

# 독서수준과 학습만화 이용행태가 학습능력에 미치는 영향

- 초등학교 고학년 학생을 중심으로 -

## The Impact of Educational Comic Book Reading Behavior and Reading Levels on the Students' Learning Competencies: For Higher Grades Students in Elementary Schools

이 은 정 (Eunjung Lee)\*

김 기 영 (Giyeong Kim)\*\*

### 초 록

본 연구는 독서수준에 따른 단계별 학습만화 이용행태가 학습능력에 미치는 영향에 대해 독서수준이 다양한 학생들을 대상으로 질적 연구방법을 통해 조사 분석하였다. 학생들은 학습만화 반복읽기 과정에서 독서수준에 따라 동일주제의 단계별 학습만화를 이용하는 행태를 보였다. 이러한 학습만화 이용행태는 관련 주제의 일반도서 읽기로의 전이를 돕고, 학습만화가 교과단원의 이해를 위한 참고서 역할을 함으로써 학습능력에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 본 연구를 통해 학습만화를 이용한 자기주도적 학습법과 학습만화 읽기 개선을 통한 효율적인 독서지도안이 개발되기를 기대한다.

### ABSTRACT

The aim of this study is to analyze the impact of step-by-step educational comic book behavior of the elementary school students and their reading levels on their learning competencies. To this end, qualitative research with focus group and deep interviews was conducted with students on different reading levels. During their repetitive reading activities, the students tended to use various educational comics within the same subjects area on their corresponding reading levels. Such behavior led the students to further read other books than comics in the similar subjects areas, and by doing so, the books acted as an important reference to the students' class materials. It was found that the students' such behavior has positive impact on the improvement of their learning competencies. It is hoped that this study will be supportive to develop self-study methods and effective reading guidance plans by improving the usage of educational comics.

키워드: 독서수준, 학습만화, 이용행태, 학습능력, 자기주도적 학습

Reading Levels, Educational Comics, Learning Behavior, Learning Competencies, Self-directed Learning

\* 연세대학교 교육대학원 사서교육전공 석사과정(geo21@hanmail.net) (제1저자)

\*\* 연세대학교 문헌정보학과 조교수(gkim@yonsei.ac.kr) (교신저자)

논문접수일자 : 2015년 2월 16일 논문심사일자 : 2015년 3월 3일 게재확정일자 : 2015년 3월 13일  
한국비블리아학회지, 26(1): 233-257, 2015. [http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2015.26.1.233]

## 1. 서론

문화관광부는 '2013년 국민독서 실태조사'에서 학생의 독서율이 지난 2011년 83.3%에 비해 12.2% 오른 96.0%를 기록했으며, 독서량 역시 2011년보다 8권 증가해 연평균 32.3권을 읽는 것으로 조사되었다(문화체육관광부 2011, 2013). 그러나 만화는 학생의 독서에서 가장 차지하는 비중이 매우 높을 뿐 아니라, 선호도가 높은 유형이기도 하다(강현주, 정현선 2009). 이에 만화에 학습과 재미를 동시에 만족시킬 수 있는 학습만화 또한 출판계의 불황에도 불구하고 해마다 꾸준히 증가하고 있으며, 교육적 측면에서도 다각적인 연구가 시행되고 있다.

한편, '2014 올해의 브랜드 대상'에서 학습만화 'WHY?'가 선정<sup>1)</sup> 되고, '위기 속 길 찾기-아동문학의 위기, 어떻게 할까?'라는 주제의 좌담<sup>2)</sup> 개최는 학습만화에 대한 찬성과 반대의 의견으로 여전히 대립되고 있음을 반영해준다. 그러나 상당수의 학생들은 학습만화를 독서한 경험이 있고, 학습만화가 학업성취에 상당히 도움이 될 뿐 아니라 일반 독서로 이어지는 독서전이에 도움이 된다고 인식하였다(이종문 2012). 즉 학습만화의 독서율과 독서량이 양적 성장을 이룬 만큼 질적 효과에 대한 인식을 갖고 있으므로 이에 대한 보다 구체적인 학습만화 독서

법이 제시됨으로써 단점은 보완하고 장점을 부각시킬 수 있는 올바른 학습만화 독서법이 요구된다.

또한 학습만화와 관련된 대부분의 기존연구는 학생의 개인차를 고려하지 않은 연구에 국한되어있다. 그러므로 학생의 개인차에 따른 학습만화 이용행태를 파악하여 학습방법에 대한 학습법(메타학습)<sup>3)</sup>을 제공하여 보다 심층적이고 구체적인 맞춤형 학습만화 독서법을 제공해야 할 것이다.

본 연구에서는 학습만화의 교육적 효과를 탐구하기 위한 기초연구로 초등학교생들의 독서수준에 따른 학습만화 이용행태를 분석하였고, 이러한 이용행태에서 특정교과목의 단원을 이해하기 위한 학습능력에 미치는 영향이 무엇인지 파악하고자 한다. 나아가 기존의 학습만화 읽기를 개선하여 효율적인 학습만화 활용을 위한 독서지도안 개발 자료를 제시하고자 한다. 이에 따라 연구문제는 다음과 같이 설정하였다.

- 연구 질문 1. 독서수준에 따른 학습만화의 이용행태는 어떠한가?
- 연구 질문 2. 학습만화 이용패턴이 학습능력에 미치는 영향은 무엇인가?

이러한 연구문제를 논의하기 위해 초등학교

1) 한국소비자브랜드위원회가 주최하고 한국소비자포럼이 주관하는 '올해의 브랜드 대상'은 그해 산업 부문별 최고 브랜드와 제품을 소비자 투표를 통해 가리는 상이다. 2003년 제정돼 올해(2015)가 12회째다.  
 2) 아동문학 전문 비평자인 계간 '창비어린이'(46호). 좌담의 내용을 '아동문학의 위기, 어떻게 할까?'라는 주제로 특집에 아동문학이 처한 위기의 원인과 해결 방안을 제시하였다.  
 3) Argyris와 Schon은 조직학습의 수준을 논하기 위해 Single-loop Learning, Double-loop Learning, Deutero Learning이라는 개념을 도입하였다. 이는 1차 학습, 2차 학습, 3차 학습으로 불리기도 하는데, Argyris와 Schon은 1차보다는 2차가, 2차보다는 3차 학습이 조직학습의 이상적 모델로서 보다 적합하다고 보았다. Deutero Learning(메타 학습)은 '학습방법의 학습(learning to how to learn)'이라고도 하며, 학습과정 자체를 평가하고 개선하는 능력을 습득하는 과정을 말한다(박선형 2004).

5~6학년 학생 중 연구자가 함께한 수업의 독서 및 독후활동 결과물을 근거로 포트폴리오(portfolio)법을 적용하여 독서수준이 상이한 세 학생을 선발하여 개별심층면담을 실시한 후, 그 분석결과를 기반으로 소그룹을 형성하여 읽기활동 및 포커스그룹을 실시하여 그 데이터를 분석하였다. 이와 같이 본 연구는 질적 연구로써 학습만화의 교육적 효과를 탐색하는데 그 목적을 두었으며, 따라서 일반화에는 일정한 한계가 있다.

## 2. 이론적 배경

본 장에서는 학습만화의 정의를 살펴보고, 교육적 기능에 대해 파악해보고자 한다. 또한, 학습만화 읽기활동에 대한 다각적인 연구내용을 검토하여 연구현황을 정리하고자 한다.

### 2.1 학습만화 정의 및 교육적 기능

학습만화는 여러 연구자에 의해 정의되었다. 최열(1995)은 “교과서의 정보나 지식을 전달하기 위해 학습에 효과적인 만화”라고 하였고, 김승민(1989)은 “학습만화는 교육적 가치를 가지고 있어 학습에 유용한 정보를 쉽게 습득할 수 있도록 대중적인 형태로 제작되어 하나의 학습뿐만 아니라 다른 학습에도 흥미를 갖도록 동기유발의 능력을 길러줌으로써 학습을 효과적으로 이끌어 가는데 도움을 주는 만화”

라고 하였다. 또한, 하지영(2011)은 “지식과 정보를 쉽고 재미있게 학습하기 위해 글과 그림이 복합적으로 작용하는 만화”라고 정의하였다.

이를 기반으로 본 연구에서는 학습만화의 이용패턴에 따른 학습능력향상에 미치는 영향을 알아보고자 “학습을 목적으로 교과외 단원을 이해하고 심화·확장하기 위해 글과 그림, 정보란으로 구성된 만화”를 학습만화로 정의하고자 한다.

만화가 교육에 활용된 것은 1960년대 유럽에서였다. 특히 ‘Asterix’라는 라틴어교재는 프랑스의 유명한 아동문학가인 René Goscinny가 텍스트를 쓰고, Alberto Uderzo가 그림을 그린 것으로 20여개 국어로 번역되어 만화를 이용한 어학교육의 가장 성공적인 예로 제시되고 있다(김승민 1989). 이렇듯 학습만화는 만화의 내용에 지식과 정보를 담고 있어 다음과 같은 교육적 기능을 하고 있다.

첫째, 교육매체로서의 기능이다. 임헌태(2000)는 유머와 해학, 기승전결을 가진 함축적 그림으로 학생들의 관심과 흥미를 유발시키고, 만화를 읽고 그것에 대해 생각할 수 있게 할 뿐 아니라, 더 나아가 사용된 문장과 상황을 통해 어휘를 확장시키고 글을 쓰는 학습적 분야에 영향을 미칠 수 있는 도구로 보았다.

둘째, 인지발달의 촉매적기능이다. 아동의 지적성장발달 중 Piaget의 인지발달 단계에 따르면 연구대상인 초등학생은 구체적 조작기와 형식적 조작기에 해당<sup>4)</sup>된다. 구체적 조작기에는

4) 피아제(Piaget)의 인지발달 이론에서 인간의 인지발달단계를 4단계 즉 감각 운동기(0~2살), 전조작기(2~7세), 구체적 조작기(7~11살), 형식적 조작기(12살 이상)로 구분하였다. 이에 초등학생은 구체적 조작기와 형식적 조작기에 해당한다(이성진 1985).

종합적사고가 급격히 증가하는 시기로 언어발달에서도 문장단위로 구사하며 사물과 속성을 말할 때 그들 간의 관계성을 고려하여 말하는 시기이고, 형식적 조작기는 체계적이면서 추상적인 사고능력을 갖게 되어 과학적 추론을 할 수 있게 되는 시기이다. 따라서 만화는 학습자들에게 낯선 사실이나 경험을 시작점으로 제공하여, 이를 모르고 있던 단계의 평형상태에 도전함으로써 새로운 평형상태에 도달하도록 동화와 조절을 시켜준다는 점에서 지적성장발달의 촉진제라 할 수 있다(김승민 1989). 이렇게 학습만화는 촉진제로 활용됨으로써 점차 그림보다는 활자위주의 도서로 연계하여 체계적이면서 추상적인 사고능력을 발달시켜 추론능력을 계발해야 한다(최영임, 한복희 2009).

셋째, 교수-학습자료 기능이다. Dale의 경험의 원추모형은 자료가 지닌 구체성과 추상성을 기준으로 학습의 경험과 효과를 분석하였다. <그림 1>과 같이 만화는 그림과 사진, 시각기호와 언어기호가 섞여진 매체로 영상적·상징적인 표현양식을 채택하고 있다. 따라서 영상적 표현과 상징적 표현을 담고 있는 만화는 구체에서 형식기로 넘어가는 단계에 있는 학생들의 교수매체로 효과적일 수 있다(최영임, 한복희 2009).

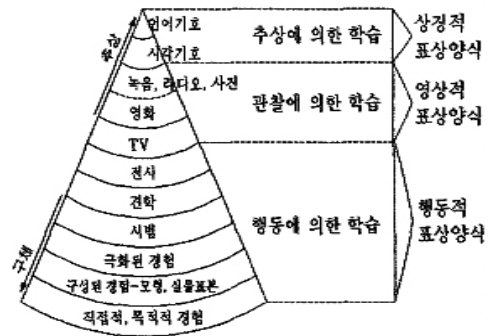
넷째, 학습을 위한 동기유발의 기능이다. 김승민(1989)은 재미있는 그림과 구어체 언어로 학습동기를 유발하여 어려운 학습내용을 쉽게 이해 시켜준다고 하였고, 박세형(1985)은 시각적 효과로 학생들을 학습목표로 끌어들이기 위한 도입단계로 적합하다고 하였다.

다섯째, 효율적인 지식전달의 기능이다. 만화는 교육매체로서 이용될 때 같은 지식과 정

보를 더욱 재미있고 알기 쉽게 전달하는 효과가 있다고 보았다(김미림 1997).

여섯째, 지속적인 학습효과의 기능이다. 김경란(1989)은 만화가 초등학생의 이야기 이해 및 기억에 미치는 영향분석에서 글보다는 만화를 활용하여 수업 받은 학생이 시간이 지난 후 더 많은 회상을 결과로 드러낸 외국의 실험사례를 제시함으로써 지식과 정보습득의 과정에서 학습만화를 활용하는 것이 다각적으로 교육적 효과가 있음을 파악하였다.

이상에서 살펴본 바와 같이 학습만화는 학습 활동에 도움이 되고자 다양한 교육적 역할을 제공하고 있는 것으로 판단된다.



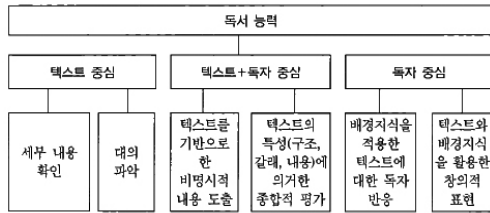
<그림 1> Dale의 경험의 원추와 Bruner의 지식표상양식

\* 출처: 권성호, 1998, p. 56.

## 2.2 독서수준(능력) 및 그 평가

초등학생의 독서수준을 평가하는 도구로 초기계획에서는 윤준채·서혁의 표준화 독서능력 검사 도구를 이용하고자 하였다. 이 도구는 독자가 텍스트의 의미를 구성하는 과정, 즉 독서능력을 '텍스트 중심과정', '텍스트+독자 중

심 과정', '독자중심과정'으로 세분하였다. 그 하위요소는 <그림 2>와 같다.



<그림 2> 독서능력의 하위요소

\* 출처: 윤준채, 서혁, 2010, p. 295.

먼저, 텍스트 중심과정은 필자와 독자를 연결하는 소통의 매개체로서 기본 자료에 해당하므로 독서에서 일차적인 것으로 내용을 정확하게 파악하는지를 평가하며, 독자+텍스트 중심과정에서는 독서란 텍스트와 독자의 끊임없는 상호작용의 결과이므로 이들이 동시에 작용하여 평가가 이루어진다. 마지막으로 독자중심과정에서 텍스트는 물리적으로 고정되어 있어 독자에 의해 재구성될 수 있기 때문에 개별독자의 텍스트는 각기 다른 텍스트라고 할 수 있다.

즉 다르게 이해하고 해석하는 능력을 평가하는 문항이다. 따라서 이 평가도구는 텍스트, 독자, 의미구성과 함께 상황이 중요하게 고려되고 있다(윤준채, 서혁 2010). 이용자 즉 학습자의 행위에 대한 연구로 학습자의 상황까지 고려되는 평가도구이므로 본 연구 주제로 통계바탕의 양적연구를 실시한다면 독서수준을 평가하기 위한 도구로 유용할 것으로 판단된다.

반면에 천경록(1999)은 Chall(1983)이 구분한 발달단계와 우리나라의 10년 공통 기본 교육과정을 고려하여 연령을 기준으로 독서능력 발달단계를 제시하였다. 각 단계별 주요특징을 살펴보면 <표 1>과 같다.

그러나 본 연구는 질적 연구이므로 초등학교 대상의 독서과정을 평가하고자 선다형 검사보다는 평가의 타당도를 중시하고, 평가 장면과 교수·학습장면이 통합되어 있으며, 학생의 독서수행을 중시하는 평가방법인 포트폴리오(portfolio)법을 선택하였다. 포트폴리오(portfolio)법은 타당도가 높으며, 비형식 평가로 독서결과뿐 아니라 독서과정을 평가할 수 있다(천경록 1999).

<표 1> 독서능력 발달단계

단계	시기	주요특징
1. 독서맹아기	유치원 시기까지	음성언어시기, 읽기이전시기, 하향식 모형
2. 독서입문기	초등저학년(1,2학년)	문자지각, 해독, 자소-음소 관계모형, 음독, 독서학습의 시기, 상향식 모형
3. 기초기능기	초등중학년(3,4학년)	기초기능발달, 낭독, 음독과 묵독의 과도기, 학습독서의 시작, 주로 상향식 모형과 하향식 모형 보조
4. 기초독해기	초등고학년(5,6학년)	기초기능숙달, 묵독, 기초독해기능, 학습독서의 시기, 의미 중심의 글 읽기, 하향식 모형과 상향식 모형
5. 고급독해기	중학1-2학년(7,8학년)	추론, 글 구조파악, 작가의 관점파악 및 비판, 상호작용 모형
6. 독서전략기	중학3-고등1학년(9-10학년)	초인지, 독서전략구사, 독자와 작자와의 사회적 상호작용임을 이해, 상호작용 모형
7. 독립독서기	고등학교 2학년 이후	교양, 학문, 직업 시계의 독서, 상호작용 모형

\* 출처: 천경록, 1999, p. 15.

포트폴리오법은 몇 가지 장점이 있다. 첫째, 개인의 독서능력발달에 대한 발달적 정보를 종합적으로 파악할 수 있어 학생의 구체적인 독서발달 상태를 파악할 수 있다. 둘째, 평가와 교수·학습상황이 통합되어 있어 과정중심의 평가가 가능하다. 셋째, 교수·학습의 실제상황에서 학습자의 수행을 중시함으로써 교수·학습의 질을 평가하는 방법이다. 신뢰도와 선발을 위한 대단위 검사방법으로 부적당한 면(천경록 1999)이 있으나 본 연구는 구체적인 개인의 경험을 과정평가를 통해 비교·분석하는 것에 목적이 있으므로, 타당성이 높은 포트폴리오 결과를 학년에 따라 독서 및 독후활동의 특징을 제시한 천경록의 독서능력단계에 적용하여 이에 맞는 독서수준을 제시하였다.

### 2.3 학습만화 대상 선행연구

만화에 대한 인기는 학습과 재미를 동시에 추구할 수 있는 학습만화로 이어져 학습만화의 교육적 측면의 연구도 증가하고 있는 실정이다. 단순히 지식과 정보제공 차원을 넘어 교과와의 연계를 통해 학습활동에 영향을 미치고 있음이 선행연구를 통해 확인되었다.

먼저, 초등학생이 학습만화 읽기를 추구하는 원인은 내용분석과 관련된 연구와 연관된다. 강현주와 정현선(2009)은 『초등과학 학습만화 WHY?시리즈』와 『살아남기 시리즈』의 스토리텔링방식과 독자인식에 관한 연구에서 스토리텔링 방식을 분석한 후, 학습만화가 지식과 교양을 쉽게 전달하기 위한 목적으로 인물설정과 이야기구조를 적절히 활용하여 학생의 몰입을 유도함으로써 재미와 학습의 균형을 유지하고

있음을 제시하였다.

이러한 학생의 학습만화에 대한 몰입을 교과와 연계한 연구를 검토해보면, 박형진(2002)은 역사학습만화의 사회과 교수-학습 자료로서의 내용적합성을 분석하였고, 임유림(2012)은 과학학습만화에 대한 초등학생의 인식 및 과학교과서와의 내용연관성을 분석하였다. 이와 같이 대부분 사회와 과학 교과목의 연구사례가 주를 이루었는데 이는 학습만화가 교육과정과 연계된 경우 낯설고 어려운 교과내용의 이해를 목적으로 이용되고 있는 것으로 파악된다.

한편, 학습만화를 이용한 학습효과의 연구에서는 다양한 결과가 제시되었다. 하지영(2011)은 학습만화 읽기활동이 학업성취도와 읽기능력에 미치는 효과연구에서 학업성취도에는 유의미한 결과가 나타나지 않았으나, 읽기능력에는 유의미한 결과가 나타났다고 한 반면, Naylor과 Keogh(1999)는 만화가 학습의 동기유발 및 학습내용의 이해, 학업성취도향상에 효과가 있음을 제시하였다. 장진영과 박혜리(2014)는 만화읽기가 창의력향상에 미치는 연구에서 설문조사 분석결과 만화읽기 및 공부와 창의력 향상은 서로 상호보완적인 관계이며, 만화읽기와 창의성의 관계가 공부와 창의성의 관계보다 높은 연관성이 있으므로 만화읽기가 공부보다 창의력향상에 효과적임을 제시하였다.

백진환과 한윤옥(2011)은 학습만화 독서지도 및 효과에 대한 실험연구에서 학습만화 이용이 독서부진아 및 학습부진아처럼 학습집중력이 떨어져있는 아동들의 독서의욕과 학습능력을 증진시킬 수 있음을 제시하였다. 또한 최영임과 한복희(2009)는 학습만화를 활용한 효율적인 독서지도방안 연구에서 독서동기유발

매체인 학습만화의 효율성을 높일 수 있는 도서 및 비도서 자료와 학습 만화를 연계하는 독서지도 방안을 제시하였다. 즉 학습만화를 동기유발 매체로 이용함으로써 다른 매체와의 연계과정을 파악할 수 있다.

최재영(2013)은 지리교과의 만화를 이용한 학습효과 연구에서 세 가지 유형의 실험지 즉 삽화텍스트, 설명식만화, 스토리식만화를 제작하여 분석한 결과 스토리식만화, 설명식만화, 삽화텍스트 순으로 선호하였으며, 이 결과 만화의 학습효과, 특히 스토리식만화의 학습효과가 있음을 제시하였다.

만화산업이 발달한 일본의 연구에서 치하루(2005)는 스토리와 학습내용을 포함한 학습만화를 선택하여 실험한 결과 학습만화가 학생들의 기억과 깊은 이해력에 효과적이라고 하였으며, 미즈타(1998)는 만화를 수업에 활용했을 때 학생들의 수업에 대한 동기를 유발하고 수업내용의 핵심을 간결하게 제시하며 수업내용을 재확인할 수 있다 하였다. 즉 학습만화이용을 통해 학습내용의 명료화가 가능함을 파악할 수 있었다.

이상의 학습만화에 관한 선행연구 검토를 통해 본 연구의 방향을 제시하면 다음과 같다. 첫째, 만화의 학습과 연계목적은 학습효과의 하위요소인 동기유발 및 내용이해와 명료화에 있다. 둘째, 학습자료의 유형과 학생의 개인차에 따라 선호하는 학습만화가 다르다. 셋째, 학생의 수준에 따른 올바른 학습만화 학습법이 요구된다. 따라서 본 연구의 방향은 학생의 개인차를 고려한 효율적인 학습만화 읽기가 학습능력에 미치는 영향에 대한 연구로 그 의의를 찾을 수 있다.

### 3. 연구방법

#### 3.1 연구방법

본 연구는 학생의 학습만화이용에 대한 다양한 조사를 위해 일대일 심층면담과 참여관찰 및 포커스그룹 등의 질적 연구방법을 채택하였다. 일대일 심층면담은 주제에 대하여 자유롭게 자신의 태도나 행동, 관심을 이야기할 수 있다. 응답의 이유, 의견, 가치, 동기, 경험의 정보뿐 아니라 응답자의 비언어적 반응까지도 관찰가능하기 때문에 다른 서베이와 비교해서 매우 상세한 정보를 얻을 수 있다(김영석 1999, 205).

참여관찰은 특정집단의 행동패턴을 연구하는데 있어서 있는 그대로 일어나는 상황과 활동을 구체적이고 심층적으로 기술하는 방법으로 본 연구에서는 참여관찰 기록지(이용숙 외 2005, 170)를 통해 기술하였다. 이는 현장작업의 내용뿐 아니라, 연구자의 경험, 기분, 느낌, 방법적 전략, 반성을 기록하여 연구경험에 대한 총체적 기억의 공간(김영천 2012, 270) 역할을 한다. 한편, 포커스그룹은 주제를 경험한 사람들의 깊은 생각이나 의견을 토론의 과정에서 이끌어내어 대화뿐 아니라 비언어적 표현까지 탐구하고 관찰함으로써 주제에 대한 새로운 시각이나 깊이 있는 자료를 수집할 수 있다(신경림 외 2004, 413).

기존연구에서는 타당성과 신뢰도를 확보하기 위해 선다형의 독서능력검사, 읽기능력검사, 학업성취도검사 등을 도구로 사용하였고, 동일한 학습만화를 읽고 독후활동 후 효과 및 효율을 측정하는 연구가 주를 이루었다. 이와 달리 본 연구에서 질적 연구방법을 선택한 이유는

연구대상이 설문조사가 익숙하지 않은 초등학생 어린이이고, 연구문제가 일반화단계 이전의 초기탐색단계로 특수한 상황에서 한 개인의 변화를 이끌기 위해 기존의 행동패턴분석이 우선되어야 하기 때문이다. 따라서 학습만화이용이 학습능력향상에 미치는 영향을 분석하기 위해 독서수준이 다른 학생의 학습만화활용 후 교육적 효과를 경험한 사례분석이 요구되었다.

이에 따라 본 연구에서는 개인차와 환경을 고려하지 않은 기존연구의 한계를 극복하고자 동일주제의 학습만화가 아닌 단계별학습만화로 유형을 다양화하였으며, 학습자의 독서수준도 다양하다는 판단 하에 학습자의 실제적인 경험을 자연스럽게 설명할 수 있는 질적 연구 방법을 실시하였다.

### 3.2 연구대상

독서 및 독후활동 결과를 기반으로 포트폴리오 평가방법을 적용하여 천경록(1999)이 Chall(1983)이 구분한 발달단계와 우리나라와 10년 공통기본교육과정을 고려하여 고안한 독서능력 발달단계로 독서수준을 나누었으며, 이를 고려하여 학습만화를 주로 읽는 학생 1명, 학습만화와 일반도서를 비슷하게 읽는 학생 1명, 일반도서를 주로 읽는 학생 1명을 선발하였다. 또한, 심층면담 후 분석된 결과를 기반으로 학습만화 읽기활동 실시를 위해 소그룹을 형성하였다. 위의 심층면담 대상자 3명을 비롯하여 독서수준 고급독해기의 6학년 남학생 1명, 기초독해기의 남학생 1명, 기초기능기의 5학년 남학생 2명 등 7명으로 구성하여 학습만화 읽기활동 후 포커스그룹을 실시하였다.

### 3.3 자료 수집 과정

문헌조사 및 학습만화 내용분석과 심층면담을 실시하여 그 결과를 분석한 후 이를 기반으로 소그룹의 학습만화 읽기활동을 실시하였다. 과정평가를 위해 읽기활동을 참여관찰 하였고, 후에 포커스그룹을 실시하였다. 구체적인 연구는 다음과 같은 절차로 진행되었다.

첫째, 문헌조사를 통해 학습만화의 정의와 교육적 기능을 조사하였다.

둘째, 학습만화선정은 학습능력향상 가능성을 고려하여 최근 발행된 학습만화 중 단계별 이용이 가능한 2권을 선정하여 내용과 구성, 인물설정, 지식을 전달하는 구조측면에서 분석하였다. 학습만화를 재미 및 지식의 양과 깊이에 따라 3단계로 구분했을 때, 『판타지 알파벳 컬렉터』는 1단계로 선행연구(최재영 2013)에서 가장 선호도가 높은 스토리식만화 유형에 속하며 이는 2단계 원작읽기, 3단계 원서읽기 등 학습만화를 이용한 단계별 읽기학습에 유용할 것으로 파악된다. 또한, 위 학습만화는 겐툰에서 제 1권 '이상한 나라의 앨리스'편 출판을 시작으로 아기돼지 삼형제, 잭과 콩나무, 신데렐라까지 현재 총 4권이 발간된 초등영어 학습만화이다. 출판사 겐툰에 의하면 『판타지 알파벳 컬렉터』는 서울지역 돌봄교실의 영어교재로 사용되었으며, 영어단어시험에서 100명 모두 읽기전보다 성적이 향상되는 결과를 보였다고 한다. 또한, 영어를 싫어하는 학생과 학부모를 대상으로 사전 감수단을 모집하여 설문조사한 결과 『판타지 알파벳 컬렉터』 책을 읽은 후 혼자 영어공부를 시작했다는 응답 등 교육효과가 높다는 결과<sup>5)</sup>를 제시하였다.

『스토리버스 융합과학·사회』는 말풍선의 텍스트가 학습내용 위주이며 재미보다는 학습위주로 구성되어 만화와 일반도서를 연결해 주는 3단계 학습만화로 좋은 책 신사고에서 초등 교과서를 분석하여 융합과학 25권, 융합사회 15권 총 40권을 발간하였다. 주제중심의 교과목 융합의 취지하에 제작된 스토리버스는 교육부가 발표한 ‘문·이과 통합형 교육과정’<sup>6)</sup>과 그 맥을 같이한다. 주요사항 총론에 따르면 현재 중학교 1학년 학생이 고교에 입학하는 2018년부터 통합형 교육과정이 실시되어 문·이과 구분 없이 ‘통합사회’와 ‘통합과학’을 배우게 된다. 또한 ‘통합과학’의 경우 초·중학교 과학의 기본개념과 탐구방법을 바탕으로 현대생활과 밀접하게 관련된 융합주제(에너지, 물질, 생명, 우주 등)의 수준을 적정화하여 기술, 공학, 예술, 수학 등 다양한 교과와 관련지어 이해함으로써 통합사고가 가능하도록 할 예정이다. 이에 교과목 융합학습만화인 『스토리버스 융합과학·사회』는 초등수준의 주제중심 융합학습자료로 통합적 사고능력에 영향을 미칠 것으로 분석된다.

셋째, 심층면담을 통해 학생의 학습만화 이

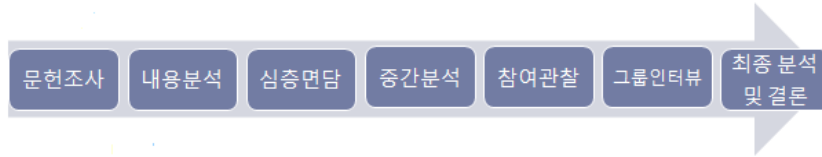
용행태와 이것이 학습능력에 미치는 영향에 대해 조사하였다. 면담은 반구조화된 면접법으로 면담자 당 1시간 면담을 실시하였다. 면담 실시 전에 개방형문항으로 구성된 질문지를 작성하였고, 면담대상에게는 사전에 동의서를 제시하여 면담 및 녹취에 대한 동의를 구하였다. 연구대상자가 초등학생이므로 면담에 대한 부담감을 덜어주기 위하여 라포 형성 과정을 거친 후 사전에 준비한 면담질문을 중심으로 질문했다. 면담내용을 녹음하여 전사한 후 연구가 면담내용을 반영하고 있는지 신뢰도 확인을 위해 참여자검토키법을 활용하였다. 면담문항의 구성 및 내용은 <표 2>와 같다.

넷째, 심층면담 내용분석 결과 학습만화에도 수준별단계가 있음을 확인하고, 동일주제의 다른 학습만화 3권을 선정하여 추가로 분석하였다. 선정된 3권의 학습만화를 수준별로 1·2·3단계로 분류하였으나, 읽기활동 대상자들에게는 이에 대한 사전 설명 없이 읽도록 하였다. 읽기활동 소그룹은 기존심층면담 대상자를 비롯하여 독서수준이 다양한 4명의 학생을 추가로 선정하여 다양한 단계의 학습만화를 읽게 함으로써 학습자의 행동 및 변화를 기록하였다.

<표 2> 면담문항의 구성 및 내용

구분	문항
이용자 특성	성별, 나이, 외부환경영향(가족 및 친구), 독서수준, 선호도
학습만화 이용행태	목적, 이용빈도, 선택기준, 이용주제, 장애요소, 기타 독후활동 등
일반도서 읽기능력	동일주제 일반도서 읽기, 경험(어휘력, 내용이해, 추론 및 비판)
학습능력	교과목 연계정도, 경험(동기유발, 내용이해, 명료화 및 전이)

5) 『헤럴드경제』, 2014. 영어 학습만화 판타지 알파벳 콜렉터 아이들 영어성적 100% 향상. 12월 17일.  
 6) 문·이과 통합형 교육과정. 모든 학생들이 인문, 사회, 과학기술에 대한 기초 소양을 함양하여 인문학적 상상력과 과학기술 창조력을 갖춘 창의 융합형 인재로 성장할 수 있도록 우리교육을 근본적으로 개혁하고자 하는 교육과정으로 2014.9.24일 교육부에서 발표하였으며, 2018년부터 적용된다.



〈그림 3〉 연구절차

다섯째, 학습만화 읽기활동 후 참여자들과 포커스그룹을 실시하였다. 토론을 통해 선호하는 학습만화가 무엇인지, 또한 이용한 학습만화의 특징 및 비교와 대조, 학생의 다양한 경험 사례를 중점적으로 분석하였다.

마지막으로 〈그림 3〉과 같이 앞서 실시한 문헌조사, 학습만화 내용분석, 심층면담, 읽기활동의 참여관찰, 포커스그룹을 토대로 최종 분석하였다.

#### 4. 학습만화 내용 분석

〈그림 4〉와 같이 학습만화 2권을 선정하여

이야기의 내용과 구성, 인물설정, 지식을 설명하는 구조를 살펴보고, 학습능력 향상과의 관계를 분석하였다. 또한 『스토리버스 융합과학』의 한 주제를 선택하여 동일주제의 다른 학습만화와 비교·분석하여 단계를 제시하였다.

##### 4.1 판타지 알파벳 콜렉터<sup>7)</sup>의 스토리텔링 방식과 학습능력에 미치는 영향

영어학습만화인 『판타지 알파벳 콜렉터』는 이상한 나라의 엘리스, 아기돼지 삼형제, 신데렐라 등 세계명작동화의 내용을 담고 있다. 주인공들과 판타지아대륙을 여행하며 벌어지는 이야기구조로 내용에 영어단어를 담아 습득하



〈그림 4〉 『판타지 알파벳 콜렉터』와 『스토리버스 융합과학』 표지

7) 크리트리, 송경민. 2014. 『판타지 알파벳 콜렉터』. 서울: 겐툰.

도록 하였다. 1권인 '이상한 나라의 앨리스'는 A로 시작하는 영어단어와 그 의미로 이야기 속 특정 어휘를 영어로 제시함으로써 스토리맥락 속에서 영어어휘학습이 자연스럽게 이루어지도록 구조화하였다.

한편, 인물설정에 있어 동일시의 대상이 되는 등장인물은 과장된 캐릭터와 다채로운 색상의 시각적 표현으로 재미를 더하였으며, 주요 인물은 만화의 정형화된 형태인 주인공, 조력자, 전문가, 적대자로 설정하였다. 예컨대 주인공인 손오공, 조력자 앨리스, 조력자 토리, 대립자 마왕 등이 이상한 나라의 앨리스 이야기 속 인물들과 함께 갈등을 해결하는 과정에서 지식과 내용을 전달하는 전개구조를 보인다.

또한, 『판타지 알파벳 콜렉터』는 지나친 재미나 폭력위주의 내용구성이라는 기존만화의 단점을 보완했을 뿐 아니라, 감동과 교훈을 줄 수 있는 세계명작동화를 각색함으로써 읽기활동 후 다시 원작의 동화를 읽는 2차 독서로서의 효과도 가능할 것이다. 초등학교 필수영어단어 800단어를 비롯하여, 초등학교 3~6학년이 배우는 교과서연계 영어문장을 수록하여 영어단어 및 문장학습이 가능하도록 함으로써 학습능력향상에 도움이 되도록 의도하였다.

#### 4.2 스토리버스 융합과학 8)의 스토리텔링 방식과 학습능력에 미치는 영향

『스토리버스 융합과학·사회』는 내용과 구성 측면에서 초등교과서를 밀도 있게 분석하여 중요키워드를 40개의 대주제로 분류하고 각각

의 대주제가 한 권씩 구성된 40권을 모두 읽음으로써 초등학교 교과과정을 전반적으로 학습할 수 있도록 하였다. 교과목에서 선정된 40개의 대주제를 융합과학 25권과 융합사회 15권으로 구분하였고, 각 권당 다시 8개의 소주제로 나누어 초등학생이 꼭 알아야 하는 지식을 제시하였다.

인물설정은 8가지 독자적인 캐릭터를 개발하여 캐릭터의 주인공이 8개로 분류된 소주제를 이끌어간다. 소주제간 연결된 인물 없이 8개의 독립적인 캐릭터가 각각 등장하여 인물들과의 관계 속에서 지식을 전달하는 구조이며, 한편의 소주제가 끝나면 정보코너가 연결되어 만화에서 익힌 지식을 정리하고 심화할 수 있다. 사진자료를 수록하여 현장감과 현실감을 높여 학습효과를 높이고자 하였고, 명화 보거나 시사문제 등 학교과제나 토론자료로 활용할 수 있어 교과와 밀접하게 연계되어 있다. 또한 과제해결에 도움이 되도록 신뢰성을 확보하기 위해 전권 모두 각 분야의 전문가가 직접 감수하여 검증된 콘텐츠를 제공하였다.

『스토리버스 융합과학·사회』는 주제에 따라 여러 교과를 융합하였을 뿐 아니라 교과목의 학년과 학기를 직접 표기하였다. 또한 <그림 5>와 같이 3단계로 구성하여 하나의 주제를 단계별로 심화할 수 있도록 구성하였다. 즉 1단계는 주제에 대한 호기심발단단계로 흥미를 위한 동기유발의 과정이며, 2단계는 호기심해결 및 교과연계 학습단계로 내용이해를 위한 과정이다. 마지막 3단계는 융합적사고 기르기 단계로 사진과 그림의 시각적 학습효과로 장기기억에

8) 유기영, 류수형, 최익규, 김현민. 2014. 『스토리버스 융합 과학』. 서울: 스토리버스.



〈그림 5〉 『스토리버스 통합과학』의 3단 구성

\* 출처: <<http://www.sinsago.co.kr/children/storyBus/storyBus.asp>>. [cited 2015.2.5].

도움이 될 뿐 아니라 여러 교과목의 융합적 구성으로 사고력 및 창의력 등의 학습효과 극대화를 의도하였다. 즉 『스토리버스 통합과학·사회』는 재미위주의 스토리텔링보다는 지식전달이 큰 비중을 차지하고 있다.

#### 4.3 단계별학습만화

학습경험의 조직원리인 ‘계속성(continuity), 계열성(sequence), 통합성(integration)’ 중 계열성(sequence)은 선행경험 혹은 내용을 기초로 하여 다음경험 또는 내용이 전개되어 점차적으로 깊이와 넓이가 더해지는 것이다(Tyler 1949).

이에 따라 연구자의 경험과 심층면담을 통해 동일주제의 학습만화도 이용자에 따라 선호하는 만화가 다름을 확인하고, 동일주제의 다른 학습만화 3권을 선정하여 분석하였다. 먼저, 1단계로 서바이벌만화인 『살아남기 시리즈』는 극한상황에서 과학상식을 통해 극복해 간다는 모험적인 요소, 즉 만화적 재미요소에 학습내용을 자연

스럽게 배치시킴으로써 보다 효과적으로 전달하고 있으며, 살아남아야 하는 생존전략을 모티브로 하여 각 권마다 주제에 맞는 과학지식을 전달하고 있다(백은지 2011). 문제해결 서사구조가 인물·사건·배경을 바탕으로 한 갈등중심으로 지식보다는 스토리위주의 재미비중이 크다. 따라서 처음 배우는 학습내용이나 독서수준 낮은 학생에게 유용할 것으로 판단된다.

2단계로 『Why?시리즈』는 궁금증을 해결할 수 있도록 특정한 공간에 관한 포괄적인 내용을 다루고 있으며, 『살아남기 시리즈』에 비해 지식의 양이 많고 수준이 높은 편이다. 또한, 어려운 지식이나 원리의 설명을 위해 만화적 표현을 활용하였고, 지식이나 정보를 대사와 그림으로 표현하여 강의식으로 전달한다(강현주, 정현선 2009). 『살아남기 시리즈』보다는 많은 양의 지식전수에 초점을 맞추어 문제해결의 이야기구조를 가지면서 옴니버스식으로 구성되어 있다.

3단계인 『스토리버스 통합과학·사회』는 『Why?시리즈』와 유사한 이야기구조로 전개하

고 있으나, 교과목과의 연계로 지식을 심화·확장하였으며, 백과사전처럼 학습내용·그림·사진이 수록되어 학습과제를 위한 자료로 이용하도록 하고 있다.

이와 같이 『살아남기 시리즈』, 『Why?시리즈』, 『스토리버스 융합과학·사회』는 이야기 전개방식뿐 아니라, 전달하고자 하는 지식의 양과 깊이에 따라 차이가 있음이 파악되었다. 이는 포커스그룹을 통해서도 확인할 수 있었다. 즉 재미의 요소로 단계를 나누면 『살아남기 시리즈』, 『Why?시리즈』, 『스토리버스 융합과학·사회』 순이며, 지식의 양과 깊이로 단계를 나누면 『스토리버스 융합과학·사회』, 『Why?시리즈』, 『살아남기 시리즈』순이다. 이와 같이 동일주제의 학습만화에도 수준에 따라 단계가 있음이 확인되었다. 이를 정리하면 <그림 6>과 같다.

## 5. 분석결과

<표 3>과 같이 학습만화이용 관련요소로 검토, 요약, 연관관계 등의 의미를 찾는 과정을 통해서 분석하였다.

### 5.1 이용자 특성

학생 1은 초등학교 5학년 여학생으로 기초기능기(초등학교 3~4학년)에 해당된다. 기초기능기는 해독에서 독해로 나아가는 시기로 독서의 기초기능을 익히게 된다. 이 시기의 학생은 긴 문장을 의미 단위로 끊어 읽고, 학습독서가 시작되는 시기이며 음독에서 묵독으로 넘어가는 과도기로 학습독서(reading to learn)가 시작된다(천경록 1999). 학년은 5학년이었으나 다양한 독서 및 독후활동결과 읽기방법으로 음독



<그림 6> 학습만화<sup>9)</sup>단계 및 일반도서 읽기로의 전이과정

9) 코믹컴, 정준규. 2003. 『바다에서 살아남기』. 서울: 대한교과서.  
 이광웅, 김강호. 2010. 『Why? 바다』. 서울: 예림당.  
 유기영, 류수형, 최익규, 김현민. 2014. 『스토리버스 융합과학』. 서울: 스토리버스.

〈표 3〉 학습만화이용 관련요소

	요소
1	이용자특성
2	독서수준
3	학습만화 이용동기
4	학습만화 이용시간
5	학습만화 선택방법
6	학습만화 주제선택 기준
7	학습만화에 대한 인식
8	일반도서에 대한 인식
9	학습만화와 일반도서에 대한 선호도
10	학습만화 읽기 반복횟수와 이유
11	동일주제 다른 학습만화 읽기 경험
12	동일주제 일반도서 읽기 경험
13	학습만화단계
14	학습만화 읽기가 읽기능력(어휘력, 내용이해, 추론과 비판 및 감상)에 도움이 된 경험
15	학습만화 읽기가 학습능력(동기유발, 내용이해, 명료화 및 전이)에 도움이 된 경험
16	학습만화가 예습 및 복습에 활용된 경험
17	학습만화이용 독서지도

을 선호하였고, 사실중심의 읽기, 짧은 문장표현의 쓰기, 줄거리중심의 말하기로 독서능력단계는 기초기능기로 판단된다. 또한 일반도서보다는 학습만화를 선호하였으며, 장애요소 없이 자유롭게 도서를 선택하여 읽고 있었다.

학생 2는 초등학교 6학년 여학생으로 독서수준은 기초독해기(초등학교 5~6학년)에 해당된다. 이 단계는 초급의 사고기능을 하는 단계로서 독해에 큰 비중을 두고 읽게 되어 사실과 의견구분하기, 정보를 축약하기, 생략된 정보를 추론하기, 이어질 내용예측하기, 비유적 표현의 의미이해하기, 표현의 적절성 판단하기 등과 같은 기초독해기능을 기르는 시기(천경록 1999)이다. 읽기방법은 묵독을 선호하였고, 긴 문장표현의 쓰기가 가능하였으며, 사실과 의견을 구분하여 말하기로 기초독해기로 판단된다. 또한 학습만화와 일반도서 읽기의 비중이 비슷하

였고, 교육열이 높은 부모님의 선택에 의해 도서를 구입하였으며, 스스로 찾아하는 독후활동보다는 부모님에 의해 주어지는 독후활동을 주로 하였다. 경쟁상대가 되는 쌍둥이 자매가 있어 독서의 또 다른 동기요인이 되는 것으로 판단된다.

학생 3은 초등학교 6학년 여학생으로 고급독해기(중학교 1~2학년)에 해당된다. 고급의 사고기능을 발휘하는 시기로 글쓴이의 의도나 목적을 파악하며 글 읽기, 내용의 통일성을 생각하며 글 읽기, 글의 구조를 파악하기, 글의 일관성을 평가하기, 추론하기, 읽은 내용의 신뢰성과 타당성 판단하기 등 작가의 관점, 태도, 글의 동기 등에 대하여 비판적 시각으로 글을 읽게 되는 시기(천경록 1999)이다. 학년은 6학년이었으나 글의 종류에 따른 글쓴이의 의도를 파악하며 읽고, 문장 간의 연계 가능한 쓰기 표현,

〈표 4〉 이용자 특성

구분	학생 1	학생 2	학생 3
성별	여	여	여
학년	초 5	초 6	초 6
가족영향	독립적	부모님	자매
선호도	학습만화 > 일반도서	학습만화 = 일반도서	학습만화 < 일반도서
독서수준	기초기능기	기초독해기	고급독해기

설득 가능한 근거 있는 주장의 말하기로 고급 독해기로 판단된다. 학습만화보다 일반도서를 선호하며, 7남매 중 셋째로 교육 및 독서에서 나이 차이가 큰 자매들의 영향을 많이 받은 것으로 나타났다. 정리하면 〈표 4〉와 같다.

## 5.2 독서수준(능력)에 따른 단계별 학습만화 이용

### 5.2.1 학습만화와 일반도서에 대한 선호도 (요소 1,2,3,9)

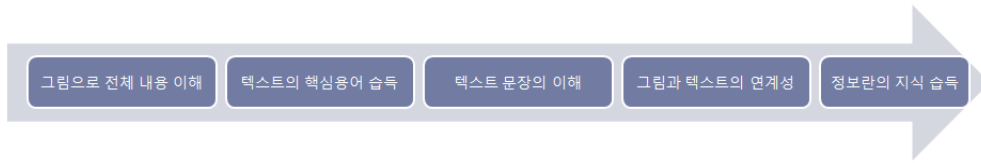
학생들의 독서수준에 따라서 동일주제에 대한 학습만화와 일반도서의 선호양상이 다르게 나타났다. 기초기능기의 학생 1은 지식과 정보 추구보다는 재미를 위해서 학습만화를 이용하고자 하였으며, 도서선택에 있어 장애요인도 없어 자발적인 선택이 가능하기 때문에 개인의 취향에 따라 지식위주보다는 재미를 위한 학습만화를 선호하였다. 기초독해기의 학생 2는 재미와 지식·정보를 동시에 추구함으로써 학습만화와 일반도서를 함께 이용하고자 하였으며, 도서선택에 있어 부모님의 개입이 크게 작용하는 것으로 보인다. 고급독해기의 학생 3은 동일주제의 일반도서 읽기를 선호하였으나, 처음 직면한 주제나 내용이해가 어려운 부분은 학습만화를 이용하고 있었다. 또한 도서선택에 있

어 일반도서를 주로 읽는 자매의 영향으로 학습만화 보다는 일반도서를 선호하는 것으로 보인다.

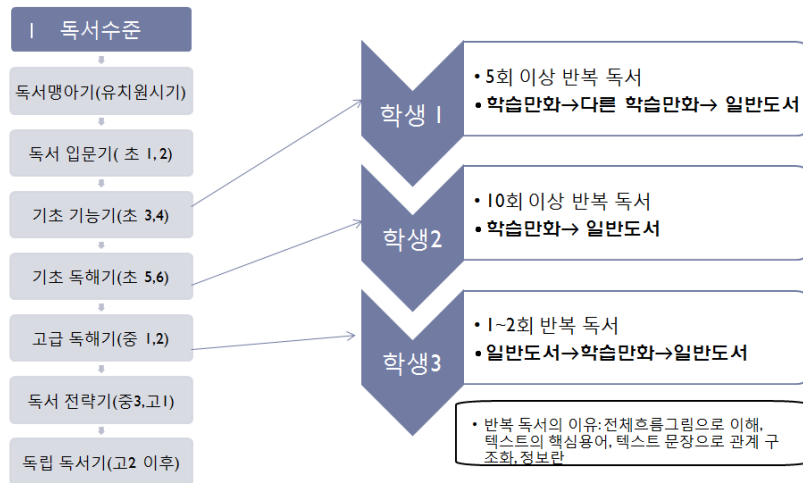
이와 같이 학습만화와 일반도서 선호정도는 독서수준뿐 아니라 개인 및 가정의 환경요인에 따라 차이가 있음을 알 수 있었다. 그러나 개인 차에 따른 이용행태의 차이가 있을 뿐 모든 학생이 학습만화를 이용하고 있었고, 학습만화를 이용함에 있어 가장 크게 작용하는 힘은 '동일시 대상'인 것으로 분석되었다. 즉 일반도서는 3인칭 관찰자시점이나 전지적 작가시점으로 서술되나, 학습만화는 1인칭 관찰자시점이나 1인칭 주인공시점으로 서술되어 이야기속의 등장인물로 동일시됨으로써 만족감을 느끼는 것으로 보인다. 이 외에 갈등구조, 시리즈 연결구조, 판타지요소 등이 학습만화를 선호하는 원인으로 파악되었다.

### 5.2.2 학습만화 반복읽기(요소 2,9,10,13)

연구자의 경험상 학생들은 같은 학습만화나 혹은 동일주제의 다른 학습만화를 반복해서 읽는 경향을 파악할 수 있었다. 면담을 통해 반복읽기의 절차를 분석한 결과는 〈그림 7〉과 같다. 1회 읽기에는 잘 모르는 주제이므로 그림으로 전체적인 흐름을 파악하고, 2회 반복에는 텍스트의 핵심용어 중심으로, 3회 반복에는 텍스트



〈그림 7〉 학습만화 반복읽기 절차



〈그림 8〉 독서수준(능력)에 따른 학습만화 반복읽기 형태

문장을 이해하면서 관계를 구조화하였으며, 4회 반복에는 그림과 텍스트의 관계를 이해하였고, 5회 반복에는 정보란읽기를 통해 지식을 습득하였다.

반복읽기의 이유는 이를 통해 1회 읽기에서 이해되지 못한 부분이 이해되기도 하고, 만화책구조 속에서 지식과 정보부분은 읽기가 꺼려지는데 반복 읽기를 통해 결국 그 부분도 읽게 된다는 언급을 통해 유추할 수 있다. 면담대상자들도 모두 여러 번 반복하여 읽고 있었으나, 이용행태와 반복횟수는 〈그림 8〉과 같이 독서수준에 따라 차이가 있었다. 기초 기능기의 학생 1은 학습만화를 선호하여 5회 이상 반복읽기를 하고 있으며, 같은 학습만화뿐 아니라 동일

주제의 다른 학습만화도 함께 읽고 있었다. 또한 읽기활동 중 호기심 있는 소주제의 경우는 일반도서에서 찾아 읽기도 하였다.

기초독해기의 학생 2는 같은 학습만화뿐 아니라 동일주제의 다른 학습만화와 일반도서 모두를 선호하였으며, 10회 이상 반복하여 읽고 있었다. 학생 1과의 반복읽기 횟수차이는 독서량의 차이인 것으로 보인다. 또한 학생 1이 일반도서 읽기에서 해당 분야만 찾아 읽는 발췌독을 선택하였다면, 학생 2는 일반도서 전체를 정독하는 것으로 차이가 있었다.

고급독해기의 학생 3은 일반도서를 선호하였으며, 학습만화는 1~2회 정도 반복하여 읽고 있었다. 학생 1, 2와 달리 일반도서를 먼저

읽고 이후에 어려운 부분을 학습만화에서 찾아 발췌독하여 난이한 부분의 이해문제를 해결하고 있었다. 이와 같이 독서수준에 따라 학습만화 읽기의 반복횟수 및 독서법과 일반도서 이용법에 있어 각각 다른 패턴을 보였다.

### 5.2.3 독서수준에 따른 단계별 학습만화 이용행태(요소 2,11,12,13)

학습만화 분석을 통해 이야기의 내용과 구성, 재미와 지식전달 비중, 지식을 전달하는 방법 등 학습만화마다 차이가 있음을 확인했고, 면담을 통해 독서수준에 따라 선호하는 학습만화에도 차이가 있음이 파악되었다. 이는 학습경험의 계열성원리를 기반으로 독서수준에 따라 단계별로 학습만화를 읽어야함을 제시해준다. 이를 위해 소그룹을 형성하여 동일주제의 다른 학습만화 읽기활동을 실시한 결과 기초기능기의 학생 1은 재미위주의 『살아남기 시리즈』 읽기에 적극적이었으며, 『Why?시리즈』·『스토리버스 융합과학·사회』는 어려워서 읽기를 꺼려하였다. 즉 지식보다는 재미위주의 학습만화 읽기를 추구하므로 스토리구조 속에서 자연스럽게 지식의 기본개념과 내용이해를 중심으로 학습만화를 이용하는 것이 유용한 것으로 판단된다.

기초독해기의 학생 2는 『Why?시리즈』 읽기에 가장 적극성을 보였다. 『살아남기 시리즈』는 재미로 호기심을 자극시켜주지만 알려주는 지식의 양이 부족한 반면, 『Why?시리즈』는 재미도 있을 뿐 아니라 전문가로 나오는 등장인물이 강의식으로 설명함으로써 지식과 정보를 제공해주어 많은 도움이 되는 것으로 파악된다.

고급독해기의 학생 3은 『Why?시리즈』와

『스토리버스 융합과학』 읽기에 적극성을 보였다. 특히 『스토리버스 융합과학』은 재미의 요소는 적지만 지식과 정보를 알려주는 '정보란' 부분이 깊이있고 자세하게 제시되어 있어 일반도서를 읽는 것 같은 느낌을 받았다고 언급하였다. 또한, 사진과 그림자료가 백과사전처럼 제시되어 지식획득에 많은 도움이 되는 것으로 보인다. 즉 동일주제를 다룬 학습만화에도 차이가 있으며, 이러한 차이는 재미 및 지식의 양과 깊이에 따라 다름을 알 수 있었다.

또한 동일주제의 단계별 학습만화뿐 아니라 일반도서도 함께 읽는 등 독서수준에 따라 다양한 이용패턴을 보였다. 기초기능기의 학생 1은 지식보다는 재미중심의 학습만화를 읽은 후 관심주제의 일반도서를 찾아 해당분야의 주제만 발췌하여 읽음으로써 호기심을 해결하고, 이후에 다시 동일주제의 다른 학습만화를 읽었던 경험을 회상했다. 기초독해기의 학생 2는 재미보다는 지식전달 위주의 학습만화를 선택하여 읽은 후 관심주제의 일반도서를 찾아 처음부터 끝까지 정독하여 읽었던 경험을 회상하였으며, 고급독해기의 학생 3은 처음부터 일반도서를 선택하여 정독한 후 내용이 어려워 이해가 곤란한 부분만 학습만화에서 찾아 해당부분을 읽는 이용행태를 보였다. 이처럼 독서수준에 따라 학습만화뿐 아니라 일반도서의 이용패턴도 다름을 파악할 수 있었다.

### 5.3 학습만화 이용행태가 학습능력에 미치는 영향(요소 2,7,8,13,15,16,17)

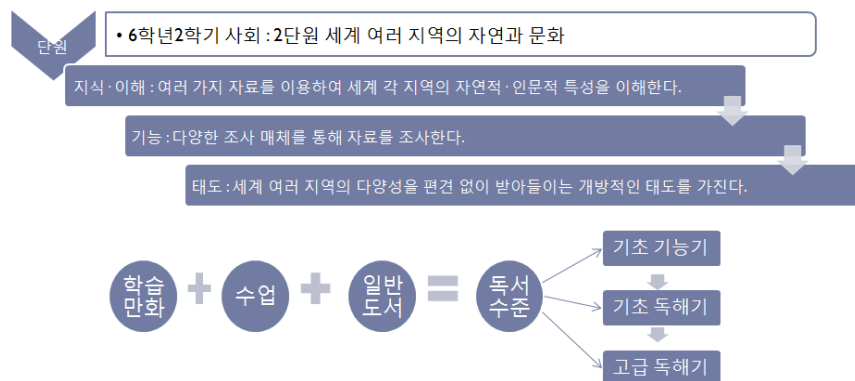
본 연구에서는 학습능력을 교과단원 이해에 미치는 영향에 초점을 두어 제시하고자 한다. 동

일주제의 다른 학습만화 읽기활동 관찰과 포커스그룹의 토론내용을 분석한 결과 위에 제시된 학습만화의 단계 중 『살아남기 시리즈』로 동기 유발, 『Why?시리즈』와 『스토리버스 융합과학·사회』로 내용이해, 관련주제의 일반도서 읽기로 명료화와 전이과정을 거치면서 학습능력향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 분석되었다.

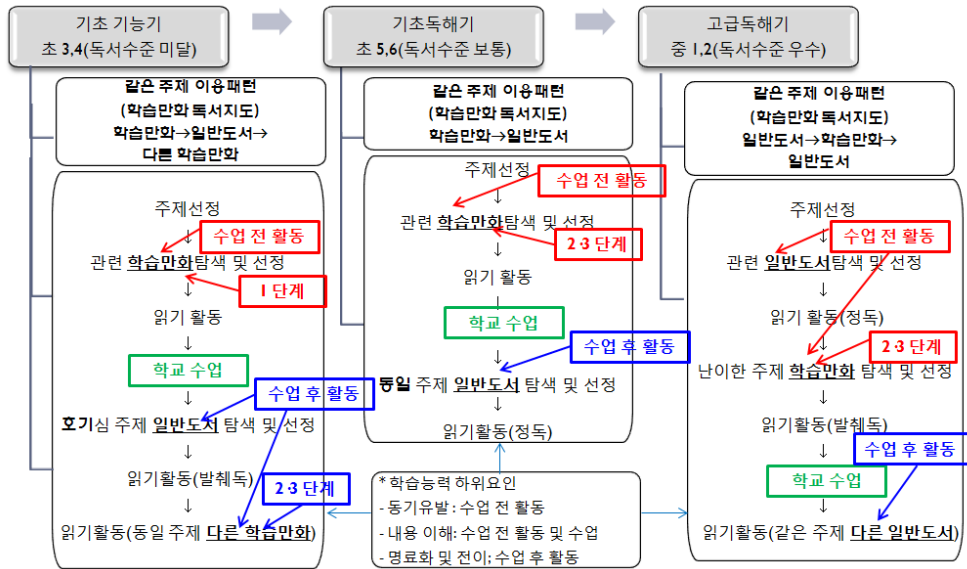
예컨대 ‘바람’이라는 주제로 『살아남기 시리즈』에서는 호기심을 자극하는 동기유발과 바람의 기본개념에 대한 설명이 주를 이룬다면, 『Why?시리즈』에서는 바람이 불게 된 원인과 이와 관련된 개념(고기압, 저기압 등)의 설명이 주를 이루었고, 『스토리버스 융합과학』에서는 바람의 영향으로 인간사회가 어떻게 변화되는지까지 제시해 줌으로써 과학뿐 아니라 사회·문화영역까지 융합독서가 가능하도록 유도한다. 이는 자연환경에 따른 인문환경의 변화와 관련된 내용으로 이를 주제로 한 일반도서 읽기로의 전이가능성을 제시해줄 뿐 아니라, 초등학교 6학년 2학기 사회교과목 중 ‘2단원 세계 여러 지역의 자연과 문화’의 학습에 도움이

되어 학습능력향상에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 판단된다. 즉 <그림 9>와 같이 단계별학습만화·학교 교과수업·관련주제의 일반도서 등의 이용은 특정교과단원의 이해를 목표로 하나의 참고서적인 역할을 함으로써 학습능력향상에 기여하게 된다.

또한, 이는 이용시기와 학습자의 독서수준에 따라 다른 패턴을 보였다. 먼저 이용시기에 따라 수업 전 활동(예습)과 수업 후 활동(복습)으로 이용행태가 다르게 나타났다. 기초기능기의 경우는 수업 전 활동(예습)으로 1단계의 학습만화를 이용하고, 수업 후 활동(복습)으로 관련 주제의 일반도서를 발췌독하거나 2·3단계의 학습만화를 이용하였다. 반면에, 기초독해기 경우는 수업 전 활동(예습)으로 2·3단계의 학습만화를 이용하고, 수업 후 활동(복습)으로 관련주제의 일반도서 전체를 정독하였으며, 고급독해기의 경우는 수업 전 활동(예습)으로 일반도서 전체를 정독하고 수업 후 활동(복습)으로 난이한 부분을 2·3단계의 학습만화를 발췌독하거나 관련주제로 심화·확장하기 위해 다른 일반도서를 이용하였다.



<그림 9> 단원이해를 목표로 한 학습만화·학교수업·일반도서의 이용



〈그림 10〉 학습만화 이용행태가 학습능력에 미치는 영향

이용패턴에서 수업 전 활동(예습)은 동기유발과 내용이해에 유용하며, 수업 후 활동(복습)은 내용이해를 바탕으로 명료화 및 심화·확장에 효과적임을 알 수 있었다. 이렇듯 독서수준에 따라 학생들이 선호하는 학습만화와 일반도서의 이용패턴 중 예·복습이 가능하여 자기주도적인 학습을 유도할 뿐 아니라 학습능력향상에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 보인다. 이를 정리하여 표로 나타내면 〈그림 10〉과 같다.

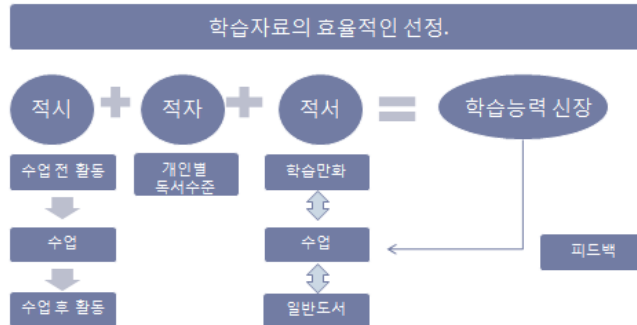
#### 5.4 분석결과의 의미

초등학생을 대상으로 독서수준에 따른 학습만화 이용행태가 어떠한지, 또한 이것이 학습능력향상에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 본 연구는 미국도서관협회에서 제시한 '적시에 적자에게 적서를 읽혀야 한다'라는 도서선정의 원리와 맥을 함께 한다. 즉 '독서수준에 따른-적자에

게-, 단계별 학습만화 및 일반도서와 학교수업활동-적서를-, 수업 전·후의 알맞은 시기에-적시에-' 제공해야 바람직한 독서활동이 가능하게 되는 것이다. 정리하면 〈그림 11〉과 같다.

독서수준에 따라 선호하는 학습만화가 다르게 나타났으며, 학습만화 분석결과 동일주제의 학습만화에도 재미와 지식을 전달하는 방식, 지식의 양과 깊이에 따라 단계가 있음이 나타났다. 그러므로 '적자의 원칙'에 의해 독서수준에 맞는 학습만화 단계를 이용함으로써 학습능력향상에 도움이 될 수 있도록 학습자의 개인차를 고려하여 학습전략을 제시해야 할 것이다.

또한, '적서의 원칙'에 따라 특정교과단원의 지식이해를 목표로 계열성의 원리를 적용한 단계별 학습만화와 일반도서 및 학교수업을 참고서 같이 활용함으로써 지식을 심화·확장하는 등 학습능력향상에 긍정적인 영향을 미칠 수 있도록 해야 할 것이다.



〈그림 11〉 학습자료의 효율적인 선정

마지막으로 '적시의 원칙'에 따라 수업 전·후를 고려하여 학교수업 전에는 동기유발과 내용이해를 위해 낮은 단계의 학습만화를 이용하고, 학교수업 후에는 명료화 및 전이를 위해 높은 단계의 학습만화 및 일반도서를 이용해야 한다. 이러한 이용행태는 학습능력을 향상시킬 수 있을 뿐 아니라, 자기주도적인 예·복습활동이 이루어짐으로써 '학습하는 방법에 대한 학습법'을 제시할 수 있다는 것에 그 의미가 있다. 따라서 위 세 가지 원칙을 적용하여 학습전략을 계획한다면 학습만화를 이용한 효율적인 독서지도안 개발에 유용할 것으로 판단된다.

이와 같이 본 연구에서는 학습만화 읽기와 관련하여 기존연구에서 발견하지 못한 독서수준에 따른 학생의 이용행태를 확인하였다. 이는 학생의 경험을 바탕으로 연구주제를 측정하고 탐구하기 위해 심층면담 및 참여관찰과 같은 질적 연구방법을 실시하였기에 가능하다고 판단된다. Smith(1990)는 도서관 정보서비스의 주요대상인 '이용자'를 파악하기 위해서는 질적 연구를 통한 분석이 적절할 것이라고 지적하였다. 또한, 질적 연구방법은 다양한 시각을 이해하고 인간행동의 복잡성을 맥락적 체제

안에서 발견해내며, 일어나고 있는 사실들에 대한 총체적인 해석을 제시할 수 있다고 하였다(이명희 2005). 이에 본 연구에서도 이용자인 학생들에게 열풍처럼 이용되고 있는 학습만화 읽기활동의 효과를 높이기 위해 경험적 사실들을 기반으로 질적 연구방법의 채택을 통해 분석하였다.

## 6. 결론

본 연구는 초등학교 고학년층을 대상으로 학생의 독서 및 독후활동의 결과를 포트폴리오법에 적용하여 천경록의 독서능력발달단계에 따라 독서수준을 제시하였으며, 이용자의 특성, 학습만화와 일반도서의 선호도, 학습만화 반복읽기, 단계별학습만화 이용 등의 구체적인 분석을 통해 독서수준 및 환경요인에 따른 학습만화 이용행태가 학습능력에 미치는 영향에 대해 살펴 보았다.

학생의 학습만화이용 과정평가를 위해 독서 및 독후활동을 평가한 결과 동일 학년임에도 개인차에 따라 독서수준이 다르게 나타났다. 이

리한 독서수준에 따라 선호하는 학습만화가 다르다는 것을 통해 학습만화에도 재미 및 지식의 양과 깊이에 따라 단계가 있음을 파악할 수 있었으며, 이는 동일주제의 학습만화를 이용할 때 독서수준에 따라 단계별로 이용해야 함을 시사한다.

또한 학습만화의 반복읽기를 통해 단계별 학습만화 이용이 동기유발, 내용이해, 명료화와 전이에 영향을 미치는 것으로 파악되었으며, 이용행태 속에서 학습만화뿐 아니라 일반도서 및 학교의 수업이 하나의 참고서역할을 할 뿐 아니라, 수업전과 후에 적절히 제시되어 특정교과단원의 이해를 돕고 지식을 보다 심화 및 확장시켜 학습능력에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 학습자의 개인차를 고려하여 단계별 학습만화·관련주제 일반도서·학교수업활동 등의 학습자료를 수준에 따라 달리 제시하는 맞춤형 독서지도법으로써 학습효과가 발휘되는 것이다.

기존연구는 학습자의 수준을 고려하지 않은 동일한 학습만화를 읽고, 독서능력진단 및 학업

성취도 평가를 기반으로 한 양적연구가 대부분이다. 본 연구는 이용자의 경험을 바탕으로 한 질적 연구로서, 연구자의 주관성 개입문제와 일반화에 다소 한계가 있으나, 독서수준을 고려하여 학생 개인특유의 경험을 있는 그대로 인정하고 이해·탐구하였기에 위와 같은 결과를 도출할 수 있었다. 또한 초등학생의 학습만화 이용 경험을 바탕으로 분석함으로써 학습만화이용법의 교육적 효과 가능성을 제시하는데 의의가 있다. 이에 학습만화 읽기의 효율적인 독서지도안 개발에 도움이 될 수 있을 것이다.

따라서 후속연구로 동일연구 주제에 대한 질적 분석 이외에 통계분석 등을 통한 양적연구로 연구신뢰도와 타당도를 높이는 과정이 이뤄진다면 학습만화 이용과 관련해 좋은 연구결과가 제시될 것으로 기대한다. 또한 학습만화 읽기개선을 통한 효율적인 독서지도안 개발의 다각적인 연구가 요구된다. 이는 무분별한 학습만화 읽기를 지양하고, 학습만화를 이용한 개인별 자기주도적학습법<sup>10)</sup> 개발에 도움이 될 것이다.

## 참 고 문 헌

- 강현주, 정현선. 2009. 학습만화 『초등과학 학습만화 WHY? 시리즈』와 『살아남기 시리즈』의 스토리텔링 방식과 독자인식에 관한 연구. 『독서연구』, 21: 163-200.
- 권성호. 1998. 『교육공학의 탐구』. 서울: 양서원.
- 김경란. 1989. 『만화가 아동의 이야기 이해와 기억에 미치는 영향』. 고려대학교 대학원, 상담심리과.
- 김미림. 1997. 『전달매체로서의 만화와 그의 교육적 효과』. 석사학위논문. 성신여자대학교 대학원.

10) 자기주도적 학습(self-directed learning). 학습자 스스로 학습의 주체가 되어 학습 과정에 적극 참여하고 선택, 통제, 창조하는 학습 방법을 말한다(Knowles 1975; Long 1989; 허남진 2004; 송인섭 2006).

미술교육과.

- 김승민. 1989. 『학습만화의 교육적 기능에 관한 연구』. 석사학위논문. 중앙대학교 신문방송대학원.
- 김영석. 1999. 『사회조사방법론: spss win 통계분석』. 서울: 나남출판.
- 김영천. 2012. 『질적연구방법론 I』. 파주: 아카데미프레스.
- 문화체육관광부. 2011. 『2011 국민독서실태조사』. 서울: 문화체육관광부.
- 문화체육관광부. 2013. 『2013 국민독서실태조사』. 서울: 문화체육관광부.
- 박선형. 2004. 학습공동체 구축을 위한 이론적모델 탐색. 『교육행정학연구』, 22(1): 157-177.
- 박세형. 1985. 『만화의 교육적 기능에 관한 연구』. 석사학위논문. 서울대학교 대학원.
- 박형진. 2002. 『역사학습만화의 사회과 교수-학습 자료로서의 내용적합성 분석』. 석사학위논문. 서울교육대학교 대학원, 사회과.
- 백은지. 2011. 성공한 학습만화 사례분석. 『한국만화애니메이션학회 학술대회자료집』, 4-11.
- 백진환, 한운옥. 2011. 학습만화 독서지도 및 효과에 대한 실험연구. 『한국비블리아학회지』, 22(4): 213-229.
- 송경민. 2014. 『판타지 알파벳 콜렉터』. 서울: 겹툰
- 신경림, 조명옥, 양진향. 2004. 『질적연구방법론』. 서울: 이화여자대학교출판부.
- 유기영, 류수형, 최익규, 김현민. 2014. 『스토리버스 융합과학』. 서울: 스토리버스.
- 윤준채, 서혁. 2010. 표준화 독서 능력 검사도구 개발 연구 2. 『독서연구』, 24: 289-312.
- 이광웅, 김강호. 2010. 『Why? 바다』. 서울: 예림당.
- 이명희. 2005. 문헌정보학 분야의 질적 연구 동향과 과제. 『한국비블리아학회지』, 14(2): 177-201.
- 이성진. 1985. 『교육심리학서설』. 서울: 교육과학사.
- 이용숙, 김영천, 김영미, 조덕주, 조재식. 2005. 『실험연구방법』. 서울: 학지사.
- 이종문. 2012. 학습만화에 대한 초등학생과 학부모의 인식분석비교 『한국도서관·정보학회지』, 43(2): 227-246.
- 임유림. 2012. 『과학학습만화에 대한 초등학생의 인식 및 과학교과서와의 내용연관성분석: 초등과학 학습만화 'Why?'를 중심으로』. 석사학위논문. 서울교육대학교 대학원, 초등교육과.
- 임헌태. 2000. 『만화의 교육적활용에 관한 연구』. 석사학위논문. 연세대학교 교육대학원, 국어교육과.
- 장진영, 박혜리. 2014. 만화읽기가 창의력향상에 미치는 연구. 『만화애니메이션연구』, 437-467.
- 정준규. 2003. 『바다에서 살아남기』. 서울: 대한교과서.
- 천경록. 1999. 독서교육과 독서평가. 『독서연구』, 4: 7-43.
- 천경록. 2006. 독서능력 표준화 검사도구의 연구개발. 『독서연구』, 15: 407-436.
- 최열. 1995. 『한국만화의 역사』. 서울: 열화당.
- 최영임, 한복희. 2009. 학습만화를 활용한 효율적인 독서지도 방안. 『한국문헌정보학회지』, 43(1): 251-270.

- 최재영. 2007. 『지리교육에서 만화의 도입과 만화의 유형에 따른 학습자 선호도 및 학습효과』. 박사학위논문. 서울대학교 대학원, 지리(사회)교육과.
- 하지영. 2011. 『학습만화 읽기활동이 학업성취도와 읽기능력에 미치는 효과연구』. 석사학위논문. 한국교원대학교 대학원, 초등국어교육과.
- 한철우, 천경록, 이경화, 백영균, 홍인선. 2007. 표준화 독서 능력 및 독서 태도. 『도서능력진단검사개발위원회』.
- 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』第一部, 53: 317-326.
- 向後千春. 2005. “個別化教授システムの開発と実践—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, 人間科學部.
- Naylor, S. and S. Keogh. 1999. “Concept cartoons, teaching and learning in science: An evaluation.” *International Journal of Science Education*, 21(4): 431-446.
- Smith, K. 1990. “Diversity and Direction: The Role of Qualitative Research in Information Centers.” *Journal of Education for Library and Information Science*, 31: 91-96.
- Tyler, R. W. 1949. *The principles of curriculum and instruction*. Chicago: The University of Chicago press.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

- Back, Eun-Jee. 2011. “successful learning cartoon case analysis.” *Cartoon and Animation Society of Korea*, 4-11.
- Choi Yeol. 1995. *History of Korea cartoon*. Seoul: Yeolhwadang.
- Choi, Jae-yeong. 2007. *The Effect of the introduction of cartoons and their types in geography education on learners preference and learning efficiency*. Ph. D. diss., Seoul National University, Geographic Education.
- Choi, Young-Im and Bock-Hee Hahn. 2009. “A study on the plans of efficient reading guidance through a studying cartoon.” *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 43(1): 251-270.
- Chun, Gyeong-Rok. 1999. “Reading education and reading assessment.” *Reading Research*, 4: 7-43.
- Gang, Hyeon-ju and Hyeon-Seon Jeong. 2009. “The storytelling of educational cartoons and the readers’ perceptions: Focusing on the WHY series and Survival series.” *Journal of*

- the Korean Reading Studies*, 21: 163-200.
- Ha, Ji-Yeong. 2011. *A Study on the Effect of Educational Cartoon Reading on Academic Achievement and Reading Skills*. M.A. thesis. Korea National University of Education, Department of Korean Language Education.
- Jang, Jin-yeong and Hye-ri Park. 2014. "A Study on How Reading Comic Books Affects Creativity." *Cartoon & Animation Studies*, 437-467.
- Jung, Jun-Gyu. 2003. *Survive in the sea*. Seoul: Dae Han Textbook.
- Kim, Gyeong-Ran. 1989. *Impact on children's story comprehension and memory of cartoon*. Korea University, Counseling Psychology.
- Kim, Mi-Rim. 1997. *Comic Book and educational effectiveness as a medium*. M.A. thesis. Sungshin Women's University, Fine Arts Education.
- Kim, Seung-Min. 1989. *A Study on Educational Graphic Novel's Educational Function*. M.A. thesis. Chung-Ang University.
- Kim, Yeong-Cheon. 2012. *Qualitative Research Methods*. Paju: Academies Press.
- Kim, Yeong-Seok. 1999. *Social Research Method: spss win statistical analysis*. Seoul: Na Nim.
- Kwon, Seong-Ho. 1998. *Exploring the Educational Technology*. Seoul: Yangseowon.
- Lee, Jong-Moon. 2012. "An analysis on the perception of students & parents to comics for learning in elementary schools." *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 43(2): 227-246.
- Lee, Kwang-Ung and Gang-Ho Kim. 2010. *Why? Sea*. Seoul: Yerimdang.
- Lee, Myeong-Hui. 2005. "Trends and Issues of Qualitative Research Method in Library and Information Science." *Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 14(2): 177-201.
- Lee, Seong-jin. 1985. *Educational psychology theories*. Seoul: Education History of Science.
- Lee, YongSsuk, Yeong-Cheon Kim, Yeong-Mi Kim, Deok-ju Cho, and Jae-sik Cho. 2005. *Action research method*. Seoul: Hakjisa.
- Lim, Heon-Tae. 2000. *A Study About the educational utilization of cartoons On the centered acquisition of concepts of words*. M.A. thesis. Yonsei University.
- Lim, Yu-rim. 2012. *Recognition and science textbooks for elementary and analysis of relevant information about the Science Cartoon: The Case of Elementary Science Cartoon 'Why?'*. M.A. thesis. Seoul National University of Education, Elementary Education.
- Ministry of Culture, Sports and Tourism. 2011. *2011 National Reading Survey*. Seoul: Inistry of Culture, Sports and Tourism.

- Ministry of Culture, Sports and Tourism. 2013. *2013 National Reading Survey*. Seoul: Ministry of Culture, Sports and Tourism.
- Paek, Jin-Hwan and Yoon-Ok Han. 2011. "An action research of reading instruction on edutainment comics and its effects." *Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 22(4): 213-229.
- Park, Hyeong-jin. 2002. *The Analysis of content appropriateness of history learning cartoons as a teaching-learning material in social studies*. M.A. thesis. Seoul National University of Education, social studies education.
- Park, Se-hyeong. 1985. *Study the cartoon's educational function*. M.A. thesis. Seoul National University.
- Park, Seon-Hyeong. 2004. "A theoretical model for the learning community building navigation." *Journal of the Korean Educational Administration Research*, 22(1): 157-177.
- Shin, Gyeong-Rim, Myeong-ok Cho, and Jin-hyang Yang. 2004. *Qualitative Research Methods*. Seoul: Ewha Womans University Press.
- Yoo, Gi-Yeong, Suh-Yeong Ryu, Ikg-Yu Choi, and Hyeon-min Kim. 2014. *Story Bus Convergence Science*. Seoul: Storybus.
- Yoon, Jun-Chae and Hyeok Seo. 2010. "The development of standardized reading comprehension tests." *Journal of the Korean Reading Research*, 24: 289-312.

