



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

碩士學位論文

자기 표현력 신장을 위한 연극놀이
적용효과분석

-초등생(3-6년)을 대상으로

제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

정민자

2021년 6월

자기 표현력 신장을 위한 연극놀이 적용효과분석

-초등생(3-6년)을 대상으로

지도교수 김 맹 하

정 민 자

이 논문을 사회교육학 석사학위 논문으로 제출함

2021년 6월

정민자의 사회교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장	김 경 수
위 원	김 맹 하
위 원	김 한 란

제주대학교 사회교육대학원

2021년 6월

**Analysis of Effectiveness in applying
'Creative Drama' for Growth in
Self-expression**

**- Targeting elementary school students
- (3rd - 6th grade)**

Min Ja Jeong

(Supervised by professor Maeng Ha Kim)


A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the
degree of Master of Social Education[Master of Storytelling].

2021. 6.

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, , Prof. of Storytelling
.....

.....
(Name and signature)

Kim, Maeng Ha 

.....
Date

**Department of Storytelling
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY**



목 차

【국문초록】

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 선행연구	3
3. 연구방법 및 내용	7
II. 스토리텔링 개념과 교육적 활용방법	9
1. 스토리텔링의 개념과 연극에서의 활용	9
2. 교육방법으로써의 스토리텔링	11
III. 교육연극으로서 ‘연극놀이’의 이론적 배경과 자기표현력과의 상관성	14
1. 교육연극의 개념	14
2. 교육연극의 유형	15
3. ‘연극놀이’의 목표	19
4. ‘연극놀이’와 자기표현력과의 상관성	22
1) ‘연극놀이’와 자기표현력	22
2) 자기 표현력을 높이는 정서지능	23
(1) 정서 인식 평가 표현능력	23
(2) 정서에 대한 사고 촉진능력	24
(3) 정서 정보의 이해와 분석능력	24
(4) 정서의 반성적 조절능력	24
3) 정서지능을 높이는 방법	24
(1) 비언어적 표현-신체언어	24
(2) 언어적 표현	26

IV. 스토리텔링을 통한 ‘연극놀이’의 활용 방안	31
1. 수업에서 활용되는 ‘연극놀이’ 기법	31
1) ‘연극놀이’ 기법	31
2) 워밍업 활동	34
2. 초등학교에서 활용되는 ‘연극놀이’	35
1) 감각을 깨우는 ‘연극놀이’	36
2) 언어표현의 ‘연극놀이’	38
3) 신체표현의 ‘연극놀이’	41
3. 자기 표현력 신장을 위한 ‘연극놀이’ 실제	44
1) ‘연극놀이’를 통한 극적 경험	44
2) 문학작품 각색 및 재창작 활동의 ‘연극놀이’	66
V. ‘연극놀이’를 활용한 자기 표현력 신장 교육의 적용	73
1. 학습자의 자가 진단: 자기표현 능력	73
2. 연구자의 사전·사후 관찰일지 분석	76
1) 비언어적 표현력과의 차이	76
2) 언어적 표현력과의 차이	80
VI. 결론	83
참고문헌	85
Abstract	88
부록	91

표 목 차

<표 1> 스토리텔링 기법을 활용한 수업모형	8
<표 2> 초등학교 연극 교과용 도서의 구성	20
<표 3> 워밍업 놀이활동	35
<표 4> ‘흰 종이로 표현한 나’ 교수-학습 과정지도안	45
<표 5> 인터뷰하기 교수-학습 과정지도안	48
<표 6> 즉흥극 교수-학습 과정지도안	51
<표 7> 뉴스 보도하기 교수-학습 과정지도안	54
<표 8> 광고 만들기 교수-학습 과정지도안	56
<표 9> 접속사 활용 이야기 만들기 교수-학습 과정지도안	58
<표 10> 자음 두 개를 초성으로 하는 문장 만들고 짧은 이야기 만들기 교수-학 습 과정 지도안	60
<표 11> 소품 활용하여 즉흥극 만들기 교수-학습 과정지도안	62
<표 12> 물체 변형 놀이 교수-학습 과정지도안	64
<표 13> 시의 극화 교수-학습 과정지도안	67
<표 14> 동화, 그림책 각색하기 교수-학습 과정지도안	70
<표 15> 자기표현 능력 질문지 사전·사후 변화	73
<표 16> 연구자의 사전·사후관찰-몸짓의 예	77
<표 17> 연구자의 사전·사후관찰-표정의 예	79
<표 18> 연구자의 사전·사후관찰-말소리의 예	80
<표 19> 연구자의 사전·사후관찰-내용의 예	81

【국문초록】

자기 표현력 신장을 위한 연극놀이 적용효과분석

-초등생(3-6년)대상으로

정 민 자

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 김 맹 하

이 연구의 목적은 초등학생의 창의적인 자기 표현력을 신장시키기 위하여 스토리텔링을 활용한 ‘연극놀이’의 적용 효과를 분석하는 데 있다. ‘연극놀이’는 교육연극의 한 방법으로서 학습자가 주도적으로 참여하여 극적인 상황을 만들고 연기를 통해 표현함으로써 공감과 치유, 창의적인 공동체 형성을 도와주는 활동이다.

교육연극은 1900년대 초 영국에서 ‘비형식적 교육(Informal Education)’의 일환으로 시작되었다. 세계대전을 겪으면서 버려진 거리의 아이들을 대상으로 정서 함양을 목적으로 ‘피터 팬’을 연극으로 꾸미는 활동이 그 시초이다. 교육연극은 과정 중심의 연극교육으로 즉흥 활동을 강조하고 상상의 세계를 경험하게 하는 학습 방법이다. 또한 교육연극은 연극의 요소들 가운데 교육적 필요에 따라 그중 일부나 전체요소를 재구성해서 활용하기도 한다.

교육연극으로서 ‘연극놀이’는 이야기나 일상생활에서 발생하는 실제상황을 가정하고 참여자들과 함께 상황을 재연하거나 극적 상황을 꾸며보는 활동이다. 그러

므로 ‘연극놀이’는 참여자들이 서로에 대한 배려심과 함께 활동하는 과정에서 협동심이 요구되며, 학생들의 상호 교감을 할 수 있는 통합적인 활동이다.¹⁾ 이러한 측면에서 ‘연극놀이’는 국어교육에서 추구하는 창의적인 국어사용 능력을 기르는데 효과적인 방안이 될 수 있으며 일상생활에서도 자기 의사나 감정을 적절하게 표현할 수 있는 능력을 키워준다.

자기 표현력이란 몸짓을 통한 비언어적 요소와 언어요소를 활용해 자기의 감정이나 의사를 잘 전달하는 능력을 말한다. 학생들이 자기 표현력을 기를 수 있다면 학생들이 어떤 상황에서, 누구와(에게), 무엇을, 어떻게 표현하는 것이 적절한지를 분석하고 평가할 수 있는 학습상황이 제공되어야 한다. 또한 즐겁고 자기 주도적인 분위기에서 학습자 중심의 교육방법을 마련해야 한다. 그러한 학습의 상황과 수업방법, 분위기가 가능한 것이 ‘연극놀이’이다.

‘연극놀이’는 학생들이 연극적 활동에 자발적으로 직접 참여하는 활동이다. 연극적 활동이란 연극예술이 포함하는 모든 과정을 의미한다. 연극예술이 포함하는 모든 과정이란 인물, 사건, 배경, 시점, 갈등 관계와 그 요소, 의사 표현, 장면묘사, 무대 등을 포함한다. 또한 연극적인 활동은 이야기의 상상과 변형, 창조, 체험과 표현, 소통과 공감의 과정이다. 참여자들은 상상을 통해 실재하지 않은 상상의 세계를 창조해내며 그 세계에서 몸과 언어로 다른 사람들과 자기의 생각과 느낌을 소통한다.²⁾ 이때 이야기의 상상과 변형, 창조, 체험과 표현, 소통과 공감을 위해서 필요한 요소를 취사·선택·배열·표현하는 과정이 스토리텔링이다.

이에 본 연구는 ‘연극놀이’가 초등학생의 자기표현 능력에 다음과 같은 연구 문제를 설정하였다.

1. ‘연극놀이’는 자기표현력의 비언어적인 표현력에 효과가 있는가?
 - 1-1. ‘연극놀이’가 몸짓 변화에 효과가 있는가?
 - 1-2. ‘연극놀이’가 표정 변화에 효과가 있는가?

1) 한민희 (2012), 「자기 표현력 신장을 위한 교육연극의 활용 방안」, 석사학위논문, 부산교육대학교 교육대학원, 1.

2) 김선, 한정혜, 제인현, 이송은 (2007), 「유아를 위한 연극놀이」, 창지사, 12-13.

2. ‘연극놀이’가 자기표현력의 음성 언어적인 표현력에 효과가 있는가?

2-1. ‘연극놀이’가 말소리 변화에 효과가 있는가?

2-2. ‘연극놀이’가 내용의 변화가 효과가 있는가?

위의 연구 문제를 해결하기 위하여 연구자가 운영하는 공연장에서 운영하는 ‘톡톡연극학교’ 참가자를 연구대상으로 선정하였다. 수업 전 사전검사를 하고, 16차시로 진행된 후 사후검사를 하였으며, 연구자의 수업 참여자인 학생들을 매 차시 관찰한 일지를 통해 ‘연극놀이’가 자기 표현력의 비언어적인 표현력과 음성 언어적 표현력에 미친 효과를 분석해 보았다.

본 논문에서는 초등학교 3학년-6학년 학생 10명을 대상으로 ‘톡톡연극학교’에서 스토리텔링을 활용한 ‘연극놀이’를 한 결과 학생들의 자기 표현력이 유의미하게 향상되었음을 밝히려고 한다.

II장에서는 스토리텔링의 의미와 기능에 대해서 살펴보고, III장에서는 ‘연극놀이’의 이론적 배경인 교육연극의 개념과 유형, 교육연극으로서 ‘연극놀이’의 교육적 목표와 자기 표현력과의 상관성에 대하여 살펴보고자 한다.

IV장에서는 스토리텔링을 통한 ‘연극놀이’ 활용방안으로 수업에서 활용되는 ‘연극놀이’ 기법과 워밍업 활동, 초등학교에서 활용되는 ‘연극놀이’를 소개하고 자기 표현력 신장을 위한 교수-학습 과정지도안을 제시한다.

V장에서는 ‘연극놀이’를 활용한 자기 표현력 신장 교육에 미치는 효과를 검증하기 위해 사전, 사후검사를 적용하여 정리하여 제시한다.

VI장에서는 본 논문을 통해 얻은 결론과 제언을 중심으로 기술한다.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

본 연구의 목적은 초등학생을 대상으로 ‘연극놀이’가 자기 표현력 향상에 어떤 긍정적인 영향을 미치는지 알아보는 것이다.

21세기 지식기반 사회에서는 창의적인 자기 표현력과 협력적 문제해결 능력이 중요시되고 있다. 현대 사회에서는 단순한 지식을 전달하는 게 중요한 게 아니라 지식을 활용한 부가가치 창출이 국가나 사회, 개인의 경쟁력을 이루는 가장 큰 요소라고 할 수 있다. 국가나 사회, 개인의 경쟁력은 지식과 현실을 연결하고, 재구성하여 자기만의 방식으로 새로운 지식, 물질, 문화를 창조해내는 능력을 의미한다. 이러한 창조적 능력은 하루아침에 이루어지는 것이 아니라 어린 시절부터 자유로운 분위기에서 탐구와 토론, 창조적 활동을 꾸준히 경험해야 한다. 즉, 습득한 지식이나 생각을 재구성하는 ‘스토리텔링’ 과 자기표현, 협동을 통한 문제해결의 과정을 꾸준히 경험했을 때 창조적 능력이 생기는 것이다. 그래서 우리나라 교육과정에서 추구하는 핵심역량 중 하나를 이러한 협력적 문제해결력(Collaborative Problem Solving Competency)이라고 하는 것이다.

2015년 개정 국어과 교육과정에서 국어 과목의 교육목표는 ‘대한민국의 공용어로서 사고와 의사소통의 도구이자 문화 창조와 전승의 기반’으로 설정하고 있다. 즉, 읽기와 듣기, 말하기, 쓰기 과정을 통한 ‘창의적인 국어사용 능력’에 있다. 하지만 현실은 읽기와 듣기, 말하기, 쓰기 등을 통한 창의적 자기표현 능력을 기르는 활동에 몰입할 수 없는 환경이다. 그것은 초등학교 때부터 입시경쟁에 내몰린 교육현실이 자유롭고 창의적으로 사고하고 표현할 수 있는 교육환경에 방해가 되고 있기 때문이다. 이를 해결하는 방안으로는 경쟁 중심의 교육환경 개선과 더불어 대안적 교육환경이 절대적으로 필요하다.

입시경쟁 중심의 교육환경은 학생들을 과도한 학업 스트레스를 겪게 하고, 자기의 생각이나 감정을 들여다보는 여유를 주지 못하고 있다. 아직 미성숙한 아이들에게 과도한 스트레스와 억압된 생각과 감정은 컴퓨터 게임에 의존하게 하거나 학교 부적응, 학교폭력, 우울과 불안으로 인한 자살 시도 등 심각한 사회문제로 나타나고 있다. 어느 시대이건 사회 불안으로 인한 개인의 심리적 문제와 부적응의 문제는 발생하기 마련이다. 하지만 Wee센터와 같은 학교 내 심리적 안전 시스템이 구축되고 있는 시점에서 학생들의 부적응과 폭력 사태, 자살과 같은 극단적인 자기혐오가 사회문제가 된다는 것은 우리 사회가 해결하고 감당해야 할 과제이다. 따라서 이러한 문제를 대안적으로나마 해소하는 방안으로써 교육과정 안에 ‘스토리텔링을 활용한 연극놀이’ 프로그램을 제안하는 바이다.

학생들의 자기 표현력과 협력적 태도, 더 나아가서 창의적인 문제해결 능력을 기르기 위해서는 학교 재량활동을 통해서, 학교 밖에서 예술교육의 일환으로 시행되는 ‘연극놀이’가 그 대안이 될 수 있다.

‘연극놀이’는 우리 주변에 있는 다양한 소재를 활용해 이야기 또는 몸짓 놀이를 활용해 자기 표현력, 타인과의 공감 및 이해, 협력적 태도를 기르는 학습방법이다. ‘연극놀이’에서 중요시되는 요소는 즉흥성, 개방성, 상호협력이다. ‘연극놀이’는 학생들이 주체가 되어 이야기의 소재를 찾아 극적 상황을 만들고, 문제를 해결하기 위한 소통을 극적 형식으로 보여준다. 이야기의 소재는 신화나 전설과 같은 옛이야기, 그림책, 동화와 같은 인쇄매체, 아동들의 현실에서 겪는 실제 사건이나 뉴스, 만화와 같은 것들이 학습도구가 될 수 있다.

‘연극놀이’는 기본적으로 스토리를 만들고, 스토리를 몸으로 표현한다는 점에서 스토리텔링의 기법을 활용하는 놀이라고 할 수 있다. 소재를 찾아 스토리와 장면을 구성하고, 몸짓과 대사로 극적 활동을 하는 과정은 이야기를 이해하고 맥락을 파악하는 능력, 몸과 언어로 자기 표현력을 향상할 수 있다. 물론 이를 위해서는 체계적으로 구조화된 학습환경이 마련되어야 한다.

본 논문에서는 초등학교 3학년-6학년 학생 10명을 대상으로 ‘톡톡 연극학교’ 프

로그램을 구조화하여 연극놀이를 한 결과 학생들의 자기 표현력이 유의미하게 향상되었음을 밝히려고 한다. 연구자가 개발한 ‘연극놀이’ 프로그램은 스토리텔링 기법과 요소를 활용한 ‘연극놀이’ 프로그램이다. 프로그램에 참여한 학생들은 남녀 혼합으로 3학년-6학년으로 다양한 학년 층으로 구성해 16차시로 진행하였다. 이러한 결과를 바탕으로 ‘스토리텔링을 활용한 연극놀이’가 학생들의 창의적인 자기 표현력 향상과의 상관성을 밝히고자 한다.

2. 선행연구

1) ‘연극놀이’ 관련 연구

본 연구와 관련된 교육연극이나 ‘연극놀이’에 관한 선행연구는 크게 두 가지로 요약할 수 있다. 하나는 교육연극의 이론적 접근으로서 교육연극의 개념과 유형에 관한 연구이며, 다른 하나는 교과교육 방법론으로서의 교육연극 연구이다.

첫째, 교육연극의 이론적 접근으로서 교육연극의 개념과 유형에 관한 연구논문을 살펴보고자 한다. 안치운(1998)은 교육연극은 연극교육을 상위개념으로 두고, 하위개념으로는 연극 제도론, 연극 매체론, 교육 연극론, 연극 요법이라고 주장하였다. 교육연극은 모두 순수예술의 응용이며 연극 제도론은 연극을 교육환경으로 끌어들이고, 연극이 무엇인지, 연극이란 제도가 어떻게 만들어지는가에 대한 원리라고 설명한다. 또한 연극 매체론은 문화 활성화 정책의 일환으로서 매체를 사용할 수 있는 광범위한 연구이며 교육 연극론은 ‘연극놀이’를 통한 교육의 접점이 되고, 연극요법은 심리극이나 사회극과 같은 치료의 목적으로 사용되는 연극이라고 설명하고 있다.³⁾

박은희(1993)의 설명에 따르면 교육연극의 목적을 연극에 두어 오늘날의 연극은 활용 목적에 따라 크게 세 가지로 나누고 있다. 즉, 순수예술로서의 연극과의 학적으로 활용되는 연극, 그리고 교육적으로 활용되는 연극으로 분류하고 있

3) 안치운 (1998), 「교육과 연극:유명과 무명 사이에서」, 문학교육학, 통권 제2호.

다.⁴⁾

교육연극에 대한 명칭들은 다르나 일반적으로 TIE (Theatre-In-Education), DIE(Drama-In-Education), 크리에이티브 드라마(Creative Drama), 아동극 (Children's Theatre : 5-12세), 영피플스 씨어터(Young people's Theatre : 5-15세), 인형극(Puppetry) 등으로 나눈다. 이 중에서 교육연극의 대표적인 유형으로는 TIE, 유스 씨어터, DIE를 들 수 있다. TIE는 아동 청소년을 위해서 전문연극인들이 만들고 아동 청소년들을 관객으로 참여시키며 공연을 완성 시키는 연극 교육이다. 유스 씨어터는 학교연극으로서 전문연극인이나 교사가 청소년을 지도하여 공연되는 순수 아마추어 연극이다. DIE 역시 학교연극이며, 공연은 하지 않으나 교사와 학생 간의 짝막하고 다양한 드라마 작업으로 교실에서 간단한 소품과 의상을 갖추어 발표까지 하는 것이다.

둘째, 교과교육 방법론으로서의 교육연극 연구이다. 교과교육의 학습 능력과 효과를 얻기 위해 교육연극을 교수-학습 전략으로 적용해 왔으며 최근에는 교육연극을 교과교육에 어떻게 활용할 것인지에 대한 적용 방법 개발연구가 이어지고 있다.

심상교(2004)는 '연극놀이'를 활용한 수업은 학생 중심의 교육에 좋은 방법이 될 수 있으며 복잡한 문화현상 속에서도 창의성과 개성을 살리는 수업 방법이 될 수 있다고 하였다.⁵⁾

교육연극을 국어사용 능력 신장을 위한 교육에 적용한 연구는 남청자, 육희석, 김혜정 등이 있다.

남청자(2000)는 교육연극을 말하기 교육방법으로 활용할 가능성을 탐구하고 구체적인 방법으로 교육연극을 적용한 사례를 제시하고 있다. 화자와 청자 사이의 원활한 의사소통이 되려면 말하기 교육에서 감정 소통이 강조되어야 하며 삶의 관점에서도 접근되어야 할 필요가 있다고 설명하고 있다.⁶⁾

육희석(2009)은 효과적인 의사소통 능력 가운데 표현능력의 신장을 위해서는

4) 박은희 (1993), 「교육연극의 이론과 응용, DIE, TIE & 유스 씨어터」, 한국연극, 통권 제3호.

5) 심상교 (2004), 「교육연극, 연극교육」, 연극과 인간, 211.

6) 남청자 (2000), 「교육연극 방법을 통한 말하기 교육연극」, 석사학위논문, 서울교육대학원 교육대학원, 1-2.

말하기, 쓰기와 관련된 교육연극의 활용방안을 제시하였다. 연극을 통해 학생들은 자신의 감정과 생각을 표현하게 되므로 교육연극은 의사소통 능력 신장에도 매우 효과적인 매체라고 밝히고 있다.⁷⁾

김혜정(2006)은 말하는 이나 글쓴이가 자신의 사상과 정서를 창의적으로 표현하는 국어표현능력 신장교육에 교육연극의 방법을 적용하는 것이 효과적이라고 했다. 학습자의 능동적인 참여가 가능하고 구체적인 조작을 통해 자신이 말하고자 하는 의미를 스스로 발견할 수 있어서 학습자의 능력에 맞는 학습도 가능하다고 설명하고 있다. 특히 연극은 언어를 사용하므로 가상의 세계라고 할지라도 서로를 존중하면서 개개인의 상호작용을 중시하는 교수방안이라고 밝히고 있다.⁸⁾

2) 스토리텔링을 활용한 교과 학습 방법 연구

스토리텔링을 활용한 학습방법은 선행연구에서 알 수 있는 것처럼 국어교육뿐만 아니라 다른 교과에서도 널리 활용되고 있는 방법이다.

박인기(2011)는 스토리텔링은 인간의 소통활동으로 교육 방법적 가치가 광범위하게 내재 되어 있어 학습자가 자기주도학습의 주체가 되게 해준다고 했다. 또한 스토리텔링은 지식을 구성하는 그물의 역할을 하기에 어떤 교과든지 교육의 ‘내용 질료’와 ‘활동 수단’이라고 하며, 스토리텔링의 가치와 작용을 새롭게 인식하고 분석하여 문학적으로 적용할 필요가 있음을 강조하였다.⁹⁾

또한 최인자(2008)는 스토리텔링을 기반으로 한 수업기술과 학습전략은 자기주도성 수업의 내적 발효 효소들을 지니고 있다 하였다.¹⁰⁾

염혜진(2005)은 스토리텔링을 활용하여 말하기 능력을 신장시키기 위하여 현재 활용되고 있는 수업모형 중에서 현장에서 사용할 수 있는 교수·학습 모형과 방법

7) 육희석 (2009), 「의사소통 능력 신장을 위한 교육연극 활용 방안 연구」, 석사학위논문, 한국외국어대학교 교육대학원, 64.

8) 김혜정 (2006), 「국어표현 능력 신장을 위한 교육연극 활용 방법 연구」, 석사학위논문, 한국외국어대학교 교육대학원, 82-83.

9) 박인기 (2011), 「스토리텔링과 수업기술」, 한국문학논총, 59-61.

10) 최인자 (2008), 「문학 독서의 사호, 문학적 모델과 “맥락” 중심 문학교육의 원리」, 문학교육학, 제 25권 0호, 427-449.

에 대해 살펴보고 수업방안을 다루었다.¹¹⁾

한금남(2006)은 초등국어교육에 적용할 수 있도록 스토리텔링을 활용하여 문학 반응 활성화 지도 방안은 연구하였고,¹²⁾ 이미현(2006)은 초등환경교육에 스토리텔링을 적용하여 전통적 수업방법보다 스토리텔링을 적용한 수업방법이 환경의 지식 습득, 환경 태도의 형성, 호기심이나 참여도 등의 신장에 효과적이라고 밝혔다.¹³⁾

이진희(2009)는 스토리텔링이 창의적 표현력에 미치는 영향을 알아보기로 2학년 즐거운 생활에 스토리텔링을 활용한 통합수업을 하여 주제표현, 표현방법구성, 조형요소와 원리의 구성, 표현재료와 용구의 구성 등 미술 분야에서 긍정적인 효과를 거두었다.¹⁴⁾

장서현(2013)은 초등미술교육에서 스토리텔링을 활용한 발상지도 방안연구를 통해 아동 자신만의 사고 활성화에 도움이 되었고 수업 집중도가 높아졌다고 했다.¹⁵⁾

하은미(2010)는 창의력 신장을 위한 스토리텔링 학습지도 방안연구에서 국어교육에서 스토리텔링 방법이 학생들의 창의력, 표현력, 구성력, 논리력을 신장시켰으며 올바른 상호작용의 기회를 제공하여 인성 지도에도 효과적이라고 하였다.¹⁶⁾

이상의 연구 결과들은 스토리텔링을 활용한 ‘연극놀이’가 학생들에게 상상력과 즐거움, 흥미를 더하여 학습참여도 및 학습동기를 부여하는 데 중요한 역할이 된다는 것을 확인해 주었다.

따라서 본 논문은 이러한 선행연구를 바탕으로 스토리텔링을 활용한 ‘연극놀이’가 자기표현 능력 신장에 효과적인 교육 방안임을 밝히고자 한다.

11) 염혜진 (2005), 「스토리텔링을 활용한 말하기 능력 신장 방안연구」, 석사학위논문, 한국외국어대학교 교육대학원, 44-73.
12) 한금남 (2006), 「스토리텔링을 활용한 문학 반응 활성화 지도 방안」, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원, 1-2.
13) 이미현 (2006), 「스토리텔링을 활용한 환경교육」, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원, 53-54.
14) 이진희 (2009), 「스토리텔링을 활용한 통합수업이 아동의 창의적 표현력에 미치는 영향」, 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 54-55.
15) 장서현 (2013), 「초등미술교육에서 스토리텔링을 활용한 발상지도 방안연구」, 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원, 112-113.
16) 하은미 (2010), 「창의력 신장을 위한 스토리텔링 학습지도 방안연구」, 석사학위논문, 진주교육대학교 교육대학원, 80.

3. 연구 방법 및 내용

이 논문의 목적은 자기의 생각과 감정을 창의적으로 표현하는 능력을 신장시키기 위해 스토리텔링을 통한 ‘연극놀이’ 적용하여 그 효과를 분석한 연구로 제주도 거주하는 초등3-6학년 10명을 대상으로 연구자가 운영하는 세이레아트센터 공연장에서 ‘톡톡연극학교’를 진행하였다. 2017년부터 5년째 진행해 오고 있는 ‘톡톡연극학교’는 상반기와 하반기로 나누어서 진행하고 있는데, 본 논문 연구 대상은 2020년 8월 23일부터 2020년 12월 13일까지 16차시로 진행한 하반기에 참여한 학생들을 대상으로 하였다.

연구 절차는 우선, 학습자를 모집하고 연극놀이의 목적을 소개한 후 사전검사를 실시하였으며, 16차시에 걸친 ‘스토리텔링을 활용한 연극놀이’ 프로그램을 실시하였으며, 사후검사, 사전·사후 검사 비교, 연구자의 관찰일지 분석의 순으로 진행하였다.

수업에 참여한 학생들은 공고를 통해 부모의 추천과 자발적인 참여의사를 통해 참여하였다. ‘톡톡 연극학교’ 수업의 주요 방식과 내용은 극적 상황을 만들기 위한 토론과 ‘역할놀이’, 즉흥극, 캐릭터 분석, 장면 만들기, 몸짓과 언어로 표현하기, 표현 분석하기, 소감 나누기 등의 ‘스토리텔링을 활용한 연극놀이’로 요약할 수 있다. 스토리텔링을 통한 ‘연극놀이’ 교수·학습 모형을 ‘도입단계(준비활동)-전개단계(스토리텔링 활동)-마무리단계(정리 활동)’ 과정으로 교수학습지도안을 설계하였다. 각 차시의 수업은 총 120분으로 위의 세 단계로 나누어 진행하였으며 그 수업모형은 다음과 같다.

<표 1> 스토리텔링 기법을 활용한 ‘연극놀이’ 수업모형

단계	목적	학습 내용 예시	스토리텔링 기법
도입 -준비 활동	몸 풀고 마음 열기	<ul style="list-style-type: none"> · 워밍업-몸놀이하기 · 간단한 신체훈련 	<ul style="list-style-type: none"> · 몸놀이를 통한 라포형성
전개 -스토 리텔링 활동	집중 -생각 모으기	<ul style="list-style-type: none"> · 본 활동 소개하기 · 이야기 들려주기 · 이야기 소재 모으기 	<ul style="list-style-type: none"> · 브레인스토밍 기법을 활용한 이야기 소재 정하기
	이해 -생각 펼치기	<ul style="list-style-type: none"> · 등장인물 캐릭터 구축하기 · 배경(상황) 만들어보기 	<ul style="list-style-type: none"> · 캐릭터 성격 분석하기 · 무대 꾸미기
	확장 -생각 다듬기	<ul style="list-style-type: none"> · 실연을 통해 발표한 내용을 재구성하여 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 인물의 성격이나 상황에 맞는 대사표현하기 · 관객의 입장에서 감상하기(분석하기)
마무리 -정리 활동	정리 -생각 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 소감 나누기 · 연극일지 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 인물이 되어 본 소감 · 연출자의 시선으로 평가

수업모형을 살펴보면 크게 도입-전개-마무리 순서로 나누고, 전개 부분은 ‘집중-이해-확장’으로 세분화하여 구성했다. 또한 각각의 단계마다 스토리텔링 기법을 접목한 모형으로써 효과적인 연극수업 활동을 하도록 구성하였다.

본 논문에서는 자기 표현력 신장을 위하여 스토리텔링을 통한 ‘연극놀이’ 기법과 워밍업 활동, 초등학교에서 활용되는 ‘연극놀이’를 소개하고 자기 표현력 신장을 위한 교수-학습 과정지도안을 제시하였으며, 이를 말하기, 듣기 시간에 활용할 수 있는 방안을 알아보았다. 또한 학생들이 적극적으로 참여하여 자기의 생각과 느낌을 공유하고 통합 활동을 할 수 있는 극적 경험을 적용한 ‘연극놀이’ 교수-학습 과정지도안과 문학작품의 각색 및 창작활동 ‘연극놀이’ 교수-학습과정지도안을 제시하였다.

II. 스토리텔링 개념과 교육적 활용 방법

스토리텔링이라는 것은 ‘이야기와 관련된 모든 창조적인 활동’을 의미한다. 스토리텔링은 목적이 분명한 이야기 창작활동이다. 이야기(story)를 듣고 재창조하거나 이야기를 확장하는 것은 ‘연극놀이’의 기본요소이다. 즉, ‘연극놀이’는 스토리텔링을 기본으로 하는 놀이학습이다. ‘연극놀이’ 학습의 주체는 학생들 자신이다. 학생이 학습의 주체가 된다는 것은 자신의 경험을 바탕으로 다양하고 풍부한 활동을 스스로 창조해낸다는 것이다. 따라서 스토리텔링과 ‘연극놀이’는 불가분의 관계라 할 수 있다.

1. 스토리텔링의 개념과 연극에서의 활용

스토리텔링의 사전적 의미는 ‘이야기하는 모든 활동’이라고 볼 수 있다. 영어의 ‘storytelling’이란 문자를 그대로 직역하면 ‘story’와 ‘telling’의 합성어로서 이야기하는 것을 말한다.

스토리텔링의 개념에 대해 많은 연구자들은 다양한 관점으로 기술하고 있다. 양미경(2013)은 “즉각적인 경험을 그대로 기술하는 것이 아니라, 특정한 방식으로 구조화하는 것”이라고 했다. 또한 인간은 자기가 직접 경험하거나 눈으로 보게 된 사건, 인물, 행위, 정서, 의도, 상황과 장면 등을 스토리텔링을 통해 총체적으로 통합시켜 하나의 맥락 속에 위치시킨다고 하였다.¹⁷⁾ 스토리텔링은 자유롭고 역동적인 활동이다. 또한 스토리텔링은 창조적인 상호작용 활동이며 개인의 경험을 하나의 맥락으로 구조화하는 활동이다.

송정란(2006)은 이야기란 단순하고 짧은 사실적인 이야기와 동화처럼 이야기가 분명하고 글의 구성이 확연히 드러나는 이야기 모두를 포함한다고 했다. 또한 스

17) 양미경 (2013), 「스토리텔링의 교육적 의의와 활용 방안 탐색:대학에서의 ‘교육과정’ 강의를 중심으로」, 열린교육연구, 제21권 3호, 3-4.

토리텔링은 이야기를 하는 사람과 이야기를 듣는 사람의 상호협력적인 과정을 바탕으로 이야기를 완성해 나가는 하나의 큰 사건을 뜻한다고 했다.¹⁸⁾

류수열(2005)은 ‘스토리’의 일반적인 개념을 구체적인 사실이나 경험을 ‘처음-중간-끝’의 순서로 구조화한 것이라고 정의한다.¹⁹⁾

박인기(2013)는 ‘텔링(telling)’에 대해 ‘이야기를 하는 것’이라는 단순한 차원을 넘어서 역동성과 다양성을 가진 개념으로 보고 있다.²⁰⁾ 즉, 이야기를 통해 창조적인 활동이 가능하다는 것이다.

위에서 밝히고 있는 스토리텔링의 개념을 요약하면 창조적인 활동의 예로는 ①경험한 이야기를 쓰는 행위, ②어떤 이야기를 특정한 방식으로 읽거나 들려주는 행위, ③어떤 이야기의 특정 요소를 살짝 바꾸어 쓰는 행위, ④어떤 이야기 내용을 특정의 매체로 구체화하여 구조화하는 행위, ⑤어떤 이야기를 변용하여 놀이구조로 바꾸는 행위, ⑥어떤 이야기를 연극으로 바꾸어 배우로 참여하는 행위, ⑦명화를 보고 그 속에 내포된 이야기를 떠올려 보는 행위 등이다. 즉, 스토리텔링은 화자와 청자 간의 상호작용을 통해 이야기를 이해하고 이야기를 구성하는 모든 창조적인 활동을 말한다.

이런 특징을 가진 스토리텔링은 연극에서 광범위하게 활용되고 있는데, 우선 연극대본 자체가 스토리텔링한 이야기이다. 스토리텔링하여 독창적인 스토리를 발굴하고 그 스토리를 대본으로 각색하고, 그 이야기를 연극공연으로 창작되었을 때 관객은 감동도 받게 되는 것이다. 이야기 속의 인물들 또한 스토리텔링하여 인물의 성격이나 행동을 구축한다. 이것뿐이 아니다. 공연에 쓰이는 소도구, 무대 장치, 조명, 음향, 배경음악까지 다 스토리텔링으로 설정한 것들이다.

스토리텔링은 서사성을 가지며 소통성을 가진다. 이런 특징 역시 연극에서도

18) 송정란 (2006), 「스토리텔링의 이해」, 문학아카데미, 7.

19) 류수열의 ‘스토리’ 개념을 정리하면 다음과 같다. ① 시간적 질서를 바탕으로 두 가지 이상의 정보나 사건이 연속적으로 결합하여 ‘처음-중간-끝’의 구조를 형성한다. ② ‘처음-중간-끝’의 구조는 정보나 사건이 청자나 독자의 관심과 흥미를 연구하여 재조직된 결과이다. ③ 추상적·논리적 지식이 아닌 구체적 사실이나 경험을 주된 내용으로 삼는다. 류수열 외 (2005), 「스토리텔링의 이해와 실제」, 글누림, 19.

20) 박인기 (2013), 「스토리텔링의 이론과 실제」, 사회평론, 27-33.

중요하게 다루는 요소다. 연극에서는 서사를 중요하게 다루고 있으며 연기자들과 관객과의 상호 교감이나 상호협력적인 활동이 바로 소통성을 의미한다. 연극대본의 구조도 ‘처음-중간-끝’의 순서로 구조화하는 것도 스토리텔링의 구조화하는 방법과도 일맥상통한다. 그러므로 스토리텔링과 연극은 불가분의 관계에 있다고 하겠다.

2. 교육방법으로써의 스토리텔링

스토리텔링은 이야기나 사건을 소재로 읽기, 듣기, 쓰기, 말하기 등 언어의 네 가지 기능을 통합한 창조적 행위이다. 스토리텔링 학습법은 읽기, 듣기, 쓰기, 말하기 등 언어능력을 배양할 뿐만 아니라 상상, 추론, 이해와 공감 능력 등의 고등사고 능력을 기를 수 있다.

예를 들어 인물과 배경이 나온 그림을 보고 학습자 구성원들은 ‘릴레이 스토리텔링(Relay Storytelling)’ 방식으로 이야기를 창조할 수 있다. ‘릴레이 스토리텔링’은 꼬리에 꼬리를 무는 형식의 발문과 토의 과정을 통해 여러 사람이 협력해서 이야기를 만들어 가는 활동이다. 그림을 보고 떠오르는 낱말들을 브레인스토밍한 후, 이야기를 만들기 위해서 교수자는 학습자에게 다음과 같은 발문을 한다. ‘① 이 곳은 어디인가? ② 때는 언제인가? ③ 저 사람은 누구인가? ④ 표정에서 느껴지는 감정은 무엇인가? ⑤ 무슨 일이 있었을까? ⑥ 왜 그렇게 생각하는가? ⑦ 주인공이 되어 일기를 쓴다면 어떤 제목이 좋을까? ⑧ 토의해서 정한 제목으로 릴레이 일기를 쓰고 낭독해 보자’ 등이다. 교수자의 발문은 학생들에게 개별적으로 하는 물음일 수도 있고 구성원 간 토의 과제를 제시하는 형태일 수도 있다. 이러한 협력 활동을 통해 하나의 이야기를 완성하여 창작 단편 동화를 만들어볼 수 있다. 이렇게 이야기를 창작하는 과정에서 상상과 추론 능력, 논리적 비판력, 문제해결력 등이 함양될 수 있다.

또 다른 예로 사건 기사를 읽고 그룹 활동으로 이야기를 만들어 역할극을 한다고 가정해보자. 한 편의 역할극을 하기 위해서는 ① 기사 읽기(읽기, 듣기) ② 사

건 요약하기(말하기, 쓰기) ③주인공 유추하기(추론하기) ④주인공의 성격묘사(쓰기) ④이야기의 배경 묘사하기(쓰기) ⑤극본 쓰기 ⑥역할극하기(언어, 비언어로 표현하기, 말하기)등의 과정이 필요하다. 이 과정에 도입된 스토리텔링의 요소들은 ‘사건 요약하기-스토리’, ‘주인공 유추하기-캐릭터 구성’, ‘주인공의 성격묘사-캐릭터 구성’, ‘이야기의 배경 묘사-극적 상황’, ‘극본 쓰기-플롯 구성’, ‘역할극 하기-행동’ 등으로 요약할 수 있다.

스토리텔링을 활용한 ‘연극놀이’는 학생들에게 이야기를 들려주거나 읽게 하고 이야기를 재구성해서 창조적인 행동으로 표현하는 활동을 의미한다. 스토리텔링을 활용한 ‘연극놀이’는 현장성, 반영성, 유동성, 즉시성, 축적성 등 5가지 특성을 가진다.²¹⁾ 현장성은 ‘연극놀이’라는 과정 중심의 학습 과정을 통해 ‘지금-여기’에서 행동함을 의미하고, 반영성은 ‘연극놀이’가 독자나 청자, 관객의 반응이 어떨 것이라는 예측을 감지하여 행동하는 특성을 말하며 유동성은 그것을 담아내고자 하는 미디어의 유형에 따라 내용과 형태가 달라지는 것을 뜻한다. 즉시성은 학습자 간 상호작용으로 피드백이 자유롭고 즉자적으로 이야기를 구성해내는 위력이 발휘될 수 있음을 말하며 축적성은 학습자 간 상호작용으로 스토리의 생성과 소멸을 반복하는 특성을 말한다. 이러한 특성은 학습자가 과제에 대한 부담감을 줄이고 자신의 의사를 자유롭게 표현하는 분위기를 조성한다. 자기 표현력은 자유로운 분위기에서 어떠한 의견도 가능하다는 수용적 분위기에서 생겨날 수 있다. 이야기를 자유롭게 수정, 변형하는 스토리텔링 과정을 통해서 재미와 흥미를 느낄 뿐만 아니라 자신감과 창조적인 자기표현이 가능할 것이다.

위에서 밝힌 내용을 바탕으로 스토리텔링을 통한 ‘연극놀이’의 특징을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 스토리텔링을 통한 ‘연극놀이’는 내용 중심의 교육 방법이며, 그 텍스트는 대개 구체적인 사실이나 경험을 바탕으로 하고 있다.

둘째, 스토리텔링을 통한 ‘연극놀이’에서의 이야기는 처음-중간-끝의 구조를 가지며 이것은 시간적 또는 논리적, 공간적 순서로 연결되어 있다.

21) 이상민 (2009), 「대중매체 스토리텔링 분석론」, 북코리아, 160.

셋째, 스토리텔링을 통한 ‘연극놀이’에서 이야기와 그 이야기를 바탕으로 하는 다양한 활동 속에는 언어의 네 가지 기능이 포함되어 있다. 그리고 그것은 유의미하게 통합되어 나타난다.

넷째, 스토리텔링이나 ‘연극놀이’는 화자와 청자가 상호작용을 하는 창조적인 활동이다. 이는 사람들이 서로 소통하고 공유한다는 것을 의미하며 이 과정에서 다양한 결과물과 언어활동이 창출될 수 있다.

다섯째, 스토리텔링이나 ‘연극놀이’는 학습자 중심의 교육 방법으로써 주제는 학습자의 흥미와 필요를 반영하고 있으며 학습자가 자신의 이야기를 만드는 자기 주도적인 과정이다.

Ⅲ. 교육연극으로서의 ‘연극놀이’의 이론적 배경과 자기 표현력과의 상관성

1. 교육연극의 개념

인간은 극적놀이를 통해 성장하는 존재이다. 태어나면서부터 성인이 되기까지 타인의 말과 행동을 모방하고 타인의 역할을 체현하거나 재구성하며 살아가고 있다. 즉, 극적 놀이(dramatic play)를 통해 자신과 주변 세계를 탐색하고 학습한다. 다른 사람의 입장이 되어보기도 하고 미래를 설계해봄으로써 세계에 적응하고 현실에 적절히 대처하며 살아가는 것이다.

극적 놀이는 체현, 혹은 동일시를 포함하는 놀이와 상상적인 변형 작용을 포함하는 놀이를 의미한다. 어린이든 성인이든 누구나 가지고 있는 이러한 극적 놀이의 경험을 교육에서 적극적으로 활용하여 참여자들의 성장과 발달을 돕고자 하는 것이 교육연극(Educational Drama)이다.

교육연극의 개념은 1900년대 초 영국에서 ‘비형식적 교육(Informal Education)’의 일환으로 시작되었다. 세계대전을 겪으면서 버려진 거리의 아이들을 대상으로 정서 함양을 목적으로 ‘피터 팬’을 연극으로 꾸며 활동하는 교육연극을 실시한 것이 교육연극의 시초이다. 미국에서도 1900년대 초 허트(Alce Minnie Hert)가 뉴욕의 가난한 이민자 자녀들을 대상으로 하여 셰익스피어의 ‘템페스트’(The Tempest)를 함께 공연한 것이 교육연극의 시작으로 받아들여지고 있다.²²⁾ 우리나라에서의 교육연극은 1970년대 후반부터 거론되기 시작하였는데 1990년대 중반 이후부터는 연극학과와 교육학과에서도 활발한 논의가 이루어지고 있다.²³⁾

교육연극은 ‘가르치는 사람’이 없고 참여자와 협조자만 있다는 의미에서 자기

22) 조병진 (1998), 「연극의 교육적 활용: 그 가능성과 방향」, 연극교육연구, 217-244.

23) 김영미 (2004), 「교육연극 기법을 활용한 소설교육 방안 연구:중학교 교육과정을 중심으로」, 24-25.

주도적인 활동이라고 할 수 있다. 여기서 협조자란 교육연극을 이끄는 리더로서 교육현장의 교사와 같은 역할을 하는 자이며, 참여자는 학생을 말한다.

교육연극에서의 ‘배울 거리’란 ‘자아와 자기가 속한 세계를 인식하고 그에 반응하며 표현하는 구조로, 그런 구조 안에서 새로운 의미를 찾고, 찾은 의미를 창의적으로 활용하기’이다. 다시 말해 이 모든 교과를 통합하는 과정적 개념의 활동이 교육연극이라는 것이다.²⁴⁾ 교육연극의 기본원리는 교육을 위한 연극(Drama for Education)이며 연극을 통한 교육(Learning through Drama)이다.²⁵⁾

그러므로 교육연극은 교육 현장에서 연극을 교육 방법의 매체로 활용하여 효과를 극대화하는데 목표를 두고 있다. 교육연극은 교육목표에 따라 교육 현장에서 다양한 방법으로 변형 활용될 수도 있다. 또한 개개인의 개성과 창의성, 표현력과 상상력 등을 신장시킬 수 있는 과정 중심의 교육에 역점을 두기 때문에 예술적 성과보다는 교육적인 효과를 더욱 중요시하는 교육이다. 따라서 교육연극은 연기 기술을 가르치는 것이 아니라 수업에 연극적 방법을 활용하는 것이라고 할 수 있다. 연극이 관객을 위한 연극적 생산물(product)이라면 교육연극은 학습을 위한 연극적인 접근의 과정(process)이다. 즉 교육연극은 전문연극의 아동, 청소년 연극과 구별되는 ‘연극 방법’이며 ‘교육 방법’인 것이다. 이러한 교육연극의 목표는 교수효과를 극대화하는 것으로 자아 개발을 통한 사회화 교육과 교과 과목의 교육 수단으로 활용하는 것이다.

2. 교육연극의 유형

교육연극의 학자들은 이론적 연구와 실천을 병행하면서 각자 독특한 접근 방식을 개발해왔다. 그 결과 교육연극을 지칭하는 용어도 매우 다양하게 사용해 왔다. 우리나라에서도 교육연극에 대한 용어들이 정립되지는 않았으나 연극을 매체

24) 황정현, 남청자 외 (2004), 「국어교육과 교과연극의 방법과 실제」, 박이정, 27.

25) 민병욱, 심상교 (2000), 「교육연극의 기본원리」, 『교육연극의 이론과 실제』, 연극과 인간, 51.

로 활용하는 교육적 가치는 높이 인정하고 있다. 또한 지금은 교육연극을 연극적인 놀이, 즉 ‘연극놀이’라는 용어로 사용하며 학습 현장에서 다양한 목표의 교수 방법으로 활용하고 있다.

김지성을 비롯한 학자들이 거론하는 교육연극 방법의 여러 유형에는 TIE (Theatre-In-Education), 크리에이티브 드라마(Creative Drama), DIE (Drama-In Education), 과정 드라마(Process Drama), 교육으로서의 드라마 (Drama as Education), 즉흥적 드라마(Improvisation Drama), 비공식적 드라마(Informal Drama), 발달적 드라마(Developmental Drama) 등이 혼용되어 쓰이고 있다.²⁶⁾ 그러나 교육 현장에서 교사들이 활용하는 교육연극 중 하나인 역할 놀이는 대표적인 교육연극의 예이며 극화학습이라는 용어로도 사용되고 있다.

특히 교육연극의 여러 가지 유형 중에서 기본유형이라고 하면 크리에이티브 드라마와 DIE를 들 수 있다. 크리에이티브 드라마와 DIE는 과정 중심의 연극교육 방법으로 용어 설명과 역할놀이와 극화학습에 대해서도 개괄적으로 기술하고자 한다.

크리에이티브 드라마(‘연극놀이’)는 관객을 생각하지 않고 대본 없이 즉흥연기로 이루어지는 드라마 형식이다. 즉, 무대 위에서의 공연보다는 참여자에 의해서 만들어지는 즉흥적인 활동을 말한다. 물론 이 즉흥적인 활동은 어린이들의 자연 발생적인 놀이와는 다르다. 리더 또는 교사가 협조자가 되어 이루어지는 즉흥 놀이 활동이다. 교사(지도자)가 학생들에게 상상으로 경험하게 하고, 그 경험을 연기로 표현하며, 그 표현을 학습자 삶에도 반영하게 하는 예술 활동이다.²⁷⁾ 상상, 연기, 반영의 세 단계는 참여자가 그동안의 경험을 동원하여 가상의 상황을 만들고 그 상황 속의 인물 역할을 실제 연기하여 스스로 자기 삶에 반영함으로써 창의성, 곧 직관적 사고와 논리적 사고를 발달시키는 과정이다.

요약하면, 크리에이티브 드라마는 첫째, 즉흥적이고 공연이 아닌 과정 중심적인

26) 김지성 (2004), 「교육연극을 활용한 말하기 학습이 초등학생의 자기 표현력에 미치는 효과」, 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원, 7.

27) 최지영 (1999), 「교육연극, 그 무궁한 가능성의 세계」, 초등우리교육, 통권 117호, 54.

연극 형식이며 둘째, 지도자가 참여자들에게 상상으로 경험하고 연기하게 하며, 그 반응을 학습자 삶에 반영하도록 하는 예술 활동이다.²⁸⁾ 즉, 크리에이티브 드라마는 공연과정이 정해진 대본으로 일관하지 않고, 공연의 목적을 관객들의 지적, 미적 쾌락에 두지 않으며, 공연의 목적을 지적, 정신적 발달에 두고 있는 형식이다. 따라서 크리에이티브 드라마는 비형식적인 연극으로, 공연의 목적이 교과 학습에 있는 것이 아니라 참여자의 창의성 발달에 두고 있다. 크리에이티브 드라마에서 교사는 학습자들에게 충분한 토의 시간을 주고 창의적인 사고를 할 수 있도록 자극하고 안내하는 역할을 한다. 크리에이티브 드라마 교육 방법으로는 인형극, 무연극, 조각 만들기, 그림자극, 즉흥극, 연극놀이, 이미지만들기 등이 있다. 크리에이티브 드라마는 형식적인 드라마와 달리 반복되는 연습의 지루함이나 완벽한 대사 암기, 의상, 무대장치 등은 사용하지 않고 다만 어떤 상상력의 자극을 위해서 간단한 소도구를 사용하기도 한다.²⁹⁾

DIE는 극장에서 공연하기 위해 연극을 만드는 것이 아니라 학교 현장에서 교사와 학생들이 만드는 연극이다. 또한 DIE는 사회적인 기술을 익히고 다른 과목에도 활용할 수 있는 연극교육 교수법이다. 여기서 사회적 기술이란 사회생활을 하면서 필요한 기술로, 말하기, 쓰기, 듣기, 읽기, 사고하기, 판단하고 결정하기, 의사 표현하기, 자신에 대해 파악하기, 주어진 환경에 적응하기 등을 말한다. 기본적으로 DIE는 학생들의 이해력 신장에 목표를 두고 있어서 DIE에서 중요하게 다루는 것은 교사가 아니라 학생이며 연극공연이 아니라 공연에 이르는 과정으로 학생들의 창의성을 계발하려는 것이다. 교사들은 단지 소재를 제시하고 학생들이 극을 만들 수 있도록 진행을 도울 뿐이다. 학습자들은 제시된 과제를 극적인 상황으로 재현하는 과정에 참여하게 되는데, 이런 과정을 통해 더 깊은 이해를 얻게 되는 것이다.³⁰⁾

따라서 DIE는 학습자들이 스스로 고안한 어떠한 과제에도 가치 있는 학습 도구로 쓰이며, 학습자들은 학습과 토론과정을 통하여 문제를 이해하고 해결 방법

28) 남현주 (2002), 「연극교육을 위한 연극 놀이 지도 방법 연구」, 석사학위논문, 경성대학교 대학원, 27.

29) 김지성 (2004), 앞의 논문, 8.

30) 박은희 (1996), 「교육연극의 이론과 실제」, 연극연구, 통권 10호, 391-414.

도 도출해낸다. 교사는 일반적인 지시나 연출을 하기보다는 학습자 스스로가 창출해 낼 수 있게 이끌어주고 유도하며 수업 진행을 돕는 역할을 한다. DIE는 다양한 연기기법과 요소를 활용하여 전인교육을 지향하는 통합 교과교육을 지향한다. 또한 학습 방법으로서 DIE는 역할 놀이와 행동 표현의 기법을 학습 방법으로 활용하여 관련 교과 내용을 지도할 수 있다. 그러므로 DIE의 목표는 학생들의 이해력을 신장시키는 것에 있다 하겠다.³¹⁾

역할놀이(Role-Playing)는 치료법이나 교육의 목적으로 많이 쓰이는 연극적 활동이다. 역할 놀이는 예술의 목적으로 하기보다는 역할 놀이에 참여하는 사람들의 치료나 교육적 목적을 기대하는 변화, 발전에 초점을 두고 있다. 집단 구성원들에게 여러 가지 역할을 주어 인간관계 속에서 일어날 수 있는 문제들을 대본 없이 연기해보게 한다. 그런 다음 집단 구성원들이 연기한 장면에 대하여 느낌이나 생각들을 나누고, 토론을 바탕으로 다시 그 장면을 연기해보는 것이다. 그때 인물들이나 환경은 변형되어 있을 것이다. 역할놀이의 목적은 이렇게 변형된 환경 속에서 개인적인 이해와 통찰, 그리고 집단 내의 활발한 토론, 집단 교육을 위해 현실과 가까운 상황을 제공하는 것이다. 이런 역할놀이를 통해서 개인은 타인이나 자기가 속해 있는 세상을 이해하고 무엇보다도 자기 앞에 놓인 문제를 해결하는 능력이 길러진다. 또한 개인은 역할놀이를 통해서 자신만의 특성을 발견하고 그것을 발전시킬 발판도 마련하게 된다.

극화학습은 교육연극의 한 방법으로 연극을 활용한 수업이다. 연극을 이루는 여러 요소인 대사, 몸짓, 줄거리 중 어느 한 가지만으로도 극화학습은 가능하다. 초창기에 우리나라에서는 교육연극이 소개될 때 한동안 극화학습이라는 용어로 부르기도 했다.

본 논문에서 다루지는 ‘연극놀이’의 개념은 교육연극의 종류 중 DIE와 즉흥성을 강조하는 크리에이티브 드라마의 성격이 있다.

31) 한민희 (2012), 「자기 표현력 신장을 위한 교육연극의 활용 방안」, 석사학위논문, 부산교육대학교 교육대학원, 9-10.

3. '연극놀이'의 목표

연극은 모든 예술의 본질적인 요소가 내포되어있을 뿐만 아니라 인간을 총체적으로 이해할 수 있는 종합예술이다. 이러한 종합예술인 연극을 교육적으로 활용하면 특히 초등학생들에게 교육적으로 효과가 높다.³²⁾ 즉, 연극은 창의성 계발, 참여자의 긍정적인 감성이나 자기 표현력 신장에 큰 도움을 줄 수 있다.

교육연극으로서의 '연극놀이'의 목표를 살펴보면 첫째, 창의력과 미적 감각의 발달이다. 둘째는 사회성과 협동심의 함양이고, 셋째는 비판적인 사고력 함양, 넷째는 자기 표현력 증진, 여섯째, 신뢰감 형성이다. 일곱째는 도덕적, 정신적 가치관 함양이며, 여덟째는 자아 인식이다. 이러한 다소 추상적이고 일반적인 목표들은 '연극놀이'의 상위 목표로 설정하고 구체적인 하위목표로는 학습자들의 자기 주도적인 활동을 통해 학습자들의 변화를 가져오게 하는 목표로 설정해야 한다. 즉, '창의성 계발'이라는 상위 목표에서 더 세분화하여 '참여자의 발표 신장의 변화'라는 목표로 나아가는 것이다. 이렇게 함으로써 '연극놀이'는 구체적이며 독특한 방식을 가진 교육연극의 방법으로 전인교육과 맥을 함께 하는 것이다.³³⁾

'연극놀이'를 포함하는 연극교육의 목표는 인간 개개인의 질적인 행복을 도모하고 세상과 사회에 대한 다양한 시각을 형성하며, 타인과의 원활한 소통을 통해 긍정적이고 건강한 관계를 맺는 것이다. 또한 연극이라는 매체를 통해 세상에 대한 부정적인 인식과 스트레스를 긍정적으로 해소하여 신체적으로나 정신적으로 건강한 삶을 살도록 하는 것이다. 참여자들은 다른 사회활동에서 얻은 스트레스를 해소하려고 한다. '연극놀이'의 본질인 놀이 활동의 목표는 그러한 인간의 기본적인 욕구를 충족시키는 것이다. 규칙에 따라 공동체를 구성하는 놀이는 신체의 활발한 움직임을 통해 부정적인 감정을 배출시키는 데에 도움이 된다. 또한 극적 상황으로 들어가는 경험을 하거나 텍스트를 활용한 '연극놀이' 활동을 통해서 역할이라는 가면을 통해 내적인 충동을 분출할 수도 있으니 자가 치유도 가

32) 육희석 (2009), 앞의 논문, 20.

33) 정성희 (2006), 『교육연극의 이해』, 연극과 인간, 33.

능한 연극교육이다.

이러한 이유로 ‘연극놀이’는 방향이나 목적에 따라 오락적일 수도, 치료적이거나 교육적일 수도 있다.³⁴⁾

한국문화예술교육진흥원에서 2011년도에 시행한 「문화예술교육 교육 표준 개발연구-연극」에서는 나이 단계별로 시행되는 초등학교 연극 활동에 오락적, 치료적, 교육적인 의미의 활동들을 포함하고 있다. 이 연구는 단계별, 분야별, 또는 주제별로 나누어 크게 “감각 깨우기”, “신체 표현 놀이”, “상상과 놀이”, “인형극, 즉흥극”, “연극 만들기”로 구분한 표를 제시하고 있는데 다음 <표 2>이다.

<표 2> 초등학교 연극 교과용 도서의 구성³⁵⁾

영역 \ 구분	저학년	중학년	고학년
오감 열기	오감으로 느끼기 (보고 듣고 냄새 맡고 맛보기, 손으로 느껴보기)	달라진 점 찾아보기 맘대로 움직이기	감각 표현하기 몸의 감각 열기 움직이는 ‘연극놀이’
신체표현 놀이	리듬 따라 움직이기 모양과 선이 되어 움직이기 풍선 놀이, 나뭇잎 놀이, 그림자놀이 하기 조각가가 되어보기 거울 놀이하기 흉내쟁이 되기	모습 바꾸기 다양한 몸짓 표현 인물 속으로의 여행	소리와 리듬을 향한 표현 몸으로 느껴보기 몸으로 만드는 조각 몸짓과 느낌 글자와 모양 같게 혹은 다르게 부드럽게 강하게
상상과 놀이	과일이 되어보기 소리 만들어 표현하기 장난감 되어보기 상상 놀이하기	시와 함께 떠나는 ‘연극놀이’ 노래와 함께 떠나는 ‘연극놀이’ 음악과 함께 떠나는 ‘연극놀이’ 이야기 속으로의 여	물건이 있는 이야기 이야기 상상하기 인물과 장소 상상하기 상상으로 물건 만들기 상상으로 이야기 만

34) 최윤정(1995), 「연극놀이의 교육적 효용성 연구」, 석사학위논문, 경성대학교 대학원, 21.

		행 소리와 몸짓으로 표 현하기	듣기
인형극 · 즉흥극	표정놀이 찰흙놀이 직업놀이 온몸으로 나타내기 그림 보고 이야기 만 들기	가면 만들기 인형극을 만들어요 인형극 만들기 즉흥극 꾸미기	시를 읽고 만든 연극 그림책 보고 음악이 있는 연극 만들기 인형 만들어 인형극 공연하기 즉흥극 만들기
연극 만들기	이야기 떠올리기 말 이어가기 다른 사람이 되어보 기 함께 이야기 꾸며 표 현하기	이야기 꾸미기 관심거리로 연극 만 들기	이야기로 극본 만들 기 연극 만들기-나오는 사람 대사와 동작 만 들기 옷 만들기 공연 함께 나누기

위의 <표 2>를 보면, 초등학생을 대상으로 시행되는 연극교육을 위하여 아동의 발달 단계가 주요하게 고려되었음을 알 수 있다. 저학년은 놀이적인 성격을 가지고 있는 감각놀이나 역할놀이의 연극적 활동을 많이 권장하고, 고학년으로 갈수록 즉흥과 상상놀이로서 드라마를 창조하고 연극적 기법이 가미된 활동을 많이 하도록 권장하고 있다. 또한 텍스트를 활용한 연극 활동에서 연극 만들기까지 확장하여 다루고 있다. 본 논문은 이에 발맞추어 자기 표현력 신장을 위한 ‘연극놀이’ 활용방안으로써 ‘톡톡 연극학교’ 프로그램을 개발해 초등(3-6학년)학생들의 수업에 적용해 보았다.

35) 이원현 외 (2011), 『문화예술교육 교육 표준 개발연구-연극』, 한국문화예술교육진흥원, 41.

4. '연극놀이'와 자기 표현력과의 상관성

1) '연극놀이'와 자기 표현력

일반적으로 자신이 누구인지 어떤 사람인지 알리는 과정을 자기표현(Self Presentation)이라 한다. Leary (1995)는 타인에게 자신의 아이덴티티를 표현하는 행위라고 정의하기도 하였다. 하지만 자신의 감정과 생각을 표현하는 것만이 자기표현은 아니다. 자기 표현력은 자신과 타인의 감정과 생각에 대해 존중하며, 상황과 문제에 적절한 기술로 감정과 생각을 표현하는 것을 말한다. 그렇다면 자기 표현력은 어떻게 길러지는가. 그것은 자신과 타인의 감정과 생각을 이해하고 표현하는 훈련과 학습을 통해서만 가능하다. 또한 자기와 타인의 감정과 생각을 이해하고 표현하기 위해서는 무엇보다 자기 자신에 대해 존중할 수 있는 태도를 길러야 할 것이다. 자신에 대해 존중하는 태도 즉, 자기 존중감을 기르는 방법은 자신의 장점과 가치에 대해 스스로 알아차리고 표현하는 기회가 많이 제공되어야 할 것이다. 또한 자기의 감정이나 생각을 움직임과 말로 표현하려면 자연스러운 상황에서 자신감 있게 대처하는 훈련이 필요하다. 그 훈련 방법으로는 '연극놀이'가 효과적이다.

'연극놀이'는 언어적, 비언어적 방법으로 자신이 상상한 인물이나 사물을 주인공으로 한 이야기를 즉흥적이고 자연스럽게 표현해 보는 활동을 중심으로 이루어진다. 이때 각각의 학습자들은 모두가 주인공이 되어보기도 하고, 대사나 장면을 정하는 토의학습을 통해 의사소통 능력을 기를 수 있다. 또한 함께 '연극놀이'를 하는 과정에서 자연스럽게 교사와 또래의 다양한 표현 방법을 보고 배울 수 있고 지지받을 수 있어 자기 존중감이 향상될 수 있다. 자기 존중감은 자신이 어떤 과제를 수행하면서 최선의 노력을 했다는 자긍심과 타인의 지지와 인정을 통해 생기는 것이다. 현실의 삶에서는 누구나 주인공이 되기는 쉽지 않다. 하지만 연극놀이 상황에서는 누구나 주인공이 되고, 누구나 타인이 돼본다. 나와 타인(자)를 역지사지해 보는 경험은 타인에 대한 이해와 공감 능력을 향상시켜 준다. 타인 이해 및 공감 능력이 향상된다는 건 타인의 감정과 처지를 고려한 자기표

현을 잘 할 수 있다는 것을 의미한다. 그러니까 자기표현 능력은 자기 존중감과 더불어 타인 이해 및 공감 능력이 필요한 능력이다.

2) 자기 표현력을 높이는 정서지능

자기 표현력은 자기 존중 및 타인 이해, 공감 능력이 필요하다고 했다. 즉, 정서지능이 높아야 한다는 의미이다. 정서지능(Emotional Intelligence)이란 1990년 미국의 심리학자 피터 샬로비Peter Salovey와 존 메이어John Mayer에 의해 제안된 개념으로 자신의 감정과 타인의 감정을 알아차리고 상황에 맞게 표현, 반응하는 능력을 말한다. 샬로비와 메이어에 따르면 정서지능이 높은 사람은 타인의 감정을 잘 이해하고 공감하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있으며, 문제 상황에서도 개인의 감정을 잘 조절하여 바람직한 방향으로 행동할 수 있다고 한다. 하지만 정서지능이 개발되지 못하면 타인과의 소통과 교류에 어려움을 겪고, 문제가 생겨도 원활하게 해결하지 못하여 부적응의 문제를 낳는다고 설명한다.

자기표현과 정서지능은 불가분의 관계다. 정서지능이 높아야 자기의 생각이나 감정을 적절히 표현할 수 있을 뿐만 아니라 타인의 감정과 생각을 알아차리고 적절하게 반응할 수 있다. 즉, 자기 표현력은 자신과 타인의 감정을 인식하고 적절하고 효과적으로 표현하며 반응할 수 있는 능력이 있어야 가능하다. 피터 샬로비와 존 메이어는 정서지능의 하위요소로 다음과 같이 네 가지 구성요소를 제시하고 있다.

(1) 정서 인식·평가·표현 능력

정서의 인식·평가·표현의 능력은 자신의 정서 및 타인의 정서를 알아차리고 이를 정확하게 표현하는 능력을 말한다. 또한 표현된 정서를 구분할 수 있어야 한다. 예를 들어, 극본을 읽고 주인공이나 주변 인물의 감정을 알아차리는 것, 이의 감정을 정확한 언어로 표현할 수 있는 능력을 의미한다.

(2) 정서에 대한 사고 촉진 능력

정서에 대한 사고 촉진 능력은 텍스트나 일상 담화 상황에서 얻은 정서 정보를 이용하여 생각을 정리하고 이를 타인에게 전달하기 위한 어휘나 문장을 선택 배열하는 능력을 말한다. 이는 대화의 목적이나 문제해결을 하는 데 유용하게 처리하는 능력이다.

(3) 정서정보의 이해와 분석 능력

정서 정보의 이해와 분석 능력은 미묘한 정서 간의 관계를 이해하고 이에 대해 정확하게 언어화할 수 있는 능력을 말한다. 또한 정서 속에 담긴 복잡 미묘한 의미를 해석하여 문제해결을 촉진하는 능력을 말한다.

(4) 정서의 반성적 조절 능력

정서의 반성적 조절 능력은 긍·부정적 정서들을 모두 수용하여 거리를 두거나 반영적으로 바라보기가 가능한 능력을 말한다. 자신과 타인의 관계 속에서 정서를 반영적으로 들여다보기가 가능함으로써 자신과 타인의 정서를 조절하기가 가능한 것이다.

요약하면, 정서지능은 자신과 타인의 정서를 이해하고, 조절할 수 있어 타인과의 교감 및 원활한 소통을 가능하게 하는 능력을 말한다. 삶에서 오는 좌절과 실패를 낙관적으로 극복하는 힘은 정서지능에서 비롯된다고 할 수 있다.

3) 정서지능을 높이는 방법

(1) 비언어적 표현-신체언어

인간은 태어나면서부터 주변과의 상호작용을 통해 끊임없이 탐색하고 수많은 문제와 부딪히면서 발달한다. 영·유아시기부터 오 감각을 자극하는 다양한 환경 상호작용을 시도하면서 자신과 주변을 알아차리고 문제를 해결해나가는 것이다. 하지만 우리나라 제도권 교육환경은 탐색과 도전, 실험을 통제하는 경향이 있다.

초등학교 시기부터 일찌감치 입시경쟁에 내몰리는 것이 현실이기 때문이다. 이러한 환경에 의해 어린이들은 몸과 마음이 자유롭지 못하고 자기 표현력은 위축되고 타인과의 관계에서 발생하는 다양한 상황과 문제에 적절하게 대처하지 못하는 부적응의 문제를 낳게 되는 것이다.

‘연극놀이’에서 동작활동은 표현과 소통의 매체이다. 무용이나 다른 리듬 활동처럼 자신의 아이디어를 독창적으로 표현할 수 있는 수단이기도 하고, 동작의 요소를 탐색해 봄으로써 심미적인 경험을 갖게 할 수 있다.³⁶⁾

동작활동은 언어능력과 창의성을 키워주고 억눌린 에너지를 풀어주며 신경 계통에도 영향을 준다. 그래서 아이들이 언어를 사용하지 않아도 자기감정을 표현할 수 있는 것이다. 평상시 말을 잘하지 않는 아이들도 동작활동을 통해 자기 생각을 발견하기도 하고 표현을 위한 통로로 사용할 수 있는 것이다.

‘연극놀이’에서 신체언어, 즉 비언어적 움직임은 자기표현을 위해 효과적으로 쓰일 때 한층 더 열린 표현의 자유를 느끼게 된다. 반대로 몸짓이나 표정 등 움직임 표현에 제약을 받는다면 그것은 억압을 뜻하게 된다. 억압이란 사회, 정치적인 외면적 억압뿐만 아니라 개인적인 내면적 억압까지 포함한다. 따라서 교육 연극을 활용한 학습에서는 이러한 몸의 언어, 몸짓이나 표정 등 움직임의 표현에 있어서 개방적이고 억눌린 에너지를 풀 수 있게 문제를 비중 있게 다룬다.

어린이들은 모방의 과정을 통해서도 언어를 배우는데 이 과정에서 가장 중요한 작용 중의 하나는 반응이다. 어떤 대상, 어떤 상황에 대한 반응이 역동적일수록 모방은 더욱 잘 일어난다. 그 예로써, 아이들이 스스로 흉내 내고 난 후의 반응이 모형이나 실물을 보고 난 후의 반응보다 더욱 정교하고 섬세해지는 것을 확인할 수 있다. 이때 학습자는 표현하고자 하는 사물이나 상황들을 직접 몸으로 표현하고 느껴봄으로써 한층 더 생생한 감각의 세계를 만나게 되는 것이다. 이렇듯, 신체언어 표현은 자기감정에 대한 표현임과 동시에 언어적 표현을 더 정교하고 풍부하게 만드는 것이라 할 수 있다.

36) 한민희 (2012), 앞의 논문, 20.

게다가 인간의 감정은 신체언어, 즉, 비언어적 표현 방법으로 표출된다. 감정은 겉으로 드러내는 표현이며 행동을 유발하는 충동이다. 화가 날 때 어린이들은 소리를 지르거나 인상을 쓰고 파괴적인 행동을 한다. 이같이 모든 육체적 행동은 감정의 상태를 정확하게 설명해 주며 자기 자신에 관한 인식도 하게 한다. 즉, 근육을 움직이는 몸의 움직임이나 비언어적 표현은 언어적 표현의 보조 역할과 동시에 자신의 감정을 전달하는 매체라고도 할 수 있다. 짝과 함께 편안한 마음으로 교실을 걷는다든지 즐거운 생각으로 웃는다든지, 우스꽝스러운 흉내를 낸다든지 하는 활동들은 이와 같은 비언어적 표현을 촉진 시키는 훈련이 된다.

연극에서 신체언어, 즉 비언어적인 표현은 얼굴표정이나 몸의 방향, 시선의 위치, 상대방과의 시선 맞춤, 다양한 손짓 등을 의미한다. 얼굴표정은 기쁨과 슬픔, 화남, 우울과 불안 등의 감정을 표현하는 수단이다. 또한 언어적으로 표현할 수 없는 생각이나 의도, 욕구 등을 나타내기도 한다. 학습자들이 제시된 텍스트나 제시문을 표정으로 나타내고자 할 때 필요한 것은 스토리, 플롯만이 아니라 맥락에 맞는 인물의 감정이나 생각이다. 파악된 인물의 감정이나 생각을 언어적으로도 표현할 수 있지만 언어가 표현해내지 못하는 것은 비언어적인 표정이나 몸짓으로 표현하게 되는 것이다. 특히 생각의 다름이나 갈등 상황, 적대감, 속임수를 표현할 때는 몸의 방향으로 표현할 수 있다. 상대방과 마주하는 것이 아니라 등을 대고 있다거나 몸의 각도를 조절하는 형식으로 표현할 수 있다. 시선의 위치는 상대방의 말에 대해 감정과 생각뿐만 아니라 신분이나 지위를 표현하는 수단으로 사용되기도 한다. 예를 들어 상대방의 말에 대한 부정이나 반감을 표현하고자 할 때는 시선을 외면 몸의 각도를 조정하는 것으로 표현되는 것이다. 손짓이나 발짓과 같은 신체 부위를 사용하는 표현은 지시, 거절, 부정, 간청 등 인물의 욕구를 표현하는 수단으로 주로 쓰이게 된다.

(2) 언어적 표현

① 음성언어 표현

일상의 언어생활에 있어서 중요한 수단은 음성적 기능이라고 할 수 있다. 음성

기능이란 생각이나 감정을 조음기관을 활용하여 발화하는 것이다. ‘연극놀이’에서 음성적 기능 지도는 호흡 기능과 발음기능의 훈련이다. 자기의 생각이나 감정을 효과적으로 표현하는 데에는 이 두 요소는 필수적이다. 음성언어에 있어서 또 하나의 중요한 요소는 성량의 문제다. 성량은 말을 전하는 대상에게 충분히 닿을 수 있는 정도의 크기여야 할 것이다. 듣는 사람의 숫자, 공간의 넓이, 주위의 소음 등을 고려한 자기 목소리 크기를 적절히 조절해야 한다. 또한 전달하고자 하는 목적에 따라 다양한 성량 조절이 필요하다.

‘연극놀이’에서 중시하는 음성언어의 발화 요소는 내용과 형식으로 나눈다. 발화의 내용은 발화의 목적과 상관성이 있어야 한다. 목적에 따라 주장, 설명, 부탁, 설득, 정서 표현 등으로 나뉠 수 있는데, 이때 발화자는 목적에 맞는 음성언어 표현을 할 수 있어야 한다. 그래서 ‘연극놀이’에서는 텍스트 요약하기, 들은 말 전달하기, 그림을 보고 자세히 설명하기, 거짓말 대회, 상황에 맞는 감정언어 표현하기 등의 활동을 한다. 발화의 형식은 나레이션, 독백, 방백, 대화 등이다. 발화의 목적에 맞게 내용과 형식을 선택할 수 있으려면 우선 텍스트나 상황, 담화의 내용을 정확히 파악하는 것이 중요하며 이를 비언어적 표현과 음성적 언어를 결합하여 표현하는 훈련이 필요하다.

다른 사람 앞에서 또박또박 말하는 기능적인 부분뿐만 아니라 유창하게 자신을 표현할 수 있는 능력까지 음성언어를 지도하는 핵심은 자연스럽게 반복적인 상황을 조성해주는 것에 있다. 이런 반복적인 상황을 통해 학습자들은 다른 사람과 자신이 다른 생각을 할 수 있고 다른 감정을 가질 수 있음을 깨닫게 된다.³⁷⁾ 그리고 다른 사람을 이해하려고 노력하게 된다는 것이다. ‘연극놀이’를 통해 다른 인물이 되어보면서 자연스럽게 수용하게 되는 것이며, 이런 이유로 ‘연극놀이’를 활용한 말하기 학습이 음성언어의 주안점을 살리는 데에도 효과적이라고 하는 것이다. 연극의 주제나 메시지도 상당 부분 배우의 대사에 의존한다. 전문연극인을 양성하는 교육과정에서도 음성 및 화법 훈련을 중요하게 다루는 이유다. 하지만 전문연극인을 양성하는 것이 아닌 ‘연극놀이’에도 이 점은 같다. 굳이 자기 표

37) 육희석 (2009), 앞의 논문, 14-15.

현력 증진이 목표가 아닌 연극 프로그램일지라도 이런 언어적 표현 과정을 거치고 나면 표현력이 좋아졌다는 것을 확인할 수 있다.

② 문자언어 표현

문자언어 표현은 자기의 생각이나 감정을 문자로 표현하는 것을 말한다. ‘연극놀이’에서 문자언어 표현은 사진이나 광고, 만화 등을 활용하여 인물이나 사물의 생각이나 감정을 상상글로 써보기, 즉흥극을 한 후 대본으로 쓰기, 연극일지 쓰기 등의 글쓰기 활동이 모두 문자 언어표현에 해당된다. ‘연극놀이’에서 다루는 활동 중 이야기 만들기는 그 모든 과정에 대본 쓰기는 필수이다. 즉, ‘연극놀이’에서 활용되는 모든 활동에 글쓰기는 중요한 요소라고 할 수 있다.

문자언어 표현, 즉, 글쓰기 지도에서 가장 중요하게 다루어야 하는 것은 글을 쓰고자 하는 동기 유발일 것이다. 동기 유발은 글을 쓸 필요가 있다는 욕구가 자발적으로 발생하게 하는 활동을 필요로 한다. 즉, 글쓰기는 다른 관련 활동과 연계하면서 자연스럽게 이루어지게 하는 것이 효과적이다. 예를 들어, ‘연극놀이’ 강사가 제시하는 상황을 연극으로 실연하는 과정을 경험하고, 이를 대본으로 정리하는 활동을 하면 자연스럽게 글쓰기 지도가 되는 것이다. 이때 대본 글쓰기는 실연 후 바로 들어가는 것이 아니라 토의 과정을 전제로 한다. 실연활동을 한 후 학습자들은 자신이 신체언어 또는 음성언어로 표현한 내용이 제시된 상황에 맞는 표현이었는지, 인물의 감정이나 생각이 적절하게 표현된 것인지 평가하는 토의를 한다. 토의를 통해 나온 좀 더 적절한 표현의 내용과 형식을 대본으로 완성해보는 활동을 통해 즉흥적으로 연기한 언어들이 극본이라는 창작물로 완성됨으로써 학습자에게는 성취감 및 자기표현에 대한 자신감이 생길 수 있는 것이다.

‘연극놀이’에서 ‘즉흥놀이→대본 쓰기→연극하기’로 이어지는 활동은 학습자들이 서로 협력하여 등장인물들의 감정과 생각, 갈등문제, 문제해결의 서사를 완성해보는 창의적이고 종합적인 글쓰기 활동이다. 또한 완성된 극본을 가지고 연기를 해봄으로써 등장인물과 동일시, 카타르시스, 통찰에 이르게 되는 경험을 한다. 이러한 일련의 활동은 정서적 표현, 감정이입, 정서 조절 등의 정서지능을 높이는

학습이 된다고 할 수 있다. ‘연극놀이’에서 문자 언어 표현 활동은 이처럼 단순하게 글 쓰는 능력을 기르는 활동이라기보다는 ‘즉흥놀이→대본 쓰기→연극하기’로 이어지는 신체언어, 음성언어, 문자 언어가 종합된 형태의 창의적인 활동이라고 할 수 있다.

본 연구자는 ‘연극놀이’와 자기 표현력의 상관성에 대해 크게 세 가지로 제시하였다.

첫째, ‘연극놀이’는 신체언어인 표정, 몸짓, 자세 등 비언어적인 표현을 다양하게 경험할 수 있다. ‘연극놀이’는 비언어와 언어적인 표현 활동이다. ‘연극놀이’에서 비언어적인 표현은 얼굴표정이나 몸의 방향, 시선의 위치, 상대방과의 시선 맞춤, 다양한 손짓 등을 의미한다. ‘연극놀이’를 통해 학습자는 역할에 맞는 표정과 몸짓의 변화 등 비언어적 요소를 포함한 표현 능력을 개발하게 된다. 또한 역할에 맞는 표정, 몸짓, 자세 등을 표현하려면 이야기의 맥락과 상황이 분석되어야 한다. 이야기의 맥락과 상황 분석을 위한 활동은 정서지능의 하위요소인 정서 인식·평가·표현 능력 및 정서 정보의 이해와 분석 능력을 기르게 된다.

둘째, ‘연극놀이’는 음성적 언어인 발화 능력을 향상시킨다. ‘연극놀이’에서 음성언어는 발화의 내용과 형식으로 나뉜다. 발화의 내용은 목적에 따라 주장, 설명, 부탁, 설득, 정서 표현 등으로 나뉠 수 있는데, 이때 발화자는 목적에 맞는 음성언어 표현(형식)을 할 수 있어야 한다. 발화의 형식은 나레이션, 독백, 방백, 대화 등이다. 발화의 목적에 맞게 내용과 형식을 선택하며, 가장 효과적인 전달을 위해서 목소리의 톤, 억양, 음색, 음량을 어떻게 구사할 것인지를 결정하게 된다. 이렇게 발화의 목적에 맞게 내용과 형식을 결정하고 직접 소리 내어 표현해 보는 활동은 자기표현에 있어 자신감을 길러주고 최상의 발화 방법을 습득하게 되어 자기 표현력 향상에 도움이 된다.

셋째, ‘연극놀이’는 인물이나 사물의 생각이나 감정을 신체언어와 소리 언어로 표현하는 활동이다. 어떠한 상황이나 사물을 제시하고 이에 대한 생각이나 감정을 설명하거나 감정을 유추하여 대사 또는 방백이나 독백으로 발화하도록 한다. 이렇게 발화된 내용을 종합하여 상상글이나 극본으로 정리하는 활동은 글쓰기 능력뿐만 아니라 창작활동에 대한 자긍심과 성취감을 느끼게 해준다. 즉, 자아에

대한 긍정적인 상을 갖게 할 뿐만 아니라 자기표현에 대한 자신감, 창의성을 향상 시켜준다.

IV. 스토리텔링을 통한 ‘연극놀이’의 활용 방안

1. 수업에서 활용되는 ‘연극놀이’ 기법

1) ‘연극놀이’ 기법

‘연극놀이’는 교육연극의 하나로 놀이 성격이 강한 수업 방법이다. 연극에서 사용되는 다양한 기법을 활용하는 것으로 이를 통하여 학생들의 자아 개발, 표현력과 상상력, 개개인의 개성과 창의성 잠재력을 개발할 수 있다.³⁸⁾ ‘연극놀이’ 기법들은 연극의 본질적 성격인 상상, 변형, 표현, 즉흥, 드라마, 협업, 몰입을 목표로 하는 활동들이다. 수업에 활용되는 대표적인 ‘연극놀이’ 기법들을 살펴보면 다음과 같다.

① 정지된 화면(tableau, still picture): 이 기법은 ‘타블로’라고도 하고, ‘조각상’이라 불리기도 한다. 이것은 스틸 사진처럼 어떤 특정한 이미지나 행위의 한 장면을 정지된 동작과 표정 등으로 표현하는 활동이다. 정지된 화면 활동은 어떤 장소를 연상하거나 동화 속 장면을 정지된 동작으로 표현할 수 있다. 정지 장면으로 표현된 사진을 보고 다른 학습자가 나와서 다른 정지 화면을 이어 붙여 이야기를 만들거나 대사를 첨가할 수도 있다.

② 즉흥(improvisation): 제시되는 상황에 따라 일어나는 즉흥적인 생각이나 감정을 몸짓(행동)이나 언어(대사)로 표현하는 활동이다. 준비되지 않은 상황에서 즉흥적으로 표현하는 활동으로 물체를 보고 즉흥적으로 떠오른 생각을 말이나 행동으로 표현할 수도 있는데, 어떤 상황을 설정하여 직접 연기해보는 활동으로 확장해 볼 수도 있다.

38) 한민희 (2012), 「자기 표현력 신장을 위한 교육연극의 활용 방안」, 석사학위논문, 부산교육대학교 교육대학원, 24.

③ 역할놀이(role play): 어떤 상황에 놓인 인물들을 정하고 그 역할을 맡은 학습자가 즉흥적으로 대화를 나눔으로써 인물 간의 상호관계를 이해하는 활동이다. 역할놀이는 학습자에게 생길 수 있는 특수한 상황을 가상하여 어떤 역할을 실행해보는 것이다. 그럼으로써 한 개인이 어떤 특수한 상황에서 어떻게 반응하는지를 살펴볼 수 있고, 역할 바꾸기를 통해서 상대방의 마음을 이해할 수 있다.

④ 보여주고 설명하기(show and tell): 어떤 가상 상자 속에 가상의 물건이 있다고 설정한다. 학습자는 그 가상의 물건을 들고 다른 사람들에게 보여준 다음 그 물건에 갖는 추억이나 의미 있는 사건을 감정을 넣어서 몸짓과 말로 표현해보는 활동이다. 즉흥적인 상황에 따른 대처 순발력이나 창의적인 표현을 증진시키는 데 적합한 기법이다.

⑤ 전문가의 외투 (Mantle of the expert): 학습자들은 제시된 상황에 관련된 전문적인 지식을 갖춘 전문가로 설정된다. 학습자들은 사실 충분한 전문적 지식을 갖추고 있지는 않다. 그러나 전문가 역할 안에서는 최대한 자신이 가지고 있는 지식과 체험을 활용하여 활동에 참여하는데 주어진 과제를 해결하기 위해 토론하고 의견을 제시할 수 있다. 전문가의 외투는 무엇보다 전문가로서 책임감과 진지한 태도가 필요한 기법이다.

⑥ 브레인스토밍(Brainstorming): 특정 소재에 대해 떠오르는 대로 자기 생각이나 이미지들을 순서나 논리적인 연관성에 상관없이 적는다. 단어를 적을 수도 있고 문장을 적을 수도 있다. 이 기법은 아동이 스스로 초점영역을 찾도록 유도하는 것이다. 타인과 타협, 협력하는 기회를 제공한다.

⑦ 이야기 꾸미기(Storytelling/ Building): 한 사람이 즉흥적으로 이야기를 이어 나가면 다른 사람들이 차례로 그 뒷이야기를 만드는 방식으로 이어지는 활동이다. 줄거리 이어 말하기, 동화 뒷이야기 말하기 등의 활동이다.

⑧ 핫 시팅(Hot-seating): 극 중에 등장하는 한 인물을 인터뷰하는 기법으로

즉흥성이 강한 활동이다. 인물의 입장이 되어 행동이나 연기를 하다가 즉흥적으로 또래나 교사가 하는 질문에 대답한다. 또한 한 인물의 역할을 돌아가며 맡아 볼 수도 있는 활동이다.

⑨ 스토리 활용하기(story utilization): 다양한 매체에 나온 사건을 도입으로 활용하는 기법이다. 어떤 인물로부터 온 편지나 일기, 신문 기사를 보며 흥미를 유발하거나 ‘연극놀이’ 중간에 긴장을 부여하거나 증거로 사용한다. 드라마 체험 후에 드라마 내에서 일어났던 것을 정리하는 활동으로 어떤 인물에게 편지 쓰기, 대본으로 정리하기, 기자가 되어 신문 기사 작성하기 활동으로 확장시키기도 한다.

⑩ 해설(Narration): 관객의 이해를 돕기 위한 설명을 말한다. 해설참여자는 문맥 안에 있을 수도 있고 문맥 밖에 있을 수도 있다. 또한 드라마가 진행되는 활동과 활동 사이에 서술적으로 연결해주기 위한 해설이 있을 수도 있다. 해설은 분위기나 정보를 제공하는 등 극의 진행을 위해 사용되기도 한다.

⑪ 역할 내 교사(Teacher in Role): 교사가 ‘참가자들과 드라마 속에서 상호작용하는 교사’로서 참여하는 것이다. 교사는 학생들에게 허구 세계에 대한 몰입과 믿음을 시범 보일 수 있다. 또한 교사는 극을 빨리 진행 시키거나 자발적인 반응을 끌어낼 수도 있으며 극적 긴장감을 유지하게 하기도 한다. 또한 도전 거리를 제공할 수도 있고 극의 시작과 끝을 만들 수도 있다.³⁹⁾

‘연극놀이’에서 활용되는 이러한 연극기법들은 다양한 방식으로 변형되거나 재구성하여 연극놀이 수업에 적용되고 있다. 이런 활동들은 학습자가 드라마에 더 효과적으로 집중하도록 유도하고 최적의 상태에서 학습주제를 끌어내는 것을 주요 목표로 한다. 또한 ‘연극놀이’ 과정에 주체적으로 참여하게 함으로써 상상력과 공감력, 개성적이고 창의적인 표현력 개발에 도움을 줄 수 있다.

39) 사다리연구소 (2008), 『아동·청소년 교안 : 연극 초등 고학년·중고생』, 한국문화예술교육진흥원, 18-24.

2) 워밍업(Warming-up) 활동

아동 학습자를 대상으로 한 ‘연극놀이’는 도입단계에서 워밍업 활동이 꼭 필요하다. 워밍업(Warming-up)활동이란 참여자의 신체뿐만 아니라 마음도 유연하게 풀어주고 열린 수용 상태를 만들어주는 활동이다. 이 단계가 제대로 이루어지지 않으면 아동들은 집중력이 떨어지고 수업 분위기가 딱딱하게 흘러가게 된다.

수업 중 워밍업 활동에서는 참여자들이 서로 몸을 접촉하거나 함께 협업할 수 있는 놀이를 하는 것이 좋다. 놀이를 통해 어린이들은 ‘규칙’이라는 것을 배우고 익히는 과정을 학습하고 경험한다. 인간은 어렸을 때부터 가상적인 상황 속에서 스스로 몰입하여 가상적인 유희를 하는 본능이 있다. 가상적인 상황을 설정하여 소꿉장난이나 병원 놀이, 엄마 놀이, 학교 놀이, 쫓고 쫓기는 놀이 등을 하는데, 어린이들에게 있어서 자연스러운 학습 방법은 이런 놀이라고 할 수 있다.⁴⁰⁾

원 중심에 앉은 교사는 참여자들이 간단한 놀이를 통하여 긴장된 마음을 이완 시키도록 이끈다. 놀이는 가장 자유로운 인간의 행위이다. 교사는 학생들로 하여금 놀이를 통해 성취감을 느낄 수 있게 해주고, 학생들 간에 화합하는 열린 마음을 갖도록 학습 분위기를 조성한다. ‘연극놀이’ 수업의 워밍업에서 진행되는 놀이 활동들은 참여자들이 자발적으로 놀이에 참여하여 스스로 표현하도록 해야 한다. 그러기 위해서 교사는 끊임없이 놀이 과정을 검토하고 원하는 방향을 이끌고 나가야 하는 역할을 한다. 놀이를 단순한 개념의 ‘놀다’로 통합하는 것이 아니라 하나의 ‘훈련’이라고 생각해야 한다. 워밍업 활동으로 자주 사용되는 대표적인 놀이는 다음 표와 같다.

40) 방은령 (2009), 「놀이의 의미와 치료 및 성장을 위한 활용」, 한국 놀이 치료학회, 제12권 4호, 4.

<표 3> 위밍업 놀이활동⁴¹⁾

목적	놀이제목
친밀감 형성을 위한 놀이	박수 도미노, 손님 모셔오기, 당신은 이웃을 사랑하십니까, 방 빼 놀이 등
신체 이완을 위한 놀이	자유롭게 걷기, 행복 바이러스, 까막잡기 등
표현력 증진을 위한 놀이	우리 집에 왜 왔니?, 알 병아리 닭 봉황 놀이, 표현 빙고 놀이 등

2. 초등학교에서 활용되는 ‘연극놀이’

‘연극놀이’는 교사와 학생이 협업을 통해 진행되는 활동이다. ‘연극놀이’가 학교 현장에서 이루어지면 교사는 지도자⁴²⁾가 되고 학생은 그 참여자가 된다. ‘연극놀이’는 시간과 장소, 그리고 유능한 지도자만 있으면 어디서나 ‘연극놀이’가 가능하다. 수업에 있어 주체는 참여자이지만 참여자가 자발성과 창의성을 발휘할 수 있으려면 지도자의 자질과 자세가 무엇보다 중요하다. ‘연극놀이’ 지도자는 ‘연극놀이’를 진행하면서 일정한 페이스를 유지할 수 있어야 한다. 또한 참여자들과 함께 활동하는 중에는 언제나 유머 감각을 유지해야 한다. 이는 무엇보다도 즐거운 환경 속에서 창의성이 더욱 잘 발휘될 수 있기 때문이다.⁴³⁾ 또한 ‘연극놀이’ 지도자의 자세는 언제나 존중과 수용의 자세를 가져야 한다. 지도자는 참여자가 자기 자신을 충분히 표현하도록 허용할 수 있도록 하며, 비판 없이 수용할 수 있어야 한다. ‘연극놀이’ 지도자는 학습자를 있는 그대로 수용해야 한다. 지도자는 참여자와의 관계에서 허용적인 분위기를 조성하여, 자신의 감정을 자유로이 표현하도록 해야 한다. ‘연극놀이’ 지도자는 학습자가 표현하는 감정을 인식하고 반응함으로써 학습자를 도울 수 있다. 그렇게 함으로써 학습자가 감정을 밖으로 표출하게 하여 억압된 감정의 누적을 방지하도록 돕는다.⁴⁴⁾ 억압된 감정이 정화되어

41) 위밍업 활동에 대한 구체적 설명은 부록으로 대신한다.

42) 최윤정은 연극놀이를 이끄는 교사를 ‘지도자’라 칭하고 최지영은 지도자를 ‘이끌이’라는 말로 표기하고 김선은 ‘리더’라고 상용한다. 본 논문에서는 ‘지도자’라고 칭한다.

43) 최윤정 (1995), 「연극놀이의 교육적 효용성 연구」, 석사학위논문, 경성대학교 대학원, 73.

44) Axline, 서영숙(역) (1990), 「놀이를 통한 아동 심리치료」, 학문사, 88-89.

야만 올바른 이해와 통찰이 가능해진다는 점에서 감정의 표출은 중요한 ‘연극놀이’의 목표이기도 하다. 학습자가 주어진 상황에서 자신의 감정을 충분히 표현할 수 있도록 돕는 것은 지도자의 임무이다.⁴⁵⁾

초등학교 교과과정에서의 연극교육의 가장 중요한 목표는 개인의 발전과 창의적인 표현력이다. 초등학교에서의 연극교육은 상당히 활발하고 수업 활용도도 높은 편이다. 거의 모든 과목에 ‘연극놀이’ 또는 연극적 기법 등을 활용해 수업을 계획할 수 있다. 초등학교 고학년에서 활용할 수 있는 ‘연극놀이’를 소개한다.

1) 감각을 깨우는 ‘연극놀이’

인간이 가지고 있는 감각에는 시각, 청각, 촉각, 후각, 미각이 있다. 학생들의 경우 말하기 교육을 받기 위해서는 이 모든 감각이 필요하다 할 수 있겠지만 중심이 되어야 할 감각은 시각과 청각이 있어야 할 것이다. 이는 상대방과 의사소통을 하기 위해서는 보고 들어야 하기 때문이다.

① 무엇이 바뀌었지?: 집중력과 관찰력을 키우는 놀이이다. 두 모둠으로 나눈 다음 마주 보고 선다. 앞에서 있는 친구의 모습을 잘 관찰한다. 그다음, 한 모듬은 돌아서서 눈을 감는다. 그 사이 상대방 모듬은 자신의 모습을 다섯 가지 정도 바꾼다. 눈을 감은 모듬은 눈을 뜨고 돌아서서 무엇이 바뀌었는지 알아맞힌다. 사람이 많은 경우 서 있는 위치나 순서를 알아맞히는 놀이로 변형도 가능하다.

② 거울 놀이: 두 사람이 마주 선다. 한 사람은 거울 앞에서 동작하는 사람이고 또 한 사람은 거울에 비친 동작을 따라 하는 사람이다. 거울 앞에서 동작하는 사람의 동작을 마치 거울에 비친 모습처럼 다른 사람이 그대로 따라 하는 놀이

45) ‘연극놀이’의 안내자이자 주체로서 지도자의 임무는 다음과 같다. 민병욱, 심상교(2000), 「교육연극의 기본원리」, 『교육연극의 이론과 실제』, 연극과 인간, 51.

첫째, 학생들 시각에서 사물을 바라보고 학생들과 협의하여 그 개인적 사회적 요구를 진단한다.
둘째, 학생들에게 그 개인적 사회적 욕구를 충족시킬 수 있는 다양한 활동을 기획하고 수행하게 한다.

셋째, 그 결과 연극교육 공연이 학생들의 욕구 충족을 효과적으로 수행했는지 평가한다.

가 거울 놀이이다. 세 사람이 거울 놀이를 할 경우, 한 사람의 동작을 두 사람이 그대로 따라 하는 변형된 놀이로 진행할 수도 있다. 동작이 끝난 다음에 동작을 따라 하면 거울 효과를 노릴 수 없으니 가능하면 동작을 빨리 따라 하여 마치 거울 속에 비친 나를 보는 것처럼 느끼게 해야 한다. 이 놀이는 서로의 친밀감을 높일 수 있으며 동작을 따라 하면 되기 때문에 어떤 행동을 해야 할까 하는 두려움이나 잘못하면 어쩌나 하는 긴장감도 없는 놀이라고 할 수 있다. 한 자리에서 놀이를 진행할 수도 있지만 움직이는 동적인 거울 놀이로 변형할 수도 있다. 여러 명이 동시에 동적인 거울 놀이를 하면 집중도와 친밀도를 더 높일 수 있다.

③ 많이 보기: 학생들의 시각을 깨우고 기억력에도 도움이 되는 놀이이다. 학생들에게 시간을 정하고 사진이나 그림을 보여주고 나서 사진이나 그림에 있던 것을 되살려 보게 한다. 그리고 사진이나 그림 속에 무엇이 있는지 발표하게 하고 확인해 본다. 두 사람이 동시에 해서 누가 더 많이 기억해내는지 경쟁하게 해도 재미있게 진행할 수 있다. 또는 사진이나 그림을 어떤 사진이나 그림인지 말로 설명하게 해도 좋다.

④ 본 것 중에서 가장 큰(작은) 것: 상상력과 창의력 함양에 도움을 주는 놀이이다. 놀이의 원칙은 한 사람 한 사람에게 질문하고 질문받은 사람은 자기의 생각을 대답하는데 대답은 변별력 있는 대답을 하라는 것이다. 같은 질문을 반복함으로써 다른 사람의 대답과는 다른 변별력 있는 대답이나 색다른 대답을 유도할 수 있는 놀이이다. 먼저 한 학생에게 오늘이나 어제 본 것 중에서 ‘가장 큰(작은) 것이 무엇’이었는지 질문한다. 다른 학생들보다 먼저 대답하게 된 학생은 버스, 건물 등 실제 본 것을 대답하지만 뒤로 가면 갈수록 추상적인 대답이 나오게 된다. ‘어머니’, ‘스승’, ‘은혜’, ‘사랑’ 등의 대답이 나오는 것이다. 나중에 대답한 학생들은 앞에 대답한 학생들보다 변별되는 대답을 하려고 노력하게 되고 그 결과로 추상적인 대답이 나오게 되는 것이다. 다른 학생과 변별되는 대답을 하려는 경쟁심과 질투심이 자극되어 색다른 대답을 하게 되는 것이다. ‘무엇을 보았느냐’ 하는 질문에 추상적인 대답을 찾는 과정을 통해 상상력과 창의력이 함양되는 것이다. 이러한 놀이는 “지금 무엇이 가장 보고 싶은가?”, “지금 주변에서 무엇이

보이는가?”와 같은 시각 자극 놀이로 연결된다.

⑤ 지금 들리는 소리: 청각을 깨울 수 있는 놀이이며, 청각에 대한 자극이 상상력 자극으로 이어질 수 있다. 학생들에게 ‘지금 무슨 소리가 들리는가?’라고 질문하여 그 답의 변화를 유도하는 놀이이다. 처음에는 실제 들리는 소리에서부터 차츰 추상적인 대답을 유도할 수 있다. 실제 옆 사람의 숨소리, 지나가는 차 소리, 옆 사람이 움직이는 소리를 말할 수도 있고 추상적인 내용을 말하거나 실제 들리지 않는 소리를 대답할 수도 있다.

⑥ 소리로 짝 찾기: 두 명이 짝이 된다. 두 사람이 아는 특정한 소리를 정하고 눈을 감은 다음, 그 소리를 찾아서 짝을 찾는 놀이이다. 학생들은 모두 두 모둠으로 나누고 짝을 정한다. 짝끼리 특정한 소리를 약속 소리로 정한다. 박수 소리나 발 구르는 소리, 동물 소리 등 자유롭게 정한다. 처음에는 두 사람이 하는 활동을 하고 나중에는 전체가 동시에 소리를 내고 움직이면서 해본다. 두 명만 할 때는 금방 찾을 수도 있으나 전체가 동시에 하면 약속 소리가 전체의 소리에 묻혀 찾기 어려워진다. 집중력이 요구되며 청각을 자극하는 데 도움이 된다.

2) 언어표현 활동 ‘연극놀이’

일상에서 필요한 의사소통을 하기 위해서는 비언어적인 활동뿐만 아니라 언어적인 활동이 필요하다. 다시 말하면, 비언어적인 활동보다도 언어적인 활동이 제대로 된 의사소통을 하기 위해서 더 필요한 것이다. 비언어적인 활동만으로는 청자와 화자 모두 만족할만한 성과를 내기가 어렵다고 할 수 있다.

① 말 연결하기: 학생들을 원으로 둘러앉게 한다. 처음 시작하는 사람이 단어를 한 가지 말한다. 그럼 다음 사람은 앞에 사람이 말한 단어 뒤에 자기가 생각한 단어를 덧붙여서 말한다. 세 번째 사람은 앞의 사람이 말한 두 단어를 말하고 자기가 생각한 단어를 덧붙인다. 이런 방법으로 돌아가는데, 단어가 틀렸을 때 모둠 구성원이 살짝 알려주어도 된다. 이 놀이는 주제를 정해놓고 진행하거나 연

상되는 말을 이어가게 해도 재미있는 놀이이다.

② 빈 의자 기법: 대화의 상대가 빈 의자에 앉아 있다고 상상하고 빈 의자에 앉은 대상에게 대화를 나누는 방식으로 진행되는 놀이이다. 자기가 화난 상대방이 빈 의자에 앉아 있다고 가정하고 자신의 감정을 표출함으로써 자기 감정을 정화하는 효과를 낼 수 있다. 또한 빈 의자에 자신이 앉아 있다고 가정하고 자신과 대화를 함으로써 (일종의 역할 바꾸기) 타인의 이해를 얻을 수도 있다.

③ 전문가의 망토: 학생들은 그 상황과 관련된 전문적인 지식을 가진 전문가 역할을 맡는다. 예를 들어 박물관이라는 상황에서는 고고학자를, 풀리지 않는 문제를 푸는 형사나 탐정을, 과학자 역할을 맡는 것이다. 학생들은 자신의 지식을 최대한 활용하고 토론한다. 이 활동에서 중요한 것은 학생들은 전문가다운 책임성과 진지한 태도를 유지하는 것이다. 이때 전문가에게 도움을 요청하는 사람은 교사가 맡는다. 학습 성취도를 알아보기 위해 하기도 한다.

④ 의자에서 일어나게 하라: 의자에 앉아 있는 한 명의 학생을 다른 학생이 말(언어)으로써 일어나게 하는 놀이이다. 이때 힘을 쓴다거나 의자를 들어 올려 앉은 학생이 일어나게 하면 안 된다. 오직 언어만 사용해야 한다. 앉아 있는 학생은 대응하며 일어나지 않으려고 해야 한다. 짧은 시간 동안 상상력을 발휘하여 일어나게 하느냐, 일어나지 않느냐를 가리는 놀이이다. 간혹 격한 대립이 생길 수도 있으나 그럴 때는 교사가 실패라고 외치고 종료시켜야 한다. 물론 의자에 앉은 학생이 고집을 부리고 안 일어나려고 할 경우에도 주의를 시킨다. 일어나게 하려는 학생은 그 의자가 어디에 있는 의자이며 어떤 상황이라면 일어나게 할 수 있는지 상상력으로 상황을 만들어내야 한다. 예를 들어 미장원에서 머리를 다 자르면 머리 감으러 자리를 옮겨야 하니 일어날 수밖에 없게 된다.

⑤ ‘즉흥극’: ‘즉흥극’은 완성된 대본을 암기하고 연습해서 공연하는 연극과는 다르다. 즉흥적으로 떠오르는 대사와 움직임을 표현함으로써 학생이 자신이 만든 가상의 세계에서 실제적인 말하기 경험을 갖도록 하는 방법이다. 즉, ‘즉흥극’은

연극적 놀이에서 암기가 아니라 토론에서 얻어낸 합의점을 가지고 자기표현을 이용하여 즉흥적으로 재현하는 것이다. 미리 계획된 대사로 표현하는 것이 아니다. 그렇다고 임기응변적 능력을 향상하려는 것도 아니다.⁴⁶⁾ ‘연극놀이’를 통해 확보된 이완 상태에서는 자연스럽게 다양한 표현이 가능하니 ‘즉흥극’은 워밍업 ‘연극놀이’를 한 다음 단계에서 진행하는 것이 더 효과적이다. 이를 통해 표현의 확대와 인성 발달도 기대할 수 있다.

‘즉흥극’은 두 가지 형태로 나눌 수 있다. 첫 번째는 원작이 없는 상태에서 ‘즉흥극’을 이용하는 경우이고, 두 번째는 원작을 제시하고 원작의 조건 안에서 ‘즉흥극’을 진행하게 하는 것이다. 이 경우는 원작에 대한 이해를 목표로 하게 되며 원작을 변형시킨 새로운 창작의 전 단계로 활용할 수 있다. 또한 우리의 평범한 일상 속의 다양한 경우가 ‘즉흥극’ 상황으로 활용될 수 있다.⁴⁷⁾

⑥ ‘이야기 속의 인물 되기’: 조건 없이 상황 제시만으로 즉흥극을 진행하는 경우로는 앞에서 소개한 ‘의자에서 일어나게 하라’ 놀이가 그 예이다. ‘이야기 속의 인물 되기’는 원작의 내용 안에서 ‘즉흥극’을 진행하는 경우이다. ‘이야기 속의 인물 되기’는 참여자가 동화나 시, 산문 속의 등장인물을 직접 표현하는 활동이다. 원작의 내용을 그대로 따라 할 필요는 없으나 원작의 조건 내에서 원작과 관련된 내용이나 상황을 즉흥으로 표현하는 것을 원칙으로 한다. 낮은 단계의 새로운 인물 창조라고 할 수 있는데 낮은 단계의 인물 창조란 일차적 읽기 단계라고 할 수 있으며 대본을 각색하는 단계는 아니다. 또한 원작에 대한 완전한 이해를 목표로 하는 활동이기 때문에 원작과 전혀 다른 상황으로 빠지지 않도록 지도하는 것도 필요하다. ‘이야기 속 인물 되기’는 제시된 원작의 조건에서 진행되는 즉흥극이기 때문에 원작에 대한 낮은 단계의 이해를 전제로 하지만 원작의 조건을 무시할 수 없다. 예를 들어 ‘흥부와 놀부’ 이야기를 ‘이야기 속 인물 되어보기’를 할 경우, 놀부의 역할을 하면서 이야기 속에는 안 나와 있는 놀부가 나오는 장면을 해본다거나 흥부와 제비가 나오는 장면을 더 확장 시켜 본다거나 하는 놀이

46) 남청자 (2000), 앞의 논문, 32-33.

47) 육희석 (2009), 앞의 논문, 40.

로 놀부나 흥부의 성격을 이해하고 이야기 흐름을 잘 이해할 수 있다. 그러므로 이 놀이는 원작의 조건 내에서 ‘즉흥극’을 진행하는 것을 원칙으로 한다. 지도 상황에 따라 원작과는 무관하게 진행해도 가능하다. 그런 경우에는 원작에 대한 이해는 목표에서 제외하는 것이 필요할 것이다. 자유로운 상상에 무게를 두는 ‘즉흥극’이 되는 것이다. 그러나 원칙 없이 진행하는 ‘의자에서 일어나게 하라’처럼 상황만 제시하고 자신의 상상으로 ‘즉흥극’을 유도하기도 하니 ‘이야기 속의 인물 되기’는 원작의 조건을 제한요소로 설정하는 것이 유효하다.⁴⁸⁾

3) 신체표현하는 ‘연극놀이’

① 마임(벽 더듬기): 허공에 벽이 있다고 가정하고 마임으로 표현한다. 두 손을 앞쪽 조금 위로 들어 올리면서 벽이 있다고 가정하고 허공에 손바닥을 펴서 댄다. 그리고 한 손의 손바닥을 오므렸다 펴면서 옆으로 움직이고 그다음 다른 손의 손바닥을 오므렸다 펴면서 옆으로 옮긴다. 이때, 손바닥을 댄 부분이 평평하게 보이도록 손바닥을 나란히 펴야 한다. 손바닥을 올리면 벽의 높이를 표현할 수 있고 옆으로 옮기면서 넓이도 표현할 수 있다. 벽을 타고 올라가는 표현이나 벽을 돌아서 가는 표현도 표현할 수 있다.

② 상상의 물건 옮기기: 모두 등그렇게 앉는다. 한 사람이 마임으로 반죽을 하고 무언가 물건을 만든다. 그리고 무엇인가를 하는 마임을 보여주다가 다른 사람에게 건네준다. 물건을 받은 사람은 그것으로 다시 반죽하여 다른 물건을 만들어 무엇인가를 하는 마임을 보여준다. 이렇게 학생들이 모두 돌아가면서 표현하고 나면 무엇을 만들어서 사용했는지를 각자 설명한다. 앞 사람의 말을 이어서 해도 좋고 따로 설명해도 무방하다. 즉흥적으로 융통성 있게 말을 이어서 하면 더 효과적이다.

③ 정지 동작(tableau): 타블로는 원래 영화나 미술, 연극에서 사용되는 용어로, 교육연극에서는 ‘조각 만들기’ 또는 ‘정지 동작’이라고 한다. 신체를 이용하여 어떤 장면을 움직임 없는 정지된 상태로 표현하는 것이다. 즉 일종의 신체 조각상

48) 육희석 (2009), 앞의 논문, 41.

을 만드는 것이다.

학생들은 앞에 나와서 발표하는 것을 꺼리는데 조각 만들기는 그냥 나와 서 있으면 되므로 덜 부담스러워한다. 또한 비교적 짧은 시간에 모두가 나와서 표현 활동을 할 수 있으며 특별한 연습도 필요 없다. 무엇을 표현할 것인지 간단하게 토의하고 모듬원 전체가 교사의 ‘얼음’이라는 구호와 함께 동시에 정지 동작을 만들면 된다. 모듬별 토의는 짧게 하도록 해야 한다. 시간을 많이 준다고 해서 좋은 정지 동작이 나오는 것도 아니다. 오히려 소란스럽고 자칫 조각 만들기 활동에만 치우쳐 다음 활동을 못 하는 경우도 생길 수 있다. 물론 처음에는 짧은 시간에 끝내지 못한다. 심지어 다른 모듬의 발표도 보지 않고 자신들의 발표만 신경 쓰느라 토의하기에 바쁘다. 간단한 정지 동작을 몇 차례 하고 나서 무엇을 표현할 것인지 대강의 큰 틀을 잡고 역할을 정해 각자 자신이 표현할 것을 결정해야 한다.

발표할 때는 교사의 ‘얼음’이라는 구호와 함께 협의한 동작을 표현한다. 발표하면서 소품도 이용할 수 있는데 소품은 따로 제작하기보다는 교실에 있는 여러 가지 준비물들을 자유롭게 변형 활용해도 좋다. 발표를 끝내면 그냥 들어가는 것이 아니라 관찰자가 무엇을 표현했는지 맞히거나 동작을 바꾸어 보는 활동도 좋다. 계절을 나타내는 정지 동작, 장소를 제시하고 그 장소에 어울리는 정지 동작 등 다양한 주제를 제시하고 표현해 보게 한다.

④ 조각상 만들기: 모듬을 나누고 모듬별 주제를 하나 제시해주고 조각상을 만들라고 한다. 몸동작뿐만 아니라 표정까지 지어보게 한다. 한 모듬씩 발표하고 나머지 모듬은 그 조각상을 감상하고 평가하고 발표한 모듬의 확인을 받는다. 모듬끼리 주제를 정해서 조각상을 표현하면 다른 모듬이 주제, 모습, 소재 등을 감상하고 평가하고 더 나은 표현이 있으면 수정하게 한다. 그리고 조각상을 만든 모듬의 확인을 받는다. 주제는 구체적인 것, 추상적인 것 어느 것이라도 좋다. 조각상을 꾸밀 때는 앞을 보고 꾸미도록 하고 주변의 물건, 기구 등을 사용해도 된다. 같은 주제라도 표현하는 방법이 다르므로 다양한 조각상으로 표현될 것이다.

여럿이 하나의 조각상을 만드는 활동이나 계절, 풍경, 어떤 상황을 여러 조각으로 표현하는 활동까지 확장해 본다.

⑤ 몸으로 쓰는 글자: 5명으로 모둠을 만든다. 모둠별로 0-9까지 몸으로 어떻게 표현할 수 있는지 모둠별 토의를 하게 시간을 준다. 그리고 직접 눕거나 앉아서 숫자를 표현하게 한다. 하나의 숫자를 한 사람이 표현할 수도 있지만 여럿이 같이 쓸 수도 있다. 글자도 한 글자에서부터 두 글자로 된 단어도 쓸 수 있다. 모둠별로 충분히 논의하고 실제 연습할 시간을 주는 게 필요하다. 모둠별 게임처럼 시간을 재어 우열을 가리면 더 빨리 완성해내는 성취감도 줄 수 있다.

3. 자기 표현력을 신장을 위한 '연극놀이' 실제

앞에서 초등학교에서 자주 활용되는 '연극놀이' 및 워밍업으로 활용하는 '연극놀이'들을 소개했다. 여기서는 다양한 상황을 제시하고 연극적 경험을 통한 언어 활동을 위해 '흰 종이로 표현한 나', '즉흥극', '광고 만들기', '아나운서가 되어 뉴스 보도하기' 등을, 문학의 재구성을 위한 '시의 극화', '동화나 그림책 각색하기' 수업지도안을 소개한다. 여기에 소개한 수업지도안은 본 연구자가 직접 초등학교 현장에서 학생들을 가르치고 연구자가 운영하는 소극장에서 진행하는 '톡톡 연극 학교'에서 학생들을 가르치면서 만족할 만한 효과를 얻은 '자기 표현력 신장을 위한 '연극놀이' 수업지도안'들이다.

1) '연극놀이'를 통한 극적 경험

(1) '흰 종이로 표현하는 나'

학생들에게 종이를 나눠준다. 종이를 자르거나 구기거나 구멍을 뚫거나 찢어서 오브제를 만들고 자신을 창의적으로 소개한다. 가위로 오려서는 안 된다. 현재의 자신의 모습, 별명, 현재 마음 상태, 장래 희망, 또는 20년 후 나의 모습 등, 자신과 관련된 것이라면 그 어떤 것도 가능하다. 자기 자신에 대해 무슨 이야기를 할지, 어떤 오브제를 만들 것인지 준비할 시간을 준 다음 진행하는데, 종이로 표현한 오브제를 보여주며 자연스럽게 친구들에게 말하듯이 발표한다. 다른 사람을 인터뷰한 다음 소개할 때도 적용할 수 있다. 듣는 사람은 관객이 되어 집중하도록 한다. 발표하기를 주저하는 분위기라면 가면을 쓰거나 가림막을 이용해 발표하게도 할 수 있다. 교육 현장이 무대가 있는 곳이라면 발표형식을 공연처럼 꾸밀 수도 있다. 조명, 촛불 등을 사용하여 집중된 분위기를 조성하여 마치 배우가 등장인물이 되어 연기하듯 발표할 수도 있다.

'흰 종이로 표현한 나'는 자전적 이야기가 소재이기 때문에 자신을 되돌아보는 기회도 제공하고 자발적인 참여도 쉽다. 학생들에게 스스로가 주인공이 되어 무

대 위에서 연기하듯 소개하는 경험을 하고, 다른 학생들이 들려주는 이야기에 공감하는 경험도 할 수 있게 하는 놀이다.

<표 4> ‘흰 종이로 표현한 나’ 교수-학습지도안

단계	목적	학습 내용 예시	스토리텔링 기법
도입	몸 풀고 마음 열기	<ul style="list-style-type: none"> · 위밍업-몸 놀이하기 · 간단한 신체훈련 	<ul style="list-style-type: none"> · 몸놀이를 통한 라포형성
전개	집중 -생각 모으기	<ul style="list-style-type: none"> · ‘흰 종이로 표현한 나’ 활동 소개하기 · 20년 후의 나의 모습 상상하고 발표하기 · 이야기 소재 모으기 	<ul style="list-style-type: none"> · 브레인스토밍 기법을 활용한 이야기 소재 정하기 · 교사의 20년 후의 모습 스토리텔링하여 들려주기
	이해 -생각 펼치기	<ul style="list-style-type: none"> · 20년 후 나의 모습 (캐릭터) 구축하기 · 배경(상황) 만들어보기 	<ul style="list-style-type: none"> · 캐릭터 성격 분석하기 · 무대 꾸미기
	확장 -생각 다듬기	<ul style="list-style-type: none"> · 실연 · 발표한 내용을 재구성하여 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 인물의 성격이나 상황에 맞는 대사 표현하기 · 관객 입장으로 감상하기
마무리	정리 -생각 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 소감 나누기 · 연극일지 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 인물이 되어 본 소감 · 연출자의 시선으로 평가

① 도입

도입단계에서는 위밍업으로 ‘손님 모셔오기’ 놀이를 진행하며 학생들의 긴장을 풀고 편안하고 활기찬 분위기를 조성한다. 그리고 이어서 오늘 학습 목표를 확인하고 유의할 사항을 설명한다.

② 전개단계

전개 단계에서는 먼저 학생들에게 흰 종이를 보여준다. 20년 후의 나의 모습을 상상하여 1분 동안 발표하기라는 학습 목표를 설명한다. 그리고 나눠준 흰 종이는 구기거나 찢거나 구멍을 뚫거나 해서 발표할 내용에 맞는 오브제를 만든다고

설명해 준다. 주제는 ‘20년 후, 나는 어떤 사람인지 소개하기’.

먼저 지도자(교사)가 현재의 하는 일을 연결하여 스토리텔링하고 지도자의 7, 80대 모습을 발표한다. 오브제는 구긴 다음 종이를 펴서 주름이 자글자글한 가면을 만들어 사용했다. 그 이야기는 다음과 같다.

이야기: 지도자의 20년 후 모습(나는 지금 75세의 할머니입니다. 아침 일찍 동네를 산책하고, 극단에 가서 청소하고 연습을 합니다. 요즘 55주년 기념공연 준비한다고 연습하고 있거든요. 우리 아이들이 기념공연 꼭 해야 한다고 졸라서 하는 거예요. 물론 저도 하고 싶었죠. 기억력이 좋지 않아 대본 암기가 걱정이네요. 열심히 연습하고 있으니 여러분도 제 공연에 많이들 찾아와 주세요.

예시를 통해 학생들은 자신이 성인이 되었을 때 무슨 일을 하고 있을지, 결혼은 했는지, 가족 구성원은 누구누구일지, 세상은 어떻게 변했을지 등등 발표할 내용을 정리한다. 자신이 되고 싶은 인물을 표현하는 것이니 상상력을 동원하여 앞으로 되고 싶은 인물을 창조하면 된다. 이 단계에서 학생들에게 강조할 것은 먼 미래의 나를 보고 있다고 상상하고 그 이야기를 발표하면 되는 것이라고 일러둔다. 그리고 그 이야기에 맞는 오브제를 만든다. 10분 정도의 시간을 주어 내용을 정리하게 한다.

확장단계인 실연은 학생들이 집중해서 발표할 수 있게 분위기 조성이 꼭 필요하다. 듣는 학생들은 마치 관객처럼 조용한 분위기에서 경청한다. 불을 끄고 조명을 비추어 몰입하도록 분위기를 조성한다. 발표가 끝나면 전체 토의 단계로 자신이 되고 싶은 인물을 소개한 것이니 잘못된 것은 없음을 알려주고 아낌없는 격려와 칭찬을 해주어 자신감을 잃지 않게 해준다. 그리고 말한 내용에 대한 평가나 노출된 문제점을 찾아 수정할 수 있게 해준다.

④ 마무리 단계

마무리 단계에서는 발표에 대한 소감을 나누고 인물이 되어본 소감을 연극일

지에 기록한다. 자신이 발표한 내용을 써보는데 발표할 때는 못 했지만 덧붙이고 싶은 내용이 있다면 첨가해도 된다. 이 글은 어쩌면 먼 훗날 자기 자신에게 편지를 쓰는 것처럼 현재의 자신에게 발표한 내용대로 그런 인물이 되겠다는 다짐이나 결심이 될 수도 있을 것이다.

(2) ‘인터뷰하기’

두 사람씩 짝이 된다. 정해진 시간 안에 서로에 대한 궁금한 점, 예를 들어 자신의 이름부터 하고 싶은 일, 상처에 얽힌 이야기, 가족 이야기, 어렸을 때 있었던 일, 가장 소중한다고 느꼈을 때는 언제였는지, 불리고 싶은 별명, 장래 희망 등을 인터뷰한다. 주어진 시간이 지나면 인터뷰한 내용을 발표하는데, 짝을 멋지게 소개해 보는 놀이다. 정해진 시간 안에 짝에 대해서 집중적으로 알게 되고 평소에 궁금했던 점을 인터뷰하므로 더 흥미로운 내용을 알게 될 것이다. 또한 본인이 스스로 소개하는 것보다 친구가 대신해주므로 쑥스러움이 덜하고 소개하는 사람도 다른 사람을 소개하는 것이라 덜 부끄러워하게 된다.

‘인터뷰하기’는 모둠원 전체가 손잡고 앉아서 편안한 분위기에서 자기 자신의 이야기를 하는 놀이로 확장하여 진행할 수도 있다. 자신이 좋아하는 영화 이야기, 인물 이야기, 좋아하는 꽃 등을 이야기하면서 좋아하는 이유나 느낌을 함께 이야기해보도록 유도하면 자신을 개방하는 놀이로 활용할 수도 있다. 손을 잡고 하는 놀이라 꼬인 손을 푸는 ‘고리 풀기’를 접목하여 활용해도 효과적이다. ‘고리 풀기’ 놀이는 모두 자기 가슴에서 팔을 X자로 엇갈려 잡은 후 옆 사람과 손을 잡고 풀어본다. 서로 마주 보고 서 있어야 풀린 상태다. 처음은 두 사람이 꼬인 손을 풀어보고 차츰 모둠원 전체가 손을 엇갈려 잡은 후 손을 풀어본다. 절대 손을 놓아서는 안 된다. 서로의 몸을 타 넘거나 상대방의 밑으로 기어나갈 수도 있다. 이때 상대방이 아프지 않게 배려해 가며 한다. 손이 풀리면 강강술래 식으로 모두 원 안을 보고 서게 된다.

‘고리 풀기’는 서로 힘을 빼고 순서를 지켜가면 여러 방법을 시도해봐야 손을 풀 수 있는 놀이다. 협동심과 친밀감이 형성되고 여러 가지 방법으로 꼬인 손을

풀어나가는 과정이 창의적인 사고로 이어진다. ‘고리 풀기’가 익숙해지면 음악을 들으며 다시 한번 천천히 풀어본다. 마치 춤을 추듯 유연해지면서 모두가 어우러진 하나의 군무처럼 멋진 표현으로 발전시킬 수 있다. ‘고리 풀기’ 체험은 ‘나와 너’가 연결된 ‘우리’라는 의식을 갖게 한다. 본 연구자는 이 ‘고리 풀기’놀이를 수업 마무리할 때 서로 손을 잡고 원으로 서서 눈을 감고 잠시 노래를 감상하며 마무리 프로그램으로 진행하기도 한다.

<표 5> 인터뷰하기 교수-학습 과정지도안

단계	목적	학습 내용 예시	스토리텔링 기법
도입	몸 풀고 마음 열기	<ul style="list-style-type: none"> · 위밍업-‘꼬인 손 풀기’ 몸놀이하기 · 간단한 신체훈련 	<ul style="list-style-type: none"> · 몸놀이를 통한 라포형성 · 스토리텔링한 이야기로 어떻게 손이 꼬이게 됐는지 이야기 들려주기
전개	집중 -생각 모으기	<ul style="list-style-type: none"> · ‘인터뷰하기’ 활동 소개하기 - 미리 작성한 질문에 따라 인터뷰하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 미리 질문지를 작성한다. · 인터뷰하기
	이해 -생각 펼치기	<ul style="list-style-type: none"> · 인터뷰한 내용을 하나의 스토리로 작성하기 · 더 궁금한 점 추가 질문하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 인물 스토리 작성하기
	확장 -생각 다듬기	<ul style="list-style-type: none"> · 실연 - 인터뷰한 상대방에 대해 소개할 내용 재구성하여 발표하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 관객 입장으로 감상하기
마무리	정리 -생각 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 소감 나누기 · 연극일지 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 질문 내용에 대한 평가 노출된 문제점 찾기 · 인터뷰한 내용을 정성껏 작성하기

① 도입단계

도입단계에서는 이야기를 들려주고 시작한다. ‘어쩌다 손이 꼬이게 되었을까?’ 지도자가 스토리텔링으로 만든 이야기는 다음과 같다.

이야기 : “어떻게 손이 꼬이고 말았을까? 갑자기 건물에 불이 났어요. 요란한 사이렌 소리와 함께 건물 안에 있던 사람들이 우르르 몰려나갔지요. 평소 훈련한 대로 엘리베이터를 안 타고 계단을 이용해 넓은 마당으로 나갔지요. 그런데 사람들이 한꺼번에 몰려나가는 바람에, 방향조차 모르겠더라고요. 그래서 우왕좌왕 돌아다니다가 쿵 하는 소리에 그만 다들 넘어지고 쓰러지고 말았지요. 그러나 다들 어떡하든 살아남겠다고, 살려보겠다고 손에 손을 잡다 보니 이렇게 엉키게 된 것이었죠. 자 어떻게 하면 우리는 손을 풀 수 있을까요?”

살아남기 위해 시간 안에 손을 빨리 풀고 원 안을 바라보아야 성공하는 것이라고 고리 풀기 놀이를 설명하고 워밍업 활동으로 진행한다. 그러면서 학생들의 긴장을 풀고 편안하고 활기찬 분위기를 조성한다. 그리고 이어서 오늘 학습 목표를 확인하고 유의할 사항을 설명한다.

② 전개단계 - 생각 모으기

먼저 인터뷰하기 방법을 설명한다. 질문하는 사람과 대답할 사람은 서로 손을 잡고 인터뷰를 한다. 가능한 눈을 보면서 물어보고 답한다. 인터뷰한 그 상대를 내가 소개하는 방식이다. 실연계획단계에서는 인터뷰할 사람에게 궁금한 점, 알고 싶은 것 등 질문지를 작성하고 질문의 언어가 적절한지를 다시 점검하고 인터뷰를 받는 경우는 가능한 대답을 경쾌하고 활달하게 전부 대답해주어야 한다는 것을 주지시킨다.

③ 전개단계 - 생각 펼치기와 생각 다듬기

각자 인터뷰를 진행한다. 5분 동안 진행하는데 질문이 너무 많다거나 부족한 경우가 생길 수도 있다. 그런 경우는 그 자리에서 자랑할 것이나 부족하다고 느끼는 것에 대해 질문하기로 한다. 인터뷰가 끝나면 상대방을 서로 소개해 주는데, 듣는 학생들은 마치 관객처럼 조용한 분위기에서 경청한다. 조명이나 촛불 등으로 조명을 밝히면 더 집중할 수 있을 것이다. 발표가 끝나면 아낌없는 격려

와 칭찬을 해주어 자신감을 잃지 않게 해준다. 그리고 말한 내용에 대한 평가나 노출된 문제점 찾아 수정할 수 있게 해준다.

④ 마무리 단계

인터뷰한 내용을 써서 친구에게 전달한다. 인터뷰 질문에는 없었지만 자기가 생각하는 친구의 모습이나 장점에 대해서 써주면 좋은 선물이 될 것이다. 한 문장을 쓰더라도 진심으로 글을 쓴다면 친구도 그 마음을 기쁘게 받아줄 것으로 기대되며, 이러한 태도가 학교생활이나 교우관계에도 큰 도움이 될 것이다.

(3) 즉흥극 만들기

즉흥극은 완성된 대본을 암기하고 충분한 연습을 통해서 상연하는 연극과는 달리 학습자가 즉흥적으로 대사와 행위를 창조하는 데 중점을 둔 교육연극이다. 완벽한 대본 암기와 연극의 섬세한 표현에 작업의 토대를 주는 것이 아니고 참여자들에게 익숙한 연극적 놀이를 통해 암기가 아닌 토론을 거쳐 정보를 내면화하고 미리 대사를 써서 표현하는 것이 아니라 즉흥적으로 자기표현을 이용하면서 표현하는 교육연극 중 한 방법이다. 즉 대사와 행위는 쓰거나 암기되는 것이 아니고 즉흥적으로 창작되는 것이다.⁴⁹⁾ 따라서 이런 방식은 학습자들이 제시된 상황 속에서 충분히 언어적인 준비도 안 되었기 때문에 장벽에 부딪힐 수도 있다. 그런 절박함을 느끼는 상황을 제시하여 학습자들이 실제상황에서 말하듯이 즉흥적 대사로만 그 문제를 해결하게 한다. 대개 공연을 위한 연극에서는 배우들은 작가가 쓴 대사를 반복적으로 외우고 연습한다. 배우들이 함께 대사를 읽고 외워서 연습하는 시간이 많으므로 자연스러운 대사 표현이 가능하다. 그러나 즉흥에서의 대사는 절박한 상황에 부딪혔을 때 참여자에 의해 창조된다. 이런 대사 창조는 학습자들에게 서툴기는 하지만 실제적인 말하기 실습이 될 뿐만 아니라 궁극적으로는 언어적으로 성장하게 만든다.⁵⁰⁾ 즉흥극 만들기에서는 참여자들은 언어를 사용해야 하는 상황에 민첩하게 대처하게 되고, 자기의 생각도 자연스럽게 표출하는 방법을 훈련하게 된다.

49) 남청자 (2000), 앞의 논문, 20-21.

50) 남청자 (2000), 앞의 논문, 21.

즉흥적 연극을 통한 말하기 표현 활동이나 자기 자신의 표현 활동은 실천을 안 하면 말하기 표현이나 자기표현 학습의 대안이 없다. 따라서 교사는 구체적인 상황을 설정하고 효과적으로 지원하면서 즉흥적 활동을 이끌어 나가야 한다.

<표 6> 즉흥극 교수-학습 과정지도안

단계	목적	학습내용 예시	스토리텔링 기법
도입	몸 풀고 마음 열기	<ul style="list-style-type: none"> · 워밍업-‘교실 안에서 걷기’ 하면서 몸놀이하기 · 간단한 신체 훈련 	<ul style="list-style-type: none"> · 몸놀이를 통한 라포형성 · 이야기 들려주기
전개	집중 -생각 모으기	<ul style="list-style-type: none"> · ‘즉흥극’ 활동 소개하기 - 소품이나 의상을 활용한 즉흥극 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> · 소품, 의상을 보고 연상하기. · 마인드맵을 활용하여 인물 성격 분석하고 구축하기
	이해 -생각 펼치기	<ul style="list-style-type: none"> · 인물을 설정한 후 상황 만들기 · 짧은 대사를 첨가하여 즉흥극대본 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> · 상황 설정하기 · 대본 쓰기
	확장 -생각 다듬기	<ul style="list-style-type: none"> · 실연 - 즉흥극 발표 	<ul style="list-style-type: none"> · 배우가 되어보기 · 관객 입장으로 감상하기
마무리	정리 -생각 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 소감 나누기 · 연극일지 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 발표에 대한 소감 정리하기

① 도입단계

도입단계에서는 교사가 제시한 동작을 정지 동작으로 표현하는 활동을 통해 학생들의 긴장을 풀고 활기에 찬 분위기를 조성한다. 여기서 교사는 학생들에게 ‘쫓고 쫓기는 사냥꾼과 토끼’, ‘투수와 포수’, ‘싸우는 두 사람’ 등을 제시하고 학생들은 그 상황에 맞는 정지 동작을 재빨리 표현한다. 이때 이 정지 동작을 보면서 이야기를 즉흥적으로 만들어 들려준다. 이야기를 자주 들어야 즉흥적으로 이야기 만들기를 하든, 동화를 쓰든 자연스럽게 이야기를 하려고 할 것이다.

이야기: 이 두 사람은 한때는 하루라도 못 보면 죽을 것처럼 늘 붙어 다니던 초등학교 동창이에요. 고등학교 때까지 같은 학교로 진학할 정도로 두 사람의 우정은 정말 대단했지요. 그런데 같은 회사에 들어간 것까진 좋았는데 그만 같은 남자(여자)를 사랑하게 된 거예요. 이 두 사람은 이제 어떻게 될까요?

이야기를 듣고 다른 정지 동작에 이야기를 만들어 들려주고 싶은 학생이 있다면 즉흥 정지 동작에 대한 설명을 듣는 시간을 가져도 좋을 것 같다.

② 전개단계-생각 모으기

본격적인 활동에 들어가기에 앞서 여러 가지 소품들이나 의상을 준비하여 보여준다. 학생들은 그것 중에서 하나만 선택하여 눈을 감고 상상을 한다. 그런 다음 모둠별로 모여서 각자 어떤 인물이 사용하고 입었을까 즉흥적으로 상상한 인물에 대해 이야기를 나누고 인물을 구축한다. 예를 들면 한복을 입은 어느 도령, 부채춤을 추는 어린 소녀, 망치를 두드리는 아저씨 등을 표현할 수 있겠다.

③ 전개단계-생각 펼치기와 다듬기

이 단계에서는 그 인물이 겪었을 상황을 설정하여 이야기를 만들어나간다. 특히 이 단계에서 강조할 점은 소품을 활용한 상황을 만들어서 그 상황에 맞는 대사를 구상해야 한다는 것이다. 그러나 너무 자세하게 구체적인 내용까지 발표하려고 욕심내다 보면 오히려 절제된 즉흥적인 상황이 창조되지 못할 수도 있다. 장황한 대사보다는 간결하고 개성 있는 대사로 상황을 보여주는 것이 더 효과적임을 강조한다. 그래서 단지 전체적인 틀만 구상하도록 지도해야 한다는 점이다. 이것은 ‘연극놀이’ 그 자체를 즉흥으로 이끌고 지나친 구조화를 피하기 위함이다.

④ 마무리 단계

학생들은 부담 없이 자신의 감상을 이야기하고 다른 모둠의 발표가 잘 이해되지 않았던 것들을 질문하고 설명을 듣는 시간이다. 또한 실연한 연극 내용을 바탕으로 개인별로 새롭게 재창조해서 대본으로 써보는 시간으로 활용해도 된다.

학생들은 평소 쓰기를 지루해하거나 귀찮다고 불평들을 하지만 친구들을 등장인물, 이름도 실명을 써가며 대본을 쓰면 즐거워하고 적극적으로 참여하는 경우가 많이 보았다. 이런 즉흥극 활동을 통해 학생들이 연극 활동을 즐겁게 참여한다면 협동적인 분위기에서 언어뿐만 아니라 자기 표현력 향상에도 큰 도움이 될 것이다.

(4) ‘아나운서 되어 뉴스 보도하기’

뉴스 형식의 연극기법은 학습자들에게 사실적인 언어능력을 길러주는 적절한 방법이다. 아나운서가 되어 편안한 목소리로 뉴스를 보도해 보는 활동은 듣기 좋은 목소리 내는 방법이나 발음을 정확하게 내야 한다는 것도 이해하게 된다. 뉴스는 우리 일상생활에서 일어날 수 있는 모든 현실적인 문제를 다루고 있어서 학생들은 뉴스라는 형식에 쉽게 접근할 수 있다. 또한 뉴스 보도에서 기자 인터뷰는 자연스럽게 활용될 수 있는데 인터뷰하기는 미리 질문지를 작성하고 화법도 비교적 어렵지 않아 학생들이 어려움을 덜 느끼는 방법이다. 아나운서만 등장하는 것이 아닌 인터뷰하는 기자도 뉴스 중간에 등장시켜 볼 수도 있는데 그런 경우 훨씬 더 역동적인 상황을 표현할 수 있다. 단순히 아나운서가 되어 뉴스를 보도하는 것보다 더 연극적인 극적 효과를 보이면서 더욱 생동감 있게 표현할 수 있는 것이다.

‘뉴스 보도하기’에서 쓰기 활동은 뉴스 기사 작성하기와 다른 모둠에서 진행하는 ‘뉴스 보도하기’ 표현을 보고, 다시 들려주는 뉴스 기사로 쓰기 활동을 할 수도 있다. 이렇게 뉴스를 듣고 그 내용을 기사문으로 작성해보는 이런 활동은 학습자에게 자연스럽게 글쓰기에 대한 동기를 마련해주며, 사실적이고 객관적인 쓰기 능력 향상에도 효과적이다.

<표 7> 뉴스 보도하기 교수-학습 과정지도안

단계	목적	학습 내용 예시	스토리텔링 기법
도입	몸 풀고 마음 열기	· 워밍업-‘박수도미노’몸놀이, 마음열기	· 몸놀이를 통한 라포형성
전개	집중 -생각 모으기	· ‘뉴스 보도하기’ 활동 소개하기 - 화술이란?	· 화술지도 · 뉴스 멘트 쓰는 방법
	이해 -생각 펼치기	· 신문에 나온 사건을 재구성하여 기사 작성	· 기사 쓰기
	확장 -생각 다듬기	· 뉴스 진행해보기	· 아나운서 되어보기 · 관객 입장으로 감상하기
마무리	정리 -생각 나누기	· 소감 나누기 · 연극일지 작성하기	· 발표에 대한 소감 정리하기

① 도입단계

도입단계에서는 ‘박수 도미노’ 놀이를 하면서 활기찬 분위기 조성하고 학생들의 정신적, 신체적 긴장감을 풀고 자발적으로 참여하게 한다. 그리고 그날의 연극 수업의 학습 목표를 확인한다.

② 전개단계-생각 모으기

아나운서가 되기 위해선 무엇보다도 어려운 말 연습이나 발성 연습을 꾸준하게 해야 한다. 연극 또한 대사 전달이 무엇보다도 필요하다. 뉴스 보도하기는 사건 내용을 알기 쉽게 뉴스 멘트도 작성하고 사건 내용을 잘 전달하는 방법도 중요하다.

③ 전개단계-생각 펼치기

기사에 나온 사건을 골라, 재구성하여 육하원칙에 맞게 멘트를 작성한다. 너무 긴 문장은 내용을 전달하는 데 어려움이 있다. 멘트는 간결한 단문이 좋다.

두 사람이 한 조가 되어 앵커와 기자가 되어 뉴스를 발표한다. TV가 방송되

는 것처럼 간단하게 책상 위에 마이크도 설치하고 음향도 틀어주는 등 분위기를 조성하면 더욱 멋진 발표가 될 것이다. 이 뉴스 보도하기도 혼자 하는 발표라 자신감 향상에 큰 도움이 되는 활동이라고 할 수 있다.

④ 전개단계-생각 다듬기

다른 모둠이 발표한 보도 내용을 가지고 기사문을 써보는 활동, 내용을 정확하게 전달하려면 어려운 낱말보다 쉬운 낱말로 써야 하며 사실적이고 객관적인 관점에서 써야 한다. 보도 기사에 나온 인물을 스토리텔링으로 이야기 쓰는 활동으로 확장해도 좋을 것이다.

⑤ 마무리 단계-생각 나누기

이 단계에서는 친구들의 발표에 대한 소감을 나누고, 뉴스를 진행해보니 무엇이 어려웠는지, 무엇이 좋았는지 등을 자연스럽게 이야기하는 단계다. 교사는 학생들이 자기 생각을 부담 없이 나눌 수 있도록 허용하는 분위기를 만들어주어야 한다.

(5) ‘광고 만들기’

광고의 특징을 국어교육에 활용하여 설득하는 말하기와 설득하는 글쓰기, 자기표현 능력 향상에 효과적인 방법으로 활용된다. 즉, ‘광고’를 구상하면서 어떻게 하면 소비자를 설득할 수 있는지 다양한 방법들을 고려하면서 자연스럽게 설득하는 언어능력을 키울 수 있다.

광고는 소비자를 설득하여 상품을 구매하게 만드는 목적이 있다. 광고는 설득하기 표현의 전형이라고 할 수 있다. 그러므로 설득하는 말하기, 설득하는 글쓰기, 그리고 자기표현의 원리 체계화에 유익한 프로그램이다.

여기에 소개하는 ‘광고 만들기’는 이야기가 있는 연극을 광고에 접목한 활동이다. ‘광고 만들기’에서 쓰기 활동은 우선 광고할 물건이 무엇인지를 잘 판단하여 이야기를 구성한다. 광고하고자 하는 상품에 관한 내용을 잘 함축하면서도 다른 사람의 시선을 끌 수 있는 인상적인 표제와 광고 문안을 구성해보고 실연해본다.

긴 대사가 필요 없는 짧은 장면으로 표현해야 상품이 두드러지게 표현된 광고를 만들 수 있다. 추후 이런 활동을 바탕으로 상대방을 설득하는 긴 글에도 도전해 본다.

<표 8> 광고 만들기 교수-학습 과정지도안

단계	목적	학습내용 예시	스토리텔링 기법
도입	몸 풀고 마음 열기	<ul style="list-style-type: none"> · 워밍업-‘우리 집에 왜 왔니?’ 몸놀이하기 · 간단한 신체 훈련 	<ul style="list-style-type: none"> · 몸놀이를 통한 라포형성
전개	집중 -생각 모으기	<ul style="list-style-type: none"> · ‘광고 만들기’ 활동 소개기 - 광고란? 설명하기 - 이야기가 있는 광고 감상하기 - 기억에 남는 광고 소개하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 광고 감상하기 · 브레인스토밍을 활용하여 어떤 광고를 만들지 구상하기
	이해 -생각 펼치기	<ul style="list-style-type: none"> · 광고 주제에 맞게 콘티 만들기 · 토의를 통해 역할을 나누고 전체적인 틀 구성하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 광고 콘티 기획하기 · 카피 작성하기
	확장 -생각 다듬기	<ul style="list-style-type: none"> · 실연 - 광고 발표 	<ul style="list-style-type: none"> · 배우가 되어보기 · 관객 입장으로 감상하기
마무리	정리 -생각 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 소감 나누기 · 연극일지 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 발표에 대한 소감 정리하기

① 도입단계

‘우리 집에 왜 왔니?’라는 ‘연극놀이’를 하면서 주제에 맞는 정지 동작 만들기, 그 정지 동작을 보고 상대방 모습이 맞추는 놀이라 잘 표현해야 한다. 학생들이 준비단계에서 주어진 활동을 하면서 분위기를 조성한다.

② 전개단계-생각 모으기

광고란 무엇인지 광고 형식의 연극에 대한 소개와 방법을 설명한다. 그리고 인기 있었던 광고들 가운데 이미지 중심의 광고가 아닌 이야기가 있는 광고들을 골라 학생들에게 보여준다. 그런 다음, 학생들에게 광고의 역할이 무엇인지 설명을 해주고 이런 광고 방식으로 연극을 만들 것임을 설명해 준다. 광고하려는 대상의 특징이 잘 드러나고 관객에게 공감을 주는 광고를 구성해볼 것을 주문한다. 학생들은 모둠별로 어떤 광고를 만들 것인지 주제를 정하고 틀을 구성한다.

③ 전개단계-생각 펼치기, 다듬기

모듬끼리 토의하는 시간인 이 시간은 의견교환이 활발히 이루어지도록 교사가 적극적인 토론을 유도한다. 말하기 단계에서는 재치 있는 아이디어로 광고를 꾸미고 핸드폰 음악을 활용하여 효과음을 넣고 연습을 해본 후 발표한다.

④ 마무리 단계-생각 나누기

이 단계에서는 학생들이 광고 연극을 직접 실연한 후 그 내용을 홍보하는 글이나 모듬별 연극을 보고 등장인물을 스토리텔링 하는 활동을 한다. 그동안 쓰기 활동에 부담감을 느꼈던 아이들도 연극을 실연한 후 그 내용을 연결하여 쓰기 활동을 하면 거부감도 덜고 잘 쓰고 싶은 동기도 자연스럽게 생기게 된다. 학생들은 그들이 만든 광고 연극을 홍보하는 글을 쓰면서 함축적이고 간결한 인상적인 표제어도 함께 구상해 본다. 또한 친구들이 만든 광고를 감상하고 소감을 나누는 활동으로 마무리한다.

(6) ‘접속사 활용 이야기 만들기’

접속사는 문장과 문장을 이어주는 구실을 한다. 접속사에 따라 이야기는 달라지는데 학생들이 알고 있는 접속사는 어떤 것이 있는지 살펴보고 그 외 접속사의 종류와 기능을 설명해 준다. 간단한 문장을 접속사를 활용한 두 문장 쓰기부터 연습하고 차츰 짧은 이야기 쓰기에 들어간다. 처음 시작하는 한 문장을 교사가 제시하거나 학생들이 직접 써서 활용해도 좋다. 모듬별로 접속사를 제시해줄 수도 있고, 미리 순서를 정해 이야기를 쓰게 해도 되는데, 가능하면 학생들이 스스로 원하는 접속사를 선택해서 쓰게 하면 더 효과적이다. 마지막에는 자신들이

쓴 이야기를 발표하고 감상하는 활동까지 진행한다. 물론 이야기를 더 수정하고 대본으로 각색할 수도 있다.

<표 9> 접속사 활용 이야기 만들기 교수-학습 과정지도안

단계	목적	학습 내용 예시	스토리텔링 기법
도입	몸 풀고 마음 열기	<ul style="list-style-type: none"> • 워밍업-‘표현 빙고 놀이’ 몸놀이하기 • 간단한 신체훈련 	<ul style="list-style-type: none"> • 몸, 마음열기 놀이를 통한 라포형성
전개	집중 -생각 모으기	<ul style="list-style-type: none"> • ‘접속사 활용 이야기 만들기’ 활동 소개기 - 여러 가지 접속사에 대한 설명(종류와 기능) - 첫 문장+접속사+다음 문장 써보기 - 첫 문장+접속사+문장+접속사+문장 써보기 	<ul style="list-style-type: none"> • 문장 써보기
	이해 -생각 펼치기	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 접속사를 활용한 이야기 만들기 - 토의를 통해 전체적인 틀 구성하기 - 입체 낭독할 수 있게 대사를 넣어서 써본다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 전체적인 글의 틀 거리 구상하기 • 입체 낭독하기
	확장 -생각 다듬기	<ul style="list-style-type: none"> • 실연 - 이야기 발표 	<ul style="list-style-type: none"> • 배우가 되어 보기 • 관객 입장에서 감상하기
마무리	정리 -생각 나누기	<ul style="list-style-type: none"> • 소감 나누기 • 연극일지 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 발표에 대한 소감 정리하기

① 도입단계

‘표현 빙고 놀이’라는 ‘연극놀이’를 하면서 주제에 맞는 단어 쓰기, 동작으로 그 단어 맞추기, 그 정지 동작을 보고 상대방 모듬이 맞추는 놀이라 잘 표현해야 한다. 학생들은 서서히 준비단계에서 자유롭게 주어진 활동을 즐기게 된다.

② 전개단계-생각 모으기

학생들은 접속사의 문장기능이 무엇인지 설명해 보라고 하면 자신 없어 하겠지만 ‘그리고, 그러나, 그래서’ 등이 접속사라고 설명해 주면 금방 이해한다. 사실 잘 알고, 잘 사용하고는 있다. 이 단계에서는 여러 접속사의 종류와 기능에 대해 알고 직접 두 문장 쓰기부터 시작하는 것이 좋다.

③ 전개단계-생각 펼치기, 다듬기

이 단계에서는 우리가 만들려고 하는 이야기를 쓰고 발표하는 단계이다. 재미 있는 이야기는 평범한 이야기가 아니어야 한다. 어쩔 그럴 수가? 어떻게 그런 일이? 등, 청자의 관심을 끌어모을 수 있는 이야기이어야 한다. 또한 이야기 발표 단계에서 인상적인 발표를 하려면 역할도 토의를 거쳐 누가 하는 것이 좋은지, 전체적으로 입체낭독을 할 것인지 등 논의가 필요하다. 또한 발표하는 학생의 발표 태도와 청자인 나머지 학생들이 진지하게 경청해야 한다는 점을 주의시켜준다.

④ 마무리 단계

마무리 단계에서는 우리가 발표했던 소감 나누고 평가하는 단계이나 우리가 쓴 이야기를 다시 수정해 보는 시간으로 할애해도 좋다. 친구들의 평가와 발표 시 느꼈던 감정, 느낌을 살려 다시 수정해 본다. 또한 이야기 속에 나오는 대사가 이해가 쉬운 문장인지와 정확한 어휘를 쓰고 있는지를 잘 검토해야 한다.

(7) ‘자음 두 개를 초성으로 하는 문장 만들고 짧은 이야기 만들기’

자음으로 시작하는 단어놀이는 유치원, 저학년일 때 많이 해본 활동이다. ‘ㄱ’으로 시작되는 낱말을 찾아보라고 하면 고구마, 가구, 가수 등 금방 답할 정도다. 그런데 자음 두 개, 세 개로 된 낱말 맞추는 건 또 어려워한다. 그래서 이 놀이는 자음 두 개로 된 단어 찾는 놀이부터 진행하고 그 단어를 초성으로 하는 문장 만들기에 도전해보는 활동이다. 아주 간단한 문장이 아닌 의미가 내포된, 내용이 포함된 문장을 쓰는 것이다. ‘이게 뭐지?’ ‘이유가 뭐지?’ 궁금하게 만드는 문장, 그런 문장이어야 이야기 쓰기가 쉽다. 쓰기 활동에 적합한 활동이나 이야기 만드는 힘은 많은 이야기를 듣고 읽은 경험에서 나온다. 예를 들어, ‘ㅇ, ㅎ’으

로 시작되는 단어에는 여행, 오후, 영향, 유행 등이 있다. 이런 문장이 맨 앞에 나오게 첫 문장을 쓴다.

이야기: 여행에서 돌아온 선우는 방문을 열자마자 침대에 얼굴을 묻고 울음을 터뜨렸다. 선우 엄마는 인사도 없이 방안으로 뛰어 들어간 선우가 걱정되어 조심스럽게 선우 방문 앞에서 선우를 불렀다.

이런 방식으로 이야기를 써 내려가면 되는 것이다. 여럿이 함께 쓰는 방식이 돌아가면서 한 문장씩 써도 되고, 토의를 거쳐 한 사람이 작성해도 된다.

<표 10> 자음 두 개를 초성으로 하는 문장 만들고 짧은 이야기 만들기
교수-학습 과정지도안

단계	목적	학습내용 예시	스토리텔링 기법
도입	몸 풀고 마음 열기	<ul style="list-style-type: none"> · 워밍업-‘당신은 이웃을 사랑하십니까?’ 몸놀이하기 · 간단한 신체훈련 	<ul style="list-style-type: none"> · 몸놀이를 통한 라포형성
전개	집중 -생각 모으기	<ul style="list-style-type: none"> · ‘접속사 활용 이야기만들기’ 활동 소개기 - 여러 가지 접속사에 대한 설명(종류와 기능) - 첫 문장+접속사+다음 문장 써보기 - 첫 문장+접속사+문장+접속사+문장 써보기 	<ul style="list-style-type: none"> · 개인별로 문장 써보기
	이해 -생각 펼치기	<ul style="list-style-type: none"> · 모듈별로 접속사를 활용한 이야기 만들기 - 토의를 통해 전체적인 틀 구성하기 - 입체 낭독할 수 있게 대사를 넣어서 써본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 전체적인 글의 틀 거리 구상하기 · 입체 낭독하기

	확장 -생각 다듬기	· 실연 - 이야기 발표	· 배우가 되어보기 · 관객 입장으로 감상하기
마무리	정리 -생각 나누기	· 소감 나누기 · 연극일지 작성하기	· 발표에 대한 소감 정리하기

① 준비단계

‘당신은 이웃을 사랑하십니까?’라는 ‘연극놀이’를 하면서 활기찬 학습 분위기를 조성한다. 학생들은 서서히 준비단계에서 자유롭게 주어진 활동을 즐기게 된다.

② 전개단계-생각 모으고 펼치기

자음 두 개로 된 낱말 찾기를 모둠별 게임으로 진행한다. 먼저 낱말 6개를 찾는 모둠이 점수를 가져가는 방식으로 진행하고, 그다음에는 자음 두 개로 된 낱말로 시작하는 문장 4개를 먼저 쓴 팀이 점수를 가져가는 게임으로 진행하여 분위기를 고조시킨다. 그런 다음 자음 두 개를 선택하고 그 낱말을 초성으로 하는 문장부터 시작하는 짧은 이야기 쓰기 활동을 진행한다. 모둠별로 어떤 자음을 선택할지 토의를 거치고 인상적인 이야기 틀 거리를 구상한다. 실연 계획 단계에서는 어떻게 발표할 것인지 토의하는데 이때, 입체낭독의 방법이나 한 명이 해설(나레이션)하면서 들려주는 식의 발표도 소개해 준다. 이 발표에는 음향이나 노래도 선곡해서 활용하면 멋진 발표로 연결이 될 것이다.

③ 전개단계-생각 다듬기

학생들이 쓴 짧은 이야기를 발표하는 단계이다. 발표할 때의 자세와 태도, 그리고 경청하는 자세를 주의시키고 진행한다. 그리고 전체 토의단계에서는 상황에 맞는 어휘를 사용하고 있는지와 우리가 구성한 이야기 틀 거리는 어떤지 정리하면서 평가한다.

④ 마무리 단계-쓰기

마무리에서는 소감 나누기와 평가를 하는 단계이나 쓰기를 병행할 수도 있다.

우리가 쓴 이야기를 다시 수정해 보는 시간이다. 친구들의 평가와 발표할 때 느꼈던 감정, 느낌을 살려 다시 수정해 본다. 또한 이야기 속에 나오는 대사가 이해가 쉬운 문장인지와 정확한 어휘를 쓰고 있는지를 잘 검토해야 한다.

(8) ‘소품 활용하여 즉흥극 만들기’

주변의 소품을 활용하여 즉흥극을 만들 수도 있다. 의자나 가방, 부채, 신문 등을 활용하여 즉흥극에 나오는 소품으로 표현할 수 있다. 의자를 변형하여 자동차로, 노트북으로 활용 표현하기도 하고, 신문지가 거울이 되기도 하고, TV가 되기도 하여 즉흥극에 나오는 소도구가 되는 것이다. 또는 소품이 주인공이 될 수도 있을 것이다. 신발들이 들려주는 이야기, 우산이 들려주는 이야기 등, 이럴 땐 인형극처럼 물건을 들고 대사는 사람이 하는 방식이다. 물건에 대한 내 생각이 달라지고, 생각하지 못했던 허구의 세계로 들어갈 수도 있는 활동이다.

<표 11> 소품 활용하여 즉흥극 만들기 교수-학습 과정지도안

단계	목적	학습내용 예시	스토리텔링 기법
도입	몸 풀고 마음 열기	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 위밍업활동-‘행복 바이러스’ 몸놀이하기 ▪ 간단한 신체훈련 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 몸놀이를 통한 라포형성
전개	집중-생각 모으기	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 소품활용 즉흥극 만들기 - 소품 탐색, 변형놀이를 통해 어떻게 작품에서 활용할까 논의하기 - 모듈별로 소품과 의상을 탐색하기 - 소품의 쓰임새는 무엇인지, 변형하면 무엇으로 활용 가능한지 이야기 나누기 - 어떤 인물이 입었을지 생각 나누기 - 의상을 보고 인물 추측하기 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 인물 구축하기 ▪ 소품 변형하기

	이해- 생각 펼치기	<ul style="list-style-type: none"> 모듬별로 소품과 의상을 선택하여 입어보기. 그리고 발표할 인물에 대한 상황 정하기 토의를 통해 역할을 나누고 전체적인 발표 계획 세우기 	<ul style="list-style-type: none"> 전체적인 글의 틀 거리 구상하기 입체낭독하고 글을 다듬기
	확장- 생각 다듬기	<ul style="list-style-type: none"> 실연 - 이야기 발표 	<ul style="list-style-type: none"> 배우가 되어보기 관객입장에서 감상하기
마무리	정리- 생각 나누기	<ul style="list-style-type: none"> 소감 나누기 연극일지 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> 발표에 대한 소감 정리하기

① 도입단계

‘행복 바이러스’라는 ‘연극놀이’를 하면서 활기찬 학습 분위기를 조성한다. 학생들은 서서히 준비단계에서 자유롭게 주어진 활동을 즐기게 된다.

② 전개 단계-생각 모으기

연구자가 운영하는 극장에 보관하고 있는 연극소품과 의상들을 보여주며 어떤 인물이 사용하고 입었는지, 어떻게 사용했던 소품들인지 이야기를 나눈다. 그리 직접 즉흥적으로 소품을 사용하거나 의상을 입고 즉흥 연기를 해본다. 두 사람이 서로 대화를 나누기도 해보면서 상상을 펼쳐본다. 개성 있는 장면을 표현하기 위해 어떤 소품과 의상을 활용할지 모듬별 토의를 거치고 그에 맞는 장면을 구상해 본다.

③ 전개단계-생각 펼치고 다듬기

모듬에서 구상한 장면을 발표하는 단계이다. 분위기 조성을 위해 조명이나 음향을 활용해본다. 연기를 할 때의 진지한 태도와 말소리, 표정 등에 신경을 써서 발표해 본다. 관객들은 진지하게 관람한다. 발표하는 사진이나 동영상을 찍었다가 보여주면 훨씬 자기 연기하는 모습에 자부심도 느끼기도 하겠지만 어떤 학생들은 쑥스럽다고 안보겠다고도 한다. 그러나 마음속으로는 다음엔 더 잘해보겠다

는 다짐도 하게 되어 자기 표현력 향상에 도움이 된다.

④ 마무리 단계-소감 나누기, 평가, 쓰기 단계

공연해 본 후 소감을 나누고 평가해본다. 그리고 정리단계는 우리가 발표한 장면을 대본으로 다시 수정해 보는 시간이다. 친구들의 평가와 발표할 때 느꼈던 감정, 느낌을 살려 다시 대본으로 써본다. 대사가 이해가 쉬운 말이었는지, 정확한 어휘와 상황에 맞는 표정 등을 지문으로 적어보기도 해본다.

(9) 물체 변형놀이

막대 변형 놀이, 천 변형놀이, 소고, 핸드벨 등 주변에 있는 물체를 변형해보는 놀이다. 물체의 쓰임새가 달라지는 놀이이다. 막대는 리코더, 스키, 골프채 등으로 변형이 가능하고, 천은 이불, 긴 머리, 커튼 등으로 변형이 가능하다. 또한 소고는 손거울이나 부채, 후라이팬 등으로 변형이 가능하고, 핸드벨은 와인잔, 뚝어빵, 전기충격기, 깔대기 등으로 변형해본다. 소품활용 즉흥극 만들기처럼 물체 변형놀이도 물체를 변형하여 즉흥극을 만들 수 있다.

<표 12> 물체 변형 놀이 교수-학습 과정지도안

단계	목적	학습내용 예시	스토리텔링 기법
도입	몸 풀고 마음 열기	<ul style="list-style-type: none"> · 위밍업-‘까막잡기’ 몸놀이하기 · 간단한 신체훈련 	<ul style="list-style-type: none"> · 몸놀이를 통한 라포형성
전개	집중 -생각 모으기	<ul style="list-style-type: none"> · 막대 변형 놀이 · 천 변형 놀이 · 소고 변형 놀이 · 핸드벨 변형 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> · 소품 변형하기
	이해 -생각 펼치기	<ul style="list-style-type: none"> · 주어진 물체 중 세 개를 골라 어떤 물체로 변형할 것인 토의하기 · 전체적인 즉흥극 장면 구상하기 -발표 연습 - 음향이나 음악 선곡 	<ul style="list-style-type: none"> · 전체적인 글의 틀 거리 구상하기 · 입체 낭독하고 글을 다 듣기

	<p>확장 -생각 다듬기</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 모둠별 즉흥극 발표하기 · 진지한 태도로 발표하기 -분위기를 조성하기 위해 조명 사용 -음향, 배경음악 활용 	<ul style="list-style-type: none"> · 배우가 되어보기 · 관객입장에서 감상하기
마무리	<p>정리 -생각 나누기</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 소감 나누기 · 연극일지 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 감상 후 피드백 나누기 · 발표에 대한 소감 정리하기

① 도입단계

‘까막잡기’라는 ‘연극놀이’를 하면서 활기찬 학습 분위기를 조성한다. 눈을 가리고 하는 놀이라 안전하게 놀이 환경을 만드는 게 중요하다.

② 전개단계-생각 모으기

물체 변형놀이는 연극적인 기법을 잘 보여주는 활동이다. 먼저 물체들을 어떻게 변형할 수 있는지 돌아가면서 개인 발표를 해본다. 막대 변형 놀이, 천 변형 놀이, 소고, 핸드벨 등 주변에 있는 물체를 변형해보는데 쓰임새가 달라지는 놀이다. 막대는 리코더, 스키, 골프채 등으로, 천은 이불, 긴 머리, 커튼 등으로, 소고는 손거울이나 부채, 후라이팬 등으로, 핸드벨은 와인잔, 뚝어 빵, 전기충격기, 갈대기 등으로 변형할 수 있고, 이것을 활용하여 즉흥극을 만들 수 있다. 물체 세계를 골라 이것 이용한 즉흥극 장면을 구상하고 연습도 해본다.

③ 전개단계-생각 펼치고 다듬기

모둠에서 구상한 장면을 발표하는 단계이다. 분위기 조성을 위해 조명이나 음향, 배경음악 등을 활용해본다. 연기를 할 때의 진지한 태도와 말소리, 표정 등에 신경을 써서 발표해 본다. 관객들은 진지하게 관람한다.

④ 마무리 단계-소감 나누기, 평가, 쓰기

마무리 단계에서는 즉흥극을 해본 소감을 나누고 평가하는 단계이다. 또한 우

리가 했던 즉흥극을 대본으로 수정, 정리해 보는 쓰기 단계이다. 친구들의 평가와 발표할 때 느꼈던 감정, 느낌을 살려 다시 대본으로 써본다. 물체 변형을 잘 활용했는지, 어디가 어색했는지, 어떤 부분을 더 보강해야 하는지 등을 첨가하면 좋은 즉흥극 대본이 될 것이다. 특히 대사가 이해가 쉬운 말이었는지, 정확한 어휘와 상황에 맞는 표정 등을 지문으로 적어 넣는다.

2) 문학작품 각색하기 및 재창작을 통한 ‘연극놀이’

(1) 시의 극화

문학작품의 감상과 국어사용 능력의 향상을 함께 기대해 볼 수 있는 ‘연극놀이’ 방법이다. 시의 내용을 극화하는 학습 활동은 여러 면에서 매우 바람직하다고 볼 수 있다. 시는 매우 함축된 언어로 되어 있는 문학작품이므로 그 보이지 않은 장면들을 상상해 볼 수 있다는 이유로 연극수업과 매우 긴밀한 관련을 맺을 수 있다. 또한 ‘연극을 활용한 시 교육’은 의사소통 능력뿐만 아니라 시 감상을 위한 효과적인 방법으로 활용할 수 있다. 즉, 시를 공부하는 학생은 시를 정서적으로 경험할 때 가장 적극적인 시 읽기나 시 감상을 할 수 있다. 자신이 작품 속의 화자가 되어 가상의 연극적 상황 속에서 직접 경험해보면 훨씬 시의 내용에 다가갈 수 있다. 연극은 표현행위이다. 그러므로 시 학습자가 연극적인 표현활동을 통해 새로운 경험을 맛보고 체험의 폭을 넓혀 시적 상상력을 풍부하게 확장시킬 수 있다. 이렇게 ‘연극놀이’를 시 교육에 적용하면 학습자에게 창조적 행위 기회도 제공해주고 시를 심미적으로 구체화하는 과정도 동시에 경험할 수 있게 해준다. ‘시의 극화’는 이처럼 시 감상을 즐겁게 할 수도 있으며 또한 자연스럽게 국어사용 능력 향상에 도움을 줄 수 있다.⁵¹⁾

51) 이수동(1999), 「시 교육의 연극적 방법 적용 연구」, 서울교대 교육대학원 석사학위논문, 88-89.

<표 13> 시의 극화 교수-학습 과정지도안

단계	목적	학습내용 예시	스토리텔링 기법
도입	몸 풀고 마음 열기	<ul style="list-style-type: none"> · 워밍업-‘알, 병아리, 닭, 봉황놀이’ 몸놀이하기 · 간단한 신체훈련 	<ul style="list-style-type: none"> · 몸놀이를 통한 라포형성
전개	집중 -생각 모으기	<ul style="list-style-type: none"> · 시극 활동에 대한 설명 · 텍스트의 이해 - 시적 상황 및 화자의 심리 상태 파악 · 시 읽기, 낭송하기 · 학생들의 개별적인 생각이나 감성을 수용하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 시낭송 하기 · 시극 대본 틀 짜기
	이해 -생각 펼치기	<ul style="list-style-type: none"> · 모듈별 토의를 통해 시극화하기 - 각 연이 장면이 된다. - 장면에 등장하는 인물들 설정하기, 대사 구성하기 · 극화하는 내용 확장하기 · 역할 나누기 	<ul style="list-style-type: none"> · 시극 대본 쓰기
	확장 -생각 다듬기	<ul style="list-style-type: none"> · 연극적인 상황을 실연하기 · 시의 상황을 심미적으로 구체화하는 과정을 통해 효과적으로 드러내기 · 시적 화자의 감정을 진솔하게 표현하기 · 자신의 상황에서 창조적으로 구성하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 배우가 되어보기 · 관객입장에서 감상하기
마무리	정리 -생각 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 소감 나누기 · 연극일지 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 발표에 대한 소감 정리하기

① 도입단계

몸으로 여러 동물을 표현하면서 ‘연극놀이’를 한다. ‘알, 병아리, 닭, 봉황’놀이를

하면서 동물을 표현하면서 활동하는 ‘연극놀이’다. 동물이 가지는 특성을 잡아내어 표현해 보는 활동을 통해 학생들이 자연스럽게 표현해낼 수 있도록 하면서 교실 안의 분위기를 조성한다. 항상 기본 준비단계에서는 정신적, 신체적 긴장감을 풀어 자발적 참여를 끌어내야 하고, 흥미를 유발하는 소재를 제공해줘야 한다.

② 전개단계-생각 모으기

시를 낭송해보고 개인적으로 시적 상황이나 시적 화자의 감정이나 정서를 상상해보는 시간을 갖는 게 좋다. 시를 정형화된 틀에 맞추지 말고 마음을 열고 모든 상상력을 통해서 시 텍스트와 교감을 느껴보도록 한다. 이런 과정에서 교사는 학생들이 적극적이고 능동적인 자세로 시를 창조적으로 받아들이도록 이끈다. 이 실연계획단계에서는 개인별로 다양한 관점에서 작품을 감상한 후 모둠별로 토의를 통해 비교를 공유해보도록 한다. 시 낭송 감상이 도움이 될 것이다. 학생들은 이렇게 서로의 의견을 통합하는 과정을 통해 하나의 극의 내용을 구성해 나간다. 시의 함축적 의미를 놓쳐서는 안 되며 이런 시의 극화 활동이 적극적인 문학 감상의 수용으로 이어질 수 있을 것이다.

③ 전개단계-생각 펼치고 다듬기

이 단계에서는 모둠별로 협의한 내용을 바탕으로 연극을 실연하는 단계다. 교사는 시의 상황을 효과적으로 표현하도록 배경음악이나 분위기를 조성하여 학생들이 시의 세계로 몰입하게 도와준다. 또한 시의 극화 활동은 같은 시를 가지고도 전혀 다른 내용의 연극으로 만들어 낼 것이며 학생들의 잠재된 풍부한 문학적 감성을 확인할 기회도 될 것이다. 그리고 토의단계에서는 상호평가와 시의 내용이 가장 효과적으로 표현된 모듬을 선정한다.

④ 마무리 단계-소감 나누기, 대본 쓰기

모듬이 실연한 공연을 감상한 느낌을 공유한다. 그리고 공연내용을 대본으로 써본다. 화자의 심리 상태가 극의 주요한 내용으로 전환되게 하는 것이 중요하다. 부족하다고 느꼈다면 새로운 내용이 더 첨가되어도 된다.

(2) 동화나 그림책 각색하기

문학적 상상력과 창의력을 바탕으로 한 소설, 동화, 그림책의 허구적 특성이 연극의 성격과 상통하며 ‘상상력과 창의력 신장’에 목적을 둔 교육이 될 수 있을 것이다. 따라서 작품을 감상하는 독자의 적극적인 참여를 고려해야 한다. 동화, 소설, 그림책을 읽고 각색하는 방법은 허구적인 공간 안에서 허구적 정체성을 지니고 상상력을 무한하게 발휘할 수 있다는 점에서 ‘연극놀이’가 효과적인 방법이라고 할 수 있다. 학생들이 등장인물과 동일시함으로써 긍정적인 마음을 가질 수 있다. 그러므로 부정적 인물이라면 또 자유롭게 비판할 수도 있어서 실제 공간에서는 발휘하기 어려웠던 자신의 의사도 각색하면서 마음껏 표현할 수 있다. 이런 과정이 현실 공간에서는 부담감과 책임감으로 하기 힘들었던 것이 허구적인 탈을 통해 마음껏 표현할 수 있으니 의사소통 능력도 개선할 수 있다.⁵²⁾

또한 여기서 문학작품을 각색하는 활동은 소설이나 동화, 그림책에서 희곡으로의 각색을 의미하는 동시에 원작을 토대로 내용을 변형시켜 새로운 창조작품을 만들어내는 과정이라고도 할 수 있다. 문학작품의 주제나 구성, 문체, 인물, 사건, 배경 등을 직접 찾아내고 문학작품에 나오는 등장인물의 행동과 사고 과정을 이해하고 분석하며 그것을 바탕으로 희곡으로 각색하는 작업은 소설이나 동화, 그림책과 희곡의 공통점이나 차이점을 발견하게 되어 작품을 이해하는 데에도 큰 도움을 준다. 자기가 만든 작품이 연극으로 공연되는 장면을 상상할 수도 있어 성취감도 동시에 줄 것으로 기대된다. 다만 쓰기 활동을 싫어하는 초등학생들을 자발적이면서도 적극적인 참여를 독려하고 토의 활동을 통해 희곡작품이 창조되는 과정에 흥미와 즐거움을 느끼도록 이끌어야 할 것이다. 그런 가운데 한층 더 말하기, 쓰기, 자기 표현력 향상은 자연스럽게 향상될 것으로 기대된다.

52) 한귀은 (1998), 「소설교육의 카니발적 방법과 실제 적용 방안」, 문학교육학, 통권 제2호, 416.

<표 14> 동화, 그림책 각색하기 교수-학습 과정지도안

단계	목적	학습내용 예시	스토리텔링 기법
도입	몸 풀고 마음 열기	<ul style="list-style-type: none"> · 워밍업-‘공동묘지 놀이’ 몸놀이하기 · 간단한 신체 훈련 	<ul style="list-style-type: none"> · 몸놀이를 통한 라포형성
전개	집중- 생각 모으기	<ul style="list-style-type: none"> · 좋아하는 동화, 그림책 골라 읽어보기 · 텍스트를 선정하고 작품 의 주제, 구성, 문체, 인물, 사건, 배경의 여러 가지 요 소를 직접 찾아내기 · 상상력을 동원하여 작품 의 시놉시스 정리하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 작품의 줄거리 쓰기
	이해- 생각 펼치기	<ul style="list-style-type: none"> · 자신의 상상력을 통해 문학 작품적 인물의 행동 과 사고 과정을 이해하고 분석하기 · 장면에 등장하는 인물들 설정하기, 대사 구성하기 · 역할 나누기 	<ul style="list-style-type: none"> · 전체적인 글의 틀 거리 구상하기 · 입체 낭독하고 글을 다 듬기
	확장- 생각 다듬기	<ul style="list-style-type: none"> · 모듈별로 입체 낭독해 보기 · 작품을 효과적으로 표현 하기 위한 창의적인 언어 로 말하기 · 등장인물의 정서에 맞게 대사를 처리하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 성우가 되어보기 · 관객입장에서 감상하기
마무리	정리- 생각 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 소감 나누기 · 연극일지 작성하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 발표에 대한 소감 정리 하기

① 도입단계

도입단계에서는 ‘연극놀이’ ‘공동묘지 놀이’를 하고 간편한 신체 훈련을 통해 학생들의 긴장을 풀고 편안한 분위기를 조성한다. 항상 기본 준비단계에서는 정신적, 신체적 긴장감을 풀어 자발적 참여를 유도하고, 흥미를 유발하는 소재를 제

공해줘야 한다.

② 전개단계-생각 모으기

좋아하는 동화나 그림책을 골라 전체적으로 읽어보고 모둠별로 한 작품씩 선정한다. 선정한 작품의 주제, 구성, 문체, 인물, 사건, 배경의 여러 가지 요소를 직접 찾아내고 상상력을 동원하여 작품의 시놉시스를 정리하는데, 이때 모듬별 토의를 통해 어떤 내용으로 재창작할지 구상한다. 어떤 언어를 사용하여 효과적으로 표현할지 대사도 써본다.

③ 전개단계-생각 펼치기

이 단계에서는 새로운 작품을 구성하고 쓰는 전 단계에서 충분한 시간을 주어야 하므로 실연은 입체낭독으로 진행한다. 작품을 효과적으로 표현하기 위한 창의적인 언어로 표현하고 등장인물의 정서에 맞게 대사를 효과적으로 처리해본다. 동화나 그림책의 몇몇 요소를 추출하여 새롭게 각색한 작품이거나 그대로 대본화한 것이나 학생들에게는 어려운 활동이다. 충분한 격려와 칭찬이 필요할 것이다.

④ 전개단계-생각 다듬기

보통 이 단계에서는 실연할 연극을 대본으로 쓰는 단계이다. 동화나 그림책을 각색하는 활동에서는 줄글을 대사로 고치는 활동으로 해보거나 등장인물 중 한 사람을 골라 그 인물 입장으로 전개되는 내용으로 써도 좋다. 쓰기 활동을 싫어하는 초등학생들이 좋아하는 그림책을 단순히 읽는 게 아니라 대사를 넣어서 맛깔스럽게 입체낭독을 통해 말하기 표현으로 실연한 후 쓰는 단계라 한층 더 말하기, 쓰기, 자기 표현력 향상은 자연스럽게 향상될 것으로 기대된다.

⑤ 마무리 단계-소감 나누기, 평가

마무리 단계에서는 대본을 써보고 느낀 소감을 공유하는 단계이다. 연기를 할 때와 입체낭독으로 할 때의 느낌이 어땠는지, 어떤 것이 어려웠었는지, 감상할 때는 어땠는지 등 솔직한 느낌을 나눈다.

학생들의 자기 표현력 향상을 위해서는 내용의 조직과 정확한 어휘 선택을 통하여 분명하게 말할 수 있어야 하고 쓸 수 있어야 한다. 그러기 위해서는 말하고 써보는 기회가 많이 제공해줘야 한다. 교사는 학생들의 창의적인 사고력과 상상력이 충분히 발휘될 수 있게 노력해야 하며 학생들이 충분히 표현할 수 있다는 믿음도 염두에 두어야 할 것이다. 바로 연극의 교육적 효과는 연극의 표현 양식이 우리의 삶의 양식과 많이 닮아있기 때문에 얻을 수 있는 교육효과이다. 연극은 바로 인간 세상의 다양한 사람들의 삶을 가장 구체적으로 표현되며 동시에 연극을 하면서 체험했던 것이 자신의 삶에 직접적으로 반영이 되기도 한다. 따라서 ‘연극놀이’를 통해 자기의 표현력도 높이고 학생들 사이에서도 의사소통이 원활하게 이루어지고 학생들의 정서와 신체를 자유롭게 하여 창의성과 상상력 그리고 잠재력을 키워나갈 수 있는 방향으로 교육들이 전환되어야 할 것이다.

V. 연극놀이를 활용한 자기 표현력 신장 교육의 적용분석

본 연구자는 앞에서 열거한 ‘연극놀이’들을 활용하여 자기 표현력 신장을 목적으로 하는 ‘연극놀이’로 변형하여 프로그램을 진행하였다. 초등학교 3-6학년 10명을 대상으로 ‘톡톡 연극학교’에서 수업을 진행하였으며, 자기 표현력 효과를 질문지 사전·사후조사와 연구자의 관찰일지를 비교 분석하였다.

1. 학습자의 자가 진단 : 자기표현 능력

본 연구에서는 학습자가 자가 진단으로 자기표현 능력의 변화 정도를 평정하기 위한 질문지를 변창진, 김성희(1980)가 개발한 자기표현 평정척도를 사용하였다. 변창진, 김성희가 개발한 자기표현 평정척도는 20개 문항으로 되어 있는데 말한 내용(content)에 자기표현 요소가 어느 정도 포함되어 있는지를 평정하는 문항이 9개, 말할 때의 음성(paralinguistic)에 자기표현 요소가 어느 정도 나타나 있는지를 평정한 문항이 7개, 말할 때의 표정이나 손발의 움직임 등과 같이 신체언어(non-verbal)에 어느 정도 자기표현 요소가 반영되어 있는가를 평정하는 문항이 4개로 구성되어 있다.

<표 15> 자기표현 능력 질문지 사전·사후 변화(변화 없음 -, 증가 +, 감소 -)

구분	번호	문항	유0	희0	윤0	민0	권0	시0	윤0	하0	민0	류0	평균
내용	1	나는 말하고 싶은 것이 있어도 참는다.	-	+1	-2	+2	-1	+1	+2	+1	+1	+2	+0.7
	2	나는 대화의 마지막에 가서야 자신의 의사를	+1	-	-	-	-2	+1	-	+1	-	+2	+0.3

		이야기한다.											
	3	나는 대화의 내용이 분명하지 못하다.	+1	-	+2	-	-	-	-	-	+1	-	+0.4
	4	나는 사과를 많이 한다.	-	-	+3	+1	-	+1	+1	-	-	+1	+0.7
	5	나는 예의가 바르지 못하다.	-	-	-3	-	-	+1	-	-	-1	+1	-0.2
	6	나는 자신의 의사와는 다른 부득이한 이유를 내세워 변명한다.	+1	-	+1	+1	-	+1	+3	+1	+1	+1	+1
	7	나는 잘 아는 사이에서는 상대방의 감정을 고려하지 않는다.	+1	-	-	-	+1	+1	-	-	+1	+1	+0.5
	8	나는 잘 아는 사이에서는 자신의 행동에 대해 설명하지 않는다.	+3	-	-2	-	+1	+1	-	+1	+1	+2	+0.7
	9	나는 잘 아는 사이에서는 자신의 입장만을 고려한다.	+1	-	-	-	+1	-	-	+1	-	+2	+0.5
음성	10	나는 중얼거리는 것은 아니나 상대가 알아듣기 어려울 만큼 약하게 말한다.	-	-	-	+1	-	+1	-	-1	-	-2	-0.1
	11	나는 단호하게 말하지 못한다.	-	-	+2	-	+1	-	-	-	+1	+3	+0.7
	12	나는 말이 입안에서만 중얼거린다.	-	-	-	-	-	+1	-	-	+1	+2	+0.4

	13	나는 억양이 어색하다.	+1	-	+1	-1	-	-	-	-	+1	+0.3	
	14	나는 “예-”, “음-” 등 말이 중간에 끊어진다.	+1	-	+3	+2	+2	+1	-	-	+1	+2	+1.2
	15	나는 말하기 전에 주저주저한다.	-	+1	+1	-	+1	+1	-	+1	+2	+2	+0.9
	16	나는 말하기 전이나 말하는 도중에 서두른다.	+1	+1	+1	-	+2	+1	-	-	+1	+3	+1
신체언어	17	나는 말할 때 상대를 바로 보지 못한다.	-	-	-	-	+1	-1	-	+1	+1	+3	+0.5
	18	나는 웃거나 찡그리는 등 얼굴 표정이 진지하지 못하다.	-	-	-	-	-2	+1	-	+1	+1	+2	+0.3
	19	나는 손을 비비거나 발을 굴리는 등 얼굴 표정이 진지하지 못하다.	-	-	-2	-1	+1	-	-	+1	+2	+3	+0.4
	20	나는 몸이 어딘가 굳어있다.	-	-	-	-	-	+1	-	-1	+1	+2	+0.3
합계			+11	+3	+5	+5	+6	+11	+6	+7	+15	+33	

연구자가 학습자의 자기표현 평정척도를 자가 진단한 것을 비교 분석한 결과 거의 모든 문항에서 유의미한 긍정적인 변화가 있음을 확인할 수 있다. 학습자가 주관적으로 평가한 것이기 때문에 평가일의 감정과 의식의 흐름에 영향을 받을 수 있다 하더라도 거의 모든 문항에서 유의미한 긍정적인 결과를 보여주고 있다는 점은 ‘연극놀이’ 수업이 학습자의 자기표현 능력 신장에 도움이 되고 있다고 평가할 수 있다.

학습자의 자가 진단에서 가장 긍정적인 평가를 하는 학생은 류0이다. 이 학생은 스스로 ‘연극놀이’를 통해서 모든 문항에서 좋아졌다고 평가하고 있다. 이 학생은 처음 ‘톡톡 연극학교’에 왔을 때는 산만하고, 학생들과 잘 어울리지 않고 따로 혼자 놀거나, 다른 학생들의 활동을 방해하거나 비난하는 등 부적응적 행동을 보여주었다. 그러나 ‘연극놀이’를 하면서 다른 학생들과 어울려서 활동도 적극적으로 참여하게 되었고 모든 면에서 긍정적인 효과를 보여준 학생이다.

다음으로 긍정적인 평가를 한 민0이는 차분하고 조용한 성격의 학생이다. 질문을 하면 웃기만 하면서 자기 의사를 분명하게 밝히지 못하는 소극적인 학생이었다. 그러나 ‘톡톡 연극학교’의 ‘연극놀이’ 수업에 참여하면서 민0학생은 학습자 자가 진단에서 대부분 항목에서 좋아졌다고 평가를 할 정도로 특히 발음이나 목소리가 많이 나아졌으며 장래희망이 연기자로 바뀔 정도로 연극에 대한 관심이 높아졌다.

가장 낮은 평가를 한 회0학생은 평소 연기자가 되겠다고 참여한 학생이다. 이 학생은 차분하고 진지한 태도로 모든 활동에 참여하였다. 이 학생은 ‘연극놀이’에 참여하기 전부터 연극에 대한 이해나 관심이 높았기 때문에 ‘연극놀이’에 대한 평가도 다른 학생들과는 차이를 보이는 것으로 판단된다. 연기자의 꿈을 갖고 있었기에 자신이 생각하는 이상적인 연기의 기준을 가지고 평가를 하였기 때문에 다소 낮은 점수가 나온 것으로 판단된다.

학습자의 자가진단 결과에서 가장 높은 변화 정도를 보여주고 있는 문항은 14번~16번 문항 ‘나는 “예-”, “음-” 등 말이 중간에 끊어진다’, ‘나는 말하기 전에 주저주저 한다’, ‘나는 말하기 전이나 말하는 도중에 서두른다’와 같은 음성언어 측면에서 가장 큰 변화를 보여주고 있다. 연구자가 볼 때 이러한 변화는 ‘연극놀이’에 참여하는 학습자의 심리 상태 및 학습 분위기와 상관성이 있다고 판단된다. 낯선 환경에서 점점 친숙해지는 환경으로의 변화와 더불어 자유로운 분위기에서 학습자가 주체가 되어 참여하는 ‘연극놀이’는 자기표현에 대한 자신감과 자

기 주도성을 향상시켰을 것이라 판단된다.

2. 연구자의 사전·사후 관찰일지 분석

1) 비언어적 표현력과의 차이

‘연극놀이’를 활용한 연극 수업이 자기 표현력의 비언어적 표현력에서의 변화를 알아보기 위한 연구자의 관찰 결과는 다음과 같다.

(1) 몸짓에서의 변화

‘연극놀이’를 활용한 연극 수업이 학생들의 몸짓에서의 표현 효과를 알아보기 위하여 몸짓의 평가 요소인 적극성, 자연스러움, 언어와의 조화, 독창성에 관한 관찰일지는 다음과 같이 정리하였다.

<표 16 > 연구자의 사전·사후 관찰 - 몸짓의 예

	평가 요소	사전관찰	사후관찰
몸짓	적극성	<ul style="list-style-type: none"> ① 몸짓의 표현을 거의 안 한다. ② 가만히 서서 물끄러미 바라본다. ③ 부끄러워 머뭇거린다. ④ 고개를 자주 숙이거나 시선을 맞추지 못한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ① 몸짓 표현이 크다. ② 서로 먼저 하겠다고 나선다. ③ 제시된 상황에 어울리는 몸짓으로 뛰어다니는 등 생동감 있게 표현한다.
	자연스러움	<ul style="list-style-type: none"> ① 관객을 향하는 자세가 어색하다. ② 손의 위치나 손의 움직임이 부자연스럽다. ③ 다리를 빼딱하게 선다. ④ 옷을 계속 만지작거린다. 	<ul style="list-style-type: none"> ① 손을 사용하는 것도 제법 자연스러워졌고 옷을 만지는 버릇이 없어졌다. ② 관객을 향하는 자세가 대부분 교정되었다. ③ 실수했다거나 안타까운 일이 벌어졌을 때도 행동이 자연스러워졌다.

	언어와의 조화	① 손을 입가에 자주 갖다 대고 말한다. ② 도와달라는 말도 자그마 한 소리로 중얼거린다. ③ 독창적인 언어사용이 미 숙하다.	① 인사도 여러 방법으로 하는 등 비교적 자연스러운 언어사용과 몸짓을 한다. ② 생각이 드러나게 말을 할 줄 알고 자연스럽게 미 소를 지을 줄 알게 되었다. ③ 몸짓에 어울리는 손의 사용이 자연스러워졌다.
	독창성	① 잘 모르겠다는 뜻으로 고개를 가웃거린다. ② 잘 웃기는 하나 어색해 서 웃음으로 넘어가려 한 다.	① 자신만의 방식으로 표현 할 줄 알게 되었다. ② 언어적인 표현을 할 때 비언어적인 표현이 많아졌 다.

몸짓 사전관찰을 할 때는 처음 오게 된 수업이라 그런지 몸짓으로 표현하면서도 한 자리에서만 머물렀고 자연스럽게 몸짓을 사용하는 학습자들이 드물었다. 팔이나 손의 움직임도 거의 없었고 몸 움직임도 많이 부자연스러웠다. 학습자들은 내용과 관계없이 잘 웃었고 몸을 꼬고 웃을 만지작거리는 등 부자연스러운 몸짓을 하였다.

그러나 16주 마지막 수업 시간에 진행된 사후 관찰에서는 학습자들 움직임이 다양하고 적극적이며 독창적인 몸짓 표현이 많았다. 학습자들은 팔이나 발의 움직임도 범위가 넓게 확대되고 주저함이 없었으며 확연하게 자연스러워졌음을 확인할 수 있었다. 특히 자연을 나타내는 제시어를 제시하였을 때 자연의 형상이나 현상을 사실적으로 표현하는 것을 넘어 추상적인 이미지 표현도 가능할 만큼 적극적이고 독창적인 몸짓 표현이 가능해졌음을 알 수 있었다.

이런 변화는 다양한 상황 속에서 타인(자)의 속마음이나 말의 이면을 이해하고 알아차리고 이에 반응하는 신체언어 표현 훈련이 있었기 때문에 가능해진 것이라 확신한다. 또한 말없이 몸짓으로도 상대방에게 자기의 감정이나 생각을 표현

하는 연극놀이의 효과라 생각한다. 따라서 ‘연극놀이’를 활용한 연극수업이 몸짓 표현 능력 향상에 긍정적인 효과가 나타났다.

(2) 표정에서의 변화

‘연극놀이’를 활용한 연극 수업이 학습자들의 비언어적 표현력의 표정에서의 효과를 알아보기 위하여 적절성, 자연스러움, 언어와의 조화, 다양성에 관한 사전·사후 관찰결과는 다음과 같다.

<표 17> 연구자의 사전·사후 관찰- 표정의 예

	평가 요소	사전관찰	사후관찰
표정	적절성	① 표정이 굳어져서 주변을 자주 살핀다. ② 표정 변화가 거의 없다.	① 상황에 맞는 표정을 지을 줄 안다. ② 감정 표현이 상황에 맞게 적절하게 나타난다.
	자연스러움	① 표정이 어색하고 경직되어 있다. ② 주의를 끌기 위해 말을 건네도 관심을 보이지 않고 무덤덤하다.	① 얼굴을 찡그리거나 환하게 표정을 짓는 등 자연스럽게 표정을 잘 나타낸다. ② 상대방의 표정이나 말에 따라 표정 변화가 두드러진다. ③ 무덤덤한 표정이 없어졌다.
	언어와의 조화	① 칭찬을 들었을 때도 무덤덤한 표정이다. ② 칭찬하면서도 하는 말과 표정을 다르게 표현하고 있다.	① 상황에 맞는 적절한 언어 사용과 표정이 자연스럽게. ② 칭찬이나 꾸지람을 들을 때의 표정 변화가 두드러졌다.
	다양성	① 표정이 거의 한 표정으로 변화가 없다. ② 친구들 행동을 따라 하는 데에도 표정이 안 바뀐다.	① 친구 따라 하는 행동이 줄었고 표정이 자연스럽게 나타난다. ② 수업 중간중간 여러 표정이 관찰되었다.

표정의 사전관찰에서는 학습자들의 표정 변화는 소극적이고 변화가 없고 무덤

덤한 표정으로 일관하였다. 학습자들 대부분은 얼굴이 굳어있거나 상황에 적절하지 못한 표정을 짓고 있었으며 몸짓 표현이 적극적으로 이루어지지 않고 표정 또한 매우 소극적이었다. 그러나 표정의 사후 관찰에서는 상황에 따른 표정 변화가 매우 적절하게 나타났음을 확인할 수 있다. 상황이나 맥락에 맞게 안타까움, 화, 속상함, 슬픔과 우울의 감정 등의 적극적인 표현을 보여주고 있다. 16회 수업을 통해 다양한 상황에 맞는 표정 짓기 등의 훈련으로 학습자들은 자연스러우면서도 몰입된 상태에서 표정연기를 하였다. 또한 다른 참여자들과의 협업과 피드백을 통해 몸짓에 따른 표정 변화에 긍정적인 영향을 주었음이 확인되었다. 따라서 ‘연극놀이’를 활용한 연극수업이 학습자의 표정 표현 능력 향상에 긍정적인 효과가 나타났다.

2) 언어적 표현력과의 차이

‘연극놀이’를 활용한 연극 수업이 자기 표현력의 언어적 표현력에서의 변화를 알아보기 위한 사전·사후 관찰 결과는 다음과 같다.

(1) 말소리에서의 변화

‘연극놀이’를 활용한 연극 수업이 학습자들의 음성 언어적 표현력의 말소리에서의 효과를 알아보기 위하여 말소리 평가 요소인 성량, 어조, 발음의 명료성에 관한 사전·사후 관찰 결과는 다음 표와 같다.

<표 18> 연구자의 사전·사후 관찰 - 말소리의 예

	평가 요소	사전관찰	사후관찰
말소리	성량	① 말소리 성량이 매우 작아 잘 들리지 않는다.	① 상황이나 공간에 맞는 말소리의 크기로 명확하게 잘 들린다.
	어조	① 감정이 실리지 않은 말소리로 말을 한다. ② 말소리의 어조가 단조롭고 책을 읽는 것처럼 어조가 일정하다.	① 어조가 부드럽거나, 강하다거나, 급한 어조, 느린 어조 등 다양해졌다. ② 속삭이는 말도 명확하게 할 줄 알게 되었다.

	발음의 명료성	① 말의 끝맺음이 정확하지 않다. ② 어조와 성량이 작아 잘 들리지 않는다.	① 말의 끝맺음과 느낌이 정확하다. ② 상황에 따라 끝이 흐려 지기는 하나, 설정된 상황에서 표현하는 것이며 대부분 명료하게 발음하여 잘 들린다.
--	------------	---	--

말소리의 사전관찰에서는 학습자들의 말소리의 성량이나 어조가 낮고 일률적이어서 잘 들리지 않았다. 학습자들은 상황에 맞게 어조를 다르게 표현하는 결부자연스러워했고 감정 표현할 때도 성량도 풍부하지 못했고 어조도 단조로웠다. 그러나 사후 관찰에서는 목소리가 커지고 어조도 다양해져서 상황에 맞는 대사 표현도 다채로웠다. 이러한 차이 변화는 학습자들이 ‘연극놀이’를 통해 발음, 성량 등의 기능이 숙달되어 보다 더 다양하고 자신감 있게 자기를 표현할 줄 알게 되었다는 것이다. 이런 결과는 ‘연극놀이’를 활용한 연극수업이 말소리 표현 능력 향상에 긍정적인 효과가 나타났음을 말해준다.

(2) 내용에서의 변화

‘연극놀이’를 활용한 연극 수업이 학습자들의 음성 언어적 표현력의 내용에서의 효과를 알아보기 위하여 내용의 평가 요소인 풍부성, 참신성, 어휘 선택의 정확성에 관한 사전·사후 관찰 결과는 다음 표와 같다.

<표 19> 연구자의 사전·사후 관찰 - 내용의 예

	평가 요소	사전관찰	사후관찰
내용	풍부성	① 한참을 뜬 들이다 말을 꺼낸다. ② 간단한 말만 한다. 대답도 자기 의사를 분명하게 말하지 않고 간결하게 대답한다.	① 머뭇거림이 상당히 줄었다. ② 좀 더 자기의 생각을 길게 이야기한다. ③ 같은 이야기라도 다르게 말하는 방법을 알고 있다.

	참신성	① 아주 간결하고 상투적인 말을 한다. ② 말은 안 하고 몸짓으로 의사소통을 하려는 경향도 있다.	① 개성 있는 자신만의 말투로 이야기를 한다. ② 동작도 자연스럽게 자연스러운 대화가 가능하다.
	어휘 선택의 정확성	① 말의 앞뒤가 잘 안 맞게 표현하고 있다. ② 혼자 중얼거리며 말을 한다. 내용과는 거리가 먼 말도 한다.	① 어법에 맞는 어휘를 사용한다. ② 모르면 찾아보거나 질문을 해서 어휘 선택의 폭이 넓어졌다. 간단한 말이라도 상황에 맞게 정확한 언어를 사용하려고 한다.

언어적 표현 내용의 사전관찰에서는 학습자들은 간단하고 상투적인 내용의 간단한 어휘만 사용하는 등 말은 안 하고 몸짓으로 의사표현을 하려는 경향을 보였다. 그러나 사후 관찰에서는 발표내용이 다소 복잡하면서도 어휘를 많이 사용하고 있다. 자기 개성에 어울리는 어휘를 사용하려고 하며 자기 특징을 살려 독특하게 표현하려는 경향도 나타났다. 또한 학습자들은 같은 내용이라도 다르게 표현하려는 경향이 많았으며 이유를 붙여가며 길게 자신의 주장을 표현하였다.

이런 변화는 ‘연극놀이’ 활동 중이나 끝난 후에도 학습자들과의 계속되는 의견 나누기, 소감이나 평가 나누는 시간을 통해 개인적인 발표 기회가 제공되기 때문에 오는 변화이다. 학습자들은 다른 학습자들의 표현 내용이나 방법들을 수용하기도 하고 자기만의 표현하는 방법이나 기술을 연마하게 된다. 이런 변화는 토론하는 자리에서도 여실히 드러난다. 학습자들은 이때에도 적극적인 발표와 다른 학습자의 의견을 수용하고 자신의 의견과 절충하는 모습도 보여준다. 연구자는 이런 과정들이 학습자만의 화법을 만드는 과정임을 확인할 수 있었다. 이런 변화로 ‘연극놀이’를 활용한 연극수업이 자기 표현력의 내용에서도 긍정적인 효과가 나타났음을 알 수 있다.

VI. 결론

‘연극놀이’는 학습자가 주체가 되어 구체적인 상황을 연출하고 이를 신체, 언어를 활용해 자신의 감정이나 의사를 상대방에게 정확하고 충분하게 표현하는 놀이 활동이다. 연구자는 초등학교에서 연극 예술 강사를 오랫동안 해오면서 초등학교의 교과목 수업이 몇몇 학생 위주의 발표로 이루어진다는 점에 문제가 있음에 착안해 스토리텔링을 통한 ‘연극놀이’ 프로그램을 구조화하여 자기 표현력 신장을 위한 ‘연극놀이’수업에 적용하여 실험연구를 하였다. 그 결과 다양한 발상이 언어로 표현되었고 학생들의 언어표현이 자발적이면서도 창의적으로 변화되었음을 확인할 수 있었다. 특히 스토리텔링을 활용한 ‘연극놀이’ 수업은 이야기를 스토리 중심이 아니라 타인에게 적절하게 전달하기 위해서 플롯 구성, 분명한 캐릭터 세우기, 효과적인 전달을 위한 비언어 표현 연구 등의 모범을 익히는 데 효과적이었다. 16차시 동안 진행되는 ‘연극놀이’ 수업은 점차적으로 학생들의 자발적인 발표가 이어지고 다양한 표현 활동에 적극적으로 참여하게 되었으며, 자신의 의견도 적극적으로 표현하게 됨을 확인할 수 있었다.

‘연극놀이’는 연극수업과는 차원이 다르다. 연극수업이 이미 존재하는 극본과 극본이 제시하는 대로 충실하게 연기하는 것을 습득하는 수업이라면 ‘연극놀이’는 주체의 선택, 이야기 창작, 상황묘사와 표현에 있어 학습자가 주체가 되며 일상생활과 밀접한 소재를 가지고 표현하는 활동이다. 즉, 극적 상황을 창조하는 데 있어 학습자 주체의 역할이 크다고 할 수 있다. 더불어 스토리텔링의 기법을 ‘연극놀이’에 활용했을 때 이야기를 훨씬 창의적으로 재구성할 수 있다는 점과 학습자 스스로가 이야기 창작과 표현에 주체적으로 참여할 수 있다는 점에서 학습자의 자신감과 자기표현 향상에 도움이 된다. 실제로 실험집단의 사전·사후자가진단 결과 신체언어(몸짓, 표정), 언어(문자, 음성), 태도 면에서 유의미한 긍정적인 효과가 있었다. 또한 연구자의 관찰평가 결과에서도 몸짓, 표정, 말소리, 말의 내용, 전달력 등에 있어 많은 변화가 있음을 확인할 수 있었다.

물론 효율적인 ‘연극놀이’ 수업이 이루어지기 위해서는 교사의 충실한 학습준비와 계획이 필요하며 대상에 맞게 수업을 재구성하는 창의성이 요구된다. 또한 긍정적이고 수용적인 분위기를 만들고, 학생들이 자기표현을 자신 있게 할 수 있게 하는 동기 유발의 원동력이 되어야 할 것이다.

지금까지의 연구를 바탕으로 앞으로 해결해야 할 과제를 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 학습자들의 자기 표현력을 효과적으로 신장시키기 위해서는 교육연극으로서의 ‘연극놀이’를 활용하여 활발하게 자기표현을 할 수 있는 기회가 많이 제공되어야 한다는 것이다. 그런 의미에서 공교육 교과목 과정 안에서 스토리텔링을 통한 ‘연극놀이’가 편입될 수 있으면 하는 바람이다. 재량활동시간이나 창의적 체험 활동 시간을 활용하는 방법도 대안적인 방법이라 하겠다.

둘째, 현장 교사들의 혁신적이고 창의적인 노력이 있어야 한다. 사실 국어교육의 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기는 교과서의 내용만으로는 불충분하다. 정보 홍수 속에서 급격하게 변화하고 있는 세상을 사는 학습자들에게 교과서의 내용은 실생활과 거리가 멀거나 동기부여를 일으키는 교재가 되지 못한다. 따라서 실생활을 소재로 이야기를 만들고, ‘연극놀이’를 활용해 교과목의 학습 목표에 다가가려는 노력이 필요하다. 학습자에게 흥미를 끌지 못하는 내용과 형식은 기대하는 학습 목표 달성은 묘연하기 때문이다.

셋째, ‘연극놀이’ 수업이 실제적인 도움을 줄 수 있도록 ‘연극놀이’를 활용한 다양하고 구체적인 교수모형 및 지도안이 연구되어야 할 것이다. 지금까지 ‘연극놀이’ 수업 관련 연구논문은 앞서 선행연구에서 밝힌 바 있다. 대부분 교육연극의 개념과 그 가치에 대해 정리한 논문이고, 교과목에 접목해 수업하는 방법에 대해 제시하고 있는 경우가 많다. 하지만 ‘연극놀이’ 수업은 연극적 상황과 연극 기법을 몸으로 체득한 지도자의 자질과 능력을 필요로 하는 영역이기도 하다. 이에 학교 교사들이나 연극인들이 ‘연극놀이’ 교육 강사로 길러지는 연수과정이나 교육시스템이 마련되어야 할 것이다. 그래야만 특수한 재능을 가진 예술 강사뿐만 아니라 일선의 교사들도 연수 과정을 통해 ‘연극놀이’를 익히고 수업에 접목했을 때 실제적이면서 효과적인 수업이 가능해질 것이다.

참고문헌

《단행본》

- 김선, 한정혜, 제인현, 이송은 (2007), 『유아를 위한 연극놀이』, 창지사, 12-13.
- 김성희 (1980), 『주장훈련 프로그램』, 경북대 학생 지도 연구 13, 51-85.
- 김영미 (2004), 「교육연극 기법을 활용한 소설교육 방안 연구 : 중학교 교육과정을 중심으로」, 24-25.
- 류수열 외 (2007), 『스토리텔링의 이해와 실제』, 글누림, 19-21.
- 민병욱, 심상교 (2001), 「교육연극의 기본원리」, 『교육연극의 이론과 실제』, 연극과 인간, 51-54.
- 민병욱, 심상교 (2001), 『교육연극의 이론과 실제』, 연극과 인간, 60-62.
- 박은희 (1996), 『교육연극의 이론과 실제』, 연극연구, 제10호, 391-414.
- 박인기 (2011), 『스토리텔링과 수업기술』, 한국문학논총, 59-60.
- 박인기 (2013), 『스토리텔링의 이론과 실제』, 사회평론, 27-33.
- 방은령 (2009), 『놀이의 의미와 치료 및 성장을 위한 활용』, 한국놀이치료학회지(놀이치료연구), 제12권 4호, 4.
- 사다리연구소 (2008), 『아동·청소년 교안 : 연극 초등 고학년·중고생』, 한국문화예술교육진흥원, 16, 18-24.
- 송정란 (2006), 『스토리텔링의 이해』, 문학아카데미, 7-8.
- 심상교 (2004), 『교육연극 연극교육』, 연극과 인간, 211-212.
- 안치운 (1998), 「교육과 연극:유명과 무명 사이에서」, 문학교육학, 통권 제2호, 111-112.
- 양미경 (2013), 「스토리텔링의 교육적 의의와 활용 방안 탐색 : 대학에서의 '교육과정' 강의를 중심으로」, 열린교육연구, 제21권 3호, 3-4.
- 이상민 (2009), 『대중매체 스토리텔링 분석론』, 성남: 북코리아, 160-161.
- 이원현 외 (2011), 『문화예술교육 교육 표준 개발연구-연극』, 한국문화예술교육진흥원, 41.

- 정성희 (2006), 『연극교육의 이해』, 연극과 인간, 33-34.
- 조병진 (1998), 「연극의 교육적 활용: 그 가능성과 방향」, 연극교육연구, 217-244.
- 최인자 (2008), 「문학 독서의 사호, 문학적 모델과 “맥락” 중심 문학교육의 원리」, 문학교육학, 제25권 0호, 427-449.
- 최지영 (1999), 『교육연극, 그 무한한 가능성의 세계』, 월간초등우리교육, 통권 제117호, 54-56.
- 한귀은 (1998), 「소설교육의 카니발적 방법과 실제 적용 방안」, 문학교육학, 통권 제2호, 416.
- 황정현 외 (2004), 『국어교육과 교과연극의 방법과 실제』, 박이정, 27-28.
- Axline, 서영숙(역) (1990), 『놀이를 통한 아동 심리치료』, 고양: 학문사, 88-89.

《논문》

- 김선 (1997), 「교육연극에서의 리더의 접근 방식 연구」, 석사 학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 김지성 (2004), 「교육연극을 활용한 말하기 학습이 초등학생의 자기 표현력에 미치는 효과」, 석사학위 논문, 이화여자대학교 교육대학원, 7-8.
- 김혜정 (2006), 「국어 표현 능력 신장을 위한 교육연극 활용 방안 연구」, 석사 학위 논문, 한국외국어대학교 교육대학원, 82-83.
- 남청자 (2000), 「교육연극 방법을 통한 말하기 교육연극」, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원, 1-33.
- 남현주 (2002), 「연극교육을 위한 연극 놀이 지도 방법 연구」, 석사학위논문, 경성대학교 대학원, 27.
- 박은희 (1993), 「교육연극의 이론과 응용, DIE, TIE & 유스시어터」, 한국연극, (3), 74-80.
- 염혜진 (2005), 「스토리텔링을 활용한 말하기 능력 신장 방안연구」, 석사학위논문, 한국외국어대학교 대학원, 44-73.
- 오은정 (2002), 「자기 표현력 증진을 위한 교육연극 프로그램개발」, 석사학위

- 논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 육희석 (2009), 「의사소통 능력 신장을 위한 교육연극 활용 방안 연구」, 석사학위 논문, 한국외국어대학교 교육대학원, 20-64.
- 이미현 (2006), 「스토리텔링을 활용한 환경교육」, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원, 53-54.
- 이수동 (1999), 「시 교육의 연극적 방법 적용 연구」, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원, 88-89.
- 이진희 (2009), 「스토리텔링을 활용한 통합수업이 아동의 창의적 표현력에 미치는 영향」, 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 54-55.
- 장서현 (2013), 「초등미술교육에서 스토리텔링을 활용한 발상지도 방안연구」, 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원, 112-113.
- 정영전 (2001), 「교육연극을 활용한 말하기 교육 방법 연구」, 석사학위논문, 진주교육대학교 교육대학원.
- 최윤정 (1995), 「연극놀이의 교육적 효용성 연구」, 석사학위논문, 경성대학교 대학원, 21-73.
- 최지영 (2013), 「자기 효능감 증진을 위한 교육연극 수업모델 개발연구-초등학교 6학년을 중심으로」, 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원.
- 하은미 (2010), 「창의력 신장을 위한 스토리텔링 학습지도 방안연구」, 석사학위논문, 진주교육대학교 교육대학원, 80.
- 한금남 (2006), 「스토리텔링을 활용한 문학 반응 활성화 지도 방안」, 석사학위논문, 서울교육대학교 교육대학원, 1-2.
- 한민희 (2012), 「자기 표현력 신장을 위한 교육연극의 활용 방안」, 석사학위논문, 부산교육대학교 교육대학원, 1-24.

[Abstract]

Analysis of Effectiveness in applying ‘Creative Drama’ for Growth in Self-expression

- Targeting elementary school students (3rd – 6th grade)

Min Ja Jeong

Department of Storytelling
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

Supervised by Professor Maeng Ha Kim

This study aims to analyze the application effects of ‘Creative Drama’ employing storytelling in order to improve the creative self-expression ability of elementary school students. ‘Theater Play’ is one of the methods for theater in education, and it is an activity that enables the learners to involve in creating dramatic situations initiatively and to express such situations through acting, thereby helping them empathize, heal, and form a creative community.

Theater in education started in the early 1900s in the UK as part of the ‘Informal Education’. Its first activity was to make the ‘Peter Pan’ as a play for the emotional cultivation of children who were abandoned on streets during World War II.

The educational theater is an education for plays process-oriented, which emphasizes the impromptu activities and enables the learners to experience an imaginary world. Moreover, it sometimes reconstructs to utilize some or all of the elements of the play depending on educational demand.

‘Creative Drama’ as a theater in education is an activity that, together with participants, reenacts a certain situation or concocts a dramatic situation under the assumption of either stories or real situations, which occur in daily life. ‘Creative

Drama' requires collaboration and consideration among participants in the course of activities, therefore,, it is an integrated activity that enables students to interact with each other. In this context, 'Creative Drama' not only can be an effective option to cultivate the competence of using a creative Korean language pursued in the Korean language education but it also raises the ability of learners to appropriately express their intentions or emotions in daily life.

Self-expression refers to the ability to prominently convey own emotions or intentions to others by simultaneously using both non-verbal elements through gestures and verbal elements. In order for students to foster their self-expression, it is necessary to provide them with learning environments so that they can analyze and assess the relevant factors, for instance, in which situation, with (or to) whom, what, and how they express. And, it also requires preparing the learner-oriented education methods in a pleasant and self-directed atmosphere. It is the very 'Creative Drama' that can provide such learning environments, class operation methods, and atmosphere.

'Creative Drama' is an activity that students directly take part in theatrical activities. The theatrical activity refers to the entire process that is covered by theatrical art. The theatrical activity entails characters, events, backgrounds, time points, conflicting relationships and elements, expressions of intentions, descriptions of scenes, and stages. In addition, the theatrical activity is also a process about a certain story in terms of imagination and transformation, experience and expression, as well as communication and empathy. Participants create a fantasy world that doesn't exist through their imaginations and communicate with others about their thoughts and feelings using gestures and languages.⁵³⁾ At this time, storytelling refers to a process of adoption or rejection, selection, arrangement, and expression about the elements that are required for imagination, transformation, creation, experience, expression, communication, and empathy of a certain story.

In this regard, this study established the research topics as follows for the self-expression abilities of elementary school students.

1. Is the 'Creative Drama' effective in the non-verbal expression of self-expression?
 - 1.1 Is the 'Creative Drama' effective in the changes of gesture?
 - 1.2 Is the 'Creative Drama' effective in the changes of facial expression?
1. Is the 'Creative Drama' effective in a phonetic-linguistic expression of self-expression?
 - 2-1 Is the 'Creative Drama' effective in the changes of speech sound?
 - 2-2 Is the 'Creative Drama' effective in the changes of contents?

53) 1) Sun Kim, Jeong-hye Han, Jane Hyun, Song-eun Lee (2007), 「Theater play for infants」, Chansisa, 12.

To address the research topics above, this study recruited the participants who attend the ‘Tok Tok Theater School’ in the theater that is run by this author as the study targets. Pre-examination was conducted before class, then a post-examination was conducted after proceeding with the 16 sessions. This study has analyzed the effects of ‘Creative Drama’ on the non-verbal and phonetic-linguistic expressions through a daily log that observed the students attended the classes of this author in every session.

This study conducted ‘Creative Drama’ employing a storytelling with 10 elementary school students in 3rd ~ 6th grade in the ‘Tok Tok Theater School’, and the result revealed that the self-expression of the students was significantly improved.

In chapter II, the meaning and functions of storytelling are examined and chapter III explores a correlation between the self-expression and the concept and types of educational play that is a background of ‘Creative Drama’ as well as the educational objectives of ‘Creative Drama’ as an educational play.

Chapter IV not only briefs the techniques in ‘Creative Drama’ that is employed as the utilization measure of ‘Creative Drama’, warming up activities, and ‘Creative Drama’ that is used in elementary schools but also suggests the teaching-learning course guidance for improvement of self-expression.

Chapter V presents a summary of the pre- and post-examinations applied to validate the effects of ‘Creative Drama’ on the education for improving self-expression.

Finally, in chapter VI, the conclusions and suggestions acquired from this study are described.

【부록】

<부록 1> 워밍업 놀이 활동

목적	놀이	놀이 방법
친밀감 형성을 위한 놀이	박수 도미노	<p>원으로 둘러앉은 참여자는 모두 두 손을 들어 박수를 준비한다. 도미노가 쓰러지듯 처음 사람이 손바닥을 치면 다음 사람이 손바닥을 치는 놀이이다. 박수 도미노를 한 바퀴 돌았다면 두 바퀴를 연속 도전한다거나 시간을 정하고 그 시간 안에 한 바퀴 박수 도미노 도전을 한다거나 박수를 순서가 아닌 무작위로 주고받는다거나 하면서 형식을 변형할 수 있다. 아주 간단한 놀이이지만 어린이들은 도전 의식을 갖게 되고 함께 하는 사람 간의 화합을 통해 성취하는 기쁨을 느낄 수 있다.</p>
	손님 모셔오기	<p>원으로 둘러앉은 참여자들 의자 중 한 자리를 비워둔다. (자리나 의자가 한 개 더 많은 놀이이다) 비워진 양쪽에 앉은 사람들이 일어나 두 손을 잡고 빈자리에 앉힐 사람(손님, 참여자 중 다른 사람)을 모셔와야 하는 놀이이다. 참여자 모두가 동요 한 곡을 다 부를 때까지 손님 모셔오기는 계속되고, 노래가 끝날 때 손님을 모셔오지 못한 2명 또는 자리에 앉지 못한 3명은 간단한 벌칙을 받기도 한다. 이런 놀이를 통하여 다른 아이들과 자연스러운 신체 접촉을 통하여 친밀감을 형성할 수 있고, 둘이 함께 협업하는 과정을 통해 어울리고 함께 하는 사회성을 기를 수 있다.</p>
	당신은 이웃을 사랑하십니까?	<p>참여자들은 둥그렇게 서거나 의자에 앉아서 할 수 있는 놀이이다. (자리나 의자가 한 개 부족한 놀이이다) 참여자 중 한 명이 술래가 되어 원 안에 선다. 술래는 참여자들 가운데 한 사람에게</p>

	<p>찾아가 “당신은 이웃을 사랑하십니까?”라고 묻는다. 질문을 받은 참여자는 “예”, 또는 “아니요”라고 답할 수 있는데 대답이 “예”일 경우, 대답한 양쪽 사람이 재빨리 자리를 바꾸고, “아니요”일 경우, 다시 질문을 한다. “그럼 어떤 이웃을 사랑하십니까?” 그럼 질문을 받은 사람은 “저는 ()한 이웃을 사랑합니다”라고 대답을 해야 한다. 괄호 안에 들어간 말은 사람의 특징이나 성격, 외형과도 같은 꾸민 말이다. 안경을 낀 이웃, 청바지를 입은 이웃, 노란 옷을 입은 이웃, 형제가 2명인 이웃 등이 있을 수 있다. 그럼 그런 조건에 포함되는 사람들은 다 자리를 바꾸는 놀이인데 이때 술래는 재빨리 자리를 차지하면 자리가 없는 사람이 생긴다. 그럼 다음 술래는 자리에 앉지 못하는 사람이 된다. 이 놀이를 통해 참여자의 마음 상태와 특징을 알아볼 수 있는 놀이이기에 수업 초반에 진행하거나 참여자 간에 서로 모르는 사이일 때 진행하면 좋은 놀이다.</p>
<p>방 빼 놀이</p>	<p>참여자들은 동그렇게 서거나 의자에 앉아서 할 수 있는 놀이다. (자리나 의자가 한 개 부족한 놀이다) 참여자 중 한 명이 술래가 되어 원 안에 선다. 술래는 참여자들 가운데 한 사람에게 찾아가 “빈방 있습니까?”라고 묻는다. 질문받은 사람은 말로 대답하지 않고 몸짓이나 손짓으로 대답한다. 빈방이 없다는 몸짓이나 손짓으로 고개를 돌리거나 손으로 X라고 하면 다른 사람을 찾아가서 다시 질문을 해야 하는데, 만약 있다고 고개를 끄덕이거나 yes, 혹은 ok 표시를 하면 대신 술래가 된다는 뜻이다. 이러한 사이에 참여자들은 술래 몰래 서로 사인을 주고받고 자리를 바꾼다. 그걸 알아차린 술래는 재빨리 자리를 뺏어 앉는다. 그럼 못 앉은 다른 사람이 다음 술래가 되는 놀이인데, 술래가 “방 빼!”라고 외치면 참여자 모두는 자리를 바꿔야 한다. 간혹 자리를 찾아 앉으려고 다른 아이를 밀어뜨린다거나 급하게 의자에 앉으면서 다치는 경우</p>

		도 생길 수 있는데, 이런 일이 안 생기도록 주의가 필요하다. 이 놀이도 수업 초반에 진행하면 좋다.
신체 이완을 위한 놀이	자유롭게 걷기	이 놀이는 자신이 속해 있는 공간을 인지하기 위한 목적이 있는 활동이다. 공간 인지를 통해 자신을 자각하고 타인의 존재를 인식한다. 참여자는 공간을 자유로이 걸으면서 공간의 구석구석을 살핀다. 호흡은 안정적으로 쉬도록 하며 최대한 다른 참여자들과 부딪히지 않도록 주의한다. 악기를 이용해 리듬감을 주면 더 활기차게 할 수 있는 놀이다. 걸다가 만나는 사람과 악수를 하거나 인사를 하게 하거나 악기 소리가 나면 오른쪽, 또는 왼쪽, 반대로 걷는 규칙을 주면 더 재미있는 놀이가 될 수 있다.
	행복 바이러스	이 놀이는 술래잡기 변형 놀이다. 술래가 행복을 전하는 의미로 전기 충격을 가한다. 전기를 맞은 아이는 온몸을 떨면서 술래의 손을 잡고 술래가 된다. 이제 두 명의 술래가 되었고, 두 명의 술래는 또 다른 술래를 찾아 돌아다닌다. 이렇게 점점 술래는 많아지고, 해피 바이러스가 참가자 전원에게 전파되면 해피 바이러스를 외치면서 놀이가 끝난다.
	까막잡기	술래는 안대로 눈을 가린다. 나머지 참여자들은 공간 어딘가에 자리를 잡는다. 시작을 알리는 구호와 함께 술래는 눈을 가린 채 얼음으로 멈춰있는 사람을 터치하러 돌아다닌다. 술래가 자신에게 가까이 오면 앉거나 한 발을 그대로 두고 한 발만 움직여 피할 수 있다. 술래한테 잡힌 사람은 아웃이 되어 한곳으로 나가 있고 다 잡히면 다른 술래를 정해 놀이를 진행한다. 술래가 가까이 오면 한 걸음만 움직일 수 있게 규칙을 바꿔도 된다. 교사는 안전하게 술래에게 위험한 구석에 가면 스톱을 외치고 방향을 가르쳐줘서 안전한 상태에서 놀이를 진행할 수 있게

		한다.
표현력 증진을 위한 놀이	우리 집에 왜 왔니?	교사는 한 가지 주제에서 파생되는 단어 카드를 준비한다. (동화 이야기나 동물, 식물 등) 각 모듬끼리 하나의 카드를 뽑고 동화내용을 표현하는 조각상(정지 동작)을 연습한다. 교사는 먼저 보여주는 팀과 맞추는 팀을 정해주고 노래를 부르며 서로 마주 보고 선다. 보여주는 팀은 동화 이야기를 조각상으로 표현해 보여주고 상대 팀은 어떤 동화인지 맞힌다. 만약 못 맞히면 교사는 간단한 대사를 하거나 다른 정지 동작을 보여주도록 할 수 있다. 돌아가면서 해본다.
	알, 병아리 닭, 봉황 놀이	참여자들은 모두 알, 닭, 병아리, 봉황을 표현하는 몸짓을 배운다. 알은 쪼그리고 앉아 있기, 병아리는 손으로 부리를 만들어 삐약삐약 소리내기, 닭은 손으로 부리를 만들어 “꼬끼오, 꼬꼬” 외치기, 봉황은 양팔을 쭉 뻗어 날개를 펼치는 모습을 표현한다. 처음 참여자들은 모두 알부터 시작한다. 알들이 만나 가위바위보를 하여 이긴 사람은 병아리가 되고 진 사람은 여전히 알이 된다. 병아리끼리 가위바위보를 해서 이긴 사람은 닭이 되고 진 사람은 알로 퇴보한다. 봉황끼리 가위바위보를 해서 진 사람은 이긴 봉황의 허리를 잡고 꼬리가 된다.
	표현 빙고 놀이	참여자들은 두 모듬으로 나눈다. 모듬별로 9칸의 빙고를 만들고 그 안에 ‘음식’을 주제로 한 단어들을 채운다. 그런 후 각 모듬이 번갈아가며 정한 음식을 몸으로 표현한다. 이때 상대방 모듬이 정답을 맞히지 못하면 칸을 지울 수 있다. 먼저 칸을 다 지우는 모듬이 이기는 놀이다. 아주 짧은 말 한마디를 할 수 있게 해도 된다.

<부록 2> 자기 표현 능력 질문지

구분	번호	문항	거의 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	가끔 그렇다	자주 그렇다	항상 그렇다
			1-2 정도	3-4 정도	5-6 정도	7-8 정도	9-10 정도
내용	1	나는 말하고 싶은 것이 있어도 참는다.					
	2	나는 대화의 마지막에 가서야 자신의 의사를 이야기한다.					
	3	나는 대화의 내용이 분명하지 못하다.					
	4	나는 사과를 많이 한다.					
	5	나는 예의가 바르지 못하다.					
	6	나는 자신의 의사와는 다른 부득이한 이유를 내세워 변명한다.					
	7	나는 잘 아는 사이에서는 상대방의 감정을 고려하지 않는다.					
	8	나는 잘 아는 사이에서는 자신의 행동에 대해 설명하지 않는다.					
	9	나는 잘 아는 사이에서는 자신의 입장만을 고려한다.					
음성	10	나는 중얼거리는 것은 아니나 상대가 알아듣기 어려울 만큼 약하게 말한다.					
	11	나는 단호하게 말하지 못한다.					
	12	나는 말이 입안에서만 중얼거린다.					
	13	나는 억양이 어색하다.					
	14	나는 “에-”, “음-” 등 말이 중간에 끊어진다.					
	15	나는 말하기 전에 주저주저한다.					
신체언어	16	나는 말하기 전이나 말하는 도중에 서두른다.					
	17	나는 말할 때 상대를 바로 보지 못한다.					
	18	나는 웃거나 찡그리는 등 얼굴표정이 진지하지 못하다.					
	19	나는 손을 비비거나 발을 굴리는 등 얼굴표정이 진지하지 못하다.					
	20	나는 몸이 어딘가 굳어있다.					