

독후활동으로써 북트레일러의 효과 연구*

A Study on the Effect of Book-Trailers As a After Reading Activity

최 용 훈 (Yong-hoon Choi)**

조 현 양 (Hyun-Yang Cho)***

목 차

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1. 서 론 | 3.3 프로그램 개발과 제작도구 |
| 1.1 연구의 필요성과 목적 | 4. 연구의 설계 및 절차 |
| 1.2 연구의 내용 및 방법 | 4.1 연구대상 및 대상도서 선정 |
| 2. 이론적 배경 | 4.2 연구 설계 |
| 2.1 청소년기의 독서활동과 독후활동 | 4.3 분석도구 |
| 2.2 독서활동의 효과 | 5. 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램 |
| 3. 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램 | 효과 분석 |
| 개발 | 5.1 데이터 수집 |
| 3.1 북트레일러의 개념 | 5.2 데이터 분석 |
| 3.2 독후활동으로써의 북트레일러 | 6. 결 론 |

초 록

이 연구는 활자와 인쇄매체보다 영상과 음향매체 그리고 다양한 멀티미디어 기기에 익숙한 다매체세대인 청소년을 대상으로 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 실행하여 그 효과를 검증하는데 목적이 있다. 효과를 검증하기 위해 중학교 1학년 6학급을 실험집단 3학급(104명)과 비교집단 3학급(100명)으로 설정하여 창의성과 독서태도 측정도구를 활용하여 사전·사후검사를 실시하였다. 공분산분석(ANCOVA)을 통하여 발달정도를 측정하였으며, 선정도서의 독서퀴즈 문제를 활용하여 집단 간 선정도서에 대한 이해도 차이를 분석하였다. 연구 결과 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 적용한 실험집단의 창의성과 독서태도, 선정도서에 대한 이해도가 비교집단보다 높은 것으로 나타났다.

ABSTRACT

This research aims at executing a after reading activity using book trailers for the teenagers, and verifying its effects. For the investigation into its effectiveness, 6 classes on the first grade in a middle school were divided into 3 classes of an experimental group (104 students) and the other 3 classes of a comparative group (100 students), and a preliminary and a post test were conducted using the measurement tool on creativity and reading attitudes. As the result, the creativity, reading attitudes and understanding of the selected books of the experimental group were found to be better than those of the comparative group.

키워드: 북트레일러, 독후활동, 창의성, 독서태도, 영상매체, 책 홍보 동영상

Book Trailer, After Reading Activity, Creativity, Reading Attitude, UCC

* 이 논문은 경기대학교 대학원 박사학위논문 중 일부를 발췌·요약·수정한 것임.

** 의왕부곡중학교 사서(hoony0512@hanmail.net) (제1저자)

*** 경기대학교 문헌정보학과 교수(hycho@kgu.ac.kr) (교신저자)

논문접수일자: 2015년 7월 28일 최초심사일자: 2015년 7월 28일 게재확정일자: 2015년 8월 4일

한국문헌정보학회지, 49(3): 15-36, 2015. [http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2015.49.3.015]

1. 서론

1.1 연구의 필요성과 목적

활자와 인쇄매체가 지식과 정보의 유일한 전달 및 저장 매체였던 과거에 비해 정보통신기술의 발달로 현재는 다양한 경로와 매체를 통해 지식과 정보의 획득이 가능하고, 제작 및 가공, 공유가 용이해졌다. 또한 통신기술과 멀티미디어 기기의 혁신적인 발전으로 언제 어디서나 원하는 정보를 신속하게 얻을 수 있으며, 형태도 인쇄매체뿐만 아니라 영상매체와 음향매체 등 다양화되었고, 선호도와 활용도 면에서도 활자와 인쇄매체보다 더 큰 비중을 차지하고 있는 현실이다.

이러한 환경에서 자라 온 현재 초, 중, 고등학교 학생들을 영상세대 혹은 다매체세대라고 한다. 흥미와 재미를 추구하는 이 세대들은 학습뿐만 아니라 여가시간에도 인터넷과 멀티미디어 기기를 적극적으로 활용하고 있다. TV 시청뿐만 아니라 게임과 인터넷을 통해 보고 듣는 것을 즐기는 반면 인쇄매체를 접하고 독서를 하면서 여가시간을 보내는 비중은 그에 비해 줄어들고 있다.

특히 다매체 시대로의 전환 속에서 영상매체의 현란함과 재미로 인하여 청소년기에 있어서 정신적 성장과 풍요로운 감성을 불어넣을 수 있는 독서의 위상은 점점 약화되어 가고 있다. 각종 매체의 발달로 학생들의 독서에 대한 흥미가 점차 저하되고 있는 상황에서 영상매체에 익숙한 청소년들에게 독서에 대한 관심을 증가시키기 위한 방법으로 북트레일러는 하나의 대안이 될 수 있다.

독서교육에서 중요한 것은 양적 독서보다 깊이 있게 읽고 창의적으로 수용하는 질적 독서이다. 청소년의 독서에 대한 흥미를 유발시키고, 질적·양적 측면에서의 독서 활성화를 위해서는 다양한 매체와 멀티미디어기기를 활용하여 동영상을 제작하는 북트레일러와 같은 새로운 독후활동 프로그램을 개발할 필요가 있다.

이 연구는 중학생을 대상으로 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 개발하여 실행하고, 북트레일러를 활용한 독후활동이 기존의 독후활동과 비교하여 창의성과 독서태도에 미치는 효과와 독서에 대한 이해도 차이를 규명하는데 목적이 있다.

1.2 연구의 내용 및 방법

북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

[연구문제 1] 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램이 중학생의 창의성에 미치는 영향은 어떠한가?

[연구문제 2] 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램이 중학생의 독서태도에 미치는 영향은 어떠한가?

[연구문제 3] 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 적용한 집단과 기존의 독후활동을 실시한 집단 간 선정도서에 대한 이해도의 차이는 어떠한가?

제기된 문제에 대한 해결책을 찾기 위한 연구방법으로 중학생을 대상으로 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 개발하여 6주간

12차시 수업을 실행하였다. 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램의 효과를 검증하기 위하여 우선 실험집단과 비교집단으로 나누어 창의성과 독서태도의 변화정도를 측정할 수 있는 척도를 활용하여 사전·사후검사의 평균 변화 및 사전검사를 공변인자로 하는 공분산분석을 실시하였다. 다음으로 선정도서에 대한 이해도를 측정하기 위해 프로그램 종료 후 선정도서의 독서퀴즈를 측정도구로 활용하여 실험집단과 비교집단의 점수 차이를 비교·분석하였다.

2. 이론적 배경

2.1 청소년기의 독서활동과 독후활동

청소년기는 자아정체감, 인격형성, 개성발달 등과 같은 인간 발달과업이 이루어지는 시기이다. 인간의 발달단계에서 가장 중요한 시기는 자아정체기라고 일컫는 청소년기라고 할 수 있다. 청소년기는 성장하는 과정을 통해 신체적 변화, 정신적 성숙, 사회적 관계에서 큰 변화를 겪게 된다.

독서가 인간에게 미치는 영향력은 개인의 운명을 바꾸고 삶을 변화시킬 만큼 매우 크다. 특히 청소년기의 독서는 언어 능력을 향상시킬 뿐만 아니라 사고력을 발달시키고, 풍부한 상상력을 키워주어 창의적인 능력을 발전시킨다. 이와 같이 청소년기의 독서는 바람직한 행동과 건강한 성격, 올바른 가치관을 형성하는데 많은 영향을 미치고, 인격형성 단계에 있어서 매우 중요하다.

독후활동이란 책을 읽은 후에 하는 일련의 활동을 말하며, 학생들로 하여금 독서 후 책속의

내용에 대한 깊이 있는 사고와 반응을 공유하기 위한 활동으로, 책 속의 아이디어, 주제 그리고 주요 쟁점 등에 대해 생각하도록 하고, 아이디어를 면밀히 분석하고 종합하기 위해서 필요하다. 이러한 독후활동은 표현방식에 따라 이해 중심의 독후활동, 감상중심의 독후활동 그리고 통합적인 독후활동으로 구분할 수 있다.

임영규(2005)는 독후활동을 무엇을 알고 깨달았는지를 알아보는 이해 중심의 독후활동, 글을 읽고 무엇을 깨닫고 무엇에 감동했는지를 표현하는 감상 중심의 독후활동 그리고 이 두 가지를 통합적으로 포괄할 수 있는 통합적인 독후활동으로 제시하였다.

기존의 독후활동은 표현방식에 따라 세분되는 다양한 활동 중 하나를 선택하여, 독서 후 감상과 느낀 점을 단편적으로 표현하는데 중심을 두고 있다. 반면 북트레일러를 활용한 독후활동은 제작하는 학생의 유형설정과 의도에 따라 기존의 다양한 독후활동을 융합하여 표현할 수 있으며, 다양한 콘텐츠와 멀티미디어 기기를 활용하여 제작함으로써 제작 과정에서 흥미와 재미를 느낄 수 있다. 또한 결과물로 완성된 북트레일러는 유튜브에 업로드 후 QR코드로 제작하여 홍보에 활용할 수 있으며, 다양한 매체에 익숙한 다매체세대에게 강력한 홍보 수단으로 활용할 수 있다.

2.2 독서활동의 효과

2.2.1 창의성

창의성(Creativity)은 개념을 정의하는 학자와 인식의 관점, 이론 및 연구 결과에 따라 다양하게 규정하고 있다. Guilford의 미국심리학회

회장 취임연설을 계기로 창의성에 관한 연구가 본격적으로 시작되었다. Guilford(1950)는 창의력을 “측정 가능한 정신능력이며, 유연성과 다산성, 독창성으로 대표되는 확산적 사고를 특성으로 한다.”고 정의하였다.

창의성은 잠재되어 있는 인지적 특성, 정의적 특성 그리고 환경의 세 변인 모두로부터 영향을 받는 개념이라고 할 수 있으며, 창의력에 대한 이론은 인지적 접근, 정의적 접근 및 통합적 접근으로 나눌 수 있다.

인지적 접근은 창의적 활동의 기본으로써 사고 능력과 지식에 초점을 두고 창의성을 설명한다. 창의성을 지능의 측면에서 파악하여 지적 능력 중의 한 특성으로 간주함으로써 인지적 사고를 강조한다. 반면, 정의적 접근은 창의성의 근원을 개인이 지니고 있는 정의적 특성으로 파악하여 설명하고자 하는 입장으로 정신분석학과 자아심리학, 개인적 특성으로 세 가지 이론으로 나누어진다.

또 다른 창의성에 대한 접근은 창의성에 관련된 요인들을 체계적으로 관련지어 전체로 이해하는 거시적인 측면과 미시적인 측면에서 접근할 수 있다. 거시적으로 창의성을 통합한 모습은 Rhodes(1961)의 4P, 즉, 인간(person), 과정(process), 산물(product), 환경(press)간의 상호관계성을 창의성 이해의 틀로 삼고 있다. 창의적 인간, 창의적 환경, 창의적 과정, 창의적 산물인 4P는 서로 영향을 주고받으면서 지속적인 변형의 과정을 거치는 역동적인 상호작용을 한다. 그 다음으로 미시적 관점에서의 통합 창의성은 한 인간의 창의성을 여러 측면에서 파악하여 통합하는 것이다. 창의성은 인간의 동기와 태도, 능력, 기법 등 다양한 면으로 정의된다.

박병기(1998)는 MAPS 4A모형으로 설명하였다. MAPS는 창의적 동기(Motive), 창의적 태도(Attitude), 창의적 능력(Potency), 창의적 기법(Skill)을 의미한다. MAPS 4A모형에서 창의적 인간의 모습은 창의적 동기가 활성화되고, 창의적 태도를 수용하며, 창의적 능력을 발현할 뿐만 아니라, 창의적 기법을 습득하는 사람을 뜻한다.

이 연구에서는 박병기의 MAPS 4A모형을 중심으로 창의성을 창의적 동기, 창의적 태도, 창의적 능력의 3개 요인으로 나누고 각 요인별 하위요소를 호기심, 집요성, 유창성으로 세분하였다.

2.2.2 독서태도

독서태도란 태도의 대상을 ‘독서’로 하고 있으며, 즉 독서에 대한 태도를 말한다. Smith(1989)는 독서태도를 ‘독서를 더 하거나 덜하도록 만드는 감정과 정서를 동반한 마음의 상태’라고 정의하였다. 옥정인(1999)은 독서태도를 ‘독자가 독서 상황을 접했을 때 그 상황에 접근하는냐, 회피하는냐에 관한 일관된 감정으로 경험에 의해 학습된 것’이라고 하였으며, 김연경은 독서태도를 ‘독서와 독서 상황에 대하여 일관성 있는 반응을 나타내는 정의적·행동적 감정 상태’라고 정의하였다.

독서태도에 영향을 미치는 요인과 요인들간의 상호 작용 과정에 대한 본격적인 연구는 Mathewson에 의해 시작되었다. Mathewson(1994)은 독서태도에 영향을 미치는 핵심요인으로 ‘근본 개념’과 ‘설득적 의사소통’을 제시하였고, 부차적 요인으로 개인의 독서 경험에서 비롯되는 인지적, 정서적 만족감을 들고 있다.

Mckenna(1994)는 Mathewson의 연구를 수

〈표 1〉 독서태도에 영향을 미치는 요인

개인적 요인	독서행동	독서 행동에서 감정적 만족이나 인지적 만족을 느끼게 되면 독서에 대한 긍정적인 태도가 강화된다.
	독서목적	독서를 통해 어떤 목적을 달성할 수 있다고 생각한다면 독서에 대한 긍정적인 태도는 강화된다.
	독서의 결과	독서 결과가 좋을 것이라는 믿음은 독서에 대한 자신감과 독서에 대한 부정적인 인식을 감소시켜 긍정적인 태도를 강화한다.
환경 요인	가정의 독서환경	일상생활에서 일어나는 읽기, 쓰기, 대화하기, 읽은 것에 관해 이야기하기, 부모의 독서행위, 읽을거리 등을 포함한다.
	학교의 독서환경	교사의 독서에 대한 태도, 독서 지도 방식, 독서행사와 같은 학교의 정책 등을 포함한다.
	사회적 독서환경	교육환경, 지역환경, 사회환경, 입시를 포함한 각종 교육 정책 등을 포함한다.
타인의 기대에 대한 신념	독자에게 의미 있는 타인이 독서에 대해 가지고 있는 기대나 생각에 대한 독자의 신념을 말한다.	

정·보완하여 독서태도가 어떻게 습득·형성 되는가에 중점을 두고 연구하였다. 그는 독서태도는 타인의 기대에 대한 신념, 결과에 대한 신념, 개인의 독서 경험의 세 가지 요소의 결과로써 발달된다고 가정하였다. 타인의 기대에 대한 신념은 Mathewson의 주관적 규범과 연관된 개념으로 독자에게 의미 있는 타인이 독서에 대해 가지고 있는 기대나 생각에 관한 독자의 신념을 의미한다.

독서태도는 개인마다 영향을 미치는 요인과 독서상황 및 성장 과정에서 독서태도에 미치는 요인에 따라 다양하게 나타난다. 연구자들의 이론을 바탕으로 독서태도에 영향을 주는 요인을 개인적 요인, 환경요인, 타인의 기대에 대한 신념으로 구분지어 정리하면 〈표 1〉과 같다.

상기의 내용을 바탕으로 이 연구에서는 독서태도의 3가지 요소(정의적 요소, 인지적 요소, 행동적 요소)와 독서태도에 영향을 미치는 요인을 관련지어 독서태도의 하위영역을 동기·흥미영역, 기대영역으로 선정하였다. 동기·흥미영역은 독서의 필요성을 느껴 자발적으로 독서에 몰입하는 태도를 의미하며, 기대영역은 독서를 통해 얻어지는 가치를 기대하는 태도이다.

3. 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램 개발

3.1 북트레일러의 개념

3.1.1 북트레일러의 정의와 기능

북트레일러는 영화의 예고편인 필름트레일러(film-trailer)에서 유래하였으며, 출간을 앞둔 서적이거나 이미 출간된 서적에 대한 독자들의 관심을 끌어내어 책을 구매하도록 설득시키기 위한 목적을 가진 모든 동영상을 지칭한다.

최초의 북트레일러는 C. Feehan의 저서 『어둠 속의 심포니(Dark Symphony)』를 위한 북트레일러로 2003년 미국 로스앤젤레스에서 개최된 서적컨벤션에서 소개되었다. 북트레일러가 처음 등장한 것은 2002년 초반이었지만 북트레일러라는 용어는 2005년 유튜브, 마이스페이스, 아이필름 등과 같은 사용자가 직접 제작한 비디오를 온라인에서 공유하기 위한 사이트에 업로드 되면서 대중화 되었다.

우리나라에서는 2010년 7월 소설가 김영하의 ‘무슨 일이 일어났는지 아무도’의 북트레일러가 미디어 아티스트 이이언에 의해 제작된 이후 북

트레일러에 대한 관심을 갖게 되었다. 이이언이 자발적으로 제작한 북트레일러는 비디오 예술의 실험성이 강한 영상물이었다. 이후 초보적 수준의 컴퓨터 그래픽이나 사진 자료, 저자 인터뷰 등을 활용하던 단계에서 실사 영화나 뮤직비디오 같은 수준으로 진화하고 있다.

소설가 정유정의 '7년의 밤'은 북트레일러 활용의 대표적인 성공 사례이다. '7년의 밤' 북트레일러는 발행과 동시에 공개되어 출간 한 달 만에 7만부가 판매되는데 큰 역할을 하였다. 이렇듯 북트레일러는 아날로그인 책으로의 접근 통로를 디지털 도구를 이용해 열어가는 것으로 평가되고 있으며, 도서출판에도 콘텐츠 제작자와 멀티미디어 프로듀싱을 위한 출판디렉터가 필요한 시대가 되었다.

북트레일러의 주요 기능은 사람들로 하여금 출간을 앞둔 서적이거나 이미 출간된 서적에 대한 관심을 형성하고 책을 구매하도록 독려하는 것

이다. 문자보다 영상물을 선호하고 트위터나 페이스북 등과 같은 SNS를 활발하게 사용하는 디지털 세대들을 대상으로 하는 바이럴마케팅에는 매우 효과적인 홍보도구가 된다.

3.1.2 북트레일러의 유형

북트레일러는 표현 전략에 따라 <표 2>와 같이 정지사진형, 인터뷰형, 문자설명형, 스토리 전개형, 애니메이션형, 조합형 등의 6가지 유형으로 나눌 수 있으며, 이를 요약 정리하면 <표 2>와 같다.

3.1.3 북트레일러의 제작과정

북트레일러의 제작과정은 연구자마다 조금씩 다르게 제시하고 있다. Mascia(2012)는 동영상제작 프로그램 준비하기, 사진자료 수집하기, 음향자료 수집하기, 수집한 자료 배열하기, 완성 및 업로드하기 5단계로 설명하고 있다. 반

<표 2> 북트레일러의 핵심 유형 6가지

유형	설명	장·단점
정지사진형	여러 장의 정지사진을 활용하여 메시지를 전달하는 형식	- 메시지의 단순화로 독자들이 메시지에 집중하도록 유도한다. - 단순한 화면구성으로 독자들의 흥미를 느끼기 어렵게 하거나 답답함을 제공할 수도 있다.
인터뷰형	저자, 편집자, 독자 혹은 유명인을 등장시켜 인터뷰하는 형식	- 출판도서와 관련된 인물을 등장시킴으로서 신뢰성을 높인다. - 출간도서에 관심이 있는 사람을 제외하고 대중적으로 관심을 끌기 어렵다.
문자설명형	화면에 문자가 나레이션 내용에 따라 출현하는 형식	- 전달하고자 하는 메시지를 문자로 확인시킴으로써 메시지에 집중하도록 하는 효과를 얻을 수 있다. - 문자에 대한 집중도가 낮은 영상세대의 관심을 끌기 어렵다.
스토리전개형	책의 극적인 장면을 영화처럼 촬영하여 제작하는 형식	- 실제 장면으로 독자들의 관심을 끌어내는데 용이하다. - 독자 고유의 영역인 등장인물들에 대한 자신만의 상상의 기회를 박탈할 수 있다.
애니메이션형	컴퓨터그래픽과 스톱모션 기법을 활용하여 제작하는 애니메이션 형식	- 창의력을 기반으로 차별화가 실현가능하다. - 독자들의 상상에 대한 권리를 어느 정도 유지시킬 수 있다. - 영상물에 익숙한 독자들의 기대를 충족시킬 수 있다.
조합형	위의 유형들 중 2개 혹은 그 이상을 조합하여 제작하는 형식	- 제작자의 의도와 목적에 따라 다양한 유형을 조합하여 창의적인 유형을 만들 수 있다. - 과도한 유형과 기법 조합으로 영상이 조잡해 질 수 있다.

면, Render(2011)는 7단계로 제안하고 있으며, 이를 자세히 살펴보면 다음과 같다.

첫 번째는 책의 핵심적 내용과 성격을 파악하는 단계이다.

두 번째는 제작의도와 목적, 주된 대상자를 정하는 단계이다.

세 번째는 북트레일러의 개략적 계획안이라고 할 수 있는 스토리보드를 작성하는 단계이다.

네 번째는 북트레일러는 3분 이하로 만들도록 하고 정점을 어디에 둘지, 대상도서의 내용을 어떻게 전달할지 등을 보여줄 수 있는 대본을 작성하는 단계이다.

다섯 번째는 북트레일러에 들어갈 목소리와 음악을 정하는 단계이다.

여섯 번째는 이미지를 비디오와 정지사진, 텍스트로 혼합하여 북트레일러를 제작하는 단계이다.

일곱 번째는 오디오와 영상이 잘 매치 되도록 주의한다.

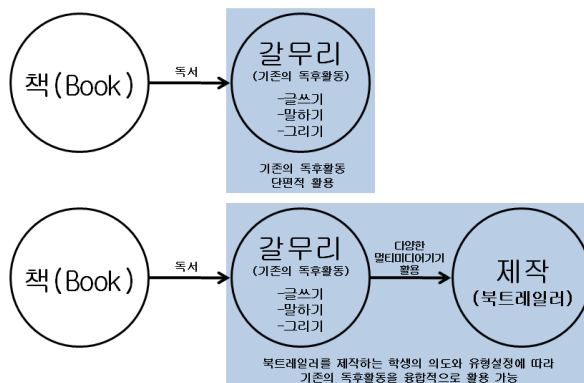
지금까지 조사한 결과에 의하면, 국외에서는 도서 판매를 위한 수단으로 북트레일러를 활발

하게 이용하고 있을 뿐만 아니라, 교육 분야에서도 활발하게 사용하는 것으로 나타났다. 반면 국내의 경우 북트레일러에 관한 연구는 아직 시작단계에 머무르고 있는 실정이다.

3.2 독후활동으로써의 북트레일러

3.2.1 독후활동으로써 북트레일러의 특성

북트레일러를 활용한 독후활동은 제작하는 학생의 의도와 유형설정에 따라 기존의 다양한 독후활동을 융합하여 활용할 수 있다. 즉 제작하는 학생의 창의성과 상상력에 따라 표현형식에 제한이 없고, 다양한 교과에 적용이 가능하다. 북트레일러를 제작하는 과정을 통해 등장인물의 성격 및 심리, 작가의 의도를 파악할 수 있다. 북트레일러는 제작활동을 통하여 학생들의 줄거리 이해능력, 중요 부분을 발췌할 수 있는 능력과 이야기 재구성 능력을 향상시킬 수 있으며, 창의성 신장 및 다양한 멀티미디어기를 활용할 수 있는 새로운 통합적 독서활동 도구가 될 수 있다. 그 외에도 독서활동의 결과물로 나온 북트레일러는 홍보에 활용할 수 있



〈그림 1〉 기존의 독후활동과 북트레일러 활용 독후활동 비교

다는 점에서 기존의 독후활동과도 차별성을 지닌다.

3.2.2 북트레일러를 활용한 독후활동 과정

북트레일러를 활용한 독후활동 과정은 Render가 제시한 북트레일러 제작 7단계를 기반으로 연구자가 예비연구로 진행한 수업을 토대로 다음과 같이 9단계로 나누었다.

1단계는 도서 선정 과정이다. 학생들이 공감할 수 있는 내용, 메시지와 주제가 뚜렷한 도서를 탐색하고 선정해야 북트레일러 제작 시 북트레일러의 주제와 방향을 설정하는데 용이하다.

2단계는 책 읽기, 독서의 과정이다. 독서의 방법은 여러 가지가 있지만, 정독하는 습관을 갖는 것이 중요하다.

3단계는 전체적인 내용을 이해하고 이를 요약 과정이다. 북트레일러 제작은 선정도서의 전체적인 줄거리를 이해하는 것으로부터 시작되어야 하며, 주인공의 심리와 저자의 의도를 파악하고 북트레일러 제작 의도 및 유형을 설정할 수 있어야 한다.

4단계는 제작 구상 과정이다. 선정도서에 대한 심층적인 분석과 줄거리를 바탕으로 북트레일러의 유형과 분위기, 제작 방식을 설정해야 한다.

5단계는 스토리보드 작성 과정이다. 북트레일러 자체가 하나의 스토리이기 때문에 선정도서를 자신의 방식으로 이야기를 재구성해야 한다. 이 과정은 학생의 의도에 따라 기존의 독후활동을 융합하여 활용할 수 있는 과정이기도 하다.

6단계는 자료준비 과정이다. 작성된 스토리보드를 바탕으로 필요한 자료를 수집하는 과정

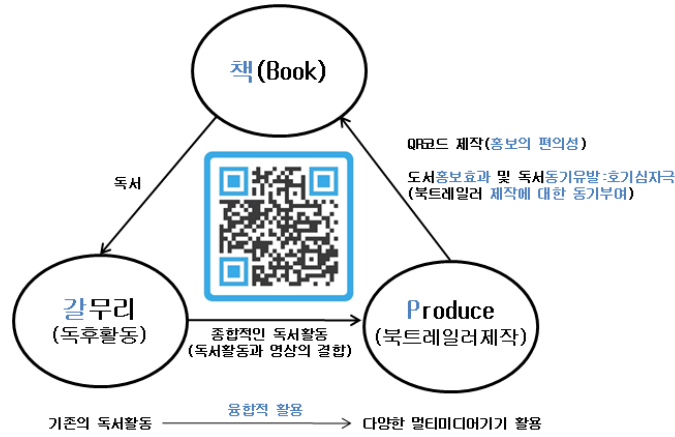
이다. 제작하려는 북트레일러의 분위기에 맞는 사진, 영상자료, 효과음, 배경음악을 수집하여야 한다. 필요에 따라서는 직접 그리거나 촬영하여 사용할 수도 있다.

7단계는 북트레일러 제작 과정이다. 스마트폰과 다양한 멀티미디어 기기와 친숙한 다매체 세대가 가장 흥미 있어 하는 과정이기도 하다.

8단계는 편집 및 완성 과정이다. 제작한 북트레일러를 보다 간결하고, 완성도 있게 편집하는 과정이다. 이 과정에서는 선정도서의 주제나 작가가 독자에게 전하고자 하는 메시지가 잘 포함되어 있는지 확인하는 과정이기도 하다.

9단계는 업로드 및 QR코드 제작 과정이다. 이 과정은 완성된 북트레일러를 공유하고 홍보하는 과정이다. 기존의 다양한 독후활동과 멀티미디어기기를 융합하여 활용해 제작한 북트레일러는 다매체세대에게 효과적인 홍보도구가 될 수 있다.

북트레일러를 활용한 독후활동은 9단계를 거쳐 진행된다. 1단계에서 3단계까지는 기존의 독서활동영역으로 표현할 수 있다. 4단계에서 7단계까지는 융합적 독서활동 영역으로, 기존의 다양한 독서활동을 창의적으로 융합하여 활용하는 과정이며, 선정도서 줄거리와 내용, 작가의 관점, 등장인물의 성격과 심리를 심층적으로 이해하는 과정이다. 또한, 중요한 부분의 발췌능력과 이야기 재구성능력을 필요로 하고, 다양한 멀티미디어 기기를 활용하는 과정이기도 하다. 8단계 편집 및 완성 과정을 거쳐 북트레일러를 활용한 독후활동의 최종 결과물이 탄생하고, 9단계를 통해 공유와 홍보에 활용할 수 있다. 이 과정을 도식화하면 <그림 2>와 같다.



〈그림 2〉 북트레일러를 활용한 (책·갈·피)독서활동 모형

3.3 프로그램 개발과 제작도구

3.3.1 프로그램 개발의 목표

북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램의 궁극적인 목표는 기존의 단편적인 독서활동이 아닌, 정보통신매체와 다양한 멀티미디어 기기 그리고 기존의 독후활동을 융합적으로 활용하여 북트레일러를 제작하는 새로운 형식의 독후활동 프로그램을 개발하는데 있다. 또한, 무조건적으로 많이 읽는 양적인 독서가 아니라 한 권을 읽더라도 얼마나 깊이 있게 읽고 창의적으로 수용하는가 하는 질적인 독서활동에 중점을 두고 있다.

이 연구에서 수행하는 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램의 목표를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 질적인 독서에 중점을 두어 깊이 있게 읽고, 다양한 관점으로 사고하는 능력을 길러주고 창의적으로 수용하도록 한다.

둘째, 기존의 다양한 독후활동을 융합하여 활용할 수 있도록 한다.

셋째, 다매체 시대의 청소년에게 다양한 멀티

미디어 기기를 활용하여 독후활동과정에서도 흥미와 재미를 느낄 수 있게 한다.

넷째, 독후활동의 결과물로 나온 북트레일러를 홍보에 활용하여 학생들의 호기심을 자극하고 독서에 관심을 갖도록 한다.

3.3.2 프로그램 설계 및 실행

프로그램은 북트레일러 제작 과정에 도움을 줄 수 있는 교과목인 국어, 미술, 정보교과의 교육과정 및 프로그램 진행 계획에 따라 5과정의 총 12차시로 설계하였다(〈표 3〉 참조).

3.3.3 북트레일러 제작 도구

(1) 동영상 제작 프로그램

이 연구에서는 이근수(2013)가 제시한 멀티미디어 도구 선정의 기준을 토대로 연구자가 수정·보완하여 선정기준을 설정하였다.

첫째, 북트레일러 제작에 적합한 다양한 기능과 영상효과를 포함해야 한다.

둘째, 사용 방법이 중학생의 컴퓨터 활용 수준에 적합해야 한다.

〈표 3〉 수업설계안

차시	수업주제	수업목표	활동내용	활동유형	
1 과정	1 차시	북트레일러?	북트레일러의 개념과 유형을 이해한다.	- 북트레일러 정의, 기능, 유형 - 선정도서 소개 - 모듈정하기	전체
2 과정	2 차시	독서활동! 이제 영상으로 만들자!	북트레일러의 개념과 제작과정, 제작 시 주의할 점을 이해한다.	- 독서활동으로 북트레일러 - 북트레일러 제작과정 및 제작 시 주의할 점	전체
3 과정	3 차시	다양한 영상촬영기법	스마트폰 어플을 활용한 다양한 촬영기법을 배우고, 익힌다.	- 기본적인 영상촬영 기법 소개 (스마트폰 어플)	전체
	4 차시	동영상제작 프로그램 파워디렉터	파워디렉터의 기능구성과 저장방법, 사진, 영상, 문자, 음악 삽입방법, 효과주기, 편집방법을 이해한다.	- 동영상 제작 프로그램 파워디렉터 소개	전체
	5 차시	파워디렉터 실습1	저장방법, 사진, 영상, 문자, 음악 삽입방법을 익힌다.	- 파워디렉터 기능구성 살피기 - 저장방법 - 사진, 영상, 문자, 음악 삽입	모둠
	6 차시	파워디렉터 실습2	효과주기, 화면분할 및 편집방법을 익힌다.	- 효과주기 - 화면분할 - 편집방법	모둠
4 과정	7 차시	선정도서 파헤치기!	도서의 전체 줄거리 파악, 작가의 의도 및 관점을 작성하고 이해한다.	- 줄거리 이해하기 - 작가의 의도 및 관점, 등장인물 (캐릭터)의 작성 및 발표(토론)	모둠
	8 차시	영상제작의 설계도 스토리보드	북트레일러의 제작유형을 설정하고, 스토리보드를 작성한다.	- 북트레일러 제작유형 설정 - 스토리보드 작성	모둠
	9 차시	쓰고, 그리고, 째자!	작성한 스토리보드를 바탕으로 제작에 필요한 그림, 영상, 내용, 음향을 수집, 제작	- 그림 그리기 - 내용 작성하기 - 자료 수집 및 촬영하기	모둠
5 과정	10 차시	북트레일러 제작1	작성한 스토리보드와 영상제작을 위해 수집한 자료를 조합하여 북트레일러를 제작한다.	- 북트레일러 제작	모둠
	11 차시	북트레일러 제작2	작성한 스토리보드와 영상제작을 위해 수집한 자료를 조합하여 북트레일러를 제작한다.	- 북트레일러 제작	모둠
	12 차시	우리 모듬은 이렇게 만들었어요!	완성도를 높이고, 유튜브에 업로드하는 방법과 QR코드 제작하는 방법을 숙지한다.	- 편집 마무리 - 업로드 및 QR코드 제작 - 제작한 북트레일러 감상	모듬/ 전체

셋째, 프로그램 설치가 간편하며, 학생들이 쉽게 사용할 수 있도록 조작 방법이 간편해야 한다.

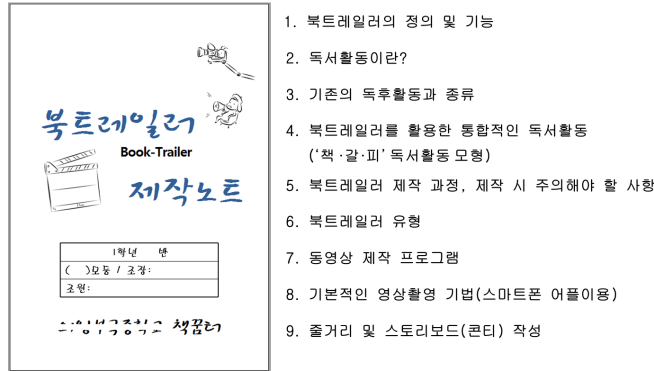
넷째, 영상, 사진, 음향, 효과음, 문자 등을 모두 통합하여 사용할 수 있어야 한다.

위와 같은 선정기준에 따라 학생들이 쉽게 사용할 수 있고, 흥미를 유발 할 수 있으며 프로그램에 적합한 동영상 제작 프로그램 도구로 Cyber Link에서 개발한 '파워디렉터'를 선정하였다.

(2) 북트레일러 제작노트

프로그램을 진행하는 동안 기존의 다양한 독후활동을 융합적으로 활용할 수 있는 북트레일러 제작노트를 구안하여 모듈별로 배부하였다 (〈그림 3〉 참조).

북트레일러 제작노트는 총 9장으로 구성되어 있으며, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램 12차시 수업 순서에 맞게 설계하였다.



〈그림 3〉 북트레일러 제작노트 구성

4. 연구의 설계 및 절차

성 비율은 〈표 4〉와 같다.

4.1 연구대상 및 대상도서 선정

4.1.1 연구대상

이 연구의 대상은 연구자가 근무하는 경기도 U시 B중학교 1학년 6학급에 소속된 학생들이다. 2015년 2월 반 배정을 위한 배치고사 결과를 기준으로 학급을 배정하였기 때문에 성적이라는 한 학급에 편중되어 있지 않고 고르게 분포되어 있다. 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램의 효과를 측정하기 위해 3개 학급은 프로그램에 참여하는 실험집단으로 구성하였으며, 나머지 3개 학급은 기존의 독후활동을 적용한 비교집단으로 구성하였다. 연구대상의 구

4.1.2 대상도서 선정

청소년에게 올바른 독서교육을 하려면 적절한 독서 자료를 선정하는 일이 무엇보다 중요하다. 독서교육의 목적과 의의를 만족시킬 수 있는 독서 자료를 제시해 주어야 하며, 다양한 독서 활동으로 정확한 판단능력, 다양한 관점, 창의적 사고능력을 함양할 수 있어야 한다. 이 내용을 바탕으로 청소년 독서 자료의 선정 기준은 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 학생들의 발달 단계와 흥미를 고려해야 한다.

둘째, 올바른 가치관과 바람직한 인격 형성에 도움을 줄 수 있어야 한다.

〈표 4〉 연구대상의 구성 비율

학급		실험집단			비교집단		
		4반	5반	6반	1반	2반	3반
성별	남	16	16	16	16	17	16
	녀	18	19	19	18	17	16
합계		34	35	35	34	34	32
총계		104			100		

셋째, 교과 학습이나 특별 활동을 지원해 줄 수 있어야 한다.

넷째, 독서 능력의 향상을 위해 전개 독서가 가능해야 한다.

다섯째, 새로운 지식과 정보로 변화하는 시대에 부흥할 수 있어야 한다.

여섯째, 저자 및 출판 현황 및 번역 내용을 고려해야 한다.

일곱째, 현실에 대한 정확한 묘사와 직·간접적인 경험과 감동이 가능해야 한다.

대상도서 선정을 위해 연구자가 재직 중인 중학교 국어교사 5명과 혁신수업을 담당하고 있는 수석교사와 연구자를 포함하여 총 7명으로 교보재선정위원회를 구성하였다. 교보재 선정 과정은 우선 교보재선정위원회를 구성하고, 대상도서 선정기준을 협의하고 목록을 구축하기 위한 1차 협의회와 내용 및 분석을 통하여 교보재를 선정하는 2차 협의회를 거쳤다.

4.2 연구 설계

북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램이 중학교 1학년 학생의 창의성과 독서태도에 미치는 효과를 알아보기 위하여 실험연구의 준실험설계에 근거하여 연구대상을 프로그램을 실행한

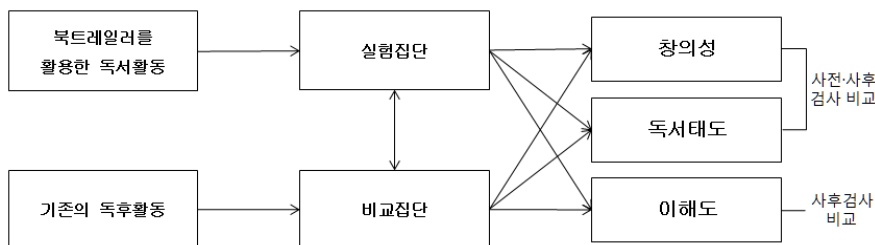
실험집단과 기존의 독후활동을 적용한 비교집단으로 나누어 사전·사후검사를 설계하였다.

실험집단과 비교집단을 대상으로 창의성과 독서태도 사전검사를 실시하고, 실험집단에게는 6주간 12차시에 걸쳐 실험처치를 진행하였으며, 비교집단에게는 비교처치를 적용하였다. 실험집단의 실험처치가 종료되는 시점을 기준으로 하여 실험집단과 비교집단을 대상으로 창의성과 독서태도 사후검사를 실시하였으며, 선정도서에 대한 이해도를 측정하기 위해 독서퀴즈 사후검사를 실시하였다(〈그림 4〉 참조).

4.3 분석도구

4.3.1 창의성

연구를 위한 창의성 척도는 박병기, 강현숙(2006)이 창의성의 통합적 접근에 기초하여 MAPS 4A모형을 바탕으로 개발하고 타당화한 척도 91문항과 이정은(1999)이 창의성의 정의적 특성 측정을 위해 개발한 중학생용 검사지 30문항, 그리고 김재한(2014)이 개발한 창의성 검사지 20문항을 토대로 하였다. 연구목적에 맞게 하위척도를 호기심, 집요성, 유창성 3가지로 구분하여 각 문항별 5점 척도로 반응하도록 작성하였으며, 전문가의 자문을 받아 수정·보완



〈그림 4〉 연구모형

하였다(〈표 5〉 참조).

〈표 5〉 창의성 검사도구의 문항구성 및 신뢰도(사전검사)

하위척도	문항번호	문항 수	신뢰도
호기심	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10	.774
집요성	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	10	.874
유창성	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	10	.746
합계	1-30	30	

4.3.2 독서태도

연구를 위한 독서태도 검사도구는 주진홍(2002)이 개발한 검사지 45문항(하위영역: 동기 영역 15문항, 태도영역 15문항, 습관영역 15문항)과 배경구(2003)가 개발한 검사지 48문항(하위 영역: 가치영역 16문항, 동기·흥미영역 16문항, 습관영역 16문항), 그리고 Gambrell(1996)이 만든 검사지 25문항(긍정적 진술 13문항, 부정적 진술 12문항)을 토대로 연구목적에 맞게 동기·흥미영역, 기대영역으로 2가지 하위영역으로 구분하여 각 문항별 5점 척도로 반응하도록 작성하였으며, 전문가의 자문을 받아 수정·보완하였다(〈표 6〉 참조).

〈표 6〉 독서태도 검사도구의 문항구성 및 신뢰도(사전검사)

하위요인	문항번호	문항 수	신뢰도
동기·흥미 영역	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10	.767
기대영역	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	10	.843
합계	1-20	20	

4.3.3 선정도서 독서퀴즈

실험집단과 비교집단의 선정도서에 대한 이해도를 측정하기 위해 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램 종료 후 선정도서의 독서퀴즈를 측정도구로 활용하여 검사를 실시하였다. 선정도서의 독서퀴즈는 경기도교육청에서 운영하는 도서관관리프로그램 DLS와 같은 사이트에 있는 독서교육종합시스템에서 문제를 발췌하여 프로그램을 함께 진행한 국어과 교사들과 협의하여 중복되는 내용의 문항을 제외하고, 문제의 난이도를 조절하여 20문제로 축약하였다. 각 문항 당 배점은 5점이며, 총점이 높을수록 선정도서의 이해도가 높은 것으로 본다.

5. 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램 효과 분석

5.1 데이터 수집

5.1.1 수집방법

실험집단과 비교집단에게 창의성과 독서태도 측정도구를 사용하여 사전검사를 실시하여 1차 자료를 수집하였다. 그 후 실험집단에게는 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 6주간 12차시에 걸쳐 실험처치 하였다. 비교집단은 실험집단과 동일한 선정도서를 읽고 기존의 독후활동으로 독서감상문을 작성하도록 하였다. 프로그램이 종료되는 시기에 실험집단과 비교집단을 대상으로 창의성과 독서태도 측정도구를 사용하여 사후검사를 실시하였다. 또한 선정도서에 대한 이해도를 측정하기 위해 '독서교육종합시스템'에 탑재된 독서퀴즈 30문제 중 20문제를 발췌

하여 사용하였다.

5.1.2 수집 데이터의 처리 및 분석방법

창의성 검사도구는 창의적 동기, 창의적 태도, 창의적 능력에 대한 3가지 하위영역을 호기심, 집요성, 유창성으로 구성하였으며, 각 하위 영역별로 10문항 씩 총 30문항으로 구성하였다.

독서태도 검사도구는 2가지 하위영역으로 동기·흥미영역, 기대영역으로 구성하여 각 하위 영역별로 10문항씩 총 20문항으로 구성하였다.

측정도구의 신뢰도 분석을 위해 Cronbach's alpha 검증을 실시하였다. 또한 실험집단과 비교집단의 창의성과 독서태도 사전검사 결과의 동질성을 알아보기 위해 독립표본 T검정을 실시하였으며, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램이 창의성과 독서태도에 미치는 효과를 검증하기 위한 실험집단과 비교집단 내의 유의미한 차이 검증은 독립표본 T검정을 실시하였다. 두 집단 간의 사전·사후검사의 유의미한 차이를 검증하기

위해 사전검사를 공변인수로 하는 공분산분석을 실시하여 가설을 검증하였다. 이 연구의 실증분석은 유의수준 $p < .05$ 에서 SPSS Statistics 19.0 통계프로그램을 사용하여 전산통계 처리하였다.

5.2 데이터 분석

5.2.1 사전검사의 동질성 검사

북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 실시하기 전 실험집단과 비교집단의 창의성 하위 9개 요소별 동질성 검사 결과 모두 유의한 차이를 나타내지 않아, 실험집단과 비교집단 간의 동질성이 확보되었음을 알 수 있다(〈표 7〉 참조).

북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 실시하기 전 실험집단과 비교집단의 독서태도 하위 2개 영역별 동질성 검사 결과 모두 유의한 차이를 나타내지 않아, 실험집단과 비교집단 간의 동질성이 확보되었음을 알 수 있다(〈표 8〉 참조).

〈표 7〉 창의성 사전검사의 동질성 검증

	집단	N	평균	표준편차	t	p
호기심	실험집단	104	10.98	1.90	-.493	.623
	비교집단	100	10.85	1.89		
집요성	실험집단	104	10.38	2.20	-.893	.373
	비교집단	100	10.11	2.03		
유창성	실험집단	104	9.95	1.95	-.412	.680
	비교집단	100	9.84	1.92		

〈표 8〉 독서태도 사전검사의 동질성 검증

	집단	N	평균	표준편차	t	p
동기흥미영 역	비교집단	100	16.38	3.88	.295	.769
	실험집단	104	16.23	3.35		
기대영역	비교집단	100	18.10	3.51	.845	.399
	실험집단	104	17.69	3.38		

5.2.2 가설검증

(1) 독후활동으로써의 북트레일러의 활용과 청소년의 창의성 발달

북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램이 청소년의 창의성 발달에 어떠한 영향을 미치는가를 파악하기 위하여 창의성 측정도구를 활용하였다. 이 연구에서는 창의성의 하위요소는 호기심, 집요성, 그리고 유창성으로 구분하였으며, 이에 대하여 두 집단 간의 사전·사후 검사의 차이를 분석하여 가설을 검증하였다.

(가설 1-1) 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 중학생의 호기심에 유의미한 효과가 있을 것이다.

실험집단과 비교집단 내의 사전·사후 평균 차이에서 유의미한 차이가 있는지를 살펴보기 위해 t검증을 실시한 결과 <표 9>와 같이, 유의수준 $p < .05$ 에서 실험집단은 사전검사 평균 10.98에서 사후검사 평균 11.23으로 0.25 향상된 것

으로 나타나 유의한 차이($t = -2.102, p = .037$)를 보였다. 비교집단은 사전검사와 사후검사 평균의 변화를 측정된 결과 -0.07로 나타나 유의한 차이($t = -.493, p = .623$)를 보이지 않았다.

실험집단과 비교집단의 비교를 위해 사전검사 중 '호기심' 점수를 공변인으로 하는 공분산 분석을 실시한 결과 <표 10>과 같이 유의하게 나타나($F = 7.053, p = .009$), 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 중학생의 호기심에 유의미한 효과가 있을 것이라는 가설이 검증되었다. 즉, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 학생들의 독서에 대한 호기심 증가에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

(가설 1-2) 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 중학생의 집요성에 유의미한 효과가 있을 것이다.

실험집단과 비교집단 내의 사전·사후 평균 차이에서 유의미한 차이가 있는지 보기 위해

<표 9> 창의성의 하위영역 중 '호기심'의 집단별 평균

집단	사전검사			사후검사			집단내 변화	
	N	평균	표준편차	N	평균	표준편차	t	p
실험집단	104	10.98	1.90	104	11.23	1.46	-2.102	.037
비교집단	100	10.85	1.89	100	10.78	1.61	-.493	.623

<표 10> 실험집단과 비교집단 간의 '호기심' 공분산분석

변량원	제곱합	자유도	평균 제곱	F	p
호기심(공변인)	274.675	1	274.675	277.510	.000
집단	6.981	1	6.981	7.053	.009
오차	198.947	201	.990		
합계	25212.000	204			
수정 합계	483.980	203			

t검증을 실시한 결과 <표 11>과 같이, 유의수준 $p < .05$ 에서 실험집단은 사전검사 평균 10.38에서 사후검사 평균 11.12로 0.74 향상된 것으로 나타나 유의한 차이($t = -3.385, p = .001$)를 보였다. 비교집단은 사전검사와 사후검사 평균의 변화를 측정한 결과 0.16 향상되었지만, 실험집단의 변화값 보다 낮은 것으로 나타나 유의한 차이($t = -.893, p = .373$)를 보이지 않았다.

실험집단과 비교집단의 비교를 위해 사전검사 중 '집요성' 점수를 공변인으로 하는 공분산 분석을 실시한 결과 <표 12>와 같이 유의하게 나타나($F = 19.179, p = .000$), 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 중학생의 집요성에 유의미한 효과가 있을 것이라는 가설이 검증되었다. 즉, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 학생들의 집요성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

(가설 1-3) 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 중학생의 유창성에 유의미

한 효과가 있을 것이다.

실험집단과 비교집단 내의 사전·사후 평균 차이에서 유의미한 차이가 있는지 보기 위해 t검증을 실시한 결과 <표 13>과 같이, 유의수준 $p < .05$ 에서 실험집단은 사전검사 평균 9.95에서 사후검사 평균 10.64로 0.69 향상된 것으로 나타나 유의한 차이($t = -3.160, p = .002$)를 보였다. 비교집단은 사전검사와 사후검사 평균의 변화를 측정한 결과 -0.05로 나타나 유의한 차이($t = -.412, p = .680$)를 보이지 않았다.

실험집단과 비교집단의 비교를 위해 사전검사 중 '유창성' 점수를 공변인으로 하는 공분산 분석을 실시한 결과 <표 14>와 같이 유의하게 나타나($F = 16.405, p = .000$), 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 중학생의 유창성에 유의미한 효과가 있을 것이라는 가설이 검증되었다. 즉, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 학생들의 유창성에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

<표 11> 창의성의 하위영역 중 '집요성'의 집단별 평균

집단	사전검사			사후검사			집단내 변화	
	N	평균	표준편차	N	평균	표준편차	t	p
실험집단	104	10.38	2.20	104	11.12	1.86	-3.385	.001
비교집단	100	10.11	2.03	100	10.27	1.70	-.893	.373

<표 12> 실험집단과 비교집단 간의 '집요성' 공분산분석

변량원	제곱합	자유도	평균 제곱	F	p
집요성(공변인)	404.636	1	404.636	342.176	.000
집단	22.680	1	22.680	19.179	.000
오차	237.690	201	1.183		
합계	24039.000	204			
수정 합계	678.760	203			

〈표 13〉 창의성의 하위영역 중 '유창성'의 집단별 평균

집단	사전검사			사후검사			집단내 변화	
	N	평균	표준편차	N	평균	표준편차	t	p
실험집단	104	9.95	1.95	104	10.64	2.05	-3.160	.002
비교집단	100	9.84	1.92	100	9.79	1.80	-.412	.680

〈표 14〉 실험집단과 비교집단 간의 '유창성' 공분산분석

변량원	제곱합	자유도	평균 제곱	F	p
유창성(공변인)	377.310	1	377.310	202.176	.000
집단	30.616	1	30.616	16.405	.000
오차	375.116	201	1.866		
합계	22120.000	204			
수정 합계	789.627	203			

(2) 독후활동으로써의 북트레일러의 활용과 청소년의 독서태도 변화

북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램이 청소년의 독서태도 변화에 어떠한 영향을 미치는가를 파악하기 위하여 독서태도 측정도구를 활용하였다. 이 연구에서의 독서태도는 하위영역은 동기·흥미영역과 기대영역으로 구분하였으며, 이에 대하여 두 집단 간의 사전·사후 검사의 차이를 분석하여 가설을 검증하였다.

(가설 2-1) 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 중학생의 독서태도 중 동기·흥미영역에 유의미한 효과가 있을 것이다.

실험집단과 비교집단 내의 사전·사후 평균 차이에서 유의미한 차이가 있는지 보기 위해 t 검증을 실시한 결과 〈표 15〉와 같이, 유의수준 $p < .05$ 에서 실험집단은 사전검사 평균 16.23에서 사후검사 평균 17.34로 1.11 향상된 것으로 나타났다으며, 비교집단은 사전검사와 사후검사 평

균의 변화를 측정한 결과 0.42 향상되었지만, 실험집단의 변화값 보다 낮은 것으로 나타나 유의한 차이($t = .295, p = .769$)를 보이지 않았다.

실험집단과 비교집단의 비교를 위해 사전검사 중 '동기·흥미영역' 점수를 공변인으로 하는 공분산분석을 실시한 결과 〈표 16〉과 같이 유의하게 나타나($F = 4.862, p = .029$), 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 중학생의 독서태도 중 동기·흥미영역에 유의미한 효과가 있을 것이라는 가설이 검증되었다. 즉, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 학생들의 동기·흥미영역에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

(가설 2-2) 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 중학생의 독서태도 중 기대영역에 유의미한 효과가 있을 것이다.

실험집단과 비교집단 내의 사전·사후 평균 차이에서 유의미한 차이가 있는지 보기 위해

〈표 15〉 독서태도 중 동기·흥미영역의 집단별 평균

집단	사전검사			사후검사			집단내 변화	
	N	평균	표준편차	N	평균	표준편차	t	p
실험집단	104	16.23	3.35	104	17.34	3.09	-1.149	.252
비교집단	100	16.38	3.88	100	16.80	3.58	.295	.769

〈표 16〉 실험집단과 비교집단 간의 ‘동기·흥미영역’ 공분산분석

변량원	제곱합	자유도	평균 제곱	F	p
동기·흥미영역(공변인)	1373.294	1	1373.294	315.852	.000
집단	21.140	1	21.140	4.862	.029
오차	873.927	201	4.348		
합계	61729.000	204			
수정 합계	2261.897	203			

t검증을 실시한 결과 〈표 17〉과 같이, 유의수준 $p < .05$ 에서 실험집단은 사전검사 평균 17.69에서 사후검사 평균 18.96으로 1.27 향상된 것으로 나타났으며, 비교집단은 사전검사와 사후검사 평균의 변화를 측정된 결과 0.04 향상되었지만, 실험집단의 변화값 보다 낮은 것으로 나타나 유의한 차이($t = .845, p = .399$)를 보이지 않았다.

실험집단과 비교집단의 비교를 위해 사전검사 중 ‘기대영역’ 점수를 공변인으로 하는 공분산분석을 실시한 결과 〈표 18〉과 같이 유의하게 나타나($F = 17.944, p = .000$), 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 중학생의 독서태도 중 기대영역에 유의미한 효과가 있을 것이라는 가설이 검증되었다. 즉, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 학생들의 기대영역에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

(3) 독후활동으로써의 북트레일러의 활용과 선정도서에 대한 이해도

독후활동으로써의 북트레일러의 활용이 선정도서의 내용 이해도에 어떠한 영향을 미치는

가를 파악하기 위하여 북트레일러를 제작한 집단과 제작하지 않은 집단을 비교하였다. 선정도서에 대한 이해도를 측정하기 위해 ‘독서교육종합시스템’에 탑재된 선정도서의 독서퀴즈 30문제 중 연구자가 근무하는 중학교의 국어과 교사들과 협의를 거쳐 중복되는 질문내용을 제외하고, 난이도를 조절하여 20문제를 편집·수정하여 사용하였다. 문항 당 배점은 5점으로 하였으며, 점수가 높을수록 선정도서에 대한 이해도가 높은 것으로 본다.

6주간(12차시)에 걸쳐 진행한 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램 종료 후 창의성과 독서태도의 사후검사와 함께 독서퀴즈 문제를 활용하여 선정도서에 대한 이해도를 측정하였다(〈표 19〉 참조).

선정도서에 대한 이해도를 측정하기 위해 독서퀴즈문제를 활용하여 측정된 결과 비교집단인 1반은 평균 53.2점, 2반 57.5점, 3반 56.8점이며, 비교집단 3학급의 전체 평균은 55.85점으로 나타났다. 실험집단인 4반은 평균 69.2점, 5반 68.2점, 6반 70.7점이며, 실험집단 3학급 전체

〈표 17〉 독서태도 중 기대영역의 집단별 평균

집단	사전검사			사후검사			집단내 변화	
	N	평균	표준편차	N	평균	표준편차	t	p
실험집단	104	17.69	3.38	104	18.96	3.10	-1.841	.067
비교집단	100	18.10	3.51	100	18.14	3.27	.845	.399

〈표 18〉 실험집단과 비교집단 간의 '기대영역' 공분산분석

변량원	제곱합	자유도	평균 제곱	F	p
기대영역(공변인)	1329.340	1	1329.340	370.826	.000
집단	64.325	1	64.325	17.944	.000
오차	720.546	201	3.585		
합계	72348.000	204			
수정 합계	2084.294	203			

〈표 19〉 집단별 독서퀴즈 평균점수

	비교집단			실험집단		
	1반	2반	3반	4반	5반	6반
총원	34	34	32	34	35	35
학급별 평균	53.2	57.5	56.8	69.2	68.2	70.7
집단별 평균	55.85			69.42		

평균은 69.42점으로 나타났다. 실험집단과 비교집단의 집단별 평균에서 실험집단이 비교집단보다 13.57점 높은 것으로 나타나, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 적용한 실험집단의 선정도서에 대한 이해도가 비교집단보다 높을 것이라는 가설이 검증되었다. 즉, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 학생들의 선정도서에 대한 이해도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

6. 결론

이 연구에서는 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 개발하고, 실제 수업에 적용하

여 중학생의 창의성과 독서태도에 미치는 효과를 검증하고자 하였다.

북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램은 도서선정과정, 독서 과정, 줄거리 요약 과정, 제작 구상 과정, 스토리보드 작성 과정, 자료준비 과정, 북트레일러 제작 과정, 편집 및 완성 과정, 업로드 및 QR코드 제작 과정으로 총 9과정으로 구성하였다. 또한 기존의 다양한 독후활동을 융합적으로 활용할 수 있고, 북트레일러 제작의 설계도 역할을 하는 '북트레일러 제작노트'를 구안하여 학생들에게 모듈별로 배부하였다.

경기도 U시 소재 중학교의 1학년 6개 학급을 실험집단과 비교집단 각 3학급으로 창의성과 독서태도 측정도구를 활용하여 사전검사를 실시하였다. 북트레일러를 활용한 독후활동 프

로그래를 개발하여 실험집단의 학생들을 대상으로 도서관활용수업 형식으로 6주간 총 12차시의 실험처치를 진행하였다. 비교집단은 실험집단과 동일한 도서를 읽고 기존의 독후활동으로 독서감상문을 작성하도록 하였다. 12차시의 프로그램이 종료되는 시기에 실험집단과 비교집단을 대상으로 창의성과 독서태도 측정도구를 사용하여 사후검사를 실시하였다. 또한 선정도서에 대한 이해도를 측정하기 위해 '독서교육종합시스템'에 탑재된 독서퀴즈 30문제 중 20문제를 발췌하여 사용하였다.

연구문제에 대한 효과 검증을 위하여 실험연구방법으로 준실험설계, 집단 사전·사후검사로 설계하여 수행하였다. 또한 실험집단과 비교집단의 사전·사후 평균의 변화 및 사전검사를 공변인으로 하는 공분산분석 방법을 실행하였다.

북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램의 효과를 검증하기 위한 양적연구의 주요 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램이 청소년의 창의성에 미치는 효과를 검증하기 위해 측정도구를 사용하여 실험집단과 비교집단의 사전·사후 평균의 변화 및 사전검사를 공변인으로 하는 공분산분석을 실시한 결과, 실험집단은 비교집단에 비해 창의성의 하위요소인 호기심, 집요성, 유창성이 향상되었다.

둘째, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램이 청소년의 독서태도에 미치는 효과를 검증

하기 위해 측정도구를 사용하여 실험집단과 비교집단의 사전·사후 평균의 변화 및 사전검사를 공변인으로 하는 공분산분석을 실시한 결과, 실험집단은 비교집단에 비해 독서태도의 하위영역 중 동기·흥미영역, 기대영역 모두 향상되었다.

셋째, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 적용한 실험집단의 선정도서에 대한 이해도 비교를 위해 '독서교육종합시스템'에 탑재된 선정도서의 독서퀴즈 20문제를 편집·수정하여 평가를 실시하였다. 그 결과 실험집단 3학급의 전체 평균은 69.42점으로 나타났으며, 비교집단 3학급의 전체 평균은 55.85점으로 나타났다. 집단별 평균에서 실험집단이 비교집단보다 13.57점 높은 것으로 나타나, 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 적용한 실험집단의 선정도서에 대한 이해도가 비교집단보다 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

이 연구에서는 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램이 특정 독후활동과 비교하여 학생들의 창의성과 독서태도 측면에서 독서효과가 우수함을 입증하였다. 그러나 이 연구는 특정 지역의 적은 규모의 학생들을 대상으로 하였기 때문에 연구결과를 일반화하는 데 한계를 가진다. 따라서 다양한 지역의 학생들을 대상으로 범위를 확대하는 것도 필요하겠지만 프로그램의 진행과정에서 발생하는 학생들의 태도나 참여정도를 관찰하는 등의 질적 연구를 수행하는 것도 또 다른 대안이 될 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 김재한. 2014. 『동영상 제작 App 활용 수업이 창의성과 학습동기에 미치는 효과』. 석사학위논문, 대구교육대학교 교육대학원.
- [2] 박병기. 1998. 『창의성교육의 기반』. 서울: 교육과학사.
- [3] 박병기, 강현숙. 2006. 자기보고형 통합 창의성 척도의 개발 및 타당화. 『교육심리연구』, 20(1): 155-177.
- [4] 배경구. 2003. 『독서기행을 통한 독서지도』. 석사학위논문, 한국교육대학교 교육대학원.
- [5] 옥정인. 1999. 『읽기 태도 형성에 영향을 미치는 요인 연구』. 석사학위논문, 한국교육대학교 교육대학원.
- [6] 이근수. 2013. 『디지털 스토리텔링 학습이 창의성 신장에 미치는 효과』. 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원.
- [7] 이정은. 1999. 『창의성의 정의적 특성 측정을 위한 중학생용 검사 개발』. 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- [8] 임영규. 2005. 『독서는 힘이 세다』. 서울: 다산북스.
- [9] 주진홍. 2002. 『주제중심 소설 독서지도 방법 연구』. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.
- [10] 책 소개영상 ‘북트레일러’ 아시나요. 2011. 『중앙일보』. 5월 27일.
- [11] 한윤옥, 백진환, 변희균. 2014. 북트레일러의 유형과 질적 수준에 대한 연구: 북트레일러 공모전 수상작을 중심으로. 『한국독서교육학회지』, 2(1): 5-23.
- [12] Render, A. 2011. “How to Make a Book Trailer.” *Writers’ Journal*, 32(3): 12-13.
- [13] Gambrell, L. B. 1996. Creating Classroom Cultures that Foster Reading Motivation. *The Reading Teacher*, 50: 14-25.
- [14] Guilford, J. P. 1950. “Creativity.” *American Psychology*, 5: 444-454.
- [15] Mascia, J. 2012. “How to Make a Book Trailer: Our Author Shows You How to Create This Promoyional Tool Inexpensively.” *Writer* (Kalmbach Publishing Co.), 125(3): 33-33.
- [16] Mathewson, G. C. 1994. *Model of Attitude Influence upon Reading and Learning to Read in Theoretical Models and Processes of Reading*. 4th ed. Ruddell, R. B. and Singer, H. ed. Newark, DE: International Reading Association.
- [17] McKenna, M. C. 1994. *Toward a Model of Reading Attitude Acquisition in Fostering the Love of Reading*. Cramer, E. H. and Castle, M. ed. Newark, DE: International Reading Association.
- [18] Rhodes, M. 1961. “An Analysis of Creativity.” *Phi Delta Kappa*, 42: 305-310.
- [19] “7 Reasons This Is A Great Book Trailer Joanna.” 2011. *The Creative Penn*. August 31.

[online] [cited 2015. 5. 17.] <<http://www.thecreativepenn.com/2011/08/31/>>

- [20] Smith, M. C. 1989. "A Longitudinal Study of the Development of Reading Attitude from Childhood to Adulthood." *Journal of Educational Research*, 83(4): 215-219.

• 국문 참고자료의 영어 표기

(English translation / romanization of references originally written in Korean)

- [1] Kim, Jae-Han. 2014. *Effects on Creativity and Learning Motivation of Instruction Using Application Program for Video Production*. M.A. thesis, Graduate School of Education Daegu National University of Education.
- [2] Bak, Byung-Gee. 1998. *Based on Creativity Techniques*. Seoul: Education Science.
- [3] Bak, Byung-Gee and Kang, Hyun-Suk. 2006. "Development and Validation of a Self-Report form of Integrative Creativity Scale." *The Korean Journal of Educational Psychology*, 20(1): 155-177.
- [4] Bae, Gyeong-Gu. 2003. *The Teaching of Reading of Reading-Traveling*. M.A. thesis, Graduate School of Education Korea National University of Education.
- [5] Ok, Jung-In. 1999. *A Study on the Factors of Influencing the Attitude toward Reading*. M.A. thesis, Graduate School of Education Korea National University of Education.
- [6] Lee, Keun-Su. 2013. *The Effect of the Digital Storytelling Learning on the Development of Creativity*. M.A. thesis, Graduate School of Education Seoul National University of Education.
- [7] Lee, Jung-Eun. 1999. *Developing a Test for Measuring Creative Personality of Middle School Students*. M.A. thesis, Graduate School of Education Ehwa Womans University.
- [8] Lim, Yeong-gyu. 2005. *Reading is Power*. Seoul: Dasan books.
- [9] Ju, Jin-Hong. 2002. *A Study on the Teaching Methods of Theme-Centered Novel Reading*. M.A. thesis, Graduate School of Education Korea National University of Education.
- [10] "Do You Know the Book Trailer: Introductory Video." 2011. *JungAng Ilbo*. May 27.
- [11] Han, Yoon-Ok, Paik, Jin-Hwan and Byun, Hoi-Kyun. 2014. "A Study on the Type and Quality of Book Trailer: Focusing on the Winning Works at the Book Trailer Contest." *Journal of the Reading Education Society*, 2(1): 5-23.