

멀티미디어 기술을 활용한 초등학교 수준별 독후활동에 대한 연구¹⁾

노정현⁰, 마대성, 김정랑
광주효동초등학교⁰, 광주교육대학교 전산교육과
jhnoh@ketis.or.kr⁰, dsma@gnue.ac.kr, jrkim@gnue.ac.kr

A Study on Leveled Post-Reading Activities Using Multimedia Technology for Elementary School.

Jung-hyun Noh⁰, Dai-Sung Ma, Jeong-Rang Kim
Gwangju Hyodong Elementary School⁰
Dept. of Computer Education, Gwangju National University of Education

요 약

초등학교 학생들의 독서능력과 수준을 고려한 독서교육을 위해 본 연구진이 선행 연구로 개발한 멀티미디어 기술을 활용한 수준별 독서지원 시스템에서는 학생들의 독서능력을 진단할 수 있는 진단지, 독서능력에 알맞은 도서 및 독서방법 안내, 멀티미디어 기술을 활용한 다양한 감상표현활동 등을 개발하였다[4]. 그러나 독서교육 방법과 도서는 수준별로 제시하여 주었으나 독후활동은 수준에 관계없이 동일한 활동을 제시함으로써 수준에 알맞은 독후활동의 어려움이 제기되고 있다. 본 논문에서는 제7차 초등학교 국어과 하위목표와 교육부 ICT 기준안을 고려하여 독서에 흥미를 가질 수 있도록 학생들의 독서능력에 알맞은 멀티미디어 기술을 활용한 수준별 독후활동을 개발하고자 하였다.

1. 서 론

현실로 다가온 정보화 사회에서의 미래를 이끌고 나갈 학생들은 단편적인 지식의 양이 중요한 것이 아니라 주어진 여건과 이를 토대로 새로움을 만들어 낼 수 있는 창의력과 자기 주도적인 학습력을 필요로 한다. 제7차 교육과정에서도 '세계화, 정보화에 적응할 수 있는 자기 주도적 능력의 신장'을 강조하고, 추구하는 인상도 '폭넓은 교양을 바탕으로 진로를 개척하는 사람'을 요구하고 있으며 독서의 중요성을 강조하고 있다[1]. 독서교육에서 적합한 책을, 적합한 대상에게, 적합한 시기에 주어진 것이 중요하다[3]. 발달 단계에 따라 책을 읽는 수준이 분류되어지는데, 초등학교의 경우 연령과 학년에 따라 분류한다. 하지만 같은 연령, 같은 학년일지라도 독서 능력은 현저히 다를 수 있다. 즉 동일 학년이라도 개인차에 의

하여 독서능력의 차이가 있다는 것이다[6]. 따라서 개개인에게 맞는 수준별 독서 지도가 이루어져야 할 것이다.

수준별 독서 지도를 위해서는 학습자 개개인의 독서 능력을 판별할 수 있는 진단 도구와 이들에게 적합하게 제공될 독서 지도가 있어야 한다. 그래서 본 연구진은 선행연구로서 학습자들의 독서 능력을 진단할 수 있는 진단 프로그램, 독서능력에 알맞은 도서 및 독서방법 안내, 멀티미디어 기술을 활용한 독후활동 등 멀티미디어 기술을 활용한 초등학교 수준별 독서교육지원 시스템을 개발하였다[4].

개발된 초등학교 수준별 독서교육지원 시스템은 학생들의 독서능력을 측정할 수 있는 독서능력 진단 도구를 통해 자신의 독서능력에 알맞은 독서활동을 지원할 수 있도록 멀티미디어 기술들을 전략에 적용하여 개발하여 활용하고 있다. 그러나 개발된 시스템에서는 독서 능력을 진단하여 수준별로 알맞은 독서교육 방법과 도서를 안내하고 있으나 멀티미디어

1) 이 논문은 2004년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음.(KRF-2004-042-B00177)

어 기술을 활용한 독후활동의 전략들은 단계에 구분 없이 같은 활동들을 하도록 구성되어 있다. 그래서 독후활동에서도 ICT 소양능력과 수준별 독서능력을 고려하여 독후활동에서도 수준별로 이루어질 수 있는 독후활동의 지속적인 개발이 필요하다.

본 연구에서는 독후활동을 제 7차 초등학교 국어과 교육과정에서 제시되어 있는 영역별 목표를 분석하여 학생들의 수준에 알맞은 독후활동들 중 온라인상에서 활용할 수 있는 독후활동들 개발하고, 교육부에서 제시한 ICT 기준안을 고려하여 학생들의 수준에 알맞은 멀티미디어 기술을 활용하여 학생들이 직접 참여함으로써 독서의 흥미와 관심을 유발시키고 독서능력을 향상시킬 수 있는 수준별 독후활동을 개발하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 수준별 독서교육

수준별 교육이란 개인의 적성과 능력에 맞는 교육을 가능하게 하는 것을 의미한다. 따라서 학습 능력과 속도, 발달 단계, 적성과 진로, 관심에 초점을 두고, 개별 학생의 학습 태도, 학업 성취, 준비도, 속도에 기초하여, 교과목의 내용, 학습의 강도나 양, 개인의 성취 수준에 기대를 달리하는 수업을 제공하는 것을 말한다[10]. 수준별 교육의 중요성은 7차 교육과정에서도 언급하고 있다.

독서교육에서 수준별 교육이 제대로 이루어지지 않고 있는 까닭은 독서 교육 이전에 행해져야 할 독서력 평가에 대해 잘 알지 못하는 한계와 학생들의 독서 수준을 올바르게 측정할 적당하고 다양한 평가지 부재로 인한 비능률에 기인하는데, 학생들의 독서 수준을 단지 학력에 맞추어 평가하는 폐단을 낳고 있다[3]. 이러한 문제점이 생기는 이유는 일선 학교에서 독서교육을 무시하기 때문이 아니고 독서교육과 평가를 실시할 제반 여건이 이루어지지 않기 때문으로 보아야 할 것이다[11].

2.2 제7차 국어과 교육과정

제7차 국어과 교육과정의 내용 중에서 문학 영역 내용을 중심으로 독서교육과 관련된 내용을 정리하면 아래 <표 1>과 같다.

학년	학습내용	
3 학년	기본	<ul style="list-style-type: none"> 연관짓기를 통해, 주어진 한 낱말로부터 내용을 생성하여 글을 쓴다. 그림을 보고, 원인과 결과가 드러나게 글을 쓴다. 주어진 두 대상의 공통점과 차이점이 드러나게 글을 쓴다. 이야기나 극본에 드러난 인물, 사건, 배경인 동시의 전경을 현실 세계와 비교하여 말한다. 이야기나 극본에서 사건의 원인과 결과를 말한다. 이야기나 극본에 나오는 인물이 되어 어울리는 어조나 말투로 말한다. 작품을 스스로 찾아 읽고, 느낌을 글로 표현한다.
	심화	<ul style="list-style-type: none"> 자신이 역사적 인물이나 동화의 주인공이 된 상황을 상상하고 그 내용을 글로 쓴다. 원인과 결과가 드러나게 드러나는 뒷부분을 꾸며 쓴다. 자기가 잘 알고 있는 두 대상을 골라 공통점과 차이점이 드러나게 글을 쓴다. 전기를 읽고, 동화와 서로 비교하여 그 차이점을 말한다. 이야기나 극본에서 결말을 파악하고, 그 결말의 원인이 되는 행위나 사건을 말한다. 이야기나 극본에 나오는 인물의 말이나 행동을 말한다. 스스로 찾아 읽은 작품에서 받은 감동을 친구에게 소개한다.
4 학년	기본	<ul style="list-style-type: none"> 인물, 사건, 배경 등을 통하여 동화나 소설, 극본의 주제를 파악한다. 자신의 경험이나 처지에 비추어 작품의 구성 요소에 생각이나 느낌을 말한다. 작품의 시대 배경과 관련지어 인물의 삶의 모습에 대하여 말한다. 작품에 나오는 인물의 사고 방식에 대한 자신의 의견을 말한다. 작품을 스스로 찾아 읽고, 작가, 작품명, 줄거리와 느낌을 정리하여 독서록을 작성한다.
	심화	<ul style="list-style-type: none"> 작품의 주제와 구성 요소가 어떻게 관련되는지 파악한다. 작품의 구성 요소를 어떻게 바꾸어 보고 싶은지 친구들과 이야기한다. 작품에 나오는 인물의 삶의 모습을 작품에 반영된 시대적, 문화적 상황과 관련지어 말한다. 작품에 나오는 인물의 사고 방식에 대한 다른 사람의 의견을 듣고, 이를 작품 읽기에 활용한다. 독서록을 친구들과 서로 바꾸어 읽고, 책의 내용에 대한 친구들의 생각을 알아본다.

학년	학습내용
5 학년	<p>기본</p> <ul style="list-style-type: none"> · 글의 앞부분을 읽고, 뒷부분의 내용을 예측하여 말한다. · 자신의 배경 지식이나 문맥 등을 적극적으로 활용하여 생략된 내용을 추론하며 글을 읽는다. · 작품에 대한 친구의 다양한 느낌을 듣고, 자신의 느낌과 비교한다. · 동화나 소설, 극본에서 사건의 전개 과정과 인물의 말이나 행동이 어떻게 관련되는지 말한다. · 작품에서 재미있게 표현한 부분이나 느낌을 잘 살려 표현한 부분을 찾고, 그 결과를 친구들과 비교한다. · 동화나 소설, 극본에 나오는 인물의 다양한 삶을 비교한다. · 자신의 생각이나 의견을 변형하여 작품의 일부분을 창조적으로 바꾸어 쓴다. · 작품을 읽고, 즐거리와 느낀 점을 정리하여 글로 쓴다.
	<p>심화</p> <ul style="list-style-type: none"> · 글에서 사건의 전개 순서와 인과 관계를 파악하여 뒷부분의 내용을 예측하고, 그 근거를 말한다. · 글의 제목이나 삽화 등을 보고 자신의 배경 지식과 문맥 등을 활용하여 생략된 내용을 추론하고, 그 근거를 말한다. · 독서 감상문을 서로 바꾸어 읽고, 작품에 대한 여러 사람의 수용 양상을 알아본다. · 동화나 소설, 극본에서 사건의 전개 과정이 달라진다면 인물의 말이나 행동 등이 어떻게 될지 상상하여 말한다. · 작품에서 재미있게 표현한 부분이나 느낌을 잘 살려 표현한 부분을 찾고, 그 효과에 대해 말한다. · 동화나 소설에 나오는 다양한 인물의 삶을 현실 세계의 다양한 인물의 삶과 비교한다. · 친구들이 쓴 글을 바꾸어 읽고, 자신이 쓴 글과 비교한다. · 작품을 읽고, 떠오르는 생각이나 느낌을 구체적으로 표현하여 작품을 쓴다.
6 학년	<p>기본</p> <ul style="list-style-type: none"> · 문학의 갈래 개념을 알고, 문학의 갈래에는 어떤 것이 있는지 말한다. · 동화나 소설, 극본에서 사건의 전개와 배경의 관계를 말한다. · 작품에 대한 자기 나름대로의 생각이나 느낌을 말한다. · 작품의 가치나 문화가 드러난 부분을 찾는다. · 동화나 소설의 일부분을 극본으로 바꾸어 쓴다.
	<p>심화</p> <ul style="list-style-type: none"> · 문학의 여러 갈래들을 비교하고, 그 차이점을 말한다. · 동화나 소설, 극본에서 배경이 달라진다면 사건의 전개 과정이 어떻게 달라질지 상상하여 말한다. · 작품에 대한 여러 사람의 생각이나 느낌을 알아보고, 이를 작품 수용에 활용한다. · 작품에 반영된 가치와 문화를 현실 세계의 그것과 비교한다. · 동화나 소설의 일부분을 시로 바꾸어 쓴다.

<표 1> 제7차 국어과 교육과정 하위목표

2.3 교육부 ICT 기준안

교육부에서 제시한 ICT 기준안 중 초등학교에 해당되는 내용은 <표 2>에서와 같이 5개영역과 3단계로 제시하고 있다.

단계 영역	1단계	2단계	3단계
정보의 이해와 윤리	<ul style="list-style-type: none"> · 정보기기의 이해 -정보기기 활용의 예 -정보기기 종류 -정보기기 활용의 이로운 점 · 정보와 생활 -생활에서 정보 사용의 예 -단어 전달 능력을 통한 정확한 정보전달 중요성 	<ul style="list-style-type: none"> · 정보의 개념 -정보의 뜻과 중요성 -정보의 차이점과 공통점 · 정보 윤리의 이해 -통신 예절 -정품 소프트웨어 활용의 중요성 	<ul style="list-style-type: none"> · 정보 활용의 자세와 태도 -정보공유의 중요성, 활용 -정보공유 후 좋은 점 · 올바른 정보 선택과 활용 -정보 구분 -유용한 정보 구분 -개인 정보의 중요성과 보호
컴퓨터 기초	<ul style="list-style-type: none"> · 컴퓨터의 구성 요소 -컴퓨터 구성 기본요소 -본체, 키보드, 모니터의 기능설명 · 컴퓨터의 기초 작동 방법 -컴퓨터 켜고 끄는 올바른 순서 -게임형식의 학습을 통한 마우스 이용 방법 -올바른 운재(문자, 숫자 입력 수정) -디스켓, cd-rom 타이틀 등 정보전달 매체의 사용 방법 · 컴퓨터와 건강 -컴퓨터 사용의 바른 자세 -시력 보호하는 방법 · 컴퓨터 기본 관리 -사용 후 주변 정리 	<ul style="list-style-type: none"> · 운영 체제의 구성요소 -컴퓨터 화면의 구성요소 -아이콘의 기능과 모양의 차이점 -파일폴더의 선택, 복사, 이동, 삭제 -보조기억장치 관리 활용 -보조프로그램 사용 · 컴퓨터 바이러스의 이해 -컴퓨터 바이러스 이해 -백신 프로그램 등으로 컴퓨터를 점검, 치료 	<ul style="list-style-type: none"> · 하드웨어와 소프트웨어의 이해 -하드웨어 종류와 특징 -소프트웨어의 종류와 특징 · 운영 체제 사용법 익히기 -탐색기이용 디스크, 폴더, 파일 관리 -제어판 기능 익히고 사용 -단축키 사용법 -프로그램 설치 삭제 -백신 프로그램 등으로 컴퓨터를 관리 · 유틸리티 프로그램 활용 -파일 압축/해제 프로그램 종류와 형식 -압축 형식에 따라 알맞은 프로그램 선택 활용
컴퓨터 통신		<ul style="list-style-type: none"> · 인터넷 기본 사용 방법 -홈페이지 개념과 용도 -브라우저 기본 사용법 -학습에 필요한 홈페이지 접근 	<ul style="list-style-type: none"> · 전자우편과 정보 나누기 -편지 교환 -자료 교환 -게시판, 채팅 의견 교환

단계 영역	1단계	2단계	3단계
소프트웨어의 활용	<ul style="list-style-type: none"> 교육용 소프트웨어 활용 학습 -게임 따라하기 -교육용 소프트웨어 이용한 다양한 활동 	<ul style="list-style-type: none"> 워드프로세서를 이용한 자료의 작성과 관리 -자료작성 -수정 편집 -파일로 관리 멀티미디어의 기초 -제작된 자료 학습에 활용 -간단한 자료 만들기 프리젠테이션의 기본 기능 -기본기능 익히기 -간단한 자료 입력 프리젠테이션 	<ul style="list-style-type: none"> 워드프로세서의 고급 기능과 활용 -계제활용 문서 작성 다양한 교육용 소프트웨어 활용 -모의실험형태 소프트웨어 활용 -전자학습교재 활용 -사 전 류, cd-rom자료 활용 프리젠테이션 활용 -자료(사진, 글자, 소리, 동영상, 그림) 입력 -자료 관리 인쇄
종합 활동	<ul style="list-style-type: none"> 통신을 이용한 자료 수집과 활용 -교사계시웹사이트에서 자료 수집 관리 -수집한 자료 활용 	<ul style="list-style-type: none"> 정보 검색 및 활용 -정보검색 방법 -검색 사이트 활용 -찾은 정보 정리 -자료실에서 찾아 주고받기 협동 프로젝트 학습 -모둠별 과제 해결 -모둠일기 쓰기 확급 환경 꾸미기 -학급 문집 만들기 	

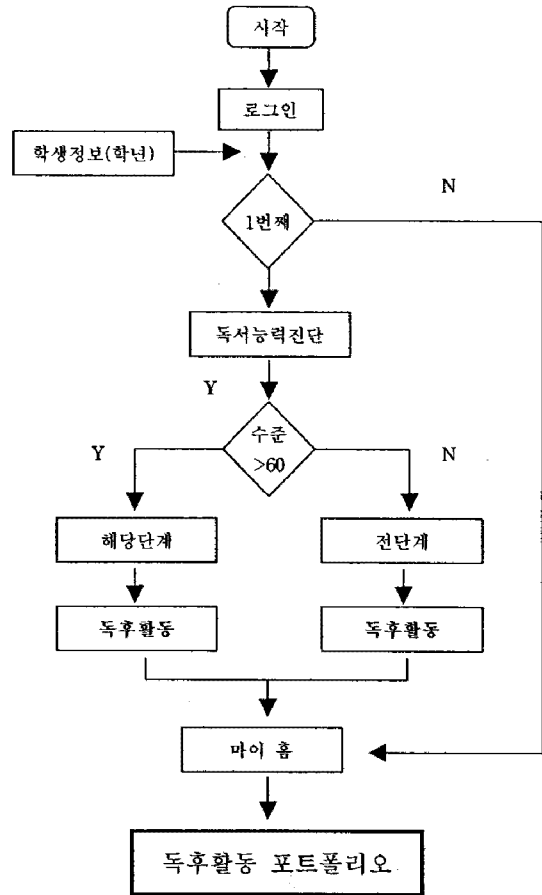
<표 2> 교육부 ICT 기준안

3. 수준별 독서교육지원 시스템 설계

3.1 시스템 흐름도

시스템에 회원가입을 하면 교사, 학생, 학부모에 따라 시스템에서 제시하는 안내에 따라 활용방법과 역할이 달라진다. 학생은 최초 로그인시 독서능력 진단지를 통해 자신의 단계가 결정된다. 이후 자신의 독서능력 단계에 따라 알맞은 도서와 독서전 활동을 안내 받고 이후 자신의 단계에 맞는 독후활동을 전개하고 독후활동의 내용은 마이홈에 포트폴리오로

정리된다. 전체 흐름은 <그림 1>와 같다.



<그림 1> 시스템 흐름도

3.2 수준별 독후활동 설계

학생은 최초 시스템에 접속하여 진단평가를 통해 단계가 결정되면서 독서교육의 전반적인 안내와 추천도서를 안내 받고 독서전 활동을 한다. 이를 통해 수준에 알맞은 도서를 선정하여 독서활동을 전개하고 <표 3>에서 제시된 수준별 독후활동을 실시하게 된다.

<표 3>에서 제시된 독후활동은 제7차 초등학교 국어과 하위목표와 교육부 ICT 기준안을 고려하여 선정되었다.

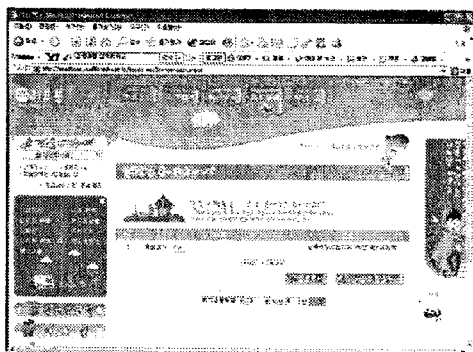
독 후 활 동	1 단계	2 단계	3 단계	4 단계	ICT기능
미로찾기	○	○	○	○	온라인 게임
나도작가	○	○	○	○	글 게시판
온라인퍼즐	○	○	○	○	온라인 게임
독서감상화	○	○	○	○	그림 게시판
책광고만들기			○	○	그림+글게시판

독 후 활 동	1 단계	2 단계	3 단계	4 단계	ICT기능
가사바꾸기			○	○	음성게시판
시화전	○	○	○	○	글 게시판
독서토론			○	○	글 게시판
바꾸어쓰기			○	○	글 게시판
독서퀴즈	○	○	○	○	온라인 게임
이야기이어쓰기	○	○	○	○	글 게시판
책 소개하기	○				글 게시판
생각 그물	○				마인드맵 프로그램
편지쓰기		○			글 게시판
인물사전만들기		○			마인드맵 프로그램
캐릭터 그리기			○		그림 게시판(그림판)
우표만들기			○		그림 게시판(그림판)
등장인물비교하기			○		마인드맵 프로그램
극본으로 바꾸기				○	글 게시판
시로 바꾸어 쓰기				○	글 게시판
방송원고만들기				○	음성+글 게시판

<표 3> 수준별 독후활동

1) 1단계 독후활동

1단계에서 이루어지는 독후활동은 미로찾기, 나도작가, 온라인퍼즐, 독서감상화, 시화전, 독서퀴즈, 이야기이어쓰기, 책소개하기, 생각그물 등 9가지로 구성되어 있으며 온라인게임과 글 게시판과 그림게시판을 이용하도록 구성되어 있다. <그림 2>은 1단계의 독후활동의 화면이며 <표 4>는 1단계 독후활동의 구체적인 내용이다.



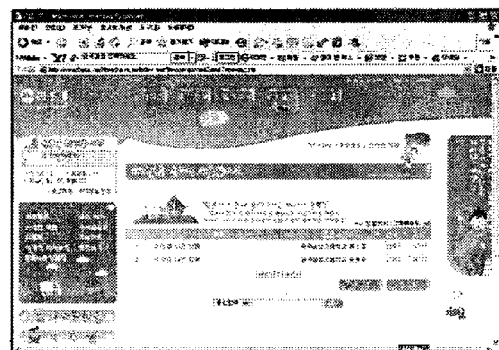
<그림 2> 1단계 독후활동

독후활동	내 용	ICT기능
미로찾기	내가 읽은 동시를 미로로 만들어 보기	온라인 게임
나도작가	동화속 주인공이 되어 상상하여 써 보기	글 게시판
온라인퍼즐 만들기	읽은 책속의 내용을 중심으로 퍼즐만들기	온라인 게임
독서감상화	책속의 한 장면을 그대로 그리기	그림 게시판
시화전	읽은 책의 내용을 중심으로 동시 짓기	글+그림 게시판
독서퀴즈	읽은 책속의 내용을 중심으로 퀴즈 만들기	온라인 게임
이야기 이어쓰기	원인과 결과가 드러나게 이야기의 뒷부분 꾸며보기	글 게시판
책 소개하기	감동받은 내용을 소개하기	글 게시판
생각그물 만들기	주인공의 성격을 나타내는 생각그물	온라인 게임

<표 4> 1단계 독후활동 내용

2) 2단계 독후활동

2단계에서 이루어지는 독후활동은 미로찾기, 나도 작가, 온라인퍼즐, 독서감상화, 시화전, 독서퀴즈, 이야기이어쓰기, 편지쓰기, 인물사전 만들기 등 9가지로 구성되어 있으며 온라인게임과 글 게시판과 그림게시판을 이용하도록 구성되어 있다. <그림 3>는 2단계의 독후활동의 화면이며 <표 5>는 2단계 독후활동의 구체적인 내용이다.



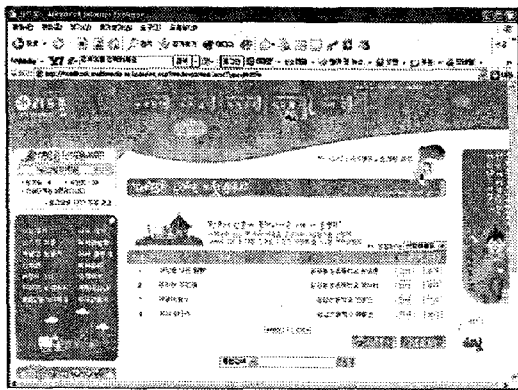
<그림 3> 2단계 독후활동

독후활동	내 용	ICT기능
미로찾기	내가 읽은 동시를 미로로 만들어 보기	온라인 게임
나도작가	작품의 배경과 인물의 삶의 모습이 오늘 날과 어떻게 다른지 써 보기	글 게시판
온라인퍼즐 만들기	읽은 책속의 내용을 중심으로 퍼즐만들기	온라인 게임
독서감상화	작품의 배경과 인물을 중심으로 그리기	그림 게시판
시화전	읽은 책의 내용을 중심으로 동시 짓기	글+그림 게시판
독서퀴즈	읽은 책속의 내용을 중심으로 퀴즈 만들기	온라인 게임
이야기 이어쓰기	주인공의 성격이 달라진다면 어떻게 될까 생각하여 뒷부분 꾸미기	글 게시판
편지쓰기	주인공과 작가에게 편지쓰기	글 게시판
인물사전만들기	등장인물의 성격을 중심으로 인물사전 만들기	온라인 게임

<표 5> 2단계 독후활동 내용

3) 3단계 독후활동

3단계에서 이루어지는 독후활동은 미로찾기, 나도작가, 온라인퍼즐, 독서감상화, 책광고만들기, 시화전, 독서토론, 바꾸어쓰기, 독서퀴즈, 이야기이어쓰기, 캐릭터그리기, 우표만들기, 등장인물비교하기 등 14가지로 구성되어 있으며 온라인게임, 글 게시판, 그림게시판, 음성 게시판을 이용하도록 구성되어 있다. <그림 4>는 3단계의 독후활동의 화면이며 <표 6>은 3단계 독후활동의 구체적인 내용이다.



<그림 4> 3단계 독후활동

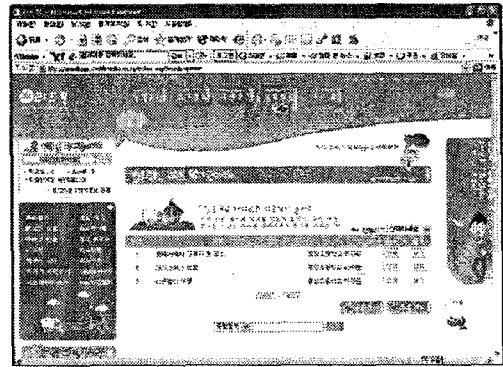
독후활동	내 용	ICT기능
미로찾기	내가 읽은 동시를 미로로 만들어 보기	온라인 게임
나도작가	자신이 알고 있는 배경지식을 이용하여 내용 바꾸어 쓰기	글 게시판
온라인퍼즐 만들기	읽은 책속의 내용을 중심으로 퍼즐만들기	온라인 게임
독서감상화	작품의 내용을 생각하며 자신의 생각과 느낌을 그리기	그림 게시판
책광고만들기	읽은 책을 광고하여 보기	글+그림 게시판
가사바꾸기	읽은 책 내용으로 노래 가사 바꾸기	음성게시판
시화전	읽은 책의 내용을 중심으로 동시 짓기	글+그림 게시판
독서토론	주인공의 행동에 대하여 의견 제시하기	글 게시판
바꾸어쓰기	책의 내용을 자신이 알고 있는 다른 사건으로 바꾸기	글 게시판
독서퀴즈	읽은 책속의 내용을 중심으로 퀴즈 만들기	온라인 게임
이야기 이어쓰기	뒷부분을 예측하여 써 보기	글 게시판
캐릭터그리기	주인공의 성격을 나타내보기	그림 게시판
우표만들기	소개하고 싶은 책을 내용으로 우표만들기	그림 게시판
등장인물비교하기	등장인물 성격 비교하기	온라인 게임

<표 6> 3단계 독후활동 내용

4) 4단계 독후활동

4단계에서 이루어지는 독후활동은 미로찾기,

나도작가, 온라인퍼즐, 독서감상화, 책광고만들기, 시화전, 독서토론, 바꾸어쓰기, 독서퀴즈, 이야기이어쓰기, 극본으로 바꾸기, 시로 바꾸어 쓰기, 방송원고만들기 등 14가지로 구성되어 있으며 온라인게임, 글 게시판, 그림게시판, 음성 게시판을 이용하도록 구성되어 있다. <그림 5>는 4단계의 독후활동의 화면이며 <표 7>은 4단계 독후활동의 구체적인 내용이다.



<그림 5> 4단계 독후활동

독후활동	내 용	ICT기능
미로찾기	내가 읽은 동시를 미로로 만들어 보기	온라인 게임
나도작가	배경이 달라진다면 어떻게 될 것인가 생각하며 글 쓰기	글 게시판
온라인퍼즐 만들기	읽은 책속의 내용을 중심으로 퍼즐만들기	온라인 게임
독서감상화	작품의 내용을 생각하며 자신의 생각과 느낌을 그리기	그림 게시판
책광고만들기	읽은 책을 광고하여 보기	글+그림 게시판
가사바꾸기	읽은 책 내용으로 노래 가사 바꾸기	음성게시판
시화전	읽은 책의 내용을 중심으로 동시 짓기	글+그림 게시판
독서토론	책의 결말부분이나 저자의 의도에 대한 의견을 제시하기	글 게시판
바꾸어쓰기	책의 내용을 자신이 알고 있는 다른 사건으로 바꾸기	글 게시판
독서퀴즈	읽은 책속의 내용을 중심으로 퀴즈 만들기	온라인 게임
이야기 이어쓰기	뒷부분을 예측하여 써 보기	글 게시판
극본으로 바꾸기	동화나 소설의 일부분을 극본으로 바꾸어 써 보기	글 게시판
시로 바꾸어 쓰기	동화나 소설의 일부분을 시로 바꾸어 보기	글 게시판
방송원고 만들기	아나운서가 되어 친구들에게 소개하는 방송원고 만들기	음성 게시판

<표 7> 4단계 독후활동 내용

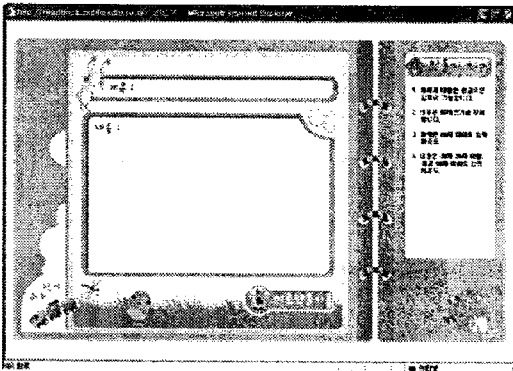
5) 온라인 게임

본 수준별 독서지원시스템의 독후활동에서는 학생들의 흥미와 관심을 높이고 적극적으로

참여할 수 있도록 유도하고 이를 통해 독서능력의 향상을 이루고자 미로찾기, 온라인 퍼즐, 독서퀴즈, 생각그물, 인물사전만들기, 등장인물 비교하기 등 온라인게임을 개발하였다.

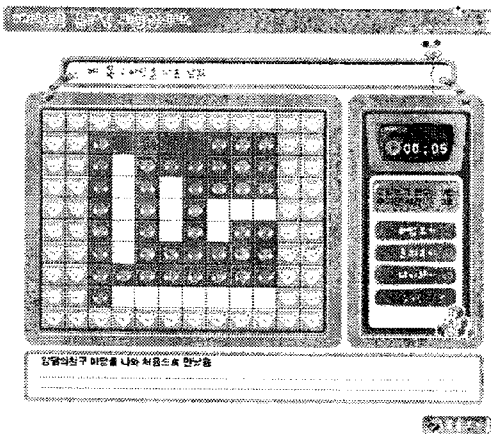
온라인 게임은 학생들이 스스로 참여하여 만들어 갈수 있도록 구성하였다. 학생들의 자신이 만들어 낸 활동을 서로 공유함으로써 자기 주도적학습력과 독서능력의 신장을 이룰수 있을 것이다.

미로찾기는 1단계-4단계까지 제공되어지며 <그림 6>과 같이 학생이 읽은 동시를 직접 입력하면 시스템에서 자동적으로 미로를 만들어 낸다.



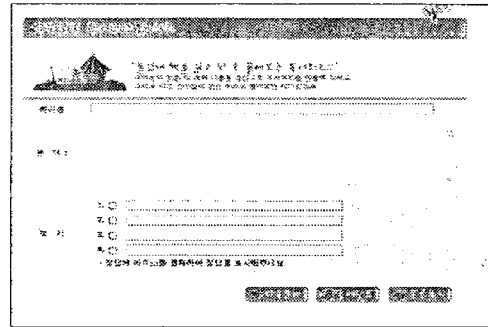
<그림 6> 미로찾기

온라인퍼즐은 1단계-4단계까지 제공되어지며 <그림 7>과 같이 학생들이 책속의 내용을 중심으로 퍼즐의 문제와 정답을 입력하면 시스템에서 자동으로 퍼즐을 생성한다.



<그림 7> 온라인 퍼즐

독서퀴즈는 1단계-4단계까지 제공되어지며 <그림 8>과 같이 학생들이 자신이 읽은 책의 내용을 중심으로 직접 문제를 객관식과 주관식으로 선택하여 출제하도록 하였다.



<그림 8> 독서퀴즈

1단계 생각 그물, 2단계 인물사전만들기, 3단계 등장인물비교하기는 학생들이 읽은 책의 내용을 중심으로 등장인물, 사건, 내용 등을 마인드 맵 프로그램을 활용하도록 하였다.

4. 결론

본 연구에서 개발한 「멀티미디어 기술을 활용한 초등학교 수준별 독서교육지원시스템」은 제7차 초등학교 국어과 하위목표와 교육부 ICT 기준안을 고려하여 개발되어진 수준별 독후활동을 제시함으로써 텍스트위주의 독후활동에서 수준에 알맞은 다양한 멀티미디어적 요소가 가미된 수준별 독후활동의 전개가 이루어 질 것이다. 수준별 독후활동의 제공은 학생들의 독서에 대한 흥미와 관심을 증대시키고 이를 통해 독서능력 향상과 자기주도적 학습력을 신장 시킬 것이다. 또한 수준별 독후활동을 통하여 다른 교과목의 학업성취 수준도 향상시키는 효율적 교육 성과달성에 기여할 것이다.

향후 독서교육지원시스템의 효과 분석을 위해 본 연구를 통해 개발된 시스템을 교육현장에 적용해 보고 사전·사후검사를 통해 효과를 검증하여야 할 것이다. 이를 위해 학생의 전반적인 독서능력을 평가할 수 있도록 어휘력, 독해력, 창의력 등이 얼마나 신장되었는지를 판별할 수 있는 독서능력진단지 개발이 필요하다.

5. 참고문헌

- [1] 김재복 외, “초등학교 교육과정해설”, 교육부, pp.37-106, 1999.
- [2] 엄정화 외, “웹기반 과정중심 독서교육 시스템 설계 및 구현”, 한국정보교육학회, 제 7권, 제 1호, 2003.
- [3] 민인식, “독서능력 측정에 관한 연구”, 진주교육대학원 석사학위 논문, 1999.
- [4] 최창훈 외, “멀티미디어 기술을 활용한 초등학교 수준별 독서지원 시스템 개발”, 한국정보교육학회 2004년 하계 학술발표논문집, 제9권, 제2호, 2004.
- [5] 최창훈 외, “멀티미디어 기술을 활용한 초등학교 수준별 독서지원 시스템 개발”, 한국정보교육학회, 제9권, 제2호, 2005.
- [6] 외간초등학교, “수준별 개별지도를 통한 바른 독서 습관 형성”, 경상남도거제교육청 지정 독서교육 시범학교, 2001.
- [7] 박용휘, “초등학교 고학년용 자기주도적 학습능력 진단 척도의 타당화” 한국교원대학교 대학원 박사학위논문, 2003.
- [8] 조영식, “창조적 독서교육 I, II”, 교육과학사, 2003.
- [9] 이운형 외, “초등학교 독서교육을 위한 학급홈페이지 설계”, 한국정보교육학회 2000년 하계 학술발표논문집, 제 5권, 제 2호, 2000.
- [10] 이도형, “초등학교 고학년에서의 독서교육과 독서 평가”, 독서연구, 제 4호, 1999.
- [11] 박창욱 외, “독서교육을 위한 웹기반 동료평가 시스템”, 한국정보교육학회 2002년 동계 학술발표논문집, 제 7권, 제 1호, pp.235, 2002.
- [12] 김영훈 외, “독서교육 활성화를 위한 학급 경영 시스템”, 한국정보교육학회 2000년 하계 학술발표논문집, 제 5권, 제 2호, pp.165-172, 2000.
- [13] 민찬규 외, “제7차 교육과정에 따른 성취기준 및 평가기준 개발연구”, 부산영어교육, 제 14권, 제 2호, 2002.
- [14] 정한용, “독서교육의 평가”, 경기교육 144, 1999.
- [15] 김철 외, “초등학교 웹기반 독서교육지원 시스템 개발에 관한 연구”, 한국정보교육학회 논문지, 제 6권, 제 1호, 2002.
- [16] 차차훈 외, “자기 주도적 독서력 신장을 위한 독서표현활동 시스템 설계 및 구현”, 한국정보교육학회 2003년 동계 학술발표논문집, 제 8권, 제 1호, 2003.
- [17] 김진무, “사고력 향상을 위한 독서지도 평가에 관한 연구”, 전북대 석사 논문, 1996.
- [18] 이오일, “현행 독서교육의 문제분석을 통한 독서지도 고찰에 관한 연구”, 한양대 석사논문, 1986.
- [19] 엄화자, “초·중·고교생의 독서태도와 가치성향 및 행동 특성과의 관계”, 한국교원대 석사논문, 1994.
- [20] 천경록 외, “독서지도론”, 박이정, 2003.
- [21] 천경록, “읽기 교육 방법과 사고기술”, 한국초등국어교육학회, 한국초등국어교육 21집, 2002.
- [22] 하옥선, “수준별 독서 활동이 자기주도적 학습에 미치는 효과”, 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2002..