

박물관 교육 프로그램이 유아의 자아존중감 및 미술능력 향상에 미치는 효과*

The Effectiveness of a Museum Education Program :
Enhancing Self-Esteem and Art Ability in Young Children*

서영숙(Youngsook Suh)¹⁾

김진숙(Jinsook Kim)²⁾

ABSTRACT

Twenty-five 6- and 7-year-old children participated in the museum education program held at two museums attached to Sookmyung Women's University in Seoul, Korea. Each museum was named in honor of a great artist; i.e. Moon, Shin and Jung, Youngyang and his/her artistic works. The main museum education activities included guided observation, discussion, and expressive activities using various materials. It consisted of eight sessions of about two hours each. Results showed that the self-esteem and artistic ability of children that participated in the museum education program increased more than the control group. These results affirmed the value of museum education for young children.

Key Words : 박물관교육 (museum education), 자아존중감 (self-esteem), 미술능력 (art ability), 학령기 (primary grade), 활동중심교육(activity oriented education).

I. 서 론

박물관은 예술, 역사, 과학, 기술 등에 관련된 자료 및 표본 등을 전시하는 공간으로, 오늘날 박물관은 과거의 수집품 보존과 배열의 고전적인 역할에서 벗어나 조사, 연구, 관광, 오락, 체험

학습의 장으로까지 그 범위와 기능이 확대되고 있으며, 교육의 기능이 매우 강조되고 있다. 또한 근래에는 보다 적극적인 사회교육 활동에 역점을 두고 있어 점차 박물관의 교육적 기능이 활발해지고, 새로운 접근에 의해 박물관에 많은 변화가 생겨 사회교육으로서 그 역할이 점차 증대

* 이 논문은 2003년 아산사회복지재단의 학술연구비 지원에 의해 이루어진 연구결과임.

¹⁾ 숙명여자대학교 가정·아동복지학부 교수

²⁾ 한국아동박물관교육연구소 연구원

Corresponding Author : Youngsook Suh, Department of Child welfare, Sookmyung Women's University, Seoul 140-742, Korea E-mail : youngss@sookmyung.ac.kr

되고 있다(나선화, 1999).

박물관은 사람들이 박물관을 가봄으로써 지식의 축적은 물론 인간의 생활을 풍부하게 할 뿐 아니라, 삶이 남아 있는 현장으로 인간이 알고자 하는 욕구를 경험하게 하여 학습의 동기를 유발시켜 학문에 대한 새로운 열정을 고취시키기 때문에 교육적으로 유용한 역할을 한다. 실물학습은 서로 관련짓고 분류하여 이론적 개념을 정립하고 특별한 관찰로부터 일반적인 것으로 확대하는데 효과적이며, 또 과거와 현재의 자연적, 문화적 유산을 이해함으로써 가치, 신념, 지식 및 태도와 같은 행동의 변화를 가져온다. 특히, 박물관 교육은 참가자의 상상력과 호기심을 자극하고 활동에 흥미를 부여하여 탐구를 가능하게 한다. 이러한 박물관 학습은 깊이 생각하거나 부담이 없기 때문에 보다 즐길 수 있고 진정으로 탐구할 수 있는 강점이 있다(이난영, 1996).

박물관에서는 지식 위주의 틀리고 맞는 대답을 찾기보다는 실물을 통하여 가정 및 상상을 함으로써 역동적이고 더욱 성공적인 학습 기회를 갖게 되는 것이다. 즉 박물관에서 이루어지는 교육은 아동 중심, 체험 중심의 교육으로 다양한 정보를 접하고, 더욱 즐겁게 배울 수 있게 한다. 그러므로 박물관은 참여자의 강제성보다는 흥미, 혹은 관심에서부터 출발하는 곳이므로 특히 유아에게도 적절한 교육 공간이 된다. 이런 박물관의 교육적 기능을 참고하여 교육기관과 박물관과 조화롭게 연결될 때 그 교육적 성과를 더욱 잘 발휘될 수 있으므로 박물관을 교육적으로 활용하기 위한 다각적인 노력이 다양하게 이루어지고 있다. 박물관이 또 하나의 교실인 셈이다.

최근 우리나라의 박물관은 양적 증가와 더불어 중·소규모의 다양한 유형의 전문 박물관이 증가하는 추세로 변화되고 있어 다양한 활동이

가능하게 되었다. 그러나 국립 박물관은 물론, 대부분의 공·사립 박물관은 교육 담당 전문 인력이나 부서가 부족한 형편이고, 예산과 적합한 교육 자료의 부족, 미숙한 교육 프로그램 운영 등으로 인하여 교육적 기능을 제대로 수행하지 못하고 있음이 거듭 지적되고 있다. 특히 최근 들어 박물관과 교육기관과의 연계에 관한 연구(공혜진, 1997; 김명련, 1998; 남미선, 1999; 박대원, 1997; 방인옥, 2002; 송은주, 1996; 송춘영, 1995; 오주연, 1999; 전경화, 2001)가 소개되고 있는데 한결같이 박물관의 교육적 기능을 강조한 프로그램 개발이 필요함을 지적하고 있다.

지금까지 박물관을 활용한 교육 프로그램에 대한 연구는 주로 사회, 역사 및 미술과 중심의 교육 실태와 방안에 관련된 연구가 이루어져왔으며, 대부분이 초등학교 이상의 아동을 대상으로 한 연구들이 중심을 이루고 있다. 다만 유아를 대상으로 실질적으로 박물관 교육프로그램을 실시한 것은 오주연(1999)의 연구가 선구적이며, 최근 이형선(2003)의 박물관 교육프로그램이 유아의 전통문화 인지 및 미술활동 능력에 미치는 효과에 관한 연구가 발표되고 있다. 그리고 그 연구 주제는 전통문화가 주류를 이루고 있음을 알 수 있다.

유아를 대상으로 하는 박물관교육 프로그램의 효과에 대한 연구는 주로 아동의 전통문화에 대한 인식의 향상이나 미술능력 향상과 관련지어 연구되어 왔다. 미술능력 향상과 관련된 연구를 살펴보면, 가령 미술 감상 후, 토론과 감각 활동을 통한 미술 활동적 접근방법이 유아의 감상능력 뿐 아니라 유아의 감수성을 키워주고 작품에 대한 시각을 증진시켰다고 보고한 김정·김혜숙·김용권(1998)의 연구나 정미경(1999)의 연구가 그것이다. 정미경(1999)은 하나의 주제를 미적 요소에 기초하여 토의를 한 다음 작품

감상활동을 하고 표현활동을 했을 때 창의적인 주제 표현, 디자인, 기법의 융통성, 재료특징의 이해와 활용, 작품의 생동감, 세부적 묘사 등에서 표현능력이 향상되었고 작품에 대한 설명과 처음 보는 느낌에 대한 설명, 미적 요소의 발견, 관찰, 분석 등의 미술 능력이 발달했다고 한다. 그리고 그림감상 활동이 유아의 그리기 태도와 그리기 능력을 증진시키는데 효과적이며 교육 현장에서 필요하다(이미자, 1998)고 밝혔으며, 임수진(1998)은 명화를 감상한 결과 미술 비평 활동이 만5세 유아의 미적 반응과 표현능력에 효과가 있었다고 제시했다. 즉, 미적 반응, 표현 능력, 미적 지각능력, 미술작품에 대한 설명에서 명화를 사용한 비평 활동을 한 실험집단이 비교집단보다 유의미한 효과를 가져왔음을 보고하였다. 따라서 유아는 박물관 견학을 통해 작품에 담겨있는 미적인 요소나 주제, 재료나 기법을 분석하고 해석할 수 있게 되며, 이 내용은 유아들이 이해하고 내면화된 내용을 표출하는 미술능력에 반영된다고 볼 수 있다.

그런데 박물관은 역사적 유물이나 유적 중심의 박물관이나 생활사 중심의 박물관, 과학사 박물관, 전쟁박물관, 미술박물관 등 다양한 유형의 박물관이 있다. 그 중에는 특정 인물을 중심으로 하는 박물관도 있다. 가령 김구 기념관이 그것이다. 이런 인물 중심의 박물관을 활용한 유아 대상 박물관 교육 프로그램의 효과에 대한 연구는 보고되고 있지 않다.

인물중심의 박물관은 특정 인물의 생애와 그 작품을 소장 전시하는 박물관이므로 개인 한 사람, 한 사람의 소중함을 느끼게 하는 곳이다. 그러므로 인물중심의 박물관을 활용한 박물관 교육 프로그램은 그 박물관이 명명하고 소장하고 있는 그 인물을 이해하는데 도움을 줄 뿐 아니라 아동으로 하여금 자연스럽게 자신도 그런 중

요한 인물이 될 수 있음을 상기시킬 수 있으므로 자신의 중요함을 깨달을 수 있고 자아존중감을 높이는 활동을 하기에 적합한 계기가 된다고 본다. 지금까지 박물관을 활용한 교육 프로그램의 자아존중감 향상의 효과에 관한 연구는 없는 실정이다. 그러므로 이 연구를 통해 인물중심 박물관을 활용한 박물관 교육프로그램이 유아의 자아존중감 향상에 도움이 되는지를 알아보려 한다.

자아존중감은 유아기에 형성되어 일생동안 인간의 삶에 지속적인 영향을 끼친다. 자아존중감이 높은 유아는 자아존중감이 낮은 유아에 비해 유아교육기관의 생활에 더 잘 적응하고 자신의 내적 통제에 의해 행동하며 많은 친구를 사귀고 모든 유치원 교육 활동에 적극적으로 참여한다. 자아존중감은 부모나 교사, 친구와의 긍정적인 관계 경험을 통해 증진되며, 교육을 통해 증진될 수 있다. 따라서 유아교육에서는 유아의 자아존중감을 훼손하지 않고 향상시키는 방안에 대한 연구가 활발하게 이루어져 왔다. 가령 아동간의 협동학습에 의한 신체표현 활동 프로그램(이성애, 2001)이나 주제극 놀이 활동(김혜옥, 2002)이나 아동놀이를 통해(김대겸, 1998) 유아의 자아존중감 향상에 긍정적이라는 연구 등 다양하게 이루어지고 있다.

박물관을 교육적인 측면에서 볼 때, 매우 상호보완적이라고 할 수 있다. 박물관 교육은 직접 박물관에 가서 실제의 표본, 유물, 작품들을 눈으로 확인하고 깊이 이해함으로써 그 동안 교실 안에서만 수업해야 했던 교육의 문제점을 극복할 수 있다(임종덕, 1997). 반면에 나선화(1998)는 일선 교육기관의 교육과정과 박물관 교육이 연계될 수 있는 적극적 제도개선, 정책이 요청된다고 하면서 현재 역사·미술교육의 보조 수단으로 여가 시간을 이용한 박물관 관람 계획만으

로는 교육적 효과를 얻을 수 없다고 이야기 하고 있다.

따라서 본 연구에서는 유아에게 특정 인물을 기념하여 세워진 박물관을 방문하여 다양한 유물과 자료를 실제 눈으로 확인하고 관찰, 감상한 후 박물관을 활용한 교육 프로그램을 실시하여 유아의 자아존중감과 미술능력을 향상시키는데 효과가 있는지를 알아보고자 한다. 인물박물관을 활용한 유아 대상 박물관 교육 프로그램은 구체적이고 직접적인 경험을 통합된 학습으로 연결시켜 주제에 대한 지식을 더욱 깊고 풍성하게 해 줄 것이며, 능동적 참여를 이끌어 내어 참여자의 학습효과를 증진시킬 것이다.

이러한 연구목적을 달성하기 위하여 설정한 연구문제는 다음과 같다.

- <연구문제 1> 인물 박물관 교육프로그램이 유아의 자아존중감 향상에 효과가 있는가?
- <연구문제 2> 박물관 교육프로그램이 유아의 미술능력 향상에 효과가 있는가?

II. 연구 방법

1. 연구대상

연구대상으로 서울시 용산구에 소재한 S 어린이집 6, 7세의 혼합 연령반 중에서 유아의 연령과 발달수준을 고려하여 총 50명을 선정하여 이들을 성별구분 없이 무작위로 실험집단과 비교집단 각각 25명으로 배정하였다. 연구대상의 구성은 <표 1>과 같다.

S 어린이집의 유아를 대상으로 선정한 이유는 평소에 이 어린이집은 박물관 견학을 자주 하였으며, 교사들이 박물관 교육에 관심이 많았고,

<표 1> 연구대상 유아의 구성

구 분	비교집단 n(%)	실험집단 n(%)
성 별	남	14(56.0)
	여	11(44.0)
	합 계	25(100.0)
나 이	6	19(76.0)
	7	6(24.0)
	합 계	25(100.0)

이 연구에 적극적인 동의가 있었기 때문이다. 또한 이들은 지역적 여건상 가정의 사회, 경제적 수준이 거의 비슷하고 같은 기관에서 오랫동안 교육을 받은 유아들이다.

각 집단별 유아의 사전검사 점수를 분석한 결과 <표 2>, <표 3>과 같이 비교집단과 실험집단의 자아존중감(인지적 능력, 동료 수용, 신체적 능력, 자기수용)과 미술능력(활동과정, 표현능력, 감상능력) 검사에서 동질집단임을 확인할 수 있다.

<표 2> 유아의 자아존중감 사전 검사

구 분	M	SD	t	
인지적 능력	비교집단(n=25)	18.17	5.532	1.270
	실험집단(n=25)	19.81	3.323	
동료 수용	비교집단(n=25)	18.78	3.204	1.875
	실험집단(n=25)	20.38	2.714	
신체적 능력	비교집단(n=25)	18.83	4.271	1.695
	실험집단(n=25)	20.46	2.302	
자기 수용	비교집단(n=25)	18.52	3.383	1.856
	실험집단(n=25)	20.15	2.679	
총 자아존중감	비교집단(n=25)	74.30	14.175	1.891
	실험집단(n=25)	80.80	8.962	

〈표 3〉 유아의 미술능력 사전 검사

구 분	M	SD	t	
활동과정	비교집단(n=25)	14.26	4.484	.550
	실험집단(n=25)	13.69	2.604	
표현능력	비교집단(n=25)	26.52	8.339	.678
	실험집단(n=25)	25.27	4.143	
감상능력	비교집단(n=25)	16.65	5.113	.029
	실험집단(n=25)	16.62	3.336	
총 미술능력	비교집단(n=25)	57.43	17.442	.478
	실험집단(n=25)	55.57	8.909	

2. 연구도구

1) 자아존중감 측정 도구

본 연구에서의 자아존중감 측정은 김영숙(1997)이 선행연구를 검토하여 만든 자아존중감 척도를 사용하였다. 이 척도는 인지적 능력, 동료수용, 신체적 능력, 어머니 수용, 자기수용으로 하위 요인을 구성하여 측정하였는데, 이 연구에서는 어머니의 수용 평가가 실시되기 어려운 여건을 감안하여 이 항목을 삭제하여 사용하였다. 따라서 유아의 자아존중감 검사의 하위요인은 인지적 능력 6문항, 동료수용 6문항, 신체적 능력 6문항, 자기수용 6문항, 전체 총 24문항으로 구성되었다. 전체 자아존중감에 대한 Cronbach's α 계수는 .97 로 신뢰도가 매우 높다고 볼 수 있다.

하위요인별로 점수 분포는 6점에서 24점이 되고, 자아존중감 총점수 분포는 30점에서 96점이 된다. 자아존중감 그림 척도에서 점수가 높을수록 자아존중감이 높은 것을 의미하고, 점수가 낮을수록 자아존중감이 낮은 것을 의미한다.

2) 미술능력 평가 도구

유아의 미술능력을 평가하기 위해 사용된 도구는 유아미술발달평가, 미술평가관점, 유아미술평가 등에 관한 선행연구를 참고로 정미경(1999)이 재구성한 것을 수정·보완하여 사용하였다. 미술능력 평가내용은 활동과정 4문항, 표현능력 8문항, 감상능력 5문항, 총 17문항으로 구성되었다. 전체 미술능력에 대한 Cronbach's α 계수는 .98 로 신뢰도가 매우 높다고 볼 수 있다.

각 문항의 평점은 Likert식 5점 척도로 되었으며, 점수가 높을수록 긍정적인 평가를 의미한다.

검사는 아동의 집단 배정 여부를 알지 못하는 오후반 교사가 박물관교육 프로그램 실 시 전, 후의 유아의 일상생활 관찰과 미술 작품 관찰을 통해 자아존중감과 미술능력 평가를 하였다. 검사의 정확도와 신뢰도를 높이기 위해 검사교사와 연구자가 사전 검사를 함께 하여 채점자간 일치도가 .90 이상이 될 때까지 논의를 거듭하여 실시하였으며 사후검사는 같은 교사가 담당하였다.

3. 연구절차

본 연구는 2003년 9월부터 2004년 11월 30일까지 이루어졌으며, 연구를 수행하기 위해서 다음과 같은 일련의 과정을 거쳤다.

1) 유아대상 박물관 교육프로그램 개발

유아대상 박물관 교육 프로그램은 유아가 박물관을 최대한 활용할 수 있는 구체적인 활동 중심의 프로그램이어야 한다. 그러나 박물관 자체에서 가지고 있는 방문객을 대상으로 하는 소개 활동이나 안내 책자는 성인용으로 이루어져 유아용 박물관 교육 프로그램을 개발하게 되었다.

교육프로그램은 박물관의 유아에 대한 서비스

실태와 현황에 대한 선행연구를 분석하고 외국의 박물관 활용 교육프로그램 사례를 관찰하는 연구과정을 거쳐 우리나라의 박물관이 유아교육 현장과 상호 연계할 수 있는 교육프로그램을 개발하였다. 개발된 교육프로그램을 방과후 교실의 아동에게 실시하였으며 그 결과를 토대로 전문가와 유아교사들과의 협의를 거쳐 수정 및 보완하였다. 본 연구자가 개발한 인물 박물관 교육 프로그램의 내용은 <표 4>와 같다.

2) 박물관 교육기관 섭외 및 집단 구성

박물관 교육 프로그램을 실시하기 몇 개월 전부터 서울시 용산구에 위치한 S 어린이집의 원장으로부터 승낙을 받았다. 사진의 전화로 회의 일정을 약속하여 2004년 10월 11일 본 연구

자와 교육 프로그램을 실시할 보조연구원 2명과 함께 기관을 방문하여 그 기관의 원감 선생님과 교사들에게 연구 목적과 실시 과정에 관한 오리엔테이션을 3회에 걸쳐 실시하였다.

유아기관과의 협의 하에 프로그램 실시 일정을 확정하고 연구자가 개발한 박물관 교육 프로그램에 대해 교사들의 평가를 받았으며, 교육 시간과 교육 프로그램에 대해 질의 응답하는 시간을 가졌다. 그리고 프로그램을 실시 및 연구 참여에 대해 유아의 부모에게 취지를 설명하고, 동의 받는 과정을 거쳤다.

3) 박물관 섭외

인물박물관으로 서울시 소재 몇 곳을 섭외한 끝에 박물관 자체의 교육용 교실을 매번 두 시

<표 4> 박물관 교육 프로그램 내용

회차	활동명	활동목표	활동내용
1차	나는야 꼬마 예술가 -문신 미술관 감상하기	*미술관 감상방법과 예절을 익히고, 작품감상능력 기르기 *작품 제목 지어보며, 다른 사물과 연관시켜 보는 활동과 창의력 향상 *작품 감상을 통해 추상에 대해서 알기	*미술관 감상 예절에 대해 이야기 나누기 -큰소리로 이야기 하지 않기, 뛰어들지 않기, *큐레이터의 설명과 함께 미술관 감상(문신 영상물, 작품과 드로잉 감상) *사진모음을 본 후 기억에 남는 작품 드로잉하기
2차	백엽과 수수깡을 이용한 조형물 만들기	*구조물에 필요한 균형, 비례, 안정감, 중력 등의 원리를 체험하고, 미세한 눈과 손의 협응력 키우기 *입체물들을 추상적으로 구성하여 심미감 기르기	*미술관 감상 후 오늘 감상 한 것 중 기억에 남는 것 이야기 나누기 *진행 될 활동에 대한 설명 후 자신이 생각한 것 드로잉하기 *드로잉 한 것을 보면서 백엽, 수수깡, 이쑤시개를 이용하여 조형물 완성하기
3차	폐품 활용 조형물 만들기	*함께 하는 작품 활동을 통해 창의적인 사고의 증진과 협동의 기회 가지기	*미술관 감상 후 활동 할 내용에 대해 알아보고 그룹을 나누어 활동할 내용에 대해서 토의하기(무엇을 만들것인지에 대해) *토의한 내용을 바탕으로 드로잉하기 *드로잉 한 것으로 협동하여 작품만들기
4차	나는 누구일까요? (사진으로 자서전 만들기)	*어린 시절을 사진을 통해 자신이 성장해 온 과정에 대해 생각해보고, 자기 인식, 자기 이해의 과정을 가져보기	*문신영상물 시청 *자서전에 대한 설명을 들을 후 가져온 사진으로 나만의 자서전 만들기(생각, 장소, 누구와 함께 있었는지...) *완성한 자서전에 대해서 이야기나누기

〈표 4〉 계속

회차	활동명	활동목표	활동내용
5차	정영양 자수박물관 감상 (큐레이터 설명과 함께)	*작가 정영양에 대한 이해와 함께 자수에 대해서 이해하기 *타인에 대한 존중과 이해를 높이기 *여러 나라 옷의 특징을 파악하고 이해하기	*정영양이 누구인지 이야기 나누기 *자수에 대해서 알아보기 *여러 나라의 옷에 놓여진 자수의 특징적인 것에 대해서 이야기 나누기(옷의 색, 무늬, 형태, 입는 때) *내가 입고 싶거나 만들고 싶은 무늬에 대한 드로잉 하기
6차	한지조각보 만들기	*자신이 생각한대로 조각보를 표현함으로써 상상력과 표현력 기르기 *자신의 작품을 발표함으로써 자신감 증진 시키기	*박물관 관람 한 것 중 조각보에 대한 설명을 듣고 조각보를 만들 수 있는 재료에 대해서 이야기 나누기 *자신이 생각한 조각보 드로잉하기 *자수대신 한지로 나만의 조각보 만들기(자신만의 다양한 방법으로) *자신이 만든 조각보에 대해서 친구들 앞에서 설명하기
7차	나의 몸 꾸미기	*자신과 친구의 신체에 대해서 긍정적으로 인식하기 *공동의 작품을 만들어 봄으로써 협동심 기르기	*박물관 관람 후 *그룹별로 대표를 뽑아 전지위에 자신의 몸 그리기 *친구의 몸이 어떻게 생겼는지 이야기 나누기(신체적 특징은 어떤지...) *박물관에서 본 옷의 자수의 무늬나 특징적인 것 표현해보기
8차	정영양 따라해 보기 (신문지 옷에 자수 놓기)	*옷에 있는 여러 가지 무늬를 주의 깊게 살펴보고 표현하기 *상상력을 통하여 창의성 기르기	*박물관 관람 후 정영양 옷의 특징적인 것이 무엇이 있었는지 생각해보기 *신문지로 옷은 어떻게 만드는지 이야기 나누기 *신문지에 어떤 무늬를 그림으로 그려 넣을 것인지, 정영양은 어떤 무늬를 수를 놓았는지 생각해 보고 따라 해보기

간씩 활용할 수 있도록 허락해 준 숙명여대 정영양자수박물관과 문신미술관을 선정하였다. 정영양자수박물관은 동양적 자수예술을 전문적으로 연구하고 전시하는 전문박물관으로서 화려한 색채의 미와 기법을 통해 자수예술의 역사적 흐름을 알 수 있는 곳으로, 정영양 박사의 평생에 걸친 인물 중심의 일대기를 배울 수 있다. 또한 문신미술관은 세계적인 조각가 문신 선생님의 작품들이 전시된 곳으로 다양한 소재와 대칭적인 기법을 사용한 추상적인 조각 작품을 관람할 수 있으며, 문신 선생님의 일대기가 소개되

어 있다.

따라서 이곳은 유아들이 미술표현을 배우기에 좋은 소재이며, 한 인물의 위대함과 소중함을 체험할 수 있어 유아 자신도 다른 사람들이 기억해주는 소중한 사람이 될 수 있다는 교육을 통해 자아를 향상시킬 수 있을 것이라고 사료되었다. 그리고 이 곳은 연구대상 어린이집과 가까운 위치에 있어 짧은 시간 안에 차량운행으로 쉽게 방문할 수 있기에 선정하였다.

박물관은 매주 화, 금요일, 한 달간 두 박물관을 무료로 관람하고 박물관내 교육장소를 사

용하여 교육 프로그램을 실시할 수 있도록 승낙해주었으며, 또한 박물관 학예사를 통해 박물관에 대한 안내를 해주었다.

4) 사전검사

실험집단과 비교집단이 함께 두 박물관을 견학하였다. 박물관 견학은 어린이집에서 평상시에 이루어지는 외부기관 견학과 같은 절차에 따라 박물관에 관한 사전활동을 한 뒤 견학하였다.

사전활동과 견학을 마친 후, 유아들은 기관으로 돌아와 미술활동을 실시하였다. 미술활동을 하는 동안 본 연구자와 보조연구원 2명이 유아를 관찰을 하고 유아들의 반응을 기록 및 녹음하였다. 유아 1명씩 입체작품과 평면작품을 제작하였으며 이를 대상으로 연구자와 오후반의 교사가 미술표현능력을 평가하였으며, 자아개념 검사도 이 때 실시하였다.

5) 박물관 교육프로그램 실시

박물관 교육 프로그램은 2004년 10월 21일부터 11월 19일까지(4주) 매주 화, 금요일 주2회씩 총8회 실시되었다. 교육시간은 오전 10시 30분부터 12시 30분까지 2시간으로 매번 박물관 견학 후 교육프로그램을 실시하였다.

사전 박물관 견학과 검사를 마친 후 배정된 실험집단 25명을 대상으로 연구자와 보조연구원이 진행하였다. 담임교사가 동행하여 보조교사로서의 역할을 하였으며 한 보조연구원은 프로그램 진행시 녹음하고, 사진과 비디오 촬영을 하였다.

6) 사후검사

박물관 교육 프로그램을 마친 2주일 후, 실험집단과 비교집단은 다시 두 박물관을 함께 견학하였다. 사후검사는 사전검사와 동일한 방법

으로 실시하였다.

4. 자료 분석

본 연구를 수행하기 위하여 SPSS for Window (12.0 version) 통계 프로그램을 사용하여 첫째, 연구대상자인 일반적인 사항들에 대해서는 빈도와 백분율을 실시하였고, 본 연구도구의 신뢰도를 알아보기 위하여 Cronbach's α 계수를 실시하였으며, 둘째, 실험집단과 비교집단의 사전, 사후검사의 효과를 검증하기 위하여 t-검증을 실시하였다.

Ⅲ. 결과 및 해석

1. 박물관 교육프로그램이 유아의 자아존중감에 미치는 효과

박물관 교육프로그램을 적용한 실험집단의 유아와 비교집단의 유아의 자아존중감에 미치는 효과는 다음과 같다.

유아의 자아존중감 사후검사 결과 표 5에 나타난 바와 같이 박물관 교육프로그램에 참여한 유아들은 박물관 교육프로그램에 참여하지 않은 유아들보다 총체적인 자아존중감은 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($p < .01$). 이는 박물관 교육프로그램에 참여한 유아들은 박물관 교육프로그램에 참여하지 않은 유아들보다 자아존중감이 향상되었음을 의미한다.

또한 자아존중감의 하위요소인 인지적 능력($p < .05$), 동료 수용($p < .01$), 신체적 능력($p < .01$), 자기 수용($p < .01$) 모두 유의 있는 향상을 나타내었다. <표 5>의 결과를 토대로 해석하면 다음과 같다.

<표 5> 유아의 자아존중감 t 검정 결과

구	분	M	SD	t
인지적 능력	비교집단(n=25)	18.48	4.814	2.809*
	실험집단(n=25)	21.38	2.041	
동료 수용	비교집단(n=25)	17.48	5.418	3.503**
	실험집단(n=25)	21.62	2.483	
신체적 능력	비교집단(n=25)	18.30	5.121	3.165**
	실험집단(n=25)	21.77	2.103	
자기 수용	비교집단(n=25)	17.91	4.795	3.411**
	실험집단(n=25)	21.38	1.878	
총 자아존중감	비교집단(n=25)	72.17	19.003	3.544**
	실험집단(n=25)	86.15	6.265	

* $p < .05$ ** $p < .01$

1) 인지적 능력의 변화

유아에게 박물관의 다양한 유물과 자료를 제시해 주어 실제 눈으로 확인하고 주의 깊게 관찰하면서 발표하게 하였더니, 이야기를 할 때 큰소리로 자신감 있게 말하였다. 그리고 ‘그림조각 맞추기’, ‘작품 만들기’, ‘글자를 잘 안다’와 같은 인지능력이 발달하였다. 따라서 인지적 능력에 긍정적인 평가가 나타난 것으로 여겨진다.

2) 동료 수용의 변화

친구들과 협동하는 작품을 만들어 보면서 타인에 대한 신뢰감, 친밀감이 형성되었다. 또한 친구들끼리 만들기 재료를 서로 빌려주고 사용하면서 적극적인 상호작용을 하였다. 즉 동료에 대한 배려와 수용 발달이 보였다고 해석할 수 있다.

3) 신체적 능력의 변화

‘가위질을 잘 한다’, ‘조각을 잘 끼운다’와 같은 능력은 여러 활동을 경험하면서 소근육이 발달되었다. 자신의 신체를 그림으로 표현하는데 있어서 머리카락, 손가락, 발가락과 유아의

전신을 사용하였고, 실, 바늘, 이쑤시개 등의 교구를 가지고 작품을 만들었다. 따라서 소근육 발달이 유아의 신체적 능력에 가장 큰 변화가 되었다고 여겨진다.

4) 자기 수용의 변화

‘나의 자서전 만들기’와 ‘나의 몸 꾸미기’ 등의 활동을 경험하면서 자신의 여러 속성들을 긍정적으로 인식하게 되었다. 그리고 친구들이 그려주는 자신의 모습을 보고 나서 자신의 모습을 친구들과 함께 꾸밀 때 자신의 모습을 잘 나타내었다. 따라서 자신이 포함한 가족과 친구에 대해서도 매우 수용적이며, 소중하고 능력 있는 존재라는 것을 생각하게 됨으로 자기 수용에 긍정적인 영향을 미쳤다고 여겨진다.

2. 박물관 교육프로그램이 유아의 미술능력에 미치는 효과

박물관 교육프로그램을 적용한 실험집단의 유아와 비교집단의 유아의 미술능력에 미치는 효과는 다음과 같다.

유아의 미술능력 사후검사 결과 <표 6>에 나타난 바와 같이 박물관 교육프로그램에 참여한 유아들은 박물관 교육 프로그램에 참여하지 않은 유아들보다 총체적인 미술능력은 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다 ($p < .05$).

따라서 박물관 교육 프로그램에 참여한 유아들은 박물관 교육 프로그램에 참여하지 않은 유아들보다 미술능력이 향상되었음을 의미한다.

또한 미술능력의 하위요소인 활동과정($p < .05$), 표현능력($p < .05$), 감상능력($p < .05$)도 모두 의의 있게 향상되었다. <표 6>의 결과를 토대로 이를 해석하면 다음과 같다.

〈표 6〉 유아의 미술능력 t검정 결과

구	분	M	SD	t
활동과정	비교집단(n=25)	14.00	4.243	2.964*
	실험집단(n=25)	16.92	2.544	
표현능력	비교집단(n=25)	27.09	9.624	2.010*
	실험집단(n=25)	31.42	5.029	
감상능력	비교집단(n=25)	16.30	5.633	2.252*
	실험집단(n=25)	19.19	3.112	
총 미술능력	비교집단(n=25)	57.39	18.989	2.393*
	실험집단(n=25)	67.53	9.749	

* $p < .05$

1) 미술활동과정의 변화

드로잉하고 작품을 만들면서 자신의 생각을 이야기하고 나타내는 것을 어려워하거나 거부감이 없고 진지하였다. 자신이 무슨 작품을 만들 것인지 설명하였으며, 책이나 그림을 보고 무조건 따라 그리는 것이 아니라 자신이 생각한 것을 추상적으로 그리게 되었다. 따라서 '경험 표현의 노력', '작품을 소중하게 다루기', '표현의 진지성', '즐거운 미술활동'의 참여 면에서 긍정적인 변화가 나타났다.

2) 미술표현능력의 변화

자신의 작품을 평면적 또는 입체적으로 표현할 수 있었으며, 다른 친구들의 작품을 보고 설명하기도 하였다. 그리고 궁금한 점에 대해서는 질문을 많이 하였으며, 작품의 주제를 창의적으로 정하였다. 따라서 '창의적인 주제표현', '표현의 의도성', '작품의 생동감', '색의 조합', '기법의 융통성', '세부적인 묘사' 등에서 표현능력이 향상된 것으로 여겨진다.

3) 미술감상능력의 변화

사전검사 시, 미술활동을 할 때에는 단순히 미술 작품의 형태, 색깔과 같이 크게 표면적으

로 드러나는 면에만 관심을 보였다. 하지만 여러 활동을 경험한 후에는 작품을 한쪽 면에서만 보는 것이 아니라 다양한 측면에서 보기도 하고, 친구의 작품을 감상하였다. 따라서 '작품을 본 느낌에 대한 설명하기', '작품의 주제 정하기', '감상 태도'에서 향상되었다고 할 수 있다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 박물관을 활용한 교육 프로그램이 유아의 자아존중감과 미술능력을 향상시키는데 효과가 있는지를 알아보기 위한 연구이다. 연구 문제에 따라 연구결과를 요약 및 논의하면 다음과 같다.

1. 박물관 교육프로그램이 유아의 자아존중감 향상에 미치는 효과

박물관 교육 프로그램에 참여한 유아들은 박물관 교육 프로그램에 참여하지 않은 유아들보다 자아존중감이 더 많이 향상되었다. 자아존중감의 하위요소인 인지적 능력, 동료 수용, 신체적 능력, 자기 수용을 중심으로 논의해 보면 먼저, 박물관 교육은 유아에게 다양한 유물과 자료를 제시해 주어 실제 눈으로 확인하고 주의 깊게 관찰하면서 관찰한 내용을 다시 그림으로, 언어로 발표하게 하거나 박물관 도록을 보면서 관찰한 소장품을 찾는 과정 등을 통해 그림조각 맞추기, 작품 만들기, 글자를 잘 안다는 면에서의 인지능력에서 높게 나타날 수 있다고 본다. 둘째, 동료 수용은 실험집단의 유아가 비교집단의 유아보다 자아존중감이 높은 것으로 나타났다. 이는 김영숙(2004)의 연구에서 동료 수용 결과와 일치한다. 한편, 수많은 작품이 전

시되어 있고, 넓은 공간인 박물관에서 하는 활동으로 인해 동료들 사이에서 친밀감과 사회적 발달이 형성되었다고 할 수 있다. 이는 신동주(1997)의 질적으로 우수한 물리적 환경은 사회적 발달을 촉진한다는 주장과 부분적으로 맥을 같이하는 결과라고 볼 수 있다.

셋째, 신체적 능력에서도 교육 참여 집단의 유아가 더 높아진 것은 박물관 교육 프로그램에서는 유아들이 적극적으로 자신의 신체를 마음껏 표현할 수 있도록 하였기 때문에 여러 신체 활동을 경험하면서 대소근육 발달이 이루어지면서 유아의 신체적 능력도 향상된 것으로 본다.

넷째, 자기 수용면에서 교육 참여 집단의 유아가 더 높은 것은 나의 자서전 만들기와 나의 몸 꾸미기 등의 활동을 경험하면서 자신의 여러 속성들을 긍정적으로 인식하게 되었으며, 두 박물관은 인물에 대한 생애와 작가의 정신을 배우면서 유아는 자아를 향상시켰다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라, 자신이 소중하고 능력 있는 존재라는 것을 생각하게 됨으로 자기 수용에 긍정적인 영향을 미쳤다고 여겨진다. 따라서 박물관 활용한 교육 프로그램은 자아존중감을 변화시키는데 긍정적인 효과가 있음을 알 수 있다. 이는 자아존중감 증진 프로그램과 일맥상통하는 부분이 있는 선행연구(김영숙, 2004; 이경미, 1998; 이성애, 2001; 정운정, 1991)의 결과와 일치한다.

2. 박물관 교육프로그램이 유아의 미술능력에 미치는 효과

박물관 교육 프로그램에 참여한 유아들은 박물관 교육 프로그램에 참여하지 않은 유아들보다 미술능력이 더 향상되었다. 미술능력의 하위 요소인 활동과정, 표현능력, 감상능력을 중심으

로 논의하면 먼저, 활동과정은 경험 표현의 노력, 작품을 소중하게 다루기, 표현의 진지성, 즐거운 미술활동의 참여 등을 평가하는 것으로 박물관 교육에서는 유아들로 하여금 모둠을 지어 친구들과 협동하여 박물관의 소장품을 새롭게 만들도록 하는 활동 등을 하는데 이런 과정에서 유아들은 자기들의 생각과 방법으로 그런 소중한 작품을 다시 만든다는 점에서 또 그 소재가 처음 접해보는 것이기 때문에 더욱 즐거워하고 적극적으로 참여하였을 것으로 본다.

둘째, 미술표현능력은 창의적인 주제표현, 표현의 의도성, 작품의 생동감, 색의 조합, 기법의 융통성, 세부적인 묘사 등에서 교육에 참여한 유아들의 능력이 더 많이 향상된 것으로 나타났다. 처음에는 작품의 완성에 대해서 어려워하고 거부감을 느끼기도 했지만, 여러 활동을 경험하면서 오늘은 무엇을 만들 것인지 묻는다던가, 또는 오늘은 자신이 무슨 작품을 만들 것인지 생각해왔다고 하면서 설명하였다. 추상에 대한 개념을 정확하게 이해하지는 못했지만, 미술관과 박물관에서 감상한 것을 무조건 따라 그리는 것이 아니라 자신이 생각한 것을 그리고 표현하였다. 이러한 결과는 유아의 관심과 흥미를 유발할 수 있는 감각적인 교수매체에 대한 자유롭고 개방적인 토의와 탐색, 그리고 조작할 수 있는 자유로움이 능동적인 자기표현을 증진시킨다는 이수경(1996)의 연구결과와, 유아들에게 미적 대상에 대한 인식 수준을 높여 줄 때 미술표현능력이 향상된다는 정미경(1999)의 연구결과와 일치한다.

셋째, 미술감상능력은 작품을 본 느낌에 대한 설명하기, 작품의 주제 정하기, 감상 태도 등에서 실험집단의 유아들이 비교집단의 유아들보다 향상된 것으로 나타났다. 이는 유아가 여러 활동을 경험한 후에는 작품을 한쪽 면에서만 보

는 것이 아니라 다양한 측면에서 감상하였다는 것이다. 그리고 다른 친구들의 작품을 감상한 후, 친구 또는 교사와 상호작용을 하였으며, 자신의 생각을 표현하였다. 이러한 결과는 유아의 현재 수준을 관찰하여 적절하게 질문하는 교사의 언어적 상호작용이 중요하다는 선행연구들(신수영, 1990; 이은주, 1988)과 일치한다. 따라서 미술감상활동은 유아와 유아간의 상호작용이 요구되고, 서로간의 언어 발달에 영향을 주는 것으로 관련된다고 볼 수 있다.

이 연구는 불과 25명의 유아를 대상으로 이루어진 교육이며, 박물관 교육 프로그램 실시 2주일 후 사후검사를 실시하였기 때문에 그 결과를 일반화하거나 지속적인 효과가 있는 지를 보는 데에는 한계가 있다. 그럼에도 불구하고 이 연구는 인물 박물관을 활용한 박물관 교육 프로그램을 통해 유아의 자아존중감을 향상시키는 교육적 효과를 볼 수 있음을 밝힌 점에서 새로운 연구시도라 할 수 있으며, 박물관 교육이 유아의 미술능력을 향상시키는데 효과적임을 다시 확인한 점에서 의미가 있다고 본다.

끝으로 이 연구를 위해 박물관을 섭외하는 과정에서 박물관은 아동 방문객을 위한 준비, 즉 아동을 배려한 전시 및 설명, 아동 대상 박물관 교육 프로그램 계획, 아동을 위한 편의시설 등에 대해 상당히 소극적임을 알 수 있었다. 그러나 유아들은 박물관 방문을 몹시 흥미로워 했으며 박물관 교육 프로그램이 진행되는 동안 즐겁게 참여하였으며 어린이집에 돌아와서도 박물관에 대한 이야기를 계속 하였다. 또한 부모들의 관심과 호응도 아주 높았다.

그러므로 교육기관은 유아의 발달 수준에 맞는 적절한 박물관 교육 프로그램을 실시하여야 할 뿐 아니라 박물관 당국도 아동 고객을 위한 적극적인 준비가 되도록 해야 할 것이라고 본다.

아동은 대체로 교사나 부모와 함께 박물관을 찾는다. 그러므로 아동을 동반한 부모를 위한 박물관 교육 프로그램도 마련되어야 할 것이다. 이는 이미 선진 박물관에서는 다양하게 시도하고 있는 것으로서 특히 유아의 경우는 박물관을 친숙한 공간으로 인식하도록 돕기 위해서는 부모의 역할이 크기 때문에 더욱 적극적으로 고려되어야 할 것이다. 또한 각 박물관 특성을 살린 유아 대상 박물관 교육 프로그램의 개발과 운영이 이루어져야 할 것이다. 이를 위해 교육기관과 박물관과의 공동의 노력이 필요하다고 본다.

참 고 문 헌

- 공혜진(1997). 관람형태를 고려한 박물관 내의 어린이 전시공간 계획에 관한 연구: Hands-on & Participatory 개념의 어린이 박물관을 중심으로. 홍익대학교 건축도시대학원 석사학위논문.
- 김대겸(1998). 놀이지도가 아동의 성격특성 및 자아 존중감에 미치는 효과. 영남대학교 석사학위논문.
- 김명련(1998). 초등사회과 역사분야의 박물관학습방안. 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영숙(1997). 유아의 자아존중감에 영향을 주는 가정환경의 제변인. 동국대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영숙(2004). 자아존중감 증진 프로그램 적용이 유아의 자아존중감 향상에 미치는 효과. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김 정·김혜숙·김용권(1998). 미술감상교육의 연계성 효과의 극대화를 위한 세방안 연구 -유아, 초등, 중등 학생의 연계성에서 프로그램을 중심으로-. *조형교육*, 14, 45-81.
- 김혜옥(2002). 주제 극놀이 활동이 유아의 사회성 및 자아존중감 향상에 미치는 영향. 숭실대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 나선화(1998). *박물관 교육의 특성과 역할*. 박물관과 교육. 서울: 문음사.

- 나선화(1999). 박물관 교육의 특성과 역할. *교육철학*, 2, 241-252. 한국교육학회 교육철학연구회.
- 남미선(1999). 박물관의 교육적 활용에 대한 유아 및 초등교사의 인식 비교. 숙명여대 교육대학원. 석사학위논문.
- 박대원(1997). 박물관과 미술관을 통한 학습지도 방법에 관한 연구. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 방인옥(2002). 유아 문화교육 프로그램을 위한 박물관의 활용방안. *장안논총*, 22, 287-307.
- 송은주(1996). 전통미술 감상교육을 위한 ‘미술사’ 학습에 관한 연구. *조형교육연구* 제1집. 대구 조형교육연구회.
- 송춘영(1995). *역사수업에 있어서 박물관 교육의 방안*. 서울 : 고문화.
- 신동주(1997). 유치원 실외 놀이환경의 질에 관한 연구. *영·유아보육학회* 8(2), 53-70. 서울 : 한국영유아보육학회.
- 신수영(1990). 교사의 질문 유형이 유아의 그리기 표현에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 오주연(1999). 유아교육기관의 박물관 활용 프로그램 모형개발 연구-국악 박물관을 중심으로-. 숙명여대 교육대학원. 석사학위논문.
- 이경미(1998). 사회적 프로그램을 통한 유아의 긍정적인 자아개념 증진에 관한 연구. 한양대학교 교육대학원.
- 이난영(1996). *부처님 모시고 가는 당나귀 : 즐거운 박물관학*. 서울 : 정우사.
- 이문원(2001). *박물관과 교육*. 서울 : 문음사.
- 이미자(1998). 그림감상활동이 유아의 그리기 표현 및 태도에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 이성애(2001). 협동학습에 의한 신체표현활동 프로그램이 유아 자아존중감 증진에 미치는 영향. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이수경(1996). 국민학교 저학년 교육을 위한 미술적 접근 프로그램 개발 연구. 서울여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 이은주(1988). 언어적 인정이 유아의 미술표현에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 이형선(2003). 박물관 교육 프로그램이 유아의 전통문화 인지 및 미술활동 능력에 미치는 효과. 퍼시픽에일대학교 대학원 박사학위논문.
- 임수진(1998). 미술비평활동이 유아의 미적 반응 및 표현능력에 미치는 영향. 덕성여자대학교 교육대학원. 석사학위논문.
- 임종덕(2001). *미국 박물관 교육의 현황과 그 교육적 의의*. 박물관과 교육. 문음사.
- 전경화(2001). 박물관 견학활동이 유아의 전통문화 인지와 선호도에 미치는 영향. *유아교육학논집*, 5(1), 34-54.
- 정미경(1999). 미적 요소에 기초한 활동중심 통합미술프로그램이 유아의 미술표현 및 미술 감상 능력에 미치는 영향. 중앙대학교 대학원. 박사학위논문.
- 정윤정(1991). 자아개념 증진 프로그램이 유아의 자아개념에 미치는 영향. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

2004년 12월 31일 투고 : 2005년 3월 12일 채택