



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

강진호 교수지도
석사학위 청구논문

역할놀이와 말하기 교육

2013

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 국어교육전공
홍영자

역할놀이와 말하기 교육

강진호 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2013년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 국어교육전공

홍영자

인 준 서

홍영자의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구는 말하기 표현력 신장을 위해 학습자의 지도·학습 시 <역할놀이> 활동을 통해 학습자에게 가장 중요한 표현 경험을 제공하는 방법을 구안하는데 목적이 있다. 특히, 국어 수업 시간과 재량활동 시간을 활용하여 수행평가나 시험에 대한 부담을 줄여 주어 학생들이 보다 적극적으로 참여할 수 있도록 하였다.

위의 논의는 다음과 같은 문제점에서 시작되었다.

첫째, 다인수 학습의 경우 대부분 발표력이 활발하고 적극적인 학생 소수만이 언어수행에 직접 참여하고 대부분의 학생들은 혼자 말할 내용을 준비해 보거나 옆 친구들과 간단히 주고 받는 정도로 말하기 시간을 보내고 있다.

둘째, 단순 언어적 표현의 질문과 대답이 일반적이어서 학습자들은 자신의 경험에 바탕을 둔 실제적이며 실질적인 말하기 표현 활동을 접할 기회가 부족하다.

셋째, 문어체 중심의 말하기 교육과정은 학습자들이 사용하는 언어를 그대로 사용하게 하였을 때 보다 자연스럽게 말하고 들을 수 있는 능력을 키워나가기 힘들다.

이와 같은 문제점을 해결하기 위해서는 다음과 같은 사항에 초점을 두고 지도해야 한다.

학습자 스스로 주체의식을 갖고 수업에 임할 수 있도록 동기유발을 자극하는 학습과 활동이 다양한 언어사용 경험을 제공하여 직접적이고 구체적으로 이루어져야 한다. 또한 수행 경험의 기회를 제공하는 것이 필요하다. 구

체적이고 직접적인 활동으로 긍정적 경험을 통해 스스로 말해보고 싶도록 동기유발을 자극하는 것이 국어교육의 몫이라고 생각된다.

따라서 말하기 표현력은 실제 생활에서 기회를 찾는 것이 가장 효과적이고 구체적이며 실제적인 학습을 경험할 때 향상될 수 있다. 이를 가장 효과적으로 실현가능하게 하는 것이 <역할놀이>이다. 역할놀이는 구체적인 말하기 상황을 효과적으로 지원하고 학습자가 가상의 상황 속에서 실제적 말하기 경험을 갖도록 지원하는 교수 학습방법으로 매우 효과적 학습활동이다.

이에 본 연구에서는 말하기 표현력은 실제 생활에서 기회를 찾는 것이 가장 효과적이며 유의미한 학습활동을 이라는 전제하에 역할놀이 학습의 여러 방법 중 7학년 수업에 적용할 만한 방법을 선택하여 학습자들이 적극적으로 수업에 참여하고 실제적인 말하기 경험을 할 수 있도록 하였다.

Ⅱ장에서는 역할놀이와 말하기 교육의 이론적인 배경을 고찰하였다. 언어교육과 역할놀이에서는 역할놀이의 의의와 기능, 역할놀이의 운영요소, 수업 진행상의 유의점, 말하기 교육에 적합한 역할놀이 활동, 말하기의 특성에 대해서 살펴보았다. 다음으로 역할놀이와 말하기 교육의 상관성을 밝히기 위해 말하기 역할놀이의 효과에 대하여 살펴보았다. 그런 다음 2009 개정 국어과 교육과정을 살핍으로써 역할놀이가 말하기 교육 방법으로서 유용한 교수학습 방법임을 나타내었다. 마지막으로 역할놀이와 말하기 교육의 방법을 구체화하기 위하여 말하기 표현 요소에 대해 살펴보았다.

Ⅲ장에서는 역할놀이와 말하기 교육 교수-학습 모형을 구안하고 지도방법을 제시했다. 기존의 역할놀이 모형을 참고로 단점을 고려하여 말하기 능력 신장을 위한 역할놀이 수업 모형을 구안하였다. 모형에 맞는 지도방법을 문제 상황 확인, 문제 상황 분석, 준비 및 연습, 실연, 평가 및 정리하기 단계로 제시하여 각 단계별 지도방법을 살펴보았다.

IV장에서는 III장에서 구안한 교수-학습모형과 지도방법을 토대로 교수학습 과정안과 차시별 교수학습안을 만들어 역할놀이와 말하기 교육의 실재를 마련하였다.

말하기 교육은 무엇보다도 학생들의 실제적인 언어사용 능력의 신장이라는 과제를 목표로 이루어져야 한다. 이를 위해 교사가 구체적인 방안들을 모색하고 그 타당성과 실효성을 학교 현장에서 검토하여 그 결과를 이론과 방법에 축적하는 과정을 거친다면 국어 교육에 있어 말하기 교육이 보다 발전적인 방향으로 나아갈 수 있을 것이다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구목적 및 필요성	1
2. 선행연구 검토	3
3. 연구방법	7
II. 역할놀이와 말하기 교육	10
1. 언어교육과 역할놀이	10
2. 역할놀이와 말하기 교육	30
III. 역할놀이와 말하기 교수학습 방법	44
1. 역할놀이 수업 모형	44
2. 역할놀이와 말하기 교수-학습 지도과정	47
IV. 역할놀이와 말하기 교육의 실제	57
1. ‘라디오 뉴스 보도하기’를 활용한 교수-학습방안	58
1) 교수학습 과정안	60
2) 차시별 교수학습 과정	64
2. ‘타블로극’을 활용한 교수-학습 방안	69
1) 교수학습 과정안	72

2) 차시별 교수학습 과정	76
3. ‘창작극’을 활용한 교수-학습 방안	81
1) 교수학습 과정안	84
2) 차시별 교수학습 과정	88
V. 결론	94

참고문헌

ABSTRACT

부 록

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리속담에 ‘말 한마디에 천 냥 빚을 갚는다’라는 말이 있다. 이 속담은 말을 잘하면 다른 사람을 감동시켜서 어려운 일도 잘 해결할 수 있다는 뜻으로 말의 힘이 대단한 위력을 가지고 있음을 강조한다.

인간 생활에서 말은 생각과 뜻을 전달하는 중요한 수단이다. 우리는 말로써 감정을 공유하고 의사소통을 하며 인간관계를 맺는다. 그러나 현대사회에서 말하기는 더 이상 개인과 타인간의 의사소통을 위한 단순한 말하기가 아니다. 과거와는 다르게 단순히 개인과 타인간의 의사소통의 차원을 넘어서서 개인의 능력을 표출하는 중요한 수단이 되었다. 얼마만큼 자신을 효과적으로 표현했느냐하는 것이 개인의 성공을 좌우한다고 볼 수 있다. 자신을 표현할 때 가장 신속하고 유용한 방법이 바로 말하기이다. 자기표현을 잘하는 사람이 성공하는 사회에서 말하기의 중요성은 날이 갈수록 커지고 있다.

그러나 말하기의 중요성이 강조되고 있음에도 불구하고 학교 현장에서는 읽기와 쓰기 중심의 수업이 이루어지고 있으며, 입시위주의 교육환경으로 인해 말하기 교육은 그 중요성에 비해 활발하게 이루어지지 못하고 있다.

실제 학교 현장에서의 말하기 수업은 학습자가 적극적으로 발화에 참여하는 기회와 상황이 주어지지 않으며 교사중심의 획일적인 수업이 진행된다. 이러한 교수방법은 학습자의 흥미와 자신감을 잃게 만들기 때문에 교사중심의 수업에서 벗어나 학습자 중심의 수업으로 전환하여 학습자의 동기와 흥

미를 유발하는 방향으로 이루어져야 할 필요성이 있다.

획일적인 교육을 받고 자란 우리의 학생들은 어렸을 때부터 합리적인 의사소통 교육을 받고 자란 외국 학생들에 비해서 말하기 능력이 떨어질 수밖에 없다. 세계화시대에서 우리의 학생들이 외국의 학생들과 경쟁력을 가지려면 말하기 교육의 중요성을 인식하고 말하기 교육에 대한 개선이 필요하다. 또한 말하기 능력을 향상시키기 위한 효율적인 학습자료나 방법이 요청된다.

말하기는 생활 전반에 걸쳐서 이루어지기 때문에 학습자가 가상의 상황 속에서 실제적인 말하기 경험을 갖도록 지원하는 것이 중요하다. 교사는 학습자들이 직면 할 수 있는 여러 상황을 가상으로 만들어 현실에서 일어날 수 있는 의사소통 상황에 유연하게 대처할 수 있도록 자주 연습을 시키고 익숙하게 만들어야 한다. 그러면 실제 상황에서 일어날 수 있는 실수를 줄일 수 있고 자신감을 갖고 능숙한 화자가 될 수 있을 것이다. 학습자들이 직면 할 수 있는 다양한 상황을 가상으로 만들어야 하는데 이를 위해 적용할 수 있는 것이 ‘역할놀이’이다. 역할놀이는 가상의 상황에서 학습자들이 직접 의사소통의 경험을 주도하여 참여하고 언어로써 그 상황을 경험함으로써 보다 실제적이고 창의적인 말하기 능력을 함양할 수 있다.

학습자는 자신에게 의미 있고 중요한 경험을 제공하는 상황에서 흥미를 가진다. 경험적 학습을 통해서 학습한 내용의 실체와 직접 접촉할 수 있다. 그러므로 학습자들에게 다양하고 구체적인 경험을 적절히 제공해 주고 이를 이용하도록 한다면 효과적인 말하기 학습을 할 수 있을 것이다.

이 연구의 필요성은 다음과 같다. 학습자는 경험적 학습을 통해 학습하고 있는 내용의 실체와 직접 접촉하므로, 교사는 언어의 이론을 강의하는 대신에 학습자들이 다양하고 구체적인 경험을 통해 문제를 해결할 수 있는 기회

를 제공해야 한다. 복잡한 문제를 해결하려고 노력하는 가운데 언어를 이용할 수 있도록 그들에게 기회를 제공하는 역할을 수행하여야 한다고 생각한다. 이에 학습자의 경험을 이용하거나 제공하는 교수학습 방법으로서 역할놀이를 제안한다.

2. 선행연구 검토

중등 국어과 교육에서 말하기 영역에 관련된 연구는 양적인 측면에서 읽기나 쓰기, 문학 등 다른 분야에 비해 상대적으로 적은 편이다. 특히 본 연구에서 다루고자 하는 역할놀이를 적용하여 연구된 연구물은 찾아보기 어려웠으며 주로 영어과에서 다루어지고 있었다. 따라서 본 연구와 관련이 있는 교육연극을 통한 말하기 능력 신장을 주제로 한 연구를 살펴보기로 한다. 관련한 연구로는 남청자, 김선금, 정영전, 이선주, 이기호의 연구가 있었다.

남청자¹⁾의 연구는 교육 연극을 통한 말하기 교육 방법의 가능성을 탐구하고, 말하기 수업의 구체적인 방법으로서 교육 연극을 적용한 사례를 제시하고 있다. 교육 연극의 과정을 초기 (즉흥전), 즉흥, 연극 만들기 단계로 나누어 각 과정에서 이루어지고 있는 활동을 통해 실현하고 있는 말하기교육의 단계들을 제시하고, 일반적으로 실시하고 있는 말하기 지도를 위한 교육 연극 수준별 단계 및 절차를 제시하였다. 또한, 말하기 교육에서는 화자와 청자 사이의 원활한 의사 소통을 위해 감정 소통을 강조할 필요가 있으며 나아가 삶의 총체적 관점에서 접근되어야 할 필요가 있는데 이러한 특성은 바로 교육 연극적 방법과 유사함을 밝히고 있다. 그러나, 극적 요소의 표

1) 남청자, 「교육연극 방법을 통한 말하기 교육 연구」, 서울대 교육대학원, 2000.

현 활동에 치우치다 보니 음성 언어 활동 능력 신장에 직접적인 도움을 주는 학습활동으로 연계시키지 못한 한계점을 아쉬웠다.

김선금²⁾은 교육 연극을 통한 초등학교 저학년 학생들의 언어 능력 신장을 알아보고자 학습 프로그램을 개발하고 적용하여 실험해 본 결과 교육 연극 학습은 초등학교 저학년 아동들의 언어 능력 향상에 효과를 가져왔으며 아울러 아동들이 학습에 재미를 느끼고 아동 스스로 적극적으로 학습에 참여하게 하는 교수 학습 방법임을 밝혀내었다. 이 연구는 동시감상, 동화, 흥내 내는 말익히기, 인사말 놀이가 특히 효과적이었으나 지도 교사가 연극 놀이에 대한 방법을 익히고 학습 활동에서 꾸준히 적용해야만 더욱 효과적이었다는 데 시사점을 두고 있다.

정영전³⁾의 연구에서는 말하기 활동에 어려움을 겪은 5명의 학습자를 중심으로 창의적 국어 사용 능력을 효과적으로 향상시키기 위하여 말하기교육에서 음성 언어 뿐만 아니라 효과적인 동작 표현을 사용하여 학습자가 여러 말하기 상황에서 스스로 문제를 해결할 수 있는 능력을 기르고자 한 것으로 연극을 순수 예술적 관점에서 벗어나 놀이 형식으로 끌어들이 말하기교육에 적용하는 방법을 연구한 것이다. 그 결과 5명의 아동이 모두 활발하게 말하기 활동에 참여하였고 이것으로 단순히 말할 내용을 선정하고 조직하여 발표하는 현행 말하기 교육에서 실존적 언어 체험을 가능하게 하는 교육 연극 방법을 지향해해가야 한다는 것을 알 수 있다. 이 논문에서는 교육연극과 학습자들의 자발적인 놀이적 성격을 살리면서 그들의 감성과 언어 표현을 도와주는 실천적인 방법이라고 주장한다.

이선주⁴⁾는 교육 연극을 적용하여 창조적인 언어 사용 능력을 신장할 방

2) 김선금, 「초등학교 저학년 아동의 언어능력 신장을 위하 극화 학습 활용 방안에 대한 연구」, 덕성여대 교육대학원, 2001.

3) 정영전, 「교육연극을 활용한 말하기 교육 방법 연구」, 진주교대 교육대학원, 2002.

4) 이선주, 「교육연극을 통한 언어 사용 능력 신장 방안」, 전주교대 교육대학원, 2003.

안을 모색해 보고자 초등학교 5학년들을 대상으로 교육 연극의 지도 과정을 정리하고, 인터뷰하기, 극본으로 바꾸어 쓰기, 뒷이야기 극본으로 꾸며 쓰기, 생략된 부분 극본으로 꾸며 시연하기, 토론하기, 방송기자 되어 보기, 전화 놀이, 인형놀이 등을 제시하였다. 연구 결과 자신의 경험에 바탕을 둔 실제적이고 실질적인 활동과 그들이 사용하는 언어를 그대로 사용하였을 때 보다 자연스럽게 언어 사용 능력을 신장시킬 수 있음을 밝히고 있다.

이기호⁵⁾는 교육연극 활동 전개를 통한 말하기 능력 신장 방안을 실천하여 일반화시켰다. 3학년 아동을 대상으로 교육연극 프로그램을 실시하여 실험 집단과 일반적인 수업 활동만을 하는 통제 집단으로 나누어 실험하여 실험집단의 말하기능력을 초등학교생들을 대상으로, 창의적 교육연극의 교수 학습 활동이 상승되었음을 증명한 연구이다. 교육연극의 평가 방법은 교사의 입장에서 본 교사 평가를 주로 하였으며 결과보다는 활동의 과정을 중시하고 타당성 있는 평가가 이루어질 수 있도록 하였고 평가의 준거는 말하기 태도와 말하기 능력이며 평가 자료는 학생이 제출한 활동 평가치로 하였다. 좀 더 학생들의 개별적인 능력과 창의성을 고려하는 연극 프로그램이었으면 하는 아쉬움 점이 있으나 창의적 재량 활동 시간을 활용하여 말하기 시간과 연계한 체계적인 연극 프로그램을 개발하였다.

이상의 선행연구들은 국어교육의 방법론으로서 교육연극의 가능성을 모색함으로 학습자들이 언어사용능력을 향상시키는데 초점을 맞추고 있었으며 최근 들어 활발히 이루어지고 있음을 알 수 있었다. 기존의 연구에서는 말하기와 교육연극의 본질을 이론적으로 검토하고 교육연극과 말하기 교육의 유의미성을 찾아보고 이를 토대로 교육연극을 통한 말하기 교육의 지도 방법과 교육 방안을 연구하여 학습자들이 능동적으로 참여할 수 있도록 하였

5) 이기호, 「교육연극 프로그램의 적용을 통한 초등학교생의 말하기 능력 신장」, 진주교대 교육대학원, 2006.

다. 또한, 학습자의 실제 경험이나 다양한 자료 활용이 내적 동기를 유발하는데 효과적이며, 학습자가 수행의 경험을 반복함으로써 생각과 느낌을 정확하게 하여 말하기 능력을 길러 줄 수 있다고 하였다. 말하기 능력의 신장을 위해서는 말하기 과정이 단순히 화자만 중시되는 과정이 아니라 화자와 청자가 서로 상호작용하면서 역동적인 관점에 있기 때문에 실제 상황을 중심으로 학교생활 전반에서 수행되는 다양한 내용들을 대상으로 해야 효과가 있음을 공감하게 되었다.

그러나 이상의 연구들 중에서 역할놀이를 중등 국어과 교육에 도입한 경우는 찾아 보기 힘들었으며 국어사용능력에 관한 논의도 대부분 말하기 영역에 관한 방법론을 제시하는데 치우쳐 있었다. 또 다양한 활동을 제시하여 학습자들의 흥미를 유발할 수 있도록 하는 것은 좋았으나 목표보다는 활동 자체로 끝날 우려가 있고 미시적인 학습에 그칠 수 있어서 말하기 기능을 지속적으로 신장시키기에는 부족한 점이 있었다. 특히 언어 사용을 말하기 표현의 핵심요소인 언어적 표현, 반언어적인 표현, 비언어적인 표현 요소로 세분화하지 못하고 음성언어와 신체언어에만 한정하고 있기 때문에 종합적인 언어능력의 향상으로 이끌어내지 못했다는 아쉬움을 지적할 수 있다.

본 연구에서는 선행연구의 미약한 점을 발판으로 하여 기존의 초등학교 학습에 교육연극을 이용한 수업에서 한 발 나아가 중학교 수업에서도 역할놀이를 적용하고자 한다. 이를 위해 다양한 역할놀이 활동들을 분석하고 이를 활용하여 말하기 표현력의 신장이 이루어지도록 단계적인 말하기 표현력 신장 방안을 마련하고자 한다.

3. 연구방법

본고는 학습자가 가상의 상황에서 실제적인 언어 경험을 하게 하고 능동적인 언어 표현을 할 수 있는 기회를 폭넓게 갖도록 함으로써 학생들의 말하기 표현력을 향상시키는데 목적이 있다.

말하기 교육의 목표는 화자와 청자간의 의사소통을 원활하게 하는데 있다. 소통을 잘 하려면 무엇보다 자신의 의사를 정확히 전달할 수 있는 말하기 표현 능력이 우선되어야 한다. 하지만 부족하거나 적합하지 않은 언어적, 반·비언어적 표현은 의미 이해의 혼란과 오해를 일으킬 수 있다. 언어적 표현의 실수는 청자의 이해를 크게 방해하지 않지만 반·비언어적 표현은 조금의 차이에도 의미가 매우 달라질 수 있다. 이러한 문제를 해결하기 위하여 다양한 상황에 직접적으로 참여할 수 있는 기회를 제공하고 그에 어울리는 다양한 표현 방법의 이해와 훈련이 필요하다. 역할놀이는 학습자에게 다양한 상황 속에서 충분한 언어사용의 기회를 부여하고 상황에 적절한 언어를 사용할 수 있도록 한다. 역할놀이에 참여하는 학생들은 실제 상황과 부합되는 상황에서 자신이 맡은 역할을 수행함으로써 실제 상황에서도 필요한 언어를 사용할 수 있는 능력을 갖추게 된다. 역할놀이는 종합적인 말하기 표현을 경험하게 하고 언어능력 향상을 가져올 수 있기 때문에 효과적인 말하기 표현력 학습을 가능하게 해 준다.

본 논문은 언어적 표현 요소와 반언어 및 비언어적인 표현 요소를 함께 충족시켜 종합적인 언어 사용 능력을 향상시키는데 역할놀이를 활용하였다. 말하기 표현력의 신장이 이루어지도록 표현 요소를 점진적으로 적용함으로써 단계적인 말하기 표현력 신장 방안을 제시하였다. 연구의 구체적인 내용은 다음과 같다.

Ⅱ장에서는 역할놀이와 말하기 교육의 이론적인 배경을 고찰하였다. 역할놀이를 활용한 수업을 효과적으로 수행하기 위하여 역할놀이의 의의와 기능, 역할놀이의 운영요소, 수업진행상의 유의점에 대해서 살펴보았다. 또, 말하기 교육에 적합한 역할놀이 활동을 세 가지(신체언어, 음성언어, 연극놀이에 의한 역할놀이 방법)로 분류하였으며 말하기의 특성을 살핌으로써 언어교육에서 역할놀이의 필요성을 제시하였다. 두 번째로 역할놀이와 말하기 교육의 상관성을 밝히기 위해 역할놀이의 효과에 대하여 살펴보았다. 그런 다음 2009 개정 국어과 교육과정을 살핌으로써 역할놀이가 말하기 교육 방법으로서 유용한 교수학습 방법임을 나타내었다.

마지막으로 역할놀이와 말하기 교육의 방법을 구체화하기 위하여 말하기 표현 요소에 대해 살펴보았다. 말하기 표현 요소로 언어적 표현, 반언어적 표현, 비언어적 표현을 제시하였다. 이들 표현 요소는 말하기 표현력을 신장시키기 위한 하위 요소이며 역할놀이 활동에 필요한 핵심 연습 활동이다. 효과적인 말하기 표현이란 적극적이고 구체적인 말하기 활동을 하여 자신의 생각과 느낌을 바르게 전달하는 것이다. 이를 위해서는 위의 표현 요소가 충족되어야 하기 때문이다.

Ⅲ장에서는 역할놀이와 말하기 교육 교수-학습 모형을 구안하고 지도 방법을 제시했다. 수업 모형 개발의 필요성은 첫째, 역할놀이 활동 학습의 효과를 상승시키고 둘째, 흥미를 지속시키고 적극성을 유도하기 위해서는 구체적이고 변화 있는 수업 모형이 요구된다. 셋째, 학습자 활동 중심의 수업 진행이 필수적이므로 이에 맞는 수업 모형 개발이 요구된다. 이러한 필요성으로 기존의 역할놀이 모형의 참고로 말하기 능력 신장을 위한 역할놀이 수업 모형을 구안하였다.

모형에 맞는 지도 방법을 문제 상황 확인, 문제 상황 분석, 준비 및 연습,

실연, 평가 및 정리하기 단계로 제시하여 각 단계별 지도 방법을 살펴보았다.

IV장에서는 III장에서 구안한 교수-학습 모형과 지도 방법을 토대로 교수-학습 과정안과 차시별 교수-학습안을 만들어 역할놀이와 말하기 교육의 실재를 마련하였다.

본고에서는 기존의 읽기와 쓰기 중심인 말하기 수업에서 벗어나 학습자의 언어 표현력 신장에 영향을 미치고 학습자의 언어 표현력이 점진적으로 향상될 수 있도록 하였다. 또한 학습자들이 적극적으로 참여하여 생각과 느낌을 공유할 수 있는 활동이 되고 언어적 표현 활동과 비언어적 표현 활동을 복합적으로 활용할 수 있는 방안을 고려하였다. 언어적 표현과 비언어적 표현을 음성언어적 표현요소와 반·비언어표현요소로 세분화하여 종합적인 말하기 표현 능력을 기를 수 있도록 수업 방안을 마련하였다. 이 말하기 표현 요소들은 단절되지 않고 점점 통합되어 가도록 하였다.

이를 반영한 수업과정은 기본(뉴스보도하기), 발전(역할극), 심화(창작극)의 3단계로 구분하여 점진적으로 말하기 표현력이 향상되도록 나누었다. 각 단계마다 역할놀이 형식을 동일하게 적용하고 각 단계에서 활용하는 역할놀이의 특성과 신장시키고자하는 표현 요소의 특성을 접목시켜 활동할 수 있게 하였다.

Ⅱ. 역할놀이와 말하기 교육

국어교육의 궁극적인 목표는 ‘언어사용 능력의 향상’이다. 언어사용에서 말하기란 의미 전달의 가장 단순한 수단이면서 매우 복잡한 사고과정과 표현방법의 선택을 요구한다. 부족하거나 적합하지 않은 언어적, 반·비언어적 표현은 의미를 오해하거나 이해하는 데 많은 혼란을 가져오기 때문이다. 이러한 문제의 수정과 보완은 다양한 상황의 직접적인 경험을 활용한 학습이 수반될 때 배가 시킬 수 있다. 따라서 역할놀이는 말하기 표현을 수정하고 보완하여 언어 능력의 향상을 가능하게 하는데 매우 중요한 의미를 지닌다.

본 장에서는 말하기 교육에서 역할놀이 수업활동을 위한 단계적 수업 모형을 구안하기 위한 이론적 근거로 언어교육과 역할놀이, 역할놀이와 말하기 교육, 역할놀이와 말하기 교육의 방법에 대해 살펴 보고자 한다.

1. 언어교육과 역할놀이

1) 역할놀이의 의의와 기능

역할놀이는 사람들이 가지는 다양한 역할을 겪어 보거나 점검하여 보는 활동이다. 즉, 역할 놀이는 내가 다른 사람이 되어 그것을 해 보거나 내가 하는 것을 다른 사람에게 보여 주기 위하여 한다. 이러한 역할 놀이는 의도적으로 일어날 수도 있지만 생활 속에서 자연스럽게 일어나기도 한다. 그러나 이런 경우 아이들은 각자 맡은 역할에 대한 반성이나 특별한 의미를 부여하기보다

는 그저 놀이로 끝이 난다. 이러한 역할에 대한 것을 교육적으로 접근하는 것이 역할 놀이라고 할 수 있다. 6)

역할놀이는 특정한 상황을 설정하여 역할을 나누어 그 상황을 경험해 보게 함으로써 교육적 목표에 도달하고자 하는 수업전략이다. 역할놀이를 통하여 학습자들은 주어진 문제를 실감나게 이해하게 되고, 문제를 해결할 수 있는 방법을 찾을 수 있다. 또한 학습자들은 문제 상황에 대하여 역할 놀이를 하고 토론하며 주어진 상황 속의 인물이 되어 보면서 그 문제 상황을 해결하는 과정을 거쳐 문제를 좀 더 효과적으로 이해하는 능력을 기를 수 있다. 또한 다른 사람과의 토의를 통하여 다른 사람의 의견이나 행동을 존중하게 되고 자신의 행동에 대한 반성을 통하여 자신의 행동이 다른 사람에게 어떤 영향을 끼칠 것인지를 생각하게 된다.7)

이러한 역할놀이는 일정한 상황에 따라 자신의 역할에 맞는 대화를 하기 때문에 학생들의 의사소통 학습에 효과적이다. 역할놀이는 실제와 유사한 상황에서 학생들이 방관자가 아닌 적극적이고 능동적인 참여자로서 언어를 사용하기 때문에 언어 사용 능력을 향상시키는데 중요한 역할을 한다.8) 즉 학생들이 교실에서 자연스럽게 언어를 사용할 수 있도록 해주는 언어교육 방법이다.

역할놀이 활동을 통해서 학생들에게 노출된 언어 환경 상의 문제점을 쉽게 발견하여 지도하기가 용이하고, 여러 가지 역할표현을 해 보는 경험을 통해 사회성, 언어 표현력, 상상력과 협동심이 신장될 수 있다. 중고등학교 시기의 어휘력 신장은 경험과 모방에 의해 이루어 질 수 있기 때문에 적극적인 언어 환경과 교사의 바람직한 언어 모델이 학생들의 어휘력 신장을 촉진할 수 있다.

6) 신헌재 외, 『학습자 중심의 국어과 수업 방안』, 박이정, 2001, p. 54 참조.

7) 신헌재 외, 위의 책, 박이정, p. 64 참조.

8) 정영숙, 「역할놀이를 활용한 초등학교 말하기 교육 방법 연구」, 전남대 교육대학원, 2005, p. 19.

역할놀이는 ‘놀이’라는 특성상 학생들이 자발적으로 참여하여 즐거움을 추구하므로 자연적인 동기유발이 이루어져 능동적으로 학습의 상황으로 이끌 수 있다. 놀이는 굳어있는 정서와 근육을 풀어주면서 자연스럽게 몰입하게 하는 역할을 하므로 상상력과 감성을 자극하여 언어 사용에 대한 다양성을 추구할 수 있다.⁹⁾ 역할놀이를 통한 말하기 표현지도는 학생들에게 무한한 상상의 세계에서 자신의 느낌을 언어와 몸짓으로 쉽게 표현할 수 있게 한다. 그러므로 언어 교육의 중요한 부분이라 여겨진다.

국어과 교육에서 역할놀이는 중요한 교수학습 모형으로 활용될 수 있다. 국어과에서 다루는 내용이 대부분 인간관계를 중심으로 하고 있는데, 국어과의 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기, 문학 영역은 기본적으로 인간 관계를 다루면서 다양한 역할들로 이루어져 있다. 말하기와 듣기는 기본적으로 각자가 맡은 역할을 기본으로 하고 있으며, 듣는 이의 역할과 말하는 이의 역할은 반드시 의도적으로 접근할 필요가 있다. 읽기나 쓰기의 경우도 마찬가지로 여러 가지 역할을 바탕으로 하고 있다. 독자로서의 역할이나 필자로서의 역할 속에 내재한 역할뿐만 아니라, 텍스트 속에 존재하는 다양한 내용들은 인물간의 역할을 바탕으로 이루어지는 것이 많다.¹⁰⁾

역할놀이 활동은 교육의 활동을 효과적으로 이끌 수 있는 방법이 될 수 있다. 또한 말하기 교육과 다른 영역의 교육을 관련짓는 국어과 통합적인 접근이나 총체적인 언어 교육 방법으로 활용될 수 있다. ¹¹⁾역할놀이는 언어 사용을 실제적인 상황을 가정하여 이루어지는 것이기 때문에, 종합적인 언어 사용을 실제적인 상황에서 이룰 수 있는 좋은 교육 방법이다. 다만 역할놀이를 할 때에는 학습 목표를 중심으로 이루어질 수 있도록 하고, 적절한 시간을 고려

9) 김윤자, 「연극놀이 활동을 통한 언어 표현 의욕 신장 방법」, 진주교대 대학원, 2009, p.19.

10) 신현재 외, 앞의 책, 박이정, p. 66 참조.

11) 정영숙, 「역할놀이를 활용한 초등학교 말하기 교육 방법 연구」, 전남대 교육대학원, 2005, p. 20.

하여 시간 낭비가 되지 않도록 교사가 시간을 배려하는 것이 필요하다.

2) 역할놀이의 운영요소

말하기 교육에서 역할놀이는 기본적으로 주어진 학습 목표를 달성하기 위한 상황을 바탕으로 이루어진다. 역할 놀이를 효과적으로 수행하기 위해서는 상황에 따른 역할을 설정하고, 역할을 나누어 맡아서 실행하는 것이 필요하다. 즉, 주어진 상황에서 출발하여 새로운 상황을 만들어가며 학습 목표를 달성해 가는 방향으로 이루어진다. 말하기 교육에서 활용할 수 있는 역할 놀이를 구성하는 요소들은 말하기 교육 현상의 구성 요소인 교사, 역할 놀이자, 관찰자, 상황맥락, 무대 등으로 나뉜다.¹²⁾

가. 교사

교사는 역할놀이에 대한 전반적인 계획과 함께 놀이를 조절하는 운영자이다. 교사의 계획에 따라 모든 학습자들의 활동이 달라지게 된다. 따라서 역할놀이를 지도할 때 교사는 역할놀이를 기획하거나 역할놀이 기획을 돕고 진행을 지휘한다. 또한 역할 놀이자와 관찰자들이 적극 참여할 수 있도록 도와야 하며, 상황 맥락과 무대에 대한 것을 준비하고, 역할놀이가 잘 진행될 수 있도록 모든 학습활동을 조정하여야 한다. 역할 놀이에서 교사는 역할놀이자와 관찰자가 책임감을 갖고 자발적으로 참여하게 하고, 역할놀이를 통하여 교육적인 가치를 찾을 수 있도록 활동을 이끌어야 한다.

이를 위해 교사는 역할놀이의 목표가 무엇인지 분명하게 역할놀이자와 관찰자가 이해할 수 있도록 하여야 하면, 교육적인 성과가 드러날 수 있도록

12) 신현재 외, 『학습자중심의 국어과 수업 방안』, 박이정, 2001, pp.66-73 참조.

역할놀이를 이끌어야 한다. 또한 각 학습자들이 모두 참여할 수 있는 기회를 마련하여야 하고, 관찰자의 토론이나 역할놀이자의 역할이 교육적인 목적을 달성할 수 있도록 이끌어가는 것이 중요하다. 무엇보다 중요한 것은 역할놀이 과정에서 각자가 맡은 책임을 다할 수 있도록 격려하는 것이 필요하다. 교사는 역할놀이가 단순한 흥미가 아닌 학습 활동이며 역할놀이를 통해 학습할 수 있는 내용이 무엇인지 학습자들이 분명히 인식하고, 역할놀이를 통해 학습할 내용을 학습할 수 있게 해야 한다. 각 학습자들의 책임을 이해시키고, 역할에 자발적인 참여가 이루어질 수 있는 분위기를 마련하는 것이 필요하다.

역할놀이는 교사의 설명을 통해 배우는 것이 아니라, 학습자의 자발적인 참여를 통해 배운다. 그러기에 학습자의 생각과 느낌이 잘 드러날 수 있도록 허용적인 분위기를 만드는 것이 중요하다. 역할놀이에 대한 활동을 점검하고 논의하는 과정에서 학습자들의 의견이 중요한 작용을 하기 때문에 이들을 수용하고 처리하기 위한 사전 계획이 마련되어 있어야만 한다.

나. 역할놀이자

역할놀이자는 주어진 상황 맥락에 맞게 자신의 생각을 역할을 통해 드러내야 한다. 역할놀이에 들어가기 전에 사전 지도가 필요하지만, 상황 맥락에 적절히 대처할 수 있도록 여유를 가져야 한다. 주어진 역할이 무엇이고 어떤 상황에 처해 있으며, 학습의 목표와 요소가 무엇인지 생각하면서 목표에 도달 할 수 있도록 역할을 수행해야 한다. 단순히 대사를 외우거나 활동을 규정대로 하는 것이 아니라, 상황 맥락을 고려하여 적절한 활동이 이루어질 수 있도록 해야 한다.

학습의 목표와 상황 맥락에 맞는 활동을 하기 위해서는 역할에 대하여 분

명하게 인식하고 어떠한 상황이 벌어질지 미리 생각하여 역할에 대처하여야 한다. 지나치게 역할에 대한 계획에 의존하기보다는 다양하게 벌어질 수 있는 상황 맥락을 고려하여 적절한 활동 계획을 세우는 것이 필요하다. 역할 놀이는 혼자 하는 것이 아니기 때문에 함께 참여하는 역할놀이의 역할을 고려해야 한다. 또한 계획할 때와 조금 다른 상황으로 나아갈 수 있는 여유를 두는 것이 필요하다.

역할놀이를 할 때에는 상황에 충실하게 역할을 수행하고, 다른 역할놀이터와 호흡을 맞추면서 관찰자를 고려하는 것이 필요하다. 자신의 역할을 잘 하는 것도 중요하지만 다른 역할놀이터와 함께 상황을 만들어 가는 것이 필요하다. 그러면서 학습 목표에 도달 할 수 있는 방향에서 역할을 수행할 수 있도록 해야 한다.

평가활동에서는 다른 사람들의 관점을 넓게 받아들이고, 이를 다시 자신의 역할에 반영하거나 역할놀이 모둠의 활동 방법을 개선하는 데 반영하는 것이 필요하다. 또한 자신들의 역할에 대한 반성을 통해 개선점을 찾고 목표 달성 여부와 활동에 대한 의미를 찾을 수 있도록 하는 것이 필요하다.

다. 관찰자

관찰자는 역할놀이터 만큼이나 중요한 책임을 진다. 관찰자는 역할놀이터와 같은 학습목표와 내용을 가지고 접근한다. 역할놀이터들이 하는 것을 관찰하면서 간접적인 경험을 하게 되고, 역할놀이터들의 극적인 활동을 통하여 인지적·정서적인 반응을 가지게 된다. 이것은 역할놀이의 외부에 있는 것이 아니라, 역할놀이 내부에서 활동함을 의미한다. 관찰자는 전체적인 역할놀이를 관찰하면서 자기에게 주어진 관찰 대상을 집중적으로 관찰하는 것이 필요하다.

관찰자가 해야 할 일은 먼저 역할놀이자들이 하는 말을 경청하는 것이다. 역할놀이자들이 어떤 의도에서 말을 하며 그들의 말속에 어떤 뜻이 숨어 있으며 어떤 생각과 심정으로 그런 말을 하는지 분석한다. 말을 경청하지 않으면 관찰자로서의 역할을 다하지 못한 것이라 할 수 있다.

다음으로 행동에 대한 관찰이 이루어져야 한다. 사람의 말은 행동과 함께 이루어지기 때문에 행동에 대한 관찰은 말의 의미를 파악하는 데 중요한 단서가 된다. 말과 행동의 관찰을 통하여 역할의 의미를 알아보고 나름대로의 설명을 통하여 교육적인 의미를 찾아야 한다. 또한 협의를 위한 논의 내용을 마련하는 것이 필요하다. 즉, 논의할 때 역할놀이에 대한 조언을 할 수 있도록 해야 한다. 이를 위해 관찰자는 역할놀이를 하고 있는 역할놀이의 상황에 몰입하여 역할놀이자와 똑같이 생각하고 느낄 수 있는 감정 이입을 할 필요가 있다. 그래야만 바른 관찰자가 될 수 있다. 역할놀이에 몰입하지 못하고 단순 관찰자로서 남아 있는 것은 관찰자의 역할을 소홀히 하는 것이라 할 수 있다.

이러한 관찰자의 역할을 충분히 하기 위해서는 역할에 대한 이해와 상황 맥락에 대한 이해가 필요하다. 단순히 관찰하는 것이 아니라 역할과 상황 맥락에 대한 이해를 바탕으로 역할이 어떻게 이루어져야 하는지에 대한 비판적인 관점에서 이를 분석하고 논의를 통하여 자신의 생각을 전달 할 수 있어야 한다.

라. 상황 맥락(context)

상황은 역할놀이자들이 공유하는 맥락이다. 학습목표와 활동내용에 따라 적절한 상황 맥락을 선정하는 것이 필요하다. 상황에 맞게 말하기 교육을 수행하는 경우, 말하기의 기능적인 측면에 초점을 두어 상황 맥락을 만들어

가는 것이 필요하다. 따라서 상황 맥락은 학습 활동의 성격에 따라 적절한 상황 맥락을 만들어 활용할 수 있어야 한다.

마. 무대

무대는 역할놀이자들이 활동하는 공간이다. 학교에서의 역할놀이 무대는 소품과 함께 다루어 질 수 있다. 역할놀이에서의 무대는 최소의 요건으로 최대 효과를 거둘 수 있게 하는 것이 필요하다. 지나치게 무대나 소품을 마련할 것이 아니라 상황에 따라 적절하게 준비하는 것이 바람직하다.

3) 수업진행상의 유의점

역할놀이를 수행할 때는 다음과 같은 점에 유의한다.

첫째, 말하기 활동을 듣기 활동과 연계지어 수행하면서, 국어과의 다른 영역을 통합하여 구성한다. 따라서 말하기 교육이라고 해서 표현 위주가 아닌 이해 활동을 바탕으로 이해와 표현이 상황맥락 속에서 통합적으로 이루어지도록 지도한다.

둘째, 말하기 교육과 관련된 역할놀이에서는 학습자들이 특정 화제를 선정하고, 조직해서 표현하는 일련의 과정 속에 말하기 교육이 수행될 수 있도록 한다.

셋째, 역할놀이 '상황맥락'을 설정할 때, 최대한 학습자들이 일상 생활에서 접할 수 있는 것으로 하되, 교육적으로 의미 있는 것을 선택하도록 한다. 단순하게 수업 상황에서만 활동하는 것은 그다지 의미가 없다. 인위적으로 조작된 상황맥락이 아니라, 실제 언어 사용 상황을 직접적으로 반영하는 것이어야 한다.

넷째, 역할놀이를 활용할 때는 동기 유발의 기능, 문제 상황 제시의 기능, 언어 사용 연습의 기능을 골고루 경험할 수 있도록 말하기 수업이나 말하기 교육 내용이 구성되어야 한다.

다섯째, 각 차시별 학습 활동이 지나치게 분절적으로 이루어지지 않도록 한다. 말하기 교육이 수행되는 실제상황을 강조하여 여러 학습 요소들이 통합될 수 있는 상황을 강조할 필요가 있다. 물론 수업의 초점을 위해서 그 차시에서 핵심적으로 다루어야 할 교육 내용 요소는 있어야 할 것이다.

여섯째, 실제로 학습자들이 이해와 표현 활동을 할 수 있는 시간을 많이 확보한다. 예를 들어, 역할놀이를 할 때는 소집단 활동을 중심으로 가능한 많은 학습자들이 말하기 활동에 참여할 수 있도록 한다.

4) 말하기 교육에 적합한 역할놀이 활동

학습자들이 말하기 활동을 자주 하지 않으면 말하기 능력의 향상을 기대할 수 없다. 학습자가 수업시간에 학습한 내용을 교실과 외부에서 활용할 수 있도록 실제 상황을 교실환경에서 재현함으로써 말하기에 자신감을 가질 수 있도록 해야 한다. 이를 위해 이 절에서는 말하기 능력 향상을 위해 활용할 수 있는 역할놀이 활동을 크게 세 가지로 분류하였다.

첫째는 비언어적 신체 언어를 통한 방법이다. 둘째는 음성언어를 통한 방법과 셋째는 언어적 · 비언어적 표현 활동으로서의 역할놀이 방법이다. 신체언어와 음성언어를 통한 방법은 역할놀이의 실연 전단계의 준비활동으로 학생들의 긴장감을 이완시키고 허용적인 학습분위기를 만들기 위한 방법을 제시하였다. 역할놀이는 신체언어와 음성언어가 결합된 형태라고 할 수 있다. 그러므로 각 단계별 지도가 꾸준히 훈련되고 학생들의 창의성을 신장시키는 허

용적인 분위기 조성이 먼저 형성될 때 효과적인 활동으로 역할극에 임할 수 있다.

가. 비언어적 신체 언어를 통한 방법

인간의 의사소통에 있어 중요한 요소는 언어와 몸짓이다. 역할놀이에 있어 이 두 요소는 언어는 대사를 통해 드러나고 몸짓은 연기를 통해 수행된다. 대사로 표현되는 언어는 주로 음성언어인데 이를 통해 의사를 전달 할 수 있다. 하지만 음성언어와 동시에 자신의 감정 상태나 심미적인 체험의 표현은 비언어적인 신체언어를 통해 전달하고 표현되기도 한다.

비언어적인 말하기 방법에는 표정, 몸짓, 소리, 움직임 등을 활용한 방법이 많이 사용된다. 이는 학습자의 상상력을 동원, 창의적인 내면 세계를 일깨워 언어적으로 표현하는 것보다 훨씬 더 많은 것을 이해하고 표현 할 수 있게 한다. 비언어적 방법은 언어적 표현력이 부족하거나 상상력을 신장시킬 필요가 있는 학습자에게 필수적인 움직임 활동이다.

낸시 킹은(Nancy King)¹³⁾에 의하면 움직임 활동은 언어 능력을 촉진하고, 창의력을 키우고, 억눌린 에너지를 풀어주며, 신경계에 영양분을 준다. 그래서 단어 없이도 감정을 개발하고 표현할 수 있게 해준다. 움직일 때 생각을 발견 할 수 있게 도와주면 아무 말도 하지 않아도 움직임을 언어적 표현 수단으로 사용할 수 있다. 그런 다음 자신의 경험에 대해 이야기함으로써 움직임을 언어적 표현을 위한 자신의 통로로 사용할 수 있다고 강조한다. 대표적인 방법으로는 마임, 거울놀이, 이미지 만들기 등의 방법이 있다.

13) Nancy King, 황정연 역, 『창조적인 언어 사용 능력을 위한 교육연구 방법』, 평민사, 1998, p.187~188.

마임은 제스처나 몸의 움직임 또는 얼굴 표정 등을 이용하여 한 가지 생각이나 이야기를 표현하는 비언어적 활동 중의 대표적인 것이다. 특히 언어적 활동이 익숙하지 않은 학습자는 움직임을 통해서 자신의 생각인 느낌을 자연스럽게 표현하고 말하기와 쓰기 기능을 발전시키기 위한 동기를 부여 한다.¹⁴⁾

마임의 상상력은 언어 학습에서 동기 유발 요소로 작용하여 의사소통 상황을 제공하며 언어의 실제적 상황에서 감정과 의견을 갖고 활동하는데 도움을 준다. 학습자가 가상의 상황에서 묘사하는 활동은 학습자로 하여금 구두전달의 여러 가지 특징을 사용하면서 학습한 언어를 실제 상황에 적용해 볼 수 있는 기회를 갖게 하는 데 활용된다. ¹⁵⁾

거울놀이는 두 사람이 마주 선 채 한 사람의 동작을 다른 한 사람이 그대로 따라 하는 놀이이다. 이 활동을 서로 친하지 않은 학생들끼리 마주 보고 할 경우 친밀해 질 수 있다. 또한 긴장을 풀고 신체를 유연하게 한다. 일상적이지 않은 행동일 때 더 흥미롭게 할 수 있다. 쉬운 동작부터 시작해서 평소에 하지 않은 다양한 동작으로 발전시키도록 다양하게 지도한다. 고정된 자리에서 놀이를 진행할 수도 있지만 움직이면서 할 수도 있다.¹⁶⁾

이미지 만들기는 텍스트의 의미를 이해하고 내용을 보다 세분하는 데 중요한 활동이다. 말하기 교육에서 언어 기술을 공부하는 한 부분으로 이루어져서 결과물에 의해 표현된 생각과 느낌에 초점을 맞추어 주도록 해야 한다. 말하기 교육에서 명확히 계획된 이미지는 특별한 생각, 경험 관련 학습에 도움을 주고 언어적 표현을 불러일으키며 심화시키기 때문이다. ¹⁷⁾

이미지 만들기를 위한 방법으로는 그리기, 조각하기, 조각 맞추기 등 다양하

14) 최은실, 「교육연극을 위한 말하기 지도연구」, 부산교육대학교 교육대학원, 2006, p.19.

15) 전유미, 「역할놀이 활동을 이용한 초등 영어 의사소통 능력 증진 방안」, 부산교대 교육대학원, 2000, p.34.

16) 김혜정, 「국어 표현 능력 신장을 위한 교육 연극 활용 방법 연구」, 한국외대 교육대학원, 2006, p49..

17) 최은실, 「교육연극을 위한 말하기 지도연구」, 부산교육대학교 교육대학원, 2006, p.20.

다. 그런데 학생들은 막상 표현된 이미지에 관해 이야기를 하라고 하면 무슨 말을 해야 할지 난감해 한다. 이 때에는 협조자가 질문을 구체화하여 편안하게 해 주어야 한다. 18)

나. 음성언어를 통한 방법

인간이 의사를 표현하기 위해 사용한 언어의 발달 과정을 살펴보면, 신체 언어에서 음성언어로, 음성언어에서 다시 문자 언어로, 문자 언어에서 이미지 언어로 발전하고 있다는 것을 알 수 있다. 그렇지만 이러한 발달 과정은 상위, 또는 하위의 의사 표현 수단이 아니며 그 나름대로의 특징이 있다.

언어적 방법은 말하기와 듣기를 이용한 방법이다. 언어적 표현 교육 연극의 방법은 현재인 것처럼 가정하는 '만약-라면'과 같은 허구의 세계를 설정하고, 그 상황에서 적절한 음성 언어를 사용하여 연극 놀이를 하는 수업 방법을 말한다.¹⁹⁾ 대표적인 방법으로 목소리 훈련하기, 의자 차지하기, 감정 소통 지향법, 다양한 문자로 발음하기 등이 있다.

긴장을 하면 성대가 위축되어 발성이 자연스럽지 않기 때문에 목소리를 다듬는 훈련이 필요하다. 또한, 발성과 발음 훈련이 이루어지지 않는 교육 현장에서 학생들의 정확한 의사소통능력을 향상시키는데 유용하다. 그 방법으로는 '아에이오우'²⁰⁾, '얼굴 풀어주기'²¹⁾, '물건 입에 물기'²²⁾ 등이 대표적이

18) 최은실, 위의 논문 p.20.

19) 최은실, 위의 논문 p.21.

20) 처음에는 '아에이오우' 기본소리내기를 한다. '아에이오우'음을 동일하게 발성할 수도 있고 '아'는 낮은 음으로 발성하고 '에이오우' 뒤로 갈수록 점차 높은 음으로 발성할 수도 있다. '아에이오우'를 발성할 때는 각 음으로 끊어서 발성하는 것이 좋다. 끊어서 발성하면 호흡조절이 쉽게 되고 이어질 음에 대한 기대감과 폭발력이 예상되기 때문에 발성과 긴장완화에 효과적이다. (심상교, 『교육연극 연극교육』, 연극과 인간, 2004, p.92.)

21) '얼굴 풀어주기'는 발성을 효과적으로 하기 위해 조음기관을 부드럽게 풀어주는 훈련으로 순서는 다음과 같다.

- 얼굴 근육을 가볍게 마사지하듯 손바닥으로 펴서 두드린다. (약30-40초) 눈을 편안하게 내려 감아도

다. 이러한 방법으로 연습을 하면 부정확한 발성으로 인해 웅얼거림이 된다. 그래서 참여자들은 알아들을 수 없는 발음과 표정 때문에 매우 흥미로운 상태를 경험하게 된다. 이 흥미로운 상태의 경험도 참여자들의 긴장 이완에 효과적이다. 23)

의자차지하기²⁴⁾는 학습자 모두가 참가하며 준비물은 의자 한 개면 된다. 이 놀이는 처음에는 몇 마디 대사로 상황이 끝나기도 하지만 시간이 흐르면서 대사를 주고 받으면서 상황이 재미있어 진다. 일어나게 하려는 사람과 앉아 있으려는 사람이 얼마나 적절한 대사를 하는가가 활동의 중심이 되어 상황에 어울리는 말하기 능력을 기를 수 있다. 또한 발표에 다소 소극적인

보고 여러 각도로 눈동자도 굴려준다.

- 입술을 털어준다. 진동을 이용하여 입술을 마찰시킨다. 이때 소리 나는 의성어는 “부르르르……”이고 약 5~6회 정도 짧게 또는 길게 반복한다.

- 입을 크게 벌렸다가 오므렸다가 반복한다. (마치 하품하는 입 큰 개구리처럼 약 10회 정도 반복한다.)

- 혀를 세계 차서 소리를 낸다. (이때 나는 소리는 “똑딱 똑딱”이며 10~20회 반복하고 이 소리를 이용해 동요를 불러 봐도 좋다.

- 혀를 부드럽게 굴려준다. (이때는 “아르르르르……소리가 나오고, 혀나 입 주위에 진동이 조금 있다. 약 5회 정도 반복한다.)

- 혀를 입 밖으로 뺀다. 길게 위, 아래로, 오른쪽 옆으로 반복해서 하고 최선을 다해 멀리 빼본다. (절대 쑥스럽다는가 창피하다는 생각은 금물이다.)

- 입을 다문 상태에서 입안 가득 공기를 넣었다가 “핑”터뜨린다. (얼굴 근육이 당길 정도로 공기를 가득 넣고 터뜨리며 “파”소리를 낸다. 시원하게 5~6회 반복한다.) (심상교, 『교육연극 연극교육』, 연극과 인간, 2004, p.93.)

22) 발음의 문제를 극복하기 위한 방법으로 연필이나 볼펜 등을 입에 물고 발성을 하는 놀이이다. 참여자들은 정확한 발음을 내고자 노력하고 연필을 빼고 발음할 때도 이어져 정확한 발음을 하려고 한다. 정확한 발음을 하는지 그렇지 못한지는 참여자 스스로 판단할 수 있기 때문에 연습이 시행된 다음의 발음이 정확하다는 판단이 생기면 발성에 자신감을 갖게 된다. (심상교, 『교육연극 연극교육』, 연극과 인간, 2004, p.94.)

23) 허용호, 『연기술과 배우훈련』, 집문당, 2004, pp.44-95.

24) 먼저 한 사람이 가운데 의자에 앉고 아무나 나가서 그 사람에게 말을 걸어 일으켜 세우고 대신 의자에 앉는다. 의자의 주인은 계속해서 새로운 사람으로 바뀐다. 말로 자발적으로 일어나게 만들되 신체적으로 접촉해서 끌어내서는 안 된다. 또 앉아 있는 사람은 상대방의 말이 타당하다고 여기면 지체 없이 의자를 내 주어야 한다. 의자를 오래 점령하고 있어야 하는 놀이가 아니라 상대방이 일어날 수 밖에 없는 표현을 만들어 내는 놀이이다.¹⁾ (김석만, 『인간의 마음을 사로잡는 연기의 세계』, 연극과 인간, 2001, p.268.)

학생도 즐겁게 참여하여 순발력과 창의력을 기를 수 있다.

감정소통 지향법은 자신이 가지고 있는 감정이나 의사를 여러 가지 표현 방법을 사용하여 말함으로써 말하기의 미묘한 차이점을 느끼게 하는 방법이다. 음성을 내용에 따라 적절한 발성과 음조, 리듬, 속도에 따라 말하게 함으로써 실현해 볼 수 있다. 가령, 느낌을 표현할 때 ‘오’라는 한 음절만을 사용하여 기쁘게, 슬프게, 화나게, 정겹게, 무심하게 등의 여러 가지 감정을 표현하는 것이다. ‘오’라는 같은 글자를 여러 느낌을 표현하는데 사용하지만 각각의 감정 상태에 따라 의미가 달라짐을 알 수 있다. 느낌 표현하기 외에도 성량을 달리하여 의미 전달하기, 거리와 공간의 차이에 따라 다르게 소리내기, 상황의 완급에 따라 다르게 소리내기, 라디오 방송하기, 인형극으로 표현하기 등이 있다. 25)

다양한 문자로 발음 연습하기²⁶⁾는 모호한 발음들을 큰 소리로 읽는 방법이다. 입을 길들이는 읽기에서부터 시작하여 남에게 들려줘도 정확하게 확인받을 수 있도록 천천히 또는 빠르게 읽는 연습을 한다. 발음연습을 할 때는 또박 또박 읽고 어느 정도 잘 되면 빠르면서 정확하게 읽는다. 간단한 게임을 적용해서 읽기를 하면 재미 있고 효과적이다. 27)

공간 여행하기는 두 명의 참여자가 한 조를 구성한다. 한 사람은 눈을 감고 다른 사람은 그를 이끌어주는 인도자가 된다. 인도자는 여러 장애물 사이로 참여자를 인도하면서 공간 여행을 시킨다. 상대방과 손가락을 마주대고 마주댄 손가락에 온 신경을 모은다. 인도자는 자신의 원하는 곳으로 이

25) 최은실, 「교육연극을 위한 말하기 지도연구」, 부산교육대학교 교육대학원, 2006, p.23.

26) 예를 들면 다음과 같다.

· 차포포트킨과 치즈차코프는 차이코프스키의 콘체르트 선율에 폭 빠져 콘크리트 바닥 위에서 코끼리의 형상으로 감상하고 있다.

· 붉은팔로 쓴 풋팔죽과 햇콩죽보다 검은깨로 쓴 깨죽이 풋팔죽 햇콩죽 보다 입맛에 더 낫다.

27) 김혜정, 「국어 표현 능력 신장을 위한 교육 연극 활용 방법 연구」, 한국외대 교육대학원, 2006, p.47.

끈다. 다양한 상황을 눈을 감은 참여자에게 경험할 수 있도록 이끄는 것이다. 귀를 기울여 듣게 하고, 손으로 만지기도 하되, 말로써 표현해서는 안된다. 인도자와 참여자는 각자 서로에 대한 동일시 감각을 가져야 한다. 이를 통해 학습자들은 상대방에 대한 믿음을 구축하고 상상력을 자극하는 기회를 제공 받는다.

다. 언어적 · 비언어적 표현 활동으로서의 역할놀이 방법

역할놀이의 방법은 언어적 활동과 비언어적 활동의 모든 방법이 결합되어 복잡하게 진행되는 활동이라고 할 수 있다. 교사는 역할놀이 활동을 학습자들의 상황에 맞게 잘 구안하고, 학습자들은 의욕을 가지고 교실 수업 환경에서 잘 활용하면 교육효과가 높아질 것이다. 특히 학습자들의 학습의욕을 높일 수 있으며 그로 인해 소극적인 학습자에게도 효과적인 교수학습방법이 될 것이다. 그 방법으로는 즉흥극, 역할극, 뉴스 보도하기, 타블로극, 창작극 등이 있다.

즉흥극은 학습자가 즉흥적으로 대사와 행위를 창조하는데 중점을 둔 형식으로 학습자가 가상의 상황 속에서 실제적 말하기 경험을 갖도록 지원하는 교수학습 방법이다. 즉흥은 대본의 암기와 연기의 섬세한 표현에 작업의 토대를 두는 것이 아니다. 연극적 놀이에 토대를 두며 암기가 아닌 토론을 통해 정보를 내면화하고 미리 계획된 대사 보다는 자기 표현을 이용하면서 재현한다. 따라서 이러한 방식은 학습자들로 하여금 언어적 상황 속에서 언어 장면에 부딪히게 하는 절박함을 제공하고 학습자들에게 실제상황에서의 말하기 연습을 할 수 있는 환경을 만들어 준다. 대개 공연을 위한 연극에서 대사를 반복적으로 외우고 연습하지만 즉흥극에서의 대사는 참여자에 의해 창조된다. 이러한 대사 창조는 학습자들에게 실제적인 말하기 실습이 될 뿐

만 아니라 이를 통해 새로운 말하기 상황을 이해하고 확장할 수 있어 궁극적으로는 언어적으로 성장하게 만든다. 28) 즉흥의 언어 현실에 처한 학습자들은 이것을 행하는 과정에서 언어 상황에 민첩하게 대처하고, 자신의 생각을 자연스럽게 표출하는 방법을 훈련하게 된다. 또한 이러한 과정을 통해 보다 세련된 의사소통을 추구하면서 간단한 상황의 창조활동을 통해 문장이나 문단 수준의 말하기 활동을 체험하게 하는 데 효과적이다.

역할극은 특정한 상황을 설정하여 학습자들로 하여금 그 상황을 경험해 보게 만든다. 따라서 사람들에 대한 이해를 넓히고 타인의 감정을 역할극 참여자 자신에게 이입하는 데 유용하다. 상황 설정은 실제 상황과 연결될 수 있도록 하며, 교육적으로 의미 있는 것을 선택해야 한다. 상황이 분명하고 간단해야만 모둠 구성원 각자가 상황, 역할, 문제에 대해 자신의 표현을 확실하게 할 수 있다.

역할극의 실연 과정 속에 나타난 언어활동을 살펴보면 역할극을 진행하는 데에 있어서 상황에서 벌어진 문제의 해결을 위하여 모둠별로 토의가 이루어지게 된다. 모둠별로 리더가 정해지고 리더를 중심으로 직접 질문을 하고 답변을 듣는 가운데 듣기, 말하기 활동이 이루어진다. 역할극에서는 상황을 고려하여 상대의 어휘사용이 적절한지를 판단하며 듣고 연기자들은 토의를 통하여 문제해결을 위한 의견을 제시한다. 역할극은 실제적인 상황을 가정하여 이루어지기 때문에 말하기와 듣기 뿐만 아니라 언어활동 학습의 통합적인 교육방법으로 활용할 수 있다. 29)

뉴스 보도하기는 학습자가 아나운서가 되어 표준 발음으로 뉴스 내용을 보도한다. 이때 말하기의 중요한 요소인 ‘발성’과 ‘발음’을 익힐 수 있다. 먼저, 흔히 틀리는 단어들의 발음을 수정한 후, 문장으로 확대시켜 올바르게

28) 남정자, 「교육연극 방법을 통한 말하기 교육연구」, 서울교대 교육대학원, 2000.

29) 육희석, 「의사소통능력 신장을 위한 교육연극 활용 방안 연구」, 한국외대 교육대학원, 2009, p.41.

말할 수 있도록 한다. 단어 수준과 문장수준에서 발음과 발성을 연습하고 점차 장문의 글을 바르게 읽도록 단계적으로 발음과 발성을 교정 한다. 현행 교과서의 말하기 영역 단원에서는 발음과 발성을 다룬 부분이 없기 때문에 음성언어의 기본인 발성과 발음을 교정하는데 효과적이다. 비언어적 표현과 반언어적 표현으로도 말의 뜻이 달라질 수 있듯이 잘 조직된 내용이라도 발음이나 발성을 잘못하면 듣는이가 내용을 제대로 파악하지 못하기 때문이다. 30)

창작극은 말 그대로 각색하거나 번역하지 않고 독창적으로 만드는 연극이다. 우리가 일상적으로 주고받는 대화가 본질적으로 연극적 성격을 지니고 있으며 그러한 생활의 언어로 글을 쓴다는 것은 친근감과 사실적인 감각이 요구된다. 희곡에서는 사람들의 일상적인 대화를 이용하여 하나의 갈등상황이 보여지고 그것은 주제를 구축하는 작용을 한다. 따라서 희곡쓰기를 하면 사실을 정확히 볼 수 있는 감각이 생기고 한 가지 상황에서도 여러 가지로 말을 할 수 있다는 것을 배우게 된다. 똑같은 상황에서 이렇게 말하는 것과 저렇게 말하는 것이 상대방에게 어떤 영향을 미치는지 판단해 볼 수 있어서 보다 나은 상황 대처능력을 기르는데 도움을 준다. 협동하여 글을 쓰는 것은 의사소통 능력을 기르는데 매우 효과적일 수 있다. 학습자들끼리 협동해서 대본을 창작하는 과정에서 상호작용이 이루어짐으로써 깊이 있는 글을 쓸 수 있고 참신한 의견을 접할 수 있다. 31)

청문회식 토의는 청문회의 형식을 토의식으로 수업에 적용 하는 방법이다. 또한 국어과에서 청문회식 방법은 소설에 대한 심층적인 이해를 도모하는데 매우 효과적일 수 있다. 즉, 소설 속의 인물들을 내세워 그들의 행동과 주장을 재연하고 타당성을 검증해보는 형식으로 진행할 수 있다. 구체적

30) 윤미진, 「효율적인 교사 화법의 전략 방안 연구」, 동국대 교육대학원, 2012.

31) 박지영, 「교육연극을 활용한 통합적 국어사용능력 향상 방안」, 이화여대 교육대학원, 2003, p.135.

으로 소설 속의 등장인물들을 증인으로 하고 나머지 학생들은 그룹을 편성하여 위원의 자격으로 질문을 한다. 이를 통해 자연스럽게 언어사용능력을 향상시킬 수 있다. 등장인물에게 감정이입 하고 타자의 입장을 이해함으로써 인간관계의 유기적 성격에 대한 이해와, 세계에 대한 통찰력을 향상시키는데 효과적이다. 소설 속의 등장인물로 선정된 학생들은 자신이 맡은 인물과 여러 시대적인 배경에 대하여 집중적으로 탐구하며 질문을 예상해 보고 미리 답변을 고민해 보아야 한다. 또한 모든 위원들은 그룹별로 토의 과정을 거쳐 증인에 대한 다각적인 각도에서의 질문이 이루어질 수 있도록 준비한다. 학습자들은 자연스런 토의과정을 통해 의사소통능력을 향상시킬 수 있으며 특히 논리적인 언어구사력의 효과를 기대할 수 있다.³²⁾

모의재판극이란 법정에서 벌어지는 법적 사건에 대한 재판의 형식을 빌려와 수업에 적용함으로써 교육적 효과를 도모하고자 하는 방법이다. 모의재판극은 정확한 판결에 목적을 두기 보다는 일련의 형식적 절차를 통해 사고력을 신장시키고 문제 해결력을 기르는데 그 목적이 있다. 무엇보다도 자신의 주장을 세우고 근거를 제시하며 예상되는 반론에 대하여 재반론을 해 나간다. 이 과정에서 논리적으로 주장하는 언어사용능력이 효과적으로 향상될 수 있다. ³³⁾

모의재판극은 학습자들이 재판 절차에 대해 낯설어 하므로 교사는 재판과정과 형식을 숙지시키고 학생들이 법정 절차를 정확히 알고 역할을 원활히 수행할 수 있도록 사전지도를 한다. 학생들이 재판과정을 이해하고 나면 배역 선정과 배역에 대한 집중탐구가 토의를 통해 이루어진다. 이 때 교사는 자유롭고 활발한 토론이 진행되도록 분위기를 조성해야 한다. 각각의 역할을 맡은 인물들은 주어진 상황에 대해 상상력을 발휘해 몰입해야 하며 판사

32) 육희석, 「의사소통능력 신장을 위한 교육연극 활용 방안 연구」, 한국외대 교육대학원, 2009, p.44.

33) 박지영, 「교육연극을 활용한 통합적 국어사용능력 향상 방안」, 이화여대 교육대학원, 2003, p.105.

는 모의재판의 정해진 절차 및 규칙에 따라 역할을 하면서 주어진 문제에 대하여 결정을 내리게 된다. 교사는 재판의 결정이 합리적으로 이루어질 수 있도록 적절한 자극을 줄 수 있어야 한다. 34)

타블로극(Tableau)은 신체를 이용하여 어떤 장면을 움직임이 없는 정지된 상태로 표현하는 것이다. 대사를 하지 않고, 움직임이 없기 때문에 누구나 쉽게 참여할 수 있다. 몸으로 한 동작만 표현 하므로 움직임 활동을 낮설어 하는 학생들이 접근하기 쉽고 부담이 덜 한다. 또한 비교적 짧은 시간에 모든 학생들이 표현활동을 할 수 있으며 특별히 연습을 하지 않아도 된다. 무엇을 표현 할 것인지 간단하게 토의하고, 모둠원 전체가 교사의 구호와 함께 동시에 정지동작을 만들면 된다. 발표 할 때는 교사의 구호에 맞게 협의한 정지동작을 표현 한다. 발표를 하면서 소품을 이용 할 수 있는데, 소품은 따로 제작 하기 보다 교실에 있는 여러 가지 준비물들을 자유롭게 활용하도록 한다. 발표를 끝내면 그냥 들어가는 것이 아니라, 관찰자가 무엇을 표현 했는지 맞히거나 동작을 바꾸어 보는 활동을 해도 좋다. 35)

5) 말하기의 특성

말하기는 음성언어를 주매개체로 하여 화자의 사상이나 감정을 청자에게 전달하는 활동이다. 말을 잘 한다는 것은 생각과 느낌을 객관화시켜 상대방에게 잘 전달하는 것이다. 듣는 사람이 이해할 수 있도록 자신의 생각과 느낌을 객관화시켜 효과적으로 전달하기란 그리 쉬운 일이 아니다. 우선 생각과 느낌을 문장의 형태로 가지런히 배열해야하고 의사전달에 필요한 적절한 단어를 골라야 하며 전달하려는 의도대로 의사를 전달할 수 있어야한다. 또

34) 위의 논문, p.106.

35) 상명식, 「교육연극적 기법을 활용한 말하기 능력 향상 방안」, 상명대 교육대학원, 2011, p.79.

한 화자와 청자의 상호교섭에 의해 메시지의 의미가 협력적으로 창조되며 진행되는 상호작용이다.

이처럼 말하기는 의사소통과 상호작용이 중요한 활동으로 다음과 같은 특징이 있다.

첫째, 말하기는 정보 공백이 있어야 한다. 말하기는 주로 알고 싶은 정보를 얻기 위해서, 의문스러운 정보를 확인하기 위해서 행해진다. 이처럼 정보의 공백이 있어서 이를 메워가는 과정이 말하기이다. 따라서 말하기를 활성화하기 위해서는 정보의 공백이 주어지는 자연스러운 상황을 만들어 주어야 할 것이다. 둘째, 말하기는 상호작용이 있어야 한다. 말하기의 어려움은 의사소통을 위한 상호작용에 있다. 혼자서 아무리 완벽한 준비를 했다고 하여도 상대방의 반응을 고려하지 못했다면 성공적인 의사소통이라고 할 수 없다. 말하기는 자신의 의사를 명확하게 표현하는 것은 물론 상대방의 의사를 충분히 이해하고 적절히 대처해 나가야 한다. 셋째, 말하기는 정의적인 요소의 영향을 받는다. 말하는 것과 생각하는 것은 상당히 다르다. 의사소통을 위해서 생각할 때에는 거의 제약을 받지 않지만 이를 말로 나타내기 위해서는 대화 상대와 환경 등의 여러 가지 제약을 받는다. 넷째, 말하기는 비언어적인 수단을 병행한다. 말하기는 의사소통을 위한 의미를 전달하는 행위이다. 그러나 많은 경우에 그 의미는 말에 의해서만 전달하는 행위이다. 그러나 많은 경우에 그 의미는 말에 의해서만 전달되는 것이 아니라 말하는 사람의 표정이나 제스처, 대화자 간의 관계나 시간 및 장소를 포함한 상황 등 비언어적인 요소의 도움을 받게 된다.

이러한 말하기 특성을 고려할 때, 말하기 교육은 무엇보다 실질적으로 학생들이 말할 수 있는 기회를 많이 제공하는 것이 중요하다. 또, 말하고자 하는 동기부여와 흥미를 이끌어 내는 것이 중요하다. 역할놀이를 활용하여 흥

미를 이끌어 낼 경우 일반적인 말하기 수업에 비해서 학생들에게 연습을 통한 말하기 기회가 보다 많이 제공된다는 점에서 큰 이점이 될 수 있다.

2. 역할놀이와 말하기 교육

1) 역할놀이의 교육적 효과

말하기 교육의 궁극적인 목적은 학생들이 실제 상황에서 그 언어를 통하여 상대방과 의사소통을 할 수 있게 하는 일이다. 의미 있는 상황에서 실제적으로 언어를 많이 사용할 수 있는 기회를 제공하는 것은 효과적인 표현을 사용하여 원활한 의사소통을 가능하게 한다.

그러나 사실 교육 현장에서 말하기 교육은 말하기를 잘할 수 있는 방법을 가르치는 이론적이며 형식적인 교육에 치우치고 있으며, 말하기 지도의 실제적인 방법에 대한 연구는 소홀히 되고 있는 실정이다. 말하기 능력은 실제적으로 작용하는 과정을 통해 획득되는 것이기 때문에 이러한 말하기 지도의 실제적인 방법으로 적용해 볼 수 있는 것이 바로 ‘역할놀이’이다. 사실 우리의 일상생활에서 언어 활동의 많은 국면은 극적 상황으로 전개되기 때문에 이러한 특성은 역할놀이 방법과 유사하다. 극적 상황을 가상으로 설정하고 그 안에서 이루어지는 ‘의미 있는 경험’으로서의 말하기 교육은 보다 실질적인 도움을 주는 교육이 될 것이다.

이러한 인식을 바탕으로 역할놀이의 효과를 말하기와 정의적 영역으로 구분지어 살펴보기로 하겠다.

(1) 말하기 능력

첫째, 역할놀이는 필연적으로 말을 해야 하는 상황을 자연스럽게 제공하고, 언어적 요소와 비언어적 요소를 골고루 포함하는 언어 활동이 이루어지는 장을 마련해준다. 신용진³⁶⁾에 의하면 역할놀이는 교실에서 자연스럽게 언어 사용을 할 수 있도록 하며, 학생들의 의사소통 능력을 개발하여 언어 구사 능력을 향상시키는데 있다고 하였다. 학생들을 실제 상황 속에 처하게 함으로써 이 상황을 적절하게 대처할 수 있는 상호간의 대화의 기술이나 대화의 원리를 학습할 수 있도록 그 방법을 제공해 준다는 것이다. 말을 못 알아 듣거나 낱말의 뜻을 이해하지 못하더라도 그 뜻을 이해할 수 있는 것은 눈, 표정, 몸짓 등이 의사소통의 수단이 되기 때문이다. 그러므로 학생들은 역할놀이를 통해 언어적 요소 뿐만 아니라 비언어적 요소를 습득 할 수 있다.

둘째, 소집단 협동학습으로서 상호작용의 측면을 들 수 있다. Light brown과 Spada(1993)³⁷⁾에 따르면 교수와 상호작용 기회를 함께 부여한 수업이 언어 능력 향상에 긍정적인 효과가 있었다고 하였다. 역할놀이는 1, 2, 3 차시에서의 교수에 이어 상호작용을 위한 장을 마련해 준다. via(1987)³⁸⁾는 역할놀이가 학생들에게 무엇인가 말할 거리를 주기 때문에 언어 사용을 촉진한다고 하였다. 역할놀이는 소집단 협력학습으로 상호작용의 양이 많기 때문에 동료 교수, 상호 교수의 효과를 기대 할 수 있고 각 개인에게 언어 연습 기회를 많이 부여하며 학습자 언어의 질을 향상 시킬

36) 신용진, 「초중등학생의 학습 양식에 따른 영어 교육 지도 방향에 관한 연구」, 한국외국어대 교육대학원, 1999.

37) 위 논문 p. 24.

38) 위 논문 p. 24.

수 있다(Long & Porter 1985)³⁹).

셋째, 언어의 구조적 측면 뿐 아니라 기능적 의미도 자연스럽게 학습 할 수 있다. Lifewood(1991)⁴⁰는 말하기 교육에서 언어의 구조적인 측면 뿐 아니라 기능적인 면에도 주의를 기울여야 한다고 주장하였다. 언어의 구조적인 관점에서는 문법적 구조에 중점을 두고 언어적인 요소들이 결합 될 수 있는 방법을 설명한다. 반면, 언어의 기능적 관점에서는 화자가 의도하는 구체적인 의미를 이해하기 위해 언어적 형태를 비언어적 지식과 적절히 연결 할 수 있는 능력에도 관심을 가진다. 문맥에 따른 언어의 기능의 차이는 변화무쌍하여 구체적인 상황 이외에는 예측 불허이기 때문에 학습자는 실제 상황에서 언어를 관독할 수 있는 능력을 개발할 기회를 찾아야 한다. 이러한 점에서 볼 때 역할놀이에 이용되는 대사는 구체적인 상황 속에서 일어나는 일상적인 대화이므로 언어의 구조분만 아니라 기능적인 의미의 습득도 촉진할 수 있는 활동 방법이다.

넷째, 유창성의 신장에 도움이 될 수 있다.

Wendy와 Ytreberg(1994)⁴¹는 역할놀이를 통해서 말뿐만 아니라 성조, 강세, 억양, 얼굴 표현 등을 학습 할 수 있으며 정확성 보다 유창성에 초점을 두고 모든 활동을 전개해야 한다고 말한다. 역할놀이는 유의미한 상황에서 학생들의 말하기를 유도할 수 있는 유의한 기법이라 할 수 있다.

다섯째, 어휘의 학습에 긍정적인 영향을 미친다. 역할놀이는 문맥화된 상황 속에서 이루어지기 때문에 사용된 어휘의 의미와 쓰임이 정확히 파악 되고 오랫동안 기억 속에 파지 되어 쉽게 습득된다. 기존의 대본을 활용할 경우에 너무 어려운 단어로 구성되어 있는 대본은 피하는 것이 좋다. 역할놀

39) 위 논문 p. 24.

40) 위 논문 p. 25.

41) 위 논문 p. 25.

이 대본을 모둠원들이 구성해 가면서 상호 교수의 효과와 함께 어휘 학습의 효과를 기대할 수 있다.

(2) 정의적 측면

첫째, 말하기 교육에 있어서 흥미와 동기유발은 학습의 효과를 높이는 데 매우 중요하다.

배두본⁴²⁾은 역할놀이를 통해 학생들이 가상의 인물에 큰 흥미를 느끼고 그 역할을 수행하면서 즐거워하고 흥미를 느낀다고 하였다. 역할놀이 활동은 언어를 사용해야 하는 상황을 제공하므로 자연스럽게 동기를 유발하여 역동적인 학습이 되게 한다.

둘째, 자신감 향상을 들 수 있다.

언어 학습에서 적극적인 발표 능력을 개발하기 위해서는 자신감을 증가시키는 것이 중요하다. via(1975)⁴³⁾는 자신감을 역할놀이를 통해서 새로운 상황에 적응 할 수 있는 능력을 길러 주며 학습자는 이때 배양되는 적응 능력으로 안정감을 얻게 되며 동시에 자신감이 생긴다고 하였다.

교실에서의 역할놀이 활동을 통하여 얻어진 능력으로 새로운 상황에 적응할 수 있는 능력을 길러 줄 수 있다. 적응 능력으로 안정감을 얻게 되며 동시에 자신감이 생기게 된다. 학습자의 자신감을 증가시키면 발표 능력이 향상되어 언어 사용 능력을 길러주는 데 효과적이 될 것이다.

셋째, 공감을 형성한다.

Brown(1980:143:145)⁴⁴⁾은 언어 소통을 하기 위해서는 여러 사람의 밑

42) 배두본, 『초등학교 영어교육』, 1997, 한국문화사.

43) 최혜옥, 「역할놀이에서 문자 언어 제시가 말하기 능력 및 정의적 영역에 미치는 영향」, 대구교대 교육대학원, 2006, p.9.

44) 박귀옥, 「수준별 교육 과정에 의한 소집단 역할놀이 학습이 언어 사용 능력 신장에 미치는 효과」,

접한 공감 형성이 필요하며, 이러한 공감 형성이 언어 학습을 성공으로 유도하는 전제라고 말하고 있다. 따라서 Stern(1980:82)⁴⁵⁾은 연기활동 자체가 상대방과 밀접한 관계를 인식해야 하고 등장 인물에 자기 자신을 투사해야만 좋은 연기를 할 수 있기 때문에 언어 학습자들에 공감을 유발시킬 수 있는 방법은 여러 사람과 연기하는 활동이라고 하였다.

이상으로 살펴보면 역할놀이는 말하기 능력의 향상뿐만 아니라 언어 학습에 대한 흥미와 동기를 유발하고, 심리적으로 자신감을 향상시키며 공감을 형성시켜 주는 학습 방법이라 하겠다. 이렇게 역할놀이가 교육적인 방법으로 효과적인 만큼 실제 교실에서 많이 활용될 수 있도록 해야 할 것이다.

2) 말하기 교육 방법으로서의 역할놀이

국어과 말하기 영역의 목표를 살펴보면 ‘말하기 활동에 대한 총체적인 이해, 맥락과 목적, 대상, 내용에 맞게 정확하고 효과적으로 말할 수 있는 능력을 기르는 것’ 결국 말하기 능력 신장을 목표로 하고 있다는 것을 알 수 있다. 즉 말하기 교육은 학습자의 말하기 능력을 신장시켜 줄 수 있도록 지도해야 하는 것이다. 말하기에 대한 지식을 아는 것과 실제로 말하기 능력이 있는 것은 다르다. 말하기 능력은 실제 상황에서 사용해보고 반복 연습함으로써 신장될 수 있는 것이다.

이러한 말하기 교육의 목표를 반영하여 2009 개정 국어과 교육과정에서는 학습자의 국어 생활의 실체를 강조한다. 이는 국어과 교육이 학습자의 잠재적인 국어 능력을 추구하는 것이 아니라 실제적인 국어 능력을 추구하

인천교대 대학원, 2001, p.38.

45) 전성혜, 「창의적 역할놀이가 초등학생의 영어 말하기·듣기 능력에 미치는 효과」, 전주교대 교육대학원, 2004, p.25.

는 것을 의미한다. 2009 개정 국어과 교육과정의 듣기·말하기 내용 체계를 살펴보면 실제를 상위 범주로 선정하고 하위에는 지식, 기능, 태도를 관련시킴으로써 학습자의 담화와 글의 수용, 생산 능력을 기르는데 궁극적 목적을 두고 있다. 이를 위해 ‘실제’가 교육 내용으로 먼저 고려되고 그에 따라 필요한 지식, 기능, 태도가 고려 될 것을 의도한다. 즉, 실체가 지식, 기능, 태도를 지배하는 중심인 것이다. 국어과 듣기·말하기 교육 내용 체계를 보면 다음과 같다.

<표 1> <2009년 개정 국어과 교육과정의 듣기·말하기 영역 내용 체계>

실제 <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 목적의 듣기·말하기 <ul style="list-style-type: none"> -정보를 전달하는 말 -설득하는 말 -친교 및 정서 표현의 말 • 듣기·말하기와 매체 		
지식	기능	태도
<ul style="list-style-type: none"> • 듣기·말하기의 본질과 특성 • 듣기·말하기의 유형 • 듣기·말하기와 맥락 	<ul style="list-style-type: none"> • 상황 이해와 내용 구성 • 표현과 전달 • 추론과 평가 • 상호 작용과 관계 형성 • 듣기·말하기 과정의 점검과 조정 	<ul style="list-style-type: none"> • 가치와 중요성 • 동기와 흥미 • 공감과 배려 • 듣기·말하기의 윤리

위 표처럼 국어과 교육과정에서 지향하는 바람직한 말하기 교육이란 정보 전달, 설득, 친교 및 정서표현 등을 목적으로 하는 실제적인 말하기 활동을 통해 말하기 지식과 기능, 태도의 요소가 유기적으로 통합되어 이루어지는

것임을 알 수 있다.

2009년 개정 국어과 교육 과정을 바탕으로 한 듣기·말하기 영역의 중학교 1~3학년군 성취기준은 영역 성취기준과 내용 성취기준을 함께 제시하였다.

<표 2> <2009년 개정 국어과 교육과정의 듣기·말하기 영역의 성취기준>

듣기·말하기	
영역 성취 기준	개인적 공식적 상황에서 이루어지는 다양한 듣기·말하기에 대한 지식과 기능을 갖추고 상황에 대한 종합적 안목을 바탕으로 듣기·말하기에 적극적으로 참여한다.
내용 성취 기준	<ol style="list-style-type: none"> (1) 듣기와 말하기의 소통 과정을 이해하고 효율적인 듣기와 말하기의 계획을 세운다. (2) 공식적인 상황에서 상대의 말을 정리하며 듣고, 자신의 의견을 조리 있게 말한다. (3) 인물이나 관심사를 다양한 방법으로 소개하거나 설명한다. (4) 담화에 나타난 설득의 전략을 파악하고 평가한다. (5) 주변에서 일어나는 문제에 대해 의견을 조정하며 토의한다. (6) 다양한 논제에 대해 토론하고 토론의 과정과 결과를 평가한다. (7) 대화의 상황과 맥락을 이해하고 상대의 이야기에 공감하며 듣고 말한다. (8) 목적과 상대에 따라 말하기 방식의 차이를 고려하며 대화를 나눈다. (9) 사회적으로 의미가 있는 내용을 매체 자료로 구성하여 발표한다. (10) 화법의 다양성을 이해하고 서로 다른 집단 간의 소통의 중요성을 안다. (11) 협상의 중요성을 이해하고, 의견과 주장이 다른 상대와 협상을 통해 문제를 해결한다. (12) 전통적 듣기·말하기 문화를 이해하고, 오늘날의 듣기·말하기 문화를 성찰한다.

2009년 개정 국어과 교육과정의 듣기·말하기 영역 내용 체계에서 ‘실제’는 성취기준 선정 범주에 해당하며 ‘실제’의 범주는 내용 요소의 범주를 규정한다. 내용요소는 실제와의 관계 속에서만 그 의미를 갖는데 이러한 관계는 학년군별로 제시한 성취기준을 통해서 구체적으로 드러난다.

따라서 <표2>의 내용 성취 기준은 실제 영역을 고려하여 정보 전달, 설득, 친교 및 정서 표현, 매체 항목이 고루 반영되도록 한 것이다.

이처럼 2009년 개정 국어과 듣기·말하기 교육 내용을 살펴보면 학교에서의 말하기 교육은 언어의 실제적 사용에 중점을 두고 있다는 사실을 알 수 있다. 즉 학교에서의 말하기 학습은 학생들이 직접 언어를 많이 사용해 봄으로써 실질적이고 체계적인 말하기 기능을 익혀나가게 해야 하는 것이다.

2009년 개정 교육과정의 실제 부분과 관련해서 역할놀이는 학습자들에게 구체적인 상황을 제공해 주고 그 상황 속에서 실제적인 말하기 경험을 갖도록 지원하기 때문에 언어 사용 능력을 기르는데 효과적인 활동이라 할 수 있다. 따라서 2009년 개정 교육과정의 말하기는 역할놀이를 통하여 지도하기에 밀접하게 관련짓는 부분이 존재하고 역할놀이를 통해 말하기의 효과를 극대화할 수 있다.

김덕규는(1999)⁴⁶⁾는 역할놀이를 언어 학습시 한 학습자에게 가상의 역할을 맡게 하고, 역시 가상의 역할을 맡은 상대방에게 즉석에서 어떤 행위와 발화를 하도록 함으로써 언어학습, 특히 말하기 학습을 하도록 하는 연습과정이라고 했다. 또한 언어 학습에 있어서 역할놀이를 권장하는 이유를 다음과 같이 설명하였다. 첫째, 역할놀이 연습이 정확한 의사소통을 필요로 하는 특정 상황을 제공해 주기 때문이며 둘째, 이 활동이 상황에 맞는 대화를 만

46) 김덕규, 『현장수업 적용을 위한 초등 영어 지도법』, 한국문화사, 1999.

들어 낼 수 있는 즉흥성과 창의적 표현 능력을 신장시켜 주기 때문이며 마지막으로 이 과정이 인간 상호간의 의사소통 능력을 길러줄 수 있는 사회화 학습의 도구가 되기 때문이라고 하였다.

신헌재 외⁴⁷⁾는 말하기 교육은 학습자들로 하여금 직접 말할 수 있는 기회를 많이 제공하도록 해야 할 뿐만 아니라 정보전달, 설득, 정서 표현 및 친교의 언어 상황을 가상 공간에서 실제로 겪어 볼 수 있게끔 배려되어야 한다고 하였다. 그리고 말하기 교육은 올바른 삶과 참된 말하기 태도 형성을 위해 대화에 능동적으로 참여 할 수 있는 실습의 장을 현실적으로 배려해야 하며, 예측 할 수 없는 미래의 언어 환경 속에서 능동적으로 대비 할 수 있는 능력 신장을 강조해야 한다고 하였다. 이와 같이 말하기 교육은 역할놀이와 같은 요소들을 요구하고 있으며 역할놀이의 환경이 말하기 교육에 필요함을 시사하고 있다.

위의 논의들을 종합해 볼 때 말하기 교육에서 역할놀이가 효과적인 방법이라는 것을 알 수 있다. 역할놀이는 학교 교육에서 학습자들의 창의적 국어 사용 능력을 신장시키고 적극적으로 말하기 학습에 참여하게 하는 유용한 교수학습 방법이다.

3) 말하기 표현력

본 연구에서 말하기 표현력은 언어적, 반·비언어적 표현 방법으로 의사를 효과적으로 전달하고 표현하여 소통하는 능력으로 의미를 제한한다.

말하기란 일반적으로 듣기를 포함하는 통합적 기능이다. 즉 상대방의 말을 알아듣지 못하면, 그에 대응하는 말을 즉각적으로 할 수가 없다. 이것은 말하기 능력 속에 말하는 사람의 듣기 능력도 포함된다는 것을 의미한다. 언

47) 신헌재 외, 『학습자중심의 국어교육』, 박이정, 1997.

어의 4기능 중에 듣기와 읽기는 이해기능이며 말하기와 쓰기는 표현기능이다.

말하기를 보다 구체적으로 살펴보면 Steat(1882)는 'speak'를 '새 utter world, say, talk'로, 'say'는 '새 discourse'로 풀이하고 있다.⁴⁸⁾ 일반적으로 사용되는 'speak'와 'talk'는 같은 뜻으로 쓰이는 경우가 많지만 굳이 구분한다면 'speak'는 종종 청중에게 연설 또는 강연을 하는 뜻으로 쓰이며, 실생활에서 경험하기 드문 말하기 활동인 '설교하다', '논술하다'에 주안을 두고 있다. 이에 반해 'talk'는 스스럼없는 개인적 회화 'discourse'의 뜻으로 쓰이며, 우리 말하기의 주 활동인 마음을 터 놓고 하는 '대화하다', '서로 이야기하다'에 무게를 둔다. 그러므로 말하기 교수·학습 방법은 구어에 의한 '회화'와 '대화', 즉 의사소통 능력 향상에 더 비중을 두어야 한다고 말할 수 있다. 이 점은 본 연구에 많은 시사점을 준다. 말하기 표현력을 신장시키는 속에서 듣기 기능이 포함되며, 연설과 강연처럼 설득적 말하기 위주가 아닌 친교적, 감정적, 정보 전달의 말하기 학습 중심으로 말하기 표현력 신장의 방향을 제시해 주고 있다. 박영목 외⁴⁹⁾는 화법능력의 정의에서 말하기 능력은 복합적 능력이라 하며 구체적인 의사소통 상황에 적절하게 대응하면서 음성 언어 사용 과정을 통해 언어 활동의 언행적 목적과 관계적 목적을 동시에 효율적으로 달성할 수 있는 능력으로 말하기 능력을 정의하고 있다.

정동화⁵⁰⁾는 말하기 지도에 있어서의 기본개념을 음성, 발음, 어휘, 문법, 표현(gesture: 자세)화제내용, 대화 형식, 표준어, 경어법 등으로 선정하고 있다.

말하기에서는 말 자체가 갖는 특성, 즉 음성언어 기호의 선조성, 발화 음성의 즉시 소멸성, 말하는 이와 듣는 이의 직접 대면성, 음성언어 시공적 제한성⁵¹⁾ 등

48) 조명원 외 재인용, 「영어교육론」, 한신문화사, 1999.

49) 박영목 외, 「국어교육학원론」, 1996.

50) 정동화, 최현복, 이현복, 『국어과 교육론』 신일문화사, 1997.

51) ① 선조성: 화자의 언어음이 시간 순서에 따라 연결되어 나옴을 말함.

② 즉시소멸성: 음성언어가 시간적 제약 때문에 발화 시간에 사라짐을 말함.

을 고려해야 한다. 52)이런 의견은 말하기 교육이 갖는 특수성을 제시하여 준다. 음성언어의 특성은 말하기 교육에서 화자와 청자의 상황 맥락, 시간과 공간의 제한성, 언어 환경, 화자와 청자 간의 사회 문화적 배경 차이만이 아니라 화자의 심리와 성격까지도 종합적으로 배려되어야 하는 언어 환경적 공간을 필요로 함을 시사한다.

4) 역할놀이와 말하기 표현 요소

의사소통과 관련된 수많은 연구 결과에 따르면 정보 전달을 위해서 우선적으로 음성언어가 사용되고, 반·비언어는 사람과 사람 사이의 태도를 변화시키며, 어떤 경우에는 음성 언어의 대체로서 반·비언어가 사용되는 데에 동의한다. 의사 소통시 반·비언어가 전달하는 정보의 양이 65%~70%에 해당되고, 음성 언어는 약 30~35%의 정보만을 전달한다. 버드휘스텔(Birdwhistel, 1952)의 연구 53)를 통해 보더라도, 대화에서 반·비언어가 차지하는 비중은 대단히 크다는 것을 알 수 있다. 그러나 반·비언어를 감싸고 있는 것이 음성언어이기 때문에, 이들 두 가지를 따로 떼어 놓는다는 것은 거의 불가능한 일이다.

(1) 반언어적·비언어적 표현

이창덕외⁵⁴⁾은 말하기 표현에서 반·비언어적 의사소통의 중요성을 강조하

③ 직접 대면성: 화자와 청자 간의 상호작용이 직접적으로 이루어 질 수 있음을 말하며, 화자와 청자는 제약된 공간에서 직접 대면해서 언어활동을 해 나감.

④ 음성언어의 제약성: 시공의 제약 외에도 직접적 대면 상황에서 오는 제약성도 있다. 그 제약요소는 심리상태나 성격일수도 있고, 대면한 양쪽의 사회, 문화, 관습일 수도 있다.

52) 박영목 외, 「국어과 교수학습론」, 교학사, 2003.

53) 이창덕 외, 『삶과 화법』, 박이정, 2000, p.165.

54) 이창덕 외, 『삶과 화법』, 박이정, 2000.

며 의사소통을 크게 언어적 수단과 반·비언어적 수단으로 나누고, 반·비언어적 표현들이 의미전달을 구체화하는 보조적 역할과 주도적 역할을 동시에 함을 강조하였다. 이러한 점에서 말하기 표현 요소에 반언어적·비언어적 표현은 역할놀이 활동에서 반드시 강조하는 지도 요소이며 특성이다.

가) 반언어적 표현

반언어적 표현이란 언어적 내용과 분리된 음성적 요소로서 목소리의 음조, 강세, 전달 속도, 목소리의 크기, 억양 등을 포함한다. 사람들은 제 각기 다른 성운(voice print)을 가지고 있기 때문에 누구라고 그 목소리만 듣고서 그 사람이 누구인지를 구분해낼 수 있다. 동시에 사람의 목소리는 음조(tone)강세, 전달속도, 목소리의 크기억양 등에 의해서 얼마든지 그 메시지에 변화를 줄 수 있다는 것이다. 이는 말하기 표현 요소에 매우 큰 몫을 차지함을 단적으로 보여주는 예이다. 반언어적 표현의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 반언어적 표현의 요소인 강세에 따라서 의미의 차이를 가져온다.

둘째, 사람의 목소리에는 그 사람의 감정 상태가 반영되었다.

이런 특성은 우리가 말하기에서 감정적 말하기와 정보전달의 말하기 등 말하기 실제 활동에 매우 큰 영향을 가짐을 알 수 있으며 역할놀이는 이런 활동을 반복 연습하게 하여 말하기 표현력의 신장에 일조를 하는 것이다.

나) 비언어적 표현

비언어적 표현이란 문자 그대로 구두 언어를 통한 언어적 메시지를 제외한 나머지 모든 유의미한 의사소통을 가리킨다. 실제로 아이들이 언어를 습

특해 나가는 과정을 관찰해 보면 아이들은 음성언어보다 몸짓언어를 먼저 사용하고 있음을 알 수 있다. 구체적인 말을 배우기 이전 단계서 이미 해당 언어의 억양과 같은 반언어적인 특징을 배워 나간다. 또 음성언어를 배워 나가는 과정을 통해서 그 사회에서 문화적으로 굳어진 여러 가지 비언어적인 동작언어도 함께 배워 나간다. 이러한 맥락에서 본다면 비언어적 의사소통은 언어적 의사소통과 함께 엄연히 존재하는 매우 중요한 의사소통의 한 부분이라 할 것이다.

비언어적 표현의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 비언어적 의사소통은 언어적 의사소통을 보완해 주고 강화해 주는 기능을 한다.

둘째, 언어적 의사소통은 말이라는 음성언어에 의해서 전달되는 청각적 메시지의 형태를 취하는 반면, 비언어적 의사소통은 표정, 몸짓·동작 언어에 시각적 메시지의 형태를 취한다.

셋째, 비언어적 의사소통은 무의식적이면서 본능적인 성격이 강하다. 의식이 지배하는 언어적 표현보다, 무의식이 지배하는 비언어적인 표현이 훨씬 신빙성이 있기 때문이다.

넷째, 비언어적 의사소통은 언어적 의사소통에 비해 그 표현방법이 훨씬 구체적이고 직접적이어서 전달력도 크다.

다섯째, 비언어적 의사소통에는 언어적 표현의 내용과 관련해서 이를 보충 해주는 정보가 담겨 있다.

여섯째, 비언어적 몸짓 언어는 문화에 따라 다르게 해석될 수 있다. 이런 비언어적 표현의 특성은 교육연극의 주를 이룬다고 해도 과언이 아니다. 또한 학습자들이 스스로 만들어 갈 수 있다는 점에서 학습의 효과도 매우 커 말하기 표현력 신장에서 절대 간과해서는 안 되는 요소이다.

이러한 비언어적 표현의 특성은 역할놀이의 주를 이룬다고 해도 과언이 아니다. 또한 학습자가 스스로 만들어 갈 수 있다는 점에서 학습의 효과도 매우 커 말하기 표현력 신장에서 절대 간과해서는 안 되는 요소이다.

말하기 표현 요소의 핵심이 되는 반언어적·비언어적 표현은 다양한 역할놀이 활동을 체험함으로써 말하기 표현력 신장에 더욱 보탬이 된다. 역할놀이는 학생들이 적극적으로 구체적으로 반언어적·비언어적 표현을 하여 생각과 느낌을 바르게 전달하고 효과적인 말하기를 가능하게 한다. 언어 표현에 국한 되어 있는 읽기와 쓰기와는 달리 말하기 표현에서 언어적 표현보다 더욱 중요한 반언어적 표현과 비언어적 표현을 개발하고, 연습하여 말하기 표현을 더욱 풍부하게 해주며 학습자에게 국어 학습의 즐거움을 배가 시켜준다.

Ⅲ. 역할놀이와 말하기 교수학습 방법

이 장에서는 기존의 역할놀이 교수 학습 모형을 고찰하고, 그 모형을 토대로 말하기 능력을 신장시킬 수 있는 모형을 창안하여 역할놀이를 활용한 말하기 교수 학습 지도과정을 탐색해 본다.

1. 역할놀이 수업모형

역할놀이를 이용한 말하기 수업 모형을 개발하기에 앞서 여기에서는 일반적인 역할놀이 활동 수업 모형에 대해서 알아보고자 한다.

역할놀이 수업 모형은 처음에 Shaftel(1982)과 Bank(1981)에 의해 개발 연구되었는데 이들은 8단계로 제시하였다. 즉, 집단에 열중하기, 참여자의 선정, 무대 설치, 관찰자의 준비, 토의와 평가, 재실연(역할놀이, 토의와 평가), 경험의 교환과 일반화가 그것이다. 그러나 실제 수업 중에는 7단계의 재실연은 재실연과 토의와 평가로 구분되므로 윤기옥, 송용의, 김재복(1987)은 (Shaftel)의 역할놀이 수업 모형을 9단계로 구성된다고 시사하였는데, 요약해서 제시하면, <표3>과 같다.

<표3> 역할놀이 수업모형의 단계(윤기옥 외1987:324)

단계	활동내용
1. 집단을 열중하게 하기	<ul style="list-style-type: none"> •문제를 규명하거나 안내하기 •문제를 명백히 하기 •문제 이야기를 해석하고 문제점을 탐색하기 •역할놀이를 설명하기
2. 참여자 선정하기	<ul style="list-style-type: none"> •역할들을 분석하기 •역할 연기자 선정하기
3. 무대 설치하기	<ul style="list-style-type: none"> •행동라인 설정하기 •역할들을 다시 설명해 주기 •문제 상황의 속사정 파악하기
4. 관찰자를 준비시키기	<ul style="list-style-type: none"> •무엇을 바라볼 것인가를 결정 •관찰과제를 분담시키기
5. 실연하기	<ul style="list-style-type: none"> •역할놀이 시작하기 •역할놀이 유지하기 •역할놀이 중지시키기
6. 토의 및 평가하기	<ul style="list-style-type: none"> •역할놀이 행동을 검토하기(사건, 입장, 현실성 등) •중요한 초점에 대한 토의하기 •다음 실연 개발하기
7. 재실연하기	<ul style="list-style-type: none"> •수정된 역할놀이 하기 (다음 단계 또는 행동 대안을 제안하기)
8. 토의 및 평가하기	<ul style="list-style-type: none"> •역할놀이 행동을 검토하기(사건, 입장, 현실성 등) •중요한 초점에 대한 토의하기 •다음 실연 개발하기
9. 경험 교환 및 일반화 하기	<ul style="list-style-type: none"> •문제 상황을 실제 경험과 현존 문제에 관련시키기 •행동의 일반 원칙 탐색하기

윤기옥, 송용의, 김재복(1987)⁵⁵⁾은 이 역할놀이 수업 모형으로 기대되는 학습 효과를 일반적인 측면에서 다음과 같이 제시하였다.

- ① 학생들은 자신의 의사를 다른 사람에게 구두로, 또는 문장으로 자유스럽게 표현할 수 있으며, 다른 사람도 똑같이 그럴 수가 있다는 것을 자각한다.
- ② 학생은 여러 해답이 있는 상황에서 최선의 문제 해결 방법에 대하여 행동이나 말로써 자신의 아이디어를 전달할 수 있다.
- ③ 학생은 주어진 문제 해결에 대한 의견을 토의하고 여러 가지 다른 해결 방법의 결과에 대하여 토의한다.
- ④ 주어진 상황에서 여러 가지 다른 행동 유형을 고찰한다.
- ⑤ 역할놀이에 자진해서 협조적으로 참여한다.
- ⑥ 학생은 자신의 경험과 역할놀이를 관련지어 기술하고, 해석하고, 평가할 수 있다.

이 역할놀이 수업모형은 개인적 가치와 행동을 분석하고, 개인 간 문제 해결을 위한 전략을 개발하며, 타인에 대한 감정 이입의 개발 등을 촉진시키기 위해서 설계된 것으로, 국어과에 적합한 수업모형이다. 특히, 실연에 따르는 토론과 평가 단계는 반드시 필요한 단계이다. 그러나 학습 목표에 도달에 미치지 전 과정에 그치기 쉽고 학습 시간이 많이 소요되어 다소 부담이 될 수 있다.

따라서 역할놀이 수업 모형을 구안할 때, 몇 가지 전제가 필요하다.

첫째, 교사는 교실에서 역할놀이에 적합한 텍스트를 선정하는데 학습자의 기호와 선호도를 참고한다.

둘째, 학습자의 학습 능력을 고려하여 모든 학습자들이 원활하게 역할놀이

55) 윤기옥 외, 『수업모형』, 형설 출판사, p.25.

수업을 수행할 수 있도록 한다.

셋째, 역할놀이 학습의 시간 계획을 융통성 있게 한다. 텍스트에 대한 내용이 어려워 이해가 필요한 경우 수업 시간을 더 연장할 수도 있고 간단한 텍스트일 경우에는 일부 과정을 생략하여 빠르게 진행하기도 한다.

2. 역할놀이와 말하기 교수 학습 지도과정

여기에서는 앞에서 제시한 역할놀이 수업 모형을 참고로 하여 말하기 표현력 신장을 위한 역할놀이 수업 모형을 구안하고 그에 따른 단계별 지도 방법을 제시 하고자 한다.

1) 역할놀이와 말하기 수업 모형

역할놀이 수업 모형을 개발할 때는 앞에서 제시한 전제와 아울러 학습 효과를 상승시키고 흥미를 지속시킬 수 있는 구체적인 수업 모형의 개발이 필요하다.

수업 모형 개발의 필요성은 첫째, 역할놀이 활동 학습의 효과를 상승시키고 둘째, 흥미를 지속시키고 적극성을 유도하기 위해서는 구체적이고 변화 있는 수업 모형이 요구된다. 셋째, 학습자 활동 중심의 수업 진행이 필수적이므로 이에 맞는 수업 모형 개발이 요구된다.

말하기 학습에서의 역할놀이 학습모형은 말하기 능력을 신장 시킬 수 있는 방향으로 이루어져야 한다. 따라서 말하기 교육에서 활용될 수 있는 모형은 준비활동 단계, 역할놀이를 할 상황에서 문제 확인 단계, 극적 동기 조

성 단계, 학습결과 확인 단계가 필요하다. 준비활동 단계와 극적 동기 조성 단계는 역할놀이 활동 전 말하기에 익숙하지 않은 학습자에게 긴장감을 풀어 주어 자발적으로 참여 시킬 수 있고 말하기의 극적 상황 속으로 유인할 수 있기 때문에 필요하다. 말하기 교육에서 역할놀이를 한다는 것은 주어진 언어 상황에서 문제를 효과적으로 표현하고 이해하는 것에 초점을 두기 때문에, 역할놀이를 통하여 도달해야 할 목표를 정하고 그것에서 역할놀이자들이 문제를 확인하는 것이 필요하다.

또, 역할놀이 활동 후 학습결과를 점검하는 과정이 필요하다. 토의를 통해 찾은 말하기 활동과 표현의 개선방안을 고려하여 대본을 수정·보완함으로써 그 바른 학습 활동 결과에 도달할 수 있기 때문이다.

이러한 이유로 <표3>의 역할놀이 모형을 재구성하여 구안한 역할놀이와 말하기 수업 모형은 다음과 같다.

<표4> 역할놀이와 말하기 수업모형

단계		학습내용	
도입	1.문제 상황 확인	준비 활동 문제 확인	허용적인 분위기 조성하기 학습목표를 설정하기
전개	2.문제 상황 분석	내용 탐색 극적 동기 조성	문제 상황을 정확하게 알기 위해 글의 내용 파악하기 말하기 상황 제시하여 학습자를 극적 상황 속으로 유인하기

	3.준비 및 연습	상황 설정 연기자 선정 및 연습	어떠한 상황을 표현할 것인지 모둠원과 토의를 통해 결정 한 뒤 역할극 내용 만들기 만든 내용에 알맞은 연기자를 선정하고 연습하기
	4.실연	실연 준비 청중 준비 실연하기	무대를 만들고 실연순서를 정해 역할극 준비하기 역할놀이를 관람하며 무엇을 중심으로 볼 것인지 청중 준비하기 역할놀이 극 실연하기
	5. 전체토의	토의하기	말하기 활동의 문제에 대한 해결점 찾고 새로운 언어적 표현 방법 모색해보기
	6. 확인하기	학습결과 확인 재실연하기	토의를 통해 찾은 말하기 활동과 언어적 표현의 개선방안을 고려하여 모둠별 작성한 대본을 수정·보완하기 수정·보완한 대본으로 재실연하기
정리	7. 평가 및 정리	평가 정리	상호평가하여 표현이 잘 된 부분과 부족한 부분, 적절하지 못한 부분 평가 가장 인상적이거나 배운 점 말하기 과제 및 차시예고

2) 역할놀이와 말하기 교수 - 학습 지도 과정

여기에서는 앞에서 제시한 <표4>의 역할놀이 말하기 수업모형에 따라 지도 과정을 제시하고자 한다.

수업의 절차를 도입 전개 정리로 구분하여 각 절차에 따른 역할놀이학습 단계를 제시하였다. 본 연구에서 구안한 말하기 능력 신장을 위한 역할놀이 활동 단계는 문제상황 확인, 문제상황 분석, 준비 및 연습, 실연, 평가 및 정리하기 단계이다.

가. 문제 상황 확인단계

문제 상황 확인단계는 준비 활동, 문제발견, 문제 인식 단계로 구성된다. 이 단계에서는 본격적인 표현활동을 하기 이전에 신체적, 정신적 긴장감을 풀어주는 것으로 시작한다. 교사는 학생들이 자발적으로 참여할 수 있도록 허용적인 분위기를 이끌어 준다. 학생들이 흥미를 가질 수 있는 간단한 신체언어활동과 음성언어활동의 놀이는 신체적, 정신적으로 이완시키기에 유용하다. 이러한 과정을 거치면서 어떤 역할이든 쉽게 동일시하고 받아들일 수 있는 자세를 갖추게 된다. 학생들이 자연스럽게 표현할 수 있는 준비 활동의 놀이로는 마임, 거울놀이, 이미지 만들기, 의자차지하기, 등이 있다.

다음은 학습목표를 확인한다. 이 부분은 학습자의 흥미와 동기 부여에 해당하는 부분이므로 작품에 대한 이해를 정확하게 지도해야 한다. 그러나 역할놀이가 학습자 중심의 수업방식이기 때문에 교사가 전면에 나서서 지도하는 것은 지양하고 학습자들간에 서로 함께 고민할 수 있도록 한다. 또, 교사는 예화나 질문을 들어 주어 학습자들이 용이하게 학습문제를 발견할 수 있

도록 돕는다.

나. 문제 상황 분석 단계

문제 상황 분석단계는 내용탐색, 극적 동기 조성단계로 구성된다. 먼저 문제 상황을 정확하게 알기 위해 글의 내용을 파악한다. 문제 상황을 분석하는 단계에서는 내용을 다시 한번 상기하는 부분이다. 가령 소설 작품의 내용을 정리 할 때 소설의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 이야기 할 수 있도록 해야 한다. 그러한 요소를 중심으로 이해 할 때 인물간의 관계를 보다 쉽게 파악할 수 있으며, 인물들이 처한 상황과 각각의 상황들이 어떠한 관계를 맺고 있는지를 알기에 더욱 용이하다. 이것은 학습자들이 극중 인물의 생각과 표현을 더 잘 이해할 수 있게 하며, 나아가서 생활 속의 자신의 상황까지 미루어 짐작할 수 있게 한다. 다음은 문제 상황을 설정해 말하기를 제시하거나 참여자가 목표를 인식하고 텍스트를 만나는 단계이다. 이 단계에서는 허구적인 말하기 상황을 가상적으로 제시해 참여자들을 극적인 상황 속으로 끌어들인다. 또한 주어진 작품을 이해하고 학습자가 자신의 배경지식과 관련지어 텍스트를 파악해 개별로 의미를 구성하는 인지적 사고 단계이다.⁵⁶⁾여기서는 학습자가 설정된 허구 상황이나 텍스트에 흥미를 갖고 자발적인 참여와 표현 욕구를 좀 더 적극적으로 끌어낼 수 있도록 유도해 낼 수 있어야 한다. 따라서 이 단계에서는 참여자들이 허구적 문맥을 구성해 갈 수 있는 상상의 동기를 자극하는 활동을 제시할 수 있어야 한다. 그러기 위해 교사는 학습자들의 창의성을 자극하는 질문을 제시해야 하며 학습자가 실제로 일어날 수 있는 언어적 문제 설정에 접근하도록 이끌어야 한다. 학

56) 남청자, 「교육연구 방법을 통한 말하기 교육연구」, 서울교육대학교 교육대학원 석사논문. 2000.

습자의 말하기 능력을 향상시키기 위하여 소리나 음향을 들려주고 거기에 맞는 상황을 즉흥적으로 표현 해 보도록 하는 것은 극적 동기조성에 좋은 소재가 된다. 이러한 과정을 통해 다음의 직접적인 표현활동으로 나아가기 위한 동기를 조성해주면 참여자들은 자신이 처한 언어적 상황을 파악하여 나름의 표현 계획을 구상하기 용이할 것이다.

다. 준비 및 연습 단계

준비 및 연습 단계는 상황설정, 연기자 선정 및 연습 단계로 구성된다. 글의 내용 분석을 통해 정확하게 내용을 파악하고 파악한 뒤에 이루어지는 단계로 역할놀이를 위한 준비 및 연습의 단계이다. 역할극을 꾸미는 단계에서는 각 모듈별로 어느 부분을 역할극으로 꾸미게 될 지를 설정한다. 이 단계에서는 역할극이 학습목표에 벗어나 난처한 상황이 발생하지 않도록 교사는 적절한 시기에 개입하여 중요한 부분을 택하도록 한다. 학습자들은 대본 작성을 위해 상상력을 동원하여 모듈원들끼리 주어진 상황에서 어떻게 이야기를 전개하고 어떤 대사를 할 것인지를 의논한다. 대본을 작성할 때는 모듈원들끼리 대화를 주고 받으면서 작성한다.

다음으로 작성된 대본을 활용하여 연기자를 선정하고 역할놀이를 연습한다. 연기자를 선정할 때는 각자가 공감하는 역할이나 보다 잘 소화 할 수 있는 역할을 맡게 하는 것이 중요하다. 연기자 선정은 자발적으로 하는 것이 좋지만 교사나 학습자들이 가장 적합하다고 생각하는 학습자를 선발하여 참여할 수도 있다. 싫어하는 학습자에게 강요해서도 안 되며, 학습자들에게 용기를 주어 참여하도록 격려하되 선택은 학습자 스스로 자원할 수 있도록 한다. 연습을 할 때는 역할을 맡지 않은 학습자도 역할을 맡은 학습자와 합

게 대본을 읽고 연습을 한다. 언어학습의 특성상 반복훈련을 통한 자기 확인 과정이 언어적 표현력 뿐만아니라 학습자들의 언어적 표현력의 단어 선택과 문장의 구조화 등의 신장을 가져오기 때문⁵⁷⁾에 모든 학습자들이 말할 기회를 많이 가져서 전체 학습자들이 말하기 능력을 신장시킬 수 있는 환경을 조성한다.

라. 실연 단계

실연 단계는 역할놀이를 연습한 뒤 먼저 무대를 만들고 역할놀이를 할 순서를 정한다. 무대설치가 복잡하면 역할놀이가 단순한 흥밋거리가 될 수 있기 때문에 소품이 필요하면 칠판에 그림을 그려서 대용하거나 의자배열로 무대를 꾸민다. 역할놀이 실연시 교사는 학생들이 자유로운 신체활동이 가능하도록 교실을 재배열한다. 역할놀이에 알맞은 반원모양으로 의자를 배열하여 관람석을 만들고 칠판에서부터 교실 뒤까지 거리의 1/3정도를 무대 공간으로 활용하는 것이다. 역할 참가자들은 반드시 관람석을 향해 역할놀이를 실연하고 연기나 말의 속도를 잘 조절하여 목소리나 동작의 강약을 살리되 크고 분명하며 실감나게 연기한다. 역할놀이 무대에서 칠판의 삭막함을 보완하기 위해 역할놀이와 관련한 배경 삽화를 붙이거나 OHP광원에 비추어 아늑한 분위기를 조성하도록 하는 것이 좋다. 무대 사용에 있어서는 학생들이 서로 적당한 간격을 유지하며 교실 전체를 넓게 이용하도록 한다. 또한, 교사는 역할 참가자들이 자연스러운 역할을 하도록 역할 참가자들에게 안정감을 주어야 하고 역할놀이 진행 중에 청중들이 소란스럽지 않도록 사전에 주의를 환기시켜야 한다.

57) 배홍, 「매체활용 교육연구 활동을 통한 말하기 표현력 신장방안」, 한국교원대 석사논문, 2009, p.37.

다음으로 역할놀이를 관람하는 청중의 준비이다. 관찰자의 준비 단계로서 실제 역할을 맡은 학생들이 정해진 역할놀이가 시작되기 전에 나머지 학생들이 좀 더 능동적이고 지적인 관람객이 될 수 있도록 준비시켜야 한다. 역할놀이의 목적이 실제 놀이에 참가하는 학생과 그것을 관람하는 학생 모두가 그 경험으로부터 무엇을 배울 수 있는 것이어야 하기 때문이다. 청중들은 학습목표가 무엇인지를 인지하고 다른 모둠의 역할놀이를 어떠한 관점에서 관찰할 것인지를 확인하는 활동을 통해 역할놀이가 역할극 자체로 끝나는 것을 방지할 수 있다. 역할놀이를 실연할 때는 대본에 있는 대사에 너무 신경을 쓰지 말고 이야기의 흐름을 아는 정도로 한다. 상대 역할을 하는 친구의 반응을 보아가며 즉흥적으로 역할을 소화해내는 능력이 중요하다. 그러기 위해서는 상황에 맞는 언어표현능력이 필요하다.⁵⁸⁾ 문자언어로 표출된 후 그 문자언어를 음성언어로 바꾸는 기존의 말하기 활동은 발화하기 전에 쓰기가 먼저 실행되었기 때문에 비능률적이다. 이 경우 말하기 내용을 읽을 뿐 말하지 않는 것과 같다. 하지만 즉흥을 통한 말하기 방법은 학습자가 실제 경험해 보고 발표하는 과정을 거치기 때문에 자연스럽게 참여할 수 있도록 유도한다.

이 단계는 학생들이 일정시간 동안 서로 힘을 합하여 연습한 창의적인 작업을 다른 학생들 앞에서 보여 주는 역할놀이의 완결 단계이다. 역할놀이 실연을 통해 학생들은 무대 경험에서 오는 자신감, 학생들간의 긴밀한 유대감을 얻게 된다.

58) 김미한, 「역할놀이 수업이 아동의 사회성에 미치는 효과」, 건국대 교육대학원, 1996, pp.20-22. 재인용.

마. 전체 토의 단계

이 단계에서는 실연 단계에서 이루어진 활동에 대한 생각과 의견들을 서로 나눈다. 역할놀이 활동 과정에서 일어난 사항에 대해 질문과 응답의 시간을 가지면서 말하기 활동의 문제점에 대한 해결점을 찾는 단계이다. 이때 언어적 표현과 비언어적 표현방법의 미숙한 점이나 표현 내용의 미숙한 점을 발견하여 서로 더 나은 방법은 무엇인지 의견을 나누게 된다. 그리고 여기서 토의된 사항에 대해서 올바른 말하기 표현 방법에 대한 해결책을 찾을 수 있다. 이러한 과정을 거쳐 가상적인 말하기 상황에 대처할 수 있는 능력을 기를 수 있다. 59)이 전체토의에서 참여자들간의 질문과 응답이 이루어지는 동안에는 모든 말하기는 수용적이고 허용적이어야 한다. 그러한 분위기에서 참여자들은 말하기 활동의 문제에 대한 해결점을 찾아가면서 새로운 언어적 표현 방법을 모색할 수 있다.

바. 확인하기 단계

확인하기 단계는 토의하기 단계에서 알게 된 말하기 표현의 해결점을 적용하기 위하여 대본을 구체적으로 수정·보완한다. 대본을 수정·보완할 때는 전체토의에서 상호평가를 통해 알게 된 문제점과 개선할 점, 보완할 점 등을 주의 깊게 고려하여 적극적으로 반영한다. 전체 토의 단계에서 모둠간, 모둠원간의 상호평가의 과정을 거쳤다고 할지라도 같은 모둠구성원들끼리 각자 서로 평가하는 시간을 다시 한 번 가져서 재실연에서는 처음 실연시보다 발전된 모습을 보여 준다. 말하기 능력은 많은 연습과 반복을 통해서

59) 정영진, 「교육연극을 활용한 말하기 교육방법연구」 진주교대 교육대학원, 2001, pp.35-37.

향상될 수 있기 때문에 재실연은 필수적으로 요청된다.

아. 평가 및 정리 단계

이 단계는 지금까지 모든 활동을 마무리하는 단계로 평가 및 정리하기로 진행한다. 마지막 단계로 다른 학습자들과 함께 허심탄회하게 작품 감상에 대한 의견을 나누고 자신의 실수를 찾고 성공적 표현들을 칭찬하는 시간이다. 서로 다른 모둠의 성공 수준을 평가해 보는 것은 간접 말하기 표현 경험으로 권장할 만하다. 말하기 표현력 신장이 주목표이기 때문에 개인평가와 상호평가를 병행하여 말하기표현력의 신장을 이룰 수 있는 정리 작업은 중요하다. 아울러 학습자들의 수업 내용과 태도를 평가하는 과정을 통해 다음차시에 더욱 향상된 수업을 기대할 수 있다. 평가를 할 때 교사는 잘한 점을 중심으로 칭찬을 해 주어 자신감을 갖도록 유도하며 학습자에게 자기평가와 상호평가지를 나눠 주어 평가를 하도록 하고, 역할놀이 소감을 발표시킨 뒤 교사가 전체 역할놀이를 간단하게 논평한다.

IV. 역할놀이와 말하기 교육의 실제

본 장에서는 지금까지의 논의를 바탕으로 역할놀이와 말하기 표현력 신장을 위한 수업의 실재를 제시 하고자 한다. 기존의 읽기와 쓰기 중심인 말하기 수업에서 벗어나 학습자의 언어 표현력 신장에 영향을 미치고 그 언어 표현력이 점진적으로 향상될 수 있도록 주안을 두었다. 우리나라 말하기 교육에서 간과하고 있는 말하기 표현 요소를 음성언어와 반·비언어적인 요소로 세분화하고 이들 요소를 신장시키기에 적합한 역할놀이 활동을 접목시켜 말하기 표현력을 신장시키고자 하였다. 언어적인 표현 요소와 반·비언어적인 표현 요소를 향상시키에 알맞은 역할놀이 방법을 세 가지로 분류하였다. 음성언어, 반·비언어적 표현 요소와 관련된 역할놀이 방법을 ‘뉴스보도하기’, ‘타블로극’, ‘창작극’의 세 활동으로 나누었으며 말하기 표현요소를 점진적으로 향상시키고자 세 단계로 나누어 교수-학습 과정안을 구안하였다.

이를 토대로 한 수업과정은 기본(뉴스보도하기), 발전(역할극), 심화(창작극)의 3단계로 구분하고 각 단계는 각4차시로 나누었다. 정규 국어 수업 시간으로는 충실한 지도가 이루어지기 어렵기 때문에 부족한 수업은 재량활동 시간을 이용하여 보충하였다. 각 단계 마다 역할놀이 형식을 차용하는 것은 동일하나, 각 단계에서 활용하는 역할놀이의 특성과 신장 시키고자하는 표현 요소의 특성을 접목시켜 활동할 수 있게 하였다.

1. 기본 : ‘라디오 뉴스 보도하기’를 활용한 교수-학습 과정안

뉴스는 메모하며 듣는 연습과 정리하여 말하는데 아주 효과적인 텍스트이다. 특히 ‘라디오 뉴스 보도하기’는 영상과 함께 전달되는 일반적인 텔레비전 뉴스에 비해 온전히 소리로만 전달된다. ‘라디오 뉴스’는 모든 정보가 시각성을 배제한 채 오직 청각에만 의존하여 전달된다. 뉴스를 전달하는 화자나, 뉴스 내용을 받아들이는 청자는 기사내용을 정확하게 말하고, 듣기 위하여 음성언어에 집중할 수 밖에 없다. ‘라디오 뉴스보도하기’는 음성만으로 내용을 적절하게 표현해서 전달해야 하므로 반언어적 표현의 다양한 요소를 발견하고 확인할 수 있다는 점에서 효과적인 말하기 학습방법이다.

‘라디오 뉴스 보도하기’를 선정한 이유는 단순 ‘뉴스 보도하기’보다 음성언어와 반언어적인 요소를 민감하게 감지할 수 있기 때문이다. 즉, 시각과 청각을 동시에 사용한 경우보다 청각만을 사용할 경우, 장단음이나 발음 및 음성에 포함된 감정을 더 정확하게 감지할 수 있다. 본고에서 다루고자 하는 음성언어와 반언어적 표현력을 향상 시키는데 용이하다. 또 기사내용을 읽는 활동이 주가 되므로 말하기 표현력 신장의 기본 단계로 적합하다고 생각된다. 특히 사건을 알려 주고 소식을 전해 주는 과정에서 말하기 표현의 4대 영역 중 정보전달 표현이 풍부하게 표현될 수 있는 장점을 가진다.

라디오 뉴스에 등장하는(아나운서, 기자, 인터뷰대상자)인물들의 음성을 통해서 학습자들은 시각적으로 확인할 수 없는 몸짓이나 표정, 시선, 의상 등의 비언어적인 요소도 상황과 사건, 목소리만을 고려하여 마음 속에 그려볼 수 있다. 이는 학습자의 상상력을 자극하여 표현의 폭을 깊고 넓게 확장시킬 수 있다. 기본단계인 ‘라디오 뉴스 보도하기’에서는 대화 중심 글쓰기를 통해 말하기 표현 영역 중 음성언어와 반언어적인 표현력 신장에 역점을

두었다. 배역을 정하고 상대 배역과 대화하면서 극본을 쓰고 수정·보완하는 과정에서 상황을 인식하고 맥락에 적절한 말하기를 연습을 하였다. 언어적 말하기 표현력과 반언어적 표현력의 교정을 위하여 자신의 음성을 녹음하여 확인하고, 상호 평가를 하였다.

<표5> ‘라디오 뉴스 보도하기’를 활용한 교수-학습 과정안-1차시

학습목표		음성언어와 반언어적 표현이 말하기와 듣기에서 중요한 역할을 함을 안다.			
학습유형		개인학습, 모둠학습	차시	1/4	
단계		교수학습활동		시간	
		교사	학생		유의점 및 학습자료
문제상황확인	준비활동	<ul style="list-style-type: none"> 역할놀이를 하면서 허용적인 학습분위기를 조성한다. -신체적 정서적 긴장감 풀어 자발적인 참여로 이끌기 -교사의 안내에 따른 움직임 활동하기 	<ul style="list-style-type: none"> 교사의 안내에 따라 목소리훈련을 위한 간단한 게임을 한다. -역할놀이로 긴장감을 해소하고 허용적인 분위기를 조성한다. 	10분	목소리훈련 (발음게임, 1음절로 감정 표현하기) 거울놀이
	문제확인	<ul style="list-style-type: none"> 학습목표를 제시하고 다 같이 읽게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학습목표를 인지한다. -교사의 지시에 따라 학습목표를 다같이 읽고 확인한다. 	5분	ppt
문제상황분석	내용탐색	<ul style="list-style-type: none"> 음성언어와 반언어에 대하여 설명한다. 반언어적인 표현 요소에 따라 의미가 달라짐을 설명한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 음성언어와 반언어에 대하여 이해한다. 반언어적인 표현요소에 따라 의미가 달라짐을 이해한다. 	20분	개별활동
	극적동기조성	<ul style="list-style-type: none"> VTR로 녹화된 뉴스를 시청하게 한다. ‘뉴스보도하기’에 대한 소개와 방법을 설명한다. 	<ul style="list-style-type: none"> VTR로 녹화된 뉴스를 시청 한다. ‘뉴스보도하기’에 대한 역할놀이 방법을 이해한다. 	10분	시청 중 소란스럽지 않고 집중할 수 있도록 한다.

<표6> ‘라디오 뉴스 보도하기’를 활용한 교수-학습 과정안-2차시

학습목표		음성언어와 반언어적 표현이 말하기와 듣기에서 중요한 역할을 함을 안다.			
학습유형		개인학습, 모둠학습	차시	2/4	
단계		교수학습활동		시간	
		교사	학생		유의점 및 학습자료
준비 및 연습	상황 설정	<ul style="list-style-type: none"> · 사실의 내용을 객관적으로 전달하도록 뉴스 내용을 구상하게 한다. · ‘뉴스 보도하기’의 대본을 작성하게 한다. -VTR로 녹화된 뉴스를 상기시켜 뉴스의 형식에 맞는 기사를 작성하도록 지도한다. -모둠구성원들끼리 대화를 주고 받으면서 대본을 작성하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사실의 내용을 객관적으로 전달하도록 뉴스 내용을 구상 한다. · ‘뉴스 보도하기’의 대본을 작성 한다. -VTR로 녹화된 뉴스시청할 때를 떠올리며 뉴스의 형식에 맞는 기사를 작성 한다. -모둠구성원들은 서로 대화를 하면서 대본을 작성 한다. 	15분	모듬활동
	연기자 선정 및 연습	<ul style="list-style-type: none"> · 역할나누기를 지도한다. -뉴스 진행자와 출연자를 선정하게 한다. -방관하는 학습자가 없도록 학습자의 적극적인 참여를 권장한다. · 전체학습자가 대본 읽기 연습을 하게 한다. · 모든 학습자가 작성한 대본을 읽으면서 자신의 목소리를 녹음하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 역할놀이에 대한 계획을 세운다. · 역할을 나눈 후 역할을 숙지한다. -전체학습자는 적극적으로 참여한다. · 배역이 없는 학습자도 대본 읽기 연습을 한다. · 모든 학습자는 작성한 대본을 읽으면서 자신의 목소리를 녹음 한다. 	30분	휴대전화기, mp3이용하여 녹음한다.

<표7> ‘라디오 뉴스 보도하기’를 활용한 교수-학습 과정안-3차시

학습목표		음성언어와 반언어적 표현이 말하기와 듣기에서 중요한 역할을 함을 안다.			
학습유형		개인학습, 모둠학습	차시	3/4	
단계		교수 학습활동		시간	유의점 및 학습자료
		교사	학생		
실연하기	실연준비	<ul style="list-style-type: none"> · 뉴스진행에 용이한 무대를 꾸미도록 한다. - 칠판에 뉴스문구를 작성하게 한다. - 교실 맨 앞의 책상을 뉴스형태로 만들게 한다. - 전체 관람자가 관람하기 쉽도록 반원 모양의 관람석으로 배치하게 한다.0 	<ul style="list-style-type: none"> · 뉴스진행에 용이한 무대를 꾸민다. - 칠판에 뉴스문구를 작성한다. - 교실 맨 앞의 책상을 뉴스형태로 만든다. - 전체 관람자가 관람하기 쉽도록 반원 모양의 관람석으로 배치 한다. 	10분	전체활동
	청중준비	<ul style="list-style-type: none"> · 무엇을 중심으로 볼 것인지 질문을 한다. - 실연자의 음성언어와 반언어적 표현에 주의해서 듣도록 한다. - 관람자가 객관적이고 진지한 태도를 갖추도록 유도한다 	<ul style="list-style-type: none"> · 교사의 질문에 자유롭게 이야기 해 본다. - 실연자의 음성언어와 반언어적 표현에 집중해서 들을 준비를 한다. - 관람하는 학습자는 객관적이고 진지한 태도를 갖는다. 	5분	개인활동
	실연하기	<ul style="list-style-type: none"> · 모둠별로 순서대로 실연하게 한다. - 뉴스의 시작과 끝을 알리는 효과음을 모둠별로 준비하여 적절한 시간에 맞추어 내보내게 한다. - 전체 실연자가 분명한 발음을 전달하게 지도한다. 특히 아나운서의 배역을 맡은 실연자는 명확한 발음을 하도록 주시시킨다. - 모둠간 상대모듬의 실연내용을 휴대전화기로 녹음하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 모듬별로 순서대로 차례를 기다렸다가 실연 한다. - 자신의 모듬차례가 돌아오면 준비한 효과음을 내보내 시작과 끝을 알린다. - 실연자는 분명하게 발음하려고 노력한다. 특히 아나운서 배역을 맡은 실연자는 정확한 내용을 전체학습자가 분명하게 알 수 있도록 발음에 각별히 신경쓴다. - 모듬간 상대모듬의 실연내용을 휴대전화기로 녹음 한다. 	30	<p>효과음으로 휴대전화기나 컴퓨터를 이용한다.</p> <p>휴대 전화기, mp3를 사용하여 녹음한다.</p>

<표8> ‘라디오 뉴스 보도하기’를 활용한 교수-학습 과정안-4차시

학습목표		음성언어와 반언어적 표현이 말하기와 듣기에서 중요한 역할을 함을 안다.			
학습유형		개인학습, 모둠학습	차시	4/4	
단계		교수학습활동		시간	
		교사	학생		
전체 토의 하기	토 의 하 기	<ul style="list-style-type: none"> · 각 모둠의 역할놀이와 말하기활동에 대해 토의를 하게 한다. -말하기 활동에 대해 평가하게 한다. -말하기 활동의 문제점을 찾게 한다. -새로운 언어적 표현 방법을 모색하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 각 모둠의 역할놀이와 말하기활동에 대해 토의를 한다. -말하기 활동에 대해 평가한다. -말하기 활동의 문제점을 찾는다. -새로운 언어적 표현 방법을 모색한다. 	10분	전체토의 및 상호평가지 작성
		<ul style="list-style-type: none"> · ‘뉴스보도하기’극본을 수정하고 보완하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · ‘뉴스보도하기’극본을 수정하고 보완 한다. 	10분	모둠별활동
확인 하기	학 습 결 과 확 인 하 기	<ul style="list-style-type: none"> · 수정·보완된 대본을 가지고 재실연 하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 수정·보완된 대본을 가지고 재실연 한다. 	20분	모둠별활동
		<ul style="list-style-type: none"> · 전체학습활동에 대한 평가하게 한다. -부족한 부분, 개선하고 싶은 부분, 잘 된 부분으로 나누어 보도록 한다. · 학습내용을 정리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 전체학습활동에 대해 평가 하고 반성한다. · 학습내용을 정리한다. 	5분	전체활동마무리

(1) 1차시 수업

1차시 수업은 문제 상황 확인, 문제 상황 분석 단계로 구성된다.

가장 먼저 준비활동으로 목소리훈련을 하여 긴장감을 해소한다. 기본 단계인 ‘뉴스보도하기’에서는 음성언어와 반언어적 표현에 중점을 두기 때문에 목소리 훈련은 필수적이다. 목소리 훈련 방법 중에서 ‘아에이오우’발성 게임은 긴장을 이완시키고 얼굴 근육을 풀어주어 조음기관을 부드럽게 해준다. 긴장을 하면 성대가 위축되어 발성이 자연스럽지 않기 때문에 목소리 다듬기가 필요하다. 다음으로 1음절로 여러 가지 느낌을 표현하는 놀이를 한다. 어떻게 ‘야’를 발음하느냐에 따라 의미가 달라지는지 극적인 상황으로 서로 다르게 꾸며 보고, 알게 된 것을 말하게 한다. ‘야’한 글자를 사용하여 야-(기쁘다), 야-(슬프다), 야-(아름답다), 야-(그래서), 야-(글세), 야-(그것을 믿으라고)?, 야-(참을수 없어), 야-(저걸 봐)등의 여러 가지 감정을 나타낼 수 있는 억양으로 말한다. 학습자는 다양한 감정을 같은 글자로 표현하면서 어조와 높낮이, 빠르기 등의 반언어적 표현 요소에 따라 어떻게 의미가 달라지는지를 이해하기 쉽다.

다음으로 거울놀이를 통해 흥미를 유발시킨다. 거울놀이는 두 사람이 선 채 한 사람의 동작을 여러 사람이 따라 할 수 있다. 여러 명이 동시에 진행하면 여러 명이 서로 엇갈리는 가운데 거울놀이를 진행하기 때문에 집중도와 친밀도를 높일 수 있다. 이런 과정을 통해 수업의 분위기는 학습자들간에 친밀하게 형성된다.

준비활동의 과정을 거친 후에는 문제 확인을 위해 학습목표를 확인한다. ‘뉴스 보도하기’에서 ‘음성언어와 반언어적 표현이 말하기와 듣기에서 중요한 역할을 함을 한다’를 ppt화면을 보면서 학습목표를 인지한다.

문제 상황 분석단계는 내용탐색, 극적 동기 조성 단계로 이루어진다. 내용 탐색 단계에서는 음성언어와 반언어에 대하여 설명한다. 이 단계에서는 문제 상황 확인 단계에서 준비활동으로 했던 ‘1음절로 감정표현하기’활동을 상기시키며 어조, 속도, 고저, 장단, 강약 등에 따라 의미가 달라짐을 설명한다. 학습자는 반언어적인 표현 요소에 따라 의미가 달라진다는 것을 쉽게 이해하게 된다.

반언어적 표현은 언어와 관련 있는 의사소통으로써 음성언어에 부수되는 표현이다. 어조, 음색, 속도, 고저, 장단, 강약 등을 달리함으로써 전달하고자 하는 의미를 좀 더 분명하게 나타내고 의미나 느낌, 언어 표현이 이루어지는 상황의 차이를 드러내는 역할을 한다. 같은 단어라도 문장의 끝을 올리면 의문, 내리면 사실, 끊으면 감탄을 나타내며 속도에 따라 전달하려는 내용의 중요도가 달라진다. 또 고저에 따라 감정상태가 달라진다.

내용 탐색이 끝나면 극적 동기 조성을 위하여 ‘뉴스 보도하기’에 대한 소개와 방법을 설명한다. VTR로 녹화된 뉴스를 시청하면서 뉴스의 진행과 보도형식을 익히도록 하고 ‘뉴스 보도하기’에 대한 역할놀이 방법을 이해시킨다.

이 후 교사는 7~8명씩 5모듬으로 구성하여 모듬을 구성하게 한다. 모듬 구성은 학생들의 혼란을 막고 수준 차이를 최소화 할 수 있도록 교사가 주도한다. 뉴스의 기사는 우리 주변에서 심각한 문제를 모듬별로 선정한다.

(2)2차시 수업

2차시 수업은 준비 및 연습 단계로 구성되며 상황 설정과 연기자 선정 및 연습 단계로 이루어진다.

상황 설정 단계에서는 사실의 내용을 객관적으로 전달하도록 뉴스 내용을 구상하여 대본을 작성한다. 교사는 1차시에서 VTR로 녹화된 뉴스를 학습자에게 상기시켜 뉴스의 형식에 맞는 대본을 작성하도록 지도한다. 대본을 작성할 때에는 모둠구성원들끼리 대화를 주고 받으면서 작성 한다. 대화를 하면서 대본을 작성하면 나와 다른 의견일지라도 주의 깊게 듣고 존중하는 태도를 기를 수 있다. 그렇기 때문에 말하기의 가장 중요한 상호작용인 ‘소통’을 경험할 수 있다. 말하기 표현력 교육을 위해서는 실제 대화 상대를 명확하게 하여 말하기 지도를 한다. 대화과정에서는 인물의 성격이나 심리 상태를 파악하고 다양하게 분석한다. 학습자는 실제 대화를 주고 받으면서 대본을 구성하는 과정을 거치면서 말하기 표현력이 생동감 있고 효과적으로 향상됨을 확인 할 수 있다. 혼자 생각하거나 쓰는 학습은 말하기 표현에 효과적이지 않다. 발화하면서 오류가 있는 표현을 발견하면서 표현력은 수정·보완되어 신장될 수 있기 때문이다.

연기자 선정 및 연습

교사는 연기자 선정을 위하여 역할나누기를 지도한다. 배역이 없어서 방관하는 학습자가 없도록 학습자의 적극적인 참여를 권장한다.

모둠원들끼리 의논을 하여 뉴스진행자와 기자, 인터뷰를 하는 출연자의 배역을 정한다. 배역은 학습자가 자발적으로 선택해야 하지만 극의 형태가 뉴스인 만큼, 목소리가 크고 발음이 정확한 학습자를 아나운서로 선정해야 함에 유의한다. 연기자는 각 배역의 성격에 맞추어 연습한다. 특히 아나운서의 역할이 중요하므로 아나운서의 역할을 맡은 연기자는 목소리의 크기, 빠르기, 고저, 어조 등에 유의하여 연습한다. 먼저 틀리기 쉬운 단어들의 발음을 수정한 후, 문장으로 확대시켜 올바르게 말 한다. 연습을 통해 단어 수준

과 문장수준에서 발음과 발성을 연습하고 점차 장문의 글을 바르게 읽도록 단계적으로 발음과 발성을 교정한다. 연기자를 포함한 모든 학습자는 작성한 대본을 읽는다. 연습의 마무리단계에서는 학습자가 자신의 구체적인 표현 모습을 확인할 수 있도록 휴대 전화기나 mp3를 이용하여 녹음한다. 녹음을 하면 학습자가 놓치기 쉬운 세부적인 표현을 점검하여 교정하기 쉽다. 이 때 같은 대사를 어조, 속도, 고저, 강약을 다르게 해서 읽는데 이것을 통해 말하기 표현에서 기본이 되는 어조, 속도, 고저, 강약의 중요성을 인식할 수 있다. 자신의 목소리를 녹음해서 듣고 부족한 부분이나 개선할 부분을 수정하고 보완하여 실연할 때는 연습할 때 보다 더 향상된 말하기 표현력을 구사할 수 있다.

(3) 3차시 수업

3차시 수업은 실연단계로 실연 준비, 청중 준비, 실연 하기 단계로 구성된다.

먼저 뉴스진행에 용이한 무대를 꾸며서 실연준비를 한다. 청중은 실연자의 음성언어와 반언어적 표현에 주의를 집중해서 듣고 객관적이고 진지한 태도를 갖는다.

실연하기 전에 뉴스의 시작을 알리는 효과음을 넣어 생동감 있는 활동이 되도록 한다. 실연을 할 때 연기자는 뉴스 내용을 명확하게 발음하는데에 집중한다. 연기자는 실연을 하면서 뉴스진행의 형식과 방법을 실제적으로 경험하게 된다. 연기자는 실제적인 말하기 표현 활동을 하면서 뉴스라는 형식적 틀이 부담스러울 수 있다. 또, 첫 역할놀이의 활동이기 때문에 어색해서 연습한 대로 실연하지 못 할 수 있다. 이 때 교사의 적절한 격려는 학습

자들을 능동적으로 수업에 참여할 수 있기 때문에 중요하다.

(4) 4차시 수업

4차시 수업은 전체 토의하기, 확인하기, 평가 및 정리하기의 단계로 구성된다.

전체 토의하기

전체 토의하기에서는 각 모듬의 역할놀이와 말하기 활동에 대해 토의를 하고 각 모듬별 활동에 대한 상호 평가지를 작성한다. 교사는 비언어적인 표현이 부족한 경우 개선된 표현방법을 제시할 수 있도록 유도한다. 말하기 표현 활동을 통해 말하기에서 발음의 정확성과 목소리의 고저가 내용 전달에 있어서 중요함을 인식할 수 있다. 같은 단어라도 목소리의 어조와 크기에 따라서 의미가 다를 수 있다. 모듬별 활동에 대해 의견을 나누면서 다른 모듬에서 나온 효과적인 표현을 수용하여 재실연의 성공적인 말하기를 할 수 있다. 말하기 능력의 향상은 반복해서 말하는 것뿐만 아니라 다른 사람의 잘 표현된 말하기를 듣는 상호과정에서 수정·보완된다는 것을 자연스럽게 이해할 수 있기 때문이다.

확인하기

학습자들의 학습결과를 확인하는 차원에서 전체 토의하기에서 알게 된 말하기 표현의 개선할 점과 보충할 점을 참고하여 대본을 수정하고 보완한다. 이때 교사는 학습자의 말하기 표현력이 부적합하거나 발음상의 오류가 있으면 수정하고 바르게 교정해 준다. 그런 다음 수정·보완된 대본을 토대로 재실연을 할 수 있다.

평가하기 단계는 평가와 정리의 과정을 거친다.

학습자는 전체학습활동에 대해 자신과 타인의 부족한 부분, 개선하고 싶은 부분, 잘 된 부분을 자유롭게 말한다. 이 때 교사가 잘한 점을 중심으로 칭찬 해 주어 자신감을 갖게 한다. 이것은 학습자들이 다음차시에 의욕적으로 수업을 할 수 있는데 원동력이 될 수 있다. 정리하기에서는 어조, 속도, 고저, 강약 등에 따라 의미가 다름을 알고 학습목표가 달성되었는지 확인한다. 학습자에게 상호평가를 바탕으로 스스로 자기 평가를 하도록 하고, 역할놀이 소감을 발표시킨 뒤 교사가 전체 역할놀이를 간단하게 논평한다.

2. 발전 : ‘타블로극’을 활용한 교수-학습 과정안

‘타블로극’은 말하기 표현력 신장 기본 단계를 수행한 학습자들에게 보다 구체적인 음성·비언어적 말하기 표현을 가능하게 한다. 특히 ‘라디오 뉴스 보도하기’ 활동에서 신장된 음성언어와 반언어적 표현이 특정 상황에 적합한 반언어적 표현력을 강화시킬 수 있다는 점에서 선정하였다. 학습자들은 기본 단계에서 ‘라디오 뉴스 보도하기’ 활동을 하면서 실제 말하기에서 언어적인 표현이 주가 된다고 인식한다. 하지만 발전 단계에서 ‘타블로극’ 활동을 함으로써 비언어적 표현이 구체적인 의미를 결정할 수 있다는 것을 알게 된다.

‘타블로극’은 신체를 이용한 동작을 보여주는 움직임 활동이기 때문에 ‘라디오 뉴스 보도하기’에서 볼 수 없었던 비언어적 표현력을 신장시키기에 적합하다. 기본 단계의 ‘라디오 뉴스 보도하기’는 청각에 대한 의존도가 높은 반

면 발전 단계인 ‘타블로극’은 시각에 의존하여 이루어지는 활동이다. 따라서 몸짓과 표정, 시선, 자세 등을 다양하고 자세하게 표현할 수 있는 장점이 있다. 시각적인 표현은 듣기보다 학습자의 주의를 집중시키기 쉽다. 또, 의미 전달력이 높기 때문에 기본 단계에서 보다 학습자의 흥미와 관심을 이끌어 내기가 쉽다. 특히 ‘타블로극’은 반·비언어적 표현을 중심으로 학습이 진행되기 때문에 학습자들은 자신의 말하기 표현에 적극적으로 관심을 가지고 구체적인 상황에 맞는 표현을 찾으려 노력한다.

발전단계인 ‘타블로극’활동에서는 기본 단계에서 신장된 비언어적 표현력을 토대로 비언어적 표현력을 신장시키는데 주안을 두었다. 전체 과정은 기본 단계와 동일하나, 시각적으로 표현되는 비언어적 표현을 구체화하였다. 또한 등장인물의 성격을 분석하고, 장면을 구성하는 활동을 강조하였다. ‘타블로극’을 통해 이루고자 하는 바는 단순 비언어적 표현 활동이 아니다. 따라서 극의 상황과 인물의 개성이 드러날 수 있도록 과장된 표현도 허용하였다. 이것은 학습자들이 교실에서 접해 보지 못한 비언어적 표현에 거부감이 없이 학습에 흥미를 가질 수 있기 때문이다.

‘타블로극’의 제재는 박완서의 소설<옥상의 민들레 꽃>으로 선정하였다. 이 작품을 선정한 이유는 다음과 같다. <옥상의 민들레 꽃>은 2009 개정 교육과정을 반영하여 지학사, 방민호 외, 중학년 1 국어 교과서 2. 표현의 맛 단원에 실려 있는 작품이며 성장소설로서 중학생들의 내적 성숙에 도움이 된다. 또한 제재의 내용이 학생들의 고민과 관련이 되고, 작품에 반영된 현실이 학생들의 실제 현실과 크게 다르지 않기 때문이다. 한 번쯤 겪을 수 있는 가족으로부터의 소외, 혹은 친구들과 사이에서의 소외, 성적에 대한 비판 등으로 인해 삶을 포기하려는 생각을 가져왔거나 힘든 시간을 보낸 학생들에게 위로 할 수 있다는 점에서 적절하다고 본다. 이 작품은 현대인의 물질

만능주의를 비판하고 생명의 소중함을 일깨우는 작품으로 간략한 줄거리는 다음과 같다.

궁전아파트라는 고급 아파트에서 할머니가 자살하는 사고가 연이어 발생하자 주민들은 긴급회의를 연다. 소문이 나서 집값이 떨어질 것을 걱정한 어른들은 그 대책으로 창문에 쇠창살을 달자는 의견을 낸다. 그 대책 회의장에 있던 어린 ‘나’는 그 의견에 반대한다. 자신이 자살을 하려고 했을 때, 민들레꽃을 보고 삶의 의지를 얻었기 때문에 민들레꽃을 심는 것이 올바른 방법이라고 생각하지만 어른들은 아이의 의견을 들어주지 않는다.

이 작품에서 자살이라는 소재는 자살공화국이라는 불명예를 안고 살아가는 오늘 우리의 현실을 반영한다. 우리 사회에서 해결해야 할 과제라는 점에서 학습자가 문제 의식을 가지고 고민해 볼 수 있다.

학습자들은 할머니의 자살사건에 대한 대책 회의를 하고 자살의 원인을 알게 되면서 생명의 소중함을 깨닫고, 현대인의 물질만능주의에 대해 비판할 수 있다. 특히 주민들간의 대책회의를 통해서 인간관계에서 올바른 말하기를 학습할 수 있고 자신의 말하기 태도를 반성할 수 있다. <옥상의 민들레꽃>은 엄마, 딸, 며느리, 교수, 사장님 등 다양한 인물들이 등장한다. 그렇기 때문에 사회적 계층과 개성이 다른 인물의 입장에서 다양한 사고와 말하기 표현 기회를 제공하기에 적합하다. 특히 대책회의에서 학습자들이 가장 힘들어하는 설득의 표현이 필요한 장면이 많아 표현력의 신장에 매우 도움이 되리라 본다.

<표9> ‘타블로극’을 활용한 교수-학습 과정안-1차시

학습목표		1. 장면에 따라 다양한 표현 방식이 사용됨을 안다. 2. 반·비언어적표현요소를 활용하여 상황에 어울리는 ‘타블로극’ 활동을 할 수 있다.			
학습유형		개인학습, 모둠학습	차시	1/4	
단계		교수학활동		시간	
		교사	학생		
문제상황확인	준비활동	<ul style="list-style-type: none"> · 역할놀이를 하면서 허용적인 학습분위기를 조성한다. -움직임 활동에 대해 안내한다. -가벼운 신체활동으로 신체적 정신적 긴장감 풀어 자발적인 참여로 이끈다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 역할놀이로 긴장감을 해소하고 본 활동을 위한 준비를 한다. -교사의 안내에 따라 적극적인 자세로 신체 활동을 한다. 	10분	유의점 및 학습자료
	문제확인	<ul style="list-style-type: none"> · 학습목표를 제시하고 다 같이 읽게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 학습목표를 인지한다. -교사의 지시에 따라 학습목표를 다같이 읽고 확인한다. 	5분	학습목표를 ppt를 화면을 보고 확인한다.
문제상황분석	내용탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 비언어적 표현요소에 대해서 설명한다. -비언어적 표현요소의 종류와 중요성을 지도한다. -반언어적 표현과 비언어적 표현을 구분할 수 있게 예를 들어 준다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 비언어적 표현요소에 대해서 이해한다. -비언어적 표현요소의 종류와 중요성을 이해한다. -실제 언어생활에서 비언어적표현의 사례를 이야기한다. 	10분	
	극적동기조성	<ul style="list-style-type: none"> · ‘타블로극’에 대한 소개와 방법을 설명한다. · 장면을 분할하고 그림으로 그려보게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · ‘타블로극’에 대한 역할놀이 방법을 이해한다. · 장면을 분할하여 그림으로 그린다. 	20분	모둠활동이 원활히 이루어지도록 주의한다.

<표10> ‘타블로극’을 활용한 교수-학습 과정안-2차시

학습목표		1. 장면에 따라 다양한 표현 방식이 사용됨을 안다. 2. 반·비언어적표현요소를 활용하여 상황에 어울리는 ‘타블로극’ 활동을 할 수 있다.			
학습유형		개인학습, 모둠학습	차시	2/4	
단계		교수학습활동		시간	
		교사	학생		
준비 및 연습	상황 설정	<ul style="list-style-type: none"> · ‘타블로극’의 대본을 모둠별로 작성하게 한다. -모듬구성원들끼리 분할 장면 그림을 상호평가하여 전체 대본을 작성하게 지도한다. -모듬구성원들끼리 상의를 해서 장면별로 나누어 각각의 장면과 어울리는 효과음을 선정하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · ‘타블로극’의 대본을 모둠별로 작성 한다. -모듬구성원들끼리 분할 장면 그림을 상호평가하여 전체 대본을 작성 한다. -모듬구성원들끼리 상의를 해서 장면과 어울리는 효과음을 선정한다. 	15분	모듬활동
	연기자 선정 및 연습	<ul style="list-style-type: none"> · 역할나누기를 지도한다. -등장인물의 성격을 분석하고 역할을 나누게 한다. · 역할을 맡지 못한 학습자도 함께 연습을 하게 한다. -연습의 마무리 단계에서 휴대전화를 이용하여 사진촬영을 하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 역할놀이에 대한 계획을 세운다. -등장인물의 성격을 분석하고 역할을 나눈 후 역할을 숙지한다. · 역할을 맡지 못한 학습자도 함께 연습을 한다. -전체학습자는 적극적으로 참여한다. -연습의 마무리 단계에서 휴대전화를 이용하여 사진촬영을 한다. 	30분	모듬활동/ 휴대전화기 사진촬영

<표11> ‘타블로극’을 활용한 교수-학습 과정안-3차시

학습목표		1. 장면에 따라 다양한 표현 방식이 사용됨을 안다. 2. 반·비언어적표현요소를 활용하여 상황에 어울리는 ‘타블로극’ 활동을 할 수 있다.			
학습유형		개인학습, 모둠학습		차시	3/4
단계		교수학습활동		시간	유의점 및 학습자료
		교사	학생		
실연하기	실연준비	<ul style="list-style-type: none"> · ‘타블로극’ 진행에 용이한 무대를 꾸미도록 한다. -칠판에 <옥상의 민들레꽃> 문구를 작성 하게 한다. -극적인 분위기를 고조시키고 생동감 있는 무대를 위해 간단한 소품을 활용하게 한다. -전체 관람자가 관람하기 쉽도록 반원 모양이 되도록 좌석을 배치하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · ‘타블로극’ 진행에 용이한 무대를 꾸민다. -칠판에 <옥상의 민들레꽃> 문구를 작성 한다. - 민들레꽃과 궁전아파트 그림을 칠판 중앙에 붙이거나 그린다. -전체 관람자가 관람하기 쉽도록 반원 모양이 되도록 좌석을 배치 한다. 	10분	전체활동
	청중준비	<ul style="list-style-type: none"> · 비언어적 표현이 장면과 상황에 어울리는지 여부를 중심으로 관람하도록 지도한다. -관람자가 객관적이고 진지한 태도를 갖추도록 유도한다 	<ul style="list-style-type: none"> · 비언어적 표현이 장면과 상황에 어울리는지 여부를 중심으로 관람 한다. -관람할 때는 객관적이고 진지한 태도를 갖춘다. 	5분	개인활동
	실연하기	<ul style="list-style-type: none"> · 모둠별로 순서대로 실연하게 한다. -효과음이 실연하고자 하는 장면과 동시에 적용되도록 주의시킨다. -구성단계별로 나누어 실연을 하게 한다. - 실연자가 비언어적 표현력이 강조되는 몸짓과 표정, 시선처리에 유의하도록 주시시킨다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 모둠별로 순서대로 차례를 기다렸다가 실연 한다. -효과음이 실연하고자 하는 장면과 동시에 적용되도록 주의한다. -구성단계별로 나누어 실연 한다. - 실연자는 비언어적 표현력이 강조되는 몸짓과 표정, 시선처리에 유의한다. 	30분	효과음으로 휴대폰이나 컴퓨터를 이용한다. 휴대전화를 사용하여 영상촬영을 한다.

<표12> '타블로극'을 활용한 교수-학습 과정안-4차시

학습목표		1. 장면에 따라 다양한 표현 방식이 사용됨을 안다. 2. 반·비언어적표현요소를 활용하여 상황에 어울리는 '타블로극' 활동을 할 수 있다.			
학습유형		개인학습, 모둠학습	차시	4/4	
단계		교수학습활동		시간	
		교사	학생		유의점 및 학습자료
전체 토의 하기	토의 하기	<ul style="list-style-type: none"> · 각 모둠의 역할놀이와 말하기활동에 대해 토의를 하게 한다. -말하기 활동에 대해 평가하게 한다. -말하기 활동의 문제점을 찾게 한다. -새로운 언어적 표현 방법을 모색하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 각 모둠의 역할놀이와 말하기활동에 대해 토의를 한다. -말하기 활동에 대해 평가한다. -말하기 활동의 문제점을 찾는다. -새로운 언어적 표현 방법을 모색한다. 	10분	전체토의 및 상호평가지 작성
확인 하기	학습 결과 확인 하기	<ul style="list-style-type: none"> · '타블로극' 대본을 수정하고 보완하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · '타블로극' 대본을 수정하고 보완 한다. 	10분	모둠별활동
	확인 하기	<ul style="list-style-type: none"> · 수정· 보완된 대본을 가지고 재실연 하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 수정· 보완된 대본을 가지고 재실연 한다. 	20분	모둠별활동
평가 및 정리 하기	평가 · 정리	<ul style="list-style-type: none"> · 전체학습활동에 대한 평가하게 한다. -부족한 부분, 개선하고 싶은 부분, 잘 된 부분으로 나누어 보도록 한다. · 학습내용을 정리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 전체학습활동에 대해 평가 하고 반성한다. · 학습내용을 정리한다. 	5분	전체활동 마무리

(1) 1차시 수업

1차시 수업은 문제 상황 확인, 문제 상황 분석 단계로 구성된다.

문제 상황 확인 단계

먼저 준비 활동으로 거울놀이를 하여 긴장감을 해소하고 허용적인 분위기를 만든다. 거울놀이를 하면서 평소 친하지 않은 다른 친구들과 가까워질 수 있고 수업에 대한 집중도와 학습자들간의 친밀도를 높일 수 있다. 거울놀이를 신체적, 정신적 긴장감을 풀어준 다음에는 흥미유발을 위해 마임놀이를 한다. 한 명 또는 모둠원 전체가 나와서 어떤 짧은 이야기나 생활 주변의 소재를 가지고 몸짓으로 표현하면 다른 학생들이 알아 맞추어 말로 표현한다. 거울놀이와 마임은 몸 동작으로 표현하는 활동이기 때문에 ‘타블로극’에서 달성하고자 하는 비언어적 표현력을 신장시키기에 적합하다. 소극적인 학습자는 동작으로 표현하는 활동에 부담을 가질 수 있기 때문에 본격적인 활동에 앞서서 가볍게 몸 풀기를 해서 신체표현 활동에 적응 시킬 필요가 있다.

거울놀이와 마임으로 준비 활동 과정을 거친 후 수업을 통해 이루고자 하는 학습목표를 전체학습자가 다 같이 읽고 확인한다.

문제 상황 분석 단계

내용탐색을 위해 ‘타블로극’을 통해 신장시킬 말하기 표현 요소 중, 비언어적표현의 중요성을 인식시킨다. 비언어적 표현요소에 대한 이해를 위해 비언어적 표현요소의 종류를 설명하고 학습자들이 실제 언어생활에서 비언어적표현의 사례를 찾아 이야기한다.

‘라디오 뉴스보도하기’에서 반언어에 대한 설명을 하였지만 학습자들이 혼

동하지 않고 반언어와 비언어가 다름을 알 수 있게 구체적인 설명을 한다. 반언어적 표현과 비언어적 표현을 구분할 수 있도록 지도하고 비언어적 표현의 중요성을 강조한다. 비언어적 표현은 의사소통 상황이나 분위기를 전달하는 역할을 함으로써, 효과적인 표현과 이해에 도움을 준다.

내용 탐색이 끝나면, 극적 동기 조성을 위해 ‘타블로극’에 대해 소개를 하고 방법을 설명한다. ‘타블로극’이 시각적인 활동임을 인식하고 극적동기 유발을 위해 장면을 그림으로 그려본다. ‘타블로극’으로 표현 할 장면을 미리 마음 속으로 연상하면서 그림으로 표현하기 때문에 실연 시 극 속으로 몰입하기 쉽고 대본을 작성 할 때에도 표현하기 쉽다.

(2) 2차시 수업

2차시 수업은 준비 및 연습 단계로 상황 설정, 연기자 선정 및 연습 단계로 구성된다.

상황 설정 단계

‘타블로극’의 대본을 작성한다. 대본을 작성할 때는 단순 비언어적 표현을 지양하고 상황과 인물의 개성이 드러나도록 작성한다. 대화가 생략된 표현 활동을 통해 의미를 전달해야 하므로 구체적으로 작성 한다. 가능한 한 동작을 구체적으로 표현할 수 있도록 지문을 자세하게 쓰고, 내용을 이해하기 쉽도록 과장된 표정도 사용 한다. 상황에 적합한 이야기를 구성하고 장면을 나누어 대본을 쓴다. 그러나 너무 세부적인 표현은 비언어적 표현에 필요한 창의력과 상상력을 저해할 수 있으므로 이 점에 유의해서 장면을 구성 한다. 마지막으로 모듈구성원들끼리 상의를 해서 장면에 어울리는 효과음을 선정 한다. 동작으로 표현하는 활동에서 효과음의 사용은 비언어적 표현을

극대화시키고 부족한 언어적 표현을 보충하는 역할을 한다.

연기자 선정 및 연습 단계

연기자를 선정 하기 앞서 인물의 성격, 나이, 직업, 성별, 배경, 시대, 체격, 의상, 헤어스타일 등을 분석한다. 배역을 정할 때에는 인물의 특성이 잘 드러날 수 있도록 성별, 신체조건 등을 감안한다. 연습할 때에는 역할을 맡지 못한 학습자도 연기자와 함께 연습을 한다. 인물의 성격과 상황에 맞는 움직임을 연구하여 최대한 감정이입을 해서 적절한 표정까지 구상한다. 연습할 때는 표정과 시선처리, 위치, 동작을 구체적으로 정해서 표현의 완성도를 높인다. 연습의 마무리단계에서는 학습자가 자신의 구체적인 표현 모습을 확인할 수 있도록 휴대전화를 이용한 사진 촬영을 한다. 사진촬영을 하면 학습자가 놓치기 쉬운 세부적인 표현을 점검하여 교정하기 쉽고, 실연할 때 향상된 말하기 표현 활동을 할 수 있다.

(2) 3차시 수업

3차시 수업은 실연하기 단계로 실연 준비, 청중 준비, 실연하기의 단계로 구성된다.

실연 준비

‘타블로극’ 진행에 용이한 무대를 꾸민다. 극의 특성상 시각적인 활동으로 의사를 표현해야 하기 때문에 다른 형태의 극보다 조금 더 신경 써서 무대를 꾸밀 필요가 있다. 칠판에 <옥상의 민들레 꽃> 문구를 작성 하고 극적 분위기를 조성하고 생동감 있는 무대를 위해 간단한 소품을 사용한다. 연기가 자유로운 신체 활동을 할 수 있고 청중이 극에 몰입하고 편안하게 볼

수 있도록 의자를 반원 모양으로 배치 한다.

칭중 준비

연기자들의 실연에 앞서 칭중은 무엇을 중심으로 볼 것인지 마음의 준비를 한다. 비언어적 표현이 장면과 상황에 어울리는지 여부를 중점으로 관람하고 진지한 태도를 가진다.

실연 단계

실연 단계에서는 구성 단계별로 나누어 실연한다. 모듬마다 원하는 장면만을 골라서 실연하면 좋겠지만, 전체 모듬이 발단에서부터 결말까지 구성 단계대로 장면을 나누어 연결하여 한 편의 극을 만든다.

궁전 아파트에서 일어난 할머니의 자살사건에 대한 수습 대책 회의를 여는 장면, 가족이 '나'를 사랑하지 않는다고 생각해 아버지 날 자살을 결심했던 장면, 민들레꽃을 보고 난 후 '나'가 깨닫는 (나의 자살을 막아줌) 장면, 회의에서 발표하려다 쫓겨난 '나'의 경험, 가족의 따뜻한 사랑과 생명의 소중함을 깨닫는 장면을 중심으로 구성한다.

연기자는 반드시 관람석을 향하여 연습한대로 인물의 성격과 상황에 맞는 동작과 표정으로 실감나게 연기한다. 각자 맡은 역할을 소화해내기 위해서는 잠시 자기 자신을 잊고 소설 속의 인물이 (나, 엄마, 임시회장, 젊은 아저씨, 뚱뚱한 아줌마, 노 교수, 딸과 며느리) 되어야 한다. 최선을 다하고 상대를 배려하며 연기한다. 비언어적 표현력이 강조되는 몸짓과 표정, 시선처리에 유의하여 인물에 최대한 감정이입한다. 너무 과장되거나 희극적인 표현을 많이 사용하면 다양한 상황에 대처하는 말하기 표현력을 저해할 수 있으므로 주의 한다. 실연할 때는 실연하지 않은 다른 모듬의 대표가 휴대전

화로 촬영을 한다. 영상촬영은 학습자가 스스로 자신의 말하기 표현의 오류를 확인하고 수정할 수 있기 때문이다.

(4) 4차시 수업

4차시 수업은 전체 토의, 확인하기, 평가 및 정리하기 단계로 구성된다.

전체토의

각 모듬의 ‘타블로극’활동에 대해 토의를 하는 단계이다. 다음의 사항에 대하여 의견을 나눈다. 인물의 성격, 화자의 위치와 직업, 성별, 연령 등 사회적인 위치에 맞는 비언어적 표현이 다양하게 나타났는가? 정확한 위치를 선정했는가? 학습자가 의도한 반·비언어적 표현이 구체적으로 전달되었는가? 만일 부족했다면 지문을 더욱 구체적으로 표현하여 비언어적 표현 구성력을 높인다. 표현이 적절하지 않았다면 새로운 언어적 표현 방법을 모색한다.

토의를 통해 각 모듬별 활동에 대한 분석을 하면서 잘 된 점과 부족한 점을 메모하여 대본 수정에 참고 한다. 평가는 상호평가로 실시하고 얼굴 표정, 몸 동작, 시선처리, 동작선 등을 적절하게 표현했는지를 중심으로 한다. 교사는 평가할 때 단점만을 지적하거나, 구체적인 대안을 발표하는 것에 소극적이지 않도록 허용적인 분위기를 만들어야 한다.

확인하기

전체 토의에서 논의되었던 문제를 반영하여 ‘타블로극’의 대본을 수정하고 보완한다. 모듬원 전체가 연출자가 되어 각 배역의 비언어적 표현을 수정하고 보완하여 학습의 이해를 높이고 만족을 향상시킨다. 교사는 인물의 성격과 사회적인 위치(직업, 남녀, 연령 등) 등에 맞는 비언어적 표현이 다양하

다는 것을 인식시킨다. 이것을 고려해 대본을 수정하고 보완 한다. 같은 상황맥락에서도 반복되거나 모듬원 전체가 통일된 비언어적 표현으로 일반화하기 보다는 대역마다 독특한 표현을 사용하게 이끈다. 재실연에서는 대본의 완성도를 높이고 1차 실연에서 보다 발전된 모습을 보여주기 위하여 휴대 전화기로 촬영한 영상을 확인한다. 휴대 전화기로 촬영한 영상을 확인하면서 전체도의할 때 놓친 자신의 말하기 표현의 오류를 분명하게 인식할 수 있다. 이를 반영하여 재실연을 위한 대본 수정을 쉽게 할 수 있다.

평가 및 정리하기

이 단계는 전체 수업을 마무리하는 단계이다. 전체 학습활동에 대해 자유롭게 이야기 하고 자신의 말하기 표현력이 기본단계에서 보다 어느 정도 향상되었는지를 점검한다. 1차시 때 제시한 학습목표가 잘 달성되었는지 여부를 스스로 파악 하고 학습내용을 정리하며 수업을 마무리한다.

발전 단계의 ‘타블로극’ 활동은 기본 단계에서 한 발 나아가 반·비언어적 표현 중심으로 이루어지도록 하였다. 학습자들은 ‘타블로극’활동을 통해서 보다 확장되고 발전된 말하기 표현의 구체적인 경험을 하였다. 자신의 표현이 단순한 말하기에서 벗어나 훨씬 다양해 질 수 있고 구체화 될 수 있다는 것을 체험을 통해 인식할 것이다.

3. 심화 : 창작극을 활용한 교수-학습 과정안

희곡은 대사와 지문을 중심으로 이루어진 텍스트이다. 희곡에서 극중 인물들이 주고 받는 대사는 반언어적인 요소를 나타내고, 인물의 표정· 행동·

분위기 등을 지시하는 지문은 비언어적인 요소를 나타낸다. 따라서 희곡을 직접 창작하고 연기하는 것은 학습자의 언어 능력을 종합하여 교육하기에 적합하다. 희곡에서는 일상적으로 주고 받는 대화를 사용하기 때문에 생활의 언어로써 생동감 있고 실제적인 말하기 연습의 기회를 제공한다. 학습자들은 생활의 언어를 ‘창작극’의 형태로 쓴다는 것 자체에 친근함을 느끼며 같은 상황에서도 여러 가지 표현을 할 수 있다는 것을 배우게 된다. 동일한 상황에서도 어떻게 말하는 것이 더 효과적인지 판단할 수 있어서 보다 나은 표현 방법을 찾아 자신의 말하기 표현 능력을 향상시킬 수 있다. 학습자들은 선택에 구애 받지 않고 자유롭게 원하는 소재를 선택해서 ‘창작극’ 활동을 하기 때문에 기본과 발전단계에서 보다 더 적극적으로 반응하며 자신감을 갖게 된다.

‘창작극’은 ‘라디오 뉴스 보도하기’와 ‘타블로극’과 다르게 생활과 밀접한 언어를 사용한다. ‘창작극’은 학습자가 독창적으로 희곡을 지어 내는 과정에서 일상적인 언어를 사용하기 때문에 표현하기가 수월하다. 또한 극의 특성상 말하기 표현의 4대영역인 친교, 감정, 정보전달, 설득적 표현을 풍부하게 표현 할 수 있는 장점을 가진다.

‘라디오 뉴스 보도하기’와 ‘타블로극’ 활동은 음성언어와 반·비언어중 어느 한 쪽에 치우쳐 표현의 제약을 받았다. 하지만 ‘창작극’은 대사와 지문으로 이루어져 있어서 지금까지 학습한 표현요소를 종합하여 말하기 활동을 가능하게 한다. 따라서 종합적인 말하기 표현능력을 점검하여 그 능력의 향상을 꾀 할 수 있다.

심화 단계인 ‘창작극’활동은 기본과 발전단계에서 언어적 표현 뿐 만아니라 반·비언어적 표현의 중요성과 방법을 재확인하고 말하기 표현력 신장의 종합정리에 주안을 두었다. 기존의 극을 분석하여 재구성하는 이전의 ‘뉴스보

도하기'와 '타블로극'활동과는 다르게 학습자들 스스로 주제를 정하고, 이야기를 구성해서 상황맥락을 더욱 잘 이해할 수 있다. 또, 모둠원 전체가 대본을 써서 학습자의 참여 기회를 높였다. 이러한 과정을 통해 학습자 주도의 말하기 표현력 신장이 가능하도록 하였다.

<표13> ‘창작극’을 활용한 교수-학습 과정안-1차시

학습목표		음성언어와 반·비언어적 표현을 효과적으로 사용하여 ‘창작극’ 활동을 할 수 있다.			
학습유형		개인학습, 모둠학습	차시	1/4	
단계		교수학활동		시간	유의점 및 학습자료
		교사	학생		
문제상황확인	준비활동	<ul style="list-style-type: none"> · 역할놀이를 하면서 허용적인 학습분위기를 조성한다. - 움직임을 활동에 대해 안내한다. - 가벼운 신체활동으로 신체적·정신적 긴장감을 풀어 자발적인 참여로 이끈다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 역할놀이로 긴장감을 해소하고 본 활동을 위한 준비를 한다. - 교사의 안내에 따라 적극적인 자세로 신체 활동을 한다. 	10분	다양한 문자로 발음 연습하기, 공간여행하기
	문제확인	<ul style="list-style-type: none"> · 학습목표를 제시하고 다 같이 읽게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 학습목표를 인지한다. - 교사의 지시에 따라 학습목표를 다같이 읽고 확인한다. 	5분	ppt
문제상황분석	내용탐색	<ul style="list-style-type: none"> · 희곡의 특징에 대해서 구체적으로 설명한다. - 희곡의 구성요소 및 플롯, 언어적 특징, 내적 갈등요소 등에 대해 설명한다. - 해설, 대사와 지문쓰기에 대하여 구체적으로 설명한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 희곡의 특징에 대해서 이해한다. - 설명을 듣고 희곡의 구성요소 및 플롯, 언어적 특징, 내적 갈등요소 등에 대해서 안다. - 해설, 대사와 지문쓰기에 대하여 이해한다. 	10분	
	극적동기조성	<ul style="list-style-type: none"> · ‘창작극’에 대한 소개와 방법을 설명한다. · 학생들이 창작해서 공연하는 창작극을 인터넷 동영상으로 보여 준다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 설명을 듣고 ‘창작극’에 대한 방법을 안다. · 학생들이 창작해서 공연하는 창작극을 인터넷 동영상으로 감상한다. 	20분	인터넷 동영상

<표14> ‘창작극’을 활용한 교수-학습 과정안-2차시

학습목표		음성언어와 반·비언어적 표현을 효과적으로 사용하여 ‘창작극’활동을 할 수 있다.			
학습유형		개인학습, 모둠학습	차시	2/4	
단계		교수학습활동		시간	
		교사	학생		
준비 및 연습	상황 설정	<ul style="list-style-type: none"> · 모둠별 토의를 통해 모둠 구성원들끼리 자유로운 소재를 선택하게 한다. -학생들을 격려하고 적극적인 참여를 권장한다. · 토의과정을 거친 후 협의를 통해 창작극 대본을 쓰게 한다. -모둠원들끼리 대화를 주고 받으면서 작성하게 한다. -장소와 시간의 변화를 단위로 내용을 구분하기 -대사, 지문, 해설을 사용하여 대본을 쓰게 한다. · 토의를 통해 상황에 맞는 표현인지 검증하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 모둠별 토의를 통해 모둠 구성원들끼리 자유로운 소재를 선택한다. · 토의과정을 거친 후 협의를 통해 창작극 대본을 작성한다. -토의를 하면서 자신의 생각을 붙여서 글을 쓴다. -모듬구성원들의 다양한 시각을 조율해서 쓴다. 	15분	모듬활동
	연기자 선정 및 연습	<ul style="list-style-type: none"> · 모듬구성원들끼리 서로 배역을 바꾸어 읽게 한다. · 등장인물을 분석하고 역할을 분담하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 모듬구성원들끼리 서로 배역을 바꾸어 읽는다. · 역할놀이에 대한 계획을 세운다. -등장인물을 분석하고 역할을 나눈 후 역할을 숙지한다. 	30분	모듬활동/ 후대전화 사 진촬영

<표15> ‘창작극’을 활용한 교수-학습 과정안 3차시

학습목표		음성언어와 반·비언어적 표현을 효과적으로 사용하여 ‘창작극’ 활동을 할 수 있다.			
학습유형		개인학습, 모둠학습	차시	3/4	
단계		교수학습활동		시간	
		교사	학생		
실연하기	실연준비	<ul style="list-style-type: none"> · ‘창작극’ 진행에 용이한 무대를 꾸미도록 한다. -칠판에서부터 교실 뒤까지 거리의 1/3정도를 무대 공간으로 활용하게 한다. -극적인 분위기를 고조시키고 생동감 있는 무대를 위해 간단한 소품을 활용하게 한다. -전체 관람자가 관람하기 쉽도록 반원 모양이 되도록 좌석을 배치하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · ‘창작극’ 진행에 용이한 무대를 꾸민다. -칠판에서부터 교실 뒤까지 거리의 1/3정도를 무대 공간으로 활용한다. -극적인 분위기를 고조시키고 생동감 있는 무대를 위해 간단한 소품을 활용 한다. -전체 관람자가 관람하기 쉽도록 반원 모양이 되도록 좌석을 배치 한다. 	10분	전체활동
	청중준비	<ul style="list-style-type: none"> · 음성언어와 반·언어적표현이 인물의 성격, 상황, 장면에 어울리는지를 중심으로 관람하도록 준비시킨다. · 진지하고 적극적인 자세로 관람하도록 지도한다. -정숙한 분위기를 조성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 음성언어와 반·언어적표현이 상황과 인물의 성격, 장면에 어울리는지를 염두해 둔다. · 진지하고 적극적인 자세로 관람한다. 	5분	개인활동
	실연하기	<ul style="list-style-type: none"> · 모둠별로 순서대로 실연하게 한다. -이야기의 전체 분위기와 어울리는 배경음악을 삽입하게 한다. -등장인물이 처한 상황을 토대로 장면의 이면에 숨어 있는 감정을 표현하게 한다. -비언어적 요소들을 최대한 활용하도록 한다. -표현활동을 칭찬하고 격려한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 교사의 안내에 따라 모둠별로 차례를 기다려 실연한다. -이야기의 전체 분위기와 어울리는 배경음악을 삽입한다. -등장인물이 처한 상황을 토대로 장면의 이면에 숨어 있는 감정을 표현한다. -비언어적 요소들을 최대한 활용하도록 한다. -자신의 표현활동에 자신감을 가진다. 	30	휴대전화를 사용하여 영상촬영을 한다.

<표16> ‘창작극’을 활용한 교수-학습 과정안-4차시

학습목표		음성언어와 반·비언어적 표현을 효과적으로 사용하여 ‘창작극’ 활동을 할 수 있다.			
학습유형		개인학습, 모둠학습		차시	4/4
단계		교수학습활동		시간	유의점 및 학습자료
		교사	학생		
전체 토의하기	토의하기	<ul style="list-style-type: none"> · 각 모둠의 역할놀이와 말하기활동에 대해 토의를 하게 한다. · 수용적이고 허용적인 분위기를 조성하게 한다. -말하기 활동에 대해 평가하게 한다. -말하기 활동의 문제점 찾게 한다. -새로운 언어적 표현 방법을 모색하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 각 모둠의 역할놀이와 말하기활동에 대해 토의를 한다. -말하기 활동에 대해 평가한다. -말하기 활동의 문제점을 찾는다. -새로운 언어적 표현 방법을 모색한다. 	10분	전체토의 및 상호평가지 작성
확인 하기	학습결과 확인하기	· ‘창작극’ 대본을 수정하고 보완하게 한다.	· ‘창작극’ 대본을 수정하고 보완 한다.	10분	모둠별활동
		· 수정· 보완된 대본을 가지고 재실연 하게 한다.	· 수정· 보완된 대본을 가지고 재실연 한다.	20분	모둠별활동
평가 및 정리 하기	평가· 정리	<ul style="list-style-type: none"> · 기본단계부터 심화단계까지 역할놀이 전체 활동에 대한 평가를 하게 한다. -지금까지 진행한 역할놀이를 바탕으로 가장 잘 한 모둠 선정하게 한다. -말하기 표현이 가장 향상된 학생을 뽑고 시상한다. · 학습내용을 정리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 기본단계부터 심화단계까지 역할놀이 전체 활동에 대한 평가 한다. -자신의 말하기 표현력을 점검한다. · 학습내용을 정리한다. 	5분	전체활동 마무리

(1) 1차시 수업

1차시 수업은 수업을 준비하는 단계로 문제 상황 확인, 문제 상황 분석단계로 이루어진다.

문제 상황 확인 단계

준비 활동으로 다양한 문자로 발음 연습하기, 공간 여행하기를 해서 허용적인 분위기를 만든다. 이것은 학습자를 편안한 상태로 만들어 실연에 대한 부담을 떨치고 주도적으로 활동하는 것을 돕는 활동이다. 학습자들은 기본 단계, 발전단계, 심화단계의 매 수업 초기에 실시되는 이러한 역할놀이 과정을 자유롭게 즐기며 흥미를 느낄 수 있다.

준비활동을 마치면 학습목표인 ‘반·비언어적 표현을 효과적으로 사용하여 ‘창작극’ 활동을 할 수 있다.’를 ppt화면으로 보고 함께 읽으며 정확하게 인지한다.

문제 상황 분석 단계

내용 탐색을 위해 먼저 희극의 특징에 대해 구체적으로 설명한다. 희극의 구성요소, 플롯, 언어적 특징, 내적 갈등 요소 등에 대한 설명과 함께 해설, 대사과 지문 쓰기에 대해서도 상세하게 설명한다. ‘라디오 뉴스보도하기’와 ‘타블로극’ 활동을 하면서 두 차례의 대본 쓰기를 경험 하였지만 ‘창작극’은 이전 활동처럼 단편적인 구성이 아니다. 그렇기 때문에 특별히 쓰기 활동에 주의를 기울여야 한다. 내용 탐색 단계는 대본 작성의 기초가 되는 단계이기 때문에 희극의 전반적인 특징에 대한 이해가 선행되어야 한다.

다음으로 극적 동기 조성을 위해 학생들이 직접 창작해 공연하는 ‘창작극’을 인터넷 동영상으로 시청 한다. 이 때 교사는 ‘창작극’ 시청 중에 학생들이

소란스럽지 않고 집중할 수 있는 분위기를 조성한다.

(2) 2차시수업

2차시수업은 준비 및 연습 단계로 이루어진다.

준비 및 연습 단계의 첫 단계인 상황 설정 단계에서는 대본을 작성한다.

모둠별 토의를 통해 모둠 구성원들끼리 자유로운 주제를 선택하고 모둠원들간의 협의를 거쳐 창작극을 쓴다. ‘창작극’의 대본을 작성할 때에도 기본 단계와 심화단계에서 처럼 모둠구성원들과 대화를 하면서 작업을 한다. 대화를 하면서 글을 쓰면 연습시간을 줄일 수 있다. 또한 일반적인 쓰기보다 더욱 흥미 있게 내용을 구성할 수 있고 거기에 대한 반응도 곧바로 받을 수 있다. 대화형식의 글쓰기는 서로의 생각을 나누면서 글을 쓰기 때문에 생각을 나누는 과정에서 상상력을 동원한다. 이때 동원된 상상력을 바탕으로 이야기를 만들어 간다.

대본을 작성할 때는 구체적인 지문과 적절한 단어를 선택하고 문장 구성이 어색하지 않게 하여 말하기 표현의 효과를 높인다. 그러면 실연할 때에도 단순하게 상대를 바라보지 않고 상황에 맞고 의미 전달 효과가 우수한 반·비언어적 표현을 발견하여 활용할 수 있다.

희곡의 구성요소에 맞추어 적절하게 이야기를 만들어 가고 모둠 구성원들끼리 의견을 나누면서 희곡의 표현들이 적절한 상황에 맞는 표현인지 검증하도록 한다.

대본 작업이 끝나면 모둠구성원들끼리 등장인물을 분석하고 역할을 분담하여 연기자를 선정한다. 연습을 할 때는 배역을 바꾸어서 읽기 연습을 한다. 단순하게 읽게 하지 않고 역할에 맞추어 연기하게 한다. 이것은 말하기 표

현과정에서 나타날 수 있는 반·비언어적 표현의 어려움을 찾아서 구체화하기 위함이다. 또한 상대배역의 입장과 듣기의 중요성을 이해하고 정확하고 효과적인 의미 전달을 하기 위함이다.

(3)3차시 수업

3차시 수업은 실연 하기단계로 실연 준비, 청중 준비, 실연하기의 단계로 이루어진다.

실연에 앞서서 제일 먼저 실연 준비를 위한 무대를 꾸민다.

연기자가 표현의 제한을 받지 않고 극에 몰입 할 수 있도록 무대 공간을 여유 있게 확보한다. 청중이 관람하기 쉽도록 반원모양으로 의자를 배치한다. 역할놀이는 교육을 위한 연극이므로 연기보다는 학습목표의 달성이 중요하다. 그러나 비언어적 표현 요소 중에서 의상도 포함되므로 효과적인 표현을 위해 필요하다면 간단한 소품을 활용 한다.

말하기 표현력 향상을 위해서는 청중의 듣는 태도와 주의 집중력이 필요함을 강조한다. 적극적 듣기가 우선시 되어야 좋은 말하기 표현이 가능함을 주지 시킨다. 음성언어와 반·언어적 표현이 인물의 성격, 상황, 장면에 어울리는지를 중심으로 관람한다.

실연을 할 때는 반언어적 요소뿐만아니라 비언어적 요소들도 최대한 활용한다. 등장인물이 처한 상황을 토대로 장면의 이면에 들어 있는 감정도 표현할 수 있도록 한다. 단순한 음성의 언어적 표현이 아닌 반·비언어적 표현을 구체화하여 실연하게 함으로써 느낌과 의미 전달을 보다 효과적으로 표현할 수 있다.

소극적인 학습자들은 다른 학습자들의 시선을 의식해서 자유롭게 표현하는

데 미숙하다. 하지만 기본 단계에서부터 심화 단계의 말하기 활동을 거치면서 조금씩 말하기 표현이 향상될 수 있을 것이다.

(4) 4차시 수업

4차시 수업은 전체 토의하기, 확인하기, 평가 및 정리 하기단계로 이루어진다.

전체 토의하기에서는 각 모듈별 창작극 및 말하기 활동에 대한 토의를 한다. 토의를 진행하기 전에 말하기 표현력 향상을 위해서는 듣는 태도와 주의 집중력이 필요하다는 것을 강조한다. 원활한 토의가 되도록 수용적인 분위기를 조성한다.

음성언어와 반·비언어적 표현을 인물의 성격과 상황, 장면에게 맞게 적절하게 사용했는지에 대해 모듈별로 이야기 한다. 잘못된 표현들을 지적하고 잘못된 표현들은 어떤 결과를 가져오는지에 대해 이야기 하고 새로운 언어적 표현 방법을 모색한다.

다른 모듈원들이 작성한 대본의 단어선택과 문장 구성, 지문과 대사가 적절하고 연극자가 잘 살려서 전달을 했는지 등에 관해 의견을 나누고 각 모듈별 말하기 활동에 대해 상호 평가한다.

확인 하기단계에서는 전체토의에서 알게 된 문제점을 개선하여 대본을 수정한다. 토의에서 나온 의견을 적극 반영하여 보완하도록 하고 다른 모듈의 좋은 표현을 모방하여 말하기 표현력을 향상시킨다. 1차 실연할 때 촬영한 휴대 전화기 영상을 보면서 말하기 표현을 교정한다. 개인별 돌려쓰기를 해서 대본에 직접 기입하고 말하기 표현에 필요한 요소를 총체적으로 이해한다. 재실연할 때 연극자는 1차 실연에서의 실수를 반복하지 않고 수정·보

완된 대본에 충실하게 연기한다.

평가 하기 단계에서는 ‘창작극’활동 뿐만아니라 ‘라디오 뉴스 보도하기’와 ‘타블로극’의 전체 역할놀이 활동에 대한 종합적인 평가를 한다. 기본 단계부터 심화 단계의 활동을 하면서 학습목표에 맞게 말하기 표현 활동을 달성했는지를 점검한다. 개인 및 상호 평가를 통해 말하기 표현력이 어느 정도 신장 되었는지 종합 평가 해 본다. 지금까지 진행해 온 역할놀이를 바탕으로 가장 우수한 모둠을 선정하고 말하기 표현이 가장 향상된 학습자를 선정하여 보상을 한다.

정리 활동에서는 음성언어와 반·비언어적 표현들을 정리하고 학습목표가 달성되었는지를 확인한다. 다음의 사항들을 점검한다. 음성언어와 반·비언어적 표현이 말하기의 어떤 역할을 하는지 알 수 있었는가? 비언어적 표현을 통해 말의 의미를 확실히 알 수 있었는가? 비언어적 표현을 사용하여 표현효과를 높일 수 있었는가? 반언어적 표현을 통해 말의 의미를 확실히 이해할 수 있었는가? 비언어적 표현을 사용하여 표현효과를 높일 수 있었는가?를 점검한다.

정확한 의미 전달과 표현을 위해서는 말하는 화자의 표현이 구체적이고 그를 뒷받침하는 반·비언어적 표현의 연습과 노력이 필요함을 강조하며 마친다.

창작극을 만들기 위해 상황을 인식하고 맥락에 알맞은 단어를 선택하여 문장을 적절하게 구조화하여, 이에 다시 반·비언어적 표현을 더해 표현하는 것은 단순한 말하기 활동이 아니다. 하지만 ‘창작극’ 활동을 하면서 학습자는 자신의 말하기 활동을 점검하고 말하기 표현 능력을 발전시킬 수 있다. 심화 단계인 창작극 활동에서는 학습자들이 자신의 경험과 지식 등을 통해 새로운 대화를 이어나갈 수 있다는 것을 깨닫게 된다. 말하기 표현의 실수

를 고쳐나가는 과정을 거치면서 점진적으로 말하기 표현력이 향상될 수 있다.

V. 결론

말하기 교육의 궁극적인 목적은 학생들이 실제 상황에서 그 언어를 통하여 상대방과 의사소통을 할 수 있게 하는 일이다. 이를 위해서는 학습자에게 실제 생활에서 언어를 표현할 수 있는 기회와 학습경험을 제공함으로써 말하기 표현 능력을 신장시킬 수 있는 직접적인 학습자 중심의 활동이 전제된 수업이 이루어질 수 있어야 한다.

그러나 현실적으로 대부분의 학교 현장에서의 말하기 교육은 학습자가 적극적으로 발화에 참여하는 기회와 상황이 주어지지 않는다. 또한 학습자가 능동적인 주체가 되지 못하고 교사가 획일적으로 수업을 이끌어가는 교사 중심의 수업이 행해지고 있다. 아직까지 말하기 표현 기능을 신장시키기 위한 교육 방법의 개선과 적극적인 교실 내에서의 실천이 부족한 것이다.

본 연구는 이와 같은 말하기 교육의 문제점을 극복하기 위한 교수-학습방법을 살펴보는 것에서부터 출발하였다. 따라서 이러한 문제점을 근거로 역할놀이 방법을 통한 말하기 표현 수업을 그 대안으로 삼고자 하였다. 말하기 교육의 궁극적인 목표가 화자와 청자간의 의사소통을 원활하게 하는 것이라면 학습자의 말하기 능력을 향상시킬 수 있도록 이해 중심의 수업보다는 표현력을 신장시키는 활동 중심의 수업이 이루어져야 한다. 또한, 소통을 잘 하려면 무엇보다 자신의 의사를 정확히 전달할 수 있는 말하기 표현 능력이 우선되어야 한다. 하지만 부족하거나 적합하지 않은 언어적, 반·비언어적 표현은 의미 이해의 혼란과 오해를 일으킬 수 있다. 언어적 표현의 실수는 청자의 이해를 크게 방해하지 않지만 반·비언어적 표현은 조금의 차이에도 의미가 매우 달라질 수 있다. 이러한 문제를 해결하기 위하여 다양한 상황에 직

접적으로 참여할 수 있는 기회를 제공하고 그에 어울리는 다양한 표현 방법의 이해와 훈련이 필요하다.

역할놀이는 학습자에게 다양한 상황 속에서 충분한 언어 사용의 기회를 부여하고 상황에 적절한 언어를 사용할 수 있도록 한다. 역할놀이에 참여하는 학생들은 실제 상황과 부합되는 상황에서 자신이 맡은 역할을 수행함으로써 실제 상황에서도 필요한 언어를 사용할 수 있는 능력을 갖추게 된다. 역할놀이는 종합적인 말하기 표현을 경험하게 하고 언어 능력 향상을 가져올 수 있기 때문에 효과적인 말하기 표현력 학습을 가능하게 해 준다.

따라서 본고에서는 국어 말하기 교육의 한 방법으로 학습자가 가상의 상황에서 실제적인 언어 경험을 하게 하고 능동적인 언어 표현을 할 수 있는 기회를 폭넓게 갖도록 함으로써 학생들의 말하기 표현력을 신장시키고자 하는데 목적이 있다. 이에 본 연구에서는 역할놀이 학습의 여러 방법 중 7학년 수업에 적용할 만한 방법을 선택하여 학습자들이 적극적으로 수업에 참여하고 실제적인 말하기 경험을 할 수 있도록 하였다.

말하기 실제 부분과 관련해서 학습자들이 적극적으로 참여하여 생각과 느낌을 공유하고 언어 표현력이 점진적으로 향상 될 수 있도록 하는 활동에 주안을 두었다. 언어적 표현활동과 비언어적 표현활동을 복합적으로 활용할 수 있는 방안을 고려하였다. 표현 요소를 음성언어, 반·비언어로 세분화하여 종합적인 말하기 표현 능력을 기를 수 있는 수업 방안을 마련하였다. 이를 토대로 마련한 역할놀이와 말하기 표현력 신장의 수업과정은 기본(뉴스 보도하기), 발전(역할극), 심화(창작극)의 3단계로 구분하였다. 말하기 표현력이 점진적으로 향상되도록 기본단계, 발전단계, 심화단계로 나누고 각 단계마다 역할놀이 형식을 동일하게 적용하였다. 각 단계에서 활용하는 역할놀이의 특성과 신장시키고자하는 표현 요소의 특성을 접목시켜 활동할 수

있게 하였다.

말하기 표현 요소로 언어적 표현, 반언어적 표현, 비언어적 표현을 제시한 것은 이들 표현 요소는 말하기 표현력을 신장시키기 위한 하위 요소이며 역할놀이 활동에 필요한 핵심 연습 활동이기 때문이다. 효과적인 말하기 표현이란 적극적이고 구체적인 말하기 활동을 하여 자신의 생각과 느낌을 바르게 전달하는 것이다. 이를 위해서는 위의 표현 요소가 충족되어야 한다. 말하기 표현력 신장에 가장 중요한 것은 경험이다. 학습자들은 자신의 경험에 바탕을 두고 언어 표현의 방법과 활동 능력을 키워 나간다. 또한 단순한 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 활동이 분리되어 각자 학습되어지는 활동보다는 실제 생활에서 그러하듯 복합적으로 사용할 수 있는 기회와 통합적인 학습경험을 제공하는 것이 올바른 말하기 표현의 지름길인 것이다. 이런 통합적이며 다양하고 구체적인 학습경험을 가장 효과적으로 실현가능하게 하는 것이 역할놀이이다.

마지막으로 앞서 언급했듯이 역할놀이는 언어를 직접 사용하는 실제적이고 유의미한 상황을 제공하며 학생들의 의사소통 학습에 효과적이다. 실제와 유사한 상황에서 학생들이 능동적으로 언어를 사용하기 때문에 언어 사용 능력을 향상시키는데 중요한 역할을 한다. 또한, 여러 가지 역할표현을 해 보는 경험을 통해 사회성, 언어 표현력, 상상력과 협동심이 신장될 수 있다. 따라서 학습자들은 실제적이고 유의미한 활동을 통해 말하기 표현 능력을 효과적으로 증진시켜 나갈 수 있으며, 나아가 궁극적으로 국어과 교육의 핵심 과제인 ‘실제적인 국어 사용 능력 향상’을 이룰 수 있을 것이다.

이상의 논의를 통해 살펴본 것처럼 실제적인 국어 사용 능력을 향상시킬 수 있는 중학교 교수·학습 방법의 한 모델을 제시할 수 있었다는 점과 이러한 교수·학습 방법을 통해 학습자들로 하여금 말하기 능력을 향상시킬 수 있는 학습자 중심의 국어 교육 방향을 제시하였다는 데 그 의의가 있다.

앞으로도 역할놀이가 실제 교육 현장에서 적극적으로 활용되기 위해서는 좀 더 다양하고 효과적인 역할놀이 활동에 대한 개발이 요구되며, 이를 교실 현장에 적용한 실증적인 연구들이 이루어져야 할 필요가 있을 것이다.

참 고 문 헌

1. 단행본

- 신헌재 외, 『학습자 중심의 국어과 수업 방안』, 박이정, 2001.
- Nancy King, 황정연 역, 『창조적인 언어 사용 능력을 위한 교육연극 방법』, 평민사, 1998.
- 심상교, 「연극놀이의 실제와 적용」, 『교육연극 연극교육』, 연극과 인간, 2004.
- 허용호, 『연기술과 배우훈련』, 집문당, 2004.
- 김석만, 『인간의 마음을 사로잡는 연기의 세계』, 연극과 인간, 2001.
- 박영목 외, 『국어교육학 원론』, 박이정, 1996.
- 이창덕, 『삶과 화법』, 박이정, 2000.
- 신헌재·이재승, 『학습자중심의 국어교육』, 박이정, 1997.
- 윤기욱 외, 『수업모형』, 형설 출판사, 1992.
- 류성기 『초등 말하기 듣기 교육론』, 박이정, 2003.
- 아우구스또 보알, 『배우와 일반인을 위한 연기훈련』, 울력, 2003.
- 이재승, 『국어교육의 원리와 방법』, 박이정, 1997.
- 정동화, 최현복, 이현복, 『국어과 교육론』, 선일문화사, 1997.
- 정성희, 『교육연극의 이해』, 연극과 인간, 2006.
- 최영애, 「연극놀이의 개념과 실제」, 『연극의 이론과 비평』 1, 2000.
- 김동연 『국어표현교육론』, 월인, 2005.
- 김용심, 『선생님 우리 연극해요』, 보리, 1999.
- 신헌재, 『국어과 교수 학습 방법』, 박이정, 1996.

신헌재 · 이재승 『국어과 교육에서의 통합의 범위와 방식』, 청원, 1997.
민병욱 외 『교육연극의 현장』, 연극과 인간, 2004.

2. 학위논문

- 이도영, 「언어사용영역의 내용체계에 대한 연구」, 서울대학교 교육대학원, 1998.
- 남청자, 「교육연극 방법을 통한 말하기 교육 연구」, 서울대 교육대학원, 2000.
- 김선금, 「초등학교 저학년 아동의 언어능력 신장을 위한 극화학습활용 방안에 대한 연구」, 덕성여대 교육대학원, 2001.
- 정영진, 「교육연극을 활용한 말하기 교육 방법 연구」, 진주교대 교육대학원, 2002.
- 이선주, 「교육연극을 통한 언어 사용 능력 신장 방안」, 진주교대 교육대학원, 2003.
- 이기호, 「교육연극 프로그램의 적용을 통한 초등학생의 말하기 능력 신장」, 진주교대 교육대학원, 2006.
- 최은실, 「교육연극을 위한 말하기 지도연구」, 부산교육대학교 교육대학원, 2006, p.19.
- 박지영, 「교육연극을 활용한 통합적 국어사용능력 향상 방안」, 이화여대 교육대학원, 2003, p.29~30.
- 배홍, 「매체활용 교육연극 활동을 통한 말하기 표현력 신장방안」, 한국교원대 석사논문, 2009, p.37.
- 김미한, 「역할놀이 수업이 아동의 사회성에 미치는 효과」, 건국대 교육대학원, 1996.

- 변윤정, 「역할놀이를 활용한 희곡 교육」, 경북대 교육대학원, 2002.
- 김혜정, 「국어표현능력 신장을 위한 교육연극 활용방법 연구」, 한국외국어대 교육대학원, 2006.
- 이기중, 「반언어적 표현과 비언어적표현에 대한 교육 방법 연구」, 국민대 교육대학원, 2005.
- 이선영, 「드라마를 활용한 말하기 능력 신장 방안 연구」, 한국교원대, 2007.
- 이은주, 「라디오 제작을 활용한 총체적 국어교육 방안 연구」, 중앙대학교 교육대학원, 2006.
- 정영숙, 「역할놀이를 활용한 초등학교 말하기 교육 방법 연구」, 전남대 교육대학원, 2005.
- 박재명, 「역할놀이 활동을 통한 초등영어 말하기 듣기 능력 신장 방안」, 공주대 교육대학원, 2006.
- 육희석, 「의사소통 능력 신장을 위한 교육연극 활용 방안 연구」, 한국외대 교육대학원, 2009.
- 상명식, 「교육연극적 기법을 활용한 말하기 능력 향상 방안」, 상명대 교육대학원, 2011.

3. 학회지 및 잡지

- 심상교 「교육연극의 학습단계에 관한 고찰」, 『한국초등국어교육』 2004, 4.
- 정봉석, 「교육연극의 연출 원리와 기법」, 한국극문학 1, 1999.
- 황정현, 「학교교육에 있어 연극교육과 교육연극의 이해」, 한국어교육, 2005,3.

오관진, 「희곡교재 구성원리 연구」, 청원:한국교원대, 2006.

노명완, 「세계화 시대의 국어교육」, 한국교육개발원 교육개발-106호.

ABSTRACT

Role play and Speaking of education

Hong, young ja

Major in Korean Language Education

Graduate School of Education

Sung-shin Women's University

This study kidney expressive speaking and learning at the learner's map <Role Play> activities are most important to the learner through experience how to provide representation is intended to mouth.

In particular, the language lessons by using a non-discretionary activity time performance evaluation and testing by reducing the burden on the students were able to participate more actively.

The discussion above, the current educational issues in the field of education in the speaking began.

First, is the argument of the class, most utterance lively and active minority students directly involved in the implementation of

the language and content, most students say prepare yourself with friends or simply by giving and receiving is enough to spend time talking.

Second, simple linguistic expressions are common learner questions and answers based on their own practical experience and practical speaking activities accessible representation is a lack of opportunity.

Third, the written language of the learner-centered curriculum speaking a language that is used as a more natural when growing the ability to talk and listen hard to top.

To solve these problems, focusing on the following items should have a map.

Subject learners come to class with a sense of motivation to make a variety of activities to stimulate learning and the use of language experience must be directly and specifically. It also provides the opportunity of performing experience is necessary.

Thus, expressive speaking opportunities in real life to find the most effective and specific, and the actual learning experience can be improved. That the most effective feasible <Role Play> is Role-play and the specific speaking situations effectively support learners practice speaking in a hypothetical situation to have the experience to support teaching and learning methods are very effective learning activities.

In this study, expressive speaking opportunities in real life to find

the most effective and meaningful learning activities, role play under the premise of many ways of learning 7 grade class that the product to be applied to the learners to participate actively in class Speaking to the actual experience was.

Chapter II role play and speaking to the theoretical background of education were investigated. Language education and role-play the significance of the role and function play, role-playing elements of the operation, keep in mind the lessons progressive aspect speaking, role-play activities appropriate to education, speaking about the characteristics examined. Next, the correlation between role-playing and speaking of education speaking to uncover the effects of role-playing was investigated. Then The 2009 revision of the national language and curriculum study upon by role-playing as a useful teaching and learning how to say that teaching methods, respectively. Finally, role play and speaking training speaking to refine the method of representation for the elements examined.

Chapter III role play and speaking of education - learning how to model and map the Development presented. To play the role of the existing shortcomings of the model by considering the reference for improving speaking skills, role play was project method class model. Model to fit the problem situation map view, the problem situation analysis, preparation and practice, demonstration, evaluation, and to organize the steps provided in the map showed how each step.

Construction of chapter one chapter IV III teaching and learning

models and teaching methods based on the teaching faculty per class learning plan an amendment

and create the reality of role-playing and speaking of education was provided.

Above all, students say education is the ability to use the actual language of the kidney should be aiming for the challenge. To do this, the teacher of the specific measures that sought to examine the feasibility and effectiveness in schools, and the results accumulated in the process of theory and method, if harsh language in education than speaking of education will be able to move in the direction of progressive.

부 록

〈‘라디오 뉴스 보도하기’ 모둠별 평가표〉

모 둠	이 름	어조			음색			속도			고저			장단			강약			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1 모 둠																				
2 모 둠																				

〈‘타블로극’ 모둠별 평가표〉

모 둠	이 름	얼굴표정			몸짓			동작			시선처리		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1모 둠													
2모 둠													

<‘창작극’ 모듬별 평가표>

모듬	이름	어조			음색			속도			고저			장단			강약			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1 모듬																				
2 모듬																				

모듬	이름	얼굴표정			몸짓			동작			시선처리		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1 모듬													
2 모듬													

<전체학습활동에 대한 자기평가표>

	항상					유지	저하
	1	2	3	4	5		
어조							
음색							
속도							
고저							
장단							
강약							

	항상					유지	저하
	1	2	3	4	5		
얼굴표정							
몸짓							
동작							
시선처리							