

# 독서교육프로그램의 자아존중감 및 독서태도에 대한 영향

- M고등학교 학생을 대상으로 -

## A Study on the Effect of Reading Education Program on Self-Esteem and Reading Attitude: the Case of M High School Students

강 선 숙 (Sun-Sook Kang)\*

오 의 경 (Eui-Kyung Oh)\*\*

### 초 록

이 연구는 고등학생 대상 보드게임 기반 독서교육 프로그램이 학생들의 자아존중감 및 독서태도에 미치는 영향과 만족도를 알아보는 데 목적이 있다. 10차시로 구성된 독서활동 프로그램을 개발하여, 독서교육을 실시하였으며, 자아존중감 및 독서태도의 사전-사후 차이 분석을 통하여 독서교육과의 영향 관계를 입증하고, 독서교육 전 과정에 대한 평가 절차로 만족도 조사를 실시하였다. 그 결과, 보드게임 기반 독서활동 프로그램을 활용한 독서교육은 학생들의 자아존중감과 독서태도에 영향을 미치며, 학생들의 독서태도 역량과 독서 동기 강화에 도움이 되었고, 만족도 또한 매우 높은 것으로 나타났다.

### ABSTRACT

The purpose of this study is to investigate the effect of reading education program for high school on students' self-esteem and reading attitude and satisfaction of students through the whole reading education process. The program that consists of 10 classes was developed and reading education was conducted. Through analysis of pre-post variance in self-esteem and reading attitude, effects of reading education has been proved. Also, satisfaction as evaluation about the whole reading education process was surveyed. As a result, it was found that reading education that uses program based on board game affects high school students' self-esteem and reading attitude, enhances reading attitude and promotes reading motivation.

키워드: 독서교육 프로그램, 보드게임, 자아존중감, 독서태도

Reading Education Program, Board Game, Self-Esteem, Reading Attitude

---

\* 문산제일고등학교 사서(jump555@naver.com) (제1저자)

\*\* 상명대학교 인문사회과학대학 문헌정보학과 조교수(ohuei@smu.ac.kr) (교신저자)

논문접수일자 : 2016년 8월 22일 논문심사일자 : 2016년 9월 11일 게재확정일자 : 2016년 9월 23일  
한국비블리아학회지, 27(3): 235-253, 2016. [<http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2016.27.3.235>]

## 1. 서론

정보기기의 지속적인 발전이 인간의 모든 일 상에서 편리함을 제공하고 있지만, 동시에 정보 기기에 대한 의존도를 심화시키는 부정적 측면 도 유발하고 있으며, 정보기기가 없으면 일상생 활을 영위하기 어려운 상태를 의미하는 ‘디지털 치매’, ‘디지털 불안’과 같은 현상도 보편화되고 있다. 교육계, 문헌정보학계 및 도서관 현장에 서는 독서를 통하여 이러한 문제를 극복하고 보완하려는 노력을 기울이고 있다. 독서는 텍 스트를 통한 간접 경험 속에서, 삶에 유용한 지 식과 정보를 얻도록 도와주고 나아가 평생을 이어갈 역량을 구비하도록 해준다. 특히, 청소년기의 독서는 가치관 형성에 중요하기 때문에 청소년들이 책과 독서에 흥미를 갖도록 학교와 사회의 지원이 필요하다. 그러나 시간이 지날수 록 청소년 독서 인구는 줄어들어, 2015년 독서 실태 조사 결과에 따르면, 2013년에 중학생의 독서량은 29.8권, 고등학생의 독서량은 15권이 었으나, 2015년에는 중학생이 25.2권, 고등학생 이 12.8권으로, 지난 2년간 독서량이 현저하게 감소하고 있음을 알 수 있다. 지난 1년 동안 책 을 한 권도 읽지 않은 중학생은 응답자의 3.9%, 고등학생은 7.9%에 이르는 것으로 밝혀졌다. 독서 장애 요인으로는 ‘학원 때문에 시간이 부 족해서’ 31.8%, ‘책 읽는 것이 싫고 습관이 들지 않아서’ 24.1%, ‘컴퓨터와 인터넷 게임을 하느 라 시간이 없어서’ 14.4%인 것으로 나타나 학생 들은 학업으로 인한 시간 부족과 독서에 대한 흥미와 동기 부족 때문에 독서 활동이 부진한 것으로 보인다(문화관광체육부 2015).

그러므로 중·고등학교는 학생들의 독서에 대

한 흥미와 동기 유발을 촉진하기 위하여, 독서교 육을 개선할 필요가 있다. 독서교육은 독서를 통 하여 인간을 인간답게 만드는 것으로, 학생들의 독서태도, 독서능력, 독서습관 형성에 기여하므 로, 학생들의 특성을 분석하여 새로운 시각으로 접근하려는 노력이 필요하다(변우열 2009, 31; 책따세 2001, 33-34). 독서에 대한 흥미와 동기를 유발시키는 방법은 다수의 연구에서 다양하 게 시도되고 있으며, 최근에는 보드게임을 활용 하는 방법이 흥미와 동기유발에 효과적이라는 연구들이 소개되고 있다. 성공적인 독서교육은 독서관련 자질과 능력 향상에 도움이 될 뿐만 아 니라, 학생들이 건전한 정서를 함양하여 진로를 설계하고 삶을 진취적으로 개척해 나갈 지혜를 갖추는 일에도 기여할 것이다. 정서적 측면의 성 장은 쉽게 양적으로 측정할 수 있는 것은 아니지 만, 자아존중감 측정 등을 통하여 예측해 볼 수 있다. 자아존중감은 자기 자신에 대하여 스스로 어떻게 느끼고 생각하는지에 대한 감정으로, 자 신이 유능하고 중요하며 성공적인 사람이라고 판단하는 정도라고 볼 수 있다. 자아존중감이 높 은 학생은 긍정적으로 학교생활을 영위해 나갈 가 능성이 높다는 연구(이소혜 2012; 김망규 2011; 지복희 2011; 김순희 2002)들이 있다.

이와 같은 배경을 바탕으로, 이 연구는 고등 학생들이 흥미를 가질 수 있는 독서활동 프로 그램을 보드게임의 일종인 ‘이야기 톱’과 그림 책을 활용하여 10차시로 구축하고, 이 프로그 램을 활용하여 독서교육을 실시한 후, 독서교 육이 학생들의 독서에 대한 관심과 흥미 그리 고 자아존중감 등을 향상시킬 수 있는지 알아 보는데 목적을 둔다. 교육에 앞서 학생들의 독 서태도와 자아존중감 수준을 측정하고, 10차시

교육 후 어떤 변화를 가져왔는지 사후 독서태도와 자아존중감 수준을 측정하여 그 차이의 의미를 분석한다. 그리고 독서교육의 모든 과정에서 독서 프로그램 및 독서활동에 대한 만족도를 조사한다.

이 연구는 독서를 지식 습득의 도구로 보는 것이 아니라, 청소년이 갖는 정신적인 문제들을 해소하는 방법으로써 독서 프로그램의 유용성을 입증하고, 고등학교 대상의 독서교육 개선을 위한 전략적 모색을 가능하게 한다는 점에 의의를 둔다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 독서활동

독서활동은 독서 전 활동, 독서활동, 독서 후 활동의 3가지 과정으로 이루어지는데, 표지 혹은 내용과 관련된 예측을 하는 독서 전 활동, 책을 읽어 주제나 사건, 인물을 통하여 작품과 독자의 상호작용을 도와 작품에서 의미를 찾는 독서활동, 책 속의 아이디어나 주제, 주요 쟁점을 자신의 배경지식과 통합하여 지식을 확장시키는 독서 후 활동이 그것이다(김승환 2003; 한윤옥 2008; 최용훈 2015). 독서활동은 책을 읽지 않는 학생에게 책을 읽게 하는 1단계, 읽은 책을 이야기하면서 자기 철학을 확립하는 2단계, 정리하여 기록하는 3단계로 이루어질 때 효과적일 수 있으며, 독서를 통해 논리적인 사고능력을 키우고, 습득한 지식과 정보를 모든 영역에 적용시켜 자기발전 및 국가발전에 공헌할 수 있는 민주시민으로 육성하려는 교육문화

동이 독서활동의 최대 목적이라 할 수 있다(김승환 2006, 42-43).

### 2.2 보드게임

보드게임이란 2명 이상의 게임자가 보드(Board), 말판(Dice Game), 카드(Card), 타일(Tile) 등 유형의 물리적인 도구를 이용하여 일정한 규칙에 따라서 승패를 가리며, 단순하면서도 똑같은 경우가 반복적으로 발생하지 않는 게임으로, 장기, 체스, 바둑, 오목, 오텔로 등이 여기에 속한다(박성현 2008; 오승택 2004). 보드게임을 활용하는 것은 교육적인 측면에서 장점을 갖는 규칙을 수행하는 과정에서 상대방과의 상호적인 관계 형성에 도움을 주고, 재미있는 활동과 구성으로 흥미와 동기를 유발하여, 적극적인 사고와 정서, 행동을 유도하고 게임에 끝까지 집중할 수 있도록 하며 집중력 발달에 도움을 주며, 게임을 통한 승패의 경험은 결과를 인정하고, 더 나은 결과를 위하여 노력하는 과정으로 수용되어 긍정적인 태도를 배울 수 있는데 기여한다는 점 등이다(한선희 2012). 또한 보드게임은 1인 컴퓨터 게임과 다르게 변화와 결과가 무궁무진하며, 경쟁을 유발시켜 플레이어의 흥미를 끌어낼 수 있으며, 보드게임은 인간의 교육, 문화, 발달 등에서 매우 효과적이며 유용한 도구로 알려져 있다(권미란, 김정일 2012).

이 연구에서 활용하는 보드게임 '이야기 톡'은 보드게임 개발자 윤성혜가 주축이 되어 교육, 문화, 융합게임 전문가 그룹이 2012년 6월부터 2014년 6월까지 2년에 걸쳐 개발하여, 2014년 7월에 출시하였다. 카드는 <그림 1>과 같이 소재 카드 110장(그림카드 80장, 찬스카



〈그림 1〉 이야기 특 카드 예시

드 30장), 결말 카드 50장 그리고 빈 카드 10장으로 구성되었다. 그림카드는 그림을 보면서 이야기와 사건, 캐릭터, 감정, 사물, 배경 등을 표현하는 데 사용할 수 있고, 찬스카드는 글과 그림이 함께 있는 형태로, 그림보다는 글에 시선을 주고, 복선 및 이야기의 반전이 가능한 소재로 구성하였으며, 결말카드는 이야기의 기본 패턴으로 구성되어 있고, 이론적 명확성에 기반을 두어 감정과 상태를 반영하였다.

### 2.3 자아존중감

자아존중감(self-esteem)이란 Coopersmith (1967) 등에 의해 정립된 개념으로, 자기 자신에 대하여 스스로 어떻게 느끼고 생각하는지에 대한 감정이다. 즉, 자신을 유능하고 중요한 사람이며, 성공적이며 가치 있는 존재로 인식하는 것으로, 개인이 자신에 대하여 내리는 가치 판단이라고 할 수 있다. 자아존중감은 자신의

행동에 대한 결과로 교사·동료·부모들로부터 칭찬을 받거나, 성공의 느낌을 경험을 할 때와 자신의 일에 대하여 만족감을 느끼고 자신의 능력을 계발시킬 때 형성될 수 있다. 그러므로 자아존중감은 건전한 대인관계를 유지하고, 사회의 일원으로 살아가고 자아실현을 이루는데 있어서 필수적 요소라 할 수 있다.

### 2.4 독서태도

독서태도는 개인이 책과 독서에 대하여 비교적 일관성 있게 반응하는 학습된 성향으로 상황에 따라 긍정적 혹은 부정적 반응으로 나타난다. 독서태도에서 독서의 대상은 책, 자신, 주위 사람들의 독서행동, 독서활동 등을 종합한 독서문화 그 자체가 된다(한국어문교육연구소 2006, 178-179). 독서태도는 독서행동을 결정하는 가장 중대한 요인으로 간주되고 있는데, 독서태도는 독서의도에 영향을 준다. 독서 의

도는 실제적인 독서행동에 영향을 미친다. 독서의도의 형성은 언제나 실제 독서행동에 선행한다. 독서에 대하여 긍정적으로 생각하는 태도는 독서에 대한 긍정적 의도를 형성한다(옥정인 1999; 이정민 2009). 이 연구에서는 10차시 독서교육 과정에서 습득되는 독서역량으로 정의하며, 세부적으로는 독서동기·흥미 영역, 독서습관 영역, 독서가치 영역의 3가지 하위영역의 역량을 의미한다. 독서동기·흥미 영역은 독서의 필요성을 인식하고 자발적으로 독서에 몰입하는 태도로, 독서습관 영역은 유능한 독자와 성공적인 독서실천을 위해 지속적으로 노력하는 태도로, 그리고 독서가치 영역은 독서의 의미와 중요성을 알고 능동적으로 독서를 수행하는 태도로 정의한다(이문구 2009).

## 2.5 선행연구

본 연구의 배경이 되는 독서활동과 자아존중감 및 독서태도에 관한 연구, 보드게임 및 그림책의 독서교육 프로그램 적용에 관한 주요 연구를 정리하면 다음과 같다.

이문구(2009)는 중학교 1학년 학생 130명을 대상으로 8주 8차시로 수업을 진행하였다. 교과 연계독서로 과학도서 1권을 선정하여 책을 읽고 독후활동을 실시하였다. 연구결과, 교과 연계 독서수업을 받은 학생들의 과학에 대한 태도와 독서태도가 변화하였고 독서에 흥미를 보인 것으로 나타났으며, 교과 연계 독서를 적용한 교수-학습 모형개발과 연구가 필요하다고 하였다. 안미진(2015)은 인성독서를 통하여 인문계 고등학생들의 자아존중감과 읽기태도 및 수필에 대한 효과적인 교육 방안을 모색하고자

하였다. 인문계 고등학교 2학년 86명을 대상으로 12차시로 인성독서 프로그램을 진행하였다. 연구결과, 인성독서 프로그램 활동은 자아존중감과 읽기태도 및 수필에 대한 흥미에서 유의미한 차이를 보였으며, 수필은 학습자의 생각과 경험을 끌어내고 바람직한 인성계발을 위하여 현장에서 적용 가능하다고 하였다. 배경구(2003)는 실업계고등학교 1~2학년 25명을 대상으로 7주 26차시로 독서활동을 진행하였다. 독서기행을 할 수 있는 문학작품을 선정하여 책을 읽고, 배경이 된 지역을 답사하여 작품을 이해하도록 하였다. 독서기행이 적용된 독서지도 활동 프로그램이 학생들의 정의적 측면에 효과가 있는지 검증해 보고자 하였다. 연구결과 독서기행을 통한 독서지도 프로그램은 유의한 활동으로 확인되었다. 그리고 독서기행 활동 후 정의적인 측면의 유의미한 결과는 독서지도 방법으로 가능성을 보여주었다.

소향미(2014)는 특수학급 중학생 20명을 대상으로, 자아존중감과 자기 조절력 향상과 중재 효과를 알아보기로, 보드게임을 활용한 집단놀이 프로그램으로 10차시 수업을 진행하여, 특수학급 중학생들의 자아존중감과 자기조절력 향상과 중재 효과가 있음을 확인하였다. 임희선(2013)은 고등학교 1학년 학생 100명 대상으로, 2주간 4차시로 방과 후에 수업을 진행하였다. 학생들이 책을 읽으면서 방해될만한 어휘 30개를 선정하고 그 어휘를 대상으로 '우리말놀이' 보드게임을 개발하여 문학작품 속 우리말을 이해하는데 어떠한 영향을 미치는지 알아보려고 하였다. 실험결과, '우리말놀이' 보드게임은 학생들이 재미와 흥미를 가지고 문학작품을 읽는 계기가 되었고, 어휘학습으로 문학 작품의 이해

도와 우리말 이해도를 향상시키는데 도움이 되었음을 알 수 있었다.

이현주(2005)는 그림책을 활용한 반응중심 독서활동이 청소년의 자아개념과 독서태도에 영향을 주는지 알아보기 위하여 여자고등학교 1학년 4명의 지원 학생을 대상으로 2주간 6차시로 수업을 진행하였다. 사전·사후검사와 인터뷰를 통하여 양적·질적 연구를 하였다. 반응중심 독서활동은 독자와 독자와의 교류로 독서경험을 같이 한 또래들과의 토의를 통하여 생각의 폭을 넓힐 수 있었다. 그림책을 활용한 반응중심 독서는 청소년의 독서태도와 자아개념에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있었으며, 그림책이 청소년들에게도 독서 자료로서 의미 있다는 결론을 얻었다. 류지선과 조미아(2014)는 정서적으로 어려움을 갖고 있는 중학교 1학년 학생들을 대상으로 그림책 독서치료프로그램이 학생들의 스트레스 인지와 스트레스 반응에 효과적이라는 것을 밝혔다. 특히, 긴장, 좌절, 분노, 우울, 신체화, 공격성에 있어서 의미 있는 결과를 도출하였다. 김태경, 전연우, 조희숙(2015)은 그림책 '구름뽕'에 대한 성인 독자서평의 내용을 분석 연구에서, 비록 '구름뽕'이 아동도서이지만 행복하고 따뜻한 과거를 추억하게 하며, 상상력과 사랑을 느낄 수 있는 텍스트로 평가하고 있음을 조사하였는데, 이 연구는 아동도서나 그림책과 같은 유아와 어린이 대상의 책도 성인들에게 정서적인 영향력을 미치고 있음을 시사하고 있다.

이상과 같이 선행연구를 통하여 볼 때, 독서활동은 아침 독서, 일반 독서, 인성 독서, 진로 독서, 독서 기행, 쓰기 재교육 등 다양하게 적용되고 있으며, 자아존중감 및 독서태도에서 긍

정적인 변화를 이끌어 왔다. 또한 보드게임은 여러 분야에서 사용하고 있고, 게임의 종류와, 연구대상, 게임 활용방법은 매우 다양하다. 연구대상에 있어서는, 초등학생, 중학생, 고등학생으로 정서적 장애나 부적응 상태를 갖고 있는 대상부터, 특정 교과목이나 지식을 습득하려는 특정한 목적을 갖고 있는 대상까지 폭넓게 적용되고 있다. 규칙을 따르는 보드게임의 진행방식은 소극적 성향의 학생, 학습 장애나 학교 부적응 상태의 학생들에게 더욱 효과적임을 알 수 있었다. 뿐만 아니라 게임의 완수를 통하여, 성공을 경험함으로써 자신감과 성취감을 제고시키는 등 긍정적인 변화를 가져왔음을 보고하였다. 보편적으로 그림책은 유아 및 어린이 혹은 독서 장애 요인이 있는 대상을 위한 도구로 사용되어 왔으나, 일부 연구에서 청소년의 스트레스 해소, 성인들의 행복감 고취 및 추억하기 등에서 정서적으로 긍정적인 효과가 있음이 밝혀졌다.

### 3. 연구방법

#### 3.1 가설 설정

이 연구는 참여자의 사전 자아존중감 수준과 사전 독서태도 점수를 독립변인으로, 10차시로 구성된 독서활동 프로그램을 활용한 독서교육을 실험처치로, 자아존중감과 독서태도의 사전·사후검사 차이 점수를 종속변인으로 설정하고 다음과 같이 가설을 설정하였다.

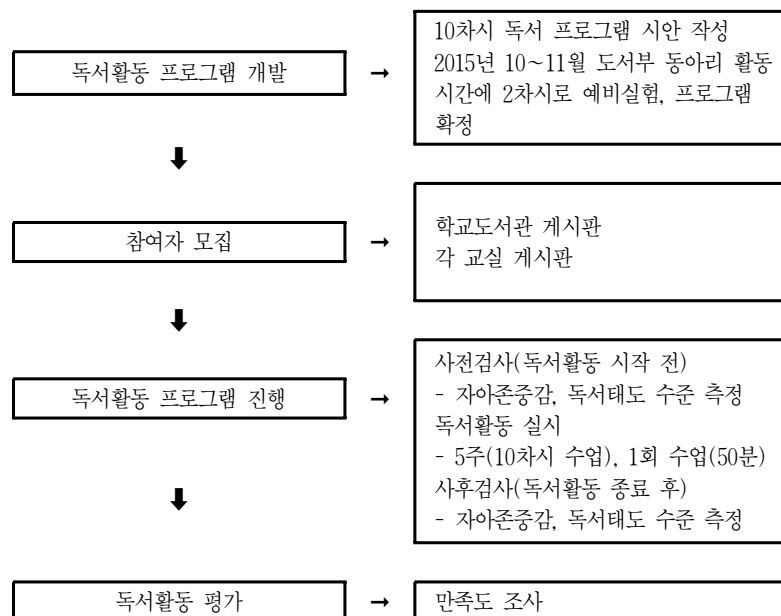
- 가설 1. 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 자아존중감 향상에 영향을 미칠

것이다.

- 가설 1.1 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 자아존중감 일반영역 향상에 영향을 미칠 것이다.
  - 가설 1.2 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 자아존중감 사회영역 향상에 영향을 미칠 것이다.
  - 가설 1.3 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 자아존중감 가정영역 향상에 영향을 미칠 것이다.
  - 가설 1.4 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 자아존중감 학교영역 향상에 영향을 미칠 것이다.
- 가설 2. 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 독서태도 형성에 영향을 미칠 것이다.
- 가설 2.1 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 독서태도의 독서동기·흥미 영역 형성에 영향을 미칠 것이다.
  - 가설 2.2 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 독서태도의 독서습관 영역 형성에 영향을 미칠 것이다.
  - 가설 2.3 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 독서태도 독서가치 영역 형성에 영향을 미칠 것이다.

### 3.2 연구 절차

이 연구는 독서활동 프로그램 개발, 참여자 모집, 자아존중감과 독서태도 사전검사, 독서교육, 자아존중감과 독서태도 사후검사 그리고 만족도 조사의 순으로 이루어졌으며, 단계별 구체적인 절차와 내용은 <그림 2>과 같다.



<그림 2> 연구 절차

### 3.3 참여자 모집

이 연구는 경기도 파주시 소재 M고등학교 2학년 일반계의 65명의 학생을 대상으로 수행되었다. M고등학교의 전체 재학 인원은 1,143명으로 실업계 195명, 일반계 948명이며, 총 학급 수는 33학급으로 실업계 6학급, 일반계 27학급으로 구성되어 있다. 이들을 모집단으로 하여, 2015년 12월 18일~12월 28일까지 도서관 게시판과 교실 게시판에 활동 개요를 안내하고 학생들이 자발적으로 신청하도록 하였다. 신청자는 2학년 학생 65명으로, 남학생 18명, 여학생 47명이었다. 독서프로그램 활동은 각각 21명(1집단), 22명(2집단), 22명(3집단)으로 구성된 세 개의 집단으로 나누어 실시되었고, 활동 기간 동안 3회 이상 결석한 6명은 불성실한 참여자로 간주하여, 모든 분석에서 제외하였다.

### 3.4 독서활동 프로그램 개발

이 프로그램은 고등학생의 자아존중감 향상과 올바른 독서태도 형성에 기여함을 목적으로 개발하였다. 프로그램 개발의 절차는 프로그램의 목적에 따른 활동도서 선정, 활동 내용 및 운영방법 개발, 그리고 차시별 프로그램 개발의 순으로 진행하였다.

독서활동 프로그램에서 사용할 도서의 유형은 그림책이다. 그림책으로 독서활동을 진행하고자 하는 이유는 고등학생들은 독서를 할 시간이 부족하고 독서에 대한 흥미가 부진하기 때문에, 짧은 시간에 큰 부담을 느끼지 않으면서도, 짧은 글로 인상적인 감동을 받을 수 있게끔 적절하기 때문이다. 뿐만 아니라, 선행연구

에서 보고된 바와 같이, 독서를 통하여 지식을 습득하는 목적이 존재하지 않는다면, 그림책은 청소년의 건강한 정신 상태를 유지하는데 도움이 될 수 있다.

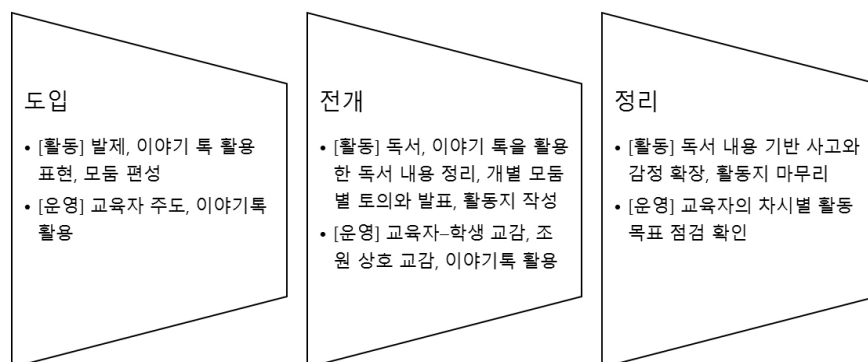
그림책 선정을 위해서, 「그림책은 재밌다」(김소라, 최지영 2015), 「그림책 365」(학교도서관저널 2010), 「상황별 도서목록」(한복희 외 2006)을 참고하여, 연구의 변수인 자아존중감 향상과 독서태도 형성에 도움이 될 것으로 판단한 그림책 10권을 선정하였다. 선정된 그림책의 서명, 저자명, 주요 내용 그리고 주요 화제는 <표 1>과 같다.

독서활동 프로그램은 2016년 1월 4일부터 2016년 2월 4일까지 매주 2시간씩 5주 동안 도서관에서 실시하였다. 1차시를 50분으로 하여 총 10차시로 프로그램을 구성하였다. 50분간 이루어지는 프로그램은 도입, 전개, 정리의 3단계로 진행하여, 도입 부분에서는 활동도서의 주제나 의도와 관련 있는 질문으로 시작하고, 이 과정에 이야기 톡 카드 1-2장이 활용된다. 예를 들어, 교육자가 책의 표지에서 유추되는 책의 내용이 무엇인지에 대하여 질문을 하면, 학생들은 자신들이 원하는 이야기 톡 카드를 선택하고, 카드를 활용하여 질문에 답한다. 전개 부분에서는 본격적으로 활동 도서를 읽고, 활동지의 지시에 기초하여, 독서 내용을 정리한다. 전개 단계에서도 이야기 톡 카드를 활용하는데, 도입에서와 마찬가지로, 학생들이 표현하고 싶은 내용과 관련하여 스스로 카드를 선택하여 활용하며, 개별 또는 모둠별로 활동하고 활동지를 작성한다. 정리 부분에서는 전개 부분에서 수행한 독서를 바탕으로 생각을 확장하고, 주변과 사회로 시야를 넓혀 문제의식을



〈표 1〉 활동 도서 개요

| 서명                    | 저자명     | 주요 내용                                                                    | 화제     |
|-----------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------|--------|
| 돼지책                   | 앤서니 브라운 | 나와 가족들의 모습을 생각할 수 있고 가족은 서로 돕고 배려해야 한다                                   | 가족     |
| 점                     | 피터 레이놀즈 | 칭찬의 힘과 나의 강점이 무엇인지 생각할 수 있고 칭찬의 말을 받아들이는 태도에 대해서 생각한다                    | 학교     |
| 피튜니아 공부를 시작하다         | 로저 뒤봐쟁  | 왜 공부해야 하는지 공부에 대한 의미를 되새긴다                                               | 공부     |
| 책 씻는 날                | 이영서     | 59세에 과거에 급제한 김득신은 자신의 우둔함을 탓하지 않고 끊임없이 노력하는 끈기를 보여준다                     | 인내, 노력 |
| 누군가를 사랑한다는 걸 어떻게 알까요? | 린 판텐베르흐 | 사랑이 시작되었을 때 느끼는 감정과 사랑하는 사람을 위하여 배려하는 마음 등을 담고 있다                        | 사랑     |
| 겁쟁이 빌리                | 앤소니 브라운 | 나의 걱정거리와 걱정을 잊는 방법은 무엇이 있는지 알아본다                                         | 나      |
| 세 가지 질문               | 레오 톨스토이 | 우리에게 가장 중요한 때, 중요한 사람, 중요한 일이 무엇인가 묻는 내용으로 매 순간이 소중하므로 성실하게 살아가는 것이 중요하다 | 사회, 나  |
| 무엇이든 삼켜버리는 마법상자       | 코키루니카   | 세상은 혼자서 살아갈 수 없고 상대방에 대한 배려가 필요하며, 나를 돌아보고 나의 장·단점을 알아본다                 | 배려, 사회 |
| 코알라 킴벌리에게 배우는 자립      | 펠리시아 로  | 내일은 내가 스스로 결정하고 책임을 다하는 것이 자립이다                                          | 자립, 사회 |
| 들을 주셔서 감사합니다          | 에스터 벤더  | 나에게 주어진 것들에 대하여 감사하는 마음을 갖는다면 삶이 더 풍요롭다                                  | 감사, 노력 |



〈그림 3〉 프로그램 단계별 활동과 운영 방식

갖고 반성, 다짐하는 시간으로 활용된다. 이 단계에서도 이전 단계와 마찬가지로 이야기 톡 카드가 표현 수단으로 등장할 수 있고, 교육자가 준비한 활동지를 점검하고 마무리하는 시간으로 쓰인다. 독서활동 프로그램의 단계별 활동내용과 운영방식을 정리하면 〈그림 3〉과 같으며, 이에 준하여 프로그램 전체의 활동 단계,

활동 내용, 운영 방식을 근거로, 각 차시별로 활동도서의 주제와 문제의식을 바탕으로 차시별 프로그램을 개발하였다.

### 3.5 자아존중감 검사 도구

이 연구에 사용된 자아존중감 검사 도구는

Coopersmith(1967)의 SEI(Self-Esteem Inventory)를 최보가와 권귀연(1993)이 우리나라 실정에 맞게 재구성한 측정 도구로 권선영(2011)이 인용한 것을 재배열하여 사용하였다. 이 검사지는 32문항 4개의 하위영역으로 이루어져 있다. 4개의 하위 영역은 자아존중감 일반영역(6문항), 자아존중감 사회영역(9문항), 자아존중감 가정영역(9문항), 자아존중감 학교영역(8문항)이다. 자아존중감 일반영역은 자신에 대한 일반적인 평가로 자신의 전 부분에 대한 전반적인 평가이다. 자아존중감 사회영역은 다른 사람의 친구로서 자기 자신에 대하여 느끼는 긍정적인 평가이다. 자아존중감 가정영역은 가정생활에서 자신의 가치가 인정되는 정도와 부모와 관계가 원만한가에 대한 평가이다. 자아존중감 학교영역은 학업적 평가와 학교생활에서 느끼는 자신의 유능함으로 학생인 자신에게 내리는 긍정적인 평가이다. 각 문항은 Likert 5단계 척도로 자아존중감 태도에 따라 1점 '전혀 그렇지 않다'에서 5점 '매우 그렇다'까지 부여하였다. 이 검사 도구의 전체 신뢰도는 (Cronbach's  $\alpha$ ) .77이다.

### 3.6 독서태도 검사 도구

이 연구에 사용된 독서태도 검사 도구는 이문구(2009)의 검사지를 박세화(2015)가 인용한 것을 재배열하여 사용하였다. 이 검사지는 15문항 3개의 하위영역으로 이루어져 있다. 3개의 하위 영역은 독서동기·흥미 영역(5문항), 독서습관 영역(5문항), 독서가치 영역(5문항)이다. 독서동기·흥미 영역은 독서의 필요성을 인식하고 자발적으로 독서에 몰입하는 태도, 독서습관 영역은 유능한 독자와 성공적인 독서

실천을 위해 지속적으로 노력하는 태도, 독서가치 영역은 독서의 의미와 중요성을 알고 능동적으로 독서를 수행하는 태도이다. 각 문항은 Likert 5단계 척도로 독서태도에 따라 1점 '전혀 그렇지 않다'에서 5점 '매우 그렇다'까지 부여하였다. 이 검사 도구의 신뢰도는 (Cronbach's  $\alpha$ ) .764이다.

### 3.7 만족도 조사 도구

이 연구에서 사용된 만족도에 대한 조사 도구는 선행연구 자료 중 이현주(2005)의 서술적 설문 도구를 인용하였다. 이 설문지는 그림책을 활용한 독서활동에서 그림책 활용과 활동 내용에 대하여 주관적인 반응을 조사한 것을 인용하여 이 연구에 맞게 재작성하여 활용하였다. 만족도 조사는 보드게임을 활용한 독서활동 후 프로그램에 참여한 학생들이 만족한 내용을 정확하게 파악하기 위하여 주관적인 답변으로 조사하였다. 설문조사는 5문항으로 하고 그 중 4개의 문항은 보드게임을 활용한 독서활동에 대한 만족 정도를 묻는 서술적 설문과 마지막 1문항은 선호하는 독후활동에 대한 의견을 묻는 내용이다. 조사내용은 <표 2>와 같다.

<표 2> 만족도 조사 내용

| 조사 번호 | 조사 내용                          |
|-------|--------------------------------|
| 1     | 보드게임을 활용한 독서활동의 독서동기부여 정도      |
| 2     | 보드게임의 활용방식에 대한 만족 정도           |
| 3     | 독서활동에 사용된 그림책에 대한 만족 정도        |
| 4     | 독서활동 참여자들과 소통에 대한 만족 정도        |
| 5     | 선호 독후활동 선택 (독후감 쓰기와 보드게임 중 선택) |

## 4. 데이터 분석

이 연구는 보드게임을 활용한 독서활동이 자아존중감 및 독서태도에 미치는 영향을 알아보기 위하여 수집된 자료를 IBM SPSS 24 for Windows 프로그램을 사용하였다. 연구가설을 검증하기 위하여 대응표본 t-검정을 실시하였다.

### 4.1 측정 변인의 기초 통계량

가설 검증에 앞서 측정 변인인 참여 학생의 개인적 배경 각각의 독서활동 사전·사후의 자아존중감 검사 결과, 독서활동 사전·사후의 독서태도검사 결과의 기초통계량을 산출하였다.

참여자의 자아존중감과 독서태도에 대한 사전검사는 1차시 활동일인 2016년 1월 4일에 활동 직전에 수행되었고, 사후검사는 10차시 활동일인 2016년 2월 4일 활동 직후에 실시하였으며, 자아존중감 변인의 기초 통계량의 사전조사의 평균점수는 3.276점, 사후조사의 평균점수는 3.941점으로 독서교육 이후 점수의 상승이 있음

을 알 수 있고, 자아존중감의 하위영역에서 모두 점수가 상승하였다. 또한 독서태도 사전 검사의 평균점수는 3.183점, 사후조사의 평균점수는 4.072점으로 점수의 상승이 있었고, 독서태도의 하위영역도 모두 점수가 높아졌다(〈표 3〉참조).

### 4.2 가설의 검증

#### [가설 1]

보드게임을 활용한 독서교육이 자아존중감에 영향을 미치는지 검증하기 위하여, 독서활동 사전에 실시한 자아존중감 점수와 독서활동 사후에 실시한 자아존중감 점수와의 차이가 통계적으로 의미 있는 차이인지 알아보았다. 자아존중감의 4가지 하위 영역 각각에 대한 사전-사후 차이분석을 실시하였다(가설 1.1 ~ 가설 1.4).

가설 1.1 보드게임을 활용한 독서활동은 고등학생들의 자아존중감 일반영역 향상에 영향을 미칠 것이다.

〈표 3〉 자아존중감 및 독서태도 검사 결과 기초 통계량(N=59)

| 변인     | 하위 영역    | 사전   |      |       |       | 사후   |      |       |       |
|--------|----------|------|------|-------|-------|------|------|-------|-------|
|        |          | 최소값  | 최대값  | 평균    | 표준 편차 | 최소값  | 최대값  | 평균    | 표준 편차 |
| 자아 존중감 | 총체적 영역   | 1.83 | 5.00 | 3.381 | 0.662 | 2.83 | 5.00 | 3.960 | 0.468 |
|        | 사회 영역    | 1.00 | 5.00 | 3.156 | 0.710 | 2.11 | 5.00 | 3.888 | 0.556 |
|        | 가정 영역    | 2.00 | 5.00 | 3.500 | 0.900 | 2.66 | 5.00 | 4.080 | 0.566 |
|        | 학교 영역    | 1.25 | 5.00 | 3.069 | 0.783 | 2.25 | 5.00 | 3.839 | 0.635 |
|        | 전체       | 1.52 | 5.00 | 3.276 | 0.763 | 2.46 | 5.00 | 3.941 | 0.556 |
| 독서태도   | 독서 동기 흥미 | 1.00 | 5.00 | 3.247 | 0.870 | 2.60 | 5.00 | 4.128 | 0.492 |
|        | 독서 습관    | 1.00 | 4.60 | 2.915 | 0.858 | 2.60 | 5.00 | 3.905 | 0.572 |
|        | 독서 가치    | 1.00 | 5.00 | 3.389 | 0.883 | 2.60 | 5.00 | 4.183 | 0.570 |
|        | 전체       | 1.00 | 4.86 | 3.183 | 0.870 | 2.60 | 5.00 | 4.072 | 0.544 |

독서활동 실시 전 측정된 자아존중감 일반영역의 점수와 독서활동을 마친 후의 자아존중감 일반영역 점수간의 차이를 통계적으로 분석하였다. 사전-사후 차이의 평균점수는 0.579점이며, 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다( $t=6.139$ ,  $p<0.05$ ). 보드게임을 활용한 독서활동은 자신을 가치 있는 사람으로 생각하는 자아존중감 일반영역에 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다. 가설 1.1은 채택되었다.

가설 1.2 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 자아존중감 사회영역 향상에 영향을 미칠 것이다.

독서활동 실시 전에 측정된 자아존중감 사회영역의 점수와 독서활동을 마친 후의 자아존중감 사회영역 점수간의 차이를 통계적으로 분석하였다. 사전-사후 차이의 평균은 0.732점이며, 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다( $t=6.866$ ,  $p<0.05$ ). 보드게임을 활용한 독서활동을 통하여 친구들과 원만한 관계를 유지하고 신뢰감 있는 자신에 대하여 긍정적으로 생각하는 자아존중감의 사회영역에 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다. 가설 1.2는 채택되었다.

가설 1.3 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 자아존중감 가정영역 향상에 영향을 미칠 것이다.

독서활동 실시 전 측정된 자아존중감 가정영역의 점수와 독서활동을 마친 후의 자아존중감 가정영역 점수 간의 차이를 통계적으로 분석하였다. 사전-사후 차이평균점수는 0.579점이며, 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다( $t=5.730$ ,  $p<0.05$ ). 보드게임을 활용한 독서활동을 통하여 학생들이 가정에서 인정받고 부모님을 비롯한 다른 가족들과 원만한 관계를 유지하도록 도움을 주고 있음을 알 수 있었다. 가설 1.3은 채택되었다.

가설 1.4 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생들의 자아존중감 학교 영역 향상에 영향을 미칠 것이다.

독서활동 실시 전 측정된 자아존중감 학교영역의 점수와 독서활동을 마친 후의 자아존중감 학교영역점수 간의 차이를 통계적으로 분석하였다. 사전-사후 차이평균점수는 0.769점이며, 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다( $t=6.075$ ,  $p<0.05$ ). 보드게임을 활용한 독서활동을 통하여 친구들을 이해하고 소통할 수 있는 시간으로 학교생활에 긍정적 변화를 주었다. 자아존중감 학교영역에 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다. 가설 1.4는 채택되었다.

가설 1-1, 1-2, 1-3, 1-4의 통계 분석 결과는 <표 4>와 같다.

<표 4> 자아존중감 사전-사후 차이분석(N=59)

| 가설  | 사전-사후<br>차이의 평균 | 표준<br>편차 | 평균의<br>표준오차 | 차이의 95% 신뢰구간 |       | t     | 자유도 | 유의확률  |
|-----|-----------------|----------|-------------|--------------|-------|-------|-----|-------|
|     |                 |          |             | 하한           | 상한    |       |     |       |
| 1-1 | 0.579           | 0.725    | 0.094       | 0.390        | 0.768 | 6.139 | 58  | .000* |
| 1-2 | 0.732           | 0.819    | 0.106       | 0.519        | 0.946 | 6.866 | 58  | .000* |
| 1-3 | 0.579           | 0.777    | 0.101       | 0.377        | 0.782 | 5.730 | 58  | .000* |
| 1-4 | 0.769           | 0.972    | 0.126       | 0.515        | 1.022 | 6.075 | 58  | .000* |

$p<0.05$

## [가설 2]

보드게임을 활용한 독서교육이 독서태도 형성에 영향을 미치는지 검증하기 위하여, 독서활동 사전에 실시한 독서태도 점수와 독서활동 사후에 실시한 독서태도 점수와의 차이가 통계적으로 의미 있는 차이인지 알아보기 위하여 대응표본의 t-검증을 실시하였다. 독서태도의 3가지 하위 영역 각각에 대한 사전-사후 차이 분석을 실시하였다(가설 2.1~가설 2.3).

*가설 2.1 보드게임을 활용한 독서활동은 고등학생의 독서동기·흥미영역의 독서태도 형성에 영향을 미칠 것이다.*

독서활동 실시 전 측정한 독서동기·흥미 영역의 점수와 독서활동을 마친 후의 독서태도 독서동기·흥미 영역점수 간의 차이를 통계적으로 분석하였다. 사전-사후 차이평균점수는 0.881점이며, 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다( $t=7.227$ ,  $p<0.05$ ). 보드게임을 활용한 독서활동으로 독서흥미를 제공하여 책을 읽을 수 있는 동기부여가 되었다. 독서태도의 독서동기·흥미영역에 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다. 가설 2.1은 채택되었다.

*가설 2.2 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 독서습관 영역의 독서태도 형성에 영향을 미칠 것이다.*

독서활동 실시 전 측정한 독서태도 독서습관 영역의 점수와 독서활동을 마친 후의 독서습관 영역점수 간의 차이를 통계적으로 분석하였다. 사전-사후 차이평균점수는 0.989점이며, 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다( $t=7.468$ ,  $p<0.05$ ). 보드게임을 활용한 독서활동을 통하여 책을 읽는 반복적인 활동으로 독서에 대한 긍정적인 변화를 주어 학생들의 독서습관에 영향 미쳤다는 것을 알 수 있다. 가설 2.2는 채택되었다.

*가설 2.3 보드게임을 활용한 독서교육은 고등학생의 독서가치 영역의 독서태도 형성에 영향을 미칠 것이다.*

보드게임을 활용한 독서교육이 고등학생들의 독서태도 독서가치 영역에 영향을 미치는지 알아보기 위하여, 독서활동 실시 전 측정한 독서태도 독서가치 영역의 점수와 독서활동을 마친 후의 독서가치 영역점수 간의 차이를 통계적으로 분석하였다. 사전-사후 차이평균점수는 0.793점이며, 통계적으로 유의미한 것으로 나타났다( $t=6.106$ ,  $p<0.05$ ). 보드게임을 활용한 독서활동을 통하여 새로운 것을 알아가는 만족감과 정서적 감정변화는 독서의 소중한 가치를 인식하고 독서를 수행하였다. 독서태도의 독서가치 영역에 영향을 미쳤다는 것을 알 수 있다. 가설 2.3은 채택되었다.

가설의 검증 결과를 요약하면, 보드게임을 활용한 독서교육이 자아존중감의 하위영역에 영향을 미칠 것이라는 가설의 검증 결과 일반영역, 사회영역, 가정영역, 학교영역에서 모두 통계적으로 유의미한 결과를 보여, 독서교육이 자아존중감 향상에 도움이 되는 것으로 확인되었다. 또한, 보드게임을 활용한 독서활동이 독서태도의 하위영역에 영향을 미칠 것이라는 가설의 검증 결과 독서태도의 하위영역인 독서동기·흥미 영역, 독서습관 영역, 독서가치 영역에서 통계적으로 유의미한 결과를 보였고, 따라서 독서교육은 독서태도를 바르게 형성하여 독서 역량을 키우고 독서에 다가가는 긍정적인 마인드를 제고시키는데 기여하는 것으로 볼 수 있다. 가설 2-1, 2-2, 2-3의 통계 분석 결과는 <표 5>와 같다.

〈표 5〉 독서태도 사전-사후 차이분석(N=59)

| 가설  | 사전-사후<br>차이의 평균 | 표준<br>편차 | 평균의<br>표준오차 | 차이의 95% 신뢰구간 |       | t     | 자유도 | 유의확률  |
|-----|-----------------|----------|-------------|--------------|-------|-------|-----|-------|
|     |                 |          |             | 하한           | 상한    |       |     |       |
| 2-1 | 0.881           | 0.936    | 0.121       | 0.637        | 1.125 | 7.227 | 58  | .000* |
| 2-2 | 0.989           | 1.018    | 0.132       | 0.724        | 1.255 | 7.468 | 58  | .000* |
| 3-3 | 0.793           | 0.997    | 0.129       | 0.533        | 1.053 | 6.106 | 58  | .000* |

p&lt;0.05

### 4.3 만족도 조사

보드게임을 활용한 독서교육을 10차시까지 마무리한 후, 독서활동 프로그램과 독서 자체에 대한 만족도를 조사하였다. 조사는 프로그램에 대한 평가의 의미를 담고 있으며, 설문형식으로 취하였으나, 5문항 중 4문항을 자유기술식으로 응답하도록 하여, 학생들의 주관적인 반응을 조사하여, 향후 독서교육 진행 시 발전적 방향을 모색할 수 있는 데이터로 활용하고자 하였다. 마지막 1문항은 일반적인 독후감 쓰기 활동과 이 연구에 활용한 보드게임 활용 독후활동 중 선호하는 것을 선택하게 하였다. 자유기술식 4문항은 응답 내용을 취합하여, 연구자가 내용 분석을 실시, 응답의 표현에 따라 긍정과 부정으로 분류하여 분석하였고 구체적인 결과로는, 첫째, 독서교육을 통한 독서동기부여 여부에 대해서 응답자의 86%가 긍정의견을 보였고, 14%가 부정의견을 보였다. 답변에 대한 내용분석에 의하면, 긍정 의견은 책 자체에 대한 흥미가 유발되었다는 의견, 독서활동을 하는 과정에서 친구들과의 교류에서 의미 있었다는 의견 등으로 유형화할 수 있다. 둘째, 이야기 특의 활용에 대해서는 응답자의 86%가 긍정적인 답변을, 16%가 부정적인 답변을 하였고, 답변 내용을 분석하면, 이야기 특을 활용한 활동

은 규칙성이 있고, 생각을 정리할 수 있는 시간이 제공하며, 친구들의 발표 시 경청을 하거나 자신의 이야기를 친구들이 들어준다는 의식 속에 자아존중감을 향상시킨 것 같다는 의견 등이 있었다. 셋째, 독서활동에 그림책을 활용한 것에 대해서는 응답자의 94%가 긍정적인 반응을 보였는데, 그림책의 형식과 내용 두 가지 측면 모두에서 만족함을 나타냈다. 짧고 간결하면서도 시사점이 강한 메시지를 전달하는 그림책의 장점을 그대로 수용한 것으로 보인다. 마지막으로, 독서활동을 통한 타인과의 소통, 즉 사회성 측면의 만족도에 있어서, 96%의 응답자가 만족스러운 성과를 나타냈다고 하였다. 자신을 친구들에게 알릴 수 있는 기회였으며, 평소 잘 알지 못하던 친구들을 이해하는 계기가 되어, 전반적으로 친구들과 친밀감을 얻을 수 있다고 하였다.

만족도 조사 결과를 통하여, 독서교육이 독서태도나 자아존중감과 같은 특정한 영역에서 고등학생의 성장에 기여할 뿐만 아니라, 독서교육의 과정 속에서도 중요한 경험을 쌓아가며, 만족과 치유를 이끌어 낼 수 있다는 것을 알 수 있었다.

## 5. 결론 및 한계점

이 연구는 고등학생 대상의 보드게임 기반 독서교육프로그램이 학생들의 자아존중감 및 독서태도에 미치는 영향, 그리고 독서교육 및 독서활동 과정에서의 학생들이 느끼는 만족도를 알아보는 데 목적이 있다.

이를 위하여, 10차시로 구성된 독서교육 프로그램을 개발하였고, 교육 전과 후에 자아존중감과 독서태도 수준을 측정하였고, 사전-사후 차이분석을 통하여 독서교육의 효과를 검증하였다. 또한 만족도 조사를 위하여 독서동기유발, 보드게임(이야기톡)의 활용성, 그림책의 사용성, 참여자와의 소통 등 4가지 영역에 대한 만족도 4문항과 기존의 독후활동과의 비교 1문항 등 모두 5문항으로 구성된 도구를 개발하여 조사를 수행하였다. 연구대상으로 경기도 파주시에 있는 M고등학교 2학년 일반계 학생 59명이 참여하였다.

연구의 주요 결과는 다음과 같다. 첫째, 보드게임 기반 독서활동프로그램을 활용한 독서교육은 학생들의 자아존중감에 영향을 미쳤다. 독서활동 사전-사후 자아존중감 차이 분석에서 통계적으로 유의한 결과가 도출되었고, 5주간에 걸친 독서활동이 자아존중감 향상에 도움이 됨을 입증하였다. 둘째, 보드게임 기반 독서활동프로그램을 활용한 독서교육은 학생들의 독서태도 역량 강화에 도움이 되었다. 활동 사전-사후 독서태도 차이 분석에서 유의한 결과로 나타나, 꾸준한 독서활동이 독서태도를 강화시키는데 효과적이었음이 입증되었다. 셋째, 보드게임 기반 독서활동프로그램을 활용한 교육에 임하는 동안

학생들은 독서동기가 강화되고, 이야기톡이라는 게임의 규칙성, 방법, 그리고 게임을 통한 인간관계 형성 등에 만족감을 느꼈고, 활용도서인 그림책의 형식과 질에 대하여 모두 긍정적인 반응을 하였으며, 교육과정 동안 자신을 타인에게 어필하거나 자신이 타인을 이해할 수 있는 좋은 기회였다고 평가하였다.

이와 같은 결과는 입시와 진학으로 스트레스 수준이 높은 고등학생들에게, 간단하고 흥미로운 도구를 활용하여 자아존중감, 독서태도와 같은 정서적인 측면의 성장을 돕는다는 것을 증명한 것에 의미가 있으며, 추후 고등학교 독서교육 개선에 있어서, 그림책이나 이야기 톡과 같은 간단한 도구의 활용을 추천할 수 있는 근거를 제시하는데 기여한 바가 있다고 본다.

다만 본 연구는 자아존중감과 독서태도 변인을 독서교육의 효과를 검증하는 변인으로 설정하여, 10주간의 교육 후의 변화를 통하여 효과성을 입증하였으나, 보편적으로 다수의 연구에서는 자아존중감 및 독서태도와 같은 정서적 요인들은 단기간의 훈련이나 교육으로 성숙될 수 없는 요인들로, 연구의 결과가 통계적으로 유의하게 나타났다고 할지라도, 연구의 한계가 드러나고 있다. 한계점을 극복하기 위해서는 교육을 지속적으로 수행하며, 교육 효과의 지속성을 평가할 수 있는 사후, 추후 검사가 장기간에 걸쳐 이루어져야 할 것이다. 또한 추후 연구에서는 단순히 몇 개의 정서적인 변인을 중심으로 독서교육의 효과를 입증하는 것에서 벗어나, 학교 환경, 학교도서관의 환경, 교육정책, 사서교사의 역할 등과 연계하여 면밀한 분석이 이루어져야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

- 곽길여. 2011. 『지역아동센터에서 교사의 책읽어주기가 아동의 자아존중감과 독서태도에 미치는 영향』. 석사학위논문. 순천대학교 사회문화예술대학원.
- 권미란, 김정일. 2012. 증강현실을 이용한 아동교육프로그램 모델제안. 『한국산학기술학회논문집』, 13(2): 866-871.
- 김망규. 2011. 『긍정심리, 집단상담 프로그램이 청소년의 자아존중감, 행복감 향상에 미치는 효과 검증』. 석사학위논문. 고려대학교 교육대학원.
- 김소라, 최지영. 2015. 『그림책은 재밌다』. 서울: 이비락.
- 김순희. 2002. 『일반계 고등학교 학생의 자아존중감과 학교생활 적응에 관한 연구』. 석사학위논문. 인제대학교 교육대학원.
- 김승환. 2006. 『독서교육과 독서활동』. 용인: 강남대학교 출판부.
- 김승환. 2003. 독서자료 분석제공이 독서활동에 미치는 영향: 독서캠프프로그램의 독서 후 독서활동을 중심으로. 『한국문헌정보학회지』, 37(4): 89-112.
- 김태경, 전연우, 조희숙. 2015. 그림책 구름빵에 대한 성인독자 서평 분석: 인터넷 서평을 중심으로. 『어린이미디어연구』, 14(1): 1-38.
- 류지선, 조미아. 2014. 독서치료 프로그램이 중학생의 스트레스 인지와 반응에 미치는 영향에 관한 연구: 그림책 조형활동을 중심으로. 『한국비블리아학회지』, 25(4): 129-146.
- 문화체육관광부. 2015. 『2015년 국민 독서실태조사』. 서울: 문화체육관광부.
- 박성현. 2008. 『보드게임을 이용한 놀이 활동이 정신지체학생의 적응행동에 미치는 효과』. 석사학위논문. 대구대학교 특수교육대학원.
- 배경구. 2003. 『독서기행을 통한 독서지도』. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 변우열. 2009. 『독서교육의 이해』. 고양시: 조은글터.
- 소향미. 2014. 『보드게임을 활용한 집단놀이치료가 특수학급 중학생의 자아존중감과 자기조절력에 미치는 효과』. 석사학위논문. 가천대학교 대학원.
- 안미진. 2015. 『인성 독서 프로그램이 인문계 고등학생의 자아존중감 및 읽기태도에 미치는 영향: 수필 제재를 중심으로』. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 오승택. 2004. 『보드게임 개발에 관한 연구』. 석사학위논문. 상명대학교 정보통신대학원.
- 옥정인. 1999. 『읽기태도형성에 영향을 미치는 요인 연구』. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 이문구. 2009. 『교과 연계 독서가 독서태도와 교과태도에 미치는 영향에 관한 연구』. 석사학위논문. 전북대학교 정보과학대학원.
- 이소혜. 2012. 『청소년의 긍정적사고와 학교생활적응의 관계에서 자아존중감의 매개효과』. 석사학위



- 논문. 숙명대학교 교육대학원.
- 이정민. 2009. 『다양한 독후활동을 통한 전문계 학생의 독서지도 연구』. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 이현주. 2005. 『그림책을 활용한 반응중심 독서프로그램이 청소년의 자아개념과 독서태도에 미치는 영향』. 석사학위논문. 가톨릭대학교 교육대학원.
- 이화영, 여은진, 이경옥. 2007. 보드게임 활용을 통한 아동의 사회성 발달 과정. 『방과후 아동지도연구』, 4(2): 53-78.
- 임희선. 2013. 『보드게임을 활용한 문학 작품 속 우리말 교육 방안 연구』. 석사학위논문. 단국대학교 교육대학원.
- 지복희. 2011. 『대인관계훈련 프로그램이 학교생활 부적응학생의 자아존중감과 학교생활에 미치는 영향』. 석사학위논문. 한국교원대학교 교육대학원.
- 진희경. 2008. 『독서요법이 부적응학생의 자아존중감과 사회성 개발에 미치는 효과』. 석사학위논문. 공주대학교 교육대학원.
- 책따세(책으로 따뜻한 세상 만드는 교사들). 2001. 『독서교육 길라잡이』. 파주: 푸른숲.
- 최보가, 전귀연. 1993. 자아존중감 척도 개발에 관한 연구(I), 『대한가정학회지』, 32(2): 41-54.
- 최순엽. 2011. 『게임놀이를 통한 독서 지도가 독서태도에 미치는 영향』. 석사학위논문. 경기대학교 교육대학원.
- 최용훈. 2015. 『북트레일러를 활용한 독서활동 프로그램 개발과 효과 연구』. 박사학위논문. 경기대학교 대학원.
- 학교도서관저널 선정위원회. 2010. 『그림책 365』. 서울: 학교도서관저널.
- 한국어문교육연구소. 2006. 『독서교육사전』. 서울: 교학사.
- 한복희. 2006. 『상황별 도서목록』. 서울: 랭지플러스.
- 한선희. 2012. 『구조화된 보드게임을 활용한 놀이 치료가 내재화 장애 위험 아동의 자기표현과 주의 집중에 미치는 효과』. 석사학위논문. 단국대학교 특수교육대학원.
- 한윤옥. 2008. 『독서교육과 자료의 활용』. 서울: 한국도서관 협회.
- Coopersmith, S. 1967. *The Antecedents of Self-Esteem*. New York: H. Freeman.
- Mathewson, G. C. 1994. *Model of Attitude Influence Upon Reading and Learning to Read*. In R. B. Ruddell, M. R. Ruddell & H. Singer (Eds), *Theoretical Models and Processes of Reading* (4th ed.). Newark, DE: International Reading Association.
- Vacca, R. T. and J. L. Vacca. 1989. *Content Area Reading*. 3rd ed. Kent, OH: Haper Coolins Pub.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

- An, Mi Jin. 2015. *A Study on Effects that a Reading Program for Character Education for the Improvement of Self-esteem Has on Academic High School Students' Self-esteem and Attitudes to Reading-Based on Essay Materials*. Master's Thesis. The Graduate School of Korea National University of Education.
- Bae, Gyeong Gu. 2003. *The Teaching of Reading of Reading-Traveling*. Master's Thesis. The Graduate School of Education, Korea National University of Education.
- Choi, Bo GA and Gui Yeon Jeon. 1993. "A Study on the Development of the Self-Esteem Inventory (I)." *Family and Environment Research*, 32(2): 41-54.
- Choi, Sun Yeop. 2011. *The Effect of Reading Instruction through Game Plays on Reading Attitude - Centering on fifth graders of elementary schools -*. Master's Thesis. The Graduate School of Cultural & Art, Kyonggi University.
- Choi, Yong Hoon. 2015. *A Study on the Development and Effect of a Reading Activity Program Using Book-Trailers*. Doctoral Thesis. The Graduate School, Kyonggi University.
- Han, Sun Hee. 2012. *Effects of Play Therapy Using Structured Board Games on the Self-Expression and Attention of the Child with Internalized Behavioral Disorders*. Master's Thesis. The Graduate School of Specialized Education, Dankook University.
- Jee, Bok Hee. 2011. *The Effects of a Personal Relationship Training Program on the Self-Esteem of the Maladjusted Students to School and Adjustment to the School Life*. Master's Thesis. The Graduate School of Korea National University of Education.
- Jin, Hee Kyung. 2008. *The Effects of Bibliotherapy on the Development of Maladjusted Student's Self-Esteem and Sociality*. Master's Thesis. The Graduate School of Education, Kongju National University.
- Kim, Tae Kyung, Yeon Woo Jun, and Hea Soog Jo. 2015. "An Analysis on Adult Readers' Review of a Picture Book, Cloud Bread." *Korean Journal of Children's Media*, 14(1): 1-38.
- Kim, Seung Hoan. 2003. "A Study of the Effects of Reading Activity with Information Guide on the Analytical Reading Material." *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 37(4): 89-112.
- Kim, Sun Hui. 2002. *The Relationship Between Self-Esteem and School Adjustment of High School Students*. Master's Thesis. The Graduate School of Education, Inje University.
- Kwak, Kil Yeo. 2011. *The Effect of Teacher's Reading Activity on Children's Self-Esteem and*

- Reading Attitude in the Regional Child-Center*. Master's Thesis. The Graduate School of Social Science & Cultural Arts, Sunchon National University.
- Kwon, Mi Rhan and Jung Ihl Kim. 2012. "Using Augmented Reality Programs For Children Proposed Research Model." *Journal of the Korea Academia-Industrial Cooperation Society*, 13(2): 866-871.
- Lee, Hyun Joo. 2005. *The Impact of Response-Centered Reading Program with Picture Books on the High School Students' Self-Concepts and Attitudes*. Master's Thesis. Graduate School of Education, The Catholic University.
- Lee, Jong Min. 2009. *The Study of Reading Guidance Methods to Guide Vocational Track Students through Various Reading Activity Programs*. Master's Thesis. The Graduate School of Education, Korea National University of Education.
- Lee, So Hye. 2012. *The Mediating Effects of Self-Esteem in the Relationship between Positive Thinking and School Adjustment of Adolescents*. Master's Thesis. The Graduate School of Sookmyung Women's University.
- Lim, Hei-Seon. 2013. *A Study on the Methods of Teaching Korean Lexicon using the Board Game in the Korean Literature*. Master's Thesis. The Graduate School of Education, Dankook University.
- Oh, Seung Taek. 2004. *A Study On Board Game Development*. Master's Thesis. Graduate School of New Media IT&T, Sangmyung University.
- Ok, Jung In. 1999. *A Study on the Factors of Influencing the Attitude toward Reading*. Master's Thesis. The Graduate School of Korea National University of Education.
- Park, Sung Hyun. 2008. *Effect of Board-Game Activities on Effect of Board-Game Activities on the Adaptive Behavior of Mentally Retarded Students*. Master's Thesis. The Graduate School of Special Education, Daegu University.
- Ryu, Ji Seon and Miah Cho. "A Study on the Effects of a Bibliotherapy Program on the Stress Recognition and Reactions of Middle School Students - With a Focus on Picture Books and Paper Craft Art Activities." *Journal of the Korean Biblia Society For Library And Information Science*, 25(4): 129-146.
- So, Hyang Mi. 2014. *The Effect of Board Game on Self-Esteem and Self Regulation of Middle School Students in Special Class*. Master's Thesis. Graduate School of Gachon University.

