

영어교육 73권 2호 2018년 여름
DOI: 10.15858/engtea.73.2.201806.179

이야기 짓기용 그림에서 문제 상황 묘사의 유무가 이 이야기 내용의 질과 그림 선호에 미치는 영향*

이수진**

(경북대학교)

배정옥

(경북대학교)

Lee, Su-jin, & Bae, Jungok. (2018). The effect of a critical incidence depicted in a picture in a story writing task on content and picture preference. *English Teaching, 73(2)*, 179-197.

This study asked whether two picture prompts, one depicting a critical incidence, called 'losing a cellphone' and the other without a critical incidence, namely 'using a cellphone' made a difference to the content of story writing. The study also investigated which picture students preferred, one with or without a critical incidence. High school students ($N = 101$) participated in a story writing task where one of the two prompts was assigned to each student. A survey for preference was implemented to 185 high school students. The results show that when stories were composed under time constraint, whether the critical incident was present or absent was not a significant factor in the writers' creation of better or worse content in writing. However, the critical incidence in the picture might be considered an attractive tool for story writing, promoting writers' positive attitude to the task.

Key words: 문제 상황(critical incidence), 그림 자료(picture prompt), 이야기 쓰기(story writing), 그림 선호(picture preference)

1. 서론

과정 중심 수행평가의 중요성과 수행 유도제로서의 그림의 가치가 잘 인식된 요즘, 한 가지 쟁점이 되는 질문은 이야기 쓰기 수행용 그림 자료를 개발하거

* 이 논문은 제1저자의 석사학위 논문을 개정·보완한 것이다. 이 연구의 초기 내용은 2016년 8월 한국영어교과교육학회 학술대회에서 발표되었다. 저자들은 본 연구의 자료 수집에 도움을 주신 대구외국어고등학교 주연진 선생님께 감사를 드린다.

** 이수진: 제1저자; 배정옥: 교신저자

나 선택할 때, 그 그림에 문제 상황이 포함되어 있는 것이 좋은가, 아니면 일상적이고 평범한 상황이 들어있는 것이 좋은가 하는 의문이다. 이 의문에 대한 분명한 답은 없는 상태이다. 그림 제작자들과 사용자들은 이러한 쟁점에 대하여 인지하지 못하고 있거나, 인지한다 하더라도 추측에 의존하여 그림을 개발하거나 선택하는 실정이다.

본 연구는 이 쟁점에 대한 해답을 얻고자 연구를 추진하였다. 구체적으로 본 연구의 목적은 그림을 활용한 이야기 쓰기 과제에서 그림 속 문제 상황(critical incidence)의 유무가 이야기 내용의 질이 좋고 나쁨에 영향을 미치는지를 조사하고자 한다. 이를 위해 두 가지의 그림을 개발하여 진행하였다.

일반적으로 교실 활동을 진행할 때 실제 접할 수 있는 문제나 갈등이 포함된 자료나 상황을 던져 주고 문제를 해결하는 위주로 활동을 전개할 경우 학생들의 관심과 참여가 활발해지는 것을 관찰할 수 있다. 그렇다면 그림 자료를 사용한 이야기 쓰기 활동에 있어서도 그림 속에 문제 상황이 묘사된 경우가 그렇지 않은 경우 보다 작문의 질을 높이는데 긍정적인 영향을 주는가 라는 질문을 할 수 있다. 만약 그림 속 문제 상황의 유무가 학생 작문의 질에 중요한 차이를 만든다면 그림 선택과 개발에 문제 상황 유무를 미리 염두에 둘 필요가 있을 것이다.

또한 학생 선호도에도 관심을 기울여, 문제 상황이 제시되어 있는 그림을 그렇지 않은 그림 보다 학생들이 더 좋아할지도 생각해 보아야 한다. 선호하는 그림을 사용하면 작문을 더 잘하게 된다는 증명은 없다. 그러나 선호할 경우 작문 활동에 임하는 학생들의 자세가 적극적으로 될 개연성이 크다. 적극적인 태도는 그림에 기반한 작문 활동이 평가로써 활용될 경우 교수(teaching)와 학습에 긍정적 환류(washback) 효과를 가져 오는데 기여할 수 있다. 그러므로 그림을 사용한 쓰기 연구에서는 문제 상황의 포함 여부로써 대응되는 한 쌍의 그림을 개발하여 그에 대해 학생들의 선호도를 조사하고, 이유를 분석해 봄으로써 학생들에게 선호되는 그림을 개발하고 사용해야 할지 생각해 볼 필요가 있다.

최근 30여년간 서구의 교육 현장에서는 지필평가에서 수행평가(Herman, Aschbacher, & Winters, 1992)중심으로 관심이 전향되고 있으며 한국에서도 수행평가의 비중이 늘어나고 있다. 또한 영어능력 향상을 위해서 말하기와 쓰기와 같은 표현력에 대한 지도와 평가 방법에 대한 관심이 높아져 왔다. 표현력 활동에 쓰일 수 있는 그림 자료의 중요한 역할도 다양한 연구를 통해 시사되었다.

그림 자료의 유형, 예를 들면 색깔 대 흑백, 선 그림(line drawing) 대 사진 등, 유형 차이가 학습자의 수행 차이를 가지고 오는가에 대해서도 많은 연구가 진행되었다. 그러나 자료 유형 차이의 영향에 대해서는 보다 면밀한 연구가 요구된다. 유형에서 아직 조사되지 않은 측면이나 잘 드러나지 않는 암묵적인 측면을 살펴보고 명시적인 변수로 발굴하여 이에 대한 실증적 조사를 하는 것이 요구된다.

본 연구는 이러한 필요에 대응하면서 아래와 같은 연구 질문을 설정하고 이

에 대한 답을 찾고자 한다.

1. 연구 질문 1: 그림 속 문제 상황의 묘사 유무가 학생들이 지은 이야기 내용의 질에 영향을 미치는가?
2. 연구 질문 2: 그림 속 문제 상황의 묘사 여부에 따라 학생들의 그림에 대한 선호가 달라지는가?

2. 이론적 배경

2.1. 그림 자료와 작문의 질

표현력 활동에 사용될 수 있는 그림의 중요성이 다양한 연구를 통해 시사되었다. 예를 들어 Raimes(1983)는 그림 자료가 학습자들의 관심을 끌고 흥미를 유발시킬 뿐 아니라 이미지가 어떻게 쓰기 활동을 진행해야 되는지에 대한 아이디어를 제시해 줄 수 있으며, 통제 작문과 자유 작문의 다양한 활동으로 연계되는 장점이 있다고 했다.

그림이 표현력 수행평가에 유용한 도구로 여겨짐에 따라(Greenhoot & Semb, 2008), 그림의 여러 특징과 관련한 연구가 활발히 진행되었다. 예를 들면, Engelbrecht(2010)는 동일한 내용(*It was The Bird's Nest*)을 제시할 때 두 가지 다른 방식, 즉 글이 포함되지 않은 그림책과 무음 애니메이션 비디오를 활용하고 학습자들이 창안한 이야기를 분석했다. 그 결과 수행 결과의 질적 차이가 없음을 밝혔다.

Schweizer(1999)에 따르면 그림의 스타일 차이(사진, 선 그림)나 색깔 차이(흑백, 컬러)보다는 그림 내용의 차이(상자를 든 우체부, 절벽 구제)가 학습자들이 도출하는 이야기에 유의미한 차이를 가지고 온다고 했다.

Samson과 Wescott(1983)는 그림의 복잡성에 따른 이야기의 질적 차이가 있는지를 조사하였다. 그 결과 남학생들은 복잡성이 높거나 낮은 그림에서 더 긴 이야기를 지어내고, 여학생들은 복잡성이 중간인 그림에서 다채로운 이야기를 창안하였다.

Hooper et al.(1994)은 평가 용 그림 선택에 관하여 선화(line drawing) 보다는 사진을 사용할 것을 권했다. 그 사진은 아래의 조건을 충족시켜야 한다고 했다.

첫째, 등장인물이 최소 두 명이 있어야 하며, 한 명은 주인공이며 나머지 한 명은 주인공과 대립 관계에 있는 인물이 좋다. 둘째, 흥미를 유발하거나 신선한 장면이 들어있어야 한다. 셋째, 두 명의 등장인물 간에 발생하는 갈등 상황이 묘사되어 있어야 한다.

Hooper et al.(1994)의 주장이 맞는지 보기 위해 Cole, Muenz, Ouchi, Kaufman과

Kaufman(1997)은 시각 자료 유형이 작문에 영향을 미치는지를 조사했다. 그 결과 선화(line drawing) 보다 위에 제시된 세 가지 조건을 만족시키는 사진이 사용되었을 경우, 작문이 더 나아짐을 알았다.

Edilson(2012)은 교사가 개발한 그림과 학생이 창안한 그림을 주었을 때 글쓰기가 달라지는지 조사했다. 교사가 개발한 그림의 경우 학생들은 그림의 의도가 무엇인지 잘 파악하지 못하는 어려움이 있으며 시간이 더 소요되고 질이 낮은 산출물이 나올 수 있다고 하였다. 반면 학생들이 개발한 그림에는 그들의 관심이 반영되어 있다. 그러므로 학생들은 그림과 관련하여 그들의 경험을 바탕으로 용이하게 이야기를 꾸밀 수 있어 시간을 낭비할 필요가 없으며 글쓰기에 대한 부담이 줄어 글이 좋아진다고 했다. 이는 그림 자료가 학생들의 흥미와 친근감을 반영할 경우 글을 향상시킨다는 것을 알려준다.

위에서 제시한 것처럼 여러 측면에서 본 그림 유형의 차이가 수행의 차이를 가지고 오는가에 대해서 활발한 연구가 진행되었다. 그러나 그림의 유용성은 쓰기 활동뿐 아니라 읽기와 듣기 활동에도 광범위하게 적용됨을 고려하고, 또한 그림의 특성을 다양한 측면에서 분류·분석할 수 있다는 점을 고려한다면, 그림의 특정한 단서의 유무가 표현력 수행에 영향을 미치는가에 대해서는 보다 면밀한 연구가 필요하다. 예컨대 조사되지 않은 측면이나 암묵적인 측면을 관찰하여 명시적인 변수로 만들어 변수 조작을 통한 실증적 조사가 필요하다.

특히 쓰기 활동에서 그림 자료 속 문제 상황의 포함 유무에 따른 학생 작문의 질적 차이를 분석해 본 연구가 미비하거나 전무하여 본 저자들의 탐색에는 나타나지 않았다. 그러므로 본 연구에서는 그림 자료에 문제 상황을 나타내 주는 것이 학생 이야기 작문의 질에 영향을 미치는지 분석해 보고 시사점을 도출하고자 한다.

2.2. 그림 자료 선호

모든 종류의 그림 자료가 쓰기활동에서 긍정적인 효과를 가져 오는 것은 아니지만 쓰기 목적에 적합하면서도 학생들이 선호하는 그림을 활용한다면 긍정적인 결과와 교육적 가치가 있을 것이다. 따라서 학습자들의 선호도에 영향을 미칠 수 있는 그림의 요인들을 파악하고 그것을 활용할 필요가 있다.

이러한 선호 요인에 대한 연구의 예로써, 정주은(2013)은 두 가지 유형의 그림 과제에 대한 학생 선호도를 조사하였다. 첫째 유형은 시리즈 그림에 대해 순서에 따라 글쓰기를 하는 과제이고 둘째 유형은 한 장면의 그림만 제시하고 전후의 내용을 상상하여 이야기를 꾸미는 과제였다. 이 두 과제에 대한 선호도를 조사한 결과 절반 이상의 학생들이 시리즈 형을 선호하였다. 쓰기 능력이 중·하급인 학생들은 시리즈 형을 선호하였으며, 고급 능력학생들은 두 유형에 대해 선호도 차이를 보이지 않았다.

김서희와 배정옥(2015)은 이야기 창작 과제를 세 가지로 개발하고 이들에 대

한 선호도를 비교하였다. 첫째 유형은 위에 묘사한 Series 형, 둘째 유형은 Predict 형, 마지막 형은 Connect 형으로 무작위로 배치되어 있는 서로 무관한 7개의 개별 그림 항목들 중 최소 5개를 선택하여 이들을 자연스럽게 연결하여 이야기를 창작하는 과제였다. 선호도 분석 결과 학생들은 Connect 유형을 훨씬 선호하였다. Connect 형을 선호하는 학생들의 약 66%는 선호 이유로서 이 유형이 자유를 허용하기 때문이라고 하였다.

Bowker와 Sawyers(1988)는 미취학 어린이들은 현실적이거나 양식화된(stylized) 그림보다 추상적인 그림을 더 좋아하는 경향이 있다고 했다. Ramsey(1989)는 네 가지 예술 스타일(photographic, representational, cartoon, and expressionistic) 중 사진이 가장 선호되었으며 사진이 포함되지 않은 경우 현실적인 그림이 선호되었다고 했다. 사진 선호에 대한 이유는 사진의 현실성 때문이라고 했다.

그림에 표현된 색 또한 선호도의 요인이 되었다. Hurt(1987)는 초등학교의 경우, 밝고 강렬한 색을 선호하는 경향이 있었고, 중학생은 파스텔 톤이나 난색조(earth tone)를 선호했다고 했다. 즉, 그림에 실제적인 색이 들어감으로써 그림이 현실적으로 되며 색은 그림 선호와 밀접한 관련이 있음을 말해 주었다.

선호도에 영향을 미칠 수 있는 또 다른 요소로서 Parsons(1987)에 따르면 학생들은 그림의 정보나 특정 사항에 대해 관심을 기울이고 연관성을 발견하고자 할수록 그 그림을 더 좋아한다고 했다. 어린이의 경우 아름다움과 선함을 동일시하며 그 결과 밝고 즐거운 마음이 일게 하는 그림을 선호한다는 것이다.

한국에서는 고등학교에서 듣기, 읽기 수업에 비해 쓰기에 할애하는 시간이 제한적이다. 그러나 과정 중심 수행평가의 중요성에 대한 교육 정책과 인식이 확산됨에 따라 앞으로 다양한 교수-학습 자료에 대한 요구가 있을 것이다. 쓰기 활동에 사용되는 그림에 대해 교사나 학생의 선호도가 높다고 해서 수행 산출의 질이 반드시 높다고 단정지을 수는 없다. 하지만 교사와 학생의 선호도를 고려하여 그림을 선택한다면 쓰기 활동에 대한 학생들의 흥미와 관심을 높이고 동기를 부여하여 쓰기 과제의 역류 효과를 긍정적으로 만들 수 있을 것이다. 그러므로 본 연구에서는 교사와 학생들이 그림 자료 속에 문제 상황이 제시되어 있는 경우와 그렇지 않은 경우 중 어느 것을 선호하는지를 살펴보고자 한다.

3. 연구방법

3.1. 연구 대상자

연구 대상자는 대구외국어고등학교의 1학년 총 101명이었다. 대구외국어고등학교(2017)에 따르면, 이 학교는 외국어 과별(영어·중국어 과정, 영어·일본어 과정, 중국어·영어 과정, 일본어·영어 과정) 특성에 맞는 교육과정을 편성하여 전문적인 외국어 교육을 목적으로 한다. 외국어에 재능을 가지고 있는 학생들을

조기 발굴하여 외국어 역량을 최대한 계발하기 위한 교육을 하는 학교인 만큼 일반계 고등학교 학생들에 비해 외국어 실력이 우수하며, 외국어 실력이 비슷한 학생들이 과별로 구성되어 있다.

이런 근거로 이들에게서 작문을 요구했을 경우 분석할 수 있는 쓰기의 양이 상당할 것이기 때문에 작문의 질을 평가하기가 용이하다. 이러한 이유로 해당 외국어고등학교는 본 연구를 위한 학교 선정의 기준이 되었다.

3.2. 평가 도구

3.2.1. 쓰기 과제

이야기 쓰기 자료 용 그림 속에 묘사된 문제 상황의 유무가 작문의 질에 영향을 미치는지를 알아보기 위해 두 가지의 그림을 개발하였다(그림 1).

그림 1
두 개의 그림 기반 이야기 쓰기 과제¹

그림 1: 휴대폰 분실	그림 2: 휴대폰 사용
<p>공통 지시사항: 그림을 보세요. 현재 무슨 일이 일어나고 있습니까? 이전에는 무슨 일이 일어났으며, 이 후에는 어떤 일이 일어날까요? 영어로 한 편의 이야기를 작성하세요. 자유롭게 상상력을 발휘하여 이야기를 전개하세요. 그러나 흐름이 자연스럽게 이해 가능하도록 작성하세요. (제한 시간: 35분)</p>	

¹ 삽화자: 송유림.

² 이 지시사항에 나타난 것처럼 한 장면에서 앞뒤를 상상하도록 유도하는 쓰기과제 유형(지시사항 포함)은 경북대학교 영어영재교육원 선발시험에서 창안되었으며, 이 과제의 특징과 개발 과정은 Bae, Jordahl과 Lee(2012)에 최초 발표되었다. 이 과제 유형은 그림만 교체하면 다양한 주제의 연구를 위한 언어 도출 과제로 활용될 수 있다(연구예: 강미진, 배정옥, 2017; Suh & Bae, 2016).

두 그림 모두 한 장면으로 되어 있으며 각각 다른 상황이 묘사되어 있다. 한 그림에는 문제 상황이 묘사되었고 ‘휴대폰 분실’이라 이름 지어졌다. 주인공이 여행 중 길에서 휴대폰을 분실하여 당황해 하는 그림이다. 다른 그림에는 문제 상황이 없는 평범한 장면이 그려져 있으며 ‘휴대폰 사용’이라고 이름 지어졌다. 주인공이 여행 도중 휴대폰을 사용하여 지도를 검색하며 걷고 있는 그림이다. 그림의 영문 명은 연구자들이 분석과 분류의 용이성을 위해 지은 것이며, 작문을 하는 학생들에게는 그림 이름이 주어지지 않았다. 그 이유는 그림 외에 제목(즉 언어 표현)이 수행에 영향을 줄 가능성을 배제하기 위해서였다.

두 그림의 두드러진 차이점은 등장인물이 휴대폰 분실로 인해 문제 상황에 처해 있느냐, 아니면 아무 문제가 없는 일상적인 상황에 놓여 있느냐이다. 이것을 제외한 나머지, 즉 등장인물들과 배경은 모두 동일하게 제작하였다. 그러므로 만약 두 그림을 사용하여 작문을 했을 때 작문의 차이가 있다면 그 차이는 문제 상황 묘사의 유무에 의한 것이라고 기인시킬 수 있다.

두 그림의 공통 주제는 학생들에게 친숙하면서도 직·간접적인 경험을 활용하여 이야기를 구성하기가 용이한 ‘여행’으로 정하였다. 학생들은 그림에 나타난 현 상태를 묘사하고 전후 상황에 대해 자유롭게 상상력을 발휘하여 전체적으로 어우러지는 이야기를 영어로 작성하도록 지시되었다.

3.2.2. 사전 점검

본 시험을 실시하기에 앞서 이 연구의 주요 변수인 두 그림의 차이가 문제 상황의 포함 유무라는 차이가 되는지를 확인할 필요가 있었다. 이 확인을 위해 중등교사 35명과 고등학교 2학년 33명의 학생들을 대상으로 설문을 실시하였다. 설문지에는 개발된 두 그림이 제시되어 있었고, 다음 질문이 주어졌다.

그림 2

문제 상황을 제시하는 그림에 대한 질문

[그림 1]과 [그림 2] 중, 어느 그림이 문제 상황을 제시하고 있다고 생각합니까?

- ① 그림1 ② 그림2 ③ 둘 다 아니다 ④ 잘 모르겠다

◆ 이유가 있다면 간략하게 적어주세요.

이 조사 결과(표 1), ‘휴대폰 분실’이 ‘휴대폰 사용’에 비해 문제 상황을 제시하고 있다고 답한 비율이 월등히 높았다.

교사의 경우, 31명(88.6%)이 휴대폰 분실이 문제 상황을 제시한다고 답했고, 4명(11.4%)이 휴대폰 사용이 문제 상황을 제시한다고 답했다. 문제 상황이 휴대

폰 사용에 포함되어 있다고 생각하는 이유로 4명 중 3명의 교사는 ‘그림에서 길 찾기라는 주제가 잘 드러나기 때문’이라고 했고, 나머지 1명은 ‘더 다채로운 이야기를 이끌어 낼 수 있을 것 같아서’ 라고 답했다. 문제 상황이 포함된 그림으로 휴대폰 분실을 선택한 교사의 경우 대부분이 ‘남학생의 표정과 제스처에 문제가 있어 보인다’, ‘휴대폰을 잃어버려 길을 찾지 못하는 문제 상황이다’ 라고 답했다.

표 1

문제 상황을 제시하는 그림에 대한 응답률

	휴대폰 사용	휴대폰 분실	둘 다 아니다	잘 모르겠다	전체
교사	4(11.4%)	31(88.6%)	0(0%)	0(0%)	35(100.0%)
학생	1(3.0%)	30(90.9%)	0(0%)	2(6.1%)	33(100.0%)

학생 응답자의 경우, 문제 상황이 제시된 그림으로 휴대폰 분실을 선택한 학생이 30명(90.9%), 휴대폰 사용이 1명(3.0%), 나머지 학생 2명(6.1%)은 잘 모른다고 답했다. 그 이유로 휴대폰 사용을 선택한 학생은 ‘스마트폰 어플 지도를 이용해 길을 찾아가는 문제 상황으로 보인다’ 고 응답했고, 휴대폰 분실을 선택한 이유로는 ‘폰을 잃어버려 난감해 하는 문제 상황이다’, ‘표정, 땀, 휴대폰을 생각하는 모습에서 길을 찾지 못하는 문제가 있음을 알 수 있다’, ‘휴대폰이 없어 지도를 못 찾는 모습이 문제가 있어 보인다’ 등이 있었다. 이러한 결과는 두 그림에 묘사된 휴대폰 분실 대 휴대폰 사용이 본 연구가 의도한 대로 문제 상황의 유무를 확실하게 상징한다는 증거가 되었다.

3.2.3. 시험 실시

작문 활동 전 학생들은 이 활동의 목적이 학생들의 절대적 작문 실력을 판단하기 위함이며 상대평가가 아니기 때문에 동료와 비교되지 않으며 내용 점수를 산출하여 피드백을 제공할 것이라고 안내되었다. 이를 통해 학생들이 작문 활동에 전념하면서 자신의 능력을 잘 발휘하여 과제를 수행할 수 있는 환경을 만들었다.

두 개의 그림 자료는 각 교실에서 무작위로 배분되었다. 이로써 그림 1을 사용한 집단과 그림 2를 사용한 집단으로 나뉘어 졌다. 무작위 배정의 이유는 본 연구의 관심인 그림 차이(‘휴대폰 분실’, ‘휴대폰 사용’) 외의 제반 변수들(예: 성별, 기존 영어 실력, 개인 배경 등)이 무작위 배정의 효과로 두 집단 간에 같아지도록 만들어 주기 위해서였다. 과제를 수행하는 시간은 35분이 주어졌다.

3.2.4. 선호도 조사

선호도 조사를 위한 설문은 다음과 같았다.

그림 3

선호도 조사를 위한 질문

[그림 1]과 [그림 2] 중, 하나의 그림을 선택하여 이야기를 쓴다고 상상해 보세요. 이 이야기는 현재의 상황을 묘사하고 이전에 어떤 일이 있었는지, 그리고 이후에 어떤 일이 일어날지를 상상하여 써야 합니다. 만약 여러분이 그림을 선택하여 이야기를 쓴다면 어느 그림을 선택하고 싶습니까?

① [그림 1]

② [그림 2]

◆ 이유를 말 할 수 있겠다면 무엇이겠습니까?

선호도 조사에 참여한 학생은 총 185명이었다. 이들은 K 고등학교 1학년 남학생 92명과 G 여자고등학교 1학년 여학생 93명이었다. 이들은 본 작문을 수행하지 않은 타 학교 학생들이었다. 타 학교 학생을 선정한 이유는 작문에 참여한 학생들의 경우 해당 그림을 사용해 본 긍정적 혹은 부정적 경험이나 정서가 생겼을 수 있으므로 그러한 경험이나 정서가 선호도 답변에 영향을 미치는 것을 배제하기 위함이었다. 예를 들어 그림 1을 선호하지만 실제 작문을 해보니 어려워서 선호하지 않는다고 답할 수 있는데, 이러한 영향 없이 작문 전 그림 자체만 보아서 느끼는 선호를 산정하기 위해서였다.

3.3. 채점

작문의 질을 전반적으로 대표할 수 있는 요소로써 내용 영역을 선정하였다. 작문의 목적은 궁극적으로 내용의 전달이며, 내용은 작문의 여러 질을 포괄하는 종합적인 성질을 가지고 있다고 판명되었기 때문이다(Bae, Bentler, & Lee, 2016). 내용의 정의와 채점 기준은 Bae, Bentler와 Lee(2016, p. 321, 327)의 내용 전용 논문에서 나오는 정의를 사용하였다. 이들에 따르면, 작문의 내용(content)이란 글로 표현된 생각이나 의미를 말하며, 이의 평가는 글이 요구된 과업에 적합할 뿐 아니라 정교하고, 발달 · 전개되어 있으며, 논리적이고, 일관되며, 흥미롭고 창의적인 정도에 의해 결정된다고 한다. 또한 우수한 내용은 깊은 이해력을 나타내며, 보다 독창적인 성찰적 · 해석적 우수성을 지니는 특징이 있다(p. 321)고 한다.

내용의 채점 역시 Bae, Bentler와 Lee(2016, p. 327)에 나오는 채점기준을 사용하였다. 채점자는 두 명의 영어교사였으며, 이들은 내용의 정의와 채점 방법에 대해 공통 이해를 가지고 채점하였다. 채점자 내 신뢰도(intra-rater reliability)를 확보하기 위해 채점 전 두 채점자 모두 절반 정도의 작문을 먼저 읽은 후 전반

적인 작문의 수준을 파악한 다음 정해진 채점기준을 사용하여 채점을 하였다. 채점자 간 신뢰도(inter-rater reliability)를 향상하기 위해 채점기준에 제시된 점수 단계에 대한 설명을 채점 전 읽어보고 이해할 수 있도록 하였다. 채점 척도 0 ~ 4에서 두 채점자의 점수 차이가 1.5점 이상이 될 경우 다시 채점을 하여 점수 간격을 줄일 수 있는지도 보기로 했다. 두 채점자의 점수를 비교해 본 결과 점수 간격이 1.5 이상인 경우는 없었다. 채점 과정에서 이야기 구성이나 어휘 선택 등에서 특기할 만한 정보가 있는 경우에는 유형 간 비교 분석을 위해 메모 해 두었다. 최종 내용 점수는 두 채점자가 산정한 점수의 평균을 사용하였다.

4. 연구결과

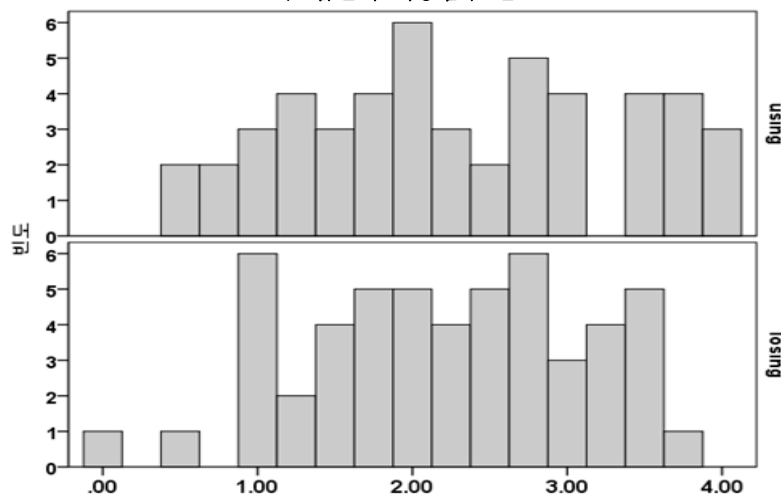
4.1. 이야기 쓰기에 대한 분석과 결과

먼저 두 채점자 간의 채점자 신뢰도 계수는 .834(Pearson, $N = 101$), .858(Spearman, $N = 101$), .905(Cronbach α , $N = 101$)로 상당히 높았다.

표 2
내용 점수 결과

	평균(채점자 1)	평균(채점자 2)	평균
휴대폰 사용 그림 집단	2.2	2.4	2.30
휴대폰 분실 그림 집단	2.2	2.3	2.22

그림 4
두 집단의 내용점수 분포



두 그림 집단 간의 작문 내용 점수를 산정한 결과는 표 2와 그림 4에 나와

있다. 평균을 보면, ‘휴대폰 사용’을 사용하여 영어 쓰기를 실시한 집단은 평균 2.30($N = 49$)이었으며, ‘휴대폰 분실’을 사용한 집단은 2.22($N = 52$)였다. 두 집단간 평균 차이는 0.08로 이 차이가 유의미한지를 보기 위해 t -검정(독립표본)을 실행하였다. t 검정 사용의 전제 조건인 Levene의 집단 등분산 가정은 충족되었다($F = 1.49, p = .225$). T 검정의 결과, 두 집단의 평균 차이는 유의미하지 않았다($t = .442, p = .660$).

이들 성적의 분포는 그림 2에 나와 있다. 그림 2는 히스토그램으로 점수별 누적 분포를 보여준다. 내용 점수들이 분포된 정도는 두 집단 간에 대체로 유사하였다. 휴대폰 사용 집단에 비해 휴대폰 분실 집단에 최고점이 상대적으로 적고 최하점이 한 명 있으며, 중간층이 상대적으로 두터운 감이 있으나 이는 무시할 만한 차이라고 할 수 있다. Levene의 등분산 검정에서 보듯($F = 1.49, p = .225$), 전체적으로 점수 분포는 집단 간에 유의미한 차이를 보이지 않았다.

주목할 점은 작문 시간이 35분으로 제한되어 있는 상황에서 이야기가 자연스럽게 이어지기 위해서 추가 내용이 더 필요하다고 채점 과정에서 판단된 경우가 ‘휴대폰 사용’을 사용한 참가자 중에는 1명, ‘휴대폰 분실’을 사용한 학생들 중에는 7명이 있었다. 추가 내용이 필요하다고 판단한 이유는 전반적인 이야기의 흐름상 내용이 갑작스럽게 끝맺어졌거나 내용의 흐름을 이해하기 위해 필요한 중간 과정이나 설명이 생략되었기 때문이었다.

4.2. 그림 선호도 분석 및 결과

선호도 조사에서 ‘휴대폰 분실’을 선호하는 학생이 ‘휴대폰 사용’을 선호하는 학생들에 비해 3배 이상 많았다. 총 185명 중 143명(77.3%)의 학생들이 ‘휴대폰 분실’을 선택하였다.

표 3
그림 선호도 조사 결과

휴대폰 사용	휴대폰 분실	전체
42(22.7%)	143(77.3%)	185(100.0%)

성별에 따른 선호도를 본 결과, 92명의 남학생 중 79명(85.9%)이 ‘휴대폰 분실’을 선택하여 ‘휴대폰 사용’을 선택한 13명(14.1%) 보다 6배나 많았다. 여학생의 경우 역시, ‘휴대폰 분실’을 택한 학생이 64명(68.8%)으로 ‘휴대폰 사용’을 택한 29명(31.2%) 보다 2배 이상이나 많았다. 이렇게 정도 차이는 있으나, 명확한 결론은 남녀 집단 모두 ‘휴대폰 분실’을 선호한 인원이 훨씬 더 많았다.

표 4
성별에 따른 그림 선호도 조사 결과

	휴대폰 사용	휴대폰 분실	전체
남	13(14.1%)	79(85.9%)	92(100.0%)
여	29(31.2%)	64(68.8%)	93(100.0%)

선호 이유는 모두 일곱 가지의 범주로 요약될 수 있었다(표 5).

표 5
선호에 대한 이유 범주

이유 범주	내용
1	다양한 이야기의 구성이 가능
2	더 재미있는 이야기 짓기가 가능
3	문제해결을 위해 배경이나 주변 등장인물 활용이 용이
4	문제 상황이 명확히 존재하므로 글쓰기가 용이
5	익숙한 내용이어서 이야기 구성이 용이
6	긍정적인 이야기로 구성하는 것을 선호
7	기타

이 범주를 그림 유형에 따라, 그리고 성별과 전체 집단으로 분류해 보았다. 먼저, ‘휴대폰 사용’에 대한 이유 범주를 나타내면 표 6과 같다.

표 6
‘휴대폰 사용’ 선호: 성별에 따른 이유 범주

이유 범주	성 별		전체
	남	여	
1	1 (7.7%)	0 (0%)	1 (2.4%)
2	0 (0%)	1 (3.4%)	1 (2.4%)
3	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
4	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
5	5 (38.5%)	11 (37.9%)	16 (38.1%)
6	3 (23.1%)	12 (41.4%)	15 (35.7%)
7	4 (30.8%)	5 (17.2%)	9 (21.4%)
전체	13(100.0%)	29(100.0%)	42(100.0%)

표 6에서 보듯, ‘휴대폰 사용’을 선호하는 학생의 경우, 친근한 내용이므로 이야기 짓기가 쉽다고(범주 5) 답한 학생이 전체 42명 중 16명(38.1%)으로 가장 많았고, 연이어 긍정적인 이야기로 구성하는 것을 더 좋아하므로(범주 6) 선택했다는 학생이 15명(35.7%)이었다.

이야기 구성이 용이한 이유로는 ‘휴대폰으로 지도를 검색해서 학생이 원하는 곳으로 가는 이야기를 쓰면 된다’, ‘휴대폰의 지도 앱을 사용하여 길을 쉽게 찾는다는 이야기를 쓸 수 있다’, ‘여행을 하면서 길을 모를 때 지도 앱을 보는 것이 효율적이라고 생각하기 때문이다’ 등이 있었다.

긍정적인 이야기 구성을 선호하는 이유로는 ‘부정적인 상황보다는 긍정적인 상황이 이야기 쓰기에 좋다’, ‘나도 여행을 하면서 길을 찾지 못해 짜증났던 경험 있는데 등장인물은 행복했으면 좋겠다’라고 서술했다.

다음으로 ‘휴대폰 분실’에 대해 성별, 그리고 전체 집단에 대한 일곱 가지 이유 범주를 나타내면 표 7과 같다. 표 7에서 보듯, ‘휴대폰 분실’을 선호하는 학생들의 이유 범주를 살펴보면 문제 상황이 제시되어 있는 경우 다채로운 이야기 구성이 가능하다(이유 범주 1)는 응답이 45명(31.5%)으로 가장 많았다.

구체적인 이유로는 ‘이야기를 풀어낼 수 있는 방향이 많다’, ‘더 많은 상황 연출이 가능하다’, ‘휴대폰을 잃어버린 이유, 전개 등 꾸며낼 이야기가 많다’, ‘문제를 해결하려면 각자의 생각이 다르므로 여러 가지 상상이 나올 수 있다’, ‘휴대폰 없어서 지도를 못 보는 경우, 정해지지 않은 길로 가기 때문에 색다른 경험과 상상하지 못한 일이 생길 수 있다’ 등이 있었다.

표 7
‘휴대폰 분실’ 선호: 성별에 따른 이유 범주

이유 범주	성 별		전체
	남	여	
1	23 (29.1%)	22 (34.4%)	45 (31.5%)
2	12 (15.2%)	6 (9.4%)	18 (12.6%)
3	17 (21.5%)	6 (9.4%)	23 (16.1%)
4	22 (27.8%)	20 (31.3%)	42 (29.4%)
5	4 (5.1%)	8 (12.5%)	12 (8.4%)
6	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
7	1 (1.3%)	2 (3.1%)	3 (2.1%)
전체	79 (100.0%)	64 (100.0%)	143(100.0%)

두 번째로는 42명(29.4%)의 학생들이 ‘휴대폰 분실’을 더 좋아하는 이유로 문제 상황이 분명히 나타나 글쓰기가 용이하다는 이유 범주 4를 꼽았다. 구체적인 이유로는 ‘문제 상황이 분명하게 존재할 때 이야기를 풍부하게 만들 수 있다’, ‘이야기를 상상해서 쓰려면 갈등이 있는 것이 좋다’, ‘휴대폰 분실이 이야기에서 중요한 사건으로 작용할 수 있고 위기감이 독자들에게 스틸로 작용할 수 있다’, ‘이야기는 갈등이 있고 그것을 해결하는 식으로 쓰는 것이 가장 편하기 때문이다’, ‘이야기를 꾸며내려면 고난과 어려움이 있어야 더 쉽기 때문이다’ 등이 있었다.

5. 토론 및 결론

본 연구는 이야기 짓기 용 그림 속에 문제 상황이 묘사되어 있는지의 유무가 이야기 내용의 질에 영향을 미치는가를 조사하였다. 이 쟁점에 대한 분명한 답

이 없는 상태였기 때문에 그림 개발자와 사용자들은 개별적인 추측에 의존하여 그림을 골라 사용하고 있는 실정이다. 조사 결과는 다음과 같다.

첫째, 이야기 짓기 용 그림에 문제 상황이 묘사되어 있는지의 여부는 학생 작문의 내용적인 측면에서 우수하거나 빈약하다는 차이를 가져 오지는 않는 것으로 드러났다. 내용 점수에서는 유의미한 차이가 없었기 때문에 교육이나 평가 현장에서 그림 자료 활용 시 그림 속 문제 상황의 유무는 작문 내용의 질을 결정하는데 중요한 구성 요소가 아님을 알 수 있다. 결론적으로, 그림 개발자와 사용자의 입장에서 볼 때, 문제 상황이 그림에 묘사될 필요가 있는가 하는 쟁점에 대해, 제한된 시간 내에 작문 능력을 산정함에 있어서는 상관이 없는 일이므로 고민하거나 논쟁할 필요가 없는 사안임을 말해준다.

한편 그림에 문제 상황이 묘사된 경우 추가적인 내용이 더 필요한 글이 그렇지 않은 그림 보다 3배나 많았다. 즉, 문제 상황이 포함되어 있는 그림을 사용한 학생들의 이야기에서 추가적인 내용이나 중간 상황에 대한 설명이 필요한 글이 많이 있었다. 시간 제한 하에 문제 상황의 원인과 결과가 될 앞뒤 상황을 상상해 가면서 이야기를 완성하기 위해 고민하는 부분에서 시간을 할애한 것이 원인이었을 것으로 추정된다. 평소 익숙하고 평범하게 접할 수 있는 상황에 대해 이야기를 꾸미는 것 보다 그림 속 문제 상황의 발생 원인을 상상하고 현재 상황과 연결시켜 마지막까지 자연스럽게 이야기를 완성하는데 시간이 걸렸다고 판단된다. 본격적인 글쓰기에 필요한 시간이 줄어들면서 전반적인 이야기의 흐름에 도움이 되는 맥락이 생략 · 누락된 것으로 보인다. 이러한 유추 외에도 만약 실제 작문을 한 학생들을 대상으로 인터뷰를 해 본다면 미완성의 원인에 대해 더 타당한 이유를 추론해 볼 수도 있을 것이나, 본 연구에서는 그러한 현실적 여건은 되지 않았다.

둘째, 선호도와 관련하여, 학생들은 문제 상황이 제시된 그림을 선호했다. 이 결과를 통해, 문제 상황을 포함하고 있는 그림이 그렇지 않은 그림보다 학생들에게 글쓰기에 대한 동기를 높여주는 매력적인 자료가 될 수 있다고 할 수 있다. 특히 본 연구의 대상인 고등학교 학생들에게 쓰기 활동은 지필고사나 대학 수험능력시험과는 직결되지 않기 때문에 관심도나 흥미가 떨어진다. 그러므로 쓰기 활동에 대한 동기를 유발하기 위해 관심을 집중시킬 수 있는 문제 상황을 그림에 넣어준다면 학생들이 쉽게 쓰기 활동을 시작할 수 있도록 유도할 것이며, 이로써 쓰기 활동이 시험이나 평가의 과제로 활용될 경우 긍정적인 역류 효과를 가져올 것이다. 교사들이 그림 자료를 개발하거나 사용할 때 학생들이 어떠한 유형의 그림을 더 좋아하는지 안다면 학습에 긍정적 영향을 미치는 그림 자료를 개발하고 활용할 수 있을 것이다.

마지막으로 이 연구의 제한점을 언급하고 그와 연관한 후속 연구를 제의하고자 한다. 이 연구는 작문의 내용 영역에 초점을 맞추었는데, 추가 분석 영역(예: 어휘, 유창성 등)에 대한 조사도 필요하다. 또한 학생들의 작문에 대한 질적 분석이 추가되면 흥미로운 논의가 될 수 있을 것이다. 한국의 고등학생들이

작문 활동을 할 때 문법이나 어휘 등의 언어적 요소로 인해서 내용에만 집중하기 어려울 수도 있을 것이다. 이 점을 고려할 때 두 조건에서 쓰여진 작문의 언어적 측면에 대한 질적 분석을 추가한다면 또 다른 발견이 있을 것이다.

또한, ‘휴대폰 분실’을 사용한 학생들의 이야기를 살펴보면 배경이나 주변 등장인물을 적극적으로 활용하여 문제 상황을 해결해 나가는 이야기를 전개하려는 시도가 많았고, ‘휴대폰 사용’을 사용한 학생들 보다 내용 구성면에서 창의적이고 참신하며 재미있는 내용들이 많이 포함되어 있었다. 그러나 대 여섯 명의 학생들이 작문을 다 마치지 못하여 내용 완성도가 낮아져 평균 점수에 영향을 주었다고 볼 수 있다. 그렇다면 문제를 포함하고 있는 ‘휴대폰 분실’이 오히려 학생들이 과업을 수행하기에 어려움을 줄 수 있다는 결론을 내릴 수 있지 않을까? 학생들이 문제 상황을 포함하고 있는 그림을 선호하기는 하지만 오히려 내용이 복잡해져서 작문을 완성도 있게 발전시키지 못할 수도 있지 않을까 하는 의견도 있을 수 있다.

이와 관련하여, 작문 실력이 좋지 않은 학생들에게는 문제 상황이 포함되지 않은 그림을 활용한 쓰기 활동을 권장할 수도 있을 것이다. 이에 대한 명확한 토론과 결론은 후속 연구에서 추가 작문 자료를 분석하여 밝힐 수 있을 것이다. 또한 작문 활동에 시간 제한이 없을 경우 내용 점수에서 유의미한 차이가 있는가에 대해서는 추가적으로 조사할 필요가 있다. 두 그림 중 휴대폰 분실 과제에서 추가적인 내용이 필요한 작문이 많았다는 점이 주는 시사점은 무엇인지, 학생들이 이야기를 풀어 낼 수 있는 방향이 많다는 것은 어떤 시사점이 있는지 후속 연구는 밝혀 볼 수 있을 것이다.

또 한편, 작문에 참여한 학생들과 선호도 조사에 참여한 학생이 다르다는 점이 연구 결과에 영향을 미치지 않는지도 생각해 볼 수도 있을 것이다. 본 연구에서는 작문 활동과 선호도 조사에서 다른 집단의 학생들을 대상으로 한 이유를 제공했지만, 선호도라는 것이 학생들의 영어 실력, 나이, 성별 등의 요인에 따라 달라질 수 있다는 점을 고려한다면, 같은 집단을 대상으로 했을 경우 다른 결론이 나올지에 대해 후속 연구는 확인해 볼 수 있을 것이다.

이상 본 연구가 파생할 수 있는 연구 질문들에 대해 시사해 보았다. 본 연구에서는 문제 상황 유무의 대표적인 이벤트로 ‘휴대폰 사용’ 대비 ‘휴대폰 분실’이라는 두 가지 주제 상황을 사용하였다. 후속 연구에서는 이와 다른 내용의 대비되는 상황을 묘사하여 위에 제시한 파생 주제들에 대해 고려하여 현재의 연구 결과를 개정하거나 재확인 할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 강미진, 배정옥. (2017). 주어의 수에 따른 동사 형태 일치 오류: 몰입교육 EFL 초등학생을 중심으로. *현대문법연구*, 95, 81-101.

- 김서희, 배정옥. (2015). 창의적 이야기 쓰기용 세 그림 기반 과제 유형: 학생 선호와 전문가 견해. *교육평가연구*, 28, 209-235.
- 대구외국어고등학교(2017). 대구외국어고등학교. Retrieved September 3, 2017, from <http://www.taegu-fh.hs.kr/index.do>.
- 정주은. (2013). *그림 기반 과제 PS와 SSP가 작문에 미치는 영향과 두 쓰기 과제에 대한 학생과 채점자의 선호도*. 석사학위논문. 경북대학교.
- Bae, J., Bentler, P. M., & Lee, Y-S. (2016). On the role of content in writing assessment. *Language Assessment Quarterly*, 13, 302-328.
- Bae, J., Jordahl, J., & Lee, Y-S. (2012, May). *The effect of relative simplicity or complexity of picture prompt on language and creativity performances in writing*. Research presented at the 2012 Annual International Conference of the Korea English Language Testing Association, Seoul, Korea.
- Bowker, J. E., & Sawyers, J. K. (1988). Influence of exposure on preschoolers' art preferences. *Early Childhood Research Quarterly*, 3(1), 107-115.
- Cole, J. C., Muenz, T. A., Ouchi, B. Y., Kaufman, N. L., & Kaufman, A. S. (1997). The impact of pictorial stimulus on written expression output of adolescents and adults. *Psychology in the Schools*, 34(1), 1-9.
- Edilson, R. S. (2012). *The influence of writing prompt selection on ESL college students' perceptions of task, teacher, and text*. Unpublished doctoral dissertation. University of Maine, Orondo, Maine, U.S.A.
- Engelbrecht, M. (2010). *The effect of different visual modality and task conditions on the narratives of typically developing 9 year old children*. Unpublished master's thesis. The University of Stellenbosch, Stellenbosch, South Africa.
- Greenhoot, A. D., & Semb, P. A. (2008). Do illustrations enhance preschoolers' memories for stories? Age-related change in the picture facilitation effect. *Journal of Experimental Child Psychology*, 99, 271-287.
- Herman, J. L., Aschbacher, P. R., & Winters, L. (1992). *A practical guide to alternative assessment*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Hooper, S. R., Montgomery, J., Swartz, C., Reed, M. S., Sandler, A. D., Levine, M. D., Wasileski, T., & Wasileski, T. (1994). Measurement of Written Language Expression. *Frames of Reference for the Assessment of Learning Disabilities: New Views on Measurement Issues*, 375-418.
- Hurt, J. A. (1987). Assessing functional effectiveness of pictorial representations used in text. *Educational Communication and Technology Journal*, 35(2), 85-94.
- Parsons, M. J. (1987). *How we understand art: A cognitive developmental account of aesthetic experience*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Raimes, A. (1983). *Techniques in teaching writing*. New York: Oxford University Press.

- Ramsey, I. L. (1989). An investigation of children's verbal responses to selected art styles. *Journal of Educational Research*, 83, 46-51.
- Samson, K. M., & Wescott, A. L. (1983). The use of the picture potency formula in selecting pictures to stimulate stories. *Reading Improvement*, 20, 146-150.
- Schweizer, M. L. (1999). *The effect of content, style, and color of picture prompts on narrative writing: An analysis of fifth and eighth grade students' writing*. Unpublished doctoral dissertation, Virginia Polytechnic Institute, Blacksburg, Virginia, U.S.A.
- Suh, H., & Bae, J. (2016). An investigation into the equivalence of three pictures for creative story writing: 'Dog Owners', 'Lost Dog', and 'Overslept'. *Journal of Gifted/Talented Education*, 26, 699-719.

부록
우수 작문 샘플

'Using a cellphone' 그림에서 나온 샘플

Title: My trip to Europe (ID21)

Last month, I graduated from my high school. I have always studied very hard in high school, and I felt like I needed a break from all the works. So, my friend and I decided to go on a trip to Europe. But my friend, whose name is Sarah, told me a week before the trip, that she couldn't come with me on the first day of the trip. She had forgotten that she had an urgent meeting with someone. Sarah apologized to me and decided to join me later on the second day.

As a result, I had to ride the airplane all by myself. Though Sarah was to join me later, it was the first time I was in the airport alone without anyone to help me. I was so nervous but I was also very excited for the trip. Fortunately, I didn't make any mistakes and I could safely get on the plane to my destination. It was a very long ride, which took about eight hours. It was tiring as I couldn't sleep comfortably, but the food was great. The plane landed, and I took my first step in the airport of Switzerland. Here, everyone spoke different languages from me and their looks were also very different. I was a complete foreigner to them, and it was a very new experience. It was a big change from my boring everyday life in Korea and it gave me a pleasant feeling.

When I got out of the airport, there was beautiful scenery placed right before my eyes. There was a small lake with pretty houses on its sides. People were enjoying their walk along the lake. Since I had to find the hotel I reserved, I turned on the map in my smart phone.

I was relieved to see the map telling me exactly where I had to go. I wasn't on a hurry, so I decided to enjoy the scenery more by walking along the lake among local people. I was so immersed in the beautiful landscape that I didn't see there was a dog right behind me, taking a walk with its owner. It was then when the dog suddenly jumped on me, wagging its tail in a friendly way. In surprise, I fell down, spilling the things in my bag. The owner ran to me and apologized sincerely. He said he would give me a tour of his neighborhood in

return. I gladly took his offer and he took me around places that I wouldn't have been able to see as a mere tourist.

A few hours had passed when he was done introducing his town. I thanked him very much and said the tour has given me insight into how local people live. I then went to the hotel.

‘Losing a cellphone’ 그림에서 나온 샘플

Title: In Paris (ID69)

Scott, who is a famous explorer, was planning a trip to Morocco via Paris. Most people use Moscow International Airport for their transfer, but this time, he decided to use Paris Charles International Airport for his transfer to Morocco. The reason why he chose Paris was quite special. Scott brings his camera everywhere he goes and takes picture. That made him one of the world's best photographer. Since Van Gogh, his role model, has lived in a village in France, he planned to visit the village and take pictures of the real backgrounds of Van Gogh's paintings. To visit the village, two tickets each heading to Morocco and Paris had quite long term between.

Time passed by and Scott arrived in Paris, his first destination. As his last visit to Paris was about 10 years ago. He went to Eiffel Tower, art museums, Versailles, and so on. The next day, he arrived in the village Van Gogh has lived once. He took many pictures of the church, the bridge, and everything that Van Gogh has drawn long time ago. After taking lots of picture, he wanted to send this to his studio in San Francisco, so he opened his pocket and looked for his phone. However, the phone was not there. Panic, he opened his backpack, wallet, and even his camera bag to find his phone. Unfortunately, phone was nowhere. He wouldn't even remember where he had put his phone. He kept thinking and thinking but couldn't remember. At the payphone box, he called the hotel he had checked out, the car he had rented, but nowhere was the phone. Feeling so depressed, he the cars he had rented, but nowhere was the phone. Feeling so depressed, he sat on the bench, thought to himself and made conclusion. For now, he decided to thank God that nobody took his camera or laptop computer. About the phone, he still felt sad, but he could focus more on the voyage than the alarms of the phone. Since he didn't have his phone, he could pay more attention to his work and took the best picture that he had ever taken. After coming back to U.S.A., he came to studio and realized that he had accidentally put his phone in the big box of memory cards full of pictures he sent to his studio. Nobody can guess how frustrating he felt.

적용가능 수준(Applicable levels): 중등(Secondary)

이수진

경북대학교 교육대학원 영어교육과

41566 대구광역시 북구 대학로 80

Phone: 053-950-5829

Email: icdi15@hanmail.net

배정옥

경북대학교 영어교육과

41566 대구광역시 북구 대학로 80

Phone: 053-950-5833

Email: jungokbae@knu.ac.kr

Received on March 1, 2018

Reviewed on April 15, 2018

Revised version received on May 15, 2018