

## 국립민속박물관을 활용한 <의생활문화> PBL 수업 사례

신혜원\*<sup>1)</sup> · 이정욱\*

동국대학교-서울 가정교육과 교수, 겸임교수\*

---

### Case Study of PBL applied field trip in the National Folk Museum on teaching <Culture of Clothing>

Shin, Hye Won\*<sup>1)</sup> · Rhee, Jung Uk\*

*Dept. of Home Economics Education, Dongguk Univ-Seoul\**

#### Abstract

The purpose of this study were to develop PBL(problem-based learning) program, and to examine the effects of PBL. This paper applied PBL to a "Culture of Clothing" class, comprised of 23 undergraduate students majoring in Home Economics. As part of the PBL curriculum, the class assigned students to design and create brochures about the culture of clothing by going on field trips to the National Folk Museum of Korea. The class met for five weeks, 3 hours per week. The effectiveness of PBL was measured based on the students' self-reflective journals, self-assessments, and satisfaction surveys.

The study gathered three major feedbacks from the students after taking the PBL class. First, the students recognized the importance of cooperation and communication in problem-solving process. Second, the students appreciated that students themselves were implementing the self-directed learning. Third, the students were satisfied with the overall quality of the PBL class, based on their feedbacks and surveys. However, the students' self-assessments show their acknowledgement of the lack of creativity and critical-thinking skills. The study also observed relatively low-satisfaction ratings about the learning environment at the National Folk Museum of Korea.

**Key words:** 문제기반학습(PBL), 성찰일지(reflective journal), 자기평가(self-assessment), 학습만족(learning satisfaction), 국립민속박물관(The National Folk Museum of Korea), 의생활문화(culture of clothing)

---

1) 교신저자: Shin, Hye Won, Dongguk Univ-Seoul, Pil-dong, Jung-gu, Seoul, Korea  
Tel: 02-2260-3415, E-mail: hws@dongguk.edu

## I. 서론

OECD에서는 <DeSeCo(Definition and Selection of Competencies)> 프로젝트를 통해 미래 사회에서 요구되는 핵심 역량을 자율적 행동 역량, 여러 도구를 상호작용적으로 활용하는 역량, 사회적으로 이질적인 집단과의 상호작용 능력이라는 세 범주로 구분하여 제시한 바 있다(Choi et al., 2014). 이러한 미래 핵심 역량은 개인의 자기 주도적 역량은 물론 상호협력 및 연계 능력, 집단문제해결 능력, 집단창의성 등이 강조되기 때문에 개개인의 특성과 강점을 고려한 기존의 학교체제만으로는 한계가 있고 학교와 사회기관 간의 네트워크에 기반을 둔 새로운 학습 패러다임이 필요하다. 21세기를 살아가는 성공적 인재는 포괄적 지식의 보유 및 새로운 지식의 습득을 통해 문제해결을 할 수 있으며, 구성원으로서의 역할과 기능을 다 할 수 있는 사람이다. 이를 위하여 미래 핵심역량을 위한 교육방법으로 최근 대학교육에서 문제기반학습, 융합수업, 체험학습 등 다양한 교수학습방법이 적용되고 주목받고 있다.

미래 핵심역량 교수학습방법 중 문제기반학습(PBL, problem based learning)은 실생활과의 연관성을 통해 복잡성을 지니며, 다양한 접근을 통해 다양한 해결책을 제시할 수 있는 특성을 지닌 문제를 기반으로 학습과정으로 전개된다(Kang & Hong, 2009). PBL은 학습자들에 의해 학습과정이 이루어지는 학습자 주도적/중심적 교수학습방법으로, 궁극적인 목표는 협동학습을 통해 관련 분야의 지식을 습득하고 자신의 견해를 분명히 제시하여 설명하거나 옹호하며 다른 견해를 반박할 수 있는 능력과 학습자의 문제해결능력을 신장시키는데 있다(Lee, 2013).

실제로 학생들이 수업을 통해 스스로 문제의식을 가지고 해결하는 과정에서 교수의 피드백을 받으며, 최종 결과물을 발표하는 기회가 평가의 장이 됨에 따라 이 과정에서 의사소통능력, 협동능력, 창의력이 증진될 뿐만 아니라 사회적응력까지도 연결되기 때문이다. 또한 많은 연구에서 PBL은 실생활의 문제 사례를 중심으로 학습자들이 문제를 해결해 나가는 과정을 통해 비판적 사고능력, 자기 주도적 학습능력, 협동학습능력 등을 신장하는데 효과적이라고 하였다(Lee, 2009; Kang & Hong, 2009; Lee, 2013; Kim et al., 2014; Kim, 2016). 문제해결을 위한 창의력과 자기 주도적 학습력 및 긍정적 학습태도와 같은 고차원

적인 인지 능력, 즉 문제해결능력은 21세기 새로운 교육패러다임에서 추구하고 있는 미래 핵심 역량일 뿐 아니라 자율성과 전문성이 요구되는 대학교육에 있어 중요한 교육목표이기도 하다(Choi et al., 2014). 또한 PBL은 전문교과일수록 그 효과가 높다(Choi et al., 2014)는 결과도 있다. 그러나 의류학 관련 PBL 수업 관련 연구로는 대학생을 대상으로 수업모형 개발에 초점을 둔 것(Lee, 2009)과 중등학교 학생을 대상으로 한 것(Lee, 2010; Jeon & Oh, 2014)이 있을 뿐이다. 그러므로 자신의 전공 영역에서 필요로 하는 전문지식 습득과 자기 주도적 학습 능력, 문제해결능력 등 고등사고 능력을 향상시킬 수 있는 새로운 수업방식의 적용이 절실히 요구된다.

또한 박물관은 과거와 현재, 나아가 미래를 조망할 수 있는 문화공간이면서 학습공간이고 지역사회와 밀접한 연계를 지닌 공공기관이다. 이러한 박물관의 공공적 특성을 고려할 때 교과 관련교육은 물론 문화교육의 장으로 적극 활용할 필요가 있지만 현재 박물관을 활용한 대학교육은 부족한 것이 사실이다. 특히 의류학과 관련하여 박물관을 대학교육에서 활용한 예는 초기의 연구(Shin, 1984) 외에는 거의 없는 실정이다.

이처럼 PBL 수업과 박물관 현장학습을 접목한 연구는 주로 초·중등학생을 대상으로 한 것이 대부분(Kang & Min, 2009; Kang & Hong, 2009; Lim & Kim, 2012; Yoo, 2014)으로 대학생을 대상으로 한 연구는 거의 없다. 특히 가정교육학내 의류학에서는 PBL이나 박물관활용에 관한 시도가 거의 없는 실정이다. 미래 가정생활 문화에 대한 전망과 앞으로의 변화에 대한 우리 가정생활 문화의 가치관 확립이 학습 목표인 이 교과는 우리 가정생활 문화에 대한 이론적 접근 방식에 실제 박물관에 전시되어 있는 다양한 자료를 직접 체험할 수 있도록 하는 탐구기반학습을 적용하기에 매우 적합한 교과이다. 따라서 박물관 활용을 적용한 수업 방식은 전문적 정보의 종합적 활용에 매우 적합한 접근일 수 있다고 볼 수 있다. 더불어 PBL을 적용하는데 적절한 주제이기도 하다. 따라서 최근 새로운 교수학습방법으로 떠오르는 PBL 수업방식과 이에 박물관 활용을 접목시켜보는 것은 꼭 필요한 시도라고 생각된다. 일반 수업에 비해 박물관 현장학습을 활용한 PBL 수업은 신문, 잡지, 인터넷과 같은 학습자원뿐 아니라 박물관이라는 강의실 밖의 수업으로 적극적이며 활발한 상호교류 및 협동학습 효과가 있을 것으로 기대된다. 그러므로 본 연구에서는 사범대학 가정교육과 학생을 대상

으로 새로운 교수학습방법으로 PBL 수업방식을 시도해보고 거기에 박물관 현장학습을 적용하여 학생들의 학습효과를 높이고자 하였다. 즉, 가정교육과 학생을 대상으로 의·식·주·소비·여가 문화를 다루는 실용적 학문의 특성을 가져 PBL 문제제시에 적합한 가정생활문화 수업내용 중 의생활문화에 대한 이해를 위해 의생활 관련 자료가 많고 입장료가 없어 학생들에게 부담이 적은 국립민속박물관 현장학습을 활용한 PBL 수업을 설계하고 진행하여 그 수업효과를 살펴보았다.

## II. 이론적 배경

### 1. 박물관 교육

박물관 교육은 박물관 고유의 기능과 교육적 역할이 결합되어 박물관이라고 하는 특수한 공간에서 일어나는 교육이다(Baek, 2005). 넓은 의미의 박물관 교육은 박물관에서 일어나는 교육적 의미를 지닌 모든 활동을 의미하며(Hooper-Greenhill, 2003), 박물관은 유물이 기반 되는 교육장소라는 점에서 유용한 교육환경으로써 장소적으로 특수성을 지닌다(Yoo, 2014). 현재 평생교육기관이자 비형식교육기관으로서의 박물관이 지닌 교육적 특성을 반영하여, 체험과 재미가 곁들여지고 상호작용적이며 전시물이 지닌 매력성을 중심으로 자율적인 참여를 강조하는 박물관 교육에 대한 논의가 활발하게 이루어지고 있다(Kang & Min, 2009).

박물관의 소장품, 오브제들을 이용한 학습활동 및 환경은 minds-on(탐구활동)과 hands-on(체험활동)이라는 두 가지의 조화로운 경험을 가능케 한다. 그리고 바로 이런 점으로 인해 박물관 교육이 기존의 학교 교육이 지닌 취약점을 보완하는 좀 더 획기적이고 대안적인 교육환경이 될 수 있는 가능성을 지니고 있다고 할 수 있다(Kang & Hong, 2009). 따라서 박물관을 활용한 교육효과는 한정된 교실에서 접하는 교육 자료와 달리 생명력 있는 박물관의 실물자료를 직접 만나게 됨으로써 학생들의 지적욕구를 충족시킬 수 있다(Na, 2008). 박물관의 소장품은 학생들의 다양한 관심과 학습 스타일, 지식적 배경 등에 의해

수용될 수 있기 때문에 학습자들은 자기주도적 학습 환경에 따른 내재적 동기부여(Hein, 1998)가 이루어지고, 학교 교육과 같은 형식적 교육과 달리 계획하지 않았고 의도하지 않았으나 자연스럽게 발생하는 비형식적 교육을 경험하게 된다(Kang, 2008). 또한 박물관 교육은 학습자들의 적극적 참여와 교수 학습자, 학습자-학습자간의 상호작용을 할 수 있다(Kang & Hong, 2009).

그러나 현재 박물관 교육 기능을 강화할 수 있는 협력 사업 등 새로운 사업 개발은 미미한 실정이며(Yang, 2011), 일반인 및 초·중등학생을 위한 다양한 프로그램은 진행되고 있으나, 대 학생을 위한 전문적인 박물관연계 교육은 현재 진행되고 있지 않은 실정이다. 따라서 문화공간이고 학습공간이며 지역사회와 밀접한 연계를 지닌 박물관을 앞으로 대학교육에서 보다 효과적으로 활용할 필요가 있다.

21세기 박물관 교육은 유형적 대상과 디지털 대상과의 조합, 쌍방향적 체험, 협력, 커뮤니티와의 동화, 비판적 사고 등 다양한 방법으로 접근할 수 있는 개별적 참여자 간의 상호관계에 의한 창조적인 콘텐츠 개발에 중점을 두고 있다(Yang, 2011). 최근 박물관 교육은 다양한 영역의 종합적인 통합교육이 가능하며, 최첨단 스마트 기기 등을 이용한 새로운 교육방법 적용이 가능해지고 있다. 특히 온라인 박물관, 사이버 박물관에서 제공하는 교육환경은 현재 첨단기기에 의한 정보습득에 익숙한 학생들에게는 디지털 기반의 새로운 자기 주도적 학습에 매우 적절한 교육공간이다. 이는 학교 교육에서 제공하는 온라인 교육과 e-Learning 환경보다 훨씬 앞서가는 사이버 학습공간으로 활용(Kang, 2008; Lee, 2012)되고 있으며, 다양한 첨단 스마트기기와 앱을 통한 박물관 교육이 이루어지고 있다(Koo, 2014). 따라서 박물관이 학습공간으로서 지닌 교육적 특성을 반영하여 학습의 자율적 참여가 가능하고, 박물관의 소장품을 이용한 탐구활동과 체험학습이 가능하며, 그리고 소장품과 디지털 자료와의 연계 및 양방향적인 소통의 참여 등으로 다양한 교육방법을 적용하는 것이 가능하다.

이러한 맥락에서 전통 의생활 문화에 대한 실질적인 이해를 위해 박물관의 소장품과 사이버 박물관의 유물 소개 등은 매우 유용한 학습 자료로 활용될 수 있다.

## 2. 문제기반학습

PBL은 이미 의학, 경영학, 교육학, 건축학, 법학, 공학, 사회학 등 대부분의 학문 분야에서 적용되고 있지만, 초기의 적용은 1960년대 캐나다 McMaster대학 의과대학에서 출발하였다. PBL은 제시된 실제적인 문제를 학습자들이 해결하는 과정에서 학습이 이루어지는 학습자 중심의 학습 환경이자 모형이다. 학생들은 사고 전략과 영역 지식을 함께 배우게 된다. PBL의 목적은 유연한 지식, 효과적인 문제해결능력, 자기주도학습, 효과적인 협업능력, 내재적 동기를 학생들이 개발하도록 돕는데에 있다(Hmelo-Silver, 2004).

PBL은 실천적·경험적 토대 위에서 실제적인 문제와 관련된 지식을 구성하려는 교수학습방법으로 학습자로 하여금 어떤 문제나 과제에 대한 해결안 혹은 자신의 견해나 입장을 전개하여 제시하고 설명하며 나아가 옹호할 수 있어야 한다는 학습목표를 갖는다. PBL은 실생활과의 연관성을 통해 복잡성을 지니며 따라서 다양한 접근을 통해 다양한 해결책을 제시할 수 있는 특성을 지닌 문제를 기반으로 학습과정이 전개되는 학습이다. 이는 학습과정이 학습자들에 의해 이루어지는 학습자 주도적/중심적 학습 환경이 되는 교수학습방법(Kang & Hong, 2009)이라 하겠다. 지금까지 많은 PBL 연구에서 자기주도적 학습력, 협력학습력, 문제해결력 등과 같은 특징들을 제시하고 있다(Kang & Min, 2009).

PBL 과정은 실생활과 연관된 비구조적 특성을 지닌 문제 제시, 과제수행계획 세우기, 문제해결방안 모색하기, 발표 및 평가의 단계에 의해 이루어진다(Kang & Hong, 2009). 즉, 문제가 제시되면 학생들은 집단 협업을 통해서 이미 알고 있는 것과 알아야 할 것, 문제 해결에 도움이 될 정보가 어디에 있으며 어떻게 접근해야 하는지를 찾아내게 한다. 교수자의 역할은 학습과정을 관찰하고 안내하고 보조함으로써 학습을 촉진하는 것이다. 교수자는 학생들에게 문제에 도전할 수 있는 자신감을 형성하고 격려해 주어야 하는 동시에 학생들의 이해를 확장시켜야 한다. 따라서 PBL은 주로 강의 중심의 전통적인 교수학습방법에서 벗어나는 새로운 교수학습방법이다.

최근 PBL이 미래 핵심역량 교수학습방법으로 주목 받는 이유가 바로 PBL을 통해 대학생들은 자신의 전공영역에서 필요로 하는 전문지식과 기술을 습득할 수 있고, 자기주도적 학습

능력, 문제해결능력 등 고등사고 능력을 향상할 수 있기 때문이다.

이러한 맥락에서 본 연구에서는 우리나라 전통 의생활 문화에 대한 이해를 위해 박물관 현장학습을 적용한 PBL 수업을 시도하였다.

## III. 연구내용 및 방법

### 1. 연구내용

연구내용 1 : 국립민속박물관을 활용한 <의생활문화> PBL 수업을 운영한다.

연구내용 2 : 국립민속박물관을 활용한 PBL 수업의 효과와 만족도를 분석한다.

2-1 : PBL 수업효과를 성찰일지와 자기평가지로 분석한다.

2-2 : 국립민속박물관 현장학습에 대한 만족도를 분석한다.

### 2. 문제개발 및 수업설계

<의생활문화>에 대한 국립민속박물관을 활용한 PBL 수업을 위한 문제는 Choi(2004)가 제시한 PBL 문제 설계원리에 기초하여 상황적 조건 등을 고려하여 개발하였다. 학습목표에 적합한 문제의 역할, 비구조성, 실제성 및 협력을 고려하면서 학습내용과 연관된 실제적 사례를 통한 문제해결활동을 할 수 있도록 개발하였다. 이를 위하여 학생들의 생각(Ideas), 이미 알고 있는 사실(Facts), 더 알아야 할 것(Learning Issues), 학습자원(Resources) 등을 먼저 생각한 뒤 PBL 문제를 개발하는 과정을 거쳤다. 개발된 문제는 PBL 전문가 2인과 3차에 걸친 워크숍과 이메일, 일대일 면담을 통해 검토를 받았고, 아울러 의류학 전공자 2인으로부터 Chang(2015)이 제시한 PBL 문제의 타당성 검사 문항을 토대로 검증받아 완성하였다. 완성된 문제는

<Table 1>과 같다.

수업은 2016년 1학기 사범대학 가정교육과에서 가정생활문화 수업을 신청한 3, 4학년 학생을 대상으로 5주에 걸쳐 진행되었다. 수강인원은 23명으로 여학생 20명, 남학생 3명이었다.

### 3. 측정도구 및 분석방법

박물관을 활용한 PBL 수업의 효과와 박물관 현장학습에 대한 만족도를 분석하기 위해 성찰일지, 자기평가지, 학습만족도 설문지를 활용하였다. 수업효과를 분석하기 위해 사용한 성찰일지와 자기평가지는 Lee(2016)가 제시한 양식을 사용하였다. 성찰일지는 ‘과제를 통해 무엇을 배웠습니까?’ ‘과제를 해결하기 위해 어떤 방식으로 접근하였습니까?’ ‘과제를 통해 배운 것

을 나의 생활에 어떻게 적용할 수 있습니까?’ ‘과제를 수행하는 과정에서 경험한 성공요인과 실패요인은 무엇입니까?’ ‘과제를 수행하기 위한 다른 대안(방향/내용)은 무엇이라고 생각합니까?’의 5개 개방형 질문을 통해 학생 스스로 성찰하도록 하였다. 성찰일지는 내용분석을 실시하여 각 문항마다 카테고리를 나누고 각 카테고리에 속하는 응답들을 빈도분석 하였다.

자기평가지는 문제해결 활동, 비판적 활동, 자기주도적 활동, 협동 활동 등 관련 10문항을 5점 Likert 척도로 측정하였다. 자기평가지에 대한 자료 분석은 기술통계분석을 실시하였다.

박물관 현장학습을 수행한 후 학생들의 현장학습에 대한 만족도를 분석하기 위해 설문지를 사용하였다. 설문지는 박물관 현장학습 내용 만족도 관련 3개 문항, 박물관 현장학습 환경 및 진행과정 만족도 관련 5개 문항, 박물관 현장학습 평가 1개 문항과 특이점과 개선점 2개 문항으로 구성하였다. 특이점과 개선

Table 1. PBL problem

<b>Topic</b>	Creating a brochure about the culture of clothing for the National Folk Museum of Korea
<b>Areas of problem</b>	Problem in real-life
<b>Lesson purpose</b>	The ability to create an informative brochure using the information and research gained through the class activities on the Korean traditional culture of clothing
<b>Lesson content</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ The culture of clothing in day-to-day life</li> <li>◦ The evolution of the Korean culture of clothing - by decades</li> <li>◦ Characteristics of the Korean culture of clothing: colors, patterns, textile, design</li> </ul>
<b>Assignment</b>	<p>You are majoring in Home Economics in a university. Your professor in the “Learning the Culture of Clothing” class encouraged you to apply to a competition. The winner of the competition will get the internship opportunity at the National Folk Museum of Korea, which will help you become a competitive candidate in the job market after graduation. In addition, you will be able to get a recommendation letter from the Senior Researcher at the museum. After hearing about this competition, you decided to apply.</p> <p>The following is the detail of the competition:</p> <p>The National Folk Museum of Korea would like to develop a brochure about the Korean culture of clothing for public. Please select one of the following topics to make the brochure: 1) Korea’s culture of clothing in day-to-day life; 2) the evolution of Korean culture of clothing by decades; 3) the characteristics of the Korean traditional clothing: colors, patterns, textile, and design.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Submission deadline: April 18th, 2016</li> <li>• Submission file format / length: refer to standard information brochures</li> <li>• Others:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Size: select one from the standard sizes (currently used)</li> <li>• Design: freestyle</li> <li>• Video/audio contents may be added</li> </ul> </li> </ul> <p>* Show students the samples of the standard brochure formats (currently used) and allow them to choose from one of those formats for the assignment.</p>

점은 개방형 질문이었으며, 나머지는 5점 Likert 척도로 측정하였고, 기술통계분석을 실시하였다.

#### IV. 연구결과

##### 1. 국립민속박물관을 활용한 PBL 수업운영

사범대학 가정교육과 가정생활문화 수업 중 우리의 전통 의생활문화에 대한 이해를 위하여 PBL과 의류학 전문가의 검토를 거쳐 개발된 PBL 문제는 “국립민속박물관 의생활문화 홍보책자 만들기”로 국립민속박물관을 활용한 PBL 수업은 <Table 2>와 같이 진행하였다. 수업은 학습의 효율성을 고려하여 4~5명의 팀원으로 5조로 편성하여, 1주일에 3시간씩 총 5주간 진행

하도록 설계하였다. PBL 수업은 도입단계-현장학습단계-문제제시단계-잠정적 문제해결안 및 실천계획수립단계-자율학습단계-학습과제 취합 및 최종 해결안 도출단계-결과물 발표-정리 및 평가단계 등 8단계로 설계하여 진행하였다.

도입단계로 PBL 수업소개, 수업진행 및 학습목표에 대한 설명, 그리고 팀 구성과 예비문제를 위한 역할 분담 등의 도입단계로부터 시작되어 예비 PBL 문제의 선행 학습을 거치도록 하였다.

PBL 수업에 대한 오리엔테이션 후 문화공간이고 학습공간으로서의 박물관을 경험하고 국립민속박물관에 전시된 의생활문화관련 자료를 골고루 모두 체험할 수 있도록 박물관 현장학습을 실시하였다. 또한 의생활문화에 대한 좀 더 실질적 체험을 위해 전통한복 입기 체험을 병행 실시하였다. 박물관 현장학습은 <Table 3>과 같은 수업계획 하에 진행되었으며 박물관에서의 실제 경험을 통해 현장학습 이후 이루어진 PBL 문제제시 및 해결에서 자기 주도적으로 학습활동을 할 수 있도록 유도하고

Table 2. Designing PBL teaching model applied museum field trip

process	Step	Teaching & Learning Activities		environment
		Teacher	Learner	
PBL Preparatory activities (1 week)	1. Entry	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Introduction PBL</li> <li>· Explanation of PBL process</li> <li>· Explanation of Role</li> <li>· Q &amp; A</li> <li>· Exercise of PBL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Group setting</li> <li>· Introducing each groups</li> <li>· Divided role</li> <li>· Exercise of PBL</li> </ul>	in class
	Museum field trip (2 week)	2. Field Trip	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Preparatory for field trip</li> <li>· Q &amp; A</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Experience of wearing Hanbok</li> <li>· Field trip</li> </ul>
PBL (3~5 week)	3. Learning Issues	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Problem Identification</li> <li>· Check the core issues</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Meet the problem: Define and analyze problem, plan to learning questions</li> <li>· Developing an action plan</li> <li>· Know/need to know</li> </ul>	in class
	4. Action Plan for Solution	<ul style="list-style-type: none"> <li>· feedback for solution</li> <li>· Check learning resources</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Gather information resources</li> </ul>	museum/in class
	5. Self- directed learning	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Q &amp; A</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Brainstorm possible solution and relevant action plan</li> <li>· Plan of the self-directed learning</li> </ul>	
	6. Reflection & feedback	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Reflection feedback</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Determine the best solution</li> </ul>	in class
	7. Publicly presented	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Share information/ knowledge</li> <li>· Q &amp; A</li> <li>· Summary, feedback</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Presentation and implementation of group solution</li> <li>· Q &amp; A</li> </ul>	
	8. Summative assessment	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Evaluation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Reporting</li> </ul>	

Table 3. Scheduling of a Field Trip in the National Folk Museum

Steps	Preparation Details
Field trip	Preparatory steps prior to the museum field trip <ul style="list-style-type: none"> <li>- Select the purpose and topics of museum field trip</li> <li>- Background research about the museum</li> <li>- Prepare the logistical details prior to the museum visit</li> </ul>
	During the museum field trip <ul style="list-style-type: none"> <li>- Study the relevance of the museum exhibitions for the lessons</li> <li>- Learn about the ways you can utilize resources of the museum</li> <li>- Introduce the museum online</li> <li>- Progress on field trip - by class, team, individual</li> <li>- Explanation by the museum curator/expert</li> <li>- Gather supplementary information during the Q&amp;A with the expert</li> </ul>

박물관의 전시물 및 다양한 온라인 자료를 통해 정보 활용능력을 향상시킬 수 있도록 유도하였다.

PBL 문제를 제시한 후 학습자들은 문제를 파악하고 문제의 해결안을 도출하기 위한 과제수행계획서를 팀원끼리 토의를 거쳐 작성하였고, 실천계획에 따라 다양한 정보로부터 문제 해결안을 모색하였다. 여기서 개별학습 및 팀원 간의 협동학습과정의 단계를 거쳐 최종 해결안을 도출하게 하였다. 이 과정에서 수업시간 내에 팀별로 자율적으로 박물관을 재방문하기도 하였다. 수업진행 동안 교수자는 각 팀을 관찰하며 질문에 응답하였다.

그리고 마지막 단계로 팀별로 무작위로 선출된 발표자에 의해 결과물을 발표하고 평가하는 과정을 거쳤다. 학습자들은 수업에서 무엇을 배웠는지, 수업진행 동안 문제해결을 위해 어떠한 자료 분석 과정을 진행했는지, 팀원 간의 역할분담, 소통 및 협동과정 등에 대해 성찰일지를 작성하고 자기평가지로 평가하도록 하였다. 이를 바탕으로 학습자 개인의 학습과정을 통한 경험을 알 수 있었고, 학습자 본인도 학습과정을 성찰해 볼 수 있는 기회를 갖도록 하였다.

## 2. 박물관을 활용한 PBL 수업 효과 및 만족도

### 1) 박물관을 활용한 PBL 수업 효과

박물관 현장학습을 활용한 PBL 수업의 효과를 성찰일지를 통해 살펴보았는데 성찰일지의 5개 문항에 대한 내용을 분석한 결과는 <Table 4>와 같다.

PBL 수업을 통해 배운 것에 대한 내용분석 결과 과정에 대한

이해과 내용에 대한 이해로 크게 분류해 볼 수 있었다. 73%가 과정에 대한 이해를 언급을 하였고, 내용에 대한 언급은 23%였다. 이는 학생들이 PBL 수업을 처음 접해봄으로써 내용에 대한 이해보다 과정 즉 수업방식에 대한 새로움이 크기 때문에 이에 대한 언급이 많았던 것으로 생각된다. 그러나 PBL 수업을 여러 번 실시할 경우 과정에 대한 익숙함으로 내용에 대한 이해가 증가한다는 결과(Shin & Kim, 2016)도 있으므로 학생들의 부담을 고려하면서 한 수업에 두 번의 PBL을 실시할 필요도 있다고 생각한다. PBL 수업을 통해 배운 점으로 과정에 대한 이해로 협동, 문제해결방법, 소통을 말하고, 내용에 대한 이해로 한복의 종류와 소재 및 색과 문양의 상징성을 들었다. 이는 지금까지 PBL 수업이 자기 주도적학습, 문제해결학습, 협력학습과 같은 과정에 대한 이해 측면을 강조하고 있는 (Kang & Min, 2009)의 결과와 일치하는 것이다. 기타 응답으로 정보접근방법 및 PPT 제작에 대해 배웠다는 내용도 있었다.

과정과 내용에 대한 이해에 관련된 학생들의 실제 응답은 다음과 같았다.

“ ~ 자기 주도적으로 탐색하는 과정에서 책임감을 가지고 팀원들과 협동하며, 고민과 토론을 거쳐 해결방안을 찾아가는 것이 가장 기억에 남는다.”

“ ~ 다른 관점에서 생각해 볼 수 있는 방법을 배울 수 있었다.”

“ ~ 의견과 아이디어를 나누는 방법을 배웠습니다.”

“ ~ 활발한 의사소통은 꼭 필요한 충분조건이 아닌 필요조건인 것 같다.”

“ ~ 언어적 의사소통뿐 아니라 표정 태도 등 비언어적 의사소통까지 포함된 진정한 의사소통이 이루어졌기에 ~”

“ 한복의 색이 어떤 것을 상징하고 있는지 알게 되었고, ~ 한복의 종류를 알 수 있었다.”

“ ~ 색과 문양 그리고 소재에 있어 ~ 알게 되었고 ~”

문제해결을 위한 접근방법으로써는 홍보책자의 형태를 어떻게 제작할 것인가에 대해 실제적 접근, 흥미를 유발시키는 새로운 접근방법, 기존 방식대로의 접근으로 분류되었는데 실제적 접근방법을 사용하였다는 응답과 기존의 브로셔 방식 외에 새로운 형태의 다양한 브로셔 제작에 노력을 기울였다는 응답이 대부분을 차지하였다. 이는 PBL 수업모형이 실천적, 경험적 문제를 토대로 한 새로운 방식의 문제해결을 위한 접근방법이라는 취지와 일치하는 결과라고 할 수 있다.

“ 실제로 박물관 내에서의 배치와 사람들의 동선까지 생각하였고 ~”

“ ~ 외국인의 입장이 되어 생각해보고, 어떻게 하면 쉽게 이해할 수 있을지 ~”

“ ~ 반대로 우리가 외국 관광할 때의 경험을 떠올리며 어떤 박물관이 기억에 남았는지를 떠올려보는 실제적 관점에서 ~”

“ ~ 고정관념에서 벗어나 팜플렛의 디자인부터 구상하기 시작하였다. 고민 끝에 조각보의 모양을 활용하기로 하고 그 후 내용의 조직화와 계열화를 이루었다.”

“ 일반적인 팜플렛의 단점을 보완하고 ~ 어플 개발이라는 방법으로 큰 타이틀을 잡고 어플을 만들으로써 ~”

“ ~ 기존 홍보책자에 대한 문제점을 찾아내어 보완하려고 하고 ~”

또한 과제를 통해 배운 것을 나의 생활에 어떻게 적용할 수 있습니까?라는 문항에 대해 실제생활에 문제해결방법을 적용하겠다는 응답이 20%, 상호간 소통과 협동 태도를 적용하겠다는 응답이 각각 18%로, PBL에서 강조하고 있는 문제해결능력, 소통과 협동의 가치에 대한 이해를 습득하였다고 볼 수 있다.

“ 내가 취업을 한다면 포트폴리오 작성과 같은 업무를 수행할 때 아이디어를 도출하기 쉬운 것이다. ~ 조율과 결론 도출 과정을 비교분석하면서 ~”

“ 과제를 통해 배운 의사소통기법을 생활에 적용할 수 있다.”

“ 팀원들과 함께 협력하고 서로 조율해가는 방법을 배웠기 때문에 앞으로 혼자서 아닌 누군가와 함께 과제를 수행할 때는 협력하여 팀원들과 함께 노력하려고 할 것입니다.”

한편 PBL 수업의 주요 성공요인으로 팀원 간의 의사교환/소통(11%)과 성실함과 책임감 있는 역할분담(8%) 등을 들었다. 그러나 실패요인으로 시간적 제약(15%), 참신성의 결여(11%), 확신에 대한 결여(8%) 등을 들었다. 학생들은 시간의 부족함에 대하여 아쉬움을 나타냈다. 이 부분은 학생들이 단체 카톡방을 통해 시간 외의 역할과 자료에 대한 토의가 이루어짐으로써 앞으로 시간과 공간에 대한 제약을 해결할 수 있는 blending learning의 한 방법으로 ePBL의 활동 가능성에 대한 제고도 필요하다.

“ 활발한 의사소통과 조원들의 적극성 덕분에 좋은 아이디어가 나왔다고 생각합니다.”

“ ~ 모든 팀원들이 협동하여 문제를 해결하고 문제 해결을 위해 아이디어를 제시하거나 창의적인 의견을 제시하여 모두가 참여하는 분위기를 형성~”

“ ~ 성공할 수 있었던 것은 팀원들의 성실함이 있었기 때문 ~ 덕분에 역할분배나 조사, 구성 등이 원활하게 이루어질 수 있었습니다.”

“ 시간적으로 부족했고 공부해야할 양이 많아 서로 많은 부분을 공유하고 충분히 나누지 못한 점이 아쉬웠습니다.”

“ 자료도 열심히 찾고 의견을 내보기도 했지만, 창의성이 많이 부족했던 것 같다.”

“ 창의적인 아이디어의 제시를 충분히 하지 못한 점과 좀 더 적극적으로 의견을 피력하지 못했던 것 같다.”

“ ~ 이렇게 하는 것이 맞는 것인지, 어느 정도 내용의 깊이를 더하는 것이 좋을지 헤매기도~”

마지막으로 대안에 대한 부분에서도 내용적 측면(33%)보다 과정적 측면(67%)에 더욱 관심을 갖는 현상을 볼 수 있다. 특히 역할 분담과 다양한 의견 수렴 및 충분한 시간에 대한 대안 마련이 필요하다는 응답이 많았는데 이는 실패요인에서도 지적된 내용으로 이에 대한 대안 마련이 필요하다는 것을 알 수 있었다.

그럼에도 불구하고 PBL 수업이 학습자의 문제해결을 위한 자발적, 적극적 참여를 통한 다양한 방향의 모색과 의사소통을 통한 협동학습이라는 측면에서 성공적으로 진행된 수업임을 알 수 있었다.

<Table 5>는 자기평가지를 통해 박물관 현장학습을 활용한 PBL 수업의 효과를 분석한 결과이다. 학습자들은 상대방의 의견을 존중하여 잘 경청한 것으로 평가(4.86)하였고, 학습결과물을



Table 4. Effects of PBL by Reflective Journal

		Classification	Frequency(%)
1. Learning	Lesson comprehension	· Understanding different types of fabric, symbols, color, and patterns of Hanbok	6(16)
		· Understanding the history of Hanbok (and its transition in time)	2(6) 9(23)
		· Association with culture	1(3)
	The process of learning	· Problem-solving method	7(19)
		· Cooperation	9(24)
		· Communication	5(14) 29(73)
		· Creative Thinking	2(6)
		· Self-confidence	3(8)
	Others	· Sense of responsibility	1(3)
	Others	· Access to new information and creative ways of presenting information	2(6) 2(4)
subtotal		40(100)	
2. Solution approach	· Authenticity		12(43)
	· New approach gathering people's interest through familiarity and novelty		11(39.5)
	· Approach by the existing ways		5(17.5)
	subtotal		28(100)
3. Application	· Applicability in real life		8(20)
	· Cooperation with group members		7(18)
	· Effective communication		7(18)
	· Access to other relevant information		5(12)
	· Use of lesson in future teaching career		3(7)
	· Creative thinking		5(13)
	· Self-confidence		3(7)
	· Responsible and self-directed learning		2(5)
subtotal		40(100)	
4. Factors of strengths and weaknesses	Factors of strengths	· Share constructive criticisms to solve problems	2(5)
		· Communication: exchange opinions, communication based on mutual respect, effective non-verbal communication methods	4(11)
		· Characteristics of a group member: responsibility/integrity	3(8) 15(40)
		· Characteristics of a group member: trust/confidence	2(5)
		· Applicability based on authenticity	2(5)
	Factors of weaknesses	· Thinking outside of a box	2(5)
		· Insufficient research	2(5)
		· The inapplicability of theoretical ideas in real-life situations	2(5)
		· Unrealistic planning	2(5)
		· Inefficient division of labor	2(5) 22(59)
		· Ineffective / lack of communication	2(5)
		· Restricted time	5(15)
		· Lack of novelty	4(11)
· Lack of confidence	3(8)		
subtotal		37(100)	
5. Alternatives	Contents	· Accuracy of information and adequate presentation of information	3(8)
		· Active use of resources attained during the field trip	2(6) 12(33)
		· Convergence of past and modern technology(e.g. development of new APPs / QR codes)	7(19)
		· New visual/audio attraction	7(19)
	Process	· Advice from expert	2(6)
		· Effective role allocation/division of labor	8(22) 24(67)
		· Acceptance of diverse opinion	7(19.5)
Process	· Sufficient time	7(19.5)	
subtotal		36(100)	

footnote: including duplicated answers.

Table 5. Effects of PBL by self assessment

Evaluation Questionnaires	mean	SD
1. Did you actively participate in problem-solving processes?	4.57	.588
2. Did you make any contribution to the group in solving problems?	4.48	.679
3. Did you listen to others' opinions?	4.86	.358
4. Did you analyze the problems from various perspectives?	3.76	.768
5. Were you able to present your arguments and ideals in a logical and coherent manner?	4.33	.577
6. Were you able to provide critical and creative opinions and ideas?	3.95	.864
7. Did you finish all assignments diligently?	4.76	.436
8. Did you collect and apply various information to solve the problems?	4.62	.589
9. Were you self-driven in the learning process?	4.52	.679
10. Were you communicative online?	4.67	.577

충실하게 제시하였으며(4.76), 다양한 정보를 수집하고 활용하고자 하였다(4.62) 등의 순으로 자기평가를 하고 있는 것으로 나타났다. 이는 학습자들이 PBL 수업에 참여하면서 자신들이 학습의 주체이자 중심임을 객관적으로 그리고 매우 긍정적으로 평가하고 있다는 것을 알 수 있었다. 다만, 문제의 다양한 분석(3.76)과 비판적/창의적 의견(3.95) 등에 대해서는 상대적으로 부족하였다는 자기평가를 하고 있음을 알 수 있었다. 이는 그동안 우리의 수업방식이 이론중심의 강의식으로 이루어져 온 결과로 PBL과 같은 수업방식으로 자기주도적, 비판적/창의적 사고를 향상시킬 수 있는 방식으로 전환되어야 함을 알 수 있었다.

2) 박물관 현장학습에 대한 만족도

박물관 현장학습을 PBL 수업에 적용했을 경우 박물관 현장 학습에 대한 만족도를 분석한 결과가 <Table 6>에 나타나 있다. 현장학습의 전반적인 평가는 높게 나타났다. 박물관 현장 학습의 내용에 대한 만족도(평균 4.34)가 현장학습 환경 및 진행 과정에 대한 만족도(평균 4.27)보다 높은 것으로 나타났다. 담당전문가의 전문성에 대한 만족도가 4.65로 가장 높았고, 이 수업을 다른 학습자에게 추천하고 싶으며, 교과 이해와 학습에 대한 도움이 되며, 현장학습 진행과정과 문제해결능력에 도움이

Table 6. Satisfaction about museum filed trip

Categories	Questionnaire	Mean	SD
Satisfied with the lesson content	Level of support during the learning process	4.35	.647
	Improved problem-solving skills	4.30	.822
	Support for understanding the lesson materials	4.39	.656
Satisfied with the learning environment and the teaching methods	Satisfied with the learning environment during the field trip	3.96	.767
	Suitability of the venue for a field trip	4.17	.650
	Suitability of the length of class for the assignment	4.17	.777
	Satisfaction with the museum curator's expertise/explanation	4.65	.486
Evaluation of the field-trip based lessons	Satisfied with the teaching methods	4.39	.499
	Would you recommend this class to others?	4.52	.510
Impression	· I gained interest in learning more about the traditional culture of clothing after taking this class.		
	· The field trip was helpful addition to the class curriculum.		
	· I could see a positive effect of field trips on the PBL teaching method.		
	· It was useful to gain direct experience in studying the culture of clothing.		
Improvement point	· The explanation by the museum curator/expert was very helpful		
	· Distracted by so many museum visitors (crowded)		
	· Not enough time to solve the PBL problems.		
	· The field trip was too long.		

되는 등 대부분 만족하는 것으로 나타났다.

반면에 대학생들의 경우 초·중등 학생과는 다르게 많은 사람들로 인해 수업연결이 어려운 현장학습 진행환경에 대해서는 상대적으로 만족하지 않은 것(3.96)으로 나타나 이에 대한 보완이 필요하다고 생각한다.

박물관 현장학습의 인상 깊은 점으로 학습자들은 한복체험이 학습흥미도를 향상(박물관 현장학습 의미 가중, PBL 문제와의 연관성)시켰으며, 직접체험이 가능한 현장학습이 좋았으며, 전문가 설명(복식전문 학예연구관)이 유익하였다고 하였다. 개선점으로는 많은 관람객으로 인한 수업 집중의 어려움, PBL 문제 해결시간 부족, 현장학습시간이 긴 것을 제시하였다.

이상에서 대학생을 대상으로 하는 PBL 적용 박물관 현장학습은 교과 이해나 문제해결능력 향상을 위해 전문가와의 만남 등 직접 현장체험 및 학습은 의미가 있었지만, 다양한 사람들이 방문하는 박물관이라는 특수 공간이 지닌 학습 환경이나 진행 과정에 대한 문제점은 있는 것으로 나타났다. 따라서 PBL 수업을 설계하고 진행하는 과정에서 대학생들을 대상으로 하는 교과는 학습자의 자발적 현장 선택과 문제해결을 위한 충분한 시간 등을 제공하는 등의 고려가 필요함을 알 수 있었다.

## V. 결론 및 제언

본 연구에서는 가정교육과 대학생을 대상으로 의생활문화 수업에 박물관 현장학습을 활용한 PBL 수업을 적용하여 PBL 수업의 효과와 박물관 현장학습의 만족도를 분석하여 보았다. ‘국립민속박물관 의생활문화 홍보책자 만들기’라는 PBL 문제를 개발하여 박물관이라는 실제 상황을 중심으로 설계된 수업이 1주에 3시간씩 5주간 진행되었다. 학습자들은 다음과 같은 학습 효과를 얻었다.

첫째, 수업효과를 보기위해 성찰일지를 분석한 결과 학습내용에 대한 언급보다는 학습과정에 대한 언급이 많이 나타났다. 학생들은 문제해결방법을 배우고 문제해결과정에서 협동과 의사소통이 매우 중요하다는 것을 인식하였다. 즉, PBL 수업이 소통과 협동 등 사회적 관계성의 중요성을 이해하는데 도움이

되었다고 볼 수 있다.

둘째, 자기평가지를 분석한 결과 학생들이 학습의 주체이자 중심임을 객관적으로 그리고 매우 긍정적으로 평가하고 있다는 것을 알 수 있었다. 다만 문제의 다양한 분석과 비판적/창의적 의견, 그리고 생각과 아이디어의 논리적 도출부분이 부족했다고 스스로 평가하고 있다. 이는 현재 강의식 수업방식에 익숙한 대학 교실문화에 대한 반성과 새로운 전환이 필요하다는 점을 시사한다.

셋째, PBL에 적용된 박물관 현장학습은 학생들의 수업 후 만족도 조사에서 알 수 있듯이 전반적으로 만족도가 높게 나타났다. 그러나 박물관 현장학습 환경 및 진행과정에 대한 만족도가 상대적으로 낮게 나타나 대학생들을 대상으로 하는 경우 학습자의 자발적 현장 선택과 문제해결을 위한 충분한 시간 제공 등의 문제를 개선해야함을 나타내었다.

이상에서 전반적으로 PBL 수업이 학습자의 문제해결을 위한 자발적, 적극적 참여를 통한 다양한 방향의 모색과 의사소통을 통한 협동학습이라는 측면에서 성공적으로 진행된 수업임을 알 수 있었다. 더 나아가 박물관 현장학습을 PBL에 적용함으로써 교과 이해나 문제해결능력 향상에 도움이 되었으므로 실제적 체험을 할 수 있는 박물관 현장학습을 자기 주도적, 비판적/창의적 사고를 향상시킬 수 있는 PBL 수업에 접목하면 더 좋은 시너지효과를 낼 수 있을 것으로 생각된다.

본 연구에서는 PBL의 수업효과로 학습과정에 대한 언급이 주를 이루었는데 학습내용에 대한 이해의 측면도 간과할 수 없으므로 학생들의 부담을 고려하면서 한 수업에 두 번의 PBL을 실시함으로써 내용에 대한 이해 측면도 보강할 수 있으리라 생각된다. 또한 시간적 제한으로 인해 학습자들이 충분한 정보의 탐색과 전문가 인터뷰 등을 통한 조언 및 현장에서의 충분한 탐구가 이루어지지 못한 점이 아쉬움으로 남는다. 즉, 학생들의 학점대비 시간투자량이 많아질 경우 보다 좋은 효과가 있으리라 기대된다. 한편 연구대상이 23명의 학생으로 결과를 일반화 하는데 한계가 있으며, 대학생을 대상으로 박물관을 활용한 PBL 수업을 매년 실행함으로써 이에 대한 결과가 일반화될 수 있도록 지속적인 연구가 기대된다.

## 참고문헌

- Baek R. (2005). *Museum Education in the Multi-Media Era*. Seoul: Yekyung.
- Choi S-D et al. (2014). *Promoting Core Competency Education and Building Innovative Learning Ecosystems for Fostering Talent for the Future(II)* (Research Report RR 2014-16). KEDI, Seoul, Korea.
- Choi J-I (2004). A study on the problem design principle for Problem-Based Learning through the case analysis. *Journal of Educational Technology*, 20(1), 37-61.
- Chang K-W (2015). Let's Develop the Problem. Hand Out Material. Teaching Method Workshop. Center for Teaching & Learning in the Dongguk University.
- Hein, G. (1998). *Learning from museums: visitor experiences and the making of meaning*. New York : Altamira.
- Hooper-Greenhill (2003). Education, Communication and interpretation: Towards a critical pedagogy in museums. In E. Hooper-Greenhill(Ed.). *The Educational role of museum*. New York: Routledge.
- Hmelo-Silver, Cindy E. (2004). "Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?". *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266.
- Jeon M-Y & Oh K-W (2014). The Development and Application of PBL based Education Program for Ethical Consumption. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 26(2), 66-87.
- Koo B-K (2014). Analysis of Current Research Trends in Korean Museum Education. *Art Education Research Review*, 28(4), 123-150.
- Kang I-A (2008). "The Development & Management System of Program Related Museum Exhibition", The Role and perspective in Education Program Related Exhibition. 2008 Symposium of Museum Education.
- Kang I-A & Hong H-J (2009). The Development and Implementation of A PBL-Based Museum Education Program; The Case Study of Natural History Museum in the Kyung Hee University. *Art Education Review*, 34, 1-38.
- Kang I-A & Min J-A(2009). The Comparison Study of Learning effects of A PBL-Based Museum Education Program in The Oriental Medicine Museum. *Art Education Review*, 35, 1-31.
- Kim G-S (2016). A Case Study of Problem-Based Learning in Koran Culture Class. *Journal of Korean Language and Culture*, 13(1), 1-29.
- Kim H-J, Kim S, Kim H-S & Song S-M (2014). The Case Studies about Educational Effects on Problem-Based-Learning (PBL); Focus on problem solving, self-directed learning and collaborative learning. *Journal of Parents Education*, 16(1), 1-19.
- Lee J-K (2016). How to evaluate PBL?. Hand Out Material. Teaching Method Workshop. Center for Teaching & Learning in the Dongguk University.
- Lee J-Y (2013). The use of the field experience learning in a college liberal art course: A case study of the field experience learning of reconsidering the awareness of unification. *Journal of General Education*, 7(5), 499-521.
- Lee M-J (2010). *Development of PBL model for clothing & Textile section in Middle School Home Economics Class - Focused on the 2007 revision*. Unpublished master's thesis, Sookmyung Women's University of Education, Seoul, Korea.
- Lee S-H (2009). Problem based learning(PBL) on the social psychology of clothing course. *Journal of Fashion Business*, 13(5), 93-101.
- Lee S-H (2012). The effects of ubiquitous based learning on the fashion and consumer behavior course. *Journal of Fashion Business*, 16(2), 1-12.
- Lim K-W & Kim O-J (2012). The development of museum education program based on history education curriculum in elementary school: Focused on the national museum of Korea and the national palace museum of Korea. *The Journal of Korea Elementary Education*, 23(2), 111-137.
- Na S-W (2008). The importance and perspective of museum

- education. The Role and Perspective in Education Program Related Exhibition 2008 Symposium of Museum Education.
- Shin H-Y & Kim H-R (2016). Effects and class case of problem based learning in <Understanding Fashion>. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 28(3), 33-45.
- Shin S-O (1984). The use of museums as an educational media in the clothing and textile. *The Journal of the The Research Institute of Korean Education, Chung-Ang University*, 1, 1-6.
- Yang K-Y (2011). *New Direction and Development of the National Museum Education (Basic Research 2011-13)*. Korea Culture and Tourism Institute.
- Yoo H-N (2014). *A study on case settlement play-utilized museum's youth education programs*. Unpublished master dissertation, Chung-Ang University, Seoul, Korea.

#### <국문요약>

가정교육과 대학생을 대상으로 가정생활문화 교과내용 중 의생활문화 수업에 국립민속박물관 현장학습을 활용한 PBL 수업을 진행하였다. ‘국립민속박물관 의생활문화 홍보책자 만들기’라는 PBL 문제를 개발하여 가정교육과 3-4학년 23명을 대상으로 박물관이라는 실제 상황을 중심으로 설계된 수업이 1주에 3시간씩 5주간 진행되었다. 학생들의 성찰일지와 자기평가지로 PBL 수업의 효과를 분석하였고, 박물관 현장학습의 만족도 역시 분석하였다. 학생들은 문제해결방법을 배우고 문제해결과정에서 협동과 의사소통이 매우 중요하다는 것을 인식하였다. 또한 학생들이 학습의 주체임을 객관적으로 긍정적으로 평가하고 있었다. 다만 문제의 다양한 분석과 비판적/창의적 의견, 생각과 아이디어의 논리적 도출부분이 부족했다고 스스로 평가하고 있었다. 그리고 박물관 현장학습에 대해 전반적으로 만족도가 높게 나타났으나 박물관 현장학습 환경 및 진행과정에 대한 만족도는 상대적으로 낮게 나타났다.

■ 논문접수일자: 2016년 9월 19일, 논문심사일자: 2016년 10월 10일, 게재확정일자: 2016년 11월 30일