

최종보고서

국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 연구

2021. 7

제 출 문

국립중앙박물관장 귀하

본 보고서를 『국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 연구』의
최종보고서로 제출합니다.

2021년 7월

경인교육대학교 박물관교육연구소

소장 강 선 주

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

- 최근 삶의 질에 대한 사회적인 관심 및 가족 단위의 다양한 문화 경험에 대한 수요가 늘어나면서 어린이박물관의 이용률이 급격하게 높아지고 있음.
- 어린이박물관 관람객의 양적인 증가가 이루어지는 현시점에서, 관람객의 요구와 더불어 박물관의 전시형태나 역할에 대한 구체적인 방안이 마련되어야 함. 특히 기존 어린이문화시설과 차별화된 어린이박물관의 정체성 확립이 요구됨.
- 어린이박물관의 주 이용객인 어린이 관람객에 대한 행동특성 이해가 필요하며, 아울러 어린이박물관이 주로 가족 동반관람으로 이루어지는 점을 고려할 때 어린이와 부모의 경험과 이해를 돕는 관람객 연구가 필요함.
- 이에 본 연구는 어린이 관람객의 행동 특성 및 어린이-부모의 관람 형태에 대한 이해를 도모하고 수요자 중심의 맞춤형 전시체험 공간 개발을 위한 기초자료를 제공하고자 함.

2. 연구의 내용

- 본 연구의 주요 내용은 박물관 관람객의 행동 특성과 관련된 선행연구를 고찰하고, 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립경주박물관 어린이박물관, 국립광주박물관 어린이박물관의 주 관람객인 어린이의 행동 특성 및 어린이와 부모의 상호작용을 파악하는 것임.
- 또한, 관람객의 전시체험물 선호도 및 경험을 분석하고, 어린이 역사 문화 학습의 장으로서 어린이박물관의 기능과 역할 활성화 방안을 모색하고자 함.

연구책임자 **최 일 선**(경인교육대학교 교수)

공동연구자 **강 선 주**(경인교육대학교 교수)

김 민 정(안양대학교 교수)

연구보조원 **이 현 진**(경인교육대학교 조교)

연구협력진 **박 연 희**(국립중앙박물관 어린이박물관 학예연구사)

정 민 영(국립경주박물관 어린이박물관 학예연구사)

이 영 신(국립광주박물관 어린이박물관 학예연구사)

II. 이론적 배경

1. 어린이박물관의 이해

- 어린이박물관은 ‘어린이’라는 주 이용자를 고려하여 어린이가 체험하고 상상하여 창의력을 키우는 박물관으로서 수집, 연구, 전시보다는 교육을 주목적으로 함. 1946년에 설립된 국제박물관협회(ICOM : International Council of Museum)에서는 어린이박물관을 어린이를 대상으로 서비스를 제공하는 박물관이라고 함.
- 어린이박물관은 어린이전문교육기관, 어린이와 부모의 문화소통공간, 지역 사회 문화 소통의 거점 역할을 하며, 어린이 전문교육기관으로서 어린이의 상상력 자극 및 창의력 함양, 체험과 놀이를 통한 배움, 어린이의 전인적 발달을 추구함.
- 어린이박물관에는 독립형 어린이박물관과 부설형 어린이박물관이 있음. 부설형 어린이박물관은 모태 박물관이 보유한 콘텐츠를 어린이들에게 적합하도록 변형하여 전시체형을 제공함. 독립형 어린이박물관은 예술, 사회 인문 과학 등 다양한 주제들을 독자적으로 다룸.

2. 관람객 이해

- 유아기는 신체의 안정성, 조작성, 이동 능력이 발달하여 신체를 이용하여 다양한 활동이 가능하며, Piaget의 인지발달 4단계 중 전조작기에 해당됨. 가족 이외의 사람들을 처음 만나면서부터 외부 자극에 노출되며 사회성이 발달함. 일상생활을 통해 다양하고 복잡한 정서들을 경험하게 되고, 자신과 타인을 구별하는 능력이 생겨나면서 자의식이 발달하게 되는데 수치심, 죄책감, 당황스러움, 자부심 등과 같은 정서가 발달됨.
- 초등학교 저학년 시기는 대근육 운동 기능은 발달되어 있으나 소근육 운동 기능의 발달은 미숙하여 세밀한 작업을 하는 데는 무리가 있음. 주위 사물이나 현상에 대해 호기심이 많아 질문이 왕성해지며 상상력과 창의력이 풍부해짐. 점차 자신의 주도성이 강해지면서 독립심과 자신감을 얻게 됨. 부모에 대한 의존에서 벗어나 스스로 결정하고 행동하기 시작함. 주변 사람들

로부터 애정과 인정을 받고 싶은 욕구가 강해짐.

- 학자별 어린이의 놀이유형을 살펴보면, Piaget는 어린이의 인지가 발달함에 따라 놀이가 점차 복잡해져서 반복놀이, 상징놀이, 규칙 있는 게임에 세 단계로 발달한다고 함. Frost와 Klein(1979)은 기능놀이, 구성놀이, 상징놀이, 사회극놀이, 규칙있는 게임을 제시하였음. 또한 Parten(1932)은 어린이의 사회적 참여도에 따라 놀이를 6가지 형태(비참여행동, 방관자적 행동, 단독놀이, 병행놀이, 연합놀이, 협동놀이)로 구분함.

III. 연구방법

1. 연구대상

- 본 연구의 대상은 어린이박물관 연구참여신청서를 사전에 네이버폼으로 제출한 어린이-부모 동반관람가족 중 자녀연령, 성별, 관람시간대를 고려하여 선정된 33가족임. 참여대상의 가족구성은 2인~5인 가족이며, 부모 48명과 자녀 48명으로 총 96명임.
- 본 연구의 대상기관은 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립경주박물관 어린이박물관, 국립광주박물관 어린이박물관으로 3개 기관임.

2. 연구방법

- 어린이박물관 관람객 행동, 공간구성 및 전시체험 등에 관한 논문, 저서 및 보고서 등 관련 문헌을 고찰하였음. 이외에도 어린이 관람행동 이해를 위해 연령 및 발달단계 별 어린이 발달 특징, 놀이유형 및 놀이발달에 대한 관련 자료와 3개 어린이박물관 관련 자료를 수집하여 분석하였음
- 어린이박물관에 현장 방문한 부모 관람객 222명을 대상으로 설문조사를 시행하였음
- 어린이-부모 관람객을 대상으로 관람행위, 놀이 행동, 동선, 전시체험물 반응, 상호작용 등의 관람행동에 대한 관찰을 시행하였음
- 어린이-부모 관람객의 관람행동에 대한 이해를 돕기 위하여 어린이와 부모

를 대상으로 반구조화된 면담을 하였음

3. 자료분석

- 3개 어린이박물관(국립중앙박물관, 국립경주박물관, 국립광주박물관)에서 수집된 222부의 온라인 설문지는 빈도와 백분율을 산출함.
- 수집된 면담자료와 관찰자료는 전사한 후 범주화하여 분석하였음.

IV. 국립박물관 어린이박물관 전시체험 현황

1. 관람객 전시체험 참여경험

- 국립중앙박물관 어린이박물관 전시체험공간별 흥미수준을 관람객 대상으로 설문조사 한 결과, ‘반구대 바위그림: 고래의 여행’이 90.9%로 가장 높게 나타났으며, 전반적으로 모든 영역이 60%이상의 높은 흥미가 나타났음. 한편, 국립중앙박물관 어린이박물관 전시체험공간의 역사학습 도움여부에 대한 설문조사 결과, ‘똥땅똥땅, 가야 대장간’이 94.3%로 가장 높게 나타났으며, 가장 낮은 전시체험공간은 ‘반구대 바위그림: 고래의 여행’으로 81.8%였음. 결과적으로 모든 전시체험공간이 80% 이상의 높은 결과가 나온 점을 고려할 때 현재 부모들은 어린이박물관이 역사학습에 효과적인 영역으로 구성되었다고 인식한 것으로 나타났음.
- 국립경주박물관 어린이박물관 전시체험공간별 흥미수준을 관람객 대상으로 설문조사 한 결과, ‘화랑이 되다’와 ‘신라에 꽃 핀 예술과 과학’이 90.3%로 가장 높게 나타났으며, 모든 전시체험공간이 전반적으로 60% 이상의 높은 흥미를 보였음. 한편, 국립경주박물관 어린이박물관 전시체험공간의 역사학습 도움여부에 대한 설문조사 결과, ‘신라에 꽃 핀 예술과 과학’이 93.1%로 가장 높게 나타났으며, 가장 낮은 전시체험공간은 ‘왕을 만나다’로 83.3%였다. 모든 전시체험영역이 전반적으로 80% 이상으로 역사학습에 효과적인 영역인 것으로 나타났음.
- 국립광주박물관 어린이박물관 전시체험공간별 흥미여부를 관람객 대상으로

설문조사 한 결과, ‘형형색색! 도자기’가 95.2%로 가장 높게 나타났으며, 가장 낮은 전시체험공간은 에펠로그 74.2%로 모두 70% 이상의 높은 흥미를 보였음. 한편, 역사학습 도움여부에 대한 설문조사 결과, ‘형형색색! 도자기’가 95.2%로 가장 높게 나타났으며, ‘유아도담뜰’만 75.8%로 80% 미만 이 나왔음.

2. 전시체험 유형

- 본 연구에서는 최미옥과 임채진(2014)이 제시한 분류법을 근거로 국립박물관 어린이박물관의 전시체험공간을 놀이유형에 따라 분류 기준틀을 구성함.
- 국립중앙박물관 어린이박물관의 전시체험공간의 놀이유형은 기능놀이형 10개, 구성놀이형 13개, 상징놀이형 1개, 규칙게임형 2개로 기능놀이형이 가장 많았음. 한편, 비놀이유형 중 모형 및 영상 중심으로 구성된 전시관람형은 13개이며, 관찰학습형은 4개임.
- 국립경주박물관 어린이박물관의 전시체험공간의 놀이유형은 기능놀이형 7개, 구성놀이형 11개, 상징놀이형 1개, 규칙게임형 1개로 구성놀이형이 가장 많았음. 한편, 비놀이유형의 경우 전시관람형이 3개였으며, 관찰학습형은 1개임.
- 국립광주박물관 어린이박물관의 전시체험공간의 놀이유형은 기능놀이형 10개, 구성놀이형 11개로 구성놀이형이 가장 많은 놀이유형인 것으로 나타남. 한편, 비놀이유형은 전시관람형이 8개이며, 관찰학습형은 3개임.
- 전반적으로 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립경주박물관 어린이박물관 및 국립광주박물관 어린이박물관의 전시체험공간의 놀이유형을 분석한 결과, 구성놀이형이 35개로 가장 많았으며, 다음으로 기능놀이형이 27개의 순으로 나타남. 한편, 비놀이유형의 경우, 전시관람형이 24개, 관찰학습형은 8개였음. 전반적으로 어린이의 발달특성에 적합하게 직접 만지고 조작할 수 있는 기능놀이와 구성놀이중심으로 전시체험을 구성한 점을 확인할 수 있었음.
- 아울러 어린이가 가장 좋아하는 체험유형과 놀어나기를 기대하는 전시체험 유형에 대한 설문조사 결과 3개 어린이박물관 모두 공통적으로 실물모형을 통해 직접 체험하기와 촉각 활용(실물도자기, 집 모형 활용, 갈돌체험)이 가장 높게 나타났다는 점은 어린이박물관의 전시체험유형은 구체적이고 직접

적인 체험으로 구성되어야 한다는 당위성을 다시 한번 확인할 수 있는 결과라 하겠음.

V. 국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 양상

1. 어린이 관람객 행동 양상

- 본 연구는 어린이 관람객 행동을 주도성, 참여방법, 맥락성, 지속성의 4가지 범주와 하위범주(자기주도형, 비주도형, 시도형, 질문형, 수용형, 방관자형, 맥락형, 재맥락형, 일시형, 몰입형) 10가지임.

2. 어린이-부모 관람객 상호작용 양상

- 3개 어린이박물관에서 관찰된 어린이-부모 관람객 상호작용 양상은 선행연구와 동일하게 비언어적 상호작용과 언어적 상호작용으로 나타남.
- 본 연구에서 비언어적 상호작용은 어린이-부모 관람객이 전시체험 할 때, 표정, 몸짓, 동작, 신체적 접촉 등 행동으로 나타나는 상호작용으로, 어린이단독형, 협력관람형, 지원관람형, 병행관람형, 과정-결과기념형, 단순주시형, 방임형으로 7가지로 분류함.
- 언어적 상호작용은 어린이-부모 관람객이 전시체험 할 때, 언어를 매개로 이루어지는 상호작용으로 교수학습형, 설명형, 환류형, 배려형의 4가지로 분류함.

3. 어린이-부모 관람객 전시체험 양상

- 어린이박물관의 전시체험 시 박물관에 대한 방문 경험은 전시체험 관람행동에 영향을 줌. 어린이박물관 유경험이 있는 어린이-부모의 경우, 친숙한 공간이기 때문에 시간적 체감에 따른 원하는 전시체험을 계획하여 관람하는 모습을 발견할 수 있었음. 즉, 어린이-부모는 운영시간 내 전시체험을 위해 우선순위를 두고 선별적 체험하는 것을 관찰할 수 있었음. 처음 어린이박물관에 오는 경우, 어린이박물관의 공간적 탐색과 전시체험물에 대한

물리적 탐색이 이루어져서 깊이 있는 체험보다는 ‘했다’ 라는 의미의 스쳐 지나가는 모습이 나타남. 즉, 각 전시체험영역의 모든 영역을 빠짐없이 체험함을 알 수 있었음.

- 가족구성원 형태에 따른 전시체험 양상을 살펴본 결과, 미취학 어린이로 이루어진 가족은 미취학 어린이가 다양하게 체험할 수 있도록 지원하고, 놀이 중심 전시체험을 경험하였으며, 부모는 어린이가 전시체험물에 대한 다양한 탐색을 할 수 있도록 지지하고, 미취학 어린이가 주도하여 경험하거나 안전하게 전시체험을 할 수 있도록 도움을 제공함. 한편, 미취학 어린이와 취학 어린이로 이루어진 가족은 부모가 각각 한 명씩 담당하여 ‘따로 또 같이’ 양상으로 전시체험을 경험함. 미취학 어린이와 초등 저학년(1학년)은 ‘놀이 중심 전시체험’을 부모와 함께하고, 취학 어린이(초등 3~4학년)는 ‘학습 중심 전시체험’을 부모와 함께하였음. 이러한 양상은 취학 어린이가 저학년(1~2학년)과 중학년(3~4학년)이 있는 가족 구성원에게도 나타남.

VI. 국립박물관 어린이박물관의 전시체험공간 개선 방안

1. 어린이박물관의 특징

- 국립박물관 어린이박물관은 부설형 어린이박물관으로서 기본적으로 역사교육, 문화유산교육, 전통문화교육을 추구함 어린이가 한국의 역사와 문화의 우수성과 독창성을 체험할 수 있기를 기대함. 그러면서 한국의 문화유산의 가치에 대해 생각해 보게 함. 이러한 전시 및 체험 목적은 일반적인 어린이 박물관과 구분되는 점임. 이러한 점을 고려하여 어린이박물관 개편 방안을 제시하였음.

2. 어린이박물관 개편과 그 쟁점

- 어린이박물관의 주 관람 대상을 어떻게 설정할 것인가? 현재 주 대상을 만 5세에서 8세로 설정하고 있으나 현재 어린이박물관 관람자에는 만 8세를 넘는 어린이도 있음. 주 대상 설정 시 재고가 필요함.

- 어린이의 발달 측면에서 신체적, 사회·정서적, 인지적 발달을 고려해야 함. 그 가운데 인지적 발달의 경우 발달인지발달이론을 일반인지발달이론에 근거할 것인가? 아니면 영역 특정 인지발달이론에 기초할 것인가? 복합적 적용이 필요함.
- 관람자의 관람 형태와 설문 및 심층면담 결과로 분석할 수 있는 관람자의 요구를 어린이박물관 개편에 어떻게 반영할 것인가? 유아와 초등학교 이상의 어린이를 동반한 부모의 요구, 특히 초등학생을 동반한 부모의 요구를 충족할 수 있는 방향에서 개편을 고려할 필요가 있음. 특히 현재 상설전시관과 어린이박물관이 설정하는 대상의 격차로 인해 ‘소외’ 당하는 초등학교 고학년 어린이의 요구를 어떻게 반영할 것인가의 문제를 고려할 필요가 있음.
- 이주, 다문화, 소셜 미디어 등이 가져오는 사회변화를 고려하면서 개편 방향을 설정할 필요가 있음.
- 최근 참여적 박물관 이론이 강조하는 관람객의 주체적 참여 요구를 반영하는 방안을 개발할 필요가 있음. 또한 박물관이 사회적 주체로서 문화 다양성 교육에 나서야 한다는 주장에 대해서도 고민할 필요가 있음.

3. 전시체험 개편 방향

- 역사, 문화유산, 전통문화 교육, 창의성 계발이 어우러질 수 있게 하고 사회적 쟁점은 유산교육의 틀에서 구안하고 실행할 것을 제안함.
- 체험 공간이 현재는 주제 중심으로 구성되어 있는데, 어린이와 부모 관람자의 역사교육에 대한 요구와 인지적 측면에서의 관람 형태분석 결과를 반영하여 체험의 형태를 크게 3가지로 나누었음. 역사와 유산 노출* (A), ‘역사 및 유산 학습’ (B), 그리고 ‘가족 협업과 소통을 통한 역사적 문제 해결 혹은 유산의 생성’ (C)임. 전시 공간구성과 관련하여 크게 두 가지 제안을 했음. 공간구성 1안은 공간 자체를 A, B, C의 공간으로 구분하는 것임. 1안에서는 A를 중점적으로 체험하는 공간, B만, 그리고 C만 체험할 수 있게 공간 자체를 구분함. 공간구성 2안은 현재와 같이 주제 중심으로 공간을 구성

하되, 주제 안에서 A, B, C체험을 개념화하여 복합적으로 제공하는 안임.

4. 개별 전시체험 개발 시 고려할 점

- 전시체험을 개발할 때 윤리적으로 문제가 없도록 개발할 것을 제안함. 특히 디지털매체에서 어린이가 스크린 터치를 통해 스크린과 상호작용하게 하는 기법을 사용할 때, 스크린에서 동물이나 사람을 단순하게 터치하도록 하는 방식은 지양해야 함.
- 디지털매체를 활용한 퀴즈는 완전학습 모형으로 개발해야 할 필요가 있음.
- 인지적 갈등을 일으킬 수 있는 도전적인 체험을 제공하여 몰입, 인식, 사색을 함께 추구할 필요가 있음.
- 유산교육의 개념과 방법을 활용하여 과거를 낮은 세계로 보게 함으로써 상상력을 자극하고 창의력을 함양하는 동시에 유산의 오늘날 가치를 생각해 볼 수 있게 할 것을 제안함.
- 어린이의 과거와 현재 인식 방식의 특징과 역사 및 유산 관련 선지식·선경험을 면밀히 검토하여 그 한계를 넘으면서 성장할 수 있게 전시체험을 제공할 필요가 있음.
- 놀이와 체험이 어린이의 사회적·공동체적 삶의 측면에서 의미를 생성할 수 있게 전시체험을 개발할 것을 제안함.
- 참여적 박물관의 의미와 취지를 고려하여 전시체험을 개발할 것을 제안함.
- 어린이박물관이 현재 상정하고 있는 부모의 역할(체험 안내와 역사 및 전통 문화 설명)을 넘어 부모가 어린이와 함께 사색하고 토론하는 역할까지 할 수 있도록 전시체험을 개발하길 제안함.

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 범위	4
II. 이론적 배경	7
1. 어린이박물관의 이해	7
2. 관람객 이해	11
III. 연구방법	19
1. 연구대상	19
2. 연구방법	27
3. 자료분석	34
IV. 국립박물관 어린이박물관 전시체험 현황	35
1. 관람객 전시체험 참여 경험	35
2. 전시체험 유형	62
V. 국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 양상	77
1. 어린이 관람객 행동 양상	77
2. 어린이-부모 관람객 상호작용 양상	102
3. 어린이-부모 관람객 전시체험 양상	135
VI. 어린이박물관의 전시체험공간 개선 방안	143
1. 어린이박물관의 특징	143

2. 어린이박물관 개편과 관련된 쟁점	146
3. 전시체험 개편의 방향 ①: 어린이박물관의 목적과 주제	152
4. 전시체험 개편의 방향 ②: 체험공간 구성- ‘주제중심’ 혹은 ‘관람객 요구 중심’	156
5. 전시 및 체험 주제 선정 및 구성	169
6. 개별 전시체험 개발 시 고려할 점	181
참고문헌	195
부록	201

표 목 차

〈표 I-1〉 어린이박물관 연도별 관람객 현황	1
〈표 III-1〉 연구대상 현황: 어린이-부모 현황	19
〈표 III-2〉 연구대상 현황: 어린이 연령	20
〈표 III-3〉 국립중앙박물관 어린이박물관 관람객 이용	21
〈표 III-4〉 국립중앙박물관 어린이박물관 전시체험공간	21
〈표 III-5〉 국립경주박물관 어린이박물관 관람객 이용	23
〈표 III-6〉 국립경주박물관 어린이박물관 전시체험공간	23
〈표 III-7〉 국립광주박물관 어린이박물관 관람객 이용	25
〈표 III-8〉 국립광주박물관 어린이박물관 전시체험공간	25
〈표 III-9〉 설문지 구성 내용	29
〈표 III-10〉 부모 면담 질문 내용 구성	32
〈표 III-11〉 어린이 면담 질문 내용 구성	33
〈표 IV-1〉 ‘따끈따끈, 삶의 보금자리’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	37
〈표 IV-2〉 ‘모락모락, 밥을 담는 그릇’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	38
〈표 IV-3〉 ‘알록달록, 고운 우리 옷’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	39
〈표 IV-4〉 ‘반구대 바위그림: 고래의 여행’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	40
〈표 IV-5〉 ‘옛사람들의 지혜’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	42
〈표 IV-6〉 ‘뚱뚱뚱뚱, 가야 대장간’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	44
〈표 IV-7〉 ‘화랑이 되다’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	47
〈표 IV-8〉 ‘왕을 만나다’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	48
〈표 IV-9〉 ‘세계로 무대를 넓히다’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	49

〈표 IV-10〉 ‘신라에 꽃 핀 예술과 과학’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	50
〈표 IV-11〉 ‘부처님의 나라를 꿈꾸다’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	51
〈표 IV-12〉 ‘기타’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	52
〈표 IV-13〉 ‘프롤로그’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	54
〈표 IV-14〉 ‘뚜벅뚜벅! 신창동’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	55
〈표 IV-15〉 ‘무럭무럭! 문화재 더하기+’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	57
〈표 IV-16〉 ‘전이공간’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	57
〈표 IV-17〉 ‘영상 휴게 공간’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	58
〈표 IV-18〉 ‘형형색색! 도자기’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	59
〈표 IV-19〉 ‘유아도담뜰’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	60
〈표 IV-20〉 ‘에필로그’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과	61
〈표 IV-21〉 놀이유형기반 전시체험 유형 분류	63
〈표 IV-22〉 국립중앙박물관 어린이박물관 전시체험공간별 전시체험유형	66
〈표 IV-23〉 국립경주박물관 어린이박물관 전시체험공간별 전시체험유형	69
〈표 IV-24〉 국립광주박물관 어린이박물관 전시체험공간별 전시체험유형	73
〈표 V-1〉 어린이 관람행동 특징	77
〈표 V-2〉 어린이 관람객 행동 범주	79
〈표 V-3〉 부모의 언어적-비언어적 행동 유형별 내용	103
〈표 V-4〉 어린이-부모 관람객 상호작용 범주	105
〈표 V-5〉 비언어적 상호작용: 지원관람형	113
〈표 VI-1〉 방문목적에 대한 국립중앙박물관 설문조사 결과	159

그림 목 차

[그림 I -1] 어린이박물관 관람객 현황 변화 추이	2
[그림 III -1] 국립중앙박물관 어린이박물관 전시 안내도	22
[그림 III -2] 국립경주박물관 어린이박물관 전시 안내도	24
[그림 III -3] 국립광주박물관 어린이박물관 전시 안내도	26
[그림 III -4] 연구 절차 및 방법	27
[그림 III -5] 어린이박물관 리플렛과 관련 출판물	28
[그림 IV -1] 국립중앙박물관 어린이박물관 전시체험공간별 흥미수준	35
[그림 IV -2] 국립경주박물관 어린이박물관 전시체험공간별 흥미수준	46
[그림 IV -3] 국립광주박물관 어린이박물관 전시체험공간별 흥미수준	54
[그림 V-1] 자기주도형	82
[그림 V-2] 수용형	87
[그림 V-3] 방관자형	89
[그림 V-4] 맥락형 ①	90
[그림 V-5] 맥락형 ②	91
[그림 V-6] 일시형 ①	96
[그림 V-7] 일시형 ②	97
[그림 V-8] 일시형 ③	98
[그림 V-9] 몰입형 ①	100
[그림 V-10] 몰입형 ②	101
[그림 V-11] 어린이단독형 ①	106
[그림 V-12] 어린이단독형 ②	107

[그림 V-13] 협력관람형 ①	109
[그림 V-14] 협력관람형 ②	110
[그림 V-15] 협력관람형 ③	111
[그림 V-16] 병행관람형 ①	116
[그림 V-17] 병행관람형 ②	116
[그림 V-18] 과정-결과기념형 ①	117
[그림 V-19] 과정-결과기념형 ②	118
[그림 V-20] 과정-결과기념형 ③	119
[그림 V-21] 단순주시형 ①	120
[그림 V-22] 단순주시형 ②	120
[그림 V-23] 자유방임형 ①	121
[그림 V-24] 자유방임형 ②	122
[그림 V-25] 교수학습형 ①	123
[그림 V-26] 교수학습형 ②	124
[그림 V-27] 설명형 ①	126
[그림 V-28] 설명형 ②	127
[그림 V-29] 설명형 ③	127
[그림 V-30] 환류형 ①	129
[그림 V-31] 환류형 ②	130
[그림 V-32] 배려형 ①	133

[그림 V-33] 배려형 ②	134
[그림 V-34] 어린이박물관 유형형 ①	135
[그림 V-35] 어린이박물관 유형형 ②	136
[그림 V-36] 어린이박물관 유형형 ③	137
[그림 V-37] 어린이박물관 무경험 ①	138
[그림 V-38] 어린이박물관 무경험 ②	139
[그림 VI-1] 국립중앙박물관 어린이박물관 소개	144
[그림 VI-2] 국립박물관 어린이박물관의 특징	153
[그림 VI-3] 보존과학 체험(국립중앙박물관, 국립광주박물관 어린이박물관)	155
[그림 VI-4] 국립중앙박물관 어린이박물관: 반구대 바위그림	155
[그림 VI-5] 국립중앙박물관 어린이박물관 공간구성	157
[그림 VI-6] 국립광주박물관 상설전시실의 질문 예시	163
[그림 VI-7] 국립중앙박물관 어린이박물관: 가족의 협업을 통한 문제 해결	166
[그림 VI-8] 공간구성 (1안)	167
[그림 VI-9] 공간구성 (2안)	168
[그림 VI-10] 과거는 낯선 나라: 대장간, 왕관	171
[그림 VI-11] 과거는 낯선 나라: 움집	172
[그림 VI-12] 2020 다문화 학생 수	177

1. 연구의 필요성 및 목적

1) 연구의 필요성

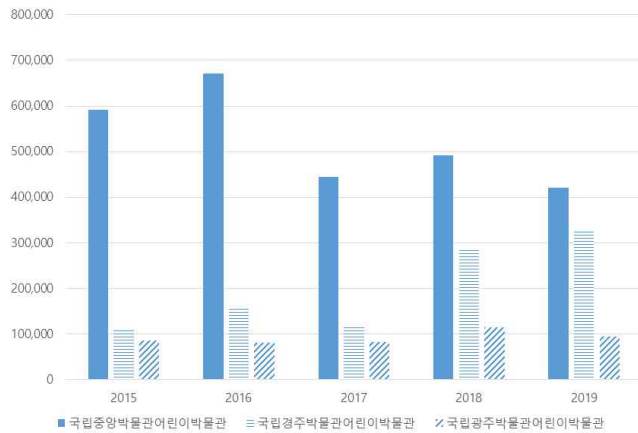
- 최근 삶의 질에 대한 사회적 관심 및 가족 단위의 다양한 문화 경험에 대한 수요가 늘어나면서 어린이박물관의 이용률이 급격하게 높아지고 있다.
- 어린이박물관은 어린이들이 문화유산, 자연유산 등의 혼적과 전인격적 소통, 공감, 공생, 공존을 깨닫고 체험할 수 있는 공간으로, 다양한 전시와 프로그램 및 활동을 통해 어린이의 호기심과 탐구심을 유발할 뿐 아니라, 다양한 어린이의 성장 욕구를 만족시킬 수 있는 장소이다(김인희, 2018).
- 어린이박물관은 어린이의 발달에 적합한 방식으로 교육이 이루어질 수 있는 공간으로 소장품과 전시의 주제로 박물관의 성격을 보여주는 것이 아니라 이용자를 중심으로 개념화된 박물관이라 할 수 있다.

<표 1-1> 어린이박물관 연도별 관람객 현황¹⁾

단위: 명

연도 구분	2015	2016	2017	2018	2019
국립중앙박물관 어린이박물관	591,423	671,601	443,817	492,047	421,041
국립경주박물관 어린이박물관	108,797	161,126	118,053	284,766	327,851
국립광주박물관 어린이박물관	86,515	81,727	83,144	114,142	95,112

1) 국립중앙박물관 발간 2015년~2019년 국립박물관 연보 자료를 재구성함



[그림 I-1] 어린이박물관 관람객 현황 변화 추이

- 특히 어린이박물관은 전통적인 박물관과는 다르게 소장품보다는 어린이라는 관람 대상에 초점을 맞추므로써 상호작용적인 체험식 전시와 놀이 기반의 독특한 관람환경을 제공하여 관람객의 인기에 힘입어 급속하게 성장하고 있다(곽신숙, 2017).
- 어린이박물관 이용객의 양적인 증가가 빠르게 이루어지는 시점에서, 관람객의 요구와 더불어 박물관의 전시형태나 역할에 대한 구체적인 방안이 마련되어야 한다.
- 기존의 어린이문화시설과의 차별화된 어린이박물관의 정체성 확립이 요구된다.
- 어린이박물관은 박물관의 교육적인 역할, 관람객(어린이와 가족), 그리고 박물관의 전시환경과 관람객 간의 상호작용적 전시를 강조하고 있다(최진실, 박승호, 2012).
- 그러나, 어린이박물관과 유사한 형태와 기능을 가지는 놀이센터, 체험관, 유아교육진흥원, 문화센터 등도 등장하는 현실 속에서, 어린이문화시설과의 차별화를 도모하고 어린이박물관만의 정체성을 확립할 필요가 있다.

2 ●○ 국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 연구

- 어린이박물관의 본질, 전시체험 구성, 형태 등의 다양성을 모색하기 위해, 우선 어린이박물관의 이용 연령에 대한 논의를 거쳐 관람객의 범위의 타당성 및 적합성에 대한 제고가 요구된다.
- 어린이박물관의 기능 및 역할에 대한 방향성 제고를 위해서는 주 이용객인 어린이 관람객의 행동 특성에 대한 이해가 필요하다.
- 어린이박물관의 주 관람객인 어린이는 성인과 달리 언어, 감정, 인지 측면에서 발달과정에 있기에 행동이나 표현에 있어 논리성이 부족하여 몸으로 행동하여 개념을 체득하는 특성(Piaget, 1971)이 있으므로, 어린이의 다양한 행동 양상에 대한 이해가 우선되어야 한다.
- 어린이는 발달특성 상, 사물을 직접 만져보는 신체적 상호작용을 통해 움직임을 내면화하는 과정에서 많은 개념을 효과적으로 이해한다. 따라서 놀이적 교육환경 속에서 사물과 상호작용하는 어린이들의 행동을 다양한 측면에서 살펴보는 것은 중요한 의미를 가진다.
- 발달특성 상 3~5세의 어린이를 대상으로 한 전시체험은 반복활동이 가능하고, 지시가 적어야 하며, 단어를 이해하거나 읽기능력을 요구하지 않아야 한다. 또한 조작적인 자료를 통해 놀이 기회를 제공해야 하고, 역할놀이를 격려하는 사물들을 사용해야 한다. 또한 6~8세 어린이를 위한 바람직한 전시물로는 현실세계에 흥미를 갖게 하는 것으로 체험식 활동, 움직임을 허용하는 탐색, 실험 등이 포함되는 것이 적절하다(Cohen, 2018).
- Regnier(1987)는 어린이를 위한 바람직한 체험활동으로 대근육 활동, 다양한 감각 사용, 물과 모래, 분류를 포함하는 작은 물체들, 역할놀이 및 의상 입어보기, 숨을 장소, 퍼즐 등의 모으고 흩트리는 물체, 연령에 적합한 활동, 선택과 다양성을 제공하는 활동들을 제시한 바 있다.
- 박물관 관람에 있어서 어린이와 동반 보호자 간의 상호작용 경험은 전시체험에 대한 이해와 만족도에 영향을 줄 수 있다.
- 어린이박물관은 어린이의 특성상 보호와 지원 등에서 근접 케어가 필요하기 때문에 부모를 비롯한 보호자와 함께하는 동반관람의 형태로 주로 이루어진다. 이러한 점에서 어린이와 동반보호자인 부모와의 질 높은 상호작용

은 박물관 관람에 있어 중요한 요소로 제기되었다.

- 어린이박물관의 주된 특성이면서 박물관 학습을 돕는 중요한 요소로 지적되고 있는 가족 간 상호작용은 어린이박물관 연구에서 중요한 부분을 차지한다(이경희, 김진희, 2007; 17-18)
- 어린이와 부모간의 박물관 관람행동에서 나타나는 상호작용을 이해하는 것은 관람의 질 제고 뿐 아니라 관람객 중심적인 시각에서 어린이박물관의 전시효과 및 가치 실현 여부를 파악하는 데 도움이 된다.
- 단순히 어린이박물관 이용실태 및 요구조사로는 실제 박물관의 핵심적인 수요자인 어린이와 부모 대상의 박물관 전시체험 경험이 무엇인지 파악하기에는 한계가 있다.
- 이에 어린이들의 자연스러운 전시관람 및 체험과정을 관찰하여, 전시물을 대상으로 어린이와 부모 간에 상호작용 시 구체적인 관람행동패턴을 발견하는 것은 전시물 및 전시체험공간 구성 시 조작 활동 개발, 사용 편의성 향상 및 전시체험에 대한 이해력 등을 도모하는데 유의미하게 활용될 수 있다.

2) 연구의 목적

- 어린이 관람객의 행동 특성 및 어린이와 부모의 상호작용에 대한 이해를 도모한다.
- 수요자 중심의 맞춤형 전시체험 공간 개발을 위한 기초자료를 제공한다.

2. 연구의 내용 및 범위

1) 연구의 내용

- 본 연구의 주요 내용은 어린이박물관 관람객 행동 특성을 이해하는 것이므로 이와 관련된 선행연구를 분석하고, 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립경주박물관 어린이박물관, 국립광주박물관 어린이박물관의 주 관람객인 어

린이의 행동 특성 및 어린이와 부모의 상호작용을 파악하는 것이다.

2) 연구범위

- 어린이 관람객의 관람(놀이)행동 특성을 분석한다.
- 어린이-부모 간의 전시체험 시 상호작용을 분석한다.
- 관람객의 전시체험물의 선호도 및 반응을 분석한다.
- 어린이 역사 문화 학습의 장으로서 어린이박물관의 기능과 역할 활성화 방안을 모색한다.

1. 어린이박물관의 이해

1) 어린이박물관의 개념

- 어린이박물관은 ‘어린이’ 라는 주 이용자를 고려하여 어린이가 체험하고 상상하여 창의력을 키우는 박물관으로서 수집, 연구, 전시보다는 교육을 주 목적으로 한다.
- 미국의 브루클린 어린이박물관(Brooklyn Children’s Museum)이 1899년 등장한 이후 현재 세계 각국에 어린이박물관이 증가하고 있다. 어린이들을 위한 박물관으로 명확하게 합의된 정의는 없으나 영어로 “Children’s Museum” 또는 “Youth Museum” 으로 표현하고 있으며 일부에서는 “Discovery Museum” 이라고도 한다.
- 1946년에 설립된 국제박물관협회(ICOM : International Council of Museum)에서는 어린이박물관을 어린이를 대상으로 서비스를 제공하는 박물관이라고 했다. 즉, 어린이박물관을 새로운 개념의 박물관으로 받아들인다.
- 어린이박물관협회(ACM: Association of Children’s Museums, 2016)는 “어린이박물관은 아동의 호기심을 자극하고, 이들에게 학습동기를 유발하는 전시와 프로그램을 제공함으로써 아동의 욕구와 흥미를 충족시키려고 노력하는 비영리적인 교육 및 문화 기관” 이라고 정의했다.²⁾
- ACM(2016)은 어린이박물관에 대해 다음과 같이 설명한다. “어린이박물관은 아이들이 자신만을 위해 설계된 환경에서 놀고 탐방하면서 학습하는 장소이다. 어린이박물관은 어린이가 속한 공동체의 다양성을 반영하여 놀면서

2) Association fo Children’s Museums, About ACM, <https://childrensmuseums.org/about/about-acm>, 2021. 7. 12 검색.

- 상호작용할 수 있는 학습 경험을 만든다. 점점 더 복잡해지는 세상에서 어린이박물관은 모든 어린이들이 성인의 도움을 받으며 놀면서 배울 수 있는 장소를 제공한다.³⁾

2) 어린이박물관의 역할

(1) 어린이 전문 교육 기관

① 어린이의 상상력 자극 및 창의력 함양

- 모든 어린이박물관은 어린이를 위한 전문 교육 기관으로서의 역할을 수행한다. 어린이박물관은 어린이가 학습하기 위한 최적의 교육적 환경을 제공하는 것을 최우선 과제로 본다. 이것이 어린이박물관이 여타의 상업적인 시설과 다른 핵심 역할 중의 하나이다.
- 어린이박물관은 소장품 전시가 주가 되는 다른 박물관과는 달리 ‘어린이’라는 주 이용자를 고려하여 상상력을 자극하고 창의력을 키우는 박물관이며 자기주도적 학습 동기를 자극하는 교육적 공간이다.

② 체험과 놀이를 통한 배움

- 어린이박물관은 “발달에 유익한 놀이 경험들로 구성되어 어린이들이 재미있게 배우면서도 배우는 것을 깨닫거나 느끼지 못하는 방식으로 큐레이팅되는 전시공간”이다(조금령, 2019: 23).
- 어린이박물관은 전시물과 프로그램으로 어린이의 호기심을 자극하고 ‘핸즈온(hands-on)’ 체험으로 어린이 스스로 호기심을 충족할 수 있게 전시와 체험을 구성하려고 노력한다.
- 어린이박물관은 어린이를 위해 설계된 환경에서 놀이와 탐험을 통해 배우는 장소이며, 어린이의 호기심을 자극하고 비형식적 학습 경험을 복돋우는 전시와 프로그램을 제공하는 기관이다. 어린이가 속한 다양한 지역사회의

문화에 기반하여 재미있고 상호작용적인 학습환경을 고안한다. 점점 복잡해지는 세상에서 어린이박물관은 모든 어린이가 보호자와 함께 그들의 삶속에서 놀이를 통해 배울 수 있는 장소를 제공한다. 전통적인 박물관의 전시 방법과 달리 어린이박물관은 어린이가 직접 조작하도록 고안된 체험전시가 특징이다.

③ 어린이의 전인적 발달

- 어린이박물관은 인지적 측면만이 아니라 사회적, 신체적, 정서적 발달을 도모하며, 나아가 상상력을 자극하여 창의력 향상을 목적으로 한다.
- 어린이박물관은 단순히 교육적 환경을 제공하는 것을 넘어 어린이들의 사회성 발달을 돕고 전인적 발달을 지원한다. 그러므로 어린이박물관의 전시와 체험을 구성할 때는 어린이의 전인적 특성을 깊이 연구하고 발달에 적합한 방법을 개발하고 적용해야 한다.
- 어린이박물관에서 어린이는 부모님과 함께 또는 친구와 함께 경험한다. 이러한 과정에서 협업과 배려, 이해와 공감, 질서와 양보 등 공동체 생활에서 필요한 덕목들을 자연스럽게 익힐 수 있다.
- 어린이박물관 전시 및 체험은 아동의 인지적, 사회적, 신체적 발달이 균형을 이룰 수 있도록 개발한다. 다채로운 경험과 문제 해결의 체험을 통해 한편 어린이가 문화적 경험을 확대하여 자신의 삶을 풍요롭게 할 수 있는 문화적 자산을 쌓으며 다른 한편 사회생활에 요구되는 협력과 배려 등의 가치와 덕목을 익히고, 사회생활에서 부딪히게 되는 문제를 자신감을 갖고 해결할 수 있게 한다.

④ 에듀테인먼트(Eduainment) 공간으로 변화

- 어린이박물관은 어린이의 발달과 특성에 맞게, 오감을 활용할 수 있게 개발된 모형을 전시한다. 시각적 또는 청각적 관찰을 통해서만 접하는 일반 박물관과는 달리 직접 두드리보고 만져보고 조작하도록 전시를 구성한다.
- 최근에는 단순한 조작을 넘어 어린이들이 감각적 체험을 하면서 발달에 유익한, 창의적인 사고를 자극하는 놀이와 교육을 위한 에듀테인먼트 공간으

3) Association fo Children's Museums, About Children's Museums.

로 변하고 있다(이수빈, 신동준, 김주연, 2019).

(2) 어린이와 부모의 문화 소통 공간

- 어린이박물관은 어린이와 어린이의 가족이 함께 문화를 향유하고 소통하면서 성장하는 문화복합공간이다. 어린이의 연령에 따라 어린이가 즐기는 전시 및 체험의 유형과 부모가 어린이박물관이 제공해줄 것을 기대하는 전시 및 체험의 유형은 다르다. 이러한 점 때문에 어린이의 학습이나 발달만이 아니라 부모와의 소통을 중요하게 보면서 어린이박물관의 전시 및 체험을 개발한다.
- 때로 어린이박물관이 학습의 중요한 장이라는 역할과 함께 박물관이라는 정체성과 반드시 일치하지는 않는다고 할 수 있는 어린이 놀이터나 부모들의 친목 장소로 활용된다.

(3) 지역 사회 문화 소통의 거점

- 각 지역의 어린이박물관은 지역의 역사 및 문화로 소통하고 교육하는 장이다. 어린이박물관의 위치와 지역의 문화적 특성에 따라 어린이박물관의 전시와 체험 주제가 달라진다. 예를 들면, 2018년 1월 26일 새로 개관한 국립경주박물관 어린이박물관의 전시주제는 “반짝반짝 신라, 두근두근 경주”이다. 이 주제를 중심으로 어린이들이 신라의 우수한 문화를 이해하고 상상력과 창의력을 더하여 새로운 문화를 창조할 수 있게 체험전시와 교육프로그램을 설계했다(국립중앙박물관, 2019: 49).

3) 어린이박물관의 형태

- 전시 내용과 운영 목적에 따라 크게 두 가지 형태로 구분한다. 부설형 어린이박물관과 독립형 어린이박물관이다. 부설형 어린이박물관은 모태 박물관이 보유한 콘텐츠를 어린이들에게 적합하도록 변형하여 전시하고 교육한다. 독립형 어린이박물관은 예술, 사회 인문 과학 등 다양한 주제들을 통합적으로 다루며 어린이들의 성장에 필요한 정보를 광범위하게 제공한다(조금영,

2019: 23). 국립박물관 어린이박물관은 부설형 어린이박물관이다.

- 국립박물관 어린이박물관은 모태박물관의 전시주제와 연결하여 어린이를 위한 전시 프로그램을 개발한다.

2. 관람객 이해

1) 어린이의 발달⁴⁾

(1) 유아기의 발달특징(최경숙, 박영아, 2005)

① 신체 · 운동발달

- 유아기는 신체의 안정성, 조작성, 이동 능력이 발달하여 신체를 이용하여 다양한 활동이 가능해진다.
- 이 시기는 행동반경이 넓어지고 새로운 것에 대한 호기심과 흥미가 늘어나며 적극적으로 탐색하는 욕구가 강해지고, 자신의 운동능력을 시험하기 위해 끊임없이 움직인다.
- 소근육의 발달로 자조기술이 발달한다.

② 인지발달

- 유아기는 Piaget의 인지발달 4단계인 감각운동기, 전조작기, 구체적 조작기, 형식적 조작기 중 전조작기에 해당한다.
- 이 시기 어린이는 직관적 사고단계로 사물에 대한 판단이 올바르지 못하고 논리적인 사고를 하지 못하는 경우가 많다.
- 모양이나 크기 색과 같은 한 가지 두드러진 지각적 속성에 근거하여 대상을 이해하려고 한다.

4) '어린이'에 해당하는 연령대 및 명칭은 상이하기에 본 보고서에서는 통계청 유소년 인구 기준을 토대로 0세부터 14세를 유소년인구로 보고 이 연령대에 해당하는 경우 '어린이'라는 용어를 사용하였음. 본 절에서는 어린이박물관의 주 이용연령인 만 3세~만 8세에 해당되는 시기를 중심으로 소개하였음

- 자아 중심적인 사고를 하는 경향을 보여서 자신의 생각이나 감정, 관점 등이 자신과 상대방의 생각이 다를 수 있음을 인식하지 못하여 다른 사람의 관점을 이해하는 능력이 떨어진다. 그리하여 자신의 관점이 중심이 되어 행동하고 인식한다.

③ 사회성발달

- 가족 이외의 사람들을 처음 만나면서부터 외부 자극에 노출되며 사회성이 발달한다.
- 이 시기에는 상징적 사고가 시작되며, 그룹 또한 자신의 영역을 형성한다. 자신의 감각이나 행동에 의존하는 것에서 벗어나 정신적 표상을 형성하기 시작하고, 언어의 발달이 가속화된다.
- 이 시기는 대인관계의 폭이 넓어지고 또래 아이들을 다른 공간에서 다양하게 만날 수 있는 기회를 얻게 된다.
- 또래와의 풍부한 경험이 사회화에 영향을 주기 때문에 사회화에 도움이 될 수 있는 적절한 환경을 만들어 주어야 한다. 특히 이러한 경험을 통해 사회적 구성원으로서 갖추어야 할 규범과 규칙을 배우게 되며 사회화 과정을 통하여 사회가 가지고 있는 가치를 습득하게 된다.

④ 정서발달

- 유아기의 정서는 강렬하지만 지속시간은 짧게 나타나며, 다양하고 폭발적인 정서들이 나타난다.
- 일상생활을 통해 다양한 정서들을 경험하게 되고, 이때, 자신과 타인을 구별하는 능력이 생겨나면서 자의식이 발달하게 되는데 수치심, 죄책감, 당황스러움, 자부심 등과 같은 정서가 이에 해당한다.

(2) 초등학교 저학년 시기의 발달특징(부산광역시교육청, 2020)

① 신체·운동발달

- 대근육 운동 기능은 발달되었으나 소근육 운동 기능이 덜 발달되어 세밀한

작업을 하는 데는 무리가 있다.

- 성장에 비하여 체중이 적으며 내장 기관의 발달과 뇌의 성장이 현저히 빨라진다.
- 운동 기능의 발달로 장난이 심해진다.
- 움직임이 왕성하여 피로를 쉽게 느끼므로 적당한 휴식이 필요하다.
- 자세를 바르게 하지 못하고 주의가 산만하다.

② 인지발달

- 초등학교 저학년 시기는 Piaget의 인지발달 4단계 중 전조작기로 되풀이하거나 연습하는 행동을 나타낸다.
- 주위 사물이나 현상에 대해 호기심이 많아 질문이 왕성해지며 상상력과 창의력이 풍부해진다.
- 현재와 자기 자신을 중심으로 지각하게 되며 구체적인 것에 대한 기억이 차츰 발달한다.
- 자신만의 색다른 표현 방법을 쓰기도 하며 모방을 많이 한다.
- 유아적인 미분화 단계에서 다음 단계로 발전하려는 경향이 보인다.

③ 사회성발달

- 점차 자신의 주도성이 강해지면서 독립심과 자신감을 얻게 된다. 부모에 대한 의존에서 벗어나 스스로 결정하고 행동하기 시작한다.
- 놀이 집단의 규모가 확대되며 혼자만의 놀이에서 벗어나 점차 협동적이고 조직적인 놀이를 즐긴다.
- 성 역할에 대한 인식이 나타나며, 색깔의 선택이나 놀이의 유형, 관심거리 등에서도 남녀에 따라 차이가 나기 시작한다.
- 남녀 구분 없이 잘 어울리며 구체적인 물건을 가지고 놀기를 좋아한다.
- 행동은 지극히 개인적이지만 사회, 학교에서 요구하는 것이 무엇인지 인식하기 시작하고 사회 속의 나를 인식함으로써 자아 개념의 기초를 확립한다.

④ 정서발달

- 일반적으로 정서적 안정감을 찾아가지만 대체적으로 강렬한 정서가 나타나며, 일시적인 특징을 보인다. 따라서 동일한 작업에 오랫동안 열중하는 데는 무리가 있다.
- 주변 사람으로부터 애정과 인정을 받고 싶은 욕구가 강해진다.
- 교사나 친구들과 쉽게 친해지는 어린이도 있지만 다른 사람과 거리감을 두고, 쉽게 친해지는 데 저항을 느끼는 어린이도 있다.
- 환경과 주변 인물의 변화에 민감하게 반응하며 불안과 두려움도 쉽게 느끼게 되며, 부모와 교사의 적절한 보상과 격려가 긍정적인 정서 형성에 결정적인 영향을 주기도 한다.

2) 어린이의 놀이

(1) 인지적 놀이

- 어린이가 놀이에서 사물을 사용하는 기술은 연령의 증가와 함께 다양하게 변화되고 점점 복잡해진다. 학자별로 제시한 인지적 놀이 발달단계를 살펴보면 Piaget(1962)는 어린이의 인지가 발달함에 따라 연습(반복)놀이, 상징놀이, 규칙있는 게임으로 발달한다고 하였다. Similansky(1968)는 기능놀이, 구성놀이, 극놀이, 규칙있는 게임을 제시하였으며, Frost와 Klein(1979)은 기능놀이, 구성놀이, 상징놀이, 사회극놀이, 규칙있는 게임을 제시하였다.
- 학자들이 제시한 대표적인 놀이유형을 중심으로 살펴보면 다음과 같다.
- 연습놀이는 일반적으로 만 2세 이하의 영아들에게서 나타나는 놀이형태로 기능놀이와 유사하다. 연습놀이경험은 어린이들이 나이가 들어 성장하면서 계속적으로 기능놀이의 형태로 참여하게 한다. 기능놀이(functional play)는 감각 운동기의 어린이가 기능적인 즐거움을 위해 반복적으로 되풀이하는 단순한 놀이 행동을 뜻한다. 예를 들어 매달려 있는 장난감을 우연히 건드려서 그것이 이리저리 흔들리면 어린이는 자기 행동의 결과로 장난감이 움직이게 된 것을 매우 기뻐하며 이 행동을 반복하게 된다.
- 구성놀이는 놀잇감을 다양한 방법으로 활용하여 창의적인 구조물을 만드는

놀이를 만 3세~만 6세의 어린이가 구성놀이를 많이 한다(이숙재, 2016), 연령이 증가할수록 어린이는 그리기, 디자인하여 구성하기, 작은 구성물 만들기 등의 행위를 통해 복잡한 구조의 구성물을 만들고 인식 가능한 형태의 결과물을 만들어 낼 수 있게 된다(신은수 외, 2015).

- 상징놀이는 놀잇감을 가지고 만 2세~만 7세에 주로 하는 놀이로 눈에 보이지 않는 대상을 표상하거나 사물이나 상황을 실제와 다르게 변형하여 표상하는 놀이로, 학자나 이론에 따라 각기 다른 용어로 불리워지고 개념화되고 있다. 예를 들어 Frost와 Klein(1979)은 상징놀이와 극놀이(dramatic play)를 동의어로 보아서 존재하지 않는 대상을 표상화하는 놀이로 정의하고 있다. 상징놀이가 발전된 놀이형태가 한 명이상의 친구와 함께 참여하는 사회극놀이를 들 수 있다. 상징놀이, 상상놀이, 극놀이에는 ‘마치 ~인 것처럼 하는 가작화 요소(as-if elements)가 포함되는 공통점이 있다. 예를 들어 역할의 가작화는 가상적인 역할을 언어나 행동으로 표현하는 것이며, 사물의 가작화는 사물의 용도를 다양하게 가작해서 언어나 행동으로 표현을 하는 것을 의미한다(이숙재, 2016).
- 규칙 있는 게임은 만 7세~만 11세의 구체적 조작기 어린이가 주로 하는 가장 발전된 형태의 놀이로, 정해놓은 규칙에 따라 2명 이상의 또래와 경쟁하면서 승부를 겨루는 활동이다.

(2) 사회적 놀이

- Parten(1932)은 어린이의 사회적 참여도에 따라 놀이를 6가지 형태로 구분하였다. 놀이의 단계들은 위계적으로 구성되어 있기 때문에 나이가 어릴수록 혼자놀이나 쳐다보는 행동이 많은 반면 나이가 많아질수록 연합놀이나 협동놀이의 경향이 증가한다고 하였다.
- 비참여행동(unoccupied behavior)은 엄밀한 의미에서 놀이로 볼 수 없는 행동으로 순간적인 흥미에 따라 어떤 것을 몰두해서 바라볼 뿐이다.
- 방관자적 행동(onlooker behavior)은 다른 친구의 놀이를 지켜보는 것으로 가끔씩 자신이 구경하고 있는 친구에게 말을 걸거나 질문을 하기도 하며,

제안을 하기도 한다. 그러나 놀이에 직접 참여하지는 않는다. 이 행동이 비참여행동과 다른 점은 특정 어린이 집단을 바라본다는 점과 가까운 거리에서 지켜봄으로써 필요한 경우에는 말을 걸을 수도 있다는 점이다.

- 단독놀이(solitary play)는 만 2세~만 2세 반 경에 주로 나타나는 놀이로, 주변에 있는 어린이들과 이야기를 나눌 수 있는 위치에서 친구가 사용하는 놀잇감과 다른 놀잇감을 가지고 혼자서 독자적으로 놀이하는 형태이다. 곁에 있는 친구와 가까워지려는 시도를 전혀 하지 않는다.
 - 병행놀이(parallel play)는 만 2세 반~3세 반 경에 나타나며, 어린이가 주변의 다른 친구들과 동일한 놀이를 하지만 서로 접촉하거나 간섭하지 않고 혼자서 놀이하는 형태이다. 다른 어린이와 함께 논다기보다 다른 어린이 곁에서 논다고 할 수 있다.
 - 연합놀이(associative play)는 만 3세 반~만 4세 반 경에 주로 나타나며, 다른 어린이와 함께 노는 집단놀이의 일종으로 놀이 내용에 대해 이야기를 주고 받거나 놀잇감을 빌려주기도 하지만, 역할을 분담하거나 놀이 내용이 조직적으로 전개되지 못한다.
 - 협동놀이(cooperative play)는 만 4세 반경에 나타나며, 한두 명의 어린이가 지휘권을 갖고 역할을 서로 분담하여 공동의 목표 달성을 위해 진행하는 조직적인 놀이이다.
- Howes(1980)는 Parten(1932)의 연구에 기초하여 연령대를 분류하지 않고 사회놀이 유형을 분류하였다.
- 병행놀이는 어린이들이 서로 비슷한 활동에 참여하기는 하지만 서로에게 어떤 형태의 관심도 보이지 않는다. 이 유형은 Parten의 병행놀이와 같다. 어린이들이 옆에서 놀기는 하지만 함께 노는 것은 아니다.
 - 상호인식병행놀이는 어린이들이 유사한 활동이나 같은 활동을 하면서 가끔 눈을 맞추거나 서로를 의식하기는 하지만 말을 하거나 사회적 관계는 이루어지지 않는다.
 - 단순 사회놀이는 어린이들이 같거나 유사한 활동을 하면서 이야기하기, 웃기, 만지기, 장난감 제공하기 등 사회적 상호작용을 한다.

- 상호보완적 놀이는 놀이감을 주고받는 식의 상호교환이 이루어지는 활동을 통해 서로를 의식하고 관심을 보이지만 사회적 상호작용은 없다.
- 협동적 사회가상놀이는 또래와 어울려 가상놀이를 하며 역할을 맡고 역할에 알맞은 가작화행동을 한다.
- 복합적 사회가상놀이는 또래와 함께 가상놀이를 하며 놀이진행을 위해 자신의 역할에서 잠시 벗어나 의사소통을 하는 특성을 보이는 놀이이다.

(3) 비놀이 행동

- Rubin, Watson과 Jambor(1978)는 비놀이 행동을 어린이가 놀이하지 않고 순간적인 흥미로 어떤 것을 바라보는 비참여 행동과 다른 어린이가 하는 놀이를 바라보며 관찰하거나 질문, 제안을 하지만 놀이에 참여하지 않는 방관자적 행동, 다른 활동으로의 이동 또는 활동을 준비하는 전이, 상처를 입히거나 방어의 목적으로 싸우는 공격행동이 있다고 하였다.
- Parten(1983)은 비놀이 행동을 비참여 행동, 쳐다보는 행동, 한 활동에서 다른 활동으로 전이하는 행동, 교사가 분담하여 준 과업을 하는 학문적 활동, 책읽기, 금붕어 먹이주기, 색칠하기, 컴퓨터하기 등의 활동으로 나누었다.
- Frost, Wortham과 Reifel(2011)은 비놀이 행동과 기타 놀이행동으로 구분하여 비참여 행동, 방관자 행동, 전환, 공격행동을 비놀이 행동에 포함시켰다.
- Johnson, Christie와 Yawkey(2001)는 비놀이 행동에 학문적 활동들로서 이전 행동패턴을 그대로 따라하는 활동, 교사가 제시한 활동들로 학습지, 컴퓨터 활동, 책보기, 간식 먹기, 동물 먹이주기 등을 비놀이 행동으로 간주하였다.
- 박화윤(1990)은 비놀이 행동을 즐거움과 탐색 및 학습이 동시에 작용하지 않는 행동으로 갈등, 몸싸움, 탐구활동, 이동, 관찰자 행동, 비참여 행동 모두를 비놀이 행동에 포함시켰다.

1. 연구대상

1) 어린이-부모

- 본 연구대상은 어린이박물관 연구참여신청서를 사전에 네이버폼으로 제출한 어린이-부모 동반관람가족 중 자녀연령, 성별, 관람시간대를 고려하여 33가족을 선정하였다. 참여대상의 가족구성은 2인~5인 가족이었으며, 부모 48명과 어린이 48명으로 총 96명이다.
- 박물관별 참여대상을 살펴보면, 국립중앙박물관 어린이박물관 16가족(부모 23명, 어린이 22명), 국립경주박물관 어린이박물관 동반관람가족 10가족(부모 15명, 어린이 15명), 국립광주박물관 어린이박물관 동반관람가족 7가족(부모 10명, 어린이 11명)이다⁵⁾.

<표 III-1> 연구대상 현황: 어린이-부모 현황

단위: 가족, 명

어린이박물관	어린이-부모	부	모	미취학 어린이 (만 2-5세)		취학 어린이 (만 6-9세)	
				남	여	남	여
국립중앙박물관	16	15	8	7	7	2	6
국립경주박물관	10	10	5	2	3	3	7
국립광주박물관	7	6	4	3	2	4	2
합계	33	31	17	12	12	9	15

5) 본 연구대상 어린이와 부모는 모두 가명으로 처리함.

- 어린이 48명의 연령별 구성은 미취학 어린이(만 2~5세) 24명, 취학 어린이(만 6~9세) 24명으로 남아 21명, 여아 27명이다. 구체적인 어린이 연령은 다음과 같다.

<표 III-2> 연구대상 현황: 어린이 연령

단위: 명

구분	연령	성별		합계
		남	여	
미취학	만 2세	1	2	3
	만 3세	1	3	4
	만 4세	4	3	7
	만 5세	6	4	10
취학	만 6세	3	6	9
	만 7세	3	4	7
	만 8세	3	3	6
	만 9세	0	2	2
합계		21	27	48

2) 연구대상기관

- 본 연구의 대상기관은 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립경주박물관 어린이박물관, 국립광주박물관 어린이박물관으로 3개 기관이다. 기관별 주요 소개를 하면 다음과 같다.

(1) 국립중앙박물관 어린이박물관

- 국립중앙박물관 어린이박물관은 2005년 10월 28일 국립중앙박물관이 용산으로 신축 이전하면서 개관하였다. 어린이박물관 전시는 초등학교 저학년을 대상으로 기획되었으며 지속적인 전시개편과 보완을 통해 점차 장애인 및 미취학 어린이로 대상과 연령층을 확대하였다.
- 우리나라 역사와 문화를 올바르게 이해할 수 있도록 다양한 전시연출에 따른 매체를 활용하여 어린이에게 전시와 교육프로그램을 제공하고자 노력하고 있다.
- 체험과 놀이를 통해 어린이들의 눈으로 보고, 손으로 만지며, 가슴으로 느

낄 수 있는 체험식 박물관으로 운영되고 있다. 옛날 사람들의 집, 의복과 예술, 그리고 삶의 지혜를 담은 생활모습 등을 전시한 6개의 영역으로 이루어져 있다.

<표 III-3> 국립중앙박물관 어린이박물관 관람객 이용

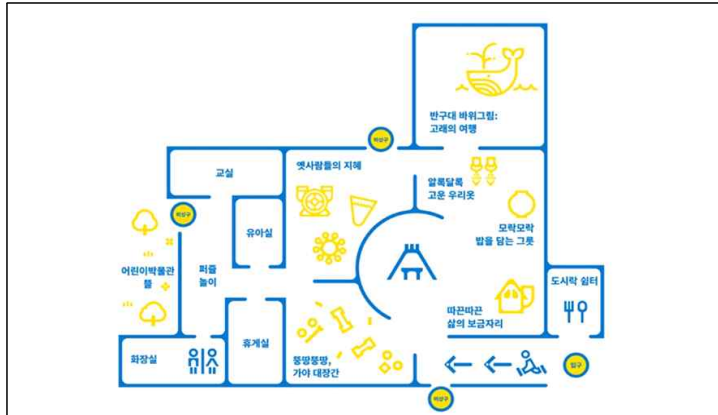
구분	내용
이용시간	10:00-17:50/ 회차당 80분(10시 회차만 110분) / 총 5회차(10시, 12시, 13시30분, 15시, 16시 30분)
휴관일	1월1일, 설날 및 추석 당일, 기타(국립중앙박물관장이 지정한 날)
이용인원	회차당 70명(어린이 및 보호자)

<표 III-4> 국립중앙박물관 어린이박물관 전시체험공간⁶⁾

번호	전시체험 공간명	내용	사진
1	따끈따끈, 삶의 보금자리	옛사람들이 살았던 집에 대해 이해해보는 공간	
2	모락모락, 밥을 담는 그릇	옛날 그릇을 만드는 과정을 이해하고, 그에 따른 농기구의 발전과 생활의 변화를 학습해보는 공간	
3	알록달록, 고운 우리 옷	시대마다 다양한 장신구, 금관, 복식 등을 살펴보고 옛사람들의 의생활을 체험해보는 공간	
4	옛사람들의 지혜	옛사람들이 살아나가기 위해 필요했던 지혜를 배워보는 공간	
5	반구대 바위그림: 고래의 여행	울주 대곡리 반구대 암각화(바위그림)을 살펴보고, 자연과 공존하는 인간의 삶의 의미와 가치를 탐구하는 공간	

6) 국립중앙박물관 어린이박물관의 홈페이지(<http://www.museum.go.kr/site/child/home>) 소개내용을 재구성함. 2021. 7. 10 검색.

6	똥땅똥땅, 가야 대장간	가야 철 문화의 우수성을 이해하고 체험할 수 있는 공간	
---	--------------	--------------------------------	---



[그림 III-1] 국립중앙박물관 어린이박물관 전시 안내도

(2) 국립경주박물관 어린이박물관

- 국립경주박물관 어린이박물관은 대구, 경북지역 최초로 2005년 1월 31일 개관하여 신라문화체험학습장으로 운영하고 있으며, 어린이박물관 상설전시는 ‘반짝반짝 신라, 두근두근 경주’ 주제로 이루어져 있다.
- 천년왕국 신라의 비밀을 탐색할 수 있는 ‘화랑이 되다’, ‘왕을 만나다’, ‘부처님의 나라를 꿈꾸다’, ‘세계로 무대를 넓히다’, ‘신라에 꽃핀 예술과 과학’으로 신라 역사 문화 특징을 화랑, 황금문화, 불교문화, 국제교류, 예술과 과학으로 나누어 전시하고 있다.
- 2021년 5월 17일~10월 3일까지 ‘불상과 친해지는 특별한 방법’ 특별전시가 이루어지고 있다.

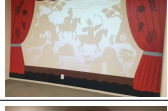
<표 III-5> 국립경주박물관 어린이박물관 관람객 이용

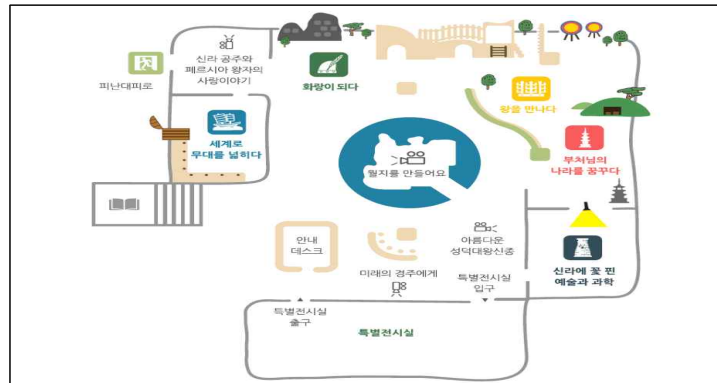
구분	내용
이용시간	10:00~17:50/ 회차당 50분 / 총 8회차(10시, 11시, 12시, 13시, 14시, 15시, 16시, 17시)
휴관일	1월1일, 설날 및 추석 당일, 기타(국립경주박물관장이 지정한 날)
이용인원	회차당 50명(어린이 및 보호자)

<표 III-6> 국립경주박물관 어린이박물관 전시체험공간⁷⁾

번호	전시체험 공간명	내용	사진
1	세계로 무대를 넓히다	신라가 세계 여러 나라와 교류 했다는 사실을 알고, 실크로드를 통해 들어온 문화재를 학습·체험하는 공간	
2	화랑이 되다	신라의 화랑과 세속오계를 이해하고 화랑이 되어 몸과 마음을 수련하는 공간	
3	왕을 만나다	신라의 영토를 확장한 왕을 학습하고, 신라 무덤의 구조와 신라의 황금문화재를 체험하는 공간	
4	부처님의 나라를 꿈꾸다	신라의 다양한 사찰, 탑, 불상 등 신라의 불교문화를 이해하는 공간	
5	신라에 꽃핀 예술과 과학	신라의 예술적·과학적 우수성을 청성대와 성덕대왕신종을 통해 학습·체험하는 공간	

7) 국립경주박물관 어린이박물관(<https://gyeongju.museum.go.kr/kid/>)의 홈페이지 소개내용을 재구성함. 2021. 7. 10 검색.

6	아름다운 성덕대왕 신궁	성덕대왕 신궁의 신비로운 종소리를 경험 하는 공간	
7	월지를 만들어요	월지는 문무왕 때 만든 연못으로 배, 동 물 나무 모형으로 연못꾸미기체험을 하는 공간	
8	미래의 경주에게	어린이박물관 캐릭터인 ‘기마인물형 토 기’를 색칠하여 스크린에 띄우는 체험을 하는 공간	
9	신라 공주와 페르시아 왕자의 사랑이야기	‘쿠쉬나메(페르시아 설화 모음집)’ 설화 를 토대로 만든 애니메이션을 감상하는 공간	
10	[특별전시] 불상과 친해지는 특별한 방법	다양한 방법으로 불상과 친숙해질 수 있 는 체험을 하는 공간	



[그림 III-2] 국립경주박물관 어린이박물관 전시 안내도

(3) 국립광주박물관 어린이박물관

- 2006년 12월 6일 개관하여 광주, 전남 지역 문화중심기관으로 2018년 8월 체험전시물의 부분적 보수 및 개선이 이루어졌다. 2019년 개편이 이루어져 ‘뚜벅뚜벅! 신창동을 지나 형형색색! 도자기를 만나요’ 주제로 전시가 이루어지고 있다.
- 선사마을(광주 신창동, 화순 대곡리), 도자마을(신안해저문화재 등)로 구성되어, 세부영역으로 프롤로그, 뚜벅뚜벅!신창동, 무럭무럭! 문화재더하기+, 전이공간, 영상휴게공간, 형형색색! 도자기, 유아도담담, 에필로그로 구성되어 있다.

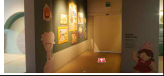
<표 III-7> 국립광주박물관 어린이박물관 관람객 이용

구분	내용
이용시간	10:00~17:00/ 회차당 오전 50분 오후 60분/ 총 5회차(10시, 11시10분, 13시, 14시30분, 16시)
휴관일	1월1일, 설날 및 추석 당일, 매월 세 번째 월요일
이용인원	회차당 30명(어린이 및 보호자)

<표 III-8> 국립광주박물관 어린이박물관 전시체험공간하

번호	전시체험 공간명	내용	사진
1	프롤로그	선사마을과 도자마을 소개하는 공간	
2	뚜벅뚜벅! 신창동	2천년 전 신창동 사람들의 생활을 알 수 있도록 직접 체험해보는 공간	

8) 국립광주박물관 어린이박물관(<https://gwangju.museum.go.kr/child/index.do>)의 홈페이지 소개내용을 재구성함. 2021. 7. 10 검색.

3	무럭무럭! 문화재 더하기+	자율체험공간으로 선착순으로 진행되는 공간	
4	전이공간	선사마을에서 도자마을로 연계되는 공간	
5	영상 휴게 공간	문화재 영상 시청과 문화재 관련 활동지를 경험하는 공간	
6	형형색색! 도자기	다양한 도자기의 기법과 신안 해저 문화재에 대해 아날로그 및 인터랙티브 디지털매체로 이해하는 공간	
7	유아도담틀	만 6세 이하 어린이 이용공간으로 어린이들이 놀면서 문화재를 느낄 수 있는 신체놀이공간	
8	에필로그	기념사진촬영과 나만의 타임캡슐만들기를 하는 공간	



[그림 III-3] 국립광주박물관 어린이박물관 전시 안내도

2. 연구방법

○ 본 연구절차별 구체적인 연구방법 내용은 다음과 같다.

연구 절차	연구 방법
1. 문헌 연구 (5월)	• 선행연구 분석: 관람객 행동 특성 관련 연구 분석
2. 예비조사 (5월)	• 연구대상에 대한 예비조사 • 박물관 별 예비관찰 1회씩 총 3회 예비관찰 • 연구진행개요 수립 - 연구 계획, 자료수집 일정, 연구방법 관찰요소, 분석체계 결정
3. 본 조사 (6월)	• 설문지 개발 • 설문지 문항 내용타당도 검증 • 설문조사 • 설문자료 수집 및 분석 • 결과 분석 및 주요 시사점 도출
	• 관찰요소 선정 • 관찰 목록 작성 및 검토 • 관찰대상자 선정 • 관찰 실시 • 면담 질문지 개발 • 면담 질문 내용 타당도 검토 • 면담참여자 선정 • 면담 실시
	• 관찰 및 면담 내용 전사 및 결과 분석 • 주요 시사점 도출
4. 보고서 작성 및 검토(6월)	• 보고서 작성 및 검토
5. 최종 보고서 작성(7월)	• 최종 보고서 작성
6. 성과물 제출(7월)	• 최종 성과물 제출

[그림 III-4] 연구 절차 및 방법

1) 문헌고찰

- 어린이박물관 관람객 행동, 공간구성 및 전시체험 등에 관한 논문, 저서 및 보고서 등 관련 문헌을 고찰하였다.
- 이외에도 어린이 관람행동 이해를 위해 연령 및 발달 단계 별 어린이 발달 특징, 놀이유형 및 놀이발달단계에 대한 관련 자료를 분석하였다.
- 아울러 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립경주박물관 어린이박물관, 국립광주박물관 어린이박물관의 리플릿, 인터넷 홈페이지 및 유튜브 자료 등을 수집하여 분석하였다.



[그림 III-5] 어린이박물관 리플릿과 관련 출판물

2) 설문조사

(1) 설문지 구성

- 설문지는 어린이박물관 관람객 행동, 공간구성, 전시체험 등과 관련된 선행 연구 및 문헌고찰을 토대로 개발하였다.
- 개발된 설문지는 박물관 전문가, 유아교육 전문가, 어린이박물관 학예연구사 3인에게 내용의 타당성을 검토 받은 후, 2021년 6월 3일 부모 15명에게 네이버폼을 이용하여 예비조사를 실행하였다. 회수한 예비조사 설문지를 토대로 설문지의 문항 내용을 수정 보완하였다.
- 최종 설문지는 5개 영역(인적사항, 어린이박물관 이유 및 기대, 어린이박물관별 전시체험영역, 어린이박물관 이용실태, 전시체험활동을 재구성 시 방

향)으로 구성되었다. 어린이박물관별 전시체험공간과 영역이 상이하여 국립중앙박물관 어린이박물관과 국립광주박물관 어린이박물관의 설문지 문항은 각 46개이며, 국립경주박물관 어린이박물관의 설문지 문항은 54개이다. 설문지는 선택형과 서술형으로 구성되었으며, 선택형 문항수는 국립중앙박물관 어린이박물관과 국립광주박물관 어린이박물관은 각 37개이며, 국립경주박물관 어린이박물관은 45개이다. 서술형 문항수는 공통적으로 9개이다.

- 설문지 문항 중 ‘박물관별 전시체험영역’은 박물관별 전시체험공간과 전시체험활동에 대한 흥미수준, 박물관별 역사관심에 효과적인 전시체험활동에 대한 문항으로 설문에 대한 이해도를 위해 사진을 첨부하여 구성하였다.

<표 III-9> 설문지 구성 내용

구 분		문항내용	문항유형	문항수
1	인적사항	1-1 자녀와의 관계	선택형	2
		1-2 부모연령	서술형	1
2	어린이박물관 방문 이유 및 기대	1-3 자녀성별, 연령	선택형	2
		2-1 방문이유		
3	어린이박물관별 전시체험공간	2-2 박물관과 자녀역사교육방향	선택형	중앙 6 경주 8 광주 6
		3-1-1 전시체험공간 흥미여부		
		3-1-2 역사학습도움여부	선택형	중앙 6 경주 8 광주 6
		3-2-1 어린이박물관 전시체험활동 참여경험(즐겁게 참여한 영역 모두 선택)	선택형	중앙 6 경주 8 광주 6
		3-2-2 부모가 가장 재미없었던 활동과 이유	서술형	3
		3-2-3 자녀가 가장 집중하여 참여한 전시체험활동과 이유		
		3-2-4 자녀가 가장 집중하지 않은 전시체험활동과 이유		
		3-3-1 자녀가 역사에 관심을 갖게 하는데 효과적이었던 전시체험활동	선택형	중앙 6 경주 8 광주 6

		효과적인 전시체험 활동	3-3-2 어린이역사학습에 가장 도움 이 되었다고 생각하는 활동과 이유 3-3-3 가장 도움이 안되었다고 생각 하는 활동과 이유 3-3-4 자녀의 전시체험에 관련된 질 문내용 3-3-5 자녀가 전시체험활동을 통해 학습한 것	서술형	4
4	어린이박물관 이용실태		4-1 역사 내용 흥미 4-2 자녀발달영역 4-3 주도적 참여자 4-4 부모의 자녀 질문이나 설명방법 4-5 자녀의 전시체험활동 시 가장 좋아하는 신체활동유형 4-6 자녀가 가장 좋아하는 체험유형	선택형	6
5	전시체험활동을 재구성 시 방향		5-1 가장 도움이 되는 자녀발달영역 5-2. 어린이박물관에서 다루었으면 하는 역사내용 5-3 증가되었으면 하는 전시체험활 동의 형태 5-4 코로나19상황이후 어린이박물관 운영방법	선택형	3
합계			국립중앙박물관 어린이박물관		46
			국립경주박물관 어린이박물관		54
			국립광주박물관 어린이박물관		46

(2) 설문조사 실시

- 설문 대상자는 3개 박물관에 현장 방문한 부모 관람객이다. 설문기간은 국립중앙박물관 어린이박물관 2021년 6월 5일~6월 19일, 국립경주박물관 어린이박물관 2021년 6월 5일~6월 13일, 국립광주박물관 어린이박물관 2021년 6월 5일~6월 20일까지였다.
- 설문 배부는 어린이박물관 입구에 설문지 QR코드를 게시하여 입장 또는 입장 후 설문에 참여할 수 있도록 하였다. 설문지는 온라인 네이버 설문지 폼을 활용하여 배포하고 회수하였다.

- 설문지는 국립중앙박물관 어린이박물관 88부, 국립경주박물관 어린이박물관 72부, 국립광주박물관 어린이박물관 62부로 총 222부가 회수되었다.

3) 관찰

- 관찰은 3개 국립박물관 어린이박물관(국립중앙박물관, 국립경주박물관, 국립광주박물관)에 방문한 33가족의 어린이-부모 관람객을 대상으로 총 4일에 걸쳐 이루어졌다. 박물관별 관찰기간의 경우, 국립중앙박물관 어린이박물관은 2021년 6월 12일과 6월 19일, 국립경주박물관 어린이박물관은 2021년 6월 13일, 국립광주박물관 어린이박물관은 2021년 6월 20일에 어린이박물관 관람시간대 동안에 이루어졌다.
- 어린이박물관 관찰 전, 초상권에 관한 연구동의서(사진, 녹음, 녹화 등)에 대한 동의를 오프라인(대면)으로 받았으며, 어린이-부모 관람객의 자연스러운 행동을 관찰하기 위해 15~30분 전 부모, 자녀를 관찰자와 만나서 인사를 나누면서 유대감을 형성하였다.
- 어린이-부모 관람객을 대상으로 관람행위, 놀이 행동, 지속시간, 동선, 전시체험물 반응, 상호작용 등의 관람행동에 대한 관찰을 시행하였다. 관람행동 상황에 대한 이해를 돕기 위하여 사진 및 동영상촬영을 병행하였다.
- 관찰 상황 내에서 어린이와 부모의 행동 및 활동, 전시물과 환경, 행동특징 분석을 포함한 어린이-부모 상호작용 관찰기술지를 추가로 작성하였다.
- 본 관찰은 국립중앙박물관 어린이박물관 16회, 국립경주박물관 어린이박물관 10회, 국립광주박물관 7회로 총 33회가 이루어졌고, 각 회차별 A4 12~35페이지의 전사본이 나왔다.

4) 면담

- 면담은 연구에 참여한 33가족을 대상으로 어린이박물관 관람행동 관찰이후 별도의 공간으로 이동하여 진행하였다. 면담은 어린이-부모가 함께 참여하거나, 상황에 따라 부모 또는 어린이별로 진행되었다.
- 면담횟수는 총 4회로 국립중앙박물관 어린이박물관은 2021년 6월 12일과

2021년 6월 19일 2회, 국립경주박물관 어린이박물관은 2021년 6월 13일, 국립광주박물관 어린이박물관은 2021년 6월 20일에 각 1회씩 진행하였다. 면담인원은 국립중앙박물관 어린이박물관은 부모 20명, 어린이 21명, 국립경주박물관 어린이박물관은 부모 14명, 어린이 15명, 국립광주박물관 어린이박물관은 부모 9명, 어린이 12명으로 총 91명(부모 43명, 어린이 48명)을 대상으로 면담을 시행하였다.

- 면담은 반구조화된 면담방식으로 문헌고찰, 선행연구 및 예비조사를 토대로 사전에 준비된 질문목록을 사용하면서, 응답내용에 따라 추가 질문을 하거나 순서를 바꾸어 진행하였다.
- 부모 대상으로 진행한 면담내용은 방문경험, 동기/목적/기대, 전시체험공간별 경험, 상호작용, 및 개선점 등에 관한 것이며, 어린이 대상의 면담내용은 사전경험, 동기, 참여경험, 참여자 간 상호작용, 매체경험(디지털/아날로그/혼합매체), 힘든 점 등에 대한 것이다.

<표 III-10> 부모 면담내용 구성

번호	구분	내용
1	(방문)경험	방문횟수, 타 기관과 달리 어린이박물관 방문목적, 자녀의 역사관련 활동이나 학습 경험
2	동기(목적) 및 기대	동기(목적), 어린이박물관에서 경험하고 싶은 것
3	전시체험공간	자녀가 흥미 있는(없는) 전시영역, 역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험 영역, 부모로서 자녀가 꼭 참여하면 좋을 전시체험영역, 앞으로 증가하면 좋을 전시체험, 자녀 발달이나 학습에 도움이 되는 영역
4	상호작용	부모-어린이 상호작용 이유, 부모상호작용양상, 전시체험시 주도성, 부모가 함께 참여하는 전시체험활동과 이유
5	경험	자녀의 가장 재미있어하는 전시체험활동 자녀가 재미있어하는 이유(가정에서 유사 놀이 확인) 부모가 좋았던 전시체험활동과 이유 기억에 남는 전시체험활동과 이유 전시체험 시 어려웠던 점, 어려웠던 이유와 개선 방향
6	개선점 및 기타	박물관의 아쉬운(부족한) 부분 재방문 시 개선되었으면 하는 점 다음에 박물관에서 하고 싶은 것

<표 III-11> 어린이 면담내용 구성

번호	구분	내용
1	사전경험	방문경험, 역사관련 공부
2	동기	동기(목적), 놀이터/키즈카페와 다른 점, 박물관 방문 선호도
3	전시체험 참여경험	체험공간에서 가장 재미있게 놀았던 곳 제일 기억에 남는 것과 이유 가장 재미있었던 것(가장 마음에 드는 것)과 이유 박물관에서 재미나 흥미가 없었던 경험(박물관 사진자료 활용) ()활동에서 했던 놀이, 놀이를 했던 이유
4	참여자간 상호작용	같이 참여한 이유(엄마, 엄마아빠와 같이 했던 활동 중 기억에 나는 것) 혼자서 활동하기 어려운 것/ 집중해서 놀이한 이유
5	매체 경험 (디지털 /아날로그 /혼합매체)	전시체험 매체선호도(이야기나 소리 나는 곳, 도자기 퍼즐, 터치하기 등에서 선택) ()가 나오는 체험에 대한 생각과 이유 ()경험과 유사한 사전경험과 기분상태
6	힘든 점 및 기타	체험 시 힘든 점과 이유 재방문 의사 다음에 동생이나 친구와 함께 박물관에서 하고 싶은 것

- 면담참여자에게 연구목적 및 면담에 관련된 전반적인 사항과 면담내용의 비밀보장 등의 연구 윤리와 관련된 내용을 담은 사전 연구동의서를 받았다.
- 면담 10분 전 면담참여자에게 면담에 관한 안내(장소 안내, 설문지 완료 등)를 하여 면담 준비를 할 수 있도록 하였다. 면담 장소는 3개 어린이박물관의 독립된 별도 공간에서 부모와 자녀를 대상으로 개별 면담이 이루어졌다.
- 면담은 개방형 질문으로 진행하였고, 체험전시활동에 대한 회상을 할 수 있도록 어린이박물관별 체험전시영역 사진을 준비하였다.
- 부모면담은 전시체험활동을 관찰하는 가운데 비형식적으로 이루어졌고, 관찰이 종료된 후, 별도 조용한 면담 공간에서 관찰되었던 내용을 근거로 면담질문지와 연계하여 면담이 이루어졌다.

- 어린이의 경우, 형식적 면담이 어려운 미취학 어린이가 있기 때문에 관찰 상황에서 비형식적으로 질문을 하였다. 부모면담 시 어린이 면담을 병행하여 진행하였다.
- 면담은 회차별 30~45분 소요되었고, 면담자료는 녹음된 면담 음성파일을 토대로 전사하였다. 면담 내용은 스마트폰, 태플릿PC, 노트북을 통해 녹음하고, 녹음된 면담 내용은 일주일 이내에 전사를 하였다. 면담은 국립중앙박물관 어린이박물관 15회, 국립경주박물관 어린이박물관 10회, 광주박물관 어린이박물관 7회 총 33회가 이루어졌고, 각 회차별 A4 4~12페이지의 전사본이 나왔다.

3. 자료분석

- 수집된 설문지는 설문지 영역별(인적사항, 어린이박물관 방문 이유 및 기대, 어린이박물관 체험전시영역 흥미도와 역사관심도, 어린이박물관 이용실태, 전시체험활동 재구성 시 방향 등)로 빈도와 백분율을 산출하였다.
- 수집된 관찰 및 면담전사본 자료의 코딩은 Strauss와 Corbin(1998)이 제시한 코딩 방법에 따라 개방적 코딩(open coding), 중추적 코딩(axial coding), 선택적 코딩(selective coding)의 순서로 진행하였다. 먼저 특정 카테고리를 정하지 않고 관찰 및 면담 내용을 반복적으로 읽기 과정을 거치면서 내용을 전체적으로 검토하여 특징적인 부분을 표시하거나 메모하여 관찰 및 면담 내용에서 공통적으로 나타난 행동, 상황이나 언어를 중심으로 범주를 추출하였다. 이후 명명된 범주를 귀납적 분석으로 범주화하여 최종범주목록을 작성하였다.
- 자료 분석과 해석의 타당성을 확보하기 위하여, 지속적으로 전사본, 사진, 관찰일지 등을 활용하여 본 연구의 질적 분석 결과 및 해석과정에서 연구자 간에 반복적으로 기술내용을 검토하였으며, 모호하거나 의견이 합의되지 않은 경우는 지속적으로 논의과정을 거쳐 삼각측정(Triangulation)을 사용하였다.

IV

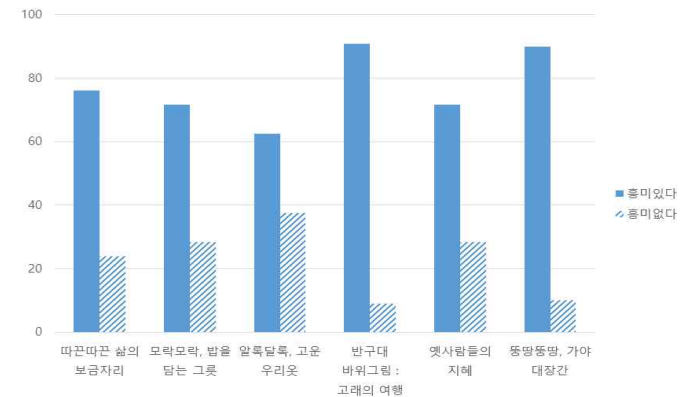
국립박물관 어린이박물관 전시체험 현황

1. 관람객 전시체험 참여경험

1) 국립중앙박물관 관람객 참여경험

(1) 전시체험공간 흥미수준 및 역사학습 도움여부

- 국립중앙박물관 어린이박물관 전시체험공간의 흥미수준을 관람객 대상으로 설문조사 한 결과, ‘반구대 바위그림: 고래의 여행’이 90.9%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘똥땅똥땅, 가야 대장간’이 89.9%, ‘따끈따끈, 삶의 보금자리’가 76.1%, ‘모락모락, 밥을 담는 그릇’과 ‘옛사람의 지혜’는 71.6%이며, 가장 흥미가 낮게 나타난 전시체험공간은 ‘알록달록, 고운 우리옷’으로 62.5%였다. 전반적으로 모든 전시체험공간이 60% 이상의 높은 흥미가 나타났다.



[그림 IV-1] 국립중앙박물관 어린이박물관 전시체험공간별 흥미수준

- 한편, 국립중앙박물관 어린이박물관 전시체험공간의 역사학습 도움여부를 관람객 대상으로 설문조사 한 결과, ‘똥땅똥땅, 가야 대장간’ 이 94.3%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘옛사람의 지혜’ 89.8%, ‘따끈따끈, 삶의 보금자리’ 88.6%, ‘모락모락, 밥을 담는 그릇’ 87.5%, ‘알록달록, 고운 우리 옷’ 83%의 순이었으며, 반구대 바위그림: 고래의 여행은 81.8%였다. 이처럼 모든 전시체험공간이 80% 이상의 높은 결과가 나온 점은 현재 부모들이 어린이박물관을 역사학습에 효과적인 전시체험공간으로 인식하고 있음을 보여준다.
- 역사학습 도움여부에서 가장 높게 나타난 ‘똥땅똥땅, 가야 대장간’의 경우, 그 이유로 ‘유치원이나 TV에서 자주 칠기시대를 접하고, 칠을 생산하는 활동을 할 수 있고 원리를 설명해 주기도 좋다’는 설문 의견이 있었다. 이는 어린이의 일상생활에서 보고 들은 경험과 연결되면서 실제 구체적인 조작과 참여 가능한 전시체험이 역사학습면에서 보다 도움이 된다는 점을 확인할 수 있다.

(2) 전시체험영역별 참여경험 즐거움 및 역사관심효과

① ‘따끈따끈, 삶의 보금자리’

- ‘따끈따끈, 삶의 보금자리’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여한 영역은 ‘옛사람들은 어떤 집에서 어떻게 살았을까?’가 78.4%였으며, 다음으로 움집모형과 별씨갈기 체험활동으로 구성된 ‘아주 특별한 그 곳, 움집’이 76.1%로 나타났다. 이는 조작경험을 제공하는 구성놀이 체험활동을 즐겨워하는 것을 보여준다. 즐거운 참여경험으로 가장 낮게 나타난 세부영역은 ‘농사를 지어요. 집을 지어요’가 39.5%로 전시와 영상중심으로 구성이 된 영역이었다.
- 한편, ‘따끈따끈, 삶의 보금자리’ 전시체험공간에서 가장 자녀가 역사에 관심을 갖는 데 효과적인 전시체험활동으로 ‘아주 특별한 그 곳, 움집’이 71.6%로 높게 나타났다. 이에 반해 ‘농사를 지어요. 집을 지어요’가 31.8%로 가장 낮게 나타났다. 즐거움 및 역사관심에서 높은 결과가 나온 움집은

IV. 국립박물관 어린이박물관 전시체험 현황

옛 선인들의 거취모습을 눈으로 직접 보아서 확실한 이해가 가능하게 했을 뿐 아니라 일상생활 속에서 경험하지 못한 공간으로 인지적인 호기심을 자극하여 자연스럽게 역사에 관심을 갖게 한 것으로 보인다.

<표 IV-1> ‘따끈따끈, 삶의 보금자리’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
튼튼한 집을 짓자! 기와를 얹자!		56(63.6)	50(56.8)
옛사람들은 어떤 집에서 어떻게 살았을까?		69(78.4)	60(68.2)
우리는 고구려 집에 살아요!		46(52.3)	41(46.6)
고구려 사람들은 어떻게 살았을까?		40(45.5)	32(36.4)
아주 특별한 그 곳, 움집		67(76.1)	63(71.6)
농사를 지어요. 집을 지어요		35(39.8)	28(31.8)

② ‘모락모락, 밥을 담는 그릇’

- ‘모락모락, 밥을 담는 그릇’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험이 있는 것은 ‘조각을 맞춰주세요’가 89.8%였으며, 다음으로 ‘신나는 가마 대탐험’이 68.2%, ‘우리 가마이야기’ 58%로 이 영역의 경우엔 50% 이상의

관람객들이 즐겁게 참여경험을 가졌다고 응답하였다. ‘조각을 맞춰주세요’ 활동의 경우, ‘부서진 도자기를 스스로 다시 맞춰 조립하고 완성품을 만드는 과정이 재미있고 성취감이나 높은 만족도를 갖게 해서 좋았다’ 고 대답하였다.

- 한편, ‘모락모락, 밥을 담는 그릇’ 전시체험공간에서 가장 자녀가 역사에 관심을 갖는 데 효과적인 전시체험활동으로 ‘조각을 맞춰주세요’가 76.1%로 가장 높았으며, ‘우리 가마이야기’는 54.5%였다.
- ‘모락모락, 밥을 담는 그릇’ 전시체험공간에서 즐거운 참여경험과 역사관심에 효과가 있었던 영역은 공통적으로; ‘조각을 맞춰주세요’로 나타났다. 이는 도자기퍼즐이 어린이에게 문제해결 및 도전심을 유도하고 즉각적인 성취감을 경험하는 특징을 갖고 있을 뿐 아니라 과제를 수행하는 과정에서 도자기를 탐색할 기회를 제공함으로써 역사에 도움이 된다고 생각한 것으로 보인다.

<표 IV-2> ‘모락모락, 밥을 담는 그릇’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
신나는 가마 대탐험		60(68.2)	56(63.6)
우리가마이야기		51(58.0)	48(54.5)
조각을 맞춰주세요		79(89.8)	67(76.1)

③ ‘알록달록, 고운 우리 옷’

- ‘알록달록, 고운 우리 옷’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험이 있는 것은 ‘황금나라, 내가 왕이요’가 83%로 가장 높은 반면, ‘알록달록 고운 우리 옷’은 43.2%, ‘고운 우리 옷 체험하기’가 42%로 50% 이하로 나타났다. 재미가 없었던 이유로 ‘체험가능 하도록 작동되는 것이 적고, 실제 전송이 되지 않는다’거나 ‘옷에 대한 것인데 옷이 없어서 의복과 관련된 체험이 없고, 터치스크린 등으로 관심을 끌기는 어렵다’와 같은 설문 의견을 제시했다. 실제 어린이박물관은 코로나 19 이전엔 의복착용체험이 가능하였으나 방역차원에서 중단상태였으며 이에 대한 공지가 이루어지지 않고 있었다. 전시체험 시 원활한 참여를 위해 사전 영역별 작동여부 및 이용변경사항에 대한 안내가 충분히 이루어질 필요가 있다.
- 한편, ‘알록달록, 고운 우리 옷’ 전시체험공간에서 가장 자녀가 역사에 관심을 갖는 데 효과적인 전시체험동으로 ‘황금나라, 내가 왕이요’가 79.5%로 가장 높았으며, ‘고운 우리 옷 체험하기’는 42%, ‘알록달록 고운 우리 옷’ 39.8%로 40% 이하로 나타났다.

<표 IV-3> ‘알록달록, 고운 우리 옷’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
알록달록 고운 우리 옷		38(43.2)	35(39.8)
고운 우리 옷 체험하기		37(42.0)	37(42.0)
황금나라, 내가 왕이요		73(83.0)	70(79.5)

④ ‘반구대 바위그림: 고래의 여행’

- ‘반구대 바위그림: 고래의 여행’ 전시체험공간의 세부영역 6개 모두 50% 이상 즐겁게 참여했던 것으로 나타났다. 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험이 있는 것은 ‘바위그림 LIVE SHOW’가 83%였으며, 다음으로 ‘고래미끄럼틀’이 81.8%였으며, ‘알송달송 바위그림’, ‘선사인들의 하루’ 등은 모두 60% 이상의 관람객들이 즐겁게 참여경험을 가졌다고 응답하였다. 이에 반해 ‘도전! 나는 환경전문가(퀴즈)’는 53.4%로만 즐거웠다고 응답하였다.
- 가장 높은 응답률을 보인 ‘바위그림 LIVE SHOW’는 벽면에 등장하는 동물들을 터치하면 움직이는 활동으로 관람객의 직접적인 신체적 자극에 따른 즉각적인 반응이 관람객의 흥미를 유발한 것으로 보인다. 한편, 다음으로 높은 응답률을 보인 ‘고래미끄럼틀’도 고래의 등을 계단으로 올라가 미끄러져 내려오는 놀이기구로, 신체적 움직임과 연결된 영역이다. 결과적으로 신체움직임이 있는 영역을 주로 즐거운 참여경험으로 인식하고 있음을 볼 수 있다.

<표 IV-4> ‘반구대 바위그림: 고래의 여행’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과
단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
고래 미끄럼틀		72(81.8)	51(58.0)
기록해요, 우리들의 이야기		56(63.6)	45(51.1)
알송달송 바위그림		60(68.2)	52(59.1)

바위그림 LIVE SHOW		73(83.0)	64(72.7)
도전! 나는 환경전문가		47(53.4)	39(44.3)
선사인들의 하루		58(65.9)	47(53.4)

- ‘반구대 바위그림: 고래의 여행’ 전시체험공간에서 가장 자녀가 역사에 관심을 갖는 데 효과적인 전시체험활동은 ‘바위그림 LIVE SHOW’가 72.7%였으며, 다음으로 ‘알송달송 바위그림’은 59.1%, ‘고래미끄럼틀’은 58%였으며, 선사인들의 하루’가 53.4%로 이상의 관람객들이 즐겁게 참여경험을 가졌다고 응답하였다. 이에 반해 ‘도전! 나는 환경전문가(퀴즈)’만 44.3% 도움이 된다고 응답하였다. 이와 같은 결과는 수동적이고 상호작용의 기회가 적은 전시체험은 상대적으로 선호하지 않음을 보여준다.

⑤ ‘옛사람들의 지혜’

- ‘옛사람들의 지혜’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험이 있는 것은 ‘토끼 친구를 구해주세요(매사냥)’가 69.3%였으며, 다음으로 ‘그림이야? 글자야?’가 61.4%였으며, 이외에 50%가 넘는 전시체험활동은 ‘지혜토끼는 얼마나 무거워요?(55.7%)’, ‘그림문자로 쓰는 방문일기(51.1%)’, ‘내가 지도의 신 김정호란 말이요(52.3%)’가 해당되었다. ‘옛사람들의 지혜’의 총 12개 영역 중 즐겁게 참여경험이 있다고 응답한 비율이 50% 이상은 5개 영역에 불과한 것으로 나타났다.
- ‘옛사람들의 지혜’ 전시체험공간에서 가장 높은 응답률을 보인 ‘토끼 친구를 구해주세요?’는 영상의 매를 화살로 맞추어 토끼 친구를 구하는 활동으로, 대소근육을 활용하는 신체활동이다. 다음으로 높은 응답을 보였던

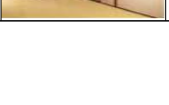
‘그림이야? 글자야?’ 는 십이간지를 이해하는 활동인데, 실제 활동자체를 이해해서 즐겁다기보다는 팽이처럼 돌리는 신체활동자체를 즐겁게 경험한 것으로 보였다. 결과적으로 어린이들은 대소근육을 활용하는 신체체험활동을 즐겨워하는 것을 볼 수 있다.

- 다른 영역과 달리 ‘옛사람들의 지혜’ 전시체험공간에서 20%~30%의 낮은 응답률을 보인 영역이 많았는데, 구체적인 영역을 살펴보면, ‘지도 속 약속! 기호 알아보기’가 27.3%로 가장 낮았으며, 이외에 30%대의 응답률을 보인 세부영역으로 ‘책가도(38.6%)’, ‘보부상 아저씨, 지혜토끼를 본 적 있나요?(37.5%)’, ‘대지의 눈(31.8%)’ 등이 있었다. 낮은 응답 이유에 대한 설문조사 결과, ‘책가도’는 ‘어떤 체험인지 정확히 알 수 없어서 눈높이에 맞는 설명이 있었으면 좋겠다’고 하였다. 이외에도 ‘대지의 눈’의 경우도 ‘어떻게 하는지도 모르고 흥미 있게 전시되지 않아 재미가 없다’고 하였다. 이와 같은 결과는 익숙하지 못한 전시체험에 대해서는 관람객의 이해를 돕는 구체적인 자료나 정보제공이 필요함을 시사한다.
- ‘옛사람들의 지혜’ 전시체험공간에서 가장 자녀가 역사에 관심을 갖는 데 효과적인 전시체험은 ‘토끼 친구를 구해주세요(매사냥)’가 59.1%였으나, 나머지 모든 영역은 50% 이하로 응답하였다.

<표 IV-5> ‘옛사람들의 지혜’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
그림문자로 쓰는 방문일기		45(51.1)	41(46.6)
책가도		34(38.6)	31(35.2)

그림이야? 글자야?		54(61.4)	44(50)
똑딱똑딱 무기공장		42(47.7)	36(40.9)
거북이가 보낸 편지		38(43.2)	31(35.2)
돈이 열렸네. 돈을 따시오(윤영중단)		29(33.0)	29(33.0)
지혜토끼는 얼마나 무거워요?		49(55.7)	41(46.6)
내가 지도의 신 김정호란 말이요		46(52.3)	42(47.7)
지도 속 약속! 기호알아보기		24(27.3)	28(31.8)
대지의 눈		28(31.8)	33(37.5)
토끼 친구를 구해주세요		61(69.3)	52(59.1)
보부상 아저씨 지혜토끼를 본 적 있나요?		33(37.5)	32(36.4)

⑥ ‘똥땅똥땅, 가야 대장간’

- ‘똥땅똥땅, 가야 대장간’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험을 한 영역은 ‘망치로 덩이쇠를 두들겨 주세요.’로 73.9%였으며, 다음으로 ‘두드려 보아요. 철은 어떤 소리가 날까요?’가 71.6%, ‘철이 바꾼 세상’은 67%, ‘우리는 모두 대장장이’는 65.9%, ‘우리 곁에 꼭꼭 숨어있는 철’이 62.5%로 높은 응답을 보였다. 주로 신체적인 조작과 즉각적인 반응이 나타나는 전시체험 등을 즐겁게 참여한 것을 볼 수 있다.
- 50% 미만의 낮은 응답률이 나온 영역은 ‘미래는 어떤 모습이 될까요?’가 38.6%, ‘세상에서 가장 단단한 옷, 갑옷 만들기’는 40.9%, ‘가야 지식 책장’은 43.2%였다. ‘미래는 어떤 모습이 될까요?’는 활동지 중심으로 진행되는 경우, 단순 내용 지식전달형의 활동은 흥미를 보이지 않는 것을 볼 수 있다. ‘세상에서 가장 단단한 옷, 갑옷 만들기’의 경우, 재미가 없었던 이유에 대한 설문조사 결과, ‘노끈 끼우는 방법이 구체적이지 않거나 만들기 크기가 커서 완성하기 어렵다’는 점을 제시하였다.
- ‘똥땅똥땅, 가야 대장간’ 전시체험공간에서 자녀가 역사에 관심을 갖는 데 효과적인 전시체험으로, ‘망치로 덩이쇠를 두들겨 주세요’가 69.3%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘두드려 보아요. 철은 어떤 소리가 날까요?’가 65%이다. 다른 영역에 비해 30%대로 응답한 전시체험활동은 ‘가야지식 책장’과 ‘미래는 어떤 모습이 될까?’가 해당한다.

<표 IV-6> ‘똥땅똥땅, 가야 대장간’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

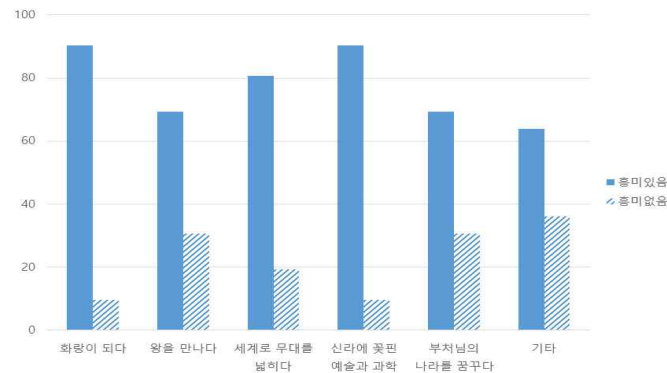
영역	즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
철이 바꾼 세상	59(67.0)	49(55.7)

우리 곁에 꼭꼭 숨어있는 철		55(62.5)	43(49.5)
두드려 보아요. 철은 어떤 소리가 날까요?		63(71.6)	58(65.9)
신기한 철, 재미난 철		44(50.0)	45(51.1)
망치로 덩이쇠를 두들겨 주세요		65(73.9)	61(69.3)
우리는 모두 대장장이		58(65.9)	52(59.1)
덩이쇠는 무엇에 쓸까?		49(55.7)	40(45.5)
세상에서 가장 단단한 옷, 갑옷 만들기		36(40.9)	38(43.2)
가야지식 책장		38(43.2)	31(35.2)
미래는 어떤 모습이 될까?		34(38.6)	31(35.2)

2) 국립경주박물관 관람객 참여경험

(1) 전시체험공간별 흥미수준 및 역사학습 도움여부

- 국립경주박물관 어린이박물관 전시체험공간별 흥미수준을 관람객 대상으로 설문조사 한 결과, ‘화랑이 되다’와 ‘신라에 꽃 핀 예술과 과학’이 90.3%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘세계로 무대를 넓히다’가 80.6%, ‘왕을 만나다’와 ‘부처님의 나라를 꿈꾸다’가 69.4%였으며, ‘기타’가 63.9%로 모든 전시체험공간이 전반적으로 60% 이상의 높은 흥미를 보인 것으로 나타났다.



[그림 IV-2] 국립경주박물관 어린이박물관 전시체험공간별 흥미수준

- 한편, 국립경주박물관 어린이박물관 전시체험공간의 역사학습 도움여부를 관람객 대상으로 설문조사 한 결과, ‘신라에 꽃 핀 예술과 과학’이 93.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘세계로 무대를 넓히다’가 90.3%, ‘화랑이 되다’는 87.5%, ‘기타’가 86.1%로, 부처님의 나라를 꿈꾸다’는 84.7%, ‘왕을 만나다’는 83.3%였다. 모든 전시체험공간이 전반적으로 80% 이상으로 역사학습에 효과적인 전시체험공간인 것으로 나타났다.

(2) 전시체험영역별 참여경험 즐거움 및 역사관심효과

① 화랑이 되다

- ‘화랑이 되다’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험을 한 것은 ‘몸과 마음을 수련해요(1)’가 79.2%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘몸과 마음을 수련해요(2)’가 76.4%, ‘세속오계를 실천해요’가 73.6%, ‘화랑이 궁금해요’가 62.5%의 순으로 나타났다.
- 한편, ‘화랑이 되다’ 전시체험공간에서 역사에 관심을 갖는 데 효과적인 전시체험은 ‘몸과 마음을 수련해요(2)’가 70.8%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘세속오계를 실천해요’가 70.8%, ‘몸과 마음을 수련해요(1)’가 61.1%, ‘화랑이 궁금해요’가 56.9%의 순으로 나타났다.

<표 IV-7> ‘화랑이 되다’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
화랑이 궁금해요		45(62.5)	41(56.9)
세속오계를 실천해요		53(73.6)	51(70.8)
몸과 마음을 수련해요(1)		57(79.2)	44(61.1)
몸과 마음을 수련해요(2)		55(76.4)	51(70.8)

② 왕을 만나다

- ‘왕을 만나다’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험을 한 것은 ‘왕의 무덤 안은 어떤 모습일까요?’가 73.6%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘월지를 만들어요’가 68.1%, ‘신라의 왕과 왕비는 어떤 모습이었을까요?’가 63.9%, ‘나만의 황금 문화재를 만들어요’가 62.5%, ‘신라왕을 만나요’가 55.6% 순으로 나타났다.
- 한편 ‘왕을 만나다’ 전시체험공간에서 역사에 관심을 갖는 데 효과적인 전시체험은 ‘왕의 무덤 안은 어떤 모습일까요?’가 66.7%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘나만의 황금 문화재를 만들어요’가 63.9%, ‘신라의 왕과 왕비는 어떤 모습이었을까요?’가 55.6%, ‘월지를 만들어요’와 ‘신라왕을 만나요’가 각각 51.4% 순으로 나타났다.

<표 IV-8> ‘왕을 만나다’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
신라왕을 만나요		40(55.6)	37(51.4)
왕의 무덤 안은 어떤 모습일까요?		53(73.6)	48(66.7)
신라의 왕과 왕비는 어떤 모습이었을까요?		46(63.9)	40(55.6)

나만의 황금 문화재를 만들어요		45(62.5)	46(63.9)
월지를 만들어요		49(68.1)	37(51.4)

③ 세계로 무대를 넓히다

- ‘세계로 무대를 넓히다’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험을 한 것은 ‘실크로드를 연결해요’가 73.6%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘실크로드를 타고 온 문화재’가 61.1%, ‘신라 공주와 페르시아 왕자의 사랑 이야기’가 52.8%의 순으로 나타났다.

<표 IV-9> ‘세계로 무대를 넓히다’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
실크로드를 타고 온 문화재		44(61.1)	44(61.1)
실크로드를 연결해요		53(73.6)	44(61.1)
신라 공주와 페르시아 왕자의 사랑 이야기		38(52.8)	32(44.4)

- 한편 ‘세계로 무대를 넓히다’ 전시체험공간에서 역사에 관심을 갖는 데 효과적인 전시체험은 ‘실크로드를 타고 온 문화재’와 ‘실크로드를 연결해요’가 동일하게 61.1%로 가장 높았으며, ‘신라 공주와 페르시아 왕자의 사랑 이야기’는 44.4%의 순으로 나타났다.

④ 신라에 꽃 핀 예술과 과학

- ‘신라에 꽃 핀 예술과 과학’ 영역에서 가장 즐겁게 참여경험을 한 것은 ‘신라의 별 이야기’로 97.2%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘아름다운 성덕대왕신종’이 59.7%였다. 이에 반해 ‘소리를 선으로 표현해요’가 44.4%로 가장 낮게 나타났다.

<표 IV-10> ‘신라에 꽃 핀 예술과 과학’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
신라의 별 이야기		70(97.2)	68(94.4)
아름다운 성덕대왕신종		43(59.7)	36(50.0)
소리를 선으로 표현해요		32(44.4)	31(43.1)

- 한편, ‘신라에 꽃 핀 예술과 과학’ 전시체험공간에서 역사에 관심을 갖는 데 효과적인 전시체험은 ‘신라의 별 이야기’가 94.4%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘아름다운 성덕대왕신종’이 50%였으며, ‘소리를 선으로 표현해요’가 43.1%로 가장 낮게 나타났다.

- ‘신라의 별 이야기’는 모든 전시체험영역에서 즐거움과 역사관심에 가장 효과가 있는 것으로 나타났다. 그 이유에 대한 설문조사 결과, 예술과 과학이 접목되어 아름다움을 경험할 수 있었을 뿐 아니라 신기한 경험이라고 하였다. 이는 일상생활에서 친숙하지 않은 낯선 경험도 오히려 호기심을 자극하여 즐거움뿐 아니라 자연스럽게 역사적인 관심을 갖는데 효과적임을 보여주는 결과라 할 수 있다. 한편, 즐거움과 역사효과측면에서 가장 낮게 나타난 ‘소리를 선으로 표현해요’의 경우, 그 이유로 ‘자석모양이 소리를 표현하는 데 부족한 것 같다는 의견’을 제시한 점에서 활동과 매체선택의 적절성에 대한 검토가 필요함을 보여준다.

⑤ 부처님의 나라를 꿈꾸다

- ‘부처님의 나라를 꿈꾸다’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험을 한 것은 ‘어떤 절과 탑이 있었을까요?’가 72.2%로 가장 높았다. 다음으로 ‘용이 나온 절, 황룡사’가 62.5%, ‘여러 부처님을 만나요’가 61.1%, ‘탑 속에는 무엇이 있을까요?’가 58.3%로 가장 낮게 나타났다.
- 한편, ‘부처님의 나라를 꿈꾸다’ 전시체험공간에서 역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험은 ‘어떤 절과 탑이 있었을까요?’가 65.3%로 가장 높았다. 다음으로 ‘탑 속에는 무엇이 있을까요?’가 55.6%이었으며, ‘용이 나온 절, 황룡사’가 47.2%, ‘여러 부처님을 만나요’가 45.8%로 50% 미만인 것으로 나타났다.

<표 IV-11> ‘부처님의 나라를 꿈꾸다’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
용이 나온 절, 황룡사		45(62.5)	34(47.2)

어떤 질과 탐이 있었을까요?		52(72.2)	47(65.3)
탐 속에는 무엇이 있었을까요?		42(58.3)	40(55.6)
여러 부처님을 만나요		44(61.1)	33(45.8)

⑥ 기타

- ‘기타’ 전시체험공간으로, 가장 즐겁게 참여경험을 한 것은 ‘엽서도장찍기’가 79.2%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘미래의 경주에게’가 73.6%였으며, ‘불상과 친해지는 특별한 방법’이 70.8%이었다. 반면에, ‘독서공간’이 37.5%로 가장 낮게 나타났다.

<표IV-12> ‘기타’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
불상과 친해지는 특별한 방법 (특별전시)		51(70.8)	40(55.6)
엽서도장찍기		57(79.2)	52(72.2)

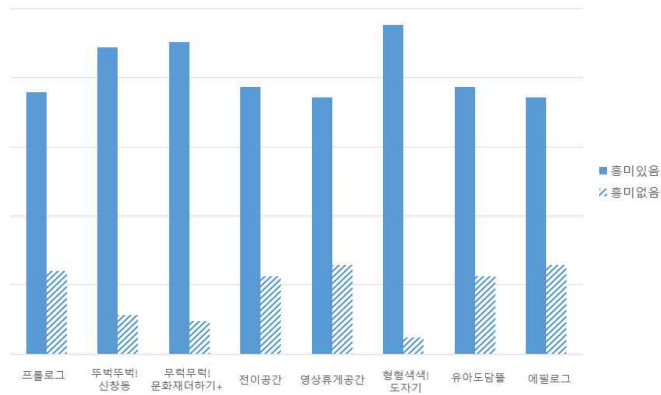
미래의 경주에게		53(73.6)	47(65.3)
독서공간		27(37.5)	26(36.1)

- 한편, ‘기타’ 전시체험공간에서 역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험은 엽서도장찍기가 72.2%였으며, ‘미래의 경주에게’가 65.3%였으며, ‘불상과 친해지는 특별한 방법’이 55.6%이었다. 반면에, ‘독서공간’이 36.1%가 응답하였다.

3) 국립광주박물관 관람객 참여경험

(1) 전시체험공간별 흥미수준 및 역사학습 도움여부

- 국립광주박물관 어린이박물관 전시체험공간별 흥미수준을 관람객 대상으로 설문조사 한 결과, ‘형형색색! 도자기’가 95.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘무럭무럭! 문화재 더하기+’가 90.3%로 높게 나타났다. 이외에도 ‘뚜벅뚜벅! 신창동’ 88.7%였으며, 다른 영역도 ‘유아도담돌’ 77.4%, ‘영상 휴게 공간’ 74.2%, ‘프롤로그’ 75.8%, ‘전이공간’ 77.4%, 에필로그 74.2%로 모두 70% 이상의 높은 흥미를 보였다(그림 IV-3] 참조).
- 한편, 국립광주박물관 어린이박물관 전시체험공간의 역사학습도움여부를 관람객 대상으로 설문조사 한 결과, ‘형형색색! 도자기’가 95.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘무럭무럭! 문화재 더하기+’가 93.5%로 높게 나타났다. 이외에도 ‘영상 휴게 공간’ 91.9%, ‘프롤로그’ 90.3%, ‘에필로그’ 88.7%, ‘뚜벅뚜벅! 신창동’ 87.1%였으며, ‘전이공간’ 82%였다. 단, ‘유아도담돌’만 75.8%로 80% 미만이 나왔다.



[그림 IV-3] 국립광주박물관 어린이박물관 전시체험공간별 흥미수준

(2) 전시체험영역별 참여경험 즐거움 및 역사관심효과

① 프롤로그

- ‘프롤로그’ 영역은 64.6%가 즐겁게 참여했다고 응답했다. ‘프롤로그’는 전체 이야기를 보여주는 공간으로 전체 배경 이야기를 통해 그림자료를 활용하여 선사마을과 도자마을에서 발견된 전시물을 지도형태로 제시하였다. 한편 ‘역사학습에 효과적인 전시체험’에 대한 응답은 58%로 나타났다.

<표 IV-13> ‘프롤로그’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역	즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
선사마을과 도자마을	40(64.6)	36(58.1)

② 두박두박! 신창동

- ‘두박두박! 신창동’ 전시체험공간에서, 가장 즐겁게 참여경험을 한 것은 곡식 같이 체험인 ‘쑹쑹쑹, 곡식을 알아보자’가 88.7%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘불씨가 나타났다!’가 77.4%였다. ‘흙의 조각, 퍼즐을 맞춰요(69.4%)’, ‘췌, 무엇을 사냥할까? 사냥체험(64.5%)’, ‘무엇을 입을까? 가죽신 만들기 체험(62.9%)’, ‘직조체험(61.3%)’ 등이 60%가 넘었으며, 이외에도 나머지 영역도 50% 이상으로 나타났다.
- ‘두박두박! 신창동’ 영역에서 역사학습에 효과적인 전시체험으로 곡식 같이 체험인 ‘쑹쑹쑹, 곡식을 알아보자’가 87.1%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘불씨가 나타났다!’가 69.4%였다. ‘무엇을 수확할까? 농기구’를 제외한 다른 전시체험활동은 모두 60%가 넘었다.

<표 IV-14> ‘두박두박! 신창동’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역			즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
무엇을 입을까?	직조 도구		35(56.5)	32(51.6)
	직조 체험		38(61.3)	37(59.7)
	가죽신 만들기 체험		39(62.9)	37(59.7)
불씨가 나타났다! (발화도구 체험)			48(77.4)	43(69.4)

어디에 살까? (움집생활체험)			41(66.1)	36(58.1)
무엇을 수확할까? (농기구)			31(50.0)	30(48.4)
어떤 마음일까? (악기·농경의례 체험)			34(54.8)	29(46.8)
썩썩썩썩, 곡식을 갈아보자 (곡식 갈이 체험)			55(88.7)	54(87.1)
알쏭달쏭, 무슨 곡식이지?			36(58.1)	40(64.5)
셋! 무엇을 사냥할까?	사냥 체험		40(64.5)	37(59.7)
	사냥 도구		37(59.7)	34(54.8)
흙의 조각, 퍼즐을 맞춰요(토기,청자,백자)			43(69.4)	43(69.4)

③ 무럭무럭! 문화재 더하기+

- ‘무럭무럭! 문화재 더하기+’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험을 한 것은 ‘자율체험공간(2)’ 이 80.6%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘자율체험공

IV. 국립박물관 어린이박물관 전시체험 현황

간(1)’ 도 67.7%로 비교적 높게 나타났다. 한편, ‘무럭무럭! 문화재 더하기+’ 전시체험공간에서 역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험은 ‘자율체험공간(2)’ 가 74.2%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘자율체험공간(1)’ 도 62.9%로 나타났다.

<표 IV-15> ‘무럭무럭! 문화재 더하기+’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
자율체험공간(1) (나무목걸이만들기)		42(67.7)	39(62.9)
자율체험공간(2) (나무목걸이만들기샘플)		50(80.6)	46(74.2)

④ 전이공간

- ‘전이공간’ 전시체험공간은 ‘토기에서 도자기로’ 1개 활동으로 구성되었는데, 80.6%의 높은 흥미를 보였으며, 역사에 관심을 갖는 데에도 69.4%가 효과적이라고 응답하였다.

<표 IV-16> ‘전이공간’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
토기에서 도자기로		50(80.6)	43(69.4)

⑤ 영상 휴게 공간

- ‘영상 휴게 공간’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험을 한 것은 ‘활동지 영상을 보며 활동지를 풀어요’가 64.5%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘문화재 동서남북’이 58.1%였으며, 영상감상인 ‘문화재이야기’가 48.4%로 나타났다.
- 한편 ‘영상 휴게 공간’ 전시체험공간에서 역사에 관심을 갖는 데 효과적인 전시체험영역은 ‘활동지 영상을 보며 활동지를 풀어요’가 59.7%로 가장 높았으며, 다음으로 영상감상인 ‘문화재이야기’가 56.5%로 ‘문화재 동서남북’이 53.2%로 나타났다.

<표 IV-17> ‘영상 휴게 공간’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
활동지 영상을 보며 활동지를 풀어요		40(64.5)	37(59.7)
문화재이야기		30(48.4)	35(56.5)
문화재 동서남북		36(58.1)	33(53.2)

⑥ 형형색색! 도자기

- ‘형형색색! 도자기’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험을 한 것은 ‘음각양각 체험’이 82.3%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘풍량을 만났어요!’(74.2), ‘타닥타닥, 도자기가 될거야!’가 72.6%였다. ‘쑹쑹! 상감기법’이 53.2%, ‘영차영차, 도자기를 신자!’가 51.6%로 대부분 참여 흥미경험이 50% 이상이었다.

- ‘형형색색! 도자기’ 전시체험공간에서 역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험은 ‘음각양각 체험’이 72.6%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘타닥타닥, 도자기가 될거야!’가 62.9%였다. 46.8%의 ‘보물선을 발견했다! 열어보기 패널’을 제외한 다른 전시체험영역은 모두 50% 이상이었다.

<표 IV-18> ‘형형색색! 도자기’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역		즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
그리고! 새기고! 짚어보자	쑹쑹! 상감기법 	33(53.2)	31(50.0)
	음각양각 체험 	51(82.3)	45(72.6)
	스마트 팔레트 그림 	44(71.0)	36(58.1)
	쑹쑹! 인화기법 	42(67.7)	38(61.3)
오밀조밀, 도공이 되어보자! 		39(62.0)	37(59.7)
타닥타닥, 도자기가 될거야! 		45(72.6)	39(62.9)

레고로 도자기 문양을 만들어요		37(59.7)	35(56.5)
보물선을 발견했다! 열어보기 패널		33(53.2)	29(46.8)
영차영차, 도자기를 신자!		32(51.6)	32(51.6)
풍랑을 만났어요! 신안선탈출		46(74.2)	31(50.0)

㉓ 유아도담뜰

- ‘유아도담뜰’ 영역에서, 가장 즐겁게 참여경험을 한 것은 ‘마카롱퍼즐로 토, 도기 모양표현’이 59.7%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘구름 신체 체험’이 50%였으며, ‘바다 속 보물을 찾아라!(수중발굴체험)’이 45.2%로 가장 낮게 나타났다. 이 영역은 신체활동중심으로 이루어졌음에도 흥미가 낮게 나타난 이유는 이용 연령인 초등학교 1학년까지만 응답한 결과로 사료된다.

<표 IV-19> ‘유아도담뜰’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역	즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
바다 속 보물을 찾아라! (수중발굴체험)	 28(45.2)	29(46.8)

구름 신체 체험		31(50.0)	32(51.6)
마카롱퍼즐로 토, 도기 모양표현		37(59.7)	37(59.7)

- ‘유아도담뜰’ 영역에서, 역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험은 ‘마카롱퍼즐로 토, 도기 모양표현’이 59.7%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘바다 속 보물을 찾아라!(수중발굴체험)’가 51.6%였으며, ‘구름 신체 체험’이 46.8%로 가장 낮게 나타났다.

㉔ 에필로그

- ‘에필로그’ 전시체험공간에서 가장 즐겁게 참여경험을 한 것은 미래명함스티커를 만드는 ‘꿈을 키우는 틀’이 82.3%였으며, ‘찰칵찰칵! 박물관 친구들’은 45.9%였다.
- 한편, ‘에필로그’ 전시체험공간에서 역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험은 미래명함스티커를 만드는 ‘꿈을 키우는 틀’로 75.8%였으며, ‘찰칵찰칵! 박물관 친구들’은 51.6%였다.

<표 IV-20> ‘에필로그’의 영역별 즐거움 및 역사관심효과

단위: 명(%)

영역	즐겁게 참여한 전시체험활동	역사에 관심을 갖는데 효과적인 전시체험활동
꿈을 키우는 틀 (미래명함스티커)	 51(82.3)	47(75.8%)
찰칵찰칵! 박물관 친구들	 29(45.9)	32(51.6)

2. 전시체험 유형

1) 전시체험 유형 분류기준

- 어린이박물관 전시체험은 주로 직·간접적인 신체활동을 통해 조작하고 만져보고 느껴보며 관찰을 통해 탐색하고 발견하면서 이루어짐으로, 어린이의 직접적인 상호작용이 일어나는 전시연출기법이 중요하다(원지연, 2019).
- 일반적으로 시도되고 있는 체험전시의 연출방법은 직접적인 체험방식과 간접적인 체험전시 연출로 분류된다. 지환수(2003)의 경우 직접적인 체험은 조작식, 인터랙티브, 참여, 시연, 실험, 놀이, 현장체험형 전시로 신체의 일부를 이용하여 전시물을 조작하여 참여하는 방식이다. 간접적인 체험은 정지영상, 동적영상, 특수영상, 모형, 디오라마, 특수연출전시로 전시매체의 보조적 자료를 이용하여 연출방법에 따라 전시를 이해하는 방식이다.
- 이외에도 전시 및 체험 형태는 분류방식에 따라 다양한 방식으로 구분될 수 있다. 이수빈, 신동준, 김주연(2019)은 최근 어린이박물관의 전시 공간 및 체험에 대한 연구를 분석하면서, 조작식 전시, 모형·표본·복제 유물, 반응전시, 상호작용적 전시, 참여전시, 실험·시연 전시, 놀이전시, 현장체감형 전시, 영상전시(정지영상, 동적영상, 특수영상), 이외에 뉴컨텐츠 기술체험으로 AR(증강현실), VR(가상현실), MR(혼합현실) 등으로 분류했다.
- 이외에 고유정(2010)은 감각체험의 참여정도에 따라 국내 어린이박물관의 전시매체를 4가지로 구분하였는데 가장 기본적인 것은 시각조건유형(Visual: V), 시각과 감각유형(Visual+Sense: V+S), 직접 참여하는 전시형태로 어린이가 보고, 느끼는 행동하는 유형(Visual+Sense+Action: V+S+A), 보고 느끼고, 행동하며, 능동적으로 사고하는 유형 (Visual+Sense+Action+Think: V+S+A+T)이 있다.
- 본 연구에서는 최미옥과 임채진(2014)이 제시한 분류법을 근거로 국립박물관 어린이박물관의 전시체험유형을 놀이유형에 기반하여 분류하였다. 기존

IV. 국립박물관 어린이박물관 전시체험 현황

박물관에서 사용하는 매체 중심 분류로 어린이박물관 연구를 위한 완전 분류로서는 모호한 부분이 있다. 특히 어린이 전시는 이미 핸즈 온(hands-on) 방식을 전제로 하며, 복합적인 매체를 사용하거나 행위중심의 체험물이 많아 매체분류가 세분화되어 있거나 단순한 단위행태로는 그 특성을 표현하기에 한계가 있기 때문이다(최미옥, 임채진, 2014).

- 최미옥과 임채진(2014)은 놀이형 체험전시와 비놀이형 체험전시로 구분하고 체험내용에 따라 놀이형 체험전시를 기능놀이형, 구성놀이형, 역할놀이형, 규칙게임형의 4가지로 구분하였는데, 본 연구에서는 Frost와 Klein(1979)이 제시한 인지적 놀이유형을 반영하여, 역할놀이형을 상징놀이형으로 명칭을 수정하였다. 역할놀이는 각본에 따른 역할수행을 수반하는 반면, 상징놀이는 가작화⁹⁾ 요소를 내포하기 때문이다. 비놀이형 체험전시는 전시관람형과 관찰학습형 분류를 그대로 사용하였다. 이에 놀이유형기반 전시체험 유형분류에 대한 구체적인 내용은 다음 <표 IV-21>과 같다.

<표 IV-21> 놀이유형기반 전시체험 유형분류

구분	유형	조작적 정의	예시
놀이유형	기능놀이형	신체 또는 오브제를 이용하여 사물을 조작하거나, 움직임을 반복하는 행위를 하는 유형	뛰기, 기어오르기, 모으고 부수기, 만지기
	구성놀이형	다양한 자료를 가지고 만들고 새로운 오브제를 구성하는 유형	퍼즐맞추기, 종이접기, 그림그리기, 만들기
	상징놀이형	가작화요소를 반영하여 상상력을 발휘하는 유형	민속의상입기, 왕관쓰기
	규칙게임형	정해진 규칙에 따라 게임형태 체험이 이루어지는 유형	목표물 맞추기, 퀴즈
비놀이유형	주시관람형	패널, 영상물과 같이 관람객의 직접적 조작이나 행위적 상호작용이 없는 유형	사진, 그림자료, 설명패널, 모형, 디오라마, 영상
	관찰학습형	사물, 자연물을 탐색하거나 과학실험 등의 시범을 보여주는 유형	자연관찰, 실험, 시연

9) 사물이나 대상을 다른 사물이나 대상으로 표상하고 '마치 ~인 것처럼'의 행동을 통해 상정을 사용하는 것을 의미함.

2) 어린이박물관별 전시체험유형

(1) 국립중앙박물관 전시체험유형

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 전시체험공간의 놀이유형은 기능놀이형 10개, 구성놀이형 13개, 상징놀이형 1개, 규칙게임형 2개로 구성놀이형이 가장 많은 놀이유형으로 나타났다. 한편, 비놀이유형중 모형 및 영상 중심으로 구성된 전시관람형은 13개이며, 관찰학습형은 4개인 것으로 나타났다.
- ‘따끈따끈, 삶의 보금자리’ 영역은 구성놀이형 2개 및 전시관람형 5개, 관찰학습형 1개의 전시체험공간으로 이루어졌다. 구성놀이형은 ‘튼튼한 집을 짓자! 기와를 엮자!’와 ‘옛사람들은 어떤 집에서 어떻게 살았을까?’에서 진행된 집모양 입체퍼즐을 들 수 있다. 전시관람유형에는 ‘우리는 고구려 집에 살아요!’, ‘고구려 사람들은 어떻게 살았을까?’ 등이 해당되는데 움집모형 안에서 패널과 영상 감상하거나, 재현된 옛사람들이 살던 고구려의 집을 감상할 수 있도록 전반적으로 모형전시 및 영상 관람 등으로 주로 이루어졌다. 관찰학습형으로 ‘아주 특별한 그 곳, 움집’의 범씨갈기가 있다. 이 활동은 범씨를 관찰하여 갈게 되면 형태의 변화를 경험하게 된다.
- ‘모락모락, 밥을 담는 그릇’ 영역은 구성놀이형 1개 및 전시관람 2개의 전시체험공간으로 이루어졌다. 구성놀이형은 ‘조각을 맞춰주세요: 조선백자, 고려청자, 빗살무늬토기’로 도자기입체퍼즐이며, 전시관람형에는 ‘신나는 가마 대탐험’과 ‘우리가마이야기’가 해당한다.
- ‘알록달록, 고운 우리 옷’ 영역은 기능놀이형 1개, 구성놀이형 1개 및 상징놀이형 1개의 전시체험공간으로 이루어졌다. 기능놀이형은 ‘알록달록 고운 우리 옷’으로 서랍을 열면 우리나라 전통 장신구를 볼 수 있는 활동이며, 구성놀이형에 해당하는 ‘고운 우리 옷 체험하기’는 컴퓨터로 우리 옷을 선택하여 메일로 보내는 활동이다. ‘황금나라, 내가 왕이요’는 금관체험을 통해 역할놀이가 가능하였다.
- ‘반구대 바위그림: 고래의 여행’ 영역은 기능놀이형 3개, 구성놀이형 2개, 규칙게임형 1개와 관찰학습형 1개로 이루어졌다. 기능놀이형은 ‘고래미끄럼

틀’와 ‘바위그림 LIVE SHOW’, ‘선사인들의 하루’가 해당한다. 주로 대소근육활동을 통해 반복적인 놀이가 특징이다. 구성놀이형은 ‘기록해요, 우리들의 이야기’, ‘알쏭달쏭 바위그림’으로 그림 색칠하기와 스탬프 찍기 활동이 해당한다. 규칙게임형은 ‘도전! 나는 환경전문가’로 영상스크린을 보고 퀴즈를 푸는 활동이다. 마지막에 관찰학습형은 반구대 벽면에 설치되어 있는 망원경을 통해 고래, 사슴, 멧돼지 등을 관찰하는 전시체험유형이 해당한다.

- ‘옛사람들의 지혜’ 영역은 기능놀이형 2개, 구성놀이형 4개, 규칙게임형 1개 및 전시관람형 4개와 관찰학습형 1개의 전시체험으로 이루어졌다. 기능놀이형은 ‘그림문자로 쓰는 방문일기’, ‘그림이야? 글자야?’ 및 ‘보부상 아저씨 지혜토끼를 본 적 있나요?’가 해당한다. 가장 많은 놀이유형인 구성놀이형로는 돌도끼 만들기를 하는 ‘뚝뚝뚝 무기공장’, 지도그리기에 해당하는 ‘내가 지도의 신 김정호란 말이요’와 ‘대지의 눈’ 등이 해당한다. 규칙게임형은 ‘토끼 친구를 구해주세요’로 화살을 던져 매를 맞추는 활동으로 규칙에 따라 참여한다. 정해진 규칙을 가지고 게임을 하듯 체험에 참여하는 유형으로 대상 어린이도 전조작기, 구체적 조작기 이상의 지적 과업수행이 가능한 연령대에 적합한 체험이다. 마지막으로 전시관람형에 해당하는 활동은 ‘책가도’와 ‘지도 속 약속! 기호알아보기’가 있다. 관찰학습형에 해당되는 활동은 저울 재기를 하는 ‘지혜토끼는 얼마나 무거워요’로 저울을 이용하여 무게를 관찰하는 것이다.
- ‘뚱뚱뚱뚱, 가야 대장간’ 영역은 기능놀이형 4개, 구성놀이형 3개 및 전시관람형 2개, 관찰학습형 1개의 전시체험으로 이루어졌다. 기능놀이형은 ‘철이 바꾼 세상’와 ‘두드려 보아요. 철은 어떤 소리가 날까요?’, ‘신기한 철, 재미난 철’ 등으로 소근육을 이용한 터치스크린활동이나 망치로 두들기는 등의 활동으로 진행된다. 구성놀이형은 ‘덩이쇠는 무엇에 쓸까?’, ‘세상에서 가장 단단한 옷, 갑옷만들기’ 등이 해당한다. 전시관람형은 우리 곁에 꼭꼭 숨어있는 철’, ‘가야지식 책장’이 있다. 전반적으로 기능놀이형이 다른 영역에 비해 많은 것으로 나타났다.

<표 IV-22> 국립중앙박물관 어린이박물관 전시체험공간별 전시체험유형

영역	세부영역	매체	놀이				비놀이	
			기능 놀이 형	구성 놀이 형	상징 놀이 형	규칙 게임 형	전시 관람 형	관람 학습 형
따끈 따끈, 삶의 보금 자리	튼튼한 집을 짓자! 기와를 엮자!	기와모형		○				
	옛사람들은 어떤 집에서 어떻게 살았을까?	우드퍼즐		○				
	우리는 고구려 집에 살아요!	고구려의 집 책					○	
	고구려 사람들은 어떻게 살았을까?	우드북					○	
	아주 특별한 그 곳, 움집	움집					○	
		움집영상 실물자료 (갈돌, 갈판, 범씨)						○
	농사를 지어요. 집을 지어요	우드북					○	
	소계		0	2	0	0	5	1
	모락 모락, 밥을 담는 그릇	신나는 가마 대탐험					○	
		우리가마이야기					○	
		조각을 맞춰주세요: 조선백사, 고려청자, 빗살무늬토기		○				
		소계	0	1	0	0	2	0
알록 달록, 고운 우리 옷	알록달록 고운 우리 옷	장신구 모형	○					
	고운 우리 옷 체험하기	인터랙티브 디지털매체		○				
	황금나라, 내가 왕이요	금관모형			○			
	소계		1	1	1	0	0	0
반구대 바위 그림: 고래의 여행	고래미끄럼틀	놀이기구	○					
	기록해요, 우리들의 이야기	활동지, 그리기도구		○				
	알송달송 바위그림	활동지, 스탬프		○				
	바위그림 LIVE SHOW	디지털매체	○					
	도전! 나는 환경전문가	디지털매체				○		
	선사인들의 하루	디지털매체	○					
	반구대 바위그림관찰	사진						○
	소계		3	2	0	1	0	1

옛사람 들의 지혜	그림문자로 쓰는 방문일기	인터랙티브 디지털매체		○				
	책가도	그림패널					○	
	그림이야? 글자야?	돌아가는 패널	○					
	똑딱똑딱 무기공장	돌도끼모형		○				
	거북이가 보낸 편지	그림패널					○	
	돈이 열렸네. 돈을 따시오(운영중단)	엽전모형					○	
	지혜토기는 얼마나 무거워요?	저울모형						○
	내가 지도의 신 김정호란 말이요	디지털매체		○				
	지도 속 약속! 기호알아보기	그림패널						○
	대지의 눈	칠판		○				
	토끼 친구를 구해주세요	화살모형, 디지털매체					○	
	보부상 아저씨 지혜토끼를 본 적 있나요?	그림패널	○					
똥땅 똥땅. 가야 대장간	소계		2	4	0	1	4	1
	철이 바꾼 세상	디지털매체	○					
	우리 곁에 꼭꼭 숨어있는 철	실물					○	
	두드려 보아요. 철은 어떤 소리가 날까요?	실물	○					
	신기한 철, 재미난 철	실물						○
	망치로 덩이쇠를 두들겨 주세요	디지털매체	○					
	우리는 모두 대장장이	풀무질모형	○					
	덩이쇠는 무엇에 쓸까?	덩이쇠 모형		○				
	세상에서 가장 단단한 옷, 갑옷 만들기	갑옷모형		○				
	가야지식 책장	열고 닫는 패널					○	
	미래는 어떤 모습이 될까?	활동지, 그리기도구		○				
	소계		4	3	0	0	2	1
	합계		10	13	1	2	13	4

○ 어린이가 가장 좋아하는 체험유형에 대한 부모 설문조사 결과, 실물모형을 통해 직접 체험하기(만지기, 찍기, 만들기, 공간체험하기 등)가 44.3%로 가장 많았으며, 다음으로 터치스크린(스크린의 사람/동물을 터치하면 움직임이

<표 IV-23> 국립경주박물관 어린이박물관 전시체험공간별 전시체험유형

영역	세부영역	매체	놀이				비놀이	
			기능 놀이 형	구성 놀이 형	상징 놀이 형	규칙 게임 형	전시 관람 형	관찰 학습 형
화랑이 되다	화랑이 궁금해요	열고 닫는 패널	○					
	세속오계를 실천해요	돌리는 패널, 작동모형	○					
	몸과 마음을 수련해요	복합놀이시설 활쏘기	○			○		
	소개		3	0	0	1	0	0
왕을 만나다	신라왕을 만나요	우드북					○	
	왕의 무덤 안은 어떤 모습일까요?	왕릉모형	○					
	신라의 왕과 왕비는 어떤 모습이었을까요?	왕과 왕비 포토존			○			
	나만의 황금 문화재를 만들어요	그리기 도구, 활동지		○				
	월지를 만들어요	디지털매체, 우드블록		○				
	소개		1	2	1	0	1	0
세계로 무대를 넓히다	실크로드를 타고 온 문화재	우드퍼즐		○				
	실크로드를 연결해요	모형그래픽 테이블, 우드 블록		○				
	신라 공주와 페르시아 왕자의 사랑 이야기	그림자 영상					○	
	소개		0	2	0	0	1	0
신라에 꽃 핀 예술과 과학	신라의 별 이야기	그래픽, 손전등					○	
	아름다운 성덕대왕신종	영상, 라이트박스, 아크릴 패널						○
	소리를 선으로 표현해요	스피커, 자석철판, 자석글자		○				
	소개		0	1	0	0	1	1
부처님의 나라를	용이 나온 절, 황룡사	퍼즐형 우드북		○				

나 소리 등의 반응이 나오는 것)이 23.9%, 규칙이 있는 게임(파닉맞추기, 민속놀이 등)이 14.8%이며 다음으로 역할체험(금관쓰기 등)은 11.4%였으며, 은퀴즈체험(수수께끼 풀기 등)이 5.7%로 가장 낮았다. 실제 부모설문조사에서도 ‘자녀들이 직접적인 체험이 가능한 전시체험유형을 선호한다’는 응답을 고려할 때, 이에 해당하는 기능놀이형, 구성놀이형의 비중이 가장 많은 것은 적절하다고 볼 수 있다. 한편, 수수께끼 풀기와 같은 퀴즈체험이 낮게 나타났다. 일반적으로 미취학 어린이의 경우 말 수수께끼 등을 즐겨한다는 점을 고려할 때, 이와 같은 결과는 퀴즈의 난이도 및 피드백방식의 적절성에 대한 검토가 필요함을 시사한다.

- 한편, 늘어나기를 기대하는 전시체험활동에 대한 부모 설문조사 결과, 촉각 활용(실물도자기, 집 모형 활용, 갈돌체험)이 47.7%로 가장 많았으며, 디지털기기 활용 시각 자료 활용이 27.3%, 아날로그식 시각자료 활용(사진, 그림, 도장)은 6.8%, 미각활용은 5.7%, 후각활용과 인공지능 로봇과 상호작용은 4.5%, 소리 활용은 3.4%의 순으로 나타났다. 이와 같은 결과는 어린이들의 전시체험유형으로 대소근육을 활용하여 구체적인 조작경험이 가능한 전시체험경험을 선호하는 것을 확인할 수 있다.

(2) 국립경주박물관 전시체험유형

- 국립경주박물관 어린이박물관의 전시체험공간의 놀이유형은 기능놀이형 7개, 구성놀이형 11개, 상징놀이형 1개, 규칙게임형 1개로 구성놀이형이 가장 많은 놀이유형으로 나타났다. 한편, 비놀이유형의 경우 전시관람형이 3개였으며, 관찰학습형은 1개인 것으로 나타났다.
- ‘화랑이 되다’ 전시체험공간은 기능놀이형 3개, 규칙게임형 1개로, 기능놀이형은 ‘화랑이 궁금해요!’와 ‘세속오계를 실천해요’, ‘몸과 마음을 수련해요(1)(복합놀이시설)’가 해당하며, 규칙게임형은 ‘몸과 마음을 수련해요(2)(활쏘기)’이다.

꿈꾸다	어떤 결과 답이 있었을까요?	우드 퍼즐		○				
	답 속에는 무엇이 들어있을까요?	열고 닫는 우드패널	○					
	여러 부처님을 만나요	돌리는 패널	○					
	소개		2	2	0	0	0	0
(특별전시) 불상과 친해지는 특별한 방법	안녕하세요?	디지털매체					○	
	불상의 명칭	돌리는 우드패널	○					
	수인	회전 우드패널	○					
	이름이 뭐예요?	그림패널					○	
	불상들의 자세를 살펴보고 따라해보세요	대좌모형 그림					○	
	불상스편지블록	스편지블록		○				
	같이놀아요	활동지, 그리기 도구		○				
	소개		2	2	0	0	3	0
기타	엽서도장찍기	활동지, 스탬프		○				
	미래의 경주에게	활동지, 그리기 도구, 인터랙티브 디지털매체		○				
	독서공간	책					○	
	소개		1	2	0	0	0	0
	합계		7	11	1	1	3	1

- ‘왕을 만나다’ 영역은 기능놀이형 1개, 구성놀이형 2개, 상징놀이형 1개 및 전시관람형 1개로 이루어졌다. 기능놀이형에 해당되는 ‘왕의 무덤안은 어떤 모습일까요?’는 왕릉모형을 계단으로 연결하였으나 실제 무엇을 의미하는 지에 대한 내용부분이 명확하게 드러나지 않았다. 구성놀이형인 ‘나만의 황금문화제를 만들어요’는 그리기 도구와 활동지를 이용하여 꾸미기로 이루어졌으며, ‘월지를 만들어요’는 우드블록을 이용하여 월지를 꾸미는 활동으로 진행됐다. 전시관람형인 ‘신라왕을 만나요’는 일반 그림책과 달리 우드북으로 전시된 것이 특징이다

- ‘세계로 무대를 넓히다’ 영역은 구성놀이형 2개 및 1개의 전시관람형으로 이루어졌다. 구성놀이형에 해당하는 ‘실크로드를 타고 온 문화재’는 우드 퍼즐을 맞추는 활동이며, ‘실크로드를 연결해요’는 모형그래픽 테이블을 우드블록으로 꾸미는 활동이다. 전시관람형에 해당하는 ‘신라공주와 페르시아 왕자의 사랑이야기’는 그림자 인형극을 활용한 영상전시로 이루어졌다.
- ‘신라에 꽃 핀 예술과 과학’ 영역은 구성놀이형 1개, 전시관람형 1개, 관찰학습형 1개로 이루어졌다. 구성놀이형에 해당하는 활동은 ‘소리를 선으로 표현해요’로 소리를 듣고 자유롭게 선으로 표현해보는 활동이다. 이외에 전시관람형인 ‘신라의 별 이야기’는 손전등을 비춰 그래픽을 감상할 수 있게 전시해 놓은 것이며, 관찰학습형인 ‘아름다운 성덕대왕신종’은 라이트박스를 이용하여 종의 문양을 관찰하게 전시해 놓은 것이다.
- ‘부처님의 나라를 꿈꾸다’ 영역은 기능놀이형 2개, 구성놀이형 2개로 구성되었다. 기능놀이형인 ‘용이 나온 절, 황룡사’는 퍼즐형우드북이며, ‘답 속에는 무엇이 들어있을까요?’는 우드패널을 열고 닫는 식으로 전시되어 있다. 구성놀이형에는 우드퍼즐인 ‘어떤 결과 답이 있었을까요?’와 입체 퍼즐처럼 돌려서 부처님 모습을 만드는 ‘여러 부처님을 만나요’가 있다.
- 어린이가 가장 좋아하는 체험유형에 대한 부모 설문조사 결과, 식물모형을 통해 직접 체험하기(만지기, 찍기, 만들기, 공간체험하기 등)가 41.7%로 가장 많았으며, 다음으로 규칙이 있는 게임(과녁맞추기, 민속놀이 등)이 20.8%였으며, 터치스크린(스크린의 사람/동물을 터치하면 움직임이나 소리 등의 반응이 나오는 것)은 19.4%, 역할체험(금관쓰기 등)은 13.9%였다. 가장 낮은 체험유형은 퀴즈체험(수수께끼풀기 등)로 4.2%였다. 이와 같은 결과는 어린이들은 직접적으로 체험할 수 있는 것을 가장 선호한다는 것을 다시 한번 확인할 수 있는 결과라 할 수 있다. 그런데 디지털매체보다 규칙 있는 게임이 보다 높게 나타난 결과는 이후, 전시체험활동 구성 시 즐거움과 적극적인 상호작용 등의 게임적인 요소가 반영된 전시체험유형이 좀 더 보완될 필요가 있음을 시사한다.

- 한편, 늘어나기를 기대하는 전시체험활동에 대한 부모설문조사 결과, 촉각 활용(실물도자기, 집 모형 활용, 갈돌체험)이 52.8%로 가장 많았으며, 디지털기 활용 시각 자료 활용이 30.6%, 아날로그식 시각자료 활용(사진, 그림, 도장)은 6.9%, 소리활용과 후각활용은 2.8%, 미각활용은 1.4%인 반면, 인공지능 로봇과 상호작용은 0%인 것으로 나타났다. 이는 어린이박물관에서의 전시체험은 직접적으로 만지면서 체험하는 방법이 가장 적절하다고 생각하고 있음을 보여주는 결과라 할 수 있다.

(3) 국립광주박물관 전시체험유형

- 국립광주박물관 어린이박물관의 전시체험공간의 놀이유형은 기능놀이형 10개, 구성놀이형 11개로 구성놀이형이 가장 많은 놀이유형으로 나타났다. 한편, 비놀이유형은 모형 및 영상 중심으로 구성된 전시관람형이 8개였으며, 관찰학습형은 3개인 것으로 나타났다.
- ‘뚜벅뚜벅뚜벅! 신창동’ 영역의 놀이유형은 기능놀이형 1개, 구성놀이형 3개이며, 비놀이유형은 전시관람형이 5개, 관찰학습형이 3개로 비놀이유형이 상대적으로 많다. 기능놀이형은 디지털 터치형으로 진행되는 ‘어디에 살까?’가 해당되며, 구성놀이형은 가족끈으로 옷만들기나 신만들기 등이 해당한다. 관찰학습형은 ‘활비비’, ‘썩썩썩썩, 곡식을 갈아보자’, ‘알송달송, 무슨 곡식이지?’가 해당한다.
- ‘형형색색! 도자기’ 영역의 놀이유형은 기능놀이형 7개, 구성놀이형 3개이며, 비놀이유형에 해당하는 것은 없다. 이 영역에서 가장 많은 전시체험형인 기능놀이형에는 나무모형에 끈을 심는 ‘썩썩! 상감기법’과 도자기의 음각과 양각체험을 위해 우드막대를 양쪽에서 미는 ‘음각양각 체험’, 선적체험을 하는 ‘영자영자, 도자기를 신자!’ 등이 있다. 구성놀이형에는 터치스크린을 이용하여 도자기 만드는 과정인 ‘오밀조밀, 도공이 되어보자!’ 등이 해당한다.

<표 IV-24> 국립광주박물관 어린이박물관 전시체험공간별 전시체험유형

영역	세부영역		매체	놀이				비놀이	
				기능 놀이 형	구성 놀이 형	상징 놀이 형	규칙 게임 형	전시 관람 형	관찰 학습 형
뚜벅뚜벅! 신창동	무엇을 입을까?	직조도구	직조도구 그림패널					○	
		직조체험	가족끈 실물		○				
		가족신 만들기 체험	가족신 모형, 가족신 만들기 재료		○				
	불씨가 나타났다! (발화도구 체험)		활비비 모형						○
	어디에 살까? (움집생활체험)		디지털매체	○					
	무엇을 수확할까? (농기구)		농기구 모형					○	
	어떤 마음일까? (악기·농경의례체험)		악기 모형					○	
	썩썩썩썩, 곡식을 갈아보자 (곡식 같이 체험)		실물(갈돌, 갈판, 벼씨)						○
	알송달송, 무슨 곡식이지?		실물 향아리 및 곡식						○
	썩! 무엇을 사냥할까	사냥체험	영상					○	
		사냥도구	그림패널					○	
	흙의 조각, 퍼즐을 맞춰요(토기,청자,백자)		도자기자석 퍼즐		○				
	소개			1	3	0	0	5	3
자율체험공간	자율체험공간 (1) (만드는 공간)		나무목걸이 만들기자료		○				
	자율체험공간 (2) (나무목걸이 샘플)		나무목걸이 샘플 전시					○	
전이공간	토기에서 도자기로		그림패널					○	
영상휴게공간	활동지 영상을 보며 활동을 풀어요		활동지, 그리기도구		○				
	문화재이야기 (영상감상)		디지털매체					○	
	문화재 동서남북		종이접기		○				
	소개			0	3	0	0	3	0

형형색색! 도자기	그리고! 세기고! 찍어보자	쑥쑥! 상감기법	상감기법 나무모형	○						
		음악양각 체험	움직이는 도자기나무 모형	○						
		스마트 팔레트 그림	디지털매체		○					
		꼭꼭! 인화기법	스탬프	○						
	오밀조밀, 도공이 되어보자!		인터랙티브 디지털매체		○					
	타닥타닥, 도자기가 될거야!		디지털매체, 장작모형	○						
	레고로 도자기 문양을 만들어요		도자기모형, 레고		○					
	보물선을 발견했다! 열어보기 패널		열고 닫는 우드패널	○						
	영차영차, 도자기를 신재!		우레탄 도자기 블록	○						
	풍랑을 만났어요! 신안선탈출		미끄럼틀 놀이시설	○						
	소개				7	3	0	0	0	0
	유아도답돌	바다 속 보물을 찾아라! (수중발굴체험)		볼풀	○					
구룡 신채 체험		구룡 모형	○							
마카롱퍼즐로 토, 도기 모양표현		플라스틱 마카롱퍼즐		○						
소개				2	1	0	0	0	0	
기타	꿈을 키우는 틀 (미래명함스티커)		인터랙티브 디지털매체		○					
	소개				0	1	0	0	0	0
합계					10	11	0	0	8	3

- 국립광주박물관 어린이박물관 부모관람객을 대상으로 어린이가 가장 좋아 하는 체험유형에 대한 설문조사 결과, 실물모형을 통해 직접 체험하기(만지 기, 찍기, 만들기, 공간 체험하기 등)가 67.7%로 가장 많았으며, 다음으로 터치스크린(스크린의 사람/동물을 터치하면 움직임이나 소리 등의 반응이 나 오는 것)은 16.1%, 퀴즈 체험(수수께끼 풀기 등)로 8.1%, 규칙이 있는 게임

(과녁맞추기, 민속놀이 등)이 4.8%였으며 가장 낮은 체험유형은 역할체험(금 관쓰기 등)으로 3.2%였다. 이는 어린이들이 직접 만져서 체험하는 활동을 좋아한다는 것을 뒷받침하는 결과라 할 수 있다. 아울러 디지털매체보다 규칙있는 게임보다 높게 나타난 결과는 이후, 전시체험 활동 구성 시 즐거움 과 적극적인 상호작용 등의 게임적인 요소가 반영된 전시체험유형이 좀 더 보완될 필요가 있음을 시사한다.

- 한편, 국립광주박물관 어린이박물관 부모관람객을 대상으로 늘어나기를 기대하는 전시/체험활동에 대한 부모 설문조사 결과, 촉각 활용(실물도자기, 집 모형, 갈돌체험)이 47.7%로 가장 많았으며, 디지털기기 활용 시각 자료 활용이 27.3%, 아날로그식 시각자료 활용(사진, 그림, 도장)은 6.8%, 미각활 용은 5.7%, 후각활용과 인공지능 로봇과 상호작용은 4.5%, 소리 활용은 3.4%의 순으로 나타났다. 이와 같은 결과는 부모들이 어린이들의 전시체험 유형으로 감각적으로 직접적인 접촉 가능한 경험을 중요하게 생각하고 있 음을 볼 수 있다.
- 전반적으로 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립경주박물관 어린이박물관 및 국립광주박물관 어린이박물관의 전시체험공간의 놀이유형을 분석한 결과, 구성놀이형이 35개로 가장 많았으며, 다음으로 기능놀이형이 27개의 순으로 높은 비중을 차지한 것으로 나타났다. 어린이박물관의 어린이 관람객의 발달수준, 흥미, 놀이특징을 고려하여, 구체적 조작과 창의적인 문제해결력을 신장시키는 기능놀이와 구성놀이 중심으로 전시체험을 마련하는 것은 필요 하다. 그러나 상징놀이형, 규칙게임형은 부족한 상황이므로 상징놀이(예: 공 간, 소품, 의상 등)나 규칙 있는 게임(예: 2인 이상 함께 할 수 있는 보드게 임 등)이 가능한 전시체험환경을 보완할 필요가 있다.
- 한편, 비놀이유형의 경우, 전시관람형이 24개로 압도적으로 많았으며, 이에 비해 관찰학습형은 8개인 것으로 나타났다. 추후에는 비놀이유형이라도 어 린이들이 직접 관찰이나 실험에 참여하거나 시범을 경험할 수 있도록 보다 풍부하고 역동적인 전시체험유형이 보완될 필요가 있다.

- 아울러 어린이가 가장 좋아하는 체험유형과 늘어나기를 기대하는 전시체험 유형에 대한 부모 설문조사 결과 3개 어린이박물관 모두 공통적으로 실물 모형을 통해 직접 체험하기와 촉각 활용(실물도자기, 집 모형 활용, 갈돌체험)이 가장 높게 나타났다는 점은 어린이박물관의 전시체험유형은 구체적이고 직접적인 체험으로 구성되어야 하는 당위성을 다시 한번 확인할 수 있는 결과라 할 수 있다.

V 국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 양상

1. 어린이 관람객 행동 양상

- 많은 선행연구에서 관람자 연구의 일환으로 어린이 관람행동을 고찰하였는데 이를 바탕으로 그 행동 특징을 정리하면 <표 V-1>과 같다(최미옥, 임채진, 2011).

<표 V-1> 어린이 관람행동 특징

구분	관람행동 특징
관람 시선	• 몸의 방향을 계속 돌려가며 흥미거리를 찾으며 전시물의 높이와 위치에 따른 다양한 행태를 유발함 • 흥미 있거나 마음에 드는 것을 발견했을 경우 그곳을 떠나지 않고 한동안 쳐다봄 • 대체적으로 평면전시보다는 입체물에 시선이 가며 고정식보다는 움직이는 전시물에 흥미를 가짐
관람 거리	• 전시물에 가까이 가려는 욕구가 강해서 관람거리는 유지되지 않음 • 이를 위해 손을 뻗거나 쏘그려 앉거나 대상이 높을 경우 부모에게 들어달라고 요구를 하기도 함
관람 동선	• 흥미거리를 찾아 분주히 움직이므로 일정한 동선이 없으며 주어진 동선이 있다 해도 무의미한 경우가 많음
참여 및 조작 행위	• 전시물에 흥미가 없더라도 전시체험물을 작동해보며 지나가거나 전시 내용 이해와 상관없이 여러 번 반복 작동을 함 • 전시연출이 단조로운 경우 흥미를 보이지 않고 그냥 지나치거나 단순조작 후 다른 전시물로 급히 이동함 • 마음에 드는 전시 코너는 여러 번 다시 와서 반복 관람 또는 조작 곤충, 생물 등의 관찰 코너나 가상입체영상물과 같은 경우, 손을 뻗어 만져보려고 하거나 반대로 무서워하며 피하려 함 • 전시물에 대해 직관적인 반응을 해서 일단 누르거나 두드리거나 들춰보는 행동을 함 • 인터랙션에 즐거워하며 조작이 뜻대로 되지 않거나 고장 등으로 반응이 없으면 계속해서 반응을 요구하는 행동을 함

상호 작용	• 다른 어린이가 체험 중인 전시물에 흥미를 가지거나 또래 집단과 같이 관람할 경우 조작에 더 적극적으로 참여함 • 관심이 있는 전시물의 이름이나 지침을 크게 읽거나 주변인에게 전시물에 대해 얘기하려 함 • 전시물을 혼자 독점하려 하기도 해 다른 어린이가 만지거나 함께 하려 하면 거부함 • 원하는 전시물이 있을 경우 보호자나 친구를 부르거나 함께 할 것을 요구함
----------	--

- 전영석과 이연주(2010)는 어린이의 주요 관람행태를 지나침, 바라봄, 단순조작, 조작 및 관찰, 의사소통으로 분류하고 ‘조작 및 관찰’, ‘의사소통’을 유의미한 행동으로 규정하였다.
- 승재연(2006)은 성인과는 다른 특정한 발달특성과 행동 특성을 보이는 관람객인 ‘어린이’의 관람행동을 인지발달 과정과 연결하여 제시하였다.
- 내재된 인지과정 행동: 어린이들이 몸을 활용해서 문제를 해결하는 방식을 기반을 두어 대상과 상호작용한다. 주로, 신체적인 상호작용과 컨트롤 방식, 연령에 맞는 신체적 행동의 레퍼토리, 이미 알고 있는 수행적인 지식을 바탕으로 한다.
- 인식적 행동: 어린이들은 이미 알고 있는 신체적 상호작용방식을 활용하여 추상적인 개념에 대한 이해를 발달시킨다.
- 협력적 행동: 어린이들은 한 가지 과제를 달성하기 위해 협력적으로 문제를 해결하는 모습을 보인다.
- 모방적 행동: 어린이들은 서로의 모습을 흉내내거나, 앞선 어린이들의 모습을 관찰하며 터득해나간다. 예를 들어, 부모, 아기, 소방관 등의 역할을 수행하는 역할모방이나, 자동차 운전하는 척하거나 연필로 주사 놓은 척하는 가상전환(make believe transformation)을 들 수 있다.
- 어린이의 관람행동 특성을 일반화하기는 어려우나, 발달과정 상에 있는 어린이는 인지적, 사회적, 신체적으로 다양한 행동 특성을 보이며, 이는 특정 상황인 전시환경에서도 관람거리, 관람행위, 관람시선 등을 통해 드러난다.
- 기존의 선행연구와 현장관찰 내용을 토대로 범주화하여 제시한 것이 <표 V-2>와 같다.

<표 V-2> 어린이 관람객 행동 범주

범주	하위범주	개념
주도성 (선택)	자기주도형	스스로가 자발적으로 전시체험을 선택하여 참여하는 행동 유형
	비주도형	부모의 권유, 지시나 선택에 따라 전시체험에 참여하는 행동 유형
참여 방법	시도형(독립형)	부모의 도움을 받지 않고 독립적으로 시도하는 행동 유형
	질문형	부모에게 방법이나 내용을 질문하면서 참여하는 행동 유형
	수용형	부모의 지시를 따르거나 모방하는 행동 유형
	방관자형	활동에 직접 참여하지 않고 활동하는 것은 바라보는 행동
맥락성	맥락형	기존 활동의 성격이나 목적에 부합하여 참여하는 행동 유형
	재맥락형	기존 활동이 아닌 새롭게 활동을 변화하여 다른 형태로 참여하는 행동 유형
지속성	일시형	활동을 짧게 참여하는 행동 유형
	몰입형	활동을 반복적으로 몰입하여 참여하는 행동 유형

1) 주도성(선택)

- 어린이들이 박물관의 전시체험영역을 어떻게 선택해서 시작하는지를 관찰한 결과, 자기주도형과 비주도형으로 나타났다. 자기주도형은 어린이 스스로가 자발적으로 영역을 선택하여 이동하는 행동을 하는 유형으로, 자발적이고 자신의 의지에 따라 이루어졌다. 이에 반해 비주도형은 부모의 권유나 선택에 따라 활동에 참여하는 행동유형이다.

(1) 자기주도형

- 자기주도형의 관람행동은 관람영역을 어린이 스스로 선택하여 주도적으로 체험활동을 하는 경우로 어린이들이 자신의 모든 감각과 신체를 이용하여 전시물을 만지고 조작하는 등 직접적인 경험이 가능한 전시체험공간에서 이루어지는 것을 볼 수 있다.
- 다음은 어린이가 주도적으로 선택한 ‘반구대 바위그림’ 공간으로 이동하여 관람을 하는 사례이다.

서진이가 ‘반구대 바위그림’ 공간으로 먼저 스스로 들어가자, 엄마가 따라 들어간다. 서진이가 벽면의 동물들을 뛰어다니면서 손바닥으로 친다.

엄마 : (동물들을 친다.)

서진 : (신나하며) 우와.

엄마 : 재밌다.

서진 : (손바닥으로 치면서.) 염소다. 코끼리인가?

[중략]

엄마 : 다른 데 가보자.

서진 : **한 번만 더.**

엄마 : 거북이가 재밌네.

서진 : (거북이를 손바닥으로 치며) 어 뭐야 이거?

엄마 : 거북이잖아. 이제 다 봤어.

서진 : 해파리 안 봤다.

(남아 만 5세, 어머니 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 부모가 다른 영역으로 가자고 하지만, 어린이는 더 놀이하고 싶어 하면서 계속해서 벽면에 등장하는 동물들을 치는 체험활동을 한다. 어린이는 자유롭게 자신이 선택해서 놀이하는 경우는 자발적인 흥미를 참여하는 모습을 보인다.
- 어린이의 놀이성은 자기 선택, 내재적 즐거움에 의한 반복적인 행동을 보인다. ‘바위그림 LIVE SHOW’의 경우, 어린이의 대·소근육의 움직임을 유발시키고, 어린이 행동에 대해 매체가 즉각적으로 피드백(예: 물방울, 거북이 회전 등)을 주어 어린이의 흥미를 자극하였다. 또한, 가정에서 경험하지 못한 놀이 매체의 ‘신기성’은 어린이의 주의집중을 가져오기 때문에 어린이 스스로 선택하여 놀이성이 발현되었다
- 자기주도형의 관람행동은 지시가 적고 단어이해나 읽기 기술이 특별히 요구되지 않거나, 직관적으로 체험활동을 이해할 수 있는 퍼즐맞추기와 같은 조작적인 자료를 활용한 전시체험에서 주로 이루어지는 것으로 나타났다.
- 다음은 ‘흙의 조각, 퍼즐을 맞춰요(보존과학)’에서 어린이가 3가지 종류의 도자기를 10분에 거쳐 완성한 사례이다. 어린이는 자기가 선택한 도자기자석퍼즐을 맞추면서 계속 어머니에게 ‘알려주지 말라’는 이야기를 했다.

중간에 어렵다고 하면서도 부모의 도움을 받지 않았으며, 결국 모든 도자기를 맞춘 후 자기가 맞춘 것에 대한 만족감의 표현으로 사진을 찍어달라고 하였다.

민수는 도자기 퍼즐을 하는 ‘흙의 조각, 퍼즐을 맞춰요(보존과학체험)’ 영역으로 가서 신발을 벗고 청자 모란 무늬 꽃병이 있는 매트에 앉는다.

민수 : (아래쪽 무늬를 탐색한다) **엄마 알려주지 마요.**

(엄마는 벽면 패널을 본다)

민수 : (청자 조각을 이리 저리 움직여 청자를 완성한다)이게 청자예요.[생략]

민수 : (옆에 있는 토기 시루 매트로 옮겨 앉는다. 혼자서 조립한다)

(엄마는 옆에 백자를 조립하는 다른 어린이를 도와준다)

민수 : (토기 조각들을 이리저리 움직이다가) **이것도 어렵네.**

(엄마는 민수 옆으로 다가와 기울어진 토기를 바르게 세워준다. 조각을 움직이며 옆에 빠르게 놓는다)

엄마 : (조각을 가리키며) 여기가 위로 가야지.

민수 : **알려주지 마.**

엄마 : 알았어.

(민수는 다시 여러 방향으로 움직이다가 조각을 맞추고) 아 역시(토기 조각을 모두 맞추다)

민수 : 찍어줘.(엄마는 기념촬영을 한다) [중략]

민수 : (백자 조각을 맞추다가 엄마도 함께 백자 조각을 들고 맞추려고 움직이자) 엄마, 왜 맞춰요?

엄마 : 네가 한 거야, 네가.

민수 : (또 한 조각을 맞추고) 우와! 우와!

(남아 만 8세, 어머니 관찰 2021.6.20/ 국립광주박물관 어린이박물관 [그림 V-1] 참조)

- 자기주도형의 어린이는 전시하고, 자율성을 가지면서 주어진 문제를 해결하려는 지속성과 몰입을 나타낸다. 도자기 퍼즐의 경우, 토기, 청자, 백자로 3가지 종류가 있었고, 각 도자기의 모양, 무늬, 도자기 조각 형태가 다르기 때문에 어린이의 시각적 주의집중력도 요구되는 고도의 놀이행동으로 볼 수 있다.



[그림 V-1] 자기주도형

(2) 비주도형

- 비주도형은 전시체험을 시작할 때 어린이 자신의 의지보다는 부모의 권유, 지시나 선택에 따라 전시체험에 참여하는 행동유형을 의미한다.

엄마: 불상은 처음 그린다. (불상그림이 전시되어 있는 곳을 손가락으로 가리키면서) 저쪽으로 가자.

재윤이는 엄마와 함께 불상그림이 있는 액자로 다가간다. 엄마와 재윤이는 전시되어 있는 불상 그림을 보고, 불상그리기 활동지를 살펴본다.

(여아 만 7세, 어머니 관찰 2021. 6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관)

- 위의 사례는 국립경주박물관 어린이박물관의 ‘불상과 친해지는 특별한 방법’ 특별전시기간에 관찰되었다. 새롭게 전시체험물이 구성되어 부모들의 관심이 높았으며, 이에 어린이들이 새로운 전시체험을 경험하도록 적극적인 제안과 권유를 하였다. 그 과정에서 어린이는 자발적인 의지가 아닌 수동적으로 전시체험을 참여하였다.
- 비주도형은 자발적인 놀이의 형태보다는 제한적인 형태로 이루어지는 것을 볼 수 있는데 일반적으로 부모의 제안에 따라 활동을 한 경우에 나타나는 행동이다.
- 전시체험 시 부모의 제안, 지시 등 상호작용이 있을 때, 어린이는 부모의 의견을 수용하여 행동하는 과정에서 어린이의 ‘놀이탐색’ 과정이 생략되어 어린이가 자율적으로 전시체험 하는 것을 제한할 수 있다.

- 따라서 어린이의 관심을 촉진시키면서 주도성을 기르기 위해서는 어린이의 관심을 방해하지 않으면서 동시에 어린이를 지원할 수 있는 부모 역할에 대한 안내자료 및 교육이 마련될 필요가 있다.

2) 참여방법

- 어린이들이 박물관의 영역별 전시체험활동과정에서 어떤 방식으로 참여하는지를 살펴본 결과, 시도형(독립형), 질문형, 의존형의 행동이 나타났다.
- 시도형(독립형)은 부모의 도움을 받지 않고 독립적으로 전시체험활동에 참여하는 행동이며, 질문형은 부모에게 활동방법이나 궁금한 내용을 질문하면서 관람을 진행하는 행동이다. 마지막으로 의존형은 부모의 지시나 안내를 따르거나 모방하는 행동으로 관람이 이루어지는 것이다.

(1) 시도형(독립형)

- 시도형(독립형)은 어린이가 자신의 선경험이나 선지식을 토대로 독립적으로 주변의 도움을 받지 않고 직관에 의해 전시체험에 참여하는 행동유형이다.
- 다음은 ‘선사인들의 하루’라는 인터랙티브 디지털 전시체험을 참여한 어린이의 사례로, 처음엔 스크린에 있는 이미지들을 기존의 자기방식대로 무조건 시도를 하는 모습을 보였다. 그러나 기대했던 반응이 없자, 자기 스스로 다양한 시도를 독자적으로 하다가 우연히 위로 손가락으로 밀어보는 과정에서 반응이 나타나는 것을 발견하게 되자 반복해서 능숙하게 사용하였다. 심지어 손가락만 사용하다가 두 손을 함께 사용하여 보다 빈번하고 능숙한 반응을 유도하기도 하였으며, 어린이는 자신이 발견한 경험을 어머니에게 알려주거나 지속적으로 화면상의 다른 이미지로 호기심이 전이되어 시도하는 모습을 보인다.

윤아: (고래 등을 만지다가 두들겨보면서) 아닌가? 터치가 아닌 것 같애. 고래 만졌는데 이렇게 됐어. 고래.. 고래.. (말하면서) 터치를 계속해서 반복한다. (손가락으로 위로 밀어본다.) 이렇게 해 봐. 안이 움직인다. 엄마, 움직여, (두 손을 화면의 배들을 꼭 누른다)

윤아: (언니를 보면서) 화면에서 손을 위로 올리고 계속 두드린다.
 윤아: **이건 뭐지?** (잡아당기듯이 손을 아래로 쓰다듬듯이 내린다. 고래가 움직
 이자. 큰 소리로) 오! 고래가 뛰어오른다!
 (여아 만 6세, 만 4세 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 어린이는 전시체험물을 독립적으로 자유롭게 탐색하는 경험을 충분히 가질
 때 비로소 활동에 대한 몰입과 더불어 도전의식을 갖게 하며 이 과정에서
 스스로 발견의 기쁨을 느낀다.
- 전시체험물에 대한 흥미와 의미를 내재화하기 위해서는 처음 방문하거나
 새로운 전시체험을 경험할 때 어린이가 스스로 탐색할 수 있도록 충분한
 시간을 제공하는 것이 필요하다.

(2) 질문형

- 질문형은 어린이들이 직관적으로 전시체험방법을 이해할 수 없거나, 전시체
 험공간이 글로 설명이 되었거나, 새롭고 신기하여 궁금증을 가질 때 주로
 발견되는 행동유형이다.
- 다음의 사례는 초등학교생인 어린이로 사용법에 대한 글을 읽을 수 있으나,
 실제 어휘적으로 이해가 되지 않은 부분은 어머니에게 질문하면서 활동에
 참여하는 것을 볼 수 있다.

민수는 스마트 플레트 사용법을 보며 조작한다. 색을 선택하여 색칠하기 시작
 한다. 엄마는 옆에서 민수가 하는 것을 바라본다.
 민수 : **이게 뭐야?**
 엄마 : 굵기 조절 버튼이야.
 민수 : **굵기가 뭐야?**
 엄마 : 굵기, 얇고 굵은 거, 9가지네. 이게 굵기 조절버튼이네.
 민수 : 이거 그리기네.
 엄마 : 색상 켜기.
 (남아 만 8세, 어머니 관찰 2021.6.20/ 국립광주박물관 어린이박물관)

- 디지털매체의 경우, 다양한 기능을 탑재하였기 때문에 각 기능에 대한 탐색

이 요구된다. 따라서, 전시체험물 소개하는 설명문뿐만 아니라, 디지털매체
 의 다양한 기능에 대한 메뉴얼을 시각적 이미지나 청각 자료로 제작하여
 어린이가 쉽게 조작하고 경험할 수 있도록 지원이 이루어질 필요가 있다.

- 또한 어린이는 전시체험 시 자신이 알고 있는 지식, 정보 등을 활용하여 전
 시체험물에 대한 이해를 하지만, 낯설거나 과거와 현재에 대한 차이를 경험
 하거나 궁금증이 생길 때 즉각적으로 질문을 한다. 다음은 옛날과 오늘날의
 사냥법에 대한 관심을 갖는 어린이의 모습을 볼 수 있다.

지후 : (스스로 영역에 가서, 다른 어린이가 매를 잡는 모습을 보고) 옛날에는
 화살로 하잖아. **지금은 뭐로 해?**
 엄마 : 지금은 총으로 하지. (어린이에게 화살을 던지는 방법을 알려준다.) 이
 렇게 하는 거야.
 지후 : (화살을 던져서 매를 잡는다.)
 (남아 만 5세, 어머니 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 어린이는 관람 과정에서 다양한 의문과 질문이 일어나기 때문에 전시체험
 에 대한 ‘질문’ 행동을 보이는 것은 자연스러운 뿐 아니라 바람직하다.
- 부모가 어린이의 질문에 모두 대답하기 어려울 수 있으므로, 대답하기 어려
 운 질문이나 궁금한 점을 해결할 수 있도록 전시체험영역에 질문상자(예:
 궁금이 상자, 호기심 상자 등)를 준비하여 부모나 어린이가 질문중이를 넣
 으면 이후 홈페이지에 답변을 탑재하여 어린이박물관의 전시체험영역에 대
 한 이해 및 탐구과정의 촉진을 도모하는 것도 고려해 필요가 있다.

우빈 : **이건 뭐야?**
 엄마 : 주전자.
 우빈 : **이건 ?**
 엄마 : 뒤집개
 우빈 : **이건 뭐야?**
 엄마 : 샤워기.
 우빈 : (공구들을 보며) 이건 아빠 거?
 엄마 : 응 (여아 만 2세, 어머니 관찰 2021.6.19/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 어린이들이 전시체험 중에 활동을 진행하는 과정에서 반복적으로 나타나는 대표적인 의사표현 중의 하나가 ‘이건 뭐야?’ 이다. 실제 나이에 상관없이 질문을 하면서 활동에 대한 이해를 해 나가는 것을 볼 수 있다.
- 주변 세계에 대한 관심과 호기심이 많은 어린이는 주변 사물 및 환경에 대한 개념을 탐색하고 탐구하려고 한다. 만 2세의 경우, 주변 사물이나 환경에 ‘이름’이 있다는 것을 아는 시기로 ‘명명하기’라는 인지적 과정이 일어난다. 그러나 사물에 대한 바람직한 탐색 과정이 이루어지기 위해서는 ‘명명하기’ 과정보다 먼저 전시체험물에 대한 속성을 충분히 경험하는 과정이 이루어져야 한다. 예를 들어, 어머니가 ‘주전자’, ‘뒤집개’라는 이름을 먼저 어린이에게 말해주기 전에 주전자와 뒤집개를 무엇으로 만들었는지, 어디에 사용하는 것인지 등 어린이가 탐색할 수 있도록 상호작용을 하는 것이 바람직하다.
- 아울러 어린이는 전시체험물에 대한 이름, 방법 등과 같은 단순한 질문을 주로 하였는데, 어린이의 질문이 끊임없는 인지적인 호기심과 연결될 수 있도록 전시체험영역에 질문형 문장이나 이해를 돕는 그림을 병행하여 제시하는 것을 고려할 필요가 있다.

(3) 수용형

- 수용형은 어린이가 부모가 제안하거나 안내한 내용을 그대로 따르는 관람 행동유형으로 어린이보다는 부모가 주도하여 전시체험이 이루어지는 경우에서 나타난다.
- 다음은 전시체험과정에서 어머니가 주도적으로 어린이에게 활동방법이나 해야 되는 일에 대해 알려주는 관찰 사례이다.

철에 관한 그림을 색칠하고 있다.

엄마 : (옆에서 색칠한다)

서진 : **(중간에 색칠 그만하고 일어난다)**

엄마 : 그림 다 색칠하고 가야지. 어디 가니? 불 만든 것을 그려봐야지.

서진 : (다시 앉으며 반구대 영역을 가리키며) 저건 뭐야?

엄마 : 아빠가 보고 왔어. 색칠을 다 하고 다른 곳에 가자. 철이 생기면 자동차가 생기고 자동차가 생기면 더 편하게 살 수 있어.

서진 : (별로 관심이 없어 보인다. 색칠을 계속 한다)

엄마 : 철 색깔은 회색이니 철은 회색으로 칠해야지.

서진 : **(회색을 골라 계속 색칠하며) 진짜 많네.**

엄마 : (서진의 색칠을 도와준다)

서진 : **어렵다. 활. [생략]**

(남아 만 5세, 어머니 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 서진은 중간에 색칠하는 것을 그만두고 일어나기도 하고 다른 영역에 관심을 보이기도 했지만, 결국 어머니가 끝까지 다 색칠하는 것을 강조하자 어머니의 제안에 따랐다. 색칠하는 과정에서 서진은 색칠할 게 많고 어렵다는 이야기를 하면서도 색칠하기를 끝까지 계속하는 모습을 보였다.
- 이외에도 서진은 ‘그림문자로 쓰는 방문 일기’의 경우에도 부모가 안내해 준 대로 수용하는 모습을 보였다.



[그림 V-2] 수용형

엄마 : (사냥 그림을 가리키면서) 사냥 놀러.

서진 : **(누른다)**

엄마 : 가족이 토끼를 사냥한다. 이게 뭐지?

서진 : **(누른다)**

엄마 : 이게 뭐지?

서진 : (대답이 없다)

엄마 : 움집

서진 : (가마를 보면서) 가마가 뭔지 알아?

엄마 : 사람들이 타고 다니는 거야. 가족이랑 사냥을 놀러 볼까?
(남아 만 5세, 어머니 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관/[그림 V-2] 참조)

- 수용형의 상호작용을 보이는 어린이들은 적극적으로 자신의 의견을 말하기 보다는 어머니의 말에 따라 수동적으로 반응하는 모습을 보인다.

채아가 ‘불상머리 그리기’ 활동지에 불상 머리를 그린다.

엄마: (전시되어 있는 불상 그림을 본 후, 채아의 그림을 바라본다) 채아야~ 색칠도 해.

채아: (불상머리를 색칠하면서, 옆에 앉은 재윤이 활동지를 바라본다) 와플이 생각나... 머리 감고 수건 하는 것.

(여아 만 7세, 어머니 관찰 2021. 6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관)

(4) 방관자형

- 방관자형은 스스로 놀이를 적극적으로 참여하기보다는 주변의 다른 사람의 놀이를 쳐다보는 행동을 의미한다. 이 유형은 가끔 자신이 구경하고 있는 부모에게 말을 걸거나 질문이나 제안을 하기도 하지만 놀이에 직접 함께 참여하지는 않는다.

엄마 : (갑옷을 만들기 시작한다)

우빈 : **(옆에서 지켜본다) 못 하지.**

아빠 : (뒤에서 갑옷의 부분을 가져와서 옷을 만들면서) 거기도 매듭을 지어 봐.

우빈 : (갑옷의 연결 부분을 가리키면서) **여기를 묶어. 돌아 돌아.**

엄마 : 이거 애한테 하는 것 같아.

아빠 : (설명된 부분을 보면서) 이거 어떻게 하는 지 봐봐.

우빈 : (갑옷을 연결시키면서) **이렇게 해. 이렇게.**

엄마 : 어려워. 어려워.

우빈 : **해 봐. 해 봐.**

엄마, 아빠 : (갑옷의 부분을 맞추어 완성한다) 다 됐다.

엄마 : (갑옷을 분리해서 정리한다)

(여아 만 2세, 부모 관찰 2021.6.19/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 방관자형의 경우는 전시체험 자체에 관심이 없어서 나타나기도 하지만 자신이 하기엔 어려움이 있다고 생각될 때 나타나기도 한다. 다음은 만 4세 어린이가 도자기퍼즐에서 아버지가 하는 모습을 보기만 하고 참여하지 않는 사례(여아 만 4세, 부모 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관/[그림 V-3] 참조)이다.



[그림 V-3] 방관자형

3) 맥락성

- 어린이들이 박물관의 영역별 전시체험에 참여할 때, 전시체험활동이 기획된 형태로 이루어지는지를 살펴본 결과, 맥락형과 재맥락형의 관람행동이 나타났다. 맥락형은 기존 활동의 성격이나 목적대로 관람이 이루어지는 행동이며, 재맥락형은 기존 활동이 아닌 새롭게 활동을 변화시켜 다른 형태의 참여가 이루어진 관람행동이다.

(1) 맥락형

- 맥락형은 새로운 것을 추가하거나 창의적인 방법을 요구하는 전시체험보다는 정형화된 패턴으로 구조화된 전시체험에서 주로 나타나는 행동유형이다.
- 다음의 사례에서 제시된 ‘타닥타닥 도자기가 될거야’ 전시체험은 스펀지로 제작된 나무장작을 구멍에 넣어서 불을 피워 도자기를 굽는 체험으로 어린이는 이 과정에서 나무장작만 반복적으로 집어넣는 단순 기능놀이형태

로만 참여하게 된다. 어린이의 행위에 따른 결과를 시각적으로 확인할 수 있다는 점에서 인터랙티브 활동이지만 관람객의 적극적인 참여에 의한 변화를 유도하기에는 제한점이 있다.

‘타닥타닥 도자기가 될거야’에 민우와 민용이가 가자, 신안선에서 함께 놀이하던 여자아이도 따라서 오빠들의 행동을 모방한다. 민우와 민용이는 스펀지로 만들어진 나무 장작을 구멍에 넣자, 불빛이 빨강게 변화하면서 도자기(투명 아크릴 재질)의 색이 백자, 청자처럼 변한다.

(남아 만 8세, 만 6세 관찰 2021.6.12/ 국립광주박물관 어린이박물관/ [그림 V-4] 참조)

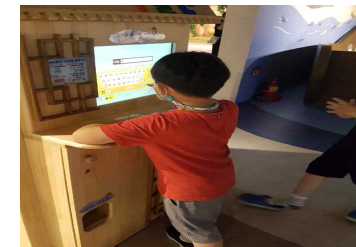


[그림 V-4] 맥락형 ①

- 이외에도 함께 진행되는 디지털매체를 활용하여 도자기를 간접적으로 영상으로 제작하는 전시체험도 제시된 설명문에 따라 체험활동이 이루어져 다양하고 창의적인 경험을 갖는 데는 한계가 있다.
- 맥락형으로 관람행동이 이루어지는 전시체험영역은 어린이가 제시된 활동 방법 이외에 추가적으로 아이디어를 반영하여 다양하게 이루어지지 않는다. 따라서 어린이가 풍부한 상상력을 발휘하기 위해서는 문양, 글자 등을 추가적으로 반영할 수 있도록 전시체험유형을 변화시키는 것도 고려될 필요가 있다.
- 다음은 전시체험인 ‘꿈을 키우는 틀-미래 명함스티커’ 영역에 5회 참여한 어린이의 사례이다.

민우는 ‘꿈을 키우는 틀-미래 명함스티커’ 영역으로 달려간다. 화면에서 시작버튼을 누른 후 한글자판이 나오자 자신의 이름을 검지손가락을 이용하여 누른다. 이름이 완성되자 다음 화면에서 운동선수를 누른다. 스티커가 나오는 구멍을 보고 있다가 스티커가 나오자 꺼내서 스티커에 인쇄된 이름과 그림을 본다. 그리고 엄마에게 스티커를 보여주고 호주머니에 넣는다.

(남아 만 6세 관찰 2021.6.20/ 국립광주박물관 어린이박물관/ [그림 V-5] 참조)



[그림 V-5] 맥락형 ②

- ‘꿈을 키우는 틀-미래 명함스티커’는 어린이가 디지털매체에 자신의 이름을 적고 제시된 장래 희망하는 직업 중에서 선택하면 스티커로 발급되는 구조화된 전시체험이다. 이 전시체험은 이름 입력-진로(직업)선택-스티커 출력 순서로 구조화되어 제공되는 활동으로 어린이가 다른 용도로 결과물을 산출하거나 변형하여 작성하는 체험이 이루어지지 않는다.
- 다양한 변화가 없는 활동임에도 민우는 이 전시체험을 즐겨하였는데, 그 이유가 ‘자기 이름이 쓰인 스티커라서 신기하고 재밌다’ (면담, 2021.6.20)는 것이었다. 어린이들은 자기 이름이 명시된 사물이나 스스로 혼자 한 결과물에 대해 특별한 애정을 갖는 것을 보인다. 특히 다른 영역에서 색칠하기 등의 결과물은 대부분 자리에 놓고 가는 반면 스티커는 자신의 이름이 찍혀서 나오기 때문에 모두 모든 어린이들이 챙겨서 갖고 가는 모습을 보였다.

(2) 재맥락형

- 재맥락형은 기존에 의도했거나 계획했던 전시체험으로 관람행동이 이루어지지 않고 변형된 형태로 이루어지는 관람행동이다. 전시체험상황에 따라 상이하게 발생할 수 있으나, 자신의 경험이나 흥미에 맞추어 재조절하거나 공간의 친숙함으로 새로운 놀이로의 시도로 나타나는 것을 볼 수 있다.
- 어린이들은 전시체험물을 기존의 용도로 사용하기보다는 때로는 상상력을 발휘하여 변형하여 체험활동을 즐기는 것으로 나타났다. 다음은 스펀지블록을 이용하여 불상그림을 맞추는 전시체험이지만 수영장이나 침대와 같이 전시체험물을 변형하여 체험하는 것을 보여주는 사례이다.

시아는 불상스펀지블록을 직사각형모형으로 만든 후, 그 위로 점프하면서 몸을 날린다. 손을 위아래로 휘젓는다. 소정이는 불상스펀지블록 위에 가만히 누워 있다.

(여아 만 6세, 여아 만 4세 관찰 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관)

- 위의 사례에서 시아는 스펀지블록 퍼즐 위를 수영장이라고 생각하고 다이빙을 한 것이라고 한 반면, 소정이는 숨같이 폭신해서 침대같다고 생각하고 누워있었다(면담, 2021.6.19)고 했다. 이처럼 어린이들은 동일한 매체라 하더라도 사물의 가작화가 이루어져 상징놀이를 변형되어 전시체험을 하는 것을 볼 수 있다.
- 창의적이고 편안함을 느낄 수 있는 공간이 되었을 때, 어린이의 역사학습도 자연스럽게 스며들 수 있을 것이다. 어린이에게 편안하고 친숙한 공간으로 어린이박물관이 자리잡으면, 부모에 이끌려오는 어린이박물관이 아니라, 어린이 스스로 찾는 놀이터와 같은 어린이박물관을 자발적으로 찾아오게 할 수 있을 것이다.
- 때로는 공간의 익숙함은 새로운 놀이로의 변화를 유도하여 재맥락화된 전시체험이 이루어지기도 한다.

박물관은 놀이터 같아요. 어려서부터 자주 왔어요. 채아를 물렀을 때도 박물관에 왔어요. 채아랑 놀이집(몸과 마음을 다스려요 1)에서 우리가 지어낸 놀이를 해요. 작년 1월? 2월쯤 같이 놀았어요. 채아는 고양이를 좋아해서 치타, 저는 맹수류를 좋아해서 늑대요. 오늘은 재미있는 체험하느라...조금 밖에 못했어요.

옛날에는 체험 안하고 늑대놀이에 폭 빠져서 놀았어요. (여아 만 7세 면담 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관)

- 위의 면담사례를 살펴보면, 박물관을 자주 방문하여 ‘공간의 익숙함 또는 친숙함’은 현실의 전시체험공간에서 상상의 놀이공간으로 전환되어 전시체험물을 경험하도록 한다. 박물관에서 동일한 친구와 방문하여 1년 이상 지속된 ‘늑대놀이’는 박물관이 단순히 교육학습의 역할뿐만 아니라, 어린이 삶에서 중요한 의미가 있는 ‘놀이터’의 역할을 하면서 재맥락화된 전시체험이 나타났다.
- 만 2세의 경우, 재맥락화된 유형의 관람행동이 이루어지기도 한다. 다음의 사례에서 아버지와 어린이는 ‘바위그림 LIVE SHOW’에서 인터랙티브디지털 영상에서 다양한 동물을 보고 만지고 터치하는 신체활동이외에도 상상력을 발휘하여 놀이처럼 연결하는 체험하는 모습을 볼 수 있다. 구조성이 낮을수록 다양한 창의력을 발휘한 상징놀이가 가능한 점을 고려할 때, 최소한의 시각적인 이미지만 제시된 공간도 오히려 상상력을 자극할 수 있다는 점도 참고할 필요가 있다.

보미와 아빠는 ‘바위그림 LIVE SHOW’로 간다.

아빠 : 상어도 있네.

보미 : (그냥 뛰어다닌다) 고래 고래. **꽃게가 귀 물었어.**

아빠 : 여기 물었어?

보미 : **물었어.** (호랑이를 친다) **야야야. 악어때가 나온대!**

(여아 만 2세 관찰 2021.6.19/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 다음은 움집을 보고 어린이가 경험한 이야기를 접목하여 반응이 일어난 사례이다. 사례에서 어머니는 옛날 사람들이 사는 곳을 알려주기 위하여 움집을 이야기하려고 하지만 어린이는 자신이 읽은 동화책을 연상하여 움집을 날리는 시늉을 하였다. 옛날 사람이 사는 움집을 제시하더라도 어린이는 자신이 보거나 경험한 것을 토대로 사물을 이해하고 재맥락화된 반응을 하는 것을 볼 수 있다.

엄마 : (움짱을 보며) 옛날 사람들은 어디에 살아?
유리 : (입술을 움직이며) **늑대가 나타나 후~ 늑대가 나타나 후~**
엄마 : 동화에서 늑대 나왔지.
(여아 만 2세 관찰 2021.6.19/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 재맥락형은 때로는 계획대로 전시체험이 이루어지지 않을 때 즉흥적으로 참여방법이 변형되어 나타나기도 한다. 다음의 사례는 화살을 이용하여 매를 맞추는 전시체험인데 원하는 대로 맞추기 힘들자, 스크린을 이용한 그림자 놀이로 변형되어 전시체험을 하는 모습이다.

‘토끼를 구해 주세요.’ 영역에서 과녁이 잘 맞추어지지 않자 여동생이 스크린 앞으로 다가간다. 그때 오빠가 동생의 그림자를 보고 ‘그림자 생겼어’ 하고 자기도 스크린 앞에서 몸을 위아래로 뛰면서 그림자를 만든다. 이어서 여동생도 같이 스크린 앞에서 몸을 좌우, 위아래를 움직이며 여러 가지 그림자 모양을 만든다.
(남아 만 8세, 여아 만 4세 관찰 2021.6.19/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 위의 사례는 어린이박물관은 어린이가 역사교육에 대한 경험이나 관심을 제공하지만 동시에, 어린이들의 감정과 호기심을 자극하여 어린이들의 창의적인 상상력을 만족시킬 수 있는 놀이공간으로 이용될 수 있음을 보여준다.
- 어린이박물관은 현실 세계에서는 전시체험물이 있는 교육 학습의 공간이지만, 박물관 공간이나 전시체험물이 친숙해질수록 어린이의 창의적이고 상상력을 발휘된 놀이성을 발현됨을 보여준다.
- 박물관이 낯설고, 긴장된 공간이 아니라, 안정감을 느낄 수 있는 공간으로 구성되고, 개방적이고 비구조화된 공간을 제공될 때 어린이의 놀이성이 확장될 수 있음을 고려할 필요가 있다.
- 재맥락형은 전시체험내용이 이해가 되지 않거나 흥미가 없을 때 자신만의 방법으로 전시체험을 할 때 이루어지는 관람행동이기도 하다. 다음의 사례는 12간지 띠와 연결하여 한자를 이해하는 ‘그림이야 글자야!’ 활동인 데

어린이가 활동의 성격과 내용에 상관없이 그냥 돌림판을 빨리 돌리는 것에만 집중하는 모습을 보여준다. 이처럼 어린이는 내용 자체에는 관심을 기울이지 않고 단순히 돌리는 전시체험물로 변형시켜 전시체험을 하는 것을 볼 수 있다.

아빠 : 그림이야. 글자야. 커서 해.
엄마 : (돌리면서) 쥐가 이런 모양이었다가 점점 변했다.
서진 : **(그림과 한자가 어떻게 연결되는지는 관심없이 두 손으로 빨리 돌린다)**
엄마 : 그림이 어떻게 한자로 되었는지 보는 거야.
서진 : **(돌림판을 돌린다. 빨리 돌린다)**
엄마 : 고장나. 하지 마.
(남아 만 5세, 어머니 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

4) 지속성

- 어린이들이 박물관의 영역별 전시체험에 참여할 때, 참여시간이나 집중여부를 중심으로 살펴본 결과, 일시형과 몰입형이 나타났다. 일시형은 흥미를 갖고 활동에 참여하기보다는 일시적이고 짧은 시간 동안 참여하는 관람행동이며, 몰입형은 활동을 반복적으로 참여하면서 집중하는 모습을 보이는 관람행동이다.

(1) 일시형

- 일시형의 관람행동을 보이는 어린이는 전시체험에 순간적으로 관심을 보이는 듯하지만 지속적으로 머물러서 활동을 지속하지 않는다. 이와 같은 관람행동이 이루어진 원인은 어린이의 흥미, 발달 수준, 호기심, 활동자체에 대한 이해도 및 경험 등에 기인할 수 있다.
- 다음은 부모가 어린이의 관심을 끌기 위하여 다양한 언어적, 비언어적 상호작용을 시도하였지만, 어린이는 짧은 반응을 보일 뿐 반복하거나 적극적인 참여 시도를 보이지 않는 사례이다. 어떤 활동인지에 대한 이해가 부족하거나 글자와 같은 설명으로 구성된 전시체험엔 지속적으로 흥미나 반응을 보

이지 않는 것을 볼 수 있다.

‘우리는 모두 대장장이’ 영역에서 유리가 대장간으로 쭉 들어갔다가 이내 나온다. 아빠와 함께 엄마 쪽으로 간다.

엄마 : (화로를 당기면서) 이리 와봐. (화로를 당기면서)

유리 : 우와! (소리를 지르면서 쳐다본다)

엄마 : 불을 끄는 거야. 불 껐네.

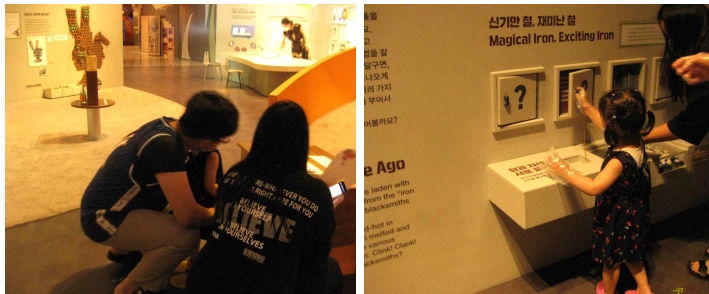
(유리는 엄마의 말에 반응하지 않고 옆의 덩이쇠쪽으로 이동한다)

[중략]

엄마 : 신기한 철/ 재미난 철 영역에서 [생략] (자석을 여러 가지 사물에 붙여 보면서) 봐, 움직여. 여기. 철광석이 붙어.

유리 : (엄마가 말하는 것에 반응하지 않고 물음표가 있는 열고 닫는 패넌을 열어본다. 앞에 설명이 있지만 보지 않고 바로 닫는다) 가자.

(여아 만 2세, 어머니 관찰 2021.6.19/ 국립중앙박물관 어린이박물관/ [그림 V-6] 참조)



[그림 V-6] 일시형 ①

- 일시형은 전시체험자체가 인지적 자극이나 호기심을 충족시키지 못할 때 나타날 수도 있다. 다음은 망원경으로 반구대 모습을 관찰하는 전시체험에 대한 사례이다.

수아는 ‘반구대 바위그림: 고래의 여행’ 공간에 있는 계단을 올라가서 벽면을 둘러보다가 돌출되어있는 망원경을 발견하고 달려가서 들여다본다. 벽면에 있

는 높이가 다른 망원경을 모두 한 번씩 들여다보고 바로 내려온다.

(여아 8세 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관 / [그림 V-7] 참조)



[그림 V-7] 일시형 ②

- 일시형의 관람행동은 다음 전시체험을 결정할 때, 전이영역이나 휴식영역처럼 잠깐 머무는 경우가 보였다. 다훈이는 어린이박물관에 정기적으로 방문한 경험이 있는 어린이로서 계단으로 이루어진 독서공간에서 책을 선택하여 읽기보다 계단 위를 올라갔다 내려오는 신체움직임을 즐기는 듯 보였다. 마치 다음 전시체험영역을 선택하기 위한 전이 또는 휴식하듯이 다훈이는 독서공간에서 천천히 책장의 책들을 훑어보고 나서, ‘몸과 마음을 다스려요 (1)’ 로 갔다.

다훈이는 독서공간으로 가서 계단 위로 성큼성큼 올라간다. 다훈이는 가장 높은 곳까지 올라가서 **전시체험영역을 바라본다**. 다훈이는 계단 옆에 있는 책장의 여러 가지 책제목을 훑어본다. 그리고, 천천히 계단 아래로 내려오면서 책들을 꺼내보지 않고, 책을 눈으로 살펴본다. 엄마는 다훈이가 있는 위로 올라가지 않고, 계단 아래에서 다훈이를 지켜본다. 다훈이는 갑자기 ‘몸과 마음을 다스려요 (1)’ 로 간다.

(남아 만 7세, 어머니 관찰 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관/ [그림 V-8] 참조)



[그림 V-8] 일시형 ③

- 일시형 관람행동 중 처음에 관심이 있어서 참여하다가 전시체험이 어려운 경우, 지속되지 못한 경우에 나타나기도 한다. 어린이들의 흥미나 난이도 수준을 고려할 필요가 있음을 보여준다.

갑옷 만들기는 진짜 갑옷처럼 비슷했다면 흥미가 있었을 텐데, 우레탄재질로 되어 있어서 블록을 조립하는 느낌이 들었습니다. 끈으로 끼워야 하는 구멍이 너무 많아서... 애들이 체험하기 어려운 것 같습니다. 그래서, 중간에 포기하고 다른 곳으로 갔습니다.

(여아 만 9세, 만 6세 아버지 면담 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

(2) 몰입형

- 몰입형은 전시체험 시 자발적으로 지속적인 흥미를 가지고 집중해서 활동에 참여하는 행동유형이다.
- 다음 사례는 만 8세 어린이가 ‘불씨가 나타났다’ 라는 발화도구 전시체험에 4분 50초 동안 집중하여 참여한 사례이다. 어린이는 발화막대를 돌려서 발화대가 만졌을 때 뜨거워지는 것을 경험하게 되면서 ‘계속해서 하면 진짜 불이 날 수 있는지’에 대한 호기심으로 연결되었다. 그래서 더 뜨겁게 해서 재가 많이 나오게 하겠다는 의지를 갖고 활동에 몰입하는 모습을 보였다. 중간 중간에 팔이 아프다고 하면서도 타는 냄새가 나는 것을 발견하고 진짜 불이 날 것 같아서 신나게 발화도구를 작동하였다. 발화도구 체험

의 경우, 단순히 발화대가 뜨거워지는 것 외에도 다양한 물리적 변화를 즉각적으로 확인할 수 있어 민수가 보다 몰입하여 참여할 수 있는 동기를 유발시켰다.

민수는 발화대 위에 발화막대를 올리고 여러 번 반복해서 조작한다. 어머니는 옆에서 민수가 하는 것을 지켜본다.

[생략]

민수 : 불이 날 수 있어요? 진짜로?

엄마 : 그렇지.

민수 : 더 뜨겁게 해봐야겠다. 재가 나오게, 많이 해야.

엄마 : 타이밍이 중요하지. 이렇게.(민수가 활비비를 큰 구멍에 넣어 조작하지만 잘 안되지) 내릴 때 해야지.

활동 도우미 선생님 : 구멍을 작은 대로 바꾸어 주세요, 큰 구멍은 마찰력 때문에 잘 안돼요

민수는 구멍을 옮겨서 다시 도전한다. 엄마가 막대 아래쪽을 잡고 이동시켜 준다. 발화막대를 계속해서 조작한다.

민수 : 타는 냄새 나는데요?

엄마 : 냄새난다고?

민수 : (격양된 목소리로) 진짜 불이 날 거 같아. 우와! 탔어! 탔어!

민수 : 뜨거워, 불이 날까?

엄마 : 계속하면 나지.

민수 : (발화막대 다시 조작활동 반복한다) 팔이 아프다.

엄마 : 더해라.

민수 : (리듬을 타며 발화막대를 조작한다. 잠시 멈추고 발화 막대를 들어 발화막대 바닥부분이 검게 변한 것을 확인하고 발화 막대를 엄마에게 보여준다) 봐요! (발화대 구멍에 손을 대고) 앓! 뜨거워!

엄마 : (함께 발화막대를 만져본다)

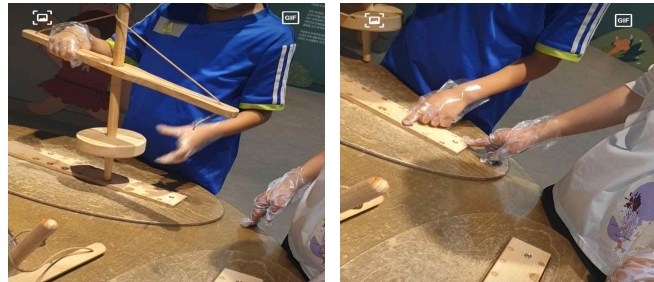
민수 : (손으로 만져 보고 바닥을 털어내며) 갯가루가 나왔어!

엄마 : 탔네.

민수 : 탔어.

(남아 만 8세, 어머니 관찰 2021.6.20./ 국립광주박물관 어린이박물관/ [그림 V-9] 참조)

활동에 참여하면서 자신만의 노하우를 알려주고 스스로 능숙함을 보였다.



[그림 V-9] 몰입형 ①

- 민수는 다른 영역으로 갔다가 다시 발화도구 체험영역을 재방문하여 4분 동안 전시체험에 다시 참여하였다. 이때 민수는 자신을 방해하거나 멈추게 하지 말라고 말하면서 계속 활동을 하고 다리가 아프면서도 또 해야겠다고 중단하지 않는 모습을 보였다. 몰입하는 관람행동을 할 때, 어린이는 주변의 도움이나 방해를 하지 않도록 하면서 자기주도적으로 하고자 하는 의지가 높아지는 것을 볼 수 있다. 특히 마지막엔 자신이 한 결과를 보고 ‘깔끔하게 됐다’는 만족감을 드러내는 점에서 성취감을 확인할 수 있다.

엄마는 옆에서 민수를 바라본다.

민수: (계속 반복해서 발화막대를 조작하며) **방해하지마요, 멈추려고 하지마요.**

엄마: 언제까지 할 거야?

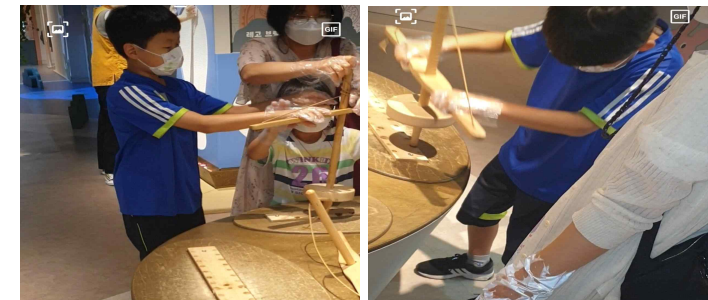
민수: (말없이 계속 발화막대를 두 손으로 돌리면서 조작한 후) 와~ 돼, 잠시만 (손으로 발화대가 겹게 변한 것을 손으로 흔든 후 냄새를 맡아본다)

엄마: (옆에서 지켜보다가)이 재를 나뭇잎에 얹어서 사용한다. 볼 피울 때...

민수: 아~ 너무 다리가 아프다. 또 해야겠다. 이것만 마지막으로 (발화대의 다른 구멍에 발화막대를 대고 돌린다) 깔끔하게 했다.

(남아 만 8세, 어머니 관찰 2021.6.20/ 국립광주박물관 어린이박물관)

- 민수는 세 번째로 다시 발화도구 체험을 8분간 계속했는데 이때는 다른 동생 옆으로 가서 사용법과 알려주고 시범을 보이기까지 하였다. 반복적으로



[그림 V-10] 몰입형 ②

- 일반적으로 어린 연령의 어린이는 집중시간이 짧아 한 가지 활동을 지속적으로 수행하는 것에 어려움을 느낀다고 한다. 하지만, 다음에 소개된 만 2세 어린이는 실제 활동에 대한 흥미가 지속적으로 이루어지는 것을 볼 수 있다.

보미와 아빠는 ‘우리는 모두 대장장이’에 다시 간다.

아빠: 여기가 재밌어?

보미: **응.**

아빠: 재밌네.

보미: (공을 넣고 내려오고, 다시 넣고 반복한다)

아빠: 저쪽에 가보자. 못 박는 곳으로

보미: (아빠 말에 반응 없이 계속 공을 넣고 꺼내고 반복한다) **때굴 때굴.**

[중략]

보미는 아버지와 함께 다른 영역으로 갔다가 다시 방문한다.
 아빠 : 넣어봐.
 보미: (공을 들고 계단을 올라가 구멍 앞에 서 있다)
 아빠 : 들고 있으면 안 돼. 혼자 있으면 안 돼.
 보미: (계속 공을 들고 서 있다)
 아빠 : 친구들 오니 입구에서 비켜. 공이 2개 밖에 없어서 다른 친구들 하려면 빨리 넣어야 해.
 보미: (공을 잡고 가만히 서 있다)
 아빠 : 공이 좋아?
 보미: 응.
 아빠 : 딴 곳도 재밌는데 많은데...
 보미: (가만히 있다)
 (여아 만 2세, 아버지 관찰 2021.6.19/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 보미는 공 넣고 꺼내기를 반복하여 놀이한 후, 다른 영역에 갔다가 스스로 재방문을 하였다. 보미는 공을 넣고 계단을 내려와서 확인하고는 계속해서 반복적으로 한다. 개념 설명이 없이 놀이처럼 활동하는 것을 볼 수 있다. 보미는 바닥에 철이 흘러내린 곳을 보지만, 그것이 철이 녹은 것인지 알지 못하고 단순히 기능적으로 공을 넣고 꺼내고 반복하였다.
- 전시체험에서 어린이는 주어진 문제 상황에 집중하며 해결하려는 동기가 내재화되어 몰입이 이루어지거나, 반복적인 기능 놀이 속에서 패턴(예: 공이 높은 곳에서 낮은 곳으로 떨어지기, 두드리면 다른 그림이 나오기 등)을 찾아 즐거움을 느끼기 때문이다. ‘몰입’ 하는 과정에서 어린이는 즐거움, 기쁨을 느끼게 되고, 어린이박물관에 대한 긍정적 정서는 일회적 체험이 아니라 지속적 체험으로 연결되도록 하는 주요한 요인이라고 사료된다.

2. 어린이-부모 관람객 상호작용 양상

- 박가영과 정성욱(2011)은 가족 관람객 상호작용을 중심으로 관람행태 유형을 4가지로 분류하였다. 유형별 구체적인 특징을 살펴보면, ‘협력적 심층관람형’은 가장 높은 관람의 지속성을 보이면서 가족이 모두 함께 관람하는

유형이며, ‘독립적 선택관람형’은 관람의 지속이 낮고, 가족의 분리가 잦은 유형에 해당한다. ‘자녀중심적 자유관람형’은 비교적 낮은 관람의 지속을 보이며 자녀의 주도로 관람이 이루어지는 유형이며, ‘부모중심적 유도관람형’은 비교적 높은 관람의 지속을 보이며, 부모의 주도로 관람이 이루어지는 유형이다.

- Pilcher, Smith 와 Amseil(1999)의 연구에 의하면 부모들은 전시의 특성에 따라 아동과의 상호작용에 차이를 보이는 것으로 나타났다. 부모들은 전시의 목표에 관심을 가지고 반응하며, 구체적인 결과가 있는 체험식 전시 경우 어린이에게 갈등해결 질문을 하는 경향이 있으며, 상상놀이와 같은 정답 없는 활동은 탐색 질문을 많이 하는 것으로 나타났다(이경희, 최정윤, 2003에서 인용)
- 한편, 김영신(2004)은 Holloway, Reichart-Erickson(1988)과 권혜진 외(2001)의 연구에서 사용한 교사와의 상호작용 분석 도구를 기초로 7가지 비언어적 행동 범주를 수정 보완하여, 부모의 비언어적 행동과 언어적 행동 범주를 제시하였다. 김영신(2004)이 제시한 비언어적 행동은 지시적 행동표현, 공감적 행동표현, 거부적 행동표현이 해당하며, 언어적 행동에는 지시, 질문, 칭찬, 교수, 부정적 진술, 상상적인 말, 설명이 해당한다. 행동유형 별 구체적인 내용은 다음 <표 V-3>과 같다(김영신, 2004: 23-24).

<표 V-3> 부모의 언어적-비언어적 행동 유형별 내용

행동유형		조작적 정의와 예시
언어적 행동	지시	가르치고자 하는 의도가 아닌 무엇을, 어떻게 해야 할 지를 명령하기 예: 여기서 찾아서 넣어봐. 이리 가져와. 이쪽으로 앉아 등
	질문	어린이의 생각이나 의사를 확인하거나 물어보기 예: 뭐하고 놀건데? 공놀이할까?
	칭찬	긍정적인 강화를 하거나 의미 있는 칭찬을 제공하기 예: 옳지 잘하네 등
	교수	가르치려는 의도로 놀이를 안내하거나 소개, 명명하기 예: 천천히 세워서 굴러, 발로 뺏하고 차, 세모(이름 가르쳐 주기) 등

비언어적 행동	부정적 진술		어린이의 행동이나 흥미에 대해 부정적으로 말하기 예: 무늬가 안 맞잖아, 그쪽으로 하면 어떻게 해.
	상상적인 말		실제로 있지 않은 것에 대해 가상적으로 말하거나 모방하며 소리내기 예: 부웅! 낱냠냠, 아픈 척하면서, 으윽, 살려주세요~
	설명		어린이가 하고 있는 행동을 묘사하거나 상황이나 의도를 그대로 진술하기 예: 아이가 손가락으로 먹는 흉내를 내자, “○○이가 배고픈가보구나”, “공이 들어가 버렸네.” 등
	지시적 행동 표현	지시행동	어린이에게 지시하거나 요구하는 행동 예: 손가락으로 가리키기, 손으로 달라고 요구하기
		교수행동	어린이를 가르쳐주려고 하는 행동 예: 시범보이기, 놀이감을 보여주기
	공감적 행동 표현	수용적 반응	어린이가 하는 행동에 긍정적으로 반응하는 행동 예: 어린이의 요구 들어주기, 고개 끄덕이며 반응보이기
		긍정적 정서표현	부모가 어린이에게 나타내는 애정적인 표현 행동 예: 웃기, 쓰다듬기, 안기, 손잡기
		양육행동	신체적 보살핌이나 도와주기와 같은 양육적 행동 예: 옷입혀주기, 콧물 닦아주기, 먹여주기
거부적 행동 표현		부정적 행동	어린이가 하는 행동에 부정적으로 반응하는 행동 예: 신체적으로 제지하기, 뺨기, 밀기, 때리기
		비참여 행동	어린이의 놀이나 행동과 관련이 없는 긍정도 부정도 아닌 행동 예: 다른 곳 바라보기, 모른척하기, 어린이와 다른 행동하기

○ 국립박물관 어린이박물관에서 관찰된 어린이-부모 관람객 상호작용 양상을 선행연구를 토대로 비언어적 상호작용과 언어적 상호작용 측면에서 분석되었다. 먼저, 비언어적 상호작용은 어린이-부모 관람객이 전시체험할 때, 표정, 몸짓, 동작, 신체적 접촉 등 행동으로 나타나는 상호작용으로, 이를 분석한 결과, 어린이단독형, 협력관람형, 지원관람형, 병행관람형, 과정-결과기념형, 단순주시형, 자유방임형으로 나타났다. 또한, 언어적 상호작용은 어린이-부모 관람객이 전시체험할 때, 언어를 매개로 이루어지는 상호작용으로, 이를 분석한 결과, 교수학습형, 설명형, 환류형, 배려형으로 나타났다.

<표 V-4> 어린이-부모 관람객 상호작용 범주

범주	하위범주	개념
비언어적 상호작용	어린이단독형	어린이가 부모와의 상호작용 없이 독립적으로 참여하고 부모는 전시체험영역에 관심도가 있지만 상호작용 없이 어린이의 자율적이며 능동적인 참여가 이루어지는 유형
	협력관람형	어린이와 부모가 함께 협력하여 참여하는 것으로 부모가 전시체험에 어린이와 함께 놀이친구처럼 적극적 참여가 이루어지는 유형
	지원관람형	부모는 어린이가 전시체험 시 원활하게 체험할 수 있도록 지원하거나 안전하게 참여할 수 있도록 부모가 보조적인 역할을 하는 유형
	병행관람형	부모와 어린이가 같은 전시체험영역에서 나란히 전시체험에 참여하는 유형
	과정-결과 기념형	어린이가 전시체험에 참여하는 과정이나 완료 시, 어린이의 모습이나 결과물을 기념촬영 하는 유형
	단순주시형	부모는 전시체험활동에 개입하지 않고 어린이의 전시체험에 참여하는 모습을 옆 또는 뒤에서 응시하는 유형
	자유방임형	어린이가 부모와 떨어져 혼자 전시체험에 참여하는 유형
언어적 상호작용	교수학습형	부모가 가르칠 목적으로 질문을 하거나, 어린이의 학습과 연관된 정보를 제공하며 참여하는 유형
	설명형	부모는 전시체험에 관한 다양한 어린이의 질문에 대답하거나 게시물의 텍스트, 체험방법을 알려주는 유형
	환류형	전시체험과정에서 어린이의 행동, 언어 등에 대한 반응으로, 어린이에게 격려, 칭찬, 유머를 통한 긍정적 피드백과 금지, 제한, 지시 등 상호작용이 나타나는 부정적 피드백이 이루어지는 유형
	배려형	전시체험하면서 부모의 의견이나 입장보다는 어린이의 선택과 의견을 존중하거나 공감하면서 어린이 입장에서 대화를 진행하는 유형

1) 비언어적 상호작용

○ 어린이-부모 관람객의 비언어적 상호작용은 어린이단독형, 협력관람형, 지원관람형, 병행관람형, 과정-결과기념형, 단순주시형, 자유방임형으로 나타났다.

(1) 어린이단독형

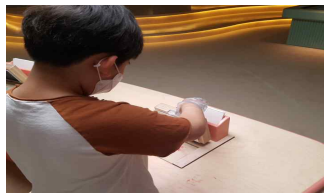
- 어린이단독형은 어린이가 부모와의 상호작용 없이 독립적으로 전시체험에 참여하는 유형으로 어린이 혼자 참여하는 동안 부모는 전시체험에 관심을 가지나, 어린이가 스스로 자율적이고 능동적으로 참여할 수 있도록 한다.
- 어린이단독형은 대소근육의 기능놀이 중심의 전시체험영역, 박물관에 대한 선경험, 혼자서 할 수 있는 전시체험 공간배치 및 구성, 부모의 도움 없이 독자적으로 수행 가능한 적정수준의 난이도있는 전시체험 등에서 나타난다.
- 실제 어린이단독형이 주로 나타난 전시체험영역을 살펴보면, 국립중앙박물관 어린이박물관에는 ‘알쏭달쏭 바위그림(스탬프 체험)’, ‘바위그림 LIVE SHOW’ 등이 있으며, 국립경주박물관 어린이박물관은 ‘엽서도장 찍기’, ‘미래의 경주에게’, ‘같이 놀아요(불상그림그리기)’ 등이 있었다. 국립광주박물관 어린이박물관의 경우는 ‘스마트 팔레트, 음각양각체험’ 등에서 발견할 수 있다. 전반적으로 스탬프 찍기, 색칠하기 및 신체운동놀이 중심에서 어린이단독형의 상호작용이 나타나는 것을 발견할 수 있다.

준호는 ‘알쏭달쏭 바위그림’ 전시체험영역에서 하얀색 엽서종이를 꺼내어 스탬프 아래에 넣고, 파란색 스탬프 도장을 꼭 누른다.

준호: 와! 고래다! (준호 장갑에 파란색 잉크로 찍힌 고래를 만지자, 장갑에 묻는다. 엄마는 준호가 스탬프로 찍는 모습을 바라본다)

준호: (장갑에 파란 잉크가 묻자)잉크가 묻었네. (준호는 파란색 고래모양이 찍힌 엽서를 책상 위에 놓는다)

(남아 만 7세 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관/ [그림 V-11] 참조)



[그림 V-11] 어린이단독형 ①

- 어린이단독형은 전시체험유형에 대한 선경험이 있어 매체에 대한 친숙함(예: 스탬프 찍기)이 있을 경우, 독립적으로 어린이 스스로 탐색 및 체험하는 모습을 관찰할 수 있었다. 준호는 엽서에 스탬프잉크가 많이 묻었을 때, 잘 마를 수 있도록 책상 위에 놓기도 하는 등 이미 스탬프잉크에 대한 속성을 이미 잘 알고 문제를 스스로 해결하는 유능함을 보이기도 하였다.
- 어린이가 박물관 관람경험이 많아서 전시체험영역에 대한 이해나 친숙함이 있는 경우에도 주도적으로 혼자서 알아서 전시체험에 어린이단독으로 참여하는 모습을 빈번하게 발견할 수 있다.

민용(만 6세)이는 박물관에서 ‘오밀조밀 도공이 되어보자’로 뛰어가서 자리를 잡고 의자에 앉는다. 디지털 모니터에 두 손을 좌우로 빠르게 움직여 물레에 흙반죽을 올려놓고, 손을 움직여 청자를 만든 후, 초벌구이의 온도가 점점 올라가는 것을 지켜본다. 마지막에 도자기에 ‘세종대왕’을 자판을 눌러 입력한다. 완성된 도자기가 영상화면에 뜬 것을 쳐다본다. (남아 만 6세 관찰 2021.6.20./ 국립광주박물관 어린이박물관/ [그림 V-12] 참조)

- 초등학교 1학년인 민용이는 글자나 한글의 획순을 정확하게 인식하였지만 자판구성에 대한 이해도가 낮아 ‘세종대왕’을 세종대왕’ 입력을 ‘서! 종다 1 왕’으로 입력하였다. 그러나 민용이는 글자를 올바르게 쓰는 것에 대한 관심보다는 자신이 직접 혼자서 했다는 것에 의미를 부여하는 것으로 보였다.



[그림 V-12] 어린이단독형 ②

- 어린이들은 디지털매체를 생활 속에서 자연스럽게 경험하면서 성장하였기에 디지털매체를 사용하는 것에 대한 불편함이나 두려움은 느끼지 않는 것으로 보인다. 그래서 어린 연령의 어린이도 처음에 혼자서 시각적인 이미지를 보고 도자기를 빚는 과정까지는 할 수 있으나 이틀을 입력하는 자판이 등장하면 부모의 지원을 찾는 경우를 볼 수 있다. 결과적으로 자판을 이용한 전시체험은 글을 모를 경우엔 참여하기가 어려운 부분이 있기에 이와 같은 경우를 대비하여 목소리인식시스템을 겸비한 전시체험을 안내해줄 수 있는 방안을 고려할 필요가 있다.
- 이와 같은 점에서 어린이가 주도하고 주체적인 전시체험을 참여하기를 기대한다면, 어린이의 경험이나 언어발달, 신체발달 수준 등을 고려한 전시체험구성을 적극적으로 고려해 볼 필요가 있다.

(2) 협력관람형

- 협력관람형은 어린이-부모가 전시체험활동에 함께 협력하여 참여하는 유형으로 협력관람형은 기본적으로 어린이 혼자 수행하기 어려운 전시체험을 수행하는 경우에 빈번하게 나타난다. 예를 들어, 국립중앙박물관 어린이박물관의 경우, ‘조각을 맞춰주세요(도자기퍼즐)’이나 ‘똥땅똥땅 가야 대장간(풀무체험)’, ‘아주 특별한 곳 움집 체험(갈돌체험)’이 나타난다. 국립경주박물관 어린이박물관의 경우, ‘몸과 마음을 수련해요(화살체험)’, ‘세속오계를 실천해요(동전 넣고 돌리기)’, ‘어떤 절과 탑이 있었을까요?(절과 탑 나무퍼즐)’ 등에서 나타났고, 국립광주박물관의 경우, ‘불씨가 나타났다(발화 도구체험-활비비체험)’, ‘흙의 조각 퍼즐을 맞춰요(보존과학체험-도자기퍼즐)’ 등에서 볼 수 있다. 과제수행이나 과제완성형의 체험 시 문제 상황을 해결하기 위해 어린이-부모가 함께 협력하여 참여하는 모습이 나타났다.
- 이 유형의 부모는 전시체험에 관심도가 높고, 적극적인 행동 표현을 한다. 특히, 과제완성형 전시체험유형에 어린이-부모 협력적 행동이 두드러지게 나타난다. 함께 공동의 미션을 완수하고자 하는 동기부여가 이루어져 자연스럽게 몰입하여 전시체험에 참여한 것으로 보인다.

- 협력관람형은 어린이-부모 상호작용에서 부모의 보조역할이 중심인 지원관람형과 달리, 부모가 좀 더 적극적으로 체험활동에 참여하고 어린이의 놀이 파트너, 놀이참여자의 역할이 강화되어 나타난다.

도자기퍼즐 전시체험영역에 준호가 간다.

준호: 나 이것도 하고 싶은데...

엄마: 아, 빗살무늬토기?

자식을 활용한 빗살무늬토기퍼즐을 엄마, 아빠, 여동생 진희와 함께 온 가족이 만들기 시작한다.

(남아 만 7세, 여아 만 5세, 부모 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관/ [그림 V-13] 참조)



[그림 V-13] 협력관람형 ①

- 협력관람형은 부모도 자녀가 체험하는 활동에 적극적으로 참여하면서 즐긴다. 과제완성형 유형(예: 도자기퍼즐맞추기, 나무목걸이만들기 등)의 결과물이 산출되는 전시체험유형에서 두드러지게 관찰이 된다. 결과물이 예측이 되기 때문에 부모도 즐기면서 목표 지향적으로 어린이와 함께 참여한다. 특히, 결과가 산출이 되면(예: 도자기완성, 나무목걸이 완성 등) 기념촬영을 하거나, 완성도가 높은 결과물(예: 알쏭달쏭 바위그림 스탬프 그림) 등은 가정에 가지고 간다.

엄마: 민용(만 6세)이가 체험하고 싶다고 해서 먼저 신청했어. 여기 형은 하고 있으니까...맞은 편에 앉아서 하자.

(엄마가 나무목걸이재료가 담긴 쟁반을 민용이에게 건네준다)
 민용이가 ‘나무목걸이만들기’ 재료 쟁반을 들고 앉고 싶은 자리에 앉는다.
 엄마: 어떤 모양으로 만들고 싶어?
 민용이는 나무목걸이 샘플이 있는 곳에서 부엉이 모양의 나무목걸이를 자신의 책상 앞에 놓는다.
 엄마: 여기 모습을 보고 하면 돼. 색깔 먼저 하면 좋겠다.
 민용이는 샘플 부엉이를 보고 그림을 그린다.
 엄마는 다시 맞은 편에 있는 형(만 9세)이 목걸이 모양을 다 만들자, 목걸이 줄을 끼워준다. 민용이는 눈알에 스티커가 있지만, 장갑 때문에 잘 안되는지, 목공풀로 붙인다. 민우는 엄마가 목걸이끈을 달면서 민용이 옆으로 간다.
 (남아 만 9세, 만 6세, 어머니 관찰 2021.6.20/ 국립광주박물관 어린이박물관/ [그림 V-14] 참조)



[그림 V-14] 협력관람형 ②

- 과제완성형 유형이 아닌 국립중앙박물관 어린이박물관의 갈돌체험에 적극적으로 참여한 어머니는 갈돌에 대한 선지식을 가지고 있고, 관심이 있음을 알 수 있었다. 갈돌체험에 어린이보다 더 적극적으로 갈돌로 벼씨를 문지르면서 행동표현을 하였다([그림 V-15] 참조). 어린이-부모가 전시체험에 적극적 참여를 위해서는 충분한 전시체험물의 양(물리적 체험자료) 제공이 중요하다. 또한, 전시체험물을 보고 경험방식에 대해 이해할 수 있는 전시체험물에 대한 구체적인 시각적(이미지) 설명이 제공되어야 한다.

저는 갈돌체험이 재미있었어요. 책에서 본 것을 직접 체험하니깐 좋았어요. 그

런데, 아이들은 흥미가 없었던 것 같아요. 절구처럼 갈돌로 찧는다고 하고... (웃음) 벼씨가 적어서 흥미가 떨어진 것 같기도 해요. 갈돌체험을 제대로 할 수 있도록 벼씨도 충분히 제공되면 좋겠어요. 그리고, 갈돌에 대한 구체적인 설명이 갈돌이 있는 곳에 있으면 좋겠어요.
 (여아 만 6세 어머니 면담 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관/ [그림 V-15] 참조)



[그림 V-15] 협력관람형 ③

- 박물관은 어린이 혼자 스스로 방문하여 체험하기 어려운 공간이므로 동반 관람이 많은 부분을 차지함으로 어린이와 부모가 함께 즐길 수 있는 전시 체험이 구성되어야 한다. 부모의 전시체험에 대한 적극적인 참여는 어린이에게 영향을 줄 수 있다. 또한, 가족구성원의 수가 다양하기에 이를 고려하여 전시체험영역에 필요한 매체를 충분히 제공하여 온 가족이 함께 전시체험을 경험함으로써 추억의 공간이 될 수 있도록 지원될 필요가 있다.

아이가 셋이라 박물관 체험 시 눈치가 보여요. 예를 들어, 나무목걸이 만들기는 선착순으로 6명만 체험해야하는데...우리 에 모두 3명이 체험하면 다른 아이들이 체험할 수 없으니까요. 그래서, 2명 정도 신청해서 체험을 해요. 한 대 밖에 없는 이름 스티커(꿈을 키우는 틀-미래 명함 스티커)도 한참 기다려야 하고, 아까 들쭉도 이름 스티커하려다가 박물관 체험이 끝나서...속상했었어요. 도자기퍼즐도 청자, 백자 1개씩 밖에 없어서...조금 더 여유 있게 박물관에서 준비해주면 좋겠어요.

(남아 만 9세, 만 6세, 만 4세 어머니 면담 2021.6.20/ 국립광주박물관 어린이 박물관)

- 어린이와 부모와 함께 협력적으로 참여할 수 있도록 하기 위해서는 특히, Kropf와 Wolins(1989)이 제안한 바처럼 박물관에서 가족이 함께할 활동이나 풀어야 할 과제를 제공하고, 대화와 토의를 증진시키면서 다양한 지식을 가지고 박물관을 방문한 가족들이 탐색할 수 있도록 개방적인 공간과 상황을 다양하게 연출할 필요가 있다.

(3) 지원관람형

- 지원관람형은 전시체험에서 부모의 도움이 필요한 상황에 대해 도움을 제공하는 ‘지지하기(support)’, 부모가 어린이 앞에서 직접 시범을 보이고 어린이가 부모를 관찰하는 ‘시범보이기(demonstrate)’, 부모가 전시체험에서 바람직한 행동 방법을 제시하는 ‘모델보이기(modeling)’ 등을 통해 어린이가 안전하고 원활하게 전시체험을 경험할 수 있도록 지원하는 상호작용이다.
- <표 V-5>와 같이 어린이가 전시체험 진행과정에서 어려움이 있을 때, 부모는 어린이가 전시체험물을 용이하게 사용하게 하거나 참여할 수 있도록 상황에 맞는 지지하기(전시체험물 잡아주기, 전시체험물 건네주기, 전시체험물 주변 정리정돈하기 등), 시범보이기, 모델보이기 행동을 통해 지원한다.
- 지원관람형이 주로 나타나는 영역으로 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘옛사람들은 어떤 집에서 어떻게 살았을까?’, ‘우리는 모두 대장장이’, ‘토끼 친구를 구해주세요’ 등이 있었고, 국립경주박물관 어린이박물관의 ‘몸과 마음을 수련해요2’, ‘세속오계를 실천해요’ 등에서 나타났다. 국립광주박물관 어린이박물관에서는 ‘썩썩썩썩 곡식을 갈아보자’, ‘불씨가 나타났다’ 등에서 나타났다.
- 미취학 어린이의 경우, 한글에 대한 문해력이 부족하여 체험방법에 대한 설명문을 보지 않고 몸으로 직접 체험하면서 이전에 자신이 경험했던 방식으로 체험하는 모습을 보였다. 예를 들어, 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘토끼친구를 구해주세요’의 경우, 화살을 들고 스펀지 화살촉으로 스크린 앞으로 다가가서 매를 터치하는 모습을 자주 보였다. 부모가 바닥에 서서 화살을 던지는 위치, 방법 등을 알려주어 어린이가 바르게 화살을 던져 매

사냥하는 모습이 관찰되었다.

- 취학 어린이의 경우, 어린이가 스스로 할 수 있도록 전시체험 공간을 정리해 주거나(예: 갈돌체험 시 떨어진 범씨껍질 등을 미니빔자루로 정리하기), 체험 도구를 잡아주어 스스로 조작할 수 있도록 지지하는 모습(예: 활비비체험 시 부모가 활비비를 붙잡아주어 어린이 스스로 줄을 감기)이 관찰되었다.

<표 V-5> 비언어적 상호작용: 지원관람형

번호	내용	관찰사진	장소
1	지지하기 (퍼즐조각 잡아주기)	 여아 만 6세, 아버지 관찰 2021. 6.12.	‘옛사람들은 어떤 집에서 어떻게 살았을까?’ 국립중앙박물관 어린이박물관
2	지지하기 (미니빔자루로 정리하기)	 여아 만 6세, 어머니 관찰 2021. 6.20.	‘썩썩썩썩 곡식을 갈아보자’ 국립광주박물관 어린이박물관
3	지지하기 (활비비를 잡아주기)	 남아 만 6세, 아버지 관찰 2021. 6.20.	‘불씨가 나타났다!’ 국립광주박물관 어린이박물관
4	시범보이기 (화살쏘기 시범보이기)	 남아 만 6세, 어머니 관찰 2021. 6.13.	‘몸과 마음을 수련해요 (2)’ 국립경주박물관 어린이박물관

5	시범보이기 (폴무질 시범보이기)	 남아 만 7세, 아버지관찰 2021.6.12.	‘우리는 모두 대장장이’ 국립중앙박물관 어린이박물관
7	모델보이기 (바른 방법으로 화살 던져 시범보이기)	 여아 만 6세, 어머니 관찰 2021. 6.12.	‘토끼친구를 구해주세요’ 국립중앙박물관 어린이박물관

- 지원관람형의 ‘지지하기’는 전시체험을 경험할 때, 어린이가 다음 수준의 단계로 진행할 수 있도록 부모가 잠시 도움을 제공하는 비언어적 상호작용으로 자주 관찰된다.
- 지원관람형 중 ‘시범보이기’는 어린이-부모 관람행동에서 어린이가 전시 체험방법을 잘 모르거나 위험한 방식으로 전시체험을 할 때, 관찰할 수 있는 유형이다. 부모는 전시체험의 안전성이 요구되거나(예: 화살쏘기), 잘못된 방향으로 진행될 것이 우려되는 경우 적절한 방법을 안내(예: 스펀지 돌도끼 만들기)하여 시범을 보인다.

진우는 ‘몸과 마음을 수련해요(화살쏘기)로 간다.

진우: 화살쏘기~

엄마: 화살쏘기하고 싶구나.

진우가 화살쏘기를 잘 하지 못하자,

엄마: **엄마를 봐봐.**

진우: 어려워...

엄마: 엄마처럼 잡고 하면 되는데...(화살쏘기 시범을 보인다)

진우는 화살쏘기를 엄마를 보고 시도한다.

(남아 만 6세, 어머니 관찰. 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관)

윤희는 아빠와 ‘뚝뚝뚝 무기공장’ 영역으로 가서 스펀지로 된 돌도끼를 만든다.

윤희: 이게 뭐지?

아빠: 옛날 사람이 사용했던 돌도끼래.

윤희: 아..돌도끼..어떻게 만들지?

아빠: **아빠를 봐봐.**

윤희는 아빠가 만드는 모습을 보면서 돌도끼를 만든다.

(여아 만 6세, 아버지 관찰. 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 지원관람형 중 ‘모델보이기’는 어린이가 전시체험물을 위험한 방식이나 잘못된 방식으로 체험할 경우, 부모가 직접 모델이 되어 전시체험하여 바람직한 행동 방법을 제시하는 것이다. 예를 들어, 국립중앙박물관 어린이박물관의 경우, ‘토끼 친구를 구해주세요’ 영역에서 어린이가 화살로 매를 터치하면서 맞추자, 부모가 터치가 아닌 화살을 이용하여 매사냥하는 방법을 모델 보였다.
- 어린이 신체(대소근육)를 활용한 전시체험의 유형인 경우, 부모가 언어보다 행동으로 지지, 시범, 모델을 보이면서 비언어적 의사소통으로 지원한다.
- 어린이가 안전하고 원활하게 전시체험물을 경험하기 위해서는 어린이의 조작수준을 고려하여 전시체험물이 제공될 필요가 있다.
- 박물관에서 중요한 부모역할로 어린이가 원활하게 전시체험을 할 수 있도록 지원하기 위해서 전시물에 대한 이해도가 중요하다. 어린이박물관은 부모가 전시체험에 대한 정보를 알 수 있도록 구체적인 전시체험 안내지 등을 준비할 필요가 있다.

(4) 병행관람형

- 병행관람형은 전시체험영역에서 어린이-부모가 나란히 앉아서 각각 전시체험하는 동안 상호작용없이 참여하는 유형이다. 주로 과제완성형(예: ‘뚝뚝뚝 무기공장’의 돌도끼 만들기, ‘미래의 경주에게’의 활동지 색칠하기, 오밀조밀, 도공이 되어보자 등)과 같은 활동결과물이 있는 전시체험에서 나타났다.

- 병행관람형의 특징은 전시체험공간이 일자형테이블로 배치된 영역이나, 벽면 방향으로 테이블이 배치된 영역([그림 V-16] 참조)또는 나란히 앉을 수 있는 영역에서 빈번하게 발견된다는 점이다.
- 다음은 한 가족이 모두 ‘미래의 경주에게’ 전시체험에 각각 병행관람형으로 참여하는 모습이다. 부모도 새롭게 경험하는 전시체험매체일 경우, 관심을 가지고 참여하는 경우가 있다.

아빠와 진수가 ‘미래의 경주에게’ 영역으로 와서 활동지에 색칠하기 시작한 다. [중략] 동생인 진우와 엄마도 나란히 앉아서 열심히 색칠한다.
(남아 만 8세, 만 6세, 부모 관찰 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관[그림 V-17] 참조)



[그림 V-16] 병행관람형 ①



[그림 V-17] 병행관람형 ②

- 병행관람형이 전시체험의 공간구성에 의해 영향을 받는다는 점에서, 어린이와 부모의 원활한 상호작용을 유도하도록 일자형배치보다 원형 또는 팔각형 테이블에 2개 이상의 의자를 배치하는 것을 고려해 볼 필요가 있다. 왜냐하면 언어적, 비언어적 상호작용은 마주보면서 상대방의 전시체험을 관찰하거나 공유할 때 빈번하게 일어날 가능성이 높기 때문이다.

(5) 과정-결과기념형

- 과정-결과기념형은 어린이가 전시체험에 참여하는 과정이나 활동지 또는 퍼즐맞추기 등과 같은 과제를 완수할 때, 부모가 어린이와 결과물을 함께

기념 촬영하는 유형이다.

- 새로운 체험을 하거나 과제를 완성하여 만족스러운 결과가 나올 때 만족감 및 성취도의 표현으로 촬영을 하거나 기록 또는 기념의 목적으로 이루어지는 경향이 있다. 이에 과제를 완성한 결과물을 가지고 촬영을 하지만 체험과정 자체의 즐거움을 기록하고 이를 다른 사람과 공유(SNS네트워크 활용)하기 위해서 촬영하는 모습이 나타나기도 하였다.
- 특히 과정-결과기념형은 전시체험 과정 중에 부모가 주도가 되어 어린이의 전시체험과정과 결과물에 대한 사진을 촬영하는 행동으로 특히, 상징놀이(예: 왕과 왕비가 되어보기, 불상이 되어보기 등)에서 빈번하게 나타났다.

체험할 때, 아이 사진을 많이 찍는 이유는 어린 동생과 집에 있는 아이 엄마에게 사진을 보내기 위해서예요. 함께 박물관에 오지 못해서 궁금해 할 것 같아요. 나중에 아이와 함께 사진을 보면 좋아요. 그리고, 할아버지, 할머니도 손주 사진을 보내면 좋아하세요. 저는 아빠육아네트워크가 있어서 사진을 찍어서 체험 후기를 공유해요. (남아 만 4세 아버지 면담 2021.6.20/ 국립광주박물관 어린이박물관 [그림 V-18] 참조)



[그림 V-18] 과정-결과기념형 ①

- 부모 가운데 다른 가족이나 지인과 교류하기 위해 어린이의 체험 과정을 촬영하는 경우가 있었다. 국립광주박물관 어린이박물관에서 ‘쓱쓱쓱 쓱식을 갈아보자(곡식갈이체험)’에서 함께 박물관에 오지 못한 어머니께 어린이의 박물관 체험 과정을 사진 찍어 공유하는 모습을 관찰하였다. 이처럼

부모들은 SNS가 활성화됨에 따라 지속적으로 어린이, 부모의 체험과정과 결과물을 사진 촬영하는 상호작용양상을 보였다.

- 과정-결과기념형이 빈번하게 발생하는 전시체험영역이 있다. 가장 대표적으로 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘황금나라, 내가 왕이요’에서의 금관 체험으로 어린이들이 금관을 쓰고 왕이나 왕비가 된 모습을 기념하여 사진 촬영을 하는 것을 빈번하고 볼 수 있다. 화려한 왕관을 직접 착용해 보는 경험은 일상생활에서는 쉽지 않았기에 더욱 흥미있게 참여하는 것으로 나타났다(여아 만 9세, 만 6세, 부모 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관/ [그림 V-19] 참조).



[그림 V-19] 과정-결과기념형 ②

- 이외에도 별도의 포토존과 같은 기능을 하는 전시체험공간에서 과정-결과 기념형이 빈번하게 나타나는 것을 볼 수 있다. 대표적으로 국립경주박물관 어린이박물관의 ‘특별전시: 불상과 친해지는 방법’에서 대좌모형에 앉아서 불상이 되어볼 수 있는 전시체험공간을 들 수 있다. 부모님들은 이 전시체험공간에서 바로 어린이들에게 불상포즈를 취하여 하여 사진촬영을 하였다.
- 이외에도 ‘불상그리기’와 같은 활동결과물이 마음에 들게 완성되었을 때, 기념 촬영이 이루어지는 것을 볼 수 있다. 이처럼 부모는 자녀가 박물관의 전시체험과정에서 어린이의 흔적을 기록화하기 위하여 사진촬영을 하는 것으로 나타났다(여아 만 7세, 어머니 관찰 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이

박물관/ [그림 V-20] 참조).



[그림 V-20] 과정-결과기념형 ③

(6) 단순주시형

- 단순주시형은 어린이가 전시체험에 참여 시, 부모는 전시체험에 흥미나 관심을 보이지 않고 주로 어린이의 전시체험을 바라보는 유형에 해당한다.
- 이 유형은 어린이가 독립적으로 혼자 알아서 전시체험을 하거나, 안전하다고 생각될 때, 또는 부모 자신이 전시체험에 지쳤을 때 주로 어린이의 옆 또는 뒤에서 단순하게 어린이를 응시하는 행동을 보인다.
- 단순주시형은 어린이가 독립적으로 신체움직임이 많은 전시체험 활동에 참여할 때 나타난다. 국립중앙박물관 어린이박물관 ‘바위그림 LIVE SHOW’은 어린이의 신체움직임이 활발해지는 전시체험영역으로 부모는 어린이가 안전하게 뛰고, 걷고, 디지털 스크린을 터치하면서 체험할 수 있는 공간인 경우, 주시하는 행동을 보였다(여아 만 9세, 만 6세, 부모관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관 / [그림 V-21] 참조).
- 이외에도 국립경주박물관 어린이박물관의 ‘실크로드를 연결해요’에서도 부모는 함께 참여하기보다는 어린이 옆이나 뒤에 서서 어린이가 실크로드 나무블록을 끼우며 놀이하는 것을 바라보기만 하는 것을 발견할 수 있다. (남아 만 7세, 어머니 관찰 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관/[그림 V-22] 참조).



[그림 V-21] 단순주시형 ①



[그림 V-22] 단순주시형 ②

- 부모가 어린이와 상호작용을 긴밀하게 하기 위해서는 부모의 역사적 사전 지식과 정보가 요구된다. 예를 들어, ‘바위그림 LIVE SHOW’의 경우, ‘반구대 암각화’를 토대로 제작되었기 때문에 ‘반구대 암각화’에 대한 정보와 지식을 가지고 어린이에게 질문을 하여 어린이가 신체적 움직임만 하는 것이 아니라, ‘반구대 암각화’의 의미, 가치에 대해 생각할 기회를 제공하는 것이 바람직하다. ‘실크로드를 연결해요’의 경우, 신라가 국제 교역을 할 수 있었던 역사적 배경 등에 대해 부모가 인지하고 있다면 좀 더 다양한 이야기를 어린이와 나눌 수 있을 것이다. 따라서, 박물관에서 주 대상은 어린이지만, 어린이와 함께 하는 ‘부모’를 대상으로 박물관에 대한 이해도를 높일 수 있는 부모교육이 요구된다.

(7) 자유방임형

- 자유방임형은 부모가 어린이가 전시체험에 참여할 때 간섭하지 않고 부모와 어린이가 각각 자유롭게 관람을 하는 행동유형이다. 이와 같은 유형은 전시체험에 대한 관심도가 상이한 경우 나타나는데, 다음 사례와 같이 불상에 관심이 많았던 어머니는 불상에 대한 설명을 집중하여 관람하는 반면, 어린이는 스펀지로 된 불상 퍼즐에 참여하는 모습에서 찾을 수 있다.

저는 특별전사인 ‘불상’에 관심이 많아요. 이번에 새롭게 한다고 해서 아이와 함께 왔어요. 코로나 때문에 집에만 있기는 힘들고... 자주 가까운 박물관에

서 애가 좀 움직이면 좋더라고요. 요새 더워지면서 실외보다 시원한 실내가 좋아요.

(남아 만 7세 어머니 면담 2021.6.13./ 국립경주박물관 어린이박물관/ [그림 V-23] 참조)



[그림 V-23] 자유방임형 ①

- 또한 자유방임형은 어린이박물관의 공간 크기에 기인하여 나타나기도 한다. 전시체험공간 규모가 큰 국립중앙박물관 어린이박물관의 경우, 부모가 아동을 주시하지 않으면, 안전상 문제가 발생할 가능성이 있기에 자유방임형이 거의 나타나지 않았다. 그러나, 국립경주박물관 어린이박물관과 국립광주박물관 어린이박물관의 경우, 공간이 협소하여 부모가 특정 공간에 앉아도 부모가 자녀의 동선을 한눈에 파악하기가 수월하여 부모가 어린이를 따라다니지 않는 관람행동이 나타났다.

여기는 한 눈에 아이들이 어디에 있는 지 다 보여요. (유아도담뜰의 창틀 의자를 가리키며) 저기 공간은 엄마들이 쉬는 공간이에요. 엄마들이 앉아있죠? 애들은 앞에서 놀고 있고... (생략) (여아 만 6세, 남아 만 4세 어머니 면담 2021.6.20/ 국립광주박물관 어린이박물관/ [그림 V-24] 참조)



[그림 V-24] 자유방임형 ②

- 자유방임형은 빈번하게 자주 박물관에 방문한 경험이 있는 어린이-부모 경우에 나타나기도 하였다. 부모가 자녀의 전시체험이 어떻게 이루어지는지를 알고, 별도로 부모의 안내나 도움이 필요하지 않기 때문에 어린이가 부모에게서 떨어져서 자유롭게 행동하는 것을 허용하는 유형이다.

우선 제가 여기 시스템을 둘러본 적이 있기 때문에 굳이 제가 막 끌고 가지는 않았는데요. 그냥 준호가 봤을 때 재미있게 놀 수 있는 쪽으로 가게 해요.
(남아 만 4세 어머니 면담 2021.6.19/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

2) 언어적 상호작용

- 어린이- 부모간의 언어적 상호작용은 교수학습형, 설명형, 환류형, 배려형으로 나타났다.

(1) 교수학습형

- 교수학습형은 부모가 어린이를 가르치는 목적으로 질문을 하거나, 어린이의 학습 관련 질문에 정보를 제공하는 유형이다. 부모들은 박물관에서 어린이와의 상호작용에서 어린이의 박물관 학습을 위해 구체적인 설명을 하는 것으로 밝혀진 바 있다. 학습과 관련된 대화는 모두 선행지식과 전시에서 나타난 새로운 정보를 언급하는 것이었다(이경희, 김진희, 2007: 9)

- 미취학 어린이나 취학 어린이가 주로 ‘이게 뭐야?’ 라는 질문을 부모에게 하면, 부모는 전시체험물에 대한 이름이나 정보를 제공하거나 방법에 대한 안내를 하여 어린이가 전시체험에 대한 이해도를 높인다.
- 부모는 ‘갈돌체험’에 대한 관심도가 높았던 이유로 한국사에서 가장 먼저 나오는 부분이 선사시대 ‘갈돌’에 대한 내용을 인지하고 있기 때문이다. 따라서, ‘아는 만큼 보인다’라는 말이 있듯이, 부모도 자신이 알고 있는 역사적 지식과 정보만큼 어린이와 상호작용을 하는 경향을 보인다.

준호는 입장 대기 전 리플렛을 들고, 체험하고 싶은 공간을 살펴본다.

준호: (엄마를 보면서) 나는 반구대부터 가고 싶어요.

엄마: 그래. 반구대부터 가자.

(어린이박물관에 입장하자, 눈에 바로 보이는 ‘아주 특별한 그곳 움집’ 안으로 들어갔다. 움집 안에 있는 책을 살펴본다. 엄마, 아빠도 준호를 따라 움집 안으로 들어간다. 준호는 다시 움집 밖으로 나간다. 준호는 다시 움집 옆에 있는 갈돌과 갈판으로 간다)

엄마: **이게 뭘지 알아?**

준호: 음...

엄마: **갈판, 갈돌...**

(준호는 갈돌로 갈판 위에 있는 벼씨를 문지른다. 흥미가 없는 듯, ‘고구려 사람들은 어떻게 살았을까’로 간다)

(남아 만 7세, 어머니 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관/ [그림 V-25] 참조)



[그림 V-25] 교수학습형 ①

- 취학 어린이(초등학교 3학년, 만 8세 이상)의 경우, 부모는 교과서에 나오는 역사 관련 내용 중심으로 전시체험물에 대한 질문을 자녀에게 강조해서 진행하는 경향을 보였다.

안내데스크에 있는 선생님께 동전을 받은 진우는 빠르게 뛰면서 세속오계 중 ‘효’에 동전을 넣고 손잡이를 돌린다. 잘 안돌려지자, 엄마가 도와준다.

진수: 충, 효, 신, 무생!

아빠: **무조건 시험문제대! 충효신무생! 임전무퇴!**

(진수는 옆에 있는 ‘실크로드를 연결해요’로 간다)

(남아 만 8세, 만 6세, 부모 관찰 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관/ [그림 V-26] 참조)



[그림 V-26] 교수학습형 ②

- 교수학습형은 자녀와 함께 박물관을 방문하는 목적이 자녀의 역사학습을 목적으로 전시체험을 할 경우, 주로 관찰되었다. 부모가 역사교육을 위해 설명하고 질문하는 상호작용을 시도하면 어린이는 관심이 없는 듯 다른 전시체험영역으로 가는 행동을 보였다. 일정적으로 한국어 1급 자격증까지 취득한 아버지의 사례(국립경주박물관 어린이박물관) 경우, 아버지는 첫째 어린이(만 8세)를 전담하여 역사 학습관련 전시체험물을 보면서 질문을 하면서 체험을 하고, 어머니는 둘째 어린이(만 6세)를 전담하여 놀이체험의 관람하는 모습을 관찰할 수 있었다. 부모면담 시 공통적으로 초등학교 3학년 만 8세(10세)가 되는 연령이 되면 역사에 대한 관심이 높아져서 교과서와 연계

되는 전시가 있으면 좋겠다는 바람을 표현하였다.

아이가 초등학교 3학년 되니까, 역사에 대해 알아야 하더라고요. 교과서에 역사에 대한 내용들이 나와요. 그래서 제가 아이와 함께 역사에 대해 이야기를 나누기 위해 한국어 1급을 땀어요. 그래서 박물관에 자주 방문합니다. 앞으로 어린이박물관이 교과서와 연계하여 전시가 되면 좋겠습니다. 경주만의 중요한 문화재에 대해서도 전시되면 좋겠어요.

(남아 만 8세, 만 6세 아버지 면담 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관)

- 어린이-부모의 교수학습형에서 주의할 점은 어린이가 전시체험물을 충분히 탐색하고 관찰할 수 있는 시간과 기회를 제공하지 않고, 지나치게 역사학습과 관련된 질문이나 언어적 상호작용을 할 경우, 어린이가 흥미나 관심을 보이지 않는 행동을 보였다.
- 따라서 부모는 어린이가 전시체험물에 대해 호기심을 자극하도록 단순 설명보다는 탐색과 발견의 기회를 제공하는 것이 필요하며, 아울러 한번에 교육적인 성과를 기대하기보다는 지속적인 방문과 체험을 통해 단계적으로 접근하는 노력이 필요하다.

(2) 설명형

- 설명형은 전시체험에 관한 다양한 어린이 질문에 대답하거나 전시게시물의 텍스트, 체험방법을 설명하는 상호작용으로 주로, 어린이에게 역사적인 사실이나 정보를 알려주기 위하여 전시체험마다 패널자료나 부모 자신의 역사적 지식, 경험 등을 토대로 설명이 이루어지는 상호작용유형이다.
- 다음은 전시체험을 하면서 벽면에 게시된 설명문 패널을 이용하여 설명을 하는 부모의 사례이다.

아빠는 나무로 만든 ‘우리는 고구려집에 살아요’ 안내책을 본다. 엄마, 민아, 윤아는 고구려집 안으로 들어가서 ‘고구려 사람들의 지혜 뜨끈뜨끈 찻국들’에 관한 설명문을 읽기 시작한다.

엄마: 옛사람들은 움집 한 가운데 화덕을 만들어 생활하다가 불편함을 느껴

점차 화덕을 움집의 한쪽 귀퉁이로 옮겼어요. 집의 한쪽 귀퉁이로 옮겨진 화
덕이 쪽구들로 발견하게 돼요. ‘구들’은 온돌을 가리키는 우리말이고, ‘쪽’
은 부분을 가리키는 말이니 ‘쪽구들’은 부분 온돌을 뜻해요.

아빠: (아궁이를 보면서) 아빠 할머니도 이렇게 먹었어.

엄마: 다 보았니? 이것도 있네... 봤어? (책을 가리키면서) 이긴 뭐야?

윤아: 음...

아빠: 주춧돌이 뭔지 알아?

윤아: 몰라.

아빠는 엄마와 민아, 윤아가 체험하는 모습을 사진을 찍는다.

(여아 만 9세, 만 6세, 부모 관찰 2021.6.12./ 국립중앙박물관 어린이박물관/ [그
림 V-27] 참조)



[그림 V-27] 설명형 ①

- 설명형은 전시체험과정 중에도 수시로 이루어지는 것을 볼 수 있다. 다음은 도자기체험을 하는 과정에서 어머니가 도자기 이름을 상기시키면서 도자기 명칭이나 시대를 알려주는 사례이다.

민영이와 명우는 백자 퍼즐을 맞추기 시작한다.

민영: 이것은 좀 헛갈린다.

엄마: 이것은 뭐야?

민영: 백자.

엄마: **백자 구름 용무늬 향아리래. 조선시대 때 만들어졌대.**

민영: 여기 용! (용그림을 보여주며)

(여아 만 6세, 남아 만 4세, 어머니 관찰 2021.6.20./ 국립광주박물관 어린이박
물관/ [그림 V-28] 참조)



[그림 V-28] 설명형 ②

- 설명형은 주로 어린이 스스로 전시체험에 대한 내용을 이해하지 못하여 부
모에게 질문을 하는 상황에서 빈번하게 나타난다.

진수는 아빠와 함께 ‘감은사 삼층석탑 금동제 사리함’을 열어본다. 아빠는
진수 뒤에서 사리함 패널을 여는 진수를 바라본다.

아빠: **감은사 삼층석탑이 어디에 있지?**

진수: 음....

아빠: **바닷가...**

진수: **불국사 다시 만들었지?**

아빠: 불국사는 복원했지.

아빠: **이게 뭐지?**

진수: **감은사?**

아빠: (설명문을 보면서) **감은사는 죽어도 용이 되어 신라를 지키겠다는 문무
왕을 기리기 위해 만든 절이래.** (남아 만 8세, 아버지 관찰 2021.6.13/ 국립경
주박물관 어린이박물관/ [그림 V-29] 참조)



[그림 V-29] 설명형 ③

- 전시체험물에 대한 정보나 지식이 없을 때 설명형의 언어적 상호작용이 이루어진다. 부모가 모든 역사적 지식과 정보를 알 수 없기 때문에 전시체험물 옆에 보조로 있는 설명문은 중요한 역할을 한다. 어린이-부모가 설명문을 읽더라도 이해도에는 차이가 있으므로 설명문과 더불어 어린이-부모가 함께 할 수 있는 ‘질문목록’ 등을 제시하여 부모 또는 어린이가 질문하면서 전시체험물에 대한 이해도를 높일 수 있도록 지원한다.
- 어린이박물관에서 설명형의 부모 모습에서 부모의 깊이 있는 질문을 발견하기 어려웠다. 질문은 어린이의 역사에 대한 호기심을 유발하여 관심과 흥미를 높일 수 있고, 어린이가 알고 있는 역사에 대한 지식수준을 파악할 수 있기 때문에 중요하다.
- 또한, 설명문이 그림과 글자가 함께 병기되지 않고 글자만 되어 있는 전시체험물의 경우, 글을 모르는 어린이는 활동에 관한 이해를 하기가 어려움이 있다. 따라서 보조적으로 이미지를 이용한 시각적 설명이나 청각적인 보조매체를 활용하는 방안을 모색할 필요가 있다. 특히, 체험형 전시체험물이 제공되었을 때, 텍스트 위주의 글자로만 되어 있는 경우, 어린이가 흥미를 보이지 않는다는 점을 반영하여 전시체험을 구성하는 것이 필요하다.

(3) 환류형

- 환류형은 전시체험과정에서 어린이의 행동, 언어 등에 대한 반응으로, 긍정적인 환류형과 부정적인 환류형으로 이루어진다. 긍정적인 환류형은 부모가 어린이와 전시체험을 하면서 어린이에게 격려, 칭찬, 유머 등을 표현하는 반응이며, 부정적인 환류형은 어린이의 행동을 제한, 금지, 지시 등을 하는 반응을 의미한다.
- 부모들은 전시체험과정에서 어린이의 관람행동을 보면서 ‘잘했다’, ‘예쁘네’, ‘하이파이브’ 등 언어적인 격려나 칭찬 등 긍정적인 피드백을 하는 것으로 나타났다.

아빠: 선장님! 짐을 실어서 중국으로 가야 해요. 부자가 되어야 해요.

수호: 짐을 가지고 와!
아빠: 지금 가지고 가고 있어요.
수호가 모든 도자기 블록을 끼우자,
아빠: (수호와 손바닥을 마주치면서) 하이파이브! 완성!
수호: 아직 짐이 남아 있습니다.
아빠: 폭풍우를 만나서 떨어졌어요! 탈출해야합니다!
(남아 만 4세, 아버지 관찰 2021.6.20/ 국립광주박물관 어린이박물관/ [그림 V-30] 참조)



[그림 V-30] 환류형 ①

- 다음 사례는 어머니가 ‘왕의 무개야’ 라는 유머를 사용하여 어린이와 박물관 체험에 대한 즐거움을 표현하는 모습이다. 유머와 같은 반응은 부모자신도 전시체험에서 즐거움이나 기쁨을 느낄 때 표현이 된다. 긍정적인 환류형은 어린이와 부모가 편안하고 여유로운 분위기 속에서 전시체험을 경험할 때 나타나는 것을 볼 수 있다.

‘황금나라, 내가 왕이요’ 으로 엄마, 아빠, 민아, 윤아가 간다.
민아와 윤아는 금관을 머리 위에 써본다.
윤아: 무거워!
엄마: (윤아를 보면서) 왕의 무개야!
윤아: (웃으면서) 진짜 왕관인가 봐. 무거워.
엄마: (윤아가 쓴 왕관을 들어보면서) 진짜! 진짜 왕관하고 무개가 같은가봐.
아빠: 사진 찍어줄게.
엄마도 왕관을 써본다.

엄마: (왕관을 쓰면서) 정말 무거워! 앗! 떨어질 것 같아. (왕관을 두 손으로 잡는다)
아빠는 윤아, 민아, 엄마의 금관을 쓴 모습을 사진 찍는다.
(여아 만 9세, 만 6세, 부모 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관/ [그림 V-31] 참조)



[그림 V-31] 환류형 ②

- 긍정적인 환류형은 이처럼 부모의 심적 여유와 편안함에서 나온다. 따라서 부모가 형식적이고 일상적인 상호작용이 아닌 전시체험물에 대한 즐거움을 어린이와 함께 느끼면서 긍정적이고 내재적 상호작용이 나올 수 있도록 해야 한다. 이렇게 되기 위해서 부모가 박물관의 전시체험에 대해 적극적으로 참여하고, 어린이의 시각에서 함께 놀이하듯이 즐기면서 관람하는 태도가 중요하다.
- 어린이가 전시체험 시 위험하거나 어려움이 발생하면, 부모는 전시체험에 대한 중지 또는 금지에 대한 지시 등의 부정적인 환류형을 하기도 한다. 다음은 스탬프 도장을 찍는 전시체험에서 어린이가 옷에 묻는 것을 우려하여 만지는 것을 통제하는 반응을 보이는 사례이다.

준호는 ‘알쏭달쏭 바위그림’ 종이를 꺼내어 스탬프 도장을 누른다.
엄마: (준호의 비닐장갑에 잉크가 묻자) **앗! 준호야! 만지지마. 잉크가 많이 묻었네...(걱정어린 표정으로) 옷에 묻으면 안되는데...**
준호가 다른 도장으로 찍으려고 하자,
엄마: 조심해서 해! 잉크가 묻을 것 같아.
(남아 만 7세, 어머니 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 어린이박물관의 이미지상 깨끗하고, 안전한 이미지로 어린이의 동적 움직임과 신체적 참여로 인해 어린이가 온몸으로 학습하는 배움의 과정을 경험하지 못하고 있음을 발견할 수 있었다. 부모는 어린이박물관이 어린이 삶의 또 하나의 놀이 공간이 될 수 있도록 편안하게, 자주, 친숙하게 방문하고 어린이가 두려움 없이 자유롭게 전시체험을 할 수 있는 기회를 제공해야 할 것이다.
- 다음 사례는 부모가 어린이의 전시체험 시간을 알려주어 전시체험활동 경험을 제한하는 상황으로 부정적인 환류형에 해당한다. 어린이박물관은 관람 시간의 제약이 있어서 부모들은 중간중간 시간을 체크하면서 어린이들의 체험활동시간을 조절하는 경향이 있다. 어린이에게 시간을 말하는 순간, 어린이는 시간 제약 때문에 전시체험에 몰입하는데 어려움을 가질 뿐 아니라 심리적인 압박감을 가질 수 있다.

채아는 불상 옆에 꽃모양으로 더 그림을 그리기 시작한다.
재운: (채아의 그림을 보면서) 연꽃모양으로 그려야지. (채아를 보면서) 옆의 그림을 봐. (액자를 보면서 그림에 날짜를 쓴다.)
재운엄마: **이제 박물관놀이 20분 남았다.**
채아: 우리 늑대놀이 하기로 했는데... 못해.
(여아 만 7세, 어머니 관찰 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관)

- 어린이박물관은 어린이가 세상에 대한 경험을 함으로써 낯선 환경에 대한 어린이의 도전감, 자율성, 적응력 등을 키울 수 있는 공간이다. 하지만, 부모는 깨끗하게 또는 안전하게 체험하는 것을 강조하게 되면, 어린이입장에서는 새로운 방식으로 전시체험을 하는 것을 주저하거나 두려워할 수 있다. 따라서, 어린이와 박물관 관람을 할 때, 불필요한 제한이 이루어지지 않도록 어떤 것이 물어도 무난한 복장, 신체 움직임이 편안한 활동적인 복장, 안정감을 갖고 참여할 시간 등을 제공할 필요가 있다. 이를 위하여 부모들에게 어린이가 움직임이나 활동 참여시 부담 없이 도전하여 참여할 수 있도록 하는 부모의 역할을 안내해 줄 필요가 있다.
- 예를 들어 부모는 어린이박물관에 한 번이 아니라 자주 방문하여 어린이가

편안하게 체험할 수 있는 계획을 사전에 세워야 한다. 어린이가 한 전시체험공간을 탐색하고 몰입하는 경험을 할 경우, 다양한 배움이 일어난다. 부모는 어린이가 박물관에 와서 모든 전시체험물을 경험하는 것을 목적으로 하기보다 어린이가 좋아하는 전시체험영역, 부모가 좋아하는 전시체험영역을 사전에 계획하여 체험한다면 시간적 제약에 따른 통계적 상호작용은 감소할 것으로 사료된다.

- 어린이박물관은 전시체험물에 대한 소개 및 안내자료 뿐만 아니라, 부모가 어린이와 함께 전시체험에 참여할 때, 부모가 지녀야 하는 마음가짐, 태도, 어린이와의 상호작용 등에 대한 부모교육이나 부모교육 자료를 제공하는 것이 요구된다.

(4) 배려형

- 배려형은 전시체험하면서 부모의 의견이나 입장보다는 어린이의 선택과 의견을 존중하거나 공감하면서 어린이 입장에서 대화를 진행하는 유형이다. 예를 들어, 어린이에게 ‘어떤 것 할래?, 어떤 것 같아?’ 등과 같이 어린이가 직접 선택하고 주도할 기회를 제공하는 것을 들 수 있다.

준호는 입장 대기 전 리플릿을 들고, 체험하고 싶은 공간을 살펴본다.

준호: (엄마를 보면서) 나는 반구대부터 가고 싶어요.

엄마: 그래. 반구대부터 가자.

(남아 만 7세, 어머니 관찰 2021.6.12/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 배려형은 전시체험하면서 어린이의 생각, 감정, 정서 등을 공감하면서 긍정적인 생각과 감정으로 회복 될 수 있도록 기회를 제공한다. 다음 사례는 전시체험 가운데, ‘우리는 모두 대장장이’ 에서 풀무질이 잘 안되어 속상해 하자, 아버지가 도와주는 사례이다.

‘우리는 모두 대장장이’ 로 민아, 윤아, 엄마, 아빠가 함께 간다. 윤아가 풀무 손잡이를 잡고 당기자 잘 안된다. 엄마, 민아가 와서 도와준다.

엄마: 손잡이를 잡아 당겨야해. 풀무질을 해야 하는데...바람을 넣어서 불을 일으켜야 하는 것 같아.

윤아: **잘 안돼.**

민아: **내가 도와줄게. 영차! 영차!**

아빠: **아빠도 도와줄게. 영차! 영차!**

아빠가 도와주자, 손잡이를 잡아당긴 후, 밀어 넣을 수 있었다. 그러자, 모니터 화면에 빨강고 노란 불이 커다랗게 생긴다.

(여아 만 9세, 만 6세, 부모 관찰 2021.6.12./ 국립중앙박물관 어린이박물관/ [그림 V-32] 참조)



[그림 V-32] 배려형 ①

- 다음의 사례도 부모가 전시체험 시 어린이의 발달 수준에 맞도록 상호작용하면서 전시체험을 좀 더 깊이 있게 할 수 있도록 배려하는 모습이다. 어린이의 반응에 공감하고, 어린이의 행동을 부모가 따라하면서 전시체험활동에 몰입할 수 있도록 하였다.

‘발화도구체험(활비비)’ 에서 민용이는 활비비를 하려고 하는데, 잘 되지 않자 엄마가 도와준다. 민우가 능숙하게 소리를 내면서 활비비를 한다. 민용이는 잘 안되자, 안내 선생님이 와서 도와준다. 민용이는 선생님이 가르쳐준 방식으로 활비비의 줄을 돌리고, 움직이기 시작한다. 민용이는 형처럼 잘되지 않자, 다른 쪽에 있는 활비비대로 간다.

민우: 내 것으로 해.

민용이가 형자리의 활비비를 아빠와 함께 한다.

아빠가 활비비의 줄을 감아놓고, 함께 한다.

아빠: **천천히...천천히...**

민용이가 잘 안되어서 손을 놓자,

아빠: 다시-(아빠가 활비비의 줄을 다시 감는다)
 활비비를 잡은 민용이 손 위에 아빠 손을 얹고 함께 활비비를 움직인다.
 민용: 하지마!
 아빠: (손을 떼면서) 옳지!
 민용이는 감을 잡았는지 활비비를 열심히 위아래로 움직인다.
 아빠: **옳지! 옳지! 잘한다!**
민용이의 활비비 움직이는 때익때익 소리에 맞추어 추임새로 격려한다.
 아빠: 너 이거 잘해야 밥먹을 수 있다.
 (엄마는 민우와 민용이가 활비비를 열심히 하자, 막내 민후가 놀고 있는 레고 쪽으로 고개를 돌려 잘 놀고 있는지 바라본다)
 민용: (비비를 잠시 들더니, 손가락을 활비비 구멍에 넣는다) 앗! 뜨거워!
 아빠: **(아빠도 손가락을 넣고) 뜨겁지?** (민용이의 목을 잡아서 살짝 누르면서, 민용이가 활비비 구멍에서 나는 냄새를 맡아볼 수 있도록 가까이 대면서) 봐~ 냄새나지?
 민용: 음...밥냄새~
 아빠: **밥냄새가 나?** (웃으면서)
 민용: (손을 비비면서) 그런데, 너무 뜨거워! (재미있는지, 몰입하면서 활비비를 조작한다) 재미있어! 엄마! 이거 완전 재미있어!
 (아빠가 다시 활비비의 줄을 감아준다)
 민우: 진짜 밥해 먹고 싶다.
 민용이는 이제 요령을 알았는지, 열심히 활비비를 위아래로 손잡이를 조작한다. 스스로 줄을 감아서 활비비를 한다. 아직 줄 감기는 어려운지, 아빠가 옆에서 도와준다. 민용이는 활비비를 움직이고, 만족한 듯 내려놓는다. 엄마는 활비비를 제자리에 정리한다. (남아 만 6세, 아버지 관찰 2021.6.20/ 국립광주박물관 어린이박물관[그림 V-33] 참조)



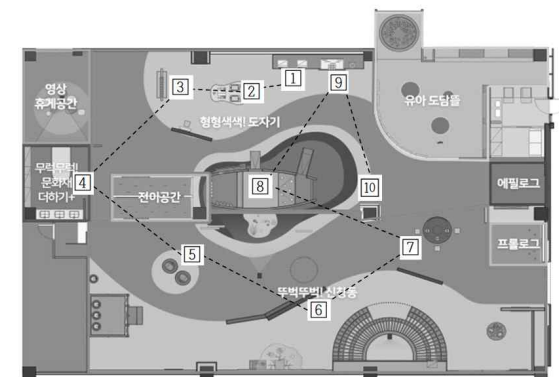
[그림 V-33] 배려형 ②

3. 어린이-부모 관람객 전시체험 양상

1) 어린이박물관 경험 유무

(1) 어린이박물관 유경험: 선별적 경험

- 어린이박물관 유경험 부모-자녀의 경우, 운영시간 내 전시체험을 위해 우선 순위를 두고 선별적으로 체험하는 것을 관찰할 수 있었다.
- 국립광주박물관 어린이박물관에 참여한 남아(만 6세)의 경우, 가정에서 자주 접하기 어려운 ‘디지털매체’를 활용한 전시체험, 선착순으로 이루어지는 체험활동을 우선적으로 계획하여 체험시간을 효율적으로 보냈다. 유아도담들과 같은 놀이공간보다 역사문화적 학습 목적이 있는 전시체험영역 중심으로 동선이 이루어졌다([그림 V-34] 참조).

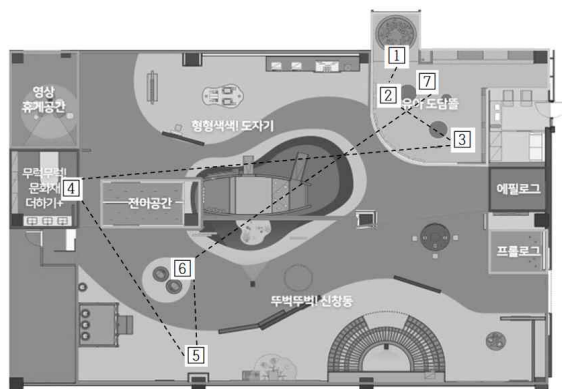


[그림 V-34] 어린이박물관 유경험 ①

박물관하고 집이 가까워서 자주 방문해요. 아이가 셋이라 연령제한이 없어서 좋아요. 박물관에 오면 아이가 셋이기 때문에 선착순으로 이루어지는 활동 예를 들어, 타임별 6명 선착순으로 이루어지는 나무목걸이 만들기(자율체험)나 아이들이 많이 몰리는 디지털 체험을 먼저 해요. 집에 TV, 디지털매체가 없어서 박물관에서 디지털매체를 경험하는 편입니다.

(남아 만 6세 어머니 면담 2021.6.20./ 국립광주박물관 어린이박물관)

- 국립광주박물관 어린이박물관에 참여한 여아(만 6세), 남아(만 4세) 남매의 경우, 가정에서 자주 경험할 수 없는 볼풀이 있는 ‘유아도담뜰’로 가서 집 증적으로 놀이하는 모습을 관찰하였다. 어머니가 신청하여 준비한 ‘자율체험공간: 나무목걸이만들기’를 한 후, ‘도자기 퍼즐’, ‘갈돌체험’을 경험하였다. 키즈카페처럼 인식하는 어머니의 경우, 어린이와 함께 놀이와 체험 중심의 전시체험영역을 중심으로 선별적 동선이 이루어졌다([그림 V-35] 참조).



[그림 V-35] 어린이박물관 유경험 ②

박물관이 무료이고, 연령 제한이 없고, 실내라서 박물관에 자주 와요. 박물관이 키즈카페처럼 볼거리가 좀 더 넓고, 아이들이 마음껏 놀면서 체험하면 좋

겠어요. 곡식 만져보는 체험은 왜 하는지 모르겠어요. 좀 더 신체적으로 많이 움직이고, 직접 체험하는 박물관이었으면 좋겠어요.

(여아 만 6세, 남아 만 4세 어머니 면담 2021.6.20./ 국립광주박물관 어린이박물관)

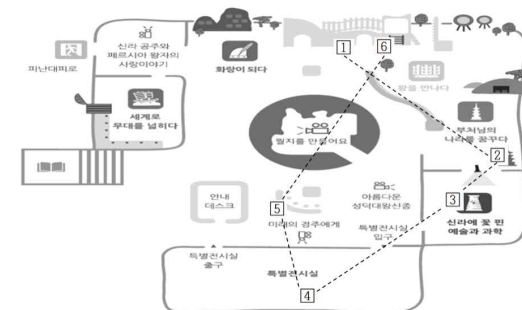
- 국립경주박물관 어린이박물관에 참여한 여아(만 7세)의 경우, 유치원 다닐 때부터 박물관에 자주 방문하였다. 어린이박물관에 주로 친한 친구, 친한 친구 어머니와 함께 방문하기 때문에 놀이공간으로 인식하고 있었다.

사실 박물관에 오면, 엄마들은 여기 의자에 앉아서 이야기를 나누고, 애들은 놀이집(몸과 마음을 수련해요(1))에서 놀아요.

(여아 만 7세 어머니 면담 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관)

우리는 유치원 때부터 엄마들끼리 친해져서 우리도 친구가 되었어요. 그 때부터 박물관에서 같이 놀았어요. 놀이집에서 친구와 ‘늑대놀이’ 하는 것이 제일 재미있어요. 오늘도 (늑대놀이에서) 늑대하고 치타가 화해하는 것을 해야 하는 데... 박물관에서 불상을 많이 봐서 조금 밖에서 못 놀았어요. 박물관에서 3시간, 아니 3시간 쯤 놀고 싶어요.

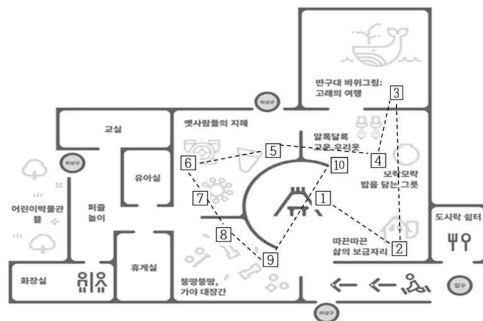
(여아 만 7세 면담 2021.6.13./ 국립경주박물관 어린이박물관/ [그림 V-36] 참조)



[그림 V-36] 어린이박물관 유경험 ③

(2) 어린이박물관 무경험: 전체 경험

- 국립중앙박물관 어린이박물관에 처음 방문하는 경우, 출발지점은 눈에 띄는 ‘아주 특별한 그 곳, 움집’, ‘똥땅똥땅 가야 대장간’ 부터 시작한다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관에 처음 왔으나, 다른 박물관 경험이 많은 남아 만 7세의 경우, 눈에 제일 먼저 띄는 ‘아주 특별한 그 곳, 움집’ 부터 체험을 하였다. 박물관에서 미션활동지 경험이 있는 남아 만 7세의 경우, 리플릿에 본인이 체험한 영역에 표시를 하면서 빠짐없이 박물관의 전시체험영역을 경험하였다(그림 V-37 참조).



[그림 V-37] 어린이박물관 무경험 ①

맞벌이기 때문에 주말에 박물관 등 여러 체험을 하려고 노력해요. 오늘 박물관(국립중앙박물관 어린이박물관)에 처음 왔어요. 아이가 박물관 경험이 많아서 스탬프 활동(미션활동지)을 좋아해요. 그래서, 본인이 체험한 영역을 스스로 확인해요. 다섯 살부터인가...우리나라를 빛낸 위인들 동요를 부르면서 역사에 관심이 많아졌어요. (남아 만 7세 어머니 면담 2021.6.12./ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 국립중앙박물관 어린이박물관에 처음 온 남아 만 5세의 경우, ‘똥땅똥땅, 가야 대장간’ 부터 체험을 시작하였다(관찰, 2021.6.19./ [그림 V-38] 참조).

‘똥땅똥땅, 가야 대장간’ 은 2019년 7월 30일부터 2020년 5월 31일까지 특별 전시로 ‘철의 왕국, 고대 가야 역사’ 를 이해할 수 있는 전시이다. 7~8세 어린이를 주 대상으로 하고 있어 직접 만져보고 다양한 체험할 수 있도록 구성되어 있다.

- 처음 방문한 어린이-부모의 경우, 각 전시체험영역의 모든 영역을 빠짐없이 체험함을 알 수 있었다.



[그림 V-38] 어린이박물관 무경험 ②

- 어린이박물관의 전시체험 시 박물관에 대한 방문 경험은 전시체험 관람행동에 영향을 준다. 자주 경험이 있는 어린이-부모의 경우, 친숙한 공간이기 때문에 시간적 체감에 따른 원하는 전시체험을 계획하여 관람하는 모습을 발견할 수 있었다. 처음 어린이박물관에 오는 경우, 어린이박물관의 공간적 탐색과 전시체험물에 대한 물리적 탐색이 이루어져서 깊이 있는 체험보다는 ‘했다’ 라는 의미의 스쳐 지나가는 모습이 나타났다. 어린이박물관은 또 하나의 어린이 삶(생활)의 공간으로 어린이의 ‘놀이성’ 이 내재된 전시체험공간으로 자리를 잡아야 한다.

2) 가족구성원 형태

(1) 놀이중심 전시체험: 미취학 어린이 또는 미취학 어린이와 초등저학년 어린이로 이루어진 가족

- 미취학 어린이로 이루어진 가족은 미취학 어린이가 다양하게 체험할 수 있도록 지원하고, 놀이중심 전시체험을 중심으로 경험한다. 전시체험물에 대한 다양한 탐색을 할 수 있도록 부모가 지지하고, 미취학 어린이가 주도하여 경험한다. 부모는 미취학 어린이가 안전하게 전시체험을 할 수 있도록 지지한다.

아무래도 아이들(만 6세, 만 4세)의 신체움직임이 크니까, 볼풀장이 좀 더 크고...배의 미끄럼은 너무 낮아서...좀 높은 미끄럼이 있으면 좋겠어요. (박물관은) 키즈카페와 달리 놀면서 배울 수 있고, 체험도 할 수 있어서 좋아요.
(여아 만 6세, 남아 만 4세 어머니 면담 2021.6.20/ 국립광주박물관 어린이박물관)

- 미취학 어린이인 유아기는 신체발달이 급격하게 일어나는 시기이다. 다양한 신체움직임을 통해 자기조절력을 높이고, 대소근육의 발달이 이루어진다. 특히, 신체에너지가 넘치기 때문에 신체에너지를 발산할 수 있는 전시체험공간이 요구된다. 어린이의 다양한 움직임이 일어날 수 있도록 전시체험이 구성되어야 한다. 이동움직임(걷기, 오르기, 구르기, 뛰기, 달리기, 건너기 등)과 조작움직임(던지기, 받기, 치기, 밀기 등) 등을 통해 신체에너지가 발산되면, 정적인 전시체험영역에 집중할 수 있는 분위기를 조성할 수 있다. 아직 글을 읽지 못하는 미취학 어린이의 경우, 어린이박물관의 전시체험물에 있는 텍스트(글자, 기호, 숫자 등)는 관심이 없고, 이해하기 힘들기 때문에 시각자료(이미지, 그림 활용 등)나 청각 자료를 마련하여 글을 잘 모르는 미취학 어린이도 이해할 수 있도록 지원해야 한다.

(2) 놀이중심-학습중심 혼합형 전시체험: 미취학 어린이와 취학 어린이로 이루어진 가족

- 미취학 어린이와 취학 어린이로 이루어진 가족은 ‘따로 또 같이’ 양상으로 전시체험을 경험한다. 미취학 어린이와 초등저학년(1학년)은 ‘놀이중심

전시체험’을 부모와 함께하고, 취학 어린이(초등3~4학년)는 ‘학습중심 전시체험’을 부모와 함께 참여한다. 따라서, 미취학 어린이와 취학 어린이가 있을 경우, 부모가 각각 한 명씩 담당하여 ‘따로 때때로 같이’ 전시체험을 한다. 이러한 양상은 취학 어린이가 저학년(1~2학년)과 중학년(3~4학년)이 있는 가족 구성원에게도 나타나는 양상이다.

엄마: 저는 작은 애(만 6세)와 함께 박물관 체험하면서 돌아봐요. 아직은 제가 작은 애를 케어 해야 하거든요. 큰 애(만 8세)는 아빠가 담당하구요.
아빠: 박물관에 오면 ‘이거 하나는 얻어 가면 좋겠다’라는 생각이 들어요. 박물관에는 시험문제에 자주 나오는 국보급 문화재가 있거든요. 큰 애(만 8세)가 국보급 문화재는 알았으면 좋겠어요. 교과서와 관련된 박물관 구성이 이루어지면 좋겠어요.
(남아 만 8세, 만 6세 부모 면담 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관)

- 학년이 다른 초등학교 형제를 둔 부모는 자녀들의 발달수준, 학습수준 등을 고려하여 놀이중심-학습중심 혼합형으로 박물관을 체험하였다. 부모의 도움이 필요한 초등학교 1학년(만 6세)은 어머니가 지원하면서 체험이 이루어지고, 초등학교 3학년(만 8세)은 아버지가 학습적으로 상호작용하면서 박물관 관람을 경험하였다. ‘미래의 경주에게’에서 가족이 모두 모여 그림을 그리면서 함께 모이는 모습을 보였다. 때로는 ‘따로’, 때로는 ‘함께’ 박물관 전시체험 하는 모습을 나타냈다. 면담에서도 만 8세가 되면, 부모의 역사학 습에 대한 관심도가 높아짐을 알 수 있었다. 취학 어린이의 어린이박물관의 관람활성화를 위해, 교과서와 연계된 콘텐츠도 고려해야 할 필요가 있다.

1. 어린이박물관¹⁰⁾의 특징

1) 부설형 어린이박물관

- 국립중앙박물관 어린이박물관은 부설형 어린이박물관이다. 부설형 어린이박물관의 전시주제는 일반적으로 모태 박물관이 보유한 콘텐츠 범위에서 정해진다. 독립형 어린이박물관은 여러 방면에서 비전을 제시하고 정체성을 만들기 용이하지만, 부설형 어린이박물관은 모태 박물관과의 관계 속에서 비전과 정체성을 제시한다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관 백서에서 국립중앙박물관 어린이박물관을 “어린이를 위한 전문 박물관으로 국립중앙박물관 소장품을 어린이 눈높이에 맞게 체험식 전시로 꾸민 곳”으로 정의했다(국립중앙박물관, 2019: 41). 국립중앙박물관 어린이박물관 홈페이지도 그와 같은 설명을 제시하고 있다.
- 국립중앙박물관, 국립경주박물관, 국립광주박물관 등의 국립박물관은 역사를 주제로 전시를 하고 있으므로, 이에 부설된 어린이박물관도 소속 박물관의 역사를 주제로 전시체험을 선정하고 구성한다. 그러나 모든 전시체험을 역사에 한정하여 구성하는 것은 아니다. 다양한 학문적 개념과 사회적 쟁점을 연결하여 전시체험을 구성한다.
- 어린이박물관 백서에서 어린이박물관의 네 가지 사명을 제시했다(국립중앙박물관, 2019: 41). 첫째, 어린이와 가족을 위한 ‘문화의 공간’, 둘째, 박물관과 문화재를 보는 새로운 눈을 길러 주는 ‘교육의 공간’, 셋째, 전통문화에 대한 관심을 유발하고 궁금증을 스스로 풀어 보며 답을 찾게 하는 ‘사색의 공간’, 마지막으로 세계 속의 우리 문화를 인식하게 하는 ‘인식

10) 본 장에서 이후 어린이박물관이라는 용어는 별도의 설명이 없는 경우 국립박물관 부설 어린이박물관을 지칭하는 용어로 사용함.

- 의 공간’이다. 이는 [그림 VI-1]과 같이, 국립중앙박물관 어린이박물관 홈페이지에서 설명하는 어린이박물관에 대한 설명과도 일치한다.
- 특히 어린이박물관의 역사와 문화를 체험하게 한다는 목표가 국립박물관 어린이박물관의 고유한 정체성과 연결되어, 교육, 사색, 인식의 범위를 정한다.



[그림 VI-1] 국립중앙박물관 어린이박물관 소개(2021. 7. 13. 홈페이지 검색)

2) 어린이박물관의 지향(사명)

- (1) 어린이 체험 교육의 장: “생각해보요 참 재미있어요.” “체험전시물을 통해 새롭게 보고 배워보세요”
- 국립박물관 어린이박물관이 어린이와 체험에 방점을 두는 점은 다른 독립형 어린이박물관과 다르지 않다. 교육과 놀이, 학습과 재미를 동시에 추구한다.
- 국립박물관 어린이박물관이 다른 놀이시설과 다른 점 중 하나는 역사·문화유산·전통문화 등의 교육적 목적으로 놀이를 제공한다는 점이다.
- (2) 어린이와 가족의 문화향유의 장: “온 가족이 함께 즐겨요”

- 어린이박물관은 어린이와 성인이 함께 어우러질 수 있는 곳이다.
- 어린이와 성인이 함께 어린이박물관 전시와 상호작용하면서 문화를 향유하고 체험하고 소통하면서 가족 문화에 대해 성찰하고 새롭게 창조하는 장이다.

(3) 한국 역사 및 문화유산 교육의 장: “우리 문화재¹¹⁾는 참 멋져요”

- 어린이박물관 백서(2019)에서는 문화재라는 용어를 사용했는데, 홈페이지에는 문화유산이라는 용어를 사용했다. 1990년대 이후에는 정부는 대외적으로는 문화재보다는 문화유산이라는 용어를 사용하고 있다. 이는 한국 문화의 세계화 전략과 연결된다. 문화재라는 용어는 국가 정체성과 직접적으로 연결되지만, 문화유산이라는 용어는 유네스코가 정의한 “인류를 위해 보호되고 전승되어야 할 탁월한 보편적 가치가 있는 과거의 문화적 소산이라는 의미”를 내포하고 있기 때문이다. 현재 어린이박물관은 문화재와 문화유산의 의미를 굳이 구분하지 않고 그 용어들을 사용한다. 그러나 앞으로 그 의미를 생각하면서 구분하여 사용할 필요가 있다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관은 기본적으로 역사교육, 문화유산교육, 전통문화교육을 추구한다. 역사교육과 문화유산교육 그리고 전통문화교육은 개념적으로나 방법적으로 다르다. 역사교육은 역사 학문적 개념과 방법을 활용하여 과거를 탐구하고 시간의 흐름 속에서 인간과 사회에 대한 통찰력을 얻는 것을 목적으로 한다면, 문화유산교육은 ‘유산화(heritageization)’ 과정과 연결하여 현재적 관점과 미래적 변화의 측면에서 계승하고 전승할만한

11) 백과사전은 문화재를 “고고학·선사학·역사학·문학·예술·과학·종교·민속·생활양식 등에서 문화적 가치가 있다고 인정되는 인류 문화 활동의 소산(所産)”으로 정의함 (두산백과, 2020. 12. 13 검색). 한국 문화재청은 문화재의 공식적인 정의를 제공하지 않는다. 다만 문화재를 다음과 같이 구분함. 1. 유형문화재 2. 무형문화재 3. 기념물, 4. 민속 문화재로 구분하고 있음. 이러한 구분은 법 제정 이후로 변함이 없음(문화재청, 문화재보호법, [시행 2019. 12. 25.] [법률 제16057호, 2018. 12. 24. 일부개정]). 이러한 정의만 보더라도 문화재와 역사는 다르다는 것을 알 수 있음. 유물이나 유적이 ‘문화재’로 전환되는 순간 ‘가치’가 개입됨. 정부는 1990년대 이후 정부가 한국 문화재의 세계유산 등재에 심혈을 기울이면서 국제적으로 통용하는 문화유산이라는 용어를 사용하기 시작했다. 문화유산이라는 용어에는 유네스코(UNESCO)가 추구하는 인류를 위해 보호되고 전승되어야 할 탁월한 보편적 가치가 있는 과거의 문화적 소산이라는 의미가 담겨있음(강선주, 2020).

과거의 문화적 소산을 선택하고 그 가치를 탐구하면서 사회문제 해결과 새로운 문화 창조의 영감을 얻는 것을 목적으로 한다. 전통문화교육은 시간을 ‘전통’ 시대인 과거와 ‘근현대’의 현재로 구분하면서 근대에 들어서면서 폐기되거나 그 의미가 축소된 전근대 문화를 탐구하면서 오늘날의 관점에서 그 의미를 되살리고 전통문화의 계승이나 발전 가능성에 대해 논하는 것을 목적으로 한다. 즉, 이러한 국립박물관 어린이박물관의 전시 콘텐츠에 기반한 교육적 목적은 일반적인 어린이박물관과 구분되는 점이다.

2. 어린이박물관 개편과 관련된 쟁점

1) 어린이박물관의 어린이 관람객 연령 범위 설정

- 어린이박물관 어린이 관람객의 연령의 범위를 어떻게 설정할 것인지에 대한 검토가 필요하다.
- 현재 어린이박물관은 유치원과 초등학교 저학년(만 5세에서 만 8세)을 주 관람객으로 상정한다.¹²⁾ 그러나 현재 만 5세 미만 어린이와 8세 이상의 어린이도 어린이박물관을 찾는다. 따라서 이제 막 걷기 시작하는 2세 영아나 초등학교 고학년인 만 10세에서 11세 어린이까지 포함하여 전시 및 체험 공간을 구성하고 개별 체험을 개발할 것인가 고민할 수밖에 없다.
- 어린이박물관은 역사, 문화유산, 전통문화, 박물관 등의 키워드를 중심으로 박물관의 정체성을 확인하고 있다. 그러므로 역사와 문화유산, 전통문화, 박물관교육에 초점을 맞추면서 주 관람객을 설정해야 한다. 그러한 점을 고려한다면 공식적으로 역사와 문화 교육을 받기 시작하는 유치원생(만 5세) 이상 초등학교생까지를 대상으로 설정하면서 어린이박물관을 개편해야 한다. 그러나 만 5세 이하의 어린이와 그 부모도 있으므로 그들의 요구를 어떻게 고려할지 고민할 필요가 있다.

12) 어린이박물관 홈페이지의 ‘이용안내’에서는 다음과 같이 유의사항을 제시하고 있음.
“어린이박물관 전시실은 만 5세~만 8세를 주 대상으로 연출된 공간입니다. 만 5세 미만의 어린이를 동반할 경우, 성인 보호자의 각별한 주의가 필요합니다.”
[https://www.museum.go.kr/site/child/content/information_use\(2021.7. 1. 검색\)](https://www.museum.go.kr/site/child/content/information_use(2021.7. 1. 검색))

2) 어린이박물관과 모태 박물관의 상설전시관의 격차

- 어린이 교육 측면에서 어린이박물관과 상설전시관의 격차 문제를 어떻게 해소할 것인가?에 대해 고려할 필요가 있다
- 어린이박물관은 체험중심이고 상설전시관은 관람중심이다. 현재 각각이 설정하는 관람객의 연령의 격차가 너무 심하다. 현재 국립박물관은 주로 어린이박물관에서 만 8세 어린이까지만을 대상으로 전시체험을 개발하여 제공하고 있다. 그러나 박물관에서 만 10세에서 11세의 초등학교 고학년 어린이만이 아니라 중·고등학생을 위한 체험의 기회를 제공해야 한다는 요구가 있다. 초등학교와 중학교에서 창의적 체험활동을 강조하여 교육과정 상에 별도의 시간을 배정하고 중학교 1학년에 자유학기제를 만든 것도 체험 기반 교육이 창의력 함양에 중요하다는 인식 때문이다.
- 그러나 상설전시관에서 어린이는 수동적으로 관람할 수밖에 없다. 국립박물관은 초등학교 고학년 어린이와 중·고등학생의 요구를 충족시켜 줄 수 있는 전시체험 공간을 제공할 필요가 있다. 요컨대 초등학교 고학년 학생과 중·고등학생의 박물관 역사학습과 문화유산 학습의 요구를 본격적으로 반영하기 위해서는 현재 어린이박물관과 상설전시관의 격차 문제를 해소할 수 있는 전시와 체험 공간이 필요하다. 그러한 공간을 어린이박물관 쪽에서 제공할 것인가? 아니면 상설전시관에서 제공할 것인가? 두 곳 모두에서 제공할 것인가? 고민이 필요하다.
- 외국의 몇몇 국립박물관은 상설전시관 안에 어린이와 어른이 ‘함께’ ‘체험’하면서 ‘즐기고’ 또 새로운 지식에 접하면서 ‘인식’의 폭을 넓히면서 ‘사색’할 수 있는 전시체험을 제공한다. 이러한 외국의 사례들을 분석하고 현재 한국 국립박물관의 관람 및 전시체험 현황을 검토하여 전시체험의 측면에서 한국적 맥락에 적합한 어린이박물관과 상설전시관 사이의 관계를 설정할 필요가 있다. 가장 이상적인 것은 어린이박물관과 상설전시관이 모두 어린이 관람객의 요구를 반영하여 개편하는 것이다.
- 상설전시관을 어린이 친화적이면서도 어린이가 성인과 함께 즐기면서 배울

수 있는 관람 및 체험 공간으로 개편한다면, 어린이박물관은 초등학교 고학년 어린이까지 관람 대상으로 설정하면서 전시체험 공간으로 개편할 수 있다. 어린이박물관에서 다양한 연령층과 어린이가 역사와 문화유산에 관계하는 다양한 유형을 고려한다면 공간의 측면에서나 전시체험 유형 및 기법의 측면에서 어린이의 발달과 학습 욕구를 ‘다층’으로 설정하면서 개편 방향을 설정해야 한다.

3) 일반 또는 영역 특정 인지발달이론

- 어린이박물관 개편을 위해서는 어린이의 발달 측면에서는 신체적, 사회·정서적, 인지적 발달의 측면을 검토할 필요가 있다. Piaget를 비롯한 어린이 인지발달이론은 앞에서 이미 제시했다. 몇몇 연구들이 일반 인지발달이론에 기초하여 어린이박물관의 전시체험 공간이나 전시체험 디자인을 분석하거나 개선 방안을 제시했다(이수빈, 신동준, 김주연, 2019; 진고은, 남경숙, 2018).
- 그러나 모든 어린이가 같은 방식과 단계를 거쳐 신체적, 사회·정서적, 혹은 인지적으로 발달하거나 성장하는 것은 아니다. 특히 인지발달이론에서 영역 특정 인지이론은 학습 영역에 따라 어린이의 인지발달이 과정이나 단계가 다르다는 점을 지적한다. Piaget의 인지발달 이론은 수학과 과학 영역의 발달을 중심으로 이론화한 것이므로 그 이론에 기초하여 역사를 비롯한 인문학적인 인지발달 과정을 설명하는 데는 적용할 수 없다는 점은 상당히 오래전부터 지적해왔다. 실제 Piaget의 이론에 적용하면 많은 어린이들이 어린이의 경험과 매우 거리가 먼 공룡에 관심을 갖거나 상상적인 이야기를 좋아하는 것을 설명할 수 없다.
- Vygotsky의 사회적 구성주의 이론에서는 학습자가 상호작용해왔던 사회문화나 선지식을 인지발달의 차이를 만드는 중요한 요소로 본다. Egan의 교육철학은 Piaget나 Vygotsky 이론을 비판적으로 성찰할 수 있는 이론적 토대를 제공했다. 그러므로 역사교육계에서는 이미 오래전부터 Piaget 이론에 기초하여 어린이가 역사를 배울 수 있는가의 논쟁하지도 않는다. 유아와 어

린이에게 맞게 역사를 가르치면 역사를 이해할 수 있다는 주장이 설득력을 얻고 있기 때문이다. 현재 어린이박물관도 그러한 시각에서 어린이박물관의 전시체험을 개발하여 제공하고 있다.

- 그러므로 어린이박물관을 개편할 때는 하나의 신체적, 사회·정서적, 인지적 발달 이론을 절대화하여 근거로 삼기보다는 여러 이론을 참고할 필요가 있으며, 특히 역사교육이나 문화유산교육 관련 경험적 연구 결과에서 나타나는 어린이의 독특한 과거 혹은 역사 인식 양상, 박물관의 전시물이나 과거의 유물을 읽는 양상 등을 참고할 필요가 있다.
- 특히 국립박물관 어린이박물관은 역사교육, 문화유산교육으로서의 정체성을 가지고 있으므로 어린이 발달 일반론에서는 주로 신체적 발달, 사회·정서적 발달에 대한 이론을 참고하고, 인지발달은 영역 특정 인지이론, 즉 어린이 역사교육과 문화유산교육과 관련된 이론과 경험적 연구 성과를 참조하여 어린이박물관 개편 방향을 설정할 필요가 있다.
- 어린이박물관은 어린이가 보호자와 함께 하는 공간이므로 한편 보호자의 도움을 받으면서 다른 한편 보호자와 함께 성장할 수 있도록 전시 및 체험을 개발한다. 즉 일반 인지발달이론과 영역 특정 인지발달이론을 모두 참고하여 전시와 체험을 신체적으로나 인지적으로 도전할 수 있게 개발할 필요가 있다.
- 유아교육과 초등 저학년(1~2학년) 교육은 교과통합에 기반하며, 신체적, 사회·정서적, 인지적 발달 뿐 아니라 창의성 발달까지 전인적인 발달을 추구한다. 그러나 전인적 발달은 그들만이 아니라 중·고등학교 학생까지 포함한 교육 전반의 목적이다. 그러므로 어린이박물관을 포함한 모든 박물관이 환경이나 전시 및 체험 등의 측면에서 전인적 발달을 추구하는 관점을 취해야 한다.

4) 관람객 관람 특징과 요구

- 어린이박물관 개편을 위해서는 관람객인 어린이와 부모(보호자)는 어린이박물관에 어떤 요구를 하는가? 그들의 관람 및 체험 방식은 어린이박물관 개

편에 어떤 시사점을 주는가?에 대해서 살펴볼 필요가 있다.

- 국립중앙박물관 어린이박물관은 앞서 서술했듯이 “우리 역사와 문화의 우수성, 박물관과 문화유산을 보는 새로운 눈을 길러 주는 교육의 공간”, “세계 속의 우리 문화를 인식하게 하는 인식의 공간”, “전통문화에 대한 관심을 유발하고 궁금증을 스스로 풀어 보며 답을 찾게 하는 사색의 공간”을 표방한다. 어린이박물관이 관람객과 소통을 원활하게 하고 관람객의 요구를 고려하여 전시를 개편하기 위해서는 어린이박물관이 표방하고 있는 사명 내지는 목적이 관람객의 기대에 부합하는지, 그 외에 다른 것을 요구하는지 검토할 필요가 있다. 이는 관람객이 관람방식에서 보이는 특성에 대한 분석과 그들의 요구를 직접 듣는 방법을 통해 가능하다.
- 관람객에는 어린이와 어린이의 보호자(동반자)가 있다. 보호자에는 부모님, 할머니를 비롯한 친척, 유아, 유치원, 초등학교 교사 등을 포함한다. 특히 부모와 교사의 기대는 다를 수 있다. 본 연구는 부모를 대상으로 설문과 심층면담을 시행했으므로, 어린이의 관람방식과 부모의 요구, 어린이와 부모의 상호작용에 초점을 맞추었지만, 교사와 그 밖의 동반자와의 상호작용도 볼 필요가 있다.

5) 사회변화

- 어린이박물관 개편 시에 어린이를 둘러싸고 있는 사회 환경과 역사문화는 어린이박물관에게 어떤 역할을 요구하는가? 어린이가 살아갈 미래 사회는 어린이박물관의 어떤 변화를 요구하는가? 에 대한 고려도 필요하다. 한국 정부와 교육계가 주시하고 있는 OCED(2018)의 교육 개혁안¹³⁾에서도 ‘어린이가 살아갈 미래 사회’의 변화를 예측하면서 교육을 기획하고 있다.
- 어린이가 살아갈 세상을 고려하는 것은 곧 어린이의 시각을 반영하는 것이기도 하다. 지구화로 인해 지구적 이동성이 증가하고 이주가 일상화되면서 한국도 다문화사회가 되어가고 있다. 한국 사회에 다문화 학생이 급격하게

13) OCED(2018)는 “미래를 위한 교육과 기능: 교육 2030”을 발표하여 미래 사회를 위한 교육 개혁의 방향을 제시했음. 현재 한국의 교육과정 개정 과정에서도 OECD의 개혁 방향을 검토하고 있음.

증가하고 있는데 이들의 정체성은 매우 복잡적이다. 전지구화가 만드는 공간의 개념화와 재개념화, 이에 따른 새로운 공동체와 정체성의 형성, 문화과정의 복잡성은 필수적으로 고려해야 할 사항이다.

- 소셜 미디어 사회: 어린이는 디지털 네이티브이다. 이들은 박물관 밖에서 디지털기기를 통해, 특히 소셜 미디어를 통해 역사 콘텐츠에 접하고 학습한다. 즉, 소셜 미디어를 통해 접하는 것은 역사와 문화유산에 대한 정보이다. 어린이들은 소셜 미디어를 통해 접하는 정보 혹은 지식이 학자들이 증거에 기초하여 해석한 것이며, 그 해석은 복수일 수 있다는 점을 인식하지 못한다. 오히려 그것을 변할 수 없는, 절대적인 사실로 받아들인다. 이러한 소셜 미디어 역사가 학계와 이념적으로 괴리된다는 문제도 지적하고 있다. 이러한 어린이 역사교육에 영향을 미치는 학교 밖의 역사문화를 고려하면서 어린이박물관의 역할도 고민해야 한다. 이 질문은 디지털 전환 이후 역사문화에 대한 논의를 함께 검토하면서 대답해야 한다.
- ‘After Corona’, ‘With Corona’: 최근 전 세계적으로 어린이가 살아갈 미래 사회를 대비하는 교육에 대해 고민하고 있다. 특히 전 세계적으로 최근 몇 년간 코로나 19 (Covid 19)로 박물관이 급격한 변화를 요구받고 있다. 이러한 사회변화 속에 살아갈 어린이에게 박물관이 무엇을 제공해야 하는지 고민해야 한다. 이 질문은 “With Cornoa”라는 관점에서 박물관들이 어떻게 대처하고 있는지 살펴보면서 대답해야 한다.

6) 박물관교육의 쟁점

- 박물관교육이 추구하는 박물관교육의 성격에 대한 고려도 필요하다. 전시 기반 교육을 오랫동안 강조해왔다.
- 최근에는 관람객의 주체적 역할과 참여를 강조하는 ‘참여적 박물관’ 이론에 주목하고 있다(나사이몬, 2015). 물론 이 이론에서는 개인적 참여를 넘어 사회적 관계까지 확장하는 것을 강조한다, 어린이박물관에서도 ‘참여’라는 키워드를 통해 박물관과 관람객을 이분하는 태도를 지양하고 전시 디자인이나 박물관교육에서 함께 전시하고 소통할 수 있는 방안을 찾을

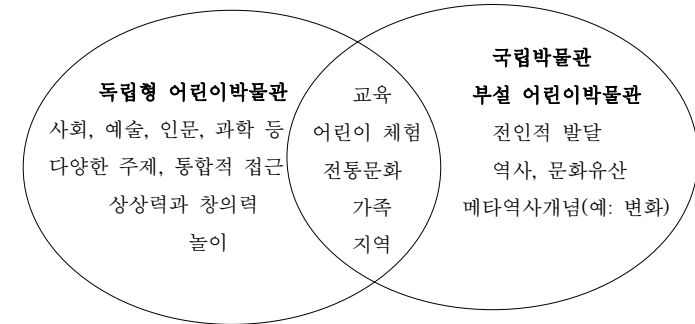
필요가 있다.

- 또한 최근 사회변화에 주목하면서 박물관이 문화 다양성 교육에 나설 것을 주문하기도 한다. 이러한 측면도 고려할 필요가 있다.

3. 전시체험 개편의 방향 ①: 어린이박물관의 목적과 주제

1) 독립형 어린이박물관과 부설형 어린이박물관의 차이

- 독립형 어린이박물관과 부설형 어린이박물관은 체험을 통한 교육, 전인적 발달, 가족 문화의 장, 지역문화 발달 거점으로서의 역할을 공통적으로 추구한다. 또한 어린이의 전인적 발달과 성장을 목적으로 하므로 전시 및 체험을 개발할 때 인지적 발달만이 아니라 사회·정서적, 신체적 발달을 고려한다. 핵심적 차이는 박물관의 목적(지향)과 전시주제 측면에서 확인할 수 있다.
- 독립형 어린이박물관이 일반적으로 어린이의 상상력 자극과 창의력 함양을 목적으로 내세운다. 부설형 어린이박물관은 모태 박물관의 전시나 전시물과 연계하여 어린이박물관의 목적이나 지향을 설정하고 전시 및 체험 주제를 선정한다. 국립박물관 어린이박물관은 전술했듯이 기본적으로 ‘우리 역사와 전통문화에 대한 관심과 이해’, ‘세계 속의 우리 역사와 문화의 우수성’을 생각해 보고 ‘박물관과 문화유산을 보는 새로운 눈’을 길러줄 수 있게 전시주제나 전시물을 선정한다. 역사교육, 문화유산교육, 전통문화교육, 그리고 박물관교육을 추구한다. 역사교육은 역사가들이 생산한 실질적 지식(substantive knowledge) 교육만이 아니라 인식론적·방법적 지식 교육을 포함한다.



[그림Ⅵ-2] 국립박물관 어린이박물관의 특징

2) 국립박물관 어린이박물관의 지향: ‘역사교육’과 ‘창의력’

- 많은 연구자들이 어린이박물관이 어린이의 호기심을 자극하고 충족시킬 수 있는 공간, 상상력을 자극하여 창의력을 개발할 수 있는 공간이라고 강조해 왔다. 어린이박물관 백서에서 “표면적으로 잘 드러나진 않지만 어린이박물관의 중요한 기능이 어린이를 위한 ‘창의발전소’”라고 했다(조금령, 2019: 26). 일반적으로 독립형 어린이박물관은 상상력과 창의력 함양을 목적으로 내세운다. 그런데 국립박물관 어린이박물관은 우리 전통문화, 역사와 문화유산이라는 콘텐츠에 기반하여 목적을 설정하면서 창의성의 측면이 가시화되지 못하고 있다. 그런데 국립박물관의 어린이박물관의 ‘역사와 문화유산 기반 전시 및 체험’이라는 특징은 어린이의 상상력이나 창의력 향상이라는 목적과 괴리되지 않는다. 상상력과 창의력은 역사교육은 물론 특히 유산교육(heritage education)과 연결된다. 그러므로 창의력 함양을 염두에 두면서 역사교육과 유산교육을 추구할 수 있게 어린이박물관을 개편할 필요가 있다.
- 그러나 역사 어린이박물관에서 창의력을 함양하는 방안에 대한 연구는 드

물다. 연구를 통해 역사 박물관이면서도 창의성을 함양할 수 있게 어린이박물관을 재편할 수 있는 방안을 찾아야 한다. 이는 최근 사회변화 속에서 창의성 함양을 강조하는 교육문화와 학문융합 담론의 측면에서도 필요하다.

3) 전시주제: ‘역사, 문화유산, 전통문화’와 ‘사회, 문화, 예술 등’의 통합

- 일반적으로 독립형 어린이박물관은 주제 선정에서 자유롭다. 그러나 부설형 박물관은 모체 박물관의 전시를 기반으로 주제를 선정한다. 독립형 어린이박물관은 사회, 문화, 과학, 예술 등 학문의 다양한 분야를 통합하여 전시주제와 체험을 개발한다. 그런데 국립박물관의 어린이박물관은 전통문화, 역사, 박물관, 문화유산에 기반한 전시 및 체험을 추구한다. 그런데 현재 중앙 어린이박물관의 전시주제는 크게 ‘우리 역사와 전통문화’, ‘박물관의 보존과학’, ‘유산과 사회적 쟁점(환경)’의 세 범주로 확인할 수 있다. 문화유산 교육에서 문화유산의 가치를 고정적인 것으로 보는 관점은 변화가 필요하다. 오히려 오늘날의 관점에서 유산을 생성한다는 시각, 즉 유산의 가치를 역동적으로 보는 시각에서 문화유산교육을 개념화하고 전시체험 방법을 개발할 필요가 있다.
- 역사와 문화: 지역의 박물관은 지역에서 발굴하는 유물 혹은 문화유산을 중심으로 주제를 구성하고 있다. 예를 들면 경주박물관은 신라시대 역사를 중심으로, 광주박물관은 초기철기시대 생활(신창동 유적)과 도자기를 중심 주제로 삼고 있다.
- 박물관의 역할: 중앙박물관과 광주박물관은 공통적으로 박물관의 문화재 ‘보존과 복원’ 관련 역할을 간단하게 체험할 수 있는 공간을 제공하고 있다. 이 체험활동은 박물관의 역할의 일부를 이해할 수 있게 개발한 것이다.

Ⅶ. 어린이박물관의 전시체험공간 개선 방안



조각을 맞춰주세요 : 조선백자, 고려청자, 빗살무늬토기 (국립중앙박물관 어린이박물관)



흙의 조각, 퍼즐을 맞춰요!
- 보존과학체험 (백자) (국립광주박물관 어린이박물관)

[그림Ⅵ-3] 보존과학 체험

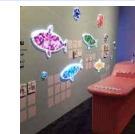
(국립중앙박물관 어린이박물관, 국립광주박물관 어린이박물관)

- 역사와 사회적 쟁점의 통합 설계: 중앙박물관의 “반구대 바위그림: 고래의 여행”은 다른 주제와 달리 역사교육을 넘어 반구대 고래에서 시작하여 환경 문제를 생각해 볼 수 있게 ‘통합적 접근’을 했다. 그런데 반구대의 유산으로서의 가치에 대해 생각해 보는 체험보다는 사회적 쟁점을 확인하고 사회적 참여를 유도하는 체험의 비중이 높다.

반구대 바위그림 : 고래의 여행 --> 유산교육으로



고래 미끄럼틀



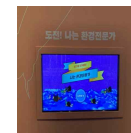
기록해요,
우리들의 이야기



알쏭달쏭 바위그림
(스탬프 체험)



바위그림 LIVE
SHOW



도전! 나는
환경전문가 (퀴즈)



선사인들의 하루

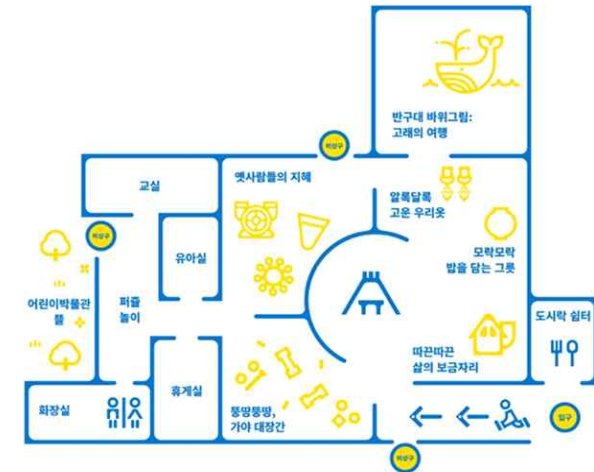
[그림Ⅵ-4] 국립중앙박물관 어린이박물관: 반구대 바위그림

- 울주 대곡리 반구대 암각화에 대해 설명도 하고, ‘바위그림 LIVE SHOW’, ‘알쏭달쏭 바위그림’으로 느끼게 하면서 ‘기록해요 우리 이야기’, ‘퀴즈, 환경전문가’ 등의 활동이 사회적인 환경문제를 인식하고 문제 해결을 위한 사회 참여를 유도한다. 이것을 반구대 암각화라는 과거 유산의 가치를 오늘날의 시각에서 생각하고 보존의 필요성을 논의하도록 하면 유산교육이 될 수 있다.
- 문화유산은 가치가 탑재된 개념으로서 어떤 형식으로 나타나든 그것의 본질은 전적으로 현재의 상황과 연결된다(강선주, 2020). 역사도 유산과 마찬가지로 현재 사회와 관련 속에서 과거의 사건과 자료들을 선택한다. 그러나 유산은 역사보다는 현재와 미래적 활용에 좀 더 적극적으로 나선다. “유산은 현재의 필요와 요구에 반응하면서 의도적으로 생각하는 것이다(강선주, 2020). 유산은 현재적 필요와 요구에 반응하면서 그것의 의미를 생각하고 그것의 계승을 추구한다(Tumbridge & Ashworth, 1996; 6. 강선주, 2020에서 인용).” 즉 “현재가 현재의 활용의 목적으로 상상한 과거에서 무엇을 계승할지 선택하고, 상상한 미래를 위해 무엇을 전승할지 결정한다(Tumbridge & Ashworth, 1996; 6. 강선주, 2020에서 인용)”.
- ‘반구대 바위그림’은 현재의 활용 목적으로 과거에서 계승하고 미래에 전승할 유산을 찾고 전승의 필요성을 생각해 보게 하는 유산교육과 연결된다.
- 유산교육은 박물관교육이 추구하는 역사 기반 통합적 및 융합적 원리와 맞닿아 있다. 어린이박물관은 문화유산에만 국한하지 않고 기록유산을 포함한 세계유산을 다룰 수 있다. 이러한 점을 고려하여 어린이박물관 개편을 구상할 수 있다.

4. 전시체험 개편의 방향 ②: 체험 공간구성- ‘주제중심’ 혹은 ‘관람객 요구 중심’

1) 현재 어린이박물관 공간구성: 주제 중심

- 현재 어린이박물관은 아래 [그림 VI-5] 처럼 큰 주제 중심으로 공간을 구성하고 있다.



[그림 VI-5] 국립중앙박물관 어린이박물관 공간구성(2021. 7. 현재)

- 현재 어린이박물관은 주제 안에서 전시 내용과 체험 활동을 제시하는데, 체험은 직관적 감상이나 문자 자료 읽기, 단순 조작 놀이에서부터 질문을 읽고 대답하는 고난도의 퀴즈까지 포함한다.
- 어린이박물관은 어린이의 인지적·사회·정서적 특징, 역사학습 경험이나 역사학습에 대한 기대 등을 개별 전시와 체험에 녹이고 있다. 미끄럼틀은 유아와 초등 저학년 어린이의 신체적 조건에 적합하며, 퀴즈 환경전문가는 초등학교 6학년 교과에 나오는 내용과 연결된다. 왕관쓰기와 같이 글을 읽을 수 있는 어린이와 글을 아직 읽지 못하는 어린이가 모두 함께 즐길 수 있는 체험도 있다. 그러나 전체 어린이박물관을 관통하는 전시체험의 구성 원칙을 감지해내기는 쉽지 않다.

2) 개편 방향: 관람객 요구 중심

- (1) 실제 관람객: 만 3세 이전에서 만 10세 이상까지
- 박물관은 공간구성, 전시주제 선정, 그리고 전시체험을 개발할 때 어린이박물관의 주된 관람객을 상정한다. 어린이박물관은 역사박물관으로서 유치원과 초등학교 저학년(만 5세에서 만 8세)을 주 관람객으로 상정하지만, 그러나 실제 어린이박물관을 찾는 관람객은 이제 막 걷기 시작하는 영아에서부터 만 9세(11세)의 초등학교 고학년 학생까지 연령의 폭이 상당히 넓다. 본 연구의 중앙, 경주, 광주 등의 심층면담에 만 9세(11세) 이상도 포함된 점을 보면 초등학교 4학년 이상의 어린이가 부모와 함께 어린이박물관을 이용한다는 점을 알 수 있다. 전시 개편에서 이러한 관람객의 연령의 폭이나 역사학습 관련 요구 및 경험을 고려할 필요가 있다.
- (2) 관람 목적: ‘역사와 유산 노출’, ‘역사학습’
- ① 설문조사 결과 분석
- 국립중앙박물관 설문조사에서 부모는 어린이박물관이 어린이의 사회·정서발달(30.7%), 인지발달(27.3%), 창의성발달(26.1%)에 도움이 되길 바랐다. 여러 측면에서 균형있는 발달, 전인적인 발달을 원하는 것이다. 그런데 심층면담에서 참여했던 많은 부모들, 특히 초등학생을 동반한 부모들은 인지적 발달을 중요하게 여긴다고 대답했다.
- 설문조사에서 어린이박물관을 찾는 이유를 3개 선택하게 했는데, 어린이가 어린이박물관에서 문화적 자긍심을 갖기를 바라는 부모는 많지 않았다.
- 중앙박물관의 경우 ‘어린이 문화시설처럼 놀이나 체험을 하기 위해(84%)’, ‘어린이가 역사에 관심을 갖게 하기 위해(48.9%)’, ‘어렸을 때부터 역사교육이 중요하다고 생각해서(29.5%)’, ‘어린이가 역사에 관심이 있어서(29.5%)’의 순서로 높았다. 이러한 결과를 보면 부모들은 어린이박물관을 놀이나 체험의 공간으로 생각하는 경향이 있다는 점을 알 수 있다. 부모가 자녀

의 역사교육이 중요하다고 생각하기 때문에 어린이박물관을 찾는다는 점도 확인할 수 있다. 자녀가 역사에 관심을 갖게 하기 위해 혹은 역사교육을 하기 위해 어린이박물관을 찾는 것이다. 그런데 자녀가 역사에 관심이 있기 때문에 찾는 경우도 결코 적지는 않다. 어린이와 부모의 역사에 대한 관심이나 역사교육에 대한 욕구가 다른 어린이 문화시설이 아닌 어린이박물관을 찾게 한다는 점을 다시 한번 확인할 수 있었다.

- 유치원생은 만 5세이고, 초등학생은 만 6세에서 11세 어린이가 해당한다. 초등교육이 만 6세(8세)에 시작한다는 점을 고려하여 설문조사에 응한 부모를 만 5세(7세) 이하 자녀들만 있는 경우(A)와 만 6세(8세) 이상 자녀 한 명 이상을 둔 부모들의 경우(B)로 구분하여 살펴보았다. 부모가 첫 자녀(만 6세 이상) 양육, 혹은 초등학생 자녀의 관점에서 설문조사에 응했을 것이라고 전제하고 구분한 것이다. 즉 부모에게 어떤 자녀 양육의 관점에서 설문에 응했는가를 물어본 것이 아니므로 본 설문조사 결과 분석은 ‘가능성’을 추측하는 정도로만 사용할 수 있다. 총 88명의 설문조사 가운데, 연령 구분이 어려운 사례를 제외하고 68명의 사례를 보면 <표 VI-1>과 같다.

<표 VI-1> 방문목적에 대한 국립중앙박물관 어린이박물관 설문조사 결과
: 만 5세 이하와 만 6세 이상

단위: 명

방문 목적(3개 중복 선택)	A(만 5세 이하) 총 36명 응답	B(만 6세 이상) 총 32명 응답
놀이체험	32	24
역사에 관심 갖게 하기 위해	17	18
역사교육이 중요해서	9	11
어린이가 역사에 관심 있어서	8	14

- 이러한 수치만으로 두 집단의 방문 목적이 확연하게 구분할 수는 없다. 다만 만 5세 이하 어린이의 부모보다 만 6세 이상 어린이의 부모가 역사교육의 목적으로 박물관을 찾는 경향성이 있을 것이라고 가정을 할 수는 있다.
- 특히 3, 4학년부터는 본격적으로 사회 과목에서 역사 및 문화유산 학습을 시작

하므로 초등학교 어린이와 함께 한 부모는 역사학습의 목적으로 어린이박물관을 찾는 경우가 많다.

② 심층면담 결과

- 초등학생을 포함한 가족, 즉 4인 가족(부모와 초등학교 이전 자녀 한 명과 초등학생 자녀 한 명으로 구성된 가족)과 초등학생을 포함한 3인 가족(부모와 초등학생 자녀 한 명으로 구성된 가족) 혹은 2인 가족(부모 중 한 명과 초등학생 자녀 한 명)을 대상으로 한 심층면담 내용을 분석해 보면, 초등학생이 있는 가족은 어린이박물관 방문 목적이 자녀에게 역사를 가르치는 것이며 미취학 어린이에게는 역사에 노출시키는 것이다. 많은 부모들이 “역사에 대해 자연스럽게 알게 되었으면 하는 바람에서 박물관에 온다”고 대답했다.
- 4인 가족은 어린이박물관을 관람 목적이 작은 자녀에게 ‘역사에 노출’, 초등학생인 큰 자녀에게는 ‘역사학습’이며, 초등학생을 포함한 3인 가족은 ‘역사학습’이 목적임을 확인할 수 있었다.
- 4인 가족 부모는 심층면담에서 어린이박물관이 어린 자녀와 큰 자녀에게 제공할 수 있는 것이 다르다고 했다. 어린이박물관이 어린 자녀에게는 역사에 노출시키면서 놀이를 할 수 있는 공간이면 만족하지만 큰 자녀에게는 학교 역사교육에 도움이 되길 바란다고 했다. 어린이박물관에서의 체험이 이후 역사학습 때 연결될 수 있으면 좋겠다고 생각하는 것이다.

나중에 학교에서 역사를 처음으로 접하면 어려울 수 있으니까 이렇게 약간씩 접하게 해서 역사에 익숙하게 하고자 합니다.

(여아 만 7세 아버지 면담 2021.6.19/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

아이가 학교에 들어갔기 때문에 역사를 배워야 해서 박물관에 왔어요.

(남아 만 6세 어머니 면담 2021.6.19/ 국립중앙박물관 어린이박물관)

- 국립경주박물관 어린이박물관에 초등학교 4학년 여아(유정)와 만 5세 남아(유이)와 함께 박물관을 방문한 부모님도, 초등학교 3학년 여아(수지)와 함께

박물관을 방문한 부모님은 어린이와 부모가 모두 박물관이 좋은 역사문화 시설이라는 점과 역사에 관심이 있기도 하고 또 역사를 학습할 수 있는 좋은 장이라고 생각하면서 방문한다고 했다. 즉 역사에 대한 관심이나 역사학습의 욕구를 충족하기 위해 어린이박물관을 찾은 것이다.

- (3) 관람 및 체험 방식: ‘따로 또 같이’, ‘열정적 설명과 피상적 체험’, ‘다 함께 놀이’

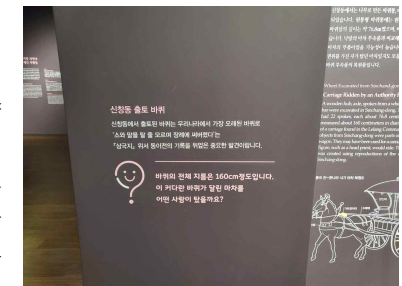
- 국립중앙박물관 어린이박물관과 국립경주박물관 어린이박물관의 관찰기록을 분석해 보면 가족의 관람과 체험 방식은 크게 두 가지 유형을 확인할 수 있었으며 다른 한 가지 유형을 가질 수 있었다.
- 4인 가족(부모, 초등학생 자녀, 미취학 자녀)은 자녀 둘이 서로 분리되어 따로 다니면서 각기 체험하다가 합류하고 다시 분리되어 다니다가 합류하는 방식으로 관람했다. ‘따로 또 같이’ 유형이다.
- 3인 가족(부모와 초등학생 자녀)은 부모 중 한 분이 열정적으로 전시물에 대해 혹은 전시물과 관련된 역사를 설명하고 자녀는 부모 설명을 들으며 체험하는 방식으로 관람을 했다. 이 경우 자녀는 긍정적인 에너지를 보이며 부모의 안내에 따르기도 하고 설명을 듣기도 했지만, 많은 자녀는 부모의 설명에 피로감을 느끼는 모습을 보였으며 체험에도 집중하지 못했다. 심층면담에서 열정적으로 설명하는 부모와 함께 온 자녀에게 부모님이 해준 설명 중 기억하는 것이 있냐 물어보면 대부분 대답을 못했다. 만 7세의 민지는 부모의 설명이 너무 많다고 말하기도 했다(면담, 2021. 6. 19/ 국립중앙박물관 어린이박물관). ‘열정적 설명과 피상적 체험’ 유형이다.
- 부모와 미취학 아동으로 구성된 3인 가족의 경우는 연구에 거의 참여하지 않았으나 대체로 ‘다 함께 놀이’의 유형으로 나타나지 않을까 가질 수 있다. 부모가 놀이와 체험을 안내하면서 어린이 놀게 하거나 어린이와 함께 놀고 체험하는 방식이다. 굳이 전시물과 관련된 역사에 대해 자세히 설명하려고 하지 않는다.

3) 공간 구분의 틀: ‘역사학습에 대한 욕구와 기대 정도’를 고려 하면서 공간구성

- 어린이박물관에서 부모는 학동기의 자녀가 가능하면 역사에 대해 알아가기를 바란다. 학동기 이전 자녀에게는 체험하고 놀이를 하는 데 만족한다. 그런데, 이러한 부모의 기대 측면만 고려하여 어린이박물관의 공간을 학동기와 학동기 이전(유치원기)으로 구분한다면 어린이의 요구를 제대로 반영하지 못한다. 어린이의 관람이나 체험 방식이 학동기와 학동기 이전 어린이로 명확하게 구분하여 특징을 찾거나 유형화하기는 어렵기 때문이다.
- 어린이의 성향, 어린이마다 다른 역사에 대한 관심 정도, 그리고 동생과의 관계, 부모의 교육 방식과 어린이에 대한 기대, 어린이가 현재 받고 있는 스트레스, 박물관에 오게 된 동기(동생 때문에 오게 되었는지, 본인 오고 싶었는지, 부모가 가져다 했는지 등)가 다른데, 그러한 요소들이 어린이의 박물관 전시 관람과 체험 방식에 지대한 영향을 미친다. 예를 들면 만 9세나 만 10세 어린이도 학교나 기타 학습과 관련된 스트레스가 강하거나, 오고 싶지 않았는데 동생과 함께 부모의 손에 이끌려 왔다면 전시의 의미를 이해하려고 하지 않고 단순하고 반복적인 조작적 놀이나 신체적인 체험을 하면서 스트레스를 풀거나, 동생과 떨어져 혼자만의 시간을 갖는 모습을 보일 수 있다(여아 만 7세 만 아 관찰 2021. 6. 13/ 국립중앙박물관 어린이박물관). 국립경주박물관에서 어머니는 만 9세 가희가 현재 역사능력시험을 준비하고 있다고 했지만, 실제 어린이박물관에서 그 여아는 혼자 빠르게 이리저리 움직여 다니면서 관찰자를 피했고, 적극적으로 체험에 임하거나 전시에 관심을 갖지 않았다. 여기 저기 ‘혼자 있을 공간’을 찾아다녔다. 이러한 사례들은 초등학교 3, 4, 5학년이라도 어린이박물관에서 역사에 대해 호기심을 갖고 전시와 상호작용하거나 체험을 통해 의미를 찾으려고 하지 않을 수 있다는 점을 알려준다. 그러나 예외적인 경우를 제외한다면 대체로 학교에서 학습한 역사나 문화유산과 연결하면서 박물관 전시를 관람하고 체험하는 경향이 있다.
- 그런데 동생인 만 3세 여아(관찰, 2021.6.13/ 국립경주박물관 어린이박물관)는

오히려 어머니와 아버지에게 불상, 종, 탑등에 관심을 보이면서 ‘이것이 무엇인가?’ 등의 질문했다. 이러한 사례를 보면 만 5세나 6세 어린이도 역사에 흥미를 가진다면 역사학습과 관련된 인지적 활동에 참여할 수 있다는 점을 알려준다. 학동기 이전의 어린이도 인지적 호기심이 강하면 상호작용적 퀴즈 형식, 즉각적인 피드백을 통해 인지적 자극을 주는 퀴즈 형식에 도전하려는 욕구를 가진다. 예를 들면, 만 5세 어린이도 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘나도 환경 전문가’와 같은 체험에 적극 임하고자 했다(관찰, 2021.6.19/ 국립중앙박물관 어린이박물관). 이 어린이는 인지적 호기심을 갖고 도전했지만 퀴즈 내용의 난이도가 너무 높아 오히려 좌절감을 맛봐야 했다. 이 어린이는 면담에서 ‘나도 환경전문가’를 재미있었던 체험으로 꼽지 않았다. 반면 그 누나(초 4)는 퀴즈가 재미있었다고 했다. 그러므로 어린이의 연령에 따라 역사에 대한 호기심이 다르다고 단정할 수는 없었다.

- 부모는 자녀의 연령이나 초등학교 입학 여부에 따라 어린이박물관이 제공하기를 바라는 것이 다르다. 설문지에서 어린이가 ‘글을 몰라서 글이 있는 전시는 재미없었다’. 어린이가 너무 어려서 국립경주박물관 어린이박물관의 ‘몸과 마음을 수련해요’가 어려웠다 등의 반응이 나왔다. 반면에, 어린이가 너무 커서 국립중앙박물관 어린이박물관의 고래 미끄럼틀이 의미가 없었다는 대답도 나왔다. 즉 어린이의 언어 능력이나 신체적 발달 정도에 따라서 전시나 체험 형태가 다르며 선호도도 다르다는 점을 알 수는 있다. 이러한 언어적 발달이나 신체적 발달 정도는 개별 전시와 체험을 개발할 때 고려해야 한다(한국디자인진흥원, 2012).
- 요컨대 박물관이 공간구성에서 고려해야 할 관람객의 요구는 관람하는 어린이의 연령이나 발달 수준보다는 역사나 문화유산에 대한 학습 욕구 정도이다. 특히 몇몇



[그림 VI-6] 국립광주박물관 상설전시실의 질문 예시

부모는 상설전시관의 전시가 어린이에게 너무 어렵기 때문에 어린이박물관에 오는데, 어린이박물관(여아 만 5세/국립중앙박물관, 남아 만 2세/ 국립경주박물관)이 어린이와 부모의 역사학습에 대한 욕구를 충족시켜주지 못한다는 점을 강조했다.

- 현재 광주박물관의 경우 상설전시관에 [그림 VI-6]처럼 어린이를 위해 몇 가지 질문들을 제시하여 호기심을 자극하거나 사고해보도록 유도한다. 매우 좋은 시도이다. 그러나 때로 질문이 매우 어렵거나 즉각적인 피드백이 없기 때문에 굳이 생각해보려는 시도조차 하지 않으며, 때로는 질문의 답이 너무 뻔하거나 단순한 상상을 필요로 하는 것이기 때문에 사고를 자극하지 못한다. 질문과 대답, 피드백의 상호작용적인 체험, 게임적 요소가 들어있는 체험이 어린이의 인지적 호기심 자극하고 또 인지적 도전에 임하게 하며, 성취감을 느끼게 하여 재미를 느끼고 학습이 일어나게 할 수 있다.
- 어린이박물관은 역사학습과 관련된 어린이와 부모의 요구를 고려하여 역사 및 유산 노출의 공간과 역사학습의 공간을 느슨하게 구분하여 설계할 것을 제안하며, 인지적으로 자극하여 사고를 유도하는 체험, 목적을 향해 도전하고 성취감을 느낄 수 있는 체험, 과거에 대해 막연한 동화적 상상이 아니라 역사적으로 상상할 수 있게 구조화된 체험을 포함할 것을 제안한다. 어린이 박물관에서 전시 모형과 메타버스의 연결을 통한 체험은 전시물에 기반하여 역사적으로 상상할 수 있는 기법이 될 수 있다.
- 어린이박물관은 가족이 함께 하는 공간이다. 교사가 어린이들과 함께 단체로 방문하는 경우도 있다. 이 경우 어린이박물관은 선생님과 친구들과 함께 소통하는 공간이다. 이러한 ‘함께 하는 문화’를 향유하고, 문제를 해결하며 소통하는 공간’으로서의 성격을 살리기 위해서는 연령에 상관없이 가족이 함께 모여 협력하면서 역사적인 문제를 해결하거나 유산화하는 체험, 박물관 사람들의 체험을 할 수 있는 공간을 특별히 마련할 필요도 있다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관에서도 연령에 상관없이 즐기는 놀이나 활동, 특히 가족이 협력하여 문제를 해결하거나 가족이 함께 즐기는 활동도 관찰할 수 있다. 대표적인 활동은 중앙박물관의 경우 ‘조각을 맞춰주세요’와 ‘우리는

모두 대장장이’, ‘망치로 덩이쇠를 두들겨 주세요’ 등 이다. 이러한 활동이 설문조사에서 ‘역사학습에 도움이 됐다’ 혹은 ‘재미있었다’는 대답의 비율은 크게 높지 않았다. 그러나, 자녀의 역사학습에 도움이 됐던 체험을 직접 쓰게 했을 때 많이 언급한 활동 가운데 국립중앙박물관 어린이박물관에는 도자기 조각 맞추기와 대장간이 있었다.

- 4인 가족의 경우 두 어린이는 대체로 자신의 관심에 따라 흩어져서 체험하고 전시를 관람했지만, ‘조각을 맞춰주세요’에서는 연령 차이에도 불구하고 남매나 자매 등이 부모와 함께 조각을 맞추기 위해 노력했다. ‘우리는 모두 대장장이’에서도 공을 굴리고 찾고, 풀무질을 하는 등의 활동에서 부모와 협력했다. 어린이가 그 활동이 반드시 재미있기 때문에 참여하는 것은 아니다. 부모나 형제자매, 가족이 함께 하기 때문에 하는 경우도 있다. 실제 국립중앙박물관 어린이박물관의 지아 가족(만 7세)와 그 여동생(만 5세)의 4인 가족을 심층면담 했을 때 5세 여아는 재미없지만 부모님과 언니가 함께 했기 때문에 참여했다고 말하기도 했다. 그러나 이러한 경험이 부정적인 기억으로 남는 것은 아니다. 함께 했다는 가족으로서의 동질감을 느끼게 하면서 함께 하는 것의 사회적 의미를 찾는 데도 도움이 된다.
- 대부분의 전시나 체험은 어린이가 단독으로 할 수 있도록 하고 보호자는 조력자로서의 역할을 하도록 개발됐다. 그러나 ‘조각을 맞춰주세요’나 ‘우리는 모두 대장장이’는 어린이가 혼자 하기는 어렵다. 이 체험은 단순한 조작이나 활동의 반복이 아니라 협업을 해야 하는 특징, 인지적으로 도전을 자극하는 특징, 문제해결을 통해 즉각적으로 성취감을 확인할 수 있게 하는 구조의 체험이라는 특징이 있다. 그러한 성취감을 얻기 위해 부모나 형제, 자매와 협력하는 모습을 보였다.
- ‘조각을 맞춰주세요’, ‘황금나라, 내가 왕이요’는 설문조사에서 80%가 넘게 즐겁게 참여한 체험활동으로 꼽았다. 직접 쓰는 곳에서도 언급의 빈도가 높았다. 가족이 함께 집중하면서 문제를 해결했던 경험이 긍정적으로 작용했을 수 있다.
- ‘우리는 모두 대장장이’에 대해 한 어머니는 “여러 아이들이 같이 할

수 있잖아요. 한 명은 불을 피우고, 한 명은 돌을 넣고, 한 명은 돌을 넣고...” 라고 하면서 여러 명이 함께 놀 수 있다는 점에서 좋은 체험이었다고 했다.

- ‘황금나라, 내가 왕이요’ 는 역할놀이가 가능하다. 사실 금관을 써보는 체험에 대해서는 어린이의 성장 정도에 따라 관심 정도가 다르다. 가족이 함께 즐길 수 있게 본격적인 역할놀이 형식으로 체험을 수정하는 방법도 고려해 볼 만 하다. 다만 그러한 체험은 인형이나 여러 소도구를 사용하여 역할놀이를 즐기는 초등학교 저학년 이하의 어린이에게 적합하게 개발할 필요가 있다.



조각을 맞춰주세요
(재미 89.8%)



황금나라, 내가
왕이요(금관체험)
(재미 83%)



우리는 모두 대장장이
(재미 65.9%)

[그림Ⅵ-7] 국립중앙박물관 어린이박물관: 가족의 협업을 통한 문제 해결

4) 공간 배치

- 공간 배치 측면에서 개선 방향은 첫째, ‘역사와 문화유산에 쉽게 노출(A)’ 될 수 있는 장으로서 역할을 할 수 있는 공간, 둘째, ‘어린이박물관을 역사와 문화유산 학습(B)’ 의 장으로 적극적으로 활용할 수 있는 공간, 셋째 ‘가족이 함께 모여 협업으로 문제를 해결하거나 유산화 작업을 하면서 소통(C)’ 을 할 수 있는 공간을 구분하여 설계할 것을 제안한다.
- A, B, C 로 공간을 확연하게 분리하는 1안[그림 Ⅵ-8]과 하나의 주제 내에서 전시와 체험 활동을 A, B, C로 구분하는 2안[그림 Ⅵ-9]이 가능하다. 공간구성 1안은 전체를 다시 설계하는 안이고, 공간구성 2안은 2021년 8월 현재의 국립중앙박물관 어린이박물관의 전시 및 체험 공간을 약간 수정하는

방안이다.

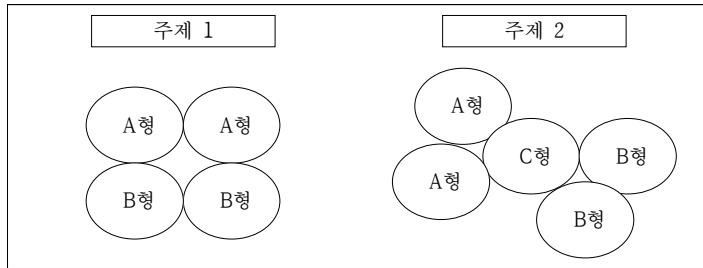
- 국립중앙박물관 어린이박물관과 국립경주박물관 어린이박물관을 관찰한 결과, 보통 나이 차이가 좀 있는 형제, 자매, 남매는 박물관에 들어서는 순간에 작은 자녀는 부모와 함께 움직이고 큰 자녀는 자신의 관심에 따라 혼자 자유롭게 움직이는 경향을 보였다. 주제나 체험과 관계없이 동생의 걸을 떠나 자유롭게 다니는 것을 선호하는 어린이가 있다는 점, 특히 초등학교 고학년으로 가면 갈수록 어린이가 독립적이고 주제적인 활동을 원하는 점을 고려하면 1안이 적합하다. 2안은 가족이 함께 다니도록 하는데 적합하다. 그러나 2안으로 해도 반드시 가족이 함께 다닐 가능성은 높지 않다. 2안으로 할 경우에도 여전히 큰 자녀가 동생의 걸을 떠나는 경우는 많을 것으로 예상된다. 형제나 자매, 남매가 포함된 가족의 경우 큰 어린이가 기본적으로 나이 차이가 어는 정도 되는 동생과 함께 다니는 성향이 아니라면 혼자 박물관을 탐험하는 것을 좋아할 가능성이 크다.
- 현재 어린이박물관은 2안과 유사한 방식으로 되어 있으나, A의 체험과 B의 체험에 적합하게 전시물이나 체험을 체계화하여 제공하고 있다고 보기는 어렵다.

A 역사 노출 (변화, 다름, 낯섬)	C 가족 협업	B 역사학습
-메타역사적 개념, 어린이 역사교육의 핵심 개념	- 가족이 즐겨요 (어박 사명)	- 역사적 개념
-선조의 삶과 비교:새롭게 보고 배우기(어박 사명)	인지적 협업(역할놀이)	- 실질적 역사 지식
	물리적 협업	- 생각해봐요(어박 사명)
		-우리 문화 멋져요(어박 사명)

[그림Ⅵ-8] 공간구성(1안)

- 공간구성 1안에서는 어린이박물관의 공간을 크게 A, B, C로 구분하여 역사 학습의 욕구 정도에 따라 체험을 할 수 있게 전시체험을 공간별로 구성한

다. 가족이 함께 오더라도 각각의 역사에 대한 관심이나 욕구 정도에 따라 어느 정도 분리된 공간에서 어떤 어린이는 부모와 도움을 받으며 또 어떤 어린이는 독립적으로, 그리고 가족이나 여러 친구들이 함께 체험할 수 있는 공간을 만드는 것이다.



[그림 VI-9] 공간구성(2안)

- 공간구성 2안에서는 공간 자체를 A, B, C로 구분하지 않고, 하나의 공간 안에 주제별로 A, B, C의 체험을 함께 넣는 것이다. 예를 들면 한 주제는 <역사노출(A)와 역사학습(B)>×주제1과 같은 예시>으로 구성하고 다른 주제는 <역사노출(A), 역사학습(B), 가족협업 및 소통(C)>×주제 2와 같은 예시>으로 구성하는 것이다. 즉 <주제 1 예시>와 같은 형식과 <주제 2의 예시>와 같은 형식을 섞어서 전시체험을 개발하는 것이다.
- 현재 국립중앙박물관 어린이박물관의 움집 체험을 보면 움집 전시는 A형이고, 움집에서 볼 수 있는 영상은 B형이다. ‘따끈따끈, 삶의 보금자리’라는 주제 전체로 움집에서 관람할 수 있는 사람들의 삶에 대한 영상과 ‘고구려 사람들은 어떻게 살았을까’라는 우드북은 B형이고 움집, 고구려 집, 집 조립하기, 기와 엮기 등의 체험은 모두 A형이라고 할 수 있다. 집 조립하기의 경우 부모와 어린이가 협업을 하기도 하지만 어린이나 부모가 각각 병렬의 방식으로 체험하기도 한다. 또 ‘뚱뚱뚱뚱, 가야 대장간’이라는 주제에서도 A형과 B형이 혼합되어있는 것을 볼 수 있다. 열고 닫는 패널인 가야 지식 책장은 B형이고 그 외의 나머지는 A형이라고 할 수 있다. ‘우리

는 모두 대장장이’는 협업도 가능하지만, 개별 체험도 가능하다. 그러나, 이러한 전체 체험에서 B형은 A형에 비해 역동성이 떨어지며 매체적으로도 문자나 영상을 활용한 설명이라는 고전적 체험 방식을 이용하고 있다. 크게 보면 공간구성 2안은 현재 3개 어린이박물관(국립중앙박물관, 국립경주박물관, 국립광주박물관)의 전시체험 구성 방법과 달라 보이지 않을 수 있다. 그러나 현재는 A형 체험과 B형 체험을 개념적으로 구분하면서 체계적으로 전시체험을 구성한 것으로 보이지는 않는다. 본 연구에서 2안은 A형과 B형을 개념적으로 명백하게 구분하면서 전시체험을 구성하고, 나아가 B형의 경우에도 단순 설명형을 넘어서는 인지적인 자극이나 역사적인 상상이 가능한 구조로 개발할 것을 제안한다.

5. 전시 및 체험 주제 선정 및 구성

1) ‘역사와 문화유산 노출’ 공간: 메타역사적 개념과 낯선 과거

(1) 유아·어린이 역사교육의 핵심적 지식, 메타역사적 개념

- ‘역사 노출’ 공간에서는 첫째, 기본적인 ‘메타역사적 개념’ 가운데 ‘변화와 계속’, ‘유사점과 차이점’ 정도의 이해를 추구하는 것이다. 둘째, 과거를 낯선 곳으로 체험하고 상상할 수 있는 실제적 지식과 서사에 노출하는 것이다.
- 영국에서는 일찍부터 유아 및 어린이 역사교육에서 가르쳐야 할 역사, 기본적인 역사 개념에 대해 연구해 왔다. 유아 및 어린이 역사교육의 대표적 연구자인 쿠퍼는 유아 및 어린이 역사교육의 핵심적인 역사적 개념을 ‘시간 흐름 측정(measuring the passing of time)’, ‘연대순(chronological sequence)’, ‘지속(duration)’, ‘시간의 흐름 속에서 변화의 원인과 결과’, ‘과거와 현재 사이의 유사성과 차이점’, ‘시간 용어’, ‘시간 개념’으로 제시했다(Cooper, 2013). 이러한 개념은 최근 전 세계 연구자들이

역사교육에서 가르쳐야 할 지식으로 강조하는 메타 역사적 개념(meta historical concepts) 혹은 역사 2차 개념(second-order concept)과 일부 겹친다. 메타 역사적 개념에는 원인과 결과, 변화와 계속, 시각, 증거, 시각, 중요성, 윤리적 문제 등을 제시한다.

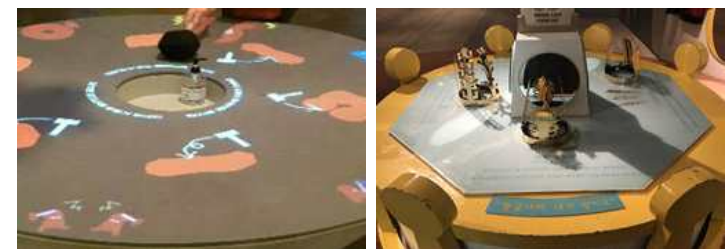
- 메타역사적 개념 가운데, 변화와 계속, 유사점과 차이점, 증거 등은 유아를 포함한 어린이 역사교육의 핵심적인 학습 내용이기도 하다. 또한 어린이박물관에서 추구하는 “선조의 생활과 어린이의 생활을 비교” 해 보고 스스로 깨닫게 한다는 어린이박물관의 사명 혹은 지향과도 어울린다.
- 다른 매체를 통해 선사시대 삶에 대해 접한 적이 없는 어린이는 오늘날과 ‘다른’ 과거의 삶의 모습에 상당히 흥미를 느끼면서 메타역사적 개념인 ‘변화’ 나 ‘역사적 시간’ 을 체험으로 학습한다.
- 즉 ‘유사성과 차이점’, ‘변화와 계속’ 이라는 어린이 역사교육의 핵심적인 개념을 익히면서, 다른 한편 ‘움집’ 과 같은 과거인의 삶과 관련된 실제적 역사 지식을 획득하는 것이다. 역사 노출의 두 번째 의미는 바로 간단한 체험하면서 실제적 지식을 상상적으로 접할 수 있게 하는 것이다.

(2) 어린이 역사 이해 양상 관련 이론

- 사실 설문조사 이전에 어린이가 ‘왕관(금관)을 쓰는 체험’ 을 선호할 것이라고 생각하지 않았으며, 체험으로서 의미가 있을까 의문을 가졌다. 그러나 그것은 역사와 문화유산에 익숙한 어른의 관점에서 그 활동을 보았기 때문에 갖는 생각이었다.
- 왕관을 본 적이 없는 어린이에게 왕관은 오늘날 어린이가 경험할 수 없는 세계, 미지의 세계에 대해 상상할 수 있게 하는 도구이다. 이러한 왕관을 통해 과거에 자연스럽게 노출될 수 있게 하면서 과거에 왕이 있었고 왕은 왕관을 썼다는 실제적 지식을 접하게 할 수 있다. 그러나 왕관 체험 자체만으로 모든 어린이가 그것을 통해 낡은 과거를 본다고 하기는 어렵다. 실제 왕관체험이 국립중앙박물관 어린이박물관에서는 즐거운 체험이라는 설문결과가 나왔으나, 국립경주박물관 어린이박물관에서는 그와 다른 결과가 나왔다. 왕관을 전혀

본 적이 없는 어린이와 과거에 왕관을 쓴 사람이 있었다는 지식을 알고 있는 어린이가 왕관체험을 대하는 태도는 다를 것으로 생각한다. 또한 소꿉놀이나 영웅놀이 등 가상의 상황을 연출하는 것에서 재미를 느끼는 어린이에게는 왕관체험이 매력적일 수 있다. 또한 그 체험을 어떻게 제공하는가에 따라 그 체험의 매력도도 달라질 수 있다.

- 역사와 유산에 노출이라는 측면에서 공간의 주제를 선정하고 구성할 때는 어린이가 일상과 연결되지만, 그 일상이 과거에는 확연하게 달랐던 것을 보여주고 체험할 수 있게 하는 방법이 있다. 가족, 교통수단, 통신수단, 의생활, 식생활, 주거생활 등의 주제가 있다. 현재 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘옛사람들의 지혜’, ‘알록달록, 고운 우리 옷’, ‘따끈따끈, 삶의 보금자리’, ‘모락모락, 밥을 담는 그릇’ 등이 모두 그러한 주제에 해당한다.
- 그런데 본 연구의 설문조사나 관찰은 그러한 상식에 도전한다. 국립중앙어린이박물관 어린이박물관의 경우, 설문조사 결과를 보면 역사 관심을 갖게 하는데 ‘황금나라, 내가 왕이요’ 이 81.3%로 높다. 그리고 ‘조각을 맞춰주세요’ 가 77. 5%, ‘움집’ 이 71.3%의 순서로 높다. 나머지 체험은 모두 70% 미만이다.
- 역사학습에 도움이 된 체험을 쓰게 했을 때는 가야, 철, 대장간 등에 대해서 언급도 했다. 특히 많은 부모가 왕관체험과 움집은 역사와 문화재에 대한 교육에 도움이 되는 것으로 인식했다.



[그림 VI-10] 과거는 낡은 나라: 대장간, 왕관

- 가야 대장간이라는 주제 자체는 94%가 넘는 부모가 역사학습에 도움 된다고 응답했다. 그러나 ‘망치로 덩이쇠를 두들겨 주세요.’는 역사에 관심 갖는데 도움 된다는 대답이 69.3%로서 응답률이 상대적으로 낮았다. ‘황금나라, 내가 왕이요.’는 역사에 관심 갖는데 도움 된다는 대답이 79.5%로 상대적으로 높았다. 개별적 활동 가운데는 높다.



[그림 VI-11]
과거는 낯선 나라:
움집

- 이 가운데 움집을 제외하고 다른 체험은 어린이의 일상과 반드시 연결되지는 않는다. ‘대장간’이나 ‘왕관’은 어린이가 일상에서 경험해 보지 못한 것이다. 일상적인 경험과 거리가 먼 체험이 학습을 자극했을 수 있다.
- 이러한 대답을 보면 역사학습에 도움이 되는 체험이나 흥미 있는 즐거운 체험이 반드시 어린이의 일상생활과 연결된 것은 아니라는 점을 알려준다. 오히려 어린이의 일상과 거리가 먼, 어린이의 경험 부재가 오히려 호기심을 자극했을 수 있다.
- Egan의 교육철학이론에서 말하는 ‘신화적 단계’의 어린이에게서 볼 수 있는 현상이다.
- 설문조사는 기본적으로 부모의 관찰과 부모의 생각을 보여준다. 어린이는 어떻게 생각했을까? 설문조사에서 어린이가 했다는 질문들을 볼 필요가 있다. 어린이가 했다는 질문을 보면 그들이 어떤 것에 호기심을 갖는지, 그리고 어떤 전시를 보고 체험하면서 인지적 갈등 겪었는지 확인할 수 있기 때문이다.
- 설문조사에서 어린이가 부모에게 했던 질문과 어린이가 무엇을 배웠는지 쓰게 했다. 실제 설문조사에서 어린이가 한 질문에 학습적으로나 흥미 면에서 반응이 높았더라도 ‘도자기 퍼즐 맞추기’에 대한 것이나 ‘고래 미끄럼틀’에 대한 것은 없었다.
- ‘바위그림 LIVE SHOW’와 ‘선사시대 사람들의 생활’과 같이 터치스크린 기법을 사용한 것이 있는데, 이 체험에 대한 흥미도는 70% 이상으로 상대적으로 높았다. 고래를 쳤을 때 ‘즉각적인 반응’을 볼 수 있었다는 점과 ‘상호

작용적인 기법’을 사용했던 점 때문에 흥미를 느낀 것으로 보인다. ‘시각-촉각-행동’으로 이어지는 체험 기법 때문에 어린이들이 몰입했던 것으로 보인다. 그러나, ‘바위그림 LIVE SHOW’나 ‘선사시대 사람들 생활’ 체험과 관련된 질문은 없었다. ‘바위그림 LIVE SHOW’는 질문을 할 만큼 인지적 혹은 정의적 갈등을 일으키게 한 체험이 아니었던 것이다.

- 그런데 도자기를 왜 굽는지, 금관의 쓰임에 대한 질문이 있었고, 철이나 대장간의 원리, 환경, 움집과 관련된 질문은 상대적으로 많았다.
- 눈에 띄는 질문은 ‘움집’에서 나왔다. 자녀가 했던 질문 가운데 가장 많은 부분이 집에 대한 것이었다. 예를 들면 “옛날에는 우리처럼 아파트에 안 살았어요?”, “옛날에 움집같은 집에 살았으면 캄캄하고 무서웠겠죠?”, “왜 집이 없었어?”, “이 집에는 누가 살았어요?”, “옛날 사람은 왜 저기에 살았어요?” 등이다. 이렇게 전시물에 대해 질문하는 것은 그 전시물이 어린이의 인지적인 갈등을 자극했다는 의미이다.
- 2021년 6월 19일 국립중앙박물관 어린이박물관에서에서 심층면담에 참여한 몇몇 어린이들에게 체험한 것이나 관람한 것 가운데 기억나는 것을 말해보라고 했다. 대부분의 어린이가 기억나는 것이 없다고 했다. 심지어 한 어린이(만 6세 준형)는 아버지와 상대적으로 오랫동안 머물면서 했던 용광로 체험도 잘 기억하지 못했다. 그런데 그 어린이에게 사진을 보고 재미있었던 체험을 찾으라고 하니 움집을 찾았다. 실제 움집을 체험하면서 어린이가 처음이자 마지막으로 아버지에게 질문을 했는데 그 질문은 “옛날에는 의자가 돌이었어?”였다. 움집이 어린이에게 인지적 갈등을 일으키게 한 것이다.
- 설문조사 전에는 움집 전시 방식이 매우 평면적이고, 움집 자체가 너무 익숙한 것, 즉 집이라는 점에서 어린이에게 어떤 인지적인 호기심도 자극하기 어려울 것이라고 생각했다. 그러나 설문조사 결과나 관찰 결과는 매우 달랐다. 움집을 경험해 보지 못한 어린이에게 움집은 오늘날과 다른 ‘낯선 과거’로 가는 통로였다.
- 움집은 ‘낯선 과거’를 상상하게 하는 대표적 전시물이다. 어린이가 자신이

경험한 집과 확연하게 다른 움집을 체험함으로써 호기심을 갖고 과거의 삶에 대해 질문도 하고 상상해 보았던 것으로 보인다. 여기에 가능하다면 메타버스를 활용하여 어린이가 상상적으로 선사마을을 구성해 보게 하는 방법도 시도해 볼 만하다.

- 어린이의 움집에 대한 관심은 종래 어린이의 주변과 경험에서 출발할 수 있게 학습 내용과 전시물을 선정해야 한다는 이론도 여전히 타당하다는 점을 알려준다.
- 설문조사에서 어린이가 학습한 내용을 써 달라고 했을 때 실제 한 부모는 “생활모습이 과거랑 현재랑 큰 차이가 있어서 신기해했습니다.” 라고 적었다.
- 결국 전시주제나 전시물 선정에서 중요한 것은 어린이의 일상적 경험과 연결 되는가 혹은 아닌가의 여부가 아니라, ‘어린이에게 얼마나 인지적 충격을 줄 수 있는가?’ 혹은 ‘상상력을 자극할 수 있는가?’ 이다. 때로 경험의 부재가 호기심을 유발할 수도 있고, 때로는 일상적인 경험과의 다름이 인지적인 갈등을 촉발할 수도 있다. 그러므로 전시주제나 전시체험을 선정할 때 오늘날과 다른 과거를 체험함으로써 자신이 알고 있던 세계와 다른 세계를 경험할 수 있게 역사와 문화유산에 노출시킬 수 있는지의 여부를 중요하게 볼 필요가 있다.
- 역사교육 이론에서도 오늘날과 다른 ‘낯선 과거(foreignness)’를 인식하는 것에서 역사교육이 시작될 수 있다는 점을 강조한다. Lowenthal이 강조하는 “과거는 낯선 나라다.”라는 점을 체험하면서 깨닫게 하는 것이다.

2) 역사학습 공간

(1) 어린이 역사 이해 양상에 대한 연구

- 초등학교 4학년 이상의 어린이를 대상으로 한 연구에서 어린이가 “자신이 경험하지 못한 낯선 세계와 접촉해 인간의 본성, 사회 문화에 대한 자신의 편견을 깨고 창조의 영감을 얻는다(강선주, 2011),”는 결과를 얻었다. 어린

이는 “익숙한, 경험한 세계보다는 ‘낯선 과거’에 한층 많은 호기심을 보인다. 그것에 호기심을 보이는 까닭은 현재 자신들이 당연하게 받아들이는 주변의 것들이 과거에는 달랐다는 것을 알려주기 때문이다. 그들이 ‘신기하게’ 여기는 세계에는 과거뿐 아니라, 자신의 주변에서 볼 수 없는 자연 및 인문 환경, 문화 그리고 현재와 다른 미래에 대한 호기심까지 포함된다(강선주, 2011: 44-45).”

- 사람들이 과거에 흥미를 느끼는 까닭 중에 하나는 현재와 다르기 때문이며 실존했던 사람들의 이야기이기 때문이다. 이러한 점을 고려하여 어린이 역사 전시와 체험 주제나 기법을 개발할 수 있다.
- 역사학습 공간에서도 전시체험을 구성할 때 과거를 낯선 나라로 보게 해야 한다는 원칙은 변함없이 적용해야 한다. 다만 이 공간에서는 역사에 노출되는 정도를 넘어서 어린이의 역사학습 요구를 충족시키는데 좀 더 초점을 맞춘다.
- 이러한 접근법은 ‘선조의 생활과 어린이의 생활을 비교’해 보고 스스로 깨닫게 한다는 어린이박물관의 지향과도 조화를 이룬다.

(2) 유아, 어린이 역사교육의 핵심적 지식, 메타역사적 개념

- B ‘역사학습 공간’에서는 시간을 단순히 과거와 현재로 이분하는 것을 넘어 역사적 시대와 실질적 역사 지식과 서사에 한층 폭넓은 접근성을 제공한다.
- 과거의 삶을 평면적으로 전시하는 방식에서 더 나아가 체험에서 인지적으로 갈등을 일으키게 하는 장치나 인지적인 도전을 느낄 수 있는 기법을 적극적으로 도입하여 어린이가 알고 있는 실질적 역사 지식을 확장할 수 있게 한다.
- 이는 어린이박물관 사명 중 ‘생각해보요 참 재미있어요’, ‘우리 문화는 참 멋져요’와 연관된다.

(3) 학교 교육과정

- 박물관에서 새로운 지식을 접하거나 습득하면서 성취감과 희열을 느끼는 어린이들이 있다.
- 국립경주박물관 어린이박물관의 설문조사에서 역사학습에 가장 도움 되었다고 생각한 체험을 쓰게 했다. ‘화랑과 세속오계’, 그리고 ‘신라의 별 이야기’가 역사학습에 도움이 됐다는 서술이 많았다. 어린이가 부모에게 어떤 질문을 했는지 쓰라고 한 항목에서는 ‘세속오계’와 ‘화랑’에 대한 질문이 상대적으로 많았다. 이외에도 왕의 무덤이나 탑에 대한 질문들도 있었다.
- 학교의 역사 교과서에 나오는 실질적 역사 지식과 관련된 질문들은 국립중앙박물관 어린이박물관보다는 국립경주박물관 어린이박물관에서 많이 나왔다. 국립중앙박물관이 주로 선사시대와 삼국시대 ‘생활’ 주제를 중심으로 ‘과거가 현재와 어떻게 다른지’를 인식하는데 주안점을 두었다면 국립경주박물관은 신라시대라는 역사적 시간대를 설정하고 신라에 대한 지식을 적극적으로 학습할 수 있게 구성했기 때문이다.
- 3-5세 연령별 누리과정(교육과학기술부·보건복지부, 2015)에서 역사를 학습하도록 하지는 않지만 “우리나라를 상징하는 것”, “우리나라의 전통놀이와 풍습”에 관심을 갖도록 하고 있다.
- 사회과 교육과정에서는 3, 4학년에서 고장과 지역의 문화유산에 대해 학습하며, 5, 6학년에서는 한국의 문화유산을 시기별로 학습하게 한다. 구체적으로는 2015 개정 사회과 3, 4학년의 역사 영역에서는 가족의 변화, 세시 풍속, 고장의 지명, 고장과 지역의 문화유산을 학습하며, 5, 6학년에서는 삼국시대, 고려 및 조선 시대 등, 시기별로 문화유산을 학습하게 한다.
- 이러한 유치원 및 학교 교육과정과 연계도 고민하면서 어린이박물관 개편 방안을 마련할 필요가 있다. 박물관의 역사교육이나 문화유산교육을 학교와 같은 내용으로 구성할 필요는 없다. 다만 국립박물관 상설전시관의 전시물이 학교의 교육과정과 연결되므로, 학교 역사 및 문화유산교육과 어떤 관계 속에서 어린이박물관 전시체험을 구성할 것인지 고민할 필요가 있다.

(4) 학생이 살아갈 미래 세계: 문화 다양성

- 오늘날 ‘우리’란 누구인가 질문을 할 필요가 있다. 최근 교육통계에 의하면 한국에 다문화학생 수가 증가하고 있다[그림Ⅵ-12]. 특히 초등학교에서 급격한 증가를 확인할 수 있다.



[그림Ⅵ-12] 2020 다문화 학생 수
(교육안전정보국 교육통계화, 2020.
2020년 교육기본통계 주요내용)

- 지역적 편차가 매우 커서, 다문화 학생이 거의 없는 학교가 있는가 하면, 다문화 학생이 30~50%를 넘는 학교도 증가하고 있다(남승현, 김민성, 송승민, 2019). 게다가 한국의 다문화 가정에서 태어난 학생보다 중도입국 다문화 가정과 이주 외국인 가정의 학생의 수가 가파른 증가세를 보이고 있다. 특히 서울, 경기도, 충청도, 전라도 등의 일부 지역에는 다문화 가정과 이주 가정의 초등학교생이 절대적으로 많아 학교 학생의 90% 혹은 100%에 이르는 경우도 있다(박재구, 2019).
- 중도입국 다문화 가정의 학생이나 이주 가정의 학생은 ‘제3 문화 아이(Third culture kid)’의 특징과 정체성을 보일 가능성이 있다. 이들의 문화를 어린이박물관이 어떻게 포용할지 고민할 필요가 있다.
- 최근에 박물관교육에서도 ‘문화 다양성’을 포용해야 한다는 주장이 강하게 부상하고 있다(이윤재, 2016; 이연수, 김종아, 2014). 또한 실제 어린이박물관도 변화를 꾀하고 있다. 예를 들면 국립경주박물관 어린이박물관의 ‘세계로 무대를 넓히다’의 ‘신라 공주와 페르시아 왕자의 사랑이야기’나 ‘실크로드를 타고 온 문화재’는 오늘날 ‘우리’와 ‘우리 문화와 역사’를 ‘문화 연결’, ‘문화복합’의 측면을 자연스럽게 노출시키고 있다. 문화 다양성의 취지를 살린 전시 사례로 볼 수 있다. 광주 어린이박물관

- 관에서 신안선을 다루는 것도 과거에 다른 지역과 교류했음을 보여줌으로써 자연스럽게 한국이라는 정치적 경계를 넘어 역사적 과정을 생각해 보게 하고, 다문화 학생이 자신과 연결되는 역사를 찾을 수 있게 했다.
- 다양한 문화를 배경으로 하는 어린이가 어린이박물관을 찾았을 때 자신과 연결되는 전시나 체험을 발견할 수 있도록 함으로써 자신도 ‘우리’ 안에 포함된다는 점을 느낄 수 있게 할 필요가 있다.
 - 갈수록 많은 어린이가 세계라는 공간에서 활동할 것이다. 여행이나 삶의 방법으로 세계 속에 나가는 기회가 많아질 것이며, 한국에 들어오는 외국인 수도 증가할 것으로 보인다. 이러한 점을 어린이박물관의 전시주제를 선정할 때 고려할 필요가 있다.
 - 실제 상설전시관에는 문화교류나 문화복합의 과정을 보여주는 전시물들이 많다. 역사학계에서도 다른 지역과의 문화교류사나 관계사, 이주사에 대한 연구가 증가하고 있다. 그런데 현재 어린이박물관은 ‘우리 전통문화’, ‘우리 역사와 문화의 우수성과 독창성’을 어린이가 스스로 체험할 수 있도록 한다는 목적을 내걸고 있다. ‘우리 역사와 문화의 우수성’은 다른 지역의 역사나 문화와 비교를 통해서 확연하게 드러날 수 있다. 예를 들면, 국립광주박물관 어린이박물관의 신창동 ‘바퀴’와 관련한 전시와 설명 및 질문이다. 이러한 방식은 ‘우리’와 ‘그들’을 구분하고 우열을 설정할 수 있다. 그러나 현재 다문화학생의 증가는 그러한 방식의 변화를 요구한다.
 - ‘우수성’을 다른 지역과 비교하여 다른 지역을 타자화하거나 ‘우리’도 그들만큼 우수했다는 식으로 ‘우열’을 나누는 방식으로 설명하지 않고도 얼마든지 설명할 수 있다. 즉, 문화들이 서로 연결되어 영향을 주고받으면서 발전했다는 점을 가르치면서도 문화복합과정에서 발휘한 전유와 창의성에 주목하게 하는 것이다. 국립광주박물관 어린이박물관의 ‘문화재 이야기 영상 감상’은 자연스럽게 도자기 기술을 통해 ‘우리 문화의 우수성’을 자연스럽게 느낄 수 있게 하고 있다.
 - 설문조사에서 “어린이박물관을 방문하면서 자녀가 어떤 방향에서 역사와 친숙해지길 원하십니까?”라는 질문(중복 3개 대답 가능)에 자긍심을 갖

기를 바란다는 대답은 지역마다 약간의 차이는 있지만 소수였다(국립중앙박물관 어린이박물관 3.8%, 국립경주박물관 어린이박물관, 12.5%, 국립광주박물관 어린이박물관 5.5%). “어린이박물관에서 어떤 역사 내용을 다루기를 희망하십니까(중복 3개 대답 가능)”라는 질문에는 ‘한국사와 세계사 혼합 혹은 연계’라고 대답한 비율도 낮지 않았다(국립중앙박물관 어린이박물관 37.5%, 국립경주박물관 어린이박물관 37.5%, 국립광주박물관 어린이박물관 32.7%). ‘다문화사회와 관련된 역사’는 높지는 않았지만 요구가 있었다(국립중앙박물관 어린이박물관 12.5%, 국립경주박물관 어린이박물관, 5.6%, 국립광주박물관 어린이박물관 5.5%). 이러한 요구를 고려할 필요가 있다.

(5) 어린이의 사회적 삶과 연결

- 전술했듯이 ‘바위그림 LIVE SHOW(82.5%)’, ‘고래 미끄럼틀(82.5%)’은 즐겁게 체험했지만 ‘도전 환경전문가(퀴즈)’를 재미있게 체험했다는 응답은 55%에 지나지 않는다. 이러한 수치를 보면 관람객들이 ‘도전 환경전문가(퀴즈)’에 크게 관심을 갖지 않았거나, 재미있게 참여한 것으로 보이지 않는다.
- 그런데 설문조사에서 자녀가 어떤 질문을 했는가를 물었는데, 어린이가 “플라스틱을 먹는 동물이 왜 위험해지는지 궁금해했다”든가, “고래가 왜 아파요?”, ‘환경보호’와 관련된 질문이 있었다는 대답이 나왔다. 또 설문조사에서 자녀가 무엇을 배웠는가 질문했는데, “환경 역사에 대한 흥미를 높이는 계기가 되었습니다”라는 서술, “철기시대, 환경보호” 등의 대답도 있었다. 환경과 관련된 질문이나 환경보호에 대해 학습했다는 대답의 수는 많지 않았다. 그러나, 바위그림에 기초한 융합적 주제는 오늘날의 시각에서 어린이의 삶과 관련 중요한 유산을 선정하고 그 유산의 가치와 의미에 대해 생각해 보게 함으로써 박물관을 어린이의 삶과 연결할 수 있는 방법, 유산교육으로 연결할 수 있는 가능성을 보여준다.
- 오늘날 환경문제가 전 인류의 생존을 위협하고 있다는 점을 부정하는 사람은 거의 없다. 이러한 사회변화의 시각에서도 과거의 유산을 어린이가 자신

이 살아가게 될 미래 사회의 변화 측면에서 의미를 생성할 수 있게 주제를 선정하는 것이 중요하다.

- 거창하게 환경문제가 아니라도 어린이가 일상에서 직면하는 문제, 고민과 연결하는 방법도 있다. 국립경주박물관 어린이박물관의 ‘세속오계를 실천해요’ 체험에서 초등학교 3, 4학년 어린이는 대체로 ‘친구’와 관련된 항목을 선택했다. 어린이의 사회생활에서 친구가 중요하기 때문이다. 이러한 어린이는 어디서든지 자신의 사회적 삶에서의 고민을 해결할 수 있는 지혜를 찾고자 한다. 어린이박물관이 그러한 어린이의 고민에 관심을 갖고 유산교육의 틀에서 전시와 체험을 개발하는 방법도 있다.

3) 가족 협업과 소통

- C 가족 협업과 소통의 공간에서는 2인 이상의 가족이 함께 협업을 통해 체험하고 문제를 해결할 수 있게 한다. 현재 어린이박물관은 부모 혹은 보호자의 역할을 안내나 설명으로 설정하고 있다. 그러나 그 이상의 경험을 할 수 있는 공간을 제시하는 것이다.
- 부모나 형제 등 2인 이상이 협업을 해야만 하는 해결할 수 있는 인지적 문제 상황을 제시하거나 물리적 협업을 해야 하는 체험, 2인 이상의 역할놀이가 가능한 체험 공간을 별도로 제공하여 가족으로서 함께 즐기고, 협업의 경험을 하면서 소통할 기회를 갖게 하는 공간을 만들 수 있다.
- 어린이와 부모, 어느 한쪽이 수동적이거나 지시적인 것이 아니라 모두 능동적으로 참여해야만 문제를 해결할 수 있게 체험 활동을 제공하는 것이다.
- 이는 어린이박물관의 ‘온 가족이 다함께 즐겨요’라는 사명과 연결된다.
- 어린이박물관에 유치원이나 학교에서 단체 관람을 온다. 그러므로 부모와 어린이의 협업만이 아닌 어린이와 어린이의 협업이 가능하도록 하는 체험 활동도 제공한다.
- 이 공간에는 가족이 협업으로 체험할 수 있는 활동 외에, 많은 연령의 차이와 역사학습에 대한 욕구를 넘어 어린이들이 함께 어울려 즐겁게 체험하면서도 사회성을 기를 수 있게 활동을 구성한다.

6. 개별 전시체험 개발 시 고려할 점

1) 윤리적 문제를 고려한 전시 및 체험 개발 필요

- 설문조사에서 ‘바위그림 LIVE SHOW’와 ‘선사인들의 생활’을 재미있게 체험했다는 응답자가 상당히 많았다. 이 전시체험에서는 스크린의 고래와 사람을 어린이가 터치하면 꿈틀거리는 효과를 내게 함으로써 스크린과 어린이가 즉각적으로 상호작용하게 만들었다. 전시물 자체에 대한 흥미가 아니라, 작동하는 물체에 관심이 있었던 것이다. 그래서 어린이는 단순 터치를 반복했고 부모는 어린이가 반복적으로 스크린 터치를 하는 자녀를 보면서 어린이가 그 체험을 재미있게 했다고 생각한 것으로 보인다. 움직임으로 끝나지 않고 효과음을 내는 경우에 어린이는 반복적인 터치를 더 많이 계속했다. 움직임과 소리에 반응한 것이다.
- ‘바위그림 LIVE SHOW’에서 고래를 치면 고래가 요동하면서 소리를 낸다. 전시기획자는 관람객이 그 소리를 고래가 고통을 표현하는 것으로 듣기를 원했을 수 있다. 그런데 전시기획자가 의도한 방식으로 체험이 일어난 경우는 많지 않다. ‘선사인들의 생활’의 터치스크린 체험에서는 ‘바위그림 LIVE SHOW’와 같은 전시 의도조차 읽을 수 없었다. 연구자가 ‘아무리 스크린이지만 어린이가 반복해서 고래와 사람을 치게 하는 것이 사회·정서적으로 적합할까?’ 이러한 생각을 하고 있던 중, 자녀가 고래를 치는 것을 바라보던 한 어머니는 7세 자녀에게 “고래가 아프겠다.”고 했다. 그 자녀인 7세 여아는 심층면담에서 가장 기억에 남는 것으로 어머니가 했던 ‘고래가 아프겠다’ 말을 떠올렸다. 그러나 다른 관찰과 심층면담 사례에서는 어린이나 부모가 고래를 치는 것에서 심적 부담이나 불편을 느끼는 것을 관찰하지 못했다. 이 체험을 통해 어린이가 무엇을 학습하게 될지, 잠재적 교육과정 측면에서 생각해 볼 필요가 있다. 전시기획자의 의도와 상관없이 관람객들은 고래를 치고 사람을 반복적으로 치면서 재미와 희열을 느끼

는 모습을 보였다. 잠재적 교육과정 측면에서 동물학대나 폭력의 윤리적 문제를 생각해 보게 하는 기법이다.

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 지혜토끼를 매로부터 구하기 위한 활쏘기 체험은 ‘구한다’는 명분이 있다. 그러나 ‘선사인들의 생활’에서 선사인이나 동물을 치는 것이나 바위그림 LIVE SHOW’에서 고래를 치는 것에서는 그러한 윤리적 명분이 없다.
- 어린이의 전시매체 유형별 행동 특성을 분석한 연구를 보면 어릴수록 어린이가 ‘시각-감각-행위’로 구성된 체험에 단순 반복적인 행위를 하면서 ‘반복 관람’한다는 점을 알 수 있다(김용승, 고유정, 2009). 그러한 감각적 행위에서 재미를 느끼는 것이다. 어린이박물관 전시 구성에서 재미는 중요하다. 그러나 재미와 윤리적 가치는 함께 고려해야 할 요소이다. 전인적 발달을 목적으로 한다면 전시와 체험을 개발할 때 윤리적으로 문제가 없을지를 반드시 확인해야 한다.

2) 완전학습 지향

- 학교에서는 물론 박물관에서도 퀴즈의 방법을 사용하는 목적은 퀴즈를 통해 학습이 일어나게 하는 것이다. ‘나도 환경전문가’ 퀴즈는 교육적 시각에서 볼 때 몇 가지 문제가 있다.
- 첫째, 퀴즈 전에 퀴즈에서 출제되는 질문과 관련하여 학습할 수 있는 내용이 전시에 포함되지 않았다는 것이다. 퀴즈는 전시를 제대로 봐도 풀기 어려운 질문들로 구성됐다. 퀴즈는 전시에서 이미 학습한 것을 확인하는 방식으로 개발해야 한다.
- 둘째, 학생들을 서열화하는 수단으로서의 평가가 아니라 학습의 수단으로써의 퀴즈라면 ‘완전학습모형’에 기초하여 퀴즈 풀기 체험을 구성해야 한다. 어린이가 틀렸을 경우 맞는 답을 찾을 때까지 계속 풀 기회를 주는 것이다. 이는 학습이 일어나게 하는 방법이며 모든 어린이가 문제를 해결했다는 성취감을 느낄 수 있게 하는 방법이다. 그런데 현재는 어린이가 맞는 답을 체크하지 못한 경우 틀렸다는 표시가 나오고, 다시 도전할 기회를 주지

는 않으며, 다른 질문으로 넘어가고, 마지막에는 다 맞추면 잘했다고, 몇 개 틀리면 더 노력하라는 방식으로 평가하면서 끝을 맺는다.

- 퀴즈나 게임은 어린이가 인지적인 도전감을 갖고 성취의 기쁨을 느낄 수 있는 형식이다. 어린이가 실패의 좌절보다는 성취의 기쁨을 느낄 수 있게, 또한 학습할 수 있게 퀴즈의 형식을 수정할 필요가 있다.

3) 사색과 인식, 재미와 몰입을 함께, 인지적 자극과 상황적 맥락 제공

- 어린이박물관은 재미와 학습을 함께 추구하려고 노력하고 있다.
- 역사와 문화유산에 대해 사색하면서 재미를 느끼고 몰입할 수 있게 전시체험을 개발하는 것이 가장 이상적이다. 그러나 설문조사에서도 볼 수 있듯이 관람객들이 재미있으면서 역사학습에 도움이 됐다고 한 체험은 드물다.
- 재미있겠다고 생각하면서 체험에 도전하지만 결국 재미도 성취감도 못 느낄 수도 있다. 심층면담에서 실제 한 어린이는 국립중앙박물관(2021.6.12)에서 ‘갑옷 만들기’를 하려고 하다가 안 하고 색칠놀이로 갔다. 왜 그랬는가를 질문했더니 “신기할 것 같았는데 하기가 어려워 보이고 오래 걸릴 것 같아서” 포기했다고 했다. 호기심에서 시작했지만, 그 체험이 적당한 수준의 도전을 넘어 너무 어려워 몰입으로 이끌지 못한 것이다.
- 호기심으로 시작하여 몰입하고 그것이 성취로 이어질 때 학습했다는 느낌을 받는다. 재미있게도 설문조사를 보면 국립중앙박물관 어린이박물관과 국립광주박물관 어린이박물관의 관람객은 ‘도자기 조립’이나 국립광주박물관 어린이박물관의 ‘갈돌체험’, 국립경주박물관 어린이박물관의 ‘엽서도장찍기’에서 그러한 느낌을 받았던 것으로 보인다. 그러나, ‘도자기 조립’이 박물관에서 의도한 것처럼 보존과학에 대한 학습으로 연결되었는지, 또 국립경주박물관 어린이박물관의 ‘엽서도장찍기’가 경주의 역사나 문화유산에 대한 학습으로 연결되었을지는 의문이다.
- 국립경주박물관 어린이박물관의 ‘엽서도장찍기’나 국립광주박물관 어린이박물관의 ‘갈돌체험’은 갈돌체험 자체에서 재미를 느꼈을 수 있지만,

‘엽서도장찍기’를 위해 찾아다녀야 하는 과정, 갈돌에 갈 곡식을 얻기 위해 문제를 풀어야 하는 과정, 그리고 마지막에 성취를 확인하는 과정 등이 ‘목적 추구’라는 특징을 보여준다. 그러한 특징 때문에 어린이가 ‘재미 있다’고 생각한 것이다. 같은 갈돌체험임에도 국립중앙박물관 어린이박물관의 갈돌체험에 대한 반응이 크지 않았던 것을 보면, ‘목적 추구’라는 특징이 체험에 포함되는가의 여부가 몰입을 유도하고 성취감으로 연결된다는 점을 알 수 있다. 인지적 호기심, 인지적 갈등이 체험을 시작하게 한다면, 인지적 도전, 목적 추구, 노력을 통한 성취감 등의 요소들이 결합되어 있는 체험이 지속과 몰입으로 유인하며 학습이나 발달로 연결되게 한다.

- 과거의 사물, 박물관 전시물은 가족의 삶, 직업 세계, 종교, 의사소통 방법이나 여가 생활, 스포츠, 음악이나 예술, 오락 등 다양한 인간 활동을 이해하는데 도움이 된다. 그런데 이러한 과거의 인간 활동을 단순히 모형을 전시하는 것으로 상상하기는 어렵다. 그 모형을 구체적인 상황의 맥락 속에서 체험할 수 있게, 구체적인 상황의 맥락 자체가 인지적인 호기심을 유발하고, 인지적 갈등을 일으킬 수 있게 구성될 필요가 있다. 오늘날과 같은 시장이 없었던 시기에 어떻게 음식을 준비하고 요리해왔는지, 강에서 멀리 떨어진 곳에 살면서, 집안에 수도 시설도 없는데 어떻게 물을 얻을 수 있었는지, 어떻게 추위나 더위를 막거나 피할 수 있었는지, 그릇을 만드는데 왜 가마라는 것이 필요했는지, 왜 왕은 왕관을 썼는지 등의 문제의식을 갖고 전시를 보고 체험할 수 있게 상황적 맥락을 조성할 필요가 있다.

4) 상상력의 자극과 창의력 함양

- 최근 창의성에 대한 다각도의 연구가 이루어지고 있다. 창의성을 성향 혹은 특성으로 보는 연구자도 있고 기능으로 보는 연구자도 있다. 또 창의성이 과학과 예술과 같은 특정한 영역에서만 발휘된다고 주장하는 연구자가 있는가 하면, 창의성을 인간 활동의 모든 영역에서 발휘할 수 있고 그것을 인간 지능의 모든 영역에서 끌어낼 수 있다고 주장하는 연구자도 있다 (Robinson, 2001: 38). 즉, 과학과 예술 뿐 아니라, 수학, 역사 등과 같은 학

문에서도 창의성이 발휘될 수 있다는 것이다. 창의성은 일반적인 특성보다는 영역 또는 분야별 특수성이 더 강하다고 주장했다(Sternberg, Grigorenko, & Singer, 2009). 영역마다 창의성이라고 할 수 있는 것이 다르다는 것이다.

- 창의성은 ‘알려지지 않은 것’, ‘이해하기 어려운 것’에 대해 상상력을 발휘하여 그것이 무엇인가, 왜 그러한 것이 있었는가 (일어났는가) 등과 같은 질문에 매우 다양한 방식으로 접근하고 대답해 볼 수 있는 특성과 관련 된다고 주장했다(Cooper, 2009; Walch & Kagan, 1965).
- 역사와 문화유산은 ‘알려지지 않은 것’, ‘이해하기 어려운 것’인 과거와 관련된 것이다. 역사교육은 철저하게 ‘증거’에 기초한 상상을 강조하지만, 유산교육은 현실 세계와 과거의 연결을 통해 유산의 현재적 의미와 미래적 가치를 상상하도록 자극한다. 이러한 역사교육과 유산교육은 상상력을 자극할 수 있는 보고이다.
- 어린이박물관은 현재 어린이가 모르는 것과 이해하기 어려운 것에 노출되어 인간의 삶을 상상하는 장을 제공한다.
- 어린이박물관은 어린이에게 자신을 둘러싸고 있는 관행으로부터 벗어날 수 있게, 그리고 다양성이 주는 흥미와 혼란 혹은 자유로움에 노출되게 할 수 있다. 역사와 문화유산은 어린이의 현재적 삶에서 일상적으로 접하지 못하는 삶의 방식을 보여주며, 오늘날 우리가 관행적으로 하는 사물을 사용하는 방식이나 자연 환경과 상호작용하는 태도, 또 인간관계에서 문제를 해결하는 방식과 전혀 다른 방식과 태도를 경험하게 할 수 있다. 이러한 점에 유의하면서 어린이박물관 공간을 구성하고 전시 및 체험을 개발한다면 역사와 문화유산을 기반으로 하는 어린이박물관도 상상력을 자극하여 창의력을 함양하는데 기여할 수 있다.
- ‘영국 창의력과 문화 교육 위원회(National Advisory Committee on Creative and Cultural Education: NACCCE, 1999)는 창의성이 ‘상상적인 활동을 통해 독창적이고 가치 있는 결과물을 산출하는 것’이라고 하여 ‘성공’한 것을 중심으로 창의성이라고 정의했다(Loveless, 2005: 20, 강선주

2012에서 인용). 그리고 여러 공동체와 문화들 속에서 개인들이 발휘할 수 있는 창의성의 특징을 다섯 가지로 제시했다.

- 상상력 발휘하기(using imagination) - 일반적, 관행적, 반복적인 것에 대한 대안을 제시하는 아이디어들을 상상, 생각, 창출하는 과정
 - 만들기 과정(fashioning process) - 아이디어를 만들고 정교화하며 관리하기 위해 적극적으로 관심을 집중하고 자신의 기량을 발휘하는 것
 - 목적 추구하기 (pursuing purpose) - 목표를 추구하면서 가능한 결과물을 산출하기 위해 상상력을 발휘하는 것, 동기를 갖고, 지속적으로 작업하는 것이 문제를 해결하는데 중요함.
 - 독창적이기(being original) - 결과가 독창적일 것. 그 결과의 성취수준은 다를 수 있음. 개인의 독창성은 그의 이전 작업과 관련하여 개인적 독창성을 말할 수 있을 것이고, 동료 집단 속에서 상대적으로 독창성을 말할 수도 있으며, 역사적 독창성을 말할 수도 있음(전적으로 새로운 것).
 - 가치 판단하기(judging value) - 사건의 가치를 평가하는 방식. 개인이나 동료로부터 비판적, 반성적 검토를 받는 것(Loveless, 2005: 20, 강선주 2012에서 인용).¹⁴⁾
- 실제 국립경주박물관 어린이박물관은 스펀지 블록들을 통해 부처님의 그림을 완성하게 유도했지만 한 어린이관람객은 ‘상상력을 발휘’ 하여 그 블록들을 그림으로 연결하지 않고 자신만의 독창적인 침대를 만들어 그 위에 눕기도 하고, 다른 모양의 탑을 쌓기도 했다. 박물관이 의도하지 않았지만, 어린이는 체험의 과정에서 상상력을 발휘하기도 하고 독창적인 것을 생성하기도 한다. 그러므로 어린이박물관은 어린이가 상상력을 발휘하여 전시물들을 재배치하면서 스스로 큐레이팅하여 새로운 것을 창조할 수 있게 전시 체험을 제공하는 방안을 궁리해야 한다. 한편 역사를 학습하면서 다른 한편 고정적인 틀을 넘을 수 있게 하여 창의력을 함양하는 것이다.
- 어린이박물관의 도자기 조립을 포함한 여러 체험에 ‘만들기 과정’이나

‘목적 추구’의 활동이 포함되어 있다. 그러한 완성된 도자기의 모습은 같지만, 도자기 조립 방법은 정해진 하나가 있는 것이 아니다. 이러한 만들기 체험은 다양한 방식의 문제 해결 방식의 가능성을 생각해 보게 할 수 있다.

- 그러나 박물관에 간다고 창의성이 저절로 계발되는 것은 아니다. 학생들이 알고 있는 지식, 상식, 편견을 ‘의심’ 해보게 하고 몰랐던 역사적 국면에 대해 생각해보고 재현할 수 있게 체험을 개발할 때 창의성 함양을 기대할 수 있다(강선주, 2012: 25).

5) 어린이 인식의 틀, 선지식과 선경험 확장

- 어린이의 학습이 순수하게 탈사회문화적 맥락에서 일어나는 것이 아니라 사회문화적 환경 및 조건과 상호작용하면서 이루어진다. 그렇기 때문에 학교 밖에서 역사나 문화유산 콘텐츠와 상호작용하는 과정에서 형성되는 어린이의 지식(선지식)이나 경험(선경험), 그 과정에서 나타나는 인지적 특징을 확인하면서 어린이박물관 전시를 기획해야 한다. 즉 어린이가 전형적으로 갖고 있는 인식의 틀과 선지식 및 선경험을 확인하고 그것을 강화하기보다 확장하는데 도움이 될 수 있게 전시체험을 설계해야 한다.
- 어린이가 과거로부터 남아있는 사물- 유물이나 그것을 전시와 체험 형태로 만들어 놓은 모형을 통해 과거에 접근할 때 몇 가지 특징적인 인지 양상을 보인다.
- 첫째, 진품과 모형을 구분하지 못한다(Turner-Bisset, 2004: 33). 어린이박물관 어디에도 어린이가 그것이 진품이라고 생각할 만한 것은 없다. 진품에 가까운 모형을 제공하여 그와 관련된 질문을 하는 것도 어린이에게 박물관의 전시나 역할에 대해 생각해 보게 하는 자극이 될 수 있다. 보존과학 측면에서 그러한 시도를 해볼 수 있다.
 - 둘째, 유물이나 전시물을 호기심을 가지고 접근하지만 훔치 본 후에는 그것에 대해 자신이 알 수 있는 모든 것을 알았다고 생각한다(Turner-Bisset, 2004: 33). 전시물에 흥미가 없거나, 전시의 이해에 상관없이 일시적인 관심을 한다(김용승, 고유정, 2009). 이러한 특성을 고려하며 ‘전시물 박스’ 기

14) 창의성 개념. 영국 창의력과 문화 교육 위원회(National Advisory Committee on Creative and Cultural Education: NACCCE, 1999), 강선주, 2012에 기초하여 설명했음.

법도 활용해 볼 만하다. 경주박물관의 ‘세속오계를 실천해요’는 어린이가 동전을 넣어야만 그 박스의 것을 꺼낼 수 있게 만들었다. 궁금증을 갖게 한 후, 거기서 나오는 것을 차근차근 보게 하는 방법을 사용한 것이다. 이러한 전시체험 기법은 전시물에 호기심을 갖고 자세히 관찰할 수 있게 하는 데 효과적이다. 또한 경주박물관의 불상 특별전시에서 애벌레가 불상을 아래부터 천천히 올라가게 하는 영상은 전시물을 자세히 관찰하도록 하는 효과를 만들고 있다. 다만 그 다음 체험이 불상의 명칭을 아는 것으로 연결됐다는 점은 좀 아쉬웠다. 자세한 관찰이 인지적 호기심을 유발했는데 그 호기심이 왜 옷을 그렇게 입었는지, 왜 손모양이나 머리카락은 그런지 등의 인지적 도전이나 갈등으로 연결될 수 있게 체험을 개발하는 것이 전시물에 몰입하고 그것이 학습으로 연결될 수 있는 방법이다. 중앙박물관에서 어린이들이 벽에 붙어있는 안경 장치를 통해 반구대의 동물을 비롯하여 여러 그림을 보는 활동이 있었다. 설문지에 포함되지는 않았지만, 많은 어린이들이 그 안을 들여다보는 것을 관찰할 수 있었다. 노출되지 않은 것에 대한 호기심을 이용하여 관찰할 수 있게 한 것이다. 다만 어린이가 안경 장치를 통해 반구대 동물 그림을 들여다 보았을 때 반구대 그림 속에 어떤 동물이 있는지 설명을 제공하는 방식보다는 어린이가 자세히 관찰하도록 유도하고 어린이가 어떤 동물인지 생각해 보게 하는 활동이었다면, 어린이의 관찰 시간이 길어질 수 있었을 뿐 아니라, 반구대에 대한 관심도 커질 수 있었을 것이라는 아쉬움이 있다. 또한 반구대 그림을 관찰한 것으로 끝나지 않고 즉각적인 의미 생성을 연결될 수 있게 하는 방법을 고민해 볼 필요가 있다. 즉 유산으로서의 가치에 대해 생각해 보게 하는 것이다. ‘기록해요 우리의 이야기’에서 멸종위기의 동물에게 편지를 쓰게 했다. 환경문제에 대해 인식하고 실천적 문제해결로 연결하게 했다. 환경교육에서 끝나지 않고, 유산교육으로 연결됐다면 어린이박물관의 독특한 사명에 좀 더 접근하는 역사박물관의 전시체험으로 의미가 더 컸을 것으로 보인다.

- 셋째, 실제 어린이는 과거에 대한 정보를 만화, 책, 영화, 게임 등을 통해 획득한다. 그런데 이러한 정보들에서 실제 과거와 허구를 구분하지 못하

도 하고, 그러한 정보에 자신의 상상을 더 하여 그것을 과거의 모습이라고 생각하기도 한다(Turner-Bisset, 2004: 35; Levstik, 2004: 133). 그런데 어린이 관람객은 물론 성인 관람객도 박물관이 과거의 실제 모습을 보여준다고 생각한다. ‘재현’이라고 생각하는 경우는 드물다. 그 만큼 박물관에 대한 신뢰가 깊다(Marcus & Woodward, 2011; 강선주, 2015). 어린이가 일상생활에서 접하는 역사 및 문화유산 지식과 어린이가 박물관 전시물에 대해 갖고 있는 생각을 고려하여 박물관 전시 및 체험을 개발할 필요가 있다. 한편 다양한 매체로부터 습득하는 역사 지식과 문화유산 지식에 대해 다른 각도에서 생각해 볼 수 있는 기회를 제공하면서, 박물관도 과거를 재현 놓은 것이라는 점을 생각할 수 있게 하는 것이다. 이를 위해 박물관이 재현한 과거 사람들의 삶의 모습에 대해 한번쯤 다시 생각해 볼 수 있게 하는, 혹은 다른 재현과 비교해 보면서 인지적 갈등을 일으킬 수 있게 전시와 체험을 제공하는 방법도 생각해 볼 수 있다. 예를 들면 ‘비교’를 통해 확연한 유사점과 차이점을 찾으면서 인지적 갈등을 일으키게 하는 것이다. 국립광주박물관 어린이박물관의 신창동 선사마을의 움집생활체험 재현 영상에서 사람들이 사용하는 도구나, 옷을 보여주는데, 다른 선사마을의 모습을 재현한 것과 비교해 보면서 관찰하고 인지적 갈등을 일으킬 수 있게 하는 방법을 생각해 볼 수 있다. 이러한 방식은 한편 박물관 전시가 재현이라는 점을 생각하게, 또 선사시대의 다양한 삶의 모습을 경험하는데 도움이 될 수 있다. 국립중앙박물관 어린이박물관에서 움집과 고구려의 집을 비교할 수 있게 해 놓았다. 변화의 개념을 가르칠 수 있게 한 것이다. 그러나 체험이후 체험에 대해 해석할 수 있는 장치가 부재함에 따라 어린이와 부모는 그 둘의 관계를 생각해 보지 못했다. 전시물과 전시물을 연결하여 혹은 비교하도록 하여 역사학습에 이르게 하는 방안을 개발할 필요가 있다.

- 넷째, 어린이는 이야기, 내러티브의 형식으로 과거에 접근한다(강선주, 2011). 역사는 기본적으로 사람에 대한 이야기이다. 역사가 동화보다 더 흥미를 자극하는 까닭은 그것이 과거에 실재했던 사람들의 이야기기 때문이다. 많은 어린이가 드라마, 동화, 어떤 형식이든 그것이 과거 사람들의 이야

기라고 느끼는 순간 그들도 우리와 같은 사람이라고 생각하면서 함께 분노하고 두려워하며 환호하며 슬퍼한다. 현재 전시물에 과거의 실재했던 인물과 연결시킨 경우는 드물다. 다만 현재 국립경주박물관 어린이박물관에 그런 구체적인 인물이 전시 형태로 등장한다. ‘신라공주와 페르시아 왕자’이다. 역사에 관심이 있는 어린이는 그 영상을 보지만 그렇지 않은 어린이는 끝까지 지켜보지 않는다. 그러므로 이야기를 어떻게 입체적인 체험으로 연결할 것인가에 대한 고민이 필요하다. 이야기적 요소를 가미할 때는 다른 전시체험에서는 역사가 증거에 기초한 해석이자 이야기라는 점도 생각해 볼 수 있게 해야 한다.

- 다섯째, 어린이는 현재 사회와 인간을 보는 틀에 기초해서 과거의 인간과 사회를 이해한다. 어린이는 과거와 현재 인간이 서로 다른 가치관을 가지고 있다는 점, 사회구조가 다르다는 점을 인식하면서 과거에 접근하는데 한계가 있다(강선주, 2011). 현재와 다른 과거를 보면서 그렇게 다른 까닭을 과거에는 인간이 어리석었고 현재는 인간의 지능이 발달했기 때문으로 설명하는 경향이 있다. 이러한 점을 고려하여 과거에는 오늘날과 어떻게 다른 삶의 모습을 보였는지, 왜 그랬는지 과거의 맥락에서 생각해 보도록 자극하는 장치를 개발할 수 있다.
- 이러한 어린이의 이러한 전시물을 보는 방식과 과거에 접근하는 인지적 특징, 그들의 과거와 전시물에 대한 선지식과 선경험을 고려하여 어린이가 인식의 틀을 확장하고 문제 해결의 새로운 방법을 경험할 수 있게 박물관의 전시와 체험을 개발하는 것이 중요하다.

6) 놀이 및 체험과 유산의 가치 생성의 연결

- 지식을 아는데 그치지 않고 어린이의 삶과 연결시킬 수 있는 의미 생성에 이르게 할 수 있게 체험을 개발할 필요가 있다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘바위그림’ 주제의 체험활동들은 현재의 문제의식과 과거의 유산을 연결하여 어린이 삶과 연결하려고 시도했다. 환경전문가 퀴즈가 퀴즈로 그치는 것이 아니라 자신의 삶과 연결하여 동물,

환경 등과 관련하여 실천적 의미를 생성할 수 있게, 참여를 유도하는 활동을 ‘기록해요 우리의 이야기’라는 형식으로 구현한 것은 고무적이다. 앞서도 강조했듯이 바위그림의 유산으로서의 가치에 대해서도 함께 생각해 보게 하는 활동을 첨가한다면 유산교육으로서의 완성도도 높일 수 있을 것으로 보인다.

7) 구체적인 사물이나 사람과 연결된 전시주제 선정과 즉각적인 의미 생성 활동

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘지혜토끼’는 지혜토끼를 찾으러 가는 여정이라는 재미있는 스토리라인을 깔고 전시체험을 구성했다. 그런데 아쉽게도 전시기획자의 의도와 달리 많은 어린이는 지혜토끼를 찾는 여정의 길이 있다는 점을 인식하지 못했다. 어린이와 부모님은 그 주제를 중심으로 체험들이 서로 연결돼 있다는 생각을 못했다. 전시체험에 대한 흥미도도 친구토끼를 매로부터 구하는 체험 이외에는 매우 낮았다. ‘그림이야? 글자야?’를 체험한 후, 친구토끼를 구하러가기도 했지만, 모두 생략하고 고래를 보러가거나 도자기 조립으로 직행하는 경우도 많았다. 이러한 어린이의 전시 관람 동선을 보면 하나의 전시주제 안에 여러 전시체험을 연결할 때는 그 체험들을 엮는 주제가 추상적인 관념보다는 철이나 집과 같은 구체적인 사물이나 고래와 같은 동물, 혹은 구체적인 인물로 삼는 것이 효과적인 것으로 보인다.
- 어린이는 전시의 큰 그림을 보지 못한다. 실제 어린이의 지리적 시야는 매우 좁다. 어릴수록 어린이의 시야는 매우 좁으며, 여러 체험을 연결하여 학습하거나 의미를 생성하는 방식에 노출된 경험은 부족하다. 게다가 어린이가 이동하거나 움직이는 방식이 단일하지 않다. 아무리 박물관에서 관람 동선을 제시해도 어린이는 그 동선에 따라 움직이지 않는다. 눈에 들어오는 전시를 따라가기도 하고, 어린이가 자신의 흥미와 욕구에 따라 움직이기도 한다. 즉 어린이는 큰 전시주제를 보지 못하고 체험 하나하나에 집중한다. 부모가 전시주제를 보고 안내해주기를 바라지만, 부모도 보지 못하는 경우

가 많다. 그러한 관람객의 특징을 고려하여 전시주제 안에서 체험을 구성할 때는 체험과 의미 생성이 즉각적으로 연결될 수 있게 하는 방안을 찾을 필요가 있다.

8) 참여적 박물관(participatory museum)

- 최근 ‘참여적 박물관’ 이론에 주목하고 있다. 관람객이 창작하고 공유하며 서로 관계를 맺고 집합적 의미를 생성할 수 있게 하는 것이다. 개인적 참여를 넘어 사회적 참여까지 포함한다. 박물관이 사람들을 연결시키고, 상호작용하여 지역사회의 변화를 꾀할 수 있도록 사회 참여를 자극해야 한다는 것이다.
- 사실 이미 어린이들은 소셜 미디어를 통해 콘텐츠를 통해 다른 사람과 자신을 연결하고 상호작용하면서 사회 참여에 나서고 있다. 이러한 사회변화 속에서 박물관도 관람객을 콘텐츠를 소비하는 주체로서만이 아니라 과거 재현이나 전시 큐레이팅에 참여하는 주체로서 역할을 할 수 있는 기회를 제공할 필요가 있다. 이는 창의성을 함양하는 방법이기도 하지만 역사 지식의 사용을 통한 사회 참여의 기회를 주는 것이기도 하다.
- 국립광주박물관 어린이박물관의 ‘자율체험공간(나무목걸이만들기)’이 그러한 참여적 박물관의 취지와 연결된 체험에 가깝다. 설문조사에서 이 체험은 재미(80.6%)와 역사학습면(74.2%)에서 상대적으로 높았다. 어린이 수준에서 참여적 박물관의 취지를 어떻게 살릴 수 있을지 연구를 하고, 그에 기반하여 참여적 요소를 어린이박물관에 투영하는 방안도 고민할 필요가 있다.

9) 부모교육, 박물관에서 부모의 역할 재고

- 어린이박물관에서는 학습활동지와 패널 설명을 제공하여 부모님이 설명이나 체험활동을 안내할 수 있게 하고 있다. 실제 초등학생 관람객과 동행한 부모 가운데 자녀에게 전시물이나 전시물과 관련된 역사를 설명하는 사례들도 많이 관찰할 수 있다.
- 그런데 자녀가 혼자 관람을 즐기도록 하는 부모도 있다. 부모의 설명에 귀

기울이는 어린이도 있지만, 부모의 설명에 피로감을 느끼는 어린이도 있다. 피로감을 느끼는 어린이는 박물관을 즐기지도 못하고 박물관에 대해 좋은 기억을 갖기도 어렵다.

- 어린이박물관이 부모가 설명이 아니라 질문할 수 있게, 또 부모도 어린이와 함께 문제를 함께 해결할 수 있게 체험을 제공한 경우도 있다. 예를 들면 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘내가 지도의 신 김정호란 말이에요(지도 그리기)’이다. 물론 이 활동에서 어린이의 지도 그리기가 잘못됐다고 직접적으로 말하면서 어린이의 활동을 수정하는 부모도 있다. 그러나 어린이가 배치한 건물들을 보면서 왜 그렇게 했는지 물어보는 부모들이 있었다. 이 활동에 정답이 없기 때문에 부모가 질문하고, 어린이와 토론하는 장면이 연출된다. 그러나 이 활동에 대한 선호도는 재미의 측면(52.3%)에서도 역사학습의 측면(47.7%)에서도 상대적으로 낮았다. 그러나 재미의 측면은 전시 기법 측면에서 추구해야 한다. 그러나 부모와 어린이가 서로 다른 의견을 이야기하고 들을 수 있는, 혹은 서로 머리를 맞대고 문제를 해결할 수 있는 전시 체험을 제공함으로써 부모가 설명하고 어린이는 수동적으로 듣고 따라하기를 넘을 수 있게 한다면 어린이박물관이 부모와 어린이가 함께 즐기는 공간이면서 같이 성장할 수 있는 공간으로서 역할을 할 수 있을 것이다.
- 박물관에서 부모가 어린이에게 적극적으로 설명하는 것을 부정적으로 볼 수는 없다. 그러나 어린이는 자신이 주도적으로 나설 수 있을 때 재미도 느끼고 재미를 학습으로 연결시킨다. 이러한 점을 고려한다면 어린이가 체험을 주도할 수 있게, 부모도 어린이와 같은 인지적 도전을 느끼면서 어린이에게 질문하고 또 문제해결을 위해 노력할 수 있게, 또는 전시물의 유산으로서의 가치에 대해 어린이와 함께 생각하고 토론할 수 있게 체험을 개발하려는 노력이 필요하다.

참고문헌

- 강선주(2011). 5학년 역사 내용 구성 방향. **역사교육**, 117, 29-63.
- 강선주(2012). 창의적 체험을 위한 역사적 장소 탐방 수업 방안. **역사교육논집**, 49, 259-263.
- 강선주(2015). **역사교육과 박물관 역사 전시의 만남, 역사교육 새로보기**. 한울.
- 강선주(2020). 역사교육과 문화재 교육: ‘민족’을 위한 연합에서 ‘민족’의 탈각-역사와 문화재의 구분으로. **역사교육연구**, 37, 173-208.
- 곽신숙(2017). 어린이박물관 관람객의 선행 경험과 방문 횟수와의 관계 연구: 서울상상나라를 중심으로. **박물관학보**, 33, 143-166.
- 교육과학기술부, 보건복지부(2015). **3-5세 연령별 누리과정해설서**.
- 교육안전정보국 교육통계화(2020). **2020년 교육기본통계 주요내용**.
- 국립경주박물관 어린이박물관(2021.7.10). <https://gyeongju.museum.go.kr/kid>에서 인출.
- 국립광주박물관 어린이박물관(2021.7.10). <https://gwangju.museum.go.kr/child/index.do>에서 인출.
- 국립중앙박물관 어린이박물관(2021.7.10). <https://gvangju.museum.go.kr/child/index.do>에서 인출.
- 국립중앙박물관(2019). **한국어린이박물관 백서 2016-2018**. 한국어린이박물관협회.
- 국립중앙박물관(2020). **2015-2019 국립박물관 연보**. 국립중앙박물관.
- 김용승, 고유정(2009). 어린이박물관 전시매체 유형별 관람객의 행동특성. 어린이박물관 전시매체 유형별 관람객의 행동특성. **한국실내디자인학회 학술대회논문집**. 11(2), 49-53.
- 김인희(2018). 한국 어린이박물관의 정체성 확립과 과제. **제 12회 한국박물관국제학술대회 자료집**. 한국어린이박물관협회, 국립중앙박물관 어린이박물관
- 김현정(2011). 역사교육의 공간으로서 국립박물관 내 어린이박물관의 방향성 모색. 부경대학교 대학원 석사학위논문.
- 남승현, 김민성, 송승민(2019. 11. 1). 여기 시골학교는 절반이 다문화학생입니다. 노컷뉴스 (2019. 7. 30). <https://www.nocutnews.co.kr/news/5190323>에서 인출.

- 나나 사이먼(2015). **참여적 박물관**. 이홍관, 안대웅 역(2019). 연암서가.
- 박가영, 정성욱(2011). 과학관 관람행태의 유형과 특성에 관한 연구 - 가족 관람객 상호작용을 중심으로 -. **한국실내디자인학회 논문집**, 20(6), 262-271.
- 박재구(2019. 12. 19). 이제정 경기도교육감 “포용·공존 지향하는 다문화 교육 적극 지원 할 것.” 국민일보(2018.4.26.).<http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0924074926&code=11131412&cp=nv>에서 인출.
- 박화윤(1990). 유치원 교육환경의 질에 따른 자유놀이 행동. **교육연구**, 63-91.
- 부산광역시교육청(2020). **신나는 1학년 교사용지도서**. 부산광역시교육정보연구원.
- 신은수, 김은정, 유영의, 박현경, 백경순(2015). **놀이와 유아교육**. 학지사.
- 심재연(2011). 유아놀이 유형과 유아의 언어·사회적·정서능력의 관계 분석. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 심형준(2019). 다문화 학생 경기도에만 3만 3천명으로 24.4% 밀집... 교육대책 시급. 파이낸셜뉴스(2019. 10. 19).
- 원지연(2019). 놀이형 체험전시 프로그램 방향성 연구: 국립민속박물관 어린이 박물관을 중심으로. 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 이경희, 김진희(2007). 어린이박물관에서의 미술감상을 위한 설명문 읽기행동 및 아동과 어머니간의 상호작용에 관한 연구. **박물관학보**, 153-176.
- 이경희, 최정윤(2003). 어린이박물관에서의 미술감상을 위한 체험식, 비체험식 전시에 관한 연구. **유아교육연구**, 23(3), 91-110.
- 이수빈, 신동준, 김주연(2019). 어린이 전시공간 체험연구의 경향 및 특성에 관한 연구. **한국공간디자인학회논문집**, 14(6), 21-38.
- 이숙재(2016). **영유아 놀이의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 이연수, 김종아(2015). 어린이와 문화유산교육: 문화다양성교육 형태 및 접근방법에 관한 연구. **박물관교육연구**, 12, 35-60.
- 이윤재(2016). 교구재를 활용한 어린이박물관 문화다양성 교육프로그램 연구: 경기도어린이박물관을 중심으로. **박물관교육연구**, 15(16), 101-116.
- 조금령(2019). 어린이박물관의 기능과 역할, **한국 어린이박물관 백서 2016-2018**. 국립중앙박물관.
- 진고은, 남경숙(2018). 어린이 체험 강화를 위한 어린이박물관 전시 공간 디자인 연구. **한국실내디자인학회 학술대회논문집**, 20(3), 317-320.
- 최경숙, 박영아(2005). **아동발달**. 서울: 창지사.
- 최미옥(2015). 어린이박물관에서 어린이-동반보호자의 상호작용 지원을 위한 전 시환경 연구. 홍익대학교 대학원 박사학위논문.
- 최미옥, 임채진(2011). 국내 어린이박물관 전시 현황에 관한 연구. **한국문화공간건축학회논문집**, 36, 55-66.
- 최미옥, 임채진(2014). 놀이관점으로 접근한 어린이박물관 체험전시 분류. **한국문화공간건축학회논문집**, 46, 83-92.
- 최진실(2010). 어린이 관람 행동 연구 : 어린이박물관을 중심으로. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 최진실, 박승호(2012). 어린이박물관에서의 어린이 상호작용 특성 연구. **디지털디자인학연구**, 12(1), 363-372.
- 한국디자인진흥원(2012). **어린이디자인 가이드라인**. 한국디자인진흥원.
- Association for Children's Museums, About ACM(2021. 7. 12). <https://childrensmuseums.org/about/about-acm>에서 인출.
- Association for Children's Museums, About Children's Museums(2021. 7.12). <https://findachildrensmuseum.org/about/>에서 인출.
- Cohen, D.(2018). *The development of play*. London: Routledge
- Cooper, H.(2013). *Creativity in primary history*, Anthony Wilson ed., Creativity in primary education, Second edition, Learning Matters Ltd.
- Cooper, H.(2013). *History in the early years*(2nd ed.). London: Routledge.
- Frost, J. L., & Klein, B.(1979). *Children's play and playground*. Boston: Allyn & Bacon.
- Frost, J. L., Wortham, S., & Reifel, S.(2011). *Play and child development*(4th ed.). Pearson.

- Howes, C.(1980) Peer play scale as an index of complexity of peer interaction. *Developmental Psychology*, 16(4), 371-372.
- Howes, C., & Matheson, C. C.(1992). Sequences in the development of competent play with peers: Social and social pretend play. *Developmental Psychology*, 28(5), 961-974.
- Johnson, J. E., Christie, J. E., & Yawkey, T. D.(2001). **놀이와 유아교육**(신은수, 김은정, 안부금, 유영의 공역.). 서울: 학지사.(원저 1999출판)
- Kropf, M. B., & Wolins, I. S.(1989). How families learn: Considerations for program development. *Marriage & Family Review*. 13(3). 75-86
- Levstik, L. S.(2004). Narrative structure and history education, in K. C. Barton & L. S. Levstik, *Teaching history for the common good*, Mahwah, New Jersey: Larence Earlbaum Associates, Publishers.
- Loveless, A.(2009). “Thinking about creativity: developing ideas, making things happen” , in Anthony Wilson ed., *Creativity in primary education*(2nd ed.). Learning Matters Ltd.
- Marcus, A. S., Stoddard, J. D., & Woodward, W. W.(2011). *Teaching history with museums: strategies for K-12 social studies*. London: Routledge.
- OECD(2018). *The future of education and skills: Education 2030*. OECD position paper.
- Parten, M. B.(1932). Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243-269.
- Piaget, J.(1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Piaget, J.(1971). The theory of stages in cognitive development. In D. R. Green, M. P. Ford, & G. B. Flamer, *Measurement and Piaget*. McGraw-Hill. pp. 519-578). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. Inc.
- Regnier, V.(1987). The children’s museum: Exhibit and location issues. *Children’s Environments Quarterly*, 4(1), 55-59.
- Robinson, K.(2001). *Out of our minds: Learning to be creative*. Chichester: Capstone.
- Rubin, H. K., Watson, S. K & Jambor, W. T.(1978) Free-play behaviors in preschool and kindergarten children. *Child Development*, 49(2), 534-536.
- Rubin, K. H., Fein, G. C., & Vandenberg, B.(1983). Play. In P. H. Mussen(ed). *Handbook of child psychology: Socialization personality and social development*(4th ed.). New York: Wiley.
- Strauss, A. & Corbin, J.(1998) *Basics of qualitative research techniques and procedures for developing grounded theory*(2nd ed.). London: Sage Publications:
- Sternberg, R. J., Grigorenko, E. L. & Singer, J. L.,(2009). **창의성 - 그 잠재력의 실현을 위하여**(임웅 역). 서울: 학지사.(원저 2004출판)
- Tunbridge, J., & Ashworth, G. J.(1996). *Dissonant heritage: The management of the last as a resource in conflict*. Chichester: Wiley.
- Turner-Bisset, R.(2004). *Creative teaching: History in the primary classroom*. David Fulton Publisher.
- Walach, M. A., & Kagan, N.(1965). *Modes of thinking in young children*. New York: Holt, Reinehart & Winston.

[부록]

부록 1: 국립박물관 어린이박물관 관람자 행동 조사

안녕하십니까? 국립중앙박물관 어린이박물관에서는 ‘어린이박물관 관람자 행동 연구’를 수행중입니다. 본 설문조사는 미취학 자녀와 초등학교 저학년(만 6세~만 8세) 자녀를 두신 부모님들을 대상으로 전시/체험활동 참여 경험 및 의견을 알아보기 위한 것입니다. 응답해주신 내용은 통계법 제33조(비밀의 보호) 및 제34조(통계조사자의 의무)에 따라 비밀이 보장됩니다. 귀하의 소중한 의견은 어린이박물관 전시 개선에 큰 도움이 될 것입니다. 부디 모든 문항에 빠짐없이 성실하게 응답해주시면 감사하겠습니다.
※ 연구 참여에 대한 동의 설문조사는 1회 진행되며 어린이박물관 경험과 생각을 토대로 응답하시면 됩니다. 본 연구 참여자의 개인 정보는 연구목적으로만 사용되고, 연구종료 후 폐기됩니다. 연구 참여 도중 언제든지 그만 둘 수 있고, 그로 인한 어떠한 불이익도 없음을 알려드립니다. 본 설문지에 응답하는 것은 연구 참여 및 개인정보활용에 동의하시는 것으로 간주 될 것입니다.

I. 인적사항에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 자녀와의 관계는?

① 아버지

② 어머니

2. 귀하의 연령은?

① 25세 미만

② 25세 이상~30세 미만

③ 30세 이상~35세 미만

④ 35세 이상~40세 미만

⑤ 40세 이상

3. 어린이박물관에 함께 방문한 자녀의 성별 및 연령은? (두 명 이상 시 모두 기입)
()

II. 어린이박물관 방문 이유 및 기대에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어린이박물관을 방문하는 가장 큰 이유는 무엇입니까? (3개 복수선택 가능)

① 어린이가 역사에 관심이 있어서

② 어린이 문화시설처럼 놀이나 체험을 하기 위하여

③ 어린이가 역사에 관심을 갖게 하기 위하여

④ 어렸을 때부터 역사교육이 중요하다고 생각해서

- ⑤ 초등학교 역사공부를 준비하기 위하여
- ⑥ 동반자인 내가 역사에 관심이 많아서
- ⑦ 기타 ()

2. 어린이박물관을 방문하면서 자녀가 어떤 방향에서 역사와 친숙해지길 원하셨습니까?

- ① 역사/문화에 관심이나 흥미를 갖길 바람
- ② 역사를 알기 바람(지식)
- ③ 역사에서 교훈을 얻길 바람
- ④ 역사를 탐구하는 자세를 배우길 바람(사고력)
- ⑤ 역사에서 자신의 뿌리에 대해 알기바람(문화적 자긍심)
- ⑥ 기타 ()

Ⅲ. 다음은 어린이박물관에서 진행하는 전시체험영역입니다. 해당란에 표시하십시오.

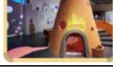
1. 다음은 국립중앙박물관 어린이박물관의 세션입니다. 흥미 및 역사학습 도움여부에 해당하는 곳에 표시하기 바랍니다.

1-1. 흥미여부

전시체험세션		흥미있다.	흥미없다.
1-1.1 따끈따끈, 삶의 보금자리			
1-1.2 모락모락 밥을 담는 그릇			
1-1.3 알록달록 고운 우리옷			
1-1.4 반구대 바위그림: 고래의 여행			
1-1.5 옛사람들의 지혜			

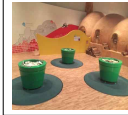
1-1.6 똥땅똥땅, 가야 대장간			
--------------------	---	--	--

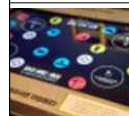
1-2. 역사학습도움여부

전시체험세션		역사학습 도움됨	역사학습 도움안됨
1-2.1 따끈따끈, 삶의 보금자리			
1-2.2 모락모락 밥을 담는 그릇			
1-2.3 알록달록 고운 우리옷			
1-2.4 반구대 바위그림: 고래의 여행			
1-2.5 옛사람들의 지혜			
1-2.6 똥땅똥땅, 가야 대장간			

2. 다음은 어린이박물관에서 진행하는 전시체험영역입니다. 참여경험에 대한 것입니다.
2-1. 자녀가 즐겁게 참여한 전시체험활동에 모두 표시해 주십시오.

2-1-1. 따끈따끈, 삶의 보금자리							
전시체험	선택	전시체험	선택	전시체험	선택	전시체험	선택
							
2-1-1.1 튼튼한 집을 짓자! 기와를 얹자!		2-1-1.2 옛사람들은 어떤 집에서 어떻게 살았을까?		2-1-1.3 우리는 고구려 집에 살아요!		2-1-1.4 고구려 사람들을 어떻게 살았을까?	

			
2-1-1.5 아주 특별한 그릇, 움집	2-1-1.6 농사를 지어요. 집을 지어요.		
2-1-2 모락모락 밥을 담는 그릇			
			
2-1-2.1 신나는 가마 대탕형	2-1-2.2 우리 가마이야기	2-1-2.3 조각을 맞춰주세요	
2-1-3. 알록달록 고운 우리 옷			
			
2-1-3.1 알록달록 고운 우리 옷	2-1-3.2 고운 우리 옷 체험하기	2-1-3.3 황금나라, 내가 왕이요	
2-1-4. 반구대 바위그림: 고래의 여행			
			
2-1-4.1 고래 미끄럼틀	2-1-4.2 기록해요, 우리들의 이야기	2-1-4.3 알쏭달쏭 바위그림 (스탬프 체험)	2-1-4.4 바위그림 LIVE SHOW
			
2-1-4.5 도전! 나는 환경전문가	2-1-4.6 선사인들의 하루		

2-1-5. 옛사람들의 지혜			
			
2-1-5.1 그림문자로 쓰는 방문알기	2-1-5.2 책가도	2-1-5.3 그림이야? 글자야?	2-1-5.4 똑딱똑딱 무기공장
			
2-1-5.5 거북이가 보낸 편지	2-1-5.6 돈이 열렸네, 돈을 따시오 (운영종단)	2-1-5.7 지혜토끼는 얼마나 무거워요?	2-1-5.8 내가 지도의 신 김정호란 말이요
			
2-1-5.9 지도 속 약속! 기호 알아보기	2-1-5.10 대지의 눈	2-1-5.11 토끼 친구를 구해주세요.	2-1-5.12 보부상 아저씨, 지혜토끼를 본 적 있나요?
2-1-6. 가야 대장간 가야 대장간			
			
2-1-6.1 철이 바꾼 세상	2-1-6.2 우리 곁에 꼭꼭 숨어있는 '철'	2-1-6.3 우리 곁에 꼭꼭 숨어있는 '철'	2-1-6.4 두드려보아요. 철은 어떤 소리가 날까요?
			
2-1-6.5 신기한 철, 재미난 철	2-1-6.6 망치로 덩이쇠를 두들겨 주세요.	2-1-6.7 우리는 모두 대장장이	2-1-6.8 덩이쇠는 무엇에 쓸까?

				
2-1-6.9 세상에서 가장 단단한 옷, 감옷 만들기	2-1-6.10 가야 지식 책장	2-1-6.11 미래는 어떤 모습이 될까요?		

2-2. 자녀와 함께 전시체험활동을 하면서 본인이 가장 재미있었던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

2-3. 자녀가 가장 집중하여 참여한 전시체험활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

2-4. 자녀가 가장 집중하지 않은 전시체험활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

3. 다음은 어린이박물관에서 진행하는 전시체험활동입니다. 역사경험에 대한 것입니다.
3-1. 자녀가 역사에 관심을 갖게 하는데 효과적이었던 전시체험활동에 모두 표시해주십시오.

3-1-1. 파곤파곤, 삼의 보금자리							
전시체험	선택	전시체험	선택	전시체험	선택	전시체험	선택
							
3-1-1.1 튼튼한 집을 짓자! 기와를 엮자!		3-1-1.2 옛사람들은 어떤 집에서 어떻게 살았을까?		3-1-1.3 우리는 고구려 집에 살아요!		3-1-1.4 고구려 사람들을 어떻게 살았을까?	
							
3-1-1.5 아주 특별한 그곳, 움집		3-1-1.6 농사를 지어요. 집을 지어요.					

3-1-2. 모락모락 밥을 담는 그릇							
							
3-1-2.1 신나는 가마 대탐험		3-1-2.2 우리 가마이야기		3-1-2.3 조각을 맞춰주세요			
3-1-3. 알록달록 고운 우리 옷							
							
3-1-3.1 알록달록 고운 우리 옷		3-1-3.2 고운 우리 옷 채형하기		3-1-3.3 황금나라, 내가 왕이요			
3-1-4. 반구대 바위그림: 고래의 여행							
							
3-1-4.1 고래 미끄럼틀		3-1-4.2 기록해요, 우리들의 이야기		3-1-4.3 알쏭달쏭 바위그림 (스탬프 채형)		3-1-4.4 바위그림 LIVE SHOW	
							
3-1-4.5 도전! 나는 환경전문가		3-1-4.6 선사인들의 하루					
3-1-5. 옛사람들의 지혜							
							
3-1-5.1 그림문자로 쓰는 방문일기		3-1-5.2 책가도		3-1-5.3 그림이야? 글자야?		3-1-5.4 똑딱똑딱 무기공장	

			
3-1-5.5 거북이가 보낸 편지	3-1-5.6 돈이 열렸네, 돈을 따시오 (운영중단)	3-1-5.7 지혜토끼는 얼마나 무거워요?	3-1-5.8 내가 지도의 신 김청호란 말이요
			
3-1-5.9 지도 속 속속! 기호 알아보기	3-1-5.10 대지의 눈	3-1-5.11 토끼 친구를 구해주세요.	3-1-5.12 보부상 아저씨, 지혜토끼를 본 적 있나요?
3-1-6. 동땅동땅, 가야 대장간			
			
3-1-6.1 철이 바꾼 세상	3-1-6.2 우리 곁에 꼭꼭 숨어있는 '철'	3-1-6.3 우리 곁에 꼭꼭 숨어있는 '철'	3-1-6.4 두드려보아요. 철은 어떤 소리가 날까요?
			
3-1-6.5 신기한 철, 재미난 철	3-1-6.6 망치로 덩이쇠를 두들겨 주세요.	3-1-6.7 우리는 모두 대장장이	3-1-6.8 덩이쇠는 무엇에 쓸까?
			
3-1-6.9 세상에서 가장 단단한 옷, 감옷 만들기	3-1-6.10 가야 지식 책장	3-1-6.11 미래는 어떤 모습이 될까요?	

3-2. 본인이 생각할 때 자녀의 역사학습에 가장 도움이 되었다고 생각한 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

3-3. 역사 학습에 가장 도움이 되지 않았다고 생각한 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

3-4. 자녀가 전시체험활동에서 질문했던 것이 있으면 질문 내용을 적어주세요.
()

3-5. 자녀가 전시체험활동을 통해서 무엇을 학습하거나 배운 것 같습니다?
()

IV. 다음은 어린이박물관의 이용실태에 대한 것입니다. 해당란에 표시하십시오

1. 자녀는 어린이박물관의 전시체험활동에서 어떤 역사 내용에 흥미를 가집니까?

- ① 옛날의 의식주 등 생활과 관련된 내용
② 세종, 선덕여왕, 화랑, 무령왕 등 인물과 관련된 내용
③ 도자기 만드는 방법, 갈돌 사용 방법, 집 만드는 방법 등 기술과 관련된 내용
④ 무덤, 탑, 절, 움집 등 유물과 관련된 내용
⑤ 요리, 건축, 의료 등 직업과 관련된 내용
⑥ 기타()

2. 현재 어린이박물관은 자녀의 발달 중 어느 영역에 가장 도움이 된다고 생각하십니까?

- ① 신체발달 ② 언어발달 ③ 사회·정서발달 ④ 인지발달 ⑤ 창의성발달
⑥ 기타 ()

3. 전시체험영역에 참여할 때, 누가 주로 주도적으로 이동하고 참여하십니까?

- ① 자녀가 주도하여 자유롭게 이용하도록 하고, 본인은 자녀를 따라가고 관여하지 않는다.
② 자녀가 주도하여 이동하게 하고, 본인은 따라다니면서 자녀가 하는 활동을 함께 한다.
③ 부모가 주도하여 자녀에게 전시나 체험에 참여하도록 권유한다.
④ 자녀가 주도할 때도 있고, 본인이 주도할 때도 있다.

4. 전시체험활동을 하면서 어떻게 자녀에게 질문하거나 설명하십니까?

- ① 본인은 전시물이나 체험에 대해 자녀가 질문하면 대답한다.
② 자녀가 질문하지 않아도 본인이 전시물이나 체험을 잘 이해하도록 적극적으로 설명

하거나 자녀에게 질문한다.

③ 자녀가 질문하면 대답할 때도 있고, 본인이 적극적으로 설명할 때도 있다.

④ 기타 ()

5. 자녀가 전시체험활동 중에서 가장 좋아하는 신체활동유형은 어떤 것입니까?

① 대근육 활용한 움직임 체험(매달리기, 당겨보기, 놀이기구 이용)

② 소근육을 활용한 조작 체험(퍼즐맞추기, 조립하기, 색칠하기 등)

③ 기타 ()

6. 자녀가 가장 좋아하는 전시체험유형은 어떤 것입니까?

① 역할 체험(금관쓰기 등)

② 규칙이 있는 게임(과녁맞추기, 민속놀이 등)

③ 퀴즈체험(수수께끼 풀기 등)

④ 실물모형을 통해 직접 체험하기(만지기, 째기, 만들기, 공간 체험하기 등)

⑤ 터치스크린(스크린의 사람/동물물 터치하면 움직임이나 소리 등의 반응나오는 것)

⑥ 기타 ()

V. 다음은 어린이박물관의 전시체험을 재구성한다면 어떤 방향으로 변하면 좋을 지에 대한 의견을 묻는 것입니다. 해당란에 표시하십시오

1. 어린이박물관 관람을 통해서 자녀의 발달 중 어느 영역에 가장 도움이 되길 바랍니까?

① 신체발달 ② 언어발달 ③ 사회·정서발달 ④ 인지발달 ⑤ 창의성발달

⑥ 기타 ()

2. 어린이박물관에서 어떤 역사 내용을 다루길 희망하십니까?(3개 중복선택 가능)

① 서울, 광주, 경주 등 지역의 역사

② 한국사 전반

③ 한국사와 세계사 혼합 혹은 연계

④ 국립중앙박물관 상설 전시와 관련된 역사

⑤ 국립중앙박물관 상설 전시관에 전시되지 않더라도 부모나 조부모의 시대와 관련된 역사(현대사)

⑥ 다문화 사회와 관련된 역사

⑦ 사회적으로 쟁점이 되는 역사 현안과 관련된 내용

⑧ 역사적으로 사고하고 문제해결능력 함양에 도움이 되는 내용

⑨ 기타()

3. 어떤 형태의 전시체험활동이 늘어나기를 바랍니까?

① 아날로그식 시각 자료 활용(예를 들면, 사진, 그림, 도장 등)

② 디지털기기 활용 시각 자료 활용(예를 들면, 가상현실 체험)

③ 촉각 활용(예를 들면, 실물도자기, 집 모형 활용, 갈돌체험 등)

④ 소리 활용(이어폰을 끼고 듣는 이야기나 다양한 소리 등)

⑤ 후각 활용(다도 체험, 염색 체험)

⑥ 미각 활용(요리 체험 등)

⑦ 인공지능 로봇과 상호작용

⑧ 기타()

4. 코로나19 상황 이후, 어린이박물관이 어떻게 운영되길 기대하십니까? (예: 관람시간이나 빈도 확대, 홈페이지에 어린이용 콘텐츠 탑재, 사이버 어린이박물관 확대 등)
()

감사합니다.

부록 2: 국립경주박물관 어린이박물관 관람자 행동 조사

안녕하십니까?

국립경주박물관과 어린이박물관에서는 ‘어린이박물관과 관람자 행동 연구’를 수행중입니다. 본 설문조사는 미취학 자녀와 초등학교 저학년(만 6세~만 8세) 자녀를 둔 부모님들을 대상으로 전시/체험활동 참여 경험 및 의견을 알아보기 위한 것입니다. 응답해주시는 내용은 통계법 제33조(비밀의 보호) 및 제34조(통계조사자의 의무)에 따라 비밀이 보장됩니다. 귀하의 소중한 의견은 어린이박물관 전시 개선에 큰 도움이 될 것입니다. 부디 모든 문항에 빠짐없이 성실하게 응답해주시면 감사하겠습니다.

※ 연구 참여에 대한 동의

설문조사는 1회 진행되며 어린이박물관 경험과 생각을 토대로 응답하시면 됩니다. 본 연구 참여자의 개인 정보는 연구 목적으로만 사용되고, 연구종료 후 폐기됩니다. 연구 참여에 동의한 후에는 언제든지 그만 둘 수 있고, 그로 인한 어떠한 불이익도 없음을 알려드립니다. 본 설문지에 응답하는 것은 연구 참여 및 개인정보활용에 동의하시는 것으로 간주될 것입니다.

1. 인적사항에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 자녀와의 관계는?

- ① 아버지 ② 어머니

2. 귀하의 연봉은?

- ① 25세 미만 ② 25세 이상~30세 미만 ③ 30세 이상~35세 미만
④ 35세 이상~40세 미만 ⑤ 40세 이상

3. 어린이박물관에 함께 방문한 자녀의 성별 및 연령은? (두 명 이상 시 모두 기입)
()

II. 어린이박물관 방문 이유 및 기대에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어린이박물관을 방문하는 가장 큰 이유는 무엇입니까? (3개 복수선택 가능)

- ① 어린이가 역사에 관심이 있어서
- ② 어린이 문화시설처럼 놀이나 체험을 하기 위하여
- ③ 어린이가 역사에 관심을 갖게 하기 위하여
- ④ 어렸을 때부터 역사교육이 중요하다고 생각해서
- ⑤ 초등학교 역사공부를 준비하기 위하여
- ⑥ 동반자인 내가 역사에 관심이 많아서
- ⑦ 기타 ()

2. 어린이박물관을 방문하면서 자녀가 어떤 방향에서 역사와 친숙해지길 원하십니까?

- ① 역사/문화에 관심이나 흥미를 갖길 바람
- ② 역사를 알기 바람(지식)
- ③ 역사에서 교훈을 얻길 바람
- ④ 역사를 탐구하는 자세를 배우길 바람(사고력)
- ⑤ 역사에서 자신의 뿌리에 대해 알기바람(문화적 자긍심)
- ⑥ 기타 ()

III. 다음은 어린이박물관에서 진행하는 전시체험영역입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 다음은 국립경주박물관 어린이박물관의 세션입니다. 흥미 및 역사학습 도움여부에 해당하는 곳에 표시하기 바랍니다.

1-1. 흥미여부

전시체험세션		흥미있다.	흥미없다.
1-1.1 화랑이 되다			
1-1.2 왕을 만나다			
1-1.3 세계로 무대를 넓히다			
1-1.4 부처님의 나라를 꿈꾸다			
1-1.5 신라에 꽃 핀 예술과 과학			

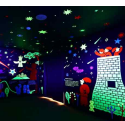
1-1.6 기타			
----------	---	--	--

1-2. 역사학습도움여부

전시체험세션		역사학습 도움 됨	역사학습 도움안됨
1-1.1 화랑이 되다			
1-2.2 왕을 만나다			
1-2.3 세계로 무대를 넓히다			
1-2.4 부처님의 나라를 꿈꾸다			
1-2.5 신라에 꽃 핀 예술과 과학			
1-2.6 기타			

2. 다음은 어린이박물관에서 진행하는 전시체험활동입니다. 참여경험에 대한 것입니다.
2-1. 자녀가 즐겁게 참여한 전시체험활동에 모두 표시해 주십시오.

2-1-1. 화랑이 되다							
전시	선택	전시	선택	전시	선택	전시	선택
							
2-1-1.1 화랑이 궁금해요		2-1-1.2 세속오계를 실천해요		2-1-1.3 몸과 마음을 수련해요1		2-1-1.4 몸과 마음을 수련해요2	
2-1-2. 왕을 만나다							
							
2-1-2.1 신라 왕을 만나요		2-1-2.2 왕의 무덤 안은 어떤 모습일까요?		2-1-2.3 신라 왕과 왕비는 어떤 모습이었을까요?		2-1-2.4 나만의 황금 문화재를 만들어요	
							
2-1-2.5 월지를 만들어요							
2-1-3. 세계로 무대를 넓히다							
							
2-1-3.1 실크로드를 타고 은 문화재		2-1-3.2 실크로드를 연결해요		2-1-3.3 신라 공주와 페르시아 왕자의 사랑 이야기			

2-1-4. 부처님의 나라를 꿈꾸다			
			
2-1-4.1 용이 나온 절, 황룡사	2-1-4.2 어떤 절과 탑이 있었을까요?	2-1-4.3 탑 속에는 무엇이 들어 있을까요?	2-1-4.4 어려 부처님을 만나요
2-1-5. 신라에 꽃 핀 예술과 과학			
			
2-1-5.1 신라의 별 이야기	2-1-5.2 아름다운 성덕대왕신종	2-1-5.3 소리를 선으로 연결해요	
2-1-6. 기타			
			
2-1-6.1 엽서 도장 찍기	2-1-6.2 미래의 경주에게	2-1-6.3 독서 공간	2-1-6.4 특별전시실 '불상과 친해지는 특별한 방법'

2-2. 자녀와 함께 전시체험활동을 하면서 본인이 가장 재미있었던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

2-3. 자녀가 가장 집중하여 참여한 전시체험활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

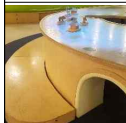
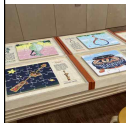
()

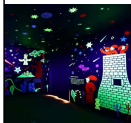
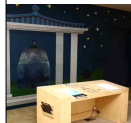
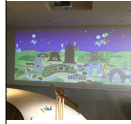
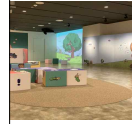
2-4. 자녀가 가장 집중하지 않은 전시체험활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

3. 다음은 어린이박물관에서 진행하는 전시체험활동입니다. 역사경험에 대한 것입니다.

3-1. 자녀가 역사에 관심을 갖게 하는데 효과적이었던 전시체험활동에 모두 표시하십시오.

3-1-1. 화랑이 되다							
전시	선택	전시	선택	전시	선택	전시	선택
							
3-1-1.1 화랑이 궁금해요		3-1-1.2 세속오계를 실천해요		3-1-1.3 몸과 마음을 수련해요1		3-1-1.4 몸과 마음을 수련해요2	
3-1-2. 왕을 만나다							
							
3-1-2.1 신라 왕을 만나요		3-1-2.2 왕의 무덤 안은 어떤 모습일까요?		3-1-2.3 신라 왕과 왕비는 어떤 모습이었을까요?		3-1-2.4 나만의 황금 문화재를 만들어요	
							
3-1-2.5 월지를 만들어요							
3-1-3. 세계로 무대를 넓히다							
							
3-1-3.1 실크로드를 타고 온 문화재		3-1-3.2 실크로드를 연결해요		3-1-3.3 신라 공주와 페르시아 왕자의 사랑 이야기			

3-1-4. 부처님의 나라를 꿈꾸다			
			
3-1-4.1 웅이 나온 절, 항릉사	3-1-4.2 어떤 절과 탑이 있었을까요?	3-1-4.3 탑 속에는 무엇이 들어 있을까요?	3-1-4.4 어려 부처님을 만나요
3-1-5. 신라에 꽃 핀 예술과 과학			
			
3-1-5.1 신라의 별 이야기	3-1-5.2 아름다운 성덕대왕신종	3-1-5.3 소리를 선으로 연결해요	
3-1-6. 기타			
			
3-1-6.1 염서 도장 찍기	3-1-6.2 미래의 경주에게	3-1-6.3 독서 공간	3-1-6.4 특별전시실 '불상과 친해지는 특별한 방법'

3-2. 본인이 생각할 때 자녀의 역사학습에 가장 도움이 되었다고 생각한 활동은 무엇
입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

3-3. 역사 학습에 가장 도움이 되지 않았다고 생각한 활동은 무엇입니까? 활동의 번
호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

3-4. 자녀가 전시체험활동에서 질문했던 것이 있으면 질문 내용을 적어주세요.
()

3-5. 자녀가 전시체험활동을 통해서 무엇을 학습하거나 배운 것 같습니다?
()

IV. 다음은 어린이박물관의 이용실태에 대한 것입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 자녀는 어린이박물관의 전시체험활동에서 어떤 역사 내용에 흥미를 가집니까?

- ① 옛날의 의식주 등 생활과 관련된 내용
② 세종, 선덕여왕, 화랑, 무령왕 등 인물과 관련된 내용
③ 도자기 만드는 방법, 갈돌 사용 방법, 집 만드는 방법 등 기술과 관련된 내용
④ 무덤, 탑, 절, 움집 등 유물과 관련된 내용
⑤ 요리, 건축, 의료 등 직업과 관련된 내용
⑥ 기타()

2. 현재 어린이박물관은 자녀의 발달 중 어느 영역에 가장 도움이 된다고 생각합니
까?

- ① 신체발달 ② 언어발달 ③ 사회·정서발달 ④ 인지발달 ⑤ 창의성발달
⑥ 기타 ()

3. 전시체험영역에 참여할 때, 누가 주로 주도적으로 이동하고 참여합니까?

- ① 자녀가 주도하여 자유롭게 이용하도록 하고, 본인은 자녀를 따라가고 관여하지 않
는다.
② 자녀가 주도하여 이동하게 하고, 본인은 따라다니면서 자녀가 하는 활동을 함께 한
다.
③ 부모가 주도하여 자녀에게 전시나 체험에 참여하도록 권유한다.
④ 자녀가 주도할 때도 있고, 본인이 주도할 때도 있다.

4. 전시체험활동을 하면서 어떻게 자녀에게 질문하거나 설명하십니까?

- ① 본인은 전시물이나 체험에 대해 자녀가 질문하면 대답한다.
② 자녀가 질문하지 않아도 본인이 전시물이나 체험을 잘 이해하도록 적극적으로 설명
하거나 자녀에게 질문한다.
③ 자녀가 질문하면 대답할 때도 있고, 본인이 적극적으로 설명할 때도 있다.
④ 기타 ()

5. 자녀가 전시체험활동 중에서 가장 좋아하는 신체활동유형은 어떤 것입니까?

- ① 대근육 활용한 움직임 체험(매달리기, 당겨보기, 놀이기구 이용)
② 소근육을 활용한 조작 체험(퍼즐맞추기, 조립하기, 색칠하기 등)
③ 기타 ()

6. 자녀가 가장 좋아하는 전시체험유형은 어떤 것입니까?

- ① 역할 체험(금관쓰기 등)
② 규칙이 있는 게임(과녁맞추기, 민속놀이 등)
③ 퀴즈체험(수수께끼 풀기 등)
④ 실물모형을 통해 직접 체험하기(만지기, 찍기, 만들기, 공간 체험하기 등)

- ⑤ 터치스크린(스크린의 사람/동물을 터치하면 움직임이나 소리 등의 반응나오는 것)
 ⑥ 기타 ()

V. 다음은 어린이박물관의 전시체험을 재구성한다면 어떤 방향으로 변하면 좋을 지에 대한 의견을 묻는 것입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어린이박물관 관람을 통해서 자녀의 발달 중 어느 영역에 가장 도움이 되길 바랍니다?
 까?

- ① 신체발달 ② 언어발달 ③ 사회·정서 발달 ④ 인지발달 ⑤ 창의성발달
 ⑥ 기타 ()

2. 어린이박물관에서 어떤 역사 내용을 다루길 희망하십니까?(3개 중복선택 가능)

- ① 서울, 광주, 경주 등 지역의 역사
 ② 한국사 전반
 ③ 한국사와 세계사 혼합 혹은 연계
 ④ 국립경주박물관 상설 전시와 관련된 역사
 ⑤ 국립경주박물관 상설 전시관에 전시되지 않더라도 부모나 조부모의 시대와 관련된 역사(현대사)
 ⑥ 다문화 사회와 관련된 역사
 ⑦ 사회적으로 쟁점이 되는 역사 현안과 관련된 내용
 ⑧ 역사적으로 사고하고 문제해결능력 함양에 도움이 되는 내용
 ⑨ 기타()

3. 어떤 형태의 전시체험활동이 늘어나기를 바랍니다까?

- ① 아날로그식 시각 자료 활용(예를 들면, 사진, 그림, 도장 등)
 ② 디지털기기 활용 시각 자료 활용(예를 들면, 가상현실 체험)
 ③ 촉각 활용(예를들면, 실물도자기, 집 모형 활용, 갈돌체험 등)
 ④ 소리 활용(이어폰을 끼고 듣는 이야기나 다양한 소리 등)
 ⑤ 후각 활용(다도 체험, 염색 체험)
 ⑥ 미각 활용(요리 체험 등)
 ⑦ 인공지능 로봇과 상호작용
 ⑧ 기타()

4. 코로나19 상황 이후, 어린이박물관이 어떻게 운영되길 기대하십니까? (예: 관람시간이나 빈도 확대, 홈페이지에 어린이용 콘텐츠 탑재, 사이버 어린이박물관 확대 등)
 ()

감사합니다.

부록 3: 국립광주박물관 어린이박물관 관람자 행동 조사

안녕하십니까?

국립광주박물관 어린이박물관에서는 ‘어린이박물관 관람자 행동 연구’를 수행중입니다. 본 설문조사는 미취학 자녀와 초등학교 저학년(만 6세~만 8세) 자녀를 두신 부모님들을 대상으로 전시/체험활동 참여 경험 및 의견을 알아보기 위한 것입니다. 응답해주신 내용은 통계법 제33조(비밀의 보호) 및 제34조(통계조사자의 의무)에 따라 비밀이 보장됩니다. 귀하의 소중한 의견은 어린이박물관 전시 개선에 큰 도움이 될 것입니다. 부디 모든 문항에 빠짐없이 성실하게 응답해주시면 감사하겠습니다.

※ 연구 참여에 대한 동의

설문조사는 1회 진행되며 어린이박물관 경험과 생각을 토대로 응답하시면 됩니다. 본 연구 참여자의 개인 정보는 연구목적으로만 사용되고, 연구종료 후 폐기됩니다. 연구 참여 도중 언제든지 그만 둘 수 있고, 그로 인한 어떠한 불이익도 없음을 알려드립니다. 본 설문지에 응답하는 것은 연구 참여 및 개인정보활용에 동의하시는 것으로 간주 될 것입니다.

I. 인적사항에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 자녀와의 관계는?

- ① 아버지 ② 어머니

2. 귀하의 연령은?

- ① 25세 미만 ② 25세 이상~30세 미만 ③ 30세 이상~35세 미만
 ④ 35세 이상~40세 미만 ⑤ 40세 이상

3. 어린이박물관에 함께 방문한 자녀의 성별 및 연령은? (두 명 이상 시 모두 기입)
 ()

II. 어린이박물관 방문 이유 및 기대에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어린이박물관을 방문하는 가장 큰 이유는 무엇입니까? (3개 복수선택 가능)

- ① 어린이가 역사에 관심이 있어서
 ② 어린이 문화시설처럼 놀이나 체험을 하기 위하여
 ③ 어린이가 역사에 관심을 갖게 하기 위하여
 ④ 어렸을 때부터 역사교육이 중요하다고 생각해서
 ⑤ 초등학교 역사공부를 준비하기 위하여
 ⑥ 동반자인 내가 역사에 관심이 많아서
 ⑦ 기타 ()

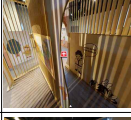
2. 어린이박물관을 방문하면서 자녀가 어떤 방향에서 역사와 친숙해지길 원하십니까?

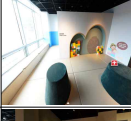
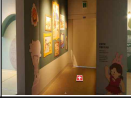
- ① 역사/문화에 관심이나 흥미를 갖길 바람
- ② 역사를 알기 바람(지식)
- ③ 역사에서 교훈을 얻길 바람
- ④ 역사를 탐구하는 자세를 배우길 바람(사고력)
- ⑤ 역사에서 자신의 뿌리에 대해 알기바람(문화적 자긍심)
- ⑥ 기타 ()

III. 다음은 어린이박물관에서 진행하는 전시체험영역입니다. 해당란에 표시하십시오.

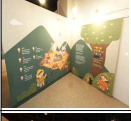
1. 다음은 국립광주박물관 어린이박물관의 세션입니다. 흥미 및 역사학습 도움여부에 해당하는 곳에 표시하기 바랍니다.

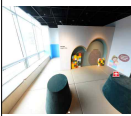
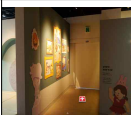
1-1. 흥미여부

전시체험세션		흥미있다	흥미없다
1-1.1 프롤로그			
1-1.2 두벽두벽! 신창동			
1-1.3 무럭무럭! 문화재더하기+			
1-1.4 전이공간			
1-1.5 영상 휴게공간			

1-1.6 형형색색! 도자기			
1-1.7 유아도담들			
1-1.8 에필로그			

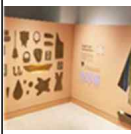
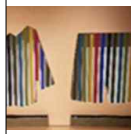
1-2. 역사학습도움여부

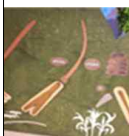
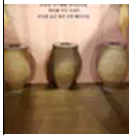
전시체험세션		역사학습 도움됨	역사학습 도움안됨
1-2.1 프롤로그			
1-2.2 두벽두벽! 신창동			
1-2.3 무럭무럭! 문화재더하기+			
1-2.4 전이공간			
1-2.5 영상 휴게공간			

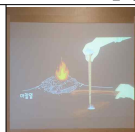
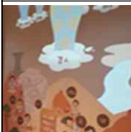
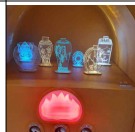
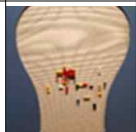
1-2.6 형형색색! 도자기			
1-2.7 유아도담돌			
1-2.8 에필로그			

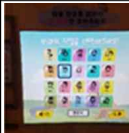
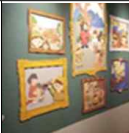
2. 다음은 어린이박물관에서 진행하는 전시체험활동입니다. 참여경험에 대한 것입니다.

2-1. 자녀가 즐겁게 참여한 전시체험활동에 모두 표시하십시오.

2-1-1.프롤로그							
전시/체험활동	선택	전시/체험활동	선택	전시/체험활동	선택	전시/체험활동	선택
							
2-1-1.1 프롤로그1 -선사마을과 도자마을							
2-1-2.두벅두벅! 신창동							
							
2-1-2.1 무엇을 입을까? -직조도구		2-1-2.2 무엇을 입을까? -직조체험		2-1-2.3 무엇을 입을까? -가죽신 만들기 체험		2-1-2.4 불씨가 나타났다! -발화도구 체험	

			
2-1-2.5 어디에 살까? -움집생활 체험	2-1-2.6 무엇을 수확할까? -농기구	2-1-2.7 어떤 마음일까? -악기(농경의례) 체험	2-1-2.8 쑹쑹쑹쑹, 곡식을 갈아보자! -곡식 같이 체험
			
2-1-2.9 알쏭달쏭, 무슨 곡식이이지? -도기	2-1-2.10 알쏭달쏭, 무슨 곡식이이지? -곡식 촉각 체험	2-1-2.11 췌! 무엇을 사냥할까? -사냥 체험	2-1-2.12 췌! 무엇을 사냥할까? -사냥 도구
			
2-1-2.13 흙의 조각, 퍼즐을 맞춰요! - 보존과학 체험			
2-1-3. 무럭무럭! 문화재 더하기+			
			
2-1-3.1 자율 체험 공간	2-1-3.2 자율 체험 (샘플 전시)		

2-1-4. 전이공간							
전시/체험활동	선택	전시/체험활동	선택	전시/체험활동	선택	전시/체험활동	선택
							
2-1-4.1 토기에서 도자기로							
2-1.5 영상 휴게 공간							
							
2-1-5.1 활동지 영상을 보며 활동지를 풀어요.		2-1-5.2 문화재 이야기 영상 감상		2-1-5.3 문화재 동서남북			
2-1-6. 형형색색! 도자기							
							
2-1-6.1 그리고! 새기고! 찍어보자! -썩썩! 상감기법		2-1-6.2 그리고! 새기고! 찍어보자! -음각양각 체험		2-1-6.3 그리고! 새기고! 찍어보자! -스마트 팔레트 그림		2-1-6.4 그리고! 새기고! 찍어보자! -긱긱! 인화기법	
							
2-1-6.5 오일조물, 도공이 되어보자!		2-1-6.6 타닥타닥, 도자기가 뿜 거야!		2-1-6.7 레고로 도자기 문양을 만들어요.		2-1-6.8 보물선을 발견했다!	

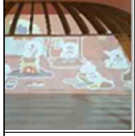
 2-1-6.9 영차영차, 도자기를 심재	 2-1-6.10 풍랑을 만났어요!			
2-1-7. 유아 도망돌				
 2-1-7.1 바다 속 보물을 찾아라!	 2-1-7.2 구름 신채 체험	 2-1-7.3 마카롱퍼즐로 토·도기 모양 표현		
2-1-8. 에필로그				
 2-1-8.1 꿈을 키우는틀 - 미래 명함 스티커	 2-1-8.2 에필로그 - 찰칵찰칵! 박물관 친구들			

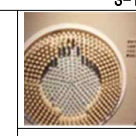
2-2. 자녀와 함께 전시체험활동을 하면서 본인이 가장 재미있었던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

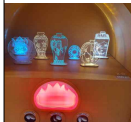
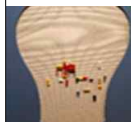
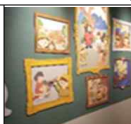
2-3. 자녀가 가장 집중하여 참여한 전시체험활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

2-4. 자녀가 가장 집중하지 않은 전시체험활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

3. 다음은 어린이박물관에서 진행하는 전시체험활동입니다. 역사경험에 대한 것입니다.
3-1. 자녀가 역사에 관심을 갖게 하는데 효과적이었던 전시체험활동에 모두 표시하십시오.

3-1-1. 프롤로그							
전시/체험활동	선택	전시/체험활동	선택	전시/체험활동	선택	전시/체험활동	선택
							
3-1-1.1 프롤로그1 -선사마을과 도자마을							
3-1-2. 두박두박! 신창동							
							
3-1-2.1 무엇을 입을까? -직조도구		3-1-2.2 무엇을 입을까? -직조체험		3-1-2.3 무엇을 입을까? -가죽신 만들기 체험		3-1-2.4 불씨가 나타났다! -발화도구 체험	
							
3-1-2.5 어디에 살까? -움집생활 체험		3-1-2.6 무엇을 수확할까? -농기구		3-1-2.7 어떤 마음일까? -악기(농경의례) 체험		3-1-2.8 쓱쓱쓱, 곡식을 갈아보자! -곡식 갈이 체험	
							
3-1-2.9 알쏭달쏭, 무슨 곡식이이지? -도기		3-1-2.10 알쏭달쏭, 무슨 곡식이이지? -곡식 촉감 체험		3-1-2.11 췌! 무엇을 사냥할까? -사냥 체험		3-1-2.12 췌! 무엇을 사냥할까? -사냥 도구	

							
3-1-2.13 흙의 조각, 퍼즐을 맞춰요! - 보존과학 체험							
3-1-3. 무럭무럭! 문화재 더하기+							
							
3-1-3.1 자을 체험 공간		3-1-3.2 자을 체험 (샘플 전시)					
3-1-4. 전이공간							
전시/체험활동	선택	전시/체험활동	선택	전시/체험활동	선택	전시/체험활동	선택
							
3-1-4.1 도기에서 도자기로							
3-1-5. 영상 휴게 공간							
							
3-1-5.1 활동지 영상을 보며 활동지를 풀어요.		3-1-5.1 문화재 이야기 영상 감상		3-1-5.1 문화재 동서남북			
3-1-6. 형형색색! 도자기							
							
3-1-6.1 그리고! 새기고! 찍어보자! -쑥쑥! 상감기법		3-1-6.2 그리고! 새기고! 찍어보자! -음각양각 체험		3-1-6.3 그리고! 새기고! 찍어보자! -스마트 팔레트 그림		3-1-6.4 그리고! 새기고! 찍어보자! -꼭꼭! 인화기법	

			
3-1-6.5 오일조일, 도공이 되어보자!	3-1-6.6 타닥타닥, 도자기가 될 거야!	3-1-6.7 레고로 도자기 문양을 만들어요.	3-1-6.8 보물선을 발견했다!
			
3-1-6.9 영차영차, 도자기를 실재	3-1-6.10 풍랑을 만났어요!		
3-1-7. 유아 도담돌			
			
3-1-7.1 바다 속 보물을 찾아라!	3-1-7.2 구름 신체 체험	3-1-7.3 마카롱퍼즐로 토·도기 모양 표현	
3-1-8. 에필로그			
			
3-1-8.1 꿈을 키우는틀 - 미래 명함 스티커	3-1-8.2 에필로그 - 찰칵찰칵! 박물관 친구들		

3-2. 본인이 생각할 때 자녀의 역사학습에 가장 도움이 되었다고 생각한 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

3-3. 역사 학습에 가장 도움이 되지 않았다고 생각한 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 가능하면 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()
3-4. 자녀가 전시체험활동에서 질문했던 것이 있으면 질문 내용을 적어주세요.
()

3-5. 자녀가 전시체험활동을 통해서 무엇을 학습하거나 배운 것 같습니다?
()

IV. 다음은 어린이박물관의 이용실태에 대한 것입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 자녀는 어린이박물관의 전시체험활동에서 어떤 역사 내용에 흥미를 가집니까?

- ① 옛날의 의식주 등 생활과 관련된 내용
② 세종, 선덕여왕, 화랑, 무령왕 등 인물과 관련된 내용
③ 도자기 만드는 방법, 갈돌 사용 방법, 집 만드는 방법 등 기술과 관련된 내용
④ 무덤, 탑, 절, 움집 등 유물과 관련된 내용
⑤ 요리, 건축, 의료 등 직업과 관련된 내용
⑥ 기타()

2. 현재 어린이박물관은 자녀의 발달 중 어느 영역에 가장 도움이 된다고 생각하십니까?

- ① 신체발달 ② 언어발달 ③ 사회·정서발달 ④ 인지발달 ⑤ 창의성발달
⑥ 기타 ()

3. 전시체험영역에 참여할 때, 누가 주로 주도적으로 이동하고 참여하니까?

- ① 자녀가 주도하여 자유롭게 이용하도록 하고, 본인은 자녀를 따라가고 관여하지 않는다.
② 자녀가 주도하여 이동하게 하고, 본인이 따라다니면서 자녀가 하는 활동을 함께 한다.
③ 부모가 주도하여 자녀에게 전시나 체험에 참여하도록 권유한다.
④ 자녀가 주도할 때도 있고, 본인이 주도할 때도 있다.

4. 전시체험활동을 하면서 어떻게 자녀에게 질문하거나 설명하십니까?

- ① 본인은 전시물이나 체험에 대해 자녀가 질문하면 대답한다.
② 자녀가 질문하지 않아도 본인이 전시물이나 체험을 잘 이해하도록 적극적으로 설명하거나 자녀에게 질문한다.
③ 자녀가 질문하면 대답할 때도 있고, 본인이 적극적으로 설명할 때도 있다.
④ 기타 ()

5. 자녀가 전시체험활동 중에서 가장 좋아하는 신체활동유형은 어떤 것입니까?

- ① 대근육 활용한 움직임 체험(매달리기, 당겨보기, 놀이기구 이용)
 ② 소근육을 활용한 조작 체험(퍼즐맞추기, 조립하기, 색칠하기 등)
 ③ 기타 ()

6. 자녀가 가장 좋아하는 전시체험유형은 어떤 것입니까?

- ① 역할 체험(금관쓰기 등)
 ② 규칙이 있는 게임(과녁맞추기, 민속놀이 등)
 ③ 퀴즈체험(수수께끼 풀기 등)
 ④ 실물모형을 통해 직접 체험하기(만지기, 찌기, 만들기, 공간 체험하기 등)
 ⑤ 터치스크린(스크린의 사람/동물을 터치하면 움직임이나 소리 등의 반응나오는 것)
 ⑥ 기타 ()

V. 다음은 어린이박물관의 전시체험을 재구성한다면 어떤 방향으로 변화면 좋을 지에 대한 의견을 묻는 것입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어린이박물관 관람을 통해서 자녀의 발달 중 어느 영역에 가장 도움이 되길 바랍니다
 까?

- ① 신체발달 ② 언어발달 ③ 사회·정서발달 ④ 인지발달 ⑤ 창의성발달
 ⑥ 기타()

2. 어린이박물관에서 어떤 역사 내용을 다루길 희망하십니까?(3개 중복선택 가능)

- ① 서울, 광주, 경주 등 지역의 역사
 ② 한국사 전반
 ③ 한국사와 세계사 혼합 혹은 연계
 ④ 국립광주박물관 상설 전시와 관련된 역사
 ⑤ 국립광주박물관 상설 전시관에 전시되지 않더라도 부모나 조부모의 시대와 관련된 역사(현대사)
 ⑥ 다문화 사회와 관련된 역사
 ⑦ 사회적으로 쟁점이 되는 역사 현안과 관련된 내용
 ⑧ 역사적으로 사고하고 문제해결능력 함양에 도움이 되는 내용
 ⑨ 기타()

3. 어떤 형태의 전시체험활동이 늘어나기를 바랍니다까?

- ① 아날로그식 시각 자료 활용(예를 들면, 사진, 그림, 도장 등)
 ② 디지털기기 활용 시각 자료 활용(예를 들면, 가상현실 체험)
 ③ 촉각 활용(예를 들면, 실물도자기, 집 모형 활용, 갈돌체험 등)
 ④ 소리 활용(이어폰을 끼고 듣는 이야기나 다양한 소리 등)
 ⑤ 후각 활용(다도 체험, 염색 체험)
 ⑥ 미각 활용(요리 체험 등)

⑦ 인공지능 로봇과 상호작용

⑧ 기타()

4. 코로나19 상황 이후, 어린이박물관이 어떻게 운영되길 기대하십니까? (예: 관람시간이나 빈도 확대, 홈페이지에 어린이용 콘텐츠 탑재, 사이버 어린이박물관 확대 등)
 ()

감사합니다.