

스크립트 이론 기반 초등영어 문화 대화문 개발

정혜민*

대구이곡초등학교

이수영

대전은어송초등학교

김경한

한국교원대학교

Jeong, Hyemin, Lee, Soo-Young, & Kim, Kyong-Hahn. (2014). Developing cultural dialogues based on the script theory for elementary English education. *Modern English Education*, 15(3), 189-214.

The purpose of this study is to develop cultural dialogues based on the script theory which, as an example of schema, describes the appropriate procedure of events in a particular context. For this study, the research procedure is as follows. First, the current English curriculum was outlined and the dialogues in current textbooks were analyzed with a focus on the script theory. Second, free description survey experiments were conducted to compare scripts that were described by both Korean students and native speakers of English. Third, based on the survey results, script-based cultural dialogues were developed. Fourth, seven teachers evaluated the dialogues and a pilot study lesson was implemented. Finally, the dialogues were corrected and edited according to the feedback received from the teachers. This study found that the scripts made by Korean students and native speakers are different due to cultural differences. Therefore, dialogues in the textbook should be developed by focusing on these culturally different parts of the script. This study provides a sample model of the development of cultural dialogues based on the script theory.

[script/cultural dialogue/procedure/스크립트/문화 대화문/행동절차]

I. 서론

2009 개정 교육과정에서는 영어교육의 목표에서 영어의 역할을 ‘서로 다른

*제 1저자: 정혜민, 제 2저자: 이수영, 교신저자: 김경한

문화적 배경을 가지고 다른 언어를 사용하는 사람들을 이해하고 이들과 의사소통과 유대를 가능하게 하는 역할'(교육과학기술부, 2011)로 규정하고 문화 간 화자로서 영어 사용의 중요성을 언급하고 있다. 또한, '세계화와 지식 정보화 시대에 선도적 역할을 수행하기 위해서는 영어를 이해하고 구사하는 능력은 필수적'이라고 부연하면서 폭넓은 교양 및 문화생활을 영위하는 등 개인 생활의 질을 높이고, 개인의 역량을 강화하기 위해서도 영어 의사소통 능력을 갖추는 것이 필요하다고 언급하고 있다. 따라서 의사소통기능 중심의 교육에 더하여 상대방의 문화를 이해하고 받아들이는 문화 간 의사소통 능력의 중요성이 대두되는데 이는 현장에서의 언어·문화 통합 교육의 중요성을 시사하고 있다. 그러나 현장의 초등영어 교과서를 살펴보면 교과서의 대화문이 의사소통기능 중심의 언어 교육을 위해 구성되어 있을 뿐 문화교육 측면을 고려한 대화문은 거의 찾아보기 어렵다.

본 연구는 진정한 초등학교 언어·문화 통합 교육의 실현을 통해 개정교육과정에서 목표로 설정한 학생들의 문화 간 의사소통능력을 향상시키고자 스크립트(script) 개념에 기반한 초등학교 문화 대화문을 개발하는 것을 목표로 한다. 기본적인 의사소통능력을 기르기 위한 영어 학습은 대부분 교과서의 듣기, 말하기 대화문 위주로 이루어지고 있다. 학습자들은 주로 교과서 대화문을 통해 연습하고 대화를 익히며 의사소통능력을 기르게 된다. 그러나 현재 교과서의 듣기, 말하기 대화문 중에는 문화적 측면을 고려하지 않은 의사소통기능 중심의 대화문이 대부분이다. 이렇게 언어기능에 초점을 맞추어 대화문이 만들어지다 보니 교과서 대화문이 종종 어색하거나 상황이 억지스러운 경우가 많아 언어와 문화 간 공백이 생기게 되는 영어 학습이 이루어지고 있다. 따라서 문화 간 의사소통능력 향상을 위해 스크립트 개념에 기반한 초등학교 문화 대화문을 개발하는 것이 본 연구의 목적이다.

연구과정은 우선 교육과정 및 교과서의 대화문 분석을 통해 그 시사점을 찾아보고, 현 교과서의 문화 교육 실태를 분석한다. 그리고 학습자들의 요구 조사 및 스크립트 실험 분석 결과를 토대로 스크립트의 개념에 기반한 문화 대화문을 개발하도록 한다. 개발한 문화 대화문의 현장 적합성 검토를 위해 전문가의 평가를 실시함으로써 초등학교 학생들의 문화 간 의사소통능력의 향상을 도모하고자 한다.

II. 이론적 배경 및 선행연구

1. 2009 개정 교육과정 분석 및 시사점

2009 개정 교육과정에서 표방한 교육과정이 추구하는 인간상 중 '다'항의 '문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 품격 있는 삶을 영위하는 사

람'과 '라'항의 '세계와 소통하는 시민으로서 배려와 나눔의 정신으로 공동체 발전에 참여하는 사람'에 대한 기술은 다양한 문화에 대한 이해를 바탕으로 한 의사소통능력의 신장을 통해 문화 간 교류를 할 수 있는 인재를 양성하는데 목표를 두고 있음을 알 수 있다. 즉, 영어교육은 언어 교육의 단순한 기능적 측면뿐만 아니라 언어를 사용하는 사람들의 생활양식과 행동양식을 진정으로 이해할 수 있는 문화교육의 중요성을 시사한다고 볼 수 있다. 2009 개정 교육과정의 문화 관련 분석 내용을 살펴보면 표 1과 같다.

표 1
2009 개정교육과정 분석

항 목	문화 관련 내용
영어과 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 외국의 다양한 정보를 이해하고 이를 활용할 수 있는 능력을 기른다. • 외국 문화를 바르게 이해하여 우리 문화를 발전시키고 외국에 소개할 수 있는 바탕을 마련한다.
초등학교 영어 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 영어 학습을 통하여 다른 나라의 관습이나 문화를 이해한다.
소재	<ul style="list-style-type: none"> • 영어권 및 비영어권 문화 이해에 적합한 내용
언어	<ul style="list-style-type: none"> • 일상생활에서 많이 쓰이는 언어
교수·학습 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 교수·학습 계획의 단계 <ul style="list-style-type: none"> - 학습 내용(언어적 요소, 의사소통적 요소, 문화적 요소 등)을 분석하고 학생 특성에 맞는 교재를 재구성할 수 있도록 교수·학습 계획을 수립한다. - 교수·학습 과정안에 포함할 사항 : 언어 기능, 의사소통 활동, 언어 형식, 소재(필요시 문화도 포함) • 교수·학습 방법 선정의 방향 <ul style="list-style-type: none"> - 영어권 및 비영어권의 다양한 문화를 이해할 수 있는 교수·학습 활동을 구안한다. • 교수·학습 방법 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 문화에 대한 바른 인식과 존중하는 태도를 기르도록 지도한다. - 놀이와 체험 중심의 학습 활동을 통해 다양한 문화에 대해 이해하도록 지도한다. - 정보통신기술 및 기타 다양한 교수·학습 자료 등을 활용하여 영어권 및 비영어권 문화 자료를 학생 스스로 탐색하면서 다양한 문화를 이해하도록 지도한다.

위의 표 1에 나타난 것처럼 2009 개정교육과정에는 영어교육의 목표, 내용 측면에서 소재와 언어, 그리고 교수·학습 방법 측면에서 문화 교육에 대한 내용을 언급하고 있다. 이를 통해 살펴본 시사점은 다음과 같다.

첫째, 2009 개정교육과정은 영어교육의 목표와 교수·학습 방법에서 문화에 대해 총괄적으로 언급하고 있지만 이를 구체적으로 실현시킬 텍스트와 내용 측면에 관해서는 자세하게 언급되어 있지 않다.

둘째, 학년군 성취기준과 영역 및 학습내용 성취기준에 문화에 대한 언급이 전혀 없어 영어교육 목표와의 일관된 맥락을 찾아볼 수 없다.

셋째, 문화교육을 위한 방향과 구체적 내용, 자료에 관한 자세한 언급이 없어 교육과정이 추구하는 언어·문화 통합교육을 실현시키기 위한 현장 교사 각자의 해석과 노력이 요구된다.

2. 스크립트 개념

사람들은 실제 사건이나 이야기를 기억할 때 실제 세계에 대해 가지고 있는 기존의 지식에 의존하게 되는데 이러한 지식을 스키마(schema)라고 한다. 스키마 개념은 새로운 정보를 받아들여 해석하고 그 정보가 기존 지식체계의 일부가 되게 하는 추상적 지식구조이다. 스키마의 개념은 지식 습득에 관심을 가진 많은 심리학자들에 의해 주목 받아왔는데, 형태심리학자인 Bartlett(1932)에 의해 처음 용어가 사용되었다. 그 후 스키마 이론은 Bower, Black과 Turner(1979)에 의해 텍스트 회상 등에 적용되어 연구되기 시작하였다(Just & Carpenter, 1987; Minsky, 1975; Norman & Rumelhart, 1975).

박태진(1985)에 의하면 1970년대 후반에 Schank와 Abelson(1977)에 의해 스키마의 일종으로서 스크립트 이론이 본격적으로 발전하기 시작하였는데, 이들은 일상생활에서 흔히 일어나는 반복적 사건들에 관한 지식을 나타내기 위해 스크립트라는 용어를 도입하였다. 예를 들어, 스크립트는 ‘식당에 가기,’ ‘버스타기,’ ‘병원에 가기’ 등 일상적인 상황에서 사회인들이 어떻게 행동하는지에 대한 결정된 지식이고 이러한 지식은 일상적인 담화 이해에 매우 중요하다. 스크립트에 관한 지식은 일상적인 담화를 이해하는데 있어 언급되지 않은 정보들을 이해하기 위해 혹은 그 다음에 무슨 이야기가 계속될 것인지를 예측하기 위해 사용되기 때문이다. 즉, 일상의 스크립트에 관한 지식은 일상적 담화에 존재하는 빈 공백들을 메꾸는 데에 사용된다.

3. 스크립트와 문화

스크립트에 대한 지식은 문화적 기반을 가지고 있다(Meng, 2008; St. Clair, 2006). 개인의 스크립트에 대한 지식은 개인이 속한 사회의 문화에 따라 달라진다. 예를 들어, 미국에서 ‘레스토랑 가기’는 한국에서 ‘레스토랑 가기’와 그

절차와 내용이 다르다. 그리고 그러한 차이는 문화적 기반이 다르기 때문이라고 말할 수 있다. 스크립트는 Bierstedt(1957)가 제시한 문화의 3가지 구성 요소 중 행동문화와 관련이 있고, Brooks(1975)의 문화 분류 중 'Big C'보다는 'little c,' 즉 신념 및 가치에 의해 영향을 받는 행동양식에 가깝다. Moran(2001)은 자신이 분류한 다섯 가지 문화(Products, Practices, Perspectives, Communities, Persons) 중 관습(Practices)의 하위 구조에 스크립트를 위치시킨 바 있는데, 그에 따르면 문화 관습은 그 문화 구성원의 예상에 따라 예정된 방식으로 조직되고 실행된다고 하였다. 박옥희(2008)도 스크립트는 문화 의존성이 매우 높다고 하면서 모든 문화에는 각각의 고유한 스크립트가 있고 사람들은 그 스크립트에 따라 배우고 생각하고 행동하기 때문에 각기 다른 모습을 보인다고 하였다. 스크립트는 행동양식을 반영하는 문화에 따라 다양한 모습으로 나타날 수 있으며 이러한 스크립트의 차이성은 곧 문화의 영향 때문이다.

예를 들어, 미국 레스토랑에 가서 음식 주문하기가 쉽지 않은 이유는 해당 의사소통기능에 따른 적절한 표현을 몰라서라기보다는 절차적 지식, 즉 주문하기 스크립트를 제대로 몰라서이다. 음식 주문이 우리나라처럼 세트 메뉴를 한번 지정하는 것으로 끝나지 않고, 처음 마실 것부터 시작해서 메인 메뉴, 디저트까지 계속해서 무엇을 선택할지를 물어보는 것으로 끝난다. 따라서 미국에서 주문하기가 이러한 선택의 과정이라는 스크립트적 절차를 알게 되면 사소한 표현을 몰라도 의사소통에 지장은 없게 된다.

따라서 진정한 의미의 의사소통능력을 배양하기 위해서는 목표문화와 자국문화 간 레스토랑 스크립트 차이가 나는 부분을 집중적으로 학습하는 것이 필요하다. 목표언어의 스크립트를 이해하고 이를 바탕으로 모국어언어와의 스크립트 간 차이를 중심으로 문화 간 의사소통능력을 기를 필요가 있다. 이를 위해서는 기존의 교과서에 제시되어 있는 대화문을 문화 간 스크립트 개념에 기초하여 재구성하는 것이 필요하다. 그렇게 될 때 교육과정에 제시된 언어·문화 통합교육이 구현될 수 있으며 나아가 문화 간 이해를 통한 진정한 의사소통능력을 배양할 수 있다.

III. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구의 대상은 초등영어 교과서 대화문의 스크립트 분석, 요구 조사, 대화문 개발, 개발된 대화문 평가 및 파일럿팅으로 구성된다. 우선 2009 개정 교육과정에 의거하여 적용된 5학년 검정도서 7종, 6학년 검정도서 6종을 선정하여 스크립트와 문화교육의 관점에 의거하여 교과서의 대화문을 분석하였다. 대화문 분석은 상황에 따른 문화 간 비전형성 및 절차적 지식 제시 여부를 분석

하여 표로 제시하였다.

본 연구는 또한 대도시, 중소도시, 농산어촌의 초등학교 영어 전담교사 및 영어 지도 경험이 있는 교사 60명과 초등학교 5, 6학년 학생 300명을 대상으로 문화교육 현황과 문화 스크립트 개발에 대한 요구 조사를 실시하였다. 설문 내용은 대화문이 언어·문화 통합교육적 취지를 살리고 있는지 혹은 문화교육에 효과적인지, 대화문이 상황에 전형적인지, 또한 의사소통 교육에 도움이 되는지 등에 관한 것이었고 요구 조사 결과를 바탕으로 초등학교 고학년 영어 수업에 활용할 수 있는 문화 대화문 스크립트를 개발하였다. 또한 개발된 대화문의 타당도 검증을 위해 스크립트 평가지를 제작하여 현재 재직 중인 영어전담 교사 7명을 대상으로 검토하였고, 검토 결과를 반영하여 수정된 대화문을 가지고 초등학교 5학년 학생 26명을 대상으로 파일럿팅 수업을 2012년 12월 2주에 걸쳐 3회 실시하여 최종 수정 및 검토 후 문화 대화문 개발을 완성하였다.

2. 연구 도구

1) 교과서 분석 도구

본 연구는 스크립트 개발 방향을 정하기 위해 현재 사용되고 있는 검정교과서의 말하기·듣기 스크립트를 각 도서 별로 다음 표 2의 분류 기준에 따라 분석하였다.

표 2
교과서 분석 분류표

대분류	중분류	소분류
문화 인식 유무	검정 교과서별	문화 간 비전형성 유무
	공통된 상황 선정	절차적 지식 제시 여부

표 2에서처럼 우선 5, 6학년 검정도서에 제시된 듣기·말하기 대화문 중 단원 별로 문화 인식 유무를 먼저 파악하고 교과서 듣기·말하기 대화문에서 문화 내용이 차지하는 비율을 분석하였다. 그 다음 2009 개정 교육과정에 제시된 소재를 참고하여 검정도서 별로 공통된 상황 20개를 선정하여 상황에 따른 문화 간 비전형성 및 절차적 지식 제시 여부를 분석하여 표로 나타내었다.

2) 요구 조사 도구

문화교육의 전반적 내용과 문화 대화문 개발에 관한 의견을 알아보기 위해 교사용 및 학생용 요구 조사를 위한 설문지를 제작하였다. 교사용 설문지는 기

초조사, 현재 문화교육 현황, 문화교육에 대한 인식, 교과서의 문화 대화문에 대한 요구로 나뉘어져 있으며 총 12문항으로 구성되었다. 마지막에는 대화문 제작에 관한 건의 사항 및 기타 의견을 자유 서술식으로 구성하여 연구 결과에 참고할 수 있도록 하였다.

학생용 설문지는 교사용 설문지를 바탕으로 하여 설문 내용을 학생 수준에 맞게 재구성하였고 기초조사, 학교에서의 문화 학습 현황, 문화 학습에 대한 전반적인 인식, 그리고 문화 대화문에 관한 요구로 나뉘어져 있으며 총 12문항으로 구성하였다. 마지막에는 문화 대화문 개발에 대한 건의 사항 및 기타 의견을 자유 서술식으로 구성하여 문화 대화문 개발 연구 시 참고하였다.

3) 문화 대화문 개발 도구

Bower의 2인(1979)은 특정 5개의 전형적인 상황에서 일어나는 일련의 행동 과정을 대학생 피험자들에게 기술하게 하였다. 피험자들은 20개 정도 이상의 행동을 기술하도록 요구되었고 그 결과 전형적으로 반 이상의 피험자들에 의해 6~7개의 행동이 일치성을 보였다. 또한 5~6개의 다른 행동들이 40~50% 정도의 학생들에 의해 언급되었다. 그리고 25%의 피험자들에 의해 또 다른 11개의 행동이 평균적으로 언급되었다. Bower의 2인(1979)은 25%이상의 일치성을 보인 행동들을 스크립트로 간주하고 이를 다시 40% 미만과 40%~50%, 55% 이상의 3가지 범주로 나누어서 제시하였다. 이때 짧은 이야기 형태로 기술하는 것은 그 경계를 끊는데 모호함이 있어 짧은 구의 형태로 제한하는 것이 기술한 결과에 대한 행동 순서를 결정하는 데 있어 더 나올 수 있으나 기술한 형태보다는 그 내용에 초점을 두어야 한다고 하였다(Mandler, 1984).

본 연구는 Bower의 2인(1979)의 연구를 참고하여 교사 및 학생의 요구조사 결과에 따른 소재 선호도를 바탕으로 문화 간 의사소통이 잘 나타난 상황을 선정하여 한국 학생 5, 6학년 30명과 원어민 교사 10명에게 각 8개의 상황 별로 일련의 행동 절차 20개를 단문의 형태로 기술하게 하여 두 집단의 상황 별 절차적 행동 지식에 대한 차이점을 알아보았다. 이를 바탕으로 각 상황 별로 일어나는 행동 과정에 나타나는 공통점 및 차이점을 파악하여 한미 문화 간 전형성과 비전형성을 분석하고 문화 대화문 제작에 필요한 정보를 수집하였다.

4) 문화 대화문 평가 도구

문화 대화문 평가 도구는 크게 교육 전문가 7인에 의한 문화 대화문 타당도 평가와 파일럿팅 수업 후 학생을 대상으로 실시하게 되는 사후 학생 반응지에 의한 사후 평가로 구성된다.

문화 대화문 타당도 평가에서 문화 대화문은 원어민을 포함한 교육 전문가 7인에 의해 평가되고 평가영역은 대화문 구성, 언어, 문화, 언어·문화 통합 네

가지로 이루어지며 평가 유형은 5단계 평정척도를 따랐다. 관련 내용과 목록의 구성은 아래의 표 3과 같다.

표 3

교사 평가 목록

평가 영역	평가 내용	평가 유형
대화문 구성	스크립트 순행성, 스크립트의 전형성	5단계 평정
언어	의사소통 기능 제시, 난이도, 의사소통기능 향상도	
문화	문화적 차이점, 흥미도, 실용성	
언어·문화 통합	언어·문화 통합의 적절성	

표 3에 나타난 것처럼 대화문 구성은 스크립트 순행성과 스크립트의 전형성을 평가하였고 특히 언어·문화 통합 영역에서 그 내용이 적절한지를 전문가 평가를 통해 평가하였다.

사후 학생 반응지는 파일럿팅 수업 후 학습자들에 의해 평가되고 평가영역은 대화문의 효과성, 대화문의 용이성, 대화문의 실용성 세 가지로 이루어지며 평가 유형은 5단계 평정척도를 따랐다. 관련 내용은 표 4와 같다.

표 4

사후 평가 항목 구성

평가 항목	평가 내용	평가 유형
대화문의 효과성	스크립트 기반 문화 대화문 수업 적용 효과, 문화 인식 능력 향상	5단계 평정
대화문의 용이성	학습자의 흥미 반영, 내용 이해도	
대화문의 실용성	언어 기능 향상의 실용성, 문화 이해 실용성, 스크립트 기반 문화 대화문 개발의 실용성	

사후 평가 항목 구성은 표 4에 나타난 것처럼 대화문의 효과성을 스크립트 기반 문화 대화문으로 수업을 하고 난 후 그 효과와 문화 인식 능력의 향상 정도 그리고 학습자의 흥미가 어느 정도 되는지를 평가하였고, 언어 기능 향상의 실용성뿐만 아니라 스크립트 기반 문화 대화문 개발의 실용성을 평가하였다.

IV. 연구 내용

1. 교과서 분석 결과

우선 5학년 7종, 6학년 6종의 검정도서에 제시된 1, 2차시 듣기·말하기 스크

립트 중 단위별로 문화 인식 유무를 먼저 파악하고 모든 대화문에서 문화내용이 들어있는 대화문의 비율을 분석하였다. 각 교과서 단위별 문화 인식 유무 관련 스크립트 수를 조사한 결과는 표 5와 같다.

표 5
5학년 교과서 단위별 스크립트의 문화 인식 유무

단 원	대교	YBM(김)	YBM(최)	금성	천재(합)	천재(윤)	미래엔
영미 문화	0	1	1	0	1	1	1
한국 문화	3	1	4	3	1	6	2
영어권 이외의 문화	3	1	0	1	1	1	0
합계	6	3	5	4	3	8	3
분석 스크립트 수	32	32	30	30	26	26	24
백분율(%)	18.8	9.4	16.7	13.3	11.5	30.8	12.5

표 5에 나타난 것처럼 분석 대상 5학년 7종 검정 교과서의 스크립트 수는 24개에서 32개였으며 그 중 문화 내용을 다룬 대화문의 비율은 12.5%에서 18.8%를 나타내었다. 그러나 영미 문화에 관한 내용을 다룬 대화문은 1개 내지 전혀 다루어지지 않은 교과서도 2개나 있었다.

표 6
6학년 교과서 단위별 스크립트의 문화 인식 유무

단 원	대교	YBM(김)	YBM(최)	천재(합)	천재(윤)	교학사
영미 문화	8	4	1	2	1	1
한국 문화	7	4	6	5	3	5
영어권 이외의 문화	2	0	2	0	1	5
합계	17	8	9	7	5	11
분석 스크립트 수	32	32	30	26	26	36
백분율(%)	53.1	25.0	30.0	26.9	19.2	30.6

표 6을 통해 확인할 수 있듯이 교육과정 내용을 반영하여 한국문화를 다룬 교과서가 다소 골고루 있었으나 목표언어의 문화를 다룬 내용은 소수였다. 문화를 코너 별로 간략하게 제시하고 지나가는 부분은 있었으나 대화문의 형태가 아니므로 조사 대상에서 제외하였다. 대부분의 대화문이 언어 기능 위주로 구성되어 있었고 문화내용이나 일련의 절차적 지식이 드러나는 대화문은 극소수였다. 따라서 언어와 문화 통합교육이 이루어지기 위해서는 다양한 목표언어의 문화를 다룬 문화 대화문의 개발이 필요함을 알 수 있다.

5, 6학년 검정도서를 교육과정 문화소재를 참고하여 분석한 결과 문화 간 비

전형성과 절차적 지식이 동시에 제시된 스크립트는 소수에 불과했고 언어와 문화의 통합 여부도 불분명하였다. 이는 주로 목표 의사소통기능 위주로 대화문이 이루어져있기 때문에 상황이 어색하고 문맥이 맞지 않은 내용이 제시되어 언어·문화 통합교육이 이루어지기에는 무리가 있어 보였다. 따라서 문화 간 차이를 기반으로 하되 학습자가 언어와 함께 기억할 수 있는 일련의 행동 양식 절차를 보여주는 문화 대화문 개발이 필요함을 시사하고 있다.

2. 요구 조사 결과

영어 교사 60명과 초등학교 5, 6학년 학생 300명을 대상으로 문화교육에 대한 요구 조사를 실시한 결과 다음과 같은 주요 내용을 얻을 수 있었다. 문화 교육에 대한 사전 설문을 위해 학생들에게 물질 문화, 행동 문화, 정신 문화 등의 개념을 알기 쉽게 이해하도록 예를 들어 설명하였고, 문화 간 스크립트는 서로 다른 문화를 알 수 있는 대화문으로 개념을 정리할 수 있도록 하였다. 관련 내용은 표 7과 같다.

표 7
문화 교육에 대한 주요 요구 조사 결과

설문 내용	선택 항목	빈도수(명)		백분율(%)	
		교사	학생	교사	학생
문화교육이 필요한 이유	영어를 더 잘 이해하기 위해	12	66	20.0	22.0
	다른 나라의 관습과 문화를 이해하기 위해	21	162	35.0	54.0
	세계시민으로서 소양을 기르기 위해	13	24	21.7	8.0
	의사소통을 효율적으로 하기 위해	14	48	23.3	16.0
문화교육 시 학습되어야 할 내용	물질 문화	4	62	6.7	20.7
	행동 문화	26	75	43.3	25.0
	정신 문화	2	39	3.3	13.0
	세 가지 모두	28	124	46.7	41.3
문화 간 차이 기반 스크립트 활용의 효과	영어를 더 재미있게 가르칠/배울 수 있음	15	114	25.0	38.0
	의사소통능력이 향상됨	32	44	53.3	14.7
	문화 교육/학습에 대한 부담이 줄어들 것임	6	113	10.0	37.7
언어와 문화 통합 학습 가능성 여부	언어/영어를 깊이 있게 이해함	7	29	11.7	9.7
	언어 교육만으로 충분함/그렇다	0	167	0.0	55.7
	통합교육이 필요함/보통이다	51	103	85.0	34.3
	문화내용을 따로 지도하는 것이 필요/힘들 것 같다	9	16	15.0	5.3
	기타/잘 모르겠다	0	14	0.0	4.7

표 7에서 볼 수 있듯이 문화교육이 필요한 이유를 교사와 학생 모두 다른 나라의 관습과 문화를 이해하기 위해서라고 응답한 수가 35.0%와 54.0%로 가장 많았고, 문화 간 차이 기반 스크립트를 활용할 경우 교사는 의사소통능력이 향상될 것이라고 응답한 비율이 53.3%로 가장 많았고 학생의 경우는 영어를 좀 더 재미있게 배울 수 있어서라고 응답한 비율이 38.0%로 나타났다.

요구조사 결과 현장에서 문화교육은 가끔씩 실시되며 교육과정에서 제시된 목적의식과 달리 체계적으로 실시되지 않고 있었다. 또한 교사와 학생 모두 문화교육의 필요성을 공감했고, 문화 대화문 개발의 필요성을 인지하고 있었으며, 개발 시 효과에 대해 다소 긍정적인 반응을 보였다.

3. 상황 별 스크립트 기술 실험 결과

스크립트 기술 실험에서 알아보고자 한 것은 5, 6학년 한국학생과 미국인 원어민이 주어진 같은 상황에서 어떤 스크립트 지식을 가지고 있고 어느 정도의 일치가 보이는가에 관한 것이다. 대상은 대구광역시 초등학교 재직 중인 미국인 원어민 교사 10명과 5, 6학년 한국인 학생 30명을 대상으로 하였다. Bower와 2인(1979)의 대학생을 상대로 한 자유 스크립트 기술 실험에서 피실험자들은 각 상황에서 20개 이상의 행위를 기술하도록 요청되었다. 전형적으로 전체의 50%이상의 피실험자 중 6~7개의 행동에 일치를 보였고 40~50%의 피실험자 중 높은 일치성을 가진 5~6개의 다른 항목들도 언급되었다. 또한 Bower와 2인(1979)은 평균적으로 또 다른 11개의 항목들이 적어도 25%의 피실험자들에 의해 언급되었다. 따라서 25%이상의 일치를 보인 행동들을 스크립트로 간주하였고 본 연구자는 위의 실험을 참고하여 크게 50% 초과, 25~50%, 그리고 25% 미만으로 범주를 나누어 행동의 대략적 발생 순서에 따라 정리하였으며 문화 간 전형성과 비전형성에 관한 표는 박옥희(2008)의 표를 참고하였다. 대표적인 예로서 ‘식당에서 식사하기’의 상황 별 스크립트 기술 결과는 표 8과 같다.

표 8

‘식당에서 식사하기’ 스크립트 기술 결과 분석

한국 학생	원어민
· 음식이 나오면 먹는다.(60.0%)	· The customer gives a tip.(100%)
· 메뉴판을 보고 주문한다. (56.7%)	· The waiter takes the drink order first.(90%)
· 음식점에 들어가서 자리에 앉는다.(53.3%)	· The waiter brings the check to the customer.(90%)
Above 50%	· The waiter brings the food and the customer eats.(80%)
	· The customer pays and leaves.(80%)
	· The customer orders some food.(70%)

25%~50%	<ul style="list-style-type: none"> · 물을 마신다.(43.3%) · 계산을 하고 나간다.(40.0%) · 음료디저트를 마신다.(40.0%) · 사탕을 먹는다.(33.3%) · ‘저기요’하고 종업원을 부르거나 호출벨을 눌러 주문한다.(30.0%) 	<ul style="list-style-type: none"> · The waiter takes the bill to the register to pay.(50%) · The host/hostess seats the customer.(50%) · The customer orders dessert and has some.(50%) · The waiter asks, "Is everything ok?" or "How is the food?" during the meal.(30%)
Below 25%	<ul style="list-style-type: none"> · 기다리는 동안 물수건(물티슈)으로 손을 닦는다.(20.0%) · 벨을 눌러서 주문한다. (13.3%) · 신발을 벗고 들어간다.(10.0%) · 자리에 앉고 수저, 젓가락을 꺼낸다.(6.7%) · 다 먹고 이야기를 잠시 나눈다.(6.7%) 	<ul style="list-style-type: none"> · The customer enters the restaurant and looks for a table.(20%) · The customer does not call the waiter just sits patiently until the waiter returns.(20%)

표 8에서처럼 두 집단 모두 ‘음식이 나오면 먹는다,’ ‘음식을 주문한다’에 관한 내용이 50% 초과로 높은 일치성을 보였다. 이는 보편적인 특징으로서 음식을 주문하고 먹는 기본적인 행동은 같다고 볼 수 있다. 표 8에서 보듯이 음식점에 들어와서 기본적으로 행동하는 틀은 많은 공통성을 보인다. 다만 어린 초등학생들은 어른이 계산하는 경우가 많으므로 계산을 하고 나간다는 내용이 원어민에 비해 상대적으로 적었다. 문화 간 전형성과 비전형성을 나타내는 행동양식은 표 9에서 확인할 수 있다.

표 9

‘식당에서 식사하기’ 문화 간 전형성과 비전형성

설명 결과	한국인 초등학생과 영어를 모국어로 하는 원어민의 일련의 행동 양식
문화 간 전형성	“음식이 나오면 먹는다.”(한 18, 미 8) “메뉴판을 보고 원하는 음식을 주문한다.”(한 17, 미 7) “계산을 하고 나간다.”(한 12, 미 8)
문화 간 비전형성	“신발을 벗고 들어간다.”(3) “음식점에 들어가 바로 자리에 앉는다.”(16) “자리에 앉고 수저를 꺼낸다.”(2) “‘저기요’하고 종업원을 부르거나 호출벨로 주문한다.”(9) “기다리는 동안 물수건(티슈)로 손을 닦는다.”(6) “음료디저트를 마신다(커피, 매실차, 코코아 등).”(12) “(박하)사탕을 먹는다.”(10)

- “담당 웨이터가 고객을 자리에 안내하고 앉힌다.”(6)
 “음료를 먼저 주문한다.(메뉴를 보고 있는 동안 주문한 음료를 먼저 가져온다.)”(9)
 (ex. 'What would you like to drink?')
 “담당 웨이터가 먹는 동안 음식이 괜찮은지 체크한다.”(3)
 (ex. 'How's everything?', 'Is everything ok?', 'How's the food?')
 원어민 “디저트를 주문하고 먹는다.”(5)
 “담당 웨이터의 서비스에 대한 팁을 놓는다.”(10)
 (최소 14%, 서비스 불만족 10%, 서비스 만족 20%)
 “담당 웨이터가 테이블로 계산서를 가지고 와서 고객이 카드 및 현금을 계산서 위에다 놓으면 웨이터가 계산대로 가져가 계산한 후 카드와 잔돈을 다시 돌려준다.”(5)
 “웨이터를 부르지 않는다.”(2)

표 9에서 볼 수 있듯이 문화 간 비전형성으로는 원어민은 담당 웨이터에 의해 자리를 안내 받기, 음료 먼저 주문하기, 담당 웨이터가 음식이 괜찮은지 확인하기, 팁 놓기 등이 있었다. 이는 종업원의 임금이 손님에 의해 크게 좌우되는 북미지역의 문화에서 기인한 것으로 여겨지며 한국인 초등학생들은 대부분 기술하지 않았다. 반면 한국 학생들은 신발을 벗고 들어간다, 음식점에 들어가 자리에 앉는다, 호출 벨로 종업원을 부른다, 특정 디저트를 먹는다는 내용이 보편적이었다.

한국학생과 원어민 별로 자유 기술한 응답 중 순서성과 상대적 중요성을 평정하여 장면 별로 분할하여 추출한 ‘식당에서 식사하기’에 관한 일련의 행동 양식 절차는 표 10과 같다.

표 10

‘식당에서 식사하기’ 일련의 행동 양식 절차

한국학생	원어민
1) 음식점에 들어가서 자리에 앉는다.	1) The customer enters a restaurant and waits to be seated.
2) 직원이 와서 물과 물 컵, 메뉴판을 준다.	2) The customers are shown to their seat.
3) 메뉴판을 보고 원하는 음식을 주문한다.	3) The waiter brings the menu and glasses of water.
4) 음식이 나오면 음식을 먹는다.	4) The customers order for beverages first.
5) 음료 후식을 마시거나 사탕을 먹는다.	5) The customers order the meal.
6) 계산대에 가서 계산을 하고 음식점 밖을 나간다.	6) The waiter brings food.
	7) The server checks if everything is alright.

-
- 8) The customers order dessert and eat them.
 9) The waiter brings the bill to the table.
 10) The customers pay the bill.
 11) The guests put tips on the table and leave.
-

표 10에서 볼 수 있듯이 한국학생이 음식점에 들어가서 자리에 앉는 것을 우선의 행동 양식으로 꼽은 반면에 원어민의 경우 식당에 들어가 자리에 안내될 때까지 기다린다고 응답한 결과를 볼 수 있다. 또한 한국학생의 경우 계산대에게서 계산을 직접 한다고 응답한 반면 원어민의 경우 계산서를 종업원이 가져다 주면 지불을 한 뒤 봉사료를 테이블에 놓는다고 응답한 점에서 행동 양식의 차이를 볼 수 있다.

4. 문화 대화문 개발의 실제

앞서 실시한 교육과정 분석, 교과서 분석, 요구조사, 스크립트 기술 결과를 바탕으로 ‘식당에서 식사하기’, ‘추석과 추수감사절’, ‘크리스마스’, ‘생일파티’의 4가지 상황을 선정하여 스크립트 개념 기반 문화 대화문을 개발하였고, 스크립트 기술 결과를 참고하여 하위 장면에 따른 하위 행동들을 활용하여 문화 내용을 바탕으로 하는 대화문을 개발하였으며, 대표적으로 ‘식당에서 식사하기’ 스크립트에 대한 장면별 대화문은 표 11과 같다.

표 11
 ‘식당에서 식사하기’ 스크립트

Title		At a restaurant
Location		Family restaurant in North America
Characters		Dad, Mom, John, Sally
Goal	Cultural awareness	• ordering drinks first, giving tips to the server
	Communicative function	• greeting, suggestion, offering food, asking for permission
Procedure	Entry	1) Customers enter a restaurant and wait to be seated. 2) The customers are shown to their seat.
	Order	3) The waiter brings the menu and glasses of water. 4) The customers order for beverages first. 5) The customers order the meal after the server brings drinks while they are given time to decide which food they want.
	Eat	6) The waiter brings food.

-
- 7) The server checks if everything is alright while the customers are eating their meals.
 - 8) The customers order dessert and eat them.
-
- 9) The waiter brings the bill to the table.
 - 10) The customers put the credit cards or cash on the bill and the server brings them back to the cashier and the bill is paid. The cards or change are given to the back to customers.
- Pay the bill
- 11) The guests put tips (usually cash) on the table and leave.

표 11에서 기술한 내용을 토대로 살펴보면 한국 학생은 식당에 들어가서 바로 자리를 잡고 앉는 반면에 미국인은 식당 입구에서 안내를 받기 위해 기다리며, 식후 디저트의 경우 미국인은 케이크나 파이, 아이스크림을 먹는 반면에 한국에서는 과일이나 캔디, 또는 간단히 커피 한 잔을 마시는 것으로 나타났다. 그리고 식사비용을 계산할 때도 미국인은 종업원이 청구서를 손님에게 가져다 주면 카드나 현금을 종업원에게 주고 종업원이 계산을 한 뒤 영수증을 다시 손님에게 건네주는데, 보통 15~30%의 봉사료가 종업원에게 지불되는 차이점이 있다. 이러한 문화 간 차이점을 학습하는 것이 본 스크립트 기반 대화문 개발의 의의이자 목표라고 할 수 있다. 다음은 ‘식당에서 식사하기’ 문화를 학습하기 위해 개발한 대화문이며 그 내용은 표 12와 같다.

표 12

‘식당에서 식사하기’ 문화 대화문

Scene 1: Entry

◎ Situation description:

John's family come to the family restaurant for dinner. They enter the restaurant and a waiter guides them to seat.

Dialogues	Communicative functions
(They enter the restaurant)	
Waiter1: Hello. How many people?	
Dad: Four.	• greeting
Waiter1: Can you wait for a second?	• request
Dad: Okay.	
Waiter1: (After checking the seat) Please come this way.	
(They sit and their server comes.)	

Cultural awareness

▷ According to the survey, Korean students say they get their seats right away when they enter a

restaurant, while Americans wait near the entrance to be guided to their seat by their server. Generally, in North America, each table has their own servers and they serve each table.

Scene 2: Get some dessert

Situation description:

㉠ They are almost done with the meal and want to have some dessert.

Dialogues	Communicative functions
Dad: Hey guys, do you want some more?	
Children: No, thanks. I'm full now.	
Dad: How about you, honey?	
Mom: I'm fine.	
(After finishing their meal)	
Waiter2: Would you like to order your dessert now?	• offering food
Dad: Yes, please. Can I get a menu?	• suggestion
Waiter2: Sure. Here it is.	• request
John: I want some chocolate cake.	• expressing opinion
Sally: Me, too.	• cheering
Dad: Apple pie, please.	
Mom: (hesitating and suddenly her stomach rumbles) OK. I give up. Diet from tomorrow!	
John: Go mom!	
Mom: Can I have some chocolate peanut butter ice-cream?	
Waiter2: (Smiling) Sure.	

Cultural awareness

▷ Generally, the customers order dessert after their meal. Cakes, pies or ice cream are expected as the dessert menu but in Korea, they eat fruits, candies, or just a plain cup of coffee. Some Americans like to share their dessert and some like to have their own dessert if they want something else.

Scene 3: Pay the bill

Situation description:

㉠ The waiter brings the bill and dad pays the bill. He puts the tips on the table.

Dialogues	Communicative functions
(After having dessert)	
Waiter2: Can I get your bill?	• asking for permission
Dad: Yes, please.	• suggestion
(She brings the bill and dad pays for it)	• greeting
Water2: (comes back) Here's your change.	

Dad: (Puts the tips on the table.) Let's go to the car.

Water2: Bye. Have a good night.

Cultural awareness

▷ Except fast food restaurants, commonly the customers can pay near the entrance where the cashier is or they can give the money to the server when they are sitting. If the bill is asked to be brought to the table, the server will give the check to their guests. The customer gives the credit card or cash to the server. The server pays and brings the receipt and/or change back. The customers are expected to give tips to their server for their service before they leave, generally the average tip is 15% ~ 30% of the total price.

표 12에서 볼 수 있듯이 주요 세 개의 장면은 식당에 들어가기, 디지털 주문하기, 계산하기의 장면으로 영어권 나라에서 흔히 볼 수 있는 상황에서 이루어지는 대화문으로 구성하였고 이를 통해 문화 간 차이점을 인식할 수 있도록 대화문을 개발하였다.

V. 연구 결과 및 논의

1. 개발 문화 대화문 타당도 결과

본 연구에서 개발한 문화 대화문의 타당도를 검토하기 위하여 적정화 과정을 거쳤다. 개발된 대화문은 문화 대화문 평가와 파일럿팅 수업으로 나뉘어 검토되었다. 문화 대화문 평가는 현직 영어교사와 원어민 교사로 구성된 7인의 교사 평가자를 대상으로 실시하였고 구성 내용은 표 13과 같다.

표 13

문화 대화문 평가자 구성

평가자	인원	구성	평가횟수	평가 방법
교사	7인	현직 영어교사, 교육전문가	1회	설문 평가로 평균과 표준편차를 통해 기술통계 처리

표 13에서 볼 수 있듯이 문화 대화문 평가는 현직 영어교사 및 교육전문가 7인을 대상으로 스크립트의 구성, 언어, 문화 내용 구성 항목을 평가하였다. 교육전문가에 의해 현장적합성 검토를 실시하였고 적정화과정을 위해 평가한 설문 문지 응답결과는 항목별로 리커트 5단계 척도에 의해 ‘매우 그렇다(5점)’, ‘그렇다(4점)’, ‘보통이다(3점)’, ‘그렇지 않다(2점)’, ‘전혀 그렇지 않다(1점)’로 평균과 표준편차를 구해 기술통계 분석을 실시하였다. 평가자간 신뢰도는 Cronbach's

Alpha 계수를 통해 알아보았고 그 결과 .838로 비교적 높은 신뢰도 수준을 나타내었다. 분석 결과는 문화 대화문 수정 및 보완 과정에 참고하였다. 전문가를 통한 문화 대화문 평가 결과는 표 14와 같다.

표 14
전문가 문화 대화문 평가 결과

평가 영역	평가 내용	평균	표준편차
문화대화문 구성	1. 일련의 행동 절차가 잘 드러나는가?	4.43	0.79
	2. 스크립트의 전형성 및 일반화가 가능한가?	4.29	0.76
언어	3. 현 교육과정의 의사소통기능을 반영하는가?	4.57	0.53
	4. 사용된 어휘나 문장이 학생들의 수준에 적절한 것인가?	4.14	0.38
	5. 학생들의 의사소통기능 향상에 도움이 되는가?	4.57	0.79
문화	6. 상대방 국가의 문화적 차이를 잘 반영하고 있는가?	4.71	0.49
	7. 학생이 문화 내용과 관련하여 흥미 있게 학습할 수 있는가?	4.14	0.90
	8. 상대방 국가에서 실제로 사용할 수 있을 정도로 실용적인가?	4.29	0.76
언어·문화 통합	9. 언어·문화 간 통합이 잘 이루어졌는가?	4.57	0.53

표 14에서 볼 수 있듯이 7인의 교육 전문가에 의한 문화 대화문의 현장적합성 검토를 위한 평가 결과 평균 4.14부터 4.71의 결과를 나타내었다. 그 중 1, 2, 5, 7, 8번 항목의 경우 표준편차가 .76부터 .90으로 나타났는데 이는 평가자간의 합치도에서 각각의 평가자가 의견 차이를 보이고 있지만 모두 평균 3.00 이상의 결과를 나타냄으로써 어느 정도 의견의 합의점을 보이고 있다고 해석할 수 있다. 각 항목별 자세한 내용은 다음과 같다.

1) 문화 대화문 구성

문화 대화문 구성에 관한 평가는 개발된 문화 대화문에 일련의 행동 절차가 얼마나 잘 드러나 있고 스크립트의 전형화가 가능한가를 평가하였다. 일련의 행동절차가 잘 드러나는가에 대해서는 평균 점수가 4.43으로 비교적 높게 나타났으며 전형화 가능성에 대해서는 4.29의 점수가 나왔다. 앞서 지적하였듯이 각자 자라온 배경이 다르고 개별 환경이 다른 가운데 소수의 행동 양식을 전형화하기에는 다소 무리가 있지만 북미지역 문화에 대해 어느 정도 일반화가 가능하다고 공감한 것으로 여겨진다.

2) 언어

우선 현 의사소통기능을 반영하는지에 대한 교사 평가자의 평균 점수는 4.57로 비교적 높은 점수를 얻었다. 이는 현 교육과정을 반영하면서 동시에 문화와 통합된 형태의 문화 대화문 개발의 가능성을 나타낸다고 할 수 있다. 사용된 어휘 수준에 대해서는 4.14로 다른 항목보다는 다소 낮은 점수를 받았는데 이는 진정성있는 문화장면을 보여주기 위해 교육과정에서 제시된 제한된 어휘 범위 이외의 실제 언어를 사용할 수밖에 없다는 불가피한 한계점을 나타낸다. 이에 대체할 수 있는 단어는 같은 뜻이지만 좀 더 쉬운 단어로 선정하였고 문화 내용을 지칭하는 단어는 그대로 두었다. 이정민과 현태덕(2013)은 언어자료에 구체적이고 의미가 있으며 심상을 떠올릴 수 있는 내용어가 포함될수록 읽고 이해하기 용이하다고 하였으며 그와 같은 맥락에서 단어를 선택하였다. 학생 의사소통기능 향상 여부에 관해서는 4.57로 높은 점수를 받아 문화 대화문 활용 효과성에 대한 기대감을 알 수 있다.

3) 문화

문화 측면에서 문화차이를 잘 반영하는지 여부에 대해서 평균 4.71의 높은 점수를 얻었다. 교사 요구 조사에서 선정된 소재를 참고하여 문화적 차이가 잘 드러나는 내용, 우리나라와 다른 명절 소재를 정하여 문화 대화문을 개발한 점이 긍정적 반응을 이끌어 낸 것으로 보인다. 실용성 여부에 대해서는 4.29의 점수가 나와 본 문화 대화문의 적용가능성을 시사했다.

4) 언어·문화 통합

언어와 문화 통합 여부에 대해서는 평균 4.57의 긍정적인 반응을 얻었다. 이는 언어와 문화가 통합된 대화문을 활용하여 통합 수업이 이루어질 수 있음을 보여주고 있으며 문화 관련 내용 소개를 문화 대화문 아래 부분에 첨부하여 문화 이해에 도움이 될 수 있도록 구성하였다.

2. 파일럿팅 수업 결과

1) 파일럿팅 수업 실시

개발된 문화 대화문은 파일럿팅 수업과 이 수업에 대한 평가로서 사후 학생 반응 설문 조사를 통해 수업을 평가받았다. 파일럿팅 수업은 2012년 12월 2주에 걸쳐 3회 수업을 통해 ‘레스토랑에서 음식 주문하기’ 스크립트를 주제로 선

정하여 1차시부터 3차시까지 대구 소재 모 초등학교 5학년 학습자 26명을 대상으로 실시하였다. 사후 설문 조사 역시 동일 학습자를 대상으로 실시하였으며 파일럿팅 수업의 구성은 표 15와 같다.

표 15

파일럿팅 수업의 구성

평가	인원	구성	평가횟수	평가 방법
문화 대화문 활용 평가	26인	초등학교 5학년	3차시	파일럿팅 수업
사후 평가	26인	초등학교 5학년	1회	설문 조사

표 15에 나타난 것처럼 수업은 총 3차시에 걸쳐 수업이 실시되었으며 첫 차시는 본 파일럿팅 수업의 목적과 수업 방향에 대한 안내로 시작하였다. 본 수업의 취지를 이해한 학생들은 문화 대화문 활용 수업에 진지하게 참여하는 모습을 보였고 앞으로 이런 문화 내용이 담긴 대화문 활용 수업이 영어 학습에 어떤 도움을 주게 될지에 대해 적극적으로 관심을 가지고 즐겁고 흥미 있게 수업에 참여하였다.

문화 대화문 하위 장면별로 차시를 나누어 수업을 진행하였고 마지막 차시는 문화수업 방법 요구조사를 반영하여 역할극을 통해 직접 발화해 보는 형태로 구성되었다. 총 3차시에 걸쳐서 진행된 파일럿팅 수업은 1차시, 2차시의 대화문 내용 관련 문화 학습과 3차시의 역할놀이 적용 차시로 구성되었다.

2) 수업 후 평가

평가대상자 학생 26명을 대상으로 수업 후 평가는 총 3차시 중 마지막 차시 수업 후에 실시하였다. 평가자간 신뢰도는 Cronbach's Alpha 계수 .783으로 신뢰할 만한 수준으로 나타났다. 설문 결과는 아래 표 16과 같다.

표 16

파일럿팅 수업 평가 설문지 분석 결과

문항	문항 내용	평균	표준편차
1	본 대화문을 학습하면서 상황 별로 영어권 나라에서 하게 되는 문화행동 순서를 알게 되었다.	4.19	0.85
2	본 대화문을 학습하면서 우리나라와 미국 문화의 차이점을 알게 되었다.	4.81	0.40
3	본 대화문은 학생들의 흥미를 고려하여 재미있게 구성되었다.	3.96	0.82
4	본 대화문의 내용은 이해하기가 쉬웠다.	4.31	0.79
5	본 대화문을 공부하면 영어를 실제로 사용하는데 도움이	4.58	0.64

	될 것이다.		
6	본 대화문에 실린 내용들이 영어권 나라의 문화를 이해하는데 도움이 될 것이다.	4.69	0.47
7	앞으로 교과서에도 본 대화문과 같은 내용으로 학습하면 좋겠다.	4.23	0.91

개발된 대화문을 통해 영어권 나라에서 발생하는 상황 별 문화행동의 순서를 알게 되었으며 학습을 통해 우리나라와 미국 문화의 차이점을 알게 되었다는 점에서 각각 평균 4.19와 4.81로 높은 평가를 받았다. 이는 대화문이 본 연구에서 의도하는 문화 차이 및 스크립트 이론 관련 행동 순서들을 고루 포함하고 있다는 것을 알 수 있다. 문화 대화문의 실용성 면에서 본 대화문을 공부하면 영어를 실제로 사용하는데 도움이 될 것이라는 기대 부문에서 긍정적 반응을 얻었고 본 대화문 학습이 영어권 나라 문화 이해에 도움을 줄 것이라는 의견이 4.69로 학생들의 문화 학습 효과에 대한 기대감을 보여주고 있다. 반면 본 대화문이 학생들의 흥미를 고려하여 재미있게 구성되었는지에 대한 평가 결과는 3.96으로 다른 항목에 비해 상대적으로 낮은 점수를 보였는데 이는 문화 대화문이라 하더라도 학생들의 흥미를 북돋을 수 있는 상황의 대화문으로 구성되어야 하고 또한 학생들의 다양한 흥미에 대한 사전 조사를 통해 대화문 구성을 하는 것이 더욱 바람직할 것이라는 결과로 해석할 수 있다.

VI. 결론 및 제언

본 연구는 일상생활에서 반복되어 형성되어 온 일련의 행동과 관련된 스크립트 개념을 도입하여 영어와 문화의 통합교육을 실현하기 위해 초등학교 고학년 을 대상으로 문화교육에 활용 가능한 스크립트 개념 기반 문화 대화문을 개발 하였다.

본 연구는 문화 대화문을 개발하기 위해 문화 및 스크립트 이론을 살펴보고 2009 개정 교육과정과 교과서 대화문의 분석을 통해 문화교육의 문제점과 개선 점을 살펴보고 시사점을 얻었다. 문화 대화문 개발은 교사 및 학생의 요구 조사를 바탕으로 특정 상황을 선정하여 원어민 화자와 한국인 학생들에게 자유롭게 기술하게 하여 그 내용을 분석하여 문화 대화문 개발에 참고하였다. 이러한 절차에 의해 현장에서 활용될 수 있는 상황을 선정하여 스크립트를 제시하고 각 장면 별로 문화 대화문을 개발하였는데 개발된 문화 대화문은 초등학교 교사에 의한 현장 적합성 검토와 파일럿팅 수업이 실시되었다. 끝으로 전문가의 피드백에 따른 문화 대화문을 최종 보완, 수정하여 문화 대화문 개발을 완성하였다. 본 연구의 의의는 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 스크립트 기술 조사 결과 각 문화 별로 일련의 행동과 과정에

있어 행동의 전형성이 존재한다는 사실이 입증되었고 이것은 스크립트 개념을 문화교육에 어떻게 접목시킬 수 있는지를 보여주었다. 즉 모국어 문화와 다른 목표문화의 차이점은 각 문화의 스크립트에서 드러나며 이러한 스크립트를 통해 문화 대화문을 개발할 수 있음을 보여주었다.

둘째, 본 연구는 스크립트는 그 절차를 학습하기 때문에 스크립트를 통해 초등학교 학생들에게 효과적으로 문화교육을 실시할 수 있음을 보여주었다. 학생들의 흥미와 현 교육과정의 의사소통기능을 균형 있게 고려하여 상황 별로 다양하게 특정 상황에서의 행동에 관한 절차가 드러나는 스크립트에 기반한 문화 대화문을 개발한다면 언어·문화 통합 교육이 가능함을 예시하였다.

본 연구 결론을 토대로 초등학교 영어교육에서 언어·문화 통합 교육에 있어 문화 대화문 활용과 관련하여 다음과 같은 제언을 한다.

첫째, 문화 수업 시 교육과정 범위 내에서의 소재와 어휘를 선택하려고 하니 제한점이 있어 진정성있는 문화 교육이 이루어지기 다소 어려운 경우가 있었다. 따라서 문화 대화문 제작 및 문화 자료 개발 시 소재 및 어휘 선정에 있어 문화에 따른 문화 어휘목록 및 문화 소재를 따로 조사 및 제작하여 교육과정에 제시하는 것이 좀 더 효과적인 문화 학습을 할 수 있는 바탕이 될 것이다.

둘째, 학습자들이 주로 접하게 되는 교과서 대화문이 문화 내용과 통합되어 제시될 필요가 있다. 현재 교과서 대화문에는 문화 측면을 고려하지 않아 상황에 맞지 않는 어색한 대화문들이 많다. 당장 개발이 어렵다면 문화·언어 통합이 이루어진 대화문의 비중을 고학년으로 올라갈수록 늘려 문화·언어 통합 교육도 나선형으로 점진적이고 순차적으로 이루어질 필요가 있다.

셋째, 이러한 스크립트 개념 기반 문화 대화문이 개발되기 위해서는 다양한 문화 교육 연수 및 문화 교육과정 정립, 문화 자료 개발들이 선행되어야 할 것이다. 현 영어교육과정에서는 문화 교육의 목표만 제시할 뿐 구체적인 방안과 자료들에 대한 대안은 부족하여 현실성 있는 문화 교육 및 문화 대화문 개발이 이루어지기에는 다소 무리가 있다. 따라서 좀 더 문화 교육과 관련한 체계적이고 단계적인 과정을 마련한다면 언어와 문화 통합이 이루어질 수 있는 문화 대화문 개발이 용이할 것이다.

참고문헌

- 교육과학기술부. (2011). *영어과 교육과정*. 서울: 교육과학기술부.
- 박옥희. (2008). 스크립트 기반 초등학교 영어교육. *언어연구*, 24(3), 495-523.
- 박태진. (1985). Script 지식의 구조. *교육연구*, 11, 55-78.
- 이정민, 현대덕. (2013). 중학교 3학년 영어 교과서 읽기 자료 분석. *현대영어교육*, 14(4), 263-286.
- Bartlett, F. C. (1932). *Remembering*. London: Cambridge University Press.

Bierstedt, R. (1957). *The social order: An introduction to sociology*. New York: McGraw-Hill Book.

Bower, G., Black, J., & Turner, T. (1979). Scripts in text comprehension and memory. *Cognitive Psychology, 11*, 177-220.

Brooks, N. (1975). The analysis of language and familiar culture. In R. C. Lafayette (Ed.), *The cultural revolution* (pp. 19-31). Lincolnwood, IL: National Textbook Company.

Just, M., & Carpenter, P. (1987). *The psychology of reading and language comprehension*. Boston: Allyn and Bacon.

Mandler, J. M. (1984). *Stories, scripts and scenes: Aspects of schema theory*. New York: Psychology Press.

Meng, H. (2008). Social script theory and cross-cultural communication. *Intercultural Communication Studies, 17*(1), 132-138.

Minsky, M. (1975). A framework for representing knowledge. In P. Winston (Ed.), *The psychology of computer vision* (pp. 211-277). NY: McGraw-Hill.

Moran, P. R. (2001). *Teaching culture: perspectives in practice*. Boston, MA: Heinle & Heinle.

Norman, D. A., & Rumelhart, D. E. (1975). (Eds.). *Explorations in cognition*. San Francisco: Freeman.

Schank, R. C., & Abelson, R. (1977). *Scripts, plans, goals, and understanding*. New York: Psychology Press.

St. Clair, R. N. (2006). *The framing of culture: Interdisciplinary essays on culture theory*. Louisville: The University of Louisville Press.

부록

문화 대화문 활용 교수·학습 과정안 예시 1차시

Script	Restaurant		Period	1/3
Objectives	Communicative function	. Students will be able to order some food.		
	Cultural Awareness	. Students will understand that a drink has been ordered first in North America.		
Teaching Aids	power point, video clips, audio file, menu picture cards, checklist			
Procedures	Contents (Time)	Teaching . Learning Activities		▶ aids ※Remarks

Presentation of situation	Warm-up (5')	<ul style="list-style-type: none"> ◎ Greeting ◦ Hello, everyone? How's it going? - I'm great / Not so good. ◦ How's the weather today? - It's sunny. 	<p>▶ Video clip (going to the restaurant) http://www.youtube.com/watch?v=y5dkB_Bcb_M&list=PL35C801E540ABCAEC&index=6</p>
	Motivation	<ul style="list-style-type: none"> ◎ Motivation ◦ Let's talk about how to order some food when you go to the restaurant. - (Students discuss.) ◦ Let's watch a video clip. - (They watch.) 	
Recognition of the objectives	Statement of the objectives	<ul style="list-style-type: none"> ◎ Statement of the objectives <li style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">♣ Let's order some food in the restaurant. ◎ Order of today's lesson <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【Activity1】 Brainstorming 【Activity2】 Key expressions 【Activity3】 Talk about dialogues 【Activity4】 Discussion</p> </div>	
Practice the main expression	Pre-listening activity (5')	<ul style="list-style-type: none"> ◎ Brainstorming ◦ Can you guess how to order food in the States? - (They answer.) ◦ What would be different from Korea? - Giving tips, food types./ I have no idea. 	
	Check vocabulary	<ul style="list-style-type: none"> ◎ Check vocabulary ◦ Look at the screen. Let's listen and repeat. - server, dinner, drink, order, get, salmon... 	▶ audio file
	Listen and check (5')	<ul style="list-style-type: none"> ◎ Listen and check ◦ Let's listen to the dialogue about scene #1 and 2. - (They listen.) 	▶ PPT with cartoons

	<p>Play a game (10')</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◦ How many guests were there? - Four. ◦ Where did John's family go? - A family restaurant. ◦ What did John's family order for drinks? - Orange juice and cherry coke. ◦ What did John's mom order? - Salmon salad. <p>Practice the key expressions</p> <p>Let's play a game.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Do rock paper scissors. 2) S1 : What will you have? 3) S2 : I'll get _____. I want _____. <ol style="list-style-type: none"> 1) Do rock paper scissors. 2) S1 asks "Would you like something to drink?" 3) S2 picks drink card and says "____,please." and puts it on the table. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Whoever complete the menu first, they are the winners. 	<p>▶ menu picture cards</p>
<p>Consolidation</p>	<p>Different world food (3')</p> <p>Having a discussion (7')</p> <p>Review (5')</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Food world ◦ Let me show you some food from different countries. - (They watch.) ◦ What is your favorite food? - pizza, fish and chips, curry... <ul style="list-style-type: none"> ◦ Discussion ◦ What manner of ordering food is different from Korea? - Order a drink first, a server guides guests. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Let's review ◦ When you enter a restaurant, what do you do? - Enter, have a seat, order a drink, order the menu. ◦ Let's check yourselves. - (They check their checklist.) ◦ We'll study next scenes of a restaurant next time. See you later. Goodbye. 	<p>▶ PPT</p> <p>▶ menu picture cards</p> <p>▶ work sheet</p> <p>▶ Checklist ※Self- evaluation</p>

예시언어(Examples in): English
적용가능 언어(Applicable Languages): English
적용가능 수준(Applicable Levels): Elementary

정혜민
대구이곡초등학교
704-929 대구광역시 달서구 선원남로 120
Tel: (053) 234-3563/ H.P.: 010-3779-3672
Email: sjlv83@naver.com

이수영
대전은어송초등학교
300-210 대전광역시 동구 대전로 396
Tel: (042) 286-0839/ H.P.: 010-2488-7002
Email: happyjn@hanmail.net

김경한
한국교원대학교 영어교육과
363-791 충북 청원군 강내면 태성탑연로 250
Tel: (043) 230-3646/ H.P.: 010-6304-5665
Email: khnkim@knue.ac.kr

Received 14 June 2014
Revised 5 August 2014
Accepted 20 August 2014