

그림책을 이용한 유아 창의극 활동에서의 유아 반응에 대한 탐구*

A Study of Creative Drama Activities for Young Children
Based on Picture Books*

최 경(Kyoung Choi)¹⁾

현은자(Eunja Hyun)²⁾

ABSTRACT

The purpose of this study was to explore children's experiences in a series of creative drama activities based around the use of picture books. The subjects were a total of 17 children 4 years of age. The research, implemented over the courses of 10 weeks, was integrated into their daily education curriculum. The children's drama activities were collected by participant observation, field notes, audio and videotape transcriptions, documentation of the young children's drama activities (eg. pantomimes, role plays & improvised expression, improvisations). The analysis reveals the following findings : 1) even shy and passive young children tried to participate in pantomime activities after reading books. 2) In role play & improvised expression activities, young children were immersed in the improvised situation and spontaneously expressed their emotions and thoughts as actors without the use of any scripts, in an impromptu manner. 3) In improvisation, young children collaborated with other children to create the improvisation by extending or transforming the content of the picture books through their own ideas.

Key Words : 그림책(picturebooks), 창의극(creative drama), 유아(young children), 무언극(pantomime), 역할극과 즉흥 표현(role play & improvised expression) 즉흥극(improvisation).

* 본 논문은 2010년도 성균관대학교 박사학위 청구논문의 일부임.

¹⁾ 성균관대학교 생활과학연구소 연구원, 성균관대학교 시간강사

²⁾ 성균관대학교 아동학과/인재개발학과 교수

Corresponding Author : Kyoung Choi, Dept. of Child Psychology & Education Sungkyunkwan University, 53 Myeongnyun-dong 3-ga, Jongno-gu, Seoul 110-74, Korea
E-mail : choiekyung@empal.com

I. 서 론

유아기는 주변의 사람, 사물, 자연을 경험하고 그에 대한 다양한 상상과 표현 활동이 풍부하게 이루어져야 하는 시기이다. 상상과 표현의 과정은 유아가 자신의 생각과 감정, 경험을 재해석하도록 도와준다. 유아는 길다란 막대를 피리로 상상하여 불기도 하고, 머리핀으로 상상하여 머리에 꽂기도 하고, 할아버지의 지팡이를 상상하여 할아버지 흉내를 내기도 하는 등 ~인척 하는 상상과 표현의 과정을 통해서 자신이 생활 속에서 보고 듣고 느낀 것, 사고하는 것들을 다양하게 표현할 기회를 경험하게 된다. 이렇게 유아의 상상과 표현 활동이 가장 종합적으로 표현되는 것이 바로 극화활동이다. 극화활동은 유아가 어떤 역할을 맡아서 마치 그 사람이 된 것처럼 가장하여 행동하는 것으로, 사물, 행동, 언어 및 상황들의 가작화가 통합적으로 이루어지기 때문이다. 유아가 극화 활동에서 배우 혹은 관객으로서 직접 혹은 간접적으로 극을 경험해 보는 것은 유아가 자신이 알고 있는 것을 지각하고 변형시키며, 새로운 상황과 맥락을 창조하도록 도와줄 뿐 아니라 다양한 경험을 통하여 판단의 기회를 증가시켜 주기 때문에 상상력과 표현력을 향상시키는 것이라 할 수 있다.

유아의 극화활동을 돕는 중요한 매체로 그림책을 꼽을 수 있다. 그림책은 그 자체가 풍부한 상상력의 산물로 유아의 상상력을 자극하며, 여러 종류와 성격의 주인공들을 매개로 한 다양한 이야기를 통해 유아가 풍부하게 상상하고, 그것을 자신의 경험과 지식 세계로 재구성하여 극으로 표현할 수 있는 기회를 제공하기 때문이다(김세희, 2000, p. 12; 김현희·박상희, 2001, p. 16; 전재선, 2001). 따라서 유아 교육 현장에서는 그림책을 이용한 극화활동인 동극

을 통해 유아의 상상과 표현 능력을 발달시키고자 노력해왔다(김미예, 1999; 이선영, 2005; Meador, 1998).

하지만 최근의 여러 연구들은 교육 현장에서 동극을 실제적으로 적용하는데서 발생하는 여러 가지 문제점들을 제기하면서, 동극이 유아의 자발적이고 적극적인 상상과 표현 활동을 격려하지 못하고 동화 내용의 암기와 재현에 치우친 형식적이고 일회적인 활동이 되고 있다는 주장이 대두되었다. 바로 유치원 현장에서 동극이 동화 내용의 기억과 재현에 치우치고 있다는 것(박선희, 2000), 등장인물의 대사를 암기하고 연습하는 것을 중시한다는 것(한정혜, 2000), 매일의 교육 활동에서 자발적으로 다양한 아이디어를 점진적으로 표현하기 보다는 일회적이고 단기적인 공연의 형태로 이루어진다는 것(송순임, 2002; Libman, 2001; Woodson, 1999), 즉흥적이고 다양한 아이디어를 표현하기 보다는 일정한 순서와 과정을 연습하는 형태로 이루어진다는 점(장현진, 2009) 등이다.

따라서, 최근에는 동극에 비해 보다 과정을 중시하는 연극 활동인 창의극(creative dramatics)의 필요성을 인식하고 교육 현장에서 시도하려는 움직임이 증가하고 있다(송성심 2005; 송순임, 2002; 임자영, 2008; 한옥순, 2008; liberman, 2001). 창의극의 개념은 우리가 아는 자발적인 극놀이(dramatic play)나 동극과 구별해 보면 좀 더 쉽게 이해할 수 있다. 창의극은 자발적인 극놀이(dramatic play)에 비해서 유아가 다양한 극 활동을 경험할 수 있도록 교사가 다양한 극 활동의 방법을 알려 주고, 참여 할 수 있도록 안내자로서 도와주는 역할을 하는 등 간접적인 지도가 포함되는 활동(christie, 1985)이다. 동극은 유아가 어느 정도 완성된 형태의 연극 공연을 경험할 수 있도록 극의 대사와 역할 및 진행 순서 등을

알 수 있는 대본을 쓰거나 역할에 적합한 대사를 암기하기, 인물의 등장순서대로 연습하기 등의 과정이 포함된다. 반면에, 창의극은 대본이나 암기, 연습 등 구조적인 계획이나 훈련보다는 즉흥 표현이나 즉흥극처럼 유아의 자발적이고 상상적인 표현을 중시하는 것이다. 즉, 창의극은 유아들이 다양한 대사나 동작을 스스로 만들고 생각해서 표현하는 과정 중심적이고 참여자가 중심이 되는 극 활동이라 할 수 있다(McCaslin, 2006, p. 4). 창의극은 그림책을 매개로 할 수도 있으며, 무연극, 즉흥극, 인형극 등 다양한 극의 요소를 포괄적으로 경험을 할 수 있게 해주는 것이다(이숙재, 2003, p. 25; Cornett, 1998, p. 397; Isenberg & Jalongo, 2001, p. 235). 창의극은 자신의 생각과 감정을 표현하는 활동이므로, 그림책을 읽은 후 창의극 활동을 하는 과정에서 유아는 그림책 속 인물의 행동이나 정서를 해석하여 자신의 행동이나 대사, 표정 등으로 표현하는 과정을 거치게 된다. 따라서 그림책을 매개로 한 창의극 활동은 책 속의 문학적인 경험을 더 풍부하게 해 주는 것이라 할 수 있다(Adomat, 2010; Crumpler, 2003; Jewitt, 2007; Wilson, 2003). 그림책을 활용한 창의극 활동은 유아가 그림책을 보다 능동적이고 주관적으로 감상하고 해석하며 표현하도록 돕는 활동이기 때문이다.

그러나 현재 우리나라에서 유아를 위한 창의극 활동은 주로 사설 교육 기관을 중심으로 한 특별활동의 형태로 이루어지거나 창의극의 여러 가지 연극적인 방법을 이용한 단순 놀이 활동 형태로 진행되었을 뿐이고, 유아 교육 기관에서 주제와 관련된 체계적인 활동 속에서 계획되거나 진행되지 않고 있다(심상교, 2003; 제인현, 2002). 또한 지금까지 창의극 활동이 유아에

게 미치는 영향을 살펴본 연구들은 주로 창의극 활동이 다른 종속변인들(언어 표현력, 이야기 꾸미기 능력, 창의력, 정서지능)에 주는 효과를 표준화된 검사에서 측정된 점수를 수치화하는 양적 접근방법을 취하고 있었다(김민정, 2008; 김희영, 2009; 송순임, 2001; 정유진, 2009). 그러나 창의극은 결과보다는 유아의 자발적으로 극에 참여하여는 과정에서 보이는 반응을 중시하는 극화활동이다. 따라서 양적인 접근 방법에 의한 연구들만으로는 유아의 그림책을 읽고 생각하고 느낀 것이 무엇이며, 그것이 창의극에서 어떠한 몸짓과 표정, 대사 등을 이용하여 표현되는지 등의 구체적인 과정을 이해할 수가 없는 것이다. 따라서 그림책에 기초한 창의극 활동은 유아의 반응을 참여 관찰하는 질적인 접근 방법을 통하여 유아의 그림책에 대한 해석과 그 맥락을 통해 이루어지는 구체적인 극활동의 내용과 의미에 대해서 살펴보는 것이 적당하다고 하겠다. 이것은 극이나 무용과 같이 몸짓이나 동작, 표정 등을 통해 많은 의미를 전달하는 예술적인 분야에서는 제한된 변인들내에서의 양적인 측정이 아니라 유아의 반응들을 살펴보는 질적인 연구 방법이 효과적이라는 최근의 연구 경향과도 일치하는 것이다(박중길, 2004; Chen & Cone, 2003).

따라서 본 연구에서는 최경과 현은자(2010)가 개발한 그림책에 기초한 창의극 프로그램이 유아교육기관 현장에서 적용되는 과정을 참여 관찰함으로써 그림책에 기초한 창의극 활동이 유아에서 유아의 보이는 반응을 구체적으로 살펴보고자 한다.

<연구문제 1> 창의극 활동을 통해 유아들은 그림책에 대해 어떠한 반응을 하는가?

II. 연구방법

1. 연구 참여자

연구 참여자는 경기도 J 어린이집에 다니는 만 4세 희망반 유아 17명으로, 중류층 가정 환경에 속하는 유아들이었다. 연구 참여자는 극화활동에서의 주의집중 시간, 참여 기회를 고려하여 집단의 크기를 15-20명 이내로 구성하는 것이 좋다는 McCaslin(2000, p. 72)의 견해, 사례 수를

무작정 늘리면 참여관찰의 집중력이 떨어지고 연구의 질이 저하되므로 연구의 폭보다는 깊이를 중시해야 한다는 Wolcoot(1994, p. 181)의 견해를 고려하여 선정하였다. J원은 시설장이나 교사가 새로운 교육 방법에 개방적인 마음을 가지고 있어 1주일에 3회씩 10주간 총 30회의 다양한 극화활동으로 구성된 본 프로그램을 시행하기에 적절하였다.

본 연구의 참여자는 경기도 구리시 J 시립 어린이집 희망반의 교사와 유아 17명이다. 교사는

<표 1> 연구 참여 유아의 특징

유아명	환경적 특징	개인적 특징
강정민	1녀. 부모가 한글, 영어 등의 학습지 교육에 관심이 많음.	신체표현은 보통인 편이나, 언어 표현은 다소 서투름. 의견을 말할 때 “있잖아요.”라며 말하는 습관이 있음. 마음이 급하면 약간 더듬음.
김서윤	2녀 중 첫째. 엄마가 현재 아기를 낳고 잠시 쉬고 있음. 부모가 주민센터에의 종이접기, 클레이 수업에 데리고 다님.	잘 웃고 흥내내는 것을 잘함. 수나 과학등의 인지적인 활동에 비해 신체로 표현하거나 상상하는 활동을 좋아함.
김서진	1남 1녀. 부모가 주말 여행에 아이를 자주 데려감.	적극적인 성격, 에너지가 넘치고 주변에 일어나는 모든 것에 관심이 많아서 때로는 매우 산만함.
김성균	맞벌이 가정. 부모가 축구 등의 특별활동수업에 아이를 많이 참여시키고자 함.	꼼꼼하나 약간 소심한 성격. 관찰력이 좋은 편으로 관심있는 것에는 매우 집중을 잘 하는 편임.
김의현	맞벌이 가정. 부모는 매우 적극적인 편으로, 아이의 소극적인 면을 매우 걱정함. 의현이에게 표현력 학원등을 다니도록 해주려 하였으나 근처에 없어 다니지는 못함.	그림 등의 표현에서는 매우 구체적으로 자신을 표현하고 있으나, 언어적인 표현은 잘 하지 않음. 자신이 생각하고 느끼는 것에 대해 드러내놓고 말로 잘 표현하지는 않음. 마음에 들지 않거나 자신의 의견이 잘 표현되지 않을때는 울기도 함
김진영	1녀. 한부모 자녀. 모친의 사회적인 활동으로 외조모가 돌봄.	조용하고 차분한 성격. 규칙을 안 지키거나 자신과 다른 생각을 가지고 있는 친구들에게 논리적으로 자신의 생각을 잘 이야기하고 설득함.
김진욱	맞벌이 가정. 2남 중 첫째. 집에 그림책이 많이 있음. 아이가 정보책을 좋아하여 주로 정보책이 많음. 밤마다 책을 읽어줌.	책이나 교사의 말에 많이 의존하는 편, 상상적인 활동은 별로 즐기지 않음. 친구들에게도 자신의 생각을 지시하고 강요하는 편임.
노성희	맞벌이 가정. 2녀 중 둘째. 언니가 있어서 그림책, 동화책 등 다양한 장르의 책이 집에 많음.	적극적인편. 자기 생각을 언어적으로 표현하는 것에 즐겁. 친구들을 재미있게 해주기 위해 상황에 맞지 않는 엉뚱한 이야기를 하기도 함.
박서희	맞벌이 가정. 외동딸. 창의력 수업 등을 별도로 함.	적극적으로 표현하는 성격은 아니나, 친숙하고 좋아 하는 것은 노력하는 편임. 글을 잘 읽고, 글자에 관심이 많음.

<표 1> 계속

유아명	환경적 특징	개인적 특징
윤재우	맞벌이 가정. 1남. 의현이와 사촌임. 한자 학습지등을 하고 있음.	아는 것이 많으나 주도성이 없는 편. 친한 친구가 자신과 다른 것을 고르거나 이야기하면 자신도 그것을 흉내내어서 똑같이 하려고 함.
유은우	맞벌이 가정. 부모가 악기 등의 예체능 교육에 많은 관심을 가지고 있음. 바이올린을 배우고 있음.	활발하고 솔직한 성격이나, 조금 산만한 편. 성격이 급함. 게임 등 친구들과 함께 하는 활동을 좋아함.
윤승원	맞벌이 가정. 2남 중 둘째. 어머니가 중학교 교사로 아이교육에 많은 관심을 기울임.	무엇이든 적극적으로 나서서 표현. 성격이 급하여 단기간에 에너지를 많이 쏟는 편. 끈기가 없어서 쉽게 지쳐하고 싫증을 냄.
박준호	맞벌이 가정. 2남 중 막내. 한자 공부 등 아이의 학습적인 면을 적극적으로 지원하는 편임.	꿈꿈한 성격. 그림을 그릴 때도 처음에 생각하는 대로 그려지지 않으면 끝까지 다시 그림. 활동에 재미와 흥미를 느끼면 적극적으로 참여함.
이나영	맞벌이 가정. 외동딸. 낮에는 친조부가 아이를 돌봐 줌.	어리광이 많고 고집이 셈, 친구들이 자신의 생각을 들어주지 않거나 활동을 하는 도중에 자신의 생각대로 되지 않으면 울거나 잘 빠치는 편임.
이수빈	맞벌이 가정. 외동딸. 할아버지, 할머니, 엄마, 아빠와 한 집에서 살고 있음. 아이가 약하고 예민하여 매우 보호하는 편임.	부끄러움이 많음. 남앞에 서면 고개를 바닥에 떨어거나 머리를 만지기, 입주위를 가리는 등의 행동을 함. 자신과 친한 친구하고만 놀려고 함.
이지민	맞벌이 가정. 둘째 중 첫째. 가베 등 특별 활동을 두 개 정도 함.	새로운 활동에 대한 거부감이나 두려움이 많음. 수, 조 작 활동 등 혼자 하는 정적인 활동을 선호
이한준	맞벌이 가정. 1녀 1남 중 둘째. 누나와 사이가 좋음. 엄마가 아이를 믿고 지지해줌.	스스로 글을 읽지는 못하지만 그림을 보면서 이야기 만들기를 즐김. 적극적이고 밝은 성격.

4년제 유아교육과를 졸업하고 다른 어린이집에서 2년, 현 어린이집에서 3년 동안 근무한 경력을 가지고 있다. 부모 및 교사 면담을 토대로 희망만 만4세 유아 17명의 특징을 간단히 서술하

<표 2> 창의극 활동을 위한 그림책

주	그림책	저자(그림/글)	출판사	출판년도	생활주제
1	곰세마리	폴깁돈	보림	2004	
2	모자사세요	에스퍼슬로보드키나	시공주니어	1999	도구와 기계
3	고양이 목에 방울달기	유승하/정하섭	길벗어린이	2008	
4	토끼 뽕튀기	한선현/정해왕	길벗어린이	2008	
5	힐드리드 할머니와 밤	첼리 두란 라이언	시공주니어	1999	
6	손가락아저씨	조은수	한솔수북	2005	지구와 우주
7	괴물들이 사는 나라	모리스센닥	시공주니어	2002	
8	모기는 왜 킁가에서 앵앵거릴까	버나알디마	보림	2003	
9	으악 도깨비다	유애로/손정원	느림보	2002	서로 돕는 마음
10	구두장이꼬마요정	그림형제지음	보림	2000	

면 다음과 같다. 유아의 이름은 모두 가명을 사용하였다.

2. 연구 도구

창의극 프로그램에 사용된 10권의 그림책은 세 차례의 과정을 거쳐서 선정되었다. 그림책은 아동 문학 관련 여러 학자들(김현희·박상희, 2006, p. 122; Cullinan & Galda, 2001, p. 9; Jalongo, 2004, p. 28)이 좋은 그림책이라 평가한 기준을 참고하여 글과 그림의 조화와 완성도, 문화적 적합성, 발달적 적합성, 독창성을 기준으로 하여 1차로 선정하였고, 그 중에서 극활동에 적합한 도서의 기준에 부합되는 도서(김동교, 2000; Cornett, 2007, p. 224)를 아동문학 전문가, 어린이집 원장 2인, 어린이집 교사 4인 등이 협의하여 2차로 20권을 선정하였다. 그리고 그 중에서 생활 주제에 적합한 책 10권을 최종적으로 선정하였다. 표 2는 연구에 사용된 그림책 목록이다.

3. 그림책에 기초한 유아 창의극 프로그램의 구성

유아를 대상으로 한 창의극 활동을 구성하기 위해, 먼저 창의극 교육 관련 국내 및 국외의 문헌과 교육사례, 창의극 수업 내용들을 분석하고(구진령, 2006; 김선·한정혜·제인현·이송은, 2007, p. 71; Brown & Pleydell, 1999, p. 17; Freeman, 2003), AATE(American Alliance for Theatre and Education)의 “드라마/연극 교과과정”(AATE, 1987, p. 14)과 현행 2007 개정 유아 교육 과정 및 표준 보육 과정에서 창의극과 관련된 목표를 추출하여 다음과 같은 교육 목표를 구성하였다. 교육 목표는 다음과 같다.

- 1) 그림책을 통해 극의 요소를 탐색한다.
첫째, 그림책을 읽으면서 극의 신체적 요소를 인식한다.
둘째, 그림책을 읽으면서 극의 언어적 요소를 인식한다.
셋째, 그림책을 읽으면서 공간, 형태 등 극의 예술적 요소를 인식한다.

- 2) 그림책에 기초한 다양한 극의 형태를 경험한다.
첫째, 무언극의 표현 방법을 경험한다.
둘째, 역할극과 즉흥표현의 방법을 경험한다.
셋째, 즉흥극(즉흥 인형극)의 표현 방법을 경험한다.
그림책에 기초한 구체적인 창의극 활동의 내용은 표 3과 같다.

4. 자료 수집 및 분석

그림책에 기초한 창의극 프로그램에서 유아의 반응을 살펴보기 위해 수업 관찰과 유아의 활동 과정에 관한 사진 및 유아의 작품 등이 수집되었다. 참여 관찰은 사전 관찰과 집중 참여 관찰기간으로 나누어졌다. 10월 6일부터 17일까지 2주간은 사전 관찰기간으로 유아나 교사와 레포를 형성하였고, 집중 참여 관찰은 10월 20일부터 2009년 1월10일까지 10주 동안 매주 3회 50분씩 총 30회에 걸쳐서 실시되었다.

참여관찰은 연구자가 직접 현장 구성원들의 삶에 참여하면서, 그들의 행위나 말, 상징 뿐만 아니라 자신이 참여자로서 경험한 것이나 느낀 것, 그리고 현장 구성원들과의 순간적인 대화 내용(비공식적인 면담)까지도 자료로 사용하는 것이다(이용숙, 2003에서 재인용). 본 연구는 창의극 수업이라는 특정한 상황을 대상으로 하였으나, 현

<표 3> 그림책에 기초한 창의극 활동의 내용

주	주제	그림책	내용	목표	활동
7	지구와 우주는 나의 나라	탐색 (15분)	그림책 탐색	<ul style="list-style-type: none"> 그림책의 글을 읽고 그림을 자세히 관찰하면서 등장인물의 감정이나 행동의 변화 등 극에 필요한 신체, 언어, 예술적요소를 탐색 한다. 	(1차시) <그림책을 읽고, 이야기나누기> • 그림책읽기. 표정과 몸짓을 중심으로 관찰하기 (2차시) <그림책을 읽고, 이야기나누기> • 그림책의 그림을 중심으로 읽으며 등장인물의 감정, 행동의 변화 등을 상상하고 생각하기 (3차시) <그림책을 읽고, 이야기나누기> • 그림책의 그림을 중심으로 읽으며, 그림책에서 바꾸고 싶은 내용, 예측하고 상상하며 이야기 나누기
		무언극	<ul style="list-style-type: none"> 해설무언극/정지장면 만들기 : 해설을 듣고 말없이 표정과 움직임만으로 극을 표현한다. 	(1차시)<해설 무언극 표현하기/정지장면(마임)> <해설 무언극> • 교사의 내레이션을 들으며 무언극 표현하기 예) 장난꾸러기 맥스가 집에서 장난치는 장면 맥스가 배를 타고 괴물들의 나라로 가는 장면 • 재미있었던 장면을 정지장면(tableau)으로 표현하기 예) 그림책에서 재미있었던 장면을 표정이나 동작(마임)을 이용한 무언극으로 표현해 보자.	
		표현 (30분)	역할극과 즉흥표현	<ul style="list-style-type: none"> 역할극과 즉흥표현 : 그림책속의 장면을 역할을 정하여 표정과 움직임뿐 아니라 대사를 통해 극을 표현하되, 그림책속의 대사를 그대로 따라하는 것이 아니라 그 상황에서 생각한 즉흥적인 대사를 표현하도록 한다. 	• (2차시) <역할극과 즉흥 표현 > • 장면을 선택하여 역할 속에서 즉흥표현을 하기 개별 혹은 소집단으로 표현 할 수도 있다. 예) 맥스가 엄마에게 혼나는 장면 - 네가 엄마라면 맥스에게 또 어떤 말을 했을까? 그 말을 듣고 맥스는 뭐라고 했을까? 예) 맥스와 괴물들의 괴물 소동 맥스와 괴물들은 괴물 나라에서 어떤 소동을 벌였을까? 괴물들은 맥스에게 어떻게 말하며 어떤 소동을 벌이자고 했을까? 예) 집에 돌아온 엄마와 맥스의 대화 집에 돌아와서 맥스는 어떻게 했을까? 맥스가 엄마와 만났을때 맥스는 뭐라고 했을까? 엄마는 맥스에게 뭐라고 했을까?
		즉흥극	<ul style="list-style-type: none"> 즉흥극 : 그림책 속 상황을 새롭게 바꾸거나, 책 속에 없는 다른 장면을 새롭게 구성한다. 그 역할에 맞게 자신이 스스로 그 등장 인물의 말이나 행동, 움직임 등을 표현한다. 	(3차시)< 즉흥극> • 그림책 속에서 바꾸고 싶은 부분을 이야기하고 친구들과 소집단으로 함께 이야기 나누고 표현하기 예) 맥스가 괴물나라에서 집에 돌아온 이후 맥스의 이야기 예) 맥스가 가고 난 후 ‘괴물들이 사는 나라’에 사는 괴물들의 생활	
		감상 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> 극활동을 정리하고, 자신이 표현하고 감상한 것을 구체 적으로 묘사하고 평가해 볼 수 있는 기회를 갖는다. 	<극에 대한 감상 및 이야기 나누기> • 말없이 동작으로만 표현하니 어떤 것이 재미있었니?, 혹은 어떤 것이 어려웠니? 다음에는 어떻게하면 더 재미있을까? • 역할극을 표현할때, 어떤 것이 재미있었니?, 책에 있지 않은 대사를 생각해서 말해 보니까 어땠니?	

장에서 일어난 사건과 현상들에 대해서는 특정한 범주없이 개방적인 시각으로 빠짐없이 기술하는 개방적 관찰 방법으로 이루어졌다. 연구자는 창의극 수업의 과정에 적극적으로 상호작용하거나 개입하여 참여하지 않고 유아나 교사의 반응을 관찰하는 관찰자로서 연구에 참여하였다.

본 프로그램은 극에 참여하는 과정에서 보이는 유아들의 반응 내용을 살펴보고자 하는 것이므로 관찰의 초점은 유아들의 표정이나 몸짓, 역할이나 상황에서의 대사 등 언어적 표현, 극을 표현하기 위한 의상이나 소품의 사용 및 공간 구성, 즉흥극에서의 말과 표정, 행동 등이 모두 해당되었다. 수업의 전 과정은 디지털 캠코더(모델명 : HDR-SR11)로 녹화되었고, 연구자가 관찰하는 모든 내용을 비디오로 녹화하였다. 그러나 극화활동이므로 유아의 움직임이 매우 빈번하고 극을 하는 상황이 매우 다양하여 몇 몇 경우에는 유아들의 극화활동이 녹화 앵글 밖에서 이루어지는 경우도 발생하였다. 이런 경우에는 연구자가 녹화와 일화기록을 병행하여 기록하였다.

연구의 신뢰성 확보를 위하여 본 연구에서는 10주 동안 주 3회씩 총 30회에 걸친 장기적인 관찰을 하였으며, 분석적 해석을 위해 두 가지 이상의 방법을 이용하여 자료를 수집하는 삼각기법(Triangulation)을 사용하였다(Lincoln & Guba, 1988). 따라서 본 연구에서는 유아가 그림책을 이용하여 창의극을 하는 과정에서 보이는 표정이나 동작, 하는 말 등을 비디오 및 사진으로 촬영하였고 교사나 부모와의 면담을 녹음함으로써 연구와 관련된 보다 자세한 맥락을 수집하였고, 유아가 그린 그림이나 여러 인형극 자료, 연구자 관찰일지, 교사 관찰 일지 등 다양한 자료를 수집하였다. 또한 참여관찰 내용에 대해 보다 잘 이해하고 해석하기 위하여 유아나 교사를 심층 면담하고 그 내용을 구체적으로 기술하였다(김

<표 4> 자료 수집 목록

자료유형	분 량
녹화자료	날짜별 사건별 편집 파일 180개
전사자료	전사 A4
사 진	200매
녹 음	면담 녹음 파일 15개
연구노트	A4 100매

영천, 1998, p. 95; Morse, 1994). 또한 관찰의 과정 중에 수집한 다양한 참조 자료를 활용하여 관찰 현장에서 일어나는 여러 가지 현상을 지속적으로 반복적으로 기록하고 의문점을 분석한 후 다시 관찰하는 식의 심도 있는 관찰을 통해 지속적으로 자료를 수집하고 분석하였다.

그림책에 기초한 창의극의 과정에서 일어나는 유아들의 반응들을 살펴보기 위해, 수업 관찰을 통해 얻은 유아의 극화활동 사진이나 녹화자료를 전사하고, 전사본을 읽으면서 그림책에 기초한 유아 창의극 프로그램의 목표에 따라 범주화하였다. 그리고 전사본을 읽으면서 의미가 있거나 흥미로운 곳에 특별한 표시를 해 놓은 다음 각 범주에 부합되는 사례를 추출하여 결과에 기술하였다.

뿐만 아니라 본 연구에서는 연구자가 편견이나 주관성에 빠지지 않고 자료를 다양한 각도에서 바라보고 해석할 수 있도록 하기 위해 동료 연구자에게 조언을 구하는 방법을 시도하였다. 이를 위해 질적인 박사 논문을 쓴 동료 1인, 그림책과 동극 분야를 전공하고 어린이집 원장으로 있는 박사 1인 등 동료 연구자에게 본 연구자가 실시한 질적 분석과 해석에 대한 조언을 부탁하였으며, 이것은 연구자가 자신의 연구를 비판적인 관점에서 점검하고, 해석을 명료하게 하는데 도움을 주었다.

III 연구결과 및 해석

그림책을 활용한 창의극 활동에서 유아가 어떠한 반응을 보이는가를 살펴보기 위해 그림책을 읽고 이루어지는 무언극, 역할극과 즉흥 표현, 즉흥극 등 다양한 창의극의 과정에서 유아가 반응한 내용을 살펴보면 다음과 같다.

1. 무언극을 통해 표현하는 그림책에 대한 신체적 반응

1) 책속의 내용을 재현하기

유아가 그림책을 읽고 해설 무언극, 정지 장면 만들기 등 말없이 몸으로 표현하는 여러 가지 무언극을 해보는 과정에서 자신이 생각하는 것을 신체로 표현하는 방법을 인식하고 그 방법에 대한 여러 가지 아이디어를 표현하고 있었다.

1주에 그림책 「곰세마리」를 읽은 후 해설 무언극을 할 때였다. 다른 친구들이 무언극을 하는 모습을 보고 평소에는 잘 나서지 않고 소극적인 재우도 한번 해 보겠다고 나섰다.

교사 : (해설) 곰발머리는 열쇠구멍으로 살짝 안을 들여다보았어.
 재우 : (가만히 서있다.)¹⁾
 진욱 : (책의 그림에서처럼, 재우 앞에 있던 진욱이가 손으로 열쇠구멍을 만들어준다.)²⁾
 재우 : (책에서처럼, 구멍으로 안을 보는 흉내를 낸다.)³⁾ (2008년 10월 20일)



<사진 1> 곰세마리 해설 무언극

1), 2)에서 보면 재우와 진욱이는 그림책에서

본 것을 토대로 해설 무언극에 참여하려고 시도하고 있었다. 해설 무언극뿐 아니라 유아들은 그림책을 읽고 자신이 표현하고 싶은 것을 말없이 동작으로 표현하는 정지 장면 만들기(Tableau)도 하였다.

교사 : 그림책을 읽고 재미있었던 장면을 정지 장면으로 표현해 보자.

지민(곰발머리) : (갑자기 바닥에 눕더니 한쪽 눈은 감고 한쪽 눈은 뜬 모습을 표현한다. 그림책에서 그림으로 표현되어 있는 장면이다.)¹⁾

아이들 : (하하하) 곰발머리가 곰세마리 집에서 자다가 일어난거?²⁾

승원 : 선생님 저도 해 보고 싶어요. 자고 일어나는 거 나 잘해요. 하품도 할 수 있어요(즉석에서 잠에서 깨어 하품하고 기지개를 켜는 흉내를 낸다.)³⁾

(2008년 10월 20일)



<사진 2> 곰세마리 정지장면

1)에서 보면 지민이는 스스로 그림책에서 읽은 하나의 장면을 기억하고 마음으로 표현하려 시도하였다. 지민이가 표현한 정지장면을 보고 아이들은 2)와 같이 지민이의 표현이 무엇인지 생각해 보려 했으며 승원은 3)과 같이 지민이의 표현을 보면서 자신도 그 장면을 표현해 보고 싶은 마음을 느끼고, 지민이의 표현에 자신의 생각을 덧붙여 보기도 했다.

해설 무언극이나 정지 장면 만들기 등의 무언극을 하고 난 후, 그 느낌에 대해 이야기를 하는 과정에서 유아들은 무언극에 대해 자신이 인식하고 느끼는 것을 자유롭게 표현하였다.

교사 : 오늘 무언극을 할 때는 어떤 것이 재미있었니?, 아니면 어려운 것이 있었니?

한준 : 재미있어요. 놀이 같아요.¹⁾
 서운 : 네. 몸으로 하는 놀이.²⁾
 준호 : 아니. 퀴즈 같아서 재미있어요.³⁾
 교사 : 퀴즈?
 윤우 : 아, 알았다. 생각의 퀴즈.⁴⁾
 교사 : 퀴즈? 왜 그렇게 생각했어?
 윤우 : 말을 안하고, 어떻게 (몸으로 표현) 할까
 생각하니까.⁵⁾
 진우 : 말 안해서. 친구가 한 거 보고 어떤 건지
 생각하고 말하니까.⁶⁾

1), 2), 3), 4), 5)와 같이 유아들은 신체를 이용하여 자신의 상상을 표현하는 무언극의 과정을 놀이 혹은 생각의 퀴즈로 여기면서 즐거워하고 참여해 보려는 반응을 보였다. 무언극은 말을 할 수 없기 때문에 친구들이 몸으로 대상을 표현하는 모습만 보고도 어떤 것을 표현한 것인지 알게 하는 것이라는 무언극의 특성을 유아 나름의 수준에서 이해하여 ‘생각의 퀴즈’로 표현하고 있었다.

재우나 지민이는 좀 소심해서 새로운 활동에 적극적으로 참여하는 편이 아닌데 어떤 일로 해 보겠다고 해서 약간 놀랐어요. 아무래도 그림책을 읽어 준 후에 하기도 하고, 제가 해설도 해주니까 생각이 잘 나지 않아도 한번 해 볼수는 있겠다고 생각해서 그런지 아이들이 적극적으로 해 보려 하는 것 같아요. 그리고 말은 안하고 몸으로만 해서 그런지 아이들이 더 재미있어하고 다른 친구들이 표현하는 모습을 더 집중해서 관찰하게 되는 면이 있어요. 그래서 아이들이 생각의 퀴즈라고 한 것 같네요. 다른 친구들이 하는 것을 열심히 보다 보니까 승원이처럼 자기의 생각도 말하게 되기도 하고 직접 해보고 싶어하는 것 같아요. (2008년 10월 20. 교사인터뷰)

2) 책 속의 인물과 사건들에 대한 느낌을 재구성하고 해석하여 표현하기

유아는 그림책에 등장하는 다양한 사물이나 인물의 모습 혹은 행동에 대해 느끼고 상상한 것을 무언극으로 표현하기 위해 신체의 각 부분을

적극적으로 활용하여 표현하기도 하고, 주변에 있는 간단한 소품을 즉석에서 이용하는 반응을 보이기도 하였다. 5주에 그림책 「힐드리드 할머니와 밤」을 읽고 해설 무언극을 할 때였다.

교사 : (해설) 할머니는 화가 났어요. 그래서 밤을 향해 힘껏 침을 뱉었어요.¹⁾
 한준 : (교사의 내레이션을 들으며 역할 영역에 있는 스카프 바꾸니로 가더니 하얀색 스카프를 가지고 온다.)²⁾
 교사 : (한준이를 위해 다시 한번 말해 준다.) 할머니는 밤을 향해서 뱉. 하고 침을 뱉었습니다.
 한준 : (스카프를 손으로 뭉쳐서 관객이 안보이게 얼굴 뒤쪽에 말아서 들고 있다가 침을 뱉었다는 교사의 해설이 끝나자, 스카프를 앞으로 던져서 스카프가 퍼지면서 길게 늘어뜨리지게 한다.)³⁾
 유아들 : 하하하 (한준이의 표현을 보던 아이들이 크게 웃는다.)³⁾

(2008년 11월 17일)

한준이는 1)과 같은 교사의 내레이션을 듣고 할머니가 침을 뱉는 행동을 무언극으로 표현하는 과정에서 2)과 같이 역할영역에 있는 스카프 통으로 가서 스카프를 가지고 오고, 3)과 같이 입안에 있던 침이 밖으로 뱉어지는 모습을 표현하기 위해 스카프를 뭉쳤다가 스카프를 앞으로 늘어뜨리는 행동을 하며 입에서 침이 쭉욱 뱉어지는 과정을 실감나게 표현하고자 노력하였다.

유아들은 인물 뿐 아니라 항아리 등 무생물의 표현에 있어서도 자발적으로 표현을 시도하였다. 9주에 그림책 「으악, 도깨비다!」를 읽고, 해설무언극을 할때였다.

교사(해설) : 여기는 장승 마을이에요. 장승마을에는 용기들이 많이 있어요.¹⁾
 진영, 성균, 재우, 의현 : (교사의 해설을 듣고, 자신이 상상하는 용기의 모습을 즉석에서 자발적으로 표현하고 있다)
 교사 : (하하하) 와, 여기 용기들이 아주 많이 있

구나. 어? 그런데 웅기들이 모양이 다 다르네. 어떤 웅기들인지 물어봐야겠다. (웅기에게 다가가서)너는 어떤 웅기야?
 진영 : (양반 다리를 하고 앉아있다) 낮은 웅기요.²⁾
 교사 : 그럼 성균이는 (어떤 웅기야)?
 재우 : (바닥에 누워 발을 반으로 접어 가슴에 댄 채 팔로 다리를 잡는다. 발이 뚜껑이 된 것이다) 뚜껑이 닫혀있는 웅기요.³⁾
 교사 : 재우는 어떤 웅기야?
 성균 : (바닥에 엉덩이를 대고 앉은 후, 양쪽 발을 구부려서 두 발 바닥을 마주 대고 머리를 바닥에 댄다.) 넓적한 웅기⁴⁾
 교사 : (의현이에게) 너도 웅기야?
 의현 : (다리를 쭉 뻗어 앉은 채 한쪽 손을 머리에 올려 손잡이를 표현하고 있다)네. 짚는 커다란 항아리요.⁵⁾ (그때 의현이를 보던 서진이가 나와서 두손을 둥글게 의현이 머리 위에 올려 뚜껑을 만들며 하하하 웃는다)저가 이렇게 뚜껑해 줄게요
 (2008년 12월 23일)



<사진 3> 내 몸이 웅기예요.

1)과 같은 교사의 해설에 진영, 성균, 재우, 의현 등 네 명의 유아들이 2), 3), 4), 5)에서처럼 자발적으로 앞으로 나와서 서로 다른 몸짓으로 웅기를 표현하였다. 유아들은 자신이 생각하는 낮

은 웅기, 뚜껑이 닫혀 있는 웅기, 넓적한 웅기, 항아리 등을 상상하면서 자신의 상상에 적합하게 웅기를 표현하기 위해 팔, 다리, 고개 등을 스스로 조절하여 표현하고 있었다.

유아들은 일상생활의 자유 영역활동에서도 스스로 무언극의 상황을 만들어서 표현하는 반응을 보이기도 하였다.

무언극을 하고 난 이후부터는, 유아들이 책을 읽고 자기들끼리 무언극을 해 보고 그래요. 언어 영역에 「그림책 읽기 좋아하는 할머니」, 책이 있거든요. 그런데 어제는 아이들이 책을 읽고 나더니 “야, 내가 책을 읽은 거 무언극으로 보여 줄 거야. 어떤 건지 맞춰봐”라고 하는 거예요. 그러더니, 갑자기 바닥에 종이를 깔고 눕는 거예요. 그러더니 코를 고는 흉내도 내고 뿔뿔뿔 하는 거예요. 나중에 보니, 「그림책 읽기 좋아하는 할머니」에 있는 장면인데 코고는 소리랑 뿔구는 건 자기가 덧붙여서 표현했더라고요. 그러더니 아이들끼리 웃다가 “나도 나도” 하면서 여러 번 하는 거예요. (2008년 12월 25일 교사면담)

10주에 유아는 그림책 「구두장이 꼬마요정」을 읽고 재미있었던 장면을 무언극으로 표현하는 활동에서, 재미있다고 느낀 장면을 스스로 재구성하여 표현하고자 했다. 교사가 해설을 해주지 않았는데도 자발적으로 친구들과 함께 표현하고자 시도하였다.

교사 : 책을 읽고 재미있었던 장면을 무언극으로 표현해 볼거야.
 재우 : (앞으로 나오더니)선생님, 친구들과 함께 할래요!¹⁾
 교사 : 그래, 어떤 친구들이 도와주면 좋겠어?
 준호 : (그 외에 승원, 성균, 진욱, 한준도 손을 든다.)
 교사 : 그럼, 재우가 친구들이랑 어떻게 함께 표현할것인지 이야기해보자.
 재우팀 : (재우는 유아들을 모아 놓고 귓속말로 이야기한다.) 요정의 구두를 만들어서 사람들이 돈을 많이 내고 가서 부자가 돼서 할아버지가 기뻐하는 거 하자.²⁾

재우 : 구두가 필요해, 할아버지랑 손님도. 돈도.³⁾
나는 돈 할거야. 할아버지는 누가 할거야?⁴⁾

진욱, 준호, 한준 : 나는 구두할거야. 구두처럼 누워 있으면 돼.⁵⁾

승원 : 난, 손님... 구두를 사는 손님이야. 그런데, 재우야 너 돈이니까, 내가 너를 할아버지한테 업어서 줄까? 하하하 (재우가 돈인데 사람이라 어떻게 쥐어야 하는지 모름)⁶⁾

성균 : 나는 할아버지야. 할아버지는 좋아하는 거지? 줘줘야지.⁷⁾

교사 : 이제 보여줄 준비 되었니?

재우 : (고개를 끄덕인다.)

재우팀 : (세 친구는 구두가 되어 옆드리고 있다. 구두를 사가려는 사람이 서 있고, 재우는 돈이 되어서 구두 뒤에 앉아 있고, 할아버지를 맡은 친구는 손을 들고 기쁜 표정으로 만세를 한다.)⁸⁾ (2009년 1월 5일)



<사진 4> 즉흥 무언극

위에서 보면, 재우는 1), 2)에서와 같이 자신이 그림책을 읽고 재미있다고 생각한 것을 다른 친구들에게 제안하면서 적극적으로 표현하고자 시도하였다. 재우는 구두장이 할아버지가 요정이 만들어준 구두를 팔아서 부자가 되었다는 그림책 속의 사건과 그 사건으로 인해서 할아버지가 느꼈을 기쁜 감정을 떠올린 것이다. 이것은 재우가 단순히 그림책 속의 한 장면이 아니라, 그림책 속의 여러 사건들 간의 관계를 나름대로 해석하고 그로 인한 정서와 감정을 유추하고 재구성하여 표현하려 한 것이다. 또한 3), 4), 5), 6), 7), 8)에서와 같이 재우와 친구들은 각자 역할을 정하고, 재우가 이야기한 장면을 자기식대로 해석하여 표현하였다. 이것은 유아가 스스로 그림책

속의 상황이나 사건, 그림책을 읽은 느낌 등을 자기 방식으로 재구성하여 무언극으로 표현할 수 있음을 보여주는 것이다.

2. 역할극과 즉흥 표현을 통해 극의 상황에 몰입하고 언어로 표현하기

역할극과 즉흥 표현의 과정에서 유아는 이야기 속 주인공이라는 가상의 역할 속에서 느끼는 감정과 생각을 자신의 언어로 표현할 기회를 경험하였다.

1) 스스로 극에 몰입하여 등장인물의 감정을 경험하기

3주에 그림책 「고양이 목에 방울달기」를 읽고 역할극을 할 때, 교사는 유아가 책의 대사를 그대로 따라 하는 것이 아니라 스스로가 이야기 속의 주인공으로서 하고 싶은 말을 해 볼 기회를 주었다.

교사 : 이제 너희들이 진짜 생쥐랑 고양이가 되어서 하고 싶은 말을 해 보자.
 (이야기 상황을 내레이션한다) 생쥐와 고양이가 굴밖에서 딱 마주쳤어요. 누가 생쥐고 누가 고양이일까요?¹⁾

윤우 : 저는 고양이요.

의현 : 제가 생쥐할래요.

윤우(고양이) : “생쥐, 잘 만났다. 이번에는 잡을 수 있어”²⁾

의현 : 아이구, 깜짝이야. 고양이야. 얼른 도망가야겠다.³⁾

의현 : (고개를 두리번거리더니 무릎으로 기어가지 시작한다) 멀리 도망 가야지. 어? 그런데 어디로 가지?⁴⁾

(생쥐처럼 무릎으로 기고 팔로 밀면서 도망가는 동작으로 멀리 교실의 구석으로 가더니 교사를 쳐다보며) 여기는 낯극. 여기는 못 찾아오겠지?, 여기서 쉬어야겠다. (팔을 뒤로 놓고 몸은 약간은 기댄 듯이, 편안해진 상태에서 쉬는 듯한 동작

을 한다.)⁵⁾

아이들 : (의현이의 말에 깔깔 거리며 웃는다.)
(2008년 11월 8일)



<사진 5> 고양이와 생쥐

1)과 같은 교사의 말에 의현이와 윤우는 자신이 하고 싶은 역할을 각자 택하고, 2), 3), 4), 5)와 같이 그 상황에서 자신이 하고 싶은 말과 행동을 스스로 생각하여 즉석에서 표현하였다. 의현이는 자기의 생각을 적극적으로 표현하지는 아니었는데, 자신을 생쥐라고 상상했을 때는 고양이가 쫓아오는 상황이 되자 4)와 같이 도망가야겠다는 생각을 하였고 아주 멀리 도망가야 한다는 생각에 스스로 남극을 생각해내었다. 그리하여 5)에서는 남극까지 왔다고 상상하면서 “여기는 남극이야. 여기는 못 찾아오겠지?, 여기서 쉬어야겠다.”라는 말로 스스로 생쥐가 느끼는 감정을 표현하였다. 의현이는 즉흥적으로 대사를 하는 동안, 도망갈때 느껴지는 생쥐의 다급한 마음이나 남극에 와서 느껴지는 느긋하고 편안한 마음 등을 동작으로도 자연스럽게 표현하고 있었다. 5)에서와 같이 남극까지 도망을 가는 의현이의 즉흥 표현은 어찌보면 매우 장난스러운 듯이 보이지만, 의현이가 생쥐로서 자신을 위협하는 고양이로부터 도망가야 하는 문제 상황에서 자신이 알고 있는 지식 등을 토대로 당면한 문제 상황을 해결하기 위해 상상하고 표현한 것이라 할 수 있다. 의현이가 이야기 속의 상황과 관련이 있는 생쥐의 역할을 맡아서 즉흥 표현을 경험해 봄으로써 즉흥 상황 속에 금방 몰입될 수 있었던 것이라 할 수 있다.

의현이는 자신의 의사 표현을 언어로 별로 하지 않는 아이였어요. 그런데 즉흥표현을 하는 과정에서 극의 상황에 몰입을 하게 되는 것 같아요. 오히려 정해진 대사는 기억을 해야하는 면이 있기 때문에 기억이 안나면 오히려 가만히 있게 되는 경우가 있는데, 즉흥 표현은 유아가 어느 정도 역할극의 상황에 몰입이 된 상태에서 자기 의견을 표현하니깐 더 쉽게 하게 되는 면도 있는 것 같아요 (2008년 11월 8일 교사면담)

Csikszentmihalyi(2003, p. 137)는 몰입상태에 있는 사람은 자신이 수행하고 있는 활동 자체에 몰두하기 때문에 자신의 모습이 어떠한지, 다른 사람이 자신을 어떻게 보는지 등 자신에 대한 자의식이 없이, 활동과 하나 되는 상태라고 하였다. 즉흥 표현의 상황은 역할극의 연장선에서 유아가 자신이 맡은 인물의 역할이 되기 때문에 그 상황에 몰입하기 쉽고, 따라서 자신의 목소리로 그 인물의 감정을 말할 수 있게 되는 것이다. 또한 그 과정에서 말뿐 아니라 그 인물이 행동하는 표정이나 모습등도 자연스럽게 표현하게 된 것이다.

유아들은 각 등장인물의 대사를 즉흥표현 한 후, 그 느낌에 대해 이야기를 하는 과정에서 즉흥 표현에 대해 자신이 인식하는 것을 자연스럽게 드러내고 있었다.

교사 : 오늘 의현이가 책에 생쥐가 한 말(대사) 말고, 의현이 생쥐가 하고 싶은 말을 하는 거 보니까, 어떤 것 같니, 기본이 어때니?
한준 : (의현이가) 꼭 생쥐 같아요. 재미있어요. 나도 해요. (하고 싶어요.)¹⁾
서윤 : 근데. 정말 생쥐가 남극까지 도망가도 돼요?²⁾
준호 : 너 고양이 하면 (쥐) 잡으러 가면 되잖아.³⁾ 하하하
서희 : 있잖아요. (남극으로 가면 책하고는) 그런 다른 이야기 아니예요?⁴⁾
성균 : 이야기 바뀌도 돼. 의현이가 생쥐니까. 더 재미있게⁵⁾



<사진 6> 괴롭히는 노루와 괴롭힘 당하는 토끼의 즉흥 대사표현

위의 예에서 보이듯이 유아들은 즉흥표현에 대해 1)과 같이 호기심을 느끼면서도 자신의 생각대로 이야기를 하게 되면 2), 4)와 같이 그림책 속의 이야기와는 다르게 바뀌는 것에 대해서 약간 염려를 보이기도 하였다. 그러면서도 3), 5)와 같이 이야기를 스스로 적극적으로 바꾸는 것에 대해서 기대감과 즐거움을 갖는 반응을 보였다.

전에는 즉흥표현을 해 보지 않아서 그림책의 내용을 바꾸어서 하는 것이 아이들한테는 재미있으면서도 약간 궁금하게 느껴진 부분이 있는 것 같아요. 실은 저도 아이들이 어려워할 것이라고 생각했기 때문에, 평소에 동극을 할 때는 대본을 쓰거나 책의 대사를 떠올려서 말해주기도 하고 아이들과 등장인물이 했던 말을 그대로 찾아서 반복하면서 약간 연습을 해보고 극을 진행했거든요. 그런데 제가 생각했던 것보다는 아이들이 생각보다는 훨씬 이런 즉흥표현을 재미있어 하고 잘하고 있다는 생각이 들어요.

(2008년 11월 8일 교사면담)

2) 여러 가지 즉흥적인 상황에 직면하여 해결방법을 창안하기

역할극의 즉흥 표현과정에서 유아는 자신들이 재미있다고 생각되는 장면을 선택하기도 하였다. 4주에 「토끼 뽕튀기」를 읽고, 유아들은 자신이 각자 토끼를 괴롭히는 노루와 괴롭힘당하는 토끼가 되어서 각자 말하고 싶은 대사를 즉흥적으로 표현하고자 하였다.

교사 : 그래, 그러면 너희들이 이야기 속 노루나 토끼가 되어 볼 거야. 너희들이라면 어떤

이야기를 할 것 같니? 생각하는 대로 말해 보자.

정민(노루1) : 토끼야, 너는 왜 이렇게 키가 작냐?¹⁾

한준(토끼2) : (화가 나서 따지는 목소리로) 야, 너는 밑에가 얼마나 좋은지 알아? 밑에는 햇님도 0초 없는데. 비올때도 (풀에 숨으면 비를) 안맞고. (키가 크니가 하늘에 있는 햇빛도 더 쨍내리워서 덥고, 비도 더 많이 맞을 것이라는 뜻)²⁾

성희(노루3) : 토끼야, 넌 풀만 먹고 살구나³⁾

서희(토끼4) : 그래, 난 풀을 너무 좋아 한다고⁴⁾

정민(노루 5) : 너는 왜 눈도 빨갛고, 귀는 길고 이렇게 못생겼니? 하하하⁵⁾

진영(토끼6) : (화가 난 듯한 목소리로) 똘. 어머서~⁶⁾

서윤(노루7) : 니 땅에서 사냐?(넌 왜 그렇게 키가 작냐?), 난 다리도 길고 키도 큰데⁷⁾

지민(토끼8) : (노루 너는 키가 커서)비올때 비를 많이 맞잖아.⁸⁾

서정(노루9) : 눈이 빨간 토끼야, 너는 키도 작고 못생겼어.⁹⁾

성현(토끼10) : 야, 나는 눈이 그냥 빨간거야. 너 자꾸 그렇게 말하지마. 너무 화나면 똥칩할 수도 있어.¹⁰⁾

서정(노루9) : 야, 나는 말로만 했는데, 너는 그렇게 다치게 하려고 하면 안되. 똥칩은 다칠수도 있어.¹⁰⁾

(2008년 11월 12일)

위의 반응에서 보이듯이 노루역을 맡은 유아들은 1), 3), 5), 7), 9)와 같이 노루의 입장에서 토끼를 비웃는 말을 하였고, 토끼역을 맡은 유아는 노루가 비웃는 말에 대한 자신의 느낌, 생각을 말하였다. 토끼역을 맡은 유아는 노루의 비웃음에 4), 6)과 같이 자신의 외모나 풀만 먹는 특성이 그냥 자신의 특성인데 어떠한 반응을 보이기도 하고, 10)와 같이 너무 화나면, 너한테 똥칩을 할 수 있다는 식으로 자기의 감정을 직접적으로 표현하기도 하였다. 또는 2)와 같이 노루가 비웃는 토끼의 특성이 얼마나 좋은지를 말할 뿐 아니라 8)과 같이 자신을 비웃는 노루에게 노루의 단점까지 지적하여 말하기도 하였다. 즉흥 표

현의 과정에서 유아들은 단지 책 속에 제시된 주인공의 말을 따라 하는 것이 아니라, 스스로 놀리고 놀림을 받는 주인공의 입장이 되어서 자신의 감정을 분출하는 과정에서 자신의 생각과 가치 판단의 기준 등에 대해서 자연스럽게 드러낸 것이다.

교사로서는 괴롭히는 노루의 역할은 아이들에게 시키고 싶지 않았었는데요, 어찌보면 놀리는 말을 생각해야 하는 상황이었어요. 나쁜 말이 나올 수도 있고요. 그런데, 아이들은 이 상황을 해보고 싶어 했어요. 그래서 아이들이 해보도록 기회를 주었는데 생각보다 아이들이 토끼를 놀리는 말을 할때 욕을 하는 등의 심한 말을 하지는 않더라고요. 토끼 역을 맡은 아이들은 노루가 놀리는 말에도 적절히 잘 대처하고 있었어요. 서정이는 친구가 놀리는 상황에서 똥침하겠다고 하자.“야, 나는 말로만 했는데, 너는 그렇게 다치게 하려고 하면 안돼.”라고 말을 하면서 그 상황에 대처하기도 하고 자신의 생각을 즉석에서 말하는 것을 보니 조금 놀람기도 했어요. 그리고 극을 한 후에는, 놀리는 말이 왜 나쁜지에 대해서 아이들과 이야기를 나누어 보기도 했어요.

(2008년 11월 12일 교사 면담)

즉흥 표현의 과정에서 유아들은 그림책 속 인물이라는 가상의 역할이 주는 안정감을 토대로 자신의 생각과 감정을 적극적으로 표출할 기회를 갖게 된 것이다. 극이라는 가정된 상황 속에서 유아들은 화 같은 부정적인 감정을 마음껏 분출하여 긴장을 완화하고 자제력을 회복하는 기회를 갖게 되기도 하고(조애령, 2000; Smilansky, 1968), 놀림받은 약자의 입장에서 대처 방법을 생각하고 그것을 말로 표현해 보면서 자신의 생각과 가치판단의 기준에 대해서도 시도하고 적용해 볼 수 있는 기회를 가지게 된 것이라고 할 수 있다.

3. 즉흥극을 통해 이야기를 확장하는 새로운 극 상황을 창조하기

1) 그림책의 내용에 변형을 시도하기

그림책을 읽고 즉흥극을 하는 과정에서 유아들은 자신이 읽은 이야기를 변형하거나 새롭게 만들고 싶은 장면을 정하고 친구들과 의논하여 극을 표현할 기회를 가졌다. 1주에 그림책 「곰세 마리」를 읽은 후, 유아들은 그림책의 결말 부분을 바꾸자는 의견이 많았다. 곰세마리를 찾아 혼내주자는 의견, 다시 오면 죽을 끊여주고 싶다는 의견도 있었다. 비슷한 생각을 가진 아이들끼리 원하는 장면을 즉흥적으로 표현하기로 했다.

교사 : (상황제시) 자 똑똑똑 금발머리가 곰세마리네 집으로 찾아왔어요.

윤우 : (의자에 앉으며) 안녕하세요.

성희(중간곰) : (금발머리를 쳐다보며 약간 따지는 듯한 목소리로) 너 왜 도망갔니?¹⁾

윤우(금발머리) : 무서워가지구요~

성희(중간곰) : (금발머리를 쳐다보며 약간 따지는 목소리로) 왜 무서웠니. 우리 해치지도 않는데~²⁾

윤우(금발머리) : 무섭게 해가지구요

성희(중간곰) : 무섭게도 안했는데 왜 그러니?³⁾

한준(큰곰) : (해치려고 그런것이 아니라) 그냥 처음에는 누군지 보려고, 깜짝 놀라가지고 (그런건데)~⁴⁾

성균(아기곰) : (아기곰처럼 아기같은 목소리로) 왜 너 네 의자 부수어 트렸어?⁵⁾

성희(중간곰) : 애기침대 왜 니가 누웠니?⁶⁾

금발머리 : 괜찮아서 (침대가 좋아서)

성희(중간곰) : 왜 괜찮았니?

윤우(금발머리) : 말없이 조용히 있니다.

성희(중간곰) : 말하고 싶지 않니? 그럼 니 왜 애기 의자 부수어 트렸니?⁷⁾

성균(아기곰) : (아기 같은 목소리로) 의자가 너 무 가벼워서 그랬나?⁸⁾

윤우(금발머리) : 너무 재미있어 가지고요.

성희(중간곰) : 그리고 왜 우리집에 허락도 없이 들어 왔니?⁹⁾

윤우(금발머리) : 가만히 있니다.

성균(아기곰) : (아기같은 목소리로) 사람도 없

는데 왜 들어왔지?
 윤우(금발머리) : 그냥~
 성희(중간곰) : 그리고 왜 죽을 먹었니?
 성균(아기곰) : 맛있어서?
 한준(큰곰) : 먹고 싶어서? 너무 뜨거워서~아빠
곰꺼는 뜨겁고 엄마곰꺼는 차가워서?¹⁰⁾
 교사 : 그래, 금발머리가 아기곰의 죽이 참 맛있
 었구나.¹¹⁾
 성희(중간곰) : 죽이 맛있었어? 딱 좋았어? 죽을
 끓여줄까?
 윤우(금발머리) : 네.
 교사 : 그래. 좋은 생각이다. 아기곰이랑 금발머
 리가 좋아하는 죽을 맛있게 끓여서 먹으
 면 되겠구나. (2008년 10월 24일)



<사진 7> 다시 만난 곰세마리와 금발머리

위에서 보면 주로 중간곰 역할을 맡은 아이가 중심이 되어서 극을 전개하고 있었으며 이야기의 내용도 1), 2), 3), 6), 7), 9)에서 보이듯이 곰세마리가 금발머리에게 궁금한 것을 약간 따지듯이 질문하는 경향이 있었다. 그러나 큰곰과 작은 곰 역할을 맡은 아이는 4)와 같이 곰들이 해치려고 한 줄 알고 오해한 금발머리에게 해치려고 한 것이 아니었다고 곰의 입장을 말해 주기도 하고, 8), 10)과 같이 금발머리의 입장을 고려하여 금발머리가 의사를 부수어 드릴 수 밖에 없었던 이유나 다른 곰의 죽보다 아기곰의 죽을 먹을 수 밖에 없었던 이유에 대해서도 스스로 생각하는 것을 이야기하기도 하였다. 이것은 유아들이 사전에 대본을 쓰거나 대사를 연습한 것이 아니라 자신이 하고 싶다고 한 아이들이 모여서 간단하게 어떤 장면을 하고 싶은지 이야기를 한 후에 진행을 한 것이다. 교사는 아이들이 이야기를 나누는 내용을 관찰하기는 하였으나, 특별히 무슨 이야기를 하라고 아이들에게 지시를 하지는

않았다. 사전에 연습을 하거나 정해진 대본이 없기 때문에 유아들은 그 대본의 대사를 생각하는 것이 아니라 자신이 그림책에 등장하는 이야기 속 사건에 대해 그리고 그림책 속 주인공의 정서나 행동 혹은 이야기의 사건에 대해서 생각하고 느끼는 것들에 대한 자신의 생각을 자연스럽게 이야기하는 반응을 보였다. 그 과정에서 성희와 한준이는 2), 4)와 같이 곰은 금발머리를 해칠 생각은 없이 그냥 누군인지 보려고 쳐다본 것 뿐이라고 이야기 하면서 자신이 해석한 등장인물의 성격이나 행동의 의도까지도 말로 표현하고 있었다.

이 팀에서 아이들이 자기들끼리 모여서 이야기를 하는 모습을 관찰할 때는 금발머리에게 죽을 끓여주고 싶다고 했어요. 그런데 막상 극을 할 때는 아이들이 서로 다른 친구가 이야기하는 것을 듣고 그것에 따라 반응을 해 주느라고, 무엇을 해야 하는지 조금 잊어버리나봐요. 그래서, 제가 “금발머리가 아기 곰의 죽이 맛있었구나”라고 이야기를 해 주었어요. 그랬더니, 아이들도 자기들이 의논했던 것이 생각이 났는지 이야기를 마무리하게 되었어요. 그래도 처음 즉흥극 형태로 해 본 것인데, 아이들이 생각보다 잘 하고 재미있어했어요. 즉흥표현에서 자신의 생각을 말하는 것을 해 보아서 그런지, 아주 낯설어 하지는 않는 것 같아요. 아직은 책에서 주인공들이 한 말을 기억해서 따라하거나 다른 친구가 한 말을 듣고 반복해서 질문하는 경우도 조금 있긴 했지만, 다른 친구의 말을 듣고 그에 적절한 반응을 해 주기도 하고, 특히 성희는 목소리나 표정도 조금 화난 곰처럼, 성균이는 아기곰처럼 좀 아기스럽게 표현하는 것을 보니 재미있기도 했어요. 아이들이 처음 시작할 때는 좀 어색해 하는 듯 했는데, 서로 주고 받으며 이야기를 하다보니 조금 더 극에 집중하더군요.

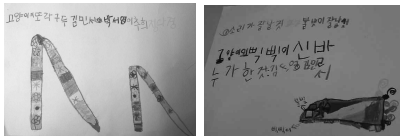
(2008년 10월 24일 교사 면담)

- 2) 개인의 아이디어를 재구성하면서 협력하여 극을 구성하기
- 3주에 「고양이 목에 방울 달기」를 읽고, 유아

들은 그림책에서 생쥐가 고양이에게 달아줄 방울의 설계도를 그린 후, 방울을 만들어 고양이에게 달아서 자신을 괴롭히는 고양이를 물리치는 장면을 아주 재미있어 하였다. 즉흥극 상황에서 유아들은 책 속에서 생쥐가 고양이를 물리친 방법을 새롭게 변형하여 극으로 표현하고자 했다. 유아들은 인라인스케이트, 또각 구두, 소리나는 뽕뽕이 신발 등 원하는 생각대로 그룹으로 나누어서 설계도를 그리고 극으로 표현하였다.



<인라인스케이트 1, 2>



<또각구두> <소리나는 뽕뽕이신발>

<사진 8> 생쥐가 고양이를 물리치는 방법의 설계도

그 중 한 그룹의 유아들이 설계도를 이용하여 즉흥극을 한 과정을 제시하면 다음과 같다

교사(상황설명) : 애들아, 고양이가 생쥐를 괴롭혀서 생쥐들이 너무 힘들대. 어떻게 하면 좋을까?¹⁾

준호(생쥐) : 인라인 스케이트를 만들면 돼²⁾

지민(생쥐) : 근데 생쥐는 아직 인라인 스케이트 못 탄단 말이야³⁾

진욱(생쥐) : 그러면, 자동으로 하자⁴⁾

서진(생쥐) : 자동? 어떻게?

진욱(생쥐) : 이렇게 누르는 걸 만드는 거야. 파란색 누르면 앞으로 썹~ 가는거. 빨간색을 누르면 멈추는거⁵⁾

진영(생쥐) : 신발을 신고 가다가 어떻게 놀러? (신발을 신은채로 인라인을 타고 가다가 신발에 있는 버튼을 누르는 것은 어렵다는 뜻)⁶⁾

진욱(생쥐) : 그럼, 리모콘을 만들면 돼⁷⁾

지민(생쥐); 그래, 리모콘을 만들자(지민이가 리모콘을 그린다).

준호(생쥐) : 무기도 만들자⁸⁾

지민(생쥐) : 무기?, 왜?

준호(생쥐) : 그래. 번개를 만들자. 고양이가 나오면 번개를 쏘는 거야(아이들은 설계도를 보며 인라인스케이트를 만드는 흉내를 낸다).

지민(생쥐) : 다, 만들었다. 인라인스케이트를 타고 도망가자¹⁰⁾

아이들 : (지민, 재우, 서진, 진영, 준호) : (인라인스케이트를 타는 흉내를 낸다)

교사 : 그 이후론 고양이 때문에 생쥐들이 더이상 힘들지 않게 평화롭게 살 수 있었답니다. 이야기 끝 (2008년 11월 7일)



<사진 9> 생쥐의 인라인스케이트 즉흥극

위에서 보이듯이 교사가 1)과 같이 상황을 제시해 주면, 유아들은 인라인스케이트를 만들기 위해 유아들이 설계도를 만드는 동안에 나누었던 이야기를 자연스럽게 이야기를 하면서 극을 표현하고 있었다. 그 과정에서 유아들은 2), 8)과 같이 아이디어를 제안하기도 하고, 3)과 6)처럼 반론을 제시하기도 하였으며 반론에 대해 7)과 같이 새로운 해결책을 제시하기도 하였다. 즉흥극을 하는 과정에서 유아들은 친구들과 합의를 하여 그것을 그림으로 표현하기도 하고 극으로 만들기도 하는 과정을 경험하면서 자신의 의견을 친구들에게 이야기 하기도 하지만, 친구의 의견을 반영하여 함께 극을 만들기 위해 협력하는 반응을 보이기도 하였다.

또한 극의 내용에 있어서도 이야기 속에 등장하는 사건뿐 아니라 리모콘, 번개, 인라인스케이트와 같이 자신이 알고 있는 다양한 어휘들을 등장시키면서 생활 속의 경험들을 반영하여 여러

가지 아이디어들을 표현하기도 하였다.

진욱이는 똑똑한 편이긴 한데, 아이들과 협력을 잘하는 편은 아니었어요. 주로, 친구들한테 자신의 의견을 지지하는 편이었거든요. 그런데 즉흥극을 하면서 진욱이는 다른 친구의 의견을 잘 들어주는 경향이 생겼어요. 아무래도 즉흥극은 혼자서 자기 말만 할 수 있는 것이 아니라, 다른 친구의 말을 잘 들어야 그에 적합한 반응을 할 수가 있잖아요. 대본도 없고요. 그러다 보니까 진욱이도 자신의 의견만 고집하기 보다 친구들의 의견을 듣고 잘 반응하는 경향이 많아진 듯 해요. (2008년 11월 20일 교사 면담)

유아들은 그림책을 읽고 즉흥극을 하는 과정에서 그림책에 있지 않은 새로운 상황을 만들기 위해 그림책의 상황을 확장하기도 하고, 자신이 알고 있는 일상의 경험에 대해 친구들과 함께 의논을 하기도 하고, 친구들의 의견을 경청하면서 자신의 의견을 말하기도 하면서 즉흥극의 과정에 참여한 것이다.

10주, 30회 동안 진행된 그림책을 이용한 창의극 활동의 과정에서 유아들은 그림책을 읽는 과정과 그림책을 읽고 극을 하는 과정에서 여러

<표 5> 극화 활동 과정에서 보이는 유아의 변화

유아	회기	초기	중기	후기
		1-3주	4-6주	7-10주
		관찰내용	관찰내용	관찰내용
강정민		언어로 표현하는 것에 자신이 없고, 순발력이 느려 즉흥표현에서 친구들과 대사를 주고 받는 것을 어려워함. 즉흥표현에서 대사를 할때도 “있잖아요.” 라고 더듬고 머뭇거리며 설명하기도 함.	‘토끼 뺑뺑이’나 ‘힐드리드 할머니와 밤’ 등 등장인물들이 “저리가, 싫어. 그러지 마.” 등으로 짧고, 극적으로 감정을 분출하는 상황들에서는 설명이 아닌, 구어적인 대사로 감정과 생각을 표현하기 시작.	능숙해진 않으나, 즉흥표현에서 짧은 대사를 주고 받음. ‘구두장이 요정’ 즉흥표현에서 요정이 되어 “이 구두에 리본을 달거야. 할아버지가 깨기 전에 빨리 하자”라고 대사를 생각하여 표현함.
김서윤		밝고 명랑하여 ‘곰세마리’에서부터 무언극, 즉흥 표현에도 주도적으로 참여함. 다른 친구들이 창의극 활동을 즐겁게 인식하고 참여하도록 하는데 많은 도움을 줌.	표현의 욕구가 너무 강하여, 다른 친구들의 말(대사)을 들으면서 상황에 적합한 말(대사)을 하기 보다는 스스로 재미있다고 생각되는 엉뚱한 이야기를 즉석에서 만들어하는 반응을 보임.	‘오악 도깨비다’의 즉흥극에서는 자신이 생각하는 재미있는 말이나 새로운 생각이 있더라도 다른 친구들의 의견도 들어보려고 노력함.
김서진		하나의 활동에 집중해서 여러 가지 아이디어를 내는 것은 힘들어함. 그래도 표현하는 것을 좋아하여 정지 장면 만들기 등의 무언극 활동에 흥미를 느끼면서 조금씩 집중하는 시간이 증가함.	‘즉흥표현을 재미있어하고 열심히 참여함. 그러나, 자신이 생각하는 것을 즉각적으로 표현하기 보다는 다른 친구들과 의논하고 협력하여 이야기를 만들고 표현하는 즉흥극 과정은 조금 힘들어함.	‘괴물들이 사는 나라’를 읽고 서진이 친구들과 함께 아이디어를 모아서 괴물나라의 모습을 책상과 천으로 재미있게 표현하게 됨. 그 이후부터 친구들과 함께 하는 즉흥극의 과정에 흥미를 갖고 열심히 참여함.
김성균		집중력은 좋으나 소심함. 교사나 친구들의 판단에 민감함. 그러나 교사가 아이들의 다양한 반응을 수용해 주자 ‘곰세마리’의 무언극에서도 적극적으로 참여하려는 반응을 보임.	무언극뿐 아니라, ‘힐드리드 할머니와 밤’의 즉흥표현에서는 스스로 밤이 되어서 할머니에게 하고 싶은 말을 상상하여 말함. 아이디어를 많이 제시하고 극 상황에 집중을 잘하여 다른 아이들이 극에 몰입할 수 있도록 도와줌.	무언극, 역할극과 즉흥표현, 즉흥극 등 다양한 종류의 극을 모두 즐기고 열심히 참여함. “오악 도깨비다”의 즉흥극에서도 장승들의 여러 가지 움직임이나 성격의 특성을 새롭게 바꾸어서 재미있는 상황을 만들어 냄.

<표 5> 계속

유아	회기	초기	중기	후기
		1-3주	4-6주	7-10주
		관찰내용	관찰내용	관찰내용
김의현		극의 초반인 ‘곰새마리’와 ‘모자사 세요’에서는 주로 다른 아이들이 극을 하는 모습을 관찰만 함. 무언극에서 동작으로 생각을 표현하기는 하였으나, 말로 자신의 생각을 표현하는 상황에서는 가만히 서있기만 함.	‘고양이 목에 방울달기’의 역할극과 즉흥 표현에서 ‘생쥐’에 감정이입하여 생쥐의 마음을 자신의 말로 표현하기 시작함. 그 이후부터는 즉흥표현의 활동에 흥미를 보이고 집중하고 있음.	자신의 생각을 즉흥대사로 표현하는 것을 재미있어 함. ‘구두장이 꼬마요정’에서는 이야기 속에 등장하는 인물들에게 궁금한 점을 질문하고 대답도 하면서 적극적으로 참여함.
김진영		논리적인 성격이나 차분함. 1주엔 적극적으로 표현하지 않았으나, ‘모자장수 아저씨’ 무언극에서는 책의 내용을 유추한 장면을 표현함. 친구들이 진영이가 상상한 것을 재미있어하자 자신감을 가지고 극활동에 참여함.	극이 진행되면서 즉흥극에서 책과 다르게 자신만의 생각을 말하는것에 흥미를 보임. ‘힐드리드 할머니와 밤’의 즉흥 표현에서는 “나는 밤이 좋아요.”라고 하면서 그 이유에 대해서도 조리있게 이야기를 함.	이야기의 상황에 적절한 아이디어를 잘 생각해내어, 즉흥극 활동에서 주도적인 역할을 하고 있음. 친구들이 내는 서로 다른 아이디어를 조율하는 역할을 잘 해내고 있음.
김진욱		1주의 활동에서는 자신은 극에 참여하지 않고, 친구들이 하는 활동에 참견만 하고 있음. 무언극에서도 스스로 상상하여 표현하기보다는 책에 그려진 그림대로 표현해야 한다고 생각하고 있음.	그림책에서, 그림의 형태나 색깔 등에 관심을 보이기 시작함. 즉흥표현에서 책에 나온 행동이나 대사를 똑같이 하지 않아도 된다는 것을 인식게 됨. ‘힐드리드 할머니와 밤’에서는 할머니에게 쫓겨다니느라고 지치고 힘들어하는 밤의 모습을 재미있고 실감나게 표현함.	‘모기는 왜 콧가에서 앵앵거릴까’의 즉흥극 과정에서는 모기대신에 파리를 주인공으로 하여 여러 가지 동물들이 등장하는 이야기를 제안하였음. 처음과 달리, 이야기를 변형하고 창작하는 활동에 열심히 참여하고 있음.
노성희		자신의 생각을 다른 친구들 앞에서 표현하는 것을 좋아하기 때문에 즉흥극에도 흥미를 가짐. 즉흥극에서는 소극적인 유아와 함께 짝이 되는 경우에는 다른 유아가 표현하도록 격려해주는 역할을 하기도 함.	즉흥 표현도 열심히 참여함. 그러나, 가끔 즉흥 표현에서 친구들을 재미있게 해주기 위해서 TV등에서 본 유행어들을 흉내내는 경우도 있음. 성희의 이런 행동에 진욱이나 진영이가 “장난치는거 아니야.” 라고 이야기를 해 주기도 하였음.	즉흥극에서 이야기를 구성하기 위해 그림 등 여러 가지 방법을 시도하는 것을 재미있어함. 부모의 말에 의하면 집에 와서 도 그림을 그리거나 뭔가를 만들고 나서 부모에게 어떤 것인지 묻기도 하는 등 다양한 모험 혹은 새로운 시도를 즐기고 있음.
박서희		서희는 적극적인 성향은 아니었으나, 무언극에서 친구들이 말없이 표정만으로 여러 가지 생각을 표현하는 것을 보면서 깔깔거리고 즐거워함. 3주가 되자, 모자 장수 아저씨가 나무에서 모자를 쓰고 잠이 들었다가 깜짝 놀라서 깨는 장면을 스스로 표현하면서 재미있어함.	무언극에 적극적으로 참여하기 시작하면서 즉흥 표현에도 관심을 보이기 시작하였음. 극활동이 아닌 시간에도 언어 영역에서 책을 읽으며 친구들과 무언극을 하기도 함. 교사의 말에 의하면 평소 수업에서도 전에 비해서 손을 들고 자신의 생각을 이야기하려는 모습을 많이 보인다고 함.	‘구두장이 꼬마 요정’에서의 즉흥표현을 위해 인터뷰 하고 싶은 질문에 대해 이야기하는 과정에서 ‘왜 마을 사람들이 할아버지가 만든 구두는 사지 않았는데 왜 구두요정이 만든 구두는 샀는지’ 궁금하다고 문제를 제기하기도 하였음.

<표 5> 계속

유아	회기	초기	중기	후기
		1-3주	4-6주	7-10주
	유아	관찰내용	관찰내용	관찰내용
윤재우		자신감이 부족함. 자신이 생각하기에 잘한다고 생각하는 친구의 의견이나 동작을 따라 하고 있음. 그래도 3주 ‘고양이 목에 방울달기’ 무언극에서부터는 교사가 하는 내레이션에 귀를 기울이면서 자신이 생각하는 동작을 표현하려는 모습이 보이기 시작함.	무언극에서 친구들이 어떤 표현을 했는지 열심히 관찰을 하고 있음. 관찰을 통해서 자신이 표현하려는 것에 아이디어를 갖기 시작함. ‘토끼뽕튀기’ 즉흥표현에서는 친한 친구와 같은 동물이 아니라, 다른 동물을 선택하고 자신의 생각을 대사로 표현하였음.	‘괴물들이 사는 나라’ 즉흥극에서는 여러 가지 새로운 모습의 괴물들을 만들어 보자고 제안을 함. 극의 활동 과정에서 이제는 친구를 따라하기 보다는 보다 주도적으로 참여하려는 모습이 보임.
유윤우		성격이 급하여, 잘 안되거나 어려운 활동에서는 울음으로 자신의 감정을 표현하고 있음. 3주까지는 주로 그림책의 장면을 그대로 표현하는 정지장면 만들기에 많이 참여하였음.	즉흥표현의 초반에는 작은 목소리로 표현을 하여 잘 들리지 않았음. 그러나 여러 가지 역할을 표현하는 과정에서 극의 상황에 몰입하게 되면서 점차 자신의 생각을 말하는 것에 자신감을 갖고 목소리도 크게 표현하고 있음.	즉흥극을 만드는 과정에서 자신이 생각한 대사를 스스로 말할 뿐 아니라, 자신의 의견과 다른 친구들의 반응에도 그냥 옮기보다는 왜 그런지 이유를 많이 하려고 노력하고 있음.
윤승원		지나치게 자신을 표현하려는 의지가 강함. 남과 다른 것을 보여주기 위해 다소 과장된 동작을 표현하거나 크게 소리를 지르듯이 말하기도 함. 그러다보니 에너지의 조절이 안되어서 극활동의 초반부터 지쳐서 힘들어 하기도 함.	‘토끼 뽕튀기’ 즉흥표현에서 처음에는 노루의 꼬리를 잡아서 흔내주겠다며 친구의 몸을 정말 잡아서 흔드는 돌발적인 행동을 하였음. 그러나, 극이 진행되는 과정에서 자신이 그런 행동을 하면 다른 친구들이 제대로 극을 진행할 수 없음을 알고 조절하기 시작하였음.	표현하려는 의욕이 앞서다 보니 극의 표현에서도 자신이 즉각적으로 느끼는 대로 감정적으로 반응하였음. 그러나 즉흥 표현이나 즉흥극에서 상황에 적합한 대사나 이야기를 만드는 과정에서 다소 상황에 대해 조금씩 논리적으로 생각하고 반응하고 있음.
박준호		뽀뽀한 성격으로, 정해진 규칙대로 하는 활동을 잘함. 무언극의 표현은 재미있어 하나, 이야기의 상황을 새롭게 바꾸는 즉흥극의 활동에서 자신의 생각을 표현해내는데 시간이 오래 걸리고 어려워함.	섬세하여 관찰력과 기억력이 좋으므로 즉흥표현과정에서 친구들이 즉흥적으로 하는 재미있는 말이나 표정을 잘 관찰하였다가 감상하는 시간에 이야기를 해줌. 그러면서 자신만의 아이디어를 찾아내려고 노력하고 있음.	즉흥극에서 바꾸고 싶은 상황을 찾아내는 것에 관심을 가지고 여러 가지 아이디어를 내기 시작함. ‘구두장이꼬마요정’ 무언극에서는 교사의 해설 없이 무언극을 해보고 싶다고 의견을 내었고, 친구들에게 도움을 구하여 친구들과 함께 무언극을 구성하여 표현함.
이니영		교사가 개입하지 않고는 자율적으로 표현하는 것을 어려워함. 자신의 의견이 잘 안 받아들여지면 잘 빠지기 때문에 친구들과 함께 하는 즉흥극에서 잘 빠치고 교사없이 하는 것을 어려워하였음.	‘토끼뽕튀기’ 등 여러 가지 즉흥표현에서 다양한 동물의 입장이 되어봄. 그 과정에서 여러 가지 역할의 중요성을 인식하게 됨. 점차로 자신이 원하는 특정한 역할을 고집하기 보다는 다양한 역할에 능동적으로 참여하려고 함.	무언극과 즉흥표현, 즉흥극 후, 극에 참여하면서 느낀 감상을 표현할 때도 자신의 생각을 적극적으로 표현하고 있음. 자신의 생각을 표현하는 과정이어서 자신의 생각을 표현하는 것을 두려워하지 않고 있음.
이수빈		매우 부끄러움이 많음. 1, 2주 ‘곰세마리’와 ‘모자사세요’에서는 해설 무언극에서도 아이들 앞에 선 것이 쑥스러워서 교사의 내레이션도 집중하지 못하고 얼굴만 가리고 아무런 행동도 하지 않음.	‘힐드리드할머니와 밤’의 무언극에서는 할머니가 침을 뱉는 행동에서 교사의 내레이션에 집중하여 다른 친구의 시선을 의식하지 않고, 정말 침뱉는 동작을 보여주기 시작함.	‘오악 도깨비다’에서는 역할극에서도 스스로 도둑의 역할을 해보고자 시도하였고, 스스로 도둑이 되어서 ‘잡으러 가야겠다’라고 대사를 말하기도 하였음.

<표 5> 계속

유아	회기	초기	중기	후기
		1-3주	4-6주	7-10주
	유아	관찰내용	관찰내용	관찰내용
이지민		익숙하지 않은 새로운 활동에 쉽게 참여하지 않음. 처음 1, 2주 동안에는 다른 친구들의 표현을 관찰하였음. 스스로 극활동에 적극적으로 참여하지는 않으나 다른 친구들의 무언극을 관찰하고 어떤 것을 표현한 것인지를 예측하여 이야기하는 것에는 참여함.	극의 형태가 반복되면서 무언극이나 즉흥표현 등에서는 조금씩 적극적으로 참여하기 시작함. 아직은 처음부터 자발적으로 나서지는 못하고, 다른 몇몇 친구들의 활동후 어떻게 하는지 살펴본 후에 참여함. 즉흥극에서는 그냥 친구들의 의견을 따라서 하는 편임.	즉흥극에서는 아직 적극적으로 자신의 의견을 표현하지는 않음. 그래도 즉흥극에 참여하려고 시도하고 있음. 친구들의 의견을 듣고 가끔 한 두 마디도 이야기하면서 친구들과 협력하여 만드는 극의 과정을 경험하고 있음.
이한준		글자를 읽지는 못하지만 그림책의 그림을 보며 이야기를 상상하고 잘 이해하는 편임. 적극적이고 다른 친구들과의 관계가 좋아서 친구들 사이에서 인기가 높은 편임. 무언극, 즉흥표현, 즉흥극 등 다양한 극에 모두 흥미를 가지고 참여하고 있음.	손가락아저씨를 읽고 즉흥극을 표현하는 과정에서 이야기 속에 등장하는 달을 중심으로 여러 가지 행성을 배치한 후, 손가락 아저씨가 욕심을 부리는 새로운 상황을 만들기도 하였음. 자신이 알고 있는 것이나 책에서 읽은 것을 여러 가지 극의 상황에 잘 적용하고 있음.	그림책의 내용에 대해서 다양한 상상과 의견을 제시하고 있음. '으악 도깨비다'의 즉흥 표현에서는 그림책에 제시되어 있지 않은 도둑의 이미지에 대해서 스스로 적극적으로 상상하고 표현하려는 반응도 보이고 있음.

가지 변화를 보였다. 본 연구자가 녹화한 것을 토대로 기록한 유아의 반응, 교사와 부모와의 면담 내용을 중심으로 하여 유아의 보인 반응의 변화를 기록하였다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 그림책을 이용한 창의극 활동 과정에서 보이는 유아의 반응을 참여 관찰함으로써 유아의 자신이 읽은 그림책에서 이해하고 해석한 것들을 다양한 창의극 형태 속에서 어떻게 구체적으로 확장시키고 표현하는지를 살펴보았다. 유아들은 그림책을 읽은 후 이루어지는 여러 가지 창의극의 활동을 통해서 그림책에서 보고 듣고 느끼고 상상하고 해석한 것들을 표정이나 동작 등 신체를 이용하여 다양하게 표현하고 있었다. 또한 언어를 이용하여 자신의 생각과 감정이

담긴 대사로 표현하며 그림책의 내용을 확장하는 새로운 극 상황을 신체나 동작, 그림 등 다양한 표상방법으로 구성하고 표현하고 있음을 알 수 있었다. 따라서 연구를 통해 그림책을 이용한 창의극 과정에서 살펴본 유아들의 반응이 갖는 교육적 의미에 대해서 몇 가지 논의해 보고자한다.

첫째로, 유아들은 무언극의 과정에서 그림책 속 인물이나 사건, 책에서 느낀 여러 가지 감정을 다양한 신체의 움직임을 통해서 자유롭게 표현하고 있었다. 그림책을 읽은 후, 정지 장면 만들기(Tableau)나 해설 무언극을 하는 과정에서, 평소에는 친구들과 앞에서 발표하는 것을 부끄러워하거나 두려워하는 소극적인 유아들도 몸짓이나 표정을 통해 그림책의 인물이나 장면을 표현하는 과정에 참여하고 있었다. 이것은 아이들이 그림책을 읽은 후에 극을 진행하였기 때문에 그림책을 읽으면서 글과 그림을 통해 느끼고 상상

한 것이 극에서 표현을 하도록 하는 동기가 되어서 소극적인 유아들에게도 시도해볼 수 있는 기회를 주었다고 할 수 있다. 무언극은 말을 하지 않고 표정이나 동작 등의 제스처만으로도 생각이나 감정을 표현할 수 있기 때문에 유아들은 무언극을 ‘몸으로 하는 놀이’ 나 ‘생각의 퀴즈’ 등으로 인식하면서 즐겁게 참여하는 반응을 보였다. 이것은 무언극은 아직 언어 표현 능력이 부족한 유아들이 언어로 표현하는 부담감이나 두려움 없이 보다 쉽게 참여할 수 있다는 Rains와 Isabell (1994)의 주장과도 관련이 있는 것이라 하겠다.

유아들은 무언극을 하는 과정에서 그림책의 배경 속에 등장하는 옹기 등의 사물(무생물)을 표현하기 위해 앉기나 서기, 눕기와 쪼그리기, 구부리고, 펴기 등 다양한 방법으로 신체의 각 부분을 융통적으로 조절하는 모습을 보였고, 등장인물의 행동을 실감나게 표현하기 위해 스스로 스카프나 막대 등 주변에 있는 간단한 소품을 이용하여 창의적으로 표현하는 반응을 보이기도 하였다. 이것은 그림책을 읽고 무언극을 하는 과정이 초등학교 1, 2학년 아동으로 하여금 자유롭게 사고하고 표현하도록 도울 수 있다는 Wilson (2003)의 연구 결과가 만4세의 유아에게도 확장될 수 있음을 보여주는 것이라 할 수 있다. 또한 정지장면(Tableau)을 표현하기 위해 노력하는 과정이 유아가 문학 텍스트에서 느낀 생각과 감정, 경험들에 대해 해석하고 사고할 수 있도록 해준다는 Tortello(2004)의 견해가 실제로 무언극 과정에서 어떻게 반영되는지를 구체적으로 보여주는 것이다. 바로 그림책을 읽고 난 후 무언극의 활동을 하는 것은 유아가 그림책의 내용을 보다 주체적이고 능동적으로 이해하고 해석하는데 도움을 준다는 것을 말해주는 것이라 하겠다. 그리고 무언극의 과정이 감정적이고 신체적인 반응

뿐 아니라 친구들과 함께 협력해서 표현할 수 있는 사회적인 활동으로도 확대될 수 있다는 것을 말해주는 것이라 할 수 있다.

둘째, 유아는 그림책을 이용한 역할극과 즉흥 표현의 과정에서 그림책에 나온 말이나 미리 계획된 대본에 있는 대사를 따라 하는 것이라 그림책 속 인물의 대사를 자신의 생각대로 만들어 표현할 수 있다는 것을 알 수 있었다. 유아들은 즉흥적인 상황에 몰입하여 자신이 생각하는 주인공의 대사를 표현할 뿐 아니라, 그에 적절한 자연스런 표정이나 동작까지도 표현하고 있었다. 이것은 유아가 사전에 준비되지 않은 즉흥적인 상황이지만 자신이 읽은 이야기의 맥락과 관련 있는 극의 상황 속에서는 자연스럽게 신체, 언어, 정서적으로 상황에 몰입하여 반응을 보여주는 것이라 하겠다. 또한 유아는 즉흥극 속의 대사를 표현하는 과정에서 ‘남극’, ‘리모콘’ 등 극의 맥락과 관련이 있는 지식이나 어휘 등을 사용하여 자신의 생각과 감정을 적극적으로 표현하고 있었다. 이것은 Podlozony(2000)가 창의극에서 유아들은 여러 가지 상황을 접하게 되면서 자신이 알고 있는 다양한 어휘를 표현하기도 한다는 주장이나 창의극 활동이 유아의 언어 능력을 발달시키는데 도움이 된다는 Mages(2008)의 연구 결과를 지지해 주는 것이라 하겠다.

또한 본 연구에서는 유아가 다른 사람을 놀리거나 화나게 하는 이야기 속 갈등 상황에 몰입하여 즉흥 표현을 하는 과정에서 옳고 그름에 대한 자신의 가치 판단 기준을 가지고 그 상황을 대처하는 반응을 보여주고 있었다. 이것은 다양한 사건이나 문제 상황이 묘사된 그림책을 읽은 후, 그 장면에 대해 즉흥 표현을 해 보는 것은 유아가 그림책뿐 아니라 일상에서 접하는 다양한 문제 상황에 대처할 수 있게 하는데 도움이 되는 것이라 할 수 있다.

셋째, 유아들은 그림책을 이용한 즉흥극의 과정에서 자신의 아이디어대로 그림책의 내용을 변형하여 새로운 이야기를 상상하고 그 상상을 친구들과 함께 극으로 확장하여 표현할 수 있다는 것을 알 수 있었다. 즉흥극의 과정에서 유아들은 자신이 생각하는 아이디어를 제안하기도 하고, 친구들의 아이디어를 수용하여 새로운 대안을 내기도 하면서 극에 참여하고 있었다. 즉흥극에서는 유아들이 이야기를 변형시키기 위하여 아이디어를 모으는 과정에서 주고 받은 말이나 그림 등을 이용하여 특별한 대본이 없이도 즉흥적으로 자신의 생각들을 펼쳐나가면서 극을 진행해 나가고 있었다. 이것은 창의극 과정에서 초등학교 5학년 아동들이 친구들과 협력하여 극의 이야기를 구성하는데 있어서 더 다양한 아이디어로 이야기를 내었다는 것(Dunn, 2008)이 만4세 유아에게도 어느 정도 적용될 수 있다는 것을 보여주는 것이다.

유아들은 그림책을 이용한 즉흥극의 과정을 통해 극의 주인공으로서 그림책의 여러 가지 사건이나 인물에 대해 각자 해석하고 있는 생각들을 표현하기도 하였고, 자신이 알고 있는 다양한 경험과 지식들을 반영하기도 하면서 다양한 방법으로 극의 내용을 만들어 가고 있었다. 즉흥극은 대사를 암기하거나 형식적인 연습을 하지 않고 서로 즉흥적으로 대사를 주고 받기 때문에, 유아들이 다른 친구들의 말에 귀를 기울이고 다른 친구의 의견을 적극적으로 반영하는 태도의 형성 등 사회적인 관계에도 도움을 주고 있음을 알 수 있었다.

본 연구의 의의와 시사점을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 그림책을 읽고 여러 가지 형태의 창의극으로 표현하는 과정에서 보이는 유아의 반응을 참여 관찰함으로써, 유아 자신이

읽은 그림책에서 본 등장인물, 사건, 상황의 이미지를 그대로 기억하는데서 그치는 것이 아니라 그림책의 등장인물의 정서와 감정을 유추하고 여러 가지 사건들의 관계 등 전체를 이해하고 해석하고 있다는 것을 알 수 있었다. 이것은 창의극에 참여하는 과정이 유아로 하여금 자신이 읽은 책에서 느낀 생각과 감정에 대해 다시 한번 재해석하게 도와줌으로써, 창의극이 그림책의 내용을 보다 폭넓고 깊이있게 감상하고 이해하는데 도움을 주는 문학 감상의 방법이라는 것을 시사하는 것이라고 하겠다.

둘째, 본 연구는 그림책을 읽고 할 수 있는 무언극, 역할극과 즉흥표현, 즉흥극 등 다양한 창의극 활동의 구체적인 내용과 방법들을 알려 줄 뿐 아니라 유아들의 구체적인 반응을 통해서 각각의 극활동이 가지는 의의를 인식할 수 있게 해주었다고 할 수 있다. 그림책을 읽고 그 상황을 재현하는 동극으로써의 단순하고 획일화된 극활동이 아니라 유아교육기관에서 운영할 수 있는 다양한 극화 활동 방법에 대한 실천적인 아이디어를 제공했다는 데 의의가 있다고 하겠다.

셋째, 유아는 그림책을 이용한 창의극의 과정에서, 그림책을 읽고 자신이 이해하고 느낀 것을 동작과 몸짓 등의 신체로 표현하기도 하고, 자신의 감정이 담긴 즉흥적인 대사를 만들어 표현하기도 하였으며, 그림책의 내용을 변형하여 새로운 극의 상황으로 창작하여 표현하기도 하였다. 이것은 그림책에서 느낀 것을 때로는 무언극을 통해 신체만으로 표현하기도 하고, 역할극과 즉흥표현, 즉흥극을 통해서 적극적으로 표현하는 과정에서 그림책의 내용에 적극적으로 개입하여 자신의 생각대로 변형하고 창작해보는 경험은 유아가 그림책을 자신의 관점에서 능동적으로 비평하고 또 다른 새로운 이야기 혹은 극의 형태로 창작하도록 하기 때문에 문학의 비평과 창작

을 위한 중요한 방법이 될 수 있다는 것을 말해주는 것이다. 이것은 창의극이 그림책뿐 아니라 사회적인 이슈 등 다양한 상황에도 확장될 수 있음을 보여주는 것이라 하겠다. 그림책을 읽고 창의극을 하는 것은 유아가 신체, 언어 등을 통해 종합적으로 자신의 감정을 표현하고 의도대로 무언가를 창작하도록 하는 것이다.

본 연구를 토대로 후속 연구를 제안하면 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 그림책을 이용한 창의극 활동을 다루고 있으나, 창의극은 다양한 상황을 극으로 표현할 수 있는 활동이므로 그림책에서 포함되는 다양한 환상적인 상황들이 아니라 유아들의 다양한 일상의 상황이나 경험을 소재로 한 창의극 활동에서 유아들의 반응을 살펴보는 것도 이루어져야 할 것이다. 둘째, 본 연구는 한 연령의 집단만을 대상으로 하였으나 이후에는 여러 연령의 집단들을 대상으로 하여 유아들이 하는 창의극의 내용과 반응들을 비교하고 변화를 살펴보는 연구가 이뤄진다면 창의극 프로그램이 유아에게 미치는 효과를 보다 더 종합적이고 구체적으로 살펴볼 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

구진령(2006). 교육연극을 통한 독서교육 방법 연구. **한국어문교육학회**, 32(1), 5-26.

김동교(2000). 동화를 통한 동작 표현활동이 유아의 창의성 및 언어표현력에 미치는 효과. 전남대학교 석사학위 청구논문.

김미예(1999). 동화를 활용한 동극 중심의 통합적 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 명지대학교 석사학위 청구논문.

김민정(2008). 그림책을 활용한 연극놀이가 유아의 정서지능에 미치는 영향. 성신여자대학교 석사학

위 청구논문.

김선 · 한정혜 · 제인현 · 이승은(2007). **유아를 위한 연극놀이**. 서울: 창지사.

김세희(2000). **유아문학교육**. 서울: 양서원.

김영천 (1998). **학교 교육현상 탐구를 위한 질적 연구의 방법과 과정**. 이용숙 · 김영천(편). 교육에서의 질적연구 : 방법과 적용. 서울: 교육과학사.

김자연(2003). **아동문학이해와 창작의 실제**. 서울: 청동거울.

김현희 · 박상희(2008). **유아문학교육**. 서울: 학지사.

김희영(2009). 그림책을 활용한 연극놀이를 통한 나타난 유아의 이야기꾸미기 능력. 경남대학교 석사학위 청구논문.

박선희(2000). 유아의 창의적 극놀이를 위한 교수-학습모형의 개발과 적용. **한국영유아보육학**, 29, 65-93.

박종길(2004). 무용교육에서의 질적 연구. **한국체육학회지**, 43(4), 745-758.

송성심(2005). 교육연극 활용이 초등학교 저학년 아동의 창의력에 미치는 영향. 건국대학교 석사학위 청구논문.

송준임(2002). 그림책을 활용한 놀이가 유아의 창의력과 언어표현력 향상에 미치는 영향. 경성대학교 대학원 석사학위 청구논문.

심상교(2003). 연극놀이 특기적성교육을 통한 자기표현 능력신장 사례 연구. **어문교육**, 27(2), 213-241.

이선영(2005). 동화를 활용한 동극활동이 유아의 창의성 증진에 미치는 영향. 중부대학교 석사학위 청구논문.

이숙재(2003). 창의적 극놀이의 교육적 활용방안. **대한어린이교육협회. 2003년 하계교사연수 자료집**, 3-17.

이용숙(2003). 교육대학원에서의 실행연구논문작성을 위한 핸드북(초안). 열린교육연구소 2003학년도 세미나, 실행연구를 통한 교육대학원(현장연구) 논문과교육실천의 연계성 강화. 7월22일 서울 : 덕성여자대학교.

임자영(2008). 연극놀이가 유아의 언어표현력, 그림표

- 현력, 신체표현력에 미치는 영향. 배재대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 장옥남(2004). 글 없는 그림책을 통한 극화활동이 유아의 그리기 표상능력 및 감정이입 능력에 미치는 효과. 전남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 장현진(2009). 만 3세 유아 동극활동의 효과적 운영에 대한 실험연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 전재선(2001). 그림책에 기초한 극화활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향. 성균관대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 정유진(2009). 그림책을 활용한 연극놀이가 유아의 언어표현력에 미치는 영향. 경남대학교 석사학위 청구논문.
- 제인현(2002). 유아를 대상으로 하는 연극놀이의 현장 사례 연구. *연극교육연구*, 8(2), 185-212.
- 최경·현은자(2010). 그림책에 기초한 창의극 프로그램의 개발 및 유아의 창의성에 미치는 효과. 성균관대학교 박사학위 청구논문.
- 한옥순(2008). 교육연극을 통한 동화 교육 연구 : 창의성을 중심으로. 수원대학교 석사학위 청구논문.
- 한정혜(2000). 유아를 위한 연극놀이에서의 이야기 극화 연구. 동국대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- Adomat, D. S. (2010). Dramatic interpretations : performative responses of young children to picturebook read-aloud. *Children's Literature in Education*, 41(2), 207-221.
- AATE (1987). *A model drama/ theatre curriculum : philosophy, goals and objectives*. New Orleans : Anchorage Press.
- Beach, R. (1990a). *The creative development of meaning : using autobiographical experiences to interpret literature*. In Bogdan, D. & Straw, S., B. (Eds.), *Beyond communication*. Boynton : Cook Publishers.
- Bolton, G. (1979). *Towards a theory of drama in education*. London : Longman.
- Brown, V., & Pleydell, S. (1999). *The dramatic dif-*
ference. Porthmouth, NH : Heinemann.
- Chen, W., & Cone, T. (2002). Links between Children's Use of Critical Thinking and An Expert Teacher's Teaching in Creative Dance. *Journal of Teaching in Physical Education*, 22(2), 169-185.
- Cornett, C. E. (2007). *Creating meaning through literature and the arts : an integrated resource for classroom teachers* (3rd ed.). New York : Pearson Education, Inc.
- Crumpler (2003). Becoming dragons and pirates : the possibilities of using process drama with literature to reimagine young children's writing instruction. *New Advocate*, 16(1), 17-27.
- Csikszentmihalyi, M. (2006). *창의성의 즐거움* (노혜숙 역). 서울: 더난 출판사(원전 1997년 출판).
- Cullinan, B. E., & Galda, L. (2001). *Cullinan and Galda's literature and the child* Wadsworth. Thomson Learning.
- Dunn, J. (2008). Playing around with Improvisation : An Analysis of the Text Creation Processes Used within Preadolescent Dramatic Play. *Research in Drama Education*, 13(1), 55-70.
- 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.
- Jalongo, M. R. (2004). *Young Children and Picture Books (2nd)*. Washington, DC. : NAEYC.
- Jewitt, Carey (2007). A multimodal perspective on textuality and contexts, *Pedagogy, Culture, & Society*, 15(3), 275-289.
- Libman, K. (2001). What's in a Name? An Exploration of the Origins and Implications of the Terms Creative Dramatics and Creative Drama in the United States : 1950s to the Present. *Youth Theatre Journal*, 15(1), 23-32.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1988). Criteria for assessing naturalistic inquiries as reports. paper presented at the annual meeting of the American

- educational research association. ED 297 007.
- Mages, W. K. (2008). Does creative drama promote language development in early childhood? *Review of Educational Research*, 78(1), 124-152.
- McCaslin, N. (2006). *Creative drama in the classroom and beyond* (8th ed.). New York : Pearson Education, Inc.
- Meador, K. S. (1998). Models of divergent behavior : Characters in children's picture books. *Roeper Review*, 21, A1-A5.
- Morse, J. M. (1994). Designing funded qualitative research. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 220-235). Thousand Oak : Sage Publications.
- Podlozny, A. (2000). Strengthening verbal skills through the use of classroom drama : A Clear link. *Journal of Aesthetic Education*, 34(3-4), 239-275.
- Raines, S. C., & Isbell, R. T. (1994). The Child's Connections to the Universal Power of Story. *Childhood Education*, 70(3), 164-67.
- Strauss, A. L., & Corbin, J. (2007). *Basics of qualitative research : techniques and procedures for developing grounded theory*. CA : Sage Publications.
- Tortello, R. (2004). Tableaux vivants in the literature classroom. *The Reading Teacher*, 58(2), 206-208.
- Wilson, G. P.(2003). Supporting young children's thinking through tableau. *Language Arts*, 80(5), 375-382.
- Wolcott, H. F. (1994). *Transforming qualitative research data : Description, analysis, an interpretation*. London : Sage.

2010년 12월 31일 투고, 2011년 3월 14일 수정
2011년 3월 25일 채택