

어린이를 위한 체험학습 활성화 방안
-한국과 일본의 어린이 박물관을 중심으로-

To revitalize children's learning experience
-in domestic and japanese children museum cases-

주저자 : 주영숙

한양대학교 응용미술학과 박사과정

Joo young-sook

Doctor's course in Applied arts, Hanyang university

교신저자 : 김치용

동의대학교 영상정보대학 영상정보공학과

Kim chee-yong

Dept. of Visual Information Engineering Dong-Eui university

1. 서론

2. 체험학습

- 2.1. 체험학습의 필요성
- 2.2. 체험학습의 교육적 기능

3. 국내외 사례

- 3-1. 국내 - 삼성어린이 박물관
- 3-2. 국외 - 일본
 - 3-2-1. 오카자끼(岡崎) 세계어린이미술 박물관
 - 3-2-2. 동경의 국립 '어린이의 성'

4. 결론

참고문헌

논문요약

체험이란 대상과의 직접적이고 전체적인 접촉으로 인간의 감각기관인 오감을 통해 외부의 자극을 정보로 받아들이는 과정을 말한다고 할 수 있다. 이러한 체험은 인간의 기억과정에 강렬한 영향을 미치고, 인간은 기존의 기억구조에 부단히 새로운 것을 통합해 가며 경험을 재구성하고 학습한다.

경험에 의한 자료는 다른 감각과 시각, 감정을 수반하고 기억의 통합이 잘 이루어지기 마련이다. 그러므로 체험학습이 좋다는 것이다.

현재 우리나라 어린이 박물관과 미술관과 같은 체험학습장은 그 역사가 선진국에 비해 짧고 인력이나 기능, 시설적인 면에서도 열악한 환경을 가지고 있는 것이 사실이다. 따라서 쉽고 흥미롭게 어린이들에게 학습에 대한 흥미와 기회를 주기 위해서는 다양하고 일관된 체험학습 프로그램 개발이 체험학습의 활성화를 위한 선결 과제라 판단된다.

주제어 : 체험학습, 어린이박물관

Abstract

The experience is the information process of accepting outside stimulate with direct and whole contact by human five sense. This experience affects human memory intensely and the human constantly integrate new things to the structure of memory, reorganize and study the experience. the learning experience is good solution, because the data of experience includes different sense, vision and feeling and memory is integrated well.

the environments which are history, manpower, facilities and capabilities for the Children's Museum and Art Gallery in domestic are inferior to these of developed countries. it is true. I think it's a prior factor that a variety educational programs are developed. because children feel easy, fun and exciting.

**Keyword : Learning experience,
Children's Museum**

1. 서론

체험이란 사전적 의미로 ①몸소 겪은 경험(experience), ②특별한 인격이 직접 경험한 일체의 심적 과정으로 정의되어 있다.

교육학 사전에서는 체험을 경험과 같은 의미로 해석하기도 하며 이것은 일정한 때나 일정한 기간 중의 개인의 심리적 현상의 총체를 말하기도 한다.

즉 체험이란 대상과의 직접적이고 전체적인 접촉으로 인간의 감각기관인 오감을 통해 외부의 자극을 정보로 받아들이는 과정을 말한다고 할 수 있다. 이러한 체험은 인간의 기억과정에 강렬한 영향을 미치고, 인간은 기존의 기억구조에 부단히 새로운 것을 통합해가며 경험을 재구성하고 학습한다. 경험에 의한 자료는 다른 감각과 시각, 감정을 수반하고 기억의 통합이 잘 이루어지기 때문에 체험학습이 좋다는 것이다.

최근 우리나라에서도 전 세계적으로 체험학습 공간으로 활용도가 높은 미술관과 박물관이 지금까지의 유물수집과 보존과 더불어서 교육이 함께 이루어지는 복합문화기관으로 발전하고 있다.

그중 특히 어린이 박물관은 디지털혁명의 시대에 자칫 감성이 메마를 수 있는 어린이들에게 다양한 경험을 통한 교육환경을 제공할 수 있는 매우 훌륭한 체험놀이학습장이라고 할 수 있다.

그러나 현재 어린이 미술관, 박물관에서 행해지고 있는 체험위주의 전시는 대부분이 일회성 놀이위주의 공간으로 머물러 있는 게 현실이다. 각 테마별로 뚜렷한 목적을 찾아보기 힘들며, 다양한 연령대별 구성도 찾아보기 힘들다. 또한 미디어 활용의 부족도 제대로 이루어지지 않고 있는 실정이다.

본 연구는 미술관과 박물관으로 이루어진 어린이 체험학습의 개념과 현재 국내외 어린이 박물관에서 이루어지고 있는 프로그램과 문제점, 그리고 어린이 체험학습 현장에서 이루어지고 있는 다양한 프로그램을 통한 체험학습의 사례와 효과를 알아보고 활성화 가능성을 살펴보도록 하겠다.

2. 체험학습

최근 조기교육에 대한 기대가 높아지고, 아이들의 권리에 대한 인식이 높아지면서 여가시간을 유익하게 보내려고 하는 부모들의 욕구와 맞물려 이러한 욕구를 충족시킬 수 있는 비형식적 교육기관에 대한 요구도가 높아지고 있다.

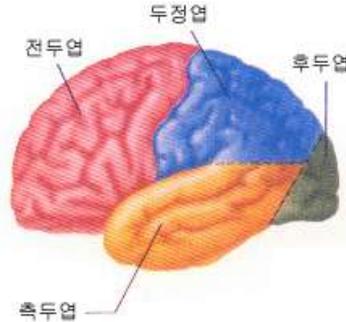
가장 대표적인 예로 어린이 박물관과 미술관에서

이루어지고 있는 체험학습이 있다.

이러한 체험학습의 이론적 배경과 교육적 기능에 대해 살펴보자.

2-1. 체험학습의 필요성

인간의 뇌는 좌,우 대칭되는 반구로 구성되어 있다. 이 두 반구를 네 영역으로 나누어 전두엽(frontal lobe), 두정엽(partietal lobe), 측두엽(temporal), 후두엽(occipital lobe)라 한다.



[그림 1] 인간의 뇌 구성

미국 UCLA 대학교와 미(美)국립 정신건강연구소 팀이 인간의 뇌 발달 과정을 최신영상기법으로 촬영해 연구한 결과 인간의 뇌 발달은 앞쪽에서 뒤쪽으로 일어나고 있음이 2000년 3월호 네이처지에 발표되었다. 발표내용을 정리하면 다음과 같다.

(1)전두엽: 인간의 뇌는 다른 동물과 비교해서 전두엽이 크다. 전체 피질의 40%를 차지한다.는 것이다. 종합적 사고와 판단력, 이미지력, 인성, 의지 정서 및 고등정신기능과 관련이 있다. 주 발달시기는 3~6세이다.

(2)두정엽, 측두엽 : 두정엽은 공간지각과 운동, 감각 사이의 정보교환에 관련이 있으며, 측두엽은 언어와 기억 청각자극을 담당한다. 주 발달시기는 7~12세이다

(3)후두엽 : 시각과 관계가 있으며, 이곳에 손상을 입으면 시각 장애를 가져오게 된다. 주 발달 시기는 12세 이후 이다.

이와 같이 나이에 따라 발달되는 뇌의 부위가 다르며, 발달되는 지능 영역에도 차이가 난다.

또한 스위스의 심리학자 피아제(J. Piaget)는 인지 발달이 일어나는 연령은 상황에 따라 다르며 같은 연령의 모든 학생이 어떤 상황에 대해 똑같이 인지하지는 않는다고 하였다.

(1)감각 운동기(Sensorimotor Period, 0-2세) : 이 시기는 유아의 몸짓이나 감각 또는 행동에 의해 아동 스스로가 획득하게 된 정보를 바탕으로 사물지각이

이루어지는 단계이다.

(2) 전 조작기(Preoperational period, 2-7세) : 직관적이고 자기중심적이다. 언어가 점차적으로 발달하며 상징적인 형태로 사고하기 시작하는 시기이다.

(3) 구체적 조작기(Concrete Operational Period, 7-11세) : 초보적이지만 논리적이고 가역적 사고를 시작하여 구체적인 문제를 해결할 수 있다. 길이나 크기, 양, 수 뿐 아니라 무게와 넓이, 부피 등을 인식하고 두 개 이상의 요인을 비교하고 통합하며 서열화하는 단계이다.

(4) 형식적 조작기(Formal Operational Period, 11-15세) : 논리적 사고의 시대로 추상적인 사고가 가능하다. 추상적 사고란 융통성 있는 사고, 효율적인 사고, 복잡한 추리, 가설을 세우고 체계적으로 검증하는 일, 직면한 문제 사태에서 해결 가능한 모든 방안을 종합적으로 고려해 보는 일 등과 같은 것을 말한다.

이상에서 살펴본 것처럼 아동기(7~11세)에는 초보적인 논리력의 형성, 공간 지각 능력 등이 형성된다. 로웬펠드는 '촉각과 시각, 청각에 의한 직접적인 경험을 통하여 어린이들의 이미지 형성과 지각력의 개발이 도움 된다고 하였고, 또 허버트 리트는 '어린이들은 감각능력 육성을 통해 배워야 한다'고 하였다.

즉 감각을 사용한 활동은 인상에 남기기 쉽고 학습의 정착 효과도 크며 지능의 발달과도 관계가 많다는 것이다. 학습에 있어 직접적 체험의 중요성을 알 수 있는 부분이다.

경험과 학습이 결합하여 일상생활에서 오감을 통해 직접 경험하고 온 몸으로 체득하여 교육되는 것이 보다 효과적이라고 할 수 있으며, 이를 곧 체험 학습이라 한다.

체험학습은 실생활 상황이나 맥락(context)과 관련되어 있는 모든 활동을 말한다. 아이들이 흥미를 갖고 적극적으로 참여가 가능한 활동이어야 하며 그 활동을 통해 아이들이 목적하는 바를 얻을 수 있는 것이어야 한다.

2-2. 체험학습의 교육적 기능

어린이들은 직접 체험하는 경험에서부터 학습이 시작된다. 존듀이(John Dewey)의 '직접적인 경험을 통해 배운다(Learning by doing)'는 진보주의 교육이론을 내세우고 있다. 이는 아이들이 생활 속에서 당면하는 문제의 해결과 스스로의 경험을 통해 지식을 습득하게 하는 것이 중요하다는 것이다.¹⁾

1) 박지현(2004). 관람객의 적극적인 참여를 유도하는 체험 전시물의 연구, 이화여자대학교 석사학위논문

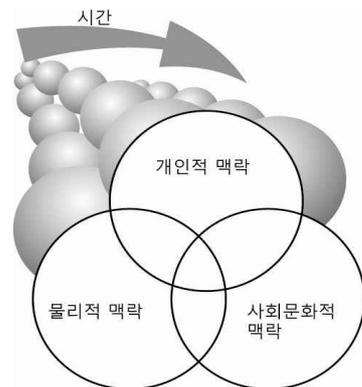
그는 아이들이 한 가지 지능에서 두각을 나타낸다고 해서 반드시 다른 지능까지 높은 것은 아니며, 각각의 지능은 독립적으로 나타날 수 있다고 강조한다. 형식적인 학교보다는 어린이 박물관과 같은 체험학습이 이루어지는 곳에서 다중지능이 개발될 수 있음을 주장하였다.

또한 마리아 몬테소리(Montessori)의 '직접 참여하는 자유로운 활동이 가능한 환경 제공과 성인의 역할을 촉진자 혹은 안내자로 규정' 하는 교육 이론은 어린이 체험관이 만들어지는 촉매 역할을 하게 된다.

체험의 의미는 단지 오감을 통해 경험하는 행위 자체에만 있는 것이 아니다. 박물관에서의 전시물간의 직접적인 경험과 상호작용(Interactive)을 통해 적극적으로 전시에 참여하고 또한 후에 어린이들의 디자인적인 문제해결력과 사고력 또한 창의성개발을 유발할 수 있도록 하는 총체적인 것을 포함하는 것이다.

Falk와 Dierking은 맥락적 학습 모델(The Contextual Model of Learning)을 통해 '학습이란 시간이 흐르는 동안 의미를 만들기 위해 세 가지 맥락들이 끝이 없이 통합되고 상호작용하여 이루어진다'고 하였다.

즉, 개인적 맥락은 시간에 따라 변화하며, 물리적 맥락내의 사건들을 경험하면서 형성되고, 사회문화적 맥락을 통해서 중재되어진다는 것이다. 그들에 따르면, 이 모델은 3차원적이면서도 움직이는 형태로 표현되어야 하며, 학습의 특성은 일시적이고 상호작용적인 것으로 이해되어야 한다고 주장하고 있다.



[그림 2] Falk&Dierking의 맥락적 학습모델²⁾

그림에서처럼 결국 개인적 맥락과 사회문화적 맥락, 그리고 물리적 맥락 세 가지 맥락들 간의 상호작용으로 미술관과 박물관의 체험학습을 설명할 수 있

2) Falk&Dierking, L.D.(1987), Parent-Child interaction in museum for preschool children. Children's Environments Quarterly, 41-45

다.

또한 Sykes(1993)도 신기한 전시가 보다 많은 정보를 제공하기는 하지만 아동의 학습효과에는 오히려 친숙한 전시가 이들을 좀더 유인하고 흥미를 일으킨다고 보고한 바 있다. 그는 Please Touch Meseum의 "Foodtastic Journey"와 "Gateway to China"의 전시 영역에서 아이들의 참여를 관찰한 결과, 미국의 시장과 부업에 관한 내용을 다루었던 첫 번째 전시가 중국의 시골부업을 다루었던 두 번째 전시에 비해 점유력과 유인력이 높았다고 보고한 바 있다.

또한 체험 학습은 전시 유형이나 기법에 따라 목적하는 효과에 많은 차이가 있을 수 있다.

다음의 표는 체험전시의 유형과 기법을 분류한 것이다.

구분	체험학습의 종류와 전시기법
직접 체험	<p>조작적(Hands-on)전시 손을 이용하여 전시물을 직접 만져보면서 조립, 해체, 조작하는 행위</p> <p>상호작용식(Interactive) 전시 관람객과 전시물과의 상호작용을 통한 기법이며 선택에 의한 결과를 전시물을 통해 얻는다.</p> <p>놀이(Playing) 전시 퀴즈, 놀이, 게임을 통해 전시내용을 이해한다.</p> <p>시연전시 신체 일부를 이용하여 행위를 통해 정보전달을 습득하며 공예, 공방 등의 체험학습으로 활용된다.</p> <p>참여(Participatory) 전시 관람객의 대답이나 참여를 통해 전시가 이루어진다.</p>
간접적 체험	<p>정지영상전시 사진, 그림자료 등을 이용하여 보조적 설명을 들으며 전시의 이해를 돕는다. 주로 슬라이드 영상이나 컴퓨터를 사용한다.</p> <p>동적영상전시 전시물의 설명이나 주제전달을 위하여 만들어진 영상이며 전시영상 프로젝터나 TV 모니터등을 이용한다.</p> <p>특수영상전시 3D입체영상, 몰입형 대형영상, 시뮬레이션 영상 등 대형영상이나 오감체험을 할 수 있는 시스템이다.</p> <p>모형, 디오라마 전시 현재에는 없거나 가기 어려운 곳의 현상이나 상황을 설명적으로 전시하는 방법이다.</p> <p>특수연출 전시 영상과 모형, 움직임, 변화 등의 다양한 전시 매체의 복합적인 연출방법이다. 3D 입체 전시물의 다양한 방법이 있으며 조명의 변화 전시물의 움직임을 통하여 보조적인 설명의 방법으로 많이 사용된다.</p>

[표 1] 체험전시 유형의 분류³⁾

위의 내용 중 성장 단계별로 아동의 특성을 고려하면 유아기에는 놀이위주의 직접 체험 학습이 효과적이라고 할 수 있으며, 초등학생 이후에는 관찰과

3) 고도재(2003). 어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구, 홍익대학교 석사논문

직접 몸으로 체험할 수 있는 호기심 위주의 직·간접 체험학습이 보다 효과적인 교육성과를 유도할 수 있다.

3. 국내의 사례

3-1. 국내 - 삼성어린이 박물관

어린이 박물관을 박물관이라고 할 수 있을지에 대한 논의는 지금도 여전히 진행되고 있다. 미국박물관협회(AAM: Association of American Museums)는 어린이 박물관을 아동의 호기심을 자극하고 어린이들에게 학습동기를 유발하는 전시와 프로그램을 제공함으로써 어린이들의 욕구와 흥미에 부합하는 기관으로 정의하고 있다.

어린이 박물관의 시작은 1899년 미국 뉴욕시의 브루클린 어린이 박물관(Brooklyn Children's Museum)으로 100년이 넘는 역사를 가지고 있다. 브루클린 어린이 박물관은 '무엇에 대한 것'이 아니라 '누구를 위한 것'인지에 대한 관람객 중심의 사고를 담았으며, 어린이의 참여를 유도하여 교육적인 효과를 높이고자 하였다.⁴⁾

어린이 박물관은 주 대상이 어린이이므로 그 특성에 맞게 프로그램이 놀이를 통해 스스로 학습하는 형태가 주류를 이루고 있다. 기존의 '보다(See)'를 뛰어넘어 체험(Hands-on)을 통해 스스로 창의적인 사고가 키워지도록 이루어져 있는 것이다.

어린이 박물관은 특정 주제에 의해 특성화되는 과학관이나 미술관과 같은 일반 박물관과는 달리 관람하는 대상에 의해 정의되는 곳으로서, 아동과 가족 간의 상호작용이 활발히 이루어지는 곳이다⁵⁾

전통적 박물관	어린이 박물관
감상형 전시	체험식 전시
유물의 보존과 수집	교육적 도구
전시교육	능동적이고 작용적 감상
수동적, 일방통행적 감상	관람객 학습자 중심
소장품과 주제 중심	
Hand-off	hands-on
Please do not touch!	Please touch!

[표 2] 전통적인 박물관과 어린이 박물관의 차이

위의 표에서 보듯이 전통적인 박물관과 어린이 박물관은 차이점을 보인다. 이러한 차이점이 어린이 박물관

4) 안정민(2006). 어린이박물관의 교육프로그램과 활성화 방안. 동국대학교 석사학위논문. p.57

5) 이경희, 최정윤(2003). 어린이박물관에서의 미술감상을 위한 체험식비체험식 전시에 관한 연구, 한국유아교육학회

물관의 체험학습의 특징을 그대로 보여준다고 할 수 있다.

현재 미국에는 주요 도시 곳곳에 300여개의 어린이 박물관이 있으며, 전 세계적으로 약 400여개의 어린이 박물관이 존재한다.⁶⁾

국내에서도 이미 1995년 삼성어린이 박물관이 개관한데 이어 2003년 국립어린이 민속박물관이 설립되었고, 국립청주어린이 박물관과 국립중앙어린이 박물관 등이 차례로 개관하였다. 2008년 현재 국내 어린이 박물관 수는 전국적으로 확산되고 있는 추세이다.

그 중 삼성어린이 박물관은 1995년 어린이들에게 선진문화체험의 기회를 제공하기 위해 세운 국내 최초의 어린이 박물관이다. 어린이들의 호기심과 창의성을 촉진하여 어린이와 가족의 삶을 변화시키고 즐겁게 탐색할 수 있는 체험식 전시와 프로그램을 제공하고 있다. 각 분야별로 인체, 과학, 사회문화, 멀티미디어, 방송국, 미술표현을 위한 작업실 등의 영역을 갖추고 있다.

매월 일정하게 전시영역을 새롭게 꾸밈으로서 일회성에 지나지 않는 다른 박물관과 미술관과는 차별화된 프로그램을 만들어 나가고 있다.

삼성어린이 박물관은 시각적인 감상 뿐 아니라 대부분의 전시가 체험식 전시로 구성됨으로써 쉽게 미술작품 등 다양한 영역에서 접근하고 즐겁게 학습할 수 있도록 기획되었다.

전시영역은 아래와 같이 층별로 2층부터 4층까지 100여개의 콘텐츠를 중심으로 한 상호작용(Interactive)적 전시품을 전시 체험하도록 구성되어 있다.

2008년 9월 현재 '삼성어린이 박물관' 콘텐츠를 기획자의 의도 및 교육 내용 별로 자세히 살펴보면 다음과 같다.

꿈의상자(2층)

삼성어린이 박물관 2층에 위치한 '꿈의 상자' 영역은 미국의 하버드대 교육심리학자 교수인 하워드 가드너의 여덟 가지 다중지능과 관련된 대표 직업분야를 다양한 미디어 콘텐츠를 이용해 직업의 세계를 경험하도록 꾸며진 사회문화 영역이다.

'언어의 마술사_카피라이터' 코너에서는 카피라이터에 대한 설명과 함께 직접 아이들이 모니터를 보면서 기사를 작성하도록 꾸며져 있다. 또 그림을 그리면서 카피라이터가 되어 보기도 한다. '공간의 예술가_건축가'코너에서는 설계도를 그리면서 집을 지어보기도 하는 등 다양한 흥미와 소질을 탐색하는 체험을

6) 장화정(2006). 체험식 박물관의 전시 개발, 혁신과 혁신:어린이를 위한 체험식 박물관. 삼성어린이박물관. p81

시행하고 있다.

아래 그림에서 보듯이 '미래의 명함'코너는 선택한 직업에다 자신의 이름이 새겨진 명함을 만들어볼 수 있도록 꾸며져 실제 컴퓨터와 같은 미디어에 익숙한 아이들에게 직접 미디어를 활용해 흥미로우면서도 교육적 효과를 함께 누릴 수 있도록 꾸며져 있다.



[그림 3] 다양한 직업을 경험하는 아이들

헬로우 뮤직

'헬로우 뮤직'은 다양한 생활공간 속에서 음악도 듣고 지휘도 하면서 자신을 마음껏 표현해 보는 자유 표현영역이다.

동화 속 장면을 꾸미고 어울리는 음악을 직접 골라 멀티미디어 동화를 만들어 보는 '멀티미디어 동화', 자연의 소리를 그림과 사운드를 통해 들으며 주인공을 알아맞히는 '속삭이는 자연', 클래식 음악을 감상하면서 다양한 음악장르를 부모님과 함께 경험해보는 '가상오케스트라' 등등 우리의 생활주변에 친근한 음악들을 체험하면서 쉽게 접할 수 있도록 꾸며져 있다.

우리집은 공사중

이 영역은 아이들이 집모양의 구조물을 통해 기초적인 물리 상식과 사회성을 협동심을 통해 기를 수 있도록 꾸며진 영역이다.

빠대만 설치되어 있는 공간에다 기와지붕에서부터 벽돌, 창문, 욕실 타일 등을 친구와 가족들과 함께 어울려 직접 끼워 넣으며 집을 완성하는 건축놀이 전시 공간이다. 아이들의 몸에 맞는 안전모와 작업조끼도 입구에 따로 마련되어 있으며, 벽돌을 담아 나를 수 있는 모형 기중기까지 설치되어 있어 아이들이 실제 건축 현장에 온 듯 실감나는 놀이를 즐길 수 있도록 만들어져 있다.



[그림 4] 우리집은 공사중 체험공간

옛 미술 갤러리

전통적인 갤러리에서 작품을 눈으로만 바라보는 전시와는 다르게 이곳은 고조선에서 조선시대에 이르기까지 아름다운 옛 미술을 디지털미디어를 이용해 즐겁게 체험하면서 학습과 연결시킨 체험공간이다.

‘쓰윽 쓰윽 손가락 그림’코너는 조선말기 윤제홍의 손가락 산수도를 소개하면서 아이들이 직접 모니터를 보면서 밑그림을 그리고, 붓의 굵기 등을 선택해 가면서 원하는 그림을 그리고 결과물까지도 가져갈 수 있도록 되어있다. 그러나 키펴터가 지원되지 않는 점은 아쉬움으로 남았다.



[그림 5] 옛미술 갤러리 영역

다양한 전시품들이 대부분 미술작품들을 자칫 지겨울 수 있는 감상용 미술작품이 아니라 디지털미디어의 활용을 통해 어린이들이 손쉽게 다가갈 수 있고 더 나아가 창의력을 발휘해 전시품을 응용할 수 있게끔 흥미롭게 구성되어 있다.

나는 나는 자라요(3층)

이 체험공간은 통합적인 사고방식으로 아이들이 출생과 성장과정은 물론 노인을 공경하는 마음까지 생각할 수 있도록 여행을 떠나는 인체전시영역이다.

노인들에 대한 인식이 부족한 아이들에게 성장과정을 통해 노인문제를 알아챌 수 있도록 체험을 통해 유도하면서 가족과 인간관계에 초점을 맞추고 있다.

‘누구의 방일까?’ 코너는 방안의 물건들을 살펴보고 냄새도 맡으면서 다섯 가지 감각기능 중 후각기능을 자극하여 아이들의 감각발달을 돕는 역할을 한다.

아빠, 엄마, 동생, 할아버지, 내 자신 등의 방 안에서 좋아하는 물건들과 해당 물건의 소리 등을 듣고 보고 만져볼 수 있게 만들어놓은 체험 코너이다.

‘동물가족’코너는 동물들의 성장을 소개하면서 사람과 마찬가지로 동물도 자란다는 점을 자연스럽게 이해시키는 곳으로 꾸며져 있다.

워터엑스포

물과 공을 주제로 아이들이 과학에 대한 흥미를 재미있게 소개한 영역이다. 아이들이 좋아하는 물놀

이를 도구를 이용해서 즐기며 물의 성질과 기능에 대해서도 알아보도록 하고 있다.

즉 아이들이 실험과 탐색을 반복적으로 체험하도록 해서 다양한 과학정신을 경험할 수 있도록 유도하고 있다.

데굴 데굴 놀이터

‘때굴때굴 놀이터’는 ‘워터엑스포’와 마찬가지로 실험과 탐색을 통해 과학을 체험하도록 꾸며진 체험 공간이다. ‘공구조물’과 ‘경주공’ 코너는 반복적인 활동이지만 아이들에게 즐거움을 줄 수 있도록 꾸며져 있으며, 공이 아래로 굴러가는 물리적 특성을 이해하면서 공을 통해 위치 에너지와 운동에너지를 통합적으로 경험할 수 있도록 되어 있다.

자전거 페달을 돌려 공을 나선관을 통해 높은 위치로 옮기는 공 리프트, 목표지점을 향해 공을 발사하는 공대포 등을 이용해 다양한 체험을 경험할 수 있도록 구성되어 있다.



[그림 6] ‘데굴데굴 놀이터’와 ‘나는나는 자라요’

어린이 방송국

이곳은 방송장비의 시설을 갖춘 미니 스튜디오 안에서 텔레비전 방송이 만들어지는 과정을 쉽게 이해할 수 있도록 도와주는 체험전시이다.

모의 스튜디오 안에서 아이들이 직접 춤을 추기도 하고 노래도 부르면서 직접 텔레비전에 나온 자신의 모습을 볼 수 있도록 꾸며져 있다.



[그림 7] ‘어린이방송국’과 ‘워터엑스포’

또래끼리(4층)

이 체험관은 영유아 아이들의 전인적 발달을 돕는

전시로 구성되어 있으며, 영유아(47개월이하)의 아이들이 가족과 함께 참여하도록 만들어진 체험공간이다.

특히 분기별로 진행되는 영유아놀이스쿨 교육프로그램은 영유아들도 끼리반과 또래반 등 연령별로 다시 나누어 부모님과 함께 아이들의 신체와 미술, 언어, 율동 등 전인발달을 꾀하는 프로그램으로 짜여져 있다.

꼬마세계시민

꼬마세계시민은 '다양성과 평화' 라는 테마를 가지고 아이들에게 너와 내가 다름을 인정하고 어울려서 조화롭게 살아가는 가치를 발견하는데 초점을 두고 있으며, 친구들과 사이좋게 지내는 방법을 알아보는 사회적 체험학습공간이다.

아이들이 다양성과 평화와 관련된 개념, 즉 갈등과 문제해결, 자아 존중, 신뢰와 사랑, 개방과 관용 등을 체험을 통해 재미있게 배우게 된다.

'모자이크 얼굴(Mosaic Face)' 코너에서는 다양한 인종에 대한 이해를 돕는다. 아이들이 카메라로 촬영 후 모니터에 나타난 얼굴을 보면 여러 계층, 여러 인종의 얼굴사진을 모자이크로 이어 붙인 것처럼 표현되는 것을 발견하게 된다.

인종과 계층은 달라도 '우리는 하나'라는 수용의 메시지를 아이들에게 전달시키며 열린 사고를 돕도록 기획되었다.

그러나 같은 패턴의 놀이식 학습의 반복과 터치스크린만을 사용한 소극적인 미디어의 활용은 아이들에게 호기심을 오래 이끌어 내지 못하는 아쉬움으로 남았다.

키즈워크숍

주말이나 방학기간 등 일정한 기간 안에 소정의 참가비를 내고 신청하면 다양한 재료를 활용해 창의적인 미술작업 활동을 경험할 수 있도록 꾸며진 체험이벤트 공간이다.

이상에서 살펴본 바와 같이 삼성어린이 박물관에서는 다양한 프로그램이 준비되어 있다. 그러나 아쉬운 점은 전체적인 기획의도를 이곳을 체험하는 아이들이나 부모들이 명확하게 이해하기 힘들도록 구성되어 있다는 것이다. 2층은 미술, 음악을 통한 예술 영역의 이해와, 건축이 함께 전시되고 있었으며, 3층은 의학, 과학 등 의 원리를 이해하는 부분과 체육, 방송 프로그램 등이 나열식으로 전시되고 있다. 그리고 4층은 영, 유아를 위한 놀이식 체험 공간으로 구성되

어 있다.

좀더 효율적인 체험학습을 유도하기 위해서는 전체적인 기획의도에 의한 관람자 동선의 배치가 필요할 것으로 판단된다. 또한 각각의 전시물들의 연관성이 부족하여, 자칫 백과사전 같은 나열식 전시와 같이 비취지는 것도 문제점으로 지적된다.

또한 체험장 곳곳에 전시물에 관한 설명이나, 혹은 진행을 도와주는 보조 교사(또는 진행자)가 있었으면 하는 바람이다. 현재 삼성어린이 박물관에서는 사전에 예약된 진행자 프로그램을 제외하고는 안전요원 수준의 관리자만 체험관에 배치되어 있다. 우리나라도 좀 더 꼼꼼한 기획을 통해 전체적으로 다듬어진 모습의 체험 학습 공간으로 발전되기를 기대한다.

3-2. 국외-일본

3-2-1. 오카자끼(岡崎) 세계어린이미술 박물관

일본 오카자끼(岡崎)시에 있는 세계 어린이 미술박물관은 1985년에 개관한 어린이 박물관이다.

어린이들의 국제화 시대에 맞추어 풍부한 창의력과 친교를 위한 장소로 건설되었다.

내부에는 5개의 전시실과 3개의 조형교실, 4개의 수장고, 그 외에 시청각실, 조형자료실, 소성실(燒成室)이 각각 하나씩 설치되어 있다.

전시실 벽면에는 세계 어린이들의 그림을 중심으로 유명 미술가의 아동시기의 작품과 세계의 각 문화원의 민예품, 완구, 그림책 등을 전시한다.

오카자끼 세계어린이미술 박물관은 미술 감상과 더불어 체험학습을 통해 창작 활동이 가능하도록 한다는 발상에서 출발하였다. Think(생각하다), See(보다), Do(창작하다)의 세 영역 즉 이해공간과 관람공간, 만들기 공간으로 나뉘어 어린이로부터 노인에 이르기까지 많은 사람들에게 보는 즐거움과 직접 만드는 기쁨을 동시에 체험할 수 있도록 하고 있다.

Think Zone에는 알타미라 동굴의 고분 벽화를 비롯하여 고대에서 현대에 이르는 미술의 발자취를 연대순으로 나열한 미술 사진과 대리석, 점토판, 양피 등 옛부터 회화와 조각에 사용한 다양한 소재를 전시하고 있다

그밖에 컴퓨터와 TV 등 앞서 삼성어린이 박물관의 예처럼 미디어 콘텐츠를 활용해 손가락으로 그림을 그릴 수 있게 한 코너는 어린이들에게 쉽게 미술을 접할 수 있게 하고 있다.

See Zone에는 세계의 아동화를 비롯하여 국내외 저명 미술가들의 작품, 원시 미술품 등을 전시 감상할 수 있도록 하고 있다.

세계의 아동화는 백 여 개국을 넘는 각국으로부터

터 수집한 회화들 중에서 각국의 특징이 잘 나타난 작품을 1-2점씩 골라 상설전시실에서 전시하고 있다.

Do Zone에 해당되는 조형센터는 See·Think Zone에서 얻은 감동을 기초로 창조력을 육성하는 장소로서, 각각 연령에 맞게 다양한 체험학습이 이루어지고 있다.



[그림 8] 박물관내 체험학습장

3-2-2. 동경의 국립 ‘어린이의 성’

일본은 어린이를 위한 시설 가운데에 박물관이나 미술관 외에 아동관이라고 불리는 시설이 있다. 국립 ‘어린이의 성’은 이러한 아동관으로서 놀이를 통해 체험학습을 하는 시설이다.

층별로 전체 5층으로 나누어져 있으며, 각 영역별로 음악이나 체육, 찰흙과 종이를 이용한 다양한 종류의 조형물, 컴퓨터를 이용한 멀티미디어 체험관을 활용한 영상표현 놀이 등을 제공하고 있다.

특히 어린이가 들이 작업한 작업물을 각 층의 데스크와 벽면, 복도 전체에 전시함으로써 전시효과를 높이고 있다.

따로 마련된 비디오방에서는 일정 금액을 지불하면 원하는 비디오를 직접 선택하고, 각각의 방에 들어가 각자 어린이들이 터치스크린을 조작하면서 게임도 즐기고, 가족들과 함께 선택한 영화를 볼 수 있도록 하고 있다.



[그림 9] 아이들의 전시물과 비디오방

마찬가지로 ‘어린이의 성’에 마련된 프로그램도 다양한 연령대별로 즐길 수 있도록 주기적으로 개발하면서 전개해 나가고 있다.

그러나 ‘어린이의 성’은 앞서 살펴본 어린이박물관이나 미술관과 같은 활동을 하는 점은 비슷하지만 체험식 전시물이 존재하지 않는 차이점이 있다.

이상에서 살펴본 일본의 체험관은 통합된 기획의도에 의하여 일관되게 구성되어 있음을 쉽게 알 수

있다. 오카자키 세계 어린이 미술관의 경우 Think Zone을 통하여 기본 지식을 이해하고, See Zone에서 기본 지식에 근거한 예술작품의 실제 예를 확인한 후 Do Zone에서 지금까지 보고 이해한 것을 자신이 직접 표현하는 구조는 잘 다듬어진 체험학습관의 예라고 할 수 있다. 그러나 그것보다 더욱 부러운 것은 지속적으로 개발 되는 다양한 교육 프로그램과 이것을 활성화 하기위한 지자체, 교육계의 일관된 노력이라 할 것이다.

4. 결론

1990년대 중반부터 생겨나기 시작한 어린이를 위한 박물관과 같은 체험학습장은 해를 거듭할수록 국공립 박물관과 미술관, 과학관 등의 문화기관과 지방자치단체의 문화사업 내용에 포함되어 구체적인 실행계획 속에서 점차 확산되고 있는 추세이다.

미국의 경우, 어린이 박물관은 대부분 지역사회에 기반을 두고 교사와 학부모 모임들의 자발적인 의지 아래 지역유지나 사회기관으로부터 받은 지원금으로 이루어지는 민간주도 방식이다. 프랑스의 경우에는 국가의 탄탄한 지원을 받아 운영되는 프로그램이 대부분이다. 현재 우리나라의 경우는 민간주도 방식과 국가 공공기관의 특성화 사업이 각각 독특한 역할을 하면서 상호 보완적으로 발전방향을 모색하는 단계라고 할 수 있다.

현재 우리나라 어린이 박물관, 미술관과 같은 체험학습장은 그 역사가 선진국에 비해 짧고 인력이나 기능, 시설적인 면에서도 열악한 환경을 가지고 있는 것이 사실이다.

아직까지는 대부분 해외의 박물관 전시기법과 제작품을 모방하는데서 크게 벗어나지 못하고 있는 실정이다.

현재 우리나라 어린이를 대상으로 한 박물관 및 미술관에서 이루어지고 있는 체험학습장에 존재하는 문제점과 해결방안을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 우리나라의 체험학습은 전제조건인 어린이에 대한 총체적인 지식이 부족한 가운데 프로그램 개발이 이루어지고 있다. 어린이에 대한 이해와 관심, 어린이 박물관에 대한 열정과 안전하고 기능적이며 교육적이고 감성적인 능력 등을 갖춘 전문가의 양성이 체계적으로 이루어져야 한다.

둘째, 박물관과 미술관과 같은 체험학습장의 체험학습에 대한 이해와 노하우의 부족을 들 수 있다. 대부분의 프로그램이 전체 교육의 일관된 방향성 없이 독자적으로 구성되어 있다. 이는 국내의 체험 학습이

일회적인 놀이 성격을 갖게 하는 근본적인 한계라고 판단된다. 단순히 흥미와 놀이거리를 제공하는 것이 아니라 체계적인 학습이 될 수 있도록 구성을 해야 한다.

셋째, 지속적 유지관리와 안전을 위한 예산, 인력 투자가 이루어지지 않고 있다는 것이다. 이는 일관된 교육 계획의 일환으로 체험학습이 활성화 된다면 극복할 수 있는 문제라고 본다.

넷째, 지역사회와 학교교육간의 연계점을 찾고, 프로그램을 다양하게 개발해야 한다. 그러면 현재 문제점으로 지적되고 있는 일회성 놀이위주의 공간이라는 문제점을 해결할 수 있고, 지속적이고 효과적인 학습이 이루어 질 수 있을 것이다.

다섯째, 다양한 소재를 활용한 교육 콘텐츠를 많이 개발하여, 쉽고 흥미롭게 어린이들의 호기심을 자극하고 자연스럽게 학습으로 유인되는 기회를 만들어 주어야 한다.

한 예로 우리도 해외미술관 박물관의 웹사이트처럼 인터넷을 통해 미술관과 박물관에 전시되어 있는 전시품을 직접 창작해 보기도 하고 다양한 자료도 공유할 수 있는 공간이 필요하다. 그러나 단지 관리 및 보안유지라는 이유로 일반인의 공개 및 정보 공유가 가능한 프로그램이 절대적으로 부족하다. 이 점은 박물관과 미술관 관계자들의 인식 변화가 필요한 부분이라 생각한다.

현재 국내의 체험학습 시설은 놀이 시설 수준에 머물고 있다. 이러한 환경을 조기에 획기적으로 개선하기 위하여서는 우리 실정에 맞는 다양한 콘텐츠 및 교육 프로그램의 개발이 필요하다. 예를 들어 전시 및 체험관 역사가 짧으며, 관련 환경이 열악한 국내의 체험학습 환경에서 활성화를 위한 돌파구는 우리나라가 상대적으로 비교우위인 IT 관련 콘텐츠의 개발을 들 수 있다. 전국적이며 안정적인 인프라가 구축되어 있으며 많은 사용자층을 보유한 IT 인프라를 이용하는 것은 체험학습의 새로운 돌파구를 찾기에 효과적인 방법일 수 있다.

또한 체험학습의 교육적 기능은 단지 신체적 조작 행위만을 의미하는 것이 아니다. 더불어 사고의 발달도 촉진시킬 수 있는 정신적 기능이 어우러져야 하는 것이다. 버튼을 눌러서 단지 결과만 보기 위해서라든가 답만을 찾는 행위는 진정한 의미에서의 체험학습이라고 할 수 없다.

아이들이 자신이 행한 행위에 의해 행동의 변화를 가져 올 수 있어야 하고 다양한 생각을 끌어 낼 수 있어야 하는 것이다. 이러한 효과는 전체적인 기획과 일관된 관점에서의 전시, 진행, 연관 교육 등이 이루

어 질 때 비로서 가능하다. 현재 우리나라는 많은 분야에서 부분적으로는 비약적인 성장을 해왔다. 체험 학습장 역시 부분적으로 이제 분위기가 무르익었다고 볼 것이다. 따라서 이제는 실제로 부딪히고 실천하는 가운데에서 우리만의 체험 학습 기법 및 기획 방안을 만들어야 할 것이다.

참고문헌

- 성동규. (2002). 사이버커뮤니케이션. 세계사
- 오세인. (2004). 영상매체란 무엇인가. 커뮤니케이션 북스
- 이경희, 최정윤(2003). 어린이박물관에서의 미술감상을 위한 체험식비체험식 전시에 관한 연구. 한국 유아교육학회
- 김민정. (2006). 감성체험전시의 표현방식에 관한 연구. 중앙대학교 석사학위논문
- 김은성. (2008). 상호작용적 전시공간 연출을 위한 하이퍼미디어 활용 방안 연구. 한양대학교 석사학위논문
- 박지현. (2004). 관람객의 적극적인 참여를 유도하는 체험 전시물의 연구. 이화여자대학교 석사학위논문
- 안정민(2006). 어린이박물관의 교육프로그램과 활성화 방안. 동국대학교 석사학위논문
- 이경희. (2006). 어린이를 위한 체험식 박물관과 학습. 삼성어린이박물관
- 장화정. (2006). 체험식 박물관의 전시 개발. 삼성어린이박물관
- Falk&Dierking,L.D. (1987). Parent-Child interaction in museum for preschool children. Children's Environments Quarterly, 41-45
- Eilean Hooper Greehill. (1996). Museum and Their Visitors. London Routledge
- 2008.9.5., <http://kids.samsungfoundation.org>
- 2008.9.12., http://www.kcaf.or.kr/zine/artspape99_06/26.ht
- 2008.9.12., <http://www.city.okazaki.aichi.jp/museum>