creative commons

COMMONS DEED

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

dCollection

[UCI]I804:24011-200000263781

2013년 2월
교육학석사(유아교육)학위논문

전래동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 판단력 및 도덕적 행동에 미치는 효과

조선대학교 교육대학원

유아교육전공

김 한 희

전래동화를 활용한 동극 활동이 유아의 도덕적 판단력 및 도덕적 행동에 미치는 효과

The Effect of Drama Activities Using Traditional Fairy Tales on Young Children's Moral Judgment and Moral Behavior

2013년 2월

조선대학교 교육대학원

유아교육전공

김 한 희

전래동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 판단력 및 도덕적 행동에 미치는 효과

지도교수 : 서 현

이 논문을 교육학석사(유아교육)학위 청구논문으로 제출합니다.

2012년 10월

조선대학교 교육대학원

유아교육전공

김 한 희

김한희의 교육학 석사학위 논문을 인준합니다.

심사위원장	조선대학교	교수	박 주 성	인
심 사 위 원	조선대학교	교수	나 장 함	인
심 사 위 원	조선대학교	교수	서 현	인

2012년 12월

조선대학교 교육대학원

목　차

ABSTRACT

Ⅰ. 서론 · 1

A. 연구의 필요성 및 목적 · 1

B. 연구 문제 · 5

C. 용어의 정의 · 5

D. 연구의 제한점 · 7

Ⅱ. 이론적 배경 · 9

A. 전래동화 · 9

B. 동극 활동 · 11

C. 유아의 도덕성 발달 · 15

Ⅲ. 연구방법 · 21

A. 연구대상 · 21

B. 실험설계 · 22

C. 연구도구 · 22

D. 연구절차 · 31

E. 자료처리 · 44

Ⅳ. 연구결과 및 해석 · 43

A. 전래동화를 활용한 동극 활동이 유아의 도덕적 판단력 증진에 미치는 효과 · · · 43

B. 전래동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 행동 증진에 미치는 효과 · · · 45

V. 논의 및 제언 · 49
A. 논의 및 결론 · 49
B. 제언 · 52

참고문헌 · 54
부록 · 61
저작물 이용 허락서 · 120

표 목 차

<표 1> 연구대상 유아의 집단별 성 및 연령 구성 · 21
<표 2> 실험설계 · 22
<표 3> 도덕적 판단력 검사지의 내용별 문항 · 23
<표 4> 유아의 도덕적 행동 관찰 평정 척도의 예 · 26
<표 5> 전래동화 선정 기준 평정표 · 27
<표 6> 30편의 전래동화 평균 점수와 순위 · 27
<표 7> 전래동화 주제 내용 분석 · 28
<표 8> 선행연구의 동극 활동 유형 · 29
<표 9> 선행연구의 동화 제시 유형 · 30
<표 10> 실험집단의 유형별 동극 활동 및 동화 제시 계획 · · · · · · · · · · · · · · · · · 31
<표 11> 실험집단과 비교집단의 일과 운영 · 33
<표 12> 전래동화를 활용한 동극 활동 단계 · 35
<표 13> 실험집단의 활동안 예시 · 36
<표 14> 비교집단의 활동안 예시 · 39
<표 15> 실험집단과 비교집단 활동 전개과정 비교 · 40
<표 16> 유아의 도덕적 판단력에 대한 집단 간 사전・사후 점수 비교 · · · · · · 43
<표 17> 도덕적 판단력에 대한 공변량 분석(ANCOVA) 결과 · · · · · · · · · · · · · · · · · 44
<표 18> 유아의 도덕적 행동에 대한 집단 간 사전·사후 검사 결과 · · · · · · · · · 45
<표 19> 도덕적 행동에 대한 공변량 분석(ANCOVA) 결과 · · · · · · · · · · · · · · · · · · 46
<표 20> 도덕적 규칙에 대한 공변량 분석(ANCOVA) 결과 · · · · · · · · · · · · · · · · · · 47
<표 21> 인습적 규칙에 대한 공변량 분석(ANCOVA) 결과 · · · · · · · · · · · · · · · · · · 48

그 림 목 차

[그림 1] 유아의 도덕적 판단력에 대한 집단 간 사전·사후 점수 비교 · · · · 44
[그림 2] 유아의 도덕적 행동에 대한 집단 간 사전·사후 점수 비교 · · · · · · 46
[그림 3] 유아의 도덕적 규칙에 대한 집단 간 사전·사후 점수 비교 · · · · · · 47
[그림 4] 유아의 인습적 규칙에 대한 집단 간 사전·사후 점수 비교 · · · · · · 48

ABSTRACT

The Effects of Juvenile Drama Activities Utilizing Traditional Fairy Tales on Moral Judgment and Moral Behaviors of Young Children

Kim, Han-hee

Advisor: Prof. Seo, Hyun, Ed. D
Major in Child Education
Graduate School of Education
Chosun University

The purpose of this study is to identify the effects of juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales on moral judgment and moral behaviors of young children. In addition, it was also tried to provide basic materials for the development of effective teaching-learning method and program utilizing of juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales by analyzing the effects on moral judgment and moral behaviors of infants. The research questions of this study are as follows:

1. Are the juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales effective to the improvement of moral judgment of young children?

2. Are the juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales effective to the improvement of moral behaviors of young children?

2-1. Are the juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales effective to the improvement of behaviors in the area of moral rules and regulations?

2-2. Are the juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales effective to the improvement of behaviors in the area of conventional rules and regulations?

This study was performed on 48 5-year-old infants in Kindergarten W in Nam-

gu, G City. The experimental group was composed of 25 infants of Class A (16 males and 9 females) and the control group was composed of 23 infants of Class B in the same kindergarten (11 males and 12 females).

The experimental treatments were given 12 times for 6 weeks, twice a week (Wednesdays and Fridays) from August 13 to September 21. The juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales were given to the experimental group and picture drawing activities utilizing fairy tales regarding everyday life themes were given to the control group.

For research tools, infants' moral judgment test and moral behavior evaluation tool were used. For infants' moral judgment test, the one produced by Hebble(1971) based on Piaget's theory, translated by Lee Ki-woo (1982) and illustrated by Choi Seong-suk (1997) was used. For young children's moral behavior evaluation tool, Young children's Moral Behavior Observational Scales produced by Smetana and colleagues (1993) and reconfigured by Kim Hye-ok (2002) based on Infant Observational scales by Ministry of Education and Kindergarten Education Evaluation Materials published by National Board of Educational Evaluation was used.

In order to identify the difference between experimental group and control group in each research question, data were processed by SPSS 15.0 statistics program. Average and standard deviation of pre and post test were calculated and ANCOVA was performed.

The followings are the summary of this study.

First, the experimental group which did not show significant difference from control group in moral judgment score in pretest showed significantly higher moral judgment score after experiencing juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales than the control group. In other words, it can be analyzed that the juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales have made positive effects on the moral judgment capabilities of infants.

Second, the experimental group which did not show significant difference

from control group in moral behavior score in pretest showed significantly higher moral behavior score after experiencing juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales than the control group. These results show that the juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales have made positive effects on the sub areas of moral behavior such as moral rules and conventional rules. To make a long story short, it can be analyzed that the juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales have made positive effects on the moral behaviors of young children.

Conclusively, the juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales have made positive effects on the moral judgment and behaviors of young children. Therefore, the juvenile drama activities utilizing traditional fairy tales can be utilized in childhood education field as an effective teaching-learning method to improve infants' moral judgment and behaviors.

Ⅰ. 서론

A. 연구의 필요성 및 목적

현대사회는 급속한 과학의 발달과 정보화·세계화의 영향으로 많은 물질적, 정신적 변화를 겪고 있다. 이러한 변화 속에서 현대를 살아가는 사람들은 지식의 범람과 다문화 현상, 황금만능주의 등에 의해 도덕적 갈등과 도덕적 가치에 대한 무관심 내지 평가 절하 현상을 지속적으로 경험하고 있다(정순미, 2008). 특히, 핵가족화와 출산율 감소로 인한 맹목적인 과잉보호와 규칙 및 예절에 대한 방관, 인지중심의 교육관 등은 자녀를 개인주의적이고 비도덕적인 사고와 행동을 하는 유아로 만들어 가고 있다. 또한, 지식 위주의 경쟁사회 속에서 1등만을 강조하는 가정교육은 결국 유아를 도덕적으로 나약한 사람, 타인을 존중할 줄 모르는 자기중심적인 사람으로 성장하게 할 것이다. 따라서 한 사회의 구성원으로서 원만한 생활을 하는데 있어 주변의 다른 사람의 처지와 입장을 고려하고, 협조하고, 양보하는 마음을 갖는 것은 다른 사람과 함께 살아가는 사회 속에서 꼭 필요한 도덕적 덕목이다(서소정, 2006).

이에 학교 교육 분야에서는 도덕성 증진 및 회복을 위하여 도덕 교육의 필요성을 더욱 강조하고 실천적 노력을 기하고 있다. 유아교육에서도 제 1차 유치원 교육과정에서부터 2012년에 시행된 '5세 누리과정'에 이르기까지, 각 교육과정마다 표현의 차이는 있으나 도덕성의 함양 또는 도덕 교육에 대하여 일관성 있게 중요시하여 왔다(교육과학기술부, 2012).

Smetana(1981)는 1970년대 이후의 유아기 도덕발달에 대한 연구들을 종합적으로 살펴본 결과, 유아의 도덕성이 1.5세 정도면 나타나고 2세 이후 일관성 있게 발달하기 시작한다는 점을 발견하였다. 또한, Nucci와 Turiel(1978)의 연구에서는 Piaget의 결론과 달리 유아들은 훨씬 더 어릴 때부터 도덕 규칙과 사회 인습적 규칙을 구분하며 도덕 규칙을 더 엄격하게 지켜야 한다고 생각하는 것으로 판명되기

도 하였다. 특히, Turiel(1983)는 2세부터 도덕 감지력이 생기고 4세가 되면 도덕적 규칙과 인습적 규칙을 보다 복잡한 관점에서 판단할 수 있으며 권위자의 결정을 비판적으로 수용할 수 있다고 보았다. 심지어 도덕적 규칙과 인습적 규칙은 서로 다른 독립적 영역으로 발달하며, 유아들이 일찍부터 이 두 영역을 별개의 것으로 구분하는 능력을 가지고 있다고 주장하였다. 도덕적 규칙 영역은 모든 문화권에 적용되는 도덕적 원리를 포함하는 문화적 보편성을 지니므로 문화 간에 직접 비교가 가능하며, 인습적 규칙 영역은 각 문화권이 지니는 특유의 가치와 규범들을 수용함으로써 문화적 특수성을 인정할 수 있다. 이는 일생동안 영향을 미치게 될 유아기의 도덕성 발달에 큰 관심을 기울여야 할 필요가 있음을 시사한다. 즉, 유아기는 도덕성 발달의 기초가 형성되는 중요한 시기이며, 이를 토대로 이후의 사회 인지적 발달이 진행되기 때문에 이 시기에 적절한 도덕 교육이 반드시 실천되어야 함을 알 수 있다.

도덕 교육의 수단 중 한 가지로써 동화는 유아들에게 즐거움과 재미, 상상력, 사고의 발달, 풍요로운 정서생활, 심미감 발달, 주변 세계의 이해, 자기 통제력 향상, 언어발달 등을 제공한다(이경우, 장영희, 이차숙, 노영희, 현은자, 1997). 또한, 동화는 동화 자체의 목적뿐만 아니라 여러 가지 집단 활동의 소재들이 풍부하게 표현되어 있으므로 동화 속에 나오는 내용을 이용하여 신체표현, 이야기 이어 짓기, 동시 짓기, 동극, 음률활동, 조형활동, 조작활동, 신체표현, 게임, 언어활동 등 다양한 영역의 활동들과 통합하여 유아에게 제공할 수 있다.

동화의 장르 중에서도 특히 전래동화는 창작동화와는 달리 우리 조상들이 남겨준 문화유산으로써, 세계화의 흐름 속에서 자칫 소홀해지기 쉬운 한국적 정서와 가치관, 삶의 지혜 및 예의범절을 유아들에게 심어줄 수 있다. 전래동화의 환상적 요소는 유아의 상상력과 창의력을 자극한다. 또한 반복적이고 누적적인 구성과 단순하고 간결한 줄거리는 유아의 발달 특성에 잘 부합되어 흥미와 이해를 높일 수 있다. 아울러 대립적인 인물구도에 따른 권선징악의 결말은 유아가 인간관계와 세상에 대해 신뢰할 수 있도록 도와주며 도덕성과 인격의 기초를 형성하는 기틀을 마련해 준다(정대련, 1990).

최근 우리나라 유아교육 현장에서도 전래 동화 교육의 중요성과 교육적 가치를 인식하고 있다. 교육과학기술부는 '5세 누리과정' 의사소통 영역 중 문학작품 즐겨듣기의 하위 내용에 '동요, 동시, 동화 듣고 이해하기'를 포함시키고, 세부 내용으

로 '전래동요, 동시, 동화를 듣고 우리말의 재미를 느낀다.'를 제시하였다(교육과학기술부, 2012). 또한, 다양한 선행연구들(김조희, 2007; 윤현용, 2005; 이난희, 2004; 이민자, 1996; 임진선, 2008; 최선희, 2008)은 전래동화 교육이 유아의 창의성과 언어능력, 정서지능과 친사회적 행동, 조망수용능력에 긍정적인 영향을 미치는 것을 밝힌 바 있다. 하지현(2005)에 의하면 전래동화에 담겨있는 교훈들은 이타적인 면, 나보다는 남을 먼저 생각할 것, 욕심을 버릴 것, 다른 사람 관점에서 볼 것을 강조함으로써 많은 사람이 같이 더불어 살아야 한다는 것을 인식하게 한다고 하였다. 이처럼 우리의 전래동화 가운데에는 전래동화의 이야기 속에 나타난 변하지 않는 가치관과 우리가 지켜나가야 할 도덕성이 내재해 있으므로 전래동화는 유아의 도덕성 증진을 위한 효과적인 교수매체인 것이다.

전래동화에 기초한 도덕교육이 효과적으로 이루어지기 위해서는 다양한 교수방법이 적용되어야 한다. 그 중에서도 동극은 유아들이 교사가 들려주는 동화나 이야기 속의 등장인물이 되어 말과 행동을 중심으로 표현하는 극화 활동이다. 이는 유아들에게 감정과 요구를 조절하는 기회, 다른 사람을 이해하고 존중하는 기회, 협력하는 기회 등을 제공하기 때문에 유아의 도덕성 향상을 도모할 수 있다. 또한, 동극 활동에 참여하는 유아들은 소품과 무대를 제작하면서 그림그리기, 만들기와 꾸미기를 경험하고 배우가 되어 연기하면서 동작으로 표현하는 등의 표현력을 발휘할 수 있다(박희숙, 2009). 이처럼 유아들은 동극 활동을 통해 이야기의 등장인물이 사용한 몸짓, 표정, 행동을 표상화 함으로써 인물이나 이야기 줄거리를 잘 이해하게 되기 때문에 언어적 표현능력이 풍부하지 못한 유아들에게도 좋은 도덕교육의 수단이 될 수 있다.

Lucky(1990)는 유아들이 이야기를 듣기만 했을 경우에는 쉽게 잊어버리지만, 몸동작으로 표상한 이야기의 내용은 잘 기억한다고 하였다. Hickman(1981) 또한 유아들은 얼굴 표정에서부터 팬터마임에 이르기까지 다양한 표상활동을 할 수 있다고 하였다. 때문에 동극활동의 효과적인 운영을 위한 실행연구(장현진, 2009; 양미선, 2008)가 이루지고 있을 뿐 아니라, 동극 활동의 각 유형인 창의극, 음악극, 인형극 등의 프로그램이 개발되고 있다(최경, 2010; 이효숙, 2001; 김수진, 2005). 그리고 이외의 선행연구를 살펴보면, 동극활동은 유아의 이야기 이해력 및 언어 표현력, 의사소통 능력을 증진시키고(김효정, 2005; 이남정, 1991; 이문정, 1999; 한수현, 2006; 황미, 2003), 동극 속에서 유아는 가상의 역할을 수행하게 되는데, 이

로 인해 타인의 관점을 이해하는 능력을 갖게 된다(박선희, 2002). 또한, 동극 활동은 유아의 창의성과 문제 해결능력에도 긍정적인 영향을 미치며(김미예, 1999; 이귀열, 2007; 이선영, 2005; 정병화, 2004; 최영자, 2000), 동극 활동을 통해 유아들은 또래들과 사회적 상호작용을 나누며 사회적 태도와 기술을 기르고(박연선, 2005; 박은혜, 1985), 정서적 정화를 경험한다(송남순, 2002; 최순자, 2006). 이상의 연구들을 살펴볼 때 동극 활동은 유아의 언어, 인지, 사회, 정서 발달에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.

그러나 지금까지의 선행연구들 중에서는 동극 활동과 관련하여 도덕적 판단력 및 도덕적 행동을 동시에 다룬 연구는 찾아보기 어려웠고, 동화의 도덕적 갈등상황에 대한 토의활동과 도덕적 판단력과의 관련성을 다룬 연구(송승진, 2010; 정경순, 2004)가 있을 뿐이었다. 따라서 한 사회의 구성원이 원만한 생활을 하는 데 있어 주변의 다른 사람들의 처지와 입장을 고려하고, 협조하고, 양보하는 마음을 갖는 도덕적 판단력과 도덕적 행동을 증진시키는 활동으로서 전래동화를 활용한 동극 활동을 통해 교육적 가치를 연구해 볼 필요가 있다.

이를 종합해 보면, 동극 활동은 이미 여러 연구를 통해 그 교육적 효과가 입증되고 있지만 선행 연구의 대부분이 동극 활동 개선을 위한 실행연구나 프로그램 개발 등의 연구이며 특히, 자유선택활동 중에 역할 영역을 중심으로 극화 활동을 관찰하거나 한두 가지의 방법으로 동극활동을 전개하여 언어, 사회, 정서, 인지 발달에 미치는 효과를 증명하는 데에 그치고 있다. 즉, 전래동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 판단력과 도덕적 행동에 미치는 영향을 함께 진행한 연구는 미흡한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 유아의 도덕적 판단력과 도덕적 행동을 바람직한 방향으로 증진시키기 위해서는 인과응보, 생명 존중, 보은, 권선징악 등의 도덕적 교훈이 담겨 있는 전래동화를 활용하여 등장인물의 몸짓, 표정, 언어를 표상하는 동극활동까지 실시해 볼 필요가 있다. 결과적으로 본 연구를 통해 전래동화를 활용한 동극 활동이 개인주의와 인간소외현상을 초래하는 미래사회를 살아갈 우리 유아들에게 올바른 가치관과 덕목을 형성하도록 하는 중요한 수단이 될 수 있으리라 기대되기 때문이다. 그리하여 우리 선조들이 강조했던 도덕적 덕목을 내면화하고, 세계화의 흐름 속에서 자칫 소홀해지기 쉬운 한국적 정서와 가치관을 계승·발전시켜 정직과 성실이 통하는 사회, 도덕적인 리더가 이끄는 나라를 만드는데 연구의 목적이

있다. 또한, 도덕적 판단력과 도덕적 행동에 미치는 영향을 분석함으로써 전래동화를 활용한 동극활동의 효과적인 교수·학습 방법과 프로그램 개발을 위한 기초자료를 제공하고자 한다.

B. 연구문제

본 연구에서는 전래동화를 활용한 동극 활동이 유아의 도덕적 판단력과 도덕적 행동에 미치는 효과를 알아보고자 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1. 전래동화를 활용한 동극 활동이 유아의 도덕적 판단력 증진에 효과가 있는가?

2. 전래동화를 활용한 동극 활동이 유아의 도덕적 행동 증진에 효과가 있는가?
   2-1. 전래동화를 활용한 동극 활동이 도덕적 규칙 영역의 행동 증진에 효과가 있는가?
   2-2. 전래동화를 활용한 동극 활동이 인습적 규칙영역의 행동 증진에 효과가 있는가?

C. 용어의 정의

1. 전래동화

전래동화는 어떤 민족·지방에서 예로부터 전해 내려오는 동화로써, 한 민족의 고유한 정서와 삶의 지혜, 교훈이 담겨 있는 이야기이다(이희승, 2011). 다시 말해 전래동화는 원시시대의 설화문학 즉 신화, 전설, 옛날이야기, 민담 등이 구전되어 현존하게 된 이야기이다. 또한 박혜성(1997)은 우리의 전래동화 가운데에는 이야

기 속에 나타난 변하지 않는 가치관과 우리가 지켜나가야 할 도덕성이 내재해 있다고 강조하면서 이를 유아들의 도덕성 발달 함양을 위한 기초자료로 사용할 수 있다고 하였다.

따라서 본 연구에서는 유아의 도덕성 발달을 위한 도덕적 지식 및 덕목의 교재로서 전래동화를 정의하고자한다.

2. 동극

동극은 교사가 들려 준 동화의 내용을 중심으로 유아들이 극화해 보는 활동으로 대본을 외우거나 연습해서 하는 것이 아니라 동화의 내용을 유아 나름대로 해석하고 표현하는 것이다(윤애희, 2003). 동극의 진행 과정은 간단하면서도 재미있는 행동 중심의 이야기를 들려 준 후 이야기에 나오는 주인공의 역할을 분담하고, 환경을 구성하여 극화해 보는 것이다. 동극은 무언극, 역할극, 즉흥극, 음악극, 가면극, 무용극, 인형극, 마당극 등의 다양한 활동 유형이 있다.

본 연구에서는 전래동화를 듣고 대본 작성하기, 소집단으로 모이기, 배우선정하기, 무대꾸미기, 발표 및 평가하기의 순서로 동화를 극화해 보는 활동을 동극이라 정의하고자 한다.

3. 도덕적 판단력

도덕적 판단력이란 도덕규범을 내면화한 상태이거나 그 규범을 준거로 도덕적 문제 사태를 인식하고 판단하여 행동할 수 있는 능력을 말한다(남궁달화, 2008).

본 연구에서는 과실, 도둑질, 거짓말 등의 세 가지로 된 도덕적 관계에서 도덕적 책임을 묻는 질문에 대해 유아가 그 행위의 의도나 결과를 어느 정도나 고려하는지, 점수화하여 도덕적 판단력의 근거로 삼고자 한다. 의도중심 판단은 유아가 상황을 판단할 때 결과보다 의도를 더 많이 고려하게 되는 것이고, 결과 중심 판단은 유아가 상황을 판단할 때 의도보다 결과를 더 많이 고려하게 되는 것을 의미한다.

4. 도덕적 행동

도덕적 행동은 교사가 지각한 유아의 도덕적 규칙과 인습적 규칙을 지키는 정도를 의미한다(이세형, 2005). 도덕적 규칙 영역은 생명의 가치, 정의, 인간 고유의 권리와 존엄성, 고정성, 책임감 등과 같이 시대나 사회적 맥락에 따라 변하지 않는 보다 근원적이고 본질적이며 내재적인 도덕적 인식과 판단내용을 의미하는 것으로, 모든 시대, 사회, 문화권에서도 동일하게 적용되는 문화적 보편성을 지닌 영역이다. 인습적 규칙 영역은 음식, 의복, 관혼상제와 예법, 성역할 등과 같이 특정 사회적 체계에 함께 참여하는 집단내의 개인의 행동을 통합하여 사회적 상호작용을 조화시켜 주기 위해 그 성원들의 상호 합의에 의해 규정된 행동 규범을 의미하는 것으로, 임의적이고 상대적, 가변적이며 문화 특수적인 영역이다(Turiel, 1983).

본 연구에서는 앞서 제시한 도덕적 판단력을 근거로 일상생활에서 도덕성이 내면화된 유아의 행동을 도덕적 행동이라 정의하고자 한다.

D. 연구의 제한점

첫째, 본 연구는 G시 남구에 위치한 사립유치원 두 학급의 만 5세 유아 48명을 대상으로 전래동화를 활용한 동극 활동이 도덕적 판단력 및 도덕적 행동에 미치는 영향을 분석하였다. 이는 연구대상의 사례수가 적고, 만 5세 유아만을 대상으로 한 연구결과를 일반화시키는데 제한이 따른다. 후속 연구에서는 다양한 연령의 유아를 대상으로 하는 프로그램을 모색하거나, 혼합 연령과 단일 연령으로 구성하였을 때 도덕적 판단력 및 행동에 어떠한 영향을 미치는지 알아보는 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구의 실험은 6주(총 12회) 동안의 단 기간에 걸쳐 실시되어 연구결과를 일반화시키는데 제한이 따른다. 따라서 실험 기간을 더 늘려 유아의 도덕적 판단력 및 행동의 변화를 검증하는 후속 연구가 요구된다.

셋째, 본 연구의 검사도구로 사용된 유아의 도덕적 행동 평가는 기술 평정 척도이다. 따라서 일정 기간 동안 관찰한 뒤에 이를 토대로 몇 단계의 질적인 평가를 해야 하기 때문에 관찰과 동시에 기록하는 방법보다 관찰자의 편견이 개입될 가능

성이 높다는 점에서 제한이 따른다. 따라서, 다양한 검사 도구를 활용하여 도덕성의 여러 측면을 분석하는 후속연구가 필요하다.

Ⅱ. 이론적 배경

A. 전래동화

1. 전래동화의 개념 및 특징

동서양을 막론하고, 전래동화는 예로부터 전해 내려오는 신화, 전설, 민담을 포함하는 설화와 그 근원을 같이 한다. 말하자면, 전래동화는 설화와 마찬가지로 신화, 전설, 민담을 거느리고 있는 것이다(손동인, 1984). 하지만 설화와 전래동화는 완전히 동일하다고 볼 수 없다. 이야기의 밑바탕에 동심이 깔려 있고 아동에게 유익하다면 전래동화라고 할 수 있다(최운식, 김기창, 1988). 이러한 면을 종합해서 박혜성(1997)은 전래동화를 민족 고유의 색깔을 간직한 채 이야기가 첨가 또는 삭제되면서 문자화 된 것 즉, 옛날이야기, 신화, 전설을 모두 포함한 것이라고 보았다.

전래동화의 특징을 살펴보면, 박혜성(1997)은 주로 삶의 지혜와 가치를 포함하고 있을 뿐 아니라 그 내용은 선인과 악인이 항상 같이 등장하여 결국에는 권선징악의 요소와 물질적 가치 및 신분적 가치가 계급상승을 통한 보상요소를 지니고 있으며 그 끝은 좋은 결말의 요소를 포함한다고 하였다. 또한 석용원(1982)은 특정한 시작의 말과 끝맺는 말이 있다는 점, 몇 개의 모티브를 합하여 한 편의 이야기로 구성되었다는 점, 스토리 전개도 거의 일정하여 비슷한 행위를 3번 반복한 다음 클라이맥스로 끌어올리려는 예술적인 기교를 쓴다는 점 등을 전래동화의 특징으로 언급하였다. 이상금(1984)은 전래동화의 특징을 다음과 같이 요약하였다. 첫째, 이야기가 짧고 구성이 간단하다. 극적인 요소와 주제가 명확하다. 둘째, 시간적 관념의 자유를 들 수 있다. 서두와 결말의 독특한 표현, 이야기 속의 시간이 자유자재로 확대, 축소가 가능한 점 등을 들 수 있다. 셋째, 장소가 불분명하며

모호하고 추상적인 표현이 사용된다. 넷째, 신기한 일이 일어난다. 다섯째, 도덕성과 관계가 깊다. 여섯째, 권선징악적 내용이 있다. 일곱째, 동일한 사건의 반복이 일어난다. 마지막으로, 직접화법이 많이 사용되며 사건이 빠르게 진행된다고 하였다.

이상을 종합해 보면, 전래동화는 발단, 전개, 결말과 같은 단순하고 간결한 이야기 구조를 이루고 있고, 주제는 권선징악적이거나 교훈성이 강조되며 각 민족의 삶과 지혜가 담겨져 있을 뿐 아니라 시대에 관계없이 인간의 보편적인 감정과 정서를 반영한다고 요약할 수 있다.

2. 전래동화의 교육적 가치

전래동화는 이야기의 구조면에서는 짧고 구성이 간단하지만 발단과 전개 부분에서 유아가 도덕적으로 갈등을 일으킬 수 있는 내용을 자주 포함한다. 그러므로 권선징악적인 결말부분까지 들려주지 않더라도 전개과정에서 도덕적 추론 및 토론을 이끌어 낼 수 있으며 이를 통해 유아의 도덕성은 한 단계 더 높아질 수 있다.

또한 우리 조상들이 남겨준 문화유산으로 우선 전통 문화를 계승 · 발전시키는 기회를 제공한다. 즉 유아로 하여금 올바른 사고력과 언어 능력을 갖게 하며, 한국적 정서와 가치관을 가지고 적극적인 삶을 살아가도록 한다(최운식, 김기창, 1988). Smith와 Sydall(1978)에 의하면 전래동화는 문학의 기본적 가치를 제공해 주면서 다양한 삶과 모험성을 지니고 있어 유아가 문제에 봉착했을 때 이를 해결할 수 있을 것이라는 의지를 길러주며 대리만족의 가치를 지니고 있다. 그러므로 유아들은 전래동화 속 주인공에 자신을 동일시하면서 공감대를 형성하고 새로운 문제해결방법을 탐색하는 과정에서 다양한 사고를 가지게 된다. 따라서 유아의 입장에서는 단순히 수동적으로 이야기를 듣는 것에 그치는 것이 아니라 자연스럽게 문제해결 방법을 스스로 설정하고, 여러 형태의 삶과 사건들을 접함으로써 타인의 정서에 대한 통찰력을 갖게 된다.

최운식과 김기창(1988)은 이와 같은 전래동화의 교육적 가치를 다음과 같이 종합적으로 설명하고 있다. 첫째, 전래동화 속에는 우리 조상들이 겪어 온 삶의 다양한 체험, 사상, 감정, 지혜, 용기, 가치관 등이 용해되어 있다. 그러므로 청자

나 독자는 이를 통하여 문학적 체험을 풍부히 함은 물론 한국인다운 삶의 여러 가지 방식을 배우며, 한국적인 정서와 가치관을 함양하고 심화시켜 나갈 수 있게 된다. 둘째, 전래동화는 청자나 독자들에게 흥미를 불러 일으켜 즐거움을 주면서 동시에 교훈을 준다. 그러므로 전래동화의 청자나 독자는 이를 통해 즐거움과 함께 충, 효, 우애, 신의 등의 도덕적인 교훈을 얻을 수 있고 인생이 무엇이며, 삶을 어떻게 살아야 할까를 배우게 된다. 특히 주인공들은 대부분 일상적인 인물로 여러 가지 어려움을 극복하고 행복을 쟁취한다. 전래동화의 이러한 구성은 유아들에게 고난 극복의 의지를 가지고 적극적인 삶을 살아가도록 가르쳐 준다. 셋째, 전래동화 속에는 우리 조상들의 풍속, 습관, 생활, 사상, 신앙 등이 녹아 있고 우리 조상들의 꿋꿋한 힘과 슬기, 지혜, 소박한 꿈 등이 용해되었다. 그러므로 전래동화의 청자나 독자는 이를 통하여 전통문화를 계승, 발전시켜 나갈 수 있을 것이다.

이처럼 유아는 전래동화를 통해 우리 조상들의 지혜와 도덕적 교훈 및 적극적인 삶의 의지를 갖게 된다. 이런 점에서 전래동화는 그 자체에 많은 도덕적 및 인습적 교육성을 지닌다고 볼 수 있으므로 교육의 자료로 많은 부분에 활용될 수 있다.

B. 동극 활동

1. 동극 활동의 개념

동극활동은 유아들이 동화 속의 인물이 되어 극화 해 보는 교육활동으로써 유아교육기관의 대 ·소집단 활동 시간에 주로 이루어진다. 유치원 지도서 ‘총론’ 편에 의하면, 동극이란 교사가 들려준 동화의 내용을 중심으로 동화에 나오는 주인공의 역할을 유아들이 분담하고 이야기에 적합한 환경을 구성하여 극화하는 것(교육과학기술부, 2007)이라고 하였다. 동극 활동의 일반적인 순서는 이야기 선정 및 제시, 동화 듣고 회상하기, 무대 배치와 소품 준비, 배역 선정과 소개, 동극하기, 평가, 재공연, 정리의 순으로 이루어진다(이화여자대학교 사범대학 부속이화유치

원, 2005). 또한, 동극은 무언극, 역할극, 즉흥극, 음악극, 가면극, 무용극, 인형극, 마당극 등의 다양한 활동 유형이 있다.

Siks(1977)는 동극을 가작화 요소가 내포된 역할놀이와 모델링이 포함되는 놀이 활동이라고 정의하였으며 유아 자신과 세상을 인식하며 지식과 개념을 탐색하도록 돕는 훌륭한 교수도구라고 하였다. 장지영과 김성혜(2005)는 유아에게 동화를 들려주면 유아가 실연을 목적으로 가면이나 소품을 이용하여 관객 앞에서 동화 속 인물의 역할을 맡아 이야기를 재현하는 극화활동으로 동극을 정의하였으며, 윤애희와 정정옥(2009)은 동극을 교사가 들려준 동화의 내용과 대사를 중심으로 유아가 나름대로 해석하고 표현하여 극화하는 것이라 정의하였다. 즉, 동극은 유아의 자유로운 극놀이를 동화라는 극적인 환경 안에서 조직적이고 구조화되게 만든 활동이라고 볼 수 있다.

본 연구에서는 전래동화를 듣고 대본작성하기, 소집단으로 모이기, 배우선정하기, 무대꾸미기, 발표 및 평가하기 순서로 동화를 극화해 보고, 무언극, 역할극, 즉흥극으로 표현하고자 한다.

2. 동극활동의 교육적 가치

동극 활동은 유아의 언어, 정서, 인지, 사회성 등, 여러 발달영역에서 교육적 효과를 가진다. 장지영과 김성혜(2005)는 동극이 협동과 친사회적 기술을 발달시켜 사회성을 향상시키고 대리 체험 및 자기표현을 통해 카타르시스적 자기 성취감을 경험케 하여 유아의 정서 및 자아 발달을 돕는다고 하였다.

Griffing(1983)은 동극의 교육적 가치에 대해 유아들이 문학작품과 관련하여 동극을 하는 동안 문학적 체험에 대해 창조적으로 생각하는 기회와 자신을 표현할 수 있는 기회를 갖게 된다고 하였다.

동극 활동의 교육적 효과를 다각적 측면에서 살펴보면 다음과 같다. 먼저, 언어적 측면에서 동극 활동은 동화를 듣고 난 뒤 줄거리를 재검토하고 대사를 만들어 표현하는 과정을 통해 어휘력, 언어 이해력과 표현력을 증진시켰고(이남정(1991), 이야기 짓기와 동극을 연계하여 활동을 실시한 결과, 문장구조, 표현적 특징, 기능 설명의 언어 능력을 더욱 향상시켰다(이문정, 1999). 또한 언어적 표상에 익숙지 못한 유아들은 극 중 등장인물이 사용하는 몸짓과 표정, 행동을 극화하는 활동

적 표상을 통해 의사소통능력이 향상되었고(이선영, 2005), 동극을 실시하기 전 동화의 내용을 회상하고 역할 분담을 논의하며, 동극이 끝난 후 평가하는 과정을 통해 언어 이해력과 표현력을 기를 수 있었다(김효정, 2005).

정서적 측면에서 유아는 행복한 결말로 극화하는 경험을 가짐으로서 일상생활에서 겪는 갈등이나 불쾌한 감정에 대해 보상받는다(김현주, 1999). 또한 유아는 동극 활동을 통해 동화 속의 인물을 자기와 동일시하게 되는데, 동화 속 주인공의 역할을 대신 해 보며 즐거움을 느끼고 자신의 좌절을 역할을 통해 간접적으로 표현해 봄으로써 자신에 대한 부정적인 생각도 긍정적으로 유도될 수 있는 정서적 정화를 경험한다(김영애, 1993). 자신의 부정적인 감정, 질투, 분노, 성냄을 발산시켜 긴장이 순화되고 자신의 감정을 조절하는 등의 정서적 안정을 얻었다는 연구결과가 나오기도 하였다(송남순, 2001).

인지적 측면에서 살펴보면 Rubin과 Fein, Vandenberg(1983)는 유아가 동극활동을 통해 자신뿐만 아니라 다른 사람의 상황과 관점도 조망할 수 있는 능력을 기르게 된다고 보았다. 또한 유아들은 동극활동에 참여하면서 자신의 아이디어로 독립적인 사고를 증진시키며, 다양한 갈등 상황의 해법을 스스로 찾아봄으로써 일상생활에서 직면하는 문제 상황에 대한 해결 능력을 기르게 된다(김선경, 2003; 최영자, 2000).

사회적인 측면에서 살펴보면 유아들은 동극활동에 참여하면서 서로 도와주고 나누는 것에 대한 가치를 더 잘 인식하는 경향이 있었고(박은혜, 1985), 동극활동을 경험하지 않은 유아들에 비해 높은 사회적 태도와 사회적 기술을 가지고 있었다(박연선, 2005). 또한, 동극 활동은 또래와의 상호 협동을 요구하기 때문에 타인의 입장을 이해하고 서로의 의견을 조정하는 사회적 경험을 통해 협동적인 태도를 향상시킨다(조동희, 1987).

이상에서 살펴본 바와 같이 동극은 교사가 들려주는 동화의 내용을 유아들이 극화하는 것으로서, 가작화의 요소가 내포되어 있는 교육 활동이다. 동극 활동을 통해 유아들은 이야기 이해능력, 표현력, 의사소통능력의 언어적 활동 능력을 증진하고, 부정적인 감정을 순화하여 정서적 정화를 경험한다. 또한, 동극의 가상적 역할을 수행하는 과정을 통해 유아의 문제해결 능력을 향상시키고, 타인의 입장을 이해하며 사회적 상호작용 기술을 발달시킨다. 이를 종합해 보면 동극 활동은 언어적, 정서적, 인지적, 사회적 발달 등 유아의 전인적 발달에 영향을 미치는 교육

적 활동이라 할 수 있다.

3. 동극 활동에서의 교사의 역할

동극활동을 보다 교육적으로 유용하게 하기 위해서는 유아들의 흥미와 참여도를 촉진시킬 수 있는 교사의 적절한 지도가 필요하다. 동극활동에서 교사는 문제해결을 돕거나 암시를 제공하여 놀이를 확장시킬 수 있는 인적 자원이다(최순자, 2005). 이는 동극이 교사에 의해 강요된 연습 활동, 보여주기 위한 활동이 아니며, 결과보다는 과정상에서 유아가 보이는 창조적인 표현과 상호작용에 의미를 부여해야 한다는 것을 의미한다. 동극의 과정에서 교사는 배역을 정하고 유아들과 함께 소품과 무대를 만들고 진행상의 문제를 해결하는 통합적인 운영을 해야 한다. 이를 통해 원작이 가진 메시지에 대해 유아들과 반복적으로 의견을 나누어 활동을 심화시킬 수 있다. 교사는 유아들과 자연스럽게 소리, 언어, 표정, 동작, 몸짓 등으로 표현하는 것, 친구와 함께 가작화 요소를 즐기면서 자발적으로 놀이에 참여하는 것을 격려하고, 결과적으로 심미적인 문학작품을 경험하도록 돕는다(장지영, 김성혜, 2005).

2007년 개정 고시된 유아교육과정에서는 극놀이 증진을 위한 교사의 역할을 다음과 같이 제안하고 있다. 첫째, 교사는 유아가 선택한 주제를 확장해 나갈 수 있도록 적절한 질문을 해 준다. 둘째, 교사는 극놀이 주제가 될 수 있는 새로운 사건이나 인물을 소개해 준다. 셋째, 교사는 유아가 극놀이에 관련된 지식과 이해를 얻을 수 있도록 견학, 이야기 나누기 등의 경험을 마련한다. 넷째, 교사는 극 놀이 중에 유아 간에 이루어지는 대화에 귀를 기울인다. 다섯째, 교사는 가능한 당면 문제를 유아 스스로 해결하도록 한다. 여섯째, 극놀이에 참여하지 못하는 유아를 돕기 위해 적절한 개입을 할 수 있다. 교사의 개입에 관해서 적절하고 전략적인 개입은 어느 정도 필요하나 유아의 극놀이를 방해하거나 유아의 흥미를 떨어뜨릴 수 있는 일방적인 개입을 하지 않도록 당부하고 있다.

윤향미(1996)는 유아의 사회 극적 놀이에서 교사 개입이 있었던 집단이 그렇지 않았던 집단보다 역할, 사물, 행동과 상황의 가작화, 유아간의 상호작용, 유아간의 의사소통에 효과가 있었다고 보고하였다. 따라서 교사들은 사회 극적인 놀이가

확장되도록 유아들의 놀이상황을 관찰하고 다양한 교수전략을 가지고 개입해야 한다.

박현순(2002)은 동극에 관한 문화 기술적 연구에서 교사는 교사, 공동극작가, 해설자, 감독의 역할 등을 수행하였다. 공동극작가의 역할로 교사는 유아들에게 확산적인 질문을 해 주어 유아들의 아이디어를 확장시켜주었고 유아들이 자신의 경험을 이야기의 내용과 연결시켜 사고 할 수 있도록 했다. 또한 유아들이 전문적인 작가로서의 자질을 향상시킬 수 있도록 도왔다. 무대와 소품 준비하기에서 유아들은 교사와 함께 그 주제에 따른 역할, 상황, 장소, 소품에 대한 준비를 하였으며 이때 교사는 유아들이 서로의 의견을 교환하고 서로 돕고, 협력할 수 있는 기회를 제공하였다. 또한 동극을 하는 과정에서 유아들은 재미있는 상황을 만들어 내며 즉흥적인 연기를 하기도 하였다. 이때, 교사는 유아들의 자연스러운 표현을 격려해주고, 그러한 활동이 더욱 활성화될 수 있도록 지원해 주었다.

동극은 미술, 음악, 신체, 문제해결, 인지 발달 등 다양한 영역으로 확장될 수 있는 요소를 지니고 있기 때문에 교사가 동극 활동을 진행함에 있어서 이를 충분히 계획하여 실험하고 수정할 수 있는 시간적 여유를 갖는 것이 중요하다. 또한 동극을 통합적으로 운영하기 위해 교사는 현재 교실에서 진행 중인 주제와 연결이 되도록 적절한 변화를 주어야 한다. 교구의 사용 정도, 영역의 참여도, 유아들의 수준을 관찰하여 극놀이 영역에 어떠한 변화가 필요한지 점검하는 것도 중요한 교사의 역할이라고 할 수 있다(장지영, 김성혜, 2005).

교사의 역할에 관한 이상의 연구들을 정리해 보면, 교사가 극놀이 상황을 관찰하고 다양한 교수전략을 가지고 개입할 때 유아의 놀이 지속시간이 증가하는 효과가 나타남을 알 수 있다. 극놀이나 동극 상황에서 교사는 준비자, 아이디어 제공자, 놀이 참여자, 교사, 공동 극작가, 해설자, 감독의 역할을 하게 된다. 교사는 이러한 동극 활동을 진행함에 있어 충분한 시간을 확보하여 동극 활동이 통합적으로 운영 될 수 있도록 해야 하겠다.

C. 유아의 도덕성 발달

1. 도덕성의 개념

도덕성의 의미는 철학적, 윤리적, 경험적 요소를 내포하고 있기 때문에 그 의미를 한마디로 정의하기 어렵다. 도덕성에 대한 개념규정은 정신분석이론, 사회학습이론, 인지발달 이론의 세 관점에서 찾아 볼 수 있다.

정신분석학자들은 도덕성을 어릴 때 경험에 의해 무의식적으로 형성된 양심으로 규정한다. 즉, 도덕 덕목들이 내면화 되어 성격의 일부로 배어 든 상태를 도덕성이라고 본다(정종진, 1990). 정신분석학자 Freud는 초자아가 형성되기 이전의 유아들은 원초아가 지배적이기 때문에 기본적으로 비도덕적이라 보았다. 초자아는 남근기(3-6세)에 발달하고, 부모에 대한 동일시 과정을 통해 동서 부모의 도덕성을 내면화하게 된다. 즉, 부모의 도덕성을 성공적으로 내면화하면 초자아가 발달되고 도덕적 위반을 할 때마다 수치심 및 죄책감을 느끼게 되는데, 이러한 정서들이 도덕적 행위에 중요한 영향을 미치게 된다(김세정, 2005). 이와 같이 정신분석이론은 초자아나 죄책감 같은 정서적 측면의 개념에서 도덕성을 강조하였다.

사회학습 이론가들은 모방과 관찰이라는 두 변인을 도덕성 발달의 중요한 요인으로 간주한다. 대부분의 도덕적 행동은 모방과 관찰에 의해 학습된 것으로 어떤 심리적 특성이나 기제 때문에 일어나는 것이 아니라고 본다. 따라서 도덕성이란 관찰 가능한 도덕 행위의 총체로 본다(이옥형, 1999). Aronfreed와 Bandura 등의 사회학습 이론가들은 도덕적 행동은 다른 행동과 마찬가지로 학습의 결과이므로 자기 강화이거나, 벌을 피하기 위한 방식이라고 설명하였다(김세정, 2005). Hoffman(1975)은 외적 감시자가 없는 상황에서 유혹을 참아낼 수 있는 능력은 도덕규범을 학습함으로써 형성된다고 보았으며, 학습 기제로 보상과 처벌, 모방 등을 지적하였다.

인지 발달 이론가들은 도덕적 문제에서 도덕적 원리에 맞게 판단하는 능력을 도덕성으로 본다(Turiel, 1978). 즉 도덕성은 학습되는 것이 아니라 개인 스스로의 가치개념, 가치판단이라고 볼 수 있다. 도덕성의 인지발달론적 접근은 Piaget에 의해 처음으로 제기되었으며, Kohlberg는 Piaget의 이론을 계승, 발전시켰다. Piaget(1932)는 도덕성이란 “옳고 그름에 대한 판단, 즉 어떤 규범을 근거로 행동 방향을 결정할 것인가를 판단하는 능력”이라고 하였고, Kohlberg(1976)는 “개인에 의해서 내면화되어진 문화적 사회적 행동에 대한 행동규칙이며 양심”이

라고 정의하였다.

우리나라의 경우, 이돈희(1997)는 도덕성을 “도덕적 행위를 할 수 있는 능력 혹은 성향”으로 보았으며, 도덕적 행위는 “인간관계에서 요구되는 규칙 혹은 원리 즉 규범을 준수하는 행위”라고 보았다. 한편 김재은(1993)은 도덕성이란 “사회생활의 규범으로서의 법칙에 일치하려는 심성으로서 그것은 도덕의식과 도덕적 행위가 종합된 것이다. 거기에는 인지적 측면, 정서적 측면, 행위적 측면이 있다.”고 정의하였다.

이를 종합해 보면, 도덕성이란 사회가 문화적으로 기대하는 바람직한 행동을 따르려는 것이며, 규범의 궁극적인 목적을 깨닫고 이를 행동에 반영하는 것이라고 볼 수 있다.

2. 도덕성 발달 이론

a. Piaget 이론

Piaget 도덕발달이론은 도덕성 발달을 지적발달과 관련하여 탐구하는 입장을 취한다. 즉, 도덕성 발달은 인지발달과 마찬가지로 분화되고 통합된 새로운 인지구조를 형성해 가는 과정이라 주장하며, 각 단계는 그 특유의 도덕적 판단구조를 나타낸다. 그러므로 한 개인의 인지 발달 수준이 인지 구조에 의하여 구별될 수 있는 것과 마찬가지로 도덕발달 수준도 자신과 타인의 행위에 대해 가지고 있는 도덕적 판단 구조에 의하여 구별될 수 있다고 여겼다(서영숙 외, 1993).

Piaget의 도덕성 발달단계는 크게 타율적 도덕성 발달단계와 자율적 도덕성 발달 단계로 구분할 수 있다(서강식, 2007). 타율적 도덕성 발달 시기는 옳고 그름에 대한 판단을 완전히 권위자의 결정에 의존하는 단계로, 0~2세 도덕이전 단계와 2~7세 자기 중심의 단계이다. 자율적 도덕성 시기는 외부의 지배를 받지 않고 자신이 창출해 낸 도덕성에 의해 지배받게 되는 시기로 7~10세 상호협동의 단계, 11세 이후에 공정의 단계로 발달한다.

Piaget는 자율적 도덕성 발달에 있어 또래 간 상호작용과 협동을 중요시했다. 유아가 규칙을 따르고 이를 진정한 협동의 정신으로 적용하기 시작하는 순간부터 규칙은 전통이 아니라 상호동의와 합의에 따라 바꿀 수 있는 것이 된다. 협동은

개인의 존엄성과 자유토론 속에서 다듬어진 여론에 대한 존중이며 도덕적 의식의 자율성을 가져오는 열쇠로 보고 나아가 인격의 원천으로 보았다(차미하, 2001).

b. Kohlberg 이론

Kohlberg는 Piaget의 이론을 보다 확장하여 도덕적 추론의 발달단계와 도덕교육의 실제를 전개하였다. Kohlberg는 Piaget와 마찬가지로 도덕성 발달이 단계별로 진행된다고 했으며 각 단계는 이전 단계에 나타난 기능적 내용이 분화되고 통합된 것이라고 말하고 있다. Kohlberg는 도덕성의 발달은 인지 발달의 한 측면으로 유아가 성장하면서 경험하게 되는 사회 환경과의 상호작용 결과라고 주장하였다. Piaget는 도덕성을 타율적 도덕성과 자율적 도덕성으로 양분하는 것으로 지나치게 단순화시켰다고 비판하면서 연구의 대상을 성인에까지 확대하여 3수준 6단계의 도덕성 발달이론을 보다 더 논리적이고 체계적으로 제시하였다.(손미령, 1978). 3수준 6단계는 인습이전 수준의 1, 2단계, 인습 수준의 3, 4단계, 인습 이후의 5, 6단계를 말하며, Kohlberg(1976)는 인지갈등, 즉 인지적 불균형에 의해 도덕적 사고가 재조직되어 한 단계 높은 단계로의 상향이동이 이루어짐을 강조한다. 이러한 인지갈등을 이끄는 중요 요소가 내적 대화인 '사고'이다. 또한, 도덕적 사고 발달을 위한 사회 · 환경적 요소로 사회참여와 역할채택의 기회 제공을 강조하였다. 역할채택은 타인에게 반응하고 타인의 관점에서 이해하면서 자신의 사고와 인지갈등 및 새로운 도덕추론에 접할 수 있게 되는 도덕적 갈등 경험이다. 이를 바탕으로 Kohlberg는 도덕적 판단과 논의에 참여하여 인지갈등을 경험하고 자신의 사고와 인지를 변화시켜 다음 단계로의 성숙한 도덕 추론능력 및 판단력의 발달을 자극하는 데 도덕 교육의 목적을 두었다.

Kohlberg의 도덕 발달 단계에 대한 특징을 요약하면 다음과 같다(오성숙, 1995). 첫째, 도덕 발달 단계는 불변적이다. 반드시 순서에 따라 발달하게 되며, 다음 단계를 거치지 않고 그 다음 단계에 이를 수 없다. 둘째, 자신보다 높은 수준의 단계에서 생길 수 있는 도덕적 추론은 이해하기 힘들다. 셋째, 사람은 자신보다 한 단계 높은 추론에 이끌리게 된다. 넷째, 도덕발달은 인지 불편 등으로부터 시작한다. 즉, 도덕적 문제를 해결하면서 인지 갈등을 일으키고 도덕적 추론의 진보를 가져오게 된다는 것이다.

이상에서 본 도덕성 발달 이론은 상당한 지지를 받아왔으나, 최근 이 이론이 갖는 관념성, 추상성, 지나친 합리성 등, 도덕성의 인지적 측면을 지나치게 부각하였다는 점에서 집중적인 비판을 받고 있다(류주현, 1994). 즉, 판단과 행동의 불일치, 단계의 계열성 여부에 대한 회의, 단계이행의 비가역성을 위배하는 퇴행 현상, 문화적 보편성의 문제 등 여러 측면에서 한계점이 지적되었다.

c. 최근의 도덕성 발달 이론

Piaget와 Kohlberg의 도덕성 발달 이론 이후, 인지발달이론을 중심으로 한 많은 후속연구가 진행되었다.

Rest(1983)는 도덕적 사고와 도덕적 행동 간의 문제에 있어서 Kohlberg의 단순단계 모형에 대하여 도덕적 사고와 행동을 보다 근원적으로 재조명하는 복합발달모형 즉, 4 구성요소 모형을 제시한다. 제 1 구성요소는 주어진 상황을 도덕적 사태로 파악하여 도덕적 행동을 구상하는 것을 말한다. 제 2 구성요소는 주어진 상황에서 어떠한 행동을 할 것인지를 결정하는 것으로 도덕 판단과 관계되는 것이다. 제 3 구성요소는 개인이 실제로 행하기 위하여 추구하는 행동을 결정하는 과정으로서 도덕적 의사결정의 과정이다. 제 4 구성요소는 어떤 행동을 하기 위하여 의사결정의 과정을 거친 도덕 행동 계획을 실행하거나 수행하는 과정으로 자아통제 과정이 내포되어 있다. 이러한 4가지 심리적 과정은 서로 상호작용하며 영향을 미치지만, 각각 다른 기능을 수행하는 별개의 과정이다. 또한 도덕성 발달의 기본요소를 인지, 정서, 행동 등 서로 분리된 관점에서 기술하고 있는 것이 아니라 상호적인 관계를 의미한다. 각각의 요소들은 도덕 행동의 표출과정에 내재된 여러 가지 과정을 의미한다.

또한, Rest(1983)는 Kohlberg의 도덕성 판단의 단계를 측정하는 방법에도 문제점이 있다고 지적하였다. 즉, 면접자, 평정자에 의한 편견, 평정의 복잡성과 다양성, 불충분한 신뢰성, 성별에 따른 편향, 시간이 오래 걸린다는 단점, 언어적 표현 능력이 많은 영향을 미친다는 점 등이다. 이러한 문제점을 해결하고 보완하는 의미에서 Rest는 DIT(Defining Issues Test) 검사를 만들고, 도덕 판단과 결정에 있어 6개의 딜레마를 제시하여 피험자가 어떠한 문제를 가장 중요하게 보았는가에 의해 단계를 결정하도록 하였다.

한편, 신콜버그 학파인 Turiel(1978)은 반드시 하나의 구조가 모든 사고를 지배하는 것은 아니라고 지적하면서 영역 구분이론을 제시하였다. 그는 도덕성 발달이 아동의 자발적 활동을 통한 상호작용에 의해 이루어지며, 도덕적 이해와 인습적 이해가 구별된다는 점에서 Kohlberg와 같은 입장을 취한다. 그러나 도덕적 개념과 사회 인습적 개념이 도덕적 수준이 낮은 단계에서는 분리되지 않다가 보다 높은 단계에서 인습적 개념을 우선으로 분리된다고 보았던 Kohlberg와 달리, Turiel은 도덕적 개념과 인습적 개념이 서로 다른 독립적 영역으로 발달하며, 아동들이 일찍부터 이 두 영역을 별개의 것으로 구분하는 능력을 가지고 있다고 주장하였다. 이처럼 Turiel(1983)은 Kohlberg가 개인생활 속에서 사회성 발달의 모든 측면을 도덕성 발달에만 포함시켜 설명하였기 때문에 아동의 도덕적 개념 발달과 사회적 개념 간의 발달에 구별을 하지 않아 사회적 규칙의 다양성을 설명하지 못했다고 지적하고 도덕 사태의 영역 구분의 중요성을 주장했다. 도덕적 영역은 모든 문화권에 적용되는 도덕적 원리를 포함하는 문화적 보편성을 지니므로 문화 간에 직접 비교가 가능하며, 인습적 영역은 각 문화권이 지니는 특유의 가치와 규범들을 수용함으로써 문화적 특수성를 인정할 수 있다. 즉 아동의 도덕성 발달에 관여하는 인지적 요인과 사회적 요인을 통합한다는 장점을 지닌다. 따라서 Kohlberg의 도덕 발달 이론은 상이한 사회 조건이나 문화적 체계 내에서 아동이 형성해 나가는 도덕적 차이를 설명할 수 없으나 영역 구분 이론에서는 가능하게 된다.

또한, Nucci(1981)는 영역 구분에 개인적 영역을 포함시켰다. 개인적 영역은 도덕적 권위나 인습적 규범의 영향을 받지 않는 개인 특유의 문제로 지각되는 일련의 행동이나 사태를 의미하는 것으로, 의무나 관습보다는 개인의 선호가 행위의 기분이 되며, 행위의 결과는 단지 행위자에게만 영향을 미친다. 개인적 영역에 속한 행위의 예로는 친구나 동료의 선택, 여가 활동, 창의적 활동이나 작품 등을 들 수 있다.

Ⅲ. 연구방법

A. 연구대상

본 연구는 G시 남구에 소재하고 있는 W유치원의 만 5세 유아 48명을 대상으로 하였다. 실험집단은 W유치원 A학급의 만 5세 유아 25명(남:16명, 여:9)이었고, 비교집단은 같은 유치원의 B학급의 만 5세 유아 23명(남:11명, 여:12명)이었다. 연구의 윤리적인 측면을 고려하여 실험처치 및 검사는 전 구성원에게 동일하게 실시하였다.

두 집단은 거주 지역, 부모의 학력, 사회 · 경제적 수준이 중류층으로 유사하며, 연구대상 유아의 평균연령은 실험집단 73.08개월, 비교집단 72.43개월로 두 집단 간의 연령별 비교의 결과 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다 (t=.582 , p=.563). 따라서 실험집단과 비교집단의 유아는 동질 집단으로 볼 수 있다. 또한, 두 집단의 담임선생님은 4년제 대학교를 졸업하였고 교육 경력은 모두 5년 이상이다. 연구 대상 유아의 성별과 평균연령에 따른 집단구성은 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구대상 유아의 집단별 성 및 연령 구성

구분	사례수	성		연령(개월)		t	p
		남	여	평균	표준편차		
실험집단	25	16	9	73.08	3.73		
비교집단	23	11	12	72.43	3.95	.582	.563
계	48	27	21	72.77	3.81		

B. 실험설계

본 연구의 실험설계는 전래동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 판단력과 행동에 미치는 영향을 알아보기 위한 검사설계이다. W 유치원 유아들을 대상으로 사전검사, 실험처치, 사후검사를 실시하였으며, 본 연구의 실험설계는 <표 2>와 같다.

<표 2> 실험설계

실험집단	O_1	X_1	O_3
비교집단	O_2	Y_1	O_4

O_1, O_2 : 사전검사(도덕적 판단력 검사, 도덕적 행동검사)
X_1 : 전래동화를 듣고 동극 활동하기
Y_1 : 생활주제에 따른 동화를 듣고 그림그리기
O_3, O_4 : 사후검사(도덕적 판단력 검사, 도덕적 행동검사)

실험집단은 전래 동화를 활용한 동극활동을 실시하고 비교집단은 생활 주제에 따른 동화를 듣고 그림그리기 활동을 실시하였으며, 두 집단 간에 실험처치 전-후의 도덕적 판단력 검사와 도덕적 행동 검사를 실시하여 그 차이를 비교하였다.

C. 연구도구

1. 유아의 도덕적 판단력 검사

a. 검사도구의 구성

본 연구에서는 Piaget 이론을 바탕으로 하여 Hebble(1971)이 제작한 것을 우리

나라에서 이기우(1982)가 번안하고, 최성숙(1997)이 그림을 그린 유아의 도덕적 판단력 측정 도구를 사용하였다.

본 도구는 Piaget(1932)의 실험에서 제시된 과실(clumsiness), 거짓말(lying), 훔치기(stealing) 등의 세 가지 도덕성 영역에 관해 도덕적 책임을 묻는 이야기를 의도와 결과 모두 각기 두 수준에 따라 좋은 의도 - 적은손실, 좋은 의도 - 많은 손실, 나쁜 의도 - 적은 손실, 나쁜 의도 - 많은 손실의 4가지 사태로 나눈 것이다. 본 도구의 문항구성은 각 문항의 내용을 유아들에게 그림으로 보여 주고 질문을 취하는 방식으로 면담용 질문지의 문항 수는 도덕성 영역별(과실, 훔치기, 거짓말)로 각각 4문항씩(좋은 의도 - 적은 손실, 좋은 의도 - 많은 손실, 나쁜 의도 - 적은 손실, 나쁜 의도 - 많은 손실) 총 12개이다. 각 척도의 측정은 '나쁘지 않다' 1점에서부터 '아주 많이 나쁘다'의 4점까지 네 단계로 평정한 후, 의도성 지수로 환산하여 도덕적 판단력을 측정하였다. 도덕적 판단력 검사지의 내용별, 문항별 번호를 제시하면 <표 3>과 같다.

<표 3> 도덕적 판단력 검사지의 내용별 문항

의도성지수 / 도덕성 영역	좋은 의도		나쁜 의도		문항수
	적은 손실 (GL)	많은 손실 (GH)	적은 손실 (BL)	많은 손실 (BH)	
과실	문항 7	문항 1	문항 4	문항 10	4
훔치기	문항 2	문항 11	문항 8	문항 5	4
거짓말	문항 6	문항 9	문항 3	문항 12	4
합계	3	3	3	3	12

b. 검사 방법

도덕적 판단력 검사는 1:1 개별 면접방법으로, 검사자가 검사 대상 유아와 마주 앉아 검사 도구의 그림을 한 장씩 보여주며 각 문항에 따른 질문 내용을 그대로 질문하고, 유아가 반응한 것을 체크지에 표기한다. 검사 도구 그림과 함께 크기가 다른 얼굴 표정을 제시하여 얼마나 나쁜지를 '나쁘지 않다', '조금 나쁘다',

‘많이 나쁘다’, ‘아주 나쁘다’로 선택하도록 한다.

c. 채점 방법

전래 동화를 활용한 동극 활동이 유아의 도덕적 판단력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 Piaget이론을 바탕으로 새로운 방법론을 도입한 Hebble(1971)의 의도성 판단 지수(IJQ : Intention Judgment Quotient)를 사용하였다.

의도성 판단 지수의 산출 공식은 다음과 같다.

$$IJQ = \frac{\sum BL + \sum BH}{\sum GL + \sum GH} \times \frac{\sum BL + \sum GL}{\sum BH + \sum GH}$$

※ IJQ(Intention Judgment Quotient) : 의도성 판단 지수
GL(Good intention - Low Result) : 좋은 의도 - 적은 손실
GH(Good intention - High Result) : 좋은 의도 - 많은 손실
BL(Bad Motive - Low Result) : 나쁜 의도 - 적은 손실
BH(Bad Motive - High Result) : 나쁜 의도 - 많은 손실

위의 공식에 나타난 앞의 비율은 좋은 의도와 관련된 이야기 변수에 대한 점수의 총합을 나쁜 의도와 관련된 이야기 변수에 대한 점수의 총합으로 나눈 것이다. 만약 손실의 크기에 의해서만 결정된다면 비율은 1이 될 것이며, 의도에 의해서 결정된다면 비율은 1보다 커질 것이다. 뒤의 비율은 많은 손실에 관련된 이야기 변수에 대한 점수의 총합을 적은 손실에 관련된 이야기 변수에 대한 점수의 총합으로 나눈 것이다. 만약 손실의 크기에 의해서 결정된다면 비율 값이 작아지게 되고, 의도에 의해서만 결정된다면 비율이 1이 될 것이다.

이 공식에 의하면 유아가 행동을 판단할 때 사용되는 의도와 결과의 비중이 똑같다면 그 지수의 값은 1이 된다. 그러나 의도를 더 많이 고려하면 값은 1보다 커지고 결과에 의해 판단하면 그 값이 1보다 작아진다.

따라서 도덕적 판단력의 수준이 높을수록 점수는 높아지게 되는 것이다. 척도의 신뢰도는 Spearman-Brown 교정공식에 의해 산출된 반분 신뢰도가 .67로 나타났다(이기우, 1982).

도덕성 척도에 따른 점수는 좋은 의도에서 한 행동의 경우 점수가 '나쁘지 않다'에 가까울수록, 즉 점수가 낮을수록 손실의 크기보다는 동기중심 도덕적 판단을 한 것이다. 반면에 좋은 의도에서 한 행동인지 나쁜 의도에서 한 행동인지 관계없이 손실의 크기에 따라 얼마나 나쁜지 판단을 하면 결과중심 도덕적 판단을 한 것이다.

2. 유아의 도덕적 행동 검사

본 연구에서 사용한 유아의 도덕적 행동 검사 도구는 Smetana와 그 동료들(1993)이 제작하고 김혜옥(2002)이 교육부에서 발행한 유아 관찰 척도와 국립평가원에서 발행한 유치원 교육 평가 자료를 바탕으로 재구성한 유아의 도덕적 행동 관찰 평정 척도이다. 검사 도구에 대한 신뢰도는 전체적인 문항의 신뢰도가 Cronbach`s α = .9642로 나타났으며, 도덕적 규칙영역은 .9497, 인습적 규칙영역은 .8330으로 나타났다(김혜옥, 2002).

a. 검사도구의 구성

유아의 도덕적 행동 관찰 평정 척도는 도덕적 규칙영역과 인습적 규칙영역으로 구성되어 있다. 도덕적 규칙 영역은 청결, 질서, 예절 등과 같이 시대적, 사회적 상황에 따라 변화하지 않는 규칙이 포함되어 있고, 인습적 규칙영역은 음식, 의복, 인사 등과 같이 사회체제 내에서 합의에 의해 규정된 규칙이 포함되어 있다. 평정척도는 도덕적 규칙 영역과 인습적 규칙영역에서 각각 13개 문항이며, 총 26개 문항으로 구성되어 있다.

b. 검사방법

검사 방법은 각 집단의 교사가 유치원에서 유아의 도덕적 행동을 관찰하고 각 문항의 행동 요인에 따라 그 결과를 5점 기술 평정 척도에 표시하도록 했다. 유아의 도덕적 행동 관찰 평정 척도의 예를 제시하면 <표 4>와 같다.

<표 4> 유아의 도덕적 행동 관찰 평정 척도의 예

	단계	**쓰레기는 분리하여 쓰레기통에 버린다.**	평정
도덕적 1	①	언제나 쓰레기를 쓰레기통에 버리지 않는다.	
	②	가르쳐 주어도 분리하지 않은 채 버린다.	
	③	가르쳐 주면 분리하여 버린다.	
	④	가끔 쓰레기를 분리하여 버린다.	
	⑤	언제나 쓰레기는 분리하여 쓰레기통에 버린다.	

c. 채점 방법

각 척도는 ①단계 1점, ②단계 2점, ③단계 3점, ④단계 4점, ⑤단계 5점을 주어 평정된 문항점수를 합산하여 전체 점수를 산출한다. 점수의 범위는 도덕적 규칙영역과 인습적 규칙영역에서 각각 최하 13점부터 최고 65점으로서 두 개 영역의 총점은 최하 26점부터 최고 130점이 된다.

3. 전래동화 및 동극 활동 유형 선정

a. 전래동화 선정

본 연구에 사용된 전래동화의 선정 과정은 다음과 같다. 박혜성(1997)의 연구에 수록된 '유치원 어린이들이 선호하는 전래동화 50편 목록'을 기초로 유아교사경력 10년 이상의 현장교사 5인의 자문을 구해 폭력성이 있거나 단순한 자연 유래와 관련된 동화를 제외하고, 유아 발달 수준에 적합한 전래동화 30편을 1차적으로 선정하였다.

2차 동화 선정을 위하여 오영희・양승지(2001)가 제시한 좋은 동화책 선정기준과 이경우・장영희・이차숙・노영희・현은자(1997)가 제시한 유아에게 적절한 전래동화책 선정기준을 토대로 평정표를 작성하였다. 항목 9와 항목 10은 동극활동에 적합한 전래동화 선정을 고려하여 수정·보완하였다. 전래동화 선정 기준 항목은 10개이고 5점 평정척도이다. 전래동화 선정기준 평정표를 유아교육 석사 4인과 교육경력 10년 이상인 교사 5인에게 배포하여 작성하게 하였다. 2차 전래동화 선정을 위한 평정표는 <표 5>와 같다.

<표 5> 전래동화 선정 기준 평정표

번호	전래동화 선정기준	점수				
		5	4	3	2	1
1	줄거리가 단순하고 명쾌한가?					
2	유아가 쉽게 공감할 수 있는 내용인가?					
3	유아에게 도덕적인 교훈을 주는 이야기인가?					
4	유아의 상상력을 자극하는 이야기인가?					
5	유아에게 친숙하고 흥미로운 소재를 다루고 있는가?					
6	쉽고 반복적이며 재미있는 언어로 구성되었는가?					
7	유아의 연령과 발달 수준에 적합한가?					
8	주인공을 통하여 유아가 성취감이나 만족감을 얻을 수 있는가?					
9	등장인물이 5명 이상으로, 유아들에게 동극 참여 기회가 많은가?					
10	동극활동을 할 수 있는 소재를 포함하고 있는가?					

유아교육 석사 4인과 교육경력 10년 이상의 교사 5인이 작성한 평정표에 따라 평정 점수의 평균을 환산하였고, 환산 점수가 높은 순서대로 전래동화 12편을 최종 선정하였으며, 30편의 전래동화 평균 점수 순위를 제시하면 <표 6>과 같다.

<표 6> 30편의 전래동화 평균 점수 순위

순위	동화	평균	순위	동화	평균
1	토끼의 재판	42.8	16	빨간 부채 파란 부채	33.2
2	은혜 갚은 두꺼비	41.8	17	요술 항아리	32
3	토끼와 자라	41	18	송아지와 바꾼 무	31.2
4	쥐의 결혼	41	19	의 좋은 형제	31.2
5	흥부와 놀부	40.2	20	말하는 남생이	31.2
6	소가 된 게으름뱅이	40	21	나무도령 밤손이	30.6
7	은혜 갚은 호랑이	39.8	22	임금님 귀는 당나귀 귀	30.4
8	금도끼 은도끼	39.2	23	소금이 나오는 맷돌	29
9	황금을 버린 형제	39	24	콩쥐 팥쥐	28.6
10	혹부리 영감님	39	25	호랑이를 골려준 토끼	28.6
11	말 안 듣는 청개구리	38.8	26	젊어지는 샘물	27.8
12	좁쌀 한 톨로 장가든 총각	37.2	27	눈이 되고 발이 되고	27.6
13	방귀시합	35	28	나무꾼과 선녀	25.4
14	개와 고양이	34.6	29	꾀 많은 사냥꾼	17.6
15	해님달님	33.2	30	왕자님의 신부감	17.6

전래동화가 담고 있는 주제는 한국 전래동화의 도덕성을 분석한 박혜성(1997)의 연구를 기초하여 유치원 어린이들이 좋아하는 한국 전래동화 50편의 주제를 13가지 범주로 구분하였다. 그러나 동화의 주제를 한두 가지로 제한하고 있어 본 연구에서는 12편의 동화에 해당하는 주제와 그 내용을 재점검하여 추가·보완하였다. 이로써 최종 선정된 12편 동화의 주제 내용은 <표 7>과 같다.

<표 7> 전래동화 주제 내용 분석

동화제목 \ 동화 주제	인과응보	생명존중	보은	지혜와슬기	허욕	권선징악	성실	정직	우애	효도	합계
토끼의 재판	○	○		○		○					4
은혜 갚은 두꺼비		○	○				○			○	4
토끼와 자라	○			○	○			○			4
쥐의 결혼		○			○			○			3
흥부와 놀부	○	○	○		○	○			○		6
소가 된 게으름뱅이	○				○		○			○	4
은혜 갚은 호랑이		○	○							○	3
금도끼 은도끼	○				○	○		○		○	5
황금을 버린 형제					○			○	○		3
혹부리 영감님	○			○	○	○					4
말 안 듣는 청개구리	○							○		○	3
좁쌀 한 톨로 장가든 총각		○		○			○				3
합계	7	6	3	4	7	4	3	5	2	5	

위와 같이 전래동화의 주제를 분류하여 각 항목에 따라 그 개수를 합한 결과, 인과응보와 허욕이 7개로 가장 많았고, 생명 존중이 6개, 정직과 효도가 5개, 지혜와 슬기 및 권선징악이 4개, 보은과 성실이 3개, 그 외 우애가 2개로 가장 적었다. 가장 많은 주제를 내포하고 있는 동화는 흥부와 놀부가 6개로 가장 많았고,

금도끼 은도끼가 5개, 토끼의 재판, 은혜 갚은 두꺼비, 토끼와 자라, 소가 된 게으름뱅이와 혹부리 영감이 4개, 쥐의 결혼, 은혜 갚은 호랑이, 황금을 버린 형제, 말 안 듣는 청개구리와 좁쌀 한 톨로 장가든 총각이 3개로 가장 적게 나타났다.

b. 동극 활동 및 동화 제시 유형 선정

본 연구에서는 선행연구와 문헌을 기초로 전래동화를 활용한 동극 활동 유형을 구성하였으며, 선행연구의 동극 활동 유형은 <표 8>과 같다.

<표 8> 선행연구의 동극 활동 유형

구분 \ 학자		1 이금숙,김현,홍혜경(2008)	2 장현진(2009)	3 이지숙(2011)	4 강해순(2008)	5 임병아(2007)	6 안경숙(2011)	7 김은아(2009)	8 최경(2010)	빈도
1	무언극						○		○	2
2	역할극			○	○	○	○		○	5
3	즉흥극		○				○	○	○	4
4	음악극	○	○				○			3
5	가면극						○			1
6	무용극						○			1
7	마당극		○							1

선행 연구들의 동극 활동은 다양한 유형으로 이루어져 있으며, 하나의 연구에서 여러 가지 유형의 동극이 실행된 것을 볼 수 있다. 따라서 <표 8>에 제시된 연구 중 가장 활동 빈도가 높은 무언극, 역할극, 즉흥극을 본 연구의 활동 유형으로 선정하였고, 음악극은 적용 가능한 동화가 제한적이므로 유아교육 전문가 1인과 논의 한 후 제외하였다.

무언극은 유아가 말을 하지 않고 동작과 표정만으로 등장인물이 하고자하는 말과 행동 및 감정을 표현하는 것이고, 역할극은 무언극에서 경험한 동작의 표현에 언어를 함께 사용하는 것이다. 즉흥극은 뒷이야기를 만들거나, 이야기 속에서 문

제를 해결하는 등 이야기의 한 부분을 개작 및 변형시켜 극으로 표현하는 것이다(최경, 2010).

또한 위의 선행 연구들을 참고하던 중, 각 연구마다 동화를 제시하는 방법이 다양함을 발견하게 되었다. 이에 본 연구자는 동극 활동 유형 뿐 아니라 동화의 다양한 제시 방법이 유아들의 호기심을 자극하고 흥미를 유발하는 데 크게 기여할 것이라 생각하였다. <표 9>는 선행 연구의 동화 제시 유형을 분류한 것이다.

<표 9> 선행연구의 동화제시 유형

구분 \ 학자		1	2	3	4	5	6	7	8	빈도
		이금숙, 김현, 홍혜경 (2008)	장현진 (2009)	이지숙 (2011)	강해순 (2008)	임병아 (2007)	안경숙 (2011)	김은아 (2009)	최경 (2010)	
1	그림책	○		○		○	○	○	○	6
2	그림동화 (낱장)				○					1
3	파워 포인트동화		○							1
4	OHP동화		○							1
5	막대인형 동화			○						1
6	테이블 동화				○					1
7	융판동화				○					1

본 연구에서는 본 연구자와 현장 교사 2인이 동화 제작의 용이성과 유아들의 흥미 및 발달 수준을 고려하여 동화 제시 방법을 선정하였다. <표 9>에 제시된 동화 유형 중 그림책은 유아 전체에게 제시할 때 크기가 작아서 집중력 저하의 원인이 되는 등, 동화듣기 활동에 어려움이 있을 것이라고 판단되어 제외하였다. 또한 현장에서 설치가 어려운 OHP 동화와 별도의 제작이 복잡한 그림동화(낱장) 및 테이블 동화도 제외하였다. 따라서 막대 인형 동화, 융판 동화, 파워포인트 동화로 동화 제시 방법을 최종 선정하였다. 또한 동극 유형별 동화 제시 방법은 각 동화의 내용과 특성을 고려하여 구성하였고, 실험집단의 유형별 동극 활동계획은 <표 10>

과 같다.

<표 10> 실험집단의 유형별 동극 활동 및 동화 제시 계획

처치기간	횟수	날짜	전래동화 제목	동화제시방법	동극활동유형
1주	1	8/14(화)	토끼의 재판	막대인형동화	무언극
	2	8/17(금)	혹부리 영감	융판동화	역할극
2주	3	8/22(수)	쥐의 결혼	파워포인트동화	즉흥극
	4	8/24(금)	좁쌀 한 톨로 장가든 총각	막대인형동화	무언극
3주	5	8/29(수)	황금을 버린 형제	융판동화	역할극
	6	8/31(금)	말 안 듣는 청개구리	파워포인트동화	즉흥극
4주	7	9/5(수)	은혜 갚은 두꺼비	막대인형동화	무언극
	8	9/7(금)	금도끼 은도끼	융판동화	역할극
5주	9	9/12(수)	은혜 갚은 호랑이	파워포인트동화	즉흥극
	10	9/14(금)	토끼와 자라	막대인형동화	무언극
6주	11	9/19(수)	소가 된 게으름뱅이	융판동화	역할극
	12	9/21(금)	흥부와 놀부	파워포인트동화	즉흥극

D. 연구 절차

본 연구는 2012년 7월 23일부터 9월 28일까지 총 10주에 걸쳐 실시되었다. 연구는 2주간의 예비검사 및 예비실험과 검사자 훈련, 1주간의 사전검사, 6주간의 처치과정, 1주간의 사후검사 순으로 진행되었다.

1. 예비 검사 및 예비 실험

예비 검사는 본 연구에서 사용할 연구도구와 연구과정이 적절한지를 알아보고자 7월 23일부터 27일까지 실시하였다. 검사 대상은 W유치원 C학급의 만 5세 유아 24명이었고, 본 연구자와 C학급의 담임교사가 검사자로 참여하였다. 도덕적 판단력 검사는 오후 자유선택활동 시간에 독립된 공간에서 1:1 개별면담 형식으로 본 연

구자가 실시하였고, 도덕적 행동 검사는 담임교사가 관찰한 유아의 행동을 검사지의 5점 척도에 따라 체크하였다. 실시 결과, 도덕적 판단력 검사는 1인당 10분내외의 시간이 소요되었고, 도덕적 행동검사는 15분 내외의 시간이 소요되었다. 도덕적 판단력 검사의 경우 유아가 그림의 내용을 이해하지 못하고 머뭇거릴 때, 다그치지 않고 구체적인 내용을 덧붙여 한 번 더 설명하였다.

예비실험은 전래동화를 활용한 동극활동의 소요시간, 활동의 적절성과 과정상의 문제점을 파악하기 위해 7월 30일에 실시하였다. 실시결과, 도입은 15분, 전개는 30분, 발표 및 평가는 15분 정도 소요되었다. 예비실험 진행 과정에서 배우를 선정할 때 한 역할을 여러 명의 유아가 하고 싶어 하여 유아들끼리 의견이 부딪히는 경우가 있었다. 이때 교사는 중재자의 역할을 잘 수행하여 한 역할을 두 명의 배우가 함께 하도록 배려하거나, 배우를 한번 했던 친구는 다음 배우 선정에서 제외하는 등의 규칙을 미리 정하는 작업이 필요하다고 판단되어 실험을 실시하는 담임교사에게 주의 사항을 안내해 주었다.

2. 검사자 훈련

유아의 도덕적 판단력 검사 실시 및 채점은 본 연구자가 하였으며, 검사를 실시하기 이전에 검사 도구의 검사 방법과 채점 방법을 숙지하였다.

유아의 도덕적 행동 검사는 실험집단과 통제집단의 각 반 담임교사가 실시하였고, 교사 훈련은 2012년 8월 1일과 4일, 두 차례 실시하였다. 검사자 훈련내용은 도덕적 행동 평정의 각 척도에 대해 구체적인 설명을 추가함으로써 평정 문항의 속성이나 특징을 명확하게 정의하여 검사자에 따른 차이를 극소화시켰다. 또한 동극 활동 중에 일어날지 모르는 유아들 간의 갈등 상황을 중재하는 방법과 활동계획안에 따른 구체적인 활동 방법에 관하여 의견을 조율하였다.

3. 사전검사

사전검사는 실험집단 유아 25명과 비교집단 유아 23명을 대상으로 2012년 8월 6일부터 8월 10일까지 1주간에 걸쳐 실시하였다. 도덕적 판단력 검사는 본 연구자가 실험집단과 비교집단의 유아 48명을 대상으로 실시하였고, 도덕적 행동 검사는 각 집단의 담임교사가 실시하였다. 유아 한 명당 검사소요 시간은 도덕적 판단력

검사가 약 10분, 도덕적 행동 검사가 약 15분이었다.

4. 실험처치

a. 실험처치 기간 및 일과 운영

전래동화를 활용한 동극 활동이 유아의 도덕적 판단력과 행동에 미치는 영향을 알아보기 위해 실험처치는 8월 13일부터 9월 21일까지 주 2회(수요일과 금요일)씩, 6주 동안 총 12회를 실시하였다. 실험집단은 전래동화를 활용한 동극활동을 실시하였으며, 비교집단은 생활주제 따른 동화를 활용한 그림 그리기 활동을 실시하였다. 실험처치 기간 동안의 일과 운영은 <표 11>과 같다.

<표 11> 실험집단과 비교집단의 일과 운영

시 간	실험집단	비교집단
- 09 : 00	등원 및 계획하기	
9 : 00 - 10 : 10	자유선택활동 정리 정돈 및 평가	
10 : 10 - 10 : 30	우유 간식 및 화장실 다녀오기	
10 : 30 - 11 : 30	전래동화 듣고 동극활동 하기	생활주제에 따른 동화 듣고 그림 그리기
11 : 30 - 12 : 00	바깥놀이 활동	
12 : 00 - 12 : 10	손 씻기 및 화장실 다녀오기	
12 : 10 - 13 : 00	점심 및 휴식	
13 : 00 - 13 : 40	대 · 소집단 활동	
13 : 40 - 14 : 00	전체 평가 및 귀가지도	

b. 실험처치 내용

(1) 실험집단의 활동 전개 과정

실험집단에게 위와 같은 과정으로 6주 동안 총 12회에 걸쳐 전래 동화를 활용한 동극 활동을 실시하였다. 활동 과정은 이론적 배경에서 살펴 본 선행 연구를 근거

로, 본 연구자가 전래동화를 활용한 동극활동 단계를 도입, 전개, 마무리로 구분하였다. 도입단계는 동화 감상 및 주제 확인하기, 전개 단계는 활동 방법 안내하기, 대본 작성하기, 소집단으로 모이기, 배우 선정하기와 무대꾸미기로 구분하고 마무리 단계는 발표 및 감상하기로 구성하였다. 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

도입 단계에서는 대집단으로 모여 앉아서 전래동화의 주제와 관련된 수수께끼나 손유희로 유아들의 주의를 집중시키고, 동화의 표지를 함께 보며 그 내용을 예측하면서 호기심을 유발하였다. 교사는 전래동화를 들은 후에 동극 활동을 할 것이라고 유아들에게 간단하게 예고한 다음 다양한 방법으로 동화를 들려주었다. 전래동화를 듣고 난 후 "동화에 누가 누가 나왔니?", "무슨 일이 벌어졌니?", "주인공의 기분은 어땠을까?"와 같은 질문을 통하여 전래동화의 내용을 회상하고 "주인공과 같은 경험이 있었니?", "너희라면 어떤 기분이었을까?"와 같은 질문으로 도덕적인 요소와 관련된 동화의 주제를 확인하도록 하였다.

전개 단계는 전래동화를 활용한 동극활동의 기반을 마련하는 단계로써 활동방법을 알아보고 대본을 작성한 후 소집단으로 모여 배우를 선정하고 무대를 꾸미는 4단계로 진행되었다.

1단계에서는 교사가 동극 활동의 유형을 안내하고 짧게 동극 활동에 대한 생각을 모으며 다양하고 재미있는 유아들의 의견을 존중하여 동극에 대한 흥미를 유발하였다. 2단계에서는 동화의 각 장면에서 일어난 사건을 회상하며 등장한 인물들의 대사를 이야기 나누었다. 이때, 교사는 유아들의 의견을 대화체로 수정하여 모두 함께 볼 수 있도록 대사를 TV모니터에 입력하였다. 3단계에서는 배우를 하고 싶은 유아들은 오른쪽 책상으로, 무대꾸미기를 하고 싶은 유아들은 왼쪽 책상으로 모여 앉도록 하였다. 대개는 배우를 하고 싶어 하는 유아들이 많아 배우 팀을 두 개의 소집단으로 나누었고 동극을 1차와 2차로 반복하여 실행할 수 있도록 배려하였다. 4단계에서 배우 팀은 역할을 선정하여 함께 필요한 소품을 준비하고, 무대꾸미기 팀은 중요한 사건의 배경을 선정하여 무대를 꾸미도록 하였다. 가능한 한 유아들 스스로 자신의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정하도록 분위기를 조성하였으나, 배우 팀의 경우 주인공 역할을 하고 싶어 하는 유아들이 많았다. 이에 교사가 중재자로 들어가 한 역할을 두 명의 유아가 함께 하도록 지도하거나, 가위 바위 보로 역할을 정하도록 하였다. 또한 필요한 소품은 조형 영역에 비치된

자료나 교사가 미리 준비한 자료를 활용하여 배우로 참여하지 못하는 유아들을 중심으로 간단하게 제작하였다.

마무리 단계는 전래동화를 활용한 동극 활동의 결과물을 실행하는 단계로써 동극 발표 및 평가를 하였다. 처음 1주는 배우들이 등장하고 퇴장하는 부분에서 어려움이 겪기도 하였다. 하지만, 회를 거듭할수록 유아들이 동극의 흐름을 잘 이해하여 등장과 퇴장의 어려움을 해소하였고, 풍부한 표현력으로 완성도 높은 동극을 보여주었다. 본 연구에서 실험집단의 동극 활동 단계는 <표 12>와 같다.

<표 12> 전래동화를 활용한 동극 활동 단계

단계	동극 활동 유형		활동내용
도입 (15분)	동화 감상 및 주제 확인하기		① 동화의 표지를 보고, 내용 예측하기 ② 동화 감상하기 ③ 동화 회상하기 및 주제 확인하기
전개 (30분)	1단계	활동방법 안내하기 (대집단)	① 동극의 유형에 따라 활동 방법 안내하기
	2단계	대본 작성하기 (대집단)	① 동화의 각 장면에서 일어난 사건 이야기 나누기 ② 각 장면에 등장한 인물들의 대사를 회상하며 대본 작성하기
	3단계	소집단으로 모이기	① 유아들 스스로 배우 팀과 무대꾸미기 팀으로 나누어 모이기
	4단계	배우선정하기 (소집단)	① 등장인물 나열하기 ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견 조정하여 배우 선정하기 ③ 각 역할에 필요한 소품을 함께 준비하기
		무대꾸미기 (소집단)	① 무대의 배경이 될 중요한 사건 선택하기 ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견 조정하기 ③ 교실에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하여 함께 무대 꾸미기
마무리 (15분)	발표하기 및 평가하기 (대집단)		① 동극 실행하기 ② 평가하기 ③ 2차 동극 실행하기

전래동화를 활용한 동극 활동 단계에 따른 실험집단의 활동안 예시는 <표 13>과 같다.

<표 13> 실험집단의 활동안 예시

<table>
<tr><td colspan="2">일시</td><td>2012년 9월 19일(수)</td><td>대상</td><td>실험집단 25명</td></tr>
<tr><td colspan="2">전래동화 제목</td><td>소가 된 게으름뱅이</td><td>동화 및
동극활동유형</td><td>융판동화 / 역할극</td></tr>
<tr><td colspan="2">주제 내용</td><td colspan="3">인과응보, 허욕, 성실, 효도.</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동목표</td><td colspan="3">• 좋은 일을 하면 좋은 결과가, 나쁜 일을 하면 나쁜 결과가 따른다는 것을 안다.
• 동극활동에서 자신이 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다.
• 친구들과 협동하여 즐겁게 동극 활동을 완성한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동 준비물</td><td colspan="3">동화자료(막대인형 동화), 동극에 필요한 소품(소탈, 무, 등장인물 머리띠등)</td></tr>
<tr><td colspan="5">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도입
(15분)</td><td>동화 감상
및
주제
확인하기</td><td colspan="3">① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다.
· 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자.
- 어떤 아이가 마루에 앉아서 졸고 있어요.
- 담 너머로 친구들이 보고 비웃고 있어요.
· 이 소가 된 게으름뱅이 동화를 읽어 본 친구 있니?
· 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니?
- 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요.
· 어떤 내용이었는지 기억나니?
- 게으름뱅이가 소 탈을 쓰자, 진짜 소가 되어서 힘들게 일을 해야 했어요.
· 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용인지 동화를 잘 들어보세요.
② 동화를 감상한다.
③ 동화 회상하기
· 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자.
· 이 동화에 누가 나왔니? - 게으름뱅이, 엄마, 소, 할아버지, 농부
· 게으름뱅이는 어쩌다 소가 되었니?
- 엄마 말씀을 안 듣고 소를 부러워 하다가 소 탈을 썼어요.
· 소가 된 게으름뱅이는 어떻게 되었니?
- 시장에 가서 농부한테 팔렸어요. - 밭에서 힘들게 일해야 했어요.
· 밭에서 일하던 소에게 무슨 일이 생겼니?
- 죽는 게 낫겠다고 생각해서 무를 먹었어요.
- 그랬더니 다시 사람이 되었어요.
· 다시 사람으로 돌아 온 게으름뱅이는 어떻게 되었니?
- 열심히 부모님 일을 도우면서 부지런해졌어요.
④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다.
· 좋은 일을 했는데 더 기분 좋은 일이 생긴 적이 있니?
· 안 좋은 마음으로 무슨 일을 했는데 더 안 좋은 일이 생긴 적이 있니?</td></tr>
</table>

			· 자신의 마음속에 어떤 생각을 가지고 있는지에 따라 좋은 일이 생길 수도 있고, 안 좋은 일이 생길 수도 있단다.
전개 (30분)	1단계: 활동 방법 안내하기		① 교사는 역할극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 역할극은 친구들이 잘 알고 있는 동극이에요. 배역을 정하고 함께 만든 소품으로 배우들을 꾸며 보아요. 동극의 무대에서 흐름에 맞게 등장해서 대사를 표현하고 퇴장하면 되는 거예요.
	2단계: 대본 작성하기		① 대본 작성하기 · (동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상하며) 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? - 게으름뱅이가 집에서 잠만 쿨쿨 자니까 엄마가 뭐라고 했어요. - 엄마 잔소리가 듣기 싫어서 집을 나갔어요. ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다. · 엄마가 뭐라고 하셔서 게으름뱅이가 집을 나갔을까? - 아빠 하시는 일 좀 도우라고 했어요. - 게으름만 피우다가 벌 받는다고 했어요. (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 토끼모양 앞으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 나무 모양 앞으로 모이세요.
	4 단 계 :	배우 선정 하기	① 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어 주세요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 엄마 할 거야. 너는 뭐하고 싶어? - 나도 엄마 하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. 또는 제비뽑기로 정하자. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.) ③ 역할을 분담한다. ④ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 역할에 필요한 소품을 준비한다. (중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미기	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니? - 게으름뱅이가 소 탈을 쓰고 사람이 되었어요. - 밭에서 힘들게 일하다가 무를 먹고 다시 사람이 된 거요. · 그럼 집과 밭을 무대로 꾸미는 게 좋겠구나. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 집은 무엇으로 꾸밀까? - 종이 블록을 쌓아서 집이라고 해요. - 역할영역에 동물 탈을 가져와요. · 밭은 어떻게 꾸밀까?

			- 카펫을 깔아서 밭이라고 해요. - 조형영역에 페트병을 가져와서 무라고 해요. 또는 간식으로 먹은 우유곽을 가져와서 무라고 해요. ③ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 필요한 무대를 마련한다.
마무리 (15분)	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 · 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? - 게으름뱅이가 무를 먹을 때 허겁지겁 먹는 게 재미있었어요. - 진짜 탈을 쓸 때 웃겼어요. · 어려운 점은 없었니? - 소 탈을 쓰고 진짜 소가 되었을 때 사람인지 소인지 헷갈려요. · 어떻게 해결하면 좋을까? - 진짜 소가 될 때 '변신'이라고 외치거나, 엎드려서 말 못하는 소 흉내를 내면 더 재미있을 것 같아요. ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀은 동극을 감상해 보자.

(2) 비교집단의 활동전개 과정

비교집단의 유아들에게는 6주 동안 총 12회에 걸쳐 생활주제에 따른 동화를 듣고 그림 그리기 활동을 다음과 같이 실시하였다.

교사는 유아들과 대집단으로 모여 앉아서 생활 주제와 관련된 수수께끼나 손유희로 유아들의 주의를 집중시키고, 동화의 표지를 함께 보며 그 내용을 예측하면서 호기심을 유발하였다. 교사는 동화를 들은 후에 그림 그리기를 할 것이라고 유아들에게 간단하게 예고한 다음 다양한 방법으로 동화를 들려주었다. 동화를 듣고 난 후 "동화에 누가 누가 나왔니?", "무슨 일이 벌어졌니?", "주인공의 기분은 어땠을까?"와 같은 질문을 통하여 동화의 내용을 회상하고, 동화 속 인상 깊었던 장면들에 대해서 이야기를 나눈다. 유아 스스로 그림으로 표현할 장면을 결정한 후 어떻게 표현할 것인지를 생각하여 그림으로 표현하였다. 교사는 유아들에게 활동 준비물을 제시해 주고 자신의 생각을 조형적으로 자유롭게 표현할 수 있는 기회를 제공하였다. 또한 그림을 그리는 데 어려움을 느끼는 유아들에게는 적절한 질문을 통해 유아 스스로 표현의 폭을 넓힐 수 있도록 지도하였다. 그림을 완성한 후 자신의 그림에 대해 발표하고 함께 감상하는 시간을 가졌으며 유아들의

작품을 전시할 곳에 대해 이야기를 나눈 후 조형영역이나 솜씨자랑 게시판에 전시함으로써 활동에 대한 성취감과 집단구성원으로서 소속감을 느낄 수 있도록 하였다. 비교집단의 활동안 예시는 <표 14>와 같다.

<표 14> 비교집단의 활동안 예시

일시	2012년 9월 19일(금)	대상	비교집단 23명
동화 제목	검피 아저씨의 뱃놀이	활동유형	대집단활동
생활 주제	교통기관 - 여러 가지 탈 것		
활동 목표	• 동화를 바른 태도로 듣는다. • 배를 이용할 때 지켜야 할 예절이 있음을 안다. • 인상 깊은 장면을 그림으로 표현한다.		
활동 준비물	동화자료(막대인형 동화), 도화지, 다양한 그리기 도구		
활 동 과 정			
도입 (15분)	① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다. · 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자. - 아이들과 동물들이 배에 타고 있어요, 어디 놀러 가나봐요. · 이 동화를 읽어 본 친구 있니? · 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니? - 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요. · 어떤 내용이었는지 기억나니? - 동물들과 아이들이 한명씩 배에 탔다가 배가 흔들려서 뒤집혔어요. · 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용인지 동화를 잘 들어보세요. ② 동화를 감상한다. ③ 검피 아저씨가 어떤 동물들을 데리고 뱃놀이를 갔는지 회상한다. · 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자. · 검피 아저씨가 어떤 동물들을 데리고 뱃놀이를 갔니? ④ 검피 아저씨의 배가 왜 뒤집히게 되었는지 이야기를 나눈다. · 동물들과 아이들이 배에서 어떻게 하였니?		
전개 (30분)	① 인상 깊은 장면에 대해 이야기 나눈다. - 동화를 듣고 난 후 가장 기억에 남는 장면이나 신기하고 재미있었던 장면이 있었니? 어떤 부분이었니? ② 배를 탔을 때 배에서 지켜야 할 예절은 무엇인지 이야기 나눈다. · 배를 탔을 때 지켜야 할 예절은 무엇이 있을까? - 왔다 갔다 돌아다니면 안되요. 가만히 앉아 있어야 해요. - 소란스럽게 하면 다른 사람들이 불편해요. ③ 인상 깊은 장면의 그림을 그리고 제목을 정하여 도화지 뒷면에 쓴다. - 누구를 그릴까? / 무엇을 그릴까?		

마무리 (15분)	① 자신의 작품을 발표한다. ② 친구의 작품을 감상하고 평가한다. ③ 조형영역이나 게시판에 작품을 전시한다.

(3) 실험집단과 비교집단의 활동 전개 과정 비교

본 연구의 실험집단과 비교집단은 선정된 전래동화를 감상한 후 대 · 소집단으로 모여 각각 동극 활동과 그림그리기 활동을 하도록 실험처치 하였다. 실험집단과 비교집단의 활동 전개 과정은 <표 15>와 같다.

<표 15> 실험집단과 비교집단 활동 전개과정 비교

<table>
<tr><th colspan="4">구분</th><th>실험집단</th><th>비교집단</th></tr>
<tr><td colspan="4">실험처치 횟수</td><td colspan="2">주 2회씩(수,금) 6주
/ 총 12회 실시</td></tr>
<tr><td colspan="4">사전검사</td><td colspan="2">유아의 도덕적 판단력 검사
유아의 도덕적 행동 관찰 평가</td></tr>
<tr><td colspan="4">활동형태</td><td>전래동화 듣고
동극 활동하기</td><td>생활주제에 따른
동화 듣고 그림 그리기</td></tr>
<tr><td colspan="4">집단구성</td><td>대 · 소집단</td><td>대집단</td></tr>
<tr><td rowspan="6">활동
내용
및
방법</td><td rowspan="2">도입
(15분)</td><td colspan="2">동화 감상
및 주제
확인하기</td><td>① 동화의 표지를 보고, 내용 예측하기
② 동화 감상하기
③ 동화 회상하기 및 주제 확인하기</td><td>① 동화의 표지를 보고, 내용 예측하기
② 동화 감상하기
③ 동화 회상하기</td></tr>
<tr><td rowspan="4">전개
(30분)</td><td colspan="2">1단계:
활동방법
안내하기</td><td>① 동극의 유형에 따라 활동 방법 안내하기</td><td rowspan="4">① 인상 깊은 장면을 생각해 보기
② 인상 깊은 장면 찾아보기
③ 인상 깊은 장면 이야기 나누기
④ 인상 깊은 장면 그림으로 표현하기</td></tr>
<tr><td colspan="2">2단계:
대본작성
하기</td><td>① 동화의 각 장면에서 일어난 사건 이야기 나누기
② 각 장면에 등장한 인물들의대사를 회상하며 대본 작성하기</td></tr>
<tr><td colspan="2">3단계:
소집단으로
모이기</td><td>① 유아들 스스로 배우 팀과 무대꾸미기 팀으로 나누어 모이기</td></tr>
<tr><td>4
단</td><td>배우
선정</td><td>① 등장인물 나열하기
② 유아들의 생각을 교환하고,</td></tr>
</table>

		계 :	하기	서로 다른 의견 조정하여 배우 선정하기 ③ 각 역할에 필요한 소품을 함께 준비하기	
			무대 꾸미기	① 중요한 사건의 무대 선택하기 ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견 조정하기 ③ 교실에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하여 함께 무대 꾸미기	
	마무리 (15분)	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 ③ 2차 동극 실행하기	① 그림 발표 및 감상하기 ② 조형영역이나 솜씨자랑 게시판에 작품 전시하기
사후검사				유아의 도덕적 판단력 검사 유아의 도덕적 행동 관찰 평가	
교사의 역할				동극 활동의 자료 제공자, 진행자, 중재자, 역할 제시자, 역할 참여자, 역할 지지자, 소극적 유아의 지원자, 허용적 분위기 조성자.	그림 그리기의 자료 제공자, 허용적 분위기 조성자, 안내자

5. 사후검사

전래동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 판단력과 행동에 미치는 영향을 검증하기 위해 사후 검사는 2012년 9월 24일부터 28일까지 실시하였다. 검사는 사전 검사와 동일한 방법으로 본 연구자가 실험집단과 비교집단의 유아 48명을 대상으로 유아의 도덕적 판단력 검사를 실시하였고, 각 집단의 담임교사가 도덕적 행동 관찰 평가를 실시하였다.

E. 자료처리

전래동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 판단력과 행동에 미치는 영향을

알아보기 위해 SPSS 15.0 통계 프로그램을 이용하여 사전 · 사후 검사에 대한 평균과 표준편차를 산출하였으며 공변량 분석(ANCOVA)을 실시하였다. 공변량 분석을 실시한 이유는 실험 전에 존재할 수 있는 집단 간의 오차를 최소화하기 위하여 사전 검사를 공변인으로 통제한 후 사후검사 점수가 집단 간 유의미한 차이를 나타내는지를 살펴보기 위한 것이다.

Ⅳ. 연구결과 및 해석

A. 전래동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 판단력 증진에 미치는 효과

전래동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 판단력에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단 간 사전·사후 검사 점수의 평균, 표준편차 그리고 조정된 사후를 살펴보면 <표 16>과 같다.

<표 16>도덕적 판단력에 대한 집단 간 사전·사후 점수 비교

구분	집단	*N*	사전		사후		조정된 사후	
			M	*SD*	*M*	*SD*	*M*	*SE*
도덕적 판단력	실험	25	1.10	.31	1.29	.33	1.29	.67
	비교	23	1.07	.25	1.09	.35	1.09	.07

<표 16>에 제시된 바와 같이, 유아의 도덕적 판단력에 대한 사전·사후 검사 점수의 평균을 살펴 본 결과 전래동화를 활용한 동극활동을 한 실험집단의 도덕적 판단력의 사전 검사 평균은 1.10점(*SD*=.31), 사후 검사 평균은 1.29점(*SD*=.33)으로 .19점이 향상된 반면, 비교집단은 사전검사 평균 1.07(*SD*=.25), 사후검사 평균은 1.09점(*SD*=.35)으로 .02점만이 향상되었다.

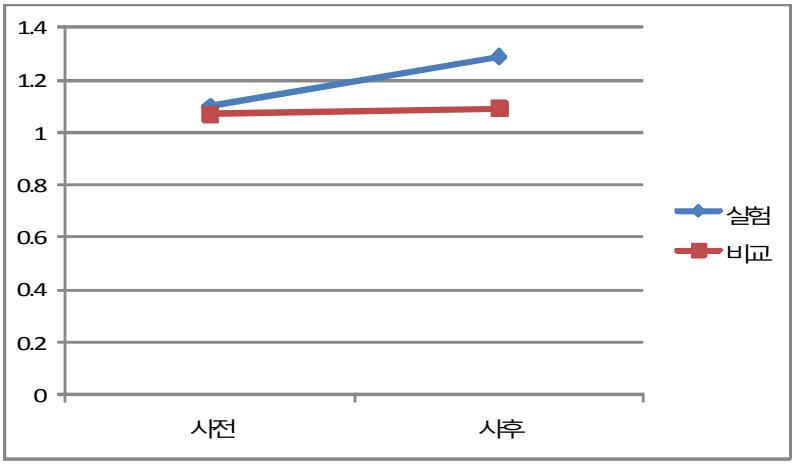
프로그램 적용에 따라 실험집단과 비교집단의 도덕적 판단력의 전체 평균 점수가 집단 간 유의한 차이가 있는지 알아보기 위하여 사전검사 점수를 공변인으로 하고 사후검사 점수를 종속변인으로 하여 집단 간 공변량 분석을 한 결과는 다음 <표 17>과 같다.

<표 17> 도덕적 판단력에 대한 공변량 분석(ANCOVA) 결과

Source	*SS*	*df*	*MS*	*F*
공변량	.335	1	.335	2.995*
집단	.453	1	.453	4.053*
오차	5.030	45	.112	
합계	74.569	48		

*p<.05

<표 17>에 제시된 바와 같이, 실험집단과 비교집단 간에 도덕적 판단력 점수에 있어서 통계적으로 유의한 차이를 보였다(F=4.053 p<.05). 이러한 결과는 본 연구에서 실시한 전래동화를 동극활동이 유아의 도덕적 판단력의 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 실험집단과 비교집단의 도덕적 판단력의 점수변화를 그래프로 제시하면 [그림 1]과 같다.



[그림 1] 도덕적 판단력에 대한 집단 간 사전·사후 점수 비교

B. 전래동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 행동 증진에 미치는 효과

전래동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 행동에 미치는 영향을 알아보기 위하여 집단 간 사전 사후 검사 점수의 평균, 표준편차 그리고 조정된 사후를 살펴보면 <표 18>과 같다.

〈표 18〉 도덕적 행동에 대한 집단 간 사전·사후 검사 결과

구분	집단	*N*	사전		사후		조정된 사후	
			M	*SD*	*M*	*SD*	*M*	*SE*
도덕적 규칙	실험	25	53.32	8.83	61.88	3.99	61.34	1.13
	비교	23	49.22	6.23	54.52	7.47	55.10	1.18
인습적 규칙	실험	25	52.84	7.22	60.36	3.92	59.97	.96
	비교	23	48.48	5.66	53.18	5.58	53.59	1.01
전체 도덕적 행동	실험	25	106.16	14.56	122.24	7.37	121.27	1.98
	비교	23	97.70	11.05	107.70	12.31	108.74	2.07

<표 18>에 제시된 바와 같이, 유아의 도덕적 행동에 대한 사전·사후 검사 점수의 평균을 살펴 본 결과 전래동화를 활용한 동극활동을 한 실험집단의 도덕적 행동의 사전 검사 평균은 106.16점(*SD*=14.56), 사후 검사 평균은 122.24점(*SD*=7.37)으로 15.08점이 향상된 반면, 비교집단은 사전검사 평균 97.70(*SD*=11.05), 사후검사 평균은 107.70점(*SD*=12.31)으로 10.00점이 향상되었다. 도덕적 행동의 하위요인인 도덕적 규칙에서는 실험집단의 경우 사전 검사 평균은 53.32점(*SD*=8.83), 사후 검사 평균은 61.88점(*SD*=3.99)으로 8.56점이 향상된 반면, 비교집단은 사전검사 평균 49.22(*SD*=6.23), 사후검사 평균은 54.52점(*SD*=7.47)으로 5.30점이 향상되었다. 인습적 규칙에서는 실험집단의 경우 사전 검사 평균은 52.84점(*SD*=7.22), 사후 검사 평균은 60.36점(*SD*=3.92)으로 7.54점이 향상된 반면, 비교집단은 사전검사 평균 48.48(*SD*=5.66), 사후검사 평균은 53.18점(*SD*=5.58)으로 4.70점이 향상되었다.

프로그램 적용에 따라 실험집단과 비교집단의 도덕적 행동의 전체 평균 점수가 집단 간 유의한 차이가 있는지 알아보기 위하여 사전검사 점수를 공변인으로 하고 사후검사 점수를 종속변인으로 하여 집단 간 공변량 분석을 한 결과는 <표 19>와 같다.

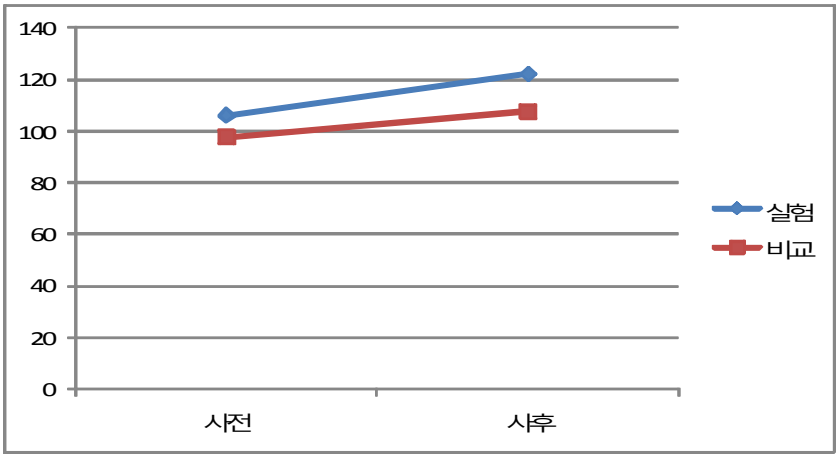
<표 19> 도덕적 행동에 대한 공변량 분석(ANCOVA) 결과

Source	*SS*	*df*	*MS*	*F*
공변량	441.39	1	441.39	4.72*
집단	1693.29	1	1693.29	18.142***
오차	4200.03	45	93.33	
합계	644969.00	48		

*$p<.05$, $p<.001$***

<표 19>에 제시된 바와 같이, 실험집단과 비교집단 간에 도덕적 행동 점수에 있어서 통계적으로 유의한 차이를 보였다(F=18.142, $p<.001$). 이러한 결과는 본 연구에서 실시한 전래동화를 동극활동이 유아의 도덕적 행동의 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

실험집단과 비교집단의 도덕적 행동의 점수변화를 그래프로 제시하면 [그림 2]와 같다.



[그림 2] 도덕적 행동에 대한 집단 간 사전·사후 점수 비교

1. 도덕적 규칙에 미치는 효과

도덕적 행동의 하위영역 중 도덕적 규칙에서 집단 간 차이를 알아보기 위하여 도덕적 규칙의 사전검사 점수를 공변인으로 하고 사후검사 점수를 종속변인으로 하여 공변량 분석을 한 결과는 <표 20>과 같다.

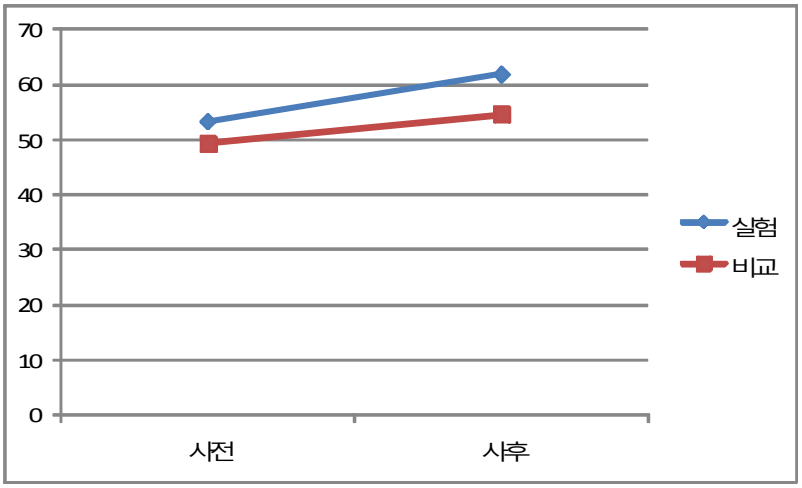
<표 20> 도덕적 규칙에 대한 공변량 분석(ANCOVA) 결과

Source	*SS*	*df*	*MS*	*F*
공변량	203.00	1	203.00	6.482*
집단	434.26	1	434.26	13.866**
오차	1409.37	45	31.32	
합계	644969.00	48		

*$p<.05$, $p<.01$**

<표 20>에 제시된 바와 같이, 실험집단과 비교집단 간에 도덕적 규칙 점수에 있어서 통계적으로 유의한 차이를 보였다(F=13.866, $p<.01$). 이러한 결과는 본 연구에서 실시한 전래동화를 동극활동이 유아의 도덕적 규칙의 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

실험집단과 비교집단의 도덕적 규칙의 점수변화를 그래프로 제시하면 [그림 3]과 같다.



[그림 3] 도덕적 규칙에 대한 집단 간 사전·사후 점수 비교

2. 인습적 규칙에 미치는 효과

도덕적 행동의 하위영역 중 인습적 규칙에서 집단 간 차이를 알아보기 위하여 인습적 규칙의 사전검사 점수를 공변인으로 하고 사후검사 점수를 종속변인으로 하여 공변량 분석을 한 결과는 <표 21>과 같다.

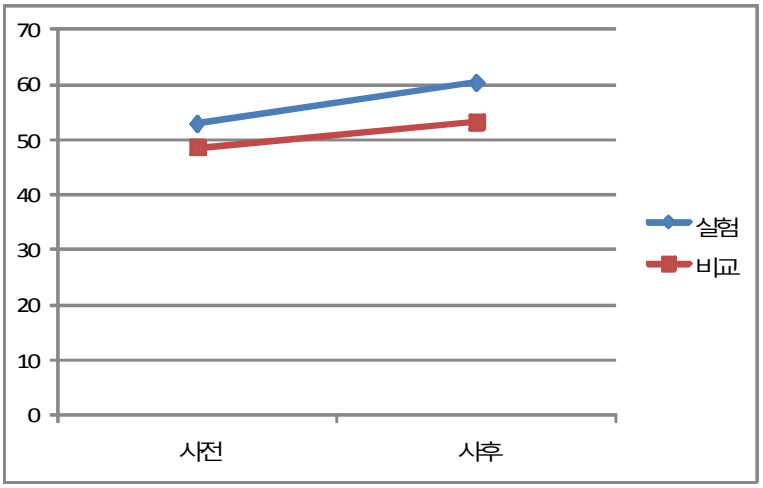
<표 21> 인습적 규칙에 대한 공변량 분석(ANCOVA) 결과

Source	*SS*	*df*	*MS*	*F*
공변량	67.89	1	67.89	3.095*
집단	435.88	1	435.88	19.870***
오차	987.16	45	21.93	
합계	157170.00	48		

*p<.05, p<.001***

<표 21>에 제시된 바와 같이, 실험집단과 비교집단 간에 인습적 규칙 점수에 있어서 통계적으로 유의한 차이를 보였다(F=19.870, p<.001). 이러한 결과는 본 연구에서 실시한 전래동화를 동극활동이 유아의 인습적 규칙의 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다.

실험집단과 비교집단의 인습적 규칙의 점수변화를 그래프로 제시하면 [그림 4]와 같다.



[그림 4] 인습적 규칙에 대한 집단 간 사전·사후 점수 비교

Ⅴ. 논의 및 제언

A. 논의 및 결론

본 연구는 전래동화를 활용한 동극 활동이 유아의 도덕적 판단력과 도덕적 행동에 미치는 영향을 알아봄으로써 이에 대한 교육적 효과를 밝히는 데 그 목적이 있다. 본 연구에서 얻어진 결과를 연구 문제별로 논의해 보면 다음과 같다.

첫째, 도덕적 판단력 사전 점수에서 통제집단과 유의미한 차이를 보이지 않았던 실험집단이 전래동화를 활용한 동극활동을 경험한 후 비교집단보다 유의미하게 높은 도덕적 판단력 점수를 보여주었다. 즉, 전래동화를 활용한 동극활동이 유아의 도덕적 판단력에 긍정적인 영향을 주는 것으로 해석될 수 있다.

이는 전래동화가 담고 있는 도덕적 내용과 관련하여 유아의 도덕적 판단력에 미치는 영향을 밝힌 선행연구들 즉, 동화를 통한 통합적 도덕 교육활동이 유아의 도덕성 발달에 긍정적인 영향을 주며(안연경, 2001), 동화에 나타난 도덕적 갈등에 대한 토의활동이 유아의 도덕적 판단력 향상에 효과가 있다(정경순, 2004)는 연구와 같은 맥락이다. 뿐만 아니라 동화의 도덕적 주제를 활용한 통합교육활동이 유아의 도덕적 판단력에 긍정적인 영향을 미치며(박희숙, 2009), 전래동화의 도덕적 갈등 상황에 대한 토의활동이 유아의 도덕적 판단력 증진에 효과가 있다(송승진, 2010)는 것을 밝힌 연구와 유사하다.

특히, 전래동화는 문학의 기본적 가치를 제공해 주면서 다양한 삶과 모험성을 지니고 있어 유아가 문제에 봉착했을 때 이를 해결할 수 있을 것이라는 의지를 길러주며 대리만족의 가치를 지니고 있다고 보았는데(Smith & Sydall, 1978), 본 연구 결과에서도 이처럼 전래동화가 담고 있는 도덕적 내용을 활용한 교육 활동은 유아의 도덕적 판단력에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있었다. 즉, 전래동화의 주제 내용에 내재된 가치를 분석해 보면 그 결과가 더욱 설득력 있음을 알 수 있다. 예로 '황금을 버린 형제'는 허욕, 정직, 우애를 주제로 하면서 그 속에 서로 돕

기, 나누기, 형제와 사이좋게 지내기, 거짓말 하지 않기 등의 1차원적인 도덕적 가치를 지닌다. 또한, 가장 많은 주제의 내용을 담고 있는 '흥부와 놀부'의 경우, 인과응보, 생명존중, 보은, 허욕, 권선징악, 우애를 주제로 하면서 자신과 타인의 소유 구분하기, 공평하기, 사이좋게 지내기, 나누기 등의 도덕적 가치를 지닌다(박혜성 1997).

결과적으로 유아들은 전래동화 속 주인공에게 자신을 동일시하면서 도덕적인 가치를 내면화 하여 새로운 문제해결방법을 탐색하고, 그 과정에서 내적인 정신구조와의 활발한 교류를 이루어 다양한 사고를 가지게 되었을 것이다. 특히, 본 연구에서 전래동화 속에 녹아있는 도덕적 가치가 더욱 효과적으로 유아들에게 긍정적인 영향을 미칠 수 있었던 이유는 동극을 교육활동으로 활용하였기 때문이라 유추해 볼 수 있었다.

또한, 본 연구에서 도덕적 판단력이 높아진 이유 중 하나는 동극의 몇 가지 특징 즉, 유아들이 이야기를 듣기만 했을 경우에는 쉽게 잊어버리지만, 몸동작으로 표상한 이야기의 내용은 잘 기억하고(Lucky, 1990), 실제 경험하지 못하는 문제 상황을 동극 활동을 통해 말과 행동으로 표현함으로써 자기중심성에서 벗어나 타인의 심정이나 행을 더욱 잘 이해하는 기회를 가졌기 때문(오채선, 2007)으로 해석된다. 이처럼 동극 활동에 참여하는 유아들은 소품과 무대를 제작하면서 그림그리기, 만들기와 꾸미기를 경험하고 배우가 되어 연기를 하면서 동작으로 표현하는 등의 표현력도 발휘하게 된 것이다. 결과적으로 전래동화를 감상한 후 동극활동을 직접 해보면서 유아들은 전래동화 속의 등장인물이 사용한 몸짓, 표정, 행동을 표상해 보고 인물의 성격 및 행동이나 이야기 줄거리를 더욱 잘 이해하게 되었고, 이 때문에 유아들은 전래동화 속 주제 내용의 규범을 준거로 도덕적 문제 사태를 인식하고 판단하여 행동할 수 있는 능력을 기를 수 있는 좋은 도덕교육의 수단이 될 수 있었던 것이다.

특히, 유아는 자신이 말하고 있는 내용에 대하여 다른 사람들이 관심을 가지고 지지해 주는 분위기에서 더욱 자유롭고 부담감 없이 표현하기를 즐기기 때문에(교육과학기술부, 2007), 전래동화를 통해 도덕적 가치를 내면화 한 유아들의 표현력을 높이기 위해서는 허용적이고 개방적인 분위기를 조성해 주는 것이 무엇보다 중요함을 시사 받을 수 있다. 또한, 동극 활동을 활용한 도덕 교육 프로그램을 개발할 때에는 유아의 발달적 특성을 고려하여 등장인물의 성격 및 행동의 이해와 표

현 능력을 증진시키기 위한 다양한 교수·학습 방법의 교육활동을 실시한 후 그에 대한 효과를 활발하게 논의해 보는 교사의 태도도 필요할 것이다.

둘째, 도덕적 행동 사전 점수에서 통제집단과 유의미한 차이를 보이지 않았던 실험집단이 전래동화를 활용한 동극활동을 경험한 후, 통제 집단보다 유의미하게 높은 도덕적 행동 점수를 보여주었다. 특히, 도덕적 행동의 하위영역인 도덕적 규칙 영역과 인습적 규칙 영역에서 모두 긍정적인 영향이 있었다. 이는 도덕적 규칙과 인습적 규칙이 전래동화의 내용 속에 전통윤리와 정신으로 함께 담겨 있었기 때문에 전래동화를 경험한 유아들이 일상생활 속에서 자신을 스스로 관리하는 도덕적 행동을 알게 되면서 실천까지 하게 되었다고(김진아, 2005) 보고한 연구와 같은 맥락이다.

Turiel(1983)은 도덕적 규칙 영역을 생명의 가치, 정의, 인간 고유의 권리와 존엄성, 신의, 책임감, 공정성 등과 같이 시대나 사회적 맥락에 따라 변화하지 않는 도덕적 인식과 판단 내용이라고 정의하며, 모든 시대, 사회와 문화권에서 동일하게 통용되는 문화적 보편성을 지닌다고 보았다. 이에 비추어 볼 때 본 연구에 사용된 전래동화의 주제 내용 속에 생명존중, 보은, 권선징악, 정직, 우애, 효도가 도덕적 규칙 영역에 해당된다고 볼 수 있다. 즉, 실험집단의 경우 교사와 유아, 유아와 유아, 유아와 동화 등의 상호작용을 통해 전래 동화가 담고 있는 도덕적 규칙들을 인지하고, 동극 활동 과정에서 직접 등장인물이 되어 그 성격 및 행동을 말과 몸짓 및 표정으로 표현하면서 자연스럽게 도덕적 규칙을 익히게 되었기 때문에 그 결과, 도덕적 규칙 영역의 행동이 향상된 것이라고 해석될 수 있다.

이러한 연구 결과를 통해 전래동화가 담고 있는 주제 내용을 유아들이 명확하게 인지하였는지에 따라 그 효과가 달라질 수 있다는 것을 알 수 있었고, 동극활동 과정에서 유아들과 충분한 상호작용을 하면서 동시에 도덕적 내용과 주제를 재점검하여야 할 것이다. 또한, 동극 활동 이외의 시간에도 유아가 등장인물의 성격 및 행동을 내면화할 수 있도록 전래동화를 주제로 한 다양한 교육활동이 실시되어야 할 것이다.

한편, 인습적 규칙 영역은 음식, 의복, 인사, 관혼상제의 예법, 성 역할 등과 같이 특정한 사회 체계 내에서 개인의 행동을 통합하고 사회적 상호작용을 조화롭게 이루어지도록 하기 위해 그 성원들 간에 상호 합의하여 규정한 행동규범이다(Turiel, 1983). 이에 비추어 볼 때 본 연구에 사용된 전래동화의 주제 내용에 인

과응보, 지혜와 슬기, 허욕, 성실이 인습적 규칙 영역에 해당된다고 볼 수 있다.

본 연구에서는 유아들이 대본 작성하기, 소그룹으로 모이기, 배우 선정하기, 무대 꾸미기 등의 동극 활동 과정에서 사회적 상호작용을 통해 타인의 의도, 생각, 느낌을 이해하고 추론하는 경험을 하였기 때문에 인습적 규칙 행동이 바람직한 방향으로 향상되었다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라, 유아들이 전래동화의 뒷이야기를 만들거나 이야기의 한 부분을 개작 및 변형시켜 극으로 표현하는 즉흥극에서는 등장인물의 행동이 타인에게 미치는 영향을 인식하였으며, 더 재미있고 짜임새 있는 동극을 구성하기 위해 서로 다른 의견을 조정하고 절충하는 상호합의가 이루어졌다. 이러한 과정이 유아의 인습적 규칙 행동에 긍정적인 영향을 미친 것이라고 해석된다.

이러한 결과는 전래동화를 활용한 동극활동을 실시할 때 몇 가지 유의점을 시사해 주기도 한다. 즉, 교사는 이미 짜여 진 동화의 내용을 그대로 따라하도록 활동을 통제해서는 안 되며, 서로 다른 의견이나 갈등상황을 유아들 스스로 해결할 수 있도록 긍정적이고 지지적인 언어와 태도로 상호작용해야 할 것이다. 이때, 유아들은 동극활동 중에 갈등이 있었던 경험을 말해보고, 어떻게 문제를 해결할 것인지에 대하여 의논하여 활동 규칙을 만들고 그것을 서로 지키기로 약속할 수 있을 것이다. 또한, 교사는 주도적인 유아들에 의해 자칫 소외될 수 있는 유아들에게 확산적인 질문을 많이 하여 호기심과 활동 참여 동기를 유발하고 창의적인 사고를 할 수 있도록 촉진시켜야 할 것이다.

본 연구에서 얻어진 결과들을 중심으로 종합적인 결론을 내리면 다음과 같다. 첫째, 전래동화를 활용한 동극활동은 유아의 도덕적 판단력을 향상시키는데 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다. 둘째, 전래동화를 활용한 동극활동은 유아의 도덕적 행동을 향상시키는데 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다. 따라서 전래동화를 활용한 동극 활동은 만 5세 유아의 도덕적 판단력 및 행동을 향상시킬 수 있도록 돕는 효과적인 방법이 될 수 있을 것이라고 결론지을 수 있다.

B. 제언

본 연구 결과를 현장에 적용하고 후속 연구를 실시하는데 도움이 될 수 있도록 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 양적 연구로서 도덕적 판단력과 도덕적 행동의 하위범주가 제한적이며, 그에 따른 질적인 변화의 차이에 대해서는 상세히 기술하지 못했다. 따라서 질적인 연구방법을 활용하여 유아의 반응과 변화를 분석하는 후속 연구가 필요하다.

둘째, 본 연구를 통해 전래동화를 활용한 동극 활동이 유아의 도덕적 판단력과 도덕적 행동에 긍정적인 영향을 미쳤으나 그 영향이 얼마나 지속적인가는 규명할 수 없었다. 따라서 장기적 연구를 실시하여 유아의 도덕적 판단력과 도덕적 행동을 지속적으로 신장시킬 수 있는 프로그램이 연구될 필요가 있다.

셋째, 본 연구에서는 전래동화를 활용하여 동극활동을 실시하였으나, 후속 연구에서는 다른 장르의 동화나 그림, 명화, 문학작품 등을 활용하여, 동극활동에 활용되는 소재에 따른 효과를 분석하는 연구가 필요하다.

참 고 문 헌

강해순(2008). 동화를 활용한 극놀이 활동이 유아의 친사회적행동과 대인문제해결 사고에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.

교육과학기술부(2007). **유치원교육과정해설.** 서울: 교육과학기술부.

교육과학기술부(2012). **5세 누리과정 해설.** 서울: 교육과학기술부.

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

김선경(2003). 극화활동이 유아의 대처능력에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.

김세정(2005). 레스트의 도덕적 네 구성과 도덕적 행동과의 관계 연구. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.

김수진(2005). 만 4세 유아의 인형극놀이에 대한 질적 연구. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.

김영애(1993). 극화놀이가 유아의 자아개념 형성에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.

김은아(2009). 동화를 통한 극놀이 활동이 유아의 경제기본개념 및 구매행동에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

김재은(1993). **아동의 인지발달.** 서울: 창지사.

김조희(2007). 전래동화를 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 언어표현력 및 친사회적 행동에 미치는 효과. 계명대학교 유아교육대학원 석사학위논문.

김진아(2005). 유아의 도덕적 판단력, 도덕적 감정과 도덕적 행동의 관계. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

김현주(1999). 동화책을 이용한 총체적 언어접근이 유아의 읽기 능력과 창의성에 미치는 영향. 부산대학교 대학원 석사학위논문.

김혜옥(2002). 기본생활의 단계적 지도 프로그램이 유아의 도덕적 행동에 미치는 영향. 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.

김효정(2005). 통합적 동극 활동이 유아의 언어 이해력과 표현력에 미치는 영향. 충남대학교 교육대학원 석사학위논문.

남궁달화(2008). **현대도덕교육론.** 서울: 교육과학사.

류주현(1994). 영역구분 모형에 따른 청소년의 도덕판단 및 준거타당화의 발달 연구. 동아대학교 대학원 석사학위 논문.

박선희(2002). 유아의 창의적 극놀이를 위한 교수-학습 모형의 개발과 적용. **한국 영유아보육학**, 29, 65-93.

박연선(2005). 극화활동이 유아의 사회적 유능감 형성에 미치는 영향. 한국 교원대학교 교육대학원 석사학위논문.

박은혜(1985). 극화활동이 유아의 언어적 돕기 행동에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

박현순(2002). 동화를 활용한 동극에 관한 문화 기술적 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위청구논문.

박혜성(1997). 한국 전래동화에 나타난 도덕성 분석. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

박희숙(2009). 동화의 도덕적 주제를 활용한 통합교육 활동이 유아의 도덕적 판단력과 친사회적 행동에 미치는 영향. 조선대학교 교육대학원 석사학위논문.

서강식(2007). **피아제와 콜버그의 도덕 교육이론.** 경기: 인간사랑.

서소정(2006). 유아의 친사회적 행동에 관한 연구: 유아의 요구전략, 언어발달, 어머니의 친사회성에 관련된 양육신념 및 사회화 전략을 중심으로. **유아교육연구**, 27(1), 5-35.

서영숙, 이재연, 성영혜, 김광웅(1993). **아동교육심리.** 서울: 숙명여자대학교 출판부.

석용원(1982). **아동문학원론.** 서울: 동아학연사.

손동인(1984). **한국전래동화연구.** 서울: 정음사.

손미령(1978). 아동의 도덕적인 갈등의 해결 경향과 어머니의 훈육방식과의 관계에 관한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문.

송남순(2002). 동극 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향에 관한 연구. 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.

송승진(2010). 전래동화의 도덕적 갈등상황에 대한 토의활동이 유아의 도덕적 판단력 및 행동에 미치는 영향. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.

안경숙(2011). 유아예술교육 활동과 연계된 창의적 극놀이 프로그램 개발 및 효과. **한국 영유아교원교육학회**, 15(6), 145-166.

안연경(2001). 동화를 통한 통합적 도덕 교육활동이 유아의 도덕성 발달에 미치는

영향. 원광대학교 대학원 석사학위 논문.
양미선(2008). 만 5세 파랑반의 동극 활동 개선을 위한 실행연구. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
오성숙(1995). 교사개입 유형이 유아의 도덕성 발달에 미치는 효과 - 가설적 갈등 상황에 대한 토의 중심으로, 대구대학교 교육대학원 석사학위 논문.
오영희, 양승지(2001). 가정의 문해환경에 대한 부모의 인식과 실제. **인문논총**, 21(-), 111-127.
오채선(2007). 유아교육기관 극 놀이의 현장적용 한계와 가능성. **교육인류학연구**, 10(2), 65-99.
윤애희(2003). **교사를 위한 유아놀이지도.** 서울: 창지사.
윤애희, 정정옥(2009). **유아교육기관에서의 영유아 놀이지도.** 서울: 창지사.
윤향미(1995). 유아의 사회 극적 놀이에서 교사 개입의 효과에 관한 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
윤현용(2005). 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향: 전래동화를 중심으로. 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문.
이경우, 장영희, 이차숙, 노영희, 현은자(1997). **유아에게 적절한 그림책: 유아 도서 추천을 위한 기초연구.** 서울: 양서원.
이귀열(2007). 동화를 통한 동극 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 수원대학교 교육대학원 석사학위논문.
이금숙, 김현, 홍혜경 (2008). 인형극 활동이 유아의 언어표현력과 창의성에 미치는 영향. **어린이미디어연구**, 7(1), 133-153
이기우(1982). 자기중심적-타인중심적 사고와 도덕적 판단력간의 관계. 중앙대학교 대학원 석사학위논문
이난희(2004). 전래동화의 갈등상황 토의활동이 유아의 조망수용 및 창의성에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
이남정(1991). 극화놀이가 유아의 언어능력에 미치는 영향. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
이돈희(1997). **교육사상사.** 서울: 학지사.
이문정(1999). 유아의 이야기 짓기와 극화활동의 연계가 유아의 이야기구조 및 탈상황적 언어발달에 미치는 영향. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.

이민자(1996). 한국 전래동화를 통한 창의성 개발에 관한 연구. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.

이상금(1984). 유아기 언어의 특성과 기능에 대한 연구. **인간발달연구**, 12(-), 3-24.

이선영(2005). 동화를 활용한 동극 활동이 유아의 창의성 증진에 미치는 영향. 중부대학교 교육대학원 석사학위논문.

이세형(2005). 도덕적 행동 구성요소의 도덕교육적 함의와 적용에 관한 연구. 서울대학교 대학원 박사학위논문.

이옥형(1999). 유동적 지능-결정적 지능과 학업성취에 관한 연구. **교육학연구**, 37(2), 181-208.

이지숙(2011). 통합적 극놀이 활동이 유아의 사회적 유능감과 정서지능에 미치는 영향. 아주대학교 교육대학원 석사학위논문.

이화여자대학교 사범대학 부속이화유치원(2005). **이화유치원 교육과정.** 서울: 교문사.

이효숙(2001). 유아음악극 활동의 교육적 효과. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.

이희승(2011). **국어대사전.** 서울: 민중서림

임병아(2007). 경제동화를 활용한 극놀이가 유아의 경제기본개념 및 대인관계 성향에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.

임진선(2008). 전래동화의 재구성 활동이 유아의 정서지능 및 친사회적 행동에 미치는 효과. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.

장지영, 김성혜(2005). **초임교사를 위한 유아동극활동.** 서울: 다음세대.

장현진(2009). 만 3세 유아 동극 활동의 효과적 운영에 대한 실행연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

정경순(2004). 동화에 나타난 도덕적 갈등에 대한 토의활동이 유아의 도덕적 판단력과 행동에 미치는 영향. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.

정대련 (1990). 한국 전래동화의 윤리학적 탐구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.

정병화(2004). 동화짓기 및 동극 활동이 유아의 창의성에 미치는 효과. 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.

정순미(2008). 도덕성 신장을 위한 토론 학습 중심의 도덕 교육. **윤리연구**, 70, 239-266.

정종진(1990). 한국 프로문학 연구의 성과와 과제. **청주대학교 인문과학논집**, 9(-), 3-13.

조동희(1987). **아동연극개론.** 서울: 범우사.

차미하(2001). 동화의 갈등상황 토의활동이 유아의 자율적 행동 및 도덕판단력에 미치는 영향. 계명대학교 대학원 석사학위논문

최 경(2010). 그림책에 기초한 창의극 프로그램의 개발 및 유아의 창의성에 미치는 효과. 성균관 대학교 대학원 박사학위논문.

최선희(2008). 전래동화를 통한 문제해결 토의활동이 유아의 자아존중감 및 조망수용능력에 미치는 영향. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.

최성숙(1997). 유아기 미술교육에 관한 연구. **경남대학교 논문집**, 25(1), 493-510.

최순자(2006). 통합적 동극 활동이 유아의 정서지능에 미치는 영향. 원광대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

최영자(2000). 극화놀이가 유아의 대인문제 해결 사고에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.

최운식, 김기창(1988). **전래동화 교육의 이론과 실제.** 서울: 집문당.

하지현(2005). **행복한 아이, 지혜로운 아이로 키우는 전래동화 속의 비밀코드.** 서울: 살림출판사.

한수현(2006). 글 없는 그림책을 활용한 극화 놀이가 유아의 창의성 및 언어 능력에 미치는 영향. 성결대학교 대학원 석사학위논문.

황 미(2003). 동극중심의 통합교육활동이 유아의 언어능력에 미치는 영향. 경남대학교 교육대학원 석사학위논문.

Griffing, P. (1983). Encouraging Dramatic Play in Early Childhood. *Young Children, 38*(2), 13-21.

Hebble, P. W.(1971). The development of elementary school children`s judgment of intent. *Child Development, 42*(4), 1203-1215

Hickman, J. (1981). Everything considered: Response to literature in an elementary school setting. *Journal of Research and Development in Education, 16*(3), 8-13

Hoffman, M. L. (1975). Developmental synthesis of affect and cognition and its implications for altruistic motivation. *Develpmental Psychology, 11*, 607-622.

Kohlberg, L. (1976). Moral stages and moralization: The cognitive-developmental approach. In T. Lickona (Eds.), *Moral development and behavior.* New York: Holt, Rinehart & Winston.

Lucky, S. (1990). *Music-movement-make-believe:* The link between creativity and thinking skills. New York: Cambridge University Press.

Nucci. L. P. (1981). The development of personal conception: A domain distinct from moral or social conceptions. *Child Development, 52,* 114-121.

Nucci, L. P. & Turiel, E.(1978). Social interaction and development of social concepts in preschool children. *Child Development*, *49*, 400-407.

Piaget, J. (1932). *The moral judgement of the child.* London : Routlede & Kegan Paul.

Rest, J. R. (1983). Morality. In J. H. Flavell & E. M. Markman(Eds.), *Handbook of child psychology. 3: Cognitive development.*

Rubin, K. H., Fein, G., & Vandenberg, B. (1983). Play. In E. M. Hetherington (Ed.), *Handbook of child psy-chology. 4,* 693-774. New York: Wiley

Siks, G. B. (1977). *Drama with children.* New York: Harper & Row.

Smetana, J. G. (1981). Preschool children`s conceptions of moral and social rules. *Child Development, 52*, 1333-1336

Smetana, J. G. (1985). Preschool children`s conception of transgressions : The effect varying moral conventional domain-related attributes.

Smetana, J. G., Schlagman, N. & Adams. (1993). Preschool children`s judgements about hypothetical and actual transgressions. *Child Development, 64*(1), 202-214

Smith, P. & Sydall, S. (1978) Play and nonplay tutoring preschool children: Is it play or tutoring which matters? British Journal of Educational

Psychology, *48*, 315-325.

Turiel. E. (1978). Social regulations and domains of social concept. In W. Damon(Eds.), *New directions for child development, 1*: Social cognition. San Francisco: Jossey-Bass.

Turiel, E. (1983). The development of social knowledge : Morality and convention. Cambridge : Cambridge University

부 록

1. 유아의 도덕적 판단력 체크지와 검사도구
2. 유아의 도덕적 행동관찰 평가지
3. 실험집단의 동극활동계획안

<부록1> 유아의 도덕적 판단력 체크지와 검사도구

유아의 도덕적 판단력 체크지

1. 반 이름 : _____
2. 유아의 이름 : _____ 성 별 : 남_____ 여_____
3. 유아의 생년월일 : _____년 _____월 _____일
4. 검사자 : _____
5. 검사일 : _____년 _____월 _____일

반응 / 이야기	1	2	3	4
반응	나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.
	☹	☹	☹	☹
1. 이야기 GH				
2. 이야기 GL				
3. 이야기 BL				
4. 이야기 BL				
5. 이야기 BH				
6. 이야기 GL				
7. 이야기 GL				
8. 이야기 BL				
9. 이야기 GH				
10. 이야기 BH				
11. 이야기 GH				
12. 이야기 BH				

<문항 1>

나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.

<문항 1>
용철이는 엄마의 설거지를 도와주려고 접시를 가지고 가다가 실수로 넘어져서 접시 10개를 깼습니다.
용철이는 얼마나 나쁜가요?

<문항 2>

나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.

<문항 2>

도현이는 같은 반 친구가 가난해서 학용품을 사지 못하는 것을 보고, 엄마 지갑에서 100원을 몰래 훔쳐서 친구에게 학용품을 사주었습니다.

도현이는 얼마나 나쁜가요?

<문항 3>

나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.

<문항 3>

희철이는 과자를 사먹으려고 엄마한테 거짓말을 해서 100원을 받았습니다.
희철이는 얼마나 나쁜가요?

<문항 4>

나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.

<문항 4>

미경이는 엄마가 시장에 가신 사이에 과자를 훔쳐 먹으려다가 잘못해서 그릇 1개를 깼습니다.

미경이는 얼마나 나쁜가요?

<문항 5>

나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.

<문항 5>

정미는 아이스크림이 먹고 싶어서 엄마 지갑에서 2,000원을 몰래 훔쳐서 아이스크림을 사먹었습니다.

정미는 얼마나 나쁜가요?

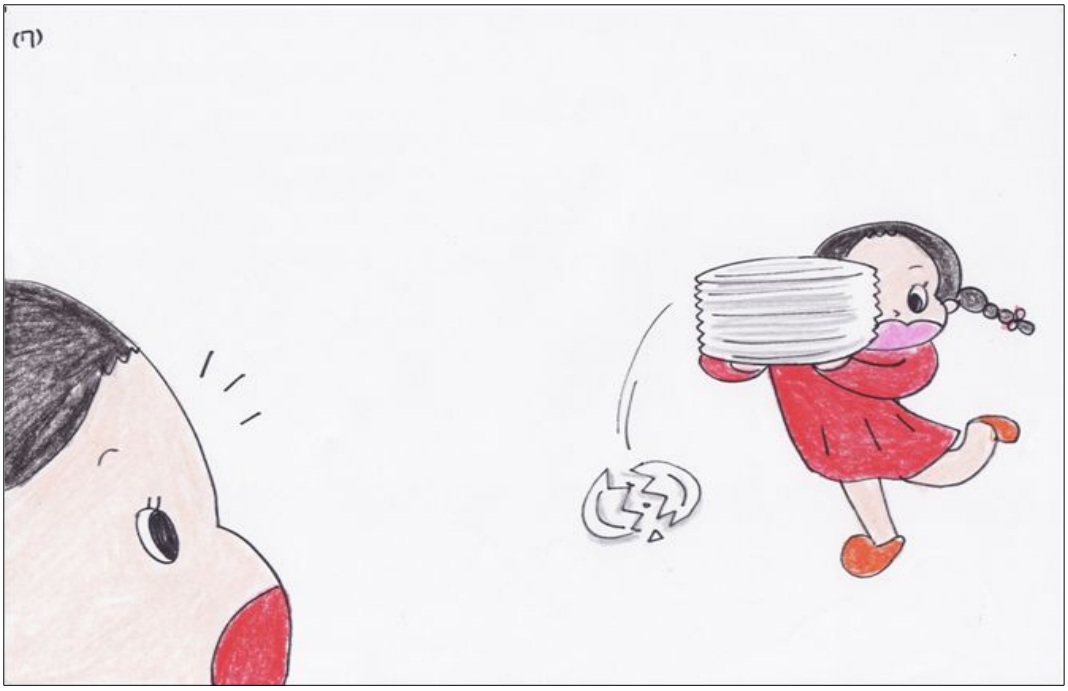
<문항 6>

나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.

<문항 6>

아라는 가난한 친구를 도와주려고 엄마한테 거짓말을 해서 100원을 받았습니다. 아라는 얼마나 나쁜가요?

<문항 7>



나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.

<문항 7>

혜리는 엄마의 설거지를 도와주려고 접시를 가지고 가다가 실수로 넘어져서 접시 1개를 깼습니다.

혜리는 얼마나 나쁜가요?

<문항 8>

나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.

<문항 8>

민범이는 아이스크림이 먹고 싶어서 엄마 지갑에서 100원을 몰래 훔쳐서 아이스크림을 사먹었습니다.

민범이는 얼마나 나쁜가요?

<문항 9>

나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.

<문항 9>

현수는 가난한 친구를 도와주려고 엄마한테 거짓말을 해서 2,000원을 받았습니다. 현수는 얼마나 나쁜가요?

<문항 10>

나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.

<문항 10>

인순이는 엄마가 시장에 가신 사이에 과자를 훔쳐 먹으려다가 잘못해서 그릇 10개를 깼습니다.

인순이는 얼마나 나쁜가요?

<문항 11>

나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.

<문항 11>

석호는 같은 반 친구가 가난해서 공책을 사지 못하는 것을 보고 엄마 지갑에서 2,000원을 몰래 훔쳐서 친구에게 공책을 사주었습니다.

석호는 얼마나 나쁜가요?

<문항 12>

나쁘지 않다.	조금 나쁘다.	많이 나쁘다.	아주 많이 나쁘다.

<문항 12>

희영이는 과자를 사먹으려고 엄마한테 거짓말을 해서 2,000원을 받았습니다.
희영이는 얼마나 나쁜가요?

<부록 2> 유아의 도덕적 행동관찰 평가지

1. 반 이름 : _____
2. 유아의 이름 : _____ 성 별 : 남_____ 여_____
3. 유아의 생년월일 : _____년 _____월 _____일
4. 작성자 : _____
5. 작성일 : _____년 _____월 _____일

< 도덕적 규칙 영역 >

	단계	**쓰레기는 분리하여 쓰레기통에 버린다.**	평정
도덕적 1	①	언제나 쓰레기를 쓰레기통에 버리지 않는다.	
	②	가르쳐 주어도 분리하지 않은 채 버린다.	
	③	가르쳐 주면 분리하여 버린다.	
	④	가끔 쓰레기를 분리하여 버린다.	
	⑤	언제나 쓰레기는 분리하여 쓰레기통에 버린다.	

	단계	**주변을 깨끗이 청소한다.**	평정
도덕적 2	①	시켜도 전혀 청소하지 않는다.	
	②	청소하자고 하면 겨우 하는 척 한다.	
	③	청소하자고 하면 잘 따른다.	
	④	말하지 않아도 가끔 청소한다.	
	⑤	스스로 주변에 흐트러져 있는 쓰레기를 청소한다.	

	단계	**사용한 물건을 제자리에 정리 정돈한다.**	평정
도덕적 3	①	주의를 주어도 정리하지 않는다.	
	②	주의를 주면 마지못해 정리한다.	
	③	정리하자고 하면 바르게 정리한다.	
	④	어른이 지켜보면 잘 정리한다.	
	⑤	자신이 사용한 놀이감을 제자리에 정리한다.	

	단계	**모든 놀이를 할 때 차례를 지킨다.**	평정
도덕적 4	①	언제나 차례를 지키지 않는다.	
	②	교사가 얘기하면 차례를 잘 지킨다.	
	③	교사가 말하면 차례를 잘 지킨다.	
	④	가끔 스스로 차례를 지키는 편이다.	
	⑤	언제나 스스로 차례를 지킨다.	

	단계	**교통신호를 잘 지킨다.**	평정
도덕적 5	①	교통신호를 지키지 않는다.	
	②	주의를 주면 교통신호를 지키는 척 한다.	
	③	주의를 주면 교통신호를 바르게 지킨다.	
	④	어른이 주위에 있으면 교통신호를 잘 지킨다.	
	⑤	어른이 주위에 없어도 항상 잘 지킨다.	

	단계	**버스, 전시장, 백화점, 식당 등에서 큰소리로 떠들지 않는다.**	평정
도덕적 6	①	주의를 주어도 큰소리로 떠든다.	
	②	주의를 주면 지키는 척 한다.	
	③	가르쳐 주면 목소리를 낮춘다.	
	④	스스로 목소리를 낮추어 이야기하기도 한다.	
	⑤	언제나 스스로 목소리를 낮추어 이야기를 한다.	

	단계	**장난감을 친구와 함께 가지고 논다.**	평정
도덕적 7	①	언제나 혼자 독점하여 가지고 논다.	
	②	주의를 주면 마지못해 함께 가지고 논다.	
	③	주의를 주면 함께 잘 가지고 논다.	
	④	대체로 친구와 함께 가지고 논다.	
	⑤	항상 장난감을 친구와 함께 잘 가지고 논다.	

	단계	**다른 친구의 놀이를 방해하지 않는다.**	평정
도덕적 8	①	주의를 주어도 다른 친구들의 놀이를 방해한다.	
	②	주의를 주면 마지못해 멈춘다.	
	③	주의를 주면 다른 친구의 놀이를 방해하지 않는다.	
	④	대체로 다른 친구의 놀이를 방해하지 않는 편이다.	
	⑤	언제나 다른 친구의 놀이를 방해하지 않는다.	

	단계	**옷장이나 의자에 올라가지 않는다.**	평정
도덕적 9	①	주의를 주어도 옷장이나 의자에 올라간다.	
	②	주의를 줄 때만 옷장이나 의자에 올라가지 않는다.	
	③	한번 주의를 주면 옷장이나 의자에 올라가지 않는다.	
	④	대체로 옷장이나 의자에 올라가지 않는 편이다.	
	⑤	언제나 옷장이나 의자에 올라가 장난을 치지 않는다.	

	단계	**동, 식물을 함부로 다루지 않는다.**	평정
도덕적 10	①	주의를 주어도 동식물을 함부로 다룬다.	
	②	주의를 줄 때만 괴롭히는 행동을 멈춘다.	
	③	주의를 주면 동식물을 잘 대한다.	
	④	비교적 동식물을 잘 대하는 편이다.	
	⑤	항상 스스로 동식물을 소중히 다룬다.	

	단계	**말할 때 차례를 지킨다.**	평정
도덕적 11	①	주의를 주어도 차례를 지켜서 말할 줄 모른다.	
	②	주의를 주어도 차례를 지켜서 말하지 못할 때가 있다.	
	③	주의를 주면 차례를 잘 지켜 말한다.	
	④	비교적 차례를 지켜서 말할 줄 안다.	
	⑤	항상 스스로 차례를 지켜서 말할 줄 안다.	

	단계	**남의 물건에 욕심내지 않는다.**	평정
도덕적 12	①	주의를 주어도 아무 물건이나 가져간다.	
	②	주의를 주면 마지못해 다시 둔다.	
	③	주의를 주면 남의 물건을 욕심내지 않는다.	
	④	대체로 남의 물건을 욕심내지 않는 편이다.	
	⑤	언제나 남의 물건을 욕심내지 않고 조심스럽게 생각한다.	

	단계	**집단에서 이탈하지 않는다.**	평정
도덕적 13	①	교사의 지시가 있어도 제멋대로 행동한다.	
	②	교사가 지시할 때만 마지못해 따른다.	
	③	교사가 지시하면 잘 따른다.	
	④	대체로 집단에서 이탈하지 않는 편이다.	
	⑤	스스로 잘 모이고 집단에서 이탈하지 않는다.	

< 인습적 규칙 영역 >

	단계	**옷을 단정하게 입는다.**	평정
인습적 1	①	항상 옷을 단정하게 입지 않는다.	
	②	단정히 입으라고 하면 마지못해 고쳐 입는다.	
	③	옷을 단정히 입으라고 하면 고쳐 입는다.	
	④	가끔 옷을 단정히 입는다.	
	⑤	언제나 단정한 옷차림이다.	

	단계	**음식을 흘리지 않고 먹는다.**	평정
인습적 2	①	항상 음식을 흘리면서 먹는다.	
	②	주의를 주면 음식을 흘리지 않고 먹기도 한다.	
	③	주의를 주면 대체적으로 음식을 흘리지 않고 먹는다.	
	④	가끔 음식을 흘리지 않고 먹는다.	
	⑤	항상 음식을 흘리지 않고 깨끗이 먹는다.	

	단계	**입었던 옷을 잘 정리한다.**	평정
인습적 3	①	언제나 옷걸이에 걸지 않고 갤 줄도 모른다.	
	②	얘기하면 마지못해 정리한다.	
	③	얘기하면 잘 정리한다.	
	④	가끔 바르게 정리할 때도 있다.	
	⑤	언제나 스스로 잘 정리한다.	

	단계	**의자에 바르게 앉는다.**	평정
인습적 4	①	바르게 앉으라고 얘기해도 바르게 앉지 않는다.	
	②	얘기하면 마지못해 마르게 앉는다.	
	③	바르게 앉으라고 얘기하면 바르게 앉는다.	
	④	어른이 주위에 있으면 바르게 앉는다.	
	⑤	언제나 의자에 앉는 자세가 바르다.	

	단계	**함께 정한 놀이할 때의 규칙을 지킨다.**	평정
인습적 5	①	어른이 저적해 주어도 규칙을 지키지 않는다.	
	②	주위에서 지적을 하면 마지못해 지킨다.	
	③	어른이 지적을 해 주면 잘 지킨다.	
	④	대체로 잘 지키는 편이다.	
	⑤	항상 스스로 잘 지킨다.	

	단계	**어른께 공손한 태도로 인사한다.**	평정
인습적 6	①	인사를 하지 않는다.	
	②	가르쳐 주면 마지못해 억지로 한다.	
	③	가르쳐 주면 공손한 태도로 인사한다.	
	④	가끔 공손한 태도로 인사한다.	
	⑤	항상 스스로 공손한 태도로 인사한다.	

	단계	**친구들과 인사를 잘한다.**	평정
인습적 7	①	친구들과 만났을 때 전혀 인사를 하지 않는다.	
	②	친구들과 인사하도록 하면 마지못해 억지로 한다.	
	③	가르쳐 주면 인사한다.	
	④	친구들과 가끔 인사를 한다.	
	⑤	친구들과 만나면 항상 반갑게 인사한다.	

	단계	**자기가 잘못한 일을 사과할 줄 안다.**	평정
인습적 8	①	전혀 사과하지 않는다.	
	②	주의를 주면 마지못해 사과한다.	
	③	가르쳐 주면 사과할 줄 안다.	
	④	가르쳐 주지 않아도 사과하는 편이다.	
	⑤	언제나 스스로 사과할 줄 안다.	

	단계	**올바르게 앉아서 식사를 한다.**	평정
인습적 9	①	주의를 주어도 지키지 않는다.	
	②	지적해 주면 마지못해 따른다.	
	③	지적해 주면 바르게 한다.	
	④	가끔 바르게 앉아서 식사를 한다.	
	⑤	언제나 올바른 자세로 앉아 식사를 한다.	

	단계	**정리하는 시간을 지킨다.**	평정
인습적 10	①	정리시간에 상관없이 놀이를 계속한다.	
	②	정리를 시작하지만 꼭 다시 하던 놀이를 계속한다.	
	③	교사가 지시하면 활동을 멈추고 정리한다.	
	④	교사의 간접적인 암시로 정리할 시간을 알고 지킨다.	
	⑤	교사와 상관없이 스스로 정리할 시간을 지킨다.	

	단계	**풀과 사인펜 뚜껑을 반드시 덮는다.**	평정
인습적 11	①	주의를 주어도 풀과 사인펜 뚜껑을 거의 덮지 않는다.	
	②	주의를 줄 때만 풀과 사이펜 뚜껑을 덮는다.	
	③	주의를 주고 지시하면 풀과 사인펜 뚜껑을 잘 덮는다.	
	④	간접적인 지시로도 풀과 사인펜 뚜껑을 덮는다.	
	⑤	항상 스스로 풀과 사인펜 뚜껑을 잘 덮는다.	

	단계	**함께 사용하는 물건을 아껴 쓴다.**	평정
인습적 12	①	주의를 주어도 아껴 쓰지 않는다.	
	②	주의를 주면 마지못해 아껴 쓴다.	
	③	주의를 주면 잘 아껴 쓴다.	
	④	비교적 아껴 쓰는 편이다.	
	⑤	항상 스스로 아껴 쓸 줄 안다.	

	단계	**상황에 따라 목소리를 조절하여 이야기한다.**	평정
인습적 13	①	주의를 주어도 조절하지 못한다.	
	②	주의를 줄 때만 적당한 소리로 이야기한다.	
	③	주의를 주면 잘 조절하여 이야기한다.	
	④	대체로 목소리를 잘 조절하여 이야기하는 편이다.	
	⑤	항상 스스로 적당한 목소리로 이야기한다.	

<부록 3> 실험집단의 동극활동계획안

[활동안 1] 토끼의 재판

일시	2012년 8월 14일(화)	대상	실험집단 25명
전래동화 제목	토끼의 재판	동화/동극 활동유형	막대인형동화 / 무언극
활동목표	• 동화를 통해 지혜와 슬기의 의미를 안다. • 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다. • 친구들과 사이좋게 협동하여 동극을 완성한다.		
주제 내용	인과응보, 생명존중, 지혜와 슬기, 권선징악		
활동 준비물	동화자료(막대인형 동화), 소품(토끼와 호랑이 가면, 궤짝 등)		

활 동 과 정

도입	동화 감상 및 주제 확인하기	① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다. · 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해 보자. - 사냥꾼이 앉아 있어요. - 그 옆에 무슨 상자가 있어요. · 토끼의 재판이라는 동화를 읽어 본 친구 있니? - 저요. 저요. · 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니? - 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요. · 어떤 내용이었는지 기억나니? - 지나가던 선비가 호랑이를 구해 줬는데 호랑이가 잡아먹으려고 해서 토끼가 구해주는 거예요. · 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용인지 동화를 잘 들어보세요. ② 동화를 감상한다. ③ 동화 회상한다. · 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자. · 이 동화에 누가 누가 나왔니? - 토끼, 사냥꾼들, 나그네, 호랑이요. · 나그네는 왜 호랑이에게 잡혀 먹게 되었니? - 호랑이를 궤짝에서 구해 줬는데 호랑이가 배가 고프다고 잡아먹으려고 했어요. · 나그네를 누가 구해줬니? - 토끼요.

			· 토끼가 어떻게 나그네를 구해줬니? - 호랑이를 다시 궤짝에 들어가게 해서 문을 닫아버렸어요. · 친구들도 다른 사람이 어려운 일을 당했을 때 도와준 경험이 있니? ④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다. · 친구들도 토끼처럼 다른 사람이 어려운 일을 당했을 때 도와준 경험이 있니? - 네~ 동생이 친구와 싸울 때 제가 나서서 잘 해결해 줬어요. · 그래, 토끼와 같이 어려움을 당한 친구를 지혜롭고 슬기롭게 잘 도와주는 친구들이 되자.
전개	1단계: 활동 방법 안내하기		① 교사는 무언극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 이 동화로는 무언극으로 동극 활동을 해 볼 거야. · 무언극은 해설자가 대본을 읽는 대로, 거기에 맞추어 배우들이 표정과 행동을 표현하는 것이란다. ② 교사는 간단한 시범을 보인다.
	2단계: 대본작성하기		① 동화의 중요한 장면을 회상한다. · (동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상하며) 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? - 사냥꾼이 호랑이 궤짝을 놔두고 물 마시러 갔어요. ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다. · 사냥꾼들이 뭐라고 하면서 물을 마시러 갔을까? - 갑자기 목이 마르다고 했어요. - 호랑이를 놔두고 가도 될까? 고민했어요. (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 오른쪽으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 왼쪽으로 모이세요.
	4단계:	배우 선정 하기	① 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어 주세요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 호랑이 할 거야. 너는 뭐하고 싶어? - 나도 호랑이 하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.)

			③ 역할을 분담한다. ④ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하여 각 역할에 필요한 소품을 준비한다. (중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미기	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니? - 나그네가 호랑이를 구해줬는데, 은혜도 모르고 잡아먹으려고 한 거요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 그럼 숲속을 배경으로 꾸며 보자. 어떤 것으로 꾸밀까? - 카펫을 깔아서 무대라고 해요. - 색종이로 나뭇잎을 오려서 의자에 붙이고 나무라고 해요. ③ 교실에 있는 교재· 교구를 최대한 활용하여 무대를 꾸민다.
마무리	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 · 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? - 호랑이가 다시 궤짝에 갇힐 때 통쾌했어요. · 어려운 점은 없었니? - 궤짝에 들어가고 나올 때 시간이 좀 걸려요. · 어떻게 해결하면 좋을까? - 박스 밑으로 빨리 들어가요. ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀의 동극을 시작 할 테니 준비해 주세요. 관객이 된 친구들은 조용히 감상해 주세요.

[활동안 2] 혹부리 영감

일시		2012년 8월 17일(금)	대상	실험집단 25명
전래동화 제목		혹부리 영감	동화/동극 활동유형	융판동화 / 역할극
활동목표		• 동화를 통해 '지혜와 슬기', '허욕', '권선징악'의 의미를 안다. • 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다. • 친구들과 사이좋게 협동하여 동극을 완성한다.		
주제 내용		인과응보, 지혜와 슬기, 허욕, 권선징악		
활동 준비물		동화자료(융판 동화), 동극에 필요한 소품(지게, 도깨비 방망이, 등장인물 머리띠 등)		
활 동 과 정				
도입	동화 감상 및 주제 확인하기	① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다. · 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자. - 혹부리 영감이 도깨비들하고 춤추면서 좋아하고 있어요. - 고양이도 있어요. · '혹부리 영감' 동화를 읽어 본 친구 있니? - 저요. 저요. · 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니? - 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요. · 어떤 내용이었는지 기억나니? - 혹부리 영감이 도깨비 나오는 집에 갔다가 도깨비들에게 혹을 떼어 주고 보물을 얻어 왔어요. - 심술쟁이 혹부리 영감도 그렇게 하려다가 도깨비들에게 혼나고 혹 하나만 더 붙여왔어요. · 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용인지 동화를 잘 들어보세요. ② 동화를 감상한다. ③ 동화를 회상한다. · 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자. · 이 동화에 누가 누가 나왔니? - 착한 혹부리 영감, 심술쟁이 혹부리 영감, 참새, 고양이, 도깨비요. · 착한 혹부리 영감이 도깨비 집에 들어가서 어떻게 되었니? - 도깨비들이 나타났어요. - 도깨비들에게 노래를 불러줬어요. · 도깨비들이 노래 잘하는 혹부리 영감에게 어떻게 했나요? - 혹에서 노래가 나오는 줄 알고 혹을 떼어 가고 대신 보물을 많이 주었어요.		

			· 그 소식을 들은 심술쟁이 혹부리 영감은 어떻게 되었니? - 자기 혹에서도 노래가 나온다고 거짓말을 해서 보물을 얻으려고 했어요. - 그런데 도깨비들이 거짓말 하는 줄 다 알고 혼냈어요. - 혹도 하나 더 달아 줘 버렸어요. ④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다. · 친구들도 착한 일을 하다가 착한 혹부리영감처럼 좋은 일이 생긴 경험이 있니? · 심술쟁이 혹부리 영감처럼 보물을 가지려고 욕심을 부리다가 혼난 적이 있니? · 그래, 착한 일을 하면 복을 받고, 욕심을 부리다가 혼이 나는 것을 어려운 한자 성어로 '권선징악'이라고 한단다. 친구들도 착한 혹부리영감과 같은 친구 들이 되자.
전개	1단계: 활동 방법 안내하기		① 교사는 역할극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 이 동화로는 역할극을 해볼 거예요. 역할극은 친구들이 잘 알고 있는 것처럼 배역을 정하고 함께 작성한 대본에 따라 배우들이 대사와 행동을 표현하는 거예요. ② 교사는 간단한 시범을 보인다.
	2단계: 대본작성하기		① 동화의 중요한 장면을 회상한다. · (동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상하며) 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? - 착한 혹부리 영감이 나무하러 산에 갔어요. ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다. · 뭐라고 하면서 산에 갔니? (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 오른쪽으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 왼쪽으로 모이세요.
	4단계:	배우 선정 하기	① 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어 주세요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 착한 혹부리 영감 할 거야. 너는 뭐하고 싶어? - 나도 착한 혹부리 영감 하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.)

			③ 역할을 분담한다. ④ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 역할에 필요한 소품을 준비한다. (중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미기	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니? - 도깨비 집에서 도깨비들을 만나 거요. · 그럼 도깨비 집을 무대로 꾸미면 되겠구나. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 도깨비 집을 무엇으로 꾸밀까? - 종이블록을 쌓아서 도깨비 집이라고 해요. ③ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 필요한 무대를 마련한다.
마무리	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 · 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? · 어려운 점은 없었니? · 어떻게 해결하면 좋을까? ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀의 동극을 시작 할테니 준비해 주세요. 관객이 된 친구들은 조용히 감상해 주세요.

[활동안 3] 쥐의 결혼

일시	2012년 8월 22일(수)	대상	실험집단 25명
전래동화 제목	쥐의 결혼	동화/동극 활동유형	파워포인트 동화 / 즉흥극
활동목표	• 동화를 통해 '허욕'의 의미를 안다. • 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다. • 친구들과 사이좋게 협동하여 동극을 완성한다.		
주제 내용	생명존중, 허욕, 정직.		
활동 준비물	동화자료(파워포인트 동화), 동극에 필요한 소품(등장인물 머리띠 등)		

활 동 과 정		
도입	동화 감상 및 주제 확인하기	① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다. · 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자. - 남자 쥐와 여자 쥐가 있어요. - 어디를 가는 것 같아요. · 이 사윗감을 찾는 쥐 동화를 읽어 본 친구 있니? - 저요. 저요. · 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니? - 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요. · 어떤 내용이었는지 기억나니? - 딸 쥐에게 좋은 사윗감을 골라주려고 엄마 아빠 쥐가 찾으러 다녀요. · 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용인지 동화를 잘 들어보세요. ② 동화를 감상한다. ③ 동화 회상하기 · 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자. · 이 동화에 누가 누가 나왔니? - 엄마, 아빠 쥐, 바람, 구름, 바위, 해 · 엄마, 아빠 쥐는 제일 처음에 누가 가장 좋은 사윗감이라고 생각했니? - 해요. · 그런데 해가 가르쳐 준 진짜 사윗감은 누구였니? - 구름이요. · 해, 구름, 바람, 바위가 가르쳐 준 진짜 멋진 사윗감은 누구였니? - 생쥐예요. ④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다. · 사윗감을 찾아 나선 엄마 아빠 쥐는 결국 어떻게 되었니?

			- 마을에서 가장 멋진 생쥐와 딸을 결혼시켰어요. · 그래, 가장 멋진 사윗감이 멀리 있는 줄만 알고 찾아다니다가 엄마 아빠 쥐는 결국 고생만 하고 가까운 마을에 있는 생쥐를 사위로 맞았단다. 이렇게 잘못된 욕심을 부리다 고생만 하는 것을 어려운 말로 '허욕'이라고 한단다. · 친구들도 생쥐처럼 소중한 것을 멀리 가서 찾다가 고생한 경험이 있니? - 큰 마트에 좋은 장난감 사려고 갔는데 사람이 너무 많아서 고생했어요. 나중에 동네에 작은 마트에 갔더니 거기에도 좋은 장난감이 많이 있었어요. · 그래. 잘못된 욕심을 부리다 고생만 하지 말고, 가까이에 있는 작은 것에도 감사할 줄 아는 친구들이 되자.
전개 전개	1단계: 활동방법 안내하기		① 교사는 즉흥극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 즉흥극은 친구들이 중요하게 생각하는 장면에서 주인공과 다른 배우들이 어떻게 문제를 해결했을지 또 다른 생각으로 동극을 꾸며보거나, 뒷이야기를 만들어서 대사와 행동을 표현하는 거예요. ② 교사는 간단한 시범을 보인다.
	2단계 : 대본 작성하기		① 대본 작성하기 · (동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상하며) 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? - 생쥐의 집이 나왔어요. - 엄마, 아빠 생쥐가 딸을 결혼시킬 사윗감을 찾자고 이야기해요. ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다. · 엄마는 뭐라고 이야기하며 사윗감을 찾자고 했을까? - 딸이 시집갈 나이가 되었으니 최고로 좋은 사윗감이 누굴까 고민해요. - 아빠 쥐도 함께 찾아보자고 이야기해요. (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 오른쪽으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 왼쪽으로 모이세요.
	4단계:	배우 선정 하기	② 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어 주세요.

			③ 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 아빠쥐 할 거야. 너는 뭐하고 싶어? - 나는 엄마 쥐하고 싶어. - 나도 엄마 쥐하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.) ④ 역할을 분담한다. ⑤ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 역할에 필요한 소품을 준비한다. (중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미기	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니? - 사윗감을 찾아서 이리 저리 다녀요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 생쥐들이 다니는 길을 무엇으로 꾸밀까? - 카페트를 깔아서 무대라고 해요. - 색종이로 나뭇잎을 오려서 의자에 붙이고 나무라고 해요. ③ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 무대를 마련한다.
마무리	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 · 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? - 자기는 최고의 사윗감이 아니라고 미룰 때요. · 어려운 점은 없었니? - 해가 해 안 같고, 구름이 구름 안 같고, 바람이 바람 안 같아요. · 어떻게 해결하면 좋을까? - 팔과 다리를 움직여서 역할에 맞게 잘 표현해야 되요. ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀의 동극을 시작 할 테니 준비해 주세요. 관객이 된 친구들은 조용히 감상해 주세요.

[활동안 4] 좁쌀 한 톨로 장가 든 총각

일시	2012년 8월 24일(금)	대상	실험집단 25명
전래동화 제목	좁쌀 한 톨로 장가 든 총각	동화/동극 활동유형	막대인형동화 / 무언극
활동목표	• 동화를 통해 지혜와 슬기의 의미를 안다. • 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다. • 친구들과 사이좋게 협동하여 동극을 완성한다.		
주제 내용	생명존중, 지혜와 슬기, 성실.		
활동 준비물	동화자료(막대인형동화), 소품(등장인물 가면 등)		

활 동 과 정

도입	동화 감상 및 주제 확인하기	① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다. · 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자. - 어떤 사람은 걸어가고 다른 사람은 말을 탔어요. · 이 동화는 좁쌀 한 알로 장가 든 총각 이란다. · 이 동화를 읽어 본 친구 있니? - 저요. 저요. · 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니? - 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요. · 어떤 내용이었는지 기억나니? - 어떤 사람이 좁쌀 밖에 가진게 없었는데, 예쁜 여자랑 결혼하게 되요. · 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용인지 동화를 잘 들어보자. ② 동화를 감상한다. ③ 동화를 회상한다. · 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자. · 이 동화에 누가 누가 나왔니? - 총각, 주막주인, 생쥐, 고양이, 말, 소, 김대감, 김대감 딸이요. · 총각은 왜 한양에 가야했니? - 과거 시험을 보러요. · 총각이 가진 것은 무엇이었니? - 좁쌀이요. · 좁쌀을 주막 주인에게 맡겼다가 어떻게 되었니? · 생쥐를 주막주인에게 맡겼다가 어떻게 되었니? · 고양이를 주막주인에게 맡겼다가 어떻게 되었니?

			· 말을 주막주인에게 맡겼다가 어떻게 되었니? · 소를 주막주인에게 맡겼다가 어떻게 되었니? · 총각이 마지막엔 어떻게 되었니? · 나그네를 누가 구해줬니? ④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다. · 친구들도 좁쌀 한 톨로 장가든 총각처럼 작은 것을 큰 것과 바꾼 경험이 있니? · 그래, 좁쌀 총각처럼 지혜롭고 슬기롭게 어려움을 잘 이겨내는 친구들이 되자.
전개	1단계: 활동 방법 안내하기		① 교사는 무언극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 이 동화로는 무언극으로 동극 활동을 해 볼 거야. · 무언극은 해설자가 대본을 읽는 대로, 거기에 맞추어 배우들이 표정과 행동을 표현하는 것이란다. ② 교사는 간단한 시범을 보인다.
	2단계: 대본 작성하기		① 대본 작성하기 · (동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상하며) 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? - 총각이 한양으로 과거 시험을 보러 가요. · 두 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다. · 말을 타고 먼저 떠나는 마을 선비가 뭐라고 이야기 했니? - 총각이 조랑말 한 마리도 없으니 빨리 걸어야 날짜에 맞춰 도착할 거라고 비웃었어요. (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 오른쪽으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 왼쪽으로 모이세요.
	4단계:	배우 선정 하기	① 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어 주세요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 총각 할 거야. 너는 뭐하고 싶어? - 나도 총각하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.) ③ 역할을 분담한다.

			④ 교실 내에 있는 교재 교구를 최대한 활용하여 각 역할에 필요한 소품을 준비한다. (중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미기	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니? - 총각이 매일매일 주막에 귀한 것을 맡겨요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 그럼 주막을 배경으로 꾸며 보자. 어떤 것으로 꾸밀까? - 카펫을 깔아서 무대라고 해요. - 종이블럭을 쌓아서 마구간을 만들어요. ③ 교실에 있는 교재· 교구를 최대한 활용하여 무대를 꾸민다.
마무리	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 · 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? - 총각이 가진 것이 자꾸자꾸 바뀌는 게 재미있었어요. · 어려운 점은 없었니? - 동물들을 끌고 갈 때 줄이 필요하겠어요. · 어떻게 해결하면 좋을까? - 줄넘기로 줄을 만들어서 목에 걸어줘요. ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀의 동극을 시작 할 테니 준비해 주세요. 관객이 된 친구들은 조용히 감상해 주세요.

[활동안 5] 황금을 버린 형제

일시	2012년 8월 29일(수)	대상	실험집단 25명
전래동화 제목	황금을 버린 형제	동화/동극 활동유형	융판동화 / 역할극
활동목표	• 동화를 통해 '우애'의 의미를 안다. • 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다. • 친구들과 사이좋게 협동하여 동극을 완성한다.		
주제 내용	허욕, 정직, 우애.		
활동 준비물	동화자료(융판 동화), 동극에 필요한 소품(등장인물 머리띠 등)		
활 동 과 정			
도입	동화 감상 및 주제 확인하기	① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다. · 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자. · '황금을 버린 형제' 동화를 읽어 본 친구 있니? - 저요. 저요. · 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니? - 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요. · 어떤 내용이었는지 기억나니? · 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용인지 동화를 잘 들어보세요. ② 동화를 감상한다. ③ 동화 회상하기 · 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자. · 이 동화에 누가 누가 나왔니? · 황금을 주운 형제들 마음은 어땠니? · 그래서 두 형제는 황금을 어떻게 했니? ④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다. · 친구들도 동생이나 형, 누나와 사이가 좋으니? · 어떻게 사이가 좋아졌니? 또는 왜 사이가 나쁘니? · 형제 또는 남매의 사이가 황금을 버린 형제들처럼 좋은 것을 어려운 한자로 '우애'라고 한단다. 친구들도 형, 동생 또는 누나와 서로 사랑하고 아껴주는 사이가 되자.		
	1단계: 활동 방법 안내하기	① 교사는 역할극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 이 동화로는 역할극을 해볼 거예요. 역할극은 친구들이 잘 알고 있는 것처럼 배역을 정하고 함께 작성한 대본에 따라 배우들이 대사와 행동을 표현하는 거예요. ② 교사는 간단한 시범을 보인다.		

전개	2단계: 대본 작성하기		① 대본 작성하기 · (동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상하며) 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다. · 황금을 버린 형제들은 뭐라고 하면서 장에 나가게 되었니? (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 오른쪽으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 왼쪽으로 모이세요.
전개	4단계:	배우 선정 하기	① 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어 주세요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 형 할 거야. 너는 뭐하고 싶어? - 나도 형 하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.) ③ 역할을 분담한다. ④ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 역할에 필요한 소품을 준비한다. (중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미 기	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니? - 나룻배를 타고 가다가 황금을 버렸어요. · 그러면 나룻배를 무대로 꾸미면 되겠구나. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 무엇으로 나룻배를 만들까? - 종이 블록으로 배를 만들어서 거기에 타요. - 카펫을 깔아서 강물이라고 해요. ③ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 필요한 무대를 마련한다.
	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기

마 무 리		· 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? · 어려운 점은 없었니? · 어떻게 해결하면 좋을까? ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀의 동극을 시작 할 테니 준비해 주세요. 관객이 된 친구들은 조용히 감상해 주세요.

[활동안 6] 말 안 듣는 청개구리

일시	2012년 8월 31일(금)	대상	실험집단 25명
전래동화 제목	말 안 듣는 청개구리	동화/동극 활동유형	파워포인트 동화 / 즉흥극
활동목표	• 동화를 통해 '인과응보'의 의미를 안다. • 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다. • 친구들과 사이좋게 협동하여 동극을 완성한다.		
주제 내용	인과응보, 정직, 효도.		
활동 준비물	동화자료(파워포인트 동화), 동극에 필요한 소품(등장인물 머리띠 등)		

활 동 과 정

도입	동화 감상 및 주제 확인하기	① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다. · 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자. - 개구리가 세 마리 있어요. - 개구쟁이 개구리가 입술을 모으고 휘파람을 불어요. · '말 안 듣는 청개구리' 동화를 읽어 본 친구 있니? - 저요. 저요. · 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니? - 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요. · 어떤 내용이었는지 기억나니? - 엄마의 말씀에 반대로 행동하는 청개구리 이야기예요. - 나중에 엄마가 죽으면서 냇가에 묻어 달랬더니 그 말은 잘 듣고 냇가에 묻었다가 무덤이 떠내려 갈까봐 매일 밤 울어요. · 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용의 동화인지 잘 들어보세요. ② 동화를 감상한다. ③ 동화를 회상한다. · 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자. · 이 동화에 누가 누가 나왔니? - 아들개구리, 엄마개구리, 옆집개구리, 솔개, 뱀 · 아들개구리는 엄마 개구리의 말을 안 듣다가 어떻게 되었니? - 뱀에게 잡아먹힐 뻔 했어요. - 솔개에게 잡혀갈 뻔 했어요. · 아들개구리는 왜 엄마 말씀에 반대로 행동했니? - 엄마를 놀리는 게 재밌다고 했어요. · 아들 개구리 때문에 병이나 죽게 된 엄마는 아들개구리에게 무엇을 부탁했니? - 냇가에 묻어달라고 했어요. · 왜 그런 부탁을 했을까?

			- 냇가에 묻어달라고 하면 반대로 산에 묻어 줄 것 같아서요. · 그래서 아들개구리가 엄마 개구리를 산에 묻었니? 왜 그랬니? - 아니요. 냇가에 묻었어요. 엄마가 자기 때문에 죽었다고 엄마의 마지막 소원은 똑바로 들어드린다고 그랬어요. · 그래서 냇가에 엄마를 묻은 아들개구리는 어떻게 되었니? - 비가 올 때면 엄마가 떠내려갈까 봐 매일 밤 울었어요. ④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다. · 친구들도 아들개구리처럼 엄마 말씀을 안들은 경험이 있니? - 엄마가 잘 때 양치를 깨끗이 하라고 했는데 귀찮아서 잘 안했어요. · 그래서 어떻게 되었니? - 많이 썩어서 치과에 가서 치료를 받았는데 너무 아팠어요. · 그런 일이 있었구나, 아들 개구리처럼 엄마 말씀을 안 듣다가 후회하게 되는 것을 어려운 한자성어로 '인과응보' 라고 한단다. 우리 친구들은 나중에 후회 하지 말고, 엄마 아빠 말씀을 잘 듣는 사람이 되자.
전개	1단계: 활동방법 안내하기		① 교사는 즉흥극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 즉흥극은 친구들이 중요하게 생각하는 장면에서 주인공과 다른 배우들이 어떻게 문제를 해결했을지 또 다른 생각으로 동극을 꾸며보거나, 뒷이야기를 만들어서 대사와 행동을 표현하는 거예요. ② 교사는 간단한 시범을 보인다.
	2단계: 대본 작성하기		① 동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상한다. · 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? - 엄마가 돌밭에 가지 말라고 했어요. - 그런데 아들 청개구리가 돌밭에 갔어요. ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다. · 엄마가 왜 돌밭에 가지 말라고 했니? - 뱀이 많이 나오니까 가지 말라고 했어요. · 말을 안 듣고 돌밭에 갔다가 어떻게 되었니? - 뱀이 나타나서 잡아먹으려고 했어요. (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 오른쪽으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 왼 쪽으로 모이세요.
	4단계:	배우 선정	① 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어

		하기	주세요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 아들 청개구리 할 거야. 너는 뭐하고 싶어? - 나도 아들 개구리 하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.) ③ 역할을 분담한다. ④ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 역할에 필요한 소품을 준비한다. (중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미기	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니? - 돌밭에서 뱀을 만난거요. 엄마 개구리를 냇가에 묻은 거요. · 돌밭과 냇가를 무대로 꾸미면 되겠구나. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 돌밭은 무엇으로 꾸밀까? - 종이 블록을 바닥에 깔아서 돌밭이라고 해요. - 카펫을 깔아서 냇가라고 해요. - 바구니를 뒤집어서 엄마 무덤이라고 해요. ③ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 필요한 무대를 마련한다.
마무리	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 · 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? - 아들개구리가 자꾸자꾸 엄마 말을 안들을 때, 웃겼어요. · 어려운 점은? - 엄마가 무덤바구니를 뒤집어쓰고 있으면 정말 재미있을 것 같아요. ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀의 동극을 시작 할 테니 준비해 주세요. 관객이 된 친구들은 조용히 감상해 주세요.

[활동안 7] 은혜 갚은 두꺼비

<table>
<tr><td colspan="2">일시</td><td>2012년 9월 5일(수)</td><td>대상</td><td>실험집단 25명</td></tr>
<tr><td colspan="2">전래동화 제목</td><td>은혜 갚은 두꺼비</td><td>동화/동극
활동유형</td><td>막대인형동화
/ 무언극</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동목표</td><td colspan="3">• 동화를 통해 ‘생명존중’과 ‘보은’의 의미를 안다.
• 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다.
• 친구들과 사이좋게 협동하여 동극을 완성한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">주제 내용</td><td colspan="3">생명존중, 보은, 성실, 효도</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동 준비물</td><td colspan="3">동화자료(막대인형 동화), 동극에 필요한 소품(등장인물 머리띠 등)</td></tr>
<tr><td colspan="5">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도
입</td><td>동화 감상
및
주제
확인하기</td><td colspan="3">① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다.
· 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자.
- 어떤 여자애가 두꺼비를 안아주고 있어요. - 시골 같은 배경이에요.
· ‘간난이와 두꺼비’ 동화를 읽어 본 친구 있니? - 저요. 저요.
· 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니?
- 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요.
· 어떤 내용이었는지 기억나니?
- 간난이가 두꺼비를 도와주었는데 두꺼비가 그 은혜를 갚으려고 지네괴물한테서 간난이를 구하려다 죽어요.
· 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용인지 동화를 잘 들어보세요.
② 동화를 감상한다.
③ 동화를 회상한다.
· 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자.
· 이 동화에 누가 누가 나왔니?
- 간난이, 간난이 엄마, 두꺼비, 아줌마, 아저씨, 지네괴물이요.
· 간난이는 어떻게 두꺼비를 도와주었니?
- 두꺼비가 올 때마다 밥을 주었어요. - 친절하게 대해 주었어요.
· 두꺼비는 간난이에게 어떻게 은혜를 갚았니?
- 간난이가 지네 괴물에게 잡아먹히려고 할 때 두꺼비가 지네괴물과 싸웠어요.
- 지네괴물과 두꺼비가 서로 물고 싸우다가 둘 다 죽었어요.
- 간난이는 기절했다가 살아났어요.
④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다.
· 친구들도 간난이처럼 어려운 친구를 도와 준 경험이 있니?</td></tr>
</table>

			- 놀이터에서 배고픈 친구에게 빵을 사주었어요. · 그 친구는 어떻게 너에게 은혜를 갚았니? - 나중에 제가 배고플 때는 그 친구가 저에게 과자를 주었어요. · 그래, 어려운 일을 당한 사람을 지나치지 않고 도와주었더니, 나중에 그 은혜를 갚는 것을 '보은'이라고 한단다. 친구들을 도와주시는 분들께 꼭 은혜를 갚는 친구들이 되자.
전개	1단계: 활동 방법 안내하기		① 교사는 무언극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 이 동화로는 무언극으로 동극 활동을 해 볼 거야. · 무언극은 해설자가 대본을 읽는 대로, 거기에 맞추어 배우들이 표정과 행동을 표현하는 것이란다. ② 교사는 간단한 시범을 보인다.
	2단계: 대본 작성하기		① 대본 작성하기 · (동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상하며) 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? - 간난이가 엄마와 열심히 밭에서 일해요. ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다. · 간난이와 엄마는 무슨 말을 하면서 밭에서 일을 했니? - 엄마 힘드시니까 그만 하시고 쉬시라고 했어요. (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 오른쪽으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 왼쪽으로 모이세요.
	4단계:	배우 선정하기	① 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어 주세요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 두꺼비 할 거야. 너는 뭐하고 싶어? - 나도 두꺼비 하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. 또는 제비뽑기를 한다. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.) ③ 역할을 분담한다. ④ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 역할에 필요한 소품을 준비한다. (중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니?

		기	- 지네 괴물이 간난이를 잡아먹으려고 한 거요. - 간난이가 두꺼비를 잘 보살펴 주고 먹을 것도 준 거요. · 그럼 간난이 집과 지네괴물의 동굴을 무대로 꾸미면 되겠구나. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 간난이 집은 무엇으로 꾸밀까? - 카펫을 깔아서 무대라고 해요. - 종이블록을 쌓아서 집이라고 해요. · 지네동굴은 무엇으로 꾸밀까? ③ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 필요한 무대를 마련한다.
마무리	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 · 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? - 두꺼비가 지네괴물과 싸울 때 재미있었어요. · 어려운 점은 없었니? - 없었어요. ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀의 동극을 시작 할 테니 준비해 주세요. 관객이 된 친구들은 조용히 감상해 주세요.

[활동안 8] 금도끼 은도끼

일시		2012년 9월 7일(금)	대상	실험집단 25명
전래동화 제목		금도끼 은도끼	동화/동극 활동유형	융판동화 / 역할극
활동목표		• 동화를 통해 '허욕'과 '정직'의 의미를 안다. • 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다. • 친구들과 사이좋게 협동하여 동극을 완성한다.		
주제 내용		인과응보, 허욕, 권선징악, 정직, 효도.		
활동 준비물		동화자료(파워포인트 동화), 동극에 필요한 소품(금도끼, 은도끼, 쇠도끼, 등장인물 머리띠 등)		
활 동 과 정				
도입	동화 감상 및 주제 확인하기	① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다. · 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자. · '금도끼 은도끼' 동화를 읽어 본 친구 있니? - 저요. 저요. · 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니? - 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요. · 어떤 내용이었는지 기억나니? · 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용인지 동화를 잘 들어보세요. ② 동화를 감상한다. ③ 동화 회상하기 · 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자. · 이 동화에 누가 누가 나왔니? - 돌쇠, 다람쥐, 칠성이, 사슴, 산신령이요. · 나무를 베려던 돌쇠에게 무슨 일이 생겼니? · 울고 있는 돌쇠에게 누가 나타났니? · 산신령은 돌쇠를 어떻게 도와주었니? · 칠성이에게는 어떤 일이 생겼니? ④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다. · 돌쇠처럼 거짓말을 하지 않고 있는 그대로 진실 되게 말하고 행동하는 것을 정직이라고 한단다. 칠성이처럼 자기 것이 아닌데 자기것이라고 욕심을 부리는 것을 허욕이라고 한단다. · 돌쇠처럼 정직하면 어떻게 될까? · 칠성이처럼 허욕을 부리면 어떻게 될까? · 그래, 우리 친구들도 정직하게 말하고 행동하는 친구들이 되자.		

전개	1단계: 활동 방법 안내하기		① 교사는 역할극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 이 동화로는 역할극을 해볼 거예요. 역할극은 친구들이 잘 알고 있는 것처럼 배역을 정하고 함께 작성한 대본에 따라 배우들이 대사와 행동을 표현하는 거예요. ② 교사는 간단한 시범을 보인다.
	2단계: 대본작성하기		① 동화의 중요한 장면을 회상하며 대본을 작성한다. · (동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상하며) 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다. · 돌쇠가 뭐라고 하면서 나무를 하러 갔을까? · 산에 가면서 누구를 만났니? · 돌쇠는 다람쥐에게 뭐라고 했니? (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 오른쪽으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 왼쪽으로 모이세요.
	4단계:	배우 선정 하기	① 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어 주세요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 돌쇠할 거야. 너는 뭐하고 싶어? - 나도 돌쇠 하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.) ③ 역할을 분담한다. ④ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 역할에 필요한 소품을 준비한다. (중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미 기	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니? - 연못에 도끼를 빠뜨린 것이요. · 연못을 무대로 만들면 되겠구나. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 연못을 무엇으로 꾸미면 좋을까?

			- 종이블록을 쌓아서 연못으로 꾸며요. - 색종이로 나뭇잎을 오려서 의자에 붙이고 나무라고 해요. ③ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 필요한 무대를 마련한다.
마무리	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 · 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? · 어려운 점은 없었니? · 어떻게 해결하면 좋을까? ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀의 동극을 시작 할 테니 준비해 주세요. 관객이 된 친구들은 조용히 감상해 주세요.

[활동안 9] 은혜 갚은 호랑이

<table>
<tr><td colspan="2">일시</td><td>2012년 9월 12일(수)</td><td>대상</td><td>실험집단 25명</td></tr>
<tr><td colspan="2">전래동화 제목</td><td>은혜 갚은 호랑이</td><td>동화/동극
활동유형</td><td>파워포인트 동화
/ 즉흥극</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동목표</td><td colspan="3">• 동화를 통해 ‘생명 존중’과 ‘보은’ 의미를 안다.
• 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다.
• 친구들과 사이좋게 협동하여 동극을 완성한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">주제 내용</td><td colspan="3">생명존중, 보은, 효도.</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동 준비물</td><td colspan="3">동화자료(파워포인트 동화), 동극에 필요한 소품(나무꾼 지게, 활, 등장인물 머리띠 등)</td></tr>
<tr><td colspan="5">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도입</td><td>동화 감상
및
주제
확인하기</td><td colspan="3">① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다.
· 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자.
- 큰 호랑이가 있어요. - 마을을 내려다보고 있어요.
· 토끼의 재판이라는 동화를 읽어 본 친구 있니? - 저요. 저요.
· 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니?
- 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요.
· 어떤 내용이었는지 기억나니? - 잘 모르겠어요.
· 그래, 이 동화는 잘 아는 친구들이 없구나. 제목에 나온 것처럼 호랑이 한 마리가 누군가에게 은혜를 갚았다는 이야기인 것 같아. 그럼 진자 어떤 내용인지 동화를 잘 들어보세요.
② 동화를 감상한다.
③ 동화를 회상한다.
· 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자.
· 이 동화에 누가 누가 나왔니? - 나무꾼, 호랑이, 나무꾼 엄마, 아내, 마을 사람들
· 나무꾼은 어떻게 호랑이를 만나게 되었니?
- 산에서 나무를 줍다가 호랑이 소리를 들었어요.
· 왜 호랑이는 ‘끙끙’ 앓고 있었니? - 목에 가시가 박혀서 아팠나봐요.
· 나무꾼은 호랑이를 어떻게 해주었니? - 가시를 빼 줬어요.
· 그 다음날부터 어떤 일이 생겼니? - 집 앞에 땔감나무가 쌓여 있었어요.
- 아리따운 아가씨와 결혼하게 되었어요.
· 마지막엔 호랑이가 나무꾼에게 어떻게 은혜를 갚았니?</td></tr>
</table>

			- 자기는 늙어서 오래 못사니까, 활로 쏘아서 벼슬을 얻으라고 했어요. ④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다. · 친구들도 나무꾼처럼 어려운 사람을 도와 준 경험이 있니? - 힘들게 수레를 끌고 가시는 할머니를 도와서 엄마랑 뒤에서 밀어 드렸어요. · 그 할머니는 어떻게 친구에게 은혜를 갚아주셨니? - 칭찬해 주시고 수레에 들어있던 귤 하나를 주셨어요. · 그래, 어려운 일을 당한 사람을 지나치지 않고 도와주었더니, 나중에 많은 축복으로 은혜를 갚는 것을 '보은'이라고 한단다.
전개	1단계: 활동방법 안내하기		① 교사는 즉흥극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 즉흥극은 친구들이 중요하게 생각하는 장면에서 주인공과 다른 배우들이 어떻게 문제를 해결했을지 또 다른 생각으로 동극을 꾸며보거나, 뒷이야기를 만들어서 대사와 행동을 표현하는 거예요. ② 교사는 간단한 시범을 보인다.
	2단계: 대본작성하기		① 동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상한다. · 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? - 나무꾼이 나무하러 갔어요. ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다. · 나무꾼은 엄마에게 뭐라고 하면서 나무를 하러 갔니? - 쌀이 떨어졌으니 얼른 가서 나무를 많이 해오겠다고 했어요. (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 오른쪽으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 왼쪽으로 모이세요.
	4단계:	배우 선정 하기	① 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어 주세요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 호랑이 할 거야. 너는 뭐하고 싶어? - 나도 호랑이 하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.) ③ 역할을 분담한다. ④ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 역할에 필요한 소품을 준비한다.

			(중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미기	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니? - 나무꾼이 호랑이 입에서 가시를 빼주는 거요. - 나무꾼이 호랑이를 활로 쏘는 사건이요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 그럼 숲속을 배경으로 꾸며 보자. 어떤 것으로 꾸밀까? - 카펫을 깔아서 무대라고 해요. - 색종이로 나뭇잎을 오려서 의자에 붙이고 나무라고 해요. ③ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 필요한 무대를 마련한다.
마무리	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 · 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? - 호랑이 입 속에서 가시를 뺄 때 재미있었어요. · 어려운 점은 없었니? - 호랑이가 가축을 잡아먹는 시늉을 할 때 소품이 있었으면 좋겠어요. · 어떻게 해결하면 좋을까? - 역할 영역에 있는 동물 인형을 가축이라고 해요. ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀의 동극을 시작 할 테니 준비해 주세요. 관객이 된 친구들은 조용히 감상해 주세요.

[활동안 10] 토끼와 자라

일시	2012년 9월 14일(금)	대상	실험집단 25명
전래동화 제목	토끼와 자라	동화/동극 활동유형	막대인형동화 / 무언극
활동목표	• 동화를 통해 '지혜와 슬기'의 의미를 안다. • 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다. • 친구들과 사이좋게 협동하여 동극을 완성한다.		
주제 내용	인과응보, 지혜와 슬기, 허욕, 정직.		
활동 준비물	동화자료(막대인형 동화), 동극에 필요한 소품(등장인물 머리띠 등)		

활 동 과 정		
도입	동화 감상 및 주제 확인하기	① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다. · 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자. - 토끼가 자라 등을 타고 바다 속으로 들어가요. - 토끼가 신이 난 것 같아요. · 토끼의 재판이라는 동화를 읽어 본 친구 있니? - 저요. 저요. · 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니? - 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요. · 어떤 내용이었는지 기억나니? - 바다 속 용왕님이 병이 났는데 토끼의 간을 먹으면 살아난다고 했더니 자라가 토끼를 잡으러 갔어요. - 토끼가 자라를 따라서 바다 속에 왔는데 자기 간을 빼려고 하니까 간을 육지에 놔두고 왔다고 해서 다시 갔어요. · 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용인지 동화를 잘 들어보세요. ② 동화를 감상한다. ③ 동화를 회상한다. · 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자. · 이 동화에 누가 누가 나왔니? - 토끼, 자라, 용왕님, 문어, 게, 장어. · 용왕님의 병이 나으려면 어떻게 해야 했니? - 토끼의 간을 먹어야 한다고 했어요. · 바다 속에만 살던 자라가 어떻게 토끼를 알아보고 데리고 왔니? - 문어 의원이 그려준 그림을 보고 토끼를 찾았어요. 그리고 바다 속에서 즐거운 축제를 한다고 꼬셨어요. · 장어가 토끼의 간을 꺼내려고 했을 때 토끼가 어떻게 했니? - 간을 육지에 두고 왔다고 거짓말 했어요.

			· 그래서 어떻게 되었니? - 자라와 다시 육지로 올라가서 자라를 두고 뛰어 도망갔어요. ④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다. · 친구들도 토끼처럼 어려운 일에 처했을 때 좋은 생각으로 어려운 일을 넘긴 적이 있니? · 그래, 토끼와 같이 어려운 상황에서 번뜩이는 좋은 생각을 해내는 것을 '지혜 또는 슬기' 라고 한단다. 어떻게 하면 토끼와 같이 지혜와 슬기를 가질 수 있을까? - 공부를 열심히 해요. 책을 많이 읽어요. · 공부도 열심히 하고 책도 많이 읽어서 지혜롭고 슬기로운 우리 친구들이 되도록 하자.
전개	1단계: 활동 방법 안내하기		① 교사는 무언극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 이 동화로는 무언극으로 동극 활동을 해 볼 거야. · 무언극은 해설자가 대본을 읽는 대로, 거기에 맞추어 배우들이 표정과 행동을 표현하는 것이란다. ② 교사는 간단한 시범을 보인다.
	2단계: 대본작성하기		① 대본 작성하기 · (동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상하며) 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? - 용왕님이 아파서 문어의원이 진료를 했어요. ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다. · 문어의원이 뭐라고 하면서 용왕님을 진료했니? - 용왕님의 병은 토끼의 간을 먹으면 낫는다고 했어요. - 어떻게 하면 토끼의 간을 구할 수 있겠냐고 했어요. (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 오른쪽으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 왼쪽으로 모이세요.
	4단계:	배우 선정 하기	① 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어 주세요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 자라 할 거야. 너는 뭐하고 싶어? - 나도 자라 하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.) ③ 역할을 분담한다.

			④ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 역할에 필요한 소품을 준비한다. (중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미기	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니? - 바다 속에서 토끼의 간을 꺼내는 거요. - 토끼랑 자라가 육지에서 만난거요. · 그렇다면 바다와 육지를 무대로 꾸미면 되겠구나. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 바다는 무엇으로 꾸미면 좋을까? · 육지는 무엇으로 꾸미면 좋을까? ③ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 역할에 필요한 소품을 준비한다.
마무리	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 · 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? - 토끼가 간을 육지에 두고 왔다고 거짓말을 했는데 그걸 또 믿는 애들이 진짜 웃겼어요. · 어려운 점은 없었니? - 토끼가 자라 등에 업혀서 갈 때 힘들었어요. · 어떻게 해결하면 좋을까? - 그냥 업는 시늉만 하거나 손만 잡고 갔으면 좋겠어요. ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀의 동극을 시작 할 테니 준비해 주세요. 관객이 된 친구들은 조용히 감상해 주세요.

[활동안 11] 소가 된 게으름뱅이

<table>
<tr><td colspan="2">일시</td><td>2012년 9월 19일(수)</td><td>대상</td><td>실험집단 25명</td></tr>
<tr><td colspan="2">전래동화 제목</td><td>소가 된 게으름뱅이</td><td>동화 및
동극활동유형</td><td>융판동화 / 역할극</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동목표</td><td colspan="3">• 좋은 일을 하면 좋은 결과가, 나쁜 일을 하면 나쁜 결과가 따른다는 것을 안다.
• 동극활동에서 자신이 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다.
• 친구들과 협동하여 즐겁게 동극 활동을 완성한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">주제내용</td><td colspan="3">인과응보, 허욕, 성실, 효도.</td></tr>
<tr><td colspan="2">활동 준비물</td><td colspan="3">동화자료(막대인형 동화), 동극에 필요한 소품(소탈, 무, 등장인물 머리띠등)</td></tr>
<tr><td colspan="5">활 동 과 정</td></tr>
<tr><td>도
입</td><td>동화 감상 및
주제
확인하기</td><td colspan="3">① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다.
· 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자.
- 어떤 아이가 마루에 앉아서 졸고 있어요.
- 담 너머로 친구들이 보고 비웃고 있어요.
· 이 소가 된 게으름뱅이 동화를 읽어 본 친구 있니?
· 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니?
- 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요.
· 어떤 내용이었는지 기억나니?
- 게으름뱅이가 소 탈을 쓰자, 진짜 소가 되어서 힘들게 일을 해야 했어요.
· 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용인지 동화를 잘 들어보세요.
② 동화를 감상한다.
③ 동화 회상하기
· 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자.
· 이 동화에 누가 나왔니? - 게으름뱅이, 엄마, 소, 할아버지, 농부
· 게으름뱅이는 어쩌다 소가 되었니?
- 엄마 말씀을 안 듣고 소를 부러워 하다가 소 탈을 썼어요.
· 소가 된 게으름뱅이는 어떻게 되었니?
- 시장에 가서 농부한테 팔렸어요.
- 밭에서 힘들게 일해야 했어요.
· 밭에서 일하던 소에게 무슨 일이 생겼니?
- 죽는 게 낫겠다고 생각해서 무를 먹었어요.
- 그랬더니 다시 사람이 되었어요.</td></tr>
</table>

			· 다시 사람으로 돌아 온 게으름뱅이는 어떻게 되었니? - 열심히 부모님 일을 도우면서 부지런해졌어요. ④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다. · 좋은 일을 했는데 더 기분 좋은 일이 생긴 적이 있니? · 안 좋은 마음으로 무슨 일을 했는데 더 안 좋은 일이 생긴 적이 있니? · 자신의 마음속에 어떤 생각을 가지고 있는지에 따라 좋은 일이 생길 수도 있고, 안 좋은 일이 생길 수도 있단다.
전개	1단계: 활동 방법 안내하기		① 교사는 역할극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 역할극은 친구들이 잘 알고 있는 동극이에요. 배역을 정하고 함께 만든 소품으로 배우들을 꾸며 보아요. 동극의 무대에서 흐름에 맞게 등장해서 대사를 표현하고 퇴장하면 되는 거예요.
	2단계: 대본 작성하기		① 대본 작성하기 · (동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상하며) 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? - 게으름뱅이가 집에서 잠만 쿨쿨 자니까 엄마가 뭐라고 했어요. - 엄마 잔소리가 듣기 싫어서 집을 나갔어요. ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다. · 엄마가 뭐라고 하셔서 게으름뱅이가 집을 나갔을까? - 아빠 하시는 일 좀 도우라고 했어요. - 게으름만 피우다가 벌 받는다고 했어요. (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 토끼모양 앞으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 나무 모양 앞으로 모이세요.
	4 단 계 :	배우 선정 하기	① 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어 주세요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 엄마 할 거야. 너는 뭐하고 싶어? - 나도 엄마 하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. 또는 제비뽑기로 정하자. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.) ③ 역할을 분담한다. ④ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은

			함께 제작하여 역할에 필요한 소품을 준비한다. (중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미기	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니? - 게으름뱅이가 소 탈을 쓰고 사람이 되었어요. - 밭에서 힘들게 일하다가 무를 먹고 다시 사람이 된 거요. · 그럼 집과 밭을 무대로 꾸미는 게 좋겠구나. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 집은 무엇으로 꾸밀까? - 종이 블록을 쌓아서 집이라고 해요. - 역할영역에 동물 탈을 가져와요. · 밭은 어떻게 꾸밀까? - 카펫을 깔아서 밭이라고 해요. - 조형영역에 페트병을 가져와서 무라고 해요. 또는 간식으로 먹은 우유 곽을 가져와서 무라고 해요. ③ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 필요한 무대를 마련한다.
마무리	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 · 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? - 게으름뱅이가 무를 먹을 때 허겁지겁 먹는 게 재미있었어요. - 진짜 탈을 쓸 때 웃겼어요. · 어려운 점은 없었니? - 소 탈을 쓰고 진짜 소가 되었을 때 사람인지 소인지 헷갈려요. · 어떻게 해결하면 좋을까? - 진짜 소가 될 때 '변신'이라고 외치거나, 엎드려서 말 못하는 소 흉내를 내면 더 재미있을 것 같아요. ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀은 동극을 감상해 보자.

[활동안 12] 흥부와 놀부

일시	2012년 9월 21일(금)	대상	실험집단 25명
전래동화 제목	흥부와 놀부	동화/동극 활동유형	파워포인트 동화 / 즉흥극
활동목표	• 동화를 통해 '권선징악'의 의미를 안다. • 맡은 역할의 말과 행동을 적절하게 표현한다. • 친구들과 사이좋게 협동하여 동극을 완성한다.		
주제 내용	인과응보, 생명존중, 보은, 허욕, 권선징악, 우애.		
활동 준비물	동화자료(파워포인트 동화), 동극에 필요한 소품(박, 톱, 도깨비 방망이, 등장인물 머리띠 등)		

활 동 과 정

도입	동화 감상 및 주제 확인하기	① 동화의 표지를 보고, 동화의 내용 예측한다. · 표지를 보면서 이 동화가 어떤 내용을 담고 있는지 이야기 해보자. - 흥부가 박을 톱으로 트고 있어요. - 톱이 엄청 커서 흥부와 흥부 아내가 양쪽에서 톱을 잡고 있어요. · 이 흥부와 놀부 동화를 읽어 본 친구 있니? - 저요. 저요. · 그래~ 00아, 이 동화를 어디서 보았니? - 엄마랑 어린이 도서관 가서 본 적이 있어요. · 어떤 내용이었는지 기억나니? - 흥부가 제비 다리를 치료해 줬더니 박 속에서 보물이 나왔어요. - 흥부를 따라 하려다가 놀부가 도깨비한테 혼났어요. · 그래, 00가 말했던 것과 같은 내용인지 동화를 잘 들어보세요. ② 동화를 감상한다. ③ 동화 회상하기 · 그림만 보면서 줄거리 내용 생각해 보자. · 이 동화에 누가 누가 나왔니? - 흥부, 놀부, 흥부와 놀부의 아내, 흥부의 아들과 딸, 뱀, 제비, 도깨비 · 흥부는 왜 놀부네 집에서 쫓겨나게 되었니? - 놀부가 욕심이 많아서 더 이상 흥부를 먹여 살릴 수 없다고 했어요. - 놀부 아내도 흥부를 쫓아버렸어요. · 그 후 흥부와 그의 식구들은 어떻게 되었니? - 빈 집에서 살았는데 제비가 그 집에 둥지를 만들었어요.

		- 뱀이 나타나서 제비를 잡아먹으려고 했어요. · 뱀 때문에 바닥으로 떨어진 제비는 어떻게 되었니? - 착한 흥부가 치료해 줬어요. · 제비가 물어 온 박씨는 어떻게 되었니? - 무럭무럭 자라서 커다란 보름달만큼 커졌어요. - 흥부가 막을 터봤더니 금은보화가 나왔어요. · 놀부도 흥부처럼 부자가 되려다가 어떻게 되었니? - 제비 다리를 억지로 부러뜨렸어요. - 제비가 물어 온 박에서 도깨비가 나와서 놀부를 혼냈어요. · 쫓겨 온 놀부와 흥부는 어떻게 되었니? - 흥부가 용서해 줬어요. - 놀부도 착하게 살기로 했어요. ④ 동화 주제의 의미를 이야기 나눈다. · 친구들도 착한 일을 해서 흥부처럼 좋은 일이 생긴 경험이 있니? - 네~ 동생이 어지럽혀 놓은 장난감을 함께 정리해 줬더니 엄마가 칭찬도 해주시고 아이스크림을 사주셨어요. - 땀 흘리시는 외할머니께 부채를 부쳐드렸더니 예쁘다고 칭찬해 주시고 용돈도 주셨어요. · 그렇다면, 놀부처럼 욕심을 부리다가 혼난 경험이 있니? - 동생 것을 내 꺼라고 뺏다가 넘어져서 무릎에 피가 났어요. · 그래~ 우리 친구들이 경험했던 것처럼 착한 일을 했을 때는 좋은 일이 생기고 나쁜 일을 했을 때 혼이 나는 것을 어려운 한자성어로 '권선징악' 이라고 한단다. · 친구들은 흥부가 되고 싶니? 놀부가 되고 싶니? - 흥부요. · 그래, 흥부처럼 가족과 생명을 사랑하고 용서하는 우리 친구들이 되자.
전개	1단계: 활동방법 안내하기	① 교사는 즉흥극의 활동 방법을 안내한다. · 친구들아, 즉흥극은 친구들이 중요하게 생각하는 장면에서 주인공과 다른 배우들이 어떻게 문제를 해결했을지 또 다른 생각으로 동극을 꾸며보거나, 뒷이야기를 만들어서 대사와 행동을 표현하는 거예요. ② 교사는 간단한 시범을 보인다.
	2단계: 대본 작성하기	① 동화의 각 장면을 보고 있었던 사건을 회상한다. · 첫 번째 장면에서는 어떤 일이 있었니? - 놀부가 흥부를 집에서 쫓아냈어요. ② 각 장면의 등장인물 대사를 이야기 나눈다.

			· 놀부는 뭐라고 하면서 흥부를 집에서 쫓았을까? - 다시는 집 앞에 얼씬도 하지 말라고 했어요. - 흥부네 식구들을 먹여 살릴 수 없다고 쫓아버렸어요. (이때, 교사는 TV화면에 자판으로 대사를 기록한다.)
	3단계: 소집단으로 모이기		① 배우를 하고 싶은 팀과 무대를 꾸밀 팀을 나눈다. · 배우를 하고 싶은 친구들은 오른쪽으로 모이고, 무대를 꾸미고 싶은 친구는 왼쪽으로 모이세요.
	4단계:	배우 선정 하기	① 등장인물을 나열한 이름표를 배우 팀에게 나누어 준다. · 친구들이 스스로 상의해서 이 이름표에 누가 무슨 역할을 할 건지 적어 주세요. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. - 나는 흥부할거야. 넌 뭐하고 싶어? - 나도 흥부하고 싶어. - 그럼 가위 바위 보로 정하자. (의견 조율을 어려워하는 팀에게 교사는 중재자의 역할을 한다.) ③ 역할을 분담한다. ④ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 역할에 필요한 소품을 준비한다. (중요한 요소가 되는 소품은 교사가 미리 준비하여 제시한다.)
		무대 꾸미 기	① 무대를 꾸밀 팀은 중요한 사건의 배경을 이야기 나눈다. · 이 동화에서 가장 중요한 사건은 무엇이었니? - 흥부와 흥부 아내가 박을 트는 사건이요. · 그럼 흥부네 집을 배경으로 하는 것이 좋겠구나. ② 유아들의 생각을 교환하고, 서로 다른 의견을 조정한다. · 무엇으로 흥부네 집을 꾸밀까? - 카펫을 깔아서 무대라고 해요. - 종이블록을 쌓아서 집을 만들어요. ③ 교실 내에 있는 교재 · 교구를 최대한 활용하고, 간단한 것은 함께 제작하여 필요한 무대를 마련한다.
마 무 리	발표하기 및 평가하기		① 동극 실행하기 ② 평가하기 · 동극을 해보니 기분이 어떠니? - 재미있어요. 또 하고 싶어요. · 무엇이 재미있었니? - 놀부가 도깨비한테 혼나는 장면이 재미있었어요.

		- 뱀이 제비를 잡아먹으려고 할 때 재미있었어요. · 어려운 점은 없었니? - 톱질을 할 때 박자가 안 맞아서 기우뚱했어요. - 어디에서 들어가고 나와야 할지 모르겠어요. · 어떻게 해결하면 좋을까? - 관객으로 앉아 있는 친구들이 박자를 맞춰서 손뼉을 쳐줘요. - 배우가 나가고 들어갈 때 헷갈려하면 관객친구들이 도와줘요. ③ 2차 동극 실행하기 · 또 다른 팀의 동극을 시작 할 테니 준비해 주세요. 관객이 된 친구들은 조용히 감상해 주세요.

저작물 이용 허락서

학 과	유아교육	학 번	20108003	과 정	석사
성 명	한글: 김한희 한문: 金漢熙 영문: Kim, han-hee				
주 소	광주광역시 남구 방림동 558				
연락처	E-MAIL: dreamhl@hanmail.net				
논문제목	한글 : 전래동화를 활용한 동극 활동이 유아의 도덕적 판단력 및 행동에 미치는 영향 영문 : The Effect of Drama Activities Using Traditional Fairy Tales on Young Children's Moral Judgment and Behavior				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건 아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집·형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함.

2012 년 12 월 31 일

저작자: 김한희 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하

감사의 글.

석사 학위 논문의 마침표를 찍는 날이 오다니, 꿈만 같습니다. 논문을 마치고 보니, 그동안의 우여곡절로 인해 겪었던 고충은 잘 기억나지 않습니다. 다만, 논문의 처음과 끝을 훑어보며 건강하게 자라 준 아들을 보는 듯한, 뿌듯함을 느낍니다.

먼저, 보잘 것 없는 저를 여기까지 인도하셔서 누구보다 빛나게 해 주신 하나님께 정말 감사드립니다. 제가 기도하고 계획했던 것 보다 더욱 이른 시기에 응답해 주신 것 또한, 감사드립니다.

무엇보다 칭찬과 격려의 말씀으로 용기를 갖게 해 주시고, 잘 할 수 있을 것이라, 기대해 주신 서현 교수님께 감사드립니다. 제 논문을 구석구석 꿰뚫어 봐 주시고, 부족한 부분에 대해 조언의 말씀을 아끼지 않으신 박주성 교수님과 나장함 교수님께 정말 감사드립니다. 만삭의 배를 안고 또, 아기를 데리고도 수업에 참여할 수 있도록 배려해 주신 윤애란 교수님과 윤경아 교수님께도 정말 감사드립니다.

앞서 본을 보여 논문에 욕심을 갖게 해 주신 김영보 선생님과 경우에 없는 저의 부탁을 사양하지 않으시고 제 일처럼 신경 써 주신 임지윤, 정은숙, 유지숙선생님께도 감사드립니다. 아기를 키우며 함께 논문 쓰느라 고생하신 허혜윤 선생님, 수고 많으셨습니다.

재정적인 지원과 따뜻한 격려로 보필해준 사랑하는 남편과 밤마다 곁에 없는 엄마를 찾아 이불 속을 헤매었을 사랑하는 우리 아가, 주원이에게 정말 감사합니다. 학업에 욕심을 가지고 여기까지 올 수 있도록 기도해 주신 엄마, 아빠와 언니, 동생, 그리고 새벽마다 저를 위해 기도해 주시는 세상에 둘도 없는 시아버지와 시어머니, 흰돌교회 류승걸 목사님과 김순례 사모님께 정말 감사드립니다.

그리고 실험을 허락해 주신 W 유치원 원장님과 바쁜 유치원 생활 중에도 실험에 적극적으로 참여 해준, 사랑하는 송옥희 선생님과 그 동료 분께 고개 숙여 감사드립니다. 저의 논문 '구석구석'에서 많은 영향력을 행사해 주신 석・박사님들께 감사드리고, 필요할 때마다 미완성의 논문을 '뚝딱뚝딱' 출력해 주신 복사실 아가씨와 친절한 아저씨께 감사드립니다. 기타, 제 짧은 기억으로 생각해 내지 못한 수많은 도움의 분들께 감사드립니다.

마지막으로, 논문을 쓰는 중에 갑작스럽게 찾아온 뇌수막염을 견뎌내고, 임신과 출산, 육아를 모두 겸하면서도 석사과정과 논문을 잘 마쳐준 사랑하는 김한희, 저에게 정말정말 대견하고 잘 했다는 말, 고맙다는 말을 전하고 싶습니다.