(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2011-0068325
(43) 공개일자 2011년06월22일

(51) Int. Cl.
G09B 7/02 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2009-0125214
(22) 출원일자 2009년12월16일
심사청구일자 2009년12월16일

(71) 출원인
경희대학교 산학협력단
경기도 용인시 기흥구 서천동 1 경희대학교 국제캠퍼스내
(72) 발명자
강태완
경기도 남양주시 호평동 중흥아파트 1908동 202호
한주리
서울특별시 서대문구 홍은2동 11-113 201호
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
김정대

전체 청구항 수 : 총 12 항

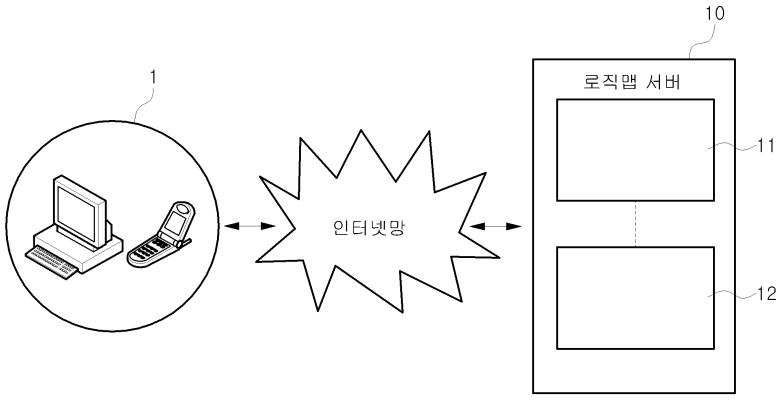
(54) 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템 및 논술학습 지원방법

(57) 요 약

본 발명은: 로직맵 서버를 이용하여 논술 훈련 및 학습을 지원하는 논술학습 지원시스템을 개시한다. 여기서 상기 로직맵 서버는: 논리 구조를 갖는 로직맵 구현을 위하여, 텍스트들의 단계적 입력을 위한 복수의 텍스트 입력상자들을 유저 단말에 출력하는 입력창 표시모듈; 상기 로직맵의 구현을 위해 상기 텍스트 입력상자들에 논리 단계에 따라 기입되는 텍스트들을 인터넷을 통해 입력받는 텍스트 입력모듈; 및 상기 텍스트들을 상기 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성하는 논술문 생성모듈을 포함한다.

본 발명에 따르면 유저가 텍스트 입력상자에 논리 구조에 따라 단계적으로 텍스트를 입력하여 로직맵을 구현하는 논술훈련을 수행할 수 있고, 로직맵으로 구현된 텍스트들이 조합되어 하나의 지문으로 출력할 수 있으므로, 논리적 사고에 의한 논술문 작성훈련에 효과적이며, 논리적 서술능력 및 논리적 대화/토론을 위한 논리적 표현능력을 향상시킬 수 있다.

대 표 도 - 도1



(72) 발명자

이병주

서울특별시 강북구 미아8동 759-7

김인영

서울특별시 서대문구 대신동 142-2번지 203호

김은정

경기도 의정부시 호원동 한신아파트 201동 1201호

남궁은정

서울특별시 동대문구 이문동 321-30번지 202호

특허청구의 범위

청구항 1

논술훈련을 위한 로직맵 서버를 갖는 논술학습 지원시스템으로서,

상기 로직맵 서버는:

논리 구조를 갖는 로직맵의 구현을 위하여, 텍스트들의 단계적 입력을 위한 복수의 텍스트 입력상자들을 유저 단말에 출력하는 입력창 표시모듈;

상기 로직맵의 구현을 위해 상기 텍스트 입력상자들에 논리 단계에 따라 기입되는 텍스트들을 인터넷을 통해 입력받는 텍스트 입력모듈; 및

상기 텍스트들을 상기 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성하는 논술문 생성모듈을 포함하는 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 입력창 표시모듈은, 상기 로직맵의 구현을 통한 논술훈련을 위해 논술훈련대상이 되는 논술훈련용 지문을 상기 유저 단말에 출력하며; 상기 논술문 생성모듈은 상기 논술훈련용 지문의 내용을 기초로 로직맵에 구현되는 텍스트들을 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성하는 것을 특징으로 하는 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 입력창 표시모듈은; 사용자 인터페이스를 통해 유저가 임의로 설정한 구조로 배치되는 텍스트 입력상자들을 상기 유저 단말에 출력하는 것을 특징으로 하는 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 입력창 표시모듈은; 상기 텍스트 입력상자들의 논리 단계를 설정하기 위하여, 논리 단계별로 유형화된 논리단계 설정메뉴를 상기 유저 단말에 출력하는 것을 특징으로 하는 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템.

청구항 5

제4항에 있어서,

상기 입력창 표시모듈은; 유저에 의해 상기 논리단계 메뉴가 선택되거나 드래그됨에 따라, 그에 해당되는 논리단계가 표시된 텍스트 입력상자를 상기 유저 단말에 출력하는 것을 특징으로 하는 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템.

청구항 6

제1항에 있어서,

상기 입력창 표시모듈은; 상기 텍스트 입력상자들에 기입되는 텍스트들의 출처를 상기 텍스트 입력상자들에 표시하기 위한 출처도구 설정메뉴를 상기 유저 단말에 표시하는 것을 특징으로 하는 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템.

청구항 7

제1항에 있어서,

상기 입력창 표시모듈은; 상기 텍스트 입력상자들을 기설정된 도식적 구조로 배치한 로직맵 템플릿의 구조를 상

기 유저 단말에 출력하는 것을 특징으로 하는 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템.

청구항 8

제7항에 있어서,

상기 로직맵 템플릿은; 기본논리 템플릿과 설득논리 템플릿과 논리구조 템플릿과 수사논리 템플릿과 응용논리 템플릿 중 적어도 어느 하나를 포함하는 것을 특징으로 하는 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템.

청구항 9

제1항에 있어서,

상기 논술문의 평가결과를 상기 유저 단말에 출력하기 위한 논술문 평가모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템.

청구항 10

논리 구조를 갖는 로직맵의 구현을 위해 유저 단말에 표시되는 텍스트 입력상자들에 논리 단계에 따라 기입되는 텍스트들이 인터넷을 통해 서버에 입력되는 텍스트 입력단계;

상기 서버가 상기 로직맵의 텍스트들을 상기 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성하는 논술문 생성단계; 그리고

상기 서버가 상기 논술문을 상기 유저 단말에 출력하는 논술문 표시단계를 포함하는 로직맵을 이용한 논술학습 지원방법.

청구항 11

제10항에 있어서,

상기 로직맵을 이용한 논술학습 지원방법은, 상기 텍스트 입력단계 이전에 상기 로직맵의 구현을 통한 논술훈련을 위해 논술훈련대상이 되는 논술훈련용 지문을 상기 유저 단말에 출력하는 지문 출력단계를 더 포함하며; 상기 논술문 생성단계는 상기 지문의 내용을 기초로 상기 로직맵에 구현되는 텍스트들을 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성하는 것을 특징으로 하는 로직맵을 이용한 논술학습 지원방법.

청구항 12

컴퓨터를,

논리 구조를 갖는 로직맵의 구현을 위하여, 텍스트들이 단계적으로 입력되는 복수의 텍스트 입력상자들을 유저 단말에 출력하는 입력창 표시수단;

상기 로직맵의 구현을 위해 상기 텍스트 입력상자들에 논리 단계에 따라 기입되는 텍스트들을 입력받는 텍스트 입력수단; 및

상기 텍스트들을 상기 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성하는 논술문 생성수단;으로서 기능시키기 위한 논술학습 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

명 세 서

발명의 상세한 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 논술문 작성능력의 향상을 위한 논술학습 지원시스템으로서, 보다 상세하게는 로직맵을 이용한 논술학습 방법을 제공하는 논술학습 지원시스템 및 논술학습 지원방법에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 논술이라 함은 어떤 주제에 대하여 논리적으로 서술하는 것을 말하며, 이를 학생 선발과정에 포함시켜 고사 형태로 실시하는 것을 두고 논술고사 또는 논술시험이라 칭한다.

[0003] 현재 우리나라의 대학입시에는 상기 논술고사 또는 논술시험이 포함되어 있어서 대학진학을 원하는 입시생들이 논술교육 전문학원을 통해 논술교육을 받거나 개인적인 방식으로 논술고사에 대비하고 있는 실정이다.

[0004] 상기 논술고사는 크게 표현 방식과 주제 선정에 따라 각각 두 가지로 나눌 수 있다. 상기 논술을 표현 방식에 따라 구분한다면 말로 하는 면접식 구두논술과 글로 하는 서술식 논술 두 가지 형식이 있는데, 이 중에 글로 표현하는 것이 대다수를 차지하나, 소위 '인서울 대학' 이라고 불리는 서울권 상위 대학의 경우는 서술식 논술과 면접식 구두논술 두 형식을 모두 실시하는 경우가 많다.

[0005] 그리고 상기 논술을 주제에 따라 구분하면, 인문계 논술과 자연계 논술로 나뉘며, 인문계 논술은 주로 정치, 경제, 사회, 문화 등의 주제를 다루는 반면, 자연계 논술은 다분히 과학 및 수학적인 주제에 치우쳐 있다.

[0006] 논술문을 작성하기 위해서는 논리적 사고에 대한 훈련이나 학습이 필요한데, 입시생의 경우 일반적으로는 다양한 독서와 토론 등을 통하여 생각을 논리적으로 표현하는 능력을 기르고 글을 많이 써보는 식으로 논술고사를 준비하게 되는데, 논술학원을 통하기도 한다.

[0007] 그러나 상기 논리적 사고, 논리적 의사소통, 기타 논리적 표현 능력은 단기간의 학습과 훈련으로는 함양되기 어렵고, 획일적인 학습이나 학원 교육을 통해서 논리적 사고력과 표현력을 배양하는 데는 한계가 있다. 이에 본 발명자는 자기주도적인 학습방법을 통해 논술학습이 가능하도록 로직맵의 구현을 제공하는 논술학습 지원시스템 및 논술학습 지원방법을 개발하게 되었다.

발명의 내용

해결 하고자하는 과제

[0008] 본 발명은 논술을 준비하는 입시생이나 논리적 사고를 통해 효율적인 의사결정과 토론을 수행해야 하는 사회인이나 학생, 기타 토론이나 문서의 평가가 잦은 현대인의 논리적 사고력, 기타 논리적 표현능력을 키울 수 있도록 로직맵을 이용하는 논술학습 지원시스템 및 논술학습 지원방법을 제공하는데 그 목적이 있다.

[0009] 본 발명의 다른 목적은 컴퓨터의 화면에 로직맵을 구현하여 논리적 표현능력을 향상시킬 수 있는 논술학습 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체를 제공하는데 있다.

과제 해결수단

[0010] 상술한 목적을 해결하기 위하여, 본 발명은: 논술훈련을 위한 로직맵 서버를 갖는 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템을 제공한다. 여기서 상기 로직맵 서버는: 논리 구조를 갖는 로직맵의 구현을 위하여, 텍스트들의 단계적 입력을 위한 복수의 텍스트 입력상자들을 유저 단말에 출력하는 입력창 표시모듈; 상기 로직맵의 구현을 위해 상기 텍스트 입력상자들에 논리 단계에 따라 기입되는 텍스트들을 인터넷을 통해 입력받는 텍스트 입력모듈; 및 상기 텍스트들을 상기 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성하는 논술문 생성모듈을 포함한다.

[0011] 상기 입력창 표시모듈은, 상기 로직맵의 구현을 통한 논술훈련을 위해 논술훈련대상이 되는 논술훈련용 지문을 상기 유저 단말에 출력하여 유저에게 제공할 수 있으며; 상기 논술문 생성모듈은 상기 지문의 내용을 기초로 상기 로직맵에 구현되는 텍스트들을 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성할 수도 있다.

[0012] 상기 입력창 표시모듈은; 사용자 인터페이스를 통해 유저가 임의로 설정한 구조로 배치되는 텍스트 입력상자들을 상기 유저 단말에 출력 가능한 것을 특징으로 한다.

[0013] 상기 입력창 표시모듈은; 상기 텍스트 입력상자들의 논리 단계를 설정하기 위하여, 논리 단계별로 유형화된 논리단계 설정메뉴를 상기 유저 단말에 출력할 수도 있다.

[0014] 상기 입력창 표시모듈은; 유저에 의해 상기 논리단계 설정메뉴가 선택되거나 드래그됨에 따라, 그에 해당되는 논리 단계가 표시된 텍스트 입력상자를 상기 유저 단말에 출력할 수도 있다.

[0015] 상기 입력창 표시모듈은; 상기 텍스트 입력상자들에 기입되는 텍스트들의 출처를 상기 텍스트 입력상자들에 표시하기 위한 출처도구 설정메뉴를 상기 유저 단말에 표시할 수도 있다.

[0016] 상기 입력창 표시모듈은; 상기 텍스트 입력상자들을 기설정된 도식적 구조로 배치한 로직맵 템플릿의 구조를 상기 유저 단말에 출력할 수도 있다.

[0017] 상기 로직맵 템플릿은; 기본논리 템플릿과 설득논리 템플릿과 논리구조 템플릿과 수사논리 템플릿과 응용논리 템플릿 중 적어도 어느 하나를 포함한다.

[0018] 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템은: 상기 논술문의 평가결과를 상기 유저 단말에 출력하기 위한 논술문 평가모듈을 더 포함할 수도 있다.

[0019] 다른 일 형태로서 본 발명은: 논리 구조를 갖는 로직맵의 구현을 위해 유저 단말에 표시되는 텍스트 입력상자들에 논리 단계에 따라 기입되는 텍스트들이 인터넷을 통해 서버에 입력되는 텍스트 입력단계; 상기 서버가 상기 로직맵의 텍스트들을 상기 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성하는 논술문 생성단계; 그리고 상기 서버가 상기 논술문을 상기 유저 단말에 출력하는 논술문 표시단계를 포함하는 로직맵을 이용한 논술학습 지원방법을 제공한다.

[0020] 상기 로직맵을 이용한 논술학습 지원방법은, 상기 텍스트 입력단계 이전에 상기 로직맵의 구현을 통한 논술훈련을 위해 논술훈련대상이 되는 논술훈련용 지문을 상기 유저 단말에 출력하는 지문 출력단계를 더 포함할 수도 있으며; 상기 논술문 생성단계는 상기 지문의 내용을 기초로 상기 로직맵에 구현되는 텍스트들을 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성한다.

[0021] 또 다른 일 형태로서 본 발명은 논술학습 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체를 제공하며: 상기 기록매체는 컴퓨터를, 논리 구조를 갖는 로직맵을 구현을 위하여, 텍스트들이 단계적으로 입력되는 복수의 텍스트 입력상자들을 유저 단말에 출력하는 입력창 표시수단; 상기 로직맵의 구현을 위해 상기 텍스트 입력상자들에 논리 단계에 따라 기입되는 텍스트들을 입력받는 텍스트 입력수단; 및 상기 텍스트들을 상기 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성하는 논술문 생성수단;으로서 기능시킨다.

효 과

[0022] 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템 및 지원방법에 따르면 다음과 같은 효과가 있다.

[0023] 첫째, 본 발명에 따르면, 유저 단말에 표시되는 텍스트 입력상자들에 유저가 논리 단계에 맞춰 텍스트들을 기입하여 로직맵을 구현하는 훈련을 통해 논리적 표현 능력이 향상될 수 있으며, 상기 로직맵의 텍스트 입력상자들에 논리 단계에 따라 기입되는 텍스트들을 논리 단계의 순서대로 조합하여 완성된 하나의 논술문이 유저 단말에 제시됨으로써, 논리적 단계에 따른 문장구성과 이를 통해 완성되는 논술문이 동시에 제공될 수 있다.

[0024] 둘째, 본 발명에 따르면, 유저에 의해 로직맵으로 재구현될 지문이 유저 단말에 제시되고, 지문의 내용을 기초로 유저가 로직맵을 구현하는 훈련이 가능한 논술학습 사이트가 제공되므로 지문의 비판적 읽기 능력과 지문의 내용을 분석하여 논리적으로 표현하는 논리적 표현능력이 향상될 수 있다.

[0025] 셋째, 본 발명에 따르면, 논술문의 카테고리 별로 정형화된 샘플 구조맵을 통해 논리적 표현학습이 가능한 동시에 유저가 자유롭게 논리 구조를 생성할 수 있으므로 초보자를 위한 정형화된 방식의 논술학습 및 중급자 이상을 위한 자유로운 논술학습이 가능하다.

[0026] 넷째, 본 발명에 따르면, 로직맵의 구현을 위해 유저에 의해 단계적으로 입력되는 텍스트들이 하나의 글로 통합되어 논술문이 생성되며, 상기 논술문에 대한 평가결과가 제공될 수 있으므로 유저 자신의 논술문 수준을 알 수 있다.

[0027] 다섯째, 본 발명에 따르면, 로직맵을 구성하도록 텍스트 입력상자에 각각 기입되는 텍스트의 출처를 상기 텍스트 입력상자에 표기할 수 있고, 논술문의 생성시에 해당 텍스트에 출처가 표시되므로 논술문의 논거를 명확히 할 수 있다.

발명의 실시를 위한 구체적인 내용

[0028] 이하 본 발명의 목적이 구체적으로 실현될 수 있는 본 발명의 바람직한 실시예가 첨부된 도면을 참조하여 설명된다. 본 실시 예를 설명함에 있어서, 동일 구성에 대해서는 동일 명칭 및 동일 부호가 사용되며 이에

따른 부가적인 설명은 하기에서 생략된다.

[0029] 먼저 도 1 내지 도 4를 참조하여 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템의 일 실시예를 설명한다.

[0030] 도 1은 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템의 일 실시예를 개략적으로 나타낸 구성도이고, 도 2는 본 발명의 로직맵 서버를 보다 상세하게 나타낸 구성도이다. 그리고 도 3은 유저 단말에 표시되는 텍스트 입력창을 나타낸 도면이고, 도 4는 유저단말에 표시되는 논술훈련용 지문의 분석을 통해 구현된 로직맵의 일 예를 나타낸 도면이다.

[0031] 도 1 내지 도 4를 참조하면, 본 발명에 따른 로직맵(Logic Map)을 이용한 논술학습 지원시스템은, 유저 단말(1)과 인터넷을 통해 연결되는 로직맵 서버(10)를 가지며, 상기 로직맵 서버(10)는 제어모듈(11)와 데이터베이스(12)를 포함하여 구성되는데, 본 실시예에 따른 논술학습 지원시스템에 있어서 상기 로직맵 서버(10)는 텍스트 입력모듈(110)과 논술문 생성모듈(120)을 포함한다.

[0032] 상기 유저 단말(1)에 표시되는 텍스트 입력부(210)에 유저에 의해 논리적 단계로 텍스트들이 기재되면 상기 유저 단말(1)에 도 4에 도시된 바와 같이 로직맵(220)이 구현되는데, 상기 텍스트 입력모듈(110)은 상기 로직맵(220)을 구현하는 텍스트들을 인터넷을 통해 입력받는다.

[0033] 상기 텍스트 입력부(210)는 복수개의 텍스트 입력상자들(211, 212, 213)을 가지며, 상기 텍스트 입력상자들(211, 212, 213)에 텍스트들이 논리 단계에 따라 입력됨으로써 논리 구조를 갖는 로직맵(220)이 구현된다.

[0034] 예를 들어 어떠한 기술의 발전방향이나 흐름을 나타내는 기술 로드맵이 기술의 흐름을 단계별로 도식적으로 제시한 것, 즉 제품이나 시장의 요구를 충족시킬 수 있는 기술적 대안을 발굴/선정하고 그들 간의 관계를 시간 좌표로 표시한 것을 말하듯이, 상기 로직맵(220)은 텍스트들이 상기 텍스트 입력상자들(211, 212, 213)을 매개로 논리 단계, 즉 논리적 문장순서(논리적 주장의 구조)에 따라 단계적으로 나열됨으로써 상기 텍스트들이 상기 텍스트 입력상자들을 통해 논리 구조로 배치된 것을 말한다.

[0035] 상기 로드맵을 구현하는 일 예를 보다 상세하게 설명하면, 상기 텍스트 입력상자들 중에서 최상위 단계(1단계)의 텍스트 입력상자(211)에는 논술문의 주장, 논제, 주제 또는 머리말과 같은 서문이 기재될 수 있으며, 그 다음 단계(2단계)의 텍스트 입력상자(212)에는 상기 서문을 뒷받침하는 근거 텍스트가 기입되고, 그 다음 단계(3단계)의 텍스트 입력상자(213)에는 상기 2단계의 텍스트에 대한 근거 텍스트 및/또는 반증 텍스트가 기재되는 방식으로, 텍스트들이 상기 텍스트 입력상자들(211, 212, 213)을 통해 논리 단계에 따라 단계적으로 배치됨으로써 상기 로직맵이 완성될 수 있다.

[0036] 물론, 상기 로직맵을 구성하는 텍스트 입력상자들 중 어느 하나의 텍스트 입력상자의 하위에는 복수개의 텍스트 입력상자들이 등가의 순위로 나란하게 배치될 수도 있다.

[0037] 따라서 상기 유저 단말(1)에 표시되는 상기 텍스트 입력상자들(211, 212, 213)에 유저가 사용자 인터페이스를 이용하여 상기 텍스트들을 논리적 단계의 순서대로 기재하면, 상기 유저 단말에 도식적인 논리 구조를 갖는 로드맵이 구현될 수 있으며, 유저가 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템을 이용하여 문장을 논리적으로 구현하는 자기 주도적 논술훈련을 수행할 수 있다.

[0038] 상술한 바와 같이 유저가 상기 유저 단말(1)을 통해 상기 로직맵을 구현하면서 논술학습을 수행할 수 있도록, 상기 로직맵 서버(10), 보다 상세하게는 상기 서버의 입력창 표시모듈(130)이 상기 텍스트 입력상자들(211, 212, 213)을 상기 유저 단말(1)에 출력한다.

[0039] 그리고 유저는 스스로 선택하거나 만든 주제 또는 상기 서버(10)가 제공되는 특정의 주제에 대한 논리적 주장을 상기 텍스트 입력상자들(211, 212, 213)에 단계적으로 기입함에 따라 상기 로직맵(220)이 구현될 수도 있고, 상기 서버(10)가 유저 단말에 출력하는 논술학습 훈련용 지문을 유저가 읽고 그 내용을 상기 텍스트 입력상자들에 논리 구조로 입력함으로써 상기 로직맵이 구현될 수도 있다.

[0040] 상기 로직맵 서버(10)는 전술한 바와 같이 상기 논술훈련용 지문을 상기 유저 단말(1)에 출력할 수도 있는데, 본 발명에 따른 논술학습 지원시스템의 데이터 베이스(12)에 저장된 지문이 유저의 선택(불러오기)에 따라 또는 상기 서버(10)에 의해 자동으로 상기 유저 단말에 출력될 수 있다. 여기서 상기 지문의 예로는 대학입시나 기타 논·구술시험의 기출문제가 제시될 수 있다.

[0041] 상기 지문이 상기 유저 단말에 제공되는 경우에는, 유저는 상기 지문의 내용을 읽고 분석한 후 상기 지

문의 내용을 기초로 상기 사용자 인터페이스를 이용해 상기 로직맵을 구현할 수 있다.

[0042] 그리고 상기 논술문 생성모듈(120)은 상기 지문의 내용을 기초로 유저에 의해 재구현되는 논리 구조의 로직맵을 바탕으로 하나의 완성된 논술문 초고, 즉 논술문을 생성하게 된다.

[0043] 반대로 상기 유저가 상기 지문을 원하지 않는 경우에는 유저가 스스로 결정하거나 상기 서버에 의해 제시되는 주제에 대해 로직맵을 구현하고 그 결과는 상기 논술문 생성모듈(120)에 의해 논술문 초고로 생성될 수 있다.

[0044] 여기서, 상기 입력창 표시모듈(130)은 유저가 사용자 인터페이스를 이용하여 임의로 설정한 구조, 즉 유저가 자유롭게 설정한 도식적 구조로 배치되는 텍스트 입력상자들을 상기 유저 단말에 출력할 수도 있고, 로직맵 구현을 위해 기설정된 구조로 상기 서버(10)에 의해 제공되는 템플릿을 상기 유저 단말에 출력할 수도 있다.

[0045] 여기서 상기 템플릿은 유저가 상기 로직맵 구현을 위한 텍스트를 논리 구조에 따라 입력할 수 있도록, 소정의 정형적인 도식적 구조로 배치되는 텍스트 입력상자들을 가지며, 상기 입력창 표시모듈(130)은 로직맵 구현을 위해 소정의 도식적 구조로 정형화된 템플릿을 상기 유저 단말에 출력할 수도 있다.

[0046] 논술에서 요구하는 논리적 주장은 기본적으로 주장+근거의 논리 구조로 구성되는 논증(argumentation)의 형태를 갖는다.

[0047] 상기 로직맵 구현을 위해 활용되는 템플릿은 복잡한 논리적 주장의 구조를 도식화된 몇 가지의 유형으로 분류해 놓은 것으로서, 이러한 유형에 맞추어 논술자(유저)는 자신의 논리적 주장을 쉽게 정리할 수 있다. 더 나아가 본 발명에 따르면 유저가 상기 템플릿을 활용하여 자신이 주장하는 바의 논지를 정리하면, 그 결과가 논술문의 초고 형태로 자동 생성되는 것이다.

[0048] 상기 로직맵 구현을 위한 템플릿을 본 발명에서는 로직맵 템플릿이라 칭하며, 유저가 자신의 생각을 논리적인 글이나 말로 표현하고자 할 때 상기 로직맵 템플릿을 활용하면 복잡한 논리적 주장을 로직맵으로 간단하게 정리할 수 있다. 그리고 본 발명에 따르면, 유저 자신의 논지를 초안 텍스트의 형태로 쉽게 얻을 수 있는 유용한 복합적 기능이 제공될 수 있다.

[0049] 도 5에 도시된 바와 같이, 상기 로직맵 템플릿에는 크게 기본논리 템플릿, 설득논리 템플릿, 논리구조 템플릿, 수사논리 템플릿 그리고 응용논리 템플릿 등 다섯 가지 유형이 있다.

[0050] 그리고 도 6은 상기 기본논리 템플릿의 구조, 도 7은 설득논리 템플릿의 구조, 도 8a 내지 도 8b는 논리구조 템플릿의 구조, 도 9a 내지 도 9e는 수사논리 템플릿의 구조이고, 도 10a 및 도 10b는 응용논리 템플릿의 구조이다. 상기 각 템플릿은 종류별로 유형화된 논리 구조로 텍스트를 입력할 수 있도록 기설정된 도식적 구조를 가지며, 유저는 템플릿의 논리 구조에 맞춰서 단계적으로 텍스트를 입력한다. 이 때 상기 템플릿을 구성하는 텍스트 입력상자들에는 특정의 논리 단계가 표시될 수 있고 유저는 해당 논리 단계에 맞춰 텍스트를 기입하는 훈련을 할 수 있다.

[0051] 상기 기본논리 템플릿은 '주장+근거' 나 '주장+근거-반증' 으로 이루어지는 논리논증의 가장 단순한 형태를 맵으로 구조화한 것이다. 이때 '주장+근거' 만으로 구성된 일면적(one-sided) 메시지 형태로 제시되면 단순논리형 템플릿이고, '주장+근거-반증+논박' 의 형태와 같이 양면적인(two-sided) 메시지로 제시되면 복합논리형 템플릿이 된다.

[0052] 유저는 본 발명에 따른 논술학습 지원시스템이 제공하는 기본논리 템플릿의 구조에 따라 자신의 생각을 정리하여 빈 템플릿, 즉 빈 텍스트 입력상자들에 단계적으로 텍스트를 입력하면 상기 서버가 그 결과를 자동으로 하나의 논술문 형태로 생성한다.

[0053] 그리고 상기 유저 단말에 논술학습 훈련용 지문이 주어질 경우에 상기 기본논리 템플릿은 상기 지문을 논리적으로 분석하기 위한 도구임과 동시에 논리적인 텍스트를 생성할 수 있는 창작 도구로서의 기능을 수행하게 되는 것이다. 상기 복합논리형의 경우 두 명의 유저가 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템을 이용하여 논쟁을 할 수 있으며, 그 결과가 유저 단말을 통해 하나로 통합되어 출력될 수도 있다.

[0054] 도 6을 참조하면, 상기 단순논리형(one-sided logic) 템플릿은 하나의 '주장' 과 이를 지지하는 하나 이상의 '근거' 들을 구조화된 맵의 형태로 제시해주는 모델이다. 이때 최상위의 주장을 지지하는 '근거 1' 은 이 근거가 사실임을 입증해주는 하위 근거인 '지지 1' 에 의해서 지원받게 되며, '지지 1' 역시 이를 입증해

주는 '지지 2'에 의해 지원받게 된다. 이처럼 주장과 이 주장을 입증해주는 근거의 다발들이 마치 나무뿌리와 같이 연결되어 하나의 논리적 주장의 전체를 형성할 수 있도록 도식화한 것이 단순논리형 템플릿이다. 여기서 상기 주장과 근거와 지지가 각각 해당 텍스트들의 논리 단계에 해당되며 이하에서 설명되는 다른 로직맵 템플릿에 있어서도 각 텍스트 입력상자별로 위와 논리 단계가 미리 주어질 수 있다.

[0055] 상기 단순논리 템플릿을 활용하여 자신의 논리적인 생각을 정리하여 빈 템플릿 내에 입력하면, 그 결과가 자동으로 하나의 논술문 형태로 생성되는데, 상기 주장은 논술문에서 "나는 '~(주장)'이라고 믿는다"의 형태로 표현되며, 근거는 "왜냐하면 '~(근거 1)'이기 때문이다"라는 식으로 표현될 수 있다.

[0056] 다음으로 복합논리형(two-sided logic) 템플릿은 '주장+근거'로 이루어진 단순논리에서 더 나아가 이 논증에 대한 반증까지 논의에 포함시키고, 이를 논박함으로써 주장의 타당성을 보다 확실하게 입증하는 복합적인 논증과정을 도식화한 것이다. 따라서 상기 기본논리형 템플릿과 같이 하나 이상의 근거에 의해 주장을 입증함과 동시에, 이 주장에 대한 강력한 반증을 논의에 끌어들이고, 이를 논박하는 또 다른 근거를 제시함으로써 자신의 주장이 타당함을 제시하는 것이다.

[0057] 상기 복합논리형 템플릿에서와 같은 양면적인 메시지의 구성은 논리적 주장의 타당성 제고는 물론, 이를 받아들이는 독자나 수용자의 합리적인 판단을 이끌어낸다는 점에서 보다 이성적인 논증유형이라고 할 수 있다.

[0058] 상기 복합논리 템플릿을 활용하여 자신의 논리적인 생각을 정리하여 빈 템플릿 내에 입력하면, 그 결과 역시 자동으로 하나의 논술문 형태로 생성되는데, 이때 주장은 상기 논술문에서 "나는 '~(주장)'이라고 믿는다"의 형태로 표현되며, 근거는 "왜냐하면 '~(근거 1)'이기 때문이다"라는 식으로 표현될 수 있다.

[0059] 나아가 반증은 상기 논술문에서 "이같은 주장에 반대하는 입장으로는 '~(반증)'이 있다"는 식으로 표현되며, 바로 이를 논박하는 메시지 즉 "그러나 '~(반증)'은 '~(논박)'에 의해 반박된다"라는 문장이 뒤이어 제시되는 것이다.

[0060] 도 7을 참조하면, 상기 설득논리(arrangement) 템플릿은 아리스토텔레스가 수사학에서 말한 논리적 텍스트의 배열(arrangement)과 관련된 템플릿이다. 아리스토텔레스는 수사학의 장르로 세 가지를 제시한바 있다. 사법적 수사학, 과시적 수사학, 정치적 수사학이 그것인데, 이 가운데 사법적 수사학은 재판에서 피고의 유무죄를 밝히는 영역으로서 위에서 밝힌 <복합논리 템플릿>의 구조를 띠고 있다. 반면 과시적 수사학은 주로 사회적인 가치의 문제를 다루는 영역으로서 식장 연설과 같은 메시지가 이에 해당된다. 마지막으로 정치적 수사학은 사회적인 쟁점들을 다루는 영역으로서 각종 정책토론이 그 대표적인 예이다. 따라서 설득논리 템플릿에서는 사법적 수사학을 제외한 과시적 수사학과 정치적 수사학에 해당되는 논리구조를 맵의 형태로 다루게 된다. 이때 식장연설과 같은 영역에 해당되는 메시지 구성은 <가치판단형 템플릿>을 통해 쉽게 해결될 수 있고, 정책토론에 해당되는 메시지의 논리구성은 <의사결정형 템플릿>을 통해 구조화할 수 있다.

[0061] 상기 가치판단형 템플릿은 아리스토텔레스가 가장 설득력 높은 메시지의 구성이라고 제시한 바 있는 '에토스-로고스(진술부)-로고스(논증부)-파토스'의 논리 단계순으로 구조화되어 있다. 에토스란 발언자의 공신력에 해당되는 개념으로서 메시지의 <머리말>을 발언자에 대한 수용자의 믿음을 공고하게 할 수 있는 내용으로 시작하라는 권고에 따른 것이다. 수용자들이 발언자를 믿게 되면, 설득과정은 보다 쉽게 진행되지만, 발언자의 공신력이 떨어지면, 아무리 논리적인 논증을 펼치더라도 수용자의 변화를 이끌어내기가 쉽지 않다. 이처럼 메시지 구성의 초기 단계를 발언자의 공신력을 높일 수 있는 메시지들로 구성한 다음, 주장하고자 하는 바가 무엇인지를 제시하고, 그 배경과 개념을 밝히는 <진술부>가 뒤따르게 된다. 이처럼 <진술부>를 통해 발언자의 주장이 무엇인지 분명히 한 다음, 주장의 타당성을 논구하는 <논증부>가 뒤를 잇게 되는 것이다. 이 <논증부>의 구조는 위에서 제시한 <복합논리형 템플릿>과 같이 주장에 대한 지지 근거와 이에 대한 강력한 반증 및 반증에 대한 논박 등으로 구성되게 된다. <진술부>와 <논증부>를 통해 로고스 영역에 대한 언급이 마무리되면, 마지막으로 수용자의 감성에 호소할 수 있는 <맺음말>을 파토스 차원에서 구성하게 된다. 로고스가 수용자의 이성 즉 머리를 움직이는 것이라면, 파토스는 수용자의 마음을 감동시키는 것이다. 이처럼 <맺음말>을 감동적으로 마무리함으로써 수용자에 대한 설득작업이 완성되는 것이다.

[0062] 다음으로 상기 의사결정형 템플릿은 기업이나 조직의 각종 정책결정이나 의사결정에 활용되는 논리적 구성을 구조화한 것이다. 모든 정책적 판단은 대개 현 상태에서의 변화(새로운 정책이나 신제품의 도입과 같은 의사결정)를 전제로 한다. 따라서 이 같은 유형의 논리적 주장은 먼저 자신이 주장하는 바가 무엇인지를 밝히는 <주장/제안/가설/결론>의 논리 단계를 가장 먼저 제시해야 한다. 그런 다음 이 같은 주장을 정당화하는 작업이

뒤따르는데, 이에 해당되는 논리 단계가 바로 <정당성/현황> 부분이다. 정당화 작업은 앞서 언급했던 '변화'가 필요한 이유를 변화가 없는 현 상태가 얼마만큼 '심각한지' 그리고 이 문제가 얼마나 '지속적인 문제'인지를 밝히는 논지로 진행될 수 있다. 그 다음의 논리 단계인 <방안/대책> 부분에서 이 문제를 서두에서 제시한 <주장/제안/가설/결론>이 실제적으로 '해결'할 수 있으며, 나아가 정책결정의 주체나 의사결정을 내리는 조직 혹은 기업이 '실천'에 옮길 수 있음을 증명해야 한다. 즉 해결가능성이란 지속적이고 심각한 문제를 주장한 방안이 풀어낼 수 있다는 뜻이고, 실현가능성이란 이 방안을 실행에 옮길 주체적 역량이 충분함을 입증하는 것이다. 이처럼 주장이나 제안을 통해 문제를 풀어나갈 수 있음을 증명한 후, 제시한 주장이나 방안을 통해 얻을 수 있는 이익이 새로운 변화로 초래될 수 있는 불이익보다 더 크다는 점을 <이익>불이익> 부분에서 입증해야 한다. 이 같은 <정당화/현황> - <방안/대책> - <이익>불이익> 논리 단계수순을 통해 제시된 <주장/제안/가설/결론>이 타당함을 입증함으로써 <결론/주장>에서 논증 서론부에서 제시한 <주장/제안/가설/결론>을 다시 반복하여 전체적인 논증과정을 마무리하게 된다. 이점에서 <의사결정형 템플릿>은 양괄식 메시지 배열 형태를 띠게 되는 것이다.

[0063] 도 8a 내지 도 8b는 논리구조 템플릿의 구조로서, 상기 논리구조 (structure) 템플릿은 '주장+근거'라는 논증구조를 제외하고 논리적으로 메시지를 구조화할 있는 유형들을 다룬다. 이점에서 논리구조 템플릿은 논증의 논리적 구성을 보다 탄탄하게 할 수 있는 보조적인 수단이라고 볼 수 있다. 여기에는 자신의 주장을 보다 명료하게 개념정의할 수 있는 틀인 <개념정의형 템플릿>, 제시된 의견과 이에 대한 비판적 관점을 적시하는 <의견제시형 템플릿>, 특정 주제에 대한 요점과 이에 대한 설명으로 구성된 <내용요약형 템플릿> 및 문제와 이에 대한 해결방안을 다루는 <문제해결형 템플릿> 등이 있다. 상기 논리구조 템플릿을 앞에서 다룬 기본논리 템플릿이나 설득논리 템플릿과 함께 활용하면, 논증적 주장의 논리구조를 보다 구체화하고 정교화할 수 있게 된다.

[0064] 상기 개념정의형 템플릿은 논리적인 주장에서 등장하고 있는 주요 <개념>들을 <유형화>하거나 혹은 <역할>별로 분류하여 구조화하는데 도움을 주는 로직맵 템플릿이다. 나아가 이 같은 유형에 따른 <역할>을 예시하거나, <기능>을 세분화하고, <관점>에 따라 <역할>을 구분하는 등 개념정의에 따른 설명력을 풍부하게 할 수 있는 다양한 방식들의 로직맵으로 구조화할 수도 있다.

[0065] 상기 의견제시형 템플릿은 주장을 지지하는 <이론>이나 관점, 그리고 이에 대한 <비판>적인 입장이나 이론을 일목요연하게 정리할 수 있는 로직맵 템플릿이다.

[0066] 그리고 상기 내용요약형 템플릿은 어떤 주제가 다루고 있는 핵심적인 사항을 <요점>별로 요약하고, 이에 대한 세부적인 <설명>을 첨부할 수 있도록 구조화된 로직맵 템플릿이다. 다음으로 상기 문제해결형 템플릿은 논술문에서 제시된 <문제>의 <해결>방안을 정리하는데 도움을 주는 템플릿이다. 경우에 따라서는 문제의 해결방안에 대한 <설명>을 보다 세분화하거나, <고려사항>을 언급하고 이에 대한 <평가>를 수반하는 경우도 정리할 수 있도록 구조화되어 있다.

[0067] 도 9a 내지 도 9e는 수사논리 (rhetoric) 템플릿의 구조로서, 상기 수사논리 템플릿은 '주장+근거'로 구성되는 논증에서 근거에서 주장으로 이동하는 논리적인 움직임(move)의 유형을 세분화한 것이다. 즉 주장을 지지하는 근거는 그 유형에 따라 <인과>적인 방식으로 주장을 지지하거나, <단계>적인 방식으로 주장을 지지하거나, <연역>적 방식으로 지지하거나 귀납적인 방식으로 <일반화>하거나 다른 사례들과 <비교>하는 방식으로 구분된다. 이러한 유형들은 '주장+근거'로 구성된 논증이 어떤 수사적 기법으로 작동하는지를 판명하게 해준다. 따라서 상기 논리수사 템플릿은 논증의 다양한 기법들을 분석할 수 있는 분석도구일 뿐만 아니라, 자신의 논리적 주장에서 설득력을 높이기 위한 방법으로 어떤 수사적 기법을 활용하는 것이 좋은지를 판단하는데 활용할 수 있는 메시지 작성도구이기도 하다.

[0068] 여기서 인과형 템플릿은 원인을 '근거'로 하여 결과를 '주장'하는 논증방식이며, 가장 설득력이 높은 논증의 유형이자 가장 보편적인 논증방식이다. 상기 인과형 템플릿은 텍스트에서 다양한 방식으로 제시되는 인과형 논리구조를 도식적으로 분석할 수 있게 해줌과 동시에, 인과형 주장을 펼치고자 할 때 이 템플릿을 활용하면 손쉽게 논증문을 작성할 수 있게 된다.

[0069] 상기 단계/징후형 템플릿은 관찰된 현상을 '근거'로 하여, 그 이유를 추론적인 '주장'으로 제시할 때 사용되는 논증방식이다. 이때 <징후>형 주장은 현상(근거)에 입각하여 과거를 추론하거나 미래를 예측하는 방식으로 연결된다는 점에서 인과적인 관계와는 다르다. 대개 범행현장에 남겨진 단서를 토대로 범인을 추론해내거나, 현재까지 축적된 데이터(예를 들면, 지금까지 늘 지각을 했기 때문에)를 토대로 미래 행동(내일도 지각할거야)을 예측해내는 식이다. 이는 범행의 동기(원인)를 밝히거나 지각의 이유(늦잠)를 알아내는 인과적 논증

과는 다른 방식의 논증인 것이다. 이같은 <징후>적인 논증은 현재의 시점을 축으로 과거나 미래로 추론의 시점이 이동한다는 점에서 <단계>론이 된다. 즉 단계 1에서 단계 2 그리고 단계 3으로의 진행이 연대기적으로 흐르는 것이 아니라, 단계 2에 입각해서 단계 1이나 단계 3을 추론 혹은 예측한다는 점에서 <단계>적 논리가 <징후>적 논증과 연결된다. 상기 단계/징후형 템플릿은 상술한 논리 단계를 구성하는 방식에서부터, 각 논리 단계를 <기술>하거나 <예시>하는 경우, 나아가 논리 단계에 따른 결과를 설명하는 다양한 방식으로 응용될 수도 있다.

[0070] 연역/분류화 템플릿은 대전제, 즉 <이론>으로부터 그 <예시>나 <사례>를 도출하는 방식으로 전개되는 논증유형이다. 이는 하나의 집단이 참이라면, 이 집단에 속하는 다른 개체 역시 참이라는 전형적인 연역법에 근거한 논증방식이다. 따라서 <연역/분류화 템플릿>은 <이론>과 이를 <지지>하거나 <설명>하는 방식으로 구성되거나, <예시>를 통해 <지지>되는 사례를 도출하는 방식으로 구성되어 있다.

[0071] 그리고 범주(category)형 템플릿은 다양한 현상들을 일정한 기준에 입각하여 이를 분류하는 방식의 논증유형이다. 상기 범주형 템플릿은 <유형>에 따른 <역할>과 <예시>, 혹은 유형의 <정의>와 <역할> 그리고 그 <특징>과 이에 대한 <설명> 등 다양한 방식으로 도식화되어 있다.

[0072] 비교/가치평가 템플릿은 비교 대상인 A와 B 사이의 개념과 특징을 평면적으로 대비시키거나, 그 장단점을 논의하거나 아니면 그 가치를 긍정적 혹은 부정적인 입장에서 평가하는 경우에 사용된다. 상기 비교/가치평가 템플릿은 비유적인 논증을 전개하기 위한 기본틀로 활용될 수 있다.

[0073] 마지막으로 도 10a 및 도 10b를 참조하면, 상기 응용논리 템플릿은 기본적인 논리구조에 입각하여 회의나 토론, 보고(서) 등에 활용될 수 있는 템플릿이다. 이는 크게 <토론용 템플릿>과 <정책보고용 템플릿>, 그리고 <회의용 템플릿>으로 나눠진다. 이 모든 하부 유형은 상기 의사결정형 템플릿을 보다 다양한 방식으로 활용하기 위해 세분화시킨 것이라고 볼 수 있다.

[0074] 상기 토론용 템플릿은 각종 회의나 토론에 임할 때 주어진 쟁점을 분석하거나, 정리된 찬반 논리구조에 입각하여 토론을 진행하기 위한 보조자료로 활용될 수 있는데, 상기 의사결정형 템플릿에 찬반의 대립적인 논리를 병렬적으로 제시한 것이다. 따라서 상기 토론용 템플릿은 의사결정형 템플릿에서 제시된 <정당화>, <방안>, <이익>의 세 차원을 기본 구조로 하고, 이를 찬성하는 입장과 이에 반대하는 입장의 전략을 도식적으로 제시하고 있다. 이 템플릿은 쟁점에 대한 논리적인 분석뿐만 아니라 실제 회의나 토론을 진행하는 데 참고할 수 있는 회의 진행용 자료로도 활용될 수 있다.

[0075] 상기 정책보고용 템플릿은 기업이나 조직에서 의사결정을 통해 채택해야 할 정책을 보고하기 위해 그 핵심쟁점들을 정리하는데 도움을 줄 수 있는 로직맵 템플릿이며, 그 기본적인 논리 단계구조는 <보고개요>, <현황/문제점>, <정책수단/대안>, <추진계획> 및 <건의 및 제안>의 형태가 된다. 상기 <보고개요>에는 보고의 목적 및 필요성, 보고서 작성 진행경과 등이 담기게 되고, <현황/문제점>부분의 논리 단계에는 실태(심각성), 지금까지 대응방안(지속성), 원인분석 등의 내용이 들어가게 된다. 다음으로 문제의 해결을 위한 <정책수단/대안>부분에서는 정책대상 및 소요자원을 명기하고, 이 대안을 통해 문제의 해결가능성과 실행주체의 실행가능성 여부를 점검하며, 대안의 효과를 이익/불이익을 대비시키면서 논증하게 된다. 그 결과 정책의 도입이 결정되면, 그 <추진계획>을 세부적으로 제시하게 되는데, 여기에는 정책집행계획, 정책홍보계획 및 정책관리계획 등의 항목이 포함된다. 마지막으로 이 보고는 정책결정자(수요자)에게 요청할 핵심사항을 <건의 및 제안>부분에 담게 되는 것이다.

[0076] 한편 상기 회의용 템플릿은 기업이나 조직의 회의에서 다루어야 할 쟁점들을 정리하여, 회의 진행을 원활하게 하는데 도움을 주는 템플릿이며, 그 기본 논리 단계는 <회의목적>, <회의 안건 설명>, <논의사항 및 쟁점에 따른 의사결정 사안> 및 <추진계획> 부분의 순으로 구성되어 있다. <회의목적>에는 회의 개최 배경 및 목적을 기술하고, <회의안건 설명>에는 실태(심각성), 지금까지의 대응방안(지속성) 및 원인분석 등을 다루게 된다. <논의사항 및 쟁점에 따른 의사결정 사안>에는 정책대상 및 소요자원을 명기하고, 이 대안을 통해 문제의 해결가능성과 실행주체의 실행가능성 여부를 점검하며, 마지막으로 대안의 효과를 이익/불이익을 대비시키면서 논증하게 된다. 마지막으로 정책의 도입에 따른 세부일정은 <추진계획>을 통해 제시되는데, 여기에는 정책집행계획, 정책홍보계획 및 정책관리계획 등의 항목이 포함된다.

[0077] 본 발명에 따르면, 상기 입력창 표시모듈(130)이 상기 로직맵 템플릿들 중 어느 하나를 유저 단말에 출력하면 유저가 상기 템플릿의 유형에 맞추어 자신의 논리적 주장을 정리하는 훈련을 수행할 수 있으며, 유저가 상기 템플릿을 활용하여 자신이 주장하는 바의 논지를 정리하면 상기 논술문 생성모듈(120)은 그 결과를 논술문

의 초고 형태로 자동 생성한다. 본 발명에 따르면 상기 로직맵 템플릿을 구성하는 각 텍스트 입력상자에 그에 해당되는 논리 단계가 미리 표시되어 논리 단계에 맞춰 텍스트를 입력하는 훈련을 수행할 수 있으며, 상기 유저 단말에는 상기 로직맵 템플릿의 이해를 위해 상기 서버가 제공하는 도움말 메뉴가 표시된다.

[0078] 따라서 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템에 따르면, 유저가 사용자 인터페이스를 이용하여 상기 텍스트 입력상자들의 배치 구조, 즉 도식적 구조를 자유롭게 생성 및/또는 편집할 수 있다.

[0079] 이와 달리, 상기 로직맵 서버(10), 특히 상기 입력창 표시모듈(130)이 자동으로 특정의 로직맵 템플릿이 갖는 도식적 구조에 따라 텍스트 입력상자들을 상기 유저 단말에 표시할 수도 있고, 상기 서버(10)가 제공하는 복수 종류의 로직맵 템플릿들 중 유저에 의해 선택된 로직맵 템플릿이 갖는 도식적 구조로 텍스트 입력상자들을 상기 유저 단말에 표시할 수도 있다.

[0080] 그리고 상기 데이터 베이스(12)에는 복수 유형의 상기 로직맵 템플릿들과 각각의 로직맵 템플릿 유형별로 적어도 하나의 논술훈련용 지문이 저장되며, 유저가 특정의 로직맵 템플릿을 선택함에 따라 그에 해당되는 로직맵 템플릿과 논술훈련용 지문이 상기 입력창 표시모듈(130)에 의해 상기 유저 단말에 출력될 수 있다.

[0081] 도 11a는 논리단계 설정메뉴가 표시된 텍스트 입력창을 나타낸 도면이고, 도 11b는 논리단계 설정메뉴를 통해 생성되는 텍스트 입력상자들에 의해 구현된 로직맵을 나타낸 도면이다.

[0082] 도 11a 및 11b를 참조하면, 상기 서버(10)는 상기 텍스트 입력상자들(211, 212, 213a, 213b)의 논리단계를 설정하기 위한 소정의 논리단계 설정메뉴(230)를 상기 유저 단말(1)에 출력할 수도 있다.

[0083] 상기 논리단계 설정메뉴(230)는 각각의 텍스트 입력상자에 기입되는 텍스트의 논리 단계를 설정하고 더 나아가 텍스트 입력상자에 그에 해당되는 논리 단계를 표시하기 위한 도구로서, 상기 입력창 표시모듈(130)에 의해 상기 유저 단말(1)에 표시될 수 있는데, 예를 들면 상기 논리단계 설정메뉴(230)는 논리 단계의 종류를 유형별로 나타내는 복수개의 도구단추를 갖는다. 여기서 상기 논리단계의 종류를 나타내는 도구단추의 유형으로는 주장와 이유(근거, 왜냐하면)와 인과(그래서)와 반대(그러나) 등이 있을 수 있으며, 전술한 로직맵 템플릿들에서 설명된 각각의 단계들도 상기 논리단계의 유형으로 적용될 수 있다.

[0084] 상기 논리단계의 표시는, 상기 텍스트 입력상자들(211, 212, 213a, 213b)이 특정의 도식적 구조로 유저 단말에 출력된 상태에서, 상기 논리단계 메뉴(230)를 구성하는 도구단추를 클릭하거나 드래그하여 상기 텍스트 입력상자에 표시하거나 태그를 붙임으로써 수행될 수 있다.

[0085] 이와 달리, 유저가 상기 논리단계 설정메뉴(230)를 구성하는 어느 하나의 도구단추를 클릭하거나 드래그하면, 상기 서버(10), 보다 상세하게는 상기 입력창 표시모듈(130)이 논리단계가 표시된 텍스트 입력상자를 상기 유저 단말(1)의 화면 상에 유저가 원하는 위치에 생성할 수 있다.

[0086] 한편, 도 12는 출처도구 설정메뉴가 표시된 텍스트 입력창을 나타낸 도면으로서, 도 12를 참조하면, 상기 텍스트 입력상자에 기입되는 텍스트의 출처나 자료가 상기 텍스트 입력상자에 표기되거나 태그로 붙을 수 있도록, 상기 서버(10)는 상기 유저 단말(1)에 출처도구 설정메뉴(240)를 출력할 수도 있다.

[0087] 상기 출처도구 설정메뉴(240)는 각각의 텍스트 입력상자에 기입되는 텍스트의 출처를 해당 텍스트 입력상자에 표시할 수 있게 하는 도구로서 종류별로 유형화되어 상기 유저 단말의 소정 위치에 표시될 수 있는데, 예를 들면 상기 출처도구 설정메뉴(240)는 텍스트의 출처를 유형별로 분류한 복수개의 출처단추들을 갖는다. 여기서 상기 출처의 종류로는 나의 생각, 주장, 사례, 정의, 인용, 사건, 보고서, 예시, 경험, 통계, 전문가, 법률, 미디어, 서적, 일반적 견해 등이 있다.

[0088] 상기 출처의 표시는, 상기 텍스트 입력상자들(211, 212, 213a, 213b)이 특정의 도식적 구조로 유저 단말에 출력된 상태에서, 상기 출처도구 메뉴(240)를 구성하는 출처단추를 클릭하거나 드래그하여 그에 해당되는 텍스트 입력상자에 표시함으로써 수행될 수 있다.

[0089] 상기 논리단계 설정메뉴(230)와 상기 출처도구 설정메뉴(240)는 유저 단말에 표시되는 메뉴 바(Menu Bar), 툴 바(Tool Bar) 또는 편집툴바 상의 특정메뉴(미도시)나 아이콘(미도시)을 사용하여 선택적으로 열고 닫을 수 있도록 구성되는 것이 바람직하다. 한편, 도 12에서 도면부호 213a와 213b로 표시된 텍스트 입력상자들은 도면부호 212로 표시된 텍스트 입력상자에 기재되는 텍스트에 대하여 등가의 지위를 갖는 하위 논리 단계의 텍스트 입력상자들이다.

[0090] 다음으로, 도 13은 로직맵을 기반으로 논술문의 일 예가 생성된 상태를 나타낸 도면으로서, 도 13을 참

조하면 유저 단말의 좌측 화면에는 유저가 구성한 로직맵이 표시되고 우측 화면에는 상기 로직맵을 기초로 상기 논술문 생성모듈(120)에 의해 생성된 논술문이 상기 서버(10)에 의해 출력된다.

[0091] 상기 논술문(250)은, 상기 서버(10), 보다 상세하게는 상기 서버의 논술문 표시모듈(미도시)에 의해 상기 유저 단말(1)에 출력될 수도 있으며, 상기 로직맵과 상기 논술문이 하나의 화면상에 함께 출력될 수도 있고, 상기 로직맵 작성이 완료된 후에 화면의 전환을 통해 상기 논술문이 별도의 페이지로 출력될 수도 있다.

[0092] 상기 논술문의 화면 출력을 유저가 선택할 수 있도록, 상기 텍스트 입력부(210)의 일측에는 논술문 생성단추(미도시)가 구비되고, 상기 로직맵의 완성 후에 상기 논술문 생성단추가 클릭되면 상기 논술문 생성모듈(120)에 의해 생성되는 논술문이 상기 논술문 표시모듈에 의해 상기 유저 단말에 출력된다.

[0093] 이 때 상기 논리단계 메뉴(230)와 상기 출처도구 메뉴(240)에 의해 상기 텍스트 입력상자에 표시된 논리단계와 출처의 종류가 그에 대응되는 상기 논술문의 해당 텍스트에 표시될 수 있다.

[0094] 한편, 도 14a 및 14b는 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템에 의한 초기화면의 일 예를 나타낸 도면이고, 도 15는 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템의 일 실시예에 의해 유저 단말에 표시되는 텍스트 입력창의 다른 예을 나타낸 도면이다.

[0095] 도 14a 및 14b와 도 15를 참조하면, 유저가 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템의 서버에 인터넷을 통해 접속하는 경우, 상기 서버가 메인 화면(초기 화면)을 상기 유저 단말에 출력한다.

[0096] 상기 메인 화면은 상단에 메뉴 바가 구비되고 좌측에 논술기출 분석란과 시사토론 분석란이 구비되며, 중앙에 로직맵 작성화면으로 이동하기 위한 로직맵 만들기 바로가기란이 구성되고, 카테고리별로 논술학습을 수행할 수 있는 장르별 템플릿이 상기 메인 화면에 구비된다.

[0097] 그리고 유저 개인의 로직맵 목록과 그 세부 내용을 유저가 볼 수 있도록 나의 로직맵(미도시)이나 복수의 유저들에 의해 작성된 로직맵 중 우수 로직맵을 보여주기 위한 베스트 로직맵이 상기 메인 화면에 구성될 수도 있다. 물론 상기 메인 화면의 구성은 웹 디자인의 설계조건에 따라 다양하게 변경될 수 있다.

[0098] 도 15는 로직맵 작성을 위한 텍스트 입력창의 일 예로서, 유저 단말의 화면에는 텍스트 패널(Text Panel)이 구성되어 유저의 선택에 따라 논술훈련용 지문이 출력되고, 화면의 중간부에는 로직맵 구현을 위한 텍스트 입력부가 출력되는 캔버스 패널(Canvas Panel)이 구성된다.

[0099] 그리고 상기 캔버스 패널의 일측에는 유저가 원하는 도식적 구조로 텍스트 입력상자를 상기 캔버스 패널에 배치할 수 있도록, 박스 패널(Box Panel)이 구성된다. 이에 따라 유저가 상기 박스 패널에 표시된 상자를 상기 캔버스 패널의 내부로 드래그하면 상기 입력창 표시모듈(130)이 상기 캔버스 패널에 텍스트 입력상자를 생성한다.

[0100] 이 때 유저는 유저 자신이 원하는 임의의 도식적 구조로 텍스트 입력상자들을 모두 배치한 후에 텍스트를 입력할 수도 있고, 하나의 텍스트 입력상자에 배치한 후 텍스트를 입력하고 다시 다른 텍스트 입력상자를 유저가 원하는 위치에 배치하는 방식으로 로직맵을 구현할 수도 있다. 상기 로직맵 구현, 즉 로직맵 도출을 위한 텍스트 입력상자의 배치 및 조절은 유저의 조작을 기반으로 상기 입력창 표시모듈(130)이 수행하게 된다.

[0101] 또한 상기 캔버스 패널의 일측에는 여러 종류의 로직맵 템플릿의 구조를 제시하는 샘플 패널(Sample Panel)이 구성될 수도 있으며, 상기 샘플 패널에 제시된 로직맵 템플릿의 구조들 중 어느 하나를 클릭하거나 상기 캔버스 패널로 드래그하면, 상기 입력창 표시모듈(130)이 유저에 의해 선택된 로직맵 템플릿에 따른 도식적 구조의 텍스트 입력상자들을 상기 캔버스 패널에 생성한다.

[0102] 그리고 유저가 사용자 인터페이스를 이용하여 상기 텍스트 입력상자들에 논리 단계에 맞춰 텍스트들을 기입하면 유저의 논리적 표현능력에 근거한 로직맵이 완성된다. 한편 상기 텍스트 입력상자에 기입되는 텍스트들은 인터넷을 통해 상기 텍스트 입력모듈(110)에 입력되고, 상기 논술문 생성모듈이 상기 로직맵을 근거로 논술문을 생성한다.

[0103] 도면상에 도시되지는 않았으나, 상기 텍스트 입력창에는 상기 서버(10), 특히 상기 입력창 표시모듈(130)에 의해 전술한 논리단계 설정메뉴(230) 및/또는 출처도구 설정메뉴(240)가 함께 제공될 수도 있다.

[0104] 한편, 상기 서버(10)는 상기 로직맵을 기반으로 생성되는 논술문의 평가결과를 유저 단말(1)에 출력하는 논술문 평가모듈(140)을 더 포함할 수도 있다. 상기 논술문의 평가는 키워드방식이나 투표방식에 의해 수행될 수 있으며, 상기 논술문 평가모듈은 상기 논술문의 평가결과를 게시판에 게시하거나 유저의 이메일로 전송할

수도 있고, 유저가 작성한 자신의 로직맵들을 보관하고 관리할 수 있는 유저 개인의 폴더인 '나의 로직맵'에 등록할 수도 있는데, 상기 유저 자신의 로직맵은 상기 '나의 로직맵'에 등록됨에 따라 상기 데이터 베이스에 저장되어 보관된다.

[0105] 상기 키워드방식에 의한 논술문 평가는 해당 주제에 관련된 특정의 단어가 특정의 단계에 기입되어 있는지 여부를 판단하여 논술문을 평가하는 방식이다. 그리고, 투표방식에 의한 논술문 평가는 다른 유저들에 의한 평가를 기반으로 논술문을 평가하는 것으로서 다른 유저들에 의해 읽혀진 횟수나 다른 유저가 주는 점수 데이터를 기반으로 논술문을 평가하는 방식이다.

[0106] 예를 들어 게시판의 논술문 리스트나 로직맵 리스트에 등록된 논술문이나 로직맵을 다른 유저가 읽어본 후에 점수란에 평가점수를 기입하면, 상기 논술문 평가모듈(140)은 해당 논술문이나 로직맵의 평균점수를 도출하여 그 결과를 게시판이나 유저 개인의 로직맵(나의 로직맵)에 올리게 되고, 유저는 논술문 평가결과를 상기 유저 단말을 통해 확인할 수 있다.

[0107] 그리고 상기 논술문 평가결과에 따라 우수 로직맵 또는 우수 논술문이 베스트 로직맵이나 게시판 등에 등록된다.

[0108] 도 16은 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원방법의 일 실시예를 나타낸 순서도로서, 상기 논술학습 지원방법은 텍스트 입력단계(S20)와 논술문 생성단계(S30)와 논술문 표시단계(S40)를 포함한다.

[0109] 상기 텍스트 입력단계(S20)는 논리 구조를 갖는 로직맵의 구현을 위해 유저 단말에 표시되는 텍스트 입력상자들에 논리 단계에 따라 기입되는 텍스트들이 인터넷을 통해 상기 서버(10)에 입력되는 단계이다.

[0110] 상기 텍스트 입력단계(S20)의 이전에는 상기 텍스트 입력상자들을 상기 유저 단말에 표시하는 입력창 표시단계(S10)가 상기 서버에 의해 수행될 수 있다.

[0111] 그리고 상기 논술문 생성단계(S30)는 상기 서버(10)가 상기 로직맵의 텍스트들을 상기 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성하는 단계이고, 상기 논술문 표시단계(S40)는 상기 서버(10)가 상기 논술문을 상기 유저 단말에 출력하는 단계이다.

[0112] 상기 텍스트 입력단계(S10)는 전술한 텍스트 입력모듈(110)에 의해 수행될 수 있으며, 상기 논술문 생성단계(S30)와 논술문 표시단계(S40)는 상기 논술문 생성모듈(120)에 의해 수행될 수 있다.

[0113] 상기 로직맵을 이용한 논술학습 지원방법은, 상기 텍스트 입력단계(S10) 이전에 상기 로직맵의 구현을 통한 논술훈련을 위해 논술훈련대상이 되는 논술훈련용 지문을 상기 유저 단말에 출력하는 지문 출력단계(미도시)를 더 포함할 수도 있다.

[0114] 이 때 상기 논술문 생성단계(S30)는 상기 논술훈련용 지문의 내용을 기초로 구현되는 상기 로직맵의 텍스트들을 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성한다.

[0115] 그리고 상기 논술문 및/또는 상기 로직맵에 대한 평가결과를 유저 단말에 출력하기 위한 평가결과 출력단계(S50)가 상기 논술문 생성단계(S30) 이후, 보다 상세하게는 상기 논술문 표시단계(S40) 이후에 상기 논술문 평가모듈(140)에 의해 수행된다.

[0116] 상술한 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원방법은, 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 저장될 수 있다.

[0117] 즉 본 발명은 컴퓨터를, 복수의 텍스트 입력상자들을 유저 단말에 출력하는 입력창 표시수단, 텍스트들을 인터넷을 통해 입력받는 텍스트 입력수단 및 논술문을 생성하는 논술문 생성수단으로서 기능시키기 위한 논술학습 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체의 형식으로 제공될 수도 있다.

[0118] 즉, 상기 컴퓨터가 상기 입력창 표시수단으로서 기능하여, 논리 구조를 갖는 로직맵을 구현을 위하여, 텍스트들이 단계적으로 입력되는 복수의 텍스트 입력상자들을 유저 단말에 출력한다. 그리고 상기 컴퓨터가 텍스트 입력수단으로 기능하여, 상기 로직맵의 구현을 위해 상기 텍스트 입력상자들에 논리 단계에 따라 기입되는 텍스트들을 입력받는다.

[0119] 또한 상기 컴퓨터가 상기 논술문 생성수단으로서 기능하여, 상기 텍스트들을 상기 논리 단계의 순서대로 조합하여 논술문을 생성한다.

[0120] 이러한 기록매체는, 컴퓨터 시스템에 의하여 읽혀질 수 있도록, 프로그램 및 데이타가 저장되는 모든

종류의 기록매체를 포함한다. 그 예로는, 롬(Read Only Memory), 램(Random Access Memory), CD롬, 자기 테이프, 플로피 디스크, 광데이터 저장장치, 휴대용 메모리 등 다양하다. 이러한 기록매체에 저장된 프로그램 및 데이타는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있도록 저장되고 실행될 수도 있다.

[0121] 상술한 본 발명에 따른 논술학습 지원시스템 지원방법 그리고 기록매체에 따르면 유저가 텍스트를 논리적 순서에 따라 작성하는 훈련을 제공할 수 있으며, 로직맵의 구조도 유저가 자유롭게 선택할 수 있는 동시에 정형화된 맵구조 샘플을 통한 논리학습도 가능하다.

[0122] 이상에서 설명한 본 발명의 상세한 설명에서는 본 발명의 바람직한 실시예를 참조하여 설명하였지만, 본 발명의 보호범위는 상기 실시예에 한정되는 것이 아니며, 해당 기술분야의 통상의 지식을 갖는 자라면 본 발명의 사상 및 기술영역으로부터 벗어나지 않는 범위 내에서 본 발명을 다양하게 수정 및 변경시킬 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

[0123] 도 1은 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템의 일 실시예를 개략적으로 나타낸 구성도이다.

[0124] 도 2는 도 1에 도시된 로직맵 서버를 보다 상세하게 나타낸 구성도이다.

[0125] 도 3은 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템의 일 실시예에 의해 유저 단말에 표시되는 텍스트 입력창의 일예를 개략적으로 나타낸 도면이다.

[0126] 도 4는 유저단말에 표시되는 논술훈련용 지문의 분석을 통해 구현된 로직맵의 일 예를 나타낸 도면이다.

[0127] 도 5는 논술에 활용되는 로직맵 템플릿의 전체 개요를 일목요연하게 제시한 구성도이다.

[0128] 도 6은 기본논리 템플릿을 나타낸 맵구조 샘플이다.

[0129] 도 7은 설득논리 템플릿을 나타낸 맵구조 샘플이다.

[0130] 도 8a 내지 도 8b는 여러 종류의 논리구조 템플릿을 나타낸 맵구조 샘플이다.

[0131] 도 9a 내지 도 9e는 여러 종류의 수사논리 템플릿을 나타낸 맵구조 샘플이다.

[0132] 도 10a 내지 도 10b는 응용논리 템플릿을 나타낸 맵구조 샘플이다.

[0133] 도 11a는 논리단계 설정메뉴가 표시된 텍스트 입력창을 나타낸 도면이고, 도 11b는 논리단계 설정메뉴를 통해 생성되는 텍스트 입력상자들에 의해 구현된 로직맵을 나타낸 도면이다.

[0134] 도 12는 출처도구 메뉴가 표시된 텍스트 입력창을 나타낸 도면이다.

[0135] 도 13은 로직맵을 기반으로 논술문이 생성된 상태를 나타낸 도면이다.

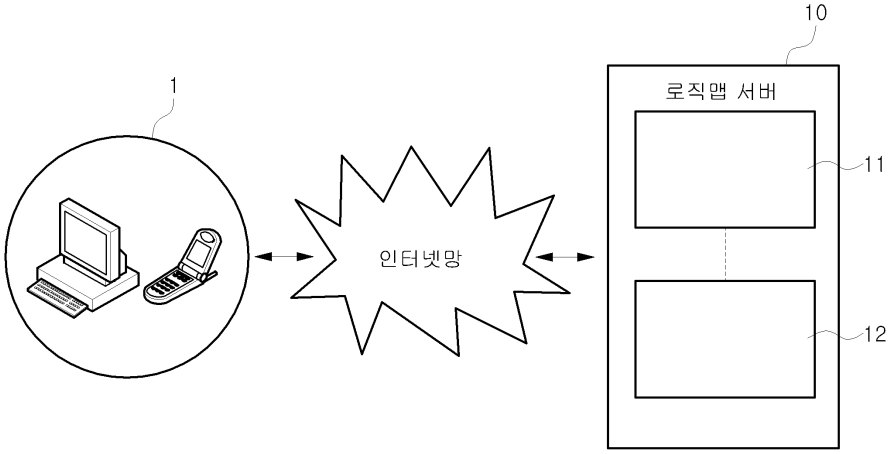
[0136] 도 14a는 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템에 의한 초기화면의 일 예를 개략적으로 나타낸 구성도이고, 도 14b는 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템에 의한 초기화면의 일 예이다.

[0137] 도 15는 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원시스템의 일 실시예에 의해 유저 단말에 표시되는 텍스트 입력창의 다른 예을 나타낸 도면이다.

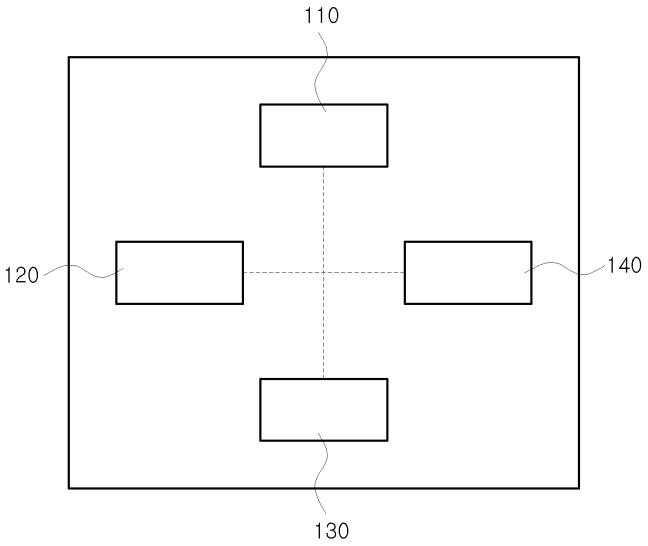
[0138] 도 16은 본 발명에 따른 로직맵을 이용한 논술학습 지원방법의 일 실시예를 나타낸 순서도이다.

도면

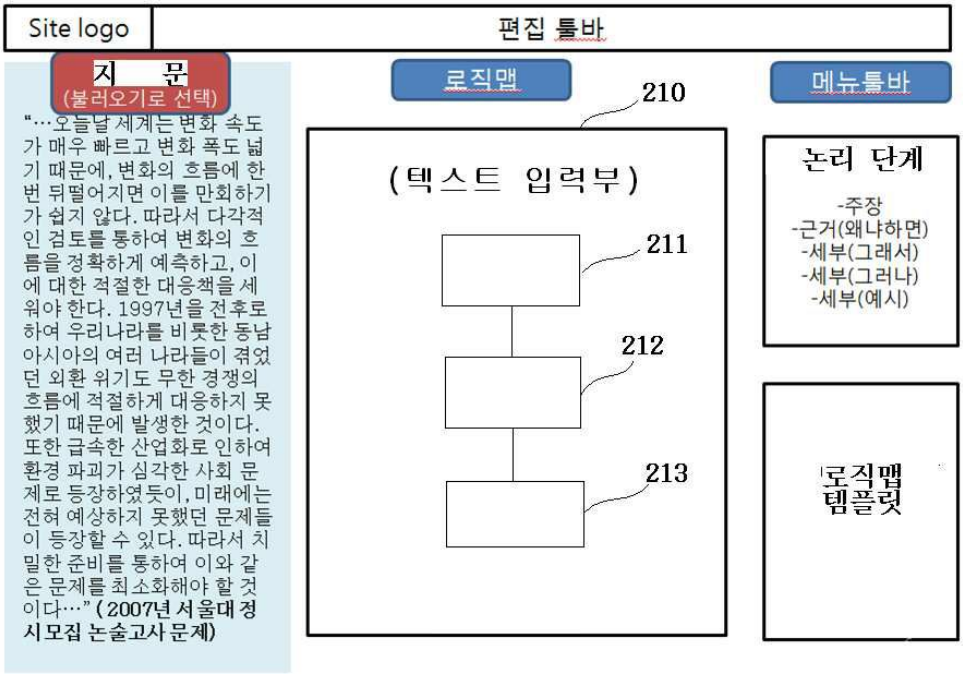
도면1



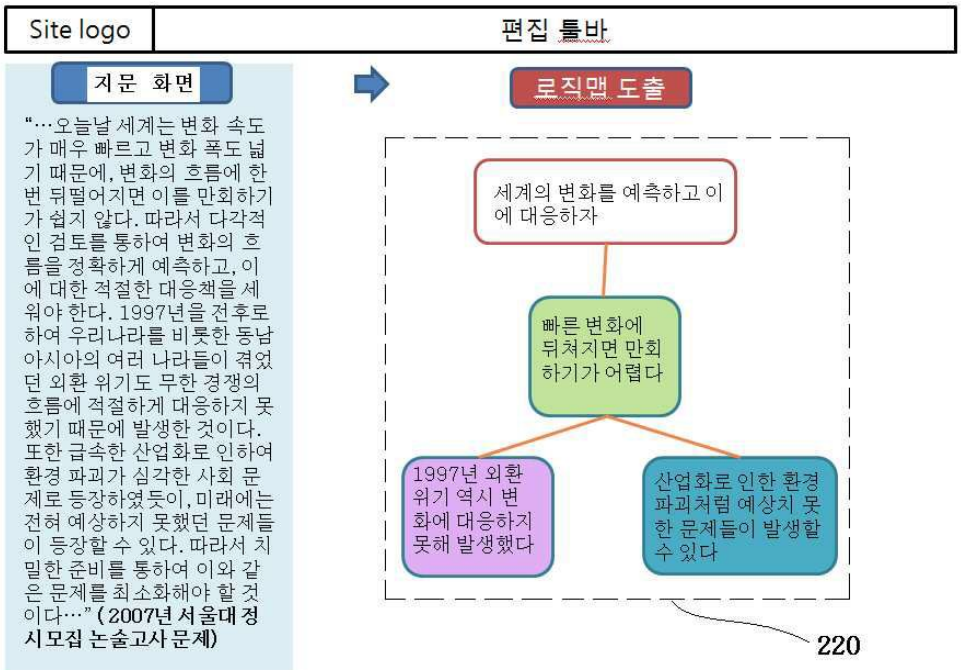
도면2



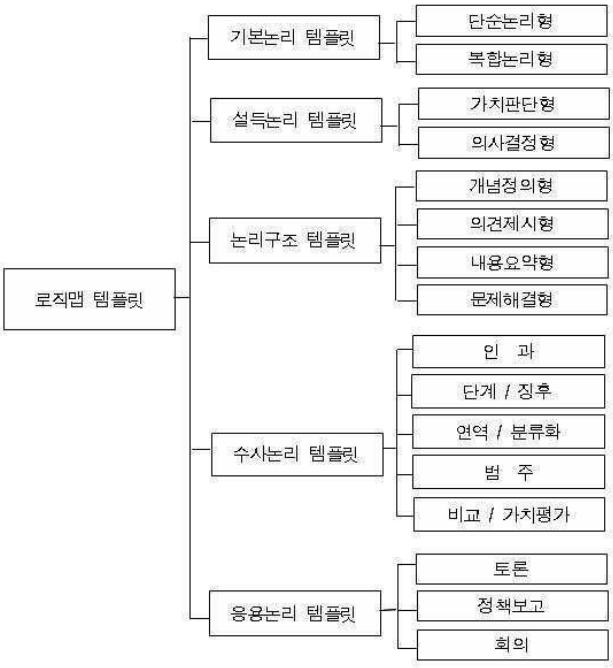
도면3


Site logo
편집 툴바
지 문
(불러오기로 선택)
"…오늘날 세계는 변화 속도가 매우 빠르고 변화 폭도 넓기 때문에, 변화의 흐름에 한 번 뒤떨어지면 이를 만회하기가 쉽지 않다. 따라서 다각적인 검토를 통하여 변화의 흐름을 정확하게 예측하고, 이에 대한 적절한 대응책을 세워야 한다. 1997년을 전후로 하여 우리나라를 비롯한 동남아시아의 여러 나라들이 겪었던 외환 위기도 무한 경쟁의 흐름에 적절하게 대응하지 못했기 때문에 발생한 것이다. 또한 급속한 산업화로 인하여 환경 파괴가 심각한 사회 문제로 등장하였듯이, 미래에는 전혀 예상하지 못했던 문제들이 등장할 수 있다. 따라서 치밀한 준비를 통하여 이와 같은 문제를 최소화해야 할 것이다…" (2007년 서울대 정시모집 논술고사 문제)
로직맵
210
(텍스트 입력부)
211
212
213
메뉴툴바
논리 단계
-주장
-근거(왜냐하면)
-세부(그래서)
-세부(그러나)
-세부(예시)
로직맵 템플릿

도면4


Site logo
편집 툴바
지문 화면
"…오늘날 세계는 변화 속도가 매우 빠르고 변화 폭도 넓기 때문에, 변화의 흐름에 한 번 뒤떨어지면 이를 만회하기가 쉽지 않다. 따라서 다각적인 검토를 통하여 변화의 흐름을 정확하게 예측하고, 이에 대한 적절한 대응책을 세워야 한다. 1997년을 전후로 하여 우리나라를 비롯한 동남아시아의 여러 나라들이 겪었던 외환 위기도 무한 경쟁의 흐름에 적절하게 대응하지 못했기 때문에 발생한 것이다. 또한 급속한 산업화로 인하여 환경 파괴가 심각한 사회 문제로 등장하였듯이, 미래에는 전혀 예상하지 못했던 문제들이 등장할 수 있다. 따라서 치밀한 준비를 통하여 이와 같은 문제를 최소화해야 할 것이다…" (2007년 서울대 정시모집 논술고사 문제)
로직맵 도출
세계의 변화를 예측하고 이에 대응하자
빠른 변화에 뒤쳐지면 만회하기가 어렵다
1997년 외환 위기 역시 변화에 대응하지 못해 발생했다
산업화로 인한 환경 파괴처럼 예상치 못한 문제들이 발생할 수 있다
220

도면5


로직맵 템플릿
기본논리 템플릿
단순논리형
복합논리형
설득논리 템플릿
가치판단형
의사결정형
논리구조 템플릿
개념정의형
의견제시형
내용요약형
문제해결형
수사논리 템플릿
인 과
단계 / 징후
연역 / 분류화
범 주
비교 / 가치평가
응용논리 템플릿
토론
정책보고
회의

도면6

Ⅰ. 기본논리 템플릿

1. 단순논리형(one-sided logic)



이 글에서는 내가 주제 {주장}에 대한 생각과 그 이유를 밝히고자 한다.
나는 {주장}이라고 믿는다. 그 이유는 {근거 1}이기 때문이다.
{근거 1}을 믿는 것은 {근거 1에 대한 지지 1} 때문이다.
나아가 {근거 1에 대한지지 1}도 나는 {근거 1에 대한지지 2} 때문에 사실이라고 믿는다.
이같은 논의 결과에 따라 나는 {주장}을 믿는 바이다.

2. 복합논리형(two-sided logic)

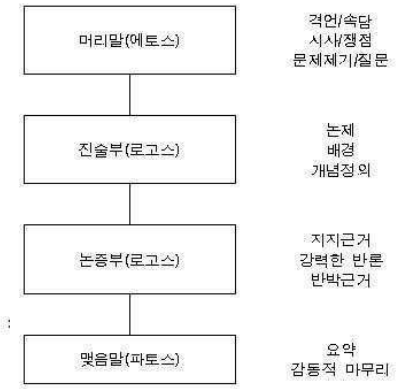


이 글에서 내가 주장하는 바는 다음 {주장}과 같다.
이렇게 생각하는데에는 크게 두가지 이유가 있으며, 한 가지 반증이 있다.
첫 번째 이유는 {근거 1} 때문이다. 이 근거는 {지지 1}에 기반하고 있는 사실이다.
두번째 이유는 {근거 2} 때문이다. 이 근거는 {지지 2}에 의해 입증되고 있다.
그러나 이 주장에 반대하는 입장으로 {반증}이 있다.
그러나 {반증}은 {논박}이라는 사실로 인해 반박된다.
이같은 논리적 사유과정에 입각해 보았을 때 나는 {주장}을 믿는 바이다.

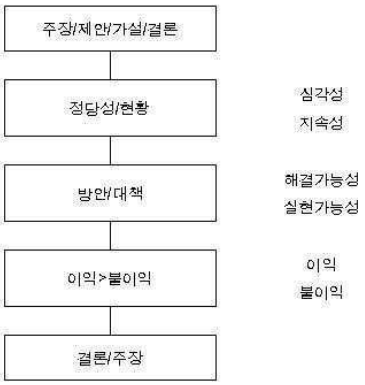
도면7

Ⅱ. 설득논리(arrangement) 템플릿

1. 가치판단형 (아리스토텔레스)



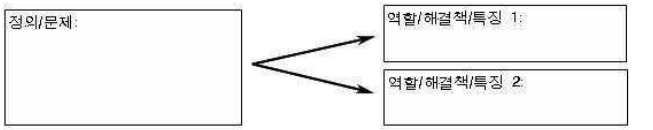
2. 의사결정형



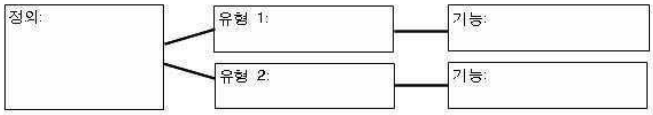
도면8a

Ⅲ. 논리구조 (structure) 템플릿

1. 개념정의형







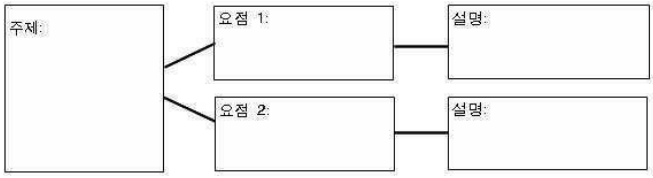


2. 의견제시형

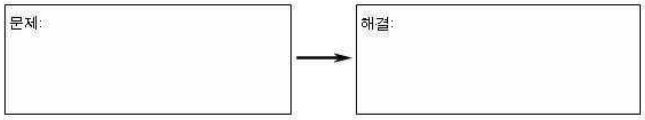


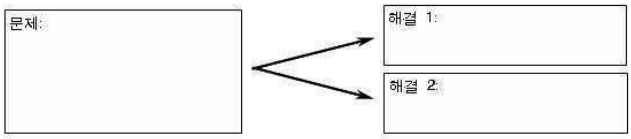
도면8b

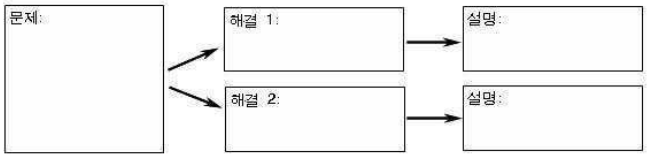
3. 내용요약형

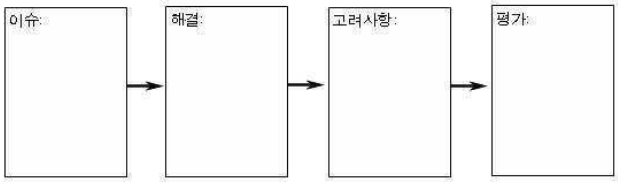


4. 문제해결형





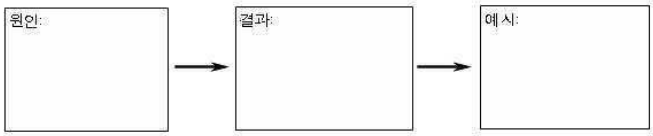


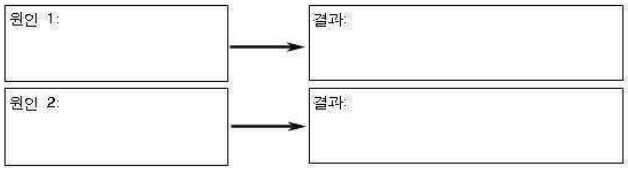


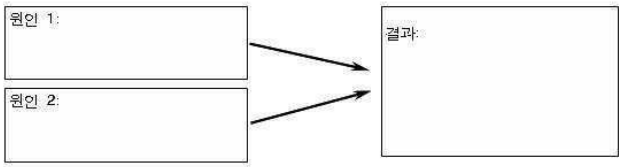
도면9a

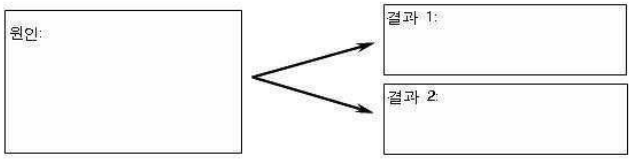
Ⅳ. 수사논리 (rhetoric) 템플릿

1. 인과



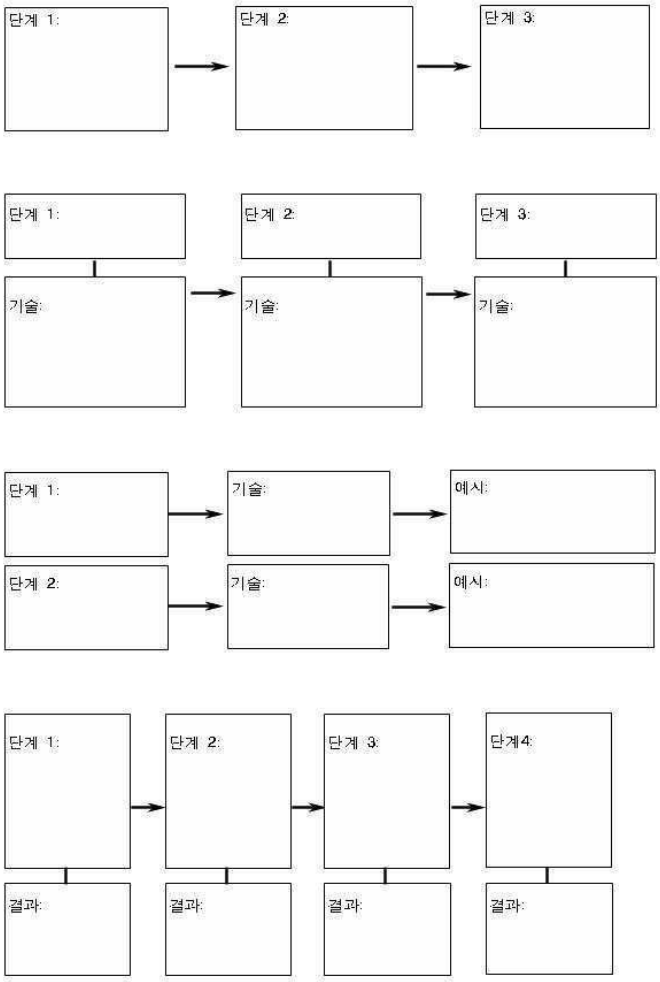




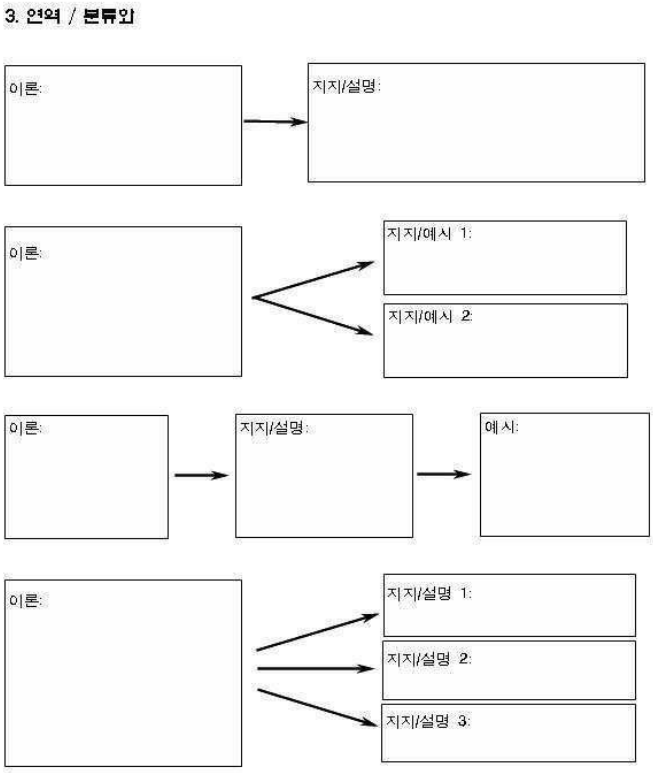


도면9b

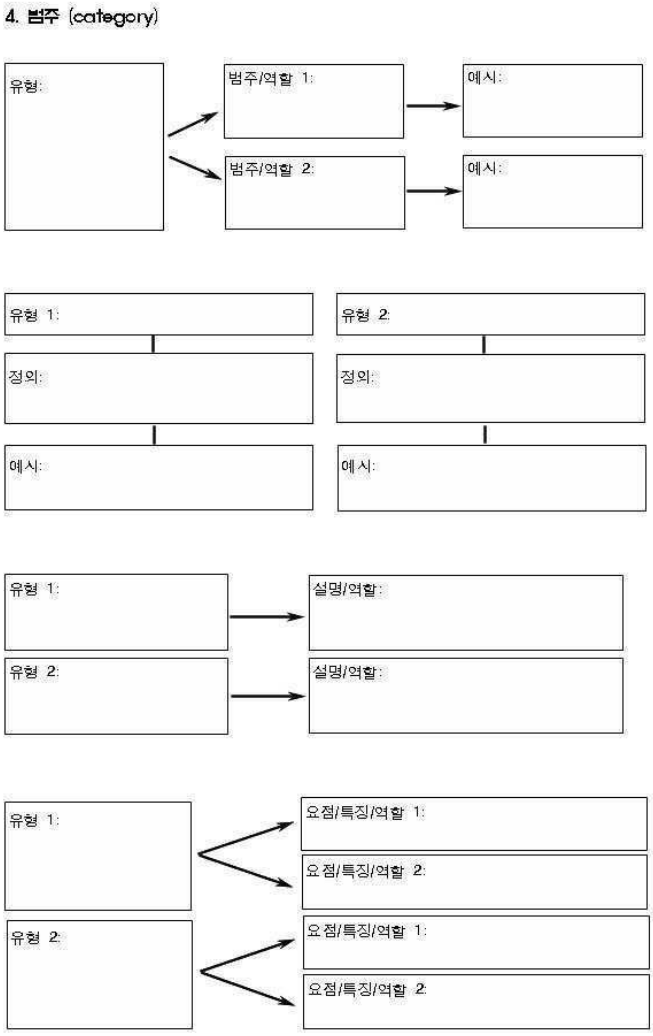
2. 단계 / 장후


단계 1:
단계 2:
단계 3:
단계 1:
단계 2:
단계 3:
기술:
기술:
기술:
단계 1:
기술:
예시:
단계 2:
기술:
예시:
단계 1:
단계 2:
단계 3:
단계4:
결과:
결과:
결과:
결과:

도면9c



도면9d


4. 범주 (category)
유형:
범주/역할 1:
범주/역할 2:
예시:
예시:
유형 1:
정의:
예시:
유형 2:
정의:
예시:
유형 1:
유형 2:
설명/역할:
설명/역할:
유형 1:
유형 2:
요점/특징/역할 1:
요점/특징/역할 2:
요점/특징/역할 1:
요점/특징/역할 2:

도면9e

5. 비교 / 가치평가

A의 개념(특징) 1:	A와 B 모두의 개념 (특징):	B의 개념(특징) 1:
A의 개념(특징) 2:		B의 개념(특징) 2:

장점 1:	단점 1:
장점 2:	단점 2:

A의 관점 1:	B의 관점 1:
A의 관점 2:	B의 관점 2:

지지 1:	비판 1:
지지 2:	비판 2:

긍정적인 면:	평가:
부정적인 면:	

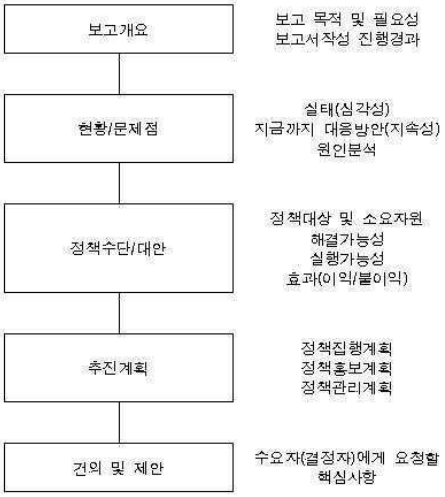
도면10a

Ⅴ. 응용논리 템플릿

1. 토론용

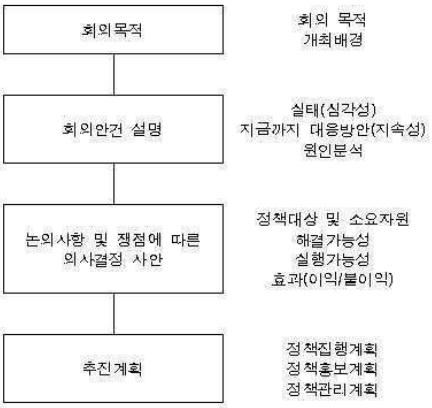


2. 정책보고

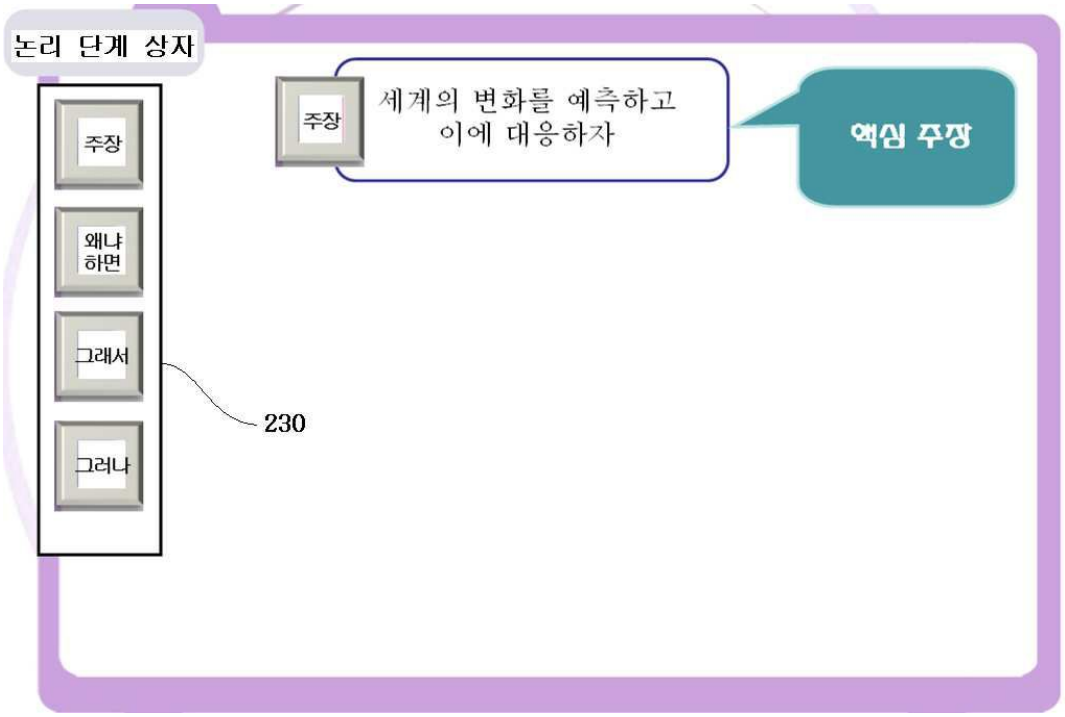


도면10b

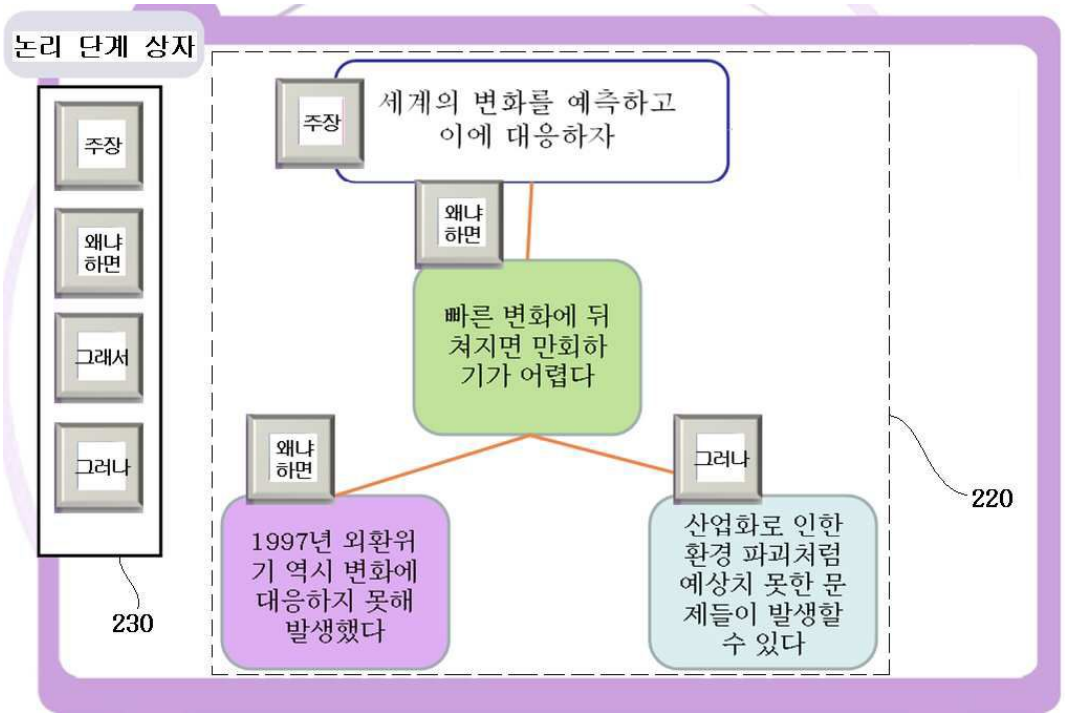
3. 회의


회의목적
회의 목적
개최배경
회의안건 설명
실태(심각성)
지금까지 대응방안(지속성)
원인분석
논의사항 및 쟁점에 따른
의사결정 사안
정책대상 및 소요자원
해결가능성
실행가능성
효과(이익/불이익)
추진계획
정책집행계획
정책홍보계획
정책관리계획

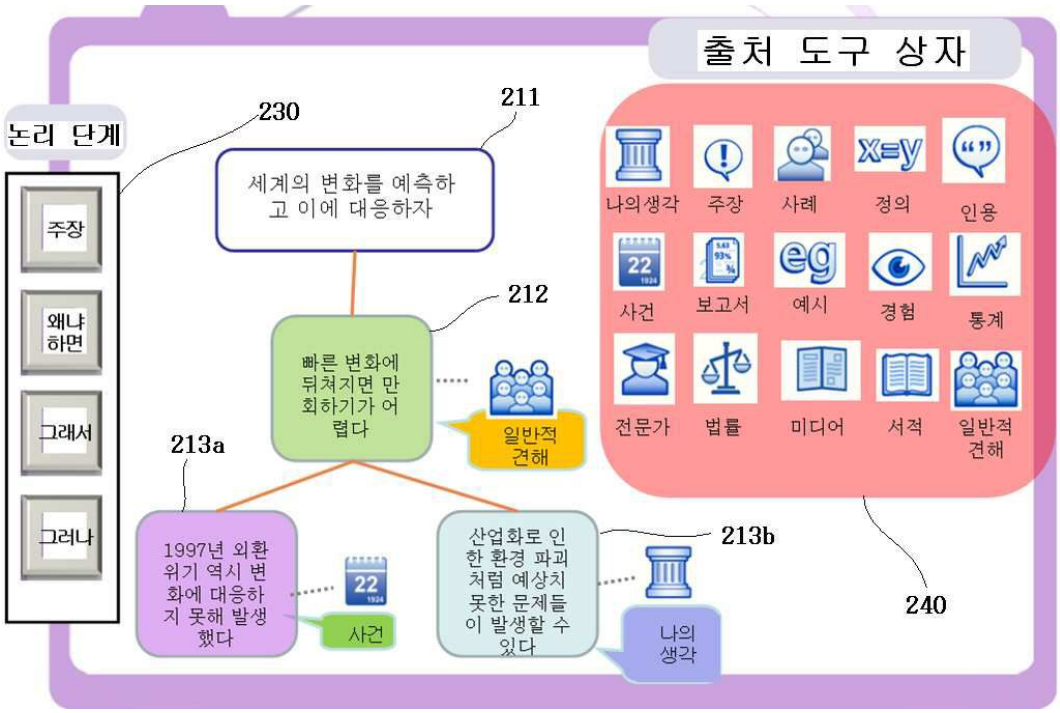
도면11a


논리 단계 상자
주장
왜냐 하면
그래서
그러나
230
주장
세계의 변화를 예측하고 이에 대응하자
핵심 주장

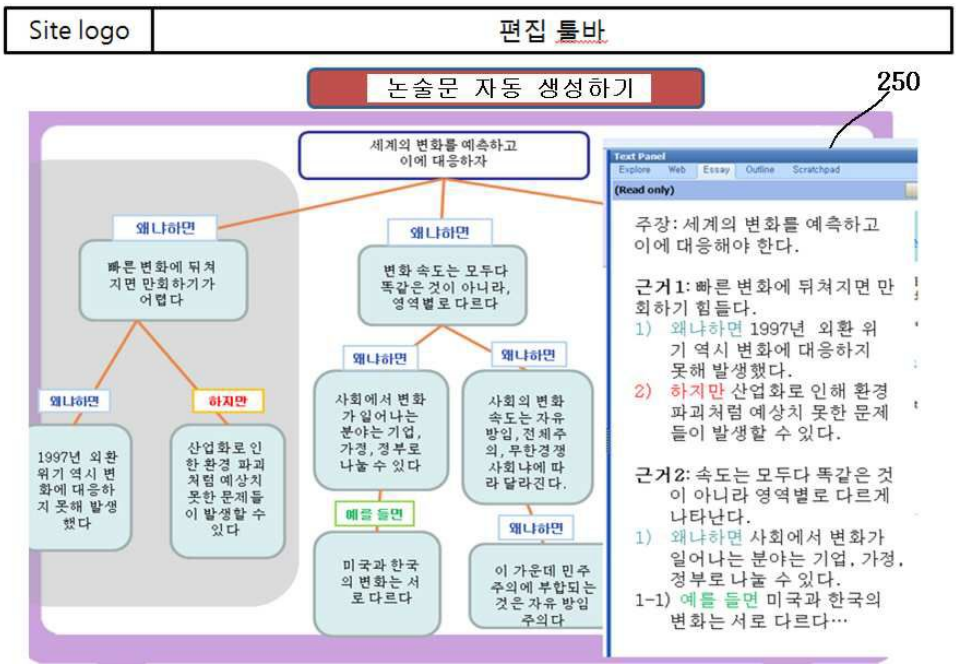
도면11b


논리 단계 상자
주장
왜냐 하면
그래서
그러나
230
주장
세계의 변화를 예측하고 이에 대응하자
왜냐 하면
빠른 변화에 뒤처지면 만회하기가 어렵다
왜냐 하면
1997년 외환위기 역시 변화에 대응하지 못해 발생했다
그러나
산업화로 인한 환경 파괴처럼 예상치 못한 문제들이 발생할 수 있다
220

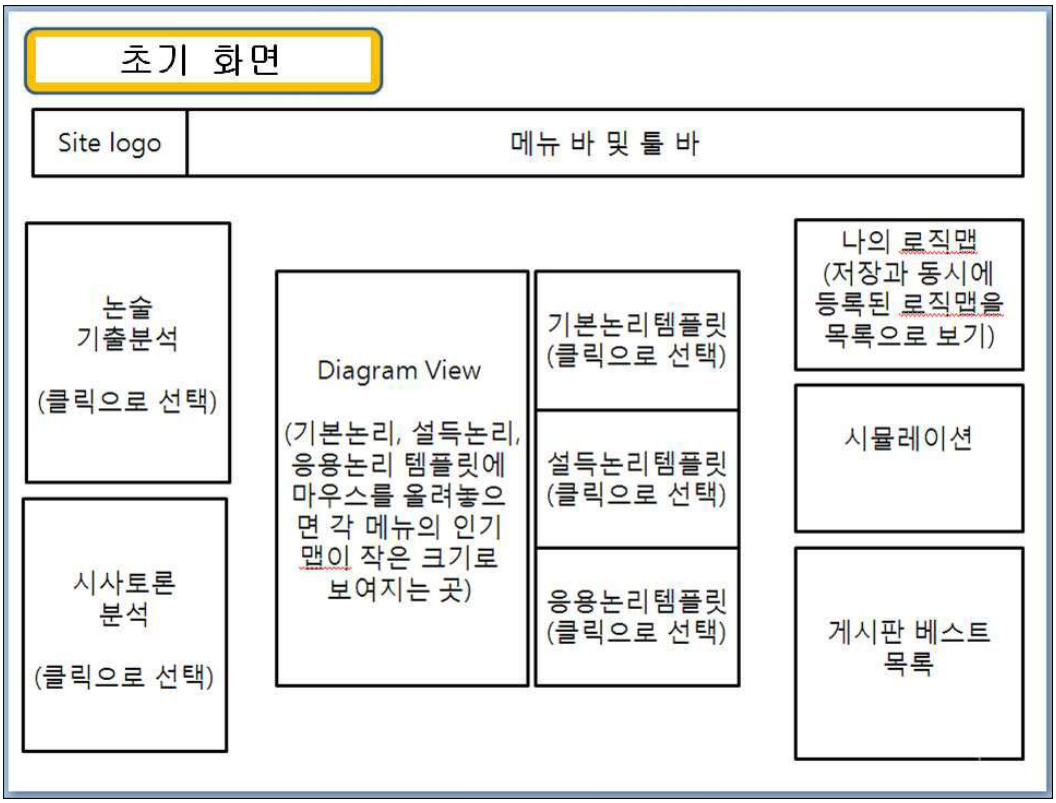
도면12


출처 도구 상자
나의생각
주장
사례
정의
인용
사건
보고서
예시
경험
통계
전문가
법률
미디어
서적
일반적 견해
240
논리 단계
주장
왜냐하면
그래서
그러나
230
211
세계의 변화를 예측하고 이에 대응하자
212
빠른 변화에 뒤쳐지면 만회하기가 어렵다
일반적 견해
213a
1997년 외환 위기 역시 변화에 대응하지 못해 발생했다
사건
산업화로 인한 환경 파괴처럼 예상치 못한 문제들이 발생할 수 있다
213b
나의 생각

도면13


Site logo
편집 툴바
논술문 자동 생성하기
250
세계의 변화를 예측하고 이에 대응하자
왜냐하면
빠른 변화에 뒤쳐지면 만회하기가 어렵다
왜냐하면
변화 속도는 모두다 똑같은것이 아니라, 영역별로 다르다
왜냐하면
1997년 외환 위기 역시 변화에 대응하지 못해 발생했다
하지만
산업화로 인한 환경 파괴처럼 예상치 못한 문제들이 발생할 수 있다
왜냐하면
사회에서 변화가 일어나는 분야는 기업, 가정, 정부로 나눌 수 있다
왜냐하면
사회의 변화 속도는 자유 방임, 전체주의, 무한경쟁 사회냐에 따라 달라진다.
예를 들면
미국과 한국의 변화는 서로 다르다
왜냐하면
이 가운데 민주주의에 부합되는 것은 자유 방임 주의다
Text Panel
Explore
Web
Essay
Outline
Scratchpad
(Read only)
주장: 세계의 변화를 예측하고 이에 대응해야 한다.
근거1: 빠른 변화에 뒤쳐지면 만회하기 힘들다.
1) 왜냐하면 1997년 외환 위기 역시 변화에 대응하지 못해 발생했다.
2) 하지만 산업화로 인해 환경 파괴처럼 예상치 못한 문제들이 발생할 수 있다.
근거2: 속도는 모두다 똑같은 것이 아니라 영역별로 다르게 나타난다.
1) 왜냐하면 사회에서 변화가 일어나는 분야는 기업, 가정, 정부로 나눌 수 있다.
1-1) 예를 들면 미국과 한국의 변화는 서로 다르다…

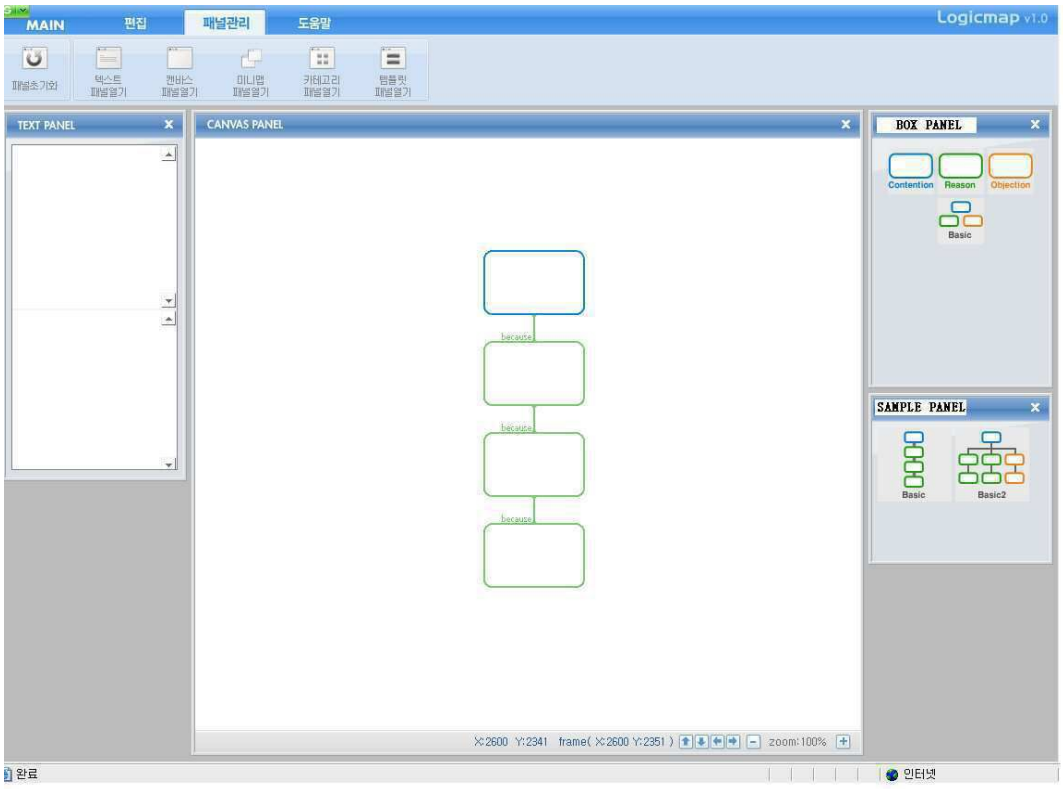
도면14a


초기 화면
Site logo
메뉴 바 및 툴 바
논술
기출분석
(클릭으로 선택)
시사토론
분석
(클릭으로 선택)
Diagram View
(기본논리, 설득논리, 응용논리 템플릿에 마우스를 올려놓으면 각 메뉴의 인기맵이 작은 크기로 보여지는 곳)
기본논리템플릿
(클릭으로 선택)
설득논리템플릿
(클릭으로 선택)
응용논리템플릿
(클릭으로 선택)
나의 로직맵
(저장과 동시에 등록된 로직맵을 목록으로 보기)
시뮬레이션
게시판 베스트
목록

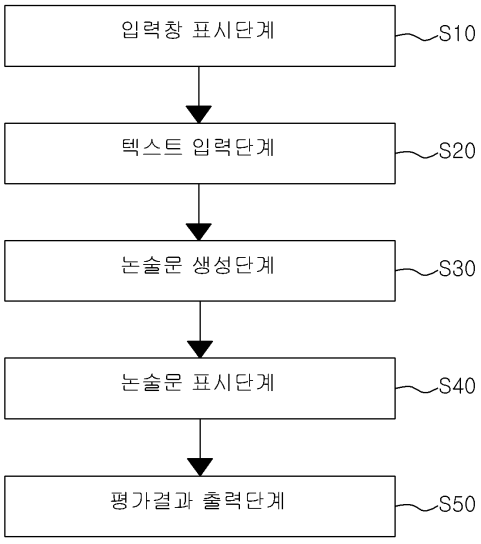
도면14b


HOME | SITEMAP | LOGOUT | MYPAGE
Logicmap
로직맵 소개
로직맵 이용안내
커뮤니티
신속한 문제 해결 그래픽 도구
로직맵
논술기출분석
로직맵 만들기
기본논리템플릿
로그인
LOGIN
설득논리템플릿
응용논리템플릿
시뮬레이션
시사토론분석
공지사항
질답게시판
베스트로직맵

도면15


MAIN
편집
패널관리
도움말
Logicmap v1.0
TEXT PANEL
CANVAS PANEL
BOX PANEL
Contention
Reason
Objection
Basic
SAMPLE PANEL
Basic
Basic2
because
because
because
X:2600 Y:2341 frame(X:2600 Y:2351) zoom:100%
완료
인터넷

도면16


입력창 표시단계
S10
텍스트 입력단계
S20
논술문 생성단계
S30
논술문 표시단계
S40
평가결과 출력단계
S50