



### 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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](#)

교육학 석사 학위 논문

역사교육의 공간으로서  
국립박물관 내 어린이박물관의  
방향성 모색



2011년 2월

부경대학교대학원

유아교육학과

김 현 정

교육학 석사 학위논문

역사교육의 공간으로서  
국립박물관 내 어린이박물관의  
방향성 모색

지도교수 이경화

이 논문을 교육학 석사 학위논문으로 제출함.



2011년 2월

부경대학교대학원

유아교육학과

김 현 정

김현정의 교육학석사 학위논문을  
인준함.

2011년 2월 25일



주 심 철학박사 이희영 인

위 원 교육학박사 황희숙 인

위 원 교육학박사 이경화 인



# 목 차

## <ABSTRACT>

<b>I. 서론</b> .....	<b>1</b>
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구내용 .....	6
3. 용어의 정의 .....	9
가. 역사교육 .....	9
나. 어린이 .....	10
<b>II. 어린이 역사교육의 기저</b> .....	<b>11</b>
1. 역사교육의 개념 .....	11
가. 역사의 의미 .....	11
나. 역사교육의 목적과 필요성 .....	12
2. 국가수준 교육과정의 어린이 역사교육 .....	16
가. 유치원 교육과정 .....	16
나. 초등학교 교육과정 .....	20
3. 어린이 역사교육의 방법 .....	25
가. 역사교육의 접근방법 .....	25
나. 역사수업의 전략 .....	27
4. 소결 .....	30

<b>Ⅲ. 어린이박물관의 개념과 현황</b> .....	<b>34</b>
1. 어린이박물관의 개념 .....	35
가. 어린이박물관의 정의 .....	35
나. 어린이박물관의 역사 .....	39
다. 어린이박물관의 기능과 특징 .....	42
2. 국내외 어린이박물관 현황 .....	45
가. 국내 어린이박물관 .....	45
나. 국외 어린이박물관 .....	56
3. 소결 .....	62
<b>Ⅳ. 국립박물관 내 어린이박물관에서 역사교육의 수월성</b> ....	<b>66</b>
1. 학습자의 측면 .....	66
가. 능동적 체험 .....	66
나. 상호작용적 탐구 .....	69
2. 학습 환경의 측면 .....	72
가. 비형식적 교육기관 .....	72
나. 근접발달영역과 비계설정(scaffolding) .....	74
다. 역사교육의 전문가 활용 .....	78
3. 소결 .....	81
<b>Ⅴ. 결론: 국립박물관 내 어린이박물관의 역사교육 방향</b> .....	<b>85</b>
1. 교육의 목적 및 목표 .....	85
가. 체험을 통한 역사의식 함양 .....	87
나. 실체적 역사 지식의 구성 .....	91
2. 교육의 내용 .....	93

가. 국가수준 교육과정과 연계된 학습내용 .....	94
나. 맥락적 학습(contextual learning)의 지향 .....	97
3. 교육의 방법 .....	99
가. 능동적 체험과 비계설정(scaffolding)의 조화 .....	99
나. 연령대별 교육방법의 차별화 .....	102
 VI. 제언 .....	 105

<참고문헌>



## 표 차례

<표 1> 2007년 개정 유치원교육과정 역사 관련 내용 .....	20
<표 2> 2007년 개정 초등학교 교육과정 사회과 구성 .....	21
<표 3> 초등학교 교육과정 사회과 역사 관련내용 비교 .....	23
<표 4> 역사관련 영역 교과 영역 및 이수 시간 비교 .....	25
<표 5> 국립중앙박물관 어린이박물관 전시 및 교육프로그램 .....	47
<표 6> 국립청주박물관 어린이박물관 전시 및 교육프로그램 .....	50
<표 7> 국립경주박물관 어린이박물관 전시 및 교육프로그램 .....	51
<표 8> 국립광주박물관 어린이박물관 전시 및 교육프로그램 .....	52
<표 9> 국립민속박물관 어린이박물관 전시 및 교육프로그램 .....	53
<표 10> 삼성어린이박물관 전시 및 교육프로그램 .....	55
<표 11> 국가별 어린이박물관의 특징 .....	65
<표 12> 국립중앙박물관 어린이 교육 진행 사례 .....	80

## 그림 차례

<그림 1> 연구 내용 개요 .....	8
-----------------------	---

# New Perspectives on the History Education in Children's Museum of National Museum in Korea

**Kim Hyun Jung**

*Early Child Education Major  
Graduate School of Education  
Pukyong National University*

## **Abstract**

Although 'history' is one of the indispensable disciplines that they have to learn, it is somewhat difficult to access easily because of its complex characteristics. So children's museums could play an important role in learning and educating children history to children more easier and effective. First, children's museum is a ideal space for children to feel more free about history and many programs of children's museum(ex. hands-on programs, play, and exciting exhibitions) could make it more positive to educate history in various ways.

To evaluate children's museum in the structure of national museum

of Korea, author suggests that aims and functions of children's museum could be more effectively realized in National Museum of Korea as follows,

In chapter II, author reviews the history of children's museum, specifically the concept of history, education, national curriculum for children in history education. As a result, author figures out that the foundation of children museum was started from the public education and needs for educating children from beginning of contemporary democratic nations in western Europe and America. Actually, that kind of circumstance could be applied to Korea. In chapter III, author review the fundamental concepts and contemporary situations around the children's Museum. First, the definition of children's museum have formed from the formation of a modern civil state, and even now continues to be developed that examines the educational institutions. Many examples of contemporary museums around the world have been suggested to prove the status of children's museum in many developed nations are reinforced by various programs and social supports.

Subsequently, author concentrate the peculiar features of children museum in Korea. The children's museum of the National Museum has special characters to be founded to promote the theme of Korean history, and to be made to show up the main exhibitions more easily understood. In other words, the museum installs children's museum as a affiliate space in the museum so that children could understand the contents of main exhibition by using effective methods. Therefore, the

aim of children's museum is different from Western Europe or America, where various topics and programs are chosen and developed for various children's levels.

In chapter IV, author make it clear that children's museum in National Museum in Korea has many superiorities in education of children in two aspects. With a view to learners(children), it is important to evaluate learning experiences and to explore interactive programs in museums. As for the educational circumstance, it is noticeable that zone of proximal development and scaffolding could be used effectively.

In conclusion, the children's museum in National Museum in Korea should be set up basically based on the curiosity, exploration, self-initiative and creativity as like in another children museums, besides, children's museum in National Museum should follow the main subject and goals.



# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

역사는 객관적 의미로 과거 ‘인간의 행위’이며, 주관적 의미로는 과거 ‘사건의 기록’으로 과거의 이해를 바탕으로 알 수 없는 미래에 대한 이해를 도와준다. 역사의 객관적 사실과 그 속에 담긴 진정한 가치를 제대로 인식할 수 있는 바람직한 역사적 사고력과 역사의식 함양은 어느 한 순간의 교육으로 가능한 것이 아니므로 어릴 때부터 지속적인 역사교육이 필요하다.

근대 한국은 열강의 각축장이었고 일본에 의한 강제병합으로 오랜 시간 동안 일제의 통치를 겪었다. 이러한 특수한 역사적 배경으로 인해 우리 사회는 국가와 민족의 정체성·역사에 대한 의식이 강하다. 오늘날에도 중국은 동북공정의 하나로 고구려를 중국의 역사에 포함시키려 하고 있고, 일본은 한일강제병합에 대한 합리화 및 역사 왜곡, 독도 영주권을 주장하는 등 한국을 둘러싼 동아시아 사회는 역사를 현실 사회의 대의명분으로 삼아 자국의 이익을 도모하려 한다. 이러한 동아시아적 특수성으로 인해 한국에서는 국가적·사회적으로 어릴 때부터의 지속적인 역사교육의 필요성이 강조되고 있다.

중국의 동북공정에 대처하기 위하여 고구려와 발해 역사연구에 정부 지원이 확대되고, 독도 수호와 일본의 역사왜곡에 대항하며 국민들의 관심을 환기하기 위한 여러 가지 국가적·사회적 활동이 실시되고 있는 것이 우리의 실정이다. 교육 분야에서도 이러한 사회적 분위기와 마찬가지로

2007년 유치원 및 초중등 교육과정 개정에 ‘역사교육 강화’라는 사회적 요구를 반영하여 교육의 분량과 대상이 확대되었다. 즉 역사의식 함양을 위한 역사교육의 요구는 사회전반에 걸친 현상이며 그 영향이 넓게 미치고 있는 것이 우리의 현재다.

현재와 같이 다변화되고 다원화된 국제사회에서 자국의 역사를 강조하는 것이 자칫 국수주의나 세계화에 역행하는 것으로 오인될 수 있다. 그러나 복잡다단한 동아시아의 상황에서 자국의 역사 인식은 보수와 국수를 넘어선 국가의 정체성을 규명하는 문제와 직결된다. 한국이 겪어온 역사적 배경과 현재 우리를 둘러싼 동북아시아 상황을 고려한 한국의 현실에서는 역사적 사고력과 역사의식 함양을 위한 역사교육이 중요하지 않을 수 없다.

아동 학습자를 대상으로 이루어지는 역사교육은 점차 성인으로 성장하면서 시간에 따른 변화와 관계성에 대한 이해를 바탕으로 사회적 정체성 및 민족적 유대감을 형성하고 자신의 존재를 인식하는 것 즉, 역사의식을 함양하는 것이 궁극적인 목적이다. 역사의식이란 타고나는 것이 아니라 장시간에 걸쳐 점차 형성되는 것(성숙자, 배지희, 권경숙, 곽승주, 2005)이기 때문에 어릴 때부터 과거에 대해 관심과 흥미를 가질 수 있는 기회를 제공하는 것이 중요하다. 그러나 역사교육에 대한 사회적 요구와 필요성에도 불구하고 어린이를 대상으로 하는 역사교육은 현실적으로 많은 어려움이 존재한다. 어린이의 역사교육은 주로 학교의 교실에서 제한적으로 배울 뿐만 아니라 학습 내용과 현재와의 시간적 괴리감이 커서 구체적으로 이해하기 어렵기 때문에 설명이나 읽기자료를 통한 학습으로는 근본적인 한계가 있다.

이러한 역사교육의 어려움을 해결하는 교육장소로서 실물자료 이용이 가능한 박물관의 학습이 하나의 대안이 될 수 있을 것이다. 박물관은 인

류의 유산과 과거의 삶의 기록들이 잘 보존되어 있어 어린이에게 역사를 경험하고 느끼게 해주기에 적합한 학습 공간(Melendez, Beck, Fletcher, 2000)라는 점에서 그 활용도 계속 증가하고 있다.

실제 학교 현장의 역사관련 수업에서는 교사가 역사교육에 대한 폭넓은 지식과 정보를 가진 경우가 많지 않고, 아동에게 적합한 역사교육 교재나 교구가 많지 않아 아동의 역사교육에 어려움이 많다. 박물관의 역사교육은 구체적인 역사 자료에 근거해서 교과서 위주의 공교육을 보완한다는 측면에서도 긍정적인 작용을 하고 있어 그 역할이 증대되어 가고 있다. 특히 아동의 발달수준을 고려한 어린이박물관은 역사교육의 실제적 어려움을 해결할 수 있는 공간이 될 수 있을 것이다.

어린이박물관은 소장품과 전시의 주제로 박물관의 성격을 보여주는 것이 아니라 이용자를 중심으로 개념화된 박물관으로, 아동의 발달에 적합한 방식으로 교육이 이루어질 수 있는 공간으로 인식되어 전 세계적으로 빠르게 성장하고 있는 박물관의 한 형태이다. 어린이박물관은 19세기말 미국에서 처음 등장한 이후 아동의 권리를 존중하고 건전한 발달과 학습을 위한 의지와 부모들의 유익한 여가시간활용 욕구가 맞물려 급증하였고, 1980년대 이후 세계 각국으로 급속히 확산되어 양적인 면과 질적인 면에서 급성장해 가고 있는 박물관이다(이보아, 2006).

한국에서도 1995년 삼성어린이박물관의 개관한 이후 국립청주박물관을 비롯하여 국립민속박물관에 어린이박물관이 설립되었고, 2005년 새 국립중앙박물관 개관과 함께 어린이박물관이 문을 열었다. 현재 국내에서는 여러 국공립기관을 비롯하여 사립의 박물관·미술관 등에서 체험적 학습을 강조하는 어린이박물관이 계속 설립되고 있지만 아직은 국립박물관을 중심으로 어린이박물관이 성장하고 있다.

국립박물관은 한국 최초의 근대적 박물관인 '제실박물관(帝室博物館)'에

서 출발하여 ‘이왕가박물관(李王家博物館)’, ‘덕수궁미술관’ 등으로 그 명칭과 성격이 계속 변해 오다 광복 이후 국립박물관으로 재편되어 오늘에 이르기까지 역사교육의 장소로서 기능하며 한국 박물관의 성장과 발전을 주도해 왔다(국립중앙박물관, 2010). 최근에는 박물관의 교육 기능의 확대와 강화라는 세계적 패러다임이 박물관의 운영 전반에 영향을 미쳐 비형식적 교육기관의 역할을 수행하는데 많은 노력이 모아지고 있다. 이러한 경향의 한 사례인 국립박물관 내 어린이박물관은 한국의 어린이박물관을 대표하며 성장해 가고 있다.

국립박물관은 전시를 통하여 역사의 흐름을 입체적으로 이해할 수 있도록 하는 역사교육의 공간이므로 이곳에 속해 있는 어린이박물관의 전시와 프로그램도 모 박물관의 성격과 맥을 같이 한다. 따라서 국립박물관 내 어린이박물관은 모든 것의 중심을 어린이에 두고 이들에게 새로운 정보와 지식을 제공하여 문화적 욕구와 흥미를 충족시킬 수 있는 비형식적 교육기관이자 과거에 대한 관심과 흥미에서 출발하여 우리의 역사에 대한 이해와 정서를 함양시킬 수 있는 공간으로 정착되어 가고 있다.

그러나 어린이박물관에 대한 사회의 긍정적 반응과 급격한 성장세와 달리 국립박물관 내 어린이박물관의 전시와 운영의 기본적인 인식에 박물관학, 교육학, 역사학, 심리학 등 어린이박물관과 밀접한 제반학문의 연구성과가 반영되었다고 보기 힘든 부분이 많다. 그 대표적인 예로 서양 어린이박물관의 특성만을 쫓아서 모든 어린이박물관을 체험식(hands-on) 박물관과 동일한 개념으로 받아들여 국립박물관 내 어린이박물관을 ‘체험의 공간’으로만 인식하는 경향이 있다.

국립박물관 내 어린이박물관의 성격과 달리 서양의 일반적인 어린이박물관은 과학적 원리의 탐구, 수리의 개념, 주변 사물과 지역에 대한 이해를 주제로 삼는 경우가 많아 그 접근 방법으로써 직접적인 체험을 중요시

한다. 목표에 도달하기 위한 방법으로서 직접 체험을 가장 기본적인 방법이자 중요한 요소로 보기에 서양의 어린이박물관은 ‘체험식(hands-on)박물관’으로 인식되고 있으나, 역사를 주제로 다루는 한국 국립박물관의 어린이박물관은 서양의 어린이박물관과는 다른 시각에서 접근할 필요가 있다.

국내 어린이박물관을 대표하고 있는 국립박물관 내 어린이박물관은 세계 어린이박물관의 보편적인 특성과 한국 국립박물관의 특수성이라는 두 가지 측면에서 접근할 필요가 있다. 역사는 과학이나 수학적 개념과 원리의 이해와는 달리 오감을 이용한 체험만으로 그 이해가 쉽지 않다. 그러므로 단순히 체험 그 자체를 강조하게 느껴지는 전시와 교육만으로는 우리의 역사이해라는 국립박물관 내 어린이박물관 본연의 목적을 이루기 힘들다.

체험이 어린이의 학습에 미치는 영향과 의미는 매우 크며 어린이박물관 운영의 근간이 되고 있는 것은 주지의 사실이다. 이러한 체험이 교육의 목적 및 목표와 부합하여 교육의 효율성을 증진시킬 수 있도록 교육의 방향성을 재고할 필요가 있다. 즉 국립박물관 내 어린이박물관이 역사계 박물관이라는 특성을 고려한 차별화된 교육의 방향성을 가지고 체험식 교육을 실시한다면 교육의 효율성과 가치를 더 할 수 있을 것이다.

한편, 국립박물관 내 어린이박물관을 대상으로 한 선행연구로는 전시와 교육프로그램 현황을 분석하여 활성화 방안과 효과적인 학습 방안에 대한 연구, 어린이박물관의 공간 분석 등을 찾아볼 수 있다. 대부분의 선행연구가 어린이박물관의 전시와 교육프로그램의 운영 실태 및 특성을 검토하여 현 문제점을 분석하고 개선방안을 제안하는데 초점을 맞추고 있다(김소현, 2010; 김화목, 2008; 박경미, 2007; 윤혜숙 2009). 좀 더 세부적으로 보면 어린이박물관의 체험적 요소에 초점을 두어 효과적인 체험전시

또는 체험학습 개발, 개선 방안 등이 주된 내용이다(이미현, 2008; 고유정, 2010; 김난희, 송재일, 2007). 그 외 박물관에서 아동의 역사교육에 대한 연구는 교육의 내용과 방법 등 현황을 분석하여 외국 사례와 비교하여 교육프로그램의 활성화 또는 개선방향을 제시하는 등 방법적인 측면이 대부분이다(김미겸, 2003). 즉 국립박물관 내 어린이박물관의 성격에 대한 심도 있는 논의 없이 운영 형태와 방안에 대한 연구가 지배적인 상황으로, 역사교육의 공간으로서 어린이박물관이 지향해야 할 기본적인 방향성에 대한 탐색이 절실히 요구된다.

따라서 본 연구에서는 국립박물관 내 어린이박물관이 가지고 있는 다양한 기능과 역할, 특징 중 역사계 박물관이라는 특성에 초점을 두고 어린이박물관의 교육 방향성을 모색해 보고자 한다. 어린이박물관의 경험이 역사적 지식의 습득뿐만 아니라 그것이 담고 있는 진정한 가치와 의미, 사회적 정서까지도 포괄할 수 있는 아동의 역사교육의 공간이 될 수 있도록 국립박물관 내 어린이박물관의 교육의 목적 및 목표, 교육과 내용과 방법적 측면에서 지향해야 할 기본방향을 제시하는데 본 연구의 목적이 있다.

## 2. 연구 내용

본 연구는 국립박물관 내 어린이박물관이 어린이를 위한 역사 학습의 공간으로서 기능할 수 있는 가능성과 방향성에 초점을 두어 역사교육과 어린이박물관에 관련된 여러 분야의 문헌자료 분석을 기반으로 진행하였다. 역사교육과 어린이박물관이라는 두 가지 주된 요소의 개념과 특징 분석을 통해 ‘역사교육의 공간으로 국립박물관 내 어린이박물관’이라는 방향

성을 정립하기 위해 다음의 내용을 고찰하였다(<그림 1> 참조).

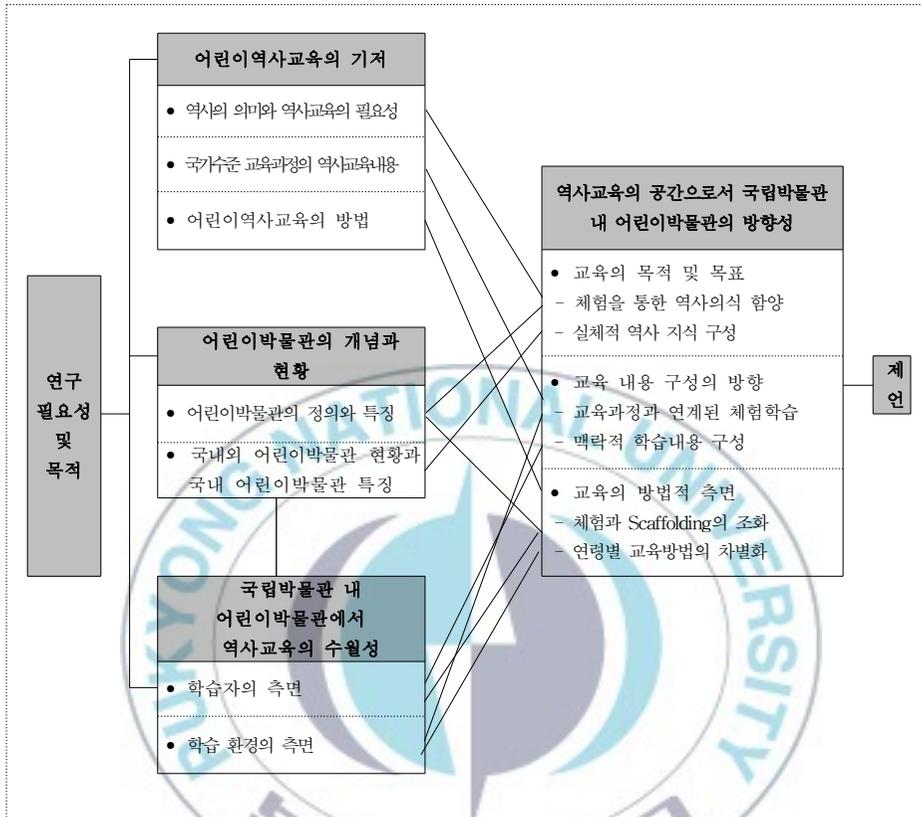
첫째, 역사를 주제로 전시와 교육이 이루어지는 국립박물관 내 어린이 박물관이 어린이의 역사교육공간으로 기능하고 적극 활용될 수 있는 방향을 모색하기 위하여 역사의 의미와 역사교육의 필요성 그리고 교육의 내용 등 역사교육에 대한 전반적인 내용을 개관하였다. 그리고 국가수준 교육과정에서 표방하는 유치원과 초등학교의 역사교육 목표, 내용과 방법을 알아보고 실제 학교 현장에서 실시되는 어린이 역사교육 현황과 방향성을 검토하였다.

둘째, 어린이박물관이 일반적인 박물관과 어떤 점에서 차별화되는지 어린이박물관의 역사, 특징 및 기능을 고찰해 봄으로써 어린이박물관을 정의하였다. 그리고 국내외의 주요 어린이박물관의 전시 및 교육의 주제, 방법 등을 살펴보고 국외 어린이박물관과 다른 한국 국립박물관 내 어린이 박물관의 성격과 특징을 살펴보았다.

셋째, 역사를 주된 내용으로 다루고 있는 국립박물관 내 어린이박물관이 아동의 역사학습에 효율적인 공간임을 어린이박물관과 관련된 여러 이론과 국립박물관이 가지고 있는 제반 여건을 근거로 학습자와 물리적 환경이라는 두 가지 측면에서 고찰하였다.

넷째, 앞에서 살펴본 분석을 토대로 하여 국립박물관 내 어린이박물관이 어린이를 위한 역사교육의 공간으로 기능할 수 있는 교육의 목적 및 목표를 설정하고, 다른 교육적 환경과 차별화되며 보다 중점적으로 다루어야 하는 역사교육 내용 구성과 교육방법 등 역사교육 방향성을 제안하였다.

<그림 1> 연구 내용 개요



### 3. 용어의 정의

#### 가. 역사교육

일반적으로 ‘역사교육’은 역사를 소재로 하여 인간을 교육하는 활동으로, 인간의 과거에 대한 지식을 가르치고 이를 기초로 역사적 사고력과 통찰력을 신장시키며 바람직한 역사적 가치관과 태도를 함양하는데 목적이 있다(정선영, 김한중, 양호환, 이영효, 2001). 초등학교 이상의 교육과정에서는 ‘역사’ 과목을 과거에 있었던 다양한 인류의 삶을 이해하고 현재 우리의 모습을 과거와 관련지어 살펴봄으로써 인간과 인간의 삶에 관한 폭넓은 이해와 안목을 키우는 과목으로 정의하고 있다. 교육의 방향은 과거와 현재, 우리나라와 세계를 연관시켜 체계적이고 전반적으로 이해할 수 있도록 하며, 우리나라와 세계를 서로 고립된 별개의 주체로 파악하는 시각을 지양하고 평면적이고 단선적인 역사 인식에서 벗어나 입체적이고 역동적인 역사 이해를 지향하고 있다(교육부, 1997).

일반적으로 역사교육에서 정의하는 ‘역사’의 개념적 범위는 한국사를 넘어서 동양사, 서양사 또는 포괄적으로 세계사를 포함한다. 그러나 어린이를 교육의 대상으로 설정하여 접근한 본 연구에서는 역사의 범위를 ‘한국사’로 제한하여 한국의 역사에 대한 교육을 ‘역사교육’으로 개념을 규정하여 사용하였다.

## 나. 어린이

‘어린이’의 사전적 의미는 ‘어린이’를 대접하거나 격식을 갖추어 이르는 말로 대개 4, 5세부터 초등학생까지의 아이를 의미한다. 국내에서 현행 사용되고 있는 어린이를 가리키는 기준과 연령은 그것이 사용되는 곳에 따라서 조금씩 다르게 적용되고 있다.

본 연구에서는 어린이박물관을 즐겁게 이용할 수 있는 대상으로서, 초등학교와 연계 수업이 이루어지며 학령기 진입을 앞둔 만 5세부터 정규교육과정이 실시되는 초등학생까지로 ‘어린이’의 범위를 규정하였다. 그리고 본문의 내용 전개에서는 ‘어린이’와 ‘아동’을 혼용하여 기술하였다. 특정 박물관을 지칭하거나 일반적인 상황에서는 ‘어린이’를 주로 사용하였고, 학문적 연구의 결과나 해석 등에서는 ‘아동’이라는 용어를 주로 사용하는 등 문맥 속에서 적당한 표현을 사용하였다.

## Ⅱ. 어린이 역사교육의 기저

### 1. 역사교육의 개념

#### 가. 역사의 의미

역사는 현재나 미래가 아닌 과거 인간의 행위를 대상으로 한다. 하지만 ‘역사란 무엇인가’에 대해서는 많은 철학자와 역사가들이 각자의 가치관과 기준에 따라 그 의미를 달리 정의한다. 헤겔(Hegel)은 역사의 개념을 객관적 의미와 주관적 의미로 구분하여 전자는 과거 인간의 모든 행위 즉 ‘사건’, 후자는 그것을 현재 우리가 재구성하고 있는 설명 즉 ‘사건의 기술’이라고 정의하였다(이윤경, 2003). 역사학의 확립자인 랑케(Ranke)는 사실을 있는 그대로 객관적으로 기술할 것을 강조하며 역사란 많은 사상(事象)이 상호 관련되어 발전된 그대로를 기술해야 하는 것으로 규정하며 역사적 사실들 그 자체에 큰 비중을 두었다. 이와는 반대로 크로체(Croce)나 콜링우드(Collingwood)와 같은 학자는 모든 역사적 판단의 기초를 이루는 것은 서술되는 사건이 아무리 먼 시대의 것이라고 해도 실제로 반영하는 것은 현재의 요구와 상황이라고 보았다. 따라서 역사는 본질적으로 현재의 눈을 통해서 현재 문제의 관점으로 과거를 본다는 것으로 현재의 해석 즉 역사가에 비중을 두었다(정선영 외, 2001).

카(Carr)는 과거와 현재 모두를 중요시하는 역사관을 취하며 역사는 현

재나 미래의 변화가 아닌 과거에 사회적으로 지대한 영향을 끼친 인간의 행위를 대상하였다. 하지만 역사는 과거 사실의 단순한 재현이 아니라 과거에 일어난 어떤 사건이 가지는 중요성을 인지하고 그것을 당대의 가치관과 관점에 따라 해석·평가하여 재구성할 때 확립되는 것으로 보았다. 즉 역사는 과거의 사건이라는 객관적 사실과 현재 그것을 해석하는 역사가의 부단한 상호작용의 과정이며 현재와 과거의 끊임없는 대화라고 정의하였다(김택현 역, 1997).

이상과 같이 역사의 개념에 대하여 다양한 정의가 있지만, 대부분은 과거에 일어났던 사건 또는 사실을 현재의 시점에서 탐구하고 비판하는 등의 인식작용을 거쳐 재구성된 과거 사실을 역사로 보고 있다. 즉 역사는 과거의 객관적 사실에 역사가의 해석과 설명이 개입된 것이므로 사실에 담겨 있는 진정한 의미를 이해하려는 노력이 필요하다.

## 나. 역사교육의 목적과 필요성

역사의 궁극적 가치는 인간이 무엇을 해 왔고 또 인간은 무엇인가에 대한 자기 인식에 있다. 인간에게 가장 중요한 것은 자기 자신을 아는 것이며, 자기 자신을 안다는 것은 무엇을 할 수 있는지를 아는 것이다. 무엇을 할 수 있는지 아는 것은 직접 해 보지 않고는 알 수 없지만 그 가능성을 알 수 있는 방법이 과거 인간이 무엇을 해 왔는가를 아는 것 즉 역사를 아는 것으로 자신을 알 수 있다. 고대 역사학자인 폴리비우스(Polybius)는 ‘우리가 더 나은 생활을 하기 위한 방법에는 두 가지가 있다. 하나는 직접 실패를 미리 겪어보는 것이고, 또 다른 하나는 남의 실패담을 거울삼는 것이다’라고 역사교육의 필요성을 역설했다(김기섭, 1998, 재인용).

하지만 인간이 거쳐 온 과거 즉 역사는 객관적 사실에 현재 역사가의

주관적 해석이 개입되어 있다. 따라서 역사의 객관적 사실과 역사가의 주관적 해석을 구분하고 그것의 가치를 판단할 수 있는 역사적 사고력과 역사의식을 갖추어야 한다. 역사적 사고력이란 ‘역사적 과제를 해결해 가는 역사학의 특징적 이해방식(송춘영, 1999b)’ 또는 ‘역사적 문제를 해결하여 어떤 결과를 얻기 위한 일련의 활동과정에 내포되는 모든 사고능력(정선영 외, 2001)’이라고 정의된다. 즉 역사적 사고력은 역사지식을 이용하여 역사 문제의 가설을 세우거나 해결방안을 모색하면서 새로운 역사 이해에 도달하려는 의도적이고 복합적인 정신 활동을 수행하는 인지적 조작 능력을 의미한다. 역사적 사고력은 역사에서 다루는 각 시대와 사회의 성격을 명확히 파악하는 시간적 감각이며 예리한 의식인 역사의식의 바탕이 된다(최상훈, 2000).

이러한 능력은 어느 한 순간 저절로 또는 갑자기 형성되는 것이 아니므로 어려서부터의 역사교육이 필요하다. 어린 시기 역사교육의 실효성에 대해 부정적인 견해도 많지만, 아동의 역사교육은 현재의 행동과 결정에 대한 이유를 이해할 수 있도록 도와주고 자신의 근원과 기원, 그리고 옛날 사람들의 삶의 방식 등을 배울 수 있도록 해주므로 더욱 필요하다(Melendez et al., 2000). 아동은 과거, 현재, 미래를 구분하고, 문제를 제기하고, 증거를 찾고 평가하고, 과거로부터의 역사적 이야기, 삽화, 기록을 비교하고 분석하며, 역사적 기록을 해석하고 그들 자신의 역사적 이야기를 구성해 가면서 역사적 사고력을 형성해 갈 수 있다(NCHS, 1994). 역사적 사고력은 역사의식은 물론 역사를 보는 눈과 역사에 대한 이미지를 풍부하게 해 주므로 어린 시기의 교육이 더욱 필요하다(송춘영, 1999).

역사교육은 역사적 사고력과 같은 내재적 가치 측면 이외 역사적 사건이 주는 교훈성, 현대를 살아가는데 필요한 교양, 국가·민족 공동체 의식 고취, 역사의식 함양 등을 목적으로 한다(정선영 외, 2001). 이중 민족과

국가의 공동체를 강조하는 것은 국수주의적 경향으로 사회변화의 원동력 이니 사회구조 파악을 어렵게 만드는 등 부정적인 측면이 많으므로 신중 하게 다루어야 할 부분이다. 그러나 우리 사회의 동아시아적 특수성에서 는 국가·민족의 공동체의식과 역사의식 함양을 소홀히 다룰 수 없는 부 분이다.

김한중(2001)은 개인의 정체성을 일깨우고 소속감을 인식시켜주는 국가 정체성을 역사교육의 또 다른 가치라고 하였다(정선영 외, 2001). 국가정 체성이란 한 개인이 특정 국가에 소속되어 있다는 사실에 자부심을 갖고 이 대상에 대해 인지하고 선호하며, 그러한 이유에 대한 확고한 신념이 있는 것을 의미한다. 개인과 사회정체성을 기반으로 형성된 국가정체성은 세계 시민적 정체성으로 이어질 수 있는 확장성을 가지고 있으므로 이러 한 관점에서 역사교육은 필요하다(Melendez et al., 2000).

한국은 근대에 들어오면서 제국주의 열강의 각축장이 되었고 이러한 과 정에서 일본에 의해 강제병합 되었고, 광복 이후는 6.25 전쟁을 경험하는 등 국가의 존립과 관계된 큰 시련을 겪는 과정에서 민족과 국가의 정체성 에 대한 의식이 강하게 자리 잡았다. 현재에도 한국을 둘러싼 동아시아의 정세는 복잡다단하여 이에 대응하기 위한 역사교육의 필요성이 계속 대두 되고 있다. 동아시아 사회는 과거의 역사를 현재 현실 사회의 대의명분으 로 삼아 자국의 이익을 도모하려는 ‘역사의 정치화’ 수단으로 이용되고 있 다. 이러한 동아시아적 특수성으로 인해 우리 사회는 교육 분야뿐만 아니 라 사회 각 분야에서 역사교육의 중요성이 강조되고 있다.

교육 분야에서는 유치원에서 고등학교에 이르는 전 교육과정에 역사교 육강화를 국가·사회적 요구로 인식하고 교육과정 개정의 배경 요인으로 작용하는 등 역사교육의 중요성과 필요성은 항상 강조되고 있다. 2007년 개정 유치원 교육과정에서 개정의 기본 방향 중 하나가 ‘우리 전통문화와

세계 문화에 대한 이해를 강조'이다. '전통문화'는 제1차 유치원 교육과정에서 현재 2007년 개정 교육과정에 이르기까지 항상 강조되어 온 역사교육에 관한 내용이다(교육과학기술부, 2008a). 이밖에도 '유아 한국문화 정체성 교육 프로그램'을 개발하여 유치원 교육현장에 보급하는 등 유아들을 대상으로 한 역사교육은 여러 측면에서 강조되고 있다(교육과학기술부, 2008b).

초등학교 교육과정에서도 '우리 영토를 둘러싼 주변국의 역사 왜곡과 세계화 시대에 주체적으로 대응하기 위한 역사교육의 강화 필요'라는 국가·사회적 요구를 2007년 사회과 교육과정 개정의 이유로 들었다. 역사 내용을 6학년에서 5학년 1·2학기에 걸쳐 편제하여 기존의 분량을 확대 구성하여 초등학교에서 우리나라 역사를 배우고 중학교에서는 사회 속에 들어가 있던 세계사를 분리하여 국사와 함께 '역사' 과목으로 독립시키는 등 역사교육 강화를 도모하였다(교육과학기술부, 2008c). 2012년에는 고등학교 교과서에 '동아시아사'가 새로 등장하여 중국·일본의 역사 왜곡, 영토 분쟁 문제를 별도 단원에서 비중 있게 다룰 예정인데 일본 독도 영유권 주장, 중국 동북공정 문제에 같은 사회적 문제에 대처하기 위한 대응 방안으로 마련된 것이다(교육인적자원부 고시 제2007-79호).

자국의 역사를 지나치게 강조하는 것은 배타적 국수주의나 세계화에 역행과 같은 부정적인 결과를 야기할 수도 있다. 그러나 한국이 겪어온 역사적 배경과 현재 우리를 둘러싼 일본의 독도 영유권 주장과 역사교과서 왜곡, 일본군 위안부, 동해 표기 등의 동북아시아 상황을 고려할 때 한국의 현실에서는 역사의식 함양을 위한 역사교육이 매우 중요하다. 현재와 같은 동아시아의 상황에서 우리의 역사 인식은 국가의 정체성을 규명하는 문제와 직결된다. 우리의 역사에 대해 충분히 이해한다면 우리의 정체성을 기반으로 현실을 헤쳐 나갈 수 있는 힘이 될 것이다.

## 2. 국가수준 교육과정의 어린이 역사교육

### 가. 유치원 교육과정

국가수준 유치원 교육과정은 국가가 지향하는 교육목적을 성취하기 위해 제정된 것으로 1969년 제정된 이후 여러 차례 개정되어 현재 제6차 유치원 교육과정에 이르렀다(김영옥, 조부경, 홍혜경, 김희진, 2005). 이 중 역사영역은 제5·6차 교육과정부터 사회생활영역에 포함되었고, 특히 제6차 교육과정으로 개정되면서는 민족문화정체감 형성을 부각하는 개념으로 확대되었다. 또한 세계화, 다문화, 평화교육에 대한 동향이 반영되었으며 정보문해능력을 추가하였다. 제6차 유치원 교육과정의 사회생활영역에 ‘집단생활 및 사회 현상과 환경에 대한 관심 가지기’ 속에 우리나라의 공동체의 삶과 역사적, 문화적 전통을 살려 공동체 의식 및 사회적 정체성 형성을 돕기 위한 내용을 담고, 유아 교육현장에서 역사교육은 사회생활영역에 통합하여 다루어지도록 하였다(교육부, 1998).

제6차 교육과정에 이은 2007년 개정 유치원 교육과정은 21세기 시대적 요구와 유아교육법 제정에 따른 유치원 교육의 사회적 상황 변화, 초중등학교 교육과정과의 연계강화, 제6차 교육과정의 문제점 개선을 위해 기존 교육과정의 기본 철학과 체계는 그대로 유지하면서 교육 내용이 개정되었다. 역사영역과 관련된 ‘전통문화’는 제1차 교육과정에서부터 지금까지 표현은 달리하더라도 모든 교육과정에서 강조되어 온 내용이다. 2007년 개정 교육과정에서는 전통문화를 특수한 것이 아니라 기본적인 내용으로 인식하였다. 따라서 전통문화를 특정 영역에서만 강조하거나 특정 활동에만 독립적으로 적용하지 않고 전 영역에서 융합하여 구성되도록 하는 데 중

점을 두었다. 그러나 전통문화 강조가 자칫 국수주의적 관점을 취하는 것을 경계하며 다양한 세계 문화의 이해를 포함하여 개방적이고 진취적이어야 함을 강조하였다(교육인적자원부, 2007a).

유아교육에서 접근할 수 있는 역사학적 개념의 범주로 Seefeldt(2005)는 시간, 변화, 인류의 지속성, 과거, 역사가의 탐구 방법을, Melendez 등(2000)은 시간, 사람, 공간과 장소, 사건과 변화를 들었다. Ellis(1995)는 원인과 결과, 계속성, 관계성, 역사성, 시간과 연표, 변화, 리더쉽, 문화 창조, 국가주의 및 세계주의 등을 제시한 바 있다. 즉 유아에게 적합한 역사학적 개념은 대체로 ‘시간’, ‘변화’, ‘지속성’으로 요약된다.

‘시간’의 기본개념은 시간의 순서, 시간의 흐름과 그 결과의 이해 등을 담고 있다. ‘변화’는 생활 속에서 시간의 흐름에 따라 끊임없이 일어나는 사람과 환경의 변화, 생활방식의 변화 등을 의미한다. 그리고 ‘지속성’은 과거와 현재의 관계에 대한 이해하는 것으로 시간이 흘러도 지속되는 것이다. 이러한 개념으로 2007년 개정 교육과정에서 포함된 역사학적인 내용을 살펴보면 사회생활·표현생활·탐구생활에서 찾을 수 있다(<표 1> 참조). 사회생활영역의 ‘사회현상에 관심 가지기’, 표현생활영역의 ‘감상하기’, 탐구생활영역의 ‘과학적 기초 능력 기르기’의 하위 및 수준별 내용이 역사학적 내용과 관련이 있다(이경화, 모지연, 2008).

사회생활영역의 ‘사회현상에 관심 가지기’는 시간이 흘러도 지속되고 연속되는 ‘지속성’의 개념이 포함되어 있다. 사회생활영역의 ‘사회현상에 관심 가지기’는 유아 자신에서 사회로 확장되는 사회문화적 경험을 토대로 우리나라의 상징과 문화, 역사에 대한 이해와 관심 고조로 이어질 것을 염두에 두었다. 이에 수준별 내용은 ‘전통문화에 관심 가지기’에서 시작하여 ‘전통문화를 존중하고 친밀감을 가지는 것’으로 확장되도록 구성되었다. 전통문화에 대한 관심은 세계화 시대에 국민으로서 정체성을 형성하

고 소속감을 기르는데 중요한 역할을 하므로 전통문화를 직접 체험해 봄으로써 관심이 존중감과 친밀감으로 확장될 수 있다고 보았다. 널뛰기·씨름하기·투호놀이 등 민속놀이를 해 보기도 하고, 조상의 생활에 대해 알아보거나 민속화·민속품 등의 예술품을 감상 또는 주요 문화재와 문화유산을 탐방하는 활동 등으로 전통문화에 대한 자부심과 존중이 생긴다고 하였다. 이러한 교육은 특정한 날에 할 것이 아니라 일상에서 주제와 관련지어 지속적으로 이루어지도록 하였다(교육과학기술부, 2008a).

표현생활영역의 개정에 중점을 둔 부분 중에 하나가 ‘전통문화의 친숙함 강조’이다. 사회생활영역과 마찬가지로 전통문화 소중함을 알고 친숙함을 느낄 수 있는 것이 목적이다. 제6차 유치원 교육과정의 ‘전통예술에 친숙해지기’를 보다 확장하여 ‘우리 전통예술 감상하기’로 수정되었다. ‘감상하기’는 주변에서 친근하게 쉽게 접할 수 있는 예술적 아름다움과 전통예술에 관심을 가지고 즐기도록 하는데 중점을 둔다. 수준별 내용은 전통예술에 관심을 가지고 친숙해지기에서 전통예술을 즐기는 것으로 ‘지속성’의 개념을 담고 있다. 유아가 우리의 고유문화를 친근하게 느끼도록 일상생활에서 전통적인 물건이나 음악, 조형 작품 등을 능동적으로 경험할 수 있도록 하는 것을 강조했다(교육과학기술부, 2008a).

탐구생활영역에서는 ‘과학적 기초 능력 기르기’에 ‘시간’, ‘변화’, ‘지속성’ 세 가지 역사학적 범주의 내용이 모두 포함되어 있다. 우선 시간의 순서와 흐름 등 ‘시간’ 개념이 포함된 하위 내용은 ‘자연현상에 대해 알아보기’이며, 수준별 내용은 ‘낮과 밤, 계절의 변화에 관심을 가지고 규칙성을 알아보기’이다. 유아가 일상적으로 접하는 자연현상이 순환적이며 일련의 규칙성을 가지고 있다는 것을 알고 변화 자체에 지속적으로 관심을 가지도록 하는 것이다. ‘변화’의 범주에 해당되는 수준별 내용으로는 ‘나의 출생과 성장에 대해 알기’와 시간의 순서 개념도 담고 있는 ‘낮과 밤, 계절의

변화에 관심을 가지고 규칙성을 알기'가 해당된다. 그 외 '우리 전통사회에서 발명된 도구와 기계에 관심을 가지기'의 수준별 내용은 '변화'의 범주에 포함되며 동시에 '지속성'의 개념도 포함된다. 유아들이 생활 속에서 조상들이 사용했던 멧돌, 절구, 낫, 벼루와 같은 도구를 경험하도록 하고 있다. 이때 옛 것에 대한 경험이 사회적 지식으로 전달되기 보다는 전통사회의 도구와 기계가 우리 생활과 밀접한 관련성이 있음을 경험하게 하는 것이 중요하고 하였다(교육과학기술부, 2008a).

유치원 교육과정에 담겨 있는 유아를 대상으로 한 역사교육의 내용은 사회·표현·탐구영역에 고르게 포함되어 있어 특정 영역에서만 강조하거나 특정 활동에만 독립적으로 적용하지 않고 전체 영역 속에서 조화를 이루며 '시간', '변화', '지속성'의 개념을 다루고 있음을 알 수 있다.

<표 1> 2007년 개정 유치원 교육과정 역사 관련 내용

범 주	기본 개념	2007년 개정 유치원 교육과정			
		영역	내 용	하위 내용	수준별 내용
시간	· 시간의 순서 · 시간의 흐름	탐구	과학적 기초능력 기르기	자연현상에 대해 알아보기	· 낮과 밤, 계절의 변화에 관심을 가진다. · 낮과 밤, 계절의 변화와 규칙성을 알아본다.
변화	· 시간의 변화에 따른 사람과 환경변화 · 생활방식의 변화	탐구	과학적 기초능력 기르기	생명체와 자연현상 소중하게 여기기	· 나의 출생과 성장에 대해서 알아본다.
			과학적 기초능력 기르기	자연현상에 대해 알아보기	· 낮과 밤, 계절의 변화에 관심을 가진다. · 낮과 밤, 계절의 변화와 규칙성을 알아본다.
			과학적 기초능력 기르기	간단한 도구와 기계 활용하기	· 우리 전통사회에서 발명된 도구와 기계에 관심을 가진다.
지속성	· 시간이 흘러도 지속되는 연속적인 관계	사회	사회현상에 관심가지기	우리나라와 우리 전통문화에 관심 가지기	· 전통문화에 관심을 가진다. · 전통문화를 존중하고 친밀감을 가진다.
		표현	감상하기	우리 전통예술 감상하기	· 전통예술에 관심을 갖고 친숙해진다 · 전통예술을 즐긴다.
		탐구	과학적 기초능력 기르기	간단한 도구와 기계 활용하기	· 우리 전통사회에서 발명된 도구와 기계에 관심을 가진다.

## 나. 초등학교 교육과정

초등학교 제7차 교육과정은 전통적인 지식관에 대한 인식의 전환과 이에 부합하는 교수·학습관의 변화 추구가 기본적인 패러다임이다. 21세기 세계화·정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 인간을 육성함을 목표로 하여, 교육의 대상자이자 수요자인 학습자의 흥미·욕구·능력·적성에 적합한 학습자 중심의 교육철학이 반영되어있다. 이러한 경향은 경험주의·인간주의·낭만주의 교육관은 물론 학습자의 능동적 참여를 강조하는 인지론인 구성주의와도 밀접하다(한면희, 1998).

사회과 교육과정에 대해서는 “학습자의 자율성과 창의성을 신장하기 위한 학생중심의 교육과정으로서 역사 수업방법은 사료·실물·영상물 등 다양한 학습 자료를 활용하여 역사학습의 흥미를 높이고 스스로 역사를 탐구할 수 있는 능력을 함양할 수 있도록 하며, 학습내용에 따라 문답학습·토의학습·탐구학습·사료학습 등 다양한 교수법을 활용하여, 변화 있는 학습 환경을 구성하고 능동적인 학습참여를 꾀한다.”라고 설명하였다(교육부, 1997). 특히 역사의 내용을 통하여 그 과정과 흐름을 이해하고 사고력을 신장시키는데 목적을 두고 우리나라와 세계의 당면과제에 대한 올바른 인식과 함께 역사적 자료의 탐구 능력과 문제해결능력, 의사결정 능력을 강조하였다.

제7차 교육과정 중 역사 영역의 목표는 ‘역사적 사고력’에 두고 있다. 역사를 통하여 현재의 문제를 해결하는 역사적 사고력을 기르고 이를 바탕으로 민주시민의 자질을 함양하는데 교육의 목표를 두고 있다. 사회과 영역을 ‘인간과 공간’, ‘인간과 시간’, ‘인간과 사회’로 구분하고, 역사 관련 내용은 ‘인간과 시간’ 영역에 포함시켰다(교육인적자원부, 2007b). 이러한 역사교육의 목표는 각 시대의 특색을 중심으로 우리나라의 역사적 전통과

문화의 특수성을 파악하여 민족사의 발전상을 체계적으로 이해하며, 이를 바탕으로 인류 생활의 발달과정과 각 시대의 문화적 특색을 파악하는 것이다. 그리고 사회과 영역의 중요한 학습 요소로서 우리 삶의 터전인 국토의 이해를 바탕으로 우리 민족의 역사와 활동에 대한 종합적인 통찰과 체계적인 역사의식을 가지는 것과 한국인으로서의 민족적 정체성과 세계 시민으로서 가치·태도를 갖추는 것이다(교육과학기술부, 2008c).

2007년 개정 교육과정은 제7차 교육과정의 기본체제를 그대로 유지하면서 과학교육 및 역사교육 강화라는 사회적 요구가 반영되었다(교육과학기술부, 2008c). 사회과 교육과정은 사회 환경의 변화와 국가·사회적 요구 및 문제점 개선 등의 이유로 개정되었다. 특히 국가·사회적 요구로 우리 영토를 둘러싼 주변국의 역사 왜곡과 세계화 시대에 주체적으로 대응하기 위한 역사교육의 강화를 교육과정 개정 필요성의 하나로 들어 중요한 학습 요소로 삼고 이를 근거로 한 학습목표와 내용을 구성하였다(<표 2> 참조). 초등 사회과 교육과정 개정의 가장 큰 특징은 역사교육 강화 방침에 따라 역사내용을 6학년에서 5학년으로 편제하고 기존의 한 학기 분량을 두 학기로 확대하여 구성하였다.

**<표 2> 2007년 개정 초등학교 교육과정 사회과 구성**

구 성 요 소	2007년 개정 교육과정 사회과 구성 내용
중요학습요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 국토의 이해를 바탕으로 민족의 역사와 활동에 대한 종합적인 통찰</li> <li>· 체계적인 역사의식 함양</li> <li>· 한국인으로서의 민족적 정체성과 세계 시민으로서 가치·태도 함양</li> </ul>
총괄목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 개인의 발전 및 사회, 국가, 인류 발전에 기여하는 민주시민의 자질</li> </ul>
하위목표 (역사영역)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 각 시대의 특색을 중심으로 우리나라 역사적 전통과 문화의 특수성을 파악</li> <li>· 우리 문화와 민족사의 발전상을 체계적으로 이해</li> <li>· 인류 생활의 발달 과정과 각 시대의 문화적 특색 파악</li> </ul>
내용선정 기준 (역사 영역)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 민족 문화의 정체성 함양(국가·사회적 측면)</li> </ul>
조직의 원리	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습자의 인지발달, 사회적 경험, 사회 기능을 고려한 환경 확대법 활용 : 3~4학년 고장, 5~6학년은 한국 및 세계로 공간 범위 확대</li> <li>· 역사교육 내용의 시계열성을 고려하여 한 학년에 집중 배열하여 일관된 학습</li> <li>· 나선형 교육과정의 원리에 따라 확대</li> <li>· 학년별로 내용의 핵심과 범위를 설정</li> </ul>

한편, 2007년 개정 교육과정 사회과의 역사영역을 7차 교육과정과 비교하여 학년별로 살펴보면 다음과 같다(<표 3> 참조).

3학년에서는 역사·지리·일반사회 영역의 구분이 명확하지 않고 주로 ‘우리 고장의 정체성’과 ‘고장의 생활 문화’에서 역사교육 내용이 다루어진다. 고장은 그 자체로서 고유한 역사, 상징, 문화 등을 가지고 있어 자연 환경과 인문 환경과의 관련 및 현재 삶과 관련지어 고장의 정체성을 파악하며 과거의 역사적 인물이나 사건 등으로 변화의 연속성을 이해한다. 일상생활과 관련하여 고장의 대표적인 것을 조사하고, 고장을 대표하는 자연적·인문적 상징을 답사하고 그 의미를 이해하며 문화재를 조사하여 그것이 고장 사람들의 생활에 끼친 영향을 이해하는 것으로 구성되어 있다. ‘고장의 생활문화’에서는 김치, 한복, 온돌 및 생활 도구에 담긴 조상의 멋과 슬기를 알아보고, 나아가 고장의 유물과 유적을 통해 조상의 생활과 생각을 추론하여 우리 문화유산을 아끼고 발전시키려는 태도를 갖도록 하고 있다.

4학년에서는 역사영역이 다루지 않다가 5학년에서 선사부터 근·현대까지 시대의 흐름대로 2학기에 걸쳐 역사교육이 실시된다. ‘하나 된 겨레’에서는 선사시대부터 신라와 발해의 역사를 생활과 문화를 중심으로 이해하도록 편성되었다. 선사에서 고대까지 역사를 통해 우리 겨레의 터전과 생활문화 형성과정, 특징을 이해하도록 한다.

‘다양한 문화가 발전한 고려’는 조상의 생활 모습과 불교 등의 문화 그리고 궁예·왕건 등의 인물을 중심으로 한 생활과 문화에 전반적인 내용을 구성하여 고려 시기의 특징을 이해하도록 구성되었다. 조선시대의 내용은 조선 전기와 후기로 나누어 단원이 구성되었다. 전기는 ‘유교 전통이 자리 잡은 조선’이라는 제목으로 민족 문화의 융성기의 생활과 문화를 살펴보도록 구성되었다. 유교, 세종대왕, 신분적 특징, 놀이와 같은 생활 모

습, 임진왜란·병자호란, 주요인물 등의 이해가 주요 내용이다. 조선 후기의 내용인 ‘조선 사회의 새로운 움직임’은 인물, 문학과 예술, 대표적인 문화재를 중심으로 후기 사회의 변화를 탐구하는 내용으로 구성되었다. 영·정조 시기의 문화 특징, 풍속화, 도자기 등 생활 모습, 실학과 천주교, 여성의 사회적 지위 변화 등 근대 사회로 변모를 살필 수 있도록 하였다.

개항 이후 대한제국까지의 내용을 담은 ‘새로운 문물의 수용과 민족 운동’은 근대국가 수립을 위한 노력과 민족 독립을 위한 투쟁에 대해 살펴보고 자발적인 서구화, 근대화 노력을 이해하도록 구성되었다. ‘대한민국의 발전과 오늘의 우리’는 8·15 광복에서 현재까지 대한민국의 변화와 발전과정을 알 수 있도록 하며, 민주화와 경제성장, 통일, 인류평화 등에 대한 것을 주제로 한다.

**<표 3> 초등학교 교육과정 사회과 역사 관련 내용 비교**

학년	7차 교육과정	2007년 개정 교육과정
3학년	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 고장 생활의 변화</li> <li>· 고장의 문화적 전통</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 우리 고장의 정체성</li> <li>· 고장의 생활문화</li> </ul>
4학년	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 옛 도읍지와 나라들</li> <li>· 박물관과 문화재</li> <li>· 박물관의 기능, 문화재의 뜻과 중요성</li> <li>· 문화재의 가치</li> </ul>	
5학년	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화 전통의 계승</li> <li>· 생활 문화의 계승</li> <li>· 과학문화 유산의 계승</li> <li>· 예술, 종교, 문화의 계승</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 하나 된 겨레</li> <li>· 다양한 문화가 발전한 고려</li> <li>· 유교 전통이 자리 잡은 조선</li> <li>· 조선 사회의 새로운 움직임</li> <li>· 새로운 문물의 수용과 민족 운동</li> <li>· 대한민국의 발전과 오늘의 우리</li> </ul>
6학년	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 민족 국가의 성장</li> <li>· 민족의 형성, 국가의 성장</li> <li>· 민족 문화의 발달</li> <li>· 근대 사회로 가는 길</li> <li>· 현대의 한국</li> </ul>	

제7차 교육과정에서는 6학년까지 역사영역이 이어지나, 2007년 개정 교육과정에서는 사회과 구성의 조직 원리에서도 언급하였듯이 역사 교육 내용의 시계열성을 고려하여 국사를 한 학년에 집중적으로 배열하여 일관된

학습할 수 있도록 5학년에 집중적으로 이루어지는 것이 특징이다.

2009년 개정 교육과정은 학교 자율성과 창의성을 강화하는 방향으로 개정되었다(교육과학기술부 고시 제2009-10호). 교육과정 개정의 특징은 학년 상호 연계와 협력을 통한 학교 교육과정 편성·운영의 유연성을 부여하기 위해서 학년군을 설정하고, 교육 목적상의 근접성과 학문 탐구 대상 또는 방법상의 인접성, 생활양식에서의 연관성을 고려하여 교과군으로 묶어 집중 이수가 가능한 점이다(<표 4> 참조). 따라서 초등학교에서는 학교의 여건과 교과(군)별 특성을 고려하여 학년, 학기별로 집중이수를 통해 학기당 이수교과수를 감축하여 편성·운영할 수 있다. 교과(군)는 국어, 사회/도덕, 수학, 과학/실과, 체육, 예술(음악/미술), 영어로 한다. 역사 내용과 관련 있는 사회/도덕 교과군은 3~4년군과 5~6년군에 각 272시간이 배당되었다. 2007년 개정 교육과정의 사회과 영역이 3~6학년까지 매년 102시간임을 감안할 때, 역사 관련 부분이 상당히 축소되었다. 역사교육강화라는 사회적 요구와 다소 상반된 개정의 방향이나 역사 관련 내용이 통합적으로 넓은 영역에 다루어질 가능성에 개정의 의미를 두었다.

<표 4> 역사 관련 영역 교과 영역 및 이수 시간 비교

2007년 개정 교육과정		2009년 개정 교육과정	
사회과		사회/도덕 교과군	
학년	이수 시간	학년군	이수 시간
3	102	3~4	272
4	102		
5	102	5~6	272
6	102		

### 3. 어린이 역사교육의 방법

어린이의 역사교육 방법은 교육내용 구성 방식에 따른 접근방법과 실제 수업에서 어떠한 방식으로 진행하느냐에 관한 수업의 전략적 측면으로 나눌 수 있다. 역사교육의 접근방법에는 사실학습, 개념학습, 주제학습, 시대학습, 인물학습, 비교학습 등이 있으며, 실제 교육에서 실시할 수 있는 전략으로는 강의식, 문답식, 탐구식, 토론식, 역할극, 제작학습 등이 있다(이윤경, 2003; 정선영 외, 2001; 전국역사교사모임, 1991; 최상훈, 2000).

#### 가. 역사교육의 접근방법

##### (1) 사실학습

누가, 언제, 어디서, 무엇을 했나 같은 역사적 사실을 다루는 방식이다. 이 형태는 과거의 사건이나 상황이 왜, 어떻게 일어났는가와 같은 역사가의 사료해석과 판단이 개입된 것보다는 행위의 주체와 사건의 시점, 장소 등 매우 구체적인 사료나 증거, 기록에 기초한 것이다. 이러한 방식에 많은 문제점이 지적되고 있으나, 사실학습은 역사적 사실에 대한 지식을 가지고 과거를 충실히 재생·인식하는데 기여하여 전체적인 역사의 이해를 돕는다.

역사적 사실을 아는 것에서 그치지 않고 사고과정을 통해 개념을 형성하고 새로운 일반화에 도달할 수 있도록 사실 간의 인과관계 및 사실의 의미를 추구해야 한다. 사실학습의 진정한 의의는 단순히 역사적 사실 자체를 전달하는데 있는 것이 아니라, 이를 바탕으로 역사를 종합적으로 인

식하고 역사적 사고력을 기르는데 있다.

## (2) 주제학습

단일한 역사적 사실이나 개념, 사건이 아니라 보다 광범위한 역사 영역이나 문제를 학습내용으로 다루는 것이다. 주제학습을 위한 주제선정에는 해당 주제에 대한 논의와 탐구가 필요한 이유 등의 문제의식이 선행되어야 한다. 주제학습은 그 주제에 관련된 개별적이 역사사실뿐만 아니라 주요 개념에 대한 이해를 필요로 하기 때문에, 교사는 주제학습의 대상을 선별하고 결정할 필요가 있다. 주제학습에 접근하는 방법은 매우 다양하여 강의나 토론 이외 주제와 내용에 맞게 효율적인 방식을 모색하는 것이 중요하다.

## (3) 시대학습

일반적으로 한 국가의 역사 전개과정 중에서 그 이전의 시기와 그 이후의 시기가 구분될 수 있는 특성을 드러낸 시기를 선정하여, 당시의 정치·경제·사회·문화에 전반적인 이해를 도모하는 수업이다. 시대학습을 하기 위해서는 학습자들이 기본적인 역사사실이나 주요 개념·인물·사건 등에 대한 이해 등 상당한 정도의 사전 지식과 배경 지식이 갖추어져야 한다. 시대학습이라고 하여 특정 시대에 대한 고정된 해석과 관점을 정해 놓고 그것을 학습자에게 인지시키는 것이 아니라, 그 시대에 대한 역사 지식 및 역사가들의 다양한 시각과 인식을 토대로 학습자가 스스로 자신의 시각을 구성하도록 유도하는 것이다.

## (4) 인물학습

인물학습은 인간의 과거 행위와 실천에 대한 이해를 추구하는 역사의 한 방법이다. 특정한 인물을 선정하고 그의 활동과 신념 및 그 시대적 배경을 탐구하는 인물학습은 학습자로 하여금 역사를 인간의 역동적인 삶의 여정으로 여기게 한다. 역사적 상황과 조건 속에서 역사적 인물이 실천한

행동의 의의와 의미를 살펴봄으로써 학습자들은 역사를 통한 인간이해 능력을 함양시킬 수 있다. 또한 인물의 사고와 행동이 이루어진 시대적 배경을 이해하고 인물 행위의 의도, 전개과정, 결과 등을 분석하는 탐구능력이 키워지고, 학습자가 역사의 주체로서 추체험하여 역사 속에서 인간의 역할에 대한 올바른 가치관을 가지게 한다.

#### (5) 비교학습

역사학습은 개별적인 사실들의 독자성에 대한 이해와 유사하거나 상이한 사실들과의 비교를 통한 역사이해를 내포하는 것으로 한 지역의 역사 전개과정과 주변과의 관계를 이해하기 위해서는 국가나 지역 또는 문화권의 역사와 비교하여 이해하는 것이 필요하다. 모든 역사적 사실이나 사건을 비교할 수 있는 것이 아니라 비교가 필요하거나 가능한 대상을 선정하여 학습의 주제로 삼아야 한다. 역사적 사건 인물, 시대, 종교, 문화 등 다양한 영역에서 비교학습의 대상을 찾을 수 있다. 교사는 비교 대상을 잘 선정할 수 있도록 도와주며 이러한 비교는 우열을 가리는 것이 아니라 유사점과 차이점을 알고 궁극적으로 비교 대상에 대해 보다 넓고 깊게 이해하는 것이 목적이 되도록 유도해야 한다.

### 나. 역사수업의 전략

#### (1) 강의식 수업

교사가 학생들에게 역사적 개념·인물·제도·사건 등을 말로 설명하는 가장 기본적인 교수-학습활동이다. 어떤 특정한 사실적 정보를 체계적으로 전달할 때 효과적이며, 여러 사건과 상황이 복합적으로 연계된 역사지식의 이해를 높이는 데도 유용하다. 역사적 지식 이외 특정한 역사적 태도와 가치를 고취시킬 수도 있다.

이러한 형태의 수업은 교사의 자질이 승패를 좌우한다. 교사는 폭넓은 역사지식과 논리적인 설명 능력을 갖추고 명확하고 간단한 언어, 완급의 목소리, 적절한 몸짓 등 학습자의 관심과 흥미를 지속적으로 유도하면서 진행해야 한다. 또한 학습자의 사고를 자극하는 질문을 던지거나 서로 상반되는 흥미 있는 주장을 대비하면서 강의 내용 자체를 활용하고 학습자가 내적으로 질적 수용을 하도록 이끌어야 한다.

### (2) 문답식 수업

교사와 학습자가 질문과 대답을 주고받으면서 전개되는 수업으로 대화식 수업이라고도 한다. 문답과정을 통해 학습자들은 지식이나 현상에 대해 새로운 의문을 제기하고 개념이나 원리 등에 대해 나름대로 정의를 내리고 인식을 한다.

이 수업 형태에서 가장 중요한 것은 교사의 발문이다. 교사는 학습자의 사고 수준에 적합하고 확산적 사고와 평가적 사고가 가능하도록 질문을 해야 한다. 질문의 목적과 의도가 분명하지 않거나, '왜'라는 질문을 반복은 오히려 학습에 역효과를 가져올 수 있으므로 학습자의 연령과 능력을 고려한 간결하고 알기 쉬운 단어를 사용한다. 질문은 학습자의 지적 능력보다 약간 높은 수준에서 도전의식을 자극하여 역사적 상상과 문제의식을 키울 수 있는 것이 바람직하다.

### (3) 탐구식 수업

학습자가 특정 주제나 문제를 해결하기 위해 가설을 세우고, 자료를 통해 검증하는 학습활동을 말한다. 학습의 내용과 방법을 교사에게 전적으로 의존하는 것에서 벗어나 학습자 스스로 학습을 전개하는 발견학습의 형태를 가진다. 교사의 개입이 최소한으로 줄어들고 학습자 스스로 사실의 의미를 해석하고 내면화하는 과정이 문제의 인지, 가설의 설정, 자료수립과 분석, 가설의 확인이나 수정, 일반화의 단계를 거쳐 진행된다. 발견

이나 탐구의 과정은 여러 가지 인지적 능력과 기능 및 태도를 필요로 하기에 탐구의 수준은 학습자의 발달이나 능력에 따라 달라진다. 교사는 탐구의 전 과정이 효율적으로 진행될 수 있도록 지원하는 동시에, 학습자의 자유롭고 주체적이며 창조적인 사고를 유도하고 신장시키는 역할을 해야 한다.

#### (4) 역할극 수업

역사수업에서 많이 활용되는 중요한 수업방식의 하나다. 역할극은 다른 사람의 입장이 되어 그 사람이 처한 상황과 조건 속에서 행동결정을 추체험해 보는 과정이다. 이 방식은 학습자에게 역사의식과 역사지식을 함양하면서 현재의 자신의 위치를 벗어나 먼 옛날, 생소한 사람들의 경험을 가져보는 독특한 감정체험의 기회를 제공한다.

학습자의 역사적 태도와 역사의식을 자극하고 점검해 보게 하며 역사의 의미를 느끼면서, 역사적 문제 상황을 해결해 가면서 문제해결능력을 기를 수 있다. 교사는 수업주제에 대한 신중한 고려 후 극을 통해서 달성하려는 수업목표를 분명히 해야 하며, 적극적 개입보다는 학습자의 자율적 참여와 준비를 유도하고 지원하는 역할을 하는 것이 좋다.

#### (5) 체험식 학습

체험식 학습은 역사수업에서 교과서의 내용을 읽고, 보고 듣는 것으로 끝나지 않고, 무엇인가 직접 체험하여 교과서나 문헌자료 등의 평면적인 수업자료가 가지는 한계를 극복하여 학습과 기억을 돕도록 하는 방법이다. 교과서의 학습 내용을 만들기, 그리기, 스크랩북 제작, 독후감 쓰기, 논설문쓰기, 답사보고서 작성, 이야기 만들기, 역사신문 만들기 등 다양한 제작활동을 통해서 체험학습의 기회를 제공하여 학습자의 역사적 상상력을 높이고 흥미를 고취시키는데 용이하다. 교사나 학생들의 사전준비가 필요하고 시간이 많이 소요되기에 정규 학습시간에 적극 활용하기 곤란하

여 수업시간에 보조적 방법으로 사용된다. 역사는 다양한 추체험의 방식으로 이해될 수 있으므로 과거를 살아 있는 현재로서 경험하기 위한 방법으로 제작학습이 이용된다.

#### (6) 현장학습

현장학습은 교실 밖에서 이루어지는 학습을 통틀어 말한다. 학습자로서 하여금 실제 현장에 직면하게 함으로써 생활 경험이나 시야를 넓히고 여러 사회 요인간의 관계를 이해시킬 수 있는 효과적인 학습법으로 역사 학습뿐만 아니라 사회과 영역에서 주로 사용된다.

현장학습은 교실의 수업과 실질적이고 구체적인 자료를 연결하고, 학습자가 자신의 학습에 능동적으로 참여하도록 할 때 이루어지는 것이다(우영숙, 2006). 현장학습은 넓게 보면 체험학습과 유사하고 개념이고 비슷한 형태이나 학습의 주제에 대한 구체적인 자료를 현장에 직접 찾아가서 보거나 박물관의 전시물 등의 실제 견학과 같은 현장성을 지니는 학습의 형태이다. 박물관교육에서 해당 주제에 대한 학습을 위해 강의식 수업과 별도로 진행되는 실제 전시물을 관람하는 등의 형태도 포함된다.

## 4. 소결

역사를 이해하는 것은 자신에 대한 인식이자 미래의 가능성을 알 수 있는 방법으로서 가치가 있다. 그러나 역사는 과거의 객관적 사실과 현재 시점의 가치관이 반영되어 재구성되는 오늘날의 결과물이기도 하므로 역사의 진정한 가치를 이해할 수 있는 인지적 능력이 필요하다. 이러한 능력은 갑자기 생길 수 있는 것이 아니므로 어릴 때부터 올바른 역사 이해

를 위한 교육이 필요하다.

특히 한국은 근대기 이후부터 오늘날까지 민족·국가의 정체성을 위협하는 일련의 시련과 같은 역사적 배경으로 인해 한국의 전통문화, 정체성 등과 관련된 역사교육강화에 대한 사회적 요구가 지속되고 있다. 유치원을 비롯하여 초중등 국가수준 교육과정에도 이러한 사회적 요구가 직접적인 영향을 미쳐 교육과정 개정 시에 ‘전통문화’와 ‘우리 문화와 민족사’에 대한 이해는 항상 강조되고 있다.

유치원 교육과정에서 다루는 역사학적 개념은 대체로 ‘시간’, ‘변화’, ‘지속성’으로 사회생활·표현생활·탐구생활영역의 여러 영역에서 통합적으로 다루어지고 있다. 물론 아동의 발달적 측면을 고려할 때 아동의 역사교육의 내용과 접근방법에는 한계가 많지만, 여러 학자들은 유아의 역사교육 가능성과 중요성에 비중을 두고 적절한 교육방법을 강조하고 있다. 유아는 자신이 과거에 대해 많은 흥미를 느끼고 옛 사람들이 어떤 집을 짓고 살았는지 어떤 옷을 입고 살았는지 등에 많은 관심을 가지고 있고, 타고난 호기심과 흥미가 끝이 없으므로 역사를 가르치는 일은 어렵지 않다고 한다(Dewey, 1966). Sunal(1993)은 전조작기 아동들이 구체적이고 추상적인 시간의 개념을 이해할 수는 없지만 직관적이고 객관적인 시간에 대한 인식을 가지고 있어 시간개념에 대한 수준별 교육이 이루어진다면 유아의 역사교육도 가능하다고 주장하였다(이명희, 2006, 재인용).

초등학교의 교육과정에서 역사는 통합사회과에 포함되어 있고, 3학년은 우리 고장의 생활과 환경, 4학년은 지역사회에서의 공동생활, 5학년은 우리나라의 생활과 문화, 6학년은 세계와 더불어 살아가는 주제로 확대되는 구성이다. 우리의 역사적 전통과 문화의 특수성을 파악하여 민족사의 발전상을 체계적으로 이해하고 인류의 발달과정과 특색을 파악하는 것을 교육의 목표로 삼고 있다(교육과학기술부, 2008c). 그러나 초등학생 5학년이

되기 전까지 우리 역사의 의미와 흐름을 이해할 수 없는 구조로 되어 있어 실제 수업은 역사의 전체적인 흐름이나 이해를 접어두고 단지 고장의 문화재나 예술·종교 활동에 대한 단편적인 조사와 학습으로 이루어져 정해진 교과 지식체제를 주입하는 방식으로 이루어지는 문제점이 있기도 하다.

역사교육이 가지는 내재적 가치와 역사교육에 대한 사회적 요구 등을 고려할 때 아동에 대한 올바른 역사교육이 중요하나 실제 학교현장 특히 어린 학생들에 대한 역사교육은 쉽지 않은 것이 사실이다. 어린 학습자의 발달적 요인 이외 ‘역사’ 교육의 학문적 특성상의 문제 그리고 이것을 가르치는 교사의 역량과 자신감의 한계, 그리고 학습에 필요한 교재·자료의 제한성, 교육과정 구조의 문제 등이 실제 역사교육 현장에서 어려움이다(장희경, 2007).

역사교육은 역사 자체에 다루어야 할 영역이 많으므로 가르치는 교사의 역량이 특히 중요하다. 그러나 다루어야 할 영역이 비해 교사가 대학에서 배우는 역사관련 내용은 많지 않다. 교사가 된 이후에도 역사교육의 이론과 방법에 대해 지속적인 재교육의 기회가 많지 않아 교사의 역량을 강화하기 어렵고 이런 여건은 역사교육에 대한 교사의 자신감 부족으로 이어져 역사수업에 영향을 미치고 있다. 역사교육에 대한 교사의 인식에 관한 연구에서도 교사들의 대부분이 역사교육의 필요성을 느끼고 있다. 하지만 역사라는 과목은 다양한 내용이 복합적으로 구성되어 있어 단편적인 내용을 강의식으로 전달하기 어려운 부분이 많고, 교수방법을 잘 모르기 때문에 현장에서 많은 어려움을 겪고 있어 역사교육에 대한 교사의 재교육, 적절한 역사교재 등을 희망하는 것으로 나타났다(교육인적자원부, 2005; 왕현중, 2000; 이명희, 2006; 장희경, 2007).

이상과 같이 어린이를 대상으로 하는 역사교육은 역사교육이 가지는 내

재적 가치 측면에서 뿐만 아니라 역사교육강화를 요구하는 우리 사회의 상황을 고려할 때 소홀히 할 수 없는 부분이다. 어린 아동의 역사 교육 실시에 여러 가지 어려움이 있지만 가능성에 비중을 두고 다각도로 접근하다면 역사교육에 대한 현실적 어려움을 해소하고 우리 사회에 맞는 역사교육이 가능할 것이다.

어린이의 인지적 발달단계 특성상 어린 아동이 추상적인 시간성에 대하여 이해하는데 한계가 있다는 것은 당연하지만 시간의 연속성, 변화 등의 국가수준 유치원 교육과정에서 말하는 역사학적 개념은 유아의 특성에 맞는 적절한 학습활동이 이루어지면 역사에 대한 기초적인 이해가 가능하다는 연구가 많다(NCHS, 1994). 그러므로 발달론적 입장에서 역사교육에 대한 부정적인 견해는 어린이에게 적합한 역사교육의 접근방법과 수업전략 및 환경 구성으로 해결할 수 있는 문제점이다. 이와 마찬가지로 실제 교육현장에서 겪는 교사의 역량, 교재의 부족, 아동의 흥미 부족 등 역사교육의 문제점 또는 어려움도 학교라는 제한된 공간을 벗어나 다양한 물리적 자원과 인적 자원의 활용이 가능한 국립박물관 내 어린이박물관이 하나의 대안이 될 수 있을 것이다.

### Ⅲ. 어린이박물관의 개념과 현황

1899년 브루클린어린이박물관(Brooklyn Children's Museum)에서 시작되어 110여년이 넘는 오랜 역사를 가진 미국 어린이박물관은 세계 각국의 어린이박물관 설립에 영향을 주었다. 미국 어린이박물관의 확장 추세는 유럽에 그대로 전이되어 영국, 프랑스, 벨기에, 네덜란드 등에 어린이박물관이 개관하면서 빠르게 발전하고 있다.

이러한 세계적 확산 분위기 속에 1995년 서울에 삼성어린이박물관이 개관한 이후 한국에 많은 어린이박물관이 설립되었고 지금도 여러 국공립기관과 민간에서 개관을 준비 중에 있지만 아직은 국립박물관을 중심으로 어린이박물관이 급속도로 성장해 가고 있다. 어린이박물관이 한국에 도입된 지 15년 정도 밖에 되지 않았지만 전국적 확산과 발전 속도는 매우 빠르다고 볼 수 있다.

본 연구에서는 어린이박물관의 성장 원동력을 어린이박물관의 개념과 거쳐 온 역사, 특징 및 기능을 통해 살펴보고자 한다. 그리고 어린이박물관 세계적인 경향을 알기 위해 국내외의 대표적인 어린이박물관의 현황을 살펴보고, 국외 어린이박물관과 차별화되는 한국 국립박물관 내 어린이박물관의 성격과 특징을 정리해 보고자 한다.

# 1. 어린이박물관의 개념

## 가. 어린이박물관의 정의

1899년 미국의 브루클린어린이박물관(Brooklyn Children's Museum)이 등장한 이후 현재 세계 각국에 어린이 위한 박물관 즉 '어린이박물관'이 계속 증가하고 있다. '어린이박물관'의 정의에 대해서는 합의된 명확한 정의는 없으나 영어로 'Children's Museum' 또는 'Youth Museum'으로 불리고 있으며 일부에서는 'Discovery Museum'이라고도 한다. 어린이박물관이 다양한 개념과 명칭으로 통용되고 있는 것과 마찬가지로 국제박물관협회에서도 어린이를 대상으로 서비스를 제공하는 곳이라고 광범위하게 해석하고 있다(정선영, 2002; 이경희, 2006).

어린이박물관이 일반적인 박물관과 어떠한 차별성이 있어 기존 박물관과는 구별되는 명칭을 사용하고 있고, 또 전 세계적으로 급속히 증가하고 있는지 그 개념의 정리를 통해서 살펴보도록 하겠다.

미국박물관협회(American Association of Museum)는 어린이박물관을 '유형의 3차원적 자료를 이용하여 호기심을 자극하고 학습 동기를 고취시키는 전시와 프로그램을 제공함으로써 어린이들이 요구와 흥미를 충족시키는 기관'이라고 정의했다(이보아 역, 2001). 즉 어린이박물관은 소장품의 종류나 전시 주제에 따른 분류가 아니라 주된 이용 대상인 어린이를 기준으로 하여 개념화된 어린이를 위한 공간이다.

어린이를 위한 공간이므로 어린이박물관의 전시물, 공간 구조, 학습 프로그램 등 모든 것은 아동의 발달 단계에 적합하도록 설계·운영되는 것이 특징이다. 나아가서 '어린이들을 위해 설립된 어린이박물관은 모든 것이 아동의 신체 크기와 정신 연령에 맞게 축소되거나 조정되는 곳으로 보

통 초등학교 교사들과 유아교육 전문가들이 주축이 되어 운영하며 어린이들의 흥미를 유발하는 종합적인 활동을 제공하는 곳'이라고 공간적 특성이외 운영의 방법적 측면에서도 어린이박물관을 규정짓기도 한다(양지연역, 2004).

이경희(2005)는 어린이박물관이 추구하고자 하는 본질적 측면인 교육을 강조하며 '사물(object)'을 이용하고 전문성을 지닌 직원을 고용하여 정규적인 스케줄에 따라 대중에게 개방되는 교육적 기관'으로 설명하고 있다. 그리고 아동의 흥미와 관심에 충실하게 접근하기 위한 '직접 체험'을 중요한 학습 방법으로 보고 어린이를 위한 체험식(hands-on) 전시가 가능한 박물관의 대명사가 바로 '어린이박물관'이라고 하였다. 요즘 어린이박물관의 체험은 단순한 조작을 넘어서 새로운 사고를 열어주는 것을 의미하는 것 즉 헨즈 온(hands-on)을 넘어서 마인즈 온(minds-on)을 지향하고 있다. 어린이들은 직접적인 체험을 통해서 스스로 문제해결과정을 거쳐 가면서 주체성을 확립할 수 있고, 자발적인 활동으로 자기향상과 자기성장의 만족을 경험할 수 있는 기회를 가질 수 있기 때문이다(장화정, 2006).

어린이박물관협회(Association of Children's Museums)에 의하면, 2007년 현재 22개 국가에 341개의 어린이박물관이 회원으로 등록되어 있으며, 이중 23%가 개관을 준비하는 단계이며, 매년 3000만 명의 어린이와 부모가 어린이박물관을 방문한 것으로 조사되었다. 어린이박물관의 이러한 양·질적 성장은 경제 발전과 더불어 삶의 질이 향상됨에 따라 문화 예술에 대한 관심이 높아졌고 가족이 함께 참여할 수 있는 문화 체험 프로그램에 대한 욕구가 높아졌기 때문이다. 그러나 그보다 더 큰 요인은 박물관에 대해서 가졌던 가치관의 변화와 관련이 있다고 보기도 한다. 박물관이 단순히 전시된 소장품을 감상하는 기관이 아니라 비형식적 교육기관으로서 아동에게 실험적이고 혁신적인 교육 방법으로 다가가는 공간으로 인

식이 변모되었기 때문이다(이보아, 2006).

브루클린어린이박물관이 듀이(Dewey)의 교육이념인 ‘체험학습(learning by doing)’을 행동으로 실천하면서 세계 최초로 어린이 박물관 시대의 선구자로서 문을 연 이후 보스턴어린이박물관(Boston Children’s Museum, 1913)은 ‘참여(participatory)’, ‘상호작용(interactive)’, ‘직접 체험(hands-on)’ 등으로 개념을 재정립하였고 이 개념을 바탕으로 오늘날 어린이박물관은 전 세계적으로 약 400여 개로 증가했다(이보아, 2006).

어린이박물관의 등장에는 듀이의 경험주의적 교육 철학 이외에도 아동은 내적인 에너지에 의해서 스스로 학습하는 내면적인 존재라고 주장한 몬테소리(Montessori)의 자기주도 학습이론이 학문적 바탕이 되었다. 그리고 아동은 성인 또는 유능한 또래와 학습할 때 학습이 더 촉진된다는 비고츠키(Vygotsky)의 사회문화발달이론, 박물관과 같은 비형식적 학습기관에서 어린이의 다양한 지능의 개발이 가능하다고 주장한 가드너(Gardner)의 다중지능이론 등 다양한 교육 이론들이 어린이박물관의 개념을 규정짓는데 중요한 학문적 근거가 되고 있다(이경희, 2006).

이상의 내용을 바탕으로 어린이박물관을 정리하면, 이용대상, 공간적 특성, 학습방법과 학습의 조력자로서 동반 성인이라는 네 가지 측면에서 어린이박물관의 개념을 정의할 수 있다.

첫째, 어린이박물관은 전시의 주제나 소장품의 성격으로 구분되는 박물관이 아니며, 또한 모든 연령층을 대상으로 하는 것이 아니라 이용하는 참여자 즉 어린이라는 이용대상자 유형에 따른 개념이다. 그 서비스의 대상을 아동에 두고 모든 것이 운영되는 박물관이 어린이박물관이다.

둘째, 공간적 특성 측면에서 볼 때, 어린이는 성인과는 다른 방식으로 사고하기 때문에 성인의 축소판 형태의 공간은 아동에게 적합하지 않다. 따라서 어린이가 자유롭게 직접 활동하며 즐기고 배울 수 있는 공간으로

구성되어 한다. 아동의 호기심을 불러일으키고 흥미를 충족시킬 수 있는 공간 구성은 어린이박물관의 중요한 특징이다.

셋째, 어린이를 위한 박물관은 아동의 발달에 적합한 형태로 이루어져야 하므로 체험이 중요한 요소가 된다. 그러나 여기서의 직접 체험은 반복되는 단순한 조작을 의미하는 것이 아니라 조작을 통해서 얻어진 사고가 좀 더 확장되고 발달되는 정신적 작용으로 이어짐을 의미한다. 즉 단순한 반복적 조작을 통한 체험이 아니라 의식의 확장을 염두에 둔 체험이 가능해야 본질적인 어린이박물관이라 할 수 있다.

넷째, 체험의 효과를 극대화하고 체험이 가지는 의미를 제대로 인지하기 위해서는 때로는 체험보다 조력자의 역할이 더 중요할 수도 있다. 어린이박물관은 체험식 박물관이라고 단순히 정의하는 사람이 있을 정도로 어린이 박물관에서 체험이 가지는 의미는 매우 크다. 그러나 과학적 사고와 원리에 대해서는 체험식 전시가 아동의 이해를 돕는데 매우 유용하나, 사회·문화에 대한 교육에서는 체험만으로는 어려움이 많다. 그래서 전시물과 소통하고 상호작용하는데 전문성을 지닌 교사의 도움 또는 부모와 같은 성인이 함께 할 때 학습이 보다 더 촉진된다. 전통적인 박물관에서도 성인의 역할은 매우 중요하지만 어린이박물관은 혼자서 학습하기 어려운 아동을 이끌어 줄 수 있는 교육자의 존재를 통해서 교육의 효과와 질이 크게 달라진다.

이상과 같이 어린이박물관은 어린이에게 적합한 형태의 공간 속에서 다양한 체험을 통한 학습이 가능한 곳으로 지식의 습득과 사회적 정서 등 아동의 전반적인 발달을 이끌 수 있는 비형식적 교육기관이라 할 수 있다.

## 나. 어린이박물관의 역사

어린이박물관은 미국에서 시작되어 1960년대 이후 개념의 재정립 과정을 거치면서 어린이를 위한 공간으로 자리를 잡았다. 박물관의 교육적 기능 강화와 아동의 발달에 적합한 비형식적 교육, 가족단위의 여가 선용 등 다양한 사회적 요구가 맞물려 어린이박물관은 박물관의 형태 중 가장 급속히 성장하였고 전 세계로 확산되었다. 따라서 미국을 중심으로 어린이박물관의 변화과정을 살펴보면 어린이박물관이 거쳐 온 전체적인 흐름을 이해할 수 있다. Weihsin(1998)은 어린이박물관의 역사를 당시 교육 사조와 사회적 환경 변화에 따라 4단계로 구분하였다(정선영, 2002, 재인용).

### (1) 등장과 도약(Derivation and Innovation : 1899~1928)

어린이박물관의 시작은 1899년에 개관한 미국 뉴욕의 브루클린어린이박물관(Brooklyn Children's Museum)이다. 아동은 무엇이든 직접 경험을 통해 배운다는 듀이의 경험주의 교육이론과 자유로운 활동이 가능한 환경제공이 중요하다는 몬테소리 교육이론이 어린이박물관 설립에 가장 많은 영향을 주었다.

처음 브루클린어린이박물관이 개관할 때는 브루클린 인문과학연구소의 일부였고 1977년 독립된 건물로 옮겨 새롭게 개관하였다. 당시 5만여 점의 문화사·자연사 자료들이 전시물과 함께 교육용으로 전시되었다. 이 당시 교육학자들은 어린이의 학습이 지식의 전달로 이루어지는 것이 아니라 직접 참여하는 경험활동으로 가능하다는 인식을 가지기 시작했고, 이런 교육 사조는 초기 어린이박물관에 영향을 미쳐 발전의 촉매제가 되었다.

1913년 보스턴어린이박물관(Boston Children's Museum), 1917년 디트

로이트어린이박물관(Detroit Children's Museum), 1925년 인디애나폴리스 어린이박물관(Indianapolis Children's Museum)은 당시의 교육 사조가 그대로 녹아 있어 경험을 통한 학습의 중요성을 강조하고 사물과의 직접적인 상호작용을 추구하였다. 또 박물관의 교육은 학교 교육과 연계하여 개발하는 등 박물관 자원을 활용하여 학교 교육 자료를 보완하는 형태로 이루어졌다.

(2) 어린이박물관에 대한 사회적 관심 증대(Development of Children's Museum : 1929~1957)

직접적인 체험을 통한 학습에 대한 인식의 확산과 더불어 어린이박물관도 빠르게 성장하였다. 이때 미국은 '중등교육 대원칙(Cardinal Principles of Secondary Education)'을 통해서 학교 이외의 교육기관에서 아동의 여가활동을 강조하였다. 이러한 사회적 분위기로 팔로 알토주니어박물관(The Palo Alto Junior Museum), 샌프란시스코 조세핀 랜달 주니어 박물관(The Josephine D, Randall Junior Museum in San Francisco) 등이 어린이의 여가시간 활용에 초점을 두고 개관하였다. 이때 박물관들은 사회 주요 단체와 기관들의 후원 하에 설립되었고, 지역사회에서 어린이들의 학습 경험에 관심을 가지게 되었고 어린이박물관도 지역사회의 결합을 강조하였고 학교와 지속적으로 연계되는 등 지역사회와 결합이라는 특징을 지닌다. 어린이박물관이 등장 이후 60년대까지 많은 발전을 이루었으나, 어린이에게 적합한 공간과 같은 부분에 대한 관심까지는 아직 발전되지 않았다.

(3) 어린이박물관에 대한 철학의 재정립(Redefining the Philosophy of Children's Museum : 1958~1980)

현재와 같은 어린이박물관의 모습이 갖추어지기 시작한 것은 60년대 들어서면서이다. 이전에 시기까지 어린이박물관의 핵심 요소였던 체험에 대

한 개념의 변화가 생겼다. 스톡(Spock)은 기존의 개념인 ‘직접 체험’에 ‘참여(participatory)’와 ‘상호작용(interactive)’의 개념을 추가하여 어린이박물관의 철학을 새롭게 정리하였다. 이때부터 전통적인 전시에서 항상 해왔던 ‘만지지 마시오’라는 전시안내 문구가 ‘만져보세요’라는 형태로 변화되었다. 모든 전시물을 만져보고 읽어보고 눌러보는 등 오감을 통해서 전시물을 이해할 수 있도록 하였다.

이러한 변화는 아동은 대상물을 직접 만지고 살펴보는 등 아동의 방식대로 사물과 상호작용하여 기존에 가졌던 사고와 새로운 지식이 내면에서 재조직되어 스스로의 지적 성장을 이루어간다는 심리학자인 피아제(Piaget)의 이론에 근거한 것이다. 이후 어린이박물관이 곧 체험식 박물관이라고 규정될 정도 많은 박물관이 체험을 강조하기 시작하였다. 이와 동시에 어린이박물관의 개념적 발전과 더불어 공간 구성에 대한 개념도 생겨났다. 어린이박물관은 전시목적에 맞는 내부 공간 마련과 어린이의 시각적 호기심을 자극할 수 있는 환경으로 바뀌어 갔다.

#### (4) 어린이박물관의 확산(Blossoming Development Nationwide : 1981~)

브루클린어린이박물관이 개관한지 100년이 되어가던 80년대 들어 어린이박물관이 급속도로 증가한다. 이는 박물관이 소장품 관리와 보존, 전시, 연구라는 전통적인 개념에서 벗어나 ‘교육’에 많은 의미를 두고 박물관이 변모하는 것과 마찬가지로 어린이박물관의 역할도 단순히 여가활용이나 체험을 통한 학습기관이라는 것 이외 학교와는 다른 교육기관으로 하나로 인식되었기 때문이다.

1980년대 이후 어린이박물관은 비형식적인 새로운 교육기관으로서 어린이와 가족을 위한 공간이 되어가고 있다. 즉 호기심과 상상을 자극하여 학습에 대한 의욕을 고취시키고, 직접적인 체험을 통해 전시품과 상호작용하는 학습 공간으로 인식된다. 이전 시기 주로 과학적 원리나 정보, 지

역사회에 대한 이해가 대부분의 어린이박물관에서 이루어졌지만, 미국의 현재 사회적 상황을 반영하는 다문화와 같은 사회적 문제도 다루고 있다. 이와 관련된 전시나 교육은 지역사회와의 연계를 구축하며 이루어진다. 어린이박물관이 계속 개관하면서 어린이를 위한 주제나 학습방법뿐만 아니라 박물관 공간자체에도 많은 관심을 가지기 시작했다. 어린이박물관의 공간 즉 건축에도 철학적 논의가 이루어졌고 그것이 박물관의 건축에 반영되는 등 어린이박물관은 다양한 측면으로 발전되어 가고 있다.

#### 다. 어린이박물관의 기능과 특징

##### (1) 어린이박물관의 기능

오늘날 박물관은 기존에 가졌던 수집·보관, 전시, 연구 기능 외에 교육이라는 부분이 상당히 강조되고 있다. 박물관은 다양한 주제의 전시와 교육 프로그램을 통해서 대중에게 많은 메시지를 전하고 있으며 그 궁극적인 목적은 광범위한 의미로 교육이라고 할 수 있다.

일반적인 박물관과 마찬가지로 어린이박물관에서도 가장 중요한 부분은 교육이다. 피셔(Fisher)는 어린이박물관의 가장 중요한 기능을 교육이라고 규정하였다. 교육을 위한 공간으로서 박물관은 지나간 과거의 흔적인 소장품을 보관하고 기억하는 곳이 아니라, 소장품은 다양한 주제로 과거 즉 역사를 설명하고 여러 가지 방식으로 아동에게 그것을 전달하기 위해 사용될 자료들이며, 박물관은 그것을 모으는 역할을 담당한다고 하였다(Speaker, 1994). 나오미(Naomi, 1974)는 어린이박물관의 목적을 어린이의 교육(children learning), 공동체에 대한 사회화(Socialization of community), 영구적이고 지속적인 교육의 도구(permanence as an established Institution)라는 교육적 역할의 수행으로 보았다.

이러한 목적을 효과적으로 수행하기 위해서는 박물관의 모든 것이 어린이의 호기심을 자극하고 이해하기 쉬운 형태가 필요하다. 어린이박물관이 아동의 호기심을 충족시키고 학습 동기를 일으키는 등 아동에게 적합한 교육공간이 되기 위해서는 학습의 과정에서 능동적이고 활동적인 탐구와 상호작용이 가능해야 한다(Specker, 1994). 어린이박물관이 처음 등장한 시기에 듀이(Dewey), 루소(Rousseau), 페스탈로지(Pestalozzi)와 같은 학자들은 학습을 어린이의 능동적 참여로 이루어지는 경험의 결과로 생각하였다. 아동의 경험은 그들을 둘러싼 모든 환경과의 상호작용을 통해서 이루어지며 이러한 경험에 기초한 교육이 효과적이라고 보았다. 따라서 어린이박물관은 당시 교육 사조를 그대로 받아들여 스스로 탐구하고 발견하는 기회를 가질 수 있는 상호작용식 체험이 중시되었다.

르윈(Lewin, 1989)은 어린이박물관의 특성을 직접적 체험식 경험, 공간 구조, 맥락 내의 학습, 정서반응을 끌어내는 전시품이라고 하였다. 직접 체험식 경험이란 전통적인 박물관의 전시품이 전시되는 것만으로도 존재의 의미가 있는 것과는 달리 어린이박물관은 아동의 발달적 욕구에 일치하는 체험식으로 사용됨을 의미한다. 공간구조는 학교와 달리 시간에 의해 조직되는 것이 아니라 전시 공간 구조에 따라 조직화된 비형식적 교육공간임을 의미한다. 공간 내에서 아동들이 집중할 수 있는 충분한 시간을 부여해 줌으로써 구체적인 학습이 이루어질 수 있다. 맥락내의 학습은 아동의 수준에 맞는 실제적인 환경을 마련하여 스스로 탐색할 수 있도록 하여 어린이박물관에서 이루어진 학습이 실제 경험에서 활용될 수 있도록 한다. 정서적 반응을 끌어낼 수 있는 전시품이란 실제적이고 복잡하고 또는 공포를 느끼거나 아름다움을 느낄 수 있는 환경을 만들어 아동의 다양한 정서를 불러 일으켜 기억과 상상력을 자극할 수 있는 것을 말한다(김난희, 2005).

박물관은 전시를 통한 교육이 중요한 기능이듯 어린이박물관에서도 전시가 중요하다. 어린이박물관의 전시 주제는 일상생활에서 접할 수 있는 경험적 원리를 다루고 궁극적으로 인간 생활과 환경을 이해하는데 중점을 둔다. 전시는 아동과 아동을 둘러싼 세상이 어떤 관계에 있고 어떻게 연관되는지를 이해할 수 있도록 도와주는 역할을 한다(Cleaver, 1992). 시각적이고 체험적인 전시는 주변에 대하여 관심을 고조시키며 스스로 탐색하여 호기심을 충족시키려는 의지의 기반이 된다. 아동들이 박물관을 수동적 공간이 아니라 능동적으로 탐색할 수 있는 즐거운 교육 공간이라는 인식을 가진다면 성인이 되어도 박물관에 대한 접근도와 이해가 다를 것이다. 어린이박물관의 전시에는 일반적인 전시와 달리 즐거움이라는 것이 포함되어야 한다. 즐거움을 얻기 위해서는 전시물을 만져볼 수 있고 스스로 선택하여 볼 수 있으며 어떤 조각을 통해서 의미를 이해할 수 있도록 시각적 전시에서 벗어난 어린이를 위한 전시 즉 체험식 전시가 필요하다.

Speaker(1994)는 어린이박물관의 전시 목적을 아동이 전시 자체에 관여 즉 참여하게 하는 것으로 보았다. 그래서 어린이박물관의 전시는 어린이들이 모든 감각 기관을 이용하여 직접 체험하여 새로운 경험을 스스로 만들어가고 자기 표현력과 창의성을 계발할 수 있도록 해야 한다. 아동 스스로의 호기심과 욕구에 따라 다양한 감각과 운동 근육을 사용하여 사물의 원리와 개념을 이해할 수 있는 형태로 구성되는 것이 어린이박물관의 주요 특징이다.

전시의 유형은 진열식(hands-off), 체험식(hands-on), 상호작용식(interactive)으로 구분이 가능하다. 진열식은 일반적인 박물관의 전시 형태로 전시물은 진열장 내부에 있고 관람객은 전시물과 일정한 거리를 유지하며 그것을 시각으로 감상하는 형태이다. 체험은 어린이박물관에서 가장 중요한 요소로 전시물을 오감을 이용하여 직접 경험할 수 있도록 한 것이다. 상

호작용식이란 체험식과 유사한 형태이지만 단순한 조작을 통한 이해가 아니라 조작의 결과에 대한 개방성으로 스스로 탐구하여 답을 찾아가는 형식으로 체험식보다 진보된 형태로 보기도 한다. 현재 대부분의 어린이박물관은 체험식 박물관이라는 것을 주장하며 체험을 가장 중요한 요소로 설정하고 있으나 그 궁극적 지향 형태는 상호작용식이라고 볼 수 있다. 성공적인 어린이박물관은 대부분 상호작용식 전시의 특징을 보이고 있다(이경희, 2006). 그러나 한편으로는 상호작용식에 너무 비중을 두면 전시물이 가지는 가치에 대한 올바른 이해를 저해할 수 있으므로 박물관의 성격과 대상 연령에 따라서 적절한 전시유형의 선택도 중요하다.

어린이박물관의 특성을 요약하면, 어린이박물관은 전시를 통한 학습공간이지만 비형식적이면서 즐거움 즉 놀이적 요소가 포함된 공간이다. 그러므로 체험이라는 요소가 필요하며 이러한 과정을 거쳐 스스로 탐구하는 상호작용식 학습이 가능하다. 그리고 주제가 제한되어 있지 않아 아동의 삶과 관련된 다방면의 주제를 아동의 눈높이에 맞추어 다양한 방법으로 접근이 가능하다. 또한 전시 주제는 일상에서 접할 수 있는 것이 효과적이므로 지역사회와 연계하여 진행할 수 있는 부분이 상당히 폭넓다. 마지막으로 어린이박물관은 아동이 향후 성인으로 성장해 가면서 지속적으로 박물관을 이용할 수 있도록 하는 고리 역할을 수행한다.

## 2. 국내외 어린이박물관 현황(2010년 8월 기준)

### 가. 국내 어린이박물관

국내에서 어린이박물관이 등장한 것은 그리 오래되지 않았다. 1995년

삼성어린이 박물관이 개관하였고, 2003년 국립민속박물관 내 어린이박물관이 설치되었다. 이후 국립청주박물관과 국립중앙박물관에 어린이박물관이 설립되는 등 전국의 국립박물관을 중심으로 어린이를 위한 독립된 전시·교육 공간이 마련되어 있는 추세이다.

본격적인 어린이박물관의 시작은 90년대 들어서지만, 어린이를 대상으로 한 박물관교육을 어린이박물관의 개념에 포함시킨다면 그 시작을 1954년 개교한 ‘경주어린이박물관학교’에서부터 찾아볼 수 있다. 당시 한국전쟁 이후 어려운 시대적 여건에서 ‘신라문화를 바로 알고 사랑하며 자랄 수 있도록 학적부도 없고 학비도 없고 입학과 퇴학이 자유로운 학교’라는 취지로 ‘경주어린이박물관학교’가 열렸다. 어린이를 대상으로 학교가 아닌 비형식적 교육기관에서 누구나 자유롭게 참여하여 지역의 역사와 문화를 배우는 공간이 탄생한 것이다(국성하, 2003; 이태호, 2001). 따라서 우리나라의 첫 어린이박물관의 시작을 경주어린이박물관학교로 보아도 무방할 것이다.

경주어린이박물관학교에서 시작된 한국의 어린이박물관은 1995년 삼성어린이박물관 개관 이후 본격적으로 급속히 증가하여 국립박물관을 중심으로 성장하여 지역을 대표하는 어린이박물관의 역할을 하고 있다.

#### (1) 국립박물관

##### (가) 국립중앙박물관

국립중앙박물관 내 어린이박물관은 어린이가 생애 처음 접하는 박물관이 되고 이곳을 친근한 장소로 여겨 이후 평생 찾고 즐길 수 있는 박물관이 될 수 있는 징검다리의 역할을 기대하며 설립되었다. 단순히 지식과 정보의 전달 역할이 아니라 전시물과 상호작용을 통해서 좀 더 즐겁게 학습할 수 있는 공간을 의도한다.

중심 이용 대상을 초등학교 3·4학년에 맞추어 전시구성이 이루어졌으

나 아동의 연령에는 제한을 두지 않는다. 모든 전시물을 직접 눈으로 보고 손으로 만져보며 가슴으로 느낄 수 있는 체험식 전시로 구성되었다. 스스로 학습할 수 있는 능동적인 참여를 유도한다. 전시의 체험뿐만 아니라 다양한 교육활동이 함께 이루어지고 있다. 어린이를 위한 교육프로그램은 아동의 연령별 수준에 맞추어 흥미도와 난이도를 조절하여 운영된다.

전시는 고고학적 방법으로 우리의 역사를 체험해 볼 수 있는 4개의 큰 영역에 57개의 코너로 구성되어 있다. 전시내용은 상설전시관의 전시내용과 맥이 같이 하여 옛날 사람들의 생활모습을 알아보는 ‘재미있는 과거로의 여행’이라는 큰 주제 하에 주거, 농경, 음악, 전쟁으로 구분된 소주제를 영상과 모형, 그래픽, 체험 등 다양한 방법을 통해 직접 경험할 수 있도록 하였다.

교육프로그램은 유아에서 초등학생, 아동을 동반한 가족까지 그 대상이 다양하다. 주중·주말, 방학 프로그램이 별도로 운영되고 있으며, 특별전이나 특정 행사 기간 동안에는 특별전의 주제에 맞춘 프로그램이 한시적으로 운영되기도 한다. 교육은 상설전시와 어린이박물관 전시와 관련된 주제를 선택하여 강의, 탐구, 체험 등 다양한 활동이 구성되어 있다(<http://www.museumgo.kr>).

**<표 5> 국립중앙박물관 어린이박물관 전시 및 교육프로그램**

구분	전시 주제	기획 의도 및 목표	전시/교육 내용	주 대상	교육 방법	
					접근	전략
전시	따뜻한 집, 삶의 보금자리 (주거 영역)	· 선사와 고대인의 주거문화 체험, 현대 주거와 비교	· 청동기시대 집과 애니메이션 · 집의 발달과정 영상 · 기와지붕 잇기 · 기와 무늬 탁본하기	모든 아동	사실학습	체험
	쌀과 밥, 농사짓는 도구 (농경 영역)	· 농경도구의 발전과 생활양식 변화 관련성 이해 · 농경문청동기 의미 이해 · 농사도구를 통한 농경의 발달 이해	· 사찰 이금동유적 모형 · 농경문 청동기 모형 · 농사짓기에 따라해 보기 · 각종 농기구 체험	모든 아동	사실학습	체험
	마음과 영혼의 소리, 음악 (음악 영역)	· 고대 음악의 의례적 의미와 생활상 이해 · 고고학적 실물 자료를 통한 고대 악기 이해	· 청동기시대 방울 · 악기 연주하는 신라 토우 · 백제금동대향로 속 고대 악기 · 고구려 무덤벽화 속 악기 채	모든 아동	주제학습	체험

			협			
	전쟁, 무기와 무사들 (전쟁 영역)	· 전쟁 사회변화의 과정임을 이해 · 전쟁과 관련된 것은 청동기시대 부터 등장	· 갑옷 입고 가야무사 되어 보 기 · 성 쌓아보기 · 말 장식 달아보기 · 택견 따라 배우기(영상) · 무기 퍼즐	모든 아동	사실학습	체험
	책 읽어주는 박물관	· 우리나라 전통 민화 이해	· 동화를 통해 민화의 뜻과 의 미를 이해, 유물 속 호랑이 문 양 쓰임 알아보기	모든 아동	주제, 시대	강의, 체험
		· 고조선 사람들의 생활 이해	· 최초의 국가, 고조선 사람들 의 생활 이해 · 청동기시대사람들의 유물체 험	모든 아동	주제, 시대	강의, 체험
	박물관 퀴즈왕	· 어린이박물관 체험 전시물을 통 한 퀴즈 활동	· 다른 그림 찾기, 문양 따라 그리기 등 다양한 퀴즈카드를 이용한 어린이박물관 전시 투 어	모든 아동	사실학습	체험, 견학
	잉카-신들의 선물	· 페루 신화를 이용한 연구놀이 (특별전 연계)		유아, 초등 1~2	비교학습	강의, 체험, 현장, 역할극
	어린이박물관학교	· 선사부터 조선까지 한국사의 맥 략적 이해		초등 4~6	시대학습	강의, 체험, 관람, 담사
	뮤지엄 서머 캠프	· 박물관에서 1박2일 생활하여 박 물관의 여러 모습 체험		초등 4~6	.	강의, 체험, 현장, 역할극
교육	통통통, 몸으로 두드리는 그 릇이야기!	· 옛 그릇의 시대적 특징과 다양 성 이해	· 옛 그릇의 조형성을 찾아보 고 신체 활동을 통해 표현- · 할머니가 들려주는 그릇의 이야 기	유아, 초등 1~2, 가족	주제학습	강의, 체험, 현장
	Hello, 박물관 시즌2	· 백제금동대향로에 나타난 문양 이해		7~9세 가족	사실학습	강의, 체험, 현장
	무늬로 말해요	· 반구대 암각화 이용 고대인의 생활상 탐구		7~9세 가족	사실학습	강의, 체험, 현장
	고대로의 여행을 떠나요	· 고구려 고분벽화를 통해 보는 고대인의 삶		초등1~ 3 가족	사실학습	강의, 체험, 현장
	나도 큐레이터	· 박물관 큐레이터 역할 체험		초등 4~6 가족	.	강의, 체험, 현장, 역할극
	잃어버린 기호를 찾아서	· 유물 속 기호와 문양의 역사적 의미 이해	유물 속 기호와 문양의 역사적 의미를 이해하고 체험하기	초등 3~6 가족	사실,주제	강의, 체험, 현장
	우리는 고고학자 가족II	· 생활 속의 고고학 사례, 복원· 실습을 통한 고고학 체험	· 생활 속 고고학 이해 - 복원 실습	초등 3~6 가족	사실학습	강의, 체험,
	잉카 탐험대	· 단안경을 통해 살펴보는 페루 문화 (특별전 연계)		초등 3~6 가족	비교학습	강의, 체험, 현장
	Stop Co2!-숨쉬는 문화유산	· stop co2 연계 교육		초등과 가족	주제학습	강의, 체험,

					현장
우리는 빅 패밀리!	· 도구의 발달과정에 대한 이해		3대 가족	시살학습	강의, 체험, 관람
그리스 조각전 연계 교육	· 그리스 조각전 연계 가족 교육 (특별전 연계)		초등 가족	비교학습	강의, 체험, 견학
조선실	· 조선시대 역사와 문화 이해 (상설전시 연계)		초등 가족	주제학습	강의, 체험, 현장
우즈베키스탄 오감체험	· 우즈베키스탄 역사 체험 (테마전시 연계)		초등 가족	비교학습	강의, 체험, 현장
고려불화	· 고려 불화전 연계 교육 (특별전 연계)		초등 가족	사실학습	강의, 체험, 현장

### (나) 국립청주박물관 어린이박물관

국립청주박물관에서는 1998년 ‘어린이박물관’이라는 명칭으로 어린이를 위한 교육공간이 마련되었고 이후 2004년에 체험학습이 가능한 공간으로 확대·개편되었다. 전시 목표와 방향은 자발적인 발견학습과 지식구성의 독려에 있으며 그 대상은 유아와 초등학생들로 규정한다. 학습은 어린이 박물관에서 전통문화를 체험하며 역사를 이해하고 확대하여 인식의 틀을 외부로 확장하여 글로벌 가치관 형성 배양을 목표로 한다. 이것을 실행하기 위한 방법으로서 체험식(hand-on), 상호작용식(interactive), 참여식(participatory), 재미있는(entertaining) 그리고 나아가 마음을 움직이는(minds-on) 전시를 추구하고 있다.

전시 공간은 주제와 성격에 따라 3개로 구분하였는데, 주로 우리의 역사를 소재로 한 내용이고 부분적으로 다른 나라와 문화와 비교로 구성되어 있다. 교육은 일회성 프로그램이 아니라 일정한 기간 반복적으로 실시되는 어린이를 위한 교육프로그램은 유아와 초등학생을 대상으로 하여 크게 네 가지로 유형으로 운영된다. 전시와 교육의 전체적인 목적과 방향은 역사와 문화의 이해에 있다. 전시 공간은 국립청주박물관의 상설전시에서 운영되는 중요한 전시품을 중심으로 아동이 직접 만져보면서 이해할 수

있도록 구성되었다. 교육프로그램도 전시와 관련지어 이론적인 설명과 그것에 부합하는 체험활동으로 진행된다(<http://cheongju.museum.go.kr>).

<표 6> 국립청주박물관 어린이박물관 전시 및 교육프로그램

구분	주제/ 프로그램 명	기획 의도/목적	전시/교육 내용	주 대상	교육 방법	
					접근	전략
전시	탐험대의 발굴 여행	문화재의 조사와 보존, 전시 등 박물관의 중요한 활동 이해 및 지역의 역사와 문화 체험	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 모래속의 유물 찾기/ 박연 이야기</li> <li>· 불비상이 탄생되기까지</li> <li>· 직지가 뭐예요?/ 세계의 성</li> <li>· 칠당간이 뭐예요?</li> </ul>	모든 아동	사실 학습	체험
	'선'을 따라 가보는 세계문화여행	'선'을 따라서 우리나라와 세계 여러 나라의 문화 비교	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 움직이는 사군자</li> <li>· 어떤 도자기일까요?</li> <li>· 건축 속의 선</li> <li>· 다른 나라의 사람들은 어떤 춤을 출까</li> </ul>	모든 아동	사실 학습	체험
	체험학습실	직접 만들어 보며 느끼고 배우기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 토기 만들기/ 탁본 찍기</li> <li>· 고인쇄 체험/ 어린이 서당</li> </ul>	모든 아동	사실 학습	체험
교육	어린이학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 역사와 문화에 대한 체계적인 교육</li> <li>· 비형식적 교육기관에서 역사관과 가치관 정리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 솟대, 토기, 석기 만들기 등</li> <li>· 다양한 주제의 역사 수업</li> <li>· 문화 유적 답사</li> </ul>	초등4 ~ 6학년	사실 학습	강의, 체험
	박물관을 찾아 온 작은 전시	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 우리 문화의 소중한 배우기</li> <li>· 전시실 소장유물을 통한 유물감상 수업과 다양한 표현</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 우리의 옛 지붕</li> <li>· 숨 쉬는 우리 그릇 '옹기'</li> </ul>	7세 ~ 초등	사실 학습	강의, 체험
	야호! 박물관이 좋다	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 가족이 함께 전통공예 체험</li> <li>· 문화재를 매개로 역사학습과 표현 활동</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 기록을 찾아서</li> <li>· 여인의 아름다움</li> <li>· 색의 아름다움</li> </ul>	초등학교 생과 부모	주제 학습	강의, 체험
	박물관 1박2일	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 박물관의 역할 체험</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전시관람</li> <li>· 수장고 관람, 보존처리실 견학</li> <li>· 가상 전시체험/ 역사퀴즈</li> </ul>	초등 4-6	주제 학습	강의, 체험

(다) 국립경주박물관 어린이박물관

국립경주박물관의 어린이박물관은 어린이와 동반하는 가족이 함께 즐길 수 있는 문화공간으로 규정하고 있다. 신라의 문화와 역사에 관련된 주제를 선정하여 체험과 영상물, 교육프로그램을 통해서 아동에게 흥미와 호기심을 고취시켜 이해를 도모하고자 한다. 전시는 체험의 유형에 따라서 세 가지로 구분하고 각 코너가 마련되어 있다. 모든 전시 코너는 아동의 나이에 상관없이 동반한 가족과 함께 가능하나, 교육프로그램은 주로 초등 4~6학년인 고학년을 대상으로 한 것이 많다(<http://gyeongju.museum.go.kr>).

〈표 7〉 국립경주박물관 어린이박물관 전시 및 교육프로그램

구분	주제/ 프로그램	기획 의도/목적	전시/교육 내용	주 대상	학습방법	
					접근	전략
전시	놀이로 체험하기	신라의 역사를 영상과 체험을 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 설화이야기</li> <li>· 조립하기</li> <li>· 토기 맞추기</li> </ul>	어린이, 동반가족	주제학습	체험
	컴퓨터 속으로의 문화여행	영상시설을 이용하여 신라 문화의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 컴퓨터로 문화재 배우기</li> <li>· 보는 재미 만드는 재미</li> <li>· 왕과 왕비 꾸미기</li> <li>· 신라의 노래(향가)</li> </ul>	어린이, 동반가족	주제학습	체험
	직접 만들어 가져가기	경주 박물관 전시품을 탁본, 만들기 등 다양한 방법으로 체험	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 내가 직접 해 보는 탁본</li> <li>· 칼흙으로 기와 무늬 찍기</li> <li>· 신기하고 재미있는 프로타주</li> </ul>	어린이, 동반가족	사실학습	체험
교육	경주 어린이박물관 학교	어린이의 눈높이에 맞춘 역사·문화 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 강의와 유적 답사 및 실습</li> </ul>	초4~6	주제학습	강의, 현장, 체험
	우리가족 박물관 여행	전시품에 대한 설명을 듣고 스스로 문화재를 선택하여 다양한 방법으로 표현	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전시 관람 후 전시품과 관련된 공작 활동</li> </ul>	초등, 동반가족	사실학습	강의, 현장, 체험
	뮤지엄 스테이	박물관 구성구석을 체험	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 전시실 외 보존과학실, 유물 정리실 견학 등</li> </ul>	초4~6		강의, 체험, 역할극
	천사들의 박물관 교실	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 놀이와 학습으로 박물관을 친숙하게 인식</li> <li>· 장애인과 비장애인이 함께 참여해 서로를 이해와 배려 기회</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 조별로 전시실 관람, 활동지 작성</li> <li>· 전통놀이, 기와문양 만들기, 다도 체험 등 다양한 체험활동</li> </ul>	초등학생	사실학습	강의, 현장, 체험

(라) 국립광주박물관 어린이박물관

국립광주박물관의 어린이박물관은 기본 방향을 체험식 전시로 구성하여 상호작용, 참여, 재미, 정신과 마음을 움직이는 전시를 목표로 하고 있다. 전시 주제는 한국의 역사 특히 광주 및 전남의 지역적인 소재를 중심으로 한 지역화의 경향이 보인다. 지역에서 발견되었거나 관련성이 많은 지역적인 특색이 짙은 유물·유적을 소재로 하여 어린이들이 쉽게 지역의 역사와 문화를 이해하도록 구성되었다. 교육프로그램은 상설전시와 어린이 박물관 전시에 관련된 사항을 탐구하거나 체험이 주된 활동이며, 주제는 지역의 역사와 문화에 대한 것이 대부분이다(<http://gwangju.museum.go.kr>).

<표 8> 국립광주박물관 어린이박물관 전시 및 교육프로그램

구분	주제/프로그램	기획 의도/목적	전시/교육 내용	주 대상	학습 방법	
					접근	전략
전시	광주·전남의 환경과 생태	지역에서 발견된 화석 이해	전남 해남 우항리 공룡발자국과 화석 모형	모든 아동	사실 학습	체험
	심장생 병풍도	심장생의 의미를 이해 및 병풍	자식으로 된 심장생 모형으로 병풍 완성	모든 아동	사실 학습	체험
	자연과 인간	인류의 진화 과정 이해	돌, 나무, 청동 세 가지 도구 체험(활비비 사용법)	모든 아동	사실 학습	체험
	마을의 탄생	청동기시대 생활상 이해	청동기시대 움집 모형과 생활상	모든 아동	사실 학습	체험
	부역의 변천	신석기시대부터 조선시대까지 부역의 변천사	각 시대별 부역의 형태 경험	모든 아동	사실 학습	체험
	발굴탐험대	발굴과 조사 및 보존 등에 대한 이해로 우리 문화재에 대한 관심 유도	실제 발굴현장 재현하여 발굴 체험	모든 아동	사실 학습	체험
	토기를 만들어요	손물레와 발물레 등 전통 그릇 제작 이해	토기나 토우 제작 등	모든 아동	사실 학습	체험
	감각과 느낌	청각과 촉각을 이용한 전시물의 이해	현악기와 범종을 두드려 보고 울림을 음파로 느끼기	장애우	사실 학습	체험
교육	광주박물관 유레카	광주·전남지역의 역사와 문화에 대한 이해를 돕는 포괄적 주제	· 강의와 체험 · 광주 및 전남지역 문화유적 탐사	초등 5-6	주제 학습	강의, 견학
	뮤지엄 스테이	박물관을 친근한 문화공간으로 인식 및 문화재에 대한 관심 환기	· 만들기, 공연, 퀴즈 등	12-13세		강의, 체험
	박물관은 내 친구	박물관 유물을 소재로 한 우리 역사와 문화 이해	· 워크 시트 활용한 탐구활동, 관련 영상 감상 및 주제 관련 만들기 체험	8세 이상	주제 학습	탐구, 체험
	똑똑똑 어린이박물관	우리 문화 다양성 이해	· 어린이박물관 전시물 체험	10세 이상	주제 학습	체험

(2) 국립민속박물관 어린이박물관

2003년 초등학교 교과서에 나오는 민속내용을 주제로 직접 체험할 수 있는 어린이박물관이 개관된 이후, 2009년 새로운 미래상과 사명을 제시하며 새롭게 전시를 구성하였다. 어린이박물관은 문화의 새싹이자 소중한 희망인 어린이가 다양한 문화경험을 통해 자유로운 꿈을 키우며 문화의 주체로 자라날 수 있도록 긍정적인 환경을 제공하는 것으로 목표로 내세웠다. 그리고 전시, 교육, 자료수집, 연구, 교류 등의 영역에서 어린이에게

특별한 서비스를 제공할 수 있는 공간으로 규정하였다.

전시는 우리 모두에게 친숙한 ‘심청이야기’를 전시공간에 풀어 우리 전통 문화에 대한 체험으로 구성되었다. 전시에 조상들의 생활, 삶의 다양한 체험과 사상, 지혜, 용기, 가치관이 담겨 있어, 어린이들은 자연스럽게 전통 문화를 체험하면서 새로운 상상력을 키울 수 있도록 구성되었다 (<http://www.kidsnfm.go.kr>).

**<표 9> 국립민속박물관 어린이박물관 전시 및 교육프로그램**

구분	기획 의도/목적	전시/교육 내용	수업 전략
전시	<심청이의 생활> 조선후기 의식주 체험	· 조선 후기 서민 가옥 체험 · 물레와 씨아 돌려보기 · 인두와 다듬이질	체험
	<공양미 삼백석/인당수로 향하다> 전통적 도량형 체험	· 공양미 삼백석의 양과 의미	체험
	<바닷속 용궁> 조상들이 상상한 바다 속	· 옛 어구 살펴보기	체험
	<왕미가 된 심청> 궁중 생활과 잔치	· 전통 음악 체험	체험
	<심청극장/어린이 공방> 다양한 체험을 정리	· 만화로 심청이야기 감상 · 관람 후기 작성	체험
교육 프로그램	우리 가족 박물관 나들이 : 일요일 가족 프로그램	· 종이공예, 봉산탈춤	체험
	우리 물건 우리 솜씨: 전통문화이해	· 나주소반만들기	강의, 체험
	우리 최고의 맛과 멋 : 전통음식 만들기	· 한과 만들기, 떡 만들기, 김장 담그기	체험
	신나는 토요일: 학교를 가지 않는 토요일 프로그램	· 흥겨운 우리 장단, 풀베리 만들기, 우리 전래놀이	강의, 체험
	이야기가 있는 박물관 마당 : 야외전시물 관람	· 문턱퉁터 방앗간, 박물관 마당의 들꽃	강의
	야(夜)~호(好) 문화 공감 : 저녁 가족 공연	· 판소리, 연극, 영화 등 관람	현장
	가자 1박2일, 민속마을로 함께 떠나요	· 전통 마을 탐방하여 생활 체험	현장
	우리 강산과 함께 자라요 : 주말 지역 답사	· 지역의 문화·자연유산 답사	현장
	찾아가는 어린이박물관	· 배우는 기쁨, 노는 즐거움 · 재미나는 우리 놀이 즐기기	현장, 체험
	우리 모두 한 식구 : 한국 사람과 결혼한 외국인 가족	· 한국의 전통문양 떡살 짚기, 한국의 전통음악 국악의 향연	현장, 체험
	더불어 사는 우리 : 다문화가정 자녀가 부모의 나라 이해	· 카자흐스탄, 몽골 등의 전통문화 체험	현장, 체험
	밝은 누리 우리 박물관 (저소득 지역 공부방, 복지관 아동 초대)	· 옛 놀이 체험교실, 민속악기 체험교실	현장, 체험
	늘 푸른 새싹 교실 : 장기입원 아동 위문	· 도자기 만들기, 풍물체험	체험

우리 둘이 박물관 나들이 : 지적 장애아 박물관 초대	· 북청사자놀이 배우기 · 사물놀이, 신나는 풍물	체험
마음으로 볼 수 있어요 : 시각 장애아 초대하여 촉각 체험	· 흙으로 빚은 우리 도자기 · 사물놀이, 신나는 풍물	체험
서로 배려하는 어린이 : 장애아와 비장애아 함께 어울림	· 교육연극수업 · 전통음악 체험	체험
박물관에서 놀아요 : 현장 체험 방학프로그램	· 박물관 친구 내 친구 · 우리 문화 우리 숨씨	체험
병아리 민속교실	· 심청이와 친구하기 · 신나는 소고놀이	현장, 체험, 역할극
우리들이 만드는 민속이야기	· 박물관 자료를 몸으로 표현하기 · 전통장단 배우기	현장, 체험
알쏭달쏭 박물관 자료이야기	· 생활민속자료 배우기 · 민화 배우기	강의, 체험 현장
학교갔다 박물관 가자	· 학교연계 방과 후 활동	체험
깊이 있는 전시, 재미있는 설명 (특별전 연계 프로그램)	· 특별전을 재미있게 설명	강의, 체험
즐거운 명절 신나는 박물관	· 인형극 관람, 액연 만들기 등	체험

### (3) 삼성어린이박물관

1995년에 개관한 삼성어린이박물관은 체험이 중심이 되는 ‘체험식(hands-on) 박물관’이라고 스스로 규정하고 있다. 유리 진열장 뒤에 전시품들이 진열되어 있는 전통적인 박물관과는 달리 전시품들을 직접 손으로 만지고 조작해 볼 수 있으며, 어린이들이 흥미와 호기심을 갖고 보다 능동적으로 즐기며 배울 수 있는 체험식 박물관이다.

전시는 ‘탐구와 표현’이라는 큰 주제 아래 유아에서 12세 아동들이 연령 수준과 흥미, 욕구 등에 따라 자발적으로 참여할 수 있는 100여 개 이상의 흥미로운 체험식 전시와 어린이의 발달에 적합한 다양한 교육프로그램들이 운영된다.

전시와 교육프로그램 모두 감성을 자극하는 예술 체험과 과학적 사고와 지식의 향상을 목적으로 하는 과학탐험으로 이루어져 있다. 그리고 일상에서 접할 수 있는 다양한 소재와 주제로 예술적 감성과 과학적 원리를 심어줄 수 있는 내용으로 구성되었다(<http://kids.samsungfoundation.org>).

<표 10> 삼성어린이박물관 전시 및 교육프로그램

구분	주제	기획 의도/목적	전시/교육 내용	영역
전시	빛의 그림	사진과 미디어아트를 통해 빛으로 그린 현대미술을 재미있게 이해	· 카메라의 눈으로/ 나도 큐레이터 · 나의 팝아트 자화상/ 터치/ 픽셀 미러	빛 (물리)
	꿈의 상자	다중지능이론을 기반으로 하여 직업의 세계를 경험	· 출발! 직업탐색 · 언어의 미술사-카피라이터 · 논리마법사-컴퓨터 전문가 · 공간의 예술가-건축가	직업 (사회)
	헬로우, 뮤직!	일상적인 생활공간의 사물을 이용하여 음악을 느끼고 표현하는 등 생활 속에서 음악을 체험	· 리듬 요리사 / 터치음악가 · 퓨전 밴드부/ 울러라 핸드폰 · 가상 오케스트라/ 속삭이는 자연	음악 (예술)
	우리 집은 공사 중	집모양의 구조물을 통해 기초적인 물리적 상식 이해와 사회성, 협동심 함양	· 북중층의 구조물 / 튼튼 담장 · 오래내리 도르래/ 페인트 칠하기 · 강력과워 타워 크레인/ 안전제일! 자신있 다구요?	건축 (물리)
	때굴때굴 놀이터	실험과 탐색을 통해 물체의 물리적 특성과 에너지 등 과학을 체험	· 공구조물/ 경주공	에너지 (물리)
	위터 익스포!	물과 공을 소재로 반복적인 실험과 탐색으로 물의 특성 이해	· 해저탐험 · 물 소용돌이, 호루라기 등 물 탐색 · 물펌프, 물총, 물길 만들기	물과 힘 (물리)
	나는 나는 자라요	통합적 방식으로 인간의 성장과 노화를 다룬 인체 전시로 가족과 인간관계에 초점	· 누구의 방일까 / 동물가족 · 지혜로운 노인들/동생이 태어난대요 · 씨앗댄스 · 나이 먹는 사람들	인간 (생물, 사회)
	어린이 방송국	방송 제작 과정 직접 체험	· 춤을 춰 보세요 · 함께 노래도 불러 보세요 · 다른 모습으로 분장한 모습은 어떨까요?	역할 체험 (사회)
	꼬마 세계시민	'다양성과 평화'라는 주제로 갈등과 문제해결, 개방과 관용 등을 체험으로 이해	· 마음 발견 / 마음 숙속/어울림의 방 · 모자이크 얼굴/ 상상 마을/평화의 날개	평화 (사회)
	또래끼리	신체와 미술, 언어, 율동 등 전인적 발달을 목표로 가족이 함께 참여	· 까꿍놀이 미끄럼/부릉부릉 뽕뽕 · 앞송달송 퍼즐놀이/자장자장 아기기차	통합
키즈 워크숍	창의적 미술작업 활동	다양한 재료를 활용한 미술작업	미술 (예술)	
열두 상자와 떠나는 화폐여행	사회·생활·경제문화적인 측면 이해	· 물물교환/ 대용화폐/용돈쓰기 · 돈으로 방향 인물/여러 나라의 화폐 · 통일화폐	화폐 (사회)	
교육프로그램	체험프로그램	· 바다와 놀아요! · 떠나요! 바닷가로 등	· 자석낚시대로 고기잡이와 활동 · 해변에서 가능한 게임과 생물에 관한 바닷속 체험	통합

영유아 놀이스쿨	· 다양한 신체활동을 통해 신체·사회·정서· 언어발달을 도모	· 체조, 소도구, 미술, 요리, 동화활동	통합
놀이사이언스 스쿨	· 통합적 활동으로 창의성, 문제해결력, 탐구능 력 향상	· 주제와 관련된 재미있는 동화를 다양한 매 체로 감상하고 실험, 요리, 미술 등 다양한 활 동으로 체험	통합
사이언스 스쿨	· 과학적 사고력과 창의력 향상	· 일상의 사건과 사물에 대한 실험활동으로 과학적 사고력, 창의력, 문제해결력 향상	과학

## 나. 국외 어린이박물관

### (1) 미국

#### (가) 브루클린어린이박물관(Brooklyn Children's museum)

미국의 어린이박물관은 국가 주도의 소유립과 달리 대부분이 지역사회에 기반을 두고 있는 것이 특징이다. 1899년 세워진 세계 최초의 어린이박물관인 브루클린어린이박물관은 3만 여점에 가까운 소장품과 자연과학 표본으로 다양한 형태와 주제로 어린이를 위한 전시가 계속되고 있는 곳이다. 브루클린어린이박물관은 아동이 직접 손으로 만져보고 느껴보며 학습할 수 있도록 다양한 형태로 전시가 이루어져 있다. 최근 새로운 건물로 확장 이전하면서 가장 오랜 역사를 가진 어린이박물관이자 가장 최신의 전시와 프로그램을 갖춘 어린이박물관이 되었다.

전시의 특징은 어린이의 연령과 교육환경의 변화를 고려해서 구성되었다. 박물관 설립 초창기인 20세기 전반기에는 도시에서 사는 아이들을 위한 다양한 자연과학적인 지식의 제공이 주류를 이루었다. 하지만 제2차 대전 후 전시와 교육은 기술과 문화적인 체험에 대한 것으로 많이 대체가 되었다. 현재는 예술, 과학, 문화, 환경을 주제로 한 다양한 직접 체험식

전시로 구성되었다.

박물관의 소장품을 활용한 코너는 다양한 식물표본과 자연광물을 전시하여 관찰하기도 하고, 아동이 일상에서 쉽게 볼 수 있는 물건을 직접 꺼내서 진열해 볼 수 있는 기회를 제공한다. 때로는 신기한 소장품을 하루에 한 개씩 소개하여 호기심을 자극하고 새로운 지식을 구성할 수 있는 방식으로 전개되기도 한다. 그리고 아동이 직접 유물을 수집하고 관리하는 등 박물관 운영에 관한 체험을 할 수도 있다.

이외도 브루클린 지역 자체와 관련된 주제가 전시되고 있다. 브루클린 도시의 축소모형을 만들어 아동이 도시생활을 체험해 보기도 하고, 지역의 환경에 관심을 가질 수 있도록 지역 주변의 작은 호수, 해변, 숲에서 서식하는 동식물을 탐구하기도 숲속에서 회오리바람 등의 자연현상을 직접 체험할 수 있는 기회를 제공한다. 특히 멕시코, 중국, 이탈리아, 남미 등 세계의 다양한 문화를 체험하도록 구성하는 등 지역사회와 밀착된 주제를 선정하는 것이 특징이다.

교육프로그램은 크게 학교프로그램과 캠프프로그램으로 나뉘는데, 학교 프로그램의 경우 주목되는 것은 ‘자기주도형 프로그램(Self-guided exploration)’으로 학생들이 자신의 수준에 맞추어서 전시를 선택하여 교실 수업을 보완하는 예습과 복습과정을 말한다. 구체적으로 도시의 여러 공간을 방문하여 탐구하며 그 살아가는 모습을 조사하며, 과학관에서 표본 등을 관찰하는 등의 방법으로 현장학습과 교육과정을 스스로 선택하여 흥미를 유도하는 방법이다([www.bchildmus.org](http://www.bchildmus.org)).

브루클린어린이박물관은 박물관이 가지고 있는 소장품을 활용한 운영과 브루클린의 주변 환경과 그 속의 동식물, 도시문제, 인종과 민족의 다문화 등 아동의 일상에서 쉽게 접할 수 있는 지역적 소재를 활용 운영이 특징이다.

#### (나) 보스턴 어린이 박물관(Boston Children's museum)

보스턴어린이박물관은 듀이(Dewey)의 이론을 바탕으로 1960년대 본격적인 체험식 전시를 선보인 미국에서 두 번째 긴 역사를 가진 어린이박물관이다. 전시물에는 손을 대지 않고 눈으로만 감상하다는 전통적인 전시 형태를 타파하고 만져보고 걸쳐보고 올라타면서 전시물을 이해하도록 허용한 최초의 ‘체험식(Hands-on)박물관’이기도 하다. 전시는 연령에 미술 창작활동, 음악 감상활동, 물리학적 내용, 지역의 인종 문제 등 다양한 영역을 다루고 있다. 통합적인 놀이공간에서부터 다양한 문화를 체험할 수 있는 내용으로 구성되어 있다. 아동이 직접 참여하여 ‘현장의 경험을 하는 가운데 스스로 느끼고 익힐 수 있는 전시’를 원칙으로 한다.

과학영역에서는 물, 모래 등 친숙한 자연소재를 관찰하고 다양한 형태의 체험이 가능하다. 그리고 땅파기, 터널 만들기 등 건물을 짓는 활동을 통해 물리적 지식을 쌓을 수 있도록 되어 있다. 그 외 다양한 놀이를 통해서 재미있게 과학을 접할 수 있도록 하였다. 문화 영역에서는 아동의 주변에서 흔히 볼 수 있는 유치원의 버스, 교사 등을 사회의 각종 직업에 대한 역할을 체험하거나 책 주인공의 역할을 하는 등 다양한 사회적 역할 경험을 할 수 있다. 음악과 미술영역에서는 다양한 재료로 음악·미술적 감성을 풍부하게 하는 창작활동을 하는 등 어린이박물관에서 다루고 있는 내용이 광범위하다([www.bostonkids.org](http://www.bostonkids.org)).

#### (2) 영국

영국은 국가수준 교육과정을 바탕으로 한 박물관 자체의 교육과정을 구비하는 것이 특징이다. 영국의 어린이박물관은 1895년 토마스 홀스폴(Thomas Horsfall)과 맨체스터박물관(Manchester Museum)의 노력으로 박물관 방문이 교육적 활동으로 인정된 것을 시효로 약 120여년의 역사를 자랑하는 만큼 다양한 박물관이 열려있다.

대표적인 박물관으로 국립어린이박물관 <유레카!>(Eureka! The National Children's museum), 디스커버박물관(Discover, London) 베스널 그린 어린이박물관(Museum of Childhood at Bethnal Green, London) 등이 있다.

국립어린이박물관 <유레카!>는 1992년 영국의 지방 소도시인 할리팩스(Halifax)에 위치한다. 그리스의 수학자 아르키메데스가 부력의 원리를 깨달으며 외친 '유레카'에 영감을 얻어 지은 명칭으로, 이 이름대로 아이들이 스스로 체험하면서 깨달고 배워가는 공간을 목적으로 한다.

웹 사이트에 '놀이와 배움'이라는 별도의 항목이 마련되어서 놀이는 곧 아이들이 서로 관계를 맺어가며 서로 배울 수 있는 터전이라고 소개하고 있다. 특히 도리스 베겔(Doris Berger)의 이론으로 비교적 자세히 소개하면서 놀이를 통해서 아이들은 1) 신체적 건강, 2)인지능력의 향상, 3) 소통을 통한 언어능력 향상, 4) 사회적 관계의 형성, 5) 감성의 성숙, 6) 학습에 대한 준비도 등이 향상될 것으로 기대한다. 이러한 교육적 원칙에 의거해서 <유레카!>박물관의 여러 프로그램은 실제로 어린이들이 참여하고 놀 수 있는 프로그램으로 구성되어 있다(<http://www.eureka.org.uk>).

### (3) 프랑스

프랑스 역시 다른 서유럽과 마찬가지로 어린이박물관은 국가의 경제적 지원 하에 운영되고 있다. 그 대표적인 박물관으로 폴발 속의 박물관(musee en herbe)을 들 수 있다. 이 박물관은 파리의 중심가에 1975년에 세워졌으며, 아이들에게 다양한 문화적 경험을 재미있게 하도록 프로그램이 꾸며져 있다. 그 설립목적은 어린이들에게 예술과 문화에 대한 자연스러운 접근을 유도하는 것으로 되어 있다. 이를 위해 아이들이 놀이를 통해서 문화를 배우고 적극적인 학습을 제공하는 것을 주목적으로 한다. 전시의 주요한 테마는 가족 관객을 위한 시민과 예술적인 테마를 기반으로 전시하고 있는 박물관이며, 교육학적 기반은 놀이를 통해서 어린이들에게 유머와 감

성을 키우고 창의력을 개발하는 것을 주된 목적으로 한다. 2010년 현재 웹사이트를 통해 제공하는 박물관의 정보 역시 이러한 교육이념을 잘 반영하고 있다. 2010년의 프로그램에는 ‘Surréaliste mon cher Dali! 친애하는 초현실주의가 달리!’라는 제목으로 어린이들이 직접 초현실적인 미술품을 체험하며 그려보도록 하고 있다. 또한 특정한 달의 창작실(L’atelier petits filous d’octobre)에서 요구르트를 만드는 법을 체험할 수 있다(<http://www.musee-en-herbe.com>).

#### (4) 일본

키즈플라자오사카는 1997년에 개관한 일본 최초의 어린이박물관이다. ‘어린이들이 즐겁게 놀며 체험을 통해 배우고 창의성을 키우며 가능성과 개성을 증대시키는 것’을 기본 이념으로 한다. 어린이들이 박물관을 찾을 때마다 새로운 발견과 감동을 만날 수 있는 즐거운 시설을 지향하고 있다.

체험이 배우는 것이라는 생각으로 아동이 실제 오감을 사용하여 만지는 것이 가능한 참여형 전시물과 실험과 직접 만들기 등의 활동을 통해서 창의성과 감성을 증진시키는 프로그램을 통해서 직접 체험전시를 추구한다. 전시는 백과사전처럼 다양한 주제로 한 각종 프로그램으로 구성되어 있다는 점이 특징이며, 다양한 전시 매체를 이용하여 어린이들이 다양한 체험을 경험할 수 있도록 하고 있다(<http://www.kidsplaza.or.jp>).

#### (5) 중국

중국에서 박물관이 건립되기 시작한 19세기에는 과학과 민주를 표방하는 서구문화의 산물로 인식되었다. 20세기 초 강소성 남통(江蘇省 南通)에 중국인이 만든 최초의 박물관이 건립되었고 그 설립목적이 교육구국(教育救國)이었다. 즉 신형 학교교육을 보조하는 수단으로 실물을 활용하자는 것이었고, 박물관을 통해 각종 역사 유물을 보존함으로써 민족 문화유산

을 지키고자 하였다. 이후 격동기를 겪으며 박물관도 그다지 발전하지 못하였다가 1980년대 들어 본격적인 발전이 시작되었다.

박물관은 도덕교육을 강조하였고 역사교육의 임무는 애국주의 고취였다. 중앙에서 지방에 이르기까지 모든 박물관은 하나의 방대한 역사지식을 전달하는 체제로 되었다. 최근은 강의와 박물관 체험 및 야외 관람 등의 방법을 이용하여 대상별 교육을 실시하고 있다. 초등학생들을 위한 박물관 체험과 같은 프로그램은 학생들이 직접 관찰하고, 놀아보고, 직접 만져보는 방식으로 전시를 적극적으로 이해할 수 있도록 한다. 중국의 국가기관 박물관은 다양한 형태의 전시를 도입하고 변화하고 있지만 역사교육이라는 목표는 그대로 두고 있다(김호걸, 2007).

다양한 박물관 형태로의 변화 중 최근에 중국 최초의 여성과 어린이를 테마로 하는 국가 주도의 박물관인 푸뉘얼통박물관(婦孺兒童博物館)이 2010년 베이징에서 정식으로 개관했다. 이 박물관은 여성과 어린이 2개의 주제로 나눠 3만 여점의 관련 전시물을 전시하고 있다. 중국 여성과 아동과 관계된 문물을 수집, 전시, 연구함과 동시에 이들을 대상으로 하는 관련 사업과 서비스를 목적으로 한다. 현재 박물관에는 여성·아동과 관련된 문물을 약 3만점 정도 전시하고 있으며, 대다수가 여성·아동의 일상생활과 밀접한 연관이 있는 물건이나 이들의 특색이 가장 잘 드러나는 실물, 사진, 문화예술작품들이다.

박물관의 전반적인 기본 전시형태는 5천년 역사 걸쳐 각 시기의 중국 여성과 아동의 생활형태, 지위변화, 문화습관, 유명인물, 사회적 공헌 등을 보여주고 있다. 또한 정치, 군사, 문화, 교육, 과학기술, 위생, 체육 등 각 방면에 있어서 여성과 아동이 사회와 가정에 있어서 얼마나 영향을 미치고 있는지에 관한 역사적 변천과정을 이해할 수 있도록 전시되었다(<http://ccwm.china.com.cn>).

### 3. 소결

어린이박물관의 시초라 할 수 있는 미국에서는 각 지역의 다양한 목적을 지닌 어린이박물관이 계속적으로 개관하고 있다. 어린이박물관의 팽창은 유럽에 영향을 주었고 아시아로 전해져 일본과 한국에 이어 중국에서도 만들어지고 있다. 어린이박물관의 설립은 설립자의 철학이 반영되어 세워지기도 하고 지역 사회의 요구, 아동발달을 위한 교육적 경향성, 박물관적 경향성 등 그 배경이 다양하다. 박물관이 어떠한 경향성을 가지고 설립되었는지에 따라서 박물관의 역할과 목표가 다르게 설정될 수 있다.

한국의 경우, 1995년 삼성어린이박물관이 처음 개관한 이후 국립박물관을 중심으로 어린이박물관이 설립되었고 또 박물관의 전시과 밀접한 관련이 있는 주제와 내용으로 구성된 어린이박물관이 운영되고 있다. 즉 국립박물관 내 어린이박물관은 전통적인 박물관 내 별도의 공간에서 어린이들을 위한 전시와 교육프로그램이 운영되는 박물관적 경향성을 지닌 대표적인 곳이다. 그러므로 어린이박물관의 전시와 교육의 구성도 또 박물관의 성격과 전시 주제에 크게 영향을 받는 것이 특징이다.

전시구성과 프로그램의 내용면에서 한국의 어린이박물관은 과학적 원리를 중심으로 다루는 삼성어린이박물관을 제외하고는 대부분이 우리의 역사와 전통문화를 주제로 하고 있다. 전시는 체험을 위주로 하고 있으며, 교육프로그램은 주제에 관련된 강의 그리고 전시관람, 만들기 등의 체험으로 이뤄진다. 국립민속박물관은 전통문화 즉 민속에 대한 이해를 다루고 있어 교육프로그램의 주제를 만들어보거나 같이 춤추거나 해당 지역을

답사하는 등 강의식 수업보다는 다양한 방식의 체험교육이 진행되고 있다.

국립박물관 내 어린이박물관은 모 상설전시관의 전시와 관련성 있는 내용으로 구성되었고, 교육프로그램도 이를 바탕으로 운영된다. 교육프로그램은 유아와 초등학생을 구분하여 운영되며 가족동반 교육프로그램이 많다. 교육프로그램은 사실학습, 주제학습 등이 주로 이루어지며 특별전 연계 프로그램에서는 다른 나라 문화와 비교하는 비교학습이 진행되기도 한다. 수업은 대부분이 주제에 대한 강의로 시작하여 전시실을 관람하고 다시 강의실에 돌아와 만들기 등의 체험 순으로 이어진다. 각 프로그램에 따라 다양한 방식으로 진행되기 보다는 연령이나 교육의 주제와 상관없이 강의→현장학습→체험의 순서대로 진행되는 경향이 있다. 한국의 국립박물관 내 어린이박물관은 역사를 주제로 다루고 있어 체험만으로 의도한 학습의 효과를 기대하기 어려운 부분이 많아 강의식 수업이 필요하다.

미국의 대부분 어린이박물관은 아동발달을 위한 교육적 경향성과 지역사회 발달 경향성을 가지고 설립되었다고 볼 수 있다. 어린이와 동반 가족 즉 부모에게 교육적 시설과 프로그램을 제공하여 아동의 발달을 위한 교육의 공간으로 역할을 하기도 하고, 지역과 연계되어 지역사회의 문화공간이 되기도 한다. 어린이박물관의 전시와 교육프로그램 운영도 지역적인 문제를 다루거나 지역사회의 특색을 지닌 주제로 체험식 전시가 이루어지고 있다. 영국과 프랑스의 어린이박물관도 아동발달을 위한 교육적 경향성과 지역사회 발달 경향성을 가진 박물관이기는 하나, 지역사회에 밀착 연계하기 보다는 국가의 재정적 지원을 받거나 국가수준 교육과정에 근거하여 교육과정을 체계화하려는 점 등 국가적인 지원과 영향이 크게 작용한다는 점에서 미국과 다르다. 전시의 주제와 내용은 미국과 마찬가지로 주변에서 쉽게 접할 수 있는 과학적 개념이나 사회적 지식, 수리적

개념, 예술, 지역의 이해 등으로 구성된다. 이러한 주제는 아동의 일상적인 환경 속에서 접할 수 있는 놀이를 통해 즐겁게 경험해 볼 수 있도록 다양한 형태의 체험식 전시와 교육이 마련된다.

요약하면, <표 11>과 같이 미국·영국·프랑스의 대표적인 어린이박물관들은 과학적 원리의 탐구, 수리의 개념, 예술적 경험, 주변 사물과 지역 이해가 중심 주제인 경우가 많다. 그래서 어린이박물관은 능동적인 체험이 주는 교육적 효과에 이론적 기반을 두고 목표에 도달하기 위한 방법으로서 직접 체험이 가장 기본적이고 주된 수단이 되고 있다. 이에 많은 사람들에게 어린이박물관과 ‘체험식 박물관’이 동일한 개념으로 인식되고 있다.

현재 삼성어린이박물관을 비롯하여 한국의 대부분 어린이박물관은 전통적인 박물관과 다른 관람형태인 체험식이라는 것에 가장 큰 의미를 두고 있어 체험에 지나치게 집중하는 양상을 보인다. 한국 내에서 이러한 인식은 미국의 어린이박물관 역사 발전단계로 보면, 어린이박물관의 개념이 재정립되고 어린이를 위한 체험의 공간으로 자리잡아가던 3단계의 경향으로, 어린이박물관이 처음 출발된 미국에 비해 국내의 인식이 다소 미흡한 실정이다.

미국의 어린이박물관은 과학적 원리나 수학적 지식, 예술, 지역의 문제·환경 등 주변의 일상적인 주제에서 벗어나 다문화와 같은 사회적 문제를 지역과 연계한 전시와 교육으로 확대되어 가고 있다. 어린이박물관의 연구도 교육의 주제나 방법적 측면뿐만 아니라 공간자체에 대한 철학적 논의까지 진행되고 있다. 하지만 한국에서는 아직 아동의 성장과 발달에 적합한 체험식 교육이 이루지는 곳이 어린이박물관이라는 ‘체험’에 가장 큰 의미를 두고 개념이 정착되어 가는 단계이다. 한국의 어린이박물관에서도 다문화와 같은 사회적 문제를 교육의 주제로 다루고 있으나 전체

교육에서 차지하는 비중이나 구성, 인식은 시작 단계라고 볼 수 있다.

국립박물관 내 어린이박물관은 역사를 주제로 하여 다양한 전시와 교육 프로그램이 진행되고 있으므로 과학적 원리나 수학적 지식, 예술, 지역의 문제를 다루는 서양의 어린이박물관과는 다른 시각에서 접근이 필요하다. 국립박물관 내 어린이박물관이 어떠한 기능을 하는 곳인가에 대한 깊은 고민 없이 단순히 어린이를 위한 체험공간으로만 바라보는 경향이 짙다. 어린이박물관에 관한 선행연구도 체험에 초점을 두고 효과적인 운영방법, 활성화 방안이 치중되어 있을 뿐 어린이박물관의 성격 자체에 대한 연구는 미흡하다.

과학적 원리, 수리적 개념과 같은 탐구는 지속적인 체험을 통해서 아동 스스로 어느 정도 원리를 이해하거나 개념을 구축할 수 있다. 그러나 역사의 이해는 단순히 지나간 과거 지식을 습득하는 것 이상의 정서적·심리적 부분과 밀접히 연관되어 있어 아동 스스로의 즐거운 체험만으로는 부족하다. 그러므로 한국의 어린이박물관은 ‘역사교육의 공간’이라는 특성에 맞는 학습의 내용과 방법이 요구된다.

<표 11> 국가별 어린이박물관의 특징

국가별	전시 주제	영역	특징
미국	예술, 과학, 문화, 사회, 환경을 주제로하여 아동의 성장과 발달을 위한 다양한 체험	사회, 과학, 수리	지역 연계
영국	아동의 주변 일상 주제 역할 체험 및 탐구	사회, 과학, 수리	국가의 지원, 교육과정 연계
프랑스	다양한 경험을 통해 예술적 감성과 창의력 개발	예술, 문화	국가의 지원
한국	우리의 역사의 이해	역사	국가 주도
중국	역사 흐름속의 여성과 아동	역사, 문화	국가 주도
일본	일상에서 접할 수 있는 다양한 주제를 통한 백과사전식의 다양한 지식	사회, 과학, 수리	지역 공공 단체 연계

## IV. 국립박물관 내 어린이박물관에서 역사교육의 수월성

어린이에게 ‘역사’라는 주제가 다소 접근하기 어려운 부분이 많지만 어린이박물관이 가지는 내외적 특성을 적극 활용한다면 보다 쉽고 효과적인 역사교육이 이루어질 수 있을 것이다. 우선 학습의 주체인 어린이의 입장에서 어린이박물관의 공간적 특성이 역사학습에 미치는 긍정적이고 유용한 측면을 어린이의 학습에 관련된 여러 이론을 통해서 살펴보겠다. 그리고 국립박물관 내 어린이박물관의 역사교육이 학교 또는 다른 교육기관에 비해서 어떠한 효율성을 가지는지 박물관의 환경적 특성 차원에서 검토하여 아동을 위한 역사교육 공간으로 수월성의 근거를 찾고자 한다.

### 1. 학습자의 측면

#### 가. 능동적 체험

어린이박물관은 ‘직접적 경험을 통한 학습(learning by doing)’라는 듀이(Dewey)의 경험주의적 교육철학을 바탕으로 1899년에 처음 설립된 이후 어린이들의 능동적인 경험으로 학습이 이루어지는 곳으로 인식되었다. 이 시기 듀이를 비롯한 자연주의 루소, 페스탈로지, 몬테소리와 같은 많은

학자들은 학습을 어린이의 능동적 참여로 이루어지는 경험의 결과로 생각하였다. 이러한 사조는 어린이박물관에 그대로 반영되어 어린이박물관의 기본 철학이 되었다.

어린이박물관의 기본 철학인 능동적인 체험의 의미를 알기 위해서는 듀이가 말하는 ‘경험’의 이해가 선행되어야 한다(나성식, 2005). 듀이는 ‘생명체가 살아가는 가장 큰 목적은 삶이며, 삶은 발달이며, 발달은 성장을 가능하게 하므로 성장은 삶이다’라고 그의 교육철학을 요약했다. 경험의 형성 과정을 통합적이며 체계적으로 밝힘으로써 발달의 원리를 설명하고자 했다. 그의 주요한 개념인 성장은 개인과 환경이 상호작용을 통해서 스스로 변화·발전시켜나가는 과정으로 보았다. 그에게 있어 성장은 개인의 내부에서 자연적으로 일어나는 것이 아니라 능동적인 활동에 의한 지속적인 변화과정인 것이다. 즉 아동의 성장은 누군가에 의해서 억지로 이끌어지는 것이 아니라 삶을 살고 있는 아동의 능동적이고 적극적인 활동으로 이루어지는 것이므로 아동을 성장의 능동적인 존재 즉 성장의 주체로 인식하고, 성장은 결과가 아니라 경험의 과정이다. 또한 듀이는 아동이 경험을 통해 성장하는데 필요한 주요한 요소로 ‘의존성’과 ‘가소성’을 들었다. 의존성은 아동이 사회적 상호작용을 통해 성장하는 원동력으로 보았다. 또 가소성은 과거의 경험을 나중에 활용할 때 도움이 되도록 활용하는 능력으로 경험으로부터의 학습하는 능력으로 정의했다.

교육과 경험의 관계에 있어 ‘교육은 경험 안에서, 경험에 의해서, 경험을 위하여 이루어지는 성향의 발전이다’라고 교육에서 경험의 중요성을 언급했다. 즉 교육이란 미성숙한 아동이 환경과 능동적으로 상호작용하는 기회를 주어 아동의 성향이 발전하도록 하여 아동 스스로 성장하도록 하는 작업을 말한다. 교육은 경험에 의해서 의미를 증가시키고 경험의 방향을 잡아 경험을 재구성하여 바람직한 성향을 형성하도록 한다.

여기서 듀이가 말하는 경험이란 막연히 한번 시도해 보는 것이 아니라 자신이 행한 결과의 의미를 아는 것을 가리킨다. ‘경험으로부터 배우다 (learning by doing)’는 자신이 어떤 일을 행하고 그 결과가 어떤 의미를 가지는지를 파악하는 것으로 활동의 결과를 계속적으로 내면화할 때 경험이 일어난다. 즉 아동에게서 교육적 경험이란 아동 스스로가 능동적인 활동으로 환경과 활발하게 상호작용하여 지속적으로 경험의 재구성 과정을 거치며 지적 성장을 이루게 하는 경험이다.

아동의 경험은 다양함보다는 지적·정서적·도덕적 성향이 통합적으로 발달할 수 있는 완결된 하나의 경험(an experience)이 중요하다고 듀이는 지적하였다. 경험 간에 계속성을 갖지 못하는 고립적인 경험이나 완성되지 못한 경험은 상호 유기적 관련성을 맺지 못하므로 의미를 갖지 못한다. 아동에게는 다양한 경험을 산만하게 제공하는 것보다는 자신의 사고에 따라 활동하고 그 결과의 의미를 이해하고 만족감을 느낄 수 있는 완결된 하나의 경험을 주어야 한다.

듀이는 경험 중에서 ‘사고’가 차지하는 비중에 따라서 일차적 경험과 이차적 경험으로 나누었다. 일차적 경험은 어떤 행동이 어떤 결과와 연관되는지 알지만 그것이 어떻게 연결되어 있는지 알지 못하는 우발적인 사고의 결과이다. 이차적 경험은 원인과 결과, 활동과 활동의 결과가 어떻게 연결되어 있는지를 분석해서 양자 간의 관계의 의미를 얹으로 정리되는 반성적 사고가 개입된 경험이다. 즉 반성적 사고가 개입된 경험이 교육적 경험이 되는 것이다. 따라서 능동적인 경험이 교육으로 이어지려면 아동에게 이러한 반성적 사고가 일어날 수 있는 활동을 제공하는 것이 중요하다. 놀이와 활동은 성장, 경험, 반성적 사고의 출발점으로 아동의 교육에서 이러한 요소가 포함되어 있어야 한다(나성식, 2005).

어린이박물관은 아동의 능동성을 강조한 구성주의 철학을 바탕으로 하

여 아동의 학습이 다량의 지식 전달로만 이루어지는 것이 아니라 스스로 만져보고 느껴보는 체험과 이러한 과정에서의 능동적인 참여가 이루어질 때 진정한 학습이 일어난다는 이론을 기반으로 하고 있다.

## 나. 상호작용적 탐구

일반적인 박물관이 전시물을 시각적으로만 경험할 수 있는 것과 달리 어린이박물관에서는 전시물의 체험을 통해서 스스로 탐구하고 발견하는 과정에서 지식을 구조화할 수 있다(장화정, 2006). 여기서 체험의 의미는 단지 오감을 통해 경험하는 행위 자체가 아니라 대상과의 직접적인 경험과 상호작용을 통해 적극적으로 참여하여 문제해결력과 사고력, 창의력 등이 유발될 수 있는 총체적인 것을 포함한다(주영숙, 2008). 즉 어린이박물관은 외부의 고정된 지식을 수동적으로 일방적으로 받아들이는 곳이 아니라 아동 스스로 보고 듣고, 느끼는 능동적인 경험을 통해서 자신에게 적합한 지식을 구성할 수 있는 구성주의적 환경이 가능한 곳이다.

구성주의(constructivism)는 지식이란 개체와 별개로 존재는 객관적이고 외적인 실재가 아니라 능동적 구성의 산물로 본다. 그래서 외부에서 전달해 주는 고정된 지식을 수동적이고 일방적으로 수용하던 객관주의적 사고와는 달리 주관주의적 인식론에 근거하여 학습자 스스로가 자신의 능동적인 경험을 통해서 자신에게 적합한 방식으로 지식을 구성해 간다는 인식론이다(김유진, 2008).

구성주의는 학습자의 생각과 지식, 능력을 적극 발휘할 수 있는 학습 환경을 중요시하는데, 어린이박물관은 박물관이 제시하는 지식을 그대로 수용하는 것이 아니라 자신만의 의미를 형성하기 위해서 전시물과 아동간의 끊임없는 상호작용과 소통이 일어나는 구성주의적 학습 환경을 갖추고

있다. 구성주의 이론가인 조나센(Jonassen)은 학습자가 어릴수록 가장 구성주의적 학습자이기 때문에 지식 습득의 초기 단계에 적합한 환경은 구성주의적 학습 환경이며, 어린이박물관은 박물관 교육의 본질에 가장 근접한 교육 환경이라고 하였다(박미하, 2003; 신미선, 2007).

구성주의는 아동의 성장과 발달에서 아동의 주도적인 역할을 강조한 피아제의 인지발달이론에 기반을 둔다. 특히 내생적 구성주의(Endogenous Constructivism)는 지식의 구조가 전적으로 인지활동을 통해 구성된다는 관점으로 지식은 선행하는 인지구조를 바탕으로 한다고 본다. 인지발달이론에 따르면 아동은 새로운 사건이나 상황에 닥쳤을 때 인지적 갈등을 겪고 이러한 갈등을 해소하기 위해 동화(accommodation), 조절(assimilation), 그리고 평형화(equilibrium)라는 적응과정을 겪는다. 즉 적응은 욕구를 충족하기 위해서 스스로 환경을 수정하고 조정하는 경향성을 의미하며, 이 적응이 동화와 조절 그리고 평형화를 통해 이루어진다. 여기서 동화는 외부 요소를 유기체의 도식이나 구조 속으로 통합하려는 과정으로 새로운 경험을 기존의 도식이나 구조에 통합하는 과정을 의미한다. 조절은 기존에 가지고 있던 도식이나 구조가 새로운 대상을 동화하는데 적합하지 않을 때 기존의 내적 구조나 도식을 바꾸어가는 인지적 과정을 말한다. 즉 조절은 사고의 부적절함을 인식하고 사고방식을 바꾸는 과정이다(권대훈, 2006).

이러한 피아제의 발달이론은 아동의 발달 단계에 적합한 교육의 필요성과 아동의 적극적인 참여와 결과만이 아니라 과정의 중요성 그리고 발달 과정에서 개인차를 수용하다는 점에서 많은 시사점을 가진다. 그의 발달이론에서 '아동에 있어 어떤 대상을 파악하는 것은 직접 만져보고 움직여보는 것을 뜻하며, 효과적인 학습은 새로운 대상물과 기존의 것을 비교, 분류, 분석하면서 그들이 속한 환경에 대해서 끊임없이 의구심을 갖는 데서 이루어진다'라고 강조하였다(이미현, 2008).

1960년대 들어 미국 어린이박물관에서는 아동의 경험은 그들을 둘러싼 모든 환경과의 상호작용을 통해서 이루어지며 이러한 경험에 기초한 교육이 효과적이라고 한 피아제(Piaget)의 인지발달이론이 도입되었다. 이후 어린이박물관은 기본 철학, 관점, 주제, 전시 디자인의 중심에 어린이를 두고 기존의 철학적 개념을 ‘직접 체험(hands-on)’, ‘참여(participatory)’와 ‘상호작용(interactive)’의 개념으로 확대하여 어린이박물관의 철학을 새롭게 정립되었다(이보아, 2006).

경험의 중요성을 기본 철학으로 출발한 어린이박물관은 직접 체험에 환경과의 상호작용을 강조하게 되었다. 어린이박물관의 직접 체험이 가능한 전시물은 아동의 다양한 감각을 통해 기호, 상징, 세계의 문화, 자연으로부터의 정보를 선택하고 조직하도록 도와주는 역할을 한다. 아동은 전시물을 직접 만지거나 조작 등의 경험을 통해서 반응 또는 결과를 얻을 수 있는 상호작용적 체험의 기회를 통해서 체험이 지니는 본연의 의미에 근접할 수 있다. Speaker(1994)도 어린이박물관이 아동을 위한 학습의 공간이 되기 위해서는 학습의 과정에서 직접 체험이 상호작용의 개념을 담고 있어야 한다고 주장하였다. 즉 어린이박물관은 직접 체험을 통한 활동적이고 능동적인 탐구 활동 과정에서 전시 대상물과의 상호작용으로 진정한 학습이 이루어지는 곳이다. 아동은 어린이박물관에서 전시와 적극적으로 상호작용하며 자기 스스로 자신의 행동결과를 인식하면서 자발적인 학습을 할 수 있다.

## 2. 학습 환경의 측면

### 가. 비형식적 교육기관

어린이박물관은 공간 자체가 가지는 특징으로 인해 일반적 교육기관과는 다른 형식의 교육이 가능하다. 교사 중심, 교과서 중심, 강의 중심적 전통적 학습 환경과 대조를 이루는 곳으로 학교교육의 보완적, 대안적 교육의 공간으로서 대표적인 비형식적 공간으로 범주화되었다(강인애, 2008).

비형식적 교육이란 자발적이고 우연히 일어나며 형식적인 평가의 대상이 되지 않고 비조직화, 비의도적 등 원래 교육 방법상의 비형식화를 의미한다. 그 특징은 학습자의 자발적이고 능동적인 참여, 교육방식, 기관의 융통성, 학습시간의 제약이 없고 그 과정의 비정형성을 들 수 있다. 대부분 친구, 가족과 함께 하는 사회적 체험에서 이루어지며 놀이적 요소와 결합되어 학교 교육과는 다른 학습 환경과 과정을 제공한다(최종호, 2005). 비형식적 교육은 학교 울타리에서 벗어나 다양한 상황에서 환경과 상호작용하면서 스스로 배움을 얻는 과정이다.

학교는 미리 정해진 교육과정의 단계를 순차적으로 밟아간다. 이와 달리 어린이박물관은 일정한 시기에 특정한 교육과정을 이수하는 정해진 교육과정이나 고정된 형식적 체제가 없어 아동의 선택에 따라서 자유롭게 독자적으로 전개가 가능하다. 또한 교과서를 중심으로 하지 않고 전시품이라는 실물자료를 통해 사실적 교육이 가능하다. 실물학습은 호기심과 흥미를 유발하기에 좋은 요소로 학습자가 스스로 탐구할 수 있는 주도적 학습을 경험할 수 있게 한다. 어린이박물관은 오감을 활용하여 체험이 가

능하고 시간과 공간적 제약에서 상대적으로 자유로워 스스로 탐구하는 자기주도적, 자기평가적 학습을 이끌어 준다(신미선, 2007).

어린이박물관은 설립취지나 목적 그리고 특성과 아동의 발달정도에 따라 주제와 내용이 달리 선정되고 이에 맞는 교수-학습방법이 선택된다. 어린이박물관은 아동의 여러 감각을 자극하고 촉각적이고 움직이는 경험 그리고 호기심과 상상력, 활동적 참여를 유도하며 창의적·모험적 요소와 놀이적 요소가 결합된 학습자 중심의 교육을 의도한다. 전시에 관련된 해설과 정보제공을 위한 오디오 시설, 터치스크린, 멀티미디어 등 자유로이 교육의 효과를 높이기 위한 다양한 보조 장비가 갖추어져 있는 것도 학교와 같은 교육기관과 차별화되는 비형식적 교육기관의 특징이라고 할 수 있다. 후퍼그린힐(Hooper-Greenhill)은 아동의 자주적 학습이 이루어지는 발전된 새로운 형태의 학교가 박물관이며, 박물관은 교사와 같은 보조자의 역할을 수행하여 자유의지로 선택한 주제를 각자의 방식으로 체험하고 탐구하는 곳이 박물관이 되어야 주장이 하였다(Hein, 1998, 신미선, 2007 재인용).

어린이박물관의 교육은 개인의 자발적 학습(spontaneous learning), 실물기반 학습(object-based learning), 통합교육(integration)의 3가지 원리로 압축될 수 있다(민진아, 2009). 어린이박물관은 학교 교실과 달리 보다 자유스럽고 덜 규제적이며 커리큘럼에 의해 정해진 학습 목표와 학습내용을 실행하는 것이 아니라 학습자 자신이 선택한 출발점에서 각자의 방식대로 탐구, 조작, 해석이 가능하다. 또 어린이박물관은 전시품이라는 실물을 기반으로 구성되어 있는 공간이므로 학습자의 흥미와 호기심을 자극하기에 용이하며 실물자료를 통한 ‘다중 감각적(multi-sensory)’ 체험학습이 가능하다(강인애, 설연경, 2009). 학교에서 주로 교과서나 영상자료 등의 평면적인 간접자료이지만 박물관은 실물자료이기에 역사교육에서 느끼는

시간적 괴리나 막연함, 생소함 등을 감소시킬 수 있다. 전시품을 주제로 하거나 활용한 다양한 교육프로그램과 활동은 학문 간, 장소 간, 대상 간, 계층 간, 시간 간의 통합적 학습이 이루어질 수 있다.

일반적으로 학교의 역사수업은 교과서 진도 위주의 강의식 지식전달에 지나치게 의존하여 역사적 사고나 태도보다는 역사지식의 영역에 치중하는 경향이 있다(정선영 외, 2001). 그러나 어린이박물관에서 역사학습은 교육과정 체제에 맞춘 학습의 과정을 일률적으로 밟아 가는 것이 아니라 아동의 다양한 관심과 흥미에 따른 자유로이 주제를 선택하여 전시관람, 패널, 워크시트, 체험, 강의 등 다양한 차원의 활동으로 역사적 사실이나 사건의 배경과 의미 등에 대해서 종합적으로 이해할 수 있다. 즉 교과서와 같은 평면적 교재와 교사의 강의 이외의 다양한 자료와 전시물, 환경과 상호작용하면서 새로운 학습을 시도할 수 있다.

#### 나. 근접발달영역과 비계설정(scaffolding)

모든 학습에서 아동의 발달을 도울 수 있는 안내자 또는 조력자의 역할은 항상 중요하지만 특히 어린이박물관에서 부모 또는 교사 등의 성인 동반자 역할이 가지는 의미는 더욱 크다. 박물관의 경험은 단순히 정보와 지식을 습득하는 이상의 경험이 요구되므로 사회·문화적 지식의 학습에서는 동반하는 성인의 역할에 따라 그 효과는 큰 차이를 보일 수밖에 없다.

어린이박물관은 어린이를 위한 공간이면서 가족을 위한 공간이기도 하다. 국립중앙박물관 2008년 어린이박물관 관람객 분석 자료에 의하면, 어린이박물관을 찾은 64%가 가족과 동반한 것으로 나타났다(국립중앙박물관, 2008). 어린이박물관 주 이용대상인 어린이는 성인의 동행이 반드시

필요한 연령이므로 박물관의 방문은 대부분이 가족을 비롯한 성인과 함께 이루어진다. 이러한 관람 유형은 동반 성인이 어린이박물관에서 역사학습에 많은 도움을 줄 수 있는 기반이 된다.

어린이박물관에서 성인들의 역할의 중요성을 비고츠키(Vygotsky)의 사회문화적 발달이론의 핵심 개념인 근접발달영역(Zone of proximal development)과 이 개념에서 발전된 비계설정(scaffolding)이라는 두 가지의 개념으로 접근할 수 있다(김억환, 1998; 박현진, 2009; 조선미, 2001; 황해익, 2000).

비고츠키는 마르크스(Marx)의 역사관과 엥겔스의 유물론에 많은 영향을 받아 변증법적 유물론 입장에서 인간 존재를 이해하려고 했다. 그래서 인간 존재를 사회적 물리적인 것으로 생각하고 인간의 능동적이고 의식적인 실천을 매우 중시했다. 아동의 발달에 관해서도 유전적 측면 이외 환경적 측면의 고려도 강조하였다. 인간은 역사적·문화적 산물이므로 아동을 이해하려면 아동이 성장해 가는 사회의 역사, 문화, 관습 등 여러 상황을 함께 이해해야 한다고 보았다. 즉 아동의 심리적 세계에 영향을 미치는 사회적 세계에 중요한 의미를 부여하여 사회학습을 중요시하며 문화와 사회적 관계를 강조하였다(조선미, 2001). 그는 인간의 성장과 발달은 자연 발생적으로 일어나는 것이 아니라 사회적 상호작용을 거쳐 내면화되는 고등정신기능의 발달(higher mental functions)로 보았다. 고등정신은 인간이나 동물에서 보이는 초등정신과는 차별화된 인간 고유의 정신기능을 가리키는 것으로 인간 고유의 심리 작용을 총칭하는 의미이다. 비고츠키의 사회문화적 발달이론은 고등정신 기능의 발달에 관한 것이 그 핵심이다.

비고츠키의 발달이론은 인간 고유의 고등정신기능 발달을 사회적·문화적·역사적 특수성에 초점을 두고 접근하여 사회적·문화적 맥락에 따라

서 어떻게 형성되는지를 밝히고자 하여 그의 이론을 사회문화적 발달이론이라고 한다(한순미, 2000). 사회문화이론의 핵심내용은 인간 정신발달은 단일의 발달요인이나 원리로만 설명될 수 없으며, 개인의 고등정신기능의 발달은 사회에 기원을 두고 있고 이것이 개인 내에 내면화되는 것이다(김은희, 2002).

비고츠키는 발달과 학습의 관계에 있어서는 학습과 발달과정은 다르지만 학습에 의해 발달이 촉진될 수 있다고 보았다. 발달은 가능성을 만들어내고 학습은 그 가능성을 실현시킨다고 보았다. 즉 학습이 발달을 주도하면서 학습과 발달은 지속적인 상호작용을 한다고 주장하였다. 인간의 지식과 정신과정은 사회적 상호작용을 통해 형성되기에 학습이나 정신과정을 이해하기 위해서는 전체적인 상호작용의 탐색이 중요성을 강조했다.

비고츠키에 의하면 고등정신기능은 사회적 상호작용을 통해 개인 간 수준에서 습득되고 그것을 내면화하여 개인 내 정신기능으로 변화되는 것이다. 개인 간 정신기능이 개인 내 정신기능으로 변화하는 과정에서 ‘내면화’와 ‘근접발달영역’이라는 개념을 사용하였다. 근접발달영역이론에서 실제적 발달수준(actual development level)과 잠재적 발달수준(potential development level)이 핵심개념이다. 실제적 수준이란 학습자가 다른 사람의 도움 없이 독립적으로 문제를 해결할 수 있는 영역으로 성숙된 발달의 결과이다. 잠재적 수준이란 좀 더 지식이 풍부한 교사·부모·또래의 도움으로 해결할 수 있는 수준을 의미한다. 근접발달영역은 이러한 실제적 발달수준과 잠재적 발달수준 간의 거리를 의미하는 것으로 정의된다.

근접발달영역은 고정적인 것이 아니라 학습자가 좀 더 높은 수준의 사고와 지식을 획득함에 따라서 역동적으로 변화한다. 즉 발달은 두 수준 사이의 영역이 계속적으로 연결되어 변화하는 과정이다. 이러한 변화는 교사나 타인의 새로운 도움과 지원을 필요로 하게 된다(김억환, 1998). 학습자

가 자신의 현재 지식을 보다 높은 수준으로 향상시키려고 노력할 때 적절한 도움을 제공해 주면 학습자는 더욱 적극적으로 탐색하고 높은 수준으로 나아가게 된다는 것이다.

근접발달영역 내에서 이루어지는 이러한 도움과 지원의 체제는 이후 ‘비계설정(scaffolding)’이라는 개념으로 발전되었다. 비계설정은 건물을 세우거나 수리할 때 인부들이 건축자재를 운반할 수 있도록 건물주변에 세우는 장대와 발판을 의미한다. 이것을 교수-학습에 연결시켜 유능한 또래, 교사, 부모가 학습자에게 적절한 안내와 도움을 제공함으로써 학습에 도움을 주어 인지발달을 돕는 역할 체계를 의미하는 것으로 학습자의 근접발달영역 내에서 효과적인 학습을 위한 개념으로 사용되고 있다.

비계설정은 학습자의 호기심을 높이고 수행단계를 줄여 과제를 쉽게 수행할 수 있도록 하고 학습자들의 과제 집착성을 유지하고 중요한 특성을 명확하게 하며 좌절과 위기관리를 포함한다. 적절한 비계설정을 제공하기 위해서는 학습자의 근접발달영역을 파악하는 것이 선행되어야 한다. 비계설정의 목적은 아동으로 하여금 자신의 근접발달영역에서 과제를 해결하게 하는 것과 자기-조절(self regulation)을 증진시키는 것이다. 자신의 근접발달영역에서 과제를 해결하게 하는 것은 학습자가 도전의식을 갖도록 과제와 주변 환경을 구성해 주는 것과 학습자의 현재의 요구와 능력에 맞도록 도움의 양을 조절하는 것 두 가지 방법이 있다. 자기-조절을 증진시키는 것은 학습자로 하여금 가능한 많은 공동 활동을 조정하게 함으로써 자기 조절 능력을 키울 수 있도록 훈련하는 것이다(황해익, 2000).

어린이박물관을 아동과 동반한 성인 즉 부모는 아동의 행동과 사고를 근접에서 관찰하여 학습자가 가진 근접발달영역을 제대로 파악하여 발달을 촉진해 줄 수 있다. 역사와 같은 사회적 정서와 인식이 담겨 있는 심리적 영역의 학습은 아동 스스로 하면서 자신이 가진 근접발달영역을 발달

시키기 어려운 면이 많다. 따라서 아동과 동반하는 성인 즉 부모는 아동과의 상호작용을 통해서 사회적·역사적 산물인 전시물에 대한 안내와 이해에 도움을 주고 아동은 기존에 가진 잠재적 발달이 실제적 발달수준으로 옮겨지고 새로운 잠재적 발달수준이 형성되는 발달의 과정을 거칠 수 있다.

아동은 추상적인 개념인 역사를 실질적 자료로 체험하는 과정에서 성인 동반자와의 사회적 상호작용으로 지식과 의식 등 다양한 경험이 아동의 수준에서 습득되고 그것이 내면화하여 개인 내 정신기능으로 변화될 수 있다. 아동이 성인과 함께 방문하는 어린이박물관은 역사적 지식과 역사 인식 등이 필요한 역사학습에 중요한 조력자이자 안내자가 함께 할 수 있는 학습공간이다.

#### 다. 역사교육의 전문가 활용

어린이박물관의 주요한 특징 중에 하나가 아동의 호기심과 흥미를 적절한 자극하고 방향을 제시해 줄 수 있는 다양한 전문 인력의 배치이다. 2000년대 들어 박물관의 사회적 기능과 역할에 대한 인식의 재고로 박물관 교육의 중요성은 더욱 부각되었다.

이에 국립박물관에서도 교육의 내용과 대상을 다양화하고 운영의 전문성을 향상하기 위한 기반을 구축하기 시작하였다. 국립중앙박물관의 경우 아동을 비롯하여 전체적인 교육을 담당하는 부서가 생겼고, 이후 2010년도에는 어린이박물관을 전담하는 부서가 새롭게 조직되는 등 교육의 세분화·전문화가 가속화되고 있다. 교육학·박물관 등을 전공한 교육사(educator)와 전문 강사, 인턴 등을 채용하여 교육의 전문성을 높이고 있

다.

국립박물관은 이러한 교육 전문 인력과 더불어 역사를 주제로 한 교육의 내용을 풍부하게 해 줄 수 있는 역사 전문가 인력의 활용이 가능한 곳이다. 국립박물관 내 어린이박물관의 교육프로그램은 특별기획전과 연계된 한시적 교육프로그램을 제외하고는 대부분 상설전시실과 어린이박물관의 전시내용인 우리의 역사를 주제로 한 것이다. 어린이박물관 교육의 주된 내용인 역사는 학문적 특성상 추상적이고 다양한 내용이 복합적으로 구성되어 있어 전문적인 역사지식을 가진 인력이 필요한 영역이다.

국립중앙박물관의 상설전시실은 선사·고대관, 중·근세관, 서화관, 조각·공예관 등에서 우리의 역사를 주제로 전시가 구성되어 있으며, 고고부, 역사부, 미술부 등의 전시부서가 각 전시실을 전담하여 운영한다. 각 부서는 구석기시대부터 조선시대까지 다양한 세부전공을 가진 역사 전문 인력으로 구성되어 있다. 각 지방국립박물관도 마찬가지로 박물관의 전시 주제와 관련 전공 학예사가 전시 전반을 운영한다.

역사 전문가인 학예사는 실물자료를 중심으로 교과서나 일반 역사도서에서 접할 수 없는 흥미로운 내용을 전달함으로써 아동의 역사학습 관심과 호기심을 증대시킬 수 있으며, 전문적인 지식으로 폭 넓은 내용을 가르쳐 학습의 내용이 가지는 진정한 의미에 대한 부분까지 교육이 가능하다.

2010년도 국립중앙박물관 ‘어린이박물관학교’의 운영계획안의 사례(<표 12> 참조)를 보면 역사학 전공 인력의 활용 양상을 구체적으로 알 수 있다. 초등학교 3~4학년을 대상으로 한 ‘어린이박물관학교’의 매회 수업은 각 부서의 학예사가 각자의 전공에 관련된 주제로 이론수업을 진행하고 이후 전시실로 이동하여 실물을 보면서 다시 강의의 내용을 정리한다. 그리고 전문 강사 또는 보조강사가 학습주제와 관련된 체험활동을 진행하면

서 학습이 마무리되는 방식이다. 즉 교육 프로그램의 개발과 진행 등 전반적인 운영은 교육사가 담당하지만 각 교육의 내용에 따라 해당 전공자가 강의와 실물학습을 실시하여 역사교육의 효율성을 높이고 있다.

역사는 다양한 내용이 복합적으로 구성되어 있는 추상적인 내용이 많고, 학습 자료로 활용할 수 있는 직접적이고 실증적인 교재가 많지 않아 실제 학교현장에서 교사의 역량에 한계를 느낀다는 연구결과가 있다(장희경, 2007). 사회과를 전공한 교사들을 대상으로 조사한 나현주(2002)의 연구에 의하면, 학생들을 가르치는데 각자의 역사적 지식이 ‘충분하다’라는 의견은 21%이고 ‘그렇지 않다’라는 의견은 79%로 나타났으며, 사회과 비전공자 교사들은 83% 이상이 역사적 지식의 정도가 충분하지 못하다고 응답하였다. 또한 역사지식의 부족으로 역사교육이 소홀해 질 수 있으며 사고 위주의 역사학습보다는 과거의 사건 나열 위주의 지식 전달식 역사학습이 이루어지고 있다고 하였다. 학교 현장에서 교사들조차 학생의 역사교육에는 교사의 역사적 지식에 한계를 느끼고 있어 다양한 차원과 방법에서 개선 방안이 필요하다고 인식하고 있음을 알 수 있다.

이렇듯 역사교육은 학교의 교사들에게도 어려운 영역이다. 그러므로 다양한 분야의 역사전문가가 실물자료로 역사를 가르칠 수 있는 환경은 역사를 가르치는 교사와 교육을 받는 학생 모두에게 도움이 될 것이다. 국립박물관 내 어린이박물관은 역사 전공 학예사와 함께 프로그램을 구성하고 진행하여 역사교육의 내용을 풍부히 할 수 있는 여건을 갖추고 있다. 각 분야별 역사 전문가를 활용한 역사수업은 아동이 학교에서 배운 내용을 보완하고 심화할 수 있는 기회를 제공하여 줄 것이다.

<표 12> 국립중앙박물관 어린이 교육 진행 사례

프로그램		어린이박물관 학교	
운영 요일	매주 수요일(3개월간)	대상	초등학생 4~6학년
학습내용	문화·역사 관련하여 다양하고 흥미 있는 주제 강의 및 연계된 체험학습과 실측		
학습 목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 이론과 실습의 박물관 현장학습으로 한국의 역사와 문화 이해</li> <li>○ 학교 밖 학습 및 호기심과 배움에 대한 기회 제공</li> <li>○ 국립중앙박물관의 미래 관람객 육성에 기여</li> </ul>		
	강의 내용	강사	교육 방법
1	박물관 첫걸음	· 어린이박물관팀장/체험강사 2명	오리엔테이션 강의-현장(전시관람)-체험
2	선사인과의 만남	· 고고부 학예사/체험강사 2명	강의-현장(전시관람)-체험
3	삼국의 패션 스타일	· 관련 전공 외부강사	강의-현장(전시관람)-체험
4	“그리스의 신과 인간” 기획부터 전시까지	· 전시팀 학예사/체험강사 2명	강의-현장(전시관람)-체험
5	야외답사	· 어린이박물관팀 담당 교사	현장(야외답사)
6	나는 문화재 보존과학사!	· 보존과학팀 학예사/체험강사 2명	강의-현장(전시관람)-체험
7	고려시대로 GO!GO!	· 역사부 학예사/체험강사 2명	강의-현장(전시관람)-체험
8	조선 회화를 그리다!	· 미술부 학예사/체험강사 2명	강의-현장(전시관람)-체험 실문조사

### 3. 소결

어린이를 대상으로 한 역사교육의 어려움은 어린이의 발달적 측면과 이들에 대한 학습 환경적 측면으로 나누어 살펴볼 수 있다. 우선 역사는 시간과 밀접한 관련이 있고 시간에 대한 어린 학습자의 이해는 인지발달 특성상 한계가 있으므로 어린 아동의 역사교육은 어렵다는 주장과 관련이 있다. 유아의 역사학습에 피아제의 인지발달단계를 적용하는 연구자들은 유아가 시간과 역사를 이해하는 것은 인지발달에 달려 있기에 형식적 조작기에 도달하기 전에는 역사적 추론이 거의 불가능하므로 역사교육의 한계를 지적해 왔다.

Hallamm(1970)은 어린 학습자가 역사적 시간개념을 이해하는 것은 어려우

므로 역사교육은 무리라고 주장했고, Sleeper(1975) 역시 역사적 시간 이해와 발달은 종합적인 인지발달 중의 한 기능이므로 형식적 조작기에 달해야 가능하다고 주장하였다(이봉자, 1998, 재인용). 이런 경향으로 유아의 역사교육에 대해서는 상대적으로 연구와 논의가 부족하였으며 교육현장에서 특정 시기에 전통문화나 전통놀이를 경험할 수 있는 기회를 제공하는 정도에 그치는 경우가 많고, 초등학교 교육과정에서도 3학년 이상부터 역사에 관한 내용이 포함되어 있다(교육인적자원부, 2005).

아동의 발달적 측면 외에 역사가 가지는 복잡하고 개념적 내용으로 인해 적절한 교육내용의 선정과 교수방법, 학습 교재 부족 등 실제 교육현장의 현실이 어린이를 대상으로 한 역사교육의 또 다른 어려움이다. 역사교육이 가지는 두 가지 측면의 문제점을 국립박물관 내 어린이박물관의 활용을 통해 보다 쉽게 해결할 수 있다.

어린이박물관은 아동 자신이 흥미 있는 주제를 스스로 탐구하는 직접 체험의 공간으로 소장품을 중심으로 한 전시와 교육프로그램은 어린이의 상상력을 자극하고 호기심을 고무시킬 수 있다. 어린이박물관이 가지는 공간적 특성은 아동의 발달에 관련된 여러 이론에 기반을 두었다. 그러므로 아동의 측면에서 어린이박물관은 아동을 위한 공간으로 아동의 학습에 가장 적합한 방식의 하나인 직접 체험을 통해서 스스로 지식을 구성해 나갈 수 있는 학습공간이다. 어린이박물관의 체험식 전시는 활동에 흥미를 주고 정보를 접할 수 있는 다양한 방법을 제공한다. 반복적인 조작이나 단순히 해보는 차원이 아닌 대상물과의 상호작용을 통한 학습을 지향하도록 구조화되어 있다. 또한 학교에서 교과서과 일반적인 학습 보조 자료로 얻기 힘든 구체적이고 실제적인 자료를 스스로 즐겁게 학습할 수 있는 곳이 국립박물관 내 어린이박물관이라고 할 수 있다.

학교 교육은 미리 정해진 교육과정의 단계를 순차적으로 밟아간다. 이

와 달리 박물관은 관람객의 선택에 따라서 자유롭게 독자적으로 전개가 가능하다. 일정 시기에 특정한 교육과정을 이수하는 것이 아니라 전 생애에 걸쳐 교육이 이루어지며 강제성이 없다. 또한 교과서를 중심으로 하지 않고 전시품이라는 실물자료를 통해 사실적 교육이 가능하다. 실물학습은 호기심과 흥미를 유발하기에 좋은 요소로 관람객이 자기 탐구할 수 있는 주도적 학습을 경험할 수 있게 한다. 오감을 활용하여 체험이 가능하고 시간과 공간적 제약에서 상대적으로 자유로워 스스로 탐구하는 자기주도적, 자기평가적 학습이 가능한 곳이다. 후퍼그린힐(Hooper-Greenhill)은 이상적인 박물관은 자주적 학습이 이루어지는 발전된 학교가 되어야 하고 교사는 보조자가 되어야 하며 이것이 박물관의 기본적인 입장이 되어야 한다고 주장하였다(Hein, 1998). 즉 박물관 교육은 자기주도적인 탐구학습이 큰 특징으로 자유의지로 선택한 주제를 각자의 방식으로 체험하고 탐구하게 가능한 곳이다.

어린이박물관은 이용대상이 아동이지만 아동만의 학습공간이라 아니라 성인 동반자 즉 가족이 함께 하는 곳이다. 가족 또는 성인 동반자와 함께 체험과 여러 가지 활동하는 과정에서 아동의 근접발달영역은 계속 변화될 수 있다. 아동의 학습에서 성인의 역할의 필요성과 중요성은 항상 강조되어 왔지만, 특히 역사와 같은 개념적인 지식과 사회적 정서·의식을 담고 있는 학습에서 성인의 역할을 더욱 더 중요하다. 학교에서 교실이라는 제한된 공간에서 교사는 역사적 지식을 전달하는 형태로 수업이 진행되지만, 어린이박물관이라는 비형식적인 교육 공간에서 학습자와 성인은 다양한 형태로 상호작용하며 성인은 자연스럽게 아동의 발달을 보다 효과적으로 견인해 줄 수 있다.

국립박물관 내 어린이박물관의 역사학습은 역사학을 전공한 전문 인력인 학예사를 적극적으로 활용할 수 있는 물리적 환경을 가지고 있다. 그

외 교과서나 일반 역사도서에서 볼 수 없는 폭 넓고 다양한 역사적 내용을 담은 전시실의 패널, 전문도서, 아동을 위한 안내 리플릿, 영상물 등 어린이박물관의 역사교육의 효율성을 높일 수 있는 전문적 자원이 갖추어져 있다.

그러나 어린이박물관의 활동이 교육적 측면보다는 단순한 체험, 놀이 활동으로 왜곡되는 경향도 있다. 어린이박물관의 전시와 교육프로그램에서 체험을 지나치게 강조하여 체험의 목적을 벗어나는 단순한 제작활동, 교육의 주제와 체험의 내용이 일치하지 않은 경우도 있다. 물론 박물관에서 역사를 주제로 한 전시부터 교육까지 모든 활동 그 자체가 역사에 대한 의식과 인식의 밑바탕이 되므로 중요한 의미를 지닌다. 그렇지만 어린이박물관의 궁극적 목적은 교육에 있고, 특히 국립박물관 내 어린이박물관은 역사를 주제로 다루고 있으므로 역사가 가지는 의미를 인식할 필요가 있다.

어린이박물관 교육계획 수립에도 학예사의 참여는 일부 프로그램에 한정되는 등 교육사와 학예사, 체험 강사 등 다양한 영역의 전문가가 지속적으로 협업이 이루어지지 않아 각 영역의 전문 역량을 충분히 발휘되지 않는 문제점도 있다. 또한 어린이를 위한 교육인데 아동이 이해하기 어려운 용어의 사용하는 교사 위주의 계획안과 역사적인 내용에서는 전문가이지만 학생들의 수준과 지도방법의 파악은 미흡한 학예사의 수업 진행(배봉균, 2005)도 문제점으로 지적할 수 있다.

국립박물관 내 어린이박물관은 자유롭고 능동적 체험 공간, 실물자원, 확보된 역사 전문가, 교육사 등 어린이의 역사학습에 용이하고 수월한 학습 여건을 갖추고 있다. 역사교육의 장으로서 어린이박물관이 가진 내외적인 장점을 충분히 활용할 수 있는 방향 모색이 현재의 과제라고 생각된다.

# V. 결론 : 국립박물관 내 어린이박물관의 역사교육 방향

## 1. 교육의 목적 및 목표

어린이박물관은 1899년 미국에서 처음 등장하여 110여년의 역사를 거치는 동안 아동 교육의 관심과 더불어 가족의 의미 있는 여가선용을 위한 사회적 프로그램의 요구로 전 세계적으로 가장 급성장해 가는 박물관의 한 형태가 되었다. 미국을 비롯하여 영국, 프랑스 등 비교적 일찍이 어린이박물관이 시작된 서양은 아동의 발달을 도모하기 위한 공간으로서 출발하여 예술, 과학, 수리 등 다양한 영역의 주제를 아동의 일상 주변에서 쉽게 접할 수 있고 호기심을 불러일으킬 수 있는 방법의 모색에 힘을 쏟고 있다. 도시 모형을 만들어 그 축소된 공간에서 도시 속의 다양한 삶의 모습을 체험하거나, 주변 숲에서 서식하는 동식물을 탐구하기도 하고 그 지역에 거주하는 다양한 민족의 문화를 특정한 형식을 빌려 체험하게 하는 등 어린이박물관은 아동이 흔히 접할 수 있는 일상적인 소재를 통해 음악, 미술, 수리, 과학과 같은 학습영역을 풀어내고 있으며 다문화와 같은 그 지역의 특수한 문제까지도 다루고 있다. 즉 어린이박물관은 아동의 발달을 목적으로 설립되어 체험과 같은 아동의 호기심과 흥미를 자극할 수 있는 방법을 택하여 과학적 개념에서부터 흑인사회, 다문화 등 중요한 사회적 문제까지도 교육이 이루어지고 있다.

이와 달리 한국의 국립박물관 내 어린이박물관은 아동의 발달을 도모하기 위해 설립되었다기보다는 우리의 역사를 주제로 한 박물관의 전시를 보다 쉽게 이해하고, 향후 박물관에 대한 접근성을 높일 수 있는 기반이 되고자 박물관 내 별도의 공간에 아동의 발달에 적합한 방법으로 모 박물관의 전시를 새롭게 구성한 형태라고 할 수 있다. 즉 모 박물관의 전시 내용을 아동의 수준에서 이해할 수 있도록 아동의 학습에 효과적인 방법을 활용하여 재구성한 것으로 아동의 발달을 위하여 다양한 영역의 주제를 선정하여 전시와 교육이 이루어지는 서양의 어린이박물관과 근본적으로 설립취지가 다르다고 볼 수 있다.

한국의 국립박물관은 100여 년 전 처음 등장부터 현재까지 변함없이 우리 역사를 주제로 한 대중을 위한 역사교육의 공간으로서 역할을 해 왔다. 근대기부터 지금까지 한국을 둘러싼 동아시아적 특수성으로 인해 우리 사회는 역사에 대해 매우 민감하게 반응하고 있으며, ‘역사교육 강화’는 교육과정의 일관된 방향이 될 정도로 중요한 지침이 되고 있다. 국립중앙박물관을 비롯하여 전국의 12개 국립박물관이 모두 역사계 박물관이라는 점도 역사교육에 대한 국가적·사회적 요구의 한 단면을 보여주는 근거라고 할 수 있다. 대중은 국립박물관이 우리의 역사를 가장 잘 보여주고 쉽게 접할 수 있는 대표적인 역사교육의 공간이 되기를 요구하고 있으며 이는 국립박물관 내 어린이박물관의 사명과도 무관할 수 없다.

현재 어린이박물관은 체험식(hands-on)박물관과 동일한 의미로 받아들여져 어린이박물관이 마치 아동의 체험 공간으로 인식하는 등 체험을 지나치게 강조하는 경향이 있다. 어린이박물관의 궁극적 목적은 체험 그 자체가 아니라 체험을 통한 교육에 있음을 분명히 해야 한다. 어린이박물관의 핵심적 요소이자 기본적인 운영 방향인 직접 체험은 체험을 하는 과정에서 새로운 정신적 작용을 수반하는 중요한 요소이나 그 자체가 목적이

되어서는 안 된다. 국립박물관 내 어린이박물관은 기본적으로 아동의 호기심, 탐색, 자기주도성과 창의성 개발을 목적으로 한 일반적 어린이박물관과 지향하는 바는 같지만 그 궁극적 목적과 목표는 모 박물관의 성격과 맥을 같이 해야 한다.

따라서 국립박물관 내 어린이박물관의 기본 목적은 모 박물관과 마찬가지로 우리의 역사교육을 위한 공간으로 기능해야 한다는 데 있다. 그러므로 이러한 목적을 바탕으로 국립박물관 내 어린이박물관이 지향해야 하는 목표는 어린이박물관에서 직접 체험을 통한 역사의식 함양과 실물자료 학습으로 실체적 역사 지식의 구성이라고 할 수 있다.

어린이박물관이 가지는 가장 기본적인 특징인 다양한 실물자료를 통한 직접 체험의 의미는 역사의식의 함양 등 정신적 성장에 있다. 그리고 시간적 선후(先後)와 고금(古今)의 비교, 역사의 사건에 대한 이해 등 추상적이고 관념적인 내용을 실물자료를 통하여 구체적이고 실체적 지식의 구성이 이루어져 한다. 이에 역사교육의 공간이라는 목적에 부합하는 어린이박물관의 목표인 체험을 통한 역사의식 함양과 실체적 역사 지식의 구성이라는 두 가지 측면을 좀 더 세부적으로 살펴해보도록 하겠다.

### 가. 체험을 통한 역사의식 함양

역사는 단순한 과거의 사실이 아니며, 역사적 유물은 과거 사람들의 지나간 흔적이 아니라 그 시대의 정신적 산물이자 사회상을 반영한 총체적인 내용을 담고 있다. 이러한 역사를 주제로 한 역사교육은 지나간 과거 사실에 대한 단순한 지식의 습득과 이해를 넘어서는 인지적이고 정의적 영역의 활동으로 인간의 총체적 정신인 역사의식과 관련된 부분이다. 즉 비고츠키의 관점에서 해석하자면 역사교육의 목표는 역사의식이라는 고등

정신기능의 발달로 볼 수 있다. 고등정신은 인간 의식 속에 있는 다양한 심리 작용을 총칭하는 개념으로 단지 지각, 주의력, 논리적 기억, 개념, 사고 등이 사실적으로 분리되어 있는 별개의 정신기능을 지칭하는 것이 아니라 오랜 역사에 걸쳐 수많은 사람들이 경험했던 정서까지 포함하는 개념이다(김지현, 2000).

그러므로 어린이박물관에서 추구하는 역사교육의 목표는 오랜 시간에 걸쳐 많은 사람이 겪으며 형성해 온 사회의 가치관과 사회적 정서, 의식 등이 포괄적으로 담겨 있는 사회구성원의 공유화된 역사의식이 아동 개인에게 전이되고 그것이 내면화되는 것이라고 할 수 있다. 아동의 외부 세계에 있는 그 사회의 정신을 자신의 것으로 내면화하면서 그 사회가 가진 역사의식이 함양된다. 하지만 역사의식의 발달은 자연적으로 발생하는 것이 아니므로 의도적인 교육이 필요하다.

이러한 역사의식의 발달과 교육의 관계를 비고츠키의 이론을 빌어 해석하면 역사교육을 통해서 역사의식이 발달된다고 말할 수 있다. 발달과 교육의 관계에서 비고츠키는 인간 고유의 마음이자 총체적인 정신인 고등정신기능은 자연적 발달과정을 거쳐 형성되는 초등정신기능과 달리 임의로 도입된 다양한 방법을 통해 형성되는 것이 아니라 문화적 발달과정을 거쳐 형성되는 것이라 하였다. 이 문화적 발달은 언어를 통한 타인과의 상호작용으로 타인의 정신기능이 자신의 내부로 들어가 내면화되는 것을 의미하며 이러한 과정은 교육을 전제로 이루어진다고 하였다(박현진, 2009).

역사는 사회의 총체적 산물의 결과로 지식의 습득만으로 이해될 수 없는 부분이므로 국립박물관 내 어린이박물관은 역사적 지식의 습득을 넘어선 역사적 의식을 함양을 목표로 해야 한다. 역사의식은 과거 인간의 물질적·정신적 산물을 통해 한 사회가 가지고 있는 공유된 가치관과 인식이 내면화되는 고등정신기능의 발달이다. 이러한 역사의식은 자연발생적

으로 생겨나는 것이 아니므로 의도적인 교육을 통해서 그 사회에 녹아 있는 역사의식이 아동 개인에게 전달되고 내면화되어야 한다.

따라서 국립박물관 내 어린이박물관의 근간이 되고 있는 직접 체험은 역사의식의 내면화를 위한 교육의 한 방법으로 보아야 한다. 체험은 역사의식과 같은 고등정신기능이 아동의 내면에서 자리 잡을 수 있도록 도와주는 기제로서 중요한 의미를 지닌다. 역사의식의 발달과 함양은 저절로 형성되는 것이 아니라 그 사회의 문화에 대한 적절한 교육을 통해 얻어질 수 있기 때문에 효과적인 교육의 방법 선택이 필요하다.

국립박물관 내 어린이박물관에서 자연스럽게 접하는 역사적 실물자료와 주제의 학습 그리고 수반되는 역사교육적 환경은 학습자가 속한 사회·문화의 전반적인 내용을 몸으로 직접 체험하면서 그 사회의 정신과 소통하는 과정으로 볼 수 있다. 학습자인 아동은 그 사회의 의식이 담겨 있는 사회문화적 산물과의 상호작용하는 과정을 거쳐 역사적 체험이 주는 의미가 학습자 내면으로 이동되고 다양한 심리적 작용을 거쳐 역사의식이라는 고등정신기능의 발달을 이룰 수 있다. 어린이박물관의 체험이 가지는 의미는 앞에서 말한 고등정신 기능의 발달을 이끄는 문화적 발달과 유사한 개념이다. 아동은 역사·사회적 산물을 주제로 한 체험을 자신의 내부에 담고 있다가 부모 또는 동반자나 전문가와 같은 보다 높은 수준의 정신을 가진 존재와 다양한 형태의 상호작용을 통해서 새로운 수준으로 발달될 수 있다. 즉 체험을 통해 얻은 잠재적 지식과 의식은 주변 환경과의 성공적인 상호작용으로 현재적 지식으로 전환될 수 있다.

이 잠재적 지식과 의식은 비고츠키가 말하는 무의식 또는 잠재의식과 유사한 의미로, 타인과의 상호작용으로 의식 수준으로 일깨워짐으로써 의식 수준의 마음이 보다 폭넓고 깊이 있게 형성되는 고등정신기능 발달의 기반이 된다. 고등정신기능의 발달과 무의식의 관계는 어린이박물관의 기

능과 역할 해석에 매우 도움을 준다. 국립박물관 내 어린이박물관에서 전시와 교육프로그램을 통한 다양한 체험은 즉각적이고 가시적인 효과에 주목하기 보다는 아동의 내면에 무의식으로 잠재해 있다가 이것이 향후 발달되는 과정에 의미를 두어야 한다. 아동의 다양한 체험은 무의식 속에서 자리 잡고 있다가 이것을 자각할 수 환경적 여건이 갖추어지면 의식 수준에서 발현되어 역사인식과 같은 고등정신 기능의 발달을 이끌 수 있다. 피아제는 역사교육은 논리적이고 추상적인 사고가 가능한 형식적 조작기에 들어야 학습의 효과가 있으므로 그 이전 시기에 학습은 의미가 없다고 보았지만 비고츠키의 무의식은 이러한 해석에 이론(異論)을 제기할 수 있는 근거가 될 수 있다.

국립박물관 내 어린이박물관의 체험은 직접 경험을 통한 원리의 이해와 지식을 습득보다는 의미의 내면화에 있다. 그러므로 체험이 가지는 기능과 의미, 방법상의 문제에 치중할 것이 아니라 정신적이고 심리적 측면의 학습이라는 인식이 요구된다. 이러한 인식의 부재는 어린이박물관의 체험이 제작활동, 놀이, 창작활동 등으로의 왜곡을 초래할 수 있다. 어린이박물관의 체험은 어린이박물관 존립과 성격 규명에 근간이 되는 중요한 요소이다. 그러나 이러한 체험이 효과적으로 기능하기 위해서는 어린이박물관의 특성과 목적에 맞는 체험의 목표확립이 선행되고 이에 부합되는 체험이 이루어져야 한다.

역사교육은 단순한 지식의 습득과 원리의 이해가 아니고 심리적 측면이 강한 영역으로, 어릴 때부터 이루어진 역사교육의 경험은 아동의 잠재의식 즉 무의식에 존재해 있다가 새로운 자극으로 현실 수준으로 나타날 수 있는 기반이 된다. 어린이박물관에서 역사를 소재로 한 체험과 교육은 아동이 쉽게 이해할 수 없는 지식의 수준이라도 할지라도 지속적인 활동은 아동 내면에서 무의식 상태로 잠재되어 있고, 그것을 자극하는 새로운 환

경과 접하면 개인 내에서 내면화되면서 고등정신기능인 역사의식과 역사적 사고력으로 발현될 수 있다. 이것이 표면상에 드러나지 않은 국립박물관 내 어린이박물관이 가지는 중요한 사회적 역할과 심리적 기능이다.

그러므로 국립박물관 내 어린이박물관은 아동을 위한 체험의 공간이라는 인식에만 머물지 말고 역사교육의 공간이라는 목적을 기반으로 하여 역사의식을 함양하기 위한 체험의 공간이라는 목표를 지향해야 한다.

## 나. 실체적 역사 지식의 구성

국립박물관 내 어린이박물관은 아동의 발달을 도모하는 체험을 위주로 하는 비형식적 교육기관으로 그 목적은 우리의 역사교육에 있음을 앞에서 밝혔다. 그러므로 어린이박물관의 다양한 체험은 우리의 역사를 이해하는 의식의 기반이 되고, 이러한 과정에서 개념적이고 관념적인 역사적 내용이 실체적 지식으로 구성될 수 있어야 한다.

역사는 다양한 내용이 복합적이고 개념적으로 구성되어 있어 교과서와 같은 평면적인 교재로는 아동을 대상으로 한 교육에서 적절한 학습효과를 기대하기 어렵다. 따라서 국립박물관 내 어린이박물관은 박물관의 실물 견학과 체험학습과 같은 흥미로운 역사 교육 방법을 활용하여 아동의 호기심을 자극하고 역사교육에서 느끼는 현실적 부담감을 덜어주어 역사가 아동에게 구체적이고 실증적인 지식으로 이어질 수 있도록 기능해야 한다.

사람들이 박물관을 찾는 이유는 박물관의 경험이 교육, 정보, 놀이, 즐거움을 통해 상상력을 자극하고, 호기심을 고무시키며 과거에 대한 이해를 제공하기 때문이다. 그리고 또 다른 이유는 실물자료를 통해 직접 체험할 수 있는 현장학습의 기회가 가능하기 때문이다. 현장학습은 역사적

산물을 직접 시각적으로 경험함으로써 전시물이 가지는 의미를 이해하는 것이다. 이것이 역사의식의 바탕이 되며 또한 과거의 역사와 문화를 이해할 수 있는 능력이 되기도 한다. 아동은 자신의 가정, 학교에서 배우고 알고 있는 것을 실제로 봄으로써 보다 확실한 이해에 도달할 수 있다.

역사교육 공간으로서 국립박물관 내 어린이박물관은 역사적 산물 즉 유물 자원을 활용하여 전시와 교육프로그램이 실시되고 있다. 전시물은 과거에 대한 호기심을 불러 일으켜 높은 교육적 효과를 가진다는 것은 주지의 사실이다. 실물을 기반으로 한 학습은 시각적 효과를 극대화할 뿐 만 아니라 강의식 수업이 줄 수 없는 실증적 자료 제시함으로써 구체적 지식을 제공해 줄 수 있다.

예를 들어 유치원 교육과정에서 제시하는 ‘시간’, ‘변화’, ‘지속성’이라는 역사적 개념은 실제 교육현장에서는 자연현상 속에서 시간의 변화와 환경 변화, 전통문화에 대한 이해 등을 영상물이나 교과서와 같은 교재를 활용하여 수업이 행해지고 있다. 교육 현장에서 얻어지는 추상적이고 개념적인 역사적 지식이 어린이박물관에 실물자료를 오감으로 체험하고 다양한 방법으로 학습하면서 구체적인 역사지식으로 변모될 수 있어야 한다.

어린이박물관은 3차원적인 전시물과 대상물을 직접 만지고 느끼고 작동해 보면서 직접 배울 수 있는 기회를 가져보는 곳이다. 즉 어린이의 발달적 욕구에 맞추어 사용되고 즐거운 놀이의 과정에서 주변 환경과의 상호작용을 거치면서 자연스런 학습이 이루어진다. 아동은 자신의 흥미와 관심에 따라 스스로 선택한 주제를 자기주도적 학습을 펼쳐 나갈 수 있다(서자현, 2008). 이러한 국립박물관 내 어린이박물관의 특성은 역사라는 관념적 지식을 보다 쉽게 실체적 역사지식으로 아동에게 다가갈 수 있는 요건이 된다.

따라서 국립박물관 내 어린이박물관은 전시물을 활용한 체험과 교육은

학교나 가정에서 배운 역사도서의 역사교육 내용을 스스로 경험의 과정에서 구체적인 지식으로 재구성될 수 있도록 해야 한다. 앞서 언급하였듯이 어린이박물관의 체험이 단순히 옛 소재를 활용한 체험활동으로 그치는 것이 아니라 체험을 통한 역사적 지식이 구체적이면서 실체적으로 아동 스스로 내면화 할 수 있도록 도와주어야 한다. 즉 국립박물관 내 어린이박물관이 역사교육을 위한 공간으로 기능하기 위해서는 어린이박물관의 체험을 비롯한 각종의 교육적 활동에는 역사교육이라는 궁극적 방향성이 분명히 설정하고, 역사의식이라는 정의적 측면과 실체적 지식 구성이라는 인지적 측면의 역사교육 목표가 항상 반영되어야 할 것이다.

## 2. 교육의 내용

국립박물관 내 어린이박물관은 모 박물관의 전시와 맥을 같이 하는 내용을 체험식으로 구성하여 아동의 역사학습을 돕고 있다. 그러나 앞서도 언급하였듯이 역사는 체험으로만 이해하기 힘든 학문적 특성을 가지고 있어 어린이박물관의 역사학습의 갖는 단시성 및 일회성 등의 한계점을 보완하여 비형식적 교육기관으로서의 장점을 극대화하여 효과적인 학습이 될 수 있는 노력이 필요하다. 국립박물관 내 어린이박물관의 체험이 아동의 일상 속의 경험과 연결될 수 있다면 어린이박물관에서 경험은 보다 더 큰 의미를 가질 수 있을 것이다.

따라서 국립박물관 내 어린이박물관의 체험이 박물관 내에서의 일회성 경험으로 끝나지 않고 연속적이고 의미있는 학습의 효과를 기대하기 위해서는 어린이박물관의 전시와 교육프로그램의 내용은 아동의 학교교육과

연계가 필요하고, 아동을 둘러싼 다양한 환경과 상호작용할 수 있는 맥락적 학습을 지향해야 한다.

## 가. 국가수준 교육과정과 연계된 학습내용

국립박물관 내 어린이박물관은 역사교육의 공간으로 체험적 전시와 교육을 통해 역사의식 함양과 역사적 지식 구성을 목표로 한다. 체험적 전시와 교육은 아동의 호기심, 흥미, 이해도 향상에 큰 역할을 한다는 것은 여러 이론과 논문에서 주장되어왔고 그 효과가 검증되고 있어 어린이박물관의 등장 시기부터 현재까지 운영의 기본이 되고 있다. 그렇지만 역사교육을 위한 어린이박물관에서 일시적 체험만으로는 역사의식 함양과 역사적 지식 구성이라는 어린이박물관 본연의 목표를 살릴 수 없다. 어린이박물관의 체험이 의미를 지니기 위해서는 전시와 교육의 내용이 박물관 내 경험으로 단절되는 것이 아니라 아동의 일상생활과의 연속성이 필요하다.

역사적인 내용이 아동의 일상생활 속에서 연속성을 가질 수 있는 가장 좋은 접근방법은 학교교육과 연계로 볼 수 있다. 국가수준의 유치원·초등학교 교육과정에서도 역사교육을 강조하고 있고 실물자료로 학습할 수 있는 박물관의 활용을 요구하고 있다. 따라서 어린이박물관 내용의 구성이 국가수준 교육과정에 구체적으로 연계가 된다면 어린이박물관 체험의 단시성과 일회성이 가지는 한계를 극복할 수 있고 학교 교육현장에서 겪는 역사교육의 어려움도 보완할 수 있는 방안이 될 것이다. 박물관과 학교와의 연계는 이전에서 계속 주장되어 온 바이고 현재 이러한 움직임이 있지만 단순히 박물관과 학교라는 기관간의 연계가 아니라 교육과정의 연계가 필요하다.

유치원 교육과정에 담겨 있는 역사교육적 범주는 ‘시간’, ‘변화’, ‘지속성’

이며, 수준별 내용은 낮과 밤, 계절의 변화와 같은 자연현상 속에서의 시간과 변화에 대한 내용에서부터 우리 전통사회에 도구와 기계의 이해로 사람과 환경의 변화, 생활방식의 변화 그리고 그 과정에서 시간이 흘러도 변하지 않고 지속되는 연속적인 우리 삶의 모습이다. 초등학교 교육과정에서는 저학년에서는 광범위한 의미로 역사를 다루며 아동의 주변 고장의 역사적 환경을 이해하는 것에서 시작하여, 고학년에서는 선사시대부터 근·현대까지 한국 역사를 시간의 흐름대로 통사적으로 역사교육이 이루어지도록 되어 있다.

따라서 국립박물관 내 어린이박물관의 교육내용은 이러한 교육과정의 기본 구성방침과 맥을 같이 하여 박물관에서 체험학습이 가지는 의미를 극대화할 수 있도록 구성되어야 한다. 어린이박물관이 우리의 역사를 주제로 하고 있고, 국가수준 교육과정에서도 우리의 역사를 담고 있어 단편적으로 보면 어린이박물관과 학교교육의 같은 방향으로 가고 있다고 할 수 있다. 하지만 이것은 주제의 동일성을 보여주는 것이지 내용의 동일성을 의미하지는 않는다. 어린이박물관의 교육 내용에는 유치원교육과정에 담겨 있는 ‘시간’, ‘변화’, ‘지속성’이 전시와 교육프로그램에 어떻게 녹아 있고 어떻게 접근해야 하는지 구체적으로 담겨 있어야 한다. 또한 우리의 역사를 연대기별로 다루면서 각 시대의 생활과 문화를 이해하도록 하는 초등학교 교육과정의 학년별 체제를 반영하여 교육의 내용을 구성할 필요가 있다.

국립박물관 내 어린이박물관의 교육내용이 이러한 방향성을 가지고 구성된다면 어린이박물관 교육의 시간적 한계성과 체험이 단순 오락으로 왜곡될 위험성을 극복할 수 있고, 교과서에서 배운 추상적이고 개념적인 내용이 어린이박물관에서 직접적인 체험과 다양한 교육을 통해서 구체화될 수 있다. 즉 국가수준의 유치원·초등학교 교육과정에서 담고 있는 역사

교육학적 내용이 어린이박물관에서 체험과 실물견학 등 다양한 경험으로 이어진다면 어린이박물관의 본연의 목적인 효과적인 역사교육의 공간이 될 수 있을 것이다.

국가수준 교육과정과 박물관교육의 연계는 어린이박물관에서만 필요한 사항이 아니라 세계적인 추세이기도 하다. 영국의 경우 1960년대부터 박물관은 학교와의 연계 학습공간으로 인식되기 시작되었다. 1980년대 이후 박물관은 능동적인 전시 방식을 피하는 것과 더불어 다양하고 재미있는 교육을 지향하게 되었다(김미겸, 2003). 1988년에는 교육개혁법을 마련하여 국가·제도적으로 박물관 이용을 장려하게 되었다. 이에 박물관은 학교교육의 부족 부분을 보충하는 수준이 아니라 국가수준 교육과정과 연계 가능한 박물관 자체의 교육과정을 마련하여 운영하게 되었다. 박물관은 국가수준 교육과정과 연계하여 역사, 과학, 음악 과목 등을 통합하는 창의적이고 학문적인 교육프로그램을 개발하여 학교에 제공하고 있다. 교육프로그램 계획과 준비 단계부터 국가수준 교육과정을 염두에 두어 연계 영역을 구체적으로 명시하고 있어 학교에서 교사가 교과를 진행할 때 어느 박물관의 교육프로그램이 수업과 연계가 가능한지를 검토하여 선택할 수 있도록 박물관은 국가수준 교육과정과 연계한 자체 교육과정을 마련하였다.

미국도 미국박물관협회가 발간한 “신세기를 위한 박물관”과 “수월성과 공평성”이라는 보고서에서 박물관은 교육적 체험을 제공하는 기관임을 강조하며, 박물관과 학교를 연계하는 새로운 형태의 교육활동 개발과 학교 교사를 위한 박물관 연수, 대학과 대학원 과정에 교사를 위한 박물관 교육과정을 개발할 것 등을 권고하였다(America Association of Museum, 1984; 1992). 이 결과로 실제 박물관과 학교가 연계한 프로그램 개발이나 연구 활동이 증대되었다. 박물관 서비스 관련하여 1998년 한 조사에 의하

면, 미국에 있는 박물관 중 88%의 박물관이 학교와 연계하는 교육프로그램을 제공하고 있고 그 양이나 질이 급속히 성장해 가고 있다고 한다(김옥자, 2006, Institute of Museum and Library Services, 1998).

한국 국립박물관도 영국이나 미국과 같이 학교와 연계하는 교육프로그램을 운영 중에 있다. 그러나 대부분 초·중·고 학생들의 상설전시 관람을 돕는 셀프가이드 방식과 자원봉사자의 전시 설명하는 방식으로 진행되고 있다. 어린이박물관에서도 학교 연계 교육의 필요성과 중요성을 인식하고 있으나 연계 방안의 모색단계에 머무르고 있다. 어린이박물관과 학교의 연계는 여러 가지 목적이 있겠지만 교육내용의 연속성과 교육의 효과 증진이라는 측면에서는 교육과정의 연계가 반드시 선행되어야 할 문제이다.

구성주의에 의하면 사람들이 사물에 부여하는 의미나 해석은 자신의 지식에 근거하며 환경과의 상호작용을 통해 구성된다. 따라서 어린이박물관을 찾는 학습자인 아동은 자신의 선행경험과 박물관의 체험에서 새로운 지식을 창출해 갈 수 있다. 학교 교육과정에서의 학습 내용이 선행경험이 되어 어린이박물관의 경험을 풍부하게 해 주고 또 어린이박물관의 경험이 학교교육의 내용을 강화시켜주는 역사학습의 순환구조가 형성될 수 있도록 어린이박물관의 학습 내용을 교육과정과 연계한 내용으로 구성된다면 높은 교육효과를 얻을 수 있다.

## 나. 맥락적 학습(contextual learning)의 지향

박물관의 학습에 대해 포크(Falk)와 디어킹(Dierking)은 맥락적 학습 모델을 제시하면서 관람객의 입장에서 관람객이 느끼는 박물관의 경험은 개인적 맥락(personal context), 사회적 맥락(social context), 물리적 맥락

(physical context)이라는 세 가지 차원의 맥락이 연속적으로 서로 상호작용하면서 형성된다고 설명하였다(Falk, 2000).

개인적 맥락은 박물관을 찾는 사람들이 지니는 각자의 독특한 배경과 경험을 말하는 것이다. 동기와 기대, 선행지식, 흥미와 믿음은 각 개인마다 다르게 나타나는 학습의 개인적 맥락은 모든 학습에서 중요한 역할을 하지만 박물관의 학습에서는 더욱 중요하다. 개인이 무엇을 언제 학습할 것인지를 선택하고 스스로의 학습을 통제할 수 있을 때 학습이 효과적이므로 박물관에서는 관람객이 자유로운 학습 선택을 할 수 있도록 해야 한다.

사회적 맥락은 비고츠키의 사회문화적 이론과 일맥상통하는 것으로 관람객이 박물관을 관람하러 오는 것에서부터 관람하는 동안 경험하는 부모, 또래집단, 교사 등과의 사회적 접촉을 의미한다.

물리적 맥락은 박물관이라는 건축과 그 안에 포함된 사물, 느낌 등 포괄하는 개념이다. 관람객은 물리적 맥락에 의해 스스로의 행동의 방향, 관찰 대상, 관심 영역이 영향을 받는다. 그러므로 박물관을 잘 이용할 수 있도록 조직적 인도, 사전 교육, 특별한 전시디자인 등은 전시에의 참여도를 높여주고 학습이 촉진될 수 있도록 도와준다(이경희, 2006).

포크(Falk)와 디어킹(Dierking)은 세 가지 맥락 중 어느 것도 고정되어 있거나 영원하지 않으며 학습도 이와 마찬가지로 변하는 것으로 설명했다. 학습이란 시간이 흐르는 동안 의미를 만들기 위해 세 가지 맥락들이 끊임없이 통합되고 상호작용하여 이루어진다고 하였다. 개인적 맥락은 시간에 따라 변화하며, 물리적 맥락내의 사건들을 경험하면서 형성되고, 사회문화적 맥락을 통해 중재되어지는 것이 박물관의 학습형태이며 그 특성은 일시적이고 상호작용적인 것으로 이해해야 한다고 주장하였다(이경희, 2006).

역사적 지식은 고정되어 있는 것이 아니라 아동의 사회문화적 맥락에 따라 다양하게 다른 형태로 구성되는 것이므로 역사적 사실 지식은 다른 사실과의 연계하기, 관계짓기, 전체적으로 이해하기와 같은 서로 관련성을 맺을 수 있는 심층적 학습이 중요하다(Svingby, 1993).

즉 박물관은 단순히 전시와 프로그램을 통해 관람객과 소통하는 것이 아니라 관람객을 둘러싼 모든 환경과 상호작용을 통해 소통이 이루어짐을 고려해야 한다. 어린이박물관의 체험은 단순히 전시와 교육, 관람자인 어린이와의 의사소통이나 이해를 통해서만 이루어지는 것이 아니라 아동을 둘러싼 다양한 맥락의 상호작용을 통해 이루어지는 것이다. 어린이는 성인보다 아직 성숙되지 않았고 경험의 종류도 다양하지 못하며 각 맥락 간에 상호작용에 어려움이 따를 수 있다. 따라서 어린이박물관의 전시와 교육 내용은 박물관에 대한 아동의 경험이 제대로 형성되도록 아동의 수준에 적합하고, 그들의 발달을 자극하고 성장을 이끌 수 있도록 세 가지 맥락이 활성화 될 수 있는 다차원적인 고려가 필요하다.

### 3. 교육의 방법

#### 가. 능동적 체험과 비계설정(scaffolding)의 조화

국립박물관 내 어린이박물관은 체험을 통한 역사학습의 공간이다. 아동은 성인과 다른 방식으로 사고하므로 아동의 발달에 적합한 학습 형태를 갖춘 공간이 필요하다. 어린이박물관은 이러한 아동의 권리를 존중하는 비형식적인 교육기관으로 아동이 능동적이고 직접적인 체험을 통해 스스로 문제해결의 과정을 거쳐 새로운 지식을 구성할 수 있도록 구조화되어

있다. 아동의 발달적 특성을 고려한 어린이박물관은 능동적이고 직접 체험으로 역사학습이 이루어지고 있다.

그러나 앞서서도 계속 언급하였지만 역사라는 것은 단순히 체험 그 자체로 얻어질 수 있는 지식의 차원이 아니므로 이러한 체험과정에는 그 체험이 가지는 의미의 이해를 도와줄 수 있는 부모 또는 교사와 같은 동반 성인의 도움이 꼭 필요하다. 물론 어린이박물관뿐 만 아니라 모든 아동의 학습에서 성인의 역할은 항상 강조되어 왔다. 아동의 자유로운 활동을 강조한 몬테소리는 자유로운 활동이 가능한 공간을 제공하고 아동의 학습을 안내하고 돕는 조력자 또는 안내자로 성인의 역할을 규정했다. 아동의 발달 단계를 고려하지 않고 학습을 강요하는 것이 아니라 아동의 무한한 가능성을 믿고 아동의 학습을 관찰하여 아동의 학습을 돕는 것을 성인의 역할로 보았다.

모든 학습에서 성인의 역할은 매우 중요하지만 특히 체험을 통한 역사 교육에서 성인의 역할은 보다 더 큰 의미를 지닌다. 어린이박물관은 아동의 호기심을 자극하기 위한 다양한 매체를 이용하여 체험을 할 수 있는 방식으로 구성되는데 이러한 환경적 특성은 자칫 본연의 의도와 달리 작용할 수 있다. 아동이 어린이박물관을 체험의 공간으로 인식하고 체험에만 몰입된다면 체험의 의도하는 바를 제대로 이해할 수 없으므로 동반하는 성인은 아동의 학습에 방향성을 제시해 주고 체험이 가지는 의미를 이해할 수 있도록 도와주어야 한다. 즉 역사학습을 위한 어린이박물관에서는 자유롭고 능동적이며 적극적인 체험과 동반하는 성인의 비계설정이 조화를 이루는 학습 방법이 요구된다.

국립박물관 내 어린이박물관은 특성상 부모를 비롯한 성인이 함께 동반한다는 것이 관람객 통계조사에서도 확인되었고, 어린이박물관의 교육프로그램도 동반가족을 위한 내용이 많다는 것도 이를 뒷받침한다. 어린이

박물관에서 다양한 역사적 체험을 하는 과정에 부모와 같은 보다 높은 수준의 안내자와 지속적인 상호작용이 이루어진다면 아동의 역사학습은 보다 높은 수준으로 옮겨갈 수 있을 것이다. 어린이박물관 내에는 아동의 학습을 돕기 위한 체험적 매체뿐만 아니라 사진·설명패널 등 다양한 보조자원이 구비되어 있으나 아동은 이러한 보조자원을 통한 상호작용보다는 부모와의 상호작용이 더 큰 효과가 있다는 것이 확인되었다(이경희·최정윤, 2004).

박물관이 가족들의 여가선용 공간으로 자리잡아감에 따라 박물관에서는 가족이 함께 할 수 있는 프로그램을 적극적으로 개발하고 있다. 어린이박물관도 주말에는 어린이만을 위한 교육프로그램보다는 가족이 함께 할 수 있는 프로그램을 위주로 운영된다. 그러나 어린이박물관에서 가족동반 교육에서 성인의 역할을 분명히 하지 않아 일반 어린이프로그램과 뚜렷이 구분되는 특징이 보이지 않는다. 역사교육에서는 아동의 체험만으로 얻을 수 없는 그 사회 구성원의 의식이나 정서 등 역사의식에 관련된 것은 동반하는 부모의 비계설정에 따라 그 효과가 다를 것이다.

그러므로 역사교육을 위한 공간으로서 국립박물관 내 어린이박물관은 동반하는 어른의 적극적인 참여를 유도해야 한다. 일반적으로 어린이박물관을 방문하는 동반하는 부모 또는 교사는 아동과 분리된 공간에서 아동의 체험이 끝나기를 기다리는 경우가 많다. 어린이박물관이 아동 스스로 선택한 주제를 자유롭게 학습하는 공간이므로 부모와 교사는 직접적으로 가르쳐야 한다는 부담감에서 자유롭고, 어린이박물관은 당연히 아동 혼자서 학습하는 공간이라는 인식에서 아동과의 상호작용을 거의 염두에 두지 않는 경우가 많다. 역사의식, 역사적 지식을 담고 있는 역사교육은 학교에서 전문적인 교수-학습방법을 사용한 교사가 쉽게 잘 가르치기 힘든 부분이 많은데 아동 혼자서 체험만으로 더욱 어렵다. 어린이박물관의 능동

적 체험이 가지는 가치를 높이기 위해서는 동반하는 성인의 역할을 구체적으로 유도할 수 있는 장치가 필요하다.

어린이박물관에서 아동의 직접적인 체험은 아동의 무의식 속에 존재하다가 의식의 수준으로 발전할 수 있는 밑거름이 되는 것이므로 그 자체로 만으로도 충분한 가치와 의미가 있다. 그렇지만 역사를 주제로 한 체험이 단순한 신체활동 또는 공작·미술 창작활동으로 잘못 인식되지 않기 위해서는 성인이 아동의 자유로운 탐색을 관찰하여 적절한 비계설정을 제공하여 체험의 방향을 안내하고 아동의 발달을 유도하는 것이 필요하다.

앞에서도 서술하였듯이 부모를 비롯한 성인 동반자의 비계설정은 한 사회 공동체의 정신적 산물인 전시물에 대한 아동의 이해를 증진시킬 뿐만 아니라 사회 구성원이 갖고 있는 지식과 정서·의식이 아동의 내면 즉 개인 내 정신기능으로 변화를 촉진시킬 수 있다. 어린이박물관의 능동적인 체험이 역사의식을 함양할 수 있는 기반이 되고, 일상생활에서 관념적으로 접하던 역사를 구체적인 지식으로 이해하기 위해서는 부모를 비롯한 동반 성인의 비계설정은 어떤 학습 환경에서 보다도 중요하다. 국립박물관 내 어린이박물관은 성인 동반자의 비계설정의 중요성을 인식하고 이에 따른 프로그램과 학습 방법에 대한 모색이 필요하다.

## 나. 연령대별 교육방법의 차별화

박물관은 학교의 정규 수업과 달리 아동의 자발적인 참여와 선택으로 학습이 이루어진다. 학교 교육은 미리 정해진 교육과정의 단계를 순차적으로 밟아가지만, 어린이박물관은 아동의 선택에 따라서 자유롭게 독자적으로 전개가 가능하다. 일정 시기에 특정한 교육과정을 이수할 필요가 없으며 강제성이 없다. 또한 교과서를 중심으로 하지 않고 전시품이라는 실

물자료를 통해 아동의 발달과 성향에 더 적합한 사실적 교육이 가능하다.

하지만 아동이 선호하는 교육의 형태는 연령별로 차이를 보인다. Grinder(1985)의 조사에 따르면 미취학 아동은 주로 누군가의 안내와 발견 학습을 선호하나, 사회성과 언어적 능력을 갖춘 취학아동은 안내와 발견학습 이외 활동지 학습을 선호한다고 한다(백령, 2005). Cohen(1989)은 2~5세 전조작기 아동을 위해서는 활동을 반복할 수 있고, 지시가 적어야 하며, 단어이해나 읽기 기술이 요구되지 않아야 하고, 조작적인 자료를 통해 놀이 기회를 제공해야 하며, 역할 놀이를 격려하는 소도구들을 사용해야 한다고 하였다. 그리고 6~8세 아동을 위해서는 현실세계에 흥미를 갖게 하는 것으로 체험식 활동, 움직임을 허락하는 탐색, 실험을 포함하는 전시가 필요하다고 주장하였다(이경희, 2003, 2006).

브루클린어린이박물관을 비롯한 미국의 어린이박물관은 아동의 연령별로 다른 전시공간을 마련하여 아동의 발달단계별로 다른 주제와 학습방법으로 전시와 교육이 이루어지고 있다. 어린 유아는 통합적 발달을 위한 신체활동과 감성활동을 위주로 하며, 초등학생의 경우는 특정한 주제학습을 위하여 다양한 감각을 통한 체험활동, 주변 환경에 대한 탐구활동, 역할극 등 다양한 형태로 학습이 실시되고 있다.

한국 국립박물관 내 어린이박물관도 교육프로그램에서는 유아와 초등저학년과 고학년으로 구분지어 연령별 수준에 맞추어 흥미도와 난이도를 조절하여 운영되고 있다 그러나 실제 학습 방법은 눈에 띄는 차이점이 보이지 않는다. 교육프로그램의 대부분은 상설전시실 또는 어린이박물관 전시내용과 관련된 주제학습 또는 사실학습이 실시되고 있다. 수업전략도 선정된 주제에 관한 이론 강의를 시작으로 관련 실물자료 전시 관람을 한 이후 만들기와 같은 제작·체험활동을 하는 것으로 모든 프로그램이 일률적인 진행방식을 보인다. 기획특별전과 같은 전시연계프로그램 등에서는

역할극과 같은 수업이 실시되고 있으나 보편적인 수업방식은 아니라고 할 수 있다.

어린이박물관 전시는 중심 이용대상을 초등 3·4학년에 맞추어 구성되어 있으나 아동의 연령에 제한 없이 자유롭게 체험하도록 되어있다. 전시는 4개의 영역으로 구분되어 있으나 연령을 고려한 것이 아니라 모 박물관의 상설전시 내용과 연관된 주제별로 구분되어 있어 아동의 발달에 따른 수준별 체험 전시라고 보기는 힘들다.

역사교육의 접근법과 수업 전략도 아동의 연령을 고려하여 적합한 방법으로 선택되어야 한다. 어린 유아에게 광범위한 역사영역이나 문제를 다루는 주제학습이나 특정한 사실적 정보를 체계적으로 전달하기 위한 강의식 수업은 아동의 발달상에 적합하지 않지만 역사적 시간관념이나 어느 정도 선행지식이 있는 초등학생에 적용할 수 있는 방법일 것이다. 즉 아동의 발달단계에 적합한 접근법과 수업전략의 선택이 중요하다. 어린이박물관의 학습은 과제의 난이도가 너무 어렵지도 쉽게 느껴지지 않아야 아동 개인이 가지고 있는 적절한 도전감을 충족시키면서 학습 능력을 향상시킬 수 있다. 국립박물관 내 어린이박물관에서는 지식과 능력 등 발달 수준이 다른 다양한 연령층의 아동들을 고려한 차별화된 역사 학습 방법의 개발과 적용이 필요하다.

## VI. 제언

본 연구를 마무리하면서 국립박물관 내 어린이박물관이 어린이를 위한 비형식적 교육기관으로서 특히 역사교육을 위한 공간으로 기능하기에 필요한 교육의 방향성과 관련하여 운영의 측면에서 두 가지 사항을 제언하고자 한다.

첫째, 국립박물관 내 어린이박물관의 근본 목적은 교육이다. 따라서 교육의 결과에 대한 다양한 측면의 평가가 필요하다. 박물관 종사자들은 평가라는 용어에 대한 부담감을 가지고 있어 기피하기도 한다. 그러나 아동의 발달에 적합한 전시와 프로그램이 중요한 만큼 그 학습효과에 대한 평가는 필요하다. 평가를 통해서 어린이박물관에서의 다양한 체험이 교육의 목적과 목표에 맞는 결과에 도달했는지에 대한 검토의 기회를 가질 수 있을 것이다. 국립박물관 내 어린이박물관이 역사를 주제로 한 어린이를 위한 공간임을 평가의 방법과 내용에서도 드러낼 수 있어야 한다.

미국에서는 박물관 내외 인력을 활용하여 체계적이고 전문적인 평가를 시도하고 있다. 전시개념부터 기능적 단계를 거쳐 평가단계까지를 하나의 전체적인 과정으로 포함시켜는 ‘전시계획과제모델(Exhibition Project Model)’을 제시하고 평가에 대한 인식을 전환하고 있다(이경희, 2003). 따라서 국립박물관 내 어린이박물관은 다양한 교육프로그램과 전시 체험 매체의 개발과 동시에 교육학적 방법론을 도입하여 교육목표, 학습내용, 교수방법을 비롯하여 평가까지의 과정이 필요하다.

둘째, 서양의 일반적인 어린이박물관과 달리 국립박물관 내 어린이박물관

관은 역사교육을 위한 공간이므로 효과적인 역사교육을 위해서는 역사에 대한 전문적인 지식을 가진 관련 영역의 학예사, 실제 교육을 담당하는 교육사, 체험강사 등 긴밀한 협업체계가 요구된다. 박물관은 전시를 기획하는 학예사, 현장 교육 경력을 바탕으로 프로그램을 기획 및 관리, 운영하는 교육사 그리고 그것을 현장에서 실행하는 강사로 구성되어 있으나 각 전문 인력 간 협업의 정도는 낮아 박물관의 소명을 드러내기 보다는 이용자인 어린이의 체험에 초점을 두고 아동의 수준에 적합한 교육적 방법의 개발인 체험학습에만 치중하는 면이 있다. 국립박물관 내 어린이박물관은 교육의 주제가 역사라는 것을 주지하고 교육의 목적과 목표가 교육의 시작단계부터 마무리 단계까지 일관된 방향으로 흐를 수 있는 체제가 구성되어야 단순히 체험의 공간이 아니라 역사교육공간으로 어린이박물관이 가능할 것이다.

따라서 국립박물관 내 어린이박물관이 역사라는 큰 주제의 흐름을 교육의 전 과정에 그대로 담을 수 있기 위해서는 어린이박물관의 전시와 교육 프로그램 개발의 초기 단계에서부터 실제 운영에 이르기까지 각 영역의 담당자들 간에 지속적인 협업이 가능한 시스템 구축이 필요하다.

## 참 고 문 헌

- 강상, 윤덕순(2008). 향토문화재 현장학습을 활용한 역사교육이 유아의 역사적 사고력에 미치는 효과. **열린유아교육연구**, 13(4), 379-400.
- 강인애(2008). 전시연계교육 활성화 방안. **박물관교육국제심포지엄발표논문집**. 국립중앙박물관.
- 강인애, 설연경(2009). 전시연계 교육프로그램의 개발을 위한 학습이론으로서 '전시물 기반 학습'에 대한 사례연구. **조형교육**, 33, 1-38.
- 고유정(2010). 어린이박물관 전시매체 유형별 관람객의 행동특성에 관한 연구. 한양대학교 대학원 석사학위논문.
- 교육부(1997). **사회과 교육과정**. 서울: 대학교과서 주식회사.
- 교육부(1998). **유치원 교육과정 해설**. 서울: 교육부.
- 교육과학기술부(2008a). **유치원 교육과정 해설 III**. 서울: 교육과학기술부.
- 교육과학기술부(2008b). **유아 한국문화 정체성 교육프로그램**. 서울: 교육과학기술부.
- 교육과학기술부(2008c). **2007 개정 초등학교 교육과정 해설 3**. 서울: 교육과학기술부.
- 교육인적자원부(2005). **유아를 위한 역사교육활동자료**. 서울: 교육인적자원부.
- 교육인적자원부(2007a). **2007 개정 유치원 교육과정**. 서울: 교육인적자원부.
- 교육인적자원부(2007b). **초등학교 교육과정**. 서울: 교육인적자원부.
- 국립중앙박물관 교육팀(2008a). 어린이박물관 전시체험물 만족도 조사 결과보고서. 국립중앙박물관.

- 국립중앙박물관 교육팀(2008b). 전시만족도 설문조사. 국립중앙박물관.
- 국립중앙박물관(2010). **한국박물관 100년사**. 서울: 국립중앙박물관.
- 국성하(2003). 경주 어린이박물관학교 연구. **교육사학연구**, **13**, 119-141.
- 권대훈(2006). **교육심리학의 이론과 실천**. 서울: 학지사.
- 기현정(2008). 박물관의 시각문화 소통과 시각적 문해력 향상 방안에 관한 연구. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김기섭(1998). **주제로 풀어쓴 한국사 강의록**. 서울: 가람기획.
- 김난희(2005). 어린이박물관의 교수-학습 매체에 따른 방문자의 교육효과에 관한 연구. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김난희, 송재일(2007). 교수-학습 매체에 따른 어린이박물관 프로그램의 교육효과 분석. **아동교육**, **16(1)**, 49-50.
- 김명련(1998). 초등사회과 역사분야의 박물관학습방안. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김미겸(2003). 박물관 교육을 통한 초등학생 역사학습의 현황과 방안. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김소현(2010). 어린이박물관의 특성과 프로그램 발전 방안에 대한 연구. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 김억환(1998). 비고츠키 이론에 기초한 유아의 자기조절 능력의 발달. **논문집**, **22**, 59-88. 건국대학교 교육연구소.
- 김연실(2008). 어린이를 위한 박물관 셀프가이드 개발과 효과 분석 : 국립중앙박물관 고고관을 중심으로. 명지대학교 문화예술대학원 석사학위논문.
- 김영옥, 조부경, 홍혜경, 김희진(2005). 제6차 유치원 교육과정에 대한 교사의 인식과 실태. **유아교육연구**, **25(4)**, 53-80.
- 김옥자(2006). 박물관 사회교육에 관한 연구-학교연계 프로그램을 중심으로

- 로-. 단국대학교 대중문화예술대학원 석사학위논문.
- 김은희(2000). 레지오 에밀리아 접근법의 이해와 현장 적용. 서울: 창지사.
- 김한중(2007). 역사수업의 원리. 서울: 책과 함께.
- 김호숙(1999). 박물관과 교육. 서울: 문음사.
- 김화목(2008). 국립중앙박물관 어린이박물관 교육프로그램 분석 및 활성화 방안. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김혜진(2005). 의미탐색을 통한 역사교육활동이 유아의 역사적 사고력에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 나성식(2005). John Dewey 교육론의 유아교육적 함의. 유아교육학논집, 9(1), 103-128.
- 나현주(2002). 역사교육에 관한 초등학교 교사의 인식 연구. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 민진아(2009). PBL 학습에 의한 어린이 체험교육프로그램의 교육적 효과에 대한 비교연구: 한방 박물관 교육프로그램을 중심으로. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박경미(2007). 국립중앙박물관 어린이박물관 전시참여와 교육활동에 대한 동기부여 전략 제안. 경희대학교 경영대학원 석사학위논문.
- 박미하(2003). 구성주의적 박물관교육 프로그램의 설계 및 적용에 관한 연구. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박선영(2005). 아동참여 관점에서 본 초등학생의 박물관 경험 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 박현진(2009). 비고츠키 예술심리학의 도덕교육학적 해석. 한국교육대학교 대학원 박사학위논문.
- 배봉균(2004). 초등학교의 박물관 현장체험 학습에 관한 연구. 사헌(史軒)

林英正 교수 정년기념 논총. 동국사학회.

배봉균(2005). 박물관의 기능과 역사교육 프로그램 연구. 동국대학교 대학원 박사학위논문.

백령(2005). **멀티미디어시대의 박물관 교육**. 서울: 예경.

백령(2009). 박물관 교육 인력 직무 분석과 역량강화 교육운영 방안 연구. **미술교육논총**, 23(3), 229-247.

서명애(2003). 박물관의 어린이 교육프로그램 연구. 중앙대학교 예술대학원 석사학위 논문. 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.

서자현(2008). Sykes의 박물관 학습이론에 의한 어린이박물관의 공간계획에 관한 연구. 건국대학교 대학원 석사학위논문

성숙자, 배지희, 권경숙, 곽승주(2005). **유아를 위한 역사교육 활동자료**. 교육인적자원부.

신미선(2007). 박물관 교육을 위한 지역 어린이박물관의 의의. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

송춘영(1999a). 역사교육의 문제점과 과제-역사교육 연구논저를 중심으로. **한국서양사학회**, 1(1), 251-259.

송춘영(1999b). **역사교육의 이론과 실재**. 서울: 형설출판사.

양호환(2000). 사회변화와 역사교육의 방향. **역사교육학회**, 25(1), 93-111.

왕현종(2000). 초등학교 역사교육의 문제점과 대안적 모색. **역사비평**, 53, 267-284.

우영숙(2006). 초등역사학습의 연계된 박물관 교육 프로그램의 현황과 활용. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

유혜자(2006). 역사교육활동이 유아의 국가 정체성 형성과 역사적 사고력에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.

윤혜숙(2009). 박물관 어린이 교육프로그램 다중지능(개인적 지능)효과 분

- 석 .경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 이경화·모지연(2008). 국가수준 유치원교육과정의 사회과학적 내용분석. **유아교육논총**. 17(2), 89-108.
- 이경희·최정윤(2003). 어린이박물관에서의 미술감상을 위한 체험식·비체험식 전시에 관한 연구. **유아교육연구**, 23(3). 91-109.
- 이경희(2006). 어린이를 위한 체험식 박물관과 학습. **혁신과 헌신: 어린이를 위한 체험식 박물관**. 서울: 삼성어린이박물관.
- 이명희(2006). 유아기 역사교육에 대한 유치원 교사의 인식 및 실시현황. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이미현(2010). 국립중앙박물관 어린이박물관의 운영 실태조사와 효과적인 체험전시 개선 방안. 상명대학교 대학원 석사학위논문.
- 이봉자(1998). 연표학습활동이 5세 유아의 역사의식 형성에 미치는 영향. 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이윤경(2003). 어린이를 위한 박물관 역사교육프로그램: 서울역사박물관을 중심으로 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 이윤진(2003). 어린이를 위한 박물관 역사교육프로그램-서울역사박물관을 중심으로- 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 이보아(2006). 박물관의 어린이 관람객 개발: 환경 변화에 따른 박물관 관람객 개발 전략. **혁신과 헌신: 어린이를 위한 체험식 박물관**. 서울: 삼성어린이박물관.
- 이태호(2001). 현단계 박물관의 교육적 기능에 대한 진단과 전망. **박물관과 교육**. 서울: 문음사.
- 임귀자(2006). 역사적 사고력 증진 활동이 유아의 자아존중감과 정서지능에 미치는 영향. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 임미혜, 이봉자(2005). 유아역사교육의 연표학습 활동 실태 조사연구. **경**

북전문대학, 24, 135-150.

장영희, 엄정애, 박수진(2007). 우리나라 유치원-초등학교 사회과 관련 교육과정 내용 연계성 분석. **교과교육학연구**, 11(1), 277-293.

장화정(2006). 체험식 박물관의 전시 개발. **혁신과 헌신**. 서울: 삼성어린이박물관.

장희경(2007). 유아역사교육에 대한 유치원 교사의 인식 및 실태 연구. 한국교육대학교 대학원 석사학위논문.

전국역사교사모임(1999). **살아있는 삶을 위한 역사교육 2**. 서울: 도서출판 푸른 나무.

전국역사교사모임(2002). **우리 아이들에게 역사를 어떻게 가르칠 것인가**. 서울: 휴머니스트.

전태일(2001). 박물관과 교육-영국의 사례를 중심으로-. **박물관과 교육**. 서울: 문음사.

정선영, 김한중, 양호환, 이영효(2001). **역사교육의 이해**. 서울: 삼지원.

정선영(2002). 어린이박물관의 공간 디자인 특성에 관한 연구. 연세대학교 대학원 석사학위논문.

조선미(2001). 비고츠키(Vygotsky)의 '근접발달영역(ZPD)'이론에 따른 교수-학습 방법 탐색. 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

조순옥 외(2002). **유아사회교육**. 서울: 창지사.

주영숙, 김치용(2008). 어린이를 위한 체험학습 활성화 방안 -한국과 일본의 어린이 박물관을 중심으로-. **한국디자인포럼**, 21, 223-232.

주용영(2006). 초등 사회과 역사교육의 인식 문제. **사회과 교육**, 45(4), 5-31.

채경주(2007). 국립고궁박물관 어린이 교육프로그램의 효과와 활용 방안. 고려대학교대학원 석사학위논문.

- 최상훈(2000). 역사적 사고력의 학습 및 평가방안. 서울대학교대학원 박사학위논문
- 최순례(2003). 뮤지엄의 어린이 교육프로그램 개발 모델과 그 적용에 관한 연구. 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 최윤희(2003). 박물관 교육기능의 다양화-사회교육·미술교육·역사교육 중심으로-. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최종호(2004). 박물관의 이론과 실제. **박물관 실무 지침(2)**. 서울: 한국박물관협회.
- 한순미(2001). **Vygotsky와 교육**. 서울: 교육과학사.
- 한면희(1998). 학습자 중심의 사회과교육. **사회과교육**, 31, 17-27.
- 한지윤(2007). 어린이를 위한 박물관 교육의 활성화 방안 연구. 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 국가교육과정 정보센터. <http://ncic.kice.re.kr>
- America Association of Museum (1984). *Museums for a New Century: A Report of the Commission on Museums for a New Century*.
- Carr, E. H. (1997). **역사란 무엇인가**. 김택현(역). 서울: 까치.
- Cleaver, Joanne. (1992). *Doing Children's Museum: a Guide to 265 Hands-on Museums*. Charlotte, Vermont: Williamson Publishing Company.
- Cohen, S. (1989). Fostering shared learning among children and adult: *The children's museum*. *Young Children*, 44(4).
- Dewey, J. (1966). *Democracy and Education*. New York: The Free Press.
- Ellis, A. K. (1995). *Teaching and Learning Elementary Social Studies*. A Simon & Schuster Company.

- Gary Edson. (2001). **21세기 박물관 경영**. 이보아 (역). 서울: 시공사.
- George Ellis Burcaw (2004). **큐레이터를 위한 박물관학**. 양지연 (역). 서울: 김영사.
- Grinder, A. L. & McCoy, S.(1985). *The Food Guide-A Sourcebook for Interpreters, Docent and Tour Guide*, Arisona.
- Hallam, R. N. (1970). *Piaget and thinking in history in martin ballard New Movement in the Study and Teaching of History*. Blooming; Indiana University Press.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. London: Routledge,42-125.
- Hirzy, Ellen, ed(1992). *Exellence and Equity: Education and the Public Dimension of Museums*. Washington, DC: America Association of Museum.
- Institute of Museum and Library Services(1998). *True Needs True Partners: 1998 Survey Highlights. Museums Serving Schools*. Institute of Museum and Library Services, Washington, DC.
- John H. Falk & Lynn D. Dierking (1992). *The Museum experience*. Washington, DC: Whaleback Books.
- John H. Falk & Lynn D. Dierking (2000). *Learning from Museum*. CA, Altamira Press, 2000.
- Lewin, A. W. (1989). *Children's Museum: A Structure for family learning*. Marrige a Family Review, 13(3), 51-73.
- Melendez, W. R., Beck, V., & Fletcher, M. (2000). *Teaching socialstudies in early education*. Delmar Publishing Co.
- Naomi, Y. Wilsey (1974). *A Museum for Children*. University of Colorado.
- National Center for History in the School (1994). *National Standards:*

- History for grades K-4*. Los Angeles, CA: HCHS.
- Seefeldt, C., & Galper, A. (2000). *Active experiences for active children: Social studies*. Upper Saddle River, NJ: Merrill, Prentice Hall.
- Seefeldt, C. (2005). *Social studies for the preschool/primary child (7th Ed.)*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Sleeper, M. E. (1975). *A developmental framework for history education in adolescence*. *School Review*, V. 84.
- Sunal, C. S. (1990). The child's Sense of History. *Early Childhood Social Studies*, 153-168. Columbus: Merrill.
- Speaker, Kathryne. (1994). *An Examination of Selected Characteristics of Hands-on Children's Museum*. Temple University, ED.D.
- Svingby, G. (1993). *Towards schooling for the twenty-first century*. Britain by rewood book.
- Weihsin, Herminia. (1998). *A History of Children's Museum in the United States, 1899-1997*. The Ohio State University. Degree Doctor of Philosophy.