

Although little interest had been shown in the role and value of the seismic isolation device already installed in the pagoda, the results of the study showed that the system had effectively done its job in the Gyeongju earthquake, thus confirming the importance of seismic isolation and monitoring systems. As the Ten-story Stone Pagoda of Gyeongcheonsa Temple is a National Treasure, stronger management conditions apply, and the structural safety of the pagoda is being managed on a regular basis thanks to the seismic isolation and monitoring systems. It is expected that further reinforcement will enable more objective evaluation of the safety of the pagoda in the future. Moreover, it is hoped that the case of the Gyeongcheonsa pagoda will serve as a catalyst for serious consideration of diverse development and wide application of seismic isolation and monitoring systems to cultural heritage to ensure their safe protection and management.

# 박물관 전시 감상 교육 방법 연구

- 교사 대상 교육을 중심으로 -

박연희\_국립중앙박물관 교육과 학예연구사

## I. 머리말: 전시 감상 교육의 필요성

## II. 본론

- 1. 전시 감상 교육 방법
- 2. 전시 감상 교육의 효과와 유의점
- 3. 국립중앙박물관 교육에의 적용

## III. 맺음말: 전시 감상 교육의 적용 방향

# 박물관 전시 감상 교육 방법 연구

- 교사 대상 교육을 중심으로 -

박연희

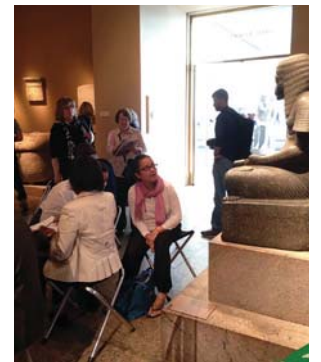
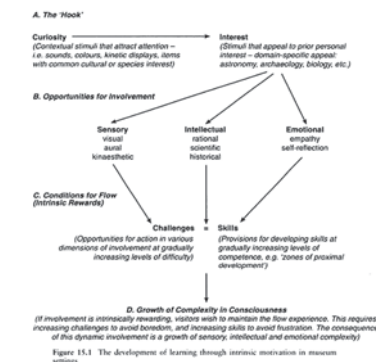
## I. 머리말: 전시 감상 교육의 필요성

박물관은 관람객이 소장품을 감상하고 그 기반 위에 자신의 사고를 확장, 촉발할 수 있는 장소이다.<sup>1)</sup> 학습자가 다양한 종류의 지능들을 가장 효과적으로 발현할 수 있는 환경이 박물관<sup>2)</sup>인데, 그런 측면에서 ‘박물관은 최고의 놀이터’라고 언급한 한 교육 프로그램 참가 고등학생의 말처럼 박물관은 그야말로 최고(最高, 最古)의 놀이터인 셈이다.

학교 밖 체험학습의 기회가 많아지고 자유로워지면서, 박물관은 교사와 학생들에게 더욱 주목 받고 있다. 많은 교사는 박물관에서 운영하는 학생 대상 교육 프로그램에 참여함으로써 인솔 부담을 덜고 질 좋은 박물관 서비스를 제공받길 원하는 동시에, 교사 본인이 스스로 학생들을 인솔하여 박물관에서 활동할 수 있는 방법을 알기 원한다.<sup>3)</sup> 교사를 대상으로 한 박물관 프로그램을 소장품 자체(무엇)에 대한 강의와 해설 뿐 아니라 소장품 감상 방법(어떻게)을 알려주는 방식으로 구성한다면, 교사가 스스로 학생들을 인솔해서 박물관에서 하는 활동이 훨씬 풍부해지고 확산될 것이다.

즉, 교사가 전시 패널 등의 자료를 통해 소장품에 대한 지식을 얻는 것에서 그치지 않고, 소장품을 읽어낼 수 있는 자신의 능력을 키우고 자신의 관심사에서 비롯된 다양한 해석을 창조해 내는 것<sup>4)</sup>, 소장품‘을’ 탐구하는 것에서부터 소장품을 ‘통한’ 삶을 탐구하도록 끌어내는 것이 교사 대상 전시 감상 교육의 가치일 것이다.

이 글에서는 박물관 전시 감상 교육 방법에 대한 미국 박물관들의 다양한 시도를 교사 대상 교육을 중심으로 살펴본다. 특히 칙센트미하이의 몰입 이론(Csikszentmihalyi, Hook & flow)<sup>5)</sup>과 매카시의 4가지 학습자 유형(McCarthy, 4 types of learner)<sup>6)</sup>에 기초한 실제적 접근을 통해 그 효과를 탐색해 보고자 한다. 이는 향후 교사들이 지속적이고 자율적으로 전시를 감상하고 해석하여 학생들과의 박물관 활동도 수월하게 하는 계기를 마련해 줄 것이다.



도 1. 칙센트미하이의 몰입 이론(Eilean Hooper-Greenhill, 앞의 책(1999), p.154]

도 2. ‘릴레이 그리기’ 활동(Met)

도 3. ‘3인 1조 스케치’ 활동(Met)

## II. 본론

박물관에서 교육은 전시와 별개가 아니다. 전시가 ‘심장’이라면 교육은 ‘정신’이다. 박물관의 가치관과 방향성을 대변하는 것이 바로 ‘교육’인 것이다.<sup>7)</sup> 사람들은 전시를 보면서 학습하고 느끼고 감동한다. 전시 감상 교육은 소장품을 실물로 대면하여 탐구하고 자신에게 적용해 보는 과정에서 새로운 학습 방식을 경험하므로 학교에서 꼴등을 하는 학생도 박물관에서 1등을 할 수 있는 다양한 가능성을 내포한 교육 방식이다.<sup>8)</sup>

1 Lisa C. Roberts, *From knowledge to narrative: Educators and the changing museum* (Washington and London: Smithsonian Institution Press, 1997) 참조.  
2 Jessica Davis, Howard Gardner, “Open windows, open doors,” in *The Educational Role of the Museum*, 2<sup>nd</sup> ed. Eilean Hooper-Greenhill (London and New York: Routledge, 1999), pp. 99-104.  
3 양지연, 「미술관과 공교육의 파트너십을 위한 초·중등 교사 연구」, 『예술경영연구』4(2003), pp. 19-40 참조.

4 최성희, 「영국 내셔널 갤러리 통합교육 프로그램 “Take One Picture” 연구-한국의 미술중심 융합인재교육과 초등교사 연수 프로그램의 시사점을 중심으로-」, 『미술교육연구논총』40(2015), p. 141.  
5 개인의 능력과 과제의 난이도가 적절하게 균형을 이룰 때 ‘Flow’라는 몰입의 최적 경험을 하게 된다는 이론 Mihaly Csikszentmihalyi, Kim Hermanson, “Intrinsic motivation in museums: why does one want to learn?,” Eilean Hooper-Greenhill, 위의 책(1999), pp. 146-160.  
6 능동적 실험↔수용적 관찰의 가로축과 구체적 경험↔추상적 개념화의 세로축으로 구분되는 4가지-역동적, 창의적, 분석적, 상식적-유형의 학습자와 학습방식 Charles F. Gunther “Museum-goers: life-style and learning characteristics,” Eilean Hooper-Greenhill, 위의 책(1999), pp. 118-130.  
7 Mary Ellen Munley, Randy Roberts, “Are Museum Educators Still Necessary?,” *The Journal of Museum Education* 31-1(2006), pp. 29-39.  
8 윤여각, 「박물관 교육의 활성화를 위한 시론」, 『교육인류학연구』3-1(2000), pp. 47-68.

## 1. 전시 감상 교육 방법

이 글에서 구체적으로 소개할 전시 감상 방법은 2014년 3-8월 중, 뉴욕의 메트로폴리탄미술관(Metropolitan Museum of Art, Met), 프리컬렉션(Frick Collection), 미국자연사박물관(American Museum of Natural History, AMNH) 세 곳의 교사 대상 전시 감상 교육에 정기적으로 참관하고 담당 에듀케이터, 참석 교사들과 대화한 내용을 정리한 것이다. 칙센트미하이의 몰입 이론에서 언급한 바와 같이, 사람이 지식이나 감동을 얻기 위한 과정에 필요한 것은 강한 몰입과 흥미이다. 여기에서 살펴본 전시 감상의 세 가지 방법은 모두 그 전시와 소장품에 몰입하게 만드는 것이었다.

### 1) 그리기를 활용한 전시 감상 교육

몰입을 위한 세 가지 요소에는 명확한 목표, 즉각적인 반응 그리고 적절한 난이도가 있다. 정확한 임무와 시간을 주고 결과를 즉각 확인하게 하며 어렵지 않은 정도의 과제를 주면 쉽게 몰입할 수 있는데, 전시를 감상할 때 위 세 가지 요소를 적용한 예로 ‘릴레이 그리기’(drop and draw)와 ‘3인 1조 스케치’(가제)가 있다.

‘릴레이 그리기’는 여러 개의 도자기가 있는 방에서 각자 마음에 드는 도자기를 하나 골라 2분간 그림을 그리는 것으로 시작한다(도 2). 2분 후 자신의 종이와 연필은 그 자리에 놔둔 채 옆 사람의 자리로 가서 옆 사람이 그리던 그림을 2분간 완성한다. 이렇게 다른 사람이 그리던 것을 완성하는 과정을 몇 번에 걸쳐 반복하고 나서 자신의 처음 그림으로 돌아온다. 이 방법으로 여러 종류의 도자기를 자연스레 살펴보게 될 뿐 아니라 다른 사람이 그리던 그림에서 어떤 부분을 더 채워야 하는지 자세히 관찰하게 하는 효과가 있다. 또한 내 그림을 여러 사람이 함께 완성해 나가면서 내 것이지만 내 것이 아닌 감동도 함께 경험하게 된다.

‘3인 1조 스케치’의 경우, 한 소장품을 놓고 세 명이 임무를 수행하는 방식이다(도 3). 한 사람(A)은 소장품을 말로 설명하고, 다른 한 사람(B)은 소장품을 등지고 앉아 A가 설명하는 것만 듣고 그리고, 나머지 한 사람(C)은 A가 어떤 단어로 소장품을 표현하는지 기록한다. 활동을 모두 마친 후, 실제 소장품과 그린 그림을 비교하며 어떤 점이 설명하거나 그리기 어려웠는지 서로 이야기 하면서 소장품을 더욱 자세히 관찰하게 한다.

3명이 협동해서 임무를 수행하는 이 방법은 누구 하나가 똑똑하다고 할 수 있는 것이 아니라 각자 비슷한 비중으로 역할에 기여하면서 협력해야 한다. 협동학습은 의사소통으로 타인의 생각과 경험을 이해하는 감각을 키우고, 상호소통으로 의미를 능동적으로 구성하는 태도를 길러 의사소통능력을 키울 수 있다.<sup>9)</sup>

### 2) 오감을 활용한 전시 감상 교육

여러 가지 감각을 활용하는 전시 감상 교육은 매카시의 4가지 학습자 유형 중 직접 행동을 해 봄으로 학습하는 ‘Dynamic’(역동적) 유형과 상상한 것을 표현하며 학습하는 ‘Imaginative’(상상적) 유형의 학습자에게 적용하기 적합하다. 프리컬렉션에서 회화 한 점을 감상 할 때 다음 세 가지 단계를 거친다. 시각의 변화에 따른 관찰, 다른 회화와의 비교분석 그리고 자신만의 이야기이다(도 4).

먼저, 하나의 회화를 볼 때, 앞으로 다가가서 부분을 보고 뒤로 물러나서 전체를 보고 왼쪽, 오른쪽으로 움직이면서 부분부분을 감상하고 발견한 것들에 대해 이야기를 나눈다. 그 후에 다른 유사한 그림과 비교, 대조하면서 작품과 관련한 이야기(작가, 기법, 시대, 다른 회화 등)로 자연스럽게 접근한다. 마지막으로 나 자신과 연관 지어 상상하는 활동을 한다. 이 그림 속에 들어간다고 가정하고 어떤 소리가 들리는지, 어떤 냄새를 맡는지, 어떤 기분인지 등을 상상하여 작품에 몰입하게 한다.

간단하게는 두루마리 휴지 심을 활용하거나 종이를 둥글게 말아서 눈에 대고 소장품을 보는 방법을 소개해 눈의 이동에 따라 더욱 집중해서 한 부분을 볼 수 있다는 것을 알린다(도 5). 또한, 그림 속 장면의 전과 후를 상상하여 이야기를 만들어 보면서 장면을 꼼꼼히 들여다보게 하고 등장인물의 표정과 몸짓을 따라 해 보면서 감정과 상황을 이해하고 공감할 수 있게 한다.

이처럼 그림에 대한 설명이 아니라 다양한 발문으로 그림을 감상하기에 전문용어의 사용 없이도 그림을 자세히 보고 이해할 수 있다.



도 4. 회화 감상 활동 (Frick Collection)



도 5. 회화 감상 활동 -종이 말아 관찰하기(Met)

9 정혜연, 서현정, 「시각적 의사소통능력 증진을 위한 협동학습 방법 연구: 초등학교 6학년을 중심으로」, 『미술과 교육』 18-1(2017), pp. 145-171.





한 닳음과 다름을 아시아관 문화재를 감상하면서 활동하는 문화다양성 교육이다(도 8·9). 6~8명으로 구성된 네 모듬의 학생들이 아시아관 내 4개의 소장품을 찾아 ‘그리기’, ‘움직이기’ 등의 활동으로 소장품을 감상한다.

‘박물관은 체험으로 배우고, 학교는 글로 배운다’는 프로그램에 참가한 한 학생의 글은 자신이 직접 경험함으로써 학습하는 박물관 전시 감상 교육의 성격을 드러낸다. 협동하면서 더 다양한 의견, 더 깊이 있는 생각을 나누면서 즐거움을 느끼게 한 것이 이 교육의 목적이자 실제 학생들의 경험에서 묻어난 결과이다.



도 8. ‘박물관에서 만나는 아시아’ 인도실 감상 활동 (국립중앙박물관)



도 9. ‘박물관에서 만나는 아시아’ 중앙아시아실 감상 활동 (국립중앙박물관)

### 2) 교과서는 살아있다

‘교과서는 살아있다’는 초등학교 4~6학년 학급단체를 대상으로 교과서에 나오는 상설전시관 1층의 주요 문화재를 주제별로 감상해 보는 활동이다. ‘자연’, ‘지배자’, ‘그릇’이라는 세 가지 주제로 세 모듬이 각각 3개의 소장품을 스스로 찾고, 관찰하고, 협동하여 토론하는 방식이다(도 10·11). 전시실에서 감상하는 소장품을 사전, 사후에 ‘복제품’을 통해 직접 만져보고 쓰임새를 상상해 보면서 다각적인 감상을 유도하였다.



도 10. ‘교과서는 살아있다’ 문화재 감상 활동 (국립중앙박물관)



도 11. ‘교과서는 살아있다’ 문화재 감상 활동 (국립중앙박물관)

‘학교 교과서는 평면적인데, 박물관에서 만난 교과서는 입체적이다’는 참가 학생의 이야기처럼 학생들은 실물을 오감으로 감상하면서 자연스럽게 소장품에 다양한 궁금증을 가지고 스스로 문제를 해결해 가는 과정을 거쳤다.

위 두 가지 교육 모두 특정 소장품에 대한 지식 습득보다는 소장품을 감상하는 다양한 방법을 발견하고 익히는 것에 중점을 두었다. 그 과정에서 또래 간에 협동하고, 소통하고, 자기 주도적으로 생각하는 경험을 통해 즐거움을 느끼도록 하였다.

### III. 맺음말: 전시 감상 교육의 적용 방향

박물관에서 교육은 단순히 관람객들을 가르치는 것이 아니라 관람객 각자가 의미 있는 방식으로 박물관을 경험하도록 도와주는 것이다. 박물관은 소장품을 둘러싼 관람객의 생각이 살아 숨 쉬는 공간이 되어야 한다. 이러한 맥락에서 볼 때, 전시 감상 교육은 박물관에서 할 수 있는 가장 핵심적이고 기본적인 활동이자 학교 교육이 채워줄 수 없는, 실물로 탐구하고 몰입함으로써 과정을 즐기는 자발적인 학습이다. 교사를 대상으로 하는 전시 감상 교육의 경우, 학생들에게 전달하고 싶은 방식과 학습을 교사들에게 그대로 경험할 수 있게 해야 효과적이다.

박물관에 한 번 방문하여 최대한 많은 수의 소장품을 보고 그 이름을 적어 가는 것보다 자주 방문하여 몇 가지라도 깊이 감상하면서 박물관이 관람객에게 익숙한 공간이 되도록 하는 것, 지식을 주입하기보다는 스스로 궁금증을 가지고 협동해서 답을 찾는 즐거움을 지속적으로 경험하는 것이 전시 감상 교육의 최종 목표이다.

전시실 학습지 활동에 학생들을 인솔해 온 한 초등학교 교사의 글은 전시와 교육에 대해 다시 한 번 생각해 보게 한다.

...학생들은 본인이 궁금한 점을 스스로 묻고 답을 찾는 과정을 좋아했어요. 전시가 좀 더 아이들의 흥미를 끌 수 있도록, 능동적으로 관찰할 수 있도록 구성된다면 좋겠어요. 스스로 질문을 하고 답을 써보고 자신의 궁금증을 해결할 수 있도록 도와주는 방향으로요. 스스로 궁금해야 배움은 일어나는 것 같아요. 그리고 그 힘으로 박물관이 더 오고 싶은 곳이 되는 것 같구요...

박물관에서의 의미 있는 학습은 전시를 경험하면서 일어난다. 관람객이 스스로 질문을 던지고 답을 생각해 보게 하는, 어떻게 감상하면 좋을지에 대한 기획자의 의견이 뚜렷이 드러나는 입체적이고 역동적인 방향의 전시에 더욱 역점을 둔다면 한층 더 활발한 전시 감상 활동과 교육이 일어날 것이다.

\* 도 4~도 11 박연희 촬영

## Study of Methods for Education on the Appreciation of Museum Exhibitions: Education for School Teachers

Park Yunhee\_Educator, Education Division, National Museum of Korea

Visitors can expand their scope of thinking and gain new ideas when they observe items on display at a museum. Museums offer an environment where learners can effectively maximize their intellectual potential in diverse ways. In this sense, a curriculum focusing on school teachers that provides guidance on how to appreciate a museum collection would enrich teacher-led activities at the museum. Museum education for teachers aims to help teachers develop their ability to appreciate the exhibits and interpret them in diverse ways based on their particular areas of interest. Through such education, teachers become able to search for personally relevant meaning through the experience of appreciating items in a museum collection. In this lies the value of museum education for school teachers.

This article examines various methods employed in American museums to help teachers better appreciate museum exhibitions. The effects of these methods in practice were analyzed based on Csikszentmihalyi's "hook and flow" and McCarthy's "four types of learner" theories. Cases of three institutions in New York—the Metropolitan Museum of Art, Frick Collection, and American Museum of Natural History—revealed that drawing, experiencing using the five senses, and writing all allowed teachers to immerse themselves in appreciating the works on display and the overall exhibition itself. Education programs using these three major activities effectively motivated teachers to approach the works and explore them independently. Educators should develop activities by analyzing the needs of diverse types of learners and taking them into consideration.

In 2017, the National Museum of Korea designed and operated two education programs for student groups and evaluated the outcomes. "Asian Adventure at the Museum" and "Textbook Live Show" invited fourth- to sixth-grade students to

appreciate museum exhibits by topic. The programs were designed to help students develop their potential to discover and learn various methods for the appreciation of the exhibited objects and have fun as they cooperate and communicate with each other and experience self-directed thinking.

The end purpose of museum education does not lie in merely teaching visitors, but in helping them experience the museum in a meaningful manner. A museum should become a space where visitors are motivated to think actively as they observe the works on display. In this sense, education for the appreciation of exhibitions is one of the fundamental activities available at museums and provides an opportunity, one which cannot be found in classroom education, to examine relics in person, experience immersion, and enjoy learning.

A museum should become a place where visitors feel familiar and return frequently to focus on selected works rather than attempting to simply see works and note the titles as many as possible in a single visit. Visitors will then experience the joy of cooperating with each other and satisfying their curiosity as they work to gain answers to their own questions rather than cram information. To make a museum such a place is the ultimate goal of museum education on the appreciation of exhibitions.