
외국문화 교육을 위한 디지털 멀티미디어콘텐츠 활용과 개발

남숙희[†]

The Education and Development of Foreign Culture by Digital Multimedia Contents

Nam Sukhee[†]

요 약 영화, 인터넷 등의 미디어를 포함하는 멀티미디어콘텐츠는 멀티미디어 환경에 익숙해진 c세대 학습자들에게 효용가치가 높은 학습도구가 될 수 있다. 첫째 현실적이고 생생한 정보를 제공해 준다는 점에서 해당국가의 문화와 생활양식을 이해하는데 적합한 자료가 될 수 있다. 둘째 영상매체를 선호하는 학생들에게 멀티미디어콘텐츠는 흥미도와 이해력 증진에 효과적인 학습도구가 될 수 있다. 셋째 제공받은 정보의 도움을 받은 개별적 콘텐츠개발의 시간은 학생들로 하여금 내용의 이해뿐만 아니라 더 나아가 간접 문화체험의 기회를 제공해 줌으로서 성취도 향상 차원에서 긍정적인 영향을 줄 수 있다. 따라서 외국 문화교육을 위한 효과적인 교육 방안으로서 멀티미디어콘텐츠의 활용과 개발을 제안한다.

주제어 : 멀티미디어, 콘텐츠, 문화, 교육, 프랑스

Abstract The Multimedia Contents, such like movies, internet and so on, are the most effective teaching means for generation c[content] learners who are accustomed to the multimedia environment. First, the multimedia contents become appropriate materials in that they help the learners understand the culture and lifestyle of its country through practical and vivid information. Second, they are useful leaning tools for the students who prefer visual media to improve interest and understanding. Third, as students have the time for developing their own contents based on given information, they understand the contents better and also have a indirect learning experience of culture. This means that the learning using multimedia contents has an influence on students' academic achievement. As a result, it is desirable for the application and development of multimedia contents to be suggested as an effective teaching method for foreign culture.

Key Words : Multimedia Contents, Culture, Education, French

1. 들어가는 말

미래학자 롤프 안센 Rolf Jensen은 2010년 10월 ‘스마트 코리아 2010’ 행사에서 ‘10년 후의 IT 산업’이라는 주제발표를 통해 10년 후의 노트북, 스마트폰, 태블릿, 카메라 등이 모두 통합된 ‘이백 e-Bag’의 개인휴대 가능성을 예고한바있다. 또한 교육부문에 있어서도 IT기기를 활용한 다양하고 재미있는 학습방법이 학교 강의실의 풍경을

바꾸어 놓게 될 것이라고 전망하기도 하였다[12]. 그러나 이미 우리의 교육현장은 디지털환경의 변화에 발맞추어 다양한 방법의 디지털화 교육을 실현시켜 나가고 있다. 외국문화교육 영역에 있어서도 예외는 아니다. 종전의 외국어교육을 위한 제한적 학습보조도구로서 활용되어 왔던 각종 미디어매체들은 점차 문화관련 교육영역에서도 그 활용의 폭이 확대되고 있다.

한편 이제껏 듣기, 말하기, 독해 위주로 진행되어지던

[†] 청주대학교 강사

논문접수 : 2012년 1월 7일, 1차 수정을 거쳐, 심사완료 : 2012년 2월 17일

외국어교육에 문화교육은 현실성 있는 언어학습을 위한 보조 자료로 사용되어져 왔다, 그러나 이런 매개적 보조 수단이 역할을 넘어 필수사항이 되었으며 이제는 독립 과목으로 채택되어 수업이 진행되고 있다.[7] 외국어 전공학과에서는 문화수업을 전공과정 뿐만 아니라 교양과정으로 개설하여 학습자의 폭을 다양하게 확대해 가고 있다. 이는 프랑스어학과에서도 예외는 아니다. 전공수업에서도 저학년을 중심으로 프랑스문화의 이해과목이 개설되어있으며 교양과목과 사이버강의에서는 이미 수강생이 몰리는 인기과목으로 자리 잡았다.

문화란 한 집단이나 민족이 살아 온 역사적 과정을 통해 형성된 삶이다. 그들의 역사이자 그들의 삶이기 때문에 우리는 한 나라의 문화를 결코 짧은 시간에 모두 이해할 수는 없다. 게다가 문화는 쉽게 보이거나 이해되는 형태의 것이 아니다. 결국 한나라의 문화를 이해하기위해선 그 나라의 모든 분야를 이해하도록 노력해야 한다는 결론에 이르게 된다. 그러기위해선 체험보다 좋은 방법은 없을 것이다. 직접 그 나라를 여행을 하면서 그들이 살아가는 모습을 체험해 보는 것이 바로 문화를 이해하는 최선의 방법일 것이다.

세계화, 정보화 시대 속에서 학생들은 어학연수나 배낭여행 등 외국여행의 기회가 많아진 반면, 대부분 단기간의 체류기간과 당면한 여건상의 이유로 외국의 문화적 환경을 충분히 체험할 기회를 갖지 못하는 경우가 많은 것도 사실이다. 유학원을 통해 3개월 단기 어학연수를 한 학생은 체류기간 동안 빠듯한 일정 탓에 어학원과 숙소, 그리고 그 주변 지역에서만 머물렀을 뿐 실제 현지인과의 접촉이나 그들의 생활모습을 가까이서 본적이 없었다고 말해 놀란 적이 있다. 그럼에도 불구하고 이러한 학생들에게 경험의 연장선상으로서의 문화 탐구에 대한 욕구는 더욱 강해졌음을 발견할 수 있었다. 실제 외국 여행의 경험이 없는 학생보다 기간에 상관없이 외국 문화체험을 통해 이문화를 경험해 본 학생이 더욱 호기심을 가지고 적극적으로 문화 수업에 참여하는 모습을 보여주었다. 따라서 문화를 교육함에 있어 다양한 상황의 학습자들의 욕구를 모두 충족시킬 수 있는 보다 효과적인 학습 방법에 있어서 뿐만 아니라 학습자들에게 해당 나라의 상황들을 보다 현실적으로 생생하게 접할 수 있게 하기 위한 새로운 수업 방식의 개발이 요구된다.

대학에서의 문화교육 대상자들은 멀티미디어 환경에 익숙해진 디지털세대들이다. 그러면 무엇이 이러한 학습

자들에게 효용가치가 높은 학습도구가 될 수 있을까? 본 논문은 자신이 직접 콘텐츠를 생산하고, 이를 인터넷 상에 저장해 다른 사람들과 자유롭게 공유하면서 능동적으로 소비에 참여하는 C세대들[10]에게 익숙한 멀티미디어 콘텐츠를 학습 자료로 활용하는 일은 의미 있는 시도일 것이란 점에서 출발하였으며 멀티미디어콘텐츠를 활용한 수업 안을 제시하는데 목적을 두었다 우선 문화수업에 효과적으로 활용할 수 있는 영화, 인터넷 등의 미디어를 포함하는 멀티미디어콘텐츠 활용에 대한 구체적인 방법을 제시할 것이다. 그리고 학습자가 참여하는 새로운 멀티미디어콘텐츠 제작은 타문화에 대한 이해를 높이는 수단으로서 뿐만 아니라, 간접체험의 기회도 제공할 수 있다는 가설 하에 새로운 멀티미디어콘텐츠의 개발방안을 제안하고자 한다.

2. 멀티미디어 콘텐츠 활용과 개발

2.1 콘텐츠의 활용목적

기존의 문화교육의 학습보조도구로 추천되어지던 미디어 자료들은 각 방송사에 의해 제작된 프로그램과 비디오로 제작된 외국 관련 영상들이 대부분이었다. 60분에서 90분 정도로 편집되는 이러한 자료들은 단순히 영상을 감상하고 이해하는 것으로 만족하는 수준에 그칠 수 있는 단점을 지니고 있을 뿐만 아니라, 수업 초반에는 흥미를 가지고 시청을 한다 하더라도 내용에 따라 학생들의 집중력은 고작 10분 이상을 넘지 못하는 것도 하나의 문제점으로 발견되곤 하였다. 디지털미디어는 기존의 언어와 다른 방식으로 작용하는 텍스트, 이미지, 사운드, 동영상 등의 종합적이고 새로운 커뮤니케이션 표현과 소통 방식을 지닌 뉴미디어로서 사전적의미로는 영상, 음성, 데이터 등 서로 다른 감각적 유형의 정보를 디지털화(digitalization)하여 디지털 신호라는 단일한 신호처리방식에 따라 통합적으로 전송하고 표시하는 미디어[2]라고 정의될 수 있다. 따라서 인터넷과 다양한 소프트웨어를 사용한 편집 영상 등의 미디어시스템을 적절하게 활용한다면 주제에 맞추어 선택된 자료를 마치 시청자의 입장에서처럼 그대로 따라가야 하는 소극적인 입장이 아닌 학생들의 호기심을 자극하고 보다 적극적으로 수업에 참여케 할 수 있다. 그리고 이를 바탕으로 각종 자료들의 수집 및 공유를 통해 새로운 콘텐츠의 제작경험은 내용

의 이해는 물론 간접체험의 기회로까지 발전시켜 나아갈 수 있는 새로운 학습방안이 될 수 있다.

2.2 콘텐츠 활용의 예

2.2.1 영화

2.2.1.1 매체의 선택

영화는 문화적 패턴, 관습, 생활 방식 등이 구체적이고 현실적으로 재현되어지는 매체[6]이기 때문에 그 나라의 문화를 간접체험하기엔 더없이 적절한 학습매체라는 장점을 지닌다. 다만 영화란 무엇보다도 교육을 목적으로 제작된 매체가 아니므로 자칫 단순한 영화감상의 수준에 머무를 수 있다. 따라서 수업 중 다루게 될 주제와의 연관성과 문화의 접근 가능성을 고려한 작품의 선정이 무엇보다도 중요하다. 그리고 해당 문화를 처음 접하는 학

습자들의 경우엔 대부분의 내용들이 생소하게 여겨질 수 있다. 설사 그렇지 않다 하더라도 학습자는 아직 이문화에 대한 객관적인 시각을 충분히 갖추지 못하였다는 점을 염두에 두고 작품을 선정해야 한다. 왜냐하면 이들은 영화 속에 비추어지는 상황 등을 여과 없이 진실로 받아들이고 일반화 시킬 가능성이 있기 때문이다.

2.2.1.2 매체의 활용

프랑스의 역사, 의복의 변천사, 음식문화를 동시에 접할 수 있는 영화로 “아멜리에”와 “여왕 마고 La reine Margot”를 선택할 수 있다. “아멜리에”는 무엇보다도 가볍고 경쾌한 주제를 다루고 있다는 점에서 학생들의 호기심을 충분히 이끌어 낼 수 있다. 수업의 첫 단계로 영화를 감상하기에 앞서 영화의 원어제목을 살펴본다. ”아

〈표 1〉 학습자료

영상	학습내용	영상	학습내용
	학습 주제 : 음식문화 프랑스 음식 문화의 역사적 지리적 배경 프랑스 음식의 특성 지역별 특산물 보조학습도구 : PPT, VOB파일 http://roquefort.fr/ http://www.latourdargent.com/		학습 주제 : 음식문화 프랑스 음식 문화의 역사적, 지리적 배경 프랑스 음식의 특성 지역별 특산물 보조학습도구 : PPT, VOB파일
	학습 주제 : 종교와 역사 학습내용 : 프랑스 종교의 과거와 현재 왕실문화 프랑스 왕과 왕비 보조학습도구 : PPT, VOB파일		학습 주제 : 카페문화 프랑스 카페문화의 특징 카페와 문학 철학카페 보조학습도구 : PPT, VOB파일
	학습 주제: 복식문화 학습내용 : 복식의 역사 프랑스 패션의 과거와 현주소 보조학습도구 : 영화 Coco Chanel PPT, VOB파일		학습 주제 : 교통문화와 미술관 프랑스 교통역사 기차역과 미술관 루브르 박물관 http://www.louvre.fr/ 피카소 미술관 http://www.musee-picasso.fr 보조학습도구 : PPT, VOB파일
	학습 주제 : 프랑스 언어 프랑스 언어의 역사적, 지리적 배경 보조학습도구 : PPT, VOB파일 http://roquefort.fr/ http://www.latourdargent.com/		학습 주제 : 프랑스와 프랑스인 프랑스의 역사적, 지리적 배경 프랑스인의 개성 보조학습도구 : PPT, VOB파일

멜리 뿔랭의 기괴한 운명 *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*"이라는 긴 제목이 짧게 축약된 이유와, 세 글자인 주인공의 이름이 한국어에서 네 글자로 바뀌어 개봉된 숨은 에피소드 등 우리나라 영화시장에서의 제목에 대한 흥행 징크스와 함께 설명해 준다. 이는 프랑스 영화 문화의 전반적인 설명을 위한 학생들의 호기심을 유도하기 위한 좋은 기회를 제공한다. <표 1>에서 볼 수 있듯이 다양한 장면들을 제시하면서 프랑스 문화에 대한 주제 접근 시도할 수 있다.

1) 문화유산

영화의 배경이 파리라는 점에서 파리의 교통수단과 기차역사, 센 강, 몽마르트르 등의 영상들과 함께 문화유산으로 유명한 장소의 유래와 정보를 설명할 수 있다. 그리고 폐허가 된 기차역이 미술관으로 새롭게 변신한 오르세 미술관의 예를 제시하여 문화유산보호에 대한 프랑스인들의 의식을 설명한다.

2) 카페문화

학생들은 여주인공인 '아멜리'가 일하는 카페를 통해 프랑스의 카페문화를 접하게 된다. 이 과정에서 프랑스의 카페는 단순히 커피를 마시는 공간이라는 개념 그 이상으로 문학과 예술의 탄생지로서의 중요한 역할을 담당했으며 나아가 현재는 철학카페로 새롭게 재탄생하여 프랑스 현대문화의 새로운 상징이 되었음을 학습한다. 이 부분은 학생들로 하여금 우리의 카페문화와 비교해 볼 수 있는 토론의 시간으로도 활용할 수 있으며, 더 나아가 이는 학생들의 참여를 능동적으로 유도하는 효과적인 수업으로까지 발전시킬 수 있다.

3) 교통문화

등장인물이 주로 이용하는 교통수단인 지하철의 장면과 함께 파리의 교통문화를 설명한다. 이 과정은 인터넷과 연계된 수업으로 발전, 진행 할 수 있다.

4) 음식, 복식, 종교문화

영화 속 주말 재래시장의 모습과 프랑스인들이 주말에 닭요리를 먹는 장면은 단순한 음식에 관련된 내용을 넘어 역사와 종교문화 그리고 음식문화의 발달과정 이해에 대한 학습효과를 높일 수 있다. "하느님은 내 왕국의 모든 국민들이 일요일이면 닭고기를 먹길 원하신다"라는

16세기 왕인 앙리4세가 말한 문장과 함께 오늘날까지도 닭요리가 프랑스가정의 주말식탁에서 빠지지 않고 등장하게 된 계기를 소개한다. 여기서 학생들은 15세기 이후 발생한 프랑스의 종교문제와 그로인한 당시의 프랑스 사회상까지 학습할 수 있다.

종교분쟁과 권력투쟁과 타락에 빠진 16세기 프랑스왕실의 모습을 그리고 있는 "여왕 마고"는 이러한 역사와 종교적인 이해를 확인시키는 과정으로 활용할 수 있다. 그리고 왕실의 복식역사와 함께 프랑스 복식의 변천사를 알 수 있는 학습 자료가 될 수 있다.

5) 언어문화

프랑스어의 특징을 살펴보기 위해 "Bienvenue Chez Les Ch'tis"라는 영화를 선택한다. Francis Debyser[5]가 "언어는 모든 현상이 문화와 연결되어 있다고 역설했듯이 이 영화는 "언어도 문화다"라는 면을 잘 보여준다. 이 작품을 통해 학습자들은 프랑스어의 역사와 특징들을 학습하게 된다. 또한 방언이 등장하는 부분은 반복적인 시청과 청취를 통해 표준어와의 차이를 알게 된다. 방언을 통해 한 국가에서 언어가 얼마나 다양한 문화를 창출해 낼 수 있는지도 알게 되며 그에 관련된 생활방식과 관습도 경험하게 된다. 이 과정은 우리의 문화와 비교하는 토론의 시간으로 발전시킬 수 있다.

영화매체를 활용한 수업은 단순한 설명위주의 학습방법과 비교해 볼 때 학습자들의 집중도뿐만 아니라 이해도에 있어서도 효과적이었다.

2.2.2 인터넷

2.2.2.1 매체의 선택

웹기반 학습은 "컴퓨터의 발달과 인터넷의 발달로 잠재성을 지닌 교육 매체, 즉 I.I.E (Internet In Education)로서 이것을 알맞게 활용하는 것은 학습자가 자신의 학습속도에 맞추어 주도적으로 학습하며 실제적인 학습 자료를 찾을 수 있는 환경을 제공한다.[1] 다양한 서비스와 풍부한 정보자원으로 정보의 바다[11]라 불리기도 하는 인터넷은 첫째, 거의 무제한적인 정보와 영상 등의 학습 자료들을 제공 받을 수 있으며 둘째, 학습자들에게 상시 새로운 정보를 제공해 줄 수 있으며 셋째, 시간과 공간에 구애받지 않고 활용 할 수 있는 학습도구라는 장점을 지닌다.

그러나 이 학습 방법은 개인별 인터넷연결이 가능한

장치가 갖추어진 강의실의 필요하므로 실용적인 면에선 다소 어려움이 따른다. 따라서 스크린을 통해 각 사이트를 보여주는 방식의 수업으로 진행 될 수 있는 주제는 과제를 통해 학생들로 하여금 발표의 기회를 갖도록 하는 것도 하나의 방법이 될 수 있다.

2.2.2.2 매체의 활용

학습자에게 제공하는 영상자료의 지속 시간이 3분을 넘어서는 안 된다는 점은 이미 Ductrot[8]도 강조했듯이 영상매체 특히 영화를 활용하는 수업 시 집중력은 가장 먼저 해결해야 할 문제점으로 제시되는 부분이다. 인터넷을 활용한 수업은 바로 이러한 부분을 보완해 줄 수 있다. 월드 와이드 웹(world wide web(WWW))이나 2~3분이라는 짧은 재생시간에도 불구하고 원하는 내용들을 잘 표현하고 있는 유튜브 사이트(<http://kr.youtube.com>)의 영상들은 제한적인 수업시간에 시간의 제약을 받지 않고 적절하게 활용할 수 있을 뿐만 아니라 풍부한 내용과 시각적으로 잘 꾸며진 화면은 학생들의 호기심과 학습 동기를 유발시키기에 적합하다. 또한 하이퍼링크[hyper link]의 기능을 적절하게 이용하여 더 풍부한 내용을 학습할 기회를 제공받게 된다.

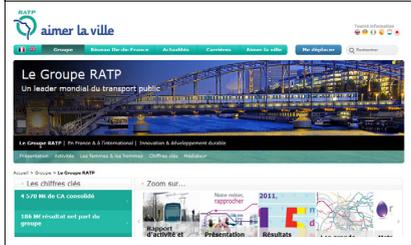
우선 학습자들에게 영화 “아멜리에”의 파리의 지하철 장면을 다시 한 번 보여준 다음 <표 2>에 제시된 학습

자료의 사이트들을 활용하여 지하철의 역사와 파리 및 지방의 지하철 운행정보를 설명한다. 그리고 감상한 영화 속 정보를 바탕으로 학습자들에게 인터넷의 관련 사이트 탐색을 유도한다. 학생들은 파리의 지하철 사이트에 직접 접속해 운행 정보, 운행 망, 요금 등 파리 지하철에 관련된 정보를 수집한다. 이때 파리의 지하철은 근교 도시의 국철과 고속전철과의 노선연결이 잘 되어 있음을 알려주며, 프랑스 철도사이트를 소개한다. 사이트검색을 통해 학습자는 첫째, 교통문화에 대한 정보를 조사 할 수 있는 기술을 습득할 수 있으며 둘째, 가상으로 목적지를 설정하여 학습자들로 하여금 행선지 노선을 추적하게 함으로서 수업 내용을 직접 체험할 수 있는 기회를 갖게 된다. 이는 실제 여행 중 많은 도움이 되는 것으로 프랑스어를 배우는 학생들은 동시에 관련 언어도 습득할 수 있다.

2.3 멀티미디어 콘텐츠 개발

멀티미디어콘텐츠 제작은 가상으로나마 이문화 체험의 기회를 실현시킬 수 있다는 점에서 의의가 있다. 우선 학생들은 기존 웹상의 프랑스 문화 관련 블로그나 사이트 검색을 통해 정보를 수집하고 제작 설계를 하게 된다. 이 과정에서 학생들은 정보수집과 분석, 편집 기술에 대한 능력을 향상을 도모할 수 있다. 그리고 직접 제작과정 동안 학생들은 주도적인 주제의 선택과 자료조사 과정을

<표 2> 학습자료

사이트	사이트 설명과 연계 사이트
 <p>[그림 9] http://www.sncf.fr/</p>	<p>학습 : 파리의 도시 교통 http://www.france.co.kr/paris/plan-metro.gif http://tvpot.daum.net/clip/ClipView.do?clipid=33175843 (프랑스여행안내 동영상) http://www.paris.fr/</p>
 <p>[그림 10] http://www.ratp.fr/</p>	<p>학습 : 프랑스 전역 연계 교통수단 알아보기 http://www.amb-coreesud.fr/france-info/paris-info/04-trans.htm</p>

거처가 되며, 이에 자연스럽게 외국문화에 대한 관심과 이해의 폭을 넓일 수 있다.[4]

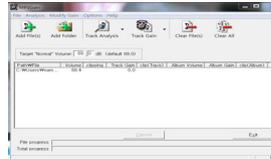
2.3.1 제작구상 : 기술적 학습

1) 스토리 보드 작성 : 학습자들을 대상으로 수업 중 흥미로웠다고 판단되는 주제와 그 외의 관심이 가는 주제가 무엇인지 설문조사를 실시한다. 다수의 의견이 나온 주제를 선택해 콘텐츠제작을 계획하되 그 외의 이색적인 주제를 제안하는 경우 이를 적극적으로 반영한다. 학습자들은 여행, 축제, 음식 등의 주제들에 가장 많은 관심을 보였다. 주제를 정한 후 각 화면에 들어갈 내용을 작성한다. 이때 학습자는 웹 전문가가 아닌 점을 고려하여 제작에 사용할 프로그램을 파워포인트나 싸이 월드의 미니홈페이지를 이용하도록 하는 것이 바람직하다. 이로써 전문적인 웹 프로그램을 이용할 경우 발생할 수 있는 텍스트 기반 정보에 관한 구성과 편집 등의 기술적인 미숙함에서 오는 심리적 부담감을 줄여 주고, 비교적 사용에 익숙한 프로그램의 사용으로 보다 적극적인 참여를 유도할 수 있다.

2) 자료 수집 : 인터넷 등을 이용해 정해진 주제에 적합한 자료를 탐색하고 수집한다.

3) 내용 정리 : 한글이나 워드 등의 문서 작성 프로그램을 이용하여 내용을 작성한다.

4) 동영상, 오디오 편집 : 아래의 표3에 제시된 편집 프로그램 중에서 [그림 11]과 [그림 12]와 같은 비교적 다루기가 쉬운 프로그램을 선택하도록 한다. 이때 처음 접하는 학생들을 위해 간단한 시연도 바람직할 것이다.



[그림 11] MP3Gain



[그림 12] 윈도우 녹음기

2.3.2 멀티미디어 콘텐츠 제작의 예

2.3.2.1 여행문화 콘텐츠

우선 여행 관련 콘텐츠를 제작하는 학생들에게 보다 차별화된 작업을 위해 영화와 인터넷 등을 통해 습득하고 수집된 자료들을 바탕으로 한 스토리가 있는 가상 여행계획을 제안한다. 학생들은 기차로 떠나는 프랑스여행, 문화유산 답사, 문학 및 예술 작가의 고장 탐방 등 개성 있는 여행스케줄을 작성하게 된다.

2.3.2.2 축제문화 콘텐츠

프랑스는 연중 각 도시마다 그 특성을 살리며 다양한 축제가 개최되는 나라다. 학생들은 프랑스 각 지방의 특

<표 3> 멀티미디어 제작

제작 자료	사용 가능한 소프트웨어
<p>[그림 13] 여행문화</p>	<p>작성 화면 : 마이크로소프트 파워포인트[13] 오디오 편집 : 윈도우 녹음기, 곰 오디오 WaveEdit, Encore, Cool Edit, SoundEdit, Goldwave, MP3Gain 이미지 편집 : Adobe Photoshop, PaintShop Pro, Photostyler Camtasia Studio[14], Total Recorder[15], 인스턴트 데모 Instant Demo[16]</p>
<p>[그림 14] 축제문화 블로그</p>	<p>작성 화면 : 싸이월드 미니홈페이지[17] 그래픽 전환 프로그램 : 알씨, Adobe Photoshop</p>

색에 맞춘 고유의 축제문화에 대해 학습하고 우리 고유의 축제문화와의 비교도 시도해 본다. 이를 토대로 학습자들은 파워포인트를 이용하거나, 각자의 블로그나 미니홈페이지를 통해 축제 관련 내용을 담게 된다.

그러나 자신이 주체가 되고 스스로 관심과 흥미를 갖고 선택한 주제로 진행 된다는 점과 무엇보다도 생활의 한 부분처럼 익숙한 미니홈페이지를 활용한다는 점이 학생들의 호기심을 끄는 중요한 요소가 되었으며 적극적인 참여의 결과를 얻을 수 있었다. 미니홈페이지의 제작은 자칫 여과 없이 이루어지는 정보의 자료모음으로 그칠 수 있는 위험이 있다. 따라서 단순히 편집 작업으로 끝나는 블로그의 제작이 아닌 문화콘텐츠로서의 역할이 가능하며, 새로운 콘텐츠개발의 첫 단계가 될 수 있다는 사실을 학습자에게 숙지시키는 것이 교수자의 중요한 몫이 될 것이다.

3. 결론

문화 관광부가 2003년도 문화정책 백서 제11장 문화교류에서 21세기를 문화전쟁의 시기[9]라고 규정할 만큼 그 어느 시기보다 21세기는 문화에 대한 중요성과 관심이 높아졌으며, 교육계에서도 문화교육은 새로운 교과과목이 되었다. 이에 따라 문화교육은 학습자의 문화적 소양의 배양을 목표로 만족스런 교육효과를 기대할 수 있는 학습도구 개발에 대한 중요성이 대두되었다. 본 연구는 이러한 요구에 부합하는 학습도구로서 디지털 멀티미디어콘텐츠의 활용과 개발을 제안하였다. 그 결과 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다. 첫째, 멀티미디어 콘텐츠는 이미 디지털매체에 익숙한 학습자들이 거부감과 부담 없이 받아들일 수 있는 학습도구가 될 수 있으며, 둘째 인쇄매체(교과서)보다 훨씬 폭넓은 학습 환경과 다양한 자료를 제공받음으로서 학습자들의 학습동기 유발과 학습의욕 고취에 도움을 주었다. 또한 학생들에게 생활의 일부로 자리 잡은 블로그, 미니홈페이지 등을 통한 문화콘텐츠 제작은 다소 완벽하지 못한 첫 단계였지만, 체험을 통한 학습이라는 점과 콘텐츠개발의 가능성을 인지시켜주는 긍정적인 학습효과를 얻을 수 있었다. 더욱이 스스로 선택한 주제를 가지고 새로운 문화콘텐츠를 제작한다는 점에서 학생들은 참관이 아닌 주도적 수업참여의 모습을 보여 주었다. 또한 그들이 경험한 간접체험은 학

습자들의 직접체험에 대한 욕구증대는 물론이거니와 자신들이 만든 가상체험의 내용들을 여행의 기회를 통해 직접 실현해 보겠다는 의지를 다지는 계기가 되었다는 점에서 긍정적이었다.

교사는 대체로 자신들이 배워온 방법대로 가르친다 [3]라는 우려의 말처럼 이상의 제안들은 디지털환경에 익숙하지 않은 교수자에게는 다소 부담스러운 학습방안이 될 수 있다. 그러나 교수자의 부단한 연구와 개발의 자세는 외국 문화교육을 위한 효과적인 교육 방안으로서 영상콘텐츠의 교육적 활용가치를 높일 수 있으리라 본다.

참고 문헌

- [1] 이지연(2007), 웹기반 프랑스어 발음학습 자료의 개발 및 효과 연구, 이화여대, p. 18.
- [2] 이호영 (2005), 21세기 한국메가트렌드 시리즈2: 디지털 미디어의 사회적 사용에 관한 연구, 정보통신 정책 연구원
- [3] Crawford-Lange & Lange(1984), Doing the unthinkable in the second language classroom, p.172
- [4] Deborah J. Stipek(1999), Motivation to learn : from theory to practice, hakjisa p.81.
- [5] Francis Debyser(1973), "Le rapport langue/civilisation de l'enseignement de la civilisation aux debutants." L'Enseignement de la civilisation francaise. Paris, Hachette, p.58-75
- [6] Girard Denis(1986), td. Cinema and language alive, Cinema et langue vivants, Sevres, Ciep, p.29-30.
- [7] I. Salengros(2006), "Cultural approach and the Internet in class FLE": "Approche culturelle et Internet en classe de FLE", N 9, pp. 161-180.
- [8] Jean-Michel Dutrot, <http://www.edufle.net>
- [9] Ministry of culture(2003), sports and tourism, <http://www.mcst.go.kr>
- [10] Deborah J. Stipek(1999), Motivation to learn : from theory to practice, hakjisa p.81.
- [11] Naver encyclopedia, <http://100.naver.com/>
- [12] Naver encyclopedia, <http://100.naver.com/>
- [13] www.ddaily.co.kr5/news/news
- [14] www.office.microsoft.com

- [15] www.t13echsmith.com
- [16] www.tot9alrecorder.com
- [17] www.instant-demo.com

남 숙 희



- 1991년 : 충북대학교 불어불문학과 (석사)
 - 2000년 : 프랑스 루앙대학교(박사)
 - 2008년 ~ 2009년 : 청주대학교 한국 문화연구소 연구원
 - 현재 : 공주대학교, 청주대학교 출강
 - 관심분야 : 교육, 문화, 콘텐츠
- E-Mail: shnam99@hotmail.com