의 접근이 수월해지면 무엇보다 학습자 주도적인 작품 정독이 이루어질 수 있으며, 작

품 정독에도 순발력을 줄 수 있다. 필요에 따라 시각적 자료와 음악자료도 함께 제공된다면 작품에 대한 학습자의 이해를 한층 높일 수 있다.

작품의 일부분만 보면서 작품에 대한 선입견을 갖게 했던 기존의 문제적 상황 역시 작품의 전문을 스마트 기기에 담아 언제 어디서든 읽을 수 있는 환경을 제공함으로써 해결할 수 있다. 스마트 기기를 활용하여 고전 작품의 전문을 읽을 수 있는 환경이 제공되고, 나아가 SNS<sup>1)</sup>를 통한 상호교류로 학습자간의 스키마를 공유하고 토론하는 체험의 과정을 통해 학습자는 고전에 대한 선입견을 타파하고 고전문학의 문제를 오늘날의 문제로 환치시킬 수 있다. 시공간을 초월하여 학습정보에 접근할 수 있다는 것은 학습과 학습자의 단절이 일어나지 않으므로 학습자의 지적호기심을 유도하여 학습자의 흥미를 제고할 수 있고, 나아가 고전을 새로운 존재로 거듭나게 할 수 있다.

고전문학을 새로운 존재로 거듭나게 할 수 있는 스마트 기기는 그 자체도 더 이상 낯선 매체가 아니다. 우리는 스마트 기기를 통해 시공간을 초월하여 인터넷 검색기능을 활용할 뿐만 아니라 이메일이나 문서를 작성하고, 교통과 날씨 정보를 확인하며, 쇼핑을 하거나 SNS를 통해 다른 사람들과 교류하고 있다. 특히 스마트 기기 중에서도 현재 가장 활성화되어 있는 스마트 폰의 가입자 수는 급격히 증가하고 있는데 방송통신위원회는 2009년 11월말 아이폰 도입 당시의 스마트폰 가입자 수는 47 만 명에 불과했으나 2011년 3월에는 1000 만 명을 넘어섰으며, 2011년 10월에는 가입자 수가 2000 만 명이 돌파한 것으로 파악한다<sup>2)</sup>고 발표하였다. 더욱이 지난 2011년 6월, 교육과학기술부에서는 ‘스마트 교육 추진전략’을 공식적으로 발표하면

---

1) 소셜네트워크서비스(Social Network Service)는 웹 환경에서 인맥 관계를 강화시키고 또 새로운 인맥을 쌓으며 폭넓은 인적 네트워크, 인간관계를 형성할 수 있도록 해주는 서비스로, 트위터·페이스북·미투데이 등이 대표적이다.

경제신문 이투데이, 「[e뷰-포인트]고객과 소통하는 SNS, 2011.24일자, 뉴스팀

2) 동아일보, 「스마트폰 가입자 2000만 시대」, 2011.10.10일자, 김상훈 기자.

서 스마트 기기뿐만 아니라 스마트 기기를 활용한 교육 역시 대중화 될 것을 예고하고 있다. 따라서 우리 생활과 밀접하고, 앞으로 교육현장에서의 대중화가 예고된 스마트 기기를 교수학습방법의 매체로 활용하는 것은 어려운 논의가 아닌 반드시 논의해야 하고 앞으로 더 논의해야 할 과제이다.

이에 따라 본고는 고전이 가지고 있는 의미를 현대에 온전히 전달하기 위해서 가장 효과적인 매체로 스마트 기기를 선정하고, 이를 활용한 효과적인 학습 여건 제공의 방법을 연구하고자 한다. 스마트 기기를 활용하여 학습자에게 효과적인 학습 여건을 제공해주는 교수학습방법은 고전에 대한 선입견을 타파하고, 고전 작품에 보다 흥미롭게 다가갈 수 있는 방법이 될 것이다.

## 2. 연구의 범위와 방법

### 1) 연구의 범위

본 연구는 고전문학 교육의 전환점을 세우기 위해 스마트 기기를 활용한 학습 여건 제공의 측면에서 교수학습방법을 연구하여 학습자에게 고전을 새롭게 인식하는 계기를 마련하고자 한다. 교수학습방법에 문제를 제기한 만큼 본고에서 고전의 위상은 국어교육 안에 자리하고, 2011년 현재 반영되어 있는 교육과정인 ‘2007년 개정 국어과 교육과정’(7차 개정)을 이론의 근간으로 한다.

본고에서 주제로 고전소설 『홍부전』을 대표적으로 제시하였으나 고전소설 『홍부전』의 맥락은 판소리로서의 「홍보가」로부터 이어지는 것이기 때문에 작품의 범위는 소설로서의 『홍부전』과 판소리와 판소리 사설로서의 「홍보가」를 포함한다.

고전소설 『홍부전』은 고전문학 중에서도 교육과정에 관계없이 빈번히 다루어지는 작품이다. 우리에게 친숙한 작품이지만 판소리, 그리고 판소리계 소설이라는 태생적인 작품의 성격에 따라 다루어지는 쟁점도 많다. 『홍부전』과 「홍보가」를 이해하기 위해서는 우선, 판소리계 작품의 계보를 바탕으로 작품의 배경설화와 판소리의 유동적 특성을 다룰 수 있다. 또 작품의 내재적인 측면에서 인물의 성격과 함께 작품을 둘러싸고 있는 주제와 시대적 배경을 이해하여 현대적 삶과 관련성을 생각해볼 수 있다.

2007년 개정 국어과 교육과정 안에서 『홍부전』, 특히 판소리 사설로서의 「홍보가」를 교수 학습하는 방법을 연구할 때 주목할 부분은 ‘재담 교육’이다. 2007년 개정 국어과 교육과정에서는 듣기 영역에서 새롭게 ‘재담 교육’을 강조하였다. 「홍보가」는 장르포섭의 다양화가 가능한 작품으로 기존에 교육이 이루어진 소설, 판소리, 공연예술 측면의 교육적 가치도 인정받았지만, 재담을 곁들인 사설이 풍부하게 들어있는 것으로 인정받아온 「홍보가」를 통해서 교수 학습한다면 재담의 말놀이, 기지, 풍자, 과장, 조롱 등의 여러 유형을 더욱 풍부하게 학습할 수 있다. 작품 차원에서도 문학영역에서만 다루었던 작품을 듣기 영역에서 다양하게 다룰 수 있도록 설정된 것은 기존의 「홍보가」 학습법에서 확대되어 작품을 흥미롭게 가르치고 이해할 수 있는 틀이 마련되었다고 볼 수 있다.

따라서 본고에서는 판소리 사설 「홍보가」를 포함한 고전소설 『홍부전』 교육에 있어 작품의 매력을 그 가치 그대로 오늘날의 학습자에게 흥미롭게 전달하고, 고전을 새로운 존재로 거듭나게 해줄 매체인 스마트 기기를 활용하여 학습자에게 효과적인 학습 여건을 제공해주는 교수학습방법을 연구하고자 한다.

## 2) 연구의 방법

고전문학을 낯선 존재에서 새로운 존재로 거듭나게 하기 위해서는 교사가 작품이 학습자에게 흥미로운 존재가 될 수 있도록 능동적인 학습을 유도해야 한다. 그 방법의 일환으로 본고에서는 스마트 기기를 활용해 효과적인 학습여건을 제공하는 방법에 대한 연구를 하고자 한다.

연구 절차는 먼저 I 장을 통해 ‘스마트 기기를 활용하여 학습자에게 효과적인 학습여건을 제공하자’는 연구의 목적을 주축으로 연구 범위와 방법을 선정하여 연구사를 검토한다. II 장에서는 본 논의의 전제가 되지만 다소 생소할 수 있는 스마트 기기를 이해하여 왜 고전을 흥미롭게 가르칠 매체로 스마트 기기를 선택했는가에 대한 질문에 답변할 것이다. III 장에서는 2007년 개정 국어과 교육과정을 기반으로 판소리 사설 「홍보가」와 고전소설 『홍부전』을 구현한 국어교과서 분석을 통해 효과적인 학습 여건이 제공되고 있지 않고 있는 문제점을 발견하여, IV 장에서 스마트 기기를 활용하여 학습자에게 효과적인 학습 여건을 제공해줄 스마트 기기를 활용한 교수학습 방법론의 실재를 고민하고, 마지막 V 장 결론으로 논의를 완성하도록 하겠다.

## 3. 연구사검토

본 연구의 목적은 스마트 기기를 활용하여 학습자에게 효과적인 학습 여건을 제공해주는 교수학습방법을 연구하여 고전을 학습자에게 보다 흥미롭게 가르치고, 궁극적으로 학습자에게 고전을 새로운 존재로 거듭나게 하는 것이다.

이러한 취지에 따라 진행할 연구사 검토는 고전소설 교육에서 학습자의 흥미를 제고하는 방법으로 매체를 활용한 연구 논문의 검토이다. 매체 환경이 빠르게 변화하는 것을 고려하여 연구사 검토는 현 2007년 개정 교육과정과 이전 7차 교육과정을 근간으로 한 논문을 중심으로 살펴보도록 하겠다.

매체를 활용한 고전소설 교수학습방법론을 연구한 논문들은 모두 학습자의 흥미를 제고하여야 한다고 주장하였다.

우선 멀티미디어를 활용하여 고전소설의 교수학습방법을 찾는 논문들로, 강은주(2009)<sup>3)</sup>, 최선(2009)<sup>4)</sup>, 백소윤(2008)<sup>5)</sup>, 복주현(2008)<sup>6)</sup>, 차민숙(2008)<sup>7)</sup>, 조순이(2007)<sup>8)</sup>, 김효진(2005)<sup>9)</sup>, 황치웅(2003)<sup>10)</sup>의 논문이 있다. 이 연구들은 방법론상의 차이는 있지만 큰 틀에서 멀티미디어, 특히 학습자들의 정보의 습득과 공유에 있어 웹 환경을 이용하는 것을 논지의 중심에 두고 학습자의 흥미 제고를 꾀했다. 이 논의들에서 아쉬운 점은 실제 방법론의 측면에서 매체의 영역을 ‘멀티미디어’와 같이 지나치게 광범위하게 잡아 체계적인 수업모형을 제시하지 못하고 있었다. 오늘날 대부분의 미디어가 멀티미디어인 만큼 논의의 중심이 되는 매체의 범위를 지나치게 설정한 것은 논제만으로는 무엇을 어떻게 활용하겠다는 구체성이 떨어지고, 때문에 방법론상에서도

---

3) 강은주, 「매체를 활용한 고전 소설 교수 학습 방안 연구: <홍길동전>을 대상으로」, 인천대학교 교육대학원 석사논문, 2009.

4) 최선, 「인터넷을 활용한 고전소설 교수방법연구」, 신라대학교 교육대학원 석사논문, 2009.

5) 백소윤, 「멀티미디어를 활용한 <구운몽>의 교수방법 연구」, 경희대학교 교육대학원 석사논문, 2008.

6) 복주현, 「학습자 중심 고전 소설 교육방법의 연구: ICT활용을 활용하여」, 성균관대학교 석사논문, 2008.

7) 차민숙, 「매체를 활용한 <홍길동전>의 효율적인 지도 방안 연구」, 충남대학교 교육대학원 석사논문, 2008.

8) 조순이, 「멀티미디어를 활용한 <박씨전>의 교수학습방안연구」, 충남대학교 교육대학원 석사논문, 2007.

9) 김효진, 「멀티미디어를 활용한 중학교 고전소설 교수-학습 방법 연구: 제7차 중학교 교과서 수록 작품을 중심으로」, 신라대학교 교육대학원 석사논문, 2005.

10) 황치웅, 「고전소설 교육에서의 멀티미디어 활용방안 연구」, 대구대학교 교육대학원 석사논문, 2003.

수업모형을 체계적으로 제시하지 못하고 있다. 또한 멀티미디어를 주로 도구적 성격으로 보고 있다는 점도 크게 아쉽다. 학습자가 자기 주도적으로 매체를 이용하는 것은 인터넷을 활용한 정보습득이나 과제 제출, 토론 정도이고, PPT나 동영상 자료, 만화 텍스트 등 다양하게 제시해 놓고는 있으나 이는 교사가 학습내용을 보다 학습자에게 잘 전달하기 위하여 제공하는 방법, 즉 학습자의 입장에서는 수동적으로 받아들이는 방법을 모형으로 제시하고 있다.

역시 멀티미디어를 활용하여 고전소설의 교수학습방법을 연구한 이명국(2009)<sup>11)</sup>과 이아람(2009)<sup>12)</sup>의 논의는 이런 점에서 눈여겨 볼만하다. 두 논문은 학습자의 주도적인 활동을 중심으로 하여 주체적이고 능동적으로 작품을 학습할 수 있도록 방법을 제시해놓고 있다. 그러나 아쉬운 점은 활동의 초점이 작품 그 자체에 있다기보다 다양한 매체의 특성을 익히는데 오히려 작품이 활용되고 있었다.

시청각을 중시하는 고전소설 교수학습방법 중에서 매체의 범위를 일정 부분 한정하여 논의한 연구들이 있다. 장보미(2008)<sup>13)</sup>는 작품 『춘향전』이 CF와 드라마에 패러디된 사례를 예로 들어 매체에 수용되어 고전을 재창조한 내용을 수업에 활용하고 학습자로 하여금 작품을 비판적으로 읽고 창의적으로 해석하는 방법을 연구하였다. 배윤희(2008)<sup>14)</sup>는 『춘향전』이 현대시로 변용된 사례인 서정주의 「춘향유문」과 역시 드라마로 재현된 사례를 예로 들어 위와 같은 논의를 하였다. 이채운(2010)<sup>15)</sup>, 정진영(2006)<sup>16)</sup>의 논

11) 이명국, 「ICT를 활용한 학습자 활동 중심의 고전 소설 교수 학습 방안 연구」, 연세대학교 교육대학원 석사논문, 2009.

12) 이아람, 「멀티미디어를 이용한 고전 소설 교육 연구:<허생전>을 중심으로」, 전북대학교 교육대학원 석사논문, 2009.

13) 장보미, 「매체를 활용한 <춘향전>교육: CF, 드라마에서의 <춘향전>의 변용과 교육적 활용」, 아주대학교 교육대학원 석사논문, 2008.

14) 배윤희, 「춘향전 교육의 효율적 매체 활용 방안」, 충남대학교 교육대학원 석사논문, 2008.

15) 이채운, 「영상 매체를 활용한 <춘향전>의 교육방법 고찰」, 숙명여자대학교 교육대학원, 석사논문,

의도 이와 같다. 고전 작품의 현대적 변용과 그것을 교육적으로 활용한다는 위와 같은 논의들은 학습자로 하여금 작품의 흥미를 갖게 하고 나아가 학습자의 창의력을 신장시킬 수 있는 효과적인 방법이 될 수 있다고 생각한다. 그러나 이 논의는 『춘향전』이나 『홍길동전』처럼 기존에 현대적 변용이 이루어져있는 작품들을 교육할 때만 적합해 보인다는 점에서 아쉬움이 남는다. 현대적 변용이 이루어진 적이 없는 고전 작품들을 교수 학습할 때는 그 적용의 방법이 달라져야 할 것인데 이에 대한 대안은 설명되어 있지 않았다. 오히려 학습자로 하여금 어느 고전작품을 이 제재로 활용되더라도 직접 활동해 볼 수 있도록 직접 현대적 변용을 해보는 활동을 제시하는 것이 보다 광범위하게 활용이 가능한 논의가 될 수 있지 않을까 생각해본다.

이와는 반대로 유은영(2009)<sup>17)</sup>은 역시 영화와 드라마로 여러 차례 제작된 바 있는 작품 『춘향전』을 제재로 하여 영화 포스터를 만들어보고 드라마 홈페이지를 제작하는 기획안을 작성하는 활동을 통해 고전 작품의 내면화를 꾀하고 있다. 창의적인 활동을 바탕으로 제재로 삼은 『춘향전』뿐만 아니라 다른 작품을 적용하더라도 활용이 가능해 보여서 흥미롭다. 그러나 활동을 제시하기 이전에 효율적인 성과를 위해서 작품을 이해하도록 지도하는 단계의 교수학습 계획은 제시되지 않았다. 대중매체라는 것이 학습자에게 친숙하지만 이런 활동을 제시하기 전에 작품을 꼼꼼히 바라보는 과정이 반드시 수반되어야 함에도 불구하고 그런 과정이 없이 활동만 제시 되어 있어 그 효과성을 짐작하기 어렵다.

계속 매체를 도구로 활용하는 아쉬움을 언급해왔는데 매체를 활용한 교육

---

2010.

16) 정진영, 「영상 매체를 활용한 고전 소설 교육 방법 연구:<춘향전>을 중심으로」, 국민대학교 교육대학원, 석사논문, 2006.

17) 유은영, 「대중매체를 활용한 고전 소설 교육 방안-<춘향전>을 중심으로」, 성균관대학교 교육대학원, 석사논문, 2009.

방법 논의 중에서 매체를 도구 뿐 아니라 학습자가 직접 매체를 활용하여 작품의 이해를 높일 수 있도록 하여 눈여겨볼만한 논문들도 있다. 한수영(2011)<sup>18)</sup>은 『토끼전』을 제재로 활용하여 학습자의 주체적 학습 참여를 돕고자 인물 다큐와 뮤직비디오를 학습자가 직접 만들어보는 활동을 구현해 놓았고, 김혜진(2009)은 작품 내용을 기반으로 UCC(동영상콘텐츠)를 직접 제작해보는 활동으로, 박경화(2009)와 채선옥(2008)은 각각 『박씨전』과 『김인향전』을 기반으로 하여 영상물을 제작해보는 활동을 제시하여 모두 영상물 혹은 콘텐츠를 직접 기획, 제작해 보는 경험을 토대로 학습자로 하여금 작품을 내면화 할 수 있도록 꾀하고 있다. 이 중에서도 특히 공명철(2001)<sup>19)</sup>은 WBI(Web-Based Instruction) 프로그램을 기반으로 프레임을 분할하여 애니메이션 식으로 작품을 이해한대로 장면 그림을 채워 넣도록 하여 학습자의 작품 감상의 체험을 경험하도록 하여 내면화 과정을 촉진하는 방향으로 고전소설 수업 방법의 개선을 주장하였다. 이러한 활동들은 학습자가 직접 작품을 이해하여야만 해당 활동을 할 수 있기에 기본적으로 작품의 온전한 이해를 기반으로 하고, 그 과정에서 학습자의 주도적이고 창의적인 사고를 수반한다는 점에서 눈여겨볼만 하다.

고전문학이 학습자에게 흥미를 가져다주지 못한 이유는 다른 문학에 비해 학습에 요구되는 정보량이 많고, 정보로의 접근도 수월하지 않다는 것이다. 또 작품의 전문을 보지 못하기 때문에 갖는 선입견으로 인해 작품에 드러난 당대의 문제를 오늘날의 문제로 환치시키기 어렵다. 그러나 스마트 기기를 고전문학 교수학습에 활용하면 풍부한 학습 자료를 제공하면서도 시공간적

---

18) 한수영, 「영상매체를 활용한 고전소설 교육방법: <토끼전>을 중심으로」, 전남대학교 교육대학원, 석사논문, 2011.

19) 공명철, 「영상 만화식 WBI 프로그램을 활용한 고전 소설 학습 효과 연구」, 부산대학교, 석사논문, 2001

제한을 받지 않고 학습자가 주도적으로 언제 어디서나 정보에 접근할 수 있다는 점에서 교사 중심의 매체 활용 논의와 차이점을 갖는다. 또한 스마트 기기는 고전소설의 전문을 꼼꼼히 읽게 하도록 하는 환경이 되어 학습자가 작품을 온전히 이해하게 하는데 도움을 준다. 이것은 학습자와 작품을 현대적 삶으로 연결시키는데 기여함으로써 학습자가 고전문학 학습에 흥미를 가지는데 일조할 것이다. 그리고 이 방법은 한정된 작품만을 학습하기 위함이 아니라 고전문학 작품에 모두 해당될 수 있으므로 높은 활용성을 기대할 수 있다.

## Ⅱ. 스마트 기기를 활용한 고전소설교육

스마트 기기는 고전을 흥미롭게 가르치기 위한 새로운 매체이다. 스마트 기기가 고전문학 교육의 매체로 특별한 이유는 정보로의 접근에 시공간적 제한은 물론, 정보의 종류도 큰 제한이 없어 학습자에게 맞는 맞춤형 학습 여건을 제공해 줄 수 있다는 데 있다. 이는 학습자가 학습에 흥미를 갖게 하는 요소가 되고, 나아가 고전문학을 새로운 존재로 거듭나게 할 수 있다.

### 1. 스마트 기기의 이해

스마트 기기는 기능이 제한되어 있지 않고 쓰는 사람이 응용 프로그램을 통해 상당 부분 기능을 변경하거나 확장<sup>20)</sup>할 수 있다. 자체적인 OS를 가지고 있으며, 풀 인터넷 브라우징이 가능하고 다양한 애플리케이션<sup>21)</sup>을 다운받아 사용할 수 있다. 와이파이와 클라우드 컴퓨팅은 스마트 기기의 기능을 구현하는 기술적 기반이다.

스마트 기기의 유형은 스마트 폰, 태블릿 PC, 스마트 TV 등으로 살펴볼 수 있다. 스마트 폰은 종전의 휴대전화의 기능 외에 다양한 PC기능을 이용할 수 있는 모바일 디바이스로 언제 어디서든 이메일을 확인하고, 동영상을 볼 수 있으며 음악을 감상하는 등 멀티미디어 콘텐츠를 즐길 수 있는 통신 기기<sup>22)</sup>이다. 태블릿 PC는 PC용 운영 체제가 내장된 단말기로, 터치스크린

20) 대진대학신문, 「스마트한 전자기기의 도래」, 2011.5.3일자, 최희원 기자

21) 사용자가 작업을 수행할 수 있도록 도와주는 일종의 컴퓨터 소프트웨어

22) 박성계, 「스마트 기기 이용의도에 미치는 영향요인에 관한 연구」, 전남대학교 석사학위논문, 2011.

을 장착해 키보드 없이 전자 펜이나 손가락으로 터치해 입력을 할 수 있는 제품으로 노트북처럼 PC의 모든 기능을 구현할 수 있다.<sup>23)</sup> 스마트 TV는 방송시청을 1차적 기능으로 가지고 여기에 휴대폰, PC 등 3개 스크린을 자유자재로 넘나들면서 데이터의 끊김 없이 동영상을 볼 수 있는 TV<sup>24)</sup>를 말한다.

고전문학을 흥미롭게 가르칠 매체로 스마트 기기를 선택한 이유는 학습자에게 최상의 학습 환경을 제공해줄 수 있는 매체가 될 수 있기 때문이다. 스마트 기기가 갖는 가장 기본적인 특성은 사용 환경의 개별성과 자기주도성, 그리고 이동성과 접근성에 있다. 개인 중심의 학습경험과 지식이 강조되면서 개인이 주도적으로 학습을 구성해나가는 구성주의 패러다임과 OS 환경을 사용자가 직접 구성할 수 있다는 스마트 기기의 결합은 교수학습방법에 있어 새로운 환경을 제공해 줄 수 있다. 학생들은 필요할 때, 적합한 시간에, 개인의 특성에 맞춰 스마트 기기를 활용하여 교육적 자료에 접근하여 학습자 스스로 학습계획을 설정하고, 운영하는 능동적인 형태로 학습을 관리할 수 있다. 스마트 기기가 가지는 정보로의 높은 접근성은 스스로 학습해가는 자기주도 학습 환경의 토대<sup>25)</sup>가 된다. 또 기존에 교사가 주도적인 위치에서 일방적으로 학습자에게 지식을 전달하고 학습자는 수동적으로 습득해야 했던 구조에서 필요에 따라서는 SNS를 통해서 교사-학습자, 학습자-학습자 간의 실시간적 교류로 능동적인 지식습득구조를 경험할 수 있어 학습자가 학습을 주도할 수 있는 영역이 보다 넓어진다. 스마트 기기를 활용한 이런 환경 속에서는 학습자의 경험이 중시되고, 학습이 개인화될 수 있

---

p.8.

23) 기획재정부-뉴스-시사경제용어, “태블릿 PC”

24) 전자신문, 「[2011 신년기획] 스마트 가전」, 2010.12.31자, 허정운 기자.

25) 임보영, 「자기주도적 모바일 학습 시스템 설계 및 구현」, 경기대학교 교육대학원 석사논문, 2009. p.10.

다. 학습이 개인화 된다는 것은 그 계획, 운영, 관리를 자기가 주도적으로 만들어갈 수 있다는 것이고 이는 내적동기에 의한 학습을 가능하게 하기 때문에 그만큼 높은 학습효과를 기대할 수 있다. 이렇듯 새로운 교수매체인 스마트 기기는 학습자에게 개별화 학습, 맞춤형학습이라는 최상의 학습 환경을 제공해 줄 수 있다.

## 2. 스마트 기기를 활용한 고전소설 교육의 필요성

기존의 고전소설 교수학습방법은 작품을 이해하는데 필요한 다양한 학습 정보들을 지식의 차원으로 강조하여 학습자의 흥미를 감소시켜왔다. 이로 인해 고전소설은 소설이자 문학임에도 불구하고, 자율적이고 심도 있는 독서가 이루어지지 못했으며, 고전에 대한 심리적 이질감이 오랫동안 축적되어 왔다. 따라서 고전소설의 교수학습방법의 가장 큰 관건은 고전에 대한 학습자의 심리적 이질감을 어떻게 하면 극복하게 하는가에 있다.

본고에서는 고전에 대한 이질감을 극복할 방법으로 매체 활용을 제안하고, 그 중에서도 최근 새로운 교육 패러다임으로 등장한 스마트 기기를 활용한 교수학습방법을 연구하고자 한다.

고전소설을 새로운 존재로 거듭나게 할 수 있는 스마트 기기는 우리에게 더 이상 낯선 매체가 아니다. 이미 우리 생활 깊숙이 가장 편리한 기기로 빠르게 자리 잡고 있으며, 최근에는 교육 분야에서도 새로운 패러다임의 매체로 스마트 기기가 활용되고 있다. 교육과학기술부는 ‘스마트 교육 추진전략’을 공식적으로 발표하여 스마트 기기를 21세기 지식정보사회에서 요구되는 지능형 맞춤 교수학습 매체로 활용할 것을 밝혔다. 이에 맞춰 각 교육현

장에 스마트 기기를 통해 교수 학습할 수 있는 환경을 2015년까지 구축할 것을 발표하였다. 따라서 스마트 기기를 활용한 교수학습방법의 개발은 앞으로 더 확대되고 발전할 것이다.

새로운 교육패러다임의 핵심 매체인 스마트 기기는 고전소설을 교수 학습할 때 특히 유용한 매체가 될 수 있다. 스마트 기기를 활용한 고전소설 교육은 수동적인 기존의 수업방법에 비해 유연하고 다양한 학습 활동이 가능하다. 스마트 기기를 활용한다면 학습자는 시공간의 제한 없이 정보와의 상호작용이 용이하고, 이에 따라 수업참여도와 집중도를 독려할 수 있다. 스마트 기기를 통해 제공되는 정보 환경은 무한한 양의 정보에 대한 수용능력과 접근성을 구비하고 있기 때문에, 다양한 자료를 활용한 교수학습이 가능하다. 무엇보다도 스마트 기기를 활용하는 것은 개인 특성에 맞는 차별화되고 창의적인 학습으로 나아가게 하여 개인에게 최상의 학습 환경을 제공해줄 수 있기에 고전에 대한 학습자의 심리적 이질감을 극복하게 하는 효과적인 매체가 될 수 있다.

고전소설 교수학습방법에 스마트 기기가 가장 효과적으로 기여할 수 있는 부분은 교사에 의한 학습 여건의 제공이다. 스마트 기기를 활용하여 교사는 학습자에게 효과적인 학습 여건을 제공해 줄 수 있다. 우선, 교과서에 나와 있지 않지만 작품에서 다루고 싶은 쟁점에 대한 자료를 쉽고 다양하게 제공해주어 학습자의 시각을 넓힐 수 있다. 또 고전에 대한 선입견의 가장 큰 원인이 되는 작품 전문을 볼 수 없는 상황 역시 스마트 기기를 통해 환경을 제공할 수 있다. 판소리계 소설의 경우 자연스레 판소리 사설을 다루게 되는데 스마트 기기를 활용한 교수학습방법에서 특히 가장 눈여겨 볼 부분은 바로 판소리 사설로서의 작품을 다룰 경우이다. 판소리 사설로서 작품을 다룰 경우, 그동안 간과되어 왔던 판소리를 직접 듣고 느끼게 하는 환경을 학

습자에게 제공해 줄 수 있어 고전 교수학습에 있어 새로운 방향을 마련해 줄 수 있다.

스마트 기기를 활용하여 고전을 교육하는 것은 고전에 대한 정보성과 흥미성의 균형을 가져다주어 학습자에게 효과적인 학습여건을 제공해 줄 수 있는 환경이 될 수 있다. 스마트 기기에 의한 능동적인 학습 환경이 마련될 수 있다면 고전은 비로소 낯선 존재가 아닌 새로운 존재로 거듭날 수 있을 것이다.

### Ⅲ. 국어교과서에 실린 『홍부전』 교육의 현황

그렇다면 구체적으로 2007년 개정 국어과 교육과정을 기반으로 고전소설 『홍부전』과 판소리사설 「홍보가」를 구현한 국어교과서 분석을 통해 학습자에게 효과적인 학습여건을 마련해주고 있는지 확인하는 작업이 필요하다. 확인 후에 학습 여건의 제공이 충분치 못한 문제점을 도출하여 고전소설 『홍부전』과 판소리 사설 「홍보가」의 교수학습방법에 있어 새로운 방향을 마련해보고자 한다.

#### 1. 2007년 개정 국어과 교육과정에서의 『홍부전』 교과서 수록 현황

2011년 현재 학교 현장에서 교수학습 하고 있는 교과서는 2007년 개정 국어과 교육과정을 기반으로 제작된 교과서이다. 2007년 교육과정을 바탕으로 한 교과서는 현재 7학년(중1), 8학년(중2), 10학년(고1) 교과서까지 나와 있다.<sup>26)</sup> 이 중에서 판소리 사설 「홍보가」와 고전소설 『홍부전』을 수록한 교과서는 생활국어를 제외하고, 7학년에 3종, 8학년에 1종, 10학년에 2종의 교과서이다. 수록 현황은 다음과 같다.

---

26) 2007년 개정 교육과정의 교과서 적용은 점진적으로 이루어졌는데, 2010년에 7학년이 적용되고 2011년에 8학년과 10학년, 그리고 2012년에 9학년의 차례로 교과서가 적용되고 있다.

	수록 학년	출판사	저자	교과서명	대단원명	작품명
1	7 학년	지학사	방민호 외	국어 1-2	2. 우리말의 세계	홍부전
2		디딤돌	김종철 외	국어 1-2	2. 역사와 이야기	박타령
3		천재교육	박영목 외	국어 1-2	5. 선인들의 삶과 언어	밥타령
4	8 학년	교학사	남미영 외	국어 2-2	3. 인물 속에 스며든 사회와 문화	홍보가
5	10 학년	천재교육	김대행 외	국어(하)	2. 표현방식 탐구하기	홍부가
6		지학사	박갑수 외	국어(상)	5. 전통을 찾아서	홍부전

표 1. 2007년 개정 국어과 교육과정에서의 『홍부전』 수록현황 (1)

보다 구체적으로 각 교과서의 학습목표와 작품에 대한 정보가 포함된 수록현황을 확인하면 다음과 같다.

출판사	작품명	이본명	장면	수록학 년
지학사 (방민호)	홍부전	지은이 모름	밥사설, 밥먹다배아픈 사설	7학년
	학습목표	• 재담에 나타난 말의 발상과 의미를 파악할 수 있다.		
디딤돌 (김종철)	박타령	박봉술 창본	밥사설, 밥먹다배아픈사설, 화초장	
	학습목표	• 재미있는 말의 발상과 의미를 이해할 수 있다.		
천재교육 (박영목)	밥타령	? [명시없음]	밥사설, 밥먹다배아픈사설	
	학습목표	• 재담에 나타난 재미있는 말의 발상과 의미를 파악할 수 있다.		
교학사 (남미영)	홍보가	지은이 모름	놀이심술사설, 돈타령, 홍보박타는대목, 놀보박타는대목	8학년
	학습목표	• 작품과 사회 · 문화적 상황의 관계 파악하기		

천재 교육 (김대행)	홍부가	강도근 창	홍부쫓겨나는대목, 홍보자식음식타령, 홍보행장준비, 홍보매품팔려는장면	10학년
	학습목표	• 공연 예술의 표현 방법 탐구하기		
지학사 (박갑수)	홍부전 (경판25장본)	작자 미상	놀보심술사설, 홍보집사설, 홍보자식음식타령, 박달몽둥이사설, 품팔러다니는장면, 매품팔러다실패한장면	
	학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국 문학의 전통이 수용되고 전승되는 과정을 파악할 수 있다.</li> <li>• 공연 예술의 특징을 알고 언어 문화적 가치를 이해할 수 있다.</li> </ul>		

표 2. 2007년 개정 국어과 교육과정에서의 『홍부전』 수록현황 (2)

2007년 개정 국어과 교육과정에서 특히 주목할 것은 듣기 영역의 ‘재담 교육’이다. 재담이 새롭게 교육과정에 등장한 것은 판소리 사설 「홍보가」를 교수학습 하는데 있어 새로운 기회를 부여한다. 「홍보가」는 본래 재담을 곁들인 사설이 풍부하게 들어있는 것으로 유명하다. 기존에 이루어진 소설, 판소리, 공연예술 측면의 교육적 가치도 인정받았지만, 재담으로서의 「홍보가」는 기존 학습법에서 확대되어 작품을 보다 흥미롭게 가르치고 이해할 수 있는 틀이 마련되었다고 볼 수 있다.

이는 교과서에도 곧바로 적용되어, 7학년 3종의 교과서의 학습목표를 보면 모두 판소리 사설 「홍보가」를 통해 ‘재담에 나타난 말의 발상과 의미를 파악’하도록 하고 있다. 이는 2007 교육과정 ‘[7-듣기-(4)] 재담에 나타난 재미있는 말의 발상과 의미를 파악한다.’의 성취기준에 따라 「홍보가」를 재담 교육의 제재로 구현하였다는 점을 교과서 분석에서 특히 주목할 수 있다.

8학년에서 『홍부전』을 구현한 교과서의 학습목표는 ‘작품과 사회·문화적 상황의 관계를 파악’하는 것이고, 이는 2007 교육과정 ‘[8-문학-(4)] 문학

작품에 나오는 인물의 행동을 사회·문화적 상황과 관련지어 파악한다.’의 성취 기준을 구현한 것이다. 이는 소설로서의 『홍부전』을 통해 작품의 내재적 측면인 인물과 사건을 우선 파악하여 반영론적 상관관계를 파악하도록 하고 있다.

10학년 2종의 교과서에서는 천재교육(김대행)교과서에서 ‘공연 예술의 표현 방법을 탐구’할 수 있는 제재로 판소리로서의 「홍보가」를 활용하였고, 지학사(박갑수)에서는 고전소설로서의 『홍부전』을 ‘한국 문학의 전통이 수용되고 전승되는 과정을 파악’하고, 더불어 ‘공연 예술의 특징을 알고 언어 문화적 가치를 이해’할 수 있는 제재로 활용하고 있다.

## 2. 교과서 분석의 기준

고전을 교육할 때 고려해야 하는 것은 고전에 대해 갖는 학습자의 심리적 이질감을 극복하게 하는 것이다. 그러기 위해서는 고전이 학습자에게 흥미로운 존재가 될 수 있도록 효과적인 학습 여건을 마련해주는 교수학습방법이 필요하다.

고전을 흥미롭게 교육하기 위해서는 작품을 이해하고 감상하기 위해 다양한 학습정보와 때로는 교과서에 나와 있지 않은 작품에 대한 쟁점까지도 교사가 쉽고 풍부하게 학습자에게 제공해 줄 수 있어야 한다. 특히 고전소설 『홍부전』과 판소리 사설 「홍보가」를 교수학습할 때는 작품이 판소리이고, 판소리게 소설의 특색을 가진 만큼 시각, 청각적 학습 자료가 학습에 꼭 필요할 수 있으므로 이 점에 대해서도 고려해야 한다.

이에 따라 본고에서는 고전소설 『홍부전』과 판소리 사설 「홍보가」를

구현한 교과서 분석의 기준을 나름대로 마련해보고자 한다. 이 기준을 통해 분석된 국어 교과서 현황은 IV장의 ‘스마트 기기를 활용한 『홍부전』 교수 학습방법’과 연계될 것이다. 판소리 사설 「홍보가」와 고전소설 『홍부전』을 구현한 6종의 국어교과서 분석 기준은 다음과 같다.

[교과서 분석의 기준]

1. 학습자에게 풍부한 학습 정보가 제공되고 있으며, 그 습득이 학습자에 의한 능동적인 방법인가?
2. 학습자가 작품을 학습하면서 현재적 삶과의 연관성을 생각해볼 수 있게 하는 환경이 제공되고 있는가?
3. 판소리 교육에서 학습자가 판소리를 직접 보고 들을 수 있는 학습여건이 마련되고 있는가?

[기준1]은 고전이기에 배울 수 있는 다양한 학습정보들을 교과서 상에서 풍부하게 제공하고 있고, 그 습득방법 또한 학습자에 의한 능동적인 접근이 가능한가의 여부를 살피기 위해 마련했다.

[기준2]는 학습자가 고전 작품에 대한 심리적 이질감을 극복하기 위해서는 고전에 나타난 문제가 오늘날의 문제와 다르지 않음을 확인시키는 방법이 효과적이라고 보고, 교과서에서 이와 같은 노력이 이루어지고 있는지 살피기 위해 마련했다.

[기준3]은 작품이 판소리이고, 판소리계 소설이라는 특색을 가진 만큼 보고 들을 수 있는 학습여건이 제공되고 있는지 살피기 위해 마련했다. 이는 「홍보가」는 판소리이고 공연예술임에도 불구하고 그동안 사설을 바탕으로 한 읽기 혹은 문학 영역으로만 가르쳐지고 있었던 것에 문제제기임과 동시

에 이번 2007년 개정 국어과 교육과정 듣기영역에서 새롭게 마련된 재담교육의 제재로 「홍보가」가 실린 배경을 바탕으로 국어교과서에서 「홍보가」의 판소리로서의 성격이 얼마나 잘 묻어나고 있는지 확인하기 위해 설정하였다.

### 3. 교과서 분석

#### 1) 풍부한 학습정보 제공 및 습득의 능동성 여부

고전문학은 오늘날과 시대적으로 상당한 낙차를 보이는 만큼 작품의 감상을 위해 요구되는 학습정보가 다양하다. 특히 판소리, 판소리계 소설의 경우 더욱 다양한 쟁점이 논의될 수 있다. 이렇게 작품을 감상하기 위해 요구되는 학습정보들을 기존의 교수학습방법에서는 교사에 의한 일방적인 단순 주입식으로 교수학습 해왔다. 그로 인해 고전 작품에 대한 교수학습이 교사와 학습자 모두에게 부담을 주는 상황을 초래하였고, 이것이 오늘날 학습자들이 고전에 대해 심리적 이질감을 갖게 된 원인으로 볼 수 있다.

이 문제를 해결하는 방법으로 본고에서는 고전문학 작품 감상에 요구되는 학습정보를 학습자에게 풍부하게 제공해주고 습득의 방법을 학습자의 내적 동기에 의한 능동적인 습득으로 나아가게 하는 여건을 마련해 주어야 한다고 본다. 그 중에서도 특히 판소리 사설 「홍보가」와 고전소설 『홍부전』은 작품 감상을 위해 판소리와 판소리계 소설에 연관된 학습정보가 필요에 따라 요구될 수 있기에 이에 대한 환경이 교과서에서 충분히 제공되고 있는지 살펴볼 필요가 있다.

이를 확인하기 위해 본고에서 「홍보가」와 『홍부전』을 구현한 교과서

분석에 활용할 학습정보로 작품의 배경설화를 다루고자 한다. 작품이 판소리와 판소리계 소설이라는 특색을 고려했을 때 배경설화는 작품의 소재적 원천으로서 간과할 수 없는 학습정보이기 때문이다.

『홍부전』을 비롯한 판소리계 소설 작품은 설화의 전통과 깊은 관련이 있다. 배경설화가 있다는 것은 판소리가 민담에서 출발한 민중적 성격의 예술이라는 근본을 담고 있고, 여기에서 판소리와 판소리계 소설의 정체성을 확인할 수 있다. 배경설화가 판소리가 되고 판소리계 작품이 되는 과정은 곧 우리의 이야기문화의 발전선상에서 논의할 수 있다. 그리고 이는 곧 우리 문화의 전통이 된다는 것을 학습자에게 전달하는 것은 고전 영역에서 매우 중요한 일이다. 『홍부전』 역시 민담을 근원으로 하여 판소리로 불리어지고, 후에 복잡한 서사물로 질적 전환<sup>27)</sup>을 이루어 왔기 때문에 배경설화를 통해 작품의 정체성을 확인하고 그 본질을 이해하는 과정은 꼭 필요하다.

지금까지의 『홍부전』 근원설화에 대하여는 첫째 고유설화, 둘째 고유설화와 외래설화의 혼합, 셋째 몽고설화, 넷째 불교설화의 네 가지 갈래로 추론되었다. 그리고 그 중에도 몽고의 ‘박타는 처녀’ 설화가 『홍부전』과 내용이 비슷하여 가장 가까운 설화로 지목되어 왔다. 그러나 『홍부전』은 특정 개별 설화와 정확하게 일치하는 것은 아니다. ‘박타는 처녀’는 동물이 사람에게서 은혜를 입으면 반드시 보답한다는 동물보은담(動物報恩譚)이다. 이 설화에서는 『홍부전』의 중심 열개인 선과 악의 형제이야기는 담겨있지 않다. 이런 연유로 ‘방이설화’가 『홍부전』의 또 다른 근원설화로 논의되고 있다. ‘방이설화’는 악하고 선한 형제가 등장하는 선악형제담(善惡兄弟譚)이다. 그리고 ‘박타는 처녀’와 ‘방이설화’는 모두 어느 한 쪽이 다른 한쪽을 흉내내다 실패한다는 모방담(模倣譚)이며, 어떤 물건에서 한없이 재물을 쏟아

---

27) 정충권, 「<홍부전>의 근원설화론」, 『홍부전』, p.24

내는 무한재보담(無限財寶譚特)의 성격을 가지고 있다. 따라서 『홍부전』의 설화적 골격은 악하고 착한 형제가 등장하는 선악형제담, 동물이 사람에게서 은혜를 입으면 반드시 보답한다는 동물보은담, 어떤 물건에서 한없이 재물이 쏟아져 나오는 무한재보담의 세 이야기의 결합으로 이루어져 있다고 볼 수 있다. 이렇듯 ‘박타는 처녀’와 ‘방이 설화’를 한꺼번에 살펴보면 『홍부전』에 나타나는 주요삽화와 화소들이 거의 다 포함되었음을 확인할 수 있다. 그리고 이들 두 설화는 각각 몽고지방의 것과 신라의 것이므로 조선조 까지도 전승되고 있었고 따라서 『홍부전』의 형성에 이용되었을 개연성이 크다고 보아야 할 것이다.<sup>28)</sup>

그러나 판소리 사설 「홍보가」와 고전소설 『홍부전』을 구현한 6종의 교과서에서는 배경설화에 대한 언급은 되어 있지 않아 풍부한 학습정보 제공이 어렵다. 다만 학습자가 따로 볼 수 있는 2종의 자습서-8학년 교학사(남미영), 10학년 지학사(박갑수)-를 통해 간단하게나마 제시되어 있다. 하지만 여기에서도 문제가 보인다. 이들 자습서에서 『홍부전』의 배경설화로 제시하고 있는 것은 모두 ‘방이 설화’이다. 8학년 교학사(남미영)에서는 ‘박타는 처녀’도 같이 제시되어있긴 하나 설화의 내용을 소개한 것은 ‘방이 설화’에 그쳐있다. 이는 학습정보가 학습자에게 제공되고 있다고 하더라도 자습서 편집인에 의한 일방적인 방법으로 제공되고 있음에 문제를 제기할 수 있다. 물론 『홍부전』의 배경설화에 대해서 아직 확실한 결론이 내려져 있지 않지만, 그렇다고 하더라도 판소리와 판소리계 소설을 다루면서 작품의 소재적 원천을 묵인할 근거는 없거니와 임의로 하나의 배경설화만 언급함으로써 작품 해석에 대한 열린 가능성을 억지로 닫아둘 필요도 없다. 학습자가 직접 능동적으로 여러 자료를 다양하게 보고, 직접 작품과의 연관성을

28) 여운필, 「『홍부전』 연구의 주요 쟁점」, 『수련어문논집, Vol.17』, 1990, p.101

찾아보게 하는 활동을 구성하여 능동적인 작품 이해와 감상에 도달할 수 있도록 환경을 조성해 주어 주체적인 사고활동으로 나아가도록 교수학습방법을 연구해야 한다.

## 2) 현재적 삶과의 관련성 여부

학습자가 고전문학에 흥미를 가지지 못하는 이유는 고전은 오늘날의 자신의 삶과 전혀 관련이 없다는 심리적 이질감이 존재하기 때문이다. 따라서 본고에서는 학습자가 고전에 대한 심리적 이질감을 극복하기 위한 방법으로 작품 속 문제가 오늘날 자신의 문제와 다름이 없음을 체험케 한다면 고전에 대한 학습자의 흥미를 제고할 수 있다고 본다.

「홍보가」와 『홍부전』을 구현한 국어교과서를 분석하여 학습자가 고전 작품에 대한 심리적 이질감을 극복하기 위해서 효과적이라고 보는 고전에 나타난 문제가 오늘날의 문제와 다르지 않음을 학습자에게 확인시키는 노력이 이루어지고 있는지 확인할 필요가 있다.

이를 확인하기 위해 언급할 작품의 내용은 『홍부전』의 인물과 주제에 대한 학습이다. 학습자가 작품의 문제를 오늘날의 자신의 문제로 환치시킬 수 있는 것은 작품의 내재적 차원에 대한 이해로부터 이루어질 수 있다.

먼저 『홍부전』에서 대표적인 두 인물 홍부와 놀부는 각각 극단적인 성격과 행동을 보여주고 있다. 흔히 우리는 두 인물에 대해 홍부를 도덕적 인물로 놀부를 반도덕적 인물로 평가하는 것이 지배적이다. 그러나 반대로 홍부는 가난을 타개할 의지도 없고, 능력도 없이 주어진 운명에만 자신을 맡기는 소극적 인물로, 놀부는 재산을 모으고 그것을 지키기 위해 갖은 노력을 기울이는 적극적 인물로 보는 견해도 있다.

하지만 사실 홍부와 놀부의 인물형은 그리 간단치가 않다. 우선 작품

『홍부전』은 치밀한 세부묘사를 통해 조선 후기의 경제적 실상을 반영하고 있는데, 조선후기의 사회분위기는 화폐 경제의 발달, 빈부의 잦은 변동, 재화에 입각한 인간 평가 및 그로 인한 가치관의 변화<sup>29)</sup> 등으로 무척 혼란스러웠다.

『홍부전』에서 홍부가 겪는 가난은 단지 ‘가난하다’는 개념이 문제가 아니라 그 구체적 실상이 중요하다.

홍부가 품을 파는 데 상하전답 김매고, 전세대동 방아 찧기, 보부상단 샅집 지고, 초상난 집 부고 전하기, 묵은 집에 토담 쌓고, 새 집에 땅 돋우고, 대장간 풀무 불기, 십리길 가마 메고, 오 푼 받고 말편자 걸기, 두 푼 받고 똥재 치고, 닷 냥 받고 송장 치기. 생전 못해보던 일로 이렇듯 별기는 버는데 하루 품을 팔면 너댓새씩 앓고 나니 생계가 막막했다. 할 수 없이 홍부 아내가 또 품을 파는데, 오뉴월 발매기와 구시월에 김장하기, 한 말 받고 벼 훑기와 물레질 베 짜기며, 빨래질 현웃 깊기, 혼인 장례에 굶은 일 하기, 채소밭에 오줌 누기, 갓은 길쌈과 장 달이기, 물방아 쌀 까불기, 보리 갈 때 거름 놓기, 못자리 때 잡풀 뜯기. 아기 낳고 첫 국밥을 손수 지어 먹은 뒤에 몸조리 대신하여 절구질로 땀을 내고. 한시 반 때도 놀지 않고 이렇듯 품을 파는데도 사는 것이 죽는 것만 못할 지경이었다.<sup>30)</sup>

『홍부전』을 교수학습하면서 홍부와 놀부라는 인물에 대해 논의할 때는 각 인물이 품고 있는 세대를 충분히 반영해야 하며 반영론적 차원에서 당시 민중들이 겪고 있는 경제적 고민<sup>31)</sup>까지 함께 고려해야 한다. 그렇게 봤을 때 홍부라는 인물과 그가 겪는 가난은 조선 후기 농촌의 계층분화 과정에서 발생한 빈농의 모습으로 가난한 삶 그 자체보다는 가난을 벗어날 수 없는 당대 현실의 문제를 담은 담론으로 파악할 수 있다.

그렇다면 홍부는 과연 단순히 소극적인 인물인가에 대해 다시 생각해 볼

29) (김진영 외, 「〈홍보전〉의 이원적 성격과 담화 조직방식」, 『홍보전』, 박이정, 1997) 정충권, 위의 책, p.25.

30) 신동훈, 위의 책, p.25.

31) 권순공, 「〈홍부전〉이놈의 심술은 이러하되, 집은 부자라 호의호식하는구나」 『고전, 그 새로운 이야기』, 숨비소리, p. 152

수 있다. 놀부에게 맨 몸으로 쫓겨나 따로 먹고 살 도리가 없는 흥부와 아내를 살아가기 위해 돈이 되는 모든 일에 품을 팔며 그 나름으로 최선을 다한다. 심지어는 매품까지 팔려고 했으나 이마저도 여의치 않다. 흥부가 노력하지 않아서 가난하게 살았던 것이 아니라 노력에도 불구하고 가난을 벗어날 수 없었던 당대 사회 현실이 문제이다. 따라서 흥부가 무능력해서 가난한 것이 당연하다는 주장은 설득력이 약하다. 그리고 이것은 오늘날 우리 사회와도 연결되어 비판적으로 사고할 수 있다. 학습자에게 오늘날 자본주의 시대를 힘들게 살아가고 있는 서민들의 모습을 돌아보게 하고 과연 그들이 노력하지 않아서 가난하게 살 수밖에 없는 것인지 생각해보도록 하여, 흥부의 가난이 오늘날의 문제와도 절대 무관하지 않음<sup>32)</sup>을 깨닫게 할 수 있다.

그렇다면 또 다른 인물 놀부는 재산을 모으고 그것을 지키기 위해 갖은 노력을 기울이는 적극적 인물이라는 긍정의 의미로 바라보아도 무방한지에 대해 생각해 보자. 흥부가 품팔이꾼으로 전락한 조선후기의 극빈농민을 반영한 인물이라면, 놀부는 당대에 물질적 여유를 누리며 새롭게 부상한 서민 부농을 반영한 인물<sup>33)</sup>이다. 놀부가 재산을 축적한 과정이 드러나지는 않지만 부모의 유산을 흥부의 몫까지 차지한데다 ‘빛값에 계집 뺏기’라는 대목을 보아 고리대금업<sup>34)</sup>을 통해 부를 축적한 것이 아닐까 한다. 놀부는 부모의 제사에 음식대신 돈을 올리고, 구걸하러 온 동생 흥부를 몽둥이로 두들겨 내쫓아 내는 등 극단적으로 탐욕스러운 인간이다.

네 복을 누굴 주고 나를 이리 보채느냐? 쌀이 많이 있다 한들 너 주자고 노적을 헐며, 버

32) 권순궁, 「고등학교 고소설 교육의 지향과 방법」 『고전소설 교육의 과제와 방향』, 2005, p.232

33) 박영주, 위의 책, p.237.

34) (임형택, 「흥부전의 역사적 현실성」, p.174) 권순궁, 「고등학교 고소설 교육의 지향과 방법」 『고전소설 교육의 과제와 방향』, 2005, p.260. 재인용.

가 많이 있다고 한들 너 주자고 섬을 헐라.<sup>35)</sup>

놀부의 이익추구는 화폐경제의 발달로 부에 대한 가치관이 변화된 당대 현실에서 어찌 보면 당연한 것일 수도 있다는 반문을 할 수도 있다. 그러나 우리가 놀부의 모습을 보고 오늘날까지 끌어와야 하는 어떤 것이 있다면 그것은 놀부의 이익추구가 반윤리적이고 이기적이라는 것이다. 자신의 이익추구를 위해 제비 다리를 분지르는 따위의 반윤리적인 행위를 자행하고, 어떤 것도 아랑곳하지 않는 놀부의 탐욕이, 그리고 그렇게 추구한 부의 가치가 과연 정당한 것인지 학습자에게 생각해보도록 하는 것은 작품을 오늘날의 문제로 환치시킴으로써 학습자의 흥미를 유발시키는 노력이 될 수 있을 것이다.

지금까지 살펴본 인물에 대한 접근은 궁극적으로 이 작품의 주제에 대한 문제로 이어진다. 『홍부전』의 주제는 홍부와 놀부가 박을 타는 장면에서 극명하게 드러난다. 경판본을 보면 홍부는 4통으로 부자가 되는데 비해 놀부는 무려 13통의 박을 타면서 망해간다.<sup>36)</sup> 작품은 홍부가 부자가 되는 과정보다 놀부가 망해가는 과정에 더 공을 들인다. 이는 『홍부전』이 담론화 될 당시 놀부나 놀부와 같은 인간들에 대한 당대 민중들의 공분이 대단했다<sup>37)</sup>는 것을 미루어 짐작할 수 있다. 그렇게 봤을 때 놀부의 박에서 나온 여러 부류의 인간 군상이 일부를 제외하고 모두 서민들이라는 것과, 그들이 놀부가 그토록 추구했던 현금을 빼앗아가면서 놀부를 망하게 한다는 것은 작품에서 기막힌 발상<sup>38)</sup>이 아닐 수 없다.

서민들의 문학인 판소리라는 장르에서 놀부와 같은 인간들에 대한 분노를

35) 신동훈, 『국어시간에 고전읽기-이박을 타거들랑 밥 한통만 나오너라』, 2006, p.25.

36) 권순궁, 위의 글, p.260

37) 권순궁, 「〈홍부전〉이놈의 심술은 이러하되, 집은 부자라 호의호식하는구나」 『고전, 그 새로운 이야기』, 숲비소리, p. 159

38) 권순궁, 위의 책, p. 159

홍부라는 인물에 대한 동정보다 더 비중 있게 다루고 있다는 것은 당대 서민 사회의 분노를 적나라하게 대변해주고 있다는 것으로 짐작할 수 있다. 홍부라는 인물은 피나는 노력에도 굶주려야 되는 반면에 놀부라는 인물은 악질적인 행위에도 부자로 잘 살고 있는 현실의 모순, 부정적 형상에 대한 비판을 통해 오늘날 우리가 어떻게 살아야 할 것인가를 알려주는 것, 그것에 대한 문제제기가 바로 우리가 작품을 통해 배울 수 있는 어떤 것이다.

지금까지 살펴본 『홍부전』의 인물과 주제를 바탕으로 학습자로 하여금 현재적 삶과의 연관성을 생각해 볼 수 있도록 구현한 교과서는 8학년 교학사\_남미영의 교과서이다. 이 교과서에서는 판소리 사설 「홍보가」를 [8-문학-(4)] 문학 작품에 나오는 인물의 행동을 사회·문화적 상황과 관련지어 파악한다.’의 성취기준을 바탕으로 대단원 ‘Ⅲ. 인물 속에 스며든 사회와 문화’에서 ‘작품과 사회·문화적 상황의 관계 파악’의 관점으로 보고 있다.

그런데 본문에 놀보심술사설, 돈타령, 홍보박타는대목, 놀보박타는 대목, 놀보 개과천선 장면이 제시되고 있는데, 내용상 흐름으로 보아 이 교과서에서 작품을 보는 시각은 작품에 드러난 사회·문화적 상황의 관계를 파악하는 것보다 홍부와 놀부의 선악의 대비를 바탕으로 한 권선징악적 주제에 맞춰있다고 해석할 수 있다. 「홍보가」를 통해 작품과 당대 사회·문화적 관계를 파악하고자 했다면 홍부의 가난에 대한 장면을 부각하여 조선 후기 경제적 상황에 대해 생각해볼 수 있도록 하고, 놀부의 패망을 강조하면서 서민군상들의 모습을 함께 제시해주었으면 교과서에서 제시한 학습목표에 보다 부합했을 것이다. 결국 학습목표에 부합하지 않는 이러한 본문 흐름은 작품의 주제를 여전히 권선징악과 형제간의 우애라는 전래동화식 이해로 도달하게 하는 문제가 된다.

『홍부전』 교육에서 제기되어야 하는 문제는 단순히 권선징악이나 형제간

의 우애를 지켜야 한다가 아니라 흥부의 가난과 놀부의 패망의 이유를 생각해보게 하고 그 속에 담겨있는 삶의 본질에 대한 것이다. 권선징악이나 형제간의 우애로의 해석은 『흥부전』의 주제를 단순화시켜 버리고, 학습자에게 오늘날의 자신의 문제로 환치시키는 경험에 하기에 한계가 있다.

고전문학 작품 학습에 있어 주제의 본질을 꿰뚫고 있지 못하고 있는 이러한 문제적 상황은 사실상 학습자에게 교과서의 전문을 볼 수 있도록 하는 환경을 제공해 준다면 상당부분 해결할 수 있다. 교과서는 지면상 작품의 일부분을 발췌해서 수록하기 때문에 교과서 편집자의 시각에 따라 배열된 작품을 학습자는 그대로 수용할 수밖에 없다. 만일 학습자가 작품의 전문을 쉽게 제공받을 수 있는 환경이 조성된다면 고전 작품 주제에 대한 왜곡 현상과 현재적 삶과는 동떨어져 있다는 선입견을 갖는 문제는 해결이 가능하다. 더불어 작품의 전문을 읽은 후 동료 학습자와의 자유로운 토론까지 이루어진다면 학습자의 경험의 폭이 넓어져 고전작품에 대한 선입견은 물론, 학습자 주체적인 작품 감상활동까지 가능할 수 있다. 따라서 교사는 작품의 전문을 제공하고, 동료학습자와의 자유로운 토론활동이 가능한 환경을 제공해주는 노력이 필요하다.

### 3) 보고 들을 수 있는 판소리 교육 기회 여부

「흥보가」는 판소리이고, 판소리는 우리의 전통문화 중에서도 현재까지 자체적인 생명력을 가지고 있는 문화유산이다. 그러나 우리 교육현장에서 판소리를 교수 학습할 때, 판소리의 문화 유산적인 가치를 각인시키는 노력은 많이 경시되어 온 것이 사실이다. 구비문학적이고 공연예술인 판소리는 교과서 상에서 단지 판소리 사설이라는 읽기 자료의 하나로 제시되어 있고, 판소리의 장르적 특성은 언제부터인가 학습자에게 암기해야 할 지식꾸러미

가 되었다. 이러한 상황은 판소리라는 장르의 호기심 감소의 차원을 넘어 지속적으로 발전시켜야 할 우리 문화유산에 대한 관심 저하로 이어질 수 있는 문제적 상황이다. 따라서 우리의 문화유산으로서의 판소리를 각인시키기 위해 학습자가 판소리를 직접 보고 들을 수 있는 기회를 제공해주는 노력이 필요하다.

특히 판소리는 현장성이라는 특징을 가지고 있다. 판소리는 공연상황에서 수용자의 요구와 판소리를 공연하는 명창에 따라 그때그때 작품 내용이 첨가되기도 하고, 삭제되기도 하며, 감정이 달라지기도 한다. 따라서 「홍보가」를 교수 학습할 때는 판소리의 현장성을 중심으로 접근하여 학습자로 하여금 판소리를 직접 보고 들을 수 있게 한다면 작품에 대한 호기심과 흥미를 불러일으킬 수 있다.

「홍보가」를 통해 판소리의 현장성을 느끼게 할 수 있는 학습내용은 여러 가지가 있지만 본고에서는 가락과 명창에 따라 달라지는 「홍보가」의 변이양상, 공연예술로서의 「홍보가」, 그리고 재담으로서의 「홍보가」를 교수학습하고 있는 현황을 분석하여 문제점을 밝혀내고 궁극적으로 판소리의 현장성을 느낄 수 있는 새로운 교육의 방향성을 생각해보도록 하겠다.

#### ① 가락과 명창에 따라 달라지는 「홍보가」의 변이양상

판소리의 전승은 크게 동편제와 서편제로 구분할 수 있다. 동편제와 서편제 소리는 각각 그 특색이 다르며, 각각의 맥을 유지하고 있는 명창들마다 저마다 소리의 색깔이 있다. 같은 「홍보가」임에도 동편제 소리와 서편제 소리가 다르고, 각 가락에서도 명창들마다 각기 다르기 때문에 「홍보가」는 하나의 「홍보가」일 수 없다. 그것이 작품의 특징이고 판소리라는 장르의 특징이다. 따라서 「홍보가」 교수학습현장에서 이러한 변이양상을

확인하고 경험하게 하는 것은 학습자의 상상력의 폭을 확장시키며, 비판적 사고력<sup>39)</sup>을 길러줄 수 있다. 그리고 이것은 궁극적으로 우리 전통문화의 가치를 직접 체험케 하는 경험을 부여해줄 것이다.

그런데 실제 「홍보가」를 교수 학습하는 상황에서는 이러한 부분이 간과되어 있어 아쉬움이 있다. 「홍보가」를 구현한 6종의 교과서의 수록현황 [표 (2)]를 보면 누구본 창본인지에 대한 명시부터 제대로 이루어지지 않고 있다.

제재의 출처를 밝히는 일은 판소리뿐만 아니라 고전문학 작품을 제재로 다룰 때 반드시 필요한 작업이다. 고전문학은 같은 작품이라 할지라도 많은 이본이 존재하며, 이본마다 개작도 이루어지기 때문에 그 차이도 크다. 그 중에서 특히 판소리의 경우에는 구비전승과 현장성이라는 특색에 따라 그 이본의 양상이 무궁무진하다. 따라서 정확한 서지를 제시해주는 작업이 반드시 필요하다.

정확한 서지를 바탕으로 판소리의 다채로운 매력을 경험하는 학습여건의 제공은 판소리, 그리고 「홍보가」가 오늘날까지 면면히 이어오고 있는 이유를 실제 경험하도록 하는 기회가 될 수 있다. 학습자는 이 과정에서 작품에 대한 다양한 상상을 할 수 있으며, 변이양상의 차이를 단서로 비판적 사고력을 기를 수도 있다. 이러한 경험을 교수학습과정을 통해 하게 하는 것은 판소리라는 전통문화를 각인시키는 가장 효과적인 방법이 된다.

## ② 공연예술로서의 판소리 면모

공연예술의 관점에서 「홍보가」를 교수 학습하는 것은 판소리의 현장성을 가장 직접적으로 체험케 할 수 있는 방법이다.

---

39) 정충권, 「〈홍부전〉의 문학교육적 함의」, 『홍부전』, p.307

「홍보가」를 공연예술로 보는 시각은 10학년 2종의 교과서 천재교육(김대행)과 지학사(박갑수)에서 살필 수 있다. 이 교과서는 듣기 영역의 「10-듣-4」 공연 예술의 소통 방식과 표현 특성을 이해한다.’의 성취기준을 구현하여 공연예술의 표현 방식을 탐구하도록 하고 있다.

천재교육(김대행)에서는 공연예술로서의 「홍보가」를 구현해 놓은 만큼 강도근 창 「홍보가」를 본문으로 제시했다. 학습활동도 판소리 「홍보가」를 직접 듣고 난 후의 공연예술로서의 판소리 표현방식의 특징과 효과를 정리해보도록 하고 있기 때문에 교사에 의한 효과적인 학습여건만 마련된다면 학습자는 공연예술로서의 「홍보가」를 온전히 학습할 수 있다.

그러나 지학사(박갑수)에서는 공연예술의 특성을 확인 할 수 있는 활동이 전혀 제시되어 있지 않다. 듣기 영역의 성취기준을 구현해 놓았음에도 불구하고 본문도 소설의 형태인 『홍부전』으로 제시해놓아 공연예술로서의 『홍부가』의 면모를 살펴보기는 어렵다. 그나마 학습활동 1번에서 ‘다음은 홍부의 모습을 묘사한 대목이다. 문장을 읽을 때 울격이 느껴지는 것은 무엇 때문인가?’라는 질문 밑에 판소리 사설로의 「홍보가」의 일부를 4줄 정도 글로 제시해놓고 여기서 판소리의 공연예술로의 면모를 눈으로 확인하도록 하고 있다. 이것으로 「홍보가」에 드러난 공연예술의 면모를 어떻게 살필 수 있을지 의문이다. 교과서의 이런 모습이 바로 학습자에게 고전문학과 우리 전통예술에 대한 선입견을 갖게 하는 문제적 모습이다.

공연예술을 학습목표로 제시했다면 공연예술로서의 『홍부가』를 보거나 듣고 느낄 수 있도록 하는 활동으로 공연예술의 특징을 경험하게 하는 활동으로 교과서 및 교수 학습 상황을 구현해야 학습목표에 충실한 것이 된다. 판소리 사설로만 일부 제시해 놓는 것은 그 안에서 현장성을 가진 공연예술의 특징을 파악할 수도 없거니와 결국 작품은 언어자료로 전락하게 만든다.

이는 고전에 대한 선입견을 갖게 하는 고전소설교육의 문제를 반복하는 일  
이 된다.

### ③ 재담으로서의 「홍보가」의 매력 부각의 여부

2007년 개정 국어과 교육과정에서 눈에 띄는 것은 듣기영역에서 ‘재담’이  
라는 담화 자료의 등장이다. 이는 듣기 영역을 교수 학습하는데 있어 흥미  
요소가 있고 다채로운 담화 자료를 선택하고자 한 의도로 보인다. 특히 재  
담은 비교적 다양한 문종으로 교육할 수 있지만 판소리작품으로 교수 학습  
한다면 재담의 말놀이, 기지, 풍자, 과장, 조롱 등의 여러 유형을 다양하게  
학습할 수 있다.

그 중에서도 특히 「홍보가」는 재담을 곁들인 사실이 풍부하게 들어있는  
것으로 유명하다. 따라서 「홍보가」를 재담교육의 제재로 활용하면, 조선  
후기 사람들의 문화적 분위기를 구체적으로 파악할 수 있고, 다양한 유형을  
바탕으로 재담의 사회 비판 기능을 어렵지 않게 배울 수 있다.

재담을 통한 「홍보가」의 웃음에는 조선 후기 서민층의 삶과 애환이 절  
절하게 담겨있다. 우리는 「홍보가」의 재담을 통해 당대 사람들이 느끼는  
삶의 애환을 웃어넘김의 전략으로 새삼 가다듬고 있는 민중적인 웃음을 느  
낄 수 있다.

[아니리] 나 오늘 읍에나 좀 다녀올라네., “아니, 읍에는 뭇허로 가신단 말이요?”,  
“환자섭이나 타다가 자식들 살려내얄 것 아닌가?”, “아이고, 우리 정상에 지금 환자  
떼먹고 도망간다고 주지 안헐 터이니 함부레 가지 마시오.,” “응, 요망시럽게. 아, 거,  
무슨 일을 꼭 밋고 다닌가, 그러게? 사구일생 잡고 다니제. 내 갓 좀 내오소.,” “갓은  
어찌 두었어요?”, “아, 뒤안 귀뚝 속에 두었지.,” “아이고, 어찌 갓은 귀뚝 속에다 두  
신단 말이요?”, “그런 게 아니라, 신묘년에 조대비 국상이 났는디, 어떠한 친구 한  
분이 백립 하나를 주며 바닥이 존존허다고 나다려 곤쳐 쓰라 하데그려. 아, 이 사람

아, 내 정상에 지금 갓방에 뻗겨 뜨지 해 쓸 수 있나? 꼬시럼에 꼬실러 쓸라고 거 귀퉁 속에다 두었지. 내 도복 좀 내오소.”, “아이고, 도복은 어따 두었소?”, “아, 장 안에 두었지.”, “아이고, 우리집에 무슨 장이 있어요?”, “지랄허고 있다, 시방. 닭의 장은 장 아닌가? 덕석 구녕에 내 조대도 좀 내오고.” 홍보가 차림채림을 차리는데, (박봉술 『홍보가』)40)

위의 대화에서 홍보의 답변을 통해, 갓을 굴뚝에 둔 것은 백립을 검게 만들기 위함이었고 도복이 들어있는 장이란 바로 닭장임을 알 수 있다. 일종의 재치 문답을 통해 관객에게 ‘어의 없음’을 느끼게 하면서 웃음을 유발한다. 그런데 잘 살펴보면 그 속에는 갓 하나 없어서 얻어 쓸 수밖에 없었던 비참한 현실이 숨어 있다. 어의 없는 답변에 의해 저절로 웃음을 유발하면서 그 속에 당대 서민들의 애환과 사회 비판적인 의식이 담겨 있는 것이다. 그리고 이것은 오늘날 우리 현실과 전혀 다르지 않다는 것을 「홍보가」에 담긴 재담을 통해 학습자는 확인할 수 있다.

「홍보가」의 재담으로서의 면모를 확인하고 궁극적으로 재담의 교육적 목표를 효과적으로 달성하려면 「홍보가」의 재담사설을 학습자가 직접 보거나 들을 수 있는 환경을 조성해주어야 한다. 특히 「홍보가」는 판소리라는 장르가 바탕이 되기 때문에 현장성에 기인한 재담의 표현들을 학습자가 생생하게 느낄 수 있도록 교수학습해야 그 속에 담긴 웃음의 의미까지 정확하게 파악할 수 있다.

국어교과서에서 「홍보가」를 재담으로 보는 관점은 7학년 3종(지학사\_방민호, 디딤돌\_김종철, 천재교육\_박영목)의 교과서이다. 재담은 듣기 영역의 담화 자료이기 때문에 7학년에서 「홍보가」를 교수 학습할 때는 듣기 위주의 활동을 중심으로 학습자에게 재담의 다양한 유형을 경험토록 하여야 한다. 다음은 7학년에서 「홍보가」를 구현해놓은 각 교과서의 짜임이다.

---

40) <김진영 외, 『홍부전 전집1』, 박이정, 1997, p.607> 정충권, 위의 책. p.279. 재인용.

지학사(방민호)	
머릿글	이 단원에서는 고전 소설 “홍부전”중에서 재담이 잘 나타나는 한 부분을 실었다. 이 글을 읽고 재미있는 말 속에 담긴 의미와 기능을 파악해보자.
본문 날개활동	1. 홍부가 밥을 먹기 전에 화가 난 이유가 무엇인지 생각해보자. 2. 홍부가 밥을 받아먹는 장면에서 웃음을 불러일으키는 이유는 무엇인가.
학습활동 1	1. 홍부전을 감상하고 다음 활동을 해보자 (1) ‘밥’을 대하는 홍부의 처음 태도와 나중 태도가 어땠는지 홍부의 말과 태도를 통해 설명해보자. (2) 홍부의 큰 아들이 홍부의 부른 배를 가라앉히기 위해 제시한 방법을 차례대로 말해 보자. (3) “홍부전”에서 웃음을 자아내는 말을 고르고, 그 까닭을 적어 보자.
학습활동 2	2. 다음 설명을 참고하여 “홍부전”에 나오는 다음 등장인물의 말은 무엇을 비판하고 있는지 말해보자.
디딤돌(김종철)	
머릿글	판소리에는 재담이 많이 들어 있어 듣는 이의 흥을 돋우고 재미를 준다. 박을 타서 나온 쌀로 홍부 가족이 밥을 지어 배불리 먹는 대목과 부자가 된 홍부에게 놀부가 화초장을 얻어오는 대목을 감상하면서 재담이 주는 말의 재미를 느껴보자.
본문 날개활동	1. 홍부 부인의 말에서 홍부 가족이 어떻게 살아왔는지 추측해보자. 2. 큰아들의 말이 주는 재미를 생각해보자. 3. 놀부의 말에서 알 수 있는 당시 사람들의 놀부에 대한 시각을 이야기해보자. 4. 이 부분을 판소리로 듣고 놀부가 화초장을 얻었을 때의 기쁨이 음악적으로 어떻게 표현되고 있는지 말해 보자.
내용학습	1. ‘홍부 가족, 배불리 먹다’와 ‘놀부, 화초장 얻어 오다’의 내용을 각각 정리한 것이다 빈칸을 채워보자 2. 가장 재미있다고 생각하는 부분을 이야기해보자.

<b>목표 학습</b>	<p>‘박타령에 나타난 말의 재미를 느끼며 아래 활동을 해보자.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 다음의 표현이 나타나는 부분을 찾아 적어보자.</li> <li>2. 1에서 찾은 부분 중 마음에 드는 부분을 보기와 같이 골라 작가가 재미있게 표현한 이유를 적어 보자.</li> <li>3. 박타령에 드러난 당시 사회상을 읽고, 제시된 장면의 내용을 당시 사회상과 연관 지어 설명해 보자.</li> <li>4. ‘박타령’을 글로 읽으며 감상할 때와 들으면서 감상할 때의 차이를 서로 이야기해보자.</li> </ol>
<b>천재교육(박영목)</b>	
<b>머릿글</b>	이 단원에서는 판소리 ‘홍보가’ 가운데 일부를 들었습니다. 홍보에게 일어난 일을 어떻게 재담으로 표현하고 있는지 살펴면서 들어봅시다.
<b>본문 날개 활동</b>	없음
<b>내용 학습</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 이 장면의 앞부분에는 어떤 일이 있었는지 생각해봅시다.</li> <li>2. 밥을 만이 먹어 쓰러진 홍보를 구하기 위해 아들이 생각해 낸 방법을 차례대로 말해봅시다.</li> </ol>
<b>목표 학습</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ‘밥타령’에는 재미있는 표현이 많이 나옵니다. 이러한 표현을 찾아 다음 표에 정리해봅시다.</li> <li>2. 재치 있게 하는 재미있는 이야기를 ‘재담’이라고 합니다. 재담이 어떤 기능을 하는지 살펴봅시다. <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 다음 대화에서 웃음을 자아내는 부분을 찾아보고, 그 이유를 말해봅시다.</li> <li>(2) 다음 글을 읽고, 재담이 어떠한 역할을 하는지 생각해봅시다.</li> </ol> </li> </ol>

표 3. 국어교과서 7학년 「홍보가」 재담 구현양상

7학년 디딤돌(김종철)에서는 박봉수 창, 「홍보가」 중에서 「화초장」 대목을 실어놓고, 날개 활동으로 “이 부분을 판소리로 듣고 놀부가 화초장을 얻었을 때의 기쁨이 음악적으로 어떻게 표현되고 있는지 말해보자.”라고 제시하고 있다. 교수학습현장에서 교사가 이 부분을 학습자에게 실제로 들려주는지에 대한 문제는 차치하더라도 교과서 짜임을 통해 이 부분이 듣기영역의 성취기준을 달성하고 있다는 사실을 직접적으로 보여주고 있다. 7학년 천재교육(박영목) 교과서에서도 마찬가지이다. 이 교과서에서는 본문인 「밥

타령」에 들어가기 전에 머리글로 “이 단원에서는 판소리 ‘홍보가’ 가운데 일부를 듣습니다. 홍부에게 일어난 일을 어떻게 재담으로 표현하고 있는지 살펴면서 들어봅시다.”라고 하여 역시 이 부분이 듣기 영역이라는 것을 명시하고 있다.

그런데 7학년 지학사(방민호)의 경우에는 그렇지 않다. 재담은 「홍보가」의 판소리 사설로서의 성격을 다루는 제재임에도 불구하고 이 교과서에서는 판소리로서의 「홍보가」가 아닌 소설로서의 『홍부전』을 제재로 선택하고 있다. 또한 교과서 목차에서는 『홍부전』을 제재로 선택한 단원의 영역명을 분명 ‘문학, 듣기’를 명시해놓아 이 단원이 문학과 듣기 영역의 통합단원이라고 생각할 수 있도록 하였으나 실제로 본문으로 들어갔을 때는 듣기 영역을 중심으로 한 활동은 찾아볼 수 없었다. 작품에 들어가는 머리글에는 “이 단원에서는 고전소설 ‘홍부전’ 중에서 재담이 잘 나타나는 한 부분을 실었다. 이 글을 읽고 재미있는 말 속에 담긴 의미와 기능을 파악해 보자.”라고 되어있는데, 여기서 ‘이 글을 읽고’라고 해 놓았듯이 이 교과서에서는 듣기 영역의 성취기준을 구현했음에도 불구하고 문학과 읽기 영역으로 작품을 보는 오류를 범하고 있다. 따라서 교육과정을 잘 이해한 교사라면 이 교과서로 재담으로서의 「홍보가」를 교수 학습할 경우, 반드시 학습자가 재담을 직접 듣고 활동할 수 있도록 추가적인 학습여건 마련이 필요함을 확인할 수 있다.

지금까지 2007년 개정 국어과 교육과정을 반영한 국어교과서 분석을 통해 판소리 사설 「홍보가」를 포함한 고전소설 『홍부전』이 교수학습되는 실재를 확인하고, 몇 가지 문제적 상황을 발견하였다.

판소리와 판소리계 소설에 연관된 학습정보가 학습자의 필요에 따라 제공

되는 환경이 충분히 마련되고 있지 않았고, 학습목표와 동떨어진 본문 수록 내용으로 인해 작품에 대한 선입견을 고조시키고 있었다. 또 판소리로서의 작품을 다루면서 판소리의 현장성을 느끼기 어려운 학습 환경으로 작품 뿐 아니라 우리 전통문화인 판소리에 대한 관심저하를 초래하고 있는 상황이었다.

고전을 교육할 때 무엇보다 가장 크게 고려해야 하는 것은 고전에 대해 갖는 학습자의 심리적 이질감을 극복하게 하는 것이다. 각 교과서에서 발견한 몇 가지 문제적 상황은 고전에 대한, 그리고 작품에 대한 심리적 이질감을 더욱 고조시킬 수 있는 문제적 상황이다. 따라서 고전에 대한 심리적 이질감을 극복하고, 『홍부전』이 학습자에게 흥미로운 존재가 될 수 있도록 효과적인 학습여건을 마련하여 심리적 이질감을 극복하게 해주는 교수학습 방법이 필요하다.

이러한 분석에 따라 다음 ‘IV. 스마트 기기를 활용한 『홍부전』 교수학습 방법’에서 고전과 『홍부전』 교수학습에 있어 새로운 방향을 마련해 보고자 한다.

## IV. 스마트 기기를 활용한 『홍부전』 교수학습방법

- 효과적인 학습 여건 제공을 중심으로 -

본고의 주제인 고전소설 『홍부전』은 판소리계 소설이라는 태생적인 작품의 성격에 따라 다루어지는 쟁점이 다양하다. 다양한 쟁점이 존재하는 만큼 학습할 때 요구되는 학습정보의 내용 및 종류가 다양하면 할수록 학습자는 작품에 대해 보다 풍부하게 학습할 수 있다. 또한 판소리로서의 「홍보가」는 시청각 자료에 시공간 제한 없이 접근할 수 있는 스마트 기기를 활용했을 때 효과적인 학습이 가능하다.

스마트 기기는 고전문학 교수학습방법에서 학습자에게 효과적인 학습 여건을 제공해 줄 수 있는 매체이다. 교사는 스마트 기기가 갖는 사용 환경의 개별성과 자기주도성, 그리고 이동성과 접근성이라는 특성을 적극 활용할 수 있는 학습자 주도적인 학습 환경을 마련하여 학습자에게 제공할 수 있다. 학습자 주도적인 환경의 제공은 고전에 대해 개별 학습자가 가지는 심리적 이질감을 극복하게 할 수 있다. 따라서 교사는 스마트 기기를 활용한 학습여건 제공의 방법을 지속적으로 연구하여 학습자가 고전에 흥미를 갖고 이질감을 극복할 수 있도록 끊임없이 노력해야 한다.

### 1. 풍부한 학습정보 제공 및 습득의 능동성

- QR코드를 활용한 학습지 구현

고전소설 『홍부전』과 판소리 사설 「홍보가」를 구현한 교과서 분석을 통해 작품 학습에 필요한 학습정보가 제공되고 있지 않거나 습득의 방법이 학습자에 의한 능동적인 방법이 아닌 교수학습 상황에 아쉬움을 지적했다.

실제 교수학습현장에서 교사는 학습자에게 작품 이해에 도움을 주는 다양한 학습정보들을 교사나 참고서의 일방적 주입이 아닌 학습자 자신의 필요에 따라 정보에 즉각적으로 접근하도록 하여 능동적인 작품 감상과 이해에 도달하도록 도와주어야 한다.

본고에서는 스마트 기기를 활용하여 학습자에게 학습정보를 풍부하게 제공해주고 정보 습득의 방법에서 학습자에 의한 능동적인 방법으로 나아갈 수 있는 교수학습방법으로 QR코드를 활용한 학습지 구현을 제안한다.

스마트 기기를 통한 풍부한 학습정보의 제공과 습득의 수월성은 QR코드를 활용하여 실현할 수 있다. QR코드는 바코드보다 훨씬 많은 정보를 담을 수 있는 격자무늬의 2차원 코드이다. QR코드는 숫자 최대 7,089자, 문자(ASCII) 최대 4,296자, 이진(8비트) 최대 2,953바이트, 한자 최대 1,817자를 저장할 수 있으며, 일반 바코드보다 인식속도와 인식률, 복원력이 뛰어나다. QR코드는 스마트 기기만 있으면 정보를 쉽게 파악할 수 있다. QR코드를 애플리케이션을 이용해 스캔하면 코드에 저장된 다양한 정보를 손쉽게 얻을 수 있다. 이러한 QR 코드는 또한 누구나 생성할 수 있다는 점에서 더 매력적이다. 국내에서는 네이버(<http://qr.naver.com/>) 다음커뮤니케이션(<http://code.daum.net/web/>) 등에서 QR 코드를 무료로 생성할 수 있다.



그림 1 네이버 ‘QR코드 만들기’ 화면 (<http://qr.naver.com/>)



그림 2 다음커뮤니케이션 ‘QR코드 만들기’ 화면 (<http://code.daum.net/web/>)

QR코드를 활용하면 고전문학을 이해하기 위해 요구되는 학습정보를 손쉽게 풍부하게 학습자에게 제공할 수 있다. 교사는 꼭 필요하다고 판단되지만 교과서에 제시되어 있지 않아 따로 제공하겠다고 판단한 학습정보들을 QR코드에 담아 학습자에게 학습지의 형태로 손쉽게 제공해 줄 수 있다.

1) QR코드를 활용한 학습정보 교수 학습지 구현의 모형

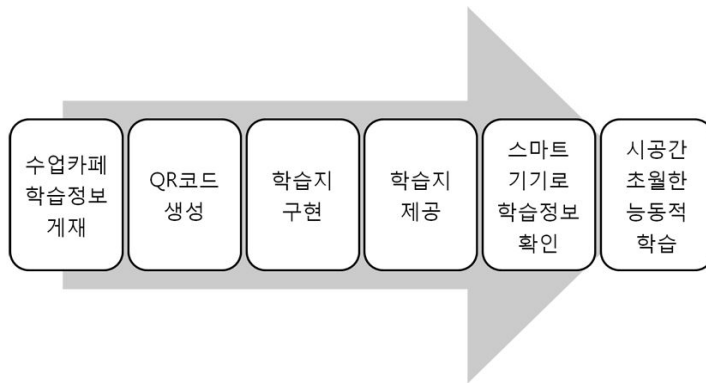


그림 3 QR코드를 활용한 학습정보 제공의 모형

먼저 교사는 QR코드를 통해 학습자에게 제공할 학습정보를 교사의 수업 카페에 게재한다. 이는 교사가 QR코드를 생성할 때 해당 학습정보 페이지를 링크 걸어두기 위해서도 필요하고, 추후에 학습정보를 저장 및 관리 할 수 있도록 하기 위해서 필요하다. 그리고 학습자가 스마트 기기가 아닌 컴퓨터를 사용할 수 있을 때 인터넷 환경에서도 정보 확인을 수월하게 하기 위해서도 필요하다.

그 다음 학습정보에 대한 QR코드를 생성한다. QR코드는 네이버나 다음 등에서 무료로 생성 및 관리가 가능하다.

QR코드가 생성되었으면 교사는 이를 활용하여 학습지를 구현하여 학습자에게 제공한다. 교사에 의해 모두 한 번에 제공된 학습정보보다는 QR코드

에 따라 제공하는 학습정보는 학습자의 내적동기에 따라 시공간의 제약이 없이 정보를 확인할 수 있게 한다는 점에서 학습자의 능동적 학습을 가능하게 하는 학습여건이 될 수 있다.

2) 『홍부전』의 배경설화 QR코드 생성 과정

① 네이버를 통한 QR코드 생성 (<http://qr.naver.com/>)

1단계, 정보 입력을 선택한다. 이 단계는 스마트 기기로 QR코드를 인식할 때, QR코드에 정보를 담아서 확인하도록 할 것인지, 아니면 인식과 동시에 특정 사이트로 이동하게 할 것인지를 선택할 수 있다. 교사는 학습정보의 성격에 따라 자유롭게 선택하면 된다. 본고에서 선택한 정보입력방법은 QR코드 자체에 정보를 담는 방법이다. 이 방법으로 『홍부전』의 배경설화가 담겨있는 QR코드를 생성하도록 하겠다.

2단계, 기본정보를 입력한다. 이 단계에서는 QR 코드의 제목을 설정하고, 테두리를 정하거나 문구를 삽입할 수 있다. 또 QR 코드의 공개·비공개 여부를 결정할 수 있다. 본고에서는 네이버 QR코드 만들기를 통해 『홍부전』의 배경설화 중 ‘박타는 처녀’ 설화의 정보를 담아보기로 하겠다.



그림 4 [네이버를 통한 QR코드 만들기] 1단계 정보입력 선택 화면



그림 5 [네이버를 통한 QR코드 만들기] 2단계 기본정보 입력 화면

3단계, 추가 정보를 입력한다. QR코드에 담을 수 있는 정보는 링크걸기, 소개글, 이미지, 동영상, 지도, 연락처이다. 여기에 해당하는 모든 정보를 다 담을 수도 있고, [순서변경]을 클릭하면 그중에 선택해서 몇 개의 정보만 담을 수도 있다. 본고에서는 링크, 소개글, 이미지 파일만 선택하도록 한다.

4단계, 코드 생성을 완료한다. 코드 저장을 통해 QR코드를 그림으로 저장할 수 있기 때문에 이를 활용하여 『홍부전』 배경설화를 학습할 수 있는 학습지를 구현할 수 있다.



그림 6 [네이버를 통한 QR코드 만들기] '박타는 처녀' 관련, 3단계 추가 정보 입력 화면



그림 7 [네이버를 통한 QR코드 만들기] 4단계 코드 생성 완료



그림 8 [네이버를 통한 QR코드 만들기] 생성된 '박타는 처녀' QR코드

② 다음을 통한 QR코드 생성 (<http://code.daum.net/web/>)

1단계, 기본정보를 입력한다. Daum은 코드생성 1단계에서 QR코드의 제목을 설정하고, 코드의 테두리를 정하거나 문구를 삽입할 수 있다. 이와 함께 QR코드에 정보를 담아서 확인하도록 할 것인지, 아니면 인식과 동시에 특정 사이트로 이동하게 할 것인지 코드 정보를 선택할 수 있도록 되어 있다. 역시 학습정보의 성격에 따라 자유롭게 선택하면 된다. Daum QR코드 만들기를 통해서 『홍부전』의 배경설화 중 ‘방이설화’의 정보를 담아보도록 하겠다.



그림 9 [다음을 통한 QR코드 만들기]  
1단계 기본정보 입력하기

2단계, 상세 정보를 입력한다. 다음을 통해 QR코드에 담을 수 있는 정보는 소개글, 연락처, 지도, 이미지, 동영상이다. 이 중에 선택해서 정보를 입력하면 된다.

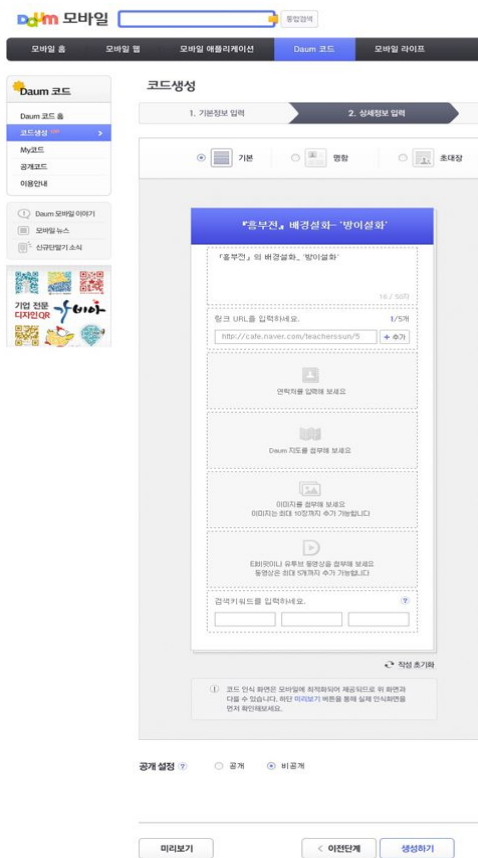


그림 10 [다음을 통한 QR코드 만들기]  
2단계 상세정보 입력하기

3단계, 코드 생성을 완료한다. 코드 저장을 통해 QR코드를 그림으로 저장할 수 있고, 생성된 QR코드를 활용하여 『홍부전』 배경설화를 학습할 수 있는 학습지를 구현할 수 있다.

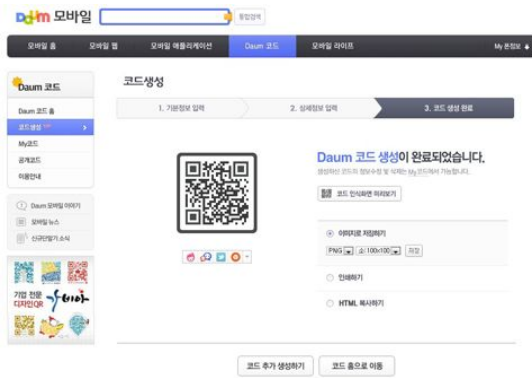


그림 11 [다음을 통한 QR코드 만들기]  
3단계 코드 생성 완료, 코드 저장



그림 12 [다음을 통한 QR코드 만들기] 생성된 '방이 설화' QR코드

### 3) QR코드를 활용한 『홍부전』 교수 학습지 구현의 실제

이러한 과정으로 『홍부전』의 배경설화 정보를 담은 QR코드를 생성하여 학습지를 제작 및 제공함으로써 학습자의 능동적인 학습 여건을 마련해줄 수 있다.

QR코드를 활용한 학습지 구현은 단순히 글로 된 자료가 아니라 사진이나 동영상 자료까지도 수용이 가능하다. 또한 시공간의 제한이 없이 학습자에 의해 능동적인 정보 수집도 가능하고, 교사에 의해 모두 다 주어진 정보보다 학습자의 내적동기가 필요하다는 점에서 학습자의 능동적인 학습을 가능하게 할 수 있다.

이에 따라 본고에서 구현한 『홍부전』 교수 학습지 예시는 다음과 같다.

**\* 3단원 <흥부전> 교수학습지**

- 작품의 배경설화에 대해 알아보시다! ^^

\* <흥부전>의 배경설화로 논의되는 두 설화 '박타는 처녀 설화'와 '방이 설화'에 대해 살펴보고, 두 설화 중 어느 설화가 <흥부전>과 연관성이 깊은지 생각해봅시다. 그리고 그 이유를 적어 봅시다!

**박타는 처녀 설화**



**방이 설화**



설화	<흥부전>과의 연관성 그렇게 생각한 이유
박타는 처녀	
방이 설화	

『홍부전』을 교수 학습하는 실제 상황에서 QR코드의 활용은 다양하게 쓰일 수 있다. QR코드는 사진 자료와 동영상 자료까지도 수용이 가능하기 때문에 『홍부전』 학습에 도움이 되는 시청각 자료가 필요한 경우 수업 중에 시간을 할애해서 학습자에게 보여주어야 하는 제약이 있었다. 그러나 QR코드를 활용하면 이러한 제약이 없이 배경설화와 같이 필요하지만 교과서에 담겨 있지 않은 유용한 학습 정보를 손쉽게 제공할 수 있다. 학습자 역시도 자신의 필요에 따라 언제 어디서든 『홍부전』의 학습 정보를 열람할 수 있어 작품에 흥미를 가질 수 있으며 학습의 과정을 능동적으로 이끌어 갈 수 있다. 특히 본고에서 제안한 학습지를 통해 『홍부전』의 학습정보를 제공하는 방법은 기존에 교사에 의해 글로써 모두 다 주어진 정보보다 학습정보 확인을 위해 학습자의 내적동기가 필요하다는 측면에서 학습의 과정을 능동적으로 만드는 데 기여한다.

## 2. 현재적 삶과의 연관성을 부여하는 환경의 제공

- <iBooks> 서비스를 통한 작품 전문 제공과  
SNS를 활용한 상호교류학습

고전소설 『홍부전』과 판소리 사설 「홍보가」을 구현한 교과서 분석을 통해 설정된 학습목표와 교과서 본문이 적합하지 않아 작품에 대한 선입견을 고조시키고 있는 문제적 상황을 확인하였다.

본고에서는 학습자가 가진 고전에 대한 선입견을 타파하고 심리적 이질감을 극복하게 하기 위해서는 작품 속 문제가 오늘날 자신의 문제와 다름이 없음을 체험케 하여야 한다고 주장한다. 그리고 그 방법의 일환으로 스마트 기기를 활용하여 작품의 전문을 학습자에게 제공하고, SNS를 통한 교사-학

습자와 학습자 간 상호교류의 방법을 연구하여 효과적인 학습여건의 제공하는 교수학습방법을 제안한다.

스마트 기기를 활용해 『홍부전』 작품의 전문을 읽도록 제공하고, 동료 학습자와 상호교류를 하게 하는 것은 『홍부전』에 대한 내용 측면이나 교수학습 방법 측면 모두에서 작품에 대한 학습자의 선입견을 없애 줄 수 있는 새로운 방향이다. 스마트 기기를 활용해 『홍부전』을 학습하는 이러한 과정에서 학습자는 과거로부터 온 문제가 오늘날 자신을 둘러싸고 있는 문제와 전혀 다름이 없음을 체험할 수 있고, 고전이 오래되고 낡은 것이라는 선입견에서 벗어나 작품에 대한 흥미를 제고할 수 있다.

#### 1) <iBooks> 서비스를 통한 작품의 전문 제공

iBooks 서비스는 아이폰과 아이패드에서 사용할 수 있는 전자책 뷰어 애플리케이션이다. 이 애플리케이션을 통해 전자책을 구입하여 볼 수도 있고, 자료를 PDF화하여 일종의 나만의 전자책을 만들어 볼 수도 있다.

교사는 학습자에게 효과적인 학습여건을 제공해주기 위하여 『홍부전』의 전문을 PDF로 만들어 iBooks 서가에 넣고 다닐 수 있도록 환경을 제공해줄 수 있다.<sup>41)</sup>

---

41) iBooks 서비스는 아이폰과 아이패드에서만 사용할 수 있는 애플리케이션이다. 안드로이드 스마트 기기의 경우에는 PDF 리더 애플리케이션을 통해 볼 수 있도록 할 수 있다.

① <iBooks> 서비스를 통한 『홍부전』의 전문 습득의 모형

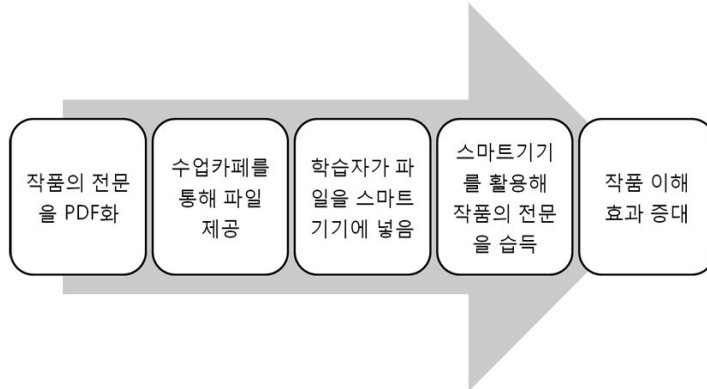


그림 13 iBooks 서비스를 통한 『홍부전』의 전문 습득 모형

학습자에게 iBooks 서비스를 통해 『홍부전』의 전문을 습득하도록 하기 위해서는 먼저 작품의 전문을 교사가 PDF화 시켜야 한다.

PDF화 시킨 『홍부전』을 학습자에게 제공하는 방법은 교사의 수업카페 자료실을 이용하거나 학습자의 이메일로 전송하는 방법이 있다. 경우에 따라서는 자료를 업로드 한 후, SNS로 메시지를 전달하여 학습자로 하여금 교사의 수업카페에 방문하도록 하거나 이메일을 확인하도록 유도할 수 있다.

학습자는 교사가 제공한 『홍부전』 PDF 파일을 각자의 스마트 기기로 저장한다. PDF 파일을 iBooks에 넣는 방법은 기본적으로 iTunes<sup>42)</sup>를 통해 음악이나 동영상을 넣는 방법과 동일하다. 또한 PDF 리더 프로그램이 스마트 기기에 저장되어 있다면 교사가 파일을 학습자의 이메일로 보냈을 경우, 따로 기기에 넣는 과정 없이 바로 첨부파일을 열어서 볼 수도 있다.

이 과정을 통해 학습자는 『홍부전』을 교수 학습하는 상황에서 학습하기

42) 애플사가 만든 멀티미디어 플레이어 및 아이팟용 동기화 프로그램

이전에 능동적으로 작품의 전문을 정독한 뒤 학습에 임할 수 있다. 작품의 전문을 제공받는 환경으로 학습자는 작품에 드러난 문제가 오늘날의 문제와 전혀 다름이 없다는 것을 체험할 수 있다. 따라서 iBooks 서비스를 통한 작품 전문의 제공은 학습자의 능동적인 작품 이해와 고전에 대한 흥미를 제고시킬 수 있는 효과적인 학습여건이 될 수 있다.

## ② 『홍부전』 전문 저장의 과정

1단계, 먼저 교사는 『홍부전』 전문을 PDF화 한다. PDF화 한 자료는 교사의 수업카페에 『홍부전』 전문을 올려놓고 학습자로 하여금 직접 다운로드 하도록 하게 할 수 있다.



그림 14 [iBooks을 통한 작품 전문의 제공]

1단계 교사의 수업카페(<http://cafe.naver.com/teacherssun>)

PDF자료 게재

수업카페에 PDF자료를 올려놓는 방법뿐 아니라 학습자의 이메일로 『홍부전』의 전문을 파일 첨부하여 보낼 수도 있다. 이때 만일 학습자의 스마트 기기에 PDF 리더 프로그램이 저장되어 있다면 파일을 iTunes에 넣는 방법을 거치지 않고도 PDF화된 『홍부전』의 전문을 확인할 수 있다.



그림 15 [iBooks을 통한 작품 전문의 제공]  
1단계 이메일을 통해 PDF자료 제공

2단계, 학습자는 교사가 제공한 『홍부전』의 전문을 자신의 스마트 기기에 저장할 수 있다. 저장하는 절차는 기본적으로 iTunes를 통해 음악이나 동영상을 넣는 방법과 동일하다.

먼저 컴퓨터와 스마트 기기를 연결하고, iTunes 프로그램을 실행한다. iTunes을 실행한 후, 아래 그림과 같이 [책] 탭을 선택한다. 그 다음 교사가 제공한 『홍부전』 PDF파일을 iTunes 왼쪽의 '장비'에서 '책' 항목을 선택한 뒤 오른쪽 메인 화면 위로 떨어뜨린다.



그림 16 [iBooks을 통한 작품 전문의 제공]  
2단계 스마트 기기에 저장 ①



그림 17 [iBooks을 통한 작품 전문의 제공]  
2단계 스마트 기기에 저장 ②

파일을 넣은 뒤, 스마트 기기와 동기화하면 『홍부전』 전문이 학습자의 스마트 기기 iBooks 서가로 들어간다.

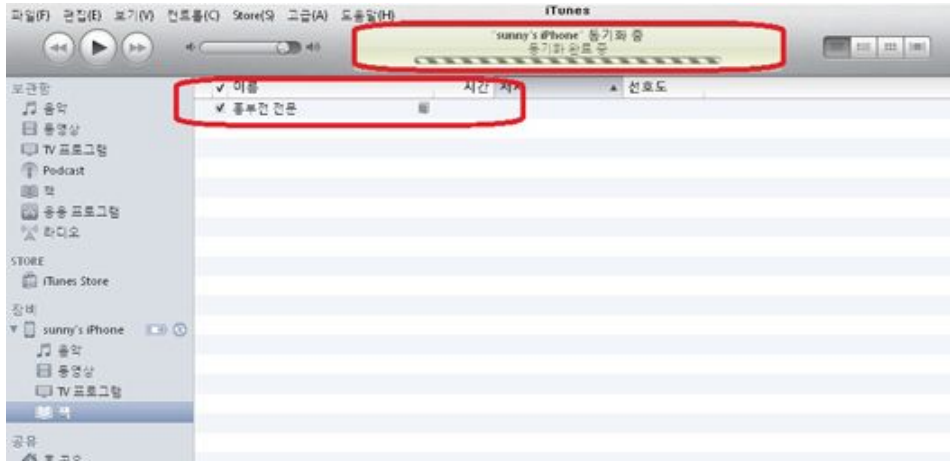


그림 18 [iBooks을 통한 작품 전문의 제공]  
2단계 스마트 기기에 저장 ③

3단계, 학습자는 스마트 기기를 통해 『홍부전』의 전문을 능동적으로 정독하여, 학습효과를 극대화 할 수 있다.



그림 19 [iBooks을 통한 작품 전문의 제공] 2단계 iBooks 서가에 들어가 있는 『홍부전』 전문 PDF 파일



그림 20 [iBooks을 통한 작품 전문의 제공] 3단계 스마트 기기를 활용한 학습자의 작품 정독

『홍부전』을 교수학습하기 이전에 학습자에게 『홍부전』 전문을 정독할 수 있는 기회를 제공해 주는 것은 다양한 효과를 기대할 수 있다. 우선 학습자는 시공간의 제한을 받지 않는 능동적 작품 읽기가 가능해진다. 수업시간에 한 작품을 교수학습하기 위해 학습자가 수업 진도에 해당되는 한권의 책을 정독하기란 여간 어려운 일이 아니다. 하지만 교사에 의해 전자책화 한 작품의 전문을 제공해 주면 학습자는 『홍부전』의 전문을 자신의 스마트 기기에 넣어 언제 어디서나 틈날 때마다 읽을 수 있기 때문에 능동적인 작품 읽기가 가능해진다. 또한 장서구입 부담이 줄어든다. 그동안 작품 전문을 읽게 하는 것이 고전문학 교수학습방법에서 무엇보다 중요하다는 사실에 대해서는 이견이 없었으나 장서 구입 부담에 대한 별다른 대안이 없어 적극적으로 강조할 수는 없었다. 스마트 기기를 활용하여 작품의 전문을 제공하는 환경은 그 대안이 될 수 있다는 점에서 특히 주목할 수 있다.

## 2) SNS를 활용한 상호교류 학습 환경의 제공

SNS는 웹 환경에서 인맥 관계를 강화시키고 또 새로운 인맥을 쌓으며 폭넓은 인적 네트워크, 인간관계를 형성할 수 있도록 해주는 서비스이다. 웹상의 카페·동호회 등의 커뮤니티 서비스와 SNS가 다른 점은 커뮤니티 서비스는 특정 주제에 관심을 가진 집단이 그룹화하여 폐쇄적인 서비스를 공유하고, SNS는 개인이 중심이 되어 자신의 관심사와 개성을 공유한다는 점이 다르다.

이러한 SNS는 학습자-학습자간, 학습자-교수자간, 학습자-학습매체간 소통을 가장 효과적으로 구현할 수 있는 새로운 교수학습 지원도구이다. 정보통신사회에서 학습 경험이 성공적으로 이루어지기 위해서는 학습 주체간 소통이 매우 중요하다. 지식 및 정보에 대한 학습자들의 수요가 날이 갈수록

다양해지고, 그 출처가 다양해지면 질수록 학습 주체간 소통을 바탕으로 학습 경험의 공유를 통한 인지적 학습이 중요해지는 것이다. SNS는 이러한 환경에서 의사소통과 상호작용의 혁신적 도구로 활용될 수 있다. SNS를 활용한 교사와 학습자 간 또는 학습자들 간의 상호작용은 수업과정과 수업모형의 규칙들을 학습자들의 학습요구에 교육적으로 부응할 수 있도록 변화<sup>43)</sup>시킬 수 있다.

특히 『홍부전』 교수학습 상황에서 SNS를 활용하여 상호교류 하도록 학습 환경을 제공하는 것은 권선징악, 형제간의 우애로 되풀이된 작품의 선입견을 타파할 수 있는 효과적인 학습여건이 될 수 있다. SNS를 통해 『홍부전』의 대표적인 두 인물 홍부와 놀부에 대한 학습자 각각의 생각을 시공간의 제약 없이 공유하고, 이 과정에서 조선 후기 홍부가 겪고 있는 가난의 문제가 오늘날 빈부갈등이 초래되는 상황과 크게 다르지 않음을 확인할 수 있다. 이는 작품에 대한, 그리고 고전문학에 대한 심리적 이질감을 극복하게 할 수 있는 학습 여건이 되어 학습의 효과를 극대화시킬 수 있다.

① SNS를 활용한 상호교류학습의 모형

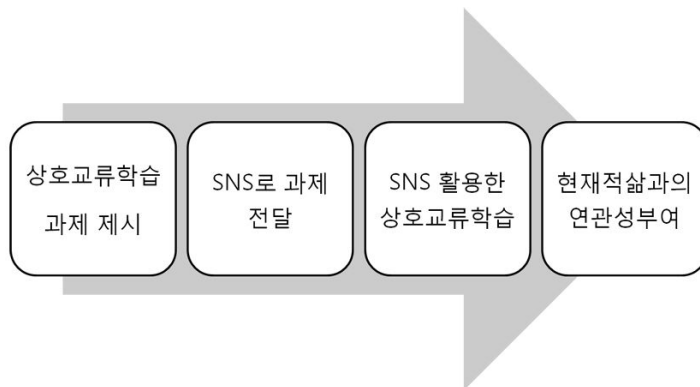


그림 21 SNS를 활용한 상호교류학습의 모형

43) 장진원, 「소셜네트워크를 활용한 자기주도적 학습모형」, 한남대학교 교육대학원 석사논문, 2011, p.19.

본고에서 중심이 되는 SNS는 교사의 ‘수업카페’와 ‘블로그’, 그리고 마이크로 블로그인 ‘트위터’이다. 이 서비스를 활용하여 상호교류 학습 환경의 모형을 제시하도록 하겠다.

먼저 교사는 교사의 수업카페에 학습자끼리 상호 교류하여 결론을 도출해 낼 수 있는 과제를 올려놓고, 학습자가 스마트 기기로 확인할 수 있게끔 교사의 마이크로 블로그를 통해 과제를 전달한다. 이때, 교사의 수업카페에서 교사의 마이크로 블로그로 글 전송이 가능한 기능이 있다면 그 기능을 활용하면 되고, 그렇지 않다면 마이크로 블로그로 글 전송이 가능한 카페나 블로그에 과제 게시물을 옮겨 담아 전송할 수 있다. 한편, 교사가 마이크로 블로그로 옮겨놓은 글이 학습자의 스마트 기기로 전송이 되려면 학습자가 교사를 follow 한 상태여야 하므로 교사는 각 학습자가 모두 교사를 follow하도록 사전에 확인해야 한다.

## ② SNS를 활용한 상호교류 학습의 과정

1단계, 교사는 자신의 수업카페에 학습자가 『흥부전』을 학습하면서 현재적 삶과의 연관성을 생각해 볼 수 있는, 상호교류가 가능한 학습 과제를 제시한다. 과제를 제시한 후에는 학습자가 과제를 전달 받을 수 있도록 교사의 마이크로블로그에 과제 게시글을 옮겨 놓아야 한다. 이때 교사의 수업카페에 게재한 글이 교사의 마이크로블로그에 바로 전송될 수 있는 연동기능이 있다면 그 기능을 활용하면 되고, 그렇지 않다면 과제 게시글을 교사의 마이크로 블로그에 연동할 수 있는 다른 방법을 강구해야 한다.

본고에서 교사의 수업카페는 ‘네이버 카페’이고, 교사의 마이크로블로그는 ‘트위터’에 있다. 그런데 ‘네이버 카페’에서는 ‘트위터’와 글 연동이 되지 않지만, ‘네이버 블로그’에서는 ‘트위터’와 글 연동이 가능하다. 그리고 ‘네이버

카페'글은 '네이버 블로그'로 연동이 가능하다. 따라서 본고는 교사의 수업카페에 올려놓은 과제 게시글을 교사의 '네이버 블로그'로 옮겨 '트위터'와 연동되도록 할 것이다.

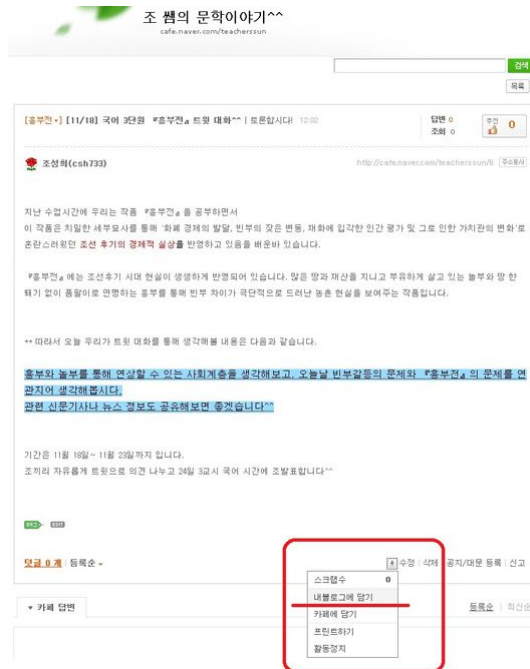


그림 22 [SNS를 통한 상호교류 학습] 수업카페(http://cafe.naver.com/teachersun)에 상호교류학습 과제 업로드 및 블로그와 연동

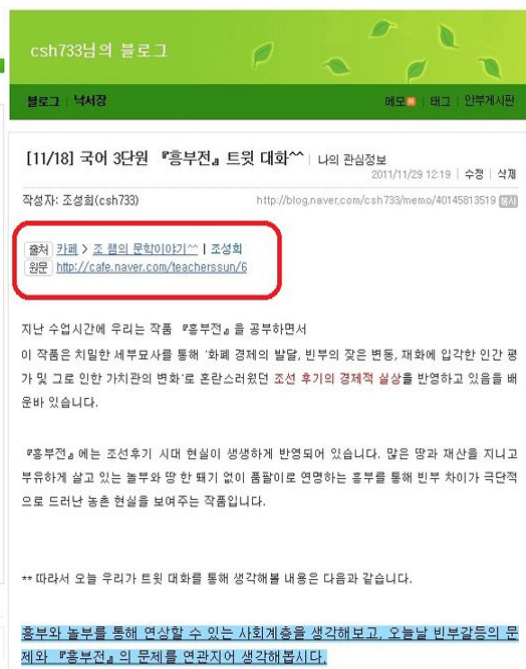


그림 23 [SNS를 통한 상호교류 학습] 블로그로 옮겨진 수업카페(http://cafe.naver.com/teachersun) 게시글

2단계, 교사의 마이크로블로그로 상호교류 학습 과제를 보낸다. [네이버 블로그]에서는 블로그에 게재된 글을 트위터로 내보내기 할 수 있다.

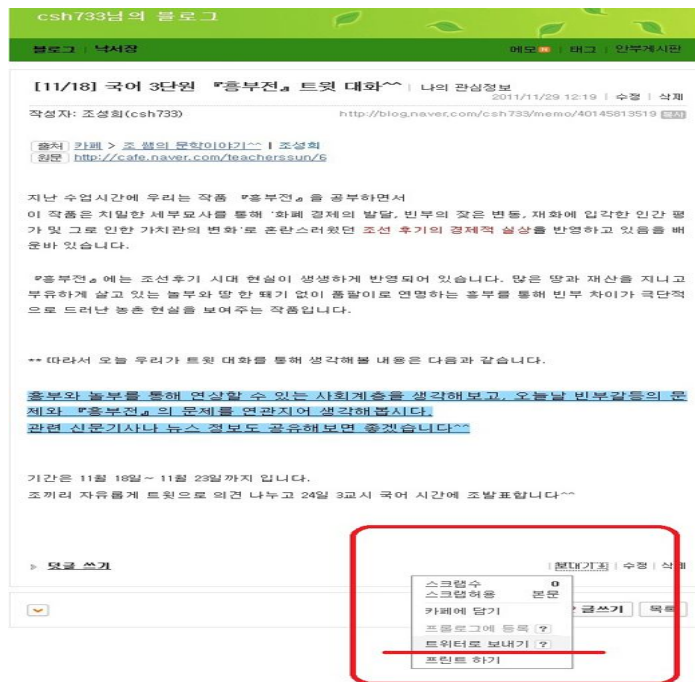


그림 24 [SNS를 통한 상호교류 학습] 블로그 게재글 트위터로 보내기

3단계, [네이버 블로그]에서 [트위터]로 글을 내보내면 [트위터]의 로그인 페이지가 열린다. 로그인을 하고 나면 바로 트윗창에 자동전송된 화면을 확인할 수 있다.



그림 25 [SNS를 통한 상호교류 학습] 블로그에 담아놓은 과제에 관한 내용이 자동전송된 트윗창



그림 26 [SNS를 통한 상호교류 학습] 교사의 수업카페 게시글이 교사 트위터에 전송된 모습

4단계, 학습자는 스마트 기기로 모바일 트위터(<http://m.twitter.com>)에 접속하게 되면 스마트 기기에 최적화된 화면으로 트위터를 확인할 수 있다. 교사의 트위터에 게재된 학습과제를 확인하기 위해서는 학습자가 교사 트위터를 follow 한다. follow한다는 것은 해당 계정에서 생성되는 메시지를 자동으로 받아볼 수 있는 기능이다. 따라서 교사가 과제를 전송할 때에는 가급적 모든 학습자가 교사 트위터를 follow 하는 상황이어야 빠짐없이 학습과제를 전달할 수 있다. 또한 과제의 성격이 조별 과제일 경우에는 조원끼리 서로 의견교환이나 정보공유를 하기 위해서 서로를 follow해야 한다.



그림 27 [SNS를 통한 상호교류 학습]  
학습자가 교사 트위터 follow하는 과정과 과제 전달 예시

한편, 제출해야 할 결과물이 파일 또는 이미지나 동영상 같은 멀티미디어 일 경우에는 트위터에 파일 및 멀티미디어를 첨부하여 공유를 할 수 있는 사이트를 함께 가입해야 한다. 트위터 자체적으로는 이러한 자료공유 기능은 없기 때문이다. 트위터와 연동할 수 있는 사이트들은 다음과 같다. 44)

자료 형태	URL
• 사진 공유	<a href="http://twitpic.com">http://twitpic.com</a>
• 동영상 공유	<a href="http://twitvid.com">http://twitvid.com</a>
• 실시간 동영상 중계	<a href="http://twitcam.com">http://twitcam.com</a>
• 파일 공유	<a href="http://filesocial.com">http://filesocial.com</a>

표 4 트위터와 연동 가능한 자료 공유 사이트

44) 장진원, 위 논문, p. 41

『홍부전』은 치밀한 세부묘사를 통해 화폐 경제의 발달, 빈부의 잦은 변동, 재화에 입각한 인간 평가 및 그로 인한 가치관의 변화로 혼란스러웠던 조선 후기의 경제적 실상을 반영하고 있다. 많은 땅과 재산을 지니고 부유하게 살고 있는 놀부와 품팔이로 연명하는 홍부를 통해 빈부 차이가 극단적으로 드러난 농촌 현실을 보여준다.

그러나 이러한 문제는 비단 조선 후기에 국한된 현실이 아니다. 홍부와 놀부로 바꾸어 생각할 수 있는 오늘날 사회 계층과 빈부 갈등의 문제 역시 조선 후기의 현실과 크게 다르지 않다.

따라서 학습자에게 『홍부전』에 드러난 당대 시대상황과 오늘날의 시대상황을 비교하여 분석하게 하는 학습경험을 제공하고, 이를 공유하게 하는 환경을 통해 고전의 문제와 현재적 삶과의 연관성을 체험케 한다면 고전에 대한 심리적 이질감은 극복될 수 있다.

본고에서는 개개인의 학습경험의 공유는 스마트 기기 환경에서 SNS를 통해 실현할 수 있다고 보았다. SNS를 통해 학습할 수 있는 환경을 만드는 것은 스마트 기기를 기반으로 하는 공동체를 형성하여, 공동의 지식구축<sup>45)</sup>을 목표로 한다. 『홍부전』에 대한 쟁점을 학습자들끼리 실시간으로 협업하면서 공유하는 학습경험은 작품에 대한 깊이 있는 이해에 도달하게 할 수 있다. 따라서 SNS를 활용한 상호교류학습 환경의 제공은 『홍부전』작품 학습에 효과적인 학습 여건이 될 수 있다.

---

45) 장진원, 「소셜네트워크 자기주도형 학습모형」, 한남대학교 교육대학원 석사논문, 2011, p.16

### 3. 보거나 듣고 즐길 수 있는 판소리 교육기회의 제공

#### - QR코드를 활용한 판소리 시청각 학습 환경의 제공

판소리 사설 「홍보가」를 구현한 교과서 분석을 통해 판소리로서의 작품을 다루면서 현장성을 느끼기 어려운 학습 환경으로 작품 뿐 아니라 우리 전통문화인 판소리에 대한 관심저하를 불러오고 있는 문제적 상황을 확인하였다. 특히 2007년 개정 국어과 교육과정에서는 새롭게 재담을 듣기 영역의 담화자료로 설정하여 「홍보가」에 대한 교육의 길이 확대되었음에도 불구하고 여전히 언어자료로서의 판소리 사설을 담고 있는 것은 문제가 있었다.

듣기 영역으로 판소리로서의 「홍보가」를 교수학습하기 위해서 교사는 학습자가 판소리의 현장성을 직접 보거나 듣고 즐길 수 있도록 환경을 제공해 주어야 한다.

스마트 기기는 판소리의 현장성을 직접 보거나 들을 수 있는 환경을 충분히 제공해 줄 수 있는 매체이다. 판소리의 현장성을 경험하게 하기 위해서 교사가 수업시간에 학습자에게 일방적으로 작품을 들려줄 수도 있겠지만, 스마트 기기를 활용한다면 학습자가 능동적으로 「홍보가」를 들을 수 있는 환경이 마련된다.

본고에서는 스마트 기기를 활용하여 학습자가 「홍보가」를 직접 듣고 작품의 판소리 특색을 느낄 수 있는 환경을 제공하여 판소리 「홍보가」를 학습할 수 있는 효과적인 학습 여건 제공의 방법을 제안하도록 하겠다.

스마트 기기를 활용한 판소리 자료의 제공은 QR코드를 활용하여 실현할 수 있다.

### 1) QR 코드를 활용한 판소리 시청각 학습 환경 제공 모형

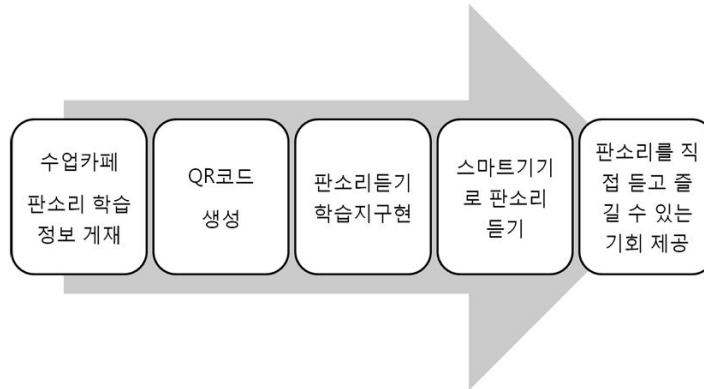


그림 28 QR코드를 활용한 판소리 시청각 학습 환경 제공의 모형

먼저 교사는 QR코드를 통해 학습자에게 제공할 판소리 자료를 교사의 수업카페에 게재한다. 이는 교사가 QR코드를 생성할 때 해당 판소리 자료를 링크로 걸어두기 위해서도 필요하고, 추후에 판소리 자료를 저장 및 수정 관리하기 위해서 필요하다. 그리고 학습자가 스마트 기기가 아닌 컴퓨터를 사용할 수 있을 때 인터넷 환경에서도 판소리 자료를 확인하기에 수월한 환경을 제공해주기 위해서도 필요하다.

다음으로 판소리 자료를 담은 QR코드를 생성한다. QR코드 생성에 대한 전반적인 방법은 ‘1. 풍부한 학습정보 제공 및 습득의 수월성’과 동일하다.

QR코드가 생성되었으면 교사는 이를 활용하여 판소리 정보가 담긴 학습지를 구현하여 학습자에게 제공할 수 있다.

판소리를 직접 들을 수 있도록 환경의 제공은 「홍보가」의 변이양상에 따른 판소리의 다채로움과 공연예술 및 재담의 면모를 직접 체험하게 할 수 있어 학습자의 지적 호기심과 흥미를 끊임없이 유도할 수 있다.

## 2) 판소리 「홍보가」 QR코드 생성 과정

### ① 「홍보가」의 다채로움

- 가락과 명창에 따라 달라지는 「홍보가」의 변이양상

1단계, 먼저 해당 내용을 교사의 수업페이지에 정리해 둔다. 본고에서는 판소리의 다채로움을 확인하기 위한 방법으로 동편제 「홍보가」와 서편제 「홍보가」를 비교하는 활동을 실현하고자 한다. 그중에서도 학습자에게 제시할 부분은 ‘뱃타령’과 ‘돈타령’ 부분이다. 이 부분에 대해 동편제 소리는 김연수 명창의 것을, 서편제 소리는 박동진 명창의 것을 선택하였다.



그림 29 [판소리의 다채로움 확인]

수업카페(<http://cafe.naver.com/teacherssun>)

자료 업로드

2단계, QR 코드를 생성한다. 먼저 QR코드 생성 페이지 (<http://qr.naver.com/>)에서 정보 입력 방법을 선택한다. 본고에서 판소리의

다채로움을 전달하기 위해 선택한 정보입력방법은 QR코드 자체에 정보를 담는 방법이다. 그 다음 ‘1. 풍부한 학습정보 제공 및 습득의 수월성’과 동일하게 QR코드의 생성 절차대로 QR코드의 기본정보를 입력한다.



그림 30  
[관소리의 다채로움  
확인] QR코드 생성  
정보입력 선택 화면



그림 31 [관소리의 다채로움 확인]  
QR코드 기본정보 입력화면

3단계, QR코드에 「홍보가」의 동편제와 서편제 판소리 동영상상을 추가한다. 동영상파일은 내 PC에 저장되어 있는 것을 직접 올릴 수도 있으며, 유튜브를 통해 동영상 링크를 걸 수도 있다. 본고에서 선택한 방법은 교사의 PC에 저장되어 있는 동영상을 직접 올리는 방법이다.

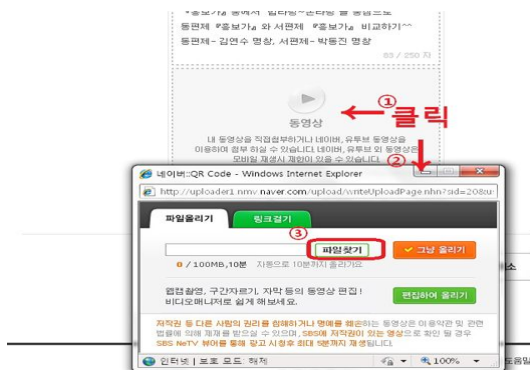


그림 32 [관소리의 다채로움 확인]  
QR코드에 동영상 담는 방법



그림 33 [관소리의 다채로움 확인]  
QR코드에 동영상이 담긴 모습

4단계, 코드생성을 완료하고, 그림으로 저장하여 「홍보가」를 통해 판소리의 다채로움을 경험할 수 있는 학습지를 구현한다.



그림 34  
[판소리의  
다채로움 확인]  
생성된 QR코드



그림 35 [판소리의  
다채로움 확인] 스마트  
기기를 통해 본 실제 장면

② 공연예술로서의 판소리 자료 제공

1단계, 먼저 공연예술로서의 「홍보가」 자료를 제공하기 위해 교사의 수업페이지에 해당 내용을 정리한다.



그림 36 [공연예술로서의 판소리 면모]  
수업카페(http://cafe.naver.com/teacherssun)

정보 업로드

2단계, QR코드를 생성한다. 먼저 QR코드 생성 페이지 (http://qr.naver.com/)에서 정보 입력 방법을 선택한다. 본고에서 공연예술로서의 판소리 면모를 부각하기 위해 선택한 정보입력 방법은 QR코드 인식

과 동시에 공연실황을 볼 수 있는 페이지로의 이동 방법이다. 그 다음 기본 정보입력단계에서 '1. 풍부한 학습정보 제공 및 습득의 수월성'과 동일하게 QR코드의 생성 절차대로 정보를 입력한다.



그림 37 [공연예술로서의 판소리 면모] QR코드 생성 정보입력 선택 화면



그림 38 [공연예술로서의 판소리 면모] QR코드 기본정보 입력화면

3단계, 판소리 공연 동영상 링크를 가져와 QR코드에 담는다. 앞서 공연예술로서의 판소리 면모는 QR코드 인식 시 링크로 바로 이동할 수 있는 방법을 선택했다. 이에 따라서 「홍보가」의 공연예술의 면모를 살필 수 있는 동영상을 찾고 그 링크를 가져와야 한다. 본고에서는 국악방송 (<http://www.gugakfm.co.kr>)에서 찾은 자료를 활용하고자 한다.



그림 39 [공연예술로서의 판소리 면모] 국악방송 홈페이지와 『홍보가』의 공연예술 면모를 보여줄 동영상 자료

해당 자료를 클릭하면 동영상이 재생되고 우측에 동영상의 URL을 복사할 수 있는 기능이 있다. 복사한 URL은 QR코드에 적어 넣으면 된다.

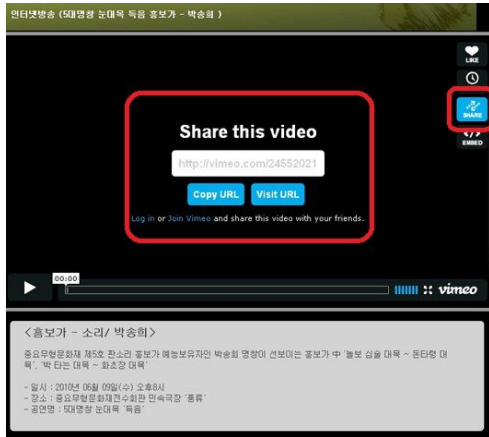


그림 40 [공연예술로서의 판소리 면모]  
해당 동영상, URL을 복사 기능



그림 41 [공연예술로서의 판소리 면모]  
QR코드 생성페이지에서 해당 동영상의 URL 붙여넣기

4단계, QR코드 생성을 완료한다. 코드 저장을 통해 QR코드를 그림으로 저장하여 공연예술로서의 「홍보가」를 학습할 수 있는 학습지를 구현한다.



그림 42 [공연 예술로서의 판소리 면모] 생성된 QR코드

→ 그림 43 [공연예술로서의 판소리 면모] 스마트 기기를 통해 본 실제 장면



③ 재담으로서의 「홍보가」의 매력 부각

1단계, 먼저 재담으로서의 「홍보가」의 매력을 보여주기 위해 교사의 수업 페이지에 해당 내용을 정리한다.



그림 44 [홍보가의 재담]  
수업카페에 정보 업로드

2단계, QR코드를 생성한다. QR코드 생성 페이지(<http://qr.naver.com/>)를 통해 QR코드를 생성하는 절차와 방법은 앞에 제시한 바와 같다. 재담으로서의 「홍보가」의 매력을 확인하게 하기 위해 본고에서 선택한 정보입력 방법은 QR코드 자체에 정보를 담는 방법이다.



그림 45 [홍보가의 재담]  
QR코드 생성 정보입력 선택  
화면



그림 46 [홍보가의 재담]  
‘밥타령’ QR코드 기본정보 입력화면



그림 47 [홍보가의 재담]  
‘화초장타령’ QR코드 기본정보 입력화면

3단계, QR코드에 『홍보가』의 재담인 ‘밥타령’과 ‘화초장타령’의 동영상을 추가한다. 방법은 ‘i. 판소리의 다채로움 확인 가능’에서 3단계 방법과 동일하다. 본고에서 선택한 동영상 업로드 방법은 교사의 PC에 저장되어 있는 동영상을 직접 올리는 방법이다.

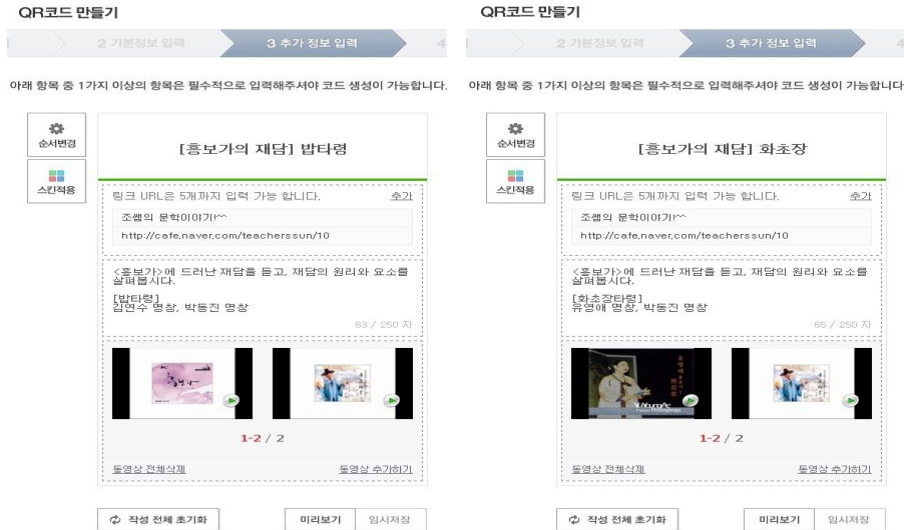


그림 48 [홍보가의 재담]

QR코드에 동영상이 담긴 모습(왼쪽:밥타령, 오른쪽:화초장타령)

4단계, QR코드 생성을 완료한다. 코드 저장을 통해 QR코드를 그림으로 저장하여 재담으로서의 『홍보가』의 매력을 느낄 수 있는 학습지를 구현할 수 있다.



그림 49  
[홍보가의 재담]  
생성된 ‘밥타령’  
QR코드



그림 50  
[홍보가의 재담]  
생성된‘화초장타  
령’QR코드



그림 51 [홍보가의 재담]  
스마트 기기를 통해 본 실제 장면

판소리는 가락과 명창에 따라 그 변이 양상이 제각각이다. 같은 「홍보가」 입에도 불구하고 동편제 소리와 서편제 소리가 다르고 명창들 마다도 각기 소리가 다르다. 따라서 「홍보가」는 하나의 「홍보가」일 수 없다. 「홍보가」 교수학습현장에서 이러한 양상을 바탕으로 학습자에게 판소리의 다채로운 매력을 경험하게 하는 학습여건의 제공은 판소리, 그리고 「홍보가」가 오늘날까지 면면히 이어오고 있는 이유를 실제 경험하도록 하는 기회가 될 수 있다.

또한 공연예술로서의 「홍보가」를 교수 학습하는 것은 판소리의 현장성을 가장 직접적으로 체험케 할 수 있는 방법이다. 따라서 이러한 관점에서 「홍보가」를 교수 학습 할 때는 판소리의 현장성을 직접 체험할 수 있는

학습 여건을 반드시 제공해주어야 한다.

재담은 2007년 개정 국어과 교육과정에서 새롭게 담화 자료의 범위로 등장하였다. 특히 「홍보가」는 재담을 결들인 사설이 풍부하게 들어있는 작품으로 명창들 사이에서 인정받아온 작품으로 재담의 다양한 유형을 배울 수 있는 적절한 작품이다. 「홍보가」를 통해서 재담을 온전히 이해하기 위해서는 역시 학습자가 「홍보가」의 재담사설을 직접 보고 들을 수 있는 환경을 조성해주어야 효과적인 학습이 가능하다.

본고에서는 이렇게 「홍보가」를 효과적으로 학습하기 위해서 판소리로서의 작품을 보거나 들을 수 있는 환경을 조성해 주어야 한다고 주장했고, 이에 대해 스마트 기기를 활용한 교수학습 방법을 제안했다. 스마트 기기를 통해 학습자는 「홍보가」에 대한 오디오 자료나 공연실황과 같은 동영상 자료를 손쉽게 제공받을 수 있다. 판소리의 생동감과 현장감을 그대로 느끼게 할 수 있는 자료의 제공이 풍부하게 이루어진다면 종합예술이고 현장예술인 판소리와 「홍보가」의 다채로운 매력은 학습자에게 긍정적으로 각인될 것이다. 따라서 스마트 기기를 활용한 보거나 들을 수 있는 판소리 「홍보가」 교수학습 환경의 제공은 학습자 중심의 효과적인 학습 여건이 되어 고전을 더 이상 ‘옛 것’이 아닌 새로운 존재로 거듭나게 할 수 있다.

## V. 결 론

본고는 학습자에게 친숙하고, 효과적인 학습여건을 제공해 줄 수 있는 스마트 기기를 활용하여 고전소설 『홍부전』을 중심으로 고전문학 교육의 새로운 교수학습방법을 연구하였다.

고전을 교수학습할 때 무엇보다 가장 크게 고려해야 하는 것은 고전에 대해 갖는 학습자의 심리적 이질감을 극복하게 하는 것이다. 그동안 고전문학 교수학습방법은 작품을 이해하는데 필요한 다양한 학습정보들을 지식의 차원으로 강조하여 학습자의 흥미를 감소시켜왔고, 학습목표가 아닌 작품에 대한 선입견으로 구성된 교과서의 짜임으로 인해 고전에 대한 심리적 이질감이 오랫동안 축적되어 왔다.

따라서 고전이 학습자에게 흥미로운 존재가 되어 심리적인 이질감을 극복할 수 있도록 효과적인 학습여건을 마련해줄 교수학습방법의 필요성이 제기된다. 이에 따라 본고에서는 스마트 기기를 활용한 효과적인 학습여건의 제공 방법을 고전소설 『홍부전』을 중심으로 제안했다.

I 장에서는 스마트 기기를 활용한 효과적인 학습 여건 제공의 필요성을 제기하여 연구의 목적을 세우고, 연구의 범위와 방법을 설정하여 연구사를 검토했다.

II 장에서는 본 연구의 핵심인 스마트 기기에 대한 정의와 교수학습매체로서의 스마트 기기를 이해하여 스마트 기기가 어떻게 고전을 흥미롭게 가르칠 수 있을지 확인하였다.

III 장에서는 「홍보가」와 『홍부전』을 교수 학습하고 있는 국어교과서를 바탕으로 기존에 이루어지고 있는 고전문학 교육 방법에서 판소리와 판소리계 소설에 연관된 학습정보가 학습자의 필요에 따라 제공되는 환경이 충분

히 마련되고 있지 않았고, 학습목표와 동떨어진 본문 수록 내용으로 인해 작품에 대한 선입견을 고조시키고 있음을 확인하였다. 또 판소리로서의 작품을 다루면서 판소리의 현장성을 느끼기 어려운 학습 환경으로 작품 뿐 아니라 우리 전통문화인 판소리에 대한 관심저하를 초래하고 있는 문제적 상황을 분석하였다.

IV장은 이러한 문제적 상황을 해결하여, 고전에 대한 심리적 이질감을 극복하고, 『홍부전』이 학습자에게 흥미로운 존재가 될 수 있도록 스마트 기기를 활용한 효과적인 학습여건을 마련해 주는 새로운 방향의 교수학습방법을 연구하였다. QR코드를 활용하여 고전이기에 다룰 수 있는 풍부한 학습 정보를 제공하고, 정보 습득에도 능동성을 부여하여 학습의 과정을 주도적으로 이끌어 갈 수 있도록 하였으며, 판소리 「홍보가」를 직접 보고 듣고 즐기게 하여 듣기 영역의 성취기준을 효과적으로 달성할 수 있도록 하였다. 또 작품의 일부만 접할 수 있고, 적극적으로 상호교류 할 수 없었던 학습 환경은 iBooks 서비스와 SNS를 통해 작품의 전문을 제공하고 시공간의 제한이 없이 학습경험을 실시간 협업할 수 있는 환경을 마련하여 해결할 수 있었다.

스마트 기기를 활용한 『홍부전』, 그리고 고전문학의 교수학습방법은 효과적이고 활용 가능성이 높은 방법이다. 그러나 이때 교사의 역할이 매우 중요하다.

먼저 교사는 정보의 선별과정에 관여해야 한다. 학습자는 교사가 제공한 QR코드를 바탕으로 『홍부전』에 관련된 정보에 접근하게 된다. QR코드에 담겨 있는 각종 학습 정보의 질은 학습자의 학습 효과에 큰 영향을 미칠 수 있다. 자칫 질이 낮거나 정확하지 않은 정보를 교사가 제공할 경우 학습자는 정보의 늪에 빠지게 된다. 이는 오히려 고전문학에 대한 선입견을 갖게

하는 일이 될 수 있다. 더불어 자료의 저작권 침해 문제에 대해 주의를 기울여야 한다. 현 저작권법<sup>46)</sup>상 학교교육 목적 등에 이용할 때는 저작물 게재가 가능하고, 수업 또는 지원 목적상 필요하다고 인정되는 경우에 이용할 수 있다는 법령이 있으나 이때 저작권법의 적용이 어디까지 가능한가를 고려하고, 전송하는 저작물을 수업을 받은 자 외에는 이용·복제할 수 없도록 하는 조치를 하여 자료를 제공하는 노력이 수반되어야 한다.

또한 교사가 제공한 학습 정보가 학습자에게 학습에 얼마나 효과적인 학습여건이 되었는지, 혹시 작품과 정보에 대한 오개념을 형성하지는 않았는지 수업시간에 반드시 검증해야 한다. 필요에 따라서는 자료를 수정하거나 다른 정보를 추가로 제시해주어 학습자의 학습효과를 높이기 위한 노력을 지속적으로 해야 한다.

궁극적으로 교사는 학습자의 퍼실리테이터가 되어야 한다. 퍼실리테이터란 팀 활동이나 프로젝트 수행에서 팀 구성원 한 사람 한 사람이 자신의 능력을 주체적으로 발휘하여 큰 성과를 얻을 수 있도록 지원하는 사람을 말하는데, 학습의 개념에서는 팀의 학습 효과를 배가 시키면서 팀이 취하는 다양한 행동을 격려하고 촉진하는 역할을 하는 사람을 말한다. 그동안의 고전 문학교육에서 학습자가 흥미를 가지지 못했던 이유는 학습정보로의 접근방법이 교사위주의 암기식, 주입식방법이라는 것도 한몫했다. 따라서 스마트 기기를 활용해 효과적인 학습여건을 마련하여 학습자의 능동적인 학습에 도달하게 하는 것은 교사의 역할을 기존 지식전달자에서 학습의 조력자로 변화시킬 것이다.

스마트 기기는 특히 교육현장에서 대중화가 예고된 매체이다. 따라서 스마트 기기를 활용한 교수학습 내용과 방법이 앞으로 더욱 활발하게 연구되

---

46) 저작권법, 제 25조 (학교교육 목적 등에의 이용) 참고, 국회법률지식정보시스템 <http://likms.assembly.go.kr/law/>

어야 한다. 이에 대해 본고는 스마트 기기를 활용한 교육이 어떻게 이루어질 수 있는지 구체적인 방법론으로 접근하는 시도가 되었다. 개인적으로 아직은 학습자에게 심리적인 이질감이 존재하는 고전소설에 대한 교육방법으로 활용도가 높고, 학습에 효과적인 교수방법들에 대한 연구가 다양하게 이루어졌으면 하는 바람을 가져본다.

## 참 고 문 헌

### <교과서 · 교육과정>

- 방민호 외, 『중학교 국어』 1-2, 지학사, 2009.
- 김종철 외, 『중학교 국어』 1-2, 디딤돌, 2009.
- 박영목 외, 『중학교 국어』 1-2, 천재교육, 2009.
- 남미영 외, 『중학교 국어』 2-2, 교학사, 2010.
- \_\_\_\_\_, 『중학교 국어 · 생활국어 해설과 평가』, 교학사, 2011.
- 김대행 외, 『고등학교 국어 (하)』, 천재교육, 2010.
- 박갑수 외, 『고등학교 국어 (상)』, 지학사, 2010.
- \_\_\_\_\_, 『고등학교 국어 (상) 자습서』, 지학사, 2011.
- 교육과학기술부, 『2007년 개정 중학교 교육과정 해설 2 (국어)』, 2008.
- 교육과학기술부, 『2007년 개정 고등학교 교육과정 해설 2 (국어)』, 2009.
- 교육과학기술부, 「스마트 교육 추진 전략」, 2011.

### <단행본>

- 권순궁, 『고전, 그 새로운 이야기』, 숨비소리, 2007.
- 김진영 외, 『홍부전 전집 1』, 박이정, 1997.
- 신동훈, 『국어시간에 고전읽기-이박을 타거들랑 밥 한통만 나오너라』, 나라말, 2006
- 정충권, 『홍부전 연구』, 월인, 2003.
- 한국고소설학회, 『고전소설 교육의 과제와 방향』, 월인, 2005.

<논문>

- 강은주, 「매체를 활용한 고전 소설 교수 학습 방안 연구: <홍길동전>을 대상으로」, 인천대학교 교육대학원 석사논문, 2009.
- 공명철, 「영상 만화식 WBI 프로그램을 활용한 고전 소설 학습 효과 연구」, 부산대학교 석사논문, 2001
- 김효진, 「멀티미디어를 활용한 중학교 고전소설 교수-학습 방법 연구: 제7차 중학교 교과서 수록 작품을 중심으로」, 신라대학교 교육대학원 석사논문, 2005.
- 박성계, 「스마트 기기 이용의도에 미치는 영향요인에 관한 연구」, 전남대학교 석사학위논문, 2011.
- 박영주, 「고전문학 교육의 현실과 방향 정립」, 『국어교육, Vol.- No.90』, 1995.
- 배윤희, 「춘향전 교육의 효율적 매체 활용 방안」, 충남대학교 교육대학원 석사논문, 2008.
- 복주현, 「학습자 중심 고전 소설 교육방법의 연구: ICT활용를 활용하여」, 성균관대학교 석사논문, 2008.
- 백소윤, 「멀티미디어를 활용한 <구운몽>의 교수방법 연구」, 경희대학교 교육대학원 석사논문, 2008.
- 여운필, 「『홍부전』 연구의 주요 쟁점」, 『수련어문논집, Vol.17』, 1990.
- 유은영, 「대중매체를 활용한 고전 소설 교육 방안-<춘향전>을 중심으로」, 성균관대학교 교육대학원, 석사논문, 2009.
- 이명국, 「ICT를 활용한 학습자 활동 중심의 고전 소설 교수 학습 방안 연구」, 연세대학교 교육대학원 석사논문, 2009.
- 이아람, 「멀티미디어를 이용한 고전 소설 교육 연구:<허생전>을 중심으로

- 로」, 전북대학교 교육대학원 석사논문, 2009.
- 이채윤, 「영상 매체를 활용한 <춘향전>의 교육방법 고찰」, 숙명여자대학교 교육대학원, 석사논문, 2010.
- 임보영, 「자기주도적 모바일 학습 시스템 설계 및 구현」, 경기대학교 교육대학원 석사논문, 2009.
- 장보미, 「매체를 활용한 <춘향전>교육: CF, 드라마에서의 <춘향전>의 변용과 교육적 활용」, 아주대학교 교육대학원 석사논문, 2008.
- 장진원, 「소셜네트워크를 활용한 자기주도적 학습모형」, 한남대학교 교육대학원 석사논문, 2011.
- 정진영, 「영상 매체를 활용한 고전 소설 교육 방법 연구:<춘향전>을 중심으로」, 국민대학교 교육대학원, 석사논문, 2006.
- 조순이, 「멀티미디어를 활용한 <박씨전>의 교수학습방안연구」, 충남대학교 교육대학원 석사논문, 2007.
- 차민숙, 「매체를 활용한 <홍길동전>의 효율적인 지도 방안 연구」, 충남대학교 교육대학원 석사논문, 2008.
- 최선, 「인터넷을 활용한 고전소설 교수방법연구」, 신라대학교 교육대학원 석사논문, 2009.
- 한수영, 「영상매체를 활용한 고전소설 교육방법: <토끼전>을 중심으로」, 전남대학교 교육대학원 석사논문, 2011.
- 황치웅, 「고전소설 교육에서의 멀티미디어 활용방안 연구」, 대구대학교 교육대학원 석사논문, 2003.

<신문기사>

경제신문 이투데이, 「[e뷰-포인트] 고객과 소통하는 SNS, 2011.24일자,  
뉴스팀.

동아일보, 「스마트폰 가입자 2000만 시대」, 2011.10.10일자, 김상훈 기자.

대진대학신문, 「스마트한 전자기기의 도래」, 2011.5.3일자, 최희원 기자

전자신문, 「[2011 신년기획] 스마트 가전」, 2010.12.31자, 허정윤 기자.

# ABSTRACT

Teaching-learning methodology of "The Story Of Heung-bu"  
which utilized' smartifact appliances.

Cho, Seong-hui

Major: Korean Language Education  
The Graduate School of Education  
Sungshin women's University

This study provides effective educational conditions through media, and will study Teaching-learning methodology to be able to teach a classical novel like interests to student.

What I determined by media getting a new turning point of classical novel education at this paper is smartifact appliances. It is because smartifact appliances are the popular media that is vital part of our everyday lives and already keeping an occasion. Specially, to be injured by key media of the educational paradigm conversion that smartifact appliances are new in educational fields and 'Ministry of Education, Science and Technology' announces 'forwarding strategy for educational smartifact appliances' in the last 2011 June and to satisfy demand regarding various educational environmental classroom revolutions and give various forwarding assignments. Therefore, study regarding the

Teaching-learning methodology that utilized smartifact appliances is necessary, and we shall be discussed in the future more.

Especially, When you drill and study classical novel, smartifact appliances are very useful. The reason that smartifact appliances are special by media of classical novel education is as I can provide education conditions-type order seeing to student. It is our cultural heritage which a classic lets you understand student itself of the day. and it advances, and get the crux to be creative of ethnic culture. However, in the meantime, overemphasize various education information that can study to dimensions of knowledge by the teachers who aren't active acquisition by student as a classical novel professor education way is a classic, and have decreased an interest of student. Also, student cannot fold a preface of a work by influences of a Teaching-learning education situation limited. "The Story Of Heung-bu" as student is easy, and the Pansori total novel environment I see Pansori, or to be audible so as to be various is supported in the sides of Pansori if I treat a work. So preconception of student regarding a classic goes, and added. Accessibility regarding information rises if I utilize smartifact appliances as I don't get from enemy restriction between construction. If approach toward information is easy, the work careful reading which is an enemy more-driven than what student can consist. The existing problem situation that I partly contact, and was had a preconception as a readout only reference professor studies the Pansori which is visual and auditory senses data of a work student utilizes

smartifact appliances, and a teacher provides conditions so as to be able to approach and various information can solve enough it.

Therefore, This paper propose and study Teaching-learning methodology that include Pansori "Heung-bo ga"(together with "The Story Of Heung-bu") which is massification on-site a classroom was foretold, and classical novel which utilized the smartifact appliances can get education conditions more effective to student with functions without restriction. Classical novel "The Story Of Heung-bu" is the works which is frequently treated regardless of educational processes among classical literature. It is the work which is familiar to us, but education information to be able to treat according to Pansori and character of a original work called Pansori total novel is various. Moreover, having newly set up a joke to statement data of listening scope in a native language revised 2007 and educational processes, "Heung-bo ga" which is famous by jokes is helpful to education, so research for a suitable Teaching-learning education is necessary.

What I presented in the Teaching-learning "The Story Of Heung-bu" education ways that utilized smartifact appliances, With making it so as I utilize a QR code, and I have abundant it, and to acquire actively education information to student and I read a preface of a work, and a firm name is to do it so as to be able to interchange by iBooks service as I utilize SNS. Pansori "Heung-bo ga" is again a way supporting movement and environment to be able to feel as it is presence.

I let what you presented in the Teaching-learning education ways that

utilized smartifact appliances "The Story Of Heung-bu" provide education conditions to be effective in student, and you overcome the psychological disparateness that student has about classical literature. A try to approach to concrete methodology for the education that utilized smartifact appliances to be able to consist no matter how much of in new educational paradigms called smartifact education will become it. Is in this way similar to life and somewhere own student not being the strange existences that classical literature has toward any more disparateness by study of various professor education methodology shall do it so as to be able to let born for the new existence though is familiar.

For study of effective professor education methodology regarding classical literature to satisfy various demand of student will contribute, and lead a change to be ultimately practical of classical novel education, and we boil ultimately it is more desirable, and can make whether seem to be wind.