

# 박물관 교육프로그램이 청소년의 감성感性에 미치는 영향

## - 국립중앙박물관 자유학기제 프로그램 사례를 중심으로 -

원금옥 국립중앙박물관 학예연구사

### I. 머릿말

### II. 국립중앙박물관 청소년 프로그램

1. 박물관 + 감성感性교육
2. 전시물을 기반으로 한 창의 · 감성 교육
3. 자유학기제 프로그램 구성 및 운영

### III. 감성 충전 - 자유학기제 프로그램 효과 분석

1. 분석 방법
2. 분석 결과

### IV. 맺음말

## 박물관 교육프로그램이 청소년의 감성感性에 미치는 영향

### - 국립중앙박물관 자유학기제 프로그램 사례를 중심으로 -

#### I. 머리말

문화예술교육은 모든 연령대의 아동과 청소년의 삶에 영향을 미친다. 청소년들은 새로운 창의 분야에 대한 지식과 이해력을 갖추어야 하며, 그 배움을 바탕으로 자신이 좋아하는 분야에 대해 충분한 정보를 갖추고 가치 판단을 내려야 한다. 더불어 이러한 교육은 청소년이 고유한 정체성을 형성하고, 주변 환경과 그 속에서의 자기 역할에 대한 이해와 평가를 공유하도록 돕는 중요한 역할을 하고 있다. 문화예술교육은 이론적 측면에서나 기술적 측면에서나 골고루 삶을 풍요롭게 한다.<sup>1)</sup>



도 1. 전시품 감상

현재 국내 교육환경의 화두는 ‘자유학기제’이다. 이는 중학교 학생들이 중간·기말고사 등 시험의 부담에서 벗어나 꿈과 끼를 찾을 수 있도록 수업 운영을 토론, 실습 등 학생 참여형으로 개선하고 진로탐색 활동 등 다양한 체험 실습이 가능하도록 교육과정을 유연하게 운영하는 제도를 말한다. 교육부가 2013년 5월 자유학기제 시범 운영에 앞서 보고한 자료를 보면, 아일랜드의 전환학년제, 스웨덴 진로체험 학습, 덴마크 애프터스쿨 등을 예로 들어 선진국들은 청소년

1) 존 소렐·폴 로버츠·대런 헨리, 오수원 역, 『문화예술교육은 왜 중요한가』(파주: 열린책들, 2015), p.58,63,65.

들에게 새로운 환경 적응과 함께 적성과 소질에 맞는 진로를 탐색할 수 있는 계기를 제공하는 추세이며, 지식에 대한 수용과 암기보다 미래사회에 능동적으로 대처하기 위해 필수적인 핵심 역량 중심 교육을 강조하고 있다고 하였다. 이러한 제도의 도입은 자신의 미래에 대한 탐색, 자기성찰, 자기주도 창의학습, 그리고 미래지향적 역량이라 할 수 있는 사회성, 인성, 창의성 함양이 가능한 교육으로의 전환을 목적으로 하였다.<sup>2)</sup>

국립중앙박물관은 전시물을 기반으로 하는 다양한 청소년 대상 프로그램을 개발·운영하고 있다. 이러한 프로그램들은 앞서 언급한 대로 창의성 함양과 인성을 갖춘 미래인재 육성에 중점을 두고자 하는 학교교육의 지향점을 반영하고 있다. 더불어 공교육과 협력을 공고히 하면서 청소년들을 위한 입체적이고 자기주도적인 교육 실현으로 학교 밖 학교로서의 역할에 효과적으로 임하고자 하였다.

본 글은 국립중앙박물관 청소년 대상 프로그램 중 자유학기제 연계 프로그램으로 실시한 ‘박물관 전문직 체험교실Ⅱ-발굴에서 전시까지’를 사례로 들어 개발·운영 과정을 살펴보고, 참가한 청소년들의 반응과 의견을 분석한 후 결과를 바탕으로 박물관 교육프로그램이 청소년 감성에 미치는 영향에 대해 알아보하고자 한다.

## II. 국립중앙박물관 청소년 프로그램

### 1. 박물관 + 감성<sup>3)</sup> 교육

2015년 개정 교육과정에서는 세상을 보는 안목과 인간을 이해하는 능력을 기르는 인문학적 소양 교육이 강조되었고 이를 위해 교육을 이론이 아닌 감성과 소통 중심의 학습으로 전환하는 방안을 마련하는 등 청소년 교육에서 ‘감성교육’을 강화해야 한다는 인식이 점차 확산되고 있

2) 원금옥, 「박물관 교육, 미래에 대한 생각 나누기」, 『2016년 국립경주박물관 초·중등 교원연수 자료집』(2016), 본인 원고 재인용, 교육부 공교육진흥과, 『중학교 자유학기제 시범 운영계획(안)』(2013), 참고 요약.

3) 1990년 미국 예일대 피터 셀로베이(Peter Salovey) 교수와 뉴햄프셔 대학의 존 메이어(John D. Mayer)교수는 수년 간의 연구와 검증을 거친 후 공식적으로 ‘감성 지수’라는 전문 용어를 제시했다. 2년 뒤 그들은 감성을 사회 지능(social Intelligence)의 한 유형으로 정의하고 그 속에 포함된 능력을 ①자신과 타인의 정서를 구분하는 능력 ②자신과 타인의 정서를 조절하는 능력 ③정서 정보를 활용해 생각을 움직이는 능력으로 분류하여 규정하였다. 더불어 ‘감성은 20세기에서 가장 중요한 심리학 연구 성과’라고 말했다.

(탄춘홍, 전왕록 역, 『하버드 천재들의 감성수업』(따주: 리오북스, 2016), pp.47-49.

다. 이러한 변화에 따라 최근 서울시교육청은 교육을 통해 길러 주고자 하는 학생의 역량 기준을 제시하면서 ‘지성을 기르는 인지역량’ 외에 ‘감성과 건강을 키우는 사회·정서역량’과 ‘인성과 시민성을 기르는 참여·자치역량’을 강조하고 있다. 감성교육과 인성교육이 제대로 되어야 한다는 것이다. 감성 교육의 키워드는 ‘문화역량’, ‘문화적, 심미적 감수성’, ‘예술적 경험’, ‘신체활동’<sup>4)</sup>



도 2. 전시품 감상

등인데 박물관 교육은 우리 전통문화를 기반으로 하여 이러한 요소들이 유기적으로 작용하면서 역사를 인식하는 한편, 소장품에 담겨 있는 이야기들을 통해 과거와 현재의 문화적 교차점과 다양성을 경험하게 한다. 또한 다양한 전시와 연계해 연구하고 개발한 박물관 교육 프로그램의 참여는 청소년들의 문화예술적 감성 향상은 물론 앞서 언급한 미래지향적 역량을 성장시키는 중요한 동력이 된다. 박물관 교육의 가장 큰 특징이면서 강점이라 할 수 있는 것은 실물을 교과서로 하는 ‘참여자 중심의 자율적이고 자발적인 학습’을 할 수 있다는 것이다. 박물관은 자유로움 속에 창의적이고 생동감 있는 감성교육이 실현되는 공간이다.<sup>5)</sup>

## 2. 전시물을 기반으로 한 창의·감성 교육

국립중앙박물관은 청소년을 대상으로 다양한 프로그램을 운영하였다. STEAM<sup>6)</sup>교육론을 적용해 운영한 ‘전시품과 떠나는 과학·역사 여행’은 전시품에 대한 고고학, 미술사학, 역사학 위주의 내용에서 전시품 속에서 찾을 수 있는 과학, 기술, 예술 등 다양한 분야와 접목해 우리 전시품에 대한 다각적 측면의 이해를 도모하고자 하였다. 언어, 음악, 공간, 자기성찰 등 8가지 지능으로 구성된 인간의 지능이 개인에 따라 독립적으로 발전한다는 하워드 가드너Howard Gardner의 다중지능이론을 바탕으로 운영한 여름방학 프로그램 ‘내 안의 가능성을 찾아라!’는 박물관 공간과 전시품에서 청소년들의 눈높이로 찾아낸 이야기Storytelling를 영상물UCC로 제작해 보는 프로그램이다. 청소년들은 이 과정을 통해 자신도 인식하지 못했던 잠재능력을 발견하

4) 강인경, 『현장리포트-알파고 시대, 감성·인성 교육에서 길을 찾다』(진천: 한국교육개발원, 2016), p.17.

5) 2016년 국립경주박물관 초·중등 교원연수 자료집 본인 원고 인용.

6) STEAM(융합인재교육)은 Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics의 약칭으로 과학, 기술, 공학, 예술, 수학 교과 간의 통합적인 교육 방식을 의미한다. (교육과학기술부, 한국과학창의재단, 『손에 잡히는 STEAM 교육-무엇이 아이들을 즐겁게 하는가』(2012), p.13.)



고 스스로 강점을 확장 발전시키는 계기가 되는 것은 물론 영상을 완성해 가는 동안 다른 구성원들과의 협력과 소통, 배려와 서로를 이해는 방법도 경험하게 된다. 이렇게 제작된 영상물은 ‘우리 문화재 이야기 영상으로 답다’라는 주제로 상설전시관 내에서 전시로 공개되었는데, 참가한 청소년들에게 문학적, 예술적 경험과 자긍심을 갖게 하는 계기가 되었다.

이 외 수능시험을 마친 고3 수험생들을 위해 마련한 힐링 프로그램으로 ‘문화와 함께 쉼, 휴(休)~’가 있다. 상설전시관에서 인장과 관련된 전시품을 감상하고 자신의 이름이나 특징을 나타내는 상징을 도장에 새겨 넣은 후 수고한 본인에게나 고마운 분께 칭찬과 감사의 마음을 담은 인사말을 엽서에 쓰고 인장을 날인한다. 수험생들은 ‘좋은 추억이 되었다’, ‘의미 있는 시간이었다’ 등의 소감을 남기면서 청소년기의 끝에서 박물관의 경험을 기억에 담게 된다.

이 프로그램들은 단순한 체험이나 전시해설 중심으로 진행되는 전시관람 등을 지양하고 참가자 스스로 생각하고 관찰·탐구·감상하는 과정에 무게를 두어 실질적인 경험과 이해를 바탕으로 자연스럽게 창의·인성·감성교육이 이루어지도록 하였다.

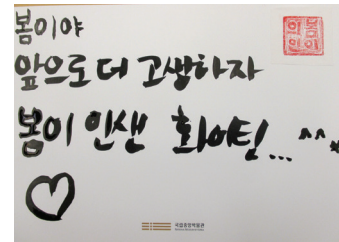
문화를 통한 박물관 교육은 청소년들이 주변 세계와 상호작용을 맺는 방식에 대한 이해를 증진시키는 데도 기여하며 광범위한 정서적 경험을 하게 되고 충분한 시간을 거치면서 감성이 풍부한 ‘전인쑸’으로 성장해 나아가는 데 중심축이 되고 있다.<sup>7)</sup>



도 3. 전시품과 떠나는 과학 역사여행



도 4. 내 안의 가능성을 찾아라!



도 5. 고3 수험생 문화와 함께 쉼(休)

### 3. 자유학기제 프로그램 구성 및 운영

‘박물관 전문직 체험교실-발굴에서 전시까지’는 자유학기제 운영 모형<sup>8)</sup> 중 진로탐색에 중점을 두고 개발한 프로그램이다. 박물관을 실무적으로 움직이는 전문직 종사자<sup>9)</sup>들의 분야는 다양하지만 본 프로그램은 현재 국립중앙박물관의 각 분야별 업무형태를 기준으로 하여 박물관 전문직 중 학예연구직의 업무를 중심으로 구성하였다. 이에 따라 고고학자, 보존과학자, 소장품관리자, 전시

7) 존 소렐·폴 로버츠·대런 헨리, 앞의 글(2015), p.17에서 참고 인용.

8) 교육부는 진로탐색, 학생 선택 프로그램, 동아리활동, 예술·체육 중점 모형 등 4가지로 자유학기제 운영 모형을 제시하였다.

기획자, 교육연구사 등으로 전문영역을 분류하여 알아보고 관련분야에 대한 실습체험 및 업무현장 견학 등의 과정을 내용으로 하였다. 모든 과정은 5~6명씩 나눈 모둠별 활동으로 진행하였고 전문직 분야별 학예연구직이 직접 참여하여 청소년들에게 유용한 진로탐색의 시간이 될 수 있도록 운영하였다.

표 1. 박물관 전문직 체험교실 - 발굴에서 전시까지 기본 구성 내용

차시	전문 분야	내 용
1	박물관 이해	· 박물관에 대한 기본 이해 - 박물관 역사 알기, 전시관람(활동지 활용)
2	고고학자 I	· 발굴조사 기초과정 - 유적 발굴, 유물세척
3	고고학자 II	· 발굴 복제품 실측 및 정보기록 - 실측, 보고서 작성 등
4	보존과학자 I	· 토기, 도자기 분야 - 접합 등(보존과학실 견학)
5	보존과학자 II	· 금속분야 - 금속 문화재보존처리 과정 및 전통기법 체험
6	소장품관리자	· 소장품 관리 업무 / 유물 포장, 해포 (수장고 견학)
7	체험프로그램	· 인정만들기 - 나만의 인장 제작, 감사의 메시지 작성
8	전시기획자	· 전시기획 기초과정 체험- 전시기획 방법
9	전시디자이너	· 전시디자이너 - 전시구성, 컬러 등 관련 업무 체험
10	전시 자유감상	· 활동지를 활용한 전시감상(기획 · 특별전 중심)
11	교육연구사	· 교육프로그램 기획, 활동지 구성 등
12	수료 및 발표	· 모둠별 발표 - 12일간의 일정 돌아보기 등

박물관 전문직 체험교실 프로그램 내용을 간단히 살펴보면 고고학자의 경우 교육용 발굴체험장을 박물관 야외에 조성해 청소년들이 발굴해 보면서 발굴과정 경험과 각종 도구의 쓰임까지 익힐 수 있도록 하였다. 또한 교과서에 실린 국립중앙박물관 소장품의 복제품을 활용하여 캘리퍼스, 디바이더, 바디 등 전문가들이 사용하는 실측 도구로 실측 실습을 한 후 도면을 그리면서 발굴 이후에 진행되는 고고학자의 업무를 알아보았다. 보존과학자 토기분야는 파손된 토기를 접합·복원하는 과정을 일지형태의 학습지에 기록하면서 실제 업무현장에서 진행되는 일을 경험한다. 금속분야는 복원, 보존처리 과정을 알아본 후 금속류 전시품에 이용된 타출, 누금

9) 미국박물관협회(AAM)의 박물관학museum studies 교과과정 위원회의 보고서에 의하면 박물관 전문직 종사자들의 직렬은 ①관리위원회, ②관장, ③학예연구원, ④교육담당자, ⑤전시디자이너, ⑥편집인, ⑦보존과학자, ⑧자료관리자, ⑨사서, ⑩홍보기획담당자, ⑪서무담당자, ⑫시설관리담당자, ⑬안전요원으로 구분되어 있다. 최중호, 「박물관 전문직 양성과 박물관학 교과과정에 관한 연구」, 『古文化』51(1998), p.158. 또한 미국 스미스소니언 인스티튜트에서 출판한 Glaser, Jane. R. & Zenetou, Artemis. A., 『일하는 곳: 뮤지엄-뮤지엄 경력 계획짜기(Museums: A Place to Work-Planning Museum Careers)』(London and New York: Smithsonian Institution, 1966)에서 글레저와 제네토는 뮤지엄 프로페셔널을 52종의 직책과 3부류의 직급으로 세분하였다. 첫째 부류는 학예관(우리나라에서 학예사라고 부름: Curator)을 포함한 30종의 정규직과 둘째 부류는 전시보조원을 포함한 17종의 보조와 지원직, 그리고 셋째 부류는 정원사를 포함한 5종의 기타 지원직으로 나누어 그들의 직무와 자질 등을 열거하였다. 최중호, 「한국박물관학의 성과와 과제: 박물관학 전공자가 뮤지엄에서 무엇을 할 것인가?」, 『박물관학보』16·17(2009), p.36에서 재인용

등 제작 원리를 탐구하고 실습한다. 이때 국립중앙박물관 보존과학실 견학이 이루어지는데, 분야별 학예연구직의 설명으로 작업현장을 살펴보면서 전시품이 관람객과 만나기 위해 어떤 과정을 거치게 되는지 생생한 경험을 안겨 준다.



도 6. 고고학자 발굴 실습



도 7. 보존과학자(토기편)



도 8. 보존과학실 견학(금속)

소장품관리자의 경우는 박물관에서 소장품 관리가 왜 중요한 업무인지, 어떠한 업무가 진행 되는지에 대한 강의와 영상 자료를 통한 학습을 마친 후 소장품 포장과 해포 과정을 실습하고 수장고 견학을 하게 된다. 청소년들이 소장품관리 업무의 중요성과 관리자로서의 책임감을 느끼게 된다. 전시기획자는 국립중앙박물관 기획전시를 중심으로 전시 주제 선정, 자료 조사, 전시 작품 선정 등 기초과정에 대한 강의를 듣고, 짧은 시간이지만 기획자의 자리에서 성공적인 전시를 만들기 위해 실행되어야 할 업무에 대해 고민해 보기도 하는데, 이 과정에서 자연스럽게 전시디자이너의 필요성도 깨닫게 된다. 전시를 보다 효과적이고 시각적으로 완성도 높게 관람객들에게 전달하기 위한 청소년들 나름의 전시 방법을 토론해 보고 보조 자료들을 활용해 전시공간을 꾸며보는 것으로 마무리된다. 교육연구사의 업무로는 교과서 속 박물관 소장품을 선택하여 교육프로그램 개발 과정을 알아보면서 관람객이 쉽게 소장품을 이해하고 접근할 수 있도록 연결고리가 되어 주는 교육연구사의 역할을 경험한다.

본 프로그램의 참가대상은 초등학교 5~6학년 이상 중·고등학교 학생들까지를 포함하고 있는데 자유학기제에 해당하는 중학교 1학년 학생은 학교 교과과정 일정과 맞추어 모든 전문직 분야를 경험할 수 있도록 연속프로그램으로 운영하였고, 그 외 대상은 일일프로그램에 한해서 신청하고 참여할 수 있도록 하였다.



도 9. 소장품관리자(포장)



도 10. 소장품관리자(수장고 견학)



도 11. 전시디자이너(디스플레이)

### Ⅲ. 감성 충전 - 자유학기제 프로그램 효과 분석

#### 1. 분석 방법

2016년 하반기에 자유학기제 연계 ‘박물관 전문직 체험교실-박물관에서 전시까지’ 연속프로그램에 참여한 기관은 총 3개교이다. 매주 청소년들이 박물관으로 찾아와 수업을 진행해야 하는 물리적 환경 때문에 박물관 인근 지역에 위치한 학교에서 참여하였다. 학교마다 교과 일정 이 다르게 운영되어 학교 과정에 맞춰 12회 1기, 8회씩 2기, 6회씩 2기로 총 40회를 운영하였다. 본 프로그램의 효과 분석은 참가학생을 대상으로 실시한 설문조사와 표본 집단 인터뷰로 나눌 수 있는데 설문조사는 프로그램 시작 전 사전설문과 종료 후 사후설문으로 구분하여 수집하였고, 3개교를 기준으로 총 216매가 회수되어 이를 토대로 분석하였다. 인터뷰는 B중학교와 H중학교 학생들 16명과 심층면담 시간을 가졌고 이를 종합 분석하여 자유학기제 프로그램이 청소년들에게 어떤 영향을 주었는지, 그로 인한 변화는 무엇인지 몇 가지의 결과를 도출할 수 있었다. 다만, 이 분석 방법과 도출된 결과가 프로그램 운영 사전에 분석을 위한 가이드라인을 설계하고 그것에 따른 결과를 얻은 것이 아니라 사후에 조사된 내용들을 근거로 하여 제시하는 결과인 만큼 분석 결과에 한계점이 있음을 미리 밝히며, 박물관 교육프로그램이 청소년의 감성에 미친 영향을 살펴보고자 한다.

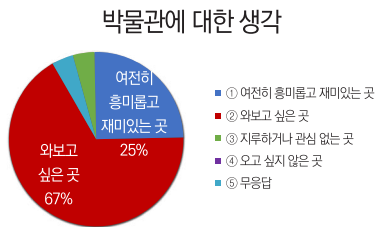
#### 2. 분석 결과

국립중앙박물관 자유학기제 프로그램에 참가한 청소년들은 평소의 지식, 경험, 적성, 호기심, 관심 등 다양한 요소가 작용하면서 각기 다른 크기의 결과를 얻었겠지만, 프로그램을 마치면서 실시했던 이러한 조사를 통해 박물관 교육프로그램에 참여하기 전과 이후 자신에게 나타난 감성 변화를 인지하고 있었고 이를 통해 다음과 같이 박물관 교육의 효과에 대한 결과를 정리해 볼 수 있었다.

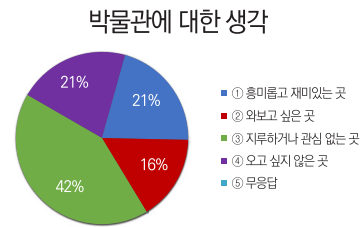
첫째, ‘박물관에 대한 인식의 변화’를 들 수 있다. 청소년들은 이번 박물관 프로그램에 참여하기 전 평소 박물관에 대해 대부분 재미없고, 지루하고, 고지식하고, 힘든 곳, 오고 싶지 않은 곳, 방학숙제 해결하는 곳 등으로 부정적인 대답이 63% 였고, 흥미로운 곳, 한번쯤 와보고 싶은 곳 등의 긍정적인 대답은 37% 였다. 그러나 연속프로그램을 마치고 난 후의 결과는 ‘와 보

고 싶은 곳, 흥미로운 곳, 재미있는 곳, 어렵지 않은 곳' 등으로 긍정적인 대답이 90%를 넘을 만큼 상승했으며 지루하고 재미없는 곳, 오고 싶지 않은 곳 등의 부정적인 대답은 10% 정도로 나타나 이 프로그램이 박물관에 대한 인식변화에 미친 영향을 알 수 있었다.

둘째, '학교 교과과정과 연계한 학습경험의 내면화'를 들 수 있다. 인터뷰를 진행하면서 참가 청소년들이 가장 많이 이야기한 것은 '역사교과목 수업에 크게 도움'이 된다는 점이었다. 박물관 프로그램에 참여하지 않은 또래 친구들과는 달리 교과서에 실린 유물을 쉽게 알 수 있었고 그로 인해 수업시간이 재미있었으며 이해도 빨리되어 좋았다는 의견이 압도적이었다.



도 12. 사후 설문조사 결과



도 13. 사전 설문조사 결과

셋째, '협력과 대화를 통한 관계형성'이 되었다는 점이다. 모둠활동으로 진행된 본 프로그램은 전 과정을 모둠원들이 함께 참여하여야 학습결과를 얻을 수 있도록 하였다. 청소년들에게 '서로 다른 의견이 제시되어 문제가 발생했을 때 어떻게 해결했는지'를 물었을 때, 각자의 의견에 대해 이야기를 나누었고 이러한 대화를 통해 좋은 방법을 선택하여 문제없이 협력할 수 있었다고 대답하였다. 또한 다른 반이어서 잘 몰랐던 관계에서 '박물관 프로그램 친구'로 가까운 교우관계가 만들어졌음을 알 수 있었다. 이 외 박물관 프로그램에 참여해 얻은 결과물을 화제로 평소 부모님과 대화시간이 더 많아졌고 결과에 대해 부모님께서 칭찬해 주셨을 때 큰 성취감이 있었다고 하였다.

마지막으로, 자신과 주변에 대한 인지능력이 향상되었다는 점을 들 수 있다. 이전에 학교에서 단체로 혹은 부모님과 함께 방문했을 때와는 다르게 박물관 소장품이 중요하고 소중한 것이라는 점을 알게 되었고, 전시 관람을 할 때 어떤 마음가짐과 방법으로 소장품을 감상하는 것이 자신에게 도움이 되는지 알게 되었다는 의견이 있었다. 더불어 중학교 1학년 청소년들이 생소한 박물관 분야를 자신의 진로로 깊이 생각해 볼 수 있는 단계는 아니었지만 '자신의 성격에 박물관 전문직 중 특정 분야가 어울릴 것 같다', '미래에 박물관에서 일해 보고 싶은 마음이 생겼



다’는 등 스스로를 발견하고 느낀 점에 대해 진지하게 이야기하였으며, 또래 친구나 후배들에게 박물관 교육프로그램을 적극적으로 추천하고 싶다는 의견으로 자신이 경험한 내용들을 나누고 공유하고자 하는 의지를 보였다.

## IV. 맺음말

“고고학자란? 어머니다. 왜냐하면 어머니는 아기가 태어나면 날짜, 시간, 장소, 발 크기, 몸무게 등을 써 두는데 고고학자도 발굴 유물에 대해 꼼꼼하게 기록해 두어 오래 시간이 지나도 알 수 있도록 하기 때문이다”. 고고학자 프로그램에 참가했던 학생이 남긴 이 짧은 글의 반짝임이 지금도 선명하다. 감성이란, 심리학적으로는 감수성. 우리의 5관五官이 외계로부터 자극을 받고 그에 반응하는 그 정도나 강도強度<sup>10)</sup> 또는 느끼는 성질, 감각·지각에 의하여 불리일으켜져 그것에 지배되는 심적 체험의 전체, 또는 인상을 받아들이는 힘<sup>11)</sup>이라고 설명되어 있다. 앞서 제시된 분석 결과에서 알 수 있듯이 박물관 교육프로그램은 청소년들의 닫혀 있던 감각이 열려 지금까지와는 다른 방향으로 시선을 돌릴 수 있도록 하였고 무엇보다 자신을 관찰하고 변화되어 가는 과정을 스스로 정리하면서 느낄 수 있는 계기를 제공하였다는 것이다.

‘EQ감성지능’의 저자 대니얼 골먼Daniel Goleman은 “지능만으로는 부족하다. 우리는 감성을 활용해 다음 세대를 교육해서 그들이 타고난 잠재력을 마음껏 발휘할 수 있도록 도와줘야 한다”라고 강조했다.<sup>12)</sup> 올해도 자유학기제 프로그램을 운영한다. 박물관 교육프로그램은 한창 미래에 대한 꿈을 키워가는 청소년들에게 진정한 ‘꿈과 끼’를 발산하며 새로운 세상과 새로운 자신을 발견할 수 있도록 하는 또 다른 길이 되어줄 수 있을 것이라 생각한다. 박물관은 과거와 현재, 그리고 미래가 공존하는 우리들의 공간이기 때문이다.

10) 『大世界百科事典, 4: 思想』(서울: 太極出版社, 1981), p.561.

11) 신기철·신용철 편저, 『증보판 새 우리말 큰사전 上』(서울: 삼성출판사, 1978), p.73.

12) 탄춘홍, 전왕록 역, 앞의 책(2016), p.49.

### 〈참고문헌〉

- 강인경, 「현장리포트-알파고 시대, 감성·인성 교육에서 길을 찾다」, 한국교육개발원, 2016.
- 교육과학기술부 공교육진흥과, 「중학교 자유학기제 시범 운영계획(안)」, 2013.
- 교육과학기술부, 한국과학창의재단, 『손에 잡히는 STEAM 교육-무엇이 아이들을 즐겁게 하는가』, 2012.
- 국립경주박물관, 『2016년 국립경주박물관 초·중등 교원연수 자료집』, 2016.
- 『大世界百科事典, 4: 思想』, 太極出版社, 1981.
- 신기철·신용철 편저, 『증보판 새 우리말 큰사전 上』, 삼성출판사, 1978.
- 존 소렐·폴 로버츠·대런 헨리; 오수원 역, 『문화예술교육은 왜 중요한가』, 열린책들, 2015.
- 최종호, 「박물관 전문직 양성과 박물관학 교과과정에 관한 연구」, 『古文化』51, 1998.
- , 「한국박물관학의 성과와 과제: 박물관학 전공자가 뮤지엄에서 무엇을 할 것인가?」, 『박물관학보』 16·17, 2009. 에서 길을 찾다」, 한국교육개발원, 2016.
- 탄춘홍; 전왕록 역, 『하버드 천재들의 감성수업』, 리오북스, 2016.

## Abstract

### **The Effect of the Museum Education Program on the Emotional Sensitivity of Youth: Focusing on the Program of the National Museum of Korea Connected with the Free-Learning Semester System**

**Geumok Weon**  
Museum Educator, National Museum of Korea

The National Museum of Korea develops and operates a variety of youth-oriented programs based on the museum collections. These programs reflect the orientation of school education that focuses on fostering future talents with creativity and personality. In addition, the museum plays its role as 'the school outside the school' by effectively operating the intensive and self-directed programs for the youth while strengthening cooperation with public education.

The purpose of this study is to gauge and verify the effect of the museum program on the emotional sensitivity of youth based on the results derived from analyzing the responses and opinions of the students who participated in the program 'Museum Professional Experience Classroom II - from Excavation to Exhibition'. This program was developed as the one linked with the free-learning semester system.

'Museum Professional Experience Classroom II - from Excavation to Exhibition' was developed with a focus on future career opportunities for youth. Since the program was planned based on the responsibilities of the main museum professionals, it covered various job descriptions including archaeologists, conservators, collection registrars, curators, museum educators etc. The participants, therefore, were able to inspect all the different work places and also have hands-on experiences through this program as well as learn the basics of each profession. The museum professionals from each field actively played their roles in the program so that each group of 5-6 students were given an accurate idea of each role, and



valuable time in their career search.

3 schools participated in the program in 2016, and the questionnaires of 216 students and interviews with 16 participants in total were thoroughly analyzed to draw the following conclusions.

Firstly, There was a remarkable change in the understanding of the museum. Most students usually had negative responses to the museum, saying "it is boring, difficult etc." However, positive comments such as "a museum is where I would like to visit", or "it is a quite interesting place." were greatly increased after completing the series of programs.

Secondly, the students internalized the learning experience connected with the school curriculum. What the interviewees mentioned the most was that the program is particularly helpful for learning history in school. Most of them said that the class was so much fun and was also quickly understood since they could easily recognize the relics listed in the textbook after participating in the museum program, different from those who did not.

Thirdly, the desirable relationships with others were established through cooperation and conversation. Group members actively communicated with each another whenever they had conflicts of opinion in order to achieve each of their program goals. Accordingly, conversations with their parents were increased regarding the program results, and the participants could feel self-confident and successful as their parents praised them with their achievements.

Lastly, the cognitive abilities about oneself and the surroundings were improved. The program experience was totally different from visiting the museum as just another member of a larger school group. Quite a few students realized the importance of the museum collections, and also the best attitude and way they should approach the collections when they were to look around the collections, that would be helpful for them as they finished the program.

The program of course, might not have been the one for just first-year junior high students where they would seriously consider the unfamiliar museum professions as one of their future careers. However, they still talked seriously about what they found and felt about themselves, mentioning as follows "a particular field within the museum profession seems to fit my character.", "I have a strong desire to work in the museum in the future." In addition, they

expressed their willingness to share their museum experience with peers in the opinion that they would like to actively recommend the museum education programs.

As seen from the results of analysis presented above, the museum education program has helped remove preconceptions and open the senses of youth and offered them the opportunity to think about a new future different from what they had thought in the past. In addition, through their involvement over the course of this program, the participants also had the chance to observe themselves, and feel and recognize the gradual change in their perceptions and outlook.

Daniel Goleman, a psychologist and award-winning author of Emotional Intelligence, stressed that IQ is not the only thing that matters, and thus we must use emotions to educate the next generations to help them give full play to their potential. A museum is a space where past, present, and future coexist and visitors can fully experience all of them. Museum programs, therefore, can be another great chance for youth where they can find themselves, discover their own talents and finally realize part of their future dreams.

**Keywords:** Museum Education, Museum Work Experice, Emotional Sensitivity of Youth