

고고학, 역사 유물의 교육적 가치에 대한 견해

- 초등학교 4학년 교과과정을 중심으로*

李 貞 恩**

Lee Jeongeun

University of Leicester Museum Studies 박사과정 2년차

1. 연구 배경 및 의의

1997년 교육부 제정 제 7차 초등 교육과정은 학생들의 경험과 개인발달에 초점을 맞추는 다양한 교육적 방법론을 요구하였고 역사와 문화의 산물인 박물관을 주요한 교육장소로서 인정하였다. 이에 따라 초등학교 교육을 위한 박물관 이용을 증가하여야 한다는 주장이 제기되기 시작하였으며 이런 주장은 비단 한국뿐 아니라 오랜 박물관 교육역사를 자랑하는 영국에서도 찾아볼 수 있을 것이다. Hooper-Greenhill, E(1991)는 박물관 교육의 주요대상을 학교 교과과정을 고려한 학생관람객이라 말하고 있으며 Kavanagh, G. 는 박물관 방문이 반드시 학교 교육에 도움을 준다고 주장함으로써 박물관의 활용증가를 논하고 있다.¹⁾

또한 많은 학자들이 한국 박물관의 고질적인 문제점으로 교육기능의 부재를 들고 있으며²⁾ 이러한 문제점들은 현 박물관들이 시급히 해결해야 할 과제로

* 이 글은 본인이 수학한 University of Leicester의 2003년도 박물관학 석사 논문을 번역 요약한 것이며 2004년 11월 13일 동아시아 문물연구소의 월례발표 내용과 동일함을 밝혀 두는 바이다

** University of Leicester 박사과정 2년차

1) Fairley, J. 는 1977년 발간한 History Teaching Through Museum 을 통해 학교 교육에 있어서 박물관의 중요성에 대해 논하였으며, Hooper-Greenhill, E. 또는 Durbin, G. 등의 다양한 학자에 의해 정규 교과과정과 박물관의 연관성이 심도 있게 다루어져 왔다. 한국 역시 1990년대 후반을 기점으로 하여 박물관 교육의 가능성에 대한 연구가 다채롭게 이뤄지고 있음을 알 수 있다. 이 중 초등학교 정규 교과 과정과 박물관의 연계성에 대해서는 1998년 발표된 김명련의 「초등 사회과 역사 분야의 박물관 학습 방법」, 오상현의 「서울역사박물관의 초등학교 연계교육프로그램에 대한 분석과 평가」; 2001년 초등학교 4, 5, 6 학년을 중심으로」 등이 있으며 그 외 다수의 논문발표가 이뤄져 왔다.

떠오르고 있는 실정이다. 따라서 한국의 박물관들에게 있어 제 7차 교육과정은 박물관 교육기능의 강화와 재점검의 시기라 생각해도 과언이 아닐 것이다.

2004년을 기준으로 총 등록 박물관이 381개에 달하고 있는 현 시점에서 모든 박물관이 논의 대상이 될 수 없을 뿐 아니라 한국 박물관 분류기준에 대한 다양한 의견이 존재하고 있음을 고려해 볼 때 본 논문은 그 주체를 고고학, 역사 유물과 관련된 박물관들로 한정하고자 한다.

주된 이유로서는 먼저 고고학, 역사계 박물관들과 교과과정과의 희박한 연관성을 들 수 있을 것이다. 과학계 박물관이나 교육박물관, 미술관, 갤러리 등은 현재 초등학교 학생을 대상으로 한 교육 프로그램을 제공하고 있는 곳을 찾아 볼 수 있는 반면 고고학, 역사관련 박물관들은 상대적으로 소수인 것이 사실이다. 이는 김명련의 '초등사회과 역사 분야의 박물관 학습 방안', 임경미의 '문화 교육으로서의 박물관 교육 프로그램에 관한 연구'를 통해 확인할 수 있다.

다음으로는 한국 박물관에 있어서 고고학, 역사계 유물의 중요성과 학문으로서의 유용성에 대해 생각해 볼 수 있을 것이다. 한국 박물관 소장 유물들 중 고고학, 역사 관련 유물의 높은 점유율을 고려할 때 박물관 교육의 주체에 대해 시사하는 바가 크다고 할 수 있을 것이며 나아가 학습자료로서의 고고학과 역사 유물에 대한 유용성은 많은 학자들에 의해 논의되어왔다. Anderson, D. 는 '역사는 주체적이고도 비판적인 사고력을 기르는데 주요한 역할'을 한다고 하였으며 Hennigar Shuh, J. 와 Masson, P. & Guillot, H., Bonham, M. 의 경우 고고학에 초점을 맞추어 학교 교육과 연계된 프로그램 개발에 고고학과 그 유물이 가지는 긍정적인 효과를 점치고 있다. Bonham의 경우 고고학과 관련된

-
- 2) 이난영 「박물관학 입문」, 최석영 「한국의 근대 박물관, 박물관」, 최경희 「박물관 교육의 역사적 고찰을 통한 한국박물관 교육 현황에 관한 연구」 외 다수
 - 3) 사단법인 한국박물관협회-박물관 미술관 Website참조. <http://www.museum.or.kr/museum/museum.asp>
 - 4) 이에 대해서는 구분춘 외, 서상우 「지역별 문화기반 기초조사 연구」, 나선화 「박물관 교육의 특성과 역할」, 이난영 「박물관학 입문」, 박석수, 이종선 외 「21세기 박물관 발전정책 및 프로그램 개발 연구」 등의 자료를 통해 알아볼 수 있다. 본고의 주요 논점은 고고학과 역사 관련 유물의 교육적 기능이므로 한국 박물관들의 분류에 대한 다양한 해석과 의견에 대해서는 여기에서 다루지 않음을 먼저 시사하는 바이다.
 - 5) Anderson, D. 1996. 'Case Study: Developing Historical Thinking Through an Interactive Gallery', in Durbin, G.. (ed.) *Developing Museum Exhibitions for lifelong learning*. London: The Stationery Office, 163
 - 6) Hennigar Shuh, J. 1994. 'Teaching yourself to teach with objects', in Hooper-Greenhill, E. (2nd ed.) *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge, 80-91. Masson, P., Guillot, H. (Trans. by Planel, P.) 1994. 'Archaeo-fiction with upper primary-school

기술적인 방법론들, 실측, 발굴, 기록 및 유물분석 등은 학생들에게 체계적인 사고를 가지도록 도와 주는 최선의 방법이므로 언어능력 향상 및 수학과 과학 과목에도 그 효과를 볼 수 있다고 분석한다. 따라서 이러한 고고학이나 역사학 나아가 관련 유물들이 가지고 있는 교육적 가능성을 생각해 볼 때 현 한국 박물관들이 직면하고 있는 학생들을 위한 교육 프로그램 제공에 하나의 해결책을 제시 할 수 있으리라 생각한다.

따라서 본 연구는 한국의 박물관들이 직면하고 있는 다양한 교육프로그램 개발의 일환으로 고고학 유물과 초등학교 정규 교과 과정에 초점을 맞추어 박물관의 교육적 가능성을 사례연구 (Case Study) 와 설문지 조사방법을 통해 시론적으로 논하는데 그 의의가 있다 하겠다.

또한 본 논문을 통해 박물관은 '교육기능의 확대, 초등학생 관람객 확보, 박물관에 대한 관람객들의 인식변화', 학생들과 학교의 입장에서는 '새로운 교육 자료의 개발과 확대, 흥미로운 교육방법 소개'라는 효과를 거둘 수 있기를 기대하는 바이다.

2. 연구사

고려대학교 박물관이 시도한 초등학교 학생들을 위한 박물관 교육 프로그램은 고고학, 역사 유물을 이용하여 학생들에게 전통화 그리기, 전통놀이하기, 전통 의상 입어보기 등의 다양한 교육환경을 제공하는 기회였다. 학생들의 반응이 무척 성공적이었다고 평하고 있으며 대부분의 참가 학생들은 기회가 되면 다시 참여하고 싶다는 반응을 보였다고 한다.⁷⁾ 그러나 아쉬운 점은 프로그램이 초등학교 교과 과정과 전혀 연관되어 있지 않았다는 것으로 즐거운 교육기회를 제공하였지만 교과과정과 연계하였더라면 조금 더 높은 효과를 거둘 수 있지 않았을까 한다.

박인순은 초등학교 3학년 교과과정과 연계하여 고고학 유물을 이용한 프로그램 개발을 연구하였으나 미술과목에 치중하였으며 (유물 그리기) 다른 과목은 전혀 고려하지 않고 있다. 최병호는 초등학교 6학년 교과과정 중 사회과목

children 1988-1989', in Ucko, P.,J. (ed.)*The Presented Past*.Londo: Routledge.381.

Bonham, M.,M. 1997. 'Artefact in school history', in Denford, G., T. (ed.) *Representing Archaeology in Museums*. London: Society of Museum Archaeology, 86-93.

7) 김명화 2001년도 석사 발표 논문, 고려대학교.

을 역사계 박물관과 연결하고 있으며 길병원 역시 초등학교 5, 6 학년의 사회과목을 교육박물관과 접목시켜 분석하고 있다. 그러나 위의 시도들은 모두 사회과목 중에서도 역사 부분에만 집중하고 있음을 알 수 있다.

따라서 근래 박물관들의 교육 프로그램은 과거에 비해 다양한 시도를 하고 있음을 알 수 있으나 여전히 교과과정과 관련된 프로그램은 드물며, 특히 사회나 미술 분야에 취약하고 있음을 알 수 있다.

3. 연구 이론 및 방법론

본 논문에서 사용된 기본적인 이론으로서는 유물 교육 이론 (Objects Learning Theory) 와 고고학 교육이론 (Archaeological Learning Theory)을 들 수 있다.

- 유물 교육 이론 (Objects Learning Theory)

Hennigar Shuh 는 고고학 역사유물을 이용하여 학생들을 교육시킬 때 관찰력 및 호기심 증가 효과를 가진다고 하였다. Durbin 의 경우, 유물을 통한 교육 방법은 학생들의 집중력 발달 및 흥미 증가뿐 아니라 감각적이고도 다양한 표현력을 요구하므로 사고력 발달에 큰 도움을 준다고 주장한다. 또한 고고학 유물이나 유적은 학생들에게 책의 도움 없이도 과거의 이해와 해석을 돕는다고 하였다.⁸⁾ 따라서 유물과 함께 하는 교육은 학생들에게 다양한 방법으로 역사에 대한 이해뿐 아니라 전반적인 지식 체계에 큰 도움을 줄 수 있다. 이러한 이론에 근거하여 본 논문의 주요 논점은 유물을 이용한 교육프로그램 개발이라 할 수 있을 것이다.⁹⁾

- 고고학 교육이론 (Archaeological Learning Theory)

Masson 과 Guillot은 실질적인 고고학의 방법론을 교육과정과 접목시킬 경우 그 효과가 막대하다고 하였다. Henson의 3가지 방법론은 좀 더 세분화시켜 이해할 필요가 있다. 고고학이 교육적인 효과를 지닌다는 데에는 Masson, Guillot과 다른 점이 없으나 Henson은 각각의 단계에 따라 범위를 정할 수 있는데 차이점이 있다.

8) Durbin, G.,Morri, S. and etla. 1990. *Learning from Objects - A Teacher's Guid.* English Heritage.

9) 유물교육이론에 대한 보다 상세한 자료는 위 언급된 연구들을 참조바람.

1) 고고학적 지식 (Archaeological Knowledge); 과거에 대한 배움 (learning about the past). 과거에 있었던 일련의 현상들에 대해 이해하는 것을 의미한다. 즉 과거의 경제, 사회, 예술, 종교 등 현재와는 다른 과거의 모습들을 알아가는 것이다.

2) 고고학적 이해 (Archaeological Understanding); 과거로부터의 배움 (learning from the past). 과거에 대한 연구를 통해 현재의 삶에도 영향을 끼칠 수 있음을 의미한다. 즉 과거로부터 배운 사실이 현재의 문제 해결에 도움을 줄 수 있다는 것이다.

3) 고고학적 기술 (Archaeological Skills); 고고학에 대한 배움 (learning from Archaeology). Masson 과 Guillot의 주장과 마찬가지로 고고학 조사, 기술 과 관련된 모든 것들은 교육의 가능성을 가진다.

‘고고학적 지식’은 통상적으로 일컬어 지는 ‘고고학’을 의미한다고 볼 수 있는 반면 ‘고고학적 이해’는 과거와 현재를 연관시킨다는 관점에서 좀 더 넓은 의미를 지닌다. ‘고고학적 기술’은 고고학 자체에 대한 흥미를 유발 시킬 수 있는 장점을 지닌다. 따라서 위의 세가지 이론은 유물 교육 이론과 함께 논문의 사례 연구의 주요 개념을 이룬다.

다음으로 연구 방법론은, 교육학자 Bruner의 세가지 ‘배움 체계 (Learning Mode)’ 를 이용한다. Bruner는 세 가지의 배움 체계를 통하여 교육방법이 각기 달라진다고 한다.

1) 상징체계 (Symbolic mode); 읽기와 듣기를 통해 학생들은 약10-20%의 이해력을 가진다.

2) 도상체계 (Iconic mode); 눈을 이용하여 사물을 보는 것으로 상징체계보다 높은 이해력을 가질 수 있다고 한다 (30%)

3) 활동체계 (Enactive mode); 상징이나 도상체계보다 앞선 이해력을 얻을 수 있으며 이는 주로 말하기 (70%)나 직접활동 (90%)에 의해서이다.

Hooper-Greenhill (1994) 은 박물관과 갤러리에서의 교육활동은 Bruner의 삼 단계 중에서도 특히 활동체계와 깊은 연관성을 가진다고 하였다.

따라서 본 논문에서는 사례연구를 위해 모든 체계를 이용한다. 사례연구에 참여한 학생들은 관람, 관찰, 토론, 쓰기 등의 다양한 방법을 이용하여 교육에 참여하였다. 그 중에서도 교육 효과의 극대화를 위하여 활동 체계의 한 방편으로 유물 만지기 (Hands-on experience)를 시도하였다. Keen, J은 학생들이 직접

유물을 만짐으로써 추상적인 지식이 구체적인 지식으로 발전한다고 하였으며 Hooper-Greenhill, E(1991)에 의하면 오래된 것, 흔하지 않은 것을 만짐으로써 이해력, 흥미, 동기 부여의 증가 효과를 얻을 수 있으며 그 효과 역시 오래 지속된다고 하였다. 따라서 Bruner의 세가지 체계에 의거하고 그 중에서도 유물 만지기를 통한 교육을 시도한다. 따라서 Bruner의 세가지 체계에서 권해지는 교육 방식을 이용하여 학생들은 박물관 고고학 전시실을 함께 둘러본 뒤, 자료 정리실에서 유물 만지기 활동을 하였다. 동시에 주어진 사례 연구지를 통해 교과 과목과 연관된 질문에 대해 답하였고, 다음으로 박물관 수업에 대하여 느낀 점을 함께 토론하도록 장려되었다.

또한 초등학교 선생님들을 대상으로 설문지 조사를 시도한다. 사례연구를 통한 학생들의 교육 내용과 결과에 대한 선생님들의 반응을 분석하여 본 연구의 최종적인 결과에 반영하도록 하기 위해서이다.

4. 연구대상

- 사례연구

2003년 6월 17일 초등학교 4학년 7명 (여학생 3명, 남학생 4명)을 대상으로 동아대학교 박물관 1층 고고학 전시실 및 박물관 자료 정리실에서 약 3시간에 걸쳐 이루어 졌다. 기존의 연구들이 초등학교 교과목들 중 사회의 '역사' 부분과 미술의 '그림그리기' 부분에 취중 하였다는 점을 고려하여 본 논문에서는 연구 대상과목을 국어, 수학, 사회에 집중한다.¹⁰⁾

사례연구의 경우 다수의 인원보다는 소수 (8명 이내) 그룹으로 이뤄진 학생들과 함께 심층적이고도 면밀하게 인터뷰를 하여 상세한 분석을 하는 것이 그 주 목적이라 할 수 있을 것이다.¹¹⁾ 초등학교 4학년은 현 교육과정 중에서 사회과목을 통해 박물관과 접하는 시간이 가장 많은 학년이며 본격적으로 한국의

10) 제 7차 교육과정 개정에 의해 현 초등학교에서 주당 수업의 비중이 가장 높은 국어 (주 6시간), 수학 (주 4시간)을 먼저 고려하였으며 사회, 과학, 체육의 경우 주 3시간으로 배정되어 있으나 본 사례연구에서는 과학과 체육을 제한 사회과목을 포함하였다. 이는 과학과 체육이 불가능 해서이기 보다는 사례연구의 시간과 범위의 한계 때문이며 다음 기회에 시도할 수 있을 것이라 여겨진다. 사회 과목의 경우 역사 부분이 아닌 다른 주제들로 접근하였으며 이는 기존의 연구들과 차별화 하기 위함이다.

11) University of Leicester는 석사과정 중 'Research Methodology' 라는 자료를 통해 논문을 준비하는 학생들에게 사례연구, 설문지연구, 인터뷰, 데이터 분석 등에 관한 정보를 제공하고 있으며 본 내용 역시 본인의 수학기간인 2002-3년도 석사과정 중 3학기에 제공된 자료에 의거하고 있음을 밝혀두는 바이다.

역사에 대한 교육이 이뤄지기 바로 직전의 단계일 뿐 아니라 전 초등학교 과정 중에서 학생들간의 차이가 뚜렷하게 나타나지 않는다고 한다.¹²⁾ 나아가 Hooper-Greenhill, E(1991) 은 학생들이 11살이 되면서부터 박물관에 대해 좀 더 관심을 가질 수 있을 뿐 아니라 전시에 대한 특징을 이해할 수 있다고 한다. 또한 박물관에서의 관찰이나 기록 행위에 익숙해질 수 있는 시기라고 하였다. West, J의 경우 7살 이후의 아동들은 박물관에서의 유물 관찰과 함께 역사의 시기성을 깨칠 수 있을 뿐 아니라 연표에 대한 이해가 쉽게 이뤄진다고 한다.

- 설문지

2003년 6-7월 동안 낙민, 연산초등학교 4-6학년 담당 선생님 30명을 대상으로 사례 연구 결과에 대한 분석과 의견을 묻는 설문조사를 하였다. 결과적으로 회수된 설문지는 모두 26명으로 답변들은 사례연구 분석을 위해 사용되었다.¹³⁾

5. 영국 박물관들의 실례

사례연구 및 설문지 조사에 대한 분석에 앞서 본인이 수학하고 있는 영국 박물관들의 정규 교과과정과 연관된 교육 프로그램을 살펴봄으로써 폭넓은 분석을 시도하도록 한다. 영국박물관들 중에서도 본 연구와 같은 맥락으로 고고학, 역사 관련 박물관들을 그 대상으로 한다.

1) 대영박물관

전 대영 박물관 관장인 James Reeve에 의하면 박물관 유물과 초등학교 정규교과 과정 (Key Stage 2; 7-11살)의 연계 교육 프로그램 개발로 인해 학생 관람객의 숫자가 증가하였다고 평가한다.¹⁴⁾ 다양한 주제를 통해 역사뿐 아니라 과학, 수학, 미술, 언어, 디자인, 기술 과목 등에도 접근하고 있음을 알 수 있다. 예

12) 본 정보는 연산 초등학교 황선영 선생님과 인터뷰를 통해 얻을 수 있었다.

13) 주 11과 마찬가지로 설문지를 통한 조사를 할 경우 (Quantitative Methods) 그 인원수는 최소 30명이 여야 한다고 Research Methodolog에 명시되어 있다. 또한 본 설문지 조사의 경우 숫자 분석을 위한 데이터를 모으는 것이 아니라 연구 내용에 대한 분석을 요구하는 것이었으므로 (Qualitative Methods) 회수된 26명의 설문지로 충분하다고 볼 수 있을 것이다.

14) 영국에서의 정규 교과과정은 영어, 수학, 과학이 주 과목이며 보충과목으로는 디자인, 기술, ICT, 지리, 음악, 예술, 체육, 역사이다. Clarke, A., Dodd, J., et al. 2002. *Learning Through Culture*. Leicester : RCMG.

를 들어 ‘고대 이집트’ 프로그램은 학생들에게 이집트의 역사뿐 아니라 근, 현대의 이집트에 대한 이해를 돕고 있다. Key Stage 2에 초점을 맞춘 ‘고대 이집트’ 프로그램에서는 역사 과목과 함께, 수학, 과학, 기술 과목등 다양한 교차 교과목 (Cross-curricula)을 시도함으로써 박물관 유물을 통한 교육의 장점을 극대화 시킨다고 평가할 수 있을 것이다.¹⁵⁾ 또한 선생님을 위한 특별자료를 제공함으로써 박물관과 교과과정의 연관성을 최대화하고 있다. 즉 박물관 방문전의 지침서, 관람 시 교육, 방문 후의 학교 교육 등에 대한 철저한 준비 등이 대영박물관에서의 교육 효과를 높인다고 볼 수 있을 것이다.



대영박물관에서의 교육활동 (박물관website 도면 참조)

2) 런던 박물관

영국의 대표적인 고고학 박물관 중의 하나로 모든 전시실이 정규 교과과정과 연관되어 있는 것으로 유명하다. 대표적인 고고학 전시실로 ‘London before London’을 들 수 있는데 Key Stage 2, 3단계의 학생들에게 주로 역사 과목을 교육시키는데 최상의 효과를 거둘 수 있다. 비단 역사뿐 아니라 지리, 기술, 디자인, 과학, 영어 등 성공적인 교차 교과목 (Cross-curricula) 의 일례이다. 대영 박물관과 마찬가지로 선생님 지침서를 통해 박물관 이용방법, 지도방법, 방문의 중요성 및 장점 등을 상세히 설명한다. 프로그램의 내용에 있어서도 전시실 내 동화교실, 유물 만져보기, 연극 만들기 등 다양하게 제공되고 있으며 설문지나 연구지의 경우도 단답형의 네/아니오 라는 질문보다도 의견이나 분석을 요구하는 형식이다. 이 모든 것들이 고고학 유물과 고고학 전시실과 연관이 되어 있으며 성공적이라고 평해도 무리가 없을 듯 하다.¹⁶⁾

15) 보다 자세한 정보와 사례 연구지는 www.thebritishmuseum.ac.uk/compas 에서 찾아 볼 수 있다. 저작권과 관련 등의 이유로 본고에서는 실제 프로그램의 Activity Sheets 등의 자료를 올리지 않는다.



런던 박물관 고고학 전시실 입구 (박물관website 도면 참조)

3) Archaeological Resource Centre (ARC) & JORVIK

ARC의 경우 초등학교 정규 교과와 고고학의 방법론, 유물을 연관하여 Key Stage 2 학생들을 대상으로 한 프로그램을 제공하고 있다. 즉 교과목에 대한 접근을 고고학에 대한 이해와 함께 하도록 배려하고 있으며 교육 방법 역시 매우 다양하다. Bruner가 세가지 체계에서 주장한 직접적이고도 다각적인 방법으로 관찰, 조사, 추측, 접촉, 분류, 토론, 그림, 상상 등을 이용한다. JORVIK의 경우 박물관에 놀이동산의 개념을 접합한 일종의 새로운 개념의 장소로서 2002년 기준으로 700,000명의 관람객을 끌어들이었다. 바이킹 시대의 고고학 발굴장소 위에 세워진 JORVIK은 100% 발굴 자료를 기초로 하여 그 시대의 전반적인 생활 환경을 완벽하게 복구하였으며 새로운 전시 방법의 일종으로 크게 각광 받는 박물관중의 하나이다. 또한 다양한 범위의 학생들에게 가능한 한 많은 과목과 연결된 프로그램을 제공하고 있으며 교차 교과목에 대한 시도도 빼 놓을 수 없는 JORVIK의 장점이며 효과 역시 성공적이라 할 수 있다.¹⁷⁾

16) 보다 자세한 정보와 사례 연구지는 www.museumlondon.org.uk/MOLsite/learnin 에서 찾아 볼 수 있다. 저작권과 관련 등의 이유로 본고 에서는 실제 프로그램의 Activity Sheets 등의 자료를 올리지 않는다.

17) 보다 자세한 정보와 사례 연구지는 www.jorvik.co.uk 에서 찾아 볼 수 있다. 저작권과 관련 등의 이유로 본고 에서는 실제 프로그램의 Activity Sheets 등의 자료를 올리지 않는다.



JORVIK VIKING CENTRE의 관람 모습 (박물관 website 도면 참조)

위의 세 박물관들에서 살펴본 바에 의하면 먼저 선생님들을 위한 지침서에 대한 장점을 생각해 볼 수 있다. 상세한 정보와 박물관 방문에 대한 유용한 자료들은 선생님들이 일일 수업의 대상으로 박물관을 선택하는데 크게 작용할 수 있을 것이며 효과적인 박물관 관람 결과를 가져오는데 큰 몫을 한다고 볼 수 있을 것이다. 다음으로는 박물관이 다양한 교과목에 대한 교육프로그램 제공을 생각해 볼 수 있다. 박물관이나 주요 유물들의 성격이 고고학적이었으나 세 박물관 모두 역사과목 교육에 취중 하는 것이 아니라 가능한 한 다양한 과목들에 그 효과를 노리고 있음을 알 수 있으며 이는 고고학 관련 박물관들의 교육적 효과에 대한 높은 성공 가능성을 시사하는 것이다. 세 번째로는 교육방법에 대해서 살펴볼 필요가 있다. 단지 교육지나 설문지에 의존하지 않고 다각적인 방향으로 교육 효과를 최대화 시키기 위해 노력하고 있음을 알 수 있다. 참여활동으로 드라마 만들기, 옷 입어보기, 유물 만지기, 동화교실 등은 Bruner의 참여 체계와 그 맥락을 같이하고 있으며 교육적 효과 역시 높다고 볼 수 있다. 마지막으로 언급해야 할 것은 교차 교과목 (Cross-curricula) 효과라 할 수 있을 것이다. 즉 역사와 영어를 동시에, 혹은 수학과 과학을 동시에 배울 수 있는 교차 교과목은 단순히 한 과목을 집중적으로 배우는 것 보다 훨씬 효과적으로 학생들에게 다가갈 수 있을 것이며 한번의 교육으로 두 가지의 개념을 생각하게 만들 수 있으므로 체계적인 사고발달에도 크게 도움이 된다 할 것이다.

그러므로 영국의 고고학 관련 박물관들의 교육방법은 무한한 잠재력을 가지고 있으며 성공적인 방향으로 흐르고 있음을 알 수 있다.

6. 연구 질문지

위와 같은 이론적 배경과 방법론을 기본으로 학생들에게 국어, 수학, 사회 과목과 연관된 질문지가 제공되었다.

1) 국어

- 예의 바르게 말하기와 듣기(1학기 첫 번째, 네 번째 주제) 다양한 주제로 글쓰기 (세 번째 주제)

<유물 만지기와 바른 태도로 말하기와 글쓰기>

- 유물을 만지기 전 바른 태도로 친구들과 어떤 느낌일까 얘기해봅시다
- 유물의 용도에 대해 이유와 함께 설명해봅시다
- 자신이 만진 유물에 대한 느낌을 적어보세요
- 아래의 단어를 이용하여 문장을 적어보세요 (석기, 과거, 박물관, 토기)

<박물관 수업에 대하여>

- 만약 박물관에서 국어를 배울 수 있다면 어떨까요?
- 유물을 만져본 경험에 대해 적어보세요

2) 수학

- 큰 수와 복합계산 (1학기 첫 번째, 여섯 번째 주제)

<신석기 시대, 청동기 시대와 큰 수>

- 신석기 시대는 지금부터 약 7000년 전입니다. BC로 계산하면 언제인가요?
- BC 7000와 BC 5000중 어느 쪽이 지금으로부터 오래 되었나요?
- 34개의 청동검이 있습니다. 5개의 청동검을 6그룹으로 나누고 남은 검을 3개의 토기와 함께 묻었습니다. 몇 개의 검과 토기가 묻혀있나요?

<박물관 수업에 대하여>

- 학교수학과 박물관 수학에 대해 생각해 봅시다. 어느 쪽이 더 좋은 것 같나요? 이유를 적어보세요
- 만약 박물관에서 수학을 배울 수 있다면 어떨 것 같나요?

3) 사회

- 일생의 변화 (첫 번째 주제), 직업 (두 번째 주제)

<초기 철기 유물과 다양한 직업>

- 유물을 살펴본 뒤, 과거에 어떠한 직업이 있었을까 적어봅시다
- 과거의 직업들과 비슷한 현재의 직업들은 어떤 것 들일까요?

- 위의 직업들 중에 자신의 미래 직업이 있나요?
- <삼국시대 유물과 우리의 일생>
 - 삼국시대 토기와 현재 우리가 쓰는 토기는 어떤 차이점이 있을까요?
 - 삼국시대 사람들의 일생은 어떠했을까 상상해 보세요
 - 삼국시대와 현재 우리의 일생은 어떤 차이가 있을까요?
 - 과거에 비해 현재 우리 삶의 장점에 대해 적어볼까요?
- <박물관 수업에 대해>
 - 학교에서의 사회수업과 박물관수업의 차이점은 무엇인가요?
 - 박물관에서 고고학유물로 배우는 사회는 어떤가요?
 - 만약 박물관에서 사회를 배울 수 있다면 어떨까요?

7. 학생들의 답변

1) 국어

배경이론은 고고학적 지식 (Archaeological Knowledge) 을 들 수 있을 것이며 방법론의 경우 활동 체계인 말하기 직접 만져 보기가 사용되었다.

모든 학생들이 즐거웠다고 답변함으로써 긍정적인 반응을 얻을 수 있었다.

학교에서보다 많은 단어를 생각하고 배울 수 있으며, 유물 만지기는 매우 독특하고도 흥분되었으며 이전의 박물관 방문에서도 느낄 수 없었던 전혀 새로운 경험이었습니다. 인상적이었습니다. 반응이 높았다.

한 학생의 경우 '역사와 국어를 동시에 배울 수 있다는 장점이 좋다' 라고 함으로써 교차 학습 효과를 기대할 수도 있었다. 또한 모든 학생들은 학교에서와 다른 수업방법을 경험할 수 있었다고 답변하였다.

2) 수학

국어와 마찬가지로 고고학적 지식과 함께 과거 유물로부터 배울 수 있다는 고고학적 이해 (Archaeological Understanding) 을 사용하였으며 방법론은 유물 관찰 및 토론으로 인한 도상 및 상징 체계가 주를 이루었다.

특징적인 것은 7명의 학생 중 네 명이 모든 교과과정과 연관된 문제를 정확하게 이해한 뒤 정답을 제시한 반면 나머지 세 명은 문제 분석부터 답변 과정까지 어려움을 겪었는데 결과적으로 박물관 수학이 재미있었다는 학생은 세 명, 그렇지 못했다 라고 한 학생은 네 명이었습니다.

박물관 수학이 재미있다고 한 세 명은 교과서와 관련된 수학학습지 질문에

정답을 제시하지 못하였던 학생들이었다. 이 세 명은 앞으로도 박물관에서 수학을 배우면 더욱 흥미 있을 것이다 라고 반응하였다.

학교 수학이 더 재미있었다는 네 명은 ‘박물관은 역사를 배우는 곳이므로 재미없었다’는 답변을 했다. 그러나 이 중 한 명은 박물관에서의 수학공부가 만약 생긴다면 참가하고 싶다고 답변하였다.

또한 한 학생은 수학과 역사를 함께 배우는 것이 독특하고도 인상적이었다고 답변하였으나, 전반적으로 ‘박물관은 수학을 배우는 곳이 아니다’ 라는 의식이 강하였다. 즉 역사를 배우는 곳에서 수학을 공부한다는 것이 이상하게 여겨지는 듯 하였다.

3) 사회

수학과 마찬가지로 고고학적 지식 및 이해에 관한 이론이 사용되었고 유물관찰 및 토론이 주된 방법론으로 역시 도상 및 활동 체계에서 이해할 수 있다.

모든 학생들이 학교보다 박물관에서의 유물관찰을 통한 사회수업이 더 즐거우며, 학교의 사회는 지루하고도 어렵지만 박물관에서는 보다 자유롭게 배울 수 있어 좋았다 라고 답변했다. 따라서 만약 다시 박물관 사회교실이 생긴다면 반드시 참여할 것이다 라고 긍정적인 반응을 얻을 수 있었다.

8. 선생님 설문지

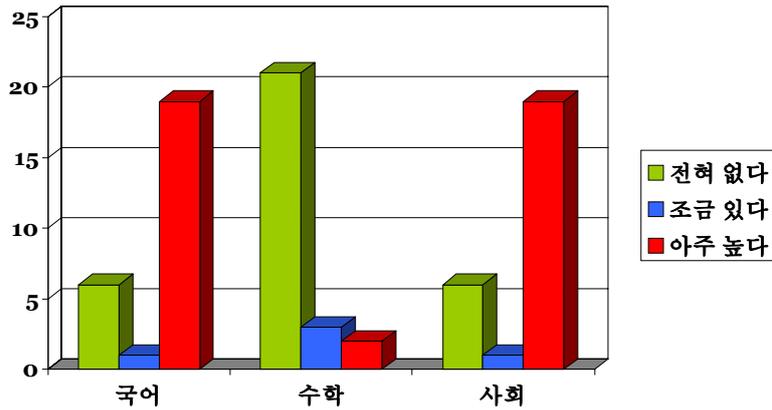
- 1) 역사 고고학 박물관에 대한 개인적인 의견을 적어주십시오
- 7) 만약 박물관에서 국어수업을 한다면 그 효과는 어떠하다고 생각하십니까?
- 8) 박물관과 국어와의 연관성이 어떠하다고 보십니까?
- 9) 박물관에서의 수학공부에 대해 어떻게 생각하십니까?
- 11) 박물관의 유물과 수학과의 연관성에 대해 어떻게 생각하시나요?
- 12) 사회와 박물관유물의 관련성에 대해 어떻게 생각하시나요?
- 13) 박물관에서의 사회 공부 가능성을 어떻게 보시나요?
- 14) 만약 박물관에서 국어, 수학, 사회 수업을 실시할 경우 참여하실 의향은?

9. 선생님들의 반응 (도면1-3)

박물관과 세 과목의 연관성에 대해서 18명은 국어와 사회과목은 아주 높은 연관성이 있다고 답한 반면 22명의 선생님들은 수학의 경우 전혀 상관이 없다

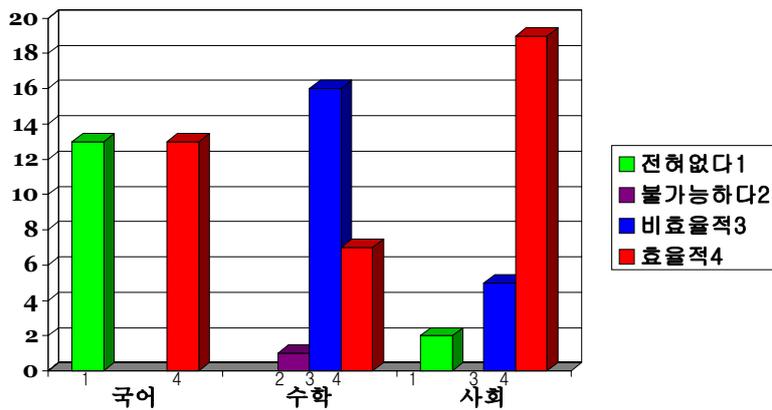
고 답하고 있다 (도면 1 참고).

도면 1. 박물관과 교과과정의 연관성(선생님 설문지)



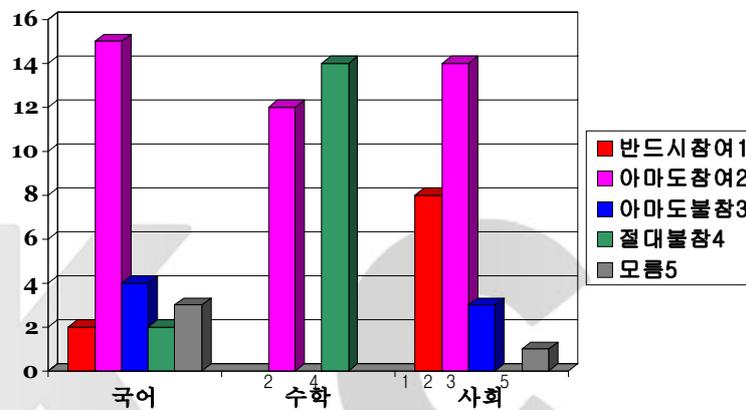
박물관 교육효과에 대한 의견을 질문하였을 때 국어는 효율이 전혀 없다고 생각하는 수와 효율적인 것이라고 답변한 수가 모두 13명으로 같았다. 수학의 경우 불가능 하거나 비효율적인 것이라고 답변한 수가 17명인 대다수였지만 7명의 선생님은 독창적인 방법이므로 효율적인 것이라 답하였다. 사회의 경우 교육 효과가 비효율적이거나 전혀 없다고 한 수가 6명이었으나 나머지 20명은 효율적인 것이라 답하였다 (도면 2 참고).

도면 2. 박물관 교육효과에 대한 의견 (선생님 설문지)



박물관 수업 참여 의향을 물었을 때 국어의 경우 17명의 선생님이 참여할 의향이 있었으나 나머지 9명의 선생님은 모르거나 부정적인 반응을 보였다. 수학의 경우 12명의 선생님이 ‘아마도 참여할 것이다’ 라고 했으나 14명은 ‘절대 참여하지 않겠다’ 고 함으로써 강한 부정적인 반응을 얻을 수 있었다. 사회의 경우 대다수의 22명 선생님은 참여 의상을 표현 했으나 3명은 아마도 불참 할 것 이라 답변했다 (도면 3 참고).

도면 3. 박물관 수업 참여 의향



10. 결론 및 의견

1) 학생들은 박물관에서의 국어공부를 흥미 있으면서도 새로운 시도라 여겼으며 성공적인 반응을 얻을 수 있었다고 할 수 있다. 긍정적인 반응과 수업에 임하는 태도로 미루어 보아 박물관에서의 국어 교육은 적어도 학생들에게 흥미 있는 접근 방법이었다고 해도 과언이 아닌 듯 하다. 그러나 과반수 이상의 선생님들이 박물관에서의 국어교육은 효율성이 전혀 없다고 답변함으로써 국어교육의 가능성이 선생님들에게는 부정적이라는 결과를 알 수 있었다. 하지만 흥미로운 현상으로 70% 이상의 선생님들은 국어 교과과정과 박물관의 직접 연관성이 아주 높다고 답하고 있다. 박물관과 국어는 교과과정 상 연관되어 있지만 그 효율성에 의심을 가진다는 반응은 먼저 기존 박물관, 특히 고고학이나 역사 관련 박물관들이 제공하는 교육프로그램의 부재를 생각해 볼 수 있다. 이러한 부재로 인해 선생님들은 박물관에서의 국어교육의 효율성에 의심을 가질 뿐 아니라 박

물관과 국어 교과목이라는 두 개념이 쉽게 연관되지 못하는 것이 아닌가 한다.

그러나 학생들이 보여준 흥미나 관심도로 미루어 보아 불가능하거나 부정적인 방법은 아니라 생각된다. 국어 교과와 내용이 역사나 박물관과 관련된 것이 많기 때문에 박물관에서의 국어교육을 가능하게 할 뿐 아니라 좀 더 넓은 관점에서 볼 때 박물관에서 일어나는 모든 활동들, 즉 말하기, 듣기, 토론 혹은 질문지를 통한 쓰기 등은 학생들의 언어능력 구사 발전에 크게 영향을 미칠 것임에 틀림없을 것이다.

2) 학생들 중 세 명만이 박물관에서의 유물을 통한 수학공부에 대한 긍정적인 의견을 보였으며 대부분의 선생님들은 수학과 박물관의 교육적 기능에 대해서 부정적인 의견을 보이며 수학교과 과정과 박물관(유물)은 전혀 관계가 없으며 그 교육 효과 역시 비효율적이라 생각하였다. 그러나 50%의 선생님들은 만약 박물관에서 유물과 함께 수학교육을 할 경우 전혀 새로운 시도이므로 참여할 의향이 있다고 하였다. 따라서 새로운 교육프로그램 개발이 시급한 한국의 고고학, 역사 관련 박물관들에게 좋은 기회를 제공할 수도 있을 것이다.

수학은 다른 과목에 비해 높은 수준을 요구하는 소위 어렵고도 개개인의 발달 차가 가장 큰 과목이며 학생들이 꺼려하는 과정 중에 하나이다. 박물관 수업에서 문제를 풀지 못하였던 세 명의 학생들이 나타냈던 수학교육에 대한 흥미는 이러한 점에서 주의 깊게 연구될 필요가 있다고 생각된다. 학교에서 어렵다고 생각했던 공부가 박물관에서의 오래되고도 생소한 유물과 함께 할 경우 쉽고도 흥미 있게 학생들에게 다가갈 수 있을 것이다. 또한 박물관은 수학을 하는 곳이 아니라 역사를 배우는 곳이라고 생각하는 학생들의 부정적인 인식을 고려할 때 과거 유물을 이용한 새로운 시도는 흥미와 관심을 증대시킬 수 있을 것이며, 박물관에 대한 부정적 인식 역시 변화시킬 수도 있을 것이다.

3) 모든 학생들에게 학교 사회수업은 이해하기 어렵고 지루하였지만 박물관에서의 유물 사회수업은 흥미를 북돋는다고 하였다. 또한 대부분의 선생님들이 사회과목과 박물관(유물)의 깊은 연관성과 그 교육 효과에 대해 긍정적이었으며, 만약 박물관에서 사회 수업을 할 경우 참여 의사 역시 높았다.

기존의 연구와는 달리 본 사례연구는 사회의 역사 부분이 아닌 ‘직업’ 혹은 ‘일생’이라는 일반 주제들에 논점을 맞추었다는 점이다. 박물관은 역사에 대한 이해 뿐 아니라 한국의 전반적인 지식을 전달하는데 큰 역할을 담당할 수 있는 문화 집합체이다. 따라서 비록 초등학교에 역사과목은 없지만 사회과목 내에서

도 다양한 주제를 반영하여 유물을 통해 새로운 교육을 펼칠 수 있을 것이라 생각된다.

4) 박물관에 대한 긍정적 인상 부여

대부분의 학생들은 박물관은 재미없고 지루하고 어려운 곳이라는 부정적인 이미지를 가지고 있었다고 한다. 그 이유로는

- a. 재미없는 박물관 학습지: 단순화된 답을 요구하는 지루함.
- b. 부족한 관람시간: 충분한 시간을 가지지 못하고 언제나 서두르는 관람은 박물관을 더 지루한 곳으로 만든다.
- c. 부족한 설명과 어려운 유물: 적절한 해석과 지도 없이는 항상 유물을 이해하는데 어렵다.

등을 들고 있었다. 그러나 본 사례연구를 통해 무엇보다도 중요한 결과는 이러한 반응들에 대한 반론을 제기할 여지가 생길 수 있다는 것이다.

학생들은 박물관 수업 뒤에 느껴지는 박물관에 대해 다양하고도 새로운 학습방법을 제공함으로 흥미롭다고 하였다. 직접적인 이유들로는

- a. 생각하게 만드는 학습지: 비록 문제 수는 적었지만 생각해서 답변하도록 요구하였으며 학교에서 배우는 내용과 연관되어 있어 더욱 재미있었다.
- b. 제한된 전시만을 살펴 보았지만 여유롭게 토론하며 둘러볼 수 있었다.
- c. 유물을 직접 만져봄으로써 다양한 과거사람들에 대한 상상을 할 수 있었으며 유물을 이해하는데 큰 도움이 되었다.

라고 하였다. 즉 본 사례연구를 통해 고고학, 역사 관련 박물관들이 가질 수 있는 교육적 잠재력뿐 아니라 성공적인 프로그램은 박물관에 대한 전반적인 인식 변화를 가져 올 수 있음을 발견할 수 있었다.

11. 맺음말

무엇보다도 현 고고학, 역사계 박물관들은 정규 교과과정에 대한 분석이 필요하다. 관람객 증대라는 효과 외에도 초등학생 관람객들은 미래의 박물관 관람객이 될 수 있는 잠재력을 지닌, 무시하지 못할 대상이다. 따라서 이러한 초등학생 관람객 유치를 위해서는 프로그램을 제공해야 하고 그 전에 먼저 적절한 교과과정의 분석이 가장 먼저 필요하다고 본다.

나아가 이미정은 ‘아동을 위한 박물관의 교육 서비스 연구’에서 한국 박물관들이 직면한 교육 문제는 교사들이 박물관 교육에 대해 제대로 인식하지 못

하고 있을 뿐 아니라 정보 부족으로 인해 적극적인 자세로 박물관 교육을 인식하지 못하고 있다고 하였다. 또한 교사 설문지 조사를 통해 알 수 있듯이 박물관에 대한 인식이 틀에 박혀있을 뿐 아니라 부정적인 것을 알 수 있었다. 설문지 조사에서 고고학계 박물관, 과학관, 자연사 박물관, 교육 박물관이라는 샘플을 주며 학생들과 어떤 곳을 방문하고자 하냐고 물었을 때 오직 7명의 교사가 고고학계 박물관을 선택했으며 나머지 19명은 절대 고고학계 박물관에 가지 않겠다고 하였는데 주된 이유로는 고고학계 박물관이 따분하고 재미없으며 어렵기 때문이라고 하였다.

이러한 점에서 볼 때 한국 박물관들이 만약 영국의 대영박물관, 런던박물관, ARC나 JORVIK처럼 교과과정의 분석과 함께 학교 교사들을 위한 지침서나 특별 프로그램을 제공한다면 정보 부족에서 오는 괴리감을 극복 할 수 있을 것이며 박물관 방문에 대한 부정적인 인식도 해결 될 수 있을 것이다. 나아가 관람객 확보에도 큰 도움이 될 것이라 생각한다.

마지막으로 교육을 담당하는 부서가 있을 경우 박물관에서의 교육 프로그램은 원활히 진행될 뿐 아니라 더욱더 효율적으로 진행 될 수 있을 것이다. 학생들의 박물관에 대한 이해를 돕고 교사에게 박물관 방문의 효율성을 알려줄 수 있는 교육 부서가 있다면 관람객 증대 효과와 함께 효율적인 박물관 교육 프로그램을 산출하고 이끌어 갈 수 있기 때문이다.

21세기에 들어서며 박물관은 단순히 유물을 보관하는 곳의 개념을 넘어서 다각적으로 이해되고 있으며 유물 중심 전시에서 벗어나 그들의 관람객을 고려해야 하는 등 그 기능에 있어 다양한 해석이 요구되고 있다. 그러한 다기능적인 박물관의 성격 중에서도 먼저 분석될 필요가 있는 것이 박물관의 교육 기능일 것이다. 따라서 본 논문은 박물관의 교육 기능 중에서도 초등학교 관람객을 대상으로 하는 교과과정 연관 프로그램에 대해 다루어 보았다.

한국 박물관들 중 고고학이나 역사계 박물관은 다른 위락시설이나 미술관, 과학관 등에 비해 상대적으로 재미없는 곳이란 인식이 전반적으로 형성되어 있음과 동시에 그 교육적 기능까지 의심 받고 있다고 할 수 있을 것이다. 그러나 오래된 유물이 가질 수 있는 교육적인 잠재력과 고고학, 역사 학문 자체가 가지고 있는 교육력은 다른 어떤 기관들에서도 찾아볼 수 없는 독특한 고고학, 역사계 박물관이 가질 수 있는 교육적 기능의 성격일 것이다.

박물관 교육의 중요성이 무엇보다도 부각되고 있는 현 시점에서, 고고학 역사 유물을 이용한 초등학교 정규 교과 과정에 부합되는 프로그램이 개발될

수 있다면 결코 다른 기관에 뒤지지 않는 교육기관이 될 수 있을 것이므로 지속적인 연구와 분석, 또한 동 학문을 하는 이들의 지속적인 관심이 필요하다고 생각된다.

본 연구는 심봉근 동아대학교 박물관 관장님과 그 외 박물관 관계자 여러분, 그리고 동아대학교 박물관 자료정리실의 김보숙 조교 선생님의 도움으로 이뤄 질 수 있었으며 위의 모든 분들에게 진심으로 감사 드립니다.

K C I

참고 문헌 - 번역본 문헌

〈논문〉

- 오상현. 2001. 서울역사박물관의 초등학교 연계 교육프로그램에 대한 분석과 평가: 초등학교 4, 5, 6학년을 중심으로. 서울: 경희대 경영대학원 석사논문.
- 김명련. 1998. 초등 사회과 역사 분야의 박물관학습 방안. 청원: 한국 교원대학교 대학원 석사논문.
- 최경희. 2000. 박물관교육의 역사적 고찰을 통한 한국 박물관교육 현황에 관한 연구. 서울: 상명대 대학원 석사논문.
- 임경미. 2000. 문화교육으로서의 박물관 교육 프로그램에 관한 연구. 서울: 이화여자 사회 복지 대학원 석사 논문.
- 김명화. 2001. 박물관 교육 프로그램의 현황분석과 개발에 관한 연구: 어린이 대상 프로그램을 중심으로. 서울: 고려대 교육대학원 석사논문.
- 박인순. 1999. 박물관 체험학습을 통한 초등학생 문화재 감상지도에 관한 연구. 청주: 淸州教育大 教育大學院 석사논문.
- 최병호. 1996. 초등 사회과교육에서의 실물자료 활용 방안. 청원: 韓國敎員大 大學院 석사논문.
- 길병원. 2001. 초등사회과 역사 영역의 교육박물관 학습 방안 연구. 공주: 공주교육대 교육대학원 석사논문.
- 이미정. 1999. 아동을 위한 박물관의 교육서비스 연구. 서울: 淑明女大 教育大學院 석사논문.
- 오상현. 2002. 서울역사박물관의 초등학교 연계 교육프로그램에 대한 분석과 평가: 2001년 초등학교 4, 5, 6학년을 중심으로. 서울: 경희대 경영대학원 석사논문.

〈외국 저서〉

- Bruner, J., S. 1966. *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press. 28.
- Clarke, A., Dodd, J., et la. 2002. *Learning Through Culture*. Leicester : RCMG
- Durbin, G. 1989. Evaluating learning from historical objects, in Hooper-Greenhill, E. (ed.) *Initiatives in Museum Education*. Leicester: University of Leicester Press. 12-13.

- Fairley, J. 1977. *History Teaching Through Museums*. London: Longman Group Limited
- Henson, D. 2002. Opportunities for museums in archaeological education, in Wise, P., J. (ed.) *Public Archaeology: Remains To Be Seen*. Colchester: Society of Museum Archaeologists. 46-51.
- Hooper-Greenhill, E. 1991. *Museum and Gallery Education*. London: Leicester University Press. 102-157.
- Hooper-Greenhill, E. 1994. *Museums and their Visitors*. London: Routledge.
- Keen, J. 1996. *A Teacher's guide to Ancient Technology*. English Heritage.
- Masson, P., Guillot, H. (Trans. by Planel, P.) 1994. Archaeo-fiction with upper primary-school children 1988-1989, in Ucko, P.,J. (ed.) *The Presented Past*. London: Routledge. 381.
- Reeve, J. 1994. 'The British Museum and the national curriculum', *British Museum Magazine*, 17, 3.
- West, J. 1981. *History 7-13 guidelines, structures and resources, with 50 classroom examples*. Dudley Metropolitan Borough.

본 논문의 참고 자료

- Anderson, D. 1996. Case Study: Developing Historical Thinking Through an Interactive Gallery, in Durbin, G. (ed.) *Developing Museum Exhibitions for lifelong learning*. London: The Stationery Office, 163.
- Bonham, M.,M. 1997. Artefacts in school history, in Denford, G., T. (ed.) *Representing Archaeology in Musuems*. London: Society of Museum Archaeology, 86-93.
- Bruner, J., S. 1966. *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press. 28.
- Cha, Y., G. 2003. Korean Teachers Problem, in Kim, M.,H. (ed.) *Threatened Public Education in Korea*. Pusan: Yolin Art.
- Choi, B. H. 1996. *Models for Using Real Things in Elementary Social Studies*. MA Thesis. ChungBuk: Korea National University of Education.
- Choi, K., H. 2000. A Study on Present State of Museum Education in Korea through Historical Approach. MA Thesis. Seoul: Sangmyung

University.

- Clarke, A., Dodd, J., *et la.* 2002. *Learning Through Culture*. Leicester : RCMG
- Cooper, H. 1990. 'Teaching 8-year olds how to interpret evidence using historical concepts', *Journal of Education in Museums*, 11, 1-4.
- Copeland, T., Jones, A. 2002. *Teacher's Guide to JORVIK and the Archaeological Resource Centre*. York: York Archaeological Trust.
- Dearing, R. 1995. *A guide to the National Curriculum for staff of Museums, Galleries, Historic Houses and Sites*. Lodon: School Curriculum and Assessment Authority.
- Dyer, J. 1983. Aims of teaching archaeology, in Corbishley, M., J. (ed.) *Archaeological resources handbook for teachers*. London: The Council for British Archaeology, 6.
- Durbin, G. 1989. Evaluating learning from historical objects, in Hooper-Greenhill, E. (ed.) *Initiatives in Museum Education*. Leicester: University of Leicester Press. 12-13.
- Durbin, G., Morris, S. and *etla.* 1990. *Learning from Objects - A Teacher's Guide*. English Heritage.
- Durbin, G. 1994. Improving worksheets, in Hooper-Greenhill, E. (2nd ed.) *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge, 92-98.
- Fairley, J. 1977. *History Teaching Through Museums*. London: Longman Group Limited
- Gil, B. W. 2001. *A Study on the Learning plan in the Educational Museum on the Domain of History in Elementary Social Studies*. MA Thesis. Kongju: Kongju National University of Education.
- Giraudy, D., Bouilhet, H. 1997. *Le musee et la vie - Korea version*. Seoul: Hwa-San.
- Greenwood, S., Corbishley, M. 1998. *Teaching Primary History - Key Stages 1 and 2*. Video. Suffolk: English Heritage.
- Guberman, S. R., Flexer, R. J., *et la.* 1999. 'Project Math-Muse: Interactive Mathematics Exhibits for Young Children', *Curator*, 42/4
- Ha, S. C., Lee, E. H., *et la.* 2003. *Education Planning of the Year 4*. Busan: Yonsan Primary School.
- Hall, R., Kemp, R. 2002. *JORVIK The Viking City - Guidebook* York: York

Archaeological Trust.

- Heal, S. 2001. 'The dig idea', *Museums Journal*, 7, 34.
- Hein, G., E. 1998. *Learning in the Museum*. London: Routledge. 179.
- Hennigar Shuh, J. 1994. Teaching yourself to teach with objects, in Hooper-Greenhill, E. (2nd ed.) *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge, 80-91..
- Henson, D. 2002. Opportunities for museums in archaeological education, in Wise, P., J. (ed.) *Public Archaeology: Remains To Be Seen*. Colchester: Society of Museum Archaeologists. 46-51.
- Hooper-Greenhill, E. 1983. 'Some Basic Principles and Issues Relating to Museum Education', *Museums Journal*, 83, 127-130.
- Hooper-Greenhill, E. 1991. *Museum and Gallery Education*. London: Leicester University Press. 102-157.
- Hooper-Greenhill, E. 1994a. *Museums and their Visitors*. London: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. 1994b. Education, communication and interpretation: towards a critical pedagogy in museums, in Hooper-Greenhill, E. (2nd ed.) *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge. 3-27.
- Jeong, W. S., Lee, K. O. 2001. *Social Studies - year 4*. Seoul: DaeHan Textbook Publish Com.
- Jeong, J., M. 2003. 'Audience Development in Museum', *Art and Museum Studies*, 13, 2.
- Kavanagh, G. 1990. *History Curatorship*. Leicester: Leicester University Press, 154-159.
- Keen, J. 1996. *A Teacher's guide to Ancient Technology*. English Heritage.
- Kim, M. R. 1998. *Strategies of Museum Learning for Teaching History in the Elementary Social Studies*. MA Thesis. ChungBuk: Korea National University of Education.
- Kim, M., H. 2001. *A Study of developing educational programmes for elementary school students*. MA Thesis. Seoul: Korea University.
- Kim, E., K. 2002. *The using Method of Museum in the Learning of History*. MA Thesis. Seoul: Hankuk University of Foreign Studies of Education.
- Ku, B.C. and Seo, S.W. 1999. 'A basic research study on the cultural facilities in the region', *Journal of the Korean Institute of Museum Architecture*,

2, 105-132.

- Lee, K. Y. 1997, *Japanese occupation and Korea's cultural asset*, Seoul: Seo-Kyong Press.
- Lee, M. J. 1999. *A Study on the Educational Services of Museums for Children*. MA Thesis. Seoul: Sook Myong Women's University.
- Lee, T.H. 2001. The present role of museum education and some advices, in Seong, K. S. (ed.) *Museum and Education*. Seoul: Mun-um Press
- Lee, I. J. 2003a. *Literacy - Teacher's Guide*. Seoul: DaeHan Textbook Publish Com.
- Lee, Y., O. 2003b. *A Study on the Cognition for the Museum Exhibits of Elementary School Students - Focused on 4th graders in Elementary School*. MA Thesis. Pusan: Pusan National University of Education.
- Lewis, P. 2001. 'Extra sensory perception', *Museums Journal*, 5, 46.
- Lim, K. M. 2000. *A Study of Museum Educational Program as Culture Education*. MA Thesis. Seoul: Ewha Women University.
- Masson, P., Guillot, H. (Trans. by Planel, P.) 1994. Archaeo-fiction with upper primary-school children 1988-1989, in Ucko, P.,J. (ed.) *The Presented Past*. London: Routledge. 381.
- Na, S. H. 2001. The role and character of Museum Education, in Seong, K. S. (ed.) *Museum and Education*. Seoul: Mun-um Press, 199, 206.
- Nam, M., S. 1999. *A Study on the use of museums for the educational purposes and the recognition of nursery and elementary school teachers about museum's educational roles*. MA Thesis. Seoul: Sookmyung Women's University.
- Oh, S. H. 2002. *Seoul Museum of History's analysis and valuation about elementary school connection education program*. MA Thesis. Seoul: Kyunghee University Press.
- Owen, J. 1996. Making Histories from Archaeology, in Kavanagh, G. (ed.) *Making Histories in Museums*. London: Routledge.200-215.
- Owen, J. 1999. Interaction or Tokenism? The Role of 'Hands-on Activities' in Museum Archaeology Displays, in Merriman, N. (ed.) *Making Early Histories in Museums*. London: Leicester University Press. 173-187.

- Park, I. S. 1999. *A Study on Teaching Elementary Children's Appreciation for Culture Assets through Experience Studying at Museum*. MA Thesis. ChungBuk: ChongJu National University of Education.
- Pond, M. 1985. 'The usefulness of school visits: a study', *Journal of Education in Museums*, 6, 32-35.
- Reeve, J. 1994. 'The British Museum and the national curriculum', *British Museum Magazine*, 17, 3.
- Shim, B. G. 2001. *Dong-A University Museum*. Pusan: Dong-A University Publish.
- Son, K., Y. 2003. *A Suggestion for developing children's educational programmes, according to the different types of museums in Korea*. MA Thesis. Seoul: KyongHee University.
- Swain, H. 2001. 'High Street Londinium', *Museum Practice*, 17, 17-20.
- Swift, F., Wilkinson, S. 1999. 'Museums and Education: Part 2', *Museum Practice*, 11, 51.
- West, J. 1981. *History 7-13 guidelines, structures and resources, with 50 classroom examples*. Dudley Metropolitan Borough.

Website

The On-line Empas Encyclopedia.

<http://100.empas.com/entry.html/?!=724022&v=&Ad=photorental>, as of 7 August 2003

The On-line The Museum of London.

http://www.museumlondon.org.uk/MOLsite/learning/whats_on/schools.html, as of 5 September 2003