

# 전래동화를 활용한 교육연극 효용성 탐구\*

— 이해력과 표현력 향상을 중심으로 —

배덕임\*\*

|| 차례 ||

- I. 서론
- II. 교육연극을 위한 전래동화 활용방안
- III. 이해력과 표현력 향상을 위한 교육연극 적용방법
- IV. 결론

## 【국문초록】

본 연구는 전래동화를 활용한 교육연극 활동을 통해 아이들이 자유롭게 상상하고, 깊이 있게 생각하고, 인물의 다양한 측면을 체험하면서 이해하고 표현할 수 있는 효과에 대해 고찰해 보았다. 연구를 통해 전래동화를 교육연극으로 선정하는 기준을 설정하고, 전래동화를 교육연극으로 활용했을 때의 효과 등에 대해 고찰하였다. 이와 같은 이론적 토대를 바탕으로 전래동화를 활용한 교육연극이 아이들의 표현력과 이해력을 높일 수 있음에 대해 개진하였다.

전래동화 작품을 활용하여 아이들의 이해력 및 표현력을 향상 시킬 수 있는 활동으로 ‘as if~’ 활동과 ‘인물 탐구’ 활동을 설정하였다. 설정한 활동을 통해 교육연극 활동이 인물을 다양한 측면에서 체험 가능하게 하고, 작품의 이해도를 높일 수 있게 한다는 점을 탐구 하였다. 이와 같은 연구결과를 토대로 하여 아이들의 다양한 이해력 및 표현력을 높이고자 하는 수업에 전래동화를 활용한 교육연극 활동들이 적극적으로 활용될 수 있기

---

\* 이 논문은 2015년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임  
(NRF-2015S1A5B5A07044603)

\*\* 조선대학교 국어국문학과 초빙객원교수

를 바라는 바이다.

본 연구에서 소개 된 활동들은 개별화 되어 수업에 적용될 수 있고, 수업 시간의 상황과 학습자의 여건에 따라 서로 융합하여 적용할 수도 있을 것이다. 본 연구에서 제시된 교육연극은 참여자들에 의해 끊임없이 새롭게 재창조 될 수 있는 방법을 지향하였다.

주제어 : 전래동화, 교육연극, 체험, 표현력, 이해력

## I. 서론

현재와 같은 지식 기반 사회는 각 개인들이 상황에 맞게 능동적으로 대처하고 핵심 역량을 발휘하길 원한다. 교육연극을 활용한 교수법은 바로 이와 같은 시대적 요구에 부합한 것으로 거론되고 있다.<sup>1)</sup> ‘교육연극’은 학자에 따라 다소 차이 있게 정의 되지만 본 연구에서는 연극 기법<sup>2)</sup>을 교육에 활용하여 교육목표 달성을 추구하는 연극 활동을 지칭한다. 교육연극은 연극 교육과는 그 목적<sup>3)</sup>이 다르고 결과에 초점을 맞추지 않고 과정에 중요도를 두며 학습자들이 지식을 탐구하기 위해 예술적 방식을 활용하여 참여하는 교육방식이다.

교육연극을 활용한 교수법은 오랜 기간 동안 교육현장에서 다양한 효과

1) “교육연극은 인간의 사고 발달을 돕는다. 어린이부터 어른에 이르기까지 연극을 하는 모든 사람은 지적인 자극을 강하게 받기 때문이다. 그래서 창의적 사고력뿐만 아니라 비판적 사고력, 상상적 사고력 등 고차적 사고력을 기를 수 있다.” (리처드 코트니, 김주연·오판진 공역, 『교육연극 입문』, 연극과 인간, 2014, p.8.)

2) 본 연구에서는 연극적 주요 기법으로 “인간의 본성과 연극의 본질적인 상동성을 관련지어 모방, 놀이, 상상력이 교육연극의 방법적 측면”으로 적용 가능한 것들을 개발 및 활용하려 한다.(배덕임, 『동화의 재구성 능력개발』, 연극과 인간, 2011, p.48.

3) 교육연극과 연극 교육의 분류 기준을 목적에 두기도 한다. 교육연극의 목적은 교육에 있고 연극 교육의 목적은 공연에 있다.

를 획득했지만 그 효과에 대해 과학적 도구로 측정할 일은 드물었다. 그런데 다이스 프로젝트에서 교육연극을 활용한 수업의 효과를 측정하였다<sup>4)</sup>. 우리 교육현장에서는 전국초등국어교과모임의 ‘교육연극으로 여는 국어수업’이 나름의 견인차 역할을 하고 있다.<sup>5)</sup> 이들의 강조점은 “학생들은 자신

---

4) 다이스 프로젝트에서 12개 국가의 교육연극 전문가들이 심리학자와 사회학자들과 협력하여 교육연극 수업의 효과를 다음과 같이 측정하여 발표하였다. 이 프로젝트의 혁신적인 가치는 핵심 교육 역량과 교육연극의 연관성을 증명한 첫 연구라는 점에 있다. 본 연구에서는 교육연극의 효과를 널리 알려 활용도를 높이고자 하는 의미에서 그 효과의 분량이 다소 많지만 전체를 소개하고자 한다. “어떤 교육연극 프로그램에도 참여하지 않은 동료 학생들과 비교하여, 교육연극 참여 학생들은 1. 모든 면에서 교사에게 더 높게 평가 받는다. 2. 읽고 이해하는 과제에서 더 많은 자신감을 가진다. 3. 의사소통에 더 자신감이 있다. 4. 자기 자신을 창의적이라고 생각하는 경향이 더 크다. 5. 학교에 가는 것을 더 좋아한다. 6. 학교 활동을 더 즐긴다. 7. 문제 해결을 더 잘한다. 8. 스트레스에 더 잘 대처한다. 9. 소수 집단이나 외국인에게 더 관대하다. 10. 더 적극적인 시민이다. 11. 어떤 상황에서나 투표에 더 관심이 많다. 12. 공공 문제에 관여하는 것에 더 관심이 많다. 13. 공감을 더 잘한다. 타인에게 관심이 있다. 14. 자신의 관점을 바꾸는 것에 더 유연하다. 15. 더 혁신적이고 기업을 정신이 강하다. 16. 미래를 위해 더 노력하고 계획을 더 많이 세운다. 17. 문화 예술 분야에 더 적극적으로 참여한다. 공연 예술뿐만 아니라, 글쓰기, 음악, 영화, 수공예품 만들기 등 모든 종류의 문화 예술 활동에 더 적극적이다. 18. 학교에서 더 많은 시간을 보내고, 독서, 숙제, 놀기, 이야기 하는데 더 시간을 많이 보내며, 동생을 돌보는 일 등 가족과 더 많은 시간을 보낸다. 반면에, TV 시청이나 컴퓨터 게임에는 시간을 덜 소비한다. 19. 가족을 위해 일을 더 많이 한다. 아르바이트를 할 가능성이 더 크고, 혼자든 집단에서든 창의적인 작업에 시간을 더 많이 쓴다. 연극과 영화를 더 많이 보고, 전시회와 박물관에도 더 자주 가며, 도보 여행과 자전거 타기도 더 자주 한다. 20. 학급의 중심인물일 가능성이 더 크다. 21. 유머감각이 더 좋다. 22. 가정에서도 더 긍정적인 기분을 느낀다.”(DICE Consortium(www.dramanetwork.eu), 한국교육연극학회 신선영·오판진 번역, 『교육연극 주사위를 던져라』, 연극과 인간, 2015, pp.15-16.)

5) ‘교육연극은 ‘듣기, 말하기, 읽기, 쓰기’를 통합한 다양한 언어 상황을 경험하게 하므로 언어 능력을 향상시키는데 매우 효과적이다. 또한 아이들이 학습의 주체가 되므로 능동적으로 참여하는 즐거운 국어 시간을 만드는 데에도 유리하다. 교육연극 활동을 통해 다양한 언어적·비언어적 표현을 하다 보면 언어 순발력과 자기표현 능력이 신장된다. 또한 학습 내용에 대해 여러 각도로 생각해 보게 되므로 상상력과 창의적 사고

의 일상생활에서 경험하지 못하던 새로운 경험을 연극적 상황에서 경험하게 된다.”<sup>6)</sup>는 것으로 교육연극을 활용한 수업은 다른 교육 방법보다 장점이 더 많음을 주장하였다. 또한 교육연극을 수업에 활용하면 학생들은 연극적 활동을 통해 인지적 측면과 표현적 측면 등에서 보다 깊은 이해에 도달하고 공감력을 향상 시킨다는 견해를 제기하였다.

교육연극과 관련된 연구는 국어교육 측면에서 중점적으로 이루어지고 있으며 김유미는<sup>7)</sup> 전래동화 『흑부리 영감』작품을 교육연극 수업으로 활용하여 연구를 개진한 데 의의가 있다. 현귀선<sup>8)</sup>의 연구는 전래 동화에 한정하지 않고 범위를 동화 전체로 확장하여 연구대상을 선정하였지만 데이터 분석을 통해 도출한 자료를 토대로 교육연극의 교육적 효과에 대해 개진하였다.

위에서 살펴본 것처럼 전래동화를 활용한 교육연극에 대한 연구는 아직 미진한 상황이므로 본 연구에서는 교육연극으로 활용할 전래동화의 선정 기준을 설정하고 연극적 기법인 ‘as if~’ 활동과 ‘인물 탐구’활동이 학습자들에게 이해력과 표현력을 높여주는데 효과가 있음에 대하여 탐구하고자 한다. 나아가 활용 가능한 연극적 기법을 제시하려 하는데 이를 본 연구의 목적으로 정하고 연구에 임하고자 한다.

---

력도 길러질 수 있다.’ (전국초등국어교과모임, 『교육연극으로 여는 국어수업』, 나라말, 2009, pp.4-5.)

6) 구민정 · 권재원, 『한국 교실에 적합한 교육연극 모형의 개발과 적용』, 한국학술정보(주), 2008, p.111.

7) 김유미, 『초등학생을 위한 교육연극의 실제』, 『문학교육학』18권, 문학교육학회, 2005.

8) 현귀선 · 윤경미 · 김정섭, 『동화를 활용한 교육연극이 초등학생의 비판적 사고에 미치는 영향』, 『사고개발』제5권 1호, 2009.

## Ⅱ. 교육연극을 위한 전래동화 활용방안

### 1. 교육연극으로 활용할 전래동화 선정기준

#### 1) 학습 목표와의 관련성

교육연극을 수업에 활용하는 이유는 학습목표 도달에 효율성을 높이기 위함이므로 교육연극으로 활용할 전래동화 작품의 선정기준은 학습목표가 최우선 되어야 한다. 교사는 학습목표가 무엇인가를 정확하게 파악하고 가르쳐야 할 주제나 논점에 따라 적합한 작품을 선택해야 한다. 또한 선택한 작품으로 학습목표 달성 방법을 찾을 수 있는지와 학습목표 도달에 이르는 문제를 해결할 수 있는지를 살펴야 한다.

더불어 작품에서 삶의 풍부한 의미와 다양한 삶의 상황을 만날 수 있도록 수업 단계별 구성을 할 수 있는 작품인지를 고려해야 한다. 즉 선정된 작품이 이해력과 표현력을 향상시키려는 학습목표를 충분히 달성시킬 수 있도록 관련 활동 장면과 기능적 역할 체험은 가능한 작품인지를 살펴야 한다는 것이다.

또한 학습자의 이해능력과 표현능력을 향상시키기 위한 언어능력 프로그램 고안할 수 있는지와 수업의 흥미성과 집중도를 높일 수 있는 모티브가 충분히 내재해 있는 작품인지도 살피는 것이 필요하다. 교육에서 흥미성은 학습목표 도달에 커다란 영향을 미치는 요소 중 하나인데 연극 활동에서 인물은 흥미성과 밀접한 관련이 있다. 때문에 작품 선정 시 인물의 개성이 모호하거나 구체적으로 드러내기 힘들 경우에는 아이들에게 지루함과 혼돈을 줄 수 있음을 생각해야 한다. 또한 각기 인물들 간의 관계나 상황이 설명 위주로 된 작품의 경우에는 연극적 효과를 반감시켜 집중력을 떨어뜨리게 되므로 이런 작품은 배제하는 것이 바람직하다.

## 2) 연극적 요소와 논리성

교육연극으로 활용할 작품을 선정할 때 전래동화 속의 갈등상황이 연극 관련 활동으로 적절한가를 살펴야한다. 또한 갈등 상황 및 해결 과정에서 행동으로 옮길 거리가 충분한지와 관련하여 연극적 요소를 찾아낼 수 있는 작품인지를 살피는 것도 필요하다. 만약 갈등상황이 부족하거나 행동으로 옮길 만한 것들이 너무 적을 경우에는 연극적 효과를 부각시키기 쉽지 않으므로 선정 시 고려해야 한다.

연극은 행동으로 보여주는 장르적 특성이 있다. 때문에 선정하고자 하는 작품이 수많은 인물들의 내적 갈등에 치우친 작품이거나 아이들이 제대로 소화하기 힘든 수준의 어휘사용에 치중하고 있는 경우에도 극화하기에 곤란한 점이 많다. 하지만 압축하여 상징적으로 표현된 것을 여러 장면의 행동으로 만들 수 있거나, 몇 장으로 서술된 부분을 압축하여 연극적 기법을 활용해 표현 할 수 있는 작품은 극화하기에 적합하다.

다음으로 작품 속 이야기 전개가 지나친 비약을 담지 않은 논리적 타당성을 가졌는지를 검토해야 한다. 논리성을 구축한 작품은 말하기 교육에도 아주 중요하다. 말하기는 의사소통의 수단이면서 자신의 표현 수단이 되기도 한다. 즉 말하기가 논리성을 토대로 했을 때 의미가 명확하게 파악되기 때문에 작품을 선정할 때 논리성이 확보된 작품일수록 말하기 교육에 효과가 크다. 그리고 인물의 행동 동기가 논리성을 바탕으로 한 설득력 있는 작품인지도 검토해야 한다.

## 3) 스키마 확장 및 성장의 관련성

교육연극으로 활용할 전래동화 작품으로 익숙하고 친숙한 작품을 활용할 경우 아이들의 스키마 확장 및 성장이 빠르게 진행된다. 즉 이미 형성된

스키마를 활용하여 인물 파악이나 이야기 구성 및 플롯의 이해를 쉽게 할 수 있게 된다. 나이젤 토이에와 프랜시스 프랜디빌은 “어린 아이들에게 다음에 일어날 일이 무엇인지 아는 것은 재미있고 용기를 내게 하는 일이라서 그들에게 뭔가를 조정할 수 있는 능력과 힘을 가지고 있다는 느낌을 준다. 그 힘은 이야기하는 사람 앞에 있는 듣는 사람의 힘이고 게임에 앞서 그것을 통제할 수 있다는 느낌이다.”<sup>9)</sup>고 하였는데 이와 같은 의견은 스키마 확장 및 성장의 효과와도 연결시킬 수 있을 것이다.

‘문학작품을 활용한 연극 만들기’는 연극을 만들어 나가는 뼈대와 요소들을 효과적으로 제공해 준다. 이는 참여자들이 연극 만들기 과정에 계속해서 흥미를 가지고 몰입할 수 있는 환경을 조성해<sup>10)</sup> 주게 되므로 이해력과 표현력을 높이는 데 기여하는 바가 크다 할 수 있다. 또한 작품에 대한 스키마가 형성된 상태이므로 아이들의 학습 이해도가 높게 나타난다. 이와 같은 사전지식 구축은 수업의 집중도를 높여주는 요인으로 작용하여 이해력과 표현력을 높여주는 데도 기여하게 된다.

이미 형성된 스키마를 활용할 수 있는 작품을 선정할 경우 아이들은 학습에 대한 두려움이 감소하여 흥미를 가지고 적극적으로 참여하게 된다는 것이다. 그리고 이미 줄거리와 작품에 대한 여러 의미들을 알고 있으므로 제시될 문제까지도 예측이 가능해진다. 아이들은 스키마 확장을 통해 제시된 문제를 어렵지 않게 받아들일 수 있으므로 낯선 작품을 접했을 때보다 적극적으로 활동에 참여할 수 있으며 스키마 성장을 통한 사고의 폭까지 확장 시켜가게 된다.

9) 나이젤 토이에 · 프랜시스 피랜디빌, 김유미 · 이경미 옮김, 『전래동화를 활용한 드라마 만들기』, 연극과 인간, 2006, pp.35-36.

10) 최지영, 『드라마 스페셜 리스트가 되자』, 연극과 인간, 2010, p.64-65.

## 2. 전래동화를 활용한 교육연극의 효과

### 1) 풍부한 의미 제공

대부분의 전래동화는 오랜 기간 동안 구비전승 되어 오면서 전승자들의 사상과 세계관이 문학적 형식으로 변형되어 이야기 속에 담겨있다. 때문에 전래동화에는 다양한 상징적 의미와 함축성이 내포되어 있다. 상징성과 함축성은 의미의 다양성을 풍부하게 제공해 주며 다양한 의미 해석이 가능하게 한다. 이 같은 전래동화를 연극 기법으로 활용한 경우 인물행동 길면에 드러나는 표면적 의미와 인물의 성격과 행동의 원인이 되는 심층적 의미를 행동으로 드러낼 수 있게 된다. 즉 보편적인 인간의 유형과 인간 삶의 전형에 대해 책으로만 읽는 학습에서보다 쉽게 심리적인 이해에 도달할 수 있도록 기여하고, 공감적인 의미 도출까지 가능하게 한다.

옛이야기의 장점에 대해 다방면에서 주장한 브루노 베텔하임<sup>11)</sup>은 먼저 옛이야기<sup>12)</sup>는 문학 형식임에도 아이들이 완전히 이해할 수 있다고 확대 해석을 하였다. 또한 옛이야기는 아이들이 제각기 다른 문제를 가지고 있어도 쉽게 자기와 동일시 할 수 있고 풍부한 의미를 제공하기에 스스로 보다 가치 있고 안전하게 독립을 하면서 성장하게 된다고 하였다. 옛이야기는 다른 모든 참된 예술작품들과 마찬가지로 어떤 논리적인 추론으로도 다 구명할 수 없는 다면적인 풍요로움과 깊이를 지니고 있다는 주장도 덧붙였다. 이와 같은 브루노 베텔하임의 주장은 전래동화의 교육적 가치가 지대함을 의미한다.<sup>13)</sup>

11) 브루노 베텔하임, 김옥순·주옥 옮김, 『옛이야기의 매력 1』, 시공주니어, 1998, pp.26-36.

12) 여기서 사용되는 옛이야기는 본고에서 사용하는 전래동화와 같은 의미로 사용되고 있다.

13) 전래동화의 교육효과에 대해 부정적인 측면에서의 주장은 지나친 선악이분법에 의



아이들은 전래동화의 해피엔딩 구조를 접함으로써 무의식 속에 잠재해 있는 부모로부터의 분리불안을 어느 정도 이겨낼 수 있게 되고, 집으로 돌아오는 구조로부터 편안함과 안정감을 되찾아가게 된다. 이처럼 긍정적인 교육효과가 많은 전래동화를 교육연극으로 활용하였을 경우 아이들이 연극 활동을 통해 정서영역과 감성영역에 이르기까지 다양한 층위에서 풍부한 교육적 효과를 얻을 수 있게 된다.

## 2) 현재시점에서 인물 탐구 가능

교육연극 기법을 활용한 교육과 문학작품만을 활용한 교육의 가장 큰 변별성은 직접 경험 가능성과 시제의 차이를 들 수 있다. 대부분의 문학작품은 과거 시제로 진행되지만 연극 관련 활동은 현재 시점으로 진행된다. 바로 이점이 장리적 특징 중의 하나이므로 전래동화를 연극 관련 활동으로 바꾸어 교육을 하게 되면 전래동화로만 교육을 했을 때는 결코 경험할 수 없는 교육적 효과를 얻을 수 있다.

연극 관련 활동을 통해 전래동화에 등장하는 인물들을 현재의 상황 속으로 불러들일 수 있으므로 아이들은 연극 활동을 통해 자연스럽게 대화를 이어 갈 수 있게 된다. 이처럼 전래동화 속의 등장인물들의 출현은 아이들에게 능동적으로 참여하게 할 것이며 연극 활동을 통해 작품을 좀 더 깊이 이해하고 탐구할 수 있도록 이끌어 갈 것이다.

이밖에도 전래동화를 활용하여 교육연극 활동을 하게 되면 과거의 인물에 대한 다양한 발견이 가능하게 된다. 즉 사고관의 차이와 언어사용의 차이, 행동의 차이 등에 대한 발견이 가능해진다. 즉 같은 이야기에 바탕을

---

한 교육을 문제점으로 제기하고 있다. 하지만 본 연구에서는 부정적이고 비판적인 견해에 대한 검토나 탐구는 재고하지 않으려 한다.

두고도 다채로운 연극 활동을 통해 전래동화만 활용했을 때와는 인물들이 다르게 인지되는 것을 발견할 수 있게 된다. 이때 교육연극에 활용된 전래동화는 단지 역할과 특정한 사건을 제공해 주게 되고, 역할자들의 능동적인 참여로 얼마든지 다양한 사건이 만들어질 수도 있으며 새로운 상황까지도 설정해 낼 수 있게 된다.

### 3) 직접적인 체험을 통한 총체적인 인간 삶의 이해

전래동화만 활용한 교육에서는 인지적 활동이 주로 사고체계에서만 이루어진다. 즉 직접 행동해 보지 않고 사고를 통해 문제를 발견하고 해결과정을 탐색한다. 하지만 전래동화를 활용한 교육연극 기법을 활용한 교육에서는 인지적 활동이 사고만으로 형성되는 것이 아니고 직접 체험과정을 통해 사고하거나 아니면 다른 사람의 체험을 관찰하는 과정에서 사고를 하게 된다. 때문에 전래동화만 활용한 교육보다는 전래동화를 교육연극으로 활용한 교육이 훨씬 이해력을 높일 수 있을 뿐만 아니라 표현력 신장에도 효과가 크게 나타난다고 할 수 있다.

연극적 체험은 나의 삶과는 다소 차이가 있는 타인의 삶을 살아 볼 수 있는 경험의 무대이기도 하다. 이처럼 연극적 상황을 통해 전래동화 속의 상황을 실제 상황으로 접목시키는 과정을 통해 아이들은 인간세계의 다양한 측면을 연극적인 활동 속에서 탐구하는 것이 가능해진다.

연극 활동에는 놀이의 기능이 내재해 있다. 이와 같은 놀이 요소는 아이들에게 흥미를 유발시키며 즐길 수 있는 동기를 부여하는데 아이들이 전래동화를 교육연극으로 활용하게 되면 아이들은 체험을 통해 즐기면서 자신이 나아갈 삶의 자세를 준비할 수 있는 기회를 제공받게 된다. 더불어 이야기 속에 등장하는 인물들의 다양한 삶의 모습과 세계관 체험이 가능해지고

자신의 도덕적 가치관을 확립할 수 있는 기회도 얻게 된다.

아이들은 연극 관련 활동을 통해 인물들의 행동 속에서 추구하는 가치 모델을 선택할 수 있는 기회 또한 부여 받을 수 있게 된다. 아이들은 자신이 선호하는 인물에게 자신의 가치를 전적으로 투사시킴으로써 인물의 행동을 모방하게 되는데 보편적인 대부분의 아이들은 선한 인물들을 선호하고 악한 인물에 대해서는 배척하는 성향을 보인다.

이처럼 전래동화를 교육연극으로 활용할 경우 연극 속의 상황과 사건들을 통해 중심인물을 비롯하여 주변 인물의 삶과 생활방식까지도 총체적으로 체험할 수 있고 그 안에서 자신의 행동에 대해 보다 폭넓게 생각할 기회를 얻을 수 있게 된다. 즉 우리 삶의 총체적인 모습을 담고 있는 전래동화를 교육연극으로 활용할 경우 아이들은 피상적인 사고활동을 통한 인식이 아닌 직접체험을 통해 인간의 삶을 통합적·시공간적으로 인지할 수 있게 되는 것이다.

### Ⅲ. 이해력과 표현력 향상을 위한 교육연극 적용방법

#### 1. ‘as if~’ 활동

##### 1) 중심인물인 것처럼 활동

‘as if~’ 활동은 아이들에게 텍스트에 확실히 드러나지 않은 환경과 어떤 결정에 대한 숨은 동기를 찾아낼 수 있는 기회를 제공해 준다. 즉 아이들에게 인물의 상황에 관심을 갖게 하며 왜 인물이 그와 같은 상황에 처하게 됐는지와 어떻게 슬기롭게 대처해야 하는지에 대해 생각하게 하는 활동이다. 즉 아이들은 ‘as if~’ 활동을 통해 자기중심적인 사고에서 벗어나

타인의 관점에서 생각할 수 있는 기회를 접하게 되므로 폭넓은 시야 확보가 가능해진다.

‘국어시간에 드라마를 활용하는 목적 중의 하나는 언어학습의 문맥을 만들어 주는 것뿐만 아니라 방법이나 내용적 측면에서 다양함을 주자는 것이다.’<sup>14)</sup>는 의견을 보다 구체화하여 교육연극을 활용한 수업에서 이해력과 표현력을 향상시킬 수 있는 방법을 다음과 같이 모색하였다.

표현력과 이해력을 신장시키기 위한 ‘마치 중심인물인 것처럼’ 활동에서 아이들이 적극적으로 참여할 수 있는 특별한 관점을 제시해 주는 것이 중요하며 아이들이 바로 그 지점에 다가갈 수 있도록 역할의 틀을 설정해야 한다는 것이다. 또한 아이들의 참여를 높이기 위해 아이들의 관심과 흥미에 따라 중심인물이 얼마든지 새롭게 바뀔 수 있게 한다.

다음으로 아이들의 역할 수행에 대한 심리적 부담을 덜어주는 방법을 모색하는 것도 필요하다. 만약 혼자서 중심인물의 역할을 전부해야 한다면 소극적인 아이들에게는 심적인 부담이 엄청 클 것이다. 그런데 이런 부담감을 덜어주고 참여를 높이기 위해 자신이 원하는 만큼만 역할을 할 수 있게 하고, 여러 명이 돌아가면서 중심인물인 것처럼 역할을 해 보게 한다. 한 명이 중심인물인 것처럼 활동을 하는 것보다는 여러 명이<sup>15)</sup> 돌아가면서 역할을 하게 하면 참여자들은 상상력을 발휘하여 역할을 맡게 된 중심인물이 어떻게 상황에 대응해 나갈지 호기심을 갖고서 집중하게 될 것이고 학습에도 활력이 생성되게 된다.

14) 나이젤 토이에·프랜시스 피랜디빌, 김유미·이경미 옮김, 위의 책, pp.69-71.

15) 임의적으로 물건을 정해 놓고 그 물건을 지니면 그 역할 인물이 되는 것이다. 예를 들어 특정한 연필을 정하고 그 연필을 잡으면 중심인물이 되는 것이다. 그 연필을 내려놓으면 다시 역할 밖으로 빠져 나오게 된다. 이와 같은 활동을 통해 아이들은 관객과 역할자의 합의 내에서는 누구든 중심인물인 것처럼 변할 수 있다는 연극적인 요소를 이해하는 방법이 되기도 한다.

마치 ‘중심인물인 것처럼’의 활동은 작품의 주제 파악을 용이하게 해 준다. 이는 중심인물이 사건의 중심에서 주제를 위해 행동하기 때문이다. 더불어 ‘중심인물인 것처럼’의 활동은 아이들에게 사건 구성의 이해 폭을 넓혀 주고 전체적인 작품 분석력도 높여 준다. 아이들은 그들 자신이 아닌 중심인물로서 중심인물의 문제를 다룰 때 중심인물의 시각으로 생각해 가기 때문에 본 활동을 통해 주제 파악 능력 및 중심인물에 대한 이해력을 높일 수 있게 되는 것이다.

본 활동에서 교사는 아이들로 하여금 ‘중심인물의 시각’이 기존 텍스트에 등장하는 중심인물의 고정된 시각이나 특정한 아이의 시각이 아닌 일반적인 의미에서의 아이들의 갈등이나 고민을 표현해도 된다는 것을 알려주면 아이들이 중심인물을 연기할 때는 각기 다른 ‘중심인물의 시각’들을 표현하게 된다. 여기서 조별활동이나 개별활동에서 드러나는 다양한 시각이나 갈등의 출현들은 아이들이 ‘중심인물’에 대해 더 많은 정보를 갖도록 도와주며 나아가 이해력과 표현력을 확장시키는 역할을 하게 된다.

#### <이해력과 표현력 향상을 위한 확장 활동><sup>16)</sup>

- 중심인물에 대한 퀴즈<sup>17)</sup>
- 중심인물의 표정과 말투를 색깔로 바꿔 표현해 보기
- 중심인물에게 새로운 사건을 만들어 주기 (갈등상황 등)
- 중심인물 활동을 하고 난 후의 느낌을 표현 및 설명하기
- 중심인물에게 충고하기 및 칭찬하기

16) 본 활동들은 ‘중심인물인 것처럼’ 활동에 적용해 볼 수 있는 것들을 새롭게 구상한 것이다.

17) 기존의 퀴즈 방식에서 탈피하여 중심인물 역할을 해 본 아이들은 답을 하게하고 역할을 하지 않은 아이들은 문제를 내게 할 수도 있다.

- 중심인물에게 어울리는 가면 만들어주기 (가면극 활동추가)
- 중심인물을 상징화하기 (행동, 성격, 개성 등)

## 2) 주변인물인 것처럼 활동

‘as if~’ 활동은 ‘실체가 아닌 태도를 선택하고 행동을 취함으로써 허구에 맞는 방식으로 행동하고 이야기하는 것을 의미한다. 아이들에게 특정한 역할을 주는 것은 매우 짧은 과정 동안이다. 그리고 그 역할에서 아이들한테 요구되는 것은 바로 이야기의 부분이 되는 것이다.’<sup>18)</sup> 그러므로 이와 같은 연극적 기법을 활용하는 활동에서 교사는 역할자에게 기존의 작품 속의 인물로만<sup>19)</sup> 활동하지 말고 자신의 생각을 토대로 상황을 파악하고 적절하게 행동하도록 안내해 줘야 한다.

‘마치 주변인물인 것처럼’의 활동에서는 ‘마치 중심인물인 것처럼’의 활동 못지않게 중요한 사건이나 상황을 설정하여 아이들의 관심과 참여를 자극하는 것이 바람직하다. 이를 위해 아이들의 마음 속에 실제로 존재하고 있는 것들을 털어놓게 하는 활동도 권장하는 바이다. 예를 들어 “불만 털어놓기” 나 “원망하기” 등의 활동을 통해 독백이나 방백을 하게 할 수도 있다. 이 활동의 초점은 아이들의 흥미를 높이고 문제를 해결하고자 하는 욕구를 자극하는 문맥 안에서 계획하면 좋다. 특히 중요한 순간들에 반 아이들의 호기심을 지지하고 동기화 하는 데에도 역점을 두어 활동하게 해야 한다.

대부분의 전래동화는 중심인물에 초점을 맞추어 플롯이 진행되는 구조를 취하고 있기 때문에 아이들이 서브플롯을 발견하기는 쉽지가 않다. 하지만 ‘마치 주변인물인 것처럼’ 활동해 봄으로써 중심 플롯이 아닌 서브플

18) 나이젤 토이에·프랜시스 피렌디빌, 김유미·이경미 옮김, 위의 책, p.106.

19) 기존 작품 속의 인물의 의미는 텍스트에 나오는 인물의 사고와 행동을 그대로 답습하여 표현하는 것을 뜻한다.

롯이나 행간의 의미 파악이 한층 쉬워진다. 그리고 ‘마치 주변인물인 것처럼’ 활동을 통해 현실세계에 대한 이해의 폭 또한 높아지게 된다.

주변인물로서 이야기를 이어갈 때는 문맥 파악을 잘 하게 하고 처음부터 이야기의 구성 요소인 시간과 공간 틀을 마련해 줄 수도 있다. 하지만 이것들을 아예 무시함으로써 아이들의 창의성을 발휘 시킬 수 있는 기회를 주는 것도 필요하다. 그리고 역할을 하지 않는 아이들에게는 시간과 공간에 대한 분석이나 새롭게 바꾸어 보게 하는 참여를 이끌어 낸다.

#### <이해력과 표현력 향상을 위한 확장 활동>

- 주변 인물에게 소도구 만들어주기<sup>20)</sup>
- 주변 인물의 문제를 해결할 수 있는 방법 추천하기  
(도움을 줄 수 있는 사람 추천, 어떤 직업, 지위, 능력 등등)
- 주변 인물이 명확하게 드러날 수 있는 방법 모색해보기
- 주변 인물을 상징화하기
- 주변 인물의 공간과 시간을 바꿔보기
- 자신이 맡은 주변 인물의 의미 찾기 및 발표하기

### 3) 새로운 인물인 것처럼 활동

수업에 ‘as if~’ 활동을 적용하다 보면 역할자에 따라서 새로운 상황이나 기존의 이야기와는 전혀 다른 구조로 이야기가 만들어지기도 한다. 이는 원래의 이야기가 역할자의 현실 속에서 활용되었다는 것을 의미한다. 그러므로 새로운 이야기의 전개는 역할자가 갖고 있는 가치관이나 세계관

---

20) 왜 이 소도구가 필요하다고 생각하는지에 대한 이유를 발표하게 하여 문맥 속에 감춰진 의미를 이해한 능력을 보여주고, 소도구를 만들고 그 기능을 설명함으로써 표현력이 향상되게 한다.

중에서 선택하여 표현한 것이므로 아주 중요한 활동이 된다. 바로 이러한 점이 교육적으로 볼 때 역할을 통해 자신을 세계 속에 표현함으로써 또 다른 나를 발견하게 되고 세상을 이해해 가는 통로가 되는 것이다.

‘마치 새로운 인물인 것처럼’의 활동에서는 단지 상황과 인물만 설정이 돼 있지 고정된 대본이 없으므로 역할자의 다양한 분석과 표현들로 활동이 진행된다. 이는 곧 이해력과 표현력을 높이려는 학습목표가 실현되고 있음을 확인할 수 있는 프로그램인 것이다. 아이들은 이처럼 자신들이 선택하고 결정할 수 있는 활동 속에서 자유로움을 느낄 것이고, 소품만 가지고도 역할 속 인물이 될 수 있다는 것을 알기에 허구적인 문맥을 창조해 내거나 새로운 인물들을 창조해 내는 것이 어렵게 느껴지지 않을 것이다.

아이들은 다양한 역할 속에서 그들만의 방식으로 그 상황을 조정해가며 자신들의 관점을 표출하고 받아들이곤 한다. 때문에 ‘새로운 인물처럼’ 활동에서 꼭 새롭게 인물을 창조하는 것에서 탈피하고 기존 등장인물 중에서 자신이 편안함을 느꼈거나 호감도가 높은 인물이 있으면 그 인물을 새롭게 변형시켜 역할하게 하는 것도 권장한다.

또한 아이들의 이해력과 표현력을 향상시키기 위해서 기존 동화에 등장하는 인물 중에 누군가를 빼게 하는 활동도 의미가 있다. 전래동화에서 인물은 작품 구성에 중요한 요소이므로 만약에 인물을 뺄 경우 작품구성이 달라진다. 이와 같은 활동을 통해 작품 구성 이해의 폭을 넓여 줄 수 있고, 만약 새로운 인물을 설정하려면 어떤 점을 고려해야 하는지에 대해서도 깊이 있게 생각하게 할 수도 있다. 즉 새로운 인물을 만들거나 기존 인물을 빼는 활동은 과정중심의 교육연극 활동을 통해 학습능력을 향상시킬 수 있음을 의미한다. 때문에 ‘as if~’ 활동은 발표자나 관찰자의 열린 생각을 중시해 가며 진행시켜가는 것이 바람직하다.

또 이해력과 표현력을 신장시키기 위해 교사는 어떤 특정 상황에서 다양



한 질문을 할 수 있으며, 이야기를 중단시키고 인물과 관련하여 질문 할 수도 있다. 이와 같은 활동을 위해서는 교사가 극의 흐름을 정확히 이해하고 있어야 효과가 크다. 만약 극 활동 중간에 교사가 질문을 하게 되면 아이들은 좀 더 극을 집중해서 보게 되고, 질문 해결을 위해 사고를 확장시켜가게 된다. 그리고 ‘질문활동을 통해 아이들은 인물이나 사건을 다양하고 깊이 있는 시각으로 바라보게 되고 이야기의 표면에 드러나 있지 않은 사건이나 인물들의 관계도 민감하게 파악할 수 있게 된다.’<sup>21)</sup> 때문에 듣기에 집중할 수 있도록 아이들의 반응을 살펴가며 질문활동을 구성하는 것이 필요하다.

#### <이해력과 표현력 향상을 위한 확장 활동>

- 새로운 인물의 좋은 점, 나쁜 점 발표하기
- 새로운 인물의 의미 찾기
- 새로운 인물과 하고 싶은 게임 만들어보기
- 새로운 인물에게 선물을 한다면 어떤 것이 좋을지 토의하기
- 새로운 인물의 미래를 상상하여 발표하기

## 2. ‘인물 탐구’ 활동

### 1) 인터뷰 활동

본 활동에서는 무엇보다 인터뷰 실제 과정에 중요도를 두고 원작 속의 인물을 그대로 모방하여 활동하기보다는 역할로 참여하는 아이들의 생각과 의견이 존중되게 하여 표현력을 높여주는 것이 필요하다. 활동하는 아이들의 현재 생각들을 전래동화 속의 인물에게 투사시켜 그들의 가치세계를 표현해 낼 수 있고 그것을 바라보면서 분석할 수 있는 능력을 부여해

21) 전국초등국어교과모임, 위의 책, p.38.

주는 활동이 필요한 것이다.

인터뷰 활동은 먼저 그룹 대 그룹의 형태로 실시하는 것이 효과적이다. 그룹 활동은 일회성 활동으로 그치지 말고 서로 역할을 바꿔서 활동하게 하는 것도 필요하다. 여러 번의 그룹 대 그룹 활동을 먼저 실시하게 하는 것은 소극적인 아동일수록 개인 활동을 꺼려하기 때문에 긴장감을 해소시켜 주기 위함이다. 만약 활발하고 적극적인 아이가 있으면 도중에 그룹 대 개인 활동을 실시하는 것도 권장한다. 아니면 그룹 대 그룹의 활동을 마친 후 개인 활동을 하고 싶은 사람이 있는지를 물어 본다. 만약 희망자가 있으면 희망자를 중심으로 개인 활동을 해 보게 한다. 아이들은 그룹 대 개인 활동을 보면서 개인 활동을 하는 아이로부터 자신감과 용기를 낼 수 있는 동기를 제공 받게 될 것이다.

만약에 인터뷰 과정 중에 새로운 비밀이 드러날 경우 아이들의 집중도가 굉장히 높아지게 된다. 보편적으로 인간은 타인의 비밀에 대해 높은 관심을 보이는 속성이 있기 때문이다. 이와 같은 인간의 속성이 연극적 활동 속으로 자연스럽게 끼어들게 되고, 마치 연극적인 상황이 아닌 현실에서 주고받는 내용처럼 현재의 시점을 적용하도록 하여 활동에 몰입하게 만들어 간다. 이는 역할자나 관찰자인 자신과의 관련성을 높여주게 되어 이해력이 높아지게 되며 자신과의 관련성으로 문제에 대해 보다 근본적으로 다가가게 하여 아이들에게 다양한 표현을 할 수 있게 해준다.

## 2) 마임 활동

인간의 신체를 움직이는 활동은 ‘언어 능력을 촉진하고 창의성을 키우며 억눌린 에너지를 풀어 주고 신경 계통에 영양분을 주기 때문에 아이들로 하여금 언어 없이도 감정을 계발하고 표현할 수 있게 해준다. 평상시 잘

말하지 않는 아이들은 움직이면서 자기 생각을 발견하고 그런 다음 자신의 경험에 대해 이야기하기도 한다.’<sup>22)</sup> 이처럼 인간은 자신의 신체의 움직임을 자신의 언어적 표현을 위한 매개체로 쉽게 사용하게 되므로 아이들에게 등장인물인 듯이 움직이게 하여 이야기를 표현하게 하는 활동은 등장인물과의 공감대를 형성하도록 도와주게 된다. 특히 마임 활동을 통해 말로 표현하기 전에 등장인물의 환경과 인물과의 관계 등을 탐구해 보게 하면 이해력을 높이는 데 도움을 줄 수 있다.

어떻게 이야기를 표현하는가에 따라 마임을 보여주는 학생들의 방법은 여러 가지가 될 수 있다. 때문에 이야기를 몸짓으로 표현하는 마임 활동은 표현능력을 확장시킬 수 있는 방안이 되도록 고심하여 전개해 가야 한다. 연극적 행위는 이해력과 표현력에 밀접한 관련을 갖고 있으므로 마임 활동에서는 몸짓을 사용하여 소통하는 방법으로서 지니는 언어의 중요성을 강조해야 한다. 마임 활동은 아이들이 신체적 활동을 통해 적극적으로 표현하게 하는 것이지만 또 다른 목적은 아이들이 자신만의 방식으로 새롭게 표현해 보게 하는 방법을 추구하도록 하는 것이다.

“이야기에서 중요한 요소는 바로 비언어적 수단의 힘이다. 다른 수업활동에서는 잘 사용되지 않지만 드라마에서는 항상 유용한 의사소통 방식이다.”<sup>23)</sup> 이 또한 연극 관련 활동에만 적용 가능한 수업활동이 되겠다. 이와 같은 비언어적인 방식을 이용하는 마임 활동은 언어적 활동 못지않게 중요한 요소로 작용된다는 점을 깨우쳐주는 것도 필요하다. 이해력과 표현력을 신장시키기 위해 마임 활동을 이용할 경우에는 역할 내 인물에게 마임으로 보여주게 하고 관찰자 아이들에게 어떤 상황인지 말하게 한다든지, 무대나

22) 낸시 킹, 황정현 옮김, 『창조적인 언어사용 능력을 위한 교육연극 방법』, 평민사, 1998, p.188.

23) 나이젤 토이에·프랜시스 피렌디빌, 김유미·이경미 옮김. 위의 책, p.178.

장소를 마임으로 표현하게 하고 관람자 아이들에게 설명해 보게 하는 활동도 할 수 있다.

### 3) 프리 토킹 활동<sup>24)</sup>

이 활동은 말하기 방식을 역할자가 자유롭게 선택할 수 있게 한다. 전통적인 연극방식처럼 역할 속의 인물에게 적합하게 말하는 방식을 채택할 수도 있고, 국어책을 읽듯이 말하는 방식을 선택할 수도 있다. 또는 웅변에 사용하는 말하기 방식을 선택하거나 누군가의 말을 그대로 따라하는 방식을 선택할 수도 있다. 이처럼 다양한 방식 중에 역할자가 선호하는 방식을 선택할 수 있도록 처음에는 기존의 전래동화를 활용하여 아이들이 놀이처럼 자유롭게 즐기게 한다.<sup>25)</sup> 이때 아이들은 놀이의 형태를 활용해 가며 기존의 동화를 활용하여 말을 해 보게 될 것이다.

경우에 따라서 읽어가는 과정에 동화구연처럼 목소리를 흉내 내거나 간단한 행위를 자발적이고 즉흥적으로 해 보게 할 수도 있다. 이때 은연 중에 연기력과 표현력이 드러나게 되며 말하기 능력도 향상되어 간다. 이야기가 자연스럽게 진행되는 과정에서 이야기를 중단하여 관람자들이 제대로 들

24) 본 활동의 이름은 본 연구자가 새롭게 명명하였다. 대학에서 <연극의 이해와 감상> 교과목을 강의하면서 다양한 연극을 관람하게 돼 착안하게 된 아이디어이다. 등장인물들이 실제 인물처럼 발화하는 경우도 있고, 마치 국어책을 읽듯이 발화하는 경우도 있고, 시를 낭송 하듯 운율을 실어 발화 하는 경우도 있고, 노래로 발화 하는 경우 등 무수히 많은 발화법이 극 속에서 발현 되었다. 때문에 프리 토킹 활동도 학습하는 아이들이 자신이 좋아하는 발화 방식으로 할 수 있는 활동을 신설하였다.

25) 놀이처럼 즐기게 한다는 의미는 부정적인 의미의 놀이가 아닌 요한 하위징아(2010)가 주장한 놀이의 개념이다. 요한 하위징아는 『호모 루덴스』에서 놀이를 창조적이고 자유로운 인간 정신의 발현으로 표현하고, 문화 재생산적 활동으로 규정하였다. 그리고 놀이를 문화의 전승과 계승을 목적으로 하는 교육활동에 중요한 기능을 담당한다고 하였다.

었는지 확인해 보는 것도 필요하다. 확인하는 방법으로 인물의 외모에 대해 설명해 보게 한다든지 무대와 의상 등을 상상하여 표현해 보게 한다. 이와 같은 활동은 내용의 이해력을 높여주고 자신의 생각을 세세하게 표현할 수 있는 능력을 신장시키기 위함이다.

적극적이고 활동적인 아이들이 많은 반에서는 팀을 나누어 한 팀은 스토리를 낭독하게 하고 다른 팀은 그 부분에 대해 행동으로 표현하게 할 수도 있다. 아니면 읽었던 부분에 대해 이야기 장면 나누기 활동을 실시할 수도 있다. “주인공에게 어떤 친구가 필요할 것 같은가? 주인공은 무엇을 원하나? 주인공이 어떻게 해결 방법을 찾았으면 하는가?” 등등 이야기 속의 구조를 이해하고 확장해 갈 수 있도록 유도해 간다.

본 활동에서 ‘교사는 절대 아동의 수준을 낮게 봐서는 안 된다. 아이들 머릿속에는 다양한 매체를 통해 기억된 표현수단과 지식들이 가득 차 있고 호기심과 창의력도 가득 차 있다. 지도교사는 이것을 꺼내는 역할만 하면 된다. 그리고 아이들을 지도할 때는 많은 대화를 해야 하며 그들의 세계가 가감 없이 드러날 수 있도록 해야 한다.’<sup>26)</sup>는 견해는 교사가 수업의 형태를 미리 규정하거나 방향을 설정해 두면 아이들이 수동적으로 역할을 하게 되고 호기심과 창의력을 제대로 발휘하지 못하게 된다는 의미로 해석된다. 때문에 프리 토킹 활동에서는 표현력과 이해력을 높이기 위해 역할자들의 자율성을 존중해 주는 것이 무엇보다 중요하다.

26) 심상교, 『초등학교 아동극 지도교사 양성을 위한 교재모형 개발1』, 『어문학교육』 제 25집, 한국어문교육학회, 2002, p.312.

#### IV. 결론

아이들은 놀이를 통해 많은 것들을 배우고 경험해 간다. 놀이 속에서 역할을 통해 행동과 사고에 근접해 가며 성장하고 발전해 가는 것이다. 아이들의 성장과정의 많은 부분들이 놀이와 긴밀하게 연관 돼 있어 학교교육도 놀이의 요소를 활용한다면 아이들은 교육을 보다 즐겁게 받아들이고 우리가 기대하는 것 이상의 것을 배우게 될 것으로 추정된다. 이와 같은 놀이의 요소가 내재된 교육방법이 교육연극을 활용하는 학습방법이다.

낸시 킹은<sup>27)</sup> 학습에 있어 상상력, 창조력, 표현력을 사용하면서 이루어질수록 아이들은 더더욱 능동적인 학습자가 된다고 하였으며, 특히 교육연극 활동 내에서 아이들은 능동적인 활동을 하게 되고 건전한 상호작용을 강화시킬 수 있다고 하였다. 또한 활동 과정에 서로 도와주고 존중해 주는 분위기에서 학습하게 되는데 이런 점이 가장 효과적으로 상호작용을 하게 한다고 하였다. 이처럼 교육연극의 효과는 한 가지 영역만이 아닌 다양한 영역에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

본 연구는 교육연극의 활용도를 높이는 측면에서 아이들이 자유롭게 상상하고, 깊이 있게 생각하고, 인물의 다양한 측면에서 탐구하고, 즐기면서 과정을 표현할 수 있는 전래동화를 활용한 교육연극 활동의 효용성에 대해 고찰해 보았다. 이를 위해 전래동화를 교육연극으로 선정하는 기준을 먼저 설정하고, 전래동화를 활용했을 때의 효과 등에 대해서 탐구하였다. 또한 ‘as if~’ 활동과 ‘인물 탐구’의 교육연극 활동이 아이들의 이해력과 표현력을 높일 수 있다는 결론을 도출하고 확장 가능한 연극적 활동을 제시하여 보았다.

27) 낸시 킹, 황정현 옮김, 위의 책, p.123.

‘as if~’ 활동은 중심인물과 주변인물 그리고 새로운 인물로 세분화하여 이해력과 표현력을 향상 시킬 수 있는 교육활동임을 개진하였고, ‘인물 탐구’활동은 인터뷰 활동과 마임 활동, 프리 토킹 활동으로 구분하여 아이들의 이해력과 표현력을 이끌어 낼 수 있음을 살펴보았다. 본 연구에서 제시된 수업활동들은 고정된 형태로 답습해 가는 방식이 아닌 참여자들에 의해 끊임없이 새롭게 재창조 될 수 있는 방법이므로 개별화 되어 수업에 적용할 수도 있고 수업 시간의 상황과 학습자의 여건에 따라 서로 융합하여 적용할 수도 있을 것으로 본다.

그동안 우리의 교육현장에서 연극적 기법의 활용도가 낮은 것은 대체적으로 공연중심의 예술을 중점적으로 생각한 때문이다. 이는 교육연극의 활용방법이 잘 알려지지 않았으며, 교육연극에 적용할 만한 자료들 또한 미미하기 때문에 사료된다. 이와 같은 관점에서 탈피하기 위해서는 교육연극을 수업에 활용할 수 있는 수업방법들이 보다 적극적으로 개발되어야 할 것이다.

마지막으로 본 연구의 의의를 아직 연구가 이루어지지 않은 교육연극으로 활용할 전래동화의 선정기준을 설정하고 전래동화가 교육연극의 효과적인 텍스트로 활용될 수 있음에 대해 방법을 개진하고 탐구한 데에 두고자 한다. 비록 본 연구가 미흡하고 미진한 부분이 없지는 않지만 이점은 앞으로 계속하여 개진해 나갈 것을 다짐하는 바이다.

## 【참고문헌】

구민정·권재원, 『한국 교실에 적합한 교육연극 모형의 개발과 적용』, 한국학술정보(주), 2008.

\_\_\_\_\_, 『수업 중에 연극하자』, 다룬, 2014.

- 김유미, 『초등학생을 위한 교육연극의 실제』, 『문학교육학』18권, 문학교육학회, 2005.
- 나이젤 토이에·프랜시스 피랜드빌, 김유미·이경미 옮김, 『전래동화를 활용한 드라마 만들기』, 연극과 인간, 2006.
- 낸시 킹, 황정현 옮김, 『창조적인 언어사용 능력을 위한 교육연극 방법』, 평민사, 1998.
- 리처드 코트니, 김주연·오판진 공역, 『교육연극 입문』, 연극과 인간, 2014.
- 민병욱·심상교, 『교육연극의 이론과 실제』, 월인, 2000.
- 배덕임, 『동화의 재구성 능력개발』, 연극과 인간, 2011.
- 브루노 베텔하임, 김옥순·주옥 옮김, 『옛이야기의 매력 1』, 시공주니어, 1998.
- 선주원, 『어린이 문학교육의 방법』, 도서출판 박이정, 2006.
- 심상교, 『초등학교 아동극 지도교사 양성을 위한 교재모형 개발1』, 『어문학교육』, 제 25집, 한국어문교육학회, 2002.
- 요한 하위징아, 이종인 옮김, 『호모 루덴스』, 연암서가, 2010.
- 이성은, 『아동문학교육』, 교육교회사, 2003.
- 전국초등국어교과모임, 『교육연극으로 여는 국어수업』, 나라말, 2009.
- 질 지라드 외, 윤학노 역, 『연극이란 무엇인가』, 고려원, 1991.
- 최지영, 『드라마 스페셜 리스트가 되자』, 연극과 인간, 2010.
- 한명숙, 『이야기 문학교육』, 도서출판 박이정, 2007.
- 황정현, 『동화교육의 이론과 실제』, 도서출판 박이정, 2007.
- 황정현 외, 『국어교육과 교육연극의 방법과 실제』, 도서출판 박이정, 2004.
- 현귀선·윤경미·김정섭, 『동화를 활용한 교육연극이 초등학생의 비판적 사고에 미치는 영향』, 『사고개발』제5권 제1호, 2009.
- DICE Consortium(www.dramanetwork.eu), 한국교육연극학회 신선영, 오판진 번역, 『교육연극 주사위를 던져라』, 연극과 인간, 2015.
- M.S. 베링거, 이재명 역, 『연극 이해의 길』, 평민사, 1991.



**Abstract**

Research on the Utility of an Educational Play  
Using a Traditional Fairly Tale  
—Focus on the Enhancement of Powers  
of Understanding and Expression—

Bae, Deok-Im

This study considers the way that, through educational play activities using a traditional fairly tale, children are able to imagine a traditional fairly tale freely, think about it deeply, and express it after experiencing a character's various aspects. The study analyzes the selection standards of an education play, and advantages of choosing a fairly tale for it. With these theoretical bases, the study sets forth that an education play using a fairly tale is able to enhance children's powers of expression and comprehension.

The study suggests two activities that enhances children's powers of expression and understanding using a fairly tale: the 'as if~' activity and the 'exploring characters' activity. The activities are designed to make it possible for children to experience a character in various aspects and understand a literary work more deeply. It is expected that children are able to enhance their powers of expression and comprehension through them.

The activities are able to be applied to classes with individualization, or with convergence according to a class's situation and learners' conditions. The model of instruction in the study is aimed at being a way that is able to be recreated constantly by participants.

The study has significance in that it lays the foundation for the methods of instruction of an educational play using a fairy tale theory, on which the number of researches is slight, and explores its effects.

Key Word : traditional fairy tale, educational play, experience, expressiveness,  
understanding.

배덕임

소속 : 조선대학교 국어국문학과 초빙객원교수

전자우편 : dainwr@hanmail.net

이 논문은 2016년 2월 28일 투고되어  
2016년 4월 10일까지 심사 완료하여  
2016년 4월 16일 게재 확정됨.