creative commons
COMMONS DEED

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

dCollection

석사학위논문

# 맥락적 학습 요소에 따른 구성주의적 박물관 교육프로그램 효과 분석 연구

-제주 돌문화공원 교육프로그램 사례를 중심으로 -

지도교수 강 인 애

경희대학교 교육대학원
박물관·미술관교육전공
조 우 리

2015년 2월

석사학위논문

# 맥락적 학습 요소에 따른 구성주의적 박물관 교육프로그램 효과 분석 연구

-제주 돌문화공원 교육프로그램 사례를 중심으로 -

지도교수 강 인 애

경희대학교 교육대학원
박물관·미술관교육전공
조 우 리

2015년 2월

Collection @ khu

# 맥락적 학습 요소에 따른 구성주의적 박물관 교육프로그램 효과 분석 연구

-제주 돌문화공원 교육프로그램 사례를 중심으로 -

지도교수 강 인 애

이 논문을 교육학 석사 학위논문으로 제출함

경희대학교 교육대학원
박물관·미술관교육전공
조 우 리

2015년 2월

Collection @ khu

# 조우리의 교육학 석사학위 논문을 인준함

* 주심교수 황 선 하 (인)

* 부심교수 설 연 경 (인)

* 부심교수 강 인 애 (인)

경희대학교 교육대학원

2015년 2월

Collection @ khu

# 【 목 차 】


Ⅰ. 서론 ····· 1

1. 연구의 필요성과 목적 ····· 1

2. 연구문제 ····· 3

Ⅱ. 연구 방법 ····· 4

1. 연구 대상 및 기간 ····· 4

2. 연구 절차와 방법 ····· 4

3. 자료 수집 및 분석 ····· 6

Ⅲ. 이론적 배경 ····· 7

1. 구성주의적 박물관 교육 ····· 7

1) 구성주의적 박물관 교육의 특징 ····· 7

2) 구성주의적 박물관 교육에 의거한 선행 연구 ····· 11

2. 맥락적 학습 모형(Contextual Model of Learning) ····· 15

1) 맥락적 학습 모형의 요소 ····· 15

2) 맥락적 학습 모형에 의거한 선행 연구 ····· 18

3. 구성주의적 박물관 교육과 맥락적 학습 모형의 세 가지 요소와의 관계 ····· 20

Ⅳ. 구성주의적 박물관 교육프로그램 개발 및 적용 ····· 22

1. 프로그램 개요 ····· 22

2. 프로그램 설계 원칙 ····· 24

3. 프로그램 개발 과정 ····· 25




Collection @ khu

1) 분석 ····· 26
2) 설계 ····· 29
3) 개발 ····· 33
4) 평가 ····· 38
4. 프로그램 적용 ····· 39
1) 동기유발 ····· 39
2) 활동 계획 및 역할 정하기 ····· 41
3) 전시실 활동 ····· 42
4) 야외 전시장 및 교육실 활동 ····· 42
5) 결과물 발표 및 평가 ····· 42

**Ⅴ. 맥락적 학습 모형에 따른 학습 결과 분석** ····· 44
1. 맥락적 학습 모형의 세 요소에 따른 학습 결과 분석 ····· 44
1) 개인적 맥락 ····· 44
2) 사회문화적 맥락 ····· 48
3) 물리적 맥락 ····· 52
2. 종합적 논의 ····· 57

**Ⅵ. 결론 및 제언** ····· 60

참고문헌 ····· 64

ABSTRACT ····· 68

부록 ····· 70



Collection @ khu

# 【 표 목 차 】


<표 1> 교육 참가자 성별 및 연령 ····· 4
<표 2> 자료 수집 및 방법 ····· 6
<표 3> 학습 구성 요소별 구성주의적 박물관 교육의 특징. ····· 10
<표 4> 구성주의를 적용한 박물관 교육프로그램 선행 연구(연도순) ····· 13
<표 5> 맥락적 학습 요소에 따른 학습 환경 ····· 17
<표 6> 맥락적 학습 모형에 의거한 국내 선행 연구(연도순) ····· 19
<표 7> 프로그램 개요 ····· 23
<표 8> 관련 교과 및 단원과 체험 내용 ····· 28
<표 9> GLO(MLA, 2004) 항목에 따른 학습 목표 구성 ····· 30
<표 10> 수업 설계 원칙에 따른 수업 설계 및 개발 ····· 31
<표 11> 교수 학습 지도안 ····· 34
<표 12> 프로그램 설문지 구성과 내용 ····· 38
<표 13> 사전·사후 마인드맵 비교 - 지식의 확장 ····· 45
<표 14> 교육프로그램 만족도 ····· 47
<표 15> 사전·사후 마인드맵 비교 - 참가 어린이 의식변화 ····· 49
<표 16> 사회문화적 중재 - 수업 중 학부모 B와 다른 참가자, 강사와의 대화) ····· 51
<표 17> 참가자 기본 사항 ····· 53
<표 18> 프로그램 운영 관련 만족도 ····· 54
<표 19> 맥락적 학습 모형의 요소로 분석한 구성주의적 박물관 교육 학습 결과 ···· 58




Collection @ khu

# 【 그림목차 】

[그림 1] 맥락적 학습 요소에 따른 구성주의적 박물관 교육프로그램 효과 분석 연구 절차 ····· 5
[그림 2] 구성주의적 박물관 교육과 맥락적 학습 요소와의 연관성 ····· 21
[그림 3] 구성주의적 박물관 교육 프로그램 설계 원칙 ····· 25
[그림 4] 프로그램 설계 및 개발 과정 ····· 26
[그림 5] 교수 학습 과정 ····· 33
[그림 6] 워크시트와 교육 PPT ····· 37
[그림 7] 동기 유발 - 사진전 미리보기에서 제시된 사진과 작성한 사전 마인드맵 ·· 40
[그림 8] 기획회의 작성 ····· 41
[그림 9] 완성한 사진집 ····· 43



Collection @ khu

# 국문초록

## 맥락적 학습 요소에 따른 구성주의적 박물관 교육프로그램 결과 분석 연구

**경희대학교 교육대학원 박물관미술관 교육전공**
**조 우 리**

박물관에서 학습이 전시물을 기반으로 개인의 선지식(prior knowledge)과 경험, 문화 등이 맥락적으로 연결되어 구성된다고 생각할 때, 인간의 학습은 독립적으로 이루어지는 것이 아니라 끊임없이 '개인적 맥락(personal context)', '사회문화적 맥락(sociocultural context)', '물리적 맥락(physical context)'의 영향을 받으며, 세 가지 맥락의 통합과 상호작용을 통하여 이루어진다. 따라서 박물관 교육은 우리의 삶에서 독립적으로 이루어지는 것이 아니라 나를 둘러싼 과거, 현재, 미래라는 시간의 연속선상에서 이루어지므로 학습에 영향을 주는 여러 가지 맥락을 적절히 고려하여야 할 것이다. 그러나 박물관 교육프로그램이 전시물을 기반으로 상황성과 맥락성을 전제로 한 구성주의 교육이 운영되고 있음에도 불구하고, 프로그램 참여자들의 학습에서 어떠한 맥락이 작용하는가에 대한 사례 연구는 부족한 실정이다.

이에 본 연구에서는 구성주의적 박물관 교육프로그램을 개발 및 적용하고, 참가자들의 학습 결과에 맥락적 학습 모형(Contextual Model of Learning)에서 제시하는 개인적, 사회문화적, 물리적 요소가 구체적으로 어떤 모습으로 반영되는지를 담화 분석을 통하여 밝혀보고자 하였다. 연구절차로는 첫째, 구성주의적 박물관 교육과 맥락적 학습 모형에 대한 문헌조사를 실시하여 결과를 도출하였다. 둘째, 도출한 내용을 토대로 구성주의적 박물관 교육프로그램을 위한 설계 원칙을 수립하여 프로그램을 개발하고 전문가 타당도 검사를 통해 내용을 수정한 후 프로그램에 적용하였다. 셋째, 프로그램 결과에 대한 학습효과는 사전·사후 마인드맵, 설문지, 사후 인터뷰 내용을 토대로 맥락적 학습 모형의 세 가지 요소에 따라 분석하였다.

분석 결과, 구성주의적 박물관 교육프로그램에 참여한 학습자들의 학습 결과에



Collection @ khu

개인적, 사회문화적, 물리적 맥락이 반영되었음을 확인하였다. 학습자는 박물관 경험 이전의 관심이나 경험 등의 동기가 반영되어 프로그램에 참여하였고, 개인과 집단 간의 활발한 상호작용을 통하여 새로운 지식을 구축하고, 경험을 강화하며, 즐거움과 몰입을 경험하였다. 또한 이러한 경험은 박물관에 대한 지속적인 관심과 참여로 이어질 수 있음을 확인하였다. 이는 박물관 경험이 학습자 삶 속의 일부임을 생각할 때, 박물관 교육이 지향해야 할 점은 학습자 중심으로서 그들의 삶과 문화, 기대와 요구를 교육에 반영해야 한다는 것이다. 그러한 의미에서 현실성과 맥락성을 가진 구성주의적 박물관 교육프로그램은 가치가 있다고 생각되었다.

본 연구의 결과는 박물관 학습 환경으로 강조되는 구성주의적 박물관 교육의 학습 결과를 맥락적 학습 모형에서 제시하는 세 가지 요소로 분석하여 확인했다는 점에서 의의가 있다. 나아가 관람객 연구와 박물관 교육 효과 분석을 위한 기초를 제공할 수 있을 것으로 기대된다.



Collection @ khu

# Ⅰ. 서 론

## 1. 연구의 필요성과 목적

우리나라 박물관 교육은 1980년대부터 본격적으로 양적 성장과 체계화가 진행되면서 오늘날 보편적인 것이 되었다(국성하, 2009). 또한 박물관은 대표적인 비형식 교육기관이자 평생 교육기관으로 인식되면서 독자적인 교육적 역할과 효과가 강조되고 있다(백령, 2007). 이에 최종호(2005)는 박물관 교육의 질적 향상을 위하여 박물관 교육의 목적과 특징을 이해하고 참가 대상을 세분화하여 다양한 프로그램을 기획·실행하며, 평가를 통하여 교육 효과를 극대화해야 한다고 하였다. 다시 말해서 박물관에서만 이루어질 수 있는 프로그램을 기획하여 운영하고, 평가를 통하여 보완을 해야 한다는 의미일 것이다. 박물관 교육이 가지는 독보적인 특징을 생각해보자면 소장하고 있는 자료, 즉 '전시물'을 기반으로 이루어진다는 점이다(강인애, 박정영, 2014; 강인애, 설연경, 2009; 구보경, 2013; 엄소연, 2009; 홍혜주, 2012). 박물관에서 이루어지는 모든 활동은 자료를 기본으로 이루어지며, 학예사와 교육사 등 전문 인력의 이해와 해석을 거쳐 전시와 교육에 이용된다. '전시물'은 그 안에 특정 시대적·문화적·사회적 맥락성을 내포하고 있다(강인애, 박정영, 2014). 학습자는 개인적 경험이나 생각에 의거하여 전시물이 지니고 있는 다양한 상황성의 어느 한 면에 몰입하여 학습이 이루어진다(강인애, 설연경, 2009). 즉, 박물관에서 똑같은 전시물을 마주하더라도 어떤 개인적인 경험, 이해, 느낌, 지식을 가지고 있느냐에 따라 학습자마다 다른 이해와 해석을 내놓을 수 있다. 이와 같이 박물관은 획일화된 지식 전달보다는 다양한 자극과 체험을 제공하여 개인의 감성과 상상력을 자극하고 창의력을 키울 수 있는 '비형식 교육의 대표적인 장'(강인애, 설연경, 2009)이다.

이러한 논의는 박물관 교육 이론으로 'Learning In The Museum(Hein, 2002)'에서 구성주의 학습이론을 생각해볼 수 있다. 구성주의는 학습자가 배움을 통해 전달된 지식을 저장하는 것에서 멈추는 것이 아니라 새로운 지식을 스스로 구성한다는 이론이다(백령, 2005). 박물관에서 학습은 구성주의적 개념인데 전시물과 전시방식에 의해서 뿐만 아니라 관람객의 문화, 개인적인 선행 경험, 방문컨디션에 따라 의미가 만들어



Collection @ khu

진다(see Silverman, 1995; Hooper-Greenhill, 1999; Rounds, 1999: Hein, 2006 p347에서 재인용). 따라서 박물관 교육은 구성주의 학습을 위하여 참여자의 활동에 동기를 주는 연결고리(hook)가 되도록 참여자에게 자신과 전시물을 연결할 수 있는 생각, 사물, 활동을 찾아 제시해야 한다(백령, 2005).

이처럼 박물관에서 학습이 전시물과 개인의 선지식과 경험, 문화 등이 연결되어 구성되어진다고 생각할 때, Falk와 Dierking의 연구를 생각할 수 있다. Falk와 Dierking (1992; 이보아역, 2008)은 '박물관 경험이 학습 경험이라고 할 수 있는가?'에 대한 의문을 가지고 많은 관람객 연구를 통하여 박물관 경험에서 개인적 맥락, 사회적 맥락, 물리적 맥락의 상호적 작용이 중요한 역할을 한다는 상호작용적 경험 모델(the Interactive Experience Model)을 제시하였다. 나아가 맥락적 학습 모형(Contextual Model of Learning)(Falk & Dierking, 2000a)에서 인간의 학습은 독립적으로 이루어지는 것이 아니라 끊임없이 '개인적', '사회문화적', '물리적' 맥락에 영향을 받으며, 이러한 맥락의 통합과 상호작용을 통하여 이루어진다고 제시하였다. 따라서 박물관 교육은 우리의 삶에서 독립적으로 이루어지는 것이 아니라 학습자 개인을 둘러싼 과거, 현재, 미래라는 시간의 연속선상에서 이루어지므로 학습에 영향을 주는 여러 가지 맥락을 적절히 고려해야 할 것이다.

상호작용적 경험 모델이나 맥락적 학습 모형을 바탕으로 한 국내 선행 연구로는, 전시 관람에 대한 관람객 연구(구보경, 2013; 배진희, 손지현, 2013; 안금희, 변순영, 2002)와 교육프로그램과 관련된 사례가 있다(이미경, 2013; 이소정, 2014).

그러나 맥락적 학습 환경에 대한 선행 연구는 교육프로그램 개발과 운영 과정을 포함한 분석보다 관람객 연구에 초점이 맞추어져 있다. 박물관 교육프로그램이 전시와 전시물을 기반으로 하여, 상황성과 맥락성을 전제로 한 구성주의 교육이 다수 운영되고 있음에도 불구하고, 프로그램 참여자들의 학습 과정에서 구체적으로 어떠한 맥락이 작용하는가에 대한 사례연구는 부족한 실정이다. 이에 본 연구자는 전시연계 교육프로그램에 참여한 학습자를 대상으로 설문지와 사전·사후 마인드 맵, 담화내용 등을 분석하여, 구성주의적 박물관 교육프로그램에서 맥락적 학습이 어떤 모습으로 이루어지는지에 대한 국내 사례를 제공하고자 하였다.

이를 위해 본 연구는 제주 돌문화공원에서 열린 기획전 '현을생 사진전-제주의 여인들'



Collection @ khu

전시와 연계한 구성주의적 박물관 교육 환경에 따른 프로그램을 개발하여 가족을 대상으로 적용하였다. 그리고 가족들의 학습 결과에 맥락적 학습 모형(Contextual Model of Learning)에서 제시하는 맥락적 요소들이 구체적으로 어떤 모습으로 반영되는지를 담화 분석을 통하여 밝혀보고자 하였다. 이를 통해 구성주의적 박물관 교육 환경에서 강조하는 전시물 기반, 학습자 중심교육이 이루어질 때, 개인적 학습자들의 학습 결과에는 맥락적 학습 환경에서 제시하는 개인적, 사회문화적, 물리적 맥락성이 존재함을 확인하고 결과적으로 구성주의적 학습 환경의 확장적 적용을 기대해보고자 한다.

## 2. 연구 문제

본 연구에서는 구성주의적 학습 환경에 따른 박물관 교육프로그램의 결과로서, 개인 학습자에게 맥락적 학습 모형이 강조하는 세 가지 맥락적 요소가 도출될 수 있는지를 알아보고자 하였다. 이를 연구문제로 작성하면 다음과 같다.

연구 문제: 구성주의적 박물관 교육프로그램에 참여한 개개인 학습자들의 학습 결과는 맥락적 학습 모형에서 제시하는 세 가지 맥락적 요소를 보여주고 있는가?



Collection @ khu

# Ⅱ. 연구 방법

## 1. 연구 대상 및 기간

본 연구는 제주 돌문화공원에서 열린 기획전 '현을생 사진전-제주의 여인들' 전시연계 프로그램 참가자 중 7월 12일 '우리 가족 사진첩 만들기'에 참여한 6가족, 총 20명을 대상으로 진행하였다. 참가자 구성은 38~44세 학부모 7명과 9~11세 어린이 10명, 6세 미만 3명이며, 한 가족 당 평균 3.3명이 참여하였다. 보호자는 어머니 6명, 아버지 1명이었으며, 미취학 아동 3명을 제외한 참가 어린이 연령 분포는 9세 3명, 10세 1명, 11세 5명, 13세 1명으로 초등학교 4학년에 해당하는 11세가 가장 많았다.

지속적인 학습의 결과를 확인하기 위하여 프로그램 종료 이후 약 4개월이 지난 11월 26일~28일에 사후 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰는 사전에 동의한 3가족을 대상으로 이루어졌다. 참가자들의 일반 사항은 아래 <표 1>과 같다.

<표 1> 교육 참가자 성별 및 연령

| 구 분 | 성 인 | | | 어린이 | | | 미취학 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 남 | 여 | 계 | 남 | 여 | 계 | 남 | 여 | 계 |
| 인 원 | 1명 | 6명 | 7명 | 4명 | 6명 | 10명 | 2명 | 1명 | 3명 |
| 연 령 | 41세 | 41.2세 | 41.1세 | 11세 | 10.2세 | 10.5세 | 5세 | 6세 | 5.3세 |

## 2. 연구 절차와 방법

본 연구는 구성주의적 박물관 교육프로그램을 설계하고 적용한 결과를 분석하여, 학습자들의 학습결과에서 맥락적인 학습 모형의 요소가 보이는지 확인하는데 목적이 있다. 이를 위한 연구 절차와 방법을 살펴보면 다음과 같다.

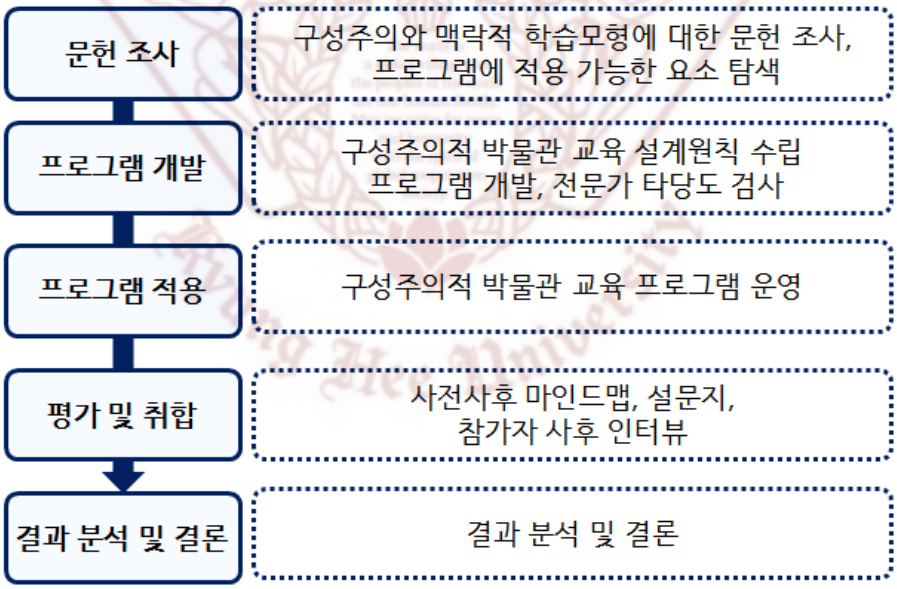
첫째, 구성주의 박물관 교육과 맥락적 학습 모형에 대한 문헌조사를 실시하였으며, 구성주의 박물관 교육 사례와 맥락적 학습 모형 연구 사례를 통해 시사점을 도출하였다.



Collection @ khu

둘째, 문헌조사에서 도출한 내용으로 구성주의 박물관 교육프로그램 설계 원칙을 수립하고, 프로그램을 개발 하였다. 개발 과정은 타당도 검사를 위하여 박물관 교육 실무자 1인, 박물관 교육 전문가 2인, 구성주의 전문가 1인의 검토와 자문을 통하여 개발되었다.

셋째, 프로그램은 가족 단위로 구성하여 진행하였다. 수업은 교육실을 중심으로 기획 전시실, 야외 전시실을 활용하여 자유롭게 이동하고, 배치된 다양한 재료를 이용하여 결과물을 제작할 수 있게 하였다. 프로그램에 대한 학습효과를 확인하기 위하여 수업 전후 마인드맵, 설문지, 사후 참가자 인터뷰를 진행하였고, 분석은 교육에 참여한 보조강사와 함께 진행하였으며, 분석 내용은 박물관 교육 실무자 1인, 박물관 교육 전문가 1인이 검토하여 타당성을 확보하고자 하였다. 연구 절차를 정리해보면 [그림 1]과 같다.




[그림 1] 맥락적 학습 요소에 따른 구성주의적 박물관 교육프로그램 효과 분석 연구 절차



Collection @ khu

### 3. 자료 수집 및 분석

프로그램에 대한 학습자의 반응으로 구성주의적 박물관 교육 프로그램이 맥락적 학습을 위한 학습 환경을 제공하였는지 확인하고, 그러한 요소들이 학습자 내부의 맥락과 만나 개인적인 학습이 이루어지는지 확인하기 위하여 사전·사후 마인드맵, 설문조사, 사후 전화 인터뷰를 수집하고 분석하였다.

사전·사후 마인드맵은 프로그램 시작 전에 전시실에서 감상할 사진 중 두 장을 보여주어 떠오르는 생각과 이미지들을 자유롭게 적게 하고, 수업 종료 후 이 과정을 다시 한 번 진행하였다. 이를 통하여 수업 전후로 전시 주제에 대한 생각이나 이미지가 어떻게 변화하는지 알아보고자 하였다. 설문지의 경우 학습자의 거주 지역, 박물관 방문 경험 등 일반적인 사항과 함께 만족도와 이유, 수업 진행과정에서 흥미를 느낀 이유, 참여 태도 등을 확인하였다. 사후 전화 인터뷰는 참가 가족 중 사전에 동의를 구한 가족을 대상으로 하여 전화 인터뷰로 진행되었다. 사후 전화 인터뷰에서는 수업 종료 후 학습 내용이 삶에 영향을 끼쳤는지 여부와 마인드맵, 설문지와 비교 분석을 통하여 추가적인 내용 등을 인터뷰하였으며, 그 외에는 자유롭게 의견을 듣도록 하였다.

<표 2> 자료 수집 및 방법

| 자료유형 | 대 상 | 기 간 | 목 적 |
|---|---|---|---|
| 마인드맵 | 전체 | 프로그램 실시 전 1회<br>프로그램 종료 후 1회 | 교육전과 후 인식 및<br>태도 변화 확인 |
| 설문지 | 참가자 전체 | 프로그램 종료 후 1회 | 참가자의 일반적인 사항<br>및 프로그램 만족도 확인 |
| 사후 인터뷰 | 참가자<br>(가족 구성원) | 프로그램 종료 후 1회 | 설문지 및 관찰 일지 내용에<br>대한 구체적인 확인<br>각 맥락에 따른 학습의 차이<br>확인 |



Collection @ khu

# Ⅲ. 이론적 배경

## 1. 구성주의적 박물관 교육

구성주의는 현대사회의 교육흐름을 주도하는 패러다임으로 박물관 교육 분야에도 영향을 주고 있다(강인애, 2003b; 정유정, 김원택, 2012). 구성주의는 '어떻게 지식이 습득되고 형성되어지는가?'에 대한 인식론에서 출발하는데, 구성주의 인식론(epistemology)에서 지식은 같은 경험을 하더라도 개인의 선지식(prior knowledge), 경험, 관심에 따라 각각 해석되고 이해된다고 본다. 또한 구성주의에서 지식은 개인적 지식구성에서 끝나는 것이 아니라 좀 더 성숙한, 혹은 실질적으로 유용한 지식으로 자리 잡기 위하여 다른 사람들과의 대화나 관계 속에서 개별적 지식 구성에 대한 타당성, 생존성, 적용성 등을 검증하는 과정이 필요하다(강인애, 2003a). 따라서 구성주의를 기반으로 한 학습 환경은 학습하는 사람들의 입장을 고려하여 전개되는데 그 내용은 '체험학습', '자아성찰적 학습', '협동학습' 학습 환경과 '실제적 성격의 과제', '학습의 조력자, 동료학습자로서의 교사의 역할'(강인애, 1998, 2003)을 들 수 있다. 구성주의에서 학습자 중심 환경을 강조할 때, 평생교육기관이자 비형식기관인 박물관은 일찍부터 구성주의적 환경으로 주목을 받았다(강인애, 홍혜주, 2009; Hein, 2002; Falk & Dierking, 2004). 이 절에서는 구성주의적 교수 학습 환경과 박물관의 비형식성, 전시물기반, 체험적, 탐구적 환경 특징을 고려하여 구성주의 박물관 교육의 특징을  알아보고 실제 교육프로그램 적용 연구 사례에 대하여 알아보았다.

### 1) 구성주의적 박물관 교육의 특징

구성주의적 박물관 교육의 특징에 대하여 '전시물 기반 학습(Object-based Learning)', '자유 선택 학습(Free-choice learning)', '실제적 성격의 과제', '사회적, 협력적(Interaction)학습', '3on's(Hands-on, minds on, hearts-on)', '조력자, 학습촉진자로서의 교사' 등 여섯 가지로 정리해보았다.

구성주의 박물관 교육의 특징은 첫 번째, 전시물을 기반으로 이루어지는 교육이



Collection @ khu

이루어진다는 점이다(강인애, 2010; 강인애, 설연경, 2009; 구보경, 2013; Alvarado & Herr, 2003; Borun 2002). 각기 다른 경험과 이해 수준을 지닌 학습자가 전시물을 직접 보고 느끼고, 체험하면서, 전시물 자체에 대하여 학습할 뿐만 아니라 전시물이 지닌 시대적·문화적·사회적 맥락성과 관련된 다양한 의미의 한 부분과 소통하고, 그 소통의 결과를 본인의 지식과 경험으로 재구성하고 새로운 의미를 형성하는데 이를 전시물을 통한 학습(강인애, 설연경, 2009; 양지연, 2006)이라 한다. 전시물을 통한 학습은 실제 전시물을 학습의 대상 및 주제로 삼기 때문에 구체적인 상황이 학습의 출발점이 된다(강인애, 박정영, 2014). 따라서 학습자의 관심과 흥미를 유발할 수 있고, 학습에 실제성을 부여한다(민진아, 2009; 홍혜주, 2009).

두 번째 특징은 자유 선택 학습(free-choice learning) 환경이라는 점이다(Falk & Dierking, 2000a; Falk, Dierking & Adams, 2006). 박물관 교육은 정규 교육과정에 따르는 것이 아니기 때문에 학습자의 관심과 흥미에 따라 학습 주제와 전시물을 정하고, 직접 체험과 탐구, 논의를 통하여 개별적인 이해와 의미 구성에 도달한다(Hein, 2002; Hooper-Greenhill, 1991). 박물관 교육에서 자유 선택 학습은 구성주의 학습 환경인 학습자 중심의 자기주도적 학습을 떠올릴 수 있다. 자기주도적 학습은 학습자 스스로 학습 목표 및 학습 과정과 전략, 학습 자원을 결정하여 학습을 수행하고 그 결과를 스스로 평가하는 학습을 말한다(유귀옥, 1997; Knowles, Holton & Swanson, 1998). 그러나 박물관 교육은 '비형식적(informal)' 또는 '자기주도적(self-directed learning)'이라는 용어 이외에도 '자발성과 다양성, 현실성'(민진아, 2009; 백령, 2007)의 개념이 포함되기 때문에 자유 선택 학습 환경이라는 용어를 포괄적으로 사용하였다. 자유 선택 학습 환경은 학습자 중심으로 학습이 이루어지도록 자유롭고 편안한 환경을 제공하고, 교사는 학습자들이 학습 주체로 거듭날 수 있도록 학습에 적극적으로 조력하고 촉진하는 역할을 수행해야 한다(강인애, 2011: 강인애, 박정영, 2014에서 재인용).

세 번째 특징은 실제적 성격의 과제를 중심으로 학습이 이루어진다는 점이다. 박물관은 전시물을 기반으로 한 자유 선택 학습 환경으로 학습자 주도의 다양한 체험과 관찰, 탐구 활동을 강조한다(강인애, 2010; 강인애, 박정영, 2014; 신수한, 2014; 유진경, 2012). 박물관에서 이루어지는 학습은 박물관과 동떨어진 것이 아니라 실제



Collection @ khu

전시물의 '상황성'과 '맥락성'에 기인하기 때문에 실제성을 갖는다. 또한 학습자는 체험과 관찰, 탐구 활동을 통하여 지식을 구성한다. 따라서 구체적인 상황에 입각한 체험을 통해 학습하게 되므로 구성주의적 학습원칙인 실제적 성격의 과제와 연관 지을 수 있다. 실제적 성격의 과제는 학습자들에게 학습 과정에서 학습 동기를 부여하고(강인애, 2003a), 과제를 해결하기 위하여 자발적으로 학습에 몰입하게 하며, 여러 학습자와 협동을 이루어 학습할 수 있게 한다(강인애, 2003a; 김혁수, 2008; 홍혜주, 2009).

네 번째 특징은 사회적, 협력적(interaction) 학습이다. 박물관을 찾은 개인, 가족, 학교, 단체 등은 모두 사회적인 상호작용을 통해 학습이 이루어진다(Falk & DIerking, 2000a). 또한 박물관 교육프로그램은 참여 대상의 범위가 넓어, 다양한 '소그룹 활동'에 적합한 환경을 가지고 있다(강인애, 2010; 국성하, 2010; borun, 2002; Falk & DIerking, 2000a). 소그룹 활동은 전시물을 통한 학습에서 구성한 개별적인 이해와 의미를 함께한 소그룹, 또는 박물관 직원과의 상호작용을 통한 소통과 공감은 물론 개인적인 이해와 해석에 대한 지속적인 검증 및 확인을 통하여 새로운 이해를 구성하는 과정을 거치게 된다(강인애, 1997; Hein, 2002). 이렇게 박물관에서 소그룹 단위 학습은 개인이 지식을 구성할 때 주위의 동료 학습자, 실천 공동체(community of practice)와 상호작용을 통하여 새로운 지식을 구성하거나 더 높은 이해에 도달하는 지식 구성 활동을 하게 한다(강인애, 2010; 최정현, 2011; Falk & Dierking, 2000a).

다섯 번째 특징은 'hands-on, minds on, hearts-on' 즉, 3on's 학습이다. Hands-on은 오감을 통한 실제적 경험과 조작, 창작을 포함하는 체험 활동을 의미한다(강인애, 박정영, 2014). 박물관 교육은 단순한 체험 활동에서 멈추는 것이 아니라, 전시물을 관찰, 탐색하고 다양한 의미 구성과 해석을 가능하게 하는 인지적 활동 즉, minds-on의 개념으로 확장되며(강인애, 설연경, 2009; 강인애, 민진아, 2009), 박물관 공간 특성으로 인한 미적 경험과 즐거움, 동료 학습자와의 상호작용을 통하여 키워지는 배려와 나눔을 경험(hearts-on)하게 된다(강인애, 박정영, 2014; 설연경, 2012). 따라서 박물관에서의 체험은 정서적인 측면과 감성적인 측면, 그리고 행동과 관련된 측면으로 확장되는 교육이라 할 수 있다(설연경, 2012). 이러한 박물관 교육의 3on's 영역은 구성주의 교수-학습 원칙인 '자기주도적, 체험적 학습, 탐구적 성찰적 학습,



Collection @ khu

협력적 학습, 실생활과 연계한 맥락적 학습, 몰입 학습'과도 관련성을 가진다(강인애, 2011: 신수한 2014에서 재인용).

여섯 번째 특징은 학습조력자(facilitator)로서 교사의 역할이다. 자율적인 학습자의 역할을 강조하는 구성주의에서 교사의 역할은 학습의 조력자, 코치로서 학습자들과의 대화 참여를 통해 새로운 시각, 내용 등을 학습할 기회를 제공하고, 학습자들에게 자율성과 주도권을 행사할 수 있게 하는 것이다(강인애, 2003a; JG Brooks, 1999). 박물관 교육은 학습자가 전시물을 중심으로 자기주도적인 체험과 관찰, 탐구가 이루어지는 환경으로, 교사는 학습자에게 답을 제시하기보다 깊이 있는 사고를 할 수 있도록 이끌어 주는 역할을 하고(민진아, 2009), 학습이 잘 진행되도록 하는 촉진자 역할을 한다(홍혜주, 2009).

지금까지 논의된 구성주의적 박물관 교육의 특징을 학습 환경과 교사의 측면으로 나누어 정리한 내용은 다음 <표 3>과 같다.

<표 3> 학습 구성 요소별 구성주의적 박물관 교육의 특징

| 학습의 구성 요소 | 특징 | 내용 |
|---|---|---|
| 학습 환경 | 전시물 기반학습 | 박물관의 전시물과 연계된 학습<br>통합교과적 학습, 과제의 실제성과 맥락성 |
| | 자유선택 학습<br>(자기 주도적 학습자, 성찰적 학습자) | 학습자의 호기심으로부터 출발하는 학습<br>학습자 중심 환경, 자기주도 학습<br>학습 내용 및 학습 과정에 대한 성찰 |
| | 실제적 성격의 과제 | 자발적인 학습 동기 부여와 몰입<br>학습활동을 주도하는 학습자 |
| | 사회적, 협력적 학습 | 또래와 함께 하는 협동학습, 가족 단위의 참여 학습 |
| | 3on's(Hands-on, minds-on, hearts-on) | 오감을 통한 체험학습(Hands-on)<br>탐구학습, 성찰적 학습(Minds-on)<br>미적체험, 인성과 배려 함양(Hearts-on) |
| 교사 | 학습조력자 | 일방적인 지식 전달자가 아닌 학습의 조력자이자 함께 학습하는 역할을 하는 교사 |

주. 출처: 구성주의 박물관 교육프로그램 개발 및 운영을 위한 평가지표 개발 연구(p.69-70). 강인애, 박정영, 2014. 열린교육연구22(1). 재구성.



Collection @ khu

2) 구성주의적 박물관 교육에 의거한 선행 연구

구성주의적 박물관 교육에 대한 논의가 1990년대에 시작된 만큼(강인애, 2003a; 강인애, 홍혜주, 2009; Hein, 2002) 선행 연구에서 실제 박물관 교육에 구성주의를 적용한 사례를 확인할 수 있다. 선행 연구에서는 구성주의 이론을 박물관 교육에 적용한 국내 사례 검토를 통하여 구성주의적 박물관 교육프로그램의 특징을 확인하고자 한다. 선행 연구에는 사회의 요구에 맞춘 박물관 교육 환경으로서 구성주의 이론을 토대로 한 박물관 아동미술 교육프로그램을 제시한 사례(김혁수, 2008), 구성주의 학습 모형인 문제 중심 학습(Problem-based learning, 이하 PBL)을 박물관 교육에 적용한 사례(강인애, 민진아, 2009; 강인애, 홍혜주, 2009; 고영옥, 2012; 신수한, 2014)를 검토하였다. 대부분의 구성주의적 박물관 교육 사례들은 PBL로 제시되고 있는데, PBL은 구성주의적 환경 맞게 체계화된 대표적 구성주의 교수 학습 모형으로(강인애, 2003a; 강인애, 홍혜주, 2009), 3on's로 요약되는 박물관 교육의 특징인 학습자 중심의 탐구적이고 능동적인 참여, 협력적 학습 환경과 연결되어 구성주의적 박물관 교육의 특징을 명확하게 보여줄 수 있기 때문에 검토하게 되었다.

먼저 김혁수(2008)는 미래 사회에 부응하는 새로운 학습기관인 박물관에서 교육이 성공적으로 이루어지기 위한 대안으로 구성주의 이론을 토대로 한 박물관의 아동 대상 체험식(Hands-on) 미술 교육프로그램을 제시하였다. 위 연구에서는 박물관 교육의 실물자료를 이용한 직접적인 체험은 아동들에게 자발적인 참여와 동기를 마련해주며, 구성주의 아동미술 교육 방법인 '학습자 중심', '성찰적 사고 과정', '실제적 성격의 과제', '협동학습', '통합학습'(김은정, 2006)을 박물관이라는 학습 환경과 접목하여 교육함으로써 박물관 교육이 학습자 중심교육으로 이루어지도록 제안하고 있다. 또한 박물관 교육에서 구성주의 아동미술 교육은 발달단계의 특성상 추상적인 의미를 가지는 전시품에 집중 할 수 없는 아동들의 흥미를 유발하는 구체적인 활동을 제공하여 지적활동(minds-on)이 가능하다고 보았다. 위 연구는 실제 프로그램 개발 및 내용을 소개하고 구성주의 박물관 교육의 중요성을 강조하고 있다는 점에서 의의가 있으나 구성주의 원칙을 적용한 세부적인 수업 설계와 효과 분석이 없어 아쉬움이 있다.

이어서 강인애와 홍혜주(2009)는 체계화된 구성주의 교수 학습 모형인 PBL을 박물관



Collection @ khu

교육프로그램 설계 및 개발에 적용하였다. PBL은 의과대학에서 쓰이다가 구성주의 이론과 연결시켜 교육프로그램 설계의 한 모형으로 교육학에 도입되었으며, 구성주의 이론에서 가장 실천적인 학습 방법이다(강인애, 2003a; 이지현, 2008; 홍혜주, 2009). PBL은 문제 제시와 문제 해결, 평가로 이어지는데 '학습자 중심적 성찰적 학습', '실제적 성격의 과제기반 학습', '협력적 학습', '문제 개발자이자 학습촉진자로서의 교수자'(강인애, 2003a; 강인애, 홍혜주, 2009)라는 구성주의 학습원칙에 따라 개발되었다. 실제 적용은 경희대학교 자연사박물관에서 여름방학 어린이 프로그램으로 진행되었으며 학습 결과로 만족도, 흥미도와 함께 문제 해결 과정에서 '자기주도적 학습', '협력적 학습', '문제해결능력', '창의성', '지식의 일반화', '자신감과 적극성' 등이 향상됨을 확인하였다. 따라서 강인애와 홍혜주(2009)는 평생 학습기관으로서의 관람객의 기대에 부흥하고, 맥락성, 상황성을 지닌 전시물의 풍부한 가치를 잘 활용해줄 수 있는 실천적 교수 학습 모형으로서 PBL박물관 교육프로그램을 제안하였다.

한편 강인애와 민진아(2009)는 박물관의 교육이 단순한 체험으로 진행되는 점을 지적하면서 'hands-on'을 통한 'minds-on'활동을 위한 학습 환경으로 PBL기반 박물관 교육프로그램을 제안하였다. 연구는 서울 소재 한방 박물관에서 진행되었으며, PBL방식 박물관 어린이 교육프로그램을 개발·적용하여 기존 체험식 교육프로그램에 참여한 학생들과의 학습 결과를 비교 분석하였다. 그 결과로 두 집단 모두 체험 활동을 통하여 즐거움과 재미를 느끼고, 전시물을 관찰하는 등 박물관 교육의 기본 특징이 확인되었지만, 특히 PBL에서 '자기주도적', '참여적', '활동적'인 부분이 발현됨을 확인하였다. 전시물에 대한 단순한 'hands-on'식 경험을 넘어서 문제 해결을 위한 탐구와 탐색을 요구하는 'minds-on', 나아가 재미와 함께 진지함을 추구할 수 있는 'hearts-on'환경으로 PBL 박물관 교육프로그램의 가치를 확인하였다.

이어서 고영옥(2012)은 학교교육에서 박물관 체험이 단순 체험에 머무는 것을 지적하면서 학교교육의 보안으로 구성주의적 학습 환경인 박물관을 활용하기 위하여 PBL에 기반을 둔 박물관 체험 학습을 제안하고 학습과정을 개발 적용하였다. PBL에서 구안된 문제 상황을 박물관 체험학습과 연결하여 학습자 중심의 체험학습 과정을 개발·적용하여, 학생들이 유목적인 관람태도에서 벗어나 흥미와 관심을 가지고 탐구적인 활동을 하며 그 결과로 정보 습득과 미적인 감상 등 인지적인 변화와 문제해결력, 또래



Collection @ khu

들과 협동 학습을 통하여 지식을 검증하고 구성함을 확인하였다. 또한 박물관 학습 환경은 실물을 기반으로 학생들의 실제 교과와 관련할 수 있어서 실제성과 맥락성을 가지며, 학생들의 호기심을 자극하고 자기주도적인 학습 환경을 제공한다는 것을 확인할 수 있었다.

마지막으로 신수한(2014)의 연구는 최근 스마트 기기의 폭발적인 사용 증가와 웹 2.0의 등장으로 변화된 학습자와 교육 환경을 고려하여 박물관에서도 디지털 테크놀로지를 이용한 구성주의적 교육프로그램 운영이 필요하다고 보고, 박물관 스마트 러닝 수업모형으로서 아이패드와 관련 애플리케이션을 활용한 PBL 교육프로그램을 제안하였다. 프로그램 개발과 운영의 결과로 문제 해결 과정에서 활발한 상호작용, 친밀감 형성, 행복감, 만족감 등을 확인하였다. 사용된 기기나 애플리케이션을 처음 다뤄보는 실무자와 학습자들에게 사전에 적응할 시간이 필요했다는 점, 스마트기기의 장점인 정보공유, 상호작용 등의 활동이 박물관 교육 내에서만 이루어졌다는 점이 아쉬움으로 남지만, 반대로 일상에서 사용되는 스마트 기기를 활용한 구성주의 박물관 교육 프로그램의 가능성을 제안하였다는 점에서 의의가 있다.

지금까지 검토한 구성주의적 박물관 교육에 의거한 선행 연구의 내용은 <표 4>와 같다.

<표 4> 구성주의를 적용한 박물관 교육프로그램 선행 연구(연도순)

| 연구자 | 논문 제목 | 연구 내용 |
|---|---|---|
| 김혁수(2008) | 구성주의에 기초한 박물관 아동미술 교육프로그램 연구 | 대안적 학습 환경인 박물관 교육이 성공적으로 이루어지기 위하여 구성주의 이론을 토대로 한 아동 대상 체험식(Hands-on) 미술 교육 프로그램 제시 |
| 강인애, 홍혜주 (2009) | PBL에 의한 박물관 교육 프로그램 개발 및 적용: 경희대학교 자연사박물관의 사례연구 | 구성주의 교수 학습 모형인 PBL을 박물관 교육 프로그램 설계 및 개발에 적용하여 박물관의 실천적 교수 학습 모형으로서 PBL 박물관 교육프로그램 제안 |



Collection @ khu

| | | |
|---|---|---|
| 강인애, 민진아 (2009) | PBL기반 어린이 박물관 교육 프로그램의 학습 효과에 대한 비교연구: 한방 박물관 교육프로그램 사례를 중심으로 | 기존 체험식 교육프로그램과 PBL기반 박물관 교육 프로그램에 참여한 학생들의 학습 결과를 비교 분석하여 'hands-on'을 넘어서 탐구와 탐색을 요구하는 'minds-on'을 추구할 수 있는 환경으로 PBL 박물관 교육프로그램의 효과 확인 |
| 고영옥(2012) | 문제중심학습에 기반한 박물관 체험학습과정 연구: 국립중앙박물관 청자실 중심으로 | 학교교육의 보안으로 구성주의적 학습 환경인 박물관을 활용하기 위하여 PBL 기반 박물관 체험 학습 제안 |
| 신수한(2014) | 박물관 교육에서의 스마트 러닝 프로그램 개발 및 적용 | 스마트 기기 사용 증가와 웹 2.0 기반 사회의 학습자와 교육환경을 고려하여 디지털 테크놀로지를 이용한 구성주의적 박물관 교육프로그램 운영 제안 |

위의 구성주의 박물관교육 사례를 종합 정리해보면 구성주의적 박물관 교육은 전시물의 맥락과 상황성에 따라 통합교과적 학습이 가능하고, 실제적 성격의 과제는 실제성과 맥락성을 부여하여, 자발적인 학습 동기를 유발한다. 이어서 자발적인 학습 동기는 학습자들이 자기주도적 성찰적인 학습 태도를 갖도록 하고, 사회구성원과 협동하여 전시물에 대한 hands-on, minds-on 과정에서 미적 경험과 즐거움, 동료 학습자와의 상호작용을 통하여 키워지는 배려와 나눔을 경험(hearts-on)하게 됨을 확인하였다.



Collection @ khu

## 2. 맥락적 학습 모형(Contextual Model of Learning)

맥락적 학습 모형에서 학습은 '개인이 사회문화적, 물리적 세계를 통하여 무수한 시간 동안 의미를 구성하고, 층을 형성한 것'(Falk & Dierking, 2000a)이며, 박물관 학습도 개인적, 사회문화적, 물리적 맥락 간의 끊임없는 통합과 상호작용을 통하여 이루어진다고 하였다(Falk & Dierking, 1992). 박물관에서 이루어지는 학습에 영향을 주는 많은 요인 중에서도 본 연구에서는 맥락적 학습 모형(Falk & Dierking, 2000a)에서 제시한 개인적 맥락(Personal Context), 사회문화적 맥락(Sociocultural Context), 물리적 맥락(Physical Context)의 중요 요소를 살펴보고, Falk와 Dierking(2000b)이 박물관에서 더 나은 학습 경험을 위하여 맥락적 요소를 활용하여 학습이 촉진될 수 있는 방안을 제시한 내용 중 교육 환경으로 적용할 수 있는 부분을 검토 하였다.

### 1) 맥락적 학습 모형의 요소

#### (1) 개인적 맥락(Personal Context)

Falk와 Dierking(2000b)에 의하면 학습은 학습자 개인의 적절한 동기와 감정적인 계기로 시작하며, 개인적인 흥미에 의해 더욱 촉진되고 '새로운' 지식은 이전 경험과 지식의 토대로부터 의미가 구성된다고 한다. 즉, 개인의 동기와 기대들(Motivation and expectation), 선행 지식, 흥미 그리고 신념(Prior knowledge, interests, and beliefs), 선택과 조절은 박물관에서 경험의 본질적인 차이를 주는 요소이다(구보경, 2013; Falk, 2006). 학습자들은 교육·심미적 가치, 오락·기분전환, 스트레스 해소 등 현실도피, 가족 또는 친구 등과의 사회적 상호작용을 위한 동기로 박물관에 방문한다(김은주, 2013, 소은혜, 이경률, 2014). 이때 박물관을 갈지 말지, 무엇을 보고 어떤 프로그램에 참여할지, 어떤 경험을 할지 등을 선택하게 하는 것이 선행지식과 흥미 그리고 신념이다(Falk & Dierking, 2000b), 또한 이 요소들은 전시물을 관람할 때 전시물과의 상호작용에도 영향을 주는데, 개인이 가지고 있는 경험, 생각, 기억, 신념, 태도, 관심, 배경에 따라 전시물과 상호작용이 이루어진다(강인애, 2010). 이처럼 박물관에서 학습은 학습자 스스로 무엇을 배울지 선택하고 통제할 수 있는 자유선택



Collection @ khu

학습이기 때문에 참여에 긍정적인 동기를 주고 학습에 대한 기대가 충족될 수 있도록 풍부한 기회를 제공해주어야 한다(Falk & Dierking, 2000b).

(2) 사회문화적 맥락(Sociocultural Context)

사회문화적 맥락은 가족, 학교 같은 그룹 관람객 개인과 다른 단체, 박물관 직원 등과의 상호작용을 의미한다(Falk & Dierking, 1992). 관람객들은 그들이 속한 사회 집단에서 타인과의 상호작용과 협력에 의해 영향을 받으며(Borun & Chambers, 1997), 상호작용은 '대화'나 '관찰에 의한 학습'을 통하여 이루어진다(Falk & Dierking, 1992). 이는 지식에 대한 구성주의 인식론에서 지식의 '타당성'과 '적합성'(강인애, 2003a)과 사회적 인지주의에서 '근접발달영역(Vygotsky, 1978: zone of proximal development, ZPD)'개념을 고려할 수 있다. 구성주의 인식론(강인애, 2003a)에서 지식은 개별적 의미 구성, 경험적인 이해, 지식구성의 타당성과 적합성의 과정이 필요하다. 따라서 개인이 속해있는 사회 구성들과의 대화, 관계, 의사소통이라는 사회적 관계를 맺는 활동이 필요하므로 협동학습과 협력학습을 강조한다. 근접발달영역(Vygotsky, 1978)은 학습자가 문제를 해결할 수 있는 수준과 다른 사람의 도움과 협동으로 문제를 해결할 수 있는 잠재적 발달 수준 간의 거리를 의미한다. 따라서 학습자의 인지발달을 위하여 유능한 또래나 성인과의 상호작용을 강조한다. 박물관 교육에서는 학습자와 학습자, 학습자와 교사간의 관찰, 대화와 의사소통을 통하여 학습을 촉진할 수 있다. 또한 가정에 돌아가서도 가족, 또래와의 지속적인 상호작용이 이루어지도록 한다면 학습자들의 학습은 더욱 효과적으로 이루어질 것이다. 요약하면 사회문화적 맥락에서 박물관 교육은 사람들과 사회적·물리적으로 경험을 공유할 수 있는 체험과 프로그램을 마련, 사회적 상호작용 확대, 협력과 목표 공유 등 협동학습 환경, 교육 이후 집단 대화 기회를 제공하며, 직원들은 이러한 상호작용을 촉진해야 한다(Falk & Dierking, 2000b).

(3) 물리적 맥락(Physical Context)

물리적 맥락은 박물관 그 자체나 그 안의 여러 도구, 설치, 설비, 분위기, 디자인, 전시물, 박물관 주변에서 일어나는 여러 사건, 활동, 일들을 의미한다(강인애, 2010). 이는 한 건물의 구조와 그 속에 들어 있는 다양한 사물들에 대한 '느낌'을 포함한다



Collection @ khu

(Falk & Dierking, 2000b). 박물관 내부 시설의 편리함, 전시 동선 등은 관람객들이 무엇을 보고, 어디로 갈지에 영향을 미친다(안금희, 변순영; 2002). Falk와 Dierking (1992)은 자연센터에 방문한 아동들이 낯설음이 낮다고 생각되는 물리적 환경에서는 개념학습이 증가한 반면, 낯설음이 높다고 생각되는 물리적 환경에서는 개념학습이 적게 발생됨을 확인하였다. 즉 박물관은 기본적으로 풍부하며 다양한 감각적 경험을 제공하기 때문에 의미 있는 학습이 이루어지는 훌륭한 환경이지만(강인애, 2010; 강인애, 설연경, 2009; Falk & Dierking, 1992), 학습자가 박물관에 잘 적응(Orienta-tion)하고, 무엇을 할지 알도록 하며(Advance Organizer), 청결하고 편안하며 안전한 환경을 제공하고, 적절한 수준의 도전과 학습자의 기술과 지식에 의해 행동할 수 있는 물리적인 환경을 제공해주어야 한다(Falk & Dierking, 1992, 2000b). 또한 학습이 연속된 시간 속에서 구축된다는 점을 생각할 때 박물관에서 경험이 완전해지기 위해서는 박물관 밖에서도 관련된 이벤트 및 경험이 연속적으로 이루어져야 하는데, 교육 이후에도 관련 정보를 제공하고 가상박물관 등 디지털 매체를 활용하여 지식구축과 상호작용을 할 수 있다(강인애, 설진성, 2010; 윤영미, 2014).

위 내용을 정리해보면 박물관 교육은 박물관이라는 물리적 공간 안에서 개인이 전시물과 마주할 때 선지식과 경험에 따라 의미를 구축하고 사회문화적인 집단 간의 상호작용의 영향을 받으며, 박물관 밖에서 연속적인 경험을 통하여 학습이 강화된다고 할 수 있다. 또한 박물관에서의 더 나은 학습 경험을 위한 제안 중 교육프로그램 개발과 운영에서 학습 환경과 관련이 있는 맥락적인 요소들을 알아보았는데 그 내용은 <표 5>로 정리해보았다.

<표 5> 맥락적 학습 요소에 따른 학습 환경

| 맥 락 | 요소 | 학습 환경 |
|---|---|---|
| 개인적 | 동기와 기대<br>선행지식, 흥미, 신념<br>선택과 조절 | · 참여에 긍정적인 동기를 주고 학습에 대한 기대를 충족<br>· 박물관 경험과 삶(박물관 방문 전·후)을 연결할 기회 제공<br>· 이해, 태도, 행동에서 선행 이해를 강화시키는 목표 설정<br>· 재미있고 즐길만한 경험 제공<br>· 학습의 과정에서 자유로운 선택과 조절 기회 제공 |



Collection @ khu

| | | |
|---|---|---|
| 사회 문화적 | 집단내에서의 사회문화적 중재, 타인에 의해 촉진된 중재 | · 다른 사람들과 사회적·물리적으로 경험을 공유할 체험과 프로그램 구상<br>· 사회적 상호작용에 대해 보상을 주고 확대<br>· 협력과 목표 공유 등 협동학습 환경 조성<br>· 교육 이후에도 집단 대화의 기회제공<br>· 지식과 의사소통 등 학습을 촉진할 인력의 교육 |
| 물리적 | 적응과 선행조직자, 디자인, 박물관 밖에서의 이벤트 및 체험의 강화 | · 청결, 편안함, 안전한 환경 제공<br>· 끊임없이 학습자의 적응을 돕고 호기심을 자극하는 환경<br>· 명확한 목표와 규칙 아래 오감을 자극하는 다양한 체험<br>· 적절한 수준의 도전, 학습자의 기술과 지식에 의해 행동 및 사고의 기회제공<br>· 끊임없는 학습경험 환경 제공(관련 정보 제공, 온라인 박물관 등 디지털 매체 활용 등)<br>· 학습자 중심 박물관을 구성하기 위한 평가와 개발 |

주. 출처. *Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning*. 노용, 이주연, 류지영, 이선아(역)(2007). 박물관 교육의 기본. 서울: 미진사.(p212-241) 내용 요약 및 재구성.

2) 맥락적 학습 모형에 의거한 선행 연구

상호작용적 경험 모델이나 맥락적 학습 모형을 바탕으로 한 국내 선행 연구로는, 전시 관람 속 상호작용에 대한 관람객 연구(구보경, 2013; 배진희, 손지현, 2013; 안금희, 변순영, 2002)와 교육프로그램과 관련된 사례가 있다(이미경, 2013; 이소정, 2014).

안금희와 변순영(2002)은 미술관에 온 대학생 관람객 2명을 선정하여 그들의 대화를 맥락적 학습 모형에 따라 분석하였으며, 배진희와 손지현(2013)은 미술관 관람객과 도슨트 간의 담화 분석을 통하여 상호작용적으로 이루어지는 학습에 대하여 분석하였다. 이 연구들은 박물관에서 학습이 맥락간의 상호작용을 통하여 개인학습자들에게 개별적인 의미를 부여함을 확인할 수 있지만 '전시 관람'이라는 환경 안에서 이루어지는 맥락의 상호작용에 중심을 둔 사례이며, 성인 학습자들만을 대상으로 하고 있다는 한계가 있다. 이어서 구보경(2013)은 맥락적 학습 환경인 박물관에서 모바일 기술이



Collection @ khu

적용되어 어떻게 학습이 확장 될 수 있는지 모바일 기기를 전시 가이드에 사용한 국외 박물관 사례에서 찾고 그 의미를 고찰한 연구를 진행하였으며, 연구 결과로 모바일 기기와 소셜 미디어의 활용이 박물관 교육의 범위를 확대시키고, 관람객의 상호작용과 학습을 향상시킬 수 있는 중요한 도구이며, 여러 사회문화적 상황들과의 적극적인 소통의 매개라고 제시하고 있다. 이 연구는 Falk와 Dierking(2000b)이 말한 시간의 연속선상에서 의미구축을 모바일 기기를 활용하여 제시하고 있으나 해외 사례에 한정되어 있으며, 전시 관람 단계만을 분석하고 있다는 아쉬움이 있다.

이어서 교육프로그램과 관련된 연구로 이미경(2013)은 학교에서 교과 통합 프로그램을 운영하기 위하여 Falk와 Dierking의 뮤지엄 학습에 영향을 미치는 8가지 요소를 국립현대미술관 교육의 사전-현장-사후 단계에 적용하였다. 사전 학습에서 전시 이해를 돕고 전시 관람에 동기를 유발할 수 있는 학습을 하며, 현장에서 도슨트나 교사 설명 후 개인 감상과 느낌을 공유하고, 사후에 심화 학습으로 실습을 한 뒤 발표 및 평가를 진행하였다. 이 연구는 박물관을 지식통합의 장으로 보고, 의미 있는 학습 공간으로 이용했다는 점에서 의미가 있다. 그러나 학교 정규 과정이라는 틀 안에서 개발 및 적용된 사례로서 실제 학습한 어린이들에 대한 평가와 분석이 없는 아쉬움이 있다.

마지막으로, 이소정(2014)은 박물관 가족 교육프로그램 참여자의 상호작용 연구에서 국립중앙박물관 가족 프로그램 참여자를 대상으로 설문과 면담을 진행하여 개인적, 사회문화적 측면에서 분석하고 즐거움과 여가문화공간으로서 박물관의 사회적 기능과 교육적 기능 강화를 위한 방안을 제시하고자 하였다. 이에 현재 진행되는 프로그램 현황을 맥락적 학습 환경에 따라 분석하여 제시하고 가족프로그램의 확대, 가족프로그램에서 연령의 세분화, 사전·사후학습을 위한 홈페이지 활용 등을 제안하고 있다.

지금까지 검토한 맥락적 학습 모형에 의거한 국내 선행 연구 사례를 정리하면 <표 6>과 같다.

<표 6> 맥락적 학습 모형에 의거한 국내 선행 연구(연도순)

| 연구자 | 논문 제목 | 연구 내용 |
|---|---|---|
| 안금희, 변순영 (2002) | 미술관 관람객의 교육적 경험에 대한 사례 연구 | 관람객 2인의 대화를 맥락적 학습 모형에 따라 분석 |



Collection @ khu

| | | |
|---|---|---|
| 배진희, 손지현 (2013) | 미술관 관람객과 도슨트 간의 담화분석을 통하여 상호작용적 학습경험 연구 | '전시 관람'이라는 환경 안에서 미술관 관람객과 도슨트 간의 담화분석을 통하여 상호작용적으로 이루어지는 학습 분석 |
| 구보경(2013) | 모바일 기반 뮤지엄 환경에서 맥락적 학습의 의미 | 맥락적 학습 환경인 박물관에서 모바일 기술 적용을 통한 학습의 확장성 확인 |
| 이미경(2013) | 뮤지엄 전시 중심의 교과 통합 프로그램 개발 | 학교에서 교과 통합 프로그램을 운영하기 위하여 뮤지엄 학습에 영향을 미치는 8가지 맥락적 요소를 박물관 교육의 사전-현장-사후 단계에 적용 |
| 이소정(2014) | 박물관 가족 교육프로그램 참여자의 상호작용 연구: 국립중앙박물관 가족 교육 프로그램을 중심으로 | 박물관 가족 교육프로그램 참여자 상호작용을 설문과 면담 분석을 통하여 개인적, 사회문화적 측면에서 분석 |

맥락적 학습모형에 대한 국내 선행 연구 검토를 토대로 박물관을 경험하는 학습자들의 지식구성에 맥락적인 요소들이 작용함을 확인하였고, 더불어 구성주의적 박물관 교육에 참여한 학습자들의 학습 결과로서 어떠한 맥락들이 작용하는가에 대하여 연구할 필요성이 있다고 판단되었다.

### 3. 구성주의적 박물관 교육과 맥락적 학습 모형의 세 가지 요소와의 관계

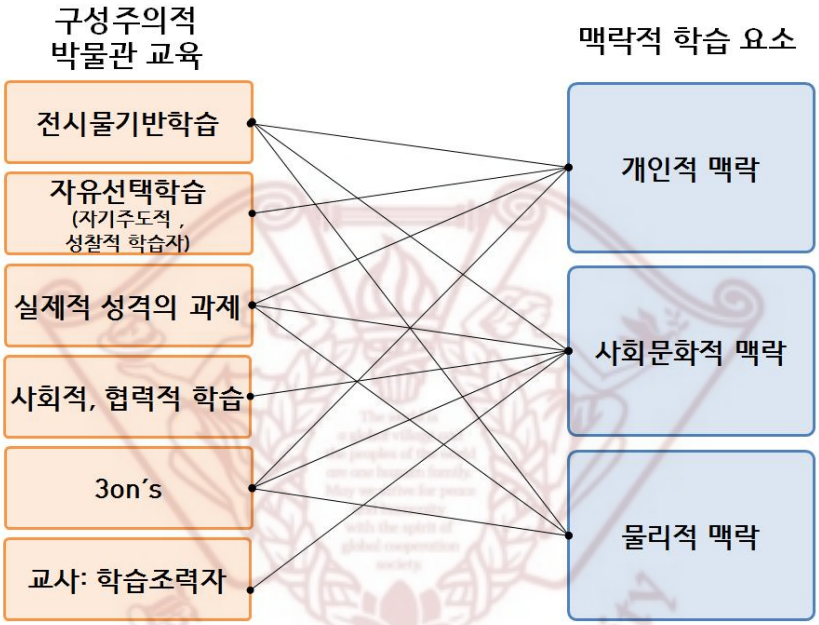
박물관 교육의 특징은 전시물을 중심으로 한 '학습자 개개인의 선지식 활용'과 '맥락성 기반의 학습 환경'(강인애, 2010)으로 정리할 수 있다. 또한 맥락적 학습 모형에서 학습의 특징은 개인이 연속된 시간 속에서 사회문화적, 물리적 세계를 통하여 의미를 구성하고, 층을 형성한 것'(Falk & Dierking, 2000a)이다. '맥락'은 지식이 구성되는 시간 동안 영향을 미치는 요소로 구성주의적 박물관 교육프로그램의 특징인 '전시물기반학습(Object-based Learning)', '자유선택학습(Free-choice learning)', '사회적, 협력적(Interaction)학습', '3on's(Hands-on, minds on, hearts-on)' 속에도 잘 고려되어 있다. 따라서 박물관 교육의 수업은 편안하고 자유로운 허용적인 분위기에서 진행되며, 교사는 박물관의 물리적인 환경에서 교육이 이루어 질 때 학습자



Collection @ khu

의 개인적, 사회문화적 맥락의 상호작용을 돕는 '조력자, 학습촉진자' 역할을 한다.

정리하자면 [그림 2]와 같이 구성주의적 박물관 교육은 맥락의 한 부분의 영향으로 이루어지 않고, 개인적, 사회문화적, 물리적 맥락의 상호작용 속에서 이루어지는 학습 환경이라고 할 수 있다.




[그림 2] 구성주의적 박물관 교육과 맥락적 학습 요소와의 연관성



Collection @ khu

# Ⅳ. 구성주의적 박물관 교육프로그램 개발 및 적용

## 1. 프로그램 개요

본 프로그램은 제주 돌문화공원 기획전시 '현을생 사진전-제주의 여인들'과 연계한 『우리가족 사진집 만들기』 수업으로 가족과 함께 사진전을 감상하고, 가족이 의도한 내용으로 사진집을 제작하는 프로그램이다. 제주 돌문화공원은 제주도의 신화와 역사, 도민의 삶, 예술 등 지역의 특색 있는 주제들을 전시하고 있는 공간으로, 기획전 '현을생 사진전-제주의 여인들'은 제주 지역 작가인 현을생이 1980~90년대 제주의 여인과 풍경 등을 촬영한 사진을 관람할 수 있는 전시이다. 이 전시의 전시물인 사진 작품은 제주도의 지리적, 문화적, 정신적 특징 등 전시물의 맥락성과 상황성을 잘 드러내고 있으며, 실제 교육에 참가하는 학습자인 제주지역민의 실제 삶과 연관하여 맥락적인 학습이 잘 이루어질 것으로 판단하여 적용하게 되었다.

프로그램 설계는 문헌연구를 토대로 도출한 구성주의적 박물관 교육프로그램 설계 원칙에 따라 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 순서로 프로그램을 설계하고 적용하였다. 개발된 프로그램은 도입, 전개, 정리 단계로 구성되어 있다.

도입 단계에서는 간단한 오리엔테이션 후 학습자들에게 전시된 사진 중에서 일부 작품을 보여 주고 작품의 의미를 물어보았다. 학습자들의 사전 지식과 경험을 알 수 있는 단계이자, 자연스럽게 다음 활동인 전시 감상과 사진집 제작을 하고 싶은 기대와 동기를 유발하는 단계이다. 이후 학습자 주도로 사회적인 상호작용이 원활하게 이루어지도록 하기 위하여 가족 단위로 팀을 구성하고, 사진집 제작회의를 통하여 개인별 역할, 사진집 주제와 내용 등을 정하도록 하였다. 제작회의는 자연스럽게 개인의 경험과 전시물과의 연결하는 고리(hook)를 제공하고 가족 구성원간의 상호작용을 활성화하기 위한 과정이다.

전개 단계에서는 전시실에서 '작품 감상활동'을하고, 야외전시장 및 교육실에서 '사진집 제작활동'을 하였다. 먼저 대략적인 전시 및 작가 소개를 하고, 다함께 전시된 작품 중 일부를 감상하면서 다양한 관점에서 작품을 감상하는 법을 익히도록 한 다음 팀 활동으로 자유롭게 전시를 감상하면서 마음에 드는 작품을 선정하도록 하였다.



Collection @ khu

선정한 작품은 다시 모든 참여자들과 함께 감상하면서 서로 의견을 공유할 수 있도록 하였다. '사진집 제작 활동'은 전시 감상에서 학습한 내용을 가족의 맥락 안에서 의미 있는 학습이 이어지도록 하는 연결고리이다. 학습한 내용을 바탕으로 사진집을 제작하는 과정에서 서로 협력하고, 다양한 재료와 기기를 활용하여 재미있고 창의적인 활동을 하도록 하였다.

마지막으로 정리 단계에서는 제작한 사진집을 소개하고 감상하는 활동을 통하여 서로가 학습한 내용을 공유할 수 있도록 하였다. 또한 프로그램 종료 후 제작한 사진집을 가족이나 친구들과 이야기하거나 사진집의 뒷 페이지를 추가로 꾸밀 수 있음을 안내하여 지속적인 상호작용을 할 수 있는 도구로 사용될 수 있도록 하였다. 프로그램 개요는 다음 <표 7>과 같다.

<표 7> 프로그램 개요

<table>
<tr><td>프로그램명</td><td colspan="3">우리 가족 사진집 만들기</td></tr>
<tr><td>대 상</td><td>· 3~4인 가족 약 30명</td><td>교육 일시</td><td>· 2014년 7월 12일<br>· 14:00~16:00(120분)</td></tr>
<tr><td>교육장소</td><td colspan="3">· 오백장군 갤러리 교육실, 전시실, 야외 전시장</td></tr>
<tr><td>교육목표</td><td colspan="3">· 사진전 감상을 통하여 제주 해녀의 생활과 문화, 정신 이해</td></tr>
<tr><td>프로그램<br>내 용</td><td colspan="3">· '현을생 사진전-제주의 여인들' 감상<br>· 주제를 선정하여 의도를 가지고 사진촬영<br>· 적절한 재료를 활용하여 사진집 꾸미기<br>· 표현하고자한 의도와 의미를 말로 표현하기</td></tr>
<tr><td>단 계</td><td colspan="3">교수·학습 활동</td></tr>
<tr><td>도입</td><td colspan="3">강사 소개 및 인사<br>프로그램 과정 소개<br>활동 내용 및 시간 안내<br>사진 의미 해석하기<br>모둠 구성 및 역할 정하기<br>사진작가, 글작가, 출판기획자, 디자이너 등</td></tr>
</table>



Collection @ khu

| | |
|---|---|
| | **사진집 기획 회의**<br>모둠원별 세부 역할 분배<br>사진 촬영 계획, 내용, 대상 정하기 |
| 전개 | **전시실 활동**<br>미술관 감상시 유의할 점 안내<br>전시의 구성 및 작품 감상<br>(무엇을, 어떻게, 누가, 왜 등을 중심으로)<br>마음에 드는 작품 고르기 |
| | **사진집 제작**<br>야외사진촬영<br>사진 선정과 인화, 사진집 꾸미기 |
| 정리 | **작품 마무리 및 주변 정리**<br>**사진집 소개하기**<br>**마무리 및 인사** |

## 2. 프로그램 설계 원칙

문헌 및 사례 조사를 통하여 구성주의적 박물관 교육의 특징을 살펴보고 수업에 적용할 수 있는 설계 원칙을 도출하였다. 구성주의적 박물관 교육은 전시물을 중심으로 이루어지는 맥락적 학습 환경에서 학습자들이 학습의 주체가 되어, 동료 학습자들과의 협력적 학습을 이루어가고, 학습촉진자로서의 교육 강사의 도움을 받아 박물관 교육을 경험하게 된다(강인애, 박정영, 2014). 따라서 수업은 [그림 3]과 같이 학습자가 중심이 되어 교사의 지지와 호응 속에서 전시물과 연계된 실제적인 성격의 과제를 수행하며, 사회문화적 측면에서 활발한 상호작용을 위한 협동학습 환경으로 전시물과 관련한 3on's 학습이 이루어지도록 설계하였다.



Collection @ khu

[그림 3] 구성주의적 박물관 교육프로그램 설계 원칙

### 3. 프로그램 개발 과정

구성주의적 박물관 교육 프로그램 설계 원칙을 기반으로 본 연구에서는 일반적인 프로그램 설계 과정에 따라 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implementation), 평가(Evaluation)의 순서로(장경택, 2013; Dick & Carey, 2005) 프로그램을 설계하고 적용하였다. 내용은 첫 번째, 분석 단계에서 전시에 대한 이해와 학습자에 대한 분석, 관련 교과 단원선정, 학습 공간과 교육자원 등 물리적인 환경을 분석하였다. 두 번째, 설계 단계는 총괄적 학습 성과(MLA, 2012)항목에 따라 학습목표를 구성하고, 수업 설계 원칙에 따라 교수 학습 과정을 설계하였다. 세 번째, 개발 단계에서는 구체적인 교수 학습 지도안을 작성하고 수업에서 사용할 활동지, 교육 PPT, 사전·사후 마인드맵, 설문지를 제작하였으며, 네 번째, 실행 단계에서는 개발한 구성주의적 박물관 교육프로그램을 적용하여 운영하였다. 다섯 번째 평가로 사전·사후 마인드맵, 설문지, 사후 인터뷰 결과를 활용하였다. 또한 프로그램 설계 내용의 타당성을 확보를 위하여 박물관 교육실무자 1인, 박물관 교육전문가 2인, 구성주의 전문가 1인의 자문으로 수정 및 검토가 이루어졌다. 그 순서를 도식화하면 [그림 4]와 같다.



Collection @ khu

[그림 4] 프로그램 설계 및 개발 과정

### 1) 분석

분석 단계에서는 전시에 대한 이해와 교육프로그램에 참여하는 학습자들을 분석하여 관련 교과와 단원을 선정하였다. 관련 자료로 전시 도록과 리플릿, 교육 실무자 의견, 지난 교육프로그램 연령 구성을 참고하였다. 환경 분석에서는 수업에 사용될 교육 공간, 기자재, 인력 등을 검토하였다.

(1) 전시 이해

돌문화공원은 제주 시내에서 30분 정도 거리에 위치한 원시림 '곶자왈'의 넓은 부지 위에 제주도 설문대할망과 오백장군 전설을 테마로 조성된 공원이다. 시설은 제주돌박물관, 돌문화전시관, 야외전시장, 전통초가마을, 오백장군 갤러리, 용암석 전시장 등으로 구성되어 있으며 제주도의 신화와 역사, 도민의 삶, 예술 등 지역의 특색이 있는 주제를 표현하고 있다. 특히 오백장군갤러리는 예술작품을 전시하는 공간으로써, 제주 지역민의 문화 향유와 발전을 위하여 다양한 국내외, 도내 작가들의 작품을 전시하고 있다.

오백장군 갤러리에서 열린 기획전 '현을생 사진전-제주의 여인들'은 6월 14일부터 7월 31일까지 개최되었으며 당시 세계환경수도추진 본부장(현. 서귀포 시장)을 맡았던 고위공무원이자 지역 작가인 현을생이 1980~90년대 촬영한 사진 179점을 돌문화공원에 기증한 것을 기념하여 마련된 전시이다. 전시는 '밭일', '해녀', '신앙' 등을 주제로



Collection @ khu

제주의 척박한 땅과 거친 바다를 일구며 살아온 제주여인들의 모습을 담았다. 전시는 제주도만의 생활 문화와 여인들의 정신을 느낄 수 있는 작품으로 구성되어 있다. 본 프로그램은 사진작품의 내용과 의미, 작가의 의도를 알아보고 직접 사진집을 제작해보는 내용으로 구성하였다. 이는 다양한 작품들의 내용과 그 안에서 느껴지는 감정적인 부분을 이해하고 직접 표현하여 전달할 수 있게 하고자 한 것이다.

(2) 학습자 분석

거주지에서 멀리 떨어져 위치한 돌문화공원의 위치 특성상 관람객은 관광객이나 자가용을 이용한 가족 단위가 주를 이룬다. 다른 박물관의 방문자 연구를 통해서도 가족은 박물관 관객의 다수를 차지한다(양지연, 2001; 이소정, 2014; Falk & Dierking, 2003b). 또한 가족 구성원이 실천공동체(community of practice)이자 학습공동체가 되어 학습 동기를 촉진하고 높은 성과를 올리고 있어서 주목 받고 있다(강인애, 2010; Falk & Dierking, 2000b). 따라서 돌문화공원을 방문하는 주요 집단인 가족 관람객을 위하여 초등학생을 동반한 가족을 대상으로 프로그램을 운영하고자 하였다. 가족 프로그램 연령의 세분화를 지적한 이소정(2014)에 따라 학습에 참여하는 초등학생은 상반기 돌문화공원 교육프로그램 참가자 연령을 검토하고, 가장 큰 비율을 차지하는 10~11세 사이의 어린이를 중심으로 프로그램을 개발하기로 하였다.

(3) 교과 단원 선정

초등학생이 있는 가족의 삶 속에서 학교의 영향은 크다. 박물관 교육프로그램 설계에서 정규교육인 학교 안에서 이루어지는 교과 단원 고려는 학습자들의 생활과 더욱 밀착되고, 풍부한 체험물과 활동으로 구성한 프로그램으로 학습자들에게 자율적이고 능동적인 학습 동기를 불러일으켜 줄 수 있다(강인애 외, 2011). 교육 시기가 7월이므로 초등학교 1학기 교육과정 중 사진에 대한 감상과 촬영, 대화와 토론 등 상호작용과 관련한 교과와 단원을 중점적으로 검토한 결과 주로 국어와 미술, 사회교과와 관련이 있음을 확인하였다. 이어서 돌문화공원 교육프로그램에 가장 많이 참여하는 3, 4학년 관련 단원을 살펴보았다. 먼저 3학년은 미술, 사회, 국어 교과 등을 고려할 수 있다. 미술은 ‘사진으로 만드는 세상’ 단원을 중심으로 사진기 사용법, 주제에 맞는 사진



Collection @ khu

찍기, 사진을 이용한 미술작품 표현하기, 꾸미기를 다루고 있다. 사회는 '우리가 살아가는 곳'에서 고장의 위치와 특징, 자연환경에 따른 생활 방식 등을 배운다. 국어는 '알맞게 소개해요'와 '아는 것을 떠올리며'에서 아는 내용과 겪은 일을 알맞은 말을 사용하여 표현하는 법을 배운다. 4학년은 미술과 국어 교과를 고려할 수 있다. 미술은 '자연과 인공물', '사진으로 만드는 세상', '생활 속의 디자인' 단원에서 주변 대상물을 탐색하고 느낌과 생각을 표현하며, 사진 속 내용 찾기와 사진기 사용방법 익히기, 생각한 주제 표현하기 등의 활동이 있다. 국어 교과에서 '서로 다른 느낌', '생각을 나누어요' 단원을 중심으로 작품에 대한 느낌과 의견을 효과적으로 제시하고 의견을 나누는 방법을 배운다.

관련 교과 분석 내용과 같이 참가 어린이들의 교과 분석 결과를 통하여 제주 해녀를 주제로 한 전시감상과 주제에 맞게 직접 사진 촬영을 하고 꾸며서 사진집 만들기, 사진집 소개하기 등의 체험 활동으로 구성하였다. 관련 교과 및 단원 내용을 검토한 후 구성한 체험 활동은 <표 8>과 같다.

(4) 학습 환경 분석

교육활동은 관련 전시실과 야외전시장, 교육실을 활용해 자유로운 분위기에서 체험이 용이하도록 구성하고자 하였다. 관련 기자재로 교실에서 학습이 가능한 빔 프로젝터, 현장에서 찍은 사진을 인화할 수 있는 포토프린터를 갖추고 있었다. 따라서 참가자들이 사진에 대하여 감상, 촬영, 인화 등 다양한 체험을 할 수 있었다. 단 카메라는 2대만 보유하고 있기 때문에 신청단계에서 카메라 지참을 안내하였다.

<표 8> 관련 교과 및 단원과 체험 내용

| 학 년 | 교과 과목 | 교과 단원 | 체험 내용 |
|---|---|---|---|
| 1학년 | 국어 | 1-1. 4. 기분을 말해요 | |
| | 통합 | 1-1. 1. 우리가족 | |
| 2학년 | 국어 | 2-1. 2. 경험을 나누어요<br>2-1. 4. 생각을 전해요 | |
| | 창의 | 2-1. 2. 창의 톡톡(Talk Talk) | |



Collection @ khu

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 통합교과 | 2. 봄나들이 | |
| 3학년 | 국어 | 3-1. 6. 알맞게 소개해요<br>3-1. 7. 아는 것을 떠올리며 | 전시감상을 통하여 제주 해녀에 대하여 알아보기<br>사진집 제작<br>(주제에 맞게 촬영하기, 사진집 꾸미기)<br>사진집 소개하기 |
| | 미술 | 11. 생활 속의 디자인<br>12. 사진으로 만드는 세상<br>13. 미술 감상 | |
| | 사회 | 1. 우리가 살아가는 곳 | |
| 4학년 | 국어 | 4-1. 2. 회의를 해요<br>4-1. 5. 서로 다른 느낌<br>4-1. 9. 생각을 나누어요<br>4-1. 10. 감동을 표현해요 | |
| | 미술<br>(교학사) | 1. 자연과 인공물<br>11. 생활 속의 디자인<br>12. 사진으로 만드는 세상 | |
| 5학년 | 국어 | 3. 생각과 판단 | |
| | 실과<br>(지학사) | 3. 정보기기와 사이버 공간 | |
| | 미술<br>(교학사) | 12. 사진과 영상<br>13. 감상 | |
| 6학년 | 국어 | 3. 다양한 주장<br>8. 함께하는 마음 | |
| | 미술 | 12. 사진과 영상 | |

**2) 설계**

(1) 학습 목표 구성

선정된 교과 단원 및 내용을 고려하여 박물관 교육 환경에 적절하게 반영될 수 있도록 영국 박물관·도서관 고문서 위원회(Museum, Libraries and Archives council : 이하 MLA)가 제시한 '총괄적 학습 성과(MLA, 2012, Generic Learning Outcomes:



Collection @ khu

이하 GLO)' 항목에 따라 학습목표를 재구성하였다. GLO는 사람들이 박물관, 도서관에서 상호작용으로 얻게 되는 광범위한 학습의 결과를 확인하기 위하여 제시된 틀이다. 학습 결과의 틀은 크게 '지식과 이해(Knowledge & Understanding), 기술(Skills), 태도와 가치(Attitudes and Values), 즐거움·영감·창의력(Enjoyment, Inspiration, Creativity), 활동·행동·발전(Activity, behaviour, progression)으로 구성되어 있다. 지식·기술·태도 영역에서 기술되는 기존 학습목표와 달리 GLO는 비형식기관에서 이루어지는 교육을 위하여 제시된 틀로서, 즐거움·영감·창의력과 같은 감성적인 부분과 활동·행동·발전과 같은 실천적인 부분도 영역으로 다루고 있다.

본 프로그램은 구성주의적 박물관 교육프로그램으로서 미적 경험과 즐거움, 동료 학습자와의 상호작용을 통하여 키워지는 배려와 나눔의 경험(hearts-on)도 추구하기 때문에 지식, 기술, 태도의 영역에 감성과 실천적인 부분을 영역으로 포함한 GLO에 따른 학습 목표 구성이 적절하다고 판단하였으며, GLO 항목에 따라 구성한 학습 목표는 <표 9>와 같다.

<표 9> GLO(MLA, 2004) 항목에 따른 학습 목표 구성

| 항 목 | 학습 목표 | 맥락적 학습 요소 |
|---|---|---|
| 지식과 이해 (Knowledge & Understanding) | · 제주 해녀들의 생활에 대하여 알 수 있다.<br>· 작가의 의도, 사진의 내용을 알 수 있다. | 개인적 |
| 기술 (Skills) | · 가족들과 협동학습 능력을 기를 수 있다.<br>· 다른 참여자들과 원활한 의사소통을 할 수 있다.<br>· 다른 가족의 사진집을 보고 분석, 평가 할 수 있다. | 사회문화적 |
| 태도와 가치 (Attitudes and Values) | · 박물관 학습에 대해 흥미와 자신감을 느낄 수 있다. | 개인적 |
| | · 생각을 말로 잘 표현하고 다른 사람의 말을 존중하고, 경청하는 태도를 기른다. | 사회문화적 |
| | · 사진집 완성을 통해 만족감과 성취감을 가질 수 있다.<br>· 미술관 및 공공시설 이용을 올바르게 할 수 있다. | 물리적 |



Collection @ khu

| | | |
|---|---|---|
| 즐거움과 영감, 창의력 (Enjoyment, Inspiration, creativity) | · 체험 활동을 통하여 즐겁게 학습에 임할 수 있다.<br>· 사진집 만들기에서 창의적 생각과 표현을 할 수 있다. | 물리적 |
| 활동, 행동, 발전 (Activity, behaviour, progression) | · 사진 및 제주도의 문화에 대하여 더욱 관심을 가질 수 있다.<br>· 카메라로 원하는 모습을 촬영하고, 주제에 맞는 사진을 선정하여 포토프린터로 출력 할 수 있다.<br>· 인화된 사진과 다양한 꾸미기 재료를 활용하여 사진집을 완성할 수 있다. | 물리적 |

(2) 수업 설계 원칙 적용 및 개발

앞서 도출한 구성주의적 박물관 교육 5가지 설계 원칙에 따라 프로그램 내용을 적용하였다. 적용된 내용을 살펴보면 먼저, 전시물 연계 학습으로 '제주의 여인들' 사진작품 감상을 통하여 작가의 의도를 파악하고, 사진 내용을 통하여 제주 해녀와 관련된 문화를 알 수 있다. 자기주도적인 학습자 중심학습을 위하여 전시실 학습 이전에 동기 유발과 실제적인 성격의 과제를 제시한다. 전시실에서 탐구적으로 사진을 감상할 수 있도록 미리 사진을 감상해보고, 완성할 사진집 샘플을 본 후, 사진집 제작을 위한 팀 역할 나누기와 기획회의를 진행한다. 모든 활동은 가족이 중심이지만 참가자간의 상호작용을 위하여 의견 듣기, 작품 발표하기 등의 활동을 한다. 적용된 프로그램 세부 내용은 <표 10>과 같다.

<표 10> 수업 설계 원칙에 따른 수업 설계 및 개발

| 설계 원칙 | 개발 |
|---|---|
| 전시물 기반학습 | - 기획전 '제주의 여인들' 연계 학습<br>- 전시실 활동 |
| 실제적인 성격의 과제 | - 미술, 국어, 사회, 실과 영역 학습<br>- 가족 사진집 제작하기 |



Collection @ khu

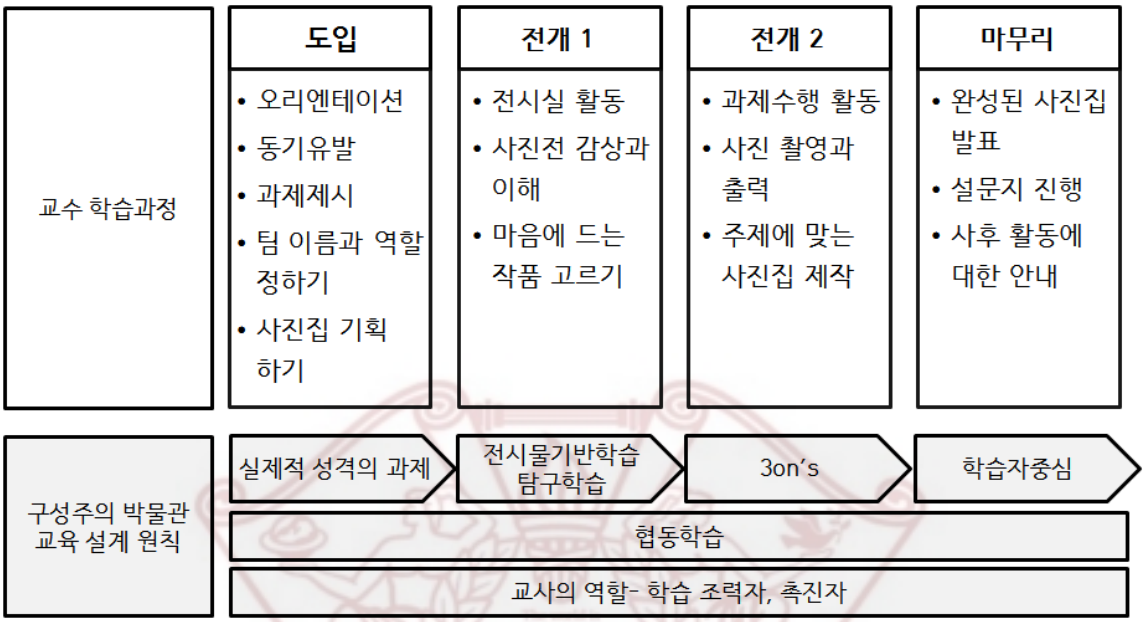
| | | |
|---|---|---|
| 학습자 중심 | | - 동기 유발(사진 제시, 사진집 샘플 제작)<br>- 직접 사진집 주제를 정하고 촬영하며 발표 및 평가<br>- 발문 형식의 진행 |
| 3 on's | Hands-on | - 전시 관람<br>- 직접 카메라, 포토프린터 조작<br>- 다양한 재료 이용하여 꾸미기 |
| | Minds-on | - 작품의 내용, 촬영 의도 등 탐구<br>- 제작할 사진집을 고려하여 감상 |
| | Heart-on | - 사진집 제작과정을 통한 미적체험<br>- 팀별 활동을 통한 배려와 인성 함양<br>- 자기주도적 제작활동을 통한 즐거움과 재미 |
| 사회적, 협력적 학습 | | - 가족 활동 프로그램<br>- 모둠 이름 정하기 및 역할 정하기 |
| 교사의 역할 | | - 학습 조력자, 촉진자<br>- 학습활동 강화를 위한 질문과 예시, 시범, 격려 |

(3) 교수 학습 과정 설계

교수 설계 원칙을 적용하여 개발된 사항을 교수학습 흐름에 맞게 도입-전개1-전개2-마무리 단계로 구성하였다. 도입 단계에서는 학습자가 자기주도적으로 활동 할 수 있도록 하는 동기유발과 실제적인 성격의 과제 제시 단계로 오리엔테이션, 사진전 미리보기(사전 마인드맵 작성) 과제제시, 팀 구성과 역할 정하기, 사진집 기획회의가 진행된다. 팀 구성으로 이후 활동은 협력적인 학습 환경이 이루어진다. 다음 전개1 단계에서는 전시물 기반학습과 minds-on활동으로 전시실로 이동하여 사진 감상을 통해 내용을 알고 촬영 의도를 생각해본다. 이어서 전개2 단계는 3on's 활동으로, 야외전시장에서 주제에 맞게 사진을 촬영한 뒤 교육실로 돌아와 사진 인화와 사진집 꾸미기를 하여 완성한다. 마무리 단계에서는 사회문화적 학습으로 완성된 작품을 발표하고 평가하는 단계이다. 이러한 흐름과 내용은 [그림 5]와 같다.



Collection @ khu




[그림 5] 교수 학습 과정

### 3) 개발

개발 단계에서는 교수 학습 과정 설계를 바탕으로 '우리가족 사진집 만들기' 교수 학습지도안 작성과 수업에 필요한 활동지와 교구제작, 평가에 사용할 설문지를 제작하였다.

(1) 교수 학습 지도안 작성

'우리가족 사진집 만들기'는 가족참가자가 자유롭게 사진전을 감상하면서 제주 해녀와 관련된 문화와 정신을 이해하고, 주제에 맞는 우리가족 사진집을 제작하는 과정으로 구성되어 있다. 교수 학습 지도안 세부 내용은 <표 11>과 같다.



Collection @ khu

<표 11> 교수 학습 지도안

| 프로그램 | 우리가족 사진집 만들기 | 시 간 | 120분(10:00~12:00) |
|---|---|---|---|
| 대 상 | · 초등학생 동반 가족 30명 | 강 사 | 2명(주강사1, 보조강사1) |
| 학습목표 | · 제주의 여인과 관련된 생활, 문화 등에 대하여 알 수 있다.<br>· 주제에 맞는 사진을 찍고 꾸며서 사진집을 완성할 수 있다<br>· 카메라, 포토프린터를 사용할 수 있다.<br>· 생각을 말로 잘 표현하고 다른 사람의 말을 경청하는 태도를 함양할 수 있다.<br>· 미술관 및 공공시설 이용을 올바르게 할 수 있다. | | |
| 장 소 | 전시실, 교육실, 오백장군 갤러리 앞 야외전시장 | | |
| 관련교과 | 미술, 국어, 사회, 실과 | | |

| 단 계 | 교수·학습 내용 | 시간 | 관련 교보재 | 구성주의 원칙 |
|---|---|---|---|---|
| 도입 동기 유발 | * 오리엔테이션<br>(박물관 소개, 수업 소개, 시설물 이용안내 등)<br><br>**1. 강사 인사 및 소개**<br>강사 인사<br>돌문화공원 오백장군 갤러리 소개<br>활동 규칙 정하기<br>(질문 많이 하기, 시간 지키기 등)<br><br>**2. 활동 내용 및 시간 안내**<br>주제를 생각하며 전시감상<br>가족이 출판팀이 되어 사진집 제작<br><br>**3. '사진의 의미' 질문하기(전시 작품 2점)**<br>작품의 느낌, 작가의 의도, 구성 및 내용, 색 등을 알아본다.<br>사진1, 2 마인드맵 작성(그림으로 그려도 됨) | 10분 | 명찰<br>스티커배부<br>ppt,<br>빔프로젝터<br><br>작품<br>샘플 제시 | 실제적 성격의 과제 제시 |



Collection @ khu

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 함께 감상하기(발문형식으로 진행)<br>**<질문>**<br>· 가장 먼저 보이는 것은 무엇인가요?<br>· 무엇을 하고 있나요? 자세히 살펴보세요.<br>· 사진 작가에 대해 알고 있나요?<br>· 사진의 주인공은 누구일까요?<br>· 전체적으로 어떤 색깔이에요?<br>· 어떤 느낌이에요?<br>· 좀 더 구체적으로 어떤 장면인지 말해볼까요?<br>· 누가, 언제, 어디서, 무엇을 하는 것 같나요?<br>· 왜 그렇게 생각하나요? | | 마 인 드 맵 용지 (작성 후 회수) | |
| 역할 정하기 및 활동 계획 세우기 | **4. 사진집 기획회의(팀 이름, 역할, 활동 계획 )**<br>출판팀 구성(팀 이름)<br>세부 역할 분배<br>- 사진작가, 글 작가, 출판기획자, 디자이너 등<br>※ 역할을 2개 이상 맡을 수 있고, 담당자에게 주된 결정권이 있지만 가족들과 합동해서 해야 함<br>※ 온 가족이 사진 촬영<br>사진 촬영 계획, 내용, 대상 정하기 | 10 분 | 필 기 도 구 , 활동지 역할을 적을 빈 목걸이 명찰, | 협동학습 |
| | **5. 전시실 예절 안내** | | | |
| | **<전시실로 이동>** | | | |
| 전개 1. 전시실 활동 (감상) | **6. 작품 감상 및 의도 생각해보기**<br>전시의 구성 및 작품 감상 ※ 3 활동 참조<br>(무엇을, 어떻게, 누가, 왜 등을 중심으로)<br>마음에 드는 작품 선정<br>선정한 베스트 작품 감상 ※ 3 활동 참조<br>(무엇을, 어떻게, 누가, 왜 등을 중심으로) | 25 분 | | 전시물 기반학습 |



Collection @ khu

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 2. 야외 전시장 및 교육실 활동 (표현) | | **<야외전시장으로 이동>** | 촬영 20분 | 돌문화공원 리플릿<br>사진관-포토프린터<br>◈ 팀별 인화지 2장 배부(장당 2장 인화할 수 있음) | 3on's 협동학습 |
| | | **7. 사진 촬영하기**<br>주제에 맞게 사진촬영<br>마음에 드는 사진 선정 | | | |
| | | **<교육실로 이동>** | 꾸미기 40분 | 꾸미기 재료 배치<br>사인펜, 색연필, 풀, 가위, 무독이, 글루건, 반짝이 풀, 색지, 스팽글, 지끈 등 | |
| | | **8. 포토프린터에서 사진 인화하기**<br>포토프린터 부스에서 사용법 안내 | | | |
| | | **9. 사진집 완성하기 (제목, 내용, 꾸미기 등)**<br>- 재료 소개 및 사용법 안내 | | | |
| 마무리 | 결과물 발표 및 평가 | **10. 사진집 소개하기**<br>- 오늘 만든 사진집은 집에 돌아가서 다른 가족들에게 설명 해주면 좋습니다.<br>- 다른 가족들과도 사진을 찍어서 뒷부분 빈 페이지를 채우면 더욱 멋진 사진집이 될 수 있습니다. | 15분 | 완성 작품 촬영<br>설문지, 필기구 등 | 학습자중심 |
| | | **11. 마인드맵, 설문지** | | | |
| | | **12. 마무리 및 인사** | | | |

(2) 활동지 및 교육 교구 제작

활동지는 정보 제공이나 지식 제공이 아니라, 개인이나 가족들이 체험 활동을 하는데 필요한 보조 자료 역할로서 제작하고자 하였다. 따라서 교육 전후 마인드 맵 작성을 위한 '사진전 미리보기', '사진전 다시보기', 팀 구성과 역할 분배 등 사진집 기획



Collection @ khu

회의 단계에서 사용할 '우리가족 사진집 만들기'를 워크시트 형태로 제작하였다. 교구는 사전 오리엔테이션, 동기유발, 마무리 단계에서 학습자들에게 자료와 정보를 효과적으로 전달하기 위하여 PPT로 제작하였다. 내용은 사진전 미리보기에 사용할 사진을 비롯하여, 프로그램 진행 순서, 작가, 출판기획자, 디자이너 등 역할 나누기 단계에서 진행을 돕기 위한 내용, 전시실 에티켓 등으로 구성하였다([그림 6] 참조).

| 워크시트(마인드맵, 기획회의서식) | 교육 PPT |
|---|---|

[그림 6] 워크시트와 교육 PPT

(3) 설문지 제작

설문지는 가족용, 개인용 2종류로 객관식 문항으로 작성하였고, 이유나 소감은 주관식 문항으로 하였다. 설문지 구성과 내용은 <표 12>와 같이 가족용에는 참가자 가족의 개인적인 맥락에 영향을 주는 일반사항과 프로그램 운영, 수업진행과정에서 만족도에 대하여 질문하였다. 먼저 일반사항은 어린이 성별과 나이, 거주 지역, 돌문화공원 방문 횟수와 교육 경험, 다른 박물관 교육 경험을 작성하도록 하였다. 참가가족의 보호자 관계, 연령 등은 신청 단계에서 알 수 있었기 때문에 제외하였다. 이어서 프로그램 운영에서는 참가인원의 적절성, 프로그램 만족도와 이유에 대하여 물었고, 수업



Collection @ khu

진행 관련하여 프로그램 진행 중 좋았던 점, 참여도, 수업 수준 및 난이도, 재미 등에 대하여 물었다. 개인용에서는 참가자의 지식, 기술, 태도에 관하여 주관적으로 평가할 수 있도록 사진전과 관련된 내용, 카메라 기능에 대하여 새롭게 알게 된 점이 있는지, 표현하고 싶은 내용을 사진 촬영, 꾸미기에 잘 반영하였는지, 맡은 역할에 따라 가족들과 협동이 잘 이루어졌는지, 완성된 작품에 대하여 설명하고 다른 팀의 사진집의 제작의도를 알 수 있는지, 해녀에 대한 관심이 생겼는지에 대하여 물었다. (자세한 내용은 부록 참조).

<표 12> 프로그램 설문지 구성과 내용

| 구 분 | | 문항수 | 내 용 |
|---|---|---|---|
| 가족용 | 참여자 일반적인 특성 | 6 | 어린이 성별과 나이, 거주지, 돌문화공원 방문 횟수, 교육 참여 횟수, 타박물관 교육 참여경험 (부모 연령과 참여가족 수는 출석부 및 현장 확인) |
| | 프로그램 운영 만족도 | 4 | 참가인원 적합성, 프로그램 만족도와 이유 |
| | 수업 진행 만족도 | 6 | 수업 중 좋았던 활동, 참여도, 난이도적합성, 즐거움, 개선점 등 기타의견 |
| 개인용 | 지식 | 2 | 전시에 대하여 새롭게 알게 된 내용, 다른 팀 제작의도 이해 |
| | 기술 | 5 | 카메라 기능에 대하여 새롭게 알게 된 내용, 주제에 어울리는 사진촬영, 적절한 재료를 이용한 꾸미기, 역할분담과 협동학습 |
| | 태도 | 1 | 수업 이후 해녀에 대한 관심 |

#### 4) 평가

평가의 경우, 학습의 전 과정을 대상으로 진행하기 위하여 사전, 사후 마인드맵, 설문지, 수업 과정 관찰, 사후 인터뷰를 활용하였다. 또한 최종결과물을 통하여 학습자가 주도적으로 평가할 수 있도록 최종 결과물을 발표하고 서로 평가함으로써 활동



Collection @ khu

내용을 성찰할 수 있도록 하였다. 평가 관련 자료는 프로그램 종료 후 보조강사 1인과 함께 수업 전후에 진행한 마인드맵, 설문지, 소감 등에 대하여 정리하여 데이터화 하였으며, 사후 인터뷰는 사전에 동의를 받은 3가족을 대상으로 약 4개월 뒤인 11월 26일~28일 사이에 이루어졌다. 자세한 분석 내용은 다음 장인 맥락적 학습 요소에 따른 학습 결과 분석에서 다루도록 하겠다.

### 4. 프로그램 적용

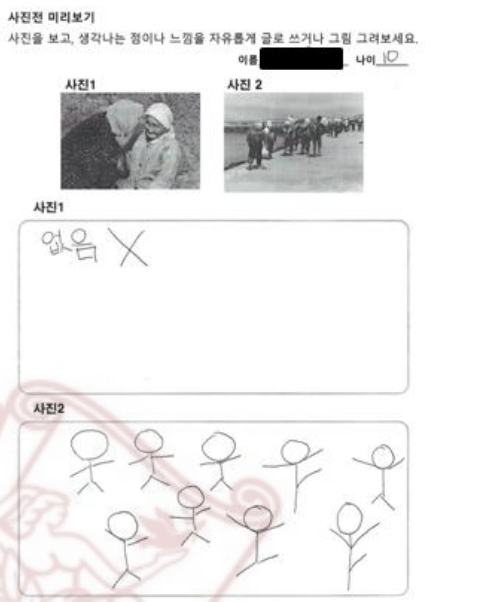
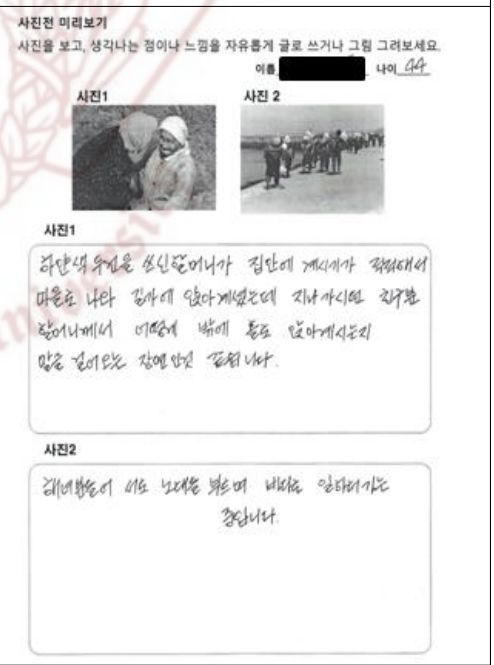
프로그램은 7월 12일에 적용되었으며, 사전 신청자는 30명이었으나 불참자 10명을 제외한 20명을 대상으로 적용되었다. '우리가족 사진집 만들기' 프로그램의 교수학습 과정에 따라 '동기유발, 활동 계획 및 역할 정하기, 전시실 활동, 야외전시장 및 교육실 활동, 결과물 발표 및 평가' 진행하였으며, 세부 내용은 다음과 같다.

#### 1) 동기유발

동기 유발에 앞서 이용하게 될 공간에 대한 소개와 하게 될 프로그램 내용을 안내하여 학습자에게 안정감을 주고자 하였다. 시설물 안내와 강사 소개 등을 마친 후 오늘 교육에서 보게 될 전시와 활동 내용에 대하여 알고 있는지 질문을 하였다. 본 수업에서는 샘플 사진집을 보여주면서 가족이 출판팀이 되어 멋진 사진집을 만들게 될 것이라고 안내하여 호기심을 자극하고자 했다. 또한 사진집은 사진을 그냥 찍고 붙이는 것이 아니라, 가족들과 주제를 정하여 그에 맞게 사진을 찍고, 제목도 정하고 어울리는 장식을 하여 완성해볼 것이라고 설명하였다. 주제에 맞게 제작하기 위해서 먼저, '제주의 여인들'이라는 제목으로 구성된 전시를 보고 어떤 주제와 내용이 담겨있는지 알아보기로 하였다. 전시실에 가기 전에는 '사진전 미리보기'로 2장의 사진을  화면에 띄워주어 떠오르는 점이나 생각을 마인드맵에 작성하게 하였다. 작성을 마친 후 다른 학습자들과 사진을 보고 느낀 점이나 내용을 이야기하여 의견을 공유하였다. 이때 강사는 발문형식으로 자연스럽게 대화를 유도하며 사진을 주의 깊게 관찰하며 생각할 수 있도록 하였다. 제시한 사진과 작성한 사전 마인드맵은 [그림 7]과 같다.



Collection @ khu

<table>
<tr>
<td>
</td>
<td> 
</td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td> 
</td>
</tr>
<tr>
<td>제시한 사진</td>
<td>사전 마인드맵</td>
</tr>
</table>

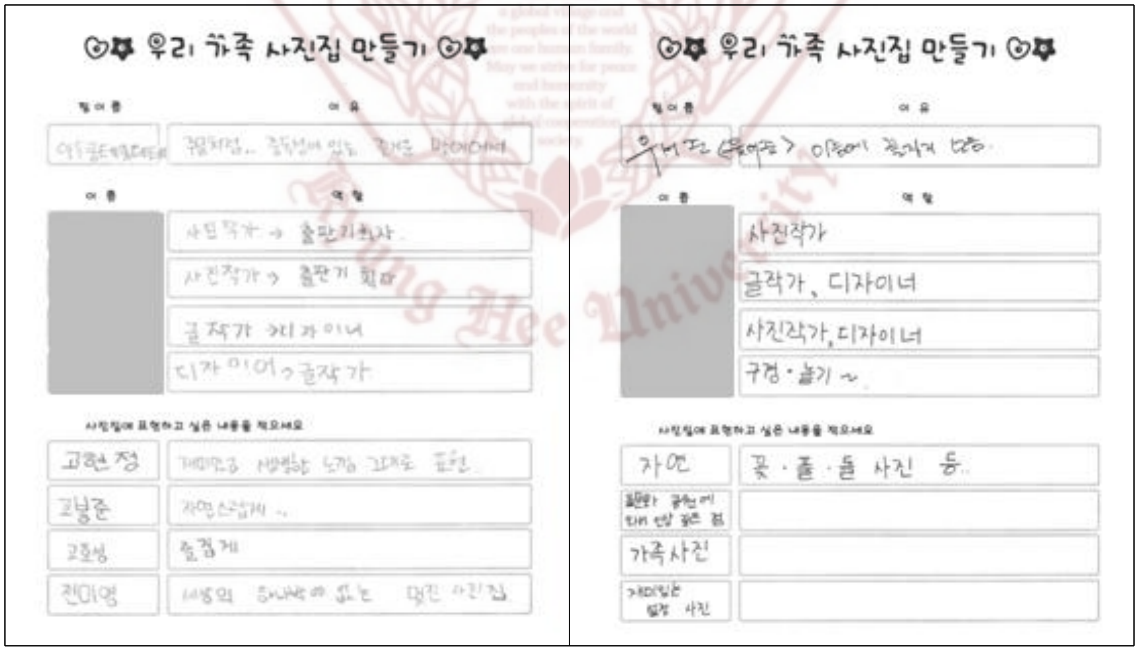
[그림 7] 동기 유발 - 사진전 미리보기에서 제시된 사진과 작성한 사전 마인드맵



dCollection @ khu

2) 활동 계획 및 역할 정하기

각 팀별로 [그림 8]과 같이 기획회의 서식을 활용하여 사진집 기획회의를 진행하도록 안내했다. 팀 이름을 정하고, 사진집 제작에 필요한 역할을 알아본 후 역할을 분배하도록 하였다. 역할은 '사진작가, 작가, 출판기획자, 디자이너' 등이며 한 사람이 2개 이상 중복하여 맡을 수 있다. 맡은 역할은 나눠준 빈 목걸이 명찰에 적어 착용하도록 하였다. 다만 여러 장의 사진을 찍기 때문에 온 가족이 사진 속 모델로 참여할 것을 장려하였다. 또한 역할을 맡은 사람이 그 일에 대하여 중요한 결정권 등을 가지게 되지만 온 가족이 협동하여 제작에 참여해야함을 안내하였다. 역할 분담 후에는 각 팀의 활동 계획을 세우도록 하였다. 팀별로 사진집 제목, 찍을 내용이나 분위기 등에 대하여 의논하게 하였다. 사진집 제작에 대한 의견을 전시를 보는 중간에도 팀끼리 상의하여 변경 할 수 있다고 안내하였다.




[그림 8] 기획회의 작성



Collection @ khu

3) 전시실 활동

전시실 활동에서는 전시실 공간을 전체적으로 둘러보고 느낌이나 내용 등을 이야기했다. 그 후 다함께 사진전 미리보기로 감상했던 방법을 떠올리며 한 두 작품을 감상하였다. 작품을 통하여 탐구학습을 하는 방법이 익숙해지면 팀별로 10분간 자유롭게 전시를 감상하면서 마음에 드는 작품을 선정하도록 했다. 이때 강사는 전시실 내에 함께 하며 질문을 받거나 추가 설명을 하였다. 팀별로 선정한 작품은 다른 팀에게 소개하고, 감상 내용을 공유하였으며, 강사는 사진 속 배경이나 민속품 등 추가적으로 필요한 내용을 안내하였다.

4) 야외 전시장 및 교육실 활동

야외 전시장 활동에서는 팀별로 야외 전시장을 다니며 주제와 어울리는 사진을 카메라로 촬영하도록 하였는데, 시간이 한정되어 있음을 고려하여 촬영하도록 안내하였다. 사진 촬영 후 적합한 사진을 4점 이내로 선정하기로 하였다. 팀별로 2장의 인화지가 주어지며, 1장의 인화지에는 1장 또는 2장의 사진을 인쇄 할 수 있다. 사진을 선정 하여 교육실로 돌아오면 사진작가가 사진이 저장된 메모리카드와 인화지를 포토프린터로 가져와 인화한다. 인화방법은 보조강사가 안내하였다.

사진집 꾸미기는 교실 뒤쪽에 마련된 꾸미기 재료 부스로 디자이너가 가서 적합한 재료를 가져온 후 펜과 색지, 스팽글, 비즈 등 다양한 재료를 이용하여 진행하였다. 강사는 다양한 재료를 사용할 수 있도록 사전에 재료의 종류와 사용 방법을 안내하였다. 시간 안에 마칠 수 있도록 출판기획자가 진행과정을 점검하도록 하였고, 강사도 팀 사이를 오가며 활동에 대하여 필요한 조언을 하였다.

5) 결과물 발표 및 평가

결과물 발표 및 평가에서는 [그림 9]와 같이 완성한 사진집의 사진과 내용 등에 대하여 가족별로 발표하고 함께 감상하면서 잘된 점이나 느낌 등을 공유하였다.



Collection @ khu

| | |
|---|---|
| | |
| 우리도 오백장군 | 아름다운 시간in 돌문화공원 |

[그림 9] 완성한 사진집



Collection @ khu

# Ⅴ. 맥락적 학습 모형에 따른 학습 결과 분석

프로그램에 대한 학습효과를 확인하기 위하여 수업 전후에 진행한 마인드맵, 설문지 답변 내용, 사후 전화 인터뷰 내용을 취합하고 개인적, 사회문화적, 물리적 관점에서 분석하였다. 사전·사후 마인드맵 내용과 설문지는 수업 종료 후 데이터화 하였으며, 사후 전화 인터뷰는 수업에 참여한 가족 중 인터뷰에 동의한 3가족을 대상으로 수업에 대하여 기억에 남는 것이 있는지, 그 이후에 관련된 활동을 하였는지 등을 비롯한 전화 인터뷰를 반구조화 면담 형식으로 15~25분 정도 진행하였다. 분석결과의 타당성을 확보하기 위하여, 사전·사후 마인드맵, 설문지, 면담의 내용을 교육에 참여한 보조강사 1인과 함께 데이터화하고 수업 내용과 결과에 대한 토론 과정을 거쳐 동료검증(peer debriefing)을 실시하였으며, 연구의 객관성 확보를 위하여 보조강사 외에 박물관 실무자 1인, 박물관 교육 전문가 1인의 검토와 의견을 반영하였다.

## 1. 맥락적 학습 모형의 세 요소에 따른 학습 결과 분석

프로그램 결과분석에서는 구성주의적 박물관 교육프로그램에 참여한 학습자들의 학습 결과가 개인적 맥락과 사회문화적 맥락, 물리적 맥락을 보여주고 있는지 확인하기 위하여 사전·사후 마인드맵, 설문지, 사후 인터뷰 내용을 토대로 분석하였다.

### 1) 개인적 맥락

개인적으로 형성된 사전 경험, 긍정적인 동기와 기대, 감정 등 개인적 맥락의 요소가 학습자들에게 흥미를 유발하고, 교육프로그램 활동 과정에 적극적인 참여를 유발할 것으로 생각되었다. 그 내용은 사전 마인드맵과 활동 내용 비교, 설문지 답변 내용을 토대로 진행한 사후 참가자 인터뷰에서 확인할 수 있었다.

#### (1) 사전·사후 마인드맵

수업 준비로 사전에 돌문화공원을 방문하여 ‘제주의 여인들’ 사진전을 관람한 다른



Collection @ khu

지역 사람들에게 사진전에 대한 소감을 물었다. ‘해녀에 대하여 알 수 있었다’, ‘제주 여자들만의 활동성을 느꼈다’, ‘전시가 흑백이라 아이들이랑은 좀 무서웠다’ 등의 반응을 들었다. 반면에 교육프로그램에 참여한 학습자들은 제주지역민으로써 ‘물허벅’, ‘물질’ 같은 해녀와 관련된 용어를 알고 있었으며, 전시의 주제인 제주 해녀는 학습자의 ‘엄마’ 또는 ‘할머니’로 다른 지역 사람들의 느낌보다 삶과 밀접하게 받아들이는 것이 확인되었다. 이러한 선지식이나 경험은 즐겁게 작품을 감상하는 모습으로 나타났는데 작품을 감상하면서 ‘태왁’, ‘불턱’, ‘미역 말리는 모습’, ‘성게 까는 모습’, ‘갯가 작업’, ‘어촌계’ 등 해녀 문화와 관련된 내용에 대하여 이야기하고 ‘할머니 집에서 보았다’, ‘예전에 우리 엄마도 했었다’ 등 자신이 알고 있는 경험을 스스로 이야기하며 작품을 탐구하였다. 또한 제주 해녀의 삶이나 정신에 대하여 ‘고생과 희생’, ‘안타까움’, ‘고마움’ 등을 이야기하면서 지식적인 경험을 확대해가는 모습을 보였다.

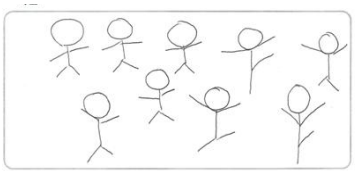
<표 13>과 같이 학습 결과는 사전·사후 마인드 맵 내용에서도 확인할 수 있었다. 어린이들의 경우 사전 마인드맵에는 사진을 보고 단순한 글과 그림으로 표현하였지만 사후 마인드맵에서는 바다로 나가는 해녀들의 모습을 그린 그림에 ‘물옷’, ‘태왁’ 등을 구체적으로 표현하였고, 서술한 내용에는 ‘해먹과 도구’, ‘물질’ 등 해녀 문화와 관련된 용어를 서술하여 인지적인 측면이 확장되었음을 확인할 수 있었다. 또한 어른들의 경우에는 사전 마인드맵에서 사진에 표현된 상황을 서술하였지만, 사후 마인드맵에서는 지식을 확장하여 해녀들의 삶과 정신에 대하여 표현하였다. 이렇게 사전·사후 마인드맵 비교를 통하여 개인의 경험이나 지식과 관련된 경험은 학습활동에 대한 참여 동기를 제공하고, 자기주도적, 탐구적인 활동이 이루어지도록 한다는 점을 확인할 수 있었다.

<표 13> 사전·사후 마인드맵 비교 - 지식의 확장

| | |
|---|---|
| **제시한 사진** | |



Collection @ khu

| 성별(나이) | 사전 | 사후 |
|---|---|---|
| 여(10세) |  | |
| 남(11세) | 해녀들이 물고기를 잡으러 가는 것 같다 | 해녀들이 해먹과 도구를 들고 물질하러 가는 뒷모습 같다. |
| 여(39세) | 바다에서 해산물을 많이 물질해 몸은 힘들지만 가벼운 마음으로... 집으로 가는 중...^^ | 해녀들의 등 굽은 모습처럼 삶도 힘들고 고단했으리란 생각이 든다.<br>옛날..어머니의 어머니가 만든<br>제주도 |
| 여(40세) | 해녀들이 서로 노래를 부르며 바다로 일하러 가는 중입니다. | 해녀분들 모두 모여 노래를 부르며 바다로 향해 걸러가시는 모습이 힘차 보입니다. 하지만 왠지 마음 한 구석이 짠~~~ 하네요! |

(2) 설문지

참가자들은 교육프로그램의 만족도에 관한 설문에서 <표 14>와 같이 '매우 그렇다'라고 5가족이 응답하였고, '그렇다'라고 1가족이 응답하여 프로그램에 대하여 높은 만족도를 보였다. 그러나 '아우쿵테 쿵테테' 팀은 '사진에 대한 설명이 부족한 것이 아쉬웠다'고도 응답하였다. 그 이유는 사후 전화 인터뷰에서 알 수 있었는데 도시지역에 거주해왔고, 해녀문화에 대하여 상대적으로 잘 알지 못했기 때문에 설명을 좀 더 해주었으면 좋겠다는 생각이 들었다고 말했다. 대신에 초등학교 3학년과 4학년 자녀들이 학교에서 화강암과 현무암을 비교하는 수업을 했는데 비교하는 법을 잘 알지 못하다가 돌문화공원에 전시된 현무암 재질의 작품을 보고 흥미를 느꼈으며, 야외에서 자유롭게 촬영할 때 이를 비교 관찰 할 수 있어서 좋았다고 응답하였다. 이런 응답은



Collection @ khu

참여가족들이 같은 교육프로그램에 즐겁게 참여하였지만 선행지식과 흥미에 따라 학습이 다르게 이루어질 수 있음을 확인할 수 있었다.

<표 14> 교육프로그램 만족도

| 구분 | 매우 그렇지 않다 | 그렇지 않다 | 보통 | 그렇다 | 매우 그렇다 |
|---|---|---|---|---|---|
| 교육 만족도 | - | - | - | 1가족 | 5가족 |
| | - | - | - | 17.0% | 83.0% |

(3) 사후 참가자 인터뷰

보조강사와 검토한 결과 가장 적극적이고 즐겁게 교육에 참여했다고 평가된 '우서준' 팀은 보호자 1인, 어린이 2인, 유아 1인으로 구성된 팀이다. '우서준'팀은 교육 종료 후 진행한 '만족도, 적극적인 참여도, 내용 이해도, 재미, 새로운 지식' 등에 관한 설문에서 '매우 그렇다'라고 응답하여 높은 만족도와 이해를 보였다. '우서준'팀의 적극적인 참여와 만족도는 개인적인 맥락 부분의 영향에서 찾을 수 있었다. 다음은 '우서준 학부모 A'의 인터뷰 일부분이다.

> "아이들이랑 나들이 삼아서 가자고...(웃음). 뭐 기대라기보다는 공연에 인상이 좋았기 때문에 믿음이 생긴 거죠. '돌문화공원에서 하는 프로그램은 공연이 아니더라도 좋을 것이다.' 그리고 그때 해녀 사진이었거든요, 예전사진...교육적으로도 좋았어요. 할머니가 해녀라고는 하지만 태왁 같은 거 보여주거나 만져볼 기회가 없었는데 사진으로 보여줄 수 있는 기회가 되서 되게 좋았던 것 같아요. 그런 문화를 촌에 할머니한테 가도 해녀 문화를 애들이 접하기 힘든데 특히 연고지가 촌이 아니면 잘 모르잖아요?"
>
> (우서준 학부모 A, 사후 전화 인터뷰)

과거에 '우서준'가족은 우연히 알게 된 공연을 보기위하여 돌문화공원에 방문한 경험이 있다고 하였다. 관람한 공연에 매우 만족하여, 그 후 2번 더 돌문화공원을 방문



Collection @ khu

했다고 한다. 이번 교육프로그램도 돌문화공원에 대한 매우 좋은 인상을 가지고 있어서 기관에 대한 긍정적인 감정과 기대를 가지고 참여하였다. 자세한 프로그램 내용에 대하여 모르고 참여했지만 할머니가 '해녀'이기 때문에 '제주 해녀'에 대한 교육의 필요성을 가지고 있었는데, 이를 주제로 한 내용이라 프로그램에 적극적으로 참여했다고 응답하였다. 전화 인터뷰 내용에서 알 수 있듯이 '우서준'가족은 자발적으로 방문과 프로그램 참여에 대한 동기가 유발된 팀이었다. 따라서 프로그램 참여 과정, 설문결과, 인터뷰에서 적극적인 참여와 높은 만족도를 보였다. 이와 같이 '우서준'팀의 인터뷰 결과로 박물관에 대한 좋은 경험과 기대, 전시와 교육에 대한 필요성 등이 학습에 영향을 주는 점을 확인하였다.

2) 사회문화적 맥락

사회문화적 맥락에서는 소그룹 단위인 가족, 강사, 다른 참가자 사이의 상호작용이 학습을 촉진시켜준다고 하였다. 학습자는 대화와 관찰을 통해 집단 간의 정보를 공유하고 해석하며, 지식에 대한 신뢰를 강화하면서 의미를 만들고, 참여한 교사는 학습자들의 학습경험을 강화하거나 제한할 수 있다(Falk & Dierking). 이러한 내용은 사전·사후 마인드맵, 설문지 답변, 사후 참가자 인터뷰에서 확인할 수 있었다.

(1) 사전·사후 마인드맵

학습자들은 '제주 해녀'라는 사회문화적 맥락의 영향을 받고 있었다. 대부분의 학부모들은 동기유발 단계에서 제시된 작품 사진을 감상하면서 제주도 발전의 원인이 척박한 환경에서 자녀를 위하여 희생한 제주 해녀의 정신이 있기 때문이라는 의견에 동의하였다. 이러한 가치관은 자녀들과 함께한 가족단위 팀 활동에도 영향을 주었다. 부모는 활동 과정에서 자녀들에게 자신의 경험과 생각에 따라 설명을 해주거나 제안을 하였기 때문이다. 실제로 <표 15>를 보면 도입 단계에서 아이들이 사진을 보고 작성한 사전 마인드맵에서는 '이야기하는 모습, 쉬고 있는 모습' 등이 주요 의견이었다. 그러나 사후 마인드맵에서는 '슬픈 느낌, 위로해주는 느낌, 현명함, 다정함' 등으로 작성하였다. 부모와의 상호작용을 통하여 제주도의 문화와 정신에 대한 가치를 전달 받은 것이다.



Collection @ khu

<표 15> 사전·사후 마인드맵 비교 - 참가 어린이 의식변화

| 제시한 사진 | | |
|---|---|---|
| **성별(나이)** | **사전** | **사후** |
| 여(6세) | · 두 할머니분들이 오손도손 이야기(?) 하는 모습 | · 슬픈 느낌이 든다. |
| 여(9세) | X | · 할머니가 한 할머니를 위로해주는 것 같다<br>(제주 해녀의 모습도 함께 그림). |
| 여(11세) | · 한 사람이 다른 사람을 도와주려는 것 같다. | · 돌담 앞의 슬픈 표정을 한 할머니께 다른 할머니처럼 보이는 사람이 위로해 주는 것 같고 할머니가 왜 슬픈 표정을 하고 있는지 궁금하다 |
| 남(11세) | · 한 할머니가 길을 가다가 힘들어서 바닥에 앉은 것 같다 | · 불쌍한 것 같고 서로 친한 것 같다, 힘들어 보인다. |
| 남(11세) | · 할머니 둘이서 정답게 얘기하고 나도 지금 친구랑 놀고 싶다. | · 한 할머니가 외로워하는 할머니를 보고'내가 있잖아'라고 하는 것 같다 |
| 여(9세) | · 불쌍해보인다. | · 현명하다 |
| 여(9세) | · 불쌍해보인다. | · 다정해보인다 |



Collection @ khu

(2) 설문지

개인설문에서 '맡은 역할에 따라 가족 간에 협동이 잘 이루어졌는가?'에 대한 응답 결과로 참가자의 82%가 '매우 그렇다', 17.6%가 '그렇다'라고 응답하여 수업에서 역할을 나누어 진행한 협동학습이 잘 이루어졌음을 확인할 수 있었다.

수업에 처음 참여한 '준◯'의 경우 사전 마인드맵에서는 '할머니 둘이서 정답게 얘기하고 나도 지금 친구랑 놀고 싶다'라고 응답할 만큼 수업에 집중하지 못했는데 강사는 낯을 가리며 소극적이었던 '준○'에게 상냥한 인사와 대화로 긴장을 풀어주고, 전시실에서 사진을 같이 감상하기도 했으며, 보조강사는 사진집 제작 과정에서 포토프린터 사용법을 알려주었다. 또 시간부족으로 도움이 필요할 때는 '재료를 활용하여 빨리 완성할 수 있는 방법'처럼 더 나은 해결책을 제안하는 등 '조력자, 촉진자'로서 역할을 수행했었다. 또한 준○의 '학부모 D'는 강사와 마찬가지로 체험활동 과정에서 자녀에게 조력자 역할을 하며 학습 경험을 강화시켰으며, 다른 학습자들의 표현 방법이나 재료 활용을 참고하면서 사회적 학습을 하였다. 그렇게 수업에서 다양한 활동이 진행되는 동안 학부모와 강사의 도움으로 환경에 적응하고 재미를 느끼고 몰입하는 듯 보였다. 실제 설문 답변에서도 '오늘 전시에서 새로운 사실을 2가지 이상, 카메라 기능도 2가지 이상 알게 되었다'고 하여 지식적인 측면에서 성과가 있었고, 촬영과 꾸미기 활동도 '매우 그렇다'라고 응답했으며, 다른 사람들에게 사진집 제작 의도를 잘 설명했다고 응답했다. 또한 다른 팀 사진집의 제작의도를 매우 잘 알 수 있다고 응답하여 수업과정에서 교사와 가족에 의한 학습 경험이 강화되었음을 알 수 있었다.

상호작용을 통한 학습 효과는 '만족 이유'와 '기타 사항' 설문 답변에서도 확인할 수 있는데 '가족이 함께 하는 점', '선생님의 지시에 따라 가족 간에 서로 의견을 나누며 사진전 감상', '많은 질문을 하면서 아이들의 참여를 끌어내고 발표시간을 준 점' 등 가족 간에 대화와 모방하기 등의 상호작용이 이루어지고, 교사의 참여로 상호작용이 촉진된 점을 확인할 수 있었다.

위의 설문지 분석 결과를 정리해보면 구성주의적 박물관 교육의 협동학습 환경은 가족 내 상호작용을 통하여 대화와 관찰에 의한 학습이 이루어지고, 교사와의 상호작용을 통하여 학습이 촉진될 수 있음을 확인하였다.



Collection @ khu

(3) 사후 참가자 인터뷰

사회문화적 요소는 수업 중 가족과 교사, 다른 참가자들과의 상호작용 속에서 확인할 수 있었다. 수업 중 대화 내용인 <표 16>을 참고하면, 작품 사진이 연출된 것일 수 있다는 '학부모 B'의 의견에 대하여 다른 참가자들이 '진짜인 이유'를 말했고, 강사는 현을생 작가에 대하여 안내함으로써 지식의 검증과 확인이 이루어졌다.

<표 16> 사회문화적 중재 - 수업 중 학부모 B와 다른 참가자, 강사와의 대화

**제시한 사진**

학부모B : 지금 이거 합성 아닌가요? 그런 사진을 찍으려고 (연출)했을 수도 있고, 그렇게 옛날 사진같지 않고, 이렇게 사람이 많은 걸 본적이 없어요. 뒤에 관광버스가 세워져 있잖아요. ...(중략)...

학부모A : 저거 진짜 같은데?

학부모E : 원래 물질은 마을사람끼리 단체로 해요. 어촌계라고..

학부모D : 버스 아니고 방파제에요, 방파제!

학부모A : 연출된 느낌 아닌데.....

학부모E : 8-90년대에 저렇게 입었죠....(중략)...

강 사 : 네 이 사진은 '진짜'에요. 현을생 작가는 서귀포 출신인데 평소에 해녀들에게 관심을 가지고 있어서 사진을 시작했다가 작가가 되었다고 합니다. (이하 생략)

사후 인터뷰에서 학부모 B의 배우자인 '학부모 C'에게 작품 사진에 대한 의견이 달랐던 이유에 대하여 물어보았다. '학부모 B'는 제주도 도시권인 연동에 살고 있으며 공무원이다. 도시에서 살았기 때문에 다른 성인 참가자들에 비하여 해녀문화를 볼 기회



Collection @ khu

가 적었다고 한다. 또한 요즘 관광객이 늘어나 가짜로 해녀가 장면을 '연출' 하는 것도 본 경험이 있고, 같은 공무원으로서 현을생 작가가 '전업 작가가 아닌 공무원이기 때문에' 그런 느낌이 들었다고 했다. 상대적으로 해녀문화에 대한 지식 부족과 개인적인 경험이나 생각들이 제시한 사진에 대하여 '연출 의혹'을 가지게 한 것이다. 그러나 '진짜 사진'이라는 근거를 제시하는 다른 참가자와 강사와의 대화를 통하여 강력한 사회문화적 중재로 학습이 이루어진 것을 알 수 있었다.

이어서 '학부모 A와 C'의 전화 인터뷰를 살펴보면

> "요즘 아이들은 감정표현에 미숙해요. 자꾸 표현할 수 있어서 그런 점들이 키워진 것 같아요."
>
> (학부모 A, 전화 인터뷰 중)
>
> "사진을 보니 힘겹고 고단한 모습들이 눈물겨웠어요. 제주 해녀가 사라지고 있는 상황에서 아이들에게도 이야기 해줄 수도 있고 자료로써 소중함을 느꼈어요."
>
> (학부모 C, 전화 인터뷰 중)

라고 응답하여 교육활동에서 참가자들이 정서적으로 의식을 교류하고 공감하는 능력을 향상시킬 수 있었고 사회문화적인 가치가 전달되었음을 엿볼 수 있었다.

사후인터뷰 분석결과 가족 단위로 팀을 구성하여 다른 사람들과 사회문화적·물리적 경험을 공유할 수 있었던 구성주의적 학습 환경은 '집단 내에서의 사회문화적 중재', '타인에 의해 촉진된 중재' 등 타인과 집단 간의 상호작용을 통하여 알고 있는 지식의 검증과 새로운 지식으로 구성되는 사회문화적 요소를 보여주었다. 사회문화적 요소의 효과로 사회문화적인 가치의 전달과 정서적으로 의식을 교류하고 공감하는 능력이 향상됨을 확인할 수 있었다.

3) 물리적 맥락(Physical Context)

물리적 맥락은 교육프로그램의 참여 과정에서 박물관의 시설과 분위기, 박물관



Collection @ khu

주변에서 일어나는 여러 사건, 활동, 교육 환경 등이 어떤 영향을 주는지에 대하여 분석하였는데, 사전·사후 마인드맵에서는 확인되지 않았고, 설문지와 사후 참가자 인터뷰 내용에서 확인할 수 있었다.

(1) 설문지

설문지의 교육프로그램 참여 동기와 활동 과정에서 물리적 맥락의 영향을 확인할 수 있었다. <표 17> 설문 답변 내용과 같이 참가 가족의 어린이는 초등학교 4학년이 중심이었다. 참여한 6가족 중 4가족은 돌문화공원 방문과 교육 참여 경험이 있었고, 가족과 함께하고 또래의 어린이들과 수업을 한다는 점은 심리적 안정감을 제공하여 적응을 도왔다. 또한 학습자들이 사진집 기획회의를 통하여 개인별 역할과 사진집 주제, 제작 계획 등을 설계하도록 하자 선행조직자(Advance Organizer)로서, 사진 촬영 장소를 찾아 구도나 포즈를 고민하고, 주제에 맞는 꾸미기 재료를 찾는 등 모든 과정에서 적극적으로 참여하였다.

<표 17> 참가자 기본 사항

| 문 항 | 내 용 | 비 고 |
|---|---|---|
| 어린이 연령 | · 평균 10.5세 | 총 11명<br>(6세-2명, 4세-1명 제외) |
| 거주지<br>(걸리는 시간) | · 5가구 : 화북일동, 일도이동(30분 미만)<br>· 1가구 : 연동(50분 이상) | |
| 방문 경험 | · 평균 2.3회 | 첫 방문은 '2가구' |
| 교육 참여 횟수 | · 평균 1.3회 | |
| 타 기관 경험 | · 있다 : 3가구(50%)<br>· 없다 : 3가구(50%) | 국립제주박물관,<br>제주민속자연사박물관,<br>새계자연유산센터 |

프로그램 참가 인원은 적합도와 프로그램 만족도에 대하여 진행한 설문의 응답내용인 <표 18>에서 물리적 맥락과 관련한 내용을 검토하였다. 두 설문 모두 '매우 그렇다'



Collection @ khu

라고 5가족이 응답하였고, ‘그렇다’라고 1가족이 응답하여 프로그램에 대하여 높은 만족도를 보였다. 만족이유 중 프로그램 운영과 관련된 응답내용에서 ‘내용이 아이들의 연령에 맞아서, 가족들과 함께 할 수 있어서, 사진에 대한 충분한 설명과 아이들 스스로 체험할 수 있어서’ 등과 같이 박물관에서 정서적으로 안정되고 다양한 체험을 할 수 있는 물리적 맥락이 제공되어 학습에 도움이 되었다고 응답했다. 한 가족은 ‘시간이 길다고 느껴졌는데 막상 참여하니 2시간이 짧게 느껴졌다.’라고 서술하였는데 물리적 요소인 다양한 체험 환경구성으로 재미와 몰입을 이끌어 냈음이 확인되었다.

<표 18> 프로그램 운영 관련 만족도

| 설문내용 | 매우 그렇지 않다 | 그렇지 않다 | 보통 | 그렇다 | 매우 그렇다 |
|---|---|---|---|---|---|
| 참가인원 | 0 | 0 | 0 | 1(17.0%) | 5(83.0%) |
| 만족도 | 0 | 0 | 0 | 1(17.0%) | 5(83.0%) |
| 만족이유 | · 내용이 깊고, 아이들 연령에 맞고 가족과 함께 잘 할 수 있어서 좋았다.<br>· 가족이 함께 하는 점<br>· 사진을 찍고 꾸미는 게 재미있었다.<br>· 사진집 꾸미기 등 활동적인 면이 너무 좋았습니다.<br>· 사진에 대한 충분한 설명과 아이들 스스로 체험활동을 할 수 있게 해주는...<br>· 시간이 길다고 느꼈는데 막상 참여하니 2시간이 후딱 지나가네요. 긴 시간이 짧게 느낄 만큼 유익했습니다.<br>(이하 생략) | | | | |

(2) 사후 참가자 인터뷰

오백장군 갤러리는 매표소를 지나 약 5분 정도 숲속 산책로와 거대한 돌조각작품이 늘어서 있는 진입로를 지나야 나타나는 건물이다. 생각 쏙쏙 팀 ‘학부모 D’는 돌문화공원에 대하여 다음 같이 인식하고 있었다.

> “뭔가 어딘가에 들어온 듯한...돌만 많이 있을 거라고 생각했는데 부지가 넓고 안에 들어가잖아요. 거기에 오백장군 갤러리가 있는지 몰랐어요. 시설은 다른데 못지않게 깔끔하고 괜찮아요.”
>
> (생각 쏙쏙 학부모 D, 전화 인터뷰 중)



Collection @ khu

‘학부모 D’의 전화 인터뷰 응답과 같이 돌문화공원은 다른 일반적인 미술관처럼 신비한 느낌, 넓은 느낌, 큰 건물, 다소 어두운 전시실 분위기 등이 딱딱하고 지루한 느낌을 줄 수 있을 것이라고 추정하였다. 따라서 학습과정에서는 다 함께 사진을 찍고 사진집을 제작하도록 하면서 실내와 실외로 이어지는 체험 활동을 제공하였다. 체험 가운데 물리적으로 참여자들의 경험에 연결 고리 역할을 한 것은 ‘제주의 여인들’이라는 맥락성 있는 주제의 사진들이었다. 전시실에서 학부모는 자신의 삶과 연관된 주제에 편안함을 느끼고, ‘불턱, 태왁, 숨비 소리’ 등 제주도 해녀문화와 관련된 용어와 기물 등을 ‘할머니 집에서 봤지?’처럼 경험에 근거하여 자녀들에게 설명해주는 것을 확인하였다. 물리적으로 학습자들의 오감을 자극하는 학습환경의 효과는 우서준 팀 ‘연○’에게 무엇이 기억에 남느냐고 물었을 때,

> “밖에 나가서 사진 찍으면서 애들이랑 뛰어 놀았던 거, 꾸민 거, 다하고 보람 느낀 거가 기억에 남아요. 처음엔 약간 긴장 됐는데 점점 재밌었어요. 사진 찍고 꾸미는 거요. 꾸미면서 같이 해서 재밌었어요.”
>
> (우서준 연○, 전화 인터뷰 중)

라고 체험 내용과 즐거웠었던 경험을 이야기하여 설문지 응답에서 확인한 ‘즐거움’과 ‘몰입’이 장기기억으로도 연결됨을 확인하였다.

또한 ‘학부모 C와 D’는 사후 인터뷰에서 박물관 전 신청 계기와 참여 이후의 경험 등을 아래와 같이 이야기 하였다.

> “주변에 아는 분이 밴드에 올려서 내용을 확인하고 좋을 것 같아서 참여했어요….(중략)…거리도 멀고 박물관 느낌은 아무래도 좀 딱딱하게 느껴지는데 다양한 행사나 프로그램을 해서 갔는데, 전시 보러 갈 생각은 안했는데, 체험하러 갔다가 주변 관람도 할 수 있고 관심 없던 거에도 관심을 가져주고 화강암 현무암 배울 때 직접 돌도 보면서 구멍 뚫린 거 보라고 이야기도 하고 두루두루 좋았던 것 같아요. 사진 전시도 보고 한 번에 여러 가지를 할 수 있어서 좋았어요…(중략)…중



Collection @ khu

간에 또 행사가 있어서 밴드에 올라와 있었어요. 그날은 근무라 갈 수가 없었기 때문에 저는 못가도 다른 분들 가라고 밴드에 올렸어요. …(중략)…멀어서 가기 망설였는데 한 번 가보니 가볼만 하고… 어린아이들도 있었지만 나이대가 고만고만해서 조용히 활동을 하고 인원수도 많지 않아서 좋았던 것 같아요."

(학부모 C, 사후 전화 인터뷰 중)

"참가 신청은 홈페이지를 보고 했어요. 아이들이 있다보니 수시로 방문해요. 공식 페이지이기 때문에 제일 유용할 거라는 생각이 들어요. …(중략)…교육비용도 안들고…(중략)…돌문화공원은 재료라든가 체험하는게 아낌없이 베풀어 준다는 느낌을 받았어요. …(중략)… 자주 홈페이지 살펴봐요. 돌문화공원에서 하는 건 공지사항에 다 올려주세요."(웃음)

(학부모 D, 전화 인터뷰 중)

사후 인터뷰 분석결과 박물관을 관람하기 전, 박물관 홈페이지, 모바일 커뮤니티인 '밴드', 지인과의 연락 등의 경로로 프로그램에 대한 정보를 제공받아 참가했고, 프로그램 종료 이후에도 경험을 공유하거나 다른 프로그램 신청과 참여 등과 같이 경험을 확장하기 위한 활동을 하였음을 확인하였다. 또한 '먼 거리', '딱딱함' 등 돌문화공원에 대한 물리적 부담감이 교육 참여 후 줄어들었음을 확인하였다. 또한 물리적 요소에서 수업 이후 연속적으로 관련된 활동의 참여는 수업에서 얻은 지식을 강화시킬 것으로 생각되었는데 '학부모 A'는 사후 인터뷰에서

"잊어버리고 있다가 요번에 물건 정리하다가 그때 만들었던 작품 사진집 있잖아요. 나한테 따로 이야기는 안하는데 그걸 가지고 놀아요. (웃음)…(중략)…(수업)당시는 이야기 안하고 그 다음에 돌문화공원 근처를 한 번 갈 일이 있었어요. 그 때 여기서 누구랑 같이 와서 뛰어다니면서 사진 찍고 만들기를 했다는 이야기를 했어요.…(중략)…애들이



Collection @ khu

어릴 때는 많이 다녔는데, 크고 나서는 막둥이가 어려서 애기 때문에 못 다닌 것도 있고 주말에 다른 프로그램을 하는 것도 있어서 오전에 마치고 나면 시간이 여의치 않고 요즘은 날씨도 영향이 있는 것 같고 다른 스케줄이 있어서 요즘에는 같이 못 다니고 있어요.”

(학부모 A, 전화 인터뷰)

라고 응답하여 수업과 관련된 경험들이 추가로 이루어 졌음을 확인하였다. 돌문화공원을 재방문하거나 사진집을 들춰볼 때, 다른 기관으로 나들이를 계획할 때 돌문화공원에서의 기억을 떠올렸고, 수업 후 박물관에 관심이 생겨서 다른 박물관을 방문하기도 했다.

### 2. 종합적 논의

구성주의적 박물관 교육프로그램에 참여한 학습자들의 사전·사후 마인드맵, 설문지, 전화 인터뷰 내용을 개인적, 사회문화적, 물리적 맥락에 의해 분석한 결과 각 맥락에서 다음과 같은 요소를 도출할 수 있었다.

개인적인 맥락에서는 ‘기관에 대한 좋은 경험과 기억’, ‘프로그램 주제에 대한 학습의 필요성이나 흥미’ 등은 프로그램 참여 동기를 제공해주며, 프로그램 참여에서 긍정적인 감정과 기대로 이어짐을 설문지와 사후 인터뷰 내용에서 확인할 수 있었다. 또한 활동 과정에서 제시하는 자료, 전시물 등이 개인의 경험이나 선지식과 이어졌을 때, 활동할 내용을 선택하고 탐구하며 선택과 조절이 이루어짐을 사전·사후 마인드맵과 전화 인터뷰에서 확인할 수 있었다. 반면에 ‘설명이 부족하다’는 설문지와 관련 전화 인터뷰를 통하여 선지식이 부족한 경우 학습 경험이 저하됨을 알 수 있었다.

사회문화적 맥락에서는 가족 단위로 진행한 학습에서 학부모는 선지식과 경험, 가치관 등을 전달하고 체험 과정에서 도움을 주는 역할을 보였으며, 자녀는 이러한 내용을 전달받고 습득하며 학습에 적극적으로 참여하는 모습을 사전·사후 마인드맵의 내용 변화와 전화 인터뷰 내용에서 확인하였다. 또한 강사나 다른 참가자 간에 대화, 참여 등의 상호작용을 통하여 ‘다른 이해나 지식’은 제한되거나 강력하게 중재되었고,



Collection @ khu

활동 경험이 강화되거나 제한됨을 설문지와 전화 인터뷰에서 확인할 수 있었다. 이러한 영향은 참가자들이 정서적으로 의식을 교류하고 공감하는 능력도 향상시킬 수 있는 가능성이 있음을 확인하여주었다.

물리적인 맥락에서 설문지에서 학습자 자녀의 연령, 거주지, 방문 경험, 교육 참여 유무 등의 일반 사항과 수업 참여 과정, 학부모 사후 인터뷰를 확인하여 내용을 확인하였다. 박물관과의 적당한 거리, 또래들과의 학습, 박물관 공간에 대한 특별함이나 편안함, 다양한 체험으로 구성된 학습 환경, 참가자들의 삶과 전시물, 체험활동은 학습자들에게 안정감을 주고 재미와 몰입을 이끌어 냄을 설문지와 전화 인터뷰에서 확인하였다. 또한 먼 거리 등 물리적인 부담감은 프로그램 만족도에 따라 달라질 수 있음을 확인하였으며 즐거움과 몰입은 장기기억으로 연결됨을 전화 인터뷰에서 확인하였다. 더불어 프로그램 종료 이후에도 가져간 결과물을 볼 때, 주변을 지날 때, 홈페이지, 소셜 커뮤니티에 소식이 올라올 때 등 관련된 활동이 이루어질 때 학습의 기억을 떠올린다는 점을 확인하였다. 이러한 분석결과를 정리해보면 <표 19>와 같다.

종합해보면 구성주의적 박물관 교육프로그램에 참여한 학습자들의 학습 결과에 개인적, 사회문화적, 물리적 맥락이 반영되었음을 확인하였다. 학습자는 박물관 경험 이전의 관심이나 경험 등의 동기가 반영되어 프로그램에 적극적으로 참여하게 되었고, 개인과 집단 간의 활발한 상호작용을 통하여 새로운 지식을 구축하고 경험을 강화하며, 즐거움과 몰입을 경험 하였다, 또한 이러한 경험은 박물관에 대한 지속적인 관심과 참여가 이어질 수 있음을 확인할 수 있었다.

<표 19> 맥락적 학습 모형의 요소로 분석한 구성주의적 박물관 교육 학습 결과

| 맥락 | 요소 | 분석 내용 |
|---|---|---|
| 개인적 | 동기와 기대<br>흥미, 신념,<br>선택과 조절 | ■ 방문 경험유무와 좋은 경험과 기억<br>■ 좋을 것이라는 기대(신뢰)<br>■ '제주 해녀' 전시의 교육적 필요성(흥미)<br>■ 할머니가 해녀(선지식과 경험)<br>■ 화강암과 현무암 비교(개인적 흥미와 관련된 학습) |



Collection @ khu

| | | |
|---|---|---|
| 사회문화적 | 집단내에서의 사회문화적 중재, 타인에 의해 촉진된 중재 | ■ 부모-자녀, 상호작용을 통하여 제주도의 문화와 정신에 대한 가치를 전달, 전시물에 대한 해석이 달라짐<br>■ 참가자-참가자, 상호작용을 통하여 '지식' 구성<br>■ 교사에 의한 대화와 체험 활동 촉진<br>■ 대화와 참여에 대한 높은 만족도 |
| 물리적 | 적응과 선행조직자, 디자인, 박물관 밖에서의 이벤트 및 체험의 강화 | ■ 방문 전 소셜 커뮤니티, 인터넷 홈페이지, 지인과의 교류를 통하여 참여 동기를 제공받음<br>■ 공간의 편안함, 이용의 편리함을 활동을 촉진<br>■ 거리, 시간, 딱딱한 분위기 등 물리적인 요인은 만족도에 따라 다르게 느껴질 수 있음<br>■ 박물관 교육 경험과 관련된 결과물, 공간, 소셜 커뮤니티, 온라인 환경 등은 학습에 대한 기억을 떠올림 |



Collection @ khu

# Ⅵ. 결론 및 제언

현대사회 교육의 패러다임은 학습자들이 미래를 살아가는데 필요한 역량을 길러주는 교육, 즉 구성주의로 바뀌어가고 있다(강인애, 2003a; Partnership for 21st Century Skills, 2009). 우리나라 박물관 및 미술관 진흥법(2014.7.15. 시행령 기준)에서 박물관이란 '문화·예술·학문의 발전과 일반 공중의 문화향유 증진에 이바지하기 위하여 역사·고고(考古)·인류·민속·예술·동물·식물·광물·과학·기술·산업 등에 관한 자료를 수집·관리·보존·조사·연구·전시·교육하는 시설'이라는 정의에서도 알 수 있듯이 인류의 역사 및 문화와 뗄 수 없는 밀접한 관계를 가지고 있기에 박물관도 이러한 교육의 흐름을 함께 해야 한다. 일찍부터 박물관은 사회문화적 맥락성을 가진 전시물이 박물관을 찾는 이들에게 자유선택학습(free-choice learning) 환경을 제공해주고 있다는 점에서 주목받은 구성주의적 학습 환경이다. 따라서 박물관 교육은 참여자들에게 실제 생활에 필요한 경험과 의미 구성해줄 수 있어야 한다.

본 연구에서는 구성주의적 박물관 교육의 특징인 '전시물 기반학습(Object-based Learning)', '자유선택학습(Free-choice learning)', '실제적 성격의 과제(Authenic task)', '사회적, 협력적(Interaction)학습', '3on's(Hands-on, minds on, hearts-on)', '조력자, 학습촉진자로서의 교사'에 따라 프로그램을 개발 및 운영하고, 그 결과로 '학습은 개인이 사회문화적, 물리적 세계를 통하여 무수한 시간 동안 의미를 구성하고, 층을 형성한 것'(Falk & Dierking, 2000a)이라는 맥락적 학습 모형의 요소들이 도출될 수 있는지 분석하고자 하였다. 본 연구의 대상은 제주 돌문화공원에서 열린 기획전 '현을생 사진전-제주의 여인들' 전시연계 프로그램 중 7월 12일 '우리가족 사진첩 만들기'에 참여한 6가족, 총 20명이다. 프로그램 개발은 타당성을 확보하기 위하여  박물관 교육 실무자 1인, 박물관 교육전문가 2인, 구성주의 전문가 1인의 검토와 자문을 통하여 개발 및 수정을 하였다. 결과 분석은 사전·사후 마인드맵, 프로그램 종료 직후 진행한 설문지, 교육의 장기적인 효과를 확인하기 위하여 프로그램 종류 후 약 4개월 뒤인 11월 26일~28일 사이에 진행된 전화 인터뷰를 통하여 분석하였다. 분석 결과의 타당성을 확인하기 위하여 수업에 참여한 보조강사 1인과 함께 데이터화하고 수업 내용과 결과에 대한 토론 과정을 거쳐 동료검증(peer debriefing)을 실시하였으며, 연구의 객관



Collection @ khu

성 확보를 위하여 보조강사 외에 박물관 교육실무자 1인, 박물관 교육 전문가 1인의 검토와 의견을 반영하였다.

자료 분석 결과로 구성주의적 박물관 교육프로그램에 참여한 학습자들의 학습 결과에 개인적, 사회문화적, 물리적 맥락이 반영되었음을 확인하였다. 학습자는 박물관 경험 이전의 관심이나 경험 등의 동기가 반영되어 프로그램에 참여하게 되었고, 구성주의 박물관 교수 학습 환경에서 개인과 집단 간의 활발한 상호작용을 통하여 새로운 지식을 구축하고 경험을 강화하며, 즐거움과 몰입을 경험하였다, 또한 이러한 경험은 박물관에 대한 지속적인 관심과 참여가 이어질 수 있음을 확인할 수 있었다. 이는 박물관 경험이 삶 속의 일부임을 생각할 때, 박물관 교육이 지향해야 할 점은 학습자 중심으로서 그들의 삶과 문화, 기대와 요구를 교육에 반영해야 한다는 점이다. 그러한 의미에서 현실성과 맥락성을 가진 구성주의적 박물관 교육프로그램은 가치가 있다고 생각되었다.

본 연구 결과를 토대로 박물관 교육프로그램 개발과 운영에 대한 제언을 하고자 한다.

첫째, 학습자의 삶과 연계된 교육프로그램을 개발·운영해야 한다. '제주의 여인들' 전시의 경우 기획 단계에서 흑백 사진의 어두운 느낌이 참가자에게 불편함을 줄 수 있을 것이라 예상하였다. 그러나 학습자들은 '제주 해녀'에 대한 교육의 필요성을 느끼며 교육에 참가하였고, 자신의 경험과 관련된 '제주도 시골 풍경, 나의 할머니, 제주의 해녀' 등을 떠올리며 편안하게 활동하였다. 제주도의 문화이자 정신인 제주 해녀에 대하여 배우고자 하는 동기를 유발한 것이다. 또한 가족 단위 학습자들은 '척박한 삶 속에서 자식을 위해 희생한 제주 여인들의 정신과 가치'에 대하여 깨달으면서 의미 있는 학습을 하였다. 그리고 프로그램의 높은 만족도는 박물관에 대한 긍정적인 인식과 재방문에 대한 기대를 마련해주었다. 이러한 사실은 여러 물리적 제한이 있는 공사립 박물관들에게 의미를 줄 수 있을 것이라고 기대한다. 특히 지역사회의 박물관에 대하여 그 지역의 역사와 전통, 문화예술, 문화, 생업 등에 관한 체험과 참여를 통한 교육프로그램에 대한 지역사회의 요구가 증대되고 있는 상황에서(최종호, 2005) 지역사회의 삶과 연계된 교육프로그램의 개발 및 운영은 박물관 교육의 필요성을 공고하게 해줄 것이다.



Collection @ khu

둘째, 박물관 경험의 사전, 사후 경험 확대를 위한 전략이 필요하다. 학습자들에게 박물관 교육 참여는 삶의 일부이며, 그 안에 만든 의미와 지식은 불완전하다(Falk & Dierking, 2000b). 따라서 박물관 교육 이전과 이후에도 박물관 교육의 결과와 의미 구성을 도와줄 연결고리가 필요하다. 사전 안내장, 사후 학습을 위한 정보 제공이나 질문지, 집으로 가져갈 수 있는 체험 결과물, 문자안내 서비스, 홈페이지에 프로그램 사진 게시 등 일차적인 수단부터, 학교연계교육, 교원연수 프로그램 진행 등을 고려할 수 있다. 이 밖에도 일상이 되어버린 스마트 기기와 애플리케이션, Wifi 환경도 고려할 수 있다(신수한, 2014; 윤영미, 2014). Falk와 Dierking이 제시했듯이 박물관 경험 전, 후에 강화시켜줄 이러한 장치들은 학습자들의 의미 구성에 도움을 줄 것이다. 그러나 학습자가 원할 때 언제든지 접하기엔 부족한 수단이다. 따라서 종국에 추구해야할 환경은 현재 다수로부터 논의 되고 있는 온라인 모바일 환경과 박물관의 결합 즉, 가상박물관이다(강인애, 2011; 강인애, 설진성, 2010). 가상박물관은 온라인으로 박물관의 정보만을 제공하는 브로슈어 경험을 넘어서, 풍부한 자료를 가진 디지털 아카이브, 상호작용성, 소통, 연결성이 강화된 박물관이다(강인애, 설진성; 2010).

셋째, 가족을 대상으로 한 교육프로그램 확대가 필요하다. 가족은 소그룹의 실천공동체(community of practice)로 상호작용을 통하여 새로운 지식을 구성하거나 더 높은 이해에 도달하는 지식 구성 활동을 하게 된다(강인애, 2010, 최정현, 2011; Falk & Dierking, 2000a). 프로그램 운영 과정에서 알 수 있듯이 가족 활동은 심리적인 안정감을 주고 개인의 관심과 흥미에 더 쉽게 다가갈 수 있다. 그런데도 불구하고 가족을 대상으로 한 교육프로그램은 부족한 실정이다. 또한 온 가족이 참여하는 환경보다 어린이 중심으로 보호자는 보조자 역할로 머무는 경우가 많다(이소정, 2014). 또한 학습의 효과를 배재하더라도 박물관 관람의 대다수를 차지하는 그룹은 가족 관람객인 점을(강인애, 2010; 이소정, 2014; Borun, 2002; Falk & Dierking, 1992) 고려한다면 효과적인 가족대상 교육프로그램에 대한 연구와 개발, 확대가 필요하다.

넷째, 박물관 교육프로그램에서 교육에 관련된 물적, 인적 자원의 충원이 필요하다.

박물관 교육에서 이야기되는 전시물과 연계한 3on's 활동(강인애, 설연경; 2009)은 안전하고 편리한 공간과 이러한 환경을 유지해주고 활동을 지지해주는 인력이 전제가 되어야 한다. 기존 박물관들의 교육공간은 시공 단계에서 '체험 교육'이라는 기능을



Collection @ khu

고려하지 못한 경우가 많다. 이용이 드문 박물관의 꼭대기 층 빈 사무실 또는 지하실 등에 위치하는 경우가 많은데 프로그램 준비과정에서도 어려울 뿐만 아니라 학습자들의 접근성이 어렵고, 전시실과의 이동도 제약이 따른다. 또한 전시와 연계된 학습자 수준과 요구에 맞는 잘 설계된 교육을 운영하기 위하여 박물관 교육, 박물관 전시에 대한 이해를 가진 전문 인력의 참여는 필수이다. 본 연구의 프로그램을 개발하는 과정에서 교육 전문직에 대한 인식과 필요성이 부족함을 느꼈다. 그러나 교육전문직에 대한 필요성과 확대는 많이 거론되는 내용이기에(강인애, 민진아, 2009; 강해중, 2001; 윤태석, 2010; 전태일, 2008; 정현정, 2010; 최성희, 2006; 최종호, 2005, 홍승연, 2004) 향후 교육전문직의 확대를 기대해본다.

마지막으로 본 연구의 제한점으로는 연구 대상이 적었다는 점과 1회성 프로그램을 중심으로 결과분석이 이루어졌다는 점, 개인학습자에 대하여 사후 지속적인 follow-up 관찰이 이루어지지 않은 점 등을 지적할 수 있다. 그럼에도 불구하고 구성주의적 박물관 교육 환경은 앞으로도 박물관 교육의 환경으로서 강조되어야 할 전제가 되며, 이에 따라 박물관 교육의 효과에 대한 분석을 구체적으로 제시 및 확인해볼 수 있어야 할 것이다. 이때 분석 방법의 하나로서 제안할 수 있는 것이 바로 맥락적 학습 모형에서 제시하는 3가지 요소에 따른 분석이며, 이에 따른 분석을 통해 구성주의 박물관 교육의 학습효과를 조금 더 명확하게 객관적으로 제시하는 것이 필요하다. 특히 박물관 방문 후에 일어나는 학습 결과에 대한 분석은 앞으로 관람객연구와 연결 지어서, 구성주의 박물관교육 효과분석의 한 방법이 될 수 있으며, 맥락적 학습 모형과 더불어 연구자들에게서 지속적으로 활용되어야 할 학습 결과 분석틀이라 할 수 있다. 그리고 본 연구는 이러한 방향과 목적에 입각한 기초적인 연구라는 점에서 연구 의의를 찾고자 한다.



Collection @ khu

# 참고문헌


강인애. (1998). 특집 : 구성주의적 교수-학습의 원리와 적용. **교육이론과 실천**, 8(1), 23.

_____. (2003a). **우리시대의 구성주의**. 서울: 문음사.

_____. (2003b). 평생교육기관으로서의 박물관에서의 학습: 구성주의 박물관 프로그램 사례. **추계 한국교육공학회.** 한양대학교 2003년 11월 28일에 발표.

_____. (2010). 박물관(미술관)교육의 이론과 학습 환경. 최종호외(공저). **한국박물관교육학**, 117-151.

_____(편). (2011). **가상박물관의 교육적 활용.** 서울: 문음사

강인애, 민진아. (2009). PBL기반 어린이 박물관 교육 프로그램의 학습 효과에 대한 비교연구. **조형교육. 35**, 1-31.

강인애, 박정영. (2014). 구성주의 박물관 교육프로그램 개발 및 운영을 위한 평가지표 개발연구. **열린교육연구. 22(1)**, 65-88.

강인애, 설연경. (2009). 전시연계 교육프로그램의 개발을 위한 학습이론으로서 '전시물 기반 학습(Object-based learning)'에 대한 사례연구. **조형교육. 33**, 1-38.

강인애, 홍혜주. (2009). PBL에 의한 박물관 교육프로그램 개발 및 적용: 경희대학교 자연사박물관의 사례연구. **조형교육. 34,** 1-38.

강해중. (2001). 사립박물관의 문제점과 운영 개선안. **박물관학보 4**, 90-93.

고영옥. (2012). **문제중심학습에 기반한 박물관 체험학습과정 연구: 국립중앙박물관 청자실을 중심으로.** 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.

구보경. (2013). 모바일 기반 뮤지엄 환경에서 맥락적 학습의 의미. **미술교육논총. 36**, 269-291

국성하. (2009). 우리나라 박물관 교육의 역사 : 1945년 이후 국립박물관을 중심으로. **박물관 교육연구. 3,** 25-52.

김은주. (2013). 동기부여요인이 관람객 만족도에 미치는 영향 연구 : 국립현대미술관을 중심으로. **문화예술경영학연구, 6**(2), 27-52.




Collection @ khu

김혁수. (2008). **구성주의에 기초한 박물관 아동미술 교육프로그램 연구.** 단국대학교 교육대학원 석사학위논문.

배진희, 손지현. (2013). 미술관 관람객과 도슨트 간의 담화분석을 통한 상호작용적 학습경험 연구. **조형교육. 48**, 189-219.

백 령. (2005). **멀티미디어시대의 박물관 교육**. 서울:예경

_____. (2007). 박물관교육의 새로운 개념과 범위 설정. **박물관교육연구**. 1, 49-64.

설연경. (2012). **문화예술활동 기반 교육에서 미적 경험이 주는 교육적 효과 분석 : 지적·정서적·실천적 측면을 중심으로.** 경희대학교 대학원 박사학위논문.

소은혜, 이경률. (2014). 박물관 서비스 품질과 방문동기가 관람객 만족도, 행동의도에 미치는 영향 연구: 국립중앙박물관을 중심으로. **한국콘텐츠학회논문지, 14**(1), 515-527.

신수한. (2014). **박물관 교육에서의 스마트 러닝 프로그램 개발 및 적용**. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.

안금희, 변순영. (2002). 미술관 관람객의 교육적 경험에 대한 사례 연구. **미술교육논총. 13**(1), 183-222.

엄소연. (1999). 한국의 박물관과 박물관 교육. **박물관학보. 2,** 227-251.

윤태석. (2012). 지방자치제에서 박물관정책의 제 문제. **한국콩연구회지**, **29**(1), 25.

이지현. (2008). **문제중심학습(PBL)과 e-Learning : 감상영역을 중심으로.** 공주대학교 교육대학원 석사학위논문.

장경택. (2012). **HRD 노하우.** 서울: BG북갤러리.

전태일. (2008). 국공립·사립박물관의 새로운 지원시스템. **박물관학보 14.15**, 179-189.

정현정. (2010). **전라북도 박물관 교육프로그램 활성화 방안 연구.** 전주대학교 일반대학원 석사학위논문.

정유정, 김원택. (2012). 창의, 인성 교육과정에 따른 디자인교육 방안 연구 -구성주의 학습법을 중심으로. 커뮤니케이션 **디자인학연구, 41**, 166-175.

최성희. (2006). 관람자 중심 박물관에 대한 한국 박물관 교육 관계자들의 태도. **미술과 교육, 7**(1), 147-175.



Collection @ khu

최종호. (2005). 박물관 교육 활성화를 위한 새로운 시도. **박물관학보 8**, 111-130.
홍승연. (2004). 사립박물관 활성화 방안과 새로운 모색. **문화예술경영**, **1,** 193-199.
홍혜주. (2012). 전시물 기반학습을 통한 미술관 교육프로그램 개발 및 적용: 한미사진미술관 사례연구. **문화예술교육연구. 7**(2), 47-67.
Alvarado, A. E., & Herr, P. R. (2003). *Inquiry-based learning using everyd ay objects: Hands-on instructional strategies that promote active le arning in grades 3-8.* Corwin Press.
Borun, M. (2002). Object-based learning and family groups. *Perspectives o n object-centered learning in museums,* 245-260.
Borun, M., Chambers, M. B., Dritsas, J., & Johnson, J. I. (1997). Enhancing family learning through exhibits. *Curator: The Museum Journal, 40* (4), 279-295.
Brooks, J. G. (1999). *In search of understanding: The case for constructivi st classrooms*. 추병완, 최근순(역)(2005). **구성주의 교수·학습론**. 서울: 도서출판 백의
Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O.(2005). *The systematic design of instruction*. 김동식 외(역)(2009). **체제적 교수 설계**. 서울: 아카데미프레스.
Falk, J. H., & Dierking, L. D. (1992). *The museum experience*. 이보아(역)(2008). **관람객과 박물관**. 서울: 북코리아.
_____. (2000a). *Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning*. UK: AltaMira Press.
_____. (2000b). *Learning from museums: Visitor experiences and the making of meaning*. 노용, 이주연, 류지영, 이선아(역)(2007). **박물관 교육의 기본**. 서울: 미진사.
_____. (2000c). The Contextual Model of Learning. In Gail Anderson (Ed.)(2004). *Reinventing the Museum: Historical and Comtemporary Perspectives on the Paradigm Shift*(pp.139-142). UK: AltaMira Press.



Collection @ khu

Falk, J. H.(2006). The impact of visit motivation on learning: using identity as a construct to understand the visitor experience. *Curator. 49*(2).151-66.

Falk, J., & Storksdieck, M. (2005). Using the contextual model of learning to understand visitor learning from a science center exhibition. *Science Education. 89*(5), 744-778.

Hein, G. E. (2002). *Learning in the Museum*. Routledge.

_____(2006). Museum Education. *A companion to museum studies* (pp. 340-352). Australis: Blackwell Publishing.

Hooper-Greenhill, E. (1991). *Museum and gallery education.* Leicester University Press.

_____ (Ed.). (1999). The educational role of the museum. Psychology Press.

MLA(2004). Generic Learning Outcomes, Retrieved November, 19, 2014, from http://www.inspiringlearningforall.gov.uk/toolstemplates/genericlearning/

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society. The Development of Higher Psych ological Processes*. Cambrige, MA: Harvard university press.



Collection @ khu

# ABSTRACT

## An analytic study on the result of constructivism viewpoint museum education by contextual learning factors

Jo, Woo Ri
Major in Museum and Art Gallery Education
The Graduate School of Education.
Kyung Hee University

When it would be assumed that learning in the museum is constructed as the contextual connection of prior knowledge, experience and culture of a person based on the objects in the museum, personal learning in the museum is not achieved in an independent way but it is achieved by continuously getting the influence from ‘personal context’, ‘sociocultural context’ and ‘physical context’ and through the integration and interaction of these three contexts. Therefore, museum education should properly consider various contexts that have impact on learning because museum education is not done independently in our living but it is done on the continuous time line of the past, present and future around us. Though current museum education is done as constructivist viewpoint education with premises of situationality and contextuality based on museum objects, case studies on what contexts work on learning of program participants are considered insufficient.

In such a context, this study aimed to develop and apply a constructivism viewpoint museum education, and verify by way of discourse analysis how personal, sociocultural and physical factors suggested by a 'contextual model of learning' are concretely reflected in the learning result of participants.



Collection @ khu

The study procedures are as follows. First, existing literature on the constructivism viewpoint museum education was investigated and the result was drawn. Second, design principles for constructivism viewpoint museum education were established based on the drawn result. A program had been developed and the content of it was revised by specialist validity test. Third, the learning effect of the program was analyzed by the three factors in the contextual model of learning based on pre-to-post mind maps, questionnaire survey and the content of post-interview.

Analysis results show that personal, sociocultural and physical contexts are reflected in the learning result of learners who participated in the constructivism viewpoint museum education program. The learners participated in the program with motives such as interest or experience before the museum experience, and built new knowledge through active interaction between individuals and groups and reinforced experience, experiencing joy and immersion. This study also confirmed that such an experience can result in continuous interest and participation in a museum. It implies that museum education should be learner-centered by reflecting learners' life, culture, expectation and demand in education in the way that museum experience is part of a learner's life. Therefore, constructivism viewpoint museum education with reality and contextuality is considered valuable.

This study is meaningful as it confirmed the learning result of constructivism viewpoint museum education through an analysis on the three factors suggested by a contextual model of learning. Furthermore, this study is expected to provide basic information for studies on museum visitors and analysis on museum education effect.



Collection @ khu

## 부록 1. 참가자 설문지

### ■ 설문지 ■

**박물관 교육프로그램 연구 및 개발을 위하여 참여자 여러분의 의견을 듣고자 합니다. 솔직하고 정성스런 답변은 성의 있는 답변을 부탁드립니다. 여러분이 느낀 것을 천천히 읽고 대답해 주세요.**

☺ 교육 프로그램의 참여 사진, 내용 및 결과물은 프로그램 개발 및 연구 목적으로 활용될 수 있습니다. 이에 동의하시나요?

① 예 ② 아니오 ③ 부분 동의_____

**▣ 일반 사항**

1) 참가 어린이 성별은? 남( ), 여( )

2) 참가 어린이 나이는? ( 살)

3) 참가자 거주 지역은? ( 시 동(읍) 리)

4) 돌문화공원 방문 횟수는? ①1회 ②2회 ③3회 ④4회 ⑤5회 이상

5) 돌문화공원 교육 참여 횟수는? ①1회 ②2회 ③3회 ④4회 ⑤5회 이상

6) 다른 박물관 교육 참여 경험은? ①있다(기관: ) ②없다

**▣ 프로그램 운영 관련**

1) 본 프로그램의 참가인원은 적합하다고 생각하십니까?

☹ 매우 그렇지 않다 매우 그렇다 ☺

| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|---|---|---|---|---|

2) 오늘 참가하신 교육 프로그램은 만족하십니까?

☹ 매우 그렇지 않다 매우 그렇다 ☺

| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|---|---|---|---|---|

3) 만족하신다면 어떤 점이 좋았다고 생각하십니까?

_____

4) 불만족한다면 어떤 점이 부족하다고 생각하십니까?

①수업 내용 및 구성 ②자발적인 체험활동 ③다양한 수업자료 활용

④강사 ⑤기타( )



Collection @ khu

**▣ 수업 진행 관련**

1) 본 프로그램에서 참여하면서 좋았던 부분은 무엇입니까?

①수업 내용 및 구성 ②전시실 감상 ③사진집 만들기 ④강사

⑤기타( )

2) 오늘 수업이 재미있는 수업이라고 생각합니까? 친구들이 스스로 흥미를 느끼고 적극적으로 참여하였나요?

☹ 매우 그렇지 않다 매우 그렇다 ☺

| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|---|---|---|---|---|

3) 오늘 프로그램이 참가자의 수준과 교과 구성에 적합하여 어렵지 않고 이해하기 쉬웠나요?

☹ 매우 그렇지 않다 매우 그렇다 ☺

| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|---|---|---|---|---|

4) 사진집을 제작하는 과정은 재미있는 활동이었나요?

☹ 매우 그렇지 않다 매우 그렇다 ☺

| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|---|---|---|---|---|

5) 프로그램에 개선되어야 할 점은 무엇이라고 생각하십니까?

_____

6) 향후 아이들과 함께 하고 싶은 교육주제나 활동 등 기타 의견이 있다면 적어주세요.

_____



Collection @ khu

**▣ 수업 활동 관련(개인용)**

1) 오늘 사진전 '현을생-제주 여인들'을 감상하면서 새롭게 알게 된 내용이 있나요?

☹ 😐 ☺

| 없다 | 1가지 | 2가지 이상 |
|---|---|---|

2) 오늘 사진첩을 제작하면서 카메라 기능에 대하여 새롭게 알게 된 내용이 있나요?

☹ 😐 ☺

| 없다 | 1가지 | 2가지 이상 |
|---|---|---|

3) 표현하고 싶은 주제에 어울리는 사진을 촬영하였나요?

☹ 매우 그렇지 않다 매우 그렇다 ☺

| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|---|---|---|---|---|

4) 촬영한 사진이 더 돋보일 수 있도록 적절한 재료를 이용하여 꾸몄나요?

☹ 매우 그렇지 않다 매우 그렇다 ☺

| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|---|---|---|---|---|

5) 사진집 제작과정은 맡은 역할에 따라 가족들과 잘 협동하여 이루어 졌나요?

☹ 매우 그렇지 않다 매우 그렇다 ☺

| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|---|---|---|---|---|

6) 오늘 제작한 사진집의 의도를 사람들에게 설명할 수 있나요?

☹ 매우 그렇지 않다 매우 그렇다 ☺

| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|---|---|---|---|---|

8) 다른 팀의 사진집을 보고 제작 의도를 알 수 있었나요?

☹ 매우 그렇지 않다 매우 그렇다 ☺

| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|---|---|---|---|---|

9) 오늘 수업 이후 사진에 대한 관심이 생겼나요?

☹ 매우 그렇지 않다 매우 그렇다 ☺

| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
|---|---|---|---|---|



Collection @ khu