

구성주의 관점의 문화재 교수·학습 연구

- 문화재청 인증 문화재교육 프로그램 분석을 중심으로 -

박상혜 동국대학교 역사교과서연구소 연구원

shpark59@hanmail.net

국문초록

문화재를 교육내용으로 하는 문화재 교수·학습은 이제까지 체계적인 이론을 바탕으로 충분히 분석되고 연구되지 않았다.

교수·학습 이론 중 구성주의는 학습이란 학습자 개인의 경험과 흥미에 따라 정한 학습 내용을 스스로 구성해 나가는 과정이며, 그 결과는 그 과정을 수행할 수 있는 능력을 갖추었는가에 대한 확인으로 평가된다는 이론이다.

문화재는 생동감 있고 흥미로운 사회·문화적 산물로서 교육적 기능과 교재로서의 의미를 충분히 지니고 있는 교육내용이다. 이런 특징을 지닌 문화재라는 교육내용에 구성주의 이론을 적용해본다는 것은 매우 의미 있는 연구라고 생각된다.

이런 문제의식을 바탕으로 본 연구는 이론적 토대로 구성주의 교수·학습의 특성과 원리, 문화재의 특성과 구성주의적 문화재 교수·학습 원리를 살펴보았다. 또 구성주의 관점에서 현행 문화재 교수·학습을 분석하고 그 문제점도 도출하였다. 이를 바탕으로 교수·학습 과정은 학습자 중심이어야 하며, 교수·학습 원리는 인지갈등이어야 하고, 교수·학습 내용은 과제해결 형태이어야 하며, 교수·학습 활동은 상호협동적이어야 한다는 문화재 교수·학습의 방향을 제시하였다. 그리고 구성주의 관점의 문화재 교수·학습의 실제 모습을 구체적으로 보여주기 위해 하나의 프로그램을 사례로 제시하였다.

구성주의 관점의 문화재 교수·학습 연구는 우리가 아직 찾지 못한 문화재의 새로운 의미를 발견하는 기회가 될 것이며, 아울러 이제까지 체계적으로 연구되지 못했던 문화재 교수·학습의 방향을 제시하고 정립하는 계기가 되리라고 생각한다.

주제어 구성주의, 학습자 중심, 인지갈등, 과제해결, 상호협동

투고일자 2023. 6. 30. | 심사일자 2023. 7. 31. | 게재확정일자 2023. 10. 24.





I. 서론

교육은 가르치고 배우는 과정이다.¹ 가르치는 일 즉 교수(敎授 teaching)는 교육적 의도를 가지고 하는 일체의 활동²을 의미하고, 배우는 일 즉 학습(學習 learning)은 연습이나 경험의 결과 일어나는 행동의 지속적인 변화³를 의미한다. 그러나 이렇게 나누어 말한 것은 단지 이해의 편의를 위한 것일 뿐이며, 교수와 학습은 교육과정에서 동시에 또는 서로 융합되어 나타나므로 각각의 과정을 구분하거나 나눌 수는 없다. 다만 교수자는 교육활동 전에 목적하는 교육의 결과를 예상하면서 교수를 계획한다. 이 교수계획에서 교수자가 어떤 이론적 토대에서 어떤 학습전략을 적용하느냐에 따라 학습의 성취 정도는 매우 달라진다.⁴

지금까지 심리학 측면에서 접근한 대표적 교수·학습 이론⁵에는 행동주의⁶, 인지주의⁷, 구성주의의 세 가지 이론이 있다. 이중 행동주의와 인지주의 이론은 학습할 가치가 있다고 객관적으로 검증된 학습 내용을 학습하기 위해 각 이론의 방법에 따라 학습한 후 그 성취 여부를 평가한다는 공통점을 갖고 있다.

그러나 구성주의는 객관적인 지식의 존재를 부정하는 상대주의적 인식론에 근거한다. 즉 구성주의에

서 학습은 개인적인 경험과 흥미에 따라 지식의 가치가 판단된다. 구성주의에서 '구성'은 활동의 결과가 아니라 학습자 스스로 설계해 나가는 구성과정을 의미한다. 따라서 구성주의에서 학습은 학습자 개인의 경험과 흥미에 따라 정한 학습 내용을 스스로 구성해 나가는 과정이며, 그 결과는 그 과정을 수행할 수 있는 능력을 갖추었는가에 대한 확인으로 평가된다.⁸

문화재를 교육내용으로 하는 문화재교육은 그동안 여러 가지 다양한 형태로 교수·학습이 이루어졌고, 그 결과도 상당히 축적되었다. 이제 그동안 축적된 문화재 교육을 체계적인 이론을 바탕으로 분석하고 고찰해서 문화재교육의 의미를 재고해 볼 시점이 되었다. 체계적인 이론에 근거한 교수·학습은 교육의 효과를 높일 뿐만 아니라, 교수·학습의 결과는 다시 그 이론의 유의미성을 입증해 준다. 이런 의미에서 체계적인 이론에 근거한 문화재 교수·학습에 대한 연구가 필요하다.

문화재 교수·학습도 행동주의나 인지주의 이론에 근거를 둘 수도 있고, 구성주의 이론에 근거를 둘 수도 있다. 그러나 어떤 이론에 근거를 두느냐에 따라 문화재 교수·학습의 방법이 달라질 것이고, 그 결과 또한 매우 달라질 것이다.

1 동양적 어원에서 교육(敎育)은 '윗사람이 아랫사람에게 무엇인가를 가르치고, 아랫사람은 윗사람의 가르침을 받아들이는 것'이란 의미가 있으며, 서양적 어원에서 교육(pedagogy, education)은 부모나 교사가 아동에게 무엇인가를 가르치고 양육하는 일과 아동의 잠재능력이 잘 발현될 수 있도록 도와주는 일의 두 가지 의미가 있다(성태제 외 12인, 2021, 『최신 교육학개론』, 학지사, pp.19~20.). 즉 약간의 의미의 차이는 있지만 동·서양을 막론하고 교육은 가르치고 배우는 과정을 모두 포함한다.

2 서울대학교 교육연구소, 2015, 『교육학 용어사전』, 하우동설, p.87.

3 서울대학교 교육연구소, 2015, 『교육학 용어사전』, 하우동설, p.769.

4 문화재청, 2021, 『문화재교육 강사를 위한 교수법 가이드』, p.10.

5 교수·학습은 심리학, 철학, 사회학 등 다양한 방향에서 접근이 가능하다.

6 행동주의 이론의 원리는 자극(stimulation)과 반응(response)의 간의 연합에 있다. 자극이란 학습자에게 제시되는 모든 환경을 의미하며 반응은 자극에 의해 발생하는 학습자의 행동을 의미한다. 그리고 이러한 자극과 반응 간의 연합을 곧 학습이라고 본다(백영균 외 8인, 2021, 『스마트 시대의 교육방법 및 교육공학』, p.99.).

7 인지주의 이론은 외적 행동을 불러일으키는 내적 과정에서 학습의 의미를 규명하는데 우리의 두뇌 속에서 벌어지는 외부감각적 자극의 변형, 기호화 또는 부호화(encoding), 파지(retention), 재생 또는 인출(recall)이라는 일련의 정보처리 과정을 연구한다. 그러므로 학습을 인지적 현상(cognitive phenomenon) 즉 이해를 통한 학습자의 인지구조 변화라고 본다(문화재청, 2021, 『문화재교육 강사를 위한 교수법 가이드』, p.11.).

8 백영균 외 8인, 2021, 『스마트 시대의 교육방법 및 교육공학』, pp.113~114.

본 연구에서는 문화재 교수·학습에서 구성주의 이론의 적용 가능성과 의미를 탐구하고자 한다.⁹ 연구 과정은 먼저 문화재 교수·학습에서 구성주의 이론의 필요성을 살펴본 후, 문화재교육 프로그램을 구성주의 관점에서 분석하여 현행 문화재 교수·학습의 문제점을 찾아본다. 그리고 마지막으로 구성주의적 문화재 교수·학습의 방향과 구성주의 원리를 적용한 문화재 교수·학습의 실제 사례를 제시한다.

II. 구성주의와 문화재 교육

1. 구성주의 교수·학습의 특성과 원리

1) 구성주의 교수·학습의 특성

구성주의는 정보혁명과 포스트모더니즘 경향이 심화되면서 등장한 대안적 방법론이다. 정보혁명은 지식의 생산·보급의 변화와 지식의 형태·준거도 변화시켰다. 또한 포스트모더니즘은 지식이 사회와 연계되어 있다고 주장하면서 인식론의 변화를 주도하였다. 이러한 정보혁명이 지닌 개방성과 포스트모더니즘의 상대적 지식관은 ‘모든 지식은 구성된다.’, ‘안다는 것은 수동적인 받아들임이 아닌 능동적인 만들기다.’라는 구성주의 주장과 일치한다.

구성주의는 인식의 주체로서의 인간에 중점을 두는 인지구성주의(cognitive constructivism)와 지식은 사회적으로 구성된다는 것에 중점을 두는 사회구성주의(social constructivism)로 나눌 수 있다.¹⁰ 인지구성주의는 인지구조의 동화와 조절 그리고 평형을 통한 인지구조의 변화를 기본 개념으로, 지식의 구성 작용은 인지구조의 형성과 변형 과정이라고 설명

한다. 사회구성주의는 지식의 사회적 구성과정을 외면화(externalization)→객관화(objectivation)→내면화(internalization)의 순환적 과정이라고 보며 고등정신기능은 사회문화에서 유래한 것이며, 개인은 사회와의 상호작용에 의해서 사고의 발달을 경험하며 지식을 구성한다고 주장한다.

이렇게 인지구성주의와 사회구성주의는 차이가 있지만 ‘지식은 구성된다.’, ‘지식 구성과정에서 상호작용이 중요시된다.’라는 공통점을 갖고 있다.¹¹ 이런 구성주의의 특성을 바탕으로 구성주의의 지식과 교수·학습에 대한 관점은 다음과 같이 정리할 수 있다(표 1).¹²

표 1 구성주의의 지식과 교수·학습 관점

요소	관점
실체 (reality-real world)	<ul style="list-style-type: none"> • 인식자에 의해 결정 • 실체의 구성은 경험과 해석에 의존
사고 (thought)	<ul style="list-style-type: none"> • 육체적 경험을 통해 성장 • 물리적·사회적 경험으로부터 성장
지식 (knowledge)	<ul style="list-style-type: none"> • 개인의 경험을 바탕으로 인지작용에 의해 구성·재구성되는 것
의미 (meaning)	<ul style="list-style-type: none"> • 개인의 이해에 좌우됨 • 이해자에 의해 결정됨
인식목표	<ul style="list-style-type: none"> • 개인에게 의미있고 타당한 것이면 모두 진리이며 지식
교사와 학생의 역할	<ul style="list-style-type: none"> • 학습을 도와주는 조연자와 학습의 주체로서의 관계
수업설계	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 개인이 수업과정 중 지속적으로

〈표 1〉의 구성주의의 지식과 교수·학습 관점을 바탕으로 구성주의 교수·학습의 특성은 다음과 같다고 추론해 볼 수 있다.

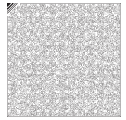
첫째, 학습은 학습자 개인의 경험과 흥미에 따라 정한 학습 내용을 스스로 구성해 나가는 과정이며, 외부 세계와 부단히 상호작용해 자신에게 의미 있도록 지식을 구축해 나가는 과정으로 학습자 중심이라고 할

9 구성주의에서 지식은 학습자가 스스로 구성해 나가는 것을 의미하므로 구성주의 이론은 교수·학습이론이기보다는 학습이 중심이 되는 학습이론이다. 단 본 연구에서는 학습을 촉진하는 요소로서 교수의 중요성을 함께 다루고자 구성주의 교수·학습이란 용어를 사용한다.

10 본고에서는 인지구성주의와 사회구성주의의 공통된 특성을 중심으로 연구한다.

11 김용신, 1999, 「구성주의에 따른 사회과 현장학습방법」, 한국교육대학교 대학원 석사학위논문, pp.9~13.

12 장혜자, 1999, 「역사학습의 구성주의적 접근」, 서울대 대학원 석사학위 논문, p.14.



수 있다.¹³ 둘째, 구성주의 학습이론에서 보는 학습자는 능동적·창의적·자기주도적이며, 학습에 대한 자신의 책임을 중시한다. 한편 교수자에게는 학습자의 학습을 돕고 촉진하는 역할이 강조된다. 구성주의 이론에서는 학습자에게 더 많은 선택권과 자율권이 부여되므로 교수자가 주도하여 개발하고 제시하는 학습방식은 권장하지 않는다. 즉 전통적인 학습자와 교수자의 역할 변화가 필요하다. 셋째, 구성주의 학습은 외부 세계에 존재하는 실재의 본성을 자기 경험에 비추어 끊임없이 재구성하며, 학습 과정이나 학습 목표도 학습자 개인별로 다른 양상을 보이므로 학습 과정이나 학습 목표가 열려 있는 지속적·개방적·창의적 교수·학습이라고 할 수 있다. 넷째, 구성주의는 현실적 맥락 속에서 외부 세계의 경험을 스스로 지식으로 구성하는 과정이므로 사회 또는 인간과의 상호작용이 매우 중요시된다.

2) 구성주의 교수·학습의 원리

위에서 살펴본 구성주의 교수·학습의 특성을 바탕으로 연구자들은 구성주의 교수·학습 원리를 다음과 같이 이야기하고 있다.

강인애는 구성주의적 교수·학습 원리를 학습자의 학습에 대한 주인의식, 조연자 및 동료 학습자로서의 교사, 자아 성찰적 실천, 협동학습 환경의 활용, 구체적 상황을 배경으로 한 실제적 성격의 과제, 학습자에 의한 지속적 수업설계, 학습자와 동료 학습자 그리고 교사에 의한 다양한 형태의 과정 평가, 객관주의와의 동행 등 8가지로 요약¹⁴하고 있다.

또 최연규는 강인애의 구성주의 교수·학습 원리를 다음과 같이 좀 더 명확하게 설명하고 있다.¹⁵ 첫째, 자기 주도적 학습 즉 학습자 중심 학습이다. 학습자는 자신의 현 지식과 경험의 수준 그리고 관심에 따라 학습 주제와

학습 목표를 설정하고 학습의 내용과 속도를 자기 스스로 조절하면서 자신의 인지 능력을 발달시키도록 학습해야 한다. 학습자는 학습 목표나 학습 과정, 그 결과에 대해서도 주인 의식을 가지고 주도해 나가야 한다.

둘째, 인지적 갈등 학습이다. '인지적 갈등상태는 조절을 필요로 한다.'라는 구성주의의 원리는 인지적 갈등이나 당혹이 학습의 자극이 되고, 학습할 내용의 특징과 조직을 결정한다는 것이다. 구성주의에서 말하는 학습이란 학습자들의 기존 인지구조에 혼란을 일으키고, 그것을 극복하려는 노력의 결과 인지구조가 재평형 상태에 이르는 것이다. 따라서 교사는 가능한 학습자들의 기존 인지구조, 혹은 선지식이나 경험에 대한 혼란, 모순을 일으킬 수 있는 질문이나 답변을 통해 학습자들의 확산적 사고를 유발할 수 있어야 한다.

셋째, 과제 중심 학습이다. 구성주의 학습 활동은 과제나 문제를 중심으로 전개된다. 지식의 구성이나 습득은 항상 구체적인 상황에서 이루어지므로 과제를 수행하는데 필요한 실제적인 맥락 안에서 학습이 이루어질 때 전이는 촉진된다. 학습자들이 다루어야 할 문제나 과제 역시 구체적인 상황을 배경으로 하는 실제적인 맥락 안에서 학습이 이루어질 때 전이는 촉진된다. 그러므로 학습자들이 다루어야 할 문제나 과제 역시 구체적인 상황을 배경으로 하는 실제적 성격의 것이 되어야 한다. 따라서 구성주의 수업에서는 실제 세계에 대해 적절성과 유용성을 가지고 있는 '참과제'를 개발하는 것이 중요하다. 참과제는 학생들로 하여금 자신의 수준을 고려하여 설계하고 참여 정도를 선택할 수 있는 기회를 부여하는 과제이다. 이러한 과제를 개발하기 위해서는 몇 가지 조건을 전제로 하는데 수업할 목적으로 선택한 문제들이 구체화된 것이어야 하고 학습자에게는 실제적이어야 한다. 그리고 과제는 반드시 현실과

13 문화재청, 2021, 『문화재교육 강사를 위한 교수법 가이드』, p.13.

14 강인애, 1998, 『왜 구성주의인가?』, 문음사, pp.136~142.

15 최연규, 2008, 『구성주의 교수·학습 실태와 교사들의 인식에 관한 연구』, 부산대학교 교육대학원 석사학위 논문, pp.10~12.

관련되어 있어야 하며 과제나 학습 환경이 환경의 복잡성을 반영하도록 설계되어야 한다는 것이다.

넷째, 협동적 상호 학습이다. 이해가 환경과 상호작용함으로써 이루어진다는 구성주의의 원리는 구성주의적 교수·학습의 핵심적인 가정이다. 타인은 개인적 수준에서 자신의 이해를 검증하기 위한 제1의 메카니즘이다. 협동 집단은 스스로의 이해를 검증할 수 있고, 주제나 현상에 대한 타인의 이해와 스스로의 이해를 상호 연관시키고 확대하기 위한 메카니즘으로 작동하기 때문에 중요하다. 학습자는 동급자 간의 상호작용을 통한 인지적 갈등과 반성적 과정을 통해 인지적 재구조화를 이룬다. 따라서 서로 다른 의견의 조율을 통해 일치된 의견을 이루려는 것과 서로 다른 시각과 관점 간의 갈등 속에서 자신의 시각과 위치를 규명해 볼 수 있다는 점에서 협동학습은 구성주의에서 가장 중요한 학습 원칙이자 전략이다. 협동학습은 '지식이 사회적 협상에 의해 형성된다.'라는 구성주의의 가정을 충족시키기에 가장 적절한 학습 모형으로 제시된다.

2. 문화재와 구성주의 교수·학습

1) 문화재의 특성

문화재교육은 문화재를 교육내용으로, 여러 가지 교수·학습을 적용하여, 유의미한 목표를 달성하는 활동이다. 문화재교육은 문화재를 교육내용으로 하는 교육의 한 분야다. 즉 문화재교육은 교육의 일반성과 교육내용이 문화재로 한정되어 있다는 특수성을 동시에 지니고 있다. 문화재교육에서 일반성은 다른 교육에서 널리 적용되고 있는 교수·학습 이론을 적용하는데 있고, 특수성은 문화재라는 교육내용의 성격을 고려하는데 있다. 본 연구는 구성주의라는 이론과 문화재라는 특수한 교육내용을 융합한 구성주의 문화재 교수·학

습을 탐구하고자 한다.

먼저 교육내용으로서 문화재의 의미와 특성을 살펴보자. 문화재는 한 시대의 산물이지만 시대에 따라 변화를 거듭하는 역사성이 있으며 1차 사료 그리고 연구자료로서 학술성이 있다. 또 장인들의 솜씨·예술사조·표현양식을 알 수 있는 예술성이 있으며 사회적 의미를 표현하는 상징성이 있다.¹⁶

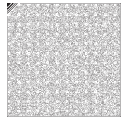
이런 특성의 문화재는 다양한 교육적 기능을 가지고 있다. 첫째, 민족문화의 유산으로서 역사적·예술적 가치가 있는 자료이기 때문에 학습자의 관심과 흥미를 유발할 수 있다. 둘째, 민족의 얼이 담겨있기 때문에 조상들의 문화창조 능력과 태도를 이해할 수 있는 교재이다. 셋째, 시대의 발전과정 속에서 창조·보존·발전시켜 온 유산이기 때문에 그 시대를 이해하는 데 귀중한 자료이다. 넷째, 역사적 사실을 이해하는 데 흥미를 주는 역사 인식의 보조적 교재로서 중요한 가치가 있다. 다섯째, 조상의 문화유산을 계승 발전시킬 수 있는 능력과 태도를 기르는 데 중요한 교재이다. 여섯째, 문화재를 애호 발전시킬 수 있는 심성을 기름으로써 향토애·민족애·조국애를 기를 수 있다. 일곱째, 조상을 존경하고 숭앙하는 심성을 기를 수 있다. 여덟째, 문화재의 특색과 가치 등을 파악할 수 있는 능력을 기르고 문화재를 분별할 수 있는 능력을 기를 수 있다.¹⁷

이처럼 문화재는 다양한 교육적 기능을 가지고 있는데 이 중 교재 즉 학습내용을 담고 있는 텍스트¹⁸라는 측면에서 문화재를 좀 더 구체적으로 살펴보자. 첫째, 문화재는 역사 학습자료 중 가장 1차적이고 근원적인 가치를 지닌다. 문화재는 과거에 만들어진 것 중 원형에 가까운 실물로 전해지고 있기 때문에 당대 인간의 삶의 형태를 추론하는 중요한 근거가 된다. 둘째, 1차 자료이므로 문화재는 교수·학습 과정에 있어서 탐

16 장호수, 2014, 『문화재학』, 백산자료원, pp.12~14.

17 송춘영, 2001, 『역사교육의 이론과 실제』, 형설출판사, p.404.

18 최상훈 외, 2012, 『역사교육의 내용과 방법』, 책과함께, p.127.



구학습에 유용한 자료를 제공한다. 형태로만 남아있는 유물이나 유적 뒤에는 무수한 인간이 숨어있고, 인간의 의지와 힘이 작용했고, 그것을 만들지 않으면 안 되었던 필요성과 만들었던 목적과 이유가 있는 것이다.¹⁹ 학생들은 문화재라는 역사적 자료를 직접적으로 다루면서 탐구의 과정을 거치게 되고, 문화재를 견학하고 관찰, 조사하는 활동을 통해 문제해결을 위한 능동적 탐구자가 되며, 그 속에서 자기학습능력을 키워나가게 된다. 셋째, 1차 자료로서의 문화재는 평면적인 내용의 한계성을 극복하고 학생들에게 생동감 있는 학습의 장을 제공할 수 있다. 문화재는 문헌자료와 달리, 눈으로 보고 느낄 수 있고, 확인이 가능하다.²⁰ 실물과의 직접적인 접촉을 통한 문화재 학습은 학생들에게 자칫 지루하기 쉬운 학습에 만족감을 느낄 수 있는 경험을 제공해 주기 때문에 흥미를 유발하기에 적합하다. 넷째, 생동적인 학습자료로서 기능을 습득하거나 직접 만들어보는 활동 등 체험적 활동을 통해 다른 새로운 의미의 학습을 경험하게 된다. 즉, 문화재를 주체적으로 수용하여 자신을 풍부하게 성장시키고 동시에 문화적 실천을 통해 새로운 '문화 창조자'가 되는 것이다. 그리고 문화재를 학습함으로써 민족문화에 대한 자긍심을 키워나갈 수 있으며, 조상에 대한 존경심을 기르고 향토애와 민족애도 기를 수 있다. 나아가 문화적 주체성의 확립에도 기여할 수 있다.²¹

2) 문화재와 구성주의 교수·학습 원리

문화재는 교육적으로 충분한 의미를 가지고 있는

교육내용이지만, 지금까지 문화재교육에서 구성주의를 도입하려는 노력이나 현재 실시되고 있는 문화재교육에서 구성주의적 특성을 찾아내려는 노력은 거의 없었다. 이뿐만 아니라 체계적인 이론에 바탕을 둔 문화재 교수·학습 자료도 찾기 어렵다. 문화재 교수·학습에 관련된 자료로 문화재청이 2021년 발간한 『문화재교육 강사를 위한 교수법 가이드』가 거의 유일하다. 이 자료에서 찾아낼 수 있는 구성주의적 내용은 '제1부 문화재교육 교수자의 기본적 이해'의 '3. 학습이론 및 학습자 이해' 중 구성주의적 학습이론 정의, 학습자와 교육자의 역할²², 그리고 '제4부 문화재교육 방법'에서 나타나는 구성주의적 요소²³ 등이다.

그러나 앞서 살펴본 문화재의 교육적 기능과 교재로서의 의미는 문화재가 구성주의 교수·학습의 원리에 잘 적용될 가능성이 있다는 것을 보여준다. 교재로서 문화재의 특성을 구성주의 교수·학습 원리와 연결하여 좀 더 자세히 살펴보자. 문화재의 존재 형태는 다양하다. 우선 유형과 무형으로 나눌 수 있다. 유형 문화재에는 건조물, 전적, 서적, 고문서, 회화, 조각, 공예품 등이 있다. 무형 문화재에는 전통적 공연·예술, 공예, 미술 등에 관한 전통 기술, 한의약, 농경·어로 등에 관한 전통 지식, 구전 전통 및 표현, 의식주 등 전통적 생활관습, 민간신앙 등 사회적 의식이 있다. 이외에도 기념물과 민속문화재 등이 있다.²⁴ 교육내용의 종류와 형태가 이렇게 많고 다양하다는 것은 다양한 교수·학습 방법의 적용이 가능하며, 학습 형태도 다양해질 수 있다는 것을 보여준다. 그리고 이러한 다양

19 이현호, 2000, 「아동 질문을 중심으로 한 문화재 학습 내용요소 선정과 지도방안-청주시 "상당산성"을 사례로」, 한국교원대 석사학위논문, p.7.

20 이병희, 2001, 「문화재 학습의 의미」, 『청람사학』 4, p.174.

21 최용규 외, 2006, 2005~2006년 문화재청 위탁 연구과제 답신 보고 「초·중학교 문화재교육 활성화 방안 연구」, 한국교원대학교사회과학교육연구소, pp.10~11.

22 문화재청, 2021, 『문화재교육 강사를 위한 교수법 가이드』, p.13.

23 문화재청, 2021, 『문화재교육 강사를 위한 교수법 가이드』, pp.107~137.

문화재교육 방법으로 강의법, 토론법, 팀 학습법, 팀 프로젝트, 워크숍, 역할연기법, 비주얼씹킹 등에서 구성주의적 요소를 조금 찾아볼 수 있다.

24 문화재보호법, 제2조.

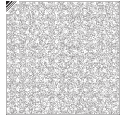
성은 학습자의 다양한 감각 즉 시각, 청각, 촉각, 미각 등을 직접 자극하는 생동감 있는 교재가 될 수 있다는 것을 보여준다. 이뿐만 아니라 문화재는 현재를 사는 우리가 잘 알지 못하는 과거에 만들어져 학습자에게는 생소하고 낯선 것으로 관심과 흥미의 대상이 될 가능성이 높다. 이처럼 문화재는 다양한 교수·학습 형태와 방법의 적용 가능성과 다양한 감각 자극 가능성 그리고 생소하고 낯선 것이라는 점에서 학습자의 흥미 유발에 매우 효과적이다. 학습자에게 흥미로운 교육내용은 학습자가 스스로 자신의 관심에 따라 학습 주제와 학습 목표를 설정하고 학습 과정과 그 결과에 대해서도 주인 의식을 가지고 주도해 나갈 가능성 또한 높다. 또 문화재의 교육적 기능으로 많은 학자들이 이야기하는 향토애·민족애·조국애의 신장과 조상을 존경하는 심성 등의 인식과 태도는 학습자가 스스로 변화함으로써 가능해지는 것이다. 즉 이런 측면에서 문화재 교수·학습에 학습자 중심의 학습원리를 충분히 적용해 볼 수 있다.

문화재는 한 시대의 산물이지만 시대에 따라 변화를 거듭하는 역사성을 가지고 있다. 즉 학습자가 보는 문화재는 오늘날 우리의 문화와는 여러 가지 면에서 다르다. 이러한 차이는 학습자에게 의문·혼란·모순 즉 갈등(자극)을 유발시키고, 이를 해결하기 위해 다양한 학습(동화와 조절)을 하며 마침내 새로운 사고(재평형)를 하게 된다. 또 문화재는 대부분이 개인의 산물인 반면 동시에 사회적 산물이다. 문화재를 학습하는 과정은 학습내용을 관심 밖의 존재로 여기는 '외면화'에서 자기에게 관련되는 사항을 제삼자의 입장에서 보거나 생각하는 '객관화' 그리고 마지막으로 정신적·심리적으로 깊이 마음속에 자리 잡는 '내면화'의 과정을 거치게 된다. 이처럼 문화재 교수·학습에 인지기성주의와 사회구성주의에서 나타나는 인지적 갈등 학습의 원

리를 충분히 적용해 볼 수 있다.

문화재는 앞서 이야기한 것처럼 역사성과 시대성을 지니고 있기 때문에 학습자에게는 생소하고 낯선 것이다. 생소하고 낯선 것을 학습하는 방법 중 가장 효과적인 것의 하나가 '탐구학습'이다. 탐구학습은 어떤 과제해결 또는 주제 학습을 위해 교사가 학습자들의 능동적인 탐구행위를 자극하는 형태로, '발견 - 가설설정 - 검증'의 과정을 거치는 수업 형태를 말한다.²⁵ 낯설고 생소한 문화재는 의문점을 발견하고, 가설을 설정하고, 검증하는 과정을 통해 더욱 효과적으로 학습할 수 있는 교육내용이다. 또 문화재 교수·학습이 단순히 과거의 것을 학습하는 것이 아니라, 과거의 것을 바탕으로 새로운 '문화창조'라는 과제를 제시해 줌으로써 좀 더 높은 차원의 목표를 달성할 수도 있게 해준다. 이처럼 문화재 교수·학습에서 탐구학습 방법의 활용과 문화창조 수행 과정에서 과제 중심 학습의 원리를 충분히 적용해 볼 수 있다.

문화재는 역사적 산물이면서 동시에 당시의 사회 모습을 알 수 있는 사회적 산물이다. 사회란 개인과 개인 간의 상호 관계와 협동에 의해 구성되는 것이다. 하나의 문화재 속에는 개인과 집단의 모습, 문화 그리고 그 변화가 담겨 있다. 그러므로 문화재를 학습함으로써 과거로부터 현재까지의 개인과 사회의 다양한 모습과 문화를 알게 된다. 문화재의 이러한 특성은 문화재를 학습할 때도 한 개인보다는 여러 사람의 생각과 의견이 반영되는 것이 문화재의 본 모습을 이해하는데 더 효과적이다. 또 문화재의 교육적 기능으로 이야기하는 향토애·민족애·조국애와 조상을 존경하는 심성 등의 인식과 태도 역시 과거의 역사와 학습자, 학습자와 학습자, 학습자와 사회 간의 상호관계에 의해서 더욱 신장될 수 있다. 즉 이런 여러 측면에서 문화재 교수·학습에 협동적 상호 학습의 원리를 적용해 볼 수 있다.



Ⅲ. 구성주의 관점에서 본 현행 문화재 교수·학습

1. 현행 문화재 교수·학습 분석

1) 문화재교육 프로그램 교수·학습 분석

문화재 교수·학습의 실제 모습을 찾아볼 수 있는 자료는 그다지 많지 않다. 현재 시행되고 있는 문화재 교수·학습의 모습을 어느 정도 확인해 볼 수 있는 자료는 문화재교육프로그램 인증제에 의하여 문화재청에서 인증한 프로그램²⁶이다. 2022년 인증 문화재교육 프로그램은 다음과 같다(표 2).

현재 실시되고 있는 문화재 교수·학습이 구성주의적 요소를 어느 정도 포함하고 있는지를 알아보기 위해 2022년 인증 문화재교육 프로그램을 다음과 같이 분석하였다.

첫째, 프로그램에 수록되어있는 교수·학습 과정을 중심으로 분석하였다. 구체적으로는 교수·학습

과정안에 포함된 학습목표, 교수·학습 방법, 교재 및 교구를 살펴보았다.

둘째, 분석방법은 앞에서 이야기한 구성주의 문화재 교수·학습의 원리 즉 학습자 중심 학습원리, 인지적 갈등 학습원리, 과제 중심 학습원리, 협동적 상호 학습원리의 네 요소의 포함 여부와 정도를 조사하였다.

학습자 중심²⁷(Learner Centered) 학습원리는 학습자가 학습목표, 과정, 결과에 대하여 얼마나 주도적인가의 정도를 상·중·하로 평가하였고 인지적 갈등(Cognitive Conflict) 학습원리는 학습자에게 인지적 갈등을 유발할 수 있는 질문과 활동의 포함 여부와 정도를 상·중·하로 평가하였다. 또 과제해결 중심²⁸(Task Solving) 학습원리는 구체적인 상황을 배경으로 하는 실제적인 과제의 포함 여부와 정도를 상·중·하로 평가하였고 상호 협동(Mutual Cooperative) 학습원리는 동료, 지역사회, 지역사회 구성원과의 소통, 협동 등의 포함 여부와 정도를 상·중·하로 평가하였다. 그리고 프로그램의 분석과정을 명시적으로 보여주기 위해 학습자 중심은 L-C, 인지적 갈등은 C-C, 과제해결 중심은 T-S, 상호협동은 M-C로 표기하고 결과는 상은 3점, 중은 2점, 하는 1점으로 계량화하여 보았다.

셋째, 프로그램 교수·학습 분석은 교수·학습 지도안을 바탕으로 하였기 때문에 실제 수업과는 어느 정도의 오차가 있을 것²⁹을 전제로 한다.

넷째, 15개의 프로그램 중 구성주의적 요소가 많이 나타나는 프로그램만 서술하고, 구성주의적 요소를 찾을 수 없는 나머지 프로그램은 같은 방법으로 분석한 후 결과만 제시한다.

제2022-001호(무주의 문화유산! 스토리 탐험대) 프로그램에서 찾을 수 있는 구성주의적 요소는 '암기식이

표 2 2022년 인증 문화재교육 프로그램

인증번호	프로그램명
제2022-001호	무주의 문화유산! 스토리 탐험대
제2022-002호	룰루랄라~김포문화유산
제2022-003호	내가 우리집 수호신이야~!
제2022-004호	열려라~ 한밭 이야기(초등)
제2022-005호	문화유산 수호대(시중제)
제2022-006호	설악산 문화재 보물찾기
제2022-007호	당실당실 예천창단놀이
제2022-008호	재미있는 인천 중구 근대 문화유산!
제2022-009호	교실에서 만나는 나의 행주산성, 우리 행주대첩 그리고 고양의 역사
제2022-010호	석조문화재 수호대
제2022-011호	유네스코 인류무형문화유산 줄다리기 체험교육
제2022-012호	내 손안에서 살아나는 양주 회암사지!
제2022-013호	빛고를 남구 문화유산 탐험대
제2022-014호	청소년 가야고분 히스토리 투어링
제2022-015호	K-story(고전), 금정으로 떠나는 삼국유사 여행

26 문화재청(<https://www.cha.go.kr/>), 2022.10.31., 문화재청, 2022년 문화재교육 프로그램 15개 최종 인증.

27 자기주도적 학습과 학습자 중심 학습은 약간의 차이가 있다고 할 수 있으나 본 연구에서는 동일한 개념으로 사용한다.

28 과제중심과 과제해결 중심은 차이가 있는데 본 연구에서는 단순한 과제 제시보다는 과제해결 과정에 좀 더 중점을 둔다.

29 15개의 인증 프로그램 중 3개의 프로그램은 연구자가 수업을 직접 보거나 수업담당자를 만나 인터뷰하였다.

아닌 학습자의 스토리 텔링 교육'을 지향하고 있는 점이다. 학습자의 스토리텔링 활동은 학습자 중심(L-C)과 과제해결 중심(T-S) 원리를 포함하고 있다고 보인다.

제2022-002호(물루랄라~김포문화유산) 프로그램에서 찾을 수 있는 구성주의적 요소는

'상소 내용을 현실에 맞게 써보기'(L-C, C-C, T-S), '김포의 인물이 된다면 어떤 사람으로 기억되고 싶은가?'(L-C, T-S), '나만의 군기 만들기'(L-C, T-S), '군기 만든 후 팀별 게임 대항전'(L-C, T-S, M-C), '나만의 삼문액자 만들기'(L-C), '문화재 보존과 지역 개발에 관한 찬반 의견 적기'(L-C, C-C, M-C), '풍경 만들고 활용 방안 친구와 논의'(L-C, T-S, M-C) 등이다.

제2022-003호(내가 우리 집 수호신이야~!) 프로그램에서 찾을 수 있는 구성주의적 요소는 '도깨비 가면 쓰고 우리 집 수호신 되기 역할극 하기'(L-C, T-S) 정도이다.

제2022-004호(열려라~ 한발 이야기) 프로그램에서 찾을 수 있는 구성주의적 요소는 '2팀으로 나누어 보드게임', '유클즈 한발게임', '산성지도 게임'의 사회 및 진행을 학생이 담당(L-C, M-C)하는 등에서 찾아볼 수 있다. 그리고 '대전 인물에 대한 역할극', '신체호 역할극'과 '문자도 표현'(L-C, T-S, M-C) 등이다.

제2022-005호(문화유산 수호대) 프로그램은

스티커, AR 포토카드, 문화재 LED 무드등 만들기, 문화유적 디오라마, AR 활용 문화재 만들기 등에서 학습자 중심(L-C)과 과제해결 중심(M-C) 학습원리를 일부 포함하고 있으나 이를 구성주의적 교육관점으로 연결하는 데는 아직 부족함이 보인다.

제2022-006호(설악산 문화재 보물찾기) 프로그램에서 찾을 수 있는 구성주의적 요소는 '신흥사 영산회상도와 환수를 위한 미국 라크마박물관장과 속초시 문화재 제자리찾기 위원회 이사장과의 대화 역할극'(L-C, C-C, T-S, M-C) 등이다.

제2022-007호(덩실덩실 예천청단놀이) 프로그램에서 찾을 수 있는 구성주의적 요소는 '무언극인 예천청단

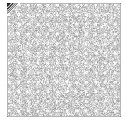
놀음은 어떻게 이해할 수 있을까요?'(C-C, T-S), '지연광 대놀음마당 무대 직접 만들기'(L-C, T-S), '우리만의 마당극 꾸며보기'(L-C, T-S), '마당극의 주제를 친구들에게 설명해주고 마당극 진행하기'(L-C, T-S, M-C) 등이다.

제2022-008호(재미있는 인천 중구 근대 문화유산!) 프로그램에의 구성주의적 요소는 '개항 전·후 주요 사건 역할극'(L-C, T-S, M-C) 정도이다.

제2022-011호(유네스코 인류무형문화유산 줄다리기 체험교육) 프로그램에서 찾을 수 있는 구성주의적 요소는 '각 나라 줄다리기 협동화와 풍경화 만들기 미션 수행'(L-C, T-S, M-C), '모둠에서 각자 역할 나누어 완성하기'(L-C, T-S, M-C) 등이다.

제2022-013호(빛고을 남구 문화유산 탐험대) 프로그램에서 찾을 수 있는 구성주의적 요소는 프로그램 1(골목 골목 양림동 여행)의 '텍스트가 없는 소책자를 나눠주고 그림의 상황 유추해보기'(L-C, C-C, T-S), '그림의 장면별로 작가가 되어 상상하여 이야기 꾸미기'(L-C, C-C, T-S)가 있고 프로그램 2(거북이 산의 오층석탑)의 '해설이 있는 역할극 모듬활동'(L-C, T-S, M-C) 등이 있다. 또 프로그램 3(포충사에서 만난 사람들)의 '문화유산TV 유튜브 채널 영상 만들기'(L-C, T-S, M-C), '채널 진행자 및 재연배우 활동 연습하기'(L-C, T-S, M-C)가 있고 프로그램 4(힘차게 go go! 광주 칠석 고싸움놀이)의 '고싸움놀이 체험- 윗마을, 아랫마을'(L-C, T-S, M-C)이 있다. 또 프로그램 5(광주향교를 완성하라)에서는 '실제 광주향교는 어떤 곳이었을까 함께 이야기 나누기'(L-C, T-S, M-C), '광주향교 관련 캐릭터 배치하고 그 인물이 되어 인터뷰 진행'(L-C, T-S, M-C), '향교에 담긴 이야기와 일상을 입체적으로 상상하기'(L-C, T-S, M-C) 등에서 비교적 다양하게 찾아볼 수 있었다.

제2022-014호(청소년 가야고분 히스토리컬 티어링) 프로그램에서 찾을 수 있는 구성주의적 요소는 'AR 앱 이용하여 장수 동춘기 고분군 유적, 유물 확인하기', '고분 답사하기 미션 수행'(L-C, T-S) 등이었다.



2) 문화재교육 프로그램 교수·학습 분석 결과

2022년 인증 문화재교육프로그램을 위와 같은 방법으로 분석한 결과는 다음과 같다(표 3).

표 3 문화재교육 프로그램 분석 결과

인증번호	학습자 중심 (L-C)	인지적 갈등 (C-C)	과제해결 (T-S)	상호협동 (M-C)
제2022-001호	상	하	중	하
제2022-002호	상	중	상	상
제2022-003호	중	하	중	하
제2022-004호	상	하	중	중
제2022-005호	중	하	중	하
제2022-006호	중	중	하	하
제2022-007호	상	하	상	상
제2022-008호	중	하	중	중
제2022-009호	하	하	하	하
제2022-010호	하	하	하	하
제2022-011호	중	하	중	상
제2022-012호	하	하	하	하
제2022-013호	상	상	상	상
제2022-014호	중	하	상	중
제2022-015호	하	하	하	하
평균점	2.07	1.27	1.93	1.73

분석 결과, 구성주의 교수·학습 원리 중 평균점이 높은 순서는 학습자 중심(2.07)→과제해결(1.93)→상호협동(1.73)→인지적 갈등(1.93)이다. 즉 현행 문화재교육 프로그램에 ‘학습자 중심 학습원리’는 비교적 많이 포함되어 있다. 이는 문화재교육 현장이 학습자 중심의 문화재교육을 이해하고 있으며, 학습자 중심의 문화재교육을 실시하려고 노력하고 있으며, 학습자 중심 학습을 어느 정도는 실시하고 있다는 것을 보여준다.

‘과제해결 학습원리’, ‘상호협동 학습원리’는 어느 정도 포함되어 있지만 아직은 좀 부족하다는 것을 보여주고 있다. 이는 문화재교육 현장이 ‘과제해결 학습원리’, ‘상호협동 학습원리’를 이해하고 있지 못하거나, 이해하고 있지만 제대로 실시하지 못하고 있기 때문이라고 보인다.

‘인지갈등 학습원리’는 가장 적게 포함되어 있는데 이는 현장에서 ‘인지갈등 학습원리’의 개념이나 필요성

을 거의 인식하고 있지 못하며 또 거의 실시되고 있지도 않다고 생각된다. 그러므로 인지갈등의 학습원리에 대한 문화재교수자들의 이해와 이에 대한 교육이 시급하다고 할 수 있다.

2. 현행 문화재 교수·학습의 문제점

위에서 문화재 교수·학습을 분석하고 그 결과를 살펴해보았다. 문화재 교수·학습의 결과 분석을 바탕으로 현행 문화재 교수·학습의 문제점을 찾아보도록 하자.

1) 문화재 교수·학습과정안의 문제점

구성주의적 관점에서 문화재 교수·학습의 문제점을 찾기 위해 먼저 현행 문화재교육 프로그램의 교수·학습과정안을 살펴보았다. 고찰하는 방법은 문화재 교수·학습과정안의 학습목표, 교수·학습방법, 교재 및 교구를 분석하였다. 학습목표는 교수·학습의 최종 결과로 구성주의적 요소가 담길 수 있도록 학습자 중심으로, 흥미롭고 개방적이며, 다양한 역량을 발휘하도록 설정³⁰되어야 하는데 그렇지 못한 경우가 많았다. 교수 방법은 대부분의 프로그램이 교사의 강의식, 설명식으로 구성되어 있고, 교사의 강의나 설명에 학습자의 확산적 사고를 유발할 수 있는 질문도 많지 않아 구성주의적 요소를 담기에는 구조적으로 부족해 보였다. 학습방법은 대부분의 프로그램이 학습자가 교수자가 제시한 일정한 활동 형태와 범위 내에서 단순하게 이루어지는 경우가 많아 역시 구성주의적 요소를 담기에는 구조적으로 부족해 보였다. 교수·학습의 형태와 구체적 모습을 짐작해볼 수 있는 교재·교구의 경우 학습지, 키트, 팝업북이 대부분이었다. 이런 교재·교구는 대부분이 단순하고 이미 어느 정도 완성된 기성품으로, 학습자의 다양하고 고차적인 사고나 창의성을 신장시키기에는 적합하지 않았다. 또 최근에 많이 도입하고 있는 AR, VR, 디오라마 등의 새로운 첨단 교재·교구의 경우 학습자

30 박상혜, 2022, 「U.V.E.C. 문화재교육 정립을 위한 문화재교육 목표 연구」, 『문화재』 55, p286.

의 흥미를 유발하는 데는 효과적이지만 자칫하면 문화재교육이 아니라 첨단기술 습득 교육이 될 위험성이 있다. 현재 활용되고 있는 교재·교구는 구성주의적 문화재 교수·학습에는 많이 부족하며, 구성주의적 교재·교구를 제작하기 위해서는 구성주의적 개념을 바탕으로 지속적인 연구와 개발 노력이 필요해 보인다.

2) 문화재 교수·학습의 일반적 문제점

앞의 교수·학습과정안에서 나타난 문제점을 바탕으로 현행 문화재 교수·학습의 일반적인 문제점을 구성주의 교수·학습 원리와 연결·확대시켜 살펴보자.

첫째는 학습자 중심의 교수·학습원리를 적용하고 실천하는 면에서 찾을 수 있는 문제점이다. 대부분의 문화재교육 프로그램이 교수·학습이 학습자 중심이어야 한다는 것은 의식하고 있다. 그러나 많은 프로그램이 학습자 중심 학습원리의 구상과 실천이 너무 단순하고 심도 깊지 못하여 학습자가 학습을 전반적으로 주도하고 있어야 하는 구성주의 본래의 의미를 제대로 구현하지는 못하고 있었다.

둘째는 인지적 갈등의 교수·학습원리를 적용하고 실천하는 면에서 찾을 수 있는 문제점이다. 인지적 갈등을 유발하기 위해서는 기존 인지구조 즉 선지식과 경험에 혼란과 모순을 일으킬 수 있는 질문과 답변이 필수 불가결한데 거의 모든 프로그램에서 이런 형태의 질문과 답변은 찾을 수 없었다.

셋째, 과제해결 중심의 교수·학습원리를 적용하고 실천하는 면에서 찾을 수 있는 문제점이다. 많은 프로그램이 과제해결 형식으로 문제를 제기하고 이를 해결하는 과정을 취하고 있다. 과제의 대부분이 학습내용인 문화재와 연관되기는 하지만 과제에 구체적인 상황과 맥락 그리고 의미까지를 제대로 포함하고 있는 경우는 드물었다. 즉 제시한 과제가 구체적인 상황을

배경으로 실제적 성격을 띠는 과제 즉 ‘참과제’의 성격을 담고 있는가는 의문이 드는 것이 많았다.

넷째, 상호협동의 교수·학습원리를 적용하고 실천하는 면에서 찾을 수 있는 문제점이다. 많은 프로그램이 학습자가 혼자서 학습하기보다는 동료들과 함께 학습하는 형태를 취하고 있었다. 그러나 상호 소통하고 협동한다는 것은 단순히 함께 학습한다는 것이 아니라 주제나 현상에 대한 타인과 자신의 이해를 상호 연관시키고, 서로 다른 의견을 규명하고 조율하는 것이다. 많은 프로그램이 함께 학습하는 형태는 취하고 있으나 학습자가 다른 의견을 규명하고 조율하는 정도까지 이르고 있다고 보이지는 않았다.

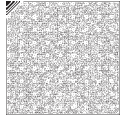
IV. 구성주의 관점의 문화재 교수·학습

앞에서 문화재라는 교육내용은 구성주의 교육이론을 적용하기에 매우 적합하다는 것을 밝혔고, 구성주의 관점에서 현행 문화재 교수·학습의 문제점을 찾고 살펴보았다.

이제 구성주의 관점에서 바람직한 문화재 교수·학습의 모습을 고찰할 필요가 있다. 구성주의의 핵심 명제는 “모든 지식은 구성된다.” “안다는 것은 수동적인 받아들임이 아닌 능동적인 만들기다.”이다. 즉 지식이란 객관적으로 독립되어 있어 학습자에게 주입되는 것이 아니라, 학습자가 기존에 가지고 있었던 지식을 외부의 주어진 상황을 바탕으로 새롭게 구성하는 과정에서 형성되는 것이다.

이를 문화재교육에 적용해 본다면 구성주의 관점의 문화재 지식이란 학습자가 기존에 가지고 있었던 문화재 관련 선행 지식(Prior Knowledge of cultural heritage)³¹을 문화재 학습(외부의 주어진 상황)을 통해

31 본 연구에서 지식(knowledge)이라고 표현한 것은 협의의 지식이 아니라 지식, 이해, 태도 등 교육에서 얻고자 하는 교육목표 전반을 의미한다. 그러므로 문화재 관련 지식이란 문화재를 학습함으로써 얻을 수 있는 문화재에 대한 지식, 이해, 태도 등을 모두 포함한다.



새로운 문화재 관련 지식으로 구성(New Constructed knowledge of cultural heritage)하는 과정에서 형성되는 것이다. 그러므로 바람직한 구성주의 문화재 교수·학습은 교수·학습의 전반이 학습자 스스로 새로운 문화재 관련 지식을 잘 구성하도록 조직되어야 하고, 교육목표, 교육방법, 교재 및 교구, 교육평가 등은 이를 뒷받침하도록 조직되고 준비되어야 하는 것이다.

1. 구성주의 관점의 문화재 교수·학습 방향

문화재 관련 지식을 새롭게 구성하기 위해서는 어떤 문화재 교수·학습이 이루어져야 할 것인가?

앞서 구성주의 교수·학습의 원리에서도 살펴보았듯이 구성주의의 핵심은 ‘지식은 학습자가 스스로 구성한다.’는 즉 학습자 중심이라는 것이다. 학습자 중심이라는 것은 학습자가 자신의 교육 욕구에 따라 학습을 기획·실천하는 것을 말한다. 학습자의 자발성에 바탕을 두며, 학습자 스스로가 타인의 간섭을 최소화하고 자신의 학습동기 내지 욕구에 따라 자신의 교육을 주도하는 소위 ‘자기 주도적 학습(self-directed learning)’을 기본으로 한다.

이 원리는 구성주의 문화재 교육에도 해당된다. 문화재교육에서 학습자 중심 원리는 교수·학습 전 과정에 적용해볼 수 있다. 우선 교육내용 면에서 문화재는 앞서 살펴본 바대로 그 특성상 학습자의 흥미를 유발할 수 있는 교육내용이기 때문에 학습자 중심 교수·학습을 실천하기에 매우 적합하다. 또 교수·학습 방법

면에서는 여러 가지 문화재 중에서 학습자가 특정 문화재를 스스로 선택할 수 있게 하는 것³²이 학습자 중심의 문화재 교수·학습의 방법이 될 수 있다. 또 문화재 전반을 학습자가 스스로 탐구·탐험하는 형식³³, 문화재를 바탕으로 나만의 새로운 문화재를 만드는 것³⁴, 역할극이나 그림 등을 통해 학습자 자신을 표현해보는 것³⁵, 학습자가 연출가나 사회자나 게임 진행자가 되어 주체적으로 학습의 중심이 되어 보는 것³⁶ 등의 방법을 활용하여 학습자 중심의 문화재 교수·학습을 실천할 수 있다. 그리고 평가 면에서도 학습자가 자신을 평가하거나 다른 학습자를 평가하는 방법³⁷도 학습자 중심의 교수·학습을 실천할 수 있는 방안이다. 즉 학습자 중심의 문화재 교수·학습은 내용 선택, 교수·학습 방법, 평가 등 문화재 교수·학습 과정 전반에서 이루어질 수 있다. 이처럼 구성주의 문화재 교수·학습 과정은 학습자 중심(Learner Centered)으로 이루어져야 하며, 학습자 중심의 문화재 교수·학습 과정에서 새로운 문화재 지식이 구성될 수 있다.

새로운 지식 구성을 목표로 하는 구성주의 교수·학습 원리의 근간은 인지갈등이다. 외부의 주어진 상황과 기존 지식과의 갈등과정을 통해 새로운 지식이 구성되는 것이다.

이 원리 역시 구성주의 문화재 교수·학습에도 적용된다. 학습자가 기존에 가지고 있었던 문화재 관련 선행 지식에 다양한 갈등 상황을 제시하여 갈등을 촉발하게 하고 그 결과 새로운 문화재 관련 지식을 구성하

32 사례: 제2022-009호 교실에서 만나는 나의 행주산성, 우리 행주대첩 그리고 고양의 역사(완성된 안내도 건물 중에서 골라 내용 질문하기).

33 사례: 제2022-001호 무주의 문화유산! 스토리 탐험대(문화유산을 스스로 탐험하는 형식).

34 사례: 제2022-002호 톨루랄라~김포문화 유산(나만의 군기 만들기), 제2022-015호 K-story, 금정으로 떠나는 삼국유사 여행(오정침안정법으로 나만의 삼국유사 만들기).

35 사례: 제2022-003호 내가 우리집 수호신이야(우리집 수호신되기 역할극), 제2022-004호 열려라 한발의 문화유산(대전의 인물을 역할극과 문자도로 표현), 제2022-006호 설악산 문화재 보물찾기(속초시문화재제자리찾기위원회 이사장과의 대화 역할극), 제2022-008호 재미있는 인천 중구 근대 문화유산(개항전후 사건 역할극), 제2022-013호 빛고를 남구 문화유산 탐험대(그림의 장면별 작가가 되어 상상하여 이야기 꾸미기 활동 및 발표하기).

36 사례: 제2022-004호 열려라 한발의 문화유산(게임 진행에서 학습자를 사회자로 정한다.), 제2022-007호 덩실덩실 예천청단놀이(자연광대놀이마당 무대 직접 만들기, 우리만의 마당극 꾸며 보기), 제2022호-013호 빛고를 남구 문화유산 탐험대(채널 진행자 및 재연배우 활동 연습하기).

37 사례: 제2022-009호 교실에서 만나는 나의 행주산성, 우리 행주대첩 그리고 고양의 역사(완성된 모형 신기전 보며 느낌 나누기).

도록 해야 한다. 문화재 교수·학습에서 갈등을 촉발할 수 있는 적합한 방법으로는 학습자가 예상하지 못한 문화재 관련 질문이나 상황³⁸을 제시하는 것이다. 또는 문화재와 관련된 사회적 갈등 상황에 학습자가 직접 참여하여 의견을 표현³⁹하게 할 수도 있다. 문화재 교수·학습에서 갈등을 촉발하는 질문이나 상황을 구성하는 가장 손쉬운 방법 중의 하나는 시간과 공간을 변형시켜 보는 것이다. 과거에 만들어진 문화재를 현재의 시점으로 연결시켜 본다든지, 우리나라 문화재를 외국의 문화재와 연결시켜 보는 방법 등이다. 예를 들어 “김홍도의 그림을 감상한 후, 김홍도가 되어 우리 학교 운동회의 모습을 그려보자.”라든지 “천마총과 피라미드를 비교해보자.”와 같이 시공간을 뛰어넘는 질문과 상황을 제시하는 것이다. 예상하지 못한 질문을 받거나 예상하지 못한 상황이 제시되는 순간 학습자의 인지갈등이 시작된다. 학습자는 이 갈등을 해결하기 위한 사고를 시작하고, 그 사고를 통해 기존에 가지고 있던 문화재에 대한 지식은 새로운 문화재 지식으로 새롭게 구성된다. 이처럼 구성주의 문화재 교수·학습의 원리는 인지 갈등(Cognitive Conflict) 촉발을 바탕으로 이루어져야 하며, 인지 갈등 촉발 문화재 교수·학습 원리가 적용될 때 새로운 문화재 지식이 구성될 수 있다.

위에서 새로운 문화재 지식을 구성하기 위한 구성주의 문화재 교수·학습 과정은 학습자 중심이어야 하고, 교수·학습 원리는 갈등 촉발에 바탕을 두어야 한

다고 하였다. 그렇다면 교육내용 역시 학습자가 중심이 되고 갈등을 촉발할 수 있는 형태로 구성되어야 한다. 이런 조건에 가장 적합한 교육내용은 과제해결 형식이다. 단순히 지식을 제공하는 것이 아니라 학습자가 과제 즉 문제를 해결하는 형태의 내용이어야 한다. 위의 학습자 중심 원리에서 제시한 역할극도 문화재 관련 특정 주제를 제시하고 완성하도록 하도록 한다면 좋은 과제해결 형식의 교육내용이라고 할 수 있다. 이보다 좀 더 단순한 과제해결 형태는 학습자가 스스로 특정한 미션을 해결⁴⁰하도록 하거나, 어떤 결과물을 만들도록 하는 것⁴¹이다. 그리고 과제를 제시할 때 유의할 점은 구체적인 상황을 배경으로 실제적인 성격의 것이어야 한다. 문화재를 중심으로 발생할 수 있는 과제를 시간적, 공간적으로 제한하는 등 매우 구체적이고 맥락적으로 설명하고 제시하여야 학습자들이 좀 더 명확하게 과제를 이해하고 과제해결의 구체적인 방법을 찾을 수 있기 때문이다. 이처럼 구성주의 문화재 교수·학습의 교육내용은 과제해결(Task Solving) 형태로 이루어져야 하며, 과제해결 형태로 문화재 교수·학습 내용이 제시될 때 새로운 문화재 지식이 구성될 수 있다.

문화재는 사회적 산물이다. 사회적 산물이란 수많은 사람들과 연관되어 있다는 것이다. 문화재가 만들어진 과거의 인물들, 문화재가 위치한 지역과 관련된 인물들, 문화재를 감상하는 인물 등 이 모든 인물들과 연관되어 있다. 그러므로 문화재교육을 실시할 때 문

38 사례: 제2022-001호 무주의 문화유산! 스토리 탐험대(무주의 미래가치는 무엇인가?), 제2022-002호 룰루랄라~김포문화유산(조현의 지부상소 내용을 현실에 맞게 써보기, 생활 속에서 숫자 3과 관련된 것들을 찾기, 풍경을 만든 후 어떻게 활용할 것인지 이야기하기), 제2022-013호 빛고를 남구 문화유산 탐험대(개인별 텍스트가 없는 소재지를 나눠주고 그림 상황 유추하기, 그림의 장면별로 작가가 되어 상상하여 이야기 꾸미기 활동).

39 사례: 제2022-002호 룰루랄라~ 김포문화유산(사회적 이슈가 되고 있는 문화재 인근 아파트 건설 관련 뉴스를 통해 문화재를 보존하기 위해 아파트 건설을 취소해야 하는지, 지역민들의 거주를 위해 그대로 건설해야 할지 학생들의 입장에서 생각해서 포스트잇에 적어보게 한 후 토론판에 붙여 찬반 상황을 한눈에 볼 수 있도록 한다.), 제2022-006호 설악산 문화재 보물찾기(6.25 전쟁사 사라진 신홍사 영산회상도 환수를 위한 속초시문화재제자리찾기위원회의 미국 방문).

40 사례: 제2022-011호 유네스코인류무형문화유산 줄다리기 체험교육(협동화 만들기 미션수행내), 제2022-012호 손안에서 살아나는 양주 회암사지(양주 회암사지에서 교과와 연계한 STEM 과제 해결하기).

41 사례: 제2022-007호 당실당실 예천청단놀이(지역광대놀이마당 무대 만들기, 마당극 꾸며보기), 제2022-009호 교실에서 만나는 나의 행주산성(행주산성 안내도 만들기), 제2022-013호 빛고를 남구 문화유산 탐험대-(문화유산 TV 유튜브 채널 영상 만들기).



화재와 관련된 다양한 여러 인물들과의 상호작용과 협동이 매우 효과적이다. 특히 구성주의 문화재 교육을 위해서는 교수·학습 활동이 상호협동적이어야 한다. 상호적이라는 것은 나 이외의 타자와 소통하는 것이고 협동적이라는 것은 서로 다른 의견을 규명하고 조율하여 새로운 결론을 만들어내는 것이다. 여기서 타자는 교사, 다른 학습자를 일반적으로 말하지만, 문화재 교수·학습의 경우 문화재가 사회적 산물이므로 다른 교재와 달리 학습자와 지역사회와의 소통과 협력도 중요한 부분을 차지한다. 문화재 교수·학습에서 상호작용과 협동은 문화재 감상하고 느낌 나누기⁴², 모둠활동⁴³, 토의와 토론하기⁴⁴, 협력활동⁴⁵ 등에서 잘 나타나고 있다. 문화재교육에서 이런 교수·학습 활동을 제공한다는 것은 학습자가 다양한 소통과 협력을 할 수 있는 능력을 신장시킬 수 있는 기회를 제공해 주는 것이다. 이처럼 구성주의 문화재 교수·학습의 활동은 상호협동(Mutual Cooperative)적 이어야 하며, 상호협동의 문화재 교수·학습 활동을 수행할 때 새로운 문화재 지식이 구성될 수 있다.

2. 구성주의 관점의 문화재 교수·학습의 실제

위에서 구성주의 관점의 문화재 교수·학습은 교수·학습 과정은 학습자 중심이어야 하며, 교수·학습의 원리는 인지갈등을 촉발하여야 하고, 교수·학습 내용은 과제해결 형태이어야 하며, 활동은 상호협동적이어야 한다고 제시하였다. 교육이론은 현장에 적용될 때 그 의미가 있는 것이다. 앞에서 논의한 구성주의 문화재 교수·학습의 원리를 바탕으로 한 구체적인 교수·학습 사례⁴⁶를 교수·학습 프로그램 개관, 전반부, 중반부, 후

반부로 나누어 제시하고 각 부분에서 구성주의 문화재 교수·학습 원리 적용 모습을 확인해 보고자 한다.

구성주의 문화재 교수학습 원리를 적용한 사례의 개관 부분은 다음과 같다(표 4).

표 4 구성주의 문화재 교수·학습 사례 개관

요소	내용
프로그램	한양도성 홍보대사 되기
학습소재	한양도성(사적 제10호)
대상	중학교 1학년
교육시간	45분씩 15차시
학습 목표	① 한양도성의 역사적·문화적 의미를 설명할 수 있다. ② 한양도성을 아끼고 보존하는 태도를 가질 수 있다. ③ 한양도성을 홍보할 수 있는 방안을 제시하고 실천해보자. ④ 한양도성의 구조를 활용하여 새로운 작품을 만들어보자.

학습목표 ①은 학습자 스스로 하는 설명하는 활동(L-C)이며, 설명을 준비하는 과정에서 의문점 등 갈등을 해결(C-C)할 수 있으며, 다른 사람에게 설명하는 것은 과제해결(T-S)의 하나라고 할 수 있다.

학습목표 ②는 학습자 스스로 태도의 변화(L-C)를 보이는 것이며, 태도의 변화과정에서 인지 갈등(C-C)도 겪을 수 있으며, 보존을 위한 방안을 제시해보게 한다면 과제해결(T-S)로서도 의미가 있을 것이다.

학습목표 ③은 홍보방안을 스스로 만들어야 하며(L-C) 홍보방안을 완성하는 것은 과제해결 과정(T-S)이라 할 수 있다. 또 개인별이 아니라 모둠별로 홍보방안을 만든다면 상호협동(M-C)도 필요할 것이다.

학습목표 ④는 작품 제작을 혼자 스스로(L-C) 또는 친구와 함께 하는 것(M-C)이 가능하며 무엇보다도 하나의 작품을 완성하는 것이므로 과제해결(T-S)의 즐거움을 느낄 수 있다.

42 사례: 제2022-009호 교실에서 만나는 나의 행주산성(완성된 모형 신기전 보며 느낌 나누기).

43 사례: 제2022-013호 빛고를 남구 문화유산 탐험대(해설이 있는 역할극 모둠 활동).

44 사례: 제2022-002호 롤루랄라 김포문화유산(군기 만들기 후 팀별 깃발 게임 대항전. 풍경을 완성한 후 어떻게 활용할지 친구들과 이야기해 본다).

45 사례: 제2022-004호 열려라 한밭의 문화유산(학생을 두팀으로 나누어 게임을 진행한다.), 제2022-011호 유네스코인류무형문화유산 줄다리기 체험교육(협동화 만들기, 줄다리기 체험), 제2022-013호 빛고를 남구 문화유산 탐험대(두 모둠이 고싸움 진행).

46 본 사례는 연구자가 2017년부터 2020년까지 서울시내 소재 중학교 1학년을 대상으로 직접 실천한 프로그램이다.

표 5 구성주의 문화재 교수·학습 전반부 과정

시기	주요 과정
전반부 (1~3차시)	① 한양도성 관련 설문조사 ② 한양도성 소개 동영상 관람 ③ 한양도성 안내 지도 관찰 ④ 한양도성 역사 알아보기 ⑤ 한양도성 구조 알아보기

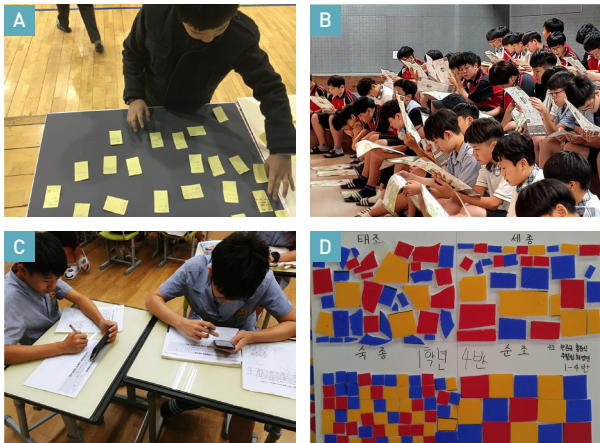


그림 1 구성주의 문화재 교수·학습 전반부 모습. A: 한양도성 설문조사, B: 한양도성 지도 관찰, C: 한양도성 역사 알기 학습지, D: 한양도성 구조 알기.

구성주의 문화재 교수학습 원리를 적용한 사례의 전반부 과정과 그 모습은 다음과 같다(표 5, 그림 1).

전반부는 프로그램의 도입 단계로 한양도성에 대한 학습자의 흥미 유발과 한양도성에 대한 기본 지식 습득과 이해에 초점을 맞추었다. 한양도성에 관하여 학습자가 알고 싶어하는 것(L-C)을 설문조사(①)하고 이를 분석해서 앞으로의 교수·학습에 참고하였다.

‘600년 역사의 조성 왕성 서울 성곽’, ‘정도전과 함께하는 한양도성 여행’의 영상 관람(②)과 한양도성 관련 지도 관찰(③)을 통해 한양도성에 관한 흥미를 유발시킨다.(L-C) 다음 한양도성의 역사(④)와 구조(⑤)를 학습하고 이해하도록 한다. 이 과정에서 교수자는 갈등을 촉발(C-C)할 수 있는 ‘다른 나라 성곽과의 차이점’, ‘시대별 구조의 차이점’ 등의 질문을 하고 이에 대한 답은 학습자가 인터넷과 참고 자료를 통해 스스로(L-C) 찾도록 한다.

구성주의 문화재 교수학습 원리를 적용한 사례의 중반부 과정과 그 모습은 다음과 같다(표 6, 그림 2).

표 6 구성주의 문화재 교수·학습 중반부 과정

시기	주요 과정
중반부 (4~12차시)	① 한양도성 안내 팸플릿 만들기 ② 한양도성 모사화, 모사품 제작 ③ 한양도성 키트 제작하기 ④ 한양도성 주제로 노래 만들기 ⑤ 한양도성을 주제로 한 관광상품 디자인하기 ⑥ 돈의문 VR, AR 체험하기 ⑦ 한양도성 순성하기 ⑧ 한양도성 세계화 방안 토론

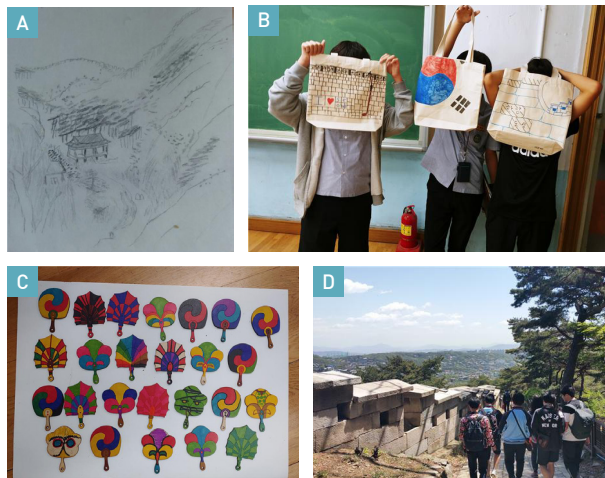
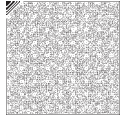


그림 2 구성주의 문화재 교수·학습 중반부 모습. A: 한양도성 모사화, B: 한양도성 관광상품 1, C: 한양도성 관광상품 2, D: 한양도성 순성하기.

중반부에는 한양도성 홍보대사가 되기 위한 각종 활동들이 중심이 된다. 안내 팸플릿 제작(①)은 하나의 과제(T-S)가 되며 부분별로 모두가 협동(M-C)하여 제작한다. 한양도성 모사화와 모사품 제작(②)과 한양도성 키트 제작(③) 그리고 한양도성 노래만들기(④)는 다양한 감각을 활용하는 활동으로 학습자가 매우 흥미를 보이며(L-C) 하나의 작품 완성은 과제해결(T-S)의 성격도 갖는다. 또 활동 과정에서 동료 간의 소통이나 협동(M-C)도 자주 일어난다. 한양도성을 주제로 한 관광상품 제작(⑤)은 학습자의 창의적인 아이디어 표현(L-C)되며 하나의 과제(T-S)로서 작품이 완성된다. 한양도성 여러 개의 문중 하나인 돈의문은 학습자가 VR, AR로 체험(⑥)할 수 있는 자료들을 박물관에서 활용할 수 있어 학습자들이 매우 재미있어한다(L-C). 그리고 그동안의 이론적 공부를 바탕으로 직접 한양도성 답사 즉 순성활동(⑦)을 한다. 순성활동은 쉽지 않



지만 각 구간을 완주하면 스탬프를 찍을 수 있어 학습자에게 나름의 성취감(L-C)을 줄 수 있으며 순성하는 동안 동료와의 소통(M-C)도 자연스럽게 이루어진다. 한양도성의 여러 측면을 고찰한 후 한양도성을 세계적으로 널리 알릴 수 있는 방안을 토론(⑧)해 본다. 다양한 의견이 나올 수 있고 사고를 깊게(C-C) 할 수 있으며 상대방의 의견을 듣고 수용하는 과정에서 상호협동(M-C)이 이루어질 수 있다.

구성주의 문화재 교수학습 원리를 적용한 사례의 후반부 과정과 그 모습은 다음과 같다(표 7, 그림 3).

표 7 구성주의 문화재 교수·학습 후반부 과정

시기	주요 과정
후반부 (13~15차시)	① 한양도성 홍보물 제작하기 ② 유네스코 세계유산 등재 범국민 캠페인 참여하기 ③ 한양도성 홍보 영상 촬영하고 홍보 유튜브 만들기 ④ 발표회 - 한양도성 관련 작품 발표하기 - 한양도성 영어로 홍보하기

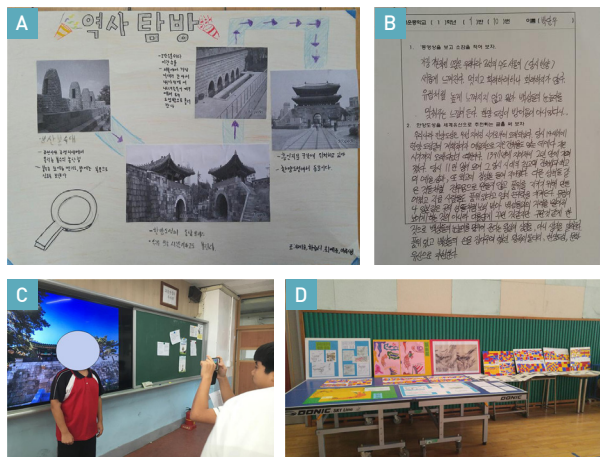


그림 3 구성주의 문화재 교수·학습 후반부 모습. A: 한양도성 홍보물 제작, B: 한양도성 유네스코 등재 이유 기록하기, C: 한양도성 홍보 영상 촬영, D: 한양도성 홍보대사 발표회.

후반부는 전반부와 중반부 활동 결과를 정리하고 마무리하는 과정이다. 먼저 그동안의 학습을 바탕으로 한양도성 홍보물을 제작(①)한다. 학습자가 스스로 제작(L-C)하며 동료와의 협동작업(M-C)도 가능하며 홍보물 완성이란 과제해결(T-S)의 성격을 가진다. 한양도성의 가치를 이해한 학습자는 한양도성이 유네스코

에 등재(②)되어야 하는 이유 또는 반대 이유(C-C)를 표현할 수 있다.(L-C) 그동안 학습한 내용을 바탕으로 학습자는 한양도성 홍보 영상을 촬영하고 유튜브에 탑재(③)한다. 이 과정은 모두 학습자 스스로(L-C) 과제를 해결(T-S)하는 과정으로 이루어진다. 발표회(④)는 그동안의 모든 결과물을 외부로 표현하는 과정이다. 발표회를 준비하고 작품을 전시하고 홍보내용을 우리 말 또는 영어로 발표한다. 이 과정 역시 학습자가 스스로(L-C) 준비하며 하나의 과제를 해결(T-S)하는 것이며, 이 과정에서 가장 필요한 것은 동료 간의 소통과 협동(M-C)이다.

V. 결론

문화재를 교육내용으로 하는 문화재 교수·학습은 이제까지 체계적인 이론을 바탕으로 충분히 분석되고 연구되지 않았다.

교수·학습 이론 중 구성주의는 학습이란 학습자 개인의 경험과 흥미에 따라 정한 학습 내용을 스스로 구성해 나가는 과정이며, 그 결과는 그 과정을 수행할 수 있는 능력을 갖추었는가에 대한 확인으로 평가된다는 이론이다.

문화재는 생동감 있고 흥미로운 사회·문화적 산물로서 교육적 기능과 교재로서의 의미를 충분히 지니고 있는 교육내용이다. 이런 특징을 지닌 문화재라는 교육내용에 구성주의 이론을 적용해 본다는 것은 매우 의미 있는 연구라고 생각된다.

이런 문제의식을 바탕으로 본 연구는 이론적 토대로 구성주의 교수·학습의 특성과 원리, 문화재의 특성과 구성주의적 문화재 교수·학습 원리를 살펴보았다. 또 구성주의 관점에서 현행 문화재 교수·학습을 분석하고 그 문제점도 도출하였다. 이를 바탕으로 교수·학습 과정은 학습자 중심이어야 하며, 교수·학습 원리는 인지갈등이어야 하고, 교수·학습 내용은 과제해결 형태이어야 하며, 교수·학습 활동은 상호협동적이어야

한다는 문화재 교수·학습의 방향을 제시하였다.

그리고 구성주의 관점의 문화재 교수·학습의 실제 모습을 구체적으로 보여주기 위해 하나의 프로그램을 사례로 제시하였다.

구성주의 관점의 문화재 교수·학습 연구는 우리가 아직 찾지 못한 문화재의 새로운 의미를 발견하는 기회가 될 것이며, 아울러 이제까지 체계적으로 연구되지 못했던 문화재 교수·학습의 방향을 제시하고 정립하는 계기가 되리라고 생각한다.



참고문헌

- 강인애, 1998. 『왜 구성주의인가?』, 문음사.
- 김대현, 2021, 『교육과정의 이해』, 학지사.
- 김용구, 2021, 「문화유산교육의 전개과정과 지역문화유산교육의 부상」, 『문화재』 51(2).
- 김용신, 1999, 「구성주의에 따른 사회과 현장학습방법」, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김은경, 2021, 「지역 고교유산 체험 교육의 활성화 방안과 전략」, 『문화재』 54(3).
- 김혜선, 2015, 「방과후학교에서 효율적 문화유산 교육방안 연구」-초등학교 사회교과를 중심으로-, 공주대학교 문화유산대학원 석사논문.
- 노경민, 2021, 「국제문화유산 교육프로그램 개발 방안 연구」- '문화유산활용' 교육콘텐츠 적용을 중심으로 -, 『문화예술교육연구』 16(5).
- 문화재청, 2007, 「문화재 활용 가이드 북」.
- 문화재청·유네스코한국위원회, 2007, 「청소년과 함께하는 세계유산」 한국어판.
- 문화재청, 2008, 「2008년도 문화유산교실수업프로그램 공모 우수작 재미있는 문화유산 수업」.
- 문화재청, 2009, 「2009년도 문화유산교실수업프로그램 공모 우수작 재미있는 문화유산 수업 II」.
- 문화재청, 2020, 「문화재교육 프로그램 인증제 사전컨설팅 운영 보고서」.
- 문화재청, 2021, 「문화재교육 강사를 위한 교수법 가이드」.
- 문화재청·한국문화재정책연구원, 2021, 「문화재교육 실태조사」.
- 문화재청, 2021, 「지속가능한 미래를 위한 문화재 행정」.
- 문화재청, 2021, 「문화재교육 전문인력 양성 활성화 방안 연구」.
- 문화재청, 2021, 「문화재교육 강사를 위한 교수법 가이드」.
- 박상혜, 2022, 「U.V.E.C.. 문화재교육 정립을 위한 문화재교육 목표 연구」, 『문화재』 55.
- 박선미, 1999, 「지리과 수업의 구성주의적 접근」, 고려대 대학원 박사학위 논문.
- 백영균 외 8인, 2021, 『스마트 시대의 교육방법 및 교육공학』.
- 박은희·김봉석, 2022, 「문화재 교육의 감성적 접근을 위한 방향 설정과 교육과정 재구성」, 『사회과교육』 62(2).
- 서울대학교 교육연구소, 2015, 「교육학 용어사전」, 하우동설.
- 성태제 외 12인, 2021, 『최신교육학개론』, 학지사.
- 송춘영, 2001, 『역사교육의 이론과 실제』, 형설출판사.
- 안대현·홍후조, 2021, 「문화재교육 활성화를 위한 중학교 역사교육과정기준 개발 방안 연구」, 『문화재』 54.
- 유네스코, 1972, 「세계문화 및 자연유산 보호에 관한 협약(Convention concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage)」.
- 이병희, 2001, 「문화재 학습의 의의」, 『청람사학』 4.
- 이현호, 2000, 「아동 질문을 중심으로 한 문화재 학습 내용요소 선정과 지도방안-청주시 "상당산성"을 사례로」, 한국교원대 석사학위논문.
- 임지혜, 2022, 「지역 공동체 기반 문화유산 활용의 교육적 의미」, 『교육문화연구』, 28(5).
- 장호수, 2014, 『새로 고쳐 쓴 문화재학 이론과 방법』, 백산자료원.
- 장혜자, 1999, 「역사학습의 구성주의적 접근」, 서울대 대학원 석사학위 논문.
- 최상훈 외, 2012, 『역사교육의 내용과 방법』, 책과함께.
- 최연규, 2008, 「구성주의 교수·학습 실태와 교사들의 인식에 관한 연구」, 부산대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 최용규 외, 2006, 2005~2006년 문화재청 위탁 연구과제 답신 보고 『초·중학교 문화재교육 활성화 방안 연구』, 한국교원대학교사회과학교육연구소.
- 최연규, 2008, 「구성주의 교수학습 실태와 교사들의 인식에 관한 연구」, 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.

참고문헌

- 최용규, 2000, 「구성주의 학습을 위한 역사교과서 내용 구성 방안」, 『역사교육』 73.
- 한건수 · 감다원, 2021, 「초등학교 문화유산 교육의 현황과 방향 제언」, 『문화재』 54.
- 한국교원대학교 사회과학교육연구소, 2006, 「초·중학교 문화재 교육 활성화 방안 연구」.
- 한국문화재단, 2016, 「2016년 문화유산 공교육 활성화 방안」.
- 황영선, 2008, 「역사교육내 구성주의 교수-학습 접근-토론학습 예시-」, 한국외국어대학교교육대학원 석사학위논문.
-

기타자료

- 문화재보호법, 제2조.
- 문화재청 사이트(<https://www.cha.go.kr/>)
- 국가문화유산포털 사이트(<http://www.heritage.go.kr/>)
- 서울한양도성(<https://seoulcitywall.seoul.go.kr/index.do>)



A Study on the Teaching and Learning of Cultural Heritage from the Perspective of Constructivism

PARK Sanghye Researcher, Institute for History Textbooks Research, Dongguk University

shpark59@hanmail.net

Abstract

Cultural heritage teaching and learning, which uses cultural heritage as educational content, has not been sufficiently analyzed and studied based on clear educational theories so far.

Among educational theories, constructivism is a theory in which learning is a process of constructing learning contents determined by learners' individual experiences and interests, and the result is evaluated as a confirmation of whether or not they have the ability to carry out the process.

Cultural heritage is a lively and interesting social and cultural product, and it is an educational content that has sufficient educational function and meaning for a textbook. It is considered to be a very meaningful study to apply the constructivist educational theory to the educational contents of cultural heritage with these characteristics.

Based on this awareness of the problem, this study examined the characteristics and principles of constructivist teaching and learning, the characteristics of cultural heritage, and the principles of constructivist teaching and learning on a theoretical basis. In addition, from the perspective of constructivism, the current cultural heritage teaching and learning was analyzed and problems were derived. Based on this, the direction of cultural heritage teaching and learning is that the cultural heritage teaching and learning process should be learner-centered, the teaching and learning principle should be cognitive conflict, the teaching and learning content should be in the form of task solving, and teaching and learning activities should be cooperative. presented. In addition, an example of a program was presented to specifically show the actual state of teaching and learning of cultural assets from the perspective of constructivism.

Cultural heritage teaching and learning research from the perspective of constructivism will be an opportunity to discover new meanings of cultural heritage that we have not yet found, and it will also serve as an opportunity to present and establish the direction of cultural heritage teaching and learning, which has been barren until now.

Keywords Constructivism, Learner Centered, Cognitive Conflict, Task Solving, Mutual Cooperative

Received 2023. 6. 30. | Revised 2023. 7. 31. | Accepted 2023. 10. 24.

