[UCI]I804:24011-200000233183

2006년 2월
교육학석사(영어교육)학위논문

중학교 3학년 영어교과서의 문화내용 분석 및 지도 방법 연구

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

손 여 혜

중학교 3학년 영어교과서의 문화내용 분석 및 지도 방법 연구

A Study on the Analyses of Cultural Contents of the Third Grade Middle School English Textbooks and Their Teaching Techniques

2006년 2월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

손 여 혜

중학교 3학년 영어교과서의 문화내용 분석 및 지도 방법 연구

지도교수 김 귀 석

이 논문을 교육학석사(영어교육) 학위
청구논문으로 제출합니다.

2005년 10월

조선대학교 교육대학원

영어교육전공

손 여 혜

손여혜의 교육학 석사학위 논문을
인준합니다.

심사위원장 조선대학교 교수 인

심사위원 조선대학교 교수 인

심사위원 조선대학교 교수 인

2005년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

Abstract ····· iv

I. 서 론 ····· 1
1. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1
2. 연구구성 ····· 2
3. 연구의 제한점 ····· 3

II. 이론적 배경 ····· 4
1. 문화의 개념 ····· 4
2. 문화지도의 의의 ····· 5
3. 의사소통에 어려움을 야기하는 문화요소 ····· 7
1) 인사법 ····· 7
2) 대화예절 ····· 7
3) 식사예절 ····· 8
4) 축제 ····· 8
5) 결혼문화 ····· 10
6) 미신 ····· 10
7) 비언어적 의사소통 ····· 11

III. 중학교 3학년 교과서에 제시된 문화내용 분석 ····· 14
1. 문화소재 분류기준 ····· 14
2. 교과서 분류 ····· 15
3. 교과서별 문화단계에 따른 소재 반영 비율 ····· 16
1) 문화단계A 소재 분류 ····· 16
2) 문화단계B 소재 분류 ····· 17
3) 문화단계C 소재 분류 ····· 18
4. 교과서 문화소재 분석의 결과 ····· 19
1) 문화단계A ····· 19
1) 문화단계B ····· 21
1) 문화단계C ····· 23

Ⅳ. 문화지도의 실례 ····· 25
1. Storytelling ····· 25
2. Culture Asides ····· 28
3. Culture Capsule ····· 29
4. Cultural Assimilator ····· 32
5. Role Play ····· 33
6. Game ····· 35
7. Discussion ····· 37
8. Bulletin Board ····· 37
9. Key-pal Project ····· 38

Ⅴ. 결론 ····· 39

참고문헌 ····· 41
부록 ····· 43

표 목 차

<표1> 미국의 축제일 ····· 9
<표2> 중학교 3 영어 교과서 ····· 15
<표3> 문화 단계 A 반영 비율표 ····· 16
<표4> 문화 단계 B 반영 비율표 ····· 17
<표5> 문화 단계 C 반영 비율표 ····· 18
<표6> Story telling의 예1 ····· 26
<표7> Story telling의 예2 ····· 27
<표8> Culture Capsule의 예1 ····· 30
<표9> Culture Capsule의 예2 ····· 30
<표10> Cultural assimilator의 예시문 ····· 32
<표11> Role play 대본1 ····· 33
<표12> Role play 대본2 ····· 34

ABSTRACT

A Study on the Analyses of Cultural Contents of the Third Grade Middle School English Textbooks and Their Teaching Techniques

By Yeo-Hye Son
Advisor : Prof. Guiseok Kim, Ph. D.
Major in English Education
Graduate School of Education, Chosun University, Gwangju, Korea

Many scholars and linguists have emphasized cultural awareness and teaching culture for communicative competence in language learning since the study of foreign language learning started. But there is no best way or technique for teaching culture that everybody agrees on, so still disagreement continues over what the most effective methods are.

The aim of this study is to identify some effective actual culture teaching methods or techniques through analyzing the cultural contents and materials of the third grade middle school English textbooks now in use and demonstrate examples of them

The procedure for this is as follows.

First, cultural contents and subjects in 13 English textbooks currently available for the third grade of middle school are analyzed. Each unit in each textbook is classified by Tinsley's three cultural stages and then are divided into subordinate cultural subjects.

Second, the percentages of each cultural stage are estimated and actual contents in units are described. Stage C has the largest portion of cultural contents at 35.03%, followed by stage A at 34.39% and B

at 30.57%. This means the cultural contents of textbooks is becoming balanced.

Third, to improve communicative competence, we must teach the cultural contents in the target language considering the four language skills - listening, speaking, reading and writing.

Based on the above, actual techniques and examples to be used for cultural teaching in English classrooms are suggested.

Authentic materials and activities will help the students to have intrinsic motivation for further study.

Last, I suggest some refinement and supplementation of the cultural contents and materials in the textbooks.

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날과 같은 국제화 사회에서 영어를 통한 의사소통능력은 선택이 아닌 필수적인 요소가 되고 있다. 영어활용능력이 사회진출 및 성공에 있어 어느 정도의 영향력을 발휘함에 따른 외적 동기부여는 물론이고 자신의 개인적 국제적 감각을 키우기 위함이라는 내적동기에 의해서도 영어 의사소통능력에 대한 열망은 대단하다. 그러나 본 연구자를 비롯한 우리나라 대부분의 영어 학습자들의 영어에 대한 노력과 시간의 투자에 대한 결과는 참담한 정도이다. 또한 어느 정도의 의미전달능력이 갖추어진 후에도 원어민과의 실질적인 의사소통상에서 오해로 인한 의사소통이 단절되는 경우를 어렵지 않게 볼 수 있다.

언어의 기능적 목표인 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 등의 정확한 지도만으로도 영어를 정확하게 말 할 수는 있겠지만 그 언어의 문화적 배경에 대한 이해부족으로 문법적으로 완벽한 문장임에도 불구하고 상호간 뜻하지 않은 오해를 일으키거나, 감정을 상하게 하는 의사소통 상황이 발생한다. 즉 말은 잘하지만 진정한 의사소통에는 이르지 못하는 "fluent fool"(전재학, 1998)의 문제는 바로 체계적인 문화지도의 부족으로 인한 의사소통의 실패로 보아야 할 것이다.

이처럼 언어능력은 대화가 가능한 수준이라 할지라도 문화의 이해가 부족할 경우 자기 문화의 상황에 따라 이해하고 대처함으로써 서로 오해가 발생하거나 완전한 의사소통이 이루어지기 어렵다. 그러므로 한 나라의 언어를 바르게 이해하기 위해서는 그 문화권 사람들의 문화체계를 학습하여야 하며, 이를 통해서 자연스러운 의사소통이 이루어질 수 있다고 본다. 따라서 언어교수에 있어 문화적요소를 적절히 이해하도록 지도한다면 학습자들이 문화적 차이로 인해 경험하게 될 충격과 저항감을 줄일 수 있을 뿐만 아니라 타문화에 대한 배타심이나 편견을 극복하는데 도움을 줄 수 있을 것이다.

체계적인 문화교육으로 인한 문화간 의사소통 능력의 배양은 국제간 이해를 증진시키고 아울러 세계화 무대에서 국제 경쟁력 강화에도 도움이 될 것이며, 우리문화와 타문화를 비교, 관찰해 봄으로서, 세계속에 우리 문화를 더 잘 알릴 수 있는 안목을 길러주고, 타문화에 대해 열린 마음으로 바라볼 수

있도록 함으로서 세상을 보는 인식의 폭을 넓힘과 함께 올바른 세계관을 길러줌으로서 국제간의 이해증진에도 크게 기여할 것이다.

이러한 문화교육의 필요성에 대한 생각은 7차 영어과 교육과정의 기본목표에도 잘 나타나 있다.

> 일상생활에 필요한 영어를 이해하고 사용할 수 있는 기본적인 의사소통 능력을 기른다. 아울러 외국 문화를 올바르게 수용하여 우리 문화를 발전시키고, 이를 외국에 소개할 수 있는 바탕 을 마련하게 한다(교육부,2001:23).
>
> A. 영어에 흥미와 자신감을 가지며, 의사소통을 할 수 있는 기본 능력을 기르게 한다.
> B. 일상생활과 일반적인 화제에 관해서 자연스럽게 의사소통을 할 수 있게 한다.
> C. 외국의 다양한 정보를 이해하고 이를 활용할 수 있는 능력을 기르게 한다.
> D. 외국 문화를 이해함으로써 우리 문화를 새롭게 인식하고 올바른 가치관을 가질 수 있게 한다.

따라서 본 연구에서는 우리나라 중학교 교과서에서 문화적 내용을 어떻게 다루고 있는지에 대해 알아보고 구체적으로 교실 내에서 어떻게 적절한 문화지도를 할 것인가에 대한 방법을 활동과 실례 중심으로 살펴보고자 한다.

2. 연구구성

교실 내 적절한 문화지도를 위해 분석된 교과서에 나타난 문화의 내용과 소재를 중심으로 활용될 수 있는 방법과 실례들을 살펴보고자한 본 논문의 구성 및 내용은 아래와 같다.

1장에서는 연구의 목적과 필요성 및 본 연구의 내용과 연구의 제한점을 밝힌다.

2장에서는 이론적 배경으로 문화의 개념과 언어교육에 있어 문화지도가 갖는 의의, 의사소통에 어려움을 야기하는 문화적 차이들을 살펴본다.

3장에서는 우리나라 중3영어교과서에서 다뤄지는 문화적 내용분석을 통한 문화 지도의 내용의 실태를 살펴보고자한다.

4장에서는 교실에서 다루기 적합한 문화적 컨텐츠를 중심으로 교과서에 반영된 문화지도의 실례를 비롯한 활용 가능한 방법에 대한 예시를 하고자

한다.

5장에서는 본 연구의 결론 및 앞으로의 개선 방향에 대한 제언을 하고자 한다.

3. 연구의 제한점

본 논문의 연구는 우리나라 7차 교육과정에 제시된 문화교육에 대한 중요성의 전제하에 문화지도의 교실 내 적용방안에 대한 연구에 초점을 맞추고 있다. 따라서 본 논문에서는 문화지도의 중요성에 대한 가설과 그에 대한 결과 연구에 초점을 맞추기보다 현 중학교 3학년 검정 교과서에 반영된 문화지도의 사례와 활용될 수 있는 활동들을 중심으로 제시하고 있다. 그러나 그 활동들과 문화지도 실례들의 효율성 등에 대한 검증은 추후의 연구과제로 연구되어져야 할 것이다. 또한 13종 교과서 내 중학교 과정에서 다뤄져야 할 문화적 소재와 내용들이 중학교 1~2학년의 것들에 비해 어휘적 난이도와 언어 기능적 난이도를 제외하고는 유사하다는 전제하에 분석을 하고 있기는 하나, 내용 분석에 있어 중3교과서만으로 한정하고 있으므로 다소 제한이 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 문화의 개념

문화는 개념 자체가 지닌 추상성과 포괄성 때문에 그에 대한 사회학적 인류학적 측면에서의 여러 가지 논의가 있어왔다. 따라서 다음에 제시된 몇몇 학자들의 문화에 대한 견해를 살펴봄으로서 문화에 대한 일반적인 개념 이해를 제시하고자 한다.

Brown(2000:176)은 “문화란 생활양식이며 우리가 존재하고, 생각하고 느끼고, 다른 사람들과 접촉하는 환경이며, 사람들의 집단을 결속시키는 풀(glue)이다.”라고 정의하였으며, 문화란 공동체 내에서 사람들의 행동을 이끌어주고, 집단 내 사람들의 행동을 통제하며, 다른 사람들이 우리에게 기대하는 것과 그 기대대로 살지 않을 경우 무슨 일이 일어날지를 알려주는 것이라고 말하고 있다.

Nelson Brooks (1964:83)는 문화를 다음과 같이 다섯 가지로 세분하고 이 중에서 특히 문화교육과 관련하여 culture4에 해당되는 일상 생활양식으로서의 문화를 중요하게 다루고 있다.

culture1-- biological growth
culture2-- personal refinement
culture3-- literature and the fine art
culture4-- patterns for living
culture5-- the sum total way of life

즉 문화4(culture 4)는 행위와 태도에 대한 표본과 규칙으로 이루어진 사회 내 모든 상황에서 개인의 역할을 말하고 따라서 인간은 자신이 속해있는 사회와 질서에 자신을 최대한 적응시킨다는 것이다.

Brooks보다 간단하게 문화를 정의한 학자로는 Tinsley(1972, 박상옥, 1982:36에서 재인용)를 들 수 있는데 그는 문화를 다음과 같이 세단계로 구분하였다.

단계 A: 외적인 또는 물질적인 요소 (건물, 대중교통수단, 의상 등)

단계 B: 사회화 기관 (가족, 종교, 교육, 정부, 경제제도, 단체 활동 등)
단계 C: 일반인의 관습, 믿음, 욕망

그는 단계 A는 일반 관광객이 쉽게 접할 수 있는 것이며, 단계 B는 오랜 기간의 관찰과 연구를 통해 이루어지는 문화 이해의 부분으로 학생들이 학교 교육을 통해 부분적인 학습을 할 수 있다고 보았다. 다음 단계 C는 그 사회의 심리와 사고방식까지도 파악해야만 이해 가능한 영역으로 단계 B보다 더 위에 있음을 주장하고 있다.

Goodenough(1964:36)는 문화란 단순한 물질적인 현상이 아니라 인간의 행동, 감정, 물질 등이 하나로 조직화된 것이고, 이것이 인간의 정신세계를 형성한다고 말하고 있다.

이상에서 소개한 학자들의 문화에 대한 개념과 견해에서 보듯이 문화라는 것이 한 사회 내 구성원들의 관찰 가능한 외부적 행위와 관습은 물론 내부적 신념과 가치, 태도 등에 이르기까지 다양한 의미를 지님을 알 수 있다. 따라서 이것이 그 사회의 산물인 언어에 반영되어있음은 당연한 일이고 언어교육에 있어 문화지도가 그 중요한 의미를 갖게 되는 것이다.

2. 문화지도의 의의

언어교육에서 문화지도가 왜 필요한 것인가 하는 것은 문화지도를 통해 얻을 수 있는 언어교육의 장점을 제시함으로서 그 의의를 논할 수 있을 것이다.

첫째, 문화에 대한 지식은 언어의 네가지 기능을 보다 효과적으로 배우고 사용할 수 있게 한다. Chastain(1976:338)은 목표언어를 어느 정도 유창하게 구사한다 하더라도 그 언어가 어느 상황에서, 누구에게, 어떤 방식으로 표현되어야 하는지는 해당 목표언어권의 문화에 대한 이해 없이는 효과적일 수 없다. 이러한 적합성 판단은 한 나라의 풍습, 습관, 또는 관례, 민속과 같은 생활양식과 모국어 사용자들의 신념, 체계, 가치관 등의 이해 없이는 진정한 의미의 의사소통이 불가능하다고 주장한다. 따라서 외국어 사용 상황 하에서는 새로운 문화에 대한 이해가 필요하고 교사는 이러한 목표언어의 문화이해

에 대한 훈련의 필요성을 학생들에게 인식시켜 좀 더 효과적이고도 정확한 표현과 의미이해를 도와야 한다. 더욱이 우리나라와 같은 EFL상황에서는 쉽사리 목표언어권 문화의 생활방식이나 사고방식을 접할 수 있는 계기가 거의 없기 때문에 언어 교육 시 목표언어의 문화 내용을 소개함으로서 학습자들의 목표언어 문화에 대한 호기심과 흥미를 다소 충족시켜 줄 수 있게 된다.

둘째, 문화내용에 대한 지도는 학습자로 하여금 자국문화의 좁은 시야에서 벗어나 좀 더 넓은 안목으로 세상을 바라볼 수 있게 한다. 모국어 학습자들의 흔히 범하는 오류 가운데 하나가 자신들의 문화에서 쌓은 경험과 가치판단에 의해 외국 문화를 판단하는 것이다. 소위 말하는 '문화적 충격' 역시 해당 문화에 대한 올바른 평가의 결여에서 비롯된다고 할 수 있다. 따라서 외국어 학습 시 학생들로 하여금 자국문화와 목표문화 사이의 문화적 차이를 인식시키지 못함으로서 학생들이 목표언어 사용자들에 대한 잘못된 인식과 적대감마저 갖게 되는 것이다(Rivers, 1981:36). 또한 올바른 이해와 더불어 외국문화가 모국어 문화보다 우수하다든지 또는 상대적으로 외국문화를 낮춰보는 보수적 시각에 빠지지 않도록 적절한 문화적 내용과 사례를 활용해야 할 것이다.

셋째, 외국 문화에 대한 풍부한 경험과 지식은 자국 문화를 보다 객관적으로 이해하고 평가 할 수 있는 능력을 길러준다.

마지막으로 교과서 내에 반영된 외국문화 내용에 대한 지도 시 다양하고 흥미로운 교실기법 등을 활용함으로서 학습에 대한 훨씬 더 큰 동기부여의 효과를 기대할 수 있다.

문화변용이론을 주창한 Schumann(1978)에 따르면 제 2언어 학습은 문화변용의 한 부분일 뿐이며 학습자가 목표 문화에 성공적으로 적응해 가는 정도에 따라 제 2언어 학습의 성공여부가 결정된다는 것이다. 문화변용과 제 2언어 학습은 학습자와 목표 문화간의 사회적, 심리적 거리의 정도에 따라 결정되므로 교사는 학습자들의 문화 변용 혹은 문화동화를 잘 할 수 있도록 성공적인 외국어 학습을 도와주어야 한다(김영숙외 5인,1999). 또한 우리나라의 문화와 외국 문화의 차이를 비교하여 양 문화간의 행위나 사고 차이의 원인을 살펴봄으로서 막연한 외국 문화에 대한 두려움이나 잘못된 인식을 바로잡을 수 있다.

3. 의사소통에 어려움을 야기하는 문화요소

앞서 보았듯이 문화적 사고 유형은 오랜 세월동안의 역사와 생활속에서 형성되어 온 것이기에 자국 문화와 목표언어 문화간의 차이를 좀 더 면밀히 살펴봄으로써 잘못된 오해로 야기되는 의사소통상에서 야기되는 어려움을 줄여나갈 수 있을 것이다.

1) 인사법

우리나라 사람들과는 달리 미국인들은 모르는 사람끼리라도 시선이 마주칠 때는 얼마든지 Hi!라고 가볍게 인사를 한다. 또한 우리나라에서는 시간에 따라 차별화된 특별한 인사법이 없는데 반해 미국인들은 Good morning, Good evening과 같이 시간의 흐름에 따라 인사법을 달리 한다. 또 처음 만나는 사람끼리 악수를 하는 것(shake hands)도 흔한 미국인들의 인사법인데 악수를 할 때도 고개를 숙인다거나 두 손을 사용하지 않고 그냥 한 손으로만 악수를 하는 것이 우리 문화와 다르다. 악수를 먼저 청하는 쪽도 남녀평등의 원칙에 따라 호의를 가진 쪽이 먼저 한다. 오랜만에 만났을 경우라면, 친한 사이에는 가벼운 포옹과 볼에 가벼운 키스도 가능하며, 또 한 가지 재미있는 인사법으로는 운동 경기에서 흔히 볼 수 있는 high five 인사가 있는데 선수들이 득점을 하였을 때 서로 머리 위로 손바닥을 마주치며 즐겁게 인사를 나누는 행동을 말한다.

2) 대화예절

미국인들은 대화를 나눌 때 개인의 private life을 캐묻거나 침해한다는 인상을 주는 질문은 하지 않는다. 왜냐하면 미국인들은 개인 존중이 생활의 원칙이기 때문에 사생활에 대해 이것저것 물어 보고 알려고 하는 사람에 대해 경계하고 싫어하기 때문이다. 개인의 수입, 성 문제 등 지극히 개인적인 정보에 대해 궁금해 하고 질문하는 것은 무례할 뿐만 아니라 바로 사생활에 대한 침해로 여긴다. 대개 weather에 대한 이야기는 미국인들에게 대화의 서두를 여는 자연스러운 소재이다. 대화가 시작되면 개인의 사생활을 침해하지 않는

범위 내에서 family, hobby, sports 등에 관한 질문으로 나아간다.

3) 식사예절

동양과 서양의 식습관을 보면 큰 차이를 느끼게 된다. 우리는 밥상을 받으면 말을 하지 않고 조용히 앉아서 먹는 것이 예의로 돼 있다. 그러나 서구에서는 식사 중에 재미있는 얘기를 하며 분위기를 도구는 것이 예의로 돼 있어서 우리 관습과는 정반대라 할 수 있다. 미국에서는 식사 중에 아무 말도 하지 않고 먹으면 뭔가 화가 나 있는 것이라고 생각할 수 있다. 그리고 식사가 끝나면 내 집에서 먹건 남의 집에서 먹건 식사가 맛이 있었다고 하는 게 에티켓이라 할 수 있다. 음식을 먹고 난 후뿐만 아니라 음식을 먹고 있는 중이라도 음식에 대한 칭찬을 해서 주인을 즐겁게 해주는 것이 예의이기도 하다. 나중에 집에 가서 그 음식을 설사 만들어 먹지 않는다 하더라도 요리법을 물어보면 주인은 더욱 신이 나서 설명을 하기 마련이다.
우리는 식사가 끝나면 물로 입안을 헹구거나 허리띠를 풀며 “어이 잘 먹었다.”라고 하여 음식을 잘 먹었다는 인사 표시를 하지만 미국의 식탁 앞에서 허리띠를 푸는 것은 예의에 어긋나는 일이며 보기에도 좋지 않다.

4) 축제

미국의 축제는 두 종류로 나누어지는데 하나는 미국의 모든 주에 공통되는 휴일로 월일이 매년 일정하고, 다른 하나는 각 주가 독자적으로 정한 축제일과 몇 개 주가 함께 행하는 축제일도 있다. 전국적인 공휴일 외에 미국인들이 즐기는 축제일을 알아보면 다음과 같다.

<표1> 미국의 축제일

부활절 (Easter, 3월 22일 - 4월 25일 사이의 하루)
그리스도의 죽음과 부활을 기념하는 날로 유대교의 Passover(유월절, 이스라엘 민족의 이집트 탈출 기념일)가 기독교에 도입되어 현재의 부활절이 되었다. 계란에 그림을 그려 선물하거나 아이들이 집집마다 돌아다니며 계란을 얻어 모으고, 축제의 전날 밤에 계란을 먹으며 (카톨릭교회에서는 당일 계란을 제물로 바치는 곳도 있다), 여러 가지 색칠을 하여 뜰에 숨긴 계란을 찾는 'Easter Egg Hunt'는 아이들의 인기 있는 행사이다.
만우절 (April Fools' Day, 4월1일)
어린이들에게 인기가 있는 날이며, 조크에 쉽사리 걸려든 사람은 'April Fool'이라 불린다. 이 날은 또 All Fool's Day라고도 불리는데 사실상 뚜렷하게 언제 시작되었다기보다는 여러 문화에 있는 풍습과 봄이 오는 시작인 4월을 기념하는 풍습이 합쳐진 걸로 보인다. 이 날은 전 세계에서 사람들이 친구라든가 식구들을 놀리는 나라마다의 독특한 버릇도 생겨나게 되었는데 Scotland에서는 April Fool's Day는 이틀로 특히 두 번째 날은 엉덩이를 놀리고 차기도 한다고 한다.
할로윈 (Halloween, 10월31일 밤)
Halloween은 기독교의 All Saints' Day와 영국의 켈트족(the Celts)의 인습이 합쳐진 명절이다. 이 날은 모든 미국인들이 즐기는 명절이며 특히 어린이들이 가장 즐거워하는 날이다. 어린이들은 해적이나 챙 넓은 모자를 쓴 마녀, 검은 고양이 등의 특이한 복장을 하고는 이웃집을 찾아다니며 Trick or Treat!이라고 외친다. 한턱(treat)내지 않으면 장난(trick)을 치겠다고 소리를 지르는 것이다. 만약 아무 것도 주지 않으면 그 집의 유리창에 비누 등으로 낙서를 하는 경우도 있지만 대부분의 어른들은 미리 준비한 과자나 사탕을 아이들에게 건네주며 귀여운 개구쟁이들이 마냥 즐거워하는 모습을 만끽한다.
추수감사절 (Thanksgiving Day, 11월 넷째주 목요일)
미국에도 우리나라의 추석과 비슷한 Thanksgiving Day라는 명절이 있다. 추수감사절이 되면 미국인들 역시 흩어져 있던 가족들이 다함께 모이며 친구나 이웃들도 초대하여 turkey구이나 pumpkin pie 등의 음식을 요리하여 먹는다. 최초의 추수감사절은 17세기 유럽인들이 미 대륙에 처음 발을 디디며 시작되었는데 당시 힘들게 정착한 미국의 이주자들은 농사지어 얻은 그들의 첫 번째 수확을 하나님께 감사하였으며 야외에서 여러 가지 음식을 차려 놓고 일주일간 추수 감사절을 지킨 것이 유래가 되었다.

5) 결혼문화

◈ 청첩장

한국은 그냥 많은 사람들에게 청첩장을 보내지만, 미국의 경우엔 초대할 인원의 수가 정해져 있다. 그래서 격식을 갖추지 않아서 청첩장을 보내지 않더라도 전화라도 해서 반드시 참석여부를 확인한다. 참석을 하던 하지 않던 답장을 보내서, 주최 측에서 대비할 수 있게 해야 예의이다. 한국은 초대받지 않아도 아는 사람의 경우엔 그냥 결혼식장에 갈 수 있지만, 미국에선 초대장을 받고, 그 카드에 이름이 기입된 사람만 갈 수 있다.

◈ 예식 장소

보통 교회가 선호되긴 하지만, 멋진 레스토랑이나, 공원 등도 예식을 할 수 있는 장소를 갖추고 있다. 한국과 차이점은 예식장이라고 명명된 건물은 없다는 겁니다. 레스토랑이나 공원 등에서는 예식을 올리는 주변 등에서 피로연도 같이 할 수 있는 경우가 대부분이다.

◈ 예식

결혼식은 간략하게 말하자면, 본 결혼예식과 피로연으로 나뉘는데 결혼식은 한국의 예식장에서 하는 것보다는 좀 긴 편이지만 그렇다고 아주 길지도 않다. 먼저 신랑과 신부 측의 들러리들이 등장하고 대개 신부 쪽 들러리 들이 신부보다 작은 부케를 들고 하나씩 나온다. 그 다름에 신랑이 들러리들을 앞세우고 나온 다음 신부가 대개 아버지의 에스코트를 받으며 등장한다. 신부가 나오면 하객들은 다 일어나서 맞아야 한다. 주례는 대개 짧은 편이고 하객들을 대상으로 하는 게 아니라 신랑신부에게 들려주는 내용이다. 피로연 때나 아니면 결혼식 후에 신랑과 신부는 참석한 손님들 전원과 인사를 나눈다.

6) 미신

어느 나라 어느 문화에서나 사람들이 행운 또는 불운을 이야기하는 미신(superstition)들이 있다. 물론 서양에도 이러한 미신들이 있는데 미신은 대개 재수가 없다고 여기는 것들이 대부분이다.

◈ 13일의 금요일

서양의 미신은 서양 문화의 한 중심축인 기독교 세계관으로부터 파생되어 나온 것이 많다. Friday the 13th에 대해 서양인들이 불길하게 여기는 것은 예수 그리스도가 십자가에 못 박혀 처형되기 전 그의 열두 명의 제자와 함께 한 최후의 만찬(The Last Supper)이 금요일이었고 예수 그리스도를 포함하여 모두 13명이라는 데서 시작된 것이다.

◈ 사다리 밑으로 지나가는 것

사다리를 벽에 세워 놓았을 때 서양인들은 절대 그 사이로 지나가지 않는다. 왜냐하면 사다리를 벽에 세워 놓으면 삼각형모양을 이루는데 이것은 성경에서 말하는 삼위일체와 신비의 수 3을 상징하는 것으로 기독교적 세계관이 바탕에 깔린 서양인들에게는 사다리 밑으로 지나가는 것이 바로 삼위일체를 부정하는 것이라고 생각하기 때문에 불운이 찾아온다고 여기는 것이다.

◈ 거울을 깨뜨리는 것

옛날에 사람들은 mirror 속에 비춰지는 자신의 모습을 보며 자신의 영혼 또한 비춰지고 있다고 생각하였기 때문에 거울을 깨뜨리는 것은 거울 속에 비춰진 자신의 영혼 또한 거울과 함께 깨지는 것이므로 불운하다고 여길 수 밖에 없었다. 우리나라에도 파경이라는 말을 쓸 때 파경이란 깨어진 거울을 뜻하는 말로 역시 불운한 의미를 담고 있다.

◈ 네 잎 클로버

네 잎 클로버(four-leaf clover)를 찾으면 행운이 찾아온다고 여기는 것은 프랑스의 명장 나폴레옹의 경우가 그러했기 때문인데 전쟁터에서 나폴레옹을 향해 날아가던 총알은 나폴레옹이 네 잎 클로버를 발견하고 몸을 굽힌 사이 그의 머리 위로 지나가 버렸으므로 결국 네 잎 클로버 때문에 나폴레옹은 생명을 구하게 된 것이다.

7) 비언어적 의사소통

몸짓은 또 하나의 훌륭한 의사 전달 수단으로 body language라고도 한다. 이러한 몸짓 언어가 전달하는 의미는 언어와 문화에 따라 다른데 미국인들이 흔히 하는 손짓과 몸짓의 의미는 다음과 같다.

◈ 바디 랭귀지 (body language)

Good luck.
행운이 있기를.

OK. / Good.
좋아요.
괜찮군요.

So so.
그저 그래요.

Terrible. / Bad.
안좋아요. 나빠요.

money
돈(지폐 세는 모습)

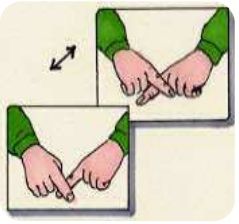
telephone
전화

No way.
(강한 어조로) 안돼요.

thinking
생각 중

I promise.
약속합니다.

I give up.
난 포기에요.



Shame on you.
부끄러운 줄 아세요.

이밖에도 우리나라에서 최고란 의미로 사용하는 엄지손가락을 세워서 내미는 제스춰는 국제적으로 통용되는 것이기는 하지만, 미문화권에서는 무임승차를 위해 차를 세우는 경우에도 사용하는 것이나, 세끼손가락을 내미는 행위가 우리나라에서는 약속을 의미하는 경우가 보편적이지만 미국인들에게는 주로 여자 같은 남자라는 의미로 쓰인다. 또 우리나라에서는 손바닥을 바

깥쪽으로 펴 들고 흔드는 것은 이리로 오라는 의미를 지니지만 미국이나 기타 서양문화권에서는 'goodbye'를 뜻하는 것이며, 미국인들은 O.K.로 쓰이는 제스춰가 한국이나 아시아권에서는 돈을 의미하는 것 등은 흥미로운 문화적 차이이다.

◈ 상호 간격(Interpesonal Distance)

의사소통에 있어 서로간의 거리는 문화에 따라 각각 다르다. 미국인들은 일반적으로 대화 시 한팔 길이에서 약 4피트까지의 거리를 유지하며, 이보다 가까운 거리는 아주 친한 사이이거나 아니면 공격적인 거리로 간주 한다. 따라서 그들은 우연히 아주 약간만 몸이 부딪히거나 스쳐도 'Excuse me'라고 미안한 혹은 불편한 감정을 표현한다. 반면 우리나라에서는 복잡한 버스 정류장 등에서 모르는 사람들끼리 더 가까운 거리를 유지하거나 심지어 서로 몸이 닿는 경우에도 공격적인 행동이나 의사표시로 받아들이는 경우는 거의 없다.

이밖에도 시선이나 얼굴 표정 등에서도 문화적 차이를 엿볼 수 있다. 다시 말해 낯선 사람과의 관계에서도 대화 시에는 상대방의 눈을 똑바로 쳐다보며 이야기 하는 서양인들과는 달리 우리나라 사람들은 오히려 공격적인 태도로 받아들이는 것이나 낯선 사람과의 인사나 대화 시에도 미소를 짓는 경우가 우리나라 사람들에게서는 좀처럼 볼 수 없는 것과 같은 것들이 그것이다.

이상에서 제시된 자국문화와 다른 영어권 문화의 직접적인 사례들을 중심으로 한 문화교육은 학습자들의 언어교육에 좀 더 폭넓은 문화지식 제공은 물론 흥미와 동기부여의 측면에서도 크게 도움이 될 것이다.

Ⅲ. 중학교 3학년 영어교과서에 제시된 문화내용 분석

교실 내 교수·학습자료 가운데 가장 의존도와 활용빈도가 높은 것이 바로 교과서이다. 종래와 달리 의사소통 중심의 교수·학습활동이 이루어지는 교실 내에서도 여전히 여타의 다른 학습활동들이 교과서에 제시된 기능 요목에 근거를 두고 있다. 따라서 문화지도에 있어서도 교과서에 반영된 문화내용들을 분석을 통해 좀 더 보완되어야 하는 문화적 내용이나 그에 따른 과업활동들을 찾을 수 있을 것이다. 이러한 점에서 본 연구에서는 현재 7차 교육과정에서 사용되고 있는 중3 교과서의 문화 소재들을 분석하고자 한다.

1. 문화 소재 분류 기준

교과서에 제시된 문화의 소재는 Tinsley의 분류에 따라 단계 A: 외적인 또는 물질적인 요소 (건물, 대중교통수단, 의상 등), 단계 B: 사회화 기관 (가족, 종교, 교육, 정부, 경제제도, 단체 활동 등), 단계 C: 일반인의 관습, 믿음, 욕망으로 구분하여 하위 세부 소재를 다룬다.

실제 분석된 교과서의 문화 단계 A는 주로 물질적 문화요소들로 구성되었고 그 구성 소재들은 과학적 소재, 인터넷을 포함한 매체, 교통과 지리, 기후와 환경, 그리고 자연과 동식물, 관광지와 유적 그 외의 요소들은 기타에 분류하였다.

문화단계 B는 주로 사회화 기관 및 제도와 관련된 요소들로 그 소재들은 학교생활, 스포츠 및 여가활동, 건강과 습관, 사회생활 및 관계, 가족관계, 직업외 기타의 요소로 분류하였다.

문화단계 C는 주로 일반 관습적 요소들로 해당 문화권의 심리와 가치관까지 반영된 단계이며 그 하위소재들은 문학, 예술(음악, 미술),언어(비언어 상징체계 포함), 가치관, 축제(명절), 예절 외 기타의 요소들로 구성하였다.

13종 교과서를 단원중심으로 문화 소재 분석을 하였으나 문화를 타이틀로 내세워 전면적으로 다룬 단원은 3~4 과에 불과 했다. 따라서 각 단원에서 다뤄진 제재와 소재를 중심으로 문화 분석을 하였으며, 다소 중복된 분류도 있었음을 밝혀둔다.

2. 교과서 분류

현재 2005년 우리나라 중학교 3학년 영어 교과서로 사용되는 13종은 다음에 제시된 표와 같다.

<표2> 중학교 3 영어 교과서

표기명	출판사	저자	발행년도
A	교학사	배두본 외 5	2005
B	교학사	심명호 외 7	2005
C	금성출판사	장경렬 외 3	2005
D	대한교과서	강홍립 외 4	2005
E	동화사	정길정 외 6	2005
F	두산	김성곤 외 4	2005
G	두산	장영희 외 5	2005
H	디딤돌	김용진 외 7	2005
I	새한교과서	정국진 외 5	2005
J	중앙교육연구소	김충배 외 5	2005
K	지학사	이성호 외 5	2005
L	천재교육	이병민 외 4	2005
M	현대영어사	김임득 외 4	2005

3. 교과서별 문화 단계에 따른 소재 반영 비율

1) 문화단계 A의 소재 분류

<표3> 문화 단계 A의 반영 비율표

문화 소재	교과 반영 비율														
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	총계	비율
과학, 발명품	1	2	3	2	3	1	3	1	2			2		20	12.74%
매체, 인터넷		1	1		2		2	3						9	5.73%
교통,지리			1									1	1	3	1.91%
자연환경 및 동·식물	1	2	1	1			1	1		1		1	1	10	6.37%
관광지, 유적	1	1	1			1		1	1	1			1	8	5.10%
기타		1	1			1			1					4	2.55%

2) 문화 단계 B의 소재 분류

<표4> 문화 단계 B의 반영 비율표

문화 소재	교과 반영 비율														
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	총계	비율
학교생활			1						1	1	2			5	3.18 %
스포츠 및 여가활동		1	1	2	1			1	1	1	1		1	10	6.37 %
건강과 생활습관	1	1	1			1			1	2	2	1		10	6.37 %
사회생활(관계)		1		2		2				1	1		1	8	5.10 %
가족	1						1					1	1	4	2.55 %
직업					1	1	1	1	1	1	1		1	8	5.10 %
기타				1						1	1			3	1.91 %

3) 문화단계 C의 소재 분류

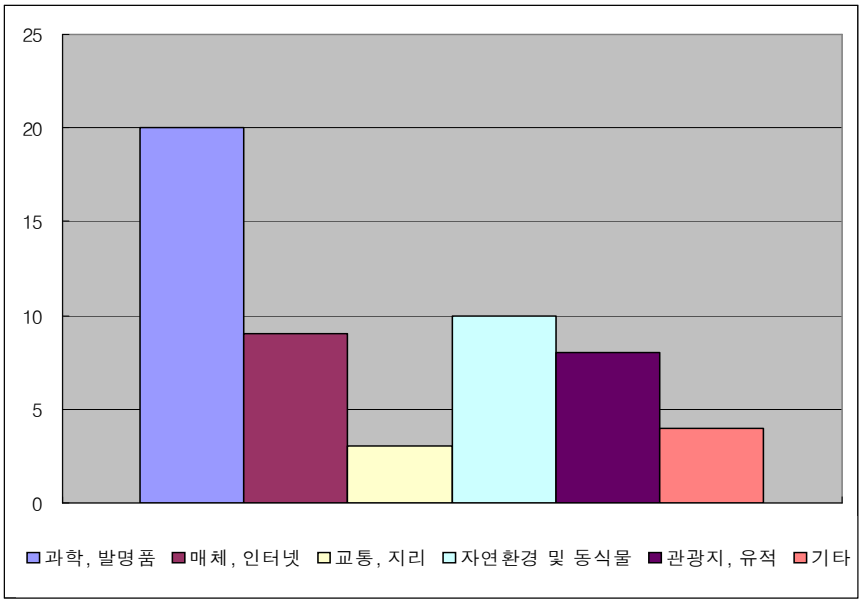
<표5> 문화 단계 C의 반영 비율표

문화 소재	교과 반영 비율														
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	총계	비율
문학	2		1	1	1	1	1	2	2		1	2		14	8.92 %
예술(음악,미술)		1				1	1	1	1					5	3.18 %
언어(상징)	2	1		2	1	1	1			1	1	1	1	12	7.64 %
가치관	1					1	1			2	1	2	3	11	7.01 %
축제, 명절	1				1									2	1.27 %
예절				1		1								2	1.27 %
기타	1				2			2	1		1	1	1	9	5.73 %

4. 교과서 문화 소재 분석 결과

앞서 밝힌 바와 같이 문화 내용을 전면에 내세운 단원의 수는 적었으나 대부분의 교과서들이 문화적 의미를 내포한 다양한 소재와 제재들을 적절히 다루고 있고 몇몇의 책들은 단원 내 한 부분을 culture tip이나 culture corner등으로 따로 할애하여 문화적 내용을 소개하고 있었다. 교과서 별로 차이를 보이고 있었으나 가장 많은 문화 단계별 가장 많은 비중을 차지하고 있는 것은 문화단계 C였고, 그 다음으로 A와 B의 순이었다. 문화 소재별로는 문화 단계 A의 과학과 관련된 문화 소재가 가장 많은 비중을 차지하였으며 단계 C의 문학과 언어 관련소재들도 비교적 높은 비중을 차지하였다.
단계별 문화 소재의 세부 내용들을 살펴보면 다음과 같다.

1) 문화 단계 A



문화 A단계의 소재 가운데 가장 많은 비율을 차지한 것은 과학 관련 내용이었고, 그 뒤로 매체와 인터넷, 자연환경 및 동식물의 순을 이루고 있었

다.많은 교과서들이 21세기 지식·정보화 사회의 새 패러다임의 요구에 따른 컴퓨터를 활용한 사이버 지식 및 미래 산업의 중요성을 잘 반영하고 있는 듯했다. 대다수의 교과서들이 인터넷 정보와 E-mail 활용의 예를 교과서에 적극 반영하였고, 특히 세계의 위대한 발명품을 소개하거나 과학의 발달에 따른 미래세계에 대한 비젼 등을 제시하여 발명, 탐구 정신을 고취시키기 위한 글과 인터넷을 활용한 다양한 활동 및 문화에 관한 내용도 다루었다. G교과서는 세계 여러 나라의 발명품과 우리의 현재 삶에서 발명품들의 유용성과 기여도에 대한 글과 함께 세계적으로 널리 알려진 에니메이션 제작사인 디즈니의 영화에 나타난 여러 과학적 특수효과의 원리들에 대한 글로 학습자들의 창의적 탐구정신을 자극하고 있다. E교과서는 미국의 유명한 에니메이션 제작자의 소개와 함께 에니메이션의 제작 원리를 자세하게 다루고 있다. C교과서를 비롯한 I와 F교과서에서는 유전공학과 복제 기술과 관련된 문제 등을 과학적 소재로 다루고 있었다.

Internet 매체에 대한 소재 반영 역시 다양하게 제시되었는데 C교과서에서는 인터넷을 활용하여 할 수 있는 다양한 활동들을 E교과서에서는 학교 웹사이트를 통해 정보를 교환하는 활동들에 관해 기술하고 있으며 H교과서에서는 광고와 신문기사를 통해 하나 되는 세계를, J교과서에서는 E-pal을 통한 문화교류의 예를 잘 보여주고 있으며, C교과서에서는 인터넷에서 자신의 감정이나 생각을 간결하고 명확하게 사용하기 위해 사용하는 이모티콘에 관한 글을 싣고 있었다.

교통과 지리에 관한 사항은 두 교과서에서 다루고 있는데 L교과서에서는 미국의 지리적 상식과 관련된 위대한 탐험가 Bering의 Siberia와 Alaska를 잇는 해양 발견에 관한 글을 싣고 있으며, C교과서에서는 항공기 탑승절차와 관련된 정보와 함께 우리나라 최초의 비행기에 대한 팁도 제공하고 있었다.

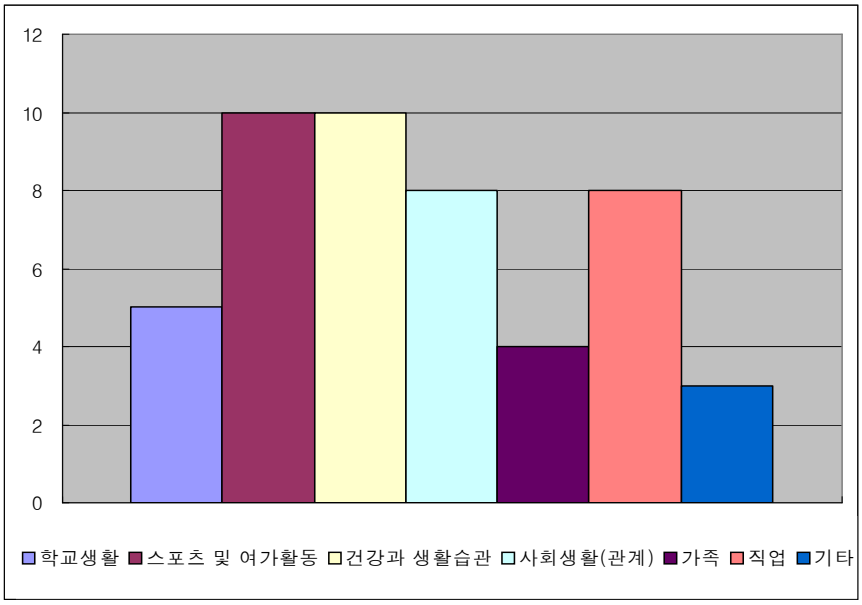
자연, 환경과 관련한 내용들은 대부분 환경문제와 연관성을 띄고 개발과 보존의 원리라는 보편적 문화가치를 다루고 있으며, C교과서에서는 날씨가 성격과 기분 등에 미치는 영향들을 기술하고 있었다.

교과서 B, F, H, M은 각 나라 관광지나 문화 유적지등을 다양하게 소개하고 있는데 B교과서는 미국의 대표적 도시 뉴욕의 관광명소와 건축물을, F교과서는 세계의 불가사의로 여겨지는 문화 유적인 만리장성, 콜로세움, 피라

미드, 피사의 사탑 등을 삽화와 함께 소개하고 있으며, C교과서와 H교과서는 UNESCO 세계 문화유산 목록에 올라있는 우리나라의 창덕궁, 수원 화성 등을 자세하게 소개하고 있다. M교과서는 첨성대의 과학적 건축원리의 소개로 자랑스러운 문화유산에 대한 자부심을 갖게 함은 물론 세계 다른 문화권에 우리의 문화를 소개할 수 있는 좋은 사례가 되고 있다.

기타 A단계 문화소재로는 I교과서에서 의상과 관련된 표현과 함께 세계 여러 나라의 전통 의상의 소개를 F교과서에서는 예전과 오늘날의 생활 물품의 변화를 다루고 있었다.

2) 문화단계 B



문화단계 B는 건강과 생활습관 및 스포츠 여가활동이 가장 많은 소재 비율을 차지하였고, 사회생활 및 관계가 그 다음으로 많은 비중을 차지하였다.

학교생활과 관련된 문화소재에 있어서는 C교과서에서 미국 교육제도상의 두드러진 차이를 보이는 우리나라와 다른 학기제 운영의 소개를 비롯하여 학생들의 다양한 과외 활동들을 제시하여 우리나라와 다른 문화권의 학교생활에 대한 배경 지식을 넓혀 주었으며, J 교과서에서는 각급 학교 내 학생들의

성격, 교우 관계 등의 고민을 상담해주는 전문 카운슬러에 대한 정보도 제공하고 있었다.

여러 문화의 다양한 스포츠, 레저 활동들이 학생들의 건강한 삶과 사회화 기관으로서 제시되었는데 D교과서에서는 스카우트 활동을, J 교과서에는 우리나라 학생들과는 다른 여가활동을 즐기는 영국학생들의 생활을 다루고 있었다. 또 E와 K교과서는 세계적인 스포츠 문화의 일부가 된 태권도를 전면적으로 다루고 다른 무술과의 차이점이나 장점들을 생각해 보도록 함으로써 우리나라 스포츠 문화에 대한 인식의 제고를 보여주고 있었다. 건강한 생활을 유지하기 위한 습관 형성을 주요하게 다룬 단원들도 많았는데 이는 청소년기의 건강한 육체적 정신적 사회화와 습관형성의 중요함을 제시하였다.

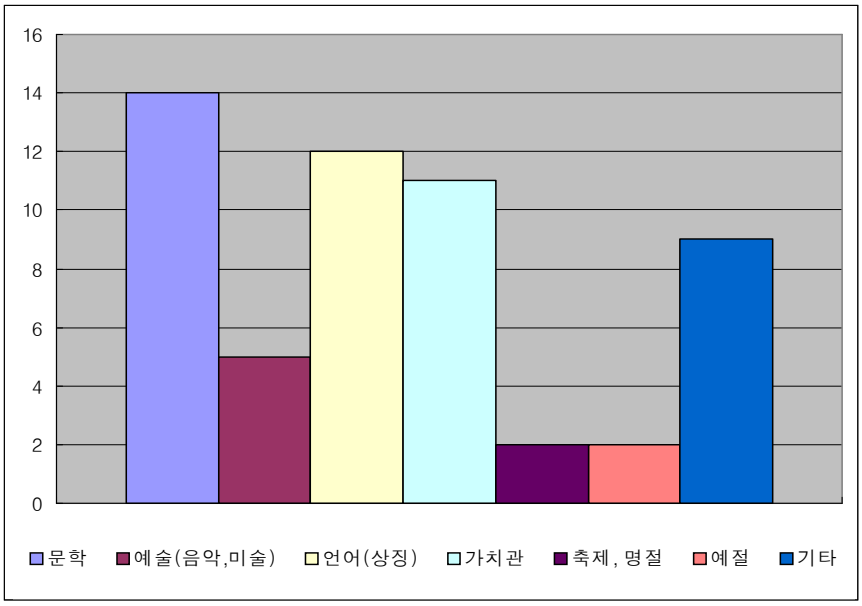
사회생활과 관련지어서는 장애인에 대한 시각과 관계나 나눔에 인색하지 않은 서양의 기부 문화 등을 다루고 있었는데 예를 들면, 사회적 가치관 형성 및 더불어 사는 사회에서의 봉사활동의 중요성을 여러 교과서에서 중요하게 다루고 있었다. 이는 굳이 학교라는 공식적 사회화 기관을 통하지 않고서도 사회에서 필요한 자신들의 역할들에 대해 생각해보고 몸소 실천할 수 있는 비공식적 사회화 기능을 담당하고 있음을 보여준다.

가족관계는 사랑을 보편적 가치로 여러 다른 문화권의 일화나 이야기를 통해 담고 있었다.

직업문화는 고정된 성역할과 성의식에서 벗어난 직업관을 보여주는 사례들을 여러 인물들을 통해 제시하였다. K교과서는 미국 최초의 여성 주지사의 이야기를, I 교과서에서는 여성 골프나 축구의 역사에 대한 내용들을 다뤄 여러 문화권에 반영된 여성 성역활 의식의 전환을 엿볼 수 있게 한다.

기타로는 C교과서의 경제생활과 관련된 다른 나라의 물품단위의 소개 등이 있었다.

3) 문화단계 C



문화단계 C에서는 문학과 언어 관련 소재들이 주류를 이루었다. 많은 수의 교과서가 다양한 영시, 소설, 희곡 등 영어권 문학 장르를 단원의 본문으로 활용하고 있었고, 특히 동화나 우화를 통한 다른 문화권의 가치 반영 등이 두드러졌다. 학생들의 주의 집중과 흥미 유발의 장점을 지니고 있어서 여러 교과서에서 채택되었다. L교과서에서는 대다수의 중학교 학생들에게 그 내용이 친숙한 소설 "*Little Prince*"를 발췌하고 단원의 끝부분에는 오늘날 세계에서 널리 읽히는 세계 고전 문학 작가와 그 작품들을 제시하기도 하였고, I 교과서는 세계 전래동화 말하기를 타이틀로 한 여러 나라의 전통 즉, 우화와 동화를 본문에 싣고 단원의 끝에 역할극으로 변형된 동화 대본도 함께 제시하여 활동학습도 가능토록 하였다.

음악과 미술 등도 문화적 소재로 많이 활용됨을 볼 수 있는데 G교과서에서는 다양한 장르의 음악 소개와 일상생활에서 음악이 우리의 정서에 미치는 영향을 소개하고, F교과서에서는 밀레, 세잔, 고호등의 각기 다른 미술작품 유형을 제시하고 미술작품에 담긴 의미와 화가에 대한 소개 등을 작품의 삽화와 함께 제시하여 그 이해를 돕고 있는 점이 특이할 만하였다.

언어를 문화적 소재로 다룬 교과서들의 많은 수가 비언어적 상징체계 즉, Body Language를 다루고 있었는데 각기 다른 문화권에서 달리 해석되는 제스춰 방식들을 다루었고, B교과서와 G교과서는 영어 속담에 담긴 문화적 의미 해석을 다루고 있었다. 또 독특하게 L교과서에서는 동일하게 영어를 모국어와 제 2언어로 사용하고 있으나 그 나라의 문화적 요인들로 인해 달리 나타나는 표현들의 예를 소개하고 있었고, F교과서는 언어에 반영된 여성과 남성에 대한 사회적 태도를 보여주는 예들을 제시하고 있었다.

가치관은 청소년기의 올바른 가치관 정립과 정서 함양 및 고민 상담등과 관련된 내용들이 몇몇 교과서에서 다루어졌다.

아시아 여러 다른 명절을 다룬 E 교과서는 우리나라 전통명절과 서양의 명절을 비교할 수 있는 자료를 제시하였고, A교과서는 미국의 두 대통령 워싱턴과 링컨의 생일을 공식 휴일로 지정한 우리나라에는 없는 미국의 President day를 소개하였다.

기타 소재로는 우리나라 국기인 태극기를 소개하고 각 문양에 담긴 상징적 의미를 되짚어보고 우리 문화에 대한 서양인의 시각을 제시한 글이 A교과서에 실려 있었다.

Ⅳ. 문화지도의 실례

보다 중요한 것은 분석된 문화내용을 실제 교실에서 수업목표에 맞추어 어떻게 적절히 제시하는가에 있다. 이때 무엇보다 학습자의 흥미와 언어 수준 등을 고려해야 하고 실제 교실 내에서 다루기 적합한 문화적 컨텐츠를 활용해야 할 것이다. 실제 의사소통기능의 향상을 위한 것이지만 지도가 이루어지는 실제 교실상황에서 실연하기 불가능하거나 오히려 그 진정성이 반감되는 문화자료 등은 배제되어야 한다. 또한 실질적인 의사소통능력 즉, 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기의 네 가지 언어기능을 통합적으로 지도하는데 유리한 문화내용을 우선시해야 할 것이다.

다음에 제시될 문화지도방법들은 일반적으로 널리 알려진 문화지도 방법들이며, 구체적인 실례들은 분석된 교과서의 내용 중 일부를 차용하여 편집하거나 인터넷 자료들을 활용한 것들이다.

1. Story telling

목표어 문화권의 이야기는 그들의 생각, 가치관, 양식 등을 그대로 반영하는 가치 높은 자료이다. 학생들은 이야기를 통해 간접적으로 목표어의 문화를 경험할 수 있게 된다. 다양한 이야기를 활용하는 가운데 학생들에게 친밀한 주제, 예측 가능한 내용, 반복되어 나오는 표현을 찾게 하는 활동을 할 수 있다.

문화적 교훈이나 주제가 담긴 우화나 동화를 삽화와 함께 제시한 뒤 그림에 담긴 내용이나 스토리 라인을 학생들에게 직접 만들어 보도록 하며, 비슷한 소재나 주제를 다룬 우리나라의 동화도 함께 제시하고 다룰 수도 있다.

아래의 그림은 이솝 우화에 나오는 이야기를 그림으로 제시하고 있다. 제시된 그림을 보고 학생들로 하여금 스토리 전개를 유도하고 그 안에 담긴 문화적 소재나 의미 등을 교사가 제공하는 것이 한 방법이다.

<표6> Story telling의 예1

* Activity: 들려주는 이야기를 잘 들은 다음 그림을 보고 스토리의 순서를 알맞게 배열하시오.

① Ah HA!" exclaimed crow, as an idea came to him. He took a pebble in his beak and dropped it over the pitcher's brim. He dropped two more in. On and on he went.
② "AHHHH!" he said as he took a drink, "No problem's too big when I think and think."
③ There once was a crow who was terribly thirsty.
④ One by one the pebbles fell, slowly making the water swell until it was easily within reach of his thirsty tongue.
⑤ He noticed a bit of water at the bottom of a tall pitcher.
⑥ Now, his beak was too wide and the pitcher too thin to poke his thirsty tongue down in.

* 위의 이야기에서 까마귀는 지혜로운 동물로 비춰지지만 우리나라에서는 불길한 징조를 예후하는 동물을 대표한다. 이와 같이 문화권에 따라 상징적 의미가 다른 동물들을 찾아 적어보시오.

_____

_____

위의 그림과 스크립트를 제시한 뒤 각 순서에 맞게 스토리를 배열하는 말하기 혹은 쓰기 활동 후 그 안에 담긴 문화적 교훈이 무엇인지 그룹 활동이나 과제로 제시할 수도 있고, 혹은 그와 유사한 교훈을 담은 우리나라의 동화나 우화와 비교를 유도할 수도 있겠다.

<표7> Story telling의 예2

* 아래 그림 이야기의 결말을 본 후 우리나라의 전래동화 중 비슷한 교훈을 주는 이야기를 간략히 써보세요.

	A little rabbit got lost in a forest. He went around the forest to look for something to eat. It got darker and darker. The rabbit felt very tired.
	He fell asleep under a tree. A lion found the rabbit. The lion said, "I will eat you right now. I'm very hungry."
	A bear was passing by and said to the lion, "Don't touch that rabbit. It's mine! I found it before you." "Oh, no! I found it first. It's mine," the lion said. They began to fight over the rabbit. At last, they became tired.
	Then a fox came by and said, "Thanks, my good friends." The smart fox laughed at them. Then, he went away with the rabbit.

우리나라 전래동화:

2. Culture Asides

이는 가장 많이 사용되는 방법으로 사전에 계획이 없는 문화 논평이다. 교수 학습 과정 시 문화적인 차이를 나타내는 내용이 나오면 교사가 수시로 설명하는 것이다(신용진, 1987) 문화적 배경을 담고 있는 어휘나 기원 혹은 우리나라와는 다르게 쓰이는 어휘 등에 대한 설명이 그것이다.

① 어원,유래

◈ TGI Friday

우리나라에서는 외식업체 명으로 더 친숙하지만 사실 이말은 예수님이 십자가에 매달려 돌아가신 금요일에서 온 말이다. 미국에서는 이날을 Good Friday 라고 한다. 그러난 이 TGI Friday는 또 다른 의미로 <이젠 금요일이구나>라는 의미를 갖는데, 이는 일에서 해방되는 즐거움의 날로 표시되기 때문이다.

◈ Doggy Bag

미국 식당에서는 남은 음식을 싸 가는 일이 흔하다. 이때 음식 싸는 봉투를 doggy bag 또는 doggie bag이라고 하는데, 개를 핑계 대고 먹다 남은 음식을 싸 간다는 말에서 유래 되었다. 지금은 개와 상관없이 남은 음식을 싸 달라는 의미로 쓰인다.

② 콩글리쉬

◈ Eye-shopping

우리는 진열된 상품들을 구경만 하는 것을 eye-shopping이라고 말하는데 바른 표현은 Window-shopping이다. 쇼윈도(showcase window)에 진열된 상품을 구경한다하여 window-shopping이라고 한다.

◈ Morning call

모닝콜을 영어로는 wake-up call이라고 한다. wake up은 '잠에서 깨다', '잠을 깨우는'이라는 뜻으로 wake-up call을 직역하면 '잠을 깨우는 전화라는 뜻이 된다. wake-up call은 morning wake-up call을 줄인 표현으로 영어에서는 morning을 생략하여 wake-up call 이라고 부르게 되었다고 하는데 같은 표현이 우리나라에서는 wake-up이 생략된 morning call이 되었다고 사료된다.

◈ Handle

우리가 보통 말하는 자동차의 운전대를 핸들이라고 말하는데 이런 말은 영어권에서는 쓰지 않는다. handle은 '손잡이'로 컵의 손잡이는 'cup handle' 문의 손잡이는 'door handle'이라고 한다. 만약 외국인에게 자동차의 핸들을 잡아 보라면 아마 자동차의 문손잡이를 잡을 것이다. 우리말의 '자동차 운전대'의 영어 표현은 'steering wheel'로 steer는 '방향을 조정하다' 라는 뜻이며 파워핸들은 power streering이라고 한다.

문화방백의 지도방식은 수업내용과 관계되는 내용을 즉각적으로 설명해 주므로 학습 효과를 높일 수 있으나 수업 중에 부수적으로 행해지므로 조직적이 아니라는 단점이 있다.

3. Culture Capsule

이 방법은 두 나라의 문화 중에서 현저한 차이를 나타내는 내용을 간단히 기술한 다음 차이를 알 수 있도록 그림을 제시하는 것이다. 그리고 간단한 질문 뒤에 학습자들간에 토론을 하도록 한다. 문화간의 차이를 비교함으로써 학습자들은 문화의 차이 뿐 아니라 자국의 문화에 대한 깊은 이해를 갖게 된다(신용진, 1987).

아래의 예시와 같이 두 나라의 명절을 서로 비교하여 제시하고 그 문화적 특징에 대한 비교나 대조하여 제시한 뒤 그에 대한 간단한 질문이나 조사내용을 덧붙이도록 하거나 특징을 비교한 간단한 작문활동 등이 그 활용예가 될 수 있겠다.

<표8> Culture Capsule의 예①

Questions	Picture	
1. 각 그림의 명절들은 어떠한 명절인가? 2. 각각의 명절은 언제인가? 3. 각 명절에 주로 먹는 음식은 무엇인가? 4. 각 명절에는 무엇을 하는가?		

<표9> Culture Capsule의 예②

문화에 따라 다른 몸짓언어(body language)의 의미의 차이를 우리나라의 것과 비교하여 제시하시오.		
우리나라에서의 의미		다른 문화권에서의 의미

또 다른 문화 캡슐의 예로 하나의 몸짓 언어의 각기 다른 문화권에서 다른 의미를 가짐을 확인하고 그 쓰임을 대조하여 보는 활동을 제시할 수 있다.

4. Culture Assimilator

양 문화간의 오해를 이해시켜 외국문화에 잘 적응할 수 있도록 할 목적으로 미국의 사회 심리학자들이 개발한 것으로, 문화간의 상호작용에 있어서 학생들이 잘못 이해하기 쉬운 주제를 다룬 어떤 문화적 내용의 글을 제시한 후 학습자로 하여금 묵독을 시켜 4가지 정도의 설명 중 각 질문에 따라 하나를 선택하게 하여 어느 것이 옳고 그르다는 것을 알려주어 외국문화에 대한 피드백을 시켜 충분히 이해시키는 방법이다.

이 방법은 그룹학습이나 개별학습에 이용하기 좋고 통찰력과 지구력뿐만 아니라 독해력을 배양하는 데도 도움을 주는 장점이 있는 반면에 교사가 준비하는 데 많은 시간이 소요된다(박상옥, 1982).

<표10> Cultural assimilator의 예시문

자신의 짝과 함께 다음에 제시된 상황들을 가정하고 각각의 상황에서 어떻게 반응할 지에 대해 이야기하여 봅니다.

1. You've been having digestive problems for a week, and have just started to feel better. You meet a British friend at a party. Your friend says "How are you?" What would you do?
a. Start talking in detail about your problem.
b. Say "Fine, thanks, How are you?"
c. Say "Not bad, thanks, How are you?"
d. Nothing
2. You're visiting an American friedn in her new apartment. You like the apartment and you want your friend to know. What would you do?
a. Say "Your apartment is nice. How much is the rent?"
b. Say "Gee, this place is really nice."
c. Say nothing, but show that you are interested by walking around, looking at everything in the apartment, and picking up everything that is movable.
3. You've been invited to dinner at a friend's home. You're about to sit down to eat, but you want to use the toilet first. What would you do?
a. Say " Excuse me, Whare's the toilet?"
b. Say "Could I wash my hands before dinner?
c. Say "Do you mind if I use the bathroom?"
d. Say nothing and start looking around the house for the toilet

5. Role play

역할극(role play)은 아동들이 직접 실제 상황처럼 실행에 옮기는 것이다. 극본을 이용하여 교사와 아동, 또는 아동과 아동간의 역을 담당하며 할 수 있는데 문화적 차이가 뚜렷이 드러나는 극본을 찾기 위해 교사의 노력을 필요로 한다

다음은 두 나라간 서로 다른 수화 문화에 대한 상황을 대화문으로 제시한 뒤 각기 다른 의미를 지닌 수화의 종류나 그 차이의 원인에 대해 교사의 설명을 추가할 수 있다.

<표11> Role play 대본1

<Dialogue>

David: This si my friend, Carol. She can't hear

Semin: Can't she? I know sign language.
Let me say "hello" to him.

David: Semin, Carol doesn't know Korean sign language.

Semin: What? Is there another sign language?

David: Sure. Sign languages are different from countries.
We move a hand away from forehead forward to downward.

Semin: Ah-ha! That's why she doesn't understand.

문학 작품에서 차용한 희곡 대본은 훌륭한 문화지도의 또 다른 좋은 예가 될 수 있다.

<표12> Role play 대본2

*다음은 Shakespear의 Romeo and Juliet 장면들이다. 순서를 바로 잡은 후 파트너와 역할을 지정하여 연습하여 봅니다.

( ) Cauplet: Now my daughter is gone! She enjoyed singing and dancing. She was the joy of my life.

Montague: We've been fighting fo so long. Now look what happened. Our children died. Let's not fight anymore.

Cauplet: I've been thinking about that too. Let's stop fighting.

Montague: My friend, now our children are in heaven together. Let's shake hands and live in peace.

( ) Juliet: Oh, my Romeo, I've been waiting for you.
Where have you been?

Romeo: I've been home to get some clothes.
Let's meet at the Friar's place. We'll get married there.

Juliet: How lovely!
My parents are trying to make me marry a man I don't love.

Romeo: I know. But you don't have to worry.
We'll get married. Juliet, I love you very much.

Juliet: So do I, Romeo. Good-bye, I'll see you soon.

( ) Juliet: Oh, no! Romeo, what happened to you?
Wake up, please. You promised me we'll get married. But what's this? Romeo, my Romeo, I cannot live without you. If you took this to die, so will I. But there's nothing left. Wait, Romeo, I'll be with you soon.

6. Game

게임은 학습자들의 학습에 대한 흥미 부여와 함께 학습과제 성취에 있어 의사소통기능을 충분히 적극적으로 활용될 수 있다는 점에서 교실 내에서 자주 쓰이는 교수·학습활동의 하나이다. 특히 모둠활동을 통해 집단학습과 개별학습 모두를 만족시키므로 문화지도에 있어서도 유용성이 크다고 하겠다.

다음은 모둠활동이자 게임 형태로 이루어지는 문화지도 한 예이며 간략한 절차는 다음과 같다.

① 여섯 명이 한 모둠을 이룬다.
② 모둠별로 한 나라의 문화적 특징이 적혀 있는 카드를 받는다.
③ 모둠원들은 카드에 적혀 있는 내용을 기억한 다음 선생님께 카드를 반납한다. 이 때 카드의 내용을 미리 적어 놓지 않도록 한다.
④ 각자 다른 모둠을 돌아다니면서 다른 나라의 문화적 특징을 알아낸다

Ex.1. A: Where are you from?
B: I'm from Canada.
A: What can you tell me about Canada?
B: In Canada.....

⑤ 다시 원래의 모둠으로 돌아와 나라별로 정리를 한다.
⑥ 각 모둠의 대표가 앞으로 나와 자신의 모둠에서 재구성한 글을 발표하고 교사는 원래의 문장과 비교하여 잘못된 부분을 바로 잡는다.
⑦ 교사가 원래의 문장을 칠판에 적어 주면 모둠에서 쓴 문장과 비교하여 잘못된 부분을 바로 잡는다.

또 다른 게임 유형으로 교실에서 많이 활용되며 지금까지 배운 문화 지식을 활용한 유형으로 Jeopardy를 들 수 있다.

5~6명으로 조를 나눈 뒤 각 조마다 주제별로 문제를 만들고 난이도에 따라 점수를 다르게 한다. 조별로 자기 조의 문제 board를 가지고 나온다. 다른 조원들이 문제를 선택하고 문제가 선택되면 문제를 만든 사람이 큰 소리로 읽어 준 후 가장 먼저 정답을 말한 사람의 조에 점수를 준다. 그 예는 다음과 같다.

Ex. 2. A: Choose a question
B: I'll choose Year for 20 points
A: OK. Year for 20 points. When did the USA come into existence ? (Students raise their hands) C, what is the answer?
B: The answer is in 1776
A: Right. Choose another Question!

인터넷을 통한 다양한 ICT 게임 자료들을 활용하는 것도 효과적이고 흥미로운 문화지도의 실례가 될 수 있겠다.

7. Discussion

다른 문화적 차이에 대한 토론의 예로 팁 문화를 들 수 있다. 팁을 주는 것과 관련된 한국인들이 겪게 되는 실수나 경험들과 관련된 이야기를 교사가 제시한 뒤 우리나라에 팁 문화를 적용 할 수 있는지 혹은 적정한 팁 수준은 어느 정도인지에 대해 토론해 볼 수 있다. 이때 교사는 학생들의 인지적 언어적 수준을 고려하여 충분한 자료 제시를 해야 할 것이다.

① 교사가 학생들에게 갈등 상황이나 토론 의 주제 (Ex. 한국에서의 팁 문화 적용 여부)를 준다.

② 교사가 학생들에게 세부 역할을 부여한다. 교실 내 토론임을 감안하여 그룹별로 찬성자 반대자 중립자의 역할로 나눈다. 이때 중립자는 토론이 끝날 때까지 두 토론 그룹의 관찰자로서 역할을 한다.

③ 학생들이 교사의 규칙에 따라 토론을 한다. 실제로 진행해 보면 학생들이 열심히 참여한다. 조금이라도 설득이 되지 않으면 중립자가 바로 다른 쪽 방향으로 돌리기 때문에 열심히 이야기할 수 밖에 없기 때문이다.

④ 토론을 마치면 중립자가 양쪽 입장 중 한 입장을 선택할 수 있도록 한다.

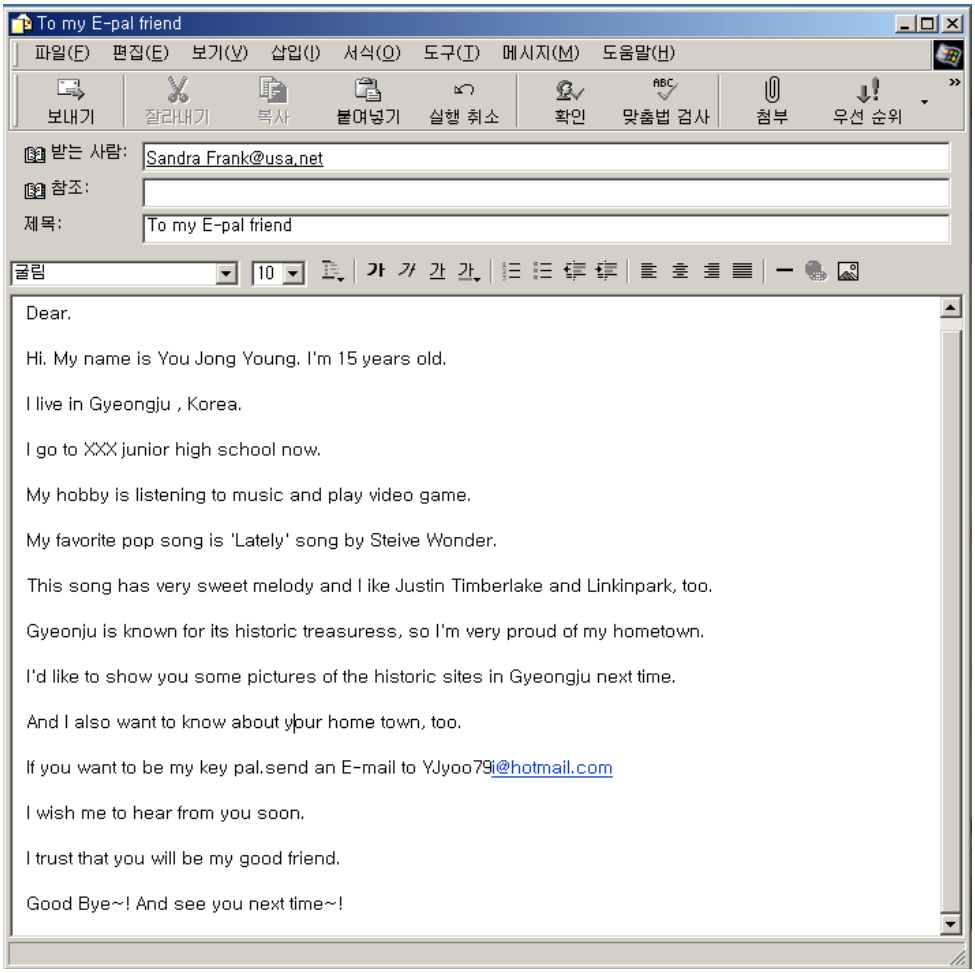
⑤ 교사가 중립자들에게 자신이 한 쪽 입장을 선택한 이유를 학급 전체에 이야기하도록 한다.

8. Bulletin Board

교실 내 환경 게시판이나 과목 홈페이지 게시판을 활성화하여 지속적으로 문화적 내용에 대한 관심을 유지하도록 격려한다. 모둠별로 문화 게시판 주제를 정한 다음, 정해진 주제에 따른 소주제나 영역을 나누어 자료 조사 활동을 하여 모아진 자료들을 가지고 각 모둠별 구성원 각자가 맡을 부분을 정한 다음 (Ex. 기사 쓰는 이, 꾸미는 이, 정리하는 이, 그림 그리는 이 등) 게시판을 완성한다.

9. Key-Pal Project

실제 목표 문화권의 사람들과 접촉할 기회를 갖고, 해당 문화권 정보를 직접 얻을 수 있다는 점에서 가장 Real-life Task에 가깝다고 할 수 있다. 교사가 학교 단위의 Key-Pal 결연을 추진한다던지 혹은 Key-Pal site를 통해서 학생들의 Key-Pal 활동을 장려하여 꾸준한 문화습득의 기회를 유지 하도록 한다. “해당 펜팔이 거주하는 국가나 지역의 관광명소 알아오기”와 같은 구체적이고 실제적인 과제를 제시하여 학습자의 적극적 문화 경험의 기회를 넓혀주도록 한다.



Ⅴ. 결론

지금까지 살펴본 바와 같이 문화지도는 의사소통을 하기위해 필수적이며, 목표 문화에 대한 이해뿐만 아니라 모국어 문화에 보다 깊은 통찰력을 제공해주며, 나아가서는 국제 문화에 대한 안목과 인식의 틀을 넓혀준다. 이를 효과적으로 달성하기 위해 영어 교과서는 언어의 네 가지 기능과 문화 이해 능력을 동시에 향상시킬 수 있는 교실 내 실질적이고 성공적인 문화지도를 위해 좀 더 보완과 수정의 과정을 거쳐야 할 것이다.

현행 중학교 교과서 내 문화 내용들을 살펴본 결과 이전에 비해 문화 지도의 중요성이 많이 반영되었음을 볼 수 있었다. 하지만 구체적인 방법에 대한 제시에 있어서는 여전히 아쉬움이 많으며, 그 지도 방법에 있어서도 뚜렷한 일관성이 없는 경우가 많다. 따라서 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

1. 분석된 교과서들은 문화 단계별 비중이 어느 정도 균형을 이루고 있으며 모국어 문화권과 목표 문화권의 문화적 소재들 역시 다양해지고 있기는 하지만 여전히 학습자들의 문화적 인식 향상에 도움이 되는 특수 문화적 소재들의 제시가 아쉽다. 또한 본문에서 다뤄지는 문화적 소재들이 다른 문화권의 유사한 소재들과 비교 대조적 제시를 한다면 학습자들의 문화적 통찰력 향상에 기여함은 물론 자문화와 타문화에 대한 보다 객관적인 인식을 갖게 할 것이다.

2. 많은 교과서들이 문화지도의 중요성에 대한 인식과 함께 문화 이해를 위한 정보제공의 비중을 높이기는 했으나 효과적인 문화 지도와 교육방법면에 있어서는 아쉬운 점도 많다. 문화지도의 궁극적인 목적은 학습자들의 보다 높은 의사소통 능력의 향상에 있다. 이는 곧 문화지도의 방법에 있어 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 등의 구체적 언어 능력 요소들과의 적절한 결합을 요구한다. 7차 교육과정에서 중요시 되는 교실 내 다양한 활동중심 과업중심의 다른 교수기법들과의 결합하여 좀 더 조직적인 문화지도의 사례들이 소개되어야 하겠다.

3. 교과서는 구체적 지도 활동 제시에 있어서 한계가 있을 수 있다. 특수하고 개별적인 교실 상황에 따른 문화 지도 방법 제시는 역시 교사의 몫이다. 교사는 학습자들이 충분한 문화적 지식을 획득할 수 있도록 영어 교육과정의 내용에 관련된 영미문화 내용을 미리 분석한 후 앞서 제시한 여러 가지 방법들을 통한 지도가 이루어져야 할 것이다.

문화지도의 중요성에 대한 인식과 더불어 그 지도 방법에 있어서도 다양

한 활용방안들에 대한 연구가 지속적으로 이루어지고 있는 만큼 앞으로 좀 더 많은 개선과 보완사항들이 교과서와 실제 교실에 반영되길 바란다.

참 고 문 헌

강홍립 외 4. (2005). *Middle School English 3*. 대한교과서.

교육부. (2001). *외국어 교육과정*. 서울: 대한교과서.

김성곤 외 4. (2005). *Middle School English 3*. 두산.

김영숙 외 5. (1999). *영어과 교육론*. 서울: 한국문화사.

김용진 외 7. (2005). *Middle School English 3*. 디딤돌.

김임득 외 4. (2005). *Middle School English 3*. 현대영어사.

김충배 외 5. (2005). *Middle School English 3*. 중앙교육진흥연구소.

김희정. (2001). *초등영어교육에서 영미문화지도가 의사소통능력과 흥미도 증진에 미치는 영향*. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위 논문.

나금효. (2005). *영어 교과서에 반영된 문화분석*. 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문.

박상옥. (1982). 문화교육의 의의와 방법의 문제점. *영어교육* 23, 한국문화사.

박상옥. (1987). 영어교육에 있어서의 문화지도. 홍익대학교 논문집.

박지은. (1991). *현행 고등학교 영어교과서의 문화교육적 측면 연구*. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.

박현수 (2003). *Build up 영어교수법*. 서울: 박문각.

배두본 외 5. (2005). *Middle School English 3.* 교학사.

신용진. (1987). *영어교육공학 Ⅰ*. 서울: 예지각.

심명호 외 7. (2005). *Middle School English 3*. 교학사.

이병민 외 4. (2005). *중3 Middle School English.* 천재교육.

이성화. (1995). *영어교육에 있어서 문화이해의 중요성*. 홍익대학교 교육대학원 석사학위 논문.

이성호 외 5. (2005). *Middle School English 3*. 지학사.

이영수. (1999). *문화를 알면 영어가 쉽다: 미국영어 확실히 알고 제대로 쓰자*. 서울: 열린책들.

장경렬 외 3. (2005). *Middle School English 3*. 금성출판사.

장영희 외 5. (2005). *Middle School English 3*. 두산.

전재학. (1998). *고등학생의 미국문화 이해도 측정 및 문화교육의 효율화 방안*. 한국외국어대학교 석사학위 논문.

정국진 외 5. (2005). *Middle School English 3*. 새한교과서.

정길정 외 6. (2005). *Middle School English 3.* 동화사.

조주영. (2001). *중학교 영어교과서의 영미문학 분석 및 지도방법.* 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문.

채지영. (2005). *중학교 영어 교과서 분석을 통한 문화지도 방안.* 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문.

Brown, H.D. (1994). *Principles of Language Learning and Teaching.* (4th.) Englewood Cliffs, New Jersey: Practice Hall.

Brooks, N. (1964). *Language and Language Learning: Theory and Practice.* New York: Harcourt Brace and World.

Brooks, N. (1968). Teaching Culture in the Foreign Language Classroom. *Foreign Language Annals 1.*

Chastain, Kenneth. (1976). *Developing Second Language Skills; Theory to Practice.* Chicago: Rand McNally College Publishing Co.

Goodenough, W. H. (1964). *Culture Anthropology and Linguistics.* Report of The Seventh Annual Round Table Meeting on Linguistics and Language Study. P. Galvin. Washington, D.C.: Georgetown University Press.

Rivers, W .M. (1981). *Teaching Foreign Language Skills(2nd).* Chicago: University of Chicago Press.

Schumann, John H. (1975). Social Distance As a Factor in Second Language Acquisition. *Language Learning* 26. No. 1.

Tinsley, R. L. Jr. (1972). "A Culture is a Culture is a.....?". *The Arizona Foreign Language Teachers Forum, 19*(3).

http://www.edunet4u.net/

http://engclinics.com/

http://jr.naver.com/donghwa/

http://www.jupiterimages.com/

http://www.kerinet.re.kr/

http://www.ysenglish.or.kr/

http://www.e40inch.njoyschool.net/

<부 록> 중학교 3학년 13종 영어교과서 단원별 내용 및 문화소재 분류

교학사(배)-A

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	Let's Learn Foreign Language	외국어 학습의 목적과 필요성	언어
2	Good Habits, Bad Habits	여러 친구들의 습관에 관한글을 읽고 자신의 습관과 비교 청소년기의 올바른 습관형성	건강과 생활습관
3	Humor and Jokes	재치와 유머가 담긴 영어 이야기 생활속의 유머나 농담의 필요성	언어
4	A Whole New View	일상생활에서 부모님의존재와 가족간의 사랑	가족
5	Bicycles for Human Beings	자전거의 발달사에 관한 글	과학, 발명품
6	Miri's First Trip Abroad	하와이와 캘리포니아를 여행한 미리의 여행기	관광지, 유적
7	Men and Animals	인간과 더불어 살아온 동물들	자연 환경 및 동식물
8	The Real Beauty of Korea	우리나라를 상징하는 태극기에 담긴 뜻과 한글의 우수성	단계 C 기타
9	Look Inside	진정한 아름다움에 관한 이야기	가치관
10	A Space Zoo	가상현실에 관한 유머러스한 이야기	문학
11	Poetry for You	영시에 포함된 운율, 상징, 주제등과 시를 감상하는 법	문학
12	Presidents' Day in the United States	대통령의 날에 대한 소개 미국 워싱턴과 링컨 대통령	축제, 명절

교학사(심)-B

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	The World of Nature	자연과 동식물 및 인간의 관계 자연을 개척할 때 생각해야 할 것	자연환경및 동식물
2	Fun with Proverbs	상황에 따라 쓰이는 영어 속담 과 의미	언어
3	New York! New York!	세계적으로 유명한 도시인 뉴욕 뉴욕이 다른 도시와 다른점	관광지, 유적
4	Early Kites and Traditional Korean Kites	한국 전통의 연 연 만들기	문화단계 A 기타
5	Cyberspace	인터넷을 통해 할 수 있는 일	매체, 인터넷
6	Safety in the Home	가정 안전 사고 발생시 주의해야 할 점과 대비책	건강과 생활습관
7	My Pig, My Pet	애완 동물, 동물에 대한 사랑	자연 환경 및 동식물
8	Painting and Sculpture	전통미술, 현대미술, 조각의 이해	예술
9	Fun with Science	재미있는 과학실험과 일상생활에서의 응용	과학, 발명품
10	A New Story	함께하는 삶	사회생활 (관계)
11	The Martians Are Coming	우주과학	과학, 발명품
12	An Amazing Rescue in the Air	모험, 희생, 도전정신 레저 스포츠를 즐길 때 조심할 점	스포츠 및 여가활동

금성출판사-C

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	Use All Your Senses When You Study	영어 학습에 대한 조언	학교생활
2	An Apple a Day Keeps the Doctor Away	건강을 위해 섭취해야할 음식 소개	건강과 생활습관
3	Don't Limit Yourself to the Familiar	미국 중학생들의 과외활동	스포츠 및 여가활동
4	Everybody Talks About the Weather	날씨가 성격과 기분, 건강에 미치는 영향	자연환경 및 동식물
5	Express Your Emotions with Emoticons	인터넷에서 활용되는 emoticon과 기호들	매체, 인터넷
6	May I Sit by the Window?	항공기 탑승을 위한 절차	교통, 지리
7	You Can Be a Futurologist, Too!	과거의 미래학자들이 예측한 현대의 모습과 다가올 미래사회	과학, 발명품
8	Never Go to the Supermarket Hungry	식료품을 구입할 때 주의사항 식품포장에 사용되는 용어	문화단계 A 기타
9	We Are Waiting for Many More Women Inventors	우리 생활에 큰 도움을 준 여성 발명가와 발명품	과학, 발명품
10	I Must Sing to Others	이야기에 담긴 교훈과 속담	문학
11	It's in Your Genes	유전공학과 여러 견해들	과학, 발명품
12	I Wish I Could Visit Them All	유네스코가 선정한 우리나라 세계 문화 유산	관광지, 유적

대한교과서-D

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	Picking up Treasures from Proverbs	속담에서 얻을 수 있는 충고나 지혜	언어
2	Laugh a Minute	유머가 우리 생활에 끼치는 영향	언어
3	People Helping People	사회 봉사활동의 필요성	사회생활 (관계)
4	Can You Believe Your Eyes?	눈의 착각을 불러 일으키는 재미있는 현상	과학, 발명품
5	Before It's Too Late	환경 파괴의 원인과 결과 및 해결책	자연 환경 및 동식물
6	Are You For or Against It?	학생의 시간제 일에 대한 찬반	스포츠 및 여가생활
7	Different Cultures, Different Manners	영어권 문화의 바른 예절	예절
8	Fog	한국전쟁을 소재로 한 단편소설	문학
9	Be Prepared, Scouts	스카우트 활동과 유비무환의 정신	스포츠 및 여가활동
10	Wheelchair Athlete	신체장애를 극복한 사람들 더불어 사는 사회의 중요성	사회생활 (관계)
11	TV Quiz Show	상식, 문화, 역사, 지리 등에 관한 퀴즈	문화단계 B 기타
12	Looking Toward 2030	미래세계의 변화모습 예측	과학, 발명품

동화사-E

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	What Is Your Future Dream	미래의 꿈과 직업	직업
2	Do You Have a School Website?	학교 웹사이트를 통한 정보교환	매체, 인터넷
3	How Are Animated Cartoons Made?	만화영화의 제작과정	매체, 인터넷
4	Who Stands by You Through Thick and Thin?	친구와 우정	문화단계 C 기타
5	What Makes You Resemble Your parents?	유전에 관한 글	과학, 발명품
6	A Myth About Summer and Winter	동서양의 고대 신화와 교훈	문학
7	Taekwondo Is a World Sport	세계에 널리 보급된 태권도의 우수성	스포츠 및 여가활동
8	The Mid-Autumn Moon Festival	아시아 각국의 중추절	축제, 명절
9	Language Without Words	몸짓 언어와 관련된 일화	언어
10	What Changes Do You Expect in the Future?	20c 인간의 업적과 미래과학	과학, 발명품
11	The Magic of Sound	소리의 특성	과학, 발명품
12	A Story About an Indian Girl and a Wild Dog	사람과 동물의 우정	문화단계 C 기타

두산(김)-F

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	The Different Walks of Life	각기 다른 세대의 사회 생활	사회생활 (관계)
2	Preparing for the Future	미래의 꿈과 직업 선택을 위해 고려해야 할 것	직업
3	Mother Teresa, Angel of the Poor	헌신적인 봉사의 삶을 산 위인들	가치관
4	Communication Across Generations	세대간의 대화와 이해의 필요성	사회생활 (관계)
5	Different People, Different Foods	세계 각국의 음식문화와 예절	예절
6	Men and Women in the English Language	언어에 담긴 남녀에 대한 편견	언어
7	A Two-Year Vacation	Jules Vern의 모험 소설	문학
8	Staying Healthy	건강한 생활을 위한 생활 수칙	건강과 생활습관
9	Behind the Picture	세계의 유명한 미술작품과 화가	예술
10	Mysteries of the Pyramids	세계의 불가사의로 여겨지는 유적	관광지, 유적
11	Cloning Max	복제과학	과학, 발명품
12	Now and Then	과거와 현대의 생활 비교	문화단계 A 기타

두산(장)-G

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	It's One World	인터넷과 정보통신	매체, 인터넷
2	Too Young fo This, Too Old for That	청소년기의 고민과 정서 함양	가치관
3	Music Around Us	다양한 장르의 음악과 일상생활에서 음악	예술
4	Champion of the Heart	가족의 소중함	가족
5	Great Inventions of the World	세계 100대 발명품	과학, 발명품
6	Dear Children of the Earth	지구와 환경 보호	자연 환경 및 동식물
7	Global Advertising	다양한 형태의 광고의 예시와 광고문 만들기	매체, 인터넷
8	The World of Special Effects	영화 속 특수효과	과학, 발명품
9	King Alfred and the Cakes	연극과 역할놀이	문학
10	Reach for the Sky	직업과 진로	직업
11	What Do You Mean by That?	영어 고유의 표현 영어속담과 우리속담의 비교	언어
12	The Future World	미래 세계, 과학 미래에 대한 비전	과학, 발명품

도서출판 디딤돌-H

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	I Can't Live Without Music	일상생활과 음악 음악의 긍정적인 면, 부정적인 면	예술
2	The Story of Louis Braille	시각 장애인 Louis Braille의 일대기	문화단계 C 기타
3	Baseball, My Brother and Me	야구와 관련된 표현	스포츠 및 여가생활
4	Newspapers and Facts	신문의 기사와 사건의 기록	매체, 인터넷
5	Growing Pains	현대사회와 청소년의 고민	문화단계 C 기타
6	The Princess Saves the Prince	희곡과 연극	문학
7	Cartoon 21	인터넷을 통해 할 수 있는 일	매체, 인터넷
8	The Amazing Amanda	직업 마술사의 소개 직업 선택시 고려할 점	직업
9	This Is Just to Say	시의 특징	문학
10	The Reason Why	과학의 원리와 생활	과학, 발명품
11	Buy One, Get One Free?	다양한 광고의 선전 방식	매체, 인터넷
12	Land or Wetlands?	자연환경의 개발과 보존	자연환경 및 동식물
	The Secrets of Cheomseongdae	첨성대의 특징	관광지, 유적

새한교과서-I

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	A Successful Learner	효과적인 공부 방법과 좋은 학습 습관	학교생활
2	Friendship	교우관계 및 우정	문화단계 C 기타
3	Fashion	의복과 생활 의복과 관련된 용어	문화단계 A 기타
4	Smart Diet	건강을 위한 올바른 식단 및 식습관	건강과 생활습관
5	Women's Sport	여성 골프와 축구의 역사	스포츠 및 여가활동
6	Jeju, a Beautiful Island	외국인 친구를 위한 관광명소인 제주도 소개	관광지, 유적
7	Future Dreams	장래에 하고 싶은 일과 존경하는 인물들의 생애	직업
8	Once upon a Time	세계 여러 나라의 전래동화	문학
9	Poetry	아름다운 시의 소개와 감상	문학
10	Life Is Short, Art Is Long	세계적인 미술관에 전시된 작품들	예술
11	Genes Make Us Different	인간의 유전과 유전인자	과학, 발명품
12	UFO's: Believe It or Not	UFO에 관한 증언들	과학, 발명품

중앙교육진흥연구소-J

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	Why Don't You Change the Way You Think?	행복한 삶을 위해 필요한 것	가치관
2	Inho's E-mails from London	영국의 학교생활	학교생활
3	Math is Fun	일상생활에 응용되는 수학적 사고	문화단계 B 기타
4	Are You Left-handed or Right-handed?	왼손잡이에 대한 시각	가치관
5	The Internet: A New Pandora's Box?	인터넷의 생활화로 인한 좋은 점과 나쁜 점	스포츠 및 여가활동
6	Beautiful Nations in the South Pacific	외국의 자연과 생활	관광지, 유적
7	The Best Energy-Savers	에너지 절약과 근검절약 정신	건강과 생활습관
8	How Can I Grow Taller?	건강한 생활습관	건강과 생활습관
9	Where Do You Think They Came from?	사물의 유래	언어
10	Who Cares?	더불어 살아가는 사회에서 가져야할 생활태도	사회생활 (관계)
11	Wonders of Nature	자연의 신비	자연환경 및 동식물
12	After Twenty Years	소질 적성 및 진로 탐색	직업

지학사-K

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	The Hana Monthly	학교에서 이루어지는 축제와 행사	학교생활
2	Good Study Habits	효율적인 공부습관	학교생활
3	Korea's Pride: Taekwando	세계화된 스포츠 문화인 태권도	스포츠 및 여가생활
4	Different People, Different Customs	지역과 나라에 따라 다른 문화적 관습	가치관
5	Control Your Weight	건강한 생활을 위한 체중 조절과 음식 섭취	건강과 생활습관
6	Supply and Demand	수요와 공급에 의한 가격결정	문화단계 B 기타
7	Actions Speak Louder than Words	몸짓을 통한 의사소통의 중요성과 표현	언어
8	Ella Grasso: A Mother and a Governor	여성의 사회적 역할	직업
9	The Shepherd and the Princess	동화와 우화가 주는 교훈	문학
10	Colors Talk	색깔의 선호와 관련된 사람의 특성 및 감정	문화단계 C 기타
11	Physical or Mental Practice	두뇌와 정신 훈련의 중요성	건강과 생활습관
12	Korea Overseas Volunteers	국외의 자원 봉사 활동	사회생활 (관계)

천재교육-L

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	More Than One Language	여러 나라에서 달리 쓰이는 영어	언어
2	Healthy Eating and Physical Fitness	건전한 식습관과 운동	건강과 생활습관
3	We're All One	동화와 교훈	문학
4	Ms. Wise, What Should I Do?	고민과 상담	가치관
5	How MP3 Music Files Work	컴퓨터를 통한 MP3 음악의 생성과 저장	과학, 발명품
6	Are You Going to Help Me?	아버지의 사랑	가족
7	Cultural Understanding	세계 여러 나라의 다른 문화와 관습	가치관
8	What Good Is a Weed?	자연과 식물	자연환경 및 동식물
9	It's Such a Pleasure for Me to Learn	역경을 극복한 사람들	문화단계 C 기타
10	Living in Space	우주 비행사와 우주생활	과학, 발명품
11	Across Siberia to North America	Bering의 탐험	교통, 지리
12	The Little Prince	소설 어린왕자	문학

현대영어사-M

단원	단원명	단원 내용	문화소재 분류
1	Love Gives You All	사랑의 가치와 올바른 인생관	가치관
2	I Can Fly Now	취미와 장래희망	직업
3	Can Animals Think?	흥미로운 동물의 세계	자연환경 및 동식물
4	You Are My Sunshine	가족 사랑의 중요성	가족
5	The Colors of Friendship	바람직한 교우관계	문화단계 C 기타
6	David's Summer Space Camp	방학동안의 여가활동	스포츠 및 여가활동
7	The Story Behind Names	미국의 지명에 얽힌 이야기	언어
8	World Heritage Sites in Korea	한국의 문화 유적지	관광지, 유적
9	Just Say "I Can"	장애를 딛고 일어선 사람들의 의지와 도전정신	가치관
10	Get Out of Your Car!	교통체증과 대기오염	교통, 지리
11	Working for Nothing Pays Off	봉사활동을 통한 사회와 개인이 얻는 이점	사회생활 (관계)
12	Great Love Starts with Small Things	진정한 사랑의 실천 방법	가치관