

교육박물관에서의 “교육문화 페스티벌” 개최를 통해 본 가족 참여 교육 가능성 고찰

A Study on the Possibility of Family Participation Education through the "Educational Culture Festival" at the Educational Museum

엄혜윤

한국교원대학교

Hye-Yoon Eom(9631uhy@daum.net)

요약

최근 여가 문화 비중이 날로 증가하면서 레저 관광 문화에 대한 관심 증대와 동시에 질 높은 문화 향유에 대한 기대치가 높아지고 있다. 초·중·고 자녀들의 견문 넓히기를 위해 주말이면 나들이를 떠나는 인구 비중 역시 문화 향유 기대치와 비례하여 계속 늘고 있는 추세다. 관람객의 주말 가족 단위 여행을 통한 체험은 휴식과 놀이는 물론 교육적인 목적을 포함한 활동이기를 기대한다. 최근 교육 프로그램은 과거 아이들만 현장에 맡기는 탁아형에서 벗어나 부모가 교육 활동에 개입하는 공유형으로 나아가고 있는 추세이며, 가족간 결속과 가족 탄력성이 은연중에 스며들도록 하는 잠재적 교육과정의 실현이 매우 중요해졌다. 교육의 효과는 한순간의 경험으로 끝나는 마칩표가 아니라 반복된 훈련과 경험의 연속성을 통해 발현된다. 가족 간의 긴밀한 친화력과 소통, 공감 능력도 마찬가지로 중요하다. 가족이 함께 참여할 수 있는 체험과 교육의 기회 제공은 가족해체와 1인 가구 증가에 따른 결속력 회복을 위한 국가차원의 책무이다. 나아가 오늘날 박물관·미술관의 역할이자 의무이며 이를 통해 가족 결속력, 가족 친화력을 복돋을 수 있는 방안을 마련해야 한다. 특히나 교육박물관에서의 교육적 목적 실현을 위한 교육 프로그램 개발과 제공은 필수적이며, 사회적 차원의 ‘가족을 위한 교육’ 개발은 필연적이다. 본 고에서는 교육박물관에서의 가족 교육 프로그램 제공을 통한 온가족 참여 교육 결과를 가족 대상 설문과 인터뷰를 통해 분석해보고 보다 적극적인 가족 형태의 교육활성화를 제고하고자 한다.

■ 중심어 : | 박물관교육 | 가족교육 | 가족 탄력성 | 상호작용 |

Abstract

As the share of leisure culture increases these days, expectations are rising for the high quality of culture while increasing interest in leisure and tourism. The percentage of the population going on weekend trips to broaden the horizons of elementary, middle and high school students has continued to rise in proportion to the expectations for cultural enjoyment. We expect that visitors' weekend family activities will include relaxing, playing and educational purposes. Recent educational programs have moved from the past where only children were allowed to be onsite, to a shared style in which parents can engage in educational activities, potentially leading to the implicit involvement of family ties and family elasticity. The effects of education are not expressed by the period that ends in a single moment of experience, but by the continuity of training and experience. The same holds true for family affinity, communication and empathy. Providing opportunities for family experience and education is a national responsibility for broken family and restoring solidarity with the growing number of single-person households. Furthermore, it is a duty of museums and galleries today, and it is necessary to come up with methods to enhance family solidarity and family affinity. In particular, it is imperative to develop and provide educational programs for educational purposes at the Education Museum, and to develop "education for family" at the social level. This paper aims to analyze the results of all family participating education programs provided by family education programs at the Education Museum through family surveys and interviews, and to enhance the activation of family types education programs more actively.

■ keyword : | Museum Education | Family Education | Family Elasticity | Interaction |

I. 서론

베릿(T. Barrett)은 박물관에서 예술작품 또는 전시물을 바라볼 때 예술 작품은 우리가 그것을 주의 깊게 지각하고 해석하기 전까지는 그저 단순한 것이며, 예술작품은 우리가 그것에 대해 생각하고, 궁금해 하고, 대응할 때 우리를 활기차게 한다고 하였다[1]. 교육에서도 마찬가지일 것이다. 교육 주제나 내용을 접할 때 그것에 대해 궁금해 하고 호기심이 생기고 관심을 끌 수 있는 것이라면 학생 또는 교육 수요자의 입장에서 큰 의미를 부여하게 한다.

과거 2000년대 초반만 하더라도 박물관의 교육 분야는 그다지 활성화되지 않았으며, 여가 생활로서의 박물관이라는 인식도 근래에 들어 형성된 것이다.

국립중앙박물관에서 박물관교육이 본격적으로 이루어진 것은 1977년에 시작된 특별강좌부터라고 할 수 있다. 특별강좌는 전통문화재를 연구, 수집, 보존, 관리할 수 있는 요원을 확보하고 학예직의 자질을 향상하는 데 그 목적이 있었다[2]. 따라서 처음부터 대중적인 박물관 교육이 활성화 되었던 것은 아니며, 2010년 이후부터 박물관 교육 분야의 가속화가 진행 되었다.

1980년대부터 국립중앙박물관의 교육활동이 양적 성장하였으며[2], 1982년에 제정된 ‘사회교육법’과 1984년 ‘박물관법’을 통해 박물관이 일반 공중의 사회 교육에 이바지해야 함을 명문화하면서 본격화되기 시작했다.

현대 박물관교육 흐름에 따른 프로그램을 기획함에 있어서 먼저 고려해야 할 사항은 교육이 박물관의 전시와 유물 특성에 부합하는가와 참여 대상 구분, 생활·환경적 여건에 관한 분석일 것이다. 이의 모든 조건에 부합하거나 몇 가지의 특성에 부합한 교육 프로그램을 개발하여 실현할 수 있을 것이다.

위의 조건과 더불어 본고에서는 일반적인 통계 조사를 통해 평소 사람들의 여가 생활에 관해 분석해보고 수요에 적합한 교육 프로그램 개발을 시도해보고자 하였다.

2017년 통계청에 의한 사회조사 결과로 볼 때, 여가 생활에 관하여 지난 1년 동안 국민 10명 중 8명(75.3%)은 유적지, 국립공원 등의 레저시설을 이용한 것으로

조사되었다. [그림 1]에서 각 레저시설 이용자 비율을 보면 관광명소가 가장 높고, 그 다음 해수욕장과 온천장 순이다. 따라서 관광명소는 누구나 친근하게 방문하고 접근하는 장소이며 레저문화가 우리 삶에서 매우 큰 범위를 차지한다고 볼 수 있다[3].

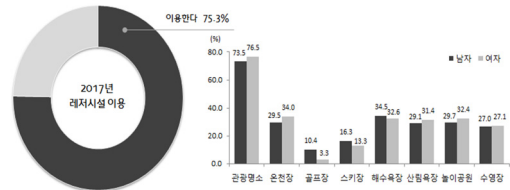


그림 1. 레저시설 이용 경험

또한 [표 1]에서 보면 가족과 함께 여가 활용을 하는 사람이 주중 43.4%, 주말 55.3%로 가장 많고 그 다음으로 주중에는 혼자서(30.3%)하는 사람이 많고 주말에는 친구(연인포함)(21.1%)와 함께하는 사람이 많은 것으로 조사되었다.

사람들은 박물관에 혼자, 친구, 가족 또는 그룹을 지어 방문한다. 각기 다른 사회적 배경은 경험의 질에 직접적으로 영향을 줄 수 있다. 어떤 사람들은 혼자 방문하는 걸 더 좋아하는데 그들은 다른 사람들을 개의치 않고 특정 작품을 자신이 원하는 시간만큼 맘껏 또는 적게 감상한다. 또 다른 사람들은 서로 다른 경험을 함께 나누려고 같이 온다. 그들은 서로 떨어져서 감상한 후 다시 만나서 각자 감상한 것에 대해 함께 토론한다. 어떤 방문객들은 미술관에 가족을 데리고 와서 새로운 것을 함께 배우는 공간으로 활용한다[4].

표 1. 여가 활용을 함께하는 사람

(단위 : %)

	계	함께하는 사람					
		가족	친구 (연인 포함)	동호회 (종교 단체 등)	혼자서	직장 동료	기타
주중	100.0	43.4	18.3	3.9	30.3	4.0	0.0
주말	100.0	55.3	21.1	6.7	15.6	1.3	0.0

위의 통계치로 살펴볼 때 여가생활의 참여에 있어서

‘가족’집단은 매우 밀접한 상관이 있음을 알 수 있다. 따라서 여가 프로그램, 교육 프로그램 개발을 위한 고려 대상으로 가족에 주목하여 함께 참여할 수 있는 교육 방안을 우선적으로 마련해야 할 것이다.

아래의 2017년의 교육박물관 교육 프로그램을 살펴보면 그 중 가족 체험형 프로그램인 ‘교육문화 페스티벌 1차 - 가족과 함께 박물관 나들이’ 프로그램을 통해 가족대상의 교육적 체험 가능성을 시사해볼 수 있다. 이를 토대로 가족 융합형 프로그램인 ‘교육문화 페스티벌 2차’ 설문과 그 결과 보고를 통하여 타 박물관과 차별화된 가족 전체 참여 가능성을 제고해 보고자 한다. 연구방법으로 ‘교육문화 페스티벌 2차’의 조사 자료에서 고등학생과 성인을 대상으로한 인터뷰와 유·초등학교 학생을 대상으로 한 설문지가 사용되었으며, 사회적 요구에 적합한 박물관 교육 프로그램의 방향성을 제시해 보고자 한다.

II. 교육박물관의 교육 프로그램 현황 (2017년 중심)

박물관은 대표적인 평생교육 기관이자, 비형식 교육의 장으로 다양한 연령, 성별, 그리고 각각의 사회, 문화, 교육적 배경을 지닌 사람들이 실물을 중심으로 구형되어 있는 박물관의 교육적 환경에서 학습할 수 있다 [5].

그 중에서도 교육박물관은 교육 관련 유물을 전문적으로 수집·전시·조사·연구·교육을 목적으로 설립된 기관을 말한다. OO대학교 교육박물관은 대학의 정체성과 설립 목적에 맞는 기관의 필요성 속에서 각종 교육 자료를 수집 관리하고, 전시 및 조사·연구하는 종합 교육 자료 연구센터이자 박물관의 기능을 동시에 수행하고 있다.

또한 OO대학교 교육박물관은 ‘삶과 교육은 하나’라는 주제 속에서 유물과 영상, 그리고 정보 기기를 통해 관람객에게 교육의 발전과 변화 과정을 전달토록 구성되어 있다. 전시실은 상설전시 공간 5실과 기획전시 공간 1실, 특별 체험 공간인 ‘상상존’으로 구성되어 있다.

즉 한국교육사실에는 선사시대부터 현대에 이르는 교육사의 변천을 한눈에 볼 수 있도록 첨단 시설과 함께 각종 교육 자료를 전시하였다. 교육 테마실은 교육과 관련된 여러 가지 주제를 통해 교육의 다양한 모습을 살펴볼 수 있으며, 교육 체험실은 서당과 1970년대 교실을 재현하여 과거의 교육 현장을 체험할 수 있도록 꾸며놓은 곳이다[6].

표 2. 2017년도 연간 교육행사 프로그램

	분류	교육명칭	내용	시기
1	자원봉사자 교육	제7기 자원봉사자 교육 및 재교육	3회의 강좌와 전시해설 실습으로 구성	연초
2	교육문화 페스티벌 1차	가족과 함께 박물관 나들이	체험 위주의 행사 프로그램	2017. 05.05. (불)
3	교육문화페스티벌 2차	한어름에는 교육박물관으로 가자	온가족 체험 프로그램, 지역아동센터 연계 프로그램, 영화상영회로 구성	여름방학 중 (여름)
4	교육문화페스티벌3차	국제학술대회-식민지 시기의 교육	대만, 일본, 국내 학자의 열띤 학술 토론회 진행	11월 (가을)
5	국내 문화탐방	아름답고 청정한 고창 문화탐방	고창의 역사, 문화, 예술 기행	11월
6	문화강좌	나를 찾아 떠나는 인문학 기행	신병주, 서민 교수와 안재영 변호사의 강연을 통한 인문학적 가치 탐색	10~11월
7	국외 문화탐방	베트남(다낭, 호이안, 후에) 문화탐방	베트남 문화탐방을 통해 한국과 베트남의 관계를 이해하고 문화, 예술 향유 기회를 갖도록 함	12월 중
8	교육문화 페스티벌 4차	교육박물관에 찾아온 조선미술사 공연	겨울방학을 맞아 온가족이 즐겁게 관람할 수 있는 교육적 내용의 공연 개최	겨울방학 중 (겨울)

교육박물관은 이동부터 성인까지 다양한 교육 프로그램을 마련하고 있다[7]. [표 2]는 OO대학교 교육박물관의 2017년 전체 교육·행사 프로그램이며, 이 중 2017년의 신설 교육 사업으로 지역주민과 함께하는 교육문화 페스티벌을 계절별로 4회차에 걸쳐 진행하였다.

지역주민과 함께하는 교육문화 페스티벌은 지역사회에서 1차 활동은 어린이날 진행된 ‘교육문화 페스티벌 1차-가족과 함께 박물관 나들이’ 행사, 2차는 여름방학 교육 프로그램으로 진행된 ‘교육문화 페스티벌 2차-한 여름에는 교육박물관으로 가자’, 3차는 국제학술 세미나, 4차는 미술과 국악이 융합된 공연 개최로 구성되었다.

이 가운데 가족의 직접적인 참여 활동 경험과 연관이 있는 1, 2차 프로그램을 중심으로 분석해 보고자 한다. 좀 더 구체적으로 아래의 [그림 2]와 같이 1차 프로그램은 가족 체험형, 2차 프로그램은 가족 융합형으로 명명하여 분석해 보고자 한다.



그림 2. 가족 교육 형태

가족 체험형 교육이란 일반적으로 개개인의 경험을 중심으로 하는 교육과정을 말한다[8]. 대개는 같은 소재를 중심으로 같은 공간에서 함께 교육과정을 실현해 가는 것으로, 예를 들면 교육문화 페스티벌 1차 프로그램에 있는 ‘북아트 전통 매듭 만들기’수업을 진행함에 있어서, 가족 체험은 북아트 전통 매듭으로 된 책을 각각 개인별로 자신의 북아트를 만들어 본다는 것을 의미한다. 한 가족이 같은 공간과 시간을 활용하여 함께하는 것으로 여기에서는 개별체험이 핵심이며 교육 내용 수준면에 있어서는 어린이 중심으로 맞추어 설계하게 된다.

가족 융합형 교육은 의미 있는 경험 형성을 목적으로 하며 경험의 공유와 소통, 공감을 함께 나누고자 하는 것이 목적이다[8]. 여기에서는 똑같은 결과물을 기대하는 것이 아니라 과정 중심의 교육에서 가족 간 소통과 공감을 나눌 수 있는 활동이 주어진다. 예를 들어, 교육문화 페스티벌 2차의 세부 활동 중 ‘캘리그래피 부채 꾸미기’ 수업의 진행에서 캘리그래피로 가족 간 덕담나누기, 감사의 말 전하기 등, 관계 속에서 주고받을 수 있는 기회를 풍부하게 경험할 수 있게 한다.

표 3. 관련 용어 정리

	교육의 요소	관계
융합 교육	교육내용	과목 간 융합
가족 융합	학습자	가족 간 융합

융합이라는 용어는 서로 섞여서 하나가 된다는 뜻으로, 교육부에서 제시하는 융합교육에서는 과학, 기술, 공학, 수학, 예술 분야 등의 여러 교과, 다양한 학습 내용의 범위들을 녹여 주제중심의 학습을 가능하게 한다는 의미이다. 따라서 일반적인 용어인 ‘융합 교육’은 [표 3]과 같이 과목 간 융합을 뜻하는 것이다.

그러나 본고에서의 융합이라는 의미는 교육 참여 대상의 관계, 상호작용을 통한 융합으로 ‘가족 융합’을 중심으로 세대 간의 격차를 없애고자 하는 것이 목적이다. 가족 체험형 교육과 가족 융합형 교육을 구분하여 비교해 볼 때 두 가지의 경우 모두 상황과 여건에 맞게 설계되어야 하지만, 본 고에서는 가족 융합형 교육의 의미와 가치를 중점적으로 제고해 보고자 한다.

III. 지역주민과 함께하는 교육문화 페스티벌을 통해 본 온가족 참여 가능성 제고

1. 지역주민과 함께하는 교육문화 페스티벌 1차 활동 분석

교육문화 페스티벌 1차는 어린이날 ‘가족과 함께 박물관 나들이’라는 주제로 펼쳐지는 온가족 대상의 가족 체험형 교육 프로그램이다. 어린이날은 공휴일인 만큼

천 여명 정도의 관람객을 예측하기 때문에 모두가 경험해 볼 수 있는 체험 위주의 프로그램으로 구성된다. 교육박물관의 의미와 가치를 살리기 위해 교육박물관의 전시 유물과 연관이 있고 교육적이면서도 흥미롭게 몰입하여 참여할 수 있는 주제와 소재들을 선정하여 프로그램을 구성하게 된다.



그림 3. 교육문화 페스티벌 1차 <가족과 함께 박물관 나들이> 체험 행사 내용

[그림 3]에서처럼 ‘카네이션 브로치 만들기’는 5월 5일 이후 다가 올 어버이날과 스승의 날을 기념하기 위한 계기 교육 체험 프로그램이다. 협소한 장소와 인원수를 고려하여 짧은 시간에 완성할 수 있는 재료로 구성되며, 체험을 하는 동안 부모님 또는 선생님께 카네이션을 달아드리는 의미와 유래에 대한 설명을 하고 에듀케이터는 항상 열린 마음으로 학생들의 질문에 응답하는 자세를 갖고 있어야 한다.

‘청출어람(靑出於藍) 부채 물들이기’는 대학박물관이라는 소속적 특성을 살린 프로그램이다. 청출어람이란 쪽에서 뽑아낸 푸른 물감이 쪽보다 더 푸르다는 뜻으로, 제자가 스승보다 나음을 비유적으로 이르는 말이다 [9]. OO대학교의 상징색인 푸른색을 활용하여 전통 한지부채에 색물을 들이는 과정으로 유아부터 성인까지 누구나 쉽게 참여할 수 있다. 또한 교육 내용적 측면의 접근으로 청출어람의 의미를 새겨볼 수 있는 시간이 될 수 있다.

‘북아트-전통책 매듭’은 교육박물관 전시 유물이 고서(古書) 중심으로 되어 있는 것에 착안하여, 전시 관람을 통해 접했던 책의 매듭 형태를 직접 체험해 보는 과정을 그린 것이다. 이는 박물관과 연계된 직접적 체험이라는 점에서 의미가 있다.

‘전통문양찌기’와 ‘전통놀이’ 역시 박물관 전시 유물과 직접적 관련이 있다. 전통문양은 고대 유물 중 전통기와에 착안하여 기와 모양과 연계하여 고무찰흙을 이용하여 찍어보는 과정을 체험해 보고자하는 것이다. 전통놀이는 투호던지기, 윷놀이, 승경도놀이, 산가지놀이, 쌍륙놀이 등 과거 유행 문화유산과 함께 내려온 무형의 놀이 문화를 체험해보는 것으로 전통교육과 놀이가 함께 병행되어 온가족이 흥미롭게 참여할 수 있다.

마지막으로 영화 상영회에서는 온가족이 함께 볼 수 있는 감동적인 주제의 영화를 선정하여 제공하는 프로그램이다.

교육문화 페스티벌 1차의 경우 5월 5일 공휴일 어린이날에 진행된 행사로 온가족이 참여하는 행사이지만 어린이 중심의 교육과 체험이 추가 된 형태이다. 따라서 가족의 화합보다는 어린이들이 즐겁게 참여할 수 있는 형태로 계획되고 구성된 경우가 대부분이다.

종합적인 결과로 교육박물관에서 진행된 행사인 만큼 흥미 위주로만 꾸며진 것이 아니라 모든 체험 프로그램에 교육적 의미를 담고, 실제 전시 유물과 연계성을 띤다는 것, 구성주의적 학습형태 지향 등 일반적인 체험이 아닌 교육박물관만의 독자적인 교육철학을 바탕으로 했다는 점에서 의의가 있다고 볼 수 있다.

2. 지역주민과 함께하는 교육문화 페스티벌 2차 활동 분석

교육문화 페스티벌 2차 프로그램은 여름방학을 맞이하여 진행된 교육 프로그램으로 참여 대상에 따라 2가지 프로그램으로 나누어 진행되었다.

첫 번째는 인근 지역아동센터 어린이를 대상으로한 프로그램으로 ‘청주를 알고 싶어요’라는 제목의 생태중심 교육 강좌와 체험이며, 두 번째 프로그램으로는 ‘부채도 나누고 덕담도 나눠요’라는 제목으로 온가족을 대상으로 캘리그래피를 소재로한 교육이다.

이 가운데 가족 참여 교육의 형태인 ‘부채도 나누고 덕담도 나눠요’ 프로그램을 분석해 보고자 한다.



그림 4. 가족 교육 형태

위의 [그림 4]에서처럼 가족 참여 교육 프로그램은 ‘부채도 나누고 덕담도 나눠요’, 그리고 ‘토요 영화 상영회’이다.

먼저 ‘부채도 나누고 덕담도 나눠요’는 1일 3회차씩 2일간 총 6회의 수업으로 진행되었다. 이 프로그램은 한지 부채 위에 붓펜을 이용하여 가족들에게 전하고 싶은 말을 캘리그래피로 표현해 보는 과정을 그린 것이다. 재료는 한정되어 있지 않으며, 붓펜을 포함한 각종 펜류, 물감, 스티커 등 다양한 재료를 마음껏 사용할 수 있도록 하였다.

참여 구성원은 매우 다양했다. 부모와 유치원 자녀, 부모와 초등학생 자녀, 부모와 고등학생 자녀, 학부생, 대학원생, 이웃 가족, 할머니와 엄마 아빠, 그리고 자녀의 3대로 구성된 가족, 할머니와 손녀, 아빠와 아들 등 유아부터 노인까지 전 세대가 참여했으며, 수준별 학습 프로그램 제공으로 표현 능력에 따른 수준 차이의 격차를 최대한 적게 하였다. 글자를 모르는 세대는 스티커와 그림을 통해 부채에 메시지를 작성하였고, 초등학생은 초등학생에 맞게 성인은 성인에 맞는 글씨체로 캘리그래피를 작성하도록 하였기 때문에 누구나 참여가 가능했다.

이번 프로그램은 한지 부채 위에 단순히 캘리그래피로 글자를 구성하고 꾸미는 것에서 끝나는 것이 아니라, 함께 참여한 가족 서로 서로에게 시원한 여름을 내기 위한 덕담을 기록하여 나눔의 시간을 갖도록 하는 것이 최종 목표다. 자연스러운 분위기 속에서 서로 이야기를 하고, 이야기 하면서 나눈 대화들을 적어 보는 것도 좋은 방법이 될 수 있다.

이번 프로그램은 아래의 [표 4]에서처럼 유아부터 초등학생 대상 만족도 설문과 간단한 인터뷰를 통한 결과

분석을 시행 하였다. 초등학생 남·여 비율은 각각 51.61%와 48.39% 비슷한 분포이며, 유아 8명, 초등 저학년 27명, 초등 고학년 27명의 설문지를 회수하였다.

표 4. 연구대상자 분포

구분	빈도(%)	구분	빈도(%)	
성별	남 32명(51.61%)	유아	8명(12.9%)	
		연령	초등저학년	27명(43.55%)
			초등고학년	27명(43.55%)
성별	여 30명(48.39%)			

아래의 [표 5]는 유·초등 대상의 설문조사 통계로 만족도, 이해도, 흥미도를 기준으로 조사하였다. 유치원생의 경우 그림과 부모의 도움을 받아 작성하였으며 그 외 인터뷰를 통한 활동 답변을 들어 보았다.

만족도는 유·초등 모두 90% 이상이 매우 만족하여 완전학습에 도달하였고, 이해도와 흥미도 면에서도 매우만족과 만족을 합하여 모든 연령대에서 90% 이상의 분포에 도달했다.

표 5. 연구대상자 설문 분포(배정: 5,4,3,2,1)

구분	빈도(%)	만족도(명)	이해도(명)	흥미도(명)
유아	8명 (12.9%)	5(8명)100%	5(7명)87.5%	5(8명)100%
		4(0명)	4(1명)12.5%	4(0명)
		3(0명)	3(0명)	3(0명)
		2(0명)	2(0명)	2(0명)
		1(0명)	1(0명)	1(0명)
초등 저학년	27명 (43.55%)	5(25명)92.59%	5(22명)81.48%	5(26명)96.3%
		4(2명)7.41%	4(5명)15.52%	4(1명)3.7%
		3(0명)	3(0명)	3(0명)
		2(0명)	2(0명)	2(0명)
		1(0명)	1(0명)	1(0명)
초등 고학년	27명 (43.55%)	5(26명)96.3%	5(25명)92.59%	5(26명)96.3%
		4(1명)3.7%	4(1명)3.72%	4(0명)
		3(0명)	3(1명)3.72%	3(1명)3.7%
		2(0명)	2(0명)	2(0명)
		1(0명)	1(0명)	1(0명)

그 외 인터뷰 질문으로 가장 좋았던 점이나 기억에 남는 활동으로 아래와 같이 응답하였다.

가장 좋았던 점, 기억에 남는 활동은?

- 반짝이 풀을 사용해본 것
- 부채에 그림을 그린 것
- 캘리그래피라는 것을 처음 접해 보았다.

- 여러 가지 재료를 사용해 보았다
 - 이야기를 하면서 캘리그래피를 하였다.
 - 캘리그래피를 알 수 있었다.
 - 부채를 꾸민 것
 - 직접 캘리그래피를 배우고 부채를 만든 것
 - 재미 있었다
 - 나에게 어울리는 캘리그래피 서체가 있는지 처음 알았다.
 - 몰랐던 것을 배워서 좋았다.
 - 글씨를 연습했다.
 - 예쁘고 멋진 글씨를 연습하고 멋있는 부채를 만들어서 좋았다.
 - 모르겠다
 - 부채에 내가 원하는 글자를 적을 수 있어서 좋았다.
 - 엄마, 아빠와 함께해서 좋다.
 - 자유롭게 할 수 있어서 좋았다.
 - 도장을 찍으면서 부채를 만들었다.
- (중복대답 생략)

좀 더 구체적인 소감을 들어보기 위해 온가족 참여의 의미에 대한 질문으로 삼대 가족 참여자 중 한 어머니의 이야기를 들어 보았다.

아는 분이 추천해주셔서 왔습니다. 연령제한이 없다고 했고 추천해주신 분도 남편이랑 아이랑 같이 참여를 했다고 하더라고요. 저는 시어머니와 함께 살고 있고 두 아이를 키우고 있습니다. 이 근처에 살고 있지만, 이 근처에는 정말 노인을 위한 프로그램이 없어요. 노래교실 말고 손으로 할 수 있는 체험이 많이 있었으면 좋겠거든요. 운동 같은 프로그램도 좋지만 같이 모여 만들고 이야기하면 좋잖아요. 만두 만들 때 모여서 이야기하는 것 처럼요. 어머니가 많이 좋아하시네요. 아이들도 좋아 하구요. 저는 부채에다가 가족의 건강과 행복을 기원하는 글을 썼습니다. 웬지 좋은 기운이 들어서 이 부채가 부적 같은 역할을 해줄 것 같아요. 어머니도 비슷한 내용을 적으셨더라고요. 함께 쓰니까 더 애뜻한 것 같아요. 직접 말하기 어려운 상황도 있잖아요, 이 프로그램이 장기적인 교육 활동으로 간다면 예술의

역할을 넘어 상담의 역할 또는 관계회복의 역할도 할 수 있지 않을까요? 앞으로도 어머니랑 아이들과 함께 할 수 있는 교육을 많이 만들어 주시기를 부탁드립니다. -청주시 강내면 000님

유아나 초등 저학년의 경우 박물관에 스스로 방문하는 경우는 극히 드물다. 반드시 보호자의 동행을 필요로 한다. 그러나 학부모나 보호자를 위한 별도의 프로그램이 마련되는 경우가 없다. 교육에 함께 참여 하더라도 형식적인 경우가 대부분이다. 위의 인터뷰 내용을 통해 알 수 있듯이 박물관 교육에서 보호자는 단지 동반을 위한 보호자로서의 역할을 하기 보다는 자녀와 함께 참여하고자 하는 참여자로서의 역할을 기대하고 있다. 그렇다면 박물관 교육은 형식적인 가족 참여 교육이 아닌 소통과 공감을 나눌 수 있는 가족 융합 교육 실천에 대한 프로그램 개발을 더욱 활성화해야 할 것이다.

IV. 가족 융합 교육의 의미와 가치

가정은 인간이 태어나서 최초로 경험하게 되는 사회적 환경으로, 기본적인 행동양식을 학습하고 가족의 한 구성원으로서 생활해 나가는 가운데 타인과의 인간관계 방식이나 생활방식을 습득해 나가는 곳이다[10].

사실상 ‘부채도 나누고 덕담도 나눠요’프로그램은 전시물과의 관계성을 고려해 볼 때, 박물관뿐만 아니라 일선학교나 평생교육기관 등 교육장소적 입장에서 개방적이다. 따라서 오늘날 박물관에서 온가족 참여 교육을 선주도하여 교육장소적 범위를 확장하고 나아가 학교 교육 현장에서 융합 교육과 더불어 가족 융합 교육의 실천이 이루어져야 한다.

들뢰즈(G. Deleuze)는 텍스트를 포함하여 어떤 사물이 그것 자체로 어떤 본질적인 의미를 가지는 것이 아니라 그것이 외부와 맺는 관계들의 접속망에 따라 모든 의미나 역할 등이 결정된다고 말한다. 결국 무엇과 접속하여 관계를 어떻게 맺느냐의 문제로 귀결된다[11]. 같은 책이라고 하더라도 어떤 독자와 접속되어 코드화 되느냐에 따라 전혀 다르게 읽히게 된다는 것으로 관계

와 관계성이라는 코드에 따라 내용이 달라질 수 있다는 것이다.

가족이란 혈연을 중심으로 맺어져 통상적으로 일상 생활을 함께 공유하는 사람을 말한다. 친근한 관계가 이미 형성되어 있어 마주보고 교육에 참여하는 것 자체로도 심리적 안정감을 전제한다. 이러한 관계를 표현하는 것이 바로 대화일 것이다.

우리는 물론 우리가 분석하고자 하는 타자는 각자의 지평을 가지고 있으므로 스스로를 전통에 제한시키지 않고 자신의 지평을 확대시켜 타자의 지평과 융합하게 되고, 이러한 과정을 통하여 이해는 끊임없이 새로워진다[12]. 개인의 경험에서 이것을 이렇게 표현할 수 있는데, 어떤 사람이 다르게 설명하면 그렇게 이해할 수도 있다는 것을 수긍하면서 이해의 폭이 넓어져 간다. 이를 가다머(H. G. Gadamer)는 지평이 계속 융합되어 간다고 표현하였다. 해석학적 경험의 요체인 지평융합이 보여주는 것은 이해의 과정이 본질적으로 대화적이라는 것이다. 우리는 언어라는 매개 없이는 지평융합을 생각하기 어려우며 언어를 통해서만 타자와의 관계를 이해하게 된다. 다시 말하면 모든 이해는 언어라는 매개체를 통해서 창출되며, 따라서 그 본질은 언어적이다. 언어라는 매개체를 통해서 존재의 탈 은폐성이 드러나며, 서로 다른 지평들이 융합된다. 결국 지평융합이라는 것도 대화를 통해서 가능하다[13].

대화는 또한 가족 탄력성을 자극한다. 탄력성(Resilience)이란 회복력, 탄성을 뜻하며 어려움을 겪어도 다시 제자리로 돌아오는 능력을 말한다. 자신의 삶을 책임지고 생존과 성장의 틀을 제공하는 것이다.

가족탄력성이란 가족 내에서 경험하는 상황들을 잘 해결하며 적응해 가는 과정을 의미하고 이 시대가 간절히 원하는 인성의 기초가 되는 가정이 건강하려면 가족 구성원들의 노력은 물론 사회적 차원의 교육 프로그램 제공을 활성화해야 할 것이다.

V. 결론

앞서 가족 참여 교육의 가능성을 박물관 교육을 통한

해결의 실마리로 접근해 보았다. 온 가족이 함께하는 교육이란 일직선상의 구조보다는 격자형 구조로 서로 주고받는 소통과 대화 속에 진행되어야만 하는 것이 본고의 기본 배경이라 할 수 있다. 이러한 기본 환경을 마련한 후에 프로그램을 적용해야 하며, 자연스러운 교육 분위기 마련은 필수적이다.

박물관 교육은 이용객과 전시를 연결하는 소통을 통하여 전시와 전시물에 대한 정보를 제공하고 전시의 이해·해석과 더불어 문화적 체험의 기회를 제공하는 교육활동이다.

대부분의 박물관 교육활동은 단기적이고 즉흥적이고 박물관 이용자들에게 익숙하지 않은 환경에서 이루어진다고 본 하인(G. E. Hein)은 인간의 마음은 활동적이고 학습에 영향을 미치는 이전의 경험, 문화, 성향, 발전을 고려해야 한다고 본다. 이러한 요소들을 토대로 박물관에서 학습이 이루어질 때 의미 부여가 이루어진다[14]고 하였다.

오늘날 박물관 교육은 박물관의 기본적인 궁극적 기능인 소장품의 수집, 연구, 보존, 전시와 함께 박물관의 정체성을 확립하는 중요한 요소가 되고 있어 대다수의 박물관에서 다양한 교육 프로그램을 운영하고 있다. 따라서 박물관의 전시와 소장품을 이해하고 해석할 수 있는 차별화된 교육 프로그램을 기획·운영하여 사회교육기관으로서의 역할을 수행하고 다양한 문화체험의 기회를 제공해야 할 것이다[15].

인근 문화센터, 박물관·미술관, 평생학습센터 등의 프로그램 중 가족과 함께하는 체험에 대해 들여다보면 남성이 많이 참여하는 축구, 농구 등의 스포츠나 여성이 많이 참여하는 발레, 댄스 등 이분화 되거나 연령대 별로 분화되는 교육 프로그램이 대부분이다. 포스트모던 시대의 박물관 교육은 학교교육의 교육방식과는 차별화된 프로그램을 개발하여 진행해야 한다. 따라서 성별의 구분을 없애고 세대 간의 구분이 없는 ‘누구나’에게 가능한 교육을 실천해야 할 것이다.

‘누구나 참여 가능한 교육’의 실천을 통한 기대효과는 첫째, 핵가족화, 1인 가구 증가, 맞벌이 생활에 있는 현 시점에서 가족친화 프로그램의 제공을 통한 가족 친밀감 생성과 확장이다.

둘째, 학교 교육 및 사교육과의 차별화를 극대화하고 박물관 고유의 특성에 맞는 교육 목적 달성을 목표로 할 수 있다. 셋째, 누구나를 위한 교육을 위해서는 교육자 중심이 아니라 학습자 중심의 교육 커리큘럼을 기대해 볼 수 있다. 넷째, 사회적인 차원에서 개개인과 박물관 간의 친밀한 소통을 기대할 수 있다.

박물관의 공간에 전시된 작품이나 유물은 스스로 말하지 않는다. 박물관은 분류, 전시 해석의 방식을 통해 말이 없거나 모호한 것들을 이해할 수 있게 하는 기관이다. 그렇기 때문에 박물관에서는 우리 사회의 여러 집단 내·외 기관의 평등성과 보편화된 기회 제공을 실현하기 위해 수집과 연구, 전시, 교육 프로그램의 다양성을 적극적으로 반영해야 할 것이다.

현대박물관에서는 전시회를 상품이라는 국한된 개념이 아닌 봉사의 개념으로 해석하고 있으며, 오늘날 박물관의 가장 중요한 관심사는 ‘관람객 개발’이라 할 수 있다.

후퍼 그린힐(E. Hooper Greenhill)은 ‘박물관과 박물관이 봉사하는 다양한 관람객의 관계는 점차 중요성이 더해가고 있으며, 이러한 관계는 박물관과 소장품을 창의적이고 효율적으로 사용함으로써 증진될 수 있다’고 하였다[16].

관람객의 박물관 체험이 정신적, 육체적 스트레스에서 벗어나 즐겁고 유쾌한 경험으로 기억된다면 장기적으로 관람객은 미래의 후원자로의 발전을 기대할 수 있다. 미래의 박물관 교육의 방향성을 사회적 문제 분석과 결부하여 건강한 사회, 건강한 가정을 위한 교육 실천을 정립해 나아가야 할 것이다.

참고 문헌

[1] T. Barrett, *Interpreting Art: Reflecting, Wondering, And Responding*, New York: McGraw-Hill, 2003.
 [2] 최중호, *한국박물관교육학*, 문음사, 2010.
 [3] 통계청, 2017년 사회조사 결과, 2017.
<https://meta.narastat.kr/metascv/index.do?conf>

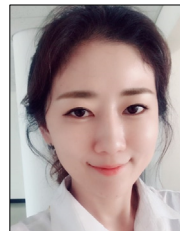
mNo=101018&inputYear=2017, 2018.3.1.

[4] C. Henry, *The Museum Experience*, New York: National art education association, 2010.
 [5] 강인애, *박물관교육의 가능성*, 문음사, 2011.
 [6] 교육박물관, *배움의 꿈 가르침의 희망*, 교육박물관, 2010.
 [7] <http://museum.knue.ac.kr/>, 2018.3.1.
 [8] 엄혜윤, “교육박물관에서의 의미형성을 위한 가족교육 프로그램 개발 연구,” *어린이와 박물관 연구*, 제11호, pp.154-173, 2016.
 [9] <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1168923>, 2018.3.1.
 [10] 최병연, 김호정, “가정환경이 유아의 창의성 발달에 미치는 영향,” *창의력 교육 연구*, 제1권, 제6호, pp.43-72, 2003.
 [11] 광영순, *교사 그리고 질적연구*, 교육과학사, 2014.
 [12] 이정우, *개념뿌리들2*, 철학아카데미, 2004.
 [13] 서동은, *하이데거와 가다머의 예술이해*, 누멘, 2009.
 [14] 최석영, *하인G.E.Hein의 구성주의 박물관 교육론*, 민속원, 2012.
 [15] 백령, “박물관 교육의 새로운 개념과 범위 설정,” *박물관교육연구*, 제1권, 제1호, pp.49-64, 2007.
 [16] <http://blog.naver.com/박물관마케팅>, 2018.1.5.

저 자 소 개

엄 혜 윤(Hye-Yoon Eom)

정회원



- 2013년 2월 : 한남대학교 교육대학원 미술교육(석사)
- 2016년 2월 : 한국교원대학교 일반대학원 미술교육(박사수료)
- 2013년 4월 ~ 현재 : 한국교원대학교 교육박물관(교육)연구원 <관심분야> : 미술교육, 박물관교육, 교육학, 미술사, 예술철학