



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](#)

석 사 학 위 논 문

자기표현력 신장을 위한  
교육연극의 국어과 수업 적용 방안

Application Method of Educational Drama  
in Korean Language Instruction  
for improving of expression capability

제주대학교 교육대학원

초등국어교육전공

박 소 연

2018년 8월



석 사 학 위 논 문

자기표현력 신장을 위한  
교육연극의 국어과 수업 적용 방안

Application Method of Educational Drama  
in Korean Language Instruction  
for improving of expression capability

제주대학교 교육대학원

초등국어교육전공

박 소 연

2018년 8월

자기표현력 신장을 위한  
교육연극의 국어과 수업 적용 방안

Application Method of Educational Drama  
in Korean Language Instruction  
for improving of expression capability

지도교수 이 주 섭

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등국어교육전공

박 소 연

2018년 5월

박 소 연의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 윤 치 부 인 

심사위원 전 재 응 

심사위원 이 주 석 

제주대학교 교육대학원

2018년 6월



# 목 차

국문 초록	.....	vii
<b>I. 서론</b>	.....	1
1. 연구의 필요성 및 목적	.....	1
2. 연구 문제	.....	4
3. 연구의 제한점	.....	5
<b>II. 이론적 배경</b>	.....	6
1. 자기표현력의 개념과 구성요소	.....	6
2. 교육연극의 특성	.....	14
<b>III. 연구 방법</b>	.....	33
1. 연구 설계	.....	33
2. 연구 대상	.....	34
3. 연구 도구	.....	36
<b>IV. 국어과 수업 활동 적용의 실제</b>	.....	39
1. 이야기 간추리기 적용 단원의 실제	.....	39
2. 올바른 대화 예절 적용 단원의 실제	.....	66
3. 글의 중심생각 파악하기 적용 단원의 실제	.....	81
<b>V. 학습자의 변화 양상 분석</b>	.....	101
1. 언어적 표현력의 변화	.....	101
2. 반언어적·비언어적 표현력의 변화	.....	108

VI. 결론	115
참고 문헌	118
ABSTRACT	120
부 록	122

## 표 목 차

〈표 II-1〉 박병은(2007)의 자기표현력 구성요소 .....	7
〈표 II-2〉 오은정(2002)의 자기표현력 구성요소 .....	8
〈표 II-3〉 김지성(2004)의 자기표현력 구성요소 .....	8
〈표 II-4〉 유지영(2011)의 자기표현력 구성요소 .....	9
〈표 II-5〉 자기표현력 구성요소 정리 .....	10
〈표 II-6〉 자기표현력 구성요소 .....	11
〈표 II-7〉 자기표현력의 구성요소별 교육연극 기법 .....	18
〈표 II-8〉 심상교(2004)의 교육연극 수업 모형 .....	24
〈표 II-9〉 이성은, 이지은(2012)의 교육연극 방법 .....	26
〈표 II-10〉 역할 수행 학습 모형 .....	27
〈표 II-11〉 교육연극 수업 모형 비교표 .....	29
〈표 II-12〉 교육연극 수업모형 .....	30
〈표 III-1〉 연구 절차 및 연구 기간 .....	34
〈표 III-2〉 연구 대상자 특징 .....	35
〈표 III-3〉 자기표현능력 검사의 문항 구성 .....	37
〈표 III-4〉 자기표현력 분석 관점 .....	38
〈표 III-5〉 교육연극 기법 적용 수업 목록 .....	39

〈표 IV-1〉 교육연극 기법 적용 기준	39
〈표 IV-2〉 교육연극 기법 및 모형 적용 수업 목록	41
〈표 IV-3〉 4학년 2학기 1단원 성취기준	42
〈표 IV-4〉 4학년 2학기 1단원 구성 계획	44
〈표 IV-5〉 4학년 2학기 1단원 1-2차시 과정안	45
〈표 IV-6〉 에너지 전달하기	47
〈표 IV-7〉 4학년 2학기 1단원 3-4차시 과정안	49
〈표 IV-8〉 조각가 놀이	52
〈표 IV-9〉 4학년 2학기 1단원 5-6차시	54
〈표 IV-10〉 탈놀이	56
〈표 IV-11〉 4학년 2학기 1단원 8-9차시	58
〈표 IV-12〉 인간도미노	60
〈표 IV-13〉 4학년 2학기 1단원 9-10차시	62
〈표 IV-14〉 서로 다른 ‘아’	65
〈표 IV-15〉 4학년 2학기 3단원 성취기준	66
〈표 IV-16〉 4학년 2학기 3단원 구성 계획	68
〈표 IV-17〉 4학년 2학기 3단원 1-2차시	69
〈표 IV-18〉 선물 전달하기	71
〈표 IV-19〉 4학년 2학기 3단원 3-4차시	73
〈표 IV-20〉 그대로 멈춰라	75

〈표 IV-21〉 4학년 2학기 3단원 7~8차시 .....	76
〈표 IV-22〉 무궁화 꽃이 피었습니다 .....	79
〈표 IV-23〉 4학년 2학기 4단원 성취기준 .....	81
〈표 IV-24〉 4학년 2학기 4단원 구성 계획 .....	82
〈표 IV-25〉 4학년 2학기 4단원 1-2차시 .....	83
〈표 IV-26〉 친구야 난 누구니? .....	86
〈표 IV-27〉 4학년 2학기 4단원 3-4차시 .....	88
〈표 IV-28〉 4학년 2학기 4단원 5-6차시 .....	92
〈표 IV-29〉 잘 듣고 그려봐 .....	95
〈표 IV-28〉 4학년 2학기 4단원 11-12차시 .....	97
〈표 V-1〉 자기표현력(내용적 요소)에 대한 대응표본 t검정 결과 .....	102
〈표 V-2〉 A학생의 사전·사후검사에서의 내용적 요소의 변화 양상 ...	104
〈표 V-3〉 B학생의 사전·사후검사에서의 내용적 요소의 변화 양상 ...	105
〈표 V-4〉 C학생의 사전·사후검사에서의 내용적 요소의 변화 양상 ...	106
〈표 V-5〉 자기표현력(표현적 요소)에 대한 대응표본 t검정 결과 .....	108
〈표 V-6〉 A학생의 사전·사후검사에서의 내용적 요소의 변화 양상 ...	111
〈표 V-7〉 B학생의 사전·사후검사에서의 내용적 요소의 변화 양상 ...	112
〈표 V-8〉 C학생의 사전·사후검사에서의 내용적 요소의 변화 양상 ...	114

## 그림 목 차

[그림 1] 언어적 표현요소의 변화 .....	102
[그림 2] 반언어적·비언어적 표현요소의 변화 .....	108

## 국 문 초 록

# 자기표현력 신장을 위한 교육연극의 국어과 수업 적용 방안

## 박 소 연

### 제주대학교 교육대학원 초등국어교육전공 지도교수 이 주 섭

본 연구의 목적은 자기표현력을 신장시키기 위한 교육연극의 국어과 수업 적용 방안을 연구하는 데 있다. 교육연극은 연극적 요소를 교육에 도입하여 학습목표에 도달하고자 하는 교육방법이다. 교육연극은 언어를 직접 사용하는 유의미한 상황 속에서 언어적, 반언어적, 비언어적인 요소를 통합적으로 사용할 수 있도록 한다는 점에서 학습자들의 자기표현력을 기르는 데 효과적인 방법이 될 수 있다.

이에 본 연구는 교육연극을 활용한 국어과 활동 방안을 제시하여 자기표현력을 신장시키고 교육 현장에서 실제로 활용할 수 있게 하는 데 목적을 두고 있다.

II장에서는 자기표현력의 개념과 구성요소에 대해 살펴보았다. 자기표현력은 타인을 배려하고 존중하면서 자신의 생각, 느낌, 감정을 언어적, 비언어적인 표현을 적절하게 활용하여 전달하는 능력을 말한다. 자기표현력은 언어적, 반언어적, 비언어적 요소로 구성된다. 그리고 자기표현력을 기르기 위한 교육연극의 활용 방법에 대하여 논의하였다. 또한 자기표현력을 기르기 위한 교수·학습모형을 제시하였다.

III장에서는 연구설계, 연구대상, 연구도구에 대하여 논의하였다.

IV장에서는 앞에서 제시한 교수·학습 모형과 연극방법을 토대로 학습지도안을 작성하였다.

V장에서는 IV장에서 계획한 수업을 적용한 결과를 기술하였다. 교육연극을 활용한 국어수업이 자기표현력에 미치는 효과를 검증하기 위해 사전, 사후 검사를 비교 분석하여 정리하였다.

VI장에서는 본 연구를 통해 얻은 결론과 제언을 중심으로 기술하였다.

이상의 연구결과를 종합해보면 교육연극을 활용한 국어교육은 자기표현력의 언어적표현력, 반언어적표현력, 비언어적표현력에 있어서 모두 긍정적인 효과가 나타났다. 따라서 교육연극을 국어과 교수학습에 적절하게 사용하는 것은 학습자들의 자기표현력 신장에 긍정적인 변화를 가져오리라 생각된다.

주요어 : 자기표현력, 교육연극, 언어적표현력, 반언어적표현력, 비언어적표현력

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

인간은 사회적 동물이다. 인간은 가정, 학교 등 작은 집단에서부터 큰 집단까지 다양한 집단 속에서 다양한 사람들과 관계를 맺으며 살아가고 있다. 이때의 관계는 사람과 사람 사이의 상호작용을 통해 이루어진다. 인간은 혼자서는 살아갈 수 없으며, 상호작용을 통해 서로 영향을 주고받는 관계 속에서 비로소 인간다운 인간으로 성장할 수 있다. 또한 인간은 언어적 인간(homo loquens)이라고 표현되기도 한다. 이는 곧 인간은 언어를 통해 섬세하고 복잡 미묘한 생각과 감정들을 소통함을 뜻한다. 이렇듯, 인간은 사회적 동물임과 동시에 언어적 인간이다. 사람은 누구나 언어를 통해 세계와 만나고 언어를 매개로 하여 사회화된다. 즉, 언어는 인간이 사회적 상호작용을 함에 있어서 중요한 역할을 하고 있는 것이다.

특히 언어를 통한 사회적 상호작용은 자신의 능력을 스스로 표현해나가는 자기 PR의 시대인 현대사회에서 중요한 위치를 차지한다. 현대 사회에서 무엇보다 중요한 것은 정확하고 설득력 있게 자신의 의사를 전달할 수 있으면서도 동시에 다른 사람들과 원만한 인간관계를 맺을 수 있는 말하기 능력이다. 말을 잘한다는 것은 단순히 말을 많이 하는 것이 아니라 언어를 통해 자신을 잘 표현할 수 있음을 뜻한다. 자신을 잘 표현하는 것, 즉 자신의 감정과 생각을 타인에게 정확하게 표현하는 것은 원활한 의사소통을 위해 반드시 필요하다. 또한 자신의 감정과 생각을 적재적소에 잘 표현할 수 있는 자기표현능력은 타인과 관계를 형성함에 있어서 긍정적인 영향을 미친다.

따라서 초등학교에서 자기표현력을 길러주는 것은 반드시 필요하다. 2009개정 교육과정에서 초등학교의 교육 목표는 학생의 학습과 일상생활에 필요한 기초 능력 배양과 기본 생활 습관 형성, 바른 인성의 함양에 중점을 두고 있다. 그 아래 4개의 하위 목표를 두고 있는데 특히 넷째, ‘자신의 경험과 생각을 다양하게 표현하며 타인과 공감하고 협동하는 태도를 기른다.’라는 목표는 자기표현력 신장의 중요성을 나타낸다.

또한 2015개정 교육과정은 2009개정 교육과정에서 추구하는 인간상을 기초로 사

회가 요구하는 핵심역량을 갖춘 ‘창의융합형’ 인재상을 제시하고 있다. 이를 구체적으로 실현하기 위하여 미래 사회가 요구하는 창의융합형 인재가 갖추어야 할 핵심역량을 제시하고 있으며, 국어과 교육과정 역시 이러한 핵심역량을 바탕으로, 6가지의 핵심역량을 제시하고 있다. 비판적·창의적 사고 역량, 자료·정보 활용 역량, 의사소통 역량, 공동체·대인 관계 역량, 문화 향유 역량, 자기 성찰·계발 역량이 이에 해당된다. 그중에서 의사소통 역량은 음성 언어, 문자 언어, 기호와 매체 등을 활용하여 생각과 느낌, 경험을 표현하거나 이해하면서 의미를 구성하고 자아와 타인, 세계의 관계를 점검·조정하는 능력을 뜻하며, 이러한 의사소통 역량 역시 자기표현력 신장의 중요성을 나타낸다고 볼 수 있다. 이재천, 강영하(2005)는 자기표현력과 관련하여 다음과 같이 언급하고 있다.

초등학교 시기는 성격의 틀이 형성되고 자아 개념이 싹트고 학급집단에 참여하여 여러 친구들을 사귀면서 사회성을 키우는 시기이므로 아동은 자신의 여러 가지 감정들을 인식하고 수용하며 올바른 방법으로 표현할 수 있어야 한다. (p.2)

그러나 교실을 둘러보면 자신의 생각과 감정을 표현하는 것을 주저하며, 다른 사람들에게 효과적으로 자신을 표현하는 것을 어려워하는 아이들을 많이 볼 수 있다. 특히 현대사회의 많은 아이들은 컴퓨터, 텔레비전, 게임기 등 매체의 발달로 인하여 직접적으로 자신을 표현하기보다 핸드폰 메시지, SNS 등을 통해 간접적으로 자신을 표현하는 데 그치고 있어 더욱 더 자기표현력을 상실해 가고 있다. 많은 아이들이 줄임말, 이모티콘 등의 사용으로 자신을 표현하는 것은 가능하지만 말과 행동, 표정으로 자신의 생각과 느낌을 효과적으로 표현하는 것은 어렵다. 그렇다면, 현재 초등학교 교육현장에서 우리 아이들의 자기표현력을 길러주기 위한 노력은 어떻게 이루어지고 있을까?

자기표현력의 중요성에도 불구하고 현재 우리나라 초등교육 현장에서는 자기표현의 기회를 찾아보기가 쉽지 않다. 현대에 이르러 교육의 흐름에 많은 변화가 있었지만, 교육현장을 둘러보면 아이들이 자신의 생각과 감정을 스스로 표현하도록 하는 수업보다는 교사중심의 수업이 주를 이루고 있는 듯하다. 특히 고학년으로 올라갈수록 아이들은 수동적으로 교사의 설명을 듣는 수업에 익숙해져가며, 발표의 기회가 주어졌을 때 자신의 의견이 있음에도 불구하고 다른 사람의 시선을 의식하여

발표를 주저하는 아이들이 많다. 또한 일상생활에서 자신의 생각과 감정을 제대로 잘 전달하지 못하고, 타인을 고려하지 않으며 의사표현을 하는 등 잘못된 방법으로 표현하는 아이들도 늘어만 간다. 우리 교육현장에서 자기표현력을 기르기 위한 수업이 잘 이루어지고 있지 않은 이유는 자기표현력 교육의 중요성에 대한 사회적 인식의 부족 및 자기표현력을 신장시킬 수 있는 교육방법의 부재 등을 원인으로 볼 수 있다.

이러한 문제인식에 따라 자기표현력의 중요성을 밝히고 학생들의 자기표현력을 길러주기 위한 방법을 고안하는 연구들이 이루어져왔다. 오은정(2002)은 다양한 교육 연극적 방법을 활용하여 자기표현력 증진을 위한 교육연극 프로그램을 개발하고자 하였다. 김지성(2004)은 교육연극을 활용한 말하기 학습이 초등학생들의 자기표현력인 비언어적표현력과 음성언어적 표현력에 긍정적인 효과가 있다고 하였다. 유지영(2011)은 과정 드라마를 활용한 학습이 자기표현력인 내용적 요소, 비언어 요소, 음성 언어 요소에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 이러한 선행연구들은 자기표현력의 중요성을 밝히고, 자기표현력을 신장시킬 수 있는 교육방법의 부재 속에서 교육연극적 방법을 활용하여 교육현장에 있는 교사들이 참고할 수 있는 프로그램을 제시하였다는 점에서 큰 의의를 갖는다.

또한, 김호숙(2005)은 자기표현 훈련이 초등학생의 자아존중감과 자기표현 향상에 어떠한 영향을 주는지 알아보려고 하였다. 유태영(2011)은 초등학교 저학년 아동을 대상으로 대인불안 및 발표불안 감소를 위한 자기표현훈련이 초등학교 저학년 아동의 대인불안 및 발표불안 감소에 효과적인지를 규명하였다. 이 연구들은 방과후 시간 및 방학기간을 활용하여 프로그램을 적용하였다. 그러나 보다 실질적이고 효과적으로 자기표현력을 기르기 위해서는 방과후 시간 및 방학 기간뿐만 아니라 교과교육 시간에도 자기표현력 신장 교육이 함께 이루어져야 한다. 아이들이 학교에서 가장 많은 시간을 보내는 것은 교과교육 시간이기 때문이다. 다양한 교과 시간을 통해서 아이들은 자신의 생각과 감정을 표현하는 방법을 배울 수 있을 것이다. 따라서 본 연구에서는 “사람은 자기의 사상, 감정, 처치들을 남에게 표현 전달하려는 욕구를 지녔으며, 여기서 언어가 가장 큰 역할을 한다(오형정, 2012, p2).”는 것과 국어과는 학생들이 배우는 과목 중 가장 많은 시수를 확보하고 있는 교과 중 하나라는 점에 주목하였다. 따라서 이 시간을 효과적으로 활용한다면 학생들이 자기표

현력을 기를 수 있는 기회를 보다 많이 갖게 될 수 있을 것이다. 이러한 생각을 바탕으로 본 연구에서는 국어 교과를 통해 자기표현력을 신장시키는 방법을 구안하며 그 효과에 대하여 고찰해보고자 한다.

또한 본 연구에서는 앞서 이야기하였던 우리 교육현장에서 자기표현력을 기르기 위한 수업이 잘 이루어지고 있지 않은 이유 중 교사들이 실제로 활용할 수 있는 교육방법이 부족하다는 측면에 주목하여, 자기표현력 신장을 위한 방안으로 교육연극의 국어과 수업 적용 방안을 모색하고자 한다. 즉, 학생들이 실제적이고 의미 있는 상황에서 최대한 언어를 많이 사용해볼 수 있는 방안으로 국어수업 속에서의 구체적인 교육연극 활용 방안을 살펴보고자 하며, 특히, 자기표현력 중에서 그 변화의 가능성이 큰 표현능력으로서의 듣기·말하기 영역에 관해 집중적인 연구를 해보고자 한다.

많은 교사들은 일련의 교과 성취기준을 달성하기 위한 수업을 계획할 때 교과서 및 교사용 지도서를 참고한다. 이재승(2017)에 의하면 교사 입장에서 교사용 지도서를 보며 주로 활용하는 것은 일련의 수업 과정을 담아 놓은 교수 학습 과정안이며, 교수 학습 과정안의 골격에 해당하는 것이 바로 교수·학습 모형이다. 어떤 모형을 선택하느냐에 따라 교수학습의 절차와 내용은 상당히 달라질 수밖에 없다. 따라서 본 연구에서는 자기표현력을 신장시킬 수 있는 방안으로 일상적인 국어수업을 계획하고 이를 위하여 국어과 교수·학습모형을 활용하고자 한다. 즉 교육연극 수업모형을 개발하고, 다양한 교육연극 방법을 적용할 수 있는 교수·학습 방법을 구안하여 실제로 학생들의 자기표현력 신장에 긍정적인 효과가 나타나는지 알아보하고자 한다.

이에 본 연구에서는 자기표현력 향상을 위하여 교육연극과 교육과정의 연계성을 살피고, 교육연극을 적용한 다양한 수업 방법들을 탐색하는데 목적을 둔다. 또한 교육연극기법을 바탕으로 계획된 국어 수업이 아동들의 자기표현력에 실제로 어떠한 영향을 미치는지를 알아보하고자 한다.

## 2. 연구문제

본 연구는 교육연극기법을 초등학교 국어교과에서 활용할 수 있는 방법을 구안

하고 이를 실제 수업에 적용하여 아동들에게 미치는 영향을 알아보기 위해 수행된 실험연구이다. 본 연구의 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

1. 자기표현력 향상을 위하여 교육연극을 활용한 초등학교 국어 교과 수업을 어떻게 구성할 것인가?
2. 교육연극을 활용한 초등학교 국어 교과의 수업은 아동들의 자기표현력에 어떤 영향을 주는가?
  - 2-1. 교육연극을 활용한 초등학교 국어 교과 수업은 아동들의 자기표현력을 향상시키는 데 영향을 끼치는가?
  - 2-2. 교육연극을 활용한 초등학교 국어 교과 수업에 따른 아동들의 자기표현력 변화 양상은 어떠한가?

### 3. 연구의 제한점

본 연구는 교육연극을 활용한 국어수업을 구안하며 이를 통해 아동들의 자기표현력의 변화 양상을 양적 및 질적인 측면으로 보여주고자 하였다. 이를 위하여 자기표현력 검사지, 면담, 관찰을 통해 자기표현력의 변화 양상을 분석하였다. 그러나 본 연구는 다음과 같은 제한점을 지니고 있기 때문에 결과 해석이나 일반화에 한계가 있을 수 있다.

첫째, 본 연구는 제주도에 있는 소규모 초등학교의 학생 9명을 대상으로만 적용된 것으로 모든 아동들에게 일반화시키기에는 부족함이 있다.

둘째, 본 연구에서 개발된 수업은 총 24차시로 구성되어 자기표현력이 얼마나 지속되는가에 대한 추후적인 효과까지는 파악하지 못하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 자기표현력의 개념과 구성요소

#### 가. 자기표현력의 개념

자기표현 훈련에 관해 처음으로 관심을 가졌던 Wolpe(1958)는 ‘자기표현이란 타인에게 불안을 느끼지 않고 자기의 감정을 적절히 표현하는 것’이라고 정의하였다. 그는 대인적 반응을 억제하는 것은 불안의 작용이며 비주장적인 사람은 그가 말해야 할 바를 알고 있지만 이를 충분히 표현하지 못한다고 지적하였다(Wolpe, J, 1958; 김호숙, 2005, P.4에서 재인용).

국내에서의 자기표현력에 대한 정의를 살펴보면 다음과 같다. 김성희(1982)는 자기표현은 상대방을 불쾌하게 하지 않고 또한 상대방의 권리를 침해하지 않는 범위에서 자신의 권리, 욕구, 생각 및 느낌 등 자신이 나타내고자 하는 바를 마음 속에 있는 그대로 솔직하게 상대방에게 직접 나타내는 행동이라고 정의하였다. 김영근(1989)은 자기 표현이란 한 개인이 자기의 생각이나 감정 등 자신에 관한 정보를 불안을 느끼지 않고 기술적이며 폭넓게 언어나 행동으로 솔직하게 나타내어 전달하는 능력이며, 확신을 가지고 기술적으로 자기의 생각이나 감정을 넓게 전달하는 능력이고, 자기 표현력이란 단지 한 가지 능력에만 국한되는 것이 아니라 어떤 상황에서도 적절한 행동방식을 선택할 수 있는 것을 의미한다 하였다. 이는 자기 표현력의 의미를 좀 더 넓혔으며, 다양한 방법의 자기 표현의 방법을 언급한 것이다. 유지영(2011)은 자기 표현력이란 자신이 말하고자 하는 자신의 생각이나 감정(내용)을 몸짓과 표정을 통한 비언어 표현과 음성을 통한 언어 표현을 사용하여 타인에게 전달하는 능력이라 정의하였다.

본 연구에서는 이와 같은 여러 연구들의 자기표현 정의들을 바탕으로 자기표현력이란 ‘타인을 배려하고 존중하면서 자신의 생각, 느낌, 감정을 언어적, 비언어적인 표현을 적절하게 활용하여 전달하는 능력’이라고 정의하였다.

#### 나. 자기표현력의 구성요소

자기표현력의 개념 정의에서 더 나아가 자기표현력의 구성요소를 살펴보면 다

음과 같다. 박병은(2007)에 따르면 자기표현을 하는데 있어서 반드시 지녀야 할 요소들을 Adler(1977)는 첫째, 시각적 요소. 둘째, 음성적 요소. 셋째, 언어적 요소로 들고 있다. 그에 따르면, 시각적 요소는 비언어적 행동을 의미하는 것으로 얼굴표정, 몸동작과 자세, 몸의 방향 등과 같이 타인에게 자신을 표현할 때 보이게 되는 요소를 가리키는 것으로 표현을 한층 보장시켜 준다. 음성적 요소는 목소리에 관련된 것으로 목소리의 크기, 말하는 속도, 유창함, 정감 등이 해당된다. 또한 언어적 요소는 문장 끝맺기, 핵심의 전개와 같이 말하는 내용을 의미한다. 이러한 자기표현의 요소들은 Rakos & Schroeder(1980)가 제작한 자기표현 검사지의 구성 요소에서 동일하게 확인할 수 있다. 자기표현 검사지는 말하는 내용, 음성, 비언어적 요소로 구성되어 있다. 말하는 내용은 말 자체에 포함된 자기표현 요소를 의미하고, 음성은 목소리에 포함된 자기표현 요소를 의미하고, 비언어적 요소는 말할 때의 표정이나 손발의 움직임 등을 의미한다. Adler(1977)와 Rakos & Schroeder(1980)의 정의를 바탕으로 자기표현력의 구성요소를 도식화하면 다음과 같다.

<표 II-1> 박병은(2007)의 자기표현력 구성요소

자기 표현력 구성요소	하위 요소
내용 요소	문장 끝맺기, 핵심의 전개
비언어적 요소	얼굴 표정, 몸동작, 몸자세
음성적 요소	목소리 크기, 말하는 속도, 유창성

오은정(2002)은 자기표현력을 비언어적 표현력과 언어적 표현력으로 보고 비언어적표현으로 자세 및 태도와 내용, 언어적 표현은 음성언어(말소리, 내용)와 문

자언어(구성, 묘사, 내용)로 구성요소를 설정하였다.

<표 II-2> 오은정(2002)의 자기표현력 구성요소

자기 표현력 구성요소		하위 요소	
비언어 표현력	자세/태도	자연스러움, 적극성, 활발성	
	내용	언어와의 조화, 풍부성, 정교성, 독창성	
언어 표현력	음성 언어 표현력	말소리	분명성, 정확성, 성량, 속도, 어조
		내용	상황 적절성, 짜임새, 독창성
	문자 언어 표현력	구성	주제일치성, 어울림
		묘사	어휘, 비유
		내용	정교성, 독창성

김지성(2004)은 자기표현력의 구성요소를 다음과 같이 정리하였다.

<표 II-3> 김지성(2004)의 자기표현력 구성요소

자기표현력 구성요소		하위 요소
비언어 표현력	몸짓	적극성, 자연스러움, 언어와의 조화, 독창성
	표정	적절성, 다양성, 자연스러움, 언어와의 조화
음성 언어 표현력	말소리	성량, 어조, 발음의 명료성
	내용	풍부성, 참신성, 어휘 선택의 정확성

유지영(2011)은 자기표현력을 내용적 요소와 표현적 요소로, 내용적 요소에는 말하고자 하는 생각, 느낌으로, 표현적 요소에는 비언어 표현과 음성 언어 표현으로 나누고 비언어표현에는 몸짓과 표정으로, 음성언어표현에는 성량, 어조, 정확성으로 설정하였다.

<표 II-4> 유지영(2011)의 자기표현력 구성요소

자기표현력 구성요소		
내용적 요소	말하고자 하는 생각, 느낌	
표현적 요소	비언어 표현	몸짓
		표정
	음성 언어 표현	성량, 어조, 정확성

선행 연구자들의 자기표현력에 대한 공통 구성요소들을 살펴보면, 언어적 표현력에는 어휘와 내용이, 반언어적 표현력에는 어조, 목소리의 크기, 말의 속도 등이, 비언어적 표현력에는 표정, 자세, 몸짓 등이 공통적으로 포함되었다.

선행연구에서 제시하는 자기표현력의 구성요소에 덧붙여 2009개정 교육과정 및 2015개정 교육과정의 성취기준을 살펴보면, 언어적 표현요소는 듣기·말하기뿐만 아니라 읽기, 쓰기, 문법, 문학 성취기준과 많은 부분 연계하여 제시하고 있다. ‘자신의 감정을 표현하며 대화하기’, ‘읽는 이를 고려하며 자신의 마음을 표현하는 글 쓰기’, ‘자신의 생각이나 겪은 일을 시나 노래, 이야기나 극의 형식으로 표현하기’ 등 자신의 의사표현을 위한 내용 생성 및 조직의 성취기준이 제시되고 있다.

또한 2009개정 교육과정에서는 반언어적·비언어적 표현요소의 성취기준으로 ‘반언어적·비언어적 표현의 효과를 이해하고 활용한다.’, ‘듣는 이를 바라보며 자신 있게 말한다.’, ‘말차례를 지키면서 바른 태도로 대화를 나눈다.’ 등으로 제시되고 있다. 또한 2015개정 교육과정에서도 ‘적절한 표정, 몸짓, 말투로 말한다.’, ‘예의를 지키며 듣고 말하는 태도를 지닌다.’ 등으로 제시되어 명시적으로 그 중요성에 대해 언급하고 있다.

이상에서 제시한 연구자들의 다양한 자기표현력에 관한 구성요소들과 교육과정의 성취기준에서 제시하고 있는 자기표현력의 구성요소를 공통 요소별로 정리하면 다음 <표 II-5>과 같다.

<표 II-5> 자기표현력 구성요소 정리

	언어적 표현력			반언어적 표현력(음성 언어)						비언어적 표현력				
	어휘	발화	내용	어조	목소리 크기	말의 속도	발음	억양	강세	시선	표정	자세	몸짓	태도
Adler(1997)			√	√	√	√					√	√	√	√
변창진·김성희(1980)			√		√	√		√	√	√	√	√	√	√
오은정(2002)			√	√	√	√						√		√
김지성(2004)	√		√	√	√		√				√		√	
유지영(2011)			√	√	√		√				√		√	
2009교육과정 & 2015교육과정	√		√	√	√	√		√		√	√	√	√	
본 연구 도구	○		○	○	○	○					○	○	○	

본 연구에서는 선행연구 및 초등학교 교육과정에 바탕을 두어 자기표현력 구성요소를 살펴보고 아직 언어 발달 단계에 있는 연구대상들을 고려하여 자기표현력의 하위요소들을 선정하였다. 언어적 표현력의 하위요소로 내용의 풍부성, 어휘선택의 적절성, 말하고자 하는 생각이나 느낌의 명료성을, 반언어적 표현력에는 목소리 크기, 발음의 명료성, 적절한 말의 속도를, 비언어적 표현력에는 표정, 자세, 몸짓의 자연스러움, 언어와의 조화를 선정하였다. 이러한 언어적, 반언어적, 비언어적 구성요소는 따로 작용하는 것이 아니다. 세 가지 구성요소가 적절하게 잘 어우러졌을 때 효과적인 자기표현이 이루어질 수 있다. 본 연구에서 설정한 자기표현력 구성요소는 <표 II-6>과 같다.

<표 II-6> 자기표현력 구성요소

자기표현력 구성요소	하위 요소
언어적 표현력	내용의 풍부성, 어휘선택의 적절성, 말하고자 하는 생각이나 느낌의 명료성
반언어적 표현력	성량, 발음의 명료성, 적절한 말의 속도
비언어적 표현력	표정, 자세, 몸짓의 자연스러움, 언어와의 조화

#### 1) 언어적 표현력

언어적 표현이란 음성이나 문자로 생각이나 느낌을 표현하는 것을 뜻한다. 언어적 표현력에는 내용의 풍부성과 어휘선택의 적절성, 말하고자 하는 생각이나 느낌의 명료성으로 구분하였다. 이모티콘, 줄임말, 이미지 등으로 자신의 생각을 간단하게 표현하는 것에 익숙해져가고 있는 현대 사회의 아이들은 자신의 생각을 구체적으로 풍부하게 표현하는 것을 어려워한다. 따라서 자신이 말하고자 하는 내용을 얼마나 구체적으로 풍부하게 전달할 수 있는가를 언어적 표현력의 중요한 요소로 보았다. 또한 새로운 어휘를 학습하고 있는 초등학생의 특성을 고려하여, 상황에 맞는 어휘 사용 및 학년 군에 맞는 다양한 어휘 사용을 자기표현력의 중요한 구성요소로 보았다. 또한 자기표현력이란 자신의 생각이나 느낌을 전달하는 것이므로 주제에 맞는 내용을 생성하고 자신이 말하고자 하는 생각이나 느낌을 얼마나 명확하게 상대방에게 전달할 수 있는가를 중요한 요소로 선정하였다.

#### 2) 반언어적 표현력

반언어적 표현이란 언어적 내용과 분리된 음성적 요소로서 목소리의 어조, 강세, 전달 속도, 목소리의 크기, 억양 등을 포함한다. 이기중(2005)에 따르면 반언어적 표현의 특성은 다음과 같다.

첫째, 반언어적 표현의 요소인 강세에 따라서 의미의 차이를 가져온다. 예를 들면 똑같은 '싫어'라는 말이라도 고향을 지르듯 큰 소리로 말할 때의 의미와 가볍고 명

량한 목소리로 말할 때의 의미는 서로 다르다.

둘째, 사람의 목소리에는 그 사람의 감정 상태가 반영되어 있다고 할 수 있다. 평소보다 큰 목소리는 화가 났음을 알리는 신호이고 평소보다 작은 목소리는 기운이 없거나 의욕이 없음을 나타낸다. 목소리는 온도도 가지고 있어서 차가운 음성은 웬지 모를 냉담함과 무관심을, 따스한 목소리는 관대함과 애정을 느끼게 해준다. 또 어떤 사람이 보통 때보다 빠른 목소리로 말한다면 긴급함이나 절박함을 나타내는 것이며 보통 때보다 느린 속도로 말하는 것은 심사숙고함이나 내용의 중요도를 강조하는 의미이다.

본 연구에서는 자기표현력의 구성요소로서 성량, 발음의 명료성, 적절한 말의 속도를 반언어적 표현의 하위요소로 두었다. 본 연구자가 그동안에 보아왔던 아이들 중 많은 아이들이 발표를 할 때 목소리가 작아서 잘 들리지 않는 경우가 많았다. 이는 자신감의 정도에 따라 차이가 있을 수 있지만 평소 다른 사람들 앞에서 이야기를 할 때 어느 정도의 목소리 크기로 발표해야 하는가에 대한 훈련이 되어있지 않은 이유도 있다. 내용적 요소가 훌륭하다 하더라도 듣는 이에게 전달이 되지 않으면 아무 소용이 없다. 따라서 듣는 이가 잘 들을 수 있을 정도의 알맞은 크기의 목소리는 자신의 의견 및 생각과 느낌을 표현하는 자기표현력의 구성요소에서 중요한 위치를 차지한다.

교실에서 아이들이 이야기를 하거나 발표를 할 때의 말하기 습관을 살펴보면 입 안에서 말을 웅얼거리려 듣는 이가 어려움을 겪는 경우를 많이 보게 된다. 성장하면서 자연스럽게 발음이 좋아지는 것으로 여겨 발음의 중요성을 간과하는 경우가 많지만, 언어기능을 담당하는 신체기관이 발달하는 단계임을 고려하였을 때 초등학교에서 단단하게 다지고 가야할 요소이기에 반언어적 표현력의 하위요소로 보았다.

### 3) 비언어적 표현력

비언어적 표현은 언어적인 방법 외에 자신의 생각이나 감정을 더욱 효과적으로 표현하기 위하여 얼굴 표정, 몸짓 등을 사용하는 표현이다. 이주섭(2005)에 따르면 비언어적 표현이란 음성언어 의사소통 상황에서 의미(메시지)를 생성하고 조직하는데 사용되는 언어적 자질과 준언어적 자질을 제외한 모든 유의미한 표현 양식들을 뜻한다. 사람들이 의사소통 할 때에는 언어와 함께 다양한 비언어 표현과의 상호작

용으로 자신들의 의사를 전달하게 된다. 사람들은 무의식적으로 언어표현과 함께 표정, 동작 등의 비언어적 표현을 사용하며 상대방은 언어적 표현의 내용적 해석과 함께 비언어적 표현의 표현적 해석을 통하여 의미를 파악한다. 또한 언어적 표현 없이 비언어적 표현만으로도 의사전달이 가능하기도 한다. 예를 들어, 고개를 끄덕거리거나 가로 젓는 동작만으로도 상대방에게 자신의 의사를 전달할 수 있다.

하지만 비언어적 표현과 언어적 표현이 함께 적절이 어우러졌을 때 가장 효과적으로 의사를 표현할 수 있으며 결국 의사소통을 한다는 것은 언어 의미를 이해하는 것뿐만 아니라 비언어 표현에 담긴 상대방의 의도를 이해하고 상대방의 감정까지 소통한다는 의미로 볼 수 있다(김윤옥, 2014, p. 3).

흔히 움직임에 의한 비언어 표현을 단순히 언어 표현을 보완하는 정도로 그 중요성을 이야기하지만, 오히려 비언어 표현이 더 효과적인 전달을 할 수 있다(김지성, 2004). ‘메라비언의 법칙’이 가장 대표적 예이다. 미국캘리포니아 대학 UCLA의 심리학과 명예교수인 앨버트 메라비언(Albert Mehrabian)이 1971년 출간한 저서 「Silent Messages」에 포함된 커뮤니케이션 이론으로, 한사람이 상대방으로부터 받는 이미지는 시각 55%, 청각 38%, 언어 7%에 이른다는 법칙이다. 즉, 상대방의 인상을 결정짓는 의사전달의 3가지 요인 중 첫째, 단어, 말 등의 대화 내용은 7%를 차지한다. 둘째, 목소리의 높낮이 음성적인 요소가 38%다. 셋째, 표정이나 몸짓언어 즉 태도 표정 등의 시각적 요인이 55%라고 한다.

또한 2009 개정 교육과정에서는 3-4학년군 듣기·말하기 내용 성취기준 ‘(7)반언어적·비언어적 표현의 효과를 이해하고 활용한다.’와 같이 반언어적·비언어적 표현의 성취기준을 단독으로 제시하고 있을 만큼 비언어적 표현의 중요성을 강조하고 있다.

## 2. 교육연극의 특성

### 가. 교육연극의 개념과 유형

#### 1) 교육연극의 개념

교육연극이란 공연을 목표로 하는 연극교육과는 달리 연극적 요소를 교육에 도입하여 학습목표에 도달하고자 하는 교육 방법을 뜻한다. 따라서 교육연극방법을 교육현장에 활용할 때에는 학생들이 연극적 기술을 습득하여 연출, 배우 등의 전문가적 연극 기술을 신장하려는 것보다는 연극을 학습으로의 매체로 활용하여 학습자의 성장을 도모하는 것이 목표가 되어야 할 것이다.

교육 연극은 1920년대 이후 존 듀이의 진보적 교육 사상의 영향 하에 영국, 미국을 중심으로 새롭게 부각되었고 1960년대 이후 장 피아제의 인지발달 심리학에 그 이론을 두고 있다. 두 이론은 연극을 인간 생활에의 적응을 위한 도구, 곧 새로운 생활환경에 적응하기 위한 인지 발달과 학습의 도구로 인식함으로써 교육 연극의 이론 토대가 되었다. 교육 연극이 본격적으로 교과 교육과 융합되면서 교과 교육에 활용하기 위해 도입된 때는 1960년대 중반 영국에서였다. 이것은 각 교과 교육 영역에서 연극학의 이론, 방법과 그 창의적인 잠재력을 활용하는 통합 교과 교육학으로 현재는 적극적으로 활용하여 교육에 효과를 거두고 있다. 교육 연극은 게임 구조나 연극 게임에 바탕을 둔다. 그리고 행위이고 경험이어서 과정이 중시, 공연이 중시, 기술이 중시되는 세 가지 기본 유형이 있다(최은실, 2007, p. 14).

연극의 교육적 효과를 수용하여 연극의 교육적 활용이라는 개념으로 지칭되는 교육연극은 학습자의 자발적인 참여로 ‘행위 하는 것’이라는 의미를 가진 Drama와 교육적 목적을 가진 연극 공연의 의미를 가진 Theatre를 모두 포함하는 용어이다. 정성희(2007)에 따르면 Theatre와 Drama는 동일한 선상에 있으면서, 전자는 ‘보여주는(presenting)’ 것에 초점을 두고 있으며, 후자는 ‘만드는(making)’ 행위 자체에 중점을 두는 것으로 구분할 수 있다. Theatre는 배우와 관객이라는 두 요소가 반드시 존재해야만 하고, 관객에게 보여주는 것을 전제로 대본화된 자료에 근거하여 행동하는 공연을 의미한다. 이때 Theatre는 일반 순수 연극과 달리 교육을 목표로 하여 관객의 참여와 깨달음을 유발하고자 하는 교육방법으로서 예술의 한 형태라고 할

수 있다. 이에 비해, Drama는 관객의 개념이 존재하지 않고 만드는 과정이 주된 초점이 되는 과정 중심의 교육적 개념으로써 비형식적이고, 즉흥적이고, 과정지향적인 활동을 의미한다.

본 연구에서는 관객을 대상으로 완성된 연극 작품을 보여주는 공연의 속성보다 학습자가 연극적 요소를 지닌 연극 활동에 직접 참여하는 과정 속에서 배우는 과정 중심의 활동이 강조되는 Drama의 영역을 다루고 있으므로 교육연극을 ‘Educationa Drama’라고 칭하였다.

## 2) 교육연극의 유형

일반적으로 교육연극으로 통칭되고 있는 교육연극적 방법의 여러 유형에는 티.아.이.이(Theatre-in-education), 크리에이티브 드라마(Creative Drama), 디.아이.이(Drama-in-education), 과정 드라마(Process Drama), 교육으로서의 드라마(Drama as Education), 즉흥적 드라마(Improvisational Drama), 비공식적 드라마(Informal Drama), 발달적 드라마(Developmental Drama) 등이 혼용되어 쓰이고 있다. 이러한 교육연극의 적용은 현장의 교사들에 의해 다양한 방법으로 이루어지고 있으며, 범 교과적으로 쓰이는 교수방법 중 역할놀이는 대표적인 현장식 교육연극의 예이며 극화학습이라는 용어도 사용되고 있다(김지성, 2004, p. 17).

김지성(2004)이 정리하여 기술한 것을 바탕으로 여러 가지 기존의 연구를 참고로 하여 여러 가지 유형의 교육연극 중에서도 공식적인 기본 유형인 크리에이티브 드라마와 D.I.E를 살펴보고, 역할놀이와 극화학습에 대해 개괄적으로 살펴보고자 한다.

크리에이티브 드라마(Creative Drama: 미국의 일반적인 용어)는 관객을 염두에 두지 않고 대본 없이 즉흥 연기에 의해 이루어지는 격의 없는 드라마 형식이다. 이를 위해 학생들은 인간 경험의 상상, 연기, 반영의 단계를 거친다. 상상, 연기, 반영의 단계는 참여자가 인간 경험을 상상력을 통하여 풍부하고 세련된 소재로 정교화해 가며, 그 소재에 의해서 형상화된 상황 속의 인물 역할을 실제 연기하여 스스로의 삶의 경험에 반영함으로써 창의성, 곧 직관적 사고와 논리적 사고를 발달시키는 과정이다. 크리에이티브 드라마의 특징은 첫째, 즉흥적, 비공연적, 과정중심적인 연극형식이며, 둘째, 지도자가 참여자들에게 인간 경험을 상상하고, 반응하고 반영하

도록 안내하는 예술 활동으로 규정하고 있다. 즉 공연과정이 정해진 대본으로 일관하지 않는 형식이며, 공연의 목적을 관객들의 지적, 미적 쾌락에 두지 않고, 그 목적을 지적 정신적 발달에 두고 있다. 따라서 크리에이티브 드라마는 비형식적인 연극으로서 그 공연의 목적은 교과 학습에 있는 것이 아니라 참여자의 창의성 발달에 있으며, 교사는 피교육자에게 충분한 토의 시간을 주고 창의적인 사고를 자극, 안내하는 역할을 해야 한다. 교육 방법은 인형극, 무언극, 조각만들기, 그림자극, 즉흥극, 연극놀이, 이미지 만들기 등이 있다. 크리에이티브 드라마는 형식적 드라마와 달리 훈련의 지루함이나 대사의 암기, 의상, 무대장치 등은 사용되지 않고 다만 어떤 상상력의 자극을 위해서 간단한 소도구가 사용되기도 한다.

디.아.이.(Drama-in-education: 영국의 일반적인 용어)는 극장에서 공연하지 않으며 교육현장에서 교사와 학생 간에 이루어지는 연극작업이다. 이를 통해 사회적인 기술을 습득할 수 있게 도우며, 다른 과목에도 활용할 수 있는 교수법이다. 여기서 사회적 기술이란 사람이 사회생활을 하기 위해 필요한 여러 가지 기술 즉, 말하기, 쓰기, 듣기, 사고하기, 판단하고 결정하기, 의사표현하기, 여러 사람 중에 자신에 대해 파악하기, 주어진 환경에 적응하기 등을 말하는 것이다. 기본적으로 디.아.이.는 학생들의 이해력을 신장시키는 것에 목표를 두고 있다. 디.아.이.에 있어서 가장 중요한 것은 교사가 아니라 학생이며, 연극의 공연이 아니라 그것에 이르는 과정이다. 교사들은 단지 소재의 원천을 제공하고 극의 진행을 도와줄 뿐이다. 학생들은 이야기를 극화하거나 연극을 전개시켜 나가는 것보다도 스스로 과제를 선택하여 극적인 순간으로 만들어가는 것을 중시한다. 그 과정에서 학생들은 선택한 과제를 극적 상황으로 만들어내면서 스스로 그 상황 속에 있는 인물이 되어 그 과제를 시험하고 더 깊은 이해를 얻는다. 이 과정은 놀이(play)를 만드는 과정에 유사하며, 그러한 과정을 통하여 학생들은 사물과 경험의 실체를 볼 수 있는 능력을 키우고 그것들의 내적 의미를 자각하여 인식의 범위를 확대시킬 수 있게 된다.

역할놀이(Role-playing)는 치료법이나 교육의 목적으로 많이 쓰이는 연극적 활동으로 예술을 목적으로 하기보다 역할놀이에 참가하는 사람의 치료, 또는 교육적 목적을 기대하는 변화에 초점을 두고 있다. 이러한 역할놀이는 집단 내의 다양한 구성원들에게 일정한 역할을 할당해서 인간관계 속에서 발생할 수 있는 문제를 대본 없이 연기해 보도록 한다. 그러므로 하나의 장면이 끝나면 그에 대한 토론이 뒤따르

고, 그 후 다시 그 토론을 바탕으로 변형된 인물이나 환경에 대한 장면을 연기해 보게 된다. 역할놀이의 목적은 개인적인 이해와 통찰, 그리고 집단내의 활발한 토론과 집단훈련을 위해 현실과 가까운 상황을 제공하는 것이다. 이와 같은 역할놀이를 통해 참가자들은 사회와 인간에 대한 폭 넓은 이해를 갖게 되며, 무엇보다도 그 과정 속에서 문제를 해결하는 능력을 키워 자기 자신의 특성을 발견하고 그것을 발전시킬 수 있는 발판을 마련할 수 있다. 극화학습은 연극을 이용한 수업으로써 교육연극의 한 부분을 이룬다. 연극을 이루는 요소 중 어느 한 요소이상 들어간 수업을 극화학습이라고 한다. 즉 대사나 몸짓, 줄거리 중 어느 한 단계만을 가지고도 극화학습을 할 수 있다. 극화학습은 관객과 함께 참여하며 표현하는 내용과 과정에 더 관심을 둔다.

## 나. 자기표현력 신장을 위한 교육연극의 기법과 모형

### 1) 교육연극 기법

교육연극을 활용한 수업을 교과에 적용하기 부담스러운 이유 중의 하나는 교육연극을 연극과 혼동하여 이해하는 경우가 많기 때문이다. 기존의 연극이 공연을 목적으로 하는 결과중심의 연극이라면 교육연극이란 교육을 목적으로 하는 과정중심의 연극이다. 즉 교육연극이란 연극적 요소를 교육활동에 적용하여, 효과적으로 교수 학습 목표에 도달하고자 하는 방법이다. 이경임(2013)에 따르면, 연극적 요소란 연극에서 사용되는 언어, 몸짓, 신체, 표정, 목소리 등을 활용하여 교육적 목표를 달성하는 것을 의미한다. 따라서 기존의 수업방식과 다른 연극적 언어, 몸짓, 신체, 목소리 등을 활용한 다양한 기법들이 교육연극의 범위 내에서 이해될 수 있다. 교육연극은 연극의 여러 가지 요소를 교육적 필요에 따라 부분적으로 또는 전체적으로 활용하고 기존의 방법들을 변형하거나 새로이 개발하여 활용하기도 한다.

수업현장에서 활용할 수 있는 다양한 교육연극기법들은 교사들의 현장 연장 연구에서 많이 찾아볼 수 있다. 본 연구에서는 교육연극의 실연 전 단계의 준비활동으로 수업내용에 알맞은 몸풀기 활동으로 연극놀이를 도입하였다. 연극놀이는 교육연극 활동, 수업을 하기 위한 워밍업 단계이다. 연극놀이를 통하여 학생들의 몸과 마음의 긴장을 풀고 허용적인 학습 분위기를 조성하여 학생들이 적극적으로 수업에 참여하며 자유롭게 창의적으로 생각을 표현할 수 있도록 하는 발판을 마련할 수 있

다.

또한 수업 내용에 알맞은 교육연극기법들을 적절하게 활용하여 수업활동을 구성함으로써 효과적으로 수업목표를 달성할 수 있도록 하였다. 본 연구에서는 이러한 연극놀이 및 교육연극기법들을 ‘교육연극기법’으로 통칭하였다. 또한 기존에 알려진 다양한 교육연극기법들을 자기표현력의 구성요소와 관련하여 언어활동, 반언어활동, 비언어활동으로 분류하였다.

이러한 언어활동, 반언어활동, 비언어활동은 학습 주제에 따라 공통요소가 있을 뿐더러 교육연극의 특성이 종합적, 통합적이라는 점을 감안한다면 완전히 이분할 수 없을 것이다(이경임, 2013, p. 32). 하나의 교육연극 활동 안에는 자연스럽게 언어적, 반언어적, 비언어적 요소가 복합적으로 다루어지기 때문이다. 그러나 본 연구에서는 수업을 구성함에 있어 학습활동의 중점을 자기표현력의 구성요소인 언어적 표현력, 반언어적 표현력, 비언어적 표현력 중 어느 것에 두느냐에 따라 다음 <표 II-7>와 같이 분류하였다.

<표 II-7> 자기표현력의 구성요소별 교육연극 기법

구성 요소	활동명	활동 내용
언어 활동	빈의자 기법	빈 의자에 가상의 인물이 앉아 있다고 상상하여 그 인물에게 하고 싶은 이야기를 하며, 인물을 통해 자신을 돌아보는 데 초점을 둠.
	핫시팅	‘극중 인물과의 대화’라고도 하며 한 학생이 이야기의 등장인물이 되어 자리에(hot seat) 앉아 다른 학생들의 질문에 답함.
	전문가의 망토	주어진 상황과 관련된 전문적인 지식을 가진 전문가의 역할을 맡아 자신이 가지고 있는 지식을 최대한 활용하여 발표하고 토론함.
	인터뷰	학생들에게 다가가 인터뷰라는 가상 상황으로 발표 또는 생각을 유도해 내는 활동
	인형극	무대에 사람이 아닌 인형이 등장하여 연기하는 방법. 부끄러움을 타는 학습자의 경우 자발적인

		표현과 언어 사용을 효과적으로 할 수 있으며, 즉흥적인 이야기 말하기에도 쉽게 접근할 수 있음.
	즉흥극	미리 연습하지 않고 약간의 약속에 의해서 즉흥적으로 이루어지는 연극. 순발력과 창의력을 바탕으로 연극을 만들어가므로 부담 없이 떠오르는 생각을 자유롭게 표현할 수 있음.
	토론연극	문제가 될 만한 장면을 포함한 짧은 연극을 보여준 후 문제점이 발견되면 잠깐이라고 외친 후 자신이 직접 역할을 맡아 연극을 함. 문제점이 해결되었는지에 대하여 전체에게 동의를 구하고 해결되지 않았다면 다른 아이가 나와 다시 연극을 함.
반언어 활동	다양한 시 읽기	움직임, 상황, 목소리 등을 제시하여 다양한 방법으로 시 읽기
	소리조각 모으기	목소리나 손뼉, 사물을 이용하여 소리를 창조하는 기법으로 극의 분위기를 만들거나 장소를 암시함.
	입체 낭독	희곡이나 대사가 많은 이야기를 배역을 나눠 소리 내어 읽기
	타블로	개인 또는 모듬이 주제를 듣고 떠오르는 장면을 자신의 몸을 이용하여 정지동작으로 만들.
비언어 활동	마임	등장인물의 행동이나 텍스트의 장면을 말할 하지 않고 표정이나 몸짓으로 표현하는 것
	조각가 놀이	2명이 한 팀이 되어 한명은 조각가, 한명은 진흙이 되어 조각상을 만들.
	조각상 덧붙이기	만들고자 하는 장면을 첫 번째 학생이 하나를 만들면 다른 학생이 그 조각과 어울리는 장면을 덧붙이는 방법.
	해설이 있는 마임	해설자가 해설을 하면 그 이야기에 맞는 몸짓이나 동작을 만들.

이러한 교육연극 기법들 중 본 연구에서 자기표현력을 기르기 위한 방법으로 선택·적용한 교육연극기법들을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

#### 가) 역할극

역할극은 사람들이 인간관계에서 일어나는 문제들을 자의적으로 연기하고 연기자와 관찰자들의 도움을 받아 그 연기 행위들을 분석하는 교육연극 기법이다. 역할극은 특정한 상황을 설정하여 학습자들로 하여금 그 상황을 경험해 봄으로써 다른 사람들에 대한 이해를 넓히고 타인의 감정을 역할극 참여자 자신에게 이입하는 데 유용한 방법이다. 학습자들은 역할극을 통하여 주어진 상황 속의 인물이 되어 보면서 그 문제 상황을 해결하는 과정을 거쳐 문제를 좀 더 효과적으로 이해하는 능력을 기를 수 있다. 또한 다른 사람과 토의를 통하여 다른 사람의 의견이나 행동을 존경하게 된다.

역할극에서 상황의 설정은 실제 생활과 연결될 수 있도록 하며, 교육적으로 의미 있는 것을 선택해야 한다. 즉 인위적으로 조작된 상황이 아니라 실제의 언어 사용 상황을 직접적으로 반영하는 것이어야 한다. 상황은 분명하고 명료하며 간단해야 한다. 그래야만 모둠에 속하는 구성원 각자가 상황, 역할, 문제에 대해 자신의 표현을 확실하게 할 수 있기 때문이다.

한민희(2012)에 따르면 역할극을 진행하는 데에 있어서 상황에서 벌어진 문제의 해결을 위하여 모둠별로 토의가 이루어지게 된다. 역할극에서는 상황을 고려하여 상대의 어휘 사용이 적절한지를 판단하며 듣는다. 이 때 역할을 맡은 연기자들은 자유로운 토의를 통하여 문제해결을 위한 의견을 제시한다. 역할극은 실제적인 상황을 가정하여 이루어지기 때문에 학습자 중심의 교육방법, 언어활동 학습의 통합적인 교육방법으로 활용할 수 있다.

본 연구에서는 대화를 나눌 때에 지켜야 할 대화 예절을 알아보고 실제 대화 상황에서 대화 예절을 올바르게 실천하는 것을 목적으로 하는 <3. 대화를 나누어요> 단원에서 역할극을 적용하였으며 실제상황에서 일어날 수 있는 일을 제시하여 아동들이 문제 상황을 해결하기 위한 방법을 토의하고 직접 역할극을 꾸며보도록 하였다.

#### 나) 핫시팅(극중 인물과의 대화)

‘뜨거운 의자’라고도 한다. 이야기에 나왔던 등장인물을 불러내서 인터뷰를 하는 방법이다. 한 학생이 그 등장인물이 되어 의자에 앉아 자기소개를 한다. 나머지 아이들은 그 아이에게 궁금한 점을 질문하거나 인터뷰를 한다. 질문자인 학습자는 등장인물에게 궁금했던 점, 등장인물이 그렇게 행동한 이유, 등장인물의 기분 등 이야기를 심층적으로 이해하기 위한 질문을 할 수 있다. 등장인물의 역할을 맡은 학생은 이야기에 나오지 않은 부분을 상상하며 그 인물의 입장에서 생각하고 대답해야 한다. 질문하고 대답하는 과정을 통해 인물과 사건을 보다 구체화할 수 있다. 핫시팅을 처음 도입할 때에는 교사가 미리 목표와 연관된 질문 항목을 만들어 예시로 보여주는 것이 좋다. 그리고 학생들이 등장인물에 대해서 실제로 글 속 인물이라고 생각하며 진지하게 질문할 수 있도록 분위기를 조성하는 것도 중요하다.

#### 다) 즉흥극

한민희(2012)에 따르면 즉흥극은 완성된 대본을 암기하고 연습해서 상연하는 연극과는 달리 학습자가 즉흥적으로 대사와 행위를 창조하는데 중점을 둔 교육연극의 형식으로, 학습자가 가상의 상황 속에서 실제적 말하기 경험을 갖도록 지원하는 교수 학습 방법이다). 즉, 미리 연습하지 않고 약간의 계획에 의해서 즉흥적으로 이루어지는 연극을 말한다. 순발력과 창의력을 바탕으로 연극을 만들어 나가기 때문에 아이들은 부담 없이 떠오르는 생각을 자유롭게 표현할 수 있다. 이러한 방식은 학습자들로 하여금 언어적 상황 속에서 언어 장면에 부딪히게 하는 절박함을 제공해 주며 그리고 이것은 학습자들에게 실제상황에서의 말하기 연습을 할 수 있는 환경을 만들어 준다. 활동 전에 교사는 학생들에게 얼마만큼의 시간을 줄 것인지를 약속하고 진행하면 학생들의 부담을 덜어줄 수 있다.

#### 라) 빈의자 기법

빈의자 기법은 게슈탈트 상담기법 중 널리 활용되는 방법으로 빈 의자에 자신의 내적인 모습, 혹은 타인이 있다고 가정하고 이야기를 하는 것이다. 빈 의자 기법은 핫시팅과 같이 가상의 인물에게 말을 하는 것이지만, 핫시팅과 달리 의자에 아무도 앉지 않는다는 차이점이 있다. 교실 가운데 빈 의자를 두고 빈 의자에 가상의 인물

이 앉아 있다고 상상한다. 아이들은 그 인물에게 하고 싶은 이야기를 한다. 등장인물의 상황과 행동에 관한 말을 할 수 있으며, 이 활동을 통해 학습자가 등장인물에 대해 가진 생각을 파악할 수 있다. 인물 자체를 탐색하기보다는 인물을 통해 자신을 돌아보는 데 초점을 둔다.

#### 마) 타블로(정지동작)

타블로는 본래 영화나 미술, 연극에서 사용하는 용어로, 교육연극에서는 ‘조각 만들기’ 또는 ‘정지 동작’, ‘스틸이미지’라고도 한다. 신체를 이용하여 어떤 장면을 움직임이 없는 정지된 상태로 표현하는 것이다. 즉, 일종의 신체 조각상을 만드는 것이다. 개인 또는 모듬이 주제를 듣고 떠오르는 장면을 자신의 몸을 이용하여 창의적인 장면으로 만든다. 아이들에게는 입체 사진을 만든다고 설명하면 이해가 쉽다. 사진처럼 구체적인 장면을 만들 필요는 없으며 모든 아이가 사람을 표현하지 않아도 된다. 의자, 풀, 꽃 등과 같이 무생물을 표현할 수도 있으며 표정 등을 통하여 다양한 감정도 표현할 수 있다.

교육연극의 초기 단계에는 대사나 적극적인 표현보다는 마임 형태의 놀이를 주로 선택하여 활동하는 것이 아동들에게는 부담을 덜 주고 적극적인 표현으로 이끌 수 있다. 따라서 타블로는 교육연극 도입 초기 단계에서 도입하기 좋은 교육연극 기법이며 비교적 짧은 시간에 모든 학생들이 표현활동을 할 수 있고, 특별한 연습을 하지 않아도 가능하다. 본 연구에서는 정지동작을 표현한 후에 인물을 건드리면 장면이 알맞은 대사를 즉흥적으로 하는 등 응용하여 수업에 적용하기도 하였다. 정지동작 발표를 끝내면 그냥 들어가는 것이 아니라, 어떤 장면을 표현했는지 맞히는 등의 활동을 해도 좋다.

#### 바) 해설이 있는 마임

한 인물의 행동을 표현할 때에는 일인 마임을 하지만 이야기의 한 과정을 구체적이고 실감 나게 체험하기 위해서 해설이 있는 마임을 사용할 수 있다. 해설이 있는 마임은 학습자들이 마임 표현을 할 수 있도록 학습자가 표현할 내용을 교사가 계속해서 해설해준다. 마임 표현을 하기 전에는 표현할 내용에 관해서 설명하고, 학습자가 마임 표현을 하는 동안에 앞으로 표현해야 할 것에 관해서 계속 말을 해준

다. 해설자는 주로 교사가 하지만 늘 교사가 하는 것은 아니며 짝이나 모둠으로 활동하여 한 사람이 해설하고 다른 사람은 마임 표현을 할 수 있다. 본 연구에서는 모둠별로 해설자, 연기자를 정하여 활동하였으며 언어적 표현력이 증가 되는 즉흥극 및 역할극보다는 아동들이 덜 부담을 느끼고 어렵지 않게 참여하는 모습을 보였다. 따라서 교육연극 초기 단계에는 대사나 적극적인 표현보다는 마임 형태의 놀이를 주로 선택하여 활동하는 것이 아동들에게 부담을 덜 주고 적극적인 표현으로 이끌 수 있음을 감안하였을 때 해설이 있는 마임은 즉흥극, 역할극 등의 활동에 들어가기 전에 적용하기 적절한 기법이다.

## 2) 교육연극 모형

교사는 수업에 적용하는 교육연극 기법을 바탕으로 수업 활동들을 계획할 수 있다. 하나의 수업에 여러 개의 교육연극 기법이 활용될 수 있으며 이를 바탕으로 다양한 활동들이 구성될 수 있다. 즉, 교육연극 기법은 수업을 구성하는 작은 단위로서의 역할을 한다. 교육연극 기법이라는 작은 단위들이 모여 하나의 수업을 이루는 것이다. 실제 교육현장에서는 이러한 방법으로 수업 시간에 교육연극 기법들이 활용되고 있다. 차시 수업 목표를 달성하기 위한 하나의 활동으로서 교육연극이 적용되는 것이다. 그러나 이렇게 기법만으로 수업을 구성하였을 경우 정리된 틀 없이 중구난방으로 활동이 이루어질 수 있다. 일정한 틀 없이 교육연극만으로 비 구조화된 수업이 진행될 경우, 활동 자체로서는 의미가 있으나, 더 큰 수업의 효과를 이루어 내기가 어려운 것이다. 따라서 교육연극 기법을 수업에 효과적으로 적용하기 위해서는 교육연극 기법에 알맞은 수업 모형이 필요하다.

본 연구에서는 교육연극이라는 수업 콘텐츠에 구조화된 일련의 수업 단계가 더해진다면 시너지 효과를 기대해볼 수 있을 것이라는 생각을 바탕으로, 교육연극 기법에 어울리는 학습 모형을 구안하였다. 최규홍(2007)에 따르면, 국어과 교수·학습 모형은 효율적인 국어 수업을 위해 마련된 일정한 틀이다. 그러나 단순한 형식이라기보다 기대한 교수 결과를 최대로 성취해낼 수 있도록 수많은 수업 변인들을 조직하는 방식인 것이다. 교수·학습 모형은 단계별로 적절한 전략을 활용할 수 있도록 구조화 되어 있다. 그리고 수업의 시작과 끝을 제어할 수 있는 기능을 한다. 즉, 특정한 교수·학습의 목표를 달성하기 위해 교사와 학습자가 의사소통을 할 수 있도록 하나의 관점을 가지고 만들어진 일련의 절차인 것이다. 그러므로 국어과 교수·학습 모형은 국어 교육의 효과를

높이기 위해 기본적으로 마련되어야 할 양식이다.

교육연극 수업모형과 관련된 기존의 연구들을 살펴보면 심상교(2004)는 ‘설정단계-토의단계-발표단계-판단단계’로 학습의 적용 단계를 제시하였다. 민병욱(2001)은 ‘준비하기-상상적 역할활동-극화하기-공연 후 토론’으로, 이성은, 이지은(2012)은 ‘친밀감-감각-움직임-상상-즉흥’의 단계로 제시하였다. 또한 2009 개정 교육과정의 초등학교 교사용 지도서에서는 교육연극과 관련하여 역할수행학습모형을 제시하고 있다.

이에 본 연구에서는 기존의 역할수행학습모형 및 기존의 연구된 교육연극 수업 모형들을 고찰하고, 이들의 공통점을 바탕으로 자기표현력을 신장시킬 수 있는 모형을 재구성하여 교육연극을 활용한 국어과 교수·학습 지도 과정을 탐색해보고자 한다.

심상교(2004)의 교육연극 수업 모형은 <표 II-8>와 같다.

<표 II-8> 심상교(2004)의 교육연극 수업 모형

단계	활동
설정	-학습목표 제시 -문제상황 안내
토의	-표현활동 토의 -정보와 상상력의 의사소통
발표	-극적 시연 -표현활동 비교, 분석
판단	-표현활동과 학습주제의 비교

심상교(2004)는 교육연극을 학습의 적용하는 단계를 ‘설정-토의-발표-판단’의 단계로 제시하였다. 설정단계에서는 어떤 주제와 상황으로 학습이 진행될 것인가를 파악하고 이를 바탕으로 ‘무엇을 할 것인가’를 설정한다. 지도자는 이 단계에서 학습의 목표를 설정하고 자유로운 표현활동이 진행되도록 유도한다. 이때 지

도자들은 학습자들의 상상력을 제한하는 설명을 해서는 안 된다. 예를 들어, 어떤 방식으로 표현을 해야 '좋은 표현'이 된다거나 '이렇게 표현해야 한다.'는 식의 지침을 상세하게 전달하게 되면 학습자들의 상상력을 방해하는 결과를 가져온다. 진행될 상황에 대한 간략한 설명만이 필요한 것이다.

토의단계에서는 작품을 만들기 위한 조별작업을 진행한다. 표현활동을 위한 정보와 상상력을 공유하되 필요한 것만을 선택하도록 하고 조사한 자료를 정리한다. 이때 지도자는 다양한 의견 교류가 이뤄지도록 유도하되 정해진 주제나 상황에서 벗어나지 않는 표현활동이 되어야 함을 상기시켜 주는 것이 필요하다. 목적 없이 논의되는 토론은 구성력을 떨어뜨리고 학습의 의미를 상실시키기 때문이다. 인식과정과 창작과정이 유기적으로 연결되어 있기 때문에 토의단계에서는 주제나 상황에 대한 정확한 인식이 있어야 다음 단계에서 풍부한 표현활동으로 이어진다.

발표단계에서는 토의된 내용을 바탕으로 특정 동작을 구체화하고 실연해 본다. 표현의 협동이 이뤄져야 작품이 만들어지기 때문에 자신의 표현과 다른 학습자의 표현을 서로 대비하는 거시적 조정이 이뤄진다. 이 과정에서 대상과 주제에 대한 이해가 높아진다.

판단단계에서는 발표하는 내용뿐만 아니라 발표된 내용들이 정해진 주제나 상황과 어떤 관련을 맺는지 등을 분석 비판한다. 이 단계에서는 학습자들의 표현활동이 전체 학습내용과 어떤 관련을 맺고 있으며 전체 속에서 어떤 의미를 갖는지 등을 확인해야 한다. 설정단계에서 제시되었던 목표가 어느 정도 달성되었는지 등을 점검하고 반성하는 것이 반드시 필요하다.

이성은, 이지은(2012)은 교육연극 방법들이 수업에서 체계적으로 적용되지 못하고 있는 한계를 극복하기 위해 교육과정과의 연계성, 교육연극 방법들의 유형별 특성, 적용하는 순서상의 적절성을 고려한 단계적 교육연극 프로그램을 개발하는데 목적을 두었다. 다음 <표 II-9>와 같이 단계적 교육연극 방법은 친밀감, 감각, 움직임, 상상, 즉흥, 공연 단계의 순으로 수업내용을 진행하여 드라마의 확대 과정을 따르도록 하였다.

<표 II-9> 이성은, 이지은(2012)의 교육연극 방법

단계	활동
친밀감	- 친구들과의 친밀감 및 허용적인 분위기 조성
감각	- 오감을 통한 문제 상황 파악
움직임	- 신체활동을 통한 문제상황 파악
상상	- 표현활동 토의 - 이야기 꾸미기
즉흥	- 표현활동 시연 - 소감 및 내면화
공연	(연극 특화 단위)

첫번째 친밀감의 단계에서는 일종의 게임 활동을 통해 친구들과 신체접촉을 하며 놀이를 한다. 이를 통해 밝고 허용적인 분위기를 만들어가고 신체의 긴장을 풀게 한다. 감각 단계에서는 오감을 통해 움직임 단계에서는 신체 표현 활동으로 흉내내기, 마임, 타블로 등 동작을 만드는 활동을 통해 문제 상황을 파악하도록 한다. 즉흥 단계에서는 정해진 대본이 없는 상태에서 즉석으로 극을 만든다. 극을 만들어가는 과정에서 친구들과 의사소통의 기회를 갖게 한다. 교육연극을 활용한 수업에서 반드시 친밀감, 감각, 움직임, 상상, 즉흥, 공연의 여섯 단계를 모두 거쳐야 하는 것은 아니다. 일반적인 학습 활동의 경우에는 즉흥 단계에서 즉흥극을 발표하는 것으로 마무리될 수 있으며, 연극 특화 단위 가운데에서도 인형극, 촌극, 연극과 같이 일정한 연습시간을 필요로 하는 활동의 경우는 공연 단계가 마지막 과정이 된다(이성은, 이지은, 2012).

다음 <표 II-10>는 제 7차 국어과 교육과정에서부터 제시된 역할수행 학습 모형이다.

<표 II-10> 역할 수행 학습 모형

단계	주요 활동
상황 설정하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동기유발</li> <li>• 학습 문제 확인</li> <li>• 학습의 필요성과 중요성 확인</li> <li>• 문제 상황 분석 및 설정</li> </ul>
준비 및 연습하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 역할 분석 및 선정</li> <li>• 역할 수행 연습</li> </ul>
실연하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실연 준비하기</li> <li>• 실연하기</li> </ul>
평가하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 평가하기</li> <li>• 정리하기</li> </ul>

역할 수행 학습 모형은 종래 역할 놀이 학습이라는 말을 사용했는데 역할 '놀이'를 한다기보다는 특정한 언어 상황에서 그 역할을 수행하는 과정을 통해 언어 수행 능력을 향상시키려는 것이 주목적이기 때문에 역할놀이보다는 역할 수행이라는 말이 더 적합하다고 보아 용어가 수정되었다(이재승, 2005, p.6). 역할 수행을 경험함으로써 학습자는 주어진 언어적 문제 상황을 좀 더 정확하고 실감나게 이해하고, 의사소통을 통해 문제 상황을 좀 더 효과적으로 해결하는 능력을 기를 수 있다. 즉 역할 수행 학습 모형을 통해 학습자는 구체적인 상황 속에서 언어 사용을 직접 경험함으로써 언어적 표현력 및 반언어적·비언어적 표현력을 향상시킬 수 있다.

박정수(2013)는 각 단계의 과정을 다음과 같이 설명하였다. 절차는 상황 설정, 준비 및 연습, 실연, 평가로 진행된다(교육과학기술부, 2012). 상황 설정하기 단계는 학습 내용을 확인하고, 제시된 상황을 분석하여 실연할 상황으로 설정하는 단계이다.

준비 및 연습하기 단계에서는 설정한 상황의 등장인물을 분석하고, 배역을 정하고 실연 연습을 한다. 이는 효과적으로 역할을 잘 해낼 수 있는 역할자를 선정하고 결정하는 것이다. 이때의 역할놀이 참여자는 역할자와 관찰자, 토론자로 나눈다. 역할자의 역은 학생 자신이 가장 잘할 수 있는 역을 선택하게 하고, 그 역

할에 충실할 수 있도록 지도하는 것이 중요하다. 학생이 맡고자 하는 역을 최우선으로 배역을 정하는 것이 가장 좋다. 비록 교사가 특정 학생에게 어떤 배역을 맡기고자 하는 생각이 들더라도 교사는 임의적으로 배역을 정하는 것에서는 벗어나야 한다. 또 교사는 역을 맡기 싫어하는 학생이 있다면 그 학생에게 참여할 것을 권유할 수 있지만 강요해서는 안 된다. 교사는 역할자가 정했지만 역할놀이가 시작되기 전에 학생들이 훌륭한 관람자가 되도록 교육시켜야 한다. 결국 역할놀이 에 참가하는 학생과 청중 모두는 역할놀이의 경험을 통해 문제 해결의 기능과 태도를 기르기 때문이다.

실연하기 단계는 학습자가 상황 속의 인물이 되어 직접 역할을 수행하여 보는 활동 단계이다. 이를 통해 학습자는 새로운 세계를 경험하게 한다. 그 경험은 사고의 전환을 가져오게 하여 학습자가 언어적 문제 상황을 해결하거나 문학적 상상력을 기르는데 도움을 준다. 실연한다는 것은 단일한 상황을 한 번하고 마는 것이 아니다. 때문에 가능한 문제를 충분히 지어 보고 넘어갈 수 있도록 하는 것이 중요하다. 역할을 한 사람과 관찰자들이 역할놀이에 대하여 토론하고 보고하면서, 목표에 도달할 수 있는 방향으로 의견을 제시한다. 그리고 이를 다시 준비하는 과정을 거쳐 실연의 과정을 반복하는 것이 좋다.

평가하기 단계는 학습자의 역할 수행을 통하여 얻게 된 언어 지식과 문학적 체험을 서로 주고받음으로써 주관적인 지식을 객관화하고 일반화하여 언어생활에 활용하거나 문학적 체험을 확대하는 단계이다. 이 단계에서 역할놀이의 결과를 점검하는 것이 필요하다. 어떻게 목표에 도달할 수 있었는가에 대한 것을 중심으로 검토하는 것이 필요하며, 교사는 역할놀이를 통하여 일어난 여러 가지 일들을 두루 살핌으로써 바른 학습 활동의 결과에 도달할 수 있도록 해야 한다.

이상 살펴본 교육연극 수업 모형을 바탕으로 이성은·이지은(2012)와 이경임(2013)의 교육연극 수업모형 비교표를 수정·보완하여 다음 <표 II-11> 같이 교육연극 수업모형을 비교, 분석하였다.

<표 II-11> 교육연극 수업 모형 비교표

단계	심상교 (2004)	민병욱 (2001)	이성은, 이지은 (2012)	교육과학기술부 (2012)
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 설정</li> <li>- 학습목표 제시</li> <li>- 문제상황 안내</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 준비 단계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 친밀감</li> <li>- 친구들과의 친밀감 및 허용적인 분위기 조성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 상황 설정</li> <li>- 동기유발</li> <li>- 학습 문제 확인</li> <li>- 학습의 필요성과 중요성 확인</li> <li>- 문제 상황 분석 및 설정</li> </ul>
상황 파악			<ul style="list-style-type: none"> <li>* 감각</li> <li>- 오감을 통한 문제 상황 파악</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>* 움직임</li> <li>- 신체활동을 통한 문제 상황 파악</li> </ul>	
표현활동 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 토의</li> <li>- 표현활동 정보와 상상력의 의사소통</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 상상적 역할 활동</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 상상</li> <li>- 표현활동 토의</li> <li>- 이야기 꾸미기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 준비 및 연습</li> <li>- 역할 분석 및 선정</li> <li>- 역할 수행 연습</li> </ul>
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 발표</li> <li>- 극적 시연</li> <li>- 표현활동 비교, 분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 극화하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 즉흥</li> <li>- 표현활동 시연</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 실연</li> <li>- 실연 준비하기</li> <li>- 실연하기</li> </ul>
토의 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 판단</li> <li>- 표현활동과 학습주제의 비교</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 공연 후 토론</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소감 및 내면화</li> <li>(연극특화단원)</li> <li>* 공연</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 평가</li> <li>- 평가하기</li> <li>- 정리하기</li> </ul>

<표 II-11>에서 보는 바와 같이 교육연극 수업모형들의 단계별 명칭은 다르더라도 자유로운 분위기를 조성하고 아이디어를 생성하여 표현활동을 계획하고 실연하고 평가와 피드백을 통해 정리를 하는 등의 일련의 절차로 진행된다는 점에서 각 모형별 수업의 흐름이 유사하다고 볼 수 있다. 따라서 이러한 흐름을 근거로 하여 본 연구에서는 다음 <표 II-12>와 같이 '준비하기-상황파악-표현활동 계획하기-표현하기-토의 및 정리하기'의 단계를 갖는 수업모형을 적용하였다.

<표 II-12> 교육연극 수업모형

단계	주요 활동
준비하기	- 연극놀이를 통한 마음열기 - 극적 분위기 조성
상황파악	- 학습목표 인식하기 - 문제 상황 파악하기 - 표현활동을 위한 내용 이해
표현활동 계획하기	- 표현방법 토의하기 - 극적내용 토의하기
표현하기	- 표현활동 시연
토의 및 정리	- 교육연극 활동 평가하기 - 표현활동과 학습주제의 비교 - 정리하기

준비하기 단계에서는 연극놀이를 통해 교육연극 활동에 대한 마음을 열 수 있도록 한다. 교사는 교육연극 활동을 이끌어 내기 위해 이 단계에서 학생들이 마음을 열고 흥미를 갖도록 유도해야 한다. 즉, 신체를 움직이고 감각을 사용하는 등의 간단한 연극놀이를 통해 친구들과 함께 웃고 이야기하면서 밝고 허용적인 분위기를 조성하도록 한다. 간단한 연극놀이를 하면서 신체의 긴장을 풀고 다른 사람들 앞에서 표현하는 것에 대한 어색함을 줄일 수 있도록 한다.

상황파악 단계에서는 학습목표를 확인하고 학습의 중요성과 필요성을 인식한다. 그리고 다양한 활동을 통하여 학습 문제와 관련된 문제 상황을 파악한다. 즉

제시된 학습 목표 및 수업에서 제시된 텍스트를 이해하기 위해서 학습자가 기존에 지니고 있는 배경지식과 경험을 새로 배우게 될 내용지식과 연결 짓는 과정을 거친다. 표현 활동이 잘 이루어지기 위해서는 내용적 이해가 바탕이 되어야 하므로 상황 파악 단계는 표현단계 못지않게 중요한 단계라 할 수 있다.

표현활동 계획하기 단계에서는 상황파악 단계에서 이루어진 내용 이해를 바탕으로 모둠별 토의와 협상을 통하여 표현방법 선정하고 극적내용을 구성한다. 이 과정에서는 어떻게 극을 전개시켜 나갈 것인가에 대해 서로의 의견을 조율하면서 구상하여 결정한다. 구성된 내용을 바탕으로 모둠원들의 역할을 정하고 표현 연습이 이루어진다. 이 단계에서는 구체적인 연극 내용을 정하고 완벽하게 대본을 계획하여 외우는 것이 아니라, 정해진 시간 내에 주어진 주제와 목표에 알맞게 전체적인 틀과 대략적인 내용의 흐름만을 토의를 통해 정하고 구체적인 사항은 표현 단계에서 즉흥적으로 이루어질 수 있도록 한다. 표현활동 계획하기 단계에서 충분한 의사소통이 이루어질 수 있도록 하며, 모둠별 의사소통을 통하여 상대방의 생각을 경청하고 자신의 의사를 표현하는 경험을 갖게 된다. 모둠원들과의 토의가 이루어지는 이 과정 역시 다른 사람의 의견을 듣고 자신의 생각을 표현하며 상호의미협상이 이루어진다는 점에서 자기표현력을 기르기 위해 중요한 역할을 한다.

표현하기 단계에서는 개인 혹은 모둠별로 준비한 내용을 발표하는 단계이다. 표현 계획 단계에서 구성된 방법과 내용을 바탕으로 모둠별로 돌아가며 발표를 하고, 한 모둠이 발표할 때 다른 모둠들은 관객의 역할을 한다. 이 단계에서 학습자들은 제시된 텍스트 속 등장인물 및 사물, 동물 혹은 추상적인 존재가 되어 학습자가 이해한 내용과 학습자의 상상력을 바탕으로 재해석한 표현이 이루어진다. 이러한 표현 활동은 즉흥적인 행위와 대사 표현으로 이루어진다. 기존의 교과서를 바탕으로 한 말하기 학습은 말할 내용을 교과서에 적어보고 난 후에 발표의 형식으로 말을 하는 활동이 주가 된다고 볼 수 있다. 말할 내용을 머리 속에서 조직하고 정리하는 것이 아니라 문자 언어로 표현한 뒤에 그 문자 언어를 음성언어로 바꾸어 표현하게 되는 것이다. 이는 실제로는 ‘말하기’라기보다는 ‘읽기’의 개념으로 보는 것이 더 정확할 것이다. 따라서 교육연극에서의 연극은 특별한 대본 암기나 연기력을 보고자 하는 것이 아니라 아동들이 자유롭게 표현하고 싶은 것

을 말과 몸짓으로 즉흥적인 상황에서 표현할 수 있도록 해야 한다. 이러한 즉흥 상황에서의 언어표현연습은 실제상황에서 자신의 생각과 느낌을 표현할 수 있는 능력을 기르기 위한 실제적인 말하기 연습과정이 된다.

마지막으로 토의 및 정리 단계에서는 각 모둠의 교육연극 활동에서 보여준 언어적, 반언어적, 비언어적 표현 중에서 잘된 점, 인상 깊었던 점 및 보충하고 싶은 점에 대하여 이야기를 나눈다. 이러한 과정을 통하여 학습자들이 다른 모둠의 발표를 보며 관객의 역할을 할 때에 단지 자신의 차례를 기다리는 수동적인 참여자가 아니라 표현방법에 중점을 두어 관찰하는 능동적인 참여자로서 역할을 할 수 있도록 한다. 또한 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며, 내용을 선정하여 발표하기까지 과정에서 겪었던 어려움이나 반성할 점, 새롭게 변화시키고 싶은 부분 등에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다. 즉 이러한 단계를 통하여 모든 활동 단계에 대해 비판적으로 인식하고 자신의 표현 활동에 대한 객관적 인식 및 자기표현력의 정도를 가늠해보는 메타인지능력을 기를 수 있다. 이러한 메타인지능력의 향상은 자기표현력을 향상시키는 원동력이 될 수 있다. 또한 이러한 과정 속에서 자신의 생각과 느낌을 표현하는 의사소통능력 또한 기를 수 있다. 따라서 이 단계 역시 자기표현력을 기르기 위해 중요한 단계라 할 수 있으며 수용적이고 허용적인 분위기 조성을 통해 이 단계에서의 말하기 활동이 활발하게 이루어질 수 있도록 하는 것이 중요하다.

### Ⅲ. 연구 방법

#### 1. 연구 설계

본 연구는 교육연극을 활용한 국어과 수업을 통하여 아동의 자기표현력을 신장시키기 위한 실험연구이다. 제주특별자치도 서귀포시에 위치한 소규모 학교의 아동들을 대상으로 연구가 진행되었으며, 교육연극을 활용한 국어과 수업을 구상하고 적용하였다. 연구결과의 효용성을 알아보기 위하여 사전·사후검사 및 변화양상 기술, 수업에 대한 반응을 분석하였다. 그 절차를 보면 다음과 같이 계획 수립, 연구 및 실행, 분석 및 정리 단계로 진행되었다.

계획 수립 단계에서는 아동의 자기표현력을 신장시키기 위해 교육연극과 국어교육을 접목할 수 있는 연구주제를 선정하고, 선행 연구와 이론적 배경을 고찰하고 교육과정을 바탕으로 한 연구 문제를 구체화하였다.

연구 및 실행 단계에서는 먼저 학생들에게 적용할 수업을 구상하고, 학생들의 자기표현력 향상에 미치는 효과를 살펴보기 위한 검사 도구를 선정, 학생 수준에 맞게 재구성하였다. 사전검사를 통해 학생들의 자기표현력 정도를 파악하고, 앞선 단계에서 구상한 국어과 수업 활동을 적용하여 총 24차시 분량의 수업을 한 학기 동안 실시한다. 프로그램 적용 후, 중간 검사 및 사후 검사를 실시하여 프로그램의 효과를 검증한다.

분석 및 정리 단계에서는 사전·사후 검사에서 나타난 결과를 분석하였다. 학생 수가 9명인 소규모 학교에서 진행된 연구임을 감안하여 양적 평가를 보완한 질적 평가를 수행하였으며 이를 위해 교사의 관찰 및 구술면담 결과를 참고하여 연구 결과를 도출하였다. 연구 절차 및 연구 기간은 <표 Ⅲ-1> 과 같다.

<표 III-1> 연구 절차 및 연구 기간

단계	기간	연구절차
계획 수립	2017. 03 - 2017. 06	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육연극을 활용한 국어교육과 자기표현력의 관련성 탐색하여 주제 선정</li> <li>• 관련된 학술논문 및 학위논문 검색을 통한 선행 연구 고찰</li> <li>• 자기표현력의 향상과 교육연극을 활용한 국어 교육에 관련된 이론적 배경 탐색</li> <li>• 교육과정 분석 및 재구성</li> </ul>
연구 및 실행	2017. 07 - 2017. 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기표현력 향상을 위한 차시 분량의 초등 국어과 교수·학습 과정안 계획</li> <li>• 연구 대상의 법정 대리인(학부모)으로부터 동의 획득</li> <li>• 사전 및 사후 검사에 사용할 검사지 선정</li> <li>• 사전 및 사후 검사 실시</li> <li>• 자기표현력 향상을 위한 초등 국어과 수업 실시</li> </ul>
분석 및 정리	2018. 01 - 2018. 03	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전 · 사후 검사 결과 정리 및 분석을 통해 공감 능력의 향상 정도 측정</li> <li>• 관찰 및 기록 자료를 통해 아동들의 공감 능력 향상에 따른 특징적인 행동 분석</li> <li>• 연구과정 및 결과 정리</li> </ul>

## 2. 연구 대상

본 연구는 초등학교 학생들의 자기표현력 향상을 위하여 교육연극을 적용한 다양한 수업 방법들을 탐색하는 데에 목적이 있다. 또한 교육연극기법을 바탕으로 계획된 국어 수업이 아동들의 자기표현력에 미치는 영향을 연구하기 위한 것으로 제주특별자치도 서귀포시에 소재한 소규모 초등학교 4학년 학생 9명을 대상으로 진행되었다. 9명 중에서 자기표현력 검사 결과 자기표현력 점수의 상, 중, 하에 해

당되는 아동을 선정하여 수업 및 생활 속에서 자기표현력의 변화 양상을 관찰하였으며 자기표현력 검사 및 구술면담을 통하여 교육연극을 적용한 국어수업의 사전, 사후 검사를 진행하였다. 평소 연구자가 수업 시간 및 수업 전후 시간에 관찰한 연구 대상자의 특징을 <표 II-6>의 자기표현력 구성요소에 따라 정리하면 <표 III-2>와 같다.

<표 III-2> 연구 대상자 특징

연구 대상자	특징	
A	언어적 표현력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘그, 그 있잖아요, 음’ 등의 말을 많이 하여 말이 중간에서 잘 끊어짐.</li> <li>• 다양한 어휘를 사용하지 않아 어휘의 사용이 제한적임.</li> </ul>
	반언어적 표현력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말을 하거나 글을 읽을 때 발음이 명확하지 않을 때가 많음.</li> <li>• 발표할 때 말하는 소리가 크지 않아 잘 들리지 않는 경우가 많음.</li> </ul>
	비언어적 표현력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 언제나 밝은 표정을 지니고 있으며 환하게 웃는 얼굴로 이야기를 함.</li> </ul>
B	언어적 표현력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 이야기를 할 때 구체적으로 이야기하기 보다 짧게 이야기를 끝맺음함.</li> <li>• 답이 정해져 있는 수학적, 과학적 교과에서는 두각을 드러내나 자신의 생각을 표현해야 하는 교과에는 많이 어려워함. 특히, 다른 사람들 앞에서 소리 내어 생각을 표현해야 하는 발표 활동을 어려워함.</li> </ul>
	반언어적 표현력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 발화 시 목소리 크기가 적당하여 친구들에게 내용이 잘 전달됨.</li> </ul>
	비언어적 표현력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 발표를 할 때 다른 사람들의 시선이 자신에게 집중된다고 느끼면 긴장을 하여 시선이 아래로 향하고 자세가 자연스럽지 않음.</li> </ul>
C	언어적 표현력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일상적인 생활에서는 큰소리로 이야기를 잘하나, 수업 시간에 자신의 의견을 발표해야 하는 경우에는 소극적으로 입을 때가 많음.</li> </ul>

	반언어적 표현력	<ul style="list-style-type: none"> <li>수업 시간에 전체 학생을 대상으로 자신의 생각을 표현해야 할 경우 자신감이 부족하여 작은 목소리로 중얼거리는 경우가 많음.</li> </ul>
	비언어적 표현력	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구들과의 대화 속에서 배려하고 존중하는 태도가 배어 있음.</li> </ul>

### 3. 연구 도구

#### 가. 자기표현 검사지

본 연구에서는 자기표현력을 측정하기 위해 Rakos와 Schroeder(1980)가 개발한 자기 표현 검사지를 변창진·김성희(1980)가 재구성한 자기표현평정 척도를 본 연구의 대상에 알맞게 재구성하여 사용하였다. 이 검사지는 총 20문항으로 구성되어 있으며 이는 내용, 음성, 비언어적 표현의 3가지 하위 영역으로 구성되어 있다. 9개 문항은 말한 내용 자체에 어느 정도 자기 표현 요소가 포함되어 있는지를 평정하는 문항으로 본 연구에서는 자기표현력의 내용적 요소 중 언어적 표현으로 분류하였다. 7개 문항은 음성에 어느 정도 자기 표현 요소가 나타나는지를 평정하는 문항이며 본 연구에서는 자기표현력의 표현적 요소 중 반언어적 표현으로 분류하였다. 나머지 4개의 문항은 말할 때의 표정이나 손발의 움직임 등과 같이 비언어적인 면에 어느 정도 자기 표현 요소가 반영되어 있는가를 평정하는 문항으로 본 연구에서는 자기표현력의 표현적 요소 중 비언어적 표현으로 분류하였다.

각 문항은 항상 자기표현을 할 수 있으면 5점으로 하고 자기표현을 하는 빈도에 따라 4점, 3점, 2점, 1점을 주어 평정한다. 자기 표현 척도의 점수 분포는 최고 100에서 최하 20점까지 나타나게 된다. 점수가 높을수록 자기표현을 바람직하게 하고 있음을 의미하며 점수가 낮을수록 자기표현을 하는데 어려움이 있음을 나타낸다.

신뢰도는 김성희(1982)가 실시한 자기표현평정 척도에서 .80의 반분 신뢰도를 나타냈고 김미경(1992)은 재검사 신뢰도에서 .79를 제시했다. 자기표현능력 검사

의 문항구성 내용은 다음 <표 15>와 같다.

<표 Ⅲ-3> 자기표현능력 검사의 문항 구성

	문항번호
언어적 표현	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
반언어적 표현	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
비언어적 표현	17, 18, 19, 20

#### 나. 면담법

본 연구에서는 자기표현력을 측정하기 위해 자기표현 검사지와 더불어 면담법을 사용하였다. 면담은 사전에 정해진 문항을 질문하고 대상 학생들이 대답하는 형식으로 이루어졌다. 면담은 5분 정도 소요되었고, 면담 과정은 피면담자의 허락을 받고 비디오 촬영을 하였다. 일상생활 속에서의 자연스러운 대화를 통하여 자기표현력의 변화 정도를 알아보고자 중간놀이 시간 및 점심시간을 활용하여 일대일로 대화를 나누었다. 또한 일상생활에서 이루어지는 대화 속에서 아동들의 자기표현력을 측정하기 위하여 문제 상황을 일상적인 대화 상황으로 선정하여 비구조화된 면담으로 진행하였다. 따라서 1학기 때부터 연구자가 아이들과 해왔던 ‘주말에 있었던 일 이야기하기’를 면담의 질문으로 선정하였다.

교육연극을 활용한 국어수업 적용 전과 후로 나누어 9월과 12월, 총2회로 면담을 실시하였다. 녹화된 비디오를 통해 면담 내용을 분석하였으며, 면담에 따른 자기표현력 분석 관점은 본 연구에서 정리한 자기표현력의 구성요소에 따라 다음 <표 Ⅲ-4>와 같이 선정하였다.

<표 III-4> 자기표현력 분석 관점

분석 요소	분석 관점	
언어적 요소	내용의 풍부성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말하고자 하는 내용이 풍부한가?</li> </ul>
	어휘선택의 적절성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내용에 대한 어휘선택이 적절한가?</li> </ul>
	내용의 명료성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말하고자 하는 생각이나 느낌을 명료하게 표현하는가?</li> </ul>
반언어적 요소	성량	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 목소리의 크기가 적절한가?</li> </ul>
	발음의 명료성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 발음의 명료하게 잘 들리는가?</li> </ul>
	말의 속도	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말의 속도가 빠르거나 느리지 않고 적절한가?</li> </ul>
비언어적 요소	표정, 시선	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말할 때의 표정과 시선이 어색하지 않고 자연스러운가?</li> </ul>
	자세, 몸짓	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말할 때의 자세와 몸짓이 어색하지 않고 자연스러운가?</li> </ul>
	언어와의 조화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 표정과 몸짓 등의 비언어적 표현이 말하는 내용에 알맞은가?</li> </ul>

#### 다. 관찰법

본 연구에서는 자기표현력의 변화 정도를 알아보기 위하여 관찰법의 연구방법을 도입하였다. 수업시간에 관찰대상아동들이 보이는 반응을 기록하였으며 수업시간에 이루어지는 교육연극 활동 장면을 녹화하여 위의 <표 III-4>에서 제시한 관찰 분석 기준에 따라 사후 관찰지를 작성하였다. 또한 본 연구자가 일상생활 속에서 기록한 교사일지를 바탕으로 생활 속에서 관찰되는 아이들의 변화 양상을 기술하였다.

## IV. 국어과 수업 활동 적용의 실제

본 장에서는 2009 개정 교육과정 4학년 2학기 국어 수업을 바탕으로 타블로, 빈의자 기법, 핫시팅, 역할극 등 다양한 교육연극 방법을 활용한 국어과 교수·학습 과정안을 구안해 보았다. 본 연구의 목적은 교육연극 방법을 통해 학생들의 자기표현력을 신장시키는 것에 있다. 즉, 교육연극을 적용한 국어과 수업을 통해 언어적 표현활동과 반언어적 표현활동, 비언어적 표현활동을 통합적으로 활용하여 자기표현력을 기를 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다. 또한 국어과 수업을 계획할 때에는 본 연구의 목적인 자기표현력을 신장시키는 것에만 수업의 중점을 두지 않고, 교육과정 성취기준의 달성이라는 교육 목표에도 소홀히 하지 않도록 국어과 수업 활동을 구성해야 한다. 따라서 이 두 가지의 교육적 목표를 달성하기 위하여 4학년 국어과 교육과정을 분석하여 자기표현력 신장을 목표로 할 수 있는 단원을 선정하였으며, 교과서의 재구성을 통하여 교육연극 방법을 적용한 국어과 수업을 계획하였다.

앞서 제시한 ‘준비하기-상황파악-표현활동 계획하기-표현하기-토의 및 정리’ 단계로 이루어지는 교육연극 수업 모형을 적용하였으며, 각 차시별 학습목표 달성에 적합한 교육연극 기법을 선정하여 교수·학습 과정안을 구안하였다. 교육연극 기법은 다음과 같은 기준에 따라 각 차시별로 선정하여 적용하였다.

<표 IV-1> 교육연극 기법 적용 기준

수업의 주요 내용	교육연극 기법
내용 간추리기, 내용 파악하기	즉흥극, 타블로, 마임놀이, 해설이 있는 마임
인물의 마음 생각하기	핫시팅, 빈의자 기법
대화 예절 알기	변형 타블로, 즉흥극
날말의 뜻 파악하기	마임놀이

수업의 주요 내용이 사건의 흐름을 파악하고 내용을 간추리는 경우에는 즉흥극, 타블로, 마임놀이, 해설이 있는 마임 등의 교육연극 기법을 적용하였다. 글을 읽은

후, 바로 내용의 흐름을 파악하고 중심내용을 간추리는 활동을 바로 도입하였을 때 학습자는 글 자체에 부담을 느끼고 활동을 시작하기를 어려워할 수 있다. 즉 읽은 글을 바로 머릿속으로 정리하여 흐름을 파악하고 글로 표현해야하는 활동은 학습자에게 부담으로 다가올 수 있다. 따라서 학생들이 보다 적극적으로 수업에 임하고, 효과적으로 수업 목표가 달성될 수 있도록 즉흥극, 타블로, 마임 등의 교육연극 기법을 글을 읽는 단계와 내용의 흐름을 파악하는 단계의 중간 단계로 적용하였다. 특히 타블로, 마임놀이, 해설이 있는 마임 등의 교육연극 기법은 교육연극 초기 단계에서 주로 선택하여 활동할 수 있는 기법으로 비교적 짧은 시간에 모든 학생들이 표현활동을 할 수 있고, 특별한 연습이 없이도 가능하여 학생들이 덜 부담을 느끼고 어렵지 않게 참여할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 즉흥극, 타블로, 마임 등의 교육연극 기법을 적용한 후에 활동한 내용을 바탕으로 글의 내용을 간추릴 수 있도록 하였다.

인물의 말과 행동을 통해 인물의 마음을 생각하는 수업, 즉 인물에 대해 파악하는 것이 핵심인 수업인 경우에는 핫시팅과 빈의자기법을 적용하였다. 핫시팅은 이야기에 나왔던 등장인물을 불러내어 인터뷰를 하는 교육연극 기법이다. 그 등장인물의 역할을 맡은 학생은 그 인물의 입장에서 생각하고 대답해야 한다. 질문과 대답의 과정을 통하여 인물의 말과 행동을 깊게 헤아려볼 수 있으며, 인물의 생각을 파악할 수 있다. 빈의자 기법은 핫시팅과 같이 빈 의자에 가상의 인물이 앉아 있다고 상상하는 것이다. 그러나 의자에 아무도 앉아 있지 않는 것이 핫시팅과의 차이점이다. 아이들은 이야기 속 등장인물에게 하고 싶은 이야기를 하며, 이러한 과정을 통하여 인물의 말과 행동에 대한 자신의 생각을 깊이 있게 파악해볼 수 있다.

대화 예절을 알아보는 수업에서는 변형 타블로와 즉흥극을 적용하였다. ‘대화 예절 알아보기’ 수업은 학습자들에게 실제 상황에서의 말하기 연습을 할 수 있도록 하는 수업이므로 미리 연습하지 않고 약간의 계획에 의해서 말하기가 즉흥적으로 이루어지도록 하는 방법이 적절하다. 따라서 본 연구에서는 즉흥극 및 즉흥극에 기반을 둔 변형타블로 기법을 적용하였다. 변형타블로는 즉흥극에 타블로기법을 추가한 것으로, 올바르지 않은 대화 예절 상황과 올바른 대화 예절 상황을 함께 보여줄 수 있으며 정지된 상황을 표현하는 과정에서 좀 더 학습자가 흥미롭게 활동에 임할 수 있다는 장점이 있다.

날말의 뜻을 알아보는 수업에서는 마임놀이를 통하여 이해한 날말의 뜻을 표현할 수 있도록 하였다. 기존의 교과서에서는 날말의 뜻을 국어사전에서 찾고 그 뜻을 적어보는 활동으로 이루어져 있다. 그러나 이러한 활동만으로는 그 뜻을 완전히 이해하지 않은 채 사전에 나온 날말의 뜻을 그대로 따라 적는 것만으로 활동이 마무리될 수 있다. 날말의 뜻을 완전하게 이해하였을 때 그 뜻을 표정과 동작으로 바르게 표현할 수 있으므로 본 연구에서는 학생들이 날말의 뜻을 완전하게 이해하고 숙지할 수 있도록 ‘마임놀이’를 적용하여 수업을 계획하였다.

이러한 생각에 바탕을 두어 본 연구에서는 다음 <표 IV-2>와 같이 교육연극 기법 및 모형을 4학년 2학기 국어과 수업에 적용하여 보았다.

<표 IV-2> 교육연극 기법 및 모형 적용 수업 목록

단원	수업 내용
4학년 2학기 1. 이야기를 간추려요	이야기를 읽고 즉흥극을 적용하여 인물, 사건, 배경 찾아 사건의 흐름 파악하기
	이야기를 읽고 타블로 기법을 적용하여 사건을 중심으로 내용 간추리는 방법 알기
	드라마를 보고 핫시팅 기법을 적용하여 일어난 사건에 따른 인물의 마음 생각하기
	이야기를 읽고 마임놀이를 통해 어려운 날말의 뜻 찾으며 내용 파악하기
	이야기를 읽고 핫시팅 기법을 적용하여 일어난 사건에 따른 인물의 마음 생각하기
4학년 2학기 3. 대화를 나누어요	변형 타블로 기법을 적용하여 대화를 주고받을 때에 지켜야 할 예절 알기
	변형 타블로 기법을 적용하여 웃어른과 대화할 때에 지켜야 할 예절 알기
	즉흥극을 적용하여 대화 예절을 지키며 여러 상황에 알맞게 대화하기

4학년 2학기 4. 글 속의 생각을 찾아서	의견을 제시한 글을 읽고 마임놀이를 통해 주제를 파악하는 방법 알기
	해설이 있는 마임 기법을 적용하여 이야기 글을 읽고 내용 파악하고 줄거리 간추리기
	빈의자 기법을 적용하여 이야기 속 인물의 말과 행동에 대한 자신의 생각을 통해 주제 파악하는 방법 알기
	빈의자기법을 적용하여 이야기 속 인물의 말과 행동에 대한 자신의 생각을 통해 주제 파악하기

## 1. 이야기 간추리기 적용 단원의 실제

### 가. 교육과정의 성취 기준

<표 IV-3> 4학년 2학기 1단원 성취기준

영역 성취 기준	내용 성취 기준
[문학] 문학의 구성 요소가 잘 드러나는 작품을 대상으로 하여 그 구성 요소에 초점을 맞추어 문학 작품을 자신의 말로 해석하고, 해석한 내용을 다양한 방식으로 표현한다.	(4) 작품 속 인물, 사건, 배경에 대해 설명한다.
[읽기] 읽기의 기초적 전략을 활용하여 글을 읽고, 읽은 글에 대한 생각과 느낌을 타인과 공유하려는 태도를 지닌다.	(1) 글을 읽고 대강의 내용을 간추린다.
[문법] 국어의 구조에 대한 기초적 이해를 바탕으로 어휘를 넓혀 나가며, 자연스러운 문장을 생산하고, 국어 현상을 즐겨 관찰하는 태도를 지닌다.	(4) 낱말들을 분류해보고 국어사전에서 낱말을 찾아본다.

본 단원의 근거가 되는 문학 영역의 교육과정 성취 기준은 문학 작품을 읽고 그 작품 속의 인물, 사건, 배경에 대해 자신의 말로 해석하고, 해석한 내용을 다양한 방식으로 표현하는 것이다. 따라서 작품 속 인물, 사건, 배경에 초점을 맞추어 작품에 대하여 자신이 이해한 것을 교육연극 방법으로 표현하도록 하였다. 즉, 작품 속의 인물, 사건, 배경을 찾아보고 인물의 성격 및 배경의 변화, 사건의 흐름 등을 해석하며 해석한 내용에 대하여 이야기를 나누고 교육연극으로 표현해보는 활동을 하였다. 자기표현력이란 단순히 자신의 생각, 느낌을 다른 사람에게 말하는 발화의 개념이 아니다. 누구든지 말을 하려면 그 이전에 이미 여러 차원(명제적, 절차적, 조건적 지식)의 지식이 있어야 하며, 그러한 지식을 바탕으로 할 때, 자기표현력의 내용적 요소 측면이 길러질 수 있다. 따라서 이 단원에서는 문학 작품의 인물, 사건, 배경에 대한 이해를 바탕으로 하여 내용적 지식을 쌓고 자신이 이해한 것을 정지장면, 핫시팅, 즉흥극의 방법으로 표현할 수 있도록 하였다.

본 단원에서 목표하는 읽기 영역의 교육과정 성취 기준은 읽은 글에 대한 생각과 느낌을 타인과 공유하려는 태도를 지니는 것이다. 이를 위하여 글을 읽고 대강의 내용을 간추려 다른 사람들과 공유하는 과정을 갖는다. 자기표현은 자신의 생각이나 느낌 등의 내적 동기를 언어적·비언어적으로 표현하는 과정을 통해 상대방과 관계를 맺고, 자신의 의도를 전달하고 사회적 목적을 이루어 가는 상호 행위 과정이다. 즉, 글을 읽는 것에서 그치는 것이 아니라 읽은 글에 대한 생각이나 느낌을 다른 사람에게 공유하며 사회적 관계를 맺을 수 있을 때 자기표현력이 길러질 수 있는 것이다. 글을 읽은 후의 생각이나 느낌을 표현할 때 교육연극 기법을 매개로 하여 보다 적극적으로 자신을 표현할 수 있도록 하였으며, 보다 더 자연스럽게 글에 대한 생각이나 느낌을 타인과 공유할 수 있도록 하였다.

또한 본 단원에서 목표하는 문법 영역의 교육과정 성취 기준은 국어의 구조에 대한 기초적 이해를 바탕으로 어휘를 넓혀 나가며, 자연스러운 문장을 생산하고, 국어 현상을 즐겨 관찰하는 태도를 지니는 것이다. 이를 위하여 낱말들을 분류해보고 국어사전에서 낱말을 찾아보는 것을 내용 성취기준으로 두었다. 즉 이 성취기준의 달성 또한 언어적 표현력의 하위 요소 중 어휘의 정확성과 다양성을 기를 수 있다는 측면에서 자기표현력을 기르는 데 도움이 될 것이다. 따라서 본 연구의 수업에서는 국어사전에서 낱말을 찾아보는 단계에서 더 나아가 낱말의 뜻을 알고 자신이 인

지하고 있는 낱말의 뜻을 표정이나 동작 등의 마임 및 문장으로 표현해볼 수 있도록 하였다. 어휘의 뜻을 마임이나 언어로 표현할 수 있음은 어휘의 뜻을 정확히 알고 일상생활 속에서 자연스럽게 사용할 수 있음을 뜻한다. 따라서 본 단원의 수업을 통하여 자신이 알고 있는 어휘의 범위를 넓혀나가고, 이러한 어휘를 사용하여 자연스러운 문장을 생산하여 보다 더 효과적으로 자신을 표현할 수 있음을 목표로 한다.

## 나. 단원의 구성 계획

<표 IV-4> 4학년 2학기 1단원 구성 계획

차시	주요 학습 내용 및 활동	교육연극기법 및 교육연극놀이
1-2	• 이야기를 읽고 인물, 사건, 배경 찾아 사건의 흐름 파악하기	즉흥극
3-4	• 이야기를 읽고 사건을 중심으로 내용 간추리는 방법 알기	타블로
5-6	• 드라마를 보고 일어난 사건에 따른 인물의 마음 생각하기	핫시팅
7	• 드라마를 보고 일어난 사건을 중심으로 내용 간추리기	-
8-9	• 이야기를 읽고 어려운 낱말의 뜻 찾으며 내용 파악하기	마임놀이
10-11	• 이야기를 읽고 일어난 사건에 따른 인물의 마음 생각하기	핫시팅
12	• 이야기의 내용을 간추려 쓰고 주제 파악하기	-

## 다. 교수·학습 과정안

### 1) 1-2차시

<표 IV-5> 4학년 2학기 1단원 1-2차시 과정안

단원	1. 이야기를 간추려요	차시	1-2/11 (80분)
학습목표	이야기를 읽고 인물, 사건, 배경을 찾아 사건의 흐름을 파악할 수 있다.		
교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>연극놀이를 통한 마음열기</li> <li>- ‘에너지 전달하기’ 놀이를 통하여 자신감을 기르며, 목소리를 키우고 유대감을 형성한다.</li> <li>- 교사가 지시하는 감정을 옆 사람에게 소리 내어 전달한다.</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     감정 표현의 예)                      슬픔: ‘으앙’ 소리를 내며 전달                      화남: ‘에이’ 소리와 발길질을 하며 전달                 </div>	10	* 긴장감을 해소하기 위한 간단한 게임과 연극놀이를 허용적인 분위기를 조성한다.
상황파악	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 목표 인식하기</li> <li>삽화를 보고 이야기 내용 예상해보기</li> <li>- 그림에서 어떤 인물들이 보이나요?</li> <li>- 이 장면은 언제 어디에서 일어난 일인 것 같나요?</li> <li>- 어떤 일이 일어난 것 같나요?</li> <li>* &lt;울보 바보 이야기&gt; 내용 알아보기</li> <li>- 할아버지께서 사시던 마을에 어떤 일이 일어났나요?</li> <li>- 울보 바보는 노새와 반딧불이를 보고 어떤 행동을 하였나요?</li> <li>- 사람들의 병이 낫게 된 까닭은 무엇일까요?</li> </ul>	10	○ 교과서 삽화 자료  * 내용을 충분히 감상하여 이야기를 전체적으로 이해할 수 있도록 한다.
표현활동 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>인물, 배경, 사건 파악하기</li> <li>- 모둠별로 인물과 배경이 적힌 카드를 한 장씩 나누어 준다.</li> <li>- 인물과 배경에 따른 사건을 생각하여 카드 뒷면에 적는다.</li> </ul>	20	○ 인물, 배경 카드 * 적극적인 의사소통 과정이 이루어질 수 있도록 한다.

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 즉흥극 계획하기</li> <li>- 인물과 배경에 따른 사건을 생각하며 역할을 정하여 극으로 표현해보는 연습을 한다.</li> <li>- 인물의 성격에 대하여 서로 이야기를 나눈다.</li> <li>- 극에서 사용할 언어적, 비언어적 표현에 대하여 이야기를 나눈다.</li> </ul>		<p>* 인물의 성격에 대하여 이야기를 나누며 자연스럽게 인물의 성격이 사건에 영향을 미침을 느낄 수 있도록 한다.</p>
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 즉흥극 실연하기</li> <li>- 모둠별로 계획한 즉흥극을 실연한다.</li> <li>- 한 모둠의 실연이 끝난 후, 실연한 장면의 인물, 배경, 사건이 무엇인지 함께 이야기를 나눈다.</li> <li>• 사건이 일어난 차례에 맞게 나열하기</li> <li>- 모둠별로 실연한 즉흥극의 사건을 칠판에 정리한다.</li> <li>- 정리한 사건을 일어난 차례에 맞게 나열해본다.</li> </ul>	25	<p>* 진지하게 즉흥극에 임할 수 있는 분위기를 조성한다.</p>
토의 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사건의 흐름을 파악하는 방법 토의하기</li> <li>- 수업 내용을 되돌아보며 ‘사건의 흐름을 파악하는 방법’을 모둠 토의를 통해 찾아 정리해본다.</li> <li>• 교육연극 활동 평가하기</li> <li>- 각 모둠의 교육연극 활동에서 보여준 언어적, 반언어적, 비언어적 표현 중에서 잘된 점, 인상 깊었던 점 및 보충하고 싶은 점에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>• 학습내용 정리</li> <li>- 교육연극 활동을 되돌아보며 사건의 흐름을 파악하는 방법을 정리한다.</li> </ul>	15	<p>* 수업 활동과 연결 지어 사건의 흐름을 파악하는 방법을 찾을 수 있도록 한다.</p>

이 수업은 이야기를 읽고 즉흥극을 적용하여 인물, 사건, 배경 찾아 사건의 흐름 파악하는 수업이다. 먼저 준비하기 단계에서는 연극놀이를 통하여 몸과 마음을 열 수 있도록 한다. 이 차시에서는 ‘에너지 전달하기’ 놀이를 적용하였다. ‘에너지 전달하기’ 놀이는 소리를 크게 질러 상대방에게 기를 전달하면서 자신감을 기르며, 목소리를 키우고 유대감을 형성할 수 있는 놀이이다. 놀이의 방법을 좀 더 구체적으로 소개하면 다음과 같다. (소꿉놀이, 2016)

<표 IV-6> 에너지 전달하기

활동 순서	활동 방법
1	모듬끼리 등글게 선다.
2	어떤 한 사람부터 시계 방향으로 옆 사람에게 ‘와’ 소리를 내어 기를 전달한다.
3	소리를 받자마자 옆 사람에게 더 큰 소리로 기를 전달한다.
4	한 바퀴를 돌고 나면 이번엔 온몸의 기를 소리와 손바닥에 모아 옆 사람을 기로 넘어뜨리듯이 전달한다.
5	‘와’ 소리와 손바닥을 미는 동작이 점점 커지면서 계속 전달된다.
6	전달하는 사람이 방향을 오른쪽, 왼쪽으로 바꾸어 전달해도 된다.
7	교사가 지시하는 감정을 소리 내어 전달한다.

즉흥극을 도입하기에 앞서 친구들과의 유대감을 키우고 소리를 크게 질러 자신감을 기를 수 있도록 하기 위하여 이 활동을 도입하였으며, ‘울보 바보’ 제재의 도입에 앞서 다양한 감정을 알아보는 기회를 갖도록 하였다.

상황파악 단계에서는 <울보 바보> 이야기의 인물과 배경이 드러난 삽화를 제시하여 이야기의 내용을 예상해보도록 하였으며 <울보 바보> 이야기를 돌아가면서 소리 내어 읽으며 내용을 파악하였다. 이때는 내용을 충분히 감상하여 이야기를 전체적으로 이해할 수 있도록 한다.

표현활동 계획하기 단계에서는 모듬별로 인물과 배경이 적힌 카드를 한 장씩 받는다. 카드 뒷면에 인물과 배경에 따른 사건을 적고, 인물, 배경, 사건을 생각하며

모둠별로 역할을 정하여 극으로 표현해보는 연습을 한다. 이를 위해서는 인물의 성격에 대하여 서로 충분한 이야기가 오고가야 하며, 인물의 성격에 대하여 이야기를 나누며 자연스럽게 인물의 성격이 사건에 영향을 미침을 느낄 수 있도록 한다. 또한 극에서 사용할 언어적, 비언어적 표현에 대하여 이야기를 나눈다. 즉흥극이란 목표한 학습 내용을 해결하기 위하여 토론하고 계획된 모습이 즉흥적으로 이루어지는 것이기에 ‘계획하기’ 단계에서는 미리 정해진 대본을 짜서 연습하는 것이 아니라 풍부한 표현활동이 이루어질 수 있도록 주제나 상황에 대한 명확한 인식 및 토의·토론이 이루어지도록 한다. 즉흥극을 계획하는 단계에서 의미협상과정이 일어나며 이 과정에서 서로의 생각을 나누면서 자기표현력 또한 신장될 수 있다. 또한 이 단계에서 중요한 것은 연극 자체를 즉흥으로 이끌기 위하여 주제에 알맞은 극을 계획하되 너무 구체적인 계획까지 이어지지 않도록 하는 것이다.

표현하기 단계에서는 모둠별로 계획한 즉흥극을 실연한다. 한 모듬의 실연이 끝날 때마다 실연한 장면의 인물, 배경, 사건이 무엇인지 함께 이야기를 나눈다. 그런 다음 ‘이야기를 읽고 인물, 사건, 배경을 찾아 사건의 흐름을 파악할 수 있다.’라는 본 차시의 학습목표에 따라 모둠별로 실연한 즉흥극의 사건을 칠판에 정리하고 정리한 사건을 일어난 차례에 맞게 나열해본다.

토의 및 정리하기 단계에서는 각 모듬의 교육연극 활동에서 보여준 언어적, 비언어적, 비언어적 표현 중에서 잘된 점, 인상 깊었던 점 및 보충하고 싶은 점에 대하여 이야기를 나눈다. 또한 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다. 이 단계는 표현단계에서 더 나아가 동료 및 자기평가를 통해 메타인지능력을 기를 수 있도록 하여 자기 표현력이 좀 더 신장될 수 있는 가장 의미 있는 단계이다. 마지막으로 교육연극 활동을 되돌아보며 사건의 흐름을 파악하는 방법을 정리하여 본 차시의 학습 내용을 되짚어볼 수 있도록 한다.

2) 3-4차시

<표 IV-7> 4학년 2학기 1단원 3-4차시

단원	1. 이야기를 간추려요	차시	3-4/11 (80분)	
학습목표	이야기를 읽고 사건을 중심으로 내용을 간추리는 방법을 알아봅시다.			
교육연극 절차	교수·학습 활동		시간	유의점(*)및 학습자료(○)
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>연극놀이를 통한 마음열기</li> <li>- ‘조각가’ 놀이를 통하여 관찰력 및 창의력을 기르고 몸과 마음을 풀어준다.</li> <li>- 2명이 한 팀이 되어 한명은 조각가, 한명은 진흙이 되어 조각상을 만든다.</li> <li>- 교사가 정해주는 주제에 따라 조각상을 표현해본다.</li> </ul>		15	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 긴장감을 해소하기 위한 간단한 게임과 연극놀이를 허용적인 분위기를 조성한다.</li> </ul>
상황 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 목표 인식하기</li> <li>삽화를 보고 이야기 내용 예상해보기</li> <li>- 그림에서 어떤 인물들이 보이나요?</li> <li>- 이 장면은 언제 어디에서 일어난 일인 것 같나요?</li> <li>- 어떤 일이 일어난 것 같나요?</li> <li>• &lt;은혜 깊은 고목&gt; 읽기</li> <li>• &lt;은혜 깊은 고목&gt;의 등장인물 알아보기</li> <li>- &lt;은혜 깊은 고목&gt;에 나오는 인물은 누구 누구인가요?</li> <li>- 동네 젊은이들에게 행랑채까지 주며 고목 나무를 지킨 것으로 보아 할아버지께서는 어떤 인물일까요?</li> </ul>		15	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 교과서 삽화 자료</li> <li>* 내용을 충분히 감상하여 이야기를 전체적으로 이해할 수 있도록 한다.</li> </ul>

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• &lt;은혜 깊은 고목&gt; 내용 알아보기</li> <li>- 동네 사람들이 고목나무를 베려고 한 까닭은 무엇인가요?</li> <li>- 할아버지는 왜 고목나무를 베지 못하게 하였나요?</li> <li>- 할아버지는 고목나무 대신에 무엇을 땀감으로 쓰게 하였나요?</li> <li>- 이듬해 봄에 할아버지의 고민거리는 무엇이었나요?</li> <li>- 고민에 빠진 할아버지에게 나타난 띠꺼머리 총각은 무엇을 하였나요?</li> <li>- 띠꺼머리총각은 왜 할아버지의 일을 도왔나요?</li> </ul>	10	* 질문을 통해 이야기의 내용을 충분히 되돌아볼 수 있도록 한다.
표현활동 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 중요한 사건 파악하기</li> <li>- 모둠별로 &lt;은혜 깊은 고목&gt;에서 중요한 사건을 찾아 내용 이야기를 나눈다.</li> <li>- 이야기의 내용을 이루고 인물의 행동을 결정하는 중요한 사건을 선택하여 그 장면을 입체 사진으로 어떻게 표현할지 계획한다.</li> </ul>	10	
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 타블로 실연하기</li> <li>- 모둠별로 계획한 정지장면을 실연한다.</li> <li>- 한 모듬의 실연이 끝난 후, 어떤 장면을 표현한 것인지 알아맞힌다.</li> <li>- 표현한 정지장면의 인물, 사건, 배경에 대하여 이야기를 나눈다.</li> </ul>	20	* 진지하게 임할 수 있는 분위기를 조성한다.

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정지장면 되돌아보기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 여러 모듬이 같은 사건을 정지장면으로 표현하였다면, 표현한 장면의 같은 점과 다른 점을 비교해본다.</li> <li>- 정지장면으로 표현되지 않은 사건들 중 중요한 사건이 있는지 생각해본다.</li> </ul> </li> <li>• 중요한 사건 나열하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시간의 순서와 장소의 이동을 생각하며 중요한 사건을 연결하여 본다.</li> <li>- 중요한 사건들을 연결하여 이야기의 내용을 간추려 본다.</li> </ul> </li> </ul>		
토의 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기의 내용을 간추리는 방법 정리하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업 내용을 되돌아보며 ‘이야기의 내용을 간추리는 방법’을 모듬 토의를 통해 찾아 정리해본다.</li> </ul> </li> <li>• 교육연극 활동 평가하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 모듬의 교육연극 활동에서 보여준 언어적, 반언어적, 비언어적 표현 중에서 잘된 점, 인상 깊었던 점 및 보충하고 싶은 점에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>- 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.</li> </ul> </li> <li>• 학습내용 정리               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육연극 활동을 되돌아보며 이야기의 내용을 간추리는 방법을 정리한다.</li> </ul> </li> </ul>	10	* 수업 활동과 연결 지어 사건의 흐름을 파악하는 방법을 찾을 수 있도록 한다.

이 수업은 이야기를 읽고 타블로 기법을 적용하여 사건을 중심으로 내용 간추리는 방법 알도록 하는 수업이다. 먼저 준비하기 단계에서는 ‘조각가’ 놀이를 통하여 관찰력 및 창의력을 기르고 몸과 마음을 풀어준다. 타블로 기법을 도입하기에 앞서 이와 관련되어 비언어적 표현 요소를 적극 활용할 수 있는 연극 놀이를 적용하였다. ‘조각가 놀이’는 2명이 한 팀이 되어 한명은 조각가, 한명은 진흙이 되어 조각상을 만드는 것으로 교사가 정해주는 주제에 따라 조각상을 표현해본다. ‘조각가 놀이’는 마임 형태의 놀이로 교육 연극 초기 단계에는 대사나 적극적인 표현보다는 마임 형태의 놀이를 주로 선택하여 활동하는 것이 부담을 덜 주고 적극적인 표현으로 이끌 수 있다. 따라서 ‘조각가 놀이’와 같은 마임 놀이는 교육 연극을 도입하는 초기 단계에 적용하기 적절하다. ‘조각가 놀이’의 구체적인 방법을 살펴보면 다음과 같다.

<표 IV-8> 조각가 놀이

활동 순서	활동 방법
1	둘씩 짝을 지어 한 사람은 조각가가 되고 한 사람은 진흙이 된다.
2	교사가 느낌이나 동작을 떠올릴 만한 낱말을 말한다.
3	진흙은 조각가가 움직여 주는 대로 힘을 빼고 가만히 있고 조각가는 낱말에 어울리는 동작을 표현한다.
4	다 표현하면 모든 사람이 볼 수 있도록 조각가는 뒤로 물러난다.
5	조각상은 동작 그대로 움직이지 않고 서 있다.
6	역할을 바꿔 활동한다.

상황 파악하기 단계에서는 삽화를 보고 이야기의 내용을 예상하여 보고 <은혜 깊은 고목>을 읽고 이야기의 등장인물을 알아본다. 충분한 내용 이해가 바탕이 되었을 때 풍부한 표현이 가능하므로 시간을 넉넉히 주어 내용을 충분히 감상하여 이야기를 전체적으로 이해할 수 있도록 해야 한다. 또한 읽기 전, 읽기 중, 읽

기 후 질문을 통하여 이야기의 내용을 충분히 되돌아볼 수 있도록 한다.

표현활동 계획하기 단계에서는 모듈별로 <은혜 깊은 고목>에서 중요한 사건을 찾아 내용 이야기를 나눈다. 이야기의 내용을 이루고 인물의 행동을 결정하는 중요한 사건을 선택하여 그 장면을 입체 사진으로 어떻게 표현할지 이야기를 나누고 연습해본다. 이 단계에서는 ‘상황 파악하기’ 단계에서 이루어진 내용 이해를 바탕으로 중요한 사건 하나를 선택하여 정지 동작 장면으로 꾸며본다. 어떠한 사건을 선택하고, 어떻게 장면을 구성할지 의논하는 과정에서 모듈원들과의 의사소통 경험을 하게 되며 이 또한 자기표현력의 신장에 있어서 중요한 과정이라 할 수 있다. 또한 ‘이야기를 읽고 사건을 중심으로 내용을 간추리는 방법을 알 수 있다.’라는 이 차시의 학습목표의 달성에 있어서도 사건을 선택하여 장면을 구성하는 이 단계는 중요한 과정이라 할 수 있다.

표현하기 단계에서는 모듈별로 계획한 정지장면을 실연한다. 그리고 한 모듈의 실연이 끝난 후, 다른 모듈 학생들은 그 모듈이 어떤 장면을 표현한 것인지 알아맞힌다. 그리고 표현한 정지장면의 인물, 사건, 배경에 대하여 이야기를 나눈다. 여러 모듈이 같은 사건을 정지장면으로 표현하였다면, 표현한 장면의 같은 점과 다른 점을 비교해본다. 또한 정지장면으로 표현되지 않은 사건들 중 중요한 사건이 있는지 생각해본다. 이야기를 이루는 중요한 사건들을 모두 정리하였다면 시간의 순서와 장소의 이동을 생각하며 중요한 사건을 연결하여 이야기의 내용을 간추려 본다. 중요한 사건을 선택하는 과정, 중요한 사건을 선택하여 정지장면으로 꾸미는 과정, 시연된 정지장면을 되돌아보는 과정 등을 통하여 이야기를 이루는 중요한 사건들을 보다 더 깊게 탐구하게 될 것이다.

토의 및 정리하기 단계에서는 각 모듈의 교육연극 활동에서 보여준 언어적, 반언어적, 비언어적 표현 중에서 잘된 점, 인상 깊었던 점 및 보충하고 싶은 점에 대하여 이야기를 나눈다. 그리고 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다. 마지막으로 교육연극 활동을 되돌아보며 본 차시의 학습 내용인 사건의 흐름을 파악하는 방법을 정리한다.

3) 5-6차시

<표 IV-9> 4학년 2학기 1단원 5-6차시

단원	2. 이야기를 간추려요	차시	5-6/11 (80분)	
학습목표	드라마를 보고 일어난 사건에 따른 인물의 마음을 생각하여 봅시다.			
교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)	
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>연극놀이를 통한 마음열기</li> <li>- ‘탈’ 놀이를 통하여 감정에 따른 얼굴 표정을 지어봄으로써 얼굴 근육을 긴장, 이완시켜본다.</li> <li>- ‘웃는 얼굴을 한 탈’, ‘우는 얼굴을 한 탈’ 등 자유로운 상상을 통하여 자신이 쓰는 탈의 감정을 생각하며 표현해본다.</li> </ul>	10	* 긴장감을 해소하기 위한 간단한 게임과 연극놀이를 허용적인 분위기를 조성한다.	
상황 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 목표 인식하기</li> <li>드라마 시청하기</li> <li>- 인물, 배경, 사건에 주목하며 드라마 &lt;가방 들어주는 아이&gt;를 시청한다.</li> <li>드라마 보고 내용 파악하기</li> <li>- 이야기에 나오는 인물은 누구누구인가요?</li> <li>- 석우와 영택이는 왜 처음에 사이가 좋지 않았나요?</li> <li>- 석우와 영택이는 어떤 사건을 겪고 사이가 좋아지게 되었나요?</li> <li>인물의 성격 파악하기</li> <li>- 석우와 영택이는 어떤 인물인가요?</li> </ul>	30	○ <가방 들어주는 아이> 드라마 영상 자료 * 드라마를 시청하기 전 인물이 한 말, 표정이나 몸짓, 말투 등에서 인물의 마음을 느낄 수 있음을 이야기한다.	
표현활동 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>인물의 마음 생각해보기</li> <li>- 이야기의 중요한 사건을 생각하며 그 장면에서 등장인물들의 마음이 어땠</li> </ul>	10		

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 을지 생각해 봅시다.</li> <li>• 핫시팅 계획하기</li> <li>- 사건에 따라 석우와 영택이가 어떤 마음이었을지 물어보는 질문을 생각하여봅시다.</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>예시) 석우야, 너는 방과후에 친구들과 축구를 하고 싶은데, 영택이의 가방을 들어주어야 해서 축구를 못하게 되었을 때 어떤 마음이었니?</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 등장인물이 되어 자신이 생각한 질문에 직접 답을 하여 봅시다.</li> </ul>		
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모듈 핫시팅</li> <li>- 모듈별로 등장인물 역할을 정하고, 질문과 답변을 하며 핫시팅 활동을 진행한다.</li> <li>• 전체 핫시팅</li> <li>- 등장인물의 역을 맡은 학생은 의자에 앉아 자기소개를 한다.</li> <li>- 등장인물(석우, 영택)에게 궁금했던 점을 물어보고, 등장인물(석우, 영택)은 내용을 바탕으로 답한다.</li> </ul>	20	* 모듈 및 전체 핫시팅을 통해 발화할 수 있는 기회를 최대한 제공한다.
토의 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육연극 활동 평가하기</li> <li>- 인상 깊은 질문, 인물의 마음을 잘 알 수 있었던 답변, 주제에 적절하지 않은 답변, 질문에 대한 다른 답변 등에 대하여 이야기 나눈다.</li> <li>- 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.</li> <li>• 학습내용 정리</li> <li>- 교육연극 활동을 되돌아보며 사건에 따른 인물의 마음을 파악하는 방법을 정리한다.</li> </ul>	10	

이 수업은 드라마를 보고 핫시팅 기법을 적용하여 일어난 사건에 따른 인물의 마음 생각하는 수업이다. 준비하기에서는 연극놀이를 통해 긴장감을 해소하기 위한 간단한 게임과 연극놀이를 허용적인 분위기를 조성한다. 인물의 마음을 생각해보는 단원이므로 다양한 감정을 살펴볼 수 있는 연극놀이를 선택하였다. ‘탈’ 놀이를 통하여 감정에 따른 얼굴 표정을 지어봄으로써 얼굴 근육을 긴장, 이완시켜본다. ‘웃는 얼굴을 한 탈’, ‘우는 얼굴을 한 탈’ 등 자유로운 상상을 통하여 자신이 쓰는 탈의 감정을 생각하며 표현해본다. ‘탈’놀이의 구체적인 방법을 살펴보면 다음 <표 IV-10>와 같다.

얼굴 근육을 통한 표현력을 신장시키기 위해서는 ‘그냥 이런 저런 표정을 지어 보라’고 요구하는 것만으로는 부족하다. 그러한 방법은 추상적이어서 아이들이 표현하는 데 어려움을 겪는다. 구체적인 모습을 띤 탈을 머릿속에 그리며 표현 하는 활동을 통해 어느 정도 구체성을 확보할 수 있다(소꿉놀이, 2016).

<표 IV-10> 탈놀이

활동 순서	활동 방법
1	앞에 탈이 몇 개 있다고 상상한다. 웃는 탈을 썼다고 상상하면 얼굴 표정과 어울리는 몸동작으로 춤을 춰 본다.
2	동작을 멈춘 다음 탈을 벗어 제자리에 놓고 이번에는 우는 탈을 써 본다. 쓰고 있는 탈과 어울리는 몸동작을 해 본다.
3	활동하는 중간에 ‘얼음’ 하고 외친 다음 특이한 표현을 한 아이에게 다시 한 번 해 보게 한다.
4	두 사람씩 짝을 지어 가위바위보로 순서를 정한다. 표현하는 사람은 표현하기 전에 표현할 탈의 모양 등을 생각해 보고 그 다음에 탈을 겹겹이 써 본다.
5	표현을 지켜보는 사람은 표현하는 사람이 무슨 탈을 썼는지 표현을 보고 차례로 맞춰본다. 예를 들면 ‘자기 얼굴-웃는 탈-우는 탈-아버지 탈-어머니 탈-자기 얼굴’ 순서로 탈을 쓸 수도 있을 것이다.

상황 파악하기 단계에서는 ‘드라마를 보고 일어난 사건에 따른 인물의 마음을 생각할 수 있다,’ 라는 본 차시의 학습 목표를 인식하고 인물, 배경, 사건에 주목하며 드라마 <가방 들어주는 아이>의 영상 자료를 시청한다. 드라마를 시청하기 전 인물이 한 말, 표정이나 몸짓, 말투 등에서 인물의 마음을 느낄 수 있음을 이야기하여 인물의 말과 행동, 표정, 말투 등에 주목하며 드라마를 시청할 수 있도록 한다. 이 단계에서 드라마를 보고 난 후, 내용을 파악하고 인물의 성격을 생각해 볼 수 있도록 한다. 핫시팅이 잘 이루어지기 위해서는 인물, 사건, 배경을 중심으로 한 내용 파악이 중요하므로 상황 파악하기 단계에선 이야기의 내용을 충분히 이해할 수 있도록 한다.

표현활동 계획하기 단계에서는 이야기의 중요한 사건을 생각하며 그 장면에서 등장인물들의 마음이 어땠는지 생각해 보도록 한다. 핫시팅을 계획하기 전 중요한 것은 핫시팅에 필요한 질문의 예시를 교사가 보여주는 것이다. 무작정 핫시팅을 도입할 경우, 어떤 질문을 해야 하는지 혼란스러워할 수 있으며 질문의 방향이 학습 내용과 어긋나게 나아갈 수도 있다. 따라서 ‘드라마를 보고 일어난 사건에 따른 인물의 마음을 생각할 수 있다,’라는 학습 목표 달성에 알맞은 질문을 할 수 있도록 교사는 어떤 사건에서 인물의 마음이 어땠는지 물어보는 질문을 예시로 보여준다. 또한 자신이 한 질문에 직접 답을 해보도록 하여 질문의 깊이와 수준 및 방향을 되돌아보고 스스로 조정할 수 있도록 한다.

표현하기 단계에서는 ‘모둠 핫시팅’과 ‘전체 핫시팅’으로 나누어 진행한다. 전체 핫시팅 외에 모둠 핫시팅을 진행하는 이유는 발화할 수 있는 기회를 최대한 제공하기 위해서이다. 등장인물의 역할을 맡은 학생은 의자에 앉아 자기소개를 하고, 학생들은 등장인물을 맡은 학생에게 궁금했던 점을 물어보고, 등장인물을 맡은 학생은 이야기의 내용을 바탕으로 답한다.

토의 및 정리하기 단계에서는 친구들의 질문 중에서 인상 깊었던 질문, 인물의 마음을 잘 알 수 있었던 답변, 주제에 적절하지 않은 답변, 질문에 대한 다른 답변 등에 대하여 이야기를 나눈다. 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다. 이 단계는 표현단계에서 더 나아가 동료 및 자기평가를 통해 메타인지능력을 기를 수 있도록 하여 자기 표현력이 좀 더 신장될 수 있는 가장 의미 있는 단계라 할 수 있다. 마지막으로 교육연극 활동을 되돌아보며 본 차시의 학습 내용인 일어난 사건에 따른 인물의 마음을 생각하는 방법을 정리한다.

4) 8-9차시

<표 IV-11> 4학년 2학기 1단원 8-9차시

단원	1. 이야기를 간추려요	차시	8-9/11 (80분)
학습목표	이야기를 읽고 어려운 낱말의 뜻을 찾아 이야기의 내용을 파악하여 봅시다.		
교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연극놀이를 통한 마음열기</li> <li>- ‘인간도미노’ 놀이를 통하여 몸과 마음을 풀어주며, 관찰력 및 민첩성, 창의력을 키울 수 있다.</li> <li>- 한 사람의 모양을 따라하면서 도미노처럼 연이어서 동작을 흉내 낸다.</li> </ul>	10	* 긴장감을 해소하기 위한 간단한 게임과 연극놀이를 허용적인 분위기를 조성한다.
상황 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 목표 인식하기</li> <li>• &lt;신기한 사과나무&gt; 내용 파악하기</li> <li>- &lt;신기한 사과나무&gt;에 나오는 인물은 누구누구인가요?</li> <li>- 칠성골은 어떤 곳인가요?</li> <li>- 능금동자가 심은 것은 무엇인가요?</li> <li>- 쉼돌이, 칠복이, 까망쇠는 사과를 따서 왜 먹지 못하였나요?</li> <li>• 어려운 낱말 찾기</li> <li>- 이야기를 다시 한 번 읽으며 어려운 낱말을 찾아본다.</li> <li>- 문장 및 앞뒤 내용을 파악하며 어려운 낱말의 뜻을 짐작하여 본다.</li> <li>- 국어사전에서 낱말의 뜻을 찾아본다.</li> <li>• 어려운 낱말의 뜻 공유하기</li> <li>- 모듈별로 자신이 찾은 어려운 낱말의 뜻에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>- 학급 전체적으로 어려운 낱말의 뜻을 정리한다.</li> </ul>	30	* 국어사전을 찾기 전, 문맥을 통해 낱말의 뜻을 추론해볼 수 있도록 한다.

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
표현활동 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마임놀이 연습하기</li> <li>- 어려운 낱말의 뜻을 생각하며 표정, 몸짓만으로 표현하는 연습을 한다.</li> </ul>	10	
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마임놀이</li> <li>- 학생들에게 &lt;신기한 사과나무&gt; 이야기에 나온 ‘낱말’이 적힌 카드를 나눠준다.</li> <li>- 각자 자신의 낱말카드를 읽고 표정, 몸짓으로 어떻게 표현할지 생각한다.</li> <li>- 한명씩 나와 낱말의 뜻을 몸으로 표현한다.</li> <li>- 다른 학생들은 표정과 몸짓을 보며 낱말을 짐작해본다.</li> </ul>	20	* 진지하게 임할 수 있는 분위기를 조성한다.
토의 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육연극 활동 평가하기</li> <li>- 마임놀이에서 보여준 표정, 몸짓 등의 비언어적 표현 중에서 잘된 점, 인상 깊었던 점 및 다르게 표현하고 싶은 점 등에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>- 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.</li> <li>• 학습내용 정리</li> <li>- 교육연극 활동을 되돌아보며 어려운 낱말의 뜻을 찾아 이야기의 내용을 파악하는 방법을 정리해본다.</li> </ul>	10	

이 수업은 이야기를 읽고 마임놀이를 통해 어려운 낱말의 뜻 찾으며 내용을 파악하는 수업이다. 준비하기에서는 ‘인간도미노’ 놀이를 통하여 긴장감을 해소하여 연극놀이로 허용적인 분위기를 조성한다. 이 놀이는 몸과 마음을 풀어주며, 관찰력 및 민첩성, 창의력을 키울 수 있도록 하는 연극놀이로 한 사람의 동작을 따라하면서 도미노처럼 연이어서 동작을 흉내 낸다. ‘인간도미노’ 놀이의 구체적인 방법을 살펴보면 다음과 같다(소꿉놀이, 2016).

<표 IV-12> 인간도미노

활동 순서	활동 방법
1	학급 전체가 하나의 원으로 둘러선다. 반드시 원으로 둘러설 필요는 없으며, 교실에서는 선두와 돌아가는 순서를 정해서 활동하면 된다.
2	선두가 동작을 하나 만들어 표현한다. 소리가 들어가도 된다.
3	시계 반대 방향으로 돌아가면서 선두의 옆 사람부터 그 동작을 따라하는 데 쉬지 않고 도미노처럼 연속으로 움직인다.
4	한 바퀴를 돌아서 오면 선두의 다음 사람이 다시 새로운 몸 모양을 만들어 내고 다시 도미노처럼 움직인다.
5	이렇게 계속하여 전체가 한 번씩 동작을 만들어 갈 수 있다.

마임놀이를 적용하기에 앞서 ‘인간도미노’ 놀이를 통해 자연스럽게 몸동작 및 표정으로 표현해보는 연습을 하면서 몸과 마음을 풀어주도록 한다.

상황 파악하기 단계에서는 ‘이야기를 읽고 어려운 낱말의 뜻을 찾아 이야기의 내용을 파악할 수 있다.’라는 학습 목표를 인식하고 <신기한 사과나무> 이야기를 읽는다. 이야기를 읽으며 간단하게 인물, 사건, 배경에 주목하며 <신기한 사과나무>의 내용을 파악한다. 이야기를 다시 한 번 읽으며 어려운 낱말을 찾아본다. 문장 및 앞뒤 내용을 파악하며 어려운 낱말의 뜻을 짐작하여 본다. 그 후, 국어사전에서 낱

말의 뜻을 찾아본다. 모듈별로 자신이 찾은 어려운 낱말의 뜻에 대하여 이야기를 나누며 공유하는 시간을 갖은 뒤, 학급 전체적으로 어려운 낱말의 뜻을 함께 정리한다.

표현활동 계획하기 단계에서는 앞서 학습한 어려운 낱말의 뜻을 되짚어보며 표정, 몸짓만으로 낱말의 뜻을 표현하는 연습을 한다. 낱말의 뜻을 완전하게 이해하였을 때 표정과 동작으로 잘 표현할 수 있으므로 ‘마임놀이’를 통한 낱말 이해를 통해 학생들은 낱말의 뜻을 완전하게 이해하고 숙지하도록 할 수 있다.

표현하기 단계에서는 학생들에게 <신기한 사과나무> 이야기에 나온 ‘낱말’이 적힌 카드를 같은 개수씩 나눠준다. 각자 자신의 낱말카드를 읽고 표정, 몸짓으로 어떻게 표현할지 생각한다. 한명씩 나와 낱말의 뜻을 몸으로 표현한다. 다른 학생들은 표정과 몸짓을 보며 낱말을 짐작해본다. 마임으로 표현하기 어려운 낱말들도 있을 수 있으므로 1단계, 2단계로 나누어 1단계에서는 표정과 동작으로 표현하고 다른 학생들이 맞추기 어렵거나 표현하기 어려워할 경우 2단계에서 말로 뜻을 표현할 수 있도록 한다.

토의 및 정리하기 단계에서는 마임놀이에서 보여준 표정, 몸짓 등의 비언어적 표현 중에서 잘된 점, 인상 깊었던 점에 대하여 이야기를 나눈다. 뿐만 아니라 ‘마임놀이’에서 친구의 표현을 보고난 후, 친구와 다르게 표현하고 싶은 부분을 발표해봄으로써, 표현의 다양성을 경험할 수 있고 보다 다른 학생들의 표현을 보면서 보다 더 표현력이 향상될 수 있을 것이다. 또한 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.

5) 9-10차시

<표 IV-13> 4학년 2학기 1단원 9-10차시

단원	1. 이야기를 간추려요	차시	9-10/11 (80분)
학습목표	이야기를 읽고 중요한 사건에 따른 인물의 마음을 생각해 봅시다.		
교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>연극놀이를 통한 마음열기</li> <li>- ‘서로 다른 아’ 놀이를 통하여 말의 빠르기, 높낮이, 세기, 표정, 몸짓 등에 따라 나타내는 표현이 다름을 느낀다.</li> <li>- 여러 가지 상황, 느낌, 뜻, 생각을 서로 다른 ‘아’ 소리로 나타내어 본다.</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>예시)                      아!: 배를 움켜쥐며 아프다는 표현                      아-: 고개를 끄덕이며 알았다는 표현</p> </div>	15	* 긴장감을 해소하기 위한 간단한 게임과 연극놀이를 허용적인 분위기를 조성한다.
상황 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 목표 인식하기</li> <li>&lt;신기한 사과나무&gt; 내용 되돌아보기</li> <li>- 이야기의 중요한 사건을 생각하며, 이야기의 내용을 파악할 수 있는 질문을 학생 스스로 만들어본다.</li> <li>- 모둠별로 질문과 답을 하면서 이야기의 내용을 파악한다.</li> <li>&lt;신기한 사과나무&gt;의 중요한 사건 찾기</li> <li>- &lt;신기한 사과나무&gt;의 중요한 사건을 파악하여 정리한다.</li> </ul>	15	

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
표현활동 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인물의 마음 생각해보기</li> <li>- 이야기의 중요한 사건을 생각하며 그 장면에서 등장인물들의 마음이 어땠는지 생각해 봅시다.</li> <li>• 핫시팅 계획하기</li> <li>- 사건에 따라 아이들(칠복이, 까망쇠, 센돌이)와 능금동자가 어떤 마음이었는지 물어보는 질문을 생각하여 질문지를 작성한다.</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>예시)</p> <p>-능금동자님, 봄이 되고 씨앗 하나를 심고 마을을 떠났을 때 어떤 마음이었나요?</p> <p>-칠복, 까망쇠, 센돌아, 신기한 사과나무에서 사과를 몰래 따서 마을사람들에게 나누어주었을 때 마음이 어땠니?</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 등장인물이 되어 자신이 생각한 질문에 직접 답하여 본다.</li> </ul>	10	
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠 핫시팅</li> <li>- 모둠별로 등장인물 역할을 정하고, 질문과 답변을 하며 핫시팅 활동을 진행한다.</li> <li>• 전체 핫시팅</li> <li>- 등장인물의 역을 맡은 학생은 의자에 앉아 자기소개를 한다.</li> <li>- 등장인물에게 궁금했던 점을 물어보고, 등장인물은 내용을 바탕으로 질문에 답한다.</li> </ul>	30	* 모둠 및 전체 핫시팅을 통해 발화할 수 있는 기회를 최대한 제공한다.

<p>토의 및 정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육연극 활동 평가하기</li> <li>- 인상 깊은 질문, 인물의 마음을 잘 알 수 있었던 답변, 주제에 적절하지 않은 답변, 질문에 대한 다른 답변 등에 대하여 이야기 나누다.</li> <li>- 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나누다.</li> <li>• 학습내용 정리</li> <li>- 교육연극 활동을 되돌아보며 사건에 따른 인물의 마음을 파악하는 방법을 정리한다.</li> </ul>	<p>10</p>	
----------------	---	-----------	--

이 수업은 이야기를 읽고 핫시팅 기법을 적용하여 일어난 사건에 따른 인물의 마음을 생각해보는 수업이다. ‘뜨거운 의자’라고도 하는 핫시팅은 인물의 성격이나 생각, 마음을 알아보는 수업을 할 때 유용하게 활용할 수 있는 교육연극 기법이다. 인물의 마음을 알기 위해서는 직접 그 인물이 되어보는 것이 효과적이라 생각하여 핫시팅 기법을 적용하고자 하였다.

준비하기에서는 연극놀이를 통해 긴장감을 해소하고 교육연극 활동에 대한 마음을 열 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다. 이번 차시에서는 ‘서로 다른 아’ 놀이를 통하여 말의 빠르기, 높낮이, 세기, 표정, 몸짓 등에 따라 나타내는 표현이 다를 수 있음을 느낀다. 여러 가지 상황, 느낌, 뜻, 생각을 서로 다른 ‘아’ 소리로 나타내어 본다. 구체적인 놀이의 방법은 다음 <표 IV-14>와 같다.

<표 IV-14> 서로 다른 ‘아’

활동 순서	활동 방법
1	등글게 모여 서서 모두 ‘아’ 소리를 내본다.
2	교사는 사람의 느낌과 생각, 상황에 따라 ‘아’ 소리가 달라질 수 있음을 설명하고 시범을 보여준다.
3	한 사람씩 돌아가며 알맞은 동작과 함께 ‘아’ 소리를 낸다.
4	나머지 학생들은 앞사람의 동작과 소리를 따라 한 뒤, 어떤 표현인지 알아맞힌다.
5	인상적인 표현을 찾아보고 대사를 실감나게 나타내려면 어떻게 표현해야 하는지 이야기한다.

상황 파악하기 단계에서는 ‘이야기를 읽고 중요한 사건에 따른 인물의 마음을 생각해 볼 수 있다.’ 라는 학습 목표 인식하고 지난 시간에 읽었던 <신기한 사과나무>의 중요한 사건을 생각하며, 이야기의 내용을 파악할 수 있는 질문을 학생 스스로 만들어본다. 모둠 친구들과 서로 질문과 답을 하면서 이야기의 내용을 정리한다. 내용 정리가 끝나면 <신기한 사과나무>의 중요한 사건을 파악하며 사건을 정리해본다.

표현활동 계획하기 단계에서는 이야기의 중요한 사건을 생각하며 그 장면에서 등장인물들의 마음이 어땠는지 생각해보도록 한다. 이때 교사는 ‘능금동자님, 봄이 되고 씨앗 하나를 심고 마을을 떠났을 때 어떤 마음이었나요?’ 와 같이 학생들이 구체적인 사건에 따른 인물의 마음을 생각할 수 있도록 지도해야 한다. 사건에 따라 아이들(칠복이, 까망쇠, 셴돌이)와 능금동자가 어떤 마음이었는지 물어보는 질문을 생각하여 질문지를 작성한다. 질문을 만든 후에는 등장인물이 되어 자신이 생각한 질문에 직접 답하여 본다. 질문에 직접 답을 해봄으로써 질문의 내용이 적절한지 되돌아볼 수 있으며, 질문에 스스로 답을 하기 위해서 인물의 마음을 생각해보는 시간도 가질 수 있다.

표현하기 단계에서는 모둠별로 등장인물 역할을 정하고, 질문과 답변을 하며 핫시팅 활동을 진행한다. 또한 모둠별로 연습한 핫시팅 활동을 바탕으로 전체 핫

시 활동으로 이어질 수 있다. 전체 핫시팅을 하기 전에 모둠 핫시팅을 도입하는 이유는 곧바로 전체 핫시팅으로 진행하였을 때 질문하기를 어려워하거나 앞에 나와서 주인공이 되는 것을 꺼려하는 경우가 생길 수 있기 때문이다. 또한 질문 연습이 없이 진행할 경우 주제와 가깝지 않은 방향으로 흘러갈 위험이 있다. 따라서 전체 핫시팅을 하기 전 브레인스토밍을 통해 모둠별로 모둠 칠판에 질문을 만든다. 이를 통해 학생들은 질문만들기 연습을 할 수 있다. 질문을 만든 후 돌아가면서 한 명이 등장인물이 되고 나머지가 질문을 하는 과정을 반복한다. 이러한 모둠별 핫시팅 후 전체 핫시팅을 도입하면 보다 더 성공적으로 활동이 이루어질 수 있다.

토의 및 정리 단계에서는 핫시팅 활동에서 인상깊었던 질문, 인물의 마음을 잘 알 수 있었던 답변, 주제에 적절하지 않은 답변, 질문에 대한 다른 답변 등에 대하여 이야기 나눈다. 또한 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다. 마지막으로 교육연극 활동을 되돌아보며 사건에 따른 인물의 마음을 파악하는 방법을 정리한다.

## 2. 올바른 대화 예절 적용 단원의 실제

### 가. 교육과정의 성취 기준

<표 IV-15> 4학년 2학기 3단원 성취기준

영역 성취 기준	내용 성취 기준
[듣기·말하기] 일상생활이나 공식적인 듣기·말하기 상황에서 정확하게 듣고, 말하고자 하는 내용을 분명하게 표현하며, 서로를 이해하고 협력하는 태도로 소통한다.	(4) 말차레를 지키면서 바른 태도로 대화를 나눈다.
[문법] 국어의 구조에 대한 기초적 이해를 바탕으로 어휘를 넓혀 나가며, 자연스	(6) 높임법을 알고 언어 예절에 맞게 사용한다.

<p>러운 문장을 생산하고 국어 현상을 즐겨 관찰하는 태도를 지닌다.</p>	
--	--

본 단원은 대화를 나눌 때에 지켜야 할 대화 예절을 알아보고 실제 대화 상황에서 대화 예절을 올바르게 실천하는 것을 목적으로 한다. 말차례 지키기를 비롯하여 대화할 때에 지켜야 할 예절에 대하여 알면 친교 능력을 향상시킬 수 있다. 대화를 할 때에는 상대의 말을 끝까지 주의 깊게 듣고 말차례를 지켜 대화에 참여하도록 한다. 또, 대화의 상대, 목적, 장소에 따른 기본 예의를 지키도록 지도한다. 이를 통하여 상대의 말을 끝까지 경청하기, 상대가 말하는 중간에 끼어들지 않기 등 말 차례를 지키면서 대화하는 바른 태도를 기를 수 있다.

본 단원의 근거가 되는 듣기·말하기 영역의 교육과정 성취 기준은 일상생활이나 공식적인 듣기·말하기 상황에서 정확하게 듣고, 말하고자 하는 내용을 분명하게 표현하며, 서로를 이해하고 협력하는 태도로 소통하는 것이다. 이에 따라 이 단원에서는 대화를 할 때 상대방의 말을 끝까지 주의 깊게 듣고 말차례를 지켜 대화에 참여할 수 있도록 함을 목적으로 한다.

또한, 본 단원의 근거가 되는 문법 영역의 교육과정 성취 기준은 국어의 구조에 대한 기초적 이해를 바탕으로 어휘를 넓혀 나가며, 자연스러운 문장을 생산하고 국어 현상을 즐겨 관찰하는 태도를 기르는 것이다. 이에 따라 높임법을 알고 언어 예절에 맞게 사용한다는 내용 성취기준을 성취목표로 하고 있다.

본 연구에서는 자기표현력을 타인을 배려하고 존중하면서 자신의 생각, 느낌, 감정을 언어적, 비언어적인 표현을 적절하게 활용하여 전달하는 능력이라 정의하였다. 즉, 자기표현력이란 자신의 생각, 느낌, 감정만을 일방적으로 표현하는 것이 아니라, 타인을 배려하고 존중하면서 자신을 표현할 수 있는 것임에 주목해야 한다. 자기표현이라 하면 단지 말을 잘하는 능력이라 생각하기 쉽다. 그러나 진정한 자기표현력은 여기에서 한 단계 더 나아가야 한다. 공식적인 상황뿐만 아니라 일상생활에서 타인을 배려하고 존중하는 상호작용의 과정 속에서 자신의 생각이나 느낌을 언어적, 반언어적, 비언어적으로 적절하게 표현할 수 있을 때 진정으로 자기표현력이 높다고 할 수 있다.

따라서 자기표현력을 향상시키기 위해서는 자신의 생각, 느낌, 감정만을 줄곧 이야기하는 것이 아니라 상대방의 말을 끝까지 주의 깊게 경청하고 말차례를 지키며 대화에 참여할 수 있도록 해야 한다. 또한 대화의 상대에 따라, 대화의 목적에 따라, 그리고 장소에 따라 적절한 기본 예의를 지키면서 자신을 표현할 수 있도록 해야 한다. 이를 위해서 이 단원에서는 일상생활 속 우리 주변에서 일어나는 여러 가지 문제에 대하여 대화 예절을 지키면서 바른 태도로 대화하는 습관을 길러줄 수 있도록 즉흥극 및 타블로 등의 교육연극을 활용하여 수업을 구성하였다.

#### 나. 단원의 구성 계획

<표 IV-16> 4학년 2학기 3단원 구성 계획

차시	주요 학습 내용 및 활동	교육연극기법 및 교육연극놀이
1-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>대화를 주고받을 때 지켜야 할 예절 알기</li> </ul>	변형 타블로
3-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>웃어른과 대화할 때 지켜야 할 예절 알기</li> </ul>	변형 타블로
5-6	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구들과 함께 예절을 지키며 대화하기</li> </ul>	-
7-8	<ul style="list-style-type: none"> <li>대화 예절을 지키며 여러 상황에 알맞게 대화하기</li> </ul>	즉흥극

다. 교수·학습 과정안

1) 1-2차시

<표 IV-17> 4학년 2학기 3단원 1-2차시

단원	3. 대화를 나누어요	차시	1-2/8 (80분)
학습목표	대화를 주고받을 때 지켜야 할 예절을 알 수 있다.		
교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>연극놀이를 통한 마음열기</li> <li>- ‘선물 전달하기’ 놀이를 통하여 상상력 및 창의력을 기르고 몸과 마음을 풀어준다.</li> <li>- 친구에게 주고 싶은 선물을 정하여 마임(무언극)으로 꾸며본다.</li> </ul>	15	* 긴장감을 해소하기 위한 간단한 게임과 연극놀이를 허용적인 분위기를 조성한다.
교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
상황 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 목표 인식하기</li> <li>가족이나 친구들, 다른 사람들과 대화를 나눌 때 기분이 좋지 않았던 경험 떠올려보기</li> <li>- 가족이나 친구들, 그 외 다른 사람들과 대화를 나눌 때 기분이 좋지 않았던 경험을 떠올리고 모둠별로 이야기를 나눈다.</li> <li>- 왜 기분이 좋지 않았었는지에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>대화 예절을 지키지 않은 상황 제시하기</li> <li>- 대화 예절을 지키지 않은 대화 상황이 적힌 그림카드를 모둠별로 나누어준다.</li> <li>- 제시된 그림카드가 어떤 대화 예절을 지키지 않은 모습인지 이야기를 나눈다.</li> </ul>	10	* 일상생활에서 대화를 나눌 때 기분이 좋지 않았던 경험을 떠올려보며 대화를 할 때는 알맞은 예절이 필요함을 자연스럽게 인식할 수 있도록 한다. ○ 그림카드
표현활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>역할극 계획하기</li> </ul>	15	

<p>계획하기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모듈별로 카드에 적힌 상황을 역할극으로 꾸며본다.</li> <li>- 대화 예절을 지키지 않은 대화 상황을 대화 예절을 바르게 지킨 역할극으로 꾸며본다.</li> </ul>		
<p>표현하기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대화 예절을 지키지 않은 상황을 역할극으로 발표하기</li> <li>- 그림카드에 제시된 대화 상황을 간단한 역할극으로 표현한다.</li> <li>- 모듈대표의 ‘멈춰’라는 신호에 맞춰 역할극을 일시 정지시킨다.</li> <li>- 모듈대표는 잘못된 대화 예절에 대해 설명한 후 ‘다시 시작’이라는 신호를 내린다.</li> <li>• 올바른 대화 예절 상황으로 바꾸어 역할극하기</li> <li>- 대화 예절을 지키지 않은 상황을 모듈대표의 설명대로 바른 대화 예절 상황으로 바꾸어 역할극으로 보여준다.</li> </ul>	<p>20</p>	<p>* 진지하게 임할 수 있는 분위기를 조성한다.</p>
<p>토의 및 정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대화를 주고받을 때 지켜야 할 예절 토의하기</li> <li>- 대화를 주고받을 때 지켜야 할 예절에는 어떤 것들이 있는지 모듈별로 토의하여 정리한다.</li> <li>• 교육연극 활동 평가하기</li> <li>- 모듈의 역할극 발표를 보고 떠오른 자신의 경험이나 생각을 발표한다.</li> <li>- 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 부족했던 점, 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.</li> <li>• 학습내용 정리</li> <li>- 예절을 지키지 않고 대화를 할 때와 예절을 지켜서 대화를 할 때의 자신의 생각이나 느낌을 비교하여 이야기한다.</li> <li>- 교육연극 활동을 되돌아보며 대화를 주고받을 때에 지켜야 할 예절을 정리한다.</li> </ul>	<p>10</p>	

이 수업은 변형 타블로 기법을 적용하여 대화를 주고받을 때에 지켜야 할 예절을 알아보는 수업이다. 타블로 기법은 ‘정지동작’, ‘조각상 만들기’, ‘스틸이미지’ 등의 이름으로 불리며 개인 또는 모두가 주제를 듣고 떠오르는 장면을 자신의 몸을 이용하여 만드는 기법을 말한다. 인물뿐만 아니라 의자, 풀, 꽃 등과 같은 무생물을 표현할 수도 있으며 다양한 감정도 표현할 수 있어 적용 범위가 넓다. 또한 본 차시에서 적용하는 타블로 기법은 기존의 타블로 기법과 역할극을 결합한 변형 타블로 기법으로 역할극을 하다가 도중에 정지 장면으로 표현하고 다시 역할극을 시작한다.

준비하기에서는 ‘선물 전달하기’ 놀이를 통하여 상상력 및 창의력을 기르고 몸과 마음을 풀어준다. 타블로 기법을 적용하는 수업이므로 이와 관련하여 준비하기에서는 비언어 활용 활동이 주가 되는 마임 연극 놀이를 도입하였다. ‘선물 전달하기’ 놀이의 구체적인 방법을 소개하면 다음과 같다.

<표 IV-18> 선물 전달하기

활동 순서	활동 방법
1	의자를 학생 수의 반만 준비하여 반은 앉고 반은 서 있는 상태로 시작한다.
2	친구에게 주고 싶은 선물(혹은 내가 받고 싶은 선물)을 한 가지 정한다.
3	선물의 크기, 무게, 선물을 받을 때나 줄 때의 상황, 선물을 사용하는 상황을 마임으로 어떻게 표현할지 생각한다.
4	교사의 신호에 맞추어 2명씩 짝을 짓고 선물을 주고받는다.
5	의자에 앉아 있는 사람은 친구가 표현하려는 선물이 무엇인지 맞힌다. 선물을 맞히면 선물을 전달받고 친구에게 감사 인사를 한다.
6	역할을 교환하여 선물을 준 친구는 선물을 받은 친구 자리에 앉고 서 있는 친구는 또 다른 친구에게 선물을 전달한다.

상황 파악하기 단계에서는 ‘대화를 주고받을 때에 지켜야 할 예절을 알 수 있다.’라는 본 차시의 학습목표를 인식한 후, 가족이나 친구들, 그 외 다른 사람들과 대화를 나눌 때 기분이 좋지 않았던 경험을 떠올리고 모둠별로 이야기를 나눈다. 또한 그때 왜 기분이 좋지 않았었는지에 대하여 이야기를 나눈다. 왜 기분이 좋지 않았었는지에 대하여 이야기를 나누어본다면 다른 사람들과 기분 좋게 대화를 나누려면 대화 예절을 지켜야한다는 것을 자연스럽게 인식할 수 있을 것이다. 대화 예절을 지키지 않은 대화 상황이 적힌 그림카드를 모둠별로 나누어준다. 모둠별로 제시된 그림카드가 어떤 대화 예절을 지키지 않은 모습인지 생각해보고 서로 이야기를 나눈다.

이어서 표현활동 계획하기 단계에서는 모둠별로 그림카드에 제시된 대화 예절을 지키지 않는 상황을 역할극으로 꾸며본다. 또한 대화 예절을 지키지 않은 대화 상황을 대화 예절을 바르게 지킨 역할극으로 바꾸어 꾸며본다. 대본을 만들어 연습하는 것은 아니지만, 상황에 대한 올바른 이해를 바탕으로 적절하게 대사 및 표정, 동작을 계획할 수 있도록 시간을 충분히 주는 것이 필요하다.

표현하기 단계에서는 먼저 대화 예절을 지키지 않는 상황을 역할극으로 발표하도록 한다. 대화 예절을 지키지 않는 상황을 역할극으로 표현하다가 모둠대표의 ‘멈춰’라는 신호에 맞춰 역할극을 일시 정지시킨다. 모둠대표는 잘못된 대화 예절에 대해 설명한 후, 이를 바른 예절 상황으로 바꾸어 설명한다. 그런 다음 ‘다시 시작’이라고 외친다. 이어서 모둠대표의 설명대로 바른 대화 예절 상황으로 바꾸어 역할극으로 보여준다. 대화예절을 지키지 않은 상황과 바르게 대화예절을 지킨 상황을 연이어 역할극으로 보여주었을 때, 학생들은 대화예절을 지켜야하는 이유 및 예절을 지키며 대화하는 모습에 대하여 보다 더 실감나게 인식할 수 있다.

토의 및 정리하기 단계에서는 교육연극 모듬의 역할극 발표를 보고 떠오른 자신의 경험이나 생각을 발표한다. 그리고 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 부족했던 점, 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다. 또한 예절을 지키지 않고 대화를 할 때와 예절을 지켜서 대화를 할 때의 자신의 생각이나 느낌을 비교하여 이야기한다. 마지막으로 교육연극 활동을 되돌아보며 대화를 주고받을 때에 지켜야 할 예절을 정리하며 수업을 마무리한다.

2) 3-4차시

<표 IV-19> 4학년 2학기 3단원 3-4차시

단원	3. 대화를 나누어요	차시	3-4/8 (80분)
학습목표	웃어른과 대화할 때에 지켜야 할 예절을 알 수 있다.		
교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연극놀이를 통한 마음열기</li> <li>- ‘그대로 멈춰라’ 놀이를 통하여 상상력과 창의력을 기르고 몸과 마음을 열 수 있도록 한다.</li> <li>- 자유롭게 움직일 수 있는 넓은 공간에서 친구와 함께 주어진 역할을 정지동작으로 표현해본다.</li> </ul>	15	* 긴장감을 해소하기 위한 간단한 게임과 연극놀이를 허용적인 분위기를 조성한다.
상황 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 목표 인식하기</li> <li>• 가족이나 친구들, 다른 사람들과 대화를 나눌 때 기분이 좋지 않았던 경험 떠올려보기</li> <li>- 가족이나 친구들, 그 외 다른 사람들과 대화를 나눌 때 기분이 좋지 않았던 경험을 떠올리고 모둠별로 이야기를 나눈다.</li> <li>- 왜 기분이 좋지 않았었는지에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>• 대화 예절을 지키지 않은 상황 제시하기</li> <li>- 대화 예절을 지키지 않은 대화 상황이 적힌 그림카드를 모둠별로 나누어준다.</li> <li>- 제시된 그림카드가 어떤 대화 예절을 지키지 않은 모습인지 이야기를 나눈다.</li> </ul>	10	* 일상생활에서 대화를 나눌 때 기분이 좋지 않았던 경험을 떠올려보며 대화를 할 때는 알맞은 예절이 필요함을 자연스럽게 인식할 수 있도록 한다. ○ 그림카드

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
표현활동 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 역할극 계획하기</li> <li>- 모듈별로 카드에 적힌 ‘웃어른과 대화할 때 대화예절을 지키지 않는 상황’을 역할극으로 꾸며본다.</li> <li>- 대화 예절을 바르게 지킨 상황으로 바꾸어 역할극으로 꾸며본다.</li> </ul>	15	
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 역할극 발표하기</li> <li>- 그림카드에 제시된 대화 상황을 간단한 역할극으로 표현한다.</li> <li>- 모듈대표의 ‘멈춰’라는 신호에 맞춰 역할극을 일시 정지시킨다.</li> <li>- 모듈대표는 잘못된 대화 예절에 대해 설명한 후 ‘다시 시작’이라는 신호를 내린다.</li> <li>• 올바른 대화 예절 상황으로 바꾸어 역할극하기</li> <li>- 대화 예절을 지키지 않은 상황을 모듈대표의 설명대로 웃어른과 대화할 때의 바른 대화 예절 상황으로 바꾸어 역할극으로 보여준다.</li> </ul>	20	* 진지하게 임할 수 있는 분위기를 조성한다.
토의 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웃어른과 대화를 주고받을 때 지켜야 할 예절 토의하기</li> <li>- 수업 내용을 되돌아보며 ‘웃어른과 대화를 주고받을 때 지켜야 할 예절’을 모듈토의를 통해 찾아 정리해본다.</li> <li>• 교육연극 활동 평가하기</li> <li>- 모듈의 역할극 발표를 보고 떠오른 자신의 경험이나 생각을 발표한다.</li> <li>- 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 부족했던 점, 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.</li> </ul>	10	* 수업 활동과 연결 지어 웃어른과 대화를 주고받을 때 지켜야 할 예절을 찾을 수 있도록 한다.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습내용 정리</li> <li>- 웃어른과의 대화에서 예절을 지키지 않고 대화를 할 때와 예절을 지켜서 대화를 할 때의 자신의 생각이나 느낌을 비교하여 이야기한다.</li> <li>- 교육연극 활동을 되돌아보며 웃어른과 대화를 주고받을 때에 지켜야 할 예절을 정리한다.</li> </ul>		
--	--	--	--

이 수업은 변형 타블로 기법을 적용하여 웃어른과 대화할 때에 지켜야 할 예절을 알아보는 수업이다. 이 수업의 구성은 전 차시 수업의 진행방법과 동일하다. 준비하기에서 도입되는 연극놀이의 구체적인 방법을 소개하면 다음과 같다. (교육부, 대구광역시교육청, 2017)

<표 IV-20> 그대로 멈춰라

활동 순서	활동 방법
1	두 명씩 짝을 지어 등글게 선다. 겹 원을 만들어도 좋다.
2	가위, 바위, 보를 하여 이긴 사람은 교사가 제시한 역할 중 앞에 나온 역할을, 진 사람은 뒤에 나온 역할을 맡는다.
3	‘즐겁게 춤을 추다가’ 노래를 부르며 시계 방위향으로 가볍게 뚸다. 춤을 추며 움직여도 좋다.
4	‘즐겁게 춤을 추다가 그대로 멈춰라’가 끝나자마자 교사는 짝이 되어 나타낼 수 있는 역할을 큰 소리로 제시한다. 역할 예시) 경찰과 도둑, 가게 점원과 손님, 아이돌가수와 팬, 아빠와 아들, 스트라이커와 골키퍼, 투수와 타자, 이세도르가 알파고, 개와 고양이, 왕과 신하, 신부와 부케 받는 사람 등
5	학생들은 짝과 함께 바로 정지 동작을 만든다,
6	정지 동작 상태에서 다른 사람들이 어떻게 나타냈는지 살펴본다.
7	두세 번 같은 방법으로 활동한다.

놀이를 할 때 교사는 낱말 카드를 보여주며 역할을 제시해도 된다. 교사가 역할을 말하자마자 학생들은 의논하지 않고 곧바로 동작을 나타내도록 한다. 실감나는 표정으로 동작을 크게 나타내도록 지도하며 앞에 했던 역할을 반복할 경우 학생들이 같은 동작이라도 손발의 위치를 바꾸거나 앉거나 눕거나 하며 높낮이와 넓이를 바꾸도록 한다. 학생들이 표현하기에 어렵지 않은 역할을 제시하여 본 수업의 정지 동작 꾸미기에 앞서서 몸과 마음을 충분히 풀 수 있도록 한다.

### 3) 7-8차시

<표 IV-21> 4학년 2학기 3단원 7-8차시

단원	3. 대화를 나누어요	차시	7-8/8 (80분)
학습목표	대화 예절을 지키며 여러 상황에 알맞게 대화할 수 있다.		
교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>연극놀이를 통한 마음열기</li> <li>- ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 놀이를 통해 상상력과 창의력 및 순발력을 기를 수 있도록 한다.</li> <li>- 즉흥적으로 다양한 사물이나 지시어를 행동으로 표현해본다.</li> </ul>	15	* 긴장감을 해소하기 위한 간단한 게임과 연극놀이를 허용적인 분위기를 조성한다.
상황 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 목표 인식하기</li> <li>일상생활 속 친구들과의 대화 상황 떠올리기</li> <li>- 『국어』 교과서 86쪽의 그림1을 보고 어떤 상황인지 생각해본다.</li> <li>- 그 밖에 친구들과 대화를 주고받는 경우에는 어떠한 것들이 있는지 떠올려본다.</li> <li>일상생활 속 웃어른과의 대화 상황 떠올리기</li> </ul>	10	* 다양한 대화 상황을 떠올릴 수 있도록 유도한다.

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 『국어』 교과서 87쪽의 그림2를 보고 어떤 상황인지 생각해본다.</li> <li>- 그 밖에 웃어른과 대화를 주고받는 경우에는 어떠한 것들이 있는지 떠올려본다.</li> </ul>		
표현활동 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대화 상황 정하기</li> <li>- ‘상황 파악하기’ 단계에서 이야기 나누었던 상황들 중에서 모둠 친구들과의 토의를 통해 즉흥극으로 표현할 대화 상황을 정한다.</li> <li>- 친구들이나 웃어른과 대화할 때 지켜야 할 예절에 대하여 이야기를 나눈다</li> <li>• 즉흥극 연습하기</li> <li>- 대화 상황에 적절한 내용으로 구성하며 대화 예절을 지키는 것에 초점을 두며 즉흥극을 계획한다.</li> <li>- 일상생활에서 대화예절을 지키며 대화하는 모습을 연습해본다.</li> </ul>	15	* 예절을 지키며 즉흥극을 계획할 수 있도록 지도한다.
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 즉흥극 실연하기</li> <li>- 앞에서 정한 상황과 연습 내용을 바탕으로 하여 모둠별로 즉흥극을 발표한다.</li> </ul>	25	
토의 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일상생활 속 대화 상황에서 지켜야 할 예절 토의하기</li> <li>- 수업 내용을 되돌아보며 ‘일상생활 속에서 지켜야 할 대화 예절’을 모둠 토의를 통해 찾아 정리해본다.</li> <li>• 교육연극 활동 평가하기</li> <li>- 모둠의 즉흥극 발표를 보고 떠오른 자신의 경험이나 생각을 발표한다.</li> <li>- 대화 예절을 지키며 대화를 잘한 친구를</li> </ul>	15	* 교육연극 활동을 되돌아보는 시간을 충분히 주어 올바른 대화예절을 지키려는 마음가짐을 지닐 수 있도록 한다.

	<p>칭찬하고 그 까닭을 발표한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 부족했던 점, 새롭게 변화시키고 싶은 부분 등에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습내용 정리</li> <li>- 교육연극 활동을 되돌아보며 일상생활 속에서 대화를 주고받을 때에 지켜야 할 예절을 정리한다.</li> </ul>		
--	---	--	--

이 수업은 변형 즉흥극을 적용하여 대화 예절을 지키며 여러 상황에 알맞게 대화를 해보는 수업이다. 일상생활에서 친구들이나 웃어른과 대화를 주고받는 경우를 떠올리고 대화 상황을 정하여 즉흥극으로 꾸며보는 수업이다. 실제 대화 상황에서 처럼 대화를 해보는 경험을 할 수 있도록 즉흥극 기법을 적용해보았다. 즉흥극을 도입하였을 때의 장점-

준비하기에서는 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 놀이를 통하여 몸과 마음을 열 수 있도록 한다. ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 놀이는 즉흥적으로 다양한 사물이나 지시어를 행동으로 표현해보는 연극놀이로 구체적인 방법을 소개하면 다음과 같다(교육부, 대구광역시교육청, 2017).

<표 IV-22> 무궁화 꽃이 피었습니다

활동 순서	활동 방법
1	‘무궁화 꽃이 피었습니다’의 변형된 놀이이다.
2	술래는 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 대신 다양한 명령어를 큰 소리로 말한 후 뒤돌아본다.
3	술래가 지시하는 명령어에 맞게 다른 친구들은 정지동작을 취한다.
4	명령어대로 정지동작을 만들지 못한 사람은 술래 옆에 서서 손가락 고리를 연결한다.
5	술래 가까이 다가간 친구가 술래와 가장 가까운 친구의 손가락 고리를 끊어내면 모두가 도망을 가고 술래는 도망가는 친구 중에 한 명을 터치한다.
6	터치를 당한 친구가 다음 술래가 된다.

이 놀이를 하기 전에 함께 다양한 명령어를 만들어보고 정지동작을 연습하면 학생들이 더욱 더 자신 있게 표현할 수 있다. 술래는 명령어를 말하면서 자신의 명령어를 행동으로 표현하도록 한다. 명령어를 듣고 바로 정지동작을 만들기 어려울 수 있으므로 명령어 뒤에 ‘할머니가 국수를 먹습니다. 정지동작!’이나 ‘하마가 물을 마십니다. 멈춰!’와 같은 구호를 넣어 정지동작을 만들 시간을 준다.

상황 파악하기 단계에서는 ‘대화 예절을 지키며 여러 상황에 알맞게 대화할 수 있다.’라는 본 차시의 학습목표를 인식하고 교과서 86쪽의 그림1을 보고 어떤 대화 상황인지 생각해본다. 그리고 그 밖에 친구들과 대화를 주고받는 경우에는 어떠한 것들이 있는지 떠올려본다. 또한 이어서 교과서 87쪽의 그림2를 보고 어떤 상황인지 생각해본 후 그 밖에 웃어른과 대화를 주고받는 경우에는 어떠한 것들이 있는지 떠올려본다. 이때 교사는 다양한 대화 상황을 떠올릴 수 있도록 유도하며, 자신이 겪은 일 가운데에서 친구나 다른 사람, 웃어른과 대화하였던 경험을 떠올려 대화의 내용을 생성할 수 있도록 돕는다.

표현활동 계획하기 단계에서는 ‘상황 파악하기’ 단계에서 이야기 나누었던 상황들 중에서 모둠 친구들과의 토의를 통해 즉흥극으로 표현할 대화 상황을 정한다. 그리고 즉흥극에서 표현해야 할 대화 예절에 대하여 이야기를 나눈다. 표현활동을 계획할 때에는 대화 상황에 적절한 내용으로 구성하며 대화 예절을 지키는 것에 초점을 두며 즉흥극을 연습한다.

표현하기 단계에서는 앞에서 정한 상황과 연습 내용을 바탕으로 하여 모둠별로 즉흥극을 발표한다.

토의 및 정리하기 단계에서는 모듬의 즉흥극 발표를 보고 대화 예절을 지키며 대화를 잘한 친구를 칭찬하고 그 까닭을 발표한다. 또한 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 부족했던 점, 새롭게 변화시키고 싶은 부분 등에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다. 이러한 반성적 사고를 통해 일상생활에서 어떤 대화 예절을 지켜야 하는지, 대화를 할 때에는 어떻게 해야 하는지를 되돌아보고 실제 생활 속에서 대화예절을 지키는 데에 도움이 되도록 한다.

### 3. 글의 중심생각 파악하기 적용 단원의 실제

#### 가. 교육과정의 성취기준

<표 IV-23> 4학년 2학기 4단원 성취기준

영역 성취 기준	내용 성취 기준
[읽기] 읽기의 기초적 전략을 활용하여 글을 읽고, 읽은 글에 대한 생각과 느낌을 타인과 공유하려는 태도를 지닌다.	(4) 글을 읽고 중심 생각을 파악한다.
[문법] 국어의 구조에 대한 기초적 이해를 바탕으로 어휘를 넓혀 나가며, 자연스러운 문장을 생산하고 국어 현상을 즐겨 관찰하는 태도를 지닌다.	(4) 낱말들을 분류해 보고 국어사전에서 낱말을 찾아본다.

본 단원의 근거가 되는 읽기 영역의 교육과정 성취 기준은 읽기의 기초적 전략을 활용하여 글을 읽고, 읽은 글에 대한 생각과 느낌을 타인과 공유하려는 태도를 지니는 것이다. 한 편의 글은 중심 내용과 세부 내용이 위계적으로 연관되는 의미의 구조를 가지고 있으며, 이러한 의미 구조에 대한 체계적 이해는 학습의 기초 능력이자 논리적 사고의 바탕이 된다. 이 단원은 이러한 글의 의미 구조에 대한 이해력을 기를 수 있음을 목표로 한다. 이에 따라 의견을 제시한 글에서는 중요한 내용을 정리하여 중심 생각을 파악하고, 이야기 글에서는 인물의 말과 행동, 사건을 종합적으로 고려하여 주제를 파악하는 활동으로 구성되어 있다. 즉, <4. 글 속의 생각을 찾아> 단원은 글쓴이가 글에서 드러내고자 하는 중심 생각을 바르게 파악할 수 있는 능력을 기르기 위한 단원으로 표현활동보다는 이해활동에 중심을 두고 있다. 이해활동에 중심을 둔다는 측면에서 자기표현력을 기르는 것을 목표로 하는 본 연구의

방향과 어울리지 않을 수 있다. 그러나 ‘글을 읽고 글의 중심생각을 파악하고 이를 바탕으로 읽은 글에 대한 생각과 느낌을 타인과 공유하려는 태도를 지니는 것’을 목표로 한다는 점에서 교육연극을 활용하여 보다 적극적으로 자신의 생각과 느낌을 표현할 수 있는 능력을 기르기 위한 활동들을 적용할 수 있다.

또한 ‘국어의 구조에 대한 기초적 이해를 바탕으로 어휘를 넓혀 나가며, 자연스러운 문장을 생산하고 국어 현상을 즐겨 관찰하는 태도를 지닌다.’ 라는 문법 영역의 성취기준은 자기표현력을 탄탄하게 뒷받침해줄 어휘력을 높일 수 있다는 점에서 자기표현력의 내용적 요소 중 언어적요소와 관련이 깊다.

## 나. 단원의 구성 계획

<표 IV-24> 4학년 2학기 4단원 구성 계획

차시	주요 학습 내용 및 활동	교육연극기법 및 교육연극놀이
1-2	• 의견을 제시한 글을 읽고 중심생각을 파악하는 방법 알기	마임놀이
3-4	• 이야기 글을 읽고 내용 파악하여 줄거리 간추리기	해설이 있는 마임
5-6	• 이야기 글을 읽고 주제를 파악하는 방법 알기	빈의자기법
7-8	• 국어사전을 활용하여 소리가 같지만 뜻이 다른 낱말에 대하여 알기	-
9	• 국어사전을 활용하여 한 낱말이 여러 가지 뜻으로 사용되는 경우 알기	-
10	• 이야기 글을 읽은 뒤에 낱말의 여러 가지 뜻 파악하기	-
11-12	• 이야기 글을 읽고 주제 파악하기	빈의자기법

다. 교수·학습 과정안

1) 1-2차시

<표 IV-25> 4학년 2학기 4단원 1-2차시

단원	4. 글 속의 생각을 찾아	차시	1-2/12 (80분)
학습목표	의견을 제시한 글을 읽고 중심 생각을 파악하는 방법을 알 수 있다.		
교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연극놀이를 통한 마음열기</li> <li>- ‘친구야 난 누구니?’ 놀이를 통해 상상력, 창의력을 기르며 몸과 마음을 풀 수 있도록 한다.</li> <li>- 교실을 돌아다니며 만나는 친구에게 등에 붙어 있는 낱말을 보여주고 친구가 표현하는 몸동작을 보고 등에 붙어 있는 단어를 맞힌다.</li> </ul>	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ A4종이, 테이프, 필기구</li> <li>* 긴장감을 해소하기 위한 간단한 게임과 연극놀이로 허용적인 분위기를 조성한다.</li> </ul>
상황 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 목표 인식하기</li> <li>• &lt;많이 웃자&gt; 읽기</li> <li>- &lt;많이 웃자&gt;라는 제목을 보고 어떤 내용의 글일지 예상하여 봅시다.</li> <li>- 목소리의 크기, 발음 등에 유의하며 낭독해봅시다.</li> <li>• &lt;많이 웃자&gt; 내용 파악하기</li> <li>- 웃음에는 어떤 힘이 담겨 있다고 하였나요?</li> <li>- 웃음은 우리에게 어떤 도움을 준다고 하였나요?</li> <li>- ‘질문하기 전략’ 사용하여 짝과 함께 글의 내용을 파악하여 봅시다.</li> </ul>	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 목소리의 크기, 발음 등에 유의하며 낭독할 수 있도록 한다.</li> <li>* 학생들이 질문을 만들어 다른 친구들과 글의 내용에 대해 질문하고 답하도록 한다.</li> </ul>

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 글의 중요한 내용 파악하기</li> <li>- 이 글은 몇 개의 문단으로 구성되어 있나요?</li> <li>- 각 문단의 중심 내용을 정리하여 봅시다.</li> </ul>		
표현활동 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문단의 중심내용 이야기 나누기</li> <li>- 모듈별로 각 문단의 중심내용에 대하여 이야기를 나누어 함께 정리해본다.</li> <li>• 마임놀이 연습하기</li> <li>- 모듈별로 문단 번호를 뽑는다.</li> <li>- 뽑은 번호에 해당하는 문단의 중심 내용을 마임으로 연습한다.</li> </ul>	15	○ 문단 번호가 적힌 종이 * 모든 모듈원들이 참여할 수 있도록 마임을 구성하게 한다.
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마임놀이하기</li> <li>- 모듈별로 연습한 문단의 중심 내용을 마임으로 실연한다.</li> <li>- 다른 모듈 학생들은 중심문장을 표현한 마임극 실연을 보고 문단의 중심 내용이 무엇인지 알아맞힌다.</li> <li>- 마임극을 실연한 모듈은 실연이 끝나면 문단의 중심생각을 발표한다.</li> </ul>	15	* 진지하게 임할 수 있는 분위기를 조성한다.
토의 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 글의 중심생각 파악하기</li> <li>- 모듈별 마임을 보고 각 문단의 중심 생각을 다함께 정리하여 봅시다.</li> <li>- 글쓴이가 이 글을 쓴 까닭은 무엇인지 생각해 봅시다.</li> <li>- 글의 제목, 문단의 중심 내용 등을 생각하며 이 글의 중심 생각을 이야기하여봅시다.</li> </ul>	10	

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육연극 활동 평가하기</li> <li>- 마임놀이에서 보여준 표정, 몸짓 등의 비언어적 표현 중에서 잘된 점, 인상 깊었던 점 및 다르게 표현하고 싶은 점 등에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>- 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.</li> <li>• 학습내용 정리</li> <li>- 교육연극 활동을 되돌아보며 의견을 제시한 글을 읽고 중심 생각을 파악하는 방법을 정리해본다.</li> </ul>		

이 수업은 ‘마임놀이’ 기법을 적용하여 의견을 제시한 글을 읽고 중심 생각을 파악하는 방법을 알아보는 수업이다. ‘마임놀이’ 기법이란 등장인물의 행동이나 텍스트의 장면을 말로 하지 않고 표정이나 몸짓으로 표현하는 것으로 반언어, 비언어적인 요소를 중심으로 기를 수 있는 교육연극 기법이다. 이전에 낱말을 마임으로 표현하는 수업을 통해서 마임놀이를 접하였고 본 차시 수업에서는 이전의 수업에서 더 나아가 문장을 마임으로 표현하도록 하였다.

준비하기 단계에서는 ‘친구야 난 누구니?’ 놀이를 도입하였다. ‘친구야 난 누구니?’ 놀이는 친구가 표현하는 몸동작을 보고 등에 붙어 있는 단어를 맞히는 연극놀이로 마임놀이에 앞서 반언어, 비언어적 표현을 사용함으로써 본격적인 교육연극 활동에 앞서 친구들과의 교감을 쌓고 몸과 마음을 풀 수 있도록 하였다. 이 놀이의 구체적인 방법을 살펴보면 다음과 같다.

<표 IV-26> 친구야 난 누구니?

활동 순서	활동 방법
1	학생 수만큼 종이를 준비해서 나누어준다.
2	하나의 주제를 정하고 종이에 주제에 맞는 한 낱말을 쓴다. (예: 동물)
3	낱말을 쓴 종이를 짝의 등에 붙인다.
4	교실을 돌아다니며 만나는 친구에게 등에 붙어 있는 낱말을 보여준다.
5	서로의 등에 붙은 낱말을 확인하고 상대방의 등에 붙은 낱말을 행동으로 보여준다.
6	친구의 행동을 보고 자신의 등 뒤에 붙은 낱말을 추리하여 맞힌다.

이 놀이를 할 때에는 말하지 않고 몸짓으로만 표현하도록 안내한다. 평소보다 과장되게 표현해야 잘 맞힐 수 있다는 것을 알려주어 학생들이 몸동작을 과감하게 표현할 수 있도록 지도한다. 또한 끝까지 등에 붙은 낱말을 못 맞히는 친구에게는 반전체가 힌트를 주어 맞힐 수 있도록 한다.

상황 파악하기 단계에서는 ‘의견을 제시한 글을 읽고 중심 생각을 파악하는 방법을 알아봅시다.’라는 본 차시의 학습 목표 인식한 후, <많이 웃자>라는 글의 제목을 읽도록 한다. 글의 제목을 보고 어떤 내용의 글인지 짐작해보도록 한다. 목소리의 크기, 발음, 빠르기 등에 유의하며 <많이 웃자>를 낭독해본다. 이때에는 한 문장씩 돌아가며 읽기, 다함께 읽기 등 다양한 낭독 방법을 사용할 수 있다. 글을 읽은 후에는 글의 내용을 파악한다. 교과서에 있는 질문 이외에도 ‘질문하기 전략’을 사용하여 짝과 함께 글의 내용을 파악할 수 있도록 한다. ‘질문하기 전략’은 글의 내용에 대해

질문을 만들어 짝과 함께 질문과 답을 주고받도록 하는 것이다. ‘질문하기 전략’을 활용하면 질문을 만들고 답변을 생각하면서 보다 더 깊고 능동적으로 글을 읽을 수 있다. 글의 내용을 파악한 후에는 각 문단의 중심 내용을 생각해보도록 한다.

표현활동 계획하기 단계에서는 모둠별로 각 문단의 중심내용에 대하여 이야기를 나누어 보고 함께 정리해보도록 한다. 그 후 모둠별로 문단 번호가 적힌 종이를 뽑고 뽑은 번호에 해당하는 문단의 중심 내용을 마임으로 표현하는 연습을 한다. 앞서 연극놀이를 한 경험을 바탕으로 마임으로 표현할 때에는 몸동작을 크고 정확하게 해야 잘 알아맞힐 수 있음을 강조하여 지도한다.

표현하기 단계에서는 모둠별로 연습한 문단의 중심 내용을 마임으로 실연한다. 다른 모둠 학생들은 중심문장을 표현한 마임극 실연을 보고 문단의 중심 내용이 무엇인지 알아맞힌다. 마임극을 실연한 모둠은 실연이 끝나면 문단의 중심생각을 발표한다.

토의 및 정리하기 단계에서는 모둠별로 실연한 마임극을 바탕으로 각 문단의 중심 생각을 다함께 정리하여본다. 이어서 글쓴이가 이 글을 쓴 까닭은 무엇인지 생각해본다. 그리고 글의 제목, 문단의 중심 내용 등을 생각하며 이 글의 중심 생각을 이야기한다. 이러한 과정을 통해서 학생들은 자연스럽게 글의 제목을 통해 글쓴이의 생각을 짐작하고, 글쓴이가 글을 쓴 까닭을 생각하며, 문단의 중심 내용을 파악하는 과정을 통해 글의 중심생각을 파악할 수 있음을 알게 될 것이다.

마지막으로 마임놀이에서 보여준 표정, 몸짓 등의 비언어적 표현 중에서 잘된 점, 인상 깊었던 점 및 다르게 표현하고 싶은 점 등에 대하여 이야기를 나눈다. 그리고 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.

2) 3-4차시

<표 IV-27> 4학년 2학기 4단원 3-4차시

단원	4. 글 속의 생각을 찾아	차시	3-4/12 (80분)
학습목표	이야기 글을 읽고 내용 파악하여 줄거리를 간추릴 수 있다.		
교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>연극놀이를 통한 마음열기</li> <li>- ‘놀이-돌리기’ 놀이를 통하여 몸과 마음을 풀고 긴장감을 해소할 수 있도록 한다.</li> <li>- 다양한 동작을 통하여 자신 몸의 여러 부위를 늘이거나 돌려 부드럽게 한다.</li> </ul>	15	* 긴장감을 해소하기 위한 간단한 게임과 연극놀이를 허용적인 분위기를 조성한다.
상황 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 목표 인식하기</li> <li>&lt;진짜 멋진 세상을 위하여&gt; 읽기</li> <li>- &lt;진짜 멋진 세상을 위하여&gt;라는 제목을 보고 어떤 내용의 글인지 예상하여 봅시다.</li> <li>- 목소리의 크기, 발음 등에 유의하며 이야기 글을 낭독해봅시다.</li> <li>글의 주요 사건 생각해보기</li> <li>- 글의 주요 사건들을 생각하며 이야기 글을 다시 한 번 읽어본다.</li> </ul>	10	* 목소리의 크기, 발음 등에 유의하며 낭독할 수 있도록 한다.
표현활동 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>해설이 있는 마임 계획하기</li> <li>- &lt;진짜 멋진 세상을 위하여&gt; 글의 주요 장면 삽화를 인쇄한 종이를 각 모듈에게 하나씩 나누어준다.</li> <li>- 모듈별로 각 장면에 어울리는 내용을 생각하여 문장으로 표현해본다.</li> </ul>	20	○ 이야기의 장면을 담은 삽화
	<ul style="list-style-type: none"> <li>해설이 있는 마임연습하기</li> <li>- 모듈별로 이야기의 한 장면을 해설이 있는 마임으로 꾸며 연습해본다.</li> </ul>		

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해설이 있는 마임 실연하기</li> <li>- 모둠별로 연습한 문단의 중심 내용을 마임으로 실연한다.</li> <li>- 다른 모둠 학생들은 이야기의 내용을 생각하며 발표한 모둠이 표현한 장면의 내용을 한 문장으로 표현해본다.</li> <li>- 해설이 있는 마임을 실연한 모둠은 실연이 끝나면 장면의 내용을 이야기한다.</li> </ul>	20	* 진지하게 임할 수 있는 분위기를 조성한다.
토의 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 글의 내용 간추려보기</li> <li>- 각 모둠이 표현한 문단의 중심 내용을 떠올리며 &lt;진짜 멋진 세상을 위하여&gt;를 하나의 짧은 글로 간추려본다.</li> <li>• 교육연극 활동 평가하기</li> <li>- 해설이 있는 마임에서 보여준 언어적, 반언어적, 비언어적 표현 중에서 잘된 점, 인상 깊었던 점 및 다르게 표현하고 싶은 점 등에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>- 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.</li> <li>• 학습내용 정리</li> <li>- 교육연극 활동을 되돌아보며 이야기 글을 읽고 내용 파악하여 즐거리를 간추리는 방법을 정리해본다.</li> </ul>	15	

이 수업은 해설이 있는 마임 기법을 적용하여 이야기 글을 읽고 내용 파악하여 즐거리를 간추려보는 수업이다. 해설이 있는 마임 기법은 해설자가 해설을 하면 그 이야기에 맞는 몸짓이나 동작을 만들어 표현하는 교육연극기법으로 언어적 표현력이 추가 되는 즉흥극 및 역할극보다는 아동들이 덜 부담을 느끼며 표현할 수 있는 기법이다.

준비하기에서는 연극놀이를 도입하여 본 수업에 본격적으로 들어가기에 앞서 몸과 마음을 풀 수 있도록 한다. ‘놀이-돌리기’ 놀이는 몸을 이완시켜 줄 수 있는 활동이므로, 교실에서 아무 때나 재미있게 할 수 있다. 처음부터 차례로 모든 동작을 할 수도 있겠지만, 상황에 맞게 몇 가지만 골라서 해도 관계없다. ‘놀이-돌리기’ 동작 중 몇 가지의 구체적인 방법을 살펴보면 다음과 같다(소꿉놀이, 2016).

- 숨쉬기: 눈을 감고 마음을 고요하게 하면서 천천히 숨을 쉰다. 아랫배(단전)로 숨 쉬는 복식호흡(단전호흡)을 하도록 노력한다. 가능하다면 가부좌나 반가부좌를 하고 해 본다. 3-5분만 실시해도 수업 준비가 된다.
- 두드리기: 제자리에서 서서 실시한다. 머리에서 시작하여 발끝까지 천천히 두드린다. 손바닥 전체로, 손가락 끝으로 두드린 다음, 위에서 아래로 쓸어 내리기를 한다.
- 얼굴 근육 늘이기: 얼굴 근육을 크게 폈다가 작게 오므려본다. 몇 번 반복한 다음 얼굴 근육을 오른쪽으로 모아보고, 다음엔 왼쪽, 위아래로 해 본다.
- 등 뒤로 손잡기: 팔을 등 뒤로 해서 잡아 본다. 한 번은 오른팔이 뒤로 가게 잡아 보고, 한 번은 반대로 해 보면 잡을 수 있는 길이가 서로 다를 수 있을 것이다. 오른팔과 왼팔의 길이가 다르고, 근육이 유연한 정도가 다르다는 사실을 알 수 있다.
- 공간 밀기: 손을 가슴 앞에서 모은 다음 오른쪽으로 밀어 본다. 이번에는 왼쪽으로 밀어 본다. 가운데서 위로 밀었다가 아래로도 밀어 보자. 손바닥을 서로 뻗 상태에서 오른쪽, 왼쪽, 가운데, 위, 아래로 방향을 바꾸어 가며 힘을 주어 밀어 본다.
- 제자리 달리기: 제자리에서 가볍게 뛰어 본다. 조금 빠르게, 더 빠르게, 아주 빠르게, 가장 빠르게 달려 본다. 속도를 빠르게 느리게 하면서 뛰어 본다.
- 정리하기: 손을 비벼서 어깨, 몸을 주물러 준다. 친구의 어깨와 목도 주물러 준다. 제자리에서 가볍게 뛰거나 힘을 빼고 몸을 좌우로 흔들어 본다.

상황 파악하기 단계에서는 <진짜 멋진 세상을 위하여>를 읽는다. 읽기 전에 우선 제목을 보고 어떤 내용의 글일지 예상하여 본다. 이야기를 읽을 때에는 목소리의 크기, 발음 등에 유의하며 낭독해본다. 낭독을 할 때에는 한 문장씩 읽기, 한 문단씩 읽기, 전체 읽기 등 다양한 낭독 방법을 사용할 수 있다. 낭독하여 읽은 후에는 다시 한 번 글의 주요 사건들을 생각하며 이야기 글을 읽어본다.

표현활동 계획하기 단계에서는 해설이 있는 <진짜 멋진 세상을 위하여>의 주요 장면 삽화를 인쇄한 종이를 각 모둠에게 하나씩 나누어준다. 그리고 모둠별로 각 장면에 어울리는 내용을 생각하여 하나의 문장으로 표현해보고, 이야기의 한 장면을 해설이 있는 마임으로 꾸며 연습해본다. 이때 모든 모둠 구성원들이 참여할 수 있도록 마임을 꾸밀 수 있도록 한다.

표현하기 단계에서는 모둠별로 연습한 문단의 중심 내용을 마임으로 실연한다. 한 모둠의 실연이 끝나면 다른 모둠 학생들은 이야기의 내용을 생각하며 표현한 장면의 내용을 한 문장으로 표현해본다. 이어서 해설이 있는 마임을 실연한 모둠은 마임으로 꾸민 문단의 중심 내용을 발표한다.

토의 및 정리하기 단계에서는 각 모둠이 표현한 문단의 중심 내용을 떠올리며 <진짜 멋진 세상을 위하여>를 하나의 짧은 글로 간추려본다. 또한 해설이 있는 마임에서 보여준 언어적, 반언어적, 비언어적 표현 중에서 잘된 점, 인상 깊었던 점 및 다르게 표현하고 싶은 점 등에 대하여 이야기를 나눈다. 이어서 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다. 이러한 과정은 교육연극 활동을 되돌아보며 상호평가 및 자기평가가 될 수 있으며 이는 자신의 표현활동을 점검하고 조정하기 위한 메타인지를 기를 수 있다는 점에서 중요한 단계라 할 수 있다. 마지막으로 교육연극 활동을 되돌아보며 의견을 제시한 글을 읽고 중심 생각을 파악하는 방법을 정리해본다.

3) 5-6차시

<표 IV-28> 4학년 2학기 1단원 5-6차시

단원	4. 글 속의 생각을 찾아	차시	5-6/12 (80분)
학습목표	이야기 글을 읽고 주제를 파악하는 방법을 알 수 있다.		
교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연극놀이를 통한 마음열기</li> <li>- ‘잘 듣고 그려봐’ 놀이를 통하여 몸과 마음을 풀고 긴장감을 해소할 수 있도록 한다.</li> <li>- 그림을 관찰한 사람이 짝에게 말로 묘사를 하면 짝은 그대로 그림을 그린다.</li> </ul>	10	* 긴장감을 해소하기 위한 간단한 게임과 연극놀이를 허용적인 분위기를 조성한다.
상황 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 목표 인식하기</li> <li>• &lt;진짜 멋진 세상을 위하여&gt;읽기</li> <li>- 인물의 말과 행동에 주목하며 &lt;진짜 멋진 세상을 위하여&gt;를 읽어봅시다.</li> <li>• 이야기 내용 파악하기</li> <li>- 이야기에 나오는 인물은 누구누구인가요?</li> <li>- 인물이 말과 행동 중 가장 기억에 남는 것은 무엇인가요?</li> <li>• 인물 관찰하기</li> <li>- 빈 의자에 &lt;진짜 멋진 세상을 위하여&gt; 속 등장인물(제인, 칠판지 사냥꾼 등)이 앉아있습니다.</li> <li>- 의자에 앉아 있는 등장인물을 관찰하고 이 인물의 외모, 성격, 생활에 대하여 이야기해봅시다.</li> </ul>	20	* 이야기를 읽기 전 인물에 대한 말, 행동에 대한 자신의 생각을 바탕으로 이야기의 주제를 파악할 수 있음을 이야기한다.  * 진지한 태도로 참여할 수 있도록 분위기를 유도한다.

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(O)
표현활동 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 빈의자 기법 계획하기</li> <li>- 이야기에서 인상 깊은 인물의 말이나 행동을 찾고 그에 대한 자신의 생각이나 느낌, 그 인물에게 해 주고 싶은 말을 써 봅시다.</li> <li>- 제인의 말과 행동을 찾고 그에 대한 자신의 생각이나 느낌을 써 봅시다.</li> <li>- 칠판지 장사꾼의 말이나 행동에 대한 자신의 생각이나 느낌을 써 봅시다.</li> </ul>	10	*인물의 말이나 행동에 대한 자신의 생각이나 느낌을 솔직하게 표현할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다.
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 빈의자 기법 적용하기</li> <li>- 의자에 등장인물(제인 또는 칠판지 장사꾼)이 앉아있습니다.</li> <li>- 등장인물(제인 또는 칠판지 장사꾼)의 말과 행동에 대한 자신의 생각이나 느낌, 인물에게 하고 싶은 말을 해 봅시다.</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>예시) 제인할머니, 할머니가 아기 칠판지의 비참한 모습을 보고 깊은 신음소리를 내며 아기 칠판지를 정성껏 돌보는 모습을 보고 동물을 정말 사랑하고 동정심이 많다고 생각했어요. 저는 할머니가 자신이 하고 싶은 일은 용기를 내어 하는 모습과 동물을 사랑하는 모습을 본받고 싶어요.</p> </div>	20	<p>* 실제로 등장인물이 의자에 앉아있는 모습을 상상하며 진지하게 임할 수 있도록 한다.</p> <p>* 등장인물과 관련된 소품을 의자 위에 올려 두면 학생들의 연기에 도움이 된다.</p>
토의 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기를 읽고 주제를 파악하는 방법 토의하기</li> <li>- 수업 내용을 되돌아보며 이야기를 읽고 주제를 파악하는 방법을 토의한다.</li> <li>• 글의 주제 파악하기</li> <li>- 지금까지의 활동을 바탕으로 &lt;진짜 멋진 세상을 위하여&gt;의 주제를 생각해봅시다.</li> <li>• 교육연극 활동 평가하기</li> </ul>	10	* 수업 활동과 연결 지어 사건의 이야기를 읽고 주제를 파악하는 방법을 찾을 수 있도록 한다.

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(O)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 빈의자기법 활동에서 친구들이 발표한 내용 중 인상 깊었던 점 및 다르게 표현하고 싶은 점 등에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>- 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.</li>   <li>• 학습내용 정리</li> <li>- 이야기 글을 읽고 주제를 파악하는 방법을 정리한다.</li> </ul>		

이 수업은 빈의자 기법을 적용하여 이야기 글을 읽고 주제를 파악하는 방법을 알아보는 수업이다. 이야기 글을 읽고 주제를 파악하는 방법 중에 ‘인물의 말과 행동에 대한 자신의 생각이나 느낌을 바탕으로 하여 주제를 파악하는 방법’을 알아보는 차시라 할 수 있다. 빈의자 기법은 교실 가운데 빈 의자를 두고 가상의 인물이 앉아있다고 생각하여 그 인물에게 하고 싶은 말을 이야기하는 교육기법이다. 이 차시에서는 빈 의자 기법을 통하여 <진짜 멋진 세상을 위하여>의 등장인물의 말과 행동에 대한 생각이나 느낌을 이야기해봄으로써 이야기의 주제를 찾아보도록 하였다.

준비하기 단계에서는 연극놀이를 도입하여 본 수업에 본격적으로 들어가기에 앞서 몸과 마음을 풀 수 있도록 한다. ‘잘 듣고 그려봐’ 놀이는 묘사하는 말을 듣고 그림으로 그리는 활동이다. 그림을 자세히 관찰하고 정확하게 느낌을 살려 말로 묘사해 봄으로써 관찰력과 정확한 어휘 사용 능력을 기를 수 있다. 또한 ‘잘 듣고 그려봐’ 놀이를 통해서 본 수업에 들어가기 앞서 몸과 마음을 풀고 긴장감을 해소할 수 있다. 뿐만 아니라 빈 의자에 이야기 속 등장인물이 앉아있다고 상상하고 인물의 모습이나 성격 등을 묘사해보는 활동에 대한 도입활동으로 연결 지을 수 있다. ‘잘 듣고 그려봐’ 놀이의 구체적인 방법을 살펴보면 다음과 같다(소꿉놀이, 2016).

<표 IV-29> 잘 듣고 그려봐

활동 순서	활동 방법
1	짜을 지어 한 사람은 교사가 제시하는 그림을 일정 시간(20-30초) 동안 집중하여 본다.
2	나머지 사람은 그림을 볼 수 없다.
3	그림을 관찰한 사람이 짜에게 말로써 묘사를 하면 짜은 그대로 그림을 그린다.
4	얼마나 정확하게 그렸는지 확인하고 바꾸어서 활동한다.

묘사하는 말을 할 때는 그림 내용의 위치, 크기 등을 구체적으로 말하도록 요구해야 하며 일정한 시간 동안 진행하도록 한다. 보여 줄 그림은 두세 가지 개체가 있는 간단한 것이나 한 가지 개체를 자세히 묘사한 것이 좋다.

상황 파악하기 단계에서는 ‘이야기 글을 읽고 주제를 파악하는 방법을 알 수 있다’라는 학습 목표를 인식하고 지난 시간에 읽었던 <진짜 멋진 세상을 위하여>를 다시 읽는다. 읽을 때에는 인물의 말과 행동에 주목하며 인물이 한 말과 행동 중에 가장 인상 깊은 것을 떠올려본다. 이어서 이야기의 등장인물 중 한 명을 정하여 빈 의자에 그 등장인물이 앉아있다고 상상해본다. 진지하게 참여할 수 있는 분위기를 조성하고 의자에 앉아 있는 등장인물을 관찰하여 이 인물의 외모, 성격, 생활에 대하여 이야기해보도록 한다. 이때, 이야기 속에서 인물의 말과 행동을 통하여 느꼈던 인물에 대한 느낌이 인물의 외모, 성격, 생활에 대한 묘사로 이어지게 된다.

표현활동 계획하기 단계에서는 이야기에서 인상 깊은 인물의 말이나 행동을 찾고 그에 대한 자신의 생각이나 느낌, 그 인물에게 해 주고 싶은 말을 써보도록 한다. 이때에는 인물의 말이나 행동에 대한 자신의 생각이나 느낌을 솔직하게 표현할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다.

표현하기 단계에서는 등장인물(제인 또는 칠판지 장사꾼)의 말과 행동에 대한

자신의 생각이나 느낌, 인물에게 하고 싶은 말을 하도록 한다. 이 때, 단순히 빈 의자보다는 등장인물과 관련된 간단한 소품을 의자 위에 올려 두면 학생들의 연기에 도움이 된다. 의자엔 보이지 않지만 등장인물이 와서 앉아 있다고 학생들과 약속을 하고 교사가 먼저 간단한 시범을 보이면 학생들이 쉽게 이해를 하게 된다. 또한 활동 분위기에 맞는 음악을 사용하며 학생들의 감정이 살아날 수 있다.

토의 및 정리하기 단계에서는 전차시의 수업을 포함하여 지금까지의 활동을 바탕으로 <진짜 멋진 세상을 위하여>의 주제를 생각해보도록 한다. 이야기의 제목을 보고 글쓴이의 생각을 짐작해보는 방법, 이야기 글의 줄거리를 알아보는 방법, 주요 인물의 말이나 행동에 대한 자신의 생각이나 느낌을 바탕으로 하여 주제를 파악하는 방법 등으로 정리할 수 있다. 또한 친구들이 발표한 내용 중 인상 깊었던 점 및 다르게 표현하고 싶은 점 등에 대하여 이야기를 나눈다. 이어서 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.

5) 11-12차시

<표 IV-30> 4학년 2학기 1단원 10-11차시

단원	4. 글 속의 생각을 찾아	차시	11-12/12 (80분)
학습목표	이야기 글을 읽고 주제를 파악할 수 있다.		
교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>연극놀이를 통한 마음열기</li> <li>‘힘껏 당겨요’ 놀이를 통하여 몸과 마음을 풀고 긴장감을 해소할 수 있도록 한다.</li> <li>두 편으로 나누어서 눈에 보이지 않는 줄을 잡아당기는 줄다리기를 시합을 한다.</li> </ul>	20	* 긴장감을 해소하기 위한 연극놀이를 허용적인 분위기를 조성한다.
상황 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습 목표 인식하기</li> <li>이야기 글에서 주제 파악하는 방법 떠올리기</li> <li>이야기 글에서 주제를 파악하는 방법은 무엇이었나요?</li> <li>글의 제목이 뜻하는 것은 무엇일까요?</li> <li>&lt;피부색은 달라도 우리는 친구&gt;의 줄거리를 간단하게 이야기하여 봅시다.</li> <li>인물 관찰하기</li> <li>빈 의자에 &lt;피부색은 달라도 우리는 친구&gt; 속 등장인물(보람, 윤정, 선생님)이 앉아있습니다.</li> <li>의자에 앉아 있는 등장인물을 관찰하고 이 인물의 외모, 성격, 생활에 대하여 이야기해봅시다.</li> </ul>	20	* 상상하여 인물을 관찰할 때 진지한 태도로 참여할 수 있도록 분위기를 유도한다.
표현활동 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>빈의자 기법 계획하기</li> <li>이야기에서 인상 깊은 인물의 말이나 행동을 찾고 그에 대한 자신의 생각이나 느낌, 그 인물에게 해 주고 싶은 말을 써 봅시다.</li> </ul>	10	

교육연극 절차	교수·학습 활동	시간	유의점(*)및 학습자료(○)
표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 빈의자 기법 적용하기</li> <li>- 의자에 등장인물(보람, 윤정, 선생님)이 앉아있습니다.</li> <li>- 등장인물의 말과 행동에 대한 자신의 생각이나 느낌, 인물에게 하고 싶은 말을 해 봅시다.</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>예시) 보람아, 나는 네가 윤정이가 준비물을 빌려주려고 하자 필요 없다고 말하며 팔을 밀쳤던 행동이 기억에 남아. 왜냐하면 윤정이는 좋은 뜻으로 준비물을 빌려주려고 하였는데, 그것을 거절한 행동이 잘못되었다고 생각하기 때문이야.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모듈별로 한 명씩 등장인물에게 하고 싶은 질문이나 가상의 대화를 돌아가면서 한 후 다음 의자로 이동한다.</li> </ul>	20	<p>* 실제로 등장인물이 의자에 앉아있는 모습을 상상하며 진지하게 임할 수 있도록 한다</p> <p>* 등장인물과 관련된 소품을 의자 위에 올려 두면 학생들의 연기에 도움이 된다.</p>
토의 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 글의 주제 파악하기</li> <li>- 지금까지의 활동을 바탕으로 &lt;피부색이 달라도 우리는 친구&gt;의 주제를 생각해봅시다.</li> <li>• 교육연극 활동 평가하기</li> <li>- 빈의자기법 활동에서 친구들이 발표한 내용 중 인상 깊었던 점 및 다르게 표현하고 싶은 점 등에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>- 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.</li> <li>• 학습내용 정리</li> <li>- 이야기 글을 읽고 주제를 파악하는 방법을 정리한다.</li> </ul>	10	<p>*글의 제목, 줄거리, 인물의 말과 행동에 대한 자신의 생각이나 느낌을 정리해보는 활동 등을 되돌아보며 이야기 글의 주제를 생각할 수 있도록 한다.</p>

이 수업은 빈의자 기법을 적용하여 이야기 글을 읽고 주제를 파악해보는 수업이다. 5-6차시에서 이야기 글을 읽고 인물의 말과 행동에 대한 자신의 생각이나 느낌을 바탕으로 하여 주제를 파악하는 방법'을 알아보는 차시였다면 11-12차시는 이해한 방법을 바탕으로 다시 한 번 직접 주제를 파악해보는 수업이라 할 수 있다.

준비하기에서는 연극놀이를 도입하여 본 수업에 본격적으로 들어가기에 앞서 몸과 마음을 풀 수 있도록 한다. 본 수업에서 적용되는 빈의자 기법은 상상력을 필요로 한다. 따라서 수업의 시작에 앞서 보다 더 생각과 마음가짐을 유연하게 할 수 있는 이러한 놀이의 적용이 필요하다. '힘껏 당겨요' 놀이는 두 편으로 나누어서 눈에 보이지 않는 줄을 잡아당기는 줄다리기를 시합을 통해 친구들과 보조를 맞춰가며 몸을 움직이는 놀이이다. 이 놀이를 통하여 신체의 긴장과 이완을 통하여 몸과 마음의 긴장을 풀 수 있을 뿐만 아니라 상상력 및 창의력 집중력을 기를 수 있다. 먼저 학생들은 줄이 있다고 상상하며 줄을 잡는다. 줄을 천천히 끌어서 뒤쪽으로 보내본다. 점점 줄이 두꺼워지다가 가늘어진다고 상상하며 계속 줄을 뒤로 보내보도록 한다. 두 사람이 나와서 줄이 있다고 생각하고서 줄다리를 한다. 무잡정 잡아당기지만 말고 상대방이 잡아당길 때는 끌려가기도 하면서 보조를 맞춘다. 두 사람이 어느 정도 하면 이번에는 네 사람이 해 보고 점점 숫자를 늘려서 반 전체가 두 편으로 나뉘어서 줄다리를 한다. 놀이가 끝난 후에는 운동회 날 실제로 하는 줄다리와 견주어 이야기를 해 본다.

상황파악하기 단계에서는 '이야기 글을 읽고 주제를 파악할 수 있다.'라는 학습 목표를 인식하고 지난시간에 학습한 이야기 글을 읽고 주제를 파악하는 방법을 떠올려본다. 글의 제목을 통해 글의 주제를 짐작하여 보고, <피부색은 달라도 우리는 친구>의 줄거리를 정리하여 발표해본다. 이어서 빈 의자에 <피부색은 달라도 우리는 친구> 속 등장인물(보람, 윤정, 선생님)이 앉아있다고 상상해보고 등장인물을 관찰하고 그 인물의 외모, 성격, 생활에 대하여 이야기해본다. 이때 교사는 학생들이 이 활동에 충분히 빠져들어 상상할 수 있도록 진지하면서도 허용적인 분위기를 조성해줄 필요가 있다. 진지한 분위기가 조성되지 않았을 경우에 장난스럽게 활동에 임할 수 있으며, 상상하여 표현하는 것이 아닌 상상하여 자유로이 표현하는 것이 아닌 틀에 박힌 전형적인 이야기만 할 수 있기 때문이다.

표현활동 계획하기 단계에서는 이야기에서 인상 깊은 인물의 말이나 행동을 찾

고 그에 대한 자신의 생각이나 느낌, 그 인물에게 해 주고 싶은 말을 써보도록 한다. 이때에는 인물의 말이나 행동에 대한 자신의 생각이나 느낌을 솔직하게 표현할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다.

표현하기 단계에서는 등장인물(보람, 윤정, 선생님)의 말과 행동에 대한 자신의 생각이나 느낌, 인물에게 하고 싶은 말을 하도록 한다. 다양한 등장인물들을 대상으로 빈의자 기법을 적용하는 방법은 다음과 같다. 우선 교실의 세 귀퉁이에 ‘보람’, ‘윤정’, ‘선생님’이라 적힌 포스트잇이 붙은 빈 의자를 놓아둔다. 그런 후에 <피부색은 달라도 우리는 친구>에 등장하는 보람, 윤정, 선생님 3명에게 궁금하거나 하고 싶은 말을 하도록 한다. 모둠별로 한 귀퉁이씩 가서 활동을 하며,, 모둠별로 한명씩 등장인물에게 하고 싶은 질문이나 가상의 대화를 돌아가면서 한 후 모든 모둠원이 활동을 끝내면 다음 의자로 함께 이동한다.

토의 및 정리하기 단계에서는 지금까지의 활동을 바탕으로 <피부색은 달라도 우리는 친구>의 주제를 생각해보도록 한다. 또한 친구들이 발표한 내용 중 인상 깊었던 점 및 다르게 표현하고 싶은 점 등에 대하여 이야기를 나눈다. 이어서 자신의 교육연극 활동을 되돌아보며 새롭게 변화시키고 싶은 부분에 대하여 자유롭게 이야기를 나눈다.

## V. 학습자의 변화 양상 분석

본 연구의 목적은 초등학교 4학년 아동의 자기표현력을 신장시키기 위하여 교육연극을 활용한 국어과 교수·학습 방안을 연구하는 것이다. 본 연구에서 구상한 국어과 교수·학습 방안의 실효성을 알아보기 위하여 본 장에서는 교육연극을 활용한 국어과 수업 활동에 참여한 아동들을 대상으로 질문지와 면담법을 통해 사전, 사후 검사를 실시하고, 수업 중 활동 모습을 관찰하였다. 이를 통해 교육연극을 활용한 국어수업이 아동들의 자기표현력 신장에 효과가 있는지를 알아보고자 하였다. 자기표현력의 변화를 알아보기 위하여 아동의 언어적 표현력, 반언어적 표현력, 비언어적 표현력을 측정하여 사전, 사후에 얼마나 차이가 있는지를 알아보았다.

자기표현력은 말의 내용, 목소리, 몸짓이나 표정 등이 따로 작용하기 보다는 자기표현력을 이루는 구성요소들이 어우러져 효과적인 자기표현을 발현한다. 따라서 좀 더 정확한 자기표현의 발전 양상을 보기 위해서는 양적인 발전뿐만 아니라 학생별 총체적인 자기표현력 정도를 질적으로 살펴볼 필요가 있다. 보다 심도 있는 관찰을 위하여 본 연구에서는 사전검사 결과 상위, 중위, 하위 그룹의 학생들을 한명씩 선정하여 3명의 학생을 중심으로 총체적인 자기표현의 발전 양상을 질적 기술하였다.

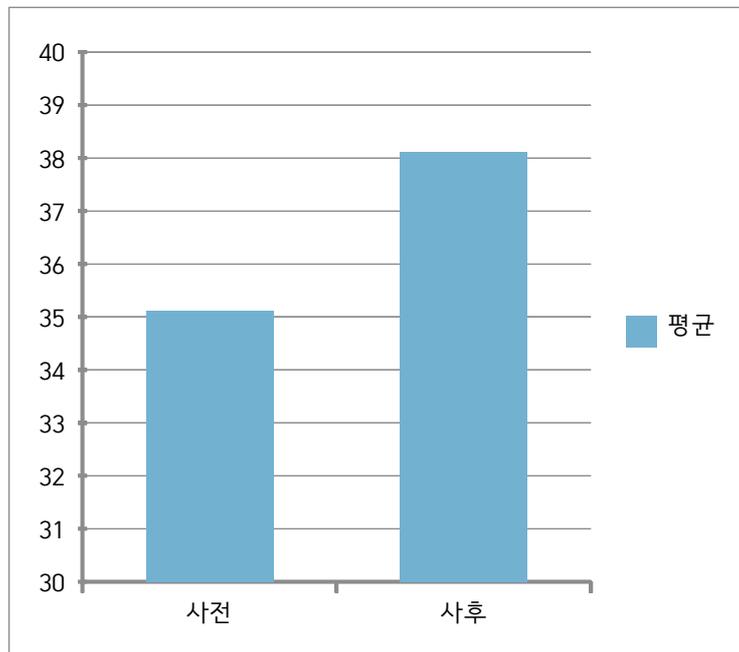
### 1. 언어적 표현력의 변화

총 9명의 학생들을 대상으로 총 24차시의 교육연극을 활용한 국어과 수업 활동을 도입하였으며, 자기표현 검사지를 활용하여 자기표현력 중 내용적 요소의 사전·사후 검사를 실시하였다. 자기표현 검사지에서 내용적 요소에 해당하는 질문은 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9번에 해당하며 사전검사와 사후검사 결과를 45점을 만점으로 하여 대응표본 t검정을 실시한 결과는 다음 <표 V-1>와 같다.

<표 V-1> 자기표현력(언어적 표현력)에 대한 대응표본 t검정 결과

검사	평균	표준편차	t	p
사전	35.111	6.45067	-5.692	.000*
사후	38.111	5.77591		

\*p<.05



[그림 1] 언어적 표현력의 변화

위와 같은 분석을 통하여 교육연극을 활용한 국어수업은 아동의 자기표현력 중 내용적 요소의 향상에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 자기표현력의 사전검사 평균은 35.111, 사후검사 평균은 38.111로 평균 3점 상승하였다. 이러한 점수 차이가 통계적으로 유의미한가를 알아보기 위해 대응표본 t검정을 활용한 결과 유의수준 .05에서 유의확률 .000으로 매우 유의미한 차이를 나타내었다.

교육연극을 활용한 국어 수업을 도입하기 전 9월에 사전검사를 실시하였으며, <4. 글 속의 생각을 찾아> 수업을 마무리하였던 12월에는 같은 검사지를 활용하여 사후검사를 실시하였다.

B학생의 검사 문항 결과를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. B학생은 사전검사 에서 2번 문항, ‘나는 대화가 끝날 무렵이 되어서야 나의 생각을 이야기한다.’ 에 대하여 ‘가끔 그렇다’라고 답하였다. 1학기동안 B학생을 관찰한 결과, B학생은 모둠활동 시 자신의 의견을 친구들에게 적극적으로 표현하기보다 혼자서만 해결하고 끝내는 경우가 많았다. 의논을 통해 문제를 해결하기보다 머릿속으로 생각하여 해결하곤 하였으며, 자신의 의견을 다른 사람들에게 표현하는 것을 어려워하였다. 또한 자신의 생각을 말이나 글로 표현하는 것을 어려워하여 짧게 표현하고 끝내버릴 때가 많았다.

이후 B학생은 12월 사후 검사에서 2번 문항에 대하여 ‘대체로 그렇지 않다’라고 답하여 향상된 결과를 보였다. 실제로 11월, 12월에 실시하였던 학급회의시간에서 적극적으로 자신의 의견을 발표하는 B학생의 모습을 관찰할 수 있었다. 그동안의 B학생은 학급회의 시간에 자신의 의견을 내기보다 다른 학생들의 의견을 듣고 동의하거나 동의하지 않는다는 의사표현 정도로 자신의 생각을 표현하는 것에 그쳤었다. 그러나 11월, 12월에 이루어진 학급회의 시간에서 손을 들고 자신의 의견과 그에 대한 이유를 자세히 표현하는 B학생의 모습이 관찰되었다. 11월에 이루어진 ‘1인 1역 역할 재조정하기’ 라는 주제의 학급회의에서 B학생은

“우유도우미 역할을 다시 정하는 게 좋을 것 같습니다. 어...왜냐하면 지금 한 명이 혼자 하고 있는데 매일매일 하는 것이 힘이 듭니다. 한명만 하는 게 아니라 돌아가면서 하는 게 좋겠습니다. (조금 쉬었다가) 번호순대로 돌아가면서 해도 되고...”

라고 이야기하며 자신의 의견에 대한 이유도 정리해서 말하려는 모습을 볼 수 있었다.

또한 본 연구에서는 일상생활에서 이루어지는 대화 속에서 아동들의 자기표현력을 측정하기 위하여 문제 상황을 일상적인 대화 상황으로 선정하여 ‘주말에 있었던 일 이야기하기’를 주제로 면담을 진행하였다. A, B, C 학생의 내용적 요소에 대한 사전·사후 검사 결과를 정리하면 다음과 같다.

<표 V-2> A학생의 사전·사후검사에서의 언어적 표현력의 변화 양상

	평가 요소	사전 검사	사후 검사
언어적 요소	풍부성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한참을 머뭇거린 후에 말한다.</li> <li>• 같은 말을 반복해서 말한다.</li> <li>• 있었던 일을 구체적으로 이야기하는 편이다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 질문을 듣고 말을 시작하기까지 머뭇거리는 시간이 줄어들었다.</li> <li>• 있었던 일을 구체적으로 이야기한다.</li> </ul>
	어휘 선택의 적절성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 어법에 맞지 않는 경우가 많다.</li> <li>• 내용 중간에 “음...어...-해가지구요, -해서요”와 같은 말을 자주 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 어법에 맞는 문장을 사용한다.</li> <li>• “음...”, “어...”와 같은 말을 거의 사용하지 않는다.</li> </ul>
	명료성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문장을 끊지 않고 이어서 계속 말하는 경우가 많아, 말을 하다 보면 주제에 벗어나는 경우가 있다.</li> <li>• 생각이나 느낌을 비교적 잘 표현한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 적절한 길이의 문장으로 이야기를 한다.</li> <li>• 생각이나 느낌을 구체적으로 표현한다.</li> </ul>

A학생의 사전검사 결과를 살펴보면 다음과 같다. A학생은 자신의 생각이나 느낌을 비교적 잘 표현하는 편이었다. 그러나 질문을 듣고 한참을 머뭇거린 후에야 말을 시작하였다. 잘 생각이 나지 않을 때에는 같은 말을 반복해서 이야기하였으나 비교적 있었던 일을 구체적으로 잘 풀어내었다. 그러나 문장이 어법에 맞지 않는 경우가 많았으며 내용 중간에 적절한 어휘가 생각나지 않을 때에는 ‘음’, ‘어’와 같은 말을 많이 하였다. 그리고 ‘해가지구요’, ‘해서요’와 같은 어휘가 이야기 중간에 자주 들어가는 편이었다. 또한 문장을 끊지 않고 이어서 계속 말하는 경우가 많아 말을 하다 보면 다른 주제로 흘러가는 경우가 있었다.

사후검사에서는 질문을 듣고 머뭇거리는 시간이 많이 줄어들어 약간의 고민 후 바로 자신의 이야기를 표현하는 모습을 보였다. A학생은 “주말에 특별한 일이 없었는데요.”라고 이야기하면서 잠깐의 고민을 하더니 곧 “저는 토요일, 일요일에 집에서 누워있었어요. 왜냐하면 아파가지고....토요일 밤에 갑자기 코피가 흘러서 엄마에

게 바로 달려가서 '엄마, 밥 먹다가 코피나'라고 말했어요. 그래도 다행히 금방 멈췄어요. 요새 장염 때문에 잠을 많이 못 잤거든요. 그래서 코피가 난 것 같아요. 그래도 이제는 잠을 잘 자고 있어요. 그리고 이제는 설사도 안하고 변을 제대로 볼 수 있어요. 그런데 저는 나왔는데 이제는 엄마가 편찮으세요. 그래서 걱정이예요.“라고 이야기하였다. 사전검사 때와 비교하여 사후검사에서는 어법에 맞는 완전한 문장으로 표현하는 힘이 생긴 모습을 볼 수 있었다. 또한 말하는 중간에 ”음...“, ”어...“와 같은 말을 하지 않았다. 사전검사에서는 문장을 끊지 않고 길게 이야기하여 말하고자 하는 내용이 불명확한 경우가 많았는데, 적절한 길이의 문장으로 표현하는 모습을 보였다.

<표 V-3> B학생의 사전·사후검사에서의 언어적 표현력의 변화 양상

평가 요소	사전 검사	사후 검사	
언어적 요소	풍부성	<ul style="list-style-type: none"> <li>있었던 일을 구체적으로 이야기하지 않고 단어나 구절로 짧게 끊어서 이야기한다.</li> <li>“재미있었어요.”, “좋았어요.”로만 느낌이나 기분을 표현한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>있었던 일을 비교적 구체적으로 이야기한다.</li> <li>‘재미있었어요’, ‘좋았어요’로만 느낌이나 기분을 표현하였으나 느낌이나 기분의 감정을 이야기한다.</li> </ul>
	어휘 선택의 적절성	<ul style="list-style-type: none"> <li>사용하는 어휘의 수가 다양하지 않고 제한적이다.</li> <li>내용 중간에 “해서요, 해가지구요”와 같은 말을 자주 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>‘해서요, 해가지구요’와 같은 어휘 선택이 줄었다.</li> </ul>
	명료성	<ul style="list-style-type: none"> <li>간단하고 상투적인 표현을 사용한다.</li> <li>짧은 문장 몇 개로 표현하려고 하다 보니 중간에 생략되는 내용이 많다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>긴 호흡으로 문장을 명료하게 이야기할 수 있으며 문장을 명확하게 끝맺음한다.</li> </ul>

사전검사에서 B학생은 단어나 구절 단위로 짧게 끊어서 이야기하였다. 답변을 할 때 하나의 단어나 하나의 문장으로 이야기하는 경우가 대부분이었으며 자신의 감정을 표현할 때에는 ‘재미있었어요.’, ‘좋았어요.’와 같은 상투적이고 간단한 표현을 사용하였다. 또한 사용하는 어휘의 수가 다양하지 않고 제한적이었으며 ‘음...’, ‘-해서요’, ‘-해가지구요’와 같은 말을 자주 사용하였다. 또한 짧은 문장 몇 개로 간단하게 표현하려 하다 보니 중간에 생략되는 내용이 많아 이야기하고자 하는 내용을 이해하기 어려웠다.

그러나 사후검사에서 B학생은 있었던 일을 비교적 구체적으로 이야기하는 모습을 보였다. B학생은 “일요일날 동생이랑 아빠랑 오락실에 갔어요. 오락실에 가서 게임을 했어요. 그런데 자동차 게임밖에 안했어요. 계속 제가 1등을 했는데 마지막에는 꼴등을 했어요. 그리고 셋이서 자장면을 먹었어요.”라고 구체적으로 표현하였다. 사전검사 때와 같이 감정으로 표현하는 것은 어려워하였지만, “게임하였을 때 계속 1등하였을 때가 기쁘고 재미있었어요.”라고 이야기하며 감정의 이유를 표현하는 모습을 보였다.

<표 V-4> C학생의 사전·사후검사에서 언어적 표현력의 변화 양상

	평가 요소	사전 검사	사후 검사
언어적 요소	풍부성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 완전한 문장이 아닌 단어, 짧은 구절 위주로 표현한다.</li> <li>• 있었던 일을 구체적으로 표현하는 것을 어려워한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말하고자 하는 내용을 자세하게 말한다.</li> <li>• 대부분의 표현을 완전한 문장으로 이야기한다.</li> </ul>
	어휘 선택의 적절성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 느낌이나 기분을 표현하는 어휘가 제한적이다.</li> <li>• 내용 중간에 “해서요, 해가지고요”와 같은 말을 자주 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 느낌이나 기분을 표현하는 어휘의 종류가 늘어났다.</li> <li>• “해서요, 해가지고요”와 같은 말의 횟수가 줄어들었다.</li> </ul>
	명료성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 짧게 내용을 표현하다보니 중간에 생략되는 내용이 많다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 구체적으로 이유를 설명하며 자신의 감정을 표현한다.</li> </ul>

C학생은 사전검사에서는 주로 완전한 문장이 아닌 단어, 짧은 구절 위주로 간단하게 표현하는 모습을 보였다. 있었던 일을 구체적으로 표현하는 것을 어려워하였으며 기분을 “좋았어요.”와 같이 간단하게 표현하였다. 짧게 이야기를 하려하다보니 중간에 생략되는 내용이 많아 전달하고자 하는 내용을 명확하게 표현해내지 못하였다.

그러나 사후검사에서는 “엄마랑 언니랑 “토요일 날에 유림이 이모랑 이모가 기르고 있는 말티즈 개랑, 갈색 푸들이랑 저희 집에 왔어요. 한 번도 집에 다른 사람들 초대해본 적이 없는데 이번에 처음으로 초대를 했어요. 초대를 해서 멍멍이들이랑 놀고 있는데 저희 방이 너무 더러워서 문을 닫고 놀았어요.”와 같이 있었던 일을 ‘언제, 어디서, 누구와, 어떻게’ 등이 들어가게 완전한 문장으로 표현하는 모습을 보였다. 또한 “한 번도 집에 다른 사람들 초대해 본 적이 없는데 처음으로 와서 기분이 좋았고요, 멍멍이들이 너무 귀여웠어요,” 등과 같이 자신의 감정과 그 감정의 이유를 구체적으로 표현하였다. 문장과 문장의 연결이 자연스러웠으며 있었던 일과 자신의 감정 등을 솔직하고 구체적으로 표현하여 내용 전달이 잘 되었다.

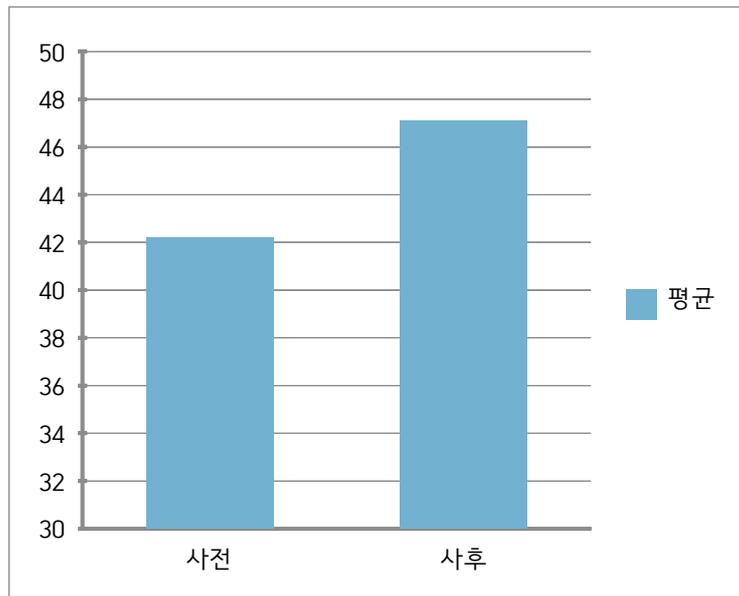
## 2. 반언어적 · 비언어적 표현력의 변화

총 9명의 학생들을 대상으로 교육연극을 활용한 국어 학습을 실시하였으며, 자기표현 검사지를 활용하여 9명의 학생들을 대상으로 자기표현력 중 표현적 요소의 사전·사후 검사를 실시하였다. 자기표현 검사지에서 표현적 요소에 해당하는 질문은 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20번에 해당하며 사전검사와 사후검사 결과를 55점을 만점으로 하여 대응표본 t검정을 실시한 결과는 다음 <표 V-5> 과 같다.

<표 V-5> 자기표현력(반언어적 · 비언어적 표현력)에 대한 대응표본 t검정 결과

검사	평균	표준편차	t	p
사전	42.2222	4.99444	-4.130	.033*
사후	47.1111	3.10018		

\*p<.05



[그림 2] 반언어적 · 비언어적 표현력의 변화

위의 분석에서 교육연극을 활용한 국어수업은 아동의 자기표현력 중 표현적 요소의 향상에 긍정적인 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 자기표현력의 사전검사 평균은 42.2222, 사후검사 평균은 47.1111로 평균 4.88889점 상승하였다. 이러한 점수 차이가 통계적으로 유의미한가를 알아보기 위해 대응표본 t검정을 활용한 결과 유의수준 .05에서 유의확률 .033으로 유의미한 차이를 나타내었다.

예를 들어, C학생은 10번 문항 ‘나는 중얼거리지는 않지만 상대방이 알아듣기 어려울 만큼 작은 소리로 말할 때가 가끔 있다’에서 ‘가끔 그렇다’라고 응답하였다. 1학기 동안 C학생을 관찰한 결과, C학생은 발표를 하거나 공개적으로 자신의 생각과 의견을 이야기할 때 목소리가 작아 친구들에게 전달이 되지 않을 경우가 자주 있었다. 그래서 수업시간에 교사가 C학생이 이야기한 것을 다시 한 번 다른 학생들에게 이야기해줄 때가 많았다. 그러나 이 경우 C학생은 9월 사전검사에서 ‘거의 그렇지 않다’로 응답하는 모습을 보였다.

그러나 이후 12월 사후검사에서는 동일 문항에 대하여 ‘대체로 그렇지 않다’라고 응답하였다. 즉 C학생은 10번 문항에 대하여 ‘가끔 그렇다→대체로 그렇지 않다’라고 응답 결과의 변화를 보였다. 교육연극 활동의 도입 이후, C학생의 발표할 때의 목소리가 점점 커지는 모습을 볼 수 있었다. C학생은 교육연극 수업뿐만 아니라 다른 교과 수업에서도 적극적으로 목소리를 내기 시작하였다. 그리고 1월에 있었던 학예회 연극 무대에서도 큰 목소리로 또박또박 대사를 하여 맡은 배역을 훌륭하게 해내는 모습을 보였다.

또한 1학기 동안의 관찰 결과, 이전까지 C학생은 친구들 앞에서 이야기를 할 때 긴장을 하는 편이었으며 손과 발의 위치를 어떻게 두어야 할지 어색해 할 때가 많았다. 그래서 친구들 앞에서 발표를 할 때 몸을 꺾거나 어색한 웃음을 짓곤 하였다. C학생은 사전검사에서 19번 문항 ‘나는 말하는 도중에 손을 비비거나 발을 움직일 때가 있다’ 및 20번 ‘나는 말할 때 몸이 굳어져서 어색하게 느껴질 때가 있다’에서 두 문항 모두 ‘가끔 그렇다’라고 답하였다.

이후 사후검사에서는 19번 문항에는 ‘가끔 그렇다’, 20번 문항에는 ‘대체로 그렇지 않다’라고 답하여 향상된 검사 결과를 보였다. 실제로 8단원 다양한 시각자료를 활용하여 발표를 하는 수업에서 C학생은 9명의 학생들 중 가장 적극적으로 수업에 임하는 모습을 보였으며 보다 자연스러운 표정과 시선으로 발표를 하였다. 친구들

과 일상대화를 나눌 때처럼 자연스러운 표정을 지었으며 몸을 꼬지 않고 바른 자세로 서서 발표 자료와 다른 학생들을 적절히 바라보며 이야기하였다. 물론, 완벽하고 능청스러운 정도로 발표를 잘하는 것은 아닐지라도 C학생에게 보인 가장 놀라운 변화는 다른 사람들 앞에서 이야기하는 것을 두려워하지 않게 되었다는 것이다. 이러한 변화는 C학생이 나에게 다가와 한 말에서 느낄 수 있었다. C학생은 1학기에는 “꼭 발표해야 돼요?”, “자기 자리에서 하면 안돼요?”라고 이야기하던 C학생이었다. 그러나 8단원 발표수업을 준비하면서 C학생은 나에게 와서 “선생님, 발표 수업 여러 번 하면 안돼요?”, “선생님, 다른 과목도 저희가 발표하는 수업 해보고 싶어요.”라고 이야기하는 모습을 보였다.

B학생 역시 사전검사에 비하여 이후 실시한 사후검사에서는 상승된 검사 결과를 보였다. B학생은 자신의 생각을 말과 글로 표현하는 것을 어려워하는 학생이었다. 특히 친구들 앞에서 발표를 할 때 눈을 잘 마주치지 못하여 시선이 흔들리고 바닥을 보는 경우가 대부분이었다. 목소리 크기는 친구들에게 잘 들릴 만큼 적당하였으나, 몸을 꼬고 다리를 계속 움직였으며 어색한 웃음을 계속 지으며 이야기를 하였다. 또한 1학기 개별 상담 시간 중 “학교생활에서 어려운 점이 없니?”라는 연구자의 질문에 B학생은 “저는 발표할 때 떨려서 잘 못하겠어요. 다른 사람들 앞에서 이야기하면 두근두근 거려요.”라고 이야기하였다. 이로 인하여 교육연극을 도입한 초기 국어수업에서는 쑥스러움과 어색함에 대사를 아주 빠른 속도로 해버리고 연극 시연을 끝내버리는 경우가 많으며, 앞을 잘 바라보지 못하고 다른 곳을 바라보거나 진지한 장면에서도 계속 웃음을 띠며 이야기하곤 하였다. 또한 교육연극 활동 도입 초기인 <1단원 이야기를 간추려요>의 5-6차시 핫시팅 수업에서는 수업 소감에 “등장인물이 없는데 있다고 해야 해서 바보가 된 기분이었다.”라고 표현하며 교육연극 활동에 어려움을 겪는 모습을 보였다.

이러한 B학생의 가장 놀라운 변화는 모든 교육연극 활동이 끝난 12월 학예회 준비에서 관찰될 수 있었다. 학예회 준비 단계에서 B학생은 비중이 높은 역할에 스스로 자원하여 참여하였으며, 연습 과정에서 적절한 속도로 대사를 하는 모습을 보였다. 상대 배역 학생들을 똑바로 바라보며 이야기를 하였으며 표정과 동작 또한 어색하지 않고 자연스러웠다. B학생뿐만 아니라 8명의 학생들 모두 학예회 연극 준비 단계에서 표현적 요소에서의 향상된 변화 모습을 보였으며 최종 공연을 본 동료교

사는 “4학년 아이들 맞아? 그동안 교육연극 해서 그런가, 깜짝 놀랐어. 엄청 잘하네. 교육연극 한 효과가 있네, 있어.”라고 이야기하기도 하였다.

본 연구에서는 표현적 요소의 변화를 관찰하기 위하여 문제 상황을 일상적인 대화 상황으로 선정하여 ‘주말에 있었던 일 이야기하기’를 주제로 면담을 진행하였다. A, B, C 학생의 표현적 요소에 대한 사전·사후 검사 결과를 정리하면 다음과 같다.

<표 V-6> A학생의 사전·사후검사에서의 반언어적·비언어적 표현력의 변화 양상

평가 요소	사전 검사	사후 검사	
반언어적 요소	성량	<ul style="list-style-type: none"> <li>목소리의 크기가 작아 다시 되물어보는 경우가 많다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>목소리에 힘이 생기고 자신감이 생겼다.</li> </ul>
	발음의 명료성	<ul style="list-style-type: none"> <li>‘교’발음을 ‘키’로 하거나 발음의 뭉개지는 경우가 많다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>아직 ‘교’발음을 ‘키’로 하거나 발음의 뭉개지는 모습이 남아있다.</li> </ul>
	말의 속도	<ul style="list-style-type: none"> <li>말끝을 늘어뜨리거나 말끝을 흐리며 이야기한다.</li> <li>말의 속도가 느린 편이다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>짧은 문장 단위로 말을 이어나가며 말끝을 늘어뜨리고 말끝을 흐리는 것이 줄어들었다.</li> <li>말의 속도가 비교적 적절</li> </ul>
비언어적 요소	표정	<ul style="list-style-type: none"> <li>말할 때 어색한 웃음을 지을 때가 많다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>어색한 웃음을 짓는 빈도가 줄었으며 표정이 비교적 자연스럽다.</li> </ul>
	자세, 몸짓	<ul style="list-style-type: none"> <li>손을 어디에다 둘지 몰라서 손가락을 맞잡고 꼼지락대며 움직인다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>손을 무릎(허벅지)에 자연스럽게 두고 손동작이 필요할 때 적절히 사용하였다.</li> </ul>
	언어와의 조화	<ul style="list-style-type: none"> <li>시선을 상대방에 두지 못하고 아래나 위를 쳐다볼 때가 많다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>시선을 연구자를 흔들림없이 바라보았다.</li> </ul>

A학생의 사전검사 결과를 살펴보면 다음과 같다. A학생은 내용 전달에 영향을 끼칠 만큼 말의 속도가 많이 느린 것은 아니었으나 일반적인 말의 속도에 비하여 느리게 말하는 편이었다. 이러한 말의 속도는 문장 단위에서 말끝을 늘어뜨리고 말끝을 흐리는 것과는 관계가 있었다. “-해서여, -해가지구여”라고 이야기하는 등 ‘ㅛ’ 발음을 ‘ㅋ’ 발음으로 하여 상대방으로 하여금 약간은 어눌하게 보이게끔 하였으며 말끝을 늘어뜨리고 흐리게 되면서 속도가 늦어지는 데 영향을 주었다. 목소리에 힘이 없고 크기가 작아 잘 들리지 않아서 연구자가 되물어보는 경우가 많았다. 또한 손을 어디에다 둘지 몰라 손가락을 맞잡고 폼지락대며 계속 움직이는 모습을 보였다. 계속 웃으면서 이야기를 하였으나 이는 자연스러운 표정이 아닌, 어색함과 쑥스러움에서 오는 웃음인 경우가 많았으며 시선을 상대방에 두지 못하고 아래나 위를 쳐다보곤 하였다.

그러나 동일 질문으로 이루어진 사후 검사에서 A학생은 사전검사에서의 비교하여 뚜렷한 변화 모습을 보였다. 무엇보다 목소리에 자신감이 생기고 힘이 생겼다. 사전 검사에서는 자세가 축 늘어져 있었으며 그와 더불어 목소리에 힘이 없고 목소리 크기가 작아 잘 들리지 않았으나 사후 검사에서는 적절한 목소리 크기로 이야기 하였다. 또한 말끝을 늘어뜨리고 끝을 흐리는 습관이 줄었으며 그로 인하여 말의 속도도 보통 수준으로 변화된 모습을 보였다. 또한 표정과 자세가 자연스러워졌으며 쑥스러움에 위, 아래, 옆을 보며 이야기하는 모습에서 벗어나 연구자를 바로 바라보며 이야기하는 모습을 보였다.

<표 V-7> B학생의 사전·사후검사에서의 반언어적·비언어적 표현력의 변화 양상

평가 요소		사전 검사	사후 검사
반언어적 요소	성량	• 말할 때의 목소리가 커서 전달력이 좋다.	• 말할 때의 목소리가 커서 전달력이 좋다.
	발음의 명료성	• 발음이 비교적 명확하여 말하는 내용이 잘 전달된다.	• 발음이 비교적 명확하여 말하는 내용이 잘 전달된다.
	말의 속도	• 말의 속도가 빠르거나 느리지 않고 적절하다.	• 말의 속도가 빠르거나 느리지 않고 적절하다.

비언어적 요소	표정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말할 때의 어색한 웃음을 지을 때가 많으며 말하는 내용에 적절하지 않은 표정을 짓는 경우가 많다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말하는 내용에 적절한 표정을 짓는다.</li> </ul>
	자세, 몸짓	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말할 때 자세가 구부정하며 자세가 바르지 않다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아직까지는 말할 때의 자세가 구부정한 편이다.</li> <li>• 말할 때 몸짓을 따로 거의 하지 않는다.</li> </ul>
	언어와의 조화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말할 때의 시선이 상대방을 향하지 않고 불안정하다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말할 때 비교적 편안하게 상대방을 쳐다본다.</li> </ul>

B학생의 사전검사 결과를 살펴보면 다음과 같다. B학생의 비언어적 표현력은 3명의 학생들 중에서 가장 높은 수준의 결과를 보였다. 말할 때의 목소리가 커서 전달력이 좋고, 말의 속도는 말의 내용을 이해하기에 적당하였다. 또한 발음이 비교적 명확하여 말하는 내용이 잘 전달되었다. 그러나 비언어적 표현력에 있어서 어색한 모습을 많이 보였다. 말할 때의 시선이 상대방을 향하지 않고 허공을 쳐다볼 때가 대부분이었다. 또한 말할 때 쑥스러움과 긴장감이 표정으로 나타나 어색한 웃음을 지은 상태로 이야기를 이어나갔다. 그로 인하여 말하는 내용과 적절하지 않은 표정으로 이야기를 하였다. 실제로 일상생활에서 B학생은 말하는 내용과 표정이 어울리지 않고 웃음 띤 얼굴로 이야기할 때가 많아 상대방은 B학생이 대화에 진지하지 않다고 여겨 그로 인한 오해가 생길 때가 종종 있어왔다.

그러나 사후 검사에서 B학생은 말할 때 말하는 내용에 비교적 적절한 표정을 지었다. 사전검사에서는 말하는 내용에 상관없이 웃는 표정으로 일관하였다면 사후검사에서는 전체적인 내용 및 문장단위의 부분적 내용에도 알맞게 표정을 짓는 모습을 보였다. 또한 이야기를 할 때 상대방을 비교적 편안하게 쳐다보았다. 사전검사에서는 계속 허공을 쳐다보다가 말이 거의 다 끝나갈 무렵에 상대방을 쳐다보았다면 사후검사에서는 상대방을 쳐다보고 이야기를 하다가 잠시 생각을 떠올릴 때에만 다른 곳을 잠시 쳐다보았다.

<표 V-8> C학생의 사전·사후검사에서의 반언어적·비언어적 표현력의 변화 양상

평가 요소		사전 검사	사후 검사
반언어적 요소	성량	<ul style="list-style-type: none"> <li>목소리 크기가 작아 내용 전달이 잘 되지 않는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>목소리 크기가 적당하여 내용 전달이 잘 된다.</li> </ul>
	발음의 명료성	<ul style="list-style-type: none"> <li>발음이 비교적 적절하다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>발음이 적절하여 내용 전달이 잘 된다.</li> </ul>
	말의 속도	<ul style="list-style-type: none"> <li>말하는 속도가 빠르다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>말하는 속도가 조금 빠르듯하나 말하는 내용을 전달하는 데 어려움이 없다.</li> </ul>
비언어적 요소	표정	<ul style="list-style-type: none"> <li>말할 때의 어색한 웃음을 지을 때가 많으며 말하는 내용에 적절하지 않은 표정을 짓는 경우가 많다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>표정이 말하는 내용과 어울리며 말하는 내내 표정이 편안하다.</li> </ul>
	자세, 몸짓	<ul style="list-style-type: none"> <li>양손을 맞잡고 이야기를 하나 말하는 내내 손가락을 꼬지락거린다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>말하는 내용에 알맞게 손동작 및 몸짓을 사용한다.</li> <li>자세가 바르고 편안하다.</li> </ul>
	언어와의 조화	<ul style="list-style-type: none"> <li>시선이 아래, 옆을 향할 때가 많다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>듣는 사람을 또렷하게 쳐다보고 이야기한다.</li> </ul>

C학생의 사전검사 결과를 살펴보면 다음과 같다. C학생은 비교적 발음이 정확하고 말하는 속도가 적당하였다. 그러나 목소리 크기가 작아 내용 전달이 잘 되지 않았다. 주말에 있었던 일을 이야기하는 내내 양손을 맞잡고 이야기를 하였으며 손가락을 잡고 꼬지락거렸다. 또한 시선이 아래, 옆을 향할 때가 많아 대화 상대방에게 불안정하다는 느낌을 주었다. 그러나 사후 검사에서는 목소리 크기가 좀 더 커짐에 따라 말하는 내용이 잘 전달되었다. 말하는 속도가 사전검사 때에 비하여 조금 빠르듯 하였으나 내용을 전달하는데에는 어려움이 없었다. 또한 “(손가락을 하나씩 집으며) 언니 떡볶이 코트랑 제 패딩이랑 후드티 2개랑 바지 2개를 주문했는데……”, “큰, 이따만한 (양손으로 허공에 네모를 그리며) 봉지에 담아서 왔어요”라고 이야기하며 말하는 내용에 알맞게 손동작을 하는 모습을 보였다. 또한 말하는 내내 듣는 사람을 또렷하게 쳐다보았으며 말하는 내용과 어울리는 적절한 표정을 지었다.

## VI. 결론

수업 현장을 둘러보면 다른 사람들에게 효과적으로 자신을 표현하는 것을 어려워하는 아이들을 많이 볼 수 있다. 특히 고학년으로 올라갈수록 많은 아이들이 발표하는 것을 꺼려하며 몇몇 아이들의 발표 위주로 수업이 이루어지곤 한다. 또한 일상생활에서 자신의 생각과 감정을 제대로 잘 전달하지 못하고, 타인을 고려하지 않으며 의사표현을 하는 등 잘못된 방법으로 표현하는 아이들도 늘어만 가고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위하여 본 연구자는 아이들에게 자연스럽게 자신의 생각과 느낌을 표현할 수 있는 기회를 충분히 주기 위한 방법으로 교육연극 기법을 국어과 교수학습에 적용해보았다. 즉 본 연구는 교육연극을 활용한 국어과 수업 방안을 개발하여 학습자의 자기표현력을 향상시키는 것을 목적으로 한다. 따라서 본 연구에서는 자기표현력을 ‘타인을 배려하고 존중하면서 자신의 생각, 느낌, 감정을 언어적, 비언어적인 표현을 적절하게 활용하여 전달하는 능력’이라 정의하고 내용적요소 및 표현적 요소를 고루 신장시키기 위한 교육연극 기법 및 수업 모형을 통합한 국어과 수업 방안을 개발 및 적용하였다.

이를 위하여 자기표현력의 개념과 구성요소, 교육연극의 개념과 다양한 교육연극 기법, 자기표현력과 교육연극의 상관성을 분석한 후, 현재 학생들의 자기표현력 정도를 알아보고 2009개정 교육과정의 목표 및 내용을 분석하여 본 연구의 목표를 설정하였다. 목표 달성을 위해 적합한 학습 내용과 이를 적용할 교육연극 수업모형을 개발하였다. 소규모 초등학교 4학년 학생 9명을 대상으로 총 24차의 수업을 진행하였고 수업 진행 전과 후의 검사를 실시, 그 차이를 양적 및 질적으로 비교·분석하였다.

적용결과, 수업에 대한 반응 측면 및 자기표현력의 신장 측면에서 변화가 나타났다. 학생들은 기존의 국어수업에 비해서 교육연극을 활용한 수업 활동에 흥미를 느끼며 적극적으로 참여하였다. 교육연극 활동이 도입된 후, 국어수업을 기다리는 학생들이 생겨났으며 보다 활발하게 표현활동에 임하는 모습을 보였다. 1학기까지만 하여도 작은 목소리로 이야기하던 학생들, 친구들 앞에서 발표를 할 때면 시선을 어디로 둘지 몰라 바닥만 쳐다보던 학생들 등 표현활동에 소극적이던 학생들이 점점 긴장감을 풀고 표현활동에 참여하게 되었다. 또한 교육연극 활동에 자신감을 갖게

되었으며, 학급회의를 통해 9명 모두의 만장일치로 2학기 말에 학교행사로 이루어진 학예회에 ‘연극’ 무대를 올리기로 결정되기도 하였다.

또한 모둠 친구들과 토의를 통해 교육연극 활동을 계획하는 의사소통과정을 경험하면서 다른 사람의 의견을 듣는 능력 및 자신의 의견을 조리 있게 표현하는 능력이 길러졌으며, 그로 인하여 국어수업에서뿐만 아니라 학급회의 시간 및 타 교과 시간 등에서도 9명 모두가 목소리를 내기 시작하는 모습을 보이게 되었다. 2학기 동안 이루어진 교육연극 활동으로 인하여 2학기 말이 되어서는 교사의 지도 없이도 일상생활에서 친구들과의 토의를 통해 문제를 해결해나가는 모습이 관찰되었으며, 학급회의 시간에 9명 모두가 능동적인 구성원으로서 참여하며 의사결정을 해나가는 변화를 보였다.

본 연구 결과를 바탕으로 본 연구의 제한점 및 앞으로의 연구 과제를 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 다수의 아동을 대상으로 교육연극을 활용한 국어과 수업이 자기표현력 신장에 미치는 효과를 검증할 필요가 있다. 본 연구의 연구대상은 서귀포시의 소규모 초등학교 4학년 1개 학급의 9명의 아이들로 제한되어 있다. 대상아동의 학력, 지역, 가정 환경적 특징이 있음을 고려해볼 때 본 연구의 결과를 일반화하기에는 어려움이 있다. 따라서 후속 연구에서는 다양한 지역의 다수의 아동을 대상으로 교육연극을 활용한 국어과 수업이 자기표현력 신장에 미치는 효과를 검증할 필요가 있다.

둘째, 교사를 대상으로 하는 체계적인 교육연극 연수와 자료 개발이 필요하다. 최근 교육방법으로서 교육연극에 대한 관심이 증가하고 있고 많은 교사들이 교육연극의 효과에 대해 인정하고 있지만 실제 교육현장에서 교육연극은 잘 활용되고 있지 못하는 실정이다. 이는 교사의 교육연극의 개념 및 교육연극 적용 방법에 대한 이해의 부족에서 기인하는 것으로 보인다. 따라서 교육연극을 활용한 국어수업을 진행하기 위해서는 교사가 교육연극에 대한 기본적인 개념과 활동 내용을 이해하고 있어야 하며, 그러한 이해를 바탕으로 수업을 재구성하는 교사의 준비성이 요구된다. 일반적으로 교육연극이라 하였을 때 정해진 대본에 따라 배역을 맡고 연기 연습을 하여 무대에서 공연하는 연극수업이라고 인식하는 경우가 많다. 교육연극을 단순히 연극수업으로 이해하였을 경우, 교육연극 수업은 교사에게 상당한 부담으로 다가오며 교육과정과 연계하여 적용하기에 어려움이 많게 된다. 교육연극을 단순히

연극수업으로 이해하였을 경우, 교육연극 수업은 교사에게 상당한 부담으로 다가오며 교육과정과 연계하여 적용하기에 어려움이 많을 수밖에 없다. 따라서 좀 더 효과적으로 교실 수업에 교육연극을 활용하기 위해서는 교사를 위한 체계적 교육연극 연수 프로그램과 자료 개발이 보급될 필요가 있다.

셋째, 교육연극을 활용한 다양하고 구체적인 교수모형 및 지도안이 제공되어야 한다. 앞서 이야기하였듯 교사를 대상으로 하는 체계적인 교육연극 연수와 자료의 개발 및 보급이 선행된 후에는 교육연극에 대한 이해를 바탕으로 수업을 재구성하는 교사의 준비성이 요구된다. 따라서 더 교육연극이 교육 현장에 효과적으로 도입되기 위해서는 교사들이 수업을 재구성하기 위해 참고할 수 있는 교육연극의 적용 방안이 제공될 필요가 있다. 즉 교육연극을 활용한 다양하고 구체적인 교수모형 및 지도안에 대한 연구가 활발하게 이루어지고 제공된다면 일선 현장의 교사들이 좀 더 부담 없이 교육연극을 수업시간에 끌어들이 수 있을 것이다.

## 참 고 문 헌

- 교육부(2009). 2009 개정 교육과정.
- 교육부(2009). 국어 4-2 ㉠, ㉡. ㈜미래엔.
- 교육부(2009). 초등학교 교사용 지도서 「국어 4-2」(주)미래엔.
- 교육부(2015). 2015 개정 교육과정.
- 교육부, 대구광역시교육청(2017). 연극교육 활성화를 위한 초등학교 연극교육 지도자료 및 우수사례집.
- 김성희. (1982). 고등학생을 대상으로 한 주장훈련의 효과. 경북대학교 학생생활 연구소.
- 김영근. (1989). 자기 표현훈련이 국민학생의 불안감에 미치는 영향. 충북대학교 교육대학원.
- 김윤옥(2014), 듣기말하기 교육에서 비언어적 의사소통 교육 내용 고찰-초등학교를 중심으로, 화법연구.
- 김지성. (2004). 교육연극을 활용한 말하기 학습이 초등학생의 자기표현력에 미치는 효과. 이화여자대학교 교육대학원.
- 김호숙. (2005). 자기표현 훈련 프로그램이 초등학교 아동의 자아존중감 및 자기 표현에 미치는 영향. 홍익대학교 교육대학원.
- 박병은(2007). Digital Storytelling이 자기표현력 신장에 미치는 효과. 전북대학교 대학원.
- 박정수(2013). 초등 국어과 교육의 길잡이. 서울: 태학사.
- 변창진, 김성희(1980). 주장훈련 프로그램. 경북대학교 학생생활연구소.
- 심상교. (2004). 교육연극의 학습단계에 대한 고찰. 한국초등국어교육.
- 소꿍놀이(2016). 아이들과 함께 하는 교육연극. 우리교육.
- 오은정. (2002). 자기표현력 증진을 위한 교육 연극 프로그램 개발. 이화여자대학교 교육대학원.
- 오형정. (2012). 교육연극을 활용한 말하기 학습이 초등학생의 자기표현력과 자기 효능감에 미치는 효과. 이화여자대학교 교육대학원.
- 유지영. (2011). 과정 드라마를 활용한 학습이 자기표현력에 미치는 영향. 서울교

- 육대학교 교육대학원.
- 유태영. (2011). 자기표현훈련이 초등학교 저학년 아동의 대인불안 및 발표불안에 미치는 영향. 충북대학교 교육대학원.
- 이기중. (2005). 반언어적 표현과 비언어적 표현에 대한 교육방법 연구. 국민대학교 교육대학원.
- 이경임(2013), 문학감상 수업에서의 자기표현력 향상을 위한 반응중심 교육연극 프로그램 개발, 이화여자대학교 교육대학원.
- 이성은, 이지은(2012). 2009 개정 국어과 교육과정 실행을 위한 단계적 교육연극 프로그램 개발. 한국열린교육학회.
- 이재승. (2017). 국어과 교수 학습 모형의 특징과 적용 방안. 한국초등교육 학술저널.
- 이재천, 강영하. (2005). 놀이 활용 자기표현훈련 프로그램이 초등학생의 자기표현, 대인관계, 자기효능감에 미치는 효과. 한국초등상담교육학회.
- 이주섭(2005), 듣기,말하기 교육에서의 비언어적 표현 지도 방안, 제주대학교 교육대학원.
- 정성희(2007). 창의성 개발을 위한 교육드라마 모형: Synergy 모형을 중심으로. 한국연극학회.
- 최규홍(2007), 국어과 교수 학습 모형 연구 -언어 사용 기능을 중심으로-, 청람어문교육.
- 최은실(2007), 교육연극을 통한 말하기 지도 연구, 부산교육대학교 교육대학원.
- 한민희(2012), 자기표현력 신장을 위한 교육연극의 활용방안, 부산교육대학교 교육대학원.

## A B S T R A C T \*

# Application Method of Educational Drama in Korean Language Instruction for improving of expression capability

Park, So Yeon

Major in Elementary Korean Education  
Graduate School of Education  
Jeju National University

Supervised by Professor Lee, Joo Seop

This study aims at methods of using Educational Drama for improving of expression capability. Educational Drama is a method that aims to attain learning goals by introducing theatrical elements into education. Educational Drama can be an effective way to improve expression capability in that allow integrated use of linguistic, anti-language and nonverbal elements in a meaningful situation in which language is directly used.

This study aims at presenting Korean language education methods using Educational Drama for improving expression capability and applying the methods in class.

In chapter II, I had reviewed concepts and components of

self-expressiveness. Self-expression refers to the ability to convey one's thoughts, feelings, and feelings with appropriate use of verbal and nonverbal expressions while caring and respecting others. Self-expression consists of linguistic, anti-language, and nonverbal elements. And I discussed how to use Educational Drama to improve expression capability. I also presented a teaching and learning model to enhance expression capability.

In chapter III, I discussed design, subjects, tools, and limitations of this study.

In chapter IV, based on teaching-learning model and the method of drama mentioned above, I proposed procedure of learning with in a subject of korean education.

In chapter V showed a comparative analysis for an outcome of this study.

In chapter VI, I focused on the conclusions and suggestions obtained from this study.

To sum up the results of the above study, Korean language education using Educational Drama had a positive effect on the linguistic, anti-language, and nonverbal expression of the ability to express oneself. In conclusion, Educational Drama in korean education is the effective method to improving expression capability.

## 부 록

[부록 1] 자기표현 검사지

### <자기표현 검사지>

이 설문지는 여러분이 일상생활에 있어서 자신의 생각과 느낌을 어느 정도로 자연스럽게 표현하고 있는지를 알아보기 위하여 만든 것입니다. 다음의 20개 문항을 잘 읽고, 각 문항에 대하여 솔직하게 답해주시면 됩니다.

#### ◎ 응답하는 방법 ◎

평소 여러분이 다른 사람과 말이나 행동을 할 때  
10번 중 그러한 경우가

1. 9번 이상이면 - "항상 그렇다"
2. 7-8번이면 - "자주 그렇다"
3. 5-6번이면 - "가끔 그렇다"
4. 3-4번이면 - "대체로 그렇지 않다"
5. 1-2번이면 - "거의 그렇지 않다"

번호	내용	거의 그렇지 않다.	대체로 그렇지 않다.	가끔 그렇다.	자주 그렇다.	항상 그렇다.
1	나는 말하는 경우보다 말하고 싶은 것을 참는 경우가 많다.					
2	나는 대화가 끝날 무렵이 되어 서야 나의 생각을 이야기한다.					
3	나는 내가 무슨 내용에 대하여 말하는지 잘 모를 때가 있다.					
4	나는 다른 사람에게 사과를 많이 한다.					
5	나의 말하는 태도는 예의바르지 않다.					
6	나는 나의 생각과는 다르지만 부득이한 이유로 그렇다고 우길 때가 있다.					
7	나는 상대방이 친한 사람이면 별로 조심하지 않고 말한다.					
8	나는 상대방이 친한 사람이면 나의 행동에 대해 자세히 설명하지 않는다.					
9	나는 상대방이 친한 사람이면 나의 생각만을 끝까지 내세운다.					
10	나는 중얼거리지는 않지만 상대방이 알아듣기 어려울 만큼 작은 소리로 말할 때가 가끔 있다.					

1 1	나는 용감하게 딱 잘라서 말하지 못한다.					
1 2	나는 말이 입안에서만 중얼거리며 맴돈다.					
1 3	나는 말의 높낮이가 어색할 때가 있다.					
1 4	나는 “예-” “음-” 등의 말이 많아 말이 중간에서 잘 끊어진다.					
1 5	나는 말하기 전에 주저주저하고 망설인다.					
1 6	나는 말하기 전이나 말하는 도중에 서두른다.					
1 7	나는 말할 때 상대방의 얼굴을 바로 보지 못한다.					
1 8	나는 말할 때 웃거나 찡그리는 등 얼굴의 표정이 진지하지 못한다.					
1 9	나는 말하는 도중에 손을 비비거나 발을 움직일 때가 있다.					
2 0	나는 말할 때 몸이 굳어져서 어색하게 느껴질 때가 있다.					
21	나는 대화가 끝난 뒤에야 말할 것이 생각난 적이 있다.					