

학습만화를 활용한 효율적인 독서지도 방안

A Study on the Plans of Efficient Reading Guidance through a Studying Cartoon

최 영 임(Young-Im Choi)*

한 복 희(Bock-Hee Hahn)**

목 차

1. 서 론	3.2 표본선정 및 자료수집
1.1 연구의 필요성 및 목적	3.3 자료의 분석방법
1.2 용어의 정의	4. 학습만화와 일반도서 독서실태 분석
2. 이론적 배경	4.1 학습만화의 독서 실태
2.1 학습만화의 인지발달 촉매적 기능	4.2 일반도서의 독서 실태
2.2 학습만화의 교수 자료적 기능	5. 학습만화를 활용한 효율적인 독서지도 방안
2.3 학습만화의 학습 교재적 기능	6. 결론 및 제언
3. 연구의 방법	6.1 결 론
3.1 연구의 설계 및 절차	6.2 제 언

초 록

이 연구의 목적은 독서 동기 유발 매체인 학습만화의 효율성을 높일 수 있는 도서 및 비도서 자료와 학습 만화를 연계하여 독서지도 방안을 제시하는 것이다. 이를 위하여 충남 천안의 3개 중학교, 6개 반 학생 182 명을 대상으로 설문조사를 실시하여, 독서의 동기 유발요인을 분석하였다. 학습만화와 연계한 도서 및 비도서 목록을 이용한 효율적인 독서지도 방안을 제시하여 청소년들의 올바른 독서 문화를 형성하는 데 도움이 되고자 한다.

ABSTRACT

The purpose of this study was to suggest effective reading guidance using studying cartoons for the reading motivation. We conducted a survey at 3 junior high schools in Chung-Nam province, consisting of 182 students in 6 classes in an attempt to analyze what motivates reading. We propose strategies that can encourage students to read using cartoons, books, and multimedia guides.

키워드: 학교도서관, 학습만화, 독서지도

School Library, Studying Cartoon, Reading Guidance

* 천안두정고등학교 사서교사(comteacher1@hanmail.net)

** 충남대학교 사회과학대학 문헌정보학과 교수(Corresponding author : hanbh@cnu.ac.kr)

논문접수일자: 2009년 2월 25일 최초심사일자: 2009년 2월 25일 게재확정일자: 2009년 3월 6일

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

정부는 2002년 학교도서관 활성화 종합방안의 일환으로 '좋은 학교도서관 만들기' 사업을 진행하여 2003년부터 5년간 매년 600억 원을 조성하여 약 1,200여 개 학교를 중점적으로 지원하였다. 교육과학기술부의 초·중등 도서관 현황 통계자료에 의하면 2002년 초·중등학교에 도서관이 개설된 학교수가 8,181개교에서 2007년 10,422개교까지 무려 2,000개교 이상으로 확대되었다. 학생 1인당 장서수도 2002년 5.5권에서 2007년 10.9권으로 증가하였다(교육과학기술부 자료 참조). 정부의 학교도서관 활성화 종합방안 계획과 함께 2008년 대입제도 개선안 발표 이후, 독서교육에 대한 관심이 더욱 높아지고 있는 추세이다. 학교도서관 지원 사업이 본격화되면서 학교에서의 책 읽기가 점점 강조되고 있다. 그러나 실상 학교도서관을 이용하여 책을 읽는 학생 수는 큰 차이를 보이지 않고 있다. 초·중학교 도서관에서 대출빈도가 높은 도서도 대부분 학습만화에 그치고 있다. 이러한 상황은 학교뿐만 아니라 서점의 경우도 마찬가지여서 초·중학생들의 독서문화의 편향성이 우려되는 실정이다.

그동안 만화를 활용한 교육에 대한 연구는 김창연(1986)의 『한국아동만화의 기능적 특성에 관한 시론적 연구』를 시작으로 『학습만화의 교육적 기능에 관한 연구』(김승민 1989), 『만화 자료를 활용한 과학학습이 흥미 및 학업성취에 미치는 영향』(임보진 2005), 『중학교 국사 수업에서 학습만화 이용』(오민희 2006), 『지리교육

에서 만화의 도입과 만화의 유형에 따른 학습자 선호도 및 학습 효과』(최재영 2007), 『초등학생용 역사학습만화의 교육효과 분석』(심수민 2007) 등이 있다. 이미 많은 연구자들의 다양한 연구가 축적되어 있다. 기존 연구의 대부분은 만화와 교과교육 연계에 관한 내용이다. 기존 연구 중 중학생을 대상으로 만화를 활용한 독서지도 활성화를 위한 방안 연구는 없다는 점에 주목한다. 학습만화를 활용한 교과수업이 일반적으로 학습자들에게 높은 흥미와 참여도를 가져왔다는 그동안의 연구 결과는 본 연구의 기본 전제이다. 거기에서 나아가 학습만화를 활용한 독서지도 활성화방안을 이끌어낸다면 청소년들의 균형 잡힌 독서문화 형성에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대한다.

따라서 이 연구의 목적은 중학생을 대상으로 학습만화와 일반도서에 대한 독서실태를 분석하여 문제점을 도출하고 그 해결 방안을 모색하여 독서지도 활성화 방안을 제시하고자 한다. 제언적 차원의 본 연구가 이후 학습만화와 독서지도 활성화 방안에 관한 다각도의 심층적 연구의 출발점이 되길 기대한다.

1.2 용어의 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. 학습만화는 예술적 성취나 오락적 흥미를 끌기 위한 만화와 달리 지식을 쉽고 흥미 있게 전달하려는 목적을 지니고 있다.¹⁾

2. 이론적 배경

좋은 도서는 독자에게 흥미를 주어야 하지만 내용에 있어서도 교훈이 담겨 있거나 학생들에게 필요한 정보를 제공해 주어야 한다. 또한 독자들은 책을 읽으면서 자연스럽게 어휘력도 풍부해 지게 된다. 그러나 만화의 경우, 그것이 학습만화이든 일반만화이든 간에, 중요한 장면만을 뽑아 그림화 하여 출판한 것이기 때문에 일반도서 보다 정보전달력은 높지만 어휘력 면에서는 다소 부족하다고 할 수 있으며, 이로 인해 어휘력 발달을 저해하는 요인이 될 수도 있다. 중학생들의 경우 독서지도가 잘 된 학생들보다 글이 많은 책보다는 읽기 쉬운 학습만화를 즐겨 본다고 한다.

이 장에서는 학습만화의 기능에 대해서 인지발달의 촉매적 기능, 교수 자료적 기능, 학습 교재적 기능으로 나누어서 정리하였다.

2.1 학습만화의 인지발달 촉매적 기능

아동의 지적성장 발달에 대한 많은 이론 중, Jean Piaget의 이론은 대표적 이론이라고 할 수 있다. Piaget의 인지발달 단계는 인지구조의 점진적인 변화는 사람에 따라서 다를 수 있으나, 발달 과정은 똑같은 순서 즉, 감각동작기, 전조작기, 구체적 조작기, 형식적 조작기로 나타난다는 것으로 특징 지워진다.²⁾ Piaget는 학습자가 가지고 있는 인지구조의 변화를 지적인

평형화라고 보고, 인지구조와 학습 내용 사이의 상호작용을 동화와 조절이라고 설명하였다. 인지발달은 내적 요인인 성숙과 외적 요인인 사회적 혹은 물리적 경험에 의존하여 평형화의 과정을 거쳐 보다 높은 발달 단계로 옮겨간다. 피아제가 제시하는 발달 단계 중 중학생에 해당하는 단계는 형식적 조작단계로서 이 단계는 지적 발달의 최고 수준을 발휘하는 인지발달의 마지막 단계이다. 이 시기는 체계적이면서도 추상적인 사고 능력을 갖게 되어 과학적 추론을 할 수 있게 된다. 따라서 만화는 학생들이 아직 경험해 보지 못한 사실 또는 경험을 시작점으로 제공하여, 이를 모르고 있던 단계의 평형상태에 도전함으로써 새로운 평형상태에 도달하도록 동화와 조절을 시켜준다는 점에서 지적 성장 발달의 촉진제라 할 수 있을 것이다.³⁾ 이러한 장점을 살려 학습만화가 촉진제로 활용되는 것이 바람직하며 점차 그림보다는 활자위주의 도서로 연계하여 체계적이면서 추상적인 사고능력을 발달시켜 추론능력을 개발해야 한다. 글을 읽고 학생들이 스스로 장면을 생각하고 머릿속에 책 내용을 그려나가다 보면 사고 능력이 향상되는 것은 당연하다고 생각된다.

2.2 학습만화의 교수 자료적 기능

시청각교육이 대두되면서 시청각 교육에 관한 학설과 이론들이 제기되었는데, 가장 대표적인 것으로 Edger Dale의 '경험의 원추(Cone

1) 최 열, 1995. 『한국만화의 역사』. 서울: 열화당.

2) 이강남, 2007. 『구성주의 학습전략이 중학생의 과학 개념학습과 과학적 태도에 미치는 영향』. 박사학위논문. 전북대학교 대학원, 31-32.

3) 김승민, 1989. 『학습만화의 교육적 기능에 관한 연구』. 석사학위논문. 중앙대 신문방송대학원, 17-20.

of Experience)’모형이 있다. 이 모형은 교수자료가 지니고 있는 구체성과 추상성을 기준으로 학습의 경험과 효과를 분석하고 있다⁴⁾(그림 1 참조).

Dale은 Hoban의 개념을 확장시켜 시청각교재가 제공하는 구체적 경험의 정도에 따라 교재를 분류하여 원추의 하부에서 상부로 올라갈수록 구체적인 것보다 추상적인 것이 높아지고, 상부에서 하부로 내려올수록 구체성이 높아지는 것으로 설명하였다. 특히 개념 형성 과정에 있어서 ‘직접적, 목적적 경험’에서 ‘관찰에 의한 경험’을 통해서 ‘언어적 경험’을 연결시키고 있다.⁵⁾

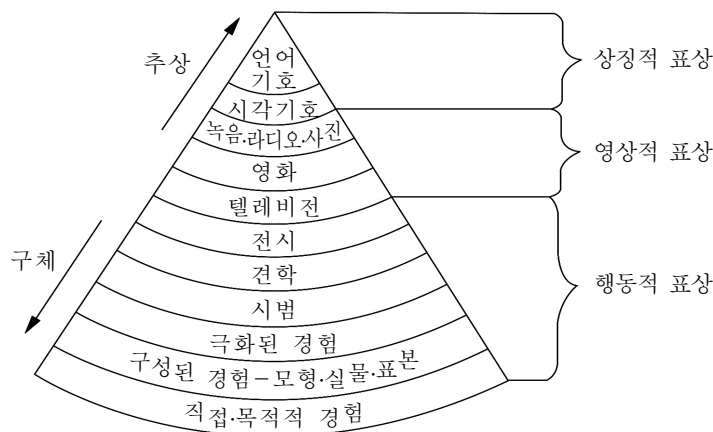
만화는 그림과 사진 그리고 시각기호와 언어 기호가 섞여진 매체로 영상적이고 상징적인 표현양식을 채택하고 있다. 따라서 영상적 표현과 상징적 표현을 담고 있는 만화는 이 단계에 있는 학생들의 교수 매체로 효과적일 수 있다.

청소년기의 독서 발달 단계는 전기기 또는

문학기에 해당한다. 이 시기는 소년문학이나 통속문학, 역사 이야기가 독서 흥미 발달 재료가 된다고 볼 수 있다. 하지만 딱딱한 역사 이야기는 청소년들에게 흥미를 불러일으키지 못할 수 있는데, 학습만화는 이해하기 힘든 역사 이야기를 쉽게 풀어놓은 형태로 출판되고 있다. 따라서 어려운 역사 이야기에 대한 흥미를 유발하기 위해 먼저, ‘만화 한국사 바로보기’, ‘카툰국사’를 선정하여 읽게 한 후, ‘역사스페셜’, ‘한 권으로 읽는 한국사’, ‘5교시 국사시간’ 등의 일반도서를 연계하여 독서지도를 한다면 청소년들의 독서 흥미를 지속적으로 유지시킬 수 있을 것으로 판단된다.

2.3 학습만화의 학습 교재적 기능

만화는 필요에 따라서 과장되거나, 생략을 통하여 메시지를 정확하고 간결하게 요약하고 정



〈그림 1〉 Dale의 경험의 원추와 Bruner의 지식 표상 양식

4) 박숙희, 염명숙. 2007. 『교수학습과 교육공학』. 서울: 학지사.

5) E.Dal. 1954. 『Audio-visual Methods in Teaching』, 김신자. 1999. 『교육공학의 이론과 실제』에서 재인용, 31.

리하여 독자에게 정보를 신속하게 전달하며, 완전한 구어체의 사용으로 현장감과 현실성이 두드러지기 때문에 그 어느 매체보다 전달력은 강력하다고 할 수 있다. 이러한 특징으로 인하여 만화는 교육적으로 널리 활용되고 있다. 특히 역사, 인문, 경제, 철학 분야의 경우 난해성 함과 전문성으로 인하여 일반대중과는 괴리되어 온 것이 지금까지의 사정이었다. 그러나 이러한 전문분야까지도 이해하기 쉽고 재미있는 만화로 제작하여 보급한다면 일반 학생은 물론 사회인들도 거부감 없이 접근하고 쉽게 소화할 수 있게 될 것이다.

3. 연구의 방법

3.1 연구의 설계 및 절차

이 연구는 학습만화와 연계하여 학습만화를 활용한 효율적인 독서지도 방안을 제시하기 위한 연구이다. 이 연구를 위하여 문헌조사를 통해 선행연구를 조사하고, 학습만화와 일반도서를 구분하여 중학생들을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

이 연구의 절차는 다음과 같이 진행되었다.

첫째, 국내의 선행연구를 통해 학습만화의 정의와 기능을 제고하고, 성별로 나누어 도서의 선호도를 분석하고, 학습만화와 일반도서를 읽게 되는 동기에 영향을 주는 요인들을 설문조사 하였다.

둘째, 설문조사는 사서교사가 배치되어 있는 천안소재 중학교 3개 학교의 1학년 182명을 대상으로 실시하였다.

셋째, 회수된 설문지를 기초로 하여 학습만화, 일반도서의 독서 실태, 학습만화와 도서 및 비도서의 연계방안 등을 조사하였으며, 분석을 위하여 SPSS 12.0으로 통계처리 하였다.

3.2 표본선정 및 자료수집

이 연구에서 표본선정을 위하여 사서교사가 배치되어 있는 천안 지역 3개 중학교를 대상으로 하여 중학교 1학년 2개 반을 무작위로 선정하여, 6개 반 학생 182명을 대상으로 하였다. 중학생 1학년을 대상으로 학습만화 독서 동기와 학습만화 독서 효과, 일반도서의 이용실태, 학습만화를 활용한 일반도서와의 연계 방안 등의 내용을 중심으로 설문조사를 실시하였다. 설문자료 수집은 2008년 11월 3일부터 2008년 11월 7일까지 5일간 실시하였으며, 조사 기간 중 연구자가 천안 지역 학교를 직접 방문하여 설문지를 배포하고 현장에서 회수하였다.

3.3 자료의 분석방법

이 연구에서는 학습만화를 활용하여 일반도서로 연계할 때 영향을 미치는 요소들로, 학습만화와 연계된 목록, 친구와 교사의 도서 추천, 도서관 서가배열 상태, 교과와 관련된 수행평가, 논술 대비 등을 변수로 선정하였다. 사서교사로서 근무하면서 학생들을 만나본 결과 이들 요인 외에도 다른 많은 변인들이 있으나 5가지로 임의로 선정하였다. 변수에 따른 정보의 수집, 일반도서의 이용, 학습만화와 일반도서의 이용 실태를 조사·분석하였다.

설문조사를 통하여 수집된 총 182개의 데이

터는 SPSS 12.0을 이용하여 분석하였으며, 설문 범주 및 조사항목은 <표 1>과 같다.

4. 학습만화와 일반도서 독서실태 분석

4.1 학습만화의 독서 실태

4.1.1 성별 분석

중학교 1학년 학생들이 읽는 도서 자료 중에서 학습만화와 일반도서 중 어떤 종류의 도서를 선호하는지를 성별의 차이에 따라 분석하였다. <표 2>와 같이 남자 중학생들은 일반도서(23.66%)보다 학습만화(73.12%)를 3배 이상

선호하는 것으로 나타났으며, 여자 중학생은 학습만화(42.7%)보다 일반도서(56.18%)를 약간 더 선호하는 것으로 나타났다.

남자 중학생들의 대부분이 즐겨 학습만화를 읽고 있는 것으로 조사되었는데 학습만화 위주의 독서 수준에 머무르게 된다면 앞으로 남자 중학생들의 사고력과 어휘력이 여자 중학생에 비해 현저히 떨어질 수 밖에 없다.

4.1.2 응답자 내부적인 요인 분석

중학생의 학습만화의 독서 실태를 파악하기 위해 응답자 내부의 요인으로 독서동기, 독서효과 등의 요인에 대하여 수집된 자료를 분석하였다.

<표 1> 설문범주 및 조사항목

범 주	영 역	조사항목	문항 수
개인적 성향	응답자의 특성	1. 성별	1
		2. 독서장소	1
학습만화 실태	학습만화의 반응	1. 학습만화 독서 동기	1
		2. 학습만화 효과 정도	1
일반도서 실태	일반도서의 반응	1. 일반도서 독서량	1
		2. 일반도서 독서동기	1
		3. 응답자의 외부적인 요인분석	3
연계 활용 도서	연계 방안	1. 도서 목록 이용정도	1
		2. 비도서 목록 이용정도	1
		3. 도서관 배치 영향	1
		4. 수행평가 관련 정도	1
		5. 논술 대비	1

<표 2> 성별에 따른 도서형태별 독서 비율

성 별 \ 종 류	학습만화(%)	일반도서(%)	기 타(%)	계(%)
남 학생	68(73.12)	22(23.66)	3(3.22)	93(100.00)
여 학생	38(42.70)	50(56.18)	1(1.12)	89(100.00)

(1) 학습만화의 독서동기

독서 자료 중 선호도가 높은 학습만화를 청소년들이 무엇 때문에 즐겨 읽는 지를 파악하기 위하여 학습만화에 대한 독서동기를 분석하였다. 학습만화를 읽지 않는다고 응답한 학생은 모두 38명(20.89%)이었으며, 그 중 남학생이 9명(4.95%), 여학생이 29명(15.93%)으로 나타났다. 읽지 않는 학생(38명)을 제외한 144명의 응답내용을 보면 다음과 같다. 학습만화의 독서동기를 살펴보면 78명(54.17%)의 학생들은 재미있기 때문이라고 하였으며, 나에게 도움을 주니까(23%), 시간을 보내기 위해(17.4%), 친구들이 보니까(5.6%)의 순으로 독서를 하는 것으로 나타났다.

남녀 학생 모두에게 '재미'가 독서의 결정적인 동기임을 알 수 있다. 학습만화의 흡인력이

자 가능성으로 볼 수 있다. 학습만화를 이용하여 청소년들의 독서동기를 자극할 수 있는 방안이 있다면 효과적인 독서지도로 나아갈 수 있을 것이다.

(2) 학습만화의 독서효과

독서 후 독서효과에 대하여 <표 4>와 같이 재미를 준다(50%), 지식·상식을 얻을 수 있다(23.30%), 상상력을 쌓게 해준다(10.96%), 수업시간에 도움을 준다(10.3%), 교훈을 준다(4.8%)의 순서로 응답하였다.

이는 학생들이 단순한 독서동기(재미)를 가지고 독서를 하기 때문에 읽고 난 후의 독서효과에 대해 별로 기대하지 않고 있는 것으로 파악된다.

학습만화 독서실태 조사에 의하면 대부분의 남

<표 3> 학습만화 독서동기

독서동기 \ 성 별	남학생(%)	여학생(%)	계(%)
재미있기 때문에	49(34.03)	29(20.14)	78(54.17)
나에게 도움을 주니까	15(10.42)	18(12.50)	33(22.92)
시간을 보내기 위해	13(9.03)	12(8.33)	25(17.36)
친구들이 보니까	7(4.86)	1(0.69)	8(5.55)
계	84(58.34)	60(41.66)	144(100.00)

<표 4> 학습만화와 만화의 독서효과

독서효과 \ 성 별	남학생(%)	여학생(%)	계(%)
재미를 준다.	45(30.82)	28(19.18)	73(50.00)
지식, 상식을 얻을 수 있다.	18(12.34)	16(10.96)	34(23.30)
상상력을 쌓게 해준다.	8(5.48)	8(5.48)	16(10.96)
수업시간에 도움을 준다.	8(5.48)	7(4.79)	15(10.27)
교훈을 준다.	5(3.42)	3(2.05)	8(5.47)
계	84(57.54)	62(42.46)	146(100.00)

학생들은 학교도서관(25.3%)을 이용하는 것으로 나타났고 남학생(73.1%)들이 여학생(42.7%)보다 더 많이 읽고 있음을 알 수 있다. 학교도서관을 남학생들이 많이 이용하고 있고 학습만화를 여학생보다 약 2배에 가깝게 많이 읽고 있다는 것을 알 수 있다. 학습만화를 읽게 되는 독서동기로 대다수의 학생들이 '재미있기 때문에'(54.17%)라고 응답하고 있다. 게임과 같은 오락성 놀이에 일반적으로 남학생들이 여학생들에 비해 더 심취한다. 이런 성향에 착안해 볼 때 학습만화가 대리 충족시켜주는 오락물에 멈춰있지 않은가 생각해보아야 한다. 학교도서관 역시 그런 학생들에게 장소를 제공하는 역할만을 하고 있는지 다시 한 번 생각해 보게 한다.

4.2 일반도서의 독서 실태

4.2.1 일반도서의 독서량

중학교 1학년 학생들이 읽는 독서 자료 중에서 일반도서의 독서량을 파악하고 남녀학생간의 차이를 분석하였다. <표 5>와 같이 남자 중학생들은 거의 읽지 않는 학생(5.49%)을 제외하고는 1권~2권(16.48%), 3권~4권(12.09%), 5권~10권(9.34%), 10권 이상(7.69%)이상의 순으로 나타나 여학생들에 비해 대체적으로 일반도서를 더 많이 읽고 있는 것으로 조사되었

다. 여학생은 거의 읽지 않는 학생(8.80%)을 제외하고 많은 학생들이 1권~2권(23.08%)으로 응답하였다.

앞의 학습만화의 독서량 <표 3>과 비교하여 보면 남자 중학생의 73.%가 학습만화를 선호하는 경향이 나타났는데 <표 5>의 결과를 보면 남자 중학생의 약 16%에 해당하는 학생들이 한 달 평균 5권 이상의 일반도서를 읽고 있는 것으로 나타났다. 이는 학습만화가 일반도서 읽기 동기로 작동하였음을 알 수 있다.

4.2.2 일반도서를 읽지 않은 이유

<표 5>에서 일반도서를 읽지 않는다고 응답한 남학생 10명과 여학생 16명에게 일반도서를 읽지 않은 이유를 조사하였다. <표 6>에 의하면 성별에 따라 일반도서를 읽지 않는 이유는 유사했다. 그러나 많은 여학생들(30.78%)은 재미가 없어서라고 응답하여 남학생(15.38%)의 두 배 비율을 보인다. 그 외 시간이 많이 걸린다(26.92%)와 글 내용이 너무 많아 읽기가 귀찮거나(19.23%)는 문항에는 남학생과 여학생이 비슷한 비율을 보였다.

앞의 <표 4>와 비교하면 학습만화를 읽는 이유가 '재미있기 때문에'(54.17%)라고 중학생들이 반응한 것에 비해 일반도서를 읽지 않는 이유 또한 12% 학생들이 '재미가 없기 때문'이

<표 5> 성별에 따른 일반도서별 독서량

성 별 \ 독서량	거의 읽지 않는다(%)	1권~2권(%)	3권~4권(%)	5권~10권(%)	10이상(%)	계(%)
남 학생	10(5.49)	30(16.48)	22(12.09)	17(9.34)	14(7.69)	93(51.09)
여 학생	16(8.80)	42(23.08)	18(9.89)	11(6.04)	2(1.10)	89(48.91)
계	26(14.29)	72(39.56)	40(21.98)	28(15.38)	16(8.79)	182(100.00)

〈표 6〉 성별에 따른 일반도서를 안 읽는 이유

성 별 \ 이 유	재미가 없다(%)	글 내용이 너무 많아 읽기가 귀찮다(%)	시간이 많이 걸린다(%)	생각하면서 읽어야 한다(%)	계(%)
남 학 생	4(15.38)	3(11.54)	3(11.54)	0(0.00)	10(38.46)
여 학 생	8(30.78)	2(7.69)	4(15.38)	2(7.69)	16(61.54)
계	12(46.16)	5(19.23)	7(26.92)	2(7.69)	26(100.00)

라는 반응을 하고 있다. 이는 대부분의 중학생에게 독서 동기 유발 요인이 '재미'에 있음을 보여준다. 아무리 좋은 책이라 하더라도 중학생들에는 재미가 없다면 독서는 절대 불가능한 것을 알 수 있다. 한편 독서 확장의 매체로서 학습만화를 활용한 독서 지도의 가능성을 시사한다.

4.2.3 응답자의 외부적인 요인분석

- (1) 학습만화와 연계된 자료 목록
- 가. 학습만화와 연계된 도서 목록

학습만화를 활용한 도서목록을 만들어 이 목록이 청소년들에게 얼마나 이용되고 있는지를 파악하기 위하여 조사하여 분석하였다. 참고로 〈표 7〉, 〈표 8〉, 〈표 9〉, 〈표 10〉, 〈표 11〉, 〈표 12〉를 설명함에 있어서 매우 그렇다, 그렇다, 조금 그렇다는 긍정적인 생각으로 설명하였고, 보통, 조금 그렇지 않다, 그렇지 않다, 매우 그렇지 않다는 부정적인 생각으로 보았다.

〈표 7〉에 의하면 25% 정도의 학생들은 학습

만화를 활용한 도서목록을 이용하고 있으며, 47%의 학생들은 이용정도가 낮다고 응답하였다. 약 28%의 학생들은 '보통'이라고 응답하였다. 이 결과를 보면 대부분의 학생들은 학습만화만 읽고 더 이상 계속하여 일반도서를 읽지 않는 것으로 생각된다. 그러나 연구자의 생각에는 연계한 도서목록이 있다면 충분히 일반독서로 이어 질 수 있다고 생각된다. 이것은 긍정적인 생각을 가지고 있는 약 25%의 학생들이 존재하고 있기 때문이며 이러한 수치는 이 연구의 목적을 확고히 뒷받침해주기에 충분하다고 생각된다.

나. 학습만화와 연계된 비도서 목록

'매체에 소개된 학습만화가 일반도서로 출판된다면 읽을 것인가?'라는 질문에 대한 자료를 분석하였다. 〈표 8〉에 의하면 59% 학생들은 TV로 방영된 내용이 책으로 만들어졌을 경우 이용하겠다고 응답하였고 15% 학생들은 부정적으로 응답하였다. 이는 고등학생에 비해 중학

〈표 7〉 학습만화를 활용한 도서목록 이용 정도

성 별 \ 이용 정도	매우 그렇다(%)	그렇다 (%)	조금 그렇다(%)	보통 (%)	조금 그렇지 않다(%)	그렇지 않다(%)	매우 그렇지 않다(%)	계(%)
남 학 생	2(1.10)	8(4.40)	7(3.85)	27(14.84)	16(8.80)	15(8.24)	17(9.34)	92(50.57)
여 학 생	2(1.10)	11(6.03)	16(8.79)	24(13.19)	20(10.99)	6(3.30)	11(6.03)	90(49.43)
계	4(2.20)	19(10.43)	23(12.64)	51(28.03)	36(19.79)	21(11.54)	28(15.37)	182(100.00)

〈표 8〉 학습만화를 활용한 비도서 목록 이용 정도

성 별 \ 이용 정도	매우 그렇다(%)	그렇다 (%)	조금 그렇다(%)	보통(%)	조금 그렇지 않다(%)	그렇지 않다(%)	매우 그렇지 않다(%)	계(%)
남 학 생	16(8.79)	17(9.34)	16(8.79)	27(14.84)	9(4.95)	4(2.20)	3(1.64)	92(50.55)
여 학 생	24(13.19)	19(10.44)	16(8.79)	19(10.44)	7(3.85)	2(1.10)	3(1.64)	90(49.45)
계	40(21.98)	36(19.78)	32(17.58)	46(25.28)	16(8.80)	6(3.30)	6(3.28)	182(100.00)

생들은 여가시간이 많아 매체를 접할 기회가 많이 주어지고 있으며 매체에서 한번 소개된 도서에 많은 관심을 가지고 있는 것을 알 수 있다.

(2) 친구의 추천이나 권유

일반도서의 독서에 영향을 줄 외부적인 요인으로 친구의 추천이나 권유가 청소년에게 어떤 영향을 미치는지 파악하기 위하여 자료를 분석하였다. 〈표 9〉에 의하면 65명(42%)의 학생들은 친구의 추천이나 권유를 받고 있으며 52명(33%)의 학생들은 별로 영향을 받지 않는 것으로 나타났다. 청소년기에 주변 환경 중에서 가장 영향을 많이 받는 요인으로 친구임을 알 수 있다.

(3) 학교도서관 서가 배치

학습만화와 일반도서를 같이 배치할 경우 청소년의 독서에 어떤 영향을 미치는지, 파악하기 위하여 자료를 분석하였다. 〈표 10〉에 의하면 학습만화를 일반도서와 같이 배치한다면 이용하겠다는 학생은 33% 정도였으나, '보통'이라고 응답한 학생은 40%, 그렇지 않다고 생각한 학생이 27%로 나타나 조사내용에 대하여 특별한 반응을 보이지 않았다. 학생들은 서가 배치에 큰 차이를 느끼지 않으므로 따로 배치할 필요가 없음을 알 수 있다.

(4) 학교 수행 평가

일반도서의 독서에 영향을 줄 외부적인 요인

〈표 9〉 친구의 추천이나 권유

성 별 \ 도움 정도	매우 그렇다(%)	그렇다 (%)	조금 그렇다(%)	보통(%)	조금 그렇지 않다(%)	그렇지 않다(%)	매우 그렇지 않다(%)	계(%)
남 학 생	6(3.85)	11(7.05)	15(9.62)	21(13.46)	14(8.97)	6(3.85)	10(6.41)	83(53.21)
여 학 생	7(4.49)	12(7.69)	14(8.97)	18(11.54)	10(6.41)	9(5.77)	3(1.92)	73(46.79)
계	13(8.34)	23(14.74)	29(18.59)	39(25.00)	24(15.38)	15(9.62)	13(8.33)	156(100.00)

〈표 10〉 학습만화와 일반도서를 같이 배치할 때 이용 정도

성 별 \ 이용 정도	매우 그렇다(%)	그렇다 (%)	조금 그렇다(%)	보통(%)	조금 그렇지 않다(%)	그렇지 않다(%)	매우 그렇지 않다(%)	계(%)
남 학 생	3(1.65)	10(5.50)	15(8.24)	32(17.58)	11(6.04)	6(3.30)	15(8.24)	92(50.55)
여 학 생	8(4.40)	12(6.59)	13(7.14)	40(21.97)	10(5.50)	2(1.10)	5(2.75)	90(49.45)
계	11(6.05)	22(12.09)	28(15.38)	72(39.55)	21(11.54)	8(4.40)	20(10.99)	182(100.00)

으로 학교 수행평가가 청소년에게 어떤 영향을 주는 지를 파악하기 위하여 수집자료를 분석하였다. <표 11>과 같이 일반도서의 독서에 학교 수행평가는 81명(51%)의 학생들은 영향을 받고 있고 '보통'인 경우는 27%,그렇지 않다는 21%로 나타났다. 조사에 의하면, 학교 수행평가가 학생들에 많은 영향을 끼치는 외부적 요인임을 알 수 있다. 외부적인 요인들 중에 중학생들에게 직접적인 영향을 주는 것이 학교 수행 평가 반영일 것이다.

(5) 논술대비나 학교공부에 도움

일반도서를 읽지 않는다고 응답한 26명을 제외한 156명을 대상으로 일반도서의 독서에 영향을 줄 외부적인 요인으로 논술대비와 학교공부가 청소년에게 어떠한 영향을 주는 지를 파악하기 위하여 수집자료를 분석하였다. <표 12>에 의하면 약 74명(47%)의 학생들이 일반도서의 독서가 논술과 학교공부에 도움을 준 것으로 응답하였고, 약 34%의 학생은 '보통'이라고 응답하였다. 나머지 19%의 학생은 부정적인 응답을 하

였다. 이는 중학생들의 독서가 외부요인인 논술 대비나 학교 공부의 도움정도에 영향을 받는 것을 알 수 있다.

조사자료에 의한 학습만화와 일반도서의 독서 실태를 살펴보면 다음과 같다. 학습 만화를 즐겨 읽는 남자 중학생의 경우 여학생에 비해 남자 중학생의 약 16%에 해당하는 학생들이 한 달 평균 5권 이상의 일반도서를 읽고 있는 것으로 나타났다. 학습만화를 좋아하는 학생들은 또한 일반도서의 독서량도 많은 것을 알 수 있다. 또한 일반도서와 학습만화의 독서동기는 재미를 가장 많이 응답하였다. 독서의 동기 중 내외적인 요인들 중 학습자의 내부적인 요인이 큰 것으로 나타나며 올바른 독서를 위해 먼저 독서 흥미를 유발하는 것이 시급한 문제인 것으로 보인다. 또한, 독서동기에 영향을 끼치는 외부요인 중에 친구의 추천이나 권유보다는 수행평가나 논술에 더 많은 영향을 받는 것으로 나타나, 독서에 대한 흥미보다는 내신관리를 이유로 독서를 하고 있는 것으로 판단된다.

<표 11> 학교 수행 평가

성 별 \ 도움 정도	매우 그렇다(%)	그렇다 (%)	조금 그렇다(%)	보통(%)	조금 그렇지 않다(%)	그렇지 않다(%)	매우 그렇지 않다(%)	계(%)
남 학생	10(6.41)	11(7.05)	22(14.10)	24(15.38)	9(5.77)	5(3.21)	2(1.28)	83(53.20)
여 학생	8(5.13)	15(9.62)	15(9.62)	18(11.54)	8(5.13)	5(3.21)	4(2.55)	73(46.80)
계	18(11.54)	26(16.67)	37(23.72)	42(26.92)	17(10.90)	10(6.42)	6(3.83)	156(100.00)

<표 12> 논술대비나 학교공부에 도움을 주는 정도

성 별 \ 도움 정도	매우 그렇다(%)	그렇다 (%)	조금 그렇다(%)	보통(%)	조금 그렇지 않다(%)	그렇지 않다(%)	매우 그렇지 않다(%)	계(%)
남 학생	5(3.20)	14(8.97)	18(11.54)	27(17.31)	9(5.77)	8(5.13)	2(1.28)	83(53.20)
여 학생	6(3.85)	18(11.54)	13(8.33)	26(16.67)	8(5.13)	2(1.28)	0(0.00)	73(46.80)
계	11(7.05)	32(20.51)	31(19.87)	53(33.98)	17(10.90)	10(6.41)	2(1.28)	156(100.00)

5. 학습만화를 활용한 효율적인 독서지도 방안

이 장에서는 학습만화를 활용하여 중학생에게 효율적인 독서지도를 위해, 독서수준에 맞게 학습만화와 연계한 일반도서 및 비도서자료의 목록과 학습만화와 일반만화의 서가 재배치, 도서실내 만화 존재여부 요인들의 정도에 대한 자료를 분석하여 효율적인 독서지도 방안을 제시하였다.

- 1) 청소년의 독서수준 및 흥미를 고려하여 학습만화를 활용한 도서 및 비도서 목록이 개발되어야 할 것이다. 추천도서목록은 이미 단행본이나 인터넷을 통해 많이 나와 있으나 학습만화 이후의 독서 능력에 맞는 수준별 목록은 개발되지 않았다. 이러한 연유로 학교 현장에서는 학습만화 이후의 수준 높은 독서 문화가 제대로 이루어지지 않고 있다. 이 연구에서 제시한 학습만화와 연계된 목록을 기초로 하여 체계적인 연구가 진행될 수 있을 것으로 생각된다.
- 2) 교과교사가 학습만화를 수업시간의 교수·학습교재로 활용하고 추후활동인 수행평가를 통해 일반도서와 연계할 필요가 있다. 이미 발표한 논문에서 알 수 있듯이 사회교과나 역사교과는 학습만화를 수업시간에 사용하고 있다. 하지만 학습만화에서 그치지 않고 일반도서를 연계하여 중학생들의 독서 범위를 확대시켜줄 필요가 있다.
- 3) 학교도서관의 공간을 재배치할 필요가 있다. 대부분의 학교도서관은 장서관리측면이나 학생들의 이용을 위해 학습만화나 일반만

화를 별치해 두고 있다. 그러나 학습만화의 열람이 끝나면 다른 서가로 이동하여 브라우징이나 검색을 하는 경우는 별로 없다. 이는 학생들로 하여금 다른 도서로 브라우징할 기회를 부여하지 않고, 오히려 만화류의 도서에 계속적으로 시선을 잡아두는 역효과를 가져왔다고 생각되어진다. 독서지도의 활성화를 위하여 도서관에서는 학습만화와 일반도서의 동일 공간 배치를 심각하게 고려해야 한다.

- 4) 일반도서에 대한 독서의 필요성과 지속적인 홍보가 필요하다. 즉, 올바르게 책 읽는 방법, 개인별 독서성향 파악, 신착도서 및 수준별 도서 안내를 학교도서관의 게시판을 이용하여 학생들에게 수시로 정보를 제공해 주어야 한다.

6. 결론 및 제언

6.1 결론

이 연구에서는 중학생들의 학습만화의 실태와 일반도서의 실태를 분석하고, 학습만화의 독서 동기, 독서 효과 분석을 통해 중학생들의 독서 행태를 파악하고 학습만화를 활용한 효율적인 독서지도 방안을 모색하고자하였다. 또한 충남지역의 사서교사가 근무하는 3개 중학교도서관을 대상으로 각 2개반 총 6개반에 설문조사를 실시하여 독서 행태와 효율적인 독서지도 방안을 조사하였다.

본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

- 1) 조사된 학생들의 학습만화와 일반도서에 대한 독서비율을 살펴보면, 응답한 남학생의 73%에 해당하는 65명의 학생들이 학습만화를 선호하고 있으며, 여학생의 경우 약 43%정도가 학습만화를 선호하는 것으로 나타났다. 반면에 일반도서의 선호도조사에서는 약 56%의 여학생들이 선호하는 것으로 나타났으며, 남학생의 경우 약 24%의 학생들이 선호하는 것으로 나타났다. 조사 자료에 의하면 성별에 따른 도서형태의 선호도에는 차이가 있는 것으로 보인다(표 2 참조).
- 2) 학습만화에 대한 독서 동기 비율을 살펴보면, 79명(43%)의 학생들은 재미를 위해 학습만화를 보고 있는 것으로 조사되었다. 여학생의 약 20%에 해당하는 29명보다 훨씬 많은 남학생의 27%에 해당하는 49명이 재미를 위해 독서를 한다고 나타났다(표 3 참조).
- 3) 학습만화를 읽은 후에 대한 독서효과를 살펴보면, 응답한 학생의 50%에 해당하는 73명의 학생들이 '재미를 얻었다'로 나타났으며, 73명 중 약 31%에 해당하는 남학생은 45명이고 여학생은 28명으로 나타났다. 이것은 성별에 따라 독서효과에는 차이가 있다는 것을 나타낸다. 그리고 '지식과 상식을 얻을 수 있다'(23%), '상상력을 쌓게 해준다'(11%)와 '수업시간에 도움을 준다'(10%) 등의 순으로 나타났다(표 4 참조).
- 4) 일반도서에 대한 독서량을 살펴보면, 응답한 학생의 72명인 약 40%에 해당하는 학생들이 매월 1권~2권을 읽고 있는 것으로 나타났다. 남학생의 경우 14명(8%)과 여학생 2명(1%)은 매월 10권이상의 일반도서를 읽고 있는 것으로 조사되었다. 반면에 일반 도서를 거의 읽지 않는 학생도 26명으로 조사되었다. 독서량의 조사는 좀 더 정확한 기준을 세워 조사할 필요가 있다(표 5 참조).
- 5) 일반도서에 대한 독서를 하지 않는 26명을 대상으로 이유를 살펴보면, 대부분의 학생(46%)들은 '재미가 없어서 읽지 않는다'라고 응답하였고 27%는 '시간이 많이 걸린다', 19%의 학생은 '글 내용이 너무 많아 읽기가 귀찮다'등으로 나타났다(표 6 참조).
- 6) 25% 정도의 학생들은 학습만화를 활용한 독서목록을 이용하고 있으며, 47%의 학생들은 이용정도가 낮다고 응답하였으며 약 28%의 학생들은 '보통'이라고 응답하였다. 이것은 25% 학생들이 읽기 쉽고 편하기 때문에 학습만화나 일반만화의 단계에 머물러 있으려는 경향이 짙기 때문으로 생각된다. 그러나 연구자의 생각에는 수준별 목록이 있다면 충분히 연계될 것이라 생각되어진다(표 7 참조).
- 7) 응답학생 중 59%의 학생들이 TV로 방영된 내용이 책으로 만들어졌을 경우 이용하겠다고 응답하였고 15% 학생들은 부정적으로 응답하였다. 일반도서 목록 이용과 마찬가지로 여학생이 남학생보다 높은 것으로 조사되었다(표 8 참조).
- 8) 학습만화와 일반도서를 같이 배치할 때 청소년의 독서에 어떻게 영향을 주는 지를 파악하기 위하여 조사 자료를 분석하였다. 학습만화와 일반도서를 같이 배가할 경우 2종류의 자료를 이용하겠다는 학생은 33% 정도로 나타났다. 그러나 '보통'으로 응답한 학생 즉, 어떻게 해야 할지 망설이는 학생으로 보이는 경우가 40%, 그리고 그렇지 않

다고 생각한 학생이 27%로 나타나 이용하려는 학생보다 이용하지 않으려고 하는 학생이 많은 것으로 생각된다(표 10 참조).

9) 일반도서에 대한 독서에 영향을 주는 외부적인 요인으로 논술대비와 학교공부, 친구추천 및 권유, 학교수행평가 등으로 나누어 조사하였다. 일반도서의 독서에 영향을 주는 요인으로 51%의 학생이 수행평가에 영향을 많이 받았고, 47%의 학생이 논술, 42%의 학생이 친구추천 등으로 긍정적인 응답하였다(표 9, 11, 12 참조).

끝으로 학습만화의 부정적인 기능을 부각시켜 학교도서관에서 자취를 감추게 할 것이 아니라 학습만화를 '재미'나 오락용 게임을 위한 대체물이라는 생각을 지양하고 일반도서와 연계하여 적절히 활용하여 독서지도를 한다면 청소년들의 독

서문화에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대된다.

6.2 제언

이상의 연구 결과를 토대로 학습만화를 활용한 효율적인 독서지도 방안에 대해 제언하면 다음과 같다. 이 연구를 통해 청소년들의 학습만화 및 일반도서의 실태를 분석하여 방안을 모색해 보고자 한 것인데, 실제적으로 일부학교만 선정하고 자료가 충분하지 못하여 일반화에 한계가 있다. 또 실제 사서교사가 학습만화와 일반만화를 연계하여 수업을 한 학교가 적어 독서지도 방안을 모색하는데 한계가 있었다. 앞으로는 실제로 연계 수업을 한 학교를 대상으로 독서지도 효과나 도서관의 일반도서 이용률 현황을 분석하여 학습만화가 독서활성화에 촉매가 되기 위한 후속 연구를 유도할 필요가 있다.

참 고 문 헌

[1] 고재희. 2008. 『(통합적 접근의)교육방법 및 교육공학』. 파주: 교육과학사. 교육과학기술부. <<http://www.mest.go.kr/>>.

[2] 금창연. 1986.『한국아동만화의 기능적 특성에 관한 시론적 연구』. 석사학위논문, 중앙대학교 신문방송대학원.

[3] 김경숙. 2001.『진로성숙도와 피아제의 지적발달단계 및 지적 능력의 관계 연구』. 석사학위논문, 충북대학교 교육대학원.

[4] 김승민. 1989.『학습만화의 교육적 기능에 관한 연구』. 석사학위논문, 중앙대학교 신문방송대학원.

[5] 김신자. 1999.『교육 공학의 이론과 실제』. 서울: 문음사.

[6] 박아청. 2002.『교육심리학의 이해』. 서울: 교육과학사.

[7] 박영경. 1997.『학습만화의 수용실태에 관한 연구』. 석사학위논문, 중앙대학교 신문방송대학원.

[8] 임묘진. 2005.『만화 자료를 활용한 과학학습이 흥미 및 학업성취에 미치는 영향』. 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원.

- [9] 오민희. 2006. 『중학교 국사 수업에서 학습만화 이용』. 석사학위논문, 서강대학교 교육대학원.
- [10] 심수민. 2007. 『초등학생용 역사학습만화의 교육효과 분석』. 석사학위논문, 울산대학교 교육대학원.
- [11] 조화섭. 2006. 『(New mind map)조화섭 교육학』. 서울: 혜담.
- [12] 최재영. 2007. 『지리교육에서 만화의 도입과 만화의 유형에 따른 학습자 선호도 및 학습 효과』. 석사학위논문, 서울대학교 대학원.

• 국문 참고자료의 영어 표기
(English translation / romanization of references originally written in Korean)

- [1] Jae-Hee Go. 2008. (*Tonghapjeok Jeobkeunui*) *Gyoyukbangbeop mit Gyoyukgonghak*. Paju: Kyoyuk Kwahaksa.
- [2] Chang-Yeon Geum. 1986. *A Tentative Study on the Functional Characteristics of Korean Adong-Manhwa* Graduate thesis, Seoul National University.
- [3] Kyoung-Suk Kim. 2001. *Relation Between Career Maturity, Piaget's Cognitive Developmental Stage and Intelligence* Graduate thesis, Chunbuk National University.
- [4] Seung-Min Kim. 1989. *A Study on the Educational Function of Study cartoon*. Graduate thesis, Chungang University.
- [5] Shin-Ja Kim. 1999. *Gyoyukgonghakui Irongwa Silje*. Seoul: Moonumsa.
- [6] Ah-Chung Park. 2002. *Gyoyuksimrihakui Ihae*. Seoul: Kyoyook Kwahaksa.
- [7] Young-Kyung Park. 1997. *A Study on the Acceptance of Study cartoon*. Graduate thesis, Chungang University.
- [8] Myo-Jin Lim. 2005. *The Effects of Comics on Interest and Achievement in Science*. Graduate thesis, Korea University.
- [9] Min-Hee Oh. 2006. *A Study of Using Study cartoon in Middle School History Class*. Graduate thesis, Sogang University.
- [10] Soo-Min Sim. 2007. *The analysis of education effect of history learning cartoons of the Elementary student* Graduate thesis, Ulsan University.
- [11] Hwa-Seob Cho. 2006. (*New mind map*) *Cho, Hwa-Seob Gyoyukhak*. Seoul: Hyedam.
- [12] Jae-Yung Choi. 2007. (*The*) *Effect of the introduction of cartoons and their types in geography education on learners preference and learning efficiency* Graduate thesis, Seoul National University.

〈부록 1〉 설문지

1. 성별을 구분해주세요
 1. 남자
 2. 여자

2. 도서관을 자주 이용하는 편입니까?
 1. ___ 하루에 한 번
 2. ___ 하루에 2번 이상
 3. ___ 일주일에 2~3번
 4. ___ 일주일에 한 번
 5. ___ 이용하지 않는다.

3. 하루에 보통 몇 시간 정도 독서를 합니까?
 1. ___ 거의 읽지 않는다.
 2. ___ 30분~1시간 정도
 3. ___ 1시간~2시간 정도
 4. ___ 2시간~3시간 정도
 5. ___ 3시간 이상

4. 학습만화를 주로 어디서 읽습니까?
 1. ___ 학교 도서관에서 읽는다.
 2. ___ 집에서 읽는다.
 3. ___ 공공도서관에서 읽는다.
 4. ___ 대여점(만화가게)에서 읽는다.
 5. ___ 서점에서 읽는다.

5. 자신이 가장 즐겨 읽는 책의 종류는 무엇입니까?
 1. ___ 학습만화(예: 마법천자문, 교과서만화, 그리스로마신화, Why? 시리즈 등)
 2. ___ 일반도서(예: 소설책, 역사책, 지리책, 동시, 과학책, 위인전 등)
 3. ___ 참고도서(예: 과학동아, 독서평설, 백과사전류, 영어사전, 국어사전 등)

6. 한 달에 학습만화를 몇 권정도 읽습니까?
 1. ___ 안 읽는다
 2. ___ 1권~2권 정도
 3. ___ 3권~4권 정도
 4. ___ 5권~10권 정도
 5. ___ 10권 이상

7. 왜 학습만화를 읽습니까?
 1. ___ 재미있기 때문에
 2. ___ 나에게 도움을 주니까
 3. ___ 시간을 보내기 위해
 4. ___ 친구들이 보니까
 5. 기타 _____

8. 학습만화 중 가장 기억에 남는 만화는 무엇입니까?(안 읽는 사람제외)

1. ___ 그리스로마신화 2. ___ 마법천자문 3. ___ 먼나라 이웃나라
4. ___ 교과서만화 5. ___ Why? 시리즈 6. 기타 _____

9. 학습만화가 기억에 남는 이유는 무엇이라고 생각합니까?(안 읽는 사람제외)

1. ___ 재미가 있어서
2. ___ 교훈을 주기 때문에
3. ___ 수업시간에 도움을 주었기 때문에
4. ___ 상상력을 쌓게 해주어
5. ___ 지식, 상식을 얻을 수 있어서
6. 기타 _____

10. 학습만화를 읽은 후에 주로 하는 활동은 무엇입니까?(안 읽는 사람제외)

1. ___ 재미있었던 내용을 다시 생각해 본다
2. ___ 느낌을 글이나 그림으로 표현해 본다
3. ___ 친구와 만화 내용을 이야기 한다.
4. ___ 유사한 일반 도서를 찾아 읽어본다.
5. ___ 아무 것도 하지 않는다.
6. 기타 _____

11. 한 달에 일반 도서를 몇권 정도 읽습니까?(교과서, 참고서 제외)

1. ___ 안 읽는다 2. ___ 1권~2권 정도 3. ___ 3권~4권 정도
4. ___ 5권~10권 정도 5. ___ 10권 이상

12. 일반도서를 싫어하는 이유는 무엇입니까?

1. ___ 재미가 없어서
2. ___ 글 내용이 너무 많아서
3. ___ 만화보다 읽기 귀찮아서
4. ___ 읽는데 시간이 너무 많이 걸려서
5. ___ 생각하면서 읽어야 하니까
6. ___ 싫어하지 않는다.

★ 아래의 글을 읽고 해당되는 번호에 ○표를 해주세요.

13. 학습만화보다 일반 도서 읽는 것을 좋아한다.

매우 그렇다						매우 그렇지 않다
1	2	3	4	5	6	7

14. 나는 학습만화가 공부에 도움을 많이 준다고 생각한다.

매우 그렇다						매우 그렇지 않다
1	2	3	4	5	6	7

15. 나는 일반도서가 논술대비나 학교공부에 도움을 준다고 생각한다.

매우 그렇다						매우 그렇지 않다
1	2	3	4	5	6	7

16. 나는 스스로 읽고 싶은 일반도서를 골라서 읽고 있다.

매우 그렇다						매우 그렇지 않다
1	2	3	4	5	6	7

17. 나는 스스로 읽고 싶은 학습만화를 골라서 읽고 있다.

매우 그렇다						매우 그렇지 않다
1	2	3	4	5	6	7

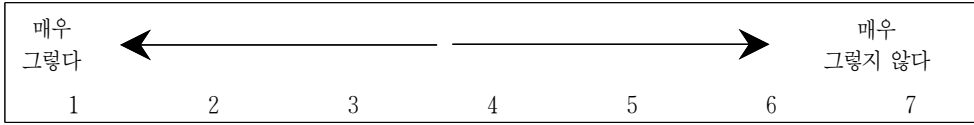
18. 일반도서 중 재미있는 도서는 친구의 추천이나 권유로 읽고 있다.

매우 그렇다						매우 그렇지 않다
1	2	3	4	5	6	7

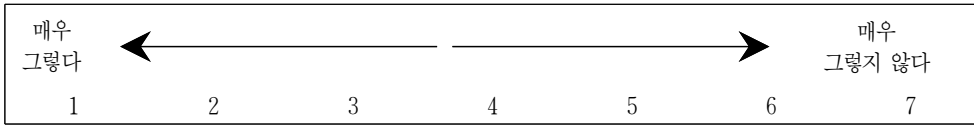
19. 나는 교과 선생님들의 수행평가를 위해 일반도서를 읽고 있다.

매우 그렇다						매우 그렇지 않다
1	2	3	4	5	6	7

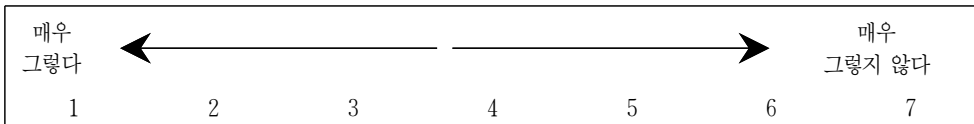
20. 나는 학습만화 연계 목록을 보고 일반도서를 읽고 있다.



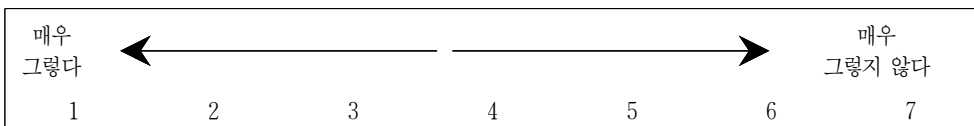
21. 내가 매체(TV, 라디오, 영화)에서 본 학습만화와 제목이 같은 일반도서가 있다면 읽을 것이다.



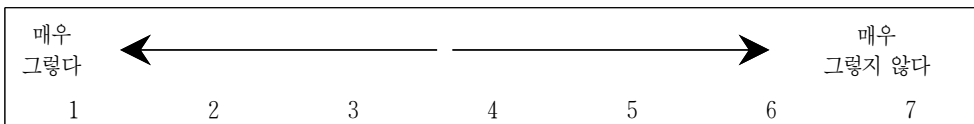
22. 나는 만화책이 없어도 도서관을 자주 이용할 것이다.



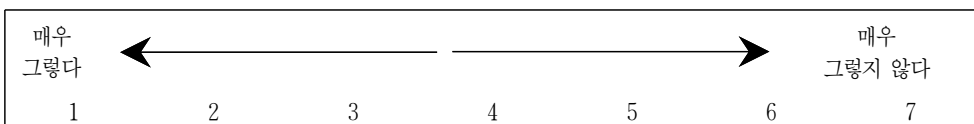
23. 우리 학교도서관에 학습만화 공간이 따로 있어서 학습만화 읽기가 더 쉽다.



24. 우리 학교도서관에 학습만화와 일반도서가 공간이 구분되어 있기 때문에 같은 제목의 책을 찾기가 어렵다.



25. 학습만화와 유사한 일반도서를 같이 배열되면 일반도서도 읽을 것이다.



〈부록 2〉 학습만화와 연계된 일반도서 및 비도서 목록

주 제	관 련 교 과	만화도서	일반도서	비도서
경 제	사 회	정갑영 교수의 재미있는 두루누리 경제	<ul style="list-style-type: none"> • 열두살에 부자가 된 키라 • 10대를 위한 부자아빠 가난한 아빠 • 모르면 뭐니? 알면 Money! • 사회 선생님이 들려주는 경제 이야기 	<ul style="list-style-type: none"> • 경제비타민
고 사 성 어	한 문	• 마법천자문 고사성어	<ul style="list-style-type: none"> • 고사성어랑 일촌맺기 • 청소년을 위한 짹짹 고사성어 완전정복 	<ul style="list-style-type: none"> • 고사성어사전
과 학	과 학	<ul style="list-style-type: none"> • 정재승의 만화 과학콘서트 • WHY? 시리즈 	<ul style="list-style-type: none"> • 과학으로 만나는 호기심 51가지 • 과학콘서트 • Mr 풍 과학에 빠지다 	<ul style="list-style-type: none"> • kbs 과학 카페
신 화	사 회	<ul style="list-style-type: none"> • 만화로 보는 그리스 로마신화 • 신의 나라 인간나라 • 먼나라 이웃나라 	<ul style="list-style-type: none"> • 이윤기의 그리스 로마신화 • 다훈이의 세계 신화여행 • 한권으로 읽는 세계의 신화 	<ul style="list-style-type: none"> • kbs 월드넷 - 신화의 고장 그리스
역 사	국 사	<ul style="list-style-type: none"> • 카툰국사 • 만화 한국사 바로보기 • 가로세로 세계사 	<ul style="list-style-type: none"> • 역사스페셜 • 한권으로 읽는 한국사 • 5교시 국사시간 • 한국생활사박물관 	<ul style="list-style-type: none"> • 영상으로 보는 역사
인 권	도 덕	<ul style="list-style-type: none"> • 지구마을 구출작전 • 사이시옷 • 십시일반 	<ul style="list-style-type: none"> • 권인숙 선생님의 양성평등 이야기 • 사람답게 아름답게 • 블루시아의 가위바위보 	<ul style="list-style-type: none"> • 세상을 바꾸는 사람들 • 별별이야기
직 업	도 덕	<ul style="list-style-type: none"> • 만화로 보는 직업의 세계 	<ul style="list-style-type: none"> • 1030이 알아야 할 유망직종 • 너의 꿈은 무슨 색깔이니 • 나에게 꼭 맞는 직업을 찾는 책 	<ul style="list-style-type: none"> • 너는 특별하단다 • 21세기 성공이야기 - 꿈을 실현한 사람들
축 구	체 육	<ul style="list-style-type: none"> • 만화로 보는 월드컵 • 꿈을 향해 뛰어라 • 축구의 세계 	<ul style="list-style-type: none"> • 멈추지 않는 도전 • 프리미어리그와 사랑에 빠지다 • 축구가 으랏차차 	<ul style="list-style-type: none"> • 대한민국 땀과 눈물의 그라운드
환 경	과 학	<ul style="list-style-type: none"> • 박교수의 환경재난 이야기 • 라다크 소년 뉴욕에 가다 	<ul style="list-style-type: none"> • 고릴라는 핸드폰을 미워해 • 이곳만은 꼭 살리자 • 최열아저씨의 지구촌 환경이야기 • 뜨거운 지구에서 살아남는 유쾌한 생활 습관 77 	<ul style="list-style-type: none"> • EBS 하나뿐인 지구 • SBS 지구온난화 다큐멘터리 재앙 • 환경오염의 실태와 대안