

최종보고서

박물관 온라인 역사 학습 자료 개발



2020.12



국립중앙박물관
National Museum of Korea

최종보고서

박물관 온라인 역사 학습 자료 개발

2020. 12

제 출 문

국립중앙박물관장 귀하

본 보고서를 『박물관 온라인 역사 학습 자료 개발』
의 최종보고서로 제출합니다.

2020년 12월

경인교육대학교 박물관교육연구소

소장 강 선 주

『박물관 온라인 역사 학습 자료 개발』 연구진

연구책임자	최 일 선 (경 인 교 육 대 학 교 교 수)
공동연구자	강 선 주 (경 인 교 육 대 학 교 교 수)
	이 연 희 (충 현 중 학 교 교 사)
	김 보 미 (성 남 제 일 초 등 학 교 교 사)
연구보조원	이 현 진 (경 인 교 육 대 학 교 조 교)

요약문

I. 서론

- 본 연구의 목적은 박물관 온라인 역사 학습 자료를 개발하기 위해 학습 내용을 선정하고 구성하는 방안, 역사적 사고를 자극하는 발문을 개발하는 방안을 제시하는 것임.
- IT(information technology)를 일상생활의 여러 영역과 분야에서 널리 사용하는 디지털 시대가 도래함. 코비드 19로 인해 온라인 교육이 '새로운 일상'(New Normal, 뉴 노멀)이 됨.
- 새로운 교육 환경과 방식을 요구하는 디지털 네이티브(Digital Natives) 세대 특징을 반영한 학습 도구와 콘텐츠 개발이 필요함. 디지털 네이티브는 디지털 환경에서 태어나고 자란 세대를 일컬음.
- 국립박물관들이 가상박물관(온라인 전시관)에서 VR이나 AR 등 다양한 동영상 프로그램을 제공하고 있으나 전시 해석을 목적으로 개발하여 교육적으로 활용하는 데는 한계가 있음.
- 박물관과 온라인 역사 학습에 적합한 주제나 전시품 선정 방안, 역사적 사고를 자극할 수 있는 발문에 대한 연구를 천착할 필요가 있음.
- 학교 역사 수업에서 활용하거나 학교 역사 수업과 연계할 수 있는 박물관 역사 학습 주제와 전시품 선정 관점을 설정함.
- 박물관의 전시 서사와 박물관 교육의 성격을 살리면서 학교의 역사 수업과 연계할 수 있는 온라인 학습 자료 구성 방안을 제안함.
- 특히 학습자의 역사적 사고를 자극할 수 있는 학습 활동과 발문 개발 방안을 제안함.

- 현재 국립중앙박물관에서 운영하고 있는 e뮤지엄, 온라인 학습 영상 자료실의 문제를 진단하고 개선 방향을 제시함.
- 본 연구를 위해 초등학교 사회 역사 영역·중학교 역사의 한국사 영역의 교과서에 나오는 유물 자료와 국립박물관의 큐레이터 추천 전시품 및 ‘중요 전시’품을 목록화하여 설문 조사 문항을 작성함.
- 초등학교 교사 21명, 중학교 역사 교사 22명, 총 43명을 대상으로 설문을 시행하여 학교 연계 박물관 온라인 역사 학습에 사용할 수 있는 전시물을 선정하는 기초자료를 수집함.
- 국립중앙박물관의 전시 주제 및 서사를 초등학교 사회 역사 영역과 중학교 역사의 한국사 교육과정과 교과서의 주제 및 유물 서사와 비교하여 박물관 온라인 역사 학습 내용을 선정하고 구성하는 방안을 제시함.
- 초등학교 교사 및 중학교 역사 교사 각 4명씩 총 8명을 심층 면담하여 교사들의 박물관 활용 실태 및 인식, 학교 역사 수업에서 유물 활용방안, 박물관 온라인 역사자료 개발에 대한 요구 등을 파악하여 박물관 온라인 역사 학습의 내용을 선정하고 구성하는 방안을 제안하는 데 반영함.
- 학교 연계 박물관 교육, 박물관 온라인 학습, 박물관 전시 기반 역사 학습, 시각 자료 (유물) 읽기 방안, 역사적 사고 이론 등에 대한 선행 연구를 분석하여 박물관 온라인 역사 학습 방안을 개발하는 데 활용함.
- 초등학교 및 중학교 교사 각 1명씩 총 2명에게 설문 조사와 심층 면담 내용 분석 결과와 교과서 분석 결과의 타당성에 관한 검토 의견을 들음.

II. 이론적 배경

- 역사교육, 문화재 교육, 박물관 교육이 목적, 내용, 방법 등에서 차이 있다는 점을 명확하게 함.
- 박물관 교육을 전시 기반 역사학습이나 문화재 학습, 이외에 다양한 방식의 교

과 융합 학습 등을 포함하는 더 광의의 개념으로 정의함. 그러므로 용어를 구분하여 사용할 필요가 있다는 점을 제안함.

- 박물관 교육과 학교 교육은 구별되지만 연계할 필요성이 있음.
- 선행 연구들은 박물관과 학교를 연계하는 방법을 주로 학교에서 사전 수업을 하고 박물관에서 본시수업을 진행하는 것으로 제안함. 교사가 주체가 되어 학교에서 박물관 온라인을 활용하거나 학교에서 교과 내용을 학습하고 후에 박물관을 방문하여 체험이나 전시물을 찾고 보는 활동을 학교와 박물관 연계로 봄. 선행 연구에서 박물관은 주로 학습 자료를 제공하는 역할을 하는 것으로 봄. 특히 온라인 박물관과 결합할 경우 박물관은 자료 제공 기관이고 검색 엔진으로 역할을 함.
- 박물관이 주도하는 학교 연계 교육에 대한 연구를 다양한 측면에서 천착해야 함. 특히 박물관 역사 학습이 학교 역사교육과 연계되면서도 차별화될 수 있게 학습 내용을 선정하고 구성 하는 방안에 대한 연구가 필요함. 이에 따라 본 연구에서는 그러한 측면에서 박물관 주도 학교 연계 역사 학습 방안을 제안함.
- 온라인 학습은 인터넷과 같은 정보 통신 매체를 활용한 학습 현상을 말함. 학술 용어로 명확하게 정의하기보다는 e learning, ICT교육, 디지털 교육, 사이버 교육, 스마트 교육 등의 용어와 혼용함. 또한 방송교육, 원격교육 등의 용어도 함께 사용함.
- 디지털 교육이라는 용어는 교육 현장에서 디지털 기술을 활용하는 교육을 의미함. 디지털 교육도 위의 여타 개념들과 혼용함.
- 사이버 교육이라는 용어는 컴퓨터 네트워크상에 만들어진 새로운 정보 공간에서 하는 교육적 경험을 의미하지만, e learning, 원격교육, 가상학습 등과 비슷한 의미로 사용하기도 함. 다만 사이버라는 용어를 통해 물리적인 공간의 제약을 넘는 교육이라는 점을 강조함.
- 연구자들은 공통적으로 온라인 학습이라는 용어를 통해 학습 과정에서 온라인 매체보다는 학습의 확장성 및 상호작용이 가능한 수업 설계, 학습자의 주도성을 활성화하는 수업 설계를 강조함.

- 온라인 학습에서 학습자의 자기 주도성과 학습의 확장성을 확보할 수 있는 방법, 특히 학습자가 일방적인 지식의 수용자가 아니라 능동적인 사고자로서 학습할 수 있게 학습 활동을 개발하는 것이 그 어느 때 보다 중요해짐.
- 본 연구에서는 온라인 학습이라는 용어를 사용함. 온라인 매체에서 학습자가 자발적이고 주도적으로 학습을 할 수 있게 학습 내용과 학습 활동을 개발하는데 주안점을 둠.
- 박물관 온라인 학습 프로그램, 온라인 역사 학습 프로그램에 대한 요구가 큼.
- 시각 자료, 유물 혹은 전시물을 활용한 역사 학습, 미술 학습, 혹은 교과 융합적 학습 방안에 관한 연구들이 2000년대 중반 이후 크게 증가함. 여러 연구자들이 역사 학습에서 유물 활용 혹은 박물관 전시물 활용 방안을 제시했음.
- 강선주(2006)는 유물 활용 역사 학습을 관찰과 해석, 조사탐구와 해석, 비판과 종합의 과정으로 구분하여 설명했음.
- 지모선, 이종경(2019)은 강선주(2006)가 제시한 학습 과정을 토대로 백령의 통합적 박물관 교육 이론 중 유물을 활용할 수 있는 부분을 통합하여 학습 단계를 ‘관찰 단계’, ‘조사 탐구 단계’, ‘비판과 종합 단계’로 구조화하였음. 이 학습 단계는 학습 내용을 사례 중심으로 조직한 것으로, 유물 사례를 먼저 제시한 후 일반적인 학습 내용을 연결하는 귀납적 방법임.
- 이창호(2017)는 역사 시각 자료 읽기 단계를 자료 확인하기, 구성 요소 읽기, 맥락적 읽기, 비판하기 단계 등의 총 4단계로 구성하였음.
- 박효정(2010)은 서양의 여러 학자들이 유물 혹은 전시물을 보는 방법을 정리하였음. 박효정은 9가지 학문적 접근방법, Hooper-Greenhill의 특정 유물에 대한 7개 요소별 통합적 접근방법과 다른 유물과의 비교 접근방법, Eisner의 6단계 접근법, Prown의 연역적 접근방법론, Falk와 Dierking의 전시물의 가치 해석방법 등을 설명했음.
- 임기환, 김옥진(2012)은 유물 자체를 효과적으로 이해하고 학습할 수 있는 일종의 유물 읽기의 기준으로써 Hooper-Greenhill의 7개 요소별 통합적 접근

방법이 매우 유효하게 이용될 수 있다고 판단하고, 이를 중심으로 박물관에서 유물을 통해 학습하는 과정을 하나의 모형으로 만들었음.

- 류재만(2019)은 유물 리터러시라는 용어를 사용하였음. 유물 리터러시를 유물도 하나의 텍스트로 보고 읽고, 추론하고, 이야기하고 쓰는(표현하는) 능력으로 정의 함.
- 이러한 선행 연구들이 역사적 사고를 정의하고 그에 따른 학습 활동이나 발문을 구성한 것은 아님. 그러므로 본 연구에서는 역사적 사고를 자극하는 발문 생성을 위해 뒤에서 역사적 사고 이론을 검토함.

Ⅲ. 박물관·학교 연계 역사 학습 내용 선정 및 구성의 관점

- 초등학교 교사와 중학교 역사 교사를 대상으로 한 설문 조사에서 유물 자료의 활용하는 단원에 대해 질문했는데 거의 모든 단원에서 유물 자료를 활용한다는 대답이 나왔음.
- 초등학교나 중학교 모두 주로 문화사 부분에서는 유물 자료를 활용하지만, 정치사 부분에서는 상대적으로 유물 자료를 잘 활용도가 높지 않음.
- 교사들이 가르쳐야 할 유물을 선택하는 데 가장 중요하게 영향을 미친 요인은 교사가 그 유물에 대해 아는가의 여부와 그 유물을 중요하게 생각하는가의 여부였음. 특히 자신이 초·중고등학교에서 중요한 것으로 공부했는가 판단에 영향을 미쳤음. 그러나 교사가 자신의 초·중·고등학교 시절에 중요하다고 배우지 않았더라도, 최근 역사학계에서 중요하게 다루는 주제, 학생의 생활과 관련 된다고 생각하는 주제나 전시물일 경우 가르쳐야 한다고 주장했음.
- 교사들은 주로 교육과정이나 교과서에 유물 자료가 충분히 포함되어 있다고 생각하기 때문에 박물관 자료를 더 활용할 필요가 있다고 생각하지 않음. 그러나 교과 내용과 관련하여 자신이 알고 있던 역사 상식을 성찰하게 하고 역사 지식을 확장하는 전시물에 대해서는 크게 관심을 가졌음.

- 본 연구에서는 교사의 요구를 분석하고, 교육과정 및 교과서 내용과 연계하면서, 박물관의 전시 서사가 살아나는 방향에서 박물관 온라인 역사 학습 주제를 선정함.
- 주제의 면에서는 교육과정의 성취기준 주제, 최근에 역사학계가 사회변화를 반영하여 연구하는 주제(교사가 중요하다고 생각하는 주제), 학습자의 생활과 관련성이 높아 학생의 관심을 자극할 수 있는 주제를 선정할 필요가 있음.
- 전시물의 면에서는 교사와 학생의 역사 지식을 심화할 수 있는 전시물, 역사 상식의 성찰을 자극하는 전시물, 시·공간적으로 역사 이해를 확장할 수 있는 전시물(교류, 역사의 변화와 계속), 교과서의 해석과 다른 해석을 생각해 볼 수 있는 전시물, 교과서가 가르쳐주지 않는 역사적 국면을 살펴볼 수 있는 전시물 등을 선택할 필요가 있음.
- [교과서 내용]을 심화하기, 확장하기, 다르게 읽기, 새로 읽기, 찾기 등의 틀에서 학습 내용을 선정하고 구성할 수 있음.

IV. 박물관·학교 연계 역사 학습 내용 선정 및 구성

- 초등학교 사회 역사 영역·중학교 역사의 한국사 영역 교육과정과 교과서를 분석하여 심화하기, 확장하기, 다르게 읽기, 새로 읽기의 네 가지 틀에서 박물관 역사 학습 내용을 선정하고 구성할 것을 제안함.
- 심화하기: 교육과정과 교과서에 제시되어 있는 전시물을 기반으로 교과서에서 피상적으로 다루고 있는 내용을 심층적으로 학습할 수 있게 함.
- 확장하기: 교과서에서 한국에 국한하지 않고 그 보다 지리적으로 넓은 공간에서 학습하게 하는 주제이지만 교과서보다 좀 더 넓은 범위에서 다룰 수 있게 함. 교과서에서 역사가 단절된 것처럼 인식하게 하는 주제들을 한 시기에만 국한하지 않고 통시적으로 학습할 수 있게 함.
- 다르게 읽기: 교과서에 포함된 전시물이지만 교과서의 해석과 다른 각도에서

전시물을 해석할 기회를 줌.

- 새로 읽기: 교과서에 있는 내용 가운데 교사와 학생이 잘 못 알고 있거나, 잘못 해석하는 전시물, 또 교과서에 없지만, 박물관에서 특화하고 있는 주제들과 관련한 전시물을 새로 읽어 교과서에 없는 역사를 접하게 함.
- 찾기: 박물관 온라인에 학교 역사 학습을 위한 공간을 별도로 만들고 그곳에서 교과서의 학습 주제와 전시물을 검색하거나, 선택하거나, 여러 전시물들을 연결해 보게 함.

V. 역사적 사고를 자극하는 박물관 온라인 역사 학습 자료 개발 방향

- 학습자인 디지털 네이티브가 선호하는 학습 매체, 현재 비대면 온라인 학습 국면에서 대두되는 문제 등을 분석하여 박물관 온라인 역사 학습에서 읽고, 사고하고, 쓰는 리터러시 교육의 필요함을 강조함.
- 역사적 사고 이론, 역사 텍스트 읽기 이론을 검토하여 박물관 온라인 역사 학습에 적용할 수 있는 역사적 사고를 추출하고 역사적으로 사고하면서 박물관 전시물을 읽는 활동을 다음과 같이 구분하고 가능한 발문들을 예시함.
- 역사 상식 성찰하기: 전시물에 대한 자신의 상식을 생각해 보고, 잘못된 역사 상식을 버리고 정확한 지식에 다가서기 위한 준비를 하는 활동임.
- 관찰하면서 증거 찾기: 전시물을 관찰하여 해석의 단서를 찾고, 그 단서가 어떤 증거가 될 수 있는지 생각하는 활동이자 역사가의 해석이나 주장 증거가 무엇인지 묻는 활동임.
- 당시의 사회문화적 맥락 고려하여 역사 구성하기: 특정 시기의 사회문화적 맥락을 고려하면서, 전시물들을 증거로 역사를 구성하는 활동임.
- 당대의 관행 및 인식 읽기: 과거와 현재의 문화적 거리를 인식하면서 전시물을 통해 오늘날과 다른 과거인의 인식에 다가서는 활동임.

- 역사적 관점 읽기: 관점이 복수일 수 있다는 점을 인식하는 활동임. 동시대 살았던 사람들이 같은 사물, 사건, 현상에 대해 어떻게 서로 다른 경험을 했는지를 해석함. 또 특정 전시물에 대해 오늘날 박물관 큐레이터나 역사가들이 어떻게 서로 다른 해석을 하는지 이해하는 활동임.
- 역사적 변화와 계속 읽기: 역사에서 계속되는 것과 변화하는 것에 대해 생각해 보는 활동임. 가장 낮은 수준의 변화 인식은 획기적인 변화를 확인하는 것임. 변화와 계속이라는 개념에 기초하여 역사를 큰 그림으로 이해하고 특정 주제를 중심으로 심층적으로 탐구하는 활동임.
- 역사적 통찰력 키우기: 나의 삶과 연결하기 활동임. 전시물에 대한 나의 상식을 생각해 보기도 하고, 전시물을 매개로 과거와 현재의 나를 연결하며, 그 전시물이 자신이나 자신의 삶에 의미가 있는지 생각해 보는 활동임.
- 박물관 온라인 역사 학습 자료 개발 시 유의점을 제시함.

VI. 결론

- 온라인 학습에서 중요한 것은 학습자의 자발성과 주체성임. 학습자의 자발성과 주체성이 살아나고 지속될 수 있게 교수학습을 설계하고 학습 자료를 개발하는 것이 중요함.
- 초등학교 교사들과 중학교 역사 교사들이 학교 역사교육의 어려움으로 가장 많이 호소하는 점은 시간의 부족임. 역사 수업에서 학생에게 심층적인 탐구나 사고의 기회를 줄 수 없는 가장 큰 이유로 시간의 부족을 지적함. 이러한 문제를 박물관이 주도하는 학교 연계 역사 학습에서 해결할 수 있음.
- 본 연구에서는 박물관이 주도하는 학교 연계 온라인 역사 학습을 위한 학습 내용 선정과 구성의 기본적인 틀을 제시했음. 또한 박물관 온라인 역사 학습에서 역사적으로 사고하도록 자극하는 발문에 대해서도 구체적으로 예시했음.
- 보론에서는 e뮤지엄과 현재 박물관에서 제공하는 온라인 자료를 학교에서 활

용할 때 나타나는 문제를 분석했으며 개선 방향을 제시했음. 특히 박물관에서 제공하는 학습 자료를 학교가 활발하게 활용하게 하기 위한 방안을 제안했음.

- 본 연구는 코비드 19으로 인한 현재의 비대면 온라인 학습 환경에서는 물론 이후에도 지속될 디지털 환경에서 박물관 온라인 학습을 설계하고 학습 자료를 개발하는 데 크게 기여할 것으로 기대함.
- 후속 작업으로는 본 연구를 활용하여 박물관이 온라인 학습 자료를 개발할 것을 제안함.
- 박물관 온라인 학습 프로그램과 학습 자료를 개발한 후 그것을 학교에서 활발하게 사용하게 하기 위해서는 홍보와 교사 연수가 필요함을 강조함. 학습 프로그램 및 박물관 전시품에 대한 소개, 역사적 사고에 대한 설명 및 역사적 사고와 관련한 발문 전략, 실제 그러한 이론들을 활용하여 프로그램을 교사가 직접 실행하는 방법에 대한 강의 및 실습의 기회를 제공하는 워크숍이 필요함.
- 후속 연구로 역사 기반 교과 융합 학습 방안에 대한 이론적 연구와 역사 기반 융합 학습 활동 및 학습 자료 개발에 대한 연구를 제안함.
- 장기적으로 박물관 온라인에서 상호작용적 학습을 활성화하기 위해서는 별도의 플랫폼을 만들 필요가 있음. 이 플랫폼에서 학습자가 능동적으로 다양한 학습 활동에 참여할 수 있게 해야 함. 박물관 전시물을 중심으로 읽기, 쓰기, 재현하기, 창조하기 등의 과정을 복합적으로 진행할 수 있게 플랫폼을 구성해야 함.

I. 연구개요

1. 연구의 목적 및 필요성	1
2. 연구범위 및 내용	4
3. 연구방법	6

II. 이론적 배경

1. 유물 활용 역사 학습, 문화재 학습, 박물관 전시 기반학습의 차이	11
2. 박물관과 학교 연계 박물관 교육의 의미와 필요성	14
3. 온라인 학습의 의미	18
4. 박물관 온라인 학습	21
5. 유물·시각자료·전시물 활용 학습 모형	22

III. 박물관·학교 연계 역사 학습 내용 선정 및 구성의 관점

1. 유물 이미지를 활용하는 교과서 단위	35
2. 역사 교과서의 유물 사진 활용 실태	37
3. 역사 교과서에 없는 박물관 전시물에 대한 요구	49
4. 박물관·학교 연계 역사 학습 내용 선정의 틀	61

IV. 박물관·학교 연계 역사 학습 내용 선정 및 구성

1. 초등학교 역사 유물 서사 분석	67
2. 중학교 역사 유물 서사 분석	78
3. 박물관·학교 연계 역사 학습 내용 선정 및 구성	104

V. 박물관 온라인 역사 학습 자료 개발 방향

1. 역사적 사고를 자극하는 온라인 역사 학습 활동의 필요성	111
2. 역사적 사고 이론	114

3. '전시물 읽기'에서의 역사적 사고 및 발문	119
4. '전시물 읽기' 역사 학습 활동 개발 시 유의점	127

VI. 결론

1. 요약	131
2. 결론	136
3. 후속 작업 관련 제언	138

VII. 토론: 국립중앙박물관 온라인 전시 및 교육 개선 방향

1. e뮤지엄 활용의 문제와 개선 방향	141
2. 박물관 동영상 자료 활용 활성화 방안	147
3. 박물관 온라인 학습 자료 활용 활성화 방안	148

참고문헌	155
------------	-----

부록

부록 1. 초등 사회과 역사 영역 목표 및 성취기준(2015 개정)	159
부록 2. 초등 사회 교과서 및 사회과 부도(2015 개정) 유물 수록 상황	164
부록 3. 초등 설문지	167
부록 4. 역사과 성취 목표 및 성취기준 정리(2015 개정, 2018 고시)	174
부록 5. 중학교 역사 교과서(2018 고시, 역사②] 문화재 수록 상황	179
부록 6. 중등 설문지	184

표 목차

〈표 Ⅰ-1〉 면담 대상	8
〈표 Ⅰ-2〉 면담 내용	8
〈표 Ⅱ-1〉 디지털 박물관의 유형	17
〈표 Ⅱ-2〉 ‘관찰과 해석’ 활동에서 유물에 대한 질문 예시	23
〈표 Ⅱ-3〉 관찰 단계 시 발문의 사례	25
〈표 Ⅱ-4〉 관찰 단계 시 ‘왜’에 관한 질문의 발문 연결 확장 사례	26
〈표 Ⅱ-5〉 해석 전략 - 관점별 발문 예시	33
〈표 Ⅲ-1〉 초등학교 대단원별 유물 자료 활용 여부	35
〈표 Ⅲ-2〉 중학교 대단원별 유물 자료 활용 여부	36
〈표 Ⅲ-3〉 초등학교 유물 사진 활용 실태: ‘옛날과 오늘날의 생활모습’	37
〈표 Ⅲ-4〉 초등학교 유물 사진 활용 실태: 삼국시대	38
〈표 Ⅲ-5〉 초등학교 유물 사진 활용 실태: 고려시대	39
〈표 Ⅲ-6〉 초등학교 유물 사진 활용 실태: 조선시대	40
〈표 Ⅲ-7〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 선사시대	42
〈표 Ⅲ-8〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 청동기시대	43
〈표 Ⅲ-9〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 철기시대	43
〈표 Ⅲ-10〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 백제의 성립과 발전	44
〈표 Ⅲ-11〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 고구려의 성립과 발전	45
〈표 Ⅲ-12〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 신라의 성립과 발전	45
〈표 Ⅲ-13〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 가야의 성립과 발전	46
〈표 Ⅲ-14〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 고려의 성립과 발전	47
〈표 Ⅲ-15〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 조선의 성립과 발전	48
〈표 Ⅲ-16〉 중학교 교과서의 유물 사진 활용 실태: 조선사회의 변동	48
〈표 Ⅲ-17〉 초등학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 선사시대	50
〈표 Ⅲ-18〉 초등학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 삼국시대	50
〈표 Ⅲ-19〉 초등학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 고려시대	51
〈표 Ⅲ-20〉 초등학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 조선시대	52
〈표 Ⅲ-21〉 중학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 선사시대	55
〈표 Ⅲ-22〉 중학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 삼국시대	55
〈표 Ⅲ-23〉 중학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 고려시대	56
〈표 Ⅲ-24〉 중학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 조선시대	57

〈표 Ⅶ-1〉 국립중앙박물관 2019년 초·중등 교사 연수 교육	149
〈표 Ⅶ-2〉 국립중앙박물관 2019 교육프로그램자료	150

그림 목차

[그림 I-1] 연구내용	5
[그림 II-1] Falk와 Dierking의 전시물의 가치 해석방법	30
[그림 III-1] 박물관 온라인 ‘학습내용 선정 및 구성의 틀’	65
[그림 IV-1] 5~6학년 정치사(조선) 서술 예시	68
[그림 IV-2] 5~6학년 문화사(고려) 서술 예시	70
[그림 IV-3] 5~6학년 문화사(조선) 서술 예시	71
[그림 IV-4] 5~6학년 문화사(교류사 삼국) 서술 예시	73
[그림 IV-5] 5~6학년 대외교류사(고려) 서술 예시	74
[그림 IV-6] 3~4학년 생활사 서술 예시	75
[그림 IV-7] 5~6학년 생활사(조선) 서술 예시	77
[그림 IV-8] 중학교 정치사(백제, 고구려) 서술 예시	79
[그림 IV-9] 중학교 정치사(백제, 신라) 서술 예시	79
[그림 IV-10] 중학교 정치사(삼국의 영토확장) 서술 예시	80
[그림 IV-11] 중학교 교과서 정치사(조선전기) 서술 예시1	81
[그림 IV-12] 중학교 교과서 정치사(조선전기) 서술 예시2	81
[그림 IV-13] 중학교 교과서 정치사(왜란과 호란) 서술 예시	82
[그림 IV-14] 중학교 교과서 정치사(조선후기) 서술 예시1	83
[그림 IV-15] 중학교 교과서 정치사(조선후기) 서술 예시2	83
[그림 IV-16] 중학교 교과서 문화사(백제, 신라) 서술 예시	84
[그림 IV-17] 중학교 교과서 문화사(고려) 서술 예시1	85
[그림 IV-18] 중학교 교과서 문화사(고려) 서술 예시2	85
[그림 IV-19] 중학교 교과서 문화사(고려) 서술 예시3	86
[그림 IV-20] 중학교 교과서 문화사(조선전기) 서술 예시1	87
[그림 IV-21] 중학교 교과서 문화사(조선전기) 서술 예시2	88
[그림 IV-22] 중학교 교과서 문화사(조선후기) 서술 예시1	89
[그림 IV-23] 중학교 교과서 문화사(조선후기) 서술 예시2	90
[그림 IV-24] 중학교 교과서 문화사(조선왕조외곽) 서술 예시	90
[그림 IV-25] 중학교 교과서 문화사(조선후기) 서술 예시3	91
[그림 IV-26] 중학교 교과서 교류사(삼국과 가야) 서술 예시1	93

[그림 IV-27] 중학교 교과서 교류사(삼국과 가야) 서술 예시2	93
[그림 IV-28] 중학교 교과서 교류사(삼국과 가야) 서술 예시3	94
[그림 IV-29] 중학교 교과서 교류사(고려) 서술 예시	95
[그림 IV-30] 중학교 교과서 교류사(조선전기) 서술 예시	96
[그림 IV-31] 중학교 교과서 교류사(조선후기) 서술 예시	97
[그림 IV-32] 중학교 교과서 생활사(삼국) 서술 예시	98
[그림 IV-33] 중학교 교과서 생활사(삼국과 가야) 서술 예시1	99
[그림 IV-34] 중학교 교과서 생활사(삼국과 가야) 서술 예시2	99
[그림 IV-35] 중학교 교과서 생활사(고려) 서술 예시1	101
[그림 IV-36] 중학교 교과서 생활사(고려) 서술 예시2	101
[그림 IV-37] 중학교 교과서 생활사(조선전기) 서술 예시	102
[그림 IV-38] 중학교 교과서 생활사(조선후기) 서술 예시1	102
[그림 IV-39] 중학교 교과서 생활사(조선후기) 서술 예시2	103
[그림 IV-40] 중학교 교과서 생활사(조선후기) 서술 예시3	103
[그림 IV-41] 중학교 교과서 생활사(조선후기) 서술 예시4	104
[그림 VII-1] e뮤지엄 초기 화면	141
[그림 VII-2] e뮤지엄 ‘청동거울’ 상세 검색 결과	142
[그림 VII-3] e뮤지엄 ‘청동거울’ 검색 결과 유물 설명	143
[그림 VII-4] 나도 큐레이터	145
[그림 VII-5] 국립중앙박물관 홈페이지, 국립중앙박물관 e learning	151
[그림 VII-6] 어린이 박물관 게임 서버 오픈 배너	153

I. 연구개요

1. 연구의 목적 및 필요성

가. 연구의 목적

- 학교 연계 박물관 온라인 역사 학습 자료 개발 방안을 제시하는 것으로 구체적인 목표는 다음과 같음.
- 박물관 역사 학습 내용 선정 및 구성 방안을 제시한다.
- 역사적 사고를 자극하는 학습 활동 및 발문 개발 방안을 제시한다. 이를 통해 박물관이 주도하는 학교 연계 역사교육의 활용성을 제고한다.

나. 연구의 필요성

- IT(information technology)를 일상생활의 다양한 영역과 분야에 널리 사용하는 디지털 시대가 도래함.
- 디지털 시대(digital age)에 학생들은 다양한 디지털 미디어를 통해 수많은 정보를 접하면서, 물리적 거리에 구애받지 않고 서로 소통하고 협력하면서 학습할 수 있다. 미디어 환경의 변화에 따라 교육 현장에서도 e learning, Blended learning, Mobile learning (혹은 M-learning), U-Learning 등의 다양한 온라인 교수학습 방법을 개발하여 사용하고 있고, 이러한 추세는 앞으로 더욱 강화될 것으로 보인다.
- 한편에서는 온라인 교육이 시·공간의 제약을 넘을 수 있고 비용이 상대적으로 저렴하다는 점 때문에 지식·정보의 평등한 확산에 기여할 것으로 내다본다(서울특별시, 2020). 그러나 다른 한편에서는 2020년에 한 해 동안 진행된 비대면 온라인 교육을 보면서 전반적인 학력 저하 문제, 특히 경제적 격차가 곧 학

습 격차로 이어지지 않을까 우려하고 있다. 특히 읽고 쓰는 능력, 리터러시 능력의 저하에 대한 걱정이 크다. 이에 따라 온라인 교육이 새로운 일상으로 자리 잡을 수 있을지, 또 온라인 교육이 오프라인 교육을 대체하는 것이 과연 바람직 할지에 대한 의문이 있다. 그러나 디지털 전환(Digital Turn)은 거스를 수 없는 추세이다.

□ 코비드 19로 인해 온라인 교육이 ‘새로운 일상’(New Normal, 뉴 노멀)이 되고 있음.

○ 특히 코비드 19의 팬데믹 현상으로 인해 BC(Before Corona)과 AC(After Corona)로 불릴 정도로 전 세계의 정치, 경제, 사회, 문화 등 모든 분야에서 변화가 일어나고 있다. 학자들은 오래전부터 디지털 전환이후 교육에 대해 논의해왔다. 코비드 19가 교육에서 디지털 전환을 좀 더 빨리 그리고 강제로 현실화하였다. 이에 따라 교육과 직간접적으로 관련된 사회의 모든 기관들이 디지털 시대에 교육에 대해 고민하고 있다.

□ 새로운 교육 환경과 방식을 요구하는 ‘디지털 네이티브(Digital Natives)’세대 특징을 반영한 학습 도구와 콘텐츠 개발이 필요함.

○ 디지털 전환은 거스를 수 없는 추세로 자리 잡았고 오늘날 인구의 다수, 특히 초·중·고등학생, 대학생까지도 디지털 네이티브이다.

○ 디지털 네이티브란 디지털 환경에서 태어나고 자란 세대를 일컫는 개념이다. 대체로 1990년대 후반 이후 태어난 세대를 디지털 세대라고 한다. 현재 초·중·고등학생은 물론 대학생도 디지털 네이티브이다. 이들의 일상생활에서 디지털 기기는 필수적이다. 취미와 여가만이 아니라 소통이나 학습을 위해서 디지털 기기를 사용한다.

○ 디지털 네이티브는 문자 텍스트보다는 동영상이나 이미지를 통해 학습하는 특징을 보인다. 특히 스마트폰을 이용한 학습에 친숙하며 온라인을 통한 생각과 감정의 공유에 적극적이다. 이러한 학생들의 특징을 고려하여 학습 도구와

콘텐츠를 개발할 필요가 있다.

- 박물관과 온라인 역사 학습에 적합한 주제나 전시품 선정 방안, 역사적 사고를 자극할 수 있는 발문에 대한 연구를 천착할 필요가 있음.
- 박물관이 주도한 학교 연계한 교육이 필요함에 따라 일부 박물관에서 탐구 기반, 실물 기반, 체험 기반 교육을 토대로 한 학교 연계 교육이 조금씩 시도되는 추세이지만, 주로 박물관 현장 교육에 집중되어 있다(이종욱, 2019).
- 대부분의 박물관과 학교 연계 교육은 학교는 역사 지식을 가르치고, 박물관은 관람이나 체험을 제공하는 방식으로 이루어지고 있다. 주제나 전시물 차원의 연계에 관한 연구는 거의 없다. 또한 종래 박물관 온라인 교육은 학교 교육과정과 연계가 충분히 이루어지지 못하고 있다는 비판도 있다.
- 국립박물관들이 가상박물관(온라인 전시관)에서 VR이나 AR 등 다양한 유물 중심 동영상 프로그램을 제공하고 있으나 전시 해설용으로 교육적으로 활용하는 데는 한계가 있음.
- 현재 국립중앙박물관 등에서 온라인 전시관을 운영하여 그곳에 다양한 종류의 동영상과 디지털 실감 영상까지 제공하고 있다. 이러한 영상은 일반 관람객, 특히 성인을 대상으로 제작되었다. 전시물에 대한 일방적인 설명이기 때문에 전시물과 상호작용을 통한 ‘소통’에 취약한 형태이다.
- 교육적 목적을 위해서는 전시물 기반이면서 관람자와 전시물 간의 상호작용이 가능한 방식으로 제작할 필요가 있다. 이를 위해서는 학생들이 전시물을 천천히 ‘관찰’할 수 있게 유도하고 전시물에 대해 ‘의문’을 갖게 하며 탐구의 의욕을 자극할 수 있게 온라인 학습을 개발할 필요가 있다.

2. 연구범위 및 내용

가. 연구범위

- ☐ 박물관 전시의 특성을 살린 학교 연계 박물관 온라인 역사 학습 내용을 선정함.
- ☐ 초등학교 교사와 중학교 역사 교사의 요구 조사를 위한 설문 및 면담 자료 분석을 분석한다.
- ☐ 국립박물관에서 소장 및 전시하는 전시품 및 관련 자료를 수집하고 분석한다.
- ☐ 초등학교 사회 역사 영역과 중학교 역사 한국사 영역 교육과정과 교과서를 분석한다.
- ☐ 학교 역사교육과 긴밀히 연계하면서도 박물관의 고유성을 드러내는 차별화된 내용을 선정하고 구성하는 방안을 제안한다.
- ☐ 초·중학교별 차별화된 학습 내용을 선정하고 구성한다.
- ☐ 박물관 온라인 학습이라는 점을 고려하여 학습자의 학습 동기 유발 및 역사적 사고를 자극할 수 있는 역사 학습 활동 및 발문 개발 방안을 제안함.
- ☐ 역사적 사고 이론을 검토하고 박물관 역사 학습에 적용 가능한 역사적 사고를 추출하고 발문 생성 전략을 제안한다.
- ☐ 역사적 사고에 따른 발문 방안 및 예시를 제안한다.
- ☐ 비대면 온라인 수업에서 문제로 부각이 된 교육의 문제-디지털 네이티브 세대가 진정한 의미의 사고 경험이 부족한 점을 고려하여 학습 자료 개발 방향을 제안한다.

나. 연구내용

- ☐ 본 연구의 내용은 다음과 같음.
- ☐ 학교 역사 수업에서 활용하거나, 학교 역사 수업과 연계할 수 있는 박물관 역사

학습 주제와 전시품 선정의 관점을 제시한다.

- 박물관의 전시 서사와 박물관 교육의 성격을 살리면서 학교 역사와 연계할 수 있는 온라인 학습 자료 구성 방안을 제안하고자 한다.
- 특히 학습자의 역사적 사고를 자극할 수 있게 학습 활동과 발문 개발 방안을 제시한다.
- 현재 국립중앙박물관에서 운영하고 있는 e뮤지엄, 온라인 학습 영상 자료실의 문제를 진단하고 개선 방향을 제안한다.
- 이에 따른 구체적인 연구내용은 다음 <그림 1-1>과 같이 정리할 수 있다.

내용	세부 연구내용
학습 주제 및 전시품 선정 관점	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 연계 박물관 온라인 역사 학습에 적합한 주제와 전시품은 어떻게 선정할 수 있는가?
↓	
역사 학습 내용 구성 방안	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 연계 박물관 온라인 역사 학습에서 학습 내용은 어떻게 구성할 수 있는가? • 초등학교와 중학교 수준의 학습 활동은 어떻게 차별화할 수 있는가?
↓	
역사 학습 활동과 발문	<ul style="list-style-type: none"> • 박물관 온라인 역사 학습 자료는 왜 필요한가? • 박물관 전시물 읽기 역사 학습에서 적용할 수 있는 역사적 사고는 무엇인가? • 학습자의 참여와 역사적 사고를 자극할 수 있는 발문은 어떤 것인가?
↓	
결론 및 제언 보론	<ul style="list-style-type: none"> • 박물관 온라인 학습 자료 활용의 활성화를 위해 앞으로 어떤 작업과 후속 연구가 더 필요한가? • 국립중앙박물관에서 운영하는 e뮤지엄 및 온라인 학습 자료실의 문제는 무엇인가? • e뮤지엄 및 온라인 학습 자료실의 개선 방향은 무엇인가?

[그림 I-1] 연구내용

3. 연구 방법

가. 문헌 연구 및 박물관 현장 조사

- ☐ 학교 연계 박물관 교육 이론, 박물관 온라인 학습, 박물관 전시 기반 역사 학습, 전시물(유물) 읽기 방안에 관한 선행 연구를 분석하였음.
- ☐ 초등학교 사회 역사 영역·중학교 역사의 한국사 영역의 교육과정과 교과서의 유물과 국립박물관의 큐레이터 추천 및 '중요 전시품'을 목록화했음.
- ☐ 초등학교 사회 역사 영역과 중학교 역사의 한국사 교육과정과 교과서 유물 서사 분석하고 국립중앙박물관의 시대별 특화된 전시 주제 및 전시품과 비교하면서 국립중앙박물관의 주제 및 서사를 박물관 역사 학습에 반영할 수 있는 방안을 찾았음. 정치사, 문화사, 생활사, 대외교류사 등에서 유물을 어떤 서사 구성에 활용했는지를 중심으로 비교 분석했음.

나. 설문 조사

- ☐ 설문 조사의 목적은 다음과 같음.
- ☐ 초등학교 사회과 역사 영역 및 중학교 역사과 교육과정 및 교과서에서 제시하고 있는 유물 사진 및 국립박물관 큐레이터 추천 소장품, 대표 전시품, 현재 전시품 가운데 학교 역사와 연계할 만한 전시품을 조사(사진 및 기타 자료 분석)하여 박물관 온라인 역사 학습에 사용할 수 있는 전시물을 선정에 활용할 기초자료를 수집하기 위한 것이다.
- ☐ 설문 대상 및 절차는 다음과 같음.
- ☐ 초등학교 교사 21명, 중학교 교사 22명, 총 43명을 대상으로 2020년 9월 15일~9월 20일 동안 온라인 설문 조사를 실시하였다. 질문지에 연구 내용, 설문

조사에 대한 설명을 통해 연구 참여에 대한 이해를 도왔으며 연구대상자가 “질문지에 응답하는 것은 연구 참여에 동의하는 것으로 판단할 수 있다.”는 설명문을 추가하였다.

- 설문지에 설문 응답자의 이름은 기입하지 않도록 하였으며, 설문 응답자의 전화번호를 기입한 경우 기프트콘을 제공하였다. 수집한 설문 자료는 빈도와 백분율을 산출하여 경향성을 분석하였다.

□ 구체적인 설문내용은 다음과 같음.

- 역사수업에서 현재 유물 자료(영상물, 사진, 삽화, 모형 등)를 활용하는 단원, 유물 자료를 사용할 필요가 있는 단원에 관해 조사하였다.
- 교과서에 있는 유물 자료(사진) 중 수업에서 다루는 유물(특히 박물관 전시물, 선사시대~조선시대)에 관해 조사하였다.
- 교과서에 없지만 활용할 가치가 있는 박물관 전시물에 관해 조사하였다.

다. 심층 면담

□ 심층 면담의 목적은 다음과 같음.

- 초등학교 교사 및 중학교 역사 교사의 박물관 활용 실태 및 인식, 학교현장에서의 역사교육 내용 및 유물 활용 방안, 박물관 온라인 역사자료 개발 요구 등을 파악하여 학교 연계 박물관 역사 학습 자료 개발 방안을 제안하기 위한 것이다.

□ 심층 면담 대상 및 절차는 다음과 같음.

- 초등학교 교사 및 중학교 역사 교사 각 4명씩, 총 8명을 선정하여 2020년 9월 22일과 24일에 2인 1조로 시행하였다.
- 소요 시간은 1시간이었으며 반 구조화된 면담으로 진행하였다. 면담은 녹화하였으며, 후에 녹화한 면담내용은 전사하여 분석하였다. 구체적인 면담 대상에 대한 정보는 다음 <표 I-1>과 같다.

〈표 I-1〉 면담 대상

구분	교사명	경력	진공	학력
초등학교 교사	A교사	7년	교육대학(사회교육)	석사
	B교사	8년	교육대학(사회교육)	석사
	C교사	11년	교육대학(과학교육)	학사
	D교사	16년	사범대학(역사교육) 및 교육대학(교육학)	학사
중학교 교사	E교사	6.7년	사범대학(역사교육/박물관 교육)	석사
	F교사	16년	사범대학(역사교육)	학사
	G교사	29.7년	사범대학(역사교육)/ 수석교사	석사
	H교사	7년	사범대학(역사교육/박물관 교육)	석사

□ 면담 내용은 다음과 같음.

○ 구체적인 면담 질문은 다음 〈표 I-2〉와 같다.

〈표 I-2〉 면담 내용

구분	내용
교과서 유물 활용 실태	· 교과서 유물 중에서 학생이 가장 관심 있게 보는 것은 무엇입니까?
	· 교과서 유물 중에서 교사가 꼭 가르치는 것은 무엇입니까?
	· 수업에서 유물 자료를 어떻게 설명하십니까?
	· 수업에서 유물 자료를 어떤 용도(보조 자료 등)로 사용하십니까?
	· 교과서에 나와 있는 유물 자료를 어떤 방식으로 활용하고 계십니까?
교과서에 없는 전시물에 대한 요구	· 교과서에는 없지만 수업에서 사용할 만한 전시물을 선택할 때 어떤 기준으로 선택하십니까?
	· 교과서에 없는 박물관 전시물 중 가르칠만한 것을 선택한다면 어떤 것을 예로 들 수 있습니까?
	· 학생들이 좀 더 관심을 가지거나 신기해할 것 같은 전시물이 있습니까?
	· 도움이 되지 않는다고 생각하면 그 이유는 무엇입니까?
박물관 활용 실태	· 수업 준비 시 국립중앙박물관 홈페이지를 참고하십니까?
	· 박물관에 방문할 때 학생과 어떤 활동을 하십니까? 어려운 점이 있으십니까?
자료 개발 의견	· 학생들이 주도하고 찾고 참여하는 수업에 적절한 유물은 무엇이라고 생각하십니까?
	· 박물관에 온라인 학습 활동을 위해 어떤 학습 자료(추론, 찾기 등)를 개발하면 학생이 흥미 있게 볼 것 같습니까?
	· 수업을 준비할 때 참고하는 책이나 사이트 등이 있습니까?
	· 활동이 포함된 동영상을 제공한다면 몇 분 정도가 적당하다고 보십니까?

□ 온라인 검토 회의

- 심층 면담에 참여했던 초등학교 및 중학교 교사 가운데, 적극적으로 참여했던 교사 각 1명씩을 선정하여 2020년 11월 3일에 각각 별도로 1시간씩 연구 결과에 대해 설명을 하고 검토를 받았다. 자문의견을 준 교사는 기존 면담자 중 A교사와 E교사로 소요시간은 1시간이었으며 반 구조화된 면담으로 진행하였다. 면담은 녹화하였으며, 후에 녹화한 면담내용은 전사하여 분석하였다.
- 검토 내용은 설문 조사와 심층 면담 내용에 대한 분석 결과와 교과서 분석 결과에 대한 것이다. 연구자가 분석 내용을 공유하면서, 분석 내용이 교사들의 요구를 잘 반영했는지, 또 교과서의 한계를 타당하게 분석했는지 검토 의견을 들었으며, 본 연구에서 설정한 온라인 역사 학습 자료를 개발하는 방향의 타당성에 대해 의견을 들었다.

II. 이론적 배경

1. 유물 활용 역사 학습, 문화재 학습, 박물관 전시 기반 학습의 차이

가. 유물 활용 역사 학습

- 유물과 유적이라는 용어는 가치중립적으로 사용함. 특정 유물이나 유적이 학술 연구에 활용되면 논증의 증거로서 능력과 역할을 부여받음.
- 유물과 유적은 과거 인류가 남긴 잔존물 또는 터전이다. 일반적으로 유물이란 형태가 작아 운반이 가능한 청자, 토기 등과 같은 잔존물을 가리키며, 유적이란 형태가 크며 위치를 변경시킬 수 없는 조개무지, 궁터 등과 같은 잔존물을 가리킨다. 유물과 유적이라는 용어는 가치중립적으로 사용한다. 고고학적 연구, 역사적 연구, 지역 연구, 인류학적 연구 등 다양한 학술연구에서 특정한 유물이나 유적을 증거로 활용하면 그것에 학술적 능력이나 역할을 부여한다.
- 역사교육과 관련된 저작에서 유물과 유적이라는 용어를 그대로 사용하여 수업 방안이나 수업 전략을 개발한 경우는 매우 드물다. 오히려 유물과 유적을 사료 학습, 문화재 학습, 박물관 활용 수업, 이미지 자료 활용 수업에서 활용한다.
- 역사 교과서에 포함된 유물 이미지(사진, 삽화 등)는 역사가가 역사적 증거로서 가치를 인정한 유물이며, 대체로 국가나 시도에서 문화재로 지정한 것이다. 그리고 많은 문화재를 박물관이 관리 보존하고 있다. 이에 따라 유물을 증거로 역사를 구성하는 역사 학습과 문화재 학습, 박물관 전시 기반 학습이라는 용어를 동일한 의미로 혼용하는 경우가 많다. 그러나 역사 학습, 문화재 학습, 박물관 전시 기반 학습은 목적, 방법, 자료 활용 등에서 구별된다. 그러므로 용어를 구분해서 사용할 필요가 있다.

나. 문화재 학습

□ 문화재를 보존할 만한 가치가 있는 민족 문화 유산이라고 정의함.

- 백과사전은 문화재를 “고고학·선사학·역사학·문학·예술·과학·종교·민속·생활양식 등에서 문화적 가치가 있다고 인정되는 인류 문화활동의 소산(所産)”으로 정의한다(두산백과, 2020, 12, 13 검색). 초등사회 개념사전은 “조상들이 남긴 유산 중 역사적·문화적으로 가치가 높아 보호해야 할 것”이라고 설명한다(초등사회 개념사전, 2020.12.13 검색).
- 한국 문화재청은 문화재의 공식적인 정의를 제공하지 않는다. 다만 문화재를 1. 유형문화재 2. 무형문화재 3. 기념물, 4. 민속 문화재로 구분하고 있다. 이러한 구분은 법 제정 이후로 변함이 없다(문화재청, 문화재보호, [시행 2019. 12. 25.] [법률 제16057호, 2018. 12. 24. 일부개정]). 유물이나 유적이 ‘문화재’로 전환되는 순간 ‘가치’가 개입된다. 특히 문화재는 민족적 가치를 강조하고 이에 따라 문화재 학습은 항상 민족 정체성 함양을 주된 목적으로 한다.
- 예를 들면 김희태 등(1998)은 문화재 학습을 네 가지 방식으로 진행될 수 있다고 제안했다. 첫째, 각종 문화재에 대하여 「그것이 ~라는 것을 안다.」의 차원이다. 이는 가장 초보적인 학습으로 예를 들어 ‘경주의 불국사와 석굴암은 세계문화유산으로 지정된 문화재이다’를 파악하는 수준이다. 둘째, 각종 문화재에 대하여 「~하는 것을 배운다.」의 차원이다. ‘문화재를 조사하는 방법’을 배운다든가 ‘문화재를 감상하는 방법’을 배우는 차원으로 체험 학습과 연계할 수 있는 차원이다. 셋째, 각종 문화재와 관련하여 「~을 이해한다.」의 차원이다. 문화재 해설의 단계로서 예를 들면 ‘해인사와 팔만대장경이 왜 세계문화유산으로 지정되었는지, 그것이 가진 문화 유산으로서의 가치를 이해한다.’와 같이 배경과 가치 전승 과정을 이해하는 차원의 학습이다. 넷째, 각종 문화재를 통하여 「자신의 존재를 깨닫는다.」의 차원이다. 즉 문화재 학습은 후손에게 유물이나 유적의 민족적 혹은 인류적 가치를 감상하고, 그것을 보존하게 하는 방식으로 ‘정체성의 전승’을 목적으로 한다.

- 문화재 학습에 역사적 개념이나 방법을 활용할 수 있으나 문화재 학습과 역사 학습을 동일한 것으로 볼 수는 없음.
- 역사 연구방법은 ‘보존할 만한 가치가 있는 과거의 것’인 문화재나 ‘후대에 계승·상속될 만한 가치를 지닌 전대의 문화적 소산’인 문화유산이 아닌 ‘과거로부터 남겨진 자료’를 주된 연구의 대상으로 한다.
- 한국의 문화재라는 용어나 세계적으로 통용되는 문화유산이라는 용어 모두 역사가들이 비역사적이라고 간주하는 것까지 포함하여 다양한 유형과 무형의 것들을 대상으로 한다. 그런데 문화재 혹은 문화유산은 역사만이 아니라 우화와 신화로 점철되어 있다. 이에 따라 전 세계적으로 문화재·유산과 역사를 개념적으로 구분하여 사용하는 추세이다(강선주, 2020a).
- 특히 최근의 유산화는 유산 산업(heritage industry), 즉 경제적 이해관계와 밀접하게 연결된다. 과거에 실존했다는 증거가 없는 인물을 실제 실존했던 인물처럼 다루고, 소설이나 사극 속의 장소를 실제 특정한 사건이 일어났던 장소인 것처럼 유산화하고 상업적 목적으로 홍보하는 사례들은 한국에서도 보인다(강선주, 2020a). 때로 유산교육, 문화재 교육은 경제적 목적으로 활용되기도 한다.
- 역사교육에서는 역사학계가 생산한 지식과 역사 연구에 사용하는 방법론과 자료에 기초한다. 방법이나 증거 면에서 엄밀함을 요구한다. 그러나 문화재나 문화유산 교육은 역사교육에서와 같은 역사적인 엄밀성을 요구하지 않는다.

다. 박물관 전시 기반 학습

- 박물관에서 소장하거나 전시하는 많은 전시물은 문화재임. 그러나 박물관에는 문화재만 있는 것은 아님. 모형도 있고 설명 패널 등도 있음.
- 박물관에서는 역사 학습만이 아니라, 문화재 학습, 이외에 다양한 방식의 교과 융합 학습을 진행할 수 있음. 그러므로 용어를 구분하여 사용할 필요가 있음.
- 박물관 전시 기반 학습은 역사만이 아니라 미술, 과학, 그 밖의 창의체험 등

다양한 교과와 학교 활동에서 이루어진다.

- 배기동(2019)은 박물관의 학교 연계 교육을 교과 관련 교육으로 오해하는 사람이 많다고 하면서 교과서에 나오는 콘텐츠를 분석하고 대입해서 가르치는 것은 박물관 교육의 여러 방법 중 하나일 뿐이라고 주장한다. 학교와 박물관 교육의 접근방식은 다르다고 하면서 홀로그램이나 VR 기술을 이용해서라도 포괄적인 박물관 경험을 제공해줘야 하고, 학생들이 원하는 교육프로그램을 인터넷상에서 선택해 들을 수 있도록 해야 한다고 말한다.
- 박물관 전시 기반 학습은 기본적으로 박물관 전시나 전시물을 기반으로 한 학습으로 학교 역사와 반드시 연결되지 않는, 더 넓은 개념이다.



□ 유물과 문화재는 다른 개념이며, 박물관에는 진품인 유물만 전시된 것은 아님. 그러므로 용어를 구분하여 사용할 필요가 있으며, 문화재 교육, 박물관 전시 기반 역사교육의 방안도 달리 구안해야 함.

2. 박물관과 학교 연계 교육의 의미와 필요성

가. 학교 연계 박물관 교육의 필요성

- 박물관 교육과 학교 교육은 구별됨.
- 일부 연구자는 박물관 교육은 학교 교육과정으로부터 독립적으로 개발하고 운영해야 한다고 주장한다. 차카이아스(W. Chaias)는 박물관 교육을 문화교육의 일부로 보면서 박물관 교육의 과제를 정의한다(이노은, 2011). 이렇게 정의하면 박물관 교육은 학교 교육과정으로부터 독립적이다. 사실 박물관은 학교와 전혀 다른 기관이다. 따라서 전시나 교육 모두 학교 교육에 종속되지 않고 독립적으로 운영한다. 박물관 교육은 학교 교육과 내용 면에서는 물론, 환경과 방법 면에서도 다르기 때문이다.

- 청소년과 어린이가 학교에서 배울 수 있는 것을 박물관에서 반복해서 배우게 된다면 박물관 교육은 학교 보충 수업 이상의 의미를 갖지 못한다. 박물관 교육으로서의 독자성을 확보하기 위해서는 학교 교육으로부터 독립적으로 운영될 필요가 있다. 실제 박물관에서 운영하는 여러 교육 프로그램은 학교 교육과 차별화된다.

나. 학교 연계 박물관 교육의 의미

- 박물관과 학교 연계 교육의 필요성에 대해서는 박물관이나 학교 모두 강조하고 있으나, 박물관 교육은 학교 교육과는 차별화되어야 함.
- 교사들은 박물관이 학교 교육과정과 연결되는 전시품이나 교육프로그램을 운영해 줄 것을 요구한다. 이에 따라 종래 박물관과 학교 연계 교육 방안은 교사가 주체가 되어 학교 교육과정에 따라 수업을 운영하는 과정에서 박물관이 제공하고 있는 다양한 자원을 활용하는 방식으로 제안해 왔다. 이 경우 학교 교육과 차별화되지 않으며 박물관의 성격이나 취지가 살아나기 어렵다.
- 박물관은 학교 교육을 위해 설립된 기관이 아니므로, 학교 교육의 요구대로 전시를 기획하거나 교육프로그램을 운영할 수도 없고, 또 그럴 필요도 없다. 그러므로 교육은 학교 교육과 다르며, 달라야 한다. 내용면에서 박물관의 특성이 살아야 하고, 그 박물관의 전시물이나 소장품을 활용해야 한다.
- 박물관도 박물관 자체의 경쟁력 확보를 위해 교사, 학생, 학부모의 요구를 고려하여 학교 연계 교육프로그램을 개발하여 운영하고 있음. 그런데 이때 학교 연계란 학교 교육의 반복이나 보충을 의미하는 것이 아니라 학교 교육의 한계를 극복할 수 있게 보완하고 확장한다는 의미임.



- 교사와 학부모는 박물관을 학교에서 학습하는 내용을 다양한 체험과 연결하여 더욱 풍성하게 교육할 수 있는 공간으로 이해하고 있으며, 또 그러한 공간으로서 기능하기를 기대함.
- 박물관이 주체가 되어서 학교에서 활용할 수 있으면서도 박물관의 특성이 살아나는 박물관 온라인 학습을 제공해야 함. 학교 교육을 보완하는 것을 넘어서 디지털시대 박물관의 특징이 살아날 수 있는 방향에서 학교와 연계를 고민해야 함.

다. 학교 연계 박물관 학습 방안

- 박물관과 학교를 연계한 학습 방법에 관한 선행 연구에서는 주로 학교에서 사전 수업을 하고 박물관에서 본시수업을 진행하는 것으로 설정함. 교사가 주체가 되어 학교에서 박물관 온라인을 활용하거나 학교 교과 내용을 학습하고 후에 박물관을 방문하여 체험이나 활동하는 것을 학교와 박물관 연계로 봄.
- 강인애, 이소현, 손정은(2017)은 모바일 테크놀로지 발전으로 인한 모바일 러닝(mobile learning)이라는 새로운 교육환경에 주목하고, 학교 모바일 러닝의 활성화 방안의 하나로 학교-박물관 연계 모바일 러닝 모형을 제시하였다. 모바일 러닝 모형은 학교 내 사전학습(가상박물관), 박물관에서의 학습(BYOD, 전시물, 박물관 앱), 학교 내 사후학습(가상박물관) 순서로 이루어진다. 그러나 구체적으로 어떻게 교육과정을 연계할 수 있는지를 제시하지 않았으며, '박물관에서의 학습'에 중점을 두고 있다.
- 강인애, 장진혜, 구민경(2017)은 플립드 러닝(Flipped Learning)의 핵심적 요소를 활용하여, 학교에서의 사전학습, 박물관에서의 본 학습, 학교에서의 사후 학습의 3단계를 활용한 학교·박물관 연계 교육 모형을 제시하였다. 사전학습은 학교에서 박물관 온라인을 통해 학습(박물관 웹사이트 활용, 박물관에서 제작한 동영상에서 문제해결용 과제 제시, 박물관에서 제공한 다양한 디지털 리소

스 활용)한다. 그러므로 학교와 박물관 연계는 학습 공간으로서 학교와 박물관의 연결을 의미한다.

- 홍혜주, 강인애, 이소현(2019)은 혁신적 디지털 테크놀로지(예를 들어, VR, 위치기반 기술, BYOD 등)를 활용한 국내외 박물관 사례들을 살펴보고 이것을 학교 현장에도 연계하여, 학교 학습공간의 변혁적 확장을 모색하였다. 그 방안으로는 첫째, 학교 학습공간 안에서 온라인 박물관과의 연계를 통한 학습공간의 확장, 둘째, 학교에서 물리적 박물관 방문을 통한 학습공간의 확장, 셋째, 온라인 박물관과 물리적 박물관의 혼합을 통한 학습공간의 확장으로 제안했다. 디지털 박물관의 유형을 정리하면 다음 <표 II-1>과 같다(홍혜주, 강인애, 이소현, 2019, p.126).

<표 II-1> 디지털 박물관의 유형

유형	정의
물리적 박물관 (onsite museum)	전시 및 교육 분야에 다양한 디지털 테크놀로지의 적극적 도입 및 활용을 통해 학습자의 참여를 확장시키는 박물관
온라인 박물관 (online museum)	디지털화된 정보들을 온라인상에서 다양한 멀티 플랫폼으로 접근이 가능하고 독립적으로 존재하는 박물관
물리적 + 온라인 박물관 (onsite museum + online museum)	물리적 박물관과 온라인 박물관이 융합된 형태로 서로 간의 제약 없이 자유롭게 활용할 수 있는 형태로서의 박물관

- 이러한 연구에서는 박물관은 학습 자료를 제공하는 역할을 함. 특히 온라인 박물관과 결합하는 경우 박물관은 자료 제공 기관이고 검색 엔진으로 역할을 함.
- 유지선, 최유리(2010)는 학교 교육과 박물관을 연계하여 이루어지는 교육과 관련해 가상박물관의 효용성에 주목하였다. 이 연구는 온라인을 기반으로 학교 교육과 박물관 연계를 시도했다. 그러나 박물관에서 제공하는 콘텐츠가 부족하고 학습자의 공유, 소통이 가능한 커뮤니티가 활성화되어 있지 않기 때문에 박물관 홈페이지에 접속하여 ‘유물 검색’, ‘전시실 안내’ 등의 기능 정도만 활용하는 것으로 국한되었다.



- 학교 연계 박물관 교육에서 박물관은 독자적인 공교육 기관으로서 자료 보관소, 검색 엔진의 역할을 넘어 학교 교육의 확장, 학교 교육의 보완하는 역할을 할 필요가 있음.
- 종래 박물관과 학교 연계는 학습 공간의 측면에서 연구해 왔으나, 학교 교육과정 및 교과서와 박물관의 전시 내용과 시각을 연계하는 방향에서 연구가 필요함.
- 박물관의 소장 자료, 상설 및 특별 전시 서사와 전시물 등을 통해 학교 역사와 내용적으로 연계하면서도 학교 역사 학습의 제약을 넘어 설 수 있게 교육 프로그램을 구성해야 함.

3. 온라인 학습의 의미

- e learning, ICT교육, 디지털 교육, 사이버 교육, 스마트 교육, 온라인 학습 등의 용어를 뚜렷하게 구분하여 개념 정의하지 않고 혼용함.
- e learning은 인터넷 등 정보 통신 기술을 활용하여 학습자에게 맞는 학습을 구현할 수 있는 체제를 의미한다. 양혜경, 이경순(2004)은 e learning을 정보통신기술을 활용하여, 언제(Anytime) 어디서나(Anywhere) 누구나(Anyone) 수준별 맞춤형 학습을 할 수 있는 체제로 정의하였다. 정재삼, 주영주(2003)는 인터넷을 사용하는 모든 종류의 학습체제이고 기존의 네트워크 학습, 인터넷 기반 학습, 웹 기반 학습, 온라인 학습, 사이버 교육, 가상학습 등을 포괄하는 개념이라고 정의했다.
- ICT활용 교육은 교과 목표를 가장 효과적으로 달성하기 위하여 교수·학습에 정보통신기술을 활용하는 것이다. 즉, 정보통신기술을 도구적으로 활용하여 학습자의 학습 동기를 유발하고 자기주도적인 학습 능력을 신장시키려는 교육 활동으로 교육용 CD-ROM 타이틀이나 인터넷 등을 통한 웹 자료를 활용하여 교수·학습을 시행하는 교육이다.
- 스마트 교육은 스마트 러닝과 혼용한다. 스마트 교육은 스마트 기기를 활용하

여 학습자 중심의 학습을 구현하는 것과 전통적인 학습 체계의 변화에 초점을 맞춘다. 김태기(2014)는 스마트 러닝을 스마트 디바이스의 기술적인 요소를 학습 요인과 결합하여 학습자의 실제적인 학습활동에 도움을 주는 방법으로 정의했다. 스마트 교육의 개념에 대한 다양한 논의가 있다. 다만 스마트 교육의 교수학습 방법, 스마트 교육 학습 시스템 구축방안, 스마트 디바이스를 활용한 교과 교육에 대한 연구를 하고 있고, 스마트 교육의 효과를 분석한 연구들이 나오고 있다(조재춘, 임희석, 2012).

- 디지털 교육은 교육현장에서 디지털 기술을 활용하는 교육을 의미하는 것으로 위의 여타 개념들과 함께 다양하게 사용하고 있음.
- 디지털 교육에서 최근 강조하는 것은 디지털 리터러시 교육이다. 이용욱(2018)은 디지털 리터러시를 디지털 미디어로 ‘읽고 쓰는’ 능력이라고 정의했다. 즉, 디지털 미디어를 비판적으로 읽고 수용하며 스스로 디지털 미디어를 통해 의미를 생산하고 유통할 수 있는 능력이라고 했다. 권정인, 김재현(2017)의 중·고등학생의 디지털 리터러시 분석 결과에 의하면 학생들이 많은 정보를 접하는 것에 비해 그 정보들을 비판적으로 분석하고 활용하여 읽어내는 능력이 부족한 것으로 나타났다.
- 이상에서 살펴보았듯이, ICT 활용 교육, 디지털 교육, 미디어 교육, 스마트 교육 등은 매체를 활용하는 교육이라는 점에서 공통적이다. 또한 매체로 인한 교육적 변화에 대해 주로 논하고 있다.
- 사이버 교육은 컴퓨터 네트워크상에 만들어진 새로운 정보 공간에서 이루어지는 교육적 경험을 의미하지만, e러닝, 원격교육, 가상학습 등과 비슷한 의미로 사용하기도 함. 다만 사이버라는 용어를 통해 물리적인 공간의 제약을 넘어서 교육을 한다는 점을 강조함.
- 사이버 교육은 1990년대 후반 이후 인터넷을 중심으로 첨단 정보통신기술이 대중적으로 보급되면서 등장하였다. 사이버 교육은 특별히 사이버 공간에서 이

루어지는 교육을 강조하면서 생겨난 개념이다. 전통적인 면대면 방식의 학교 교육과 비교할 때 그 특징이 분명히 드러난다.

- 전통적인 학교 교육에서는 교수자와 학습자가 특정의 시간과 공간의 제한을 받으면서 교육과 학습이 이루어진다. 이와 다르게 사이버 교육은 시·공간의 제한을 받지 않으면서 원격의 형태로 다양한 형태의 상호작용을 구현한다. 예컨대, 공간에 제한을 두지 않고 실시간 혹은 비실시간 토론을 지원하는 웹 기반의 도구를 활용하여 교수자와 학습자 간의 상호작용을 진행한다.
- 온라인 학습은 인터넷과 같은 정보 통신 매체를 활용하여 이루어지는 학습 현상을 말한다. 학술 용어로 명확하게 정의하지 않고 원격교육 등과도 함께 사용함. 또한 사이버 교육, 디지털 교육 등의 개념들과도 혼용함.
- 온라인 학습은 최근의 코비드 19 국면에서 온라인 원격수업, 온라인 대체 수업, EBS 온라인 클래스 등으로 자주 사용하면서 학교 학습자들에게 익숙한 용어가 되었다. 교육부가 운영하는 디지털 교육센터에서도 온라인 수업, 방송 통신 학교 등의 용어와 함께 사용한다. 온라인 학습은 위의 비슷한 개념들처럼 언제 어디서나 학습자가 원하는 학습을 할 수 있다는 점에서 학습자 중심 수업을 추구한다. 연구자들은 학습 과정에서 온라인 매체를 사용하는 것 자체에 중점을 두기 보다는 온라인 학습에서 학습자주도적인 수업 설계, 학습의 확장성 및 쌍방향성 등을 강조한다.



- 최근 코비드 19 상황에서 진행한 온라인 학습에서 온라인 학습의 장점이 살아나지 못한다는 비판이 나오고 있음. 이에 따라 온라인 학습 이론 자체가 도전을 받고 있음. 온라인 학습으로 전환할 준비를 철저히 하지 못한 상태에서 코비드 19 때문에 갑자기 반강제적으로 온라인 수업을 진행하면서 학습자의 주도성이 살아나는 수업이 아니라 교실 현장을 온라인에 그대로 옮겨놓은 방식, 즉 교수자가 일방적으로 설명하는 동영상 자료를 활용한 교수자의 전달식 수업이 많았기 때문임. 이에 따라 일부 학생들의 경우 온라인 학습으로 인해 학력이 저하된다는 우려의 목소리가 나오고 있음.
- 온라인 학습에서 학생의 자기 주도성과 학습의 확장성을 확보할 수 있는 방법을 개발하고 적용하는 것, 특히 학습자가 일방적인 지식의 수용자가 아니라 능동적인 학습자이고 비판적 사고자로서 학습할 수 있게 하는 학습 활동을 개발하고 적용하는 것이 그 어느 때 보다 중요해지고 있음.

4. 박물관 온라인 학습

- 박물관 온라인 교육 프로그램, 온라인 역사교육 프로그램에 대한 요구가 큼. 특히 최근에는 코비드 19로 인한 온라인 교육 상황에서 학교 교육과정과 연계가 가능한 박물관 온라인 역사 학습 프로그램에 대한 요구가 늘어나고 있음.
- 김영환, 손미, 구기영, 류춘근(2013)은 사이버 박물관 교육 프로그램의 교육적 가치에 대한 인식을 조사했는데 결과는 다음과 같다. 첫째, 유물에 대한 기본적인 정보와 자료들 이외에 역사교육과 관련한 정보 및 프로그램이 부족하며, 관련 교육자료 또한 박물관 체험 학습을 위한 사전 단계의 교육 자료들로 초등학교 수업 연계 활용에 제한적이었고 웹 기반 커뮤니티 기능의 보완이 필요했다. 둘째, 필요한 자료 검색이 용이하지 않으며 소요시간이 오래 걸려 활용성이 떨어졌다. 셋째, 교사들은 안전성, 효과성, 매력성, 사용편의성은 있지만 효율성, 학습지원성, 수업 활용성 부분에서 매우 보완되어야 할 점이 많은 것으로 인식

하고 있었다. 넷째, 학습자의 사고력 향상을 위해 필요한 웹 기반 토론 활동 및 다양한 디지털 미디어의 활용의 활성화가 미흡한 것으로 나타났다. 향후 토론 활동의 적극적 활용을 통한 사고력 촉진 과제 및 학교 교육과정과의 연계를 위한 프로그램의 설계·개발이 필요하다고 분석했다.

- 양지연, 손차혜(2019)는 온라인 원격교육의 의의와 현황, 방향을 이론적 검토하고 사례를 분석했다. 이를 통해 뮤지엄 온라인 원격교육이 시·공간적 접근성과 콘텐츠 활용도를 높이고, 학습자의 자기주도성을 강화하며, 모든 학습 참여 주체들의 상호작용을 강화할 수 있게 개발·운영되어야 한다고 주장했다.



□ 여러 연구에서 박물관 온라인 학습 프로그램을 설계할 때 학습 참여 주체의 능동성, 자기 주도성 강화해야 한다고 강조하고 있음. 그런데 능동적 참여, 자기 주도적 학습을 어떻게 강화할 것인가, 어떤 방향에서 학습 방안을 개발할 것인가에 대한 구체적인 전략을 연구할 필요가 있음.

- 박물관 온라인 학습에서 온라인에서 학습자가 자발적이고 능동적으로 학습할 수 있게 학습 동기를 유발하고, 비판적으로 사고할 수 있게 발문하며, 온라인 매체의 특성을 활용하여 다양한 자료와 정보를 검색하고 비판적으로 분석할 수 있게 학습 프로그램과 자료를 설계할 필요가 있음.

5. 유물·시각자료·전시물 활용 학습 모형

- 역사 수업, 미술 수업, 혹은 융합적 수업에서 유물 혹은 전시물을 활용한 학습, 시각자료 및 전시물 읽기 방안을 제시한 연구들이 2000년대 중반 이후 증가했음. 이와 관련하여 다음과 같은 전시물 활용 학습모형들이 있음.

가. 역사 수업에서 자료 활용 능력 신장을 위한 유물·유적 활용 방안

- 강선주(2006)는 유물 활용 역사학습을 관찰과 해석, 조사 탐구와 해석, 비판과 종합의 과정으로 구분했음.

1) 관찰과 해석

- 유물을 활용한 학습에서 탐구의 초기 단계에서는 학생들에게 자료들을 제시한 후, ‘관찰’하도록 하고 관찰한 것에 기초하여 질문에 대답하도록 지도한다. 학생들의 경험에 기초하여 질문을 시작하여, 비슷한 점, 다른 점들을 발견할 수 있도록 조직한다.
- 관찰과 해석 전략은 단순히 한 시기, 한두 가지 유물이나 유적을 통해 역사를 이해하는 데 그치지 않고, 유물이나 유적을 ‘비교’하고, ‘시기’ 순으로 배열하도록 유도하는 등 다양한 방식으로 활용한다.

〈표 II-2〉 ‘관찰과 해석’ 활동에서 유물에 대한 질문 예시

‘관찰’할 때의 발문	‘해석’할 때의 발문
<ul style="list-style-type: none"> • 느낌이 어떠한가? • 무겁나, 가볍나? • 무엇으로 만들어졌을까? • 냄새가 나는가? • 장식이나 무늬가 있는가? • 글씨가 새겨져 있는가? 어떤 문자인가? 	<ul style="list-style-type: none"> • 어디에 사용되었을 것이라고 생각하는가? • 얼마나 오래되었다고 생각하는가? • 손으로 만들었을까? 기계로 만들었을까? • 개인이 사용한 것일까, 팔려고 만들었을까? • 무엇으로 만들었고, 왜 그 재료를 사용했을까? • 누가 사용했을까, 또는 누가 소유하였을까? • 이 물건과 비슷한 것을 현재 우리 생활에서 찾을 수 있을까? • 무엇이 비슷하고 무엇이 다른가? • 이것을 통하여 어떤 문제를 해결하려고 했을까?

2) 조사 탐구와 해석

- ‘조사 탐구와 해석’ 전략은 하나의 역사 과제를 해결하기 위해 관련된 정보들을 수집하고, 분석하며, 자료들의 해석을 통해 역사를 구성하도록 계획하는 것이다. 이 과정에서 유물과 유적뿐 아니라, 다양한 자료들을 조사하고, 분석하도록 지도한다.
- 이때 역사적 증거로 유물이나 유적을 활용하기 위해서는 단순히 ‘관찰’에 기초한 ‘해석’의 단계를 넘어서, 유물, 유적과 관련된 배경 정보를 조사하고 종합하여 활용해야 한다.

3) 비판과 종합

- ‘조사탐구’와 ‘해석’의 다음 단계에서는 ‘비판’과 ‘종합’을 중심으로 한 역사 수업으로 구성한다.
- 이 단계에서는 학생들이 단순히 탐구 과제와 관련하여 유물과 유적을 증거로 삼아 결론을 도출하는 수준을 넘어서는 것까지 기대할 수 있다. 즉, 유물이나 유적이 탐구 과제를 해결하는 데 어떤 사료적 가치가 있는지, 어떤 한계가 있는지, 또한 다른 시기의 비슷한 유물, 유적과 어떤 다른 특색이 있는 지까지 비교하고, 분석하며, 종합하는 능력을 발휘하도록 한다.

나. 역사 수업에서 유물을 활용한 학습설계

- 지모선, 이종경(2019)은 강선주(2006)가 제시한 학습 단계를 토대로 백령의 통합적 박물관 교육 이론 중 유물을 활용할 수 있는 부분을 포함하여 학습 단계를 ‘관찰 단계’, ‘조사 탐구 단계’, ‘비판과 종합 단계’로 학습 단계를 구조화하였음. 이 학습 단계는 수업 내용을 사례 중심으로 조직한 것으로, 유물 사례가 먼저 제시된 후 일반적인 학습 내용이 연결되는 귀납적 방법임.

1) 관찰 단계

- 교사가 학습자에게 자료를 제시하고, 제시한 자료들을 관찰한 후 관찰한 것에 기초하여 질문에 대답하도록 하는 단계로 학습자는 유물을 ‘그 자체’에 대해 ‘보이는 그대로’ 정보를 수집해야 한다. 다른 유사한 유물이나 학습자의 지식과 연결하여 생각하는 것이 아니라 눈앞의 유물에 ‘집중’하는 단계에 해당한다.
- 이 단계에서 학습자는 유물의 크기, 형태, 색을 지각할 수 있으므로, 교사는 학습자가 관찰할 수 있는 시간을 충분히 제공해야 한다. 학습자는 탐구하는 유물에 대한 배경 지식 없이 관찰에 의존하기 때문에, 학습자의 대답은 역사적인 맥락에서 벗어날 가능성이 크다. 따라서 유물에 관련된 정확한 사실관계를 전달하기보다는 유물을 활용하여 과거와 친근해지는 것이 목적이다.
- 이 단계가 중요한 이유는 관찰을 통해 얻은 정보는 유물의 의미를 찾는 길잡이가 되기 때문이다. 이와 같은 속성을 기준으로 학습자가 유물을 관찰할 때 교사

가 제시할 발문의 사례는 다음 <표 II-3>과 같다.

<표 II-3> 관찰 단계 시 발문의 사례

형태적 속성	양식적 속성	기술적 속성
<ul style="list-style-type: none">• 전체적인 크기는 어떠한가?• 전체적인 형태는 어떠한가?• 구성요소 : 어떤 부분들로 이루어져 있는가?• 부분별 : 각 부분의 크기와 형태는 어떠한가?• 무게 : 실제 무게는 어떠한가?	<ul style="list-style-type: none">• 어떠한 색인가?• 장식이나 무늬가 있는가?• 표면 상태는 어떠한가?• 글자가 있는가?• 글자의 위치는 어디에 있는가?	<ul style="list-style-type: none">• 무엇으로 만들어졌는가?• 어떤 방식으로 만들었는가?• 각 부분의 결합 방식은 어떠한가?

2) 조사 탐구 단계

- 역사 과제를 해결하기 위해 관련된 정보들을 수집하고 분석하며 자료들의 해석을 통해 역사를 구성하도록 한다. 이 단계에서 학습자가 정보를 수집할 때 교사는 육하원칙에 따라 발문을 제시하여 학습자를 도울 수 있다.
- 이 단계에서는 탐구 과제에 대한 대략적인 테두리를 만들고, 그 경계를 넘나들면서 과제를 탐구하기 위한 구체적 정보들을 수집해야 한다.
- 특히, ‘정보의 홍수’ 속에서 학습자들의 조사 내용이 ‘잡다한 지식’으로 전락하지 않도록 교사는 발문을 통해 도와야 한다. 앞서 ‘관찰 단계’에서 학습자가 모든 것을 관찰하지 못하므로 교사가 발문을 통해 도움을 주는 것처럼 이 단계 역시 조사·탐구 가능한 발문들을 제시해 주는 것은 정보 수집 내용이 구체화하는 것에 도움을 줄 수 있다. 교사가 학습자에게 제시할 발문의 사례는 다음과 같다.

<ul style="list-style-type: none">• 언제 만들었을까? / 언제 사용했을까?• 어디에서 만들었을까? / 어디에서 사용했을까?• 어떻게 만들었을까? (제작 방법) / 어떻게 사용했을까? (사용방법)• 누가 만들었을까? / 누가 사용했을까?• 왜 만들었을까? / 이것의 용도는 무엇이었을까?

- 이러한 발문 중 ‘왜’에 관한 질문은 ‘관찰 단계’의 속성의 발문과 연결하여 확장할 수도 있다.

〈표 II-4〉 관찰 단계 시 ‘왜’에 관한 질문의 발문 연결 확장 사례

형태적 속성	양식적 속성	기술적 속성
<ul style="list-style-type: none"> • 전체적인 크기는 어떠한가? → 왜 이러한 크기일까? • 전체적인 형태는 어떠한가? → 왜 이러한 형태로 만들었을까? 	<ul style="list-style-type: none"> • 색은 어떠한가? → 왜 이러한 색을 사용했을까? • 장식이나 무늬가 있는가? → 왜 이러한 장식이나 무늬를 사용했을까? • 글자가 있는가? → 왜 이런 글자를 남겼을까? 	<ul style="list-style-type: none"> • 무엇으로 만들어졌는가? → 왜 이런 재료를 사용했을까? • 어떤 방식으로 만들었는가? → 왜 이런 방식으로 만들었을까?

3) 비판과 종합 단계

- 유물이 탐구 과제를 해결하는 데 어떤 가치가 있는지, 다른 시기의 비슷한 유물과 어떤 다른 특색이 있는지까지 비교하고 분석하며 종합하는 단계이다.
- 유물에 담긴 시대적 상황이나 개인의 세계관을 역사적 문맥에서 종합적으로 해석해서 그 의미를 파악하는 것은 매우 중요한 일이다. 역사적 맥락을 통해 유물을 파악하는 것은 당시 상황에 대한 맥락적 지식을 바탕으로 시대상을 파악하거나 사회, 문화적 배경, 현재와는 다른 당시만의 특징을 찾아내는 것이다.
- 이를 위해서는 유물에 나타나는 다양한 행위에 영향을 준 여러 요인을 생각해야 한다. 그리고 그 요인들을 종합하여 유물을 이해해야 한다. 이 단계에서 교사는 탐구 과제를 해결하기 위해 ‘관찰 단계’와 ‘조사 탐구 단계’에 기초해야 한다는 것을 학생에게 강조해야 하며, 자료 내용을 바탕으로 왜 그렇게 해석했는지 설명하도록 유도해야 한다. 여기서 교사가 학습자에게 제시할 수 있는 발문은 다음과 같다.

- 이 유물은 과거의 어떤 사건, 어떤 인물, 또는 어떤 국면을 이해하는 데 중요한가?
- 이 유물이 말해주는 특정 과거인의 생활, 생각, 상황, 사건은 무엇인가?
- 이 유물이 생산 당시의 소비자와 소유자에게는 어떤 의미인가?
- 이 유물은 오늘날 우리에게 또는 다른 문화권에서는 어떤 의미인가?
- 이 유물은 개인적 사회적 연계성과 시간의 흐름 속에서, 또 다른 문화 속에서 연관성은 있는가?

다. 기호학¹⁾적 관점에 따른 역사 시각자료 읽기 모형

1) 이창호(2017)는 그의 논문에서 롤랑 바르트의 기호학을 소개하고 그에 기초한 텍스트 읽기로서 시각자료 읽기 모형을 제시했다. 이창호의 롤랑 바르트의 기호학에 대한 설명은 이창호의 글 142-145쪽

- 이창호(2017)는 역사 시각자료 읽기 단계를 자료 확인하기, 구성요소 읽기, 맥락적 읽기, 비판하기 단계 등의 총 4단계로 구성하였음.

1) 자료 확인하기

- 역사 시각자료에서 기표는 여러 내용 요소들을 담고 있는 시각자료 그 자체라고 할 수 있기 때문에, 역사 시각자료는 역사적 내용을 담고 있는 하나의 사료의 역할을 한다. 따라서 증거 능력을 확인하는 과정인 자료에 대한 검토가 필요하다.
- 1단계에서는 자료에 나타난 내용을 관찰하기 전에 자료의 상태를 점검하고, 제시된 자료의 저자나 작가를 확인하는 등 자료를 인지하고 파악하는 과정을 우선적으로 진행한다.

■ ‘자료 확인하기’ 단계를 위한 발문

- 〈벼 타작〉을 관찰하였을 때 그림의 상태(색감, 낡음, 선명도)는 어떠한가요?
- 김홍도는 당시에 이 그림을 어떻게 그리게 되었을까요?
- 〈벼 타작〉을 관찰했을 때 조작 또는 생략된 곳이 있다고 생각하나요? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가요?
- 제시된 그림 자료가 조선후기의 작품이 맞다고 생각하는가? 이유는?

2) 구성요소 읽기

- 이 단계는 1단계에서 파악한 기표에 대한 기의를 알아보는 단계이다. 기의는 기표에 담겨 있는 객관적이고 직접적인 내용을 의미한다. 기의를 파악하는 것을 통해 시각자료에 담긴 구체적인 사실들을 이해할 수 있다.
- 역사 시각자료 또한 자료 속에 나타난 구체적인 요소들을 작성하는 과정이 필요하다.

에 있다. 이창호에 의하면 롤랑 바르트가 제시한 기호학적 분석 구조에서 중요한 것은 단순히 기호가 메시지 전달만을 하는 것이 아니라 기호 밖에서 작용하는 것을 고려하고 이것이 또 다른 기호를 형성한다는 것이다. 그리고 이러한 기호는 수용자 중심, 독자 중심으로 해석하도록 맡기고 있다(145쪽).

■ ‘구성요소 읽기’ 단계를 위한 발문

- 〈벼 타작〉에서 등장하는 인물과 사물 등을 모두 적어본다면?
- 〈벼 타작〉속에 등장하는 인물들은 각각 어떤 행동을 하고 있나요?
- 〈벼 타작〉에 등장하는 마름과 농민들이 입은 복장은 어떠한 모습인가요?
- 그림에 등장하는 마름과 농민들은 어떤 표정을 짓고 있습니까?
- 〈벼 타작〉속 시간과 장소를 추측해 본다면?

3) 맥락적 읽기

- 이 단계에서는 먼저 자료에 나타난 대상 간의 관계를 파악하고 역사적 맥락의 관점에서 자료와 관련된 역사적 시대상을 생각하고 자료에 표현된 다양한 내용을 이해하기 위한 특정 주제를 선정하여 분석하는 과정을 진행한다.
- 역사적 맥락을 파악한 이후에는 자료에 보이지 않는 부분을 상상해보는 자료 확장하기를 진행해야 한다. 이는 역사적 상상력을 기를 수 있는 활동으로, 시각 자료가 가지는 제한적인 프레임을 극복하면서 앞서 파악한 역사적 맥락을 바탕으로 자료를 확장해 볼 수 있는 과정이다. 이를 통해 학생들은 자료에 대해 자신만의 주관적 의미를 부여하고, 이를 가지고 읽기 모형의 마지막 단계를 진행할 수 있게 된다.

■ ‘맥락적 읽기’ 단계를 위한 발문

- 그림에서 ‘마름’과 ‘농민’은 서로 어떤 관계로 설명할 수 있을까요?
- 그림에 나타난 농민들의 관계를 어떻게 설명할 수 있을까요? (벼를 타작하는 농민, 지게를 지고 있는 농민, 낱알을 쏘고 있는 농민 등)
- 〈벼 타작〉을 통해 추론해 보았을 때 당시 농민들의 노동의 모습은 어떻게 설명할 수 있을까요?
- 〈벼 타작〉을 통해 당시 역사적 상황을 파악하고 합니다. 하나의 주제를 통해 자료를 분석하고자 할 때 어떤 주제를 선정해 볼 수 있을까요?
- 〈벼 타작〉에서 상, 하, 좌, 우로 보이지 않는 부분을 그려본다면?
- 제시된 그림의 이전과 다음 장면을 그려본다면 어떠한 모습일까요?

4) 비판하기

- 이 단계는 신화체계의 기호에서 발생하는 의미작용의 과정을 하나의 단계로 설정하는 것으로 독자가 스스로 역사 지식과 의미를 만들어가는 과정을 거친다.

- 의미작용에서 나타나는 의미 창출은 곧 의미의 재생산이기 때문에 신화 단계에서는 독자에게 의미를 재생산할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 중요하다.

■ ‘비판하기’ 단계를 위한 발문

- 김홍도는 어떤 의도와 목적으로 〈벼 타작〉을 그렸을까요?
- 앞서 분석한 내용을 바탕으로 〈벼 타작〉의 제목을 다시 지어본다면? 그 이유는 무엇인가?
- 위의 자료를 다른 친구들에게 알리고자 할 때 자유로운 방식을 통해서 친구들에게 전달해본다면? (예- 신문기사, 편지, 그림, SNS 등)

라. 서양 여러 학자의 전시유물의 해석방법 정리

- 서양에서 여러 학자들이 유물 혹은 사물을 보는 방법을 정리하였음. 전시유물 해석방법에는 9가지 학문적 접근방법, Hooper-Greenhill의 특정 유물에 대한 7개 요소별 통합적 접근방법과 다른 유물과의 비교 접근방법, Eisner의 6단계 접근법, Prown의 연역적 접근 방법론, Falk 와 Dierking의 전시물의 가치 해석방법 등이 있음(박효정, 2010).
- Hooper-Greenhill의 7가지의 관점으로 해석 방법과 Falk와 Dierking의 전시물의 가치 해석 방법이 하나의 전시물의 체계적인 해석에 용이함. Hooper-Greenhill의 소장품을 총 7가지 관점으로 해석하는 방법을 다음과 같이 제시하였음(박효정, 2010).

- 제1요소(생산의 관점): 언제, 어디서, 누가, 누구를 위하여, 어떻게 그리고 왜 제작했는가?
- 제2요소(소재의 관점): 어디로부터 온 어떠한 재료(인공/자연)가 왜 이용되었으며, 대용할 다른 재료는 없었는가?
- 제3요소(디자인의 관점): 장식과 기능 중 어떤 것이 더 강조되었으며 어떠한 화풍이나 양식인가? 어떠한 재료가 쓰였으며 연관되는 다른 것은 없는가?
- 제4요소(사용의 관점): 언제 쓰였으며, 누구를 위해 어떤 이유에서 이용되었으며 이로 인한 변화는 어떤 것이 있었는가?
- 제5요소(의미의 관점): 생산 당시의 소비자와 소유자에게는 어떠한 의미가 있으며 오늘날 우리에게, 이용객에게, 또 다른 문화권에게는 어떤 의미인가?
- 제6요소(연상의 관점): 개인적 사회적 연계성과 시간의 흐름 속에서 또 다른 문화 속에서 연관성은 있는가?

- 제7요소(다른 정보와의 비교적 관점): 관련된 책, 사진, 유물, 비디오와 영상물, 기록 자료와 연구물은 어떤 것이 있는가?

○ Falk와 Dierking의 전시물의 가치 해석방법에 따르면 전시물이 지닌 상황성의 가치는 전시물을 여러 가지 의미와 가치로 해석할 수 있다. 이를 그림으로 제시하면 다음 [그림 II-1]과 같다(강인애, 설연경, 2009).



[그림 II-1] Falk와 Dierking의 전시물의 가치 해석 방법

○ Hooper-Greenhill 등이 제시한 유물 해석 방식은 서양 유물을 해석하는 데 초점이 맞춰져 있다. 전시유물의 해석방법을 국립고궁박물관 전시유물에 맞게 변용하여 총 8가지의 관점으로 소개한 예는 다음과 같다(박효정, 2010).

- 용도: ‘누구를 위하여, 당시에 어떻게 사용되었는가’에 대한 관점이다. 이 관점은 전시 유물을 해석하는 데 가장 기본적인 사항이며 이를 통해서 더 많은 관점으로 넓혀갈 수 있다. 왕실유물은 ‘누구를 위하여’에 대한 질문에서는 왕실 가족으로 제한되어 있지만, 어떻게 사용된 유물인지에 대해서는 복잡한 관점을 가진다.
- 재료와 제작: ‘어떤 재료를 통해서 누가 만들었는가’에 대한 관점이다. 왕실유물은 재료가 곧 지위적 위치와 상태를 나타낸다. 예를 들어 왕은 귀한 재료인 금, 은, 옥 등을 사용하지만, 신하들과 백성들의 경우는 동, 나무 등으로 사용된다. 한편 누가 만들었는가에 관해서는 대답이 어려운 경우가 많다. 서양 유물의 경우, 제작자가 분명한 경우가 많지만, 국립고궁박물관의 전시유물은 모두 왕실에서 사용했던 유물이기 때문에 당시에 최고의 장인들이 제작했지만, 장인들에 대한 정보가 많지 않다. 생활품과 정치, 문

화적인 유물들이기 때문에 정확하게 누가 만들었는지에 대한 연구가 어렵다.

- 형태: '어떤 형태를 가졌는가'에 대한 관점이다. 형태를 통해서 시간이 흐르면서 어떻게 바뀌었는가에 대한 도상학적 해석도 중요하지만, 관람객들이 감상할 때 간과하고 넘어갈 수 있는 부분을 제시함으로써 보다 풍부한 감상이 되도록 조력할 수 있다.
- 의미와 상징성: '사용자에게 어떤 의미와 상징성을 가졌는가'에 대한 관점이다. 이 관점은 전시유물의 상징성에 대한 해석으로 중요한 것이다.
- 정치, 경제, 사회, 문화 주제 이야기 : '어떤 주제와 관련 있는가'에 대한 관점이다. 왕실유물은 정치, 경제, 사회, 문화 주제로 해석할 수 있다.
- 현장 연계성: '어디서 사용하고 보관되었는가'에 대한 관점이다. 국립고궁박물관의 전시유물은 모두 왕실과 관련된 곳에서 사용하고 보관했던 것들이다. 현장성과 관련하여 연계하며 보다 통합적 해석도 가능하다. 또한 단순히 박물관에서 전시유물만 보는 것이 아니라 유물이 실제 사용되었던 곳과의 연계하여 보다 통합적 해석이 가능하다.
- 다른 유물과의 비교: '유물과 비교할 수 있는 다른 유물과의 비교를 통해서 다양하게 해석할 수 있는가'에 대한 관점이다. 비교할 대상은 앞에 언급했던 관점을 기준으로 선정될 수 있다. 용도는 같으나 사용했던 대상이 다를 수 있고, 재료가 다르거나 형태에만 다르거나 제작·사용되었던 곳이 다를 수도 있다. 비교의 관점을 통해서 전시유물의 다양하게 해석할 수 있다.

마. 전시유물의 해석방법

□ 임기환, 김옥진(2012)은 유물 자체를 효과적으로 이해하고 학습할 수 있는 일종의 유물 읽기의 기준으로서 Hooper-Greenhill의 7개 요소별 통합적 접근 방법이 매우 유효하게 이용될 수 있다고 판단하고, 이를 중심으로 박물관에서 유물 이해를 통해 학습하는 과정을 하나의 학습모형으로 만들었음.

1) 관찰: 의도적이고 집중된 시각적 탐구 과정(유물의 외형과 물리적인 정보 탐구)

○ 1단계는 박물관에서의 관찰을 통해 유물로부터 최대한의 정보를 획득하는 단계로, 이때 유용하게 적용될 수 있는 요소는 제2요소(소재의 관점), 제3요소(디자인의 관점), 제4요소(사용의 관점)이다.

2) 추론: 1단계 정보를 바탕으로 다른 정보와 연관하여 추론되는 정보 탐구

-
- 2단계는 관찰을 통해 획득한 정보와 유물 설명문 혹은 교과서 등 기초자료에서 얻어진 정보를 결합하여 추론하는 단계이다. 여기에 해당되는 내용 요소는 제1요소(생산의 관점), 제5요소(의미의 관점), 제6요소(연상의 관점) 등일 것이며, 경우에 따라서는 제4요소(사용의 관점)도 2단계에서 추출될 수 있다.

3) 정보 확장: 유물에 대한 확장된 정보 수집과 탐구

- 3단계는 2단계까지 얻어진 정보를 기초로 여타의 정보를 더욱 수집하여 유물에 대한 이해를 완성하는 단계이다. 이 3단계에서는 제7요소(다른 정보와의 비교 관점)에 초점을 맞춘 활동이 주가 된다.

4) 맥락적 이해: 유물의 맥락적 이해 및 해석을 위한 탐구

- 4단계는 앞의 세 단계를 통하여 파악된 개별 유물 중 서로 연관되는 유물과 유물의 관계 파악을 통해 유물의 시대적 맥락 혹은 역사적 맥락에 대한 이해를 확장하는 단계이다.
- 4단계에서 이루어지는 활동을 통하여 유물을 통한 이해가 완결될 수 있다.

바. 학생 참여형 전시물 읽기 역사 학습 방안 강조

- 최근 유물 중심에서 참여자 중심으로 그 패러다임이 변하고 있음(양건열, 2016). 이에 따라 박물관 전시물을 단순히 수동적으로 감상하고 설명을 읽는 방식이 아니라, 학습자가 전시물을 관찰하고 사고할 수 있는 방안을 모색하기 위해 노력하고 있음.

사. 박물관에서 유물 리터러시 학습 방안

- 류재만(2019)은 유물 리터러시란 유물도 하나의 텍스트로 보고 읽고, 유물에 대해 추론하고, 이야기하고 쓰는(표현하는) 능력이라고 함.

1) 유물 읽기

○ 해석 전략: 기호학적 관점, 미학적 관점, 역사적 관점으로 접근할 수 있다. 해석 전략에서의 관점별 발문 예시는 다음 <표 II-5>와 같다.

- 기호학적 관점: 형태(외적인 크기, 모양 등), 용도(쓰임, 명칭 등)
 - 미학적 관점: 디자인(실용성, 장식성, 문양 등), 재료 및 제작 기법
 - 역사적 관점: 시대적 배경/지역적 배경, 역사적 가치

<표 II-5> 해석 전략 - 관점별 발문 예시

기호학적 관점	미학적 관점	역사적 관점
<ul style="list-style-type: none">• 이 유물의 크기는 어떠한가요?• 이 유물의 모양은 어떠한가요?• 이 유물의 형태의 특징은 무엇인가요?• 이 유물의 용도는 무엇일까요?• 이 유물의 이름을 지어보세요.• 이 유물의 본래 이름은 무엇일까요?	<ul style="list-style-type: none">• 이 유물은 장식품일까요? 실용품일까요? 그렇게 생각한 이유를 말해보세요.• 이 유물에는 어떤 무늬가 새겨져 있나요?• 이 유물의 재료는 무엇일까요?• 이 유물을 제작할 정도면 기술 수준은 어땠을까요?	<ul style="list-style-type: none">• 어디서 발견되었을까요?• 어느 시대 유물일까요?• 발견 장소로 봤을 때 어느 나라 유물일까요?• 누가 사용했을까요? 왜 그렇게 생각하나요?• 이 용도와 같은 다른 나라의 유물을 봅시다. 다른 나라의 것과 차이점, 유사점은 무엇인가요?• 역사적 가치는 무엇일까요?

○ 학습자 질문 생성 전략: 학습자 스스로 모르는 것을 알기 위해 질문을 생성하고 답을 찾는 것이다.

2) 유물 쓰기(표현)

○ 내러티브 만들기 유형: 크게 3가지로 제시할 수 있다. <유형 1>은 유물에 대한 정보를 알아보는 것으로 끝내는 것이 아니라 ‘있는 내러티브’를 알아봄으로써 유물을 이해하고 내면화한다. <유형 2>는 유물 읽기를 하고 끝내는 것이 아니라 유물 읽기에서 알게 된 정보를 맥락적으로 연결하기 위해 내러티브를 만들어보는 것이다. <유형 3>은 ‘1차 내러티브 만들기’, ‘유물 읽기’, ‘2차 내러티브 만들기’ 단계로 이루어진다. ‘1차 내러티브 만들기’는 유물 읽기를 하기 전에 내러티브를 만들어 보는 것이다. 학생들이 유물이 가지고 있는 정보나 내러티브를 모르는 상태에서 학생들의 상상력을 동원하여 내러티브를 만드는 과정으

로 학생들의 상상력을 자극할 수 있다. 다음으로 ‘유물 읽기’를 통해 유물과 관련된 내용을 학습한다. 그리고 ‘유물 읽기’ 단계에서 알게 된 지식을 이용하여 ‘2차 내러티브 만들기’를 한다. 이런 활동을 통해 학생들은 유물에 대해 오래도록 기억하고 탈맥락적으로 전시된 유물을 맥락적으로 연결할 수 있게 된다.

- 유형 1: 유물 읽기 → ‘있는 내러티브’ 만들기
- 유형 2: 유물 읽기 → 내러티브 만들기
- 유형 3: 1차 내러티브 만들기 → 유물 읽기 → 2차 내러티브 만들기

- 유물을 활용한 표현하기: 유물을 포함한 내러티브의 한 장면을 그리거나 제작하는 것을 의미한다. 유물과 관련된 문화를 맥락적으로 연결해 시각적 이미지로 표현하는 것이다.



- 이러한 전시물 혹은 유물 읽기 내지는 해석하기 학습 모형이나 학습 방안에서 다양한 발문 생성 전략을 제시했음. 이러한 전략을 충분히 활용하여 박물관 전시 기반 학습을 구성할 수 있음.
- 전시를 기반으로 역사적 사고를 자극하는 역사 학습을 구안하기 위해서는 역사적 사고를 정의하고 그 사고력을 자극할 수 있는 발문 생성 전략을 개발할 필요가 있음.

Ⅲ. 박물관·학교 연계 역사 학습 내용 선정 및 구성의 관점 설정

1. 유물 이미지를 활용하는 교과서 단위

- 초등학교에서는 역사 단원에서 유물 자료의 활용 여부에 대해 거의 모든 단원에서 유물 사진 자료를 활용한다는 대답이 나왔다(표 Ⅲ-1). 그런데 다른 주제는 모두 90%가 넘지만, 건국과 외침 극복 부분에서는 유물 자료를 활용한다는 대답이 70% 내외로 상대적으로 낮다. 이 부분은 교육과정에서는 주로 인물이나 사건을 다루게 되어있다. 이러한 까닭에 교사들이 이 부분에서 유물 자료를 실제 활용하지 않거나 사용할 필요성을 못 느끼는 것으로 나타났다.

〈표 Ⅲ-1〉 초등학교 대단원별 유물 자료 활용 여부

n(%)

번호	시대	학습주제	유물 자료를 실제로 사용한다.		유물 자료를 사용할 필요가 있다고 생각한다.	
			네	아니오	네	아니오
1	선사	옛사람들의 생활 도구	19(90.5)	2(9.5)	21(100.0)	0(0.0)
2	삼국	고대 국가의 성장과 문화 발전	19(90.5)	2(9.5)	19(90.5)	2(9.5)
3	고려	고려의 건국과 외침 극복	14(66.7)	7(33.3)	15(71.4)	6(28.6)
4	고려	고려의 문화와 과학 기술	18(85.7)	3(14.3)	20(95.2)	1(4.8)
5	조선	조선전기의 정치와 문화 발전	19(90.5)	2(9.5)	19(90.5)	2(9.5)
6	조선	조선의 외침 극복	13(61.9)	8(38.1)	16(76.2)	5(23.8)
7	조선	조선후기 사회와 문화의 변화	19(90.5)	2(9.5)	20(95.2)	1(4.8)

- 중학교에서도 거의 모든 단원에서 유물 자료를 실제로 사용하거나 사용할 필요가 있다는 대답이 나왔다(표 Ⅲ-2). 중학교 교사는 선사시대에서 여러 유물 사진을 활용하여 당시의 생활상을 상상해보게 하는 활동을 한다고 했다. 유물 자

료 활용이 가장 활발한 단원인 〈고조선과 여러 나라의 성장〉에서도 유사한 대답을 하였다. 이 두 단원에서는 모든 교사가 유물 자료를 활용할 필요가 있다고 대답했다. 문화사 부분에서도 대부분의 중학교 역사 교사가 학생들에게 유물 사진을 보게 하는 것으로 나타났다. 그런데 중학교에서는 〈삼국의 성장과 발전〉, 〈고려 귀족사회의 형성과 대외관계〉, 〈조선의 성립과 발전〉, 〈조선사회의 변동〉과 같은 정치사에서는 유물 자료를 활용한다는 대답은 다른 주제와 비교하여 상대적으로 낮다.

〈표 III-2〉 중학교 대단원별 유물 자료 활용 여부 n(%)

번호	시대	학습주제	유물 자료를 실제로 사용한다.			유물 자료를 사용할 필요가 있다고 생각한다.		
			네	아니오	무응답	네	아니오	무응답
1	선사	선사시대의 문화	20(90.9)	2(9.1)	0(0.0)	22(100.0)	0(0.0)	0(0.0)
2	청동기·초기 철기	고조선과 여러 나라의 성장	21(95.5)	1(4.5)	0(0.0)	22(100.0)	0(0.0)	0(0.0)
3	삼국	삼국의 성장과 발전	16(72.7)	6(27.3)	0(0.0)	18(81.8)	2(9.1)	2(9.1)
4	삼국	삼국의 문화 발전과 대외교류	21(95.5)	1(4.5)	0(0.0)	20(90.9)	2(9.1)	0(0.0)
5	고려	고려 귀족사회 형성과 대외관계	16(72.7)	4(18.2)	2(9.1)	17(77.3)	4(18.2)	1(4.5)
6	고려	고려문화의 발달	20(90.9)	2(9.1)	0(0.0)	22(100)	0(0.0)	0(0.0)
7	조선	조선의 성립과 발전	17(77.3)	5(22.7)	0(0.0)	18(81.8)	3(13.6)	1(4.5)
8	조선	조선사회의 변동	17(77.3)	4(18.2)	1(4.5)	19(86.4)	2(9.1)	1(4.5)

○ 이상의 결과를 요약하면, 초등학교나 중학교 모두 거의 모든 단원에서 60~70% 이상의 교사들이 실제로 유물 자료를 활용하고 있다. 70% 이상의 교사는 거의 모든 단원에서 유물 자료를 사용할 필요가 있다고 했다. 특히, 문화사 단원에서는 90% 이상의 교사가 사용하고 있으며, 사용해야 한다고 대답했다. 하지만 위에서 언급했듯이, 정치사 부분에서는 상대적으로 유물 자료를 잘

활용하지 않는 것으로 나타났다. 그런데 이때 활용이라는 의미는 그냥 한번 유물 사진들을 본다는 의미이다.

- 실제 심층 면담에 참여했던 초등학교와 중학교 교사들은 선사시대와 관련하여 여러 유물 사진을 활용해 당시의 생활상을 상상해보게 하는 활동을 한다고 공통적으로 대답했다. 그러나 다른 단위에서는 유물을 증거로 역사를 구성하거나 유물을 관찰하고 해석하는 활동은 거의 하지 않는 것으로 나타났다.

2. 역사 교과서의 유물 사진 활용 실태

가. 초등학교

- 초등 사회 교과서의 ‘옛날과 오늘날의 생활모습’(3-2)에서는 선사시대와 철기 시기의 유물을 시대구분 없이 제시했다. 이 주제에서 가장 많이 다루는 유물은 <표 Ⅲ-3>과 같다. 거친무늬 청동거울, 반달 돌칼이 100%로 가장 많이 다뤄지고 있으며 이외에도 주먹도끼, 빗살무늬토기, 비파형 동검, 가락바퀴가 90% 이상인 것으로 나타났다.
- 돌괭이를 제외하고는 대부분 높은 비율로 교과서 속 유물을 활용하고 있는데, 이는 유물을 활용해 당시의 생활 모습을 추측하는 방식으로 선사시대를 가르치기 때문으로 보인다.

<표 Ⅲ-3> 초등학교 유물 사진 활용 실태: ‘옛날과 오늘날의 생활모습’

n(%)

유물	응답
주먹도끼	20(95.2)
빗살무늬토기	20(95.2)
이음 낚시 바늘	12(57.1)
청동방울(국립중앙박물관)	18(85.7)
농경문 청동기(국립중앙박물관)	14(66.7)
비파형 동검(국립중앙박물관)	20(95.2)
거친무늬 청동거울(국립중앙박물관)	21(100.0)
철제 농사 도구	14(66.7)
돌괭이	9(42.9)
반달 돌칼	21(100.0)

시루	6(28.6)
가락바퀴	19(90.5)

- 초등 사회 교과서(5-2)에 제시된 유물 중, 삼국시대 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 <표 Ⅲ-4>와 같다. 고구려와 발해 수막새의 연꽃무늬, 무령왕 금제관식, 금관총 금관, 백제금동대향로가 90% 이상으로 나타났다. 이외에도 대부분의 유물들이 높은 사용률을 나타내고 있다.
- 한편, 황남대총 출토 유리제품들, 덩이쇠, 배 모양 토기는 20% 이하로 나타났다. 이 유물들은 2009 개정 교과서에는 없었지만, 2015 개정 교과서에는 새로 수록된 유물들이라는 공통점이 있다. 다른 유물과 비교하여 교사들에게 생소하고, 중요성을 느끼지 못해 수업에서 잘 다루지 않았을 가능성이 있다.

<표 Ⅲ-4> 초등학교 유물 사진 활용 실태: 삼국시대

n(%)

유물	응답
서울 북한산 신라 진흥왕 순수비(국립중앙박물관)	18(85.7)
황남대총 출토 유리제품들(국립중앙박물관)	4(19.0)
금동 미륵보살 반가 사유상(국립중앙박물관)	18(85.7)
고구려와 발해 수막새의 연꽃무늬(국립중앙박물관)	19(90.5)
고구려 수산리 고분 벽화(황해남도 안악군)	14(66.7)
고구려 안악 3호분 벽화(황해남도 안악군)	12(57.1)
고구려 금동 연가 7년명 여래 입상(국립중앙박물관)	17(81.0)
무령왕릉 출토 중국 화폐	5(23.8)
무령왕 금제관식(국립공주박물관)	19(90.5)
금관총 금관(국립경주박물관)	19(90.5)
백제금동대향로(국립부여박물관)	20(95.2)
덩이쇠(국립김해박물관)	3(14.3)
철제 갑옷과 투구(국립김해박물관)	15(71.4)
배 모양 토기(국립김해박물관)	3(14.3)
도기 기마 인물형 명기(국립중앙박물관)	17(81.0)
무구정광대다라니경(불교중앙박물관)	18(85.7)

- 초등 사회 교과서(5-2)에 제시된 유물 중 고려시대 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 <표 Ⅲ-5>와 같다. <표 Ⅲ-5>에 의하면 고려시대의 유물들은 대부분 높은 사용률을 보였는데, 무역선이 그려진 청동거울만 20% 이하였다. 무역선이

그려진 청동거울은 교과서에는 없고 사회과 부도에만 있는 유물이다. 사회과 부도의 사용률이 교과서보다 낮아서 이런 결과가 나온 것으로 추측해 볼 수 있다. 그러나 삼국사기도 교과서에 없고 사회과 부도에만 있음에도 사용한다는 응답이 높았다. 이러한 결과는 교사들이 잘 아는 내용이고 또 중요하다고 생각하는 내용을 가르치지만, 그렇지 않은 내용은 잘 가르치지 않는다는 점을 알려 준다.

- 현재 고려시대와 관련해서는 고려의 외침 극복 과정, 고려청자와 금속 활자, 팔만대장경 등의 문화유산을 통한 고려시대 과학기술과 문화의 우수성을 학습하게 되어있다. 무역선이 그려진 청동거울은 문화의 우수성과는 거리가 멀어서 중요하게 다룰만한 유물이 아니라고 판단했을 수 있다.

〈표 III-5〉 초등학교 유물 사진 활용 실태: 고려시대

n(%)

유물	응답
청자 상감 운학무늬 매병(간송미술관)	20(95.2)
청자 투각 칠보 무늬 향로(국립중앙박물관)	14(66.7)
청자 상감 모란무늬 표주박 모양 주전자(국립중앙박물관)	15(71.4)
팔만대장경(강원도 평창군)	20(95.2)
합천 해인사 대장경판	19(90.5)
직지심체요절(프랑스국립도서관)	19(90.5)
무역선이 그려진 청동 거울(국립중앙박물관) - 부도	4(19.0)
삼국사기(옥산서원) - 부도	19(90.5)

- 초등 사회 교과서(5-2)에 제시된 유물 중 조선시대 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 〈표 III-6〉과 같다. 〈표 III-6〉에 의하면 양부일구가 100%로 가장 많이 다뤄지고 있으며 이외에도 농사직설, 훈민정음 해례본, 대동여지도 22권, 김홍도 「서당도」가 90% 이상인 것으로 나타났다.
- 조선시대에는 유물이 많이 등장하는 만큼 유물의 사용도가 다양하게 나타난다. 이 중에서 20% 이하의 낮은 사용률을 보이는 것은 광재우 유물 일괄, 행주 대첩 비각, 규합총서, 평양도(서울대학박물관 소장)이다. 평양도는 작자미상으로 알려져 있다. 그러나 사회과 부도에는 김준근의 「평양도」로 잘못 기재되어 있다. 광재우 유물 일괄, 행주 대첩 비각은 조선의 외침 극복과 관련된 유물이다. 동일한 주제의 유물인 동래부 순절도, 서울 삼전도비도 사용률이 비교적 높지

않은 것으로 보아 <조선의 외침 극복> 주제를 가르칠 때 유물을 활용하는 교사의 비율이 낮은 것으로 보인다. 실제로 이 주제와 관련해서 '유물 자료를 실제로 사용한다.'라는 응답률이 모든 학습 주제 중에 가장 낮은 편이었다(61.9%). 한편, 규합총서를 제외하고는 사용률이 20% 이하인 유물 모두 교과서에는 없고 사회와 부도에만 수록되어 있다는 공통점도 있다.

〈표Ⅲ-6〉 초등학교 유물 사진 활용 실태: 조선시대

n(%)

유물	응답
도성도(서울대규장각한국학연구원)	8(38.1)
농사직설(고려대학교도서관)	19(90.5)
칠정산(서울대규장각한국학연구원)	8(38.1)
양부일구(국립고궁미술관)	21(100)
훈민정음 해례본(간송미술관)	19(90.5)
삼강행실도(국립중앙박물관)	16(76.2)
월인천강지곡(한국학중앙연구원)	5(23.8)
세종실록지리지(서울대규장각한국학연구원)	13(61.9)
초종도(오죽헌시립박물관)	17(81)
동래부 순절도 - 부도	5(23.8)
곽재우 유물 일괄 - 부도	1(4.8)
행주 대첩 비각 - 부도	3(14.3)
서울 삼전도비(서울시 송파구)	10(47.6)
탕평비(서울시 종로구)	17(81)
화성성역의궤(서울대규장각한국학연구원)	16(76.2)
대동여지도 22권(국립중앙박물관)	19(90.5)
규합총서(국립중앙박물관)	3(14.3)
목민심서(국립중앙박물관)	15(71.4)
한글 소설 홍길동전(국립중앙박물관)	16(76.2)
김홍도 「논밭이」(국립중앙박물관)	9(42.9)
김홍도 「서당도」(국립중앙박물관)	19(90.5)
신윤복 「단오풍정」(간송미술관)	17(81.0)
「평양도」 - 부도	3(14.3)
민화 -부도	18(85.7)

- 초등학교 관련 조사 결과를 정리하면, 20% 이하의 사용률을 보인 유물은 황남 대총 출토 유리제품, 덩이쇠, 배 모양 토기, 무역선이 그려진 청동 거울, 곽재우

유물 일괄, 행주 대첩 비각, 규합총서, 태평성시도였다.

- 사용빈도가 낮은 원인을 정리해보면 다음과 같다. 첫째, 교사가 잘 알지 못하는 유물이기 때문이다. 무역선이 그려진 청동거울, 광재우 유물 일괄, 행주 대첩 비각, 태평성시도는 교과서에는 없고 사회과 부도에만 실려 있다. 활용도가 비교적 낮은 사회과 부도에만 수록되어 있어서 교사가 수업 시 주의 깊게 다루지 않았을 수 있다. 그러나 삼국사기나 민화는 사회과 부도에만 실려 있지만, 교사들이 잘 아는 유물이어서 그런지 사용할 필요가 있다는 대답의 비율이 높았다. 한편, 교과서에 실려 있음에도 황남대총 출토 유리제품, 덩이쇠, 배 모양 토기, 규합총서를 사용한다는 대답이 적었던 것은 주목할 필요가 있다. 이 유물들의 공통점 중 하나는 2009 개정 교과서에는 없었지만, 2015 개정 교과서로 바뀌며 수록된 유물들이기도 하다. 교과서에 있음에도 사용빈도가 낮은 유물은 교사들이 그 유물의 의미를 잘 알지 못해서 그런 것으로 추측해볼 수 있다. 둘째, 교육과정과 교과서 내용상에서 해당 유물의 중요성이 낮다고 판단했기 때문이다. 현재 성취기준에 따르면 고려시대는 외침 극복, 고려청자와 금속활자 등을 통한 문화의 우수성 등을 가르치게 되어있다. 따라서 교류와 관련된 유물인 무역선이 그려진 청동거울은 수업 시 중요도가 떨어진다고 판단했을 수 있다. 또한, 조선의 외침 극복을 가르칠 때는 성취기준에 따라 유적지와 인물들을 중심으로 가르치기 때문에 관련 유물들을 반드시 다루어야 한다고 생각하지 않았을 수 있다.
- 종합하면 초등학교 교사들은 자신이 잘 알지 못하는 유물은 수업에서 교과서에 있건 없건 거의 다루지 않는다. 교사들이 중요하다고 생각하는 주제와 연결되는 유물, 그리고 본인이 잘 설명할 수 있는 유물은 수업에서 다룬다. 중요성 여부의 판단 근거는 첫째, 교사가 초·중고등학교 시기에 중요하다고 배웠고 자신이 그 유물에 대해 아는지의 여부이다, 둘째, 교육과정이나 교과서에서 가르치도록 하는 주제와 연결되는지의 여부이다. 이 가운데 첫째 요인이 더 중요하게 작동한다. 그런데 이러한 점은 중학교 역사 교사들도 마찬가지이다. 이는 이후 살펴볼 중학교 역사 교사 심층 면담에서도 알 수 있다.

나. 중학교

- 중학교 교과서에 제시된 유물 중 선사시대 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 <표 Ⅲ-7>과 같다. 전곡리 주먹도끼, 빗살무늬토기, 가락바퀴가 100%로 가장 많다. 전곡리 주먹도끼와 빗살무늬토기는 각각 구석기와 신석기시대를 대표하는 유물이다. 가락바퀴는 신석기시대에 옷감을 만들었다는 점을 설명하는 데 활용한다.
- 이외에도 갈돌·갈판, 조개껍데기 가면, 습베찌르개 등의 순으로 많이 활용한다. 선사시대에서는 다양한 유물들을 골고루 수업 시간에 활용하는 것으로 보인다.

<표 Ⅲ-7> 중학교 유물 사진 활용 실태: 선사시대

n(%)

유물	응답
전곡리 주먹도끼	22(100.0)
빗살무늬토기	22(100.0)
찍개	15(68.2)
가락바퀴	22(100)
돌화살촉	9(40.9)
조개껍데기 가면	19(86.4)
뼈바늘	16(72.7)
갈돌 갈판	20(90.9)
습베찌르개	17(77.3)
결합식 낚시	10(45.5)
돌도끼	7(31.8)
덧무늬 토기	8(36.4)
기타	1(4.5)

- 중학교 교과서에 제시된 유물 중 청동기시대 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 <표 Ⅲ-8>과 같다. 반달 돌칼, 미송리식 토기, 비파형 동검, 세형동검 등이 90% 이상으로 나타났다. 이외에도 대체로 다양한 청동기 유물을 활용한다.
- 특히 비파형 동검과 미송리식 토기는 고조선의 영역과 관련하여, 세형동검은 한국식 동검이라는 점에서 중요시되기 때문에 100%의 응답률이 나타난 것으로 보인다. 반달 돌칼의 경우도 청동기시대 벼농사를 알려주는 대표적인 유물로 중요하게 다룬다.

〈표 III-8〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 청동기시대

n(%)

유물	응답
농경문 청동기	18(81.8)
반달 돌칼	21(95.5)
청동 잔무늬거울	19(86.4)
팔주령	16(72.7)
청동 거꾸집	16(72.7)
미송리식 토기	22(100.0)
비파형 동검	22(100.0)
세형동검	22(100.0)
명도전	14(63.6)
기타	3(13.6)

- 중학교 교과서에 제시된 유물 중 철기시대 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 〈표 III-9〉와 같다. 철기시대 대표 유물이 철기임에도 80% 정도인 까닭, 100%가 나오지 않은 까닭에 대해서는 추가적인 분석이 필요하다.
- 마한의 수레 부속품, 변한의 수정 목걸이, 마한의 현금 등은 20% 이하로 나타났다. 삼한 사회의 생활상에 대해 구체적으로 다루어지지 않는 것과 관련 깊어 보인다. 또한, 교과서 출판사에서 다루지 않는 경우가 많아 교사에게 낯선 경우가 대부분이기 때문으로 보인다.

〈표 III-9〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 철기시대

n(%)

유물	응답
철제무기와 농기구	18(81.8)
독무덤	16(72.7)
덩이쇠	14(63.6)
마한의 수레 부속품	0(0.0)
변한의 수정목걸이	2(9.1)
마한의 현금	0(0.0)
오리모양토기	5(22.7)
다호리 유적 붓	10(45.5)
기타	1(4.5)
응답 없음	1(4.5)

- 중학교 역사 교과서에 제시된 유물 중 ‘백제의 성립과 발전’ 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 <표 Ⅲ-11>과 같다.
- 백제금동대향로는 100%로 공통적으로 활용하고 있다. 이는 백제를 대표하는 유물로 교과서들 모두에서 강조되어 있기 때문으로 보인다. 화려한 귀족 문화에 초점을 맞추고 있어서 청동자루술과 같은 생활사, 양모양청자와 같은 교류사 관련 유물의 활용도는 20% 이하이다. 백제가 다른 나라와 어떻게 교류했는지 상대적으로 주목하지 않는다는 점을 보여준다.

<표 Ⅲ-10> 중학교 유물 사진 활용 실태: 백제의 성립과 발전

n(%)

유물	응답
청동자루술	3(13.6)
무령왕릉 금제관식	17(77.3)
양모양청자	0(0.0)
백제금동대향로	22(100.0)
산수무늬 벽돌	19(86.4)
백제금동관모	5(22.7)
기타	1(4.5)

- 중학교 역사 교과서에 제시된 유물 중 ‘고구려의 성립과 발전’ 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 <표 Ⅲ-11>과 같다. 90% 이상 다루고 있는 유물은 호우명 그릇이 유일하다. 호우명 그릇은 교과서들에 따라 호우, 호우총 그릇 등 다양한 명칭으로 표기한다.
- 이는 고구려에서는 주로 고구려 고분 벽화나 고분 미술에 대해서 다루어지는데 설문에 제시된 유물은 주로 우리나라 국립박물관에 있는 유물을 주로 제시되어서 그러한 면이 있다. 또한, 호우명 그릇은 삼국의 영토 확장을 다룰 때 고구려가 신라에 끼친 영향을 보여주는 대표적인 유물로서 중요시되고 있기 때문에 선택한 것으로 보인다. 고구려 철모양부뚜막과 고구려 집 모양 토기는 20% 이하의 응답률을 보이고 있다. 이는 고구려에 대한 생활사 부분을 잘 가르치지 않는 영향으로 볼 수 있다.

〈표 III-11〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 고구려의 성립과 발전

n(%)

유물	응답
호우명 그릇	20(90.9)
금동연가7년명금동여래입상	18(81.8)
고구려철모양부뚜막	2(9.1)
연꽃무늬 수막새	7(31.8)
고구려 집 모양 토기	2(9.1)
고구려 금동 신발	6(27.3)
기타	0(0.0)

- 중학교 역사 교과서에 제시된 유물 중 ‘신라의 성립과 발전’ 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 〈표 III-12〉와 같다.
- 90%이상 응답률이 나타난 것은 북한산 신라 진흥왕 순수비이다. 이는 신라의 한강 유역 차지를 보여주는 대표적인 유물로 다루어지고 있기 때문으로 보인다. 금동정각형사리기는 20% 이하의 응답률이 나타났다. 이는 교과서에 나와 있지만 낯선 유물에 대한 교사들의 선택률이 낮았기 때문으로 보인다.

〈표 III-12〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 신라의 성립과 발전

n(%)

유물	응답
신라 금관 및 금제장식	17(77.5)
북한산 신라 진흥왕 순수비	20(90.0)
이차돈 순교비	18(81.8)
신라 유리그릇	16(72.7)
경주 황남동 상감 유리 구슬	5(22.7)
금동전각형사리기	3(13.6)
신라계림로보검	5(22.7)
토우	8(36.4)
기마 인물형 토기	9(40.9)
기타	1(4.5)

- 중학교 역사 교과서에 제시된 유물 중 ‘가야의 성립과 발전’ 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 〈표 III-13〉과 같다. 90% 이상의 응답률이 나타난 유물은 없다. 가야사를 최근에 더욱 중요하게 여기고 있지만, 여전히 삼국에 비해 상대적으로 가야사에 대한 비중을 낮게 가르치고 있는 정황을 알 수 있다.

- 가야 청동자루술, 집 모양 토기 등은 20% 이하의 응답률이 나타났는데 이는 가야의 생활사를 본격적으로 다루지 않기 때문으로 보인다.

〈표 Ⅲ-13〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 가야의 성립과 발전

n(%)

유물	응답
집 모양 토기	3(13.6)
판갑옷	13(59.1)
가야 토기	13(59.1)
덩이쇠	11(50.0)
가야 그릇받침	6(27.3)
가야 청동자루술	2(9.1)
가야 금동관	10(45.5)
기타	1(4.5)
응답 없음	2(9.1)

- 중학교 역사 교과서에 제시된 유물 중 ‘고려의 성립과 발전’ 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 〈표 Ⅲ-14〉와 같다. 90% 이상의 응답률을 보이는 유물이 없으며, 그나마 경천사지 10층 석탑과 고려청자를 많이 다루지만 고려시대에는 전반적으로 유물의 활용도가 높지 않은 편으로 보인다.
- 황비창천명동경, 만월대 출토 기와, 청동추, 나전경함, 백지흑화모란넝쿨무늬 병 등은 20% 이하의 응답률이 나타났다. 청동추는 고려의 대외 교류를 알려주는 유물임에도 불구하고 수업시간에 고려 대외교류의 구체적 사례로 잘 소개하지 않는 것으로 나타났다. 고려시대 부분에서는 교류보다 갈등을 중심으로 대외교류를 다루기 때문에, 교류와 관련한 유물의 활용도가 낮다.
- 만월대 출토 기와는 최근 남북 협력의 고고학적인 성과 등을 보여주는 유물이지만 중요하게 다루어지지 않는 편이다. 청동추나 만월대 출토 기와 등은 고고학적인 배경과 성과를 함께 이야기할 수 있다. 그러나 수업에서는 박물관의 고고학적인 성과나 의미가 잘 다루어지지 않는다. 나전경함은 고려인의 공예기술과 생활상을 알 수 있는 유물이지만 생활사가 별도의 주제로 설정되어 있지 않기 때문에 잘 다루어지지 않는 경향이 있다.

〈표 III-14〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 고려의 성립과 발전

n(%)

유물	응답
청자 음각 풀꽃 무늬 꽃모양잔과 잔받침	10(45.5)
청자기린장식항로	9(40.9)
황비창천명동경	3(13.6)
만월대 출토 기와	2(9.1)
청동추	3(13.6)
청자인물형주전자	5(22.7)
경천사지 10층 석탑	19(86.4)
청자 투각 철보무늬 항로	7(31.8)
철조석사불좌상	7(31.8)
천산대렵도	5(22.7)
청동 은입사 물가 풍경 무늬 정병	8(36.4)
나전경함	4(18.2)
백지흑화 모란영굴 무늬 병	3(13.6)
청자 참외 모양 병	16(72.7)
청자 학구름 무늬 매병	13(59.1)
고려금속활자	12(54.5)
기타	0(0.0)
응답 없음	1(4.5)

- 중학교 역사 교과서에 제시된 유물 중 ‘조선의 성립과 발전’ 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 〈표 III-15〉와 같다. 〈표 III-15〉에 의하면 90% 이상의 응답률이 나타난 것은 호패이며 평양성 탈환도는 20% 이하의 응답률이 나타났다. 호패는 조선 초기 왕권강화에서 호패법을 다룰 때 함께 보여주는 대표적인 유물이므로 많은 교사들이 다룬다.
- 90% 이상은 아니지만 혼천의와 양부일구 등은 조선 초기 과학기술의 발달을 이야기할 때 소개하는 유물이다. 천상열차분야지도도 함께 다루기도 하지만 다른 유물에 비해 교사가 다루기 어려운 측면이 있어서 잘 다루지 않는 경우도 있다.
- 임진왜란을 가르칠 때 천자총통, 비격진천뢰와 같이 무기를 주로 다루는 경우가 많다. 평양성 탈환도 같은 그림 자료는 교사에게 낯설거나 출판사에 따라 실리지 않는 경우가 많기 때문에, 즉 교사가 어떻게 활용해야 할지 잘 몰라서

사용도가 낮은 것으로 보인다.

〈표 Ⅲ-15〉 중학교 유물 사진 활용 실태: 조선의 성립과 발전

n(%)

유물	응답
도성도	10(45.5)
호패	20(90.9)
홍패	4(18.2)
마패	13(59.1)
천상열차분야지도	16(72.7)
고사관수도	11(50.0)
분청사기음각어문편병	7(31.8)
혼천의	19(86.4)
양부일구	19(86.4)
삼강행실도	17(77.3)
평양성탈환도	1(4.5)
천자총동	10(45.5)
비격진천뢰	11(50.0)
기타	1(4.5)
응답 없음	1(4.5)

- 중학교 역사 교과서에 제시된 유물 중 ‘조선사회의 변동’ 수업에서 가장 많이 다루는 유물은 〈표 Ⅲ-16〉과 같다. 대동여지도, 공명첩, 김홍도 풍속도 등이 90% 이상의 응답률이 나타났다. 대동여지도와 공명첩은 조선후기 사회변화와 제도의 정비를 이야기할 때 대표적으로 다루는 유물이다. 90% 이상 다루고 있지 않지만 상평통보와 김홍도 풍속도도 조선후기 사회 경제의 변화를 이야기할 때 그 근거로 자주 다루는 유물이기에 높게 나온 것으로 보인다.
- 태평성시도, 송시열 초상은 20% 이하의 응답률이 나타났다. 태평성시도는 교사들에게 낯선 유물이어서 낮게 나온 것으로 보인다. 조선후기 붕당정치를 중요하게 가르치고 있음에도, 송시열 초상 별로 다루고 있지 않음을 볼 수 있다.

〈표 Ⅲ-16〉 중학교 교과서의 유물 사진 활용 실태: 조선사회의 변동

n(%)

유물	응답
대동여지도	21(95.5)
공명첩	20(90.9)
백자 달항아리	16(72.7)
청화백자	14(63.6)
분청사기	15(68.2)

상평통보	19(86.4)
김홍도 풍속화첩(씨름도)	20(90.9)
민화	14(63.6)
규장각도	8(36.4)
태평성시도	2(9.1)
송시열 초상	3(13.6)
신윤복(여속도첩)	17(77.3)
영조어진	13(59.1)
기타	0(0.0)
응답 없음	1(4.5)

- 중학교 교과서에 있는 유물 사진 가운데 수업에서 잘 다루지 않는 것은 명도전, 마한의 수레 부속품, 마한의 현금, 다호리유적 붓, 변한의 수정 목걸이, 양모양 청자, 산수무늬 벽돌, 고구려 집 모양 토기, 고구려철모양부뚜막, 금동전각형사리기, 가야청동자루술, 집 모양 토기, 청자인물형주전자, 나전경함, 백자흑화 모란넝쿨 무늬 병, 평양성 탈환도, 태평성시도, 송시열 초상 등이다.
- 또한 대체적인 흐름을 보았을 때 선사시대와 조선시대 수업에서 대체로 유물 활용도가 높은 것으로 나타난다. 또한 선사시대 이후의 유물은 호우명 그릇, 호패, 공명첩 등 정치사 및 사회경제사와 연관된 유물을 주로 다루고 생활사와 교류사 등과 연계된 유물은 활용도가 낮은 편이다.
- 중학교 교사들은 문화사 부분의 경우 유물 활용을 필수적으로 생각하는 경향이 있다고 했다. 심층 면담에서 중학교 역사 교사들도 초등학교 교사와 비슷한 대답을 했다. 즉 교육과정, 교과서에서 중요한 주제와 관련된 유물 사진, 그리고 자신이 잘 아는 유물에 대해서는 학생들에게 한번 보라고 하지만 그렇지 않은 경우 의도적으로 살펴보지 않는다. 나아가 선사시대를 제외하고 유물을 활용하여 별도의 학습활동을 진행하지는 않는다. 중학교 역사 수석 교사는 심층 면담에서 설문지를 작성할 때 ‘활용’이란, 대체로 한번 본다는 의미로 이해했다고 말했다.

3. 역사 교과서에 없는 박물관 전시물에 대한 요구

가. 초등학교

- 초등학교 교과서에는 수록되어 있지 않지만 선사시대 수업에서 활용하고 싶은 박물관 전시물을 살펴본 결과는 <표 III-17>과 같다. 16명의 교사가 돌칼에 주목했다. 그러나 다른 전시물에 대해 다수가 반응하지 않았다.

<표 III-17> 초등학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 선사시대 n(%)

유물	응답
작은 돌날(국립중앙박물관)	1(4.8)
그물 무늬 토기(국립중앙박물관)	9(42.9)
돌칼(국립중앙박물관)	16(76.2)
복골(국립진주박물관)	3(14.3)

- 초등학교 교과서에는 수록되어 있지 않지만 삼국시대 수업에서 활용하고 싶은 박물관 전시물을 살펴본 결과는 <표 III-18>과 같다. 10명 이상의 교사가 주목한 전시물은 없다. 그러나 9명이 부뚜막에 주목한 것을 참고할 수 있다. 대체로 교사들이 아는 전시물이다. 그러나 이러한 전시물을 학생들이 살펴보게 할 필요는 없다는 반응이다.

<표 III-18> 초등학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 삼국시대 n(%)

유물	응답
부뚜막(국립중앙박물관)	9(42.9)
봉황 모양 꾸미개(국립중앙박물관)	1(4.8)
기마 인물형 토기(국립경주박물관)	8(38.1)
산수 무늬 벽돌(국립중앙박물관)	2(9.5)
바퀴 모양 토기(국립진주박물관)	8(38.1)
나주 신촌리 금동관(국립중앙박물관)	6(28.6)
오리 모양 그릇(국립중앙박물관)	1(4.8)
배 모양 토기(국립중앙박물관)	2(9.5)
금동 신발(국립중앙박물관)	7(33.3)
말을 탄 사람을 그린 벽화편(국립중앙박물관)	5(23.8)
집 모양 토기(국립김해박물관)	0(0.0)
호우총 청동그릇(국립중앙박물관)	6(28.6)

- 초등학교 교과서에는 수록되어 있지 않지만 고려시대 수업에서 활용하고 싶은 박물관 전시물을 살펴본 결과는 <표 III-19>와 같다. 10명 이상의 교사가 주목

한 전시물에 정화통보와 청동 손가락이 있다. 이와 관련하여 심층 면담에서 나온 대답은 정화통보는 조선의 삼국시대 상평통보와 연결하여 설명할 수 있어서 선택했다고 했으며, 청동 손가락은 모양이 특이하고, 생활사 가르칠 때 살펴볼 수 있을 것이라고 대답했다. 그러나 청동 젓가락에 대해서는 손가락만큼의 대답이 없었다. 손가락의 모양이 현재와 다르기 때문에 더 반응이 컸던 것으로 보인다.

- 이외에 대부분의 전시물을 굳이 더 가르칠 필요는 없다는 반응이다. 대해보각선사서, 청운사명 청동제 반자, 천흥사 종과 허재 석관, 청자 용 향로에 대해서는 1~3명이 가르칠 필요가 있다고 대답했다. 그렇게 대답한 교사들이 이 전시품에 대해 아는지, 왜 그렇게 생각했는지에 대해서는 알 수 없다. 다만 이 두 전시물에 대해서는 대부분의 교사들이 가르칠 필요를 느끼지 못했다고 봐야 한다. 청자 기린 장식 향로는 5명 청자 용 장식 향로는 3명이다. 같은 향로에 대해 2명은 다른 반응을 했을까? 이러한 반응은 설문만으로 설명할 수 없다.

〈표 III-19〉 초등학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 고려시대

n(%)

유물	응답
나전경함(국립중앙박물관)	8(38.1)
대해보각선사서(국립중앙박물관)	1(4.8)
청운사명 청동제 반자(국립중앙박물관)	2(9.5)
석제 보살 좌상(국립중앙박물관)	4(19.0)
정화통보(국립중앙박물관)	11(52.4)
청동 손가락(국립중앙박물관)	11(52.4)
청동 젓가락(국립중앙박물관)	7(33.3)
동제 다리미(국립중앙박물관)	4(19.0)
금으로 된 머리꾸미개(국립중앙박물관)	6(28.6)
청자 장식 기린 향로(국립중앙박물관)	5(23.8)
은제 풍경 무늬 향합(국립중앙박물관)	2(9.5)
천흥사 종(국립중앙박물관)	2(9.5)
허재 석관(국립중앙박물관)	2(9.5)
청자 용 장식 향로(국립중앙박물관)	3(14.3)
백자 상감 모란 비드나무 무늬 매병 (국립중앙박물관)	5(23.8)
청자 상감 주사위(국립중앙박물관)	9(42.9)

- 초등학교 교과서에는 수록되어 있지 않지만 조선시대 수업에서 활용하고 싶은 박물관 전시물을 살펴본 결과는 <표 III-20>과 같다. 한글금속활자, 휴대용 양부일구, 광해군 일기, 조총, 규장각도, 상평통보, 백자 달항아리에 대해 10명 이상의 교사가 가르칠 필요가 있다고 대답했다.
- 반면 동몽수지나 숙명신한첩, 심사정필 산수도 및 강세황 발문은 모든 교사가 가르칠 필요는 느끼지 못했다.

<표 III-20> 초등학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 조선시대 n(%)

유물	응답
한글금속활자(국립중앙박물관)	16(76.2)
휴대용 양부일구(국립중앙박물관)	15(71.4)
천자총통(국립중앙박물관)	5(23.8)
분청사기 박지 모란무늬 자라병(국립중앙박물관)	1(4.8)
동몽수지(국립중앙박물관)	0(0.0)
「명나라로 가는 바닷길」(국립중앙박물관)	6(28.6)
이암 「어미개와 강아지」(국립중앙박물관)	3(14.3)
조서경 무과홍패(국립중앙박물관)	1(4.8)
백자 태항아리(국립중앙박물관)	3(14.3)
승자총통(국립중앙박물관)	2(9.5)
광해군 일기(국립중앙박물관)	13(61.9)
비격진천뢰(국립진주박물관)	4(19.0)
조총(국립중앙박물관)	14(66.7)
숙명신한첩(국립청주박물관)	0(0.0)
개다리 소반(국립중앙박물관)	4(19.0)
김홍도 「길쌈」(국립중앙박물관)	6(28.6)
「규장각도」(국립중앙박물관)	11(52.4)
심사정필 산수도 및 강세황 발문(국립중앙박물관)	0(0.0)
상평통보(국립중앙박물관)	20(95.2)
백자 달항아리(국립중앙박물관)	15(71.4)

- 초등학교 교사 대상 설문 조사에서 교과서에 없으나 박물관 전시물 가운데 교사 50%(10명 이상의 교사)가 사용하면 좋겠다고 대답한 전시물에는 정화통보, 청동 숟가락, 광해군 일기, 조총, 한글금속활자, 휴대용 양부일구, 상평통보, 규장각도, 백자 달항아리 등이다. ‘왜 그렇게 생각했는가’라고 심층 면담에서 교

사들에게 질문했을 때 나온 대답은 다음과 같다.

- 정화통보: 조선시대에는 화폐를 사용한다고 가르치는데, 고려에서도 사용했다는 점을 알려줄 수 있다.
- 청동 손가락: 청동 손가락을 본 적이 없기도 하고, 일상생활에서 사용하는 유물이라 학생의 생활과도 연결해서 가르칠 수 있을 것 같다.
- 광해군 일기: 임진왜란을 가르칠 때 사용할 수 있을 것 같다. <광해>라는 영화를 본 학생도 있어서 학생들의 흥미를 자극할 수 있을 것 같다.
- 조총: 임진왜란 가르칠 때 사용할 수 있다. 학생들이 전쟁 부분을 흥미 있게 생각한다.
- 한글 금속활자: 금속활자는 주로 고려시대에 나오고 그 다음에는 나오지 않는데, 조선에서도 금속활자를 만들었고 또 한글 금속활자가 있었다는 것을 알려줄 수 있겠다. 금속활자가 어떻게 변했는지, 어떻게 계속됐는지 가르칠 수 있다.
- 휴대용 양부일구: 휴대용이 있는지 몰랐다. 양부일구를 중요하게 가르치고 있으니, 휴대용도 함께 가르치면 좋겠다.
- 규장각도: 정조와 관련하여 규장각을 가르치니, 그림도 함께 보여주면 좋겠다.
- 상평통보: 예전에는 교과서에 있었지만, 이번 교과서에는 없어서 보여주고 싶다.
- 백자 달항아리: 초등 미술 교과서에 나오는데, 역사 교과서에서도 나오면 함께 가르칠 수 있겠다.

○ 초등학교 교사들에 대한 심층 면담 결과 교사들이 가르치면 좋겠다고 반응했던 박물관 전시물들의 유형은 다음과 같다.

■ 첫째, 교과서에 없지만 교사 본인이 잘 알아서 설명할 수 있는 유물, 자신이 초·중·고등학교에서 중요한 것으로 공부했던 유물이다. 이 유형과 관련하여 심층 면담에서 실제 교사들의 대답을 살펴보면 다음과 같다.

- D교사: 그 유물에 대해 설명할 “자신이 있거나” 아니면 그 유물에 대해 “익히 알고 있는 것인데 교과서에서 못 봤던 것들”을 선택했다고 했다.
- C교사: “유물에 대해 잘 모르니까, 설명을 못 해주는 부분도 많고”

■ 둘째, 자신이나 학생의 역사 지식을 확장시켜 줄 수 있는 유물이다. 이 유형과 관련된 다른 대답은 다음과 같다. 휴대용 양부일구에 대해서 자신도 처음 봤고, 학생들도 흥미를 가질 것이라고 했다.

- C교사: (중략) 저희가 양부일구가 저는 휴대용이 있다는 건 처음 봤거든요. 저는 그게 재밌더라고요. 이때도 휴대용으로 들고 다니면서 사용했다는 게 재미있어요.
- D교사: 저게 휴대용 양부일구 같은 경우는 아마 과학이랑 같이 해서 해시게 만드는 걸로 한 번 만들어봤던 기억이 나거든요. 작은 걸로 해서. 저게 만약 교과서 들어온다거나 학생들 접근을 쉽게 한다면 충분히 과학과 사회 교과와 같이 접근해서 하는 가치가 있다고 생각해요.

■ 셋째, 교과서에 없지만 교사가 중요하다고 생각하는 내용 주제(예를 들면 교류, 생활)와 관련된 것이다. 이 유형과 관련하여 한 교사는 교류나 관계사를 중요하게 여기면서 가르칠 수 있는 전시물을 가르치는 것이 좋겠다고 했다. 또 학생들의 생활과 연결할 수 있다고 생각하는 유물, 그래서 학생들의 흥미를 끌 수 있다고 생각하는 유물, 생활사 관련 유물에도 관심을 보였다. 예를 들면 청동 손가락이다. 청동 손가락의 역사적 의미에 대해서는 잘 모르지만, 학생들의 일상 생활과 연결할 수 있다고 생각하면서 그 유물을 가르칠만하다고 판단했다.

■ 넷째, 역사에서 특정한 2차 개념(변화, 계속, 원인과 영향, 시각 등)이나 역사적 사고 방법을 가르칠 수 있는 것이다. 이와 관련하여, 한 교사는 다음과 같이 이야기하였다. 이는 교사가 특정한 개념을 정확하게 말하지는 않았지만, 역사의 중요한 기초 개념인 계속성을 염두에 둔 것으로 해석할 수 있다.

- A교사: 정화통보 같은 경우는 나중에 이은 상평통보나 애들이 알만한 현금 모양이 있잖아요, 그거랑 비교해서 알려줄 수 있을 것 같아서 선택했어요.

○ 이상의 네 가지 가운데 교사들이 가르쳐야 할 유물을 선택하는 데 가장 중요하게 영향을 미친 요인은 첫째, 교사가 그 유물에 대해 아는가의 여부, 자신의 초·중고등학교 시절에 중요한 것으로 공부했는지의 여부이다.

나. 중학교

○ 중학교 교과서에는 수록되어 있지 않지만 선사시대 수업에서 활용하고 싶은 박물관 전시물을 살펴본 결과는 <표 III-21>과 같다. 9명 정도가 신석기시대 배에

주목했다. 뒤에 심층 면담에서 신석기 시대에 어로 생활을 했다고 가르쳤지만, 배를 이용했을 것이라고 생각하지 못했는데 배가 있었다는 점을 알게 되었기 때문에 가르칠 필요가 있다고 생각했다는 반응이 나왔다.

〈표 III-21〉 중학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 선사시대

n(%)

유물	응답
작은 돌날(구석기흑요석)	5(22.7)
신석기시대 배	10(45.5)
간돌검	9(40.9)
몸돌	3(13.6)
신석기 시대 흑요석	4(18.2)
흙으로 빚은 여인상	5(22.7)
기타	1(4.5)
응답 없음	7(31.8)

- 간돌검에 8명 정도 응답했다. 이 또한 검은 주로 청동검을 가르쳐왔고, 간돌검에 대해 잘 몰랐었는데 알게 되었기 때문일 가능성이 있다. 나머지에 대해서는 반응이 거의 없었다.
- 중학교 교과서에는 수록되어 있지 않지만 삼국시대 수업에서 활용하고 싶은 박물관 전시물을 살펴본 결과는 〈표 III-22〉와 같다. 2/3 이상의 교사는 거의 대부분의 전시물에 대해 반응을 보이지 않았다.

〈표 III-22〉 중학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 삼국시대

n(%)

유물	응답
고구려금동관1	6(27.3)
말 탄 무사를 그린 벽화(고구려)	6(27.3)
사슴 장식 구멍단지(가야)	3(13.6)
사슴 장식 불잔(가야)	7(36.4)
이사지왕이 새겨진 세고리자루큰칼	3(13.6)
부여왕흥사지출토사리기	2(9.1)
짚신 모양 토기	2(9.1)
새 장식 뚜껑 항아리	2(9.1)

고구려금동관2	7(31.8)
흑유 달 모양 항아리	3(13.6)
새모양장식 청동합	2(9.1)
흑갈유병	2(9.1)
목간(백제)	7(31.8)
기타	0(0.0)
응답 없음	8(36.4)

○ 중학교 교과서에는 수록되어 있지 않지만 고려시대 수업에서 활용하고 싶은 박물관 전시물을 살펴본 결과는 <표 III-23>과 같다. <표 III-23>에 의하면 고려시대에서는 거의 35% 미만으로 전시물에 대한 반응이 높지 않은 것으로 나타났다.

<표 III-23> 중학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 고려시대 n(%)

유물	응답
북령궁주묘지명	2(9.1)
호주제매병형경	1(4.5)
동제 손가락	1(4.5)
경주향리딸묘비명	2(9.1)
금동 여지무늬 허리띠	3(13.6)
고려인종시책	6(27.3)
청동국자	2(9.1)
고려시대 청동거울	2(9.1)
기타	0(0.0)
응답 없음	15(68.2)

○ 중학교 교과서에는 수록되어 있지 않지만 조선시대 수업에서 활용하고 싶은 박물관 전시물을 살펴본 결과는 <표 III-24>와 같다. 다른 시대와 달리 조선시대에서는 60% 이상의 중학교 교사들이 교과서에 없지만 휴대용양부일구와 조총, 금속활자는 가르치면 좋겠다고 반응했다.

〈표 III-24〉 중학교 교과서에 없는 박물관 전시물 요구: 조선시대

n(%)

유물	응답
금속활자	14(63.6)
송도기행첩	5(22.7)
휴대용양부일구	14(63.6)
기사계첩	1(4.5)
전이경운필 산수도	2(9.1)
화포(운형궁화포)	9(40.9)
정양사도	5(22.7)
평양도성병풍	2(9.1)
조총	13(65.0)
금강사군첩(김홍도)	4(18.2)
해악전도첩(김응환)	1(4.5)
기타	1(4.5)
응답 없음	1(4.5)

- 전체적으로 중학교 교사는 응답 없음의 비율이 높았다. 조선시대를 제외하고 다른 시대에서는 30% 이상이 대답하지 않았다. 그 까닭은 심층 면담에서 나온 교사들의 이야기에서 확인할 수 있었다. 특정한 전시물은 그와 관련한 유물이 이미 교과서에 많이 소개되었기 때문에 더 넣을 필요가 없다고 생각하고, 교사들이 이미 알고 있는 전시물의 경우 교과서의 내용과 연결되지 않는다고 생각하기 때문에 가르칠 필요가 없다고 생각한다.
- 복령궁주묘지명이나 기사계첩, 그리고 몇몇 특정한 전시물에 대해서는 그 역사적 의미나 어떻게 활용해야 할지 잘 모르기 때문에, 또 주요한 역사적 사건과 관련이 없다고 생각하기 때문에 가르칠 필요를 못 느끼는 것으로 해석할 수 있다.
- 한편, 중학교 역사교사 설문 결과와 심층 면담 결과 교사들이 가르치면 좋겠다고 반응했던 박물관 전시물들의 유형은 다음과 같다.

- 첫째, 교사들은 주로 교육과정이나 교과서에 나오는 유물들로 충분하다고 생각한다. 더 많은 전시물을 가르쳐야 한다고 생각하지 않는다. 만약 박물관에 만 전시된 것들을 가르쳐야 하는가에 대한 질문에 교사들은 그것이 교과서의

내용과 연결되는가를 생각하면서 대답했다. 중학교 역사교사들은 다음과 같이 말했다.

- F교사: ... 애가 들어갔을 때 교과서에 있는 내용과 관련이 있는지. 애가 여차 들어가서 애들 헛갈려버리면 안 되니까 고민을 하게 됐고. 여기에서는 금관 같은 건 굉장히 훌륭한 자료가 이미 들어가 있었고 굳이 이런 게 들어갈 필요가 있는가 생각했고. 현존 최고 사리는 들어가면 재미는 있겠다 했는데 이게 불교의 발상과 어떻게 또 이렇게 교과서 내용을 밀접하게 있는 건가. '제일 오래 됐다'라는 게 재밌긴 하지만 역사적으로 의미를 갖는 건지 제가 잘 모르겠어 가지고 주저하게 되더라고요. 이 사진이 들어감으로써 역사 수업 내용하고 잘 매치가 되는지 아니면 이 사진으로 흔들어버리는 건 아닌지 겁이 나더라고요.
- H교사 : 아무래도 문화재를 다루는 수업시수가 현실적으로 많이 빠지가 힘들다 보니까 그래서 교과서랑 관련돼 있으면 좋겠다 생각이 크고요(중략) 이제 좀 어려워 보인다 하더라도 교과서에서 이미 배웠다 싶은 건 아이들이 무릅쓰고라도 접근을 하기 때문에 그래서 교과서랑 많이 연계가 됐으면. 특히 어려워 보이는 유물은 그랬으면 좋겠다 생각이 들어요.
- G교사: 저희가 문화사 수업을 할 때는 사실은 교과서에 나와 있는 것은 충분한 자료들이 제시돼 있어요.
- F교사: 수업내용을 전달하는 데 많이 도움이 되는 자료이면 좋겠어요.

- 둘째, 교과서에 없어도 특정한 유물에 대해 교사가 잘 알면 가르쳐야 한다고 생각한다. 그러나 유물이 생소할 경우, 또는 자신이 초·중고등학교 교육에서 중요하다고 배운 유물이 아닌 경우에는 가르칠 필요를 느끼지 못한다.

- H교사: 저는 목간에다가 체크를 했었는데요. 인천으로 시집을 와서 최근에 계양산성에 갔다가 거기서 우리나라 또 목간이 출토됐다는 걸 보고 관심이 생겨가지고 내가 봤던 그 목간인가 해서 체크를 했던 거예요. 사실 제가 유물 하나에 대해서 이미 알고 있는 상황이라면 이런 이렇게 적용해보면 되겠지 바로 체크를 했을 텐데 저한테는 너무 좀 아직까진 낯선 유물들이고 아무래도 익숙하고 내가 활용할 수 있을 것 같은 거에 체크를 하게 되는 것 같아요.
- H교사 : 체크를 안 한 이유는 제가 생소해서 안 한 것 같아요. 제 자체가.
- G교사 : 그런 유물 자체가 저희들에게 되게 생소한 거 같아요.
- E교사 : 저도 사실 설문지에 있던 문화재 처음 보는 것들이 너무 많아서 막연하게 좀 두려움이 있어요.

- 셋째, 교과 내용과 관련하여 자신이 알고 있던 역사 상식을 성찰하게 하고 지식을 확장하게 하는 새로운 전시물에 대해서는 크게 관심을 가졌다. 심층면담에서 설문지를 다시 보고 혹시 교과서에는 없지만 박물관 전시물 중 수

업에서 다루면 좋을 만한 것을 선택한 내용은 다음과 같다.

- F교사: 신석기 시대 배, 휴대용 양부일구, 조총 등을 선택했어요.
- H교사: 목간, 고려의 청동거울을 선택했어요.
- G교사: 고구려의 집 모양 토기, 고구려철모양부뚜막, 휴대용 양부일구, 한글 금속활자, 조총 등을 선택했어요.
- E교사: 휴대용 양부일구와 한글 금속활자를 가르치는 것도 좋을 듯 해요.

- 교사들은 휴대용 양부일구나 신석기 시대 배, 한글 금속활자 등은 이전에는 몰랐는데 이번 설문 조사에서 알게 되었고, 그 유물들은 학생들의 역사 지식을 확장하는 데, 흥미를 자극하는 데 도움이 될 것이라고 인식했다.

- G교사: 아니 보통 양부일구 그러면 어떤 관청 앞에 세워진 거 그것만 생각했는데 그것만 생각해서 되게 신선했고. 그 위에 있는 활자. 아이들한테 활자를 설명해도 잘 이해를 못하더라고요. 이렇게 해서 거꾸로 만들어서 이렇게 찍으면 된다. 그래서 금속활자 이것도 실물로 보여주면 애들이 되게 괜찮아할 거 같아요.
- E교사: 저도 금속활자랑 휴대용 양부일구 그렇게 두 개 선택했던 거 같아요.

- 넷째, 교육과정과 교과서에서 다루지 않거나 혹은 비중이 낮더라도 교사가 중요하다고 생각한 주제와 관련한 전시물에 관심을 보였다. 예를 들면 생활사나 교류사 관련 전시물이다. 중학교 교사들은 역사가 주로 정치사 중심으로 가르치게 되어 있기 때문에 피지배층의 생활, 생활사 관련 유물을 넣어서 생활을 가르치면 좋겠다는 의견도 강하게 제시했다.

- G교사: 저희가 문화사 수업을 할 때는 사실은 교과서에 나와 있는 것은 충분한 자료들이 제시돼 있어요.... 이런 생소한 거에 대해서는 약간 교사들이 두려워함이 있는데 저는 개인적으로 거기 나와 있는 것 중에 고구려철모양부뚜막, 고구려 집 모양 토기에서 고구려 부분의 유물은 개인적으로 이 유물이라는 것이 약간 정치사 중심으로 중학교가 역사가 구성되다 보니까 거기에서 어떤 지배계층의 유물. 이런 것들로 제한적이라면 이런 유물 같은 경우는 그 시대 사람들의 삶의 모습. 그런 거를 조금. 하층민. 피지배계층의 삶의 모습 이런 거는 사실 저희들이 조금 활용할 수 있지 않을까. 저는 좀 그런 생각이 들더라고요. 그래서 그거는 되게 신선했어요. 이런 유물이 있었구나. 이런 생각이 들었어요.
- H교사: ...전 선생님 말씀처럼 피지배계층의 문화유산이 많이 나오는 건 굉장히 좋은 거 같아요. 같이 수업을 하다 보니까 피지배계층이 어떻게 살았는가 하는 모습은 그나마 조선시대 가서 좀 윤곽이 나오더라고요. 그래서 애들이 조선시대 전까지는 피지배계층이 어떤 생활 모습을 보였는지 전혀 알 길이 없는 그런 문제점이 있었거든요. 그래서 그런

계층의 다양성을 보여줄 수 있는 문화유산이면 좋겠는데. 교과서 흐름에 많이 벗어난 문화 유산을 다루기는 조금 부담이 되는 거 같습니다.

- G교사: 그리고 너무 지나치게 문화재 우월성 이런 것만 막 강조하는 게 저는 조금 불편하더라고요. 어떤 아이가 묻더라고요. '선생님. 측우기가 강통같이 생겼는데 강통이 뭐가 그렇게 대단한 것이예요?'라고 아이들의 눈에는 측우기는 강통인 거예요. 훌륭하다고 하니 훌륭한가 보다 생각하는데 오히려 아이들의 순진한 질문이 오히려 역사교사인 저를 일깨우더라고요.
- H교사: 저희 교과서에는 조총이 이미 실려 있거든요. 그래서 조총 굳이 선택을 안 했고. 저는 오히려 그 위에 겸재정선 정양사도가 부채 그려진 거 맞죠. 그거. 저도 회화에 관심이 있다 보니까 보통 회화라고 하면 그냥 맛있는 종이 위에 그린 그림 이렇게 생각하기 쉬운데 그런 회화가 실제 생활하고. 어떻게 생활 속에 들어가 있는지. 부채나 이런 거에 많이 들어가 있는 거. 요즘 애들이 보기가 좀 힘든 것도 있어 가지고. 저는 정양사도를 선택했던 거 같아요.
- E교사: 저도 가야 토기는 일본과의 교류에서만 주로 다루는 거 같아요. 아이들이 딱 봐도 가야가 이형토기라고 하는데 어떤 부분에서 다른 거지. 잘 이해를 하지 못하거든요. 그래서 일본과의 연결고리 이런 걸 얘기할 때 주로 다루는 편입니다.

■ 다섯째, 역사에서 특정한 2차 개념(변화, 계속, 원인과 영향, 문화변형 등)이나 역사적 사고 방법을 가르칠 수 있는 것이다. 역사의 계속성을 염두에 두면서 가르쳐야 할 전시물을 선택했다. E교사는 생활사라는 측면과 역사의 계속이라는 측면에서 신석기시대 배를 가르치면 좋겠다고 했다.

- E교사: 신석기시대 배가 저한테는 되게 신기해가지고 아이들도 그렇게 생각하지 않을까 싶은데. 어로를 했다. 뭐 이런 거 이제 석기시대 생활. 이런 거 얘기는 많이 하는데 그 당시 사람들이 실제로 어떤 물건을 썼는지. 실제 생활에 사용했던 물건을 볼 수 있는 계기가 되지 않을까. 애들이 배 하면 보통 조선시대 임진왜란 군함 이런 걸 떠올리거든요. 그래서 그 전시대 배를 보여주면 더 재밌어하지 않을까 싶습니다.

- H교사는 청동기시대 이후에도 사용했다는 점을 알려줄 수 있다고 했다. 고려시대의 청동거울이 학생들의 역사 지식 확장에 도움이 된다고 본 것이다.

- H교사: 청동거울 체크했던 거 같은데요. 애들이 고조선 사이버박물관 만들기 할 때 그렇게 다른 시대 청동거울을 집어넣더라고요. 애들이 청동거울은 다 고조선. 청동기 시대에 사용했을 거라고 생각을 하는 것 같았어요.

4. 박물관·학교 연계 역사 학습 내용 선정의 틀

가. 박물관이 주도하는 학교 연계 박물관 역사교육 내용 선정

□ 박물관과 학교 연계의 의미 재정립 필요.

- 현재 온라인상에 교육과정과 교과서의 역사를 가르치는 자료는 많다. 유튜브에 초등 역사나 중학교 역사와 관련하여 교과서 내용을 쉽고 재미있게 설명한 동영상은 넘친다. 그러므로 박물관까지 나서서 교과서 역사 내용을 그대로 가르치는 교육 자료를 개발할 필요는 없다.
- 종래 박물관과 학교 연계 역사교육 프로그램은 학교에서의 사전학습과 박물관에서의 본 학습으로 구성했다. 이러한 박물관과 학교 연계 역사교육에서 박물관은 자료를 보관하는 창고로서의 역할을 했다. 이러한 박물관과 학교 연계 교육에서 박물관은 주도권을 상실한다. 박물관이 박물관과 학교 연계를 주도하기 위해서는 박물관이 학습 주제와 전시물을 선정할 필요가 있다.
- 많은 교사들이 교과서에 있는 유물 사진으로 충분하다고 생각한다. 교과서에 없는 박물관 전시물을 더 가르칠 필요가 없다고 강조한다. 특히 박물관 온라인 자료까지 찾아서 활용할 필요가 없다고 생각한다. 다수의 교사들은 박물관 온라인 자료를 교육에 활용하지 않으며, 박물관 홈페이지나 e-뮤지엄을 활용하는 교사들은 박물관 홈페이지에서 학교 역사와 관련한 전시품을 검색하는 활동에 그친다. 실제 몇몇 학술 논문에서도 학교 연계 박물관 온라인 학습 방안으로 ‘검색’을 제안했다(배기동, 2019; 강인애, 장진혜, 구민경 2017; 유지선, 최유리, 2010).
- 요컨대, 종래 학교와 박물관 연계 온라인 역사 학습에 대한 연구들은 ‘내용 선정’보다는 온라인 학습 방법을 제안하는 데 초점을 맞추었고, 박물관의 역할을 디지털 자료를 제공하는 ‘창고 개방’에 그쳤다. 이러한 방식의 학교와 박물관 연계에서 박물관은 주도성을 상실한다.
- 그러므로 박물관이 주도하는 학교 연계 교육을 위해서는 학습 내용을 선정하고 구성하는 측면에서 박물관과 학교 연계 교육의 의미를 재정립할 필요가 있다.

□ 교사의 요구와 박물관의 전시 서사와 결합한 학습 주제 선정.

- 박물관이 학교와 박물관 연계 온라인 역사교육을 주도하기 위해서는 우선적으로 학교 역사교육과 연계할 수 있는 주제를 발굴할 필요가 있다. 기본적으로 초등학교 교사와 중학교 역사교사 모두 자신이 중요하다고 배웠던 유물이나 교과서에서 중요하게 가르치도록 하는 사건과 관련한 유물을 가르쳐야 한다고 생각한다. 교사 자신이 잘 아는 유물은 교과서에 없어도 가르쳐야 한다고 생각한다.
- 그러나 자신이 잘 모르는 사건과 관련된 전시물이나 특정한 전시물의 역사적 의미에 대해 잘 모르면 그 전시물을 수업에서 활용하지 않는 경향이 있다. 그러므로 교육과정, 교과서의 학습 내용과 연결하는 것은 중요하다. 2015 개정 교육과정에서는 초등학교의 경우 정치사와 문화사를 두 개의 축으로 성취기준을 제시하고 있다. 중학교의 경우(2018 고시)에도 정치사와 문화사는 중요한 두 개의 축이다. 여기에 비중은 적지만 생활사를 포함하고 있다.
- 그런데 본 연구에서 중학교 교사들은 2018년 고시의 교과서가 아니라 2011년 고시안에 기초하여 개발한 교과서를 사용하고 있었다. 이 교과서에서는 교류사와 생활사의 비중이 작다. 중학교에서는 교류사와 생활사는 교육과정 개정 때 포함되거나 배제되기를 반복했던 주제이다. 2009 개정 교과서에서는 교류사와 생활사 비중이 컸다. 그 주제가 중요함에도 교과서에 그 내용이 축소되었다고 평가하는 교사들이 있다. 이들은 박물관이 교류사와 생활사를 가르칠 수 있게 학습 내용을 개발하길 요구한다.
- 생활사는 학생의 생활과 연결할 수 있다고 생각한다. 그런데 교과서가 너무 지배층 중심의 정치와 문화를 설명하는 데 초점이 맞추어져 있다는 점을 비판하면서 민중의 생활을 가르칠 수 있게 박물관 학습 내용을 개발하길 바란다.
- 국립중앙박물관에는 교류사와 생활사 관련 전시물이 많다. 상설전시관에서 교류사와 생활사를 특화해서 전시하고 있다. 그러므로 교사의 요구와 박물관 전시의 특징을 결합하여 교류사, 생활사 등의 주제로, 2018 고시 교과서의 내용을 심화하여 학습할 수 있게, 또 그 주제를 시·공간적으로 확장하여 학습할 수 있게 내용을 선정하고 구성할 수 있다.

- 국립중앙박물관에서는 선사시대, 삼국, 고려, 조선시대에 이르기까지 대외 교류사를 지도와 함께 전시하고 있다. 박물관 전시물과 전시 서사를 활용하여 교류사 학습을 개발하면 교사와 학생의 역사 이해를 심화하고, 시·공간적 인식을 확장할 수 있다.
- 본 연구에서는 초등학교는 2015 개정 사회과 교육과정에 따른 사회 교과서와 2015 개정 교육과정의 2018 중학교 역사 고시에 따라 개발한 교과서의 유물 서사를 분석했다. 2018 고시에 따른 중학교 역사 교과서는 2020년에 출판되었다. 그러나 2018 고시에서 한국사는 3학년에 가르치게 되어 있기 때문에 많은 학교에서 한국사는 2021년부터 가르칠 것으로 보인다. 2018 고시에 따른 역사 교과서에는 교류사와 생활사의 비중이 이전보다 확대되었다. 그러므로 박물관 온라인 역사 학습 자료에서 박물관 전시 서사에 기초하여 교류사와 생활사를 심층적으로 다루면 활용도가 높을 것으로 보인다.

□ 박물관 전시물과 전시 서사에 기초한 주제 선정.

- 교사들이 교과 내용과 관련하여 자신이 알고 있던 지식을 확장하는 새로운 전시물에 대해서는 크게 관심을 갖고 가르치면 좋겠다고 판단한다. 박물관에는 종래 교사와 학생이 알고 있는 역사 상식을 성찰하도록 하는 전시물이 상당수 있다. 이러한 박물관 전시, 전시 서사의 관점에서 학교 역사와 연계할 수 있는 주제와 전시물을 선정할 수 있다.
- 박물관에 전시하는 전시품에 대한 해석이 교과서의 해석과 반드시 일치하지는 않는다. 이러한 다른 해석에 기초하여 역사를 다각도에서 해석해 볼 수 있게 주제와 전시물을 선정할 수 있다.
- 교사들은 역사에서 특정한 2차 개념(변화, 계속, 원인과 영향 등)이나 역사적 전시실 전시품을 연결하면 특정 주제를 통시적으로 살펴면서 역사적 변화와 계속성을 이해할 수 있다. 이러한 박물관 전시의 특징을 살릴 수 있게 주제와 전시물을 선정할 수 있다.
- 현재 국립중앙박물관에서는 특별 전시에서 ‘동경’의 변천을 재현했다. 이를 활용하여 주제, 특정한 기술이나 특정한 주제나 전시물을 중심으로 역사의 계속

성과 변화를 큰 그림으로 살펴볼 수 있게 내용을 구성하는 학습 내용과 방법도 개발할 수 있다.

나. 학교 연계 박물관 역사 학습 내용 선정 및 구성의 틀

□ 역사 교육과정 및 교과서 연계 방향.

- 기본적으로 박물관이 주도하여 학교 연계 박물관 역사 학습 프로그램을 개발하려는 목적 중의 하나는 학교 역사교육을 지원하는 것이다. 그러나 박물관이 학교 역사교육의 내용을 그대로 반복하여 학습 자료를 개발하는 것은 의미 없다.
- 박물관이 주도하여 학교 연계 박물관 역사 학습 프로그램을 개발하는 또 다른 목적은 박물관의 독자적인 역사 해석에 기초한 역사교육을 추구하고자 하는 것이기 때문이다. 이러한 관점에서 박물관이 전시에 기반을 두어 학교 연계 박물관 역사학 자료를 개발하고자 할 때 교사 설문과 심층 면담에서 나왔던 점에 주목할 필요가 있다.

□ 교사들의 요구 분석에 기초한 박물관 전시 주제와 전시물을 선정함.

- 박물관 온라인 역사 학습 자료의 내용은 학교에서 가르치는 역사 주제들과 연결되어야 한다. 그러나 교육과정과 교과서에서 다루지 않거나 혹은 비중이 작아도 교사가 중요하다고 생각한 주제와 연관되는 전시물, 교사들의 역사 상식을 성찰하게 하고 지식을 확장하는 전시물, 역사의 계속성과 변화를 설명할 수 있는 전시물들을 학습 자료에 포함할 필요가 있다. 이러한 전시물을 학습 내용에 포함시킴으로써 박물관이 학교 역사 수업의 한계를 보완하는 역할을 하는 한편 박물관 역사학습의 독자성을 살릴 수 있다.
- 주제 면에서는 교육과정의 성취기준 주제, 최근에 역사학계가 사회변화를 반영하여 연구하는 주제(교사가 중요하다고 생각하는 주제), 학습자의 생활과 관련성이 높아 학생의 관심을 자극할 수 있는 주제를 선정할 필요가 있다.
- 전시물의 면에서는 교사와 학생의 역사 지식을 심화할 수 있는 전시물(상식을 성찰하게 하는 전시물), 시·공간적으로 역사 이해를 확장할 수 있는 전시물(교

류, 역사의 변화와 계속), 교과서의 해석과 다른 해석을 생각해 보게 하는 전시물과 교과서에 없지만, 역사의 새로운 국면을 살펴볼 수 있는 전시물을 선택할 필요가 있다.

- 이러한 전시물은 다음과 같이 심화하기, 확장하기, 다르게 읽기, 새로 읽기, 찾기 등의 학습 내용 선정 및 구성의 틀로 범주화할 수 있다.



[그림 III-1] 박물관 온라인 '학습내용 선정 및 구성의 틀'

IV. 박물관·학교 연계 역사학습 내용 선정 및 구성

1. 초등학교 역사 유물 서사 분석

가. 정치사의 서사: 왕조교체와 국난극복

- 삼국시대부터 일제강점기까지 정치사는 인물을 중심으로 학습한다. 성취기준에 구체적인 인물을 명시해 놓았다. 정치사 관련 유물은 인물이나 정치적 사건과 관련되어 보조적인 용도로 들어간 것이 많다. 정치사 관련 성취기준은 다음과 같다.

(3) 옛 사람들의 삶과 문화

〈나라의 등장과 발전〉

[6사03-01] 고조선의 등장과 관련된 건국 이야기를 살펴보고, 고대 시기 나라의 발전에 기여한 인물(근초고왕, 광개토대왕, 김유신과 김춘추, 대조영 등)의 활동을 통하여 여러 나라가 성장하는 모습을 탐색한다.

〈독창적 문화를 발전시킨 고려〉

[6사03-03] 고려를 세우고 외침을 막는 데 힘쓴 인물(왕건, 서희, 강감찬 등)의 업적을 통하여 고려의 개창과 외침 극복 과정을 탐색한다.

〈민족 문화를 지켜 나간 조선〉

[6사03-05] 조선을 세우거나 문화 발전에 기여한 인물(이성계, 세종대왕, 신사임당 등)의 업적을 통해 조선전기 정치와 민족문화의 발전상을 탐색한다.

[6사03-06] 대표적인 유적지(행주산성, 남한산성 등)와 인물들(이순신과 곽재우, 김상헌과 최명길 등)의 활동을 통하여 임진왜란, 병자호란 등과 같은 국가적 위기의 극복 과정을 탐색한다.

- 정치사는 나라의 건국과 발전 과정, 외침 극복이 주된 내용이므로 이와 관련된 유물들이 등장하는데, 생활사나 문화사와 비교해서는 수록된 유물이 적은 편이다. 주로 지도와 삽화를 활용하면서 사건 중심으로 서술한다.
- 5-2 사회 교과서에 삼국시대 광개토대왕의 업적을 서술하고, 고구려 전성기 지도와 함께 광개토 대왕릉비가 등장한다. 이어서 교과서에서는 “고구려 사람들은 광개토 대왕릉비를 왜 이렇게 크게 만들었을까요?”라는 질문을 제시하고 있다.
- 5-2 사회 교과서에 병자호란의 원인, 진행상황, 결과가 설명되어 있다. 이후에는 관련 유물인 서울 삼전도비가 등장한다(그림Ⅳ-1).



[그림 Ⅳ-1] 5-6학년 정치사(조선) 서술 예시

찾기: 정치사는 교사들이 주로 사건사, 인물 중심 이야기로 설명한다. 실제 설문과 심층 면담에서 교사들은 정치사에서 유물 사진을 크게 활용하지 않는다고 했다. 이러한 점을 고려할 때 정치사에서 박물관 전시물을 활용하여 학습 활동을 개발하기 위해서는 전시물과 구체적인 사람들의 이야기를 결합하는 방식을 취해야 한다. 박물관은 관련 유물 찾을 수 있게 전시물을 모아놓은 온라인 공간을 제공하고 그곳에서 관련 전시물을 찾거나, 학습 주제와 연결시킬

수 있게 할 수 있다.

나. 문화사의 서사: 민족 문화의 우수성

- 5~6학년에서 문화사는 각 시기의 대표적인 문화유산을 중심으로 학습한다. 박물관 전시물은 문화사 수업에서 주로 활용한다.
- ‘문화사’ 부분에서는 교육과정의 성취기준에서 가르쳐야 할 ‘문화유산’을 명시했다. 이에 따라 사회 교과서와 사회과 부도에 그 사진들을 수록했으며, 그 문화유산은 각 지역의 국립박물관에서 실물이나 모형 등으로 전시하고 있다. 성취기준에 따라 교육할 경우 이 유산들을 기술과 문화의 우수성에 초점을 맞추게 된다.

3) 옛 사람들의 삶과 문화

〈나라의 등장과 발전〉

[6사03-02] 불국사와 석굴암, 미륵사 등 대표적인 문화유산을 통하여 고대 사람들이 이룩한 문화의 우수성을 탐색한다.

- 삼국시대에서 고려시대까지는 ‘문화유산’을 통해 ‘문화의 우수성’을 학습한다. 유물들에서 기술적 발달을 강조하면서 문화적 우수성을 주된 서사로 삼는다.

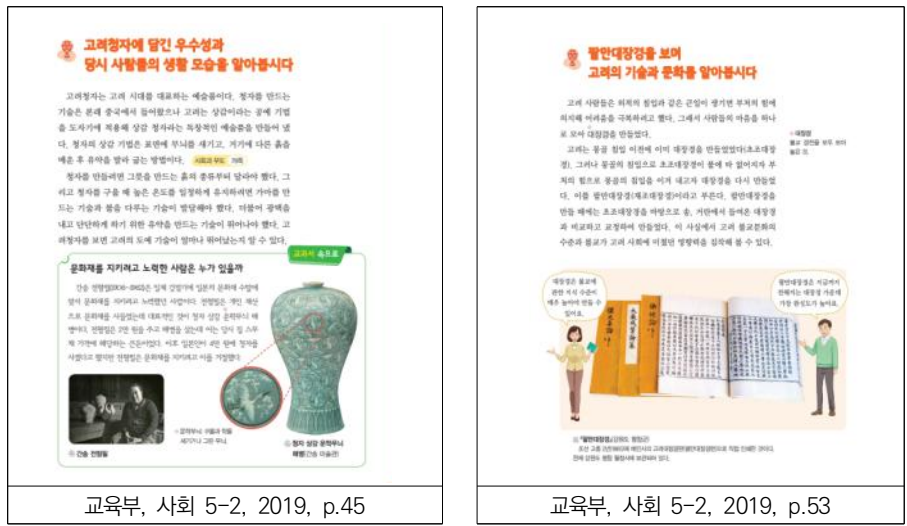
〈독창적 문화를 발전시킨 고려〉

[6사03-04] 고려청자와 금속 활자, 팔만대장경 등의 문화유산을 통하여 고려시대 과학 기술과 문화의 우수성을 탐색한다.

- 5-2 사회 교과서에는 “고려청자에 담긴 우수성과 당시 사람들의 생활 모습을 알아봅시다.”라는 학습 차시가 있다. 교과서에서는 청자 만드는 기술을 통해 우수한 문화를 가르치고, 청자 투각 고리무늬 의자를 비롯하여 다양한 고려청자

를 감상하게 한 후 “고려청자로 알 수 있는 당시의 생활 모습은 무엇인가요?”라는 질문에 대답하게 한다. 또 청자기와, 청자 상감 모란무늬 항아리 등의 사진과 함께 사료를 제시하여 화려한 귀족문화를 상상하도록 하고 있다.

- 5-2 사회 교과서에는 고려시대의 금속 활자에 대해 학습한다. 이때 직지심체요절과 관련하여 ‘금속 활자 인쇄본 중 가장 오래된 것’, ‘유럽에서 만든 금속 활자보다 70여년 이상 앞서 제작’, ‘유네스코 세계 기록 유산으로 등재’ 등의 서술을 통해 고려의 기술과 문화가 얼마나 우수한지를 강조한다(그림 IV-2).



[그림 IV-2] 5-6학년 문화사(고려) 서술 예시

다르게 읽기: 위대한 문화를 주제로 문화사를 다룬다는 점은 초등학교와 중학교에서 공통적이다. 박물관에서는 기술적인 우수성만이 아니라 고려와 조선 문화의 다양한 측면을 볼 수 있게 전시하고 있다. 고려청자, 팔만대장경 등에 담겨있는 당시 사람들의 크고 작은 문화, 당시 사람들이 당연하게 받아들였던 문화나 가치관에 대해 생각해 볼 수 있게, 즉 ‘다르게 보기’의 방향에서 박물관 온라인 학습을 개발해 볼 수 있다.

- 조선에서는 성취기준에 문화유산을 명시하지 않는다. 그러나 민족 문화의 발전

에 초점을 맞추어 학습한다.

(3) 옛 사람들의 삶과 문화

〈민족 문화를 지켜 나간 조선〉

[6사03-05] 조선을 세우거나 문화 발전에 기여한 인물(이성계, 세종대왕, 신사임당 등의 업적을 통해 조선전기 정치와 민족문화의 발전상을 탐색한다.

- 5-2 사회 교과서에서 세종 대의 문화 발전에 대해 학습한다. “백성이 잘 사는 것이 나라가 좋아지는 길”이라고 하여 조선의 실정에 맞게 농사직설, 훈천의, 칠정산 등을 만들었음을 언급한다. 또한, 백성들이 시간을 읽을 수 있도록 양부 일구를 만들었고, 글을 읽을 수 있도록 훈민정음을 창제했다고 서술하고 있다 (그림 IV-3).



[그림 IV-3] 5-6학년 문화사(조선) 서술 예시

- 교과서에서는 조선전기, 특히 세종시기 과학문화의 발전의 의미를 매우 피상적으로 서술하고 있다. 그것을 요약하자면 ‘백성을 위한 것’이며 ‘농사에 보탬이 되기 위해서’라는 것이다.

☞ 심화하기: 각각의 천문 관측기구나 시간을 알려주는 기구 등을 어떤 문제의식에서 개발했고, 그것이 당시 사회나 후대에 어떤 변화를 가져왔는지에 대해 생각해 볼 수 있게 조선시대 다양한 형태의 전시물들을 활용해서 심화하기를 할 수 있게 학습 자료를 개발할 수 있다.

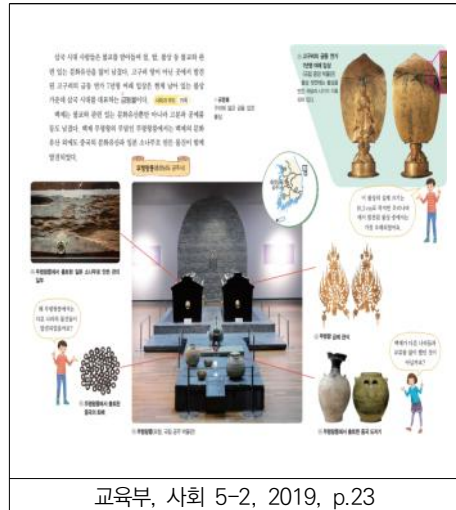
다. 교류사의 서사: 주변국 및 서역과의 교류

- 성취기준에는 없지만, 교과서에서는 문화 부분에서 삼국시대까지는 주변 지역은 물론 멀리 서역과 문화교류가 이루어졌음을 여러 유물 사진과 지도를 통해 설명한다. 유물을 증거로 주변국 및 서역과 ‘문화교류’ 했다고 서술한다.

“백제가 다른 나라들과 교류를 많이 했던 것이 아닐까요?” (5-2 교과서 23쪽)
 “경주 황남대총에서 나온 봉수형 유리병은 서역에서 만들어져 신라에 들어온 것입니다.”
 (5-2 교과서 27쪽)
 “삼국과 가야는 … 중국과 일본, 서역 등과도 교류하며 문물을 교환했다.”
 (5-2 교과서 27쪽, 사회과 부도 76쪽)
 “가야는 어느 나라와 교역했을까.” (5-2 교과서 28쪽)

- 대표적인 유물로 신라의 봉수형 유리병을 예로 들 수 있다. 5-2 사회 교과서에 등장하는 봉수형 유리병을 포함한 경주 황남대총에서 나온 유리 제품은 신라가 서역과 교류했다는 증거이다. 17쪽에서는 삼국의 여러 문화유산을 보고 “삼국이 다른 나라들과 교류했던 내용을 더 찾아봅시다.”라고 제안하고 있다.
- 5-2 사회 교과서에서는 무령왕릉에서 중국의 문화유산, 일본의 물건이 함께 발견되었음을 이야기하고 있다. 그리고 “왜 무령왕릉에서는 다른 나라의 물건들이 발견되었을까요?”, “백제가 다른 나라들과 교류를 많이 했던 것이 아닐까

요?”라고 질문하고 있다.



[그림 IV-4] 5~6학년 문화사 (교류사: 삼국) 서술 예시

- 고려시대에 와서는 주변국과의 교역에 대한 설명이 현저히 줄어든다. 고려시대 학습이 시작되는 중단원 첫 부분에서 다음과 같은 이야기가 등장한다.

“외세의 침입이 여러 번 있었지만, 고려는 이를 잘 극복하고 활발한 대외 교류를 바탕으로 독자적인 문화를 발달시켰다.” (5-2 교과서 34쪽)

- 이후에 교과서에서 다른 나라와 교류했다는 서술이나 관련된 유물이 눈에 띄지 않는다. 다만 사회과 부도에는 ‘고려 전기의 대외 교류’라는 부분이 다음과 같이 실려 있다. 주변국과 어떤 무역을 했는지 그려진 지도와 함께 무역선이 그려진 청동거울이 나타나 있다(그림Ⅳ-5).



[그림 IV-5] 5~6학년 대외교류사(고려) 서술 예시

○ 조선시대에 와서는 교류와 관련된 내용이 구체적으로 드러난 부분을 찾기 어렵다.

❖ **확장하기:** 초등학교에서는 교류사를 본격적으로 가르치기 어렵다. 교류사는 세계사와 연결해야 하기 때문이다. 그러나 교과서에서 각 시대의 교류의 범위를 몇 가지 유물 사진들과 지도를 통해 가르치고 있다. 본격적으로 교류사를 가르치기는 어렵지만, 박물관에서 선사시대부터 교류 지도 등을 활용하여 이미지로 문화교류의 큰 그림을 그릴 수 있게 학습 자료를 개발할 수 있다.

라. 생활사의 서사: 오늘날과 다른 과거의 생활 양태

○ 초등학교 교육과정에 기초하면 3~4학년에서는 생활사, 그리고 지역의 인물과 문화유산을 학습한다. 생활사는 선사시대의 생활 도구와 주거 형태, 세시풍속과 혼인 및 가족이라는 주제를 중심으로 학습한다. 성취기준에서 변화상을 탐색한다고 했는데 3~4학년 단계에서 탐색하는 '변화'란 과거와 오늘날이 다르다는 점을 인식하는 수준을 의미한다. 성취기준은 다음과 같다.

☞ **찾기:** 선사시대의 생활모습을 다루는 단원은 이미 교과서의 이미지에 기반하여 생활상을 상상해 보는 활동을 주로 하고 있다. 새로운 학습 자료를 개발하기 보다는 관련된 전시물들을 모아 별도의 온라인 공간에 제공하여 활동을 보조하는 방식으로 학교 역사와 연계하는 방안을 모색할 것을 제안한다. 이 공간에서 학생들이 관련 전시물을 찾고, 상호관련된 것을 연결하는 활동을 할 수 있다.

○ 선사시대와 관련한 제안은 초등학교와 중학교가 공통적이다.

〈가족의 모습과 역할 변화〉

[4사02-05] 옛날과 오늘날의 혼인 풍습과 가족 구성을 비교하고, 시대별 가족의 모습과 가족 구성원의 역할 변화를 탐색한다.

○ 혼인 풍습과 가족 구성을 옛날과 오늘날로 구분해서 비교하게 한다.

☞ **심화하기:** 위의 성취기준에서 가족의 모습과 역할의 변화에 대한 교과서의 설명은 매우 피상적일 수밖에 없다. 과거의 범위가 너무 넓기 때문이다. 조선시대만 하더라도 혼인 풍습을 하나로만 설명할 수 없다. 혼인이나 가족은 주로 민속박물관 전시와 연결되므로 민속박물관 전시물에 기초하거나, 풍속화 및 다른 문서 자료를 활용하여 학습 자료를 개발할 수 있다.

○ 이 외에도 3~4학년에서는 고장과 지역의 유·무형 문화유산을 학습하는데, 여기에서 각 지역의 박물관을 활용한다. 고장과 지역은 각 지방자치단체에서 지역화 교과서를 제작하여 가르치기 때문에 본 연구의 검토 범위에서 벗어나므로 따로 서술하지 않는다.

○ 다음으로는 5~6학년 생활사 부분이다. 5~6학년에서는 대부분 문화사와 함께 생활사를 다루고 있다. 그중 하나의 성취기준과 관련 교과서 부분을 살펴보면 다음과 같다.

(4) 사회의 새로운 변화와 오늘날의 우리

〈새로운 사회를 향한 움직임〉

[6사04-01] 영·정조 시기의 개혁 정치와 서민 문화의 발달을 중심으로 조선후기 사회와 문화의 변화 모습을 탐색한다.

- 조선후기는 서민 문화 발달을 중심으로 사회와 문화의 변화 모습을 탐색한다. 문화사 부분이지만 교사들은 당시의 생활 양태를 상상해 보게 하는 방식으로 활용한다.

서민 문화에 나타난 사람들의 생활 모습을 알아봅시다

조선 후기에는 농업 생산력이 높아지고 상업이 발달하면서 여러 가지 변화가 나타났다. 경제적인 여유가 생긴 사람들은 문화와 예술 활동에도 관심을 기울이기 시작했다. 그리하여 양반뿐만 아니라 일반 백성도 참여할 수 있는 문화가 발달했는데 이를 서민 문화라고 부른다. 새롭게 등장한 서민 문화에는 한글 소설, 풍속화, 탈놀이, 판소리 등이 있으며, 이를 통해 당시 사람들의 생활 모습과 생각을 알 수 있다.

특히 한글을 익힌 사람들이 늘어나고 책을 읽어 주는 사람들이 생겨나면서, 한글 소설이 널리 보급되었다. 대표적인 한글 소설로는 「홍길동전」, 「춘향전」, 「심청전」, 「홍부전」, 「장화홍련전」 등이 있다. 사토로 부도 200쪽

교과서 속요약

책 읽을 줄 아는 사람이 있었을까?

전자는 좋은 말에 살고 있다. 학년 책 읽는 습관이 몸에 배어 있는 정은이 책을 읽어 주었다. 책을 읽다가 가깝고 먼 대목에 이르러 문득 소리를 지른다. 그러면 정은이 그대들 대목에 글자를 대조해 주었다. - 조수호 「후지산」

조선 초기에 일반 백성 중에는 여전히 책을 읽지 못하거나 한글을 읽을 줄 모르는 사람들이 있었다. 이에 돈을 받고 책을 읽어 주는 「전자수」라는 직업이 생겼다. 전자수는 인문과 자연, 문외가에 머물러 계 가학을 달고 목수리를 다닐에게 구사하여 소설책을 읽어서 사람들에게 인기가 많았다.

교육부, 사회 5-2, 2019, p.95

풍속화는 당시 사람들의 생활 모습을 담고 있는 그림이다. 김홍도와 신윤복은 조선 후기 대표 풍속화가로 다양한 사람들의 생활 모습을 실감나게 표현했다.

김홍도의 「단오풍경」, 김홍도(18세기) 작품

그림 속 등장인물들의 표정과 행동을 자세히 살펴봅시다.

오늘날 교실의 모습과 다른 점은 무엇인가요?

김홍도의 「서당도」, 김홍도(18세기) 작품

두 화가의 풍속화에는 어떤 생활 모습이 담겨 있을까요?

교육부, 사회 5-2, 2019, p.96

[그림 IV-7] 5~6학년 생활사(조선) 서술 예시

- 5학년 2학기 교과서에서는 한글 소설 「홍길동전」, 신윤복의 「단오풍경」, 김홍도의 「서당도」를 통해 당시 사람들의 생활 모습을 생각해보게 하고 있다. 김홍도의 「서당도」를 통해서 “오늘날 교실의 모습과 다른 점은 무엇인가요?”라는 질문을 통해 오늘날과 과거가 달랐음을 알고 말해보게 하고 있다.

☞ **새로 읽기:** 조선 후기 풍속화는 당시의 생활모습을 상상해 보게 하는 자료로 많이 활용한다. 역사영역만이 아니라, 미술이나 국어 교과서에서도 김홍도나 신윤복 등의 풍속화 속의 인물들의 신분을 구별해 보게 하거나, 인물들의 생각을 상상해 보게 하는 활동을 하고 있다. 이러한 활동에서 잘못된 상식을 계속 가르치고 있다. 잘못된 역사 상식을 성찰할 수 있게 새로 읽기로 개발할 수 있다.

2. 중학교 역사 유물 서사 분석

가. 정치·경제사의 서사: 통치체제 확립 및 중앙집권 강화

- 정치사는 체제정비, 집권 세력 변화, 대외관계를 중심으로 서술한다. 정치사에서 유물 사진이나 지도 등의 이미지는 정치사를 이해하는데 도움을 주는 장치로 활용한다. 관련 성취기준은 다음과 같다.

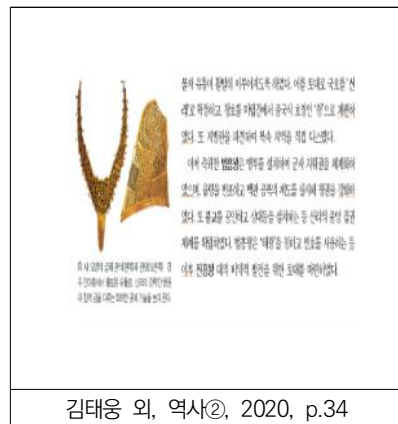
[9역07-03] 삼국의 성장 과정을 파악하고, 삼국 통치 체제의 특징을 탐구한다.
 [9역09-01] 고려의 후삼국 통일과 체제 정비 과정을 통해 고려 지배 체제의 특징을 파악한다.
 [9역10-01] 조선의 유교적 통치 이념을 통치 체제의 정비와 대외 관계를 통해 탐구한다.
 [9역10-02] 사림 세력의 성장 과정과 사림 세력의 집권에 따른 정치 변화 내용을 이해한다.
 [9역10-04] 왜란과 호란이 동아시아 정세에 미친 영향을 파악한다.
 [9역11-01] 조선 후기 정치 운영의 변화와 제도 개혁을 파악한다.

1) 삼국시대

- 삼국시대에서는 삼국의 성장과정을 유물을 통해 보여준다. 예를 들면 고구려는 호위명 그릇을 통해 광개토 대왕의 업적과 고구려의 세력이 신라에까지 미쳤음을 보여준다. 또한 백제 무령왕이 백제의 중흥을 위해 중국의 남조와 교류하고 국력을 강화했던 사실을 무령왕릉 출토 유물로 설명한다. 신라의 화려한 금관을 통해 신라 고대 왕권의 위상을 유추할 수 있도록 한다. 또한 신라의 영토 확장을 서울 북한산 신라 진흥왕 순수비 등을 통해 보여준다(그림 IV-8).



[그림 IV-8] 중학교 정치사(백제, 고구려) 서술 예시



[그림 IV-9] 중학교 정치사(백제, 신라) 서술 예시



[그림 IV-10] 중학교 정치사(삼국의 영토확장) 서울 예시

☞ **찾기:** 삼국시대 정치사는 이미 충분히 이미지 자료를 활용하고 있기 때문에 이 부분은 박물관 전시물을 활용하여 온라인 학습 자료를 개발하는 것의 효용이 높지 않을 것으로 보인다. 관련 유물 찾을 수 있게 전시물을 모아놓은 공간을 제공하는 방법으로 학교 역사를 지원할 수 있다.

2) 고려시대

○ 고려의 정치사 설명에서는 유물 이미지를 거의 사용하지 않는다. 고려의 유물이 남한에 많이 남아 있지 않기 때문인 것으로 유추해 볼 수 있다.

☞ **찾기:** 국립중앙박물관의 고려시대 전시 주제 중에 고려의 건국, 지방통치가 있다. 이 주제에 따른 전시물을 활용하여 온라인 학습 자료를 개발해 볼 수 있다. 그러나 서사 자체를 확장하는 방식은 교사와 학생에게 부담이 될 수 있다. 관련 유물 찾을 수 있게 전시물을 모아놓은 별도의 온라인 공간을 제공하는 방법으로 학교 역사를 지원할 수 있다. 이 공간에서 학생들이 관련 전시물을 찾고, 상호관련된 것을 연결하는 활동을 할 수 있다.

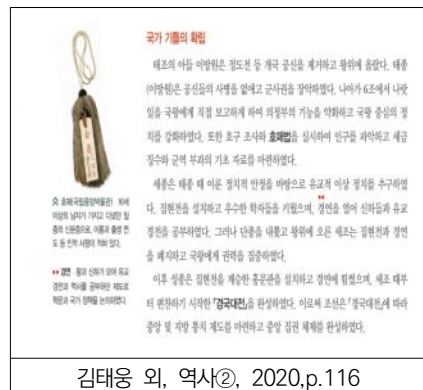
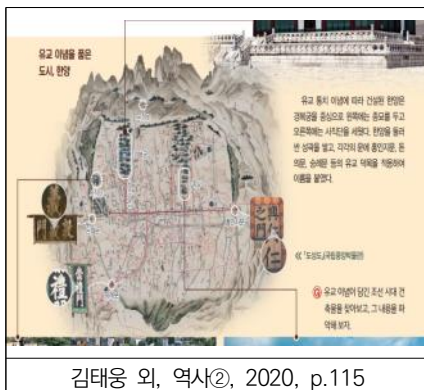
3) 조선전기

- 조선시대는 초기 중앙집권 체제 강화와 유교적 통치 이념이 어떻게 실현되는가를 도성도와 호패를 통해 보여준다. 또한 유교적 민본주의 이념을 실천하기 위한 노력을 유물로 설명하고 있다.
- 교과서에서는 천문학과 지리학을 통해 조선 건국이 정당성을 밝힌다(그림 IV-11).



[그림 IV-11] 중학교 교과서 정치사(조선전기) 서술 예시1

- 교과서에서는 삼강행실도의 편찬 배경을 유추해 보게 하는 활동을 통해 유교 윤리를 어떻게 보급했는지 생각해보게 한다.



[그림 IV-12] 중학교 교과서 정치사(조선전기) 서술 예시2

❏ **찾기:** 국립중앙박물관의 조선전기 전시 서사와 유사하다. 기본적으로 체제 정비에 대한 내용 자체가 교과서에 많다는 점을 고려한다면 정치사를 박물관 전시물에 기반하여 온라인 학습 자료를 개발한다고 해도 활용도는 높지 않을 것으로 보인다. 이미 교과서에 있는 많은 유물 사진과 이미지가 박물관 전시물과 겹치기 때문이다. 관련된 전시물들을 모아 별도의 온라인 공간에 제공하여 활동을 보조하는 방식으로 학교 역사와 연계하는 방안을 모색할 것을 제안한다. 이 공간에서 학생들이 관련 전시물을 찾고, 상호관련된 것을 연결하는 활동을 할 수 있다.

4) 조선 후기

- 임진왜란에 대해서는 조선군이 승리할 수 있었던 이유 중의 하나를 황자총통 등 무기의 우수성 등을 이야기하고 있다. 평양성탈환도에서는 임진왜란이 동아시아의 국제전이었음을 유추해 볼 수 있도록 하고 있다(그림 IV-13).



이병인 외, 역사②, 2020, p.136

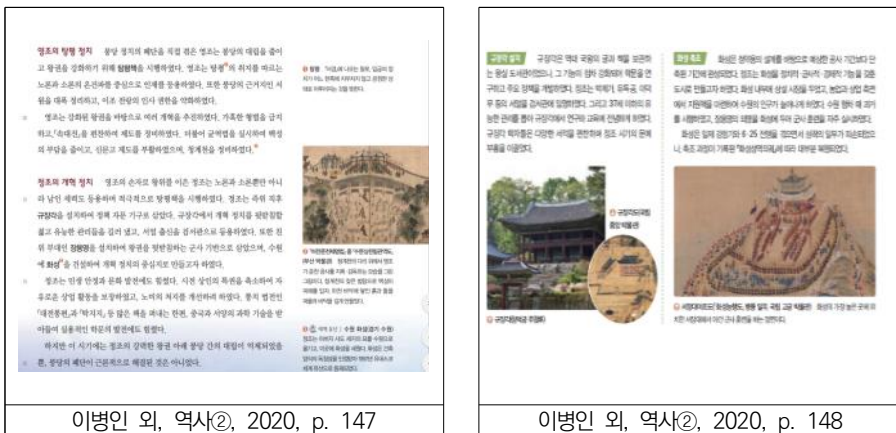


이병인 외, 역사②, 2020, p.134

[그림 IV-13] 중학교 교과서 정치사(왜란과 호란) 서술 예시

❏ **새로 읽기:** 임진왜란과 병자호란을 주로 사건사로서 설명한다. 교사들은 설문이나 심층면담에서 조총에 주목했고, 학생들이 전쟁사에 흥미를 느낀다는 연구 보고를 참조한다면, 임진왜란과 병자호란을 무기와 전술을 중심으로 전쟁사를 구성하여 온라인 학습 자료로 개발해 볼 수 있다.

○ 조선후기 정치 운영의 변화에서는 유물 자료 활용 설명이 상대적으로 적다. 주로 영·정조 탕평책과 왕권강화에 관한 내용이 주를 이룬다. 청계천 준천 그림을 통해 영조의 청계천 정비 사업을 보여주고 있다. 정조의 경우 규장각도와 서장대어조도 등을 통해 화성 축조와 왕권강화를 상징적으로 보여주고 있다. 또한 사회 경제사적으로 공명첩과 노비 매매문서 등을 통해 조선후기 신분제 변화를 해석해 보도록 하고 있다.



[그림 IV-14] 중학교 교과서 정치사(조선후기) 서술 예시1



[그림 IV-15] 중학교 교과서 정치사(조선후기) 서술 예시2



❖ **다르게 읽기:** 기본적으로 박물관 전시 서사와 유사하지만 사용하는 이미지에 차이가 있다. 국립중앙박물관에서 최근에 정조가 심환지에게 보냈던 편지를 전시하기 시작했다. 이러한 편지를 중심으로 정조의 다른 면을 보여주는 방식으로 온라인 학습 자료를 구성해 볼 수 있다.

나. 문화사의 서사: 문화의 우수성

[9역07-04]	삼국 문화의 성격을 비교하고, 대외 교류의 양상과 그 영향을 파악한다.
[9역09-04]	고려시대 사회 모습과 문화의 특징을 유물이나 유적, 사례들에 기초하여 추론한다.
[9역10-03]	조선전기 문화 사업을 조사하여 조선 정부가 유교 문화를 보급하려고 한 배경과 노력을 이해한다.
[9역11-03]	조선후기 학문과 예술에 나타난 새로운 경향을 파악한다.

1) 삼국시대

○ 삼국 문화에서 백제의 금동 대향로는 백제의 뛰어난 금속 공예 기술을 보여주는 대표 유물로 소개되어있다. 연계된 학습 활동으로 삼국시대 대표적인 문화유산을 선택하여 홍보하는 포스터 만들어 보기가 소개되어 있다. 불교 문화 발전에서는 고구려의 연가7년명금동여래입상을 소개하고 있다. 한편 신라의 황금 문화를 통해 신라의 섬세한 금속 공예 기술을 확인할 수 있다고 서술하고 있다(그림 IV-16).


<p>[백제 금동 대향로]</p> <p>부여 능산리 절터에서 발견된 높이 64cm의 향로이다. 백제의 뛰어난 금속 공예 기술을 보여주는 걸작이다.</p>  <ul style="list-style-type: none"> 상서로운 상상의 동물인 봉황을 표현하였다. 향로의 두 팔 부분이다. 도교에서 신선과 신라는 이상향을 표현하였다. 향로를 달리는 동물 부분이다. 불교에서 중시하는 연꽃을 표현하였다. 향로의 받침대이다. 몸이 입으로 향로의 몸통 부분을 받치고 있다. <p>김태웅 외, 역사②, 2020, p.47</p>	<p>동화</p> <p>신라의 황금 문화</p>  <p>신라 시대에는 금을 많이 사용하였다. 금은 신라 시대의 상징이었고, 신라 왕실은 금을 많이 사용하였다. 신라 왕실은 금을 많이 사용하였다. 신라 왕실은 금을 많이 사용하였다.</p> <p>이병인 외, 역사②, 2020, p.38</p>
---	--

[그림 IV-16] 중학교 교과서 문화사(백제, 신라) 서술 예시

❖ **다르게 읽기:** 다르게 보기의 방향에서 전시물에 담겨있는 당시 사람들의 인식, 심층에 접근하는 방식으로 온라인 학습 자료를 개발할 수 있다.

2) 고려시대

- 고려시대 문화의 우수성에 관한 서술은 대부분의 교과서에서 주로 공예기술, 그중에서도 고려청자에 집중되어 있다. 고려청자와 관련하여 기술적인 발달에 관해 설명하고, 송의 사신 서궁이 『고려도경』에 쓴 고려청자에 대한 글(고려인은 도기의 푸른 빛깔을 비색이라고 하는데, 요 몇 년 사이에 도기 만드는 솜씨와 빛깔이 더욱 좋아졌다)을 제시한다.

<p>관비 고려 시대에는 청자 제작 기술도 발전하였다. 초기에는 두 나가지는 순청자가 주로 만들어졌고 12세기 중엽부터는 외장적인 공예 기법인 상감청자로 표현에 다양한 무늬를 새긴 상감 청자가 만들어졌다. 청동기 표현에 손으로 무늬를 장식하는 손잡이 기술도 발달하였다.</p> <p>관비 고려 시대에는 청자 제작 기술도 발전하였다. 초기에는 두 나가지는 순청자가 주로 만들어졌고 12세기 중엽부터는 외장적인 공예 기법인 상감청자로 표현에 다양한 무늬를 새긴 상감 청자가 만들어졌다. 청동기 표현에 손으로 무늬를 장식하는 손잡이 기술도 발달하였다.</p>  <p>좌: 두 나가지 순청자 중: 청동기 표현에 손으로 무늬를 장식한 청자 우: 상감청자</p>	<p>탐구 3 다음은 고려를 방문한 송의 사신 서궁이 고려청자에 대한 느낌을 적은 글이다. 이를 참고하여 고려청자가 해외에서도 각광을 받았던 이유를 써 보자.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>고려인은 도기의 푸른 빛깔을 비색이라고 하는데, 요 몇 년 사이에 도기 만드는 솜씨와 빛깔이 더욱 좋아졌다.</p> <p style="text-align: right;">- 서궁, 『고려도경』 -</p> </div>
--	---

김태웅 외, 역사②, 2020, p.107

[그림 IV-17] 중학교 교과서 문화사(고려) 서술 예시1

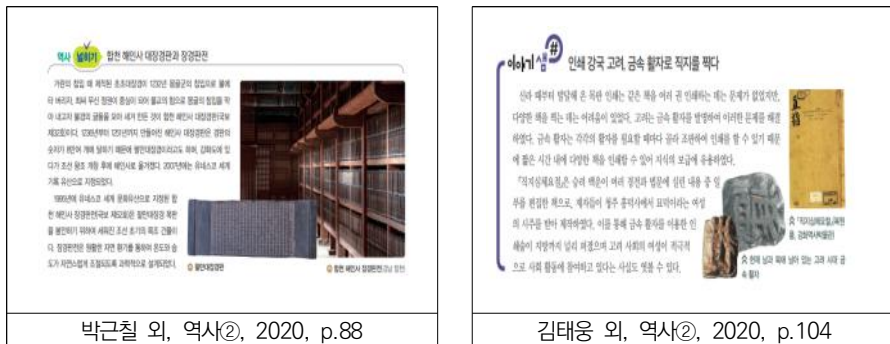
<p>고려 공예 기술의 발달</p>				
<p>나전 칠기로 만든 경합(원쪽)과 연주함(오른쪽)</p> <p>청동 은입사 물가 풍경 무늬 장병 (국립중앙박물관 가는 은입사로 그려진 물가 풍경이 묘사된 장병이다.)</p> 	<p>10세기 유약을 바른 자기 제작</p> <p>청자 '순화 4년' 항아리(10세기, 이화여자대학교 박물관)</p> 	<p>11세기 비색 청자 제작</p> <p>청자 상감 문학은 매병 (13세기, 간송미술관) 고려 청자를 대표하는 작품이다. 구름과 학의 무늬를 흑 상감으로 표현하였다.</p> 	<p>12세기 상감 청자 제작</p> <p>청자 청외 모양 병(12세기, 국립중앙박물관) 고려의 순청자를 대표하는 작품이다. 고려 인종의 능에서 출토되었다.</p> 	<p>13세기 상감 청자 청상기</p> 

이병인 외, 역사②, 2020, p.107

[그림 IV-18] 중학교 교과서 문화사(고려) 서술 예시2

❖ **다르게 읽기:** 박물관에서도 서공의 글을 인용하여 고려청자에 관해 설명한다. 교과서는 고려청자를 귀족문화에 대해 설명하고 청자 제조 기술의 발달의 측면에서 설명한다. 박물관 온라인 학습에서는 고려인의 의식세계 그들이 당연하게 받아들였던 몸매 베인 문화를 읽는 방식, 즉 다르게 보기의 방향에서 학습방안을 개발할 수 있다.

○ 고려의 인쇄술의 우수성을 강조하면서 대장경판과 장경판전의 과학적인 면을 강조하고 있다. 현존하는 세계에서 가장 오래된 금속활자본인 「직지심체요절」이 간행되었다는 내용을 서술하고 있다. 고려가 “인쇄 강국”으로서 『직지심체요절』이 묘덕이라는 여성의 시주를 받아 제작했고 이를 통해 금속 활자를 이용한 인쇄술이 지방까지 널리 퍼졌으며 고려 사회 여성이 적극적으로 사회 활동에 참여했다는 사실을 알 수 있다고 서술했다.



[그림 IV-19] 중학교 교과서 문화사(고려) 서술 예시3

❖ **심화하기:** 고려 인쇄술과 조선 인쇄술을 연결하여 그러한 인쇄술 발달에 작용했던 사람들의 인식, 또 그러한 인쇄술 발달이 구체적으로 사람들의 삶을 어떻게 바꾸어 놓았는지에 대해 큰 그림을 그릴 수 있게 온라인 학습 자료를 개발할 수 있다.

3) 조선전기

○ 조선전기 과학기술의 발달인 중앙 집권 체제를 강화하고 백성의 삶을 이롭게

했다고 설명한다(김태웅 외, 2020). 천문학과 지리학을 통해 조선 건국이 정당성을 밝히고 세종대를 중심으로 과학기술 발달을 통해 농업을 발달시켰음을 유물을 통해 설명하고 있다. 또한 금속활자와 인쇄술 발달을 통해 유교 윤리 보급에 힘썼음을 밝히고 있다(그림 IV-20).



[그림 IV-20] 중학교 교과서 문화사(조선전기) 서술 예시1

❖ **다르게 읽기** 문화사를 당시 사람들이 당연하게 받아들였던 크고 작은 문화, 의식세계를 생각해 볼 수 있게 하는 방향에서 온라인 학습 자료를 심화하기, 다르게 보기로 개발할 수 있다.

❖ **심화하기**: 조선 2실에는 양부일구와 휴대용 양부일구를 전시하고 있다. 이러한 전시물에 교사들도 관심을 보였으며, 역사의 계속성의 측면에서 가르치면 좋겠다고 했다. 이러한 전시물을 이용해서 ‘시간 개념’과 시간 측정 도구의 발달에 대한 온라인 학습 자료를 개발할 수도 있다. 다만 기술 발달이라는 측면보다는 시간에

대한 사람들의 인식, 그리고 시간 측정 도구가 실제 사람들에게 어떤 변화를 가져왔는지 장기적인 관점, 큰 그림으로 이해할 수 있게 온라인 학습 자료를 개발할 수 있다.

❖ **확장하기:** 교과서에는 조선시대 이루어진 활자인쇄술과 관련한 기술 혁신 등에 관한 서술은 없다. 그런데 박물관에서는 그 내용을 자세하게 다루고 있다. 박물관에 삼국시대부터 문자를 통한 소통과 관련한 전시물(죽간, 인쇄), 인쇄술의 발달과 관련한 전시물이 많다. 교사들도 요구를 반영하여 소통, 인쇄 등을 주제로 역사의 계속성을 보여줄 수 있게 온라인 학습 활동을 개발할 수 있다.

- 한편 조선전기에는 양반 중심의 문화를 그림과 작품을 통해서 소개하고 있다. 조선시대에는 양반 사대부의 정신세계를 표현한 사군자를 중심으로 한 작품과 백자를 통해 양반들의 취향을 표현하였다(그림 IV-21).

[illegible]

[그림 IV-21] 중학교 교과서 문화사(조선전기) 서술 예시2

4) 조선후기

- 교과서에서는 주로 조선후기에는 예술의 새로운 경향을 소개하고 있다. 특히 조선후기 풍속화의 발달을 서술하면서 조선전기의 그림과 풍속화를 비교해 보는 활동을 제시한다(그림 IV-22).



[그림 IV-22] 중학교 교과서 문화사(조선후기) 서술 예시1

☞ **새로 읽기:** 몇몇 연구에서 풍속화나 그림 작품 읽기 모형을 제안했다(이창호, 2017; 이종경, 정진희, 2011). 이러한 모형을 활용하여 온라인 학습을 개발할 수도 있다. 그런데 이러한 모형은 한 작가의 작품 하나 읽기에 초점을 맞추고 있다. 그러므로 박물관에 전시했던 김득신, 신윤복 등의 여러 화가의 작품들을 비교할 수 있는 온라인 학습을 개발할 수 있다.

- 교과서에서는 겸재 정선의 그림을 통해 우리의 자연의 아름다움을 담아낸 새로운 화풍. 진경산수화를 설명한다(그림 IV-23).



이병인 외, 역사②, 2020, p.161

[그림 IV-23] 중학교 교과서 문화사(조선후기) 서술 예시2



박근칠 외, 역사②, 2020, p.160

✎ 새로 읽기: 조선후기 진경산수화와 관련한 교과서 내용을 박물관이 특별전시했던 정선을 비롯하여 조선후기 화가의 실경 산수화 전시와 연결하여 조선후기 산수유람을 주제로 온라인 학습을 개발할 수 있다.

○ 우리나라의 기록문화의 우수성을 조선왕조의궤를 통해 생각해 보게 하는 활동을 제시하는 교과서도 있다(박근칠, 2015).

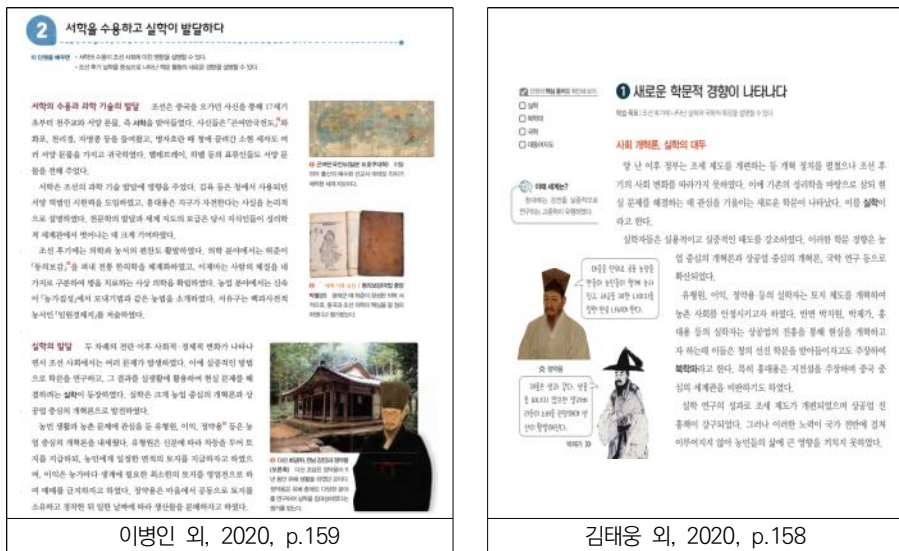


박근칠 외, 역사②, 2020, p.168

[그림 IV-24] 중학교 교과서 문화사(조선왕조의궤) 서술 예시

❖ **심화하기:** 조선의 기록문화와 연결하여 조선왕조실록의 기록을 오늘날 어떻게 활용하고 있는지 생각해 볼 수 있는 학습 활동을 개발할 수 있다.

○ 조선시대 학문의 새 경향으로 서학, 실학 등에 관해 설명한다. 여러 저서를 이
미지로 제시한다.



[그림 IV-25] 중학교 교과서 문화사(조선후기) 서술 예시3

새로 읽기: 박물관에서는 지식인들, 실학에 관해 설명하면서도 경화사족에 대한 설명이 있다. 경화사족에 대해서는 교과서에 나오지 않는다. 경화사족과 관련하여 학습활동을 개발할 수 있다.

다. 대외관계사: 삼국의 교류, 고려와 조선의 갈등

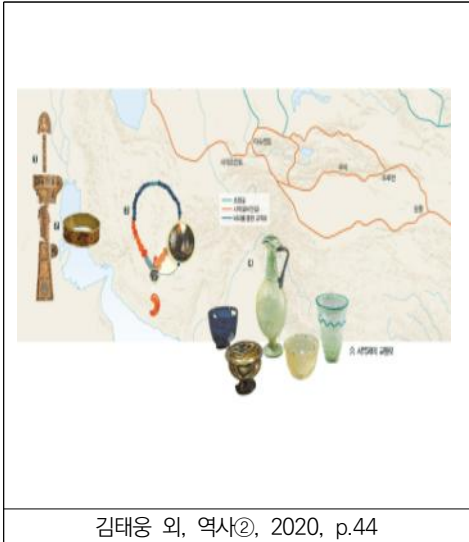
[9역07-04] 삼국 문화의 성격을 비교하고, 대외 교류의 양상과 그 영향을 파악한다.

[9역09-02] 고려와 송, 거란, 여진과의 관계를 중심으로 대외 관계를 이해한다.

[9역10-01] 조선의 유교적 통치 이념을 통치 체제의 정비와 대외 관계를 통해 탐구한다.

1) 삼국시대

- 삼국에서부터 고려에 이르기까지 대외 교류의 양상과 영향, 사회와 문화의 특징을 유물이나 유적들을 활용하여 설명한다. 즉 문화사와 대외교류사를 통합하여 교과서를 서술한다.
- 삼국시대에는 주변국과 교류했다는 점을 강조한다. 특히 실크로드나 바닷길을 통한 서역과의 교류를 강조하며, 이러한 서술에서 관련 유물과 지도 이미지를 활용한다.
- 구체적인 성취기준은 ‘[9역07-04] 삼국 문화의 성격을 비교하고, 대외 교류의 양상과 그 영향을 파악한다’로, 중학교 역사 교과서(이병인, 2020)에서는 삼국시대 “주변 국가와 교류하다”에서 봉수형 유리병과 유리잔들을 그림으로 제시한다. 그리고 “삼국이 교역로를 초원길, 사막길, 바닷길 등을 통해 주변국과 활발하게 교류했다.”고 하고, “서역 문화와도 접촉했다.”고 서술한다. 유리병이나 잔, 유리구슬 등의 유리 제품에 대한 설명은 “경주에서 출토된 사람 얼굴이 새겨진 유리구슬과 유리 제품”이다.
- 신라 금관을 아프가니스탄 등과 비교하여 국제적인 성격을 밝히고 초원의 길을 통해 교류했음을 제시한 경우도 있었다. 또한 가야 유물과 일본 유물을 비교하여 두 문화 사이의 교류를 밝히고 있다(그림Ⅳ-26). 그리고 <스스로 확인>에서 다음과 같은 퀴즈를 제시한다. 이를 통해 교류 사실에 대한 이해를 돕도록 한다.
- 백제의 가공 유리잔도 그림으로 소개하고 다음과 같은 설명을 제공한다. 또한 백제의 청자 향아리와 중국 동진의 청자 향아리를 비교해서 백제와 중국의 교류를 유물을 근거로 제시하고 있다(그림 Ⅳ-27). 가야의 청동 술 유물을 통해 중국과 유라시아와 교류했음을 보여주고 있다(그림 Ⅳ-28).



김태웅 외, 역사②, 2020, p.44



이병인 외, 역사②, 2020, p.42

[그림 IV-26] 중학교 교과서 교류사(삼국과 가야) 서술 예시1



김태웅 외, 역사②, 2020, p.45

“백제 가공 유리잔: 서역 페르시아 계통의 유리잔에 백제가 은으로 가공한 받침을 붙였다. 특히 받침에 새겨진 문양은 익산 미륵사지 석탑에서 나온 사리호의 문양과 유사하다.

아프라시아브 궁전 벽화난 황남 대총 출토 금제 팔찌 등은 삼국과 o o의 교류 사실을 보여준다. 한반도와 의 문화 교류를 배경으로 일본에서 발전한 문화는?

[그림 IV-27] 중학교 교과서 교류사(삼국과 가야) 서술 예시2



[그림 IV-28] 중학교 교과서 교류사(삼국과 가야) 서술 예시3

☞ **확장하기:** 국립중앙박물관의 세계문화관의 전시물을 활용하여 교과서 내용을 보완하면서 학생들의 시야를 확장할 수 있다. 이 경우 중학교 역사에서 추구하는 한국사와 세계사를 연결한 학습도 가능하다.

☞ **심화하기:** 박물관의 유리제품(가야, 백제, 신라 등 포함) 등을 활용하여 당시 사람들의 인식세계를 들여다보는 방식으로 심화할 수 있다.

2) 고려시대

○ ‘고려의 성립과 변천’ 단원에서 성취기준을 통해 대외교류와 관련된 내용을 소개하고 있는데, ‘고려 무역선이 그려진 청동 거울’을 사진으로 제시한다. 고려의 대외 교류 사진을 통해 고려가 아라비아 상인과도 교류했고 고려가 코리아라는 이름으로 세계에 알려졌다고 서술한다. 특히 신안선을 해저 유물을 통해 동아시아가 실제로 어떻게 해상교역을 했는지 제시한 교과서도 있다(박근칠 외, 2015).



김태웅 외, 역사②, 2020, p.95



김태웅 외, 역사②, 2020, p.91

[그림 IV-29] 중학교 교과서 교류사(고려) 서술 예시

확장하기: 국립중앙박물관의 세계문화관, 중근세관에서 대외교류와 관련하여 교과서 내용을 보완하면서 학생들의 시야를 확장할 수 있는 풍부한 전시물들이 있다. 그러한 전시물을 활용하여 교류사를 주제로 온라인 학습 자료를 개발할 수 있다. 이 경우 중학교 역사에서 추구하는 한국사와 세계사를 연결한 학습도 가능하다.

3) 조선전기

- 조선의 사대교린 정책을 설명하면서 교류품을 지도에 제시한다(그림 IV-30). 흔히 학생들이 오해할 수 있는 사대교린 외교의 의미를 깊이 있게 이해하도록 시도하고 있다. 그러나 조선전기에 이루어진 문화적 발전에서, 특히 세종시기 조선의 지식인과 관료들이 외부에서 가져온 여러 자료들을 전유하고 변형하면서 발휘한 창의력에 대한 설명이 없는 점은 아쉽다.

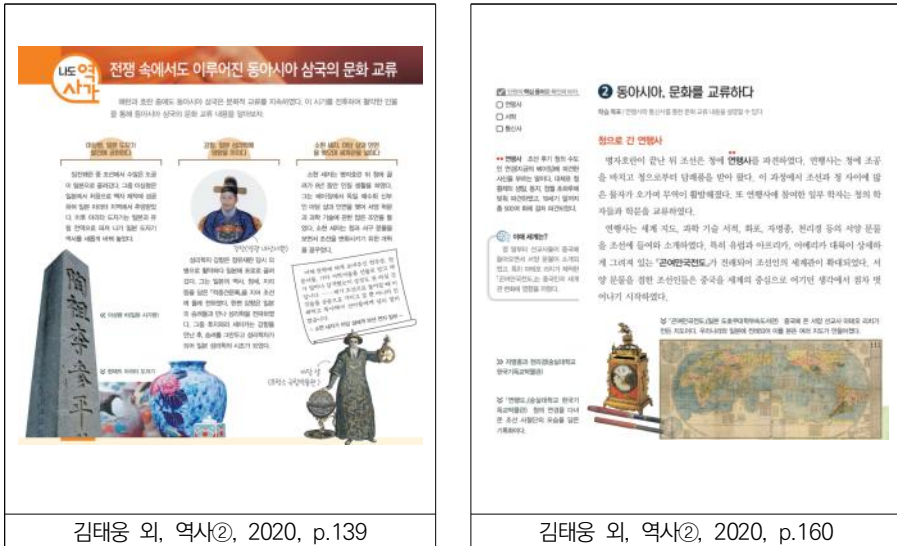


[그림 IV-30] 중학교 교과서 교류사(조선전기) 서술 예시

❖ **확장하기:** 이러한 점을 고려하여 문화사 부분과 대외교류사를 통합하며 내용을 심화하고 확장할 수 있다.

4) 조선후기(조선 2관)

- 조선후기에는 “전쟁 속에서도 이루어진 동아시아 삼국의 문화 교류”라는 제목으로 일본의 도자기 발전에 공헌한 이삼평, 일본 성리학에 영향을 끼친 강항, 그리고 예수회 신부와 인연을 맺어 서양학문과 과학기술에 관한 조연을 듣고 조선의 변화를 위한 개혁을 꿈꾸었던 소현세자에 대한 설명이 나온다. 그리고 이후 곤여만국전도와 서학의 전래를 설명한다(그림 IV-31).



[그림 IV-31] 중학교 교과서 교류사(조선 후기) 서술 예시

확장하기: 박물관 조선시대관의 전시물을 활용하면서 왜란과 호란 전과 후를 비교하게 구성할 수 있다.

새로 읽기: 무기 전시물을 중심으로 임진왜란을, 사람들의 기록과 관련한 전시물로 전쟁 중 사람들의 이야기를 구성할 수 있다.

라. 생활사의 초점: 신분별 생활 양태

[9역09-04] 고려시대 사회 모습과 문화의 특징을 유물이나 유적, 사례들에 기초하여 추론한다.

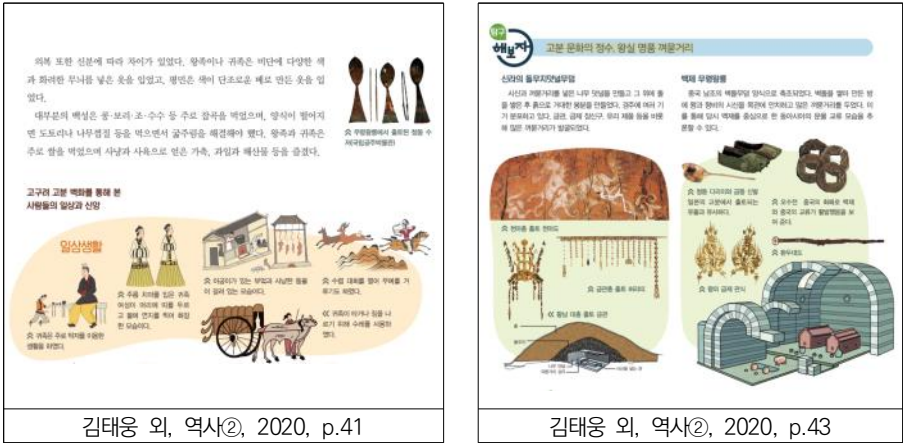
[9역11-04] 조선후기에 나타난 사회 변화를 파악한다.

○ 중학교의 경우 생활사 관련 내용이 교과서에 있다.

1) 삼국시대

○ 〈선사문화와 고대국가의 형성〉이라는 대단원에서 삼국시대 사람들의 일상생활

을 설명한다. 즉, “신분에 따라 다른 생활을 하다”라는 제목하에, 삼국시대 다소 지위가 있는 촌주나 부유한 농민층의 가옥의 모습을 상상하여 제시하고, 또 고구려 고분 벽화를 통해 고구려 사람들의 생활 모습을 재구성하여 제시했다. 그러한 가운데 백제의 무령왕릉에서 출토된 청동 수저를 그림으로 제시했다(이병인 외, 2020). 그러나 이 유물에 대한 설명은 없기 때문에 마치 사람들이 일상생활에서 청동 수저를 사용했을 것 같은 상상을 하게 한다(그림 IV-32).



[그림 IV-32] 중학교 교과서 생활사(삼국) 서술 예시

- 그 뒤를 이어 “삶과 신앙의 모습을 고분에 남기다”라는 주제가 나오는데 여기에서 “고분 문화의 정수, 왕실 명품 겨문거리”를 소개한다. 백제 무령왕릉에서 출토된 겨문거리를 소개했는데 청동순가락은 없다. 오수전, 청동 다리미와 금동 신발, 왕의 금제 관심, 환두대도를 그림으로 제시했다. 그리고 “백제 무령왕릉이 당시 동아시아의 활발한 문화 교류 사실을 보여준다고 하는 이유를 설명해 보자.”는 활동을 제시했다(그림 IV-32).
- 삼국에서는 고분에서 알 수 있는 삼국시대 사람들의 사후세계에 대한 인식을 공통적으로 다루고 있다. 토우와 고분 벽화, 경주 천마총 장니 천마도와 오리모양 토기를 통해 천마는 죽은 사람을 하늘로 실어 나르고 오리는 영혼을 하늘로 인도해 준다고 여겨지는 상징물이라 하여 매장문화와 고대인의 정신세계를 구체적인 유물을 통해 생각해 보는 활동을 하고 있다.



김태웅 외, 역사②, 2020, p.42



이병인 외, 역사②, 2020, p.41

[그림 IV-33] 중학교 교과서 생활사(삼국과 가야) 서술 예시1

- 상형토기로 살펴보는 가야인의 생활모습을 제시하고 있는 경우도 있었다. 가야의 집, 배, 수레, 신발 모양 토기를 통해 가야인들의 실제 생활을 유추해 볼 수 있도록 하고 있다. 또한 부뚜막, 수저와 그릇, 기와, 금동관 등을 통해 신분에 따른 고대인들의 생활상을 구체적으로 생각해 볼 수 있도록 하고 있다.



이병인 외, 역사②, 2020, p.33



박근칠 외, 역사②, 2020, p.36

[그림 IV-34] 중학교 교과서 생활사(삼국과 가야) 서술 예시2

☞ **심화하기:** 교과서에서는 생활사로 다루지만, 박물관에서는 선사시대와 삼국 시대에 죽음과 사후세계에 대한 설명을 특화한다. 교과서에서는 이러한 주제를 피상적으로 다룬다. 그리고 이 시기 부장품에는 해외에서 들어온 교류품이 많이 있기 때문에 사후세계와 교류를 함께 다루는 경우가 많다. 교과서의 내용을 심화하는 방향에서 온라인 학습 자료를 개발할 수 있다.

2) 고려시대

○ 고려시대 생활사에는 주로 고려 귀족의 삶을 중심으로 서술되어 있다. 고려의 신분제도에 따른 사람들의 삶을 서술하면서 고려 관리가 쓰던 물품 및 그림 등을 통해 고려 관리의 삶을 이야기하고 있다. 또한 고려시대 농민들이 사용한 농기구와 ‘미륵하생 반경도’ 등을 통해 농민의 모습을 보여주고 있다.

☞ **심화하기:** 박물관은 고려시대 식생활에 대한 전시가 별도로 있다. 귀족들의 생활모습을 알 수 있는 청자 전시물은 물론, 동제 숟가락, 밥그릇 이외에도 다양한 그릇 류 등의 식생활 관련 전시물, 비문을 비롯한 가족과 관련한 여러 전시물, 신앙 생활이나 종교생활과 관련하여 정병, 휴대용 불경이나 탑 등의 전시물 등을 활용하여 생활사 학습 방안을 개발할 수 있다.

○ 고려시대에는 여성의 지위에 대한 서술도 교과서에 나온다. 교육과정의 주요 학습 주제가 ‘상속과 제사’가 있기 때문이다. 혼인과 가족제도에서는 고려시대 여성의 상속과 혼인에 대해 다루면서 조반 부부의 초상화를 통해 고려시대 여성의 지위를 짐작하게 하는 그림이 제시한다. 여기에 탐구활동으로 고려의 가족제도와 재산상속을 제시하여 고려시대 가족제도 및 재산과 상속의 특징을 서술하는 활동을 제시하고 있다.



[그림 IV-35] 중학교 교과서 생활사(고려) 서술 예시1

■ **심화하기:** 고려시대 가족이나 여성과 관련한 전시물을 활용하여 가족사 학습 활동을 별도로 개발할 수 있다. 초등학교와 중학교에서 모두 가족을 중요한 주제로 다루고 있기 때문에 장기적 관점에서 고려와 조선의 가족 관련 역사에 대해 생각해 볼 수 있게 할 수 있다.

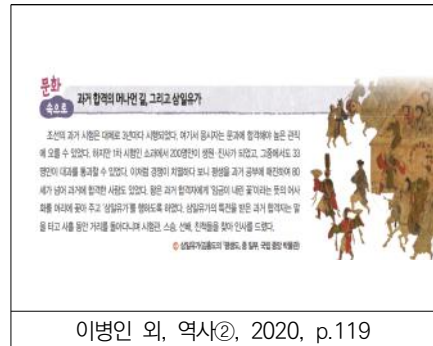
○ 타자에 눈에 비친 고려의 생활상은 어떠했는가? 는 매우 흥미로운 주제이다. 청자 음각 꽃꽃무늬 꽃모양 잔과 잔 받침과 고려 도경에서 중국인의 눈에 비친 고려인의 생활 모습을 이해해 보도록 하였다. 또한 원 간섭기에서 몽골풍이 어떻게 유행했는지 유물을 통해 알아보도록 하고 있다.



[그림 IV-36] 중학교 교과서 생활사(고려) 서술 예시2

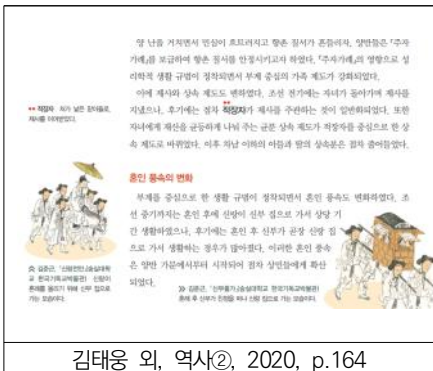
3) 조선시대

- 조선전기에서는 경국대전을 통해 조선사람들의 모습을 제시하고 있다. 또한 삼일 가도를 통해 조선 양반들의 삼일유가 문화와 과거제에 대해 생각해 볼 수 있도록 하고 있다.



[그림 IV-37] 중학교 교과서 생활사(조선전기) 서술 예시

- 조선후기에는 족보를 통해 족보 편찬의 성행을 보여주고 있고 성리학적 질서가 변화시킨 혼인 풍속의 변화를 풍속화를 통해 제시하고 있다.



[그림 IV-38] 중학교 교과서 생활사(조선후기) 서술 예시

- 조선후기 생활의 변화상은 주로 풍속화를 통해 제시되고 있다. 풍속화에 담긴 서민들의 다양한 생활상과 여가 생활을 다양하게 제시함으로써 조선후기 생활상을 풍부하게 상상해 볼 수 있는 내용이 제시되어 있다.



이병인 외, 역사②, 2020, p.165



이병인 외, 역사②, 2020, p.167

[그림 IV-39] 중학교 교과서 생활사(조선 후기) 서술 예시2



이병인 외, 역사②, 2020, p.168



이병인 외, 역사②, 2020, p.169

[그림 IV-40] 중학교 교과서 생활사(조선 후기) 서술 예시3

심화하기: 초등학교나 중학교에서 풍속화를 활용한 생활사 교육이 활발하다. 이미 여러 시각자료를 잘 개발하고 있다. 풍속화를 활용한 생활사 학습은 이제 너무 식상한 수준이 되고 있다. 그러나 박물관에 교과서에 나오지 않는 식생활이나, 의생활, 또 놀이 등과 관련한 생활 전시물이나 기록화를 활용하여 내용을 구성할 수 있다. 특히 조선 후기 다양한 기록화를 활용하는 것도 방법이다.

새로 읽기: 시간적으로 확장하면서 심화하기 차원에서 고려에서 조선에 이르기까지 가족, 여성사를 별도로 학습활동으로 개발할 수 있다.



[그림 IV-41] 중학교 교과서 생활사(조선후기) 서술 예시4

3. 박물관·학교 연계 역사학습 내용 선정 및 구성

가. 심화하기

○ 교육과정과 교과서에 제시되어 있는 전시물을 기반으로 교과서에서 피상적으로 다루고 있는 내용을 심층적으로 학습할 수 있게 한다.

□ 삼국시대 사람들의 사후 인식

- 교과서에서는 고분과 고분에서 발굴한 유물 이미지를 활용하여 삼국의 대외교류에 대해 언급하고, 간혹 사후세계에 대한 인식을 피상적으로 설명한다.
- 초등학교와 중학교에서 모두 삼국의 대외교류를 실크로드 지도를 제시하면서

서역과 교류한 것으로 설명한다. 교과서에서 다루는 유물 사진과 박물관 전시물을 함께 다루면서 교류사 부분을 심화할 수 있다.

- 교과서에서 피상적으로 다루지만, 박물관 삼국시대관의 주요 전시 주제 중 하나가 죽음에 대한 인식이나 사후에 대한 인식이다. 전시물을 활용하여 사후세계에 대한 인식을 심층적으로 학습할 수 있게 할 수 있다.

차별화

초등학교와 중학교의 차별화는 교과서에서 다루는 전시물을 기준으로 할 수 있다. 죽음이나 사후 세계, 그리고 농사와 관련하여 초등학교에서는 가야, 신라의 오리토기, 백제의 새모양 토기, 중학교에서는 오리토기 이외에 다양한 가야의 상형토기, 신라와 백제의 새모양 토기, 그 이외에 사후세계와 연결하여 해석할 수 있는 전시물들을 활용할 수 있다.

□ 조선 세종시기의 과학문화

- 각각의 천문 관측기구나 시간을 알려주는 기구 등을 어떤 문제의식에서 개발했고, 그것이 당시 사회나 후대에 어떤 변화를 가져왔는지에 대해 생각해 볼 수 있게 조선시대 다양한 형태의 전시물들을 활용해서 심화하기를 할 수 있게 학습 자료를 개발할 수 있다.

차별화

초등학교와 중학교의 차별화는 교과서에서 다루는 내용과 관련하여 전시물 선정으로 할 수 있다. 예를 들면 초등학교에서는 조선의 양부일구만 한다면, 중학교에서는 조선의 양부일구와 기타 천문기구를 할 수 있다.

□ 조선시대의 혼인, 가족, 여성

- 초등학교에서는 3~4학년의 혼인 풍습과 가족 구성을 학습한다. 중학교에서는 고려와 조선시대에 재산과 상속에 대해 학습한다.
- 혼인이나 가족은 국립박물관의 풍속화 전시 및 다양한 문서 자료를 활용하여 학습 자료를 개발할 수 있다. 과거와 현재를 대비하는데, 시대적 배경을 넣어서 조선시대 혼인 풍습과 가족 구성의 변화에 초점을 맞출 수 있다.

- 국립박물관에는 혼인이나 가족과 관련한 전시물이 많지 않다. 그러나 조선시대 분재기, 족보, 일기류, 풍속화 등의 전시물을 활용할 수 있다.

차별화

초등학교에서는 혼인과 가족을 중심으로 중학교에서는 고려와 조선 여성의 사회적 지위, 가정 내 지위 등과 관련하여 구성할 수 있다.

□ 고려와 조선 사람들의 일상생활

- 초등학교에서 몽골 간섭기 사회문화변화를 다룬다. 중학교에서는 고려 귀족과 농민의 삶에 대해 학습한다. 고려시대 식생활 관련 전시물, 귀족들의 신앙, 종교, 생활모습을 알 수 있는 청자 전시물들을 활용하여 생활사를 구성할 수 있다. 조선후기에도 일상생활 모습 관련 전시물을 활용할 수 있다.

차별화

초등학교에서는 식생활과 의생활 관련 전시물, 중학교에서는 신앙, 종교 등까지 포함할 수 있다.

나. 확장하기

- 이미 교과서상으로 한국에 국한하지 않고 그 보다 지리적으로 넓은 공간에서 학습하게 하는 주제이다. 다만 교과서보다 좀 더 구체적으로 다룰 수 있게 한다.
- 또한 교과서에서 역사가 단절된 것처럼 인식하게 하는 주제들을 한 시기에만 국한하지 않고 통시적으로 학습할 수 있게 한다.

□ 공간적 확장: 삼국, 고려, 조선의 교류사

- 교류사를 공간적으로나 시간적으로 세계적인 범위에서 다룰 수 있다.

차별화

초등학교에서는 교류사를 본격적으로 가르치기 어렵다. 교류사는 세계사와 연결해야 하기 때문이다. 그러나 교과서에서 각 시대의 교류 범위를 몇 가지 유물 사진들과 지도를 통해 가르치고 있다. 본격적으로 교류사를 가르치기는 어렵지만, 박물관에서 선사시대부터 교류 지도 등을 활용하여 이미지로 문화교류의 큰 그림을 그릴 수 있게 할 수 있다. 중학교에서는 세계사와 연결할 수 있다.

□ 시간적 확장: 인쇄술, 시계, 가족과 여성 등의 주제

- 교과서의 내용과 연결하면서도 삼국에서 조선에 이르기까지 인쇄술, 천체관측, 달력과 시계 등의 주제를 통시적으로 다루면서 역사적인 변화와 계속성을 생각해 볼 수 있게 구성할 수 있다.
- 가족과 여성이라는 주제도 마찬가지로 교과서 내용과 연결하면서도 고려와 조선시대에 국한하여 통시적으로 역사적인 변화와 계속성을 생각해 볼 수 있게 구성할 수 있다.
- 새로운 주제이므로, 학생들이 선택적으로 학습할 수 있게 한다. 초등학교와 중학교를 차별화할 필요는 없다.

다. 다르게 읽기

- 교과서에 포함된 전시물이지만 교과서의 해석과 다른 각도에서 전시물을 해석할 기회를 준다.

□ 문화사: 당시 사람들의 인식세계

- 초등학교와 중학교에서 문화사는 공통적으로 ‘위대한 민족 문화’라는 주제를 중심으로 학습한다. 삼국시대에는 금관이나 탑 등의 건축물, 고려시대에는 도자기, 팔만대장경, 금속활자 등을 기술 발달 측면에서, 조선전기에는 세종시기의 문화발달을 한편 기술 발달이라는 측면과 세종의 애민사상과 연결하여 학습한다. 또한 조선후기에는 문화 변화와 서민 문화에 대해 학습하는데, 초등학교

에서는 한글 소설이나 판소리, 풍속화와 민화, 그리고 중학교에서는 실학과 진경산수화 등을 학습한다. 그런데 이러한 문화사 서술에서 인간은 보이지 않는다. 조선전기에는 세종대왕만 보이며, 조선후기에는 실학자나 화가들의 이름과 그들의 저작들이 나온다.

- 특히 학교에서 문화사는 건축물, 책, 기술, 종교, 사상 등을 건조하게 암기해야 하는 부분으로 이해한다. 그러므로 문화를 인간 활동의 결과로서가 아니라 인간의 사고 과정으로, 사람들의 이야기로 생각해 볼 수 있게 구성해야 한다. 당시 사람들이 처했던 상황, 인식했던 문제, 소망, 개선 의지, 토론 등을 생각해볼 수 있다.
- 교과서 속 고려청자, 팔만대장경, 금속활자, 또 조선전기의 다양한 문화적 소산, 조선후기 문학이나 미술, 음악, 그리고 학문을 교과서와 다른 측면에서 해석해 볼 수 있게 할 수 있다.

차별화

초등학교와 중학교 차별화는 교과서에 포함된 전시물을 중심으로 할 수 있다. 예를 들면 초등학교에서는 삼국시대 유리제품, 고려청자, 조선의 자격루, 조선후기의 서민문화, 중학교에서는 삼국시대 유리제품 고려청자, 조선전기의 자격루나 천문관측 기구, 조선후기 서민문화, 진경산수화 등이다.

라. 새로 읽기

- 교과서에 있는 내용 가운데 교사와 학생이 상식적으로 잘못 알고 이해하는 전시물, 또 교과서에 없지만, 박물관에서 특화한 주제들을 새로 읽게 한다.
- 조선후기 사회: 신분과 생활
- 초등학교와 중학교의 역사에서만이 아니라, 미술이나 국어 교과서에서도 김홍도나 신윤복 등의 풍속화 속의 인물들의 신분을 구별해 보게 하거나. 인물들의 생각을 상상해 보게 활동을 하고 있다. 이러한 미술과 국어의 활동은 때로 잘못된 역사 상식을 가르친다. 그리고 그 잘못된 역사 상식이 학교 역사로 고착화되

고 있다. 이러한 상식을 성찰할 수 있게 새로 읽기로 개발할 수 있다.

- 초등교사와 검토 회의에서 본 연구에서 진행하는 박물관 온라인 역사학습 자료 개발 방안을 설명하면서, 풍속화에 대한 교사들의 상식의 문제를 지적했을 때, 실제 교사는 본 연구자가 문제라고 지적한 방식으로 가르치도록 국어 교과서가 유도하고 있다면서 지금까지 자신이 잘못 가르쳤는지 몰랐다고 했다. 그러면서 그러한 잘못된 상식을 성찰해 볼 수 있게 학습 자료가 개발되면 좋겠다고 했다
- 그러므로 초등학교 조선시대와 관련한 역사 수업에서 상식으로 통용되는 지식의 문제에 대해 생각해 볼 수 있게 박물관의 김홍도를 비롯한 다양한 화가들의 풍속화, 기록화 등을 활용하여 구성할 수 있다.

차별화 없이, 초등학교와 중학교에서 공동으로 활용하게 한다.

□ 조선후기 임진왜란 시기 무기와 전술

- 무기와 전술을 중심으로 구성해 볼 수 있다. 무기 면에서 어떤 변화가 있었고, 실제 전쟁에서는 그러한 무기를 어떻게 사용했는지 박물관 전시물을 활용하여 구성할 수 있다.

차별화 없이, 초등학교와 중학교에서 공동으로 활용하게 한다.

□ 임진왜란과 병자호란 시기 사람들

- 전쟁과 사람을 중심으로 구성해 볼 수 있다. 예를 들면 전쟁 과정에서 사람들은 어떻게 싸웠고 또 어떤 역경을 겪어야 했고, 전쟁 후의 삶은 어떠했는지 박물관 자료를 활용하여 구성할 수 있다.

차별화 없이, 초등학교와 중학교에서 공동으로 활용하게 한다.

마. 찾기

교과서에 이미 너무 많은 유물 이미지를 제시하는 경우와 사건에 대한 이야기로 역사를 설명해야 하는 경우에는 주제와 관련한 전시물을 한 공간에 모아 놓는 온라인 전시 공간을 만들고 전시물들을 제공한다. 이 공간에서 검색하기, 찾기, 선택하기 활동을 할 수 있게 한다.

현재 e뮤지엄에서 학생들이 전시물을 검색할 수 있지만, 학생들이 찾고자 하는 시대를 넘어 매우 넓은 범위에서 검색 결과가 나오기 때문에 전시물 검색을 제한된 범위에서 할 수 있게 하면 도움이 될 것으로 보인다. 현재 온라인 상설전시관에 들어가면 구석기, 신석기, 청동기, 고려, 조선 등으로 구분하여 각실에서 전시물 사진을 제공한다. 그러나 제한된 전시물만 제공하고, 그러한 전시물이 교육과정 서사와 연결되지 않는 경우가 많다. 이러한 문제를 해결할 수 있는 방안을 모색해야 한다.

V. 박물관 온라인 역사 학습 자료 개발 방향

1. 역사적 사고를 자극하는 온라인 역사 학습 활동의 필요성

가. 디지털 네이티브의 디지털 매체 선호

□ 디지털 네이티브들은 텍스트보다 이미지·동영상 콘텐츠를 선호함. 이러한 매체와 자료에 대한 선호를 고려할 필요가 있음.

- 본 연구에서 인터뷰 했던 교사들을 비롯하여 많은 초등학교 교사들은 초등학생이 컴퓨터보다는 모바일 기기를 활용하여 온라인 수업에 참여한다고 말한다.
- 2019년 조사에 의하면 초등학생의 75%가 매주 유튜브를 시청하는데, 학습관련 내용이 가장 좋아하는 영상 분야에서 7위를 차지했다(박세환, 2019).
- 이 신문의 인터뷰에 응했던 초등학교 교사는 “요즘 초등학생에게 유튜브는 가장 중요한 플랫폼 중 하나”이며 “유튜브는 아이들의 놀이, 생활, 유행, 학습 등 생활 전반에 직접적인 영향을 미치고 있다.”고 했다(박세환, 2019).
- 특히 최근 비대면 국면에서 온라인 수업 전환 후 청소년의 온라인, 미디어 사용이 크게 증가했음(오종택, 2020).
- 평균 스마트폰 사용 시간은 기존 4.67(2시간이상~3시간미만)이었지만, 온라인 수업 전환 후 5.18(3시간이상~4시간미만)로 평균 1시간 정도 늘어난 것으로 나타났다. 동영상 시청은 평균 3.30(1시간이상~2시간미만)에서 4.01(2시간 이상~3시간미만)로 가장 큰 폭 증가했다(서혜지, 2020).
- 통계청 기사 중간에 보면 10대의 90.9%, 20대의 64.4%가 인터넷이나 모바일 등 온라인으로 학습을 했고, 이 가운데 10대(93.4%)와 20대(45.1%)는 온라인 수업을 통해 학업을 가장 많이 경험한 것으로 나타났다(오종택, 2020).
- 코비드 19 백신이 개발되어 전국적으로 보급되면 비대면 온라인 학습의 국면

이 해소될 수 있다. 온라인 수업 국면에서 학습자의 학력 격차 문제가 지적되었지만 디지털 시대 디지털 매체를 활용한 학습은 늘어날 전망이다. 역행할 수 없는 추세이기 때문이다. 이러한 점을 고려한다면, 온라인 학습 활동 개발은 필수적이다.

- 이러한 디지털 네이티브의 디지털 매체에 대한 선호를 고려하면 VR이나 AR을 포함하여 동영상 형식, 게임 형식으로 학습 내용과 과제를 제시하는 프로그램, 게이미피케이션의 기법을 활용하여 학습과제를 해결하게 하는 프로그램, 학생이 쓰거나 재현하기 등을 하고 서로 소통할 수 있는 패들렛, 소크라티브 등의 앱과 플랫폼을 활용할 수 있게 학습 프로그램을 구성하는 방법 등이 가능하다.

나. 디지털 네이티브에게 진정한 의미의 역사적 사고 기회 제공 필요

□ 매체와 형식보다 더 중요한 것은 사고를 자극할 수 있는 콘텐츠임.

- 학교 수업은 학생에게는 '의무'이다. 이에 따라 교사가 문제를 제시하면 교사의 요구에 따라 자료를 보고, 타의 반, 자의 반으로 문제를 해결해야 하고 그 과정에서 사고를 한다. 그러나 박물관 온라인 학습 자료는 교사와 학생의 선택이다. 그러므로 활용도를 높이기 위해서는 학습자가 선호하는 학습 매체와 형식을 사용할 필요가 있다.
- 그런데 최근에 온라인 학습을 진행하면서 나타난 학습 격차가 가장 중요한 문제로 나타났다. 교사들은 초등학생들이 읽고 쓰는 것 자체를 힘들어한다고 평가한다(장지훈, 2020). 학습 격차의 원인으로 자기주도적 학습 능력의 차이를 꼽았다.
- 초등학생과 중학생의 자기주도성 향상을 위해서는 그들이 선호하는 매체를 활용하여 학습 프로그램과 자료를 개발하는 것도 중요하다.
- 현재 박물관에서 많은 VR, AR은 물론 실사 동영상을 제작하여 홈페이지에 제공하고 있다. 그러나 일방적으로 설명하는 방식을 취하고 있어서 학생들이 보기에 지루하다. 이러한 동영상을 수업에서 활용되더라도, 일방적인 설명이므로 교사의 설명을 대체하는 방식으로만 사용한다. 일방적 설명을 담은 동영상 형식은 학습 동기를 유발하는데 한계가 있다.

- 학습 동기를 유발하고 학습을 지속하게 하기 위해서는 학습 자료 상에서 학습자가 학습 콘텐츠와 상호작용할 수 있게 학습 활동을 개발할 필요가 있다.
- 이러한 관점에서 볼 때 온라인 학습 자료에서 학생들이 알고 있던 박물관 전시물에 대한 상식을 다시 생각해 볼 수 있게, 전시물에 집중하면서 그것을 관찰하고 비교하고 분석하면서 자신의 생각을 말할 수 있게, 그리하여 학습을 지속할 수 있게 학습활동을 구성하는 것이 중요하다.
- 박물관은 학교 역사와 달리 시간적 제약으로부터 자유로움. 특히 온라인 학습은 시·공간을 초월한다는 장점이 있음. 그러므로 학교 역사 수업의 제약을 넘어 여러 박물관 자료를 활용하여 역사적으로 사고할 기회를 제공할 수 있음.
- 박물관 온라인 학습은 학교 역사 수업과 다른 역할을 해야 한다. 즉 박물관은 학교 역사 교과서와 달리 역사나 전시물에 대한 일방적인 설명 방식을 넘어 학습자가 역사 텍스트를 읽고, 분석하고, 비교하고, 또 연결하여 역사를 쓸 수 있게, 자신의 역사 상식을 성찰하고 역사의식을 되돌아보면서 역사적 사고를 키울 수 있게 역사 학습을 제공할 수 있고 또 해야 한다.
- 디지털 네이티브들은 이전 세대보다 많이 아는 최초의 세대이지만 진정한 의미의 사고를 경험하지 못한다는 평가를 받음(조희정, 2019; 강선주 2020b). 그러므로 온라인 학습을 학습자가 디지털 콘텐츠와 상호작용할 수 있게 개발하는 것이 중요함. 그러나 흥미를 끄는데 그치지 않고, 역사적 사고를 자극하는 것이 중요함.
- 최근에 초등학교나 중학교에서 교사들이 게이미피케이션(gamification)으로 학습자가 디지털 콘텐츠와 상호작용하게 함으로써 학습동기를 유발하거나 학습정리를 진행하는 사례가 늘어나고 있다. 게이미피케이션은 게이미법을 적용하여 학생들이 문제해결에 적극적으로 참여하게 하는 목적으로 사용한다. 초등학교 교사들이 많이 사용하는 인디스쿨 사이트에는 지령을 받아 문제를 해결하는 ‘인생게임’의 형식의 역사 학습 자료들이 많이 올라온다. 그런데 교사들은

게임 형식이 학생의 흥미를 자극하기는 하지만 학습 효과는 크지 않다고 말한다. 학생들이 게임을 수행하는 데만 집중하지 게임 과정에서 해결하거나 ‘찾은’ 답이 학습으로 이어지지 않는다는 것이다.

- 실제 박물관 교육에서 관람객의 개별화된 수요에 맞춘 스마트 기술을 활용하는 디지털 학습 프로그램에 대한 요구가 증가함에 따라 현재 국립중앙박물관 어린이 박물관에서도 게임서버를 오픈했다. 마인크래프트 가상 전시 체험은 어린이의 호기심을 자극하여 가상 전시를 체험하는 데 도움이 된다. 최근 이러한 게임 형식의 가상 체험을 많은 박물관이 도입하고 있다. 이러한 게임 프로그램은 전시를 체험하는데 초점을 맞추고 있다. 그러나 학습자가 진정한 역사적 사고를 경험하게 하기 위해서는 게임에 참여하면서 단순하게 정답을 찾아가는 형식이 아니라 박물관의 전시물을 관찰하고, 비교하고, 증거로 활용하면서 역사를 구성할 수 있게 역사 학습 자료를 개발해야 한다.
- 이를 위해서는 박물관 역사학습에서 적용할 수 있는 역사적 사고의 범위를 정하고, 역사적 사고를 자극할 수 있는 발문을 개발할 필요가 있다.

2. 역사적 사고 이론

가. 1990년대까지 역사적 사고의 정의와 범주에 대한 연구

□ 1970년대 강우철과 송춘영의 이론

- 강우철(1974)은 역사의식을 ‘자료를 다루는 능력’과 ‘역사를 이해하는 능력’으로 구분했다. 그 가운데 역사적 사고 이론은 “자료를 다루는 능력”과 연관된다. 자료를 다루는 능력은 사료의 판단, 사료의 외적 비판, 사료의 내적 비판이라고 하는 역사학적 연구 방법을 학습 지도 방법화 하는 것이다. 강우철은 이러한 능력을 통해 사료의 제한점을 알아야만 그릇된 역사소설이나 드라마를 보아도 그것을 비판할 수 있는 능력이 생긴다고 했다.
- 송춘영(1986)은 “역사적 능력이란 학습에 필요한 자료를 수집·분석하고 비판·해석하며, 종합·정리하여 역사적 사실을 객관적으로 바르게 파악하려는 능력”

으로 정의했다. “역사적 능력은 자료의 수집력·비판력·사고력·해석력·독사력(讀史力)·추리력·관련 비교력·이해력·적용력 등을 총칭하는 광의의 개념”이다.

- 강우철과 송춘영은 역사의식 또는 역사적 능력이라는 용어를 사용하여 역사적 사고를 정의했다. 이들의 이론에서 역사적 사고는 사료를 비판적으로 읽고 해석하는 능력과 연결된다. 1990년대 김한중은 이들의 이론에 기초하면서도 영국의 역사적 사고 이론을 변형하여 역사적 사고 이론을 정립했다. 역사를 영역 고유인지이론 측면에서 정의했다.
- 김한중과 최상훈의 역사적 사고 이론
 - 김한중(1997)은 역사적 사고를 역사적 탐구력과 역사적 상상력으로 구분했다. 역사적 탐구력은 사회과학과 다르지 않지만, ‘역사적 상상력’은 사회과학과 구별되는 역사의 고유한 인지 영역이라고 주장했다. 특히 영국 역사교육 이론을 참조하면서 ‘감정이입’과 콜링우드의 ‘추체험’을 역사적 상상력의 핵심적 요소로 설정했다.
 - 최상훈(2005)은 역사적 사고를 연대기적 사고, 역사적 탐구력, 역사적 상상력, 역사적 판단력으로 좀 더 세분했다. 최상훈도 감정이입, 추체험 등을 역사적 상상력의 중요 하위 범주로 제시했다.
 - 김한중과 최상훈의 이론은 강우철이 말한 자료를 다루는 능력과 역사를 이해하는 능력을 포괄한다.

나. 2000년대 이후 역사적 사고와 역사 텍스트 읽기 연구

- 역사가처럼 읽기 이론(Wineburg, 2007).
 - 역사가의 문서 읽기를 모델로 역사적 사고를 정의한 대표적인, 한국 역사교육계에서 자주 인용되는 연구자는 와인버그(S. Wineburg)이다. 와인버그는 역사철학자가 말하는 ‘사고’나 ‘이해’가 아닌, ‘역사가처럼 읽기(reading like an historian)’를 정의했다. 이러한 역사가처럼 읽기는 주로 문서 자료 읽기 방법

인데, 와인버그는 역사가의 독특한 읽기의 방법을 출처확인, 확장(교차검토), 맥락적 사고로 설명했다. 특히 보통사람과 역사가의 읽기 방식의 차이는 서브 텍스트(subtext) 읽기 여부라고 강조했다.

- 와인버그의 이론에 대한 비판도 크다. 와인버그식의 학문적 접근법. 와인버그의 이론을 적용한 역사교육은 텍스트 읽기 훈련이 되어, 학습자가 역사를 자신의 삶과 연결시키지도 못하고, 의미를 찾지도 못한다는 것이다(Barton, 2009).
- 실제 한국의 교사들도 역사 텍스트 읽기로 이루어지는 역사수업의 문제를 지적했다. 학생들에게 역사가와 같은 읽기를 훈련시키는 것은 학생들의 삶과 거리가 멀고 역사 학습을 지루하게 만들 수 있다는 것이다.

□ 당대인에게 각인된 의미 해석(강선주, 2017).

- 영국의 리(P. Lee, 2011)를 비롯하여 많은 연구자들이 영국에서 이루어지는 감정이입 활동의 문제를 비판했다.
- 감정이입은 영국의 ‘신 역사(New History)’ 계열 역사교육 연구자들이 강조했던 핵심적인 역사적 사고과정이다. 영국 연구자들은 학생들에게 역사적인 감정이입을 유도하기 위해서는 반드시 사료 읽기가 전제되어야 한다고 강조해왔다. 그러나 한국의 다수의 연구물들은 역사적 감정이입을 목표로 하는 역사수업 방안에서는 사료 읽기를 전제하지 않고 역사 일기쓰기, 역사신문 만들기, 역사 드라마 수업 등을 수행하면서 내가 만약 과거의 였다면 이라는 활동을 하면 역사적 감정이입이 가능한 것으로 서술했다. 이러한 활동은 역사적 감정이입이 아니라, 일상생활에서 다른 사람의 입장이 되어보라는, 일상적 감정이입과 구별되지 않는다. 역지사지는 오늘날 다른 사람을 이해하고 존중하는 태도로서 강조한다. 그러나 이러한 일상적 감정이입으로 오늘날 우리와 전혀 다른 문화적 틀과 기준, 가치관에 기초하여 정상과 비정상을 구분하고, 바람직한 삶을 정의했던 과거를 이해하기는 어렵다. 이외에도 감정이입 이론과 관련하여 그 적용 가능성과 문제에 대한 논쟁이 있다(강선주, 2015).

- 강선주(2017)는 텍스트를 읽을 때 동시대인들에 의해 각인된 의미를 찾아” 읽

는 것의 중요성을 강조했다. 문자 텍스트에서 과거인이 당연하고 자연스럽게 받아들였던 정신상태, 가치관, 관행 등을 해석하는 활동을 강조했다.

- 역사 상식의 성찰: 실제 학생들이 역사 자료를 어떻게 읽는가를 분석한 연구들의 시사점(강선주, 2014).
- 한국 학생의 역사 텍스트 읽기 양상에 기초한 역사 읽기 이론(강선주, 2014, 2017)에서는 학생들이 텍스트를 읽을 때 자신의 텍스트가 자신이 알고 있는 역사 지식과 다를지라도 자신의 선지식의 틀에서 텍스트를 읽는 경향이 있다고 분석한 후, 학생들이 자신의 선지식, 편견을 성찰할 수 있게 할 필요가 있다고 강조했다.
- 역사 학습과 학생의 삶과 연결하기; 역사적 통찰력 교육.
- 앞서 와인버그의 역사가처럼 읽기 이론에 대한 비판으로 그러한 역사 학습이 역사가가 될 생각이 없는 학생들에게 역사가가 되도록 훈련하는 것이라는 비판을 고려한다면, 역사 학습이 학생들의 삶과 연결될 필요가 있다.
- 최근 역량기반 교육과정에 대한 논의에서도 배움과 삶의 연결을 강조한다(한혜정, 2020).
- 역사 학습을 학생의 실제 삶과 연결하는 방법은 그들의 역사 지식과 역사의식을 성찰해 볼 기회를 주는 것이다. 그리고 역사가 인간과 사회에 대해 어떤 화두를 던지는지 생각해 보고, 오늘날 우리가 고민하는 사회적 문제를 과거에는 어떻게 해결했는지, 어떻게 해결하지 못했는지 탐구해보고, 오늘날 우리는 그러한 사회문제를 어떻게 해결할지 과거에서 배우는 것이다. 즉 과거의 인간, 사회의 여러 측면을 보면서 인간과 사회의 여러 측면을 생각해 보면서, 우리 사회와 나의 삶을 되돌아볼 수 있는 기회를 갖게 하는 것이다(강선주, 2017).
- 역사 리터러시, 역사적 사고개념.

-
- 영국, 호주, 독일, 미국, 캐나다 등의 교육과정에서 공통적으로 증거, 연속성과 변화, 중요성, 원인과 결과, 관점 등을 학습 내용, 혹은 개발해야 할 역사적 역량이나 역사적 사고 기술로 제시하고 있다.
 - 최근에 영국의 역사교육 연구자인 피터 리는 역사적 사고라는 개념 대신 역사 리터러시 교육을 강조하고 있다.
 - 캐나다의 세이셔스(Seixas, 2017)는 ‘역사적 사고 개념’이라는 용어를 사용하여 21세기 비판적인 역사 리터러시로서 역사적 중요성 논하기, 1차 사료 증거 사용하기, 계속성과 변화 확인하기, 원인과 결과 분석하기, 역사적 관점 취하기, 역사 해석의 윤리적 측면 이해하기를 제시했다(박진동, 2018).

다. 박물관 전시 읽기 활동과 역사적 사고

- 본 연구에서는 박물관 전시물에 기초한 역사적 사고 능력 함양에 초점을 맞추고 있음. 그러므로 전시물을 사료처럼 비판적으로 읽고 분석하고 해석하는 과정에 초점을 맞추어 역사적 사고에 대해 논함. 특히 최근 연구들이 문자 자료만이 아니라 그림이나 유형의 사물까지 거의 모든 형태의 자료를 텍스트로 보면서 텍스트 읽기에 대해 논하고 있다는 점을 고려하여 역사에서 ‘텍스트 읽기’에 초점을 맞추어 역사적 사고를 정의함.
- 본 연구는 문자 자료를 텍스트로 읽는 활동이 아니라 전시물, 비문자이면서 유형인 자료를 활용하여 역사적으로 사고하는 활동을 개발함. 그러므로 비문자 사료, 혹은 박물관 전시물 읽기와 관련한 연구에서 제안한 발문을 살펴보고 반영함.
- 문자만이 아니라 비문자 자료도 텍스트임. 박물관 전시 읽기도 텍스트 읽기 방식을 적용할 수 있음.
- 비문자 자료 읽기 방안 연구들에서는 비문자 사료, 박물관 전시물, 유물도 읽

기의 대상이 되는 텍스트라고 인식하면서 활동을 개발하는 것을 확인할 수 있음. 이러한 연구에서 공통적으로 보이는 활동들이 있음. 학습 활동 개발에서는 그러한 활동을 참고할 필요가 있다. 대표적인 활동은 ‘관찰하기’나 ‘맥락적 해석’과 같은 것이다. 이러한 부분을 반영하여 전시물 읽기 활동을 개발함.

□ 역사 리터러시 교육, 혹은 역사적 사고 개념에서 역사를 읽고, 탐구하고 쓰는 과정을 강조함. 이 가운데 사료와 증거, 변화와 계속, 관점, 맥락적 사고 등은 문자 텍스트만이 아니라 비문자 텍스트를 활용한 역사 학습 방안을 개발할 때도 적용함.

□ 본 연구에서 전시물 읽기 과정에 적용하는 읽기 방법과 개념은 다음과 같음.

- 역사 상식 성찰하기
- 증거에 기초하여 추론하기 - 관찰하기
- 당대인에게 각인된 의미 해석하기 - 맥락적으로 해석하기
- 계속성과 변화 확인하기
- 역사적 관점이 복수라는 점 이해하기
- 역사적 통찰력 키우기(나의 삶과 연결하기)

3. ‘전시물 읽기’에서 역사적 사고 및 발문

□ 이상에서 살펴본 역사적 사고, 역사 텍스트 읽기, 역사 2차 개념 등에서 본 연구에서 온라인 학습 자료 개발에 적용할 것을 제안하는 역사적 사고는 다음과 같음.

가. 역사 상식 성찰하기

□ 학생들은 학교나 여러 문화적 매체들을 통해 전시물에 대한 단편적인 정보를 접함. 때로 그 정보에는 오류가 많음. 이러한 잘못된 정보 때문에 전시물을 오독하는 경우도 많음. 따라서 학습 활동에서 학생의 전시물에 대

한 상식을 검토하는 과정은 필수적임.

- 전시물에 대한 자신의 상식을 생각해 보게 하고, 새로운 지식으로 상식을 대체, 혹은 보완하는 준비를 하는 활동임.
- 전시물, 전시물관 관련한 사건, 인물, 주제에 대해 학습하기 전에 알고 있는 지식을 말한다.

- 이 전시물 하면 떠오르는 것은?
- 이 전시물에 대해 아는 것을 모두 말해볼까요?
- 이 사람, 이 사건 하면 떠오르는 것은?

나. 관찰하면서 증거 찾기

- 보통 박물관에 가면, 전시물을 자세히 보려고 하지 않고, 대충 둘러보는 경우가 많음. 이러한 방식의 전시 관람은 박물관에서 새로운 전시물, 자신의 역사 지식을 확장하는 데 도움이 되는 전시물을 보지 못하게 하는 경우가 많음. 그러므로 고고학자나 역사학자처럼 전시물을 치밀하게 관찰하면서 낯선 과거와 만나고, 역사적 해석의 증거를 찾도록 하는 활동이 필요함.
- 전시물을 관찰하여 해석의 단서를 찾고, 그 단서를 증거로 주장을 펼침. 그 해석이나 주장 증거가 무엇인지 묻는 활동임.
- 모든 전시물과 관련하여 고정된 틀에서 정해진 질문을 하는 것이 아니라. 역사 해석의 증거가 될 것을 찾으면서 관찰하고 질문을 한다. 전시물에 따라 관찰할 부분과 질문할 부분을 다르게 한다.
- 전시물을 잘 관찰하면서 과거인의 생활이나 생각에 대해 알 수 있는 단서들을 차이들을 찾는다.

- 자세히 관찰해보자. 무엇이 보이는가?
- 찾아보자. 백자에서 용을 찾아보자. 유리구슬에서 사람 얼굴을 찾아보자.
- 관찰하면서 궁금한 것 질문해 보자. 고려의 향로는 어떻게 사용했을까? 고려의 정병은

- 어떻게 사용했을까? 왜 그런 모양으로 만들었을까?
- 오늘날과 어떻게 다른지 말해보자. 고려의 손가락 모양은 오늘날 우리가 사용하는 것과 어떻게 다른가?
 - 양부일구에서 무엇이 보이는가? 양부일구에 있는 그림 혹은 문자는 무엇인가? 시간은 어떻게 읽었을까?

○ 전시물이 어떤 역사적 주장의 증거가 될 수 있는가 생각해 본다.

- 신라의 금관총에서 출토된 금관은 신라의 다른 금관과 어떻게 다른가? 그 금관은 어떤 주장의 증거가 될 수 있는가?
- 조선의 흥익한 딸의 묘지명은 어떤 주장의 증거가 될 수 있는가?

○ 여러 전시물들을 비교하여 보면서 반복적으로 나타나는 도구, 모양, 문양, 문자 등을 찾는다.

- 왜 이 시기, 이 전시실에는 그러한 도구가 많은가? 왜 청자에는 그러한 모양 혹은 문양이 많은가?
- 청자나 백자에 그러한 모양이나 문양을 왜 많이 그려 넣었을까? 그러한 문양을 통해 알 수 있는 당시 사람들의 생각은?
- 조선 후기 풍속화들을 관찰하고 조선 후기 가족에 대해 알 수 있는 그림들을 찾아보자. 가족에 대해 어떤 이야기를 할 수 있는가? 그렇게 생각한 증거는 무엇인가?

○ 특정한 역사적 주장을 증명할 수 있는 증거를 찾아본다.

- 신라에서 유리제품은 오늘날 금보다 더 귀중한 것으로 생각했다고 한다. 그렇게 주장할 수 있는 증거는 무엇인가?
- 양부일구를 백성의 농사에 보탬이 되기 위해 만들었다고 한다. 그렇게 주장할 수 있는 증거는 무엇인가? 양부일구에서 그러한 주장을 뒷받침할 수 있는 증거를 찾을 수 있는가?

다. 당시의 사회문화적 맥락 고려하여 역사 구성하기

□ 한 시대관의 특정 시기와 관련한 전시물들을 기초로, 전시실이 들려주는 역사를 구성하는 활동임.

□ 특정 주제와 관련한 전시물들을 기초로 역사를 구성해 보게 할 수도 있음. 예를 들면 교류사, 생활사, 여성사, 식 생활사와 관련한 전시물들을 기반으로 통 시대적으로 구성할 수도 있고, 특정 시대를 중심으로 구성할 수도 있음.

○ 생활과 관련한 전시물을 찾고 연결하여 사람들의 일상생활을 구성한다.

- 고구려 시대관 전시물에 기반하여 당시 사람들이 음식과 관련하여 어떤 도구를 어떻게 사용했을까?
- 고구려의 아궁이의 크기를 보면 솥은 얼마나 컸을까?
- 벽화에서 식생활과 관련한 부분을 찾고 그것에 기초해서 식생활에 대해 말한다면?

○ 사람들의 종교 생활을 구성한다.

- 고려시대관에서 종교와 관련한 전시물을 제시하고(찾고), 그 전시물이 어떤 신앙 혹은 종교와 관련하는지 이야기해보자.
- 하루, 한 달, 일 년 동안의 종교 생활을 이야기 해본다면, 종교와 관련하여 어떤 일과, 어떤 행사를 했을까?
- 신앙생활을 하면서 사람들이 소망했던 것은 무엇일까? 두려워했던 것은 무엇일까?
- 신앙생활을 통해 어떤 문제를 해결하고자 했을까?

○ 사람들의 놀이 및 여가 생활을 구성한다.

- 관련한 전시물들 제시하고(찾게 하고) 조선시대 농부들이 농사를 짓지 않을 때, 선비들은 공부를 하지 않을 때 어떤 놀이를 했을까?

라. 당대의 관행 및 인식 읽기

□ 오늘날과 다른 과거인의 인식, 과거와 현재의 문화적 거리 인식하기 활동임.

- 전시물에서 오늘날과 다른 과거인의 인식을 들여다본다. 과거인과 현재인이 어떻게 다르게 생각하는지 생각해 본다.

- 신라에서 로마 글라스는 오늘날 누구의 무엇과 비슷한 의미가 있는가? 고려의 청자 정병과 비슷한 의미가 있는 것을 오늘날 우리 일상생활에서 찾을 수 있는가?
- 오늘날 우리는 죽음에 대해 어떻게 생각하는가? 신라 사람들은 죽음에 대해 어떻게 생각했는가? 그렇게 생각한 증거는?
- 오늘날 우리는 오리하면 무엇이 떠오르는가? 4세기나 5세기경 신라와 가야 사람들은 오리하면 무엇을 떠올렸을까?
- 오늘날 기린하면 무엇이 떠오르는가? 고려시대 사람들은 기린하면 어떤 생각을 했을까?
- 예를 들면 삼국시대 새나 유리제품, 고려시대 청자나 불경, 조선의 지도나 시계, 활자 인쇄물 등을 당시에 어떤 사람들이(누가) 어떤 곳에서 사용했는가(어디서), 그때 사람들은 그것을 목적으로 사용했는가(왜), 어떤 용도로 사용했는가(어떻게).
- 오늘날 우리는 누가 시계를 보는가? 어떻게 시간을 알고, 시간을 왜 하려고 하는가? 조선시대에는 시간을 어떻게 알았을까? 왜 시간을 알려고 했을까?

- 만약 특정한 시기 과거인이 타임머신을 타고 오늘날 한국 사회에 와서 특정한 사물을 본다면 어떤 생각을 할지, 무슨 말을 할지 생각해 본다.

- 신라의 선덕여왕이 오늘날 서울에 와서 유리잔으로 물을 마시는 나를 보면 뭐라고 할까?
- 고려의 왕건이나 조선의 세종을 오늘날 동물원에 데리고 가서 기린을 보여주면 그들은 어떤 표정으로 무슨 말을 할까?
- 세종과 정조를 출판사가 책을 찍어내는 공장에 데려가면 어떤 말을 할까?

- 또한, 오늘날 우리가 타임머신을 타고 특정한 시기의 과거에 가서 오늘날 우리에게 당연하고 자연스러운 행동을 하면 과거인이 어떻게 반응할 것인가 생각해 본다.

- 내가 아날로그 손목시계(디지털 시계)를 차고 세종시기의 왕궁으로 간다면?

마. 역사적 관점 읽기: 관점의 다양성, 해석의 복수성 생각하기

- 동시대 살았던 사람들이 같은 사물, 사건, 현상에 대해 어떻게 서로 다른 경험을 했는지를 해석함. 또 과거의 특정 전시물에 대해 오늘날 박물관 큐레이터나 역사가들이 연구 관심에 따라 전시품을 다르게 해석할 수 있고, 또 특정한 시대를 다른 측면에 초점을 맞추어 설명할 수 있으며, 하나의 전시물에 대해 다르게 해석할 수 있다는 점을 생각해 보는 활동임.

○ 같은 시대 사람들의 서로 다른 생활을 보여주는 전시물을 찾거나 비교한다.

- 신라시대 사람들의 생활이 달랐다는 것을 증명하는 전시물을 찾아보자.

○ 전시물에 대한 서로 다른 역사가들, 큐레이터들의 설명을 듣고 어떻게 다른지 설명한다. 어떤 증거로 각각 그러한 설명을 했을지 생각해 본다.

- 가야의 토기들을 통해 어떤 학자는 가야의 대외교류에 관해 설명하는데, 어떤 학자는 그들의 사후 세계 인식에 관해 설명한다. 왜 이렇게 다를까?
 - 삼국시대 새에 대한 큐레이터의 두 가지 해석이 있다. 왜 다를까? 어떤 근거로 그러한 해석을 했을까?

바. 역사적 변화와 계속 읽기

- 역사에서 계속되는 속에서 변화하는 것에 대해 생각해 보는 활동으로 가장 낮은 수준의 변화 인식은 획기적인 변화를 확인하는 것임. 예를 들면 예전에는 호롱불을 사용했는데 현재는 전기불을 사용하는 것과 같은 것임. 표면적으로 확연하게 드러나는 변화는 생활과 관련하여 도구, 용기, 의상 등의 외형적인 변화, 기술의 변화, 혹은 제도의 변화 등에서 확인할 수 있음. 변화와 계속은 역사 교육에서 가르쳐야 할 핵심적인 개념이지만, 실제 학교에서도 잘 가르치지 못함. 변화와 계속이라는 개념에 기초하여 역사를 구성하기 위해서는 역사를 큰

그림으로 이해하게 하는 방법과 특정 주제를 중심으로 심층적으로 탐구하는 방법임.

- 박물관에서는 도구, 용기, 의상 등의 외형적인 변화와 사람의 인식의 변화에 초점을 맞출 수 있음. 기술 변화도 가르칠 수 있는데, 이 경우 과학과 융합적 접근을 할 필요가 있음. 기본적으로 계속되는 현상 속에서 무엇이 달라졌는지를 생각해 보는 활동임.
- 특정 삶의 영역, 특정 주제와 관련한 전시물을 시대 구분 없이 여러 시대관에서 찾아보기, 비교해 보기. 변화의 큰 그림을 그리는 활동이다. 주제 중심으로 전시물과 활동을 구성할 수 있다. 예를 들면 교류사, 생활사, 여성사, 식생활사 등이다. 또 이보다 좁은 범위에서 활동을 구성할 수도 있다.

- 선사시대에서부터 조선시대까지 죽음에 관한 이야기를 할 수 있는 전시물을 찾아보자. 어떻게 다른가? 죽음에 관한 생각은 어떻게 변했는가? 무엇을 근거로 그렇게 생각했는가?
- 선사시대부터 조선시대까지 신앙이나 종교와 관련한 전시물 찾아보자. 어떻게 다른가? 각 시대 종교와 관련한 전시물들의 특징을 말해보자. 전시물들을 통해 알 수 있는 각 시기, 특정 시기의 신앙생활이나 종교는 어떠한가?
- 선사시대부터 조선시대까지 여성과 관련한 전시물을 찾아보자. 시대마다 어떤 전시물들이 눈에 띄는가?
- 선사시대부터 조선시대까지 식기들을 찾아보자. 모양이나 크기, 식기를 만든 재료 어떻게 다른가? 찾은 식기는 누가 어떤 경우에 사용한 것으로 보이는가? 무엇을 근거로 그렇게 생각했는가? 이러한 식기의 모양에서 무엇을 알 수 있는가?
- 선사시대부터 조선시대관에 이르기까지 동거울을 찾아보자. 각 시대에 동거울은 누가 사용했을까?

- 하나의 시대관이나 두 개의 시대관의 전시물을 중심으로 변화를 심층적으로 생각해보기. 예를 들면 조선 후기 무기와 관련한 전시물들을 중심으로, 무기가 어떻게 변했는지 생각해본다. 여기에 다른 사료들을 첨가하여 무기와 전술의 변화를 함께 학습할 수 있게 할 수도 있다. 또 고려와 조선 시기 금속활자를 중심으로 활자 인쇄술의 변화에 대해서 학습하게 할 수도 있다. 그러나 너무 사람들의 이야기가 없는 기술사로 흐를 경우 어려워지기도 하고, 지루해질 수도 있다

는 점에 유의해야 한다.

- 임진왜란 전후 무기들을 보면서 다른 나라에서 어떤 무기가 들어왔는가? 외국의 무기에 대해 알게 되면서 조선에서 새롭게 만든 무기는 어떤 것인가?
 - 외국에서 새로운 무기가 들어오고 또 기술 혁신을 통해 새로운 무기를 만들었는데도 예전부터 사용하던 무기를 계속 사용하는 까닭은 무엇일까? 무기가 변하면 성곽의 구조는 어떻게 변할까?
 - 전술은 어떻게 변할까?
 - 성곽의 구조, 전술의 변화와 관련한 전시물, 자료를 찾을 수 있는가?

사. 역사적 통찰력 키우기: 나의 삶과 연결하기

□ 역사적 통찰력은 전시물을 현재의 사회나 현재의 공동체, 현재의 개인과 연결하면서 그 의미를 생각해 보는 것임.

□ 학습 활동의 초기에 전시물에 대한 나의 상식을 생각해 보게 하면서, 전시물을 매개로 과거와 현재의 나를 연결시킬 수 있게 하면서, 그리고 학습 활동의 마지막 부분에서 전시물의 의미, 학습 활동의 의미를 생각해보게 하면서 의미를 생성하는 과정이 있어야 함.

○ 학습 활동 초기에는 다음과 같은 질문으로 시작할 수 있다.

- 그 전시물은 우리에게 어떤 말을 걸어오는가?
 - 그 전시물은 오늘날 무엇과 연결되는가?

○ 학습 활동의 마무리 단계에서는 다음과 같은 질문을 통해 그 전시물의 역사적 중요성에 대해 생각해 보게 하고 역사적 통찰력을 키울 수 있다.

- 그 전시물을 오늘날 사회의 어떤 현상, 어떤 문제, 또 어떤 모습과 연결되는가?
- 그 전시물들은 오늘날 우리에게 어떤 생각을 하게 하는가? 어떤 교훈을 주는가?
- 좀 더 구체적으로 질문을 만들자면, 그 전시물은 우리에게 인간에 대해, 혹은 사회에 대해, 공동체에 대해, 사람과 사람의 관계에 대해, 여가생활에 대해, 사회를 움직이는 원리에 대해, 정치에 대해, 올바른 삶에 대해, 전쟁에 대해, 변화에 대해, 문화를 창조하는 방법에 대해, 기술 혁신을 하는 방법에 대해 무엇을 가르쳐주는가?

- 이러한 질문은 역사에서 무엇을 배운다고 할 때 역사에서 통찰력을 키우기 위해 하는 질문이기도 하다. 즉 특정한 과거의 산물로부터 오늘날을 살아가는 지혜를 키우는 것이다.

4. ‘전시물 읽기’ 역사 학습 활동 개발 시 유의점

- 학습 활동을 ‘~이 뭔지 아니?’라는 발문으로 시작하지 말 것을 강조함. 이러한 질문은 그것에 대해 아는 학습자의 호기심은 끌 수 있지만, 그 전시물에 대해 모르는 학습자는 위축된 상태에서 학습을 시작하거나 학습을 포기할 수 있음. 오히려 모든 학습자가 그 전시물을 처음 본다고 생각하고, 그 전시물을 소개한 후 발문을 시작하는 것이 좋음.
- 유명한 전시물, 학습자가 알 만한 전시물과 관련한 학습 활동을 시작할 때는 반드시 그 전시물에 대한 학습자의 상식을 점검하는 시간을 가짐. 그리하여 그 상식의 수정 혹은 보완이 가능하도록 함.
- 학습 활동의 마지막에는 학습한 전시물, 전시물과 관련하여 학습한 역사가 오늘날 학습자에게 어떤 의미를 주는지 생각해 보는 시간을 가짐.
- 앞서 제안한 활동과 사고를 자극하는 질문을 할 때는 박물관 온라인 전시물에서 찾을 수 있는 전시물 혹은 온라인 학습 자료에서 제시한 전시물만으로 역사

를 구성하는 한계가 있다는 점을 교사도 학습자도 인식하는 것이 중요함. 학습 자료를 구성할 때 박물관 전시물, 박물관 전시 해설 등을 활용하면서도 그 밖의 문자 자료를 비롯하여 다른 자료들을 찾아 보완할 필요가 있음.

- 주제, 학습 목표, 전시물의 성격이나 종류에 따라 아래에서 제안하는 활동과 사고를 복합하여 구성함. 몇몇 선행연구에서는 유물 읽기의 단계, 그림 읽기의 단계를 제시했음. 그러한 단계들을 참고할 수 있음. 그러나 주제, 목표, 전시물의 종류, 성격 등에 따라 그러한 단계와 질문을 변형할 필요가 있음.
- 앞서 제시한 활동이나 질문은 단계의 의미도 필수 의미도 아님. 각각의 범주는 선택 가능한 범주이며, 실제 학습 자료를 개발할 때는 전시물의 종류나 주제에 따라 어떤 범주의 활동이나 질문은 생략할 수도 있으며, 어떤 종류의 범주나 질문은 변형 또는 첨가할 수도 있음.
- 앞에서 제시한 ‘찾기’ 활동은 온라인 전시관, 현재로서는 상설 전시관과 특별 전시관을 중심으로 할 것을 권함. 이러한 전시관은 시대를 구분하여 전시물을 제시하고 있는 장점이 있으므로, 그러한 장점을 활용할 수 있음. 그러나 다른 한편 온라인 상설전시관에 제시하고 있는 전시물의 수가 매우 제한적이기 때문에 e-museum(<http://www.emuseum.go.kr/main>)을 활용할 수도 있음. 이때 통합 검색에서는 임진왜란, 조선 여성 등의 주제 중심으로 검색할 수 있고, 소장품 검색에서는 청자, 백자, 토기 등의 소장품 종류로 찾을 수 있음.
- 현재로서는 e 뮤지엄을 활용하여 학생 참여 역사 학습을 하는 데는 여러 어려움이 있음. 그러므로 박물관에서 온라인 역사 학습 자료를 개발한다면, 학교 역사 수업 연계 박물관 온라인 학습에서 활용할 수 있는 전시물을 모아 놓는 별도의 공간을 마련할 필요가 있음.
- 학습 활동을 건조한 질문과 질문에 대한 대답으로만 구성하기보다는 관련한 역사 이야기, 전시물 발굴 이야기, 또 박물관 사람들 이야기를 함께 넣기를 권함.

- 특히 현재 교과서에는 사람들의 이야기가 아니라 건조한 이름들의 나열이라는 점을 고려하여 문화사 부분은 역사가 사람들의 이야기라는 점이 부각될 수 있게 학습 내용을 개발할 필요가 있음.
- 코비드 19 국면에서 온라인 학습이 지속되면서 학생들의 학력 저하 문제가 대두되고 있음. 해결책으로 학교 교실 수업과 온라인 수업을 병행해야한다는 주장이 나오고 있음. 그러나 학교와 온라인 수업을 블렌딩하는 수업을 한다고 해도 디지털 네이티브의 특성을 고려한다면 읽기, 쓰기, 사고하기 등의 리터러시, 특히 역사적으로 읽고, 질문하고, 쓰고 사고하는 역사 리터러시 교육은 강화해야 함. 이러한 측면을 고려하여 온라인 학습 활동을 개발할 때는 별도로 학습 활동지(워크북 형태)를 함께 개발하여 탑재할 필요가 있음. 이 학습 활동지에 학생들이 읽고 쓰는 기회를 줄 수 있게 개발할 필요가 있음.
- 본 연구에서는 상호작용적 학습이 가능한 별도의 교육 플랫폼을 상정하지 않고 온라인 학습 자료 개발 방안을 제시했음. 그러나 본 연구에서 제안한 박물관 온라인 학습 내용과 발문 생성 전략을 활용하면서 학생들이 전시물을 증거로 역사를 쓰거나 재현할 수 있는 활동을 하고, 그것을 다양한 패들렛, 멘티미터 등의 앱을 활용하여 자신이 쓰거나 재현한 작품을 공유하고, 상호 피드백을 주고 받을 수 있게 교육 프로그램을 개발할 것을 제안함.

VI. 결론

1. 요약

- 본 연구의 목적은 학교 연계 박물관 온라인 역사 학습 자료 개발 방안을 제시하는 것임. 이에 따른 구체적인 목표는 다음과 같음.
- 디지털 시대에, 특히 코비드 19로 인해 온라인 교육의 ‘새로운 일상’(New Normal, 뉴 노멀)이 확산 중인 상황에서 박물관이 주체적으로 학교와 연계 가능한 온라인 학습 자료를 제공할 필요하다.
- 연구 내용은 다음과 같음.
- 학교 역사 수업에서 활용하거나, 학교 역사 수업과 연계할 수 있는 박물관 역사 학습 주제와 전시품 선정의 관점을 제시한다.
- 박물관의 역할과 박물관 교육의 성격을 살리면서 학교 역사와 연계할 수 있는 온라인 학습 자료 구성 방안을 제안한다.
- 특히 학습자의 역사적 사고를 자극할 수 있게 학습 활동과 발문 개발 방안을 제안한다.
- 현재 국립중앙박물관에서 운영하고 있는 e뮤지엄, 온라인 학습 영상 자료실의 문제를 진단하고 개선 방향을 제시한다.
- 연구 방법은 다음과 같음.
- 첫째, 학교 연계 박물관 교육 이론, 박물관 온라인 학습, 박물관 전시 기반 역사 학습, 전시물(유물) 읽기 방안에 관한 선행 연구를 분석하였다.

-
- 둘째, 초등학교 사회과 역사 영역·중학교 역사의 한국사 영역의 교육과정과 교과서의 유물과 국립박물관의 큐레이터 추천 및 ‘중요 전시품’을 목록화했다.
 - 셋째, 초등학교 사회 역사 영역과 중학교 역사의 한국사 교육과정과 교과서의 유물 서사와 국립중앙박물관의 시대별 특화된 전시 주제 및 전시품과 비교하면서 국립중앙박물관의 주제 및 서사를 박물관 역사 학습에 반영할 수 있는 방안을 찾았다. 정치사, 문화사, 생활사, 대외교류사 등에서 유물을 어떤 서사 구성에 활용했는지를 중심으로 비교 분석했다.
 - 넷째, 초등학교 교사와 중학교 역사 교사 대상 설문 조사 및 온라인 실시간 심층 면담(초등교사 4명, 중학교 교사 4명)을 진행한 후 박물관 역사 학습에 사용할 수 있는 전시물 선정 및 구성 방안을 개발하는 데 반영하였다.
 - 다섯째, 설문 및 심층 면담 결과 및 교과서 분석 결과에 대해 심층 면담에 참여했던 초등학교 교사 1인과 중학교 역사 교사 1인에게 온라인 실시간 회의를 통해 검토 의견을 받았다.

□ 연구 결과는 다음과 같음.

- 유물, 문화재, 박물관 전시물의 개념을 구분하고, 학교 연계 유물 활용 역사 학습, 문화재 학습, 박물관 학습이 목적이거나 내용, 방법 등에서 차이가 있다고 설명했다. 박물관 학습은 유물 활용 역사 학습이나 문화재 학습보다 큰 개념으로서 박물관에서는 역사 학습, 문화재 학습뿐 아니라 다양한 방식의 융복합 학습이 가능하다.
- 본 연구에서는 박물관 전시의 특성이 살아날 수 있는 박물관 주도 학교 연계 교육을 학습 내용이나 시각의 측면에서 정의했다. 종래 박물관과 학교 연계 교육에 대한 연구는 주로 학교의 교사가 주도하는 형식, 박물관이 장소와 자료를 제공하는 방식, 교수학습 방법에 초점을 맞추었으나 본 연구에서는 내용에 초점을 맞추었다.

□ 박물관·학교 연계 역사 학습의 내용을 선정하고 구성하는 틀을 심화하기, (시·공간적으로) 확장하기, 다르게 읽기, 새로 읽기, 찾기 등으로 제안했음.

- 심화하기: 교육과정과 교과서에서 피상적으로 설명하는 주제, 혹은 유물이지만, 박물관에서 깊이 있게 다루는 주제나 전시물이 있다면 박물관 학습에서는 그 내용을 심층적으로 학습할 수 있게 한다.
 - 확장하기: 교과서에서 대외교류사를 통해 한국보다 지리적으로 넓은 공간에서 학습할 기회를 준다. 박물관에서는 그보다 공간적으로 넓은 범위에서 더 구체적으로 교류와 갈등을 다룰 수 있다. 또 교과서에서 역사가 시간적으로 단절된 것처럼 인식하게 하는 주제들이나 전시물을 특정한 한 시기에만 국한하지 않고 통시적으로 학습할 수 있게 한다.
 - 다르게 읽기: 교과서에 포함된 전시물이지만 교과서의 해석과 다른 각도에서 전시물을 해석할 기회를 준다. 초·중학교의 문화사가 교과서에는 문화를 인간 활동의 소산, 결과물로 학습하도록 하면서 그 문화와 상호작용했던 인간에 대해 생각해 볼 수 있는 기회를 주지 않는다. 특히 문화사에서 위대함 민족 문화를 학습하게 되어있으므로, 박물관에서는 교과서와 다르게 인간의 사고 과정으로, 인간의 인식을 해석해 보게 학습 내용(전시물)을 선정하고 구성할 수 있다.
 - 새로 읽기: 교과서에 있는 내용 가운데 교사와 학생이 상식적으로 잘못 알고 이해하는 전시물, 교과서에 없지만 박물관에서 특화하고 있는 주제들을 새로 읽게 한다. 역사 이외의 과목에서 역사에 대한 잘못된 상식을 가르치는 경우가 많다. 이러한 문제를 해결하면서도 학생이 스스로 자신의 역사 상식에 대해 성찰해 볼 수 있게, 교과서와 다른 시각과 측면에서 전시물을 다르게 읽게 한다.
 - 찾기: 교과서에 이미 너무 많은 유물 이미지를 제시하는 경우와 사건에 대한 이야기로 역사를 설명해야 하는 경우에는 주제와 관련한 전시물을 한 공간에 모아 놓는 온라인 전시 공간을 만들고 전시물들을 제공한다. 이 공간에서 검색하기, 찾기, 선택하기, 관련 전시물 연결하기 등의 활동을 할 수 있게 한다.
- 본 연구에서는 역사적 사고를 자극할 수 있는 박물관 온라인 역사 학습 활동을 개발할 필요가 있다는 점을 강조했다. 이를 위해 역사적 사고 이론을 검토하고 전시물 읽기에 적용할 수 있는 역사적 사고의 범위를 제안했음. 또한 구체적인 학습 활동을 제시하고 가능한 발문을 예시했음.

-
- 유물, 전시물 활용 융복합 및 역사 학습 모형이나 학습 방안에 대한 선행 연구를 검토한 후 전시를 기반으로 역사적 사고를 자극하는 역사 학습을 구안하기 위해서는 역사적 사고를 정의하고 그 사고력을 자극할 수 있는 발문 생성 전략을 개발할 필요가 있다. 특히 최근 비대면 온라인 학습 상황에서 초·중·고등학생과 중학생의 기초 학력, 특히 읽고 쓰고 생각하는 기본적인 학습 능력이 저하되고 있다는 문제를 해결하기 위해서는 사고 방법을 가르치는 것이 중요하다.
 - 본 연구에서는 AI를 활용한 상호작용적, 상호소통적 플랫폼을 제공할 수 없는 박물관의 온라인 조건에서 온라인 학습의 핵심을 학습자의 사고를 자극하는 발문임을 강조했다. 온라인 매체를 사용하는 것 자체에 중점을 두기보다는 상호작용, 학습의 확장성, 학습자 주도적인 수업 설계에 주안점을 두었다.
 - 초·중·고등학생은 디지털 네이티브로서 디지털 환경에서 태어나고 자랐으며, 디지털 기기를 통한 소통과 학습이 그들의 생활이다. 이러한 학습자의 특성을 고려할 때 학습 의욕을 고취하기 위해서는 디지털 기기를 활용하고 인터넷이 연결되는 조건 속에서 학습하는 환경을 제공할 필요가 있다. 그런데 최근 비대면 온라인 학습에서 학습 격차 문제가 대두하면서 교실 수업의 필요성이 강조된다. 그럼에도 디지털 시대에 온라인 학습은 돌이킬 수 없는 추세가 되고 있다. 그러므로 온라인 학습에서 읽기, 쓰기, 사고하기 능력을 함양할 수 있게 학습 활동을 개발할 필요가 있다. 특히 발문 생성 전략이 중요해지고 있다.
 - 학습자의 사고를 자극하기 위해서는 VR, AR 등을 포함한 다양한 형태의 동영상 자료, 게임 자료, 문서 형태의 학습지 자료 등에서 일방적인 설명이나 단답식의 답을 요구하는 방식을 넘어설 필요가 있다. 온라인 학습은 시·공간의 한계를 넘어설 수 있다. 그러나 학습을 위해서는 학습자의 자발성과 주도성을 강조해야 한다. 학습자가 학습을 지속하게 하는 동기 유발과 사고를 자극하는 발문이 중요하다.
 - 본 연구에서는 역사적 사고에 대한 연구 성과를 검토했다. 그리고 전시물 읽기에 적용할 수 있는 역사적 사고, 역사 학습 활동으로, 역사 상식 성찰, 증거에 기초한 추론, 당대인에게 각인된 의미 해석하기, 계속성과 변화 확인하기, 역사적 관점이 복수라는 점 이해하기, 역사적 통찰력 키우기(나의 삶과 연결하기) 등을 제안하였다. 이러한 사고에 기초한 학습 활동은 다음과 같다.

- 역사 상식 성찰하기: 전시물에 대한 자신의 상식을 생각해 보게 하고, 새로운 지식으로 상식을 대체, 혹은 보완하는 준비를 하는 활동이다.
 - 관찰하면서 증거 찾기: 전시물을 관찰하여 해석의 단서를 찾고, 그 단서를 증거로 주장을 펼친다. 그 해석이나 주장 증거가 무엇인지 묻는 활동이다.
 - 당시의 사회문화적 맥락 고려하여 역사 구성하기: 한 시대관의 특정 시기와 관련한 전시물들을 기초로, 전시실이 들려주는 역사를 구성하는 활동이다.
 - 당대의 관행 및 인식 읽기: 오늘날과 다른 과거인의 인식, 과거와 현재의 문화적 거리 인식하기 활동이다. 전시물에서 오늘날과 다른 과거인의 인식을 들여다본다. 과거인과 현재인이 어떻게 다르게 생각하는지 생각해 본다.
 - 역사적 관점 읽기: 관점의 다양성, 해석의 복수성 생각하기 활동이다. 동시대 살았던 사람들이 같은 사물, 사건, 현상을 어떻게 서로 다른 경험을 했는가 해석한다. 또 과거의 특정 전시물에 대해 오늘날 박물관 큐레이터나 역사가들이 연구 관심에 따라 전시품을 다르게 해석할 수 있고, 또 특정한 시대를 다른 측면에 초점을 맞추어 설명할 수 있으며, 하나의 전시물에 대해 다르게 해석할 수 있다는 점을 생각해 본다.
 - 역사적 변화와 계속 읽기: 역사에서 계속되는 속에서 변화하는 것에 대해 생각해 보는 활동으로 가장 낮은 수준의 변화 인식은 획기적인 변화를 확인하는 것이다.
 - 역사적 통찰력 키우기: 나의 삶과 연결하기 활동이다. 역사적 통찰력은 전시물을 현재의 사회나 현재의 공동체, 현재의 개인과 연결하면서 그 의미를 생각해 보는 것이다.
- 보론에서는 e뮤지엄을 학교에서 활용할 때 나타나는 문제에 대해 분석하고 개선 방향을 제시했음. 또한 박물관 온라인 자료를 학교에서 활용할 때 부딪히는 문제를 설명하고 개선 방안을 제시했음. 또 박물관의 온라인 자료를 학교에서 활발하게 사용할 수 있게 하기 위한 전략도 제안했음.

2. 결론

- 디지털 전환 이후 학교와 온라인 수업을 병행 혹은 혼합하는 수업이 늘어나고 있음. 그런데 온라인 수업이 확대되면서, 즉 교실 수업이 줄어들면서 새로운 문제가 대두되고 있음. 바로 학력 저하 문제와 학습 격차의 문제임. 실시간 쌍방향 소통 수업에서도 학습자들의 학습 과정을 모두 관찰하기 어려운데, 실시간 수업이 아닌 경우 문제는 더욱 심각해짐.
- 온라인 수업에서 학습의 측면에서 중요한 것은 학습자의 자발성과 주체성임. 교수의 측면에서는 그러한 학습자의 자발성과 주도성이 일어날 수 있게 학습 동기를 유발하고, 학습을 지속할 수 있게 교수학습을 설계하고 학습 자료를 개발하는 것이 중요함. 즉 온라인 교수학습의 설계가 그 어느 때 보다 중요해지고 있음.
- 최근 비대면 온라인 수업 국면에서 학습자가 읽고, 쓰고 사고하는 능력이 떨어지고 있다는 지적이 나오고 있음. 그런데 디지털 네이티브에 대한 연구는 디지털 네이티브들이 역사상 가장 많이 아는 세대이지만, 진정한 의미의 사고를 경험하지 못한 세대라는 평가하고 있음. 많은 정보에 무제한적으로 접속할 수 있지만 그러한 정보를 선별하고 조직하여 지식을 창출하는 과정에 자주 노출될 수 있는 기회도 부족하고 학교에서 그러한 과정을 체계적으로 학습할 수 있게 교수학습이 이루어지고 있지 않기 때문임. 학교 교육이 많이 변했지만, 다수의 과목에서, 특히 사회나 역사는 여전히 암기 과목이라는 인식, 교사가 설명하고 이야기를 들려주는 수업이 효과적이라는 인식이 일반적임. 그러므로 학습자가 사고하는 방법, 정보를 수집하고 선별하여 지식을 생산하는 과정을 좀 더 체계적으로 가르칠 필요가 있음. 박물관 온라인 학습은 이러한 기본적인 리터러시 교육을 심화할 수 있는 역할을 할 수 있음. 이를 위해서는 박물관 온라인 학습은 학습자 스스로 자신의 리터러시 능력을 검토하고 향상할 수 있게 교수학습 안과 학습 자료를 개발해야 함.

- 초등학교 교사들과 중학교 역사 교사들이 학교 역사교육의 어려움으로 가장 많이 호소하는 점은 시간의 부족임. 심층적인 탐구나 사고를 할 수 있게 역사 수업을 설계할 수 없는 가장 큰 이유로 시간의 부족을 지적함. 이러한 문제를 박물관이 주체가 되는 학교 연계 역사 학습에서 해결할 수 있음.
- 박물관은 학교 역사와 달리 시간적 제약으로부터 자유로움. 특히 온라인 학습은 시·공간을 초월한다는 장점이 있음. 이러한 온라인 학습은 학교 역사 교과서와 다른 역할을 해야 함. 즉 박물관은 역사나 전시물에 대한 일방적인 설명 방식을 넘어 학습자가 역사 텍스트를 읽고, 분석하고, 비교하고, 또 연결하여 역사를 쓸 수 있게, 자신의 역사 상식을 성찰하고 역사의식을 되돌아보면서 역사적 사고를 키울 수 있게 역사 학습을 제공할 수 있고 또 해야 함.
- 이러한 문제의식에서 본 연구에서는 박물관이 주체가 되어 학교와 연계하는 온라인 역사 학습의 내용 선정과 구성을 위한 기본적인 틀을 제시했음. 또 최근 비대면 온라인 학습에서 나타나는 문제를 해결하기 위해 사고를 자극하는 교수설계의 중요성을 강조하였음. 실제 박물관 온라인 역사 학습에서 역사적으로 사고하도록 자극하는 발문에 대해서도 구체적으로 제시하였음.
- e뮤지엄과 현재 박물관에서 제공하고 있는 온라인 자료의 문제를 학교에서의 활용이라는 측면에서 문제를 분석하고 개선 방향을 제시했음. 특히 박물관에서 제공하고 있는 다양한 자료를 학교에 홍보하고 학교가 활용할 수 있게 하는 전략도 제안하였음.
- 이 연구는 코비드 19 팬데믹으로 인한 현재의 비대면 온라인 학습 환경에서는 물론, 이후 가속화될 디지털 환경에서의 박물관이 온라인 교수학습을 설계하고, 학습 자료를 개발하는 데 크게 기여할 것으로 기대함.

3. 후속 작업 관련 제언

- 본 연구에서 제안한 이론에 기초한 학습 활동 프로그램과 학습 자료 개발을 제안함.
- 앞으로 본 연구에서 제안한 틀에 기초하여 동영상, 게임 등을 포함하여 다양한 형식으로 박물관 온라인 역사 학습 활동 및 학습 자료를 개발하는 후속 작업이 필요하다.
- 또한 다양한 앱을 사용하여 학습자의 적극적이고 능동적인 학습 참여가 가능하도록 교수학습을 설계하고 학습 활동을 개발하는 후속 작업이 필요하다.
- 박물관 온라인 역사 학습에 대한 교사 대상 연수를 제안함.
- 박물관 온라인 학습 활동 프로그램과 학습 자료를 개발한 후 학교에서 활발하게 사용하게 하기 위해서는 홍보와 교사 연수가 필요하다. 현재 진행하고 있는 홍보 전략 이외에 다양한 홍보 방식에 대해서는 토론에서 제안하였다. 실제 학교에서 박물관이 개발한 학교 연계 박물관 역사 학습 프로그램과 자료를 활용하게 하기 위해서는 별도의 교사 연수 과정을 개발할 필요가 있다. 프로그램과 박물관 전시품에 대한 소개, 역사적 사고에 대한 설명 및 역사적 사고와 관련한 발문 전략, 그리고 실제 그러한 이론들을 활용하여 프로그램을 교사가 직접 개발하고 실행하는 방법에 대한 강의 및 실습의 기회를 제공하는 워크숍이 필요하다.
- 역사 기반 학문 융합적 접근 박물관 온라인 학습에 대한 이론적 연구 및 학습 프로그램 및 자료 개발을 제안함.
- 국립중앙박물관을 비롯하여 대부분의 국립박물관은 역사박물관이므로 역사 기반 융합적 학습 방안에 대한 이론적 연구와 역사 기반 융합 학습 활동 및 학습 자료도 개발도 필요하다. 현재 학문 융합적, 교과 융합적 교육 이론과 담론이

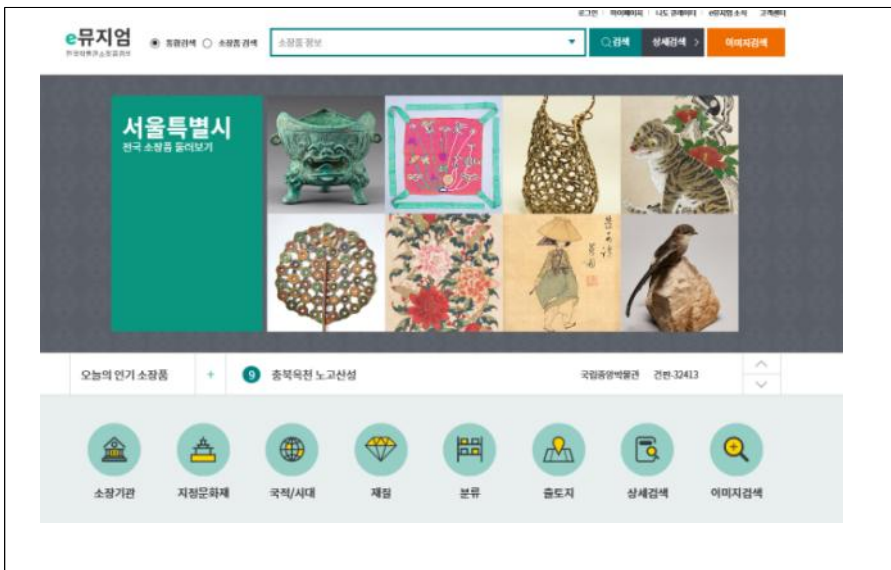
확산되고 있기 때문이다. 흔히 역사와 다른 교과와의 융합, 혹은 박물관 전시와 다른 교과와의 융합을 단순히 역사를 소재로 하는 것, 전시물을 사용하는 것, 즉 소재주의 시각에서 정의하는데, 소재나 전시물을 제공하는 것을 역사 융합이라고 할 수는 없다. 그러므로 학문 융합적 접근 방법에 대한 이론적 정의에 기초한 박물관 융합적 학습 방안에 대한 후속 연구와 교육 프로그램을 개발할 것을 제안한다.

Ⅶ. 토론: 국립중앙박물관 온라인 전시 및 교육 개선 방향

1. e뮤지엄 활용의 문제와 개선 방향

가. 학교 연계 e뮤지엄 구축 필요

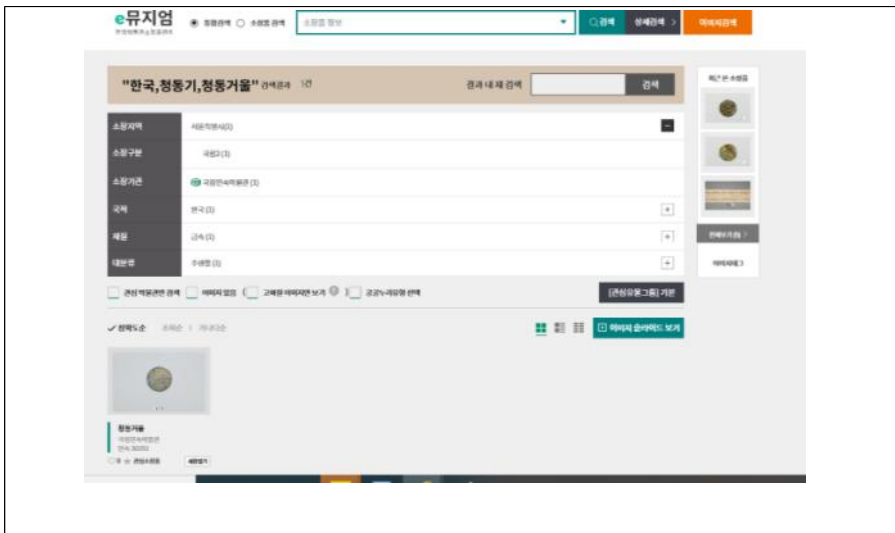
- 박물관 전시물 검색 기능을 학생들이 조작하기 쉽게 개선할 필요가 있음.
- [그림 Ⅶ-1]과 같이 e뮤지엄 검색 분류 기능을 보면 크게 소장기관, 지정문화재, 국적/시대, 재질, 분류, 출토지, 상세검색, 이미지검색 등이 있다. 이러한 검색 구분 자체가 학생들에게 익숙하지 않은 편이다.



[그림 Ⅶ-1] e뮤지엄 초기 화면

- 현재 e뮤지엄 홈페이지는 학생들이 유물을 검색하면 너무 많은 유물이 한꺼번

- 에 검색된다. 유물 및 역사에 대한 지식이 풍부하지 않은 학생들이 유물을 적절하게 취사선택하기 어렵다는 의견이 많다. 예를 들어 아래 [그림 VII-2]에서 “청동거울”을 검색하면 716건의 유물이 검색된다. 학생들은 청동거울이 청동기만 있는 줄 아는 경우가 많고 어떤 기준으로 유물을 선택해야 하는지 난감해한다.
- 상세 검색에 시대구분 필터링 기능이 있지만 학생들이 원하는 결과가 나오지 않는 경우가 생긴다. 예를 들어 한국, 청동기, 청동거울이라는 검색어를 눌렀을 때 유물이 한 가지만 검색된다. 그리고 그 유물도 학생들에게 친숙한 유물이 아닌 경우가 많다.

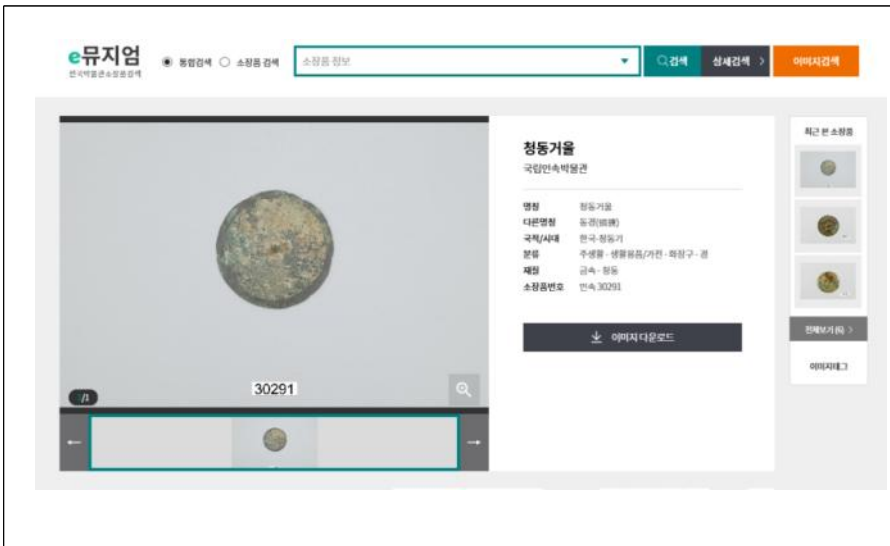


[그림 VII-2] e뮤지엄 ‘청동거울’ 상세 검색 결과

- 원하는 유물을 찾기 위해 정확한 검색어를 입력해야 하는 경우가 많다. 학생들이 모호하게 알고 있거나 교과서에서 본 유물 이름을 검색했을 때 제대로 검색이 안 되기도 한다.
- 전시물 검색 기능을 더 보완할 필요가 있다. 예를 들어, 학생들이 자주 검색하는 유물을 알 수 있도록 하는 장치, 빅데이터 기능을 활용할 것을 제안한다.
- 학교 교과서에 수록된 전시물을 별도로 검색할 수 있는 사이트를 마련할 것을 제안한다. ‘학교 연계 온라인 전시’를 구축할 필요가 있다. 그러면 학교 수업 시간에 활용도가 높을 것이다. 특히 교과서 주제별로 전시물을 모아 둔 코너를

만들 필요가 있다.

- 그렇지 못할 경우 최소한 유물 필터링 기능에 학교 교육과정 및 교과서 관련 추가 기능을 넣는다. 상세 검색 기능 등의 기존 필터링 기능을 강화하여 학생들이 원하는 유물을 검색할 수 있도록 지원할 필요가 있다.
- e뮤지엄에서 제공하고 있는 전시물에 대한 설명을 초·중·고등학생에게 적합한 수준으로 제공할 필요가 있음.
- 온라인 전시장에 있는 전시물에 대한 설명이 학생들에게 어렵고 친절하지 않다.
- [그림 VII-3]은 청동거울 검색 결과 나온 유물에 대한 설명이다. 학생들에게 화장구, 경금속 등의 단어가 이해하기 쉽지 않다. [그림 VII-3]에서 알 수 있듯이 유물 소개가 평면적이고 딱딱하다.



[그림 VII-3] e뮤지엄 ‘청동거울’ 검색 결과 유물 설명

- ‘청동 숟가락’을 검색했을 경우, 처음 나오는 전시물을 클릭하면 “밥이나 국물 등을 떠먹는 도구, 유엽형(柳葉形) 시면(匙面)에 긴 자루가 달린 형태임. (하락)”이라는 설명이 나온다.²⁾ 이런 설명은 전문가용이어서 학생에게는 물론 일반 사

람들에게도 어렵다.

- 교과서에 나오는 전시물과 박물관별 대표 전시물은 학생용 설명을 별도로 제공하면 효과적일 것이다. 또한, 전시물과 관련한 사건이나 인물의 이야기를 함께 제공하면 학생들이 더 흥미 있게 살펴볼 수 있다.

- 전시물을 입체적으로 볼 수 있도록 하는 기능을 확대할 필요가 있음.

- 국립중앙박물관 전시물 3D 기능이 비대면 국면에서 수업 시 매우 효과적으로 사용될 수 있다. 백제금동대향로(국립부여박물관), 기마 인물형 토기(국립경주 박물관) 등은 박물관별 대표 전시물인데도 3D가 제공되지 않고 있는 점이 아쉽다. 박물관별로 교과서에 나오거나, 대표 전시물들을 중심으로 3D 기능을 확장할 필요가 있다.
- 박물관에 전시된 형태를 학생들에게 입체적으로 제시하는 것도 하나의 방법이다.

나. 나도 큐레이터: 큐레이팅 과정 공유 필요

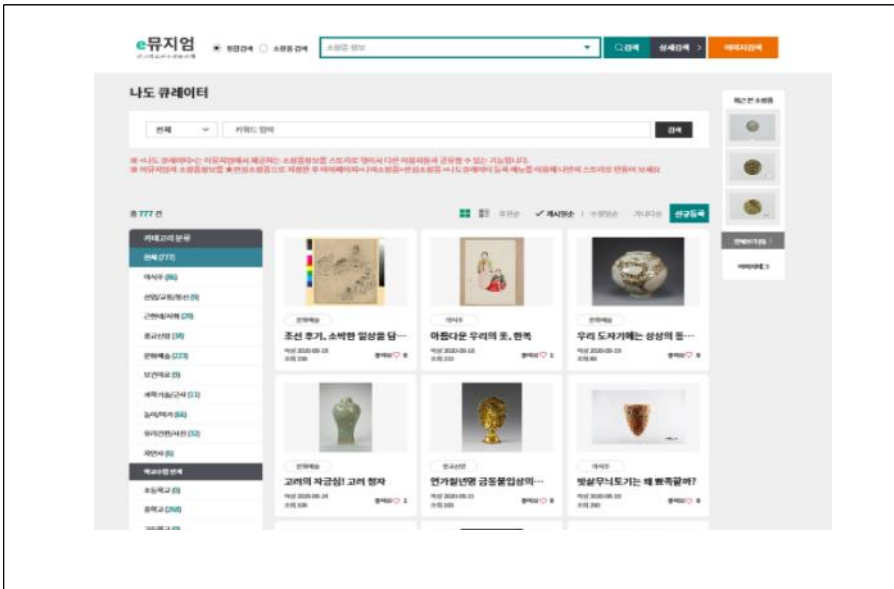
- 교사가 ‘나도 큐레이터’ 활동을 학습과 연결할 수 있게 구체적인 활동 방안을 제공할 필요가 있음.

- 나도 큐레이터 코너는 [그림 VII-4]처럼 학교수업연계 카테고리가 있다. 학교 교육과정과 연계 가능한 온라인 전시 기반 학습이 기대되는 코너이다.
- 그러나 홍보 부족 등으로 실제 이 코너를 알고 있는 교사 및 학생들이 많지 않다. 실제로 초등학교(0)건, 고등학교(0)건, 중학교(268)건으로 활용도가 높지 않음을 알 수 있다. 코너 기획의 의도와 활용도를 기대할 때 아쉬운 측면이 있다. 교사가 ‘나도 큐레이터’ 활동을 수업에서 활용하기 쉽도록 각종 편의성이

2) e뮤지엄, <http://www.emuseum.go.kr/detail?cateClass=&cateListFlag=&keyword=%EC%B2%AD%EB%8F%99+%EC%88%9F%EA%B0%80%EB%9D%BD>(검색일: 2020.12.07.)

증진되어야 한다.

- 현재 홈페이지에서는 ‘나도 큐레이터’ 기능을 활용하는 방법에 대해서만 안내하고 있다.³⁾ 이에 따라 학생이 자신이 개발한 작품을 공적인 공간에 공유하는 의미만 있을뿐 큐레이팅에 대한 이해를 확장하는 데는 도움이 되지 못한다.



[그림 Ⅶ-4] 나도 큐레이터

- 박물관과 큐레이터의 역사 재현 과정을 이해할 수 있게 활동 지침을 제공하면 박물관에 대한 이해도 확장하고, 타당한 방식으로 큐레이팅 과정을 경험할 수 있다. 또한, 오류를 통제하는 데도 도움이 될 수 있다.
- 교사들의 활용성을 높이기 위해서는, 특히 초등학교에서의 활용성을 높이기 위해서는 예시 자료를 제공하는 것도 제안한다. ‘신발의 역사’, ‘음식의 역사’, ‘가야의 문화’ 등 특정 주제나 시대별로 모범적인 큐레이터 활동 예시를 제공해주면, 교사가 수업 준비 시 방향을 잡고 학생들에게 안내해 주는데 도움이 될 수 있다.
- 교사가 학생들의 활동 결과를 관리하기 쉽도록 홈페이지가 구성되어야 한다.

3) e뮤지엄, <http://www.emuseum.go.kr/guideUseList> (검색일: 2020.12.07.)

현재 ‘학교 수업 연계’라는 상위 카테고리에 초·중·고등학교로만 하위 카테고리가 나뉘어 있다. 참여 학교가 증가할수록 다른 학교와 큐레이팅 자료가 뒤섞여 교사가 담당 학생들의 결과물을 점점 더 관리하기 어려워진다. 교사가 ‘OO초 큐레이터’ 등의 폴더를 만들 수 있거나, “#OO초” 등으로 해시태그를 넣을 수 있는 등의 세분화 기능이 있으면 효과적일 것이다. 같은 학교 학생들끼리 서로의 활동 결과를 살펴보기에도 더욱 편리하다.

- 큐레이터 활동 내용에 대한 질문이나 느낌을 답글로 달 수 있도록 해서 소통의 확장할 것을 제안한다. 물론 이 경우 실명으로 코멘트나 질문을 할 수 있게 해야 한다. 그렇게 하면 콘텐츠에 대한 피드백도 할 수 있고, 콘텐츠를 통한 소통 방식도 학습할 수 있을 것이다.
- 심층 면담에서 한 교사는 큐레이터 활동에 학생들이 자신의 작품을 올리는데, 학교 수업에서 참고할 만한 좋은 작품을 필터링하는 장치가 없어서 그곳에 올라온 학생 작품 가운데 오류가 있거나 문제가 있다고 지적했다. 이에 따라 학생들이 역사를 잘못 이해할 수 있는 통로가 될 수 있다는 우려가 있다고 했다. 박물관에서 공간을 제공하는 데만 의의를 두지 말고, 필터링할 수 있는 장치를 고안할 필요가 있다.

□ 다양한 편집 방식으로 제작할 수 있게 지원이 필요함.

- 현재는 제목, 설명, 유물 선택 순서로만 페이지를 편집하여 큐레이터 활동을 할 수 있다. 조작이 간단해서 쉽지만, 나열식이라 딱딱하고 지루한 면이 있다. 페이지를 넘기면서 보는 카드 뉴스 형식이나, 동영상 형식으로 제작할 수 있는 플랫폼을 구축할 필요가 있다. 이런 플랫폼이 학생들에게 더욱 익숙하며 직접 만들거나, 만든 결과물을 살펴보는 학생 모두 더욱 흥미를 가지고 참여할 수 있다.

2. 박물관 동영상 자료 활용 활성화 방안

가. 온라인 학습 동영상의 질 제고 필요

- 현재 국립중앙박물관에서는 다수의 온라인 학습 영상을 제공하고 있음. 그러나 제작 시기가 오래되었거나, 단순 설명식 영상이 많아 개선이 필요함.
- 제작한 지 오래된 영상(특히 선사고대관), 소리와 설명자막이 없는 영상들은 새롭게 제작하여 시대에 맞는 학습 동영상을 제공할 필요성이 있다.
- 단순 전달식이 아닌, 학생들의 사고를 자극하는 영상이 필요하다. 예를 들면, 〈만월대와 고려 궁궐〉 동영상⁴⁾은 궁궐의 구조만 일방적으로 설명하고 있다. 이러한 영상은 학생들이 보기에 지루할뿐더러, 수업에서 활용되더라도 교사의 설명을 대체하는 방식으로만 사용할 수 있다. 또한, 이런 동영상은 국립중앙박물관만이 아니라 EBS 등 다른 교육기관에서도 제공하고 있으므로 차별화 전략이 필요하다. 사고를 자극하는 질문과 박물관 전시물 자료를 결합한 학습 자료를 함께 제공할 때 그 동영상의 활용도도 높아질 수 있다.
- 전시물에 관한 이야기가 포함되어, 그 전시물을 사용했던 사람들의 삶이 구체적으로 그려지는 학습 자료가 제공되면 좋겠다는 의견도 중학교 심층 면담에서 있었다.

나. 동영상과 관련된 학습 활동지 제공 필요

- ‘국립중앙박물관-교육·행사-교육자료-학습 자료’에는 상설전, 특별전 관람 시 활용할 수 있는 학습지가 일부 제공되어 있음. 그러나 온라인 학습 영상과 함께 활용할 수 있는 학습 자료는 없어서 개발하여 함께 제공할 필요가 있음.
- 국립중앙박물관에서 제공하는 영상을 보고 학생들이 활동할 수 있는 워크북을 함께 제공할 수 있다. 초등학교 교사와의 심층 면담에서, 동영상에 등장하는 전

4) 국립중앙박물관, https://www.museum.go.kr/site/main/archive/post/article_16742 (검색일: 2020.12.07.)

시물에 대해 학생들이 좀 더 알아볼 수 있도록 조사하는 형식의 활동지, 혹은 학생들이 새롭게 알아보고 싶은 특정 주제를 정해 프로젝트 학습을 할 수 있는 워크북 등이 있으면 좋겠다는 의견이 있었다.

- 동영상과 관련해 학생들이 탐구할 수 있는 발문이 들어간 학습지를 제공하고, 학생들이 그 답을 찾아가는 활동을 진행할 수도 있다. 예를 들어, <국제 무역항 벽란도>에 관한 애니메이션 영상⁵⁾을 보고, ‘청동 항해 무늬 거울이 바닷속에서 발견되었을까? 어떻게 발견했고, 왜 바닷속에 있었던 걸까?’, ‘아라비아에서는 고려에서 어떤 물건을 가져갔을까?’ 등을 질문하는 학습지를 제작해 배포할 수 있다.
- 초·중·고 학교급 별로 원하는 학습 자료의 형태가 다를 수 있다. 이를 알아보기 위해서는 교사들을 대상으로 추가 설문이 필요하다.

3. 박물관 온라인 학습 자료 활용 활성화 방안

가. 온라인, 오프라인을 활용한 적극적인 홍보 필요

- 박물관 사이트에 학습 자료가 제공된다는 사실을 몰라서 활용하지 못하는 교사와 학생들도 많음. 따라서 다양한 루트를 통한 홍보가 필요함.
- 현재 국립중앙박물관에서는 유튜브 채널을 운영하고 있다. 이곳에서 ‘토요일은 박물관!’과 같은 교육프로그램이나 특별전 안내 등 다양한 박물관 소식을 전하고 있다. 유튜브 채널이나 공식 인스타그램 페이스북 등을 이용해서도 교사와 학생에게 온라인 학습 자료를 홍보할 수 있다.
- 학교공문, ‘인디스쿨’ 등 교사들이 많이 이용하는 온라인 커뮤니티의 교사 오프라인 커뮤니티와 연계하여 학습 자료를 안내하는 자료를 배포할 수도 있다.

나. 교사 연수에서 온라인 학습 자료 활용 방안에 대한 강좌 운영

5) 국립중앙박물관, https://www.museum.go.kr/site/main/archive/post/article_16743 (검색일: 2020.12.07.)

- 국립중앙박물관에서 교사 대상 연수를 운영해왔으나, 박물관에서 진행하는 교육프로그램 참여나 전시 체험으로 프로그램을 구성했음. 박물관에서 제공하는 온라인 학습 자료를 안내하고, 이를 활용해 수업을 설계하는 등의 프로그램을 운영할 수 있음.
- 국립중앙박물관의 현재 교사 대상 박물관 연수는 주로 박물관에서 진행하는 교육프로그램에 참여해 보거나, 박물관 전시 관련 특강을 듣는 형태가 주를 이루고 있다. 또한, 실제로 수업과 연계된 활동보다는 교사들의 문화 체험, 박물관 특별전에 관한 전시 체험 위주로 구성되어 있다.

〈표 Ⅶ-1〉 국립중앙박물관 2019년 초·중등 교사 연수 교육

일자	시간	교육 내용
8.8(목)	9:30~10:00	접수 및 등록
	10:00~11:30	변화하는 박물관, 함께하는 박물관
	11:30~13:00	점심시간
	13:00~14:00	국립중앙박물관의 세계 문화 전시 '로마 이전, 에트루리아'
	14:00~16:00	특별전 연계 교육프로그램 '에트루리아로 떠나는 여행'
8.9(금)	16:00~17:00	전시 연계 학습지 활동
	10:00~11:30	특별전 '조선시대 실경산수화' 연계 강의 조선 그림 이야기
	11:30~13:00	점심시간
	13:00~15:00	가야, 끝나지 않은 신화
	15:00~17:00	상실전 연계 청소년 교육프로그램 '보물을 찾아라'

- 박물관 온라인 학습 자료 활용을 활성화하기 위해서는 교사 대상 연수 프로그램에서 박물관 온라인 학습 자료와 전시물을 소개하고 설명하는 강좌, 그리고 그러한 학습 자료를 활용하여 학생의 사고를 자극할 수 있는 교수 전략에 대한 강좌를 운영할 필요가 있다.
- 교사들이 박물관 온라인 동영상상을 수업에서 활용하는 방안에 대해 다양한 아이디어를 공유할 기회를 주는 것도 필요하다.

〈표 VII-2〉 국립중앙박물관 2019 교육프로그램자료

일자	시간	교육 내용	장소
제1일 8.13. (화)	9:30~10:00	접수 및 등록	생각 쑥쑥 교실 특별 전시실
	10:00~10:05	인사말	
	10:00~12:00	전통놀이와 어린이의 판놀이	
	12:00~13:00	점심시간	
	13:00~14:20	어린이 교육 및 전시 소개	
	14:20~14:30	휴식	
	14:30~17:00	교육프로그램 참여 "실경산수화 속 소리풍경"	
제2일 8.14. (수)	9:30~10:00	접수 및 등록	공간온
	10:00~12:00	교육프로그램 참여 "지도로 꿈꾸는 세상"	
	12:00~13:00	점심시간	
	13:00~15:00	교육프로그램 참여 "박물관을 훔친 아이들"	
	15:00~15:10	휴식	
	15:10~17:00	특별전 "로마 이전, 에트루리아" 전시 디자인 및 전시 관람	생각 쑥쑥 교실
	17:00~17:10	수료식 및 마무리	

○ 연수에 박물관 온라인 학습 자료 활용 수업을 설계하는 과정이 들어간다면 박물관 학습 자료가 학교 현장에서 많이 활용될 것이다.

다. 온라인 동영상 활용한 학생 대상 온라인 강좌 개설

- ☐ 박물관 온라인 학습 자료가 교사들에 의해서만 활용되어야 하는 것은 아님. 학생 대상으로 온라인 학습 자료를 활용한 교육을 직접 실시할 수도 있음.
- ☐ 현재 국립중앙 박물관이 온라인 동영상을 활용하여 학생들을 직접 교육하는 과정은 개설되어 있지 않음.



[그림 VII-5] 국립중앙박물관 홈페이지, 국립중앙박물관 e learning

- 국립중앙박물관에서는 e learning을 개설하여 운영하고 있는데, 이는 대상자를 초·중등 학생으로 설정하고 있지는 않음. 온라인 동영상 활용 학생 대상 온라인 강좌를 개발하여 운영해 볼 수도 있음.
- 초등학생과 중학생을 대상으로 하여 박물관이 학습용 동영상을 개발해서 교육 과정과 연계한 강좌를 개설하는 것을 고려해볼 수도 있다.
- 실시간 쌍방향 원격교육으로 온라인 강좌를 진행할 수도 있다. 2020년 국립중앙박물관에서는 초등학교 5~6학년, 중학교 1학년을 대상으로 ‘전문직 체험 교실’, ‘보물을 찾아라!’, ‘교과서는 살아있다!’ 등을 온라인 실시간 원격교육(유튜브, 네이버 밴드 등)으로 진행했다.⁶⁾ 2019년에는 박물관에 직접 방문하기 어려운 건강 장애 학생들, 울릉초등학교 학생들을 대상으로 ‘원격교육 프로그램 박물관은 생방송 중!’이라는 프로그램을 실시간 쌍방향 원격교육으로 진행하기도 하였다(국립중앙박물관, 2019). 이와 같은 방식의 학생 대상 온라인 강좌를 더욱 확대하여 운영할 필요가 있다.
- 다만, 현재는 이런 쌍방향 원격 교육에 학생들이 참여하기 위해서는 담당 교사의 신청이 필요하다. 국립중앙박물관 유튜브 채널에서 ‘박물관을 움직이는 사

6) 국립중앙박물관, <https://www.museum.go.kr/site/main/edu/list/all?eduIsCurrent=false> (검색일: 2020.12.07.)

람들] 박물관에서 만나는 청소년 진로 탐색'7)을 학생들이 직접 접속해서 볼 수 있는 것처럼, 학생들이 스스로 접근해서 학습할 수 있게 장려할 수 있는 전략도 생각해야 한다.

- 이러한 학생 대상 온라인 강좌는 학교 교육과정과 관련하여 학교의 동아리 활동, 자유학기화도 연계하여 활용될 수 있다.

라. 학생, 온라인 콘텐츠 소비자에서 생산자로

- 2020년에 국립중앙박물관에서는 'e뮤지엄 속 문화재를 고백告白&Go Back하다'라는 주제로 영상 공모전을 개최하였음. 학생들이 일방적으로 온라인 영상을 소비하는 것을 넘어, 직접 온라인 콘텐츠를 생산하게 하는 것이 좋은 시도라고 생각함.

- 현재까지 국립중앙박물관 온라인 학습 영상 자료실, 유튜브 채널 등에서는 박물관이 중심이 되어 제작한 온라인 콘텐츠만 제공되고 있었다. 청년기자단이 제작한 영상이 있었지만, 초·중·고 학생들이 제작한 영상은 없었다.
- 박물관이 개발하여 제공하는 온라인 학습을 청년기자단 TV처럼 초·중·고 학생들이 제작하여 올리는 방식과 연결하는 방안도 있다. 학생이 박물관 온라인 학습을 진행한 후 학습 과정에서 제시한 과제를 수행하여 동영상이나 기타의 형식으로 제작하게 한다. 이때 반드시 과제 수행과 제작 방법에 대한 구체적인 안내를 해야 한다. 그렇지 않으면 '학습' 효과를 극대화할 수 없다. 학생들이 제작한 전시 및 유물 관련 동영상을 선별하여 홈페이지나 박물관 유튜브에 탑재하고 소개한다.

마. 학습 자료 형태의 다변화

- 기존의 이미지, 동영상, 학습지 형태의 자료 형태를 넘어서 박물관, 교사, 학생이 상호작용할 수 있는 학습 자료 형태 개발 필요가 있다. 게임, 팟캐스트, 실시

7) 국립중앙박물관 유튜브 채널, <https://www.youtube.com/watch?v=Xsl6cAS7NtI> (검색일: 2020.12.07.)

간 방송 등 학생들이 직접 참여하고 상호작용할 수 있는 형식의 다양한 온라인 학습 기획할 필요가 있다. 물론 학습 내용이나 목적에 맞게 그 형식을 선별하는 것도 중요하다.

- 국립중앙박물관에서 운영하고 있는 스튜디오 몬(M:On)에서 쌍방향 소통의 라이브로 실시간 교육을 실시하고 있으나 다양한 학년별, 시간대별로 확대가 필요하다.
- 스튜디오 몬(M:On)에 초·중등 학생들이 참여할 수 있는 기회를 늘리고 관련 온라인 교육 부분을 확대하길 제안한다.



[그림 Ⅶ-6] 어린이 박물관 게임 서버 오픈 배너

- 학생들이 흥미있어 하는 게임 형태의 온라인 학습 자료 개발이 필요하다. 국립중앙박물관 어린이 박물관이 마인크래프트와 연계하여 온라인 학습 자료 개발한 것은 좋은 시도로 보인다.



〈단행본〉

- 강선주(2015). *신문화사와 역사교육*, 『역사교육 새로 보기』. 파주: 한울아카데미.
- 강선주(2017). 『소통으로 만드는 역사교육: 역사문서 읽기와 성찰적 역사의식』. 서울대학교 출판문화원.
- 강우철(1974). 『역사의 교육』. 서울: 교학사.
- 교육부(2018). 『사회 3-2』. 서울: 저자.
- 교육부(2018). 『사회 3-2』. 서울: 저자.
- 교육부(2019). 『사회 5-2』. 서울: 저자.
- 교육부(2019). 『사회과 부도』. 서울: 저자.
- 김태웅 외(2020). 『역사②』. 서울: 미래엔.
- 김한중(1997). 역사적 사고력의 개념과 그 교육적 의미, 『역사교육의 이론과 방법』. 삼지원.
- 김희태 외(1998). 『문화재학의 이론과 실제』. 담양: 향지사.
- 문화재청(2000). 『문화재 교육의 이론방법 및 실제』. 대전: 저자.
- 박근칠 외(2020). 『역사②』. 서울: 지학사.
- 박진동(2018). 역사교육으로 정의하는 핵심 역량: 캐나다의 역량 중심 교육과정. 강선주 역음, 『세계는 역사를 어떻게 교육하는가』 한울.
- 송춘영(1986). 역사적 사고력을 기르기 위한 사료 활용 방안, 『이원순교수 회갑기념 사학논총』. 서울: 교학사.
- 이병인 외(2020). 『역사②』. 서울: 비상교육.
- 양혜경, 이경순(2004). 이러닝의 이해. 한국교육학술정보원.
- 최상훈(2005). 역사적 사고력의 의미와 하위범주, 『역사교육과 역사인식』. 서울: 책과 함께.
- Barton, K. C.(2009). "The Denial of Desire: How to Make History Education Meaningless," in L. Symcox and A. Wilschut eds., *National History Standards: The Problems of the Canon and The Future of Teaching History*, Information Age Publishing, Inc.
- Lee, P.(2011). "History Education and Historical Literacy", Ian Davis(ed.), *Debates in History Education*. New York: Routledge.

Seixas, P. (2017). "Historical Consciousness and Historical Thinking", M. Carretero, S. Berger, and M. Grever(eds.), *Palgrave Handbook of Research in Historical Culture and Education*. London: Palgrave Macmillan.

〈논문〉

- 강선주(2006). 역사 수업에서 자료 활용 능력 신장을 위한 유물·유적 활용 방안. *기전문화연구*, 33, 83-112.
- 강선주(2014). 초·중·고등학생이 구성하는 역사담론과 추구하는 역사의식. *역사교육연구*, 19, 51-111.
- 강선주(2020a). 역사교육과 문화재 교육. '민족'을 위한 연합에서 '민족'의 탈각, 역사와 문화재의 구분으로. *역사교육연구*, 37, 173-208.
- 강선주(2020b). 공공역사와 역사교육, 현대사와 박물관, 4, 68-79.
- 강인애, 설연경(2009). 전시연계 교육프로그램의 개발을 위한 학습이론으로서 '전시물 기반 학습(Object-based learning)'에 대한 사례연구. *조형교육*, 33, 1-38.
- 강인애, 이소현, 손정은(2017). 박물관 모바일 러닝 분석에 기반한 학교 모바일 러닝 활성화 방안: 학교-박물관 연계 모바일 러닝 모형. *교육정보미디어연구*, 23(1), 29-56.
- 강인애, 장진혜, 구민경(2017). 플립드 뮤지엄(Flipped Museum) 교육프로그램 개발 및 적용 연구. *조형교육*, 61, 1-36.
- 국립중앙박물관(2019a). 2019년 초·중등교사 박물관 문화연수. *국립중앙박물관 교육자료집*, 88-90.
- 국립중앙박물관(2019b). 2019 초등교사 연수교육. *국립중앙박물관 교육자료집*, 167-168.
- 권정인, 김재현(2017). 디지털문화사회와 리터러시 교육의 필요성 연구. *한국컴퓨터교육학회 학술발표대회논문집*, 21, 245-246.
- 김영환, 손미, 구기영, 류춘근(2013). 사이버 박물관에 대한 초등학교 교사와 학생의 인식 조사 연구. *사고개발*, 9(3), 205-229.
- 류재만(2019). 박물관 교육에서 유물 리터러시 학습 방안 모색. *박물관학보*, 36, 1-19.
- 박효정(2010). 초등학교 교육과정연계를 위한 국립고궁박물관 전시유물의 해석방법 개발 연구: 측우대를 중심으로, *박물관교육연구*, 5, 83-104.

- 배기동(2019). 박물관과 학교의 경계를 허물고 아이들이 스스로 성장할 수 있는 플랫폼을 만들어라. *박물관교육연구*, 21, 1-4.
- 양진열(2011). 국립박물관 교육의 방향과 발전 방안 연구, 한국문화관광연구원.
- 양지연, 손차혜(2019). 뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향. *문화예술교육연구*, 14(2), 77-99.
- 유지선, 최유리 (2010). 가상박물관을 활용한 학교 연계 프로그램 개발: 5학년 사회과를 중심으로. *박물관교육연구*, 4, 83-114.
- 이노은(2011). 박물관교육에 대한 이론적 고찰. *인문학연구*, 15, 27-48.
- 이용욱(2018). 디지털리터러시 교육의 방향성 연구. *인문콘텐츠*, 50, 115-135.
- 이종경, 정진희(2011). 르네상스 시대 미술자료를 활용한 중등 역사 학습 방안 연구, *교과교육학연구*, 15(1), 65-82.
- 이창호(2017). 기호학적 관점에 따른 역사 시각자료 읽기 모형 개발. *역사교육연구*, (27), 129-182.
- 임기환, 김옥진(2012). 초등 사회과 역사영역 교육과정과 연계한 박물관교육 프로그램 구성 방안: 국립중앙박물관, 국립고궁박물관의 사례를 중심으로. *한국초등교육*, 23, 111-137.
- 정재삼, 주영주(2003). e learning의 평가 연구: 문헌조사를 중심으로, *교육과학연구*, 34(1), 73-94.
- 조재춘, 임희석(2012). 교수-학습 활동과 학습자의 특성을 고려한 스마트 교육 개념모델. *컴퓨터교육학회논문지*, 15(4), 41-49.
- 조희정(2019). 네트워크 사회의 개인권력과 디지털 노마드 개념에 대한 연구. *시민사회와 NGO*, 17(1), 41-71.
- 지모선, 이종경(2019). 역사 수업에서 유물을 활용한 학습 설계 : ‘가키에몬 코끼리’를 중심으로. *사회과교육연구*, 26(3), 111-128.
- 한혜정(2020, 10, 16). 역량중심 교육과정의 의미와 특징, 그에 따른 교과교육과정 설계 방향, 역량중심 교과교육과정 설계 방향 탐색, 2020 국가교육과정포럼 역량기반 교과교육과정 포럼자료집(1차).
- 홍혜주, 강인애, 이소현(2019). 디지털 박물관 활용을 통한 학교 학습공간의 변혁적 확장. *조형교육*, 69, 123-150.
- Wineburg, S. (2007). “Unnatural and Essential: the Nature of Historical Thinking”, *Teaching History*, 129.

〈학위 논문〉

김태기(2014). 고등학생의 자기주도학습을 위한 스마트 러닝 어플리케이션 개발 연구. 연세대학교 대학원 박사학위논문.

〈인터넷 사이트〉

강현석 (2020. 10. 21). 코로나가 바꾼 청소년 일상...미디어 사용 늘고 공부시간 줄어. 경향신문, http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=202010212129025&code=620105. (2020. 12. 1 검색).

국립중앙박물관, <https://www.museum.go.kr/site/main/home>. (2020. 12. 7. 검색).

국립중앙박물관 유튜브, <https://www.youtube.com/user/koreanmuseum>. (2020. 12. 7. 검색).

박세환 (2019. 04. 04). 초등생 75%, 매주 유튜브 동영상 봐...시청규칙 등 정해야. 헤럴드경제. <http://news.heraldcorp.com/view.php?ud=20190404000422>. (2020. 12. 1 검색).

서혜지 (2020. 10. 29). '온라인 수업 전환 후 청소년 미디어 사용실태 조사' 발표. CCTV 뉴스, <http://www.cctvnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=212486>. (2020. 12. 1 검색).

오종택 (2020.11.19). 코로나가 바꿔놓은 국민 인식...질병 두렵고, 일상된 온라인 수업. 뉴시스, https://newsis.com/view/?id=NSX20201119_0001239193&dID=10401&pID=10400. (2020. 12. 1 검색).

양가림 (2020. 09. 22). 교사 10명 중 8명 "원격수업으로 학습격차 커져". 전남일보, <https://www.jnilbo.com/view/media/view?code=2020092211083516755>. (2020. 12. 1 검색).

장지훈 (2020. 10. 01). 코로나로 '읽고 쓰는 것' 힘들어하는 초등학생들 '부지기수'. news1뉴스, <https://www.news1.kr/articles/?4074605>. (2020. 12. 1 검색).

e뮤지엄, <http://www.emuseum.go.kr/main>. (2020. 12. 7 검색).



부록

〈부록 1〉 초등 사회과 역사 영역 목표 및 성취기준(2015 개정)

1. 목표

사회과는 학생들이 민주 시민으로서의 자질을 함양할 수 있도록 사회현상에 관한 기초적 지식을 습득함은 물론, 지리, 역사 및 제반 사회과학의 기본 개념과 원리를 발견하고 탐구하는 능력을 익혀 우리 사회의 특징과 세계의 여러 모습을 종합적으로 이해하게 한다. 또한 사회과는 다양한 정보를 활용하여 현대사회의 문제를 창의적, 합리적으로 해결하고 공동체 생활에 적극적으로 참여하는 능력의 육성을 목표로 한다. 이를 통해 사회과는 개인의 발전은 물론, 사회, 국가, 인류의 발전에 기여할 수 있는 책임 있는 시민을 기른다.

사회과는 학습자의 성장 발달 정도와 사회·문화적 경험을 고려하여 학교 급별로 주안점을 달리한다. 초등학교에서는 학생들이 주변의 사회현상에 대하여 관심과 흥미를 가지며, 생활과 관련된 기본적 지식과 능력을 습득하고, 이를 자신의 주변 환경이나 문제에 적용할 수 있는 적극적인 태도를 길러야 한다. 중학교에서는 학생들이 초등학교에서의 학습을 바탕으로 각 영역에서 중요시하는 지식을 과학적 절차에 의하여 발견·적용하고, 개인적·사회적 문제를 해결하는 능력을 길러 적극적인 공동체 구성원으로서의 자질을 함양하게 한다.

사회과의 세부 목표는 다음과 같다.

- 가. 사회의 여러 현상과 특성을 그 사회의 지리적 환경, 역사적 발전, 정치·경제·사회적 제도 등과 관련지어 이해한다
- 나. 지표 공간의 자연환경 및 인문환경에 대한 이해를 통해 지역에 따른 인간 생활의 다양성을 파악하고, 지역적, 국가적, 세계적 수준의 지리 문제와 쟁점에 관심을 갖는다.
- 다. 각 시대의 특색을 중심으로 우리나라의 역사적 전통과 문화의 특수성을 파악하여 민족사의 발전상을 체계적으로 이해하며, 이를 바탕으로 인류 생활의 발달 과정과 각 시대의 문화적 특색을 파악한다

-
- 라. 사회생활에 관한 기본적 지식과 정치·경제·사회·문화 현상에 대한 기본적인 원리를 종합적으로 이해하고, 현대 사회의 성격 및 민주적 사회생활을 위하여 해결해야 할 여러 문제를 파악한다.
- 마. 사회현상과 문제를 파악하는 데 필요한 지식과 정보를 획득, 분석, 조직, 활용하는 능력을 기르며, 사회생활에서 나타나는 여러 문제를 합리적으로 해결하기 위한 탐구 능력, 의사 결정 능력 및 사회 참여 능력을 기른다.
- 바. 개인과 사회생활을 민주적으로 운영하고, 우리 사회가 당면한 문제들에 관심을 가지고 민주 국가 발전과 세계의 발전에 적극적으로 이바지하려는 태도를 가진다.

2. 성취기준

[초등학교 3~4학년]

(1) 우리가 살아가는 곳

〈우리가 알아보는 고장 이야기〉

[4사01-03] 고장과 관련된 옛이야기를 통하여 고장의 역사적인 유래와 특징을 설명한다.

[4사01-04] 고장에 전해 내려오는 대표적인 문화유산을 살펴보고 고장에 대한 자긍심을 기른다.

(2) 우리가 살아가는 모습

〈시대마다 다른 삶의 모습〉

[4사02-03] 옛 사람들의 생활 도구나 주거 형태를 알아보고, 오늘날의 생활 모습과 비교하여 그 변화상을 탐색한다.

[4사02-04] 옛날의 세시 풍속을 알아보고, 오늘날의 변화상을 탐색하여 공통점과 차이점을 분석한다.

〈가족의 모습과 역할 변화〉 (중단원 내 일반사회와 통합)

[4사02-05] 옛날과 오늘날의 혼인 풍습과 가족 구성을 비교하고, 시대별 가족의 모습과 가족 구성원의 역할 변화를 탐색한다.

(3) 우리 지역의 어제와 오늘

〈우리가 알아보는 지역의 역사〉

[4사03-03] 우리 지역을 대표하는 유·무형의 문화유산을 알아보고, 지역의 문화유산을 소중히 여기는 태도를 갖는다.

[4사03-04] 우리 지역과 관련된 역사적 인물의 삶을 알아보고, 지역의 역사에 대해 자부심을 갖는다.

[초등학교 5~6학년]

(2) 인권 존중과 정의로운 사회

〈인권을 존중하는 삶〉 (중단원 내 일반사회와 통합)

[6사02-01] 인권의 중요성을 인식하고 인권 신장을 위해 노력했던 옛 사람들의 활동을 탐구한다.

(3) 옛 사람들의 삶과 문화

〈나라의 등장과 발전〉

[6사03-01] 고조선의 등장과 관련된 건국 이야기를 살펴보고, 고대 시기 나라의 발전에 기여한 인물(근초고왕, 광개토대왕, 김유신과 김춘추, 대조영 등)의 활동을 통하여 여러 나라가 성장하는 모습을 탐색한다.

[6사03-02] 불국사와 석굴암, 미륵사 등 대표적인 문화유산을 통하여 고대 사람들이 이룩한 문화의 우수성을 탐색한다.

〈독창적 문화를 발전시킨 고려〉

[6사03-03] 고려를 세우고 외침을 막는 데 힘쓴 인물(왕건, 서희, 강감찬 등)의 업적을 통하여 고려의 개창과 외침 극복 과정을 탐색한다.

[6사03-04] 고려청자와 금속 활자, 팔만대장경 등의 문화유산을 통하여 고려시대 과학 기술과 문화의 우수성을 탐색한다.

〈민족 문화를 지켜 나간 조선〉

[6사03-05] 조선을 세우거나 문화 발전에 기여한 인물(이성계, 세종대왕, 신사임당 등)의 업적을 통해 조선전기 정치와 민족문화의 발전상을 탐색한다.

[6사03-06] 대표적인 유적지(행주산성, 남한산성 등)와 인물들(이순신과 곽재우, 김상헌과 최명길 등)의 활동을 통하여 임진왜란, 병자호란 등과 같은 국가적 위기의 극복 과정을 탐색한다.

(4) 사회의 새로운 변화와 오늘날의 우리

〈새로운 사회를 향한 움직임〉

[6사04-01] 영·정조 시기의 개혁 정치와 서민 문화의 발달을 중심으로 조선 후기 사회와 문화의 변화 모습을 탐색한다.

[6사04-02] 조선 사회의 모순을 극복하기 위해 개혁을 시도한 인물(정약용, 홍선 대원군, 김옥균과 전봉준 등)의 활동을 중심으로 사회 변화를 위한 옛 사람들의 노력을 탐색한다.

〈일제의 침략과 광복을 위한 노력〉

[6사04-03] 일제의 침략에 맞서 나라를 지키고자 노력한 인물(명성황후, 안중근, 신돌석 등)의 활동에 대해 조사한다.

[6사04-04] 광복을 위하여 힘쓴 인물(이회영, 김구, 유관순, 신채호 등)의 활동을 파악하고, 나라를 되찾기 위한 노력을 소중히 여기는 태도를 기른다.

〈대한민국의 수립과 6.25 전쟁〉

[6사04-05] 광복 이후 대한민국의 수립 과정을 살펴보고, 대한민국 수립의 의의를 파악한다.

[6사04-06] 6.25 전쟁의 원인과 과정을 이해하고, 그 피해상과 영향을 탐구한다.

(5) 우리나라의 정치 발전

〈자유민주주의의 발전과 시민 참여〉

[6사05-01] 4.19 혁명, 5.18 민주화 운동, 6월 민주 항쟁 등을 통해 자유민주주의가 발전해 온 과정을 파악한다.

[6사05-02] 광복 이후 시민의 정치 참여 활동이 확대되는 과정을 중심으로 오늘날 우리 사회의 발전상을 살펴본다.

(6) 우리나라의 경제 발전

〈경제생활의 변화와 우리나라 경제의 성장〉

[6사06-03] 농업 중심 경제에서 공업·서비스업 중심 경제로 변화하는 모습을 중심으로 우리나라 경제성장 과정을 파악한다.

[6사06-04] 광복 이후 경제성장 과정에서 우리 사회가 겪은 사회 변동의 특징과 다양한 문제를 살펴보고, 더 나은 사회를 만들기 위하여 해결해야 할 과제를 탐구한다.

(8) 통일 한국의 미래와 지구촌의 평화

〈한반도의 미래와 통일〉 (성취기준 내 지리·일반사회와 통합)

[6사08-01] 독도를 지키려는 조상들의 노력을 역사적 자료를 통하여 살펴보고, 독도의 위치 등 지리적 특성에 대한 이해를 바탕으로 하여 영토주권 의식을 기른다.

[6사08-02] 남북통일을 위한 노력을 살펴보고, 지구촌 평화에 기여하는 통일 한국의 미래상을 그려 본다.

〈부록 2〉 초등 사회 교과서 및 사회과 부도(2015 개정) 유물 수록 상황

순	학년	시대	문화재명	소재지	
				국립박물관	그 외
1	3	선사	주먹도끼		소재지 미표기
2	3	선사	빗살무늬 토기		소재지 미표기
3	3	선사	동물의 뼈로 만든 낚시 도구		소재지 미표기
4	3	선사	청동 방울	국립중앙박물관	
5	3	선사	농경문 청동기	국립중앙박물관	
6	3	선사	비파형 동검	국립중앙박물관	
7	3	선사	거친무늬 청동거울	국립중앙박물관	
8	3	선사	철로 만든 농사 도구		소재지 미표기
9	3	선사	철로 만든 무기, 투구, 갑옷		소재지 미표기
10	3	선사	돌괘이		소재지 미표기
11	3	선사	반달 돌칼		소재지 미표기
12	3	선사	시루		소재지 미표기
13	3	선사	가락바퀴		소재지 미표기
14	5	삼국	광개토대왕릉비		중국 지린성 지안현
15	5	삼국	서울 북한산 신라 진흥왕 순수비	국립중앙박물관	
16	5	삼국	황남대총 출토 유리 제품들	국립중앙박물관	
17	5	삼국	금동 미륵보살 반가 사유상	국립중앙박물관	
18	5	삼국	고구려의 치미		평양 조선 중앙 역사박물관
19	5	삼국	고구려와 발해 수막새의 연꽃무늬	국립중앙박물관	
20	5	삼국	고구려 수산리 고분 벽화		황해남도 안악군
21	5	삼국	고구려 무용총 벽화		중국 지린성 지안현
22	5	삼국	상경성 발해 석등		중국 헤이룽장성
23	5	삼국	고구려 안악 3호분 벽화		황해남도 안악군
24	5	삼국	고구려 금동 연가 7년명 여래 입상	국립중앙박물관	
25	5	삼국	무령왕릉 출토 중국 화폐	국립공주박물관	
26	5	삼국	무령왕 금제관식	국립공주박물관	
27	5	삼국	무령왕릉에서 출토된 중국 도자기	국립공주박물관	
28	5	삼국	금관총 금관	국립경주박물관	
29	5	삼국	백제금동대향로	국립부여박물관	
30	5	삼국	덩이쇠	국립김해박물관	
31	5	삼국	철제 갑옷과 투구	국립김해박물관	
32	5	삼국	배 모양 토기	국립김해박물관	
33	5	삼국	도기 기마 인물형 명기	국립중앙박물관	
34	5	삼국	무구정광대다라니경		불교중앙박물관
35	5	고려	태조 왕건 청동상		평양 조선 중앙

					역사박물관
36	5	고려	청자 상감 운학무늬 매병		간송미술관
37	5	고려	청자 투각 칠보 무늬 향로	국립중앙박물관	
39	5	고려	청자 상감 모란무늬 표주박 모양 주전자	국립중앙박물관	
40	5	고려	청자 상감 모란 구름 학무 늬 배개	국립중앙박물관	
41	5	고려	청자 잔과 잔 받침	국립중앙박물관	
42	5	고려	청자 투각 고리무늬 의자	국립중앙박물관	
43	5	고려	청자 기와	국립중앙박물관	
45	5	고려	청자 상감 모란무늬 항아리	국립중앙박물관	
46	5	고려	청자 배 모양 변기	국립중앙박물관	
47	5	고려	청자 상감 국화무늬 침 뿔 는 그릇	국립중앙박물관	
49	5	고려	팔만대장경		강원도 평창군
50	5	고려	합천 해인사 대장경판		경상남도 합천군
51	5	고려	직지심체요절		프랑스국립도서관
52	5	고려	무역선이 그려진 청동거울		소재지 미표기
53	5	고려	삼국사기		옥산 서원
54	5	조선	태조 이성계 어진		어진 박물관
55	5	조선	도성도		서울대규장각한국 학연구원
56	5	조선	농사직설		고려대학교 도서관
57	5	조선	칠정산		서울대규장각 한국학연구원
58	5	조선	양부일구	국립고궁박물관	
59	5	조선	훈민정음 해례본		간송미술관
60	5	조선	삼강행실도	국립중앙박물관	
61	5	조선	동래선생교정복사상설		성암 고서 박물관
62	5	조선	월인천강지곡		한국학중앙연구원
63	5	조선	세종실록지리지		서울대규장각 한국학연구원
64	5	조선	초충도		오죽헌시립박물관
65	5	조선	동래부 순절도		소재지 미표기
67	5	조선	곽재우 유물 일괄		소재지 미표기
68	5	조선	행주 대첩 비각		소재지 미표기
69	5	조선	서울 삼전도비		서울시 송파구
70	5	조선	탕평비		서울시 종로구
71	5	조선	화성성역의궤		서울대규장각 한국학연구원
72	5	조선	대동여지도 22권	국립중앙박물관	
73	5	조선	규합총서	국립중앙박물관	
74	5	조선	목민심서	국립중앙박물관	
75	5	조선	한글 소설 홍길동전	국립중앙박물관	
76	5	조선	김홍도 <논밭이>	국립중앙박물관	

77	5	조선	김홍도 <서당도>	국립중앙박물관	
78	5	조선	신윤복 <단오풍정>		간송미술관
79	5	조선	<평양도>의 판소리 공연 장면 일부분		서울대학교 박물관
80	5	조선	<평양도>		소재지 미표기
81	5	조선	민화		소재지 미표기
82	5	조선	<영조·정순 왕후 가계도감 의궤> 일부분	국립중앙박물관	
83	5	조선	척화비	국립중앙박물관	

※근현대사 이전까지 수록, 복제품 목록 등은 일부 제외

〈부록 3〉 초등 설문지

설문지

안녕하십니까?

본 조사는 국립중앙박물관의 연구과제인 <박물관 전시품 기반 온라인 역사 학습 자료 개발>을 수행하기 위하여 실시하고 있습니다. 조사결과는 비대면 온라인 교육환경에 필요한 박물관 학습방안 구성 및 전시품에 기반한 온라인 역사 학습 자료를 개발하는데 소중한 자료로 활용됩니다.

본 연구는 **역사교육에 대한 전문적 지식과 교육경험이 풍부한 선생님의 응답이 절대적으로 필요합니다.** 여러 업무로 바쁘시겠지만, 빠짐없이 응답하여 주실 것을 부탁드립니다. 진심으로 감사의 말씀을 드립니다.

2020. 9.

※ 연구 참여에 대한 동의

설문 조사는 1회 진행되며 평소 경험과 생각을 토대로 응답하시면 됩니다. 본 연구는 개인을 식별 할 수 있는 인적사항은 기재하지 않으며, 개인배경은 연구목적으로만 사용됨으로 위험요소는 없습니다. 연구 참여 도중 언제든지 그만 둘 수 있고, 그로 인한 어떠한 불이익도 없음을 알려드립니다. 본 설문지에 응답하는 것은 이상의 내용에 대한 동의로 간주될 것입니다.

※ 설문완료 후 소정의 음료를 보내드립니다. 연락처를 적어주세요

(이름: 전화번호:)

1. 다음의 사회과 역사 단원에서 유물 자료(영상물, 사진, 삽화, 모형 등)의 활용 여부에 대한 질문입니다. **해당 사항에 ✓ 표시 바랍니다.**

번호	시대	학습 주제	유물 자료를 사용한다.		유물 자료를 사용할 필요가 있다.	
			네	아니오	네	아니오
1	선사	옛사람들의 생활 도구				
2	삼국	고대 국가의 성장과 문화 발전				
3	고려	고려의 건국과 외침 극복				
4	고려	고려의 문화와 과학 기술				
4	조선	조선전기의 정치와 문화 발전				
5	조선	조선의 외침 극복				
6	조선	조선후기 사회와 문화의 변화				

2. 다음은 현재 초등 사회 교과서와·사회과 부도에 있는 유물들입니다. 선생님이 수업에서 다루는 모든 유물에 ✓ 표시 바랍니다.

2-1. 시대마다 다른 삶의 모습: 옛날과 오늘날의 생활모습(3-2 교과서)

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
주먹도끼		빗살무늬 토기		이음 낚시 바늘		청동 방울	
							
농경문 청동기		비파형 동검		거친무늬 청동거울		철제 농사 도구	
							
돌괘이		반달 돌칼		시루		가락바퀴	

2-2. 삼국시대 (5-2 교과서)

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
서울 북한산 신라 진흥왕 순수비		신라 황남대총 출토 유리제품들		금동 미륵보살 반가 사유상		고구려와 발해 수막새의 연꽃무늬	
							
고구려 수산리 고분 벽화		고구려 안악 3호분 벽화		고구려 금동 연가 7년경 여래 입상		백제 무령왕릉 출토 중국 화폐	

							
백제 무령왕 금제관식		신라 금관총 금관		백제금동대향로		가야 덩이쇠	
							
가야 철제 갑옷과 투구		가야 배 모양 토기		신라 도기 기마 인물형 명기		신라 무구정광대다라니경	

2-3. 고려시대(5-2 교과서)

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
청자 상감 운학무늬 매병		청자 투각 칠보 무늬 향로		청자 상감 모란무늬 표주박 모양 주전자		팔만대장경	
							
합천 해인사 대장경판		직지심체요절		무역선이 그려진 청동 거울		삼국사기	





2-4. 조선시대 (5-2 교과서)

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
도성도		농사직설		철정산		양부일구	

			
훈민정음 해례본	삼강행실도	월인천강지곡	세종실록지리지
			
초충도	동래부 순절도	곽재우 유물 일괄	행주 대첩 비각
			
서울 삼전도비	탐평비	화성성역의궤	대동여지도 22권
			
규합총서	목민심서	한글 소설 「홍길동전」	김홍도 「논밭이」
			
김홍도「서당도」	신윤복 「단오풍정」	작자미상 「평양도」	민화

3. 다음은 현재 초등 사회 교과서와 사회과 부도에는 없지만 국립박물관에 전시되어 있는 유물의 일부입니다. 이 중에서 수업에서 활용할 필요가 있는 전시물에 모두 ✓ 표시 바랍니다.

3-1. 선사시대

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
작은 돌날		그물 무늬 토기		돌칼		복골	

3-2. 삼국시대

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
고구려 부뚜막		고구려 봉황 모양 꾸미개		가야 인물형 토기 (불잔) 경주 발굴		백제 산수 무늬 벽돌	
							
가야 바퀴 모양 토기		백제 나주 신촌리 금동관		가야 오리 모양 그릇		가야 배 모양 토기	
							
백제 금동 신발		고구려 말을 탄 사람을 그린 벽화편		가야 집 모양 토기		고구려 호우종 청동그릇 경주 출토	

3-3. 고려시대

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
나전경함		대혜보각선 사서		청운사명 청동제 반자		석제 보살 좌상	
							
정화통보		청동 순가락		청동 젓가락		동제 다리미	
							
금으로 된 머리 꾸미개		청자 장식 기린 향로		은제 풍경 무늬 향합		천흥사 종	
							
하재 석관		청자 용 장식 향로		백자 상감 모란 버드나무 무늬 매병		청자 상감 주사위	

3-4. 조선시대

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
한글금속활자		휴대용 양부일구		천자총통		분청사기 박지 모란무늬 지라병	
							
동몽수지		「명나라로 가는 바닷길」		이암 「어미개와 강아지」		조서경 무과홍패	

				
백자 태항아리	승자총통	광해군 일기	비격진천뢰	
				
조총	숙명신한첩	개다리 소반	김홍도 「갈매」	
				
「규장각도」	심사정필 산수도 및 강세황 발문	상평통보	백자 달항아리	

3-5. 3-1.~3.4에 있는 것 이외에 수업에서 다루어야 한다고 생각하는 유물이 있다면, 유물의 이름을 모두 적어주세요.

끝까지 응답해주셔서 감사합니다.

〈부록 4〉 역사과 성취 목표 및 성취기준 정리(2015 개정, 2018 고시)

1. 역사과 성취 목표

‘역사’는 한국과 세계 각국이 발전해 온 과정을 종합적, 체계적으로 파악하여 현재 문제를 해결하고 미래 사회가 나아가 할 방향을 제시할 수 있는 통찰력을 기르는 데 목표가 있다. 이를 위해 학습자가 시간의 흐름 속에서 한국과 세계의 역사적 발전 과정을 이해하고, 새로운 문화의 형성과 변화를 가져온 다양한 요인들을 탐구하게 한다. 이 과정에서 학습자 스스로 역사적 자료를 활용하여 비교, 분석, 종합함으로써 결론을 이끌어내고 역사를 재현하는 능력을 향상시킨다. 또한 학습자가 과거의 사실에 대한 다양한 해석과 시각이 있다는 것을 인식하고 그 근거와 관점을 파악하도록 한다. 학습자는 이러한 역사에 대한 이해를 바탕으로 한국과 세계의 구성원으로서 다양한 문화를 존중하며, 민주와 평화의 정신을 바탕으로 문제를 해결하는 자세를 기른다. ‘역사’의 구체적인 목표는 다음과 같다.

- 가. 한국의 전근대사와 세계 역사의 주요 사건과 개념을 이해한다.
- 나. 한국의 전근대사와 세계 역사를 연속성과 변화의 개념을 중심으로 이해한다.
- 다. 한국과 세계의 정치와 문화가 지역의 특수한 조건 아래 변화하였음을 이해하고, 여러 지역이 서로 관련을 맺으며 발전해 왔음을 파악한다.
- 라. 다양한 역사 자료를 비교, 분석하고 증거에 기초하여 다양한 방식으로 역사적 설명을 구현하는 능력을 기른다.
- 마. 오늘날 세계가 직면한 문제를 역사적으로 파악하고 문제를 해결하려는 태도를 기른다.
- 바. 시간과 공간 속에서 서로 다르게 나타나는 문화와 전통, 가치를 인정하고, 민주와 평화의 정신을 존중하는 자세를 기른다.

2. 역사과 성취기준

(1) 문명의 발생과 고대 세계의 형성

- [9역01-01] 역사의 의미를 알고, 역사를 학습하는 목적을 이해한다.
- [9역01-02] 선사 문화와 고대 문명의 특징을 탐구한다.
- [9역01-03] 고대 제국들의 특성과 주변지역들과의 상호작용에 따른 고대 세계의 형성을 설명한다.

(2) 세계 종교의 확산과 지역 문화의 형성

- [9역02-01] 인도 지역의 불교와 힌두교 문화의 형성 과정을 정치적 변화와 관련하여 이해하고, 불교 및 힌두교 문화가 확산되는 과정을 설명한다.
- [9역02-02] 동아시아의 정치적 변천을 당과 그 주변 지역과의 관계를 중심으로 이해하고, 이 시기의 동아시아 문화를 탐구한다.
- [9역02-03] 무함마드 시기부터 아바스 왕조까지 이슬람 제국에서 종교가 일상생활과 정치에 미친 영향을 이해하고 이슬람 문화를 탐구한다.
- [9역02-04] 비잔티움 제국과 서유럽 세계의 교회가 사회에 미친 영향과 교권의 변화를 이해한다.

(3) 지역 세계의 교류와 변화

- [9역03-01] 몽골 제국이 세계 여러 지역 간의 교류에 미친 영향을 탐구한다.
- [9역03-02] 명·청 교체에 따른 동아시아 지역 질서의 변화를 설명한다.
- [9역03-03] 오스만 제국의 다양한 민족과 종교에 대한 지배 정책을 중심으로 서아시아와 북아프리카 지역 질서의 변화를 이해한다.
- [9역03-04] 유럽의 신향로 개척 이후 무역 확대가 유럽과 라틴 아메리카 세계에 미친 변화를 설명한다.

(4) 제국주의 침략과 국민 국가 건설 운동

- [9역04-01] 유럽과 아메리카의 시민 혁명과 국민 국가 형성 과정을 이해한다.
- [9역04-02] 유럽의 산업화 과정을 이해하고, 제국주의 침략 실상을 사례를 중심으로 탐구한다.

-
- [9역04-03] 서아시아와 인도의 국민 국가가 건설되는 과정을 사례를 중심으로 탐구한다.
- [9역04-04] 동아시아의 국민 국가가 건설되는 과정을 사례를 중심으로 탐구한다.

(5) 세계 대전과 사회 변동

- [9역05-01] 20세기 전반 국제 정치 및 경제 질서의 변화를 두 차례의 세계 대전을 중심으로 이해한다.
- [9역05-02] 20세기 여성의 참정권 운동을 비롯하여 민주주의가 확산되는 과정을 구체적인 사건과 인물을 중심으로 이해한다.
- [9역05-03] 세계 대전의 과정에서 일어난 대량 학살과 인권 침해 등의 사례를 탐구하고 평화를 유지하기 위한 노력에 대해 알아본다.

(6) 현대 세계의 전개와 과제

- [9역06-01] 냉전 체제의 형성과 변화를 이해하고, 20세기에 아시아와 아프리카 등에서 탄생한 새로운 국가들을 사례로 탐구한다.
- [9역06-02] 탈냉전과 세계화가 가져온 경제와 문화 변화를 이해한다.
- [9역06-03] 20세기 후반의 탈권위주의 운동과 대중문화의 발달을 구체적인 사건들과 인물들을 사례로 탐구한다.
- [9역06-04] 오늘날 인류가 해결해야 할 문제를 구체적 사례를 중심으로 탐구하고 해결 방안에 대해 토론한다.

(7) 선사 문화와 고대 국가의 형성

- [9역07-01] 만주와 한반도 지역의 선사 문화와 청동기 문화의 특징을 다른 지역과 비교하여 이해하고 고조선의 사회 모습을 파악한다.
- [9역07-02] 철기 문화를 바탕으로 만주와 한반도 지역에서 성립한 여러 나라의 생활 모습을 설명한다.
- [9역07-03] 삼국의 성장 과정을 파악하고, 삼국 통치 체제의 특징을 탐구한다.
- [9역07-04] 삼국 문화의 성격을 비교하고, 대외 교류의 양상과 그 영향을 파악한다.

(8) 남북국 시대의 전개

- [9역08-01] 삼국 통일의 과정과 의미를 동아시아의 관점에서 분석하고, 발해 성립의 역사적 의의를 파악한다.
- [9역08-02] 남북국 시기 통일신라와 발해의 통치 체제의 변화 양상을 파악한다.
- [9역08-03] 남북국 시기 문화 내용과 대외 교류 양상을 이해한다.

(9) 고려의 성립과 변천

- [9역09-01] 고려의 후삼국 통일과 체제 정비 과정을 통해 고려 지배 체제의 특징을 파악한다.
- [9역09-02] 고려와 송, 거란, 여진과의 관계를 중심으로 대외 관계를 이해한다.
- [9역09-03] 원 간섭기 고려 사회의 변화를 파악하고, 개혁 정책의 특징과 신진 사대부의 성장을 이해한다.
- [9역09-04] 고려시대 사회 모습과 문화의 특징을 유물이나 유적, 사례들에 기초하여 추론한다.

(10) 조선의 성립과 발전

- [9역10-01] 조선의 유교적 통치 이념을 통치 체제의 정비와 대외 관계를 통해 탐구한다.
- [9역10-02] 사림 세력의 성장 과정과 사림 세력의 집권에 따른 정치 변화 내용을 이해한다.
- [9역10-03] 조선전기 문화 사업을 조사하여 조선 정부가 유교 문화를 보급하려고 한 배경과 노력을 이해한다.
- [9역10-04] 왜란과 호란이 동아시아 정세에 미친 영향을 파악한다.

(11) 조선 사회의 변동

- [9역11-01] 조선 후기 정치 운영의 변화와 제도 개혁을 파악한다.
- [9역11-02] 세도 정치 시기에 일어난 농민 봉기의 의미를 사례를 통해 파악한다.

[9역11-03] 조선후기 학문과 예술에 나타난 새로운 경향을 파악한다.

[9역11-04] 조선후기에 나타난 사회 변화를 파악한다.

(12) 근·현대 사회의 전개

[9역12-01] 국민 국가를 건설하려는 다양한 노력들을 살펴보고, 그 결과 대한
민국 정부가 수립되었음을 이해한다.

[9역12-02] 세계 자본주의 체제로의 편입 이후 한국 경제의 시기별 특징과 사
회 변화에 대해 살펴본다.

[9역12-03] 우리나라 민주주의 발전 과정을 이해한다.

[9역12-04] 통일을 위한 노력을 파악하고, 평화 통일의 방안에 대해 탐색한다.

〈부록 5〉 중학교 역사교과서(2018 고시, 역사②) 문화재 수록 상황

(금성출판사, 동아출판사, 미래엔, 비상교과서, 지학사 순)

순서	시대	문화재명	수록 교과서					소재
			금	동	미	비	지	
1	선사	전곡리 주먹도끼	○	○		○	○	국립중앙박물관
2	선사	빗살무늬토기	○	○	○	○	○	국립중앙박물관
3	선사	덧무늬 토기			○			국립중앙박물관
4	선사	찍개		○				국립중앙박물관
5	선사	찌르개		○				국립중앙박물관
6	선사	굽개		○				국립중앙박물관
7	선사	슴베찌르개	○	○			○	국립중앙박물관
8	선사	갈돌, 갈판	○	○	○	○	○	국립중앙박물관
9	선사	간석기(돌낫등)			○		○	국립중앙박물관
10	선사	돌도끼	○	○				국립중앙박물관
11	선사	가락바퀴		○	○	○	○	국립중앙박물관
12	선사	뼈바늘					○	국립중앙박물관
13	선사	이음납시도구			○	○	○	국립중앙박물관
14	선사	그물추			○	○		국립중앙박물관
15	선사	화살촉				○	○	국립중앙박물관
16	선사	조개껍데기가면		○		○	○	국립중앙박물관
17	선사	청동거꾸집			○			국립중앙박물관
18	선사	농경문청동기		○	○	○	○	국립중앙박물관
19	선사	반달돌칼	○	○		○	○	국립중앙박물관
20	선사	검파무늬청동기			○			국립중앙박물관
21	선사	팔주령	○	○		○		국립중앙박물관
22	선사	잔무늬거울, 청동거울	○		○	○		국립중앙박물관
23	선사	민무늬토기		○	○	○		국립중앙박물관
24	선사	비파형동검	○	○	○	○	○	국립중앙박물관
25	선사	세형동검		○	○	○	○	국립중앙박물관
26	선사	미송리식토기	○	○	○	○		국립중앙박물관
27	선사	독무덤	○	○		○		국립중앙박물관
28	선사	철제농기구	○	○	○	○	○	국립중앙박물관
29	선사	철기		○	○			국립중앙박물관
30	선사	명도전	○	○	○	○	○	국립중앙박물관
31	선사	쇠도끼				○	○	국립중앙박물관
32	선사	덩이쇠			○	○		국립중앙박물관
33	선사	가야관련유물(판갑옷 등)					○	국립중앙박물관

34	선사	오리모양토기		o			o	국립중앙박물관
35	선사	기록속 삼한 유물속 삼한 (다호리 유적, 현금, 목걸이, 마차등)					o	국립중앙박물관
36	선사	말모양허리띠고정쇠		o				국립청주박물관
37	삼국	충주고구려비	o	o		o	o	충주고구려비 전시관
38	삼국	청동자루술(풍납토성)		o			o	국립중앙박물관
39	삼국	무령왕릉관련유물	o	o	o	o	o	국립공주박물관
40	삼국	양모양청자	o					국립청주 국립중앙박물관
41	삼국	이차돈 순교비	o	o		o		국립경주박물관
42	삼국	토우					o	국립중앙박물관
43	삼국	호우명 그릇(호우총 그릇)		o	o	o	o	국립중앙박물관
44	삼국	진흥왕순수비	o	o		o		국립중앙박물관
45	삼국	집모양토기(가야)		o	o	o		국립중앙박물관
46	삼국	백제금동대향로	o	o	o	o	o	국립부여박물관
47	삼국	금 동 연 가 7 년 명 금 동 여 래 입 상	o	o		o	o	국립중앙박물관
48	삼국	백제산수무늬벽돌		o		o		국립중앙박물관
49	삼국	금관, 금귀걸이	o		o	o	o	국립중앙박물관
50	삼국	부부총 금귀걸이노서동 금 목걸이	o				o	국립중앙박물관
51	삼국	가야의 토기	o	o		o	o	국립중앙박물관
52	삼국	가야 유목민족 청동술	o				o	국립중앙박물관
53	삼국	금동미륵보살반가사유상	o	o		o		국립중앙박물관
54	삼국	서역인이 그려진 상감목걸이			o	o		국립경주박물관
55	삼국	금박구슬				o		국립공주박물관
56	삼국	경주계림로보검		o	o	o	o	국립경주박물관
57	삼국	신라 유리 그릇			o	o		국립경주박물관
58	삼국	금동신발 갑옷(고구려)				o		국립중앙박물관
59	삼국	고구려집모양토기					o	국립중앙박물관
60	삼국	가야집모양토기					o	국립중앙박물관
61	삼국	연꽃무늬수막새(고구려)	o	o	o	o	o	국립중앙박물관
62	삼국	고구려 부뚜막 철제작물					o	국립중앙박물관
63	통신	사자공작무늬		o		o		국립경주박물관
64	통신	문관상 토용	o		o		o	국립경주박물관
65	통신	뼈 향아리				o		국립경주박물관
66	통신	성덕대왕신종			o			국립경주박물관

67	통신	나무주사위	o					국립경주박물관
68	고려	청자 음각 풀꽃 무늬 꽃모양 잔과 잔받침				o		국립중앙박물관
69	고려	고려궁궐터유물	o					국립중앙박물관
70	고려	고려무역선이 그려진 청동 거울			o			국립중앙박물관
71	고려	신안선 관련 유물				o		국립중앙박물관
72	고려	청동추	o					국립중앙박물관
73	고려	목간	o					국립중앙박물관
74	고려	중국도자기	o					국립중앙박물관
75	고려	고려청자	o					국립중앙박물관
76	고려	청자인물형주전자		o				국립중앙박물관
77	고려	팔만대장경	o	o		o	o	국립중앙박물관
78	고려	개성경천사지10층석탑		o	o		o	국립중앙박물관
79	고려	하남 하사창동 철조 석가여래 좌상				o	o	국립중앙박물관
80	고려	천산대렵도	o	o	o	o		국립중앙박물관
81	고려	조반부부의 초상			o			국립중앙박물관
82	고려	고려태조담무갈보살 예배도						국립중앙박물관
83	고려	청동 은입사 물가 풍경 무늬 정병		o	o	o		국립중앙박물관
84	고려	나전경함	o		o			국립중앙박물관
85	고려	은제 금도금 표주박모양 병			o			국립중앙박물관
86	고려	고려 먹	o		o			국립중앙박물관
87	고려	백지흑화모란영쿨무늬병	o					국립중앙박물관
88	고려	청자 참외 모양 병				o		국립중앙박물관
89	고려	청자상감운학문매병				o	o	국립중앙박물관
90	고려	청자 음각 연화당초문매병			o			국립중앙박물관
91	고려	‘복’ 자가 새겨진 금속 활자	o			o	o	국립중앙박물관
92	고려	청자 사자형 뚜껑 향로				o		국립중앙박물관
93	고려	청자투각칠보무늬향로	o					국립중앙박물관
94	고려	충주 정토사지 흥법국사탑		o				국립중앙박물관
95	조선	경국대전	o			o		국립중앙박물관
96	조선	도성도			o		o	국립중앙박물관
97	조선	백자			o	o		국립중앙박물관
98	조선	호패	o	o	o		o	국립중앙박물관

99	조선	홍패	o	o				국립중앙박물관
100	조선	마패		o	o			국립중앙박물관
101	조선	훈민정음			o	o		국립중앙박물관
102	조선	을해자 병용 한글 활자						국립중앙박물관
103	조선	천상열차분야지도				o	o	국립중앙박물관
104	조선	고사관수도	o	o	o	o		국립중앙박물관
105	조선	목죽도	o		o			국립중앙박물관
106	조선	현종실록자	o					국립중앙박물관
107	조선	분청사기 상감 연꽃 넝쿨 무늬 병달항아리(오른쪽,				o		국립중앙박물관
108	조선	분청사기 음각어문 편병			o			국립중앙박물관
109	조선	분청사기 철화 어문 병					o	국립중앙박물관
110	조선	삼강행실도(국립 중앙 박물관)				o		국립중앙박물관
111	조선	자격루	o		o			국립중앙박물관
112	조선	훈천의	o					국립중앙박물관
113	조선	양부일구					o	국립중앙박물관
114	조선	평양성 탈환도				o		국립중앙박물관
115	조선	천자총통		o		o		국립중앙박물관
116	조선	황자총통			o			국립중앙박물관
117	조선	비격진천뢰		o				국립중앙박물관
118	조선	대동여지도(목판)	o	o		o		국립중앙박물관
119	조선	대동여지도」분첩			o		o	국립중앙박물관
120	조선	옥호정도	o					국립중앙박물관
121	조선	김정희, 『연전농』			o			국립중앙박물관
122	조선	모내기(경작도)	o					국립중앙박물관
123	조선	속대전」						국립중앙박물관
124	조선	규장각도		o		o		국립중앙박물관
125	조선	공명첩	o	o	o	o	o	국립중앙박물관
126	조선	정감록			o	o		국립중앙박물관
127	조선	동의보감				o		국립중앙박물관
128	조선	영통동구도				o		국립중앙박물관
129	조선	백자(달항아리)						국립중앙박물관
130	조선	소학	o			o	o	국립중앙박물관
131	조선	『주자증손여씨향약』언해					o	국립중앙박물관
132	조선	성리대전	o					국립중앙박물관
133	조선	백자 청화 학 무늬 항아리				o		국립중앙박물관

134	조선	명의 청화백자	o					국립중앙박물관
135	조선	분청사기 물고기무늬병		o				국립중앙박물관
136	조선	백화철화곤무늬병	o	o				국립중앙박물관
137	조선	상평통보		o	o		o	국립중앙박물관
138	조선	씨름				o		국립중앙박물관
139	조선	취중송사					o	국립중앙박물관
140	조선	삼일유가	o		o			국립중앙박물관
141	조선	장터길				o		국립중앙박물관
142	조선	담배쌔기		o				국립중앙박물관
143	조선	주막	o					국립중앙박물관
144	조선	서당도	o		o		o	국립중앙박물관
145	조선	자리짜기	o	o				국립중앙박물관
146	조선	논갈이		o				국립중앙박물관
147	조선	대장간		o				국립중앙박물관
148	조선	고누놀이				o		국립중앙박물관
149	조선	벼타작		o	o	o		국립중앙박물관
150	조선	신행길	o	o				국립중앙박물관
151	조선	개성시가도	o					국립중앙박물관
152	조선	민화(까치와 호랑이등)			o	o	o	국립중앙박물관
153	조선	책거리도		o				국립중앙박물관
154	조선	태평성시도					o	국립중앙박물관

〈부록 6〉 중등 설문지

설문지

안녕하십니까?

본 조사는 국립중앙박물관의 연구과제인 <박물관 전시품 기반 온라인 역사 학습 자료 개발>을 수행하기 위하여 실시하고 있습니다. 조사결과는 비대면 온라인 교육환경에 필요한 박물관 학습방안 구성 및 전시품에 기반한 온라인 역사 학습 자료를 개발하는 데 소중한 자료로 활용됩니다.

본 연구는 역사교육에 대한 전문적 지식과 교육경험이 풍부한 선생님의 응답이 절대적으로 필요합니다. 여러 업무로 바쁘시겠지만, 빠짐없이 응답하여 주실 것을 부탁드립니다.

진심으로 감사의 말씀을 드립니다.

2020. 9.

※ 연구 참여에 대한 동의

설문 조사는 1회 진행되며 평소 경험과 생각을 토대로 응답하시면 됩니다. 본 연구는 개인을 식별 할 수 있는 인적사항은 기재하지 않으며, 개인배경은 연구목적으로만 사용됨으로 위험요소는 없습니다. 연구 참여 도중 언제든지 그만 둘 수 있고, 그로 인한 어떠한 불이익도 없음을 알려드립니다. 본 설문지에 응답하는 것은 이상의 내용에 대한 동의로 간주될 것입니다.

※ 설문완료 후 소정의 음료를 보내드립니다. 연락처를 적어주세요
(이름: 전화번호:)

1. 다음의 역사 단원에서 유물 자료(영상물, 사진, 삽화, 모형 등)의 활용 여부에 대한 질문입니다. 해당 사항에 ✓ 표시 바랍니다.

번호	시대	학습 주제	유물 자료를 사용한다.		유물 자료를 사용할 필요가 있다.	
			네	아니오	네	아니오
1	선사	선사시대의 문화				
2	청동기~초기철기	고조선과 여러나라의 성장				
3	삼국	삼국의 성장과 발전				
4	삼국	삼국의 문화 발전과 대외교류				
5	고려	고려 귀족사회 형성과 대외관계				
6	고려	고려 문화의 발달				
7	조선	조선의 성립과 발전				
8	조선	조선 사회의 변동				

2. 다음은 현재 중학교 역사 교과서에 있는 유물들입니다. 선생님이 수업에서 다루는 모든 유물에 ✓ 표시 바랍니다.

2-1. 선사시대

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
전곡리 주먹도끼		빗살무늬 토기		찍개		가락바퀴	
							
돌화살촉		조개껍데기가면		뼈바늘		갈돌 갈판	
							
슴베찌르개		결합식 낚시		돌도끼		덧무늬토기	

2-2. 청동기 시대 국가의 등장

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
농경문청동기		반달돌칼		청동잔무늬거울		팔주령	
							
청동거푸집		미송리식토기		비파형동검		세형동검	
							
명도전							

2-3. 철기 시대 여러 나라의 성장

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
철제 무기와 농기구		독무덤		덩이쇠		마한의 수레 부속품	
							
변한의 수정목걸이		마한의 현금		오리모양토기		다호리유적 붓	

2-4. 백제의 성립과 발전

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
청동자루술		무령왕릉 금제관식		양모양청자		백제금동대향로	
							
산수무늬벽돌		백제금동관모					

2-5. 고구려의 성립과 발전

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
호우총 호우명그릇		금동연가7년금동여래입상		고구려철모양부뚜막		연꽃무늬수막새	
							
고구려 집모양토기		고구려 금동신발					



2-6. 신라의 성립과 발전

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
신라금관 및 금제관식		북한산신라진흥왕순수비		이차돈순교비		신라유리그릇(경주 98호 남분 유리병 및 잔)	
							
경주향남동상갑유리구슬		금동전각형사리기		신라계림로보검		토우	
							
기마인물형토기							

2-7. 가야의 성립과 발전

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
집모양토기		판갑옷		가야토기 (가마인물형토기)		탕이쇠	
							
가야그릇받침		가야청동자루술		가야금동관			


2-8. 고려의 성립과 발전

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
청자음각꽃무늬꽃모양잔과 잔받침		청자기린장식향로		만월대출토기와		황비창천명동경	
							
청자인물형주전자		청동추 (신안선 출토 유물)		경천사지10층석탑		철조석사불좌상	







			
천산대렵도	청동은입사물가풍경무 늬정병	나전경함	청자참외모양병
			
백지화화모란 녕쿨무늬병	고려 금속 활자	청자학구름무늬매병	청자투각 칠보무늬향로

2-9. 조선의 성립과 발전

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
도성도		호패		홍패		마패	
							
천상열차분야지도		고사관수도		분청사기음각 이문편병		삼강행실도	
							
혼천의		양부일구		평양성탈환도		천자종통	

					
비격진천퇴					

2-10. 조선 사회의 변동

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
대동여지도		공명첩		백자달항아리		청화백자 (백자 청화 학무늬 항아리)	
							
분청사기 물고기 무늬병		상평통보 (상평통보 당백전)		풍속화첩 (김홍도)		민화	
							
규장각도		태평성지도		송시열초상		여속도첩(신윤복)	
							
영조어진							










3. 다음은 현재 역사교과서에는 없지만 국립박물관에 전시되어 있는 유물의 일부입니다. 이 중에서 수업에서 활용할 필요가 있는 전시물에 모두 ✓ 표시 바랍니다.

3-1. 선사시대~초기철기 시대

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
작은돌날 (구석기 흑요석 제작)		신석기 시대 (창녕비봉리출토)		간돌검		흙으로 빚은 여인상(신석기)	
							
몸돌		신석기 시대 흑요석					

3-2. 삼국시대

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
고구려 금동관		말탄 무사를 그린 벽화편(고구려)		사슴장식구멍단지 (가야)		사슴장식불잔(가야)	

							
이사지왕이 새겨진 세고리 자루 큰칼		부여왕흥사지 출토사리기		짚신모양토기		새장식뚜껑항아리	
							
고구려금동관		흑유 닭 모양 항아리		새모양장식청동합		흑갈유병	
							
목간(백제)							

3-3. 고려시대

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
복령궁주묘지명		호주 제매병형경		동제순가락		경주향리말묘비명	
							
금동여지무늬허리띠		고려인종시책		청동국자		고려시대 청동거울 (수목전각문동경 등)	

3-4. 조선시대

유물	선택	유물	선택	유물	선택	유물	선택
							
금속활자 (조선시대 금속활자)		송도기행첩 (강세황)		휴대용양부일구		기자계첩 (숙종의 기로소 입소 기념 그림)	
							
전이경윤필 산수도		화포(운현궁화포)		정양사도(겸재정선)		평양성도병풍	
							
조총		금강사군첩 (김홍도)		해약전도첩 (김응환)			

3-5. 3-1.~3.4에 있는 것 이외에 수업에서 다루어야 한다고 생각하는 유물이 있다면, 유물의 이름을 모두 적어주세요.

끝까지 응답해주셔서 감사합니다.

박물관
온라인
역사학습
자료 개발

