

다중지능 유형별 독후활동 연구

A Study on After-Reading Activity by Types of Multiple Intelligences

임 성 관 (Seong-Gwan Lim)*

초 록

본 연구는 독서교육의 문제점을 다중지능 이론과 독후활동에 근거를 두고 논하고자 한다. 다중지능 이론은 하워드 가드너 박사가 인간에게는 누구나 무한한 능력이 있다는 전제 하에 8가지의 유형을 주장했는데, 각 다중지능 유형별로 독후활동을 분석 및 적용하여 아동들의 다양한 지능을 고루 증진시키고 창의성을 높이기 위한 독서교육을 하기 위하여 새로운 프로그램을 제안한다. 새로운 프로그램은 아동들이 독서교육 시간에 결과물을 완성해야 한다는 생각을 버리고 다양한 경험과 과정을 통해 서로가 가진 자기만의 강점 지능을 발전시키고 모자란 능력을 보완시키는데 그 목적이 있다. 프로그램의 타당성을 입증하기 위해 아동 독서교육전문가들로 구성된 표본 집단을 통해 FGI(Focus Group Interview)를 진행했으며, 분석 결과 표본 집단의 전반적인 생각이 연구자의 기대 효과와 부합하는 결과를 얻었다. 현재, 그리고 미래의 모든 아동들이 독후활동을 할 때 꼭 작품을 완성해야 한다는 중압감에서 벗어나 활동 과정에서 즐거움을 느끼고 자신의 능력을 향상시킬 수 있는 교육이 이루어진다면, 독서교육적으로 한 차원 발전된 의미를 가진다고 본다.

ABSTRACT

This study tries to discuss the problems of reading education based on the theory of multiple intelligences and after reading activity. For the theory of multiple intelligences, Dr. Howard Gardner asserted eight types of multiple intelligences under the presupposition the anyone had infinite ability. He analyzed and applied reading education by types of multiple intelligences and proposed a new program for the reading education aiming to evenly promote children's various intelligences and heighten their creativities. The purpose of the new program is to have children throw away the idea that they should perfect their resultants in reading education time, develop their own strong intelligences through various experiences and processes and complement their lacking abilities. To prove the validity of the program I made FGI (Focus Group Interview) to the sample group consisting of child reading education experts. Analyzing the interview showed that the general idea of the group corresponded to the researcher's expectation effect. I see that reading education has one-dimensionally developed significance if it enables all the children of the present and the future not to have the oppressive feeling that they should produce masterpieces in reading education but to take pleasure in the activities and improve their own abilities.

키워드: 다중지능, 다중지능 유형, 독서교육, 독서지도, 독후활동
Multiple Intelligences, Types of Multiple Intelligences, Reading Education,
Reading Guidance, After-Reading Activity

* 휴독서치료연구소 소장, 경기대학교 교육대학원 사서교육전공 초빙교수(harin75@hanmail.net)
논문접수일자 : 2015년 11월 16일 논문심사일자 : 2015년 12월 3일 게재확정일자 : 2015년 12월 3일
한국비블리아학회지, 26(4): 65-82, 2015. [http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2015.26.4.065]

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

1905년 프랑스의 심리학자 알프레드 비네(Alfred Binet)가 세계 최초로 지능검사를 개발한 이후, 지능의 발달 정도를 나타내는 IQ(Intelligence Quotient)는 인간의 지능을 평가한 결과의 측면에서 최근까지도 절대적인 권위를 갖고 있었다. 하지만 IQ 자체는 지능이 높은 사람을 찾는 것이 아니라 지적으로 장애가 있는 사람을 가려낼 목적으로 만들어진 것이기 때문에 객관성에 대한 논란은 계속 이어져 왔다. 그럼에도 당초의 목적과는 달리 IQ 지수는 지적인 장애가 있는 사람과 정상인, 천재(영재)와 범재를 구분 짓는 잣대가 된 것은 물론이고, 사회 여러 측면에서 위계를 정하는데 활용이 되었다. 즉 이 결과를 통해 한 사람의 능력과 상태를 감별하고 판단한 것이다. 그러나 한 사람의 지능은 IQ 지수만으로 판정할 수 없는 복잡한 것들을 포함하고 있다. 따라서 IQ가 인간의 능력 중 극히 제한된 부분만을 측정하고, 이 결과로 한 사람에 대해 과도한 평가를 하고 있지 않은가에 대한 비판이 이어졌다.

이런 비판에 대한 보완적 대안으로 등장한 것이 감성지능(EQ: emotional quotient),¹⁾ 사회지능(SQ: Social Intelligence),²⁾ 다중지능(MI: Multiple Intelligences) 등이다. 이 가운데 최근 우리나라에서는 다중지능이 각광을 받

고 있는데, 이 이론은 하버드대학교 교육대학원 교육심리학과 교수인 하워드 가드너(Howard Gardner)가 1983년에 제시를 한 것이다. 그는 자신의 교육철학을 집대성한 책 『인간은 어떻게 배우는가?(The Disciplined Mind)』에서 다중지능 이론을 만들게 된 이유를 다음과 같이 설명하고 있다.

“학문적 소양을 갖추고 잘 훈육됐으며 비판적이면서도 창의적으로 생각할 수 있는 사람, 문화에 대한 폭넓은 지식을 갖추고 새로운 발견과 대안들에 대해 토론할 수 있는 적극성을 갖춘 사람, 옳다고 믿는 것을 위해 기꺼이 위험을 감수할 사람을 길러내는 것이 교육의 목표가 되어야 한다(p. 31).”

더불어 한국 학생들에게도 다중지능 이론의 접목을 통한 교육이 필요하다고 다음과 같이 강조하고 있다.

“한국 학생들은 획일화되고 표준화된 시험에서 높은 점수를 획득하고, 문제풀이에 능하다. 하지만 규격화되고 획일화된 시험이 아닌 다양한 분야에서 더 뛰어나고 재주가 있는 청소년과 젊은이에게 이것은 엄청난 스트레스를 유발한다. 한국은 학업의 성취와 성과 면에서 돋보이긴 하지만, 그만큼 스트레스도 눈에 띄게 두드러진다. 한국 부모들은 자녀들을 자주 엄하게 대하는데, 아마 그들이 어렸을 때 이런 스트레스를 받았기 때문일 것이다. 내 경험상 한국 학생들은 자기 자신에게도 엄격하며 너무 많은 것을 요구한다. 이런 태도는 어느 정도는 필요할

1) 지능지수(IQ)와 대조되는 개념으로 자신의 감정을 적절히 조절, 원만한 인간관계를 구축할 수 있는 '마음의 지능 지수'를 뜻한다. 이는 미국의 심리학자 다니엘 골만(Daniel Goleman)의 저서 『감성지능(emotional intelligence)』에서 유래되었지만 타임즈가 이 책을 특집으로 소개하면서 'EQ'라는 용어를 처음으로 사용하여 기업과 학계에 널리 알려지기 시작했다.

2) 역시 다니엘 골만이 정립한 개념으로, 상대방의 감정과 의도를 읽고 타인과 잘 어울리는 능력을 말한다.

수 있지만 자기 파괴적으로 흐를 수 있기 때문에 위험하다고 생각한다. 한편 동아시아인들은 서양 사람에 비해 창조적이지 않다는 통설이 있는데, 나는 이에 동의하지 않는다. 이미 한국 출신의 창조적 예술가, 음악가, 과학자들이 한국과 해외에서 활발하게 창조적 능력을 펼치고 있는 것이 그 증거다(중앙일보 2015, 종합 16면).”

이와 같이 다중지능 이론은 모든 사람에게 그들 자신만의 고유의 잠재력이 있다는 희망을 주고, 부모와 교사들에게는 아이들을 다르게 보는 통로를 제공해 준다. 즉 ‘지능’이란 용어를 단순한 것이 아닌 복합적인 것으로 제시하고 있기 때문에, 사람들은 누구든 자신의 잠재력을 보다 입체적으로 파악하여 강점 지능에 따라 다양한 방식으로 그것을 키워 나갈 수 있다는 것을 깨닫게 해준다.

그렇다면 ‘비관적이면서도 창의적으로 생각할 수 있는 사람’, ‘문화에 대한 폭넓은 지식을 갖추고 새로운 발견과 대안들에 대해 토론할 수 있는 적극성을 갖춘 사람’, ‘옳다고 믿는 것을 위해 기꺼이 위험을 감수할 사람’을 길러내기 위해서는 어떤 전략에 따른 교육이 필요할까? 본 연구는 이 질문에 대한 답을 찾아가는 여러 경로 중 하나이다. 다만 보편적으로 실시되고 있으면서도 전술한 측면을 모두 이룰 수 있는 활동은 ‘독서’라는 전제 하에, 독서교육의 목표 달성을 위해 계획 및 실행되는 독후활동에도 다중지능 유형을 접목할 필요성과 그 실재를 제시하는데 목적이 있다.

1.2 연구문제 및 방법

본 연구는 다중지능 이론을 바탕으로 유형별

적정 독후활동을 모색하고 제안하는데 목적이 있다. 이를 위해 문헌 조사를 통해 다중지능과 독후활동의 개념을 정리하는 등 이론적 기반을 확립한 뒤, 선행연구의 결과를 바탕으로 다중지능 유형별 독후활동을 제안하였다. 이어서 연구의 타당성을 입증하기 위해 독서교육전문가들 6명으로 구성된 표본 집단을 통해 FGI(Focus Group Interview)를 진행한 뒤, 그 결과를 분석하여 연구자가 모색한 다중지능 유형별 독후활동이 그들의 의견에도 부합되는지의 여부를 살펴보았다. 나아가 이 과정을 통해 얻은 결과를 바탕으로 다중지능 유형별 적정 독후활동을 실시할 필요성과 그 방안에 대해서도 제안하였다.

2. 이론적 배경

2.1 다중지능

다중지능의 발견은 신경과학의 발달에 힘입은 바 크다. 신경과학을 통해 인간의 두뇌는 영역에 따라 다른 역할을 담당하고 있다는 것이 밝혀졌기 때문이다. 예를 들어 두정엽은 물리적, 수학적 기능을 담당하고, 측두엽은 언어영역을 관장하며, 전두엽은 대인관계에 관련된 역할을 한다는 것이다. 또한 각 영역의 발달 정도가 해당 능력의 차이를 만든다는 것도 드러났다(EBS 제작팀 2009, 179-180).

가드너는 인간의 잠재적 능력과 그것의 발달에 깊은 관심을 갖게 되는데, 피아제(Jean Piaget) 이론에 심취하였다. 그는 피아제의 이론보다 더 깊이 인간의 정신을 파고들었다. 피아제 이

론이 인간의 정신에 어떻게 작용하는가를 너무 좁게 설명하고 있다고 재평가하면서, 인간의 사고 전체를 이끄는 한 가지 형태의 인지는 없으며 적어도 여덟 가지의 지능이 있고 이들은 서로 독립적으로 작용한다고 주장하였다(김효경 2009, 5-6).

가드너가 다중지능 이론을 주장하는 기본적인 원리를 세 가지로 요약하면 다음과 같다. 첫째, 지능은 단일한 능력요인 혹은 다수의 능력요인으로 구성된 하나의 지능으로 구성되는 것이 아니라 서로 별개로 구분되는 다수의 지능으로 구성된다. 다중지능 이론의 기본적인 주장은 모든 인간이 8개 이상의 지적 능력을 개발시킬 수 있는 잠재력을 소유하고 있다는 것이다. 둘째, 이 지능들은 서로 독립적이다. 단일한 능력요인 혹은 다수의 능력요인으로 구성된 하나의 지능을 가정할 때 이 지능검사서 높은 점수를 획득한 사람은 여러 분야에서 능력이 뛰어날 것이라고 가정한다. 서로 별개로 구분되는 다수의 지능을 가정할 때, 각각의 지능을 구성하는 능력들이 서로 별개인 것을 강조하고, 또 각각의 지능은 그 자체가 하나의 독립된 체제로서 기능하는 것이지, 소위 '지능'이라 불리는 상위체제의 일부로서 기능하는 것이 아님을 강조한다. 따라서 인간은 여러 다양한 종류의 내용을 다룰 수 있는 능력은 있으나, 한 내용에 대한 그의 능력은 다른 내용에 대한 그의 능력과는 상관이 없다고 주장한다. 천재는 특정한 내용에만 한정되어 있는 것이며, 모든 인간은 전체적인 일반적 능력에 다양하게 의존하는 것이 아니라 여러 가지 다양하고 특수한 지능을 표현하도록 진화되어 왔다. 셋째, 지능은 서로 상호작용한다. 각각의 지능이 서로 독립적으로

기능한다고 해서 그들이 함께 작용할 수 없다는 것을 의미하지는 않는다. 오히려 실제의 활동 분야에서는 독특한 지능 이외에 다른 지능을 요구한다. 가령 음악분야의 활동은 어느 분야든 음악적 지능을 요구한다. 그러나 음악 분야 이외에도 바이올리니스트는 음악적 지능 외에 신체-운동적 지능을, 지휘자는 대인관계 지능을, 오페라 지휘자는 공간적 지능, 인간관계 지능과 수리 및 언어적 지능을 추가로 필요로 한다. 한 분야의 활동이 하나 이상의 지능을 필요로 하듯 이 한 가지 종류의 지능도 여러 분야의 지적 활동에서 공통으로 소용된다. 가령 운동감각 지능은 바이올린 연주자에게도, 수술하는 외과 의사에게도 그리고 운동선수에게도 필요한 지능이다. 사람들은 8가지 종류의 지능을 모두 갖고 있되 개인에 따라, 문화에 따라 특별히 어느 종류의 지능이 더 높을 수 있으며 서로 다른 종류의 지능이 상호작용하는 방식도 개인과 문화에 따라 또한 차이가 날 수 있다는 것이다(Jeon 2001, 74-75).

하워드 가드너가 처음 제시한 인간의 능력은 음악적 능력(musical intelligence), 신체-운동적 지능(bodily-kinesthetic intelligence), 논리-수학적 지능(logical-mathematical intelligence), 언어적 지능(linguistic intelligence), 공간적 지능(spatial intelligence), 대인관계 지능(interpersonal intelligence), 자기이해 지능(intrapersonal intelligence)이었다. 그리고 아직은 초기 단계에 있는 다중지능 이론이기에, 그 이외에 있을 수 있는 다른 지능을 결코 배제하지 않았다. 최근에는 자연탐구 지능(naturalist intelligence)을 새롭게 목록에 첨가하였고, 실존적 지능(existential intelligence)을 제기하기도 했지만 아직

널리 인정되지 않았다(김효경 2008, 6-7).

독서 및 독후활동에 참여하는 학생의 다중지능을 측정하기 위해서는 대구대학교 심리학과 응용심리연구소와 성균관대학교 아동학과 창의성 및 영재교육 팀이 공동으로 개발한 검사인 K-MIS를 활용할 수 있으며, 이 결과를 바탕으로 강점 지능을 더욱 강화하며 약점 지능은 보완할 수 있는 독후활동을 전개해 나갈 필요가 있다.

2.2 독후활동

독후활동이란 독서 후 그 책의 내용을 중심으로 느낌이나 생각, 감상, 의견, 비평, 인상 등을 다양한 방법으로 나타내어 보는 활동을 말한다. 또한 독서 후의 다양한 활동은 아이들에게 책에 대한 흥미를 유발시키고, 다음 독서에 대한 기대와 즐거움을 안겨줄 수 있다. 책을 읽고 항상 똑같이 하는 감상 활동에서 벗어나 보다 개성을 살릴 수 있는 표현 활동을 하게 하면 창의적인 사고와 함께 책에 대한 이해나 감동 또한 심화시킬 수 있다(정기원 2012, 24).

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(최용훈, 조현양 2015, 17).

정기원(2012)은 독후 활동의 형식을 ① 도서 요약, ② 토론 및 토의, ③ 마인드맵, ④ 극 놀이, ⑤ 그리기와 만들기, ⑥ 독서신문 만들기, ⑦ 독후감상문으로 구분하여 설명하였다.

2.3 선행연구

다중지능 이론을 기초로 한 연구는 2000년대 들어 현재에 이르기까지 꾸준히 이어지고 있으며, 전반적인 교수학습방법은 물론 지능 영역별 접근 전략 및 프로그램 개발, 나아가 효과 검증에 이르기까지 다양하다. 문헌정보학계 역시 다중지능 이론을 접목한 연구들이 나오고 있는 것은 물론, 독서 전략 및 관련 프로그램 개발과 그 효과에 관한 연구가 이루어지고 있다. 다만 아직 활발하다고 할 수는 없으나 그 가운데 다중지능 유형과 독후활동을 연결 지어 살펴볼 수 있는 연구를 중심으로 선행연구를 고찰하였다.

먼저 송기호(2009, 25-26)는 '통합 정보활용 교육과정론'이라는 책을 통해 다중지능 영역별 특징과 교수-학습 전략을 <표 1>과 같이 정리해 제시하였다.

또한 최영임과 한복희(2009)는 '다중지능이 도서 선호 양상에 미치는 영향 분석' 연구에서 다중지능 이론을 바탕으로 학생들의 다중지능 유형에 따른 도서 선호 양상을 분석하여 그 결과를 학업 성취 수준 간에 비교분석하였다.

마지막으로 한기현(2006)은 '다중지능 독서 프로그램이 독서 능력 신장에 미치는 효과' 연구를 통해 다중지능 독서 프로그램을 구성 및 적용하여 아동의 독서 능력 향상에 효과가 있는지 검증하였다. 그 결과 거의 모든 아동들이 다중지능 독서 프로그램에 흥미를 가졌고, 독서 능력 및 독서 태도 신장에도 효과를 가져왔다고 밝혔다.

이어서 정기원(2012)은 '다양한 독후활동에 관한 연구'에서 다양한 독후활동 중 도서요약, 토론 및 토의, 마인드맵, 극놀이, 그리기와 만들

〈표 1〉 다중지능 영역별 특징과 교수-학습 전략

지능 영역	특징	교수-학습 전략
언어 지능 (Linguistic Intelligence)	<ul style="list-style-type: none"> 모든 문화권의 사람들이 갖고 있는 지능 읽기, 글짓기, 말하기, 듣기 등에서 단어를 효과적으로 사용하는 능력 	스토리텔링, 브레인스토밍, 테이프 코딩, 시·읽기 쓰기, 글짓기, 문집·신문 만들기, 동화 구연, 소리 내어 읽기
논리 수학 지능 (Logical Mathematical Intelligence)	<ul style="list-style-type: none"> 논리적으로 사고하고 수학문제를 해결하는데 사용하는 능력 숫자를 효과적으로 사용하고 논리적으로 추리하는 능력 범주화, 분류, 추론, 일반화, 가설 검증 등의 사고 과정에서 사용됨 	학습내용에 나오는 숫자 계산하기, 분류하기, 소크라테스 문답법 활용하기, 문제의 해법 추정하기, 체계적으로 생각하기
공간 지능 (Spatial Intelligence)	<ul style="list-style-type: none"> 삼차원상의 형태와 이미지를 이해하는 능력 시간적, 공간적 세계를 정확히 지각하고, 외부 세계의 지각에 근거해 기존의 형태를 바꾸는 능력 시각화 능력, 시각적, 공간적 아이디어를 기하학적으로 표현하는 능력, 자신을 공간상에 적절하게 위치시키는 능력을 포함함 	학습내용을 그림, 그래프 또는 이미지로 그려보기, 학습 자료에 색칠하여 요소 구분하기
신체 운동 지능 (Bodily Kinesthetic Intelligence)	<ul style="list-style-type: none"> 신체 전체나 여러 부분을 사용하는 능력 신체를 이용해 아이디어와 감정을 표현하는 활동과 자신의 손을 이용해 어떤 것을 만들거나 변환하는 능력 	신체동작으로 답 말하기, 학습내용을 연극·동작으로 표현하기, 학습자료 직접 조작하기, 손가락 등 신체를 활용하여 학습 활동하기
음악 지능 (Musical Intelligence)	<ul style="list-style-type: none"> 음악적 형식의 자극을 지각하고(감상), 변별하고(비평), 전환(작곡)하고 표현(연주, 가수)하는 능력 	학습내용과 연관된 노래하기, 리듬치기, 학습주제와 맞는 음악으로 학습 분위기 조성하기
인간 친화 지능 (Interpersonal Intelligence)	<ul style="list-style-type: none"> 타인을 이해하고 타인과의 관계를 맺는 능력 타인을 식별하고 그들의 기분, 의도, 동기, 기질 등을 가려내는 능력 타인의 얼굴 표정, 목소리, 몸짓에 대한 민감성, 대인관계상의 다양한 단서를 구분하는 능력, 그런 단서들에 효과적으로 반응하는 능력 	집단학습, 협동학습
자기 성찰 지능 (Intrapersonal Intelligence)	<ul style="list-style-type: none"> 자신을 이해하고, 사물에 대한 자신의 느낌이나 감정을 다스릴 수 있는 능력 자신의 행동에 대한 이유를 아는 능력 자신의 욕구나 목표를 적절한 방법으로 표현할 수 있는 능력 	1분 명상하기, 수업에서 자신의 목표 설정하기, 선택하기, 과제나 문제의 양 및 해결방법 선택하기
자연 친화 지능 (Naturalist Intelligence)	<ul style="list-style-type: none"> 동식물이나 주변 사물을 자세히 관찰하여 차이점이나 공통점을 찾아낼 수 있는 능력 	수업자료나 내용에서 요소 간 차이나 공통점 그리고 특징 발견하기

기, 독서신문, 독서 후 감상문을 독후활동에 제시함으로 독자들로 하여금 독서능력을 향상시켜 독서효과를 높이고, 또 다양한 방법으로 책

의 내용을 이해하고, 내면화하는 작업을 통해 사고력과 글쓰기 능력 등 독서의 효과를 배가시키고자 하였다.

〈표 2〉 선행연구 정리

연구자	내용
송기호 (2009)	다중지능 영역별 특징과 교수-학습 전략을 정리해 제시
최영임·한복희 (2009)	다중지능 이론을 바탕으로 학생들의 다중지능유형에 따른 도서 선호 양상을 분석하여 그 결과를 학업 성취 수준 간에 비교분석
한기현 (2006)	다중지능 도서 프로그램을 구성 및 적용하여 아동의 독서 능력 향상에 효과가 있는지 검증을 통해, 거의 모든 아동들이 다중지능 도서 프로그램에 흥미를 가졌고 독서 능력 및 독서 태도 신장에도 효과를 가져왔다고 밝힘
정기원 (2012)	다양한 독후활동 중 도서요약, 토론 및 토의, 마인드맵, 극놀이, 그리기와 만들기, 독서신문, 독서 후 감상문을 독후활동에 제시함으로 독자들로 하여금 독서능력을 향상시켜 독서효과를 높이고, 또 다양한 방법으로 책의 내용을 이해하며, 내면화하는 작업을 통해 사고력과 글쓰기 능력 등 독서의 효과를 배가시키고자 하였음
최용훈·조현양 (2015)	다매체세대인 청소년을 대상으로 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 실행하여 그 효과를 검증
본 연구와의 차이점	송기호(2009)의 연구에 제시되어 있는 교수-학습 전략에는 독후활동이 포함되어 있으나, 일반 학습 장면에서 활용할 수 있는 전략이 주가 된다. 또한 최영임과 한복희(2009)의 연구는 다중지능유형에 따른 도서 선호 양상과 학업 성취 수준 간을 비교 분석한 것이므로 독후활동 선정에 앞서 적정 도서를 선택할 때 참고할 수 있는 것이다. 이어서 한기현(2006)의 연구는 다중지능 이론을 적용해 구성된 도서 프로그램이 아동의 독서 능력 전반에 효과가 있다는 결론을 도출해 독후활동에만 초점을 맞추고 있지 않다. 또한 정기원(2012)의 연구는 일곱 가지 측면의 독후활동을 제시해 독서의 효과를 배가시키고자 하였으나 다중지능 이론을 기초로 하지 않았고, 마지막으로 최용훈과 조현양(2015)의 연구는 독후활동의 한 방법으로서 청소년을 위한 북트레일러를 제시했다는 특징이 있다. 이에 반해 본 연구는 다중지능 유형에 따라 적절한 독후활동을 적용했을 때 독서교육의 효과 또한 증진될 것이라는 전제 하에, 각 유형별 방안들을 구체적으로 제시한 특징이 있다.

또한 최용훈과 조현양(2015)은 ‘독후활동으로써 북트레일러의 효과 연구’에서 활자와 인쇄 매체보다 영상과 음향매체 그리고 다양한 멀티 미디어 기기에 익숙한 다매체세대인 청소년을 대상으로 북트레일러를 활용한 독후활동 프로그램을 실행하여 그 효과를 검증하였다. 북트레일러는 독후활동의 한 방법이라 할 수 있다.

〈표 2〉는 이상의 내용을 정리하면서 본 연구와의 차이점을 밝힌 것이다.

3. 다중지능 유형별 독후활동

3.1 다중지능 유형별 교수학습방법 및 활동

〈표 3〉은 송기호(2009)가 제시한 다중지능 영역별 교수-학습 전략과 Armstrong(1994)이 제안한 지능별 활동을 종합 정리한 것이다.

다음으로 〈표 4〉는 Campbell, Campbell과 Dickinson(2004)이 다중지능을 계발하기 위해 제안한 교수학습방법을 정리한 것이다.

〈표 3〉 다중지능 영역별 전략 및 활동

지능 영역	송기호(2009)	Armstrong(1994)
언어 지능 (Linguistic Intelligence)	스토리텔링, 브레인스토밍, 테이프 코딩, 시·읽기 쓰기, 글짓기, 문집·신문 만들기, 동화 구연, 소리 내어 읽기	토의, 단어 게임, 이야기하기, 압기하기, 읽기, 일지 쓰기
논리 수학 지능 (Logical Mathematical Intelligence)	학습내용에 나오는 숫자 계산하기, 분류하기, 소크라테스 문답법 활용하기, 문제의 해법 추정하기, 체계적으로 생각하기	퍼즐, 문제 해결, 과학 실험, 암산 숫자 게임, 비판적 사고
공간 지능 (Spatial Intelligence)	학습내용을 그림, 그래프 또는 이미지로 그려보기, 학습 자료에 색칠하여 요소 구분하기	시각 자료 제시, 미술 활동, 상상게임, 마인드맵, 은유, 시각화
신체 운동 지능 (Bodily Kinesthetic Intelligence)	신체동작으로 답 말하기, 학습내용을 연극·동작으로 표현하기, 학습자료 직접 조작하기, 손가락 등 신체를 활용하여 학습 활동하기	손놀림 학습, 마임, 드라마, 춤, 스포츠, 촉각 활동
음악 지능 (Musical Intelligence)	학습내용과 연관된 노래하기, 리듬치기, 학습주제와 맞는 음악으로 학습 분위기 조성하기	노래하기, 랩 음악 듣기
인간 친화 지능 (Interpersonal Intelligence)	집단학습, 협동학습	짝 활동, 협동 학습, 지역사회 활동, 사회적 모임
자기 성찰 지능 (Intrapersonal Intelligence)	1분 명상하기, 수업에서 자신의 목표 설정하기, 선택하기, 과제나 문제의 양 및 해결방법 선택하기	일기 쓰기 및 컴퓨터를 이용한 활동
자연 친화 지능 (Naturalist Intelligence)	수업자료나 내용에서 요소 간 차이나 공통점 그리고 특징 발견하기	관찰 및 비교하기, 색깔이나 문자의 차이 식별하기

〈표 4〉 다중지능 이론을 기초한 교수학습방법

지능	교수학습방법	
언어 지능	듣기	이야기 듣기와 소리 내어 읽기, 시낭송 듣기, 이야기꾼으로서의 교사, 강의 듣기
	말하기	이야기꾼으로서의 학생, 학급 토론, 기억하기, 보고하기, 면담하기
	읽기	자료 찾기, 교실에서의 말, 모든 교과에서 읽기, 이해를 위한 읽기
	쓰기	쓰기의 범주, 모든 교과에서의 쓰기, 내용 영역에서의 쓰기, 쓰기 시작하기, 진짜 쓰기, 쓰기 집단
논리 수학 지능	논리에 대한 교수	과학적인 방법, 모든 교육과정에서의 과학적인 사고
	연역적 논리	삼단 논법, 벤다이어그램
	귀납적 논리	유추
	사고와 학습의 증진	중재 학습, 질문 전략
	수학적인 사고과정	유형화, 그래프
	숫자로 학습하기	평균과 백분율, 측정, 계산, 확률, 기하학

지능	교수학습방법	
신체 운동 지능	드라마	공식적인 연극, 역할극, 창의적인 드라마, 시뮬레이션
	창의적 동작	신체적 지식에 대한 이해, 창의적 동작 활동의 소개, 창의적 동작을 기초 기술로 적용
	댄스	댄스 위빙업의 요소, 댄스를 통한 학습 순서
	교구	과제 카드, 과제 카드 퍼즐, 서랍 속의 잡동사니, 스탬프
	교실게임	동물사냥, 큰 마루 게임, 전체적 신체 반응 게임, 복습 게임
	신체 교육	신체적으로 교육이 잘된 학생의 특징, 체험 학습
	간단한 몸 풀기	빠른 활력소, 팔보체조, 눈 운동, 깨어나기, 침착하기
	현장 학습	현장 학습의 지침
공간 지능	도식으로 표현하기	흐름도, 시각적 개요, 학습단원 차트, 시각적 차트 도우미
	시각적 노트 필기와 브레인스토밍 기술	개념지도, 마인드맵, 다발 만들기, 마인드 스케이핑
	시각화	교실 수업의 시각화, 시각적 기억술
	학습 내용의 시각적 다양화	색으로 강조하기, 모양 바꾸기, 강의, 토론, 독서의 시각적 표현
	보드 게임과 카드 게임	보드 게임 제작을 위한 지침, 카드 게임
	건축	건축가처럼 생각하기, 교실 속의 건축 교육
	시각 예술	교육적 도구로서의 예술, 미술과 언어의 통합, 학교 교육과정을 넘어선 예술
음악 지능	기술을 획득하기 위한 음악	음악을 통해 쓰기 기술, 학습 기술, 읽기 기술, 언어 기술 가르치기
	음악 듣기	교육과정을 노래로 하기
	노래를 위한 준비	무의미한 소리내기, 합창으로 읽기
	그 외	교육과정으로 노래 만들기, 음악으로 창의성 기르기, 교실에서 악기 만들기
인간 친화 지능	협동 학습	집단 편성의 중요성, 학생의 역할, 사회적 기술, 협동적인 학습 활동
	갈등 관리	일반적인 갈등의 원인
	봉사를 통한 학습	학교 프로그램을 통한 봉사, 봉사 학습에 대한 평가, 봉사학습 관련 자료
	차이점 평가	학생들에게 학습 방법 가르치기
	다양한 관점의 계발	우리는 누구인가, 다양한 관점의 견해 이해, 다양한 상황에 대한 역할극
	다문화 교육	다문화적 관점을 가지고 가르치기, 문화지도
자기 성찰 지능	자기존중감 향상	칭찬 릴레이, 학생 개개인 인정, 동료의 지원, 자기존중감 향상을 위한 지침
	목표를 설정하고 성취하기	학습에 대한 도전, 목표 설정
	생각하는 기술	초인지
	정서지능 교육	교실 안으로 감정 끌어들이기, 감정표현을 허용하는 환경 조성
	인생에 대한 호기심과 목표 돌아보기	호기심을 기르기 위한 교실 활동, 목표 찾아내기
	자기 주도적 학습	자기 주도적인 학습을 수행하기 위한 제안
	저널쓰기	학급 저널 작성에 대한 제안
자연 친화 지능	자연 교육과정 주제	자연과학 주제, 교육과정으로서의 자연
	관찰 능력 증진	눈감고 관찰하기, 자세하게 살펴보기, 자세히 관찰하여 그리기, 기록
	관계 지각	비슷한 사물 간의 차이점 알기, 분류, 수집
	가설 설정 및 실험하기	질문하는 마음의 틀 계발
	자연학습	현장 견학

3.2 다중지능 유형별 독후활동 제안

공공도서관이나 학교도서관에서 실시되고 있는 독서지도 프로그램의 독후활동을 보면 글쓰기(독서감상문) 및 미술 활동(그리기 및 만들기)이 위주이며, 각 활동들은 차시의 목표 및 선정 자료와 연결이 되지 않는 경우도 많다. 따라서 목표와의 접근성이 떨어지고 결과 완성 위주로 진행되는 이런 활동들은 오히려 독서에 대한 흥미를 떨어트리고 특정 기능 습득 및 발휘의 장의로 전락하게 만들 수 있다. 그러므로 독서의 과정을 중요하게 생각하고 목표 및 선정 자료와 부합되는 활동을 통해 체험 및 감동 등을 적극적으로 표현할 수 있는 지도가 필요하다. 나아가 각자의 강점을 살리면서 단점을 보완해 나갈 수 있는 활동이 필요하다. 이런 필요에 따라 다중지능 이론에 근거하여 각 지능을 활용한 독후활동을 구성하고자 한 것이다. <표 5>는 송기호(2009), Armstrong(1994), Campbell, Campbell과 Dickinson(2004)이 제시한 내용을 바탕으로 본 연구자가 다중지능 유형별 적정 독후활동 영역과 세부 내용을 제안한 것이다.

이어서 <표 6>은 두 영역 이상의 다중지능을 동시에 충족시킬 수 있는 융합 독후활동 영역을 제안한 것이다. 제안을 위해 '제 1 지능 영역'을 강점 영역이자 주 영역, '제 2 지능 영역'을 약점 지능이자 부 영역이라 칭했다. 이어서 주 영역과 부 영역이 융합될 수 있는 활동을 제안했는데, 이는 강점 지능 활동과 약점 지능 활동을 동시에 실시하고자 하는 의도이면서 동시에 참여 학생들이 스스로의 강점 지능을 활용해

약점 지능을 보완할 수 있도록 돕는 활동이기도 하다.

<표 6>을 통해 제안한 독후활동들은 글쓰기, 미술, 연극, 놀이, 체험을 두루 포함하고 있다. 하지만 특정 주제를 정한 뒤 선정된 자료를 바탕으로 연결 지은 활동이 아니기 때문에, 활동 자체만으로는 명확하지 않다는 느낌을 받을 수 있다. 따라서 그 예를 다음의 <표 7>에서 제시하고자 한다.

<표 7>에 제시한 계획은 '전쟁의 역사' 가운데 '전쟁의 발생 원인을 이해한다.'를 목표로 한다. 선정 자료는 '니콜리아 포포프'의 그림책 '왜?'이고, 독후활동은 전래놀이 '땅 따먹기'를 선정했다. 또한 준비물은 전지와 병뚜껑이다. 선정 자료는 글자가 없는 그림책으로 전쟁이 왜 발생하는지 그 과정을 보여준다. 이를 바탕으로 발문을 나누고, 이어서 실제 전쟁이 영토를 넓히기 위한 목적을 갖고 있는 것처럼 땅 따먹기 전래 놀이를 진행해 본다. 이후 전쟁에서 승리를 했거나 패배한 소감을 나눈다. 이 계획에서 활용된 독후활동은 전래놀이 중 '땅따먹기'로 이는 논리 수학 지능과 신체 운동 지능을 연결 지은 것이다. 이 활동을 위해 필요한 준비물은 참여 학생들이 충분히 활동할 수 있을 만큼의 전지와 병뚜껑이다. 준비된 전지는 테이프나 풀을 활용해 붙이고, 각 모서리마다 한 사람씩 앉게 하여 자신의 진을 구축하게 한 뒤 게임을 시작하면 된다. 병뚜껑은 뒤집어 놓은 채 손가락으로 튕길 수 있으며, 세 번의 기회 안에 처음 출발한 진으로 돌아와야 그 땅을 얻은 것으로 간주한다.

〈표 5〉 다중지능 유형별 독후활동 제안

지능 영역	독후활동 영역	세부 내용
언어 지능 (Linguistic Intelligence)	글쓰기, 발표, 토론, 토의, 브레인스토밍	<ul style="list-style-type: none"> • 글쓰기: 일기, 편지, 시 등 • 발표: 스피치, 구연동화 등 • 토론: debate, CEDA 등 • 토의: 원탁토의, 포럼 등 • 브레인스토밍
논리 수학 지능 (Logical Mathematical Intelligence)	과학 실험, 계산·암산 등의 숫자 게임, 퍼즐 (짜 맞추기), 비판적 사고, 삼단 논법, 벤다이어그램, 유추	<ul style="list-style-type: none"> • 과학 실험: 분야별 실험 • 숫자 게임: 숫자 보트 등 • 퍼즐: 언어 및 수학 퍼즐 • 비판적 사고: 분석, 평가, 분류 • 삼단 논법: 정언, 가언, 선언 • 벤다이어그램: 전체 및 부분집합 • 유추(유비추론)
공간 지능 (Spatial Intelligence)	학습내용을 이미지로 그려보기, 학습 자료에 색칠하여 요소 구분하기, 시각 자료 제시, 미술 활동, 상상게임, 마인드맵, 은유, 시각화, 보드 게임, 카드 게임, 건축	<ul style="list-style-type: none"> • 이미지로 그리기: 그림, 그래프 • 색칠하기: 컬러링 북 • 시각 자료 제시: 사진 등 • 미술 활동: 북 아트 등 • 상상게임: 수수께끼, 스무고개 등 • 마인드맵 • 은유 • 시각화 • 보드 게임: 다이아몬드 게임 등 • 카드 게임: 할리갈리 등 • 건축: 블록 쌓기 등
신체 운동 지능 (Bodily Kinesthetic Intelligence)	신체동작으로 표현하기, 신체 활용 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 신체동작으로 표현하기: 연극, 드라마, 춤, 놀이 등 • 신체 활용 학습: 교구 조작하기, 촉각 놀이, 손가락 놀이 등
음악 지능 (Musical Intelligence)	노래하기, 리듬치기, 악기 만들기, 학습주제와 맞는 음악으로 학습 분위기 조성하기	<ul style="list-style-type: none"> • 노래하기: 랩, 합창 등 • 리듬치기: 악기 및 몸 활용 • 악기 만들기: 주변 사물 이용 • 학습 분위기 만들기
인간 친화 지능 (Interpersonal Intelligence)	짝 활동, 협동(집단) 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 짝 활동: 2인 미션(인터뷰 등) • 협동(집단) 학습: 3인 이상 모둠 미션, 봉사 등 지역사회 활동
자기 성찰 지능 (Intrapersonal Intelligence)	1분 명상하기, 자존감 향상, 자기 주도 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 1분 명상하기: 자에명상 등 • 자존감 향상: 나에게 쓰는 편지, 일기 쓰기 등 • 자기 주도 학습: 수업에서 자신의 목표 설정하기, 선택하기, 과제나 문제의 해결방법 선택하기
자연 친화 지능 (Naturalist Intelligence)	현장 견학, 관찰 및 식별하기, 비교 및 대조하기, 수집하기, 보존하기, 기록하기	<ul style="list-style-type: none"> • 현장 견학: 숲 체험 등 • 관찰 및 식별하기 • 비교 및 대조하기 • 수집하기 • 보존하기: 표본 등 • 기록하기: 관찰 기록문 쓰기 등

〈표 6〉 다중지능 유형별 융합 독후활동 제안

제 1 지능 영역 (주 영역, the main part)	제 2 지능 영역 (부 영역, the sub part)	독후활동 영역
언어 지능 (Linguistic Intelligence)	논리 수학 지능	토론 및 논술, 풀이 과정(유추 과정, 해석 과정) 말하기
	공간 지능	마인드맵, (만화, 사진 등의) 말풍선 채우기, 입체(팝업) 카드 만들기
	신체 운동 지능	몸으로 말해요(몸으로 글자 만들기, 동작으로 표현하는 속담, 감정 표현하기 등), 연극(역할극, 그림자극, 손가락 인형극 등)
	음악 지능	제목 짓기, 노랫말 짓기, 가사 바꾸기
	인간 친화 지능	편지 및 쪽지 쓰기, 롤링 페이퍼, 일방통행 쌍방통행(말 전달하기, 대화법 등)
	자기 성찰 지능	자기소개서 쓰기, 일기 쓰기, 시 쓰기, 장래희망 로드맵 작성
	자연 친화 지능	관찰 일기 쓰기, 환경 일기 쓰기, 재활용품 만들기, 별자리 그려 보기, 요리 하기
논리 수학 지능 (Logical Mathematical Intelligence)	언어 지능	수수께끼, 스무고개 게임, 끝말잇기(쿵쿵따)
	공간 지능	로직, 스토쿠, 보드게임(다이아몬드 게임 등)
	신체 운동 지능	전래 놀이(땅 따먹기 등), 보드 게임(부루마블 등)
	음악 지능	박자를 통해 익히는 수학, 국악 장단 익히기
	인간 친화 지능	놀이(나, 너, 우리, 가족, 마을 등)
	자기 성찰 지능	수학일기 쓰기
	자연 친화 지능	환경 토론, 기사문 쓰기
공간 지능 (Spatial Intelligence)	언어 지능	주제별 신문 만들기
	논리 수학 지능	수학 퀴즈(다음에 들어갈 숫자는 등)
	신체 운동 지능	숨은 그림 찾기, 퍼즐 맞추기
	음악 지능	작곡하기
	인간 친화 지능	신문지 접기 게임, 놀이(당신의 이웃을 사랑하십니까?, 손님 모셔 오기 등)
	자기 성찰 지능	도형을 활용해 표현한 나(도형심리 응용)
	자연 친화 지능	캠핑하기(오산시 꿈두레도서관 독서캠핑장 1박 행사 등), ○○에서 살아남기 계획 작성과 발표, 조립하기(공룡 모형 등)
신체 운동 지능 (Bodily Kinesthetic Intelligence)	언어 지능	전래 놀이(얼음 땡, 무궁화 꽃이 피었습니다 등), 구연동화
	논리 수학 지능	보드 게임(젠가), 도서관에서 책 찾기(청구기호를 바탕으로 해당 도서 찾기)
	공간 지능	연극 놀이(거울 놀이, 사진처럼 등)
	음악 지능	뮤지컬, 춤으로 표현하기
	인간 친화 지능	전래 놀이(우리 집에 왜 왔니 등)
	자기 성찰 지능	감각 놀이(눈을 가린 채 손, 귀, 코 등으로만 물건 이름 알아맞히기)
	자연 친화 지능	요리하기(과일 혹은 녹색 채소 갈아 마시기, 무궁해 채소 샐러드 만들기 등)
음악 지능 (Musical Intelligence)	언어 지능	제목 짓기, 노랫말 짓기, 가사 바꾸기
	논리 수학 지능	악기 및 소리로 논리 및 숫자 표현하기
	공간 지능	음악을 미술(그림이나 콜라주, 조형물 등)로 표현하기

제 1 지능 영역 (주 영역, the main part)	제 2 지능 영역 (부 영역, the sub part)	독후활동 영역
음악 지능 (Musical Intelligence)	신체 운동 지능	타악기 활용 활동(장구, 팽과리 등의 사물놀이 악기, 북이나 소고 등)
	인간 친화 지능	돌림노래 부르기, 듀엣, 트리오
	자기 성찰 지능	장르별 자신의 테마곡 찾기
	자연 친화 지능	자연의 소리 듣고 느낌 표현하기, 음악이 될 수 있는 자연의 소리 찾기
인간 친화 지능 (Interpersonal Intelligence)	언어 지능	나도 그래(Me Too) 게임
	논리 수학 지능	토의
	공간 지능	모듬 칠교놀이
	신체 운동 지능	릴레이 게임(입에서 입으로 등)
	음악 지능	합창하기
	자기 성찰 지능	다른 사람이 보는 나 내가 보는 나(OHP 필름에 서로 그려주기)
	자연 친화 지능	신문지 활용 여치 집 만들기
자기 성찰 지능 (Intrapersonal Intelligence)	언어 지능	생활문 쓰기, 메모하기, 나의 빈 칸 작성하기, 블로그 운영
	논리 수학 지능	주장하는 글쓰기(논술)
	공간 지능	성장 앨범 구성하기
	신체 운동 지능	자기 조절 능력 기르기(계획 - 점검 - 실행 - 평가 및 보완), 감정 조절 훈련
	음악 지능	내 마음을 편안하게 해주는 음악 뽑기
	인간 친화 지능	대상별 주제곡 선정하기, 고민 상담 해주기
	자연 친화 지능	탄생석, 탄생화, 탄생 별자리 등 탐색하기
자연 친화 지능 (Naturalist Intelligence)	언어 지능	이름 지어 보기(생소한 동물이나 식물, 별 등에 나만의 이름 지어보기, 내가 키우는 동물이나 식물의 이름 짓기 혹은 의미 나누기 등)
	논리 수학 지능	동물 및 식물의 분류, 자연 현상의 분류, 진화 과정을 바탕으로 미래의 모습 예측하기 등
	공간 지능	자연과 인간이 공생할 수 있는 도시 설계하기, 친 환경 주택 모형 만들기 등
	신체 운동 지능	숲 체험을 통한 활동(보물찾기 등), 전통 가옥(초가, 한옥)에 대한 학습과 견학(한옥 마을)
	음악 지능	동물 및 식물의 생장에 도움이 되는 그린(green) 음악 찾기
	인간 친화 지능	나뭇잎이나 나뭇가지로 협동 작품 및 이야기 만들기
	자기 성찰 지능	자연과 자신의 관계 점검(기능별 차 마시기, 기능별 향기 고르기를 통한 소감 나누기)

〈표 7〉 독서지도 계획안

목표(주제)	선정 자료	독후활동	준비물	연계 다중지능	활동 방법
전쟁의 발생 원인을 이해한다.	왜?	전래놀이 - 땅 따먹기	전지, 병뚜껑	논리수학지능	모듬

3.3 FGI(Focus Group Interview) 결과 분석

FGI는 보통 진행자(moderator) 한 명과 6-10명의 전문가들이 미리 준비된 가이드라인이나 설문지에 따라 자유롭게 의견을 주고받는 형식으로 진행된다. 본 연구에서는 다중지능 이론에 근거를 두고 정리 및 제안한 유형별 독후활동을 6명의 독서 전문가들에게 제시하였다. 이어서 FGI를 실시하기 위해 '독후활동 선정의 적절성', '공공도서관이나 학교도서관 등의 독서교육 및 독서지도 장면에서 활용 가능성', '다중지능의 계발 가능성', '독서능력 증진 가능성'의 네 항목을 각각 5점으로 채점할 수 있는 양식을 제공하였다. 더불어 채점이 끝난 뒤에는 각 전문가의 채점 내용을 바탕으로 인터뷰를 진행한 후 그 결과도 분석하였다. 6명의 독서 전문가들은 가드너의 다중지능 이론과 유형별 독후활동에 대해 미리 숙지를 한 것은 물론이고, 현장 경력이 최소 7년 이상이기 때문에 FGI에 참여할 수 있었다. 다음의 <표 8>은 FGI에 참여한 독서 전문가에 대한 사항을 정리한 것이다.

본 연구에서는 FGI를 한 차례만 진행하였다. FGI는 2015년 11월 1일 일요일 오후 2시부터 시작이 되었으며, 총 1시간 30분이 소요되었다. 독서 전문가들은 경기도 안양시에 소재한 H연구소에 모여 본 연구자가 제안한 다중지능 유형별 독후활동을 검토하고, 이어서 '독후활동 선정의 적절성', '공공도서관이나 학교도서관 등의 독서교육 및 독서지도 장면에서 활용 가능성', '다중지능의 계발 가능성', '독서능력 증진 가능성'의 네 항목에 각각 5점 만점으로 채점을 하였다. 채점이 끝난 뒤 각 점수를 부여한 이유 등에 대해 자유롭게 이야기를 나누었는데, 이야기의 과정은 사전 동의를 받고 녹음을 진행하여 그 결과 역시 분석을 하였다. 다음의 <표 9>와 <표 10>은 FGI 결과를 분석 및 정리한 것이다.

FGI를 통해 본 연구자가 제안한 다중지능 유형별 독후활동에 대한 설문에서 '독후활동 선정의 적절성', '공공도서관이나 학교도서관 등의 독서교육 및 독서지도 장면에서 활용 가능성', '다중지능의 계발 가능성', '독서능력 증진 가능성'의 항목들이 모두 4점 이상을 받아 연구 목적

<표 8> FGI에 참여한 독서 전문가

순번	성명	성별	자격 사항	경력
A	김○○	여	독서지도사, NIE지도사, 역사 및 세계사 논술지도사, 독서심리상담사, 미술심리상담사, 정교사	11년
B	민○○	여	독서코치, NIE지도사, 역사논술지도사, 독서심리상담사	9년
C	박○○	여	독서지도사, NIE지도사, 북아트교육지도사, 방과후학교지도사, 디베이트코치, 독서심리상담사, 인성지도사	16년
D	서○○	여	독서코치, 독서논술지도사, 독서심리상담사, 미술심리상담사, 사회복지사	7년
E	이○○	여	독서지도사, 독서논술지도사, NIE지도사, 자기주도학습지도사, 독서심리상담사, 미술심리상담사, 진로적성상담사	11년
F	홍○○	여	독서코치, NIE지도사, 어린이북아트지도사, 초등경제지도사, 평생교육사, 독서심리상담사	8년

〈표 9〉 FGI 설문 결과

	A	B	C	D	E	F
독후활동 선정의 적절성	5	4	5	5	4	4
독서지도 장면에서의 활용 가능성	5	5	5	5	5	5
다중지능의 개발 가능성	4	4	4	4	5	4
독서능력 증진 가능성	4	4	4	4	4	4

〈표 10〉 FGI 인터뷰 결과

독서 전문가	내용
A	다중지능 이론과 독후활동을 연계한 부분이 흥미롭다. 이 접근은 다중지능의 개발 및 독서능력과 독서흥미 증진 정도를 알아볼 수 있는 방안도 제시해 주고 있다.
B	독서교육 및 독서지도는 독서코칭과는 달리 10명 이상, 한 학급을 대상으로 하는 경우도 많다. 그 경우 참여 학생들의 독서능력 및 독서흥미가 달라 어려움을 겪고 있는 한다. 따라서 다중지능검사를 먼저 하고, 그 결과에 따라 모둠을 구성한 뒤 독서지도를 실시하면 활동적 측면에서는 효과를 볼 수 있을 것이라 생각된다.
C	제시한 독후활동이 세부적이어서 바로 접목시킬 수 있을 정도이다. 또한 주 지능과 부 지능을 연결 지을 수 있도록 한 부분도 인상적이다. 그러나 독서능력에 따라 단계가 제시될 필요도 있다. 물론 이 부분은 현장의 독서지도자들이 응용을 해야 할 몫이기도 하다.
D	독서능력과 독서흥미, 독서태도 등 독서의 측면에서 실시 및 평가할 수 있는 척도도 다양해지고 있다. 그런데 이에 더해 교육이나 심리평가를 목적으로 개발된 척도를 활용해 분야 간 접목을 피하는 것은 신선한 느낌을 준다. 더불어 학제 간, 분야 간 융합이 활발히 모색되는 시점이기 때문에 향후 관련 연구들이 더 많이 행해질 필요가 있다고 생각한다.
E	성격유형에 따라 선호하는 도서가 다르기 때문에, 그에 따라 독서교육 및 독서지도에서 활용할 자료를 선정할 필요가 있다는 내용의 논문을 읽은 적이 있다. 그렇다면 자료를 선정할 때에는 성격유형검사, 활동을 선정할 때에는 다중지능검사를 실시해서 그 결과를 분석한 뒤 독서교육 및 독서지도 프로그램을 설계하고 실행한다면 최상의 결과를 얻을 수 있지 않을까 생각된다.
F	다양한 측면의 독후활동들을 제안한 것이 좋다. 도서관이나 학교 등의 독서지도 현장에서 활동을 하고 계시는 분들이라면 충분히 활용할 수 있는 방안이라고 생각된다. 욕심을 낸다면 사진 등의 자료를 바탕으로 상세한 설명을 더해주면 좋을 것 같다.

에 부합한다는 결과를 얻었다. 또한 인터뷰에서는 ‘이 접근은 다중지능의 개발 및 독서능력과 독서흥미 증진 정도를 알아볼 수 있는 방안도 제시해 주고 있다.’, ‘다중지능검사를 먼저 하고, 그 결과에 따라 모둠을 구성한 뒤 독서교육 및 독서지도를 실시하면 활동적 측면에서는 효과를 볼 수 있을 것이라 생각된다.’, ‘제시한 독후활동이 세부적이어서 바로 접목시킬 수 있을 정도이다. 또한 주 지능과 부 지능을 연결 지을 수 있도록 한 부분도 인상적이다.’, ‘교육이나 심리

평가를 목적으로 개발된 척도를 활용해 분야 간 접목을 피하는 것은 신선한 느낌을 준다.’, ‘도서관이나 학교 등의 독서지도 현장에서 활동을 하고 계시는 분들이라면 충분히 활용할 수 있는 방안이라고 생각된다.’ 등의 긍정적인 답변이 도출됐다.

그러나 ‘독서능력에 따라 단계가 제시될 필요도 있다.’는 의견과 더불어 ‘학제 간, 분야 간 융합이 활발히 모색되는 시점이기 때문에 향후 관련 연구들이 더 많이 행해질 필요가 있다고 생

각한다.’, ‘자료를 선정할 때에는 성격유형검사, 활동을 선정할 때에는 다중지능검사를 실시해서 그 결과를 분석한 뒤 독서지도 프로그램을 설계하고 실행한다면 최상의 결과를 얻을 수 있지 않을까 생각된다.’ 등의 제언도 있었다.

결국 FGI 결과를 종합해 보면, 다중지능 유형별 독후활동 연구를 통해 제안한 방법들이 독서능력 및 독서흥미, 다중지능 계발 등에 도움을 줄 수 있고, 독서교육 및 독서지도 현장에서 바로 접목할 수 있을 정도로 세부적이기 때문에 적절했다는 결과에 도달한다. 다만 단계별 다양한 활동을 제시할 필요성은 차후 연구를 위한 과제로 남게 됐다.

4. 결론 및 제언

오랜 과거로부터 독서는 지식과 정보를 습득하여 사회에 적응할 수 있는 역량을 기르는데 도움을 주는 것은 물론이고, 인성을 함양하거나 치유를 통해 심신의 안정을 도와주는 힘도 갖고 있다고 전해졌다. 따라서 많은 사람들은 독서를 통해 자신을 성찰하고 역량도 길러나가고자 하였다. 이런 맥락은 현 시대에 이르기까지 전해져 유지되고 있으며, 오히려 미디어 매체가 발달을 하면서 그 중요성과 필요성은 더욱 높아졌다. 특히 미디어 매체에 열광하면서 책을 읽지 않는 사람들이 증가하면서, 관련 분야 전문가들은 어떻게 하면 독서의 가치를 전달하고 효과 또한 높이는 것을 입증할 수 있을까에 대해 많은 연구를 실시하고 있다.

본 연구 역시 그런 취지로 시작하게 되었는데, 이미 교육학의 측면에서 교수-학습 방법에 활발

히 적용되고 있는 다중지능 이론을 기초에 두고, 각 유형별 독후활동을 제안하고자 한 것이다. 연구의 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 다중지능 이론을 바탕으로 여러 교수-학습 방법을 제시한 선행연구들을 바탕으로 유형별 적정 독후활동 영역과 세부 내용을 제안하였다.

둘째, 두 영역 이상의 다중지능을 동시에 충족시킬 수 있는 융합 독후활동을 120가지 이상 제안하였다.

셋째, 독서 전문가 6명과 FGI(Focus Group Interview)를 실시하여 본 연구자의 제안이 적절했다는 결과를 도출했다. 특히 유형별 독후활동은 독서능력 및 독서흥미, 다중지능 계발 등에 도움을 줄 수 있고, 독서지도 현장에서 바로 접목할 수 있을 정도로 세부적이기 때문에 적절했다는 평가를 이끌어냈다.

그러나 향후 수정 보완해야 할 과제도 남게 되어 후속 연구를 위해 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 독서능력 및 독서흥미 발달 단계를 참고하여 각 단계에 맞는 활동도 다양하게 제시할 필요가 있다.

둘째, 학제 간, 분야 간 융합을 통해 적정 독서의 방법, 자료의 선정, 독후활동 선정에 관한 연구가 더욱 활발히 이루어질 필요가 있다.

셋째, 본 연구에서 제안한 다중지능 유형별 독후활동이 독서지도에 참여한 학생들에게 얼마나 효과가 있는지 검증을 하고, 수정 및 보완을 해나갈 필요가 있다.

넷째, 교수자의 다중지능적 요소는 독서환경 조성, 독서 안내, 독후 표현 방법 등에 영향을 끼친다. 그런데 본 연구에서는 교수자를 고려하

지 못한 한계가 있으므로 향후 연구를 위해 제안하는 바이다.

자고로 모든 분야들은 도태되지 않기 위해 진화해 나갈 필요가 있다. 본 연구자는 독서 분야를 연구하고 가르치며 현장에서 실행하는 사람

으로서, 이 분야가 앞으로도 가치를 인정받으며 발전해 나갔으면 하는 바람이 있다. 따라서 독서 분야에서도 본 연구자가 시도한 학제 간 융합 측면에서 다양하면서도 새로운 연구의 시도가 지속되기를 기대한다.

참 고 문 헌

- 김효경. 2009. 『다중지능 유형별 퍼포먼스 미술활동 연구』. 석사학위논문. 한세대학교 친환경디자인대학원, 아동미술디자인전공.
- 송기호. 2009. 『통합 정보활용교육과정론』. 서울: 오름디엘스.
- 정기원. 2012. 다양한 독후 활동에 관한 연구. 『디지털도서관』, 2012년 여름호(통권 제66호): 23-44.
- 『중앙일보』. 2015. IQ가 다는 아니다 사람들은 여러 방식으로 똑똑하다. 10월 17일.
- 최영임, 한복희. 2009. 다중지능이 도서 선호 양상에 미치는 영향 분석. 『한국문헌정보학회지』, 43(4): 101-115.
- 최용훈, 조현양. 2015. 독후활동으로써 북트레일러의 효과 연구. 『한국문헌정보학회지』, 49(3): 15-36.
- 하워드 가드너. 2015. 『인간은 어떻게 배우는가?』. 류숙희 옮김. 서울: 사회평론.
- 한기현. 2006. 『다중지능 독서 프로그램이 독서 능력 신장에 미치는 효과』. 석사학위논문. 한국교원대학교대학원, 국어교육학과 초등국어교육전공.
- EBS 제작팀. 2009. 『아이의 사생활/다중지능, 나만의 프로파일을 찾아서』. 서울: 지식채널.
- Armstrong, T. 1994. *Multiple intelligences in the classroom*. Alexandria: ASCD.
- Campbell, L., B. Campbell, and D. Dickinson. 2004. *Teaching and Learning Through Multiple Intelligences*. (3rd ed). Alexandria: Pearson.
- Jeon, S. S. 2001. "A Study on multiple intelligence theory and art educational implications." *Journal of Sa Yang Art Education*, 9: 73-112.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

- Choi, Yong-Hoon and Hyun-Yang Cho. 2015. "A Study on the Effect of Book-Trailers As a After Reading Activity." *Journal of the Korean Society for Library and Information Sciences*, 49(3): 15-36.

- Choi, Young-Im and Bock-Hee Hahn. 2009. "An Analysis of Multiple Intelligence' Effect on Book Selection Preferences." *Journal of the Korean Society for Library and Information Sciences*, 43(4): 101-115.
- Chung, Ki-Won. 2012. "A Study on Various After-Reading Activities." *Digital Library*, 66(Summer of 2012): 23-44.
- EBS Production. 2009. *Private life of Children/Multiple Intelligences, find a pro-file of me*. Seoul: Knowledge Channel.
- Gardner, Howard. 2015. *The Disciplined Mind*. translation by Ryu Sook Hee. Seoul: Sapyoung.
- Han, Gi-Hyeon. 2006. *The Effects of Multiple Intelligence Reading Program on the Improvement of Reading Ability*. M.A. thesis. Elementary Korean Education Graduate School Korea National University of Education.
- Joongangilbo. 2015. [online]. [cited 2015.11.7]. <<http://news.joins.com/article/18875410>>.
- Kim, Hyo-gyung. 2009. *A Study on Performance Art Activity by Types of Multiple Intelligences*. M.A. thesis. Majoring in Child Art Design Graduate School of Green Design Hansei University.
- Song, Gi-Ho. 2009. *Integration Educational Process of Use about Information*. Seoul: OromDLS.