

한국보육지원학회지, 제7권 3호, 2011, 한국보육지원학회
Journal of Korean Child Care and Education
Vol. 7, No. 3, 2011, pp.211~238
Korean Association of Child Care and Education

연극놀이 활동이 유아의 주도성에 미치는 영향

A Study on the Effects of Dramatic Play Activities
on Children's initiativeness

최 경(Choi, Kyoung)*

본 연구는 연극놀이 활동이 유아의 주도성에 미치는 영향을 살펴보고자 하는데 그 목적이 있다. 연구 대상은 어린이집 만5세 두 학급의 유아 34명이었다. 실험을 하기에 앞서 실험집단과 비교집단 유아에게 주도성 검사를 실시하였다. 주도성은 정서능력, 의사소통, 성취동기의 세 요소로 구성된다. 연극놀이 활동은 실험집단 유아를 대상으로 이루어졌고, 비교집단에는 기존에 실시하고 있는 표준 보육과정을 실시하였다. 실험 후에는 실험집단과 비교 집단에 사후 검사를 실시하였다. 수집된 자료는 공변량 분석(ANCOVA)을 실시하였다. 연구 결과, 연극놀이 활동에 참여한 실험집단의 유아들이 비교집단 유아들에 비해 주도성의 하위 영역인 정서능력, 의사소통, 성취동기 등 하위 요소에서 모두 효과가 있었다. 이 결과는 연극놀이 활동이 유아의 주도성을 증진시킬 수 있는 교수 학습방법임을 시사하는 것이라고 하겠다.

주제어: 연극놀이, 주도성, 정서능력, 의사소통, 성취동기

* 제1저자(교신저자): 성균관대학교 생활과학연구소 연구원,
송의여자대학 유아교육과 시간강사, choiekyung@empal.com

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대 사회는 하루가 다르게 시시각각으로 변화하고 있고, 이러한 세계화, 정보화 사회 속에서 쏟아지는 정보의 양은 무한하다. 급변하는 사회 속에서 적응하고 살아 가기 위해서는, 스스로 자신이 원하는 것을 선택하고 결정하여 추진할 수 있는 적극적이고 주도적인 사람이 필요하다. 최근 들어 평생 학습 사회가 도래하면서 학습자 스스로 계획하고 실천하는 자기 주도적 학습이 중요하게 인식되고 있고, 주도적 학습과 과정 지향적 학습 방법이 중요시되고 있다(Long, 2001). 현행 유치원 7차 개정 교육과정에서도 '21세기 지식 정보화 시대를 주도할, 사람과 자연을 존중하고 사랑하는 한국인 육성'을 기본 방향으로 설정하고 있다(교육과학기술부, 2009). 이것은 유아기 때부터 자기 주도성을 증진시킬 수 있는 교육 방법이 필요하다는 것을 강조하는 것이라 하겠다.

4-5세 유아는 자신의 능력을 시험해 보는 주도적인 활동을 통해 상상력과 탐구력이 발달하고 성취감을 얻게 되므로, 주도성은 유아 발달을 위한 중요한 발달 과업의 하나라고 할 수 있다(High, Scope Educational Research Foundation, 1992). 주도성의 개념을 한마디로 정의하기는 쉽지 않으나, 대체로 자율적이고 적극적으로 자신의 일(과제, 놀이)을 수행하는 것이라 할 수 있다(Erikson, 1963). 또는 원하는 것을 선택하여 끝까지 수행하려고 노력하는 계획하기, 선택하기, 결정하기, 추진하기 등의 과정을 포함하는 것으로 해석할 수도 있다(오숙현, 2004).

주도성의 개념이 다양하듯이, 학자들은 주도성의 하위 요소에 대해서도 다양하게 인식하고 있다. 적극성과 인지적 개방성(Oddi, 1986), 책임성향(Brockett & Hiemstra, 1991)으로 인식하기도 하고, 자율성, 인내력, 적극성, 자존감등을 언급하기도 한다(배선희, 2005). 오숙현(2003)은 주도성에 관한 동서양의 문헌을 고찰하고 현장 교사와의 인터뷰 및 현장 관찰을 통해서 주도성을 정서능력, 의사소통 능력, 성취 동기 등의 세 가지 내용 요소와 12가지 하위 요소로 추출하였다.

현재까지 주도성에 관한 연구들은 유아기 주도성 교육의 필요성에 대한 연구(오숙현, 2003)나 사회 문화적 가치가 주도성에 미치는 영향에 관한 연구(이소은, 2000)들이 이루어져왔다. 또한 유아의 주도성에 영향을 주는 여러 가지 다양한 교육 방법 및 활동이 필요하다는 것이 인식되고 있으며, 그 교육 방법이 유아에게 미치는 효과에 대해서도 연구가 필요하다는 주장이 제기되고 있다(배선희, 2005; 오숙현,

2004). Smith(1994)는 교사가 유아의 주도성을 길러주기 위해서는 모델링과 창의적인 시도 격려하기, 완성된 결과물보다 노력을 강조하기, 사회적인 주도성 격려하기 등의 방법이 필요하다고 밝히고 있다. 이러한 연구들에서는 유아의 주도성을 발달시키는 교육 활동으로 이야기 나누기나 그룹 게임, 동극 등의 표현 활동을 예로 들기도 하였다(나옥선, 2010; 오숙현, 2004; 정현희, 2007).

동화를 읽고 극(drama)으로 표현하는 동극 활동은 유아가 다양한 역할을 상상하고 그 역할의 행동이나 감정을 말이나 행동으로 표현하도록 하기 때문에, 유아가 자신의 생각이나 상상을 주도적으로 표현할 수 있는 대표적인 활동으로 인식되어 왔다. 그러나 최근 들어서는 동극활동이 동화 속 장면이나 대사 등을 연습하는 수준에서 진행될 수 있다는 단점이 제기되고 있으며(박선희, 2000; 장현진, 2009), 따라서 유아의 자발성과 주도적인 표현 활동을 촉진할 수 있는 연극놀이에 대한 중요성이 부각되고 있다.

연극 놀이는 일반 연극에서처럼 이야기의 내용이나 대사를 재현하기 위해서 대사를 암기하거나 대본을 읽는데 목적을 두는 것이 아니라, 대사나 행동을 자신의 아이디어로 표현하는데 초점을 두는 것이다. 연극놀이는 관객에게 보여주는 형식적이며 결과적인 공연의 형태에 목적을 두는 것이 아니라, 직접 체험하면서 극을 표현하는 과정에서 느끼는 경험을 중시하는 체험적이며 과정적인 참여자 위주의 활동이라고 할 수 있다(Wagner, 1999). 동극과 비교해 보면, 연극놀이는 '즉흥'(improvisation)이 중시되는 것으로, 극을 하는 참여자들이 예정된 대본 없이 가상의 상황을 창조하면서 즉석에서 역할을 수행하는 것이다(Brown & Pleydell, 1999). 연극놀이에서는 대본이나, 무대, 조명과 같은 극을 구성하는 형식적인 상황들보다는 극의 참여자들이 신체와 언어를 통해서 표현해 낼 수 있는 다양한 상상을 중시한다. 유아들은 다양한 연극놀이에서 자신이 생각하는 움직임이나 말을 스스로 생각하여 표현하기 때문에, 때로는 유아들이 역할영역에서 하는 자발적인 극놀이와 유사하게 인식되기도 한다. 그러나, 연극놀이는 자발적인 극놀이에 비해서는 교사 주도적인 학습이 많이 포함된다고 할 수 있다. 연극놀이는 유아들이 다양한 연극적인 상황들을 경험하고 그 안에서 다양하게 표현할 수 있도록 교사가 더 많은 준비와 계획을 하게 된다는 의미이다(Heining & Stillwell, 1974). 따라서 연극놀이에는 무연극, 즉흥극, 주제극, 역할극, 인형극 등의 다양한 방법이 사용될 수 있는 것이다 (McCaslin, 2000; Cornet, 2007)

Freeman, Sullivan 그리고 Fulton (2003)은 연극놀이 활동이 아동들의 자아개념을 증가시키고, 협동과 같은 친사회적인 기술을 향상시킬 뿐 아니라 문제 행동을 감소시키는 데에도 긍정적인 영향을 준다고 하였다. Rains 와 Isbell (1994)은 무연

극 등 다양한 활동을 포함하는 연극놀이는 유아가 언어적인 표현에 대한 두려움 없이 자신을 표현하는데 도움이 된다고 하였다. Karakelle (2009)도 자신이 상상한 것을 자유롭게 표현하는 연극놀이 활동이 아동의 창의성 발달에 도움이 된다고 하였다. Mages(2008)도 연극놀이 활동이 유아의 언어 능력을 발달시키는데 도움이 된다고 하였다.

또한 연극놀이는 자신이 상상한 것을 신체 및 언어를 통하여 직접적으로 표현하고, 그 과정에서 극을 하는 사람들끼리의 공유와 의사소통이 이루어지는 과정 중심적인 활동이다. 따라서 연극놀이 과정에서 유아들은 스스로 문제 해결 방법을 모색하기도 하고 친구들과 협력하기도 하면서 전인적으로 발달하고 성장할 기회를 갖게 된다고 할 수 있다(이한준, 2003; 백성희, 2000)

그리고 무엇보다도 연극놀이는 유아들에게 공연에 대한 부담감 대신 연극을 가지고 '놀이'한다는 생각을 심어주기 때문에 유아가 적극적으로 활동에 참여하고 자발적으로 표현하는 활동이라 할 수 있다(임자영, 이대균, 2007). 연극놀이 활동은 맞고 틀리는 것이 없이, 무엇이든 상상이 가능한 활동이므로 유아들이 즐겁게 주도적으로 임할 수 있는 놀이의 속성을 가지고 있는 것이다(심영보, 2010).

그러나 현재까지 연극놀이는 주로 사설 교육기관 등에서 특별 프로그램의 형태로 이루어지거나, 그림책을 읽고 그 내용을 토대로 하는 형태로 이루어지고 있을 뿐 생활 주제에 적합한 체계적인 교육 활동의 형태로 유아교육기관에서 적용되지 않고 있다. 또한 유아의 총체적인 발달에 영향을 주는 연극놀이 활동이 유아의 주도성 측면에서는 어떠한 효과를 가지는지에 대해 살펴본 연구도 거의 없다고 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 유아에게 적절한 연극놀이 활동을 계획하고 적용하여, 연극놀이 활동이 유아의 주도성에 미치는 영향을 알아보고자 한다. 이 연구를 통해 유아의 주도성 증진을 위한 연극놀이 활동의 도입 가능성을 파악하고, 유아 교육 현장에서 활용될 수 있는 기초 자료를 제공하고자 하는 것이다. 따라서, 본 연구에서는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 연극놀이 활동이 정서 능력에 미치는 영향은 어떠한가?

연구문제 2. 연극놀이 활동이 의사소통능력에 미치는 영향은 어떠한가?

연구문제 3. 연극놀이 활동이 성취동기에 미치는 영향은 어떠한가?

II. 연구 방법

1. 연구대상

본 연구는 서울에 소재한 D 보육시설의 만 5세 A, B 두 학급의 유아 34명을 대상으로 하였다. 원래 A 학급의 유아는 19명, B 학급의 유아는 18명이었으나, 실험 기간 동안 A학급에서 2명, B학급에서 1명의 유아가 이사를 가게 되면서 연구대상에서 제외되었다. 따라서 최종적으로 A반 17명, B반 17명으로 총 34명의 유아가 연구에 참여하였다. A학급은 실험집단으로 연극놀이 활동을 적용하였고, B학급은 비교 집단으로 연극놀이 활동을 하지 않고 기존의 표준 보육 과정을 진행하였다.

2. 연구 도구

1) 주도성

본 연구에서는 유아의 주도성을 측정하기 위해 오숙현(2004)이 개발한 도구를 사용하였다. 이 도구는 공인 타당도 검증을 위해 High/Scope Educational Research Foundation(1992)의 [The High/Scope Child Observation Record for Age 2.5~6: A Developmentally Appropriate Assessment Tool] 와 상관계수를 살펴본 것이다. 그 구체적인 내용 및 과정은 <표 1> 과 같다.

< 표1 > 공인 타당도 도구인 COR [The High/Scope Child Observation Record for Age 2.5~6의 발달범주와 내용구성(6범주 총 30문항)]

발달 범주	문항	내용구성	발달 범주	문항	내용구성
주도성	4	1. 선택하기	음악과 동작	5	13. 신체협응하기
		2. 문제해결하기			14. 손 협응하기
		3. 복잡한 놀이에 참여하기			15. 규칙적인 리듬에 맞추어 몸동작 따라하기
		4. 하루일과 생활에 적응하기			16. 음악과 동작의 지시에 따르기
사회적 관계	5	5. 성인과 관계맺기	언어와 문해	5	17. 말 이해하기
		6. 다른 유아와 관계맺기			18. 말하기
		7. 친구사귀기			19. 읽기 활동에 관심 보이기
		8. 사회적인 문제 해결하기			20. 책에 관한 지식 나타내기
		9. 감정을 이해하고 표현하기			21. 읽기
					22. 쓰기

발달 범주	문항	내용구성	발달 범주	문항	내용구성
창의적 표현	3	10. 만들기와 구성하기	논리와 수	8	23. 분류하기
		11. 그리기와 색칠하기			24. 부정어와 정도를 나타내는 단어 사용하기
		12. 가상하기			25. 점진적인 순서대로 사물을 나열하기
					26. 비교급용어사용하기
					27. 사물의 수 비교하기
					28. 사물의 수 세기
					29. 공간적 관계 기술하기
					30. 순서와 시간 기술하기

COR 중 주도성 검사의 요인과 관련 있는 주도성, 사회적 관계, 언어와 문해에 해당하는 11개 문항을 추출하여 주도성 측정도구와의 상관관계를 알아 본 것이다. 현장 교사 240명으로 하여금 1-3명을 1주일간 관찰하여 기록한 후 평정하도록 하고 두 측정 도구 간의 상관관계를 살펴 보았을때, .938로($p < .01$) 매우 높은 상관을 보였으므로, 본 도구는 유아기의 주도성을 측정할 수 있는 도구라 할 수 있다.

주도성 검사 도구는 정서능력, 의사소통, 성취 동기 등 세 가지의 내용 요소로 구성되어 있다. 정서능력은 정서인식(4문항), 자기조절(3문항), 감정이입(5문항), 대인관계기술(6문항)의 총 18문항으로 구성되어 있으며, 의사소통은 언어 이해(3문항), 언어의 표현과 전달(5문항), 유머(3문항)의 총 11문항으로 이루어져있다. 성취 동기는 긍정적 자아감(4문항), 자율감(5문항), 용기(4문항), 인내(3문항), 창의적 지략(4문항)의 총 20문항으로 구성되어 있다. 주도성을 측정하는 문항은 총 49개로, 교사가 평가하는 것이고 5점 척도로 되어 있으며 점수가 높을 수록 주도성이 높은 성향임을 나타내는 것이다(오숙현, 2004). 이 도구의 내적 합치도를 살펴본 결과, .95로 높은 편이었다. 검사 도구의 문항 구성 및 내적 합치도를 구체적으로 살펴보면 <표 2>와 같다.

<표 2> 유아 주도성 측정 도구의 문항구성 및 내적 합치도

요인	하위 요인	문항 수	문항번호	cronbach's <i>a</i>
정서 능력	정서인식	4	1-4	.73
	자기조절	3	5-7	.82
	감정이입	5	8-12	.82
	대인관계기술	6	13-18	.89
	계	18		.89
의사 소통 능력	언어능력	3	19-21	.82
	언어의 표현과 전달	5	22-26	.86
	유머	3	27-29	.88
	계	11		.89
	성취 동기	긍정적 자아감	4	30-33
자율감		5	34-38	.82
용기		4	39-42	.78
인내		3	43-45	.85
창의적 지략		4	46-49	.86
계		20		.87
총계		49		.95

3. 연구절차

1) 예비조사

실험을 실시 하기 전에, 실험 처치 절차상의 문제 및 연극놀이 활동에 대한 유아의 흥미도와 난이도 등을 파악하기 위해 예비 조사를 실시하였다. 예비 연구는 본 연구 대상이 아닌 H어린이집 만 5세 유아 10명을 대상으로 하여 10일 동안 실시하였다. 예비 연구 결과, 아이들의 흥미를 끌지 못하거나 표현하기 어려워하는 활동은 교사와 협의를 거쳐서 본 수업에서 제외시키거나 활동의 내용을 수정하였다. 그 내용을 구체적으로 제시하면 다음 <표 3>과 같다.

<표3> 예비조사 내용과 본조사 반영 사항

예비조사	문제점	본조사 반영 사항
<ul style="list-style-type: none"> •연극 놀이의 활동 유형 선정 	<ul style="list-style-type: none"> •비언어적 표현에서 소품 및 공간 꾸미기의 활동을 계획하였 •몇 몇 유아들은 처음에는 어린이집에 있는 이미 만들어진 소품을 이용하고자 하였고, 그러자 다른 아이들이 따라하기 시작하면서 창의적인 아이디어가 제한되기도 하였다. 	<ul style="list-style-type: none"> •비언어적 활동에서 소품 및 공간 꾸미기 활동을 제외하였다.

예비조사	문제점	본조사 반영 사항
<p>다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 새롭게 자신의 아이디어로 소품이나 공간꾸미기를 하는 경우에는 유아들마다 원하는 부분이 달랐을 뿐 아니라, 유아들의 자발적인 반응을 이끌어내고 정교하게 표현하는데에는 시간이 너무 많이 걸렸다. • 유아들의 개인차에 따라서 표현의 방법과 참여정도, 몰입 정도, 활동 수준의 정교성에 있어서 차이가 많아서 활동의 진행에 어려움이 있었다. 	
<p>• 주제 및 활동 선정</p> <p>‘동물의 특성을 알고 보호해요’라는 주제에서 ‘곤충’, ‘새’와 같이 한 종류의 동물만을 중심으로 하는 활동을 선정하였었다.</p>	<p>• ‘새’나 ‘곤충’과 같이 하나의 대상에 국한된 활동은 그 주제에 대한 이해의 정도에 있어서 유아별로 편차가 컸다. 주제에 대하여 관심과 이해가 많이 부족한 유아들의 경우에는 표현이 잘 이루어지지 않았다. 그 주제에 대해 평소에 알고 있던 아이들의 경우에도, 표현이 다양하지 않았으며, 그러다보니 아이들의 흥미도가 떨어져서 금방 지루해 하였다.</p>	<p>• 활동 주제에 관한 유아들의 전문적인 지식이 연극 놀이 활동에 미치는 영향을 최소화하고자 하였다. 따라서 ‘고마운 동물들, 궁금한 동물들’과 같이 다소 폭넓은 활동을 통해서 유아들이 다양하게 상상하고 반응할 수 있도록 하였다.</p>

2) 교사훈련

(1) 검사 도구 사용 방법

교사 훈련 과정은 두 가지 방법으로 이루어졌다. 먼저, 2009년 5월 18일부터 25일까지 주도성 검사 도구에 대한 교사 훈련을 실시하였다. 이것은 검사 문항에 대한 교사의 해석과정에서 발생할 수 있는 오류를 검토하기 위한 것으로 검사 도구 사용 방법에 대하여 훈련을 하였다. 주도성 검사 도구는 평가자인 교사들이 각 문항에 대해 충분히 이해하고 있어야 하므로, 평가자의 훈련이 중요하다고 할 수 있다. 따라서 사전 검사 전에 실험집단과 비교집단의 교사를 대상으로 하여 두 차례 걸친 평가자 훈련을 실시하였다. 평가자 훈련은 연구 대상 유아들이 아닌 근처에 위치한 보육시설에 다니는 유아들의 자유선택놀이 활동을 비디오로 녹화한 후, 이것을 평가자인 교사들에게 보여주면서 각 문항의 항목별 의미와 채점의 기준들을 논의하는 과정으로 진행되었다. 이런 훈련 과정을 거친 결과 문항에 대한 채점자간 일치도가 .90이었다.

(2) 프로그램 적용 교사 훈련

연극 놀이 활동에 관한 교사 훈련은 실험 집단 교사에게 2009년 5월26일부터 29일까지 하루에 1시간씩 실시하였다. 연극놀이 활동에 관한 여러 도서를 제공하고 함께 스터디를 하였으며, 구체적인 수업 계획안을 통해서 이론적 근거, 활동의 목적, 지도상의 유의점에 대해서도 훈련을 하였다.

3) 사전 검사

교사 평가자 훈련이 끝난 후, 주도성에 대한 사전 검사를 실시하였다. 사전 검사는 실험 집단 17명, 비교 집단 17명의 유아에게 2009년 5월27일부터 5월 29일까지 시행되었다. 교사는 자유 선택 활동시간에 관찰한 것을 문항기록표에 체크하는 것이다.

4) 실험처치

실험집단의 유아 17명에게는 2009년 6월 1일에서 2009년 7월 24일까지 8주에 걸쳐서 매주 1회씩(수요일), 8회의 연극놀이 활동이 이루어졌다. 활동시간은 비언어적(신체) 표현 활동 25분과 언어적 표현 활동 25분의 총 50분으로 보육시설의 하루 일과 중 오전 활동 시간에 담당 교사가 교실에서 실시하였으며, 유아들의 활동 장면은 디지털 카메라로 촬영하여 참고 자료로 활용하였다. 비교집단은 담당교사가 평소와 같이 표준 보육과정에 따른 일반적인 활동을 실시하였다. 실험 집단과 비교 집단의 교사는 모두 3년 이상의 교사 경력이 있었다.

5) 프로그램 내용 선정

본 연구에서 실시한 연극놀이 활동은 다음과 같은 개발 준거를 가지고 구안되었다. 첫째, 연극 놀이 활동 본래의 목적이 잘 발현될 수 있도록 교사가 지시를 하거나 적극적인 도움을 주기 보다는 놀이와 같이 즐겁고 편안한 상황을 통해서 유아가 자신의 상상과 생각을 자유롭게 표현할 기회를 가지도록 하였다. 둘째, 극 활동은 극의 이해와 표현 과정에서 가장 중요한 신체활동과 언어적 활동으로 구분함으로써 유아들이 특별한 지식이나 언어 능력의 차이 등에 관계없이 쉽고 즐겁게 참여할 수 있는 활동으로 구성하였다. 셋째, 본 연구에서 시행한 연극놀이 활동은 한지혜(2008)와 남현주(2002)의 연구를 바탕으로 하였다. 한지혜(2008)는 연극놀이 기법을 준비단계와 비언어적 표현, 언어적 표현, 소품 및 공간꾸미기의 4가지 유형으로 구분하였고 예비조사에서 이 단계대로 연극놀이를 실시하였다. 그러나 소품 및 공간 꾸미기는 유아의 발달 수준이나 활동 내용 및 활동 시간의 적절성 측면에서 적합하

지 않다고 판단하여 본 수업 활동에서는 빼기로 하였다. 또한 준비단계는 비언어적 표현과 언어적 표현의 도입활동으로 넣어서 유아가 비언어적 표현과 언어적인 표현을 하는데 있어서 연극놀이 활동의 흐름이 자연스럽게 연결되도록 하였다. 남현주(2002)의 연구에서는 비언어적 표현과 언어적 표현에서 마임, 몸짓놀이, 조각 만들기, 즉흥표현, 즉흥극 등 유아에게 적합한 활동의 예들이 제시되어 있었다. 따라서 이 활동들을 토대로 수업 활동을 구체화하였다. 이와 같은 과정을 거쳐서, 본 연구에서는 비언어적 표현 활동으로는 음향의 표현, 정지장면 만들기 팬터마임, 역할 굴리기 등의 즉흥표현을 실시하였고, 언어적 표현 활동으로는 즉흥 놀이, 인터뷰 놀이, 즉흥 감정 표현 놀이, 즉흥 대사 만들기 놀이, 즉흥극 등의 활동으로 구성하였다. 구체적인 활동의 유형과 내용은 <표4>과 같다.

<표 4> 연극 놀이 활동의 유형

유형	구분	내용
비언어적 표현	음향의 표현 (soundtracking)	소리나 음악을 듣고 이에 대한 생각, 느낌, 이미지 등을 표현하는 것이다.
	정지장면 만들기(tableau)	정지된 장면은 이미지나 행위의 단면을 정지 동작과 표정으로 표현하는 것이다.
	팬터마임하기 (몸짓으로 놀이, 몸적으로 의사소통하기)	제시된 상황이나 소리, 이야기에 대한 자신의 생각과 느낌을 표정, 손짓, 발짓 등 크고 작은 몸짓과 움직임을 통해 표현하기
	역할 굴리기(rolling game)	A가 행동을 취하면 B가 이에 응답의 행동을 취하고. C가 다시 그 행동에 대한 반응을 하는 것이다.
언어적 표현	즉흥 상황 연상놀이, 인터뷰 놀이 하기	어떤 단어를 듣거나 자신이 자유롭게 떠올린 상황 속의 인물이 되어 자신의 생각과 느낌을 즉흥적으로 떠올려서 말하거나 인터뷰하는 것이다.
	즉흥 감정 표현 놀이, 즉흥 대사 만들기 놀이	사진을 보거나 자신이 상상하고 창조한 상황 속의 인물이 되어서 자유롭게 감정을 넣어서 즉흥적인 동작과 대사를 함께 만들어 표현하는 것이다.
	즉흥극(이야기 극화)하기	아이들이 특정한 상황을 상상하고, 그 상황 속에서 사물이 되어 보거나, 이야기 속의 주인공이 되어서 자신의 생각을 말하고 움직이며 극으로 표현하는 것이다.

위와 같은 비언어적, 언어적 표현 활동을 중심으로 하여, 본 연구에서 실시한 구체적인 연극 놀이 활동을 소개하면 다음 <표 5>와 같다.

< 표 5 > 주차별 연극 놀이 활동 내용

월	주제	활동명	연극놀이 요소	일시	
6	동물의 특성을 알고 보호해요	집에서 기르는 동물들	신체즉흥표현	6/3	
		농장에서 기르는 동물들	비언어적 표현		역할극놀이, 조각만들기
		고마운 동물들			팬터마임
		궁금한 동물들			즉흥 인터뷰놀이
		사랑하는 동물들	언어적 표현		즉흥 감정표현 놀이, 즉흥 대사 놀이
		궁금한 동물들		즉흥극놀이	
	식물의 특성을 알고 보호해요	여러 가지 나무들	비언어적 표현	신체즉흥표현 조각만들기	6/10
		나무가 자라요		팬터마임	
		재미있는 풀들		언어즉흥놀이	
		아름다운 꽃들	언어적 표현	즉흥 인터뷰놀이	
고마운 나무들			즉흥극놀이		
동식물과 자연 / 여름	날씨가 달라졌어요		신체 즉흥표현	6/17	
	비가 내려요	비언어적 표현	조각만들기, 역할극놀이		
	여름의 날씨와 긴 깨끗한 몸		팬터마임		
	건강한 생활을 해요		언어즉흥극, 역할극놀이		
	맛있는 음식	언어적 표현	언어즉흥놀이, 역할극놀이		
	튼튼한 몸, 건강한 마음		즉흥인형극		
	재미있는 물소리		즉흥신체표현		
	즐거웠던 여름 방학	비언어적 표현	정지장면표현 (조각만들기)		
	즐거운 여행을 떠나요		팬터마임, 역할극놀이		
		'여름' 단어 연상 놀이	언어적 표현		즉흥(상상) 단어 연상 놀이
	여행을 떠나요	언어적 표현	즉흥감정 표현 놀이, 즉흥대사놀이		
	안전한 여름 휴가		즉흥극놀이		

월	주제	활동명	연극놀이 요소	일시	
7	생활 도구	집에서 쓰는 도구	비언어적 표현	신체 즉흥놀이	7/1
		병원에서 쓰는 도구		조각만들기	
		방송국에서 쓰는 도구	언어적 표현	(팬터마임) 무언극	
		놀이터에서 쓰는 도구		즉흥인터뷰놀이	
		가게에서 쓰는 도구	언어적 표현	즉흥감정 표현 놀이, 즉흥 대사놀이	
		농사에서 쓰는 도구		즉흥극	
		어떻게 변화했을까요?	비언어적 표현	신체즉흥표현	
		편리하게 사용해요		역할극리기, 조각만들기	
		안전하게 사용해요	언어적 표현	팬터마임	
		바르게 사용해요.		즉흥 인터뷰놀이	
		즐겁게 사용해요	언어적 표현	즉흥감정 표현 놀이, 즉흥 대사놀이	
		7/8		7/8	
		새롭고 신기한 생활도구를 만들어요	비언어적 표현	즉흥극	
		7/15		7/15	
		어려움을 해결해주는 도구	비언어적 표현	신체즉흥표현	
즐거움을 주는 기구	역할극리기, 조각만들기				
깨끗하게 해주는 도구	언어적 표현	팬터마임			
음식을 할때 도움을 주는 도구		즉흥 인터뷰놀이			
7/22	7/22				
운동을 도와주는 기구	언어적 표현	즉흥감정 표현 놀이, 즉흥대사놀이			
사람과 사람을 연결해 주 는 기구		즉흥극			
7/22	7/22				
사람의 힘으로 움직여요	비언어적 표현	신체즉흥표현			
생활도구 건전지의 힘으로 움직여요		역할극리기, 조각만들기			
7/22	7/22				
전기의 힘으로 움직여요	언어적 표현	팬터마임			
태양의 힘으로 움직여요		즉흥 인터뷰놀이			
7/22	7/22				
바람의 힘으로 움직여요.	언어적 표현	즉흥 감정 표현 놀이, 즉흥 대사놀이			
에너지가 없다면		즉흥극			

본 연구에서 실시한 연극 놀이 활동의 수업 내용을 구체적으로 소개하면 다음과 같다.

<표 6> 연극 놀이 활동의 실례
(6월의 ‘동식물과 자연/ 여름’ 에서 4주차 ‘즐거운 여행을 떠나요’ 의 연극놀이 활동)

활동 유형	활동 순서(분)	활동 내용 및 방법	연극놀이 요소
		<p>아이들이 서로 얼굴을 보고 둥글게 원형으로 앉는다. 교사는 아이들에게 연극놀이 활동을 시작할 것이라고 이야기를 한다. 연극놀이에서는 무엇이든 스스로 상상하고 표현할 수 있다는 것을 말해 주면서, 연극놀이로 떠나는 ‘기차 휘슬’을 불러준다.</p>	신체즉흥표현
도입활동	(5)	<p>• 효과 음향시리즈2 (산과 바다가 있는 휴식)에 있는 다양한 파도 소리(여러 가지 파도, 바다의 소리)를 듣고, 자신의 느낌을 몸으로 표현해 본다.</p>	(음향을몸으로 표현하기)
		<p>▶재미있는 물소리 (신체 즉흥 표현 놀이) - 선생님이 들려주는 여러 가지 소리를 듣고 그 느낌, 떠오르는 장면을 자유롭게 상상해보자. - 자기 자리에서 일어나 그 느낌을 몸으로 표현해보자.</p>	
비언어적 (신체) 표현연극 놀이	(25분)	<p>1. 즐거웠던 여름 방학의 경험에 대해서 이야기를 나눈다. ▶ 즐거웠던 여름 방학(조각만들기 놀이) - 선생님이 미리 이야기를 했었는데요. 여름 방학을 즐겁게 보냈던 사진들을 꺼내서 보여주세요. - 선생님도 여름 방학에 할아버지 댁에서 가족들이 모여서 즐겁게 휴가를 보내는 사진(그림)을 가져왔어요. - 이제 여러분이 가지고 온 사진이나 선생님이 가지고 온 사진들 중에서 내가 몸으로 표현하고 싶은 사진들 중에서 하나를 선택해 보자.. - 사진 속에 있는 모습을 몸을 이용하여 정지장면으로 표현해 보자.</p>	정지 장면표현 하기 (조각 만들기)
중심활동	(15)	<p>2. 물에서(바다에서) 할 수 있는 여러 가지 놀이를 생각하고 표현해 본다. ▶ 신나는 여름 물놀이(팬터마임 놀이) -우리가 물이나 바다에서 어떤 놀이를 할 수 있는지</p>	팬터마임, 역할 굴리기

활동 유형	활동 순서(분)	활동 내용 및 방법	연극놀이 요소
		<p>알고 있나요? 이야기해 보세요. (즐거운 뱃놀이, 스노쿨링하기, 수영하기, 갯벌에서 놀기 등)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 친구랑 둘씩 짝이 되어서 마주 서 보세요. 서로 번갈아 가면서 자신이 상상한 놀이를 말하지 않고 몸으로만 표현해 볼 거예요. 아까 정지장면에서는 한 장면만 보여주었지만, 지금은 움직임이나 순서를 함께 보여주세요. 팬터마임을 본 친구들은 다른 친구들이 팬터마임으로 어떤 놀이를 표현한 것인지 상상하여 말해보자. 	
	마무리 활동 (5)	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘 활동에 대해 이야기를 나눈다. - 내가 상상한 것을 몸으로만 표현해 보기도 하고, 친 연극놀이의 친구들이 표현하는 것을 보기도 했는데, 어떤 느낌이 상과공연태도 들었나요? 및 연극놀이의 - 말은 하지 않고 내가 상상하고 생각한 것을 몸으로만 형식에 대한 표현해 보니 재미있었나요? 어떤 것이 재미있었나요? 인식과 - 말은 하지 않고 상상하고 생각한 것을 몸으로 표현해 판단(비교) 보니 어려웠나요? 어떤 것이 어려웠나요? 	
		교사가 말하는 단어를 듣고, 떠오르는 기분이나 생각하는 단어를 상상하여 말로 표현해본다.	
언어적 표현연극 놀이 (25)	도입 활동 (5)	<p>▶ 여름 단어 연상 놀이 <즉흥상황 상상(연상)놀이, 연상놀이></p> <ul style="list-style-type: none"> - '여름' 하면 떠오르는 단어나 상황을 이야기해보자. 단어를 말할 때는 그 단어에 대한 느낌까지 함께 몸으로도 표현해보자. 즉흥상황상상, - 선생님은 '여름 하니까' '더워요' 라는 상황이 생각났 연상 놀이 어요. 더울때는 땀이 나니까, 선생님은 '더워요,'라고 하면서 손으로 이마에 있는 땀을 닦아 볼거야. (말과 행동을 함께 표현한다.) - '수박을 먹어요.'라는 상황이 생각났으면 너희들은 어떻게 하면 좋을까? - 이제 '여름'하면 생각나는 상황을 너희가 생각하는 대로 몸으로 표현해 보자. 	

활동 유형	활동 순서(분)	활동 내용 및 방법	연극놀이 요소
		<p>1. 여행을 떠나거나, 실내에서 즐겁게 휴가를 보내는 여러 가지 상황에 관한 그림이나 사진을 보면서 즉흥 대사를 표현한다.</p> <p>▶ 여행을 떠나요 (즉흥대사표현 놀이)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 올 여름 방학의 계획에 대해 이야기를 한다. - 여행을 떠날 수도 있고, 멀리 여행을 떠나지 않고도 우리 주변이나 실내에서 휴가를 보낼수도 있는 여러 가지 방법에 대해 이야기나눈다 - 여러 가지 교통 수단(비행기, 자동차, 기차, 자전거, 걸어서)을 타고 여행을 떠나는 장면에 대한 그림이나 사진을 보여주고 어떤 상황인지, 어디로 가는 것인지, 가는 동안 어떤 이야기를 주고 받았을지 상상해 본다. - 사진(그림) 속에 등장하는 주인공들의 역할을 정하고, 대사를 상상해서 말로 표현해본다.(사진을 PPT로 띄운 후에 아이들이 그 역할을 표현하도록 한다.) 	즉흥 대사 만들기 놀이
중심활동 (15)		<p>2. 여름 방학 기간에 즐겁고 안전한 휴가를 보내기 위해서 하면 안되는 행동과 지켜야 할 약속에 대해 이야기를 나누고, 그런 상황에 관한 그림을 보면서 이후의 이야기나 유사한 상황을 상상하여 즉흥극으로 표현한다.</p> <p>▶ 안전한 여름 휴가 (즉흥극놀이)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 선생님이 즐겁고 안전하게 휴가를 지내지 못하는 경우에 관한 그림을 준비해 오셨어. (아이들이 들어갈 수 없는 깊은 곳에 들어갔거나, 배에서 밀거나 장난을 하는 모습, 피서지에서 쓰레기를 즉흥극 마구 버리는 모습 등의 그림이나 사진을 보여준다.) - 이 사진(그림) 속의 상황이 어떤 것인지 너희들이 역할을 정해 표현해 보자. 사진(그림) 속에 있는 장면이 진행되어 벌어진 상황까지 상상하여 연결해서 표현해도 좋아요. - 선생님이 준비해 온 사진 속의 상황 외에 우리가 즐거운 휴가를 보내기 위해서 하면 안되는 것에 대한 상황을 너희들이 상상해 보아도 좋아요. 또 어떤 것이 있을까요? 	

활동 유형	활동 순서(분)	활동 내용 및 방법	연극놀이 요소
		<ul style="list-style-type: none"> - 너희들이 상황을 만들어서 극을 해 보아도 좋아요. - 친구들과 같이 역할을 정해서 표현해보자. 친구들과 만든 극을 보여주자.. 	
마무리 활동 (5)		<ul style="list-style-type: none"> • 오늘 활동에 대해 이야기 나눈다. - 내가 상상하고 생각한 것을 몸동작 만으로 보여주는 것이 아니라, 말(대사)로도 함께 표현해 보았는데, 어떤 느낌이 들었나요? - 사진을 보고 동작과 말(대사)을 상상해서 표현하는 것이 재미있었나요? 어떤 점이 재미있었나요?, 어려운 것은 없었나요? 어떤 것이 어려웠나요? - 우리가 직접 즐거운 여름휴가(놀이)가 되지 못하게 되는 여러 가지 상황을 상상해서 친구들과 함께 극을 만들어 보는 것이 재미있었나요? 어떤 것이 재미있었나요? 어려운 것은 없었나요? - 아까는 우리가 상상한 것을 몸으로만 표현해 보고, 지금은 몸으로 만이 아니라 말로도 함께 표현해 보았어요. 어떤 것이 더 재미있었나요?, 어떤 점에서 더 재미 있었나요? 	연극놀이의 감상과 공연태도 및 연극 놀이 의형식에 대한 인식과 판단(비교)

6) 사후 검사

사후 검사는 8주간의 실험이 끝나고 난 후, 2009년 7월 27일부터 7월 29일까지 사전검사와 동일한 주도성 사후 검사를 실험집단과 비교 집단에 실시하였다.

4. 자료의 분석

연극놀이 활동이 유아의 주도성에 효과가 있는지를 알아보기 위해 주도성 검사 점수를 이용하여 공변량 분석(ANCOVA)을 실시하였다. 본 연구에서는 T 검증보다는 실험집단과 비교집단의 출발선을 동일하게 조정해주는 ANCOVA가 보다 적절한 통계분석이기 때문에, 사전점수를 공변인으로 놓고 실험집단과 비교집단간의 차이를 분석하였다. 본 연구를 위해 수집된 모든 자료의 분석은 SPSS Window 12.0 프로그램을 사용하였다.

III. 결과 및 해석

1. 연극놀이 활동이 정서능력에 미치는 효과

본 연구에서 사용된 주도성 평가도구는 정서능력, 의사소통, 성취 동기의 3가지 하위 요소로 구성되어 있다. 따라서 연극놀이 활동이 주도성에 미치는 효과에 있어서도 세 가지 요소를 중심으로 하여 살펴보았다. 먼저, 연극놀이 활동이 정서능력에 미치는 효과에 대해 살펴보도록 하겠다.

1) 정서능력의 하위 영역별 평균 및 표준 편차

정서능력은 정서인식, 자기 조절, 감정이입, 대인 관계 등의 4가지 하위요소로 구성되어 있다. <표 7>을 살펴보면, 정서 능력의 경우 실험집단(M=13.14, SD=1.15)과 비교 집단(M=9.86, SD=.89) 모두 사전 검사에 비해 사후 검사에서 정서능력 점수가 높은 것으로 나타났다.

<표 7> 정서능력의 평균 및 표준편차

(실험, 비교 집단 n=17)

구성 요인	구분	사전검사		사후검사		조정된 평균
		M	SD	M	SD	
정서인식	실험	2.89	.36	4.17	.35	4.16
	비교	2.75	.41	2.86	.45	2.83
자기조절	실험	2.41	.50	4.03	.34	4.06
	비교	2.62	.52	2.86	.46	2.84
감정이입	실험	2.65	.42	3.83	.39	3.84
	비교	2.70	.38	2.96	.44	2.95
대인관계기술	실험	2.72	.32	3.93	.22	3.95
	비교	2.80	.34	3.09	.43	3.07
전체	실험	9.46	1.45	13.14	1.15	13.17
	비교	9.58	1.40	9.86	0.89	9.83

<표 7>에서 정서능력의 하위 요인을 중심으로 보다 자세히 분석해보면, 정서인식의 경우 실험집단(M=4.17, SD=.35)과 비교 집단(M=2.86, SD=.45) 모두 사전 검사에 비해 사후 검사에서 정서능력 점수가 높은 것으로 나타났다.

자기 조절 능력의 경우 실험집단(M=4.03, SD=.34)과 비교 집단(M=2.86, SD=.46)으로 사전 검사에 비해 사후 검사에서 자기 조절 능력 점수가 높은 것으로 나타났다.

감정이입의 경우 실험집단(M=3.83, SD=.39)과 비교 집단(M=2.96, SD=.44)로 사전 검사에 비해 사후 검사에서 감정이입 점수가 높은 것으로 나타났다.

대인관계 기술의 경우 실험집단(M=3.93, SD=.22)과 비교 집단(M=3.09, SD=.43)로 사전 검사에 비해 사후 검사에서 대인관계 기술 점수가 높은 것으로 나타났다.

이렇게 정서능력의 하위 요인들의 평균과 표준편차를 분석한 결과, 실험집단과 비교 집단 모두 사전 검사에 비해 사후검사의 점수가 더 높음을 확인할 수 있었다. 단, 실험집단이 비교집단에 비해 전반적으로 사후검사에서 더 많은 향상을 보였으나 실험집단의 사후검사와 비교집단의 사후 검사의 차이가 통계적으로 유의한지 파악할 수 없으므로 사전검사 점수를 공변인으로 하고 사후 검사를 종속변인으로 하여 공변량 분석을 실시하였다.

<표8> 정서능력에 대한 공변량 분석 결과

	변량원	자유도	자승화	평균자승화	F
정서인식	공변인	1	.203	.203	1.253
	집단간	1	13.396	13.396	82.52**
	오차	31	5.032	.162	
	전체	33	19.796		
자기조절	공변인	1	.357	.357	2.228
	집단간	1	12.102	12.102	75.587**
	오차	31	4.963	.160	
	전체	33	17.085		
감정이입	공변인	1	.438	.438	2.613
	집단간	1	6.62	6.62	39.484**
	오차	31	5.199	.168	
	전체	33	12.080		
대인관계기술	공변인	1	.992	.992	10.204
	집단간	1	6.406	6.406	65.883**
	오차	31	3.014	.097	
	전체	33	9.909		
총점	공변인	1	94.83	94.83	56.141
	집단간	1	21.903	21.093	243.08**
	오차	31	12.094	.390	
	전체	33	125.073		

**p<.01

<표 8>에서 나타난 바와 같이 정서인식(F=82.52, p<.01), 자기조절(F=75.587, p<.01), 감정이입(F=39.484, p<.01), 대인관계기술(F=65.883, p<.01)에 있어서도 통계

적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서, 연극 놀이 활동이 유아의 정서능력의 하위 요인인 정서인식, 자기조절, 감정이입, 대인관계기술 등에도 긍정적인 영향을 미쳤다고 해석할 수 있다.

2) 의사소통능력의 하위 영역별 평균 및 표준 편차

연극놀이 활동이 의사소통 능력에 미치는 효과에 대해 살펴보도록 하겠다. 의사소통능력은 언어이해, 언어의 표현과 전달, 유머 등의 3가지 하위요소 구성되어있다. <표 9>에서와 같이 의사소통 능력을 살펴보면 실험 집단(M=6.94, SD=.59)과 비교 집단(M=5.21, SD=.47)이 사전 검사에 비해 사후 검사에서 의사소통 능력 점수가 높은 것으로 나타났다.

<표 9> 의사소통능력의 평균 및 표준편차

(실험, 비교 집단 n=17)

	구분	사전검사		사후검사		조정된 평균
		M	SD	M	SD	
언어 이해	실험	2.74	.44	4.08	.62	4.06
	비교	2.84	.50	3.02	.53	3.01
언어의 표현과 전달	실험	2.70	.29	4.01	.58	4.02
	비교	2.83	.41	2.96	.25	2.90
유머	실험	2.72	.39	3.76	.57	3.76
	비교	2.78	.56	2.90	.38	2.90
전체	실험	5.01	.75	6.94	.59	6.95
	비교	5.05	.76	5.21	.47	5.20

<표 9>에서 의사소통능력의 하위 요인을 중심으로 보다 자세히 분석해보면, 언어 이해의 경우 실험집단(M=4.08, SD=.62)과 비교 집단(M=3.02, SD=.53)이 사전 검사에 비해 사후 검사에서 의사소통 능력 점수가 높은 것으로 나타났다.

언어의 표현과 전달의 경우 실험집단(M=4.01, SD=.58)과 비교 집단(M=2.96, SD=.25)은 사전 검사에 비해 사후 검사에서 언어의 표현과 전달 점수가 높은 것으로 나타났다.

유머의 경우 실험집단(M=3.76, SD=.57)과 비교 집단(M=2.90, SD=.38)로 사전 검사에 비해 사후 검사에서 감정이입 점수가 높은 것으로 나타났다.

이렇게 의사소통 능력에서 하위 요인들의 평균과 표준편차를 분석한 결과, 실험

집단과 비교 집단 모두 사전 검사에 비해 사후검사의 점수가 더 높음을 확인할 수 있었다. 단, 실험집단이 비교집단에 비해 전반적으로 사후검사에서 더 많은 향상을 보였으나 실험집단의 사후검사와 비교집단의 사후 검사의 차이가 통계적으로 유의한지 파악할 수 없으므로 사전검사 점수를 공변인으로 하고 사후 검사를 종속변인으로 하여 공변량 분석을 실시하였다.

<표 10> 의사소통능력에 대한 공변량 분석 결과

	변량원	자유도	자승화	평균자승화	F
언어이해	공변인	1	.023	.023	.067
	집단간	1	9.168	9.168	26.306**
	오차	31	10.804	.349	
	전체	33	20.001		
언어적 표현과 전달	공변인	1	.278	.278	1.379
	집단간	1	10.449	10.449	51.871**
	오차	31	6.245	.201	
	전체	33	16.698		
유머	공변인	1	.025	.025	.099
	집단간	1	6.351	6.351	25.742**
	오차	31	7.649	.247	
	전체	33	14.000		
전체	공변인	1	6.050	6.050	57.874
	집단간	1	26.068	26.068	249.382**
	오차	31	3.240	.105	
	전체	33	34.733		

**p<.01

<표 10>에서 나타난 바와 같이 언어이해(F=26.306, p<.01), 언어적 표현과 전달(F=51.871, p<.01), 유머(F=25.742, p<.01)에 있어서도 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서, 연극 놀이 활동이 유아의 의사소통 능력의 하위 요인인 언어이해, 언어적 표현과 전달, 유머 등에도 긍정적인 영향을 미쳤다고 해석할 수 있다.

3) 성취동기의 하위 영역별 평균 및 표준 편차

성취동기는 긍정적 자아감, 자율감, 용기, 인내, 창의적 지략 등 다섯 가지 하위 요인으로 이루어져있다. <표 11>에서 성취동기를 살펴보면 실험집단(M=6.94, SD=.59)과 비교 집단(M=5.21, SD=.47)이 사전 검사에 비해 사후 검사에서 의사소통 능력 점수가 높은 것으로 나타났다.

<표 11> 성취동기의 평균 및 표준편차

(실험, 비교 집단 n=17)

구성 요인	구분	사전검사		사후검사		조정된 평균
		M	SD	M	SD	
긍정적 자아감	실험	3.17	.37	4.17	.43	4.16
	비교	2.93	.46	3.13	.39	3.15
자율감	실험	3.31	.58	4.43	.49	4.35
	비교	3.01	.63	3.11	.48	3.18
용기	실험	2.98	.79	4.10	.61	4.14
	비교	3.17	.33	3.50	.60	3.49
인내	실험	2.98	.54	4.01	.34	4.08
	비교	3.11	.37	3.25	.45	3.23
창의적 지략	실험	2.79	.47	3.97	.57	3.98
	비교	2.99	.54	2.91	.45	2.89
전체	실험	5.01	.75	6.94	.59	6.95
	비교	5.05	.76	5.21	.47	5.20

<표 11> 에서와 같이 성취동기의 하위 요인을 중심으로 보다 자세히 분석해보면, 긍정적 자아감의 경우 실험집단(M=4.17, SD=.43)과 비교 집단(M=3.13, SD=.39) 모두 사전 검사에 비해 사후 검사에서 긍정적 자아감 점수가 높은 것으로 나타났다.

자율감의 경우 실험집단(M=4.43, SD=.49)과 비교 집단(M=3.11, SD=.48)으로 사전 검사에 비해 사후 검사에서 자기 조절 능력 점수가 높은 것으로 나타났다.

용기의 경우 실험집단(M=4.10, SD=.61)과 비교 집단(M=3.50, SD=.60)로 사전 검사에 비해 사후 검사에서 감정이입 점수가 높은 것으로 나타났다.

인내의 경우 실험집단(M=4.01, SD=.34)과 비교 집단(M=3.25, SD=.45)로 사전 검사에 비해 사후 검사에서 대인관계 기술 점수가 높은 것으로 나타났다.

창의적 지략의 경우 실험집단(M=3.97, SD=.57)과 비교 집단(M=2.91, SD=.45)로 사전 검사에 비해 사후 검사에서 대인관계 기술 점수가 높은 것으로 나타났다.

이렇게 성취동기의 하위 요인들의 평균과 표준편차를 분석한 결과, 실험집단과 비교 집단 모두 사전 검사에 비해 사후검사의 점수가 더 높음을 확인할 수 있었다. 단, 실험집단이 비교집단에 비해 전반적으로 사후검사에서 더 많은 향상을 보였으나 실험집단의 사후검사와 비교집단의 사후 검사의 차이가 통계적으로 유의한지 파악할 수 없으므로 사전검사 점수를 공변인으로 하고 사후 검사를 종속변인으로 하여 공변량 분석을 실시하였다.

<표 12> 성취동기에 대한 공변량 분석 결과

구성 요인	변량원	자유도	자승화	평균자승화	F
긍정적 자아감	공변인	1	.064	.064	.369
	집단간	1	7.999	7.999	45.755**
	오차	31	5.419	.175	
	전체	33	14.663		
자율감	공변인	1	2.887	2.887	18.556
	집단간	1	10.959	10.959	70.443**
	오차	31	4.823	.156	
	전체	33	22.388		
용기	공변인	1	.016	.016	.042
	집단간	1	3.438	3.438	8.884**
	오차	31	11.997	.387	
	전체	33	15.465		
인내	공변인	1	.310	.310	1.923
	집단간	1	5.226	5.226	32.408**
	오차	31	4.999	.161	
	전체	33	10.279		
창의적 지략	공변인	1	.214	.214	.790
	집단간	1	.9717	.917	35.905**
	오차	31	8.389	.271	
	전체	33	18.132		
합계	공변인	1	.260	.260	2.967
	집단간	1	8.129	8.129	92.673**
	오차	31	2.719	.088	
	전체	33	10.859		

**p<.01

<표 12>에서 나타난 바와 같이 긍정적 자아감(F=45.755 p<.01), 자율감(F=70.443, p<.01), 용기(F=8.884, p<.01), 인내(F=32.408, p<.01), 창의적 지략(F=35.905, p<.01)에 있어서도 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서, 연극 놀이 활동이 유아의 성취동기의 하위 요인인 긍정적 자아감, 자율감, 용기, 인내, 창의적 지략 등에도 긍정적인 영향을 미쳤다고 해석할 수 있다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 유아의 주도성을 발달시킬 수 있는 활동이 필요하다는 것을 인식하고 유아를 위한 연극 놀이 활동을 고안하여 그 효과를 알아보고자 하였다. 연구 결과를 요약 및 논의하면 다음과 같다.

연극놀이 활동이 유아의 주도성에 미치는 효과를 주도성의 3가지 요소인 정서능력, 의사소통, 성취동기 등을 중심으로 살펴본 결과, 연극놀이 활동에 참여한 실험 집단의 주도성 점수가 비교 집단의 유아들에 비해서 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 즉, 연극 놀이가 유아의 주도성 향상에 긍정적인 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 연구 결과를 중심으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 정서능력의 하위 영역인 정서 인식, 자기 조절, 대인 관계 영역에서 실험 집단의 점수가 비교집단보다 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이러한 결과는 극 활동이 아동의 정서 발달에 긍정적인 영향을 미친다고 보고한 연구들(성민정, 2004; 김승현, 2006)과 일치한다. 이것은 연극놀이 활동이 아동으로 하여금 다양한 상황 속의 인물들이라고 가정하고 그 인물처럼 말하고 행동하는 것이므로, 그 과정에서 타인의 다양한 정서를 인식하기도 하고 그에 따라 자신의 감정을 조절하여 표현해 볼 기회를 갖기 때문이었다고 할 수 있다. 또한 이렇게 다양한 감정을 경험해보는 과정은 유아가 타인의 정서를 이해할 수 있게 해주고 여러 사람들과의 관계에 있어서도 타인의 감정을 헤아려서 그에 적합하게 자신의 감정을 조절하여 표현할 수 있게 하기 때문에 타인과 관계를 맺는 대인관계 능력에 있어서도 향상을 가져왔다고 할 수 있을 것이다. 또한 연극놀이는 연극이라는 가상의 상황과 놀이라는 즐겁고 허용적인 상황을 통해서 유아가 보다 자유롭게 상상하고 그 상황을 정서로 표출하게 해주므로 정서 능력을 발달시켜주는 것이라고 해석해 볼 수 있다. 본 연극 놀이에서는 신체 즉흥 표현이나 정지 장면 표현하기, 팬티마임이나 즉흥 상황을 상상하고 즉흥극으로 표현하기 등 다양한 극적인 상황들을 통해서 유아가 혼자 또는 친구들과 함께 적극적으로 자신의 감정과 생각을 신체 또는 언어로 표현할 기회를 다양하게 제공하기 때문에, 유아의 정서 이해나 표현, 조절, 대인 관계 등의 측면에 긍정적인 영향을 미친것이라고 해석 할 수 있다.

둘째, 의사소통 능력에서 하위영역인 언어 이해, 언어의 표현과 전달, 유머 등에서의 점수를 비교해 보아도 실험 집단의 점수가 비교집단에 비해서 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 이것은 극활동이 언어 표현력에 긍정적인 영향을 미친다는 연구 결과와 유사하다(김지성, 이성은, 2004; 송순임, 2001; 이혜선, 2008; 정유진, 2009; Mages, 2008).

더구나, 본 연구에서 진행한 연극 놀이에서는 줄거리나 대사가 있는 이야기를 극화한 것이 아니라, 즉흥대사 만들거나 즉흥극 표현하기 등의 활동을 적용하고 있기 때문에 유아가 타인의 말을 듣고 그에 적절하게 반응하는 과정에서 언어 이해나 언어의 표현, 전달력이 더욱 향상된 것이라 할 수 있다. 가상의 상황을 상상하여 표현하는 '극'이라는 과정에서는 무엇이든 허용이 되는 유연성이 존재한다. 특히, 즉흥극의 상황에서는 유아들이 짜여져 있지 않은 자신의 생각을 자유롭게 표출할 수 있기 때문에, 유아들은 그 과정에서 즐거움과 유머를 경험하게 되는 것이라 할 수 있을 것이다.

셋째로, 성취동기의 하위 영역인 긍정적 자아감, 자율감, 용기, 인내, 창의적 지략의 측면에서도 실험집단 유아들의 점수가 비교 집단 유아의 점수에 비하여 유의하게 높았다. 이것은 유아의 극 활동이 창의성이나 유능감, 자율성 등에 영향을 미친다는 연구와 유사한 결과이다(송성심, 2005; 장미경, 2010; Karakelle, 2009). 이것은 연극놀이에서는 스스로 자신이 표현하고 시도해보는 활동들이 많기 때문에 유아가 그 과정에서 긍정적인 자아감을 발달시킬 수 있었던 것이라 하겠다. 또한 연극놀이는 짜여진 대본이나 대사를 토대로 하는 것이 아니라 짧고 간단할지라도 자신이 자율적으로 대사를 생각해 보고 표현해 볼 수 있게 하기 때문에, 그 과정에서 자율감이나 인내심, 창의적 지략이 발달하게 된 것이라고 해석해 볼 수 있다.

본 연구에 대한 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 대상이 만5세 유아 17명이었으므로 더 다양한 지역에 있는 많은 유아들을 대상으로 살펴보는 것도 의미있을 것이라고 본다. 둘째, 본 연구에서는 교사가 유아의 주도성을 측정하는 것이었는데, 유아의 주도성의 향상이나 변화를 질적으로 살펴볼 수 있는 방법이 함께 이루어진다면 연극놀이가 유아의 주도성에 미치는 영향에 대해 보다 깊이 있게 구체적으로 알 수 있으리라고 생각된다. 셋째, 연극놀이 활동을 교사들이 현장에서 쉽게 적용할 수 있도록 체계적인 교사교육이 필요하며 이와 관련한 여러 연구가 지속되어야 할 것이다.

이러한 제한점에도 불구하고 본 연구는 다음과 같은 의의가 있다.

보통의 연극놀이 활동은 사설 교육기관을 통해 연극놀이에 적합한 주제만을 중심으로 이루어지고 있는 경우가 많으나, 본 연구에서는 진행한 연극놀이는 교육과정 속에서 통합적으로 실시될 수 있도록 하였다. 둘째로, 극활동에 있어서 가장 기본적인 요소인 신체와 언어 표현 활동으로 분류하여 유아들이 자신이 생각하고 상상한 것을 신체와 언어를 통해 다양하고 자유롭게 표현할 기회를 줄 수 있는 연극 놀이 프로그램을 개발하고 그 효과를 살펴보았다는 점이다. 셋째, 유아기의 주요한 발달 과업 중 하나인 주도성을 격려하고 증진시킬 수 있는 기초적인 학습 방법을 제시하였다는데 그 의의가 있다고 하겠다.

참 고 문 헌

- 교육과학기술부 (2009). **유치원 지도서 1(총론)**. 서울: (주) 두산.
- 김승현 (2006). 교육연극이 아동의 정서지능과 친사회적 행동에 미치는 영향. 명지대학교 석사학위 논문.
- 김지성, 이성은 (2004). 교육연극을 활용한 말하기 학습이 초등학생의 자기 표현력에 미치는 효과. **교육과학연구**, 35(2), 43-61.
- 나옥선 (2010). 유아 주도적 그룹게임이 주도성 발달에 미치는 영향. 국민대학교 석사 학위논문.
- 남현주 (2002). 연극 교육을 위한 연극 놀이 지도방법 연구 : 유아, 초, 중등 연극 교육을 중심으로. 경성대학교 석사학위 논문.
- 박선희 (2000). 유아의 창의적 극놀이를 위한 교수-학습모형의 개발과 적용. **한국영유아보육학**, 29(1), 65-93.
- 배선희 (2005). 몬테소리 교육이 유아의 자기 주도성과 대인 관계 형성 능력에 미치는 영향. 충남대학교 대학원 석사학위논문.
- 백성희 (2000). 연극놀이 수업이 초등학교 아동의 교우관계 개선에 미치는 영향. 부산교육대학교 석사학위논문.
- 성민정 (2004). 연극놀이를 통한 아동의 정서함양에 관한 연구. 동국대학교 석사학위논문.
- 송성심 (2005). 교육연극 활용이 초등학교 저학년 아동의 창의력에 미치는 영향. 건국대학교 석사학위논문.
- 송순임 (2001). 그림책을 활용한 놀이가 유아의 창의력과 언어표현력 향상에 미치는 영향. 경성대학교 석사학위논문.
- 심영보 (2010). 연극놀이를 통한 아동의 상상력 발현과 상상력 증진 연구. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 오숙현 (2003). 유아기 주도성 형성교육 탐색 연구. **열린유아교육연구**, 8(3), 227-251.
(2004). 유아의 사회적 능력 함양을 위한 주도성 증진 프로그램 개발 및 효과. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 이소은 (2000). 유아의 일상 활동과 자기 주도성. **한국심리학회지:발달**, 13(1), 35-48.
- 이한준 (2003). 연극놀이를 통한 말하기 불안 해소 방안 연구. 춘천교육대학교 석사 학위 논문.
- 이혜선 (2008). 아동기의 올바른 성장(의사표현) 활동을 위한 교육연극 프로그램 개

- 발연구. 세종대학교 석사학위논문.
- 임자영, 이대균 (2007). 연극놀이가 유아의 언어 표현력, 그림 표현력, 신체 표현력에 미치는 영향. **열린유아교육연구**, 12(6), 99-122.
- 장미경 (2010). 동시를 활용한 연극놀이 활동이 유아의 언어표현력 및 사회적 유능감에 미치는 영향. 성신여자대학교 석사학위 논문.
- 장현진 (2009). 만3세 유아 동극활동의 효과적 운영에 대한 실험연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정유진 (2009). 그림책을 활용한 연극놀이가 유아의 언어표현력에 미치는 영향. **교육이론과 실천**, 19(1), 191-215.
- 정현희 (2007). 인물이야기를 활용한 SWOT 모델 코칭 프로그램이 유아의 주도성 향상에 미치는 영향. **한국가족복지학**, 12(1), 21-36.
- 한지혜 (2008). **자유롭게 움직이고 표현하기**. 경남: 경남대학교 출판부.
- Brockett, R. G. and Hiemstra, R. (1991) *A conceptual framework for understanding self-direction in adult learning: Perspectives on theory, research, and practice*. London and New York: Routledge.
- Brown, V. & Pleydell, S.(1999). *The dramatic difference*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Cornett, C. E. (2007). *Creating meaning through literature and the arts: an integrated resource for classroom teachers (3rd ed)*. New York: Pearson Education, Inc.
- Erikson, E. (1963). *Childhood and society (2nd ed)*. New York: W.W. Norton & Co.
- Freeman, G. D., Sullivan, K. C., Fulton, C.R. (2003). Effects of Creative Drama on Self-Concept, Social Skills, and Problem Behavior. *Journal of Educational Research*, 96(3), 131-138.
- Heining, R.B. & Stillwell, L.H. (1974). *Creative dramatics for the classroom teacher*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice- Hall Inc.
- HighScope Educational Research Foundation (1992). *The HighScope child observation record for Age 2½-6: A developmentally appropriate assessment tool*. Ypsilanti : High/Scope Press
- Karakelle, S.(2009). Enhancing Fluent and Flexible Thinking through the Creative Drama Process. *Thinking Skills and Creativity*, 4(2), 124-129.
- Long, H .B. (2001). *Self-directed learning and the information age*. Boynton Beach, FL : Motorola University.
- Mages, W. K.(2008). Does Creative Drama Promote Language Development in

- Early Childhood?. *Review of Educational Research*, 78(1), 124-152.
- McCaslin, N.(2000). *Creative drama in the classroom and beyond(8th ed)*. New York: Pearson Education, Inc.
- Oddi, L .F. (1986). Development and validation of an instrument to identify self-directed continuing learners. *Adult Education Quarterly*, 36(2), 97-107.
- Raines, S. C. & Isbell, R. T. (1994). The Child's Connections to the Universal Power of Story. *Childhood Education*, 70 (3), 164-67
- Smith, J. T. (1994). *Interactions in the classroom: facilitating play in the early years*. NJ : Prentice-Hall.
- Wagner, B. J.(1999). *Dorothy heathcote: drama as a learning media(revised ed)*. Portland, Maine: Calendar Islands Publishers.

ABSTRACT

This study examined the effects of drama play activities on child's initiativeness. The participants were 34 five-year-old children in two classes of a child care center. Before the experiment, the initiativeness test was conducted on the children of the experiment and control groups. initiativeness was categorized into emotional ability, communication skills, and achievement motivation.

Drama play activities were directed to the children of the experiment group while the existing program was applied to the control group. After the experiment, both the experiment and control groups took the post-test. Analysis of data was performed by ANCOVA. According to the result of the research, children of the experiment group participated in drama play activities showed more effects in all sub area of initiative including emotional ability, communication skills, and achievement motivation than children of the control group. This result implied that dramatic play activities are effective teaching-learning method for enhancing child's initiativeness.

Key words : dramatic play activities, initiativeness, emotional ability, communication skills, achievement motivation

2011. 06. 30. 투고 : 2011. 08. 19. 수정원고접수 : 2011. 09. 04. 최종게재결정