

석사학위논문

초등학교 사회과에서 지역 박물관을
활용한 학습방안 연구

- 제주교육박물관을 중심으로 -

제주교육대학교 교육대학원

초등사회과교육전공

고 홍 자

2004년 2월

초등학교 사회과에서 지역 박물관을 활용한 학습방안 연구

- 제주교육박물관을 중심으로 -

The How to Utilize Exhibitions of Local Museums
for Social Studies Education of Elementary School Children

- A Case of Jeju Educational Museum -

지도교수 정 광 중

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2003년 11월

제주교육대학교 교육대학원

초등사회과교육전공

고 홍 자

高弘子の 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

2003년 12월

제주교육대학교 교육대학원

국 문 초 록

초등학교 사회과에서 지역 박물관을 활용한

학습방안 연구

- 제주교육박물관을 중심으로 -

고 홍 자

제주교육대학교 교육대학원 초등사회과교육전공

지도교수 정 광 중

지역의 문화는 해당지역의 오랜 역사를 배경으로 전통적 기반 위에서 성장하고 발전하는 것이다. 문화와 전통은 지역주민들이 오랜 세월 동안에 축적해온 생활양식과 의식구조 등을 반영한 결과로서, 과거와 현재 나아가 미래를 일관하는 지역적 특성 혹은 공동체 의식으로 자리잡는 것이기도 하다. 이와 같은 관점에서, 전통과 문화를 올바르게 가치 있게 이해하고 재창조하는 노력은 곧 현대의 문화활동의 범주에 속한다고 할 수 있다.

최근에는 지역주민들이 문화활동의 일환으로서 혹은 학교교육과 관련된 사회과 학습이나 역사학습에 중점을 두고 박물관을 찾는 경우가 늘어나고 있다. 따라서, 각 지역마다 학생들에게 전통문화의 소중함을 일깨우는 동시에 그 가치를 이해시키는 과정은 매우 중요하다고 할 수 있다. 그러나 현실적으로는 학교에서 행해지는 수업내용의 일부를 보충하거나 정해진 횟수의 현장학습을 소화하는 정도에 그치는, 그야말로 아주 소극적인 차원에서 박물관을 찾는 경우가 많다고 할 수 있다.

본 연구는 이상과 같은 학교교육의 현실을 개선해 보고자 하는 취지에서 행

하게 되었다. 본 연구의 목적은 지역사회의 전통과 문화의 산실인 지역 박물관을 활용하여 초등학교 학생들이 이해하기 어렵거나 생소하게 느낄 수 있는 전통문화에 대하여 친근감을 가지고 흥미롭게 학습할 수 있는 방안을 모색하는데 있다. 그러므로 연구목적을 달성하기 위한 주된 논의의 흐름은,

① 초등 사회과와 지역 박물관 학습과의 관련성

② 제주교육박물관의 현황과 박물관 학습

③ 제주교육박물관을 활용한 학습방안의 제시

라는 세 가지 대주제를 토대로 하여 전개되었다.

본 연구에서 가장 중점적으로 다루었던 지역 박물관을 활용한 학습방안은 개별화 과제 선택학습, 소집단 주제 협동학습, 박물관 현장학습의 세 가지 형태로 구안하여 접근하였으며, 지역 박물관의 사례로서는 ‘제주교육박물관’을 선정하였다.

본 연구결과의 핵심을 요약·정리하면 다음과 같다.

첫째, 초등 사회과와 지역 박물관 학습과의 관련성을 분석한 결과, 제주도에서는 사회과 교과서의 단원 중 ‘경제’와 ‘정치’를 제외한 거의 모든 단원이 지역 박물관이 소장하고 있는 여러 가지 자료와 깊게 관련되고 있음이 파악되었다. 이러한 사실은 초등학교 사회과 학습이 지역 박물관을 적절하게 활용하여 학습할 수 있음을 시사하는 것이라 하겠다. 따라서 학생들이 학습할 단원과 지역 박물관의 자료(인쇄자료), 전시물, 학습방법 등을 충분히 고려하여 전개한다면, 결과적으로 사회과의 학습능력이나 전통문화에 대한 이해는 한층 더 향상될 수 있는 가능성이 있다.

둘째, 제주지역의 박물관은 제주의 특수한 자연환경을 이용했던 생활모습과 전통적인 문화양식을 쉽게 접할 수 있도록 하고 있으며, 다양한 전시물은 초

등학교 학생들에게 고장생활의 변천이나 지역의 역사 및 문화적 특성과 관련된 학습주제를 소화하는데 매우 중요한 역할을 한다고 지적할 수 있다. 특히, 제주교육박물관은 교육전문 박물관으로서 초등학교 학생들이 아주 쉽게 접근하여 활용할 수 있는 전시형태와 전시물들을 갖추고 있기 때문에, 학생들이 학습활동을 하는 데는 비교적 좋은 환경이라고 지적할 수 있다.

셋째, 초등학교 3학년 학생을 대상으로 한 제주교육박물관 현장학습 방안은 학습형태별로 검토·분석하였는데, 그 결과를 요약하면 다음과 같다.

가. 개별화 과제 선택학습 방안은 학습능력, 학습속도 및 흥미도에 따라 스스로 학습내용과 박물관 유물을 선택하여 학습할 수 있도록 한 점이 매우 유효하였다.

나. 소집단 주제 협동학습 방안은 학생들이 박물관 전시물을 활용한 학습주제를 함께 해결해 가는 과정에서 한층 더 학습능력을 높일 수 있었다.

다. 박물관 현장학습은 교사의 주도 하에 개별적으로 또는 소집단끼리 박물관 현장학습을 실시한 후에, 여러 가지 체험활동을 다양한 표현방법에 의해서 다가서는 학습방법이 훨씬 창의적이었으며, 동시에 기존의 학습방법에 비하여 학습목표를 달성하는 데도 보다 효율적이었다.

이상과 같은 연구결과를 종합해보면, 초등사회과에서 지역 박물관을 활용한 학습방안은 전통문화와 지역적 특성을 이해하고 안목을 높이는데 크게 기여하는 것으로 나타났다. 따라서, 지역 박물관의 전시물이나 자료 등을 효율적으로 활용하여 현장학습을 시행한다면, 지역의 전통문화와 지역사회에 대한 인식변화를 이끌어내는데 많은 도움이 될 것이다.

마지막으로 연구결과에 따른 제언을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 지역 박물관을 활용한 학습이 학교교실과 연계되어 살아있는 현장수

업으로 대체할 수 있는 학습기회를 교사 스스로가 많이 만들어야 한다.

둘째, 초등 사회과 학습은 교과 특성상 교과서 중심의 학습을 과감히 탈피해야 할 필요성이 있으며, 교사들은 수업현장을 교실 밖이나 학교 밖으로 자주 옮기려는 기본적인 사고를 가지고 있어야 한다.

셋째, 지역 박물관에서는 학생들의 학교수업과 관련하여 유기적으로 활용할 수 있는 다양한 전시자료나 인쇄 자료가 필요하다고 생각된다. 이와 더불어, 가능하다면 학생들이 실제로 체험하거나 시연해 볼 수 있는 학습공간(장소)이 갖추어져야만 보다 효율적인 박물관 학습이 실행될 수 있을 것으로 판단된다. 그렇기 때문에, 초등학교 학생들에게는 박물관의 구조나 전시물을 중심으로 하여 상세한 설명이나 안내를 해 줄 있는 교육 전문가가 절대적으로 필요하다고 생각한다.

* 주요어 : 초등 사회과, 지역 박물관, 박물관 학습, 현장학습

목 차

국문 초록	i
I. 서 론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	2
3. 선행연구의 검토	4
4. 연구 범위 및 방법	6
5. 용어의 정의	7
II. 박물관의 교육적 기능과 초등학교 사회과에서의 박물관 교육의 효과	8
1. 박물관의 개념과 교육적 기능	8
2. 초등학교 사회과에서의 박물관 교육의 효과	11
3. 초등학교 사회과에서의 지역 박물관 학습과의 관련성	13
4. 초등학교 사회과 학습과 박물관 학습	23
III. 제주교육박물관의 현황과 박물관 학습의 프로그램 구안	30
1. 제주교육박물관의 현황과 초등학교 사회과 학습과의 관련성	30
2. 제주교육박물관을 활용한 학습 프로그램의 구안	33
1) 개별화 과제 선택학습 방안	34
2) 소집단 주제 협동학습 방안	44
3) 박물관 현장학습 방안	50

IV. 제주교육박물관에서의 현장학습의 실제	57
1. 학습 주제의 설정	57
2. 현장학습 계획서 작성	60
3. 박물관 현장학습 활동	63
4. 현장학습을 위한 학습과정안의 작성	66
5. 보고서 작성 및 사후 학습	70
6. 평가	82
V. 결론 및 제언	94
참 고 문 헌	97
Abstract	101

표 목 차

<표 1> 7차 교육과정 사회과의 내용 체계표	15
<표 2> 3학년 과정에서의 지역박물관 학습 관련성	17
<표 3> 4학년 과정에서의 지역박물관 학습 관련성	19
<표 4> 5학년 과정에서의 지역박물관 학습 관련성	20
<표 5> 6학년 과정에서의 지역박물관 학습 관련성	22
<표 6> 박물관 학습 프로그램의 요소들	27
<표 7> 박물관 과제 학습 계획표	37
<표 8> 박물관 개별화 과제 학습과정안	39
<표 9> 박물관 협동학습 재구성 모형	46
<표 10> 소집단 협동학습 주제 예시	48
<표 11> 소집단 협동학습 과정안	49
<표 12> 현장학습 단계별 학습활동 내용	55
<표 13> 현장학습 지도 계획	59
<표 14> 학생에 의한 제주교육박물관 현장학습 계획서	62
<표 15> 제주교육박물관에서의 현장학습 활동지 사례	64
<표 16> 사전학습 활동 과정안	67
<표 17> 현장학습 활동 과정안	68
<표 18> 사후학습 활동 과정안	69
<표 19> 박물관 현장학습에 대한 개인면담 내용	85
<표 20> 면담결과 의견 요약	87
<표 21> 관찰 평가표	89

I. 서 론

1. 연구의 필요성

20세기 전반까지 우리는 전통문화의 기반 없이 외래 근대문화만을 선진문화인 것처럼 받아들여져 왔다. 당시의 신지식층에 의한 외래문화의 무조건적인 수용은 근래 산업사회에서 우리의 정체성을 찾지 못하게 하는 결과를 가져왔고, 우리 스스로를 문화수준이 낮은 국가로 존속하게 하였다. 이러한 배경을 전제로 할 때, 폭주하는 국제정보와 외국문화의 유입 속에서 한국문화의 정체성을 어떻게 유지하며 교육할 것인가 하는 문제는 교육계뿐만 아니라 우리 사회의 중요한 과제라 할 수 있다.

그렇다고 한다면, 국제문화의 흐름 속에서는 한국문화의 특수성과 개별성을 인지할 수 있는 교육을 행해 나가야만 한다. 이를 위해서는, 우리의 역사·문화유산을 교육 자료로 활용하는 교육이 절대적으로 필요하다고 할 수 있다.¹⁾

지금까지는 우리의 전통문화나 역사에 대한 이해의 시각이 흥미위주이거나 호기심, 아니면 지적 충족감을 채워주는 것으로 인식함으로써, 그 관련 분야가 주로 역사학과 미술사 분야에 지나치게 편중되어 지역문화의 총체적인 파악이나 올바른 의미가 외면되었던 것이 사실이다.

각 시대 또는 각 지역의 문화는 해당지역의 오랜 역사·문화적 전통과 기반 위에서 성장하고 발전한 것이다. 이 전통과 문화는 고여있는 물처럼 정지되어 있는 것이 아니라, 현실을 올바르게 윤곽하게 인도할 현실적인 가치관으로서 부단히 재창조되는 것이다. 다시 말하면, 일정지역의 역사와 전통은 해당 지역 주민들이 오랜 기간 응축시켜 온 생활과 의식을 반영하는 결과물로서, 과거와 현재 나아가 미래를 일관하는 지역특성이자 공동체 의식이라 할 수 있는 것이

1) 나선화, 《박물관 교육의 특성과 역할》, 교육철학회, 2001, p.218.

다. 이 같은 특성 때문에, 지나간 과거의 전통과 문화의 의미는 주목되는 것이며, 이를 올바르게 가치 있게 재창조하는 노력이 곧 현대의 문화활동이라고 할 수 있다.

전통문화의 조명과 재창조와 관련하여 무엇보다도 중요한 존재는 박물관이다. 박물관은 과거 선조의 생활과 역사 그리고 사회, 문화 전반을 우리에게 알려주는 매개체라 할 수 있다. 또한, 박물관은 현재의 우리 모습을 살피게 하고, 과거와 현재의 통찰을 바탕으로 미래를 예상하게 하며 정치·경제·사회·문화·예술 등 여러 분야에 걸친 대화와 탐구를 가능하게 한다.

우리 나라의 박물관 활용은 과거에 비해 상당히 활성화되었다고 할 수 있다. 어느 조사에 따르면, 상당수의 관람객이 우리 문화재에 대한 관심으로 박물관을 찾는 것으로 나타났다.²⁾ 특히 학생들의 경우는 단순한 여가시간의 활용이 아니라 생활문화의 전통이나 사회·역사 공부에 중점을 두고 박물관을 찾는 경우가 늘어나고 있다.

본 연구에서는 각 지역마다 학생들에게 전통문화의 소중함을 일깨우고, 그 가치를 이해시키며 다양한 생활체험의 기회를 제공하는 전통문화의 산실인 박물관을 학교수업의 사회과와 효율적으로 접목시킬 수 있는 방안을 모색해 보고자 한다.

2. 연구의 목적

초등학교 사회과 교육과정에서는 사회적 사실과 현상에 관한 지식을 학습하고 적용하는데 필요한 사고력과 판단력을 강조하고 있다. 그러므로 학습과정에서는 논리적 사고를 비롯하여 비판적 사고력, 창조적 사고력, 가치 판단력 및 의사 결정력을 신장시킬 수 있는 교수·학습방법의 적용을 강조하고 있다.³⁾

2) 이문원, 《박물관과 교육》, 문음사, 2001, p.11.

그러나 현실적으로는 이러한 방법을 강조하고 있지만, 다양한 주제를 전제로 하는 사회과의 학습에서는 여전히 학습방법과 교재 및 자료의 문제점을 안고 있다. 일선 학교의 실태를 보면, 교사와 교과서, 학생 등 수요자적인 입장은 갖춰져 있지만 교수·학습활동이 이루어지는 과정 속에서 학습내용을 이해하고 사고할 수 있도록 돕는 일체의 자료는 체계 있게 마련되어 있지 않다. 바로 이점이 사회과 수업을 진행하는데 교사들이 힘들어하는 문제점이 되고 있다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서는, 교사가 사회과 수업에 이용할 수 있는 다양한 자료와 정보를 많이 확보하고 있어야 한다. 물론 동일한 학습자료와 교수매체를 사용한다 하더라도 교수방법이나 수업에 따라서 학습효과는 전혀 달라질 수 있다. 가령 동일한 자료라 하더라도 단순히 보고 이해하는 수준으로 처리할 것인지, 아니면 자료를 활용하여 확산적인 사고를 요구하는 학습활동을 유도할 것인지는 교사의 판단에 따라 달라지는 것이다.

앞에서도 언급한 바와 같이, 다양한 생활체험의 기회를 가지면서 우리의 전통문화와 지역사회를 바탕으로 한 사회현상을 학습하기 위해서는 박물관 자료를 사회과 학습의 중요한 교재로 선택할 필요가 있다.

박물관을 활용한 교육은 실물을 대하기 어려운 역사·문화교육의 약점을 극복하는데 매우 유용한 방법이다. 박물관은 과거시대의 유물과 표본들을 수집, 보존, 전시함으로써 학생들에게 과거 생활에 대한 흥미와 호기심을 유발시키고 스스로 학습할 수 있는 기회를 제공한다.⁴⁾ 학생들은 박물관의 유물을 통하여 교과서에서는 느낄 수 없었던 유물의 특징과 아름다움에 대한 감흥을 느끼며 안목을 키울 수 있다. 또한 학생들로 하여금 박물관의 전시유물을 자세히 관찰하게 하거나 경우에 따라서는 직접 만들어보게 함으로써 문화재에 대한 이해와 태도를 한층 더 고양시킬 수 있다.

그러나 한편으로는 박물관이 실물의 보고이고 인류사에 대한 입체적 자료로

3) 교육부, 《초등학교 사회과 교사용 지도서(사회 3~6)》, 대한교과서주식회사, 2001, p.7.

4) 정선영 외, 《역사교육의 이해》, 도서출판 삼화원, 2001, p.156.

가득 차 있지만, 교사나 학생이 쉽게 활용할 수 없는 상황도 자주 발생한다. 하지만 현실적인 문제점이 있기는 하나 학교에서의 교육활동으로 유용한 가치가 있다면, 교사들은 이를 극복하여 적극 활용하려는 노력이 필요하다고 생각된다.

본 연구의 목적은 위에서 지적한 문제점을 해결하기 위한 교육활동으로써, 초등 사회과의 교수·학습에 지역 박물관의 자료를 효율적으로 활용할 수 있는 학습방안을 모색하는데 있다.

3. 선행 연구의 검토

본 연구주제와 관련하여 박물관 교육 및 학습에 관한 선행연구를 고찰해보고 아래와 같은 시사점을 얻었다. 지금까지 박물관 교육과 학습에 관련된 연구는 주로 박물관 교육에 대한 이론적 접근을 행한 연구와 박물관을 활용한 학습 프로그램에 대한 실천적 연구로 나누어 볼 수 있다.

우선, 박물관 교육에 관한 이론적 연구에서는 박물관 교육의 근본적인 필요성과 문화, 인간, 자연을 직·간접으로 체험할 수 있는 박물관 교육의 장점을 인식하고 더욱 활성화해야함을 강조하는 동시에, 산재된 지역문화의 기초자료들의 영역을 확대하려는 시각과 정책이 필요함을 주장하고 있다.⁵⁾

그리고 박물관을 활용한 교육의 실천적 연구로는 다음과 같이 요약할 수 있다. 먼저 학생을 대상으로 한 박물관 자료활용 학습모형이나 박물관 감상 학습 프로그램을 제시하면서 박물관 학습이 교실에서 살아있는 현장수업으로 대체할 수 있는 기회가 확대되어야 함을 강조하고 있다. 그리고 박물관 교육 프

5) 김인희, “박물관 교육의 정신사적 의미”, 《교육철학》, 제18집, 1997, pp.19~26.

이태호, “현단계 박물관의 교육적 기능에 대한 진단과 전망”, 《교육철학》, 제18집, 1997, pp.27~53.

이혜준, “박물관 현황과 문화교육정책”, 《교육철학》, 제18집, 1997, pp.56~70.

후쿠다 타마미·정광중 역, “지역과 박물관 - 지리학에서의 지역박물관론의 전개 -”, 《고문화》, 제52집, 1998, pp.201~228.

로그래의 체계적인 개발과 많은 자료의 제공으로 학교와 연계한 적극적인 박물관 활용의 중요성을 지적하고 있다. 예를 들어, 김명련⁶⁾은 박물관 수업모형을 제시하면서 사회교육기관으로서 박물관의 전시기능은 활발하게 수행하고 있지만, 학교교육과의 연계는 미미함을 피력하며 교사들에 의한 구체화된 자료와 모형개발이 필요하다고 역설하고 있다.

길병원⁷⁾은 교육박물관 현장에서 제공하는 프로그램을 활용하여 다식판 문양, 탁본 인쇄 등의 체험학습 방안을 제시하면서 교과서 중심의 사회과 학습을 탈피할 것을 주장하고 있다. 그리고 김명화⁸⁾는 실제로 박물관 교육 프로그램의 개발을 위하여 고려대 박물관의 소장품과 연계된 주제를 가지고 일정 교육 프로그램을 진행함으로써, 학생을 대상으로 한 박물관 교육 프로그램의 지속 개발에 대한 필요성을 강조하고 있다.

임동선⁹⁾은 박물관의 전시실 유물과 연관된 퀴즈문제를 학생들에게 제시하여 맞추어 그려보게 하는 일련의 학습활동이 박물관 유물 감상지도에 매우 효과가 있었음을 알려주고 있다. 더불어 박물관 감상교육의 프로그램이 학교현장과 연계되어 적용될 수 있도록 체계적인 개발과 홍보가 충분히 이루어져야 한다고 주장하였다.

오주연¹⁰⁾은 국악박물관을 활용하여 ‘우리 나라 음악’이라는 주제로 여러 가지 활동을 전개하는 프로그램을 제시하고 있다. 또, 구체적인 경험을 위한 현

6) 김명련, “초등 사회과 역사 분야의 박물관학습 방안”, 한국교원대학교 대학원(사회교육학과 사회과교육전공) 석사학위논문, 1998, pp.1~62.

7) 길병원, “초등 사회과 역사 영역의 교육박물관 학습 방안 연구”, 공주교육대학교 교육대학원(초등사회과교육전공) 석사학위논문, 2000, pp.1~66.

8) 김명화, “박물관 교육 프로그램의 현황분석과 개발에 관한 연구”, 고려대학교 교육대학원(미술교육전공) 석사학위논문, 2001, pp.1~95.

9) 임동선, “박물관 감상 교육 프로그램 개발에 관한 연구”, 덕성여자대학교 교육대학원(중등교육전공미술교육과정) 석사학위논문, 2000, pp.1~107.

10) 오주연, “유아교육기관의 박물관 활용 프로그램 모형 개발 연구”, 숙명여자대학교 교육대학원(유아교육전공) 석사학위논문, 1999, pp.2~83.

장학습의 장으로 박물관의 이용을 활성화하기 위하여 박물관과 연계된 다양한 교육 프로그램 개발과 시설확충 및 전담교사 배치의 중요성을 지적하고 있다.

이상의 연구들을 통하여, 현재 우리 나라의 여러 박물관은 시설과 체험활동 학습자료, 교육 전문인력의 부족한 실정이며, 나아가 박물관 교육 프로그램이 학교교육과의 연계 부재로 인하여 박물관이 갖고 있는 교육적 기능을 제대로 수행하지 못하고 있음을 확인할 수 있었다.

따라서 본 연구에서는 초등사회과에서의 지역 박물관을 활용한 학습방안을 구체적으로 연구하여, 박물관의 교육적 기능과 학생들의 학습욕구를 증진시킬 수 있는 관점에 초점을 맞추어 진행하고자 한다.

4. 연구 범위 및 방법

본 연구에서는 지역 박물관의 자료를 효율적으로 활용할 수 있는 학습방안을 구축하기 위하여 다음과 같은 범위와 방법으로 분석하고자 한다.

첫째, 박물관 학습이 초등사회과 학습에 어떠한 교육적 가치가 있는지를 검토한다. 이를 위하여 제7차 사회과 교육과정에서 박물관 학습 관련내용을 분석한다.

둘째, 교육적 환경과 지리적 여건 등을 고려하여 실제로 적용하는 박물관은 제주교육박물관으로 한정하고, 기타 필요한 자료는 교사의 답사자료, 전시도록 등을 참고하여 지도한다.

셋째, 연구에 필요한 집단은 초등학교 3학년 어린이를 대상으로 하되, 연구반은 연구자의 학급으로 제한한다.

넷째, 연구기간은 2002년 11월 1일부터 2003년 3월 20일까지 박물관 견학과 체험학습을 실시하고 추수지도를 병행한다.

다섯째, 연구영역은 초등학교 3학년 사회과의 지역화 단원에 한정하여 적용한다.

위의 내용을 해결하기 위한 연구 방법은,
 가. 국내외의 연구물을 통한 문헌연구와 현지연구를 병행한다.
 나. 지역 박물관의 현황을 파악하고 초등 사회과 학습내용과의 관련성을 밝힌다.
 다. 초등 사회과의 수업에 박물관을 활용할 수 있는 학습방안을 구축하여 제시한다.

5. 용어의 정의

지역 박물관이란 용어는 연구자에 따라 약간씩 다르게 사용되지만, 본 연구와 가장 유사한 의미로 사용된 선행연구를 살펴보기로 한다.

일본인 학자 이토는 일정지역에서 살아가는 사람들이 부딪히는 여러 과제에 대한 해결책의 제시를 목적으로 삼는 박물관을 「지역 박물관」이라 하고 있다. 그리고 타나베는 「지역 박물관」을 사람과 물건, 사람과 사람의 만남이 이루어지도록 장소를 제공하는 곳으로 인식하고, 지역의 사회교육과 학교의 향토학습을 하기 위한 거점이 되어야 한다고 주장하고 있다.¹¹⁾

이에 반해, 정광중은 「지역 박물관」의 의미를 단순히 일정한 지역 내에 혹은 일정한 행정구역 내에 존재하는 박물관을 의미하는 것으로 사용하고 있다. 더불어서, 지역 박물관은 학교수업의 일부 기능을 담당할 수 있는 장소로서, 유물이나 전시물을 통하여 직접적이고 활동적이며 경험적인 학습활동이 가능한 학습공간으로서의 장소적 특성에 중요한 의미를 부여하고 있다. 그러나 가령 ‘중앙’에 대한 상대어로서 ‘지방’이나 ‘변방’에 위치하는 박물관의 의미와는 전혀 관계가 없다는 전제 하에서 사용하고 있다.¹²⁾

본 연구에서는 이들 학자의 의견을 토대로 하여 “일정한 지역사회에 위치하면서 학교 교육이나 사회교육에 직·간접적으로 도움을 주는 박물관”을 「지역 박물관」의 개념으로 사용하고자 한다.

11) 후꾸다 타마미 · 정광중 역, 앞의 논문, pp.207~210.

12) 정광중, “지역 박물관을 활용한 사회과 현장학습의 실제 - 제주교육박물관 야외전시장을 사례로 -”, 《초등교육연구》, 제5집, 2000, pp.97~98.

II. 박물관의 교육적 기능과 초등학교 사회과에서의 박물관 교육의 효과

1. 박물관의 개념과 교육적 기능

박물관은 누구에게나 열려 있는 교육활동의 마당이다. 인류의 정신사와 문화유산을 직접 확인하고 배울 수 있기에, 박물관은 학교나 어느 교육기관보다 훌륭한 체험학습장이 된다. 국제 박물관 회의는 「박물관 헌장」에서 “박물관이라 함은 인간환경의 물질적인 증거를 수집·보존·연구하여 전시하는 행위를 통해 사회의 발전에 봉사할 수 있도록 대중에게 공개함으로써 연구와 교육, 과학에 이바지하는 비영리적이고 항구적인 시설”이라고 규정하고 있다.¹³⁾

이난영은 그의 저서¹⁴⁾에서 박물관을 인류, 역사, 고고, 민속, 예술, 산업, 자연과학 등에 관한 자료를 수집, 보존, 전시하고 이들을 조사, 연구하여 문화, 예술 및 학문의 발전과 일반 공중의 문화교육에 이바지하는 것을 목적으로 하는 시설로 정의하고 있다.

즉 박물관은 과거 선조의 생활과 역사 그리고 문화 전반을 우리에게 알려준다. 현재의 우리 모습을 살피게 하며 과거와 현재의 통찰을 통해 미래를 예상하고 준비하게 한다. 따라서 박물관은 정치·경제·사회·문화·예술 등 전반에 걸친 대화와 탐구를 가능하게 한다. 더욱이 박물관은 우리에게 생활과 경험의 교육을 가능하게 하는 공간이며 체험적 삶의 공간을 제공한다. 이러한 사실은 박물관이 단순히 역사의 측면에서뿐만 아니라 생활, 교육, 경제 등 전 영역에 관련이 있음을 말해주는 것이다.

박물관은 학생들에게는 그 지역의 전통문화의 소중함을 일깨우고, 그 가치를 이해시켜 실생활에 적용하는 삶을 배울 수 있게 하기 때문에 중요한 학습

13) 이태호, “현단계 박물관의 교육적 기능에 대한 진단과 전망”, 《교육철학》, 제18집, 1997, p.17.

14) 이난영, 《박물관학 입문》, 삼화출판사, 1996.

현장이라 지적할 수 있다. 이러한 박물관의 교육적 기능은 전통문화에 대한 체계적이고 심층적인 이해를 바탕으로 학생들의 삶을 조망하게 하며 동시에 세계의 인식을 넓혀주는 교육 현장이라 할 수 있는 것이다.

송준영¹⁵⁾은 박물관이 갖는 교육적 기능을 박물관 자체로서의 교육적 기능과 학교 교육을 전제한 교육적 기능의 두 가지로 구분하였다. 전자는 문화교육기관으로서 박물관이 행하는 사업 그 자체를 말하며, 박물관은 창조적인 지식과 자기 개발의 장을 이용자에게 제공하는 장소인 동시에 전시, 해설, 자료에 대한 강좌, 강습회, 자연 관찰, 견학, 이용자에 대한 쾌적한 환경의 제공, 시민과의 커뮤니케이션 등의 교육적 기능을 한다. 더 폭넓게 생각하면 박물관에서 실시하고 있는 전시 사업, 출판 사업, 교육 사업, 정보 제공 등 다양한 교육 활동이 여기에 포함된다. 후자는 교육기관에서 박물관을 견학하여 탐구활동을 할 때 전문가의 지도를 받으면서 생동적인 현장 수업을 할 수 있도록 하는 기능이다. 즉 교육기관에서는 교육내용과 관련시켜 능동적으로 박물관을 찾아가 견학, 관찰하고 답사하면서 문제를 해결할 수 있는 지식 재창조의 장소로 활용할 수 있는 것이다. 이를 위하여 박물관은 그 자체의 교육적 기능에 그치지 말고 교육기관과 적극적으로 협조하고 능동적인 관계 속에서 학교 교육의 일환이 박물관에서 이루어질 수 있도록 도움을 줄 수 있어야만 한다.

미국의 The children's Museum, Boston은 어린이 박물관의 원조격인 존재로 미국 전역에서 각지의 어린이 박물관의 모델이 되었다고 한다.¹⁶⁾ 박물관의 운영과 활동을 뒷받침하는 정식 직원이 100명, 파트타임이 80명, 그리고 자원봉사자도 100명에 이른다고 한다. 이 곳에 있는 전시품들은 「감상을 위한 전시품」이 아니라 모두 만지고, 움직이고, 냄새를 맡는, 「참가해서 체험하고 느끼는 전시품」들이라 할 수 있다. 또한 전시품의 대부분은 1년에서 3~4년 사이에 교환되므로, 주기적으로 새로운 형태의 학습 내용을 접할 수 있는 것이다.

15) 송준영, “역사 수업에 있어서 박물관 교육의 방안”, 《고문화》, 1995, pp.40~169.

16) 오즈카 카즈요시 저 : 홍종필 역, 《박물관학》, 학연문화사, 2001, pp.85~87.

영국의 대영박물관 경우를 살펴보면 “대영박물관의 미래의 중심은 교육적 기능에 있다”라고 밝힌 바와 같이 박물관 교육에 상당히 역점을 두고 있다. 이 박물관은 매년 1, 3, 6개월의 장기 코스와 일일 교육 프로그램 등 다양한 박물관 교육 프로그램을 학교 교사, 박물관교육 담당자, 학부모 등을 대상으로 진행하고 있다. 앞으로 박물관 내의 ‘The Great Court’에 위치하게 될 교육 센터에서 계획하고 있는 프로그램을 정리해보면 다음과 같다.¹⁷⁾

강의 개요로서는 학부모와 교사, 그리고 박물관교육에 관심이 있는 일반인을 대상으로 박물관의 개념을 바로 세우고, 다양한 교육적 활용 방법을 배움으로써 박물관의 중요한 기능 중 하나인 교육적 기능을 최대한 활용할 수 있도록 하고 있다.

교육내용은 첫째, 박물관에 새롭게 다가서기로 박물관에 대한 개념과 박물관 접근의 몇 가지 원칙을 익힌다. 둘째, 문화교육 기관으로서의 박물관 활용하기를 지적할 수 있는데 국립 교과과정과 연계한 박물관 활용, 각 교과목별 주제에 맞는 접근 방식의 다양화를 배우며 셋째, 미술교육으로서의 박물관 활용에서는 아동 미술을 통한 박물관 보기와 국립 교과과정과 연계한 박물관 활용을 교육하고 넷째, 음악교육으로서의 박물관 활용하기에서는 음악교과과정에 알맞은 박물관 활용법과 음악교육과 박물관의 연계를 통한 접근방법을 익힌다. 다섯째, 과학교육으로서의 박물관 활용하기에서는 과학교육의 문제점과 박물관 활용을 통한 개선점과 과학교과과정에 알맞은 박물관 활용법, 과학교육과 박물관 연계를 위한 접근 방법을 교육 프로그램으로 제시하여 참여를 유도하고 있다.¹⁸⁾

이와 같이 박물관의 활용을 자연스럽게 학교교육의 연장으로 유도하는 교육적 기능은 눈여겨 볼만한 사례라고 생각한다. 앞에서 소개한 박물관의 교육적 기능을 학교 교육과 관련지어 정리하면 다음과 같다.

17) 전태일, 《박물관과 교육 -영국의 사례를 중심으로- 》, 문음사, 2001, pp.269~288.

18) 전태일, 앞의 책, pp.289~290.

첫째, 박물관은 옛 선조의 생활과 역사, 문화 전반을 알려주어 과거, 현재의 통찰은 물론 미래를 준비하게 해준다.

둘째, 박물관은 특정 지역의 전통 문화의 가치를 이해하게 하며 다양한 생활 체험의 기회를 제공한다.

셋째, 박물관은 다양한 정보와 창조적인 지식 및 자기 개발의 장을 제공한다.

넷째, 박물관은 분야별 교과 영역으로의 접근을 가능하게 하고 생동감 넘치는 현장 수업의 기회를 갖게 한다.

2. 초등학교 사회과에서의 박물관 교육의 효과

박물관을 이용한 초등 사회과 교육의 효과를 살펴보기 위해 이 장에서는 제주도 지역의 박물관을 예로 들어 학교 교육과정과의 관련성을 피력하고자 한다.¹⁹⁾

초등학교 1~2학년의 교육과정은 박물관을 이용한 현장학습과 맞지 않은 내용이 많아 오히려 학교 교실과 운동장 등에서 많은 학습이 이루어진다. 초등학교 3학년 이상부터는 주로 학교 밖의 박물관학습이나 현장학습을 통한 학습 활동의 기회가 많아진다. 실제로 초등학교 3학년 이상부터는 주로 사회과에서 현장학습이 많이 요구되고 있는 것이 사실이다. 그러므로 박물관과 관련된 사회과의 현장학습에 알맞은 주제에 따라 적절한 장소를 선택하는 것이 무엇보다도 중요하다.

초등학교 3학년 1학기 사회과 교과에서는 우리 고장사람들의 생활모습을 주

19) 제주도민속자연사박물관, 《제주 돌 바람 그 문화와 자연》, 제주도민속자연사박물관, 2001, pp.75~142.

제주교육박물관, 《박물관 전시 도록》, 제주교육박물관, 1998, pp.14~111.

제주도제주시교육청, 《발전하는 제주도 -사회과 탐구 자료-, 3-1》, 제주도제주시교육청, 2001, pp.30~49.

제주도제주시교육청, 《발전하는 제주도 -사회과 탐구 자료-, 3-2》, 제주도제주시교육청, 2001, pp.4~43.

제로 삼고 있다. 그래서 우리 고장의 모습을 배우고 옛날 사람들의 여러 측면에서의 생활모습 즉, 의·식·주생활, 신앙, 의례, 생업 등 고장 사람들의 생활에 대한 변화 내용을 학습하게 된다. 가령 이러한 학습내용이라면 현장학습 장소로는 제주시 일도 2동에 위치하고 있는 제주민속자연사박물관을 이용하면 매우 효과적이라 할 수 있다.

제주민속자연사박물관에서는 우리 고장의 지리적 특성과 옛날 사람들의 생활 모습을 알려주는 여러 가지 물건들을 찾아볼 수 있고 그 쓰임새를 관찰할 수 있게 한다. 또한, 우리 고장의 동·식물 등의 분포를 자세히 찾아볼 수 있다. 그리고 생활 도구의 변화 내용을 학습할 수 있는 짚신, 물레, 절구, 조리, 멧돌, 화로, 통발 등 실물을 직접 대면할 수 있어 매우 유익하다.

또한, 옛날 생활도구들이 오늘날 어떻게 변화했는지도 같이 알아보면 좋다. 교과서에는 빨래터와 세탁기, 아궁이와 가스렌지, 가마와 자동차 등으로 묶어서 생활도구가 변화한 모습을 보여주고 있다.

제주교육박물관은 선사시대부터 해방이후의 학교 모습과 자료들을 전시하면서, 향교와 서당을 애니메이션 기법으로 재현하고 있다. 그리고 1950년대의 학교 사진 자료를 비롯하여 축소 모형과 TV모니터로 보여주고 있다.

또한, 제주교육박물관에서는 멀티큐브로 옛 조상들의 학교에서 행해졌던 교과활동, 봉사활동, 체육활동을 보여주며 옛 어린이들의 놀이 문화를 디오라마 기법으로, 언어문화는 음성연결시스템으로 전시하고 있다. 이것은 ‘놀이와 행사 문화의 변화’를 엿볼 수 있으며 학생들이 직접 실연해 봄으로써 전통문화의 멋과 조상들의 슬기를 배울 수 있다.

야외전시장에서는 제주인의 주거문화인 전통 초가와 생활용구 등을 복원하여 보여주고 있다. 여기의 야외전시물은 3학년 사회과의 ‘고장 생활의 변화’라는 단원에서 ‘편리해지는 집안일’과 ‘오늘날에도 쓰이는 멧돌’이란 제재에서 다루면 좋을 듯 하다. 그 이유는 과거의 생활 도구로 곡물을 탈곡·제분할 때

쓰였던 연자마, 돌방아, 맷돌, 돌절구, 풀고래, 난방기구인 돌화로, 가축 먹이 그릇인 돛도고리 등을 통하여 생활의 변화를 알 수 있으며, 또한 옛날 사람들이 생활도구를 만들기 위한 노력과 슬기를 찾아 볼 수 있는 기회를 갖게 해 주기 때문이다.

야외전시물 중에는 ‘설화 시리즈’가 있는데, 이것은 특히 3학년 2학기 대단원 ‘2. 우리 고장의 전통문화’ 중에서 학습 주제로 다루어야 할 ‘전해오는 민속’을 학습하는데 아주 효율적인 것이라 할 수 있다. 이 ‘설화 시리즈’를 통하여 조상들의 생활의 역사를 알아보는 것도 유익하다고 할 수 있다. 조상들의 삶의 역사를 살펴보면서 현재의 생활과의 차이를 확인하고 현재의 생활 바탕이 되는 역사적 흐름이 있었음을 터득할 수 있는 것이다.

특히 초등학교 3, 4학년의 경우 교육과정의 지역화를 통하여 전국 16개 시도별로 향토학습 자료집 및 지역 교과서가 개발되어 있다. 그렇기 때문에 더불어서 현장학습도 강조되고 있는 학년이다. 자기 지역의 박물관이나 유물들을 찾아보고 그 유물에 얹힌 역사와 이야기를 알아보는 과정이 중요하게 다루어지도록 되어 있다.

초등학교 4, 5학년에서는 문화재에 대한 체계적인 학습이 이루어지는 학년이므로 문화재에 대한 기본학습을 하고 현장학습을 가는 것이 효과적이다. 기본적으로 문화재의 분류방법이나 문화재의 현황 등을 이해하고 그 다음에 찾아가고자 하는 곳의 문화재들을 살펴본 뒤 박물관이나 현장에 가서 찾아보는 과정이 필요하다. 박물관에 갔을 경우에도 처음부터 끝까지 다 돌아보려는 욕심을 버리고 꼭 필요한 것만 선택해서 보고 배우는 자세가 중요하다.

3. 초등학교 사회과에서의 지역 박물관 학습과의 관련성

초등 사회과에서는 교육과정에 학년별 주제는 명시하지 않았으나 내용 주제의 범위는 설정되어 있다. 3학년의 내용 주제의 범위는 ‘우리 고장의 모습과

고장 사람들의 생활 모습', 4학년은 '우리 시·도의 모습과 사회생활', 5학년은 '우리 나라의 생활과 문화', 그리고 6학년은 '지구촌 시대의 우리'라는 내용을 다루도록 제시하고 있다.

본 연구는 연구할 논제의 범주를 지역박물관으로 정하였다. 그래서 각 학년별 단위별로 지역 박물관과의 관련성을 분석해보고자 한다. 초등학교 5, 6학년 사회과 내용은 지역 확대의 원칙에 따라 각각 우리 나라, 지구촌의 나라들에 대한 내용 체계로 되어있지만 그 중에도 지역 박물관에서도 학습이 가능한 내용들도 있다. 이러한 지역 박물관을 효율적으로 활용하기 위하여 학년별 학습 내용과 지역 박물관과의 관련성을 검토해보기로 한다.

1) 학년별 사회과 내용 체계

초등 사회과가 구체적으로 어떤 내용 체계를 갖추었는지 살펴보면 다음과 같다. 일단 선정된 내용들은 나선형 교육과정의 원리에 따라 확대되어 나가도록 하였다. 나선형 교육과정에 따른 학습 내용 체계는 사회 과학의 기본 개념, 학습자의 시간 의식, 공간 의식, 사회 의식의 발달과 연계하여 배열하고, 단순한 것에서 복잡한 것으로, 구체적인 것에서 추상적인 것 등의 점진적인 형태로 내용을 조직하였다. 이러한 초등 사회과의 교과 내용은 <표 1>과 같다.²⁰⁾

(1) 초등 사회과의 내용 체계

초등 사회과의 학습 내용은 고학년으로 올라갈수록 우리 고장, 우리나라, 세계의 범위로 확대되는데, 그러한 범위의 확대과정에서도 지역박물관의 필요성은 분명히 나타나고 있다. <표 1>에서와 같이 지역박물관과 연계하여 학습할 수 있는 영역은 주로 「인간과 시간」에 나타난다고 볼 수 있다. 3학년에서는 우리 고장 사람들의 생활 모습의 변천과 고장의 문화적 전통을 학습하기 위해서는 지역박물관을 활용할 필요가 있으며 4학년에서도 우리 시·도의 사

20) 교육부, 《초등학교 교육과정 해설 III》, 교육부, 1998, pp.246~247.

회생활 모습 즉, 옛 문화유산과 박물관을 찾아감으로써 문화재의 이해에 도움이 될 것이다. 5학년에서는 우리 나라의 생활, 과학, 문화의 계승을 위해서는 우리 고장, 겨레의 생활 모습을 이해할 필요가 있다. 6학년에서는 민족국가의 성장과 국난 극복의 현장의 이해와 민족 문화의 발달을 학습하기 위해서는 지역박물관과 연계한 학습이 반드시 필요하다고 생각된다.

<표 1> 7차 교육과정 사회과의 내용 체계표

학년 영역	3학년	4학년	5학년	6학년
인 간 과 공 간	■ 고장의 자연환경과 인문 환경과의 관계 ■ 지도와 고장의 관찰 · 그림지도, 관찰과 조사 ■ 고장 사람들의 생활 · 인구, 직업, 산업 ■ 지역 중심지로서의 시장 · 물자유통의 중심지 ■ 교통의 중심지 · 고장 간의 연결	■ 우리지역의 모습 · 지역의 자연 환경 · 지역의 인문환경 · 계절과 생활 모습의 관계 · 우리 지역의 환경 문제 ■ 지역의 지도 그리기 · 지도의 요소와 표현 방법 · 지역 생활 모습의 지도화	■ 우리 국토의 모습 · 지형과 인간 생활 · 기후와 인간생활 ■ 환경의 이용과 보존 · 자연 환경을 이용한 의식주 생활 · 환경 문제와 자연 재해 · 국토개발 계획 ■ 도시와 촌락 지역의 생활 · 도시의 분포와 유형 · 촌락과 도시, 상호 의존	■ 우리 겨레의 삶의 터전 ■ 우리와 관계가 깊은 나라들 · 지구본과 세계 · 역사적, 경제적으로 관계 깊은 나라 · 우리 민족, 기업의 해외 진출 ■ 지구촌 · 지구촌의 상호의존 · 지구촌의 문제들 (자원, 환경 등)
인 간 과 시 간	■ 고장 생활의 변천 · 도구의 발달과 생활의 변화 · 교통·통신의 발달과 생활의 변화 · 가정의례와 변화 ■ 전통의 계승 · 민속놀이 · 고장의 문화 행사 · 전통 문화의 계승	■ 옛 도읍지와 나라들 · 연표와 역사지도 · 우리나라 이름의 변천 · 옛 도읍지의 문화유산 ■ 박물관과 문화재 · 박물관의 기능 · 문화재의 뜻과 중요성	■ 문화 전통의 계승 · 생활 문화의 계승 · 과학 문화유산의 계승 · 예술, 종교, 문화의 계승	■ 민족 국가의 성장 · 민족의 형성, 성장 · 국난의 극복 ■ 민족 문화의 발달 · 문화의 해외 전파 · 서구 문화의 수용 ■ 근대 사회로 가는 길 · 실학과 근대정신 ■ 현대의 한국 · 항일 독립투쟁 · 민주주의의 발전 · 민족 통일의 과제

학년 영역	3학년	4학년	5학년	6학년
인 간 과 사 회	■ 시장과 물자 이동 · 의식주 · 상품의 종류와 그 소비자 · 물자 유통의 상호 의존 ■ 고장의 여러 기관과 단체 · 주요 기관과 고장 생활과의 관계 · 고장 발전을 위한 단체의 활동 ■ 고장 사람들의 노력 · 살기 좋은 고장의 의미 · 고장 발전을 위한 협력 · 고장의 미래 모습	■ 지역의 자원과 생산 활동 · 자원과 생산의 관계 · 공공재와 주민경제 ■ 물자 유통과 상호 의존 · 생산의 분업화와 직업 분화 · 시장의 뜻, 유통, 화폐 ■ 지방 자치와 주민 생활 · 지방 자치 단체, 선거 · 우리지역의 상징 ■ 지역 사회의 문제와 해결, 미래 모습 ■ 다양해지는 가정 생활 · 가정의 여러 형태 ■ 취미와 여가 생활 · 취미, 여가의 종류, 변화 ■ 가정의 살림살이 · 생산과 가계 소득, · 합리적 소비	■ 우리나라의 경제 성장 · 경제 제도의 특성 · 산업의 종류 · 경제 성장의 추이 · 경제 성장의 요인 · 경제 성장의 과제 ■ 정보화 시대의 산업 활동 · 정보와 경쟁력 · 기술 개발의 효과 · 기술 개발과 생활 향상 · 첨단 정보 산업	■ 우리나라의 민주 정치 · 일상생활과 정치 · 삼권 분립 ■ 민주 시민의 권리와 의무 · 인권 · 선거 · 국민의 의무 ■ 지구촌 문제의 해결을 위한 노력 · 자원 · 환경 · 인구 문제 · 인종 민족간의 갈등 · 지구촌 문제 해결을 위한 기구들

[자료 : 「초등학교 교육과정 해설 III」 과 사회 교과서(3~6학년)에 의해 작성]

(2) 초등학교 학년별 사회과 내용에 따른 박물관 학습과의 관련

지역 박물관을 찾아가 학습을 하기 위해서는 학년별 사회과 내용과 어느 만큼 부합되는지를 먼저 체크한 후 박물관 활용에 따른 현장학습 세부 계획을 세울 필요가 있다. 여기에서 제시하는 ‘학년별 내용에 따른 지역 박물관과의 학습 관련성’은 학습 주제와 아주 밀접하다고 생각되는 박물관을 제시한 것이다(<표 2>, <표 3>, <표 4>), <표 5>). 따라서 단원별로 지방자치, 시·도의 문제, 여러 기관과 단체, 도시 생활 및 국토 개발, 민주 정치와 지구촌 사회 등과 같이 지역 박물관과의 연계성이 약한 학습 주제에서는 분석에서 제외하는 것으로 하였다.

가) 3학년 내용의 구성

지역의 성격과 생활 경험을 강조한 초등 3학년 사회과의 내용은 고장의 자연 환경과 이용 모습, 고장 사람들의 물자 생산과 유통 및 이용, 고장 생활의 변화, 고장 생활의 문제점 및 해결을 통한 발전 방안을 탐구하는데 필요한 절차와 방법 등을 학습하도록 구성되어 있다(<표 2>). 대단원 ‘우리 고장의 모습’을 학습하기 위해서 지역 박물관인 제주민속자연사박물관에 있는 고장의 지질분포도와 식물 분포도를 볼 필요가 있다. 이는 고장의 지형이나 환경, 생활 등을 파악하기 위한 기초적인 이해 과정이 될 것이다. 다음으로 고장 사람들이 자연을 이용하면서 고장이 변화한 모습을 이해할 수 있고, 우리 고장의 주요 산업의 변천, 생활 도구의 변화, 교통·통신, 전통 문화의 모습 등을 지역의 여러 박물관에서 접할 수 있다.

<표 2> 3학년 과정에서의 지역박물관 학습 관련성

학년 학기	단원 · 주제 · 제재	학습 내용	관련 유물	관련 박물관	비고
3-1	1. 우리 고장의 모습 1)학교주변의 모습 ①무엇이 보이나요 ②그림지도로 나타내기	*고장의 모습보기 *고장의 생활과 악	*화산시 용암이 분출된 상태를 구성 분류한 제주도지질분포도	▶ 제주민속자연사박물관	▷ 우리 고장의 모습 파악
	2)그림지도로 살펴본 고장의 모습 ①우리 고장의 안내도 ②상점과 공장이 많은 곳 ③산과 들이 보여요	*고장의 지형이나 토지 이용 *환경과 생활	*지리적인 특수성에 의한 제주도 식물분포도	▶ 제주민속자연사박물관	▷ 전체적인 고장모습에서 우리 동네로 접근함.
	2. 우리 고장 사람들의 생활 모습 1)자연을 이용하는 생활 ①자연을 이용하는 모습 ②계절에 따라 달라지는 생활	*자연 환경 및 자연의 이용과 적응 *고장이 변화하는 모습	*산촌, 중산 간촌, 어촌, 농촌 등의 생활 모습 *초가, 갈옷, 우장, 발갈이, 연자매, 정주석, 정낭	▶ 제주민속촌박물관 ▶ 제주민속자연사박물관	▷ 자연과 생활 비교하기
	2)고장사람들이 하는 일 ①부모님께서 하시는 일 ②우리 고장에서 발달한 산업	*고장마다 일의 종류가 다양함 *고장의 주요 산업	*전통적인 일-테우와 낚싯배, 발갈이, 남태작업, 김매기, 마차, 해녀, 수렵, 목축등	▶ 제주민속자연사박물관	▷ 오늘날의 일이나 산업 비교하기

3-2	1. 고장 생활의 변화 1)생활 도구의 발달 ①편리해지는 집안일 ②오늘날에도 쓰이는 맷 돌	*생활 도구면 에서의 달라 진 점 *미래의 생활	*맷돌, 돌절구, 돌방아, 춤향 *물허벅, 애기구 덕, 물팡, 등잔 대, 훌대 *각종 생활용구 *의식주부문 민구 류	▶ 제주교육박물 관 ▶ 제주의민속자 연사박물관 ▶ 제주민속박물 관 ▶ 중문민속박물 관	▷ 현 재 의 생 활 도 구와 비 교
	2)교통·통신의 발달 ①마차와 자동차 ②봉수와 컴퓨터 통신	*교통 · 통신수 단의 변화와 생활에 미치 는 영향	*마차, 지게, 마지 게, 태우 등 *연대 및 봉수대 분포 모형 *영상제작기, 특 수효과촬영, 영 상합성 등	▶ 제주민속자연 사박물관 ▶ 제주교육박물 관 ▶ 신영영화박물 관	▷ 생 활 이 달라진점 찾기
	2. 우리 고장의 전통 문화 1)전해 오는 민속 ①고장의 민속놀이 ②할머니의 옛날이야기	*고장의 민속 놀이에 담긴 멋과 정신 *문화 전통의 계승	*어린이놀이디오 라마, 설화시리 즈 *민속놀이 체험마 당 *성 장-지 게 발 건 기의 4종	▶ 제주교육박물 관 ▶ 제주민속촌박 물관 ▶ 제주민속자연 사박물관	▷ 오 늘 날 과 비 슷한 놀이 찾기
	2)가정과 고장의 행사 ①가정의 여러 행사 ②우리 고장의 전통문화 축제	*가정생활 속 관 혼 상 제 의 변화 *고장의 행사	*혼례, 환갑, 상 례, 제례 *전통생활 체험마 당	▶ 제주의민속자 연사박물관 ▶ 제주민속촌박 물관	▷ 지 금 의 가정행사와 비교

[자료 : 박물관 자료와 3학년 사회 교사용 지도서에 의해 작성]

나) 4학년 내용의 구성

「제7차 사회과 교육과정」에서는 지역 확대의 원리에 더 충실하여 3학년의 시·군·구 범위의 지역학습에서 시·도의 범위로 학습 내용이 넓어졌다. 종전에 5학년에서 학습했던 ‘옛 도읍지와 문화재’라는 단원을 4학년에 두어 우리나라 역사의 흐름에 대한 도입이 지역 학습과 관련하여 이루어지게 하였다(<표 3>). 우리가 사는 지역사회의 자원과 생산 활동을 학습하기 위해서 제주도의 식물, 특산물, 바다 자원과 농기구, 어구의 전시물이 있는 제주의민속자연사박물관, 제주민속촌박물관 등을 찾아갈 수 있으며, 우리 지역의 역사적, 문화적인 면에서의 배경을 이해하기 위해서는 성읍민속마을, 국립제주박물관, 제주교육박물관 등과 관련하여 학습하면 될 것이다.

<표 3> 4학년 과정에서의 지역박물관 학습 관련성

학년 학기	단원 · 주제 · 제재	학습 내용	관련 유물	관련 박물관	비고
4-1	1. 우리 사·도의 모습 1)지도에 나타난 우리 사·도의 모습 ①지도를 알아보자 ②지도를 이용하여 배우자	*달라진 사·도의 자연환경 및 교통, 인구, 특산물 등	*제주도 식물 분포도와 특산물, 바다 특산물, 비자, 한란	▶ 제주도민속자연사박물관	▷ 제주 특산물과 자연환경
	2)우리 사·도의 자연환경과 생활 ①우리 사·도의 사계절 ②자연 재해의 극복	*계절에 따른 자연환경의 변화와 생활, 자연재해의 극복	*초가의 지붕과 외벽, 상방, 큰 구들, 우장, 정당벌립	▶ 제주도민속자연사박물관	▷ 자연을 이겨내는 방법
	3)우리 사·도의 달라진 모습 ①어떻게 달라졌을까 ②알고 떠나자	*지역의 옛날과 오늘날의 변화과정과 유래	*제주의 집, 산촌, 어촌, 농어기구, *제주인의 일생, 의·식·주생활	▶ 제주민속촌박물관 ▶ 제주도민속자연사박물관	▷ 옛 생활 모습 파악
	2. 우리 사·도의 발전하는 경제 1)우리 사·도의 자원과 생활 ①자원을 이용한 생산 활동 ②세계로 열린 경제 ③공공시설을 내 것처럼	*우리 지역의 주요 산업의 현황과 자원 *지역 경제 발전	*해양생물, 식물, 테우와 낚시배, 발갈이, 남태, 지게, 따비, 홀데, 도깨	▶ 제주도민속자연사박물관	▷ 해양 및 육상 자원의 이용
	2)서로 돕는 경제생활 ①나누어 맡은 생산 ②경제 활동의 중심지 ③서로 도움을 주는 경제활동	*경제발전에 따른 생산, 물자 교환, 유통의 상호의존	*제주 촌락의 생활과 산업 활동 도구들	▶ 제주민속촌박물관	▷ 옛 제주의 경제 활동 모습
4-2	1. 문화재와 박물관 1)옛 도읍지와 문화재 ①연표와 역사지도 ②옛 도읍지 여행	*시·도 지역의 역사적, 문화적 배경 이해 *옛 도읍지와 나라	*오백년 도읍지 *선사주거지, 토기, 옛 지도, 삼읍과 제주목 등 *제주교육연표, 서당, 향교, 서원	▶ 성읍민속마을 ▶ 국립제주박물관 ▶ 제주교육박물관	▷ 제주의 중심부
	2)박물관 견학과 문화재답사 ①박물관 견학 ②문화재 현장학습 ③세계적인 우리 문화재	*지역의 문화재 파악 및 우리나라 문화에 대한 관심	*고대의 유적지, 탐라문화, 탐라순력도 *제주의 유무형문화	▶ 국립제주박물관 ▶ 성읍민속마을	▷ 고장의 문화 찾기
	2. 가정생활과 여가생활 1)가정생활의 변화 ①가정의 여러 형태 ②서로 돕는 우리 가족	*현대 가정의 다양성과 전통적인 가정의 형태와 비교	*의·식·주생활, 상례, 혼례, 제례	▶ 제주도민속자연사박물관	▷ 가정생활이 달라진 점
	2)여가 생활의 변화 ①유희놀이와 컴퓨터게임 ②즐거운 주말	*가족의 여가생활과 옛날의 놀이와의 비교	*성장(成長)민속놀이 *놀이디오라마	▶ 제주교육박물관 ▶ 제주민속촌박물관	▷ 취미생활의 변화

[자료 : 박물관 자료와 4학년 사회 교사용 지도서에 의해 작성]

다) 5학년 내용의 구성

5학년에서는 우리 나라를 범위로 하여 각기 다른 측면에서 학습할 내용들로 구성되어 있다(<표 4>). ‘우리 국토의 모습’과 ‘여러 지역의 생활’은 지리적 관점에서 다루어야 할 내용이고, ‘우리 겨레의 생활 문화’는 역사적 관점에서 우리 겨레의 문화와 전통에 대한 이해를 강조하는 단원들이다.

지역 박물관의 활용과 관련하여 살펴보면 ‘우리 나라의 자연환경과 생활’과 ‘우리가 사는 지역’, ‘우리 겨레의 생활 문화’의 단원에서는 전통 취락의 모습, 자연환경에 대비한 의식주 생활 모습, 조상들의 멋과 슬기를 제주민속촌박물관, 중문민속촌박물관, 성읍 민속마을 등에서 만나볼 수 있다. 그 외 ‘정보화 시대의 생활과 산업’의 단원에서는 신영영화박물관의 영상·애니메이션·디지털 특수효과를 알아내는데 도움이 되며, 정석항공관의 첨단 우주 비행 조종기계·비행기의 역사를 살펴볼 수 있는 기회가 된다.

<표 4> 5학년 과정에서의 지역박물관 학습 관련성

학년 학기	단원 · 주제 · 제재	학습 내용	관련 유물	관련 박물관	비고
5-1	1. 우리 나라의 자연환경과 생활 1)우리 생활과 자연 환경 ①사람들은 어떤 곳에서 활하고 있을까 ②기후와 생활	*지형과 기후 조건이 인간의 생활에 주는 영 향	*전통 취락단지 *화산섬 제주, 혈 거지	▶ 제주민속촌박 물관 ▶ 국립제주박물 관	▷ 제 주 의 자 연과 인 간 의 생 활
	2)자연환경을 이용한 생활 ①더위와 추위에 대비한 한복 ②우리 조상들이 즐긴 음 식 ③여러가지 모양의 집	*자연환경을 이 용한 우리 조상 들의 기본적인 생활 모습	*갈옷, 물소중이, 우장, 탕건, 떡 류, 죽류, 젓갈 류, 회류, 초가 *바깥채, 안채,목 축인의 집, 외기 등 집, 심방집	▶ 제주도민속자 연사박물관 ▶ 제주민속촌박 물관	▷ 의 식 주 생 활의 변 화
	2. 우리가 사는 지역 2)촌락지역의 생활 ①촌락의 어제와 오늘 ②촌락에서 일어나는 일	*국토의 균형적 발전과 도시와 촌락 지역 생활 의 상호보완적 관계	*산촌, 어촌, 농촌 전시물 *어촌, 어구전시	▶ 제주민속촌박 물관 ▶ 중문민속박물 관	▷ 마 을 의 생 활 의 특 징

학년 학기	단원 · 주제 · 제재	학습 내용	관련 유물	관련 박물관	비고
5-2	2. 정보화 시대의 생활과 산업 1)정보화 시대의 생활 ①달라져 가는 생활모습 ②더불어 사는 정보화 세상	*정보화 시대의 특징과 바람직한 정보화 세상 만들기	*영상합성, 애니메이션 촬영기, 디지털 포토샵, 특수효과	▶ 신영영화박물관 ▶ 테디베어박물관	▷ 정보 생활 이 주는 도움
	2)첨단 기술과 산업의 발달 ①첨단 기술과 생활의 변화 ②첨단 기술을 활용 산업 ③우리가 만드는 미래의 산업	*첨단 기술이 산업 발달과 우리 나라 발전에 준 영향	*첨단 우주 비행 조종 기계 *영화의 원리	▶ 정석항공관 ▶ 신영영화박물관	▷ 나 라 와 기술 의 발달
	3. 우리 겨레의 생활 문화 1)조상들의 멋과 슬기 ①조상들의 생활도구 ②과학문화재 탐방	*조상들은 생활을 개선하기 위하여 끊임없이 노력해옴	*전통 의,식,주생활용품, 실내장식품, 전통가구 *전통 다관(차잔) *가족감태,고수리,	▶ 성읍민속마을 ▶ 오실록박물관 ▶ 제주민속박물관	▷ 전 통 생활 모 습 찾기
	2)민속을 통해 본 조상들의 삶 ①건국 이야기에 담긴 뜻 ②마을 제사에 담긴 뜻 ③조상들의 종교생활	*우리 겨레의 건국 이야기와 전통생활, 관습, 종교생활 *마을 제사와 민속 예술	*선사시대의 고산리, 북촌리 유적출토물, 김녕리 패총,삼양동토기 *일관현, 옛관아지, 할망당 *민속 신앙의장	▶ 국립제주박물관 ▶ 성읍민속마을 ▶ 제주민속박물관	▷ 우 리 나 라 와 고 장 의 형성 과 정

[자료 : 박물관 자료와 5학년 사회 교사용 지도서에 의해 작성]

라) 6학년 내용의 구성

6학년 사회과의 내용은 현대 사회의 과학적 인식을 위한 역사적, 지리적 기초를 학습하고, 이를 토대로 오늘의 우리 사회와 지구촌 사회의 문제를 탐구하는 학습 내용으로 구성되어 있다(<표 5>). ‘우리 민족과 국가의 성립’의 단원에서는 우리 나라의 형성과 발전을 학습할 수 있는 토기, 고분, 철검, 패총 등이 있는 국립제주박물관, ‘고려의 건국’이라는 학습 제재에서 항파두성 · 도자기 · 벽화 등 고려와의 관계를 학습할 수 있는 향몽유적지, 조선의 문화와 생활 모습을 학습하기 위해서는 민간초가 · 생활 도구 · 향교 등이 있는 성읍민속마을, ‘근대 사회’의 단원에서는 조선 후기의 정치 · 사회 · 문화를 학습할 수 있는 제주향교, 관덕정, 제주목관아지 등이 있으며, 나라를 되찾기 위한 노력을 학습할 수 있는 조천만세운동의 제주항일기념관, 4·3과 6·25의 제주교육, 교육재건운동을 엿볼 수 제주교육박물관이 있다.

<표 5> 6학년 과정에서의 지역박물관 학습 관련성

학년 학기	단원 · 주제 · 제재	학습 내용	관련 유물	관련 박물관	비고
6-1	1. 우리 민족과 국가의 성립 1)하나로 뭉친 겨레 ①처음 세운 나라 고조선 ②힘을 겨루며 성장한 세 나라 ③삼국을 통일한 신라, 고구려를 이어받은 발해	*우리 겨레와 나라의 형성과 발전 *역사적 인물	*용담동 고분 옹관, 철검, 꺾지 패총 출토물 *고내리식 토기	▶ 국립제주박물관	▷ 나라의 형성과정 이해
	2)민족을 다시 통일한 고려 ①고려의 건국으로 달라진 정치 ②역경을 이겨 내며 꽃피운 고려 문화	*다른 민족과의 관계, 고려 문화 발전 *국난의 극복	*항파두성의 모형, 몽고병, 법화사 · 수정사의 도자기, 석탑재 *기와, 도자기류, 주춧돌	▶ 국립제주박물관 ▶ 항몽유적지	▷ 대외 무역 문화
	3)유교를 정치의 근본으로 삼은 조선 ①정치 개혁으로 새로운 나라를 ②문화의 발달과 백성들의 생활 모습 ③두 차례의 전란 극복	*민족 문화와 사회 · 경제의 발전 모습 *국난 극복에 기여한 인물	*조선 유배 문화와 생활 문화 *민간초가, 성지, 민간 공예, 향교	▶ 국립제주박물관 ▶ 성읍민속마을	▷ 조선의 생활 모습 이해
	2. 근대 사회로 가는 길 1)새로운 사회로의 움직임 ①잘 사는 백성, 부강한 나라 2)외세의 침략과 우리 민족의 대응 ②조선, 어디로 가야 하는가	*조선 후기 정치 · 사회 · 경제 · 문화를 새롭게 변화시키려는 다양한 노력들	*글씨, 서화, 탁본 *대성전, 명륜당, 계성사 *심신 및 사졸 훈련소 *목관아시설(홍화각, 글림당 등), 목사집무모습	▶ 추사적거지 ▶ 제주향교 ▶ 관덕정 ▶ 제주목관아지	▷ 조선의 사회, 문화 이해
	3.대한 민국의 발전 1)나라를 되찾기 위한 노력 ①총과 펜을 들어 싸운 조상들 ②대한 독립 만세, 한국광복군 만세	*일본과 대항한 애국계몽운동과 민족문화수호운동 *항일 독립 전쟁	*항일운동 기록문서 및 사진, 조천만세운동 · 법정사항일운동패널과 디오라마 *일제시대의 민족교육, 학생모습	▶ 제주항일기념관 ▶ 제주교육박물관	▷ 제주의 독립운동 전개
	2)대한민국의 수립과 발전 ①분단을 딛고 일어난 대한민국 ②민주 시민이 승리하던 날들 ③한강의 기적에서 통일로	*대한민국 정부수립과 민주화운동을 중심으로 한 민주주의 달성 과정	*4·3과 제주교육, 6·25와 제주교육, 교육재건운동	▶ 제주교육박물관	▷ 국가의 발전을 위한 노력

[자료 : 박물관 자료와 6학년 사회 교사용 지도서에 의해 작성]

4. 초등학교 사회과 학습과 박물관 학습

박물관을 활용한 현장학습의 전개는 박물관의 전시물과 학습내용이 유사한 경우에 행해질 가능성이 가장 높다. 그러므로 일정 지역내에 여러 종류의 박물관이 입지해 있다고 하더라도, 학습내용과 박물관 전시물의 특성에 따라 적절한 선택이 이루어져야만 설정된 학습목표를 달성할 수 있으며, 아울러 학습내용의 전후 연계적 측면에서도 효율적이라 할 수 있다.²¹⁾

초등학교에서 박물관을 활용한 현장학습의 필요성은 교육과정 상에서도 구체적으로 명시되고 있음을 확인할 수 있다. 2000년도부터 단계적으로 확대·적용된 제7차 초등학교 교육과정 중 사회과의 「성격」 부분에는 “사회과는 학습자의 성장 발달과 그들의 사회·문화적 경험을 고려하여 학교급별로 주안점을 달리한다.”고 지적하고 있으며²²⁾ 사회과의 「목표」 중 역사적 영역의 목표에는 “각 시대의 특색을 중심으로 우리 나라의 역사적 전통과 문화의 특수성을 파악하여 우리 문화와 민족사의 발전상을 체계적으로 이해하며, 이를 바탕으로 인류 생활의 발달과정과 각 시대의 문화적 특색을 파악한다.”라고 제시하고 있다.²³⁾

이와 더불어서 「교수·학습 방법」 부분에서는 ‘사’항과 ‘아’항에 탐구 지향적 수업을 위해 현장견학과 사료학습 등을 활용하도록 적극 권장하는 동시에, 교수·학습의 효율성을 높이기 위해서는 지도, 도표, 슬라이드, 신문, 방송, 사진, 기록물, 유물 등 다양한 자료의 활용을 강조하고 있다.²⁴⁾

이상과 같이, 학교교육의 나침반이라 할 수 있는 초등학교 교육과정 자체에

21) 정광중, 앞의 논문, p.98.

22) 교육부, 《초등학교 교육과정》, (교육부 고시 제 1997-15호)[별책 2], 1997, p.150.

23) 교육부, 앞의 책, p.151.

24) 교육부, 앞의 책, p.171.

서도 여러 학습 주제와 관련하여 박물관을 활용해야 한다는 근거가 제시되고 있음을 확인할 수 있다. 이러한 측면을 강력히 대변하듯이, 최근에는 사회교육 기관으로서 박물관의 특성을 논하거나 새로운 박물관 학습의 방안을 제시하는 논고들도 계속 나오고 있는 상황이다. 그렇다고 해서, 초등 사회과의 모든 영역에서 박물관을 활용하여 현장학습을 전개할 수는 없지만 가능한 한 현장체험이나 유물들을 전제로 행해지는 학습에서는 박물관 학습이 필요하다고 하겠다. 그러면 박물관 학습의 특성과 박물관 자료를 활용하는 방법을 구체적으로 살펴보기로 한다.

1) 박물관 학습의 특성

박물관은 주요 활동인 상설전시와 특별전시를 통해 많은 사람들에게 학습 기회를 제공한다. 특히 박물관 학습과정에서는 시청각자료를 통한 교육 및 과거 사람들의 생활과 활동을 직접 체험하고 경험할 수 있는 특성을 가지고 있으며 실물자료를 기초로 정확한 지식과 정보를 제공하고, 학교교육과는 전혀 다른 대상, 방법, 내용을 포함한다. 박물관은 아동과 청소년 일반 성인 등 각종 사회교육 프로그램도 기획하고 운영하지만 박물관자료를 통한 교육은 학교 내의 역사 영역의 학습에서처럼 전 시대나 분야에 걸쳐 행해지기는 어렵다. 그 이유는 시대별 분야별 혹은 주제별 전시실이 마련되어 있는 경우가 극히 드물기 때문이다. 따라서 지역 박물관이 소장하고 있는 특정 전시 자료나 소장 자료에 한정하여 박물관학습을 진행해야 함을 강조하고 있다.²⁵⁾

박물관에서의 수업은 지방사나 지역사의 내용을 따로 독립된 채로 다루어서는 안 되며, 해석에 있어서도 일반적인 역사와 사회생활 변천과 관련시켜야 한다. 지방사와 지역사의 학습내용을 통해서 학생들은 일반적인 역사적 사건과 배경을 이해할 수 있는 계기가 된다.

25) 정선영외, 앞의 책, pp.157~158.

이보아는 박물관 교육 방법을 세 가지로 설명하고 있다.²⁶⁾ 첫째는 직접적인 상호작용으로 관심을 끄는 주제를 함께 토의하고 구체적으로 어떻게 반응해야 하는가를 설명하는 것이며, 두 번째는 전시물을 보여주고 느낌을 언어로 묘사하게 하는 것이며, 세 번째는 전시물을 일상생활이나 환경에 연결하여 관찰과 토론을 유도하는 것이라고 하였다.

그래서 교사는 박물관 방문을 앞두고 우선 박물관에 있는 대상의 제시 또는 전시 방식에 대한 정보를 선정해야 하고, 학생들의 사전 경험 여부를 알아보고, 학습 내용과 박물관과의 연관성을 고려해야 할 것이다. 아울러 인솔하는 교사는 박물관의 정보전달 형식 또는 중개 형식을 고려하고, 방문 할 때 전통적인 안내가 이루어지는지 안내서는 제공되는지 그리고 만들기나 그리기, 놀이 등을 통한 창조적 학습이 가능한지 등 여러 가지 형태의 학습이 가능한지에 대한 여부를 사전에 확인하는 것이 좋다.

2) 박물관 자료 활용 방법

박물관 자료를 활용하는 방법으로는 먼저 전시자료로부터 지식과 정보를 얻는 것을 생각할 수 있고 박물관 전시품을 소개하는 해설자가 관람 학생들에게 설명을 해주는 방법이나 전문가를 초빙하여 특정 주제에 대하여 강연을 하는 방법을 가정할 수도 있다. 이와는 반대로 학생들로 하여금 박물관의 전시유물을 자세히 관찰하거나 묘사하고, 만들어보게 함으로써 문화재에 대한 이해와 태도를 고양시키는 방법도 고려할 수 있다. 박물관의 전시자료는 실물을 전시하기도 하지만, 복제품이나 모형을 전시하기도 한다. 학습효과는 이왕이면 실물이 훨씬 낫겠지만 복제품이나 모형의 경우에도 나름대로의 효과를 얻을 수 있다. 역사박물관에서 행할 수 있는 학습활동으로는 토기 만들기, 옛 시대의

26) 이보아, 《박물관학 개론》, 김영사, 2002, p.229.

생활 체험하기 등이 있다. 그리고 야외 전시장에 전시된 연자매, 도리깨, 들들, 지게 등의 실물자료를 활용해서 어린이를 비롯한 관람객이 직접 체험할 수 있는 박물관도 있다.

박물관에서는 전시해설과 정보제공을 위해 오디오, 비디오, 가이드를 비롯하여 touch screen, 멀티미디어, 컴퓨터, 인터넷 등 각종 과학기기를 갖추으로써 학생들이나 방문객에게 일반적인 편리는 물론 학생들의 학습활동을 지원하고 있는 것이다.

이런 상황에 이르고 있지만 박물관 자료를 역사수업에 활용하는 데는 현실적으로 많은 어려움이 있다. 박물관 전시 자료의 활용적 측면이 덜 활성화되어있는 현재 상황으로는 여러 관점에서 학교 교육과의 연계를 통한 학습 방법을 고려해 보는 작업이 요구된다고 하겠다. 아울러 박물관과 관련된 지속적인 학습 프로그램을 개발하고 학생들이 역사체험을 할 수 있는 기회를 만들어 나가는 적극적인 자세도 필요하다.

3) 박물관 학습 방안

박물관을 활용할 수 있는 학습 모형을 계획함에 있어 일반적으로 고려해야 할 여러 가지 요소가 있다. 먼저 배우고자 하는 학생들에게 교육활동을 전개하면서 특정 주제와 관련하여 박물관 자료와 자원을 이용하려는 의식이 필요하다. 그리고 교사는 학습 대상이 몇 학년이고, 학습 주제와 박물관 자료는 무엇이 적절한지, 어떤 방법으로 사용해야 하고, 자료의 유용성이나 제약은 어떠한지, 모든 활동을 어떻게 효과있게 수행할 것인가에 대해 유념해야 한다.

박물관 학습의 계획과 관리를 위해 박물관 학습을 구성하는 요소들²⁷⁾을 살펴보면 다음 <표 6>과 같다.

27) 김명련, 앞의 논문, pp.18~20.

〈표 6〉 박물관 학습 프로그램의 요소들

대 상	주제/전시물	방 법	준 비	시 간	기 타
학년(연령) 박물관 또는 기관 교과목 관심 목표 요구	대상물 자료수 주제(토픽) 제목(타이틀) 연계/관련성	토론 강의 슬라이드 그리기 실험 게임 워크시트 만들기 메모	사람 시간 경비 자료 후원 이동수단	기간 수업일(시간) 학교일정 박물관일정 학습순서	도록 사진자료 영상자료 인터넷 전시 주의점

앞의 <표 6>에 제시된 박물관 학습 프로그램의 요소들은 박물관 학습을 실행할 수 있는 기본 사항이라 할 수 있다. 위의 요소 외에 강사, 학부모, 도우미, 백과 사전, 홍보자료 등은 박물관 학습 진행 방법에 따라 융통성있게 조절하여 부가할 수 있다. 그러면, 박물관 학습 요소별로 그 특징을 살펴보고자 한다.

(1) 대상

박물관 학습을 계획할 때 교사는 먼저 학습 대상인 학년과 연령을 고려해야 한다. 그 이유는 아동의 발달 단계에 따라 학습을 유연성있게 전개해야 하기 때문이다. 그리고 박물관과 교수요목과의 관련성, 학생들이 관심있어 하는 분야나 물건 등에 대한 고려나 그들의 요구도 알아두어야 한다. 무엇보다도 가장 중요한 것은 수업목표를 정하는 일이다. 학생들에게 박물관을 활용하여 무엇을 가르칠 것인가의 수업목표를 구체적으로 설정해 놓아야 박물관 학습을 효과적으로 이끌어 낼 수 있다.

(2) 주제 / 전시물

박물관 학습을 할 때에는 학생들이 학습할 사물의 대상과 주제를 선정해야

한다. 학습할 전시물이 정해져 있어야 학생들은 주도 면밀하게 목적 의식을 가지고 학습에 참여하며 전시물을 대할 것이다. 많은 전시 유물 앞에서 학생들은 훑어보는 식으로 박물관 전시장을 배회하는 현상이 일어나지 않도록 주의해야 한다. 박물관 전시물 주제가 선정이 되어 있으면 전시 주제와 학습과의 관련성을 학생들은 사전에 파악이 되어 있어야 한다.

(3) 방법

박물관 학습 방법은 학생들의 흥미나 목표 도달에 있어 가장 중요하다. 그 학습 방법으로 들 수 있는 것은 <표 6>과 같이 토론, 강의, 슬라이드, 게임, 그리기, 실험, 워크시트, 만들기, 기록 등이다. 이 방법들은 한 가지만 독립적으로 떨어져 있는 것이 아니라 두 가지 이상 연계시킬 수 있고 수시로 변화롭게 활용할 수 있다. 예를 들면, 먼저 교사가 슬라이드를 보여주며, 강의를 한 후에 서로의 의문점이나 알고 싶은 점에 대해 토론하게 할 수도 있고, 견학을 통해 관찰한 물건을 그리거나 기록하게 할 수도 있으며 또한, 워크시트를 작성하거나 교실에 돌아와서 모형을 만들고, 당시의 상황에 대한 역할놀이 게임을 하게 하는 상황과 같다. 전시물에 대한 워크시트는 그림의 특징, 익숙한 책의 지식과 연결하는 단어, 문장 등을 포함해야 한다. 그리고 전시물의 특징을 발견하여 그리는 것은 특별한 관점이 주어졌을 때 유용하다. 이것은 후에 이용할 정보를 완성하는데 좋은 방법이 된다.

(4) 준비

박물관 학습을 계획할 때 반드시 고려해야 하는 것은 시간과 경비라 할 수 있다. 박물관 학습을 계획한다면 구체적인 활동을 결정하기에 앞서서 교사는 활동에 따르는 시간과 비용을 주의 깊게 계산해 보아야 한다. 박물관 학습에 위험이 따른다거나 효과에 비해 비용이 막대하게 든다면 현장학습 대신 박물관 자료를 활용하는 방법으로 수업을 진행할 수도 있다.

박물관 학습을 위해 필요한 자료와 장비가 필요한지에 대해서도 미리 점검해보아야 하며, 학생들의 휴식 공간, 토론 장소, 박물관 홍보 자료를 얻을 수 있는 방법 등도 교사의 예비 답사를 통해 미리 확인되어야 할 사항이다.

(5) 시간

박물관 학습은 진행 과정에서의 소요되는 시간을 교사는 알아보는 것이 중요하다. 경우에 따라서 박물관 학습에서는 학교의 일정을 서로 조절하는 과정도 필요하다. 학교측의 방문 일정대로 박물관측이 허락한다면 정확한 날짜를 예약하고, 그 후의 변동 사항에 대해서도 학교측은 박물관측에 모든 사항을 알려 주어야만 박물관 학습이 제대로 이루어질 수 있다.

III. 제주교육박물관의 현황과 박물관 학습 프로그램 구안

1. 제주교육박물관의 현황과 초등학교 사회과 학습과의 관련성

본장에서는 초등학교 사회과 학습과 관련하여 비교적 쉽게 박물관학습을 실시할 수 있는 제주교육박물관에 대한 현황과 사회과 학습에서의 적용 관련성을 살펴본다. 이것은 초등 사회과 교육과정 계획과 운영시 학구 주변을 중심으로 박물관 현장학습을 실시하기 위한 기초가 되기 때문에 상세하게 검토하고자 한다.

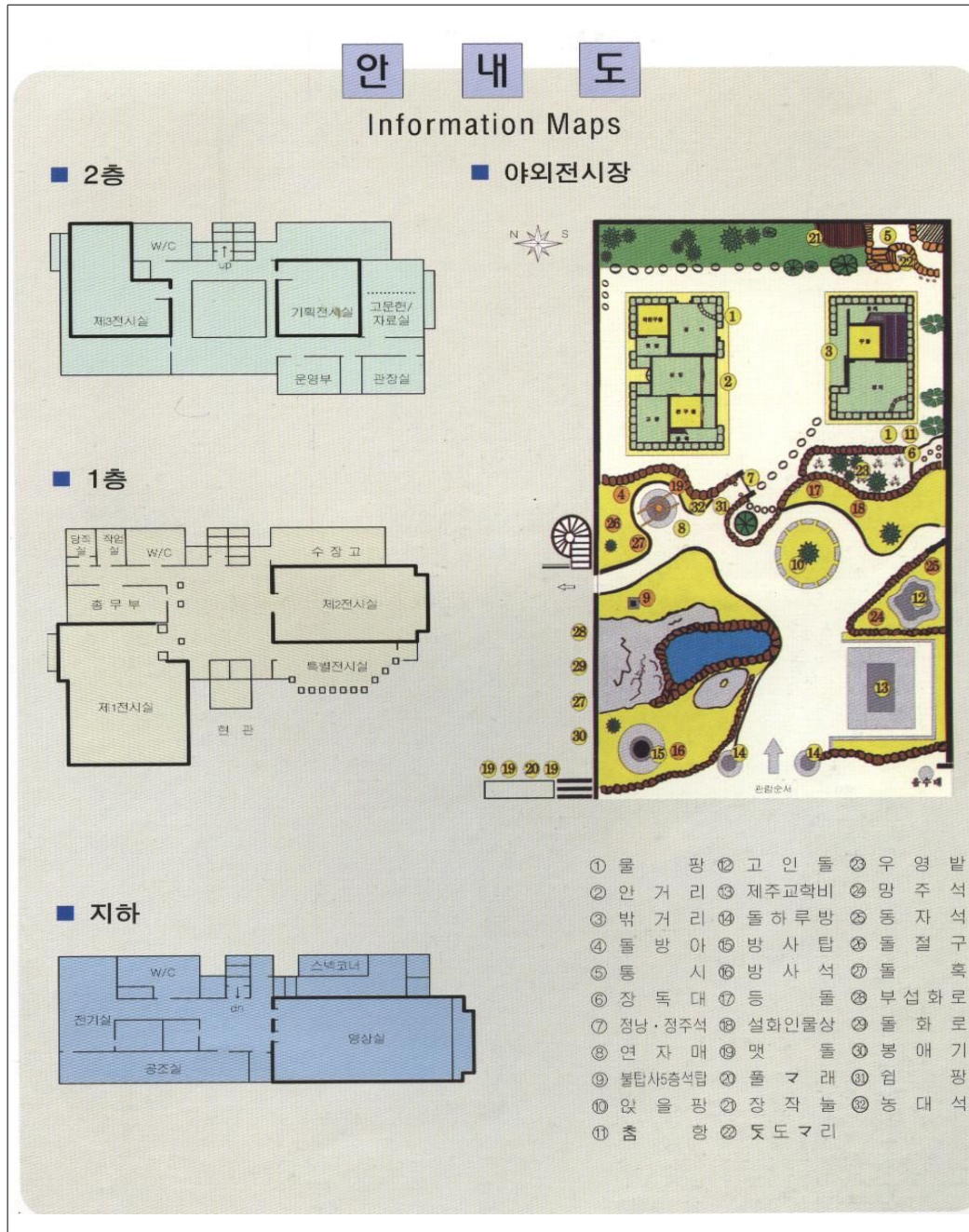
1) 제주교육박물관 현황과 학습과정에서의 적용 관련성

(1) 제주교육박물관의 현황

제주교육박물관은 제주도 지역의 교육관련 유물과 자료를 전시해 놓은 교육 전문박물관으로서 1996년도 4월 26일에 개관하였다. 제주시 이도2동에 소재하고 있으며 연건평이 5,579m²이고 도서류 8,686점, 문서류 2,314점, 기록류 1,995점, 교구류 1,126점, 민구류 2,805점, 복식류 565점, 기타 1,202점 등 총 18,693점의 자료를 보유하고 있다. 이 중 1,399점의 자료가 4개의 전시실과 야외 전시실에서 학생과 일반인들에게 공개되고 있다. 1층에는 제 1, 2전시실이 있고, 2층에는 제 3전시실과 기획 전시실이 있으며, 지하의 영상실은 224석의 규모를 갖추고 있다. 야외 전시장에는 320평의 규모에 전시물을 배치하고 있다(<그림 1>).²⁸⁾

제주교육박물관은 교육에 관한 자료를 수집, 보존, 전시 및 조사연구를 하는 동시에, 제주교육의 변천과정을 정리하고 제주교육의 미래를 제시할 목적으로 설립되었다.

28) 제주교육박물관, 《박물관 전시 도록》, 제주교육박물관, 1998, pp.6~7.



<그림 1> 제주교육박물관 실내·야외 전시장 안내도

[자료 : 제주교육박물관, 《박물관 전시 도록》]

(2) 전시물의 특징과 학습에의 적용 관련성

제1전시실에는 고대부터 탐라, 고려, 조선을 거쳐 해방 전까지의 제주교육의 역사를 알 수 있는 자료들이 전시되어 있기 때문에 제주교육의 흐름을 이해하는데 효과적이다. 또 여기에는 각 시대의 교육내용을 알 수 있는 복제품과 모형 그리고 실제 유품들을 전시하고 있어서, 당시의 교육현장이나 교육환경을 이해하는 데도 매우 유익하다. 이 외에도, 고대인의 생활터전인 괭지 유적의 유물을 비롯하여 전시실 중앙에는 제주향교의 모형과 조선조 철종 14년 문과에 급제해 제주 판관이 된 고경중의 유품을 볼 수 있는데, 이러한 교육관련 모형이나 유물을 통해서도 당시의 교육환경과 오늘날의 교육환경을 비교하거나 창의적 사고를 육성하는 교육에 적극적으로 활용할 수 있다. 애니메이션 기법으로 실물처럼 처리한 제주의 서당 모형도 당시의 교육환경을 통한 시대적인 교육의 특성을 이해하는 매개체가 될 수 있다. 이것은 우리 지역의 교육제도의 역사적 유래와 변천 과정을 다양하게 접할 수 있는 이점이 있다.

제2전시실에는 미군정기를 거쳐 4·3과 6·25의 시련기를 넘어 현대에 이르기까지 제주교육의 현장기록 사진, 교실 모형, 악기, 교수자료, 교과서, 기록물, 보고서 등이 전시되어 있다. 이들은 전체 16개 코너에 364점이 전시되어 해방 후부터 지금까지 제주교육이 어떻게 성장·발전했는지를 보여주고 있다. 특히 6·25를 겪으면서 제주교육은 새로운 변화를 모색하게 되는데, 이와 관련하여 유엔사령관 통행증, 6·25참전 휘장, 인민군 뼈라, 운크라 지원에 의해 지어졌던 교실 모형 등의 전시물과 함께 외국의 교육상황을 살펴볼 수 있는 영상모니터 등도 있다. 이 전시물들은 시기적 상황과 맞물려 우리 고장 사람들이 근대화를 위한 자주적 노력과 그에 따른 교육현장의 변화 모습을 찾아볼 수 있게 한다.

제3전시실은 조선시대 제주 교학의 선구자, 근대학교 교지, 제주의 수놓음 정신과 관련되는 자료들이 전시되어 있고 또한 교과활동, 봉사활동 및 체육활

등 등을 동영상으로 보여주는 멀티큐브나 아이들의 놀이 디오라마, 음성 연출 시스템(제주속담과 방언 등)은 제주의 얼을 되새기게 하는 전시자료가 되고 있다. 이사의 전시자료들은 제주인의 근면한 생활 모습과 교육정신의 일면을 엿볼 수 있는 것들이라 할 수 있다.

한편, 야외 전시장은 제주 선인들이 생활하였던 전통초가, 통시, 장독대, 우영밭 등 전통적인 주거문화와 다공질 현무암으로 만든 일상 생활용구 그리고 민간신앙과 관련되는 방사담과 돌하르방 등도 있어 민속유산을 통한 다양한 체험을 할 수 있도록 하고 있다. 전체적으로는, 전통초가 2채와 여러 가지 가구, 생활용구(312점), 제주 특유의 돌문화 20종 48점을 전시하고 있는데, 이들 전시물을 토대로 제주인의 생활양식과 제주 문화의 특성을 한 눈에 확인할 수 있으며 동시에 고장 생활의 변화를 실감할 수 있다. 즉, 우리 고장 옛 주민들의 살림공간과 생활 용구는 오늘날의 그것과 직접 비교하는데 유익한 도움을 줄 것이다.

2. 제주교육박물관을 활용한 학습 프로그램의 구안

본 연구에서는 박물관 학습 프로그램을 구안함에 있어서 아래와 같은 이유 때문에 제주교육박물관을 선정하였다.

첫째, 제주교육박물관은 학생들의 경험과 직접 연결시킬 수 있는 학교생활의 옛 모습과 활동 및 학습 자료 등이 전시되어 있어 다른 박물관 보다 훨씬 더 교육적 효과를 기대할 수 있다.

둘째, 제주교육박물관은 전시 규모가 방대하지 않아 초등학생들이 학습 활동을 수행하는데 수월하며 야외전시장에서는 제주인의 생활 모습을, 실내전시실에서는 학교 현장의 변천과정을 쉽게 비교하여 학습할 수 있는 이점이 있다.

셋째, 제주교육박물관은 본 연구의 시점에서 연구자가 근무하는 학교와 가

장 가까운 곳에 위치하고 있어서 시간적·경제적인 부담을 줄이는 동시에 안전상의 문제점을 해결할 수 있기 때문에 연구의 효율성을 기할 수 있다.

넷째, 제주교육박물관은 초등 3학년 사회과와 지역화교재를 학습함에 있어서 절대적으로 필요한 옛 생활 도구나 고장 생활과 관련되는 다양한 학습 자료가 전시되어 있어 학습 주제에 걸맞는 현장학습 장소로 유용하다.

1) 개별화 과제 선택학습 방안

자기 주도적 학습이 갖고 있는 중요한 특징 중 하나가 수업의 개별화이다. 이것은 개별학생의 독특한 요구, 흥미, 재능 등을 강조하고 있다. 이러한 개별화 학습의 장점을 살려 초등학교 사회과 박물관 학습에도 적용해보고자 한다. 이를 위해 개별화 학습의 개념과 목적, 방법, 적용할 수 있는 사례 등에 대해 살펴보기로 한다.

(1) 개별화 학습의 개념

개별화 학습이란 학생의 흥미, 인지양식, 학업수행 능력 등에 따라서 각각에게 맞는 학습 활동을 제공하는 형태이다.²⁹⁾ 이는 개별적인 성향에 맞는 활동을 제공하기 때문에 학습의 흥미와 참여도를 높일 수 있으며, 우수아와 부진아의 구제를 위해서 특히 유용하다. 제7차 교육과정이 지향하는 수준별 학습은 이러한 개별화 학습의 원리에 기초한 교육과정 운영 방식으로 이해할 수 있다. 개별화를 위해서는 무엇보다도 학습자의 특성을 정확하게 파악하는 것이 선행되어야 한다.

이 연구에서는 초등 사회과에서 박물관을 이용한 개별화학습을 통해 사회과가 재미있는 교과, 흥미있는 과목이라는 생각을 학생들에게 심어줄 수 있는 개별화 과제학습을 제시하고자 한다.

29) 교육인적자원부, 《초등학교 교사용 지도서 (사회, 4-2)》, 2001, p.25.

(2) 개별화 수업의 목적

개별화 수업이 지향하는 목적은 모든 학습자에게 최적의 학습 조건을 마련해 주는 것, 모든 학생의 잠재력과 개성을 최대한 신장시키려는 것이라 하겠다.³⁰⁾ 개별화 수업은 소수의 학생을 위하는 것이 아니라 모든 학생을 위한 것이다. 종래의 전통적 수업에서는 학생들에게 동일한 과제를, 동일한 방법으로, 동일한 매체를 사용해서, 동일한 속도로 가르치는 획일적 처방을 하기 때문에 학습자 각자가 가진 특성이나 개인차에 대응할 수 없었다. 물론 개인차를 고려한 방법으로 능력별 학급 편성이 제기되었었다.³¹⁾ 그러나 그 또한 전인교육을 위한 노력에 역행되는 결과를 가져왔다.³²⁾

또한, 학습자들은 개인적인 인지 양식과 학습 양식이 다양하기 때문에 개인차는 학습 능력, 학습 양식, 학습 의도, 학습 속도 등에 따라 다르다고 하였다.³³⁾ 그래서 교사는 학생들에게 스스로 학습 주제를 선택함에 있어 개별 지도 및 조언이 필요하고 개별화 수업을 위해서는 학습자의 자율적인 학습이 가능한 학습 자료와 수업매체가 필수적이다.

또, 각각의 개성에 맞는 교수 전략을 세워 다양한 교재를 준비하고 고안해야 하며, 학습자의 개별 학습 속도를 중심으로 하기 때문에 수업 시간을 융통성 있게 구성하는 것이 중요하다.

(3) 초등학교 사회과 개별화 학습의 방법 제시

초등 사회과 개별화 학습 모형에 따라 교과 내에서 학생의 능력 수준이나 흥미에 따라 학습 내용을 조직해야 한다. 그 방법은 첫째, 학생들의 학습능력

30) 변영계, 《교수-학습 이론의 이해》, 학지사, 1999, pp.258~259.

31) 이성호, 《교수 방법론》, 학지사, 1999, pp.86~87.

32) 능력별 학급 편성은 우수한 학습자가 모든 교과목에서 계속적으로 우수할 수는 없기 때문에 학습자들 상호간에는 이질적인 감정을 높이는 결과를 가져오게 된다.

33) 서울대학교 교육연구소 편, 《교육학 대백과 사전(1)》, 하우동설, 1999, pp.34~35.

의 차이에 따라 학습 내용을 다르게 조직하여 학습자에게 제시하는 방법이 있다. 이것은 학습 시간 내 학습 내용을 기본, 발전, 심화수준으로 구분하여 조직할 수 있다. 둘째, 학생들의 다양한 흥미나 관심에 따라 교과와 여러 활동을 동시에 개설하여 제시하고 학생들은 자신의 흥미에 따라 학습주제를 선택하여 학습활동을 하는 방법이 있다. 셋째, 학생들의 개별학습 능력과 속도에 따라 교과 내의 학습지를 각자 선택하여 개별화 학습활동을 하는 방법이 있다.

여기에서 교사는 어느 활동을 택하여도 무방하지만 위에서 언급하였듯이 복잡한 사회 현상과 조상들의 유구한 역사의 발자취를 프로그램으로 단선화하는 것은 어렵다. 그러나 학습기회가 많아지는 개별화 학습은 스스로 관찰하고 조사하고 보고하는 경험을 많이 제공해준다는 이점이 있기 때문에 이를 박물관 학습 방법에 투입해보자 한다. 여기서 본 연구는 학생 능력에 맞는 학습지를 선택하여 활동하는 개별화 학습활동 방법을 제시하고자 한다.

(4) 박물관 학습을 전제로 한 개별화학습 과정안의 사례

제주교육박물관에서 학생들이 비교적 쉽게 학습이 가능하도록 ‘고장 생활의 변화’라는 단원을 선택하였다. 박물관에 전시되어 있는 생활 도구들을 살피면서 옛날과 오늘날의 달라진 생활 모습을 이해하는 데 도움이 된다. 개별화 학습과정에서 학생 수준에 맞는 학습내용을 정하여 문제를 해결한다.

모든 학습 활동을 하기 전에 계획을 세우는 것은 학습의 효율면에서도 꼭 필요하다. 대부분 학교 수업에서는 교사에 의한 계획과 유도에 따라서 진행되는 경우가 많다. 하지만 많은 자료들이 바로 눈 앞에 펼쳐지는 박물관 학습에서는 구태여 교사에 의한 수업이 아니라도, 충분히 스스로의 의도를 가지고 흥미롭게 찾아 배우는 학습을 할 수 있다는 점에 명심해야 한다.

학생들이 학습 주제에 따라 조사하고 싶은 내용들을 미리 정하는 활동은 학생의 학습 문제 인식에 기초한다 할 수 있다. 자신이 계획한 조사할 내용은 책무성이 주어지기 때문에 교사에 의한 과제 보다 열려있는 학습 과제를 해결할 수 있다. 그리

고 조사 활동 후 실천할 다양한 학습 방법을 미리 정해두면 자료 준비와 함께 개별 능력이나 흥미에 맞게 학습활동을 자유롭게 할 수 있다는 잇점이 있다. 학생들은 계획서에 따라 조사한 후 새롭게 알게 된 사실과 느낀 점을 간단히 써서 자신의 학습 계획과 실천과정에서의 학습 내용을 스스로 인식하는 계기가 될 것이다. 박물관 과제 학습 계획서 양식은 다음 페이지에 <표 7>과 같이 설정해 놓았다.

<표 7> 박물관 과제 학습 계획표

()학년 ()반 ()번 이름()				
학습한 날짜	년 월 일 요일	조사한 장소		
조사 방법		도움을 준 이		
학습 주제		조사 후 활동 방법		스크랩, 신문, 퀴즈, 편지, 마인드맵 등
조 사 할 내 용	(1) (2) (3) (4)			
새롭게 알게 된 사실	(1) (2)			
자신의 생각과 느낌				

박물관 개별화 과제 학습과정안<(표 8)>에서 준비 활동은 요즘에 음식을 만들 때, 공부를 할 때 어떤 생활 도구를 사용하는지를 알아보고 옛날에는 어떠하였는지 학습 동기를 부여한 후 학습 문제를 제시한다. 이어 학습 전개 활동으로 소집단들에게 어떤 일을 하기 위해 필요한 생활 도구를 만들게 한다. 그리고 그 도구의 특징과 만든 이유를 이야기하게 하여 옛날이나 오늘날에 일상생활의 필요에 의해서 만들어졌음을 이해하고 옛날의 생활 모습을 알기 위한 방법을 토의한다. 그런 후에 개별적으로 과제 학습 계획을 세우게 한다. 이때 과제를 해결하기 위해 조사할 장소 및 내용, 방법, 주제, 조사 후 정리 방법 등을 계획한다. 그러면 박물관 개별화 학습이 진행되는데 교사는 일정한 시간을 정해주어 계획에 따라 학습이 실천되도록 도와준다. 마지막으로 전체 학습을 통하여 조사한 내용을 발표하고 정리하는 시간을 갖는다.

이 학습 활동의 의도는 옛날과 오늘날의 달라진 생활 모습을 생활 도구 측면에서 살펴보는 데에 있다. 주로 박물관에 전시된 옛 생활 도구들을 통해 오늘날의 생활 모습이 달라진 점을 구체적으로 살펴보게 한다. 그리고 학습 지도상에서 유의할 점은 옛날과 오늘날의 생활 모습을 단지 생활의 ‘편리’와 ‘불편’이라는 관점에서 바라보지 않도록 하고 생활 도구는 그 때에는 가장 최선의 방법일 수 있다는 점에 주목해야 함을 강조한다. 박물관의 유물을 단지 감상이 아닌 실지 생활 속으로 끌어 들여 생각할 수 있는 기회를 갖게 한다.

또한 학생들의 개별적인 능력과 속도에 따라 수준에 맞는 학습지를 선택할 수 있도록 교사는 사전에 작성이 되어야 할 것이다. 학생이 학습할 주제와 학습지를 선택한 후 자기 주도적인 학습과정이 전개될 수 있도록 교사는 점검을 잘 해야 할 것이다.

<표 8> 박물관 개별화 과제 학습과정안

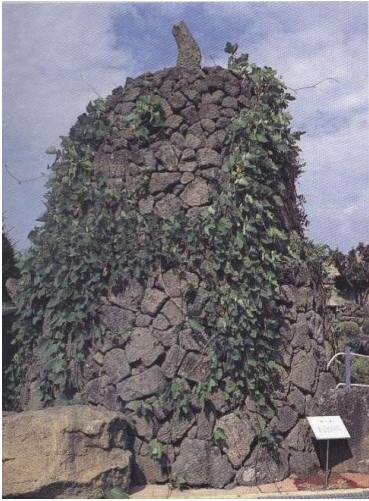
단 원	1. 고장 생활의 변화 (1)생활 도구의 발달 ①편리해지는 집안 일	소요시간	60분	학습 형태	개별화 학습
학습목표	옛날과 오늘날의 생활 모습의 차이를 알 수 있다.				
학습방법	개별화 과제 학습 활동				
예상되는 효과 및 개선점	1. 학생들은 개개인의 흥미와 관심에 따라 자기 주도적으로 학습을 진행하고 해결한다. 2. 박물관을 이용하여 직접 조사하므로 내재적 학습 동기를 유발하고 학습에 대한 자신감을 가질 수 있다. 3. 우리 고장 사람들이 사용했던 유물을 살펴보면서 애착심과 상상력을 갖는다. 4. 학습 자료를 스스로 활용하는 방법과 다양하게 찾는 방법을 알게 함이 필요하다.				
단 계	학습 내용 · 방법	교수 · 학습 활동	시간	유의점	
준비 활동	동기 유발 우리 주변의 생활 도구 (전체학습)	◆생활에 필요한 도구를 찾아보기 -집안에서 여러 가지 음식을 만들 때 어떤 도구들이 필요할까요? -공부할 때 필요한 도구는 무엇일까요? -옛날에는 어떤 도구를 사용했을까?	5'	· 프로캠 · 음식 사진 · 오늘날 공부하는 모습의 사진	
	학습 목표	♠옛날과 오늘날의 생활 모습이 어떻게 다른지 살펴보자.			
전개 활동	생활 도구 만들고 그 이유 발표하기 (소집단 학습)	◆교사가 나누어주는 재료를 가지고 생활도구를 만들어 보기 -찰흙이나 지점토를 나누어 주고 소집단별로 어떤 일을 하기 위한 생활도구를 만들게 한다. -각 소집단이 만든 물건의 특징과 물건을 만든 이유를 이야기 한다.	20'	·지점토, 찰흙, 고무찰흙, 물감 등 *도구는 많이 변했지만 활동목적(밥짓기, 빨래, 청소 등)은 별로 안 변함.	
	생활 도구가 만들어지는 이유 (전체학습)	◆생활 도구는 옛날과 오늘날 그와 같은 필요성에 의해서 만들어짐을 알게 한다.			
	옛날의 생활 모습 알 수 있는 방법 (개별학습)	◆옛날의 생활 모습을 알 수 있는 방법을 찾아보기 -할머니께 여쭙어 본다. -옛날 사진을 살펴본다. -책이나 인터넷을 이용한다. -박물관을 견학한다.	5'	·옛날의 생활 모습을 알아보기 위한 사이트 (www.gn.edu.net)	

전개 활동	개별 과제 학습 계획 세우기 (개별학습)	◆옛날과 오늘날 생활 모습의 변화를 조사하기 위한 구체적인 계획을 수 립하기 -학습 계획서를 개별로 나누어 주고 각자 정하게 한다. -어떤 주제와 방법으로 조사할 것인지 정한다.(농사일, 공부, 놀이, 집안일 등) -조사 내용을 어떤 방법으로 정리할 것인지 정한다.	10'	·개별과제 학습 계획 서
		◆박물관 방문 학습활동하기 -자기가 선택한 학습과제 해결하기 ◆부모님께 여쭙어보기	개별 로 다름	·개별과제학 습지
정리 활동	(전체학습) 차시예고	◆지금까지 공부한 내용 정리하기 -생활도구가 만들어지는 이유 -옛 생활 모습을 알아내는 방법 -개별 과제 학습 방법 알기 O.조사한 내용 정리하기	20'	·개별과제 학습안 예 시자료

(5) 박물관 개별화 과제 학습지의 작성 사례

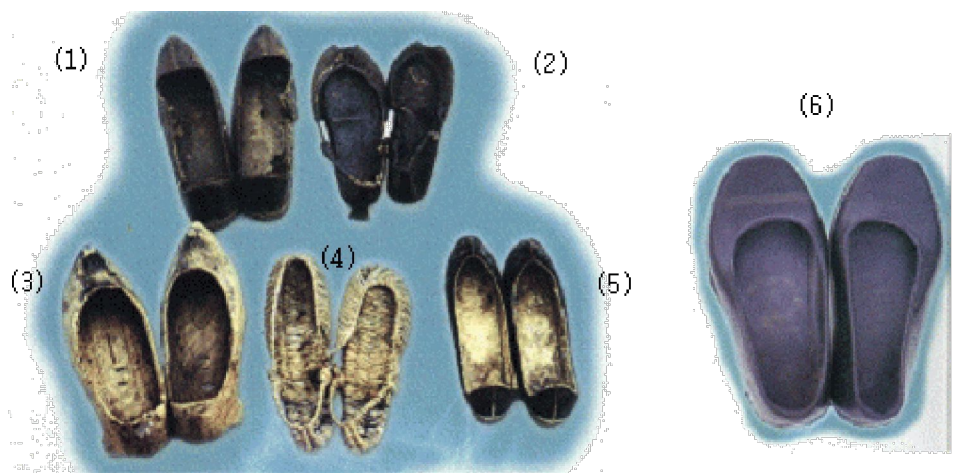
학생들은 개인마다 서로 지식과 생각이 다르게 마련이다. 다음과 같은 학습지 예시를 통해 자신에게 알맞는 학습 내용을 스스로 선별하여 자율적인 학습 매체로 이용되도록 하였다. 이 학습지 예시는 반드시 일정한 양식이 있는 것은 아니다. 다만, 학생의 수준을 고려한 능력별 자료 예시이다. 물론 상위 수준 학습을 먼저하고 하위 수준 학습을 후에 해도 무방하며 학생 스스로 학습 내용을 바꿔서 학습하여도 무방하다. 그만큼 학생 개개인의 학습 기회를 다양하게 제공하는데 그 의의가 있다. 하지만 교사의 학습 방향(단원 설정, 학습 목표 등)은 벗어나지 않도록 해야 할 것이다.

① 상위 수준 학습지 예시³⁴⁾

학습한 날짜	제 학년 반 번 이름()		
(1) 	(2) 	(3) 	
1. 위의 사진은 교육박물관에 전시물들입니다. 잘 살펴보고 이 전시물 순서대로 이름을 써보세요. (1) (2) (3) 2. 방사탑을 마을 주변에 세운 이유는 무엇입니까? 방사탑의 꼭대기에 사람이나 새의 모양의 돌을 올려놓은 이유를 알아보시다. () 3. 돌하르방은 왜 성문 입구에 세웠을까요? 또, 돌하르방을 달리 부르는 여러 가지 이름들을 찾아봅시다. () 4. 과거 무덤 앞이나 사찰 입구에 아이 형상의 돌을 만들었는데, 이를 무엇이라고 합니까? 이를 만든 이유도 알아보시다. ()			
부모님 도움 말씀		선생님 확인	

34) 학습지 상위수준의 근거는 학생들이 역사적 유물에 대한 단순한 형태나 또는 이름 알기에 그치는 것이 아니라 옛 조상들이 그 유물을 사용해야 하는 이유나 배경, 그리고 자연의 힘을 극복하는 방법 등을 이해하는데 필요한 내용으로 설정하였다.

③ 하위 수준 학습지 예시³⁶⁾

학습한 날짜	제 학년 반 번 이름()	
		
1. 위의 전시물들을 찾아보고 그 이름들을 써 보세요. (1) (2) (3) (4) (5) (6) 2. 위의 유물들은 각각 어떤 재료로 만들어졌습니까? (1) (2) (3) (4) (5) (6) 3. 위의 유물들의 모양과 재료로 알 수 있는 특징들은 무엇입니까? () 4. 우리 조상들은 위의 신발들을 어떠한 때 신었나요?, 장소, 날씨, 기분, 대상 중 알맞은 부분을 찾아 설명해보세요. ()		
부모님 도움 말씀		선생님 확인

36) 학습지 하위수준의 근거는 학생들이 가장 알기 쉽고 접근하기 쉬운 유물을 선택하여, 그 유물의 이름과 재료 등 비교적 단순한 학습 내용으로 구성하였다.

2) 소집단 주제 협동학습 방안

(1) 협동학습의 개념

협동학습은 문제 해결을 위해 분단원들의 협동이 수반되고, 목표를 달성하였을 때 집단적으로 보상이 주어지는 학습 형태이다. 이는 학생의 개인차를 고려하지 않은 일제 수업이나, 분단 활동에서의 학습 부재 상황을 효과적으로 예방할 수 있는 수업이다. 이 모형³⁷⁾은 Slavin(1983)이 Jigsaw I 을 개작한 것으로 기본적으로 개념을 가르치는데 이용되며 특히 교재의 완전 습득을 목적으로 한다. 이 방법은 팀의 학생들이 교재를 분할하여 한 부분씩 깊이 있게 공부하여 동료들에게 가르쳐주는 것으로서 과제 상호 의존성에 기초하고 있으면서도 보상 상호 의존성을 높인 모형이다.³⁸⁾

(2) 협동학습의 활용

이 모형은 3학년 1학기에는 학생들이 좀 어려울 수도 있지만 후반기 2학기에 들어서는 가능한 학습 모형이다. 그러기 위해서 교사는 학습방법의 안내를 자세하게 안내하는 시간을 가짐이 필요하다. Jigsaw 학습 방법은 제6차 교육과정, 열린교육에서 시도되었던 학습 모형이다. 하지만 방법상의 장점을 살려 현 제7차 교육과정 운영에 맞게 재구성하여 지도하면 효과적인 사회과 수업이 될 것이다. 이 수업 방법을 박물관 학습 방법으로 운용하여 지도할 필요가 있다고 생각한다.

이 모형의 장점은 학생들 각자는 자기가 맡은 소주제에 대해서는 전문가가

37) 이동원, 《인간교육과 협동학습》, 도서출판 성원사, 1997, pp.105~110.

38) 상호의존성이란 다른 구성원이 성취하지 못하면 자신도 성취하지 못하는 관계, 또한 다른 사람의 학습이 자신의 학습에 도움을 주고 자신의 학습이 다른 사람에게 도움을 주는 관계를 의미한다.

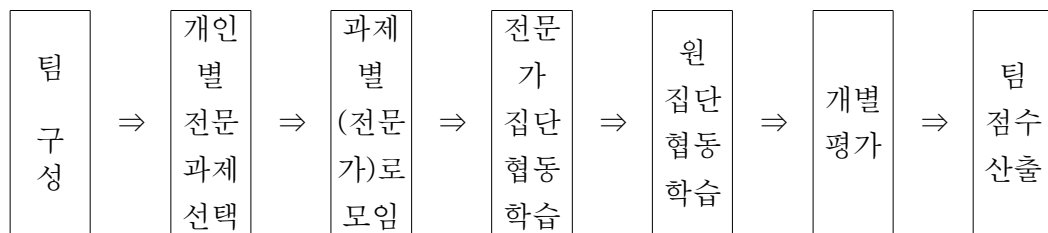
될 수 있다는 점에서 성취나 팀 기여도에 대한 자신감과 긍지를 갖게 된다. 그리고 보상 상호 의존성과 과제 상호 의존성이 함께 포함되어 있어 능력, 성, 계층 등에서 교우관계 증진에 효과적이라는 점 등을 들 수 있다.

물론 단점으로는 부진 학생이 자신이 맡은 소주제의 해결과 설명에 어려움이 있으며 교사는 과제를 분석하여 팀 구성원 수에 맞는 소주제로 분할하는데 시간과 노력이 요구된다는 점이다.

김남정³⁹⁾은 효율적인 사회 수업이 되기 위해서 수업전체를 탐구식 수업으로 이루어지도록 체계적으로 조직이 된 주체적 학습지도 방법인 '4단계 8분절 학습 방법'⁴⁰⁾을 제시한 바 있다. 개별 학습이나 소집단 학습에 있어서 적극적인 학습을 유도하기 위해서는 이 방법도 필요하다고 생각한다.

(3) 박물관 협동학습 재구성 수업 모형

이동원⁴¹⁾은 협동학습 모형을 다음과 같이 7단계로 제시하여 전문 과제별로 집단이 형성되어 협동학습을 한 후 평가를 하는 과정을 거치고 있는데 아래와 같다.



39) 김남정, 《함께 생각하며 가르치며》 성원사, 1996, pp.95~96.

40) 4단계 8분절 학습방법은 1.개인학습(①학습계획, ②개인학습) 2.계획학습(③발표학습, ④진단학습, ⑤계획학습) 3.협력해결학습(⑥상호학습, ⑦교사지도) 4.과제파악(⑧예습과제)으로 이루어진다.

41) 이동원, 앞의 책, p.107.

본 연구는 이동원의 협동학습 모형을 바탕으로 재구성한 박물관 활용 소집단 협동학습을 모형을 제시하고자 한다. 이것은 학습 단계를 세분화하여 체계적인 협동학습이 되도록 하였다. 박물관이 가까운 경우는 소집단별 과제 활동으로 프로젝트화 하여 팀워크 의해 활동해도 무방하다. 박물관이 먼 경우나 교사 재량 활동으로는 활동 방법을 사전에 계획하고 교사 인솔 하에 박물관을 견학하는 학습 과정이다. 재구성한 협동학습 모형은 <표 9>와 같다.

<표 9> 박물관 협동학습 재구성 모형

사 전 활 동						현 장 활 동		사 후 활 동					
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	
학 습 주 제 계 획	학 습 주 제 정 하 기	소 집 단 구 성	개 인 별 박 물 관 과 제 선 택 및 계 획	과 제 별 로 모 임 (전 문 가 팀)	과 제 해 결 방 법 의 논	박 물 관 도 착	박 물 관 내 의 사 항 소 주 제 단 습 과 제 외 박 물 관 학	안 주 집 합 의 견	학 습 결 과 정 리	원 래 집 단 협 동 학 습	보 고 서 정 리 및 다 양 한 발 표	개 별 평 가 및 소 집 단 점 수 산 출	학 습 보 고 서 게 시 및 활 동 반 성

(4) 소집단별 박물관 협동학습 주제

제주교육박물관을 활용한 소집단별 협동학습을 하기 위해 1단원(3학년 2학기 사회과)의 1주제 ‘생활도구의 발달’의 학습 제재를 설정하였다. 그 이유는 개별화 과제 학습에서도 다루었듯이 소집단별 협동 학습과의 변별력을 짚어보고자 했고, 동일한 학습 제재를 다루어 학습 방법의 다양한 시도를 함에 효율적인 박물관 학습이 되었으면 하는 의도를 가졌다. 3학년 2학기 사회과 1단원 학습목표인 옛날과 오늘날의 생활도구의 변화 모습과 차이를 알고 조사하는 과정을 수행하기 위한 학습방법의 시도이다. 학생들이 학습 주제를 알맞게 선정하여 소집단별로 흥미있게 학습할 수 있도록 해야 한다.

① 3학년 2학기 사회과 1단원 학습목표

제 재	학 습 목 표	차시 (교과)	비고
1.고장 생활의 변화 1)생활도구의 발달 ① 편리해지는 집안일	◦ 옛날과 오늘날의 생활 모습의 차이를 알 수 있다. ◦ 생활 도구의 변화에 따라 생활모습이 달라지는 이유를 알 수 있다. ◦ 옛날과 오늘날의 생활 도구의 변화 모습을 여러 방법으로 조사할 수 있다.	3/6차시 (6-11쪽)	*학습차시 활용은 담임계획으로 변용가능
② 오늘날에도 쓰이는 땃들	◦ 옛날에 쓰던 물건들에 담긴 슬기를 알 수 있다. ◦ 오늘날의 물건은 옛날 물건의 장점이 변형되어 이어지고 있음을 알 수 있다. ◦ 옛날 물건에 담긴 슬기와 장점을 이어받고 발전시킬 수 있는 방법을 찾을 수 있다.	3/6차시 (12-17쪽)	

② 적용 가능한 소집단 활동 주제

다음에 제시하는 활동은 활동 1을 수업 한 차시에 모두 적용해도 되고, 활동 주제 여러 가지를 수업 한 차시에 적용해도 무방하다. 담임 재량 하에 학교나 학급에 알맞게 선택하여 수업을 진행하여도 된다. 소집단 협동학습 주제는 <표 10>과 같이 제주교육박물관의 유물과 관련된 내용들로 앞의 소단원별 학습 목표 해결을 위해 매우 적절한 내용으로 선정할 수 있다. 전시물 중 등잔대, 양팔저울, 갈중이, 동고랑, 옛날 학습도구, 방사탑 등은 빠질 수 없는 교수·학습 자료가 된다.

예를 들어 옛날 사람들은 밤에 무엇으로 불을 밝혔는지 생각해 보게 한다. 이 때 나무 등잔대, 접시불, 돌 등잔대, 촛대, 나무 사각유리등, 남포등은 학생들에게는 볼 수 없었던 조상들의 생활 모습을 상상해 볼 수 있는 학습 자료가 된다. 하지만 이 전시물 모형이 있다면 직접 불을 켜보는 일도 학생들에게는 중요한 경험이 될 수 있다.

이 외에도 단원의 학습 주제와 관련된 다양한 전시물이나 내용을 조사하면 폭넓은 학습의 기회가 된다. 그러기 위해서는 학생들은 학습 주제와 관련된 유물을 자세하게 찾아보는 활동이 필요하겠다. 교사는 소집단 학습 후 다양하고 흥미있는 발

표를 하도록 지도해야 한다. 학교 현장에서 사회과 학습 목표에 적용 가능한 소집단 협동학습 주제는 <표 10>과 같다.

<표 10> 소집단 협동학습 주제 예시

학습활동	학 습 주 제	유의점
활동 1	☞ 옛날 사람들은 집에서 공부할 때 썼던 학습 도구와 등불은 어떤 것들이 있을까? 왜 그러한 학습 도구와 등불을 사용하였을까? 또, 오늘날 물건보다 좋은 점이 있는지 의논하여 보자.	*소주제는 그룹별로 정함.
활동 2	☞ 자동저울이 없었던 옛날에는 쌀이나 고기의 무게를 어떻게 재었을까요? 옛날에 무게나 길이를 재는 측정 도구의 재미있는 점을 생각하여 보자.	
활동 3	☞ 우리 고장의 옛 사람들은 일할 때 주로 어떤 옷을 입었을까? 그리고 제주 여성들이 바다 속에 일을 하러 갈 때의 의상과 갖추어야 할 도구는 무엇인가? 옛날 옷의 좋은 점과 바다 생물 채집 도구를 어떻게 개발하면 잘 잡을 수 있는 도구가 될지 의논하여 보세요.	* 학습 주제 해결 위한 박물관 유물이 무엇인지 미리 알아냄.
활동 4	☞ 제주교육박물관의 '어린이 놀이 디오라마'에서 옛 어린이들이 즐겼던 민속놀이의 종류와 방법을 찾아(인터넷 이용도 됨)하는 대로 써 보세요. 이 민속놀이를 우리가 더욱 재미있게 만들어 그 방법을 설명해보자.	*학습주제와 연관된 포괄적 내용 조사도 가능
활동 5	☞ 옛날 식생활에 사용했던 그릇(예 동고랑)이나 도구(예 뿔돌)들을 많이 찾아 쓰고, 사용 목적도 알아보자. 오늘날에도 식생활에서 비슷한 목적으로 사용하는 도구를 알아보고, 옛날 생활 도구의 우수한 점을 살려 우리들이 발명하고 싶은 도구를 그리고 설명하여보자.	
활동 6	☞ 옛날에 학생들이 공부하던 건물(서당, 향교, 50년대 교실)은 어떤 특징이 있을까요? 그리고 교과서, 책상, 학생 수, 학용품, 학습교구, 옷차림 등을 비교하여 보자.	*다양하고 재미있는 보고서 발표도 학습주제와 같이 의논함.
활동 7	☞ 옛날 학교 선생님이 나누어 준 임명장, 통지표, 상장, 교지(문집) 등은 오늘날과 어떤 점이 다른가요? 그리고 여러분들이 받고 싶은 임명장, 통지표, 상장, 문집은 어떤 것인가요?	
활동 8	☞ 우리 고장의 옛 사람들은 종교, 신앙생활로 잠귀를 물리쳐 마을과 가정을 지키고 평안과 풍년을 기원하기 위해 설치해 놓은 돌 구조물은 무엇인가? 또, 왜 그 돌 구조물을 설치해 놓았을까요?	
활동 9	☞ 제주 전통가옥인 초가(안거리, 막거리) 구조의 특징을 잘 살펴보고, 설명하여 보세요. 그리고 초가집 주변에 있는 살림 도구와 통시의 기능도 설명하여 보자. 또한, 그 전시물의 좋은 점을 찾아보자.	
활동 10	☞ 설화 코너에서 제주도 설화와 전설에 나오는 내용을 요약하여보자. 그리고 이야기에 나오는 옛 생활 모습이나 물건들에서 재미있는 점도 찾아보자.(박물관에 있는 물건과 관련지으면 더욱 좋음)	

(5) 소집단 협동학습 과정안 예시

<표 11> 소집단 협동학습 과정안

단원		1. 고장 생활의 변화 (1)생활 도구의 발달 ②오늘날에도 쓰이는 맷돌	차시	4-5/15	
학습 주제		주변에서 옛 물건 찾아보기	교과서	3학년 2학기 사회 12~17쪽	
학습 목표		옛날에 가정에서 쓰던 물건을 찾아서 특징을 서로 비교할 수 있다.			
학습 전략		적용한 수업 모형	직소우 학습		
		학습 활동 유형	소집단 협동학습		
단계	중심 활동	교수 · 학습 활동		시간	■자료 □유의점
문제 인식 (사전 활동)	동기 유발	■개사한 ‘우리 고장 제주’를 부르며 학습 준비를 한다. ■잘 꾸며진 박물관 한 곳을 소개하고 박물관의 자료를 살펴본다.		20'	■컴퓨터 ■프로젝션 TV
	학습 문제 대면	■문제 상황 제시 T: 어떠한 자료들이 전시되어 있습니까? S1: 옛 물건, 모형들이 있습니다. S2: 그림이나 사진도 있습니다. S3: 전시품에 설명하는 글도 있습니다. T: 이러한 물건들은 왜 전시해두었을까요? S1: 조상들의 생활 모습을 짐작할 수 있어요. S2: 옛날에는 어떤 물건을 사용하였는지 알 수 있어요.			
문제 추구	학습 문제 확인	■학습문제 확인하기 ♠ 옛날에 쓰던 물건을 박물관에서 찾아 오늘날과 비교할 수 있다.		40'	□소집단은 성격을 고려하여 미리 조직됨. □전문가는 집단별로 소주제 협동학습 활동하기 수준과 흥미 고려
(현장 활동)	계획 및 과제 확인	■문제 해결 계획 수립하기 -모둠에서 각자 맡은 과제 확인하기 ■학습할 내용 안내 및 방법 정하기 1.옛날 사람들은 집에서 공부할 때 어떤 학습도구를 사용하였으며 특징은? 2.공부할 때의 등불은 어떠하였는가(모양, 기능, 견고등) 3.옛날에는 학습 도구를 어떻게 사용하였을까? 4.오늘날 물건과 비교하여보고 좋은 점은 무엇일까? 5.옛 사람들의 식생활 도구와 그 특징은?			
	소집단 활동 (박물관에서)	■발표 방법 도우미 정하기(모집단끼리) ■박물관 안내 및 주의 사항 지도 ■전문가 집단별로 소주제 협동학습 활동하기 ■과제 외의 박물관 돌아보기			

단계	중심 활동	교수·학습 활동	시간	■자료 □유의점
적용 및 발전 (사후 활동)	소집 단 활동	☒ 상호 교수 준비 및 활동 ☒ 상호교수 모집단 협의 -전문가에서 협의한 내용을 모둠원들에게 돌려가며 읽게한다. -학습지를 돌려 읽으며 내용을 수정, 보완한다. -전체 발표시 발표자를 선정한다. -다양한 발표를 하기위해 소집단별로 의논한다.	30'	☒ 학 습 지 ☒ TP자 료,OHP ☐ 상호 평가지 활용
정리	전체 활동	☒ 보고서 발표 ☒ 개별 평가 및 소집단 점수 산출 ☒ 학습보고서 게시 및 활동 반성		

3) 박물관 현장학습 방안

박물관 자료 활용 수업에 있어서 교사는 실물, 모형, 사진자료 등 여러 매체를 이용할 수 있다. 박물관 학습에서 역사적 유물, 유적과 함께 시청각 자료의 활용은 필수적이다. 학교 교실 수업에서와는 달리 실질적인 박물관 자료들을 접하면서 초등학교 3학년을 대상으로 실시할 수 있는 방안을 제시하고자 한다. 박물관 수업의 일반적인 절차, 모형, 과정은 다음과 같다.



① 계획 및 주제선정 단계

박물관 자료 중 교육과정과 관련시켜 수업을 하고 싶은 자료를 주제로 선정하는 일이다. 자료가 풍부하고 학습자의 흥미와 관심이 있고 그들의 능력과 발달 단계에 맞는 주제를 선정하여야 한다.

3학년의 사회과의 내용은 시·군을 범위로 한 ‘고장의 생활’이 그 중심이며, ‘고장의 모습’, ‘고장 생활의 중심지’, ‘고장 생활의 변화’, ‘살기 좋은 고장을 위한 노력’, 등 4개의 단원으로 구성되어 있다. 그 중 ‘고장 생활의 변화’라는 단원을 설정하고자 한다. 이 단원은 생활 도구, 교통·수단, 민속놀이와 행사의 모습을 통해 ‘변화’와 ‘지속’의 개념을 학습하는 내용으로 구성되어 있다. 먼저, 생활 주변의 여러 가지 생활 도구의 모양과 쓰임의 변화를 살펴보고, 그 속에 깃들여 있는 조상들의 슬기를 발견하게 하며, 교통·통신 수단의 발달 과정을 조사하여 그 변화가 고장 생활의 변화에 끼친 영향을 탐구하게 한다. 또, 고장에 전해오는 민속놀이에 대한 체험을 통하여 변화와 전통의 의미를 파악하고, 고장의 문화와 관련된 여러 가지 행사를 조사하여 전통 문화 계승의 필요성과 의의를 학습하게 한다. 특히, 유물·유적과 가족사를 활용하여 고장 생활의 변화를 조사하고, 연표를 사용하여 시간 개념을 획득하며, 전통 문화를 존중하는 마음을 갖게 한다.

위의 주제 중 ‘생활 도구의 변화’에 지도 관점을 두고 박물관 현장학습을 실시하고자 한다. 이 주제는 학생의 생활 주변에서 쉽게 접할 수 있는 가정용품이나 학용품 등 생활 도구의 변화와 그러한 변화가 우리 생활에 끼치는 영향에 대해 알아내고 나아가 미래의 변화를 예측해 보게 하는데 주안점이 있다. 변화의 결과에 대하여 토의하게 하고, 미래를 예측해 보게 하는 것이 이 주제의 목표를 달성하는 중요한 방법이다.

이러한 목표를 달성하기 위해 본 연구자가 맡고 있는 학생들의 학구와 가까운 제주교육박물관을 정하고 현장학습을 실시할 필요성을 갖게 되었다. 제주교육박물관은 전시물들의 특성상 ‘제주 교육의 역사’를 바탕으로 전시되어 있다. 그래서 이 전시물에서 학생들은 옛 교육에 관한 변천 과정과 학습 자료, 학생 생활 용품, 조상들이 사용했던 다양한 의식주 생활 용구 등을 조사, 관찰하면서 옛날에 사용했던 물건과 오늘날 사용하고 있는 물건과의 비교를 통해

우리 고장의 생활 변화를 학습할 수 있다.

② 진단단계

구체적인 박물관 학습단원이나 주제에 대한 진단검사를 실시하는 단계이다. 즉, 박물관 자료를 이용한 실제 수업을 효과적으로 구성하여 실시하기 위하여 교재 또는 주제에 대한 관심과 처리능력, 선수 학습과의 연계 가능성, 학습 환경 등에 진단하는 과정이다.

전학년 단계에서 ‘즐거로운 생활’ 교과와 가정, 학교, 이웃, 마을 등 일상 생활 속에서 경험하는 자연 환경과 사회 현상에 대한 학습을 하였다. 3학년 단계에서는 시간적, 공간적, 경험적으로 확대하여 동심원적 확대, 시간적 소급법을 적용하였다.

또한, 3학년 1학기에는 고장의 모습과 생활을 미리 학습하였다. 이 단원은 고장의 자연 환경과 산업 활동 및 생활 모습에 관한 주요 사실, 현상, 특징을 파악하고, 고장 사람들이 자연환경과 인문환경을 슬기롭게 활용하여 생활하고 있음을 이해하게 하는 내용으로 구성되어 있다.

따라서, 이 단원 첫째 주제에서는 고장의 모습과 생활을 파악하기 위한 조사 계획을 수립하여 실행할 수 있는 기능과, 그림 지도의 요소 및 표현 방법을 적절하게 활용하여 고장의 그림지도를 그릴 수 있는 기능을 기르게 하였다. 둘째 주제에서는 그림 지도와 사진 등 다양한 매체에 의해 표현된 고장의 자연·인문 환경 요소에 대하여 위치, 분포 등을 중심으로 파악하고, 고장 사람들의 생활 모습을 고장의 자연환경을 이용하는 모습, 계절에 따른 변화 모습, 고장 사람들의 직업별 인구 구성, 주요 산업과 관련지어 이해하게 하였다. 더 나아가 여러 가지 방법을 통하여 고장의 환경을 이용하는 모습과 고장의 문제점, 해결 방안 등을 파악하는 기회를 가졌다.

이를 바탕으로 하여 지역 박물관을 찾아가 본 학습 주제의 문제를 해결하고

자 한다. 즉, 고장 사람들은 생활도구의 변화에 따라 생활 모습도 달라지고 있으며 예로부터 전해 오는 생활 도구는 조상들의 생활 모습과 슬기를 알려준다는 사실을 파악하게 한다.

③ 지도단계

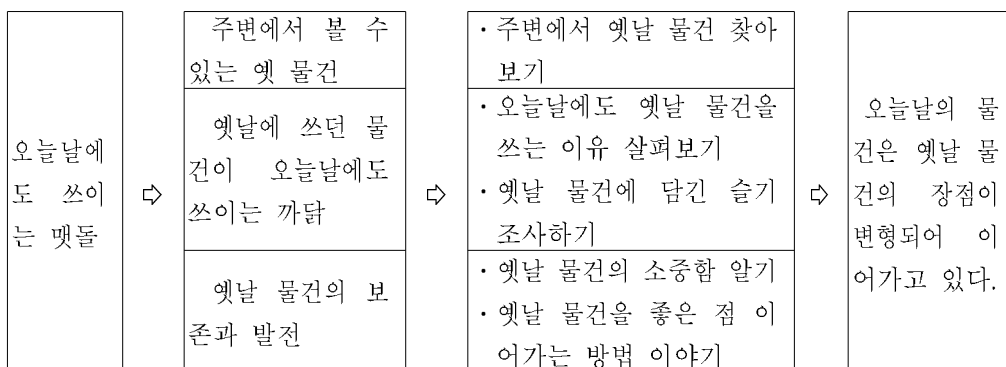
지도단계는 크게 지도 계획을 수립하는 과정과 실제 수업의 지도 과정으로 구성된다. 지도 계획을 수립할 때는 학습 목표를 구체적으로 제시하고 학습 과제를 분명히 제시하고, 자료를 배부하고, 자료의 용도와 특징, 자료의 가치, 용어의 사용 등에 대한 지도에 유의해야 한다.

㉓ 학습 목표 선정

‘생활 도구의 발달’이라는 단원에서 본 박물관 학습의 목표는 다음과 같다.

- 옛날에 공부할 때 쓰던 물건들에 담긴 슬기를 알 수 있다.
- 오늘날의 공부할 때, 생활할 때 쓰이는 물건은 옛날 물건의 장점이 변형되어 이어지고 있음을 알 수 있다.
- 박물관에서 볼 수 있는 옛날 물건에 담긴 슬기와 장점을 이어받고 발전시킬 수 있는 방법을 찾을 수 있다.

㉔ 주요 학습 내용



㉔ 단계별 박물관 학습

학생들과 함께 박물관으로 현장학습을 가기까지는 여러 단계를 거쳐야 한다. 하지만 이 단계를 복잡하다 할 수 있지만 어느 현장 학습이든 표면화되지 않을 뿐이지 꼭 거쳐가는 단계라고 생각한다. 이 과정을 정리하여 보면 다음과 같다.

- ㉕ 교재 연구 및 주제 선정
- ㉖ 진단 : 학습 단원 확인 및 선후학습 점검
- ㉗ 박물관 사전 연락
- ㉘ 박물관 시설 및 인적 자원유무 확인
- ㉙ 현장학습 계획 구체화하기
- ㉚ 사전 학교장 확인
- ㉛ 사전 학생 지도 및 안내
- ㉜ 학생 현장학습 계획서 작성
- ㉝ 현장학습 출발
- ㉞ 현장학습 지도 및 활동
- ㉟ 사후 보고서 작성, 표현활동, 감상문 쓰기
- ㊱ 수행평가

㉒ 단계별 학습활동 내용

학습 단계에 따른 활동 내용은 현장에서 이루어지는 탐구활동과 학교에서 이루어지는 사전·사후활동으로 구분하였다.

사전준비 단계에서는 박물관 학습을 위한 도입 단계로서 학생들에게 동기강화가 되어야 목표하고자 하는 학습을 수행할 수 있다. 또, 학습 집단을 조직하고 학습 활동 요령을 사전에 지도가 있어야 한다. 이를 위해서는 박물관에 관한 자료를 활용할 필요가 있다. 현장활동 단계에서는 박물관 유물을 살펴보는 방법을 자세히 설명해주어야 학생들이 가져야할 관점, 유물을 대하는 올바른

른 학습 태도를 지니고 박물관 학습을 할 수 있다. 사후정리 단계에서는 박물관 현장활동에 대한 반성과 기록, 발표, 표현활동을 실시한다. 그리고 박물관 현장학습에 대한 학생들의 반응을 받아들이고 차후의 현장학습 프로그램에 참고 자료로 활용하는 것도 바람직하다. 각 단계별 지도내용은 <표 12>와 같다.

<표 12> 현장학습 단계별 학습활동 내용

과정	활동 내용	자료 및 유의점
사전 준비 단계	◦ 학습할 장소나 자료 소개 ◦ 박물관 도록이나 홈페이지를 통해 알기 ◦ 소집단 조직 및 활동 내용 알기 ◦ 학습 계획서 작성 ◦ 학습 활동 내용 및 요령 지도	-현장견학학습 계획서 -사진자료, 홈페이지 -박물관 도록
현장 활동 단계	◦ 박물관 둘러보기(설명 들으며 기록하기) ◦ 개별 또는 소집단별 박물관 조사 활동 시대별 흐름 파악, 의식주 생활 및 산업생활 도구,통신,신앙생활 등) ◦ 야외 전시장 유물 촬영 ◦ 우리 고장 전통생활 문화에 대한 이해와 조상들의 슬기 찾기	-현장탐구 활동지 -모르는 것 질문하기 -전시물 소중히 다루기
사후 정리 단계	◦ 현장활동의 반성 ◦ 박물관 현장 활동별 조사 기록 및 분류 ◦ 보고서와 소감 발표(느낌, 생각, 태도가 달라진 점) ◦ 다양한 표현활동하기 ◦ 상담 및 결과 정리	-보고서 작성 및 더 나아가기 활동 -박물관을 다녀온 후 가장 자신있는 표현 활동을 선택하여 나타내기

④ 평가단계

학습 내용을 정리하여 보고서를 정리하도록 하는 것이 일반적이다. 이 단계에서는 학습자의 인지적, 정의적 변화상을 파악하여야 한다. 학생들이 조사내용을 다양하게 정리할 수 있도록 학습경험을 제공하여 자신들의 의미 구성을 다양하게 표현하게 하며, 다양한 표현방식에 따른 수행 과제를 부여하고 평가한다. 평가 단계에서는 작품 분석, 관찰 태도, 조사 내용 정리 및 발표, 포트폴리오, 창의성 등을 평가 대상이나 방법으로 선정할 수 있다.

IV. 제주교육박물관에서의 현장학습의 실제

1. 학습 주제의 설정

1) 단원의 학습 계획

제주교육박물관 현장학습을 시도하기 위해서 이 장에서는 3학년 2학기 1단원 ‘고장 생활의 변화’와 연계하여 접근하였다. 이 단원을 학습 단원으로 설정한 배경은 생활 도구의 발달을 다루는 ‘고장 생활의 변화’와 전해 오는 민속을 학습하는 ‘우리 고장의 전통 문화’, 그리고 고장의 여러 기관을 다루는 ‘살기 좋은 우리 고장’ 중 효과적인 박물관 현장학습을 위해서 제1단원인 ‘고장 생활의 변화’가 가장 적절하다고 생각하였다. 특히, 이 단원은 박물관과 관련된 학습으로서는 빼놓을 수 없을 정도로 중요하다. 그런 가운데 학생들은 옛날과 오늘날의 생활 모습의 변화를 집중적으로 학습할 수 있다.

사회 교과서 3학년 2학기 제1단원(고장 생활의 변화)은 생활 도구, 교통·통신 수단, 민속놀이와 행사의 모습을 통해 ‘변화’와 ‘지속’의 개념을 학습하는 내용으로 구성되어 있다. 먼저, 생활 주변의 여러 가지 생활 도구의 모양과 쓰임새를 변화를 살펴보고, 그 속에 깃들여 있는 조상들의 슬기를 발견하게 하며, 나아가 고장 생활의 변화에 끼친 영향을 탐구하게 한다. 또, 고장에 전해 오는 민속놀이에 대한 체험을 통하여 변화와 전통의 의미를 파악하고, 고장의 문화와 관련된 여러 가지 행사를 조사함으로써 전통 문화 계승의 필요성과 의의를 학습하게 된다.

첫째 제재(□편리해지는 집안일)는 옛날과 오늘날의 달라진 생활 모습을 생활 도구의 측면에서 살펴보는 데에 의미를 두고 있다. 선조들이 고안한 생활 도구들은 당시 사람들의 생각이나 생활 모습을 생각해보는데 중요한 자료가 된다. 따라서 구체적인 물질 자료를 통해서 당시 사람들의 생활 모습을 재구성해보며, 이런 생활 모습들을 가능하게 한 배경을 생활 도구를 통해서 생각해 본다.

둘째 제재(②오늘날에도 쓰이는 멧돌)에서는 옛날의 생활 도구라는 점에서 큰 흥미를 끌 수 있으며, 이러한 도구가 오늘날 생활 도구의 발달의 기초가 되고 있다는 사실을 살펴보는 데에 학습 중점을 두고 있다고 하겠다. 오늘날 과학 기술이 발달함에 따라, 그에 따른 생활환경이 한층 개선되었다. 그럼에도 불구하고 생활 도구들의 개선점들이 많이 제기되고 있다. 이와 같이 지나간 세대의 생활 도구를 다시금 돌이켜봄으로써 옛날 사람들이 생활 도구를 만드는데 기울인 노력과 이에 깃든 슬기를 찾아보고, 이를 오늘날의 생활에 적용해 볼 수 있는 방안들을 생각해 볼 수 있는 것이다.

초등 사회과의 지역 탐구 학습에서 고장의 문화재 학습은 단지 문화재를 이해하는 데 그치는 것이 아니라 자신이 그것을 향유할 수 있도록 함으로써 내실있게 이루어지도록 하고 있는데,⁴²⁾ 박물관에서의 현장학습은 그와 같은 효율성을 추구하는 데에 크게 도움을 얻을 수 있다.

그러한 측면에서 옛 생활 모습과 변화를 살펴보기 위하여 가장 가까운 제주교육박물관을 현장학습 장소로 선정하였다. ‘생활 도구의 변화’라는 주제로 생활 도구의 쓰임, 옛날의 물건과 오늘날의 물건에서 서로 달라진 점 찾기, 오늘날에도 옛날 물건을 쓰는 이유를 살펴보고, 옛날 물건의 좋은 점을 이어가는 방법을 이야기 해 보는 기회를 갖기 위해서는 제주교육박물관 현장학습이 매우 효율적이기 때문이다.

2) 박물관 현장학습 지도 계획

- (1) 단원 : 1. 고장 생활의 변화 (2) 본시주제 : 생활 도구의 발달
- (3) 학습 목표 : 박물관에 있는 유물·유적을 살펴보고, 생활 도구와 생활모습의 변화를 찾고 조상들의 생활과 슬기를 알아내며, 미래의 변화를 예측해 볼 수 있다.
- (4) 교과서 : 3학년 2학기 『사회』, pp.4~19, 발전하는 제주도 pp.4~13.
- (5) 유의점 : 지역 및 학교의 실정과 학생의 학습 발달 정도 등에 따라 재구성하여 지도할 수 있다.

42) 문화재청 편, 《문화재 교육의 이론, 방법 및 실제》, 문화재청, 2000, pp.73~74.

<표 13> 현장학습 지도 계획

학습 대상	박물관 전시물	학습 구분	박물관 현장학습
학습 형태	개별, 소집단	학습 대상 및 인원	3학년, 36명
일 시	2003. 2. 10(월)	장 소	제주교육박물관
관련교과	사회과	관련단원	1. 고장생활의 변화
소요시간	약 2시간(이동 : 20분)	교통편	도보
준비물	현장학습 기록장, 필기도구, 카메라		
주요코스	학교 → 학교 앞 횡단보도 → 제주시교육청 → 박물관		
학습목표	우리 고장의 옛날과 오늘날의 생활 모습과 도구의 변화 모습을 찾아 조사할 수 있다.		
학습 단계	시간	현 장 학 습 활 동 내 용	
사전 활동	7~3일전	*단원 도입 및 계획, 학습 방법·문제 파악 *현장학습 계획, 학교장 결재, 학습 안내 *현장학습에 대한 기대, 사전 탐색 *아동 학습 계획 및 사후 활동 계획	
현장 활동	10:00-10:05 10:05-10:15 10:15-10:20 10:20-11:00 11:00-11:40 11:40-11:50 11:50-12:00	*인원 및 준비물 점검, 교통안전과 주의사항(기본예절) 지키기 *현장학습 내용, 방법 확인 및 학교 출발 *도착 후 박물관 안내 및 활동 내용 지도 *교사 또는 안내원과 함께 코너별, 전시장별 현장 지도 (제1, 2, 3전시실, 야외전시장) *학습계획안에 따라 관찰, 조사 기록 *질문이나 사진 촬영, 홍보물 수집 *인원 점검 및 안전지도, 학교도착(차시 예고)	
사후 활동	후 차시	*개인별, 모둠별 현장학습 보고서 정리 *다양한 방법으로 표현활동하기 *보고서 발표와 작품 소개, 전시하기 *느낀 점 소개와 평가	
참고 및 유의사항		*모둠별 또는 개인별 학습 활동 계획에 대하여 충분히 의논하거나 점검한다. *박물관에 미리 와 본 학생들에게는 색다른 현장학습이 될 수 있도록 학습 계획서의 내용을 잘 검토한다. *현장에서 잘 모르는 전시물이 있으면 반드시 질문을 하도록 한다. *주어진 학습 시간을 알맞게 활용하기 위해 중간에 시간 확인을 한다. *학습 목적에 알맞은 활동을 하도록 지도한다.	

2. 현장학습 계획서 작성

박물관 현장학습을 위한 계획 수립 단계로 계획서 작성은 본격적인 활동은 물론 학습 방향을 가늠 잡아보는 활동이다. 박물관 현장학습 계획서는 학생 개인별로 작성하게 하였다. 그렇게 함으로써 사전 조사 내용이나 알고 싶은 내용을 이 과정에서 충분히 생각해볼 수 있다. 이 단계에서는 계획서의 기본 양식을 제공하여 체계적인 조사 계획이 되도록 하였으며, 학습의 경로를 일정하게 연계시키는 과정이 중요하다고 할 수 있다. 특히, 주의해야할 점은 교사의 의견을 학생들에게 일방적으로 받아들이도록 강요해서는 안 된다는 점이다.

초등학교 3학년 학생들이 모둠별로 충분히 의논하여 스스로 조사계획을 세우고 실천하기에는 상당히 어려움이 많다. 처음부터 스스로 계획을 잘 세울 것이라는 기대보다는 학생들이 어려워하는 점을 교사가 조언하고 해결방법을 선택할 수 있도록 제시하는 것이 바람직하다. 만약에 어려워하는 학생이 있으면 교사 주도하에 일제학습을 통해 함께 의논하고 계획을 세우는 요령을 재차 익히는 과정이 주어져야만 사후 학습 또는 다음의 학기, 학년에서도 학습 계획의 작성이나 실제의 활동을 무난히 해낼 수 있다.

현장학습 계획서는 학습 전 차시 정리단계, 또는 자율시간을 활용해서 작성하도록 하였다. 계획서의 전체적인 내용은 다음과 같다.

- ① 현장학습 목적 - 교사가 안내한 학습목표를 참고하여 자신의 학습목적을 쓰도록 하였다.
- ② 사전 조사 내용 - 1, 2일 전에 나누어 주어 미리 인터넷이나 부모님, 또는 책자를 통하여 조사한 내용을 기록하게 하였다.

- ③ 알고 싶은 내용 - 자신이 궁금하거나 더 조사하고 싶은 내용을 자세히
쓰도록 하였다.
- ④ 질문 내용 - 그 외 박물관이나 전시물, 조상들의 옛 생활 등에 대하여 묻
고 싶은 내용을 정리하도록 하였다.
- ⑤ 견학 후 활동 - 박물관 현장 학습을 마친 수의 사후활동으로 현장학습에
대한 내용을 심화시키기 위하여 다양하고 재미있는 활동
을 미리 선정하도록 하였다.

현장학습 계획서 작성은 모둠별로도 가능하지만 본 연구에서는 개별적인 학습 및 활동의 중요성을 생각하여 자기 주도적인 학습 형태가 가능하도록 유도하였다(<표 14>). 다시 말하면, 스스로 해야 된다는 적극적인 참여 자세를 가짐과 동시에 확실한 문제 의식에서부터 출발하도록 하는 현장학습을 계획하였다. 자신에게 주어진 학습 문제부터 해결할 줄 아는 학생이라야 모둠별, 소집단별 활동 및 그룹별 활동에 적극적인 자세로 참여할 수 있는 것이다. 물론 소집단별로 활동을 계획하여 학습을 전개할 수도 있지만, 학생들 개개인이 매우 활발하고 적극적으로 그리고 다양한 조사 방법과 사후 활동을 기대하면서 개인별 학습을 계획하였다.

<표 14> 학생에 의한 현장학습 계획서

년월일시	2003년 2월 7일 금요일	견학 장소	제주교육박물관
성 명	강 ○ ○	학년 반 번	3 학년 ○ 반 ○○ 번
학습 목적	1. 옛날에 쓰던 물건이 어떻게 사용되었는지 찾아낼 수 있다. 2. 옛날 물건의 소중함을 전시물을 통해서 생각할 수 있다.		
준 비 물	필기도구, 현장학습계획서, 카메라, 공책, 간편한 옷차림.		
교 통 편	걸어가기(횡단보도, 인도)		
먼저 알고 있는 내용	1. 옛날에는 조상들이 나무로 만든 기구를 밭에서 사용한다. 하지만 오늘날은 밭일을 할 때 쇠로 만든 기계를 이용한다. 2. 옛날의 생활 도구는 돌로 만든 것이 많다. 3. 조상들이 쓰던 교과서는 매우 어려울 것이다.		
알고 싶은 내용	1. 옛날에는 어떤 물건들을 사용했는지 알고 싶다. 2. 옛날 사람들의 옷차림은 어떠했는지 알고 싶다. 3. 옛날에는 어떤 책으로 공부했는지 알고 싶다.		
질문 내용	1. 옛날은 왜 중, 고등학생 교복이 똑같았나요? 2. 옛날에 맹인도 지팡이를 썼나요?		
견학하고 난 후 활동계획	포스터, 광고문, 팸플릿, 낱말퍼즐, 마인드맵, 미니북, 편지, 학습주사위, 견학신문, 스크랩북, 책표지, 만화, 시, 퀴즈문제, 뉴스기사, 만들기, 그 외(그리기)		

[자료 : ○○초등학교 3학년 강○○ 학생의 사례임]

3. 박물관 현장학습 활동

박물관 현장에서는 학생들이 구체적인 조사활동을 계획에 따라 수행하는 단계로서, 학생들의 안목과 생활 경험을 넓히고 여러 유물들과의 상호 관계를 이해하며 우리 고장의 옛 생활 모습과 특성을 고찰할 수 있다는 점에서 흥미와 관심을 높이고 학습 의욕을 배가시킬 수 있는 좋은 기회가 된다. 실제로 제주교육박물관 현장에서 수행할 과제는 그렇게 부담스럽지 않은 내용으로 구성하였다. 학생들은 즐거운 마음으로 교사의 설명, 질문 등을 들어가면서 활동을 하여 칭찬할만 하였다.

우선 박물관 현장에서는 과제를 해결하기 전에 충분한 박물관 안내와 지도에 임했다. 제주교육박물관의 제1전시실에는 고대에서 조선까지의 옛날 교육 내용을 재현하거나 유품들을 전시하고 있다. 그래서 초가 서당의 모습, 향교 모형, 천자문, 서당 성적표 및 문과급제 교지 등 제주 교육과 삶의 역사를 한 눈에 들여다 볼 수 있도록 하고 있다. 제2전시실에서는 해방 후 미군정기, 6·25의 시련기, 현대에 이르기까지 교실, 학습교구, 교과서, 기록물 등을 전시하고 있는데, 이들 자료를 통해서 5·6차의 교육과정과 현 7차의 교육과정으로 이어지는 교육환경이 달라지고 있음을 실감하게 되었다. 제3전시실에서는 조선시대 제주 교학의 선구자, 제주의 정신, 놀이, 속담, 방언 등 우리 고장 조상들의 근면함과 면학 정신을 확인할 수 있는 자료들이 전시되어 있다. 그리고 야외 전시장에는 제주 선인들의 생활과 관련된 전통 초가, 통시, 우영밭 등 농촌 주거 문화와 현무암으로 만든 생활도구 또는 토속신앙 대상인 돌하르방, 방사탑 등을 직접 볼 수 있기 때문에 우리 고장의 민속유산의 특징을 확인할 수 있었다.

학생들은 현장학습 활동으로 다음 페이지의 <표 15>와 같은 학습 활동지를 통하여 전시물에 대해 본 것, 들은 것을 간단한 그림 등으로 메모한 후에 ‘더 나아가기 1’을 해결하고, 더욱 관심을 가진 학생들은 ‘더 나아가기 2’를 할 수 있도록 하였다. 더 나아가기에서는 가장 관심있는 유물이나 모형물을 자세하게 그려보고 설명하는 내용을 쓰게 하였다. 그리고 전시물에 대한 설명 글귀가 어려울 때는, 교사나 박물관 안내원에게 보충 설명을 요구하도록 하였다. 활동을 마친 학생들은 옛날 물건의 좋은 점을 생각하여 자신이 상상해본 생활도구의 모양을 그림이나 설명으로 정리하였다. 단순하지만, 기발한 모양과 내용의 생활 도구들을 표현하는 좋은 기회였다.

<표 15> 제주교육박물관에서의 현장학습 활동지 사례⁴³⁾

년월일시	2003년 월 일 요일		
성 명		학년 반 번	학년 반 번
관련 단위			
견학 목적			
견학 장소		준 비 물	
선 생 님 주의 말씀			
사전 조사 내 용			
견학 순서			
견학 내용	본 것(전시물)	들은 내용	사진 또는 그림
더 알고 싶은 점 · 느낀 점			
더 나아가기	1. 2쪽- 2. 3쪽-		

43) 위의 활동지는 현장학습 보고서가 되므로 현장에서는 간단한 메모형식으로 정리한다.

더 나아가기 1, 2(내가 본 전시물)⁴⁴⁾

쪽		년 월 일	2003년 월 일 요일
사진 또는 그림			
사진 또는 그림의 설명			
옛날 물건의 좋은 점을 생각하여 내가 만들어 보는 생활 도구	생활도구 이름 ()		

44) 현장학습 활동지를 해결한 후 ‘더 나아가기’ 활동을 한다. 학습 속도나 관심에 따라 ‘더 나아가기 2’를 해결할 수도 있다.

4. 현장학습을 위한 학습과정안의 작성

박물관 현장학습을 위하여 사전 활동, 현장 활동, 사후 활동의 순서로 나누어 학습 과정안을 작성하고 실시하였다(<표 16>,<표 17>,<표 18>).

사전 활동 단계에서는 박물관 학습에 대한 흥미와 호기심을 유발하고 학습 문제를 정확히 파악하게 하기 위하여 박물관 관련 자료를 활용하여 박물관을 간접 안내하는 시간을 가졌다. 학생들에게는 박물관에 가서 어떤 활동을 어떤 순서대로 학습 할 것인지를 파악하게 하고, 학습 방법은 그룹별, 개별로 할 것인지도 결정하여 반영하였다. 또한, 자신이 알고 싶어하는 유물을 선택하는 일, 그리고 박물관의 구조를 미리 알게 하여 유물의 위치를 미리 파악하도록 하였다. 그 외 필요한 학습 준비물을 점검하고 견학시 지켜야 할 약속들을 잊지 않도록 반영하였다.

현장 학습 단계에서는 학습 문제를 다시 한번 재고시키고, 박물관 학습 활동 시간과 질문하는 시간, 휴식시간 등을 안내하며, 박물관 전시 구조와 주제 전시실 별로 유물에 대한 설명을 통해 우리 고장의 옛 생활의 모습을 이해하는데 직접적인 도움을 얻는데 중점을 두었다. 학생들은 수행해야할 활동지를 확인하고, 자신이 선택한 유물에 대해 조사할 수 있는 기회를 주어 집중 탐구할 수 있게 하였다.

사후 활동 단계에서는 박물관 현장 학습을 마치고 학생들과 보고 느낀 점을 소개하거나 보고서 작성, 또는 더 알고 싶은 점을 발표하면서 우리 고장의 역사와 문화가 풍부한 박물관의 중요함을 재인식할 수 있도록 하였다. 특히 이 단계에서 학생들은 전시 주제별, 또는 사후 표현활동에 대한 제작 방법에 따른 소집단을 구성하여 보고서 작성이나 다양한 표현활동을 한 후 마지막 발표회를 하는 것이다. 앞으로도 박물관을 자주 찾아가 고장 생활의 변화상을 더욱 적극적으로 학습할 수 있는 기회를 갖도록 하였다. 더불어 다양한 표현활동은 박물관 학습이 피드백되어 사회과 학습 효과를 한층 높여줄 수 있는 작용을 한다.

<표 16> 사전학습 활동 과정안

일시	2003. 2. 6. 목	학습 장소	교 실	교과	3학년 2학기 사회
단원	1. 우리 고장의 생활	차시	4/15	학습 방법	차시통합 박물관 견학 전 학습
본시주제	옛날과 오늘날 생활 모습의 변화	제 재	오늘날에도 쓰이는 옛물		
학습목표	박물관 현장 학습에 대한 활동 계획을 구체적으로 세울 수 있다.				
수업흐름	주요활동	교수 - 학습 내용		시간	자료 및 유의점
		도움 활동	체험활동		
문제파악	도입	◆학습 분위기 조성 ◦ 사진자료 제시 ◦ 인터넷 사이트 활용	◦ ‘연날리기’를 개사한 노래 부르기 ◦ 박물관이나 민속촌에 가본 경험이야기 하기	5’	* 가 사 바 꿔 부 르 기 * 박물관
	학습문제 파악	▶ 박물관 현장 학습 활동 계획 세우고 박물관에서 지킬 일을 알아봅시다.		2’	이나 유 물 사진 자료
		◆ 공부할 문제 알기 ◦ 교육박물관 사이트 방문 하기 ◦ 활동 순서 및 활동지 해결 요령 알기 ◦ 박물관 안내원 도움 활동 알기 ◦ 주제별 살펴볼 장소 안내 하기	◦ 제주교육박물관에 대해 알기 ◦ 박물관 현장 활동 방법 알기 ◦ 소집단별 개인별 활동 방법 알기 ◦ 살펴볼 것 정하기 - 조사 방법 및 유물 선택하기	10’	* 박물관 전시 안내도
	문제해결	◆ 현장학습 계획과 발표 ◦ 모둠별 또는 내가 탐방할 곳 알아보기	◦ 유물의 위치와 종류를 미리 알아보기 ◦ 박물관에서 지켜야 할 일 이야기하기 - 개인별 필요한 준비물 확인하기	10’	* 본 시 활동지
적용 발전	토의 및 발표		◦ 본시 활동지 해결하기 - 모둠별(개인별) 활동 계획 발표하기	10’	* 학습 문제를 해결을 위한 자료
정리	과제 제시	◦ 본시 활동 내용 지도 및 발표하기 ◦ 과제 : 미리 조사하기 ◦ 차시예고	◦ 교과서, 컴퓨터, 사전이 용하기	3’	사전 조사하기

<표 17> 현장학습 활동 과정안

일시	2003. 2. 10. 월	학습 장소	제주교육박물관		교과	3학년 2학기 사회
단원	1. 우리 고장의 생활		차시	5~7/15	학습 방법	차시통합 박물관 현장학습
본시주제	옛날과 오늘날 생활 모습의 변화			제 재	오늘날에도 쓰이는 맷돌	
학습목표	☆박물관 현장 학습 활동을 통하여 고장의 옛 생활 모습을 이해할 수 있다. ☆옛날과 오늘날의 생활 모습의 차이를 찾아낼 수 있다.					
수업흐름	주요활동	교수 - 학습 내용			시간	자료 및 유의점
		도움 활동		체험활동		
출발	인원 점검 및 출발	◦ 학생 출석 확인 ◦ 준비물 확인 ◦ 질서 지키기		◦ 출석 확인 및 준비물 점검 ◦ 질서 및 교통규칙 지키기	20'	*활동지 필기 도구 사진기
문제파악	학습문제 파악	☆ 박물관 현장 학습 활동을 통하여 고장의 옛 생활 모습을 이해하고 오늘날과의 차이를 찾아낼 수 있다.			5'	
	활동 순서 안내	◦ 조사방법 확인 ◦ 보충 설명 및 안내 ◦ 탐구 장소 안내 및 전시 주제 안내 *제주 교육의 뿌리 *제주 교육의 자람 *제주 교육의 열 *제주 선인의 숨결		◦ 학습활동 순서 알기 ◦ 활동지 작성 요령 ◦ 박물관 전시 주제 알기 -제주의 생활 및 교육의 변천사 -해방 후 지금까지의 생활과 교육의 성장 -학교 활동의 멀티큐브, 놀이 문화, 방언 등 -제주 특유의 돌문화와 생활 양식 ◦ 집중 탐구 활동하기 -제1전시실 -제2전시실 -제3전시실 -야외전시장 ◦ 활동 결과 확인 및 정리 ◦ 귀교	15'	
문제해결	조사, 탐색활동하기	◦ 모둠별, 개인별로 선택한 탐구활동		-제주 특유의 돌문화와 생활 양식 ◦ 집중 탐구 활동하기	50'	*활동지 *자유롭게 탐구하기
적용 발전	학습내용 확인	◦ 탐방 내용 정리하기 ◦ 보고서 작성			10'	* 활동 점검, 학습 상황 확인함.
	요약 정리	◦ 차시예고				

<표 18> 사후학습 활동 과정안

일시	2003. 2. 11. 화	학습 장소	교 실		교과	3학년 2학기 사회	
단원	1. 우리 고장의 생활		차시	8/15	학습 방법	박물관 견학 후 학습	
본시주제	옛날과 오늘날 생활 모습의 변화			제 재	오늘날에도 쓰이는 맷돌		
학습목표	☆박물관 현장 활동을 한 후 보고서 작성과 다양한 활동을 통하여 고장의 옛 생활 모습을 이해할 수 있다.						
수업흐름	주요활동	교수 - 학습 내용			시간	자료 및 유의점	
		도움 활동		체험활동			
도 입	경험 발표	◦ 사진 자료제시 ◦ 박물관에서 있었던 일		◦ 보고 듣고 느낀 점 소개하기	5'	*개인별 활동지	
문제과악	학습문제 파악하기	☆ 박물관 현장 학습 후 내용을 정리하고 다양한 표현활동을 할 수 있다.			2'		
학습방법 안내	보고서 작성	◦ 주제별, 제작별 소집단 구성하기 ◦ 준비된 자료 확인		◦ 활동지 작성 요령 알기 ◦ 보고서 및 탐구 과제 해결하기 ◦ 보고서 발표하기	20'	*사진 자료	
문제해결	다양한 표현 활동	◦ 개인별 보고서 작성 및 보완하기 ◦ 조사 내용 발표하기 *다양한 표현 ◦ 재료 확인하기 ◦ 만들 순서 알기 ◦ 제작하기		*표현 방법 - 찰흙으로 만들기 - 학습주사위 - 만화 - 편지 - 광고문 등 ◦ 만든 작품 보면서 소개하기, 더 알고 싶은 점 말하기	30'		
적용 발전		◦ 모둠별 작품소개 및 발표		◦ 활동하면서 좋았던 점이나 고칠 점 발표.	20'	*제작에 필요한 준비물	
요약 정리	반성활동 차시예고	◦ 더 알고 싶은 점 발표하기 ◦ 활동 반성			8'		

5. 보고서 작성 및 사후 학습

1) 보고서 작성

현장학습을 다녀온 후의 보고서 작성은 학습 활동 중 가장 핵심 부분이라고 할 수 있다. 현장 조사와 관찰을 통해 얻은 정보들을 일정한 방법으로 정리하고 분석하여 결론을 얻느냐가 학습 목표에 도달 정도를 파악하는 기준이 될 수 있는 것이다. 하지만 소집단이건 개인이건 학생들에게 보고서 작성으로 인해 너무 부담을 주어서는 안 된다. 아동 발달 특성 상 자유로운 상상력과 창의력에 바탕을 둔 나온 활동을 제공하기 위한 노력을 기울여야 한다는 차원에서 시도되어야 한다. 보고서 작성의 부담은 곧, 현장학습 활동의 정형화를 매김하는 일이 되기 때문에 신중히 고려해야 된다.

본 연구에서는 현장학습 보고서를 현장에서 보고, 들은 내용과 유물의 모습을 현장 학습 시의 자료를 참고하여 다시 정리하게 하였다. 사전학습, 현장학습, 사후학습 등의 모든 활동에 과제가 각각 다르거나 양이 많으면, 결코 바람직한 학습효과를 가져올 수 없다. 따라서 많은 시간을 소비하지 않고 작성할 수 있도록 하였다. 학생들이 보고서 작성을 끝내면, 이어서 자유로운 분위기 속에서 돌아가며 소집단별 발표를 하였다. 그리고 더 알고 싶은 점이나 느낀 점들을 덧붙여 소개를 하도록 하였다. 그 결과 모든 아이들은 관심을 가지고 모아 흥미있게 발표를 하거나 들었다. 또한 학생들이 개인적인 생각이나 느낀 점에 대해서도 질문과 답변을 바탕으로 토론학습을 유도할 수 있었다. 이 때 교사는 코멘트하거나 의견 차이를 부각시켜 추가 토론을 유도하였다. 다른 사람의 발표와 답변을 듣고 활발한 토론과 창의적 발언도 있었다. 이와 같이 협력학습 분위기로 공통 과제를 해결하는 것은 서로가 학습 문제를 알기 위해 노력했고 서로를 이해하는 기회가 되기도 하였다. 더 나아가기 활동에서는 현장에서 그림으로 표현하여 설명하는 글이나 옛날 물건의 좋은 점을 살려 자신이 생각하는 물건의 모양을 그린 것을 소개하기도 하였다. 이 과정은 결과적으로 오늘날의 새로운 생활의 도구를 만들 수 있는 발명의 기초가 된다는 배경을 이해하는 단계로 유도하였다. 결론적으로 보고서 작성은 현장학습의 연장이므로 많은 시간을 소비하지 않도록 유념해야만 한다.

< 박물관 현장학습 보고서 사례 1 >

현장 견학 학습 보고서

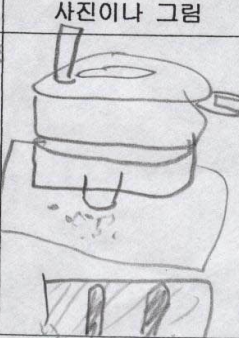
남광초등학교

년월일시	2002년 2월 11 일 화요일		
성명		학년 반 번	3 학년 5 반 26 번
관련 단위	1. 고장 생활의 변화 2. 생활 도구 발달		
견학 목적	1. 옛날 물건을 이용 하는 방법 2. 옛날 물건에 소중함을 알기 위해서		
견학 장소	세종교육박물관	견학 일시	2월11화요일(새)본 72시(본
준비물	필기도구, 계측서, 공책, 간편한 옷차림		
선생님 주의 말씀	여기보 도서관과- 같이가 조심히 관람 하여야 한다-		
사전 조사 내용	옛날에는 나무신, 짚신, 고목신 등을 신었다		
견학 순서	1. 전시실-2. 전시실-3. 전시실-4. 전시실 - 지루		
견학 내용	본 것	들은 것	사진이나 그림
	호미, 동전, 지폐, 상장, 도장, 옛날 고가서, 옛날그 림도, 옛날운동 회편이글, 옛 날원천, 절개책, 고판	술하르 방은 마를 밑구에서 두기도 했지만 나쁜 운이나 적이오지 말라 고 세워두 기 도하였다	
더 알고 싶은점이나 느낀 점	옛날에도 중국어와 영어를 외국어를 썼을까? 고연도는 어떻게 만들었을까?		
더 나아가기	1. 2쪽- 0 2. 3쪽-		

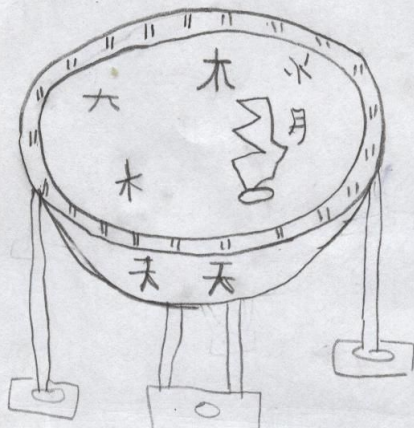
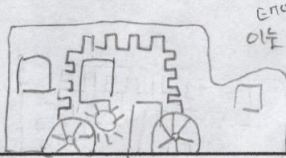
< 박물관 현장학습 보고서 사례 1 -더 나아가기>

더 나아가기 1(내가 본 전시물 1)			
쪽	1	년월일	2003년 2월 11 일 화요일
사진이나 그림			
사진이나 그림 설명	옛날에는 이런돈을 가지고 부자가 된다. 부자는 곡식 창고가 가득 차 있고 기와집을 가지고 대접이었던 경우가 많다. 옛날에는 이런종이에 글을 썼다고 한다. 누르고 꾸러진 종이에 말이다.		
옛날 물건의 좋은 점을 생각 하여 내가 만들 어보는 생활도 구	생활도구 이름 (동동이)	맷돌에서 잘면은 그릇에 쏙 들어가고 자동으로 갈수있다.	

< 박물관 현장학습 보고서 사례 2 >

현장 견학 학습 보고서 남광 초등학교			
년월일시	2002년 2월 11일 화요일		
성명	학년 반 번	3학년 5반 31번	
관련 단원	1. 고장 생활 변화, 1) 생활도구의 발달		
견학 목적	1. 우리 주변에서 옛날에 쓰던 물건들을 찾아 어디에 사용하는지 알아보기. 2. 옛날 물건의 소금함들에서 물은 등하여 반죽해오자.		
견학 장소	제주국립박물관	견학 일시	2월 11일 화요일 시 분 ~ 시 분
준비물	필기도구, 현장 학습계획서, 카메라, 노트, 간편한 옷차림		
선생님 주의 말씀	박물관에서 떠돌지 말기. 뒤에서 다치지 않게.		
사전 조사 내용	옛날은 중 고등학교의 교복이 똑같았다		
견학 순서	제1전시실 → 제2전시실 → 제3전시실 → 야외견학장		
견학 내용	본 것	들은 것	사진이나 그림
	김치냉장고, 옛날 교과서, 교복, 책가방, 옛돌, 다듬이돌, 민네와, 종 점자책, 도시락, 학용품	옛날 고대시대부터 동굴에서 살며 돌도끼를 만들고 돌로 칼과 화살을 만들었다. 한제시대 때는 일본에게 나라를 빼앗겨 35년 후 다시 독립하게 되었다	
더 알고 싶은 점이나 느낀 점	옛날에는 어떻게 건물을 지었는지 궁금하다		
더 나아가기	1. 2쪽 - ○ 2. 3쪽 -		

< 박물관 현장학습 보고서 사례 2 -더 나아가기>

더 나아가기 1(내가 본 전시물 1)			
쪽	1	년월일	2003년 2월 11일 화요일
사진이나 그림			
사진이나 그림 설명	해시계는 시계가 없다. 옛날에 쓰던 시계다. 해가 낮추고 그림자로 시계를 보는 시계이다... 시간과 날짜가 적혀 있어 신기하다.		
옛날 물건의 좋은 점을 생각하여 내가 만들어보는 생활도구	생활도구 이름 (태양카 (CAM))	 태양으로 움직이는 자동차	

2) 다양한 방법으로 표현하는 사후 활동

피아제의 인지 발달에 의하면 3학년은 구체적 조작기(Concrete Operational Period)에 해당된다. 이 시기는 구체적 조작의 기회를 풍부하게 줌으로써 다음의 형식적 조작(Formal Operational Period)으로 이끌어낼 수 있는 중요한 학습 단계와도 맞물린다. 그러므로 박물관 학습에서도 학생들의 호기심과 내재적 동기를 강조하여 다양한 활동을 전개함으로써 창조적이고 발전적인 사고를 할 수 있도록 도와줘야 할 것이다. 가령, 박물관의 유물을 통하여 조상들의 생활 모습을 직·간접적으로 상호 연관시켜 생각하면서 유물에 담겨있는 슬기를 찾게 할 수 있다. 결과적으로, 박물관 학습의 사후활동에서도 자율적이고 개방적인 사고가 절대적으로 필요하다고 할 수 있다.

사후활동에서의 표현 활동은 모두 7가지로 나누어 실행해 보았는데 찰흙으로 표현하기, 책표지로 꾸미기, 만화로 꾸미기, 시화로 꾸미기, 그림으로 나타내기, 팜플렛으로 꾸미기, 주사위로 만들기이다. 이 7가지 활동은 한 학급 어린이들 모두가 행하는 것이 아니라 1인당 1~2가지 표현 활동을 선택하여 활동하도록 하였다. 이처럼 다양한 선택의 범위를 주는 이유는 어린이들의 개성만큼이나 표현 양상도 다양함을 살리기 위한 것이다.

(1) 찰흙으로 표현하기 [자료 1 참조]

아이들이 가장 좋아하는 찰흙 유물 모형 만들기 활동을 시도하였다. 이 활동은 자신이 관찰한 유물을 직접 만들면서 옛 조상들의 생활로 돌아가볼 수 있는 간접적인 경험의 기회가 되었다. 학생들은 박물관 전시물에서 본 방사탑, 옛날 책, 등잔대, 책상, 나무필통 등 다양한 유물의 모습을 표현하였다. 그리고 학생들은 어느 한 유물을 만들다가 다시 새로운 유물을 만드는 등 찰흙 유물 모형 만들기 활동은 아이들에게 매우 즐거운 시간이었다. 또한, 학습 경험을 자신감있게 표현하면서 심미감과 학습 기억을 오래 유지하는 장점이 있다.

(2) 책표지로 꾸미기 [자료 2 참조]

다음 페이지의 ‘박물관 책표지 꾸미기’활동은 학생들에게 박물관에서 본 여러 가지 생활 도구 및 자료들을 미숙하지만, 책표지로 꾸미면서 기초적인 일러스터의 소질을 발휘해보는 기회가 되도록 하였다. 또한 유물은 과거의 생활 모습이나 보았던 유물을 중심으로 구성하였는데 책표지의 기능상 상징적인 의미를 띠도록 배려하였다.

(3) 만화로 꾸미기 [자료 3 참조]

학생들은 한 사물이나 대상을 보면 상상력이 발동하여 질문을 하거나 여러 가지 생각을 하게 되는데, 이 때 교사는 학생의 사고를 마음껏 표현할 수 있는 조언을 해주어야 한다. 그리고 적절한 표현 방법 중의 하나가 만화로 꾸미는 활동이다. 학생들은 박물관을 견학하면서 또는 견학한 후에 현실과 과거를 드나들면서 그들만의 상상력으로 대화를 할 수 있는 가장 유익한 방법 중의 하나가 만화로 꾸미는 활동이다. 현실의 인물과 과거의 인물이 만나 대화하는 내용을 그림과 글로 표현하는 활동은 박물관 학습 활동으로 매우 효과적인 활동이라고 생각한다.

(4) 시화로 꾸미기 [자료 4 참조]

‘시화로 꾸미기’ 활동은 학생들이 박물관에서 직접 체험한 일을 재미있게 또는 감명깊게 간단한 동시와 그림으로 표현하는 작업이다. 특히 이 활동은 그림을 좋아하는 아이들에게 동시와 함께 표현하는 기회를 갖도록 하여 박물관이 그리 딱딱하거나 무거운 곳이 아니라는 생각을 심어주는데 효과적이었다. 그리고 학생들은 박물관 유물을 할머니의 옛날 이야기처럼 재미있게 수용할 수 있는 기회가 되기도 한다.

(5) 그림으로 나타내기 [자료 5 참조]

그림은 ‘심상(image)의 표현’이라고 말한다. 이 말의 의미는 그만큼 학생들은 마음속에서 생각을 통해 이미지나 기호로 잘 나타냄을 뜻한다. 박물관을 견학하면서 또는 견학 후의 심상 표현 활동을 통하여 옛 유물들을 새로이 보고 느낄 줄 아는 창조적인 사고력을 기르기 위한 과정이라 생각하여 시도하게 되었다. 박물관 유물들은 형태 자체가 희귀한 것들이 상당히 많다. 그래서 학생들이 유물을 자세히 보고 그리는 것은 그 유물을 오래 기억할 수 있는 계기가 된다.

(6) 팜플렛으로 꾸미기 [자료 6 참조]

학생들이 현장학습을 했던 박물관을 알리는 활동으로서 팜플렛을 꾸며 보도록 하였다. 학생들의 참신하고 개성이 넘치는 재치를 발견할 수 있는 기회가 되었다. 박물관에 있는 어떤 유물들을 보았으며 어떤 관점과 생각으로 박물관을 소개하고 표현하는지를 알게 하는데 효과적이었다. 학생들은 주로 다른 사람에게서 받기만 하던 팜플렛을 꾸미는 과정에서 신기해 하면서도 매우 뿌듯해 하였다.

(7) 주사위로 만들기 [자료 7 참조]

이 활동은 우유팩을 활용하여 주사위를 만들고, 각 면에 박물관에 전시된 유물 그림을 그리거나 내용을 써 넣는 작업이다. 다 만든 주사위를 가지고 학생들은 재미있는 게임 시간을 가지기도 하였다. 게임 방법은 짝꿍, 또는 소집단끼리 모여앉아 박물관 주사위를 던지고 이 때 나온 면의 유물의 이름을 맞추거나 유물의 내용을 추가하여 답을 하면 점수를 획득하는 놀이이다. 몇 차례 반복한 후 점수를 합산하여 제일 많이 나온 아이나 모둠이 승리하는 놀이로서 연계적인 학습활동이어서 매우 즐겁고 흥미 있어 하였다.

< 풍금 >



< 연자방아 >



< 작품 진열 모습 >



[자료 1] 찰흙으로 표현하기

< 박물관은 유물 창고 >

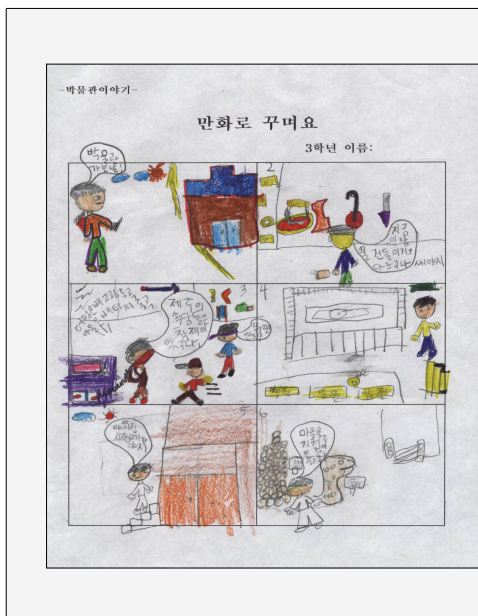


< 박물관에 다녀와서 >

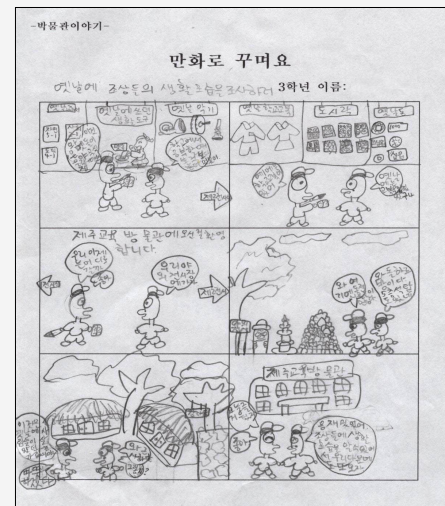


[자료 2] 책표지로 꾸미기

< 박물관 이야기 1 >



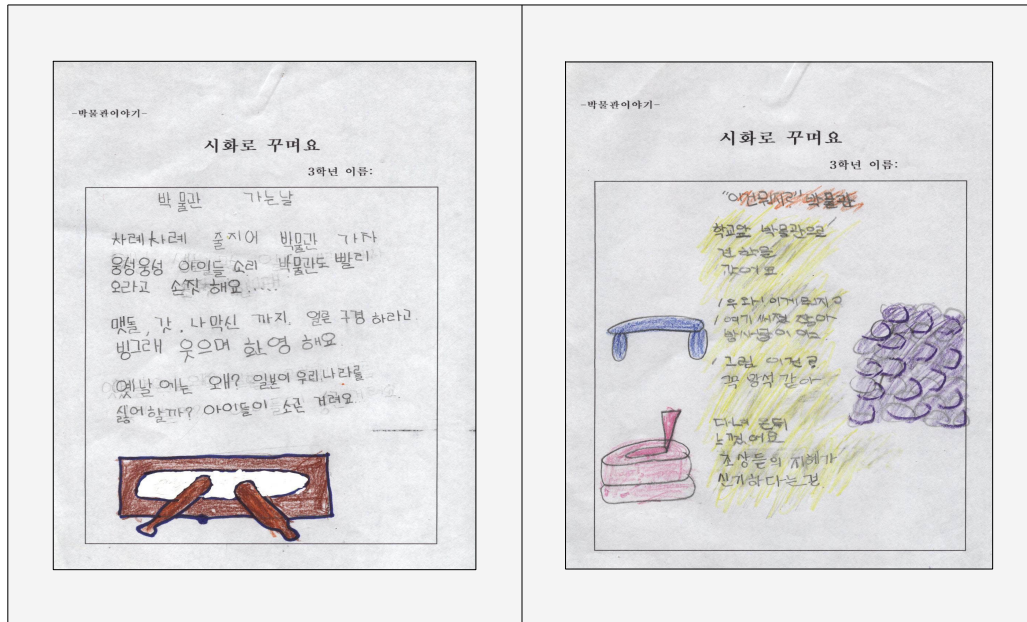
< 박물관 이야기 2 >



[자료 3] 만화로 꾸며요

< 박물관 가는 날 >

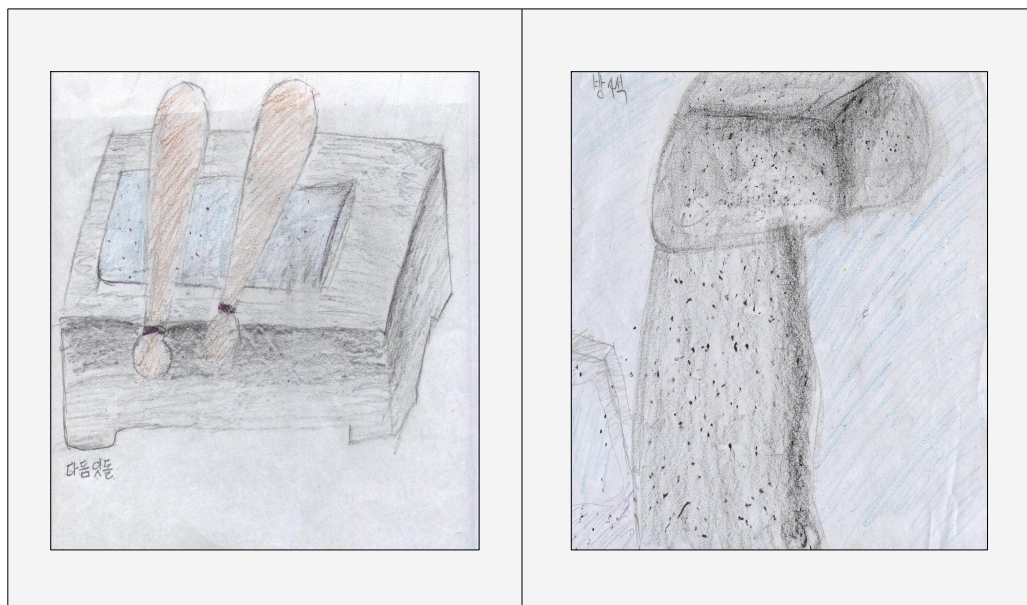
< 이견 뭐지? >



[자료 4] 시화로 꾸미요

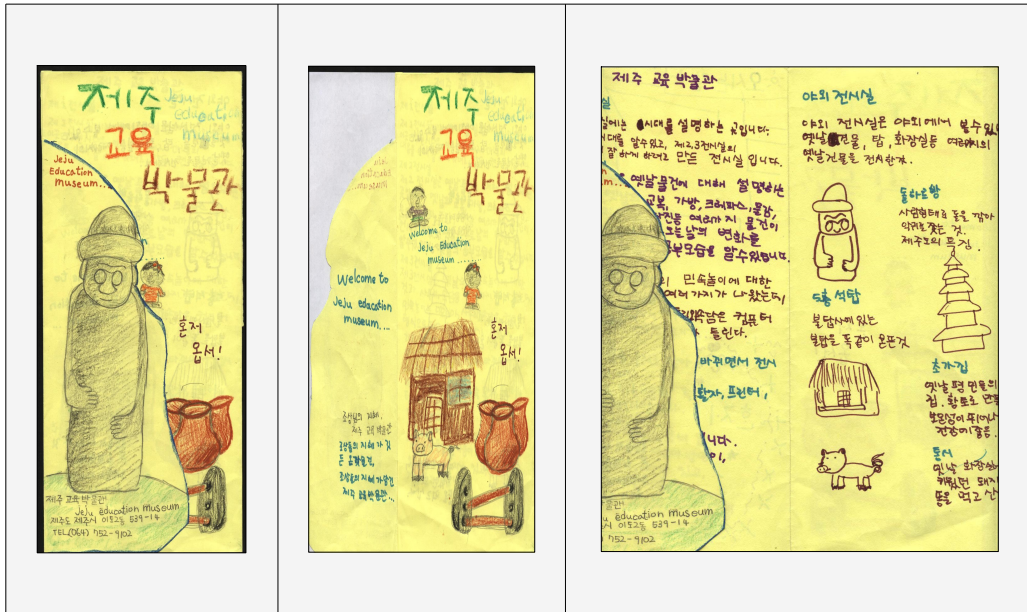
< 다듬잇돌 >

< 방사석 >



[자료 5] 그림으로 나타내기

< 제주교육박물관 >



[자료 6] 팜플렛으로 꾸미기

< 박물관 이야기 : 우유팩 >



[자료 7] 주사위로 만들기

6. 평가

앞에서 적용한 학습 활동은 다양한 방법을 통하여 과거를 재구성해 보는 경험으로 이루어졌다. 과거와 현재라는 시간적 차이를 극복하여 과거를 이해해야 하기 때문이다. 따라서 물질 조사, 구전조사 및 문헌 조사 등의 방법을 통해 조사 과정을 평가하되, 이러한 평가는 문제 정하기, 조사방법 탐구하기, 조사내용 정리하기라는 각 단계별 추이를 관찰하고 보완해 주는 과정을 더 해야 한다. 결과적으로, 학생들의 조사 내용을 다양하게 정리할 수 있도록 학습 경험을 제공하여 자신들의 의미 구상을 다양하게 표현함은 물론 다양한 표현 형식에 따른 수행과제를 부여한 후 평가하는 것이 좋다.

교수·학습 평가에서 수행 평가의 방법은 학생들에게 현실 생활 속에서 도전과 문제 상황에 흡사한 과제를 제시해 줌으로써, 학습된 지식과 기능을 확인함과 동시에 학습 과정의 적응력과 같은 고차원적인 정신 능력도 포함시켜야만 한다. 그러한 과제에서는 획일적인 정답이나 한 가지로만 나타나는 바람직한 반응이 있을 수 없고, 학생 스스로가 다양한 사고에서 과제를 해결하려고 시도하기 때문에, 수행과제 자체가 능동적인 평가가 된다. 이러한 평가 방법은 전통적인 과제로서는 쉽게 평가될 수 없었던 학습 성과, 즉 적용 능력, 문제 해결력, 복잡한 기술 및 사고의 습성, 창의성, 고등 사고 기능과 같은 고차원적인 인간 능력을 평가하고 개별적인 학습을 신장시키는데 특히 유용한 것이다.

초등 사회과 수행평가의 방향은 단순한 지식의 암기가 아닌 종합적인 능력을 평가하는데 중점을 두어야 한다. 이것은 사고력, 문제 해결력, 태도 등의 평가를 포함하는 것인데, 그 성격은 새로운 문제 장면에 직면해서 효과적으로 적응하기 위해 직면한 장면의 상황을 분석하며, 이미 알고 있는 이해, 지식,

기능을 동원하여 전체를 상호 관련시켜 문제를 처리하고, 해결하는 고도의 정신능력과 판단 자세 등이라 할 수 있다. 초등 사회과는 사회 인식의 형성이 중요하기 때문에, 학습 활동의 전개 과정에서 사회 인식을 어떻게 해서 획득하고 형성해 가는가를 평가하는 것이 중요하다. 말하자면 결과 중심보다는 과정 중심의 평가이어야 한다. 과정의 평가는 사고나 능력의 중간 단계까지 평가한다는 의미이며, 이 중간 단계야말로 종합적 능력, 혹은 문제 해결력, 판단력 등의 핵심이 될 수 있다.

학교 현장에서는 수행평가란 평가체제가 도입되면서 적지 않은 문제점이 제기되고 있다. 이런 문제점들 중에서는 특히 전통적인 평가 방법을 부정하는 데서 오는 거부감, 새로운 평가방법에 따른 부담감, 수행평가 계획에서부터 결과 처리에 이르기까지의 일련의 업무부담 등을 지적하고 있다. 그러나 결과 중심에서 과정 중심 평가로 나아가야 한다는 명제 앞에 수행평가에 대한 문제점을 계속 보완해 나가야 할 것이다.

본 연구에서는 박물관 수업이 끝난 후 학습의 흥미도와 인지도를 검토하기 위해 개별 면담과 교사의 관찰 평가를 실시하였으며, 학습 결과물과 감상문에 나타난 학생들의 이해력과 마음의 변화를 분석한 후 평가에 반영하였다. 본 연구에서의 대상은 N초등학교 3학년 5반으로 한정하였기 때문에, 다른 학습 주제를 가진 박물관 학습과 비교 검토하는 것이 타당치 않아 다음과 같은 3가지 평가 방법을 적용하였다.

1) 개별 면담을 통한 검증

개별 면담은 박물관 현장 학습이 이루어질 때 수시로 하거나 박물관 현장 학습이 끝난 후에 면담 시간을 통해 이루어졌다. 개별 면담에서는 박물관 현

장학습에 대한 학생들의 개인별 생각과 특성, 흥미 등을 알아낼 수 있었다.

(1) 면담 내용

면담 기준은 세 부분으로 나누어 실시하였다. 질서면에서는 박물관 관람시 태도를 확인을 하였는데 약 90%의 학생들이 준수했음을 알 수 있었다. 그러나 약 3~5명이 박물관 예의와 안전 태도가 부족했음을 알 수 있었는데 이들 학생들은 현장에서 또는 면담 과정에서 바른 태도를 갖는데 노력할 것을 다짐 받을 수 있었다. 인지면에서는 박물관 학습계획을 거의 모두가 세웠음을 알 수 있었고, 박물관에 대한 친근 정도는 85%에 가까웠으며, 효과적인 박물관 감상법에 대해서는 80% 정도로 자신감을 가지고 있었다. 효과적인 박물관 감상과 관련해서는 이번의 학습 기회로 스스로 학습이 가능한지를 중심으로 평가해 보았다. 그 결과 박물관이 옛 조상들의 생활 모습을 이해하는데 도움이 되었는지를 면담하였다. 약 90%의 학생들이 긍정적인 대답이 나왔다. 수행면에서는 학습 참여도(89%)와 학습 계획에 따른 실천(95%), 결과 정리 및 발표 활동과정(97%), 다양한 표현활동의 흥미도(94%)에 대해 면담하였는데 결과(비율)에서 나타나듯이 적극적으로 박물관 학습 참여율을 보이는 것으로 확인되었다. 그러나 한편으로는 궁금한 점에 대해서 아직도 남아 있음을 보여주고 있어서 박물관 학습 기회를 더 가져야 함을 간접적으로 시사하고 있다. 구체적인 면담 내용은 다음의<표 19>와 같다.

<표 19> 박물관 현장학습에 대한 개인 면담 내용

박물관 학습을 마치면서							
※ 나는 박물관 현장학습에 어떻게 참여하고 활동하였는지를 생각해 보고 선생님과 이야기를 나눠봅시다.							
현장학습 주제		옛 생활 도구의 모습 살펴보기					
대 상		○○초등학교 3학년 ○반 36명					
면 담 내 용				평가 척도(단위:명, %)			
				1	2	3	
질 서 면	1. 조사할 때 질서, 예의, 안전에 유의하였습니까?	5	13.9	14	38.9	17	47.2
	2. 전시된 유물들은 함부로 다루지 않았습니까?	3	8.3	11	30.6	22	61.1
인 지 면	3. 박물관 견학 계획은 잘 세웠습니까?	1	2.8	8	22.2	27	75.0
	4. 박물관에 대해 친근감을 갖게 되었습니까?	5	13.9	18	50.0	13	36.1
	5. 박물관 자료를 효과적으로 감상하는 방법을 알 수 있습니까?	7	19.5	16	44.4	13	36.1
	6. 조사할 내용을 잘 알고 있었습니까?	3	8.3	12	33.4	21	58.3
	7. 제주교육박물관은 옛 조상들의 생활모습을 이해하는데 도움이 되었나요?	4	11.1	15	41.7	17	47.2
수 행 면	8. 박물관의 자료들을 세심하게 살펴보았나요?	8	22.2	14	38.9	14	38.9
	9. 학습에 충실히 참여하고 처음 계획한 대로 조사를 하였습니까?	4	11.1	17	47.2	15	41.7
	10. 궁금한 내용이 있으면 잘 묻고 알아냈습니까?	11	30.5	12	33.4	13	36.1
	11. 조사한 내용을 정리하여 발표를 하였습니까?	3	8.3	21	58.3	12	33.4
	12. 견학한 내용에 대해 다양한 방법으로 생각이나 느낌을 솔직하게 표현하였습니까?	7	19.5	13	36.1	16	44.4
	13. 박물관에 다녀와서 다양한 표현활동에 흥미있게 참여했나요?	6	16.7	19	52.8	11	30.5
비 고		평가 척도 : 1-부족, 2-보통, 3-잘함.					

(2) 면담 결과

학생들과의 면담 결과, 여러 종류의 박물관이나 민속촌을 가 본 경험은 많았으나 이번 기회와 같은 현장학습은 없었다고 답하였다. 더불어서 짧은 학습 시간이었지만 계획에서부터 실행, 사후 학습을 통하여 학생들은 다양한 생각과 보고 배운 점이 많았다고 하였다. 대부분의 아이들은 앞으로 더 자주 가서 많은 전시물을 살펴보고 싶다는 의견도 나왔다. 그리고 공부할 내용을 미리 알고 가니 한층 쉽게 조사할 수 있었다는 것과 옛날 유물들을 친근하게 생각하고 감상했다는 의견도 들을 수 있었다.

일부 학생들은 박물관을 견학한 후 표현하는 방법을 다양하게 하여 스스로 할 수 있다는 자신감을 갖게 되었다고 하였다. 또한, 부모님이나 친구, 형제들끼리 가서 조사하고, 만들어 보고 꾸며보는 공부를 해보고 싶다고도 하였다. 특히 현장학습 활동 후에, 친구들이 다양한 방법으로 멋진 작품을 만든 것을 보고 자기도 좋은 작품을 제작하겠다고 재료나 용지를 여러 번 가져가는 학생들도 많이 볼 수 있었다.

그러한 반면에, 학생들은 박물관의 자료 해석 대해 매우 어려워하였고, 박물관 안내가 필요로 할 때에 안내를 제대로 받지 못하였음을 토로하고 또한, 직접 활용하는 전시물의 확대가 절실함을 느끼고 있었다. 그리고 전시물을 함부로 대한 것에 대한 면담에서는 놀이도구처럼 신기해서 만져보았다고 하여 다음부터는 조심히 다룰것을 지도하였다.

본 연구에서는 박물관 소장 자료가 사회과 학습에 도움을 줄 수 있는 학습 방안에 초점을 맞추고 연구를 진행하였는 바 대다수의 어린이들이 활발한 학습 태도와 진지하게 참여하는 모습에서 박물관과 사회과 수업의 연계가 훌륭한 성과를 얻을 수 있다는 확신을 얻을 수 있었으며, 특히 제주교육박물관을 통해 사회과 학습의 지식, 이해는 물론 기능, 가치, 태도 변화에 기여할 수 있다는 사실도 알 수 있었다. 전반적인 면담 결과의 내용은 <표 20>과 같다.

앞으로 위와 같은 사회과 학습 방안이 박물관 견학이나 사회과 현장 학습 지도에 반드시 활용되어야 할 것으로 생각되며, 동시에 본 연구에서 제시한 방안처럼

더 많은 현장학습의 방법을 모색해 나갈 필요가 있을 것으로 사료된다. 지금까지의 현장학습에서는 인술상의 어려움이나 경제적인 문제가 많이 수반된 것은 사실이지만, 본 연구를 통해 많은 경험과 느낌, 소득을 얻을 수 있었고, 신나게 참여하는 아이들을 보면서 진정한 사회과의 학습을 생각하게 되었다.

<표 20> 면담 결과에 대한 의견 요약

긍정적 의견	보완적 의견
▸ 박물관에서 많은 내용을 알게 되었다. ▸ 전시물들을 분류하고 관련지어서 보게 되었다. ▸ 여러 가지 자료들로 옛날의 생활 모습을 상상하게 되었다. ▸ 옛 조상들이 자신을 바라보는 것 같았다. ▸ 박물관이 주는 도움을 알게 되었다. ▸ 자료들을 자세히 봐야겠다고 생각하였다. ▸ 공부할 내용을 알고 가니 쉽게 조사했다. ▸ 조사할 내용보다 더 관찰, 조사를 하였다. ▸ 열심히 관찰하다보니 시간가는 줄 몰랐다. ▸ 친구들과 재미있게 이야기를 하니 좋았다. ▸ 다른 반이 오지 않아 질서를 잘 지켰다. ▸ 물건에 손을 대지 않았다. ▸ 옛날 물건들이 우습게 생겼다. ▸ 조상들의 슬기와 지혜를 배웠다. ▸ 학교 종을 신나게 치고 싶었다. ▸ 훈장님이 나 보고 뭐라 야단칠 것 같았다. ▸ 견학하는 태도를 바꾸게 되었다. ▸ 안내원 선생님이 조금 도움이 되었다. ▸ 조사한 내용이나 본 것을 다양하게 표현한 게 재미있었다. ▸ 발표할 때 자신감이 생기는 것 같았다. ▸ 어른이 되면 옛 물건을 새롭게 만들어 보고 싶다.	▸ 박물관에 있는 자료를 모두 알지는 못했다. ▸ 전시물에서 모르는 말이 많이 있었다. ▸ 옛날 물건들은 오래 못봤을 것이다. ▸ 너무 어두운 곳이 있어서 무서웠다. ▸ 박물관 안내문이 모자랐다. ▸ 박물관에 대한 작은 책을 팔거나 주었으면 좋겠다. ▸ 직접 만져보거나 활용할 수 있는 자료가 많았으면 좋겠다. ▸ 미리 계획한 내용을 조사하지 않았다. ▸ 다른 유물을 조사하고 싶어졌다. ▸ 견학 기회가 많았으면 좋겠다. ▸ 박물관 안내원이 나중에는 안 계셨다. ▸ 옛날 책에 한자가 너무 많았다. ▸ 자료에 대한 설명이 쉬웠으면 한다. ▸ 음악소리도 안 나고 분위기가 딱딱하였다. ▸ 옛날 음식을 만들어 먹어보고 싶다. ▸ 서당에서 훈장이나 아이를 해보고 싶다. ▸ 옛날 아이들이 공부한 책으로 공부하고 싶다. ▸ 현장학습 후 여러 가지 활동을 하였는데 또 참여하고 싶다.

2) 교사의 관찰 평가

지도교사는 현장학습 전 과정을 거쳐 활동마다의 참여도를 평가하였다. 계획 수립, 준비, 현장활동, 조사활동, 보고서 작성, 발표 태도, 토의 태도 등을 중심으로 관찰 평가를 실시하였다.

(1) 평가의 관점

- ① 학습 계획서 수립 능력 - 학습 주제에 맞는 사전 조사와 알고 싶은 내용 등
- ② 준비성 - 자료, 필기구, 주변 정리 등
- ③ 현장 조사 능력 - 관찰, 기록, 적합성
- ④ 학습 참여 태도 - 자율성, 진지성, 꾸준함
- ⑤ 보고서 작성 능력 - 이해성, 분석 및 정리 능력 등
- ⑥ 사후활동 능력 - 참여도, 협동성, 마무리 등
- ⑦ 창의력 - 새로운 학습 소재의 창출이나 다양한 활용 방법의 제시

위와 같은 평가 관점을 가지고 관찰 결과를 기록하였다. 박물관 학습 활동을 함에 있어서 개인별 상황 평가가 되어 수행 평가의 도구로도 활용할 수 있었다는 사실이 이외로 중요했다.

(2) 교사 관찰 평가 종합

학생들은 사전계획을 수립하는 활동에는 아주 적극적이었으나, 자료 준비나 수집면에서는 좀 미흡했다. 조사 능력면에서는 학생들의 흥미와 관심도의 차이로 7명(19%)이 부진함을 보였고, 참여율에서는 25% 정도가 더욱 노력이 필요하다는 사실도 파악할 수 있었다. 일부의 학생들에게는 보고서 작성이 그리 복잡하지 않은 내용으로 되어있음에도 불구하고, 마무리 학습을 못하는 경우가 있어 특별 지도를 할 필요가 있었다. 이것은 학생의 개인적인 요인과 관련이 있는 것으로 판단되었다. 사후 활동은 보고서 작성보다 좋아하고 있었으며, 창의력 발휘면에서는 충분한 동기유발을 부여해야 필요가 있었다. 이상과 같은 관찰 평가를 종합적으로 분석한 결과는 <표 21>과 같다.

<표 21> 관찰 평가표

학습 및 활동 주제 : 우리 고장의 생활 모습의 변화 알기								
3학년 ○반 (남 19, 여 17, 계 36명)						○월 ○일		
번호, 이 름	평가내용	계획 수립	준비성	조사 능력	참여 태도	보고서	사후 활동	창의력
1	신 ○ ○	☆	◎	◎	☆	◎	☆	◎
2	김 ○ ○	☆	△	◎	☆	◎	◎	△
3	오 ○ ○	◎	◎	◎	◎	△	◎	△
4	김 ○ ○	◎	◎	△	△	◎	◎	◎
5	강 ○ ○	☆	☆	☆	☆	◎	☆	◎
계		☆:22	☆: 8	☆:12	☆:16	☆:11	☆:14	☆: 8
(☆:우수, ◎:보통, △:노력)		◎: 9	◎:11	◎:17	◎:11	◎:13	◎:12	◎:12
		△: 5	△:17	△: 7	△: 9	△:12	△:10	△:16

3) 학습 결과 감상문에 의한 검증

학생들에 의한 현장학습 감상문은 제주교육박물관 현장학습 활동을 끝낸 후 체험하거나 생각한 내용들을 감상문으로 쓰도록 하여 평가 도구로 활용하였다. 박물관 현장학습 감상문의 경우, 첫 번째 사례는 나막신이나 짚신과 이야기기를 나누며, 우리 조상들의 생활 모습을 짐작하는 것이었고, 제2전시실에서의 ‘일본이 우리 나라에 들어와서’ 등 과거의 역사를 통해 고장 생활이 변화했음을 암시하는 내용의 것이었다. 또한, 옛날 학교와 오늘날의 학교를 암시적으로 비교하는 내용도 들어 있었다. 두 번째 사례에서는 일제와 미군정 시대를 통해 시대가 달라졌음을 알고 있고, 해시계와의 대화로 조상들의 과학 기술면도 이해하려는 노력도 보인다. 세 번째의 사례에서는 옛날의 학교에서 사용했던 필기도구들을 세심하게 살핀 점을 확인할 수 있고, 현장학습 후 학교에서 다양한 사후 활동을 한 장면을 기록하고 있다. 서로 비교되는 세 가지의 감상문 사례를 선정하여 다음 페이지에 제시하였다.

(1) 박물관 현장학습 감상문

<현장학습 감상문 사례 1>

오늘은 박물관 가는 날	
-제주교육박물관을 다녀와서-	3학년 ○ ○ ○
나는 친구들과 선생님이랑 교육박물관에 갔다. 이번에는 다른 때와는 다를 것 같았다. 처음에 제1전시실로 갔는데 점점 가보니 서당 안에 아이들이 한자를 외우고 있었다. 자세히 보니 서당 신발장에 짚신과 나막신이 있었다. 나막신에게 마음속으로 물어보았다. ‘나막신아, 비올 때 돌아다니니까 축고 물이 싫지 않니?’ 하지만 나막신은 아무렇지 않게 말했다. ‘그렇지 않아, 사람들을 태우고 다니니 오히려 좋은 걸.’ 나는 다른 사람들을 잘 도와주지 못하는데, 괜히 부끄러웠다. 제2전시실로 가 보았다. 일본이 우리나라에 와서 일본어를 가르치는데 어찌 싫었고, 미웠다. 우리나라가 약한 것도 죄구나라는 생각이 들었다. 힘이 강했으면 전쟁도 없었을텐데 말이다. 옛날 학교가 있는 곳으로 갔다. 옛날 학교는 그렇게 좋지는 않았지만 아저씨들이 잘 만들었다는 생각이 들었다. 선생님께서는 지붕이 없거나 흠이 물이 새는 학교가 많아서 비가 올 때에는 공부를 안 했다고 하셨다. 내가 오늘날 태어나서 다행이다. 야외전시장에는 영등 할망, 설문대 할망 등이 있었다. 특이하게 생겼다. 나는 현아랑 돌아다니면서 자세히 더 살펴보았다. 재미있었다. 엄마에게 박물관에서 있었던 이야기를 들려 드려야지.	

<현장학습 감상문 사례 2>

오늘은 박물관 가는 날	
-제주교육박물관을 다녀와서-	3학년 ○ ○ ○
오늘은 우리 학교 앞에 있는 제주교육박물관으로 견학 가는 날이다. 아이들이 수근대는 교실을 뒤로하고 먼저 연주와 나는 밖으로 나왔다. 선생님께서도 나오셨다. 우리들은 줄을 나란히 지어 횡단보도를 건너고 박물관에 도착했다. 학교 가까이 이런 박물관이 있다는 게 참 다행이다. 우리는 밖에서 견학할 때 주의사항을 들었다. 안으로 들어가 제 전시실부터 차례로 감상하였다. 일제시대때 입던 교복과 교과서 등이 힘들었던 조상들의 모습을 담고 있었던 것 같았다. 우리 조상들은 일제시대 35년을 걸쳐 독립을 했다고 한다. 독립한 후 미국 군인들이 3년 동안 조상들을 지켜주었다고 한다. 그런 면에서는 미국이 참 고마웠다. 제2전시실에서는 주판, 점자책, 옛날에 썼던 도시락 등, 많은 물건들이 있었다. 그런데 저기서 윤이 나는 해시계를 볼 수 있었다. 무척 오래 되었는데 금이 가지도 않았다. 오히려 윤이 반짝거리고 있었다. 혹시 오늘날 사람들이 똑같이 만들어놓은 것은 아닐까? 생각했다. 그 때 해시계가 나한테 이렇게 말하는 것 같았다. “안녕, 나를 만들어 주신 장영실이라는 분인데 참 고마운 분이야. 나를 봐! 조상들의 지혜를 담고 있잖아? 지금은 전자시계, 뼈꾸기 시계 많이 있지만 옛날에는 나를 해의 그림자와 빛으로 시간을 재서 사용했어.” “아, 그렇구나, 난 사람들이 해시계를 해처럼 동그랗게 만들었을 뿐이라고 생각했는데.....” 옛날에도 장영실같이 훌륭한 과학자, 기술자가 있어서 기뻐다. 옛날에 해시계의 중요성도 알게 되었다. 저 쪽을 보니 금관이 있었다. 아주 예뻐다. 내가 써보고 싶었다. 진짜로 왕이 썼던 흔적이 있는 것 같았다. 또 다른 유물들을 실컷 보았다. 이번처럼 유물들을 자세하게 많이 알게 된 것은 처음이다. 난 그동안 그저 아무렇지 않게 봤을 뿐이다. 이젠 옛 조상들의 슬기로움을 알아냈다	

<현장학습 감상문 사례 3>

오늘은 박물관 가는 날	
-제주교육박물관을 다녀와서-	3학년 ○ ○ ○
오늘 친구들과 같이 신나게 걸어서 학교 앞에 있는 제주교육박물관에 다녀왔다. 들어가니까 제1전시실이였다. 고대시대부터 일제시대까지 쭉 둘러보았다. 초가 속에 마네킵이 있는 집으로 가까이 가니까 이런 소리가 들려왔다. “하늘 천 따지 김을현 누를 황 어험 오늘은 새로운 것을 배워보겠다” 마치 서당인 듯 하였다. 좀 더 가보니 일제시대 때 교복과 가방이 있었다. 그 때 처음으로 사람이 잔인하다고 느꼈다. 왜냐하면 거기에 가죽 털로 만든 가방이 있었기 때문이다. 그 다음에는 2전시실로 가 보았다. 옛날 학교 모습과 점자책 필기도구 등이 있었다. 발전하지 않은 과거이지만 신기한 물건도 있었다. 그 중 점자책이 신기하여 내가 점자책이 있다는 말에 아이들이 몰려와 바라보았다. 그 후 나는 야외 전시실로 갔다. 초가집과 옛날 화장실은 시골 풍경을 하고 있었다. 그 모습들은 할머니처럼 포근했다. 학교에 돌아와서 나는 지점토로 짚신을 만들었다. 밑창을 만들고 가느다란 줄로 잘 이었다. 친구들이 ‘와, 은비, 정말 잘 만들었다!’ 그러면서 칭찬을 하였다. ‘시간이 날 때마다 박물관을 많이 찾아가야지’라고 생각하였다.	

(2) 감상문 분석 결과

많은 어린이들은 박물관 전시물에 대한 교사의 설명을 듣거나 안내문을 살펴보고 세밀하게 관찰하려고 노력하였다. 그리고 유물 하나 하나에 대해서도 소중함과 생명력이 있음을 실감하는 것 같았다. 아픈 과거의 모습과 자랑스런

조상들의 흔적을 대하면서 분노와 신기함을 느끼는 아이들도 있었다. 옛날에 사용하던 물건들을 오늘날의 생활 도구와 비교하면서 옛날 물건의 장점을 찾아내는 아이들에게는 앞으로 창조력을 키울 수 있는 밑거름이 될 것이라 여겨진다. 그리고 이러한 학습활동이 바탕이 된다면, 초등 사회과에서 강조하는 비판적 사고력과 창조적 사고력을 신장시킬 수 있는 기회가 될 수 있을 것이다.

V. 결론 및 제언

박물관은 과거 선조들의 생활상과 문화 그리고 역사적인 사실과 사건에 대한 전체상을 후세들에게 알려주는 등대 역할을 한다. 그러므로 박물관을 통해 학생들은 자신들이 거주하는 지역의 전통문화와 생활상의 소중함을 이해하고 실생활에 적용하는 삶을 배워 나갈 수 있다. 이처럼 박물관은 교육적 측면에서 보면, 박물관이 직접 담당하는 사회 교육적 기능과 더불어 학교교육과 관련하여 학습의 장으로 제공되는, 말하자면 사용자적 입장에서의 박물관 활용 학습 기능으로 구분할 수 있다.

그러나 학교를 비롯한 일선 교육기관에서는 박물관을 효율적으로 활용하지 못하는 경우가 상당히 많다고 지적할 수 있다. 그렇기 때문에, 박물관 학습은 항상 ‘견학’이라는 차원을 벗어나지 못하는 수준에 머물고 있는 상황이며, 교사들도 학생들과 단순히 한 번 둘러보는 정도의 의식을 가지고 있는 경우가 많다고 할 수 있다. 이런 점에서 생각하면, 앞으로 지역의 역사와 문화를 학습하는데 유익하고 또한 거리적으로도 접근하기 쉬운 지역 박물관을 좀 더 적극적인 학습공간으로 활용할 필요가 있을 것으로 판단된다.

본 연구는 이상과 같은 배경 속에서 학교교육과 관련하여 지역 박물관을 보다 더 적극적이고 효율적으로 활용할 수 있는 학습방안을 마련하는데 목적을 두고, 박물관을 활용한 학습방안을 검토·분석하였다.

연구결과를 요약하여 정리하면 다음과 같다.

1. 초등사회과와 지역 박물관 학습과의 관련성을 분석한 결과는 아래와 같다.

사회과 교과서의 영역 중 ‘인간과 사회’ 영역에 포함되는 시장 경제, 지방자치, 민주 정치 등의 단원을 제외하면, 거의 모든 단원에서 지역 박물관의 자료를 활용한 학습이 가능하다는 사실을 확인하였다. 이것은 궁극적으로 지역

박물관을 대상으로 한 사회과의 현장학습이 적극적으로 실행될 수 있는 배경을 제공하고 있는 것으로 해석할 수 있다.

구체적으로 학년별 학습주제와 연관지어 보면, 3학년의 ‘고장 생활의 변화’, 4학년의 ‘옛 도읍지와 문화재’, 5학년의 ‘겨레와 생활 문화’, 6학년의 ‘민족 문화의 발달’이란 단원이 지역 박물관의 활용과 밀접한 관련을 맺고 있음을 알 수 있다.

실제로 박물관을 현장학습 장소로 활용한 사례에서는 학생들이 학습할 단원과 지역 박물관의 자료(팜플렛, 전시 도록 등), 학습형태 등을 사전에 선정한 후, 필요에 따른 학습대상(전시물)을 신중히 고려하여 학습에 적용해야 학습효과가 높아지는 것으로 나타났다.

2. 제주교육박물관을 활용한 학습방안의 모색에서는 초등학교 3학년 학생들을 대상으로 실시하였는데, 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 학생들의 개별적인 능력과 속도에 따라 수준에 맞는 학습을 선택할 수 있도록 한 박물관 개별화 학습방안에서는 학생 개인의 관심과 필요에 따라 박물관의 다양한 유물을 선택함으로써, 자기 주도적인 학습을 전개할 수 있다는 이점이 있었다.

둘째, 소집단 팀워크에 의해 이루어지는 소집단 주제 협동학습 방안은 모듈별 과제 형식이든 모든 구성원의 방문 형식이든 간에, 학습주제를 토대로 학생들이 서로 의논하고 과제를 해결하는 과정에서 학습능력을 키울 수 있기 때문에, 매우 흥미롭고 효과적인 학습방안으로 부각되었다.

셋째, 박물관을 활용한 학습과정은 개별 또는 그룹별로 현장학습이나 체험 학습을 실시한 후에 다양한 표현활동을 행함으로써, 결과적으로는 창의적 사고력을 추구할 수 있는 박물관 학습으로 승화시킬 수 있음을 확인할 수 있었다.

아울러, 박물관을 활용한 현장학습은 학생들이 많은 유물들을 대하는 과정에서 스스로 보고 깨닫는 1차적인 학습효과를 올릴 수 있었으며, 2차적인 학습효과를 노릴 수 있는 사후학습에서는 다양한 표현활용에 의한 학습방법을 시도함으로써, 평소 사회과를 외면하는 학생들에게 크게 흥미나 동기를 유발할 수 있다는 긍정적인 결과를 가져올 수 있었다. 결국, 이러한 점은 박물관을 활용한 현장학습이나 사후학습에서 다양한 활동에 따른 학습을 하고 싶어하는 의견들이 많이 제시된 것으로도 확인할 수 있었는데, 이러한 상황은 앞으로 사회과 수업과 관련하여 지역 박물관을 활용한 다양한 학습이 이루어질 수 있는 가능성을 엿볼 수 있는 것이라 하겠다.

이상과 같은 연구결과에 따라, 다음 몇 가지를 시사점으로 제언하고자 한다.

첫째, 초등사회과 학습은 교과 특성상 교과서 중심의 학습에서 과감히 탈피해야 할 필요성이 있으며, 이를 위해서는 교사들이 지역 박물관을 활용한 학습을 학교교실과 연계시켜 살아있는 현장수업이 될 수 있도록 가능한 한 그 기회를 늘려야 한다.

둘째, 지역 박물관에서는 학교교육과 연계시키는 차원에서 학교 급별로 수준에 맞는 자료집을 만들어 제공할 필요가 있다고 생각되며, 아울러 지역사회의 주인공인 학생들에게는 유물모형이나 실물을 토대로 하여 조상들의 생활상을 체험하거나 시연해 볼 수 있는 기회와 공간(장소)이 보다 많이 제공되도록 적극적으로 개선해나가야 할 것으로 판단된다.

셋째, 지역 박물관 내에도 학생들에게 쉽게 설명하고 안내해 줄 수 있는 전문인력을 항시 1~2명 정도 배치시켜, 언제든지 학생들이 학습에 필요한 자료나 정보를 얻을 수 있도록 하는 시스템 구축이 필요하다고 생각한다.

참 고 문 헌

<단행본>

- 교육철학회, 《박물관과 교육》, 문음사, 2001.
- 교육부, 《초등학교 교육과정 해설 III》(제1997-15호, [국어, 도덕, 사회]), 교육부, 1998.
- 교육인적자원부, 《초등학교 교사용 지도서 (사회, 3~6학년)》, 교육인적자원부, 2001.
- 국립제주박물관, 《제주의 역사와 문화》, 통천문화사, 2001.
- 그루터기, 《박물관에 간 아이들》, 도서출판 세손교육, 2000.
- 글두레, 《오늘은 민속관 아이들》, (주)재능출판, 2001.
- 김남정, 《함께 생각하며 가르치며》, 성원사, 1996.
- 김재춘, 《수준별 교육과정의 이해》, 교육과학사, 1999.
- 나선화, 《박물관 교육의 특성과 역할》, 교육철학회, 2001.
- 남경희 외, 《사회과교수·학습론》, 교육과학사, 2001.
- 문화재청 편, 《문화재 교육의 이론, 방법 및 실제》, 문화재청, 2000.
- 문화체육부, 《한국의 박물관》, 계문사, 1993.
- 변영계, 《교수·학습 이론의 이해》, 학지사, 1999.
- 변영계, 《교육방법 및 교육공학》, 학지사, 2001.
- 변영계 · 김광희, 《협동학습의 이론과 실제》, 학지사, 1999.
- 서울대학교 교육연구소 편, 《교육학 대백과 사전(1)》, 하우동설, 1999.
- 송춘영, 《역사 수업에 있어서 박물관 교육의 방안》, 고문화, 1995.
- 오즈카 카즈요시 저 : 홍종필 역, 《박물관학》, 학연문화사, 2001.
- 윤기옥, 《수업모형의 이론과 실제》, 학문사, 2002.
- 이난영, 《박물관학 입문》, 삼화출판사, 1996.
- 이동원, 《인간교육과 협동학습》, 도서출판 성원사, 1997.

- 이문원, 《박물관과 교육》, 문음사, 2001.
- 이보아, 《박물관학 개론》, 김영사, 2002.
- 이성호, 《교수방법론》, 학지사, 1999.
- 이원복, 《나는 공부하러 박물관 간다》, 효형출판, 2000.
- 이춘혜, 《민속 박물관》, 웅진출판, 1996.
- 전태일, 《박물관과 교육 - 영국의 사례를 중심으로 - 》, 문음사, 2001.
- 정선영 외, 《역사교육의 이해》, 도서출판 삼화원, 2001.
- 제주도민속자연사박물관, 《제주 돌·바람 그 문화와 자연》, 제주도민속자연사박물관, 2001.
- 제주교육박물관, 《박물관 전시 도록》, 태화인쇄, 1998.
- 제주민속촌박물관, 《제주민속 바로 알기》, 크리어아트디자인, 2002.
- 제주도제주시교육청, 《발전하는 제주시 - 사회과 탐구 자료 -, 3-1》, 제주도제주시교육청, 2001.
- 제주도제주시교육청, 《발전하는 제주시 - 사회과 탐구 자료 -, 3-2》, 제주도제주시교육청, 2001.
- 한국초등사회과교육학회, 《초등사회과교육》 (21세기 초등사회과교육학의 정립 방안 I, 제11집), 서울교육대학교 사회과교육과, 1999.
- 한면희, 《새로운 패러다임에 기초한 사회과 교육》, 교육과학사, 2001.

<논 문>

- 길병원, “초등 사회과 역사 영역의 교육박물관 학습 방안 연구”, 공주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000.
- 김명련, “초등 사회과 역사 분야의 박물관학습 방안”, 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문, 1998.
- 김명화, “박물관 교육 프로그램의 현황분석과 개발에 관한 연구”, 고려대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2001.

- 김용신, “구성주의에 따른 사회과 현장학습방법”, 한국교원대학교 대학원, 석사학위 논문, 1999.
- 김인회, “박물관 교육의 정신사적 의미”, 《교육철학 : 박물관과 교육》, 제18집, 1997.
- 김종석, “제주도 전통사회의 돌 문화”, 제주대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1998.
- 김향남, “역사적 사고력 신장을 위한 문화재 탐구학습모형의 효과에 관한 연구”, 인천교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2001.
- 나석주, “현장학습의 실태 및 개선 방안에 관한 연구”, 전주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000.
- 박인순, “박물관 체험학습을 통한 초등학생 문화재 감상 지도에 관한 연구”, 청주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1999.
- 오주연, “유아교육기관의 박물관 활용 프로그램 모형 개발 연구”, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1999.
- 이상례, “초등 사회과 지역화 현장학습방안”, 부산교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2002.
- 이태호, “현단계 박물관의 교육적 기능에 대한 진단과 전망”, 《교육철학 : 박물관과 교육》, 제18집, 1997.
- 이혜준, “박물관 현황과 문화교육정책”, 《교육철학 : 박물관과 교육》, 제18집, 1997.
- 이순주, “사이버 박물관의 교육적 활용”, 건국대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2001.
- 임동선, “박물관 감상 교육 프로그램 개발에 관한 연구”, 덕성여자대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000.
- 정광중, “지역 박물관을 활용한 사회과 현장학습 코스의 개발 - 제주교육박물관 야외 전시장을 사례로 -”, 《초등교육연구》, 제5집, 2000.
- 정찬식, “사회과 현장학습의 개선 방안 - 동작교육청 관내 초등학교의 사례를

- 중심으로 - ”, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2001.
- 조정우, “박물관에서의 역사 만들기에 관한 연구 : 국립민속박물관의 사례를 중심으로”, 서울대학교 대학원, 석사학위 논문, 2001.
- 최광호, “전통문화 이해 증진을 위한 민속촌 현장학습 프로그램의 개발 및 적용”, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2001.
- 후꾸다 타마미·정광중 역, “지역과 박물관 - 지리학에서의 지역박물관론의 전개 - ”, 《고문화》, 제52집, 1998.

ABSTRACT

The How to Utilize Exhibitions of Local Museums for Social Studies Education of Elementary School Children - A Case of Jeju Educational Museum -

Ko, Hong-ja

Major in Elementary Social Studies Education
Graduate School of Education,
Jeju National University of Education

Supervised by Prof, Jeong, Kwang-Joong

Local culture can be developed, based on a cultural and historical background. The effort to understand and create the tradition and culture can be placed on the modern literary activity. Nowadays museums are frequently visited, for educational purpose, social study or history. However, in the real situation, museums are visited only for the passive purposes of supporting classes or field trips.

The purpose of this study is to improve the reality of school education by helping children feel enthusiastic and take interest in local culture which they are unfamiliar with through local museums. The major topics of this study are as follows;

- the relationship between elementary social study and local museums
- design of program for field trip to museums

■ suggestions of learning methods through Jeju Educational Museum

The main learning methods through local museums, designed in this study, include individual assignment work, cooperative learning by small groups and field trips to museums. Jeju Educational Museum is selected as an example.

The process of this study is arranged as follows;

Firstly, the relationship between elementary social study and local museums is analyzed. The analysis shows that almost all the lesson units except "economics" and "politics" have deep relationships with the materials owned by local museums.

Secondly, it can be said that the museums in Jeju represent a life style of overcoming difficulties with natural environment and the traditional cultural style. And the various exhibits can be said to play an important role in students understanding of local culture and the learning subjects related with history and cultural characteristics in the community.

Lastly, the method of practical use of Jeju Educational Museum is surveyed and analyzed, based on the third year students of elementary schoolers. The results are as follows;

A. The individual choice of assignment work is very effective by letting students choose their own assignment task according to students' own interest, ability and development.

B. The cooperative study by small groups can be more effective by letting students solve problems cooperatively through the exhibits.

C. The practice of field trips should be put into by individuals or small

groups under the control of teachers so that students can approach and understand the subjects through their own experience. At the same time this method is much more effective than existing ones.

In summary, learning methods in elementary social study through local museums contributes to understanding local culture and the community, widening students' judgement. Therefore, the effective use of the exhibits or materials in local museums can be expected to bring us a good result in the change of cognition of the community.

The suggestions from this study are as follows;

Firstly, More opportunities to use local museums should be given for the purpose of supporting classroom education.

Secondly, the learning method centered by textbooks should be avoided considering the characteristics of the subject. Teachers should try to give students more opportunities for field trips.

Lastly, local museums should provide visitors with as many exhibits and printed materials as possible. If possible, they should provide visitors with experiencing places so that students can experience and try the traditional culture they acquired. Especially some experts who can give elementary schoolers explanations of the exhibits and guidance should be provided.