

최종보고서

국립박물관 어린이박물관
관람객 조사 연구

2022. 12



제 출 문

국립중앙박물관장 귀하

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

2022년 12월

경인교육대학교 산학협력단

단장 권 석 일

연구책임자 최 일 선(경인교육대학교 교수)
공동연구자 김 민 정(안양대학교 교수)
 방 은 정(에듀필코리아연구소 부원장)
 하 민 경(경상국립대학교 교수)
연구보조원 이 혜 성(무궁화유치원 교사)
연구협력진 박 연 희(국립중앙박물관 어린이박물관 학예연구사)
 전 선 영(국립나주박물관 어린이박물관 학예연구사)
 서 진 선(국립제주박물관 어린이박물관 학예연구사)

목 차

요약문	1
I. 서론	12
1. 연구의 필요성 및 목적	12
가. 연구의 필요성	12
나. 연구의 목적	15
2. 연구의 내용 및 범위	16
가. 연구의 내용	16
나. 연구의 범위	16
II. 이론적 배경	17
1. 어린이박물관의 이해	17
가. 어린이박물관의 개념 및 특징	17
나. 어린이박물관의 체험전시공간 유형 및 특성	19
다. 어린이박물관의 기능	21
2. 어린이박물관 관람객의 이해	23
가. 어린이의 발달	23
나. 어린이박물관 관람객의 특징	26
III. 연구방법	29
1. 연구대상	29
가. 어린이-부모 현황	29
나. 어린이박물관별 소개	31
2. 연구방법	41
가. 문헌고찰	42

나. 관찰	42
다. 면담	43
라. 설문조사	45
3. 자료분석	48
가. 관찰자료 분석	48
나. 면담자료 분석	48
다. 설문지 분석	48
IV. 국립박물관 어린이박물관 체험전시 현황	49
1. 관람객 체험전시 참여경험	49
가. 국립중앙박물관 어린이박물관	49
나. 국립나주박물관 어린이박물관	68
다. 국립제주박물관 어린이박물관	93
2. 체험전시 요구분석	109
가. 어린이박물관 방문 이유 및 효과	109
나. 어린이박물관 운영 방안	111
V. 국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 양상	118
1. 어린이 관람객의 놀이행동	118
가. 어린이의 놀이 출현	118
나. 어린이의 놀이 반응	127
2. 부모 관람객의 지원 행동	146
가. 체험 지원	146
나. 놀이 지원	152
다. 배움 지원	159

3. 박물관 체험의 의미	174
가. 즐거움의 공간	174
나. 성장의 공간	190
VI. 결론	228
1. 어린이박물관 별 논의	228
가. 국립중앙박물관 어린이박물관	228
나. 국립나주박물관 어린이박물관	231
다. 국립제주박물관 어린이박물관	234
2. 어린이박물관 관람객을 위한 개선방안	235
가. 어린이 관람객 연령 스펙트럼의 다양성을 반영한 환경구성	235
나. 체험전시물에 대한 이해 자료 제공	238
다. 체험전시공간의 개방성 및 접근성 확보	241
라. 체험전시물의 조화와 변화	243
마. 체험전시공간의 안전성 확보	244
3. 포스트 코로나시대의 어린이박물관의 역할	246
가. 디지털 온라인 콘텐츠의 질적 접근	246
나. 다양한 또래와의 만남의 장소: 혼자 체험(코로나19시대)에서 같이 체험(위드코로나 시대)으로	247
다. 코로나19로 인한 양육스트레스 해소와 가족 추억 만들기 공간	248
라. 간접체험(코로나19 시대)에서 직접체험(위드코로나 시대)으로	249
4. 시사점 및 제언	251
가. 시사점	251
나. 제언	251
참고문헌	253
부록	261

표 목 차

〈표 II-1〉 어린이 체험특성에 따른 공간 특성	19
〈표 II-2〉 어린이의 발달별 체험특성	20
〈표 III-1〉 어린이-부모 관찰 및 면담 대상 현황	29
〈표 III-2〉 어린이 관찰 및 면담 대상 현황	30
〈표 III-3〉 설문조사 대상 현황	30
〈표 III-4〉 국립중앙박물관 어린이박물관 관람객 이용 안내 및 시설현황	32
〈표 III-5〉 국립중앙박물관 어린이박물관 체험전시영역	32
〈표 III-6〉 국립나주박물관 어린이박물관 관람객 이용 안내 및 시설현황	35
〈표 III-7〉 국립나주박물관 어린이박물관 체험전시영역	35
〈표 III-8〉 국립나주박물관 유아놀이터 체험전시영역	37
〈표 III-9〉 국립제주박물관 어린이박물관 관람객 이용 안내 및 시설현황	39
〈표 III-10〉 국립제주박물관 어린이박물관 체험전시영역	39
〈표 III-11〉 부모 면담내용 구성 (공통)	44
〈표 III-12〉 어린이 면담내용 구성	44
〈표 III-13〉 설문지 구성 내용	46
〈표 IV-1〉 『새롭게 관찰해요』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	53
〈표 IV-2〉 『다르게 생각해요』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	54
〈표 IV-3〉 『마음을 나눠요』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	55
〈표 IV-4〉 『특별전시-모두가 어린이』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	56
〈표 IV-5〉 『새롭게 관찰해요』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	62
〈표 IV-6〉 『다르게 생각해요』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	63
〈표 IV-7〉 『마음을 나눠요』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	65
〈표 IV-8〉 『특별전시-모두가 어린이』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	67
〈표 IV-9〉 『도입』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	71
〈표 IV-10〉 『고고학자』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	72
〈표 IV-11〉 『전시기획자』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	73
〈표 IV-12〉 『보존과학자』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	73

<표 IV-13>	『소장품관리자』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	74
<표 IV-14>	『교육연구사』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	75
<표 IV-15>	『전시 에필로그』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	75
<표 IV-16>	‘문화재를 지켜요’ 영역의 흥미도와 발달수준 적합성	78
<표 IV-17>	‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역의 흥미도와 발달수준 적합성	78
<표 IV-18>	‘신나는 놀이터’ 영역의 흥미도와 발달수준 적합성	80
<표 IV-19>	『도입』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	83
<표 IV-20>	『고고학자』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	84
<표 IV-21>	『전시기획자』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	85
<표 IV-22>	『보존과학자』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	86
<표 IV-23>	『소장품관리자』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	87
<표 IV-24>	『교육연구사』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	88
<표 IV-25>	『전시 에필로그』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	89
<표 IV-26>	‘문화재를 지켜요’ 영역의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	91
<표 IV-27>	‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	91
<표 IV-28>	‘신나는 놀이터’ 영역의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	92
<표 IV-29>	『만나다』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	96
<표 IV-30>	『오르다』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	97
<표 IV-31>	『뛰놀다』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	98
<표 IV-32>	『향하다』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	100
<표 IV-33>	『나누다』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성	101
<표 IV-34>	『만나다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	104
<표 IV-35>	『오르다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	105
<표 IV-36>	『뛰놀다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	105
<표 IV-37>	『향하다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	107
<표 IV-38>	『나누다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성	108
<표 IV-39>	어린이박물관 방문 이유(복수응답)	109
<표 IV-40>	체험전시활동이 도움이 되는 발달영역	111
<표 IV-41>	체험전시활동의 증가선호형태(복수응답)	112
<표 IV-42>	확대되면 좋은 서비스 자료	114

<표 IV-43> 어린이박물관의 기능 구성	115
<표 IV-44> 코로나19 상황 이후, 기대하는 어린이박물관 운영방향(복수응답)	117

그 립 목 차

[그림 III-1] 국립중앙박물관 어린이박물관 전시 안내도	34
[그림 III-2] 국립나주박물관 어린이박물관 전시 안내도	37
[그림 III-3] 국립나주박물관 유아놀이터 전시 안내도	38
[그림 III-4] 국립제주박물관 어린이박물관 전시 안내도	41
[그림 III-5] 연구 절차 및 방법	42
[그림 IV-1] 가장 흥미 있게 체험한 활동	49
[그림 IV-2] 발달수준에 가장 적합한 활동	49
[그림 IV-3] 세션별 흥미도	51
[그림 IV-4] 세션별 발달수준 적합성	51
[그림 IV-5] 영역별 흥미도	52
[그림 IV-6] 영역별 발달수준 적합성	52
[그림 IV-7] 조작/활용방법을 가장 잘 이해한 활동	58
[그림 IV-8] 전시주제이해에 가장 적합한 활동	58
[그림 IV-9] 세션별 조작/활용방법 이해도	59
[그림 IV-10] 세션별 전시주제이해 적합성	59
[그림 IV-11] 영역별 조작/활용방법 이해도	60
[그림 IV-12] 영역별 전시주제이해 적합성	60
[그림 IV-13] 가장 흥미 있게 체험한 활동	68
[그림 IV-14] 발달수준에 가장 적합한 활동	68
[그림 IV-15] 세션별 흥미도	69
[그림 IV-16] 세션별 발달수준 적합성	69
[그림 IV-17] 영역별 흥미도	70
[그림 IV-18] 영역별 발달수준 적합성	70
[그림 IV-19] 가장 흥미 있게 체험한 활동	76
[그림 IV-20] 발달수준에 가장 적합한 활동	76
[그림 IV-21] 영역별 흥미도	77
[그림 IV-22] 영역별 발달수준 적합성	77

[그림 IV-23] 조작/활용방법을 가장 잘 이해한 활동	80
[그림 IV-24] 전시주제이해에 가장 적합한 활동	80
[그림 IV-25] 세션별 조작/활용방법 이해도	81
[그림 IV-26] 세션별 전시주제이해 적합성	81
[그림 IV-27] 영역별 조작/활용방법 이해도	82
[그림 IV-28] 영역별 전시주제이해 적합성	82
[그림 IV-29] 조작/활용방법을 가장 잘 이해한 활동	89
[그림 IV-30] 전시주제이해에 가장 적합한 활동	89
[그림 IV-31] 조작/활용방법 이해도	90
[그림 IV-32] 전시주제이해 적합성	90
[그림 IV-33] 가장 흥미 있게 체험한 활동	93
[그림 IV-34] 발달수준에 가장 적합한 활동	93
[그림 IV-35] 세션별 흥미도	94
[그림 IV-36] 세션별 발달수준 적합성	94
[그림 IV-37] 영역별 흥미도	95
[그림 IV-38] 영역별 발달수준 적합성	95
[그림 IV-39] 조작/활용방법을 가장 잘 이해한 활동	101
[그림 IV-40] 전시주제이해에 가장 적합한 활동	101
[그림 IV-41] 세션별 조작/활용방법 이해도	102
[그림 IV-42] 세션별 전시주제이해 적합성	102
[그림 IV-43] 영역별 조작/활용방법 이해도	103
[그림 IV-44] 영역별 전시주제이해 적합성	103
[그림 IV-45] 어린이박물관 방문 이유	110
[그림 IV-46] 체험전시활동이 도움이 되는 발달영역	111
[그림 IV-47] 체험전시활동의 증가선호형태	113
[그림 IV-48] 확대되면 좋은 서비스 자료	114
[그림 IV-49] 어린이박물관의 기능 구성	116
[그림 IV-50] 코로나19 상황 이후, 기대하는 어린이박물관 운영방향	117
[그림 V-1] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰	119
[그림 V-2] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 관찰	120

[그림 V-3] 국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 11세 남아 관찰	120
[그림 V-4] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 여아 관찰	121
[그림 V-5] 국립나주박물관 유아놀이터, 2022. 9. 17. 6세 남아 관찰	122
[그림 V-6] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰	124
[그림 V-7] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 관찰	125
[그림 V-8] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰	127
[그림 V-9] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 관찰	130
[그림 V-10] 국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 11세 남아 관찰	132
[그림 V-11] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 여아 관찰	135
[그림 V-12] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰	138
[그림 V-13] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 5세 남아 관찰	140
[그림 V-14] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰	141
[그림 V-15] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 10세 여아 관찰	142
[그림 V-16] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰	143
[그림 V-17] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰	144
[그림 V-18] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰	145
[그림 V-19] 국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 8세 여아 관찰	148
[그림 V-20] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 여아 관찰	149
[그림 V-21] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 10세 남아 관찰	150
[그림 V-22] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰	151
[그림 V-23] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 관찰	152
[그림 V-24] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 남아 관찰	152
[그림 V-26] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 10세 여아 관찰	155
[그림 V-27] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 8. 5세 여아 관찰	157
[그림 V-28] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰	158
[그림 V-29] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰	159
[그림 V-30] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 관찰	161
[그림 V-31] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남아 관찰	162
[그림 V-32] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 10세 여아 관찰	163
[그림 V-33] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 관찰	165

[그림 V -34]	국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 9세 남아 관찰	166
[그림 V -35]	국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 10세 남아 관찰	167
[그림 V -36]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남아 관찰)	169
[그림 V -37]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 10세 여아 관찰	170
[그림 V -38]	국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 11세 남아 관찰	172
[그림 V -39]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 관찰	173
[그림 V -40]	국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 8세 여아 관찰	174
[그림 V -41]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰	176
[그림 V -42]	국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 10세 여아 관찰	177
[그림 V -43]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 관찰	178
[그림 V -44]	국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 7세 여아 관찰	179
[그림 V -45]	국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰	180
[그림 V -46]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰	181
[그림 V -47]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 6세 남아 관찰	185
[그림 V -48]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 관찰	186
[그림 V -49]	국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰	187
[그림 V -50]	국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 관찰	189
[그림 V -51]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 여아 관찰	191
[그림 V -52]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022.. 9. 18. 5세 남아 관찰	193
[그림 V -53]	국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 6세 남아 관찰	194
[그림 V -54]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 남아 관찰	195
[그림 V -55]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰	196
[그림 V -56]	국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰	198
[그림 V -57]	국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰	199
[그림 V -58]	국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰	202
[그림 V -59]	국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 5세 남아 관찰	203
[그림 V -60]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 남아 관찰	204
[그림 V -61]	국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 관찰	205
[그림 V -62]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰	206
[그림 V -63]	국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 남아 관찰	208

[그림 V -64] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 10세 여아 관찰	210
[그림 V -65] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰	213
[그림 V -66] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 관찰	215
[그림 V -67] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 5세 남아 관찰	218
[그림 V -68] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 10세 여아 관찰	220
[그림 V -69] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰	222
[그림 V -70] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 관찰	223
[그림 V -71] 국립중앙박물관 어린이박물관의 가족 추억 만들기 전시체험활동	249

요약문

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

- 국립박물관 어린이박물관은 어린이가 체험전시물들을 직접 만져 볼 수 있도록 구성되어 있음. 미취학 어린이부터 취학 어린이까지 다양한 연령대의 어린이들이 전시실을 방문하고 있으며, 이에 따라 주요 관람층에 대한 재설정과 설정된 대상의 특성에 대한 심도 있고 구체적인 이해를 기반으로 한 전시실의 효율적인 운영이 요구되고 있음
- 최근 박물관 관람객의 다양한 요구와 참여 의사가 강조됨에 따라 수요자 중심의 관점 변화를 반영하여 세분화된 관람객의 특징을 파악하고자 하는 노력이 필요함
- 어린이박물관의 주 관람객인 어린이는 의사표현이나 행동에 있어서 논리성이 부족하여 몸으로 행동하여 개념을 체득하는 특성(Piaget, 1971)이 있기 때문에, 관람 시 나타난 어린이의 다양한 행동 양상에 대한 이해가 우선되어야 함
- 어린이는 일반 관람객과는 다른 독특한 발달특성, 놀이 수준, 이해도를 가지기 때문에 어린이 관람객의 행동특성에 대한 심층적인 이해가 요구됨. 아울러 어린이박물관은 어린이가 부모를 비롯한 성인과 함께 동반한다는 점에서, 다양한 체험전시과정에 나타나는 부모와 어린이의 상호작용을 이해하는 것이 중요함
- 단순히 어린이박물관 이용실태 및 요구조사로는 실제 박물관의 핵심적 수요자인 어린이와 부모 대상의 박물관 전시 및 체험 경험이 무엇인지 파악하는 연구는 미흡한 실정임
- 이에 어린이 관람객의 행동특성 및 부모와의 관람 형태에 대한 이해를 도모하고, 이를 토대로 수요자 중심의 맞춤형 체험전시 공간 개발을 위한 기초자료를 제공하고자 함

2. 연구의 내용 및 범위

- 본 연구는 ‘국립박물관 어린이박물관 관람객 조사’ 연구로 관련 선행연구를 분석하고, 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립나주박물관 어린이박물관, 국립제주박물관 어린이박물관의 관람객인 어린이의 행동 특성과 어린이와 부모의 상호작용 및 체험 전시물의 현황 및 개선사항 등을 파악하는 것이 연구의 주요 내용임
- 구체적인 연구범위는 어린이 관람객의 체험전시 참여시 놀이행동 양상, 어린이의 체험전시물 활용 시 부모의 지원 행동 분석, 관람객의 체험전시물의 흥미도, 발달수준 적합성, 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성 등의 분석, 어린이박물관의 관람 경험의 의미 탐색 및 개선방안 등을 모색하는 것임

II. 이론적 배경

1. 어린이박물관의 이해

- 어린이박물관은 어린이의 호기심을 자극하고, 배움에 동기를 부여하는 전시와 프로그램 제공함으로써 어린이의 흥미와 요구를 충족시키는 비영리 교육 및 문화 기관임(Association of Children's Museums, 2019)
- 어린이박물관은 ‘사회소통의 장’의 개념을 중심으로 공간이 구성되는 일반 박물관과 달리 어린이를 대상으로 그들의 지식증대, 정서발달의 도움을 주는 특수한 개념을 지님(김양주, 김주연, 이종세, 2012)
- 어린이박물관의 전시 유형은 놀이형 전시와 전형적인 교육 학습의 행태에서 기인한 비놀이형 전시로 나누어 도식화함. 놀이형 전시는 인지적 방식에 따라 기능형, 구성형, 역할놀이형, 게임형으로 분류되고 여기에 박물관의 특성상 보여지는 비놀이적 행태의 전시인 주시관람형과 관찰학습형을 추가함(최미옥, 2015)
- 어린이박물관은 어린이의 교육 공간, 가족의 놀이공유 공간, 지역문화 이해의 공간으로의 기능을 가짐. 어린이박물관은 주 이용자인 어린이를 교육하는 기관으로서 기능을 수행하고, 역사나 지역문화 또는 다른 어떤 주제라도 정해진 주제에 맞게 어린이가

배울 수 있는 교육적 환경을 제공함. 또한, 가족이 함께 여가를 보내고 놀이를 함께 함으로써 즐거움을 공유하는 가족의 공간으로서 기능함. 어린이박물관은 어린이들에게 지역적 특성을 반영하여 자연환경과 지역문화유산을 주제로 한 다양한 교육을 제공함으로써 지역 정체성 확립과 지역 문화교육을 담당함

2. 어린이박물관 관람객의 이해

- 유아기는 몸의 움직임이 점차 강해지고 빨라지며 민첩해짐. 유연성이 증가하고 균형이나 협응력이 증가함. 인지적 측면에서는 정신적 표상에 의한 사고가 가능하지만, 아직 개념적 조작능력이 제대로 발달하지 못함. 유아는 자기중심적 사고로 인해 다른 사람의 관점을 이해하기 어려우며, 유아 스스로 하고자 하는 것을 설정하고 다양한 시도를 통해서 문제를 해결해 나가면서 자신에 관한 성취감을 가짐(김상림 외 2019; 조형숙 외, 2019)
- 초등학교 저학년은 취학 전 어린이에 비해 몸과 팔다리가 가늘어지고 어깨가 넓어져 성인의 신체 구조와 비슷하게 보임. Piaget가 제시한 구체적 조작기 시기에 해당하며 진정한 의미의 정신 활동이 가능해지며 타인의 관점을 이해할 수 있어서 자기중심적인 면이 감소하고 유사점과 차이점을 논리적으로 판단하여 사물을 구체적으로 분류 가능함. 자기의 일을 성공적으로 해냈다는 만족감과 자신감을 중요하게 생각하고 이러한 만족감과 자신감은 추후 지식을 넓히고 새로운 기술을 익히는 데 동기로 작용함(김보영, 2015; 황지은, 2015)
- 초등학교 고학년은 논리적으로 사고하고 자기 자신에 대한 반성적 성찰이 가능함. 이 시기 어린이들은 추상적 대상에 대해 정신적 조작이 가능하고 연역적, 가설적 사고도 할 수 있음. 이 시기의 어린이는 문제에 접근 시 다양하고 복잡한 경로를 선택할 수 있고, 문제 해결을 위해 가설이나 가설의 집합을 설정해 이를 검증함(Kail, 2016). 또한, 제 3자의 관점으로 자신과 타인에 대해 파악할 수 있기 때문에 주변 사람들에 대한 감정과 생각을 이해하게 되어 타인과 갈등을 효과적으로 해결할 수 있음(Bruce & David, 2011)

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

- 본 연구의 관찰 및 면담 대상은 총 39가족으로 국립중앙박물관 어린이박물관 15가족, 국립나주박물관 어린이박물관 11가족, 국립제주박물관 어린이박물관 13가족임. 어린이박물관별 구체적인 어린이-부모 참여수는 국립중앙박물관 어린이박물관 39명(부모 19명, 자녀 20명), 국립나주박물관 어린이박물관 32명(부모 17명, 자녀 15명)이며, 국립제주박물관 어린이박물관 34명(부모 14명, 자녀 20명)으로 총 105명임. 어린이는 총 55명으로 미취학 어린이 31명, 취학 어린이 24명이며, 남아 29명, 여아 26명, 부모는 총 50명(어머니 36명, 아버지 14명)임
- 본 설문조사의 대상은 어린이박물관에 현장 방문한 부모 관람객 총 256명(국립중앙박물관 어린이박물관 95명, 국립나주박물관 어린이박물관 80명, 국립제주박물관 어린이박물관 81명)임

2. 연구방법

- 어린이박물관 관련 선행연구 및 문헌을 조사하여 어린이와 부모의 관람객 행동 특징을 분석하고, 체험전시물 참여 양상을 파악하기 위하여 기본적인 발달 경향 및 놀이 특성에 대한 이론을 고찰함
- 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립나주박물관 어린이박물관, 국립제주박물관 어린이박물관의 리플릿, 활동 자료 및 인터넷 홈페이지 자료 등을 수집하여 운영현황을 파악함
- 관찰과 면담은 국립중앙박물관 어린이박물관 2회, 국립나주박물관 어린이박물관 1회, 국립제주박물관 어린이박물관 1회씩 총 4회에 걸쳐 진행됨. 관찰은 39가족을 대상으로 각 1회씩 진행하였으며, 어린이-부모 관찰회차는 총 45회차(국립중앙박물관 어린이박물관은 17회차, 국립나주박물관 어린이박물관 13회차, 국립제주박물관 어린이박물관 15회차)임. 면담회차는 총 41회차(국립중앙박물관 어린이박물관은 15회차, 국립나주박물관 어린이박물관 11회차, 국립제주박물관 어린이박물관 15회차)이며,

반구조화된 질문을 사용하였음

- 본 설문조사는 2022년 9월 9일~9월 26일까지 온라인 네이버 폼 설문지를 활용하여 배포하고 회수하였음. 어린이박물관에 현장 방문한 부모 관람객 설문지는 국립중앙박물관 어린이박물관 95부, 국립나주박물관 어린이박물관 80부, 국립제주박물관 어린이박물관 81부로 총 256부가 회수됨

3. 자료분석

- 수집된 설문지는 빈도와 백분율을 산출하였음
- 수집된 관찰자료는 관찰 사진, 영상, 관찰 기록 등을 토대로 관찰참여자의 관람행동 순서대로 전사하여, 회차별 관찰일지전사본이 작성됨. 면담자료는 체험전시 관람객 행동 분석 시 원인, 이유 등을 파악하는 데 활용함. 수집된 관찰자료와 면담자료는 전사한 후 범주화하여 분석하였음

IV. 국립박물관 어린이박물관 전시체험 현황

1. 관람객 체험전시 참여경험

- 흥미도와 발달수준 적합성에 대한 전시체험 현황을 조사한 결과, 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립나주박물관 어린이박물관, 국립제주박물관 어린이박물관은 발달 단계를 고려하여 놀이를 통한 체험 콘텐츠를 중심으로 어린이 발달에 적합하고 흥미로운 주제를 체험전시로 구성한 것으로 나타남
- 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성에 대한 전시체험 현황을 조사한 결과, 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립나주박물관 어린이박물관, 국립제주박물관 어린이박물관은 어린이의 생활과 맥락을 고려한 전시연출로 다양한 경험과 연계함으로써 비교적 자연스럽게 배움이 이루어질 수 있는 전시매체를 활용함
- 어린이박물관별 흥미도, 발달수준적합성, 조작/활용방법 이해도, 전시주제 이해도에 서 가장 높게 나타난 체험전시활동은 디지털 매체를 활용한 체험전시유형이었음. 이는 ‘디지털 네이티브’ 라는 어린이의 특성을 고려할 때, 어린이의 디지털 문화에 대한 친숙도와 선경험 등이 반영된 결과로 사료됨. 이와 같은 결과는 디지털 매체

를 활용한 체험전시활동의 확대와 더불어 지속적으로 디지털 콘텐츠 개발에 대한 연구도 이루어져야 함을 시사함

2. 체험전시 요구분석

- 어린이박물관 방문 이유는 3개 박물관 모두 ‘어린이 문화시설처럼 놀이나 체험을 하기 위하여’가 가장 높았으며 다음으로 ‘자녀의 역사교육(지식, 학습 등)을 위하여’ 등의 순으로 나타남. 전체 어린이박물관에서 체험전시활동이 도움되는 발달영역은 ‘정서발달’이 가장 높았으며 다음으로 ‘신체발달’ 등의 순으로 높았음. 각 어린이박물관별로 살펴보면, 국립중앙박물관 어린이박물관과 국립제주박물관 어린이박물관은 ‘정서발달’, ‘신체발달’ 등의 순으로 높게 나타난 반면, 국립나주박물관 어린이박물관은 ‘인지발달’, ‘신체발달’ 등의 순으로 높게 나타남
- 어린이박물관 운영방안으로, 전체 어린이박물관에서 체험전시활동의 증가선호형태는 ‘촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)’ 유형이 가장 높은 것으로 나타났으며, 다음으로 ‘디지털 시각 활용(가상현실 체험 등)’ 등의 순으로 나타남. 서비스 확대 자료로는 ‘활동지’가 가장 높았으며, 다음으로 ‘교육 프로그램 관련 자료’ 등의 순으로 나타남. 앞으로의 어린이박물관의 기능구성은 국립중앙박물관 어린이박물관은 ‘역사교육에 대한 지식함양기회제공’이 가장 높았으며, 국립나주박물관 어린이박물관은 ‘가족문화공간’이 마지막으로 국립제주박물관 어린이박물관은 ‘지역문화유산에 대한 흥미 및 자긍심 함양’이 가장 높게 나타남
- 코로나 상황 이후 기대되는 어린이박물관의 운영 방향은 ‘체험공간확대’가 가장 많았으며, 다음으로 ‘체험전시물 및 교육자료 확대’의 순으로 나타남

V. 국립박물관 어린이박물관 관람객 행동 양상

1. 어린이 관람객의 놀이행동 양상

- 어린이박물관의 어린이 관람객 행동 양상은 어린이의 놀이 출현(일회적 놀이와 반복적 놀이)과 어린이의 놀이 반응(직관적 놀이, 모방적 놀이, 정보수용적 놀이, 변형

적 놀이)으로 분석됨

- 어린이의 놀이 출현에서 먼저 일회적 놀이는 체험전시물에 흥미가 없거나, 어린이가 가지고 있는 선이해 또는 선지식과 다른 방식의 체험전시물일 때, 단순한 방식으로 구조화된 체험전시물일 때, 또는 친숙하지 않을 때 일회적 놀이로서 어린이의 관람 행동이 나타남. 한편, 반복적 놀이는 감각적으로 즐거움을 유발하는 체험전시물이거나, 반복을 통해 몰입감과 자발적 실험을 유발하는 경우, 체험전시물을 통한 목표를 설정하거나 달성해야 하는 과제를 만들 때, 그리고 반복적 체험전시 경험을 통해 순수한 즐거움을 경험할 때 반복적 놀이행동이 나타남
- 어린이의 놀이 반응에서 직관적 놀이는 즉각적으로 떠오르는 놀이를 하는 경우로 감각적 직관과 지각적 직관에 의해서 놀이행동이 나타남. 모방적 놀이는 탐색형 모방놀이와 문제해결형 모방놀이를 구분되며, 정보수용적 놀이는 체험전시물에 대한 낮은 이해도로 부모가 알려준 정보대로 놀이와 자기가 생각하는 대로 놀이가 이루어지며, 더 나아가 어려운 체험전시물일 경우, 정보를 안내받아 놀이하는 과정으로 자기 수정 과정이 포함됨. 변형적 놀이는 마음대로 놀이, 체험전시물의 가작화놀이, 목표달성놀이, 또 다른 새로운 놀이 형태로 나타남

2. 부모 관람객의 지원 행동

- 부모 관람객의 지원 행동은 부모와 어린이가 체험전시활동을 통해 어떻게 상호작용하는 지에 관한 행동으로 체험 지원, 놀이 지원, 학습 지원으로 구분됨
- 체험 지원은 부모들이 어린이에게 정해진 체험방식을 가르쳐 주기보다는 어린이가 스스로 체험전시물을 선택하고 한 번 경험해보게 하는 데 목적을 두는 지원 행동임. 부모는 관찰자의 역할을 하며 어린이에게 권유하거나 칭찬하는 등의 반응을 보임
- 놀이 지원은 부모가 어린이가 체험전시물을 통해 다양한 놀이를 할 수 있도록 지원해주는 것임. 부모들은 어린이들이 체험전시물을 통해 자신이 하고 싶은 방법으로 마음껏 놀이하도록 허용함. 부모는 또래 친구의 역할을 하며 어린이가 놀이를 주도하도록 배려하거나, 놀이 친구가 되어 함께 놀이에 참여함
- 배움 지원은 부모는 박물관을 배움의 공간으로 인식하고 어린이가 박물관 관람을 통해 역사에 대해 배우거나 지역사회의 문화를 배우는 것을 목적으로 함. 부모는 교사의 역할을 하며 어린이의 이전 경험을 상기시키고, 어린이가 어느 정도의 지식

을 가지는지를 확인함. 또한, 부모는 어린이들에게 체험전시물에 대한 개념이나 체험전시물의 조작방법에 대해 설명하고, 비계설정을 함

3. 박물관 체험의 의미

- 박물관 체험의 의미는 어린이박물관 관람객인 어린이와 그들의 부모 또는 보호자가 박물관 체험을 통하여 무엇을 느끼고 얻는가를 중심으로 즐거움의 공간과 성장의 공간으로 범주화함
- 어린이들은 어린이박물관의 체험전시물을 체험하는 동안 웃거나 신나서 뛰거나 ‘재미있다’ 라고 말하는 표면적으로 드러나는 행동으로 재미의 순간을 나타내고, 긴 시간 집중하여 몰입하거나 반복하여 체험하는 행동으로 흥미의 순간을 경험하여 어린이박물관이 즐거움의 공간임을 보여줌
- 어린이박물관의 관람객들은 체험전시물이 가진 교육적 내용이나 전시 의도를 통해서 뿐만 아니라 여럿이 어울리며 놀이하고 체험하는 과정을 통해서 배우고 성장함
- 어린이박물관을 체험하는 부모와 자녀는 즐거운 경험을 공유하며 가족애를 확인하고 박물관의 고유한 특성이나 전시주제로 인해 지역의 역사나 문화라는 사회공동체의 유산을 경험함

VI. 결론

1. 어린이박물관별 논의

- 어린이는 눈으로 체험전시물을 탐색하고, 직접 체험전시물을 손으로 만지면서 감각적으로 체험과 놀이를 하고, 부모 또는 또래와 함께 어우러져 관계를 형성하면서 체험과 놀이를 경험함
- 국립중앙박물관 어린이박물관에서의 놀이를 통한 체험전시활동 경험은 어린이의 대근육 및 소근육 발달 등의 신체능력을 개발하고, 자신이 살고 있는 세계를 탐구하고 이해하며, 다른 사람과 상호작용하고, 감정을 표현하고 통제하고, 문제해결 능력을 개발하고, 새로운 기술을 연습하는 것을 지원한 것으로 나타남. 특히 어린이박물관은 놀이를 통한 즐거운 배움과 성장이 가능한 이상적인 환경적 요소를 갖춘 공간

으로, 어린이들은 어린이박물관의 다양한 체험전시활동 참여경험을 통해 놀이성이 발달되는 것을 볼 수 있음

- 국립나주박물관 어린이박물관은 기획의도상의 주 관람 대상은 초등학교 고학년에 해당하지만, 실제 어린이박물관의 주 관람 대상 연령은 초등학교 저학년으로 8~10세에 해당됨. 체험전시물 공간을 구성할 때 초등학교 저학년 연령층을 반영한 체험전시물 공간 구성을 할 필요가 있음. 한편, 국립나주박물관 유아놀이터의 영역들 중에서 ‘문화재를 지켜요’, ‘신나는 놀이터’는 기획의도상 연령이 4~7세이고, ‘꼬물꼬물 오감체험’은 0~3세임. 유아놀이터가 0~7세까지의 넓은 연령대를 관람객 대상으로 선정하고 있는데, 0~3세인 영아기와 4~7세인 유아기는 발달상 차이가 매우 크기에 영아 대상과 유아 대상의 체험전시물의 공간을 구별할 필요가 있음
- 국립제주박물관 어린이박물관의 전시주제콘텐츠가 제주도 지역의 고유한 생활양식, 역사 및 문화를 반영함으로써 지역 어린이들과 지역민들에게 지역문화유산에 대한 가치를 인식하게 하여 지역공동체 구성원으로서의 자긍심을 함양하게 하고, 타 지역민에게는 제주도의 독특한 지역문화유산에 대한 흥미를 야기하여 다양성에 대한 이해와 지적 성장을 도모하는 역할을 수행하였음.

2. 어린이박물관 관람객을 위한 개선사항

- 어린이 관람객 연령 스펙트럼의 다양성을 반영한 환경구성으로, 어린이 관람객의 다양한 연령을 고려하여 체험전시물과 활동이 수준별 접근이 가능한 유연한 체험전시공간이 조성될 필요가 있음
- 체험전시물에 대한 이해 자료 제공으로 대부분의 어린이박물관의 특성 상 부모가 동반 관람한다는 점에서 부모가 자녀에게 체험전시물에 대한 적절한 설명이나 안내를 할 수 있는 정보가드라인이 개발될 필요가 있음
- 체험전시공간의 개방성 및 접근성 확보로, 호기심과 탐색을 자극하는 놀이공간은 개방성과 폐쇄성이 함께 어우러져 있을 때 가능할 뿐 아니라 영역 간 연계성을 고려하여 통합적으로 구성된 공간임. 또한 어린이는 분절된 경험이 아닌 서로 연결된 경험이 이루어졌을 때 의미를 가지므로 공간과 공간의 연계를 통해 어린이의 놀이와 경험을 확장시킬 수 있도록 접근성을 고려하는 것이 필요함
- 체험전시물의 균형과 조화로 체험전시물은 디지털 또는 아날로그 매체의 활용 목

적, 내용, 방법 등을 좀 더 유연하고 확산적으로 활용될 수 있고 어린이의 반응에 즉각적이고 다양한 반응으로 피드백이 가능하도록 구성하는 것이 바람직함

- 어린이의 체험전시경험을 안전하게 하기 위해서는 좀 더 개방적인 공간 구성과 안정감 있는 체험전시활동 참여를 위한 질 높은 여건을 조성해야 함

3. 포스트 코로나 시대 어린이박물관의 역할

- 포스트 코로나 시대 어린이박물관은 디지털 온라인 콘텐츠의 질적 접근, 다양한 또래와의 만남의 장소, 코로나19로 인한 양육스트레스 해소와 가족 추억 만들기 공간, 간접체험에서 직접체험으로의 변화를 가져오는 공간으로 역할을 하고 있음
- 어린이박물관은 어린이의 디지털매체에 대한 선경험을 토대로 체험전시활동을 구성하되 다른 교육기관에서 경험할 수 없는 새롭고 신기한 디지털매체를 경험할 수 있는 선진 교육문화기관으로서의 역할이 요구됨
- 어린이박물관은 동일연령대로 만남이 이루어지는 교육기관과 달리 다양한 연령대의 어린이와 만남이 이루어져 교육적 경험이 다양한 형태로 나타나고 확장되는 모습을 발견할 수 있었음. 코로나19로 인해 사회적 관계 부족이 야기됨으로 어린이의 ‘사회성’ 발달에 있어서 어린이박물관은 다양한 어린이를 만나고 함께 놀이할 수 있는 공간으로 중요한 역할을 담당해야 할 것임
- 어린이박물관은 코로나19로 인해 발생하는 부모의 양육스트레스와 가족 구성원의 추억만들기 부채를 채울 수 있는 ‘가족’ 과 관련된 문화적, 역사적 콘텐츠로 이루어진 체험전시물의 적극적인 개발이 이루어져야 함
- 어린이박물관의 체험전시활동으로 증가하기를 원하는 형태에 대한 설문조사결과에서 ‘촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)’ 유형이 압도적으로 가장 높게 나타남. 이와 같은 결과는 코로나19시기 때 자유롭게 체험전시물을 손으로 직접 조작하지 못했던 경험과도 연결된 결과로 사료됨. 따라서 코로나19로 인해 부족했던 직접 체험전시유형의 활동이 개발되어야 함

4. 시사점 및 제언

- 본 연구는 어린이박물관의 핵심적인 가치인 놀이가 체험전시활동에서 어떻게 일어나는지에 대한 놀이행동 양상을 도출함으로써 체험전시활동에서 이루어지는 놀이에

대한 이해를 도모하고, 부모가 체험전시활동에 참여하는 자녀에게 어떠한 지원을 하는지를 탐색한 점에서 의미가 있음

- 본 연구는 어린이박물관의 기능과 구성을 진단하는데 기초자료를 제공하고 코로나 이후의 어린이박물관의 역할을 제시하여 앞으로의 어린이박물관의 기능과 방향을 모색하였다는 점에서 시사하는 바가 있음
- 사례연구는 특정 현상에 대한 이해와 설명을 하기 위한 것임으로 일반화는 불가하나, 이후 연구에서는 좀 더 표집대상을 확대하고 라포(rapport)를 충분히 형성한 후 지속적인 관찰 기간을 갖고 연구가 진행될 필요가 있음. 이외에도 어린이박물관별로 독자적으로 관람객의 다양성과 특성을 심도 있게 탐색하는 맞춤형 관람객 조사 연구 및 어린이박물관의 관람경험에 대한 효과연구가 시행될 필요가 있음

I 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

가. 연구의 필요성

- 어린이박물관은 어린이들의 감성과 호기심을 자극하고 교육적 효과까지 경험할 수 있는 장소로 학습과 경험적 놀이를 통한 다양한 체험학습을 제공하는 복합놀이문화 공간이다. 즉, 어린이박물관은 어린이들이 놀 수 있는 재미있는 장소 그 이상이며 온 가족이 함께 놀고, 배우고, 성장할 수 있는 적극적인 자원이기도 하다 (Children's museum of Richmond, 2022).
- 어린이박물관은 어린이가 직접 만지고 탐색하면서 자유롭게 체험할 수 있는 열린 교육공간으로 어린이뿐만 아니라 동반가족도 재미있고 유익한 시간을 보낼 수 있도록 가족 단위의 다양한 프로그램이 운영된다(이윤진, 2014).
- 어린이박물관은 다른 일반적인 전시관과 다르게 관람객이 어린이라는 특성에 의하여 부모와의 동행하는 특징이 있으며 다른 전시공간과 차별화되며 놀이를 통한 체험과 교육을 강조하고 있다. 특히 박물관은 비형식 교육환경으로 학교에서 가르칠 수 없거나 포함시키지 못하는 내용들을 포함할 수 있고 가족 단위의 소규모 그룹이 학습 단위가 될 수 있다. 이로 인해 어린이박물관에서 부모관람객은 매우 중요하다 (최미옥, 2015; 최승은, 2019).
- 어린이박물관은 소장품과 전시의 주제로 박물관의 성격을 보여주는 것이 아니라 이용자를 중심으로 개념화된 박물관으로, 어린이의 발달에 적합한 방식으로 교육이 이루어질 수 있는 공간으로 인식되어 전 세계적으로 빠르게 성장하고 있으며 국립 박물관 중심으로 빠르게 성장하고 있다(김현정, 2011).
- 시대적 변화에 따라 어린이박물관의 체험공간은 다양한 체험 요소와 관람객의 직접적인 자극과 반응이 상호작용하여 어린이들의 학습 도구가 되는 새로운 인터페이스 공간일 뿐 아니라 어린이 스스로 자율적인 체험과 능동적인 관찰을 통해 다양한 체

험을 경험할 수 있는 열린 체험공간으로 그 중요성이 커지고 있다. 특히 어린이박물관은 어린이들이 놀 수 있는 재미있는 장소 그 이상이며 온 가족이 함께 놀고, 배우고, 성장할 수 있는 적극적인 자원이다.

- 어린이박물관은 놀이를 통해서 사려 깊은 방식으로 어린이의 능력을 파악할 수 있는 접근 가능한 통로를 제공할 수 있다(Silverstein, 2021). 그러나 어린이박물관에서 제공하는 체험이나 놀이 중심의 구성이 최선인가에 대한 논의도 있었다(Dierking & Falk, 1992; John et al, 2018).
- 과거 오브제 중심이었던 박물관은 시대의 흐름에 따라 방문객 중심으로 변화하여 더 많은 방문객의 참여와 적극적인 커뮤니케이션을 위해 노력하고 있다(Hooper-Greenhill, 1994). 특히 어린이박물관의 체험전시는 어린이 발달행태를 고려한 체험(hands-on)전시를 지향하고 있으며, 다양한 체험학습을 제공하고 있으며, 더불어 연령에 따라 인지·지각의 정도를 반영하여 어린이 특성을 공간에 배려하고 있다. 특히 현재 이용자의 참여로 완성되는 체험전시는 인터랙티브 기술로 더욱 풍부하고 역동적인 형식으로 확장되고 있는 실정이다(최진실, 박승호, 2012).
- 어린이 관람객의 이해도, 전시주제와 전시물 및 전시 의도와 연계한 활동체험과 소통의 방법 등에 대한 충분한 고려가 이루어져야 한다.
- 기존의 일반 박물관과 달리 어린이박물관은 어린이의 특정 발달을 도모하고 창의력과 상상력을 자극하며 어린이들의 신체적, 정신적 환경과 학습을 경험할 수 있는 공간으로 그 의미가 확대되고 있다. 즉, 놀이를 매개로 진행되는 어린이박물관의 체험전시경험은 어린이들의 문제해결기술, 운동발달기술, 언어능력, 공간구성능력과 눈과의 손의 협응력, 의사소통 및 협상기술, 창의력 및 문해능력 등의 배움을 촉진하는 기회를 제공한다(Children's museum of Richmond, 2022).
- 어린이박물관 관람객의 양적 확대에 따라 지속적으로 어린이박물관의 질적 확대를 고려한 어린이박물관만의 독자적인 기능과 가치를 명료화할 필요가 있다.
- 최근 박물관 관람객의 다양한 요구와 참여 의사가 강조됨에 따라 수요자 중심의 관점 변화를 반영하여 세분화된 관람객의 특징을 파악하고자 하는 노력이 이루어질 필요가 있다.
- 현 국립박물관 어린이박물관은 체험전시구성으로 전시물들을 어린이들이 직접 만져

볼 수 있도록 구성되어 있다. 미취학 어린이부터 취학 어린이까지 다양한 연령대의 어린이들이 전시실을 방문하고 있으며, 이에 따라 주요 관람층에 대한 재설정과 설정된 대상의 특성에 대한 심도 있고 구체적인 이해를 기반으로 한 전시실의 효율적인 운영이 요구되고 있다.

- 프레젠테이션 방법에 따라 직접 참여하는 관람객뿐만 아니라 직접 참여를 위해 대기하는 관람객, 직접 체험 중인 관람객의 행동이나 그 상호작용을 관찰하는 관람객(spectator) 등 다양한 관람 특성이 관찰됨으로, 전시매체물 특성에 따른 관람객 참여유형에 관한 연구가 이루어질 필요가 있다.
- 박물관의 역할과 기술의 발전을 배경으로 어린이 관람객의 자발적이고 능동적인 참여를 유도할 수 있는 효과적인 전시의 방향성을 모색하기 위해서는 어린이 관람객의 행동특성을 파악하는 것이 중요하다.
- 디지털 기술의 발달함에 따라 어린이박물관 전시공간에서의 새로운 정보 프레젠테이션 방법을 모색할 필요가 높아지고, 그에 따라 방문객의 관람행태 역시 다양해지고 있다. 즉, 과거 정적으로 전시물 앞에 머물며 소극적으로 관찰하던 ‘관람형’ 전시에서 벗어나 방문객이 직접 움직이거나 조작하며 전시물과 상호작용하는 ‘참여형’ 전시가 증가하고 있다(정유리, 반영환, 2019). 이에 참여 형태를 심도 있게 파악하는 것이 필요하다.
- 어린이박물관의 주 관람객인 어린이는 의사 표현이나 행동에 있어서 논리성이 부족하여 몸으로 행동하여 개념을 체득하는 특성(Piaget, 1971)이 있기에, 관람 시 나타난 어린이의 다양한 행동 양상에 대한 이해가 우선되어야 한다.
- 어린이는 일반 관람객과는 다른 독특한 발달특성, 놀이수준, 이해도를 가지기 때문에 어린이 관람객의 행동특성에 대한 심층적인 이해가 요구된다. 아울러 어린이박물관은 특성상 부모를 비롯한 성인과 함께 동반한다는 점에서, 다양한 체험전시과정에서 부모와 다양한 상호작용을 이해하는 것이 중요하다.
- Cameron(1968)은 박물관의 커뮤니케이션 모델이 전시기획자가 관람객에게 메시지를 일방적으로 전달하는 선형적 모델에서 나아가 관람객의 피드백을 중시하고 이를 전시기획에 다시 반영하는 순환적 모델로 인식되어야 함을 제시한 바 있다. 따라서 관람객의 전시매체물에 대한 반응을 통해 전시의 효과를 측정하고, 이를 다시 전시

기획에 반영하여야 한다(양지연 외, 2015 재인용).

- 단순히 어린이박물관 이용실태 및 요구조사로는 실제 박물관의 핵심적인 수요자인 어린이와 부모 대상의 박물관 전시 및 체험 경험이 무엇인지 파악하는 연구는 미흡한 실정이다.
- 전시기획의도가 효율적으로 반영되었는지, 관람객과의 소통이 성공적으로 이루어졌는지를 파악하는 과정은 관람객의 성향을 보다 더 심도 있게 이해할 수 있을 뿐 아니라, 기획자들은 전시를 만들었던 과정을 돌아보고 다음 전시를 만드는 데에 참고하고 고려해야 할 사항들을 도출할 수 있다. 즉 박물관이 지향하는 방향과 전시기획자의 전시 의도가 담긴 전시매체물이 어린이 관람객들에게 실제로 어떻게 수용되고 있는지를 관람객의 관람행동 및 상호작용을 통해 파악하는 것은 효과적인 전시 개선을 위해서 필요하다.
- 어린이박물관의 기획 의도가 효율적이고 적합하게 계획되었는지, 관람객과의 소통이 성공적으로 이루어졌는지를 파악하기 위해서는 관람객의 요구를 심도 있게 이해하는 것이 필요하다(양지연 외, 2015). 이는 이후 전시방향을 모색하는 데 기초자료로 활용할 수 있다.
- 놀이를 통한 배움의 중요성이 강조되는 시점에서 놀이 중심의 어린이박물관의 체험 전시물이 어떠한 배움과 발달적 가치로 연결되는지를 파악하는 것은 어린이박물관의 정체성을 수립하는 데 시사하는 바가 있다.
- 아울러, 어린이들의 자연스러운 전시관람 및 체험과정을 관찰하여, 전시체험물을 대상으로 어린이의 놀이행동과 부모의 지원양상을 발견하는 것은 전시체험물 구성 시 관람객의 특성을 반영한 조작 활동 개발, 사용 편의성 향상 및 이해력을 도모하는데 유의미하게 활용될 수 있다.

나. 연구의 목적

- 어린이 관람객의 놀이행동특성 및 부모의 관람 시 지원 행동에 대한 이해를 도모한다.
- 수요자 중심의 맞춤형 체험전시 공간 개발을 위한 기초자료를 제공한다.

2. 연구의 내용 및 범위

가. 연구의 내용

- 본 연구는 ‘국립박물관 어린이박물관 관람객 조사’ 연구로 관련 선행연구를 분석하고, 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립나주박물관 어린이박물관, 국립제주박물관 어린이박물관의 관람객인 어린이의 행동 특성과 어린이와 부모의 상호작용 및 체험 전시의 현황 및 개선방안 등을 파악하는 것이 연구의 주요 내용이다.

나. 연구의 범위

- 구체적인 연구범위는 첫째, 어린이 관람객의 체험전시 참여시 놀이행동 양상이다. 둘째, 어린이의 체험전시물 활용 시 부모의 지원 행동 분석이다. 셋째, 관람객의 체험전시물의 흥미도, 발달수준 적합성, 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성 등을 분석하는 것이다. 넷째, 어린이박물관의 관람 경험의 의미 탐색 및 개선방안 등을 모색하는 것이다.

1. 어린이박물관의 이해

가. 어린이박물관의 개념 및 특징

- 어린이박물관협회(Association of Children's Museums, 2022)는 어린이박물관을 어린이의 호기심을 자극하고, 배움에 동기부여를 하는 전시와 프로그램을 제공함으로써 어린이의 요구와 흥미를 충족시키는 비영리 교육 및 문화 기관으로 정의했다.
- 어린이박물관은 어린이라는 특수한 계층을 대상으로 하고 있으며, 일반 박물관과는 달리 방문객의 유형에 의해 정의되는 특수한 시설로 정의된다. 이러한 특성으로 어린이박물관은 한정된 주제로 전시하는 것에 제한되지 않으며, 어린이를 위한 다양한 전시유형을 통하여 어린이박물관의 성격을 나타낼 수 있다(최현익 외, 2008).
- 어린이박물관은 ‘사회소통의 장’의 개념을 중심으로 공간이 구성되는 일반 박물관과 달리 어린이를 대상으로 그들의 지식증대, 정서발달의 도움을 주는 특수한 개념을 지니고 있다(김양주, 김주연, 이종세, 2012).
- 어린이박물관은 박물관 경험에 있어서 소장품이나 유물 기반 경험보다는 관람객과 교육적 지향점에 중점을 둔 것이 특징인 기관이다(Edeiken, 1992). 이에 어린이박물관은 어린이들이 관심을 가질 수 있는 박물관 자료와 설치 구조물 및 전시물을 중심으로 다양한 전시과 교육을 포함한 활동을 기획 진행하고 있다. 어린이박물관의 목적은 대상인 어린이를 위한 전시기획이며 참여자 중심의 박물관으로 박물관 운영이 체험과 활동으로 이루어진다(이연수, 2020).
- 국제아동박물관협회에 따르면 어린이박물관은 다양한 전시와 프로그램 및 활동을 통해 어린이의 호기심과 탐구심을 유발하고 다양한 어린이의 성장 욕구를 만족시킬 수 있는 장소이다(진고은, 남경숙, 2018).
- 어린이박물관은 어린이 중심의 학습 환경을 조성하고, 어린이의 지평을 넓히고 스스로 도전할 수 있도록 격려하고, 성인과 어린이의 상호작용을 포함하는 공통의 보

편적 목표를 가진다(encyclopedia, 2022). 즉, 어린이박물관은 어린이의 성장, 발달과 눈높이에 맞춘 체험 콘텐츠와 교육프로그램을 제공함으로써 창의성과 호기심을 자극하여 학습 능력을 향상시키는 기관으로서 교육이 가장 중요한 목적이 된다(이영애, 김주연, 이지윤, 2021).

- 전 세계적으로 300개 이상의 어린이박물관은 가족에게 서비스를 제공하며, 각각의 박물관은 독특한 역할을 수행하고 있다. 어린이박물관은 배움과 즐거움을 주는 공간으로 유명하지만, 단순히 놀이하는 장소 이상의 의미를 가진다. 특히 규모에 관계 없이 모든 어린이박물관은 지역 명소나 교육실험실로서의 기능과 지역사회 자원 및 어린이의 지지자로서의 기능을 담당한다(Association of Children's Museums, 2022).
- 어린이박물관은 어린이를 위해 설계된 환경에서 어린이가 놀이와 탐험을 통해 배우는 장소로, 다양한 커뮤니티를 반영하여 재미있는 양방향 학습 경험을 제공한다. 점점 더 복잡해지는 세상에서 어린이박물관을 관람하는 모든 어린이들은 성인의 돌봄을 받으며, 자신의 삶에서 놀이를 통해 배울 수 있는 장소를 제공받는다(Association of Children's Museums, 2022).
- 어린이박물관은 성인에게도 탐험과 발견의 정신으로 비전통적인 방법의 배움을 장려한다. 창의적인 프로그램과 매력적인 전시 디자인을 통해 박물관은 세대 간 사회화에 도움이 되는 환경을 조성할 수 있다(Encyclopedia, 2022).
- Folk(2022)에 의하면 박물관 경험을 통해 성인이 얻는 혜택은 개인적 웰빙(personal well-being), 지적 웰빙(intellectual well-being), 사회적 웰빙(social well-being) 및 신체적 웰빙(physical well-being) 등 4개 영역에서의 웰빙의 향상이다. 구체적인 내용을 살펴보면, 먼저 신체적 웰빙은 박물관이 개인의 힘과 정체성을 키우는 경이로움, 흥미, 호기심을 촉진시키며, 사람들이 재미있고 즐겁게 찾을 수 있는 모든 방식으로 인간과 자연 세계와의 개인적인 유대감, 감사, 소속감, 조화를 키우는 감정을 지원한다는 것이다. 지적 웰빙은 박물관이 사람들이 과거의 이해와 활동이 어떻게 연결되는지 더 명확하게 이해하도록 돕고, 인간과 자연이 만들어 낸 창조물에 대한 경외심과 감사를 불러일으키며, 최상의 환경에서 더 나은, 더 많은 정보를 얻고 창의적인 미래를 위한 가이드 역할을 한다는 것이다. 사회적 웰빙인 박물관이 많은 사용자의 가족, 그룹, 심지어 커뮤니티에 대한 소속감을 향상시키고, 사용자에게 높은 수준의 지위와 존경심을 부여하는 방식으로 이루어진다는 것이다. 마지막으로 신체적 웰빙은 (최소한 역사적으로) 박물관이 사람들이 두려움이나 걱정 없이 (실제로

또는 가상으로) 모여, 상호작용하고, 탐구하며, 놀고, 즐길 수 있는 안전하고 건강하며 회복의 환경으로 인식된다는 것이다.

나. 어린이박물관의 체험전시공간 유형 및 특성

- 체험형 전시연출이란 인간이 가지고 있는 시각, 촉각, 후각, 미각, 청각의 오감을 이용한 연출이라고 할 수 있다. 관람객들은 오감을 이용해 전시에 직접적으로 참여하면서 전시자가 전달하고자 하는 내용을 보다 쉽고 빠르게 이해하고 흥미를 갖게 된다. 체험형 전시의 연출방법은 관람자가 직접 체험하도록 유도하는 직접적 체험과 여러 가지 매체 등을 이용하여 제 3자의 입장에서 체험하게 되는 간접적 체험의 두 가지 유형으로 구분될 수 있다(신혜진, 2006).
- 최미옥(2015)은 어린이전시의 유형을 놀이행태에서 기인한 놀이형 전시와 전형적인 교육 학습의 행태에서 기인한 비놀이형 전시로 나누어 도식화하였다. 놀이형 전시는 인지적 방식에 따라 기능형, 구성형, 역할놀이형, 게임형으로 분류되고 여기에 박물관의 특성상 보여지는 비놀이적 행태의 전시인 주시관람형과 관찰학습형을 추가하였다.
- 체험형 전시의 목적은 어린이들이 전시물에 좀 더 능동적으로 참여할 수 있도록 유도하는데 있다. 따라서 어린이들에게 자기 자신이 주체가 되어 전시를 관람하도록 흥미를 부여하는 것이 무엇보다 중요하다. 체험형 전시 관람을 통해 어린이들은 자신의 의지에 의해 직접 전시에 참여함으로써, 각자만의 차별화된 경험을 토대로 더 오랜 감동으로 기억될 수 있고, 수동적인 자세보다는 능동적인 마음을 가지고 전시 관람을 할 수 있는 교육효과까지 동반된다(신혜진, 2006).
- 어린이박물관은 다양한 주제에 대한 설명과 학습 결과를 얻기 위한 공간으로, 적합한 환경을 제공하기 위해 어린이들의 체험특성에 따라 공간의 특성을 파악할 필요가 있다. 어린이 체험특성에 따라 나타나는 공간특성은 다음 <표 II-3>과 같다(이영애, 김주연, 이지윤, 2021).

<표 II-1> 어린이 체험특성에 따른 공간 특성

구분	공간특성
신체적 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이가 기다, 뛰다, 미끄러지다, 앉다, 눕다 등의 움직임을 통해 신체의 근육 발달을 통해 성장하며 체험 행태를 통해 반응하는 물리적인 공간임 • 자유로운 움직임은 빛과 형태, 컬러 등의 시지각적 자극을 통해 나타나

	며, 신체적 발달에 따라 장난감 놀이나 그림자 놀이와 같이 단순한 신체 움직임에 반응함
인지적 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 인지와 공간과의 측면에서는 만지고, 냄새를 맡으며, 읽고 듣는 체험행태를 통해 어린이가 스스로 논리적 사고와 언어 놀이를 위한 어린이의 스케일에 맞는 공간을 제공함 • 시각, 청각, 촉각, 미각, 후각 등 인지를 자극하는 조작용을 통해 소꿉놀이, 모래놀이, 상상놀이 같은 과정이 중시되는 놀이를 함으로써 체험하는 공간임
사회적 공간	<ul style="list-style-type: none"> • 환경을 통해 사회적 학습이 이루어지는 공간으로 도덕적 기준이나 규칙에 의해 질서 있게 형성하며 또래 집단과의 활동을 통해 이야기하고, 그룹을 만들어 협력 있게 조화를 이룸 • 어린이들이 직접 체험하면서 환경적, 공간적 요인에 의한 놀이와 또래와의 사회성 및 어린이 정서적 발달에 도움을 줄 수 있는 놀이공간임

- 놀이는 어린이들이 주변 세계를 이해하는 데 필요한 개념을 배우는 데 있어 동기를 부여한다는 점에서 어린이박물관에 있어 핵심적인 가치를 가진다. 박물관에서 ‘체험(hands on)’을 강조하는 것은 놀이와 배움을 통합된 노력으로 보는 ‘공감(minds on)’ 접근 방식의 촉매가 되기 때문이다. 따라서 성공적인 인터랙티브 전시는 일반적으로 경험에 기반한 전시로, 우리 삶과 관련된 개념을 구현하는 것이다 (Encyclopedia, 2022).
- 어린이의 발달에 따른 체험 특성이 어떻게 이루어지는지를 이해하는 것이 필요하다. 어린이의 발달에 따라 나타나는 체험특성과의 연계성은 다음 <표 II-2>와 같다 (이영애, 김주연, 이지윤, 2021).

<표 II-2> 어린이의 발달별 체험특성

발달유형	체험특성	체험요소
신체적 발달	<ul style="list-style-type: none"> • 자극과 반응을 통한 신체적 기능 • 지각적인 육체활동 • 대근육과 소근육의 운동발달 	움직임/도전
인지적 발달	<ul style="list-style-type: none"> • 상징놀이를 통한 인지적 사고발달 모방 • 언어능력의 발달 	자율/존중
사회적 발달	<ul style="list-style-type: none"> • 협동활동을 통한 사회적 행위발달 • 독립적인 스스로 학습과정 결정 	질서/조화

다. 어린이박물관의 기능

1) 어린이의 교육 공간

- 어린이박물관은 주 이용자인 어린이를 교육하는 기관으로서 기능을 수행한다. 역사나 지역문화 또는 다른 어떤 주제라도 정해진 주제에 맞게 어린이가 배울 수 있는 교육적 환경을 제공한다. 이러한 교육적 기능은 여타의 어린이를 위한 상업시설이나 놀이공간과는 구별되는 핵심 기능이다. 또한 교육기관이지만 교사가 주도하는 학교와는 전혀 다른 학습 환경과 방식을 가지고 어린이가 스스로 문제를 해결할 수 있는 교육의 주체가 되는 곳이다.
- 일반 박물관이 시각적 또는 청각적인 관찰을 통해서 보유하고 있는 유물이나 전시물을 관람하는 것과는 달리 어린이박물관은 주 이용자인 어린이들이 실제로 만져보고 움직여보는 직접 체험을 통해서 전시물을 접하도록 구성되어 있다. 어린이박물관은 참여자 중심의 박물관으로 전시물과 함께 움직이고 활동하는 자유롭고 활기찬 전시실에서 활발하게 뛰노는 어린이들의 공간이다(백령, 2004). 이러한 직접 체험은 어린이들의 흥미를 높이고 보다 적극적인 몰입을 일으켜 진정한 배움이 이루어지는 환경을 제공한다.
- 어린이박물관은 어린이들이 놀이와 체험 경험을 통해 그들이 살고 있는 세계와 관계를 맺을 수 있도록 돕는 수많은 전시와 프로그램을 제공한다(Encyclopedia, 2022).
- 어린이박물관의 체험환경은 그 교육적 기능이 전시주제나 지식의 학습에 그치지 않고 어린이들의 사회성 발달을 돕고 전인적 발달을 지원하는 데에 이르도록 한다. 어린이박물관의 체험은 혼자 하기 보다는 부모나 친구와 함께 하며 타인을 배려하여 물건을 정리하고, 인기 있는 전시물을 체험하기 위해 줄을 서서 순서를 지키는 등 협업과 배려, 질서와 양보 같은 공동체 생활에서 필요한 덕목을 자연스럽게 익히도록 돕는다.
- 어린이박물관은 어린이들의 호기심을 자극하고 충족시키는 공간이다. 조금령(2019)은 어린이박물관의 기능 중 하나가 [창의발전소]라며 ‘다양한 주제의 체험형 전시와 프로그램을 제공하여 결코 주입될 수 없는 호기심이란 씨앗을 심게 만들고 상상력으로 자가발전하고 성장하도록 도와주는 양분 가득한 화분으로의 기능을 수행하여

결과적으로 창의력이란 소중한 열매를 맺게 만든다.’ 고 하였다. 어린이박물관의 체험전시는 ‘핸즈-온’ 방식을 택하여 어린이들이 전시물을 만지고 조작하여 전시물과 일부가 되어 즐기며 학습하는 적극적 활동이 중심이 되는 것들로 구성되므로 직접적인 학습 강요가 없이 어린이들의 호기심을 이끌어낸다.

- 코로나19라는 급격한 사회변화로 인한 거리두기 정책으로 체험식 프로그램을 운영할 수 없었던 기간을 거치면서, 온라인을 통한 실시간 교육 및 동영상 등의 다양한 매체가 활용되기 시작하였다. 이는 상대적으로 문화적 기회가 부족한 도서산간지역 및 취약계층 어린이에게 접근성을 높일 수 있어 이들 어린이들이 시공간의 제약 없이 교육콘텐츠를 활용할 기회를 얻게 되었음을 시사한다.

2) 가족의 놀이공유 공간

- 어린이는 혼자 어린이박물관에 올 수 없으므로 가족과 동반하여 방문한다. 어린이박물관의 관람객은 어린이를 포함한 가족을 단위로 움직이며 체험한다. 어린이박물관은 가족이 함께 여가를 보내고 놀이를 함께 함으로써 즐거움을 공유하는 가족의 공간으로서 기능을 갖는다.
- 어린이박물관의 체험전시물은 가족이 함께 체험하도록 구성된 것들이 포함되어 있다. 가족이 함께 즐길 수 있는 프로그램의 개발로 부모도 흥미를 갖고 참여할 수 있다. 자녀를 위해 어린이박물관에 오지만 부모 자신도 문화를 공유하고 즐거움을 느낄 수 있어야 한다.
- 어린이박물관은 가족 간의 상호작용이 일어날 수 있는 시간과 공간을 제공한다. 어린이와 성인이 함께 의사소통과 탐색을 하면서 전시물을 체험하는 과정에서 경험을 공유한다. 어린이박물관 관람의 의미가 체험에 참여한 가족 모두에게 가치 있는 경험이라는 것을 인식하게 되면서 관람을 한 모든 가족 구성원들은 가족애와 유대감을 형성할 수 있다.

3) 지역문화 이해의 공간

- 지역은 자연환경과 인문환경에 의해 그 지역만의 특수성을 갖게 되고, 그 특수성은 지역민의 정체성과 지역문화를 형성하는 바탕이 된다. 지역박물관은 지역 교육의 일환으로 지역의 특수성, 정체성, 문화를 담아 지역에 대한 이해와 지역 공동체 의식을 확장시키는 지역문화의 상징적인 기구이다(신미선, 2007). 어린이박물관은 어린

이들에게 지역적 특성을 반영하여 자연환경과 지역문화유산을 주제로 한 다양한 교육을 제공함으로써 지역 정체성 확립과 지역 문화교육을 담당한다.

- 어린이박물관은 다목적 문화공간으로 지역사회와 문화를 대외적으로 알리는 홍보 기관으로써의 역할을 한다.
- 어린이박물관은 우리의 미래가 될 어린이들에게 문화재에 대한 가치와 의미를 알게 하는 역할을 한다. 문화재 관람을 통해 왜 이것들을 소중하게 다루어 우리가 공유하고 후손들에게 물려주어야 하는가를 깨닫게 해주는 기능을 하는 것이다.

2. 어린이박물관 관람객의 이해

가. 어린이의 발달

1) 유아기의 발달 특징(김상림 외 2019; 조형숙 외, 2019)

- 유아기의 신체운동발달 특징은 몸의 움직임이 점차 강해지고 빨라지며 민첩해진다. 유연성이 증가하고 균형이나 협응력이 증가한다. 달리기, 높이뛰기, 공 던지기 등 몸통과 팔 다리를 움직이는 대근육 운동기술과 단추 채우기나 그림 그리기, 그릇에 물건 받기 등 손과 감각을 이용하는 소근육 기술의 협응력이 비약적으로 발달한다. 유아기의 운동 기능 발달은 유아의 신체 움직임이나 운동, 춤추기 등 아동기의 신체활동 능력의 기초가 된다. 유아들은 신체를 움직이는 규칙이 있는 게임 등 또래나 가족과 함께하는 신체활동을 즐길 수 있다.
- 유아기의 인지발달 특징은 이 시기에 속하는 유아들은 정신적 표상에 의한 사고가 가능하지만, 아직 개념적 조작능력이 제대로 발달하지 못하였다. 유아는 상징적 사고가 가능한데, 사물에 대한 상징을 이해하면서부터 실제로 존재하지 않아도 사물을 기억하고 생각할 수 있다. 자기중심적 사고로 인해 다른 사람의 관점을 이해하기 어렵다. 이는 유아가 일부러 타인을 배려하지 않는 것이 아니라 다른 사람의 관점을 이해하지 못함을 의미한다. 유아는 논리적으로 인과관계 추론하는 것이 불가능해 전환적 추론을 한다. 전환적 추론이란 한 특정한 사건으로부터 다른 특정 사건을 추론하는 것인데, 어떤 두 현상이 시간상 근접해서 발생하면 두 현상 간 아무 관련이 없어도 인과관계가 있는 것으로 인식하는 것이다.

- 유아기의 사회성발달 특징은 유아 스스로 하고자 하는 것을 설정하고 다양한 시도를 통해서 문제를 해결해 나가면서 자신에 관한 성취감을 갖는다. 이와 같은 자신에 대한 성취감과 신뢰감은 자아존중감의 발달로 이어진다. 긍정적 자아존중감 형성 여부는 자신의 능력을 발휘하고 적응하는 데 중요하다. 자아존중감이 높은 유아는 자기 판단에 자신감을 가지고 긍정적으로 자기주장을 표현하므로 또래 사이의 관계도 원만하며 사회적 상호작용도 원활하다. 이시기의 유아들은 다른 사람을 돕기 위한 행동인 친사회적 행동이 가능하다. 유아들이 친사회적 행동을 하는 이유는 칭찬을 받기 위한 것으로 자신의 이익을 위해서도 할 수 있으며, 다른 사람을 도와주고 싶은 의도로 할 수도 있다.
- 유아기의 정서발달 특징을 살펴보면, 정서 이해능력이 급격히 발달하는데 부정적 정서보다 긍정적 정서를 보다 쉽게 이해한다. 유아들은 자신의 정서를 스스로 진정시키고 조절할 수 있다. 다양한 정서조절 전략을 배우고 이해, 활용하면서 점차 효율적인 정서조절방법을 찾아간다. 유아들은 점차로 사회적으로 수용되는 표현방식으로 정서표현을 하며 상황에 따라 적절한 정서표현이 무엇인지 알고 표현하면서 점차 정서표현능력이 발달한다.

2) 초등학교 저학년의 발달 특징(김보형, 2015; 황지은, 2015)

- 초등학교 저학년 어린이의 신체운동발달 특징은 어린이들은 취학 전 연령에 비해 몸과 팔다리가 가늘어지고 어깨가 넓어져 성인의 신체 구조와 비슷하게 보인다. 대근육이 발달하면서 수영, 자전거, 줄넘기 등 다양한 체육활동에 참여할 수 있으며 소근육 발달로 정교한 악기 연주도 가능하게 되어 독립심이 증가한다.
- 초등학교 저학년 어린이의 신체운동발달 특징은 Piaget가 제시한 구체적 조작기의 시기로 진정한 의미의 정신 활동이 가능해진다. 타인의 관점을 이해할 수 있어서 자기중심적인 면이 감소되고 유사점과 차이점을 논리적으로 판단하여 사물을 구체적으로 분류가능하다. 한 가지 측면만 중점을 두기보다 여러 가지 다양한 측면을 고려해 판단할 수 있어 서로 차이가 있는 듯 보이나 개념적으로 관계가 있는 용어를 이해한다. 때문에 과거와 현재의 비교가 가능하고, 숫자의 보존 개념이 생기고 얼음과 수증기가 실제로 똑같은 물임을 이해한다.
- 초등학교 저학년 어린이의 사회성발달 특징은 집단의식이 생겨나기 시작한다. 어린이들은 여태까지 자신의 발달의 기초를 닦아온 가정을 벗어나 학교라는 공동체에

적응하고 친구들과 집단생활을 하며 집단이나 단체의식을 형성한다. 집단에 소속되었을 때 안정감을 느끼며 집단 안에서 협동과 경쟁에 대해 이해하고 타인으로부터 긍정적 반응을 얻으려 노력한다. 자신의 경험과 성인의 가르침을 통해 무엇이 옳고 그른지 판단하게 되어 공동체의 규칙을 이해하게 된다.

- 초등학교 저학년 어린이의 정서발달 측면에서 살펴보면, 학교에서 읽고 쓰고 셈하기를 배우는 과정에서 또래와 능력을 비교하며 어떤 일이든 할 수 있다는 유능감이 생긴다. 만약 자신을 무능하다고 느낀다면 사회적으로 고립될 수 있다. 자기의 일을 성공적으로 해냈다는 만족감과 자신감을 중요하게 생각하고 이러한 만족감과 자신감은 추후 지식을 넓히고 새로운 기술을 익히는 데 동기로 작용한다.

3) 초등학교 고학년의 발달 특징

- 초등학교 고학년 어린이는 신장과 체중이 급격히 성장하고 체형이 성인과 유사하게 변하며 2차 성장을 경험한다. 또한, 급격한 신체적 발달에 의해 이성 간의 차이가 뚜렷하게 나타나고 신체와 외모에 대해 민감해지며 남녀 성역할에 관한 생각도 뚜렷해진다(안태원, 2018).
- 초등학교 고학년 어린이는 합리적이고 논리적으로 사고하고 자기 자신에 대한 반성적 성찰이 가능하다. 이 시기의 어린이들은 추상적 대상에 대해 정신적 조작이 가능하고 연역적, 가설적 사고도 할 수 있다. 실재하는 대상에 한정된 사고의 제약을 넘어서 단지 가능성에 근거해 있어야만 하는 것 혹은 있을 수 있는 것에 대해서도 사고할 수 있다. 또한, 문제에 접근 시 다양하고 복잡한 경로를 선택할 수 있다. 문제를 해결하기 위해서 가설이나 가설의 집합을 설정하여 이를 검증한다(Kail, 2016).
- 이 시기의 어린이는 교사나 가족, 또래 집단과 교류하여 사회성 발달을 이룬다. 자기중심적 사고에서 점차 벗어나 다른 사람의 행동이나 주변의 상황을 관찰 후 타인의 행동에 대한 동기를 읽을 수 있다(서보업, 2011). 또한, 제 3자의 관점으로 자신과 타인에 대해 파악할 수 있다. 때문에 주변 사람들에 대한 감정과 생각을 이해하게 되어 타인과의 갈등을 효과적으로 해결할 수 있다(Bruce & David, 2011).
- 한편, 초등학교 고학년 어린이는 아동에서 청소년 초기로 진입하는 과도기적 시기이기 때문에 스트레스를 겪기도 한다. 교우관계가 확장되면서 가족으로부터의 사회적 지지를 받던 어린이들은 가족보다는 또래친구들에게 인정을 받으려는 동기가 강해진다. 어린이는 친구 한명 한명에게 많은 관심을 갖게 되고 친구 관계가 틀어졌

을 때는 자신이 고립될 수 있다는 불안을 느낀다(Kail, 2016).

- 이 시기의 어린이는 학업 성취에서도 많은 스트레스를 받게 된다. 저학년 어린이보다 학업에 관한 관심도 높아지고, 미래의 진로나 학업성취에 대한 욕구가 커진다. 어린이는 고학년이 되면서 어려워진 공부를 잘 해야 한다는 부담, 늦은 밤까지 학원에서 공부를 하는 생활로 인해 어려움을 겪는다(안태원, 2018). 초등학교 고학년 어린이는 이러한 스트레스를 잘 극복 할 경우 자신에 대한 긍정적 자아개념과 올바른 정체성을 형성할 수 있다.

나. 어린이박물관 관람객의 특징

1) 어린이 관람객(김선영, 2017; 신민애, 2013; 최미옥, 2015)

- 어린이는 연령에 따라 관람 행동에 차이를 보이는데, 5세부터 미취학 어린이는 논리적 사고에 따른 판단은 어렵고 직관에 의존한 행동양상이 나타난다.
- 만 5세부터 취학 전 연령의 어린이들은 주변 환경에 관심을 보이고 발생하는 사건에 참여하기 시작하면서 다른 사람의 행동을 모방하려 시도하며 궁금증과 호기심이 많아져 질문이 늘어난다. 이러한 질문은 어린이의 직관을 정교하게 바로 잡아 논리적 사고로 연결시켜주는 역할을 한다.
- 이 시기의 어린이가 박물관을 관람할 때는 호기심과 논리적 사고의 기반을 잡아 줄 외부 자극과 도움이 필요하다.
- 초등학교 저학년 어린이는 자신이 경험하지 않았던 세계에 관해서 인지하고, 어떤 현상에 대한 원인과 결과에 관해서도 인식한다. 때문에, 타인의 관점도 인정하고 그들과 사회적 상호작용을 통해서 협동도 가능하다.
- 이 시기의 어린이는 사실적 모습의 전시물을 선호하며 자신이 조작할 수 있거나 직접 경험 가능한 전시물과 상호작용하는 것에 높은 선호도를 보인다. 또한, 전시물이 만들어진 과정과 이유, 쓰임새에 대해서도 호기심을 보인다.
- 초등학교 저학년 어린이에게 적절한 박물관 관람방법은 발견학습으로 이는 박물관에서 진행되는 체험학습이나 가이드 투어 형태의 관람방법을 말한다. 관람 과정 중에 전시에 관한 내용과 개념을 안내하고 관람 후 퀴즈나 그리기 등 여러 활동을 하여 전시 관람경험을 강화하는 방식이다. 이 시기 어린이들은 주어진 문제에 대한

답을 구하는 과정뿐 아니라 자신이 완성한 결과물로부터 자신감 및 성취감을 느끼며, 개별 활동만큼 다른 어린이들과 협동 활동도 즐긴다.

- 어린이들은 체험을 통해 박물관 관람을 한다. 체험이란 어린이가 신체를 이용해 직접 활동을 하는 것으로, 전시주제를 원활히 이해하게 하고 지적 호기심과 흥미를 일으킨다. 체험을 통한 박물관 관람은 어린이들의 발달수준에 적절한 방법이다. 어린이가 박물관에서 관람과정을 계획하면서 체험전시물과 상호작용하며 전시물의 주제와 관람의 의미를 이해하고 능동적 관람 태도를 형성할 수 있다.
- 박물관의 체험은 어린이들이 관람하며 보고, 듣고, 만지고, 느끼는 모든 행동의 경험을 뜻하는 것으로 이는 일회적이고 단편적인 것이 아닌 반복성과 지속성을 가지며 관람 과정에서 복합적 양상을 가지기도 한다. 어린이들에게는 박물관 체험이 잠재적인 지식 구성과 발달에 동기를 부여할 수 있다.

2) 부모관람객의 이해

- 어린이박물관은 어린이를 대상으로 하지만 어린이 관람객 수와 유사한 수의 부모 관람객이 존재한다. 독립적 방문이 불가능한 어린이의 특성상 부모가 동반되어야 하고, 관람 도중에도 부모의 조력이 요구된다. 부모는 어린이의 박물관 방문 의사 결정부터 박물관의 선택, 인솔에 이르기까지 어린이에게 많은 영향을 준다(최미옥, 2015).
- 어린이박물관에서 부모는 어린이의 활동을 격려하고 이끌고 질문하는 등 교사의 역할을 한다. 부모가 어린이에게 전시체험물을 안내하고, 안내문을 읽으며 설명해주고, 전시소품이 무엇인지를 알려주는 것은 어린이들이 전시체험물을 경험하는 시간을 확대하고 언어 표현을 독려하며 전시체험물에 흥미를 지속시켜준다(곽신숙, 2017).
- 박물관을 관람하는 부모와 어린이는 다양한 형태로 상호작용하며 학습한다. 대화를 통해 학습하기도 하고 박물관의 전시체험물을 경험하며 학습하기도 한다.
- 박물관은 전시체험물 관람을 통해 부모와 어린이가 함께 주제에 대해 생각을 나누고 교감을 하는 소통의 장이 된다. 이는 박물관 관람을 통해 부모와 어린이가 가족애를 느낄 수 있고, 가족 간 소통 부재로 인한 문제를 해결할 수 있음을 의미한다(최승은, 2019).
- 부모 관람객은 어린이가 체험전시물을 경험하는 과정에서 단순히 만지고 보는 행동

을 넘어서 사고와의 협응이 일어날 수 있도록 비계설정(scaffolding)¹⁾을 해준다. 부모는 어린이가 관람하는 모습을 관찰하여 시범을 보이거나 조언을 해 비계설정을 해주고 혼자서도 잘 하는 것을 보면 도움을 중지한다. 부모 관람객은 선행경험과 사전지식에 바탕을 둔 기억을 떠올리게 했다. 이외에도 부모는 체험전시물을 어린이들이 일상생활에서 만나는 여러 사물들과 연결시킬 수 있도록 도와서 어린이들이 체험전시물을 친근하게 느끼게 한다(곽신숙, 2017).

1) 어린이나 초보자가 과제를 잘 수행할 수 있게 성인이나 또래가 도움을 제공하는 지원의 수준이나 기준을 의미함(특수교육학 용어사전, 2022)

III

연구방법

1. 연구대상

가. 어린이-부모 현황

1) 관찰 및 면담 대상

- 본 연구대상은 1차적으로 어린이박물관에 사전 예약한 부모를 대상으로 연구참여 신청서(온라인)를 제출한 부모의 자녀 연령과 성별, 어린이박물관 운영시간대를 고려하여 가족 단위로 선정하였다. 선정된 부모에게 전화로 어린이박물관 방문 전 연구 목적 및 연구 참여 안내를 하였다. 사전에 선정된 가족 중 취소된 경우, 당일 현장에서 추가적으로 관람객을 섭외하여 선정하였다.
- 최종 선정된 연구대상은 총 39가족으로, 국립중앙박물관 어린이박물관 15가족, 국립나주박물관 어린이박물관 11가족, 국립제주박물관 어린이박물관 13가족이다.
- 연구대상으로 선정된 어린이는 총 55명(미취학 어린이 31명, 취학 어린이 24명), 부모는 총 50명(어머니 36명, 아버지 14명)이며 부모는 총 50명(부 14명, 모 36명)으로 어린이-부모 참여수는 총 105명이다. 어린이박물관별 구체적인 어린이-부모 참여수는 국립중앙박물관 어린이박물관 39명(부모 19명, 자녀 20명), 국립나주박물관 어린이박물관 32명(부모 17명, 자녀 15명)이며, 국립제주박물관 어린이박물관 34명(부모 14명, 자녀 20명)이다²⁾.

<표 III-1> 어린이-부모 관찰 및 면담 대상 현황

명

구분	가족수	부	모	미취학어린이 (5-7세)		취학 어린이 (8-11세)		계
				남	여	남	여	
국립중앙박물관 어린이박물관	15	6	13	5	8	5	2	부모 19 어린이 20
국립나주박물관	11	6	11	4	3	5	3	부모 17

2) 본 연구대상 어린이와 부모는 모두 가명으로 처리함

어린이박물관								어린이 15
국립제주박물관 어린이박물관	13	2	12	5	6	6	3	부모 14 어린이 20
합계	39	14	36	14	17	16	8	부모 50 어린이 55

- 구체적인 연구대상 어린이의 현황을 살펴보면, 남아 29명, 여아 26명이며, 미취학 어린이(5~7세) 31명, 취학 어린이(8~11세) 24명이다.

<표 III-2> 어린이 관찰 및 면담 대상 현황

명

구분	연령	성별		소계	합계
		남	여		
미취학	5세	5	7	12	31
	6세	5	8	13	
	7세	4	2	6	
취학	8세	7	5	12	24
	9세	4	2	6	
	10세	2	2	4	
	11세	2	0	2	
합계		29	26	55	55

2) 설문조사 대상

- 본 설문조사의 대상자는 3개 박물관에 현장 방문한 부모 관람객 총 256명이다. 어린이박물관별 대상은 국립중앙박물관 어린이박물관 95명, 국립나주박물관 어린이박물관 80명, 국립제주박물관 어린이박물관 81명이다.

<표 III-3> 설문조사 대상 현황

인원수(%)

구분	참여부모		부모연령		자녀출생연도		방문여부		소계
	부	모							
중앙	부	32 (33.7)	25세 미만	1(1.1)	5세 미만	16(16.9)	첫 방문	59(62.1)	95
			25세 이상 ~ 30세 미만	3(3.2)	5세~7세	48(50.6)	1개월 이내	13(13.7)	
	모	59 (62.1)	30세 이상 ~ 35세 미만	15(15.8)	8세~10세	25(26.3)	1개월 이후 ~ 3개월 이내	8(8.4)	
			35세 이상 ~ 40세 미만	32(33.7)	11세~13세	3(3.3)	3개월 이후 ~ 6개월 이내	3(3.2)	
			40세 이상	4(4.2)	기타	3(3.2)	6개월 이후 ~ 9개월 이내	1(1.1)	
	기타	4 (4.2)					9개월 이후 ~ 12개월 이내	1(1.1)	
							1년 이상	10(10.5)	
						기타	0(0.0)		
나주	부	23 (41.8)	25세 미만	1(1.8)	5세 미만	5(9.1)	첫 방문	31(56.4)	55
							1개월 이내	5(9.1)	

이 박 물 관	모	30 (54.5)	25세 이상 ~ 30세 미만	1(1.8)	5세~7세	5(9.1)	1개월 이후 ~ 3개월 이내	1(1.8)	25		
			30세 이후 ~ 6개월 이내	5(9.1)	33(60)	3개월 이후 ~ 6개월 이내	5(9.1)				
		30세 이상 ~ 35세 미만	4(7.3)	8세~10세		10(18.2)	6개월 이후 ~ 9개월 이내	1(1.8)			
		35세 이상 ~ 40세 미만	20(36.4)	11세~13세	2(3.6)		9개월 이후 ~ 12개월 이내	1(1.8)			
		기 타	2 (3.6)	40세 이상		29(52.7)	기타	1년 이상		11(20.0)	
				기타	0(0.0)						
	유 아 놀 이 터	부	7 (28.0)	25세 미만	0(0.0)	5세 미만	9(36.0)	첫 방문		16(64.0)	81
				1개월 이내	4(16.0)						
		모	18 (72.0)	25세 이상 ~ 30세 미만	0(0.0)	5세~7세	14(56.0)	1개월 이후 ~ 3개월 이내		3(12.0)	
				30세 이후 ~ 6개월 이내	2(8.0)						
기 타		0 (0.0)	30세 이상 ~ 35세 미만	6(24.0)	8세~10세	0(0.0)	3개월 이후 ~ 6개월 이내	0(0.0)			
			35세 이상 ~ 40세 미만	13(52.0)	11세~13세	0(0.0)	6개월 이후 ~ 9개월 이내	0(0.0)			
기 타		0 (0.0)	40세 이상	6(24.0)	기타	2(0.8)	9개월 이후 ~ 12개월 이내	0(0.0)			
			기타	0(0.0)							
제 주		부	28 (34.6)	25세 미만	2(2.5)	5세 미만	0(0.0)	첫 방문	44(54.3)	81	
				1개월 이내	12(14.8)						
	모	53 (65.4)	25세 이상 ~ 30세 미만	1(1.2)	5세~7세	32(39.5)	1개월 이후 ~ 3개월 이내	13(16.0)			
			30세 이후 ~ 6개월 이내	4(4.9)							
	기 타	0(0.0)	30세 이상 ~ 35세 미만	8(9.9)	8세~10세	44(54.3)	3개월 이후 ~ 6개월 이내	2(2.5)			
			35세 이상 ~ 40세 미만	29(35.8)	11세~13세	2(2.4)	6개월 이후 ~ 9개월 이내	2(2.5)			
	기 타	0(0.0)	40세 이상	41(50.6)	기타	3(3.7)	9개월 이후 ~ 12개월 이내	4(4.9)			
			기타	0(0.0)							

나. 어린이박물관별 소개

1) 국립중앙박물관 어린이박물관






- 국립중앙박물관 어린이박물관은 2005년 10월 28일 국립중앙박물관이 용산으로 신축 이전하면서 개관하였다.
- 체험과 놀이를 통해 어린이들이 눈으로 보고, 손으로 만지며, 가슴으로 느낄 수 있는 체험식 박물관으로 어린이들이 우리 문화유산에 대한 흥미와 호기심을 갖고 보다 능동적으로 관찰, 체험하며 배울 수 있도록 다양한 매체를 활용해 전시와 프로그램 제공하고자 노력하고 있다.
- 어린이뿐만 아니라 온 가족이 함께 친근하게 즐길 수 있는 문화공간으로 어린이와 어른이 다채롭게 놀이를 즐기며 자유롭게 생각하고 마음을 나눌 수 있는 공간을 제

공한다. 사람들이 찾아낸 역사 속 중요한 발견을 바탕으로 새로운 시선에서 관찰하고 생각할 수 있는 3개의 영역(새롭게 관찰해요, 다르게 생각해요, 마음을 나눴어요)과 2022년 어린이날 제100회를 기념하는 특별전시실(모두가 어린이)로 구성되어 있다.







<표 III-4> 국립중앙박물관 어린이박물관 관람객 이용 안내 및 시설현황

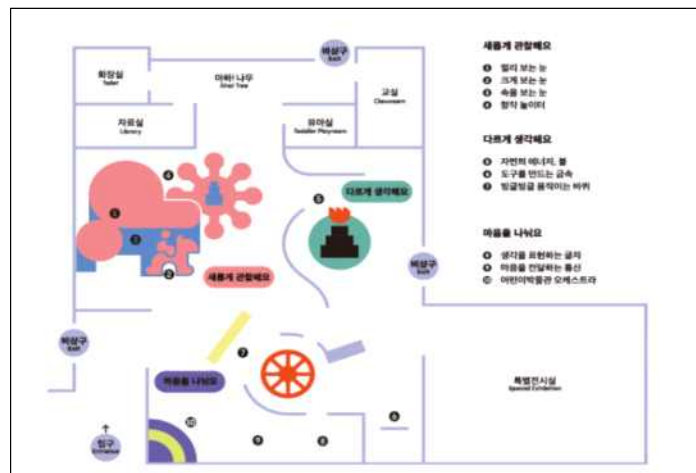
구분	내용
이용시간	10:00~17:50/ 회차당 80분(10시 회차만 110분) 총 5회차 온라인 예약(10시, 12시, 13시30분, 15시, 16시 30분)
관람대상	만 5세 ~ 8세(주 대상)
이용인원	회차당 180명(어린이 및 보호자)
예약 및 입장료	사전예약/ 무료
휴관일	1월1일, 설날 및 추석, 기타(국립중앙박물관장이 지정한 날)
유의사항	만5세 미만 어린이 동반 시 성인보호자의 주의 필요
시설현황	면적/ 층고: 347평(1150.67㎡)/ 6m 전시물수: 총 56개 체험물(상설전+특별전)

<표 III-5> 국립중앙박물관 어린이박물관 체험전시영역

세션	영역	내용	영역사진
새롭게 관찰해요	멀리 보는 눈	<ul style="list-style-type: none"> 망원경을 통한 별자리의 발견과 그림자를 통해 해시계를 체험하고 천문학자에 대해 학습해보는 공간 	
	크게 보는 눈	<ul style="list-style-type: none"> 돋보기를 들여다보며 익숙한 것들 속 새로운 것을 관찰하는 공간 	
	속을 보는 눈	<ul style="list-style-type: none"> 우리 눈에 보이지 않는 엑스선과 적외선 촬영으로 문화재 속 감춰진 사실들을 찾아보는 공간 	
	창작놀이터	<ul style="list-style-type: none"> 체험전시물을 통해 관람객들과 자유롭게 생각하고 새롭게 만들며 모양을 관찰하고 구성하는 공간 	
다르게 생각해요	자연의 에너지, 불	<ul style="list-style-type: none"> 뜨거운 열과 밝은 빛을 내는 불의 발견으로 달라진 옛날 사람들의 삶의 모습을 체험하는 공간 	

	<p>도구를 만드는 금속</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 금속으로 만들 수 있는 농기구, 건물, 왕관 등의 제작 과정을 미디어 매체를 통해 체험하고 학습하는 공간 	
	<p>빙글빙글 움직이는 바퀴</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 바퀴, 도르래, 톱니바퀴의 쓰임과 편리함에 대해 알아보고 직접 돌리고 당겨보며 체험하는 공간 	
마음을 나눴어요	<p>생각을 표현하는 글자</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 생각을 기록하는 글자가 발명되기 전의 생각 기록 방식을 그림 문자 사진을 통해 체험하며, 같은 뜻을 가진 세계 여러 나라의 다양한 말에 대해 학습 • 옛날 사람들의 인쇄술인 금속활자를 체험하고 학습하는 공간 	
	<p>마음을 전달하는 통신</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘날 다양한 통신 매체와 옛날의 통신 매체를 학습하고 미디어를 통해 체험하는 공간 	
	<p>어린이 박물관 오케스트라</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 악기를 옮기고 조합하며 서로 다른 소리를 내는 악기의 조화를 체험하는 공간 	
특별전시 모두가 어린이	<p>너와 나, 우리의 모습 속으로</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이날 제100회 기념 전시로 스피커에 귀를 기울여 다양한 소리를 듣고 체험하는 공간 	
	<p>너와 나, 함께 놀자</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 벽에 나타난 사계절을 관찰하고 손으로 터치하거나 짝짝이 인형을 붙이면서 변화를 체험하는 인터랙티브 체험 공간 	
	<p>너와 나, 온몸으로 놀자</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 커다란 창으로 들어오는 햇볕을 받으며 나무에 오르고 나무속으로 들어가며 온몸으로 놀이 할 수 있는 공간 • 백동자도(百童子圖)의 어린이 놀이 장면과 연계 되는 공간 	

어흥~ 우리는 호랑이가족	<ul style="list-style-type: none"> 호랑이가족 퍼즐을 맞추며 그림 관찰 및 체험 공간 	
너와 나, 서로의 선물	<ul style="list-style-type: none"> 커다란 선물 상자 속으로 들어가고 나오며 서로가 '선물'이 되어보는 공간 상자 속에서 사진을 찍을 수 있는 포토존 	
내 마음 속 - 선물!	<ul style="list-style-type: none"> 회전하는 관람차 속 시대별 인기 선물을 발견하는 공간 	
주고 싶은 선물 vs. 받고 싶은 선물	<ul style="list-style-type: none"> 터치 패널 속주머니에 부모와 어린이가 주고받고 싶은 선물을 담아보고 서로의 주머니를 확인하는 미디어 테이블로 구성된 공간 	
너와 나, 이야기하자	<ul style="list-style-type: none"> 마이크에 하고 싶은 말을 전하고 화면을 통해 글을 확인하며 가족들과 함께 말풍선을 채우는 체험 공간 	
언제나 어린이	<ul style="list-style-type: none"> 책장을 넘기며 그림 속 숨어있는 옛날 어린이의 모습을 찾아보는 공간 	



[그림 III-1] 국립중앙박물관 어린이박물관 전시 안내도

2) 국립나주박물관 어린이박물관










- 국립나주박물관 어린이박물관은 ‘문화재를 지키는 박물관 사람들’이라는 주제로, 문화재를 발굴, 관리, 보존, 전시하고, 관람객들에게 교육을 하는 학예연구사라는 직업을 소개하는 체험 공간이다. 초등학생을 주 대상으로 하고 있지만, 관심 있는 사람이라면 누구나 관람할 수 있다.
- 기존의 상설전시실(2전시실)을 개편하여 2021년 12월 21일, 어린이박물관으로 새 단장하였다.
- 국립나주박물관 유아놀이터는 7세 이하의 어린이들이 부모와 함께하는 공간으로, 유아의 눈높이에서 땅 속, 물 속 발굴과 문화재 조사, 복원 등 박물관 학예연구사가 하는 다양한 역할을 체험할 수 있는 공간이다.




<표 III-6> 국립나주박물관 어린이박물관 관람객 이용 안내 및 시설현황

구분	어린이박물관	유아놀이터
이용시간	09:00~18:00 / 자유관람 단체관람: 평일 총5회차	10:00~18:00/ 회차당 40분 총 7회차(10시, 11시, 13시, 14시, 15시, 16시, 17시)
관람대상	8~13세 어린이	0~7세 영유아
이용인원	회차 당 60명(평일 단체만 해당) 평일 단체 외는 자유롭게 관람 가능	회차 당 20명
예약	개인: 사전예약 없음/ 단체: 사전예약	개인/단체: 사전예약
휴관일	1월1일, 설날 및 추석 당일, 매주 월요일, 기타 필요 시 휴관 실시	
유의사항	누구나 관람 가능	보호자 동반 하에 입장가능 성인 1인 당 어린이 1~3인까지 동반 권장(7세 미만의 어린이는 성인보호자 동반)
시설현황	면적/층고: 204평(674㎡)/외부(고고학자 -16.6m), 내부(4m) 전시물수: 24개 체험물	면적/층고: 44평(45㎡)/ 5m 전시물수: 12개 체험물

<표 III-7> 국립나주박물관 어린이박물관 체험전시영역

세션	영역	내용	영역사진
도입	문화재를	• 다섯 분야의 학예연구사(고고학자, 전시기획자,	



	지키는 박물관 사람들 (영상)	보존과학자, 소장품관리자, 교육연구사가 어떤 일을 하는지 전시 관람 전에 영상을 보며 이해할 수 있는 공간	
고고학자	고분 속 문화재를 발굴해요.	<ul style="list-style-type: none"> • 인터랙티브 영상을 통해 고고학자가 문화재를 발굴하기까지의 과정을 이해하고 체험하는 공간 • 실제 고고학자의 인터뷰 영상 시청과 고고학자가 하는 일에 대한 설명한 공간 	
	자라봉 고분 발굴 이야기	<ul style="list-style-type: none"> • 자라봉 고분 토층(포토존) 앞에서 고고학자처럼 사진을 찍을 수 있는 포토존 공간 • 자라봉 고분 발굴 영상을 통해 자라봉 고분에 대해 이해하는 공간 	
	문화재 발굴 현장은 어떤 모습일까요?	<ul style="list-style-type: none"> • 영상 속 발굴현장을 관찰하고, 고고학자처럼 발굴보고서를 작성해 보는 공간 	
전시 기획자	나만의 전시를 만들어 볼까요?	<ul style="list-style-type: none"> • 전시기획안을 작성해 보고, 문화재와 다양한 물건들을 활용하여 직접 전시를 해 보는 체험 공간 	
보존과학자	문화재를 조사해요.	<ul style="list-style-type: none"> • 보존과학자가 하는 일을 영상과 실제 도구를 통해 이해하는 공간 • 보존과학자가 문화재의 비밀을 밝히는 조사·분석 과정을 차트레이블을 통해 이해하고 체험하는 공간 	
	나는 보존과학자	<ul style="list-style-type: none"> • 석등과 독널 모형을 접합하는 체험 공간 • 석등과 독널을 접한 후, 그 내용을 보존처리 기록카드에 작성하여 전시하는 공간 • 인터랙티브 영상을 통해 수장고 환경관리(온습도 유지 등)를 체험하는 공간 	
소장품관리자	수장고 속 문화재	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 재질(금속, 토기, 나무)의 문화재를 화면 속 수장고에 분류하여 보관해보는 체험 공간 	
	나는 소장품 관리자	<ul style="list-style-type: none"> • 유물 관리번호를 직접 적고, 자를 이용해 크기를 재어 소장품 관리카드를 작성해 보는 체험 공간 • 영상을 보며 소장품관리자가 하는 일을 이해하는 공간 	
교육	교육	<ul style="list-style-type: none"> • 국립나주박물관의 대표 문화재를 활용하여 교육 	


연구사	프로그램을 개발해요.	프로그램 개발 활동지를 작성해 보는 공간	
	문화재 관련 체험을 해 봐요.	<ul style="list-style-type: none"> • 옥 목걸이 만들기 등 다양한 체험물을 만들어 보는 공간 • 국립나주박물관에서 운영해 온 여러 교육 체험물과 온라인 교육 영상을 소개하는 공간 	
전시 에필로그	전시 내용 정리	<ul style="list-style-type: none"> • 박물관을 구성하는 다양한 직업들을 소개하며, 명함을 만들어 보는 공간 • 문화재를 지키는 박물관 사람들을 떠올리며 전시를 마무리 하는 인터랙티브 체험 공간 	

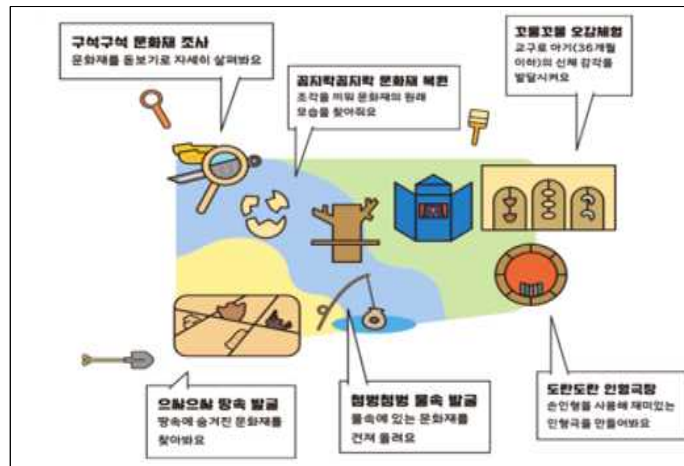


[그림 III-2] 국립나주박물관 어린이박물관 전시 안내도

<표 III-8> 국립나주박물관 유아놀이터 체험전시영역

영역	내용	영역사진
문화재를 지켜요	<ul style="list-style-type: none"> • 땅속, 물속에 숨겨진 문화재를 발굴하는 체험 공간 • 돋보기로 문화재(금동관, 금동신발, 칼자루)를 관찰하는 체험 공간 • 퍼즐을 맞추며 문화재를 복원하는 체험 	
꼬물꼬물 오감체험	<ul style="list-style-type: none"> • 0-3세를 위한 공간으로 문화재를 인형, 도서, 교구 등 다양한 감각으로 경험하고 신체를 발달시킬 수 있는 체험 공간 	

<p>신나는 놀이터</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학예연구사 캐릭터 인형 등을 가지고 부모와 자녀가 인형극 놀이를 할 수 있는 공간 	
----------------	---	---



[그림 III-3] 국립나주박물관 유아놀이터 전시 안내도

3) 국립제주박물관 어린이박물관






- 국립제주박물관 어린이박물관은 ‘안녕 제주!(Hi there, Jeju)’ 를 주제로 제주의 산, 들, 바다를 배경으로 살아온 제주 사람들의 이야기를 소개하는 어린이 체험공간이다. 국립제주박물관의 상설전시실과 연계된 어린이 체험공간으로 ‘체험관 어린이올레’가 운영되다가 2021년 11월 26일 제주도 최초의 어린이박물관으로 개관하였다.
- 화산섬 제주의 독특한 자연환경과 그 속에 살아가는 제주 사람들의 역사와 문화를 체험전시물에 녹여내 어린이들이 제주의 자연과 역사, 문화를 친근하고 즐겁게 경험할 수 있도록 다양한 전시물과 프로그램을 제공한다. 제주의 풍부한 자연환경, 자연과 함께 더불어 살아온 제주 사람들, 그리고 그들이 경험한 문화의 연결고리를 찾는 활동으로 구성되어 있으며 일부 콘텐츠에는 어린이들의 눈높이에 맞는 다양한 디지털 아트 기법을 적용하여 보다 생생한 체험을 즐길 수 있도록 하였고, 각각의 체험공간과 조화를 이루는 제주어를 곳곳에 활용하여 제주어의 가치를 함께 공감할 수 있도록 하였다.







- 65세 이상 어르신으로 이루어진 시니어클럽 도슨트가 어린이박물관 내에 상주하며 시설 관리와 체험전시에 도움을 제공한다.

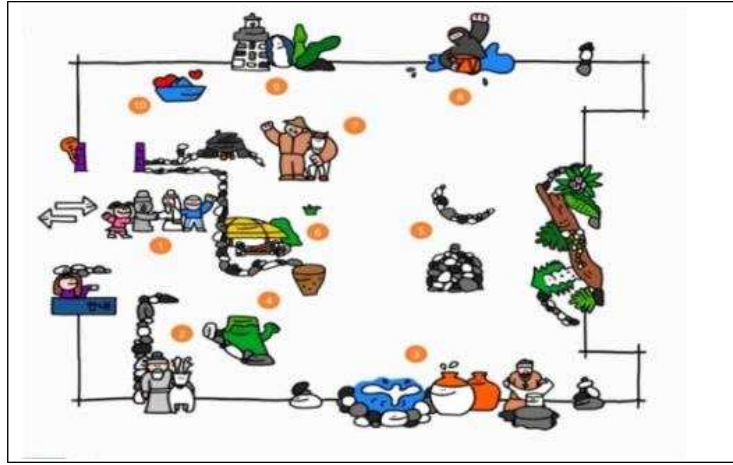
<표 III-9> 국립제주박물관 어린이박물관 관람객 이용 안내 및 시설현황

구분	내용
이용시간	9:00~18:00 /자유관람
관람대상	누구나(6~10세 주 대상)
이용인원	없음(전시실 혼잡할 경우 인원제한)
예약 및 입장료	사전예약 없음/ 무료
휴관일	1월1일, 설·추석, 매주 월요일
유의사항	5세 이하 어린이는 보호자의 각별한 주의 필요
시설현황	면적/층고: 113평(375㎡)/ 4m 전시물수: 총 29개 체험물

<표 III-10> 국립제주박물관 어린이박물관 체험전시영역

영역	내용	영역사진
제주 자연은 특별해	<ul style="list-style-type: none"> • 제주의 지리정보와 해안가의 독특한 자연환경을 제주 지도의 터치패널로 경험하는 공간 	
섬 하나가 쭈욱 /야호 한라산이다!	<ul style="list-style-type: none"> • ‘설문대할망’ 과 ‘백록 신선 이야기’ 애니메이션으로 한라산의 형성과정을 신화적 상상으로 경험하는 공간 • 백록과 신선 기념촬영 공간 	
물 길으러 가볼까? /코주룩하명 타부룩하게	<ul style="list-style-type: none"> • 물을 구하기 어려웠던 제주에서 생명수가 되어준 용천수 이야기를 소리껍과 애니메이션으로 설명하는 공간 • 물을 길올 때 사용하던 허벅을 메어보는 체험 공간 • 허벅을 만드는 과정을 미디어를 통해 학습하는 인터랙티브 체험 공간 	
흙, 물, 불의 마법	<ul style="list-style-type: none"> • ‘제주 토기’ 를 돋보기로 확대해 보고, 토기 구워지는 소리를 스피커로 듣고, 직접 만져보며 관찰하고 경험하는 공간 	
척척 만능 제주꾼, 제주 돌/우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담	<ul style="list-style-type: none"> • 현무암으로 만든 풀고레로 두부와 녹두전 만들기 미디어 체험을 하며 현무암의 쓰임을 경험하는 공간 • 거센 바람과 동물로부터 농작물을 지키는 돌담인 ‘발담’ 을 돌 모형 쿠션으로 쌓아보는 체험 공간 	

<p>하하호호 우리집</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제주 전통 가옥의 대문인 ‘정낭’ 과 ‘정주석’ 의 사용법을 모형으로 체험하는 공간 • 제주 전통 화장실인 ‘똥통시’ 를 미디어 체험으로 경험하는 공간 • 제주 텃밭과 부엌을 체험하며 제주의 식문화를 경험하는 공간 	
<p>어려려~ 우리 할아버지는 말테우리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제주의 전통 산업 중 하나인 말을 키우는 ‘말테우리 할아버지’ 의 일과를 애니메이션으로 소개하는 공간 • 말테우리 할아버지 기념사진 촬영 	
<p>호오이~ 우리 할머니는 해녀</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 해녀 할머니의 시각에서 ‘쉐눈’ 을 통해 바라본 제주 바닷속 풍경을 관찰 • 제주 해녀가 휴식을 취하는 ‘불턱’ 에서 빨소라 모양 스피커로 ‘숨비소리’, ‘파도 소리’ 등 청각 체험을 하는 공간 • 제주 주변의 5군데 섬에 거주하는 해녀 할머니가 제주어로 들려주는 해녀 활동과 물질 도구 이야기를 경험하는 미디어 체험 공간 • 해녀 할머니들에게 쓰는 편지 	
<p>벨롱벨롱, 제주 바다</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 먼 바다에 나간 배가 무사히 돌아오길 기원하는 등대 역할을 했던 ‘도대불’ 을 모티브로 하여 나만의 기원이 담긴 소원배를 제작하고 프린트하여 종이배 접는 체험 공간 • QR코드를 스캔하여 스크린에 띄우는 미디어 체험 공간 	
<p>아름다운 제주 오래오래</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 아름다운 제주의 자연환경을 지속적으로 유지하기 위해 스스로 행동을 성찰하는 공간 • 명예제주도민 기념사진촬영 체험 공간 	
<p>자파리공작소, 꽃자왈</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 제주 꽃자왈에 서식하는 자생식물을 색칠하며 경험하는 공간 	



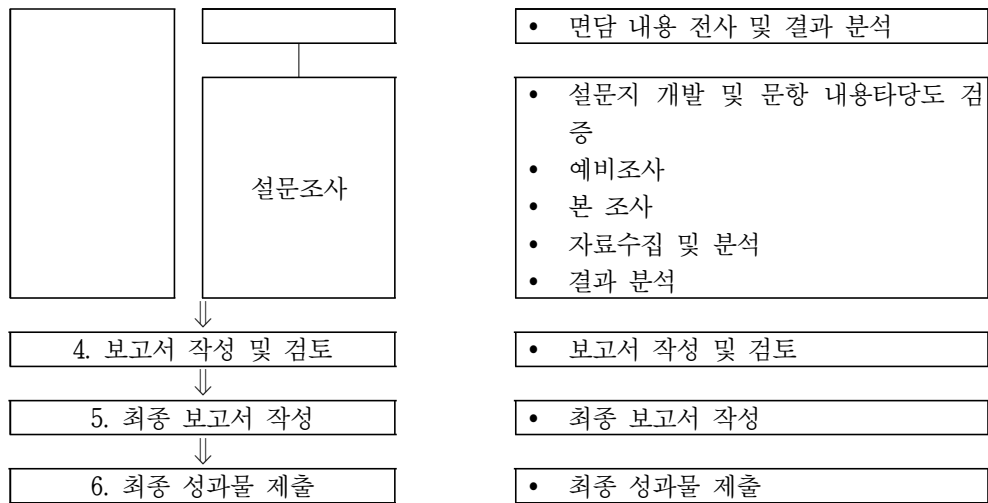
[그림 III-4] 국립제주박물관 어린이박물관 전시 안내도³⁾

2. 연구방법

- 본 연구절차별 구체적인 연구방법 내용은 다음과 같다.

연구절차	연구방법내용	
1. 문헌 연구	<ul style="list-style-type: none"> • 선행연구 분석 	
↓		
2. 예비조사	<ul style="list-style-type: none"> • 예비자료수집(관찰, 면담, 설문조사)의 적절성 확인 • 연구진행개요수립 -연구 계획, 자료수집 일정, 연구방법, 관찰요소 및 자료 분석검토 	
↓		
3. 본조사	관찰	<ul style="list-style-type: none"> • 관찰 내용목록 작성 및 검토 • 관찰대상자 선정 • 관찰실시 • 관찰 내용 전사 및 결과 분석
	면담	<ul style="list-style-type: none"> • 면담 문항 개발 및 타당도 검토 • 면담참여자 선정 • 면담 시행

3) 홈페이지에는 15개 영역이나, 전시주제의 관련성을 기준으로 10개 영역으로 재구성함



[그림 III-5] 연구 절차 및 방법

가. 문헌고찰

- 관련 선행연구 및 문헌을 조사하여 어린이와 부모의 관람객 행동 특징을 분석하였다.
- 체험전시물 참여 양상을 파악하기 위하여 기본적인 발달 경향 및 놀이 특성에 대한 문헌을 고찰하였다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관, 국립나주박물관 어린이박물관, 국립제주박물관 어린이박물관의 리플릿, 활동 자료 및 인터넷 홈페이지 자료 등을 수집하여 운영현황을 파악하였다.

나. 관찰

- 관찰은 국립중앙박물관 어린이박물관 2회(2022년 9월 9일, 2022년 9월 18일), 국립나주박물관 어린이박물관 1회(2022년 9월 17일), 국립제주박물관 어린이박물관 1회(2022년 9월 24일)씩 총 4회에 걸쳐 진행되었다. 어린이박물관 관찰 시작 전, 초상권(사진, 녹음, 녹화 등)에 관한 연구동의여부를 확인하고 서명을 현장에서 받았다.
- 관찰은 사전 섭외와 현장 섭외를 통해서 선정한 39가족을 대상으로 각 1회씩 진행하였다. 이때, 한 가족의 경우에도 분리하여 관람이 진행(어린이-아버지, 어린이-어

머니)된 경우, 각각 별도로 관찰을 시행하였다. 이에 총 어린이-부모 관찰회차는 45 회차로, 어린이박물관별 관찰회차는 국립중앙박물관 어린이박물관은 17회차, 국립나주박물관 어린이박물관 13회차, 국립제주박물관 어린이박물관 15회차이다.

- 어린이-부모 관람객의 자연스러운 행동을 관찰하기 위해 15~20분 전에 관찰자와 미리 만나서 인사를 나누고 유대감을 형성하였다.
- 어린이-부모 관람객의 자연스러운 행동을 관찰하기 위해 15~20분 전에 관찰자와 미리 만나서 인사를 나누고 유대감을 형성하였다.
- 어린이-부모 관람객을 대상으로는 어린이 관람객 행동 양상, 부모의 관람 참여 양상, 관람 지속시간, 동선 등의 관람 행동에 대한 관찰을 시행하였다.
- 본 관찰 전 예비관찰을 통해 어린이-부모 관람객의 관람객 행동 양상을 기록할 수 있는 관찰지와 동선 파악을 기록할 수 있는 어린이박물관 도면의 관찰지를 활용하여 기록하였다.

다. 면담

- 면담은 국립중앙박물관 어린이박물관 2회(2022년 9월 9일, 2022년 9월 18일), 국립나주박물관 어린이박물관 1회(2022년 9월 17일), 국립제주박물관 어린이박물관 1회(2022년 9월 24일)씩 총 4회에 걸쳐 진행되었다.
- 면담은 본 연구에 참가한 어린이-부모 39가족을 대상으로 어린이박물관 관람행동을 관찰한 이후 대부분 별도 공간으로 이동하여 진행하였으나, 일부는 관찰과 동시에 진행되기도 하였다. 면담은 어린이-부모, 어린이-아버지, 어린이-어머니 및 어린이 별로 진행되었다. 면담회차는 총 41회차로 국립중앙박물관 어린이박물관은 15회차, 국립나주박물관 어린이박물관 11회차, 국립제주박물관 어린이박물관 15회차이다.
- 면담은 반구조화된 질문을 사용하였고, 선행연구 고찰 및 예비조사를 바탕으로 사전에 만들어진 질문목록을 사용하며, 부모나 어린이의 응답내용에 따라서 추가 질문 및 심층 질문을 하거나 순서를 조정하여 진행하였다.
- 부모 대상의 면담내용은 방문경험, 동기(목적) 및 기대, 체험전시물 선호 및 이해/경험, 참여유형과 상호작용, 놀이 가치, 코로나 전과 후의 박물관 변화, 개선점 등에 관한 것이다.
- 어린이 대상의 면담내용은 사전경험, 동기, 체험전시물 선호 및 이해/경험, 참여 유

형과 상호작용, 힘든 점 등에 대한 것이다.

<표 III-11> 부모 면담내용 구성 (공통)

번호	구분	내용
1	(방문)경험	<ul style="list-style-type: none"> 방문횟수(코로나 전후), 어린이박물관 방문목적
2	동기(목적) 및 기대	<ul style="list-style-type: none"> 동기(목적), 어린이박물관에서 경험하고 싶은 것 어린이박물관만이 갖는 교육적 가치나 차이점 박물관을 자주 다니시는 동기(재방문의 경우)
3	체험전시물 선호 및 이해/경험	<ul style="list-style-type: none"> 자녀가 흥미 있는(없는) 체험전시물(내용/방법) 및 이유 부모가 좋았던 체험전시물과 이유 부모가 이해가 안 되거나 어려웠던 체험전시물과 이유 체험전시물을 통해 어린이가 알게 된 경험(지식) 및 기획내용이해 역사에 관심을 갖는데 효과적인 체험전시물(방법) 및 이유 본 박물관에서 특색 있게 느낀 점(다른 박물관과 차별화된 점) 체험전시물 경험이 어린이의 발달에 미친 영향 박물관 관람이 학교나 유아교육기관의 역사교육과 연계된 부분
4	참여유형과 상호작용	<ul style="list-style-type: none"> 체험전시물 참여 시 강조점 부모가 함께 참여하는 체험전시물과 이유 자녀가 좋아하는 놀이 유형
5	코로나 전과 후의 박물관 변화 및 의견	<ul style="list-style-type: none"> 코로나 전후의 변화 디지털 매체의 증가에 따른 부모들의 인식 박물관의 아쉬운(부족한) 부분 재방문 시 개선되었으면 하는 점

<표 III-12> 어린이 면담내용 구성

번호	구분	내용
1	사전경험	<ul style="list-style-type: none"> 방문경험(코로나 전후)
2	동기	<ul style="list-style-type: none"> 동기(목적), 박물관 방문 선호도
3	체험전시물 선호 및 이해/경험	<ul style="list-style-type: none"> 체험전시물중 가장 재미있었던 것과 이유 체험전시물중 재미가 없었던 것 체험전시물 중 이해가 안 되거나 힘들었던 것과 이유/○○○영역에서 놀이 했던 이유
4	참여유형과 상호작용	<ul style="list-style-type: none"> 체험전시물 별 참여유형 부모와 같이 참여했던 체험전시물 중 기억(재미)나는 것과 이유
5	힘든 점 및 기타	<ul style="list-style-type: none"> 체험 시 힘든 점과 이유 재방문 의사 박물관에 바라는 점

- 면담참여자에게 연구의 목적과 면담 관련 전반적 사항, 면담내용의 비밀보장 등의

연구 윤리에 관련된 내용을 담은 사전 연구동의서를 받았다.

- 면담 준비를 위해 10분 전 면담참여자에게 면담에 관한 안내(설문지 완료, 장소 안내 등)를 하였다. 면담 장소는 3개 어린이박물관의 독립된 공간에서 부모와 자녀를 대상으로 면담을 실시하였다.
- 면담은 개방형 질문을 하는 것으로 진행하였고, 체험전시활동에 대한 회상을 돕기 위해 어린이박물관별 체험전시영역 사진을 준비하였다.
- 부모면담의 경우, 관찰 중에 비형식적 면담이 진행되었으며 관찰이 종료된 후 각 어린이박물관의 별도 공간에서 연구자가 관찰한 내용을 근거로 면담질문지와 연계해 진행되었다.
- 어린이의 경우, 부모면담 시 어린이와 함께 면담을 병행해서 진행하였다. 형식적 면담이 어려운 미취학 어린이가 있었기에 관찰 상황에서 비형식적으로 어린이에게 질문을 하였다. 단, 어린이의 놀이에 방해가 되지 않게 주의하였다.
- 면담은 회차 별 20~40분 소요되었고, 면담내용은 노트북, 태블릿 PC를 통해 녹음하고, 녹음된 면담 음성파일을 토대로 전사하였다.

라. 설문조사

1) 설문지 개발 및 예비조사 실시

- 본 연구를 위한 설문은 예비관찰 및 연구목적, 선행연구물 등을 통해 도출된 내용으로 개발하였다.
- 개발된 설문지는 박물관 전문가, 유아교육 전문가, 어린이박물관 학예사 7인(유아교육전문가 4명과 박물관 담당자 3명)의 내용 타당도를 받은 후, 2022년 9월 6일부터 9월 7일까지 부모 16명(중앙 10명, 나주 2명, 제주 4명)에게 네이버 폼 설문지를 이용하여 예비조사를 실행하였다. 회수한 예비조사 설문지를 토대로 설문지의 문항 내용을 수정 보완하였다.

2) 최종설문지 구성

- 설문지 문항은 선택형 문항과 서술형 문항으로 구성되었다. 공통문항 19문항과 박물관별 개별문항으로 국립중앙박물관 어린이박물관 68문항, 국립나주박물관 어린이

박물관 60문항, 국립제주박물관 어린이박물관 48문항으로 이루어졌다.

- 설문지 문항은 5개 영역(인적사항, 어린이박물관 방문 경험 및 동기, 어린이박물관 별 체험전시영역, 어린이박물관 관람경험의 효과, 체험전시 공간 운영)으로 구성하였다. 이 중 ‘박물관별 체험전시영역’은 박물관별 체험전시 영역과 체험전시 활동에 대한 흥미도, 발달적합성, 조작/활용방법 이해도, 전시주제이해 적합성에 대한 문항으로 설문에 대한 이해도를 높이기 위해 사진을 첨부하여 구성하였다.

<표 III-13> 설문지 구성 내용

구 분		문항내용	문항유형	문항수(개)	
1	인적사항	설문참여 동의서(이름, 연락처) 1-1 자녀와의 관계	서술형	2	
		1-2 부모연령대 1-3 자녀성별, 자녀 연령대	선택형	2	
2	어린이박물관 방문경험 및 동기	2-1 이전 방문경험 2-2 방문이유	선택형	2	
3	어린이박물관 별 체험전시영역	1 흥미도	3-1-1 자녀가 흥미 있게 참여한 활동	선택형	<ul style="list-style-type: none"> • 중앙 15 • 나주 11(어린이 박물관 8/유아 놀이터 3) • 제주 10
			3-1-2 자녀가 가장 흥미를 보인 활동과 이유 3-1-3 자녀가 가장 흥미를 보이지 않은 활동과 이유	서술형	2
		2 발달 적합성	3-2-1 자녀의 발달수준에 적합한 활동	선택형	<ul style="list-style-type: none"> • 중앙 15 • 나주 11(어린이 박물관 8/유아 놀이터 3) • 제주 10
			3-2-2 자녀의 발달수준에 가장 적합한 활동과 이유 3-2-3 자녀의 발달수준에 가장 적합하지 못한 활동과 이유	서술형	2
		3 조작/활용 방법 이해도	3-3-1 자녀가 조작/활용방법을 이해한 활동	선택형	<ul style="list-style-type: none"> • 중앙 15 • 나주 11(어린이 박물관 8/유아 놀이터 3) • 제주 10
			3-3-2 자녀가 조작/활용방법을 이해하기 가장 수월했던 활동과 이유	서술형	2

			3-3-3 자녀가 조작/활용방법을 이해하기 가장 어려웠던 활동과 이유		
		4 전시 주제 이해 적합성	3-4-1 전시주제이해에 적합한 활동	선택형	<ul style="list-style-type: none"> • 중앙 15 • 나주 11(어린이 박물관 8/유아 놀이터 3) • 제주 10
			3-4-2 전시주제이해에 가장 도움이 된 활동과 이유 3-4-3 전시주제이해에 가장 도움이 되지 못한 활동과 이유	서술형	2
4	어린이박물관 관람경험의 효과		4-1 가장 도움이 되는 자녀발달영역 4-2 자녀에게 효과적인 체험전시유형 4-3-1 전시물 조작 4-3-2 전시물에 대한 이해 4-3-3 전시물 내용과의 교감 4-3-4 반응의 즉각성 4-3-5 전시방법의 편리성 4-3-6 전시내용의 전달	선택형	8
5	체험전시 공간 운영		5-1 증가되었으면 하는 체험전시활동의 형태 5-2 서비스가 확대되기를 바라는 자료 5-3 기대하는 어린이박물관의 기능 5-4 코로나19상황이후 어린이박물관 운영방안	선택형	4
			5-5 어린이박물관운영에 관한 의견	서술형	1
합계					<ul style="list-style-type: none"> • 중앙: 87/ • 나주: 어린이박물관 59, 유아놀이터 39/ • 제주: 67

3) 본 조사 실시

- 본 설문조사의 대상자는 3개 박물관에 현장 방문한 부모 관람객 총 256명이다. 설문기간은 2022년 9월 9일~9월 26일까지 진행하였다.
- 설문 배부는 어린이박물관 입구와 내부 체험전시영역에 설문지 QR코드를 게시하여 입장 또는 입장 후 설문에 참여할 수 있도록 하였다. 설문지는 온라인 네이버 폼 설문지를 용하여 배포하고 회수하였다.
- 설문지는 국립중앙박물관 어린이박물관 95부, 국립나주박물관 어린이박물관 80부, 국립제주박물관 어린이박물관 81부로 총 256부가 회수되었다.

3. 자료분석

가. 관찰자료 분석

- 수집된 관찰자료는 관찰 사진, 영상, 관찰 기록 등을 토대로 관찰참여자의 관람행동 순서대로 전사하여, 회차별 A4 8~30페이지의 관찰전사본을 작성하였다. 관찰전사본에 관찰 사진을 첨부하여 자료 분석 시 이해를 돕고, 관찰자 분석을 통해 관찰자료 범주화 시 활용되었다.
- 관찰 상황 내에서 어린이 관람객의 행동 양상과 자녀와 관람 시 부모의 참여 행동, 전시물과 관찰 상황 등의 특징을 기술하고, 관찰대상별로 전사본을 작성하였다. 추가적으로 회차 별 필요시 관찰일지마다 부모-어린이 특징, 박물관 선호 영역, 관찰 시 특징 등을 기록하여 분석하였다.

나. 면담자료 분석

- 수집된 면담자료는 전사하여, 회차 별 A4 4~12페이지의 면담전사본을 작성하였다.
- 면담자료는 체험전시 관람객 행동 분석 시 원인, 이유 등을 파악하는 데 활용하였다.

다. 설문지 분석

- 3개 어린이박물관에서 수집된 256부의 온라인 설문지(인적 사항, 어린이박물관 방문 경험 및 동기, 어린이박물관 체험전시영역 흥미도와 발달 적합성, 조작/활용방법 이해도, 전시주제이해 적합성, 어린이박물관 관람 경험의 효과, 체험전시 공간 운영 등)는 빈도와 백분율을 산출하였다.

1. 관람객 체험전시 참여경험⁴⁾가. 국립중앙박물관 어린이박물관⁵⁾

1) 흥미도 및 발달수준 적합성

- 국립중앙박물관 어린이박물관 체험전시공간의 흥미도 및 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과를 시각화하면 [그림 IV-1]과 [그림 IV-2]와 같다.



[그림 IV-1] 가장 흥미 있게 체험한 활동



[그림 IV-2] 발달수준에 가장 적합한 활동

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 56개 체험전시활동 중에서 흥미도와 발달수준 적합성에서 높게 나타난 체험전시는 다음과 같다. 흥미 있는 체험전시는 ‘인터랙티브 체험공간’, ‘오케스트라’, ‘영차영차 거중기’ 등으로 나타났다. 발달수준 적합성에서 ‘도자기퍼즐’, ‘오케스트라’, ‘금속활자 인쇄소’, ‘퍼즐’ 등으로 나

4) 본 설문조사결과는 100명이하로 설문조사되어 일반화하기 어려우나 어린이박물관별 체험전시활동의 경향성에 대한 이해를 돕기 위한 목적으로 분석하였음

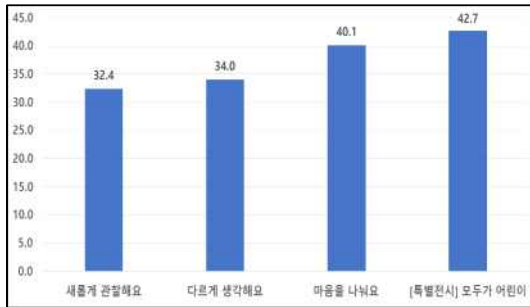
5) 국립중앙박물관 어린이박물관은 총 43개 체험물로 구성되어 있으나, 본 연구에서는 체험전시활동의 특성을 고려하여 56개로 세분화하여 조사하였음

타났다.

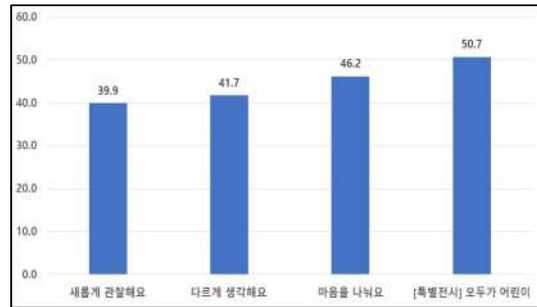
- 가장 흥미 있게 나타난 체험전시활동인 ‘인터랙티브 체험공간’은 신체 움직임이 자유롭게 일어날 수 있는 여유로운 공간으로 구성되어 있었고, 벨크로 테이프가 있는 소품을 벽에 붙여서 시각적·청각적 디지털 피드백이 나오는 디지로그(아날로그와 디지털의 혼합)경험을 할 수 있는 활동이다. 신기함이 있는 아날로그와 디지털의 혼합경험이 어린이의 흥미와 관심을 유발시킨 것으로 분석할 수 있다.
- 발달수준에 가장 적합한 체험전시활동은 입체 자석형 퍼즐인 ‘도자기퍼즐’이었다. ‘도자기퍼즐’은 깨어진 도자기 모형에 도자기 조각 퍼즐을 붙이는 활동으로 어린이가 일대일 대응으로 도자기 조각의 모양과 형태를 인식하면서 도자기를 완성하는 입체형 퍼즐이다. 입체형 퍼즐은 어린이들이 일반적으로 경험하기 어려운 퍼즐 유형이라 익숙하지 않았지만, 조각 맞추기의 단서로 도자기의 깨어진 부분에 색이 칠해져 있어서 어린이 스스로 조작이 가능하도록 되어있다. 이는 전시체험물이 낯설더라도 탐색과 발견의 기회를 통해 단서가 제공된다면 자신의 수준에 맞게 체험을 할 수 있음을 시사한다.
- 흥미도와 발달수준 적합성에서 공통적으로 높게 나타난 체험전시활동은 ‘오케스트라’인 것으로 나타났다. ‘오케스트라’는 어린이가 악기모형을 바닥에 있는 구멍에 꽂으면, 디지털 음악이 나오는 아날로그와 디지털의 혼합 경험을 할 수 있는 활동이었다. 악기모형의 구체물을 통한 감각적 경험과 디지털 시청각적 경험은 어린이의 흥미도와 발달수준에 적합한 체험전시활동으로 분석할 수 있다.

가) 전체 체험전시영역별 흥미도 및 발달수준 적합성

- 국립중앙박물관 어린이박물관 체험전시공간의 흥미도 및 발달수준 적합성을 4개 세션(새롭게 관찰해요, 다르게 생각해요, 마음을 나눠요, 특별전시-모두가 어린이)별로 살펴보면 [그림 IV-3]과 [그림 IV-4]와 같다.

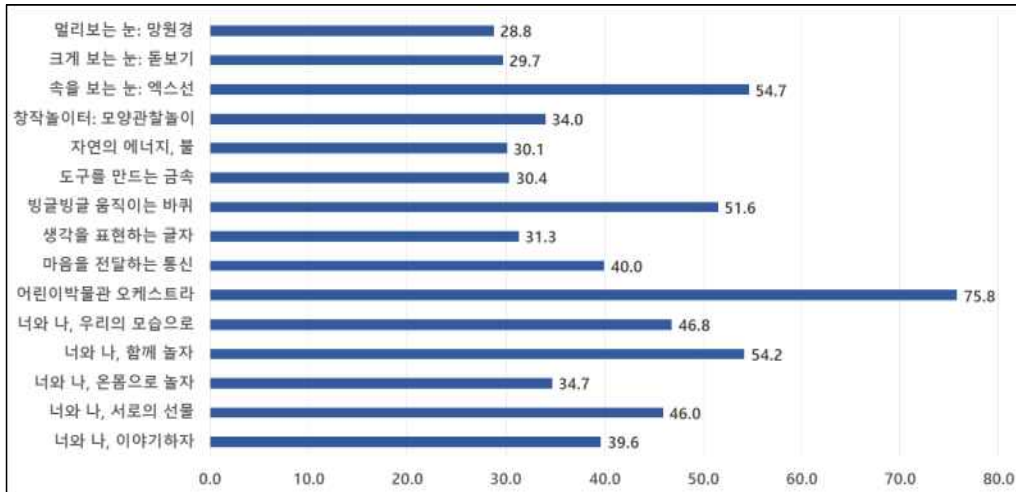


[그림 IV-3] 세션별 흥미도

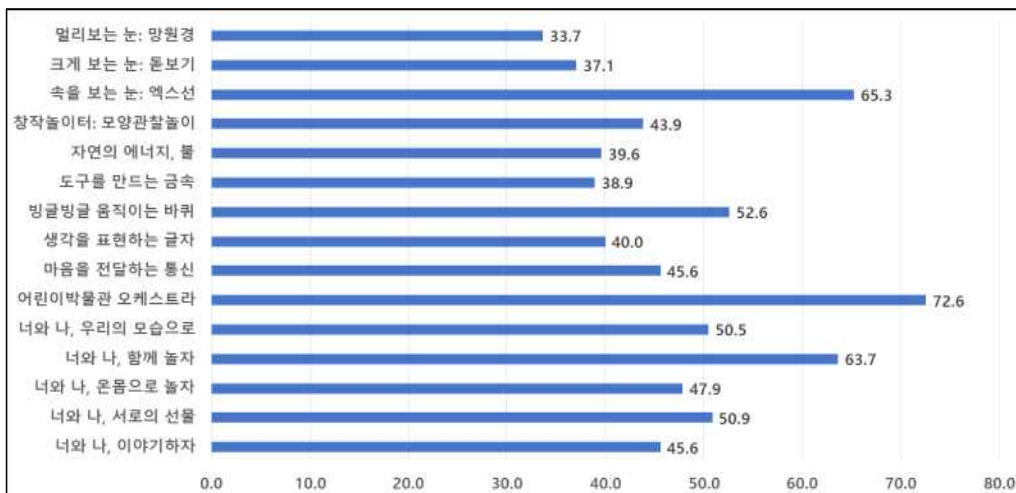


[그림 IV-4] 세션별 발달수준 적합성

- 4개 세션 중 『특별전시-모두가 어린이』의 흥미도(42.7%)와 발달수준 적합성(50.7%)이 가장 높은 것으로 나타났다.
- 4개 세션 중 『특별전시-모두가 어린이』의 발달수준 적합성을 제외하고 50% 미만의 흥미도와 발달수준 적합성을 보였다. 국립중앙박물관 어린이박물관의 체험전시 세션은 어린이의 흥미와 발달수준을 고려하였음을 알 수 있다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관의 체험전시공간의 흥미도와 발달수준 적합성을 15개 영역으로 비교하면 [그림 IV-5]와 [그림 IV-6]과 같다. 50% 이상의 흥미도를 보인 영역은 ‘속을 보는 눈’, ‘빙글빙글 움직이는 바퀴’, ‘어린이박물관 오케스트라’, ‘너와 나, 함께 놀자’ 4개 영역이 있었고, 50% 이상의 발달수준 적합성을 보인 영역은 ‘속을 보는 눈’, ‘빙글빙글 움직이는 바퀴’, ‘어린이박물관 오케스트라’, ‘너와 나, 우리의 모습으로’, ‘너와 나, 함께 놀자’, ‘너와 나, 서로의 선물’로 6개 영역으로 나타났다. 공통적으로 ‘속을 보는 눈’, ‘빙글빙글 움직이는 바퀴’, ‘어린이박물관 오케스트라’, ‘너와 나, 함께 놀자’ 영역은 50% 이상의 흥미도와 발달수준 적합성을 보였다.



[그림 IV-5] 영역별 흥미도



[그림 IV-6] 영역별 발달수준 적합성

- 체험전시영역의 흥미도는 ‘어린이박물관 오케스트라’가 75.8%로 가장 높게 나타났으며, 다음은 ‘속을 보는 눈(54.7%)’, ‘너와 나, 함께 놀자(54.2%)’ 순으로 나타났다. 반면 ‘멀리 보는 눈(28.8%)’과 ‘크게 보는 눈(29.7%)’은 낮게 나타났다.
- 체험전시영역의 발달수준 적합성은 ‘어린이박물관 오케스트라’가 72.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음은 ‘속을 보는 눈(65.3%)’, ‘너와 나, 함께 놀자(63.7%)’ 순으로 나타났다. ‘멀리 보는 눈(33.7%)’과 ‘크게 보는 눈(37.1%)’, ‘도구를 만드는 금속(38.9%)’, ‘자연의 에너지, 불(39.6%)’ 등의 영역은 40% 미만의 발달수준 적합

성을 보였다.

- 국립중앙박물관 어린이박물관에서 15개 영역 중 ‘어린이박물관 오케스트라’, ‘속을 보는 눈’, ‘너와 나, 함께 놀자’ 영역이 어린이의 흥미와 발달수준에서 적합한 활동인 것으로 나타났다. 이 활동들의 공통적인 특성은 어린이가 감각적으로 쉽게 내용, 방법 등이 이해가 되고, 신체적 조작이나 움직임이 많은 영역이었다.

나) 세부 체험전시영역별 흥미도 및 발달수준 적합성

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 체험전시물의 흥미도와 발달수준 적합성을 세부적으로 살펴보면 다음과 같다.

(1) 새롭게 관찰해요

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 『새롭게 관찰해요』 세션은 4개 체험전시영역(멀리 보는 눈, 크게 보는 눈, 속을 보는 눈, 창작놀이터)으로 구성되었고, 17개 체험전시 활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-1> 『새롭게 관찰해요』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성 인원수(%)

새롭게 관찰해요		흥미도	발달수준 적합성
멀리 보는 눈	하늘을 관찰한 사람들(영상)	23(24.2)	28(29.5)
	밤하늘 별자리 그림	45(47.4)	43(45.3)
	그림자로 만든 해시계	31(32.6)	40(42.1)
	솔에 담긴 해, 앙부일구	19(20)	25(26.3)
	북두칠성 별자리	27(28.4)	34(35.8)
	밤하늘 별자리	19(20)	22(23.2)
	흥미 없음/적합하지 않음	10(10.5)	13(13.7)
크게 보는 눈	크게 보는 눈	22(23.1)	29(30.5)
	가마인물형 토기 돋보기	32(33.7)	31(32.6)
	초충도, 영모도 디지털 돋보기	20(21.1)	35(36.8)
	크게 보는 눈 삼각퍼즐	39(41.1)	46(48.4)
	흥미 없음/적합하지 않음	19(20)	11(11.6)
속을 보는 눈	문화재병원 X선	52(54.7)	62(65.3)
	흥미 없음/적합하지 않음	43(45.3)	33(34.7)
창작놀이터	두더지모양퍼즐	32(33.7)	38(40)
	벽 자석	24(25.3)	44(46.3)
	경천사탑	46(48.4)	58(61.1)
	스퀴즈	28(29.5)	41(43.2)
	문화재퍼즐	39(41.1)	38(40)
	지퍼, 끈, EVA막대	25(26.3)	31(32.6)

	흥미 없음/적합하지 않음	6(6.3)	8(8.4)
--	---------------	--------	--------

- 『새롭게 관찰해요』 세션의 체험전시활동별 흥미도와 발달수준 적합성에 대한 설문 조사 결과, ‘문화재병원 X선’의 흥미도가 54.7%, 발달수준 적합성이 65.3%로 가장 높게 나타났다. 반면에 가장 낮은 흥미도와 발달수준 적합성을 보인 활동은 ‘밤하늘 별자리(흥미도 20%, 발달수준 적합성 23.2%)’로 나타났다. 도심 속 어린이에게 밤하늘 별자리에 대한 경험이 부족하고, 별자리에 대한 이해도가 낮아 체험 전시 활동 시 흥미도와 발달수준 적합성 부분에서 다른 활동보다 상대적으로 낮게 나타났다.

(2) 다르게 생각해요

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 『다르게 생각해요』 세션은 3개 체험전시영역(자연의 에너지, 불, 도구를 만드는 금속, 빙글빙글 움직이는 바퀴)으로 구성되었고, 17개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-2> 『다르게 생각해요』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성

인원수(%)

다르게 생각해요		흥미도	발달수준 적합성
자연의 에너지, 불	불이 바꾼 세상 그림자 극장	30(31.6)	36(37.9)
	흙과 불로 만든 그릇	31(32.6)	39(41.1)
	도자기 퍼즐	39(41.1)	50(52.6)
	보글보글 맛있는 부엌	32(33.7)	34(35.8)
	아궁이와 시루	16(16.9)	34(35.8)
	갈돌과 갈판	29(30.5)	41(43.2)
	멧돌	41(43.2)	44(46.3)
	불이 준 선물	11(11.6)	23(24.2)
	흥미 없음/적합하지 않음	5(5.3)	3(3.2)
도구를 만드는 금속	철은 어떻게 도구가 될까요?	21(22.1)	31(32.6)
	청동은 무엇으로 만들까요?(재료)	25(26.3)	31(32.6)
	청동은 무엇으로 만들까요?	33(34.7)	42(44.2)
	금으로 무엇을 만들까요?	35(36.8)	45(47.4)
	자석으로 철을 찾아보세요	28(29.5)	41(43.2)
	철이 만든 세상(모션인식게임)	31(32.6)	32(33.7)
	흥미 없음/적합하지 않음	10(10.5)	13(13.7)
빙글빙글 움직이는 바퀴	칙칙폭폭 바퀴극장	38(40)	42(44.2)
	툽니바퀴풍차	38(40)	52(54.7)
	영차영차 거중기	71(74.7)	56(58.9)
	흥미 없음/적합하지 않음	6(6.3)	5(5.3)

- 『다르게 생각해요』 세션의 체험전시활동별 흥미도와 발달수준 적합성에 대한 설문 조사 결과, 흥미도와 발달수준 적합성이 가장 높게 나타난 활동은 ‘영차영차 거중기’로 흥미도는 74.7%, 발달수준 적합성은 58.9%로 나타났다. 다음으로 높은 흥미도가 나타난 것은 ‘맷돌’ (43.2%), ‘도자기퍼즐’ (41.1%) 이었으며, 발달수준 적합성은 ‘툽니바퀴풍차’ (54.7%), ‘도자기퍼즐’ (52.6%) 순으로 나타났다. 흥미도와 발달수준 적합성에서 다른 체험전시활동보다 높게 나온 ‘영차영차 거중기’, ‘도자기퍼즐’은 쉽게 어린이가 직접 조작하여 체험할 수 있고, 대소근육을 함께 사용하는 공통점이 있다.
- 가장 낮은 흥미도와 발달수준 적합성을 나타낸 활동은 ‘불이 준 선물’로 흥미도 11.6%, 발달적합성 24.2%였다.. ‘불이 준 선물’은 어린이와 상호작용 할 수 있는 체험전시유형이 아닌 일방적으로 정보를 제공하는 텍스트 중심의 게시물 형태로 타 활동에 비해 낮은 흥미도와 발달수준 적합성을 보였다.

(3) 마음을 나눴어요

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 『마음을 나눴어요』 세션은 3개 체험전시영역(생각을 표현하는 글자, 마음을 전달하는 통신, 어린이박물관 오케스트라)과 8개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-3> 『마음을 나눴어요』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성

인원수(%)

마음을 나눴어요		흥미도	발달수준 적합성
생각을 표현하는 글자	그림문자 사진기(사진확인창)	21(22.1)	28(29.5)
	같은 뜻, 다른 말	23(24.2)	33(34.7)
	금속활자 인쇄소	39(41.1)	44(46.3)
	그림문자 사진기	36(37.9)	47(49.5)
	흥미 없음/적합하지 않음	21(22.1)	10(10.5)
마음을 전달하는 통신	친구에게 전하고 싶은 이야기	30(31.6)	43(45.3)
	통신수단의 변화	51(53.7)	52(54.7)
	마음을 전달하는 통신	33(34.7)	35(36.8)
	흥미 없음/적합하지 않음	16(16.8)	13(13.7)
어린이박물관 오케스트라	오케스트라	72(75.8)	69(72.6)
	흥미 없음/적합하지 않음	23(24.2)	26(27.4)

- 『마음을 나눴어요』 세션의 체험전시활동별 흥미도와 발달수준 적합성에 대한 설문조

사 결과, ‘오케스트라’의 흥미도 75.8%, 발달수준 적합성 72.6%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘통신수단의 변화’의 흥미도 53.7%, 발달수준 적합성 54.7%로 높게 나타났다. ‘오케스트라’와 ‘통신수단의 변화’는 어린이와 디지털 요소가 내재된 인터랙티브한 피드백이 발생하는 체험전시활동이다. 어린이가 체험전시활동을 경험할 때, 즉각적 반응이나 피드백은 어린이의 흥미를 유발시킨다.

- 『마음을 나뉘요』 세션에서 50% 이상의 흥미도와 발달수준 적합성을 보인 활동은 ‘통신수단의 변화’, ‘오케스트라’로 나타났다. 반면에 가장 낮은 흥미도와 발달수준 적합성을 보인 활동은 ‘그림문자 사진기(사진확인창)’으로 흥미도 22.1%, 발달수준 적합성 29.5%로 나타났다. ‘그림문자 사진기(사진확인창)’은 ‘그림문자 사진기’에서 찍은 사진이 벽면에 위치되어 있는 ‘그림문자 사진기(사진확인창)’에 게시되지만, 눈에 띄지 않고 어린이가 직접 체험하고 피드백할 수 있는 체험전시유형이 아니라 흥미도와 발달수준 적합성이 낮게 나타난 것으로 분석된다.

(4) 특별전시-모두가 어린이

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 『특별전시-모두가 어린이』 세션은 5개 체험전시영역(너와 나 우리의 모습으로, 너와 나 함께 놀자, 너와 나 온몸으로 놀자, 너와 나 서로의 선물, 너와 나 이야기하자)과 14개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-4> 『특별전시-모두가 어린이』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성 인원수(%)

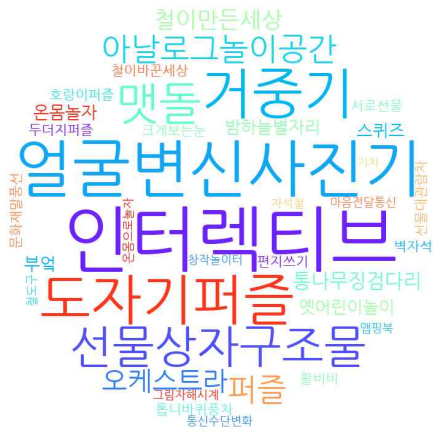
특별전시-모두가 어린이		흥미도	발달수준 적합성
너와 나, 우리의 모습으로	모빌	42(44.2)	50(52.6)
	사운드	47(49.5)	46(48.4)
	흥미 없음/적합하지 않음	25(26.3)	24(25.3)
너와 나, 함께 놀자	인터랙티브 체험 공간	67(70.5)	70(73.7)
	호랑이 퍼즐	36(37.9)	51(53.7)
	흥미 없음/적합하지 않음	9(9.5)	5(5.3)
너와 나, 온몸으로 놀자	아날로그 놀이공간	40(42.1)	50(52.6)
	통나무 징검다리	43(45.3)	49(51.6)
	옛 어린이들은 어떻게 놀았을까?	32(33.7)	52(54.7)
	방정환 말꽃모음	17(17.9)	31(32.6)
	흥미 없음/적합하지 않음	16(16.8)	8(8.4)
너와 나, 서로의 선물	선물상자 구조물	40(42.1)	45(47.4)
	선물 대관람차	50(52.6)	54(56.8)
	선물 미디어 테이블	41(43.2)	46(48.4)
	흥미 없음/적합하지 않음	9(9.5)	10(10.5)

너와 나, 이야기하자	문화재 말풍선	37(38.9)	39(41.1)
	얼굴 변신 사진기	52(54.7)	55(57.9)
	맵핑북(숨은 어린이찾기)	24(25.3)	36(37.9)
	흥미 없음/적합하지 않음	14(14.7)	11(11.6)

- 『특별전시-모두가 어린이』 세션의 체험전시활동별 흥미도와 발달수준 적합성을 관람객 대상으로 설문조사 한 결과, 인터랙티브 체험공간의 흥미도 70.5%, 발달수준 적합성 73.7%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘얼굴변신사진기’의 흥미도 54.7%, 발달수준 적합성 57.9%로 높게 나타났다. ‘인터랙티브 체험공간’과 ‘얼굴변신사진기’는 어린이가 체험 시 예상하지 못한 반응이 나와 새롭고 신기한 경험을 하게 된다. ‘인터랙티브 체험 공간’에서 소품을 벽면에 붙이면 주변에 다양한 그림이 움직이면서 기대하지 않은 피드백이 있다. 또한, ‘얼굴변신사진기’는 전혀 예상치 못한 과거와 미래의 얼굴 모습이 나와 관심을 불러 일으킨다. ‘인터랙티브 체험공간’과 ‘얼굴변신사진기’ 두 공간 모두 어린이의 발달수준을 고려했을 때, 쉽게 접근하고 체험할 수 있는 활동이다.
- 『특별전시-모두가 어린이』 세션에서 50% 이상의 흥미도와 발달수준 적합성을 보인 활동은 ‘인터랙티브 체험공간’, ‘선물 대관람차’, ‘얼굴 변신 사진기’ 3개 활동으로 나타났고, 가장 낮은 흥미도와 발달수준 적합성이 나타난 활동은 ‘방정환 말꽃모음(흥미도 17.9%, 발달수준 적합성 32.6%)’이었다. ‘방정환 말꽃모음’은 텍스트 중심의 내용을 담고 있고, 단순 반복적인 촉감을 활용하여 숨겨진 ‘방정환 말꽃’을 찾아보는 활동이어서 어린이의 흥미와 발달수준 적합성에서 낮게 나타난 것으로 분석되어진다.

2) 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성

- 국립중앙박물관 어린이박물관 체험전시공간의 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성에 대한 설문조사 결과를 시각화하면 다음 [그림 IV-7]과 [그림 IV-8]과 같다.

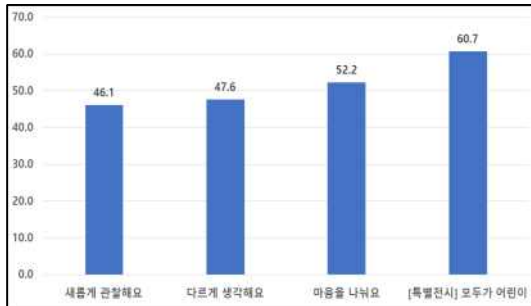


[그림 IV-7] 조작/활용방법을 가장 잘 이해한 활동 [그림 IV-8] 전시주제이해에 가장 적합한 활동

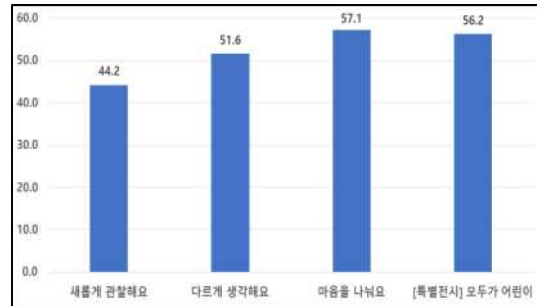
- 국립중앙박물관 어린이박물관의 56개 체험전시활동 중 조작/활용방법 이해도에서 ‘인터랙티브 체험공간’, ‘얼굴변신사진기’, ‘도자기퍼즐’, ‘영차영차 거중기’, ‘선물상자구조물’ 등이 높게 나타났다. 전시주제이해 적합성에서는 자연의 에너지, 불(영역), ‘얼굴변신사진기’, ‘인터랙티브 체험공간’, ‘칙칙폭폭 바퀴극장’ 등이 높게 나타났다.
- 조작/활용방법 이해도에서 높게 나타난 체험전시활동의 공통점은 활동방법(터치형, 퍼즐형 등)이 친숙하고, 직관적으로 쉽게 체험을 접근할 수 있었다는 점이다.
- 전시주제이해에 가장 적합한 활동으로 ‘자연의 에너지, 불’ 영역을 선택하였다. ‘자연의 에너지, 불’ 영역에는 ‘불이 바꾼 세상 그림자’, ‘보글보글 맛있는 부엌’, ‘맷돌’, ‘갈돌과 갈판’, ‘도자기퍼즐’ 등이 있다. 상대적으로 불과 관련된 체험전시활동이 구체물(맷돌, 갈돌과 갈판, 도자기퍼즐 등)로 구성되어 어린이의 전시주제 이해에 도움이 되었다고 분석된다.
- 인터랙티브 체험공간은 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 부분뿐만 아니라, 흥미도, 발달수준 적합성에서도 높게 나타났다.

가) 전체 체험전시영역별 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성

- 국립중앙박물관 어린이박물관 체험전시공간의 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성을 4개 세션(새롭게 관찰해요, 다르게 생각해요, 마음을 나눴어요, 특별전시-모두가 어린이)별로 살펴보면 다음 [그림 IV-9]와 [그림 IV-10]과 같다.

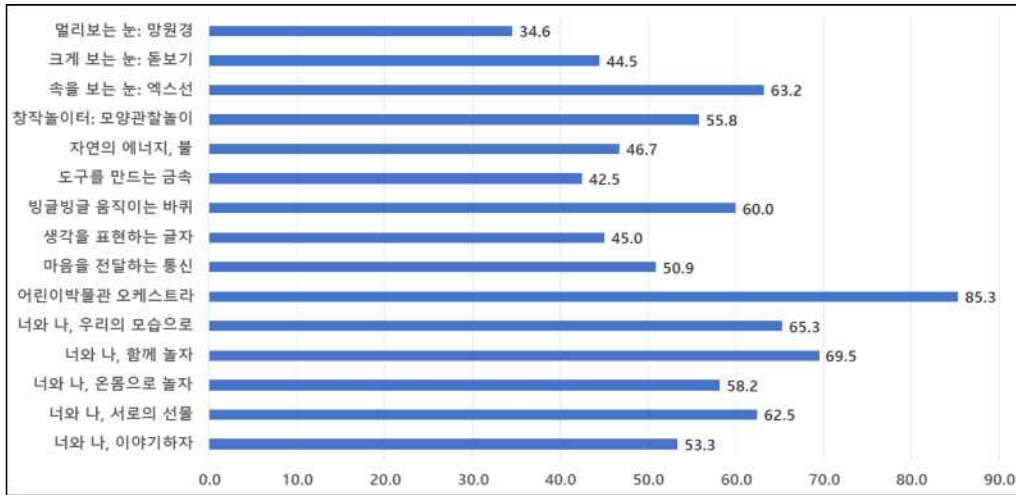


[그림 IV-9] 세션별 조작/활용방법 이해도

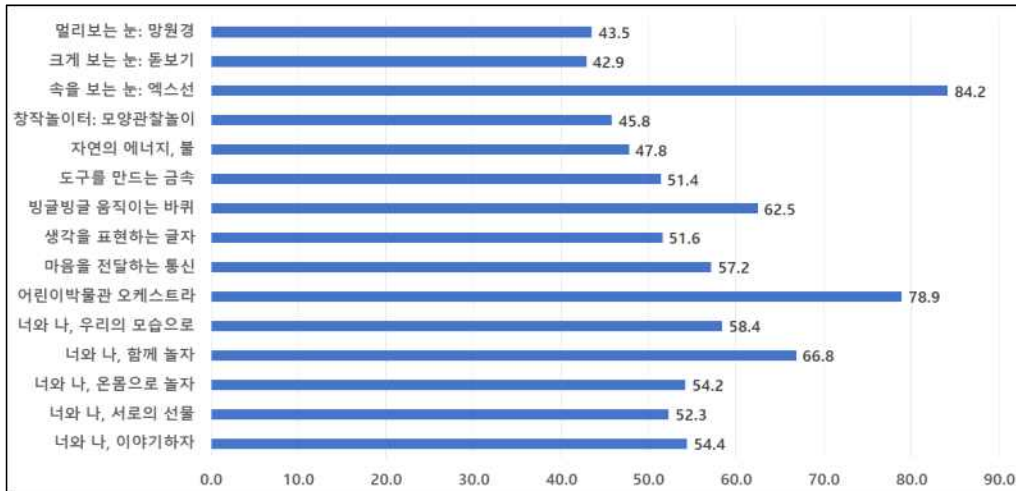


[그림 IV-10] 세션별 전시주제이해 적합성

- 4개 세션 중 『특별전시-모두가 어린이』의 조작/활용방법 이해도(60.7%)와 『마음을 나뉘요』의 전시주제이해 적합성(57.1%)이 가장 높은 것으로 나타났다. 『특별전시-모두가 어린이』의 체험전시활동(‘모빌’, ‘사운드’, ‘인터랙티브 체험 공간’, ‘호랑이 퍼즐’, ‘통나무 징검다리’ 등)은 조작/활용방법이 감각적·직관적으로 이해하기 수월한 유형이었다.
- 『마음을 나뉘요』의 체험전시활동(‘그림문자 사진기’, ‘금속활자 인쇄소’, ‘통신수단의 변화’ 등)은 인간관계에서 서로의 생각과 느낌, 마음을 나눌 수 있는 통신 문화의 발달 과정을 명확하게 알 수 있어 타 세션보다 전시주제이해에서 적합하게 나타났다.
- 『새롭게 관찰해요』의 체험전시활동(‘밤하늘 별자리 그림’, ‘크게 보는 눈 삼각퍼즐’, ‘초중도, 영모도 디지털 돋보기’ 등)은 조작/활용방법에 있어서 구체적인 안내나 설명이 부족하여 조작/활용방법이 상대적으로 낮게 나타났다. 따라서 어린이의 발달수준을 고려한 조작 및 활용방법에 대한 안내나 가이드가 요구된다.
- 『새롭게 관찰해요』의 체험전시활동은 익숙한 것을 새롭게 관찰할 수 있는 돋보기, X선 등으로 접근을 하였으나, 어린이와 부모에게 『새롭게 관찰해요』의 체험전시활동 자체가 『새롭게 관찰해요』의 전시주제를 이해하기에는 어려움이 있는 것으로 분석된다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관의 체험전시공간의 조작/활용방법 이해도와 발달수준 적합성을 15개 영역으로 비교하면 [그림 IV-11]과 [그림 IV-12]와 같다.



[그림 IV-11] 영역별 조작/활용방법 이해도



[그림 IV-12] 영역별 전시주제이해 적합성

- 국립중앙박물관 어린이박물관 체험전시영역의 조작/활용방법 이해도에 대한 설문조사 결과, ‘어린이박물관 오케스트라’가 85.3%로 가장 높게 나타났으며, 다음은 ‘너와 나, 함께 놀자(69.5%)’, ‘너와 나, 우리의 모습으로(65.3%)’ 순으로 나타났다. ‘어린이박물관 오케스트라’는 어린이가 직관적으로 바닥에 있는 구멍에 악기모형을 꽂을 수 있도록 구성 되어 있었다. 어린 연령대 어린이의 놀잇감인 모양끼우기나 퍼즐 놀잇감 유형과 유사하여 조작/활용방법에서 이해도가 높은 것으로 분석되어 진다.

- 조작/활용방법 이해도가 가장 낮게 나타난 영역은 ‘멀리 보는 눈(34.6%)’ 이었다. 이 영역에는 ‘북두칠성 별자리’, ‘밤하늘 별자리’, ‘밤하늘 별자리 그림’ 등의 체험전시활동이 있으나, 전체적으로 ‘별자리’에 대한 이해도가 낮아 접근이 어렵고, 조작/활용방법에 대한 구체적인 설명이 없어서 낮게 나타난 것으로 분석된다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관 체험전시영역의 전시주제이해 적합성에 대한 설문조사 결과, ‘속을 보는 눈’이 84.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음은 ‘어린이박물관 오케스트라(78.9%)’, ‘너와 나, 함께 놀자(66.8%)’ 순으로 나타났다. ‘크게 보는 눈(42.9%)’, ‘멀리 보는 눈(43.5%)’, ‘창작놀이터(45.8%)’, ‘자연의 에너지, 불(47.8%)’를 제외한 모든 영역이 50% 이상의 전시주제이해 적합성을 보였다.
- 가장 낮은 전시주제 이해도가 나타난 영역은 ‘크게 보는 눈(42.9%)’으로 모형 유물을 직접 관찰하고 디지털 민화를 자세히 볼 수 있는 경험을 할 수 있지만 구체적으로 어떤 것을 어떻게 관찰해야 하는 지 가이드가 부족하여 전시주제 이해도에서 낮게 나타난 것으로 보여진다.
- 어린이의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 높은 2개 영역의 특성은 어린이가 체험전시물을 일대일 대응으로 조작하기 쉽고, 퍼즐 형태의 친숙한 경험을 토대로 체험할 수 있어 활용방법에 대한 이해도가 높게 나타났다.
- 전시주제이해 적합성에서 ‘속을 보는 눈’이 압도적으로 84.2%의 높게 나타난 이유는 어린이박물관에서 체험 시 기대하는 것들 중 한 가지는 우리나라 유물에 대한 경험이다. 유물의 외형뿐만 아니라, 내면 모습을 모니터를 통해 확인할 수 있기 때문에 전시주제이해 적합성에서 높게 나타났다. 특히, ‘속을 보는 눈’은 아날로그와 디지털 매체의 혼합으로 체험전시물을 경험함으로써 구체적 경험과 추상적 사고를 함께 발달시킬 수 있는 기회를 제공한다.

나) 세부 체험전시영역별 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 체험전시물의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성을 세부적으로 살펴보면 다음과 같다.

(1) 새롭게 관찰해요

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 『새롭게 관찰해요』 세션은 4개 체험전시영역(멀리 보는 눈, 크게 보는 눈, 속을 보는 눈, 창작놀이터)으로 구성되었고, 17개 체험전시

활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-5> 『새롭게 관찰해요』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

새롭게 관찰해요		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
멀리 보는 눈	하늘을 관찰한 사람들(영상)	24(25.3)	41(43.2)
	밤하늘 별자리 그림	41(43.2)	48(50.5)
	그림자로 만든 해시계	45(47.4)	50(52.6)
	술에 담긴 해, 양부일구	29(30.5)	34(35.8)
	복두칠성 별자리	32(33.7)	42(44.2)
	밤하늘 별자리	26(27.4)	33(34.7)
	이해 못함/적합하지 않음	17(17.9)	3(3.2)
크게 보는 눈	크게 보는 눈	33(34.7)	42(44.2)
	가마인물형 토기 돋보기	49(51.6)	51(53.7)
	초충도, 영모도 디지털 돋보기	41(43.2)	48(50.5)
	크게 보는 눈 삼각퍼즐	46(48.4)	22(23.2)
	이해 못함/적합하지 않음	9(9.5)	4(4.2)
속을 보는 눈	문화재병원 X선	60(63.2)	80(84.2)
	이해 못함/적합하지 않음	35(36.8)	15(15.8)
창작놀이터	두더지모양퍼즐	51(53.7)	40(42.1)
	벽 자석	59(62.1)	41(43.2)
	경천사탑	61(64.2)	56(58.9)
	스퀴즈	53(55.8)	48(50.5)
	문화재퍼즐	50(52.6)	42(44.2)
	지퍼, 끈, EVA막대	44(46.3)	34(35.8)
	이해 못함/적합하지 않음	1(1.1)	5(5.3)

- 『새롭게 관찰해요』 세션의 체험전시활동별 조작/활용방법 이해도와 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과, ‘문화재병원 X선’의 조작/활용방법 이해도 63.2%, 전시주제이해 적합성 84.2%, ‘경천사탑’의 조작/활용방법 이해도 64.2%, 전시주제이해 적합성 58.9%로 높게 나타났다. ‘문화재병원 X선’은 전시주제이해 적합성에서 가장 높게 나타났고, ‘경천사탑’은 조작/활용방법 이해도에서 가장 높게 나타났다.
- ‘문화재병원 X선’과 ‘경천사탑’은 우리나라 문화재와 관련된 체험전시물로서 구체물을 가지고 직접 조작하여 문화재에 대한 관심을 높일 수 있는 체험전시물로서 어린이의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해도 적합성에서 높게 나타났다.
- 『새롭게 관찰해요』 세션의 체험전시활동의 조작/활용방법 이해도에서 50% 이상을 나타낸 활동은 ‘가마인물형 토기 돋보기(51.6%)’, ‘문화재병원 X선(63.2%)’, ‘두

더지모양퍼즐(53.7%)’, ‘벽 자석(62.1%)’, ‘경천사탑(64.2%)’, ‘스퀴즈(55.8%)’, ‘문화재퍼즐(52.6%)’로 나타났다. 가장 낮은 조작/활용방법 이해도로 나타난 활동은 ‘하늘을 관찰한 사람들(영상)’로 25.3%가 응답하였다. ‘하늘을 관찰한 사람들(영상)’에 대해 체험전시형에 대한 기대와 이해로 접근하였다가 일방향적 체험형태로 이루어져서 조작/활용방법 이해도에서 낮게 나타난 것으로 분석되어 진다.

- 『새롭게 관찰해요』 세션의 체험전시활동의 전시주제이해 적합성에서 50% 이상을 나타낸 활동은 ‘밤하늘 별자리 그림(50.5%)’, ‘그림자로 만든 해시계(52.6%)’, ‘가마인물형 토기 돋보기(53.7%)’, ‘초충도, 영모도 디지털 돋보기(50.5%)’, ‘문화재병원 X선(84.2%)’, ‘경천사탑(58.9%)’, ‘스퀴즈(50.5%)’로 나타났다. 가장 낮은 전시주제이해 적합성을 나타낸 활동은 ‘크게 보는 눈 삼각퍼즐(23.2%)’이었다. 유물사진로 이루어진 삼각입체퍼즐로 어린이의 유물에 대한 선경험이나 선지식을 토대로 맞추거나 이해하기 어려운 부분이 있었다.
- 『새롭게 관찰해요』 세션의 체험전시활동에서 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성에서 공통적으로 50% 이상을 나타낸 활동은 ‘가마인물형 토기 돋보기’, ‘문화재병원 X선’, ‘경천사탑’, ‘스퀴즈’였다. 4개 활동의 공통점은 어린이가 쉽게 조작할 수 있고, 유물과 관련된 모양과 형태로 이루어진 체험전시물로 구성된 점이다.

(2) 다르게 생각해요

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 『다르게 생각해요』 세션은 3개 체험전시영역(자연의 에너지, 불, 도구를 만드는 금속, 빙글빙글 움직이는 바퀴)과 17개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-6> 『다르게 생각해요』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

다르게 생각해요		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
자연의 에너지, 불	불이 바꾼 세상 그림자 극장	40(42.1)	47(49.5)
	흙과 불로 만든 그릇	44(46.3)	52(54.7)
	도자기 퍼즐	52(54.7)	50(52.6)
	보글보글 맛있는 부엌	54(56.8)	48(50.5)
	아궁이와 시루	42(44.2)	40(42.1)
	갈돌과 갈판	47(49.5)	44(46.3)
	멧돌	50(52.6)	45(47.4)

	불이 준 선물	26(27.4)	37(38.9)
	이해 못함/적합하지 않음	3(3.2)	2(2.1)
도구를 만드는 금속	철은 어떻게 도구가 될까요?	35(36.8)	44(46.3)
	청동은 무엇으로 만들까요?(재료)	37(38.9)	51(53.7)
	청동은 무엇으로 만들까요?	47(49.5)	52(54.7)
	금으로 무엇을 만들까요?	40(42.1)	51(53.7)
	자석으로 철을 찾아보세요	44(46.3)	46(48.4)
	철이 만든 세상(모션인식게임)	39(41.1)	49(51.6)
	이해 못함/적합하지 않음	13(13.7)	4(4.2)
빙글 빙글 움직이는 바퀴	칙칙폭폭 바퀴극장	58(61.1)	53(55.8)
	툽니바퀴풍차	55(57.9)	66(69.5)
	영차영차 거중기	58(61.1)	59(62.1)
	이해 못함/적합하지 않음	4(4.2)	3(3.2)

- 『다르게 생각해요』 세션의 체험전시활동별 조작/활용방법 이해도와 발달수준 적합성을 관람객 대상으로 설문조사 한 결과, ‘영차영차 거중기’의 조작/활용방법 이해도 61.1%, 전시주제이해 적합성 62.1%, ‘툽니바퀴풍차’의 조작/활용방법 이해도 57.9%, 전시주제이해 적합성 69.5%로 높게 나타났다.
- 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성에서 다른 체험전시활동보다 높게 나온 ‘영차영차 거중기’와 ‘툽니바퀴풍차’는 잡아당기거나 돌리면서 조작할 수 있는 방법이 친숙하기 때문이다. 『다르게 생각해요』에서 바퀴를 소재로 이루어진 체험전시활동으로 거중기라는 유물과 연계하여 이해를 높였기 때문에 높은 비율로 나타난 것으로 보인다.
- 『다르게 생각해요』 세션에서 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성에서 공통적으로 50%이상 나타난 체험전시활동은 ‘도자기 퍼즐’, ‘보글보글 맛있는 부엌’, ‘칙칙폭폭 바퀴극장’, ‘툽니바퀴풍차’, ‘영차영차 거중기’로 나타났다. 이들의 공통점은 구체물로 이루어지거나 조작이 용이하고 어린이의 선경험과 선지식에 기반하여 쉽게 접근이 가능하고 전시주제 내용에 대해 이해가 쉽다.
- 『다르게 생각해요』 세션에서 조작/활용방법 이해도가 50% 이상 나타난 체험전시활동의 공통점은 조작/활용방법을 즉각 이해할 수 있고, 감각적으로 놀이할 수 있는 매체의 속성을 가지고 있다. ‘칙칙폭폭 바퀴극장’은 시각적 디지털 경험으로 쉽게 조작/활용방법을 이해할 수 있다.
- 반면에, 가장 낮은 조작/활용방법 이해도로 나타난 활동은 ‘불이 준 선물(27.4%)’로 『새롭게 관찰해요』의 ‘하늘을 관찰한 사람들(영상)’과 유사하게 체험전시형에

대한 기대와 이해로 접근하였다가 일방향적 체험형태로 이루어져서 조작/활용방법 이해도에서 낮게 나타난 것으로 분석되어진다.

- 『다르게 생각해요』 세션의 체험전시활동의 전시주제이해 적합성에서 50% 이상을 나타낸 활동은 ‘흙과 불로 만든 그릇(54.7%)’, ‘도자기퍼즐(52.6%)’, ‘보글보글 맛있는 부엌(50.5%)’, ‘청동은 무엇으로 만들까요-재료(53.7%)’, ‘청동은 무엇으로 만들까요?(54.7%)’, ‘철이 만든 세상(모션인식게임)(51.6%)’, ‘칙칙폭폭 바퀴극장(55.8%)’, ‘툽니바퀴풍차(69.5%)’, ‘영차영차 거중기(62.1%)’로 나타났다. 반면에 가장 낮은 전시주제이해 적합성이 나타난 활동은 ‘불이 준 선물(38.9%)’로 나타났다. 텍스트 중심으로 이루어진 ‘불이 준 선물’ 체험전시물 유형은 글을 아는 어린이에게 적합하여 글에 익숙하지 않은 미취학 어린이에게는 전시주제 이해에서 어려움을 느낀 것으로 사료된다.

(3) 마음을 나눴어요

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 『마음을 나눴어요』 세션은 3개 체험전시영역(생각을 표현하는 글자, 마음을 전달하는 통신, 어린이박물관 오케스트라)과 8개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-7> 『마음을 나눴어요』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

마음을 나눴어요		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
생각을 표현하는 글자	그림문자 사진기(사진확인창)	37(38.9)	41(43.2)
	같은 뜻, 다른 말	39(41.1)	49(51.6)
	금속활자 인쇄소	51(53.7)	61(64.2)
	그림문자 사진기	44(46.3)	45(47.4)
	이해 못함/적합하지 않음	15(15.8)	6(6.3)
마음을 전달하는 통신	친구에게 전하고 싶은 이야기	46(48.4)	42(44.2)
	통신수단의 변화	51(53.7)	70(73.7)
	마음을 전달하는 통신	48(50.5)	51(53.7)
	이해 못함/적합하지 않음	12(12.6)	6(6.3)
어린이박물관 오케스트라	오케스트라	81(85.3)	75(78.9)
	이해 못함/적합하지 않음	14(14.7)	20(21.1)

- 『마음을 나눴어요』 세션의 체험전시활동별 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성에 대한 설문조사 결과, ‘오케스트라’의 조작/활용방법 이해도 85.3%, 전시주

제이해 적합성 78.9%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘통신수단의 변화’의 조작/활용 방법 이해도 53.7%, 전시주제이해 적합성 73.7%로 높게 나타났다. ‘오케스트라’와 ‘통신수단의 변화’는 어린이와 디지털 요소가 내재된 인터랙티브한 피드백이 발생하는 체험전시활동이다. ‘오케스트라’의 경우, 일대일 대응으로 퍼즐 형태로 어린이의 선경험을 토대로 친숙하게 이루어져서 조작/활용방법 이해도가 높게 나타났을 것이다. ‘통신수단의 변화’는 터치형 디지털매체로 체험하여 어린이가 스마트 기기에 대한 경험도가 높아져서 쉽게 체험을 할 수 있는 것으로 보여진다.

- 『마음을 나뉘요』 세션의 ‘오케스트라’ 체험전시활동에서는 악기를 통해 자신의 감정과 느낌을 표현함을 이해할 수 있다. 또한 ‘통신수단의 변화’ 체험전시활동을 통해 과거-현재의 통신 발달 모습을 비교하여 마음을 나누는 주제와 연계됨을 이해할 수 있다.
- 『마음을 나뉘요』 세션에서 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 50% 이상으로 공통적으로 나타난 활동은 ‘금속활자 인쇄소’, ‘통신수단의 변화’, ‘마음을 전달하는 통신’, ‘오케스트라’인 것으로 나타났다. 이들 활동들의 공통점은 어린이의 흥미와 관심을 생활 주변에서 경험한 문해 환경에 대한 선경험을 토대로 친숙하기 때문에 쉽게 접근하고 전시주제에 대한 이해도가 높게 나타난 것으로 분석된다.
- 『마음을 나뉘요』 세션의 체험전시활동의 조작/활용방법 이해도가 가장 낮은 활동은 ‘그림문자사진기(사진확인창)’로 38.9%로 나타났다. ‘그림문자사진기(사진확인창)’의 경우, 눈높이보다 높은 위치에 벽면 게시물처럼 배치되어 조작/활용방법 이해도에서 낮게 나타난 것으로 분석된다.
- 『마음을 나뉘요』 세션의 체험전시활동의 전시주제이해 적합성에서 50% 이상을 나타낸 활동은 ‘같은 뜻, 다른 말(51.6%)’, ‘금속활자 인쇄소(64.2%)’, ‘통신수단의 변화(73.7%)’, ‘마음을 전달하는 통신(53.7%)’, ‘오케스트라(78.9%)’로 나타났다. 반면에 가장 낮은 전시주제이해 적합성은 ‘그림문자 사진기(사진확인창)’로 43.2%로 나타났다. ‘그림문자 사진기(사진확인창)’는 눈에 띄지 않고, 일방향적인 체험전시유형이라 전시주제이해와 연계하기 어려움함을 알 수 있다.

(4) 특별전시-모두가 어린이

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 『특별전시-모두가 어린이』 세션은 5개 체험전시영

역(너와 나 우리의 모습으로, 너와 나 함께 놀자, 너와 나 온몸으로 놀자, 너와 나 서로의 선물, 너와 나 이야기하자)과 14개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-8> 『특별전시-모두가 어린이』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

특별전시-모두가 어린이		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
너와 나, 우리의 모습으로	모빌	65(68.4)	67(70.5)
	사운드	59(62.1)	44(46.3)
	이해 못함/적합하지 않음	13(13.7)	16(16.8)
너와 나, 함께 놀자	인터랙티브 체험 공간	73(76.8)	72(75.8)
	호랑이 퍼즐	59(62.1)	55(57.9)
	이해 못함/적합하지 않음	4(4.2)	4(4.2)
너와 나, 온몸으로 놀자	아날로그 놀이공간	62(65.3)	55(57.9)
	통나무 징검다리	62(65.3)	58(61.1)
	옛 어린이들은 어떻게 놀았을까?	53(55.8)	55(57.9)
	방정환 말꽃모음	44(46.3)	38(40)
	이해 못함/적합하지 않음	1(1.1)	4(4.2)
너와 나, 서로의 선물	선물상자 구조물	60(63.2)	43(45.3)
	선물 대관람차	62(65.3)	56(58.9)
	선물 미디어 테이블	56(58.9)	50(52.6)
	이해 못함/적합하지 않음	3(3.15)	10(10.5)
너와 나, 이야기하자	문화재 말풍선	48(50.5)	56(58.9)
	얼굴 변신 사진기	56(58.9)	58(61.1)
	맵핑북(숨은 어린이찾기)	48(50.5)	41(43.2)
	이해 못함/적합하지 않음	11(11.6)	7(7.4)

- 『특별전시-모두가 어린이』 세션의 체험전시활동별 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성에 대한 설문조사 결과, ‘인터랙티브 체험공간’의 조작/활용방법 이해도 76.8%, 전시주제이해 적합성 75.8%로 가장 높게 나타났다. 이어 ‘모빌’의 조작/활용방법 이해도 68.4%, 전시주제이해 적합성 70.5%로 높게 나타났다. ‘인터랙티브 체험공간’과 ‘모빌’은 어린이에게 친숙하여 체험방법을 쉽게 이해할 수 있다. 또한 ‘모두가 어린이’라는 주제에서 감각적으로 접근할 수 있는 어린이의 발달수준을 고려한 체험전시물이다.
- 『특별전시-모두가 어린이』 세션에서 체험전시활동은 조작/활용방법 이해도에서 ‘방정환 말꽃모음(46.3%)’을 제외하고 모두 50%이상으로 나타났다. 이와 같은 결과는 ‘방정환 말꽃모음’이 어린이 눈높이보다 낮게 배치되어 있어 조작하기 어려움이 있고, 전시주제를 파악하기엔 안내가 명확하게 제시되어있지 않은 것에서 기

인한 것으로 보인다. 이에 방정환에 대한 안내나 소개가 정확하게 제시된다면 ‘어린이’와의 관련성에 대한 이해를 높일 수 있을 것으로 보인다.

- 한편, 전시주제이해도적합성은 ‘사운드(46.3%)’, ‘선물상자구조물(45.3%)’, ‘맵핑북(숨은 어린이찾기)(43.2%)’를 제외하고 50% 이상으로 나타났다. 이들 활동들의 공통점은 다양한 피드백이 없다는 점이다. 어린이의 반응에 따라 역동적인 피드백이 이루어지는 상호작용적 체험전시물 중심으로 보완될 필요가 있다.

나. 국립나주박물관 어린이박물관

1) 흥미도 및 발달적합성

■ 어린이박물관

- 국립나주박물관 어린이박물관 체험전시공간의 흥미도 및 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과를 시각화하면 [그림 IV-13]과 [그림 IV-14]와 같다.



[그림 IV-13] 가장 흥미 있게 체험한 활동



[그림 IV-14] 발달수준에 가장 적합한 활동

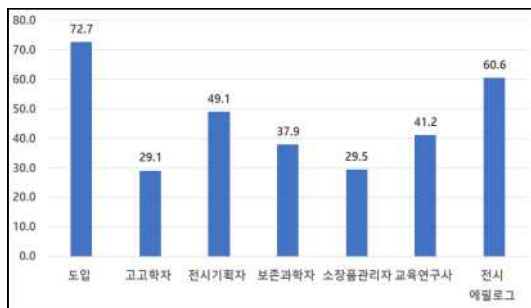
- 국립나주박물관 어린이박물관 24개 체험전시활동 중 자녀가 가장 흥미 있게 참여한 활동은 ‘나만의 명함을 만들어요’ 였다. 다음 순으로는 ‘문화재 접합하기(독널, 석등)’로 나타났다.
- 전체 24개 체험전시활동의 발달수준 적합성도 흥미도와 결과가 일치했다. ‘나만의 명함을 만들어요’가 발달수준에 가장 적합하다고 나타났고, 다음으로 ‘문화재 접

합하기(독널, 석등)’ 인 것으로 나타났다.

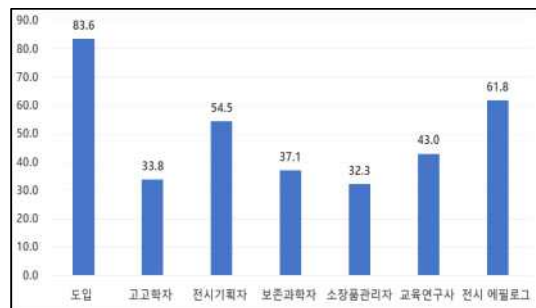
- ‘나만의 명함 만들어요’ 는 학예연구사의 5가지의 직업에 대한 전시를 체험한 후 자신의 명함을 만들어 보는 활동이었고, ‘문화재 접합하기(독널, 석등)’ 는 독널과 석등을 원래 모습대로 접합해 보는 활동이었다. 이는 어린이가 직접 만들어 보는 체험이 발달수준에 맞아서 흥미를 느낀 것으로 해석된다.

가) 전체 체험전시영역별 흥미도 및 발달적합성

- 국립나주박물관 어린이박물관 체험전시공간의 흥미도 및 발달수준 적합성을 7개 세션으로 살펴보면 [그림 IV-15]와 [그림 IV-16]과 같다.

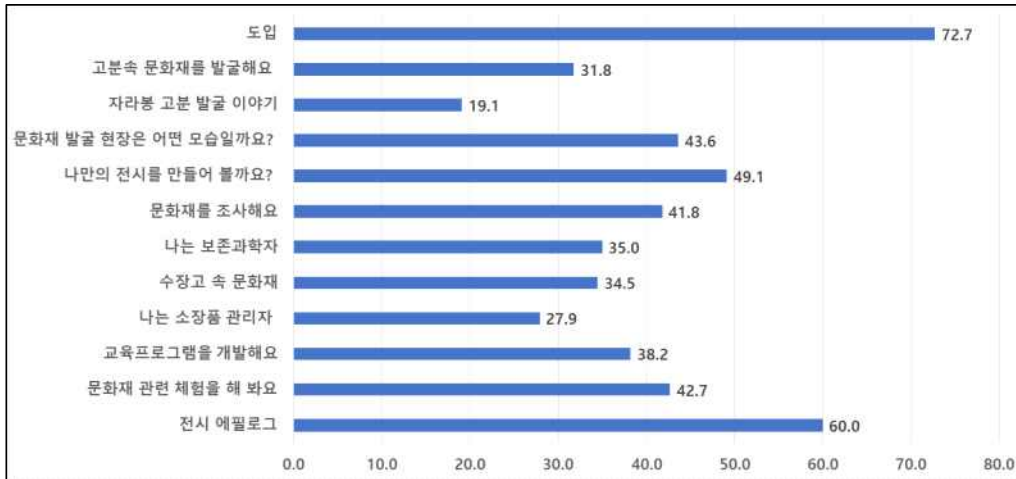


[그림 IV-15] 세션별 흥미도

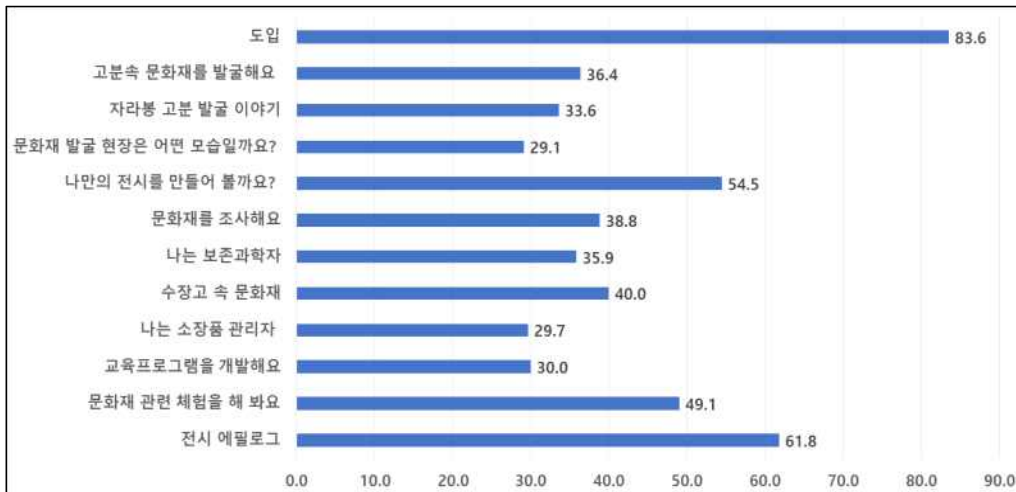


[그림 IV-16] 세션별 발달수준 적합성

- 국립나주박물관 어린이박물관 전체 7개 세션(도입, 고고학자, 전시기획자, 보존과학자, 소장품관리자, 교육연구사, 전시 에필로그)의 흥미도와 발달수준 적합성은 『도입』 과 『전시 에필로그』 가 60% 이상으로 1, 2순위를 나타냈다. 다음 순으로는 『전시기획자』 와 『교육연구사』 가 40%이상으로 3, 4순위를 보였다. 흥미도와 발달수준 적합성이 낮은 영역은 『고고학자』, 『소장품관리자』 였다.
- 이를 다시 국립나주박물관 어린이박물관의 12개 영역으로 구분하고 흥미도와 발달수준 적합성을 비교해 보면 [그림 IV-17]와 [그림 IV-18]과 같다.



[그림 IV-17] 영역별 흥미도



[그림 IV-18] 영역별 발달수준 적합성

- 국립나주박물관 어린이박물관의 영역별 흥미도가 가장 높은 영역은 ‘도입’ 부분이 72.7%였다. 다음 순으로 ‘전시 에필로그’가 60.0%, ‘나만의 전시를 만들어볼까요?’가 49.1%, ‘문화재 발굴 현장은 어떤 모습일까요?’가 43.6%, ‘문화재 관련 체험을 해봐요’가 42.7%로 나타났다.
- 국립나주박물관 어린이박물관의 발달수준 적합성은 12개 체험전시영역 중에서 ‘도입’과 ‘전시 에필로그’는 60% 이상의 높은 발달수준 적합성을 보였다. ‘나만의 전시를 만들어볼까요?’, ‘문화재 관련 체험을 해봐요’, ‘수장고 속 문화재’는

40% 이상으로 12개 영역중 비교적 높은 발달수준 적합성을 보였다. ‘문화재 발굴 현장은 어떤 모습일까’ 는 29.1%로 가장 낮은 발달수준 적합성을 보였다.

나) 세부 체험전시영역별 흥미도 및 발달수준 적합성

- 국립나주박물관 어린이박물관의 체험전시물의 흥미도와 발달수준 적합성을 세부적으로 살펴보면 다음과 같다.

(1) 도입

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『도입』 세션은 1개 체험전시영역으로 구성되었고, 1개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-9> 『도입』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성 인원수(%)

도입	흥미도	발달수준 적합성
문화재를 지키는 박물관 사람들(영상)	40(72.7)	46(83.6)
흥미 없음/적합하지 않음	15(27.3)	9(16.4)

- 『도입』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과, ‘문화재를 지키는 박물관 사람들(영상)’ 의 흥미도가 72.7%, 발달수준 적합성이 83.6%로 매우 높은 수준이었다. ‘문화재를 지키는 박물관 사람들(영상)’ 은 문화재에 대한 발굴, 조사, 관리, 교육을 담당하는 5종류의 학예연구사(고고학자, 전시기획자, 소장품관리자, 보존과학자, 교육연구사)가 하는 일을 소개하는 동영상이다. 주 관람대상인 초등학생 어린이는 학예연구사에 대해 학교에서 배웠다든지, 학예연구사가 하는 일을 경험했다든지의 선경험이 없는 경우가 대부분일 것이다. 이로 인해 어린이에게 학예연구사라는 주제가 친숙하지 않아 호기심이 생길 수 있었고 흥미도도 높게 나타난 것으로 보인다.

(2) 고고학자

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『고고학자』 세션은 3개 체험전시영역(고분 속 문화재를 발굴해요, 자라봉 고분 발굴 이야기, 문화재 발굴 현장은 어떤 모습일까요?)으로 구성되었고, 5개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-10> 『고고학자』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성

인원수(%)

고고학자		흥미도	발달수준 적합성
고분 속 문화재를 발굴해요	정촌고분을 발견한 고고학자 이야기(영상)	9(16.4)	15(27.3)
	나는 고고학자	26(47.3)	25(45.5)
자라봉 고분 발굴 이야기	자라봉 고분 토층(포토존)	9(16.4)	18(32.7)
	자라봉 고분 발굴 이야기(영상)	12(21.8)	19(34.5)
문화재 발굴 현장은 어떤 모습일까요?	문화재 발굴현장	24(43.6)	16(29.1)
흥미 없음/적합하지 않음		4(7.3)	1(1.8)

- 『고고학자』 세션의 흥미도에 대한 설문조사 결과 ‘나는 고고학자’가 47.3%로 가장 높았다. ‘나는 고고학자’는 나주 정촌고분으로 구성된 공간에 들어가 어린이가 실제로 발굴과정을 체험해 보는 활동이다. 멀티미디어를 활용한 활동으로 어린이가 화면을 터치하면서 발굴과정을 순서대로 실제 고고학자가 된 것처럼 체험할 수 있다. 고분을 발굴하는 과정은 맨 처음에 고분 위에 풀과 나무를 없애고, 그 다음에는 발굴장에 탐색 조사선을 설치하고, 석실 입구를 찾고, 석문 앞에 돌을 치우고, 석실 안에 들어가서 호미로 흙을 거두고 문화재 흙을 털고, 문화재 도면을 그리고 사진을 찍는 순이다. 어린이들은 고고학자가 하는 일이 새로운 지식이기에 호기심과 흥미를 느끼게 되었을 것이다. 또한, 멀티미디어로 터치하면서 실제로 자신이 고고학자가 된 것처럼 발굴에 대해 체험할 수 있어서 흥미도가 매우 높게 나타난 것으로 보인다. 다음 순으로 ‘문화재 발굴현장’이 43.6%로 나타나 다른 영역에 비해 높은 흥미도를 보였다. 가장 낮은 흥미도를 보인 활동은 ‘정촌고분을 발견한 고고학자 이야기(영상)’와 ‘자라봉 고분 토층(포토존)’이었다.
- 『고고학자』 세션의 발달수준 적합성을 보면, ‘나는 고고학자’가 45.5%로 가장 높았고, 다음 순으로 ‘자라봉 고분 발굴이야기’가 34.5%, ‘자라봉 고분 토층(포토존)’이 32.7%순이었다. 가장 낮은 발달수준 적합성을 보인 영역은 ‘정촌고분을 발견한 고고학자 이야기(영상)’로 27.3%였다.

(3) 전시기획자

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『전시기획자』 세션은 1개 체험전시영역(나만의 전

시를 만들어 볼까요?)으로 구성되었고, 2개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-11> 『전시기획자』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성 인원수(%)

전시기획자		흥미도	발달수준 적합성
나만의 전시를 만들어 볼까요?	전시기획안을 적어보세요	15(27.3)	23(41.8)
	전시물품으로 전시해보기	39(70.9)	37(67.3)
	흥미 없음/적합하지 않음	7(12.7)	5(9.1)

- 『전시기획자』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과, 『전시기획자』의 2개 체험전시활동 중 ‘전시물품을 전시해보기’의 흥미도가 70.9%, 발달수준 적합성은 67.3%가 ‘전시기획안을 적어보세요’의 흥미도(27.3%), 발달수준 적합성(41.8)보다 압도적으로 높게 나타났다. ‘전시물품으로 전시해보기’는 금동관, 토기 등 다양한 문화재를 전시에 직접 옮겨서 전시해보는 것이기에 흥미와 발달수준 적합성이 높았던 것으로 보인다.

(4) 보존과학자

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『보존과학자』 세션은 2개 체험전시영역(문화재를 조사해요, 나는 보존과학자)으로 구성되었고, 7개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-12> 『보존과학자』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성 인원수(%)

보존과학자		흥미도	발달수준 적합성
문화재를 조사해요	보존과학자는 어떻게 문화재를 검진할까요?(영상)	17(30.9)	16(29.1)
	문화재 분석 조사(문화재의 비밀을 밝혀요)	31(56.4)	28(50.9)
	보존과학자는 어떤 도구를 사용할까요?	21(38.2)	20(36.4)
	흥미 없음/적합하지 않음	2(3.6)	4(7.3)
나는 보존과학자	수장고 속 문화재를 지켜요	15(27.3)	16(29.1)
	독널 수장고	23(41.8)	17(30.9)
	문화재 접합하기(독널, 석등)	30(54.5)	29(52.7)
	보존처리 기록카드 작성+전시하기	9(16.4)	17(30.9)
	흥미 없음/적합하지 않음	0(0.0)	1(1.8)

- 『보존과학자』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과, ‘문화재 분석조사’와 ‘문화재 접합하기(독널, 석등)’의 흥미도와 발달수준 적합성이 50%를 넘어 타 영역에 비해 높게 나타났다. 이와 같은 결과는 ‘문화재 접합하기(독널,

석등)’가 나주의 대표적인 문화재인 독널, 석등을 평소 경험했던 일반적인 평면 퍼즐과 달리 입체 자석퍼즐로 조작하게 되어 있어 문화재에 대한 흥미뿐 아니라 체험 전시활동자체에도 흥미를 보인 것으로 판단된다. 가장 낮은 흥미도를 보인 활동은 ‘보존처리 기록카드 작성하기+전시하기’로 16.4%를 보였고, 가장 낮은 발달수준 적합성을 보인 활동은 ‘보존과학자는 문화재를 어떻게 검진할까요?’와 ‘수장고 속 문화재를 지켜요’가 29.1%를 나타냈다.

(5) 소장품관리자

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『소장품관리자』 세션은 2개 체험전시영역(수장고 속 문화재, 나는 소장품 관리자)으로 구성되었고, 4개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-13> 『소장품관리자』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성 인원수(%)

소장품관리자		흥미도	발달수준 적합성
수장고 속 문화재	수장고에 문화재를 보관해요	19(34.5)	22(40.0)
나는 소장품 관리자	유물등록실은 어떤 곳일까요?	18(32.7)	14(25.5)
	소장품을 등록해요 (유물번호적기, 크기재기)	22(40.0)	23(41.8)
	소장품관리자는 어떤 일을 할까요?(영상)	6(10.9)	12(21.8)
흥미 없음/적합하지 않음		5(9.1)	6(10.9)

- 『소장품관리자』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과, ‘소장품을 등록해요(유물번호적기, 크기재기)’의 흥미도는 40.0%, 발달수준 적합성은 41.8%로 가장 높게 나타났다. ‘소장품을 등록해요(유물번호적기, 크기재기)’는 어린이가 소장품관리사가 되어서 유물의 정보를 활동지에 기입하는 것이다. 어린이들이 모형으로 만든 문화재인 구멍 항아리, 시루, 새모양토기에 대해 유물 이름, 유물 등록번호, 시대, 크기, 용도, 특징, 기록자, 기록일 등을 활동지에 적어 보는 경험은 어린이들은 실제 생활 속에서 경험해보지 못한 소장품관리자의 역할을 하는 것이기 때문에 호기심을 느껴 흥미도가 높았던 것으로 보인다. 또한, 문화재의 너비를 재어 보는 활동, 유물 이름이나 유물등록번호를 쓰는 정도의 활동은 초등학교의 문해수준에 적절하여 발달수준 적합성도 높게 나타난 것으로 보인다.
- 다음 순으로는 ‘수장고에 문화재를 보관해요’ (흥미도 34.5%, 발달수준 적합성

40.0%), ‘유물등록실은 어떤 곳일까요?’ (흥미도 32.7%, 발달수준 적합성 25.5%)였다. 가장 낮은 흥미도와 발달수준 적합성을 보인 활동은 ‘소장품관리자는 어떤 일을 할까요?(영상)’로 흥미도가 10.9%이었으며 발달수준 적합성은 21.8%였다.

(6) 교육연구사

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『교육연구사』 세션은 2개 체험전시영역(교육프로그램을 개발해요, 문화재 관련 체험을 해 봐요)으로 구성되었고, 3개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-14> 『교육연구사』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성 인원수(%)

교육연구사		흥미도	발달수준 적합성
교육프로그램을 개발해요	대표 문화재를 활용한 교육프로그램 개발	21(38.2)	17(30.9)
문화재 관련 체험을 해 봐요	박물관 교육 체험	31(56.4)	35(63.6)
	나주박물관 교육체험물(영상)	16(29.1)	19(34.5)
흥미 없음/적합하지 않음		3(5.5)	2(3.6)

- 『교육연구사』 세션의 흥미도를 설문조사한 결과, 3개 체험전시활동 중 ‘박물관 교육체험’이 흥미도가 56.4%로 가장 높았고, 다음으로 ‘대표 문화재를 활용한 교육프로그램 개발(38.2%)’, ‘나주박물관 교육체험물(영상)(29.1%)’의 순으로 나타났다.
- 『교육연구사』 세션의 발달수준 적합성을 설문조사한 결과, ‘박물관 교육체험’이 흥미도가 63.6%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘나주박물관 교육체험물(영상)(34.5%)’, ‘대표 문화재를 활용한 교육프로그램 개발(30.9%)’의 순으로 나타났다.

(7) 전시 에필로그

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『전시 에필로그』 세션은 1개 체험전시영역, 1개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-15> 『전시 에필로그』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성 인원수(%)

전시 에필로그	흥미도	발달수준 적합성
나만의 명함을 만들어요	39(70.9)	43(78.2)

박물관을 움직이는 사람들	27(49.1)	25(45.5)
흥미 없음/적합하지 않음	2(3.6)	1(1.8)

- 『전시 에필로그』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성을 설문조사한 결과, ‘나만의 명함을 만들어요’가 흥미도 70.9%, 발달수준 적합성이 78.2%로 가장 높게 나타났다. ‘나만의 명함을 만들어요’는 자기 이름이 인쇄된 명함이 즉각적으로 나타났다는 점, 관람 대상인 초등학생들은 자신의 이름을 쓸 수 있다는 점, 어린이들이 핸드폰이나 컴퓨터의 키보드 사용한 경험이 있기에 자판 사용이 어렵지 않았다는 점 때문에 흥미도와 발달수준 적합성이 높았던 것으로 보인다. ‘박물관을 움직이는 사람들’의 흥미도는 49.1%이었으며, 발달수준 적합성은 45.4%로 나타났다.

■ 유아놀이터

- 국립나주박물관 유아놀이터 체험전시공간의 흥미도 및 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과를 시각화하면 [그림 IV-19]와 [그림 IV-20]과 같다.



[그림 IV-19] 가장 흥미 있게 체험한 활동



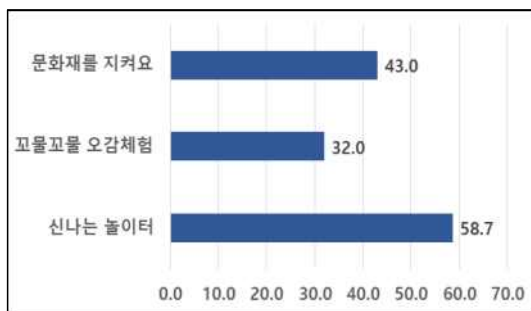
[그림 IV-20] 발달수준에 가장 적합한 활동

- 국립나주박물관 유아놀이터 12개 체험전시활동 중 가장 흥미롭게 참여한 활동은 ‘미끄럼틀’로 나타났다. 다음 순으로는 ‘도란도란 인형극장’, ‘침병침병 물속발굴’이었다.
- 국립나주박물관 유아놀이터 12개 체험전시활동 중 발달수준 적합성이 가장 높게 나

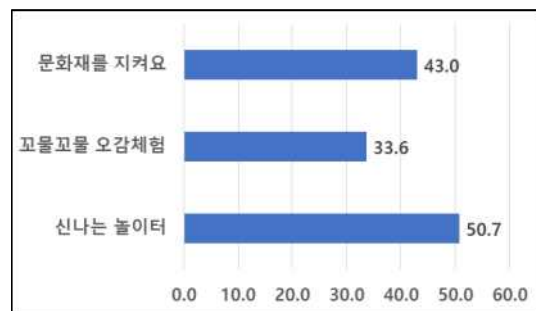
타난 활동은 ‘미끄럼틀’ 이었고, 다음 순으로는 ‘조물조물 교구놀이’, ‘문화재 줄 인형’, ‘인성 동화책’, ‘인형극장’ 순이었다.

가) 전체 체험전시영역별 흥미도 및 발달수준 적합성

- 국립나주박물관 유아놀이터의 흥미도 및 발달수준 적합성을 3개 영역(문화재를 지켜요, 꼬물꼬물 오감체험, 신나는 놀이터)으로 살펴보면 [그림 IV-21]과 [그림 IV-22]와 같다.



[그림 IV-21] 영역별 흥미도



[그림 IV-22] 영역별 발달수준 적합성

- 3개 체험전시영역 중에서 ‘신나는 놀이터’는 흥미도와 발달수준 적합성 모두 높았고, ‘꼬물꼬물 오감체험’이 가장 낮게 나타났다. ‘신나는 놀이터’는 어린이들이 신체활동을 할 수 있는 ‘미끄럼틀’이 포함되어 있어 흥미도와 발달수준이 높게 나타났다. 이는 미취학 어린이관람객을 대상으로 하는 어린이박물관에는 신체를 움직이는 활동이 발달수준에 적절함을 의미한다.

나) 세부 체험전시영역별 흥미도 및 발달수준 적합성

- 국립나주박물관 유아놀이터 체험전시공간별 흥미도와 발달수준 적합성을 영역별(문화재를 지켜요, 꼬물꼬물 오감체험, 신나는 놀이터)로 살펴보면 다음과 같다.

(1) 문화재를 지켜요

- 국립나주박물관 유아놀이터의 ‘문화재를 지켜요’ 영역은 4개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-16> ‘문화재를 지켜요’ 영역의 흥미도와 발달수준 적합성

인원수(%)

문화재를 지켜요	흥미도	발달수준 적합성
으쌔으쌔 땅속 발굴	15(60.0)	13(52.0)
침병침병 물속 발굴	17(68.0)	12(48.0)
구석구석 문화재 조사	7(28.0)	8(32.0)
꼼지락꼼지락 문화재 복원	4(16.0)	10(40.0)
흥미 없음/ 적합하지 않음	0(0)	2(8.0)

- ‘문화재를 지켜요’ 영역에서 흥미도를 보면, 4개 체험전시활동 중에서 ‘침병침병 물속 발굴’ 이 68.0%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 ‘으쌔으쌔 땅속 발굴’ 이 60.0%, ‘구석구석 문화재 조사’ 가 28.0%로 나타났다.
- 다음으로 발달 적합성을 살펴보면, 4개 체험전시활동 중에서 ‘으쌔으쌔 땅속 발굴’ 이 52.0%로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 ‘침병침병 물속 발굴’ 이 48.0%, ‘꼼지락꼼지락 문화재 복원’ 이 40.0%, ‘구석구석 문화재 조사’ 가 32.0%로 나타났다.
- 흥미도와 발달적합성 모두 ‘침병침병 물속 발굴’ 과 ‘으쌔으쌔 땅속 발굴’ 이 높게 나타났다. 유아놀이터의 경우 0~7세의 취학 전 연령을 대상으로 하기에 유아들이 발굴하는 과정을 낚시 놀이처럼 체험할 수 있는 영역이 흥미도와 발달 적합성이 높은 것으로 보여진다.

(2) 꼬물꼬물 오감체험(0~3세 대상)

- 국립나주박물관 유아놀이터의 ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역은 5개의 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-17> ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역의 흥미도와 발달수준 적합성

인원수(%)

꼬물꼬물 오감체험	흥미도	발달수준 적합성
문화재 줄 인형	8(32.0)	9(36.0)
문화재 감각 체험물	14(56.0)	11(44.0)
비지보드, 빅북	6(24.0)	6(24.0)
교구(도형, 악기 등)	6(24.0)	10(40.0)
인성 동화책	6(24.0)	6(24.0)
흥미 없음/ 적합하지 않음	4(16.0)	7(28.0)

- ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역의 흥미도는 ‘문화재 감각 체험물’이 56.0%로 흥미도가 가장 높았고 그 다음으로 ‘문화재 줄 인형’이 32.0%, ‘비지보드 빅북’, ‘교구(도형, 악기 등)’, ‘인성 동화책’은 모두 24%로 나타났다. ‘문화재 감각 체험물’은 영아들이 실제로 만져보고 촉각을 사용해서 문화재를 경험하는 활동이라 어린이들의 호기심을 자극하여 흥미가 높게 나타난 것으로 보인다. ‘문화재 줄 인형’도 문화재 모양들을 줄에 끼워 모빌처럼 만들어서 영아들이 만져볼 수 있게 함으로써 흥미를 나타낸 것으로 보인다. 이에 반해 ‘인성 동화책’의 경우 동화내용이 ‘생일 축하해’, ‘뿌지직 응가’, ‘마트 가는 날’, ‘목욕은 즐거워’ 등으로 일상생활에서 친숙한 내용으로 구성되어 있어 상대적으로 흥미를 보이지 않은 것으로 사료된다. 이와 같이 전시체험물 각각의 특성을 살펴보았을 때, 영아들에게는 감각을 활용해서 실제로 만져보는 활동(‘문화재 감각 체험물’, ‘문화재 줄 인형’)들이 흥미도와 발달수준에서 적절한 것으로 나타났다.
- 다음으로 발달수준 적합성을 살펴보면, ‘문화재 감각 체험물’이 44.0%로 발달 적합성이 가장 높았고 그 다음으로 ‘교구(도형, 악기 등)’가 40.0%, ‘문화재 줄 인형’이 36.0%, ‘발달수준에 적합하지 않음’이 28.0%, ‘비지보드 빅북’과 ‘인성 동화책’은 모두 24.0%로 나타났다. 한편, ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역의 경우 발달수준에 맞지 않는다는 비율이 28%로 나타났는데 이는 다른 ‘문화재를 지켜요(8%)’나 ‘신나는 놀이터(8%)’보다 높았다. 이와 같은 결과는 설문조사 응답대상의 연령에 기인한 것으로 파악된다. 설문조사 응답자의 분포를 살펴보면 4~7세의 유아는 76%인 반면 0~3세 영아는 24%였다. 이로 인해 설문조사 응답자의 대다수인 4~7세 유아입장에선 0~3세 연령을 대상으로 한 ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역이 상대적으로 수준이 낮아서 ‘발달수준에 적합하지 않음’으로 응답한 것으로 사료된다.
- 유아놀이터는 ‘문화재를 지켜요’와 ‘신나는 놀이터’에는 4~7세, ‘꼬물꼬물 오감체험’은 0~3세로 공간을 구분하고 있다. 그러나 실제 관람하는 모습을 보면, 4~7세 유아들도 ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역에 들어가 다양한 활동들을 하고 있었다. 이는 연령에 따른 공간구별에 대한 명확한 안내가 필요함을 의미한다.

(3) 신나는 놀이터

- 국립나주박물관 유아놀이터의 ‘신나는 놀이터’ 영역은 4개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-18> ‘신나는 놀이터’ 영역의 흥미도와 발달수준 적합성

인원수(%)

신나는 놀이터	흥미도	발달수준 적합성
도란도란 인형극장	11(44.0)	12(48.0)
조물조물 교구놀이	13(52.0)	11(44.0)
미끄럼틀	20(80.0)	15(60.0)
흥미 없음/적합하지 않음	0(0.0)	2(8.0)

- ‘신나는 놀이터’ 영역에서 흥미도는 ‘미끄럼틀’ 이 80.0%로 흥미도가 가장 높았고 다음으로 ‘조물조물 교구놀이’ 52.0%, ‘도란도란 인형극장’ 44.0% 순이었다.
- 발달적합성을 살펴보면, ‘미끄럼틀’ 이 60.0%로 발달 적합성이 가장 높았고 다음 순으로는 ‘도란도란 인형극장’ 이 48.0%, ‘조물조물 교구놀이’ 가 44.0%였다. 미끄럼틀이 압도적으로 다른 영역에 비해 흥미도와 발달적합성이 높았다. 이는 영유아들이 신체활동을 통한 체험에 흥미를 느낄 수 있음을 시사한다

2) 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성

■ 어린이박물관

- 국립나주박물관 어린이박물관의 체험전시공간의 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성에 대한 설문조사 결과를 시각화하면 [그림 IV-23]과 [그림 IV-24]와 같다.



[그림 IV-23] 조작/활용방법을 가장 잘 이해한 활동

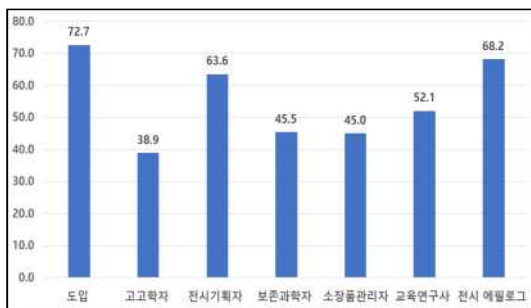


[그림 IV-24] 전시주제이해에 가장 적합한 활동

- 국립나주박물관 어린이박물관의 전체 체험전시물 중 조작/활용방법을 가장 잘 이해한 활동은 ‘나만의 명함을 만들어요’ 였다. 이 활동의 조작/활용방법은 화면을 터치해서 직업을 선택하고, 자신의 이름을 컴퓨터 자판처럼 자음, 모음으로 입력하는 방식이었다. 요즘 어린이들은 컴퓨터 자판 사용에 익숙하기 때문에 ‘나만의 명함을 만들어요’ 의 조작/활용방법은 상대적으로 어려워하지 않았다.
- 다음으로 전체 체험전시물 중 전시주제를 가장 잘 이해한 활동은 ‘박물관을 움직이는 사람들’ 이었다. 이 활동은 문화재를 지키는 박물관 사람들(학예연구사)의 5가지 직업을 체험한 후 전시내용을 정리하는 활동이어서 박물관의 전시주제를 이해하기 수월하였던 것으로 보인다.

가) 전체 체험전시영역별 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성

- 국립나주박물관 어린이박물관 체험전시공간 조작/활용방법 이해도, 전시주제이해 적합성을 7개 세션(도입, 고고학자, 전시기획자, 보존과학자, 소장품관리자, 교육연구사, 전시 에필로그)로 살펴보면 [그림 IV-25]와 [그림 IV-26] 과 같다.



[그림 IV-25] 세션별 조작/활용방법 이해도

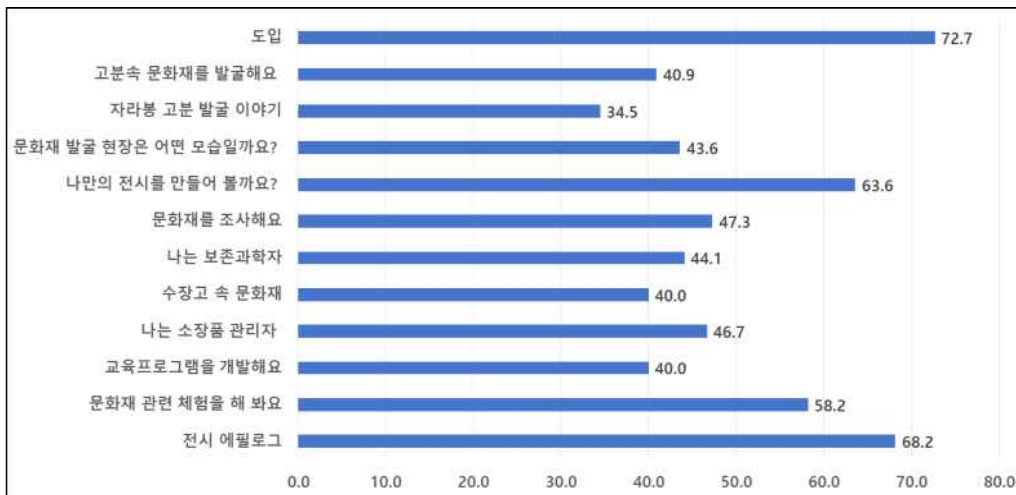


[그림 IV-26] 세션별 전시주제이해 적합성

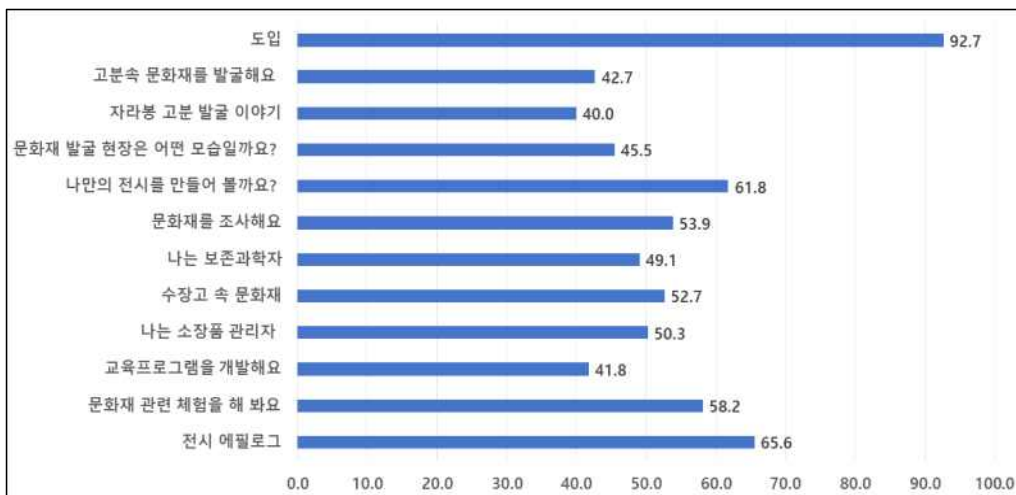
- 국립나주박물관 어린이박물관 전체 7개 세션의 조작/활용방법 이해도를 보면, 『도입』 72.7%, 『전시 에필로그』 68.2%, 『전시기획자』 63.6%로 60% 이상의 높은 이해도를 나타냈다. 다음 순으로 『교육연구사』가 52.1%, 『보존과학자』가 45.5%로 나타났다.
- 전체 7개 세션의 전시주제이해 적합성을 보면, 『도입』, 『전시 에필로그』, 『전시기획자』가 92.7%, 65.5%, 61.8%로 다른 세션에 비해 높은 적합성을 보였다. 가장

낮은 적합성을 보인 세션은 『고고학자』로 42.4%였다.

- 이를 국립나주박물관 어린이박물관 체험전시공간의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성을 12개 영역으로 비교하면 [그림 IV-27]과 [그림 IV-28]과 같다.



[그림 IV-27] 영역별 조작/활용방법 이해도



[그림 IV-28] 영역별 전시주제이해 적합성

- 국립나주박물관 어린이박물관 체험전시영역의 조작/활용방법 이해도를 살펴보면, ‘도입’ 과 ‘전시 에필로그’, ‘나만의 전시를 만들어볼까요?’, ‘문화재 관련

체험을 해봐요.’가 50% 이상으로 높은 이해도를 나타냈다.

- 국립나주박물관 어린이박물관 체험전시영역의 전시주제이해 적합성을 살펴보면, ‘도입’이 92.7%, ‘전시 에필로그’가 65.6%, ‘나만의 전시를 만들어 볼까요?’가 61.8%로 다른 영역들에 비해 높은 적합성을 보였다. 반면에 ‘교육프로그램을 개발해요’는 41.8%, ‘문화재 발굴 현장은 어떤 모습일까요?’는 45.5%, ‘자라봉 고분 발굴 이야기’는 40.0%, ‘고분속 문화재를 발굴해요.’는 42.7%로 다른 영역에 비해 낮은 적합성을 나타냈다.

나) 세부 체험전시영역별조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성

- 국립나주박물관 어린이박물관 체험전시공간별 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성을 세부적으로 살펴보면 다음과 같다.

(1) 도입

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『도입』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-19> 『도입』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

도입	조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
문화재를 지키는 박물관 사람들(영상)	40(72.7)	51(92.7)
이해 못함/적합하지 않음	15(27.3)	4(7.3)

- 『도입』 세션에서 ‘문화재를 지키는 박물관 사람들(영상)’의 조작/활용방법 이해도는 72.7%이고, 전시주제이해 적합성은 92.7%였다. ‘문화재를 지키는 박물관 사람들(영상)’의 내용은 어린이들이 학예연구사의 5가지 직업에 대해 배우고, 마지막 시간에 실제로 학예연구사들이 하는 일을 직접 해보는 것이다. 동영상에는 고고학자, 소장품관리자, 보존과학자, 전시기획자, 교육연구사가 하는 일들을 어린이들이 박물관에서 실행하는 모습이 나와 국립나주박물관 어린이박물관에서의 전시주제가 박물관을 지키는 학예연구사들임을 명확히 알 수 있었다. 또한, 도입부분에 전시주제를 소개하는 동영상을 관람하고 들어간다면, 어린이들은 이후 관람의 다양한 활동들을 하면서 개별 활동들을 전시주제와 연결시킬 수 있을 것이다. 이는 어린이박

물관은 역사교육이나 지역문화가 전시주제인 만큼 어린이 수준에서 전시주제를 이해할만한 동영상의 효과적임을 의미한다. 국립나주박물관 어린이박물관은 타 박물관과 다르게 ‘문화재를 지키는 박물관 사람들’이라는 차별화된 전시주제를 갖고 이를 박물관 관람객 어린이들에게 잘 설명하고 있는 것으로 보인다. 어린이들은 이러한 전시주제를 통해 문화재의 소중함과 문화재를 보존하는 방법에 대해 관심을 갖게 된 것으로 보인다.

(2) 고고학자

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『고고학자』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-20> 『고고학자』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

고고학자		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
고분 속 문화재를 발굴해요	정촌고분을 발견한 고고학자 이야기(영상)	16(29.1)	18(32.7)
	나는 고고학자	29(52.7)	29(52.7)
자라봉 고분 발굴 이야기	자라봉 고분 토층(포토존)	19(34.5)	26(47.3)
	자라봉 고분 발굴 이야기(영상)	19(34.5)	18(32.7)
문화재 발굴 현장은 어떤 모습일까요?	문화재 발굴현장	24(43.6)	25(45.5)
이해 못함/적합하지 않음		2(3.6)	2(3.6)

- 『고고학자』 세션에서 조작/활용방법 이해도는 ‘나는 고고학자’가 52.7%로 가장 높게 나타났고, ‘정촌고분을 발견한 고고학자 이야기(영상)’가 29.1%로 가장 낮게 나타났다. ‘나는 고고학자’는 멀티미디어를 활용한 활동으로 어린이가 화면을 계속 터치하면 발굴의 과정이 순서대로 화면에 나타나 어린이들이 발굴과정을 화면으로 보고 상세히 알게 해주는 활동이다. 어린이들은 핸드폰으로 컴퓨터, 아이패드의 사용으로 터치하여 멀티미디어를 조작하는 것이 용이 하기에 조작/활용방법 이해도가 높은 것으로 보인다. 또한, 고고학자가 하는 일에 대해 세분화된 순서로 알려주었기에 전시 주제이해도도 매우 적절한 활동이었던 것으로 보인다.

- 다음으로 전시주제이해 적합성을 살펴보면 ‘나는 고고학자’가 52.7%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘자라봉 고분 토층(포토존)’이 47.3%, ‘문화재 발굴현장’이 45.5%로 나타났다. 전시주제이해 적합성이 가장 낮은 영역은 ‘자라봉 고분 발굴 이야기(영상)’와 ‘정촌고분을 발견한 고고학자 이야기(영상)’로 모두 32.7%이었다.

(3) 전시기획자

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『전시기획자』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-21> 『전시기획자』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

전시기획자	조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
전시기획안을 적어보세요	26(47.3)	27(49.1)
전시물품으로 전시해보기	44(80.0)	41(74.5)
이해 못함/적합하지 않음	2(3.6)	5(9.1)

- 『전시기획자』 세션의 조작/활용방법 이해를 살펴보면, ‘전시물품으로 전시해보기’가 이해도가 가장 높았고 ‘전시기획안을 적어보세요.’는 47.3%였다. ‘전시기획안을 적어보세요.’는 기획안을 서술식으로 작성하는 것과 달리 ‘전시물품으로 전시해보기’는 직접 다양한 물품을 조작하는 방식이었기에 상대적으로 이해도가 높게 나타난 것으로 보인다.
- 다음으로 전시주제이해 적합성을 살펴보면, ‘전시물품으로 전시해보기’가 74.5%로 가장 높았고 ‘전시기획안을 적어보세요.’는 49.1%였다. 본 영역이 두 세션으로 구성된 점을 감안할 때, ‘전시물품을 전시해보기’와 비교해서 상대적으로 ‘전시기획안을 적어보세요.’는 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 낮았다. 이는 어린이들은 전시기획안이라는 것이 무엇을 의미하는지 이해하지 못하고 이전에 작성해 본 경험이 없기 때문에 기획안을 작성하는 방법이 생소하여 이해가 어려웠던 것으로 보인다.

(4) 보존과학자

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『보존과학자』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전

시주제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-22> 『보존과학자』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

보존과학자		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
문화재를 조사해요	보존과학자는 어떻게 문화재를 검진할까요?(영상)	20(36.4)	22(40.0)
	문화재 분석 조사 (문화재의 비밀을 밝혀요)	33(60.0)	36(65.5)
	보존과학자는 어떤 도구를 사용할까요?	25(45.5)	31(56.4)
	이해 못함/적합하지 않음	6(10.9)	2(3.6)
나는 보존 과학자	수장고 속 문화재를 지켜요	21(38.2)	24(43.6)
	독널 수장고	26(47.3)	28(50.9)
	문화재 접합하기(독널, 석등)	34(61.8)	35(63.6)
	보존처리 기록카드 작성+전시하기	16(29.1)	21(38.2)
	이해 못함/적합하지 않음	0(0.0)	1(1.8)

- 『보존과학자』 세션에서 조작/ 활용방법 이해도는 ‘문화재 접합하기(독널, 석등)’가 61.8%로 가장 높았다. 이러한 결과는 조작/ 활용방법 이해도는 어린이들의 사전 놀이경험과 관련성이 있음을 확인할 수 있었다. 실제 ‘문화재 접합하기(독널, 석등)’는 어린이들이 놀이에서 자주 접했던 퍼즐의 형태로 자석으로 되어 있어 조작하기에 용이하였다. 이는 어린이박물관의 체험전시물은 어린이들이 놀이나 일상생활에서 조작해본 경험이 많은 매체(퍼즐, 자석 등)를 사용하여 구성하는 것이 효과적임을 시사한다.
- 전시주제이해 적합성은 ‘문화재 분석 조사(문화재의 비밀을 밝혀요)’가 65.5%로 가장 높게 나타났다. 전시주제이해 적합성이 가장 높게 나타난 ‘문화재 분석 조사(문화재의 비밀을 밝혀요)’는 문화재 분석 차트를 하나씩 선택해서 점선 박스 위에 올려서 차트를 살펴보는 활동이다. 소조보살입상, 건철관음보살좌상, 비격진천뢰, 투각구름 용무늬 연적, 백자 양각 거북이 모양 계영배의 5가지의 문화재를 알아보게 되어 있다. 5가지 문화재 차트를 점선 박스 위에 올리면 문화재의 엑스선 이미지, 엑스선 형광 분석으로 본 원소, 확대 이미지가 나와 문화재가 어떤 원소들로 이루어졌는지, 어떤 모습인지 상세하게 알 수 있게 된다. 이러한 조사 체험을 통해 관람객 어린이는 보존과학자가 하는 일이 무엇이며, 문화재 조사를 어떻게 하는 것인지 이해할 수 있어서 전시주제이해 적합성이 높게 나타난 것으로 보인다.

- 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 가장 낮은 영역은 ‘보존처리기록카드 작성+전시하기’로 나타났다. 가장 낮은 순위인 ‘보존처리기록카드 작성+전시하기’는 보존처리기록카드를 작성하는 것이 어린이들이 평소 경험해보지 못한 것이기 때문일 것이다. 아울러, 이와 같은 결과는 실제 설문참여대상이 고학년 보다는 상대적으로 저학년이 많았기 때문에, 문서작성이 익숙하지 않은 저학년 수준에서는 어려운 체험으로 느꼈던 것으로 사료된다. 초등학교 저학년 어린이는 보존처리기록카드에 글자가 작고 작성된 보존처리기록카드 샘플만 보고 작성방법을 이해하기 어려울 수 있다. 그러므로 추후 초등학교 저학년 어린이가 보존처리기록카드가 무엇인지 어떻게 작성하는 것인지를 좀 더 쉽게 이해할 수 있도록 활동지를 그림과 병기하여 작성할 수 있는 방안을 고려할 필요가 있다.

(5) 소장품관리자

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『소장품관리자』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-23> 『소장품관리자』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

소장품관리자		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
수장고 속 문화재	수장고에 문화재를 보관해요	22(40.0)	29(52.7)
나는 소장품 관리자	유물등록실은 어떤 곳일까요?	23(41.8)	26(47.3)
	소장품을 등록해요 (유물번호적기, 크기재기)	33(60.0)	33(60.0)
	소장품관리자는 어떤 일을 할까요?(영상)	21(38.2)	24(43.6)
이해 못함/적합하지 않음		4(7.3)	2(3.6)

- 국립나주박물관 어린이박물관 체험전시세션 『소장품관리자』의 조작/ 활동방법 이해도는 4개의 체험전시활동 중에서 가장 높은 조작/ 활동방법 이해도를 나타낸 활동은 ‘소장품을 등록해요(유물번호적기, 크기재기)’가 60.0%였으며, ‘소장품관리자는 어떤 일을 할까요? (영상)’가 38.2%로 낮게 나타났다. 다음으로 전시주제이해 적합성을 보면 4개의 체험전시활동 중에서 역시 소장품을 등록해요(유물번호적기, 크기재기)가 60%로 가장 높은 반면, ‘소장품관리자는 어떤 일을 할까요?(영상)’는

43.6%로 낮게 나타났다.

(6) 교육연구사

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『교육연구사』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-24> 『교육연구사』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

교육연구사		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
교육프로그램을 개발해요	대표 문화재를 활용한 교육프로그램 개발	22(40.0)	23(41.8)
문화재 관련 체험을 해 봐요	박물관 교육 체험	36(65.5)	39(70.9)
	나주박물관 교육체험물(영상)	28(50.9)	25(45.5)
이해 못함/적합하지 않음		3(5.5)	3(5.5)

- 『교육연구사』 세션의 조작/ 활용방법 이해도는 ‘박물관 교육체험’ 이 65.5%로 가장 높게 나타났고, ‘대표문화재를 활용한 교육프로그램 개발’ 이 40.0%로 가장 낮았다. ‘대표 문화재를 활용한 교육프로그램 개발’ 영역에서는 활동지로 교육프로그램을 개발하게 되어있다. 활동지에서는 첫 번째로 어린이가 책상 위의 국립나주박물관의 대표 유물들 중 한 점을 골라서 떠오르는 생각을 적어보게 되어 있다. 두 번째로 유물을 이용해서 어떤 체험을 할 수 있는지 쓰게 되어있고, 세 번째로는 유물과 체험활동이 어울리도록 교육프로그램 제목을 만들어 보게 되어있다. 유물에 대한 이해도가 높지 않은 상황에서 유물을 이용해서 어떤 체험을 할지에 대해 정하고, 체험활동에 어울리는 교육프로그램 제목을 붙이는 교육프로그램 개발은 초등학교생에게는 어려울 수 있었을 것으로 보인다.
- 다음으로 전시주제이해 적합성을 보면 ‘박물관 교육체험’ 70.9%로 가장 높게 나타났으며, ‘대표 문화재를 활용한 교육프로그램 개발’ 은 41.8%로 가장 낮았다. 이는 문화재를 사용해서 프로그램을 개발하는 것에 대한 개념 이해가 어린이들에게는 잘 되지 않았음을 의미한다.

(7) 전시 에필로그

- 국립나주박물관 어린이박물관의 『전시 에필로그』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-25> 『전시 에필로그』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

전시 에필로그	조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
나만의 명함을 만들어요	38(69.1)	43(78.2)
박물관을 움직이는 사람들	37(67.3)	29(52.7)
이해 못함/적합하지 않음	1(1.8)	4(7.3)

- 『전시 에필로그』 세션의 조작/활용방법 이해도는 ‘나만의 명함을 만들어요’가 69.1%로 가장 높았으며, 전시주제이해 적합성은 ‘나만의 명함을 만들어요’가 78.2%로 매우 높게 나타났다.

■ 유아놀이터

- 국립나주박물관 유아놀이터 체험전시공간의 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성에 대한 설문조사 결과를 시각화하면 [그림 IV-29]와 [그림 IV-30]과 같다.



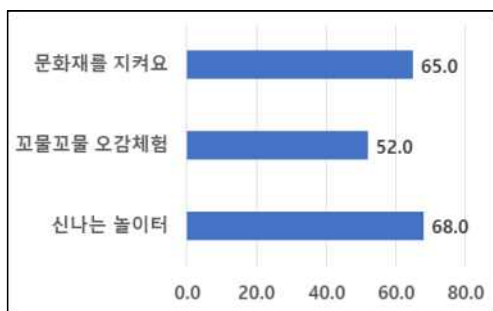
[그림 IV-29] 조작/활용방법을 가장 잘 이해한 활동 [그림 IV-30] 전시주제이해에 가장 적합한 활동

- 국립나주박물관 유아놀이터 전체 체험전시활동 중 조작/활용방법을 가장 잘 이해한 활동은 ‘미끄럼틀’이었다. 이는 어린이들이 이미 일상생활에서 다양한 미끄럼틀 이용경험이 있기 때문에 미끄럼틀의 조작과 활용방법에 친숙함을 느낀 것으로 보인다.
- 국립나주박물관 유아놀이터 전체 체험전시활동 중 전시주제이해 적합성이 가장 높은 활동은 ‘으쌔으쌔 땅속 발굴’로 나타났다. ‘으쌔으쌔 땅속 발굴’은 어린이들이 땅속에 묻혀 있는 독널, 금동관, 토기 등을 손으로 꺼내도록 되어 있다. 이러

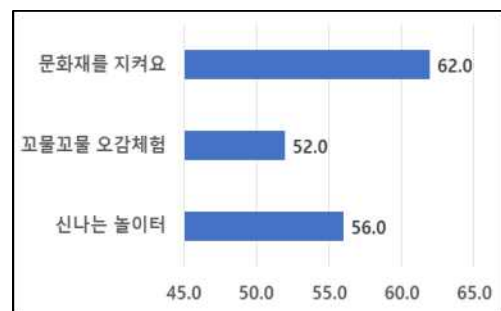
한 체험활동은 고고학자가 무덤이나 땅속에 있는 유물을 발굴하는 과정과 유사하다. 이와같은 발굴을 하는 체험을 통해 어린이들은 ‘문화재를 지키는 박물관 사람들’이라는 전시주제를 보다 쉽게 이해하는 데 효과적인 것으로 보인다.

가) 전체 체험전시영역별 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성

- 국립나주박물관 유아놀이터의 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성을 3개 영역별로 살펴보면 [그림 IV-31]과 [그림 IV-32]와 같다.



[그림 IV-31] 조작/활용방법 이해도



[그림 IV-32] 전시주제이해 적합성

- 3개 영역 모두 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성이 50% 이상으로 높게 나타났다. 유아놀이터의 대부분 활동은 유아들의 놀이나 체험과 연계되어 있어 조작/활용방법 이해도가 높은 것으로 보인다. 유아놀이터는 낚시 놀이, 레고 블록, 다양한 조작놀잇감, 그림책, 퍼즐, 손인형, 돋보기 등의 유아들이 경험해본 매체들을 통해 다양한 활동을 하도록 하고 있었다. 이는 대부분의 어린이들이 유아놀이터의 모든 활동들이 조작하기에 어려움이 없었을 뿐 아니라 전시주제도 이해하는 데 용이하였음을 의미한다.

나) 세부 체험전시영역별 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성

- 국립나주박물관 유아놀이터의 체험전시물의 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성을 세부적으로 살펴보면 다음과 같다.

(1) 문화재를 지켜요

- 국립나주박물관 유아놀이터의 ‘문화재를 지켜요’ 영역의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-26> ‘문화재를 지켜요’ 영역의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

문화재를 지켜요	조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
으쌔으쌔 땅속 발굴	16(64.0)	15(60.0)
침병침병 물속 발굴	20(80.0)	17(68.0)
구석구석 문화재 조사	14(56.0)	15(60.0)
꼼지락꼼지락 문화재 복원	15(60.0)	15(60.0)
이해 못함/적합하지 않음	0(0.0)	0(0.0)

- ‘문화재를 지켜요’ 에서 조작/활용방법 이해도는 모든 체험전시활동이 50% 이상으로 높게 나타났다. ‘침병침병 물속 발굴’ 이 80.0%로 가장 높았고, 다음 순으로 ‘으쌔으쌔 땅속 발굴’ 이 64.0%, ‘꼼지락꼼지락 문화재 복원’ 이 60.0%, ‘구석구석 문화재 조사’ 가 56.0%로 나타났다.
- 다음으로 전시주제이해 적합성은 모든 체험전시활동이 50% 이상으로 높게 나타났다. ‘침병침병 물속 발굴’ 이 68.0%로 가장 높게 나타났고 다음 순으로는 ‘으쌔으쌔 땅속 발굴’, ‘구석구석 문화재 조사’, ‘꼼지락꼼지락 문화재 복원’ 3 영역 모두 60.0%로 나타났다.

(2) 꼬물꼬물 오감체험

- 국립나주박물관 유아놀이터의 ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-27> ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

꼬물꼬물 오감체험	조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
문화재 줄 인형	12(48.0)	11(44.0)
문화재 감각 체험물	14(56.0)	16(64.0)
비지보드, 빅북	15(60.0)	12(48.0)
교구(도형, 악기 등)	12(48.0)	14(56.0)
인성 동화책	12(48.0)	12(48.0)
이해 못함/적합하지 않음	1(4.0)	0(0)

- ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역에서 조작/활용방법 이해도는 ‘비지보드, 빅북’ 이 60%로 가장 높았던 반면, ‘문화재 줄 인형’ 과 ‘교구(도형, 악기 등)’ 나 ‘인성동화책’ 들은 모두 48%로 나타났다. 전시주제이해 적합성은 ‘문화재 감각 체험물’ 이

64%로 가장 높은 반면, 교구(도형, 악기 등)를 제외한 대부분의 체험전시활동이 50% 이하로 나타났다.

- 이와 같은 결과는 ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역이 ‘문화재를 지켜요’ 영역과 ‘신나는 놀이터’ 영역 보다 상대적으로 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 낮게 나타난 것이다. 이와 같은 결과는 설문조사 응답대상의 연령에 기인한 것으로 보인다. 설문조사 응답자의 분포를 살펴보면 4~7세의 유아는 76%인 반면 0~3세 유아는 24%로, 설문조사 응답자의 대다수인 4~7세 유아들이 실제 0~3세 연령을 대상으로 한 ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역의 체험전시활동에 대한 이해가 낮거나 실제 영아를 위한 영역이었기에 4~7세 유아들이 충분히 체험하지 못한 결과일 가능성이 있다.
- 유아놀이터는 ‘문화재를 지켜요’와 ‘신나는 놀이터’에는 4~7세, ‘꼬물꼬물 오감체험’은 0~3세로 공간을 구분하고 있다. 그러나 실제 관람하는 모습을 보면, 4~7세 유아들도 ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역에 들어가 다양한 활동들을 하고 있었다. 이는 연령에 따른 공간구별에 대한 명확한 안내가 필요함을 의미한다.

(3) 신나는 놀이터

- 국립나주박물관 유아놀이터의 ‘신나는 놀이터’ 영역의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-28> ‘신나는 놀이터’ 영역의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

신나는 놀이터	조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
도란도란 인형극장	15(60.0)	13(52.0)
조물조물 교구놀이	14(56.0)	14(56.0)
미끄럼틀	22(88.0)	15(60.0)
이해 못함/적합하지 않음	0(0.0)	0(0.0)

- 조작/ 활용방법 이해도는 ‘미끄럼틀’이 88%로 가장 높았고 다음 순으로는 ‘도란도란 인형극장’이 60%, ‘조물조물 교구놀이’가 56%였다. ‘미끄럼틀’의 경우는 어린이들은 사전에 다양한 미끄럼틀 이용 경험이 있기에 미끄럼틀의 조작과 활용방법에 친숙함을 느낀 것으로 보인다. ‘도란도란 인형극장’은 인형극장의 틀과 ‘문화재를 지키는 박물관 사람들’의 5명의 학예연구사 손인형들이 있었다. 이러한 손인형들도 어린이들이 평소 놀이를 통해 자주 접해보는 놀잇감이기에 조작/활용방법

이해도가 높은 것으로 해석된다. ‘조물조물 교구놀이’는 어린이들이 유아교육기관에서 놀이할 때 자주 사용하는 레고 블록이나 조작놀잇감들로 구성되어 있어 조작/활용 방법 이해도가 높은 것으로 보인다.

- 다음으로 전시주제이해 적합성은 ‘미끄럼틀’이 60%로 가장 높았고 다음 순으로는 ‘조물조물 교구놀이’가 56%, ‘도란도란 인형극장’이 52%였다. 실제 미끄럼틀은 전시주제와 연계하여 구성된 체험전시물이기 보다는 공간 이동의 기능으로 구성된 것이다. 그럼에도 불구하고 가장 높게 나타난 것은 미끄럼틀 자체가 어린이의 흥미나 수준 측면에서 적합한 것으로 판단하여 응답한 것으로 추측된다. 그 외에 다른 전시체험물은 학예연구사들의 인형 등으로 구체적으로 구성되어 있어 적합하다고 이해한 것으로 보인다.

다. 국립제주박물관 어린이박물관⁶⁾

1) 흥미도 및 발달수준 적합성

- 국립제주박물관 어린이박물관 체험전시공간의 흥미도 및 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과를 시각화하면 [그림 IV-33]과 [그림 IV-34]와 같다.



[그림 IV-33] 가장 흥미 있게 체험한 활동



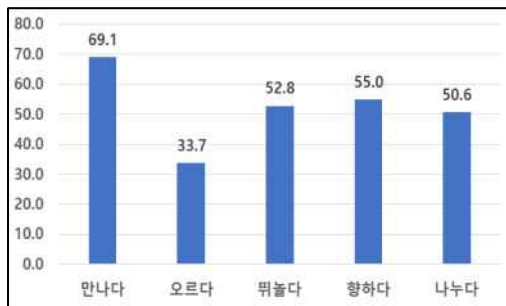
[그림 IV-34] 발달수준에 가장 적합한 활동

6) 국립제주박물관 어린이박물관 도록에는 ‘만나다, 오르다, 뛰놀다, 향하다, 나누다’의 5개 세션으로 나누어 체험전시영역을 소개하고 있음. 이에 본 연구에서는 이를 반영하여 영역을 분류하여 분석하였음

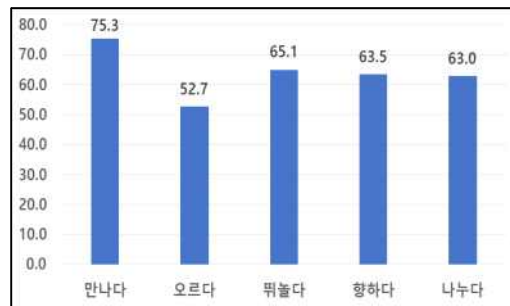
- 국립제주박물관 어린이박물관의 29개 체험전시활동 중, 자녀가 가장 흥미 있게 참여한 활동은 소원배를 인쇄하여 종이배를 접고 QR코드로 인식하여 화면에 배를 띄우는 것으로 나타났다. 이는 다음 순으로 흥미 있는 활동으로 나타난 ‘풀고레 체험’ 이나 ‘꿀꿀, 돛통시’ 에 비해 압도적으로 높은 흥미를 보였다.
- 국립제주박물관 어린이박물관의 전체 체험전시활동 중에서 자녀의 발달수준에 가장 적합한 활동은 흥미도와 마찬가지로 소원배에 관련된 활동이었다. 또한 ‘모두 적합함’ 으로 응답한 부모들이 많았는데 이는 국립제주박물관 어린이박물관의 체험수준이 취학 전 어린이들도 쉽게 체험할 수 있어 어렵지 않고 제주의 문화를 의미 있게 담고 있어 사회교과를 학습하는 초등학교 자녀들에게도 의미가 있어 발달수준에 적합하다고 응답한 것으로 보인다.

가) 전체 체험전시영역별 흥미도 및 발달수준 적합성

- 국립제주박물관 어린이박물관 체험전시공간의 흥미도 및 발달수준 적합성을 5개 세션(만나다, 오르다, 뛰놀다, 향하다, 나누다)별로 살펴보면 [그림 IV-35]와 [그림 IV-36]과 같다.



[그림 IV-35] 세션별 흥미도



[그림 IV-36] 세션별 발달수준 적합성

- 5개 세션 중 『만나다』가 흥미도와 발달수준 적합성이 모두 가장 높은 것으로 나타났다. 『오르다』를 제외한 모든 세션이 50% 이상의 흥미도를 보여 국립제주박물관 어린이박물관의 대부분의 체험전시영역은 어린이들에게 흥미 있는 활동임을 알 수 있다. 『오르다』에 포함된 활동이 ‘설문대할망 이야기’, ‘백록과 신선이야기’ 등 화면에 재생되는 이야기를 보기만 하는 활동과 ‘백록과 신선 포토존’으

로 모형 앞에서 사진 찍는 장소로 구성되어 있어 흥미도가 낮은 것으로 보인다.

- 발달수준 적합성은 5개 세션 모두 높게 나타났다. 이는 국립제주박물관 어린이박물관의 체험전시활동의 내용과 방법의 난이도 수준이 어린이의 발달수준에 적합하다는 것을 보여준다.
- 국립제주박물관 어린이박물관의 체험전시공간의 흥미도와 발달수준 적합성을 세분화하여 10개 영역으로 비교하면 [그림 IV-37]과 [그림 IV-38]과 같다.



[그림 IV-37] 영역별 흥미도



[그림 IV-38] 영역별 발달수준 적합성

- 국립제주박물관 어린이박물관 체험전시영역의 흥미도에 대한 설문조사 결과, ‘척

척 만능 제주꾼, 제주돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담' 이 71%로 가장 높게 나타났으며, 다음은 '제주 자연은 특별해' 69.1%, '벨롱벨롱, 제주바다' 67.9% 순으로 높게 나타났다. 10개 영역 중 '섬 하나가 쭈욱!/야호 한라산이다!' 를 제외한 모든 영역이 40% 이상의 흥미도를 보였다.

- 국립제주박물관 어린이박물관 체험전시영역의 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과, '제주 자연은 특별해' 가 75.3%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '척척 만능 제주꾼, 제주돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담' 이 74.1%, '벨롱벨롱, 제주 바다' 가 69.8% 순으로 높게 나타났고, 발달수준 적합성이 가장 낮은 체험전시 영역인 '섬 하나가 쭈욱!/야호 한라산이다!' 도 52.7%로 나타나 모든 체험전시영역이 50% 이상의 발달수준 적합성을 보이는 것으로 나타났다.
- 전체적으로 일부 순서는 다르지만 흥미도와 발달수준 적합성이 높은 활동으로 선정된 영역은 모두 '제주 자연은 특별해', '척척 만능 제주꾼, 제주돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담', '벨롱벨롱, 제주바다' 등의 세 영역으로, 이와 같은 결과는 발달수준에 적합한 활동이 흥미도도 높은 것으로 보인다.

나) 세부 체험전시영역별 흥미도 및 발달수준 적합성

- 국립제주박물관 어린이박물관의 체험전시물의 흥미도와 발달수준 적합성을 세부적으로 살펴보면 다음과 같다.

(1) 만나다

- 국립제주박물관 어린이박물관의 『만나다』 세션은 1개 체험전시영역(제주 자연은 특별해)과 1개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-29> 『만나다』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성 인원수(%)

만나다		흥미도	발달수준 적합성
제주 자연은 특별해	제주의 자연환경 터치패널	56(69.1)	61(75.3)
	흥미 없음/적합하지 않음	25(30.9)	20(24.7)

- 『만나다』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과, '제주 자연은 특별해' 의 '제주의 자연환경 터치패널' 의 흥미도는 69.1%, 발달수준 적합성은 75.3%로 나타났다. 이는 지도상의 위치를 터치하는 것만으로 해변 사진을 볼 수 있

어 체험방법이 쉬웠고 어린이가 자신의 행위로 인해 나타나는 결과를 즉각적으로 확인할 수 있는 미디어체험이었기 때문에 흥미를 느꼈을 것으로 판단된다.

(2) 오르다

- 국립제주박물관 어린이박물관의 『오르다』 세션은 1개 체험전시영역(섬 하나가 쭈욱!/야호 한라산이다!)으로 구성되었고, 3개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-30> 『오르다』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성 인원수(%)

오르다		흥미도	발달수준 적합성
섬 하나가 쭈욱/ 야호 한라산이다!	설문대할망 이야기	31(38.3)	54(66.7)
	백록과 신선 이야기	23(28.4)	39(48.1)
	백록과 신선 포토존	28(34.6)	35(43.2)
	흥미 없음/적합하지 않음	22(27.2)	14(17.3)

- 『오르다』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성을 관람객 대상으로 설문조사 한 결과, 가장 흥미도가 높은 ‘섬 하나가 쭈욱!/야호 한라산이다!’의 ‘설문대할망 이야기’가 38.3%로 ‘백록과 신선 포토존’ 34.6%, ‘백록과 신선 이야기’가 28.4%와 함께 전반적으로 흥미도가 낮은 것으로 나타났다. 이는 ‘설문대할망 이야기’와 ‘백록과 신선 이야기’가 모두 시작버튼을 누르면 일방적으로 재생되는 화면을 보는 것이 전부인 체험전시영역이었기 때문으로 보인다.
- 반면 발달수준 적합성은 ‘설문대 할망 이야기’가 66.7%로 높게 나타났고 ‘백록과 신선 이야기’도 48.1%, ‘백록과 신선 포토존’도 43.2%로 흥미도 보다는 높게 나타났는데 이는 어린이들이 어렵지 않게 터치버튼을 찾아 누를 수 있고, 별다른 설명 없이도 버튼을 누르면 실행된다는 것을 이해할 수 있어 체험전시방법이 쉬웠기 때문인 것으로 보인다.

(3) 뛰놀다

- 국립제주박물관 어린이박물관의 『뛰놀다』 세션은 5개 체험전시영역(물길으러 가볼까?/코주룩하멍 타부룩하게, 척척 만능재주꾼, 제주 돌/우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담, 하하호호 우리집, 어려려~ 우리 할아버지는 말테우리)으로 구성되었고, 14개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-31> 『뛰놀다』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성

인원수(%)

뛰놀다		흥미도	발달수준 적합성
물 길으러 가볼까?/ 코주룩하명 타부룩하게	소리굽으로 듣는 용천수 이야기	46(56.8)	54(66.7)
	물허벅 체험	47(58.0)	57(70.4)
	허벅 만들기 체험	41(50.6)	44(54.3)
	흥미 없음/적합하지 않음	8(9.9)	5(6.2)
흙, 물, 불의 마법	제주토기 관찰하기	47(58.0)	58(71.6)
	토기 소리듣기	37(45.7)	52(64.2)
	토기 만져보기	33(40.7)	46(56.8)
	흥미 없음/적합하지 않음	12(14.8)	9(11.1)
척척 만능 제주꾼, 제주 돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담	풀고레 체험	69(85.2)	69(85.2)
	발담/ 방사탑 쌓기	46(56.8)	51(63.0)
	흥미 없음/적합하지 않음	1(1.2)	4(4.9)
하하호호 우리집	정낭과 정주석	32(39.5)	52(64.2)
	꿀꿀, 돛통시	45(55.6)	48(59.3)
	제주의 작은 텃밭, 우영팻	47(58.0)	52(64.2)
	달그락 달그락, 정지	36(44.4)	52(64.2)
	흥미 없음/적합하지 않음	7(8.6)	3(3.7)
어려려~ 우리 할아버지는 말테우리	말테우리 할아버지의 하루	30(37.0)	55(67.9)
	정동모자·동고량	43(53.1)	48(59.3)
	흥미 없음/적합하지 않음	21(25.9)	7(8.6)

- 『뛰놀다』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과, 흥미도와 발달수준 적합성이 모두 가장 높은 체험전시활동은 ‘척척 만능 제주꾼, 제주돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담’의 ‘풀고레 체험’으로 나타났다. 이는 전체 29개 활동 중에서도 가장 높은 수치로 흥미도와 발달수준 적합성이 모두 85.2%였다. 이는 설문응답자의 대부분이 이 활동을 자녀가 흥미 있어 했고 자녀의 발달수준에도 적합했다고 응답한 것이다.
- 『뛰놀다』 세션의 흥미도의 경우 ‘물 길으러 가볼까?/코주룩하명 타부룩하게’에서는 ‘물허벅 체험’이 58.0%로 가장 높았고, ‘흙, 물, 불의 마법’에서는 ‘제주토기 관찰하기’가 58.0%로 가장 높았다. ‘척척 만능 제주꾼, 제주돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담’에서는 ‘풀고레 체험(85.2%)’이, ‘하하호호 우리집’에서는 ‘제주의 작은 텃밭 우영팻(58.0%)’이, ‘어려려~ 우리할아버지는 말테우리’에서는 ‘정동모자·동고량(53.1%)’이 가장 높았다.
- 『뛰놀다』 세션의 발달수준 적합성에서는 ‘물 길으러 가볼까?/코주룩하명 타부룩하게’에서는 ‘소리굽으로 듣는 용천수 이야기’가 66.7%로 가장 적합하다고 응답

하였고, ‘흙, 물, 불의 마법’에서는 ‘제주토기 관찰하기’가 71.6%로 가장 높았다. ‘척척 만능 재주꾼, 제주돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 밭담’에서는 ‘풀고레 체험(85.2%)’이, ‘하하호호 우리집’에서는 ‘정낭과 정주석’, ‘제주의 작은 텃밭, 우영팻’, ‘달그락 달그락, 정지’ 3개 체험전시활동이 64.2%로 모두 높았다. ‘어려려~ 우리할아버지는 말테우리’에서는 흥미도와 달리 ‘말테우리 할아버지의 하루’가 67.9%로 ‘정동모자·동고랑’ (59.3%)보다 높았다.

- 『뛰놀다』의 모든 체험전시활동의 발달수준 적합성은 모두 50% 이상으로 나타나 나이 어린 어린이들이 어렵지 않게 체험할 수 있으며 초등 저학년 어린이들에게도 적합한 수준으로 보인다. 반면 흥미도에서 ‘어려려~ 우리 할아버지는 말테우리’의 ‘말테우리 할아버지의 하루’는 37.0%로 낮게 나타났는데 이는 유사한 체험전시활동인 『오르다』의 ‘설문대할망 이야기’의 38.3%와 비슷한 결과로 어린이들은 화면에서 일방적으로 재생되는 이야기를 보기만 하는 체험전시는 흥미가 떨어지는 것으로 보인다.
- 전반적으로 체험전시활동의 흥미도와 발달수준 적합성의 결과는 같이 높거나 같이 낮게 나타나는 등의 유사한 패턴을 보이는데 이는 어린이는 자신의 발달수준에 적합한 활동을 흥미 있게 체험하는 것으로 판단된다.

(4) 향하다

- 국립제주박물관 어린이박물관의 『향하다』 세션은 2개 체험전시영역(호오이~ 우리 할머니는 해녀, 벨롱벨롱 제주바다)으로 구성되었고, 9개 체험전시활동으로 이루어져 있다.

<표 IV-32> 『향하다』 세션의 흥미도와 발달수준 적합성

인원수(%)

향하다		흥미도	발달수준 적합성
호오이~ 우리 할머니는 해녀	해녀 물질 도구	29(35.8)	48(59.3)
	불턱 소리 스피커	42(51.9)	52(64.2)
	쉐눈 너머 바다	34(42.0)	47(58.0)
	해녀 할머니 영상편지	47(58.0)	49(60.5)
	해녀 할머니들에게 띄우는 편지	29(35.8)	41(50.6)
	흥미 없음/적합하지 않음	6(7.4)	2(2.5)
벨롱벨롱, 제주 바다	나만의 소원배 인쇄하기	63(77.8)	62(76.5)
	소원배 만들기	63(77.8)	69(85.2)
	QR코드로 소원배 띄우기	56(69.1)	52(64.2)
	소원문구 작성하기	38(46.9)	43(53.1)
	흥미 없음/적합하지 않음	3(3.7)	1(1.2)

- 국립제주박물관 어린이박물관 체험전시세션 『향하다』의 흥미도와 발달수준 적합성에 대한 설문조사 결과, ‘벨롱벨롱 제주 바다’ 영역의 ‘나만의 소원배 인쇄하기’ (77.8%), ‘소원배 만들기’ (77.8%), ‘QR코드로 소원배 띄우기’ (69.1%)가 1-3 순위로 나타나 어린이들은 소원배를 만들어 화면에 띄우는 활동을 가장 흥미롭게 체험한 것으로 나타났다. 발달수준 적합성도 ‘소원배 만들기’가 85.2%로 높은 발달수준 적합성을 보였고 ‘나만의 소원배 인쇄하기’와 ‘QR코드로 소원배 띄우기’ 활동이 76.5%와 64.2%로 나타나 소원배를 만들어 화면에 띄우는 전체 활동이 모두 흥미도 높고 발달수준에 적합한 것으로 나타났다.
- ‘호오이~ 우리 할머니는 해녀’ 영역에서는 ‘해녀 할머니 영상편지’가 58.0%로 흥미도가 가장 높았는데 이는 소원배에 관련된 활동과 ‘풀고레 체험’이 흥미도가 높은 것과 마찬가지로 어린이들은 디지털 체험 중 자신이 선택하거나 움직이는 행동을 반영하여 화면에 결과가 나타나는 디지털 인터랙티브 체험에 흥미를 느끼는 것으로 보인다.
- ‘흥미 없음’과 ‘발달수준에 적합하지 않음’에 해당하는 응답이 모두 10% 미만으로 낮게 나타나 『향하다』의 체험전시활동은 어린이들의 발달수준에도 적합하고 흥미 있게 활동했다고 보여진다.

(5) 나누다

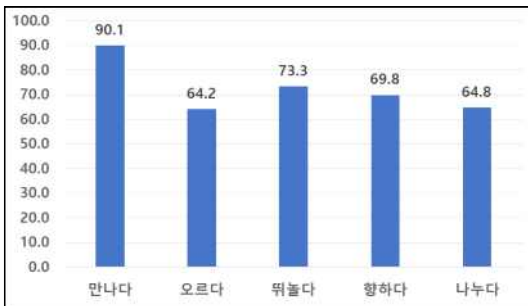
- 『나누다』 세션은 1개 체험전시영역(아름다운 제주 오래오래)으로 구성되었고, 2개

던 하나의 활동을 선택하지 않고 체험전시물을 모두 이해하고 활동했다고 응답한 응답자 수가 많았는데 국립제주박물관 어린이박물관의 체험전시물의 체험방법이 어렵지 않고 또 설명을 잘해 놓았기 때문으로 보인다. 뿐만 아니라 시니어클럽 도슨트들이 어린이들이 체험하는 것을 자주 도와주었기 때문에 체험방법을 이해하기 쉬웠을 것으로 추측할 수 있다.

- 국립제주박물관 어린이박물관의 전체 체험전시활동 중, 전시주제를 이해하는 데 가장 적합한 활동에 대한 설문조사 결과, 가장 많은 응답은 ‘모두 적합하다’는 것이었다. 이와 같은 결과는 어린이박물관 전시가 한라산, 제주 바다, 제주 돌 등 자연환경과 해녀, 제주 가옥 등 제주 문화를 잘 담고 있으며, 어린이가 쉽게 이해할 수 있는 체험전시물로 구성되었기 때문인 것으로 보인다.

가) 전체 체험전시영역별 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성

- 국립제주박물관 어린이박물관 체험전시공간의 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성을 5개 세션(만나다, 오르다, 뛰놀다, 향하다, 나누다)별로 살펴보면 [그림 IV-41]과 [그림 IV-42]와 같다.



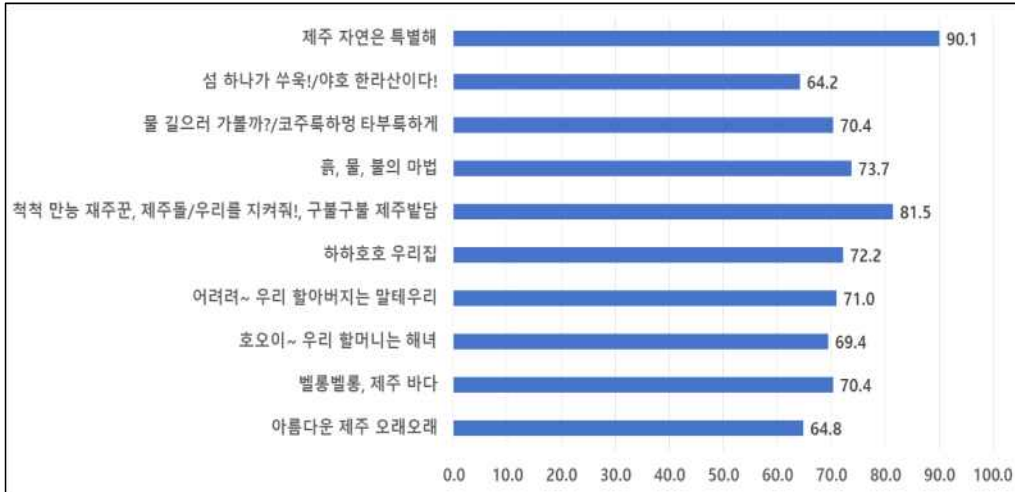
[그림 IV-41] 세션별 조작/활용방법 이해도



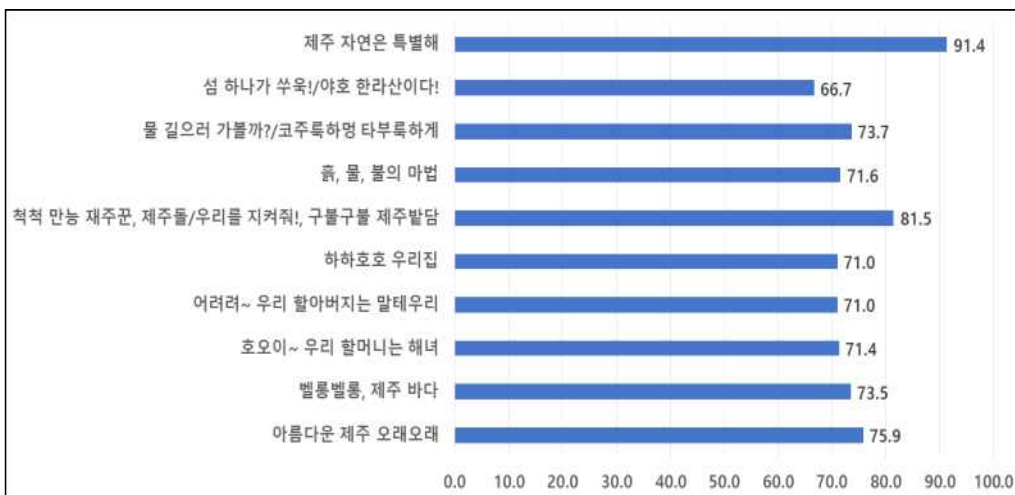
[그림 IV-42] 세션별 전시주제이해 적합성

- 5개 세션 중 『만나다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 모두 가장 높은 것으로 나타났다. 모든 세션이 60% 이상의 조작/활용방법 이해도를 보여 국립제주박물관 어린이박물관의 대부분의 체험전시영역은 어린이들이 체험방법을 어렵지 않게 이해할 수 있다는 것을 알 수 있으며 또한 모든 세션이 65% 이상의 전시주제이해 적합성을 보이는 것으로 나타나 어린이들은 국립제주박물관 어린이박물관의 체험전시활동을 통해 전시주제를 이해할 수 있다는 것을 알 수 있다.

- 이를 국립제주박물관 어린이박물관의 체험전시공간의 조작/활용방법 이해도와 전시 주제이해 적합성을 10개 영역으로 비교하면 [그림 IV-43]과 [그림 IV-44]와 같다.



[그림 IV-43] 영역별 조작/활용방법 이해도



[그림 IV-44] 영역별 전시주제이해 적합성

- 국립제주박물관 어린이박물관 체험전시영역의 조작/활용방법 이해도에 대한 설문조사 결과, ‘제주 자연은 특별해’가 90.1%로 가장 높게 나타났으며 다음으로 ‘척척 만능 제주꾼, 제주들/우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 밭담’이 81.5%, ‘흙, 물, 불의 마법’이 73.7%로 높게 나타났다. 조작/활용방법 이해도가 가장 낮게 나타난

‘섬 하나가 쭈욱!/야호 한라산이다!’ 도 64.2%로 나타나 전반적으로 모든 체험전시 영역이 어린이들이 체험하는 방법을 쉽게 이해할 수 있었다는 것을 알 수 있다.

- 국립제주박물관 어린이박물관 체험전시영역의 전시주제이해 적합성에 대한 설문조사 결과, ‘제주 자연은 특별해’ 가 91.4%로 가장 높게 나타났으며 다음으로 ‘척척 만능 재주꾼, 제주돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담’ 이 81.5%, ‘아름다운 제주 오래오래’ 가 75.9%로 높게 나타났고 가장 낮은 ‘섬 하나가 쭈욱!/야호 한라산이다!’ 도 66.7%로 나타나 전반적으로 모든 체험전시영역이 어린이들이 체험하면서 전시주제를 이해할 수 있었다는 것을 알 수 있다.
- ‘제주 자연은 특별해’ 와 ‘척척 만능 재주꾼, 제주돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담’ 영역은 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 모두 1, 2순위로 높게 나타났다.

나) 세부 체험전시영역별 조작/활용방법 이해도 및 전시주제이해 적합성

- 국립제주박물관 어린이박물관의 체험전시물의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성을 세부적으로 살펴보면 다음과 같다.

(1) 만나다

- 국립제주박물관 어린이박물관의 『만나다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-34> 『만나다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

만나다		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
제주 자연은 특별해	제주의 자연환경 터치 패널	73(90.1)	74(91.4)
	이해 못함/적합하지 않음	8(9.9)	7(8.6)

- 『만나다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성에 대한 설문조사 결과, ‘제주 자연은 특별해’ 의 ‘제주의 자연환경 터치 패널’ 의 조작/활용방법 이해도는 90.1%, 전시주제이해 적합성은 91.4%로 매우 높아서 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 모두 전체 29개 활동 중 가장 높게 나타났다.

(2) 오르다

- 국립제주박물관 어린이박물관의 『오르다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제 이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-35> 『오르다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

오르다		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
섬 하나가 쭈욱/ 야호 한라산이다!	설문대할망 이야기	56(69.1)	62(76.5)
	백록과 신선 이야기	51(63.0)	55(67.9)
	백록과 신선 포토존	49(60.5)	45(55.6)
	이해 못함/적합하지 않음	7(8.6)	5(6.2)

- 『오르다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성에 대한 설문조사 결과, ‘섬 하나가 쭈욱! 야호 한라산이다!’의 ‘설문대할망 이야기’가 69.1%로 조작/활용방법 이해도가 가장 높았고, 다음으로 ‘백록과 신선 포토존’ 63.0%, ‘백록과 신선 이야기’가 60.5% 순으로 나타났다. 전시주제이해 적합성도 같은 순으로 ‘설문대할망 이야기’가 76.5%, ‘백록과 신선 이야기’ 67.9%, ‘백록과 신선 포토존’ 55.6%로 나타났다.
- 『오르다』의 ‘섬 하나가 쭈욱! 야호 한라산이다!’ 영역은 영역 전체의 흥미도가 33.7%로 매우 낮게 나타난 영역이었으나 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 모두 55%이상 높게 나타난 어린이들이 흥미 있게 체험하지는 않으나 어렵지 않게 체험하고 전시주제를 이해하는 것으로 보인다.

(3) 뛰놀다

- 국립제주박물관 어린이박물관의 『뛰놀다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제 이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-36> 『뛰놀다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

뛰놀다		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
물 길으러 가볼까? 코주룩하명 타부룩하게	소리굽으로 듣는 용천수 이야기	62(76.5)	62(76.5)
	물허벅 체험	64(79.0)	64(79.0)
	허벅 만들기 체험	45(55.6)	53(65.4)
	이해 못함/적합하지 않음	1(1.2)	1(1.2)
흙, 물, 불의 마법	제주토기 관찰하기	62(76.5)	61(75.3)
	토기 소리듣기	62(76.5)	57(70.4)

	토기 만져보기	55(67.9)	56(69.1)
	이해 못함/적합하지 않음	4(4.9)	7(8.6)
척척 만능 재주꾼, 제주 돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담	풀고레 체험	73(90.1)	69(85.2)
	발담/ 방사담 쌓기	59(72.8)	63(77.8)
	이해 못함/적합하지 않음	2(2.5)	2(2.5)
하하호호 우리집	정낭과 정주석	57(70.4)	57(70.4)
	꿀꿀, 돛통시	58(71.6)	58(71.6)
	제주의 작은 텃밭, 우영팻	64(79.0)	63(77.8)
	달그락 달그락, 정지	55(67.9)	52(64.2)
	이해 못함/적합하지 않음	2(2.5)	2(2.5)
어려려~ 우리 할아버지는 말테우리	말테우리 할아버지의 하루	60(74.1)	60(74.1)
	정동모자·동고량	55(67.9)	55(67.9)
	이해 못함/적합하지 않음	7(8.6)	8(9.9)

- 『뛰놀다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성에 대한 설문조사 결과, 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 모두 가장 높은 체험전시활동은 ‘척척 만능 재주꾼, 제주돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담’ 영역의 ‘풀고레 체험’으로 나타났다. 이는 전체 29개 활동 중에서도 두 번째로 높은 수치로 조작/활용방법 이해도 90.1%, 전시주제이해 적합성 85.2%였다. 이는 응답자의 대부분이 ‘풀고레 체험’은 자녀가 체험방법을 쉽게 이해하고 전시주제를 아는 데에도 적합했다고 응답한 것이다.
- 조작/활용방법 이해도의 경우 ‘물 길으러 가볼까?!코주룩하명 타부룩하게’ 영역에서는 ‘물허벅 체험’이 79.0%로 가장 높았고, ‘흙, 물, 불의 마법’ 영역에서는 ‘제주토기 관찰하기’와 ‘토기 소리듣기’가 76.5%로 ‘토기 만져보기’ (67.9%)보다 높았다. ‘척척 만능 재주꾼, 제주돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담’ 영역에서는 ‘풀고레 체험’ (90.1%)이, ‘하하호호 우리집’ 영역에서는 ‘제주의 작은 텃밭, 우영팻’ (79.0%)이, ‘어려려~ 우리할아버지는 말테우리’ 영역에서는 ‘말테우리 할아버지의 하루’ (74.1%)가 가장 높았다.
- 전시주제이해 적합성에서는 ‘물 길으러 가볼까?!코주룩하명 타부룩하게’ 영역에서는 ‘물허벅 체험’이 79.0%로 가장 적합하다고 응답하였고, ‘흙, 물, 불의 마법’ 영역에서는 ‘제주토기 관찰하기’가 75.3%로 가장 높았다. ‘척척 만능 재주꾼, 제주돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담’에서는 ‘풀고레 체험’ (85.2%)이, ‘하하호호 우리집’ 영역에서는 ‘제주의 작은 텃밭, 우영팻’이 77.8%로 높았다. ‘어

려려~ 우리할아버지는 말테우리’ 영역에서는 ‘말테우리 할아버지의 하루’가 74.1%로 ‘정동모자·동고랑’ (67.9%)보다 높았다.

- ‘허벅 만들기 체험’의 조작/활용방법 이해도를 제외한『뛰놀다』의 모든 체험전시활동은 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 60% 이상으로 나타나 어린이들이 체험방법을 쉽게 이해하여 체험하며 전시주제를 이해하는 것으로 나타났다. ‘허벅 만들기 체험’은 탁자 가운데의 카메라 위 허공에서 관람객이 손을 움직여 체험하는 모션인식 게임인데 관람객들은 카메라를 손가락으로 누르거나 탁자를 손바닥으로 치거나 또는 화면을 터치하는 등 쉽게 체험방법을 인식하지 못했고 시니어클럽 도슨트의 지원을 받아 체험했기 때문에 조작/활용방법 이해도가 낮게 나타난 것으로 보인다.
- <표 IV-36>에 의하면, 조작/활용방법 이해도가 낮았던 ‘허벅 만들기 체험’을 제외하고는 활동마다 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 비슷하게 나타났는데 이는 어린이들이 체험방법을 이해하고 체험한 활동들이 전시주제도 잘 이해한 결과로 보인다.

(4) 향하다

- 국립제주박물관 어린이박물관의『향하다』세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-37> 『향하다』세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

향하다		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
호오이~ 우리 할머니는 해녀	해녀 물질 도구	62(76.5)	62(76.5)
	불턱 소라 스피커	57(70.4)	55(67.9)
	웨눈 너머 바다	56(69.1)	57(70.4)
	해녀 할머니 영상편지	59(72.8)	64(79.0)
	해녀 할머니들에게 띄우는 편지	47(58.0)	51(63.0)
	이해 못함/적합하지 않음	0(0.0)	1(1.2)
벨롱벨롱, 제주 바다	나만의 소원배 인쇄하기	62(76.5)	60(74.1)
	소원배 만들기	63(77.8)	65(80.2)
	QR코드로 소원배 띄우기	56(69.1)	60(74.1)
	소원문구 작성하기	47(58.0)	53(65.4)
	이해 못함/적합하지 않음	6(7.4)	2(2.5)

- 『향하다』세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성에 대한 설문조사

한 결과, ‘벨롱벨롱, 제주 바다’ 영역의 ‘소원배 만들기’가 조작/활용방법 이해도 77.8%, 전시주제이해 적합성 80.2%로 둘 다 가장 높았다.

- ‘호오이~ 우리 할머니는 해녀’ 영역에서는 ‘해녀 물질 도구’가 76.5%로 조작/활용방법 이해도가 가장 높았는데 이는 원형 회전판의 양면에 해녀들이 사용하는 물질 도구의 그림과 이름이 적혀있어 회전판을 돌리기만 하면 되는 간단한 방법이었 고, 어떠한 설명 없이도 직관적으로 체험방법을 이해하기 쉬웠기 때문이다.
- ‘호오이~ 우리 할머니는 해녀’ 영역은 ‘이해하지 못함’과 ‘적합하지 않음’에 해당하는 응답이 모두 전체 활동에서 가장 낮게 나타나 제주도라는 지역 특성상 해녀에 관한 체험전시는 전시주제를 확실히 이해하기 쉽고, 체험방법도 소라모양의 스피커를 귀에 대서 소리를 듣거나 눈을 대고 화면을 바라보는 등 감각기관을 활용 하는 방식이어서 이해하기 쉬웠던 것으로 보인다. ‘해녀 할머니 영상편지’는 디 지털 체험이었지만 흔히 사용하는 스마트폰을 크게 확대한 형태여서 전화를 걸고 통화를 종료하는 것이 어린이들에게는 이해하기 쉬운 익숙한 방식이었다.

(5) 나누다

- 국립제주박물관 어린이박물관의 『나누다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주 제이해 적합성은 다음과 같다.

<표 IV-38> 『나누다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성 인원수(%)

나누다		조작/활용방법 이해도	전시주제이해 적합성
아름다운 제주 오래오래	아름다운 제주	48(59.3)	61(75.3)
	제주 명예 도민증	57(70.4)	62(76.5)
	이해 못함/적합하지 않음	14(17.3)	4(4.9)

- 『나누다』 세션의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성에 대한 설문조사 결과, 두 가지가 모두 가장 높았던 활동은 ‘제주 명예 도민증’으로 각각 70.4%와 76.5%로 나타났다. ‘제주 명예 도민증’은 벽에 붙어있는 기기에 자신의 얼굴을 비춘 후 화면의 버튼을 눌러 사진을 촬영하는 디지털 체험전시로 마치 스마트폰으 로 셀카를 찍는 방식과 유사한 형태였기 때문에 체험방법을 이해하기 쉬웠고, 촬영 후 스마트폰으로 사진이 포함된 제주도민증이 전송되므로 전시주제를 이해하기 쉬웠을 것으로 판단된다.
- ‘아름다운 제주’도 조작/활용방법 이해도가 59.3%, 전시주제이해 적합성이 75.3%

로 높은 편으로 나타났는데 표시된 위치에 서면 영상이 자동 재생되므로 체험방법이 어렵지 않았고, 아름다운 제주의 바다를 오래오래 보존하자는 내용으로 전시주제를 이해하기에 용이했기 때문으로 보인다.

2. 체험전시 요구분석

가. 어린이박물관 방문 이유 및 효과

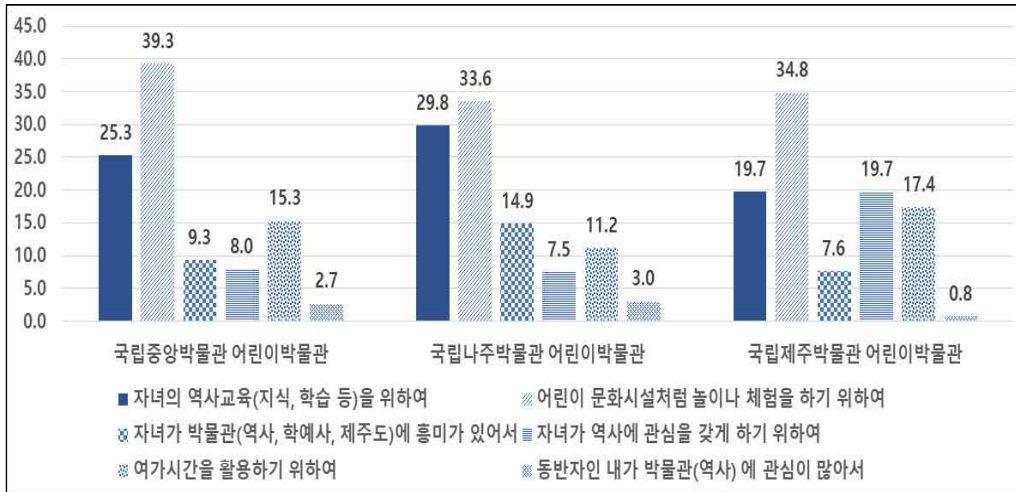
1) 어린이박물관 방문 이유

- 어린이박물관의 방문 이유에 대한 설문조사 결과, ‘어린이 문화시설처럼 놀이나 체험을 하기 위하여’가 국립중앙박물관 어린이박물관은 39.3%, 국립나주박물관 어린이박물관 33.6%, 국립제주박물관 어린이박물관 34.8%로 3개 박물관 모두 가장 높게 나타났다. 다음으로 ‘역사교육(지식, 학습 등)을 위하여’ 등의 순으로 높게 나타났다. 어린이박물관의 방문 이유로 가장 높게 나타난 ‘어린이 문화시설처럼 놀이나 체험을 하기 위하여’와 같은 결과는 어린이박물관이 어린이의 호기심과 활동성을 반영한 놀이적 체험방식을 취한 시설(박보나, 2021)이라는 트렌드가 확대된 결과로 사료된다.

<표 IV-39> 어린이박물관 방문 이유(복수응답)

인원수(%)

내용	국립중앙박물관	국립나주박물관	국립제주박물관
자녀의 역사교육(지식, 학습 등)을 위하여	38(25.3)	40(29.8)	26(19.7)
어린이 문화시설처럼 놀이나 체험을 하기 위하여	59(39.3)	45(33.6)	46(34.8)
자녀가 박물관(역사, 직업: 학예연구사, 제주도)에 흥미가 있어서	14(9.3)	20(14.9)	10(7.6)
자녀가 역사(직업: 학예연구사)에 관심을 갖게 하기 위하여	12(8)	10(7.5)	26(19.7)
여가시간을 활용하기 위하여	23(15.3)	15(11.2)	23(17.4)
동반자인 내가 박물관(역사)에 관심이 많아서	4(2.7)	4(3.0)	1(0.8)
전체	150(100.0)	134(100.0)	132(100.0)



[그림 IV-45] 어린이박물관 방문 이유

2) 체험전시활동이 도움이 되는 발달영역

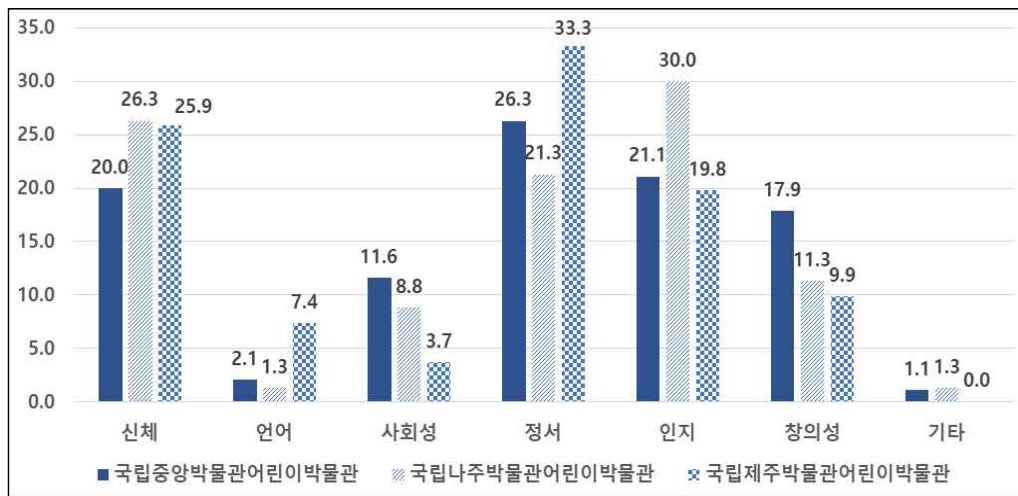
- 어린이박물관의 체험전시활동이 어린이의 어떤 발달영역에 도움이 되는지에 대한 설문조사 결과, 정서발달이 27%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 신체발달(23.8%), 인지발달(23.4%), 창의성발달(13.3%), 사회성발달(8.2%), 언어발달(3.5%) 등의 순으로 나타났다. 정서발달에 가장 높게 나타난 이유는 어린이박물관은 어린이의 흥미나 욕구를 충족시키고 오감을 활용한 직접적인 체험을 하면서 성취감, 자신감 및 감정을 표현할 기회를 갖게 되어 자연스럽게 정서발달에 도움이 된다고 생각한 것으로 보인다. 아울러 대부분의 체험전시활동이 대소근육을 활용한 구체적인 조작으로 이루어지기 때문에 이러한 조작 경험들이 신체 발달을 도움이 되는 것으로 판단한 결과로 추측된다.
- 어린이박물관별로 살펴본 결과, 국립중앙박물관 어린이박물관은 정서발달이 26.3%로 가장 높았으며 다음으로 인지발달(21.1%) 및 신체발달(20.0%)의 순으로 도움이 된다고 응답하였다. 이에 반해 국립나주박물관 어린이박물관은 인지발달(30.0%)이 가장 높았으며, 다음으로 신체발달(26.3%), 정서발달(21.3%)의 순으로 도움이 된다고 응답하였다. 국립제주박물관 어린이박물관의 경우도 역시 정서발달(33.3%)이 가장 높았으며, 다음으로 신체발달(25.9%), 인지발달(19.8%)의 순으로 도움이 된다고 응답하였다. 국립중앙박물관과 국립제주박물관 어린이박물관이 ‘정서발달’이 가장 높게 나타난 반면, 국립나주박물관 어린이박물관은 ‘인지발달’이 가장 높게 나타났

는데 이와 같은 결과는 어린이박물관의 전시 콘텐츠의 차이에서 기인한 것으로 보인다. 국립나주박물관 어린이박물관의 전시기획주제가 ‘문화재를 지키는 박물관 사람들’로 박물관에서 학예사가 하는 일을 중심으로 박물관의 역할을 이해하고 체험해 볼 수 있도록 기획되어 상대적으로 지식과 정보를 형성하여 인지적으로 더 도움이 된다고 생각한 것으로 보인다.

<표 IV-40> 체험전시활동이 도움이 되는 발달영역

인원수(%)

구분	신체발달	언어발달	사회성발달	정서발달	인지발달	창의성발달	기타	전체
중앙	19(20.0)	2(2.1)	11(11.6)	25(26.3)	20(21.1)	17(17.9)	1(1.1)	95(100.0)
나주	21(26.3)	1(1.3)	7(8.8)	17(21.3)	24(30.0)	9(11.3)	1(1.3)	80(100.0)
제주	21(25.9)	6(7.4)	3(3.7)	27(33.3)	16(19.8)	8(9.9)	0(0.0)	81(100.0)
전체	61(23.8)	9(3.5)	21(8.2)	69(27.0)	60(23.4)	34(13.3)	2(0.8)	256(100.0)



[그림 IV-46] 체험전시활동이 도움이 되는 발달영역

나. 어린이박물관 운영 방안

1) 체험전시활동의 증가선호형태

- 앞으로 어린이박물관의 체험전시활동으로 증가되기를 원하는 형태에 대한 설문조사

결과, ‘촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)’ 유형이 64.1%로 가장 높은 것으로 나타났다. 다음으로 ‘디지털 시각 활용 (가상현실 체험 등)’ 이 36.7%로 나타났다.

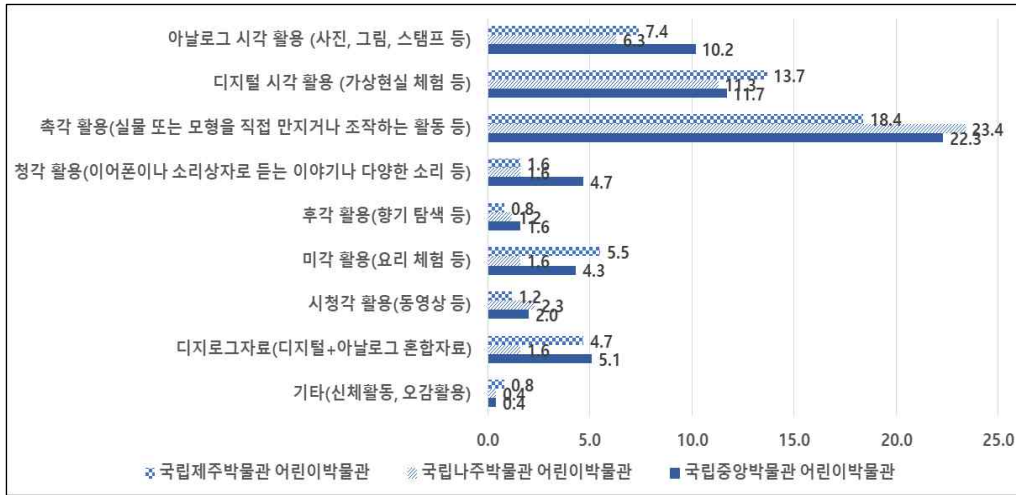
- 어린이박물관별로 살펴본 결과, 국립중앙박물관 어린이박물관의 경우, ‘촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)’ 유형이 22.3%로 가장 많았으며, 다음으로, ‘디지털 시각 활용(가상현실 체험 등)(11.7%)’, ‘아날로그 시각 활용(사진, 그림, 스탬프 등)(10.2%)’ 등의 순으로 나타났다.
- 국립나주박물관 어린이박물관의 경우도 ‘촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)’ 유형이 23.4%로 가장 많았으며, 다음으로 ‘디지털 시각 활용(가상현실 체험 등)(11.3%)’, ‘아날로그 시각 활용(사진, 그림, 스탬프 등)(6.3%)’ 등의 순으로 나타났다.
- 국립제주박물관 어린이박물관의 경우도 ‘촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)’ 유형이 18.4%로 가장 많았으며, 다음으로, ‘디지털 시각 활용(가상현실 체험 등) (13.7%)’, ‘아날로그 시각 활용(사진, 그림, 스탬프 등)(7.4%)’ 등의 순으로 나타났다.
- 3개 어린이박물관 모두 ‘촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)’ 이 높게 나타난 결과는 어린이박물관의 체험전시는 기본적으로 구체적이고 직접적인 조작 경험을 중요하게 생각한 결과로 사료되며, 아울러 자유롭게 직접 조작하는 경험이 제한되었던 코로나19 상황의 영향인 것으로 보인다.

<표 IV-41> 체험전시활동의 증가선호형태(복수응답)

인원수(%)

내용	국립중앙박물관 어린이박물관	국립나주박물관 어린이박물관	국립제주박물관 어린이박물관	합계
아날로그 시각 활용 (사진, 그림, 스탬프 등)	26(10.2)	16(6.3)	19(7.4)	61(23.8)
디지털 시각 활용 (가상현실체험 등)	30(11.7)	29(11.3)	35(13.7)	94(36.7)
촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)	57(22.3)	60(23.4)	47(18.4)	164(64.1)
청각 활용(이러폰이나 소리상자로 듣는 이야기나 다양한 소리 등)	12(4.7)	4(1.6)	4(1.6)	20(7.8)
후각 활용(향기 탐색 등)	4(1.6)	3(1.2)	2(0.8)	9(3.5)
미각 활용(요리 체험 등)	11(4.3)	4(1.6)	14(5.5)	29(11.3)
시청각 활용(동영상 등)	5(2.0)	6(2.3)	3(1.2)	14(5.5)

디지로그자료 (디지털+아날로그혼합자료)	13(5.1)	4(1.6)	12(4.7)	29(11.3)
기타(신체활동, 오감활용)	1(0.4)	1(0.4)	2(0.8)	4(1.6)
전체	159(37.5)	127(30.0)	138(32.5)	424(100.0)



[그림 IV-47] 체험전시활동의 증가선호형태

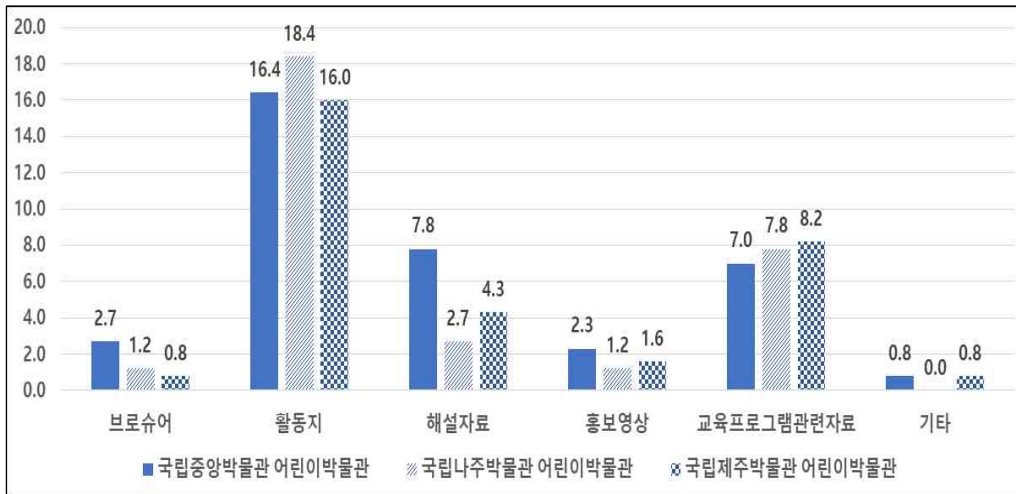
2) 서비스 확대 자료

- 어린이박물관에 확대되면 좋을 서비스 자료에 대한 설문조사 결과, 전체적으로 3개 박물관에서 모두 ‘활동지’가 50.8%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘교육프로그램 관련자료(23.0%)’, ‘해설자료(14.8%)’ 등의 순으로 높게 나타났다. 활동지에 대한 요구가 높은 결과는 활동지가 체험전시물에 대한 흥미와 이해를 제공할 뿐 아니라 배움과 성취의 경험을 제공한다고 생각한 결과로 사료된다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관의 경우, 상설전시 ‘아하! 발견과 공감’에 대한 단체 관람객 학습자료를 홈페이지에 탑재하여 박물관 이용 방법, 전시 정보 및 다양한 교육자료를 제공하고 있다. 그러나 개인 관람객은 이와 관련된 정보를 알지 못한다면 거의 이용할 수 없으므로, 사전예약 시 이에 대한 안내를 함께 한다면 서비스를 이용하는 이용 대상 범위가 확대될 것이다.

<표 IV-42> 확대되면 좋은 서비스 자료

인원수 (%)

구분	브로슈어	활동지	해설자료	홍보영상	교육프로그램 관련자료	기타	합계
국립중앙박물관 어린이박물관	7(2.7)	42(16.4)	20(7.8)	6(2.3)	18(7.0)	2(0.8)	95(37.1)
국립나주박물관 어린이박물관	3(1.2)	47(18.4)	7(2.7)	3(1.2)	20(7.8)	0(0.0)	80(31.3)
국립제주박물관 어린이박물관	2(0.8)	41(16.0)	11(4.3)	4(1.6)	21(8.2)	2(0.8)	81(31.6)
전체	12(4.7)	130(50.8)	38(14.8)	13(5.1)	59(23.0)	4(1.6)	256(100.0)



[그림 IV-48] 확대되면 좋은 서비스 자료

3) 어린이박물관의 기능 구성

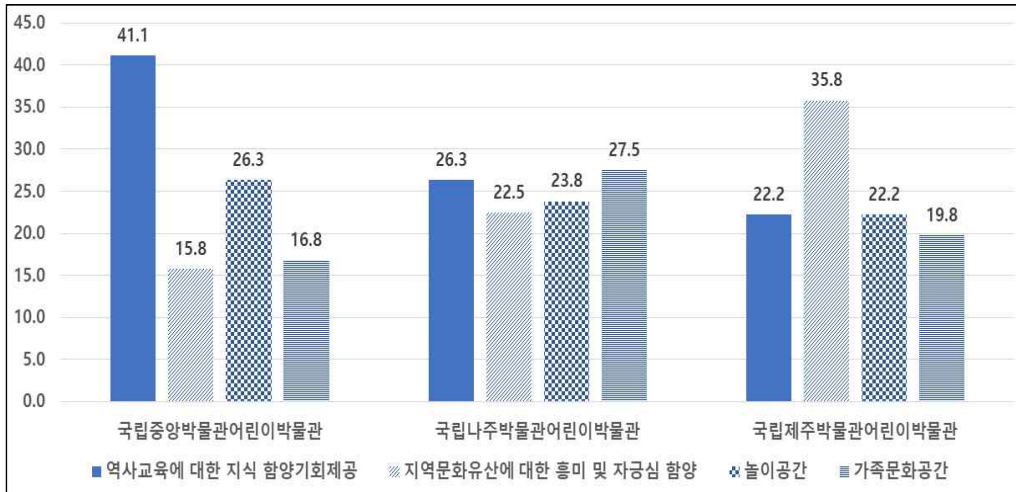
- 앞으로 어린이박물관이 어떤 기능으로 구성되면 좋을지에 대한 설문조사 결과, 전체적으로는 ‘역사교육에 대한 지식함양기회제공’ 이 30.5%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘지역문화유산에 대한 흥미 및 자긍심함양’ 과 ‘놀이공간’ 이 동일하게 24.2% 등의 순으로 나타났다.
- 어린이박물관별로 살펴본 결과, 국립중앙박물관 어린이박물관은 ‘역사교육에 대한 지식 함양기회제공’ 이 41.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘놀이공간 (26.3%)’ 등의 순으로 나타났다. 이는 모박물관이 국립중앙박물관과 연계한 역사교육에 대한 지식이나 경험을 갖기를 기대한 결과로 생각된다.

- 국립나주박물관 어린이박물관은 ‘가족문화공간(27.5%)’ 이 ‘역사교육에 대한 지식 함양기회제공(26.3%)’ 보다 근소하게 좀 더 높게 나타났다. 이는 지방의 경우, 수도권에 비해 가족과 함께 문화를 향유할 수 있는 인프라가 미흡한 상황이기에 어린이 박물관이 가족 모두를 위한 문화공간으로서의 기능을 많이 기대한 결과로 보인다.
- 국립제주박물관 어린이박물관은 ‘지역문화유산에 대한 흥미 및 자긍심 함양’ 이 35.8%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘역사교육에 대한 지식함양기회제공’ 과 ‘놀이공간’ 이 동일하게 22.2%로 높게 나타났다. 다른 어린이박물관과 달리 ‘지역문화유산에 대한 흥미 및 자긍심 함양’ 이 가장 높게 나타난 결과는 ‘제주도’ 가 다른 지역과 차별화되는 지역문화유산에 의해 형성된 지역정체성의 영향으로 추측된다. 즉, 지역 내에서 나타난 고유한 생활양식과 사고방식을 보여주는 지역박물관의 경험을 통해 지역민들에게는 지역공동체의 구성원으로서의 자긍심을 함양하며, 타 지역민에게는 독특한 지역문화유산에 대한 흥미를 야기하여 다양성에 대한 경험을 제공하기를 기대한 결과로 보인다.
- 어린이박물관별로 서로 다른 박물관의 기능에 대한 이와 같은 응답 결과는 어린이 박물관이 소재해 있는 지역적 특성과 요구를 반영한 전시주제가 차별화되어 선정될 필요성을 시사한다.

<표 IV-43> 어린이박물관의 기능 구성

인원수(%)

구분	역사교육에 대한 지식함양기회제공	지역문화유산에 대한 흥미 및 자긍심 함양	놀이공간	가족문화공간
국립중앙박물관 어린이박물관	39(41.1)	15(15.8)	25(26.3)	16(16.8)
국립나주박물관 어린이박물관	21(26.3)	18(22.5)	19(23.8)	22(27.5)
국립제주박물관 어린이박물관	18(22.2)	29(35.8)	18(22.2)	16(19.8)
전체	78(30.5)	62(24.2)	62(24.2)	54(21.1)



[그림 IV-49] 어린이박물관의 기능 구성

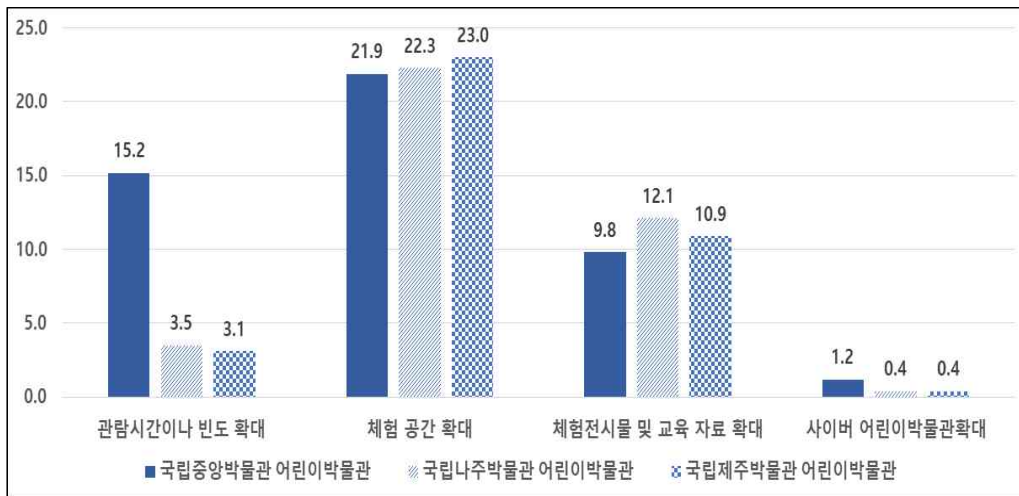
4) 코로나 상황 이후 기대하는 어린이박물관 운영방향

- 코로나 상황 이후 기대되는 어린이박물관의 운영방향에 대한 설문조사 결과, ‘체험공간확대’가 54.3%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘체험전시물 및 교육자료 확대’(26.5%), ‘관람시간이나 빈도 확대(17.7%)’의 순으로 나타났으며, ‘사이버 어린이박물관 확대(홈페이지 디지털콘텐츠 등)’는 1.5%로 낮게 나타났다. 3개 어린이 박물관에서 가장 높게 나타난 ‘체험 공간 확대’의 경우, 국립나주박물관 어린이 박물관과 국립제주박물관은 독립된 건물로 구성되어 있지 못하여 다양한 체험전시공간이 제한된 점에서 이와 같은 공간 확대에 대한 기대가 높은 것으로 나타났다.
- 어린이박물관별로 살펴본 결과, ‘관람시간이나 빈도 확대’의 경우, 국립중앙박물관 어린이박물관이 15.2%로 다른 박물관에 비해 높았다. 이와 같은 결과는 국립중앙박물관 어린이박물관의 경우, 다른 소속박물관의 어린이박물관보다 체험전시공간이 넓어 시간 내 충분히 체험하기에는 시간이 부족하고, 예약도 쉽지 않았던 부분이 반영된 것으로 보인다.

<표 IV-44> 코로나19 상황 이후, 기대하는 어린이박물관 운영방향(복수응답)

인원수(%)

내용	국립중앙박물관 어린이박물관	국립나주박물관 어린이박물관	국립제주박물관 어린이박물관	합계
관람시간이나 빈도 확대	39(15.2)	9(3.5)	8(3.1)	56(17.7)
체험 공간 확대	56(21.9)	57(22.3)	59(23.0)	172(54.3)
체험전시물 및 교육 자료 확대	25(9.8)	31(12.1)	28(10.9)	84(26.5)
사이버 어린이박물관확대	3(1.2)	1(0.4)	1(0.4)	5(1.5)
전체	123(38.8%)	98(31.0)	96(30.2)	317(100.0)



[그림 IV-50] 코로나19 상황 이후, 기대하는 어린이박물관 운영방향

1. 어린이 관람객의 놀이행동

- 어린이박물관의 어린이 관람객 행동 양상은 어린이의 놀이성을 중심으로 범주화하였다. 어린이의 놀이 출현(일회적 놀이와 반복적 놀이)과 어린이의 놀이 반응(직관적 놀이, 모방적 놀이, 정보수용적 놀이, 변형적 놀이)으로 범주를 구성하였다. 어린이박물관에서 어린이 관람객의 행동을 살펴보면, 체험전시물에 대한 경험이 놀이경험과 유사한 양상을 보였다.
- 어린이의 놀이를 놀이답게 해주는 잠재적인 힘과 성향을 놀이성이라고 한다. 놀이성은 어린이가 놀이를 최대한 발휘하게 하는 동기가 된다(노선미, 2022). 어린이가 가지고 있는 ‘놀이성’을 발휘하여 어린이박물관의 체험전시물에 대한 행동과 상호작용이 이루어지고 있는 것으로 나타났다.

가. 어린이의 놀이 출현

- 어린이박물관의 어린이 관람객 행동 양상은 어린이의 놀이 빈도에 따라 일회적 놀이와 반복적 놀이로 구분될 수 있다. 일회적 놀이는 체험전시물에 흥미가 없거나, 어린이가 가지고 있는 선이해 또는 선지식과 다른 방식의 체험전시물일 때, 단순한 방식으로 구조화된 체험전시물일 때, 또는 친숙하지 않을 때 일회적 놀이로서 어린이의 관람 행동이 나타났다.

1) 일회적 놀이

- 다음은 체험전시물에 대한 방법과 상호작용을 할 수 없는 **일방적 체험전시물**일 경우, 어린이의 관심과 흥미가 없는 사례이다. ‘아름다운 제주’는 디지털 화면에 텍스트 중심 내용이 나오면서 한글을 아는 어린이의 관심을 유도할 수는 있지만, 어린이가 직접 반응하거나 피드백이 상호작용으로 이루어지지 않아서 **일시적 주의집중**만 이루어진다.

시호는 ‘아름다운 제주’ 에 간다.

어머니: 거기는 뭐야?

시호: 모르겠다.

어머니: 엄마랑 한 번 보자. 엄마 이거 궁금해. 시호, 거기 서 있어줘. 고마워. 위에 무슨 글이 나오는데? 제주 사람들 이야기 해준대.

시호가 영상 속 글을 읽는다. 글을 읽고, 다른 체험전시물로 간다.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 최시호 관찰)



[그림 V-1] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰

- 다음은 어린이가 가지고 있는 체험전시물에 대한 선이해와 다른 방식으로 체험이 이루어지는 경우 어린이가 체험전시물에 대해 단기적 탐색 과정으로 경험하는 모습이 나타난 사례이다. 지우는 ‘칙칙폭폭 바퀴극장’ 안의 영상을 보고 터치스크린으로 이해하고 탐색을 했으나, 반응이 없자 아버지 손을 잡고 다른 체험전시물로 이동한다.

‘칙칙폭폭 바퀴극장’ 안에 화면에 나타나는 영상을 보고 아버지 손 놓고 뛰어서 안으로 들어간다. 벽 쪽 화면을 손으로 만져본다. 지우가 만지는 것과 상관없이 화면은 진행된다. 기차구조물의 창문 쪽으로 기대어 아버지를 쳐다보고는 밖으로 나와서 아버지 손을 잡는다.

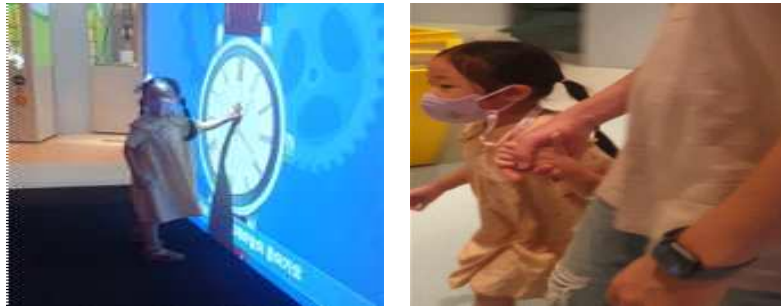
아버지: 그냥 보는 건가봐.

지우: 소꿉놀이! 소꿉놀이!

아버지: 아? 그래?

지우는 아버지와 손잡고 ‘보글보글 맛있는 부엌’ 으로 간다.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 최지우 관찰)



[그림 V-2] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 관찰

- 다음은 ‘수장고에 문화재를 보관해요’ 에서 모형 금동관을 만져보고 머리에 써 본 후, 다른 체험전시로 가는 사례이다. 혁준이는 수장고에 전시되어 있는 왕관을 만져 보면서 탐색하는 조심스러운 행동을 보이자, 어머니는 모형임을 알려주었다. 혁준이는 바로 모형 금동관을 직접 머리에 써보고 제자리에 둔 후, 옆에 있는 다른 모형 문화재를 탐색하는 일회적 놀이행동이 나타났다. 모형 왕관을 재료에 따라 분류하여 보관하는 수장고 체험전시의 단순한 접근 방식은 어린이의 흥미와 관심을 지속시키는 데 한계가 있을 수 있다.

‘수장고에 문화재를 보관해요’ 에서 혁준이는 금동관을 만져보고 있다.

어머니: 이건 진짜일까? 가짜일까? 당연히 가짜겠지요?

혁준: (머리에 금동관을 써 보고 자리에 다시 내려 두고 옆에 있는 문화재를 만져본다.)

어머니: 옛날에 만들었나 봐. 잘 만들었지?

혁준이는 금동관을 수장고에 보관하지 않고, 머리에 써보고 다른 영역으로 간다.

(국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 11세 남아 고혁준 관찰)



[그림 V-3] 국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 11세 남아 관찰

- ‘크게 보는 눈 삼각퍼즐’ 에서 어린이가 평소에 경험하지 못한 입체퍼즐구조와 친숙치 않은 문화재 그림의 퍼즐 맞추기는 어린이의 흥미를 사라지게 만든다. 어린이가 가지는 체험전시물의 친숙성은 관람행동을 지속시키는 요인으로 보여진다. 어린연령대 어린이에게 적합한 퍼즐은 그림이 명확하고, 완성된 그림을 유추하여 맞출 수 있도록 눈에 띄게 2차원 평면 그림자료와 3차원 입체퍼즐이 연계되어 제공되면 좀 더 어린이가 몰입하여 놀이할 수 있도록 도와주는 트리거(trigger)가 될 것이다.

은정이가 ‘크게 보는 눈 삼각퍼즐’ 에서 퍼즐을 돌린다.

아버지: 그게 뭐야?

은정: 퍼즐.

아버지: 뭐라고?

은정: 퍼즐.

아버지: 퍼즐이야?

은정: 근데 이거(퍼즐) 맞나?

은정이는 퍼즐을 맞추기를 멈춘다.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 여아 이은정 관찰)



[그림 V-4] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 여아 관찰

2) 반복적 놀이

- 어린이박물관의 어린이 관람객 행동 양상 중 반복적 놀이는 감각적으로 즐거움을 유발하는 체험전시물이거나, 반복을 통해 몰입감과 자발적 실험을 유발하는 경우, 체험전시물을 통한 목표를 설정하거나 달성해야하는 과제를 만들 때, 그리고 반복적 체험전시 경험을 통해 순수한 즐거움을 경험할 때 반복적 놀이행동을 보였다.
- 다음 사례는 은정이가 ‘미끄럼틀’ 을 반복적으로 타면서 즐거움을 느끼는 모습이

다. 은겸이는 미끄럼틀의 감각적 느낌, 미끄럼틀을 타고 내려올 때 기분 등을 만끽하며 반복적으로 체험전시물인 미끄럼틀을 경험하고 있었다. 체험전시물로 미끄럼틀은 어린이의 신체움직임을 유발시키고, 위에서 아래로 내려오는 속도를 몸으로 체감할 수 있고, 스스로 그 속도를 조절하며 자신의 신체를 조절하는 즐거움을 갖게 한다.

- 특히 평지로 이루어진 일반 공간에서 느낄 수 없는 위에서 아래를 바라다보는 조망을 통해 유아놀이터의 모든 곳을 볼 수 있다라는 느낌을 가질 수 있다. 공간의 경계를 허물어 아래-위를 오르락내리락하면서 탈공간적 해방감을 느낄 수 있다.

은겸이는 반복해서 10번을 ‘미끄럼틀’을 계속 타며 발을 들고 미끄럼틀을 내려온다.

아버지: 여기 블록도 있는데...

은겸이는 한번 둘러보고 다시 미끄럼틀을 탄다. 은겸이는 다시 미끄럼틀 계단으로 달음박질하며 올라간다.

아버지: (은겸이 앞에 여자아이가 미끄럼틀을 타려고 하자) 기다려! 기다리고 있다가...(은겸이의 손을 잡는다.)

은겸이는 조금 기다리다 다시 미끄럼틀을 탄다.

은겸이는 미끄럼틀을 타고 올라간다. 미끄럼틀 위로 아버지가 올라왔다.

[중략]

연구자: 은겸아, 궁금한 것 있어, 지금 16번째 타고 있는데 힘들지 않아?

은겸: 아니요

연구자: 힘들지 않아? 기분이 어때?

은겸: 엉덩이가 근질근질해요. 기분이 뭔가 으스스. 울룩불룩한게 재미있어요. 사사삭해서 기분이 그렇게 되요. (다시 미끄럼틀을 타고 내려간다.)

(국립나주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 17. 6세 남아 차은겸 관찰)



[그림 V-5] 국립나주박물관 유아놀이터, 2022. 9. 17. 6세 남아 관찰

- 다음은 ‘흙과 불로 만든 그릇’에서 장작(모형)을 넣으면 아래로 나오는 장작을 다

시 아궁이에 넣는 행동을 반복하는 사례이다. 영아 놀이 속 반복의 의미를 탐구한 김상아(2021) 연구에서 **놀이 속 반복은 움직임의 반복이 아닌 깊은 몰입과 자발적 실험으로 이끈다고 밝혔다.**

- 또한 감각을 통한 반복은 과거의 기억을 소환한다고 밝히고, 놀이 속 반복은 놀이와 행동을 바꾸게 하여 새로운 시도와 발견의 가능성을 제공한다. 지우가 장작(모형)을 아궁이에 넣는 행동을 반복할수록 아궁이 옆에 있는 도자기에 불이 들어와서 빛이 난다. 반복적인 장작넣기는 또 다른 새로운 놀이와 체험전시를 경험할 수 있도록 한다.

지우가 ‘흙과 불로 만든 그릇’에서 장작(모형)을 아궁이에 넣고 아버지는 아래로 나온 장작을 다시 장작보관함에 넣는다. 지우가 가슴에 장작을 한아름 안고 아궁이로 가서 넣고 다시 장작을 가지러 온다. 옆에 불이 들어오지만 보지 못한다.

아버지: 옆에 불 나온다! 불!

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 8. 5세 여아 최지우 관찰)

어머니: 애들은 아무래도 그냥 단순하게 넣고 빼고 넣고 빼고 그렇게 반복적인 **단순한 행동들을 좋아하니까** [중략] 처음에는 그거(불 들어오는 것에 대한 관심) 없이 그냥 저것(장작모형)만 넣는 것만 집중해서 봤었는데 여러 번 하니까 **그 다음에는 다른 게 보이는 거예요.**

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 8. 5세 여아 최지우어머니 면담)

- 다음은 ‘발담/ 방사담쌓기’에서 자신이 정한 목표를 달성할 때까지 반복하는 사례로 제시된 돌(모형)을 모두 사용할 때까지 돌담을 쌓기 위하여 약 25분가량 돌을 운반하였다. **발담의 돌쌓기는 윤희에게 달성하고 해결해야하는 과제이자 목표로 놀이화되었다.**
- 단순히 발담의 돌모형으로 제주의 지역문화인 발담만들기라는 체험을 넘어서 윤희의 잠재된 인지능력과 끈기, 인내심, 도전심 등의 정서발달도 함께 끌어내었다. 차근차근 큰 돌에서 작은 돌을 쌓으며 높이 쌓을 수 있도록 문제해결을 하고, 발담쌓기에 집중하면서 몰입하는 과정에서 즐거움을 표현하였다. 윤희는 발담이 무너지는 경험을 하였으나, 실패의 경험으로 인식하지 않고, 재도전의 기회로 삼았다. 이것은 발담쌓기가 놀이로서 그 과정을 즐기고 있는 윤희의 모습을 반추할 수 있다.

윤희가 발담의 돌모형을 2층까지 쌓는다.

어머니: 이제 노루가 와서 감자랑 고구마 못 캐가겠다.

(윤희가 4층까지 발담의 돌을 쌓고 나서)

윤희: (기쁜 듯이 두 발 모아 툭툭 뛰면서 두 팔을 아래위로 흔들며) 조금만 더 쌓자.

(하나를 더 올려놓는 순간, 발담이 무너진다.) 다시 쌓아야 해.

어머니: 안 끝난거야? 윤희야, 우리 몇 층 쌓을 거야?

윤희: 엄청 많이. 여기 돌이 다 없어질 때까지.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 최윤희 관찰)



[그림 V-6] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰

- 정해진 시간 안에 멧돌을 돌려 음식을 완성하는 ‘폴고레 체험’에 대한 사례이다. 은우는 ‘폴고레 체험’에서 정해진 시간이라는 제한 안에서 빠르게 시간을 단축하려는 동기를 나타냈다. ‘폴고레 체험’에서 멧돌로 만들어진 음식에 대해 탐색하는 것보다 ‘시간’을 단축하여 빠르게 완수하는 경험에 관심이 많았다. **시간제약 (time pressure)**은 과제 수행을 위해 제공된 시간이 부족하다고 느끼는 정도로써 제한 시간 안에 당면한 문제를 해결해야 하는 상황에서는 필연적으로 유발되는 심리적 구인으로 적절한 수준의 시간제약은 오히려 창의적 수행을 촉진시킨다(이혜원, 2013).
- 은우는 멧돌을 빠르게 돌려서 음식을 만들려는 목표를 설정하여 시간을 단축시키려는 시간제약은 멧돌을 빠르게 돌리기 위한 방법을 모색하고 노력하게 만든다. 빠르게 멧돌을 돌려야만 콩과 녹두로 만들어지는 음식이 화면에 나오기 때문에 제주지역에서 흔한 돌을 이용한 도구라는 전시주제와 별개로 일차적으로 멧돌을 빠르게 돌리는 체험경험은 중요하다.

은우: (맷돌을 돌리다가 멈추며 연구자를 바라본다.) 이렇게 멈추면 (오른 쪽 위를 가리키며) 시간이 나오고 진짜로 멈춰요. 그래서 시간 안에 못하면 실패... [중략] (다시 맷돌을 계속 돌리면서) 56초. 아까보다 더 빨리 해야 해.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 고은우 관찰)



[그림 V-7] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 관찰

- 다음은 ‘꿀꿀, 돛통시’에 반복적으로 가서 체험하는 사례이다. 소이는 다른 체험 전시물을 관람 한 후, ‘꿀꿀, 돛통시’에 관람객이 없으면 반복적으로 간다. 소이는 관찰하는 동안 7번 반복하여 ‘꿀꿀, 돛통시’에 갔다. 소이는 어린이박물관에 재 방문 경험이 있는 어린이로 본인이 좋아하는 체험전시물을 반복적으로 경험하는 모습을 보였다.
- 어린이가 좋아하는 소재로 ‘똥’은 어린이 생활의 변화에서 분리(separation)와 전이(transition)를 경험하게 한다. 변화는 친숙한 것에서 떨어지는 분리를 전제로 하고, 이는 새로운 것으로 옮겨 간다는 전이의 개념을 포함한다(노희연, 2008). 어린이의 다양한 분리와 전이 경험은 다른 놀이로 전환하기, 배변 훈련하기, 잠에서 깨어나 다른 활동하기 등이 있다(Miler, 2005). 그 중 배변 훈련은 자신의 신체 능력 증 방광과 괄약근의 힘을 적절한 타이밍에 맞추어 조절해야하고, 이 과정에서 실수와 불안 등을 겪으면서 정서적으로 많은 갈등을 겪는다. 변기에 스스로 자신의 신체적 능력을 활용하여 생리적 욕구를 해결하는 경험을 통해 성취감을 느끼고 진정한 자율성을 경험하게 된다(노희연, 2008).
- ‘꿀꿀, 돛통시’는 어린이가 좋아하는 ‘똥’과 ‘돼지’를 소재로 제주지역의 가옥구조와 돼지사육 문화에 관심을 갖게 하고, 모니터도 바닥에 있어서 일반적으로 모니터를 정면으로 바라보면서 경험하는 체험전시와는 차별성이 있었다. 화면의 변화를 가져오는 버튼도 아래 부분에 설치가 되어 어린이가 손을 아래로 뺀어 작동할

수 있도록 구성되어 있었다. 손가락으로 조작하는 일반적 디지털 체험전시와 달리 어린이가 온 몸을 사용해서 버튼을 조작하고, 버튼도 거리가 떨어져 있어서 어린이의 움직임에 유발시킨다. 다양한 어린이의 움직임을 촉진시킨다. 또한, 체험전시물의 조작 기능을 통해 어린이의 소근육과 대근육 신체발달이 이루어지게 한다.

소이가 ‘꿀꿀, 뚫통시’로 간다. 한 남아가 뚫통시 바닥에 있는 돼지를 보면서 발을 움직인다. 소이는 벽면에 기대어 서서 화면에 있는 돼지를 바라본다. 남아가 다른 곳으로 가서, 바로 소이는 ‘꿀꿀, 뚫통시’ 화면 위로 간다.

연구자: 소이는 뚫통시를 좋아하는구나?

소이: 네.

연구자: 소이는 어린이박물관에 몇 번 와봤니?

소이: 두 번.

소이는 벽면에 아래에 있는 ‘점프하기’ 버튼을 누르면서 화면을 바라본다. 다시 몸을 다른 벽면으로 이동해서 ‘뚫먹기’ 버튼을 누르면서 화면을 바라본다.

(뚫통시 벽면에는 방귀뀌기, 점프하기, 뚫폭탄, 뚫먹기 버튼이 있다.)

소이: 방금 돼지끼리 쳤다.

연구자: 돼지끼리 쳤어?

(화면에서 뚫이 떨어지고 돼지들이 먹는 모습이 나온다.)

소이: 응가.

연구자: 응가야?

소이: 오~ (모니터 속 돼지를 웃으며 쳐다보며) 먹는다.

어떤 남아가 와서 방귀뀌기 버튼을 누르자, 방귀 효과음이 스피커에서 나온다. 소이는 다른 영역으로 간다. 소이는 ‘나만의 소원배 인쇄하기’에서 소원배 무늬를 모니터에서 선택하여 소원배를 꾸민다. 소원배를 인쇄한 후, 어머니에게 소원배 종이를 건네준다.

소이: 엄마! 배 접어주세요.

소이 어머니는 소원배접기 체험전시 공간의 의자에 앉아서 소원배를 접는다. 어머니가 소원배를 접자 다시 ‘꿀꿀, 뚫통시’로 간다. 소이는 ‘꿀꿀, 뚫통시’ 공간에 아이들이 없자, ‘뚫먹기’ 버튼을 누르면서 화면을 바라본다. 소이는 다른 영역에서 체험을 하다가, ‘꿀꿀 뚫통시’를 반복적으로 체험한다.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 양소이 관찰)



[그림 V-8] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰

나. 어린이의 놀이 반응

- 어린이박물관의 어린이 관람객 행동에서 어린이는 놀이 반응에 의해 직관적 놀이, 모방적 놀이, 정보수용적 놀이, 변형적 놀이로 이루어졌다. 직관적 놀이는 즉각적으로 떠오르는 놀이를 하는 경우로 감각적 직관과 지각적 직관에 의해 놀이행동이 나타난다.
- 모방적 놀이는 탐색형 모방놀이와 문제해결형 모방놀이를 구분된다. 탐색형 모방놀이는 무경험이거나 새로운 체험전시물일 때 나타난다. 문제해결형 모방놀이는 자신이 가지고 있는 어려움이나 문제를 해결하기 위해 대상을 주의집중하여 관찰하고 기억하고 재생하여 해결하는 놀이 행위를 의미한다.
- 정보수용적 놀이는 체험전시물에 대한 낮은 이해도로 부모가 알려준 정보대로 놀이와 자기가 생각하는 대로 놀이가 있고, 더 나아가 어려운 체험전시물일 경우, 정보를 안내받아 놀이하는 과정으로 자기 수정 과정이 포함된다.
- 변형적 놀이는 마음대로 놀이, 체험전시물의 가작화놀이, 목표달성놀이, 또 다른 새로운 놀이 형태로 나타났다. 마음대로 놀이는 체험전시물에 대한 새로움과 정보 및 지식이 부재하여 나타났다. 체험전시물의 가작화놀이는 체험전시물과 유사한 대상으로 가작화하여 놀이가 이루어졌다. 목표달성놀이는 스스로 목표 만들어 목표를 달성하는 놀이이다. 마지막으로 어린이는 새로운 놀이방법을 고안하여 창의적으로 놀이하는 모습을 보였다.

1) 직관적 놀이

- 직관적 사고는 분석, 비교, 종합 등 논리적 수준을 밟지 않고 결론을 이끌어 가는 형태의 사고로 정의하고, 형식적 증명과 같은 외재적 정당화의 요구 없이 즉각적으로 받아들여지는 인지형태이다(이종연, 김범수, 1994). 따라서 직관은 문제해결과정에서 문제에 주어진 정보나 조건만으로 문제해결의 단서나 해결방법 또는 그 결과를 즉각적으로 떠올릴 수 있는 사고를 의미한다.
- 직관은 감각적 직관과 지적인 직관이 있다. 감각적 직관은 단순히 사물을 직접적으로 파악하는 능력으로 감각적 직관을 의미한다(오향숙, 2006). 지적인 직관은 비감각적인 개념, 형식적 관계, 이론 등을 다루는 즉각적 형태의 지식을 의미한다(박현주, 2004). 직관은 자신의 경험을 요약하고, 일련의 자료에 대한 간결하고 전체적인 묘상을 제공하고, 불충분한 정보를 극복하도록 도와주고, 추론과정에서 행동적으로 의미있는 해석을 도입하고, 정신활동에 유연한 연속성과 능동적인 적응행위를 특징짓는 균건함과 효율성을 부여한다(우정호, 2000).
- 다음은 어린이가 직관적으로 체험하는 모습이 나타난 사례이다. 손잡이가 있거나 위로 돌출되어있는 체험전시물을 어린이는 직관적으로 조작방법을 판단하고 유추하여 행동하는 것으로 볼 수 있다.

하나: (글자를 읽으며) 꼬물꼬물? 꼬물꼬물 오감체험?

(‘문화재 감각 체험물’로 가서 앉으며 동그란 부분을 손으로 잡고 돌린다. 옆의 것도 돌려보지만 돌아가지 않자) 아닌데? 이것도 아닌데?

(국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 7세 여아 백하나 관찰)

승현이가 땅속 발굴에서 유물모형을 꺼내서 어머니에게 준 후 풀(모형)을 잡고 힘을 주어 뽑으나 빠지지 않는다. 승현가 다른 구멍에서 유물을 꺼낸다.

어머니: 저거 저거. (벽의 그림을 가리킴) 구멍향아리.

승현이가 다시 풀을 잡아당기지만 뽑히지 않는다.

(국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 7세 남아 송승현 관찰)

- 다음은 직관적으로 체험방법을 알 수 있고, 어린이가 유추하여 다른 설명 없이도 활용방법을 이해하고 체험하는 사례이다. 유추는 창의적 사고와 밀접한 연관이 있

다. 이미 알고 있는 영역의 관계를 토대로 새로운 대상과의 관계를 비교하여 새로운 영역을 파악하는 것을 유추라 한다(김수임, 2006).

- 유추능력은 어떤 한 지식 영역에 있는 개념이나 관계를 사용하여 다른 영역에 있는 문제를 해결하는 과정이다. 윤희는 부엌에 있는 솥에 구멍이 1개 있고, 구멍 1개에는 1개의 음식재료를 넣어야 함을 인지하고 있었다. 따라서 어머니가 감자 2개를 넣어 달라고 했을 때, 솥의 1개 구멍과 채소 1개를 일대일 대응하여 사고하는 과정을 보였다.
- 일대일 대응은 하나의 값에 다른 값이 하나씩 대응되는 것을 의미한다. 일대일 대응을 토대로 수세기 등의 수 개념을 발달시킬 수 있다. 예를 들어, 수세기에서 일대일 대응은 센 것과 세지 않은 것을 구별하면서 동시에 각 사물에 한 번에 하나씩 수 단어를 부여하는 협응력이 필요하다(설은지, 2016). 일대일 대응에 요구되는 사고는 유아의 사물-사물의 협응력을 발달시킨다.
- 놀이행동에서 상황과 맥락, 사물의 가작화 등의 자유로움의 특성이 있으나, 솥의 1개 구멍에 1개 채소를 끼워야만 채소의 제주어 이름과 제주의 전통 요리법에 대해 설명하는 소리가 나기 때문에 놀이의 제한성을 갖게 한다. 이러한 디지털 매체의 한계점을 넘어서기 위해서 솥의 구멍이 여러 개가 있고, 채소를 끼울 때마다 그 재료를 활용한 요리법 설명이 다양하게 나올 수 있도록 하는 것도 고려할 수 있다.

달그락달그락 정지에서 윤희가 어머니와 감자삶기 요리 놀이를 하고 있다.

윤희가 감자를 하나 바구니에 넣고 일어나려고 한다.

어머니: 감자 두 개 넣어 줘.

윤희: 하나만.

어머니: 왜?

윤희: 왜냐면 저 부엌에 (솥 안에 야채를 넣는) 구멍이 하나 밖에 없어.

어머니: 아~

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 최윤희 관찰)

- 다음은 ‘어린이박물관 오케스트라’ 영역에 대한 사례이다. 악기모형을 세울 수 있는 움푹 패인 구멍이 있고, 그 곳에 악기를 넣어 세우면서 연주를 할 수 있다. 소원은 ‘오케스트라’ 체험전시활동 중 하프모형을 구멍에 넣고, 하프모형을 왼손으로 잡고 오른손의 손가락을 움직인다. 소원이가 줄이 있는 타 현악기에 대한 유추

를 통해 연주 놀이행동을 보였다.

소원이는 하프모형에 손을 대고, 하프연주 하듯이 손가락을 움직인다.

어머니: 뭐야? 소원이 기타치는 거야?

소원이가 어머니를 보면서 웃는다.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 길소원, 어머니 관찰)



[그림 V-9] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 관찰

- 다음은 체험방법을 알지 못한 채 이전에 해보았던 방식일거라 짐작하고 시도하는 사례이다. 모션 인식으로 이루어진 ‘허벅만들기 체험’은 손가락의 터치가 아닌 카메라 위에서 손을 직접 움직여서 작동시키는 체험이다.
- 모션인식기술은 조종사들에게 실제 비행을 대비하여 연습하는 시뮬레이션과 병원 수술실의 의사에게도 유용한 기술로 활용되고 있다. 단순히 키보드와 마우스를 사용하여 게임하는 대신 사용자가 직접 몸을 움직이는 방식의 체험형 게임이 출현하였다. 이후, 모션인식기술과 기기는 학교수업에서도 활용되고 있다(김단비, 2015). 어린이가 간접적으로 허벅만들기를 할 수 있도록 개발된 체험전시물은 어린이의 움직임을 촉진하고, 눈과 손의 협응력 등의 능력을 필요로 한다. 터치형의 디지털경험이 있는 윤후와 아버지는 터치형으로 ‘허벅만들기 체험’을 하는 모습을 보였다.

윤후가 ‘허벅만들기 체험’에 아버지와 앉아있고 아버지가 탁자 위의 카메라 구멍을 손가락으로 눌렀지만 화면에 아무 변화가 없자 탁자 위에 붙어있는 그림을 손으로 두드린다. 옆에 있던 윤후도 탁자 위의 카메라 구멍을 손가락으로 누른다.

아버지: 어? (화면이 바뀌어 흠을 두드리는 영상이 나오자 주먹으로 탁자를 두드린다.)

윤후도 옆에서 손가락을 까닥까닥 움직인다.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 5세 남아 김윤후 관찰)

터치부터 손이 먼저 갔던 것 같아요. 왜냐하면 요즘 워낙 터치가 많다 보니까 설명부터 보진 않았어요. 근데 (하려던 것이) 안됐을 때 그때 설명이 어디 있나 찾아봐서 그 안내를 보고했던 것 같고, 손부터 먼저 갔고 그냥 (시도)했던 것 같아요.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 고은우어머니 면담)

- 다음은 ‘소장품을 등록해요(유물번호적기, 크기재기)’ 영역에 대한 사례이다. 초등학교 4학년 어린이인 경호는 길이, 높이, 넓이 등의 측정에 대한 경험이 있어서 체험전시에 있는 설명문을 살펴보고 선경험과 수학적·과학적 이해를 기반으로 체험하는 행동을 나타냈다.
- 일상생활 속에서 어린이는 많은 측정 경험과 측정 관련 어휘를 사용하면서 살아가고, 측정은 어린이가 살아가기 위해 해야만 하고 즐거움을 느끼는 활동이다. 어린이의 키 재기, 식물의 길이 비교, 건물의 높이 비교 등 일상생활 속에서 많은 측정과 관련된 경험을 어린이는 하고 있다. 측정은 수학적 개념과 기능을 발달시키는데 도움이 된다. 측정은 어떤 방법과 기술을 가지고 양을 수치화하는 것을 의미하는 것으로 각각 사물에 대응해서 그 한 속성의 정도를 나타내는 수를 정하는 것을 말한다. 측정은 양을 수치화함으로써 추상적인 수와 구체적인 경험을 연결시키며 일상생활의 문제를 해결하는 도움을 준다(강지연, 2002). 박물관에서의 유물 관련 길이, 높이와 관련된 측정 경험은 학교교육과정뿐만 아니라, 일상생활에서도 적용되는 경험으로 연계가 된다.

경호가 유물 번호에 대한 설명을 살펴본다.

경호: (글을 읽으며) 유물 번호를 적어요...

경호가 자를 바닥에 놓고, 항아리의 높이를 잰다. 다시 줄자로 항아리 둘레를 측정한다.

(국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 11세 남아 남경호 관찰)



[그림 V-10] 국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 11세 남아 관찰

2) 모방적 놀이

가) 탐색형 모방놀이

- 다음은 형제나 부모와 같이 자신이 신뢰할 수 있는 또래나 성인이 하는 행동을 모방하는 사례이다. 인터랙티브 체험공간의 벽에는 벨크로테이프가 있어서 벨크로테이프가 있는 입체물(소품)을 붙이면 다양한 그림이 나오면서 소리가 나온다. 형인 희창이가 입체물(소품)을 벨크로테이프가 있는 곳에 붙이지 않고 벽을 두드리자, 입체물(소품)을 벽에 붙이는 효과가 동일하게 나타났다. 기존의 방식과 다른 방식으로 탐색하는 모습을 관찰하던 동생 희준이가 형이 한 행동을 따라서 탐색을 한다.

희창이가 ‘인터랙티브 체험공간’에서 소품을 벽에 붙인다.

희창: (어머니가 벽에 붙어있는 입체물을 만지니 화면이 변화하는 것을 보고 어머니가 만졌던 입체물을 떼어서 벨크로테이프를 확인하고 벽이 붙이며) 여기 이렇게. (뒤에 벨크로테이프가 있다는 말이다.)

희준이가 바닥에 떨어져 있는 입체물을 보고 형이 말하는 쪽을 보더니 입체물을 주워서 벽에 벨크로테이프 위치를 확인하고 붙인다.

희창이가 입체물로 (벽에 붙이는 것이 아니라) 벽을 치자 화면에 벽에 붙이는 것과 같은 변화가 나타난다. 형과 어머니가 밖으로 나가는데도 희준은 손으로 벽을 몇 번 더 쳐보고 따라 나간다.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 8. 6세 남아 박희준 관찰)

나) 문제해결형 모방놀이

- 소이가 오빠 민재의 체험전시행동을 모방하기 위해 주의집중하며 관찰하는 모습이다. 모방에 의한 관찰학습은 ‘주의집중-기억-운동재생-동기유발’의 과정을 통해 학습 일어난다(노진형, 최은정, 2020). 소이는 오빠 민재의 ‘허벅만들기 체험’을 주의집중하여 관찰한다. 오빠가 하고 있는 허벅만들기를 간접 체험하면서 기억을 한다. 소이는 민재가 마지막 장작을 넣어 허벅을 완성하자, 자신이 하겠다고 말하고 직접 ‘허벅만들기 체험’을 한다. 소이는 허벅만들기를 기억하고 행동으로 실행하는 모습을 보였다. 소이의 허벅만들기는 전형적인 모방에 의한 관찰학습이 일어나는 사례이다.

동생인 소이가 오빠가 체험하는 영역으로 온다.

소이: **나도 해볼래.**

어머니: **오빠 하는 것 잘 보고 따라해.**

민재가 손으로 허공에서 움직이며 허벅만들기 체험을 한다.

어머니: (민재이를 보면서) 터치. 터치. 잘 하는 데. 오~ 성공!

소이: **(오빠가 하는 것을 보며) 성공!**

민재: 이제 마지막 것.

어머니: 장작 그거 할 꺼야?

민재: 응. 불.

소이: **(오빠가 허벅 만드는 행동을 지켜보면서) 오빠 그거 해봐.**

민재가 손을 허공에서 움직이면서 조작한다.

어머니: 시작한다. 다섯 개.

민재이가 터치를 해서 장작 하나를 넣는다. 소이는 옆에서 오빠가 하는 모습을 주의 깊게 바라본다.

어머니: 하나.

민재가 장작을 잡으려 손을 뻗고 장작을 하나씩 넣는다.

어머니: 이제 마지막. 할 수 있어. 할 수 있어.

민재가 마지막 장작을 넣어 허벅을 완성한다.

소이: **나도 할래.**

민재가 허벅을 완성하고 자리에서 일어나자, 소이가 앉아서 허벅만들기를 한다.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 양민재, 6세 여아 양소이 관찰)

- ‘두더지 퍼즐’ 활동에서 하은이는 우연히 박물관에서 만나게 된 친구를 통해 두더지 퍼즐 끼우는 방법을 모방하여 알게 된 사례이다. 코로나19로 인해 사회적 거리

가 강조되어 개별적 체험전시경험이 이루어졌다면, 포스트코로나 이후 어린이는 또래와 함께 체험전시경험하는 모습이 자주 관찰되었다.

- 나이가 같은 공통점을 통해 친구가 되고, 먼저 두더지 퍼즐 끼우기를 혼자 하는 친구의 모습을 관찰하면서 두더지 퍼즐 놀이를 함께 한다. 두더지 퍼즐이 자꾸 떨어지는 문제가 발생하자, 두더지 퍼즐을 아래부터 끼울 수 있도록 안내를 한다. 자주 어린이박물관에 온 하은이는 두더지퍼즐이 자신에게 어렵다는 것을 알고 관심이 없었으나, 친구와 함께 벽면에 두더지퍼즐을 짝 채운다. 하은이는 친구의 모습을 관찰하면서 두더지퍼즐이 떨어지지 않도록 친구의 행동을 따라 두 손으로 꺾꺾 누르면서 붙인다.

하은: 몇 살이야? 나 6살인데.

관람객유아: 나 6살이야.

하은: 6살? 나도 6살인데.

친구: 아직도 (두더지퍼즐이) 떨어지고 있어.

하은: 힘이 없어~ 나 힘이 없어~

친구: 이거 맞추기 어려운데?

하은: 맞아. 나 **엇그제도 왔는데 어려워.**

친구: 난 일곱 살 되면 여기에 팔 닿을 거야. (팔을 뻗는다.)

하은: 난 6살 되니까 (친구를 따라 팔을 높이 뻗는다.) 팔이 여기까지 돼! 이러다가 열일곱살 되면 여기 천장까지 닿으면 어떡해? (웃는다.) 아... (두더지 퍼즐이) 자꾸 떨어지고 있어.

친구: (두더지 퍼즐을 끼우면서) 아래 먼저 해. (벽에 붙인 두더지퍼즐을 두 손으로 꺾꺾 누른다.)

하은: 왜 아래 먼저 해? (두더지퍼즐을 끼우면서) 아~ 어려워.

[중략]

친구: 이제 두 개밖에 안남았어.

하은: (두더지 퍼즐을 붙이면서 친구가 붙이는 것처럼 두 손으로 꺾꺾 누르면서) 이제 한 개밖에 안남았어.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 여아 송하은)



[그림 V-11] 국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 6세 여아 관찰

다) 정보수용적 놀이

(1) 체험전시물에 대한 낮은 이해도로 알려준 정보대로 놀이

- 부모가 체험방법을 알려주거나 질문을 통해 어린이 스스로 체험방식을 이해하고 경험하는 사례이다. 효주가 ‘수장고에 문화재를 보관해요’의 문화재 모형을 탐색하자, 어머니는 체험 안내문을 읽어주고, 질문을 통해 어떻게 체험해야하는지 정보를 제공하였다. 효주는 체험에 대한 정보를 수용하고 문화재 모형이 재질에 따라 수장고에 분류하여 보관하는 체험을 하였다. 효주는 어머니의 안내문 정보와 질문을 통해 체험방법을 정확하게 인지하고 체험을 하는 과정에서 문화재의 재질과 수장고 분류기준에 대해 이해하는 것으로 보여진다. 어린이박물관에서 제공하는 안내문과 부모의 적절한 질문 등은 어린이가 스스로 체험을 지속할 수 있도록 도와주고, 체험 목적과 체험전시주제를 이해하는 데 도움을 준다.

어머니: (안내문을 소리 내어 읽어준다.) 수장고에 문화재를 보관해요. 어떤 재료로 만들었는지 보고 같은 재료로 만든 걸 저기 갖다 놓는 거야. 여기는 나무, 금속, 흙, 한 번 해봐.

효주가 나무로 만든 함을 들고 서 있자,

어머니: **이거는 뭐로 만들었을 것 같아?**

효주: 나무 (나무 전시구역에 올려놓는다. 다시 문화재 모형이 있는 곳에서 그릇을 두 손으로 들고 온다.) 흙. (토기 수장고에 그릇을 올려놓는다.)

(국립나주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 17. 8세 여아 박효주 관찰)

(2) 체험전시물에 대한 낮은 이해도로 자기가 생각하는 대로 놀이

- 다음은 체험안내문을 찾지 못하거나 설명을 읽고도 방법을 이해하지 못하는 경우에 자기 생각대로 일단 시도해 보는 사례이다. 이해도가 낮아 자신이 해석한 대로 체험하는 사례이다. 체험안내문이 어린이 입장에서 이해 될 수 있도록 그림과 글자가 함께 순서도처럼 제시되면 좀 더 체험방식에 대한 이해도를 높일 수 있다.

어머니: (손으로 **바닥의 글자를 가리키며**) 활비비 5개를 동시에 돌리면...(줄이 감김 손잡이로 하는 활비비를 손으로 잡고 앞뒤로 움직이며) 이렇게 하는 건가? (현준이가 손잡이를 잡자 **아래 적힌 안내문을 읽으면서**) 앞뒤로 가볍게 움직여요. 이러면 뭐가 만들어지는 거지?

현준: (줄을 감지 않은 채 손잡이만을 잡고 앞뒤로 움직인다. 활비비의 줄을 감지 않아서 활비비가 돌아가지 않는다.) **모르겠어. 활을 잡고 앞뒤로...**

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남아 강현준 관찰)

(3) 어려운 체험전시물일 때, 정보를 안내 받아 놀이: 자기수정놀이

- 준현이가 ‘금속활자 인쇄소’에서 금속활자를 활용하여 글자 만들기를 한다. 어떻게 금속활자를 끼워야 하는지 탐색을 하자, 아버지가 거울을 활용할 수 있도록 안내를 한다. ‘거울’을 통해 스스로 글자를 만들고, 확인하면서 수정하는 모습을 관찰할 수 있었다. 준현이는 거울에 비치는 금속활자의 좌우대칭 현상을 이해하지 못하다가, 반복적으로 금속활자를 놓고 거울로 확인하면서 자기수정체험을 하고 있다.

형이 하는 금속활자를 슬쩍 보고 편지영역으로 가서 편지를 한 장 가져다가 금속활자하고 있는 형에게 준다.

준현: (편지 한 장을 형에게 주면서)이거.

형 옆의 비어있는 금속활자 체험공간으로 간다.

준현이가 활자 하나를 들고 위아래로 돌리며 보고 있자,

아버지: 뭐야? 거꾸로 써 있어? 뭐 같아? **여기 거울로 봐봐.**

준현이가 활자를 꽂아 넣고 **거울을 보면서 글자를 읽는다.** ‘아’의 좌우가 바뀌게 꽂아서 **거울로 보니 잘못되었다는 것을 알고 다시 바꾸어 끼운다.**

준현: 하트해볼까? 하트?

아버지: 하트 해봐.

준현: (활자를 찾으며) ‘트’ 어딴어?

아버지: (활자하나를 들고) 트 없는 거 아니야? 이거 ‘트’야? 뭐야? ‘르’야? 트가 없나봐.

준현이는 오른쪽 왼쪽이 바뀌면 글자가 안되는 것을 **거울을 보면서 확인**하면서 활자 한

자씩 놓는다.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 최준현 관찰)

- 인아가 ‘도자기 퍼즐’ 체험전시활동에서 퍼즐 맞추기를 어려워하자 아버지가 단서를 주어 인아가 ‘도자기 퍼즐’을 맞출 수 있도록 하는 사례이다. 아버지는 인아가 문제해결하기 어려워하거나, 시작하기 어려워할 때, 단서를 준다. 체험전시 활동시 어린이가 문제해결과정에서 포기하지 않도록 중간 중간 개입하여 어린이가 봉착한 어려운 문제를 해결할 수 있도록 정보를 주고, 체험활동의 지속성을 높이는 효과가 있다. 부모로서 어린이에게 단서를 주어 문제 해결할 수 있도록 지원하고 안내하는 역할도 중요하다. 하지만, 충분히 탐색하여 스스로 문제해결 할 수 있는 능력을 함양할 수 있도록 지원하는 것을 간과하지 않도록 해야 한다.

인아가 ‘도자기 퍼즐’ 체험전시로 간다. 아래에 놓여있는 도자기 퍼즐 조각을 돌려보며 맞추지만 잘 되지 않자, 아버지가 퍼즐 맞추는 법을 알려 준다.

아버지: 같이 해볼까? **이쪽으로 돌려서 맞출까?**

인아: (도자기 퍼즐 조각을 붙인다.)

아버지: 완성!

인아가 다른 어린이가 백자를 맞추는 모습을 한참 바라본다.

아버지: **우리도 해볼까?** (아버지가 도자기 퍼즐 조각을 분해해준다.)

인아가 혼자서 도자기 퍼즐을 맞추어 본다. 모양을 대어보고 맞는지 탐색한 후에 도자기 퍼즐 조각을 붙인다.

아버지: 맞았어!

인아: (계속 혼자서 도자기 퍼즐을 맞춘다.) 이거 하트 같지? (도자기 퍼즐 조각을 붙여 본다.)

아버지: **아닌 것 같아~ 이쪽에 해봐.**

인아가 도자기 퍼즐 조각을 맞춘다.

아버지: 맞았다! 그렇지!

(국립중앙박물관 어린이박물관 2022. 9. 18. 5세 여아 최인아, 아버지 관찰)



[그림 V-12] 국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰

라) 변형적 놀이

- 어린이박물관에서 관람 시, 어린이는 마음대로 놀이, 체험전시물의 가작화놀이, 목표달성놀이, 또 다른 새로운 놀이 형태로 변형적 놀이행동이 나타났다. 마음대로 놀이는 체험전시물에 대한 낯설음과 정보 및 지식이 부재하여 나타났고, 체험전시물과 유사한 대상으로 가작화하여 놀이가 나타났다. 목표달성놀이는 스스로 목표 만들어 놀이하는 형태이다. 마지막으로 어린이는 기존의 체험전시 행동 놀이 양상에서 벗어나 새로운 놀이로서 방법을 고안하여 창의적으로 놀이행동을 보였다.

(1) 마음대로 놀이

- 어린이는 체험전시물에 대한 낯설음과 정보 및 지식이 부재하여 마음대로 놀이를 한다. 정낭과 정주석에서 윤후가 정낭을 정주석에 끼워서 뛰어넘기 놀이를 한 사례이다. 윤후가 정낭을 정주석에 끼우려고 하지만, 가운데에서 끼우지 않으면 정낭이 정주석에 잘 들어가지 않는 체험 구조로 되어 있다. 처음 경험하는 어린이의 경우, 정낭이 정주석에 잘 들어가지 않아서 당황할 수 있다. 윤후도 아버지의 도움을 받아 정낭을 정주석에 바르게 끼우게 되었다. 윤후와 어머니 및 아버지는 ‘정낭과 정주석’의 의미보다 정낭을 정주석에 끼우고 넘는 신체놀이를 변형하여 체험하였다. 정낭을 정주석에 끼우면 마치 육상경기의 장애물 달리기에 사용되는 목재 폐달처럼 생긴 ‘허들(hurdle)’과 같이 연상되어 뛰어넘기 놀이로 변형된 것으로 보여진다.
- 어린이가 새로운 정보 혹은 새로운 경험을 할 때, 정보와 경험을 이미 자신에게 구

성되어있는 도식에 적용시키려는 동화(assimilation)현상으로 변형이 이루어진다. 피아제의 동화는 이미 알고 있는 것에 따라 정보가 설립될 수 있는 과정으로 기존의 이해를 이용하여 세상을 이해하는 것이다(최연주, 2016). 어머니는 윤후가 높아서 뛰어넘기 어렵다는 것을 관찰하고, 정냥 한 개를 빼내어 뛰어넘을 수 있도록 조언하였다.

- 조절(accommodation)은 새로운 정보 혹은 새로운 경험을 인식하기 위해 기존의 도식을 수정하는 것을 의미한다. 즉 새로운 상황에 적응하기 위해 기존의 이해를 수정하는 과정이다(최연주, 2016). 정냥 뛰어넘기 놀이에서는 동화-조절의 인지 과정이 함께 이루어지는 신체놀이로 변형되고 있음이 보여진다.
- ‘정냥과 정주석’에 대한 안내문이 좀 더 눈에 띄었다면 동화-조절의 과정을 거쳐 ‘평형(equilibration)’의 과정까지 이루어질 수 있어 체험전시물의 전시의도인 제주의 지역문화에 대해 이해할 수 있었을 것이다. 평형은 지식이 일관성과 안전성을 유지하도록 경험의 부조화가 쉽게 변화되도록 자극을 주는 자기 규제의 한 형태이다. 평형은 경험을 지식으로 바꾸는 과정을 통해 이루어지고, 자신과 환경 사이에 조화로운 관계를 만들기 위해 즉, 적응을 최대화하기 위해 자신의 경험을 조직하는 선천적 경향성이라 볼 수 있다. 동화와 조절에 의해 인지적 평형상태가 이루어지면서 인지구조는 성장 발달한다(김윤화, 2005).
- ‘정냥과 정주석’이 ‘허들’ 뛰어넘기 놀이를 넘어서 다른 사람들과 소통하는 신호로서 자신이 가지고 있는 기존의 지식을 변화시키게 된다. 본 사례에서는 ‘정냥과 정주석’이 ‘허들’ 뛰어넘기 놀이로 변형되어 ‘동화-조절’ 과정으로 분석될 수 있으나, 더 나아가 제주 지역의 옛 가옥구조에서 ‘정냥과 정주석’의 가치와 의미도 이해하여 ‘평형’의 과정까지 갈 수 있도록 지원하고 안내하는 체험전시 경험이 필요하다.

윤후가 정냥을 들어 정주석 제일 위의 구멍에 넣어 정냥이 첫 번째 구멍에 걸린다. 두 번째 정냥을 들고 위에서 두 번째 구멍에 넣으려 하는데 옆에 정냥을 꽂아두는 통 때문에 잘 넣어지지 않는다.

아버지: (정냥을 한 손에 들고 가운데로 가며) 이리 와봐. (왼쪽 구멍에 넣으며) 여기다 먼저 넣어봐. (윤후가 오른쪽 구멍에 잘 넣을 수 있도록 아버지가 손으로 받쳐주며) 여기다 넣고 (두 번째 정냥도 잘 걸리자) 그렇지- (손가락으로 남은 정냥 하나를 가리키며) 하나 더 해봐.

윤후가 정낭 하나를 들고 와서 아버지와 함께 끼웠던 가운데가 아니라 통이 없는 반대 쪽에서 정낭을 넣다가 옆에 초록색 벽 때문에 각도가 안 맞아 들어가지 않는다. 윤후가 두 번째 정낭을 넣었던 것처럼 가운데에서 왼쪽을 넣고 오른쪽을 넣는다.

아버지: (아까보다 더 큰 소리로) 그렇지~ 우와! 잘했어! 잘했어! (윤후 손을 잡고 뒤로 이동시키며) 자! 뛰어넘어 보자! 하나 둘 셋~(윤후가 정낭 세 개가 꽂혀있는 위로 뛰어넘으려 다가 걸린다.

어머니: 이거 하나 빼고 해봐(어머니가 제일 위의 정낭을 빼내며) 준비~ 시작! 점프!

아버지가 손을 잡고 윤후는 정낭 위를 점프해서 넘어간다.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 5세 남아 김윤후 관찰)



[그림 V-13] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 5세 남아 관찰

(2) 체험전시물의 가작화놀이

- 체험전시물의 대상을 가작화하여 놀이성을 나타냈다. 가작화는 어린이의 추상적 사고와 관련이 있어 어린 어린이보다 유아에서 초등학생 어린이에서 나타났다. 체험 전시물의 모양, 특성과 유사한 대상으로 가작화하여 놀이 행위가 이루어졌다.
- 다음은 ‘밭담/ 방사탑쌓기’ 사례이다. 여러 차례 어린이박물관 방문 경험이 있는 시호는 돌로 담을 쌓아 밭담을 만드는 제주지역 문화에 대해 이해하고 있으나 밭담의 돌을 던지면서 게임으로 변형하여 놀이하는 모습이다. 놀이 과정에서 대상(사람, 사물 등)의 가작화는 중요한 놀이의 특성이다. 밭담의 돌이 ‘공’이 되어 농구놀이가 되었다. 시호는 쌓여있는 밭담의 돌을 밭담 보관함에 던지는 놀이는 ‘밭담의 돌을 던지지 않고 조용히 또는 얄전히 정리하기’ 라는 암묵적 규칙의 틀을 깨고 놀이로 전환한 모습으로 보여진다.

시호가 밭담의 돌을 꺼내어 돌이 정리되어 있는 곳으로 던진다.

시호: (밭담의 돌을 던지며) 골 ~

시호가 계속해서 발담의 돌을 보관함에 던진다.

(국립제주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 24. 9세 남아 최시호 관찰)



[그림 V-14] 국립제주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰

- 다음은 규리와 어머니가 스퀴즈를 던지면서 함께 놀이하는 사례이다. 스퀴즈 블록은 어린 연령대의 어린이를 위한 ‘창작놀이터’ 중 한 가지 체험전시물이다. 실리콘의 말랑말랑한 재질로 흡착형 블록 놀이가 가능하다. 정형적인 모양(동그라미, 세모, 네모)이 아니라 불완전한 모양으로 이루어져서 창의적 사고를 촉진하는데 도움을 준다. 부분도형은 도형적 요소나 단편적 그림의 형태에서 받을 수 있는 자극을 최소화하여 어린이의 유연성을 최고로 발휘하게 하도록 하는 자극이 된다(채선희, 홍용희, 2001). 만 5-6세 사이에는 창의성 발달 슬럼프가 있기 때문에(이혜영, 2020), 유아기부터 창의성과 관련된 경험이 중요하다.
- 10세인 규리는 투명한 아크릴판에 그려져 있는 불상 윤곽을 따라 정교하게 몰입하게 붙인다. 스퀴즈 블록을 반복적으로 붙이는 과정 속에서 어머니는 반복의 연속인 지루함에서 ‘각성’ 효과처럼 스퀴즈를 던져서 아크릴판에 붙인다. 규리도 어머니처럼 새로운 방식으로 스퀴즈를 던져서 붙인다. 반복이 익숙해지면 지루함이 찾아오고 이러한 지루함을 극복하기 위해 새로운 방식을 찾아내는 것으로 보여진다. 놀이는 낯설음에서 익숙함으로, 익숙함에서 다시 낯설음으로 순환하면서 변형되어 이루어진다.

규리가 ‘스퀴즈’ 로 이동한다.

어머니: 이게 뭐야?

규리: (스퀴즈를 하나씩 투명 아크릴판의 불상윤곽선에 맞추어 붙인다.)

어머니: (스퀴즈 하나를 던지며) 어, 어, (스퀴즈 하나가 투명 아크릴판에 붙는다.) 하하 하~

규리: (하나씩 스퀴즈를 던진다. 규리가 붙인 한 스퀴즈가 판에 안 붙는다.)

어머니: 거꾸로 하면 붙어.

규리: (스퀴즈를 거꾸로 붙인다.) 이제 됐어. 같까? (규리가 모두 정리 후 이동한다.)

(국립중앙박물관 어린이박물관 2022.9.18. 10세 여아 김규리, 어머니 관찰)



[그림 V-15] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 10세 여아 관찰

(3) 목표달성놀이

- 목표달성놀이는 스스로 목표 만들어 놀이하는 형태로 어린이가 목표를 스스로 설정하여 내재적 동기를 유발시켜 놀이를 지속화하였다.
- 다음은 ‘허벅만들기 체험’의 사례이다. 서호는 ‘허벅만들기 체험’을 게임처럼 시간을 단축하려는 목표를 가지고 도전을 한다. 목표를 설정하고, 목표를 달성할 경우, 성취감을 형성하게 된다. 목표나 도전과제가 외부에서 주어진 것이 아닌 내부에서 스스로 설정이 되었을 때, 내적 동기화되어 몰입하며 집중도 높게 수행하게 된다. 개인이 성취하고자 하는 바를 위해 노력을 기울이는 것은 높은 성취 및 자기 효능감 수준으로 이어질 수 있고, 특히 목표가 구체적으로 설정될 경우 높은 자기 효능감 수준이 구체적인 목표에 대한 노력 행동으로 이어짐으로써 성취로 이어지는 선순환 구조의 가능성을 가져온다(이진, 2007).

서호: (손을 공중에 띄우고 모니터를 보면서 도자기흙으로 허벅 만드는 과정을 완성한다.) 2초 만에 완료!

모니터에서 장작이 나온다. 공중에 손을 띄운 후, 모니터에 있는 장작을 화덕에 넣으려고 하지만 모니터의 장작이 움직이지 않는다.

서호: 다시 한 번 도전해볼래.

다시 도전한 서호는 장작 넣기를 성공한다.

서호: 아까는 10초였는데 이번엔 9초였어요.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 강서호 관찰)



[그림 V-16] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰

(4) 또 다른 새로운 놀이

- 어린이는 기존의 체험전시 행동 놀이 양상에서 벗어나 새로운 놀이로서 방법을 고안하여 창의적으로 놀이행동을 나타낸다.
- 다음은 반복적 체험으로 인해 새로운 방법으로 또 다른 새로운 놀이를 창조하는 사례이다. 반복적 체험으로 인해 지루하거나 무미건조한 상황도 즐겁게 만들 수 있는 것은 놀이성이 높다는 의미이다(허승희, 2019). 은우는 소리컵을 벽에 대고 한 문장씩 용천수 이야기 듣는 방법 대신 컵을 벽에 문질러 오작동이 일어나는 현상인 버그(bug)를 만들어 용천수 전체이야기를 듣는 방법을 찾아내었다. **은우가 찾아낸 소리컵의 버그현상은 ‘전체이야기 듣기’의 또 다른 방법이었다.** 어린이는 숙달되면 반복성과 지루함에서 벗어나기 위해 또 다른 놀이를 찾아내고 새로운 방법으로 시도한다.

‘소리컵으로 듣는 용천수 이야기’에서 은우가 컵을 손에 들고 벽을 문지르면서 지나간 후 한발 뒤로 물러선다.

은우: 그런데 아직도 이게(소리가) 나와요. 이것 좀 들어보세요. (연구자 귀에 스피커를 대 준다.)

연구자: 벽에 컵을 대고 있지 않아도 소리가 나오네?

은우: 엄청 빨리하면 이렇게 돼요. 이렇게 하면 버그되어서 이렇게 돼요

어머니: 오류가 난다는 거예요.

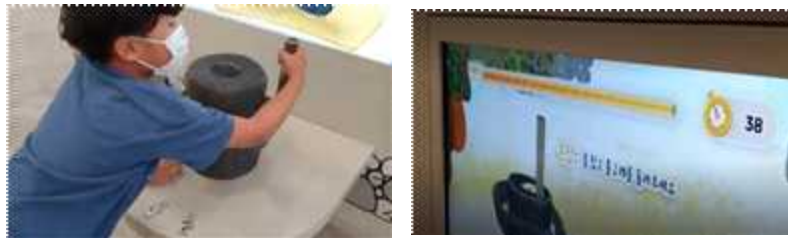
(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 고은우 관찰)

- ‘풀고레 체험’을 하면서 서호가 시간 안에 음식을 만들기보다 남은 시간에 집중

하여 게임으로 스틸을 느끼고 도전하는 사례이다. 기존의 방식과 규칙에서 벗어나서 자신만의 새로운 놀이규칙과 놀이방법을 고안하여 도전하는 모습이다. 기존의 규칙과 틀에서 벗어나 자신만의 놀이규칙과 놀이방법으로 체험할 때, 어린이의 주도성, 자율성, 만족감이 극대화될 것으로 보여진다.

서호: 여기서 1초 될 때까지 기다릴 거예요. 빨간색 불은 10초부터 시작하거든요. 1초 됐을 때 돌릴 거예요 지금 20초 남았으니까 19초 남았다는 거예요. (폴고레 손잡이를 잡고 모니터의 남은 시간을 바라본다.) 10... 9...

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 강서호 관찰)



[그림 V-17] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰

- ‘나만의 소원배 인쇄하기’와 ‘소원배 만들기’ 체험전시활동에서 시호가 소원배 종이를 인쇄하고 소원배를 접으면서 배 만들기를 반복하는 사례이다. 시호는 여러 차례 어린이박물관에 방문하여 종이배를 접어 2개의 종이배를 겹쳐서 칼을 만들고, 30개의 종이배로 로봇 만들기의 장기 프로젝트를 계획하고 진행하고 있었다. 어린이박물관의 ‘소원배 만들기’로 끝나는 것이 아니라, 가정과 연계하여 시호만의 ‘로봇’ 만들기 놀이가 진행되고 있었다.
- 어린이는 익숙한 놀잇감이 없으면 쉽게 놀이를 시작하지 못하거나, 놀잇감이 많아도 제대로 활용하지 못하기도 한다(손희정, 2021). 주변에서 쉽게 볼 수 있고, 구할 수 있는 종이를 배를 만들고, 두 개의 종이배로 칼을 만들고, 30개의 종이배로 로봇을 만드는 과정은 어린이에게 창의력을 신장시켜 인지적 놀이성을 길러줄 것이다.
- 어린이의 삶에 영향을 주는 물리적 환경으로 가정, 교육기관, 지역사회기관 등이 있다. 특히, 어린이박물관은 교육기관이자 지역사회기관으로서 가정과 연계되어 협력적 관계를 이루고 소통하는 것이 중요하다. 어린이박물관에 관심이 높은 부모인 경우, 어린이와 자주 어린이박물관에 방문하여 반복적 체험을 하기 때문에 자연스럽게

게 어린이박물관과 가정과의 연계활동이 시호의 사례처럼 이루어지기도 한다. 어린이박물관의 활성화를 위해서는 부모의 어린이박물관 관심도를 높이기 위한 가정 연계 활동도 구체적으로 모색해야 할 것이다.

시호는 ‘나만의 소원배 인쇄하기’와 ‘소원배 만들기’ 체험전시활동으로 간다.

어머니: (배 만들기를 반복적으로 하는 시호를 보며) 배 만들기 또 할 거야?

시호: 네. 재미있었어요.

연구자: 아 궁금하다. 왜 이게 재미있을까?

어머니: 저기 마음대로 뭔가 할 수 있어서 그런 거 같아요. 색종이는 정해져 있잖아요?

시호가 화면에 글씨를 쓴다.

연구자: 이번에는 글 뭐 썼어?

시호: 바나나

연구자: 바나나 배야?

시호가 노래를 부른다. 모니터 아래에서 나오는 자신이 만든 색종이를 받아 ‘소원배 만들기’ 책상으로 이동한다. 시호가 종이배를 접는다. 완성된 종이배를 바라본다.

연구자: 시호는 배를 집에 가져가서 그냥 보관만 해, 가지고 놀아?

시호: 보관만 해요.

연구자: 왜 보관해?

시호: 나중에 만들어서 뭘 만들 수 있을 것 같아요.

연구자: 아~ 다 모아서 뭔가를 만들 수 있을 거 같아?

시호: 30개 모으려고 노력 중이에요. 아직 22개! 8개만 더 만들면 돼요

연구자: 30개로 뭘 만들 수 있을까?

시호: 로봇? (배를 움직이며) 이게 발, 팔, 몸통, 머리~

시호가 종이배 2개를 합쳐 창을 만든다.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 최시호 관찰)



[그림 V-18] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰

2. 부모 관람객의 지원 행동

- 부모 관람객의 지원 행동은 부모와 어린이가 체험전시활동을 통해 어떻게 상호작용하는 지에 관한 행동이다. 박물관에서 어린이관람객은 보호자인 부모와 동행하며 부모의 지원을 받아 박물관을 관람하기에 지원 행동은 매우 중요하다.
- 부모 관람객의 지원 행동은 부모 지원의 목적(체험, 놀이, 배움)과 부모의 역할(또래 친구, 교사)에 따라서 체험 지원, 놀이 지원, 학습 지원으로 구분되었다.

가. 체험 지원

- 박물관은 어린이에게 체험전시물을 통해 새로운 경험을 하게 한다. 체험 지원은 부모들이 어린이에게 정해진 체험방식을 가르쳐 주기보다는 어린이가 스스로 체험전시물을 선택하고 한 번 경험해보게 하는 데 목적을 두는 지원 행동이다.
- 부모들은 자신이 하고 싶은 대로 체험전시물을 경험하도록 허용해 어린이들이 주도적으로 활동하도록 했다. 또한, 부모들은 안 해본 활동을 하도록 권유했고, 자신감을 갖고 활동을 하도록 격려도 했다.
- Paris(2002)는 형식적 교육기관인 학교와 반대되는, 비형식적 교육환경(ILEs, Informal Learning Environments)의 대표적 예로 박물관을 말하였다. 비형식적 교육환경은 맥락에 근거한 공간으로서 이곳에서 학습경험은 학교와는 다른 특성을 나타낸다. 학교 학생들은 교사에 의해 배울 것들을 지시받는 경향성이 있는 반면 박물관을 관람하는 학생들은 스스로 속도, 경로, 과업의 정도, 그룹을 선택할 기회를 더 많이 가지며, 학생들 자신만의 목표를 세우고 발견, 탐구, 습득이 이루어진다. 체험은 부모가 어린이에게 박물관을 스스로의 속도, 경험, 과업의 정도에 따라 자신의 목표를 세우고 발견, 탐구, 습득할 수 있는 충분한 기회를 주는 것으로 보인다.

1) 개입 없는 체험

- 개입 없는 체험은 부모가 어린이에게 설명이나 안내를 하지 않고 어린이 스스로 자신이 흥미 있는 영역에서 자신이 하고 싶은 방법으로 체험하는 것이다. 부모는 어린이가 체험하는 모습을 관찰하다가 어린이가 도움을 요청하거나 궁금해서 질문하는 경우에 반응한다.

- 다음은 준성 어머니가 준성을 멀리서 지켜보며 궁금해 하는 것을 질문하면 대답해준다고 이야기한 사례이다.

연구자: 주로 어머니께서는 멀리서 좀 지켜보시는 편인가 봐요.

어머니: 네. 먼저 물어보면 또 궁금한 건 되게 질문이 많아서 물어보면 대답해 주는 편이에요. 또 혼자 놀겠다 하면 그냥 두고 또 놀이터 안이 되게 안전한 환경일 것 같아서 이 공간 안에서는 준성이 행동해도 괜찮겠다. 이런 판단이 들어서 이게 좀 멀리서 지켜봐도 안심이 되더라고요.

(국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 5세 남아 오준성어머니 면담)

- 준성어머니는 박물관 안이 안전한 공간이기 때문에 준성이 체험하는 것을 지켜보며 준성의 질문에만 대답한다고 하였다. 준성이 체험전시물을 자유롭게 탐색하도록 하는 것은 준성이 호기심을 가질 충분한 시간을 줄 수 있다. 더 나아가 사물에 대한 궁금증인 호기심은 학습 동기가 되어 배움으로 이어질 수 있다.
- 어린이의 박물관 체험이 시작되는 시기에 빈번히 나타나는 부모 행동은 어린이의 활동을 지켜보거나 관찰하는 것이다. 이러한 부모 행동은 낮은 상호작용의 양상으로 파악될 수 있지만 관람 상황에 따라 부모의 적극적 참여와 높은 상호작용으로 전환도 자주 관찰되는바 연결되는 또 다른 행동에 앞선 전이적 행동이라고 해석될 수 있다(최미옥, 2015). 준성이 물어보면 대답해 준다고 한 어머니의 행동은 부모의 낮은 상호작용에서 높은 상호작용으로 이어지는 전이적 행동으로 보여 진다.
- 다음은 ‘나만의 명함을 만들어요’ 에서 아버지가 효주의 이름 쓰는 것을 도와주려고 하자 어머니가 효주 스스로 하도록 놔두라고 이야기한 사례이다.

효주는 명함을 만들려고 여러 직업이 나온 화면을 보고 있다.

어머니: 효주는 무슨 직업 할 거야? 여기 고고학자도 있다.

효주: (고고학자를 터치해서 누르며) 고고학자.

어머니: 너 역사학자라며?

아버지: 아빠가 도와줄까? (효주의 양손을 뒤에서 잡고 이름을 쓴다.)

어머니: 효주가 한대. 효주가 알아갈 기회를 빼지 말고.

효주: (스스로 이름을 입력한다.)

어머니: 선택. 나왔다. (명함이 인쇄되어 나오고 효주가 손에 들자) 너 고고학자 되려면 이런 것을 잘 봐야 돼. 가자.

(국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 8세 여아 박효주, 어머니, 아버지 관찰)



[그림 V-19] 국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 8세 여아 관찰

- 부모의 교육 신념은 자녀와 상호작용에 영향을 준다. 어머니는 효주가 자신이 하고 싶은 방향으로 체험전시물을 조작하게 허용하는 것이 효주 스스로에게 알아갈 기회를 주는 것이라고 인식했다. 때문에 효주 어머니는 효주 아버지에게 직접적인 도움을 주지 말라고 충고했다.
- 전영석과 이연주(2010)는 일반적인 박물관 어린이의 관람행동은 지나침-바라봄-단순 조작-조작 및 관찰-의사소통의 5단계로 나타난다고 했다. 어린이는 대상을 두리번 거리다 호기심이 생기는 전시물을 발견하면 다가가 관찰하고 만지는 등의 관심을 나타낸다. 흥미가 지속되지 못하면 다른 전시물을 찾아서 이동하고 전시물에 흥미가 생길 경우에는 몰입한다. 효주가 명함을 만들기에 관심을 보이고 스스로 조작해보려 하는 것도 이러한 과정을 거치는 것이다.
- 어린이의 관람 행동에서 호기심 대상을 발견하고 관찰하고 만지는 등의 탐색과정은 몰입하기 위한 전 단계이자, 배움의 단계로 가기 위한 징검다리이다. 효주어머니가 효주 아버지에게 알아갈 기회를 빼지 말라고 하며 효주가 스스로가 해보도록 허용한 것은 전시물에 대한 흥미를 몰입과 배움의 기회로 연결시키는 기회를 줄 것으로 보인다.

2) 권유하는 체험

- 권유하는 체험은 부모가 어린이에게 체험전시물을 탐색하고 사용해 보도록 의도성을 갖고 행동하는 것을 의미한다. 부모들은 주로 어린이가 경험하지 않은 활동에 대해 권유하는 말(“한 번 해보자.”, “이것은 한 번도 안 했어.”)을 사용해 어린이가 체험을 하도록 했다.

- 다음은 ‘금으로 무엇을 만들까요?’ 영역에서 아버지가 은정에게 왕관을 한 번 써보라고 말한 사례이다. 은정은 왕관을 만지기만 하면서 탐색해 보고 있었다. 은정의 행동은 박물관에서 왕관을 쓸 수 있는 지 없는지 몰라서 일 것이다. 이러한 상황에서 부모 권유는 은정이가 ‘금으로 무엇을 만들까요?’ 활동에서 왕관을 써볼 수 있는 기회를 갖게 해 은정의 왕관 탐색이 다양해지게 했다.

은정이가 왕관을 만진다.

아버지: 써볼래? 써 봐도 된대.

은정: (왕관을 써본다.)

아버지: (왕관 쓴 은정이 사진을 찍는다.)

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 여아 이은정 관찰)



[그림 V-20] 국립중앙박물관 어린이박물관 2022. 9. 18. 8세 여아 관찰

- 다음은 어머니가 준하에게 ‘말테우리 할아버지의 하루’ 동영상 한 번도 본 적이 없다고 말해 체험전시물을 관람하게 한 사례이다. 어머니는 한 번도 동영상을 본 적이 없다고 준하에게 알려줌으로써 준하가 동영상에 관심을 갖게 했다. 준하는 국립제주박물관 어린이박물관에 여러 번 방문하여 거의 모든 활동은 해보았지만 ‘말테우리 할아버지의 하루’ 동영상은 보지 않았다. 부모의 권유는 어린이가 해보지 않았던 활동을 하는 기회를 주어 다양한 활동을 접해보는 계기를 마련했다.

준하가 ‘말테우리 할아버지의 하루’ 동영상활동을 스쳐 지나가려 한다.

어머니: 우리 이거 한 번도 안 본 것 같다.

준하: (동영상을 본다.)

어머니: 뭐야 이거? 일할 때 입는 옷. 할머니 일할 때 이런 것 입잖아.

준하: (동영상에 나온 옷을 본다.)

어머니: 이건 무슨 나무?

준하: (대답 없다.)

어머니: 감나무

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 10세 남아 고준하 관찰)



[그림 V-21] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 10세 남아 관찰

- 다음은 ‘불턱 소리 스피커’ 활동에서 어머니가 소이에게 소리를 들어보라며 권유하는 사례이다. 소이 어머니의 권유는 소이가 체험전시물을 경험하는 과정을 이끌었고 다양한 방법으로 체험전시물을 탐색하게 했다. 어머니는 첫 번째 권유로 “우리 소리 들어보자.” 라고 해 소이가 활동을 시작하게 유도했다. 두 번째 권유에서 “저것 들을까?” 라고 말해 처음에 들었던 것과 다른 소리 스피커를 들어보게 했다. 세 번째 권유에서는 “엄마, 들어보자.” 라고 해 함께 체험하는 사람으로서의 역할을 했다. 네 번째 권유에서는 “다시 들어봐.” 라고 해 소이가 좀 더 귀 기울여서 자세히 듣게 했다. 이처럼 부모의 권유는 어린이가 체험을 시작하게 하고 다양한 방법으로 체험하게도 하고 함께 체험하는 사람의 역할을 하게 했다.

소이가 ; ‘불턱 소리 스피커’ 활동에서 가만히 소리 스피커를 바라보고 있다.

어머니: 우리 소리 들어보자.

소이: 이건 빨소리.

어머니: 저거 들을까? 무슨 소리 들려?

소이: 재밌는 소리.

어머니: 들어보자.

소이: 엄마, 들려요?

어머니: 무슨 소리지? 다시 들어봐.

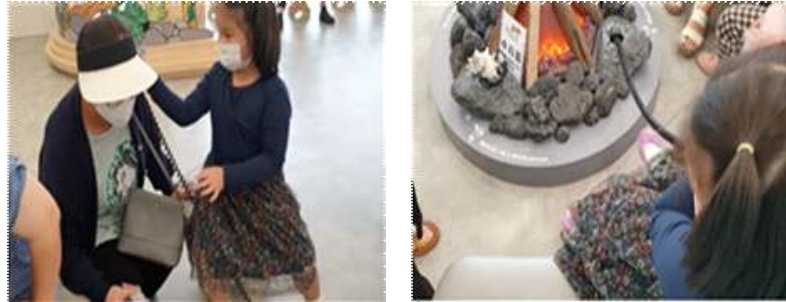
소이: 불소리다!

어머니: 불? 저것도 들어보자

소이: 노래 소리 들린다.

어머니: 한번 들어보자. 노래 소리 들린다.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 양소이 관찰)



[그림 V-22] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰

3) 격려하는 체험

- 격려하는 체험은 부모가 어린이의 체험활동을 지켜보다가 칭찬하거나 피드백하는 것으로, 적극적인 개입을 하기보다는 어린이가 활동에 자신감을 갖도록 지원하는 방법이다.
- 다음은 소원이가 혼자 ‘벽 자석’으로 구성물을 완성하자 소원이 어머니가 대단하다며 칭찬을 한 사례이다. 소원이는 혼자서 ‘벽 자석’ 구성물을 마무리한 것에 대해 스스로를 대견해했다. 소원이는 스스로에 대한 만족감과 성취감을 동생과 아버지에게 표현했다. 이처럼 어린이들은 박물관의 활동을 완수함으로써 자신에 대해 긍정적 자아개념과 성취감을 느낄 수 있었다.

소원이는 혼자서 ‘벽 자석’으로 구성물을 완성한다.

소원: (동생인 나원이가 다가온다.) 나원아! (‘벽 자석’ 만든 것을 손으로 가리킨다.) 내가 만들었어!

어머니: 대단한데.

소원: 아빠! 내가 만들었어!

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 길소원 관찰)



[그림 V-23] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 관찰

- 다음은 서우가 혼자서 거중기 잡아당기는 체험을 하자 서우 어머니가 잘했다면서 격려한 사례이다. 서우는 어머니가 거중기 잡아당기는 것을 도와주겠다고 했지만 혼자서 체험활동을 수행한다. 서우는 자신이 도움 없이 체험한 것에 대해 자부심을 느꼈고 스스로를 자랑스러워했다.

서우: 거중기 한번 더할래. (거중기 쪽을 돌며 손잡이를 잡아당긴다. 두 번째 잡아당기는 것이 힘들어하자 어머니가 잡아당기려고 하자) 어머니 안 도와줘도 돼(어머니 손을 치우며 자기 혼자 잡아당긴다. 다하고 마지막 제일 가벼운 거중기 쪽으로 가서 힘을 주어 잡아당긴다.)

서우: (어머니를 보며 미소를 띠우며) 나 잘하죠?

어머니: 엄청 멋있었어요. 잘했어요. 멋있어요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 남아 백서우 관찰)



[그림 V-24] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 남아 관찰

나. 놀이 지원

- 놀이 지원은 부모가 어린이가 체험전시물을 통해 다양한 놀이를 할 수 있도록 지원

해주는 것이다.

- 부모들은 어린이들이 체험전시물을 통해 자신이 하고 싶은 방법으로 마음껏 놀이하도록 허용하고 이러한 놀이를 지켜보는 역할을 한다. 이 때, 부모는 체험전시물의 조작 방법이나 개념 설명을 하기보다 어린이가 체험전시물로 놀이하는 것에 대해 상호작용을 한다. 어린이들은 놀이 지원을 통해 시간의 구애를 받지 않고 충분히 놀이할 수 있다.
- 부모는 어린이가 놀이를 주도하도록 배려하거나, 놀이 친구가 되어 함께 놀이에 참여한다. 이러한 과정을 통해 어린이의 놀이는 유지, 확장되기도 한다.

1) 놀이 배려

- 놀이 배려는 박물관에서 어린이들이 주도하면서 자유롭게 놀이하는 방식으로 체험전시물을 경험하게 하는 것이다.
- 다음은 은정 아버지가 은정의 도자기 퍼즐로 놀이하는 모습을 지켜보다 은정과 상호작용한 사례이다. 은정 아버지는 은정이 퍼즐을 가지고 자신의 방식대로 놀이할 수 있도록 지켜보았다. 어린이는 일상생활에서 퍼즐을 빈번하게 맞추어 보았기에 친숙하게 놀이할 수 있었다. 은정은 자신이 알고 있던 퍼즐 놀이방식대로 흩어져 있던 조각을 맞추었다.
- 아버지는 퍼즐 맞추기를 지켜보다 은정에게 어떻게 퍼즐을 맞추었는지에 대해 질문한다. 이러한 질문은 은정의 활동에 관심은 보인 것이지만 은정의 활동에 개입하지는 않는 것이었다. 은정 아버지는 은정이 체험활동을 주도할 수 있도록 있게 지원했다.

은정의 ‘도자기 퍼즐’ 을 맞추는 모습을 본 아버지가 은정에게 다가간다.

아버지: 어? (웃으며) 내가 부순 거 아니야?

은정: 제가 부순 거 아닌데요. 원래 부서져 있는데 내가 맞춘 건데요.

아버지: 아 그래? 원래 다 떨어져 있었어?

은정: 네 원래 떨어져 있는 거 이렇게 끼우는 거예요.

아버지: 내가 끼웠어?

은정: 네. (‘도자기 퍼즐’ 을 다 맞추자, 퍼즐 조각을 떼어낸다.) 다른 사람이 (‘도자기 퍼즐’ 을) 떼어내면 끼우는 거예요.

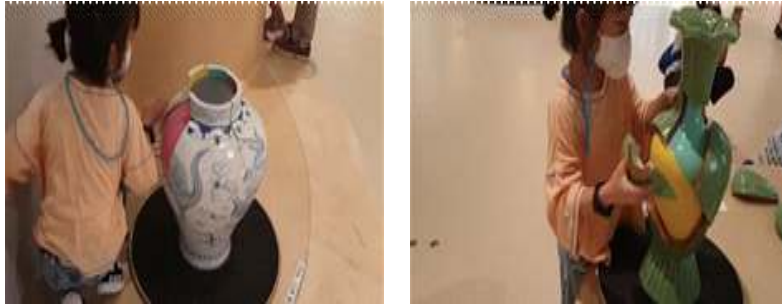
은정과 아버지가 도자기 퍼즐 조각을 쉰다.

은정: (다른 도자기 퍼즐 조각들을 하나씩 하나씩 맞추고 완성을 한다.) 됐다!

아버지: 오~

은정: (다른 도자기의 하나 남은 조각을 맞춘다.)

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 여아 이은정 관찰)



[그림 V-25] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 여아 관찰

- 다음은 아버지가 은정이 자기 방식으로 체험하도록 하고, 스스로 궁금해 하는 부분에 대해서만 도움을 주신다고 말한 사례이다. 은정아버지는 박물관 관람을 하며 관찰한 관람객 어머니의 자녀와 상호작용 방식에서 문제점을 지적하였다. 문제점으로 자녀의 체험방식에 제한을 하고 부모가 정하는 방식으로 체험하게 함을 말했다. 부모가 주입식으로 자녀들에게 가르쳐 주어도 받아들이지 않는다고 하며 주입식 방식은 효과적이지 않다고 했다. 은정아버지는 성인의 관점에서 의도적으로 가르치는 것보다 어린이들이 마음껏 하고 싶은 것을 해 보는 것을 중요하게 생각하였다.

저도 관찰하다 보면 어머님들은 거의 본인들이 체험하시거든요. 그런데, 우리는 그렇게 하지 않기로 약속을 했어요. 어디로 가든 안 되면 안되는 대로...아이들이 체험할 수 있도록. 어차피 아이 스스로 궁금해하지 않거나 이해를 못하는 걸 굳이 할 필요 없다고 생각해요. 스스로 이렇게 탐색하고 느끼는 게 있어야 되는데, 어른 시각으로 어른이 자꾸 이걸 이거고 저건 저거고 자꾸 해봐야 결국 애들은 기억에 크게 남지 않는다고 생각합니다. 한 번씩 박물관 데리고 가면 엄청 궁금해 할 때가 있거든요. 예를 들어 저번에 경주 갔을 때 토기하고 그때 금관하고... 은정아 어떻게 만들었는지 물었잖아? 은정아? 기억나? 그러면 이제 막 영상 찾아가 보여주고 이런 원리고 관심 있을 때만 보여줘도 애가 충분히 익히는데...굳이... 지금은 보셔서 알겠지만 돌아다니면서 자기가 하고 싶은 그냥 다 하더라고요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 여아 이은정아버지 면담)

2) 놀이 친구

- 친구처럼 놀이하기는 부모가 또래 친구가 되어 어린이와 함께 즐겁게 놀이하는 것이다. 부모는 어린이에게 학습 개념이나 지식을 가르치기보다는 함께 놀이하며 친구가 되었다. 다음은 ‘보글보글 맛있는 부엌’에서 어머니와 규리가 함께 소꿉놀이를 하는 사례이다. 규리어머니는 규리에게 역할놀이 상대가 되었다. ‘보글보글 맛있는 부엌’ 활동의 전시 의도는 옛날 부엌과 오늘날 부엌의 차이에 대한 것이었지만 규리어머니는 전시 의도와 다르게 규리와 함께 음식 만들기 놀이를 하였다. 이처럼 어린이박물관에서는 전시 의도와 다르게 부모와 어린이가 함께 놀이를 하기도 했다.
- 규리어머니는 규리가 소꿉놀이에 관심을 보이자, 같이 하자고 말하며 놀이 친구가 되어준다. 규리가 만든 음식이 무엇인지 물어보고 만든 음식을 먹는 시늉도 하며 규리가 소꿉놀이를 이어가도록 돕는다.

규리가 부엌으로 이동해서 음식 만들기 놀이를 한다.

어머니: 주방놀이 괜히 없었구나.

규리: 응

어머니: 같이 하자.

규리: 엄마. (음식을 어머니에게 들어보인다.)

어머니: 어 우리가 어제 먹었던 그건가 봐.

규리: (냄비를 가리키며) 이거 우리 집에 있는 냄비 같지 않아? (프라이팬에 음식을 올려놓고 어머니에게 보여준다.)

어머니: 이거 뭐야?

규리: 계란 후라이.

어머니: 앙~ (계란 후라이 먹는 흉내를 낸다.)

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 10세 여아 이규리 관찰)



[그림 V-26] 국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 10세 여아 관찰

- 다음은 ‘스퀴즈’ 체험전시활동에서 소원이가 어머니, 아버지와 함께 스퀴즈 블록을 가지고 까꿍놀이를 한 사례이다. 스퀴즈 블록은 까꿍놀잇감이 되었다. 어린이박물관에서 어린이는 체험전시물을 기존의 용도와 다르게 놀이감으로 사용했다. 어린이박물관의 체험이 놀이로 연결된다는 것은 어린이에게 박물관이 흥미로운 곳이라는 것을 기억하게 할 것이다.

소원: 나원아! 아빠를 (스퀴즈 블록으로) 가리자!

어머니: 그래. 아빠를 (스퀴즈 블록으로) 가리자!

아버지는 나원이와 눈을 맞추면서 까꿍놀이를 한다.

아버지: 으왕~

나원: (놀란 듯이 팔을 흔들며) 악~

아버지는 별떡 일어나서 소원과 나원을 바라본다.

아버지: 뭘 가려?

어머니: 아빠 얼굴!

아버지: 알았어! 아빠 장난 안칠게.

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 9. 5세 여아 김소원 부모 관찰)

- 다음은 아버지가 지우의 친구가 되어서 역할놀이를 하는 사례이다. ‘보글보글 맛있는 부엌’에서 지우는 어머니가 되고 아버지는 아기가 되어 놀이를 했다. 아버지는 아기 역할을 하며 지우의 놀이 친구가 되어주었다.
- 체험전시환경과 매체는 지우와 아버지의 상호작용 양상에 영향을 주었다. 가상의 역할을 경험하게 하는 체험전시환경은 어린이끼리의 상호협동의 비율도 높고, 체험을 위한 도구, 고정전시물 등 여러 가지 소품들이 구비되어 있다(최미옥, 임채진, 2014). ‘보글보글 맛있는 부엌’의 공간도 가상 역할을 경험하게 하는 체험전시환경이어서 서로 역할을 맡아서 협동하며 활동하게 되어있었고, 다양한 음식, 식기류 등의 여러 소품, 부엌 가구 등의 고정전시물이 구비되어 있었다. 지우도 배추, 야채 등을 가지고 자연스럽게 요리를 하게 되며 어머니가 되어 가상세계의 놀이로 빠져들었고, 아버지에게 아기역할을 맡기며 역할놀이를 주도했다.

지우: (손을 털며 부엌 쪽으로 이동하며) 아빠도 들어와. (야채 바구니에서 야채모형을 싱크볼에 넣으며) 엄마가 맛있는 거 해줄게. 애기야.

아버지: 맛있는 것 해주세요.

지우: (채소모형을 들고 싱크대 왼쪽 바닥에 갖다 놓으며) 맛있는 것 사와. (싱크대 안에서 냄비를 꺼내 가스레인지 위에 올려놓고 배추를 넣는다. 주걱을 가져와 뒤적거리며 엉덩이를 흔들며 노래하듯이) 지글지글. 지글지글.

아버지: (냄비를 움직이며) 어? 불 들어왔다. (가스레인지에 빨간 불이 들어온 것을 지우에게 보여주며) 지금이야.

지우: (아버지에게) 꺼 줘. 얘기야, 다 만들었다. (역할놀이에서 아기에게 말한다. 냄비를 아버지에게 건네며) 자, 엄마가 만든 것 먹어.

아버지: (냄비 받아들며) 냐냐.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 8. 5세 여아 최지우 관찰)



[그림 V-27] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 8. 5세 여아 관찰

3) 놀이 유지 확장

- 놀이 유지 확장은 부모와 어린이가 체험전시물을 이용해 놀이를 할 때 기존의 방법과 다른 방법으로 놀이가 확장되는 것이다. 체험전시물에 대한 고정된 방법에서 벗어나서 어린이들이 흥미로운 방법으로 변형하고 새롭게 놀이 방법을 만들어보는 것이다.
- 다음은 윤희가 발담을 정리정돈 할 때 공던지기놀이를 하면서 정리정돈을 하는 사례이다. 윤희는 ‘발담/ 방사담 쌓기’ 체험전시활동에서 담을 쌓은 후 정리정돈을 할 때 어머니와 함께 돌을 주고받으며 놀이를 한다. 어머니는 돌산테에 담아서 돌을 정리하는 기존의 정리방법을 권하기보다는 윤희가 원하는 대로 돌을 던지고 받으며 놀이식으로 정리정돈을 한다. 부모는 어린이들에게 공간 제약이나 놀이 방법의 제약을 풀어주어서 다양하게 사고하고 경험할 수 있도록 지원해야 한다.

윤희는 어머니에게 발담에 돌을 던진다.

윤희: 내가 엄마한테 이렇게 던질게. 엄마가 받아서 저쪽에 넣어.

(윤희가 돌을 가져와서 어머니에게 주면 어머니가 정리함에 넣으며 정리하기 시작한다.)

윤희: (한쪽이 무너지자) 아 산사태~ (돌을 어머니에게 던진다.)
 어머니: 돌이 너무 가벼운 거 아냐? (공 던지기가 시작된다.)
 (윤희와 어머니는 서로 마주보고 깔깔대고 웃는다.)
 윤희: 바꿔. (자리를 바꿔서 어머니가 던지는 것을 윤희가 받는다.)
 어머니: 허이. 허이. 기합을 넣으며. 오~ 잘 받는데? 받아라~ 더 멀리서 할까?
 윤희: 엄청 멀리서(멀리서 던진 돌도 받아서 넣는다.)

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 최윤희 관찰)



[그림 V-28] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰

- 어머니는 현정이가 체험전시물의 조작활용방법을 묻자 현정이가 하고 싶은 대로 해도 된다고 말한 사례이다. 어머니는 현정이가 글자를 어떻게 해야 하는 지 묻자 다음대로 해도 된다고 현정이가 자유롭게 체험전시물을 경험하도록 했다. 현정이는 정해진 조작활용 방법이 아니라 글자를 끼우는 방식으로 체험하며 자신은 게임을 하고 있는 것이라고 했다. 현정이는 ‘금속활자 인쇄소’의 조작/활용방법을 이해하지 못했지만 자신만의 방식인 글자를 판에 끼우는 놀이 방식으로 한글의 형태소를 경험할 수 있었다.
- 어린이는 박물관에서 자기 능력과 흥미에 따라 선택한 것에 대해 원하는 시간을 보낼 수 있다. 박물관에서는 실패란 것이 없으며 박물관은 임의적이고 재밌고 자유로우며 즐길 수 있는 교육을 제공하는 곳이다(Garder, 2007).

현정: 그럼 글자는 앞으로 세워야 돼요?

어머니: 네 마음대로 해도 된다. 눕어도 된다. 잘했다. 이건 엄마 마음대로 눕은 거라서.

너 그렇게 눕어봐.

현정: 게임하고 있어요.

어머니: 어.

현정: (글자를 다 끼운다.) 엄마 먼저 하고 싶은 것 하세요. 저는 이거 할래요.

어머니: 네, 그렇게 하세요.

현정: (글자를 끼우며) 엄마 가세요.

어머니: 이거 읽고 있을게요. 이거 글자 읽고 싶어서.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 이현정 관찰)



[그림 V-29] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰

다. 배움 지원

- 부모는 박물관을 배움의 공간으로 인식하고 어린이가 박물관 관람을 통해 역사에 대해 배우거나 지역사회를 배우기를 기대하였다. 이에 부모는 어린이박물관 관람을 통해 어린이가 배움을 얻도록 다양한 배움 지원을 하는 것으로 나타났다.
- 부모는 배움을 지원하기 위해 어린이의 이전경험을 상기시키고, 어린이가 어느 정도의 지식을 갖고 있는 지 확인했다. 또한, 부모는 어린이들에게 체험전시물에 대한 개념이나 체험전시물의 조작방법에 대해 설명했고, 비계설정을 하여 어린이가 자신의 수준보다 한 단계 높은 수준에 도달할 수 있게 도왔다.

1) 경험 상기

- 경험 상기는 어린이가 체험전시물을 관람할 때 부모가 이전 경험을 떠올리게 하여 배움을 지원하는 것이다. 어린이들은 주로 이전에 역사 유적지나 박물관을 방문했던 경험을 떠올렸고, 이러한 경험 상기를 통해 어린이들은 현재 관람하고 있는 체험전시물과 사전 경험을 비교해보게 되었다.
- 다음은 어머니가 규리에게 경주에 갔을 때 본 왕관을 상기시킨 사례이다. 어머니가 규리에게 경험을 상기시킨 것은 규리가 왕관에 대해서 친숙하게 느끼게 해 충분히

탐구할 준비를 하게 도왔다. Falk와 Dierking(2008)은 배움은 맥락에 의존하기 때문에 박물관의 공간 이동에 따라서 환경이 변화되면 어린이는 소극적인 관람태도를 보인다고 했다. 이는 어린이는 박물관에서 처음 보는 것에 대해서는 소극적인 관람태도를 보이게 된다는 것을 의미하는데, 어머니가 규리에게 경주에 가본 경험을 떠올리게 함으로써 규리는 경주의 경험을 연결시키며 보다 익숙해진 상태로 현재 관람하고 있는 왕관에 대해 탐색하게 된다.

규리: (왕관을 본다.)

어머니: 경주 갔을 때 우리 봤었지. 이런 거.

규리: (금관을 든다.)

어머니: 이건 백제 금관이야. 무겁다. 이게 앞인가? 이게 앞인가?

규리: 엄마, 무거워.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 10세 여아 이규리 관찰)

- 다음은 준현이가 금관을 쓰며 이전에 백제금관과 신라금관을 경험한 일을 떠올린 사례이다. 아버지의 질문에 준현이는 이전 경험을 떠올렸다. 준현이는 금관을 쓰며 백제 금관과 신라 금관을 떠올렸다. 아버지는 준현이가 백제와 신라 금관에 대해 체험한 적이 있다고 했고, 이러한 준현이의 이전 체험이 국립중앙박물관에서의 체험과 연결될 수 있었다.

준현이 양손으로 금관을 잡고 머리에 쓰고 있다.

아버지: (사진찍으며) 아버지 봐야지. 무슨 금관이야?

준현: 여기는 백제.

아버지: 백제? 백제금관이야?

연구자: (준현이를 보면서) 어떻게 알았어?

아버지: 아는 것이 그거라서. (웃음) 예전에 비슷한 걸 하나 했거든요. (다른 금관을 가리키며) 준현아, 이거는 어디 금관인데?

준현: 여기는 이사부금관.

아버지: 여기 이름 써 있잖아. 어디 금관이래?

준현: 신라금관. 나 신라금관이랑 백제금관 집에 있어.

아버지: 집에 있었지? 다 버렸잖아.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 최준현 관찰)

- 어린이는 자신이 일상생활에서 보았던 것이나 친숙한 것에 흥미를 보인다. 준현이의 금관에 대한 이전 경험은 국립중앙박물관의 금관에 친숙함을 느끼게 하고 몰입할 수 있도록 도울 것이다.
- 다음은 어머니가 현준이에게 오이도박물관에서 갈판을 갈았던 것을 물어 현준이가 경험을 회상하게 한 사례이다.



[그림 V-30] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 관찰

현준이가 갈판 앞에 서서 갈돌을 든다.

어머니: 갈판, 현준아, 기억해?

현준: (맷돌로 이동해 손잡이를 잡고 돌린다.)

어머니: 우리 그때 오이도박물관에서 갈판 했잖아? (갈돌을 갈판에 갈며) 갈판에 갈돌 갈았던 것 기억나?

현이가 갈돌을 들고 간다.

어머니: (갈판 위의 곡식을 손으로 만지며) 여기 곡식 이렇게 뺏는 거잖아.

현준: (갈돌 갈며) 이렇게?

어머니: 응. 옛날에 철이 없이 돌만 있었을 때는 이렇게 했어.

현준: 대단하다! (어머니 옆의 갈돌을 간다.)

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남아 강현준 관찰)

- 어머니는 현준이에게 오이도 박물관의 경험을 떠올려 갈판가는 상황에 대해 현준이가 익숙하게 느끼게 했다. 현준이는 오이도박물관에서의 갈판과 국립중앙박물관의 갈판을 연결시키며 좀 더 갈판에 친숙해진 상태에서 체험할 수 있을 것이다.



[그림 V-31] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남아 관찰

2) 지식 확인

- 지식 확인은 부모가 어린이가 어느 정도의 지식을 갖고 있는지를 질문하여 확인하는 것이다. 부모는 지식 확인을 통해 어린이가 어느 정도 지식을 갖고 있는 지 알 수 있었고, 이를 바탕으로 개념을 설명하고 이해시켰다.
- 다음은 어머니가 규리에게 도자기를 빚는 가마에 대해 알고 있는지를 질문한 사례이다. 어머니는 규리가 가마에 대해 알고 있는지 알기 위해 질문을 했다. 규리는 가마를 가마솥이라고 잘못 된 답을 말했고, 어머니는 규리에게 가마솥이 아니고 가마라며 정답을 알려주었다. 어머니의 지식 확인을 통해 규리는 스스로가 알고 있던 지식이 잘못임을 알고 지식을 수정할 수 있었다. 이는 피아제가 말한 ‘동화’, ‘조절’, ‘평형’의 인지체계 발달과정으로 해석될 수 있다. ‘동화’는 어린이가 새로운 정보를 접할 때 이미 자신에게 구성되어 있는 도식에 적용시키려고 하는 경향을 뜻한다. ‘조절’은 새로운 정보나 경험을 인식하기 위해 기존 도식을 수정하는 것이고 ‘평형’은 ‘동화’와 ‘조절’을 거쳐 지식이 일관성과 안정성을 유지하는 것이다(조형숙, 김혜원, 김태인, 양수영, 2019). 규리가 가마라는 새로운 경험을 하며 가마솥을 떠올린 것은 ‘동화’이며, 어머니의 지식 확인을 위한 질문에 가마솥을 가마로 수정한 것은 ‘조절’이고, ‘동화’와 ‘조절’을 통해 지식의 균형의 찾은 것은 평형이라고 할 수 있다.

규리: (장작을 아궁이에 하나씩 계속 넣는다.)

어머니: 온도가 어떻게 되지?

규리: (장작을 아궁이에 하나씩 계속 넣는다.) 올라가.

어머니: 300도까지 올라갔어. 엄청 뜨거울 거야. 이게 뭐 줄 알아?

규리: 가마솥.

어머니: 가마솥이 아니라 가마. 그릇을 빗어서 그릇을 굽는거야. 봐봐. (규리와 함께 도자기가 있는 곳으로 이동한다.) 그릇들이 있지. 흙으로 그릇을 빗어 가마에 넣으면 구워지는 거야.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 10세 여아 이규리 관찰)



[그림 V-32] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 10세 여아 관찰

- 현서가 ‘청동은 무엇으로 만들까요?’ 활동을 하는 데 화면에 반가사유상이 나오자 현서 어머니가 반가사유상이 무엇인지를 물어보는 사례이다. 어머니는 현서가 반가사유상을 알고 있는지를 알기 위해 질문을 했다. 어머니의 지식 확인을 위한 질문을 통해 현서는 자신이 반가사유상을 알고 있다는 것을 스스로 확인할 수 있었다.

현서가 ‘청동은 무엇으로 만들까요?’ 활동을 한다.

현서: (버튼을 누르자 구리와 주석이 바구니에 담긴다. 조금 후 반가사유상이 화면에 나타난다.)

어머니: 이게 이름이 뭐라고?

현서: 반가사유상

어머니: 그렇지.

현서: (다시 버튼을 누른다.)

어머니: 뭐 만드는 거야?

현서: (청동검을 손으로 짚으며) 이거.

어머니: 어떻게 알아?

현서: (대답이 없이 버튼을 누르자 주석이 바구니에 담긴 후에 청동검이 나온다.)

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 8. 8세 남아 이현서 관찰)

- 다음은 같은 뜻 다른 말 활동에서 아버지가 준현이에게 미국 인사말을 알고 있는지를 물어보는 사례이다. 같은 뜻 다른 말 활동은 나라별로 인사말이 다름을 알아보는 활동이다. 준현이는 자신이 알고 있는 미국 국기가 나오자 활동에 관심을 보이기 시작한다. 아버지는 이러한 순간을 가르쳐야 할 순간으로 연결시킨다. 아버지는 미국의 인사말이 무엇인지 질문해 준현이가 국기와 인사말을 연결시킬 수 있도록 돕는다. 계속해서 아버지는 준현이에게 나라이름과 나라이름에 해당하는 인사말을 질문하여 준현이가 어느 정도 알고 있는지를 확인한다.
- 이처럼 박물관에서 부모는 질문을 통해 어린이들이 알고 있는 부분과 모르는 부분을 확인하며 가르쳐야 할 순간을 포착하고 있었다.

같은 말 다른 말 활동에서 준현이가 체험물을 툭툭 쳐서 다 회전시키고는 어머니에게 갔다가 시선을 다시 같은 말 다른 말 활동으로 흘린 듯이 걸어온다.

아버지: 뭐 할 거야?

준현: (‘같은 뜻, 다른 말’ 의 활동을 가리키며) 이거 (화면에 가까이 가서 오른쪽 위 구석에 나타나는 국기를 손으로 짚으며) 이거 국기. (성조기 나오자) 미국.

아버지: 미국 뭐라고 해?

준현: 헬로.

아버지: 헬로, 다음은 어디야?

준현: 네팔? 나마스떼.

아버지: 나마스떼, 또? 무슨 나라야?

준현: 베트남.

준현이가 화면에 나오는 나라 이름, 인사말을 읽고 아버지가 따라한다. 끝나자 옆의 활동으로 이동한다.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 최준현 관찰)



[그림 V-33] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 관찰

3) 직접 교수

- 직접 교수는 부모가 어린이에게 체험전시물에 대한 주제나 개념, 체험전시물의 조작/활용방법을 상세히 이야기해주는 것을 의미한다. 최미옥과 임채진(2014)의 연구에서도 직접 교수와 유사한 부모와 어린이의 상호작용을 설명하기로 명명했는데, 설명하기는 전시내용을 알려주는 행동이나 관람방법을 의미한다.
- 다음은 ‘내가 작성한 보존처리 기록카드 전시하기’에서 어머니가 진현이에게 보존처리 기록카드가 무엇인 지에 대해서 설명해 준 사례이다. 진현이어머니는 보존처리 기록카드가 무엇인 지에 대해서 상세히 알려주었다. 진현이는 어머니의 설명을 통해서 문화재 보존처리가 어떻게 이루어지는 지에 대해서 알 수 있게 되었다. 이는 박물관이라는 공간이 어린이들에게는 지식 습득과 배움의 공간임을 의미한다.

어머니는 진현이에게 보존처리 기록카드를 보여주며 이야기한다.

어머니: 문화재를 기록할 때, ‘제가 오늘 발견을 했습니다.’ 하고 이렇게 적어서 카드를 내야 돼. (문화재 검진 영상을 보며) 저게 진짜로 조선 시대에 사용한 게 맞는지 그런 것들을...

진현: 확인하는 거야?

어머니: 응. 확인을 해야 돼. 여러 과학자들이 모여서 이야기도 하고, 상태도 괜찮은지 확인하고... 진짜로 그 사람이 발견한 문화재가 맞는지 저렇게 확인하는 거래.
(국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 9세 남아 김진현, 어머니 관찰)



[그림 V-34] 국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 9세 남아 관찰

- 다음은 진현이 어머니가 박물관 관람 목적에 대해서 이야기한 사례이다. 진현이 어머니는 박물관 관람의 목적이 학습이라고 이야기하였다. 독널을 만들어보면 기억에도 남기 때문에 박물관에서는 체험을 통한 학습이 효과적이라고 생각하고 있었다.

학습적으로 체험할 수 있는 어린이박물관이 좋아요. 저는 학습 목적으로 어린이박물관을 체험합니다. [중략] 지금처럼 독널을 직접 만들어보면 독널을 알 수 있을 것 같아요. 그리고 기억에 '독널'이 남기도 하니까요.

(국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 9세 남아 김진현어머니 면담)

- 다음은 어머니가 준하에게 옛날 제주도 도시락인 동고량에 대해 상세히 설명해 줌으로써 어린이가 제주지역 문화에 대해 이해하게 된 사례이다. 준하는 동고량을 박물관에서 처음 보았고, 어머니가 제주도의 옛날 도시락이라고 가르쳐주어 동고량이 무엇인지 알게 되었다.

어머니가 부르자 준하는 사진 찍는 곳으로 가서 포즈를 취한다.

준하: (사진 찍는 곳 옆의 보관함에서 정동모자를 꺼내 보고 다시 넣는다.)

어머니: (동고량을 가리키며) 이건 뭐야?

준하: (동고량을 꺼낸다.)

어머니: (문에 있는 글씨를 가리키며) 이거 봐봐. 동고량은 대나무로 만든 도시락이래.

준하: (동고량을 상세히 본다.)

어머니: (동고랑을 어깨에 메며) 옛날에는 이런 도시락을 갖고 다녔어. 소풍 갈 때 여기
짜줄까? 좋아?

준하: 응. (동고랑 끈을 흔든다.)

어머니: 끈을 흔들면 어떻게 되겠어?

준하: 쏟아져.

어머니: (동고랑을 넣는다.)

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 10세 남아 고준하 관찰)



[그림 V-35] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 10세 남아 관찰

- 다음은 어머니가 박물관이 체험과 놀이가 지역사회의 전통문화유산 교육으로 이어질 수 있음을 이야기한 면담 사례이다. 시호어머니는 제주어린이박물관을 통해 시호가 제주의 전통 문화유산을 배울 수 있는 기회가 된다고 대답했다. 박물관은 어린이에게 생활공간이나 놀이공간이 되어 자연스럽게 전통 문화유산을 경험하고 이러한 경험들이 교육으로 연결될 수 있음을 이야기했다.

연구자: 제주어린이박물관이 어떤 특색이나 의미가 있을까요?

어머니: 제주역사, 제주문화를 지키려는 이유겠죠. 아무래도 누군가 이렇게 새기지 않으면 사라질 문화들이니까... 그래서 지키려고 하는 것 같은 느낌이 있어요. 그래서 꼭 그 제주 전통이 아니어도 제가 내려왔을 때 좀 놀랐던 게 유치원을 갔는데 사물놀이라든지 전통 악기를 다루는 어떤 활동을 꼭 하더라고요. 학교에서도 그렇고 육지보다는 좀 더 전통적인 문화를 지키려고 하고, 의미 있는 활동을 하려는 느낌이 좀 강했었어요. 문화유산 이런 것들이 있잖아요? 교육하시는 분들은 좀 중점을 두시는 것 같아요. 저희는 이렇게 제주 문화하면서 아이들에게 어떤 교육적 가치로 애들이 좀 배워나갈 수 있을까 이런 부분도 고민을 하는데 시호는 여기가 그냥 생활공간일 뿐이고... 또 어린이박물관에 오면 재미있게 보니까... 그냥 놀이 개념으로 더 오는 거죠. 실은 그냥 이게 물어 있는 게 이게 봤던 게 언젠가는 어떤 순간에 떠올릴 수 있는 부분이고 그게 그거였구

나... 원리를 깨닫는 순간이 있겠죠. 그러니까 지금은 어떤 강요가 아니라 그냥 자연스럽게 되어 있는 게 교육이라고 생각을 하고 그게 이제 고학년으로 갈수록 그게 그거였다는 걸 깨달아서 뭔가 자기 스스로 알게 되지 않을까요?

(국립제주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 24. 9세 남아 최시호어머니 면담)

- 다음은 ‘불이 바꾼 세상 그림자 극장’에서 어머니가 현준이에게 활비비의 조작/활용 방법을 상세히 말해 준 사례이다. 어린이박물관에서의 동행자의 유무는 어린이 관람객의 관람 행동에 영향을 미친다. 동행자인 어른이 체험전시물 조작 방법을 먼저 터득하여 알려주면 어린이는 알려준 방법대로 체험전시물을 경험했다(전영석, 이연주, 2010).
- 어머니는 현준이에게 체험전시물 조작 방법과 활동의 주제에 대해 가르쳐주었다. 현준이가 활비비로 불 피우는 방법을 어려워하자 활을 여러 번 감아서 위아래로 움직이라고 설명을 읽어주어 현준이가 체험전시물을 조작하도록 가르쳐주었다.
- 어머니는 현준에게 성냥이나 가스레인지가 없던 옛날에는 사람들이 어떻게 불을 피웠는지를 설명해주었다. 현준이는 활비비를 돌려보는 체험을 하고 어머니의 설명을 들음으로써 불 사용의 역사에 대해서 이해할 수 있었다. 이는 박물관이 어린이에게 역사 교육의 공간임을 뜻한다.

어머니: 너 이게 뭔지 알아?

현준: 이렇게 해서 모닥불 피는 거야.

어머니: 아 맞아. 모닥불 피우는 것 무인도 가면 이렇게 하잖아. 다음 칸 활비비 앞으로.

어머니: 어? 이거 뭐 게? 어떻게 하는 것일까? (손잡이를 두 손으로 잡고 아래위로 움직여 방법을 알려 준다.)

현준: 손잡이를 잡고 위로 올렸다 내린다. 아무 변화도 없다.

어머니: 아닌가? (바닥의 설명을 읽어준다.) 활을 여러 번 감은 후, 여러 번 감으래. 위아래로 가볍게 움직여요.

현준이가 활을 감아서 돌린다.

어머니: 우와! 옛날에 우리 지금 가스레인지 이렇게 켜면 불 나오잖아? 그지? 성냥도 있고 근데 이때는 불을 피우기가 힘들었어. 그지? (다른 영역으로 걸어가며) 근데 불이 있어야 맛있는 음식도 만들 수 있어.

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 8세 남아 강현준, 어머니 관찰)



[그림 V-36] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남아 관찰)

- 다음은 어머니가 서우에게 철로 만든 칼인 칠지도에 대해서 상세히 설명해 준 사례이다. 어머니는 서우에게 철로 사람들이 어떻게 도구를 만들었는지를 가르쳐주었다. 서우가 박물관 관람을 하면서 ‘철은 어떻게 도구가 될까요?’ 활동 중 어머니와 서우의 상호작용을 통해 어머니는 서우에게 자연스럽게 청동기 시대, 철기 시대에 대해 보충 설명을 하게 되었다.

어머니: 뭘 만들 거예요? 철로 뭐 만들 거예요. 자석 만들 거예요? 아니면 농기구 만들 거예요?

서우: 농기구.

어머니: 청동기 시대에는 농기구가 청동기로 안 만들었는데 철기는 농기구를 철기로 만들었구나. 그래서 생산력이 늘었구나. 그럼 인구가 증가했겠다. 그치? 요거 많아지니까, 사람들도 많아지니까 나라도 많이 생겼겠다. 그래서 우리나라도 철기 시대라는 나라가 생겼대. 서우가 좋아하는 고구려도 철기시대에 발달했다네. 백제 근초고왕이 뭐 만들었지? 7가지의 칼 뭐였지? 근초고왕이 무슨 칼을 만들었지? 칠.

서우: (대답은 안하다가. 어머니가 말한 칠을 따라하며) 칠...

어머니: 칠, 칠지도 만들었지. 칠지도 봤었지. 일본한테 우리는 이런 거 만들 수 있다고 자랑했지. 근초고왕이 맞아. 철을 그렇게 잘 만들었어.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 만 5세 남아 백서우 관찰)

- 다음은 규리어머니가 별자리에 대해 상세히 설명해주는 사례이다. 규리는 별자리를 한 번 돌리고는 이동하려고 한다. 이는 아마도 조작방법을 잘 모르기 때문일 것이다. 이를 지켜보던 어머니는 “어머니가 알려줄게.” 라고 말하며 상황에 개입한다. 어머니는 봄, 여름, 가을, 겨울에 따라서 북두칠성이 어떻게 달라지는 지에 대해 안

내문을 보며 열심히 규리에게 알려주었다. 부모는 어린이가 박물관에서 개념이나 조작방법을 몰라 활동을 그냥 지나치려 할 때, 활동에 대한 설명을 하여 어린이를 교육시키려 했다.

- 부모는 박물관 안내문을 통해 활동에 대한 개념과 조작방법을 알 수 있었다. 박물관에서는 어린이의 발달수준에 적절하게 개념과 조작방법을 안내문에 제시해야한다.

규리가 한 손으로 별자리를 한 번 돌리고 일어선다.

어머니: 어머니 알려줄게. 어머니 알려줄게. (별자리를 돌리며) 봄에는 북두칠성이 요런 모양이지.

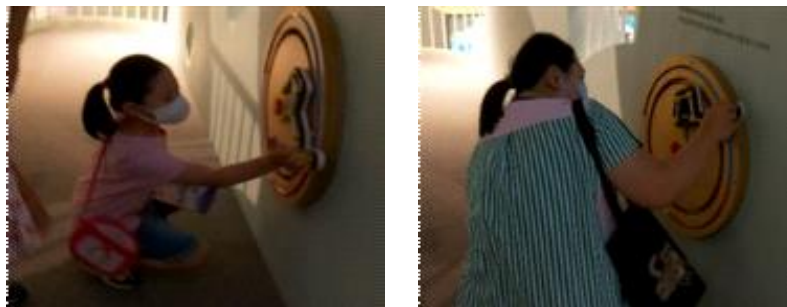
규리가 어머니 손을 잡고 별자리를 다시 돌린다.

어머니: 겨울에는 요렇게. (가운데를 손으로 집으며 돌리며) 요걸 중심으로 도는 거야.

규리가 일어선다.

어머니: (벽에 있는 안내문을 가리키며) 써 있잖아. 북두칠성 위치를 보면 계절이 바뀌는 것을 알 수 있어요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 10세 여아 김규리, 어머니 관찰)



[그림 V-37] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 10세 여아 관찰

4) 촉진하기

- 촉진하기는 부모가 어린이에게 과제를 원활히 수행할 수 있도록 도움을 제공하는 것이다. 부모의 도움은 어린이들이 현재발달수준과 잠재발달능력을 이어주어 어린이 스스로가 문제를 해결하게 했다.
- 촉진하기는 비고츠키의 ‘비계설정’으로 볼 수 있다. 어린이는 자신보다 높은 수준의 또래나 성인과의 사회적 상호작용을 통해 배움에 도움을 받는다.

- 어린이가 과제를 수행함에 있어 지원이 부족하면 과제를 완수하지 못하는 반면에 너무 많은 지원을 하면 독립적인 과제 수행에 방해가 된다. 어린이의 지원은 현재 발달수준과 잠재발달능력을 고려하여 어린이가 약간의 도전을 느끼고 성취할 수 있을 수준으로 이루어져야 한다.
- 다음은 ‘문화재 접합하기(독널, 석등)’ 영역에서 경호가 독널 맞추기 활동을 할 때 어머니가 사진을 보여주면서 독널 맞추는 활동을 지원한 사례이다. 경호가 독널 퍼즐을 맞추다 어려워하자 어머니가 경호에게 독널 퍼즐 사진을 보여주었다. 사진 자료를 보고 경호는 독널 퍼즐의 전체적 모습을 볼 수 있어서 퍼즐 맞추기에 도움이 되었다.

경호가 독널 퍼즐을 보면서 맞추기 시작한다. 독널 퍼즐의 모양을 살펴보면서 찬찬히 맞추기 시작한다.

경호: (독널 퍼즐을 붙이며) 안에 자석이 있는 것 같은데...

어머니: (경호가 독널 퍼즐 한 조각을 붙이는 것을 보고) 오~ 하나 맞췄다! 드디어 맞췄다! (독널사진자료를 경호에게 보여주며) 경호야, 어려우면 사진을 한 번 봐볼까?

경호: (독널사진자료를 본다.)

어머니: 경호야, 독널이 뭔지 알아?

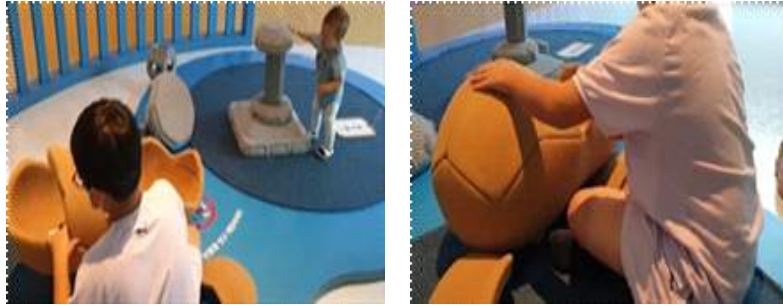
경호: 여기다 시체 담는 거.

어머니: (연구자를 보며) 요새 한창 사회시간에 배워요. 신석기, 구석기...(경호를 보면서) 구석기를 언제 배웠지?

경호: 3학년 때. (경호는 계속 독널의 모양을 맞춘다.)

(국립나주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 17. 11세 남아 남경호, 어머니 관찰)





[그림 V-38] 국립나주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 17. 11세 남아 관찰

- 다음은 소원이가 탑을 쌓고 있을 때, 아버지가 다음 단계에 올릴 탑 조각을 바닥에 살짝 놓아 둔 사례이다. ‘경천사탑’을 쌓으려면 아래에는 넓은 조각의 탑 조각을 위에는 좁은 조각의 탑 조각이 들어가야 한다는 것을 이해해야 한다. 또한, 탑 조각의 홈에 맞추어서 끼워 넣어야 안정감 있게 탑이 쌓여야 함을 이해해야 했다. 소원이는 아직 탑이 쌓아지는 원리를 이해하지 못하고 있었고, 이러한 모습을 지켜본 아버지는 소원이가 다음 단계에 쌓을 탑 조각을 슬며시 옆에 둔다. 소원이 아버지가 탑 조각을 놓아둔 것은 소원에게 현재발달수준과 성인의 도움으로 도달할 수 있는 잠재적 발달수준을 연결하는 다리 역할을 하였다.

소원이가 ‘경천사탑’을 맞추기 위해 블록을 두 손으로 든다.

소원: (탑의 아래 부분을 쌓고 위를 올려서 쌓으려 한다. 위 부분의 탑을 쌓으려 하는데 탑이 끼워지지 않는다.)

아버지: (소원이가 탑 쌓는 모습을 지켜보다가 소원이가 쌓은 부분에 끼울 탑 부분을 소원이 옆의 바닥에 살짝 놓아둔다.)

소원: (아버지가 바닥에 둔 블록을 들어서 아랫면을 관찰하고 자신이 쌓은 블록의 위 부분도 같이 본 후에 아버지가 바닥에 둔 블록을 자기가 쌓은 탑 위에 올린다.)

어머니: 우와! (박수를 친다.)

아버지는 소원이가 탑 쌓을 수 있도록 위에 있는 블록을 손으로 잡아준다.

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 9. 5세 여아 김소원 관찰)



[그림 V-39] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 관찰

- 다음은 ‘문화재 접합하기(독널, 석등)’에서 윤지가 독널 맞추는 것을 어려워하자 어머니가 독널 중앙의 선을 보고 맞추라고 한 사례이다. 윤지가 독널 퍼즐을 맞추려 하지만 잘 되지 않는다. 이를 지켜보던 어머니는 윤지에게 독널의 중앙선을 보고 맞추어 보라며 힌트를 주었다. 어머니의 힌트는 어머니가 퍼즐을 대신 맞춰주거나, 특정 조각끼리 맞추라는 것처럼 직접적 도움은 아니었지만 윤지가 퍼즐을 정확히 맞추도록 하는 데 도움을 주었다.

윤지: 아무데나 (독널퍼즐을 이리저리 돌려보며 위쪽에 갖다 붙여 보지만 맞지 않는다.)
아닌가?

아버지: 천천히 해 봐.

어머니: 천천히 차분히...

윤지: 아닌가?

아버지: 아닌 것 같은데?

어머니: 아닌 것 같은데?

윤지: 이거 아니야? (측면에서 조각을 맞추지만 잘 맞지 않는다)

어머니: (독널의 중앙선을 가리키며) 여기 모양보고 맞추면 되겠네.

윤지는 중간 선을 보고 중간부터 조각하나를 맞춘다. 어머니도 독널의 아랫부분에 조각을 여러 번 방향을 바꿔 움직여서 같이 붙인다.

(국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 8세 여아 나윤지, 어머니, 아버지 관찰)



[그림 V-40] 국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 8세 여아 관찰

3. 박물관 체험의 의미

- 박물관 체험의 의미는 어린이박물관 관람객인 어린이와 그들의 부모 또는 보호자가 박물관 체험을 통하여 무엇을 느끼고 얻는가를 중심으로 범주화하였다. 어린이박물관을 가족이 함께 방문하고 전시물을 체험하는 경험은 즐거운 것이며 이러한 과정을 통하여 어린이뿐 아니라 부모도 성장한다.

가. 즐거움의 공간

- 어린이박물관 관람객의 표정과 행동을 보면 ‘즐겁다’는 것을 쉽게 짐작할 수 있다. 웃음소리와 신나서 뛰는 동작이나 ‘재미있다’고 말하는 것처럼 표면적으로 드러나는 행동을 통해서, 그리고 긴 시간 집중하여 몰입하거나 반복하여 체험하는 행동을 통해 어린이박물관은 즐거움의 공간임을 알 수 있다.
- 즐거움의 공간으로서의 어린이박물관은 재미를 느끼는 순간과 흥미를 느끼는 순간으로 나타났다.

1) 재미의 순간

- 체험은 사람들이 물리적인 활동을 하면서 인지하는 즐거운 마음 상태(Csikszentmihalyi, 1975)로 Maslow(1994)는 체험을 경험하는 중 혹은 경험하고 난 직후 느끼는 즐거운 마음의 상태라고 정의한 바 있다(송현나, 구자준, 2020, 제인용). 체험하는 행동 자체는 즐거움이 자연스럽게 동반되는 행위라 할 수 있다. 대부분의

어린이박물관을 방문경험에 대하여 질문하였을 때, 대부분의 어린이는 함축적으로 즐거움의 표현인 ‘재미있다’ 는 대답을 하였다. 어린이박물관에서의 체험은 재미 있고 신나는 경험이며 이러한 긍정적인 인상은 재방문으로 이어져 ‘자꾸만 오고 싶은 곳’ 이 되고, 많게는 10회 이상 재방문을 하거나 처음 방문한 관람객 어린이도 ‘다시 오고 싶은 곳’ 으로 생각하였다(백나리, 고은우, 2022, 9.24 면담). 다음은 어린이박물관이 재미있는 장소이기 때문에 다시 오고 싶다는 면담내용과 박물관에 온 기분을 말하는 사례이다.

연구자: 그렇게 자주 오시는 이유가 있으세요?

어머니: 아이가 좋아해서. **좋아해서 아이가 적극적으로 막 하려고 하고 흥미로워하고 계속 와도 질려하지 않더라고요.** 그래서 요 근처 올 일 있으면 여기(어린이박물관) 다녀가자고 해요.

(국립제주박물관 어린이박물관 2022. 9. 24. 8세 남아 고은우 면담)

연구자: 박물관에 와보니까 어때?

나리: 기분 **짱 좋아.**

(국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 6세 여 백나리, 어머니 면담)

- 어린이는 자신이 재미를 느끼는 체험전시물을 반복적으로 체험하기를 원하지만 실제로 어린이박물관에 처음 방문하는 경우 어떤 체험전시물이 있는지, 자신이 흥미 있는 활동은 무엇인지 살펴보는 탐색의 시간이 필요하다. 탐색을 마치고 나면 자신이 좋아하고, 재미있게 체험할만한 전시를 선택한다. 다음은 재방문하는 경우 자신에게 재미있는 체험전시를 위주로 선택하게 된다는 면담내용이다.

연구자: 세 번째 방문이신데 현서가 좋아하는 것에서 예전과 달라진 점이 있을까요?

어머니: 특별하게 달라진 건 없고요. 첫날을 체험을 다 못해서 하고 싶다고, 두 번째 왔을 때는 체험 못한 걸 마저 했고, **오늘 세 번째는 거의 다 체험을 해본 것 같아서 자기가 재밌다 싶은 걸 많이 다닌 것 같아요.**

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남 이현서 어머니 면담)

- 어린이가 재미있어한다는 것은 체험하는 동안에 신나서 뛰는 동작, 깔깔거리는 웃음소리, 재미있으니 부모나 형제도 해 보라는 권유의 말 등에서 확인할 수 있다. 이와 같은 행동은 어린이에게 공통적으로 나타나며, 각자 재미를 느끼는 체험 영역은

다소 다를 수 있지만 어린이의 대답은 한결같이 ‘재미있다’ 라는 대답을 하였다.

- 다음은 어머니의 안내에 따라 체험방법대로 체험을 마친 후 신나게 폴짝 뛰면서 재미있다고 말하는 사례이다.

어머니: 한 개씩 다 빼볼까? 소리가 나나 안나나 다 빼봐.

현정이가 악기를 구멍에서 빼서 옆에 놓는다.

어머니: 다 빼봐. 니가 해. 잘한다~ 이것도

악기를 다 빼니 소리가 멈춘다.

어머니: 소리가 안 나네? 안 나는 거네? (현정이가 큰 동그라미 위에 서자) 악기를 꽂아 야 나나? 아무거나 한 개 꽂아봐.

현정이가 악기 하나를 구멍에 꽂고 큰 동그라미 위에 올라간다.

어머니: 이 소리가 난다

현정: (기쁜 듯이 강충강충 뛰며) 하하하 재밌어.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 이현정 관찰)



[그림 V-41] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰

- 다음은 인예가 어머니에게 ‘소리킴으로 듣는 용천수 이야기’ 가 재밌다며 들어보라고 권유하는 사례이다. 어린이가 모든 체험을 재미있어 하는 것은 아니며 또한 모든 어린이가 같은 체험전시물을 재미있어 하는 것도 아니다. 그러나 재미를 느끼는 공통적인 순간이 있다. 먼저 자신이 익숙하게 놀이한 유형의 전시물을 체험할 때 안정감을 가지고 적극적으로 놀이에 참여함으로써 즐거움을 느끼는 것으로 나타났다. 색칠하기, 역할놀이, 퍼즐, 미끄럼틀 등 가정이나 교육기관, 또는 놀이체험 공간 등에서 자주 접하여 방법을 익숙하게 알고 있는 체험물은 다른 사람의 도움 없이 놀이를 시작하고 지속하였다. 체험전시물의 익숙함이 어린이가 두려워하지 않고

타인의 도움 없이 놀이에 진입하고 놀이를 지속하는 데 영향을 주는 것을 볼 수 있다.

인예: 엄마! 빨리 해봐. 재밌어.

어머니: 이봐. 양양. 작작. 이거 맞게 해야 하는데.

인예: (컵의 사용법에 맞게 벽에 대고 소리를 듣고 있다. 다른 곳으로 가서도 컵을 벽에 대고 듣는다.)

(국립제주박물관 어린이박물관 2022. 9. 24. 10세 여아 강인예, 어머니 관찰)



[그림 V-42] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 10세 여아 관찰

- 다음은 이미 친숙한 놀이의 연장선이라는 점이 체험전시물을 좋아하는 이유라고 대답하는 면담 사례이다. 어린이에게 익숙한 체험전시물은 어린이들의 놀이가 자유롭게 변형, 확장되었고 이러한 제약 없는 자유로움은 재미의 중요한 요소이며 동시에 놀이의 가장 큰 특징이다.

어머니: 돌 쌓는 거(구불구불 제주밭담)랑 ‘풀고레 체험’ 이랑 텃밭(‘제주의 작은 텃밭, 우영팻’)에서 노는 이런 걸 좋아해요.

연구자: 이런 것들을 좋아하는 이유가 있었을까요?

어머니: 돌을 움직이는 건 채(돌산테)로 움직이는 것 때문에 그게 재밌었던 것 같아요. 유치원이나 어린이집에서 하는 활동의 연장선이었던 것 같고 텃밭이나 이런 건 소꿉놀이의 연장선.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24 9세 남아 강서호, 7세 여아 강윤지 어머니 면담)

- 다음은 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘자연의 에너지, 불’ 영역의 ‘보글보글 맛있는 부엌’, ‘갈돌과 갈판’, ‘맷돌’ 활동에서 준현이가 맷돌 가운데에 생선 모형을 꽂아 넣고 돌려서 음식을 만드는 사례이다. 음식모형은 어린이에게 익숙한

놀잇감이며 맷돌과 갈판은 선경험이 있어 활용방법을 인지하고 있었기 때문에 주저하지 않고 놀이가 시작되었고 놀이의 방식을 다양하게 변화시켜 놀이를 진행하였다.

준현이가 맷돌 가운데 생선모형의 대가리 쪽을 꽃아 세우고 손잡이를 잡자 아버지가 같이 잡고 돌리며

아버지: 돌려!

준현: (생선모형을 넣고 맷돌을 돌리더니 생선모형을 갈판으로 가지고 와서 갈판에 놓고 갈돌로 생선모형을 두드리고, 문지르며) 애 이렇게 하는 거야?

아버지: 이렇게 하는 거야? 가는 거구나?

준현: (준현이가 갈판 위에 생선모형을 놓고 갈돌을 생선모형 위에 올려놓는다. 다시 생선모형을 들고 그 옆의 아궁이 굴뚝 안에 생선을 쭉 넣고는 까치발을 하고 옆의 시루 안을 들여다보며) 생선요리야.

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 6세 남아 최준현 관찰)



[그림 V-43] 국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 6세 남아 관찰

- 다음은 어린이가 체험방법대로 사용하지 않고 전시주제와 상관없이 자기 마음대로 놀이를 확장하는 사례이다.

물속으로 들어가 낚시줄이 옆에 있는데도 손으로 물고기를 더 주워 가지고 접시 위의 고래들 위에 더 올려놓고

하나: 이모 고래탕!

이모: 뭐야?

하나: 고래탕! 짜잔!

이모: 우와! 엄청 맛있겠는데?

하나: (물고기 하나 손으로 집어서 이모를 주며) 자, 고래 한 마리 먹어.

이모: 고맙습니다. (손으로 집어서 입으로 가져가며) 남남남...

하나: (문어모양 조각을 하나 손으로 이모에게 주며) 낙지!

이모: 낙지? (입으로 먹는 시늉 한 후 모형을 물속에 넣으며) 먹은 건 버려도 되지?

하나: (두개를 집어서 주며) 이번엔 두 개 먹어.

(국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 7세 여아 백하나 관찰)



[그림 V-44] 국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 7세 여아 관찰

- 다음은 국립제주박물관 어린이박물관의 ‘밭담/ 방사탑 쌓기’에서 가벼운 스펀지 모양의 돌 모형을 공처럼 던지며 놀이하러는 사례이다. 무거운 돌을 실제로 유아들이 체험할 수 없으므로 내부를 스펀지로 채우고 겉모습만 돌처럼 보이게 만든 모형을 방사탑이나 밭담 모양으로 쌓을 수 있도록 만든 체험전시활동이었으나, 윤희는 공을 던지고 받는 놀이로 변형하였고 깔깔거리며 웃으며 재미있게 놀이했다. 이렇게 제시된 활용방법대로 체험하지 않고 자기 마음대로 변화시켜 놀이할 수 있을 때 어린이는 재미를 경험하였다.

윤희: 내가 던질게. 저기하고 있고(어머니가 받아서 정리함에 넣으라는 말)

어머니: 윤희랑 엄마랑 같이하면 어떨까?

윤희: 내가 엄마한테 이렇게 던질게. 엄마가 받아서 저쪽에 넣어.

윤희가 돌을 가져와서 어머니에게 주면 어머니가 정리함에 넣는다.

윤희: (쌓아둔 돌탑의 한쪽이 무너지자) 아 산사태~ (돌을 어머니에게 던지기 시작한다.)

어머니: 돌이 너무 가벼운 거 아냐?

공 던지기 놀이가 계속되고 윤희가 깔깔 소리 내며 웃는다.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 최윤희 관찰)



[그림 V-45] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰

- 윤희는 공놀이는 ‘돌은 던지는 것이 아니며 쌓는 것이다’ 라는 체험전시활동 원칙에 의해 더 이상 던지고 받는 행동을 지속될 수 없었다. 기본적으로 안전상의 이유로 정해지는 놀이규칙은 필요하기도 하지만, 어린이들의 놀이에서 탐색 및 변형의 자유는 놀이의 심화 및 확장에 있어서 가장 중요한 요소이다. 따라서 안전에 직접적인 영향을 미치는 범위가 아니라면 체험전시운영에 있어서 융통성 있는 활용에 대한 기회를 제공하는 것을 고려할 필요가 있다.
- 어린이가 재미를 느끼는 상황은 체험전시의 지속성을 들 수 있다. 즉, 놀이에 집중하며 지루해하지 않고 꽤 오랜 시간 지속하는 경우, 어린이가 해당 체험전시물을 즐기는 것으로 볼 수 있다. 어린이박물관에는 다양한 체험전시물이 구성되어 있음에도 한 영역만의 체험을 한다는 것은 그 활동이 10분 이상 길게는 25분까지의 지속적인 시간을 몰입한다는 것은 재미있다는 의미를 가진다. 대부분의 이와 같은 사례는 부모가 어린이의 놀이를 중단시키지 않고 하고 싶은 만큼 하도록 허용되었을 때 가능하다. 어린이의 체험시간을 제한하지 않고 자유롭게 두면 어린이는 자신이 원하는 체험에 몰입하여 지속함으로써 재미있게 놀이할 수 있음을 보여준다. 다음은 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘벽 자석’ 에서 5세 여아가 12분 동안 체험한 사례이다.

현정이가 네모 모양을 차곡차곡 쌓으며 붙이고 있다. [중략] 조금의 틈도 없이 딱 맞춰서 마치 블록처럼 붙여서 높이 쌓고 있다가 키보다 높아지자

어머니: 너무 높은데? 옆으로 하면 안 돼?

현정: 안돼요.

현정이가 ‘벽 자석’ 을 붙일 수 있게 어머니가 안아서 올려준다. 아래로도 위로도 더 붙일 곳이 없는데 현정이가 네모 하나를 들고 올리려고 한다.

어머니: 그건 안 될 것 같은데?

현정: (뭔가 생각났다는 듯이) 아하? (제일 아래 것을 조금 더 아래로 내려서 차근차근 위에 붙은 것을 다 조금씩 아래로 내려 위의 공간을 확보하며 다시 붙인다)

어머니: 됐니? 이제 마음에 드니?

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 이현정 관찰)



[그림 V-46] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰

- 어린이가 어린이박물관에서 재미를 느끼는 경우는 자신의 자발적인 선택에 의해 주도적으로 체험할 수 있는 기회를 가질 때 나타난다. 어린이박물관은 수동적 공간이 아니라 능동적으로 탐색할 수 있는 곳이다. 전시물을 만져볼 수 있고 자기 자신의 직접 조작을 통해서 의미를 이해할 수 있는 체험적 전시가 있다.
- 어린이는 모든 감각 기관을 이용하여 직접 체험하는 것은 어린이가 가장 잘 배우는 학습 환경이다. 어린이 스스로의 호기심과 욕구에 따라 다양한 감각과 운동 근육을 사용하여 사물의 원리와 개념을 이해할 수 있는 형태로 구성되는 것이 어린이박물관의 주요 특징이다.
- 다음은 형의 수업 때문에 주 1회 박물관에 방문하는 동생이 형의 수업이 끝나기를 기다리는 2시간 동안 체험할 수 있기 때문에 어린이박물관을 관람하고 싶어 한다는 면담 사례이다.

어린이박물관에 가면 형만 내려주고 다른 데 두 시간 있다가 올 수도 있는데 어린이박물관에 가겠다고 자기가 먼저 얘기를 하고 그래요. **그냥 보는 것 말고 체험하는 것들이 그래도 많으니까.** 솔직히 여기 전시실(상설전시실)은 애가 아직 흥미가 있지 않아서 안 들어가려고 하는데 어린이박물관은 직접 체험할 수 있는 게 좀 많아서 (재미있어 해요.)

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 10세 남아 고준하 어머니 면담)

- 어린이의 체험이 재미를 느끼는 것은 체험전시활동이 가짜가 아니라 실제로 가능할 때에 나타난다. 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘맷돌’은 국립제주박물관 어린이 박물관의 ‘풀고래 체험’ 처럼 디지로그 형식의 디지털 체험이 아니었음에도 흥미도가 높은 활동이었다. 맷돌과 갈판에 실제 벼를 올려놓고 갈 수 있어서 벼의 껍질이 벗겨지고 쌀이 가루가 되는 것을 직접 체험하는 것이었는데 가루를 다시 올려놓고 갈고 또 갈 만큼 실물을 가지고 체험한다는 것은 어린이의 체험이 진짜가 되는 것이며 그것을 재미있게 받아들이는 것이다. 다음은 이에 관한 면담 사례이다.

아버지: 그리고 그 맷돌이랑...

어머니: 갈판이랑 갈돌.

아버지: 쌀이 있어 가지고 갈아...

어머니: 아, 쌀이 있었어?

아버지: 쌀 조금 있어서 **이게 실제로 가루가 돼 있으니깐 애들이 좀 이해하기 좋았던 것 같아요.**

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18 . 8세 남아 강현대, 5세 여아 강다정 부모 면담)

연구자: 지우아, 아까 이 맷돌 가는 거랑 갈돌 체험 이런 거 엄청 열심히 했는데 특별하게 재밌었던 이유가 있었을까? 예전에도 이런 거 해본 적 있었니?

지우: 옛날에(쓰던) 맷돌로 돌리는 거 한 거잖아요?

아버지: 지우는 **현실적으로 이런 걸 만지는 게 아마 재밌었을 거예요.** 요리 자체를 좋아해서.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 최지우 면담)

- 부모는 어린이가 다소 낯설 수 있는 유물이나 전시물 같은 역사적인 콘텐츠를 보다 흥미를 갖게 재미있게 느끼기 위한 좋은 방법으로 무엇보다 직접 실물로 체험이 가능하게 하는 것이라고 하였다. 다음은 실물이나 구체물이 있으면 더 재미있게 체험할 수 있을 것이라는 제안을 하는 면담 사례이다.

저희는 키즈카페를 자주 가는데 사실 부모가 뭔가 액션을 덜 취해도 되게 편한 것도 있지만 애들이 더 재밌어 해서. 왜냐하면 애들이 몸으로 행동할 수 있는 것이 있기 때문에 역사적인 콘텐츠를 둔다고 하더라도 실제로 뭔가 자기가 액션할 수 있는 그런 게 더 가미해서 있으면 좋을 것 같아요. [중략] 예를 들면, **검에 대해 배운다고 하면 실제로 검을 쥐어볼 수 있다든지 그런 식으로요.**

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 최인아어머니 면담)

연적도 본적이 없는데...속을 보니까...연적 설명하기가 힘들어요. 그래서 구체물인 모형 같은 것이 있으면 좋겠어요. 연적, 벼루 등을 알 수 있도록.. 깨지기 쉬울 수 있으면 플라스틱이라도 모형이 있으면 좋겠어요. **연적 모형에 물을 담아서 따라보고...그런 것들이 아이들에게 더 관심을 갖 같다고 생각해요.**

(국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 10세 남아 박민태, 8세 여아 박효주, 아버지면담)

- 어린이가 다양한 체험전시활동 중 특히 즐거움을 표현한 유형은 직접 신체를 움직이는 체험에서 주로 나타났다. 국립나주박물관 유아놀이터의 ‘미끄럼틀’은 2층에 있는 체험전시물을 관람하기 위해 계단으로 올라가고 미끄럼틀을 타고 내려오는 것이었다. ‘미끄럼틀’ 자체는 박물관의 전시주제를 포함한다고 보기 어려웠으나, 어린이는 쉬지 않고 반복적으로 ‘미끄럼틀’에서 놀이하였다. 신체를 활용한 ‘미끄럼틀’과 같은 활동은 연령에 상관없이 대부분의 어린이가 선호하는 것으로 나타났다.

연구자: 유아놀이터의 미끄럼을 제일 좋아하는데, 나이 때문에 못 났잖아? 어린이박물관에도 미끄럼이 있으면 좋을까?

주원: 네! 좋을 것 같아요.

어머니: 그것도 좋겠네요. 관심을 갖 같아요. 유아놀이터의 미끄럼을 못 타서 아쉬웠는데...미끄럼이 있으면 더 자주 올 것 같네요. [중략] 주원이가 얘기한 것처럼 뭔가 조금 그냥 한두 가지 정도 조금 큰 애들이 뭔가 계단 오르락내리락 한다든지, 그런 것이 있으면 좋을 것 같아요.

(국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 9세 남아 이주원, 어머니 면담)

- 일반적인 어린이박물관은 다른 박물관보다는 보다 개방적이고 자유로운 분위기 때문에 어린이는 자유롭게 움직이고 재미를 느낀다. 체험전시물 자체가 신체가 자유롭게 움직이는 것으로 이루어졌을 때 부모도 제지하지 않으며 어린이는 마음 놓고 움직일 수 있고 즐겁게 참여하였다.
- 다음은 전신을 움직여야 게임을 완료하는 체험전시물 ‘철이 만든 세상(모션인식게임)’ 체험전시물에 대한 어린이 면담 사례이다.

연구자: 하은이는 사진 중에 어떤 게 가장 재밌었는지 골라줄 수 있겠어?

하은: 철로 만든 세상

어머니: 이것 때문에 솔직히 여기 오는 거예요.

연구자: 디지털 경험이 거의 없어서 이런 걸 좋아할까요? 하은아? 왜 철로 만든 세상이 재미있니?

하은: 팔 움직이고 막 이런 거...재미있어요.

연구자: 네가 움직일 때마다 반응하는 게 ‘재밌다’ 는 말이니?

하은: 네.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 여아 송하은, 어머니 면담)

- 다양한 연령의 어린이가 재미를 느끼는 체험전시물은 자신의 발달수준에 적합한 전시물을 체험할 때 나타난다. 하지만, 때로는 체험전시활동을 지속하거나 반복하여 체험하는데, 주로, 체험전시물의 수준이 어린이가 이해 가능한 수준 이상일 때 나타나기도 한다.

어머니: 아기들은 이렇게 막 쉽게 할 수 있는 거. 점프해서 붙이는 짝이 약하다고 말 씌드렸던 건(인터랙티브 체험 공간) 첫날에 한 번 가고 그 다음부터는 안 가더라고요.

연구자: 아기들이 많더라고요. 현서가 멀티미디어, 화면으로 이동하고 이런 건 별로...

어머니: 나이대가 있어서 그런지 좀 복잡하고 어려운, 아기들이 못하는 연령대에 맞는 걸 좀 찾는 것 같아요. 본인이 그런 것에 재미를 붙이고. [중략] (국립중앙박물관 어린이박물관의) 수준이 초등 저학년 수준인 것 같아요. 고학년까진 아니더라도 4학년 정도까지 이용할 수 있으려면 수준이 조금은 높게, 한 공간 정도는 높게 해주면 좋을 것 같아요. 그 다음에 8살, 9살, 10살 위주로 점점 단계가 올라가는 식으로요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 8세 남아 이현서, 어머니 면담)

- 다음은 형과 어머니가 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘문화재병원 X선’ 을 체험하는 동안 동생인 희준이가 체험전시물을 제 위치에 올려놓기는 하지만 내용을 이해할 수 없자 어머니 손을 잡아끌며 다른 곳으로 이동한 사례이다. 희준이는 대부분의 다른 영역에서 형이 하는 체험을 모방하면서 때로는 직접 주도할 만큼 적극적이었으나 자신이 이해하기 어려운 내용의 체험전시물의 경우에는 회피하거나, 기다리지 않고 다른 활동으로 이동하는 행동을 보였다.

희창이가 ‘문화재병원 X선’ 을 체험하는 동안 희준이가 와서 구구단 목판을 들었다
놓고 돌아서며 어머니 손가락을 잡고 뒤돌아서 걸어가며

희준: 엄마, 이리와. [중략]

어머니: 백제시대부터 구구단을 외웠네. 2, 2는 4, 2 3은 6.

희준: 엄마, 일루 와~

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 6세 남아 박희준 관찰)



[그림 V-47] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 6세 남아 관찰

2) 흥미의 순간

- 흥미는 즐거움의 의미를 내포하고 동시에 호기심을 유발할 뿐 아니라 자발적인 참여를 유도한다(송현나, 구자준, 2020). 어린이에게 흥미도가 높은 체험전시물 중에는 디지털 체험이 많았다. 특히 상호작용이 있어 어린이의 행동이 반영되어 결과가 나타나는 체험전시물을 신기하게 여기고 즐겁게 체험하였다. 같은 디지털 체험이라 하더라도 국립나주 박물관 어린이박물관의 ‘소장품관리자는 어떤 일을 할까요?’ 나 국립제주박물관 어린이박물관의 ‘설문대 할망 이야기’ 처럼 시작하는 버튼을 누르는 것 외에 관람객이 할 것이 없고 일방적으로 화면에 나타나는 영상을 보고 듣기만 해야 하는 체험전시는 인기가 적었던 반면, 모션을 인식하여 그에 따라 화면의 영상이 변화하는 디지로그 유형의 체험은 흥미도가 높고 반복해서 체험하고 싶어 하였다.
- 다음은 영상만 재생된 체험전시에는 흥미를 보이지 않았던 어린이의 면담내용이다.

민우: 진짜 재미없었던 게 한 개 있어!

연구자: 사진으로 찾아봐, 선생님도 궁금하대!

민우: 이게 진짜 재미없어요. 이게 놀이기구도 없고 그림만 나오느라

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 9세 남아 하민우, 5세 여아 해주은 면담)

- 자신의 행동에 따라 결과가 달라지거나 화면의 내용이 변화하는 상호작용적 요소가 포함된 디지털 체험은 어린이들이 반복해서 체험하였고 또 가장 재미있었던 활동으로 선택하였다. 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘철이 만든 세상(모션인식게임)’, ‘청동은 무엇으로 만들까요?’ 시점에 맞게 버튼을 눌러야 하는 게임), 국립나주박물관 어린이박물관의 ‘나만의 명함 만들기’ (직업을 선택하고 이름을 입력하면 명함이 출력되는 디지털 체험), 국립제주박물관 어린이박물관의 ‘소원배 관련 활동’ (선택한 색과 모양으로 인쇄된 종이를 접어 QR코드를 인식시키면 자신이 만든 배 모양이 떠다니는 화면이 송출됨)과 ‘풀고레 체험’ (정해진 시간동안 풀고레(햇돌)을 돌리면 음식 만들기를 성공하거나 실패하는 게임)등은 어린이들이 줄을 서서 순서를 기다리며 체험할 정도로 흥미 있어 한 활동이었다.

다른 관람객이 체험하는 것을 보며 모션인식게임 순서를 기다린다.

(순서가 되어 준현이가 동그라미 위에 올라가 팔을 흔들자)

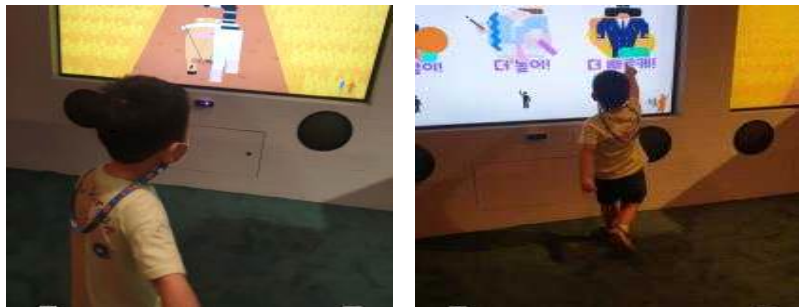
어머니: 형아처럼 해봐. 형아처럼. 팔을 흔들어. 준현아, 팔로 하는 거야, 팔.

아버지: (팔을 흔드는 시범을 보이며) 준현아, 이렇게 펄럭펄럭(체험이 끝나고 다시 선택 화면 나타나자) 뭐 할 거야? 준현아?

준현: (화면 앞까지 뛰어가서) 나는 더 빠르게!

아버지: (동그라미 위치 가리키며) 이리와 봐. (준현이가 오자 뒤에 서서 준현이 오른 팔을 잡아서 위로 들어 선택이 되도록 도와준다.)

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 최준현 관찰)



[그림 V-48] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 관찰

- 상호작용이란 단순한 조작을 통해 체험하는 것과 달리 조작의 결과가 개방적이며 이를 탐구해 나가는 특성이 있다. 어린이들은 자신이 조작에 의해 달라지는 결과를

즐기며 더 빠르게 완료하기 위해 재도전하고 목표를 달성했을 때 성취감을 느낀다.

- 다음은 체험을 완료하는 시간을 단축하기 위해 여러 번 시도하는 사례이다.

서호: (손을 공중에 띄우고 모니터를 보면서 도자기 흙으로 허벅 만드는 과정을 완성한다.) 2초 만에 완료! (모니터에서 장작이 나온다. 공중에 손을 띄운 후, 모니터에 있는 장작을 화덕에 넣으려고 하지만 모니터의 장작이 움직이지 않는다) 다시 한번 도전해볼래(다시 도전한 서호는 장작 넣기를 성공한다.) 아까는 10초였는데 이번엔 9초였어요.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 강서호 관찰)



[그림 V-49] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰

- 다음은 상호작용적인 디지털 체험이 어린이들에게 흥미 있다고 말하는 부모면담 내용이다.

어머니: 일반적으로 디지털은 일방향이잖아요? ‘철이 만든 세상(모션인식게임)’은 자기 모션이랑 화면하고 같이 연동되어서 동작을 하게 되고 그래서 재미있는 것 같아요. 그래서 이런 (디지털) 프로그램은 좋은 것 같아요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 여아 송하은 어머니 면담)

아버지: (조각배) 문구, 이름을 쓰고 전송이 인쇄가 되어서 좋은 것 같아요. 아이들이 정말 신기해하는 것 같아요. [중략] 시간, 비용 측면에서 디지털을 활용한 간접체험도 좋은 것 같아요.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아, 7세 여아 강윤지, 5세 여아 강샘물 아버지 면담)

- 상호작용적인 요소가 포함되어 어린이가 화면을 터치하면 화면이 변하는 신기한 디지털 체험이라도 그 움직임이 무엇을 나타내는지 이해할 수 없는 경우 지속하지 않

거나 중단하였다. 단순히 높이 뛰거나 두드리는 신체의 움직임만 즐기거나 하였다. 이는 체험전시물이 자신의 발달수준에 적합한 경우에 진정한 즐거움을 느낀다는 것을 알 수 있다.

- 다음은 디지털 체험이 흥미를 끌기는 하지만 어린이가 내용을 이해하기 힘든 경우 단순히 모션인식을 위해 뛰거나 게임을 진행하기 위해 화면을 터치하는 것으로 체험이 끝나버리는 것에 대한 아쉬움을 토로하는 부모면담 내용이다.

어머니: 아까 통신 역사(‘통신수단의 변화’) 그거는 조금 어려울 수 있겠다는 생각이 들어요. 재미는 있어요. 일단. 흥미는 끄는데, 이게 그래서 뭘 말하고자 하는지는 애들이 조금 알기가, 어른 도움이 없으면 힘들 것 같고...[중략]

아버지: 이거 (청동은 무엇으로 만들까요) 를 했거든요. 이거 눌러서 하는 건데 사실 애들이 안에 어떤 게 들어가고 얼마나 비울(구리나 주석의 비율) 돼서 이렇게(청동검이나 청동거울) 만들어진다는 거를 알려주는 것 같은데 사실 아직 애들이 이해하기에는 좀 어려운 내용이어서 그냥 단순히 버튼 그냥 누르는 것만 한 거예요. [중략]

어머니: 확실히 요즘 애들은 그런 것에 많이 흥미 있어 하기 때문에 일단 이때 애들은 일단 1번은 흥미로 들어가야지. 안 그러면 아무리 좋은 걸 갖다 놔도 애가 안 봐버리고, 사실 애가 안 해버리면 소용없잖아요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남아 최준성, 6세 남아 최준현 부모 면담)

예를 들면 손으로 만져보거나 이렇게 금관을 써본다든지 뭐 이러면 ‘내가 이걸 써봤어’, ‘내가 이걸 해봤어’ 라는 생각이 있는데, 사실 미디어나 이런 걸로 보면 좀 아이의 흥미는 유발할 수 있는데 아이가 실제로 이것을 끝나고 났을 때 ‘나 그거에서 뛰었어’ 뛰었을 때 뭘 해서 뛰었는지는 모를 것 같아요. 그냥 ‘난 뛰었어’, ‘나 그리고 나 팔 이렇게 왔다갔다 했어’ 이 정도만 기억하는 것 같더라고요. 그러니까 사실 이것도 아이는 그냥 계속 이걸(팔을) 움직이는 게 재밌는거죠.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남아 강현준, 5세 여아 강다정어머니 면담)

- 디지털을 이용한 체험전시물이 센서의 민감성으로 자기 생각대로 작동되지 않거나, 고장이 나서 작동되지 않는 경우가 발생하면 어린이의 흥미가 반감되거나 오히려 좌절감만 안겨주기도 하였다. 인기 있는 체험의 경우에는 줄을 서서 순서를 기다려야 하기 때문에 다른 전시물을 체험하지 못하고 시간을 버리게 되므로 부모는 시간

절약을 위해 다른 체험전시물로 자녀를 유도하기도 했다.

- 다음은 버튼을 눌러도 작동하지 않아서 여러 번 누르고 손가락에 힘을 주어 누르는 등 여러 방법을 동원하여도 작동되지 않아 불편함을 보여준 사례이다.

은우: (풀고레(맷돌)을 돌리며) 이렇게 해서 선택을 누르고 (버튼이 눌러도 변화가 없자) 저번에는 됐는데...

연구자: 이게 됐다 안됐다 하더라구요.

은우: 에이, 그냥 주먹으로 (주먹으로 내리치는 시늉을 한다)

어머니가 버튼을 누르자 실행된다.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 고은우 관찰)



[그림 V-50] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 관찰

- 자신의 행동으로 인해 결과가 달라지는 디지털 체험전시물은 어린이가 즐겁게 경험하는 체험전시물이다. 어린이박물관 외에서도 어린이가 경험하는 디지털 문화가 많아지는 세상에서 어린이박물관에서조차 디지털 체험에 노출되는 것을 염려하는 부모가 있었지만, 그들도 어린이가 흥미를 가지고 체험하고 이를 통해 어린이박물관을 즐거운 곳으로 인식하는 것이 필요하며 어린이박물관의 디지털 체험은 내용이 교육적이며 적합하기 때문에 바람직하다고 대답하였다.

이게 한 사람씩 체험하기에는 시간이 너무 오래 걸릴 것 같아요. 여러 명이 또 눌러버리면 어떻게 해야 돼요? 그리고, 어렵지는 않은데, 터치 인식이 잘 안되어서 작동이 안 되는 경우도 있어서요. 그런데, 이런 디지털 매체가 많으면 좋을 것 같아요. 애들이 재미있어 하잖아요? 아이들이 재미있어 해야 부모도 어린이박물관에 가게 되니까...

(국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 9세 남아 김진현, 7세 남아 김우현 어머니 면담)

그게 시켜주고 싶다 싶지 않다. 이렇게 딱 자르는 건 아니고 굳이 제가 미디어를 찾아다니면서 핸드폰 보여주고 이렇게는 안 하는데... 여기에서 디지털 매체로 접근하는 것은 디지털을 접하기보다 역사를 이해하기 위한 하나의 수단이라고 생각해요. [중략] 만약에 가상현실처럼 디지털을 통해 옛날로 돌아가서 체험할 수 있다면 좋은 수단이 된다고 생각해요. 단순 흥미 위주의 미디어들이 좀 있으니까 그런 거를 좀 차단하려고 하는 거지... 박물관처럼 정말 퀄리티있고 교육적으로 잘 활용하면 좋은 거라고 생각합니다. [중략] 아이한테 도움이 되고 교육의 효과를 줄 수 있는 미디어라면 얼마든지 괜찮다고 생각해요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 여아 송하은, 어머니 면담)

나. 성장의 공간

- 어린이박물관 체험은 관람객 어린이뿐 아니라 어린이를 동반하여 방문한 부모 또는 보호자에게도 성장의 기회가 된다. 체험전시물이 가진 교육적 내용이나 전시의도를 통해서 뿐 아니라 어른과 어린이, 어린이와 어린이 등 여러 사람이 어울리며 놀이하고 체험하는 과정을 통해서도 배우고 성장한다. 이러한 성장의 의미를 어린이와 부모의 성장, 그리고 공동체 구성원으로서의 성장으로 나누어 살펴보고자 한다.

1) 어린이의 성장

- 어린이들은 박물관 체험을 하는 동안 신체를 움직이고 동작을 정교화하며 만족감과 성취감을 느끼고 새로운 것을 깨닫고 알아간다. 이 과정을 통해 어린이는 몸의 힘, 마음의 힘, 사고의 힘이 성장한다.

가) 몸의 힘

- 어린이박물관의 대부분의 체험은 오감 및 대소근육을 활용한 신체활동을 통해 이루어진다. 어린이는 체험전시물을 직접 조작하거나 자신의 신체를 활용한 탐색활동을 하면서 자신의 여러 몸의 기능을 정교화하는 기회를 가진다. 즉, 어린이는 스스로의 호기심과 욕구를 충족할 뿐 아니라 다양한 감각과 대소근육운동을 하면서 자연스럽게 몸의 힘이 키우지는 경험을 가진다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘철이 만든 세상(모션인식게임)’ (두 발 모아 높이 뛰거나 제자리 뛰기를 하면서 팔을 흔들어야 하는 체험), 또는 ‘너와 나 온몸으로 놀자’ 영역의 ‘아날로그 놀이공간’ (나무로 된 말 조형물 위를 오르내리며 온몸으

로 놀이하듯)의 경우처럼 대근육을 활용하는 곳에서 어린이는 거침없이 움직여 보는 경험을 가졌다. 이와 같은 경험은 부모도 어린이의 신체발달에 도움이 되는 것으로 인식하고 있었다. 다음은 높은 곳에서 뛰어내리는 어린이의 관찰사례와 이에 대한 부모 면담 내용이다.

하은이는 목마 위로 올라가려고 한다.

어머니: 천천히 올라가자.

하은: 뛰어내려야지!

어머니: 어머니 손잡고 뛰자!

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 여아 송하은, 어머니 관찰)



[그림 V-51] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 여아 관찰

어머니: 아이들 신체 활동, 뛰기, 팔 움직이기, 등 체육 활동이 이루어지는 것이 좋을 것 같아요. 근육, 심폐기능... 그리고 여기는 실내니까, 신체활동이 있는 프로그램이 있는 거라고 생각했어요. 아이 입장에서 춤추고, 뛰는 거고... 신체적으로 발달하는 것 같아요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 여아 송하은어머니 면담)

- 신체의 움직임은 어린이가 즐거워할 뿐 아니라 어린이의 몸을 건강하게 하고 근육이 발달되며 조작능력이 향상된다. 다음은 신체를 움직이는 체험이 어떤 의미를 가지는지에 대해 어린이가 대답한 면담 사례이다.

민우: 점프 실력이 높아지고 점프 실력이 높아지고 하는 게 재밌어요.

주희: 웃기니까

민우: 집에서는 못 뛰는 데, 어린이박물관에서는 뛸 수 있어서 재미있어요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9.9. 9세 남아 하민우, 5세 여아 하주희 면담)

- 부모는 신체활동이 어린이에게 필요하며 긍정적인 영향을 준다는 것을 이해하고 어린이박물관의 체험 중 보다 확대되었으면 좋은 체험전시활동으로 신체활동을 제시하기도 하였다.

활쏘기 같은 사냥 체험이요. **신체활동을 하는 체험이 있었으면 좋겠습니다.**

(국립중앙박물관 어린이박물관 2022. 9. 9. 9세 남아 하민우, 5세 여아 하주희 면담)

아버지: 저 끝에 보면 놀이터 비슷하게, 쉽터 비슷하게 만들어진 공간이 정말 놀이터처럼 뛰어놀고 이렇게.

어머니: 정글집 같은 거요.

아버지: 정글집 같은 느낌으로 구성 되어 있으면 아이들이 좀 더 시간을 거기서 쓸 수 있지 않았을까. 지금은 그냥 딱히 움직이지 않으니까...

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 최인아 부모 면담)

- 대부분의 어린이박물관 체험전시는 어린이의 조작이나 움직임의 필요로 한다. 퍼즐을 맞추고 색칠을 하거나 끈을 끼우는 등 조작적 움직임을 통해 조작능력을 향상시키고 정교한 동작이 요구되어 조절능력이 발전된다.
- 다음은 단순해 보일 수 있는 어린이의 조작경험에 대해 신체발달의 의미를 부여해 격려하는 할머니의 반응사례이다.

은지: 색칠하는 거.

[중략]

할머니: **박물관에 왔더니 이제 색연필 잡는 법도 배웠네. 계속하다 보면 손가락에 힘도 생기겠네.**

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 남아 최승호, 6세 여아 최은지 면담)

- 다음은 톱니바퀴를 돌리는 체험에서 어린이에게 신체의 감각을 느끼도록 권유하는 부모의 사례이다. 모든 부모가 톱니바퀴를 돌릴 때 이런 상호작용을 하는 것은 아니다. 그러나 기본적으로 어린이박물관의 대부분의 체험전시는 조작적 체험을 요구하며 사물의 움직임을 동반한다는 이해를 돕기 위해 사례를 소개한다.

어머니: 엄마가 돌려볼게. **손대고 있어 볼래?** (어머니가 돌리며) 느낌이 어떤지 봐봐 여

기 만져봐. 어때?
 서우: (웃으면서) 좋아.
 어머니: 피부에 자극이 오네. 음.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 남아 백서우 관찰)



[그림 V-52] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022.. 9. 18. 5세 남아 관찰

- 다음은 신체활동이 활발하게 이루어지는 대표적인 체험전시활동인 국립나주박물관 유아놀이터의 ‘미끄럼틀’ 사례이다. 미끄럼틀은 1층과 2층을 이어주는 이동경로로서 한쪽은 계단으로 올라가고 한쪽은 미끄럼틀로 내려오는 기능으로, 실제 2층의 체험전시물을 이용하는 것과 상관없이 ‘미끄럼틀’만 반복적으로 사용하기 위하여 오르내리는 모습을 보였다.

은겸: (유아놀이터로 들어가자마자 ‘미끄럼틀’ 계단으로 순식간에 달려 올라가다 중간에 손발을 계단을 짚으며 끝까지 올라간다. 미끄럼에 올라가서 중간의 창으로 고개와 몸을 내밀며) 날 봐!

(뒤에 있는 아버지가 쳐다본다. 아버지가 바라보는 것을 보고 미끄럼을 내려간다. 은겸이가 내려올 때 아버지가 돌멩이 쿠션을 던진다. 은겸이는 돌멩이 쿠션을 두 손으로 막는다. 내려온 은겸이는 다시 뛰어서 계단으로 올라갔다 미끄럼을 내려온다)

아버지: (내려오는 은겸이가 미끄럼을 빨리 내려오지 못하자) 다리를 들고 은겸아, 천천히 조심히, 안 그러면 넘어진다.

은겸: (미끄럼에서 내려오자마자 바로 계단으로 달음박질하며 올라간다. 은겸이는 계속해서 미끄럼에 올라가서 내려온다. [중략])

아버지: 팔을 붙이고 내려오면 빨리 내려올 수 있어.

은겸: (팔을 나란히 몸에 붙여서 내려온다)

(국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 6세 남아 차은겸 관찰)



[그림 V-53] 국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 6세 남아 관찰

- 이상의 사례를 살펴보면, 어린이들은 어린이박물관의 체험전시활동을 통해 놀이성의 한 구성요소인 신체적 자발성이 증진될 수 있음을 확인할 수 있다. 신체적 자발성은 어린이의 놀이상황 중에 나타나는 신체적 움직임, 신체각 부분의 협응 정도, 유연성, 민첩성 등 운동 기능의 수준을 말한다(김미숙, 2001). 어린이박물관의 체험전시물은 기본적으로 어린이의 구체적인 대소근육의 조작경험을 제공하기 때문에 결과적으로 신체운동능력을 정교화하고 기본적인 운동기술을 향상시킬 수 있는 기회를 제공한다고 볼 수 있다.

나) 마음의 힘

- 어린이박물관의 환경은 어린이가 자신이 원하는 것을 선택하여 개별적으로 체험하며 그 결과를 즉각적으로 확인할 수 있는 것들로 가득하다. 이는 어린이들이 잘 배울 수 있는 환경임과 동시에 자기주도성, 성취감, 자신감, 독립심 등 성장과정에서 어찌면 가장 중요할 수도 있는 정서적 힘을 길러준다.
- 어린이박물관은 배울 거리가 가득한 곳이지만 가르치는 사람은 없다. 할 수 있는 놀이가 가득 하지만 무엇을 반드시 해야 하는 것도 아니며 체험전시물의 활용방법에 따르지 않아도 문제되지 않는다. 특히 어린이박물관의 익숙하지 않은 체험전시물을 혼자 완수했을 때는 마치 대단한 일을 해낸 듯한 느낌을 갖고 부모의 도움 없이 혼자 해낸 것에 자부심을 가진다. 다음은 부모의 도움을 거절하고 혼자 체험하며 자부심을 표현하는 관찰 사례이다.

서우: 거중기 한번 더할래. (거중기 쪽을 돌며 손잡이를 잡아당긴다. 잡아당기는 것을 힘들어하자 어머니가 같이 잡아당기려고 한다) 엄마, 안 도와줘도 돼. (어머니 손

을 치우며 자기 혼자 잡아당긴다. 다하고 마지막 제일 가벼운 거중기 쪽으로 가서 잡아당기는데 한 손으로 12번을 계속 힘을 주어 잡아당긴다.)

서우: (어머니를 보며 미소를 띠우며) 나, 잘하죠?

어머니: 엄청 멋있었어요. 잘했어요. 멋있어요.

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 5세 남아 백서우 관찰)



[그림 V-54] 국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 5세 남아 관찰

- 어린이박물관에는 익숙한 체험전시물도 있지만 어린이가 일상에서 쉽게 접할 수 없는 체험전시물들도 있다. 어린이는 부모가 방법을 알려주지 않아도 체험방법을 쉽게 이해하고 체험하였는데 어린이박물관의 체험전시물은 어린이를 대상으로 개발되었기 때문에 전시주제가 어려운 내용이라 이해하지 못하는 경우는 있어도 어린이가 조작이나 체험을 못하는 경우는 거의 없었다.
- 다음은 처음 접하는 유형의 체험전시물을 방법을 알아내고 자신이 그것을 알아낸 것에 대해 부모에게 자랑하는 관찰사례이다. 현정이는 스스로 체험방법을 알아낸 것에 대해 무척 자랑스러웠고 체험전시활동 자체보다도 오히려 그것을 부모에게 알리고 확인받는 것이 더 중요해보였다.

현정: (통에서 파란색을 꺼내서 비어있는 곳에 끼우며) 아는데요? 이거 색깔로, 색깔마다 이렇게 하는 건데요?

어머니: 그럼 나머지 완성해 (현정이 뒤에 쭈그리고 앉아서 보고 있다).

현정이는 한참 하다가 어머니를 본다.

현정: 나 어떻게 할지 하나도 안 알려줬는데?

어머니: 그렇게 어떻게 했는지 나한테 얘기해 줄 수 있어요?

현정: (다시 뒤돌아 전시물을 보더니) 아 이렇게 하는 거구나? 잘 보고 알았어요.

어머니: 아 (혼자서) 잘 보고 알았구나? (어머니가 말도 안했는데?)

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 5세 여아 이현정 관찰)



[그림 V-55] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰

- 어린이박물관에서 어린이는 자신이 완수하거나 성공할 수 있는 체험전시물을 스스로 선택할 수 있다. 이는 다양하고 많은 체험전시물이 있기 때문에 가능하다. 자신의 발달수준에 적합하고 쉽게 성공할 수 있는 여러 체험전시물을 통해 어린이는 성공의 경험을 쌓는다. 이러한 성공의 경험은 어린이에게 성취감을 줄 뿐 아니라 자신감이 향상되어 보다 어려운 체험에 자신 있게 도전할 수 있게 된다. 다음은 자녀의 체험이 성취감을 가지는 데 영향을 준다고 응답한 부모의 면담 내용이다.

어머니: 자기가 실패하면 속상해 하는데, 자기가 했을 때 조금 쉽거나 어느 정도 할 수 있는 것들은 더 흥미를 가지고 여러 번 또 해보려고 하긴 하더라고요.

연구자: 그렇네요. 진짜 저 활동은 본인이 어느 정도 성취감도 가질 수 있다는 거죠?

어머니: 맞아요. 그런 게 있어요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 8. 5세 여아 최지우어머니 면담)

연구자: 아이들이 이런 걸 좋아하는 이유가 뭘까요?

어머니: **성취감이죠.** 내가 이걸 했고 주위에서 ‘잘한다’ 해주는 것도 영향이 있을 거고. 하나하나 끝냈을 때 자기 만족도가 좀 있으니까. 애들 성향도 있긴 하겠지만 둘째는 아마 끝까지 하고 가는 성향인 것 같아요.

(국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 6세 여아 이원주어머니 면담)

- 반복적인 성공경험은 어린이가 보다 어려운 체험에 도전할 수 있는 동기부여가 된다. 어린이는 체험을 완료하여 성취감을 갖는 데 만족하지 않고 체험을 빨리 완료하여 시간을 단축하는 도전을 시도하고, 도전을 성공할 때의 만족감을 추구한다.

- 다음은 국립제주박물관 어린이박물관의 ‘폴고레 체험’에서 속도에 도전한 자녀에 대한 면담사례이다. ‘폴고레 체험’은 맷돌(폴고레)을 시간 안에 돌리면 음식이 완성되는 디지털 게임이었는데 사례의 어린이 외에도 화면에 나타난 시간을 단축하기 위해 재도전하는 어린이가 많았던 체험전시활동이다.

연구자: 윤지나 서호가 맷돌 돌리기하면서 ‘속도전’을 얘기하던데 매번 올 때마다 도전하는 게 있나요?

어머니: 서호는 요즘에 게임을 하면서 **도전, 이기는 거** 이런 거에 관심이 있었고, 윤지랑 샘물이는 완성에 대한 거, 끝나고 나면 하이파이브 이런 거에 대한 즐거움인 것 같아요.[중략] **성취감** 느낄 수 있을 것 같아요.

(국립제주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 24. 9세 남아 강서호, 7세 여아 강윤지, 어머니 면담)

- 어린이는 체험을 통해 자기만의 목표를 창안하여 설정하고 이를 달성하는 모습을 보이기도 하였다. 체험전시활동에서 제시되지 않은 새롭게 만들어진 목표설정은 누군가에 의해 강요된 것이 아니라 어린이 자신의 선택과 결정에 의해서 만들어진 것이다. 이와 같은 경험은 활동에 대한 통제권 뿐만 아니라 자신의 행동에 대한 자기 의사결정권을 갖게 함으로써, 자신에 대한 긍정적인 유능감을 형성하는 기회를 제공하기도 한다.

연구자: 인예가 제일 재밌었던 데가 어디였지?

인예: 나르는 거랑 다시 쌓는 게 되게 재밌었어요.

연구자: 어머님이 보시기엔 인예한테 왜 재밌다고 보시나요?

어머니: 약간 목표 의식을 주니까. 쌓일 때 구멍 틈이 없게 단단하게 쌓아야지라는 것도 재밌었던 것 같아요. ‘**돌도 떨어지지 않게 많이 놓아야지**’라는 **자기 스스로 목표를 정해서 할 수 있는 점이 재밌게 느껴졌던 것 같아요.**

(국립제주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 24. 10세 여아 강인예 면담)

- 다음은 국립제주박물관 어린이박물관의 ‘발담/방사탑 쌓기’에서 돌 모형을 모두 사용해서 발담을 쌓겠다는 목표를 설정하고 그것을 완료하기 위해 25분 동안 체험한 어린이의 사례이다. 높게 쌓았던 담이 여러 번 무너져도 다시 쌓으며 목표를 달성하였다. 뒤로 물러나서 얼마나 쌓았는지를 보는 어린이의 얼굴에는 웃음이 가득했고 발걸음은 경쾌하고 신이나 보였다. 자신이 어려운 목표를 달성했고 그것이 만

족스러운 경험을 하는 것은 어린이에게 매우 소중한 경험이며 이후 자기주도 학습의 성향을 키울 수 있다. 25분 동안 하나의 체험에 집중하며 활동하는 동안에 인내심과 끈기가 길러진다.

윤희와 어머니는 약 25여분동안 돌담을 계속 쌓는 중이다.

윤희: (4층까지 다 쌓고 나서 통통 뛰면서 두 팔을 아래위로 흔들며) 조금만 더 쌓자~
(하나를 올려놓자 한 부분이 우르르 무너진다). 다시 쌓아야해.

어머니: (올려놓은 돌을 잡아주며) 잡고 있을게.

윤희: 으쌰 (한쪽이 또 다시 무너진다.)

[중략]

윤희는 돌을 모두 사용하여 쌓는다.

어머니: 얼마나 많이 쌓았는지 멀리서 봐볼래?

윤희와 어머니는 몇 걸음 뒤로 가서 돌담 쌓은 것을 보며 웃는다.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 최윤희 관찰)



[그림 V-56] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰

- 대체로 어린이는 자신의 발달수준에 적합한 체험전시물에 즐겁게 참여한다. 반면 자신의 발달수준보다 높거나 어려운 체험전시물의 경우 시도하지 않거나 포기하고 중단하기도 한다. 부모도 자녀의 발달수준에 적합하지 않은 체험은 권유하지 않거나 설명하지 않는 경향을 보였다. 그럼에도 어린이는 어렵게 느끼는 체험도 지속해서 수행하여 완수하는 경험을 가지게 되고, 이는 자신이 성취한 결과에 대하여 자긍심을 느끼게 된다. 다음은 어려운 체험을 포기하지 않았음을 자랑스러워하는 어린이 면담 사례이다.

(경천사탑 사진을 가리키며) 이게 재밌었어요.[중략] 쌓는 것이 어려웠는데...조금 어려워

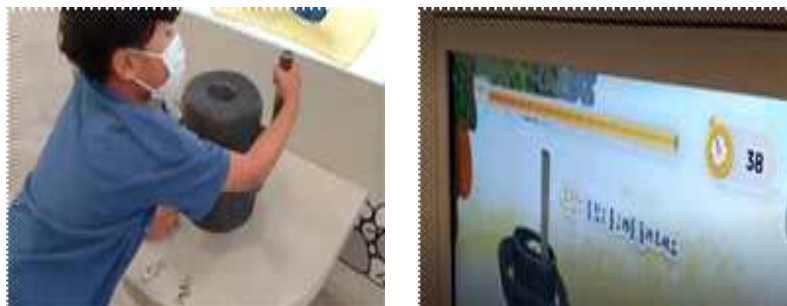
서..포기하려고 했는데...(끝까지 했어요-은정이는 탐쌍기 완료했었다.) 그런데, 진짜 재밌긴 재밌어요.

(국립중앙박물관 어린이박물관 2022. 9. 18. 8세 여아 이은정 면담)

- 어린이의 크고 작은 도전은 많은 영역에서 이루어지고 있었다. 잘못하는 것을 잘하기 위해, 잘하는 것은 더 잘하기 위해, 누가 강요하지도 않은 도전을 스스로 찾아서 했다. 단순히 체험을 마치고 얻게 되는 성취감에 비해 보다 어려운 것에 도전해서 얻는 성취감과 자기만족감은 훨씬 크다. 자신의 능력을 확인하고 만족감을 극대화하기 위한 어린이의 시도이며 이것이 성공하지 못하면 재도전하여 시도한다.
- 다음은 국립제주박물관의 ‘폴고레 체험’에서 정해진 시간 안에 폴고레(뱃돌)을 돌려 음식을 완성하기보다는 시간이 지나가기를 기다렸다가 몇 초 안 남았을 때 빠르게 돌려서 음식을 완성하려고 시도하는 어린이의 사례이다.

여기서 1초 될 때까지 기다릴 거예요. 빨간색 불은 10초부터 시작하거든요. 1초 됐을 때 돌릴 거예요. 지금 20초 남았으니까 19초 남았다는 거예요. (폴고레 손잡이를 잡고 모니터의 남은 시간을 바라본다.) 10(초) 9(초) (남은 시간이 줄어드는 것을 센다)....

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 강서호 관찰)



[그림 V-57] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 관찰

다) 사고의 힘

- 어린이박물관에 자녀를 데리고 방문하는 부모는 다른 놀이체험시설을 방문할 때와는 대체로 다른 기대를 갖는다. 역사 또는 지역사회의 문화나 유산에 관해서 자녀가 무언가를 배우게 될 것이며 이후 학업에 긍정적인 영향을 줄 것이라 기대한다. 어린이박물관의 가장 큰 기능은 어린이를 교육하는 것이므로 이러한 부모의 기대는

합리적이며 충분히 만족스러운 것으로 나타난다.

- 다음은 부모가 어린이박물관을 어떻게 기대하는지 알아볼 수 있는 면담 사례이다. 직접적으로 가르치는 곳이 아니어도 어린이박물관의 체험전시물이 교육적으로 잘 갖춰져 있기 때문에 자녀가 무언가를 배우게 될 거라는 기대를 가지고 있었다.

연구자: 어린이박물관에 와서 자녀 발달과 관련하여 기대되는 점이 있으세요?

아버지: 역사와 친숙해지고... 자연스럽게 학습하길 바라요. 다양하게 발달이 되는 것 같아요. 평소에는 역사 관련하여 경험할 수 있는 게 많이 없는데, 어린이박물관은 콘텐츠가 다 있잖아요? 역사도 있고, 다양하게 발달 되는 것도 있고.. 과학적 원리도 있고...책으로 배우던 것들을 어린이박물관에서 실물을 보거나 간접적으로 경험해서 좋은 것 같아요. 역사, 과학 등의 응용되는 원리를 잘 해놓은 것 같아서요. 바로 지식이 되는 것은 아니지만, 잔상으로 남아 있어서 간접적인 효과가 있지 않을까 하는 기대가 있습니다.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 9세 남아 하민우, 5세 여아 하주희아버지 면담)

- 초등학생 자녀를 둔 부모는 어린 자녀를 둔 부모보다 교과내용와의 연계를 기대하고 있었다. 그러나 그것이 직접적인 교수와 학습을 의미하는 것은 아니다. 어린이박물관의 체험전시물을 어린이가 체험하는 동안에 자연스럽게 익숙해지며 이해되고 기억되어 학교 수업에서 관련된 내용이 다루어질 때 자녀가 언젠가 보았던 것, 어렵듯이 알고 있는 것이라 생각하기를 바란다. 다음은 직접적으로 가르치려는 것이 아니라 경험시키기 위해 어린이박물관을 관람하게 한다는 부모의 면담사례이다.

근데 전 사실 이런 박물관에 왔을 때 아이가 이거 하나만은 꼭 가져가자 이런 것보다 그냥 이런 게 하나하나 모여서 얘가 학교 이제 교과 과정을 배울 때 어 나 이거 봤는데 이런 좀 봤다 하면 좀 익숙함이라고 해야 되나 그런 거에서 나오는 이제 그거를 좀 더 쉽게 받아들이고 좀 더 익숙하게 받아들이는 걸 위해서 온 거지 사실 아이가 오늘 과정을 통해서 너 이거 하나는 뽑아가야 돼 이런 건 없거든요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남아 강현준, 5세 여아 강다정어머니 면담)

- 어린이박물관의 관람 경험으로 어린이는 자신이 체험했던 전시물을 기억하고 역사, 유물, 문화 등에 대해 이해했던 내용을 이후에 재생하는 것으로 나타났다. 국립중앙박물관 어린이박물관의 도자기퍼즐이나 금관, 금속활자처럼 역사적 유물이나 국립나주박물관 어린이박물관의 고고학자, 수장고, 발굴과 같은 개념, 또 국립제주박물관

관 어린이박물관의 허벅, 발담, 정낭처럼 지역문화의 특징 등은 사회적 지식이므로 물리적 지식처럼 어린이가 스스로 구성해낼 수 없다. 그러나 어린이박물관에서 체험을 통해 흥미롭게 경험하므로 쉽게 이해하고 오래 기억하게 된다. 다음 부모면담을 통해 어린이가 어린이박물관의 체험을 통해 알게 된 것을 시간이 지난 후에도 기억하고 학습에 도움이 되었다는 것을 알 수 있다.

박물관이기 때문에 애들이 좀 커가고 하나씩 뭐라도 하나 들으면 도자기가 됐든 그릇이 됐든 한 번씩 눈에 익히면 첫째 아이를 봤을 때 도움이 되는 것 같더라고요. 체험이라는 것 자체가 아이한테는 스쳐 지나간다고 생각했는데 시간이 지나면서 무언가를 딱 봤을 때 기억을 하더라고요. 원희도 뭔가를 보고 스쳐 지나간다고 생각했는데 예전 게 다 기억나진 않지만 기억에 남았던 걸 접목해서요. [중략] 애는 어리니까 같이 놀아주되 박물관이기 때문에 아주 간단한 거라도 알고 가기를 바라죠. 지식을 알기보다는 첫째 때도 그랬고 지나가는 말로 아니면 지나가는 책이라도 ‘이런 게 있었어, 이런 모양이 있었어. 이거 똑같네, 어머니랑 봤지?’ 그리고 책을 한 장 더 넘겨요. 안 넘길 책장을 하나 더 넘기고, 어려운 국사 같은 것도 어머니랑 봤던 그림이면 그다음 장 한 번 더 궁금해 하면서 넘어가고.

(국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 9세 여아 이원희, 6세 여아 이원주어머니 면담)

- 사실 사회적 지식을 배우고 기억하는 것은 어린이박물관에서 얻는 것 중에 그다지 중요한 것은 아니다. 더욱 중요한 것은 어린이가 전시물을 체험하는 동안에 생각하는 힘을 기르는 것이다. 의도했던 의도하지 않았든 어린이박물관의 체험전시물을 어린이가 체험하는 동안에 다양한 문제에 부딪힌다. 문제를 해결해 나가야 체험을 완성하거나 목표를 달성할 수 있다. 자꾸 무너지는 탑을 높게 쌓기 위해서(국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘경천사탑’), 맞춰지지 않는 커다란 입체퍼즐을 맞추기 위해서(국립나주박물관 어린이박물관의 ‘문화재 접합하기’ 중 독널), 구멍에 끼워지지 않는 정낭의 각도를 조절하기 위해서(국립제주박물관 어린이박물관의 ‘정낭과 정주석’) 어린이는 여러 방법을 동원하여 실패를 성공으로 바꾼다.
- 다음은 발담을 무너지지 않게 쌓으려면 큰 돌 모형 사이에 작은 돌 모형을 끼워넣어서 튼튼하게 쌓아야 한다는 것을 이해한 어린이의 관찰사례이다. 어린이가 쌓던 발담은 4번 무너졌고 그때마다 다시 쌓았다.

원희: 큰 거로 줄까요? 작은 거로 줄까요? 중간 거로 줄까요?

어머니: 작은 거 주세요
 윤희: 네(윤희가 큰 돌 틈 사이 구멍을 들여다보더니) 작은 돌 여기다가 넣을게요.
 어머니: 알았어요. 그럼 작은 돌로 주세요. (작은 돌을 받아서 끼워 넣으며) 여기다 끼워 넣을까? (윤희가 고개를 끄덕인다.)
 어머니: 큰 돌 주세요. (윤희가 큰 돌을 주자 놀라는 소리로) 진짜 큰데?
 윤희: 여기다가 넣으세요.
 어머니: 괜찮을까요?
 윤희: 그럼 (다른 쪽 가리키며) 여기다가 넣으세요.
 어머니: 균형이 맞나요?

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 최윤희 관찰)



[그림 V-58] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰

- 어린이는 문제를 스스로 해결하여 사고의 힘을 기르기 위해서 충분한 사고의 시간을 가질 수 있도록 성인의 인내가 필요하다. 어린이가 해결할 문제를 성인이 대신 해결해주거나 방법을 알려주는 경우 소중한 배움의 순간을 놓칠 수 있다.
- 다음은 국립제주박물관 어린이박물관의 ‘정낭과 정주석’에서 정낭보관함의 위치 때문에 정낭에 구멍을 넣기 힘들어하는 상황에서 나타난 성인의 개입 사례이다.

(윤희가 두 번째 정낭을 들고 위에서 두 번째 구멍에 넣으려 하는데 옆에 정낭을 꽂아 두는 통 때문에 잘 넣어지지 않자)

아버지: (정낭을 한 손에 들고 가운데로 가며) 이리와 봐. (반대쪽 구멍에 넣으며) 여기다 먼저 넣어봐 (윤희가 오른쪽 구멍에 잘 넣을 수 있도록 아버지가 손으로 받쳐준다.)

[중략]

시니어클럽 도슨트: (정낭 하나를 들며) 이거 정확하게 알고가자~(윤희에게 정낭을 건네준다) 자 이거 잡아보세요~ 여기 구멍에 넣으세요. 여기 이렇게 끼우면 되지? (반대쪽 구멍을 가리키며) 여기 끼워봐. 어린이가 끼워

보세요~ 옳지 (윤후가 끼우자) 잘했어.

(윤후는 아버지 쳐다보고 시니어클럽 도슨트 쪽에서 등을 돌린다.)

시니어클럽 도슨트: 이게 뭔가 하면~(벽의 그림을 가리키며) 이게 뭔가 하면 이렇게 제 주도에 초가집이 있어요. 초가집에 들어가려면 대문이 있어야 하겠지? 그래서 이게 대문이야 대문.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 5세 남아 김윤후 관찰)



[그림 V-59] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 5세 남아 관찰

- 윤후가 구멍에 넣기 힘들어하자 아버지가 바로 도와주어, 어린이가 정낭을 구멍에 넣었던 상황과 시니어클럽 도슨트가 활동하는 방법을 직접 교수에 의하여 진행된 상황이다. 이와 같은 성인의 개입은 어린이에게는 체험전시물이 교구로 변경되면서, 직접적인 학습의 순간이 이루어진다.
- 어린이는 여러 가지 행동을 시도하는 과정에서 각각의 행동이 성공하거나 실패하는 결과들을 통해 인과관계를 추론하고 학습의 기회를 가지게 된다. 성인의 적절한 개입이나 안내는 어린이에게 긍정적인 영향을 끼치기도 하지만, 어린이 스스로 해결할 수 있었던 문제를 성인이 바로 해결해주면 어린이는 문제를 해결할 수 있는 사고의 힘을 발휘할 기회를 상실할 수 있음도 주의해야 한다. 따라서 어린이가 스스로 생각하여 문제를 해결하는 경험을 가질 수 있도록 부모를 포함한 다른 성인의 인내심이 필요하다.
- 다음은 어린이가 체험을 통해 얻을 수 있는 사고의 힘을 언급하는 부모의 면담 사례이다. 많은 부모가 이 같은 생각을 하면서 어린이가 요청하지 않으면 혼자 체험하도록 기다리거나, 도움을 요청해도 힌트만 주면서 스스로 해결할 수 있도록 도움을 주며 격려했다.

대블록, 소블록 이런 것들이 있어요. 반복적으로 움직이면서 만들고 꽃고 하는데... 별거 아니라고 생각하지만, 잘 꽃아야 들어가잖아요? **정낭과 정주석도 잘 안 들어 가더라구요. 옆을 잘 보면서 넣으면서 문제해결력이 생기고... 공간 지각력도 생기겠죠.** 아직은 글을 몰라서, 계속 움직이면서 문제해결력이 생긴다고 생각해요.
(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 강서호, 7세 여아 강윤지, 5세 여아 강샘물아버지 면담)

- 다음은 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘오케스트라’에서 어머니는 악기를 하나씩 올려보라고만 했는데 어린이가 악기를 하나씩 올려놓을 때마다 악기소리가 더해지고 있다는 것을 이해하고 자신의 행위로 인해 소리가 커지고 있다고 말하는 관찰 사례이다.

어머니: 이 소리를 들어봐요. 엄마가 앞뒤로 내려오니깐 소리가 들어주고 있죠? 이제 아무 소리도 들리지 않아요. 그러면 여기 있는 악기들을 이제 서우가 하나씩 올려볼까요? 딱딱따. 서우 좋아요? 무슨 느낌이에요? 경쾌하다 그거 안 맞는 거 맞는 거? (서우가 악기를 들어 구멍에 끼운다.)

서우: **소리가 커지고 있어요. 나 때문에 더 커지고 있어요.** (서우가 바닥에 있는 악기를 집어 구멍에 끼운다)

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 남아 백서우 관찰)



[그림 V-60] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 남아 관찰

- 대체로 어린이박물관 체험전시물 주변에는 관련된 설명이 적혀있다. 그것을 어린이가 자세히 읽고 체험하는 경우는 드물다. 체험방법이 잘 이해되지 않을 때 부모가 대신 읽고 방법을 안내해주거나 체험물에 관한 설명을 해주기도 한다. 체험방법을 알려주는 안내문이 아니라 체험물에 관련된 보다 상세한 설명이 적혀있는 경우 어

린이는 보다 정교화된 지식을 얻게 된다. 어린이는 퍼즐이 있으면 맞추고, 손잡이가 있으면 돌리거나 당기고, 망치가 있으면 들고 두드린다. 맞춘 퍼즐이 도자기로 완성 되면 바로 다른 체험으로 이동하는 경우에 어린이는 부분이 모여서 전체가 된다는 것을 이해할 것이다. 반면 그것이 무엇인지 체험전시물 주변의 설명을 찾아 읽어 관련된 지식을 더 얻는 어린이도 있다.

- 다음은 국립제주박물관 어린이박물관 ‘물허벅 체험’ 에서 허벅의 생긴 모양에 대해 연구자에게 설명하는 어린이의 사례이다. ‘코주룩하멍 터부룩하게’ 라는 영역의 이름처럼 허벅 입구의 모양이 왜 작은지에 대해 이야기하고 있다.

허벅을 등에 메고 뛰어갔다 오면서

은우: (허벅을 등에서 내려 들고 보여주며) 여기 원래 물이 있어야 되는데 그래서 여기 (허벅 주둥이 안쪽에 물처럼 보이는 투명한 조형물이 들어있는 것을 보여주며) 물까지 표현했어요. 이것 좀 보세요.

연구자: 물까지 표현해놨구나?

은우: 그리고 (허벅을 거꾸로 들며) 이렇게 하면 원래 물이... 왜 이렇게 (허벅) 입구가 작은지 알아요? 입구가 크면 물이 다 쏟아지기 때문에 작게 만든 거예요. 조그마니까 이렇게 이렇게 흔들리면 만약에 이게 이렇게(좁지 않고 넓게) 생겼다면 흔들리면 이렇게(물이 쏟아지게) 되잖아요?

연구원: 입구가 조그마니까 물이 흘러도 조금만 흘러한다는 얘기지?

은우: 근데 아예 (입구가) 없으면 안 되니까 (조그맣게 만든 거예요.)

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 고은우 관찰)



[그림 V-61] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 관찰

- 사려 깊은 부모의 행동은 어린이의 배움의 시간을 극대화시킨다. 어린이 스스로 생각할 수 있도록 안내하고 시간을 준다. 어린이의 발달수준에 적합한 체험전시물은

약간의 도움으로 어린이 스스로 해결할 수 있고, 타인의 도움이 없어도 방법을 생각해낼 수 있는 것들이다. 어린이는 인지적 갈등상황에서 자신의 기존 지식과 도식을 활용하여 생각할 기회를 얻을 때 사고력이 길러지고 조절을 통해 새로운 도식을 형성해간다. 다음은 어린이가 혼자 퍼즐을 맞출 수 있도록 어머니가 비계설정하는 사례이다.

현정: 어머니? 뭐가 더 필요한 거 같은데요?

어머니: 아닌데? 안 필요한데? 이 모양처럼 만들 수 있는데?

현정: 어떻게요?

어머니: 그러니까 어떻게 하면 될까? (유리 안 전시품을 손으로 가리키며) 저 모양처럼 만드는 건데? 여기 있는 토기모양처럼 만드는 건데? (현정이가 시작을 못하고 보고만 있자) 말 먼저 타야 되는데? 말 타고 사람타고 그래야 되는데? 생각해 봐.

현정: 이거예요?

어머니: 말 타고 사람 타야 돼. 말 위에 사람이 앉을 거야.

현정이가 말을 위에 올려놓고 어머니를 쳐다보자 어머니가 고개를 끄덕인다.

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 5세 여아 이현정 관찰)



[그림 V-62] 국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰

- 다음은 어린이박물관의 체험이 어린이를 생각하게 하고 궁극적으로 사고력을 증진시킬 수 있다는 부모면담사례이다.

어머니: 말 그대로 퍼즐이니까 맞추는 거에 대해서 도움이 좀 될 것 같고, 이것도(‘경천사탑’) 탑을 제일 무겁고 넓은 거부터 쌓아야지 되고 위로 갈수록 가볍고 작은 거를 쌓아야 된다는 걸 체험적으로 알 수 있을 것 같아요.

아버지: 저는 이거 하고 [중략] 아까 **금속활자** 이런 거는 **반대로 봐야 되잖아요?** 거울을 통해서. 그런 거를 보면 **한글은 기본이고 좀 생각을 좀 해야지 자기가 원하는 글자를 만들 수 있는 거니까 그런 것들은(도움이 된다고 생각합니다).**

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 최준현 부모 면담)

- 마지막으로 어린이의 체험은 재미있는 놀이이고 놀이에는 무엇인 척 하는 상상이 일어난다. 금관을 머리에 쓰고 왕이라 하고, 맷돌에 쌀을 갈면서 떡을 만드는 중이라고 했다. 스쿠즈를 붙여서 총 모양을 만들고는 총알이 어느 방향으로 날아간다고 말했다. 음식모형이 있으면 당연히 부엌에서 요리하는 놀이상황이 되고 심지어 유물을 전시해보라고 놓아둔 국립나주박물관 어린이박물관의 ‘전시물품으로 전시해보기’의 전시물품은 어린이의 소꿉놀이 소품이 되기도 했다. 이렇게 어린이는 체험하는 동안에 상상놀이를 하며 상상력을 키운다.
- 다음은 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘불이 바꾼 세상 그림자 극장’ 체험활동에서 부모와 상상놀이가 이루어지는 관찰사례이다.

어머니: 너 근데 **불 피워서 뭐 하려고 그랬어?**

서우: 나는 곡식을 담아서, 나는 **곡식을 담아서 요리를 하려고 그랬지.**

어머니: 그렇구나. 곡식을 어디에 담는데?

서우: 그건 토기에 담지.

어머니: 아 토기가 바로 음식을 담을 수 있는 거구나. 그래서 **토기에 담아서 누구랑 먹을 거야?**

서우: 우리 가족이랑 먹지.

어머니: 아 너네 가족. 나도 주면 안 돼? 나도 좀 배가 고파.

서우: 그러면 그림. 그러면 내가 나눠 줄게.

어머니: 고마워. 그림 내가 사냥해 올게. 너는 무슨 고기를 먹고 싶어?

서우: (줄이 매달린 활비비를 위아래로 흔들며) 나는 이거 불 피우고 있을게.

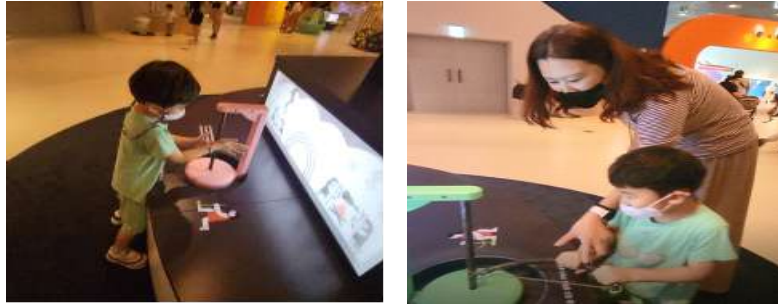
어머니: 나 무슨 고기 사냥해 올까?

서우: 소고기 좀 사 소고기.

어머니: 소고기? 근데 아직 가축을 기르지 않아서 멧돼지 어때? 멧돼지 멧돼지 **내가 사냥해 올게.**

서우: 어 **고마워.**

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 남아 백서우 관찰)



[그림 V-63] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 남아 관찰

- 이상의 사례를 살펴보면, 어린이는 체험전시활동에 참여하면서 주도적인 탐색과 발견의 과정을 거치면서 지식을 정교화하고, 문제를 해결해가는 능력을 키울 뿐 아니라, 기존의 놀이를 변형하고, 새로운 놀이를 만들어 내면서 상상력과 창의성을 증진시킬 수 있다.

2) 부모의 성장

- 어린이들은 박물관 체험을 하는 동안 신체를 움직이고 동작을 정교화하며 만족감과 성취감을 느끼고 새로운 것을 깨닫고 알아간다. 어린이의 성장은 신체발달, 정서발달, 인지발달로 구분하여 몸의 힘, 마음의 힘, 사고의 힘으로 나누어 살펴보도록 한다.

가) 아이의 재발견

- 일상의 생활에서 자녀를 잘 알고 있다고 생각한 부모는 박물관에서의 자녀의 행동을 보면서 아이에 대한 발견의 기회를 갖는 것으로 나타났다. 즉, 부모는 자녀들이 체험활동을 하는 모습을 관찰하면서, 자녀의 흥미, 성향, 특징 등을 새롭게 알게 되는 것이다.

연구진: ‘설문대할망 이야기’ 중 거기서 빠져나간 바위가 오름이 됐다고 하는데, 은우는 이걸 여러 번 보기도 했지만 다 기억하고 있나 봐요.

어머니: 그런 얘기였나요? 이 얘기는 처음 봤어요. 스며들었다는 건 오늘 처음 봐요. 아까 은우가 말대로 다른 이야기(설문대할망 설화)는 알고 있었는데, 그래서 내가 알고 있는 내용이라고 생각하고 이걸 안 본 거예요. 이거 원래 그렇게 막 재밌

어 하는 줄 몰랐는데... 저도 잘 몰랐어요. 이렇게 좋아하는 줄 몰랐네요.
(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 고은우어머니면담)

- 가정에서 일반적으로 발견할 수 없는 자녀에 대한 정보를 얻는 기회를 가지기도 한다. 친숙한 대상이나 환경이 아닌 상황에서 자녀의 행동을 통해, 자녀에 대한 성향을 파악할 수 있는 기회를 갖는 것으로 나타났다.

예를 들어서 저런 게임을 하고 싶는데 기다려야 하나 사람이 많으면 기다리기 싫을 텐데... 하고 싶은 것들도 오래 기다리는 것도 있고. 그러면 유치원에서는 순서대로 다 한번에 갖지 못할 경우에 이럴 때는 어떻게 애가 행동하면서 기다리나? 이런 것도 또 보게 되는 것 같아요. (아이의 모습을) 볼 수 있는 게 있어서 ‘우리 애가 이랬구나’ 라는 새로운 면도. 저희도 알게 되는 것 같아요. [중략] 유치원에서는 항상 같이 보는 애들이니까 계속 같이 보는 애들은 자기들끼리 또 ‘내가 할 거야 네가 할 거야’ 할 수 있는데 여기는 진짜 처음 보고 그냥 스치는 인연들이잖아요? 그런 모습들을 보면 또 애는 그렇게 새로운 사람들이 낯설긴 하지만 또 이렇게 서로 양보도 하고 애 성향이 이렇구나를 알게 된 것 같아요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 8. 5세 여아 최지우어머니 면담)

나) 만족감

- 어린이를 위한 박물관임에도 실제 부모는 박물관에서의 체험전시활동을 참여하면서, 부모 자신도 신기해하며 새로운 것을 경험하고 알게 되면서, 배움의 기회를 갖는 것으로 나타났다.

규리가 계단을 내려와 문화재 병원 X선 영역에서 계영배를 올려둔다.

어머니: 그걸 올리면 어떻게 될까?

규리: (계영배를 올려두자 나타나 화면을 본다.)

어머니: 오~~ 물이 가득 안 찬데. 계영배에는

규리: 여기에 물이 차나봐.

어머니: 그런가봐.

규리: (반가사유상을 올려둔다.) 이거는 생각하는 모습이야.

어머니: 이것도 관찰해봐. 어머니 학교 다닐 때 엄청 유명했었는데. 머릿속이 비어있는데. 엄마가 처음 알았다. 우와! 되게 신기하다.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 10세 여아 김규리 관찰)



[그림 V-64] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 10세 여아 관찰

- 박물관은 자녀뿐 아니라 부모도 신기함과 새로운 내용을 경험하는 것으로 나타났다. 다음은 제주의 자연현상과 섬의 생성에 관한 설화에 관한 체험전시물로 부모도 이전에 몰랐던 제주지역에 관한 내용을 알게 되는 사례이다. 국립제주박물관 어린이박물관은 관광지라는 제주의 특성으로 인해 제주 거주자 뿐 아니라 관광객의 방문도 많아 제주의 지역문화와 역사를 다루는 체험전시를 통해 어린이뿐 아니라 성인들도 제주에 관한 지식을 얻을 수 있었다.

연구진: 혹시, ‘소리굽으로 듣는 용천수 이야기’ 를 들어보셨나요?

아버지: 저는 이야기보다 어떤 원리로 소리가 나는 지 신기했습니다.

(국립제주박물관 어린이박물관 2022. 9. 24 강샘물 5세 여 강서호 9세 강윤지 7세 아버지면담)

연구진: 제주도에 2년 사시고 계시는데, 혹시, ‘설문대할망 이야기’ 를 보셨나요? 들어보신 적이 있으신가요?

아버지: 아니요. 오늘 처음으로 다 보았어요. 첫째 서호와 같이 보았어요. 이 이야기가 3분짜리인데 끝까지 못 보더라고요. 지난번에는 아예 볼 생각을 못했는데 오늘은 들어 보았습니다. [중략] 서호가 계속 보고 있어서, 같이 무슨 내용인가 싶어서 보게 되었어요. 우리 역사 배울 때도 시작이 되는 신화 이야기처럼 제주가 어떻게 생겼는지 알 수 있을 것 같아요.

(국립제주박물관 어린이박물관 2022. 9. 24 9세 남아 강서호, 7세 여아 강윤지, 5세 여아 강샘물 아버지 면담)

- 자녀에게 체험전시에 대한 설명을 하기 위하여 인터넷을 자료를 조사하는 과정을 통해 지식을 형성할 기회를 부모 자신도 기회를 가진다. 특히, 체험전시물 중 이해하지 못하는 내용에 대해서는 자연스럽게 궁금증을 갖게 되어 보다 집중하여 살펴

보고 이를 통해 알게 된 지식을 자녀에게 전달하는 것으로 나타났다.

연구자: 아까 색깔도 꼼꼼하게 하시면서 어머니가 사진을 검색해서 보여주시던데 학습에 도움이 되는 지원을 하시는 편인가요?

어머니: 우선은 제가 식물을 보면 그림하고 식물하고 매치가 안 될 때가 있어서 제가 궁금해서 보고 아이들한테 알려주고. 공간이 크지 않은데 제주의 중요한 핵심 요소들을 고민하셔서 뽑아내셨고 언어적인 재미랑 모든 걸 고민하셔서 넣은 것 같아요.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24 10세 여아 강인예어머니 면담)

- 부모도 체험전시물을 관람하면서 본인 스스로가 재미나 흥미를 느끼는 경우, 어린이에게 권유하거나 보다 다양한 경험을 하고 싶은 욕구를 갖는 것으로 나타났다.

새롭게 본 거라기보다는 저도 이런 거(‘해녀 할머니 영상편지’) 보면서 되게... 저희 할머니는 이런 말투로 애길 하시니까. 오히려 제가 더 재밌어서 ‘이것도 들어봐’ 이렇게 했던 것 같아요.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 10세 남아 고준하 면담)

다음에는 다른 곳도 가 봐야죠. 왜냐하면 저는 많이 제가 경험해보는 걸 좋아해서 저는 큰 박물관 쪽으로도 가보고 싶어요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 여아 이은정, 5세 여아 이현정 아버지 면담)

어린이 박물관 자체는 애들이 체험하지만, 부모 입장에서도 체험을 하거든요.

(국립나주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 17. 10세 남아 박민태, 8세 여아 박효주 부모 면담)

- 부모는 어린이와 체험하는 과정에서 체험전시물에 대한 설명을 하면서 나름대로 부모로서 어린이에 무엇인가를 가르치는 경험을 갖는 기회를 가진다. 다음은 도자기 굽는 체험활동을 설명하는 사례이다.

규리: (장작을 아궁이에 하나씩 계속 넣는다.)

어머니: 온도가...

규리: (장작을 아궁이에 하나씩 계속 넣는다.) 올라가.

어머니: 300도 까지 올라갔어. 엄청 뜨거울 거야. 이게 뭘 줄 알아?

규리: 가마솥.

어머니: 가마솥이 아니라 가마. 그릇을 빗어서 굽는 거야. 봐봐. (규리와 함께 가마 왼쪽의 도자기가 있는 곳으로 이동한다.) 그릇들이 있지. 이런 그릇들이 흙을 빗어서 가마에 넣으면 구워지는 거야.

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 10세 여아 이규리, 어머니 관찰)

- 부모는 여유로운 마음으로 자녀와 함께 박물관 관람을 하면서 함께 즐김과 함께 일상적인 생활에서 탈피하는 힐링의 시간이 된 것으로 나타났다.

제주 전체에 대한 이해를 쉽고 재미있게 할 수 있게 만들어왔고 공간이 주는 아름다움도 어른에게 힐링이 돼요. 색칠하면서 창 밖을 보고 있는 자체로도 정서가 순환되요.

(국립제주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 24. 10세 여아 강인예어머니면담)

금속활자, 갈판...옛날 사람들이 어떤 걸 직접 했는지 직접 체험해 보는 거 이것도 괜찮았는데 (국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 8세 여아 이은정, 5세 여아 이현정 아버지 면담)

제가 좀 학습 욕구가 많아가지고 커 가지고 그럴 수도 있는데 뭔가 좀 더 해서 나갔으면 해서요. 사실 처음에는 박물관을 데리고 가는 게 제가 너무 힘들어서였거든요. 왜냐하면 애를 낳고 집에 갇혀버리니까 그래서 막 2살 된 아기에게 막 동학에 대해서 설명해 주면 할아버지들이 막 웃고 그러셨어요. ‘애가 알아 듣나’ 고 근데 솔직히 제가 외로워서 한 거였거든요.

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 5세 남아 백서우어머니 면담)

방언을 흉내 내는 모양이나 소리를 흉내 내는 말들이 되게 많아요. 우리가 소리로 들을 수 있는 즐거움이나 모양을 보면서 느낄 수 있는 즐거움들을 제주만의 느낌으로 잘 넣어놔서... 제주어는 도구적으로 잘 쓰신 것 같아요. 그 언어 표현을 새롭게 알아가면서 방언을 요즘에는 잘 안쓰기도 하는데 그런 어휘에 대한 관심이 늘어났을 것 같아요.

(국립제주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 24. 10세 여아 강인예어머니 면담)

- 어린이는 체험전시활동에 참여하면서 배움에 대한 호기심을 갖는 것으로 나타났다.

어머니: 어. 어떻게 하지?

어머니가 돌려 보려하니 현정이가 먼저 잡으며 어머니 손을 치우게 하고 자기가 돌린다. 손잡이를 돌리니 톱니가 하나만 돌아가고 현정이가 톱니바퀴를 손으로 잡고 돌리니 연결된 톱니가 다 같이 돌아간다.

어머니: 그제 (손잡이를 잡고 돌려도) 다 돌아가게 하고 싶다.

현정: (어머니가 톱니를 가만히 보고 있는 것을 쳐다보며) 왜요?

어머니: (손잡이를 손가락으로 돌려보며) 애를 어떻게 써 먹으면 다 돌아갈까 궁금해서.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 이현정, 어머니 관찰)



[그림 V-65] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 5세 여아 관찰

- 부모는 어린이박물관에서 자녀에게 정보를 전달하는 교육자로서의 역할을 수행하는 경험을 가진다. 일반적인 양육의 성격과 달리 지식과 정보를 제공하는 역할은 부모에게는 색다른 경험이 될 수 있다.

어머니: (거중기로 가면서) 처음에 움집 지었다가.. 기억해? (현준이가 거중기로 뛰어가서 손잡이 잡고 당긴다) 이게 다 철이 있어가지고 이런 기술이 발전하고 그래서 되는 거 알지? (현준이가 잡아당기는 빨간 손잡이 같이 잡으며) 현준아, 이거 해보고 싶구나? 이야~~ 당겨야지.

어머니와 같이 잡아당겼다가 놓는다. 이번엔 현준이 혼자 당기기를 성공한다.

어머니: 자 봐봐 현준아, 이 도르래 엄청 많았을 때는 이거보다 훨씬 쉬웠지? 지금 도르래 몇 개 있어? 하나(아래) 둘(위). 아 (위의 것 가리키며) 이게 도르래니까 하나밖에 없지 도르래가. 도르래가 하나밖에 없으니까 무게가 반으로밖에 안 줄어드는 거야. (현준이가 다시 잡아당기다 놓는다) 근데 옆에 봐봐. (현준이를 옆으로 데리고 간다.) (도르래 갯수 표시된 글자보고) 아, 도르래가 이진 두 개 있고 여기는 네 개 있다. 도르래가 네 개 있으니까 아까보다 어때?

현준: (두 손으로 당기며) 쉬워.

어머니: 아까보다 쉽지? (다음 거중기 가리키며) 자 봐봐 이번엔 도르래가 여섯 개 있다 (현준이가 쉽게 당김) 여섯 개는 어때?

현준: 쉬워.

어머니: 어. 쉽지? 도르래가 많을수록 무게가 줄어드는 거야.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남아 강현준, 어머니 관찰)

3) 공동체 구성원으로서의 성장

- 박물관을 체험하는 어린이와 부모는 즐거운 경험을 공유하며 가족애를 확인하고 체험전시물을 여럿이 함께 이용하기 위하여 타인을 배려하고 협력한다. 이는 가족, 사회로 확장되는 공동체 구성원이 되어가는 과정이다. 또한 박물관의 고유한 특성이나 전시주제로 인해 지역의 역사나 문화라는 사회공동체의 유산을 경험한다. 이를 공동체 구성원으로서의 성장으로 범주화하여 살펴보았다.

가) 가족애의 경험

- 가족애는 부모와 자녀로 이루어진 가족들이 함께 박물관에서 체험전시물을 관람하며 서로에게 애정을 확인하는 것이다. 가족은 박물관 관람을 하면서 서로를 지켜보고 함께 신나게 놀이하기도 한다. 또한, 가족은 서로의 의견을 나누기도 하고 부모가 자녀에게 권유나 설명을 하며 체험전시물에 대해 상세히 알려주기도 한다.
- 다음은 하은이 가족이 함께 사진을 찍은 사례이다.

연구자: 사진 찍는 매체는 하은이 발달에 있어 어디에 도움이 될까요?

어머니: 어머니 아버지하고의 유대감이라든지 추억 같은 것도 만들 수 있고 또 여기 보면 물어보는 게 있어요. 뭘 타고 왔는지 뭐 어떤 걸 좋아하는 이런 걸 물어볼 때 아이 생각도 들어 보고... 가족이 같이 사진 찍고, 박물관 위에 연동되어 있고...

연구자: 하은이는 어머니와 아버지하고 같이 사진 찍으면 어떤 기분이 들어?

하은: 어머니 아버지랑 같이 여행 가는 거.

연구자: 여행 다닐 때 기억이 나는구나.

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 6세 여아 송하은, 어머니 면담)

- 하은이 가족은 사진을 함께 찍으며 박물관의 추억을 기록으로 남겼다. 하은이 어머니는 사진이 이후에 박물관을 회상하게 한다고 했다. 사진은 가족이 함께 박물관에 있었던 일을 함께 이야기 나누는 매개체가 된 것이다.
- 준현이 가족이 ‘얼굴 변신 사진기’에서 서로의 나이 든 모습을 확인하고 재밌어하는 사례이다.

형의 나이든 모습 사진이 나오자 어머니가 손가락으로 화면을 가리키며 웃는다.

준현이가 방방 뛰면서 자기도 하겠다고 손을 든다.
 아버지: 준성 할아버지래.
 어머니: 준성 나중에 어른되면 이렇게 생긴대. (핸드폰으로 QR로 저장한다.)
 준현이가 오른쪽에 가서 서서 화면을 터치한다.
 어머니: 준현이 오라 그래.
 아버지가 준현이를 어른 카메라 쪽에 세운다.
 어머니: 아니야. 거긴 어른이야 일루와. 여기로 와야 돼.
 아버지가 준현이를 데려온다. 어머니 아버지가 준현이를 자리에 세운다.
 어머니: 준현아, 여기 봐. 여기 봐. (손을 카메라 쪽에 대고 흔들며) 엄마 손을 봐.
 준현이가 사진 찍는 뒤로 형이 장난스러운 얼굴로 뒤에서 같이 찍는다.
 준현: (화면에 나온 자기의 나이든 모습을 가리키며) 이거 누구 얼굴이야?
 형: 아버지 이거 해봐 아버지.
 아버지가 어른 카메라 쪽에 선다.
 아버지: 안되네?
 어머니: 마스크를 벗어야 돼.
 아버지가 마스크 벗자 얼굴 인식하고 촬영한다.
 그 동안 형도 어린이쪽에서 찍는다.
 형: 나도 찍는다.
 준현: 나도 하고 싶어.
 두 화면에 변신 얼굴이 나타난다.
 형: 엄마, 엄마 해 봐.
 어머니도 촬영한다.
 형: 엄마 기다려봐.
 변신얼굴이 나온다.
 어머니: 외국인애들이 나와 자꾸.
 (국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남아 최준성, 6세 남아 최준현, 부모 관찰)



[그림 V-66] 국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 남아 관찰

- 준현이 가족은 얼굴 변신이 되는 모습을 보고 재밌어하면서 가족 모두가 자신들의

늙은 사진을 촬영했다. 가족들이 한 명씩 사진을 찍고 변한 모습을 보고 그 모습을 자신의 핸드폰에 저장했다. 관람을 마치고 나서는 저장된 사진을 보며 재밌었던 기억을 떠올릴 수 있을 것이다. 이처럼 박물관은 가족이 하나가 되는 공간이고, 가족이 체험전시활동에 참여하면서 추억을 남길 수 있는 공간이었다.

- 다음은 민이가 동생 주은이와 박물관에서 사이좋게 놀이한 사례이다. 주은이와 민이는 박물관에서 함께 장작을 넣으며 사이좋게 놀았다. 주은이와 민이 남매는 집에서와는 다른 모습을 보였다. 이는 박물관이라는 공간은 재밌고 신나는 경험을 하며 형제간 우애를 느낄 수 있는 공감임을 의미한다. 현대사회는 가족과 함께 공유하는 시간이 부족하고, 개인의 삶에서 부모, 자식, 형제 등 구성원 간 대화시간 부족은 아동의 성장에 저해 요인이 되고 있다. 그러나 어린이박물관은 부모와 자녀로 이루어진 가족 모두가 함께 이용하기에 가족 간 대화는 물론 전시체험물 경험을 통해서 가족결속력을 형성할 수 있게 한다(서자현, 2008).

연구자: 또 재미있었던 것이 있었니?

주희: 나무...

연구자: 오빠하고 장작 넣고 하는 거? ‘흙과 불로 만든 그릇’에서 온도계 보면서 넣더라. 오빠하고도 잘 노는 것 같아.

어머니: 그렇진 않은데 여기서 노는 거죠.

민우: 집에서 싸워요.

연구자: 왜 여기서는 안 싸우고 잘 놀았을까?

민우: 재미있어서...

연구자: 주은이는 왜 장작을 열심히 넣었니?

주희: 고기 구우려고요.

연구자: 고기를 구우려고 했구나. 나무에 고기를 구워먹은 경험이 있었나보다.

어머니: 네.

민우: 나는 뜨겁게 만들려고...

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 9세 남아 하민우, 5세 여아 하주희 면담)

- 인예가 ‘해녀 할머니 영상 편지’ 활동을 한 것에 대해 면담을 한 사례이다. 인예는 해녀 할머니들에게 편지 쓰는 활동을 하며 자신의 할머니를 떠올렸다. 자신의 할머니가 해녀 할머니처럼 해산물을 해주었던 것을 떠올리게 되었고, 편지의 문구에도 할머니에게 감사한 마음을 표현했다.

연구자: 이젠 어땠어? ‘해녀 할머니들에게 띄우는 편지’ 활동?

인예: 처음엔 뭘 쓸지 몰라서 고민하는데 엄마가 “너 해산물 좋아하잖아” 해서 “할머니 제가 해산물 많이 좋아해서 맛있는 해산물을 주셔서 감사합니다.” 라고 썼어요. 할머니가 맛있는 것 많이 해줘서 할머니 생각이 났어요.

(국립제주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 9. 24. 10세 여아 장인예 면담)

나) 함께 더불어 사는 경험

- 박물관 관람을 통해 어린이는 공동체 생활의 배려, 질서, 협력을 배워갔다. 어린이는 다른 사람들과 함께 체험전시물을 공유하고 관람하는 과정에서 줄을 서고 정리 정돈하는 경험을 갖게 된다. 또한, 체험전시물을 조작하는 방법을 가르쳐주기도 했고, 자기보다 어린 어린이에게 양보하기도 했다.
- 박물관은 다양한 관람객들이 함께 모여 각기 다른 관심과 배경을 연결시키며 나누고, 학습방법을 배우며, 주변의 다른 관람객들을 돕는 가운데 상호 협력해가는 곳이다(김선영, 2017).
- 다음은 윤후가 오랫동안 자신의 뒤에 서서 차레를 기다리는 관람객 어린이를 배려한 사례이다. 윤후는 ‘풀고레 체험’을 무척 재밌어 해서 콩도 갈고 녹두도 갈며 계속해서 체험전시활동을 지속한다. 윤후는 몰입해서 활동하느라 뒤에 관람객 어린이가 줄을 선 것을 보지 못하며 재미에 푹 빠져있었다. 이러한 상황에서 어머니는 뒤에 줄을 서서 기다리는 어린이의 상황과 마음을 말해주었다. 윤후는 어머니의 말에 줄을 서서 기다리는 어린이의 상황을 헤아릴 수 있게 되었고 자신이 놀이를 하고 싶지만 뒤로 가서 줄을 섰다.
- 윤후가 다른 어린이를 배려하며 함께 놀이한 것처럼 박물관에서는 서로를 배려하는 모습이 면담을 통해서도 나타났다.

어머니: 저기 이게 뭐야? (윤후가 멧돌 손잡이를 잡고 돌리기 시작하며) 풀고레 풀고레. 윤후야, 윤후야, 이거 누르고. 이거 봐 바. (화면 보며) 윤후야, 뭐할까? 콩할까? 녹두할까? (선택버튼이 눌러지자) 아 됐다. 돌려 돌려.

윤후가 멧돌을 돌리며 화면을 보고 있다.

어머니: 어떤 음식이 만들어질까요. 우리 윤후가 어떤 음식을 만들까요? 와. 와. 윤후 잘하네? 와, 우리 윤후가 어떤 음식을 만들까요? 와우, 윤후 무슨 음식이 나올까요? (화면에 두부가 나옴) 뭐야 윤후야 그거?

윤후가 어머니를 쳐다본다.

어머니: 뭐야? 이거 우리 먹는 건데? 두부. 윤후가 돌려서 두부 만든 거야. 어때? 재밌어? (윤후는 체험이 끝났다는 화면이 나왔는데도 맷돌을 계속 돌리고 있는데 뒤에 대기하는 사람이 있다.) 뒤에 누나가 하고 싶은가 봐 우리 또 하고 싶으면 뒤에 줄섰다가 한 번 더 하자.

윤후가 풀고레 돌리던 것을 멈추고 뒤로 한 발 물러선다.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 5세 남아 김윤후, 어머니 관찰)



[그림 V-67] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 5세 남아 관찰

- 다음은 하나어머니가 박물관 체험을 통해서 더불어 사는 방법을 배울 수 있다고 말한 사례이다. 하나어머니는 박물관에서는 자신의 자녀가 아니더라도 함께 돌보게 된다고 이야기했다. 자신의 자녀와 같이 함께 줄도 세워주어서 사이 좋게 활동을 하게 한다고 했다. 또한, 자신의 자녀보다 어린 관람객의 경우에는 먼저 하라고 양보하기도 한다고 말했다. 여러 가족이 함께 이용하는 박물관은 공동체 생활에 필요한 배려와 협력을 배울 수 있었다.

어머니: 다른 어머니들도 다 어차피 애들 키우는 어머니들이니까 말근 같은 거 타면 자기 아이가 아니더라도 다 줄 세워주고.

연구자: 그런 상황에서 애들이 조금 사회성이나 이런 게...

어머니: 조금 어린 애들 챙겨주고. 보석 캐기 같은 것도 더 작은 애들이랑 같이 하면 재네들이 양보해주고 그래요.

(국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 7세 여아 백하나어머니 면담)

- 다음은 서호어머니가 박물관에서 규칙이나 질서를 지키는 연습이 될 수 있다고 이야기한 면담 사례이다.

연구자: 여길 오게 되면 사실 다른 친구들이랑 같이 이용해야 돼서 기다리거나 힘들거나 양보해야 되는 상황도 있거든요. 그런 것들은 아이한테 어떤 경험이 될까요?

어머니: 저희 집은 아이가 셋이다 보니까 집에서 항상 일어나는 일들이 밖에서도 일어나는데 혼자 크는 아이들은 참고 기다리고 양보해야 되는 거에 대한 규칙이나 질서에 대한 연습이 될 것 같아요.

(국립제주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 24. 9세 남아 강서호어머니 면담)

- 서호어머니는 외동인 아이는 박물관 관람을 통해 순서를 기다리고 양보하는 방법을 배울 수 있다고 말했다. 우리나라는 저 출산으로 인해 외동아들의 비율이 높고, 외동아들은 가정에서 놀이감을 가져놀이 위한 순서를 기다리거나 양보할 필요가 없다. 박물관에서는 많은 어린이가 체험전시물을 나누어 써야하기에 가정에서 경험하지 못한 참고 기다리며 양보하는 등의 행동을 배울 수 있다.
- 다음은 인예가 관람 온 어린이와 함께 발달영역에서 돌멩이를 나누어 사용한 사례이다. 인예는 발달영역에서 자신보다 나이가 어린 동생과 함께 놀이했다. 어린 동생인 관람객은 인예가 쌓아둔 놀이감을 가져가면 안 된다는 것을 잘 모르는 어린이여서 인예의 돌멩이를 가져가려 했다. 이런 상황에서 어머니는 인예에게 동생에게 돌멩이 가져가는 것을 허락해주라고 말하였다. 인예는 동생에게 자신의 돌멩이를 나누어주었다. 박물관 관람을 통해 자신보다 어린 동생을 만나게 되었고 자신이 많이 가지고 있던 돌멩이를 나누어 쓰며 함께 놀이하는 경험을 할 수 있었다.

인예는 발달영역에서 돌멩이를 꺼낸다. 어머니가 바구니에 돌멩이를 받아준다.

인예: (돌멩이를 하나 손으로 잡는다.)

어머니: (앞에 걸려 있는 바구니를 손가락으로 가리킨다.) 저기.

인예: (바구니를 꺼내어서 돌은 담는다.)

어머니: 어디로 가야할까? 저기?

어머니: 여기다 쌓는 것 같은데. (안내문을 가리키며) 봐봐. (안내문을 읽어준다.)

인예: 선생님 여기다가 쌓는 곳 맞아요?

연구진: 맞아요.

인예: (돌멩이로 담을 쌓는다.)

어머니: 혼자 해 봐.

인예: (돌멩이를 바구니에 담아서 가지고 온다. 자신이 발달 쌓아 둔 곳 위에 돌멩이를 쌓아서 담을 만든다.)

관람객 유아: (인예가 쌓아 둔 돌멩이를 가져가려 한다.)

인예: (어린이를 쳐다본다.)

어머니: 괜찮아요. 동생 가져가도 괜찮아. 같이하자.

관람객 유아: (인예가 쌓은 돌멩이 하나를 가져간다.)

(국립제주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 24. 10세 여아 강인예, 어머니 관찰)



[그림 V-68] 국립제주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 24. 10세 여아 관찰

- 박물관은 같은 연령의 어린이뿐 아니라 연령 차이가 나는 어린이가 함께 관람하는 곳이다. 박물관에서는 가정에서 경험할 수 없는 형제, 자매간의 보살핌이나 배려를 자연스럽게 경험할 수 있다.
- 다음은 민재가 동생 소이를 도와준 사례이다. 박물관의 체험전시물은 어린이에게 도전과제가 되었고, 이러한 과제를 해결하기 위해서 어린이는 협력하는 모습을 보였다. 민재는 ‘허벅 만들기 체험’을 하는 데 매우 익숙해서 여러 번 반복하며 즐기는 모습을 보였다. 이에 반해 민재 동생인 소이는 ‘허벅 만들기 체험’에 높은 흥미는 보였지만 어떻게 하는지 몰라 힘들어 했다. 민재는 동생에게 반복적으로 허벅 만들기 하는 동작을 시범 보여 소이에게 ‘허벅 만들기 체험’을 하는 방법을 가르쳐주었다. 소이가 힘들어한 동작은 ‘허벅 만들기 체험’의 화면에 장작을 넣는 것이 있었는데, 장작을 화덕에 넣는 것을 힘들어해 오빠가 도와주었다.

소이는 ‘허벅 만들기 체험’ 화면에 나타난 장작 넣는 것을 하지 못해 오빠에게 도와달라고 한다. 오빠는 소이 대신에 장작 넣는 것을 대신 해준다. 장작을 모두 소이 대신 넣어준다. 소이는 오빠가 하는 것을 옆 자리에서 지켜보고 있다.

민재: 잘 봐.

소이: 어 빨리. 빨리.

민재: (손을 뺀어 장작을 넣는다.)

소이: 빨리. 빨리.

민재: 이제 끝.

소이: 난 마지막은 잘 못해요.

민재: (동생에게 손을 뺀어서 장작을 잡는 방법을 알려준다.)

소이: (오빠의 시범을 본 후 손을 뺀어 장작을 잡으려 한다.)

민재: (시범을 보이며) 그렇게 하는 게 아니라. 이렇게 손을 더 앞으로 쪽 내밀어야 잘 되는 거야. 그리고 화면을 보면서 장작이 공중에 올라갔을 때 손으로 잡아서 넣는 거야.

소이: (장작 하나를 넣는 것을 성공한다.)

어머니: 두 개는 소이가. 두 개는 오빠가.

소이: (터치를 하다가) 손이 안 닿아.

민재: (오빠가 장작을 대신 넣어준다.)

소이: (하다가 잘 안 되자 어머니의 손을 잡고 하다가 장작이 잘 안 들어가자 울며 짜증나는 목소리로) 못 하겠어.

민재: (소이대신 오빠가 장작 넣기를 한다.)

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 양민재. 6세 여아 양소이 관찰)

- 다음은 윤희가 활동을 마친 후에 장작, 고구마, 바구니를 제자리에 정리정돈한 사례이다. 윤희는 박물관에서 스스로 정리하는 모습을 보였다. 윤희는 다른 사람의 지시 없이도 활동을 마친 후에 정리정돈을 했고, 이는 정리정돈의 습관을 기를 수 있게 할 것이다. 윤희의 정리정돈하는 모습은 다른 관람객 어린이가 보고 배울 수 있는 기회도 될 수 있다.

어머니: 맛이 어떤가요? (윤희가 주는 것을 받아먹는 척 하며) 남남남.

윤희: (기쁜 듯이 깡총 뛰었다가 배추를 가지고 우영팻으로 가서) 제자리에 놓아야지.(윤희)

희가 장작모형도 장작보관함에 정리한다.)

우영팻에서 고구마를 가져다가 솥에 넣고 뚜껑을 닫고 장작을 가져다 아궁이에 넣고 방석을 가져다 놓고 앉아서 손부채질 하고 장작을 다시 뺏다가 넣는 등 다시 한 번 더 체험한다.

어머니: 다른 친구들 하라고 할까?

윤희: (고구마를 우영팻 구멍에 꽂아 넣고 바구니도 제자리에 놓고 방석을 정리한다.)

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 최윤희 관찰)



[그림 V-69] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 6세 여아 관찰

- 다음은 은우가 관람객 어린이에게 ‘풀고레 체험’을 하는 방법을 알려준 사례이다. 은우는 ‘풀고레 체험’을 마치고 나서 관람객 유아에게 조작활동방법을 알려주었다. 은우는 관람객 유아를 처음 만나 사이였지만 자신이 알고 있는 방법을 알려주었다. 이는 박물관이라는 공간이 타인과 도움을 주고받으며 교류할 수 있는 장소임을 의미한다.

은우가 풀고레체험에서 체험을 마친다.

어린이(관람객): 내가 할래.

은우: 이렇게 이렇게 이렇게 세게 눌러야 해. 이렇게 선택한 걸 눌러. 이렇게. 뭐할래?

콩이랑 녹두. 먼저 해 선택. 이거 하는 거야 이거.

어린이(관람객): (화면을 터치한다.)

은우: (한발 뒤로 물러서서) 빨리 해야 돼.

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 고은우 관찰)



[그림 V-70] 국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 8세 남아 관찰

- 이상의 사례들을 살펴보면, 어린이들은 체험전시활동을 관람하면서 놀이성의 한 구성요소인 사회적 자발성이 증진되는 것을 발견할 수 있다. 사회적 자발성은 어린이가 놀이하는 상황에서 또래와의 협력과 친밀한 접촉을 통해 다른 어린이의 참여를 수용하는 태도를 의미한다(이미경, 2020). 어린이박물관에서 어린이는 체험전시활동을 통해 또래와의 원만한 관계를 맺으면서 놀이상황에서 적합한 행동으로 표현하는 법을 배우며, 다양한 형태의 체험전시활동에서의 사회적인 기술을 경험하면서 사회적 존재로 성장해 갈 수 있다.

다) 역사·문화이해의 경험

- 박물관은 우리나라의 역사와 문화, 어린이가 속한 지역사회의 역사와 문화를 배울 수 있는 공간이다. 어린이는 박물관 관람을 통해 다양한 문화유산에 대해서 보고 듣고 만져보고 체험해가면서 옛날의 오늘날의 차이, 옛날 사람들의 생활상을 알게 되었다.
- 다음은 하은어머니가 어린이박물관의 장점에 대해서 면담한 사례이다. 어머니는 박물관이 역사 교육에 도움이 된다고 이야기했다. 키즈카페에 가는 것보다는 박물관에 반복적으로 오게 되면 역사에 관심을 가질 수 있고, 이후의 학교 교육과도 연계될 수 있다고 했다.

연구자: 어머님께서 생각하는 어린이박물관의 장점, 특화된 점은 무엇이라고 생각하세요?

어머니: 이 자체가 특화된 거죠. 국립 박물관이니까 박물관에 있는 어떤 전시되어 있는 문화재들이 있잖아요? 이런 거를 아이들이 놀잇감으로 승화시킨 거잖아요? 그

자체로서 의미가 있는 거죠. 그래서 오는 거고... 역사에 관심을 가지고, 학습적으로 좀 도움이 될 것 같은 장점이 있죠. 박물관에 와서 심어주는 거죠. 아직은 관심이 많고 그럴 나이는 아니니까... 이렇게 조금 심어주면은 초등학교 가고 하다 보면 좀 배울 거잖아요? 학교 가면은 박물관도 많이 견학 갈 거고 조금씩 전문을 넓혀야 되고... 전문을 넓혀 나가야 될 지금 시기가 되고 하니까... 6살이라... 처음에 키즈카페를 좀 많이 다니고 했는데 그런 것보다는 여기에 이런 데 몇 번 오면서 갑자기 눈이 확 뜨인 거죠. 맞아! 내가 왜 이런 걸 생각 못 했지? 하면서 박물관으로 오게 되었어요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 6세 여아 송하은어머니 면담)

- 시호어머니는 국립제주박물관 어린이박물관의 관람을 통해서 제주역사와 제주문화를 알 수 있다고 하였다. 시호어머니는 어린이박물관이 어린이에게 자연스럽게 제주의 역사와 전통문화를 배울 수 있게 한다고 말했다. 제주 어린이박물관은 체험은 지역사회문화 유산과 역사를 경험할 수 있게 구성되어있다. 예를 들어서 ‘꿀꿀, 뚝뚝’ 는 제주도의 옛날 화장실을 발담은 제주도의 전통 가옥의 형태를 알 수 있게 해주었다.

제주역사, 제주문화를 지키려는 이유겠죠. 아무래도 누군가 이렇게 새기지 않으면 사라질 문화들이니까... 그래서 지키려고 하는 것 같은 느낌이 있어요. 그래서 꼭 제주 전통이 아니어도 제가 내려왔을 때 좀 놀랐던 게 유치원을 갔는데 사물놀이라든지 전통 악기를 다루는 어떤 활동을 꼭 하더라고요. 학교에서도 그렇고 육지보다는 좀 더 전통문화를 지키려고 하고, 의미있는 활동을 하려는 느낌이 좀 강했었어요. 문화유산 이런 것들이 있잖아요? 교육하시는 분들은 좀 중점을 두시는 것 같아요. 저희는 이렇게 제주 문화하면서 아이들에게 어떤 교육적 가치로 애들이 좀 배워나갈 수 있을까 이런 부분도 고민을 하는데 시호는 여기가 그냥 생활공간일 뿐이고... 또 어린이박물관에 오면 재미있게 보니까... 그냥 놀이 개념으로 더 오는 거죠. 실은 그냥 이게 물어 있는 게 이게 봤던 게 언젠가는 어떤 순간에 떠올릴 수 있는 부분이고 그게 그거였구나... 원리를 깨닫는 순간이 있겠죠. 그러니까 지금은 어떤 강요가 아니라 그냥 자연스럽게 되어 있는 게 교육이라고 생각하고 그게 이제 고학년으로 갈수록 그게 그거였다는 걸 깨달아서 뭔가 자기 스스로 알게 되지 않을까요?

(국립제주박물관 어린이박물관. 2022. 9. 24. 9세 남아 최시호어머니 면담)

- 재밌고 신나는 생활공간이자 놀이공간으로 체험이 제주도 역사와 문화를 소재로 하고 있기에 박물관을 관람하는 어린이는 자연스럽게 제주 역사를 배우게 된다.

- 다음은 하나가 박물관 관람을 통해 나주의 역사와 문화재에 대해서 알게 된 면담 사례이다. 하나는 박물관에 여러 번 오게 되면서 나주의 무덤 형태인 독널무덤에 대해서 알게 되었다. 하나어머니는 키즈카페와 다르게 박물관이 나주 지역의 역사를 알게 해주는 것으로 박물관의 교육적 기능을 말하였다. 이를 통해 어린이박물관은 어린이의 발달 특성에 맞추어 놀이나 체험을 통해 역사교육을 하는 공간임을 알 수 있다.

어머니: 이 지역에 대한 걸 알아요. 나주에 독널무덤이 나주에서 나왔다는 것도 알고 그런 것들을 배워요. 모를 것 같지만 알더라고요. 여기 고고학자 이런 직업들도 명함을 만들면서 알아요, 뭐하는 일인가..

연구자: 처음에 왔을 때 알았을까요?

어머니: 처음에 왔을 때 바로 알진 않았겠지만 몇 번 와보면서 알았겠죠.

연구자: 키즈카페와는 다르게 나주가 어떻게 생겼고 마한의 역사에 대해서도 알 수가 있었겠네요.

어머니: 무덤이라는 것을 아는 것만으로도 많이 아는 것 같아요.

(국립나주박물관 유아놀이터. 2022. 9. 17. 7세 여아 백하나어머니 면담)

- 박물관에 관람을 오시는 부모님들은 키즈카페와 박물관의 방문 목적을 구분하고 있었다. 부모들은 키즈카페는 놀이만을 위한 목적으로, 박물관은 놀이와 교육을 함께 목적으로 하고 있었다. 부모들은 박물관의 교육적 부분으로 새로운 것을 경험해 보는 것, 직접 체험을 해 보는 것, 추후 역사교육과 연계되는 부분을 들었다.

연구자: 요즘은 워낙 키즈카페라든지 여러 가지 시설에서 운영하는 게 많은데 어린이박물관을 오시는 이유가 있을까요?

아버지: 키즈카페는 완전 놀이. 어린이박물관보다는 놀이와 교육적인 부분이 있을 거라는 기대를 갖고 오는 게 현실적인 이유인 것 같아요.

연구자: 교육적이라고 한다면 어떤 교육적인 의미가 있을까요?

아버지: 뭔가 체험을 직접 해보고 새로운 걸 보는 걸 원했던 것 같아요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 5세 여아 최지우아버지 면담)

연구자: 요즘엔 어머니들 사이에서 키즈카페가 많이 유행하잖아요? 그런 데가 어떻게 보면 조금 릴렉스 하면서 어머님 친구들과 교류도 하면서 더 좋을 수 있는데 박물관을 자주 찾게 되는 이유가 있을까요?

어머니: 애가 늦둥이다 보니까 저는 큰 애들 때도 박물관을 많이 데리고 다녔거든요. 솔직히 어릴 때는 잘 몰라서 뛰어다니기 바쁘고 그냥 구경하기 바빴는데 중앙 박물관에서 그땐 부처님, 보살 이런 것도 처음부터 하나하나 다 읽어보진 못하고 애가 관심 갖는 거는 읽어주니까 기억을 하더라고요. 나중에 공부할 때 역사나 이런 거에 조금 더 친근할 수 있을 것 같더라고요.

연구자: 크면서 학습하고 연계가 되면서 자연스럽게 연결이 될 수 있고.

어머니: 거부감 없이 박물관이 친근한 친구처럼. 놀이터나 키즈카페 같은 걸 느끼게 해주려고 해요. 마침 어린이박물관은 같이 연계가 돼 있으니, 아무래도 수준도 좀 높고.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 9. 8세 남아 이현서어머니 면담)

- 부모는 놀이터나 키즈카페같이 재밌게 놀이하면서도 교육적인 부분과 연계되기를 기대했다. 여러 번 반복해서 박물관을 경험하다 보면 자연스럽게 역사교육과도 연결될 수 있을 것이라고 말해 박물관의 교육적 역할을 기대하는 것으로 나타났다.
- 다음은 은정이가 박물관에서 어떤 체험전시물에 대한 경험이 재밌는지에 관해 이야기 한 면담사례이다.

연구자: (중앙박물관의 활동들의 사진을 보여주며) 은정이는 어떤 활동이 재밌었어요?

은정: (경천사탑을 손으로 가리키며) 이게 재밌었어요.

연구자: 경천사탑. 재밌었어? 왜 재밌었어?

은정: 쌓는 것이 어려웠는데... 조금 어려워서..포기하려고 했는데...그런데, 진짜 재밌긴 재밌어요.

연구자: 어렵지만 재밌었어? 세 번째로 어떤 것이 재미있었을까?

은정: 해시계.

연구자: 해시계는 두 번 갔었지? ‘그림자로 만든 해시계’ 여기 왜 두 번 갔어?

은정: 여기서 여기서 시작! 여기서부터 봤거든요. 그래서 이제 처음부터 보려고 다시 갔어요.

연구자: 그렇구나. 처음부터 보려고 다시 갔었구나.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 여아 이은정 면담)

- 은정이는 ‘경천사탑’ 과 ‘그림자로 만든 해시계’ 가 재미있었다고 답했다. 은정이는 ‘경천사탑’ 의 경우 약간의 어려움을 해결하며 재미를 느꼈고, 해시계는 처음부터 보려고 다시 갔다고 말해 두 활동 모두 흥미를 느꼈음을 알 수 있었다. 은

정이는 탑을 쌓는 체험을 통해 ‘경천사탑’이라는 문화재를 경험할 수 있었다. 서서 그림자를 만드는 활동을 하며 해시계를 경험할 수 있었다. 은정에게 ‘경천사탑’과 ‘그림자로 만든 해시계’는 재미있는 놀이의 역할을 했고, 이러한 놀이는 자연스럽게 역사교육으로 연결될 수 있었다.

1. 어린이박물관 별 논의

가. 국립중앙박물관 어린이박물관

- 국립중앙박물관 어린이박물관은 ‘체험과 놀이를 통해 어린이들의 눈으로 보고, 손으로 만지며, 가슴으로 느낄 수 있는 체험식 박물관(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022)’을 모토로 하고 있다. 어린이박물관의 관람객으로 참여한 어린이는 눈으로 체험전시물을 탐색하고, 직접 체험전시물을 손으로 만지면서 감각적으로 체험과 놀이를 하고, 부모 또는 또래와 함께 어우러져 상호작용을 하면서 체험과 놀이를 경험하였다.
- 어린이박물관에서의 놀이를 통한 체험전시활동 경험은 어린이의 대근육 및 소근육 발달 등의 신체능력을 개발하고, 자신이 살고 있는 세계를 탐구하고 이해하며, 다른 사람과 상호작용하고, 감정을 표현하고 통제하고, 문제해결 능력을 개발하고, 새로운 기술을 연습하는 것을 지원한 것으로 나타남. 예를 들어 어린이는 체험전시 활동에서 경험하게 된 모방놀이를 통해 어려움이나 문제해결과정 속에서 사고능력이 발달되고, 다른 사람과의 관계 속에서 발생하는 문제를 인식하고 기억하여 이후 또래관계 시 연결함으로써 원만한 사회적 관계를 형성할 수 있다.
- 놀이는 어린이의 효과적인 발달과 배움의 특성인 어린이의 선택에 따라 주도되는 능동적이고 의미있는 참여로 이루어진다. 즐거운 배움을 위한 교수적인 측면의 놀이는 선택(놀이에 참여하기로 한 어린이의 결정뿐만 아니라 놀이의 방향과 지속에 대한 결정), 경이로움(어린이가 탐색하고, 정보를 수집하고, 가설을 테스트하고, 의미 만들기) 및 기쁨(활동의 즐거움, 발견, 새로운 것을 성취하는 즐거움과 관련된 기쁨과 웃음)이라는 3가지 핵심적인 구성요소로 이루어진다(NAEYC, 2022).
- 이러한 놀이에서 강조하는 핵심적인 구성요소들이 국립중앙박물관 어린이박물관에서의 체험전시경험에 포함된 것을 발견할 수 있다. 왜냐하면 어린이박물관에서 어린이는 체험전시활동을 선택하고 참여하고, 체험전시활동 속에서 스스로 탐색-문제

인식 및 발견-문제해결의 과정을 경험하고, 체험 과정에서 활동의 즐거움, 만족감, 성취감 등을 기쁨을 느끼기 때문이다. 결과적으로 어린이박물관은 놀이를 통한 즐거운 배움과 성장이 가능한 이상적인 환경적 요소를 갖춘 공간이라 할 수 있다.

- 어린이에게 놀이는 다양한 정보에 접근하는 통로이면서 기술과 개념을 견고하게 하고 숙달하는 역할을 하게하며, 놀이과정을 통해 세상을 알아가게 된다. 모든 어린이에게 필수적인 놀이는 자기 규제, 언어, 인지 및 사회적 역량뿐만 아니라 학문 전반에 걸친 내용 지식을 증진시키는 즐거운 배움을 촉진한다(NAEYC, 2022). 이러한 점에서 어린이박물관에서 놀이를 통해 체험전시활동을 경험한 어린이들은 자연스럽게 역사, 과학, 예술, 문화 등에 대한 호기심과 관심을 갖게 하여 관련된 내용을 즐겁게 배울 수 있다.
- 어린이의 놀이를 확장하거나 제한할 수 있는 가장 중요한 요인 중 하나가 놀이환경으로 놀이감, 놀이공간, 놀이시간, 놀이사용방식과 같은 환경의 요소는 어린이의 놀이에 영향을 미친다. 예를 들어 어린이박물관의 ‘벽 자석’의 경우, 다양한 비정형화된 모양으로 이루어져서 단순하지만, 어린이의 관심과 흥미를 지속시키는 것을 볼 수 있다. 이와 같은 경험은 어린이의 구조화되고 정형화된 직관적 놀이보다는 조금 더 창의적 놀이로 발전될 수 있다. 따라서 어린이박물관의 특성을 고려하여 비정형화된 역사 관련 유물의 모양(예: 깨진 도자기편), 무늬 등을 고려한 체험전시물을 지원할 필요가 있다. 아울러, 체험전시물을 정해진 규칙이나 방식에서 벗어나 어린이의 상상력을 발휘할 수 있도록 정형화되기 보다는 유연하게 체험전시물을 활용할 수 있는 활동을 기획하는 것도 필요하다.
- 어린이는 놀이 과정을 통해 자신의 감정을 표출하는 방법을 배우고, 다른 사람과 상호작용하는 방법과 자율성을 익히고, 사회성을 함양시켜 어린이의 올바른 인성발달을 이룬다(김혜영, 2021). 어린이는 낯선 또래와의 만남 속에서 양보하기, 배려하기 등의 친 사회적 행동을 경험하면서 바른 인성을 형성하는 기회를 가질 수 있다.
- 한편, 어린이는 다양한 놀이를 경험하고 즐기는 과정을 통해서 놀이성이 발달된다(박윤정, 2013). 놀이성은 놀이를 하게 하는 내적인 성향이며 놀이행동의 잠재적인 원동력이다(Lieberman, 1965). 즉, 놀이성은 놀이행동을 일으키는 성향이나 태도로 자발적으로 참여하는 정도를 의미하는 것으로 신체적 자발성, 사회적 자발성, 인지적 자발성, 즐거움의 표현 및 유머감각 등으로 구성된다(Barnett, 1991). 이러한 놀이성은 어린이들이 어린이박물관의 다양한 체험전시활동 참여경험을 통해 발달되는

것을 볼 수 있다.

- 어린이박물관은 타 교육기관에 비해 개인의 신체 움직임 공간이 상대적으로 넓게 확보가 되어 있고, 자유롭게 이동과 비이동 움직임이 허용됨으로써 어린이의 신체 움직임을 촉진하여 자연스럽게 신체적 자발성을 증진시킬 수 있는 환경적 여건을 갖추고 있다. 어린이는 어린이박물관에서의 다양한 대소근육을 활용한 신체운동의 경험을 통해 신체적 움직임에 대한 확신과 더불어 반복적 경험을 통해 운동기술이 정교화되면서 자신감이나 성취감을 경험할 수 있다. 그러나 안전과 관리상의 이유로 인해 대근육을 이용한 조작 움직임(도구를 활용한 움직임)이 다양하게 구성되어 있지 못한 부분이 있다. 현재는 주로 소근육중심의 조작적 움직임이 가능한 체험전시활동을 국한된 경향이 있는데 개편전의 체험전시물의 하나였던 활쏘기를 접목하여 조작적 움직임을 가능하게 했던 ‘토끼 친구를 구해주세요’ (2021년 국립중앙박물관 어린이박물관) 체험전시활동 등과 같은 형태를 반영해 보는 것도 필요하다. 신체적 자발성에 의한 활동은 반복될수록 신체뿐 아니라 정서적 안정에도 도움이 되므로 신체적 자발성을 기르는 다양한 체험전시활동이 적극적으로 구성될 필요가 있다.
- 또한 어린이박물관의 관람경험은 어린이의 사회적 자발성을 증진시키는 것으로 나타났다. 국립중앙박물관 어린이박물관에서 이와 관련된 대표적인 체험전시활동은 ‘보글보글 맛있는 부엌’으로, 이 공간에서 어린이는 역할을 분담하고 협동하는 활동이 가능하여, 또래나 성인과의 친밀한 접촉, 상호작용 등을 유발시킨다. 사회적 자발성을 증진시키기 위해서는 놀이유형 중 또래와 함께 이루어지는 연합놀이(또래와 함께 어울려 놀이가 이루어지지만 역할분담이나 놀이 내용이 조직적으로 구성되지 못함)와 협동놀이(역할분담, 분배, 놀이주제 구성 등)가 이루어질 수 있는 체험전시물이 다양하게 개발될 필요가 있다.
- 한편, 어린이박물관에서의 체험전시활동경험은 어린이의 인지적 자발성을 촉진시키기도 한다. 인지적 자발성은 어린이가 놀이상황 중에서 표현되는 자유롭고 독창적인 창의력을 발휘하여 놀이에 참여하는 정도를 말한다(김미숙, 2001). 인지적 자발성은 어린이의 다면적이며 융통성 있는 사고증진을 위한 중요한 요인으로, 놀이를 통해 탐색, 변형, 확장을 반복을 통해 촉진된다(이숙재, 2007). 따라서 어린이가 융통성 있게 각 체험전시물을 자유롭게 구성하고 세팅할 수 있는 지원이 필요하다. 예를 들어, 국립중앙박물관 어린이박물관에서 ‘크게 보는 눈’에서도 어린이 눈높이

의 체험전시물은 2개였고, 장식으로 된 유물로 구성되어 있었다. 하지만, 장식으로 된 유물은 어린이의 눈높이보다 높아서 볼 수 없었다. 어린이의 눈높이에서 탐색하고 경험할 수 있는 기회 제공은 어린이의 인지발달에 영향을 줄 수 있다는 점도 고려할 필요가 있다.

- 어린이박물관은 ‘즐거움의 표현’ 과 ‘유머감각’ 이 자연스럽게 발현되는 공간이기도 하다. ‘즐거움의 표현’ 은 어린이의 놀이과정 중에 나타나는 감정, 기쁨, 즐거움, 성취감 등의 정도를 의미하는 것으로 이러한 경험은 긍정적인 자아 개념, 자율성, 인내심, 성취감 등 건전한 정서를 형성하는 데 효과적이다(이숙재, 2007). 국립중앙박물관 어린이박물관에서 가족과 웃음을 유발하는 대표적인 체험전시활동은 ‘얼굴 변신 사진기’ 였다. 과거(아기)와 미래(노인)의 얼굴 사진이 나오자 가족들은 자녀와 부모 모두 예측하지 못한 사진을 보면서 즐거움의 표현을 하면서 가족 구성원과 재미를 느끼면서 유머감각을 보였다. ‘불확실성’, ‘예측불가능성’ 등은 즐거움이나 유머를 발생하는 중요한 요소이다. 따라서 직관적, 인지적, 구조적으로 정형화된 체험전시활동뿐만 아니라, ‘기대하지 못한 예측불가능성’ 의 요소가 반영된 체험전시활동이 개발된다면 또 다른 즐거움과 유머감각을 키우는 기회가 될 수 있을 것으로 보인다. 아울러 이와 같은 즐거움이나 유머는 사회적 상호작용 속에서 유발되는 부분이 있으므로 또래나 성인과의 상호작용이 활발하게 이루어질 수 있는 다양한 체험전시물이 구성될 필요가 있다.
- 아울러 즐거움, 몰입, 자발적 탐색 등의 놀이성은 체험전시물자체의 감각적 즐거움(시각, 청각, 촉각, 후각 등) 요소, 충분한 체험전시물 자료 제공(인원수 고려), 체험전시 활동 간 연계성과 통합성(예: 그림문자사진기와 그림문자사진기(사진확인창)의 근접 배치 등) 등을 고려하여 자유로운 탐색이 가능하고, 어린이 스스로 목표를 설정하여 과제를 완수할 수 있는 다양한 도전 경험이 내포될 때 발현될 수 있다는 점도 유념해야 할 것이다. .

나. 국립나주박물관 어린이박물관

- 국립나주박물관 어린이박물관은 문화재를 지키는 박물관 사람들이라는 주제로, 문화재를 발굴, 관리, 보존, 전시하고, 관람객들에게 교육을 하는 학예연구사라는 직업을 소개하는 체험 공간으로 구성되었다. 관람객은 초등학생을 주 대상으로 하고 있

지만, 관심 있는 사람이라면 누구나 관람할 수 있다.

- 국립나주박물관 어린이박물관의 기획 의도 상 주 관람대상은 초등학교 고학년인 11~13세이다. 설문 조사 응답자 선정은 박물관 관람을 온 관람객을 대상으로 하였고, 설문 조사 중 응답자 55명 중에서 11~13세가 10명(18%), 8~10세가 32명(58%), 0~7세가 11명(20%), 초등학교 저학년 1명과 고학년 1명을 함께 적은 복수응답이 2명이었다. 관람객 연령대로 보면 8~10세가 11~13세보다 3배 이상 많아, 실제 어린이박물관의 주 관람대상은 8~10세이다. 체험전시물 공간을 구성할 때, 이 부분을 고려하여 초등학교 저학년의 발달수준과 이해도도 함께 고려할 필요가 있다.
- 설문조사 결과, 어린이들이 놀이에서 접해보았던 퍼즐을 활용한 문화재를 접합하는 활동이나 컴퓨터 자판으로 이름을 터치해 명함을 만드는 활동에 대해 어린이들은 흥미가 높았고 발달수준도 적절했으며 전시주제도 잘 이해하는 것으로 나타났다. 반면, 수장고, 유물등록실, 보존처리 기록카드와 같이 어린이들이 일상생활에서 경험 못했던 활동들은 퍼즐이나 컴퓨터 자판을 활용한 활동보다 상대적으로 발달수준에 대한 적합성이나 전시주제 이해가 낮았다. 설문조사의 대상이 11~13세가 18%, 8~10세가 58%로 대다수 설문조사가 대상이 8~10세인 초등학교 저학년이어서 이러한 결과가 나타날 수 있지만, 초등학교 저학년들에게는 현재의 박물관 체험전시물 중 수장고, 유물등록실, 보존처리 기록카드가 다른 체험전시물에 비해 어렵다는 것을 뜻한다. 따라서 어린이박물관의 실제 주 관람객이 초등학교 저학년임을 고려할 때, 초등학교 저학년 연령 수준을 반영한 체험전시물 공간이나 활동을 구성할 필요가 있다.
- 유아놀이터 영역 중, ‘문화재를 지켜요’, ‘신나는 놀이터’는 기획의도 상 연령이 4~7세이고, ‘꼬물꼬물 오감체험’은 0~3세이다. 유아놀이터가 0~7세까지의 넓은 연령대를 관람객 대상으로 하는데, 0~3세인 영아기와 4~7세인 유아기는 발달상 차이가 매우 크기에 영아 대상과 유아 대상별 체험전시물의 공간을 구별할 필요가 있다.
- 유아놀이터의 영역들의 발달수준 적합성에 대해 살펴보면, 발달수준에 적합하지 않다고 생각하는 비율이 ‘꼬물꼬물 오감체험’은 14.3%, ‘문화재를 지켜요’는 4.4%, ‘신나는 놀이터’는 5%로 나타났다. ‘꼬물꼬물 오감체험’이 다른 두 영역에 비해 발달수준이 적합하지 않다고 인식하는 비율이 높았다. 이와 같은 결과는 설문 응답대상의 대부분이 유아기 연령에 해당된 결과로 판단된다. 실제 설문지 응

답자 총 25명(100%) 중에서 4~7세가 18명(76%), 0~3세가 6명(24%), 기타가 1명이었기에 대다수 응답자가 유아 연령이 점을 감안하면 유아 연령의 관람객은 영아 대상의 ‘꼬물꼬물 오감체험’이 발달수준에 맞지 않다고 인식할 수 있기 때문이다.

- 한편, 설문지 응답자 선정을 관람객 부모들을 대상으로 현장 섭외했다는 점을 참고하면, 유아놀이터의 대다수 관람객은 4~7세 유아들임을 알 수 있다. 설문조사 결과 4~7세의 유아들은 ‘꼬물꼬물 오감체험’이 0~3세를 대상으로 기획되었기에 자신들의 발달에 적절하지 않다고 인식하고 있었다. 또한, 실제 관람객들을 관찰한 결과, ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역에서 4~7세 유아들이 자유롭게 드나들며 활동하고 있었다. 따라서 ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역의 대상 연령에 대한 안내를 관람객들에게 상세히 해 주어야 할 것이다. 더불어 영역의 각 활동 앞에 대상연령 표시를 해주면 관람객들이 영유아 연령에 맞추어 활동할 수 있을 것이다.
- 유아놀이터의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성을 살펴보면, ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역이 ‘문화재를 지켜요’, ‘신나는 놀이터’에 비해서 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 낮은 활동들을 포함하고 있었다. ‘문화재 줄 인형’과 ‘인성 동화책’은 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 50% 이하였고, ‘비지보드, 빅북’은 전시주제이해 적합성이 48%였고, ‘교구(도형, 악기 등)’는 조작/활용방법 이해도가 48%였다. 이 외의 모든 활동들의 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성은 50% 이상으로 나타났다.
- ‘꼬물꼬물 오감체험’이 0~3세 대상이고 ‘문화재를 지켜요’, ‘신나는 놀이터’는 4~7세 대상인 점과 설문지 응답자 25명(100%) 중에서 4~7세가 18명(72%), 0~3세가 6명(24%)인 점을 고려한다면 ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역은 0~3세 대상이기에 다른 두 영역에 비해 조작하고 활용하는 방법이 더 쉽다고 인식되어야 한다. 또한, 전시주제도 더 쉽게 이해되어야 할 것으로 보인다. 따라서 ‘꼬물꼬물 오감체험’ 영역의 조작 방법에 대한 적절한 안내가 필요하다. 또한, ‘꼬물꼬물 오감체험’의 전시주제를 명확히 함과 동시에 보다 쉽게 전시주제를 이해할 수 있도록 하는 방안이 모색되어야 한다.
- 한편 어린이박물관의 향후 기능에 대한 설문조사 결과에서 ‘가족문화공간’으로서의 기능이 가장 높게 나타났다. 이와 같은 결과는 지역사회 소재 어린이박물관이 어린이에게는 즐거움과 배움의 공간일 뿐 아니라 부모에게는 추억과 경험을 상기는 힐링의 공간을 기대하고 있음을 의미한다. 이는 가족단위로 안전하면서 수준 높은

문화를 향유할 수 있는 인프라가 상대적으로 풍부하지 못한 상황에서 비롯된 결과로 사료된다. 최근 여가, 교육, 문화 향유를 목적으로 박물관을 방문하는 가족 단위 관람객이 증가한다(이소정, 2017)는 점에서 지속적으로 가족 단위의 참여를 고려한 다양한 체험전시활동개발에 대한 고민이 필요하다.

다. 국립제주박물관 어린이박물관

- 국립제주박물관 어린이박물관은 제주의 산, 들, 바다를 배경으로 살아온 제주 사람들의 이야기를 소개하는 어린이 체험공간이라고 홈페이지에 명시되어 있는 바와 같이 제주 각 지역 해변의 모래를 시작으로 제주도의 생성에 관한 설화, 흙과 돌을 이용한 제주의 지역문화, 제주의 옛 가옥구조와 특성, 해녀와 말테우리 등의 직업과 제주의 바다에 관한 내용으로 체험전시물을 구성하고 있어 관람객들이 제주의 지역문화 이해를 돕는다.
- 다양한 지역사회의 특성을 반영하여 대부분 여행지나 관광지에 소재한 많은 지역사회의 어린이박물관은 타 지역민에게는 전통적인 박물관이나 일반적인 관광지와는 다른 독특하고 공유된 경험을 제공한다(Giles, 2021). 제주도에 거주하거나 제주지역의 학교를 다니는 어린이들은 국립제주박물관 어린이박물관을 통해 제주의 지역문화에 대해 알게 된다. 제주지역 초등학교에서 다루는 ‘제주 이해 교육’ 과 연계되는 어린이박물관의 체험전시물을 통해 직접 경험함으로써 쉽게 이해할 수 있고, 제주도 거주 어린이의 경우도 ‘어린이박물관의 체험 이전에는 알지 못했던 제주지역 문화에 관련된 내용을 박물관 체험을 통해 알게 된다(국립제주박물관 어린이박물관 2022. 9. 24. 8세 남아 이시훈어머니 면담)’, ‘제주의 중요한 핵심 요소를 담고 있어서 자신이 살고 있는 지역에 대해 이해하고 애향심과 자긍심을 느낄 수 있다(국립제주박물관 어린이박물관 2022. 9. 24. 10세 여아 강인예어머니 면담)’ 라고 응답하였다.
- 실제 국립제주박물관 어린이박물관에 기대하는 박물관의 기능에 대한 설문조사 결과, ‘지역문화유산에 대한 흥미 및 자긍심 함양’ 이 가장 높게 나타났다. 이와 같은 결과는 ‘제주도’ 라는 지역이미지가 다른 지역과 차별화된 지역정체성을 기대한 결과로 추측된다. 즉 현재 국립제주박물관 어린이박물관의 전시주제콘텐츠가 제주도 지역의 고유한 생활양식, 역사 및 문화를 반영함으로써 지역 어린이들과 지역

민들에게 지역문화유산에 대한 가치를 인식하게 하여 지역공동체 구성원으로서의 자긍심을 함양하게 하고, 타 지역민에게는 제주도의 독특한 지역문화유산에 대한 흥미를 야기하여 다양성에 대한 이해와 지적 성장을 도모하는 역할을 수행하였다.

- 이와 같은 측면에서 지역소재 어린이박물관은 지역의 역사적, 문화적 정체성이나 특색을 토대로 다른 지역과는 차별화된 문화적 내용을 박물관의 전시주제로 선정하여 기획되는 것이 필요하다. 예를 들어 국립제주박물관 어린이박물관의 전시설명엔 재미있는 제주어를 사용하여 호기심을 자극할 뿐 아니라 제주도의 역사, 생활, 풍습 등을 놀이와 체험중심으로 참여하게 하여 제주도 지역에 대한 이해와 관심을 갖게 하는 기회를 제공하였다. 이처럼 그 지역의 전통 문화적 요소를 반영하여 발전시킨다면 보다 차별화되고 경쟁력 있는 어린이박물관이 될 것으로 기대된다.
- 한편, 어린이가 글자를 모르거나 주변의 설명을 눈여겨보지 않는 경우 제주에 관련된 체험전시물을 체험하면서도 그것이 제주의 고유한 문화에 관련된 것인지를 이해하기에는 한계가 있다. 이와 같은 한계를 극복하는 방안으로 국립제주박물관 어린이박물관에서는 시니어클럽 도슨트를 활용하고 있다. 지역색이 강한 어린이박물관의 경우 해당 지역에 오래 거주하여 지역 정보를 잘 알고 있는 시니어의 연륜 있는 설명은 관람객의 이해와 감동을 배가시킬 수 있기 때문에 효과적인 방안이라 할 수 있다. 그러나 일부 관람객의 체험전시활동과정에서 지나친 개입으로 인해 오히려 다양한 탐색과 발견의 기회가 이루어지지 못하는 경우가 있다. 따라서 시니어클럽 도슨트의 유의미한 역할 수행을 위해서는 전시체험의 이해를 돕기 위한 전시안내 관련 교육 외에도 어린이 관람객에 대한 이해를 바탕으로 체험전시활동의 적절한 개입과 상호작용에 대한 정보 등을 지속적으로 제공할 필요가 있다.

2. 어린이박물관 관람객을 위한 개선방안

가. 어린이 관람객 연령 스펙트럼의 다양성을 반영한 환경구성

- 어린이박물관은 기본적으로 수요자인 어린이 관람객의 발달수준 및 요구를 고려하여 어린이의 주도적인 참여가 가능하도록 환경적인 지원이 필요하다.
- 현재 국립박물관 어린이박물관의 주 관람객은 어린이를 대상으로 하나, 일관된 연령범위가 설정되어 있지 않다. 국립중앙박물관 어린이박물관의 이용 대상 연령은

유치원과 초등학교 저학년(만 5~8세)을 주 대상으로 하며, 5세 미만도 이용 가능하다. 국립나주박물관 어린이박물관의 경우, 유아놀이터는 0세~7세, 어린이박물관은 8~13세까지로 영유아와 초등학교 고학년까지를 광범위하게 포함한다. 국립제주박물관 어린이박물관의 경우, 6세~10세까지를 주 대상으로 하며, 5세 미만도 이용 가능하다. 결과적으로 어린이박물관 어린이관람객의 연령 스펙트럼이 넓음으로 체험전시 구성 시 이에 대한 고민이 필요하다.

- 국립중앙박물관 어린이박물관의 주 관람객은 유치원과 초등학교 저학년이 주 대상이지만, 유모차를 타는 영아기부터 초등고학년의 아동기의 어린이가 방문을 한다. 따라서 체험전시물과 활동이 수준별 접근이 가능한 유연한 체험전시공간이 조성될 필요가 있다. 관찰사례 중 ‘변형적 놀이’에서 어린이가 자신의 수준에 맞게 목표를 설정하여 체험전시의 목적과 내용, 방법과 다르게 놀이화하여 경험하는 모습을 관찰할 수 있었다. 단일목적과 획일화된 방법으로 이루어지는 체험전시물이 아닌 수준별 접근이 가능하고, 어린이가 목표를 설정할 수 있는 개방적이고 유연한 체험전시물 개발이 필요하다. 예를 들어, ‘스퀴즈’는 영아부터 초등고학년까지 체험할 수 있는 흡착형 블록으로 문화재 관련 모양과 특성을 이해하는 데 도움이 된다. 즉, 어린 연령대의 어린이도 활용할 수 있는 매체와 높은 연령대 어린이도 이해할 수 있는 콘텐츠를 연계하여 수준별로 접근 가능한 체험전시물의 개발이 이루어질 필요가 있다. 수준별 활용이 가능한 체험전시매체의 예로 개방적인 특성을 가진 비구조화된 매체(예: 블록류 등)를 들 수 있다.
- 국립나주박물관의 경우에는 0~7세는 유아놀이터를, 8~13세는 어린이박물관을 이용하는 등 관람객의 연령 스펙트럼이 매우 넓다. 특히 유아놀이터의 경우, 만 3세 이하와 만 4세 이상의 영유아의 체험전시공간을 물리적으로 일부 구분해 놓았으나, 공간자체가 넓지 않아서, 안정감 있게 체험전시에 참여하는 데에는 한계가 있는 것으로 발견되었다. 0~7세는 발달수준의 차이가 크기 때문에 최소한 0~3세와 4~7세 연령별 발달 특성 및 수준을 고려하여, 공간 재구성을 고려할 필요가 있다.
- 국립제주박물관 어린이박물관의 방문대상연령을 유아부터 초등저학년으로 설정했으나 유아기 어린이에게 적합했다는 응답이 많았다. 특히 부모들이 생각하는 국립제주박물관 어린이박물관 체험전시물의 발달수준 적합성은 63%로, 다른 어린이박물관은 평균 40% 내외인 점을 고려할 때 매우 높은 편으로 나타났다. 이는 어린이들이 체험전시물을 이용할 때, 별로 어렵지 않게 체험이 가능하고 난이도가 높지 않음을

의미한다. 그러나 이로 인해 몇몇 초등학생 자녀를 둔 부모들 중에는 수준에 맞지 않다는 응답을 하기도 하였다. 따라서 어린 영아를 위한 공간(예: 국립중앙박물관 어린이박물관의 데굴데굴 놀이터, 국립나주박물관 어린이박물관의 유아놀이터)을 확보하고, 높은 연령대의 어린이 수준에 적합한 체험전시물을 개발하여 연령에 따라 자신의 발달수준에 적합한 체험전시물을 어린이가 선택할 수 있도록 제시하는 것이 바람직하다.

- 어린이박물관의 체험은 기본적으로 어린이를 위한 것임으로 전체적인 체험전시활동을 계획하거나 체험전시물 설치 시 어린이의 수준과 눈높이에 적합한지를 확인할 필요가 있다.
- 국립나주박물관의 어린이박물관에서는 어린이들이 체험전시물을 관람하고 다양한 활동지를 하도록 제시되어있고 어린이들은 전시기획안과 보존처리 기록카드를 작성한다. 또한, 유물카드와 발굴현장 보고서, 교육프로그램 개발안도 작성해보게 되어 있다. 활동지는 A4 용지의 절반 정도의 크기이며, 칸 안에 글자를 쓰거나 그림을 그리는 것이다. 초등학교 저학년일 경우에 칸이 작아서 글자를 쓰거나 그림을 그리는 것을 어려워했다. 활동지를 구성함에 있어서 초등학교 저학년들도 쉽고 편리하게 사용 가능할 수 있도록 활동지의 사이즈나 표현방식 등을 제고할 필요가 있다.
- 국립제주박물관 어린이박물관의 일부 체험전시물은 성인의 도움을 받아야만 가능한 활동들이 있었다. 예를 들어 ‘제주 명예 도민증’은 부모가 어린이를 안아서 높여주지 않으면 체험하기 어려웠으며, 계단이 있기는 하였지만, 손잡이나 안전바가 없어서 어린이 혼자 올라가기에는 안전사고의 위험이 있었다. 영유아부터 초등저학년의 키 높이를 다 맞추는 것은 불가능하지만 적절한 높이로 조정할 필요가 있다.
- 국립제주박물관 어린이박물관의 ‘설문대할망 이야기’와 ‘백록과 신선 이야기’와 ‘말테우리 할아버지의 하루’는 버튼을 누르면 영상이 재생되는 디지털 체험전시인데 다른 체험전시물을 체험하는 어린이들의 주변 소음에 비해 스피커의 음량이 작아서 잘 들리지 않고 자막이 나오기는 하지만 글자를 읽을 수 없는 어린이들은 이해하기 어려웠다. 또 스크린의 위치가 선 자세로 쳐다봐야 하는 어린이들의 눈높이보다 높아서 길게는 4분가량 되는 내용에 집중하기 어려웠다. 의자에 앉아 헤드폰을 끼고 들을 수 있으면 더욱 집중을 잘 할 수 있을 것으로 생각된다. 근래 현대 미술관에서 전시하는 영상미디어 작품들을 관람객이 집중하여 듣게 하기 위해 조용한 공간을 마련하고 편안한 의자와 헤드폰을 놓아두는 것을 참고해 볼 수 있다.

- 국립제주박물관 어린이박물관의 ‘벨롱벨롱, 제주바다’ 영역의 ‘소원문구 작성하기’는 핸드폰을 활용하여 문구를 작성하고 그것을 전송하면 스크린에 자신의 작성한 문구가 보이게 되는 흥미로운 체험이었으나 이 체험을 하기 위해서는 부모의 핸드폰이 필요했다. 어린이 혼자 할 수 없는 체험인 것이다. 실제로 이 체험은 성인의 무분별한 문구전송으로 인해 중단되었는데 어린이가 조작할 수 있는 간편한 키보드를 설치하고 부적절한 단어를 걸러내는 기능을 추가하여 재설치 되기를 기대한다.
- 다양한 어린이의 연령수준을 고려한 체험전시물을 구성할 때, 발달단계별 놀이의 특성을 고려하는 것이 필요하다(이영애, 김주연, 이지윤, 2021). 영아기(5세 미만)는 감각기관이 발달하는 단계로 단순한 소근육과 대근육의 신체적 발달을 통해 놀이를 하며, 움직임 통해 새로운 세상에 도전해 나간다. 유아기(5~7세)에는 행동을 모방하며 언어능력이 발달하는 단계로 자율적으로 소꿉놀이나 인형극 같은 상징놀이를 통해 모방 행위를 한다. 아동기(8~13세)에는 본능적으로 지각이나 행동을 경험하는 시기로, 질서와 조화를 이룬다. 이는 운동과 놀이의 과정이 학습으로 이어져 협동놀이나 집단 놀이를 통해 문제를 이해하고 협동심을 키우는 단계이다. 이러한 맥락을 고려하여 어린이 발달에 따른 체험전시활동은 육체적 발달부터 정신적인 발달까지 포괄적으로 접근할 필요가 있다. 이와 같은 접근은 어린이박물관이 어린이의 눈높이를 고려한 체험전시영역을 제공함으로써 호기심을 자극하여 어린이의 성장과 배움을 지원할 것이다.

나. 체험전시물에 대한 이해 자료 제공

- 어린이박물관은 지식의 불확실성과 학습 행위의 과정성을 강조한다. 어린이는 여기에서 수동적으로 지식을 받아들이는 것이 아니라, 자발적으로 지식을 배우고 탐구해 나간다(진고은, 남경숙, 2018). 이에 체험전시물을 적절하게 탐색하고 이해할 수 있는 지원이 적절하게 이루어진다면 보다 효과적인 체험경험을 가질 수 있다
- 대부분의 어린이박물관의 특성은 부모가 동반한다는 점에서 부모가 자녀에게 체험전시물에 대한 적절한 설명이나 안내를 할 수 있는 정보나 가이드라인이 개발될 필요가 있다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관에 있는 퍼즐류의 체험전시물로 입체형인 ‘도자기 퍼즐’, 회전형인 ‘크게 보는 눈 삼각퍼즐’, 모방형인 ‘문화재퍼즐’ 과 ‘호랑이퍼

즐’, 사고형인 ‘금속활자 인쇄소’가 있었다. 흥미도가 높았던 퍼즐은 ‘도자기 퍼즐’로 가정에서 쉽게 체험하기 어려운 모양의 퍼즐 유형이었기 때문이라 분석된다. 어린이박물관은 타 교육기관이나 가정과 다른 차별성 있는 경험을 제공하고 지원하는 것이 중요하다. 어린이가 좋아하는 놀이매체인 ‘퍼즐’ 유형을 활용하여 체험전시를 구성한 것은 바람직하다고 사료된다. 특히, 어려움을 가졌던 ‘크게 보는 삼각퍼즐’의 경우, 입체형 ‘도자기 퍼즐’처럼 새롭고 신기해서 어린이와 부모가 접근은 하지만, 완성된 모습을 예측할 수 없어서 중간에 체험을 포기하고 가는 경우가 빈번하게 관찰되었다. 삼각퍼즐의 완성된 모습이 안쪽 벽면에 눈에 띄지 않게 게시되어 간과하게 되었다. 따라서 처음 경험하는 어린이, 발달수준이나 이해도가 낮아서 경험하기 어려워하는 어린이를 위해 체험전시를 위한 안내 가이드가 필요하다.

- 이러한 점에서 국립중앙박물관 어린이박물관의 체험전시물과 연계된 QR코드를 활용하여 문화재 정보를 제공하는 방식은 효과적인 방안의 하나라 할 수 있다. 그러나 QR코드로 e뮤지엄이 연동되어 제시된 정보를 살펴보면 일부 어린 연령대 어린이가 이해하기 어려운 수준의 정보를 담고 있었다. QR코드로 연동된 정보가 부모나 인솔자들을 위한 부가내용이긴 하나 어린이박물관의 주 대상인 어린이 수준에 적합한 내용으로의 편집을 고려할 필요가 있다. 아울러 QR코드로 접속하여 정보를 얻는 과정은 실제 부모가 자녀와 상호작용하는 상황에서는 시간적으로 여유 있지 못한 상황이라 상대적으로 즉석에서 활용할 기회가 제한적이었다. 이러한 점을 고려하여 사전에 관련 자료에 대한 정보를 홈페이지 자료로 제시하거나 영역별 최소한의 정보를 담은 자료를 게시하는 방안을 고려해 볼 필요가 있다.
- 국립나주박물관 어린이박물관의 전시주제는 ‘문화재를 지키는 박물관 사람들’로 학예연구사(고고학자, 전시기획자, 보존과학자, 소장품관리자, 교육연구사)의 직업을 체험해 볼 수 있다. 설문조사 결과, ‘보존과학자는 어떻게 문화재를 검진할까요?(영상)’, ‘소장품관리자는 어떤 일을 할까요?(영상)’ 등의 학예연구사들이 하는 일에 대한 영상은 조작/활용방법 이해도와 전시주제이해 적합성이 낮았다. 이는 어린이들은 학예연구사의 5가지 직업에 대해 평소 접하지 못하였고 박물관 관람을 통해 처음 접했기 때문일 것이다. 따라서 어린이들에게 다섯 분야의 학예연구사가 하는 일에 관해 충분히 설명해 줄 필요가 있다. 어린이들이 관람 전에 전시주제와 관련된 소개하는 영상을 별도 장소에서 관람하도록 해준다면 생소한 전시주제를 보다

잘 이해할 수 있을 것이다.

- 국립제주박물관 어린이박물관의 ‘허벅 만들기 체험’은 모션인식 게임이지만 카메라를 손으로 누르거나 화면을 터치하는 경우가 많았고 시니어클럽 도슨트들이 체험 방법을 가장 많이 안내해 주고 도와주어야 하는 활동이었다. 설문응답자들도 조작/활용방법을 이해하기 가장 어려운 활동과 그 이유를 묻는 질문에 ‘허벅 만들기 체험’의 센서인식 조작이 어려웠다는 응답이 가장 많았다. 손을 움직여야 하는 정확한 위치를 알려주는 조명등이나 손목받침대를 설치하는 것을 제안한다.
- 국립제주박물관 어린이박물관의 ‘아름다운 제주’는 제주의 자연을 지키고 보존하자는 내용을 담은 영상이었으나 화면이 거울처럼 보이다가 어린이가 제 위치에 서면 영상이 시작되었는데 거울로 착각하는 어린이들이 있었다. 이 화면을 왜 거울처럼 보이게 만들었는지 그 의미를 전달하는 안내문이 있거나, 일반 화면으로 변경하여 보다 많은 어린이들이 아름다운 제주를 오래오래 보존하자는 다짐을 할 수 있기를 기대한다.
- 국립제주박물관 어린이박물관의 시니어클럽 도슨트들은 체험을 도와주는 역할을 수행하여 체험방법을 잘 모르는 관람객의 체험을 지원한다. 체험전시를 이해하는 데 효과적인 지원방안이라고 생각되나 간혹 어린이들이 질문하지 않아도 개입하고 체험방법을 안내하여 어린이의 자유로운 탐색을 중단시키고 어린이가 문제해결의 기회를 갖지 못하게 만드는 경우가 있었다. 어린이박물관에서의 체험은 수업이 아니며 정해진 방식대로 체험하지 않을 어린이의 자유와 권리에 대해, 그리고 놀이에서 자유의 중요성 등에 대해 시니어클럽 도슨트의 교육이 이루어질 필요가 있다.
- 부모가 놀이 촉진자 역할을 할 때 어린이 학습에 이점이 있음을 확인함에 따라 어린이박물관 경험에 부모 참여를 적극적으로 활성화하는 노력이 필요하다. 그러나 Please Touch Museum에서 실시한 방문자 연구에 의하면, 부모는 어린이박물관에서 자녀와 함께 노는 방법에 대한 자신감과 지식이 부족할 뿐 아니라 어린이박물관의 성격과 디자인들이 부모의 참여를 충분히 장려하고 촉진하지 못하는 것으로 나타났다(Downey, Krantz & Skidmore, 2010). 따라서 부모가 유능감을 발휘하여 안내할 수 있는 자료를 개발하거나 교육 워크숍을 운영하는 방안이 필요하다.
- 어린이박물관에서 성인은 중요한 역할을 차지하기 때문에 어린이박물관의 주요 내용 및 상호작용 방식 등에 대한 기본적인 정보를 안내받을 필요가 있다. 즉, 어린이의 눈높이를 고려한 체험전시 안내뿐 아니라 성인을 배려한 세심한 안내가 이루어

질 필요가 있다.

다. 체험전시공간의 개방성 및 접근성 확보

- 국립중앙박물관 어린이박물관은 넓은 공간과 복층구조로 구성되어 어린이의 신체움직임을 유발하는 공간적 특성을 가지고 있다. 그러나 입구에서 어린이박물관 내부를 바라보는 곳을 디오라마가 가로막고 있어서 체험전시공간이 한 눈에 보이지 않는다. 처음 어린이박물관을 방문하거나 다둥이 가족이 부모와 자녀가 팀을 이루어 각각 따로 체험할 경우, 중간에 가족을 찾는 모습을 종종 발견할 수 있었다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관의 공간은 세션별 구획이 명확하며, 개방감이 한정되어 있어 어린이가 숨기 좋은 공간 구조로 이루어졌다. 복층으로 올라가는 계단의 경우, 창문이나 구멍이 없어서 불안감을 조성하기도 한다. 호기심과 탐색을 자극하는 놀이공간은 개방성과 폐쇄성이 함께 어우러져 있을 때 가능할 뿐 아니라 영역간 연계성을 고려하여 통합적으로 구성된 공간이다. 어린이는 분절된 경험이 아닌 서로 연결된 경험이 이루어졌을 때 의미를 가지므로 공간과 공간의 연계를 통해 어린이의 놀이와 경험을 확장시킬 수 있도록 접근성을 고려하는 것이 필요하다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관의 세션별로 구성되어 있고 순서 없이 자유롭게 체험을 할 수 있으나 처음 방문하는 어린이와 부모는 어디서부터 체험을 시작해야 할지 당황하는 경우가 있었다. 이동 동선에 대한 안내를 출입구 영역에 게시하면 처음 방문하는 어린이와 부모가 어린이박물관에 갖는 공간 구조에 대한 낯설음을 감소시킬 수 있다. 공간구조에 대한 친숙함은 체험전시활동의 선택과 놀이를 강화시키는 요소가 된다.
- 국립나주박물관 어린이박물관의 경우에는 입구가 불분명하였다. 부모와 어린이가 관람을 정리하는 세션인 『전시 에필로그』부터 들어가는 경우가 종종 발견되었다. 어린이박물관의 주제는 문화재를 지키는 박물관 사람들로 구성되어있고, 5가지 직업에 관한 내용이다. 처음에 사전 이해를 돕는 영상을 보고, 5가지 직업에 대한 전시물을 체험하고 마지막에 정리하는 영상을 보도록 기획되었다. 입구와 관람순서를 좀 더 명확히 제시한다면 관람객들이 전시주제를 잘 이해할 수 있을 것이다.
- 국립나주박물관의 어린이박물관과 유아놀이터는 공간이 분리되어있고 0~7세는 유아놀이터를 8~13세는 어린이박물관을 이용하도록 되어있다. 형제가 함께 오는 경우에

연령에 따라 어린이박물관과 유아놀이터에서 따로 관람을 해야 하는 경우가 생길 수 있다. 특히, 초등학교 저학년 어린이와 미취학 어린이가 부모 한 명과 관람하는 경우에는 부모는 어린 연령인 미취학 어린이와 관람할 가능성이 높다. 이러한 상황에 대비해 어린이들이 보다 안전하게 관람할 수 있는 방안이 모색되어야 한다.

- 국립제주박물관 어린이박물관은 그리 넓지 않은데다가 활동의 경계를 구성하는 가벽의 높이와 폭이 적절하여 전체 영역이 한눈에 보인다. 부모가 자녀와 함께 다니지 않아도 어린이가 어느 곳에 있는지 알 수 있으므로 안심하고 자녀의 자유로운 이동을 허용한다는 장점이 있는 반면 부모가 어린이를 방임하는 행동이 눈에 띄었다. 어린이에게 다른 영역의 활동이 눈에 보인다는 것은 현재 자신이 체험하는 활동에 몰입을 어렵게 하는 단점이 있지만 오히려 보이지 않는 곳에 무엇이 있는지 궁금해서 하나의 활동을 완수하지 못하고 여기저기 돌아다니는 것을 예방하는 장점이 있다.
- 국립제주박물관 어린이박물관의 ‘자연환경 터치패널’은 제주의 바다위치를 터치하면 해변의 사진이 화면에 나타나는 상호작용형 디지털 체험이다. 실제로 체험한 어린이들의 흥미도가 매우 높았던 활동임에도 불구하고 이 위치에 체험전시 활동이 있는 줄 몰랐다고 할 정도로 눈에 잘 띄지 않았다. 이는 체험전시물의 위치가 문제인 것으로 보인다. 어린이박물관 입구의 물건보관함과 안내데스크 사이에 위치하여 입구를 장식한 그림 정도로 생각하는 부모들이 있었고, 다른 영역경계선에 비해 높은 벽으로 되어있어 마치 다음 영역인 ‘야호! 한라산이다’ 부터 체험이 시작되는 것처럼 보인다. 설치 위치를 고려해 볼 필요가 있고, 보다 눈에 띄는 디자인적 요소를 추가하여 다른 영역으로 진행하기 전에 먼저 체험하거나 들어갔다가도 다시 나와서 볼 수 있도록 동선을 수정할 것을 제안한다.
- 국립제주박물관 어린이박물관의 ‘밭담/ 방사탑 쌓기’는 중앙에 위치해 있는데 어린이가 돌산테에 돌 모형을 올려서 밭담과 방사탑 위치까지 운반하는 신체 움직임이 가장 많은 장소였다. 그러나 중앙 공간이 넓어서 사람들의 이동이 많아 정작 돌산테를 들고 움직이는 어린이들과 통행하는 사람들이 자주 부딪혔다. 관람객의 이동방향 흐름을 유도하는 낮은 밭담이나 가림벽을 설치하여 체험하는 어린이들이 방해받지 않도록 배려해야 한다. 또한 밭담이나 방사탑 모양의 나무로 된 선반이 있어 그 위에 돌을 쌓는 것이 아니라 올려놓는 느낌이라는 면담사례가 있었고 어린이들도 나무 선반에 올려놓기보다는 아래쪽에 쌓는 행동이 자주 관찰되었다. 어린이

들이 돌을 쌓는 경험이 되려면 나무 선반이 반드시 있어야 할지 고민이 필요하다.

라. 체험전시물의 조화와 변화

- 일반적으로 어린이박물관 내의 인터랙션식 체험전시물은 어린이의 각종 감각기관을 동원하여 정보를 사람의 뇌에서 비교적 심층적으로 가공함으로써 어린이의 지식 내면화 및 장악을 더욱 용이하게 한다. 이러한 체험식의 교육 활동은 어린이의 손, 눈, 귀, 뇌 등 전신의 감각기관을 동원하여, 자신도 모르는 사이에 각종 학문 지식을 습득하고 실천 중에 실력을 단련하여, 어린이들의 종합적인 자질 향상을 촉진시킨다(진고은, 남경숙, 2018). 이러한 점에서 일방향적인 체험전시보다는 상호교류적인 체험전시가 효과적이다.
- 어린이박물관의 신체적인 체험전시방식은 수동적인 체험과 능동적인 체험을 혼합하여 체험을 통한 사고를 교육적 측면에서 경험시키는 방법들이라고 종합할 수 있다. 전시매체에 있어서는 기존의 설명을 통한 패널 및 모형, 실물 및 현장 모형 등과 일반적 조작 체험, 그리고 기존의 비디오와 오디오 관련 영상과 음성안내를 통한 체험전시 외에 근래에는 뉴 콘텐츠 개발에 의한 AR, VR, MR, Hologram 기술을 통한 체험놀이 영역이 확대되고 있다(이수빈, 신동준, 김주연, 2019).
- 어린이박물관의 체험전시활동에서 구체물이 있는 아날로그와 즉각적 피드백이 이루어지는 디지털 매체가 서로 혼합된 ‘디지로그’ 형태의 체험전시 활동이 흥미도가 높았다. 부모들은 디지털 매체의 체험전시유형이 증가하는 것에 대해 시대적·사회적 흐름으로 인식하였다. 국립제주박물관 어린이박물관의 경우 전체 활동 29개 활동 중 18개 활동이 디지털매체를 활용하였고 이 활동들의 평균 흥미도는 53.2%로 아날로그 매체를 활용한 활동의 평균 흥미도인 49.8%보다 약간 높을 뿐 크게 차이를 보이지는 않았다. 부모들은 어린이들이 직접 체험할 수 없는 것들을 간접적으로 체험할 수 있다는 것을 디지털 매체의 장점으로 여기고 있었다. 어린이의 생활 속에서 이미 친숙해진 디지털 매체에 대한 부정적 인식보다는 어떻게 바람직하게 좋은 방향으로 활용할 수 있을지를 고민해야 하는 시점이라고 사료된다.
- 디지털의 일방적이고 제한적인 콘텐츠 영상은 ‘반복적 놀이’를 나타내는 어린이에게는 금방 지루함을 가지게 한다. 그 예로 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘칙칙폭폭 바퀴극장’이다. ‘칙칙폭폭 바퀴극장’은 일방적으로 영상이 나와서 어린

이의 주의집중도를 요구한다. 주변에 더 흥미롭고, 피드백이 이루어지는 체험전시물로 둘러싸여서 어린이는 바로 옆에 있는 인기 높은 ‘영차영차 거중기’로 눈길을 돌렸다. 일방적 영상으로 이루어지는 체험전시물은 조용한 영역에 집중해서 볼 수 있도록 공간구성(예: ‘그림문자 사진기’ 등)을 배치하는 것이 바람직하다.

- 체험전시물의 디지털 또는 아날로그 매체만의 특성이 있지만, 단순한 내용에 고정되고 획일화된 방법으로 이루어진다면 어린이의 흥미와 관심도는 떨어질 것이다. 어린이의 배움이나 경험의 지속성을 높이기 위해서는 디지털 또는 아날로그 매체의 활용 목적, 내용, 방법 등을 좀 더 유연하고 확산적으로 활용할 수 있고 어린이의 반응에 즉각적이고 다양한 반응으로 피드백할 수 있도록 구성하는 것이 보다 바람직하다.
- 어린이 발달에 따르면 어린이라는 대상은 신체적 체험과 경험의 상호작용을 통하여 정서적인 감각과 창의적인 특성을 지닌다. 이러한 창의적인 학습의 변화가 대두됨에 따라 어린이를 위한 모든 시설이나 체험공간은 단순히 시각에 의한 인식, 오감에서 벗어나 경험과 상호작용이 가능한 디지털(Digital) 인터랙티브 디자인으로 표출될 필요가 있다.
- 어린이박물관별 흥미도, 발달수준적합성, 조작/활용방법 이해도, 전시주제 이해도에서 공통적으로 높게 나타난 체험전시활동은 ‘오케스트라’ (국립중앙박물관), ‘문화재를 지키는 박물관 사람들(영상)’ (국립나주박물관), ‘폴고레체험’ (국립제주박물관)인 것으로 나타났다. 3개 체험전시활동은 공통적으로 디지털 매체를 활용한 체험전시유형이다. ‘디지털 네이티브’라는 어린이의 특성을 고려할 때, 어린이의 디지털 문화에 대한 친숙도와 선경험 등이 반영되어 흥미나 발달수준에 적합하였을 뿐 아니라 조작/활용방법이나 전시주제이해에 어려움이 없었던 것으로 보인다. 이와 같은 결과는 디지털 매체를 활용한 체험전시활동의 확대와 더불어 지속적으로 디지털 콘텐츠 개발에 관한 연구가 이루어져야 함을 시사한다.

마. 체험전시공간의 안전성 확보

- 국립중앙박물관 어린이박물관은 관람하는 연령층의 폭이 넓어서 영아기, 유아기, 아동기 어린이가 함께 참여하면서 체험을 한다. 특히, 체험전시물의 공간이 다른 어린이박물관보다 넓고 구획이 명확하여 시야 확보가 부족하다. 따라서 어린이의 체험

전시경험을 안전하게 하기 위해서는 좀 더 개방적인 공간구성이 요구된다.

- 국립중앙박물관 어린이박물관에서 어린이의 전이공간 이동을 살펴보면, 영아를 위한 유모차로 이동하고, 유아기 어린이는 신체움직임이 많아서 뛰어다니다 보니 부딪히는 경우가 발생하기도 한다. 체험전시물의 공간구획은 명확하게 구성되어 있으나, 전이공간에서 어린이의 신체움직임을 고려하여 세션과 세션 사이의 공간이 넓게 구성되어 있도록 하는 것이 바람직하다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘친구에게 전하고 싶은 이야기’에서 어린이가 편지를 쓰고 자신의 편지를 꽃이에 걸 때, 머리를 많이 부딪쳤다. 앞으로 튀어나오는 체험전시물을 설치할 경우, 안전성을 위해 꽃이 끝을 둥글게 마감 처리하여 안전성을 높여야 한다. 또한 어린이의 눈높이에 맞는 꽃이 높이로 구성되어 어린이가 스스로 꽃을 수 있도록 어린이의 자율성과 자주성을 지지하고 지원하는 공간구성이 이루어져야 한다.
- 국립나주박물관은 연령에 따라 어린이박물관과 유아놀이터가 분리되어 있기 때문에 형제라도 관람공간이 제약되어 있다. 가족 단위로 방문하는 관람객의 특성을 고려하여 부모 중 한 명이 자녀들을 데리고 어린이박물관에 오는 경우, 관람을 먼저 마친 어린이가 부모를 안전하게 기다릴 장소를 추가적으로 확보할 필요가 있다.
- 국립중앙박물관 어린이박물관을 비롯해 타 박물관은 대부분 예약제, 어린이동반 입장 및 정원을 제한하여 운영하는 반면에, 국립제주박물관 어린이박물관은 이와 같은 관람객 제한이 전혀 없는 실정이었다. 이와 같은 운영방식은 언제나 원하면 누구나 관람이 가능하기 때문에 관광객으로 제주에 방문한 사람들의 경우 제약 없이 자유롭게 어린이박물관을 방문하여 제주의 문화와 자연환경에 대한 경험을 할 수 있도록 편의성을 확보해준다는 점에서 긍정적인 측면이 있다. 그러나 이와 같은 운영은 관람객의 포화, 서비스 및 시설의 질적 관리의 어려움을 야기하여 어린이박물관의 주 관람대상인 어린이가 안정감 있게 체험전시활동에 몰입할 수 있는 질 높은 여건을 조성하는 데에는 부정적으로 작용할 수 있다는 점에서 최소한의 기본적인 운영 가이드라인을 마련할 필요가 있다.
- 이외에 어린이박물관은 가족이 모두 함께 참가하는 여가활동 공간의 기능을 수행하므로 나이 어린 동생이나 초등학교 고학년 형들의 요구를 충족시킬 수 있는 공간마련을 고려할 필요가 있다.

3. 포스트 코로나시대의 어린이박물관의 역할

가. 디지털 온라인 콘텐츠의 질적 접근

- 코로나 팬데믹으로 인한 가장 큰 변화 중의 하나가 바로 디지털 시대로의 전환을 가속화시켰다는 점이다. 코로나 팬데믹이 장기화에 됨에 따라 정규교육 및 수업은 사회적 거리 두기 실행으로 원격수업으로 전환되었고, 다양한 온라인 플랫폼을 활용한 새로운 교수·학습방법과 디지털 매체 자료 사용 등이 자연스럽게 이루어지고 있다. 특히, 디지털기반학습은 선택이 아닌 필수가 되었고, 이에 따라 다양한 온라인 교육플랫폼을 개발하고자 하는 필요성에 대한 인식이 높아졌다. 교육현장의 교사들도 디지털 매체가 학습자의 흥미 유발에 좋은 수단이고 정보의 다양성과 비대면 교육에 효과적이기 때문에 디지털매체 활용에 대하여 긍정적으로 인식하는 것으로 나타났다(김보연, 최지영, 2022). 이러한 교육현장의 변화로 인해, 어린이의 디지털기반 학습경험은 코로나 이후 급속도로 증가되었고, 어린이의 디지털매체에 대한 친숙도도 높아졌다.
- 어린이박물관의 디지털매체를 활용한 체험전시물은 어린이의 디지털매체에 대한 터치형 디지털 매체에 대한 선경험을 통해 어렵지 않게 경험하는 모습을 관찰할 수 있었다. 국립제주박물관 어린이박물관의 모션인식 디지털매체인 ‘허벅만들기 체험’은 공중에 두 손을 띄워 허벅만드는 간접체험을 할 수 있다는 점에서 의미가 있었다. 하지만, 터치형 디지털매체에 대한 선경험이 많은 어린이들은 모션인식 디지털매체에 대해 어려움을 나타냈다. 다양한 형태의 디지털매체로 이루어진 체험전시물은 어린이의 디지털리터러시 역량을 함양시켜주는 데 영향을 줄 것이다. 디지털리터러시는 디지털화된 정보와 테크놀로지를 숙지하고 필요한 기술과 지식을 습득하여 문제해결, 커뮤니케이션, 지식 창출을 위해 신뢰성 있는 정보원에서 필요한 정보를 수집하고, 수집된 정보를 인지적으로 처리하며, 이를 상호작용할 수 있는 능력이다(정봄마지, 2013). 어린이박물관은 어린이의 디지털매체에 대한 선경험을 토대로 체험전시활동을 구성하되 다른 교육기관에서 경험할 수 없는 새롭고 신기한 디지털매체를 경험할 수 있는 선진 교육문화기관으로서의 역할도 요구된다.
- 디지털매체는 어린이가 직접 경험하기 어려운 시대적, 공간적인 제약을 극복하는데

효과적으로 활용할 수 있다. 예를 들어 국립제주박물관의 ‘허벅만들기 체험’은 직접 허벅을 만드는 공간으로 갈 수 없는 상황에서 간접적 체험이지만 허벅 만들기에 대한 기본적인 흥미와 이해를 가질 기회를 제공한다는 점에서 의미가 있다.

- 시대적 흐름이라는 명분하에 무분별하게 디지털매체로 전환하여 간접체험으로 이루어지기보다는 어린이가 직접 체험하기 어려운 콘텐츠 등을 고민하고 연구하여 디지털매체를 활용한 체험전시물로 구성되어야 한다. 왜냐하면 코로나19시대 이후 다양한 온라인 교육 콘텐츠가 제작되고 있고 어린이의 디지털매체 경험이 증가하고 있어서 부모가 어린이박물관에서의 디지털매체에 대한 인식이 낮은 경우도 있기 때문이다.

연구자: 코로나시대라 디지털, 원격으로 홈페이지에 여러 화상 자료 같은 것들이 있는데, 혹시 이용해 보신 적이 있으세요?

어머니: 그런 걸 많이 어려워해서 저는 직접 보고 하는 것을 선호하는 편이에요. [중략] 오히려 그런 것들(디지털 매체)은 아예 없었으면 좋겠다는 생각이 들 정도로. 요즘은 워낙 미디어 노출이 심한데 이런 데 와서도 그런 걸 하고 싶지 않은 마음도 있어요.

(국립중앙박물관 어린이박물관. 2022. 9. 18. 8세 남아 박희준, 6세 남아 박희창어머니 면담)

나. 다양한 또래와의 만남의 장소: 혼자 체험(코로나19시대)에서 같이 체험(위드코로나 시대)으로

- 코로나19 상황 속에서 어린이는 친구와의 관계가 단절되면서 우울감, 외로움을 느꼈고, 집 밖에 나가면 코로나에 감염된다는 생각을 하고 있어 집 이외의 공간에 대한 두려움을 느낀다고 한다(Abdulah, Abdulla & Liamputtong, 2020). 특히, 코로나19 상황으로 인한 상호작용 제한과 긍정적인 자극 부족에 대해 어린이의 신체적, 정신적 스트레스 경험을 우려하고 있다(권혜진, 2021). 어린이는 코로나19 상황이 친구 존재에 대한 소중함을 깨닫게 해준 것이라고 인식하며, 코로나19 상황에서도 어린이는 친구와 함께 생활하고 다양한 관계를 형성하였다(공혜영, 이경화, 2020). 어린이의 관계 맺음의 특성은 다양한 맥락이 관여되며 변화 또한 이루어지는데 그중에 시간이나 장소에 따른 변화는 중요하게 작용한다(전가일, 이순형, 2013).
- 코로나19로 인한 언택트 문화가 사회성과 인격 형성에 미치는 영향 연구(조정호,

2020)에서 코로나19로 인해 대면적 상호작용 기회의 축소 속에서 사회성발달 위기를 가져왔고, 인간관계에서 이루어지는 인격 형성에도 부정적 영향을 미치고 있다고 밝히고 있다. 위드코로나로 일상적 회복 시기에 사회적 거리가 감소되고 대면 관계 형성이 이루어지는 시기에 어린이의 사회성 함양을 위해 어린이박물관도 개별 체험전시 활동보다 함께 하는 체험전시 활동에 대한 고민이 필요하다.

- 어린이박물관에서 불특정, 다양한 연령대 또래와의 만남은 어린이의 관계 맺음에 긍정적인 영향을 주었다. 같은 연령대 또래, 어린 연령대 또래, 높은 연령대 또래를 만남으로써 다양한 사회적 관계를 형성하고 놀이 모습을 발견할 수 있었다. 같은 연령대 또래와는 서로 협력하면서 놀이가 이루어지고, 어린 연령대 또래를 만날 경우, 가르쳐주고 배려하면서 체험을 하였다. 높은 연령대 또래와 만남이 이루어졌을 때는 체험전시방법을 모방하는 놀이 양상으로 나타났다. 동일 연령대로 만남이 이루어지는 교육기관과 달리 어린이박물관은 다양한 연령대의 어린이와 만남이 이루어져 교육적 경험이 다양한 형태로 나타나고 확장되는 모습을 발견할 수 있었다. 코로나19로 인해 사회적 관계 부족으로 어린이의 ‘사회성’ 발달에 있어서 어린이 박물관은 다양한 어린이를 만나고 함께 놀이할 수 있는 공간으로 중요한 역할을 담당해야 할 것이다.
- 한편, 앞으로 체험전시활동으로 증가되기를 원하는 활동에 대한 설문조사결과 중, 신체 감각과 신체 움직임에 대한 체험전시 활동에 대한 요구는 코로나19 시대 어린이의 신체 움직임 저하에 대한 요구로 이해할 수 있다. 코로나19로 인해 사회적 거리 두기가 생활화되면서 어린이에게 일어난 가장 큰 변화는 신체 활동시간이 감소, 좌식활동 시간의 증가, 수면장애로 나타났다(Becker & Gregory, 2020). 따라서 다양한 신체 감각을 활용하는 감각놀이와 신체놀이와 관련된 체험전시 활동을 할 수 있도록 지원이 요구된다.

다. 코로나19로 인한 양육스트레스 해소와 가족 추억 만들기 공간

- 코로나 팬데믹 동안 사회적 거리두기로 인해 전국적으로 교육기관의 휴원 및 휴교가 이루어졌다. 이로 인해 자녀를 가정에서 양육하는 시간이 증가되면서 어머니의 양육스트레스가 높아졌다. 특히, 자녀의 학업과 학습에 대한 걱정 등에 대한 것은 학업 문제, 정상적인 등교문제, 교육문제 등이 포함되어 있었다(이지영, 최림, 성지현,

2022). 코로나19 감염에 대한 두려움, 사회적 거리로 인한 두려움을 느낄수록 양육 스트레스도 높아진 것으로 나타났다(김성현, 2021).

- 코로나19로 인해 사회적으로 단절된 기간 동안 가족 구성원은 더 강한 유대감을 형성하는 긍정적인 효과가 나타났으며, 코로나 이후에는 가족과 소중한 추억을 쌓고 다양한 경험을 하고 싶지만, 기회가 감소되었다는 아쉬움이 있는 것으로 나타났다(이민지, 오지현, 2022). 어린이도 코로나19로 인해 가족과 함께 놀 수 있는 시간이 할애된 것으로 인식하였으며, 또한 부모와 함께 지내는 시간이 증가하는 것을 경험하였다고 긍정적으로 평가하였다. 실제 ‘가족과 함께 놀러가고 싶어요’ 라고 과거 코로나 시기 동안에 가족 여행의 추억을 회상하며 바람을 표현한 것으로 나타났다(조소담, 박수경, 2021).
- 어린이박물관은 코로나19 이후 가족과의 추억과 함께하는 경험의 부재를 메워 줄 수 있는 가족 단위의 체험전시물의 개발이 필요하다. 가족과 즐거운 경험을 통해 양육스트레스에서 잠시나마 벗어날 수 있고, 체험전시물을 통한 가족 구성원의 추억을 쌓을 수 있다. 예를 들어, 국립중앙박물관 어린이박물관의 ‘그림문자 사진기’, ‘문화재 말풍선’은 좋은 체험전시활동이었다. ‘그림문자 사진기’는 가족이 함께 사진을 찍어 전송하여 보관이 가능하다. 또한, ‘문화재 말풍선’은 가족애를 담고 있는 민화에 가족 구성원에게 하고 싶은 말을 녹음할 수 있고, 직접 화면에 글자로 표현이 되기 때문에 가족과의 추억 만들기를 지원한다. 코로나19로 인해 가족 구성원의 추억만들기 부재를 채울 수 있는 ‘가족’과 관련된 문화적, 역사적 콘텐츠로 이루어진 체험전시물의 적극적인 개발이 이루어질 필요가 있다.



[그림 V-71] 국립중앙박물관 어린이박물관의 가족 추억 만들기 전시체험활동

(좌) 그림문자 사진기



(우) 문화재 말풍선

라. 간접체험(코로나19 시대)에서 직접체험(위드코로나 시대)으로

- 코로나19로 인해 방역이 강화되어 마스크와 개별 손소독은 필수 생활 습관처럼 자리를 잡았다. 코로나19로 인해 어린이박물관에서의 체험은 비닐장갑을 끼고 체험전시물을 직접 만져볼 수 없고 간접적으로 비닐의 촉감을 통해 경험할 수밖에 없었다. 위드코로나 시대가 되고, 일상적 회복으로 가면서 개별 방역에 대한 의식이 높아지고, 마스크는 필수 기본으로 착용하고, 비닐장갑 없이 손 소독하여 체험을 경험할 수 있게 되었다. 체험전시물을 경험하는 어린이와 부모를 관찰하는 동안 손소독을 하면서 체험전시물을 경험하는 관찰사례는 극히 드물었고, 대부분의 어린이와 부모는 자연스럽게 직접 손으로 만지면서 체험이 이루어졌다. 또한, 사진찍기와 관련된 체험전시물(예: 그림문자사진기, 얼굴변신사진기 등)에서 마스크를 내리고 사진을 찍는 어린이와 부모를 관찰 할 수 있었다. 일상적 회복 시기에 마스크를 벗고 여럿이 함께 식사를 할 수 있는 사회적 분위기 속에서 자연스럽게 연장되어 나타나는 체험전시행동으로 분석된다. 코로나19와 관련된 사회적 분위기와 지침들은 어린이박물관에서 체험전시를 경험할 때 영향을 받는 것으로 나타났다.

연구자: 하은이가 손소독을 하고 ‘도자기 퍼즐’ 을 맞추더라고요.

어머니: 코로나 때문에 아이가 손소독을 하고 체험하는 것이 익숙해요.

(국립중앙박물관 어린이박물관, 2022. 9. 18. 6세 여아 송하은어머니 면담)

코로나때는 비닐장갑끼고 체험해서...좀 힘들었어요. 서울에 있는 국립중앙박물관에서 체험할 때도 불편하더라고요. 땀 차니까 하고 싶는데 사실 또 비닐장갑을 끼서 그게 또 잘 안 되고... 그리고 종이접기 할 때 또 벗어야 되고 그랬잖아요? 그런 것들이 좀 아쉬웠는데 근데 그거 어쩔 수 없는 부분이니까.. 지금은 장갑 없이 체험해서 좋아요.

(국립제주박물관 어린이박물관, 2022. 9. 24. 8세 남아 최시호어머니 면담)

- 실제 앞으로 어린이박물관의 체험전시활동으로 증가하기를 원하는 형태에 대한 설문결과에서도 ‘촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)’ 유형이 압도적으로 가장 높게 나타났다. 이와 같은 결과는 코로나19 시기에 자유롭게 체험전시물을 손으로 직접 조작하지 못했던 경험과도 연결된 결과로 사료된다.

4. 시사점 및 제언

가. 시사점

- 본 연구는 체험전시물에 대한 어린이의 관람 행동진행에 초점을 둔 선행연구(최일선 외, 2021)와 달리 어린이박물관의 핵심적인 가치인 놀이가 어린이박물관의 체험전시활동에서 어떻게 일어나는지에 대한 놀이행동양상을 도출함으로써 체험전시활동에서 이루어지는 놀이에 대한 이해를 도모하였다. 이는 체험전시활동의 구성방향에 대한 기초자료로 활용될 것으로 기대된다.
- 본 연구는 어린이-부모 관람객 상호작용 양상을 언어적, 비언어적 상호작용으로 분석한 선행연구(최일선 외, 2021)와 달리 부모가 체험전시활동에 참여하는 자녀에게 어떠한 지원행동을 하는지를 탐색하였다. 이를 통해 어린이 관람객을 위한 성인의 효과적인 지원방안에 대한 정보를 제공한 점에서 의미가 있다.
- 아울러 어린이박물관의 체험전시활동이 어린이관람객의 흥미와 발달수준의 적합성과 조작/활용 및 전시주제 이해도를 분석함으로써 체험전시물의 기획 및 구성 시 활용가능한 기초자료를 제공하였다는 점에서 시사하는 바가 있다.
- 이외에도 코로나 이후의 어린이박물관의 역할을 제시하여 앞으로의 어린이박물관의 기능과 방향을 모색하였다는 점에서 시사하는 바가 있다.

나. 제언

- 본 연구의 한계점을 토대로 이후 후속연구에 대한 제언은 다음과 같다.
- 본 연구는 주로 관찰과 면접을 활용한 사례연구를 중심으로 진행하면서, 체험전시에 대한 이해를 돕기 위하여 설문조사를 추가로 병행함으로써 자료수집의 충실성을 확보하고자 하였다. 그러나 관찰 및 면담의 경우 대부분 사전에 연구참여를 신청한 관람객 대상으로 진행한 점에서 연구대상의 대표성과 표집의 문제로 외적인 타당도를 확보하기에는 한계가 있었다. 사례연구는 특정 현상에 대한 이해와 설명을 하기 위한 것임으로 일반화는 불가하나, 이후 연구에서는 심도 있는 이해를 돕기 위하여 표집대상의 확대가 필요하다.

- 본 연구는 관찰자의 관찰행위로 인하여, 연구대상자들에게 호손 효과⁷⁾가 나타날 수 있는 제한점뿐 아니라 관찰횟수가 1회에 국한되어 있어 풍부한 자료수집에 한계가 있었다. 이에 앞으로는 라포(rapport)를 충분히 형성한 후 지속적인 관찰기간을 갖고 연구가 진행될 필요가 있다.
- 본 연구는 지역, 전시주제, 운영방식 등이 상이한 3개 어린이박물관을 대상으로 각 어린이박물관에서 나타난 공통적인 어린이 관람객의 놀이행동과 부모 관람객의 지원 행동 양상 및 박물관 체험의 의미에 초점을 두어 연구를 진행하였다. 이로 인해 각 어린이박물관에 참여한 관람객의 다양성(지역 거주유무, 재방문 관람경험 등)과 특수성(운영방식, 전시기획주제 등)을 제한된 관람객 수만으로는 심도 있게 각 어린이박물관의 차별화된 양상을 탐색하는 데에는 어려움이 있다. 아울러 설문조사도 박물관별 요구 및 내용을 모두 동시에 반영하기에는 한계가 있었다. 따라서 이후에는 어린이박물관별로 독자적으로 관람객의 다양성과 특성을 깊이 있게 탐색하는 맞춤형 관람객 조사연구 및 어린이박물관의 관람 경험에 대한 효과 연구가 시행될 필요가 있다.

7) 호손 효과(Hawthorne effect)는 일종의 반응 현상으로서 개인들이 자신의 행동이 관찰되고 있음을 인지하게 될 때 그에 대한 반응으로 자신들의 행동들을 조정, 순화시키는 것임(Wikipedia, 2022).

참고문헌

- 강지연 (2002). 길이 측정 활동에서 나타난 유아의 측정 발달 과정에 대한 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 공혜영, 이경화 (2020). 놀이공간으로서 유아교실의 장소성 탐색. **생태유아교육연구**, 19(4), 1-24.
- 곽신숙(2017). 어린이박물관 관람경험 분석 연구. 한양대학교 대학원 박사학위논문.
- 국립중앙박물관 어린이박물관 (2022). 어린이박물관 소개. https://www.museum.go.kr/site/child/content/about_children_museum 2022. 12. 1. 인출.
- 권수경, 김주연(2019). 창의성 증진을 위한 어린이 체험공간 특성 연구. **한국공간디자인학회논문집**, 14(1), 249-258.
- 권혜진 (2021). 코로나19(COVID-19) 감염증에 대응하는 보육교사의 영유아 건강관리 직무와 수행 경험. **어린이미디어연구**, 20(1), 57-74.
- 김단비 (2015). 모션인식 기기를 활용한 리듬학습 프로그램 개발. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김미숙(2001). 교사가 지각한 5세 유아의 놀이성에 관한 연구. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김보연, 최지영 (2022). 코로나19이후의 유아교육기관의 디지털매체 활용에 대한 교사의 인식도. **한국지식정보기술학회논문지**, 17(4), 755-766.
- 김보영 (2015). 아동의 유희적 특성을 고려한 어린이박물관의 전시연출에 관한 연구. 홍익대학교 건축도시대학원 석사학위논문.
- 김상립, 양성은, 이윤선, 한준아, 배선영, 김지현(2019). **영유아발달**. 고양: 파워북.
- 김상아 (2021). Deleuze의 반복 철학으로 본 영아의 놀이 속 '반복'의 의미. 숙명여대 교육대학원 석사학위논문.
- 김선영 (2017). 맥락적 학습모형에 의한 어린이 관람객의 박물관 학습경험 연구. 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문.
- 김성현 (2021). 코로나19시대 영유아부모의 스트레스에 관한 연구-코로나19 스트레스와 양육스트레스를 중심으로. **안전문화연구**, 21(13), 375-390.
- 김수임 (2006). 유아의 유추추론 발달과 창의성과의 관계. **아동교육**, 15(2), 81-100.

- 김양주, 김주연, 이종세 (2012) 어린이박물관전시공간에서 행태적 특성에 따른 공간 체험 요소에 관한 연구. **한국공간디자인학회논문집**, 7(4) 17-26.
- 김영희 외 (2007). **교육심리의 이론과 실제**. 서울: 학지사.
- 김윤화 (2005). 피아제의 인지발달 이론에 의한 조작놀이의 교육적 효과에 관한 연구. 한서대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 김혜영 (2021). 유아의 정서 지능이 놀이성에 미치는 영향. 국민대 교육대학원 석사학위논문.
- 노선미 (2022). 디자인씽킹활동이 유아의 창의성과 놀이성 향상에 미치는 효과. 숭실대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 노진형, 최은아 (2020). **영유아언어교육**. 고양: 공동체.
- 노희연 (2008). 배변훈련을 통해 본 영아의 분리와 전이 경험. **유아교육학논집**. 12(1), 289-317.
- 박보나(2021). 지역 어린이박물관의 전시와 교육프로그램 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 박현주 (2004). 수학문제 해결과정에서의 직관적 사고 분석. 전주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 백령 (2004). 어린이박물관과 교육프로그램. **박물관학보**, 7, 255-268.
- 서보업 (2011). 초등학교 고학년의 자아탄력성 증진을 위한 해결중심 집단상담프로그램 개발. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 서자현 (2008). Sykes의 박물관 학습이론에 의한 어린이박물관의 공간계획에 관한 연구. 건국대학교 건축전문대학원 석사학위 청구논문.
- 설은지 (2016). 전이시간을 활용한 수개념 활동이 3세 유아의 수개념과 주의집중력에 미치는 효과. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 손희정 (2021). 놀이만들기 프로젝트를 통한 유아의 창의성 증진. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 송현나, 구자준 (2020). 공연예술박물관 전시의 체험특성이 관람객의 재방문 의도에 미치는 영향. **기초조형학연구**, 21(2), 145-159.
- 신미선 (2007). 박물관 교육을 위한 지역 어린이박물관의 의의-국립김해박물관의 ‘가야누리’를 중심으로-. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신민애 (2013). 체험전시를 위한 교육 프로그램 개발 연구 : 어린이박물관을 대상으로.

- 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신혜진 (2006). 어린이박물관 체험형 전시연출의 특성에 관한 연구. **전시디자인연구**, 4, 31-40.
- 안태원 (2018). 해결중심 단기 개인상담이 초등학교 고학년 학생의 스트레스 감소 및 대처행동 행동에 미치는 효과. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양지연, 김정화, 박선주, 손차혜 (2015). 전시 의도의 관람객 수용결과를 평가하기 위한 전시평가 방법론 연구 : 국립민속박물관 특별전 사례를 중심으로. **문화예술교육연구**, 10(5), 1-20.
- 오향숙 (2006). 유아의 직관적 사고에 기초한 확률 지도방안 모색. 신라대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 우정호 (2000). **수학 학습 - 지도 원리와 방법**. 서울: 서울대학교 출판부.
- 이민지, 오지현 (2022). 코로나19 팬데믹 상황에서의 유아기 자녀를 둔 어머니 양육 경험에 대한 사례연구. **한국지역사회생활과학회지**, 33(2), 295-315.
- 이소정 (2017). 박물관 가족교육 프로그램 참여자의 상호작용 연구: 국립중앙박물관 가족교육프로그램을 중심으로. **어린이와 박물관연구**, 12, 119-153.
- 이수빈, 신동준, 김주연 (2019). 어린이 전시 공간 체험연구의 경향 및 특성에 관한 연구. **한국공간디자인학회논문집**, 14(6), 21-38.
- 이숙재(2007). **유아를 위한 놀이의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 이연수 (2020). 우리나라 어린이박물관의 정체성을 통한 과제 탐색. **문화예술교육연구**, 15(3), 73-92.
- 이영애, 김주연, 이지윤 (2021). 어린이박물관의 체험공간에서 인터랙티브 디자인이 적용된 공간디자인에 대한 연구- 국내 어린이박물관 사례를 중심으로. **한국공간디자인학회 논문집**, 16(5), 309-318.
- 이종연, 김범수 (1994). 수학교과과정의 문제풀이에서 직관의 역할: 초, 중등교육을 중심으로. **대한수학교육학회 논문집**, 4(1), 15-25.
- 이지영, 최림, 성지현 (2022). 코로나19 유행 시기의 한국과 중국 어머니의 양육환경과 양육스트레스가 유아의 불안에 미치는 영향. **한국심리학회지**, 35(1), 1-25.
- 이진 (2007). 개인의 목표 성취와 삶의 만족도: 자기효능감의 역할을 중심으로. 연세대학교 대학원 석사학위논문.
- 이혜영 (2020). 도형을 이용한 유아 창의성검사 개발 및 타당성 검증. 가천대대학원 박

사학위논문.

- 이혜원 (2013). 시간제약 상황에서 경험에 대한 개방성과 과제선택권이 창의적 수행에 미치는 영향. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 전가일, 이순형 (2013). 어린이집의 자유놀이에서 놀이 틀 유지와 변화를 위한 유아의 또래관계 전략들. **한국보육지원학회지**, 9(5), 407-436.
- 전영석, 이연주 (2010). 국립과천과학관 어린이탐구체험관의 전시물특성과 관람객의 관람행동 유형 분석. **서울교육대학교 한국유아교육**, 21(1), 105-116.
- 정봄마지 (2013). UCC 제작활동이 유아의 디지털 리터러시와 정보윤리의식에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정유리, 반영환 (2019). 뮤지엄에서 관람객들의 여정을 통한 참여적 전시. **한국디자인문화학회지**, 25(1), 393-402.
- 조금령 (2019). 어린이박물관의 기능과 역할, **한국 어린이박물관 백서 2016-2018**. 국립중앙박물관.
- 조소담, 박수경 (2021). 그림표상활동을 통해 살펴본 유아들의 코로나19 상황 인식. **생태유아교육연구**, 20(4), 23-46.
- 조정호 (2020). 언택트 문화가 사회성발달과 인격 형성에 미치는 영향: 코로나19 팬데믹을 중심으로. **인격교육**, 14(3), 139-155.
- 조형숙, 김혜원, 김태인, 양수영 (2019). **영유아발달**. 고양: 파워북.
- 진고은, 남경숙 (2018). 어린이 체험 강화를 위한 어린이박물관 전시 공간 디자인 연구. **한국실내디자인학회 추계학술대회논문집**, 317-320.
- 채선희, 홍용희 (2001). 창의성 측정도구 TCT-DP의 한국 유아에의 적용 가능성 검증. **교육평가연구**, 14(2), 109-125.
- 최미옥 (2015). 어린이박물관에서 어린이-동반보호자의 상호작용지원을 위한 전시환경 연구. 홍익대학교 대학원 박사학위논문.
- 최미옥, 임채진 (2014). 놀이관점으로 접근한 어린이박물관 체험전시 분류. **한국문화공간건축학회논문집**, 46, 83-92.
- 최승은 (2019). 어린이 박물관의 가족교육프로그램 운영형태 및 활성화 방안. 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 최연주 (2016). 피아제 이론에 입각한 체험전시연출방법에 관한 디자인연구: 육아종합지원센터를 중심으로. 원광대학교 대학원 석사학위논문.

- 최일선, 강선주, 김민정 (2021). **어린이박물관 관람객 행동 연구**. 국립중앙박물관.
- 최진실, 박승호, (2012). 어린이박물관에서의 어린이 상호작용 특성 연구. **디지털디자인학 연구**, 12(1), 363-372.
- 최현익, 차상기, 서지은, 이정호 (2008). 전시주제별 체험식 전시매체 표현특성에 관한 연구 = 어린이박물관을 중심으로. **대한건축학회논문집**, 24(1), 89-97.
- 특수교육학용어사전 (2022). 비계. <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=383695&cid=42128&categoryId=42128> 2022. 12. 1. 인출.
- 허승희 (2019). 유아 놀이성 수준과 유아발달과의 관계. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 황지은 (2015). 어린이 박물관의 실내공간특성에 관한 연구. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Abdulah, D. M., Abdulla, B. M. O., & Liamputtong, P. (2020). Psychological response of children to home confinement during COVID-19: A qualitative arts-based research. *International Journal of Social Psychiatry*, 1-9.
- Association of Children's Museums. (2022). *What Is a Children's Museum?* <https://childrensmuseums.org/wp-content/uploads/2021/11/ACMFourDimensionsofChildrensMuseums.pdf> 2022. 11. 3 인출.
- Becker, S.P., & Grogory, A. M. (2020). Editorial Perspective: Perils and promise for child and adolescent sleep and associated psychopathology during the COVID 19 pandemic. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(7), 757-759.
- Bruce, W. T. & David, M. M. (2014). **교육심리학**. (강갑원, 김정희, 김혜진, 이경화, 최병연 역). 서울: 박영 story. (원저출판, 2011).
- Children's museum of Richmond(2022). Learn through play. <https://www.childrensmuseumofrichmond.org/> 2022. 11. 3 인출.
- Dierking, L. D., & Falk, J. H. (1992). Redefining the museum experience: The interactive experience model. *Visitor Studies*, 4(1), 173-176.
- Downey, S., Krantz, A., & Skidmore, E. (2010). *The Parental Role in Children's Museums*. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1179/msi.2010.5.1.15> 2022. 11.9 인출.
- Edeiken, L R. (1992). Children's Museums: The Serious Business of Wonder, Play,

- and Learning. *Curator: The Museum Journal*, 35(1), 21-27.
- Encyclopedia(2022). *Children's Museums*. <https://www.encyclopedia.com/humanities/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/childrens-museums>. 2022. 11. 10 인출.
- Falk, J. H.,(2022). *Why Well-Being Is at the Heart of Museum Experiences*. <https://www.aam-us.org/2022/01/10/why-well-being-is-at-the-heart-of-museum-experiences/> 2022. 12. 14 인출.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2008). **관람객과 박물관**. (이보아 역). 서울: 북코리아. (원저출판, 2007).
- Gardner, H. (2007). **다중지능**. (문용린, 유경재 역). 서울: 웅진 지식하우스. (원저출판, 2006).
- Hooper-Greenhill, E. (1994). Museum Education: Past, Present and Future. In R. Milles, & L. Zavala (Eds.), *Towards the Museum of the Future* (pp. 133-146). London, New York: Routledge.
- John, M. S, Sibuma, B., Wunanva, S., & Anggoro, F. (2018). An iterative participatory approach to developing an early childhood problem-based STEM curriculum. *European Journal of STEM Education* 3(3), 1-12.
- Kail, R. V. (2016). **아동과 발달**. (권민균, 김정민, 최형성 역). 서울: 시그마프레스. (원저출판, 2015).
- Lieberman, J. N. (1965). Playfulness and divergentthinking:An investigation of their relationship at the kindergarten level. *The Journal of Genetic Psychology*, 107, 219-224
- Miller, Karen. (2005). *Simple transition for infants and toddlers*. Gryphon House, Inc.
- NAEYC(2022). Principles of child development and learning and implications that Inform practice <https://www.naeyc.org/resources/position-statements/dap/principles>. 2022. 12. 12 인출.
- Paris, S, G. (2002). *Perspectives on object-centered learning in museums*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Piaget (1971). The theory of stages in cognitive development. In D. R. Green, M. P. Ford, & G. B. Flamer, *Measurement and Piaget*. McGraw-Hill. pp. 519-578). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. Inc.

- Shilenko O. R., & Popkova G. O. (2020). *Children's Museum within the Cultural Space of Modern Metropolis*. file:///C:/Users/user/Downloads/6546-Article%20Text-27126-1-10-20200303.pdf. 2022. 11. 10 인출.
- Silverstein, A, P. (2021). Children's Museums: Places of Beauty, Joy, Wonder, and Magic. *Exchange*, 262, 57-59.
- Wikipedia.(2022). 호손효과. https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%98%B8%EC%86%90_%ED%9A%A8%EA%B3%BC, 2022. 12. 2 인출.

III. 다음은 어린이박물관에서 진행되는 체험전시영역입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 체험전시영역의 흥미도

1-1. 자녀가 흥미 있게 참여한 활동을 모두 표시해 주십시오.

세션	체험전시영역		흥미 있음	흥미 없음	
<p>1. 새롭게 관찰해요</p> 	[1-1] 멀리 보는 눈	1-1-1. 하늘을 관찰한 사람들(영상)			
		1-1-2. 밤하늘 별자리 그림			
		1-1-3. 그림자로 만든 해시계			
		1-1-4. 솔에 담긴 해, 양부알구			
		1-1-5. 북두칠성 별자리			
		1-1-6. 밤하늘 별자리			
	[1-2] 크게 보는 눈	1-2-1. 크게 보는 눈			
		1-2-2. 가마인물형 토기 돌보기			
		1-2-3. 초충도, 영모도 디지털 돌보기			

		1-2-4. 크게 보는 눈 삼각퍼즐			
	[1-3] 속을 보는 눈	1-3-1. 문화재병원 X선			
	[1-4] 창작놀이터	1-4-1. 두더지모양 퍼즐			
		1-4-2. 벽 자석			
		1-4-3. 경천사탑			
		1-4-4. 스퀴즈			
		1-4-5. 문화재퍼즐			
		1-4-6. 지퍼, 끈, EVA막대			
2. 다르게 생각해요 	[2-1] 자연의 에너지, 불	2-1-1. 불이 바꾼 세상 그림자 극장			
		2-1-2. 흙과 불로 만든 그릇			
		2-1-3. 도자기 퍼즐			

		2-1-4. 보글보글 맛있는 부엌				
		2-1-5. 아궁이와 시루				
		2-1-6. 갈돌과 갈판				
		2-1-7. 맷돌				
		2-1-8. 불이 준 선물				
		[2-2]도구를 만드는 금속	2-2-1. 철은 어떻게 도구가 될까요?			
			2-2-2. 청동은 무엇으로 만들까요? (재료)			
			2-2-3. 청동은 무엇으로 만들까요?			
	2-2-4. 금으로 무엇을 만들까요?					
	2-2-5. 자석으로 철을 찾아보세요					
	2-2-6. 철이 만든 세상 (모션인식게임)					

	[2-3]빙글빙글 움직이는 바퀴	2-3-1. 칙칙폭폭 바퀴극장			
		2-3-2. 톱니바퀴풍차			
		2-3-3. 영차영차 거중기			
3. 마음을 나뉘요 	[3-1] 생각을 표현하는 글자	3-1-1. 그림문자 사진기 (사진확인창)			
		3-1-2. 같은 뜻, 다른 말			
		3-1-3. 금속활자 인쇄소			
		3-1-4. 그림문자 사진기			
	[3-2] 마음을 전달하는 통신	3-2-1. 친구에게 전하고 싶은 이야기			
		3-2-2. 통신수단의 변화			
		3-2-3. 마음을 전달하는 통신			
[3-3] 어린이박물관 오케스트라	3-3-1. 오케스트라				

<p>4. [특별전시] 모두가 어린이</p> 	[4-1] 너와 나, 우리의 모습으로	4-1-1. 모빌			
		4-1-2. 사운드			
	[4-2] 너와 나, 함께 놀자	4-2-1. 인터랙티브 체험 공간			
		4-2-2. 호랑이 퍼즐			
	[4-3] 너와 나, 온몸으로 놀자	4-3-1. 아날로그 놀이공간			
		4-3-2. 통나무 징검다리			
		4-3-3. 옛 어린이들은 어떻게 놀았을까?			
		4-3-4. 방정환 말꽃모음			
	[4-4] 너와 나, 서로의 선물	4-4-1. 선물상자 구조물			
		4-4-2. 선물 대관람차			
		4-4-3. 선물 미디어 테이블			

	[4-5] 너와 나, 이야기하자	4-5-1. 문화재 말풍선			
		4-5-2. 얼굴 변신 사진기			
		4-5-3. 맵핑북 (숨은 어린이찾기)			

1-2. 체험전시활동을 하면서 자녀가 가장 흥미를 보인 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

1-3. 체험전시활동을 하면서 자녀가 가장 흥미를 보이지 않은 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

2. 체험전시영역의 발달적합성

2-1. 자녀의 발달수준에 적합한 활동을 모두 표시해 주십시오.

세션	체험전시영역	발달수준에 적합함	발달수준에 적합하지 않음	
1. 새롭게 관찰해요 	[1-1] 멀리 보는 눈			
	1-1-1. 하늘을 관찰한 사람들(영상)			
	1-1-2. 밤하늘 별자리 그림			
	1-1-3. 그림자로 만든 해시계			
	1-1-4. 솔에 담긴 해, 양부일구			
	1-1-5. 북두칠성 별자리			

		1-1-6. 밤하늘 별자리			
[1-2] 크게 보는 눈		1-2-1. 크게 보는 눈			
		1-2-2. 가마인물형 토기 돌보기			
		1-2-3. 초충도, 영모도 디지털 돌보기			
		1-2-4. 크게 보는 눈 삼각퍼즐			
[1-3] 속을 보는 눈		1-3-1. 문화재병원 X선			
[1-4] 창작놀이터		1-4-1. 두더지모양 퍼즐			
		1-4-2. 벽 자석			
		1-4-3. 경천사탑			
		1-4-4. 스퀴즈			
		1-4-5. 문화재퍼즐			

		1-4-6. 지퍼, 끈, EVA막대			
2. 다르게 생각해요 	[2-1] 자연의 에너지, 불	2-1-1. 불이 바꾼 세상 그림자 극장			
		2-1-2. 흙과 불로 만든 그릇			
		2-1-3. 도자기 퍼즐			
		2-1-4. 보글보글 맛있는 부엌			
		2-1-5. 아궁이와 시루			
		2-1-6. 갈돌과 갈판			
		2-1-7. 맷돌			
		2-1-8. 불이 준 선물			
	[2-2]도구를 만드는 금속	2-2-1. 철은 어떻게 도구가 될까요?			
		2-2-2. 청동은 무엇으로 만들까요? (재료)			
2-2-3. 청동은 무엇으로 만들까요?					

					
		2-2-4. 금으로 무엇을 만들까요?			
		2-2-5. 자석으로 철을 찾아보세요			
		2-2-6. 철이 만든 세상 (모션인식게임)			
	[2-3] 빙글빙글 움직이는 바퀴	2-3-1. 칙칙폭폭 바퀴극장			
		2-3-2. 툰니바퀴풍차			
2-3-3. 영차영차 거중기					
3. 마음을 나눴어요 	[3-1] 생각을 표현하는 글자	3-1-1. 그림문자 사진기 (사진확인창)			
		3-1-2. 같은 뜻, 다른 말			
		3-1-3. 금속활자 인쇄소			
		3-1-4. 그림문자 사진기			

	[3-2] 마음을 전달하는 통신	3-2-1. 친구에게 전하고 싶은 이야기			
		3-2-2. 통신수단의 변화			
		3-2-3. 마음을 전달하는 통신			
	[3-3] 어린이박물관 오케스트라	3-3-1. 오케스트라			
4. [특별전시] 모두가 어린이	[4-1] 너와 나, 우리의 모습으로	4-1-1. 모빌			
		4-1-2. 사운드			
	[4-2] 너와 나, 함께 놀자	4-2-1. 인터랙티브 체험 공간			
		4-2-2. 호랑이 퍼즐			
	[4-3] 너와 나, 온몸으로 놀자	4-3-1. 아날로그 놀이공간			
		4-3-2. 통나무 장검다리			

		4-3-3. 옛 어린이들은 어떻게 놀았을까?			
		4-3-4. 방정환 말꽃모음			
	[4-4] 너와 나, 서로의 선물	4-4-1. 선물상자 구조물			
		4-4-2. 선물 대관람차			
		4-4-3. 선물 미디어 테이블			
	[4-5] 너와 나, 이야기하자	4-5-1. 문화재 말풍선			
		4-5-2. 얼굴 변신 사진기			
		4-5-3. 맵핑북 (숨은 어린이찾기)			

2-2. 자녀의 발달수준에 가장 적합한 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

2-3. 자녀의 발달수준에 가장 적합하지 못한 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()


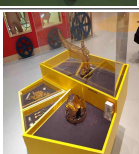
3. 체험전시영역의 조작/활용방법이해도

3-1. 자녀가 조작/활용방법을 이해한 활동을 모두 표시 해 주십시오.

세션	체험전시영역	조작/활용 방법을 이해함	조작/활용 방법을 이해 못함
----	--------	---------------------	-----------------------



<p>1. 새롭게 관찰해요</p> 	<p>[1-1] 멀리 보는 눈</p>	<p>1-1-1. 하늘을 관찰한 사람들(영상)</p> 		
		<p>1-1-2. 밤하늘 별자리 그림</p> 		
		<p>1-1-3. 그림자로 만든 해시계</p> 		
		<p>1-1-4. 솔에 담긴 해, 양부일구</p> 		
		<p>1-1-5. 북두칠성 별자리</p> 		
		<p>1-1-6. 밤하늘 별자리</p> 		
	<p>[1-2] 크게 보는 눈</p>	<p>1-2-1. 크게 보는 눈</p> 		
		<p>1-2-2. 가마인물형 토기 돌보기</p> 		
		<p>1-2-3. 초충도, 영모도 디지털 돌보기</p> 		
		<p>1-2-4. 크게 보는 눈 삼각퍼즐</p> 		

	[1-3] 속을 보는 눈	1-3-1. 문화재병원 X선			
	[1-4] 창작놀이터	1-4-1. 두더지모양 퍼즐			
		1-4-2. 벽 자석			
		1-4-3. 경천사탑			
		1-4-4. 스퀴즈			
		1-4-5. 문화재퍼즐			
		1-4-6. 지퍼, 끈, EVA막대			
	2. 다르게 생각해요 	[2-1] 자연의 에너지, 불	2-1-1. 불이 바꾼 세상 그림자 극장		
2-1-2. 흙과 불로 만든 그릇					
2-1-3. 도자기 퍼즐					
2-1-4. 보글보글 맛있는 부엌					

		2-1-5. 아궁이와 시루			
		2-1-6. 갈돌과 갈판			
		2-1-7. 맷돌			
		2-1-8. 불이 준 선물			
	[2-2]도구를 만드는 금속	2-2-1. 철은 어떻게 도구가 될까요?			
		2-2-2. 청동은 무엇으로 만들까요? (재료)			
		2-2-3. 청동은 무엇으로 만들까요?			
		2-2-4. 금으로 무엇을 만들까요?			
		2-2-5. 자석으로 철을 찾아보세요			
		2-2-6. 철이 만든 세상 (모션인식게임)			
	[2-3] 빙글빙글 움직이는 바퀴	2-3-1. 칙칙폭폭 바퀴극장			

		2-3-2. 툽니바퀴풍차				
		2-3-3. 영차영차 거중기				
<p>3. 마음을 나눴어요</p> 	<p>[3-1] 생각을 표현하는 글자</p>	3-1-1. 그림문자 사진기 (사진확인창)				
		3-1-2. 같은 뜻, 다른 말				
		3-1-3. 금속활자 인쇄소				
		3-1-4. 그림문자 사진기				
	<p>[3-2] 마음을 전달하는 통신</p>	3-2-1. 친구에게 전하고 싶은 이야기				
		3-2-2. 통신수단의 변화				
		3-2-3. 마음을 전달하는 통신				
	<p>[3-3] 어린이박물관 오케스트라</p>	3-3-1. 오케스트라				
	<p>4. [특별전시] 모두가 어린이</p> 	<p>[4-1] 너와 나, 우리의 모습으로</p>	4-1-1. 모빌			

		4-1-2. 사운드			
[4-2] 너와 나, 함께 놀자		4-2-1. 인터랙티브 체험 공간			
		4-2-2. 호랑이 퍼즐			
[4-3] 너와 나, 운동으로 놀자		4-3-1. 아날로그 놀이공간			
		4-3-2. 통나무 징검다리			
		4-3-3. 옛 어린이들은 어떻게 놀았을까?			
		4-3-4. 방정환 말꽃모음			
[4-4] 너와 나, 서로의 선물		4-4-1. 선물상자 구조물			
		4-4-2. 선물 대관람차			
		4-4-3. 선물 미디어 테이블			
[4-5] 너와 나, 이야기하자		4-5-1. 문화재 말풍선			

		4-5-2. 얼굴 변신 사진기			
		4-5-3. 맵핑북 (숨은 어린이 찾기)			

3-2 자녀가 조작/활용방법을 이해하기 가장 수월했던 활동은 무엇입니까? 활동이 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.



()

3-3. 자녀가 조작/활용방법을 이해하기 가장 어려웠던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요.

()

4. 체험전시영역의 전시주제이해 적합성

4-1. 전시주제이해에 적합한 활동을 모두 표시 해 주십시오.

세션	체험전시영역	전시주제 이해에 적합함	전시주제 이해에 적합하지 않음	
<p>1. 새롭게 관찰해요</p> 	[1-1] 멀리 보는 눈			
	1-1-1. 하늘을 관찰한 사람들(영상)			
	1-1-2. 밤하늘 별자리 그림			
	1-1-3. 그림자로 만든 해시계			
	1-1-4. 솔에 담긴 해, 앙부일구			
	1-1-5. 북두칠성 별자리			
1-1-6. 밤하늘 별자리				

	[1-2] 크게 보는 눈	1-2-1. 크게 보는 눈			
		1-2-2. 가마인물형 토기 돋보기			
		1-2-3. 초충도, 영모도 디지털 돋보기			
		1-2-4. 크게 보는 눈 삼각퍼즐			
	[1-3] 속을 보는 눈	1-3-1. 문화재병원 X선			
	[1-4] 창작놀이터	1-4-1. 두더지모양 퍼즐			
		1-4-2. 벽 자석			
		1-4-3. 경천사탑			
		1-4-4. 스퀴즈			
		1-4-5. 문화재퍼즐			
1-4-6. 지퍼, 끈, EVA막대					

<p>2. 다르게 생각해요</p> 	<p>[2-1] 자연의 에너지, 불</p>	<p>2-1-1. 불이 바꾼 세상 그림자 극장</p>		
		<p>2-1-2. 흙과 불로 만든 그릇</p>		
		<p>2-1-3. 도자기 퍼즐</p>		
		<p>2-1-4. 보글보글 맛있는 부엌</p>		
		<p>2-1-5. 아궁이와 시루</p>		
		<p>2-1-6. 갈돌과 갈판</p>		
		<p>2-1-7. 맷돌</p>		
		<p>2-1-8. 불이 준 선물</p>		
	<p>[2-2]도구를 만드는 금속</p>	<p>2-2-1. 철은 어떻게 도구가 될까요?</p>		
		<p>2-2-2. 청동은 무엇으로 만들까요? (재료)</p>		
		<p>2-2-3. 청동은 무엇으로 만들까요?</p>		

		2-2-4. 금으로 무엇을 만들까요?			
		2-2-5. 자석으로 철을 찾아보세요			
		2-2-6. 철이 만든 세상 (모션인식게임)			
	[2-3] 빙글빙글 움직이는 바퀴	2-3-1. 칙칙폭폭 바퀴극장			
		2-3-2. 툰니바퀴풍차			
		2-3-3. 영차영차 거중기			
3. 마음을 나눠요 	[3-1] 생각을 표현하는 글자	3-1-1. 그림문자 사진기 (사진확인창)			
		3-1-2. 같은 뜻, 다른 말			
		3-1-3. 금속활자 인쇄소			
		3-1-4. 그림문자 사진기			
	[3-2] 마음을 전달하는 통신	3-2-1. 친구에게 전하고 싶은 이야기			

		3-2-2. 통신수단의 변화			
		3-2-3. 마음을 전달하는 통신			
	[3-3] 어린이박물관 오케스트라	3-3-1. 오케스트라			
4. [특별전시] 모두가 어린이	[4-1] 너와 나, 우리의 모습으로	4-1-1. 모빌			
		4-1-2. 사운드			
	[4-2] 너와 나, 함께 놀자	4-2-1. 인터랙티브 체험 공간			
		4-2-2. 호랑이 퍼즐			
	[4-3] 너와 나, 온몸으로 놀자	4-3-1. 아날로그 놀이공간			
		4-3-2. 통나무 장검다리			
		4-3-3. 옛 어린이들은 어떻게 놀았을까?			
		4-3-4. 방정환 말꽃모음			

[4-4] 너와 나, 서로의 선물	4-4-1. 선물상자 구조물			
	4-4-2. 선물 대관람차			
	4-4-3. 선물 미디어 테이블			
[4-5] 너와 나, 이야기하자	4-5-1. 문화재 말풍선			
	4-5-2. 얼굴 변신 사진기			
	4-5-3. 맵핑북 (숨은 어린이찾기)			

4-2. 전시주제이해에 가장 도움이 되었던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

4-3. 전시주제이해에 가장 도움이 되지 못했던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

IV. 다음은 어린이박물관 관람경험의 효과에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어린이박물관의 체험전시활동이 자녀의 어떤 발달영역에 특히 도움이 되었다고 생각하십니까?

- ① 신체발달(대소근육운동기술, 눈과 손의 협응력 등) ② 언어발달(의사소통기술, 문해력 등)
 ③ 사회성발달(양보, 협력 등 사회적 기술) ④ 정서발달(즐거움, 스트레스 해소 등)
 ⑤ 인지발달(문제해결기술, 사고력 등) ⑥ 창의성발달(창의력, 상상력 등)
 ⑦ 기타()

2. 자녀에게 가장 효과적이었던 체험전시유형은 무엇입니까?(2개 복수선택가능)

- ① 시각 자료: 복두칠성 별자리, 크게 보는 눈, 마음을 전달하는 통신(전화기 전시물) 등
 ② 촉각 자료: 갈판(법씨), 방정환 말꽃모음 등
 ③ 청각 자료: 너와 나 우리의 모습으로(소리듣고 생각나는 모습) 등
 ④ 시청각 자료: 철이 바꾼 세상 등
 ⑤ 디지털 자료: 칙칙폭폭 바퀴극장, 마음을 전달하는 통신(사진찍기), 얼굴변신 사진기 등

- ⑥ 디지로그 자료(디지털+아날로그 혼합자료): 문화재병원X선, 너와나 함께 놀자(봄여름가을겨울), 어린이박물관 오케스트라 등
- ⑦ 구성 자료(그리기/만들기 등): 친구에게 전하고 싶은 이야기, 창작놀이터(퍼즐, 블록류) 등
- ⑧ 신체(대근육)움직임 자료: 너와 나, 온몸으로 놀자, 백동자도, 영차영차 거중기, 활비비 등
- ⑨ 기타()

3. 전체적으로 어린이박물관의 체험전시활동 이용 경험은 어떠셨습니까?

문항내용	매우 그렇다	거의 그렇다	보통이다	거의 그렇지 않다	전혀 그렇지 않다.
① 전시물 조작이 용이했다.					
② 전시물에 대한 이해가 잘 되었다.					
③ 전시물의 내용과 교감하는 듯하였다.					
④ 직접 조작하는 전시물은 그 반응이 즉각적이었다.					
⑤ 전시 방법이 관람하는 데 편리했다.					
⑥ 박물관 전시 매체를 활용하여 전시 내용이 충분히 전달되었다.					

V. 다음은 어린이박물관의 체험전시 공간 운영에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어떤 형태의 체험전시활동이 많아지기를 바라십니까?(2개 복수선택가능)

- ① 아날로그 시각 활용 (사진, 그림, 스탬프 등)
- ② 디지털 시각 활용 (가상현실 체험 등)
- ③ 촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)
- ④ 청각 활용(이어폰이나 소리상자로 듣는 이야기나 다양한 소리 등)
- ⑤ 후각 활용(향기 탐색 등)
- ⑥ 미각 활용(요리 체험 등)
- ⑦ 시청각 활용(동영상 등)
- ⑧ 디지로그 자료(디지털+아날로그 혼합자료)
- ⑨ 기타()

2. 앞으로 어린이박물관에서 서비스가 확대되면 좋은 자료는 무엇입니까?

- ① 브로슈어(팸플릿)
- ② 체험전시 관련 활동지
- ③ 체험전시물별 해설자료
- ④ 홍보영상
- ⑤ 교육프로그램 관련 자료
- ⑥ 기타()

3. 어린이박물관이 어떤 기능으로 구성되는 것이 필요하다고 생각하십니까?

- ① 역사교육에 대한 지식 함양 기회 제공
- ② 지역문화유산에 대한 흥미 및 자긍심 함양
- ③ 놀이 공간
- ④ 가족문화 공간
- ⑤ 기타()

4. 코로나19 상황 이후, 어린이박물관이 어떻게 운영되길 기대하십니까?

- ① 관람시간이나 빈도 확대
- ② 체험 공간 확대
- ③ 체험전시물 및 교육 자료 확대
- ④ 사이버 어린이박물관 확대(홈페이지 디지털 콘텐츠 등)

* 어린이박물관운영과 관련하여 자유롭게 의견을 주시면 감사하겠습니다. 설문조사에 끝까지 참여해주셔서 감사합니다.
()

III. 다음은 어린이박물관에서 진행하는 체험전시영역입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 체험전시영역의 흥미도

1-1. 자녀가 흥미 있게 참여한 활동을 모두 표시해 주십시오.

세션	체험전시영역		흥미 있음	흥미 활동 없음	있음 없음
도입	미션영상	0-1. 문화재를 지키는 박물관 사람들(영상)			
1. 고고학자 	[1-1] 고분속 문화재를 발굴해요.	1-1-1. 정촌고분을 발견한 고고학자 이야기(영상)			
		1-1-2. 나는 고고학자			
	[1-2] 자라봉 고분 발굴 이야기	1-2-1. 자라봉 고분 토층 (포토존)			
		1-2-2. 자라봉 고분 발굴 이야기 (영상)			
[1-3] 문화재 발굴 현장은 어떤 모습일까요?	1-3-1. 문화재 발굴현장				
2. 전시기획자 	[2-1] 나만의 전시를 만들어 볼까요?	2-1-1. 전시기획안을 적어보세요			
		2-1-2. 전시물품으로 전시해보기			
3. 보존과학자 	[3-1] 문화재를 조사해요	3-1-1. 보존과학자는 어떻게 문화재를 검진할까요? (영상)			

		3-1-2. 문화재 분석 조사 (문화재의 비밀을 밝혀요)			
		3-1-3. 보존과학자는 어떤 도구를 사용할까요?			
	[3-2] 나는 보존과학자	3-2-1. 수장고 속 문화재를 지켜요.			
		3-2-2. 특별 수장고			
		3-2-3. 문화재 접합하기 (특별, 석등)			
3-2-4. 보존처리 기록카드 작성+전시하기					
4. 소장품관리자 	[4-1] 수장고 속 문화재	4-1-1. 수장고에 문화재를 보관해요			
	[4-2] 나는 소장품 관리자	4-2-1. 유물등록실은 어떤 곳일까요?			
		4-2-2. 소장품을 등록해요 (유물번호적기, 크기재기)			
		4-2-3. 소장품관리자는 어떤 일을 할까요? (영상)			
5. 교육연구사 	[5-1] 교육프로그램을 개발해요	5-1-1. 문화재를 활용한 교육프로그램 개발			

	[5-2] 문화재 관련 체험을 해 보세요	5-2-1. 박물관 교육 체험			
		5-2-2. 나주박물관 교육 체험물(영상)			
6. 전시 에필로그		6-1. 나만의 명함을 만들어요			
		6-2. 박물관을 움직이는 사람들			

1-2. 체험전시활동을 하면서 자녀가 가장 흥미를 보인 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

1-3. 체험전시활동을 하면서 자녀가 가장 흥미를 보이지 않은 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

2. 체험전시영역의 발달적합성

2-1. 자녀의 발달수준에 적합한 활동을 모두 표시해 주십시오.

세션	체험전시영역		발달수준에 적합함	발달수준에 적합하지 않음
도입	미션영상	0-1. 문화재를 지키는 박물관 사람들(영상)		
1. 고고학자 	[1-1] 고분속 문화재를 발굴해요.	1-1-1. 정촌고분을 발견한 고고학자 이야기(영상)		
		1-1-2. 나는 고고학자		
	[1-2] 자라봉 고분 발굴 이야기	1-2-1. 자라봉 고분 토층 (포토존)		

		1-2-2. 자라봉 고분 발굴 이야기 (영상)			
	[1-3] 문화재 발굴 현장은 어떤 모습일까요?	1-3-1. 문화재 발굴현장			
2. 전시기획자 	[2-1] 나만의 전시를 만들어 볼까요?	2-1-1. 전시기획안을 적어보세요			
		2-1-2. 전시물품으로 전시해보기			
3. 보존과학자 	[3-1] 문화재를 조사해요	3-1-1. 보존과학자는 어떻게 문화재를 검진할까요?(영상)			
		3-1-2. 문화재 분석 조사 (문화재의 비밀을 밝혀요)			
		3-1-3. 보존과학자는 어떤 도구를 사용할까요?			
	[3-2] 나는 보존과학자	3-2-1. 수장고 속 문화재를 지켜요.			
		3-2-2. 독널 수장고			
		3-2-3. 문화재 접합하기 (독널, 석등)			

		3-2-4. 보존처리 기록카드 작성+전시하기			
4. 소장품관리자 	[4-1] 수장고 속 문화재	4-1-1. 수장고에 문화재를 보관해요			
	[4-2] 나는 소장품 관리자	4-2-1. 유물등록실은 어떤 곳일까요?			
		4-2-2. 소장품을 등록해요 (유물번호적기, 크기재기)			
		4-2-3. 소장품관리자는 어떤 일을 할까요? (영상)			
5. 교육연구사 	[5-1] 교육프로그램을 개발해요	5-1-1. 문화재를 활용한 교육프로그램 개발			
	[5-2] 문화재 관련 체험을 해 봐요	5-2-1. 박물관 교육 체험			
		5-2-2. 나주박물관 교육 체험물(영상)			
6. 전시 에필로그		6-1. 나만의 명함을 만들어요			
		6-2. 박물관을 움직이는 사람들			

2-2. 자녀의 발달수준에 가장 적합한 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요.
그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

2-3. 자녀의 발달수준에 가장 적합하지 못한 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써
주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

3. 체험전시영역의 조작/활용방법 이해도

3-1. 자녀가 조작/활용방법을 이해한 활동을 모두 표시해 주십시오.

세션	체험전시영역		조작/활용 방법을 이해함	조작/활용 방법을 이해 못함
도입	미션영상	0-1. 문화재를 지키는 박물관 사람들(영상)		
1. 고고학자 	[1-1] 고분속 문화재를 발굴해요.	1-1-1. 정촌고분을 발견한 고고학자 이야기(영상)		
		1-1-2. 나는 고고학자		
	[1-2] 자라봉 고분 발굴 이야기	1-2-1. 자라봉 고분 토층 (포토존)		
		1-2-2. 자라봉 고분 발굴 이야기 (영상)		
	[1-3] 문화재 발굴 현장은 어떤 모습일까요?	1-3-1. 문화재 발굴현장		
2. 전시기획자 	[2-1] 나만의 전시를 만들어 볼까요?	2-1-1. 전시기획안을 적어보세요		
		2-1-2. 전시물품으로 전시해보기		
3. 보존과학자 	[3-1] 문화재를 조사해요	3-1-1. 보존과학자는 어떻게 문화재를 검진할까요?(영상)		

		3-1-2. 문화재 분석 조사 (문화재의 비밀을 밝혀요)			
		3-1-3. 보존과학자는 어떤 도구를 사용할까요?			
	[3-2] 나는 보존과학자	3-2-1. 수장고 속 문화재를 지켜요.			
		3-2-2. 특별 수장고			
		3-2-3. 문화재 접합하기 (특별, 석등)			
3-2-4. 보존처리 기록카드 작성+전시하기					
4. 소장품관리자 	[4-1] 수장고 속 문화재	4-1-1. 수장고에 문화재를 보관해요			
	[4-2] 나는 소장품 관리자	4-2-1. 유물등록실은 어떤 곳일까요?			
		4-2-2. 소장품을 등록해요 (유물번호적기, 크기재기)			
		4-2-3. 소장품관리자는 어떤 일을 할까요? (영상)			
5. 교육연구사 	[5-1] 교육프로그램을 개발해요	5-1-1. 문화재를 활용한 교육프로그램 개발			

	[5-2] 문화재 관련 체험을 해 봐요	5-2-1. 박물관 교육 체험			
		5-2-2. 나주박물관 교육 체험물(영상)			
6. 전시 에필로그		6-1. 나만의 명함을 만들어요			
		6-2. 박물관을 움직이는 사람들			

3-2 자녀가 조작/활용방법을 이해하기 가장 수월했던 활동은 무엇입니까? 활동이 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

3-3. 자녀가 조작/활용방법을 이해하기 가장 어려웠던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요.
()

4. 체험전시영역의 전시주제이해 적합성

4-1. 전시주제이해에 적합한 활동을 모두 표시 해 주십시오.

세션	체험전시영역		전시주제 이해에 적합함	전시주제 이해에 적합하지 않음
도입	미션영상	0-1. 문화재를 지키는 박물관 사람들(영상)		
1. 고고학자 	[1-1] 고분속 문화재를 발굴해요.	1-1-1. 정촌고분을 발견한 고고학자 이야기(영상)		
		1-1-2. 나는 고고학자		
	[1-2] 자라봉 고분 발굴 이야기	1-2-1. 자라봉 고분 토층 (포토존)		

		1-2-2. 자라봉 고분 발굴 이야기 (영상)			
	[1-3] 문화재 발굴 현장은 어떤 모습일까요?	1-3-1. 문화재 발굴현장			
2. 전시기획자 	[2-1] 나만의 전시를 만들어 볼까요?	2-1-1. 전시기획안을 적어보세요			
		2-1-2. 전시물품으로 전시해보기			
3. 보존과학자 	[3-1] 문화재를 조사해요	3-1-1. 보존과학자는 어떻게 문화재를 검진할까요?(영상)			
		3-1-2. 문화재 분석 조사 (문화재의 비밀을 밝혀요)			
		3-1-3. 보존과학자는 어떤 도구를 사용할까요?			
	[3-2] 나는 보존과학자	3-2-1. 수장고 속 문화재를 지켜요.			
		3-2-2. 독널 수장고			
		3-2-3. 문화재 접합하기 (독널, 석등)			

		3-2-4. 보존처리 기록카드 작성+전시하기			
4. 소장품관리자 	[4-1] 수장고 속 문화재	4-1-1. 수장고에 문화재를 보관해요			
	[4-2] 나는 소장품 관리자	4-2-1. 유물등록실은 어떤 곳일까요?			
		4-2-2. 소장품을 등록해요 (유물번호적기, 크기재기)			
		4-2-3. 소장품관리자는 어떤 일을 할까요? (영상)			
5. 교육연구사 	[5-1] 교육프로그램을 개발해요	5-1-1. 문화재를 활용한 교육프로그램 개발			
	[5-2] 문화재 관련 체험을 해 봐요	5-2-1. 박물관 교육 체험			
		5-2-2. 나주박물관 교육 체험물(영상)			
6. 전시 에필로그		6-1. 나만의 명함을 만들어요			
		6-2. 박물관을 움직이는 사람들			

4-2 전시주제 이해에 가장 도움이 되었던 활동은 무엇입니까? 활동이 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

4-3. 전시주제 이해에 가장 도움이 되지 못했던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요.

()

IV. 다음은 어린이박물관 관람경험의 효과에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어린이박물관의 체험전시활동이 자녀의 어떤 발달영역에 특히 도움이 되었다고 생각하십니까?

- ① 신체발달(대소근육운동기술, 눈과 손의 협응력 등) ② 언어발달(의사소통기술, 문해력 등)
- ③ 사회성발달(양보, 협력 등 사회적 기술) ④ 정서발달(즐거움, 스트레스 해소 등)
- ⑤ 인지발달(문제해결기술, 사고력 등) ⑥ 창의성발달(창의력, 상상력 등)
- ⑦ 기타()

2. 자녀에게 가장 효과적이었던 체험전시유형은 무엇입니까?(2개 복수선택가능)

- ① 시각 자료: 보이는 수장고, 유물등록실, 보존과학자는 어떤 도구를 사용할까요? 등
- ② 촉각 자료: 나만의 전시를 만들어요, 소장품을 등록해요 등
- ③ 시청각 자료: 정촌고분을 발견한 고고학자 이야기, 보존과학자는 어떻게 문화재를 검진할까요? 등 동영상
- ④ 디지털 자료: 고분 속 문화재를 발굴해요, 문화재 발굴현장, 수장고 속 문화재를 지켜요 등
- ⑤ 디지로그 자료(디지털+아날로그 혼합자료): 나만의 명함 만들기, 수장고에 문화재를 보관해요 등
- ⑥ 구성 자료(그리기/만들기 등): 박물관 교육 체험(옥목걸이 만들기, 문화재 엽서 꾸미기 등)
- ⑦ 신체(대근육)움직임 자료: 문화재(독널, 석등)접합하기, 수장고에 문화재를 보관해요 등
- ⑧ 기타()

3. 전체적으로 어린이박물관의 체험전시활동 이용 경험은 어떠셨습니까?

문항내용	매우 그렇다	거의 그렇다	보통이다	거의 그렇지 않다	전혀 그렇지 않다.
① 전시물 조작이 용이했다.					
② 전시물에 대한 이해가 잘 되었다.					
③ 전시물의 내용과 교감하는 듯하였다.					
④ 직접 조작하는 전시물은 그 반응이 즉각적이었다.					
⑤ 전시 방법이 관람하는 데 편리했다.					
⑥ 박물관 전시 매체를 활용하여 전시 내용이 충분히 전달되었다.					

V. 다음은 어린이박물관의 체험전시 공간 운영에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어떤 형태의 체험전시활동이 많아지기를 바라십니까?(2개 복수선택가능)

- ① 아날로그 시각 활용 (사진, 그림, 스탬프 등)
- ② 디지털 시각 활용 (가상현실 체험 등)
- ③ 촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)
- ④ 청각 활용(이어폰이나 소리상자로 듣는 이야기나 다양한 소리 등)
- ⑤ 후각 활용(다도 체험 등)
- ⑥ 미각 활용(요리 체험 등)
- ⑦ 시청각 활용(동영상 등)
- ⑧ 디지로그 자료(디지털+아날로그 혼합자료)
- ⑨ 기타()

2. 앞으로 어린이박물관에서 서비스가 확대되면 좋은 자료는 무엇입니까?

- ① 브로슈어(팸플릿)

- ② 체험전시 관련 활동지
- ③ 체험전시물별 해설자료
- ④ 홍보영상
- ⑤ 교육프로그램 관련 자료
- ⑥ 기타()

3. 어린이박물관이 어떤 기능으로 구성되는 것이 필요하다고 생각하십니까?

- ① 역사교육(지역사)에 대한 지식 함양 기회 제공
- ② 지역문화유산에 대한 흥미 및 자긍심 함양
- ③ 놀이 공간
- ④ 가족문화 공간
- ⑤ 기타()

4. 코로나19 상황 이후, 어린이박물관이 어떻게 운영되길 기대하십니까?

- ① 관람시간이나 빈도 확대
- ② 체험 공간 확대
- ③ 체험전시물 및 교육 자료 확대
- ④ 사이버 어린이박물관 확대(홈페이지 디지털 콘텐츠 등)

* 어린이박물관운영과 관련하여 자유롭게 의견을 주시면 감사하겠습니다. 설문조사에 끝까지 참여해주셔서 감사합니다.

()

III. 다음은 어린이박물관에서 진행하는 체험전시영역입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 체험전시영역의 흥미도

1-1. 자녀가 흥미 있게 참여한 활동을 모두 표시해 주십시오.

체험전시영역		흥미 있음	흥미 없음
[1] 문화재를 지켜요	1-1. 으쌔으쌔 땅속 발굴		
	1-2. 첨벙첨벙 물속 발굴		
	1-3. 구석구석 문화재 조사		
	1-4. 꼼지락꼼지락 문화재 복원		
[2] 꼬물꼬물 오감체험	2-1. 문화재 줄 인형		
	2-2. 문화재 감각 체험물		
	2-3. 비지보드, 빅북		
	2-4. 교구 (도형, 악기 등)		
	2-5. 인성 동화책		
[3] 신나는 놀이터	3-1. 도란도란 인형극장		

	3-2. 조물조물 교구놀이			
	3-3. 미끄럼틀			

1-2. 체험전시활동을 하면서 자녀가 가장 흥미를 보인 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

1-3. 체험전시활동을 하면서 자녀가 가장 흥미를 보이지 않은 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

2. 체험전시영역의 발달적합성

2-1. 자녀의 발달수준에 적합한 활동을 모두 표시해 주십시오.

체험전시영역		발달수준에 적합함	발달수준에 적합하지 않음
[1] 문화재를 지켜요	1-1. 으쌔으쌔 땅속 발굴		
	1-2. 첨벙첨벙 물속 발굴		
	1-3. 구석구석 문화재 조사		
	1-4. 꿈지락꿈지락 문화재 복원		
[2] 꼬물꼬물 오감체험	2-1. 문화재 줄 인형		

	2-2. 문화재 감각 체험물			
	2-3. 비지보드, 박북			
	2-4. 교구 (도형, 악기 등)			
	2-5. 인성 동화책			
[3] 신나는 놀이터	3-1. 도란도란 인형극장			
	3-2. 조물조물 교구놀이			
	3-3. 미끄럼틀			

2-2. 자녀의 발달수준에 가장 적합한 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()








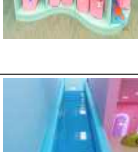
2-3. 자녀의 발달수준에 가장 적합하지 못한 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

3. 체험전시영역의 조작/활용방법이해도

3-1. 자녀가 조작/활용방법을 이해한 활동을 모두 표시해 주십시오.

체험전시영역		조작/활용 방법을 이해함	조작/활용 방법을 이해 못함
[1] 문화재를 지켜요	1-1. 으쌔으쌔 땅속 발굴		

	1-2. 청빙청빙 물속 발굴			
	1-3. 구석구석 문화재 조사			
	1-4. 꿈지락꿈지락 문화재 복원			
[2] 꼬물꼬물 오감체험	2-1. 문화재 줄 인형			
	2-2. 문화재 감각 체험물			
	2-3. 비지보드, 박북			
	2-4. 교구 (도형, 악기 등)			
	2-5. 인성 동화책			
[3] 신나는 놀이터	3-1. 도란도란 인형극장			
	3-2. 조물조물 교구놀이			
	3-3. 미끄럼틀			

3-2 자녀가 조작/활용방법을 이해하기 가장 수월했던 활동은 무엇입니까? 활동이 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

3-3. 자녀가 조작/활용방법을 이해하기 가장 어려웠던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요.

()

4. 체험전시영역의 전시주제이해 적합성

4-1. 전시주제이해에 적합한 활동을 모두 표시 해 주십시오.

체험전시영역		전시주제 이해에 적합함	전시주제 이해에 적합하지 않음
[1] 문화재를 지켜요	1-1. 으쌔으쌔 땅속 발굴		
	1-2. 첨벙첨벙 물속 발굴		
	1-3. 구석구석 문화재 조사		
	1-4. 꿈지락꿈지락 문화재 복원		
[2] 꼬물꼬물 오감체험	2-1. 문화재 줄 인형		
	2-2. 문화재 감각 체험물		
	2-3. 비지보드, 박북		
	2-4. 교구 (도형, 악기 등)		

	2-5. 인성 동화책			
[3] 신나는 놀이터	3-1. 도란도란 인형극장			
	3-2. 조물조물 교구놀이			
	3-3. 미끄럼틀			

4-2. 전시주제 이해에 가장 도움이 되었던 활동은 무엇입니까? 활동이 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

4-3. 전시주제 이해에 가장 도움이 되지 못했던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요.

()

IV. 다음은 어린이박물관 관람경험의 효과에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어린이박물관의 체험전시활동이 자녀의 어떤 발달영역에 특히 도움이 되었다고 생각하십니까?

- ① 신체발달(대소근육운동기술, 눈과 손의 협응력 등) ② 언어발달(의사소통기술, 문해력 등)
 ③ 사회성발달(양보, 협력 등 사회적 기술) ④ 정서발달(즐거움, 스트레스 해소 등)
 ⑤ 인지발달(문제해결기술, 사고력 등) ⑥ 창의성발달(창의력, 상상력 등)
 ⑦ 기타()

2. 자녀에게 가장 효과적이었던 체험전시유형은 무엇입니까?(2개 복수선택가능)

- ① 시각 자료: 구석구석 문화재 조사(금동관, 금동신발 복제품) 등
 ② 촉각 자료: 폼지락폼지락 문화재복원, 문화재 줄인형, 문화재 감각 체험물 등
 ③ 청각 자료: 악기 등
 ④ 구성 자료(만들기 등): 폼지락폼지락 문화재복원, 조물조물 교구놀이, 도란도란 인형극장 등
 ⑤ 신체(대근육)움직임 자료: 으쌰으쌰 땅속 발굴, 첨봉첨봉 물속 발굴 등
 ⑥ 기타()

3. 전체적으로 어린이박물관의 체험전시활동 이용 경험은 어떠셨습니까?

문항내용	매우 그렇다	거의 그렇다	보통이다	거의 그렇지 않다	전혀 그렇지 않다.
① 전시물 조작이 용이했다.					
② 전시물에 대한 이해가 잘 되었다.					
③ 전시물의 내용과 교감하는 듯하였다.					
④ 직접 조작하는 전시물은 그 반응이 즉각적이었다.					

⑤ 전시 방법이 관람하는 데 편리했다.					
⑥ 박물관 전시 매체를 활용하여 전시 내용이 충분히 전달되었다.					

V. 다음은 어린이박물관의 체험전시 공간 운영에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어떤 형태의 체험전시활동이 많아지기를 바라십니까?(2개 복수선택가능)

- ① 아날로그 시각 활용 (사진, 그림, 스탬프 등)
- ② 디지털 시각 활용 (가상현실 체험 등)
- ③ 촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)
- ④ 청각 활용(이어폰이나 소리상자로 듣는 이야기나 다양한 소리 등)
- ⑤ 후각 활용(다도 체험 등)
- ⑥ 미각 활용(요리 체험 등)
- ⑦ 시청각 활용(동영상 등)
- ⑧ 디지로그 자료(디지털+아날로그 혼합자료)
- ⑨ 기타()

2. 앞으로 어린이박물관에서 서비스가 확대되면 좋은 자료는 무엇입니까?

- ① 브로슈어(팸플릿)
- ② 체험전시 관련 활동지
- ③ 체험전시물별 해설자료
- ④ 홍보영상
- ⑤ 교육프로그램 관련 자료
- ⑥ 기타()

3. 어린이박물관이 어떤 기능으로 구성되는 것이 필요하다고 생각하십니까?

- ① 역사교육(지역사)에 대한 지식 함양 기회 제공
- ② 지역문화유산에 대한 흥미 및 자긍심 함양
- ③ 놀이 공간
- ④ 가족문화 공간
- ⑤ 기타()

4. 코로나19 상황 이후, 어린이박물관이 어떻게 운영되길 기대하십니까?

- ① 관람시간이나 빈도 확대
- ② 체험 공간 확대
- ③ 체험전시물 및 교육 자료 확대
- ④ 사이버 어린이박물관 확대(홈페이지 디지털 콘텐츠 등)

* 어린이박물관운영과 관련하여 자유롭게 의견을 주시면 감사하겠습니다. 설문조사에 끝까지 참여해주셔서 감사합니다.



()

III. 다음은 어린이박물관에서 진행하는 체험전시영역입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 체험전시영역의 흥미도

1-1. 자녀가 흥미 있게 참여한 활동을 모두 표시 해 주십시오.

체험전시영역			흥미 있음	흥미 없음
[1] 제주 자연은 특별해	1-1. 제주의 자연환경 터치 패널			
[2] 섬 하나가 수옥!/ 야호 한라산이다!	2-1. 설문대활망 이야기			
	2-2. 백록과 신선 이야기			
	2-3. 백록과 신선 포토존			
[3] 물 길으러 가볼까?/ 코주룩하멍 타부룩하게	3-1. 소리컵으로 듣는 용천수 이야기			
	3-2. 물허벅 체험			
	3-3. 허벅 만들기 체험			
[4] 흙, 물, 불의 마법	4-1. 제주토기 관찰하기			
	4-2. 토기 소리듣기			

	4-3. 토기 만져보기			
[5] 척척 만능 재주꾼, 제주 돌/우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담	5-1. 풀고레 체험			
	5-2. 발담/방사탑 쌓기			
[6] 하하호호 우리집	6-1. 정낭과 정주석			
	6-2. 꿀꿀, 돛통시			
	6-3. 제주의 작은 텃밭, 우영팻			
	6-4. 달그락 달그락, 정지			
[7] 어려려~ 우리 할아버지는 말테우리	7-1. 말테우리 할아버지의 하루			
	7-2. 정동모자, 동고랑			
[8] 호오이~ 우리 할머니는 해녀	8-1. 해녀 물질 도구			
	8-2. 불턱 소라 스피커			

	8-3. 쉐눈 너머 바다			
	8-4. 해녀 할머니 영상편지			
	8-5. 해녀 할머니들에게 띄우는 편지			
[9] 벨롱벨롱, 제주 바다	9-1. 나만의 소원배 인쇄하기			
	9-2. 소원배 만들기			
	9-3. QR코드로 소원배 띄우기			
	9-4. 소원문구 작성하기			
[10] 아름다운 제주 오래오래	10-1. 아름다운 제주			
	10-2. 제주 명예 도민증			

1-2. 체험전시활동을 하면서 자녀가 가장 흥미를 보인 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

1-3. 체험전시활동을 하면서 자녀가 가장 흥미를 보이지 않은 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

2. 체험전시영역의 발달적합성

2-1. 자녀의 발달수준에 적합한 활동을 모두 표시 해 주십시오.

체험전시영역		발달수준에 적합함	발달수준에 적합하지 않음
[1] 제주 자연은 특별해	1-1. 제주의 자연환경 터치 패널 		
[2] 섬 하나가 수옥!/ 야호 한라산이다!	2-1. 설문대할망 이야기 		
	2-2. 백록과 신선 이야기 		
	2-3. 백록과 신선 포토존 		
[3] 물 길으러 가볼까?/ 코주룩하멍 타부룩하게	3-1. 소리컵으로 듣는 용천수 이야기 		
	3-2. 물허벅 체험 		
	3-3. 허벅 만들기 체험 		
[4] 흙, 물, 불의 마법	4-1. 제주토기 관찰하기 		
	4-2. 토기 소리듣기 		
	4-3. 토기 만져보기 		

[5] 척척 만능 재주꾼, 제주 돌/우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 밭담	5-1. 풀고레 체험			
	5-2. 밭담/방사탑 쌓기			
[6] 하하호호 우리집	6-1. 정낭과 정주석			
	6-2. 꿀꿀, 돛통시			
	6-3. 제주의 작은 텃밭, 우영팻			
	6-4. 달그락 달그락, 정지			
[7] 어려려~ 우리 할아버지는 말테우리	7-1. 말테우리 할아버지의 하루			
	7-2. 정동모자, 동고랑			
[8] 호오이~ 우리 할머니는 해녀	8-1. 해녀 물질 도구			
	8-2. 불턱 소리 스피커			
	8-3. 쉐눈 너머 바다			

	8-4. 해녀 할머니 영상편지			
	8-5. 해녀 할머니들에게 띄우는 편지			
[9] 빌롱빌롱, 제주 바다	9-1. 나만의 소원배 인쇄하기			
	9-2. 소원배 만들기			
	9-3. QR코드로 소원배 띄우기			
	9-4. 소원문구 작성하기			
[10] 아름다운 제주 오래오래	10-1. 아름다운 제주			
	10-2. 제주 명예 도민증			

2-2. 자녀의 발달수준에 가장 적합한 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()


2-3. 자녀의 발달수준에 가장 적합하지 못한 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

()

3. 체험전시영역의 조작/활용방법이해도

3-1. 자녀가 조작/활용방법을 이해한 활동을 모두 표시 해 주십시오.

체험전시영역	조작/활용 방법을 이해함	조작/활용 방법을 이해 못함
--------	---------------------	-----------------------

[1] 제주 자연은 특별해	1-1. 제주의 자연환경 터치 패널			
[2] 섬 하나가 수옥!/ 야호 한라산이다!	2-1. 설문대할망 이야기			
	2-2. 백록과 신선 이야기			
	2-3. 백록과 신선 포토존			
[3] 물 길으러 가볼까?! 코주룩하멍 타부룩하게	3-1. 소리컵으로 듣는 용천수 이야기			
	3-2. 물허벅 체험			
	3-3. 허벅 만들기 체험			
[4] 흙, 물, 불의 마법	4-1. 제주도기 관찰하기			
	4-2. 토기 소리듣기			
	4-3. 토기 만져보기			

[5] 척척 만능 재주꾼, 제주 돌/우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 밭담	5-1. 풀고래 체험			
	5-2. 밭담/방사탑 쌓기			
[6] 하하호호 우리집	6-1. 정낭과 정주석			
	6-2. 꿀꿀, 돛통시			
	6-3. 제주의 작은 텃밭, 우영팻			
	6-4. 달그락 달그락, 정지			
[7] 어려려~ 우리 할아버지는 말테우리	7-1. 말테우리 할아버지의 하루			
	7-2. 정동모자, 동고랑			
[8] 호오이~ 우리 할머니는 해녀	8-1. 해녀 물질 도구			
	8-2. 불턱 소리 스피커			
	8-3. 웨눈 너머 바다			

	8-4. 해녀 할머니 영상편지			
	8-5. 해녀 할머니들에게 띄우는 편지			
[9] 빌롱빌롱, 제주 바다	9-1. 나만의 소원배 인쇄하기			
	9-2. 소원배 만들기			
	9-3. QR코드로 소원배 띄우기			
	9-4. 소원문구 작성하기			
[10] 아름다운 제주 오래오래	10-1. 아름다운 제주			
	10-2. 제주 명예 도민증			


3-2 자녀가 조작/활용방법을 이해하기 가장 수월했던 활동은 무엇입니까? 활동이 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

3-3. 자녀가 조작/활용방법을 이해하기 가장 어려웠던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요.
()

4. 체험전시영역의 전시주제이해 적합성

4-1. 전시주제이해에 적합한 활동을 모두 표시 해 주십시오.

체험전시영역	전시주제 이해에 적합함	전시주제 이해에 적합하지 않음
--------	--------------------	---------------------------

[1] 제주 자연은 특별해	1-1. 제주의 자연환경 터치 패널			
[2] 섬 하나가 수옥!/ 야호 한라산이다!	2-1. 설문대할망 이야기			
	2-2. 백록과 신선 이야기			
	2-3. 백록과 신선 포토존			
[3] 물 길으러 가볼까?/ 코주룩하멍 타부룩하게	3-1. 소리컵으로 듣는 용천수 이야기			
	3-2. 물허벅 체험			
	3-3. 허벅 만들기 체험			
[4] 흙, 물, 불의 마법	4-1. 제주도기 관찰하기			
	4-2. 토기 소리듣기			
	4-3. 토기 만져보기			
[5] 척척 만능 재주꾼, 제주 돌/ 우리를 지켜줘!, 구불구불 제주 발담	5-1. 풀고래 체험			

	5-2. 밭담 / 방사탑 쌓기			
[6] 하하호호 우리집	6-1. 정낭과 정주석			
	6-2. 꿀꿀, 돛통시			
	6-3. 제주의 작은 텃밭, 우영팻			
	6-4. 달그락 달그락, 정지			
[7] 어려려~ 우리 할아버지는 말테우리	7-1. 말테우리 할아버지의 하루			
	7-2. 정동모자, 동고랑			
[8] 호오이~ 우리 할머니는 해녀	8-1. 해녀 물질 도구			
	8-2. 불턱 소리 스피커			
	8-3. 쉐눈 너머 바다			
	8-4. 해녀 할머니 영상편지			

	8-5. 해녀 할머니들에게 띄우는 편지			
[9] 벨롱벨롱, 제주 바다	9-1. 나만의 소원배 인쇄하기			
	9-2. 소원배 만들기			
	9-3. QR코드로 소원배 띄우기			
	9-4. 소원문구 작성하기			
[10] 아름다운 제주 오래오래	10-1. 아름다운 제주			
	10-2. 제주 명예 도민증			

4-2. 전시주제이해에 가장 도움이 되었던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.
()

4-3. 전시주제이해에 가장 도움이 되지 못했던 활동은 무엇입니까? 활동의 번호나 제목을 써주세요. 그렇게 생각한 이유를 써주세요.

IV. 다음은 어린이박물관 관람경험의 효과에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어린이박물관의 체험전시활동이 자녀의 어떤 발달영역에 특히 도움이 되었다고 생각하십니까?

- ① 신체발달(대소근육운동기술, 눈과 손의 협응력 등) ② 언어발달(의사소통기술, 문해력 등)
- ③ 사회성발달(양보, 협력 등 사회적 기술) ④ 정서발달(즐거움, 스트레스 해소 등)
- ⑤ 인지발달(문제해결기술, 사고력 등) ⑥ 창의성발달(창의력, 상상력 등)
- ⑦ 기타()

2. 자녀에게 가장 효과적이었던 체험전시유형은 무엇입니까?(2개 복수선택가능)

- ① 시각 자료: 제주해변과 모래, 설문대할망 이야기, 돛통시 등
- ② 촉각 자료: 제주토기 만져보기 등

- ③ 청각 자료: 토기가 만들어지는 소리, 불턱 소라 소리듣기 등
- ④ 시청각 자료: 용천수를 이해할 수 있는 스마트 컵과 영상, 해녀할머니와 영상통화 등
- ⑤ 디지털 자료: 모션인식-허벅 만들기, 아름다운 제주 사진 찍기 등
- ⑥ 디지로그 자료(디지털+아날로그 혼합자료): 토기가 만들어지는 과정, 소원배 만들기, 풀 고레체험 등
- ⑦ 구성 자료(그리기/만들기 등): 꽃자왈의 꽃과 식물, 해녀할머니들에게 띄우는 편지 등
- ⑧ 신체(대근육)움직임 자료: 발담쌓기, 물허벅 체험 등
- ⑨ 기타()

3. 전체적으로 어린이박물관의 체험전시활동 이용 경험은 어떠셨습니까?

문항내용	매우 그렇다	거의 그렇다	보통이다	거의 그렇지 않다	전혀 그렇지 않다.
① 전시물 조작성이 용이했다.					
② 전시물에 대한 이해가 잘 되었다.					
③ 전시물의 내용과 교감하는 듯하였다.					
④ 직접 조작하는 전시물은 그 반응이 즉각적이었다.					
⑤ 전시 방법이 관람하는 데 편리했다.					
⑥ 박물관 전시 매체를 활용하여 전시 내용이 충분히 전달되었다.					

V. 다음은 어린이박물관의 체험전시 공간 운영에 대한 질문입니다. 해당란에 표시하십시오.

1. 어떤 형태의 체험전시활동이 많아지기를 바라십니까?(2개 복수선택가능)

- ① 아날로그 시각 활용 (사진, 그림, 스탬프 등)
- ② 디지털 시각 활용 (가상현실 체험 등)
- ③ 촉각 활용(실물 또는 모형을 직접 만지거나 조작하는 활동 등)
- ④ 청각 활용(이어폰이나 소리상자로 듣는 이야기나 다양한 소리 등)
- ⑤ 후각 활용(다도 체험 등)
- ⑥ 미각 활용(요리 체험 등)
- ⑦ 시청각 활용(동영상 등)
- ⑧ 디지로그 자료(디지털+아날로그 혼합자료)
- ⑨ 기타()

2. 앞으로 어린이박물관에서 서비스가 확대되면 좋은 자료는 무엇입니까?

- ① 브로슈어(팸플릿)
- ② 체험전시 관련 활동지
- ③ 체험전시물별 해설자료
- ④ 홍보영상
- ⑤ 교육프로그램 관련 자료
- ⑥ 기타()

3. 어린이박물관이 어떤 기능으로 구성되는 것이 필요하다고 생각하십니까?

- ① 역사교육(지역사)에 대한 지식 함양 기회 제공
- ② 지역문화유산에 대한 흥미 및 자긍심 함양
- ③ 놀이 공간
- ④ 가족문화 공간
- ⑤ 기타()

4. 코로나19 상황 이후, 어린이박물관이 어떻게 운영되길 기대하십니까?

- ① 관람시간이나 빈도 확대
- ② 체험 공간 확대
- ③ 체험전시물 및 교육 자료 확대

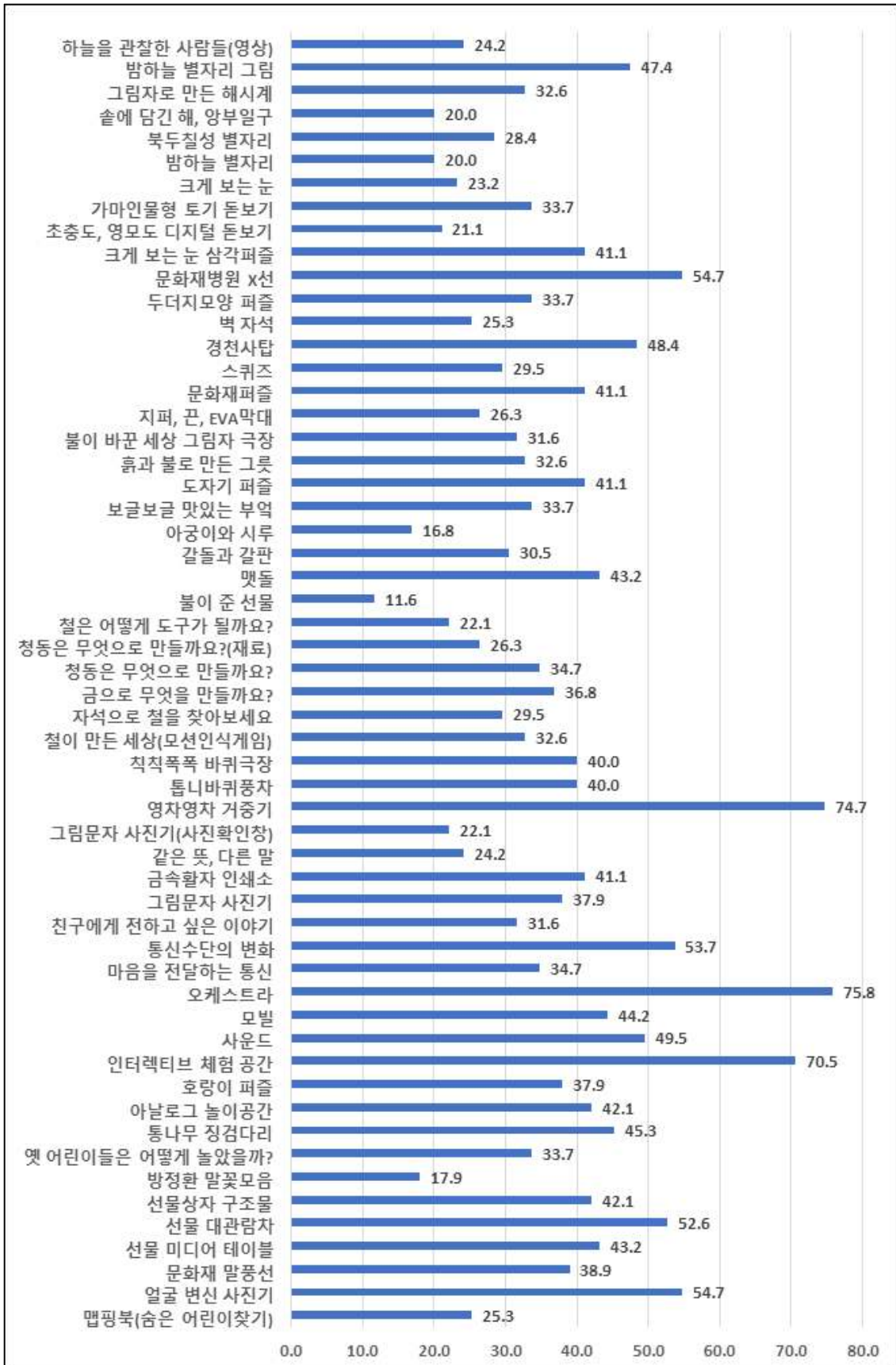
④ 사이버 어린이박물관 확대(홈페이지 디지털 콘텐츠 등)

* 어린이박물관운영과 관련하여 자유롭게 의견을 주시면 감사하겠습니다. 설문조사에 끝까지 참여해주셔서 감사합니다.

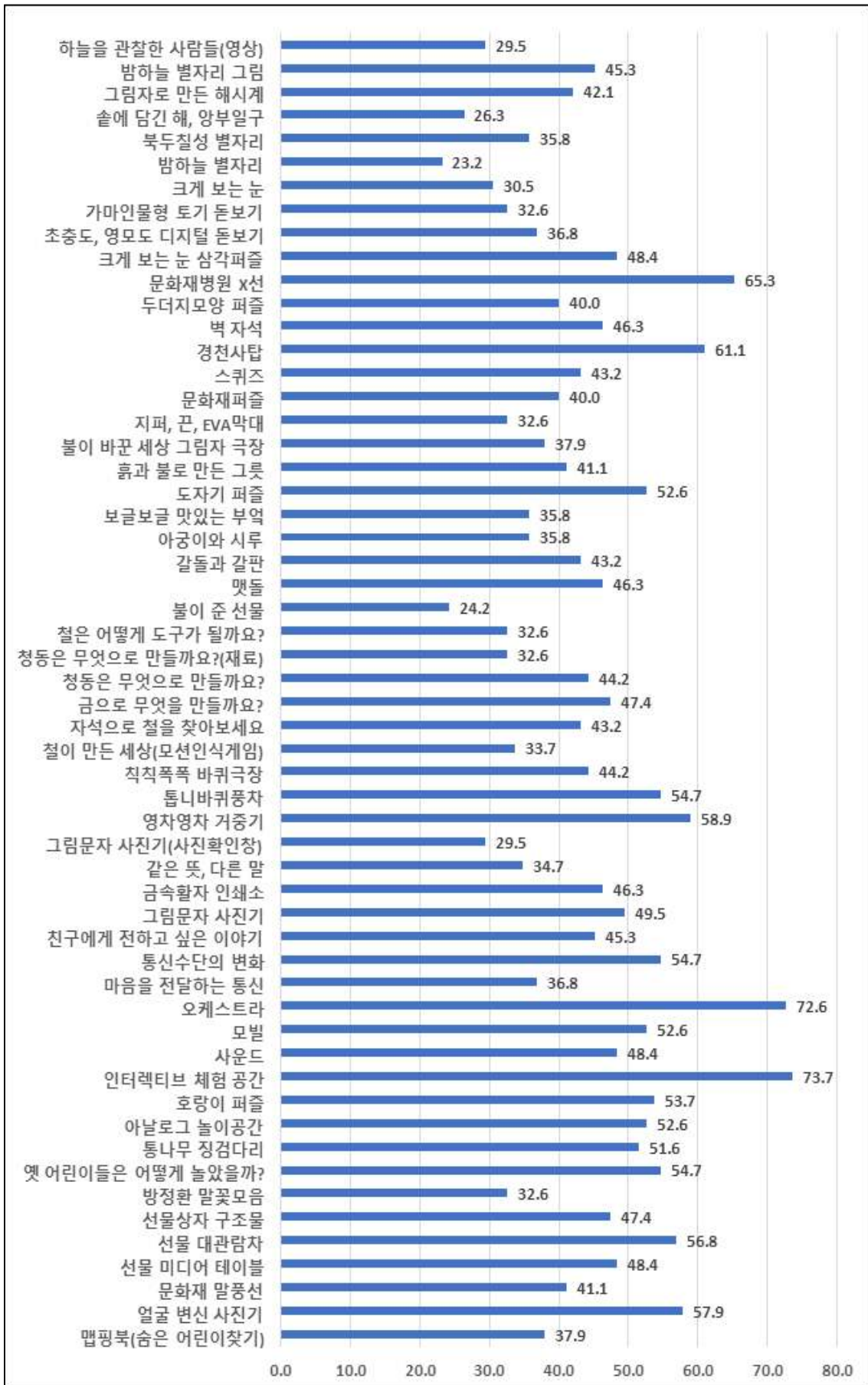
()

[부록2] 어린이박물관별 전체 체험전시 현황

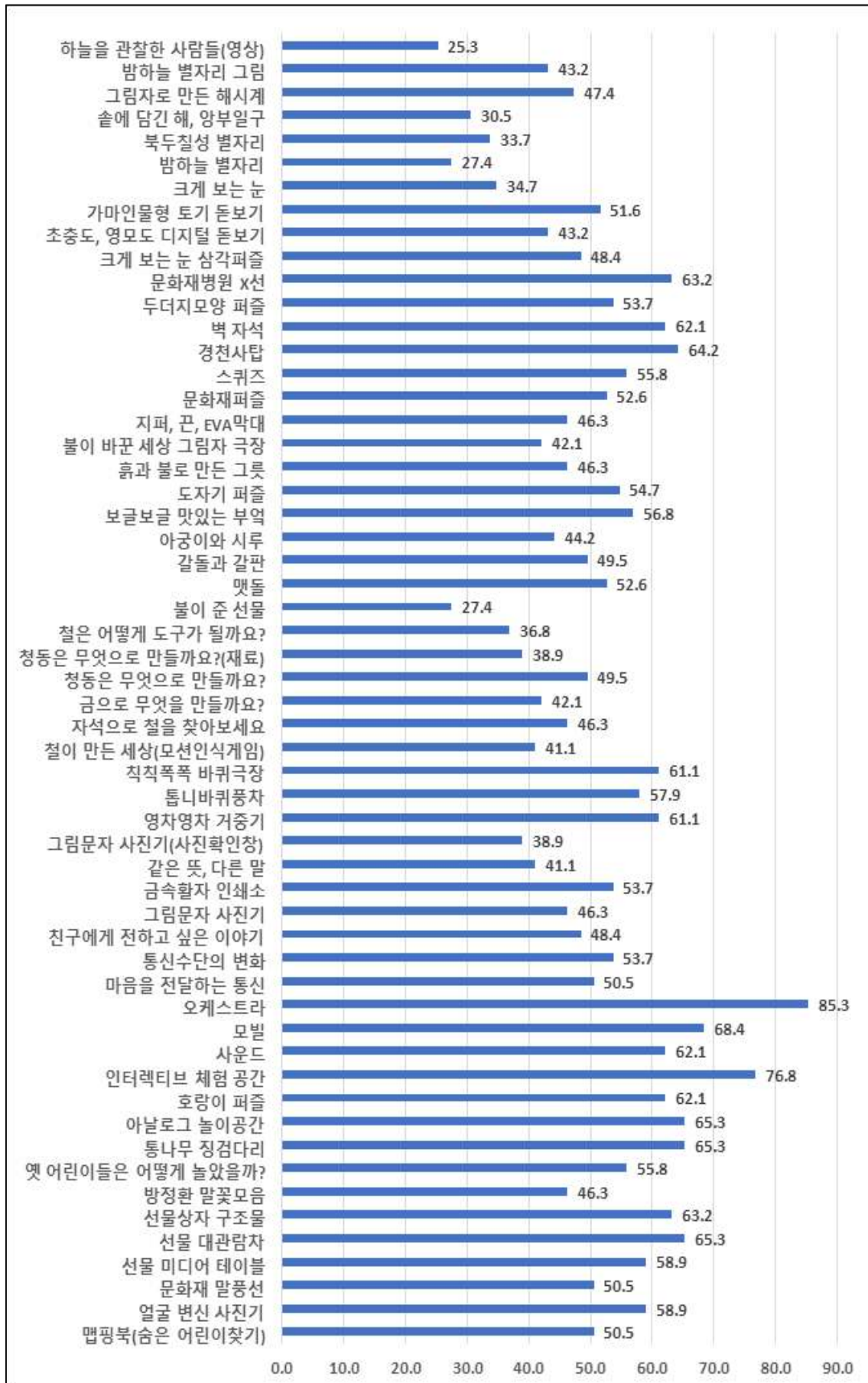
[국립중앙박물관 어린이박물관] 전체 활동별 흥미도



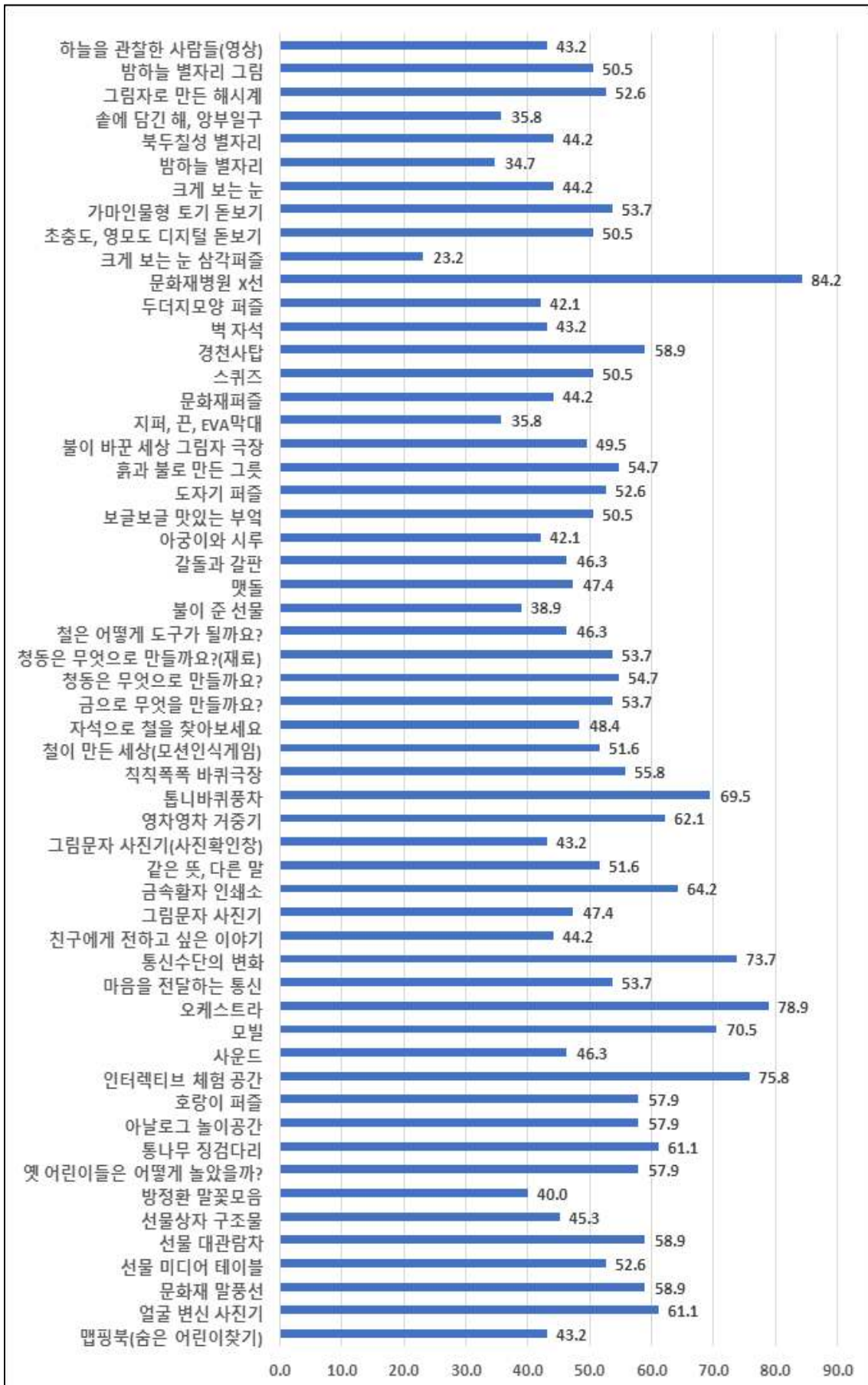
[국립중앙박물관 어린이박물관] 전체 활동별 발달수준 적합성



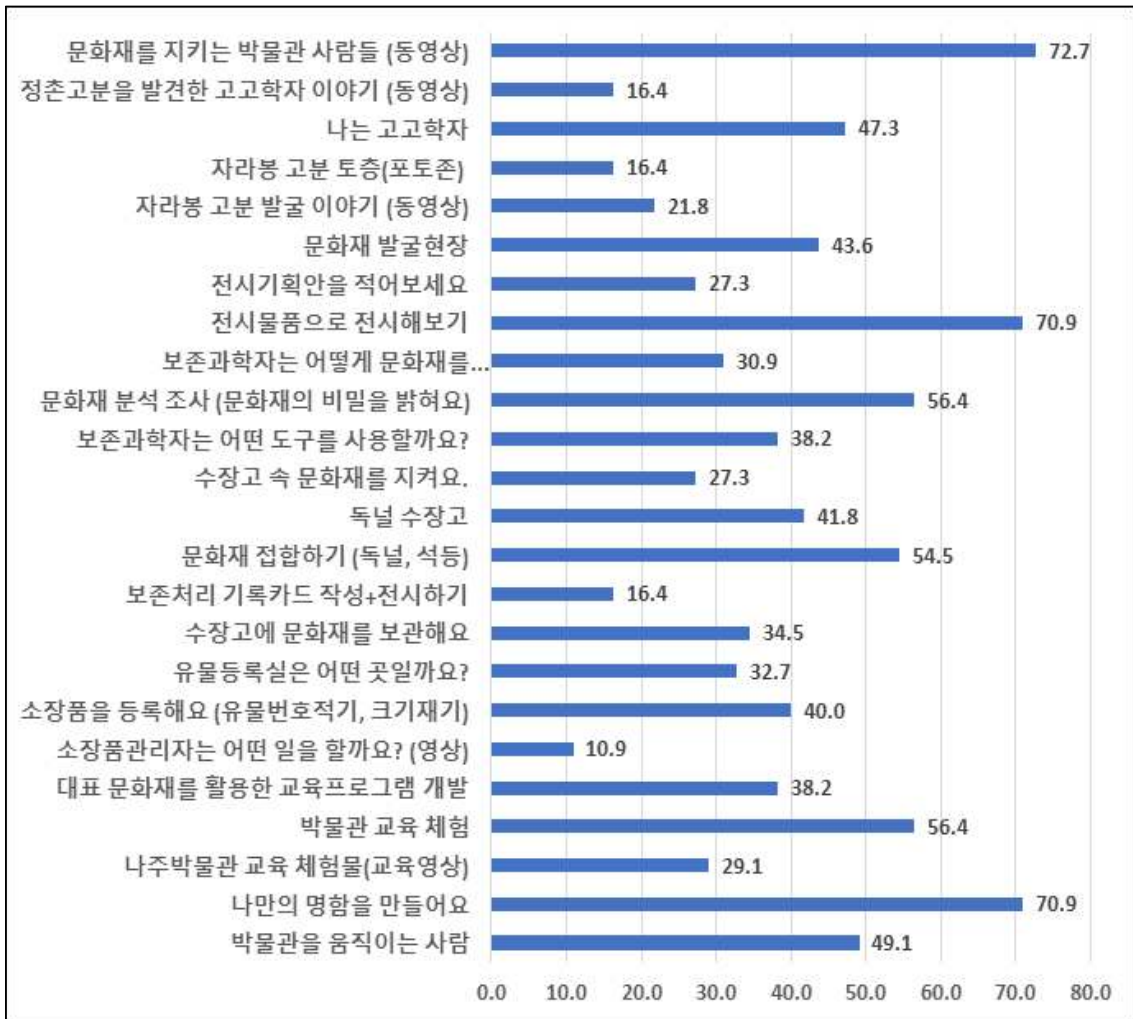
[국립중앙박물관 어린이박물관] 전체 활동별 조작/활용방법 이해도



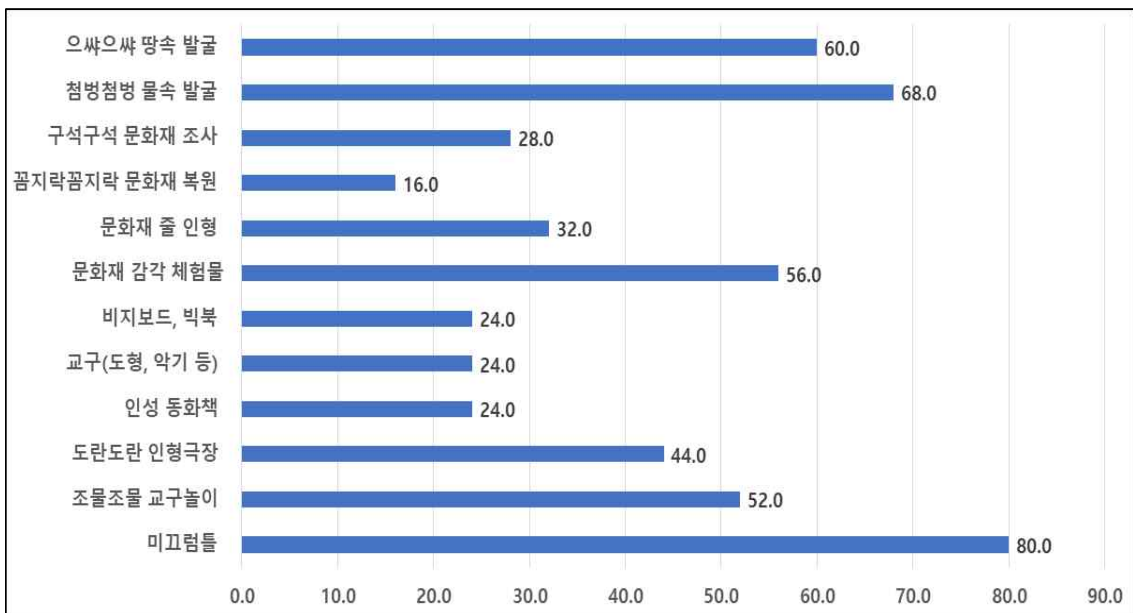
[국립중앙박물관 어린이박물관] 전체 활동별 전시주제이해 적합성



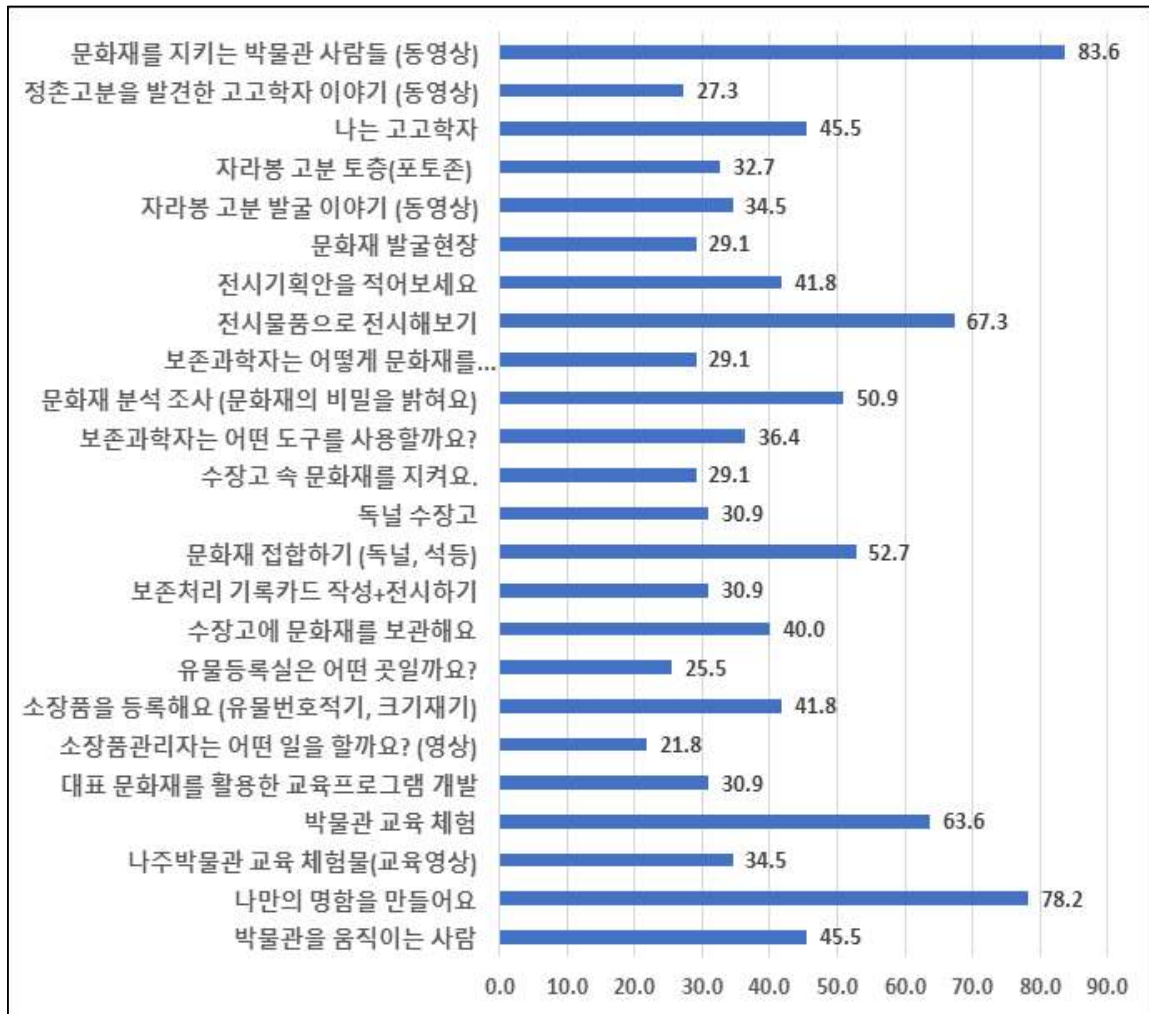
[국립나주박물관 어린이박물관] 전체 활동별 흥미도: 어린이박물관



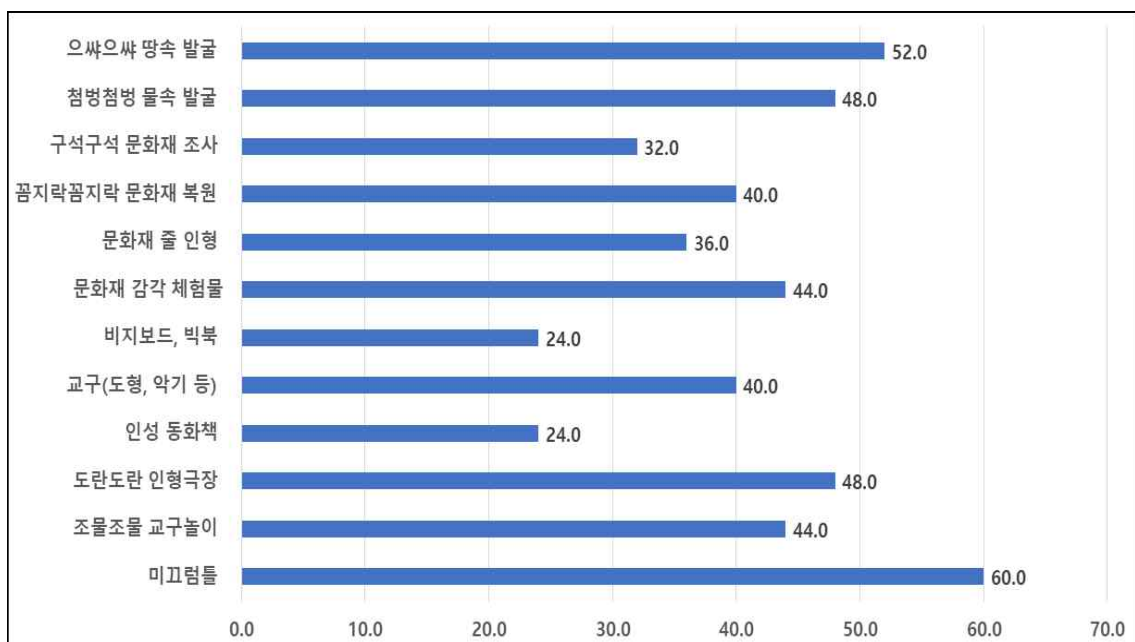
[국립나주박물관 어린이박물관] 전체 활동별 흥미도: 유아놀이터



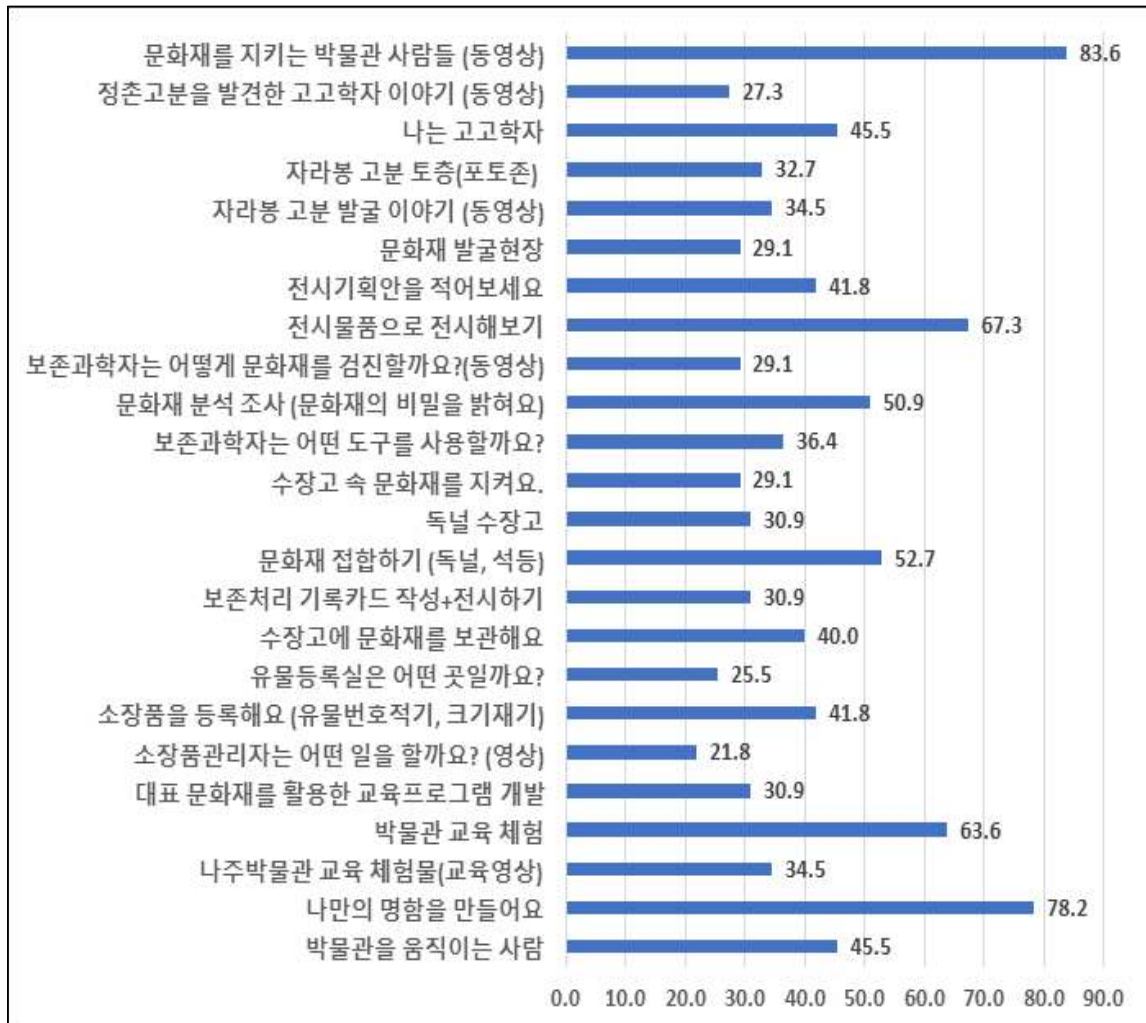
[국립나주박물관 어린이박물관] 전체 활동별 발달수준 적합성: 어린이박물관



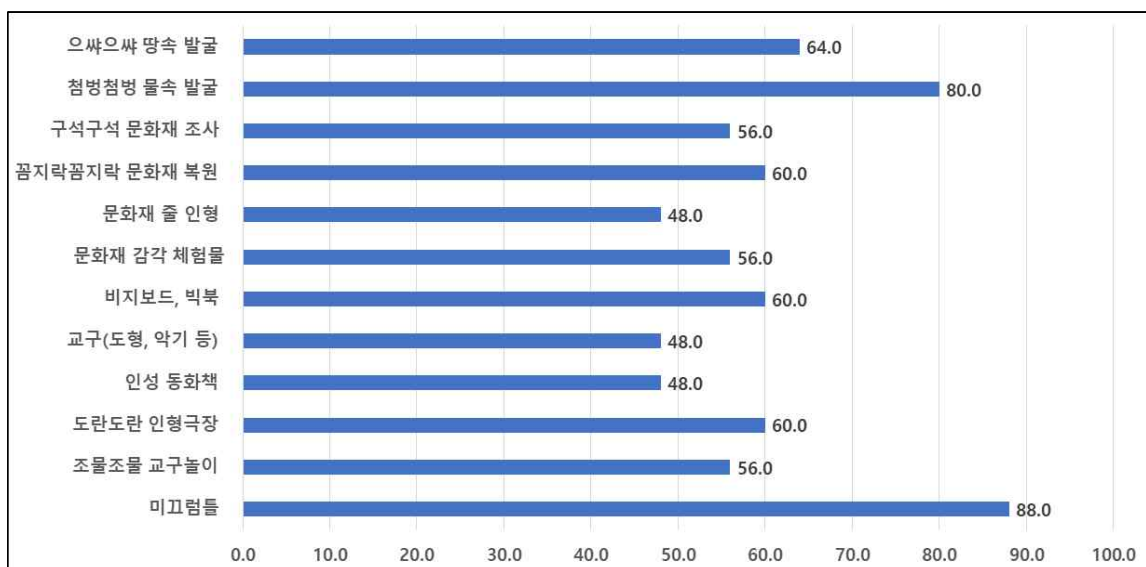
[국립나주박물관 어린이박물관] 전체 활동별 발달수준 적합성: 유아놀이터



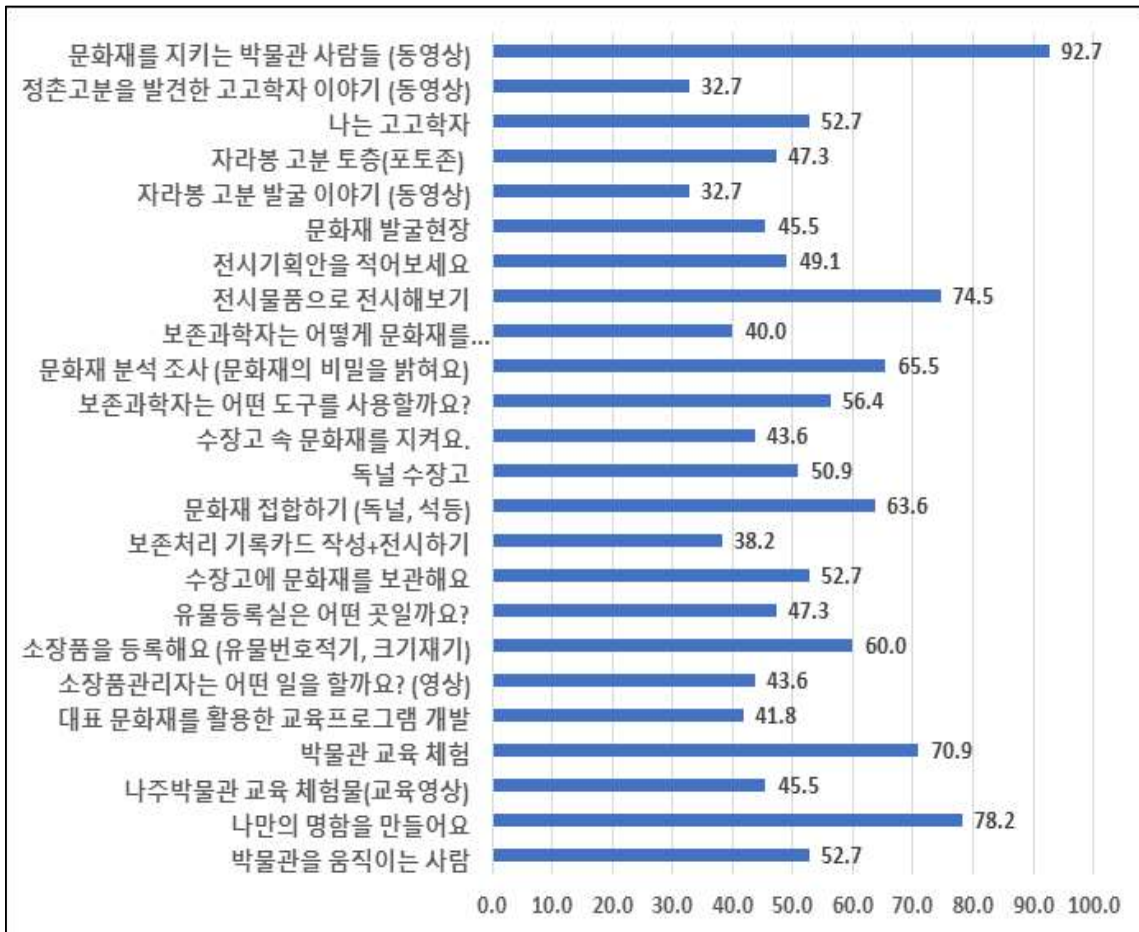
[국립나주박물관 어린이박물관] 전체 활동별 조작/활용방법 이해도: 어린이박물관



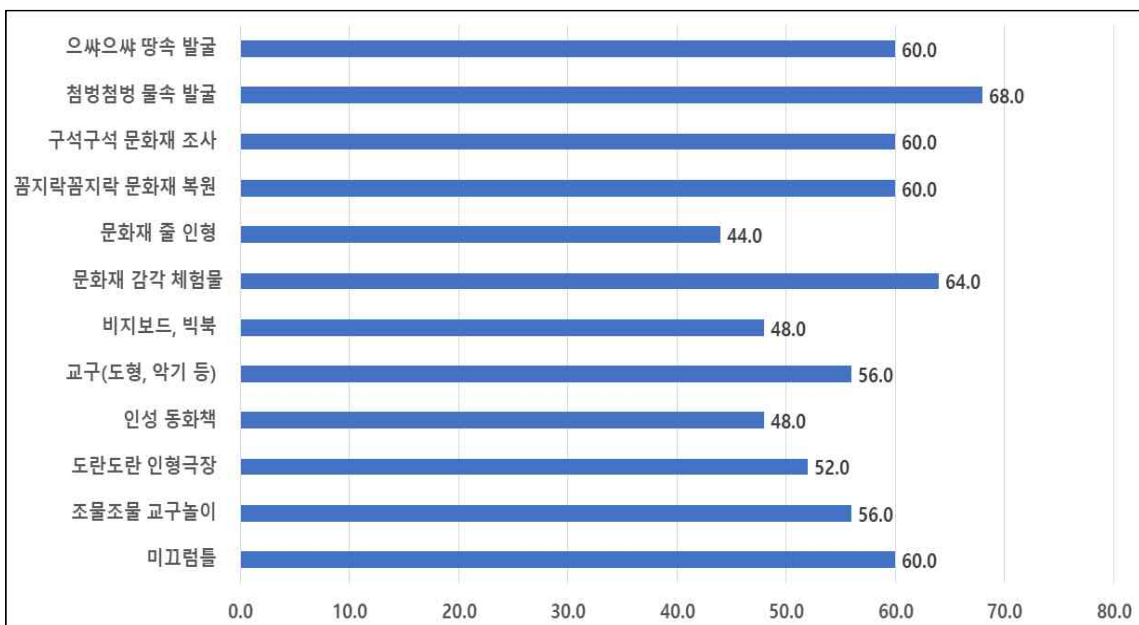
[국립나주박물관 어린이박물관] 전체 활동별 조작/활용방법 이해도: 유아놀이터



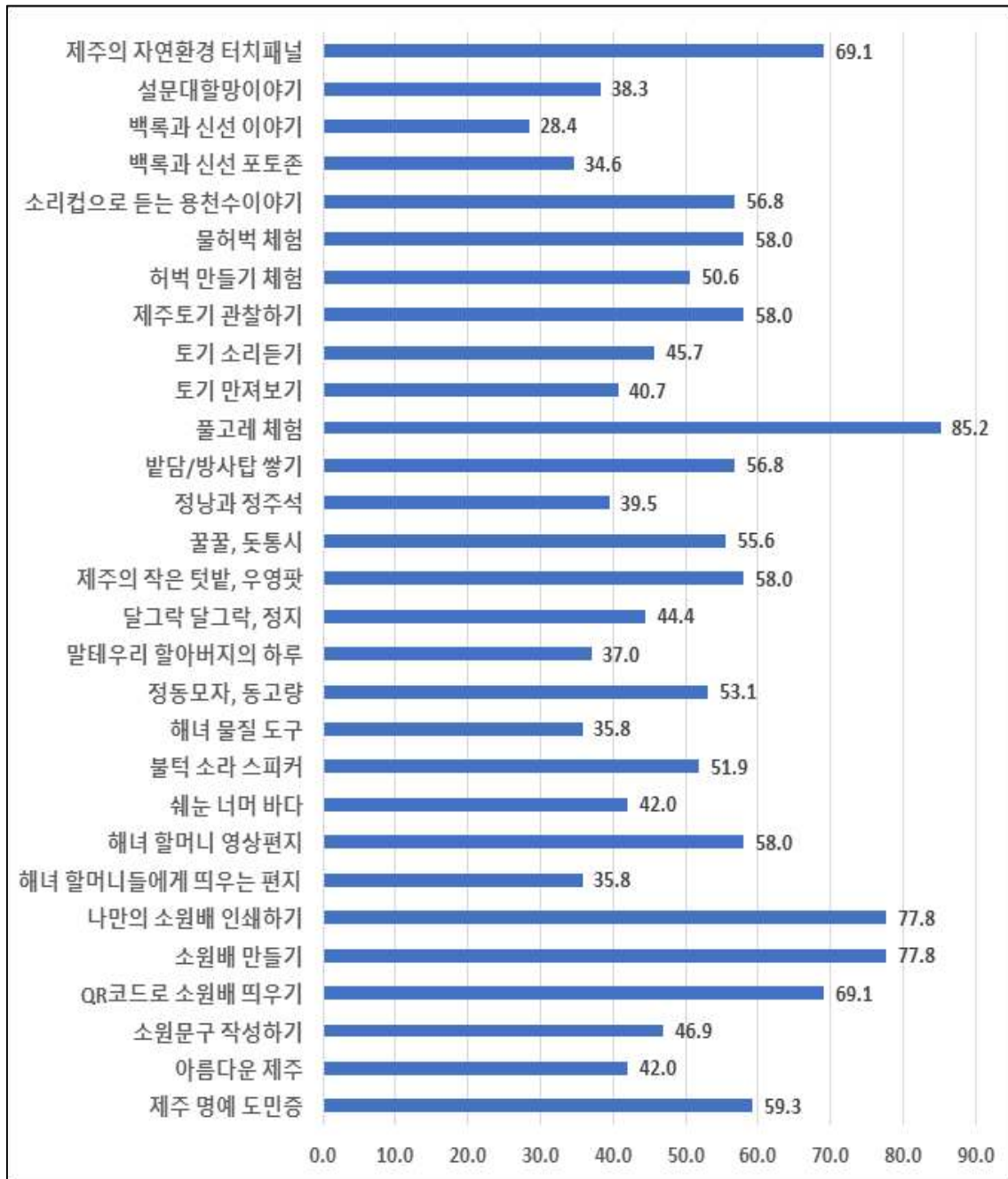
[국립나주박물관 어린이박물관] 전체 활동별 전시주제 이해 적합성: 어린이박물관



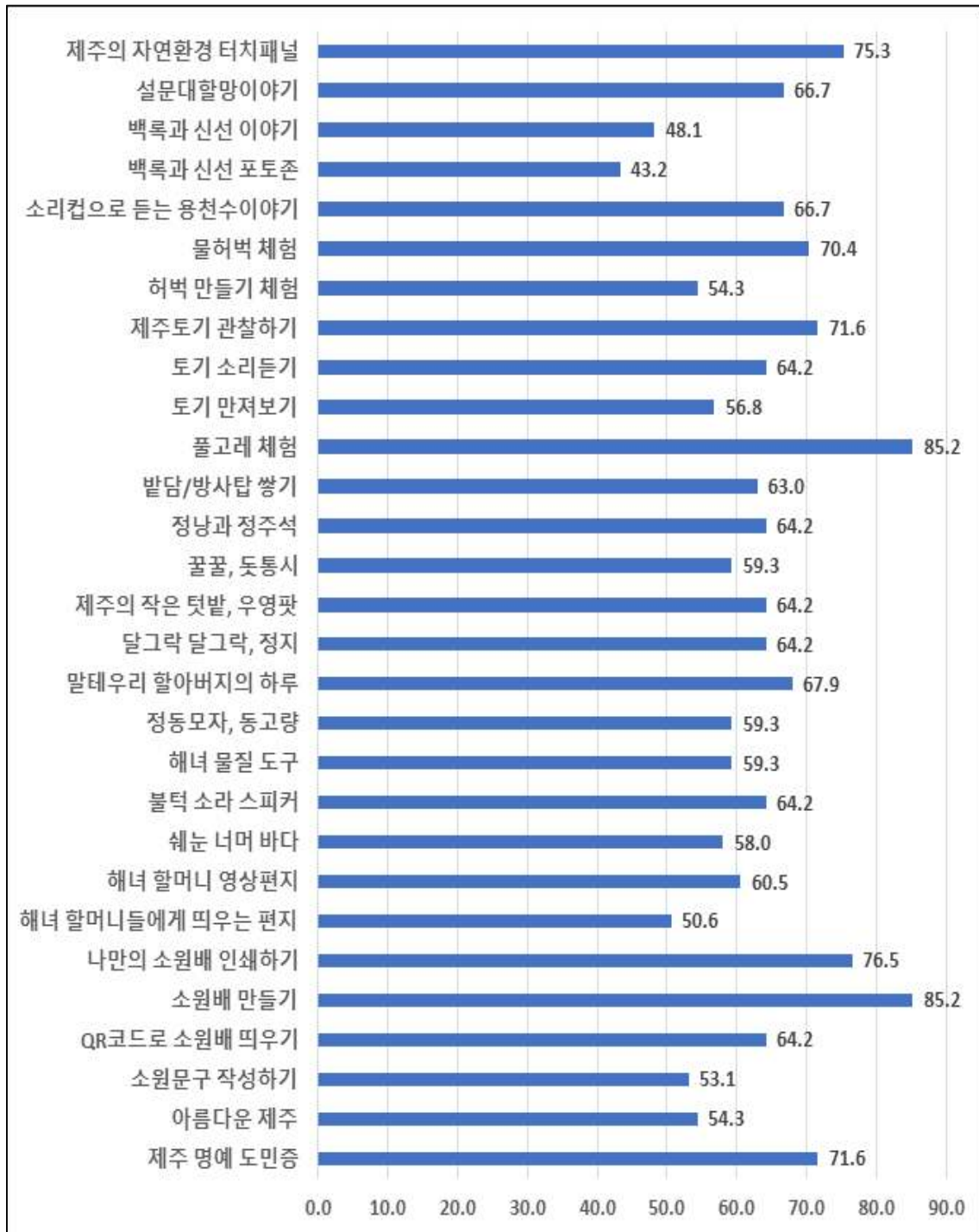
[국립나주박물관 어린이박물관] 전체 활동별 전시주제 이해 적합성: 유아놀이터



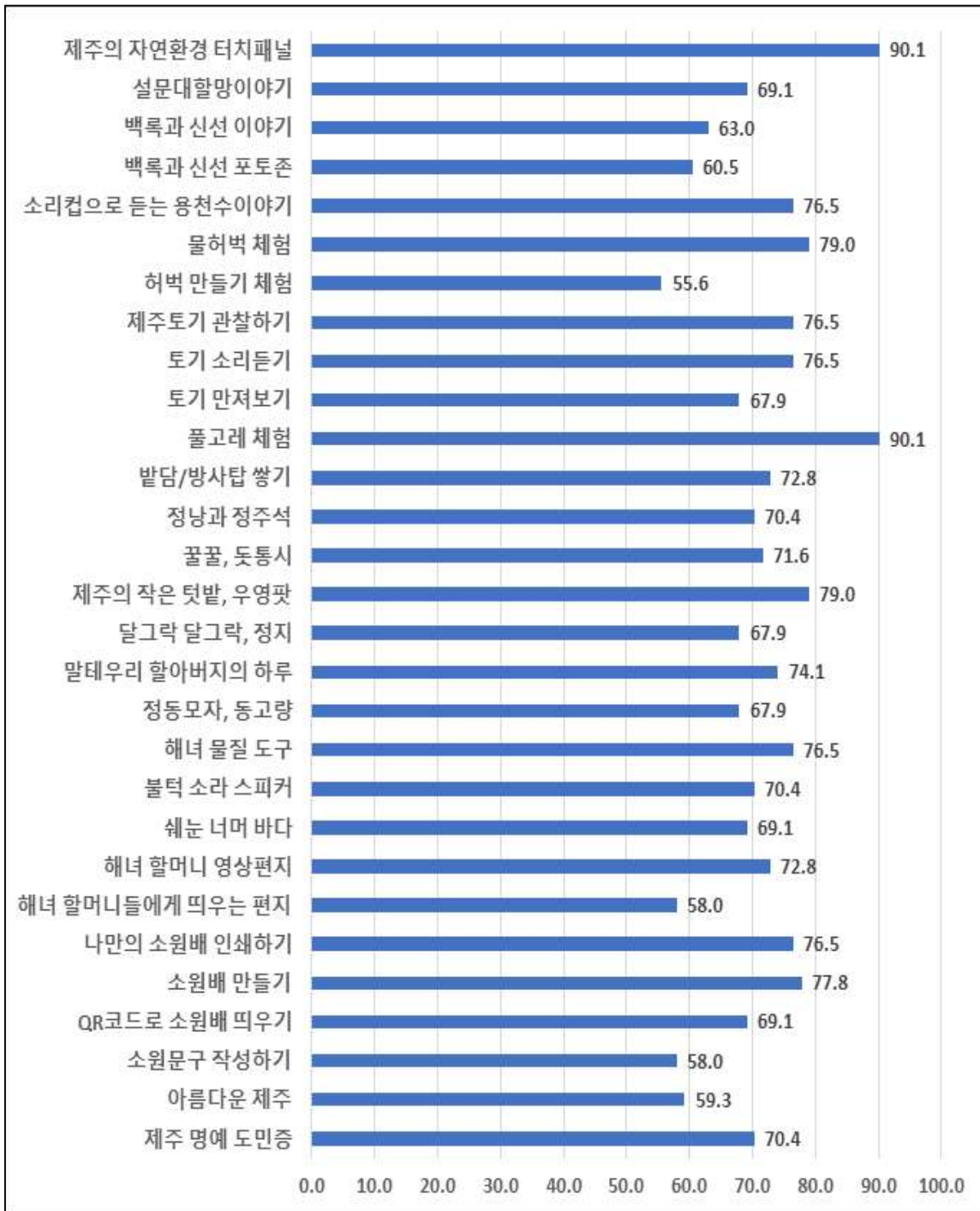
[국립제주박물관 어린이박물관] 전체 활동별 흥미도



[국립제주박물관 어린이박물관] 전체 활동별 발달수준 적합성



[국립제주박물관 어린이박물관] 전체 활동별 조작/활용방법 이해도



[국립제주박물관 어린이박물관] 전체 활동별 전시주제이해 적합성

