

학습만화 독서지도 및 효과에 대한 실행연구*

An Action Research of Reading Instruction on Edutainment Comics and Its Effects

백 진 환(Jin-Hwan Paek)**

한 윤 옥(Yoon-Ok Han)***

초 록

이 연구의 목적은 초등학생들이 선호하는 학습만화에 대한 독서지도의 필요성을 제기하고, 학습만화 독서지도 방안을 제시하는 데 있다. 이 연구의 목적을 달성하기 위하여 초등학교 4학년 학생을 대상으로 2차에 걸쳐 총 8차시의 학습만화 독서지도프로그램을 개발하여 실행하였다. 프로그램 실행은 1차와 2차로 나누어 실시하였고, 1차 프로그램 실행 후 문제점을 보완하여 2차 프로그램을 설계 하여 실시하였다. 연구결과 독서부진아 및 학습부진아에 대한 교육 시 학습만화를 적절히 활용한다면 학습 집중력이 떨어져 있는 아동들의 독서의욕과 학습능력을 증진 시킬 수 있는 것으로 나타났다. 또한 초등학생들이 학습만화를 통해 갖게 된 관련 분야에 대한 관심과 흥미를 독서의욕과 학습능력을 높일 수 있는 동기로 활용할 수 있도록 적극적으로 학습만화 독서지도 방안을 개발할 필요가 있다.

ABSTRACT

Although many elementary school students love to read edutainment comics, they are not appropriately guided when they read those books. This study aimed to suggest the necessity of reading instruction for the edutainment comics. To achieve the purpose of this study, we examined the 8 chapters programs of reading instruction-for the 4th grade students-in 2 times. After carrying out the 1st program, we found out the problem related to the program and developed the trouble shooted the 2nd program. The purpose of this study is to show necessity of reading instruction on the edutainment comics in order to activate students' reading. This research shows that if teachers use edutainment comics appropriately to teach students with learning difficulties and reading difficulties, they might help the students by developing their learning abilities and enthusiasm for reading. This study suggests reading guidance program should be used to improve students' learning and reading activities as elementary school students can have more interests to specific topics through the edutainment comics.

키워드: 실행연구, 만화, 학습만화, 초등학생, 독서지도

Action Research, Comics, Edutainment Comics, Elementary School students, Reading Instruction

* 이 논문은 경기대학교 교육대학원 석사학위논문을 축약한 것임.

** 경기대학교 문헌정보학 박사과정 재학(roundjewel@hanmail.net)

*** 경기대학교 문헌정보학과 교수(yohan@kyonggi.ac.kr)

논문접수일자 : 2011년 11월 18일 논문심사일자 : 2011년 12월 3일 게재확정일자 : 2011년 12월 9일

1. 서론

1.1 연구의 필요성과 목적

최근 들어 독서교육에 대한 관심이 고조되면서 초등학교 학생들에게 독서의 중요성은 더욱 강조되고 있는 실정이다. 그런데 초등학교 학생들이 주로 읽는 책들 중 상당 부분을 학습만화가 차지하고 있는 것이 요즘의 현실이며(강희영 2008), 다양한 종류의 학습만화가 출판되어 도서관에 비치됨에 따라 학생들이 학습만화를 접하는 기회가 많아졌다. 또, 학습만화가 시리즈 형태를 띠게 되면서 초등학교 학생들의 호기심은 지속적으로 자극을 받고 있다.

‘먼 나라 이웃나라’로 내용의 범위를 넓혔던 학습만화는 2008년 말, 예림당의 ‘Why 시리즈’가 2,000만부의 기록을 작성하더니 2009년 아울북의 ‘마법 천자문’도 16권으로 1,000만부 클럽에 가입하게 된다. 또, 아이세움의 ‘서바이벌 과학상식 시리즈’도 700만부를 넘기며 바야흐로 학습만화의 전성시대를 도래시켰다. 학습만화가 초등학교 학생들의 독서영역에서 비중 높은 장르로 자리매김한 것은 침체되었던 아동출판계에 활황을 가져오게 하고 이제는 학습만화가 아동출판시장을 선도하는 판매 1위의 서적이 되도록 하였다(한국만화영상 진흥원 2010). 그러나 아직 독서교육 현장에서는 학습만화를 읽는 것이 과연 초등학교 학생들의 독서능력에 좋은 영향을 미치는지에 대한 찬성과 반대 의견이 분분하다. 이처럼 기성세대들이 학습만화를 읽혀야 할지, 말아야 할지 논의하고 결정을 내리기 전에 이미 초등학교 학생들은 학습만화에 익숙해졌고 길들여져 버렸다. 제 7차 교육과정에서 자

기주도적 학습과 사고력 함양이 강조되면서 독서교육에 대한 관심이 더욱 높아지고 있는 요즘, 초등학교 도서관에서 만화의 대출빈도가 높은데도 불구하고(김영귀, 여수진 2008) 적절한 독서지도가 이루어지지 않고 있는 것이 현실이다. 이러한 시점에서 초등학교 학생들의 학습만화 독서지도 실태를 조사하여 분석하고 바람직한 독서지도 프로그램을 실행해 보는 것은 매우 의미 있는 일이라고 생각한다. 따라서 학습만화를 선호하는 초등학교 학생들이 학습만화를 읽고 적절한 정보를 잘 습득하고 있는지, 습득하지 못하고 있다면 이를 보완하기 위해 어떠한 독서지도 프로그램이 필요한지 학습현장에서 실천적인 연구를 할 필요가 있다.

이러한 필요성을 바탕으로 학습만화 독서지도 프로그램을 설계하여 실행연구를 통해 효과를 확인하고, 그 효과를 극대화 할 수 있는 바람직한 독후활동 방안을 제시하는데 연구의 목적이 있다.

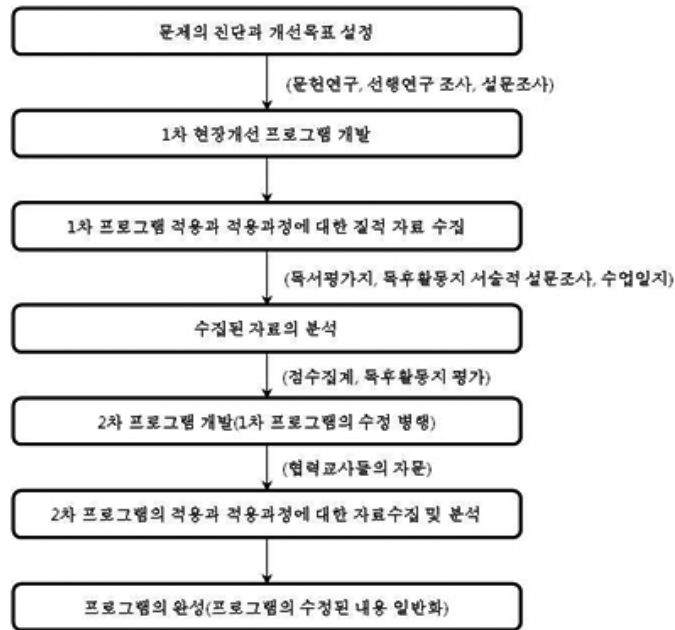
1.2 연구 설계 모형

학습만화 독서지도의 효과분석을 위한 실행연구를 위하여 <그림 1>과 같은 모형에 의하여 프로그램을 설계하였다. 또 현장의 문제를 진단하고 개선목표를 설정하기 위하여 실행연구와 더불어 설문조사를 병행하였다.

1.3 용어의 정의

1.3.1 실행연구

실행연구란 사회과학 전반에 걸쳐 사용되는 액션 리서치(Action research)를 번역한 말로



〈그림 1〉 학습만화 독서지도 실험연구 모형

써 ‘실험연구란 우리가 역사의 한 시점에서 발현하고 있다고 믿는 참여적 세계관을 기반으로 하여 인간에게 가치 있는 목적을 추구하는데 필요한 실천적 지식을 획득해 가는 참여적이고 민주적인 과정이다’라고 정의되어 있다(이용숙 외 5인 2005). 즉 행위당사자인 교사(또는 실험연구를 실시하는 전문연구자와 교사가 협력하여)가 ‘모종의 개선 계획을 세워서 행하면서 연구를 수행한다.’고 풀어서 설명할 수 있다.

1.3.2 K-W-L(Know, Want to know, Learned)

KWL은 1986년 오글(Ogle)이 처음 고안한 독서전략으로 글을 읽기 전에 학생들이 이미 알고 있는 지식을 활성화 시키고, 무엇에 집중하며 글을 읽어야 할지 안내해 주며, 글을 읽은 후에 새롭게 알게 된 내용을 조직하고 종합할 수 있도록 하는 전략이다. K(What I Know)

는 이미 내가 알고 있는 것이고, W(What I Want to Know)는 이 글을 통해 내가 알고 싶은 것이며, L(What I Learned)은 이 글을 읽은 후 새롭게 알게 된 것에서 유래한 것이다(천경록 외 2006).

2. 이론적 배경

2.1 학습만화의 정의

학습만화란 교과서의 정보나 지식을 전달하는 내용으로 학습을 효과적으로 이끌어 가는데 도움을 주는 만화, 예를 들면 만화 지리여행, 만화로 본 역사 이야기, 만화 인물전, 만화 천자문과 같은 유형을 말한다(길문섭 2000). 학습만화는 예술적 성취나 오락적 흥미를 끌기 위한

만화와 달리 지식을 쉽고 흥미 있게 전달하려는 목적을 지니고 있다. 전문분야이면서 이야기하기 매우 애매하거나 말로 표현하기가 어려운 주제들, 예를 들어 그림 그리는 법이나 음악 이야기, 컴퓨터에 관한 이야기, 역사이야기, 신체이야기, 우주이야기 등을 만화로 알기 쉽고 재미있게 풀어내고 있다(최열 1995). 그러므로 학습만화는 스토리 자체가 스스로 생산되기보다는 학문이나 이론 등이 그 바탕이 되므로 정확한 근거가 마련되어야 한다.

2.2 학습만화의 구분

〈표 1〉에 보는 것처럼 학습만화는 크게 학습형 만화와 이야기 만화로 나뉘고 학습형 만화는 교양·지식만화, 교재형 만화, 에듀테인먼트 만화로, 이야기 만화는 번안만화, 창작장르 만화로 나뉜다(한국만화영상 진흥원 2010).

2.3 선행연구

연구의 진행에 앞서 지금까지의 만화에 대한 기존 연구들을 살펴보고 그 특성과 차이점을

알아보고자 한다.

이자영(2001)은 학교 현장에서의 역사교육이 진도와 입시의 이유로 암기 위주로 이루어짐에 따라 발생하는 학생들의 흥미와 관심, 동기유발 및 사고력 증진에 관한 문제를 만화를 수업자료로 활용함으로써 극복할 수 있다고 보고, 실제 실험수업을 통해 검증하고자 하여 만화가 학생들의 수업내용 이해에 도움을 주었고 학생들의 수업에 대한 관심과 흥미를 유발하였으며 만화 그리기 활동은 학생들의 수업 내용 정리에 도움을 주었다. 그 결과 만화활용은 사고력과 표현력 증진에 일정한 영향을 줄 수 있으며 나아가 역사학습에서 만화자료를 더욱 활발히 활용하기 위해서는 역사수업에 있어서 만화도 훌륭한 수업자료가 될 수 있다는 긍정적인 인식이 필요하다고 하였다.

김미정(2002)은 초등학교 3, 4학년을 대상으로 한 만화·애니메이션을 활용한 교수·학습모형을 개발하여 교육 현장에 적용하고 그 효과를 측정하였다. 제7차 교육과정에서 제시된 교수·학습모형에 맞추어 초등학생에게 적용이 가능한 만화·애니메이션 학습내용을 추출하여 개발한 교수 학습지도안에 의하여 학습

〈표 1〉 학습만화의 구분

학습만화	학습형 만화	교양·지식만화	<ul style="list-style-type: none"> • 먼 나라 이웃나라 • 박시백의 조선왕조실록
		교재형 만화	<ul style="list-style-type: none"> • Why? 시리즈
		에듀테인먼트 만화(학습중심서만화)	<ul style="list-style-type: none"> • 살아남기 시리즈 • 마법 천자문
	이야기만화	번안만화(미디어믹스만화)	<ul style="list-style-type: none"> • 만화로 보는 그리스 로마신화 • 이문열 이희재의 만화삼국지
		창작 장르만화	<ul style="list-style-type: none"> • 크로 니클스 • 두근두근 탐험대 • 아이코 악동이

에 적용한 결과 아동이 높은 흥미와 관심을 보였고 집중력 향상 및 학습효과도 가져왔다. 또한 아이들은 자신의 생각이나 아이디어를 재미있고 자유롭게 표현할 수 있는 경험을 하였다. 따라서 만화·애니메이션의 감상·표현활동은 아동의 자기 표현 능력을 향상시킬 수 있는 하나의 방법이 될 수 있다고 하였다.

이주상(2005)은 만화탐독이 아동의 학습태도에 미치는 영향에 대해 알아보았다. 구체적으로 아동들의 만화에 대한 수용 실태에 대하여 분석하여 아동이 만화를 이용할 때 미치는 환경요인 및 개인성향을 파악하였다. 그 결과 만화와 학습만화의 탐독시간에 따른 만화의 역기능에 대한 우려는 그 오락적 기능, 정서 순화 기능, 교육적 기능에 비해 교육적으로 우려할 만한 사항이 아니며 부모님이나 학교에서의 독서지도로 교정될 수 있는 사항이었다. 그러므로 출판업계의 신중한 제작물의 기획과 가정이나 학교에서의 지도하에 만화의 교육적 이용을 연령별, 내용별, 상황별로 그 기능을 달리하여 교육적 효과를 극대화시켜야 한다고 하였다.

황해연(2006)은 학습만화의 교육적 역할을 학습 선행 경향성 자극, 스케폴딩의 역할, 그리고 관찰 학습의 효과로 보고 학습만화가 학습에 대한 흥미 유발을 일으켜 수업 시간에 자신감을 갖게 하고 수업에 적극적으로 참여하게 하며 또한 어려운 교과내용과 지루한 수업시간을 쉽게 재미있는 시간이 되게 하여 학습능력을 효과적으로 향상시키고 역사적 영웅이나 상황들, 그 외의 이야기 속 주인공을 관찰하고 주의 집중하며 모방하고 새로운 행동을 학습하는 효과가 있다고 하였다.

김기영(2007)은 만화를 매개로 하는 표현 활

동에 수업에 적용한 결과 자기 인식 능력과 자기 정체성, 자기 조절 능력과 자기 수양, 감정 이입 능력과 사회성, 삶과 학습에 동기 부여에 만화를 매개로 하는 표현 활동이 효과적임을 알 수 있었다. 정서 발달 측정 검사지를 분석한 결과 정서 발달의 하위 영역 중 자기 인식 능력과 자기 정체성, 감정 이입 능력과 사회성은 유의미하게 높은 결과를 보였으며 자기 조절 능력과 자기 수양, 삶과 학습에 있어서 동기 부여 능력에서는 통계적으로 유의한 결과를 보이지 않았지만 전체적으로 정서 발달 지수가 높게 나타나 만화를 매개로 하는 표현 활동이 정서 발달에 긍정적인 영향을 주는 것을 알 수 있었다.

임영례(2009)는 교사들을 대상으로 학습만화를 통한 독서교육의 인식을 조사했으며, 설문 결과 교사들은 학습만화 독서지도는 저학년의 아동에게, 성적은 중하위권의 학생에게, 독서습관 면에서 독서무관심한 학생들에게 효과적인 교재라고 생각하였다.

최영임, 한복희(2009)는 학습만화를 일반도서와 연계하여 적절히 활용하여 독서지도를 한다면 청소년들의 독서문화에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다고 하였다.

세계적으로 만화산업이 발달하고, 만화 독자가 많은 일본에서의 연구들을 살펴보면 미즈타(1998)는 수업에 학습만화를 이용했을 때의 장점을 언급하였다. 미즈타는 만화를 수업에서 활용하면 학생들의 수업에 대한 동기부여를 향상시키고 수업의 포인트를 간결하게 제시하며, 독자인 학생들이 수업내용의 재확인 이 가능한 여지를 준다고 하였다.

치하루(2005)는 주변스토리와 학습내용의 양자를 포함한 학습만화를 채택하여 실험을 한결

과, 학습교재로서의 만화가 학생들의 기억과 보다 깊은 이해력에 효과적이라고 하였다.

이상의 연구들을 보면 만화의 특별한 기능에 대해 언급한 연구가 많다. 또 만화를 하나의 매체로 활용하여 수업에 적용한 연구들이 이루어졌는데 특히 역사나 사회 등의 특정 교과목을 접목하는 관점에서 학습만화가 가지는 효과들을 연구한 것이 많다. 그러나 학습만화 독서 실태에 대한 세밀한 조사나 독서교육적인 시각의 접근은 거의 이루어지지 않았다. 따라서 이 연구는 학습만화를 독서지도의 한 장르로 이해하고 적합한 지도방안을 모색하고자 이루어졌다. 즉 현장에서 학습만화 독서지도가 전혀 이루어지고 있지 않음을 파악하고, 실행연구의 방법을 이용하여 바람직한 학습만화의 활용에 대한 방향과 그 대안을 제시하는데 큰 의의가 있다 할 것이다.

3. 학습만화 독서지도 실태조사

3.1 설문조사

학습만화 독서실태 분석을 위한 설문조사는

경기도 성남시 소재 학교도서관이 있는 초등학교로 정하고, 총 20개의 초등학교에 설문 조사를 실시하였다.

설문 조사 기간은 2010년 9월 20일부터 10월 2일까지 진행되었으며 631부를 배부하여 연구자가 학교별로 직접 방문 조사하여 100% 회수하였다.

설문대상은 학년별로는 저학년인 2학년 217명, 중학년인 4학년 207명, 고학년인 6학년 207명으로 나누었고 성별로는 남학생이 307명, 여학생이 324명으로 나누어 설문을 실시하였다.

3.2 자료의 수집 및 분석

수집된 설문지를 코딩(Data Coding)을 거쳐 SPSS ver 15.0을 사용하여 통계처리하였다. 초등학교 학생들이 학습만화에 응답 결과요약은 다음의 <표 3>과 같다.

3.3 조사 결과 및 논의

설문조사 결과를 종합하면 다음과 같이 논의될 수 있다.

학습만화에 대한 인식측면에서 보았을 때 어

<표 2> 설문 대상의 구성표

번호	범주	핵심어
1	학습만화에 대한 흥미	학습만화에 대한 인식
2		학습만화 읽는 이유
3		재미있었던 학습만화
4	학습만화 독서지도 실태	학습 도움 여부
5		학습만화를 통한 가족간의 대화여부
6		선생님의 지도 경험 유무
7		학습만화 독후 활동
8		학습만화 읽는 태도

〈표 3〉 설문결과

구분	설문결과											
학습만화 읽는것에 대한선호도	매우 좋아한다		좋아한다		보통이다		싫어한다		매우 싫어한다		계	
	225명	35.7%	263명	41.7%	133명	21.1%	2명	0.3%	8명	1.3%	631명	100%
학습만화 읽는이유	지식/상식 도움을 주니까		재미있어		시간 보내기 위해		친구가 보니까		선생님, 부모님의 권유로		계	
	329명	52.1%	264명	41.8%	24명	3.8%	11명	1.7%	3명	0.5%	631명	100%
재미있게 읽는학습만화 (중복응답)	why 시리즈	위기탈출 넘버원	살아남기 시리즈	그리스 로마신화	내일은 실험왕	보물찾기 시리즈	교과서 만화	마법 천자문	만화 삼국지	먼나라 이웃나라	기타	계
	16.0%	14.3%	12.0%	10.3%	10.2%	9.7%	8.5%	8.1%	3.3%	2.9%	4.8%	100%
학습만화가 언제도움 되는가	학교 수업시간		문제집, 학습지 풀때		친구들과 대화할때		학교 숙제할때		도움된적 없음		계	
	297명	47.1%	114명	18.1%	83명	13.2%	78명	12.4%	59명	9.4%	631명	100%
가족과학습 만화이야기 나누는경험	항상		자주		가끔		별로		전혀없음		계	
	17명	2.7%	51명	8.1%	150명	23.8%	185명	29.3%	228명	36.1%	631명	100%
선생님이학습 만화고르는 방법지도정도	항상		자주		가끔		거의 안가르쳐줌		전혀 안가르쳐줌		계	
	0명	0%	53명	8.4%	142명	22.5%	135명	21.4%	301명	47.7%	631명	100%
학습만화 읽고난후활동	재미있는 내용다시생각해봄		아무것도 하지않음		친구들과 이야기함		독후감 또는 그림그리기		내용 비슷한 글책 읽음		계	
	285명	45.2%	132명	20.9%	83명	13.2%	81명	12.8%	50명	7.9%	631명	100%
학습만화 읽을 때 읽는방법	눈에띄는 그림만 봄		모든 그림만 봄		그림 모두 보고 글씨는 약간 읽음		그림, 글씨 모두 읽음		그림, 글씨, 정보, 기사까지 읽음		계	
	21명	3.3%	34명	5.4%	58명	9.2%	294명	46.6%	224명	35.5%	631명	100%

린이들은 학습만화에 대한 흥미가 매우 높다는 것을 알 수 있다. 학습만화를 읽는 이유로는 지식, 상식 등에 도움을 주기 때문이라는 응답이 가장 많이 나왔고(52.1%), 재미있어서 읽는다는 답이 그 다음 이었다. 이 결과를 통해 어린이들은 학습만화가 주는 유익한 면과 재미의 부분 두 가지를 모두 추구하고 있음을 알 수 있다. 어린이들이 가장 재미있게 읽은 학습만화는 Why시리즈로 나타났으며, 학습만화가 공부에 도움이 되는지에 대한 질문에는 소수의 학생들만이 도움 된 적 없다고 대답하였으며, 90.6%에 해당하는 대다수의 학생들이 도움이 된다고 답하였다. 이로써 학생들은 학습만화를 통해 학교 수업시간이나 과제해결에 상당한 도움을

받고 있는 것으로 나타났다.

가족들과 학습만화에 대해서 이야기를 나누는 적은 전혀 없거나 별로 이야기를 나누지 않는 초등학생이 절반 이상(65%)이었다. 학습만화를 고르거나 읽는 방법에 대해서 교사가 가르쳐주는지에 대해서는 전혀 가르쳐 주지 않는다는 답과 거의 가르쳐주지 않는다는 답이 70%를 육박하고 있어 대부분의 선생님들도 학습만화에 대해 독서지도를 하지 않음을 알 수 있다. 초등학생들의 학습만화 독후활동은 아무것도 하지 않는다는 학생이 21%이며, 내용이 비슷한 글책을 찾아 읽는 학생은 소수(8%)에 그치고 있다. 학습만화를 읽을 때 주로 어떻게 읽느냐에 대해서는 거의 대다수(82%)의 학생이 모

든 그림, 글씨, 기사를 빠짐없이 읽는다고 하였으며, 그림만 읽는 초등학생은 소수였다.

위의 결과로 볼 때 시사하는 바는 다음과 같다.

첫째, 학생들은 학습만화에 대해 매우 흥미를 가지고 있으며 만화가 주는 즐거움과 더불어 정보습득까지 하고 있는 것을 알 수 있다.

둘째, 학생들은 부모님과, 선생님들로부터 학습만화와 관련된 독서지도를 거의 받지 않고 있다는 점이다.

셋째, 학생들은 학습만화를 읽고 나서 독후활동을 거의 하지 않는다는 점이다.

독후활동에 대한 경험이 거의 없는 것으로 나타났다. 초등학교에서 학습효과를 높이고 인지적 변화를 가져올 수 있는 학습만화 독서지도 프로그램의 개발이 필요함을 알 수 있다. 프로그램의 개발과 적용은 <표 4>와 같이 진행하였다

4.1.1 연구대상

개발한 학습만화 독서지도 프로그램은 연구자가 근무하는 성남시에 위치한 총 35학급(특수학급 1학급포함)의 학생 수 1,080명 규모의 S초등학교 학생들 중 4학년의 학급 1개를 선정하여 실행하였다.

4. 독서지도 실행연구

소재	성남시 S 초등학교
대상	4학년 남 17 여 15 계 32 명

4.1 학습만화 독서지도 프로그램

초등학생들을 대상으로 실시한 학습만화 독서실태 조사 결과 초등학생들의 학습 만화에 대한 흥미가 높는데 반해 그와 관련된 독서지도나

4.1.2 연구대상 읽기자료 선정

학습만화 독서실태 조사 결과에서 초등학생들이 가장 좋아한다고 답한 『Why?시리즈』(예림당 출판) 중에서 『Why?환경』을 연구 대상

<표 4> 학습만화 독서지도 프로그램 개발 및 적용 계획

연구단계	기간	자료수집	자료 분석방법
프로그램 개발을 위한 준비	2010.7~8	문헌연구, 선행연구물, 설문조사	내용분석, 통계분석
1차 프로그램 개발	2010.9~	4학년교과과정, 자료제작, 동료교사들과 학부모회의, 텍스트북 준비(Why?환경)	내용 분석
1차 프로그램 적용 및 적용결과 분석	2010.10.22~	수업일지, 관찰일지, 설문지, 독후활동지, 학습일지	평가지 채점 및 결과물 분석, 사례추출
2차 프로그램 개발	2010.10.23~	1차 프로그램 분석 결과물, 연계도서 준비(국어사전, 어린이 환경용어사전), 수업 자료 제작	내용분석
1차 프로그램 적용 및 적용결과 분석	2010.10.29~	수업일지, 관찰일지, K-W-L활동지, 설문지, 독후활동지, 학습일지	평가지 채점 및 결과물 분석, 사례추출
완성된 수업안을 포함한 논문 작성	2010.11~12	수집한 자료를 토대로 기술	프로그램 완성

읽기 자료로 선정하였다. 환경에 관한 내용은 실행연구의 대상인 4학년 교육과정의 범교과 주제이면서 상급학년인 5, 6학년 교육과정에도 포함되어 있다.

읽기 자료 『Why? 환경』의 내용은 환경을 재구성한 다양한 주제로 구성되어 있으며 파괴되는 생태계, 대기 오염, 수질 오염, 토양오염 등 4개의 영역으로 나누어져 있다. 첫째, 생물권과 생태계의 개념을 설명하고 생태계 파괴의 심각성을 알리고 있다. 둘째, 대기오염은 공기오염을 통해 오존층이 파괴되고 그로 인해 발생하는 지구온난화현상을 설명하고 있다. 셋째, 수질오염은 일상생활에서 발생하는 폐수로 발생하는 ‘부영양화’, 현상과 유류오염과 수질오염을 심각성과 수질오염을 줄이기 위해 우리가 할 수 있는 일을 생각하게 한다. 넷째, 토양오염의 원인과 피해, 우리가 할 수 있는 토양오염 줄이는 방법들을 설명하고 있다.

4.1.3 교수-학습모형 설정

학습만화 독서지도를 할 때는 학습만화가 많

은 지식과 정보를 담고 있으므로 학습만화를 읽기 전, 읽기 중, 읽기 후의 세 단계 과정에서 다양한 독서전략을 활용할 필요가 있다고 본다(한윤옥 2008). 학습만화 독서지도에서는 무엇보다도 새롭게 학습된 내용에 대한 개념 획득이 중요하기 때문에 지도 시 유의할 점은 읽기 전의 활동을 중요하게 다루어야 한다는 것이다. 읽기 전 활동을 강조하고 독서 과정 점검을 통하여 인지 능력을 향상시킬 수 있는 반성적 사고 활동을 활성화해야 하므로 이러한 특징을 반영한 학습만화 독서지도 모형을 제시하면 <표 5>와 같다.

4.1.4 질적 자료 수집 기법

연구 용어로 다양한 자료원을 이용하는 것을 삼각검증(triangulation)이라 한다(E. 밀스 제프리 2005). Sagor(2000)는 “실행연구자는 삼각검증 행렬표(각각의 연구 문제에 답하기 위해 사용될 다양한 자료원을 보여 주는 간단한 표)를 완성해야 한다”고 제안했다(E. 밀스 제프리 2005 재인용). 이 연구에서는 Sager의

<표 5> 학습만화 독서지도 모형

단 계		학습만화 독서 지도 모형
읽기 전	• 동기유발	• 주제와 직접 관련된 학생들의 배경 지식과 사전 경험을 정한다.
	• 사전 지식 점검	• 학습 개념에 대한 학생들의 사전 지식을 점검하고 확인한다.
	• 배경 지식 활성화	• 글을 읽기 전 글에 대한 배경 지식을 조성하고 활성화시킨다(예: K-W-L 학습지).
	• 어휘 지도	• 글을 읽기 전에 지식과 정보를 담고 있는 개념 어휘와 어려운 낱말을 알아본다.
글 읽기		• 독립적 읽기
읽은 후	• 반성적 사고 활동	• 글을 읽거나 읽고 나서 학습자 스스로 학습만화 독서 과정을 돌아보고 점검해 보는 인지 활동을 한다.
	• 학습만화 독서 전략의 활용	• 학습만화 독서 전략 활용을 통해 개념과 지식을 이해한다.
	• 적용 활동	• 학습한 내용을 적용, 전이, 심화시킬 수 있는 과제를 부여하고 함께 토의 및 글쓰기 하는 단계를 통해 학생들의 창의적 사고력을 기른다.

제안처럼 엄격하게 적용하지는 못하였지만, 이 연구에 적용된 질적 자료 수집은 <표 6>에 나타난 것과 같다.

4.2 학습만화 독서지도 프로그램

학습만화 독서지도 프로그램을 설계하여 4학년 학생들을 대상으로 수업을 진행하였다. 1, 2차 프로그램을 총 8차시로 설계하였으며, 차시시간의 연속성을 고려하여 4차시 씩 연속 통합 수업을 실시하였다.

4.2.1 학습만화 독서지도 1차 프로그램 실행

연구자가 학습만화 독서지도 프로그램을 실행하고 관찰자로 하여금 프로그램 실행내용을 기록하도록 하였다. 관찰자는 실행연구 대상 학습을 맡고 있는 담임교사에게 의뢰 하였다. 1차 학습만화 독서지도의 수업계획안은 <표 7>

과 같다.

학생들과의 면담은 심층 개별 면접대신 서술형 설문지를 활용하였다. 설문지는 학습 만화 독서지도 수업에 대한 흥미관련 질문 3문항, 독서수업 과정에 대한 질문 3문항과 결과에 대한 질문 4문항 구성의 총 10문항으로 작성하였다. 이 중 독서수업 결과에 관한 질문 중 2문항은 개방형으로 구성하였다. 수업의 가장 마지막 부분에서 학생들이 작성할 학습일지의 양식은 <표 8>과 같이 구성하였다.

4.2.2 1차 프로그램 실행 결과

학습만화를 활용한 독서수업에 참여한 학생들의 분위기는 학습만화에 대한 높은 관심과 흥미를 반영하듯 몰입도가 매우 높았다. 수업의 도입부분부인 사전지식 점검 시간에도 학생들은 서로 알고 있는 것들을 발표하려는 적극적인 모습을 보였으며 독립적 읽기 중에도 연

<표 6> 삼각검증 행렬표: 질적 자료 수집

연구문제	자료원		
	1	2	3
1. 선행 지식은?	달소리표 만들기	K-W-L 학습지	교사의 지도
2. 독서지도 효과는?	1차 내용 평가지	2차 내용 평가지	독후활동지
3. 독서지도 프로그램이 적절했는가?	1차 설문지	2차 설문지	학습일지

<표 7> 1차 독서지도 수업계획안

적용	차시	내 용	자 료	연 구 방 법
1차	1	- <Why?-환경> 배부	평가지	참여관찰
	2	- 학습독서(생태계오염과 대기오염) - 평가	유인물 평가지	참여관찰
	3	- 독후활동 안내 - 자유롭게 독후활동	독후활동지	참여관찰
	4	- 발표 - 학습일지 작성 - 서술형 조사 설문지	학습일지, 설문지	서술형조사 및 면담

〈표 8〉 학습일지

학 습 일 지
()학년 ()반 ()번 이름()
1. 학습만화<Why-환경>의 생태계오염과 대기오염 부분을 읽고 내가 얻은 정보가 무엇 인지 적어주세요.
2. 앞으로 환경에 대해 더 알고 싶은 내용은 무엇인가요?
3. 학습만화 독서수업을 마치고 나서 나의 느낌은 어떤지 적어보세요.

필로 줄을 긋거나 단어에 표시를 해 가면서 열심히 읽는 모습이였다. 책을 읽는 시간은 책장 넘기는 소리조차 조심스러울 만큼 교실 분위기가 조용하여 연구자가 당황할 정도였다. 그러나 책에 대한 관심과 집중과는 달리 평가지의 점수 결과는 전체 32명의 학생들 중 23명의 어린이들이 100점 만점에서 40점 이하를 받는데 그칠 만큼 낮았다.

또 학생들에게 8가지의 독후활동을 제시하고 선택하도록 한 결과 32명 중 10명의 어린이가 '마인드맵 만들기'를 선택하여 가장 높은 선택을 했지만, 학생들을 관찰한 결과 마인드맵에 대한 올바른 교육이 되어 있지 않았고 그저 단순히 단어들만 채워나가는 모습을 보였다. 마인드맵의 완성 시간도 10분 이하로 나타나서 다른 독후활동지를 선택한 아동들과 많은 차이를 보였다. '퀴즈 만들기'를 선택한 학생들이 결과물을 완성하는 동안 책을 다시 찾아보는 횟수가 가장 많았으며, '4컷 만화그리기'와 '독서신문 만들기'를 선택한 학생들의 작성 시간이 가장 길었다. 8가지의 독후활동 중 '사실과 의견쓰기'와 '분류하기'는 연구자가 충분히 안내했다고 생각했고 학습만화 독후활동으로도 적합하다고 예측했지만 결과적으로 학생들은 단 한명도 이 두 가지의 독후활동지를 선택하지 않았다. 독후활동지를 마친 학생들은 『Why?환경』을 다시 읽는다 독후활동지의 완성시간이 서로 달라도 분

위기가 산만해지거나 소란스러워 지지 않고 조용한 분위기가 유지되었다.

서술형 설문지를 작성할 때는 별 질문 없이 모두가 쉽게 작성하였고 흥미롭게 작성하며 즐거워하였다. 학습일지는 학생들을 배려하여 작성이 용이하도록 세 가지의 질문으로 설계했는데, 학생들은 의외로 서술형 설문지의 또 다른 형태로 인지하고 다소 지겨워하는 반응을 보였다.

4.2.3 학습만화 독서지도 2차 프로그램 실행

1차 프로그램에서 보여준 어린이들의 높은 집중력과 흥미를 바탕으로 학습만화를 텍스트북으로 활용한 독서지도 프로그램을 통해서 보다 효율적인 독서지도교재로서의 학습만화의 효율성을 살펴보기 위해 〈표 9〉와 같이 2차 학습만화 독서지도 수업계획안을 구성하였다.

4.2.4 2차 프로그램 실행 결과

2차 학습만화 독서활동 프로그램 실행 후 영역별 서술형 설문결과 학생전원이 학습만화를 읽고 독후활동을 한 것이 재미있었던 것으로 반응하였고 88%의 학생이 학습만화 독서지도 수업에 또 참여하고 싶은 것으로 나타났다. 교육과정이 운영되는 학과시간에 학습만화를 통한 학습경험에도 93%의 비율로 만족도를 나타냈다.

〈표 9〉 2차 학습만화 독서지도 계획안

적용	차시	내 용	자료	연구방법
2차	1	- 'Why?환경'(수질오염, 토양오염) - 읽기지도(용어사전 참고, 문제만들기)	환경용어사전, 국어사전	참여관찰
	2	- 읽기활동 -평가	독서평가지	참여관찰
	3	- 제한적 독후활동	독후활동지	참여관찰
	4	- 발표 - 학습일지 - 서술형 조사 설문지	학습일지 설문지	서술형조사 및 면담

학습만화 독서활동을 통해서 작성한 활동지가 학습만화내용확인 평가활동 시 학생전원이 도움이 되었다고 반응하여 학습만화독서활동을 전개할 경우 지식이나 정보를 습득할 때, 독서 중, 후 활동결과물에 필요한 것으로 파악되었다. 학습만화 독서활동을 지원하기 위해 보조 자료로 제공된 환경용어사전 이용에 대한 응답으로 긍정적인 반응이 65%를 차지하는 반면, '그렇지 않다'라고 응답한 학생은 11명으로 34%를 나타냈다. 이러한 반응결과는 학습만화 자체가 주제에 대해 쉽고 재미있게 새로운 지식을 습득할 수 있는 학습교재로 활용 가능한 것을 나타냈다. 학습만화 독서활동을 통해 독서활동 주제인 환경에 대해 많이 알게 되었다고 응답한 학생도 전체의 100%를 차지하였고 1차와 비교하여 매우 그렇다로 변화된 응답을 한 학생 수가 6명이나 증가한 것으로 보아 학습만화독서활동을 통해서 주제에 관한 지식을 더 많이 습득할 수 있음으로 파악되었다. 독후활동에 내용이해 및 파악에 미치는 영향에 대한 반응도 87%의 학생이 긍정적으로 반응하였다. 개인별로 학습만화 독서활동 중, 독후 활동을 통해서 학습만화 중에서 가장 기억 남는 장면으로 정리하는 활동에 대한 반응결과, 학생들은 학습만화에 훨씬 의도적인 읽기활동이 가능

해졌고, 집중력도 향상되었으며, 내용의 이해 및 정리활동에 도움이 되었다고 반응하였다.

4.3 자료 수집 및 분석

실행연구 대상 학생들에게 실시한 1,2차 학습만화 독서지도 프로그램 실행 후 회수한 평가지 및 독후활동지에 대한 결과를 종합하여 다음과 같은 관점에서 분석을 실시하였다.

4.3.1 학습만화 독서지도가 독서 후 지식 습득에 미치는 영향

학습만화 독서지도가 독서 후 지식 습득에 미치는 영향을 독서평가지로 알아본 결과는 〈표 10〉과 같이 나타났고, 의도적이고 계획적인 학습만화 독서지도 개선방안은 지식 습득에 향상된 결과를 가져왔다.

4.3.2 학습만화 독서지도활동이 독후 활동 수준에 미치는 영향

학습만화 독서지도에 따라 독후 활동지의 수준결과는 〈표 11〉과 같이 나타났고, 학습만화 독서지도 개선방안은 독후 활동 결과 수준에 특히 내용의 이해 및 표현성 부분에서 향상된 결과를 가져왔다.

〈표 10〉 독서평가지 결과

구 분	N	독서 평가지 점수결과		
		평균	최대	최소
1차 프로그램 실행 후	32명	37점	60점	10점
2차 프로그램 실행 후	32명	69점	90점	30점

〈표 11〉 독서지도 1, 2차 프로그램 실행 후 독후활동지 결과

구 분	N	독후 활동지 결과 수준 분포		
		상	중	하
1차 프로그램 실행 후	32명	11	18	4
2차 프로그램 실행 후	32명	23	10	0

4.3.3 학습만화 독서활동이 학습부진아 및 독서부진아에 미치는 영향

모든 평가가 끝난 후 평소 학생들의 학습태도와 성향, 성적 등을 파악하고 있는 담임교사로부터 학생들에 대한 정보를 얻은 결과 놀랍게도 실험 연구대상 학생들 중 주의산만아동, 과잉행동아동, 무기력아동을 포함하여 총 6명의 학습부진아가 있었다. 이들은 학습부진은 물론 평소의 독서태도와 독서수준도 학급수준보다 상대적으로 낮은 편이었다.

그러나, 1, 2차에 걸친 학습만화 독서수업 중 집중을 못하며 산만해 하는 아동도 없었을 뿐더러, 평소 어떤 아동이 학습태도와 독서태도

가 부진한지 도저히 구별 할 수 없었던 점은 특히 유의 할 것이라고 생각하여 학습부진아 및 독서부진아에게 학습만화를 활용한 독서활동이 미치는 영향을 살펴본 결과는 〈표 12〉와 같이 나타났다.

독서태도는 담임교사가 평가한 평소의 모습이므로 이들의 독서태도는 학급평균을 밑도는 하의 수준이었으나 독서내용 이해 평가활동이나 독후활동지에서는 학급평균과 큰 차이를 보이지 않고 있다. 따라서 학습부진아나 독서부진아에 대한 학습만화 독서지도가 내용이해나 자존감, 성취감 형성에 유효한 교육적 효과가 있음을 알 수 있다.

〈표 12〉 독서지도 부진아에 대한 독서지도 결과

구 분	부진아(산만아, 지나친 활발, 부진아, 무력아)							평균	학급 평균
	A	B	C	D	E	F	평균		
독서 태도	하	하	하	하	하	하	하	하	중
독서평가지 결과 (1, 2차 평균)	30	55	45	65	35	35	44	44	53
독후활동지 결과 (상3, 중2, 하1)	상 상	중 상	중 중	중 중	상 상	중 중	중 (2.4)	중 (2.4)	중 (2.5)

4.3.4 학습만화 독서평가 점수와 독후활동 점수의 상관관계

학습만화를 읽고 독서평가지와 독후활동지 결과에 대한 상관관계는 <표 13>과 같이 나타났다. 높은 독서평가지 점수를 나타냈어도 독후활동지의 수준은 낮거나 낮은 독서평가지 점수를 나타냈어도 독후활동지의 수준은 높은 경우는 동일한 경우보다 많이 나타났다. 이러한 결과는 학습만화 독후활동은 지식을 습득하는 측면과 자신이 느낀 것을 표현하는 것과는 상관관계가 없음을 나타낸다. 따라서 학습만화 독후활동은 내용이해 수준과는 다른 개인별 적성을 고려하고 자율적인 선택 등 서로 다른 관점에서 접근되어야함을 알 수 있다.

4.3.5 학습만화 독서지도가 독후활동 수준에 미치는 영향

학습만화 독서지도활동이 독후활동 수준에 미치는 영향은 <표 14>와 같이 상위 수준의 학생보다는 중하위 수준 학생들의 수준향상에 유효한 것으로 나타났다. 이는 학습만화를 통한 독서지도활동은 학생들의 독후활동을 더 활성화

화 시켜서 많은 생각과 느낌을 제공하여 독후활동의 수준을 신장시키는 것으로 나타났다.

4.3.6 학습일지 개선 전후 학습일지 기록 결과

학습만화 독서활동 후 독서내용에 대한 2개 유형의 학습일지를 기록한 결과는 <표 15>와 같으며 계량화된 지표로서는 1차와 2차에 학습일지를 비교한 결과 기록한 글자의 수는 다음과 같은 구간대의 인원수로 나타났다. 이 학습일지 작성 결과에서도 독서부진 및 학습 부진 학생들이 작성한 학습지를 검토한 결과 독서수준이 높은 어린이들에 비해 결코 뒤떨어지지 않고, 오히려 더 훌륭하게 작성한 결과를 보이기도 하였다.

4.3.7 선호하는 독후활동지 유형 및 독후활동 결과

학생들이 선호하는 독후활동유형에 대한 결과는 <표 16>과 같으며 가장 선호하는 활동유형은 M이었다. 그러나 독후활동의 결과는 N이 최고 점수를 나타내었다. M은 마인드맵, Q는 퀴즈만들기, N은 신문만들기, P는 그림그리기,

<표 13> 독서 평가 점수와 독후 활동 점수 결과

구 분	독서 평가 점수와 독후 활동 점수					
	학생G	학생H	학생I	학생J	학생K	학생L
독서평가지	20	10	30	60	50	50
독후활동지	상	상	상	중	중	중

<표 14> 독후활동 수준 향상 결과

구 분	독후 활동 수준별 분포		
	중 -> 중	중 -> 상	상 -> 상
인원 수	2	4	4

〈표 15〉 학습일지 개선 전후 기록 결과

구 분	학습일지 기록결과 분포					
	0~50	51~100	101~150	151~200	201~250	251~
1차 개선 전	6	17	5	2	0	0
2차 개선 후	0	3	12	11	2	2

〈표 16〉 선호하는 독후활동지 유형

구 분		독후 활동지 유형					
		M	P	C	Q	N	L
선택 인원 수		10	8	6	5	3	1
독후 활동지 결과	총점	16점	21점	15점	11점	8점	2점
	평균	1.6점	2.6점	2.5점	2.2점	2.7점	2.0점

C는 4컷 만화, L은 일반감상문을 나타낸다. 독후활동유형의 선호도와 독후활동의 결과와는 상관관계가 적음을 알 수 있다.

4.4 실험 결과 및 논의

첫째, 학습만화를 텍스트로 사용하여 실시한 독서지도가 독서 후 지식 습득에 미치는 영향은 일반 독서보다 지식습득에 접근성이나 이해도가 높은 것으로 텍스트로서의 학습만화의 가치를 확인할 수 있다.

둘째, 학습만화 독서를 정리하는 독후활동지에 대한 평가를 통해서 학습만화의 내용을 이해하는 수준 및 독후활동표현을 통하여 학생의 창의성과 지식 습득이해수준이 향상되었음을 알 수 있다.

셋째, 학습만화를 통한 독서지도가 학습부진아 및 독서부진아에 미치는 영향 면에서 독서평가나 독후활동평가에서 그들의 평가결과가 학습의 평균과 차이를 보이지 않았다. 학습부

진아에 대해서는 학습만화 독후활동과 독서활동에 대한 자존감형성에 상당히 효과적인 것으로 나타났다. 독서태도는 학습평가를 밑도는 하의 수준의 학습부진아에 대한 학습만화 독서지도가 매우 뚜렷한 교육적 효과를 나타냈음을 알 수 있다.

넷째, 학습만화독서프로그램 운영 후 독서평가지와 독후활동지 결과를 보면 높은 독서평가지 점수를 나타냈어도 독후활동지의 수준은 낮거나 혹은 낮은 독서평가지 점수를 나타냈어도 독후활동지의 수준은 높은 경우가 양자가 동일하게 나타난 경우보다 많이 나타났다. 이로써 학습만화 독후활동은 지식을 습득하는 측면과 자신이 느낀 것을 표현하는 것과는 상관관계가 없음을 알 수 있다. 따라서 학습만화의 독후활동도 서로 다른 관점에서 접근되어야함을 알 수 있다.

다섯째, 학습만화 독서지도가 독후활동 수준에 미치는 영향은 상위 수준 학생보다는 중간 수준 학생들의 수준향상에 유효했다. 학습만화

독서지도는 학생들의 독후활동을 더 활성화 시킬 수 있는 기회와 자료들을 제공하여 독후활동의 수준을 증가시킬 수 있음을 알 수 있다.

5. 결론 및 제언

5.1 결론

학습만화는 만화가 가지고 있는 특성상 글책의 독서지도와 다른 접근을 필요로 한다. 즉 학습만화는 글과 그림이 결합된 만화를 기반으로 제작되므로, 그 특성에 적합한 지도방안이 수립되어야 하고, 학습만화 독서활동을 기반으로 지식 정보에 대한 정확한 이해와 적용을 높일 수 있는 프로그램이 병행되어야 한다. 그럼에도 불구하고 우리나라에서의 학습만화에 대한 독서지도는 아직 큰 관심을 끌지 못하고 있는 반면 출판시장에서의 학습만화 출판 양은 매우 많고, 학생들의 학습만화에 대한 관심은 매우 높다.

이 연구에서 실행연구의 이론에 근거하여 연구대상 초등학생들의 독서태도를 관찰하고 2차에 걸친 학습만화 독서지도 프로그램 수업 후 학습만화 내용 평가결과와 독후활동지, 학습일지를 평가, 분석하여 얻은 결과는 다음과 같다.

첫째, 학습만화 독서지도 프로그램은 특정분야의 주제 관련 지식습득에 효과적이다.

둘째, 학습만화 독서지도 프로그램에서는 여러 가지 독후활동 보자는 텍스트북에 적합한

제한적 독후활동을 통하여 인지적 학습적 성과를 크게 가져 온다.

셋째, 독서태도나 학업성적이 좋은 학생들보다 독서나 학습부진아에 대한 학습만화 독서지도 프로그램의 교육적 효과가 뚜렷하다.

넷째, 학습만화 독서활동 후 실시하는 제한적 독후 활동은 지식을 습득하는 측면과 자신이 느낀 것을 표현하는 감성적 측면과 무관하다.

다섯째, 개방형 학습일지는 자기 독서활동 및 인지과정을 점검, 확인하는 반성적 사고활동을 가능하게 한다.

5.2 제언

교육현장에서 학습만화를 통한 교육적 효과를 높이는 학습만화 독서지도에 대한 후속연구를 위하여 다음과 같이 제언하는 바이다.

첫째, 이 연구에서는 한 학년으로 제한하여 읽기 전 - 읽기 중 - 읽기 후 활동과정으로 한정 실시하였지만 앞으로 대상을 확대하여 적용할 수 있는 효율적인 학습만화 독서프로그램을 연구해 볼 필요가 있다.

둘째, 학습만화 읽기를 통해 배경지식을 활성화하고 새로운 정보를 습득할 수 있는 보다 효율적인 독후 활동프로그램에 대한 연구가 필요하다.

셋째, 학습부진아에 대한 학습만화 독서교육의 효과가 크다는 것이 입증되었으므로 과목별 학습부진아에 대한 학습만화 독서지도 프로그램 연구가 필요하다.

참 고 문 헌

- 강희영. 2008. 『초등학생 독서실태분석과 창의적 독서프로그램 연구』. 석사학위논문. 전남대학교 대학원, 문헌정보학과.
- 길문섭. 2000. 『만화의 문화시대』. 서울: 국제출판.
- 김기영. 2007. 『만화가 아동의 정서 발달에 미치는 영향』. 석사학위논문. 경인교육대학교 교육대학원, 초등도덕교육과.
- 김미정. 2002. 『만화를 활용한 자기표현 능력 향상에 관한 연구』. 석사학위논문. 춘천교육대학교 교육대학원, 초등미술과.
- 김영귀, 여수진. 2008. 학교도서관 정보자료로서의 만화자료에 관한 연구. 『사회과학연구』, 12: 71-103.
- 이용숙 외 5인. 2005. 『교육현장 개선과 함께 하는 실행연구방법』. 서울: 학지사.
- 이자영. 2001. 『역사학습에의 만화자료 활용』. 석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원, 역사교육과.
- 이주상. 2005. 『만화탐독이 아동의 학습태도에 미치는 영향에 관한 연구』. 석사학위논문. 홍익대학교 광고홍보대학원.
- 임영례. 2009. 『학습만화를 통한 독서교육에 대한 초등교사의 인식 연구』. 석사학위논문. 전남대학교 교육대학원, 사서교육전공.
- 천경록 외 6인. 2006. 『자기주도적 학습을 위한 독서전략지도』. 서울: 교육과학사.
- 최열. 1995. 『한국만화의 역사』. 서울: 열화당.
- 최영임, 한복희. 2009. 학습만화를 활용한 효율적인 독서지도 방안. 『한국문헌정보학회지』, 43(1): 251-270.
- 한국만화영상진흥원. 2010. 『한국만화연감』. 부천: 한국만화영상진흥원.
- 한운옥. 2008. 『독서교육과 자료의 활용』. 서울: 한국도서관협회.
- 황혜연. 2006. 『학습 만화의 교육적 역할에 관한 연구』. 석사학위논문. 경희대학교 교육대학원.
- E. 밀스 제프리. 2005. 『교사를 위한 실행 연구』. 서울: 우리교육.
- 道田泰司. 1998. “マンガを用いた授業実践の試みとその評価.” 『琉球大學教育學部紀要』, 2(53): 317-326.
- 向後千春. 2005. 『個別化教授システムの開發と實踐: 教材設計の認知的研究を基礎として』. 博士學位論文. 早稻田大學校.