



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

선사유적 박물관 전시 및 교육 프로그램 분석  
 : 제주 삼양동 유적을 중심으로

An Analysis of prehistoric museum Exhibition and Educational Programs  
 : Focused on Jeju Samyang-Dong Remains

제주대학교 교육대학원

초등사회과교육 전공

임 보 아

2018년 2월



선사유적 박물관 전시 및 교육 프로그램 분석  
: 제주 삼양동 유적을 중심으로

An Analysis of prehistoric museum Exhibition and Educational Programs  
: Focused on Jeju Samyang-Dong Remains

지도교수 김 은 석

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등사회과교육 전공


임 보 아


2017년 11월




임 보 아의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 정 광 중 

심사위원 류 현 중 

심사위원 김 은 석 

제주대학교 교육대학원

2017년 12월



# 목 차

국 문 초 록 .....	v
<b>I. 서론 .....</b>	<b>1</b>
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구 내용 .....	5
3. 연구 방법 .....	5
<b>II. 고고학 맥락을 통한 선사유적 박물관 교육 .....</b>	<b>9</b>
1. 고고학 연구의 세 가지 접근 .....	9
2. 고고학적 접근에 따른 박물관 교육의 유형 .....	21
3. 제주 삼양동 선사유적 박물관의 전시구조와 교육 현황 .....	34
<b>III. 박물관 전시 및 교육프로그램 분석 .....</b>	<b>48</b>
1. 분석 관점 및 분석 틀 .....	48
2. 분석 결과 .....	51
<b>IV. 결론 .....</b>	<b>98</b>
<b>참고 문헌 .....</b>	<b>101</b>
<b>&lt;부록&gt; .....</b>	<b>103</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>109</b>



## 표 목 차

<표 I-1> 현장 답사 내용 .....	7
<표 I-2> 면담 내용 .....	8
<표 II-1> 고고학적 접근에 따른 박물관 교육의 유형별 특징 .....	33
<표 II-2> 삼양동 선사유적지 발굴 현황 .....	34
<표 II-3> 삼양동 유적 전시관 구성 현황 .....	36
<표 II-4> 삼양동 유적 실내 전시관 전시 현황 .....	37
<표 II-5> 선사 문화 상설 체험 프로그램 내용 .....	40
<표 II-6> 현장체험학습교재 ‘제주의 선사시대 사람들은 어떻게 살았을까요?— 제주 삼양동 유적 탐험’의 주제 구성 및 세부 내용 .....	43
<표 III-1> 선사유적 박물관 분석 틀 .....	50
<표 III-2> 실내 전시관 지정 동선에 따른 전시 구성 .....	55
<표 III-3> 연구 참여 학생들의 실내 전시관 이동 동선 .....	57
<표 III-4> ‘삼양동 유적지’, ‘삼양동 유적의 특징’, ‘송국리형 주거지의 유형’에 관한 전시 안내문의 내용 .....	61
<표 III-5> 상설 체험 프로그램 개선 방안 .....	79
<표 III-6> ‘정착지의 생활’과 관련된 디오라마의 주제별 설명 .....	84
<표 III-7> 학생들의 ‘선사인이되어 일기 쓰기’ 내용 .....	88

## 그림 목 차

[그림 I-1]	연구 절차 .....	7
[그림 II-1]	하인의 지식과 학습 이론에 따른 박물관 교육 이론 .....	22
[그림 II-2]	제주 삼양동 유적 전경 .....	36
[그림 II-3]	실외 전시관 내 원형 주거지 보존 전시 모습 .....	38
[그림 II-4]	야외 움집 전시 전경 .....	39
[그림 II-5]	야외 움집 중 원형 움집의 모습 .....	39
[그림 II-6]	선사 문화 상설 체험 프로그램 코너 .....	41
[그림 II-7]	현장체험학습교재 ‘제주의 선사시대 사람들은 어떻게 살았을까요?’-제주 삼양동 유적 탐험’의 표지 .....	42
[그림 III-1]	실내 전시관의 동선을 제시해주는 화살표와 발자국 .....	54
[그림 III-2]	실내 전시관의 구성 및 제시 경로 .....	55
[그림 III-3]	패촉 설명 레이블 .....	62
[그림 III-4]	실내 전시관의 식생활 관련 전시 안내문 .....	62
[그림 III-5]	실내 전시관의 주생활 관련 전시 안내문 .....	63
[그림 III-6]	실내 전시관의 의생활 관련 전시 안내문 .....	63
[그림 III-7]	야외 움집 전시의 원형움집 관련 전시 안내문 .....	63
[그림 III-8]	현장체험학습교재 4~5쪽 .....	64
[그림 III-9]	현장체험학습교재 8~9쪽 .....	65
[그림 III-10]	A학생(초등 6학년)의 관람 전, 관람 후 마인드 맵 .....	66
[그림 III-11]	B학생(초등 4학년)의 관람 전, 관람 후 마인드 맵 .....	68
[그림 III-12]	C학생(초등 5학년)의 관람 전, 관람 후 마인드 맵 .....	69
[그림 III-13]	D학생(초등 5학년)의 관람 전, 관람 후 마인드 맵 .....	71
[그림 III-14]	E학생(초등 3학년)의 관람 후 마인드 맵 .....	72
[그림 III-15]	‘권력 상징 도구’로만 해석되고 있는 ‘간돌 검’ .....	82
[그림 III-16]	야외 전시 중, 고인돌과 그에 대한 설명 .....	85
[그림 III-17]	현장체험학습교재 14~15쪽 .....	92
[그림 III-18]	현장체험학습교재 6~7쪽 .....	96



# 국 문 초 록

## 선사유적 박물관 전시 및 교육 프로그램 분석 : 제주 삼양동 유적을 중심으로

임 보 아

제주대학교 교육대학원 초등사회과교육전공

지도교수: 김 은 석

본 연구에서는 학교현장의 선사시대 교육이 지니고 있는 한계를 극복하기 위한 하나의 대안으로 선사유적 박물관 전시 및 교육 프로그램의 교육적 가치에 주목하였다. 특히, 제주지역 내 선사시대를 특화시켜 전시하고 있는 삼양동 선사유적 박물관의 교육적 활용에 대한 필요성을 인식하였다. 이런 필요성에 근거해, 본 연구에서는 제주 삼양동 선사유적 박물관 전시 및 교육 프로그램의 교육적 개선을 위한 비판적 분석을 시도하였다.

삼양동 선사유적 박물관 전시 및 교육 프로그램을 분석하기에 앞서 고고학 연구의 세 가지 접근인 문화사 고고학, 과정주의 고고학, 탈 과정주의 고고학과 하인의 구성주의 박물관 교육론을 살펴보았다. 이를 바탕으로 고고학적 전시구조와 교육프로그램을 ‘기술-직접적 설명 접근법’, ‘설명-발견 접근법’, 해석-구성주의 접근법’으로 유형화하고, 그에 따른 분석 관점과 분석 요소를 개발하여 분석을 실시하였다. 제주 삼양동 선사 유적 박물관 전시 및 교육 프로그램의 분석결과는 다음과 같다.

첫째, 삼양동 선사 유적 전시 및 교육 프로그램의 기획은 전체적으로 ‘기술-직접적 설명’ 접근법을 취하고 있었다. 관람자인 학생들이 고고학적 자료를 바탕으로 과거 사람들의 이야기를 발견하고 의미를 구성하기보다는 과거의 생활양식에 관한 정보를 세세하게 전달하는 방식으로 기획되어 있었다.

둘째, 삼양동 선사유적 전시 및 교육 프로그램은 순차적으로 제시된 경로를 통해 체험을 유도하였다. 시작과 끝이 분명하고 의도적인 동선을 제공하는 삼양동 선사유적 박물관은 ‘기술-직접적 설명 접근법’에 속하는 유형으로, 고고학적 지식을 관람자에게 효과적으로 전달하는 데 좋은 방식이었다. 하지만, 이 접근법이 관람자로 하여금 고고학적 지식을 발견하게 하고(설명-발견 접근법), 자신만의 의미를 구성하도록(해석-구성주의 접근법) 격려하지는 못하였다.

셋째, 삼양동 선사유적 박물관의 전시와 교육 프로그램은 관람자의 의미 구성 방식과 관련해 문화사적 기술의 습득에 초점을 맞추고 있었다. 설명 패널과 유물 라벨에는 유물의 시기, 명칭, 용도, 재질, 형식, 이주 및 전파에 관련된 정보들만 제공되고 있었다. 또한 현장체험학습교재는 이러한 고고학적 기술 내용을 확인하는데 그치고 있었다. 한편, 전시와 교육 프로그램은 관람자의 사전 경험과 인지 발달을 고려하거나 직접 조작, 탐색, 실험 등의 다양한 활동을 통해 자신만의 지식을 구성하게 하는 측면에서도 미흡한 점을 드러냈다.

삼양동 선사유적 박물관 전시 및 교육프로그램은 전체적으로 기술-직접적 설명 접근법 유형에 치우쳐, 설명-발견적 접근, 해석-구성주의적 접근을 고려한 전시 및 교육프로그램으로의 개선이 필요하다. 선사유적 박물관은 선사인의 삶을 추론하고 해석하는 고고학자들의 탐구 과정을 체험해 볼 수 있는 교육공간으로, 학생들은 선사유적 박물관 전시 및 교육프로그램을 통해 고고학적 맥락에서의 역사적 사고력을 기를 수 있는 기회를 제공받아야 하기 때문이다.

본 연구에서 실시한 삼양동 선사유적 전시 및 교육프로그램에 대한 비판적 분석은 향후 삼양동 유적지의 교육적 개선 작업의 일환으로 활용 될 수 있을 것이다. 같은 맥락에서, 본 연구가 학교 역사교육에서 제주 삼양동 선사유적 박물관을 적극적으로 활용하는 작은 디딤돌이 되기를 바란다.

주요어: 선사유적 박물관, 전시, 교육 프로그램, 제주 삼양동 유적, 고고학적 맥락에서의 역사적 사고력

※ 이 논문은 2018년 2월 제주대학교 교육대학원위원회에 제출된 교육학 석사 논문임.

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

사회과의 궁극적인 목표는 ‘바람직한 민주시민의 자질 육성’이다. 국가 수준 사회과 교육과정에서는 이러한 추상적인 목표를 ‘사회 현상에 관한 기초적 지식 습득과 능력 신장’을 1차 목표로, ‘제 사회과학의 개념과 원리를 발견하고 탐구하는 능력 및 다양한 정보를 활용하는 능력의 신장’을 2차 목표로, 이를 바탕으로 ‘사회 현상의 종합적 이해와 사회 문제의 합리적 해결 및 공동생활 참가 능력 신장’을 3차 목표로 구체화하여 제시하고 있다(교육부, 2016, 12).

위와 같은 사회과의 1~2차 목표를 ‘역사 영역’에 비추어 생각해 보면, ‘역사에 관한 기초적 지식과 능력’을 길러 ‘다양한 사료를 활용해 역사를 탐구하고 해석하는 능력’을 신장시키는 것은 역사 영역 학습의 중요한 목표라 할 수 있다. 그러므로 학생들의 민주시민적 자질을 육성하기 위해 사회과 역사 수업은 사료를 통한 비판적이고 분석적인 탐구 활동의 기회를 제공해야 한다.

이런 맥락에서 선사시대 학습도 사료에 대한 해석과 비판을 통해 이루어져야 한다. 기록으로 남겨진 역사시대와 달리 선사시대는 유물과 유적이라는 1차 사료를 통해서만 과거 사람들의 삶을 추론하고 탐구할 수 있는 분야이다. 그렇기에 학생들은 유물·유적과의 직접적인 만남을 통해 선사시대 사람들의 삶을 이해해야 하는 것이다.

하지만, 학교 현장에서 학생들은 교과서를 바탕으로 고고학자들이 이미 해석한 유물과 유적의 용도와 형태, 재질과 같은 결과로서의 고고학적 지식을 습득하는 경우가 많다. 이 과정에서 ‘유물·유적과의 직접적 만남’을 토대로 한 ‘사료 해석 및 비판으로서의 탐구 과정’은 과감히 생략되기도 한다. 이는 앞서 살폈던 ‘민주시민적 자질’의 한 부분인 ‘다양한 사료를 활용해 역사를 탐구하고 해석하는 능력’이라는 2차 목표를 도외시하는 결과를 낳는다.

이에 본 연구에서는 학교 현장의 선사시대 교육이 지니고 있는 한계를 극복하기 위한 하나의 대안으로, 선사유적 박물관 전시 및 교육 프로그램의 가치에 주

목하였다.1) 선사유적 박물관은 선사인의 삶을 추론하고 해석하는 고고학자들의 탐구 과정을 학생들이 직접 체험해볼 수 있는 교육 공간이다. 학생들은 이러한 교육 공간에서 고고학자들처럼 사료를 바탕으로 의문을 제기하고, 다양한 연구 방법과 추론을 통해 선사인들의 삶을 해석하며 이해해가는 탐구 과정을 경험하게 된다. 이러한 과정을 통해 학생들은 고고학적 맥락에서 역사적 사고력(Historical thinking in archaeological context)을 기를 수 있다(Levstik & Barton, 2008, 403-405).

고고학적 맥락에서 역사적 사고력을 신장시킨다는 것은 다음과 같은 의미를 지닌다. ‘학생들이 열린 결론, 지속적 탐구로서 고고학적 연구를 이해하는 것이다. 학생들은 과거의 유물·유적이 고고학적 물음에 답을 준다는 것을 알고, 과거 사람들이 어떻게 살았는지에 대한 질문으로 동기화된 활동이 고고학이라는 점을 이해하게 된다. 이런 과정을 통해 학생들은 과거에 대한 보다 온전한 이야기를 이끌어 낼 수 있다(Levstik & Barton, 2008, 403).’

학교교육에서는 고고학적 맥락에서 역사적 사고력을 신장시키는 데 한계가 있다. 그렇기에 유물과 유적을 통해 학생들이 스스로 질문하고 탐구하며 결론을 도출할 수 있는 선사유적 박물관은 고고학적 맥락에서 역사적 사고력을 신장시킬 수 있는 좋은 장소이다.

이와 같은 선사시대 박물관 교육의 필요성으로 인해, 2010년 이후 선사유적 박물관 교육에 대한 연구들이 많이 진행되어왔다. 이러한 연구들을 유형화시켜 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 박물관 교육에 대한 학생들의 접근성을 향상시키기 위한 방안을 모색한 연구이다. 박정환(2015)은 학생들이 박물관에 쉽게 접근해서 자기 주도적 학습을 할 수 있도록 유도하기 위해 기존 박물관의 애플리케이션을 비판적으로 분석하였다. 구체적으로 국립중앙박물관 선사고대관을 사례로, 박물관에의 접근성과 교육적 효율성을 위해 박물관 애플리케이션의 문제점과 개선 방향을 제시하였다.

---

1) 선사유적과 연계된 전시 시설은 박물관, 전시관, 자료관 등의 다양한 명칭을 사용한다. 「박물관·미술관 진흥법」 제2조에서는 전시 규모나 시설, 소장 유물의 수량 등에 따라 전시 시설의 명칭 및 종류를 구분하고 있으나, 현재 선사유적과 관련된 전시 시설들은 그 규정을 엄격하게 따르고 있지 않은 실정이다. 또한 명칭을 구분 짓는 기준도 모호하다(윤희진, 2016, 15). 그렇기에, 본 연구의 소재인 제주 삼양동 유적지 실내·실외 전시관 및 야외 움집 전시를 모두 박물관의 전시 공간으로 보았다.

둘째, 박물관을 활용한 선사시대 학습을 강조하며 선사유적 박물관의 전시와 교육프로그램의 개선을 시도한 연구들이다. 김은혜(2016)는 박물관을 활용한 선사시대 학습을 강조하며, 박물관 교육 프로그램과 전시를 학교 역사교육에 적합하게 활용할 수 있는 방안을 제공하였다. 구체적으로, 고창 고인돌 박물관을 활용한 청동기시대 생활상 학습 방안을 제시하였다. 이지선(2016)은 선사유적의 문화적 가치를 최대한 살리기 위해서는 그에 적합한 특화된 체험 프로그램이 필요함을 강조하며, 석장리 박물관에 대한 특화된 체험 프로그램을 제시하였다.

셋째, 선사유적 박물관의 교육적 중요성을 강조하며, 선사유적 박물관의 전시 매체를 비판적으로 살펴본 연구이다. 윤희진(2016)은 최근 선사유적 박물관이 단순 전시에서 점차 교육과 체험이 강조된 전시로 발전하는 경향이 있음을 밝히며, 교육적으로 효율적인 전시 매체를 활용할 것을 주장하였다.

선사유적 박물관 연구 경향에서 보듯이, 지금까지의 연구들은 선사유적 박물관 교육에 대한 학생들의 접근성 향상 방안, 선사유적 박물관 전시와 교육 프로그램에 대한 개선 방안, 선사유적 박물관 전시 매체에 대한 비판적 분석 등으로 진행되어왔다. 이러한 연구들은 박물관에의 접근성 향상, 전시와 프로그램 개선 방향, 전시 매체에 대한 비판적 관점 제시 등, 선사유적 박물관 교육에 많은 시사점을 제공해주었다.

하지만, 해당 선사유적 박물관이 어떤 고고학적 접근과 박물관 교육 이론을 적용하고 있는지에 대해서는 구체적으로 밝히고 있지 않다. 고고학 연구는 초기의 ‘과거 생활양식의 복원’에서 현재는 ‘과거에 대한 두터운 이해’로 초점이 변해왔다. 마찬가지로 박물관도 ‘전시’에서 ‘교육’으로 그 초점이 이동하고 있다. 학생들의 ‘고고학적 맥락에 따른 역사적 사고력’을 신장시키기 위해서는 다양한 고고학적 접근과 박물관 교육 이론의 의의와 한계점을 먼저 살펴야 한다. 이를 통해 각각의 고고학적 접근과 박물관 교육 이론의 장점을 살리는 방향으로 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램이 구성되어야 하기 때문이다. 같은 이유로, 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 비판적으로 분석할 필요가 있는 것이다.

한편, 기존 연구들은 상당 부분 수도권역에 위치한 선사유적 박물관을 소재로 활용하거나, 기존 역사교육을 통해 잘 알려진 유명한 선사유적지를 연구 대상으로 하였다. 이러한 연구들이 설정한 박물관 선사유적지를 살펴보면, 국립중앙



박물관(서울), 석장리박물관(공주), 고창 고인돌박물관(고창), 전곡리 유적(연천), 암사동 유적(서울) 등이다.

제주도에서도 제주시 조천읍, 용담동, 삼양동, 고산리 일대, 서귀포시 안덕면 화순리 일대 등지에서 선사유적이 발굴되어 보존되어 있다. 이와 관련해 국립제주박물관에서는 ‘섬, 제주’, ‘섬 마을의 발전과 변화’라는 주제로 제주의 선사유적에 대한 전시를 진행하고 있다. 제주대학교 박물관에서는 선사시대만을 특화해 전시를 구성하지는 않으나, ‘제주의 바다’, ‘제주의 땅’, ‘제주의 사람’이라는 전체 주제 속에서 제주의 선사시대를 파악할 수 있도록 전시를 구성하였다.

제주도 내에 있는 박물관 중 선사시대 유적을 특화해 전시하고 있는 곳은 ‘제주 삼양동 유적 박물관’이 유일하다. 제주 삼양동 유적은 청동기부터 초기 철기시대의 마을 유적으로, 한반도에서 청동기시대 후기 문화를 알 수 있는 대표적인 선사유적이다. 또한 이 유적은 제주 지역 송국리형 주거문화 수용 단계의 취락 흐름 연구에 중요한 자료가 되는 곳으로, 이러한 중요성으로 인해 1999년 11월 5일 사적 제 416호로 지정되었다(제주 삼양동 유적 홈페이지, 2017.11.25. 참고). 그 이후, 2004년에 박물관을 개관해 유물·유적에 대한 전시 및 교육 프로그램을 제공하고 있다.

한편, 제주도는 ‘박물관 천국’이라 불릴 정도로 박물관이 많은 지역이다. 이 때문에 ‘제주민속촌박물관’, ‘제주교육박물관’, ‘제주돌문화공원’, ‘제주민속자연사박물관’, ‘제주항공우주박물관’, ‘추사 유배지 및 추사관’, ‘평화박물관’, ‘오설록 녹차 박물관’ 등 박물관 교육에 대한 다양한 연구가 진행되고 있다. 하지만, 제주 선사유적 박물관에 대한 연구는 ‘국립김해·제주박물관의 고고유물 전시를 비교하는 연구’(성낙준, 2001) 정도뿐이며, 특히, 제주 삼양동 유적 박물관에 대한 교육적 활용에 대한 연구는 전무한 실정이다.

이런 문제 인식을 바탕으로, 연구자는 2004년에 건립되어 지금까지 이어져 오고 있는 제주 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 비판적으로 분석하고자 한다. 이러한 비판적 분석은 향후 제주 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육프로그램 개선을 위한 기초가 될 것이고, 학교 역사교육에서 제주 삼양동 선사유적 박물관을 적극적으로 활용할 수 있는 계기가 될 것이다.

## 2. 연구 내용

본 연구를 위해 다음과 같은 3가지 문제를 연구 내용으로 설정하였다.

첫째, 고고학 연구의 세 가지 접근과 최근 박물관 교육 논의를 살펴보고, 이를 통해 고고학적 전시구조와 교육 프로그램을 유형화한다.

둘째, 유형화한 고고학적 전시구조와 교육 프로그램을 통해, 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 비판적으로 분석할 수 있는 분석 틀을 개발한다.

셋째, 개발한 분석 틀을 토대로 제주 삼양동 유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 비판적으로 분석한다.

## 3. 연구 방법

본 연구에서는 문헌 연구 방법과 현장 답사 방법을 병행하였다.

분석 대상은 사적 제 416호로 지정된 제주 삼양동 유적의 박물관 전시 및 교육 프로그램이다. 제주 삼양동 유적 박물관 전시는 ‘실내 전시관’, ‘실외 전시관’, ‘야외 움집’으로 구성되어 있는데, 이 세 가지 전시를 모두 분석한다. 교육 프로그램은 실내 전시관의 중앙 코너에 배치되어 있는 ‘상설 체험 프로그램’과 ‘현장 체험학습을 위한 교재’를 중심으로 분석하였다.<sup>2)</sup>

또한, 제주 삼양동 유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 관람하고 체험한 학생들과 면담을 실시하여 전시 및 교육 프로그램 분석에 참조하였다. 면담 대상은 초등학교 3학년부터 6학년까지의 학생이 고루 포함되도록 구성하였다. 이는 초등학교에서 사회 교과를 처음 배우는 학년이 3학년이기에 3학년학생부터 면담 대상으로 선정하였다. 그리고 4개 학년의 학생을 모두 면담 대상으로 선정한 것은 학생들의 발달 단계에 따라 전시 및 교육 프로그램을 분석해보고자 함이다. 특히, 분석 틀 중 ‘인지 발달 상의 적합성 확보’라는 분석 요소는 이를 위해 설정

2) 최근 제주시 삼양동 유적에서는 매달 ‘문화가 있는 날’을 제정해 체험 프로그램과 현장체험학습교재를 배부하고 있다. 삼양동 검은 모래 해변 축제의 일환으로 제주시 삼양동 유적에서는 체험 프로그램과 현장체험학습교재를 제공하고 있으나, 이때 제공하는 체험프로그램 및 현장체험학습교재는 기존에 제공되던 것들과 동일하다.

한 것이다. 같은 맥락에서, 5학년 2학기 전에 사회과에서는 역사를 체계적으로 다루지지 않기에, 5학년 2학기가 되기 전에 학생들은 ‘선사시대’에 대해 배우지 않는다. 그러므로 5학년 2학기를 기준으로 그 전의 학생들과 그 이후의 학생들은 선사시대에 대한 배경지식에 큰 차이가 있을 수밖에 없다. 6학년 학생과 5학년 이하 학생을 모두 면담 대상으로 선정한 것은 학생들의 선행 지식과 사전 경험에 따라 전시 및 교육 프로그램을 어떻게 인식하고 있는지 분석해보고자 함이다. 특히, 분석 틀 중 ‘사전 경험과의 관련성’이라는 분석 요소는 이를 위해 설정한 것이다.

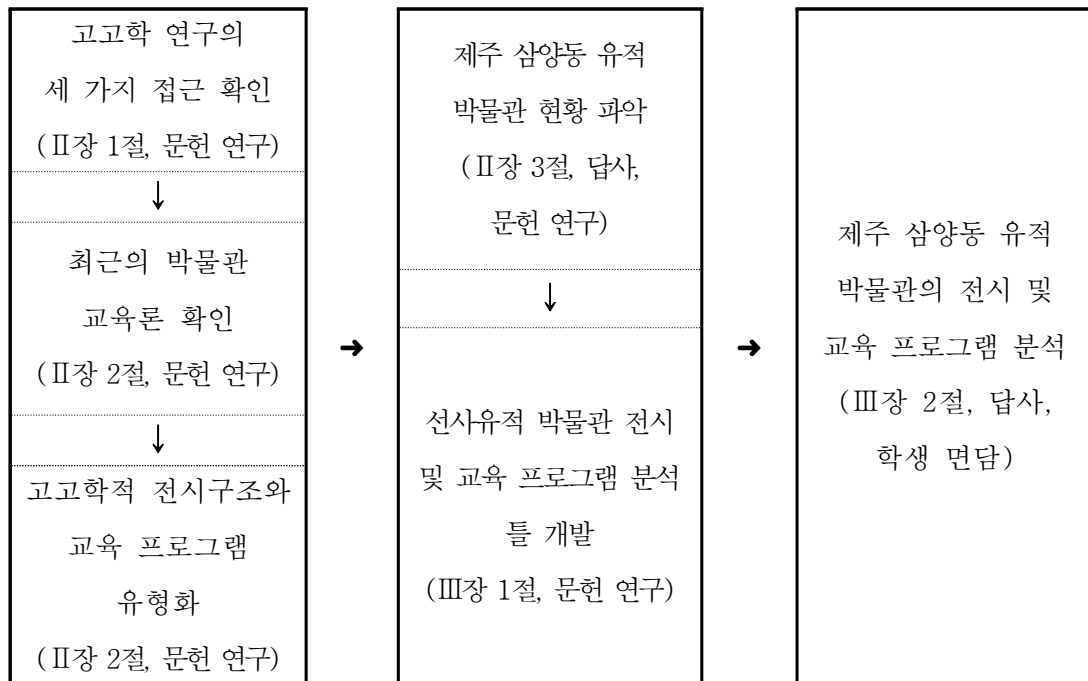
각 연구 내용별 구체적 절차는 다음과 같다.

<연구 내용1>을 해결하기 위해, 문화사 고고학, 과정주의 고고학, 탈 과정주의 고고학에 이르는 고고학 연구의 접근법에 관한 연구들과, 최근까지 진행되고 있는 박물관 교육론에 관련된 선행 연구들을 살펴보았다. 이를 토대로 고고학적 전시구조와 교육 프로그램을 유형화하였다.

<연구 내용2>를 해결하기 위해, 앞서 유형화한 고고학적 전시구조와 교육 프로그램을 토대로 선사유적 박물관의 전시구조와 교육 프로그램을 비판적으로 분석할 수 있는 분석 틀을 개발하였다. 이 분석 틀을 ‘분석 관점’, ‘분석 요소’와 ‘분석을 위한 질문’으로 체계화시켰다.

<연구 내용3>을 해결하기 위해, 앞서 개발한 분석 틀로 제주 삼양동 유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 분석하였다. 분석의 질적 완성도를 높이기 위해, 제주 삼양동 유적 박물관을 관람하고 체험한 학생들에 대한 면담을 병행하였다. 면담은 제주 삼양동 유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 학생들이 어떻게 받아들이고 있는지 살펴보기 위해 실시하였다.

본 연구의 흐름을 살펴보면 다음의 [그림 I-1] 과 같고, 연구자의 현장 답사 내용은 <표 I-1>, 그에 따른 학생 면담에 대한 내용은 다음의 <표 I-2>와 같다.



[그림 I -1] 연구 절차

<표 I -1> 현장 답사 내용

답사 목적	‘제주 삼양동 유적 전시 및 교육 프로그램에 대한 비판적 분석’을 위해 답사를 실시하였음. 실제 관람자(학생)의 ‘전시’ 및 ‘교육 프로그램’ 체험 양상 확인
답사 주제	① 제주 삼양동 선사유적 박물관 현황 파악 ② 개발한 분석틀을 토대로 제주 삼양동 선사유적 박물관의 전시구조 및 교육 프로그램 분석
답사일	답사 내용
1차: 2016. 2.24.(수)~27.(토)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제주 삼양동 선사유적 박물관 전시구조 파악 (실내 전시관, 실외 전시관, 야외 움집 전시)</li> <li>• 제주 삼양동 선사유적 박물관 교육 프로그램 파악 (실내 전시관 내 체험 코너, 현장체험학습을 위한 교재 확인)</li> </ul>
2차: 2016. 8.3.(수)~5.(금)	
3차: 2017. 1.18.(수)~20.(금)	
4차: 2017. 5.13.(토)~14.(일)	
2017.5.13(토)~14.(일)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 면담 대상자인 학생 관람자 관람 및 체험 인솔</li> <li>• 분석 틀을 토대로 제주 삼양동 선사유적 박물관의 전시 구조 및 교육 프로그램 분석</li> </ul>

〈표 I-2〉 면담 내용

면담 목적	‘제주 삼양동 유적 전시 및 교육 프로그램에 대한 비판적 분석’을 위해, 실제 관람자(학생)의 ‘전시’ 및 ‘교육 프로그램’ 체험 양상 확인	
면담 주제	‘제주 삼양동 유적 전시 및 교육 프로그램’을 통한 학생 관람자의 학습 양상	
면담 대상 및 학생의 특성	<p>① A학생: 제주도 제주시 H1초등학교 6학년 학생 1명 (사회과를 좋아함. 특히, 사회과 역사 영역을 좋아하며, 장래희망이 고고학자임. 역사 영역에 대한 독서량이 매우 풍부해 선사시대에 대한 사전 지식이 많음. 사회과 학업 성취도 또한 뛰어남.)</p> <p>② B학생: 제주도 제주시 H1초등학교 4학년 학생 1명 (사회과를 좋아하는 편이며, 역사에 대한 독서량도 풍부한 편임.)</p> <p>③ C학생: 제주도 제주시 H2초등학교 5학년 학생 1명 (학업 성취도가 우수하며, 사회과를 좋아하는 편임, 역사에 대한 독서량도 풍부함.)</p> <p>④ D학생: 제주도 제주시 H2초등학교 5학년 학생 1명 (학업 성취도가 낮은 편이며, 사회과를 매우 싫어함. 역사에 대한 독서량이 적음.)</p> <p>⑤ E학생: 제주도 제주시 H2초등학교 3학년 학생 1명 (학업 성취도가 우수한 편이며, 사회과를 좋아하는 편임. 역사에 대한 독서량은 보통임.)</p>	
면담일	대상	면담 일정
2017.5.13.(토)	C, D, E학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관람 및 체험 전 활동지 작성</li> <li>• 전시 관람 및 교육 프로그램 체험</li> </ul>
2017.5.14.(일)	A, B학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관람 및 체험 후 활동지 작성</li> <li>• 면담</li> </ul>

## II. 고고학 맥락을 통한 선사유적 박물관 교육

### 1. 고고학 연구의 세 가지 접근

선사유적 박물관은 ‘선사시대의 역사’라는 교육 내용과 ‘전시 및 교육 프로그램’이라는 교육 방법이 통합된 교육적 장소이다. 그렇기에 선사유적 박물관 교육을 이해하기 위해서는 ‘내용’ 영역의 모학문인 고고학과 ‘방법’ 영역의 모학문인 박물관 교육론을 살펴볼 필요가 있다.

1절에서는 선사유적 박물관 교육의 ‘내용’ 영역의 모학문인 고고학 연구를 살펴볼 것이다. 고고학은 고고학적 문화를 확인하고 복원하는 전통적인 문화사 고고학으로부터 출발한 이후, 다양한 논의들이 이루어져왔다. 이를 크게 세 가지로 구분하면 전통 고고학으로서의 ‘문화사 고고학’, 문화사 고고학의 한계를 극복하며 과거 사람들의 행위 과정을 중시한 ‘과정주의 고고학’, 그리고 과정주의 고고학의 한계를 극복하며 고고학 자료에 대한 다양한 해석을 강조한 ‘탈 과정주의 고고학’으로 나눌 수 있다.

#### 1) 문화사 고고학(culture historical archaeology)

문화사 고고학은 1960년대까지 전통적으로 이어져오던 연구 경향으로 ‘전통 고고학’이라고도 불린다. 본 연구에서는 전통 고고학이 ‘문화사’를 강조하고 있다는 측면을 보다 명확히 전달하기 위해 ‘문화사 고고학’이라는 용어를 사용하였다. 문화사 고고학의 목적, 과거에 대한 설명 방식, 연구의 초점, 연구 방법, 의의 및 한계 등은 다음과 같다.

첫째, 문화사 고고학은 ‘과거 문화사의 복원과 생활상의 재구성을 연구 목적으로 삼는다’(최성락, 2004, 276). 즉, 문화사 고고학의 연구 목적은 “고고학적 문화를 확인하고 그것의 시간적·공간적 전개 양상을 복원하는 것이다”(고일홍, 2012, 287). 여기에서 말하는 고고학적 문화는 “반복적으로 공반 출토됨으로써 특정한 시간과 장소에서 벌어진 일단의 특정 인간 활동들을 나타낸다고 가정되는 유물복합체”이다(Renfrew & Bahn, 2007, 이희준 역, 2008, 290).<sup>3)</sup>

둘째, 과거에 대한 설명 방식으로 ‘기술(記述)’적 차원의 ‘역사적 설명’을 강조한다. 여기에서 말하는 ‘역사적 설명’은 문화사 고고학 이후 등장한 과정주의 고고학에서 강조하는 과학적 방식의 설명과는 다른 차원의 것으로, 렌프루(Colin Renfrew)와 반(Paul Bahn)은 역사적 설명에 대해 다음과 같이 부연하였다. ‘과거의 인간 행위가 왜 일어났는지 알고자 한다면 그 결정자의 마음 속으로 들어가 그것을 둘러싼 세목을 되도록 많이, 또한 그의 삶에 관해서도 가능한 많이 알아내는 것이 필요하다. 그러므로 역사적 설명은 특정 지향의 것, 즉 어떤 사건을 둘러싼 세부 사항들을 점점 더 많이 알고자 하는 방식이다(Renfrew & Bahn, 2007, 이희준 역, 2008, 254-255).

문화사 고고학에서는 과거 인류가 남긴 물질적 자료 속에 그들의 문화가 남겨져 있다고 본다. 그렇기에, 과거인의 행위가 담긴 물질적 자료와 그에 속한 세목들을 최대한 세세하게 많이 알아내는 것을 중요하게 생각한다. 이런 이유로, 문화사 고고학에서는 과거 문화의 내용과 특징을 있는 그대로 열거하거나 기록하여 서술하는 기술적인 설명을 지향한다.

셋째, 문화사 고고학에서는 유물과 유적의 형식, 편년 체계, 이주 및 전파에 의한 문화 변화 연구에 초점을 둔다. 즉, 문화사 고고학에서는 “과거를 단순히 고고학적 문화들에 관련지어 설명하면 충분하며, 그 인간집단들은 다른 문화로부터 전파와 이주가 일어난 결과로 변화를 겪는다”(Renfrew & Bahn, 2004, 이희준 역, 2006, 503)는 입장을 강조한다. 그렇기에 문화사 고고학에서는 해당 유적 사람들의 고유한 삶에 대한 관심이 덜 할 수밖에 없다.

예컨대, A라는 유적에서 송국리식 주거지와 유사한 형태의 집터와 토기들이 발견되면 그곳을 부여 송국리와 같은 문화권으로 판단하거나, 또는 두 지역이 서로 교류하였을 것으로 추정하는 방식이다. 이 과정에서 A라는 유적에 살았던 사람들의 다채로운 삶에 대한 해석 및 추론은 불필요한 것으로 간주된다.

---

3) 렌프루(Colin Renfrew)와 반(Paul Bahn)은 자신들의 저서(*Archaeology: theories, methods and practice*와 *Archaeology Essentials-Theories, Methods and Practice*)에서 고고학 전반에 대한 이론, 방법, 실천들을 모두 다루고 있다. 이 과정에서 문화사 고고학, 과정주의 고고학, 탈 과정주의 고고학 등에 대해서도 설명하고 있다. 그러므로, 본 연구에서 렌프루와 반의 글을 인용하는 것은 ‘각각의 고고학적 접근에 대한 렌프루와 반의 주장’을 밝히는 것이 아닌 ‘각각의 고고학적 접근들에 대한 렌프루와 반의 설명’을 인용한 것이다.

넷째, 문화사 고고학에서는 귀납적 연구 방식을 선호한다. 이와 관련해 렌프루와 반은 “전통고고학자(문화사 고고학자)들은 고고학을 마치 조각그림 짜 맞추기 퍼즐과 같은 것으로 생각하였고, 그들의 임무는 과거 짜 맞추기였다”(Renfrew & Bahn, 2007, 이희준 역, 2008, 27)라고 비판하였다.

예컨대, A라는 지역에서 발을 가는 용도로 쓰였을 것 같은 돌보습(간석기), 탄화된 쌀, 음식을 저장하는 용도로 쓰였을 것 같은 빗살무늬토기 등이 발견되었다면, 이 유물들의 용도와 성격 등을 짜 맞추어 ‘간석기와 빗살무늬토기를 사용한 신석기 시대에는 농경생활을 하였다’라는 귀납적인 결론을 도출하게 되는 것이다. 즉, 어떤 장소에서 발굴된 유물과 유적을 분석한 결과, 그것이 이전에 밝혀진 유물과 유적의 종류 및 형태가 유사하면 그 유적지를 같은 문화권으로 결론을 내리는 것이다.

다섯째, 문화사 고고학은 비슷한 문화에 대한 연구를 바탕으로 귀납적 결론을 내릴 수 있기 때문에 고고학 자료로부터의 해석 과정이 상대적으로 용이하다. 하지만, 과거 문화를 찾는 과정에서 인간의 행위에 대한 해석이 배제된다는 점, 문화 전파의 관점을 통해 당시의 변화를 과도하게 단순화시킨다는 점, 유물과 유적의 형식 분류 및 편년체계에만 많이 집중한다는 점 등이 한계로 지적되고 있다.

## 2) 과정주의 고고학(Processual Archaeology)

과정주의 고고학은 당시를 살았던 사람들의 행위 과정을 중시한다. 미농(Molly R. Mignon)은 ‘과정(processes)’을 “과거 문화들의 역동적 행위 측면과 특히 고고학 기록의 형성에 기여한 과정들”(Mignon, 1993, 김경택 역, 2006, 339)로 파악하였다. 결국 당시 살았던 사람들의 ‘인간 행위의 제 과정’을 강조한다는 측면에서 ‘과정 고고학’ 또는 ‘과정주의 고고학’이라 한다. 하지만, 전통적인 문화사 고고학 이후, 생겨난 새로운 고고학적 흐름이라는 점에서 신 고고학(New Archaeology)이라고도 불린다. 본 연구에서는 ‘자료 자체가 아닌 인간 행위의 제 과정에 대한 강조’라는 측면을 보다 명확히 드러내기 위해 ‘신 고고학’ 대신 ‘과정주의 고고학’이라는 용어를 사용하였다. 과정주의 고고학의 목적, 과거에 대한 설명 방식, 연구의 초점, 연구 방법, 하위 학문 분야, 의의 및 한계 등은 다음과 같다.



첫째, 과정주의 고고학에서는 궁극적으로 모든 경우에 적용할 수 있는 보편적 가설이나 포괄적 법칙을 일반화를 통해 세워나가는 것을 목표로 삼는다(김종일, 2012, 22). 과정주의 고고학은 문화사 고고학이 물질 자료 속에 들어있는 과거 문화를 복원하는 과정에서 실제 문화 속에 살았던 인간의 행위를 설명하지 못한 점을 비판하며 등장하였다. 과정주의 고고학의 등장은 1960년대 미국의 ‘학문의 과학화 추구’ 경향과 맞물려 있다. 과정주의 고고학에서는 기본적으로 과거 사회의 물질문화를 과거의 사회 구조와 인간의 행동이 반영된 기록으로 파악하여, 이러한 물질문화를 가설연역적인 방법이나 체계이론 등으로 연구하면 과거 사회 인간들의 행동과 전체적인 문화과정(환경에 대한 적응과정)을 체계적으로 설명할 수 있다고 보았다(김종일, 2012, 22).

다시 말해, 과정주의 고고학에서는 과거 인간의 행위와 인간과 자연의 상호작용 등에 관심을 두고 과학적 연구 방법론을 적용해 이주와 전파만이 아닌 토착민 문화의 독자적 발전 과정을 규명하고자 한다(강봉원, 2001: 2). 이런 목적 하에, 과정주의 고고학에서는 ‘무엇이 언제 일어났는가?’와 같은 문화사 고고학적 물음뿐만 아니라, 변화의 과정을 설명하는 시도로서 ‘왜 그것들이 일어났는가?’와 같은 물음에도 관심을 갖게 되었다(Renfrew & Bahn, 2007, 이희준 역, 2008, 35). 더 나아가 과정주의 고고학자들은 왜 그들이 그런 식으로 살았는지, 왜 그들은 그러한 행동유형을 지녔으며, 그들의 생활양식과 물질문화가 어떻게 해서 그러한 모습을 띠게 되었는지를 이해하기 위해 연구를 진행하였다(Renfrew & Bahn, 2004, 이희준 역, 2006, 17).

둘째, 과정주의 고고학에서는 일반화로서의 설명을 강조한다. 과정주의 고고학은 모든 설명이 자연법칙에 비추어 구성되어야 한다는 당시의 과학철학에 근거를 두고 ‘경제체계 및 사회체계 내의 변동이 어떻게 발생하였는가?’와 같은 문화과정의 관점에서 연구를 진행하였는데, 이러한 연구는 결국 일반화를 함축하게 되었다(Renfrew & Bahn, 2007, 이희준 역, 2008, 27). ‘무엇이 언제 일어났는가?’, ‘과거 사람들은 어떻게 살았는가?’와 같은 단순한 기술(記述)이 아닌, ‘왜 그곳에서 그러한 변화가 일어났는가?’, ‘이러한 조건에서는 이러저러한 변화가 일어날 것이다’와 같은 일반화로서의 설명(說明)을 추구한다. 가설을 세우고 만약 그것이 참일 때 그로부터 연역적으로 무엇이 도출될지를 설정하고 나서 그 가설

을 새 자료에 대해 검증함으로써 그 도출 사항들이 고고학적 기록에서 실제로 발견되는지 조사하는 방식을 취하는 것이다(Renfrew & Bahn, 2007, 이희준 역, 2008, 255).

빈포드(Lewis R. Binford)의 연구를 사례로 ‘기술’과 ‘설명’의 차이를 구분해보면 다음과 같다. 빈포드는 ‘농경 혹은 식량 생산의 기원’에 대해 연구했는데, 그는 단지 근동이나 지중해 지역에서의 농경에 대한 기원뿐만 아니라 전 세계의 농경에 대한 기원까지도 설명하고자 하였다(Renfrew & Bahn, 2007, 이희준 역, 2008, 252). 이를 ‘기술’과 ‘설명’ 차원으로 살펴보면, 문화사 고고학에서는 ‘어느 한 지역에 대한 농경의 기원’을 세세하게 기술하는 반면, 과정주의 고고학에서는 어느 한 지역을 넘어 ‘범 세계적 차원에서 농경에 대한 기원’을 일반화하여 설명하려 하는 것이다.

셋째, 과정주의 고고학에서는 토착민 문화의 독자적인 발전 과정 규명에 연구의 초점을 둔다. 과정주의 고고학은 한 사회 내부와 사회들 사이에 작동하고 있었던 여러 가지 과정들을 적시해서 연구하고자 하는데, 환경과의 관계, 생업과 경제, 그 사회 안의 사회적 제 관계, 우세한 이데올로기(이념)와 신념체계가 이러한 것들에 미치는 영향, 그리고 여러 사회 단위들 사이에서 일어나는 상호작용의 영향 등에 중점을 두고 있다(Renfrew & Bahn, 2004, 이희준 역, 2006, 473).

넷째, 일반화의 강조로 과정주의 고고학에서는 ‘가설-연역적’ 연구 방법을 중시한다. 예전에 세웠던 가설이 참으로 판단되었다면, 그로부터 연역적으로 도출될 것이 무엇인지를 설정해 새로운 가설을 세운다. 그런 후, 그 가설을 새로운 자료를 통해 검증한다(Renfrew & Bahn, 2007, 이희준 역, 2008, 255). 이와 관련해 빈포드는 ‘무엇이(what), 언제(when), 어디서(when)’에 대한 물음을 강조했던 문화사 고고학과 달리, 과정주의 고고학에서는 가설 설정 및 탐구라는 과학적 방법을 통해 ‘어떻게(how), 왜(why)’라는 물음에 대해 답하기 위해 노력한다고 하였다(Binford, 1968; 최성락, 2004: 277 재인용). 이러한 ‘가설-연역적 추론 방식’은 ‘가설 설정, 자료 수집, 자료 분석, 종합 및 해석, 설명’의 과정으로 진행된다.

한편, 과정주의 고고학은 자료에서 인과적 사건이나 문화 체계를 해석하기 위

해 결과로부터 원인을 추론하는 ‘유추 작업’을 중시한다. 과정주의 고고학에서는 과거에 가동되었던 인과적 조건들이 고고학 자료에 충실히 반영되어 있다고 본다. 그렇기에, 고고학 자료에 과거 문화가 내재되어 있다고 본 문화사 고고학과 달리, 과정주의 고고학에서는 고고학 자료를 통해 과거 사건들을 유발시켰던 인과적 조건들을 찾고자 하였다.

다섯째, 과정주의 고고학에서는 가설을 검증하기 위해 실험 고고학(Experimental archaeology)과 민족지 고고학(Ethnoarchaeology)과 같은 하위 학문 분야를 활용한다. 실험 고고학은 과거 사회의 실제적 측면에 대한 가설을 검증하기 위해 수행된 실험을 기술하는 학문이다(Whitehouse, 1983, 168; 김종일, 2012: 31 재인용).

실험 자체는 다양한 사례들을 통해 일반화를 만들어가는 차원에서 보면 귀납적인 방법일 수도 있다. 과정주의 고고학에서의 ‘실험’은 가설 연역적 연구의 하위 방법으로 이용된다. 즉, 보편적 가설이나 포괄적 법칙 같은 일반화된 진술을 증명하기 위한 수단으로 ‘실험’을 활용하는 것이다. 많은 사례들에 대한 실험을 통해 일반화된 진술을 만들어낸다고보다(귀납적), 가설을 검증하기 위한 방법으로 실험을 활용하는 것(가설 연역적)이다.

실험 고고학에서 수행하고 있는 유적, 구조물, 도구, 무기 등에 대한 실험은 대략 세 가지로 범주화할 수 있다. 우선, 유물·유적의 실제 제작, 다음으로, 적절한 기법을 사용해 유물·유적의 축조와 제작에 사용되었을 과거의 생산과정과 방법을 검토하는 것, 마지막으로, 과거의 유물·유적이 어떠한 용도로 사용되었는지를 추정하는 것이다(김종일, 2012, 32). 과정주의 고고학에서 실험 고고학을 사용해 알 수 있는 것들에 대해 김종일은 다음과 같이 설명하였다.

과거의 무기나 도구를 복원하여 사용해보는 것에 의해 우리는 원래 그러한 무기들을 발명했거나 소유했던 사람들에게 이러한 유물들이 가졌을 중요성을 추측해 볼 수 있는 단서를 얻을 수 있다. 또한 집이나 방어시설, 성채 등을 복원해 봄으로써 이러한 유적을 세우는데 필요했을 과거 사회의 노력이나 노동력의 규모를 추정해보거나 배나 마차의 복제품을 사용해보는 것에 의해 과거 사회의 교통과 이주와 관련된 문제들을 좀 더 풍부히 이해할 수 있다는 것이다. 즉, 우리의 조상이 살았던 방

식대로 살아봄으로써, 그리고 과거 사람들의 관심들을 경험하는 것에 의해 선사시대의 생계경제와 안식처에 대한 인식과 인간의 창의적 본성에 대해 이해할 수 있을 것이다(김종일, 2012, 31).

한편, 민족지 고고학은 고고학적 설명과 해석에 기초가 되는 유추를 발전시키고 검증하기 위해, 고고학자들이 과거 삶의 방식을 전통적으로 고수하고 있는 사회에 들어가 현지조사를 하는 연구 방법이다(Hodder, 1982, 28; 김종일, 2012, 32 재인용). 다음 내용은 민족지 고고학에서의 유추를 통한 해석 기법의 고전적 사례다.

민족지 자료와 유추를 이용한 추리는 오랫동안 표준적인 고고학 해석기법으로 사용되었다. 1960년대 및 1970년대에 소위 신 고고학자들은 현존하는 원시 집단의 관찰을 토대로 선사시대 선조들의 토기 디자인 요소와 혼인 후 거주 패턴 사이의 관계를 살펴보고자 하였다. 현대 집단의 관찰을 통해, 혼인 후 거주는 대개 모처이며 토기 제작은 여성들에 의해 이루어졌음을 알게 되었다. 그들은 과거 선사시대에도 여성들에 의해 토기가 제작되었다고 추정하였다. 이어 고고학적 잔존물의 공간분석을 실시한 결과, 토기가 제작되어 왔던 유적들의 일부들은 모계 혈족들의 거주지를 근처에 위치하였다. 또한 특이한 토기 양식이 특정 모계 출계 집단들과 연관되어 있음을 추측 가능한 문양 및 양식 모티브가 이들 구역에서 개발된 것으로 밝혀졌다(Mignon, 1993, 김경태 역, 2006, 23-24).

여섯째, 과거 사회 인간들의 행동과 전체적인 문화과정을 체계적으로 설명하기 위해 가설 연역적 접근 방법을 시도하는 과정주의 고고학은 다음과 같은 의의를 지닌다. 우선, 토착민 문화의 독자적 발전 과정에 주목하게 해주었다. 분석의 초점을 사회 여러 측면들의 작동에 맞추고, 그 분석 결과들을 하나로 짜 맞추어 사회 전체가 시간의 경과에 따라 발전한 현상을 설명할 수 있게 해주었다(Renfrew & Bahn, 2004, 이희준 역, 2006, 475). 다음으로, 실험 고고학과 관련해 과거 주거지, 무기, 도구 등을 복원하고 과거 사람들의 삶의 방식에 좀 더 가까이 다가가서 이해할 수 있게 되었다. 당시의 유물과 유적에 대해 보다 다양한 의미를 찾을 수 있게 된 것이다. 또한, 고고학자가 조상이 살았던 방식대로 살아보고 과

거 사람들의 관심들을 경험해봄으로써, 선사시대의 생계경제와 안식처에 대한 인식 그리고 인간의 창의적 본성에 대해 이해할 수 있게 해주었다(Renfrew & Bahn, 2004, 이희준 역, 2006, 31). 마지막으로, 민족지 고고학은 과학적인 실험으로 배제된 다양한 맥락과 변수를 함께 고려해 연구할 수 있게 해줌으로써, 유물과 유적에 대해 보다 두터운 의미들을 찾을 수 있게 해주었다.

일곱째, 과정주의 고고학은 인식론 및 방법론에서 한계를 가지고 있는데, 이에 대해 김종일은 다음과 같은 세 가지 한계를 제시하였다(2012, 23-24). 우선, 과정주의 고고학자들은 물질문화를 자연과학의 연구대상처럼 객관화되고 타자화된 대상으로 여겼다는 점이다. 다음으로, 과정주의 고고학이 일반적 법칙이나 보편적 원칙을 강조한다면 결국 인관관계에 입각한 일부 소수의 작업가설이 제한된 범위의 고고학적 자료에만 적용된다는 점이다. 이는 결국 유물과 유적이 지니고 있는 다양하고 풍부한 의미에 대해 이해하거나 해석할 수 있는 가능성을 근본적으로 제공하지 못한다는 한계를 드러낸다. 마지막으로, 유물과 유적을 과거의 단순한 기록으로만 본다면 개인과 공동체의 능동적이고 역동적인 역할 주목할 수 없다는 한계가 있다.

### 3) 탈 과정주의 고고학(Post-processual Archaeology)

탈 과정주의 고고학(Post-processual Archaeology)은 ‘해석 고고학’, ‘후기 과정주의 고고학’으로도 불린다. 본 연구에서는 ‘역사 해석에 대한 열림’, ‘과정주의 고고학에 대한 초월’에 방점을 두어 ‘탈 과정주의 고고학’이라는 용어를 사용하였다.<sup>4)</sup> 탈 과정주의 고고학의 목적, 과거에 대한 설명 방식, 연구의 초점, 연구 방법으로서의 하위 학문 분야, 의의 및 한계 등은 다음과 같다.

첫째, 탈 과정주의 고고학은 독특한 개별 사회 및 문화에 대한 다양하고 두터운 이해를 연구 목적으로 삼는다. 탈 과정주의 고고학은 이전 과정주의 고고학의

---

4) 해석 고고학은 고고학 자료를 다양한 해석에 열린 텍스트로 파악한다는 입장이 반영된 명칭이다. 후기 과정주의 고고학은 과정주의 고고학과의 ‘연계’를 강조하는 입장으로, 과정주의 고고학의 발전적 계승에 초점을 둔다. 반면, 탈 과정주의 고고학은 과정주의 고고학과의 ‘분절’을 강조하는 입장으로, 과정주의 고고학을 뛰어 넘었다는 점에 초점을 둔다. 기존 과정주의 고고학은 가설 연역적 검증이라는 과학적 연구 방법을 사용했다는 점에서 보다 객관적이고 보편적인 역사 해석을 추구했다. 하지만, Post-processual Archaeology는 객관적이고 보편적인 역사 해석의 존재 자체를 부정하며, 다양한 역사 해석의 가능성을 염두에 둔다.

과학적 일반화에 대한 한계를 비판하며 개별 유물과 유적에 대한 다양한 이해를 강조한다.

둘째, 탈 과정주의 고고학에서는 해석적 설명을 강조한다. 탈 과정주의 고고학에서는 과정주의 고고학에서 행하는 일반화 시도들을 지양하며, 당시 사회와 문화의 특수성을 다양한 맥락 속에서 연구해야 함을 강조한다. 렌프루와 반은 ‘해석’에 대해 다음과 같이 설명하였다. 단 하나의 올바른 해석이란 있을 수 없으며, 각 관찰자 혹은 분석자가 과거에 대해 고유한 의견을 가질 수 있다. 이에 따라 다양한 견해와 광범위한 종류의 관점들이 생겨나게 될 것이고, 이것이 (복수의) 해석 고고학들을 중요시해야 하는 이유라고 하였다(Renfrew & Bahn, 2007, 이희준 역, 2008, 29).

이처럼, 탈 과정주의 고고학에서는 다양한 관점에서의 해석을 강조한다. 다양한 관심사를 지닌 고고학자들은 자신만의 독특한 방식으로 과거를 해석한다. 미농(Molly. R. Mignon)은 탈 과정주의 고고학에서의 해석을 다음과 같이 정의하였다.

고고학자들은 고고학 기록을 “읽음(reading)”으로써 유물들의 의미를 해독해낼 수 있다. 이러한 접근에서 고고학적 해석은 전적으로 정신적 작업이 되며, 각각의 “읽음”은 과거의 정신생활의 역동적 측면들을 복원하고 재생시키려는 개별적인 노력이 된다(Mignon, 1993, 김경태 역, 2006, 62).

미농의 개념 정의에서 보듯, 탈 과정주의 고고학자들은 고고학 자료에 대한 개별적인 해석을 강조한다. 고고학자들의 이러한 개별적 해석에 영향을 준 논의들은 ‘고고학자의 책무는 과거 기술뿐만 아니라 그러한 지견을 이용해 현 세계를 변화시켜야 함을 주장’하는 ‘네오마르크시즘’, ‘과학적 방법의 체계적 적용절차를 배격’하는 ‘탈 실증주의’, ‘개인 혹은 행위자의 개인적 경험, 물질세계와 만나는 방식 등을 중시’하는 ‘현상학’, ‘인간의 행위가 사회적 경험과 실재, 그리고 사회 구조를 모양 짓는 데 제일 중요’하다는 점을 강조하는 ‘프락시스(praxis) 접근법’, ‘과정주의 고고학의 일반화 지향을 배격하며, 사회 및 문화의 독특함을 강조하고 그것의 완전한 맥락을 모든 다양성 속에서 연구해야 할 필요성을 강조’하는 ‘해석학’ 등이다.

셋째, 탈 과정주의 고고학자들은 개인, 역사, 상징 그리고 맥락 등을 연구의 초점으로 강조하며, 고고학 자료를 다양한 해석이 가능한 텍스트로 보아야 함을 주장하였다. 고고학 자료의 성격에 대해 본격적인 논의를 시작한 패트릭(Linda E. Patrick)은 고고학 자료를 인식하는 두 가지 모델을 제시하였다. 하나는 고고학 자료를 일종의 화석으로 보는 물질적(physical) 모델이고, 또 다른 하나는 고고학 자료를 말 그대로 일종의 문헌으로 보는 텍스트적(textual) 모델이다(고일홍, 2012, 286). 탈 과정주의 고고학은 고고학 자료를 화석으로서의 ‘물질’이 아닌, 다양한 해석에 열린 ‘텍스트’로 본다. 그렇기에 탈 과정주의 고고학에서 고고학적 자료의 의미는 고고학자들에 의해 ‘발견’되는 것이 아니라, 고고학자가 고고학적 자료와 관계를 맺으면서 ‘형성’하는 것이다.

이런 차원에서 탈 과정주의 고고학에서는 과거를 이해하고 해석하기 위해 감정입적 접근법을 채택하기도 한다. 즉, 지금 문제로 삼고 있는 사람들의 마음 속에 들어가 그들의 생각을 딸 사고해보는 것이 필요하다는 것이다(Renfrew & Bahn, 2004, 이희준 역, 2006, 44-45).

넷째, 탈 과정주의 고고학에서는 다양한 해석 그리고 두터운 이해를 위해 맥락적 고고학과 경관 고고학과 같은 하위 학문 분야를 활용한다. 호더(Ian Hodder)가 제창한 ‘맥락적 고고학’은 기존과는 완전히 다른 방식으로 고고학 자료에 접근한다. 맥락적 고고학에서는 고고학 자료를 일종의 문헌 기록으로 본다(고일홍, 2012: 302). “물질 문화는 그것을 생산해낸 사회의 모습을 있는 그대로 ‘반영’하는 것이 아니며, 사실은 그 사회의 재생산과 변화를 유도하는 숨겨진 의도들도 담고 있다. 즉, 물질문화는 ‘의미를 가지도록 형성된’ 것이다”(Hodder, 1982, 15; 고일홍, 2012, 302 재인용).

맥락적 고고학은 고고학 자료를 해석하기 위해 구조주의 접근방식을 차용하였다. 이에 맥락적 고고학을 '구조주의 고고학'이라고 표현하기도 한다. 구조주의에서 언어를 하나의 기호체계인 기표와 기의로 구분하듯, “물질문화도 물질(예를 들어 토기)로 대표되는 기표와 그것의 용도(토기의 경우, 조리 또는 저장)로 파악되는 기의로 나뉜다. 그러한 물질 또는 그것에 의해 가리켜지는 의미들(그리고 그것의 가치)은 양측적 대립과 상대적인 비교에 의해 결정되며 이 또한 일종의 연쇄를 형성한다”(김종일, 2012, 27). 이러한 구조주의적 접근은 유물·유적의 의

미에 대한 해석이 단순한 형태의 복원을 통해서 가능한 것이 아니라, 유물·유적을 둘러싸고 있는 맥락의 파악과 함께 유물·유적을 과거의 맥락 안에 위치 지움으로써 가능하다는 점을 우리에게 말해준다. 또한 과거의 유물·유적이 현재의 맥락 안에서 위치 지워짐으로서 일어나는 의미의 변화에 대해서도 주목할 수 있도록 해준다(김종일, 2012, 28).

경관 고고학은 경관을 인간의 사회적 행위와 관련하여 의미화한 후, 이를 해석하고 분석하는 학문이다(중앙문화재연구원, 2012). 경관 고고학은 사물의 의미가 그것의 ‘본질’에 있다기보다 그 사물로부터 비롯된 ‘현상’에 있다고 보는 현상학의 입장을 고고학에 적용시키면서 성립하였다(고일홍, 2012, 305).

유물을 사용했던 과거 사람들이 경험했던 현상 속에서 고고학 자료에 대한 의미를 파악하는 경관 고고학은 주로 선사시대 거석 기념물 연구에 활용되었다. 예컨대, 과거 사람들이 거석 기념물과 관계를 맺었을 때 일어났을 시각적 현상들에서 거석 기념물의 의미를 찾으려 하며, 특히 주변의 경관과 관련된 시각적 현상들에 초점을 맞추어 연구를 진행한다(고일홍, 2012, 307-308).

한편, 현상학의 영향을 받았음에도 약간 다른 방식으로 고고학 자료의 ‘의미’를 찾아내는 시도가 있었다. ‘사물의 경관 속 입지’가 아니라 ‘사물 그 자체’로부터 나온 현상을 중심으로 고고학 자료의 의미를 찾고자 하는 방식인데, 베렛(J. C. Barrett)의 스톤헨지(Stone Henge)에 대한 해석을 사례로 들 수 있다.

스톤헨지로 연결되는 ‘접근로’의 경우, 의미는 그것으로부터 비롯되며 신체적으로 경험되는 현상들에서 찾을 수 있는데, 주지하다시피 ‘길’이라는 것은 사람들로 하여금 열을 지어 걷게 하며, 열이라는 것에는 앞에서 이끄는 사람과 뒤에서 따라가는 사람이 있게 마련이다. 스톤헨지의 접근로가 사용되었을 무렵이 바로 이 지역에서 사회의 계층적 분화가 본격적으로 시작되었을 시점인 것을 감안하면, 제의적 맥락에서 진행되었을 행렬 속의 순서 매김은 사회 내의 순서 매김을 재생산하는 기능을 했으리라고 볼 수 있다(Barrett, 1994; 고일홍, 2012, 309-310 재인용).

맥락 고고학과 경관 고고학은 거대 담론으로서의 일반화를 거부하고 특수한 맥락과 경관이라는 당시의 현상 속에서 그 의미를 구성해간다는 점에서 과정주



의 고고학과 차이가 있다.

다섯째, 탈 과정주의 고고학은 고고학 자료를 맥락, 경관, 및 인간의 사회적 행위 등과 관련지어 의미화해 과거에 대한 해석을 보다 다양하고 풍성하게 해주었다는 점에서 의의가 있다. 하지만, 탈 과정주의 고고학은 다음과 같은 한계도 지니고 있다. 우선, ‘어떻게 해석의 타당성을 검증할 수 있을 것인가?’라는 문제이다. 탈 과정주의자들은 과정주의 고고학의 방법론을 비판하거나 거부하였지만, 자신들의 생각을 입증할만한 적절한 방법론을 제시하지 못하였다. 다음은 연구 대상과 시기의 문제로, 탈 과정주의 고고학에서는 맥락, 경관 및 인간의 사회적 행위에 대한 정보를 충분히 확보할 수 있는 최근을 연구 대상과 시기로 잡는 경우가 많다. 상대적으로 고고학적 자료가 부족한 먼 과거를 연구 대상으로 삼기에는 어렵다는 한계가 있다. 마지막은 상대주의적 태도에 대한 문제로, 어느 누구의 견해라도 다른 사람의 견해와 똑같이 유효하다고 간주해야 한다는 점, 해석의 경우 ‘어떤 것이든 괜찮다’는 식의 상대주의로 흐를 수 있다는 점을 한계라 할 수 있다(Renfrew & Bahn, 2004, 이희준 역, 2006, 45).

한편, 1980년대와 1990년대 동안 과정주의 고고학과 탈 과정주의 고고학의 한계를 뛰어넘으려는 시도들이 등장하고 있다. 이러한 시도들은 과정주의 고고학과 탈 과정주의 고고학을 서로 배격하는 이론으로 보고 있는 것이 아니라, 서로의 보완 속에서 변증법적인 합을 추구하는 방식이다. 이는 과정주의 고고학이 지녔던 ‘극단적 실증주의가 지닌 인간 문화의 정신적 측면에 대한 소홀’이라는 한계점과 탈 과정주의 고고학이 지녔던 ‘극단적 주관주의가 지닌 상대주의적 한계’를 극복하려는 것이다. 다시 말해, 이러한 시도들은 인간 문화의 정신적 측면에 대한 다양한 이해 속에서도 과거에 대한 일반화를 추구하는 것을 목표로 삼는다.

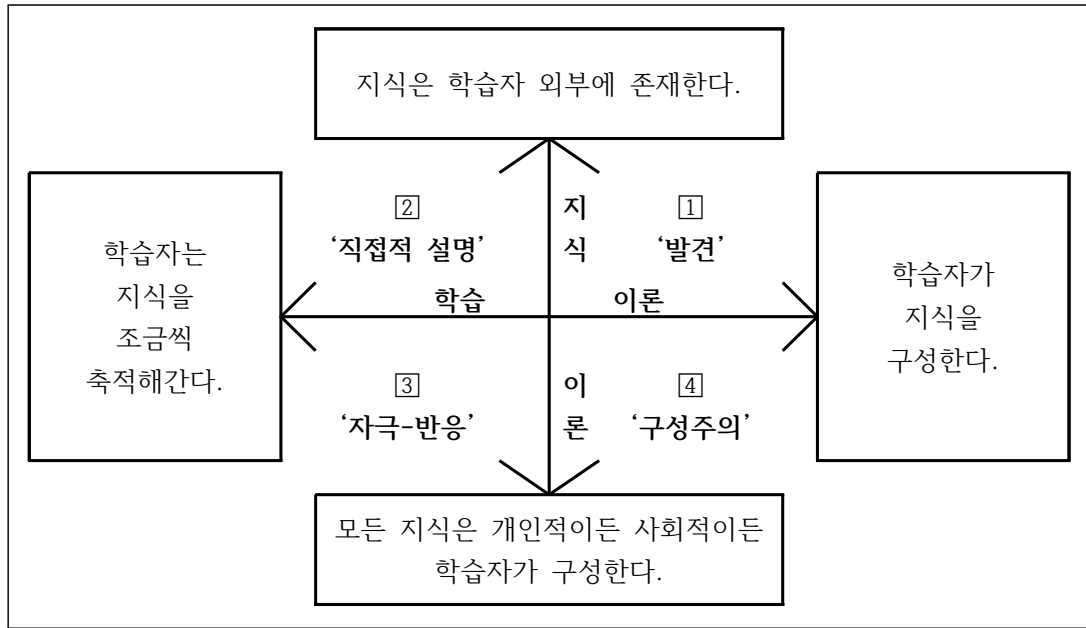
## 2. 고고학적 접근에 따른 박물관 교육의 유형

앞서 살폈듯이 고고학적 접근법들은 각기 중시하는 부분이 다르다. 하지만 이를 종합하여 고고학의 연구 목적을 제시하면 다음과 같다. “과거 문화의 여러 측면을 복원하고, 이들 문화가 어떻게 그리고 왜 변화하였는지를 설명하고, 나아가서 당시 문화의 의미를 이해하는 것이다”(최성락, 2004, 278). 이처럼 고고학은 각각의 접근법들이 지닌 장점들을 극대화하는 방향으로 전개되어야 한다. 같은 맥락에서 선사유적 박물관 또한 각각의 고고학적 접근법들이 지닌 장점(교육 내용)을 극대화하는 방향으로 전시와 교육 프로그램(교육 방법)을 구성해야 한다. 이런 차원에서 고고학적 내용 요소가 박물관 전시 및 교육 프로그램이라는 방법 요소와 어떻게 연결되고 있는지 살필 필요가 있다. 2절에서는 고고학적 접근에 따른 박물관 교육의 유형을 살펴볼 것이다. 이는 선사유적 박물관 전시 및 교육 프로그램이 각각의 고고학적 접근법들이 지닌 장점을 극대화하는 방향으로 전개되고 있는지 분석할 수 있는 토대로 활용된다.

### 1) 지식과 학습이론에 따른 박물관 교육의 유형

전통적으로 박물관은 유물의 수집·조사·연구 활동에 많은 힘을 기울여왔다. 하지만, 최근에는 박물관 이용자에 대한 관심과 교육으로 그 역점이 이동하고 있다(Hein, 2000, 최석영 역, 2012, 10). 이와 관련하여 박물관 전시물을 통한 관람자의 능동적인 의미 구성을 강조하는 하인(George E. Hein)의 구성주의 박물관 교육론을 대표적으로 들 수 있다.

하인(George E. Hein)은 자신의 구성주의 박물관 교육론에서 ‘지식’과 ‘학습’을 어떻게 보느냐에 따라 네 가지 서로 다른 박물관 교육 이론을 제시하였다( [그림 II-1] 참조).



[그림 II-1] 하인의 지식과 학습 이론에 따른 박물관 교육이론5)  
(Hein, 2000, 안금희 외 역, 2015, 44)

[그림 II-1] 에서 보듯이, 지식 이론은 ‘지식이 학습자의 외부와 내부 어디에 존재하는가?’에 따라 나뉘고, 학습 이론은 ‘학습자가 지식을 수동적으로 축적하는가, 아니면 능동적으로 구성하는가?’에 따라 나뉜다. 하인은 이에 따라 네 가지 박물관 교육 이론을 제시하였다.

### (1) 발견에 입각한 박물관 교육

하인은 ‘외부-능동’ 측면인 ①을 ‘발견’으로 파악하며, ‘발견에 입각한 박물관 교육’에 대해 설명하였다. 발견 위주의 교육에서 학습 활동은 학습자들이 변화를 경험하며 단지 배운 것을 흡수하는 데 그치지 않고 그들의 마음이 작용하는 방식을 변화시킨다(Hein, 2000, 최석영 역, 2012, 46). 이런 맥락에서, ‘발견에 입각한 박물관 교육’은 다음과 같은 특징을 지닌다(Hein, 2000, 최석영 역, 2012, 47).

- ① 탐구 위주의 전시, 관람자들이 활발하게 학습할 수 있도록 전시 구성
- ② 박물관 이용자들이 답을 할 수 있도록 레이블이나 패널에 질문 삽입

5) 이 그림에서 ‘①, ②, ③, ④’는 이해의 편의를 위해 연구자가 추가했음을 밝힌다.

- ③ 박물관에서 제시한 전시 해석과는 다른 해석을 해볼 수 있도록 유도
- ④ 박물관 이용자들이 학교에서 습득한 결론에 이르도록 박물관 활동 구성
- ⑤ 성인이나 전문가를 위한 워크숍에서는 전문적 실험이나 다른 형태들의 증거를 제시해 해당 유물들의 진정한 의미에 대해 이해해볼 수 있도록 구성

발견에 입각한 박물관은 학자들의 연구 결과를 학습자들이 스스로 발견할 수 있도록 전시와 교육 프로그램을 구성한다. 이를 위해 박물관에서는 학습자들로 하여금 스스로 조작하고 탐색하며 실험해볼 수 있는 기회를 제공한다. 하지만, 학습자들이 스스로 발견한다고 해서 그것이 새로운 해석을 만들어내는 수준은 아니다. 학습자는 학자들에 의해 이미 만들어진 결과를 발견해가는 것이기 때문이다. 그렇기에 발견에 입각한 박물관에서는 특정한 방향으로 학습자들이 학습할 수 있도록 전시와 교육 프로그램을 구조화한다.

## (2) 설명 위주의 박물관 교육

하인은 ‘외부-수동’ 측면인 [2]를 ‘설명’으로 파악하며, ‘설명 위주의 박물관 교육’에 대해 다음과 같이 설명하였다. 설명식 교육에서 가장 중요한 것은 교과 내용으로, 이와 관련해 교육적인 과제는 교과의 핵심 구조를 알아내는 일이고, 학습 이론적 과제는 가장 쉽게 배울 수 있는 개별 단위가 무엇인지 찾아내는 일이다(안금희 외 역, 2015: 75). 이와 관련해, 설명위주의 박물관은 다음과 같은 특징을 지닌다(Hein, 2000, 안금희 외 역, 2015, 61).

- ① 명확한 시작점과 종료점을 가지고 의도적인 순서로 순차적으로 전시 구성
- ② 전시회로부터 학습할 수 있는 무엇인가를 설명하는 교훈적인 구성요소(레이블, 패널 등) 제시
- ③ 간단한 것부터 복잡한 것까지 주제에 대한 위계적인 배열
- ④ 주제의 위계적인 배열을 포함한 전통적인 학교교육과정을 따르는 교육 프로그램
- ⑤ 구체적인 학습 주제를 가진 교육 프로그램

설명 위주의 박물관은 학자들의 연구 결과를 학습자에게 직접 제시하는 방식으로 전시와 교육 프로그램을 구성한다. 여기에서 중요한 것은 교과 내용(고고학

적 연구 결과)으로, 박물관에서는 학습자들이 교과 내용으로서의 고고학적 연구 결과를 효과적으로 알게 하는데 중점을 둔다. 그렇기에 설명 위주의 박물관에서는 의도적인 교수 목적을 지닌 순차적 전시를 지향하고, 레이블과 패널 같은 설명문을 전시에서 활용한다.

### (3) 자극과 반응 위주의 박물관 교육

하인은 ‘내부-수동’의 측면인 ③을 ‘자극-반응’으로 파악하였는데, ‘자극-반응 위주의 박물관 교육’은 다음과 같은 특징을 지닌다(Hein, 2000, 안금희 외 역, 2015, 76).

- ① 방법에 주안점을 두고 내용의 가치문제에 관해서는 신경 쓰지 않음(학습 내용이나 활용 맥락에 상관없이 교수 방법론에 주목)
- ② 전시물을 선형적이며 계열적으로 구조화
- ③ 학습 목표를 설정하고 강화 모델을 분명히 함
- ④ 인식론에 상관없이 모든 영역에 일반화 적용 가능한 프로그램에 주안점을 두는 전시 방식 권장

자극과 반응 이론에 토대를 둔 박물관은 설명적인 레이블이나 패널들을 통해 전시에서 학습해야 할 것이 무엇인가를 중점적으로 보여주며 시작과 끝이 분명하고 의도된 교수 목적을 가진 순차적인 전시를 제시한다(Hein, 2000, 최석영 역, 2012, 45-46). 그렇기에, 행동주의를 배경으로 하는 자극-반응주의 박물관에서는 자극적인 제시를 통해 관람자들의 즉각적인 지식 습득을 강조하게 된다.

### (4) 구성주의에 입각한 박물관 교육

하인은 ‘내부-능동’의 ④를 ‘구성’으로 파악하며, ‘구성주의에 입각한 박물관 교육’에 대해 다음과 같이 설명하였다. 구성주의에 입각한 박물관 교육은 학습자의 학습과 관련해, 두 가지 요소를 중시한다. 하나는 학습자의 적극적인 참여로, 학습자들이 손과 정신을 사용하고 해당 세계와 상호 작용하며 결론에 이르러 유물과 유적에 대한 이해를 높이는 것이다. 그렇기에 이 과정에서 ‘실험’은 가장 중

요한 활동이다. 다른 하나는 학습자가 내린 결론의 유효성이 ‘진리의 외부적 기준에의 부합 여부’가 아닌, 학습자가 구성한 실재 안에서 ‘그러한 결론들이 의미를 갖는가의 여부’로 판단한다는 점이다(Hein, 2000, 최석영 역, 2012, 47).

위의 두 가지 요소 중 후자는 박물관 교육에 대한 내러티브 접근과 유사하다. 내러티브적 접근은 박물관 교육에 대한 구성주의적 입장과 맥을 같이 하면서도, ‘관람자들의 고유한 내러티브 구성’에 보다 초점을 둔다. 로버츠(Lisa C. Roberts)는 박물관에서 관람자들이 각자 고유한 내러티브를 구성함으로써 의미를 만들어간다고 보았다. 그녀는 박물관에서의 학습을 ‘관람자 내러티브’라 명명하며, 관람자 경험의 내러티브적 관점을 부각시켰다. 로버츠에 따르면, 박물관에서 모든 관람자는 동일한 요소를 만나게 되지만, 그들은 본 것에 관하여 자신만의 내러티브를 구성하면서 개인적으로 독특한 경험과 해석을 하게 된다. 결국, 박물관 경험은 박물관에 의해서뿐만 아니라 관람자에 의해서도 형성 된다는 의미이며, 이 때 관람자 개인의 내러티브는 박물관 경험을 형성하는 주요 수단이 된다(Roberts, 1997, 137; 김선아, 2012, 19 재인용).

로버츠는 내러티브 구성 개념을 박물관 전시에 적용하며, 내러티브 구성을 돕는 박물관의 역할에 대해 논의하였다. 그는 지식보다는 내러티브와 관련된 기획이 박물관의 역할이라고 주장하였다. 또한 그녀는 박물관이 전시 관람을 통해 관람자가 자신의 내러티브를 발견하고 스스로 구성할 수 있도록 조력해야 함을 제안하였다. 이를 위해 하나의 전시물에 대한 여러 문화적 시각을 제시함으로써 의미가 본질적으로 고정된 것이 아니라 광범위한 조건의 세트와 관련되어 존재한다는 것을 암시해야 함을 강조했다(Roberts, 1997, 3; 김선아, 2012, 41 재인용).

예컨대, 무덤의 기능으로만 알고 있던 고인들에 대해, 어떤 문화권 또는 어떤 유적에서는 ‘공동 무덤의 묘표석’, ‘종족이나 집단의 모임 장소’, ‘의식을 행사하는 제단’으로 사용되었음을 제시해준다. 이를 통해 관람자들은 고인돌의 기능적 의미가 고정된 것이 아니라, 다양한 문화 또는 맥락 속에서 다양한 의미로 존재할 수 있음을 알게 된다. 더 나아가 자신이 발을 딛고 서 있는 유적의 전체 상황 속에서 고인들에 대한 자신만의 의미를 구성하게 된다.

관람자들의 고유한 내러티브 구성에 초점을 둔 구성주의적 박물관에서는 관람자들이 지식을 구성할 수 있도록 전시를 구성한다. 즉, 전시 큐레이터의 전시 의

도가 무엇이든 간에 박물관 이용자들의 결론이 유효할 수 있는 방식으로 전시를 한다. 따라서 구성주의에 토대한 박물관 전시는 특정한 동선은 물론 시작과 끝이 전혀 없는 시작점이 많고, 넓은 범주의 적극적 학습 양식이 제공되며 관점의 범주들이 설정되고 박물관 이용자들의 삶의 경험을 이용할 수 있는 활동과 경험들을 통해 자료(그리고 생각)들과 관련짓게 하며, 학생들이 실험하고 추정하고 결론을 도출할 수 있도록 경험이나 자료들을 제공한다(Hein, 2000, 최석영 역, 2012, 48). 예를 들어, 고고학자들의 해석이 다양하게 나오고 있는 유물 또는 유적이 있다면, 그것을 전시할 때 학자들의 다양한 견해를 레이블 등에 함께 제공한다. 그리고 제공된 학습 활동지 등에 자신의 생각을 정리해보게 할 수 있다.

구성주의에 입각한 박물관 교육론에서, 박물관 이용자가 내린 결론들에 대한 기준은 박물관에서 주어진 교육목표가 아닌 학습자 자신이 나름대로 내린 다양한 결론과 해석 그 자체에 있다. 이와 관련해 하인은 “구성주의 관점에서 전시하면 여러 관점을 제시할 것이고 유물들을 해석하는 데 여러 방법이 유효할 것이며, 전시 유물에 대해 다른 관점과 다른 ‘진리들’을 말하게 될 것이다. 이것이 박물관 전시에 대한 전통적인 관점과 현격하게 대조적인 것이다”(Hein, 2000, 최석영 역, 2012, 48)라고 주장하였다. 따라서 구성주의에 입각한 박물관은 박물관 이용자의 다양한 삶의 양식을 고려한 전시 및 교육 프로그램을 준비해야 하며, 관람자들 삶의 경험을 활용해 적극적인 의미생성과정을 유도하고 격려해야 한다. 이와 관련해 구성주의적 박물관은 다음과 같은 특징을 지닌다(Hein, 2000, 안금희 외 역, 2015, 291-334).

- ① 전시와 교육 프로그램을 학습자가 이미 알고 있던 지식과 연관시키기
  - 오리엔테이션 실시: 박물관이 전달하고자 하는 메시지에 관람객들이 집중하기 전에, 그들이 어디에 그리고 왜 있는지 알려주는 오리엔테이션을 전시에 포함(예: 박물관 전시 구성과 관련된 동영상 제시)
  - 개념적 접근성 확보: 낯선 전시물을 관람객에게 익숙한 것과 연관시켜 전시(예: 용관묘 옆에 현재 사용하는 목관 등을 함께 전시, 불을 만드는 활 옆에 성냥 또는 라이터 함께 전시)
- ② 다양한 관람자 또는 학습자가 쉽게 접근할 수 있도록 전시 및 교육 프로그램 구성

• 인지 발달상의 적절성 확보: 서로 다른 집단에게 서로 다른 전시 및 체험 공간 제공(예: 학생 관람객을 위한 전시 공간, 성인 관람객을 위한 전시 공간, 전문가들을 위한 전시 공간 등)

• 학습에의 접근성 확보: 모든 관람객들이 접근 가능하도록 전시 구성(예: 관람개의 키에 따라 레이블 및 패널의 높이 달리하여 제공-아동용은 낮은 높이에 쉬운 용어를 사용해 전시, 점자 또는 오디오 기능이 포함된 레이블 및 패널, 박물관 전시 관련 공연 및 드라마 제공, 전시 및 교육과 관련해 참고 도서 및 인터넷 활용할 수 있는 공간 제공, 관람객의 능력 유무-나이-교육적 배경-선호하는 학습 방식과 무관하게 모든 관람객이 친근함을 느낄 수 있는 보편적인 내용과 방식으로 전시 구성 등)

③ 학습자에게 ‘지적 도전’을 격려하는 방식으로 전시 및 교육 프로그램 구성(예: 익숙하게 알고 있던 견해와는 다른 방식의 해석 제공, 다른 해석이 포함될 수 있는 유물을 전시)

구성주의에 입각한 박물관은 학습자들의 고유한 내러티브 구성에 초점을 두고 전시와 교육 프로그램을 구성한다. 그렇기에 박물관은 학습자들이 스스로 지식을 구성할 수 있도록 그들의 사전 지식과 경험을 전시 및 교육 프로그램에 연관시켜야 한다. 또한 학습자가 자신만의 고유한 지식을 구성해갈 수 있도록 다양한 해석이 포함된 유물들을 전시하는 방식으로 학습자의 ‘지적 도전’을 격려해야 한다.

설명 위주의 박물관 교육은 ‘복원된 과거 문화의 여러 측면 기술’(문화사 고고학의 관점)이라는 것을 학생들에게 가르치는데 적합하다. 발견에 입각한 박물관 교육은 ‘과거 문화가 어떻게 그리고 왜 변화했는지에 대한 설명’(과정주의 고고학의 관점)을 학생들이 찾아가는 데 유용하다. 구성주의에 입각한 박물관 교육은 ‘당시 문화의 의미를 보다 다양하고 두텁게 이해’(탈 과정주의 고고학의 관점)하는데 적합하다. 다만, 자극-반응 위주의 박물관 교육은 행동주의적 접근이라는 측면에서 현재의 박물관 교육에는 적합하지 않다. 요컨대, 설명 위주의 박물관 교육, 발견에 입각한 박물관 교육, 구성주의에 입각한 박물관 교육은 각각의 고고학적 접근이 지닌 목적에 부합한 방식으로 적용될 수 있다는 것이다. 이는 각각의 박물관 교육론이 각각의 고고학적 목적에 부합한 방식으로 적용되어야 함을 말하는 것으로, 선사유적 박물관은 고고학의 세 가지 접근법이 지닌 장점을 극대화시키는 방향으로 전시 및 교육 프로그램이 구성해야 할 것이다.



## 2) 고고학 내용지식과 학습론을 고려한 박물관 교육의 유형

선사시대 학습은 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 통해 이루어질 필요가 있다. 하지만, 이것은 현재 이루어지고 있는 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램이 ‘학문적으로, 교육적으로 타당하다’라는 전제 하에서만 타당성을 확보할 수 있는 진술이다. 그렇다면, 선사유적 박물관의 전시 및 교육프로그램이 ‘학문적·교육적 타당성’을 확보하려면 어떤 조건을 충족해야 할까?

첫째, 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램은 고고학적 연구 방법론 및 결과들을 충분히 반영해야 한다. 구체적으로 지금까지 이루어져 왔던 여러 고고학적 접근들은 각기 장단점을 지니고 있다. 그렇기에 선사유적 박물관 교육에서 ‘내용 지식(학문)’<sup>6)</sup>적 타당성을 확보하기 위해서는, 각각의 고고학적 접근이 지닌 장점을 살리는 방향으로 전시 및 교육 프로그램이 이루어져야 할 것이다.

둘째, 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램은 박물관 교육에 대한 연구 결과도 충분히 반영해야 한다. 박물관 교육은 보여주고 가르쳐야 할 ‘내용 지식’과 그것을 관람자들에게 어떻게 제시할 것인지에 관한 ‘교수·학습 방법’<sup>7)</sup>이 결합하여 이루어진다. 그렇기에 선사유적 박물관 교육에서 ‘교수·학습’적 타당성을 담보하기 위해서는 각각의 박물관 교육의 접근들이 지닌 장점을 살리는 방향으로 교육이 이루어져야 한다.

실제, 선사유적 박물관 전시 및 교육 프로그램은 각각의 고고학적 접근과 박물관 교육의 접근법들이 서로 ‘지식(내용 지식)’과 ‘교수·학습(방법 지식)’의 역할을 담당하며 연결되어 있다. 선사유적 박물관에서 전달하고자 하는 메시지와 내러티브는 지식적 측면에 해당하는데, 이는 고고학적인 연구 방법 및 결과를 반영한다. 마찬가지로, 선사유적 박물관의 유물·유적 전시 방식과 교육 프로그램 구성 방식은 박물관 교육의 접근법들을 논리적으로 반영한다. 하지만 이는 개념상의 구분으로, 실제 선사유적 박물관에서는 고고학적 연구와 박물관 교육의 접근법들

6) ‘내용 지식’은 교과(역사)에 대한 지식으로 역사 학문에 대한 개념화, 역사 연구 방법에 관한 지식, 역사 내용(사실, 사건 등)에 관한 지식 등을 의미한다. 그렇기에 본고에서의 내용 지식은 고고학에 대한 개념화, 고고학 연구 방법에 관한 지식, 고고학적 내용(유물, 유적 등)에 관한 지식 등이라고 할 수 있다.

7) ‘교수·학습 방법’은 ‘방법 지식’이라고 할 수 있는데, 이는 교실 실천 및 학생에 대한 지식으로 활동 및 교수 실천에 관한 지식, 실천적인 학습 이론 등을 의미한다. 그렇기에 본고에서의 교수·학습 방법(방법 지식)은 박물관의 전시 및 교육 프로그램 구성에 관한 지식, 실천적인 박물관 교육 이론 등이라고 할 수 있다.

이 서로 교차하며 전시 및 교육 프로그램으로 구현된다.

하지만 앞서 살펴보았듯이, 각각의 고고학적 접근과 박물관 교육의 접근법들은 모두 장단점을 지니고 있다. 단점을 최소화하면서 장점을 살리는 방향으로 ‘선사유적 박물관 교육’이 이루어지기 위해서는, 우선적 ‘고고학적 접근에 따른 박물관 교육’을 유형화할 필요가 있다. 이 유형들을 토대로 선사유적 박물관을 비판적으로 분석하고, 그 과정에서 선사유적 박물관 교육의 방향성을 찾을 수 있기 때문이다.

이런 맥락에 따라, 고고학적 접근에 따른 박물관 교육의 유형을 살펴 볼 필요가 있다. 앞서 하인(George E. Hein)은 ‘지식’과 ‘학습’을 어떻게 보는가에 따라 박물관 교육을 ‘발견’, ‘직접적 설명’, ‘자극-반응’, ‘구성주의’ 네 가지로 구분하였다.

이 네 가지 구분에 선사유적 박물관 교육의 내용적 토대가 되는 세 가지 고고학적 접근을 대입해 ‘고고학적 접근에 따른 박물관 교육’을 유형화하면 다음과 같다.

첫째, ‘기술(記述)-직접적 설명’이라고 표현할 수 있는데, 이는 문화사 고고학과 관련이 있는 박물관 교육론이다. ‘기술적 접근-직접적 설명’에서는 지식이 학습자의 외부에 존재하고 학습자는 이를 수동적으로 축적해간다. 문화사 고고학은 원래 외부에 존재하고 있던 과거의 생활양식을 복원해 이를 상세하게 기술하는 것을 목적으로 한다(외부). 그렇기에 문화사 고고학이 박물관 교육에 적용되면 이에 대한 지식을 최대한 많이 전달하는 직접적 설명의 방식을 추구하게 된다(축적).

둘째, ‘설명-발견’이라고 표현할 수 있는데, 이는 과정주의 고고학과 관련이 있는 박물관 교육론이다. ‘설명적 접근-발견’에서는 지식이 학습자의 외부에 존재하고 학습자는 이를 능동적으로 발견한다. 과정주의 고고학에서는 해당 유적에 살았던 선사인들의 생활상과 문화 변동에 대해 과학적으로 설명(일반화)하는 것을 목적으로 한다. 더 나아가 이 일반화를 이용해 다른 유적까지도 과학적인 방식으로 설명 하려 한다. 그렇기에 과정주의 고고학이 박물관 교육에 적용되면, 이미 존재하는 학문적 결과인 일반화(외부)를 학습자가 학자들의 방식을 쫓아 그것을 발견하게 되는 것이다(구성).

셋째, ‘해석-구성주의’라고 표현할 수 있는데, 이는 탈 과정주의 고고학과 관련이 있는 박물관 교육론이다. ‘해석적 접근-구성주의’에서는 학습자가 외부에 존재하는 대상을 자신만의 지식으로 구성해낸다. 탈 과정주의 고고학에서는 해당

유적지의 독특한 문화에 대한 두터운 이해를 위해, 다양한 관점들을 살펴보고 이를 자신만의 지식 또는 내러티브(내부)로 다시 구성한다(구성).

고고학적 접근에 따른 박물관 교육의 세 가지 유형을 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

첫째, ‘기술-직접적 설명’ 접근법에서는 문화사 고고학의 연구 논리에 따라 복원된 과거의 고고학적 문화를 세세하게 알려주려 한다. 이 접근법에서 전시 기획의 목적이자 주요한 메시지는 ‘복원된 과거를 상세하게 알려주는 것’이다. 그렇기에 유물과 유적의 형식, 편년 체계, 이주 및 전파와 같은 것들을 전시 속에 세세히 포함시킨다. 이처럼 상세하게 직접적으로 알려주는 것을 목적으로 하기에, 전시 및 체험 또한 그 의도에 적합한 순차적 관람이 될 수 있게 경로를 선형적으로 제시한다. 따라서 관람자의 경로를 지정하여 전시를 구성하게 된다.

한편, ‘기술-직접적 설명’ 접근법에서는 학생들이 외부의 지식을 효과적으로 축적하는 것을 교육의 방향으로 삼는다. 그렇기에 전시 및 교육 프로그램의 구조는 다음과 같이 나타난다.

- 유물과 유적의 형식, 편년 체계, 이주 및 전파에 대해 직접적으로 기술하기
- 복원된 과거의 생활양식을 직접 설명하기
- 레이블 또는 패널 등을 활용해 알려주어야 할 내용을 직접 제시하기
- 유리관 안에 유물을 대상화시켜 전시하고 레이블에 그에 대한 세부적인 내용(용도, 형식, 편년 등)을 제시하기
- 전시 및 교육 프로그램에서 체험을 중요시 하지 않기

둘째, ‘설명-발견’ 접근법에서는 과정주의 고고학의 연구 논리에 따라 해당 유적에 대한 문화 변동과 생활상을 일반화하여 제시한다. 이 접근법에서 전시 기획의 목적이자 주요한 메시지는 ‘일반화된 진술로 표현된 당시의 문화상과 문화 변동 과정을 학생들로 하여금 발견하게 하는 것’이다. 그렇기에 일반화와 관련이 있는 것들은 순차적으로 제시하고, 그러한 일반화의 과정에서 순서가 필요 없는 병렬적인 것들은(예: 의-식-주생활 문화의 순서) 경로를 정하지 않을 수도 있다. 하지만, 전체적인 전시 및 체험 경로는 순차적이라 할 수 있다.

한편, ‘설명-발견’ 접근법에서는 학생들이 외부의 지식인 일반화를 발견하는 것을 교육의 방향으로 삼는다. 그렇기에 전시 및 교육 프로그램의 구조는 다음과 같이 나타난다.

- 일반화가 가능하도록 유물과 설명 패널을 순차적으로 제시
- 체험학습교재 내용도 일반화가 가능하도록 순차적으로 구성
- 일반화의 과정에서 학습자들이 답을 발견해 갈 수 있도록 레이블이나 패널에 질문 삽입
- 과거 문화에 대해 일반화(가설-검증-일반화)를 할 수 있도록 체험학습교재 구성
- 실험 고고학을 통해 유물의 용도 등을 파악하게 되었다는 내용 전시에 활용
- 학습자가 직접 조작, 탐색, 실험해 볼 수 있는 체험 기회 제공
- 체험 과정을 체험학습교재의 내용으로 삽입
- 민족지 고고학을 통해 유물의 용도 등을 파악하게 되었다는 내용 전시에 활용
- 전시된 유물·유적이 현존 인간 행위와 관련이 있다는 내용 전시에 활용
- 현존 인간 행위와의 관련성 속에서 유물의 용도, 당시의 생활 모습을 파악할 수 있도록 체험학습교재 구성

셋째, ‘해석-구성주의’ 접근법에서는 탈 과정주의 고고학의 연구 논리에 따라, 해당 유물과 유적에 대한 두터운 이해를 위해 다양한 견해들을 제시하고, 이를 통해 학습자들이 자신만의 내러티브를 구성하게 한다. 이 접근법에서 전시 기획의 목적이자 주요한 메시지는 ‘해당 유적에 두터운 이해를 통해 자신만의 해석(내러티브) 만들기’이다. 그렇기에 전시 및 체험 경로 또한 정해져 있지 않다. 오히려 다양한 관람 및 체험 경로가 될 수 있도록 전시 및 체험을 구조화한다.

한편, ‘해석-구성주의’ 접근법에서는 학생들이 외부의 대상을 자신만의 새로운 지식으로 구성해 하는 것을 교육의 방향으로 삼는다. 그렇기에 전시 및 교육 프로그램의 구조는 다음과 같이 나타난다.

- 유물·유적에 대해 다양한 고고학적 해석이 가능하도록 전시
- 다양한 해석이 담긴 설명 패널 제시
- 정답이 제공되지 않은 활동 제시(예: 고인들의 기능에 대해 다양하게 생각해보기)

하기. 그런 후, 고인들의 기능에 대한 다양한 해석을 제시하기)

- 유물·유적에 대한 다양한 고고학적 해석이 있을 경우, 그러한 견해들에 대해 학습자들이 스스로 생각을 정리할 수 있도록 체험학습교재 구성
- 맥락 고고학과 관련해 유물·유적을 둘러싼 과거의 다양한 맥락들을 살필 수 있도록 전시
- 다양한 맥락 속에서 유물·유적에 대한 의미를 해석할 수 있도록 체험 및 체험학습교재 구성(예: 빗살무늬토기가 발굴된 장소의 위치와 자연환경, 공반 출토된 유물 등을 함께 제시하여 학습자가 스스로 당시의 시대상을 해석해볼 수 있도록 체험 및 체험학습 교재 구성-빗살무늬토기를 사용했던 선사인이 되어 하루 일기 쓰기)
- 경관 고고학과 관련해 과거 사회의 행위를 그곳의 경관과 관련지어 의미화 할 수 있도록 전시
- 당시와 흡사한 경관을 체험학습교재에 제공하고, 학습자들이 스스로 그 속에서 경관과 관련지어 당시 사람들의 생활 모습에 대해 적거나 그려볼 수 있도록 체험 및 체험학습교재 구성

지금까지 살펴본 ‘고고학적 접근에 따른 박물관 교육의 유형별 특징’을 정리해서 제시하면 <표 II-1>과 같다.

〈표 II-1〉 고고학적 접근에 따른 박물관 교육의 유형별 특징

고고학적 접근에 따른 박물관 교육 유형	'기술-직접적 설명' 접근법	'설명-발견' 접근법	'해석-구성주의' 접근법	
지식과 학습이론의 관련성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지식이론 (내부-외부)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 외부</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 외부</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 내부</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습이론 (능동-수동)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 수동</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 능동</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 능동</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교육이론 (발견/직접적 설명/지극반응/구성주의)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 직접적 설명</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 발견 (이미 있던 것 발견, 일반화)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 구성 (외부의 대상을 자신의 지식으로 구성)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 관련 고고학적 접근</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화사 고고학</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 과정주의 고고학</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 탈 과정주의 고고학</li> </ul>
전시 및 교육의 세부 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 전시 및 교육 프로그램 기획 (메시지/내러티브)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 복원된 과거 생활양식(외부) : 당시의 고고학적 문화(시공간적 전개 양상 &lt;생활상&gt;)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해당 유적지에 대한 당시의 문화 변동 과정(외부)</li> <li>· 해당 유적지의 과거 문화에 대한 일반화(외부)</li> <li>· 범세계적 일반화(외부)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해당 유적지의 독특한 과거 사회 및 문화에 대한 다양하고 두터운 이해(내부)</li> <li>· 관람자 자신의 내러티브 구성(내부)</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 전시 및 체험 경로</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정해진 경로: 도도적인 순서로 순차적 전시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· '기술-직접적 설명', '해석-구성주의'의 중간 단계 일반화와 관련된 것은 순차적 전시, 다만, 다양하게 볼 필요가 있는 것들, 일반화 속에서 순서가 필요 없는 전시와 체험 등. 하지만 전체적으로는 일반화에 따른 순차적 전시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정해진 경로가 없는 다양한 전시 경로</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사전 경험과의 관련성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사전 경험과의 관련성 : 필요 없음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사전 경험과의 관련성 : 학교에서 습득하거나 이르면 박물관 전시 구성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사전 경험과의 관련성 : 오리엔테이션 실시, 개념적 접근성 확보, 인지 발달상의 적절성 확보, 학습에의 접근성 확보</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 의미구성방식</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 직접적 설명 (수동) ①(전시+교육) 유물과 유적의 형식, 편년 체계, 이주 및 전파에 대한 직접적 기술 ②(전시+교육) 복원된 과거 생활양식 직접 설명 ③(전시+교육) 전시 회로부터 시작하는 설명하는 요소(레이블, 패널 등) ④(전시+교육) 전통적인 학교 교과를 따르는 구조(예: 의식주 등)로 전시 (수동) ⑤(전시) 유리 배치를 통한 체험 활동</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 발견(능동) ①(전시+교육) 일반화 가능하도록 유물 배치 및 패널 순차적 제시 / 체험학습교재 내용도 일반화 가능하도록 순차적으로 구성 ②(전시+교육) 일반화로서의 답을 발견해 갈 수 있도록 레이블이나 패널에 질문 삽입 / 관람자 스스로 탐구해 답을 일반화할 수 있는 활동 제시 / 과거 문화에 대해 일반화를 할 수 있도록 체험학습교재 구성(가설-검증-일반화 과정 거치도록) ③(전시+교육) 실험 고고학을 통해 유물의 용도 등을 파악하게 되었다는 내용을 전시에 활용 / 학습자가 직접 조작, 탐색, 실험해 볼 수 있는 체험 기회 제공(체험학습교재로도 구성) ④(전시+교육) 만족지 고고학을 통해 유물의 용도 등을 파악하게 되었다는 내용을 전시에 활용 / 전시된 유물 유적이 현존 인간 행위와 관련이 있다는 내용을 전시에 활용 / 현존 인간 행위와의 관련성 속에서 유물의 용도, 당시의 생활 모습을 파악할 수 있도록 체험학습교재 구성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 구성(능동) ①(전시+교육) 유물·유적에 대해 다양한 고고학적 해석이 가능하도록 전시 / 다양한 해석이 담긴 설명 패널 제시 / 정답이 제공되지 않은 체험 활동 제시(예: 고인돌의 기능에 대한 다양한 해석-공동무덤의 묘표식, 종족이나 집단의 모임 장소, 의식 행위를 위한 제단으로서의 기능 등) / 유물·유적에 대한 다양한 고고학적 해석이 있으면, 그러한 견해들에 대해 스스로의 생각을 정리할 수 있도록 체험학습교재 구성 ②(전시+교육) 맥락적 고고학과 관련-유물·유적을 둘러싼 과거의 다양한 맥락들을 살필 수 있도록 전시 / 다양한 맥락 속에서 유물·유적에 대한 의미를 해석할 수 있도록 체험 및 체험학습교재 구성(예: 빗살무늬토기가 발굴된 장소의 위치와 자연환경, 공반 출토된 유물 등을 함께 제시하여 관람자가 스스로 당시의 시대상을 해석해 볼 수 있도록 체험 및 체험학습교재 구성 &lt;예: '빗살무늬토기를 사용했던 선사인이 되어 하루의 일기쓰기.&gt;) ③(전시+교육) 경관 고고학과 관련-과거 사회적 행위를 그곳의 경관과 관련지어 의미화 할 수 있도록 전시 / 당시와 흡사한 경관을 체험학습교재에 제공하고 학습자들이 스스로 그 속에서 경관과 관련지어 당시 사람들의 생활 모습에 대해 적거나 그려볼 수 있도록 체험 및 체험학습교재 구성 -경관 고고학 반영: 과거 사회적 행위를 그곳의 경관과 관련지어 의미화 할 수 있도록 전시</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지적 도전</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지적 도전 : 지적 호기심 유발(특정한 방향 &lt;일반화&gt;으로 학습해 나갈 수 있는 정도의 동기 유발)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지적 도전 : 지적 호기심 유발(특정한 방향 &lt;일반화&gt;으로 학습해 나갈 수 있는 정도의 동기 유발)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지적 도전 : 지적 호기심 유발(직접 조작, 탐색, 실험을 통해 자신의 지식 구성)</li> </ul>	

### 3. 제주 삼양동 선사유적 박물관의 전시구조와 교육 현황

#### 1) 제주 삼양동 유적지 개괄

제주 삼양동 유적지는 청동기부터 초기 철기시대의 해안평탄대지에 많은 사람들이 모여 큰 마을을 이루고 살았던 곳이다. 1970년대 고인돌 3기가 보고되면서 알려지기 시작하였으며, 제주대학교 박물관에서 이 일대에 대한 지표 조사를 실시한 후, 이 일대에 취락이 존재했었을 가능성을 제기하였다(제주문화유산연구원, 2011, 21). 이후 1996년 제주시 삼양동 1559번지에 대한 토지구획정리사업 과정에서 다량의 토기와 함께 청동기 시대 집터가 확인되었다. 삼양동에 대규모 마을 유적의 존재가 알려지게 됨에 따라, 1997년부터 1999년까지 세 차례에 걸쳐 삼양동 유적에 대한 발굴 조사가 진행되었다. 제주 삼양동 선사유적지 발굴 현황은 <표 II-2>와 같다.

<표 II-2> 삼양동 선사유적지 발굴 현황

연번	항목	현황
1	유적 위치	제주특별자치도 제주시 삼양2동 1559번지 일대
2	조사 연유	삼양지구 토지구획정리사업에 따른 구제 발굴 <sup>8)</sup> 조사
3	조사 기간	1차 : 1997년 4월 24일~1997년 10월 30일 2차 : 1997년 12월 10일~1998년 10월 5일 3차 : 1998년 11월 18일~1999년 7월 8일
4	조사 면적	1차 : 18,320㎡, 2차 : 16,500㎡, 3차 : 22,178㎡
5	조사 기관	국립제주대학교박물관
6	관 련문헌	국립제주대학교박물관, 2001, 『제주 삼양동유적Ⅱ·Ⅲ지구』 . 국립제주대학교박물관, 2002, 『제주 삼양동유적Ⅰ·Ⅴ지구』 .
7	유구 <sup>9)</sup> 현황	주거지 208동(원형 173, (장)방향 17, 부정형 18), 굴립주 건물지 <sup>10)</sup> 8동, 불다짐소성 <sup>11)</sup> 유구 20기, 소토유구 <sup>12)</sup> 11기, 구상유구 <sup>13)</sup> 3기, 폐기장 1기

8) 구제 발굴(救濟 發掘)은 대규모의 토목 공사로 인해 유적이 파괴될 위험에 처해 있을 때, 긴급하게 조사해서 유물과 유적을 보존하기 위해 행하는 발굴을 말한다.

9) 유구(遺構): 인간의 활동에 의해 만들어진 것으로 파괴되지 않고서는 움직일 수 없는 잔존물을 말한다. 유구는 대지 위에 구축한 것이기 때문에 유물과 같이 연구실로 옮겨서 분석할 수 없는 단점이 있으나 과거 인간들의 활동을 이해할 수 있는 중요한 고고학적 자료이다. 유구는 주거지, 수전지, 무덤, 저장고 등의 단순한 유구와 건축물, 사원 등의 복잡한 유구로 구분된다. 네이버 지식백과 고고학사전, <유구> (<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1639374&cid=43065&categoryId=43065>), (2017년 6월 12일 검색).

그 결과, 제주 삼양동 유적은 청동기시대 후기의 송국리형<sup>14)</sup> 움집터를 바탕으로 축조된 제주지역 최대 규모의 마을 유적이었음이 알려지게 되었다.<sup>15)</sup>

제주 삼양동 유적은 한반도의 대표적인 청동기시대 후기 문화를 이해할 수 있는 유적인 동시에, 제주 지역 송국리형 주거문화수용단계 (기원전 5~1세기)의 취락 흐름을 연구하는데 중요한 자료를 제공하는 유적이다. 이러한 가치가 인정되어 지난 1999년 11월 15일 사적 제416호로 지정되었다. 유적지 일대 실내외 전시관 설립 및 야외 움집 복원을 통해, 유물과 유적에 대한 전시 및 교육 프로그램을 진행하고 있다.

## 2) 전시 현황

제주 삼양동 유적은 실내 전시관, 실외 전시관 및 복원된 움집 14동으로 이루어진 야외 전시로 이루어져 있다. 실내 전시관에는 삼양동 유적지에서 발굴된 유물은 물론, 제주도 내에서 발굴된 유물들과 설명 자료들이 전시되어 있다. 실외 전시관에는 부지 발굴 조사에서 발굴된 유구, 원형 주거지 4동, 굴립주 건물지 2동, 수혈<sup>16)</sup> 유구 6기, 굴립주 2기, 불다짐 소성 유구 2기, 주혈<sup>17)</sup> 등 발굴 당시의 모습을 보존·전시하고 있다. 야외 움집 전시에는 대형 움집1동, 방형 움집1동, 원형 움집 11동, 굴립주 건물지 1동 등 총 14동을 복원하여 전시하고 있다. 삼양동 유적 전시관 구성 현황을 정리하면 <표 II-3>과 같다.

10) 굴립주 건물(堀立柱 建物): 땅을 파서 기둥을 세우거나 박아 넣어서 만든 건물로, 바닥면이 지면 또는 지표면보다 높은 곳에 있는 건물을 말한다. 바닥면의 위치에 따라 지상식(地上式)과 고상식(高床式)으로 나눌 수 있다. 네이버 지식백과 고고학사전, <굴립주 건물>(http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1637847&cid=43065&categoryId=43065), (2017년 6월 12일 검색).

11) 불다짐 소성: 불로 구워서 단단해진 상태의 물건을 말한다.

12) 소토(燒土) 유구: 흙이 탄 흔적을 말한다.

13) 구상(溝狀) 유구: 도랑 형태의 유구를 말한다.

14) 송국리형(松菊里型) 집자리란 충청남도 부여시 초촌면 송국리 유적의 집자리 형태로, 집터 내부 중앙에 타원형 구덩이를 조성하고 그 양쪽에 기둥구멍을 설치한 집터 양식을 말한다.

15) 제주시 문화유적 통합 홈페이지, '제주 삼양동 유적 홈페이지'(http://culture.jeju.go.kr/culture/sam.do), (2017년 6월 10일 검색).

16) 수혈(竪穴): 땅을 파는 것을 의미하며, 수혈 주거지는 땅을 파서 만든 주거지이다. 한편, 수혈 유구는 과거에 땅을 파서 현재 유적지에 남겨진 잔존 형태를 말한다.

17) 주혈: 기둥 구멍을 말한다.



〈표 II-3〉 삼양동 유적 전시관 구성 현황

연번	항목	현황
1	실내 전시관	삼양동 유적에서 출토된 유물과 설명자료 등을 전시
2	실외 전시관	원형 주거지 4동, 굴립주 건물지 2동, 다수 기둥구멍 등, 발굴 당시의 모습을 전시
3	야외 움집 전시	대형 움집1동, 방형 움집1동, 원형 움집 11동, 굴립주 건물지 1동 등 총 14동 복원 전시



[그림 II-2] 제주 삼양동 유적 전경

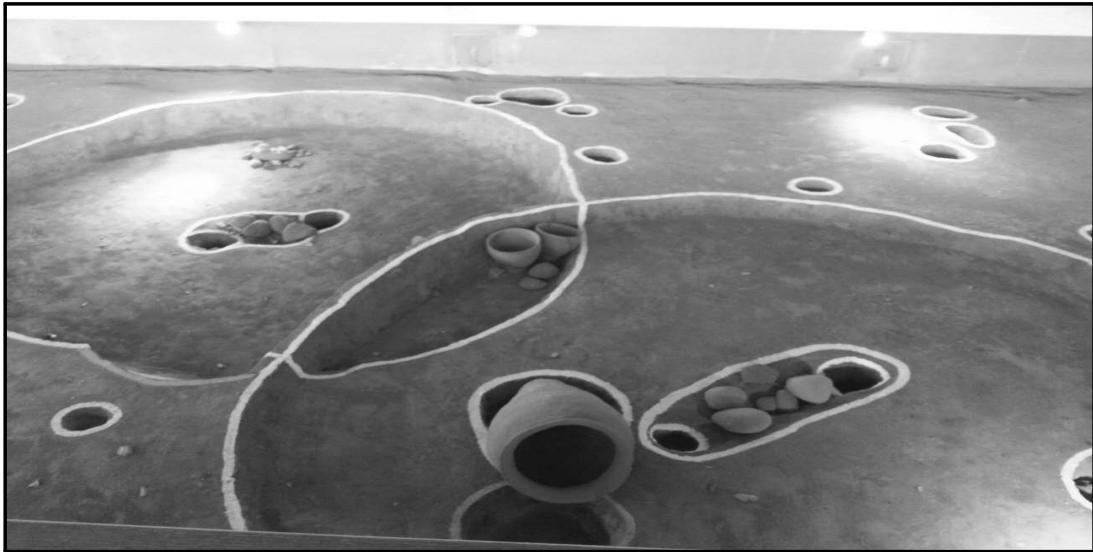
(다래나무, 김치년, 2011을 <http://blog.naver.com/cieng1/221005297076>에서 재사용)

실내 전시관은 전시 주제별로 ‘유적탐방’, ‘생활과 도구’, ‘선인의 삶’, ‘정보검색’으로 구분되어 있고, 삼양동 선사유적지에서 발굴된 유물과 제주도 일대에서 발굴된 유물들을 전시하고 있다. 삼양동 유적 실내 전시관 전시 현황은 <표 II-4>와 같다.

〈표 II-4〉 삼양동 유적 실내 전시관 전시 현황

연번	전시 주제	전시 소주제	전시 내용	전시 매체
1	유적 탐방	전시관 안내	전시관 안내	설명패널
		이미지 터널	과거로의 이동 이미지 표현	설명패널
		개관	삼양동 유적의 특징과 역사적 의의, 우리나라 전체의 선사문화와 비교	설명패널
2	생활과 도구	의생활, 식생활, 주생활	선사인의 의복, 식생활 및 문화 관련 유물 전시, 그 외에 식생활과 관련하여 토기를 진열장에 배치, 주생활과 관련해 주거지 모형 단면 전시	설명패널, 조각형 매체 (돋보기), 디오라마
		정착지의 생활	선사인의 어로, 채집, 수렵, 원시 농경 등의 생활상을 디오라마로 전시	설명패널, 디오라마, 입체영상
		정착지의 도구	발굴된 유물의 종류와 사용법, 제작 과정 소개, 제주도 선사유적 분포도 제시	설명패널
		삼양동 마을의 유적	삼양동 발굴지역 전체 모형 전시	설명패널, 디오라마
3	선인의 삶	도구의 생산	삼양동 유적에서 발굴되거나 관련된 토기, 석기, 해양 자원으로 만든 유물 전시(삼양동식 토기), 제주도 무문토기 변천관련 토기, 타 지역 출토유물 전시	설명패널
		교역 및 사회상	교역 및 사회상과 관련된 유물인 옥환, 동축, 화천, 동검, 옥구슬, 철제장검, 철제단검, 철모, 철부, 철촉 유물 전시	설명패널
		발굴의 의의	삼양동 주민의 생과사, 발굴 의의 영상 전시	영상매체
4	정보 검색	클릭, 유물로 보는 선인의 삶	정보검색을 위한 컴퓨터 및 삼양동 유적의 유물과 유적에 관한 영상 매체 전시	영상매체

실외 전시관에는 직경 4m 내외의 원형 주거지 4기, 굴립주 건물터 2구가 보존 전시 되고 있다. 각각의 주거지에는 기둥 구멍이 발굴 될 당시 모습으로 보존 되고 있으며, 발굴 당시 발굴된 삼양동식 토기, 돌도끼(石斧)와 공이석기(敲石), 방추차 등에 대한 사진 20여점이 벽에 함께 전시되어 있다.



[그림 II-3] 실외 전시관 내 원형 주거지 보존 전시 모습<sup>18)</sup>

야외에는 대형 움집 1동, 방형 움집 1동, 원형 움집 11동, 굴립주 건물터 1동 등 모두 14동이 복원되어 있다. 대형 원형 움집 내부에는 당시 삼양동 선사인의 생활상을 재현한 전시물이 전시되어 있다. 야외 전시의 움집 배치는 중앙 공터를 중심으로 10여기의 집자리가 둘러싼 형태를 취하고 있다.

18) 출처 표시가 없는 사진은 연구자가 직접 찍은 사진이다. 이하 제시된 사진은 동일.



[그림 II-4] 야의 움집 전시 전경

(다래나무, 김치년, 2011을 <http://blog.naver.com/cieng1/221005297076>에서 재사용)



[그림 II-5] 야의 움집 중 원형 움집의 모습

### 3) 교육 프로그램 현황

삼양동 유적 내부 전시관 중앙에는 선사문화를 상시 체험할 수 있는 교육 프로그램이 마련되어 있다. 선사문화 상설 체험 프로그램에는 유·초등학생 및 일반인을 대상으로 ‘선사유적 발굴하기’, ‘선사 토기 만들기’, ‘선사 문양 목판 쓰기’, ‘선사 토기 발굴 퍼즐 맞추기’, ‘고인돌 미니어처 만들기’, ‘선사 도구 만져보기’, ‘집줄 놓기’, ‘불씨 만들기’ 등 총 8개의 체험활동 프로그램을 제공하고 있다.

<표 II-5> 선사 문화 상설 체험 프로그램 내용

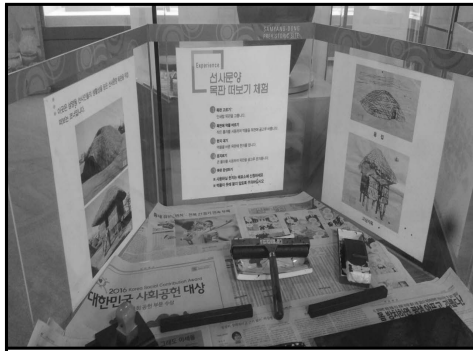
연번	체험 명	활동 내용
1	선사유적 발굴하기	삽, 붓, 돋보기 등을 활용해 유물 발굴을 체험해보는 활동으로, 고고학자들이 유적지에서 발굴하는 경험을 체험해볼 수 있다.
2	선사 토기 만들기	찰흙으로 밑받침을 만들고 여러 개의 점토 띠를 차례로 쌓은 후, 전체적으로 다듬어 토기를 만들어 보는 활동이다. 체험자는 삼양동식 토기의 외형적 특징을 알 수 있는 그림과 설명을 읽은 후, 자신만의 선사 토기를 만들게 된다.
3	선사 문양 목판 쓰기	제주 삼양동 유적지에서 발굴된 움집과 고상가옥, 토기의 문양 등이 새겨진 목판에 먹물을 바르고 한지를 댄 후 문질러 모양을 떠내는 체험 활동이다.
4	선사 토기 발굴 퍼즐 맞추기	발굴된 토기 파편 모양 퍼즐을 맞춰보는 활동이다.
5	고인돌 미니어처 만들기	돌 모형 3개를 쌓아 고인돌을 만드는 활동으로, 고인돌 터 위에 옆 돌기둥 2개를 세운 후, 윗돌을 놓는 고인돌 만들기 과정을 체험하는 활동이다.
6	선사 도구 만져보기	제주 삼양동 유적지에서 발굴된 조개 장신구, 토기, 목걸이, 돌검, 전복칼, 돌도끼 등과 같은 복제 모형을 자유롭게 만져보는 활동이다.
7	집줄 놓기	움집을 지을 때 사용했던 재료인 새로 집줄을 엮어 만들어보는 활동이다.
8	불씨 만들기	선사인처럼 불씨를 직접 만들기 위해 활처럼 생긴 도구로 나무를 돌려 마찰열을 통해 불씨를 만들어보는 활동이다.



선사유적 발굴하기



선사 토기 만들기



선사 문양 목판 뜨기



선사 토기 발굴 퍼즐 맞추기



고인돌 미니어처 만들기



선사 도구 만져보기



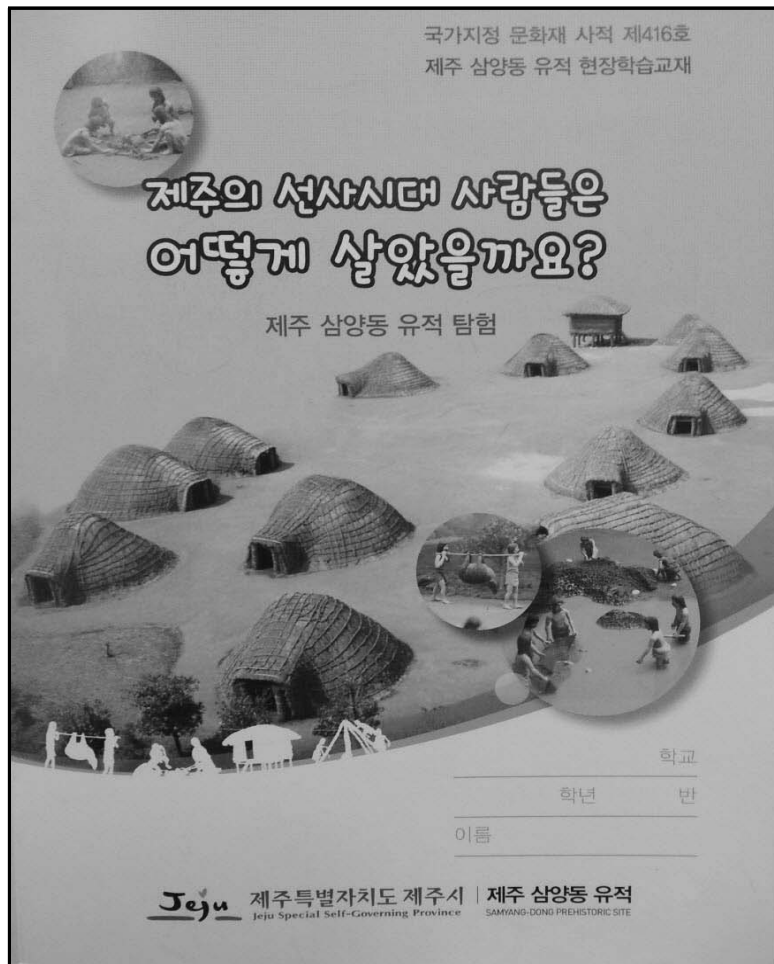
집줄 놓기



불씨 만들기

[그림 II-6] 선사 문화 상설 체험 프로그램 코너

제주 삼양동 유적에서는 실내 전시관, 실외 전시관, 야외 움집 전시를 관람하면서 사용할 수 있는 교재 ‘제주의 선사시대 사람들은 어떻게 살았을까요? - 제주 삼양동 유적 탐험’을 마련해 관람객들에게 배부한다. 교재는 선사시대에 관한 개괄적인 설명과 삼양동 유적과 관련된 도구, 그릇, 주거지, 무덤 등에 관련된 내용으로 구성되어 있다. 이 교재는 현장체험학습으로 방문하는 학생들과 매월 마지막 주 수요일에 실시되는 ‘문화가 있는 날’ 선사문화체험교실에 참가하는 학생들에게 배부된다. 그 외에도 매년 삼양동에서 개최하는 ‘삼양동 검은모래해변축제’와 매달 기획되어 있는 ‘문화가 있는 날’의 선사문화 체험프로그램의 교재로 동일하게 사용되고 있다. [그림 II-7] 은 현장체험학습교재의 표지이다.



[그림 II-7] 현장체험학습교재 ‘제주의 선사시대 사람들은 어떻게 살았을까요?’

- 제주 삼양동 유적 탐험’의 표지

제주 삼양동 유적 현장체험학습교재는 표지 및 후면 포함, 총 16쪽으로 구성되어 있으며, 이 중 실제 교재는 표지와 후면을 뺀 14쪽이다. 교재는 총 7개의 주제로 나뉘어져 있다. 주제 구성은 <표 II-6>과 같다.<sup>19)</sup>

<표 II-6> 현장체험학습교재 '제주의 선사시대 사람들은 어떻게 살았을까요?'

- 제주 삼양동 유적 탐험'의 주제 구성 및 세부 내용

순번	주제명 (쪽수)	세부 내용
1	제주의 선사시대 사람들은 어떻게 살았을까요? (2~3쪽)	<p>&lt;먼저 알고 갑시다!&gt; 선사시대란? 글자로 사실을 기록하기 이전의 시대를 말합니다. 문자가 발명되어 사람들이 자신들의 역사를 글로 쓰게 되는 것은 역사 시대이지요. 선사시대에는 기록이 없기 때문에 남아 있는 유적과 유물을 통해 그 당시의 모습을 추측해 볼 수 있어요. 한국의 선사시대는 크게 구석기시대, 신석기시대, 청동기시대로 나누어지는데 각 시대의 특징은 다음과 같습니다.</p> <p>(※ 배경 화면: 실내 전시관 &lt;②생활과 도구&gt; 중, 디오라마 '정착지의 생활' 중 '어로생활'사진)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 구석기 시대 (※ 배경 화면: 디오라마 중 과일 채집 부분 사진) 돌을 깨뜨려 만든 맨석기를 이용했으며 불을 사용하고 주로 동굴 속에서 살았습니다. 야산의 열매를 따먹거나 사냥을 했으며 바닷고기와 패류도 섭취했습니다.</li> <li>• 신석기 시대 (※ 배경 화면: 디오라마 중 움집에서 불을 때는 모습 사진) 돌을 갈아서 만든 간석기를 사용하고 야외의 움집에서 살았습니다. 바닷가의 어패류를 먹었고 야생 열매도 채집하였으며 사냥도 즐겼습니다. 또한 음식물을 담을 수 있는 토기가 발명되었으며, 초보적인 농사가 이루어지기도 했습니다.</li> <li>• 청동기 시대 (※ 배경 화면: 디오라마 중 '음식문화'와 관련 된 &lt;농경&gt; 사진) 구리에 주석이나 아연을 섞어 만든 청동기를 사용하였으며 큰 마을을 조성하여 살았습니다. 또한 신석기시대 보다 더욱 발전된 토기를 제작하였고 본격적인 농사도 이루어졌습니다. 마을 내에서는 집터공간, 축제공간, 제사공간, 무덤공간 등으로 분리되고 계층이 발생하는 사회로 전환되었습니다.</li> </ul>
2	삼양동 유적은 언제, 누가 살았던 곳일까요? (4~5쪽)	<p>&lt;제주 삼양동 유적(국가지정문화재 사적 제416호)&gt; 삼양동 유적은 제주시 선사로2길 13(삼양1동)에 위치하고 있으며, 총면적 18,362.7㎡의 대지에 선사유적전시관, 외부전시관, 움집 등이 복원되어 있습니다. 삼양동 유적은 기원전 5~1세기에 형성된 대규모 마을유적에 해당합니다. 마을 안에는 크고 작은 원형의 움집 200여동과 함께 창고, 저장구덩이, 야외가마, 조리장소, 화덕시설, 무덤(고인돌, 독무덤, 움무덤) 등이 축조</p>

19) 실제 교재를 스캔한 자료는 <부록 1>에 제시하였다.



순 번	주제명 (쪽수)	세부 내용
		<p>되었습니다.</p> <p>마을유적에서는 곧은아가리토기, 점토띠토기, 삼양동식토기와 같이 다양한 형태의 토기와 돌도끼, 돌검, 돌화살촉, 돌대패, 숫돌, 흙돌, 갈돌 등의 석기도 함께 출토되었습니다.</p> <p>이외에도 상위신분을 상징하는 청동검, 옥팔찌, 옥구슬도 확인되었습니다.  (※ 삽입 사진: 실내 전시관 전경과 실외 전시관 전경 사진)  (※ 배경 사진: 야외 움집 전시 전경 사진)</p> <p>이 유적은 청동기시대 후기에 해당하는 *송국리문화의 성행단계부터 소멸하는 단계를 보여주는 대규모 마을유적입니다. 유적의 형성은 대략 기원전 5세기경에 축조되기 시작하여 기원전 1세기쯤 점차 마을이 사라지게 됩니다. 삼양동 마을유적은 제주지역 한반도 남부의 송국리문화가 유입된 후에 매우 성행하는 시기의 유적이며 탐라시대로 전환되기 직전의 문화양상을 이해할 수 있는 중요한 유적입니다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>*송국리문화</b>  청동기시대 후기에 한반도 중서부 이남지역에서 유행하였던 문화양상을 말합니다. 특히 송국리형집터는 평면형태가 원형이며, 그 내부 중앙부에는 양단에 기둥구멍을 배치한 타원형구덩이가 설치된 집터입니다.</p> </div> <p><b>• 문제풀이</b></p> <p>① 삼양동 유적은 언제 출현하고 소멸된 유적일까요?  : 기원전 □~□세기</p> <p>② 움집은 몇동이 발견되었나요?  : □□□여동</p> <p>③ 삼양동 유적은 무슨 형태의 문화였나요?  : □□□문화</p>
3	어떤 도구를 사용했을까요? (6~7쪽)	<p>선사시대에는 어떤 방법으로 먹을 것을 구했을까요?  야생열매나 먹을 수 있는 식물은 손으로 따거나 뜯어서 먹을 수 있지만 짐승의 고기를 먹기 위해서는 사냥도구가 필요했겠지요.</p> <p>선사시대 사람들은 짐승을 잡기 위해 어떤 사냥도구를 사용했는지 알아봅시다.</p> <p>아래 사진과 같이 돌로 만든 화살촉을 긴 나무 끝에 매어서 짐승을 사냥하는데 이용하였습니다. 또한 돌도끼와 돌대패를 이용하여 나무를 베고 다듬었고 석기의 날을 세우기 위해 숫돌도 제작하였습니다. 야생열매와 곡식은 갈판에 놓고 찜거나 갈아서 썼습니다.  (※ 삽입 사진: 돌화살촉, 돌도끼와 돌대패, 갈판, 공이, 갈돌, 검)  (※ 배경 화면: 디오라마 중 &lt;수렵&gt;부분의 사진)</p> <p><b>• 문제와 해볼거리</b></p> <p>전시관 내에 복원되어 있는 화살촉, 돌도끼, 돌대패, 돌검을 찾아 직접 그려 보고 모양과 크기를 비교해봅시다.</p>

순 번	주제명 (쪽수)	세부 내용	
		<p style="text-align: center;"><b>화살촉</b></p> <p style="text-align: center;">크기 약 _____ cm</p>	<p style="text-align: center;"><b>돌도끼</b></p> <p style="text-align: center;">크기 약 _____ cm</p>
		<p style="text-align: center;"><b>돌대패</b></p> <p style="text-align: center;">크기 약 _____ cm</p>	<p style="text-align: center;"><b>돌검</b></p> <p style="text-align: center;">크기 약 _____ cm</p>
4	어떤 그릇을 사용했을까요? (8~9쪽)	<p><b>&lt;삼양동식 토기&gt;</b>          선사시대 사람들은 여러 가지 모양의 그릇을 사용했는데, 흙으로 만들었기 때문에 토기라고 부르며 크기와 형태가 다양하며, 이곳에서 발견된 그릇들은 삼양동식 토기라고 부릅니다.          (※ 삽입 사진: 삼양동식 토기)          (※ 배경 화면: 디오라마 중 &lt;도구 사용&gt;부분의 사진)</p> <p>• 문제와 해볼거리</p> <p>① 전시관에서 왼쪽 그림과 같은 모양의 그릇을 찾아보고 그 이름을 적어봅시다.          : □□□식 토기</p> <p>② 옛날 사람들은 토기를 무엇을 할 때 사용했을까요?          ①          ②</p> <p>③ 전시관에 있는 토기 중에 한가지를 골라 모양을 보고 그려봅시다.</p> <div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div>	
5	어디에서 살았을까요? (10~11쪽)	<p>여러분들은 어떤 형태의 집에서 살고 있나요?          오늘날에는 단독주택, 연립주택, 아파트 등과 같은 주거지가 있습니다.          선사시대 사람들은 어떤 곳에서 생활했을까요?</p> <p>옛날 선사인들은 자연재료를 이용해 움집을 만들어서 살았습니다.          이렇게 여러 채(10여기)의 집을 지어 마을을 이루어 살았지요. 둥그런 움집을 원형 움집, 족장이 살았던 큰 집과 공동작업장이었던 타원형 모양의 장방형 움집, 식량과 농기구를 보관했던 고상가옥 등이 있습니다.          (※ 삽입 사진: 야외 움집 전시 중, 장방형 움집)          (※ 배경 화면: 디오라마 중 &lt;도구 사용&gt;부분의 사진)</p> <p>• 문제와 해볼거리</p>	

순 번	주제명 (쪽수)	세부 내용
		<p>① 일반 사람들이 살았던 둥그런 움집의 이름을 무엇이라 부릅니까? : □형 움집</p> <p>② 족장이 살았던 큰 집과 공동작업장이었던 움집의 이름은 무엇일까요? : □□형 움집</p> <p>③ 식량과 농기구를 보관했던 움집의 이름은 무엇일까요? : □□가옥</p> <p>④ 유적지에 있는 움집중에 한가지를 골라 모양을 보고 그려봅시다.</p> <div data-bbox="523 584 1337 741" style="border: 1px solid black; height: 70px; width: 100%;"></div>
6	죽으면 어떻게 묻혔을까요? (12~13쪽)	<p>옛날 사람들은 죽으면 어떻게 묻혔을까요? 여러분들은 별초나 명절 때 조상님의 산소에 가본 적이 있나요? 옛날 사람들의 무덤은 요즘의 무덤과는 많이 달랐답니다. 우선 세 가지 형태의 무덤에 대해 살펴볼까요?</p> <p>• <b>고인돌</b>은 지석묘(支石墓)라고도 하는데 돌로 받쳐서 만든 무덤이라는 뜻이지요. 보통 죽은 사람의 시신은 덮개돌 아래에 그대로 묻거나 혹은 돌관을 만들어 묻습니다. 고인돌의 형태는 지역에 따라 모양이 조금씩 다릅니다. (※ 삽입 사진: 고인돌)</p> <p>• <b>독무덤</b>은 옹관묘(甕棺墓)라고도 하는데 항아리로 만든 관을 사용한 무덤을 말합니다. 항아리에 죽은 사람의 시신이나 뼈를 넣어서 땅에 묻었지요. 독무덤은 항아리를 2~3개 가량 이어서 묻은 예가 있습니다. (※ 삽입 사진: 독무덤)</p> <p>• <b>움무덤</b>은 토광묘(土坑墓)라고도 하는데 땅을 파고 막바로 묻는 무덤을 말합니다. 땅을 파고 그대로 시신을 묻거나 나무관에 넣어서 묻는데 가장 많이 사용했던 무덤형태입니다. (※ 삽입 사진: 움무덤)</p> <p>• <b>문제와 해볼거리</b> &lt;그림 완성하기&gt; 전시관과 유적지에서 고인돌과 독무덤을 찾아서 아래의 그림을 완성해봅시다.</p> <div data-bbox="523 1464 1337 1921" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> </div>

순 번	주제명 (쪽수)	세부 내용
7	현장학습 노트 (14-15쪽)	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <p>&lt;문제풀이 정답&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5page ① 5~1 ② 200 ③ 송국리</li> <li>• 9page ① 삼양동식 토기 ② 음식을 조리, 저장, 운반하는 그릇으로 사용</li> <li>• 11page ① 원형흙집 ② 장방형흙집 ③ 고상가옥</li> </ul>

### Ⅲ. 박물관 전시 및 교육 프로그램 분석

#### 1. 분석 관점 및 분석 틀

삼양동 선사유적 박물관의 전시와 교육 프로그램을 분석하기 위해서는 분석틀 개발이 선행되어야 한다. 앞서 II장에서 논의한 고고학적 접근에 따른 박물관 교육의 유형을 토대로 비판적 분석틀을 개발하였다.

II장에서 고고학적 접근에 따른 박물관 교육을 ‘기술-직접적 설명 접근법’, ‘설명-발견 접근법’, ‘해석-구성주의 접근법’ 등 세 가지로 유형화하였다. 이 세 가지 접근법은 선사시대 교육의 내용적 측면(지식 이론 측면 : 고고학적 측면)과 방법적 측면(학습 이론 측면 : 박물관 교육적 측면)이 질적으로 통합되면서 ‘선사유적 박물관 전시 및 교육 프로그램’으로 구조화된다. 한편, 이 세 가지 접근법은 각기 장단점을 지니고 있다. 그렇기에 선사유적 박물관은 세 접근법의 장점을 극대화하는 방향에서 전시 및 교육 프로그램을 구성해야 한다.

세 접근법의 장점을 극대화시키기 위해서는 세 접근법을 토대로 선사유적 박물관 교육을 비판적으로 바라볼 수 있는 분석 관점을 정해야 한다. 이 분석 관점은 세부적인 분석 요소를 개발하는 토대가 되는데, 분석 관점에 의해 개발된 분석 요소는 ‘선사유적 박물관’을 체계적으로 분석하는 데 도움을 준다.

먼저, 세 접근법을 토대로 선사유적 박물관 교육을 비판적으로 바라볼 수 있는 분석 관점을 제시하면 다음과 같다. 첫째 전시 및 교육 프로그램 기획, 둘째 전시 및 체험 경로, 셋째 의미 구성 방식이다. 이 분석 관점은 결국 세 접근법이 지닌 장점을 전시와 교육 프로그램에서 제대로 활용하고 있는지 살펴볼 수 있게 해준다. 더 나아가 세 접근법이 지닌 장점을 전시와 교육 프로그램에 활용할 수 있도록 방향성을 제시해주는 역할을 한다.

첫째, ‘전시 및 교육 프로그램 기획’은 선사유적 박물관에서 전하고자 하는 메시지, 즉 고유한 내러티브가 무엇인지 파악하는 것이다. 이는 선사유적 박물관이 어느 고고학적 관점을 주로 강조하는지(내용 지식 측면)와 관련된 것이다. 이 관

점에서 선사유적 박물관을 분석하면, 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램이 어느 고고학적 접근에 치우쳤는지를 비판적으로 살필 수 있다.

둘째, ‘전시 및 체험 경로’는 선사유적 박물관 측에서 제시한 경로의 유무, 전시 및 체험 경로가 선사유적 박물관에서 갖는 의미를 살피는 것이다. 이 관점에서 선사유적 박물관을 분석하면, 전시 및 교육 프로그램이 어느 고고학적 접근에 해당하는지를 알 수 있으며, 이를 통해 세 가지 접근법을 활용한 전시 및 교육 프로그램의 방향성, 전시 및 체험 경로의 방식을 제시할 수 있다.

셋째, ‘의미 구성 방식’은 첫째 분석 관점과 연관된 것으로, 선사유적 박물관에서 ‘학습자가 어떤 고고학적 지식 또는 관점(내용 지식 측면)을 어떠한 방식(방법 지식 측면)으로 구성할 수 있도록 하는 가’와 관련된 것이다. 이 관점에서 선사유적 박물관을 분석하면, 선사유적 박물관에서 주로 취하고 있는 ‘의미 구성 방식’을 살필 수 있다.

분석 관점에 따른 분석 요소는 다음과 같다.

첫째, ‘전시 및 교육 프로그램 기획’과 관련하여 ‘전시 및 교육 프로그램 기획의 전제(유물, 유적에 대한 고고학적 접근 방식)’를 분석 요소로 제시하였다.

둘째, ‘전시 및 체험 경로’와 관련하여 ‘경로 제시의 방식(경로 제시 여부 및 방식)’을 분석 요소로 제시하였다.

셋째, ‘의미 구성 방식’과 관련하여 ‘사전 경험과의 관련성 및 인지 발달상의 적절성’, ‘고고학 및 박물관 교육적 접근 방식’, ‘지적 도전’을 분석 요소로 제시하였다.

분석 요소들은 구체적인 ‘분석 질문’으로 이루어지는데, 이 ‘분석 질문’을 통해 구체적으로 분석을 할 수 있다. 지금까지 제시한 ‘분석 관점’과 ‘분석 요소’, 그리고 그에 따른 ‘분석을 위한 질문’을 체계적으로 정리하여 분석 틀로 제시하면 <표 III-1>과 같다.

**<표 III-1> 선사유적 박물관 분석 틀**

분석 관점	분석 요소	분석을 위한 질문	
		접근법	
전시 및 교육 프로그램 기획	•전시 및 교육 프로그램 기획의 전체 유적에 대한 고고학적 접근 방식)	기술-직접적 설명	• 전시와 교육 프로그램은 '복원된 과거의 생활양식'을 보여주는 데 초점을 맞추고 있는가?
		설명-발견	• 전시와 교육 프로그램은 '해당 유적지의 과거 문화에 대한 일반화', '해당 유적지에 대한 당시의 문화 변동 과정', '해당 유적지를 포함한 범 세계적 일 변화'를 지향하고 있는가?
		해석-구성주의	• 전시와 교육 프로그램은 '해당 유적지의 독특한 과거 사회 및 문화에 대한 다양하고 두터운 이해를 지향하고 있는가?
전시 및 체험 경로	•경로 제시의 방식(경로 제시 여부 및 방식)	기술-직접적 설명	• 박물관 측에서는 의도적인 순서로 순차적인 전시를 하고 있는가?
		설명-발견	• 박물관 측에서는 순차적 전시(일반화 관련)와 비순차적 전시(병렬적인 구조를 띄는 것)를 병행하고 있는가?
		해석-구성주의	• 박물관 측에서는 정해진 경로를 제시 하지 않고 관람자가 자유롭게 관람 할 수 있도록 전시를 구성하였는가?
의미 구성 방식	•사건 경험과의 관련성 및 인지 발달상의 적절성	기술-직접적 설명	• 관람자 또는 학습자의 사전 경험을 고려해 전시 및 교육 프로그램을 구성 하였는가? • 관람자 또는 학습자의 인지 발달 상의 적절성을 고려해 전시 및 교육 프로그램을 구성하였는가?
		설명-발견	• 학교에서 습득할 수 있는 일반화된 결론에 도달하도록 전시 및 교육 프로그램을 구성하였는가? • 관람자 또는 학습자의 인지 발달 상의 적절성을 고려해 전시 및 교육 프로그램을 구성하였는가?
		해석-구성주의	• 오리엔테이션을 실시하는 등 학습자의 개념적 접근성을 확보할 수 있도록 전시 및 교육 프로그램을 구성하였는가? • 관람자 또는 학습자의 인지 발달 상의 적절성을 고려해 전시 및 교육 프로그램을 구성하였는가?
	•고고학 및 박물관 교육적 접근 방식	기술-직접적 설명	• 전시와 교육 프로그램은 '유물과 유적의 형식, 편년 체계, 이주 및 전파에 대한 직접적 기술로 이루어져 있는가? • 전시와 교육 프로그램은 '학습할 것이 무엇인가를 기술하는 교훈적 구성 요소(레이블, 패널, 체험학습교재 등)'를 제시하고 있는가? • 전시와 교육 프로그램은 전통적인 학교 교육과정의 선사시대 교육의 내용과 방식을 따르고 있는가? • 유리관 안에 유물을 배치하고 레이블을 통해 설명을 하고 있는가?
		설명-발견	• 전시와 교육 프로그램은 과거 문화에 대한 '일반화, 해당 유적지에 대한 문화 변동 과정을 설명하고 있는가? • 전시와 교육 프로그램에 일반화로서의 답을 발견해 갈 수 있도록 레이블이나 패널에 질문 같은 것을 삽입하였는가? 과거 문화에 대해 일반화를 할 수 있도록 체험학습교재를 구성하였는가? • 학습자가 직접 조작, 탐색, 실험해 볼 수 있도록 전시와 교육 프로그램이 구성되어 있는가? • 현존 인간 행위의 관련성 속에서 유물의 용도 등을 파악할 수 있게 전시 및 교육 프로그램이 구성되어 있는가?
		해석-구성주의	• 전시와 교육 프로그램은 유물과 유적에 대한 다양한 고고학적 해석이 가능하도록 구성되어 있는가? 다양한 해석이 담긴 설명 패널이 제시되어 있는가? 유물과 유적에 대한 다양한 해석을 학습자가 스스로 정리할 수 있게 체험학습 교재가 구성되어 있는가? • 다양한 맥락 속에서 유물과 유적에 대한 의미를 해석할 수 있게 전시 및 교육 프로그램이 구성되어 있는가? • 과거의 사회적 행위를 경관과 관련지어 의미화할 수 있도록 전시와 교육 프로그램이 구성되어 있는가? • 전시와 교육 프로그램은 학생들이 스스로 의미를 구성하여 자신만의 내러티브를 만들 수 있도록 구성되어 있는가?
	•직접 도전	기술-직접적 설명	• 사실적 지식을 재미있게 학습할 수 있도록 전시 및 교육 프로그램을 구성 하였는가?
		설명-발견	• 전시와 교육 프로그램은 관람자 또는 학습자가 일반화를 학습해 나갈 수 있도록 동기를 유발하고 있는가? • 전시와 교육 프로그램은 직접 조작, 탐색, 실험 등의 다양한 활동을 통해 일반화된 지식을 구성하도록 조직되어 있는가?
		해석-구성주의	• 전시와 교육 프로그램은 직접 조작, 탐색, 실험 등의 다양한 활동을 통해 자신만의 지식을 구성하도록 조직되어 있는가?

## 2. 분석 결과

### 1) 전시 및 교육 프로그램 기획의 전제: 복원된 과거 속에서 느끼지 못하는 아이들

삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램 기획의 전제, 즉 전시 기획의 의도를 살피기 위해서는 박물관 측의 관점과 의도가 분명히 드러난 부분을 살펴보아야 한다. 삼양동 선사유적 박물관의 기획 의도가 가장 잘 드러난 것은 박물관 입구에 있는 대형 '설명 패널'과 홍보용 '리플릿'에 있는 설명문, 그리고 '현장체험학습교재'에 제시된 제주 삼양동 유적에 대한 설명문이다. 이 세 가지에 나온 내용은 다음과 같다.

#### 제주 삼양동 유적<sup>20)</sup>

사적 제416호(1999. 11. 15. 지정)

제주특별자치도 제주시 선사로2길13(삼양 1동 1660-5) 일원

제주 삼양동 유적은 기원전·후 1세기를 중심으로 한 시기의 집자리 약 230여기가 확인된 대단위 마을 유적이다. 이 마을 안에서는 크고 작은 집자리, 창고, 저장공, 야외토기, 요지, 불뎀자리, 마을 공간을 구획한 돌담과 배수로, 폐기장, 조개무지, 고인돌 등이 확인되었다.

지금까지 발굴조사에서 확인된 집자리는 원형주거지, 장방형주거지, 부정형주거지, 창고지 등이다. 원형주거지가 가장 많이 확인 되었으며 대부분 한국 본토의 이른바 '송국리형주거지'의 형태를 취하고 있다.

이 유적지에서 출토된 옥제품 등으로 보아 당시 삼양동 선사인들은 「삼국지」 등의 기록처럼 중국왜 등과의 교역을 통하여 축적된 부를 토대로 탐라국의 기틀을 다진 것으로 짐작된다.

제주 삼양동 유적은 청동기~초기철기시대의 해안 평탄대지에 많은 사람들이 모여 큰 마을을 이루고 살았던 마을 유적으로, 한반도의 대표적인 청동기시대 후기문화를 이해할 수 있는 유적인 동시에 제주지역 송국리형 주거문화 수용단계(기원전 5~1세기)의 취락 흐름을 연구하는데 중요한 자료를 제공하는 유적임이 인정되어 지난 1999년 11월 15일 사적 제416호로 지정되었다.<sup>21)</sup>

20) 삼양동 선사유적 박물관 입구에 있는 대형 설명 패널 내용

21) 삼양동 선사유적 박물관 홍보용 리플릿에 있는 '제주 삼양동 유적'에 대한 설명



### 삼양동 유적은 언제, 누가 살았던 곳일까요?22)

제주 삼양동 유적(국가지정문화재 사적 제416호)

삼양동 유적은 제주시 선사로2길 13(삼양1동)에 위치하고 있으며, 총 면적 18,362.7㎡의 대지에 선사유적전시관, 외부전시관, 움집 등이 복원되어 있습니다.

삼양동 유적은 기원전 5~1세기에 형성된 대규모 마을유적에 해당합니다.

마을 안에는 크고 작은 원형의 움집 200여 동과 함께 창고, 저장구덩이, 야외가마, 조리장소, 화덕 시설, 무덤(고인돌, 독무덤, 움무덤) 등이 축조되었습니다.

마을유적에서는 곧은아가리토기, 점토띠토기, 삼양동식토기와 같이 다양한 형태의 토기와 돌도끼, 돌검, 돌화살촉, 돌대패, 숫돌, 흙돌, 갈돌 등의 석기도 함께 출토되었습니다.

이외에도 상위신분을 상징하는 청동검, 옥팔찌, 옥구슬도 확인되었습니다.

이 유적은 청동기시대 후기에 해당하는 \*송국리문화의 성행단계부터 소멸하는 단계를 보여주는 대규모 마을유적입니다. 유적의 형성은 대략 기원전 5세기경에 축조되기 시작하여 기원전 1세기쯤 점차 마을이 사라지게 됩니다. 삼양동 마을유적은 제주지역 한반도 남부의 송국리문화가 유입된 후에 매우 성행하는 시기의 유적이며 탐라시대로 전환되기 직전의 문화양상을 이해할 수 있는 중요한 유적입니다.

#### \*송국리문화

청동기시대 후기에 한반도 중서부 이남지역에서 유행하였던 문화양상을 말합니다. 특히 송국리형집터는 평면형태가 원형이며, 그 내부 중앙부에는 양단에 기둥구멍을 배치한 타원형구덩이가 설치된 집터입니다.

#### • 문제풀이

① 삼양동 유적은 언제 출현하고 소멸된 유적일까요?

: 기원전 □~□세기

② 움집은 몇동이 발견되었나요?

: □□□여동

③ 삼양동 유적은 무슨 형태의 문화였나요?

: □□□문화

세 가지 설명글에 나온 공통된 내용은 ‘시기 파악에 대한 내용’(기원 전후 1세기, 청동기-초기 철기, 청동기시대 후기 문화, 청동기 시대 후기), ‘유물과 유적

22) 삼양동 선사유적 박물관의 현장체험학습교재에 제시된 ‘제주 삼양동 유적’에 대한 설명

의 형태에 대한 내용’(원형주거지, 장방형주거지, 부정형주거지, 송국리형주거지), ‘이주 및 전파에 대한 내용’(중국·왜 등과의 교역을 통하여 부 축적, 제주지역 송국리형 주거문화 수용 단계, 제주지역 한반도 남부의 송국리문화가 유입된 후에 매우 성행한 시기의 유적) 등이다.

세 가지 설명글에 나온 내용으로 볼 때, 삼양동 선사유적 박물관은 ‘기술-직접적 설명 접근법’의 관점을 주로 취하고 있음을 알 수 있다. 전시와 교육 프로그램의 목적이 ‘복원된 과거의 생활양식 보여주기’에 초점을 맞추고 있는 것이다. 이는 현장체험학습교재에 나온 문제를 통해 보다 분명하게 알 수 있다. 박물관 측에서는 전시 및 교육 프로그램을 통해 관람자(또는 학습자)들이 배워야 할 내용을 ‘시기 파악’, ‘유적의 형태’, ‘이주 및 전파’ 등으로 보고 있다. 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램 기획의 목적은 문화사 고고학의 연구 결과인 고고학적 지식을 관람자들에게 전달하려는 것이다. 과거 삼양동에 살았던 선사인들의 생활양식을 보다 온전하게 복원하여 그에 대한 세부 지식들을 관람자들에게 최대한 많이 알려주려는 것이다.

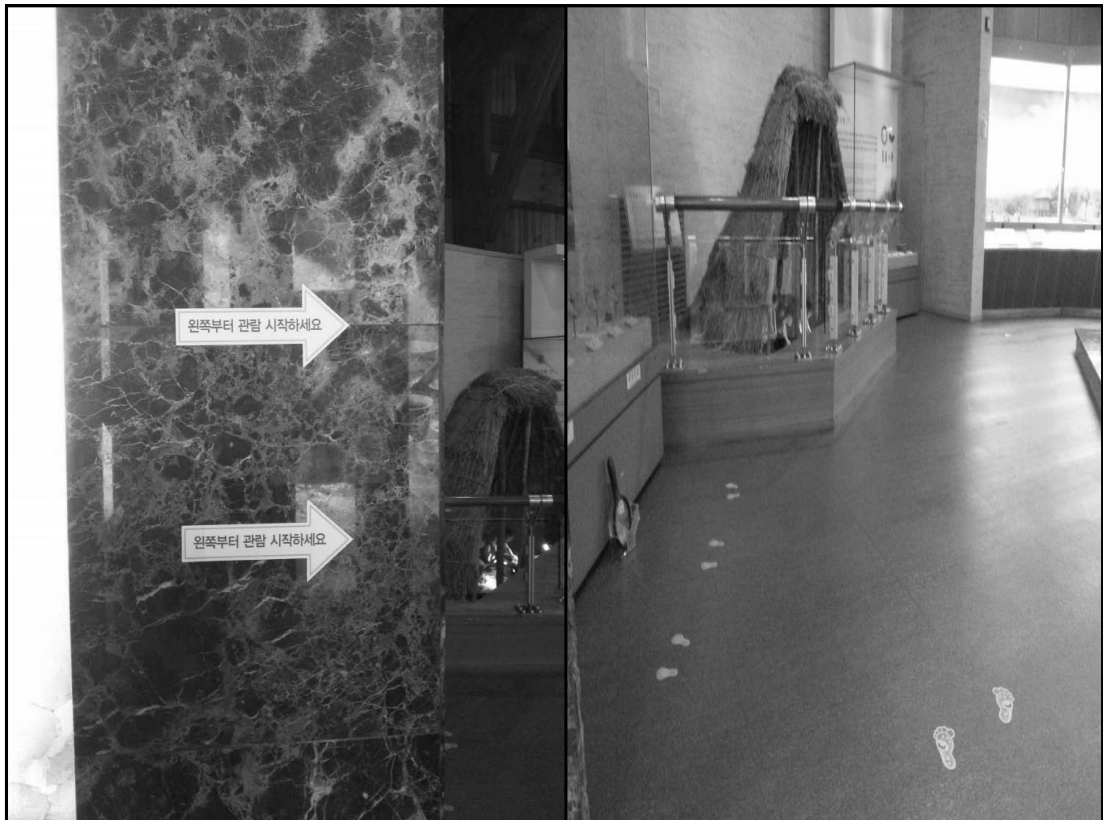
하지만, 이러한 전시 및 교육 프로그램 속에서 학생들은 박물관 측에서 알려주 고자 하는 지식을 스스로 구성해낼 수 있을까? 학생들이 유물과 유적을 보고 나름대로 생각을 정리해 당시의 생활 모습을 상상해볼 수 있을까? 학생들은 선사 시대라는 과거의 역사를 느낀 후 자신만의 의미를 만들어낼 수 있을까?

선사유적 박물관에서 문화사 고고학적 측면의 ‘기술-직접적 설명 접근 방식’을 취하는 것도 필요하다. 하지만, 문화사 고고학 이후의 과정주의 고고학과 탈 과정주의 고고학의 학문적 경향과 성과도 전시 및 교육 프로그램 기획에 반영되어야 할 것이다. 예컨대, 고고학자들이 밝혀낸 일반화된 지식을 관람자(또는 학습자)들이 스스로 발견하는 방식으로 전시 및 교육 프로그램을 기획하는 것이다. 또한, 해당 유물과 유적에 대한 다양하고 두터운 이해를 위해 다양한 해석이 존재하는 유물도 전시하고, 관람자(또는 학습자)들이 자신만의 지식을 구성할 수 있도록 교육 프로그램을 구성하고 현장체험학습교재도 제작할 필요가 있다. 이에 대한 구체적인 대안은 ‘경로 제시 여부 및 방식’ 분석 요소에서 보다 자세히 다루었다.

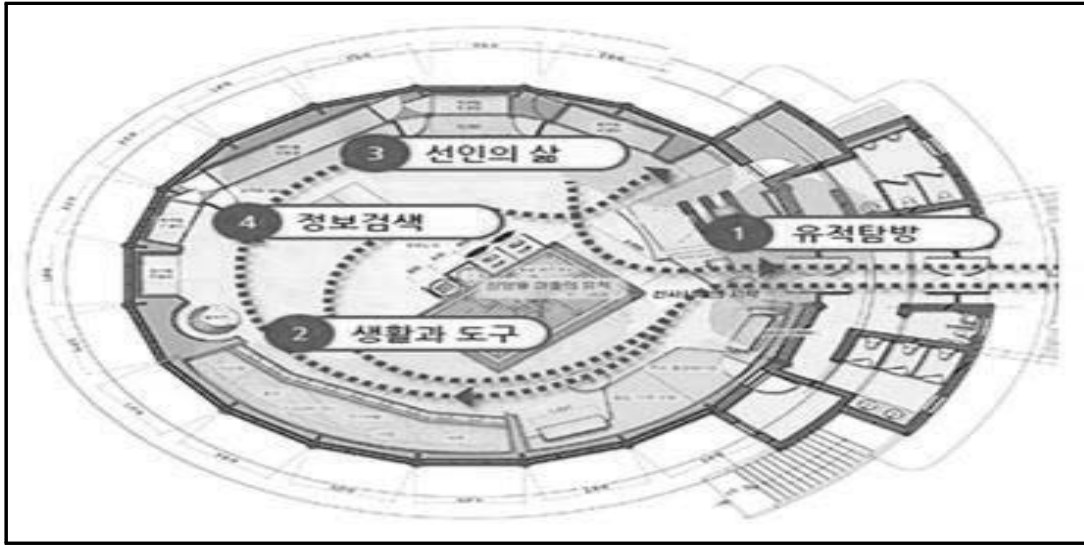
## 2) 전시 및 체험 경로: 의도적인 경로, 그 길을 따라가지 않는 아이들

삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램의 기획 방식인 ‘기술-설명적 접근 방식’이 잘 드러나고 있는 또 다른 부분이 전시 및 체험 경로이다. 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 체험 경로에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 박물관 측에서는 관람자들의 순차적인 관람을 유도하는 경로를 직접 제시하고 있다. 이를 잘 보여주는 것이 실내 전시관의 동선을 제시해주는 화살표와 발자국이다. [그림 III-1]의 ‘왼쪽부터 관람하세요’라는 화살표 스티커와 바닥의 발자국 스티커는 관람 경로를 분명히 제시한다. [그림 III-2]는 실내 전시관의 전시 구성 및 제시 경로를 나타낸 것으로, 박물관에서 제시한 경로는 ① ‘유적 탐방’ → ② ‘생활과 도구’ → ④ ‘정보 검색’ → ③ ‘선인의 삶’이다. 하지만, 정보 검색이 선택적 활동인 점을 감안할 때, 실제 제시 경로는 ① ‘유적 탐방’ → ② ‘생활과 도구’ → ③ ‘선인의 삶’이라 할 수 있다.



[그림 III-1] 실내 전시관의 동선을 제시해주는 화살표와 발자국



[그림 III-2] 실내 전시관의 구성 및 제시 경로<sup>23)</sup>

<표 III-2> 실내 전시관 지정 동선에 따른 전시 구성<sup>24)</sup>

①유적탐방	전시관 안내	전시관 안내
	이미지 터널	과거로의 이동 이미지 표현
	개관	삼양동 유적의 특징과 역사적 의의, 우리나라 전체의 선사문화와 비교(나레이션)
②생활과 도구	의 생활/식생활/주생활	선사원시인의 의복전시와 식생활 문화관련 토기를 진열장에 배치, 주거지 모형 단면 전시
	정착지의 생활	선사인의 어로, 채집, 수렵, 원시 농경 등의 생활상을 디오라마로 전시
	정착지의 도구	도구의 종류와 사용법, 제작과정 소개
	삼양동 마을의 유적	삼양동 발굴지역 전체 모형 전시
③선인의 삶	도구의 생산	생산체제와 생산품 전시 텔레비전을 이용한 3차원 그래픽 전시
	교역/사회	교역/사회 관련 유물
	발굴의 의의	발굴의 의의 영상전시(소영상실)
④정보검색	인터넷 정보검색	

23) 제주시 문화유적 통합 홈페이지, '제주 삼양동 유적 홈페이지'  
 <<http://culture.jeju.go.kr/culture/sam/show/inside.do>> 2017년 6월 10일 검색.  
 참고로, 제시 경로 중 안 쪽 화살표는 체험 프로그램의 제시 경로이다.

24) 제주시 문화유적 통합 홈페이지, '제주 삼양동 유적 홈페이지'  
 <<http://culture.jeju.go.kr/culture/sam/show/inside.do>> 2017년 6월 10일 검색.

<표 III-2>는 ‘실내 전시관 지정 동선에 따른 전시 구성’을 보여준 것이다. [그림 III-1], [그림 III-2], <표 III-2>를 통해 볼 때, 실내 전시관의 전시 기획 의도는 제주 삼양동 유적에서 발굴된 집터와 유물 등에 대한 구체적이고 직접적인 설명을 통해 선인들의 생활 모습을 관람객들에게 알려주려는 것이다. 구체적으로 ① ‘유적 탐방’을 통해 한반도 전체의 선사문화와 비교하도록 하여서 삼양동 유적의 특징과 역사적 의의를 개괄적으로 알려주고, ② ‘생활과 도구’라는 유물과 유적을 통해 의식주 등과 관련된 삼양동 선사인들의 생활 모습을 세세하게 알려준다. 그런 후, ③ ‘선인의 삶’을 통해 도구의 생산, 삼양동 선사인들의 교역이라는 이주전과 내용을 확인하게 하는 것이다. 결국, 박물관 측에서 제시한 경로는 ‘기술-직접적 설명 접근법’에서 강조하는 복원된 과거인의 삶, 유물과 유적의 종류 및 형태, 이주 및 전과 등을 관람자들에게 자세히 알려주려는 의도가 반영된 것이다.

‘시작과 끝이 분명하고 의도적인 질서를 보여주는 순차적 전시’는 ‘기술-직접적 설명 접근법’에 해당한다. 이러한 의도된 전시 및 체험 경로는 확실히 가르쳐야 할 무엇인가를 상정해서 관람자들에게 제시하는 방식이다. 이 방식은 문화사 고고학적인 지식을 관람자들에게 효과적으로 전달하는 데 좋은 방식이다. 하지만, ‘기술-직접적 설명 접근법’은 관람자(또는 학습자)가 유물과 유적을 통해 스스로 지식을 발견하고 의미를 구성한다는 차원에서 보면 분명한 한계가 있다. 그렇기에 고고학적인 맥락에서 학생들의 역사적 사고력을 신장시키기 위해서는 학습자가 자신의 선행 지식을 수정·보완하며 일반화된 지식을 발견하고, 그 과정에서 자신만의 의미를 구성해 갈 수 있도록 전시 및 체험 경로를 다원화시킬 필요가 있다. 즉, 순서를 정해서 알려주어야 할 부분은 순차적으로 제시하되, 다양한 해석을 통해 학습자들이 자신만의 의미 구성을 해야 할 부분은 경로를 지정하지 않는 방향으로 전시 및 교육 프로그램을 제시해야 할 것이다.

둘째, 박물관 측에서 제시한 순차적인 경로 중에 순서를 조정해야 할 필요가 있는 부분도 있다. 조정이 필요한 부분은 실내 전시관 중앙을 따라 돌며 체험하는 상설 체험 프로그램이다. 실내 전시관의 이동 경로를 따라 돌다가 제일 먼저 눈에 띄는 체험 코너를 중심으로 시계 반대 방향으로 순서를 제시하면 다음과 같다. ‘선사유적 발굴하기-선사 토기 만들기-선사 문양 목판 떠보기-선사 토기 발굴 퍼즐 맞추기-고인돌 미니어처 만들기-선사 도구 만져보기-집줄 놓기-불씨 만들기’ 순서이다.

박물관 측에서 발자국 또는 화살표 같은 획일적인 동선을 지정하지 않아 주요 관람자인 학생들은 중앙의 체험 코너 전체를 한 바퀴 돌아본 후 자신이 마음에 드는 것부터 체험을 시작할 것이다. 본 연구에 참여한 다섯 명의 초등학생들도 ‘선사유적 발굴하기’, ‘선사 토기 만들기’, ‘선사 문양 목판 떠보기’ 활동에 관심을 가지고 마음에 드는 순서에 따라 체험 활동을 진행하였다. 하지만, 선사유적의 유물을 발굴하고 그에 따른 의미를 구성하기 위해서는 오히려 순차적인 경로를 제시해주는 것이 좋다.

구체적으로 ‘선사유적 발굴하기-선사 토기 발굴 퍼즐 맞추기-선사 문양 목판 떠보기-선사 토기 만들기’의 순서로 체험 활동을 순차적으로 제시할 필요가 있다. 그 이유는 고고학자들이 유물을 발굴해서 실험해보는 과정을 떠올리면 알 수 있는데, 고고학자들은 가장 먼저 유적에서 발굴을 하고(선사유적 발굴하기) 발굴한 파편들을 맞추어 하나의 유물로 만들며(선사 토기 발굴 퍼즐 맞추기), 전체 모양을 확인한 후(선사 문양 목판 떠보기), 실험 고고학적 확인을 위해 실제 제작을 해보기(선사 토기 만들기) 때문이다. 따라서 고고학자가 발굴을 하여 그 유물에 대한 의미를 부여하기까지의 연구 과정을 학생들이 종합적으로 체험해볼 수 있도록 체험 순서를 조정할 필요가 있다.

셋째, 어린 관람자인 학생들을 위해 전시 및 체험 경로를 조정해야 할 필요가 있다. 대부분의 학생들은 박물관 측이 지정해준 경로를 따라 이동면서 전시 안내문을 읽고 전시물에 대해 깊이 있게 생각하거나 의문을 가지기 보다는 전시물을 유심히 관찰하지 않고 형식적으로 지나쳤다. 아래의 <표 III-3>은 연구에 참여한 학생들의 실내 전시관 관람 이동 경로를 정리한 것이다.

<표 III-3> 연구 참여 학생들의 실내 전시관 이동 동선

	학년	실내 전시관 관람 동선
A학생	초등 6학년	①유적탐방(입구) → ④선사 문화 상설 체험 프로그램 <sup>25)</sup> →②생활과 도구 → ③선인의 삶
B학생	초등 4학년	①유적탐방(입구) → ④선사 문화 상설 체험 프로그램→ ②생활과 도구 → ③선인의 삶
C학생	초등 5학년	①유적탐방(입구) → ②생활과 도구 → ③선인의 삶 → ④선사 문화 상설 체험 프로그램
D학생	초등 5학년	①유적탐방(입구) → ④선사 문화 상설 체험 프로그램
E학생	초등 3학년	①유적탐방(입구) → ④선사 문화 상설 체험 프로그램 → ②생활과 도구→③선인의 삶

박물관에서 제공한 이동 경로(①→②→③→④)<sup>25)</sup>를 그대로 따른 C학생을 제외한 나머지 네 명의 학생들은 ①→④→②→③ 순으로 이동하였다. 좀 더 자세히 살펴보면, C학생은 박물관 측에서 붙여 놓은 발자국을 따라가며, 박물관에서 제공한 현장체험학습교재를 풀며 전시를 관람했다. 그런 후, 마지막에 <④선사 문화 상설 체험 프로그램> 코너에 가서 체험을 하였다.

반면, 나머지 네 명의 학생들은 실내 전시관에 입장한 후, 입구에 위치한 <①유적탐방>코너를 거쳐 중앙에 위치한 <④선사 문화 상설 체험 프로그램>코너를 발견하였다. 이후, 네 명의 학생들은 모두 ‘선사유적 발굴하기’, ‘선사 토기 만들기’, ‘선사 문양 목판 떠보기’ 등의 체험 활동에 집중하였다. 4명의 학생 중 한 명(D학생)은 결국 ①, ②, ③의 전시를 제대로 관람하지 않고 야외 전시관으로 이동하였다. 하지만 면담 결과, 박물관 측의 경로를 따라간 C학생의 경우도 사실은 다른 학생들처럼 <④선사 문화 상설 체험 프로그램> 코너에 먼저 가고 싶었다고 답하였다.

- 연구자: ○○이는 다른 친구들과 다르게 바로 체험 코너에 가지 않고, (실내)전시관을 다 둘러본 후 체험 코너에 갔는데 그렇게 한 이유가 있니?
- C학생: 저도 사실 들어오자마자 (왼쪽의) 전시를 잠깐 보다가 오른쪽으로 돌 때 체험 코너가 있어서 가보고 싶었어요. 그런데, 선생님(연구자)께서 주신 현장 체험학습교재를 다 하려면 전시된 것들을 먼저 봐야 할 것 같아요.
- 연구자: 그러면, ○○이도 체험학습 코너가 더 재미있었나? 전시는 별로 도움 안 되었고?
- C학생: 꽤 이해는 되었어요. 재미는 그냥.....
- 연구자: 보통 정도?
- C학생: 예. 그냥 보통 정도.
- 연구자: 그러면, ○○이도 적는 것(현장체험학습교재의 활동 및 문제들) 없었으면 바로 체험학습 코너로 갔을까?
- C학생: 예. 적는 것 없었으면 바로 만지는 것(체험 코너)으로 갔을 것 같아요.

25) 선사 문화 상설 체험 프로그램은 실내 전시관의 구성 요소 중 ‘전시’가 아닌 ‘체험’에 속한다. 그렇기에 ‘④’의 표시로 구분하였다.

26) 실내전시관의 구성 중, ‘④ 정보 검색’은 선택적 활동이기에 모든 학생들이 참여하지 않았다. 이런 이유로 ① → ② → ③의 경로를 실내전시관의 주된 경로로 파악하였다.

박물관 측은 자신들이 기획한 전시를 제시한 경로대로 관람객들이 관람하면, 각각의 전시물을 토대로 제주 삼양동 유적에 대한 종합적인 이해를 할 수 있다고 본다. 하지만, 어린 관람자인 학생들은 박물관 측에서 제시한 경로를 따르지 않고 자신들이 좋아할 만한 곳으로 이동하는 경우가 많았다. 이는 박물관에서 순차적으로 제시한 ‘유적 탐방’, ‘생활과 도구’, ‘선인의 삶’ 전시 코너가 학생 관람자들의 흥미 또는 학습 양식을 고려하지 않았다는 것을 알려주는 증거 사례다.

오히려, 어린 관람자인 학생들을 위해 <④선사 문화 상설 체험 프로그램> 코너를 <①유적 탐방>, <②생활과 도구>, <③선인의 삶> 전시 코너 앞에 의도적으로 배치했으면 어땠을까? 성인 관람자들은 자연스럽게 ④번 코너를 지나치고 ①, ②, ③의 전시를 관람할 것이다. 반면, 학생들은 흥미로운 ④번 코너를 통해 ‘고고학자의 발굴과 그 유물에 대한 의미부여 과정’을 체험한 후, 여기에서 구성된 지식을 토대로 ①, ②, ③ 코너를 보다 의미 있게 관람하게 될 것이다. 어린 관람자인 학생들이 ④→①→②→③의 순서로 체험하고 관람한다면, 구체적 조작 활동을 통해 고고학과 선사유적 및 유물들에 관심을 가지게 될 것이고, 이는 뒤따르는 실제 유물 관람을 더욱 의미 있는 지식 구성의 과정으로 이끌게 될 것이다.

넷째, 첫 번째 분석 결과와 연관시켜 전체적으로 살펴보면 삼양동 선사유적 박물관의 순차적 경로 제시는 ‘설명-발견적 접근’, ‘해석-구성주의적 접근’을 반영하지 않고 있다. 그러므로 삼양동 선사유적 박물관은 ‘기술-직접적 설명 접근’ 이외의 접근법에도 관심을 갖고 전시 경로를 조정할 필요가 있다.

우선 ‘설명-발견적 접근’과 관련하여 과정주의 고고학에서 강조하는 가설 연역적 방법과 일반화를 적용해 전시 경로를 제시하는 것도 좋은 대안이 될 수 있다. 즉, 삼양동 선사유적 박물관의 대전제인 일반화로서의 지식(예: 제주 삼양동 선사시대 사람들은 이러이러하게 살았었다)을 전시관 초입에 있는 패널을 이용해 가설(제주 삼양동 선사시대 사람들은 이러이러하게 살았을 것이다)로서 제시한다. 그런 후, 관람자들이 전시된 유물을 보고 그 가설을 검증하도록 전시를 구성한다(예: 토기와 탄화된 벼 등의 유물을 보고 농경생활을 했다는 것 검증하기). 이러한 검증 과정이 현장체험학습교재에 문제 형식으로 반영되면 더욱 좋을 것이다. 그리고 전시관의 마지막 경로에는 관람자들이 내린 결론(현장체험학습교재에 자신만의 일반화를 적을 수 있도록 구성)을 확인할 수 있도록 박물관 측이



제시한 일반화를 설명 패널로 제시하는 것이다.

다음으로, ‘해석-구성주의적 접근’과 관련하여 탈 과정주의 고고학에서 강조하는 다양한 해석, 관람자 스스로의 의미 구성을 적용하여 전시 경로를 구조화할 수도 있다. 예컨대, 의식주와 관련된 유물들은 순차적으로 배치하지 않고 발굴된 당시의 상황을 재현해 전시하는 방식을 들 수 있다. 이렇게 되면 유물의 배치 속에서 유물의 용도를 예상할 수 있고, 그 과정에서 학생들은 당시 사람들의 삶을 상상적으로 구성해볼 수 있다. 이 과정이 현장체험학습교재에 기록할 수 있도록 구성된다면 더욱 좋을 것이다. 다만, 학생들이 구성해낸 의미와 박물관 측에서 의도하고 있는 의미를 비교하는 과정도 필요하다. 여기서의 비교 과정은 박물관 측에서 의도한 의미를 수용하라는 것이 아니다. 비교를 통해 학생들이 구성해낸 의미를 점검하고 보다 발전시켜보라는 뜻이다. 그러므로 마지막에는 박물관 측에서 생각하는 의미를 밝히는 단계도 필요할 것이다.

### 3) 고고학 및 박물관 교육적 접근 방식: 외부의 지식을 수동적으로 익히는 아이들

‘삼양동 선사유적 박물관은 어떤 고고학적 지식을 어떠한 방식으로 구성하고 있는가?’ 이 물음에 대한 답은 삼양동 선사유적 박물관의 ‘의미 구성 방식’을 살피는 것으로, 이를 통해 삼양동 선사유적 박물관의 의미 구성 방식을 비판적으로 바라보고 그에 대한 대안을 제시할 수 있다. ‘의미 구성 방식’과 관련하여 ‘고고학 및 박물관 교육적 접근 방식’에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 삼양동 선사유적 박물관에서는 ‘기술-직접적 설명’ 방식에 초점을 두었다. 고고학적 접근법의 측면에서 보면 ‘문화사적 기술’에, 박물관 교육론적 관점에서 보면 ‘직접적 설명’에 초점을 두고 있다. 이는 전시에 나온 ‘설명 패널’, ‘유물 레이블’, ‘현장체험학습교재’, ‘전시를 관람한 학생들의 사전·사후 마인드 맵’을 통해 확인할 수 있었다.

우선, 문화사적 기술에 초점을 둔 설명 패널이다. <표 III-4>는 실내 전시관 입구에 제시된 전시 안내문의 내용을 정리한 것이다.

**<표 III-4> ‘삼양동 유적지’, ‘삼양동 유적의 특징’,  
‘송국리형 주거지의 유형’ 에 관한 전시 안내문의 내용**

‘삼양동 유적지’ 패널 내용	삼양동 유적지는 <u>기원전 1세기를 전후</u> <sup>27)</sup> 하여 형성된 제주도 최대의 마을 유적이다. 전체 유적의 분포가 10만㎡ 정도에 달하는 대규모 마을이며 크고 작은 주거지 236기를 비롯하여, 창고시설, 야외노지, 마을의 공간을 구획한 석축 등이 조사되었으며 주변에는 지석묘가 자리잡고 있다. <sup>28)</sup>
‘삼양동 유적의 특징’ 패널 내용	삼양동 유적은 <u>한국 본토나 일본의 아요이 시대 주거지와 다른 특징적인 요소</u> 를 가지고 있다. 이는 집자리 배치가 완전한 정형성을 보인다는 것이다. 주거지군의 한가운데 집회용 화덕시설을 중심으로 작은 광장이 배치되어 있고, 그 주위로 원형 움집 다수가 동그랗게 들어서 있는 <u>‘단위주거군’</u> 의 정형성을 보이고 있다.
‘송국리형 주거지의 유형’ 패널 내용	<u>송국리형 주거지</u> 는 원형집자리 내부 중앙에 타원형의 수혈을 파고 두 개의 기둥을 세우는 청동기시대의 대표적인 주거형태로 삼양동에서는 다수의 송국리형 주거지와 함께 <u>장방형의 움집</u> , 고상식 가옥이 확인되었다.

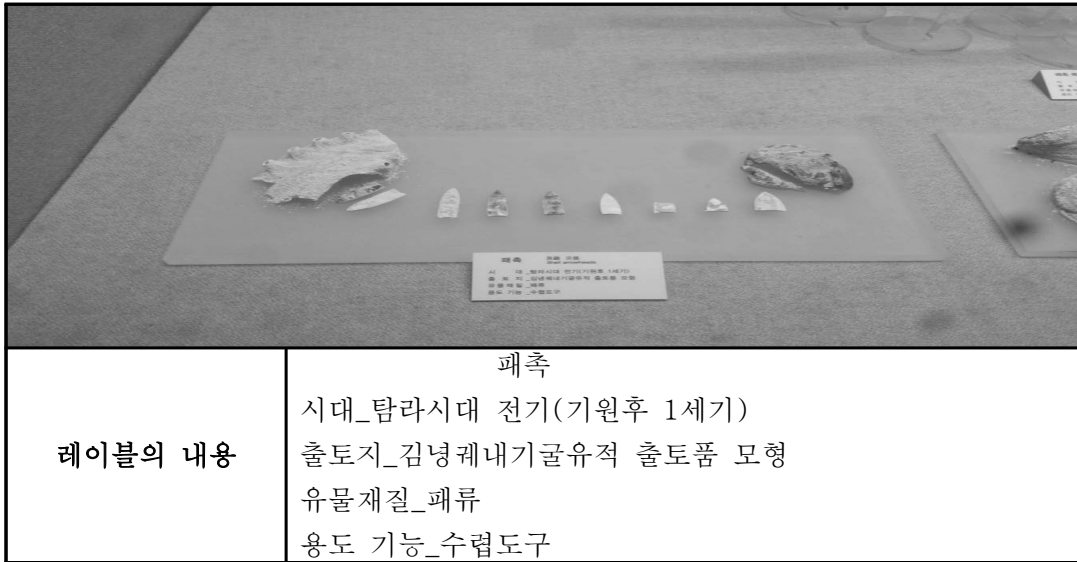
위 전시 안내문을 구체적으로 살펴보면, ‘기원전 1세기를 전후’(시기 및 편년 체계), ‘한국 본토나 일본의 아요이 시대 주거지와 다른 특징적인 요소’(형태, 이주 및 전파), ‘단위 주거군의 정형성’(형태), ‘송국리형 주거지’(형태, 이주 및 전파), ‘장방형’(형태) 등과 같이 시기 및 편년체계, 유물의 형태, 이주 및 전파 등에 초점을 맞추어 기술하고 있음을 알 수 있다. 이는 문화사 고고학의 연구 방법이 반영되어 당시의 문화를 ‘기술(記述)’한 것이다.

다음으로, 개별 유물마다 간략한 정보를 제공하는 전시 레이블에서도 문화사 고고학의 특성이 반영된 것을 확인할 수 있다. 문화사 고고학에서는 ‘무엇이(what), 언제(when), 어디서(when)’에 대한 물음에 초점을 두고 유물과 유적을 연구한다. 마찬가지로 제주 삼양동 유적 전시 중, 개별 유물들에 붙은 레이블 또한 ‘재질’, ‘명칭’, ‘시

27) 밑줄은 가독의 편의성을 위해 연구자가 표시한 것이다.

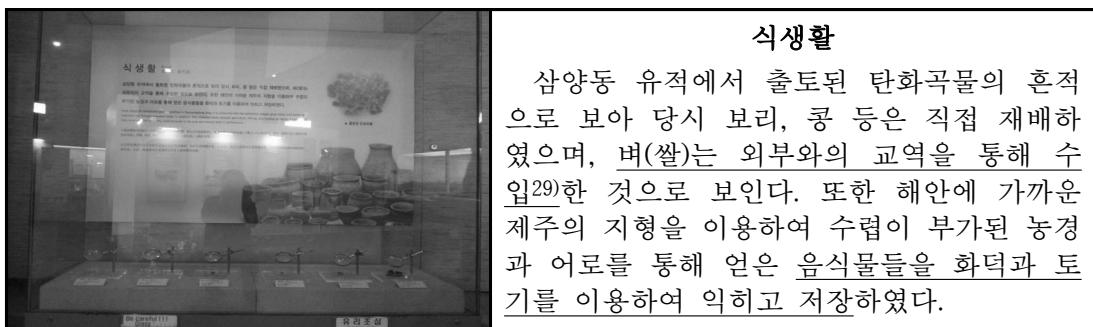
28) 2008년 이후 삼양동 택지개발로 인해 삼양동 선사유적지 일대 유적, 유물이 추가로 발견되었고, 유적지 또한 기존에 알려진 60여만㎡보다 최소 2배 이상 넓게 분포하고 있는 것으로 확인되었다. (홍동수, 2008, 4. 21. 신문기사). <<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=001&aid=0002054657>>에서 2017년 6월 10일 검색. 그렇기에 ‘삼양동 마을 유적 유구 배치도 전시 패널’과 ‘삼양동 유적 설명 패널’에도 최근 유적, 유물 발굴 자료 및 확대된 유적지 면적에 대한 정보가 추가적으로 제시되어야 할 것이다

대’, ‘출토지’등에 초점을 두어 유물에 대한 정보를 제공하고 있다. <그림 III-3>은 패촉 레이블 내용으로, 유물의 시대, 출토지, 재질, 용도만을 간략하게 설명하고 있다.



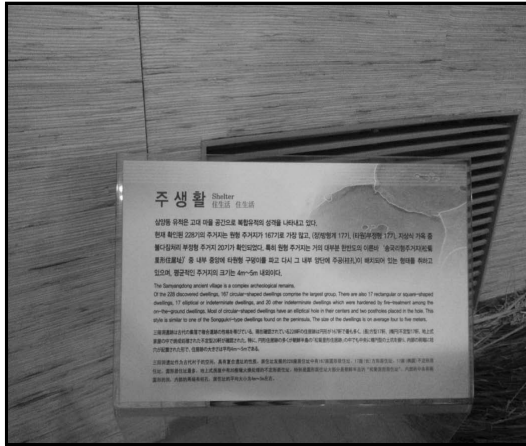
[그림 III-3] 패촉 설명 레이블

실내외 전시관 및 야외 움집 전시에 있는 전시 안내문도 마찬가지다. [그림 III-4]에서는 ‘이주 및 전파(외부와의 교역 통해 수입)’, ‘유물의 용도(토기)’를, [그림 III-5]에서는 ‘주거지의 형태(원형, 장방형, 타원부정형 등)’와 ‘이주 및 전파(송국리형)’를, [그림 III-6]에서는 ‘유물의 용도(방추차, 옥환)’를, [그림 III-7]에서는 ‘주거지의 형태’, ‘이주 및 전파(송국리식 주거지)’ 등의 정보를 중심으로 내용을 제시하고 있다.



[그림 III-4] 실내 전시관의 식생활 관련 전시 안내문

29) 전시 패널 설명 중, 밑줄은 ‘유물의 명칭’, ‘유물의 용도와 기능’, ‘유물의 재질 및 형태’, ‘이주 및 전파’ 등과 관련 있는 내용을 강조하기 위해 연구자가 표시한 것이다.



**주생활**

삼양동 유적은 고대 마을 공간으로 복합 유적의 성격을 나타내고 있다. 현재 확인된 228기의 주거지는 원형 주거지가 167기로 가장 많고, (장)방형계 17기, (타원)부정형 17기, 지상식 가옥 중 불다집처리 부정형 주거지 20기가 확인되었다. 특히 원형 주거지는 거의 대부분 한반도의 이른바 ‘송국리형 주거지’ 중 내부 중앙에 타원형 구덩이를 파고 다시 그 내부 양단에 주공이 배치되어 있는 형태를 취하고 있으며, 평균적인 주거지의 크기는 4m-5m 내외이다.

[그림 III-5] 실내 전시관의 주생활 관련 전시 안내문



**의생활**

실을 뽑을 수 있는 방추차가 발명되면서 직물로 된 옷을 입을 수 있게 되었다. 방추차는 흙을 빚어 가운데 구멍을 뚫은 것으로 가늘고 긴 실을 뽑아 낼 수 있었다. 이를 이용해 실을 뽑아 만든 천과 동물의 뼈를 깎아 만든 뼈바늘을 사용하여 옷을 만들어 입었으며, 옥환을 비롯한 각종의 장신구들을 패용하였다.

[그림 III-6] 실내 전시관의 의생활 관련 전시 안내문



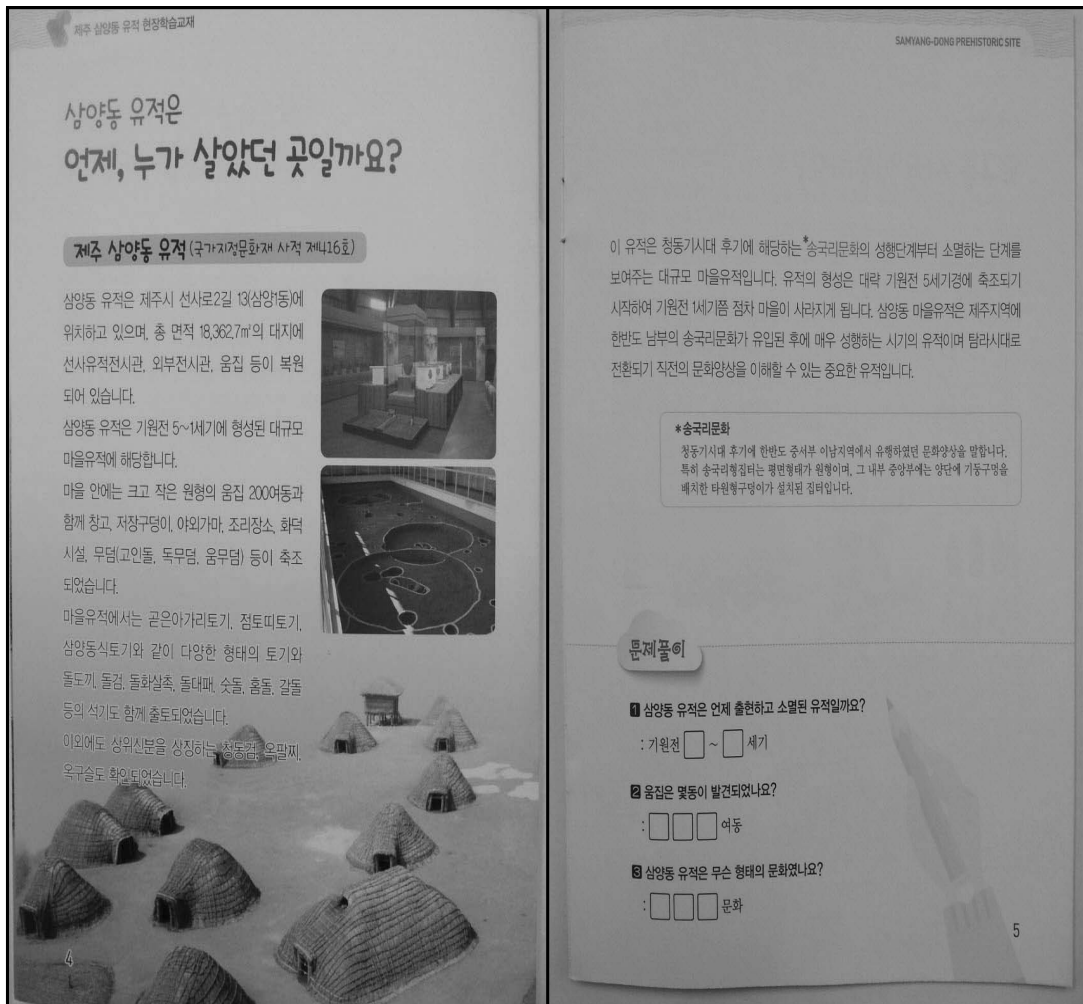
**원형움집**

원형움집은 지면을 파서 바닥부분을 지표면보다 30~100cm 정도 낮게 한 반지하식 주거형태로서 원형으로 구덩이를 만들고 중앙에 간단하게 기둥을 세우고 서까래를 벽선에 따라 원추형으로 세운 다음 그 위에 작은 나뭇가지나 풀, 흙 등으로 지붕을 덮어 만든 구덩식 주거이다. 제주 삼양동 유적의 원형움집은 대부분 한국 본토의 ‘원형수혈주거지(송국리식 주거지)’와 같은 형태를 취하고 있으며, 주거지의 내부 중앙에 타원형 구덩이를 파고 구덩이의 양 끝에 기둥구멍을 배치하였다. 확인된 주거지는 230여기에 이른다.

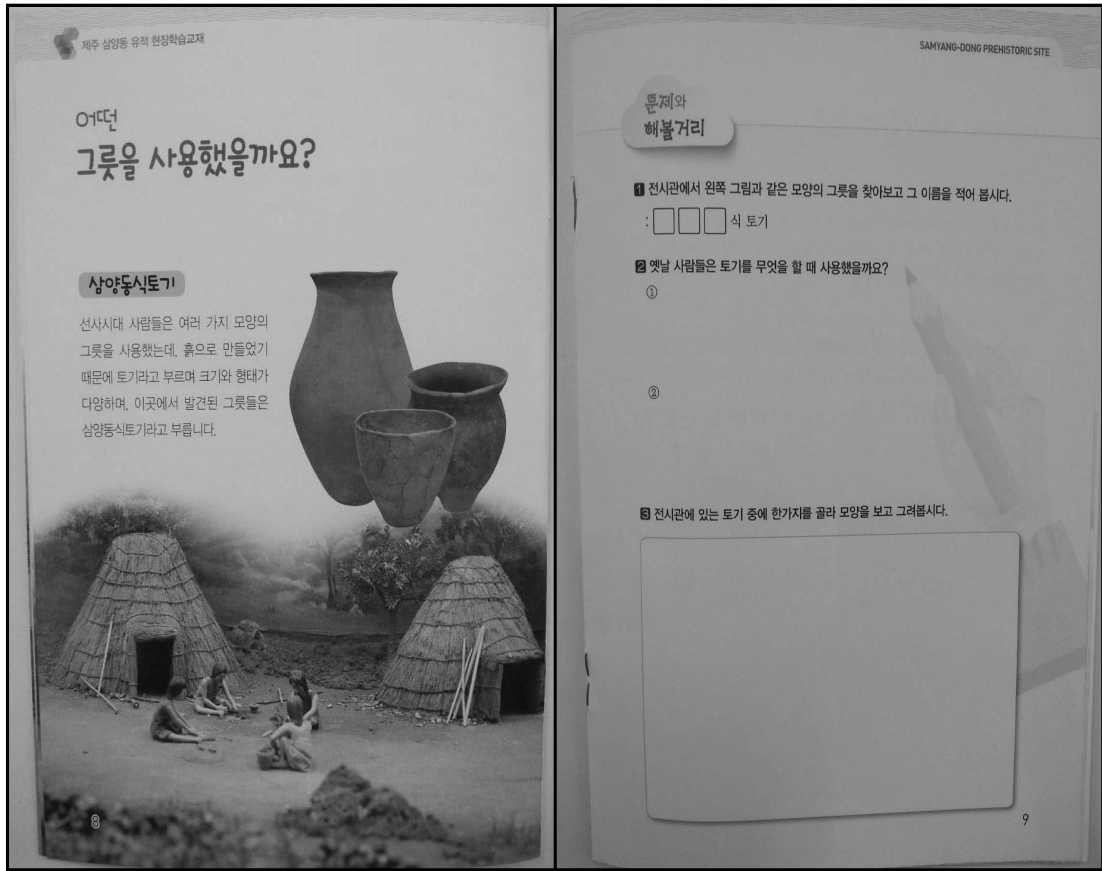
[그림 III-7] 야외 움집 전시의 원형움집 관련 전시 안내문

위에서 살펴보았듯이 제주 삼양동 유적 박물관의 전시 안내문에 나와 있는 설명은 대부분 ‘정보 지향적 안내문’으로, 문화사적 기술에 초점을 둔 설명이다.

현장체험학습교재 또한 문화사적 기술에 초점을 두고 있다. 구체적으로 살펴보면, 현장체험학습교재에 담긴 주제는 ‘선사시대의 의미, 구석기·신석기·청동기시대에 대한 개관’, ‘삼양동 유적에 대한 개관(송국리 문화와 관련)’, ‘삼양동 선사인들의 도구 사용’, ‘삼양동 선사인들의 토기 사용’, ‘삼양동 선사인들의 주거지’, ‘삼양동 선사인들의 장례문화(무덤 양식)’로 전개된다. 아래의 [그림 III-8] 과 [그림 III-9] 는 문화사적 기술에 초점을 둔 체험학습교재의 예다.



[그림 III-8] 현장체험학습교재 4~5쪽

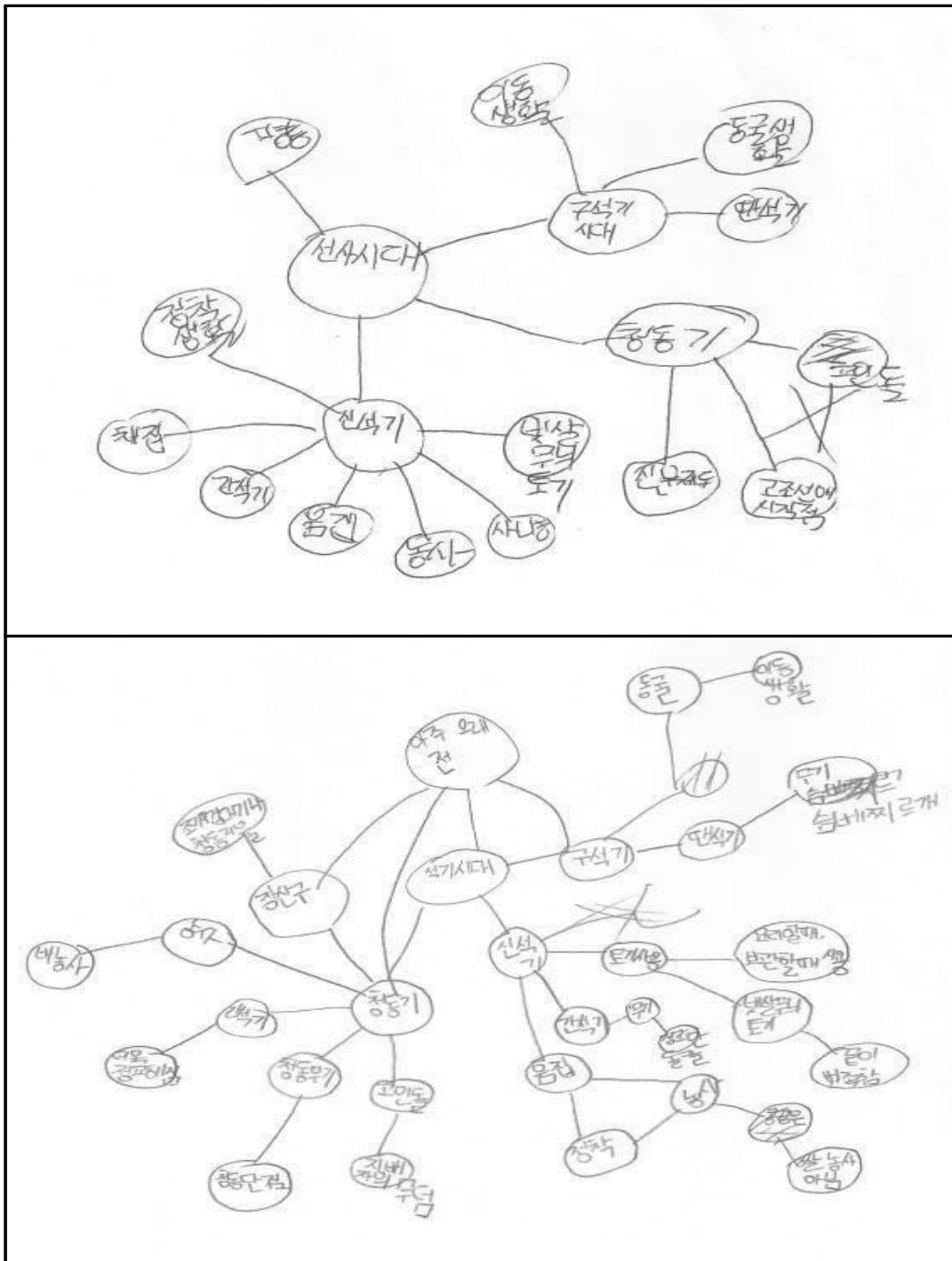


[그림 III-9] 현장체험학습교재 8~9쪽

[그림 III-8] 과 [그림 III-9] 의 <문제풀이>, <문제와 해 볼거리>라는 문제들을 살펴보면, ‘삼양동 유적의 편년’, ‘움집의 개수’, ‘삼양동 유적과 관련 있는 문화(송국리문화)’, ‘삼양동 유적에서 나오는 토기의 명칭’, ‘토기의 용도’, ‘형태와 용도에 따른 움집의 명칭’ 등으로, 단순한 고고학적 사실에 대한 지식 습득을 강조하고 있다. <문제와 해 볼거리>에 나온 문제들도 ‘전시관 유물을 직접 그려보고 모양과 크기 비교해보기’, ‘토기와 움집을 한 가지 골라 모양 보고 그리기’, ‘고인돌과 독무덤 찾아서 무덤 그림 완성하기’ 등 유물의 형태에 초점을 맞추어 구성되어 있음을 알 수 있다.

삼양동 선사유적 박물관이 ‘기술-직접적 설명’ 방식에 초점을 두었다는 점은 전시를 관람한 학생들의 관람 전·관람 후 마인드 맵을 통해서도 확인할 수 있었다. 마인드 맵을 살펴보면, 학생들 모두 관람 후 마인드 맵에 ‘유물의 명칭’, ‘유

물의 용도와 기능' 등에 관련된 내용을 추가했음을 알 수 있다. 다음부터 제시할 [그림 III-10] ~ [그림 III-13] 은 연구에 참여한 학생들의 관람 전 '마인드 맵'과 관람 후 '마인드 맵'을 비교한 것이다.



[그림 III-10] A학생(초등 6학년)의 관람 전(상), 관람 후(하) 마인드 맵

A학생(초등 6학년)의 경우, 관람 전에는 ‘선사시대’라는 주제에 ‘구석기 시대’, ‘신석기 시대’, ‘청동기 시대’, ‘평등’을 주가지로 두고, 그에 따라 각각의 내용을 표현하였다. ‘구석기 시대’에는 이동생활, 동굴생활, 뿔썰기를, ‘신석기 시대’에는 정착생활, 채집, 간석기, 움집, 농사, 사냥, 빗살무늬토기를, ‘청동기 시대’에는 신분제도, 고조선에 시작점, 고인돌을 표현하였다.

관람 후 마인드 맵에는 ‘아주 오래 전’이라는 주제에 ‘석기시대-구석기’, ‘석기시대-신석기’, ‘청동기’를 주가지로 두고, 그에 따라 각각의 내용을 표현하였다. ‘구석기’에는 뿔썰기, 무기, 스킨피, 동굴-이동생활을, ‘신석기’에는 토기사용-요리할 때 보관할 때 사용, 빗살무늬토기-끝이 뾰족함, 간석기-무기-돌칼, 움집-농사-정착을 ‘청동기’에는 농사-벼농사, 간석기-더욱 정교해짐, 청동무기-청동단검, 고인돌-지배자의 무덤, 장신구-조개껍데기나 청동거울을 표현하였다.

A학생의 경우 관람 후, 구석기 시대와 관련해 ‘뿔썰기-스킨피’, 신석기 시대와 관련하여 ‘토기-요리와 보관 할 때 사용’, ‘간석기-무기-정교한 돌칼’, 청동기 시대와 관련하여 ‘장신구-조개껍질이나 청동거울’, ‘농사-벼농사’, ‘청동무기-청동단검’, ‘고인돌-지배자의 무덤’ 등의 내용을 추가하였다. 결국 A학생은 관람 후에 ‘유물의 종류와 명칭’, ‘유물의 용도 및 기능’, ‘벼농사의 시작 시기’ 등을 추가적으로 알게 되었다.

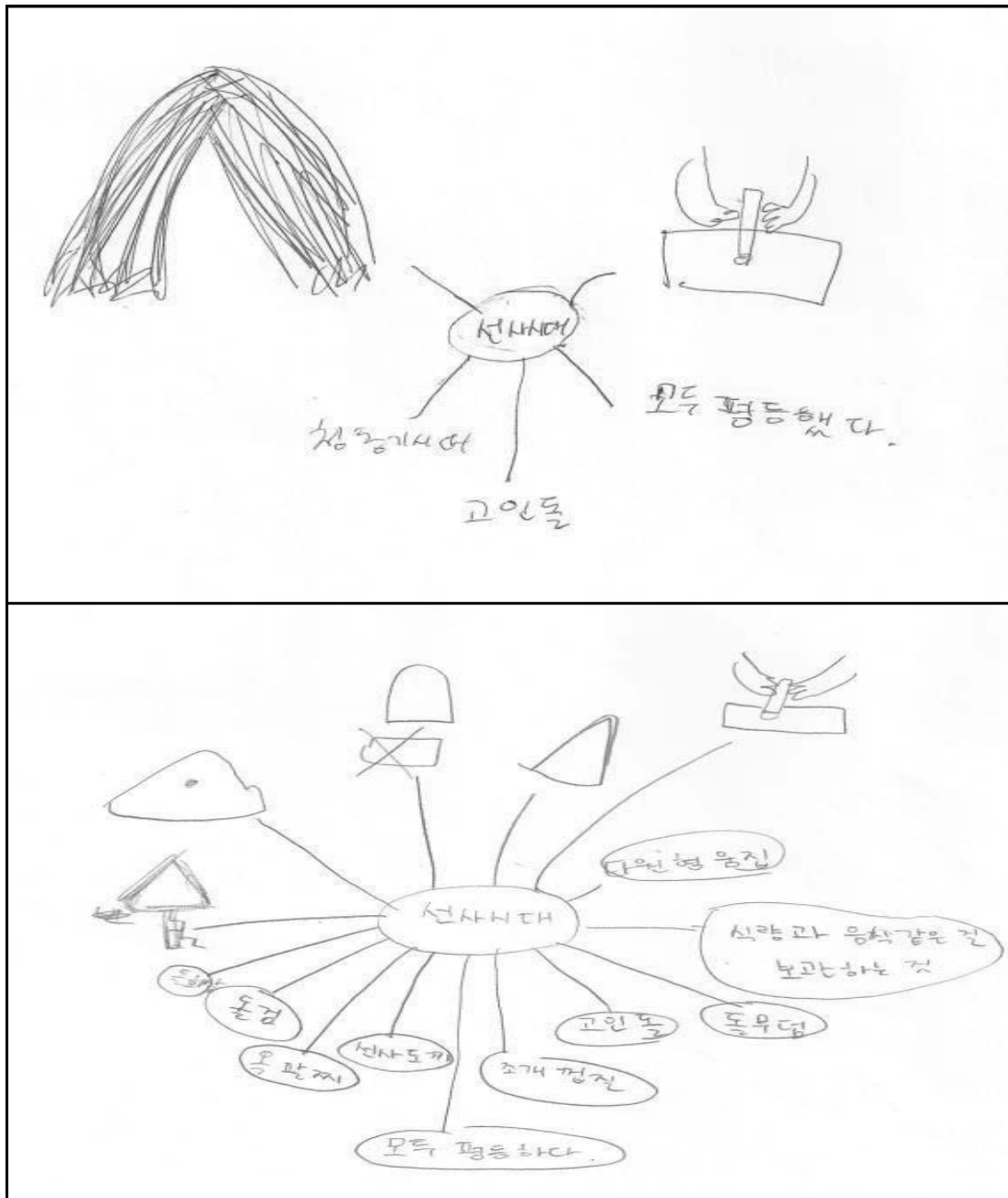
B학생(초등 4학년)의 경우, 관람 전에는 ‘선사시대’라는 주제에 ‘움집(그림)’, ‘나무로 불 피우기(그림)’, ‘청동기시대’, ‘고인돌’, ‘모두 평등했다’를 표현하였다. 관람 후에는 ‘선사시대’라는 주제에 ‘나무로 불 피우기(그림)’, ‘화살촉(그림)’, ‘집줄 놓기 도구(그림)’, ‘타원형 움집’, ‘식량과 음식 같은 것을 보관하는 것’, ‘돌무덤’, ‘고인돌’, ‘조개껍질’, ‘모두 평등했다’, ‘선사 도끼’, ‘옥팔찌’, ‘돌검’, ‘돌화살’ 등을 표현하였다.

관람 전에 B학생은 선사시대에 대해 움집, 불 피우기, 평등, 고인돌, 청동기 시대와 같이 체계화 되어 있지 않은 낱말의 지식들을 가지고 있었으나, 관람 후에는 선사시대의 도구(돌화살, 돌검, 옥팔찌, 선사 도끼, 토기), 무덤(고인돌, 돌무덤), 주거지(타원형 움집) 등을 보다 체계적으로 파악하게 되었다. 그렇지만, B학생의 경우에도 ‘유물의 종류와 명칭’, ‘유물의 용도’ 등을 추가적으로 알게 되었음을 알 수 있다.

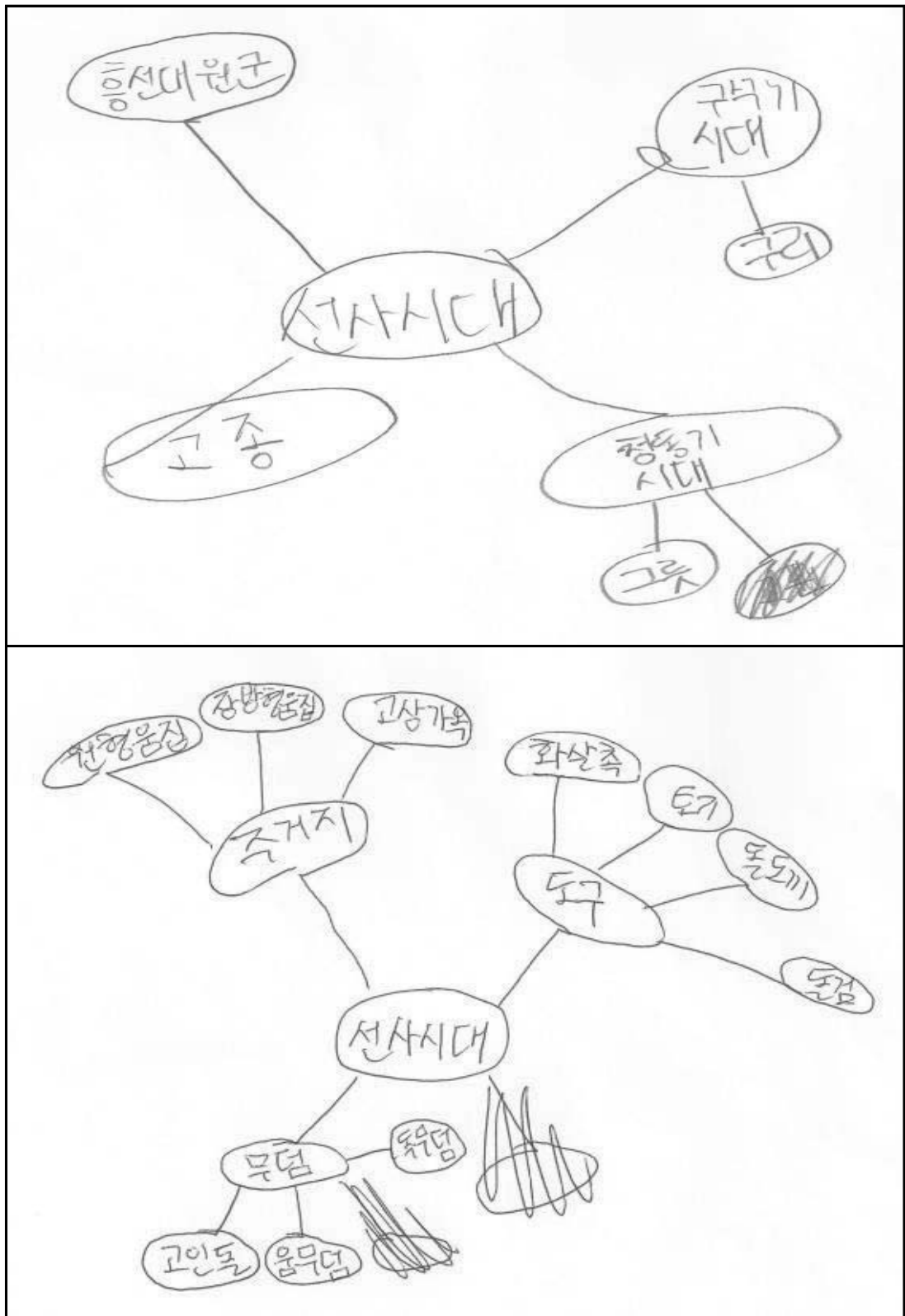
한편, B학생의 관람 전후에 모두 나온 ‘평등’ 관련 내용은 청동기 시대에 대한 제대로 된 이해가 결여된 상태에서 나온 내용이었다. 하지만, B학생의 경우 관람



후 마인드 맵 작성 이후 실행한 면담에서는 다시 ‘평등하지 않았을 것 같다’로 입장을 수정하였다. 관람 후 면담 과정에서 A학생(B학생의 친오빠)의 이야기(거대한 고인들의 제사 과정, 부장품으로 나온 청동 거울과 청동 검, 족장과 부족장의 집 크기가 다르다는 점 등에 대한 이야기)를 듣고 자신의 입장을 수정한 것이다. 이 면담 관련 내용은 뒤에 구체적으로 제시하였다.



[그림 Ⅲ-11] B학생(초등 4학년)의 관람 전(상), 관람 후(하) 마인드 맵



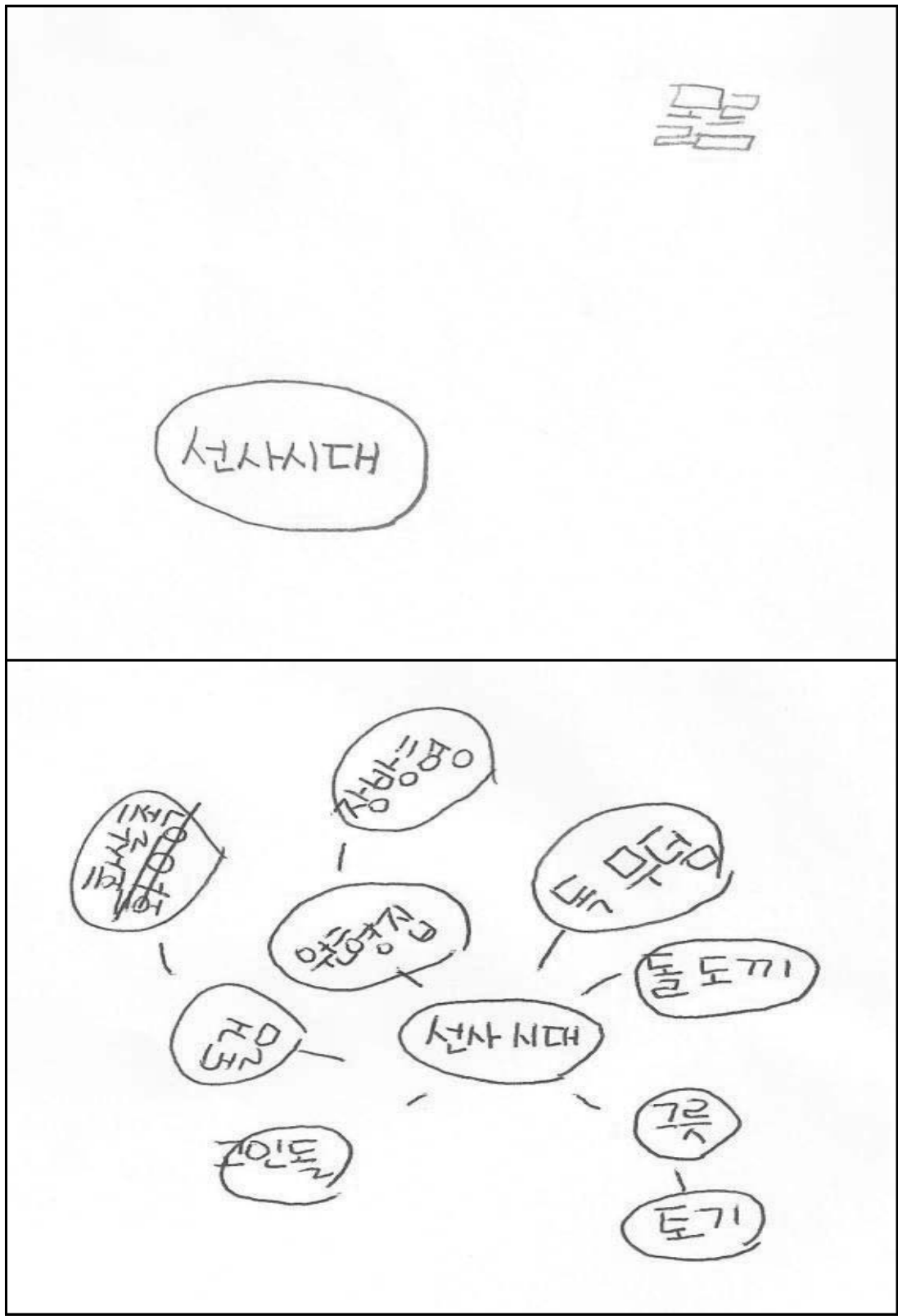
[그림 III-12] C학생(초등 5학년)의 관람 전(상), 관람 후(하) 마인드 맵

C학생(초등 5학년)의 경우, 관람 전에는 ‘선사시대’라는 주제에 ‘홍선대원군’, ‘고종’, ‘구석기시대-구리’, ‘청동기시대-그릇’이라고 표현하였다. 관람 전 마인드맵에는 ‘선사시대’라는 주제에 ‘홍선대원군’과 ‘고종’이라는 역사시대의 인물을 적었지만, 관람 후에는 선사시대에 대한 개념적 의미를 알게 되어 역사시대의 인물 들인 홍선대원군과 고종을 삭제하였다. 관람 후 마인드맵은 ‘선사시대’라는 주제에 ‘주거지-원형움집, 장방형움집, 고상가옥’, ‘도구-화살촉, 토기, 돌도끼, 돌검’, ‘무덤-고인돌, 움무덤, 독무덤’으로 구조화시켜 표현하였다.

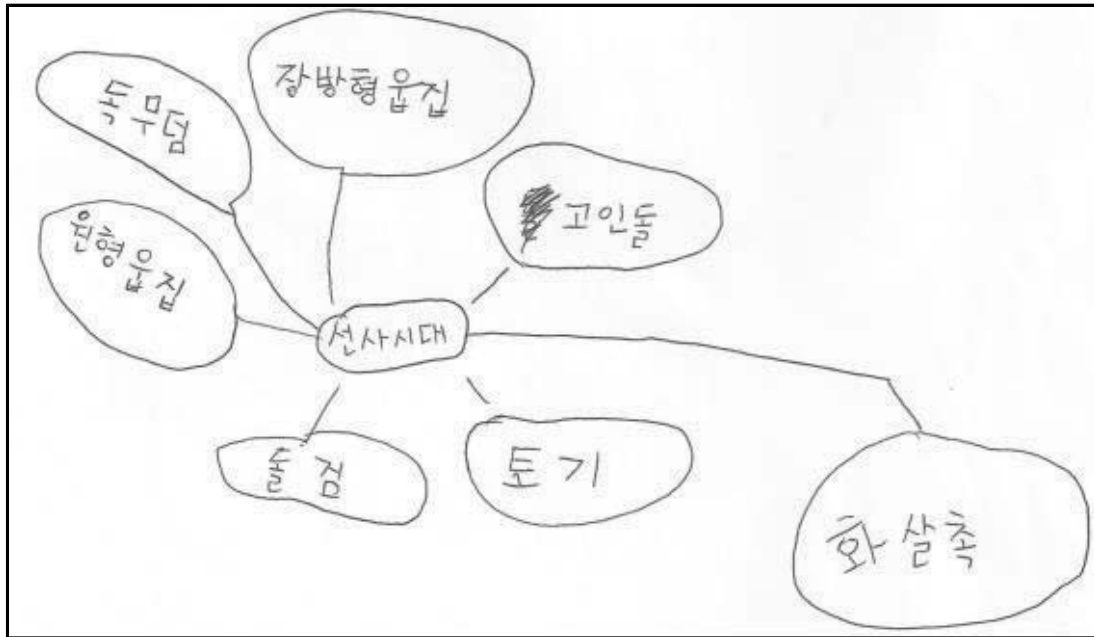
특히, C학생은 박물관 측에서 제시한 유물과 유적을 ‘주거지’, ‘무덤’, ‘도구’라는 유형별로 정확히 나누어 표현하였다. 그 이유는 C학생이 박물관에서 제시한 전시 경로를 따라 관람을 하며 박물관에서 제공한 현장체험학습교재를 꼼꼼히 풀었기 때문이다. 결국, C학생은 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램 기획의 전제인 ‘문화사적 기술의 습득’(기술-직접적 설명)에 가장 부합한 관람자가 되었다.

D학생(초등 5학년)의 경우, 관람 전에는 ‘선사시대’와 관련해 아는 내용이 전혀 없다고 하였다. 특히, D학생의 경우 학업 성취도가 낮은 편이고, 앞선 면담을 통해 사회과에 대한 흥미 또한 거의 없음을 알 수 있었다. 이런 이유로 관람 전 마인드 맵에는 선사시대에 대한 내용을 아무 것도 적지 못했다. 하지만 관람 후에는 ‘선사시대’라는 주제에 ‘원형움집’, ‘장방형움집’, ‘독무덤’, ‘고인돌’, ‘토기’, ‘돌검’, ‘화살촉’을 표현하였다.

선사시대에 대한 지식이 거의 없던 D학생의 경우 삼양동 선사유적 박물관 관람 및 체험으로 ‘유물과 유적의 종류 및 용도’ 등에 대해 새롭게 알게 되었다. D학생의 경우 사전 지식이 거의 없던 상태에서 박물관 관람 및 체험에 의해 새로운 지식들을 알게 되었는데, 그러한 지식들의 대부분이 ‘유물의 명칭과 형태 및 용도’에 한정되어 있었다. 이를 통해 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램 기획의 방식이 ‘문화사적 기술의 습득’(기술-직접적 설명)임을 한 번 더 확인할 수 있었다.



[그림 III-13] D학생(초등 5학년)의 관람 전(상), 관람 후(하) 마인드 맵



[그림 III-14] E학생(초등 3학년)의 관람 후(하) 마인드 맵

[그림 III-14] 는 E학생의 관람 후 마인드 맵인데, E학생(초등 3학년)은 관람 및 체험에 늦게 참여해 관람 전 마인드 맵 그리기 활동을 하지 못했다. 하지만, E학생의 관람 전 마인드 맵이 필요했기에 관람 전 면담으로 마인드 맵을 대신하였다. 그 결과, E학생의 경우, ‘선사시대’의 의미에 대해 잘 모르고 있었다. 연구자가 ‘아주 오래 오래 전에 살던 사람들의 시대인데, 글자가 없을 때여서 역사에 기록되지 않았던 시대’임을 알려주자, 자신이 사는 동네에도 고인돌이 있다고 하면서, 그것이 옛날 사람들의 무덤인 것을 알고 있다고 하였다. 그 외에 또 선사시대에 대해 아는 것이 있는지 확인하였으나, 구체적으로 아는 것을 설명하지는 못하였다. 이를 통해 볼 때, E학생의 경우도 앞선 D학생과 마찬가지로 선사시대에 대한 선행 지식이 거의 없음을 확인할 수 있었다.

E학생의 관람 후 마인드 맵을 살펴보면, ‘선사시대’라는 주제에 ‘고인돌’, ‘독무덤’, ‘장방형움집’, ‘원형움집’, ‘토기’, ‘돌검’, ‘화살촉’을 표현하였다. E학생도 D학생의 경우와 마찬가지로 사전 지식이 거의 없던 상태에서 관람과 체험을 통해 새로운 지식을 알게 되었는데, 그러한 지식들의 대부분이 D학생과 마찬가지로 복원된 과거의 생활양식(유물의 명칭과 용도)에 대한 지식들이었다.

‘설명 패널’, ‘유물 레이블’, ‘현장체험학습교재’, ‘전시를 관람한 학생들의 사전·사후 마인드 맵’을 분석한 결과, 삼양동 선사유적 박물관의 고고학 및 박물관 교육 접근 방식은 ‘기술-직접적 설명 접근법’에 초점을 두고 있었다. 선사유적 박물관에서 관람자들이 지식과 의미를 구성하기 위해서는 문화사 고고학의 연구 성과인 ‘기술(記述)적 정보’를 제공 받아야 함은 분명하다. 하지만, ‘기술적 정보’에 대한 습득만을 강조하다보면, 관람자들은 스스로 유물에 대해 생각해보고 당시 사회를 상상하며 그 시대의 모습을 유추해보는 의미부여 과정 또는 해석의 경험을 해보기 어렵다는 점에서 한계가 있다. 이에 대한 대안으로 다음의 두 가지를 제시할 수 있다.

우선, 전시 설명 패널, 레이블, 현장체험학습교재의 내용은 관람자들의 경험 속에서 그 유물들을 의미 지을 수 있도록 구성해야 한다. 예컨대, 삼양동 선사유적 박물관 측에서는 화살촉 전시와 관련해 미리 설명 레이블을 통해 명칭과 용도를 알려주고 있다. 하지만, 이러한 방식은 학생들의 ‘지식 발견’, ‘의미 해석 및 구성’의 과정을 도외시한 것이다. 그렇기에 “이 유물은 어디에 쓰였던 물건이었을까요? 한쪽 끝이 뾰족하네요. 용도를 생각해본 후 이름을 지어보세요. 학자들이 밝혀낸 용도와 이름은 유물 옆 설명 레이블에 있습니다.”와 같은 방식을 이용하는 것도 좋은 방법이다. 만약 학생들이 이러한 설명 레이블을 보았다면 학생들은 유물의 용도와 명칭을 더 명확하게 아는 것은 물론, 그 유물에 대한 자신만의 해석과 의미 구성 과정 속에서 당시의 모습을 상상하고 유추할 수 있게 될 것이다.

같은 맥락에서, 현장체험학습교재도 학습자의 발견과 의미 구성을 독려할 수 있도록 제작되어야 한다. 삼양동 선사유적 박물관 측에서 제공하고 있는 현장체험학습 교재는 명칭, 용도, 형태, 크기 등에 대한 단순 지식에 답하도록 구성되어 있다. ‘토기의 용도에 대한 문제’(용도), ‘움집의 형태에 따른 명칭 문제’(형태, 명칭), ‘움집의 용도에 따른 명칭 문제’(용도, 명칭), ‘유물을 찾아 직접 그려보고 모양과 크기 비교하기’(형태, 크기), ‘전시관에 있는 토기와 움집 한 가지 골라 모양을 보고 그리기’(형태), ‘전시관과 유적지에 있는 고인돌과 독무덤을 찾아서 그림 완성하기’(형태) 등이 구체적인 사례다. 이러한 문제들은 학습자가 관심 있는 유물과 유적을 선택해 의문을 제시하고 추론의 방식을 통해 자발적으로 해결해나가는 방식이 아니다.

현장체험학습교재가 학습자의 발견과 의미 구성 과정을 독려하려면, 학생들에게 유의미한 문제를 제공해야 한다. 그리고 관람자인 학생들은 전시 및 체험 프로그램을 관람하고 체험한 후, 다시 교재로 돌아와 자신이 구성한 지식과 의미를 표현할 수 있어야 한다. 예컨대, “선사시대를 연구하는 학자들을 고고학자라고 합니다. 고고학자들이 선사시대의 삶을 파악하기 위해 땅을 파서 유물과 유적을 찾아내는 활동을 ‘발굴’이라고 하는데요. 지금 여러분이 체험코너에 가서 발굴을 해보십시오. 그리고 그곳에서 나온 유물들을 토대로, 당시 사람들이 어떤 생활을 하며 살았을지 추측해서 적어봅시다.”와 같은 문제를 제공할 수 있다.

다음으로, 일반화를 도출해내기 위해 학생들이 직접 귀납의 과정에 참여할 수 있도록 전시를 구성해야 할 것이다. 제주 삼양동 유적 박물관의 전시를 전체적으로 살펴보면, 의식주 등 각각의 생활 모습과 관련된 유물을 전시함으로써, 관람자들이 삼양동에 살았던 선사인들의 삶을 최종적으로 이해할 수 있도록 해주는 ‘귀납적 접근’ 방식의 형태를 띤다.

실내 전시관의 경우, 식생활-주생활-의생활이라는 주제 아래 각각의 유물들을 전시하고 있다. 이어서 어로생활-음식문화-가족문화-도구의사용-농경문화-수렵활동-혼례문화-주거문화-장례문화를 디오라마의 형태로 전시하고 있다. 그 후 관람자들이 실외 전시관의 주거지 발굴 흔적을 살펴보고, 야외 전시로 나가 고인돌과 움집 등을 살펴봄으로써 삼양동 선사인들의 삶을 종합적으로 이해할 수 있게 전시를 구성해놓았다. 즉, 박물관 측에서는 자신들이 제시한 경로를 따라 이동하면 각각의 전시물을 통해 관람객들이 제주 삼양동 유적에 대한 종합적인 이해(일반화)를 할 수 있다고 보고 전시를 기획한 것이다.

고고학자들이 사용하는 연구방법론으로서의 귀납적 접근은 각각의 유물이라는 개별 사실들을 통해 그 유물들을 유목화한 후 개념화하고, 개념화한 것들의 관계 속에서 일반화된 종합적 이해를 추구하는 방식이다. 삼양동 선사유적 박물관은 귀납적 연구 결과물로서의 일반화된 지식을 전시에 활용하고 있다. 하지만, 박물관 측에서는 귀납적인 연구 방법을 활용하는 고고학자의 연구 과정을 관람자들이 경험하도록 전시 및 교육 프로그램을 구성하고 있지는 않다. 부연하면, 삼양동 유적 전시는 이미 고고학자들에 의해 정해진 일반화에 따라 각각의 유물들을 체계적으로 개념화 한 후(예컨대, 의생활, 주생활, 식생활), 그에 따라 질서 정연

하게 유물들을 전시한다. 즉, 제주 삼양동 유적 전시는 고고학의 연구 방법론인 ‘귀납적 접근’을 형식적으로만 차용한 것이다. 이 과정에서 관람자인 학생들은 ‘귀납적 방식’이라는 고고학적 연구 방식을 배우기 힘들다.

‘귀납적 접근’ 방식을 활용하여 ‘일반화로서의 지식’을 학생들이 발견할 수 있도록 하기 위해서는 관람자들이 직접 귀납의 과정에 참여할 수 있도록 전시를 구성해야 한다. 다시 말해, 관람자들은 각각의 유물들을 하나의 묶음으로 개념화할 수 있어야 한다. 그리고 개념들과의 관계 속에서 일반화라는 종합적 이해에 도달해야 한다. 예컨대, 토기, 불에 탄 곡식, 갈판, 갈돌 등의 유물들을 토대로 관람자들이 직접 ‘식생활’과 ‘농경’이라는 개념을 유추해내고, 그것을 통해 ‘제주 삼양동에서 토기와 갈판, 갈돌 등의 유물을 사용한 선사인들이 살던 시기는 농경사회였다’라는 일반화를 도출해낼 수 있는 방식으로 전시가 구성되어야 할 것이다.

구체적으로 ‘토기’, ‘불에 탄 곡식’, ‘갈판’, ‘갈돌’ 등의 유물을 배치하고 전시패널에 “이 유물들은 삼양동 선사유적지에서 발굴된 것들입니다. 여러분이 고고학자가 되었다고 상상하고, 이 유물들을 모두 묶을 수 있는 하나의 이야기를 만들어봅시다. 만든 이야기는 현장체험학습교재에 적어봅시다. 실제 고고학자들의 이야기는 다음 패널에 나와 있습니다.”와 같은 문구를 제시하는 것이다. 그런 후 다음 패널에 “고고학자들은 토기를 곡식 저장 및 요리를 위한 도구로 보았고, 불에 탄 곡식을 요리의 증거로 보았습니다. 갈판과 갈돌은 곡식을 가는 용도로 쓰였다고 생각하고 있습니다. 이 모든 유물들을 조합해서 고고학자들은 당시에 곡식을 저장하고 요리를 하는 등의 식생활 활동을 했다고 생각하였으며, 곡식을 저장했던 토기가 있는 것으로 보아 당시에 농사 활동을 했을 것이라고 생각했습니다. 고고학자들은 이것을 <농경 생활>, <선사인들의 식생활 모습>이라고 의미를 부여했습니다. 그리고 고고학자들은 ‘제주 삼양동에서 토기와 갈판, 갈돌 등의 유물을 사용한 선사인들이 살던 시기는 농경사회였습니다.’라고 결론을 내렸습니다.”와 같은 내용을 제시하는 것이다.

둘째, 삼양동 선사유적 박물관에서 제공하는 체험(실험 고고학적 측면에서의 실험·체험)은 ‘설명-발견적 접근’을 형식적으로만 적용하고 있었다. 삼양동 선사유적 박물관에서 제공하는 체험 프로그램은 실내 전시관 중앙에 마련된 ‘선사문



화 상설 체험 프로그램'으로 선사유적 발굴하기 등 총 8개의 체험 활동으로 구성되어 있다. 각각의 체험 활동에 대한 분석은 '설명-발견적 접근'에 해당하는 실험 고고학의 실험에 대한 세 가지 범주를 활용하였다. 실험 고고학에서 강조하는 실험의 세 가지 범주는 '유물·유적의 실제 제작', '생산 과정과 방법 검토', '유물과 유적의 용도 추정'이다. 각각의 체험 활동에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

• **선사유적 발굴**-고고학적 연구 방법인 발굴 방법 확인에 초점: 체험자가 직접 자신의 손으로 발굴용 도구(삽, 붓, 돋보기)를 이용해 발굴 체험을 하는 활동이다. 직접 자신의 몸과 정신을 이용해 발굴이라는 실제 세계와 상호작용하며 발굴에 대한 이해를 높일 수 있는 활동이다. 체험자가 직접 체험하며 발굴용 도구의 용도를 깨닫게 되고, 그 과정에서 발굴의 과정적 지식을 얻게 된다. 연구에 참여한 다섯 명의 학생들 모두 이곳에서 체험을 하였는데, 직접 모래를 파서 깨진 토기 등의 유물을 발굴해보면서 고고학의 발굴 방법을 알게 되었다. 다만, 체험 할 수 있는 공간이 너무 협소하고, 모래로만 이루어져 있어 실제 흙이 주를 이루는 발굴 현장과는 다르다는 문제점을 지니고 있다.

• **선사 토기 만들기**-유물·유적의 실제 제작에 초점: 체험자가 직접 자신의 손으로 흙(점토 찰흙)을 이용해 토기를 만들어보는 활동이다. 직접 손으로 토기를 제작해 본다는 차원에서 '선사인의 토기 제작'이라는 해당 세계와 상호작용 할 수 있으며 (실제 제작), 이를 통해 당시 삶에 대한 이해를 높일 수 있다. 체험자들이 직접 제작한다는 점에서 좋은 활동이라고 할 수 있으나, '만드는 순서'(제작 과정과 방법 검토)가 미리 제공되어 있다는 점에서 한계가 있다. 실제로 체험을 한 학생들 또한 제작 과정과 방법을 미리 본 다음에 토기를 만들기 시작하였다. 이 과정에서 학생들은 '제작 과정과 방법'에 대한 고민을 해보지 못하였고, 박물관 측에서 제시한 지식(토기 제작 과정과 방법)을 무조건적으로 습득할 수밖에 없었다.

• **선사 문양 목판 떠보기**: 이 활동에는 제주 삼양동 관련 유적 및 유물(움집, 고상 가옥, 토기)의 형태, 용도, 제작 과정 등에 대해 추론할 수 있는 과정이 없이(용도 추정, 제작 과정과 방법 검토), 오로지 유물의 외관 형태 습득에만 초점을 두었다. 즉, 목판 떠보기라는 체험을 통해 체험자들에게 '유물의 형태 알기'라는 외형적 형태 지식 습득을 강조한다. 이런 점에서 보면 '설명-발견적 접근'이라기보다 '기술-

직접적 설명 접근'에 보다 가깝다. 이 활동에서 학생들은 '유물과 유적의 용도 추정(움집, 토기의 용도 추정)'만을 할 수 있었을 뿐, '유물과 유적의 실제 제작(움집, 토기, 고상가옥의 실제 제작)', '생산 과정과 방법 검토(움집, 토기, 고상가옥의 제작 과정과 방법 검토)'라는 측면을 배울 수 없었다. 이런 점에서 보면 '설명-발견적 접근'이라기보다 '기술-직접적 설명 접근'에 보다 가깝다.

• **선사 토기 발굴 퍼즐 맞추기:** 이 활동에서는 토기가 왜 깨져 있는지, 토기 파편을 왜 맞추어야 하는지 등에 대한 이해 없이 파편 퍼즐을 맞추게 되어 있다. 이는 깨진 토기 파편을 맞추는 체험을 통해 토기의 원형 모양(유물의 형태)을 살펴본다는 것 외에는 교육적으로 큰 의미가 없다. 실제로 학생들은 이 활동에서 토기의 '제작 과정과 방법 검토', '유물의 용도 추정' 등 선사 토기에 대한 지식 및 의미 구성 과정을 경험할 수 없었다. 이 활동 또한 '설명-발견적 접근'이라기보다는 '기술-직접적 설명 접근'에 보다 가깝다.

• **고인돌 미니어처 만들기:** 이 활동은 '고인돌 지식 쌓기와 상식 엮기' 활동으로 진행된다. '지식 쌓기와 상식 엮기' 활동은 끼워 맞추는 데 2~3초 정도의 시간 밖에 걸리지 않는다. 결국, 이 활동으로부터 얻을 수 있는 것은 고인돌의 외관 형태에 대한 정보뿐이다(기술-직접적 설명 접근). 이 활동에서 학생들은 한 두 사람의 힘만으로는 제작할 수 없는 고인돌을 '실제로 제작하기 위해서는 어떠한 방법이 필요한지'(제작 과정과 방법 검토)에 대해 추론할 수 없었다. 그리고 학생들은 고인돌의 다양한 용도에 대한 의미 구성(해석-구성주의적 접근)을 할 수 없었으며, 실제 고인돌 제작 과정을 계층 분화와 연계해 당시 사회상을 이해해보는 추론의 기회도 얻지 못하였다.

• **선사 도구 만져보기:** 이 활동에서는 제주 삼양동 유적지에서 발굴된 유물들을 직접 만져 볼 수 있도록 복제된 유물 모형을 전시한다. 각 유물 모형들을 '의생활, 식생활, 주생활'로 나누어져 있고, 쓰임새(용도)를 설명하는 설명 레이블과 함께 제시되어 있다. 이 과정에서 학생들은 유물의 쓰임새는 물론, 유물의 실제 크기와 무게, 날카로운 정도 등을 직접 체험할 수 있었으며, 이를 통해 당시 시대를 감각적으로 상상해 볼 수 있었다. 다만, 유물의 쓰임새에 대한 설명 패널(용도 추정)이 앞에 제시되어 있어 학생들의 '용도 추정'을 방해한다는 한계점도 있었다.

• **집줄 놓기:** 집줄의 의미와 용도, 집줄 놓기의 방법, 집줄 만드는 방법 및 기구에 대한 설명이 코너 상단 설명 패널에 제시되어 있다. 체험자는 호랭이를 돌려 집줄이 엮이는 과정(제작 과정과 방법 검토)만을 알 수 있다. 하지만, 관리의 편의를 위해 집줄을 투명 테이프로 모두 감아 놓았다. 이미 엮여져 투명 테이프로 감겨 있는 집줄을 호랭이에 끼워 돌려보는 경험은 체험자에게 큰 의미가 없다. 실제로 연구에 참여한 다섯 명의 학생 전부 이 체험 프로그램에 참여하지 않았다.

• **불씨 만들기:** 활처럼 생긴 도구를 이용해 그것을 좌우로 왕복 하면 불씨가 생기는 것을 알아보는 활동이다. 실질적으로 활처럼 생긴 도구를 이용해 불씨를 만드는 것을 확인한다는 점(제작 과정과 방법 검토) 외에, 체험자가 직접 경험을 통해 의미를 구성할 수 있는 내용은 따로 없다. 실제로 학생들은 설명 패널의 용도(불씨 만드는 도구)에 대한 설명을 읽고 두세 번 정도만 활을 좌우로 왕복시킨 후 다른 코너로 이동하였다.

고고학 및 박물관 교육적 접근 방식과 관련하여, 여덟 가지 체험 프로그램은 실험 고고학에서 강조하는 ‘실험’과 ‘체험’을 강조했다는 점에서 ‘설명-발견적 접근법’에 해당한다. 하지만, 실험 고고학에서 이야기하는 실험의 세 범주에 비추어 보면 미흡한 측면이 많다. ‘체험’의 형식을 띠고 있지만 실제로는 유물의 형태와 용도에만 초점을 둔 ‘기술-직접적 설명 접근법’에 가까운 활동들도 있었다. 체험 프로그램에서는 무엇보다도 ‘체험’을 통한 ‘지식 구성’ 또는 ‘지식 발견’이 주가 되어야 한다. 그러므로 체험 프로그램에서 ‘기술-직접적 설명 접근법’을 적용하려면 ‘유의미한 체험’을 강조하는 ‘설명-발견 접근법’의 활동과 연계시킬 필요가 있다.

한편, 고고학 및 박물관 교육적 접근 방식과 관련해 현장체험학습교재를 살펴본 결과는 다음과 같다. 현장체험학습교재의 ‘해 불거리’ ① 유물을 찾아 직접 그려보고 모양과 크기 비교하기, ② 전시관에 있는 토기와 움집을 한 가지 골라 모양을 보고 그리기, ③ 전시관과 유적지에 있는 고인돌과 독무덤을 찾아 그림 완성하기를 통해 ‘실험과 체험’을 강조하고 있는 듯하다. 하지만, 현장체험학습교재의 ‘체험’과 ‘실험’ 관련 부분도 ‘기술-직접적 설명 접근법’에만 초점을 두고 있다. 교재에 나와 있는 ‘체험’과 ‘실험’ 관련 부분은 유물의 제작 및 생산과정, 용도 추정 등에 대한 조사와 추론을 격려하기보다는, 유물의 형태를 단순히 따라

그리거나 유물의 크기를 비교하는 정도에 머문다.

‘상설 체험 프로그램’과 ‘현장체험학습교재’를 분석한 결과, 삼양동 선사유적 박물관의 ‘체험’은 형식상 ‘설명-발견적 접근법’을 활용한 것으로 보인다. ‘기술-직접적 설명 접근법’이 필요함에도, 어린 관람자들을 위한 ‘체험’은 ‘설명-발견적 접근법’을 보다 강조해야 할 것이다. 이 과정에서 학생들이 선사시대에 대한 자기 자신만의 의미를 구성할 수 있으면(해석-구성주의적 접근법) 더욱 좋을 것이다. 이와 관련해 ‘상설 체험 프로그램’에 대한 개선 방안을 제시하면 다음의 <표 Ⅲ-5>와 같다. ‘현장체험학습교재’는 <표 Ⅲ-5>의 활동과 연계될 수 있도록 구성할 필요가 있다.

<표 Ⅲ-5> 상설 체험 프로그램 개선 방안

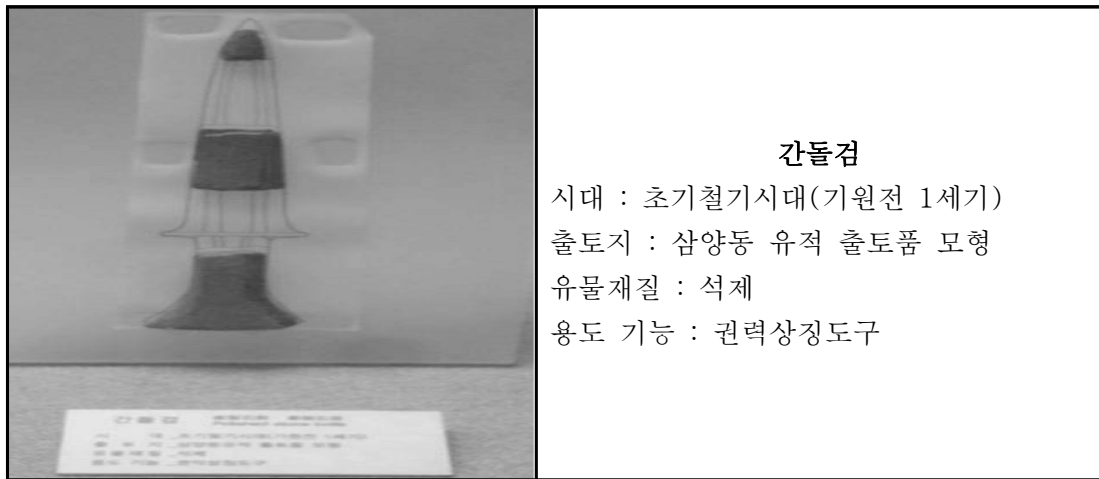
체험	개선 방안
선사 유적 발굴하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>체험 공간 넓히기</b>                지금의 ‘선사유적 발굴하기’ 코너는 실내 전시관에 그대로 두고, 야외 움집 전시 중 일부 공간을 좀 더 큰 발굴 공간으로 마련할 필요가 있다. 즉, ‘선사유적 발굴하기’ 프로그램을 실내 전시관과 야외 움집 전시 두 군 데에서 동시에 운영하면 될 것이다.</li> <li>• <b>흙과 모래 섞기</b>                현재는 체험관 안의 흙이 전부 모래로 되어 있는데, 삼양동 밭에서 흔히 볼 수 있는 흙으로 교체하여 현실감을 높일 필요가 있다. 실제 고고학 발굴과정에서는 유물, 유적의 층위와 분포를 통해 과거 유적을 복원하고 과거 삶을 이해 할 수 있다. 따라서 단순히 모래를 파는 흥미 위주의 활동을 개선할 필요가 있다.</li> <li>• <b>‘선사유적 발굴하기’, ‘선사 토기 발굴 퍼즐 맞추기’, ‘선사 토기 만들기’ 코너를 순서대로 붙여 놓기</b>                토기 파편에 자석을 붙이는 ‘선사 토기 발굴 퍼즐 맞추기’, ‘선사 토기 만들기’ 를 순서대로 체험할 수 있도록 한다. 단, 지금의 2차원적 퍼즐이 아닌 3차원 입체(실제 토기 모양) 퍼즐이면 더 좋을 것이다.</li> <li>• <b>활동 설명 패널 개선</b>                체험자의 지식 구성을 정착시키고 발전시킬 수 있도록 설명 패널의 개선이 필요하다. 체험 활동 후, 발굴 진행 과정에 대해 배우고 알 수 있도록, 실제 고고학 현장에서 어떻게 발굴을 하며, 부서진 토기를 복원하는지 패널을 통해 그 과정을 제시한다.</li> </ul>

체험	개선 방안
선사 토기 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 토기 제작 방법을 학생들의 체험 후에 안내  ‘토기 제작 방법의 구체적 순서 안내’ 를 체험 후에 읽을 수 있도록 패널을 배치해야 한다. 학생들이 토기 제작 방법을 모르는 상태에서 토기를 만들어본 후, 제작 방법을 확인해 보는 방식으로 설명 패널을 배치해야 할 것이다. 이와 관련해, 학생들의 제작 공간에는 ‘마음껏 자신이 원하는 방식으로 만든 후, 옛 선인들이 어떻게 만들었는지 뒤에 있는 설명 패널을 통해 확인해봅시다’ 와 같은 패널을 제시한다.</li> </ul>
선사 문양 목판 떠보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실제 유물을 찰흙으로 떠보기 활동으로 변경  실제 유물(예: 화살촉, 검 등)을 찰흙으로 떠보는 활동을 제공한다. 목판 떠보기가 2차원적 감각을 느낄 수 있게 해준다면, 찰흙으로 떠보기는 3차원적 감각을 느낄 수 있게 해준다. 유물을 직접 만져보며 질감, 양감, 무게감, 예리한 정도 등을 몸으로 느낄 수 있다. 이와 같은 과정을 토대로 유물의 쓰임새와 형태 등에 대한 지식을 몸으로 체득할 수 있게 된다.</li> </ul>
선사 토기 발굴 퍼즐 맞추기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘선사유적 발굴하기’, ‘선사 토기 만들기’ 코너와 연계  ‘선사유적 발굴하기’, ‘선사 토기 발굴 퍼즐 맞추기’, ‘선사 토기 만들기’ 코너를 순서대로 붙여 놓는다.</li> <li>• 3차원 퍼즐  평면 퍼즐판에 맞추는 1차원 구성이 아닌, 자석을 이용한 3차원 퍼즐(실제 토기 모양의 틀에 자석을 붙여 토기 과편을 붙일 수 있도록 구성)로 체험활동을 구성한다.</li> </ul>
고인돌 미니어처 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고인돌 실제 제작 과정 실험해보기  모래와 흙, 지석 모형, 상석 모형, 나무 조각, 끈 등을 준비물로 제시한다. 이 준비물로 고인돌을 어떻게 제작했는지 상상해보고 실제로 실험해본다. 이러한 상상과 추론, 실험 및 탐구 과정이 체험 활동에 포함되도록 체험 프로그램을 다시 구성할 필요가 있다.</li> </ul>
선사 도구 만져보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘만져보기→쓰임새 예상 및 확인’ 으로 활동 재구성  학생들이 유물을 직접 만져보는 경험 활동이 먼저 이루어진 후, 그 유물의 쓰임새를 예상해보고 확인해보는 과정이 순차적으로 이루어질 수 있도록 체험 활동을 재구성해야 한다. 설명 패널 또한 유물에 대한 정보를 미리 제공하기 보다는 ‘유물을 만져보고 쓰임새를 예상해봅시다. 그리고 그 쓰임새에 따라 유물의 이름을 지어봅시다. 고고학자들이 생각한 유물의 쓰임새와 이름은 바로 뒷 공간에 나와 있으니, 체험 활동이 끝난 후 확인해보세요.’ 와 같이 경험을 강조하는 내용에 초점을 맞추어야 할 것이다.</li> </ul>

체험	개선 방안
집줄 놓기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>실제 움집 모형 만들기 체험으로 재구성</b> 지푸라기, 동그란 나무 막대기, 집줄 역할을 할 끈 등을 준비하여 실제 움집 모형을 만들 수 있도록 프로그램을 재구성한다.</li> <li>• <b>움집 만드는 데 필요한 재료, 도구, 만드는 방법 탐구하기</b> ‘움집을 만드는 데 필요한 재료가 무엇인지’, ‘움집을 만드는 데 집줄이 왜 필요한지’, ‘집줄을 엮기 위해서는 어떤 도구가 있어야 편할 것인지’ 등에 대해 탐구해 볼 수 있도록 체험이 구성되어야 한다. 그러므로, 체험 프로그램 이름도 ‘움집 만들어보기’로 바꾸는 것이 좋을 것이다.</li> <li>• <b>실제적 체험이 되도록 구성하고 운영</b> 집줄 놓기에서도 지푸라기를 많이 가져다 놓고 체험자가 직접 엮어 볼 수 있도록 하여, 체험이 보다 실제적으로 이루어질 수 있도록 구성하고 운영한다.</li> </ul>
불씨 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>현재의 삶과 연계시키기</b> ‘성냥이나 라이터처럼 불씨를 만들어 주는 도구가 없었을 때, 불씨를 어떻게 만들었을까요?’, ‘불씨를 만드는 방법에는 어떤 것들이 있었을까요?’ 등의 물음을 설명 패널에 제시한다.</li> <li>• <b>불씨 만드는 두 가지 방법 동시에 제시하기</b> ‘나무 막대기, 나무판 및 지푸라기’와 ‘활 모양의 도구와 지푸라기’ 두 가지를 함께 제시해 체험자 스스로 ‘불씨를 만드는 방식의 차이가 무엇인지’, ‘어느 방식이 더 편한지’, ‘선사인들에게 도구는 어떤 의미를 갖는지’ 등에 대해 생각해 볼 수 있도록 한다. 체험이 끝난 후, 설명 패널 뒤에 두 가지 불씨 만드는 방법’을 제시하고, 불씨 만들기를 해본 후 어떤 것을 느꼈나요’와 같은 물음을 제시하면 좋을 것이다.</li> </ul>

셋째, 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램은 ‘해석-구성주의적 접근법’을 거의 반영하고 있지 않았다. 이를 ‘전시 및 교육 프로그램은 다양한 해석에 열린 텍스트로 구성되어 있는가?’, ‘다양한 맥락 속에서 유물과 유적에 대한 의미를 두텁게 해석할 수 있도록 전시 및 교육 프로그램이 구성되어 있는가?’, ‘과거의 사회적 행위를 경관과 관련지어 의미화 할 수 있도록 전시 및 교육 프로그램이 구성되어 있는가?’, ‘전시와 교육 프로그램을 통해 학생들이 자신만의 내러티브를 구성할 수 있는가?’와 같은 물음을 통해 살펴보았다. 분석 결과는 다음과 같다.

우선, 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램은 다양한 해석에 열린 텍스트가 아니다. ‘해석-구성주의 접근법’에서는 고고학 자료를 다양한 해석에 열린 텍스트로 파악한다. 제주 삼양동 유적 전시는 이런 관점에서 볼 때 매우 미흡하다. 즉, 삼양동 선사유적 박물관의 전시는 ‘열린 텍스트’가 아닌 ‘박제 되어 복원된 닫힌 텍스트’로 기능한다. 예컨대, 실내 전시관에 전시된 ‘구리 검’, ‘구리 화살’, ‘간돌 검’의 용도와 기능에 대해 제주 삼양동 유적에서는 ‘권력 상징의 도구’로만 간략하게 설명하고 있다. [그림 III-15] 는 ‘권력 상징의 도구’로만 해석되어 있는 ‘간돌 검’의 사례다.



[그림 III-15] ‘권력 상징 도구’로만 해석되고 있는 ‘간돌 검’

제주 삼양동 유적지에서 발굴되어 복원된 ‘굴림주 주거지’의 형태적 특징과 용도에 대해 박물관 측이 기술한 다음 내용에서도 그 예를 찾을 수 있다.

굴림주 주거지: 이 주거지는 굴림주 주거지라 하며 고상가옥의 형태이다. 집의 구조는 9개의 기둥을 세운 1층은 개방형이나 2층은 나무 벽체로 두른 밀폐형으로 되어 있다. 이 건물은 2층 동쪽 개폐용 문을 둔 정면 2칸, 측면 2칸의 방향 구조이다. 발굴 조사 결과 이 고상가옥은 10~12동의 원형 움집이 모인 단위주거군 내에 1동만 자리하고 있는 것으로 보아 중요물품이나 곡식과 씨앗을 보관하는 공동창고의 역할을 했던 건물로 추측된다.<sup>30)</sup>

사후 면담에서 한 학생은 굴립주 주거지를 공동창고가 아닌 ‘감시하는 곳’으로 생각하고 있었다.

• A학생: 예상 밖으로 모여 사는 규모가 굉장히 컸어요. 감시하는 곳(높은 곳)도 있고.

A학생은 굴립주 주거지를 ‘감시하는 곳’으로 받아들였다. 지배와 피지배 계층의 사회 구조로 볼 때, 그리고 부족 간 전쟁이 이미 시작된 시기였다는 점을 해석의 근거로 들었다. 전문가들의 ‘중요 물품을 보관하는 공동 창고’라는 해석이 보다 정확한 해석일 수는 있다. 다만, 아직 전문가의 해석에 대한 이견들이 있을 수도 있기 때문에 굴립주 주거지와 같이 의미가 확정되지 않은 유물·유적에 대해서는 조금 더 해석의 공간을 열어 두는 방향으로 전시가 이루어질 필요가 있다. 예컨대, 전시 패널에 ‘전문가들은 중요 물품을 보관하는 공동 창고라고 의미를 부여하고 있습니다. 여러분은 어떻게 생각하나요? 혹시 다른 용도로 쓰였으면 어떤 용도로 쓰였을까요?’와 같은 문구를 삽입하는 것도 좋은 방식이다.

한편, 야외에 전시된 움집도 ‘열린 텍스트’가 아닌 ‘닫힌 텍스트’로 존재하고 있다. 관람자인 학생들이 움집의 배치에 대해 조사해보거나 그 속에서 선사인의 삶을 추론해볼 수 있도록 전시가 구성되어 있지 않았다. 오히려, ‘10여기의 집자리가 둘러싼 형태’라는 주거지의 특징과 ‘각 움집의 크기와 형태에 따라 움집에 거주한 사람들의 신분적 특징’에 대한 설명이 구체적으로 제시되어 있어, 관람자들은 움집 전시를 통해 다양하게 의미를 구성할 수 있는 기회를 박탈당한다. 관람자들은 ‘중앙 광장을 둘러싼 주거지 분포’ 전시를 통해, 그 속에서 이루어졌을 공동체적 삶의 모습과 지배층-피지배계층의 분화에 따른 광장의 역할 등을 추론하며 스스로 의미를 구성해야 한다.

다음으로, 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램은 다양한 맥락 속에서 유물과 유적에 대한 의미를 두텁게 해석할 수 있도록 구성되어 있지 않았다. ‘해석-구성주의 접근법’에서는 개인, 역사, 상징 그리고 맥락 등을 강조하며, 고고학 자료를 열린 텍스트로 읽혀야 함을 강조한다. 고고학 자료에 대한 ‘기술’과 ‘설명’의 차원을 넘어 선사시대를 살아간 개인의 삶에 대한 ‘이해’ 또는 ‘해석’을 강조하는 것이다.

---

30) ‘굴립주 주거지’ 설명 패널에 제시된 설명



물론, 삼양동 선사유적 박물관의 전시 속에서도 개인의 역할, 역사적 맥락, 사회 규범, 그리고 인간 문화의 정신적 측면 등을 살필 수 있도록 구성된 측면이 있다. 실내 전시관 ‘정착지의 생활’과 관련된 디오라마와 그에 따른 설명이 이에 해당한다. <표 III-6>은 ‘정착지의 생활’과 관련된 디오라마의 주제별 안내문이다.

<표 III-6> ‘정착지의 생활’과 관련된 디오라마의 주제별 설명

주제	설명
어로생활	정착지의 마을 부근에는 대개 강이나 바다가 있었고, 기후의 변화와 함께 찾아온 풍부한 조개류와 물고기들은 인류가 정착생활을 유지하는데 큰 도움을 주었다.
음식문화	고기잡이, 농경과 목축 등 식량 획득의 방법이 늘고, 조리법과 저장법의 획기적인 발달로 사람들의 영양상태가 좋아졌다.
가족문화	가족은 핵가족 단위로 화덕 주위에 모여 함께 식사를 하고 잠을 잤으며, 돌연장을 만들거나 토기를 빚으며 가정 생활을 꾸려 나갔다.
도구의 사용	간석기의 사용은 정착과 농경 생활의 시작이라는 시대의 변화와 밀접한 관련이 있다. 더 넓은 농경지를 얻기 위해 나무를 베어 내거나 안정적인 집을 얻기 위해 목재를 가공하는 일이 많아졌다.
농경문화	밭에다 불을 질러 나무와 풀이 타고 남은 재는 자연적인 거름이 되어 땅을 기름지게 만들어 주었다. 이곳에서 풀이나 돌로 만든 쟁이 삽, 보습 등으로 간단히 나무뿌리를 캐낸 다음 그 자리에 씨를 뿌려 농사를 지었다.
수렵활동	창과 활 등 사냥도구와 사냥법이 발전하면서 수렵은 삶을 영위하는 중요한 활동이 되었다. 움집 입구에는 사냥도구들이 질서정연하게 놓여 있었고, 젊은이들은 사냥철만 되면 용감하게 수렵에 나섰다.
혼례문화	인류는 한곳에 오랫동안 정착생활을 하면서 하나의 지역집단을 형성하였다. 이와 같은 씨족사회가 이루어지면서 다른 씨족과 혼인을 맺어 공동체 생활을 더욱 강화해 나갔다.
주거문화	땅이나 조개더미를 30~100cm 정도 파고 지은 추위를 피하기에 적합한 반 지하 형태의 움집이었다. 이러한 움집에서 가족 단위의 공동체 생활을 하기 시작하였다.
장례문화	선사인은 내세를 믿고 죽은 자를 통해 공동체의 풍요를 비는 주술체계를 갖고 있었다. 또한 여러 사람을 함께 묻는 가족 무덤이 일반적이었던 것으로 보아 끈끈한 혈연의식을 엿볼 수 있다.

디오라마의 주제를 살펴보면 어로생활, 음식문화, 가족문화, 도구의 사용, 농경문화, 수렵활동, 혼례문화, 주거문화, 장례문화 등 제주 삼양동 선인들의 삶에 대한 모습 전반을 다루고 있다. 특히, 수렵활동의 설명 중 “젊은이들은 사냥철만

되면 용감하게 수렵에 나섰다”, 가족문화의 설명 중 “핵가족 단위로 화덕 주위에 모여 함께 식사를 하고 잠을 잤다”, 혼례문화의 설명 중 “다른 씨족과 혼인을 맺어 공동체 생활을 더욱 강화했다”는 설명 등으로 볼 때, ‘해석-구성주의 접근법’에서 강조하는 개인의 역할, 사회 규범 등을 알 수 있도록 정보를 제공하고 있었다. 같은 맥락에서, 장례문화를 통해 당시 삼양동 선사인들의 정신적 측면 또한 어느 정도는 가늠해 볼 수 있었다. 그러나 이것은 관람자가 텍스트를 읽고 구성한 의미가 아니다. 이것은 삼양동 유적에 대해 박물관 측에서 의미화한 내러티브를 관람자들에게 제시한 것에 불과하다.

또한, ‘해석-구성주의 접근법’에서는 선사시대에 대한 ‘이해’와 ‘해석’에 그 지향점을 두고 있다. 이에 전시 및 교육 프로그램 또한 관람자가 당시의 문화를 이해하고 해석할 수 있게 하는데 도움을 주어야 한다. 하지만, 삼양동 선사유적 전시 구성은 이런 점에 있어서 매우 미흡하다. [그림 III-16] 은 야외 전시에 전시되어 있는 고인돌과 그에 대한 설명이다.



#### 고인돌(支石墓, Dolmen)

이 고인돌은 도련동 689번지 상의 농지에 있었으나, 도련동 마을 소공원을 조성하면서 공원 내부로 이설하였던 것을 2005년 5월 지금의 장소로 옮겼다.

고인돌 상석의 크기는 길이 323cm, 폭 296cm, 두께 40~80cm이다. 하부는 모두 3~4매의 위석식지석(圍石式支石: 뚜껑돌 밑에 둥근 냇돌이나 자연석으로 둥그렇게 돌려놓은 형태)으로 상석의 균형을 맞췄다.

삼양동, 도련동 일대 고인돌은 모두 남방식지석묘(南方式支石墓: 무덤방을 지하에 만들고 그 주위에 4~8개의 받침돌을 놓은 뒤 뚜껑돌을 덮는 것으로, 바둑판 모양이라 하며 기반식基盤式으로도 부름)의 특징을 보이고 있다.

[그림 III-16] 야외 전시 중, 고인돌과 그에 대한 설명

고인돌 전시 설명 패널의 내용은 ‘기술-직접적 설명 접근법’의 관점에서 제공된 고인돌에 관한 기술이다. 이 설명 패널에는 고인돌을 둘러싼 다양한 맥락과 정보가 제공되어 있지 않다. 그 결과 관람자는 당시 문화를 이해하고 해석하는데 어려움을 겪을 수밖에 없다. 예컨대, 청동기 시대부터 시작된 신분 분화 과정은 고인돌의 제작 과정을 추론하는 과정에서 자연스럽게 이해할 수 있는 부분이다. 또한 돌날 검, 구리 검, 구리 화살촉, 옥환과 같이 희소성 있는 유물 대부분이 족장 움집터에서 발견되었다는 점을 고인돌의 제작 과정 등과 연계시키면, 자연스럽게 그 유물을 사용했던 권력자의 삶, 신분 분화 상태 등에 대해서도 이해할 수 있게 된다.

물론, 돌날 검, 구리 화살촉, 옥환과 같은 유물들을 고인돌과 함께 전시해 놓는다고 하더라도, 이 또한 문화사 고고학의 연구 방식과 성과와 관련이 있는 것이라고 할 수 있다. 하지만, 이러한 유물들을 함께 제시해 학생들이 당시의 시대 상황을 상상하고 유추해보는 경험을 해본다면, 이것은 학생들을 ‘이해’와 ‘해석’의 단계로까지 조금 더 이끌 수 있는 전시 구성이라 할 수 있을 것이다.

하지만, 박물관 측에서는 관람자가 선사인들의 삶을 상상하고 추론하기에 앞서 설명 패널에 고인돌의 용도, 크기, 형태, 발견 장소 등에 대한 정보를 단편적으로 제시하고 있다. 그렇기에, 관람자들은 그 정보에 함몰 되어 고인돌을 제작했던 삼양동 선사인들에 대한 다양한 맥락적 상황을 고려하지 못할 수밖에 없다. 이처럼 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램은 관람자들에게 당시 문화를 이해하고 해석할 수 있게 해주는데 미흡한 측면이 있다. 다음과 같은 학생들의 답변을 통해서도 미흡한 점을 알 수 있다.

- 연구자: 한 번 생각해보렴. 예전에 그러니까 이곳에 살았던 제주 삼양동 선사인들은 평등한 사회였을까?(평등한 사회에서 살았을까?) 한 번 이야기해보자. 그리고 그렇게 생각한 이유를 오늘 본 전시나 체험 중, 어느 것을 통해 알게 되었는지도 이야기해보자. 우선 평등했을까? 아니면 불평등했을까?
- A학생: 저는 불평등 했을 것 같아요. 우선 고인돌을 보면 무게가 정말 어마어마하잖아요. 이거는 일반 사람들의 무덤이 아니에요. 그리고 뭐 청동거울이나 청동 단검 등이 같이 나오는 것도 그렇고. 그리고 움집 중에서 족장과 부족장 움

집을 보고 알았어요. 일단 제가 밖에 전시관(야외 움집 전시)에 있는 움집 크기를 보고 족장이거나 부족장 움집일 거라고 예상했거든요.

- B학생: 오빠는 틀리고 내가 족장 집 맞았지.
- A학생: 응. 나는 부족장 집이라고 했지. 그래서 실제로 관람을 해보고 집의 크기를 보니까 확실히 알게 되었어요.
- 연구자: 연구자: 불평등했다는 것을?
- A학생: 예.
- B학생: 평등하지 않았을 것 같아요. 움집의 크기도 그렇고.
- C학생: 평등했을 것 같아요.
- 연구자: 족장과 부족장이 있는데도?
- C학생: 예. 족장이 시키는 대로 평등하게 나누어 먹고 그랬을 것 같아요.
- D학생: 옛날에 다 잘 못살았잖아요. 땅은 많지만 먹을 것도 적고 해서. 그래서 그냥 다 함께 못 살아서 평등했을 것 같아요.
- E학생: 평등했을 것 같아요. 곡식도 집도 별로 없었을 거고, 그래서 사람들이 공평하게 서로 조금씩 도와주며 살았을 것 같아요.

A와 B학생의 경우 고인돌 제작 당시 사회가 평등하지 않은 지배층과 피지배 계층이 존재하는 사회였다고 말하였다. 두 학생은 ‘고인돌’과 ‘부장품(장식품, 검 등)’, ‘움집’ 등을 근거로 제시했다. 야외에 제시한 고인돌의 크기와 무게에서 유추한 ‘고인돌 제작의 어려움’, 실내 전시관에서 제시되었던 부장품에서 유추한 ‘빈부격차의 존재’, 야외에 전시되었던 움집의 배치 등을 통해 계급사회에 대한 이해를 발전시켰다.

앞서, A(초등 6학년 학생)학생의 경우, 이미 한 학기 전에 선사시대에 대해 학교에서 배운 상태였고, 집에서 부모님이 내준 역사 과제 등을 통해 선사시대에 대한 선행지식이 상당한 상태였다.<sup>31)</sup> 마찬가지로 A학생의 동생인 B(초등 4학년 학생)학생도 선사시대에 대해 학교에서 배우지는 않았지만, 오빠인 A학생의 영향으로 사회 교과와 역사 분야를 좋아하는 학생이었다. 또한 A학생의 경우 청동기 이후 시대부터 지배층과 피지배층이 나뉘게 되었다는 것을 학교 교육과정을

31) A학생의 경우, 원래 사회 교과를 좋아하는 편이고 그 중에서도 특히 역사 분야를 좋아한다고 하였다. 사극 드라마를 즐겨보고, 부모님이 매일 내주는 역사 과제(역사책 한쪽씩 베껴 쓰기)를 통해 역사에 대한 선행 지식이 상당히 쌓여 있었다.

통해서 이미 배웠다. 제주 삼양동 유적에 와서 고인들의 실제 크기와 족장 및 일반 선사인들의 움집 크기를 실제로 비교하며, 당시 사회가 불평등한 사회였다는 점을 확인했음을 알 수 있다.

전시 및 교육 프로그램이 학생들의 이해와 해석에 도움을 주었는지 판단하기 위해서는 선사시대에 대한 배경지식이 없거나 적은 학생들을 대상으로 확인해볼 필요가 있다. 학교에서 선사시대에 대한 내용을 배우지 않은 C, D, E학생의 경우에는 2시간여의 관람과 체험 후, 제주 삼양동 유적이 평등한 사회였는지, 그렇지 않은 사회였는지 파악하지 못하였다. 물론 당시 사회의 '평등 여부에 대한 파악'만으로 학생들의 의미 구성을 판단할 순 없다. 하지만, 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램이 당시 문화에 대한 학생들의 이해와 해석에 도움을 주었다면, 학생들은 당시 사회의 평등 여부에 대해 어느 정도는 파악할 수 있었을 것이다.

삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램이 선사시대에 대한 학생들의 해석과 맥락적 이해에 도움을 주었는지 조금 더 체계적으로 살펴보기 위해 학생들에게 다음과 같은 과제를 제시하였다. 연구자는 학생들이 관람을 끝낸 후, '내가 삼양동 선사인이었다면 어떤 하루를 보냈을지 생각해보고 일기를 적어봅시다'라는 활동지를 과제로 제시하였다. <표 III-7>은 학생들의 일기를 정리한 것이다.

<표 III-7> 학생들의 '선사인이 되어 일기 쓰기' 내용

학생	내용	연구자의 해석
A (초등 6학년)	<p>나는 오늘 일어나서 옆에 있는 <u>청동검</u><sup>32)</sup>을 들고 나왔다. 이 청동검을 쥐고 <u>청동 거울</u>을 목에 걸고 밖에 나갈 준비를 하고 <u>과일</u>과 <u>생선</u>을 먹었다.</p> <p>그러고는 내 <u>노비</u>들이 일을 잘 하나 보고 마을로 나갔다. 나무꾼은 <u>돌도끼</u>로 나무를 베고 있었고 어부들은 <u>그물추</u>를 사용하여 <u>물고기</u>를 잡고 있었다. 그리고 초원에 나가보니 소를 이용해 <u>농사</u>를 하고 <u>사냥</u>을 하고 있었다.</p> <p>그런데 내 노비가 달려와 아버지가 돌아가셨다고 했다. 나는 슬픔을 머금고 <u>고인돌</u>을 만들라고 시킨 후에 해질녘까지 슬픔</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유물 관련 내용: 청동검, 거울, 돌도끼, 그물추, 움집</li> <li>• 개인의 역할 관련 내용: 노비가 있고, 고인돌 제작을 지시한 점에 비추어 족장 또는 부족장 등의 지배계층이었을 것으로 추측</li> <li>• 역사적 맥락 및 사회 규범: 채집, 사냥, 농경이 혼재된 사회, 지배와 피지배 구조</li> <li>• 정신적 측면: 장례 문화(고인돌)</li> </ul>

학생	내용	연구자의 해석
	에 잠겨 있었고 내 <u>움집</u> 에 들어가서 밤을 썼다.	
B (초등 4학년)	빨리 <u>불</u> 피우기 대회에 나갔다. 다른 친구들은 <u>화살을 쏘서</u> <sup>33)</sup> 불을 피웠지만 나는 힘들게 나무로 불을 피웠다. 열심히 해서 1등을 차지했다. 상품으로 친구들이 준 <u>열매</u> 를 먹었다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유물 관련 내용: 불씨 만들기용 활</li> <li>• 개인의 역할 관련 내용: 불 피우기</li> <li>• 역사적 맥락 및 사회 규범: 불의 이용, 채집</li> </ul>
C (초등 5학년)	아침에 일어나서 <u>물고기</u> 를 잡고 <u>토기</u> 에 넣어 먹었다. 그 다음에는 누가 돌맹이를 멀리 던지나 대결을 하고 점심에 <u>들짐승들</u> 을 잡아먹었다. 그 다음 집에서 친구와 가위바위보 게임을 하고, 저녁에 들짐승을 또 잡아먹고 <u>원형 움집</u> 에서 편안한 하루를 보내며 잠들었다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유물 관련 내용: 토기, 원형 움집</li> <li>• 개인의 역할 관련 내용: 채집</li> <li>• 역사적 맥락 및 사회 규범: 채집 및 수렵 경제, 농경 사회(토기)</li> </ul>
D (초등 5학년)	일어나서 <u>토기</u> 를 만들고 <u>불씨</u> 를 만들어 난로로 사용했다. 오늘 <u>사람이 죽어서</u> 속상했다. <u>고인들이</u> 하나 더 생겨난 것이다. 그 다음 집에서 놀다가 밤이 되어 잠이 들었다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유물 관련 내용: 토기, 고인돌</li> <li>• 개인의 역할 관련 내용: 토기 제작, 불씨 만들기</li> <li>• 역사적 맥락 및 사회 규범: 불의 이용, 농경 사회(토기)</li> <li>• 정신적 측면: 장례 문화</li> </ul>
E (초등 3학년)	나는 아침에 일어나서 <u>불씨</u> 를 피워서 <u>조개</u> 를 먹고 <u>옷</u> 을 갈아입은 다음 씻고 나가서 친구들과 놀다가, 점심과 저녁을 먹고 씻고 옷을 갈아입은 후, <u>원형 움집</u> 에서 친구들과 놀다가 잠들었다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유물 관련 내용: 움집, 옷</li> <li>• 개인의 역할 관련 내용: 불 피우기, 채집(조개)</li> <li>• 역사적 맥락 및 사회 규범: 불의 이용</li> </ul>

B, C, D, E학생의 일기를 보면, 유물 관련 내용, 유물을 활용한 자신의 역할 관련 내용이 간략하게 적혀 있다. 당시의 시대 상황 및 사회 규범과 관련해 학생들이 ‘불의 이용, 채집 및 수렵사회, 농경 사회, 장례 문화’ 등에 대해 간략하게나마 알게 되었다는 점을 느낄 수 있었다. 하지만, 이는 전시에서 관람한 유물 관련 정보로부터 얻은 사실적인 지식을 ‘유물의 용도’ 등과 연관시켜 기술한 것

32) 밑줄은 가독의 편의성을 위해 연구자가 표시한 것이다.

33) 활 모양의 도구로 불씨를 만드는 것을 의미하는 것으로, 상설 체험 프로그램 중 하나의 코너에 있는 활동이었다.

으로 선사시대에 대한 역사적 ‘이해’ 또는 ‘해석’과는 거리가 먼 것이다.

다만, A학생의 경우에는 앞의 네 학생과는 조금 다른 양상을 보였다. 우선 A학생의 경우, 많은 유물들이 일기에 등장하고 있고 개인의 역할과 관련해서도 지배계층이었음을 암시적으로 드러내고 있다. 그리고 그 과정에서 채집과 수렵 및 농경이 혼재된 사회, 지배와 피지배 구조, 장례 문화 등, 사회 전반에 대한 구조적인 이해를 하고 있음을 알 수 있었다. 앞서 밝혔듯이 A학생의 경우에는 나머지 네 명의 학생들과 달리 학교에서 선사시대 관련 내용을 배운 6학년 학생으로 선사시대에 대한 선행지식이 풍부하다. 이런 점으로 볼 때, 이번 제주 삼양동 유적 박물관 전시가 선사시대의 역사 이해 및 해석에 큰 도움을 주었다고 확신할 수는 없다.

앞서 살폈던 A학생의 ‘관람 전’, ‘관람 후 마인드 맵’으로 미루어 짐작컨대, 박물관 측의 전시 및 교육 프로그램은 선사시대에 대한 A학생의 지식을 강화하거나 양적으로 조금 더 풍부하게 해주는 역할 정도를 한 것으로 보인다. 결국 학생들의 일기로 볼 때, 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램은 ‘해석-구성주의’에서 강조하는 맥락적 역사 이해 및 해석에 큰 도움을 주지 못하였다.

한편, 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램은 ‘당시 사람들의 사회적 행위를 경관과 관련지어 의미화 할 수 있다’는 경관 고고학적 입장에서 볼 때 도 미흡하다. 우선, 야외 움집 전시는 움집의 형태 복원과 용도에 대한 ‘기술’적 설명에 치우쳐 있어, 과거 선사인들이 삼양동을 주거지로 선택하게 된 까닭에 대한 관람자들의 추론 및 의미 구성 여지를 제한하고 있다. 그렇기에 학생들은 주변 자연 경관 속에서 삼양동 주거지가 차지하는 위치와 입지에 대해 생각해 보기 힘들었다. 예를 들어, 제주 삼양동은 해안 평탄 대지에 위치하고 있어, 근처 바다로부터 식수와 식량 등을 구하기에 용이한 자연 경관적 입지 조건을 가지고 있다. 하지만, 야외 전시에는 움집의 복원 및 배치에만 신경을 써, 학생들로 하여금 삼양동 유적의 자연 경관적 입지 조건에 대해 생각해볼 여지를 주지 못하였다.

마지막으로, 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램은 학생들로 하여금 자신만의 내러티브를 구성하는데 도움을 주지 못하였다. 내러티브는 ‘진리의 확립’이 아닌 ‘의미의 확립’으로 관람자(체험자)가 박물관에서 보고 느낀 것을 토대로 자신만의 이야기를 구성해가는 것이다. 즉, ‘관람자 내러티브’는 자신의

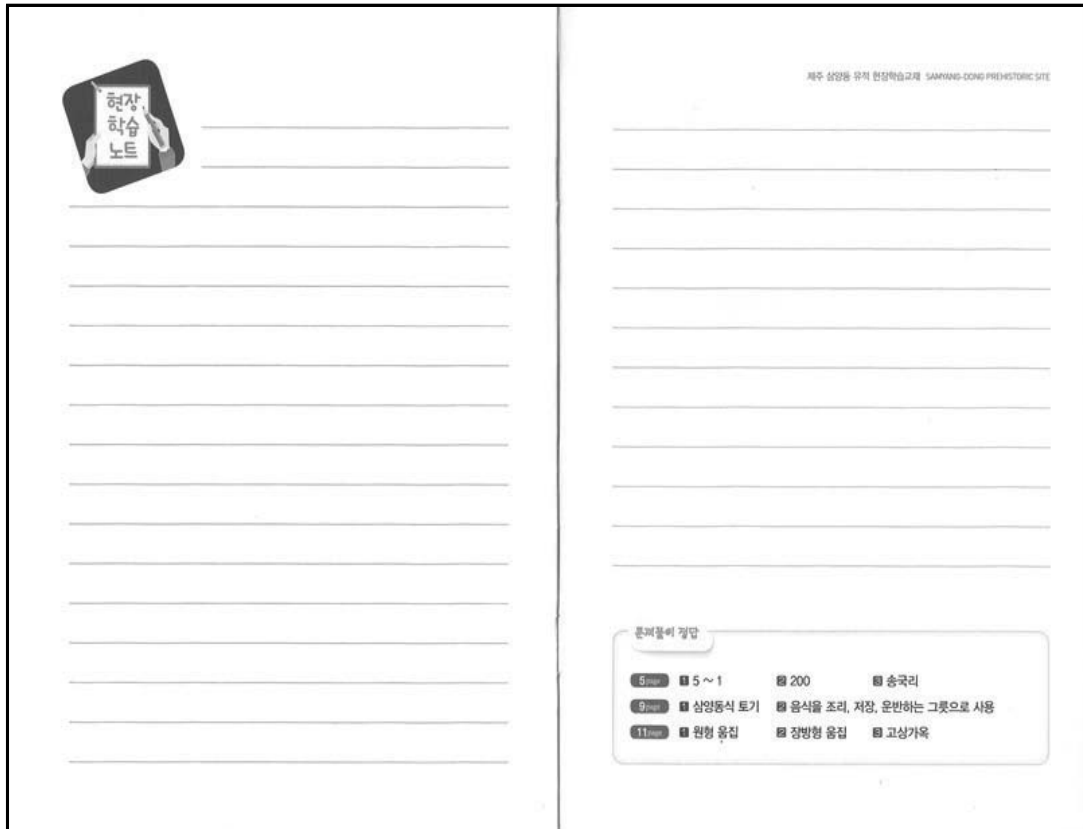
경험을 토대로 유물과 유적에 스스로 의미를 부여하고 나름의 해석을 만들어가는 과정이다. 이는 ‘해석-구성주의 접근법’에서 강조하는 ‘이해’와 ‘해석’의 최종 단계라 할 수 있다.

이와 관련해, 전시는 유물과 유적에 대한 외형적 설명과 기술(記述)에 치우쳐 있었고, 상설 체험 프로그램 또한 구체적인 방법과 제작 순서 등이 이미 제시되어 있었다. 그렇기에 학생들은 전시와 교육 프로그램을 통해 삼양동 선사유적에 대한 자신만의 내러티브를 만들어내지 못하였다.

현장체험학습교재 또한 유물과 유적에 관한 명칭, 용도, 외형적 형태를 묻는 문항으로 구성되어 있었다. 이 때문에 학생들은 자신의 경험을 토대로 유물과 유적에 대한 자신만의 생각을 자신만의 언어로 표현해보는 기회를 제공받지 못하였다. 다음의 <그림 III-17>은 전시물을 관람하며 자유롭게 전시 관람내용을 기입할 수 있는 란과 함께 앞에 제시된 현장 체험학습문항에 관한 답을 제시하고 있는 현장체험학습 교재의 일부다. 특히, ‘문제풀이 정답’에는 편년(기원전 5~1세기), 움집의 개수(200여동), 유적의 형태 및 이주 전파(송국리), 형식(삼양동식 토기, 원형 움집, 장방형 움집), 유물의 용도(조리·저장·운반, 고상가옥) 등이 제시되어 있다. 이는 문화사 고고학의 연구 성과를 직접적으로 제시하는 ‘기술-직접적 설명 접근법’의 방식에 해당한다. 또한 자유롭게 전시 관람 내용을 기입할 수 있는 ‘현장학습노트’는 간단한 메모의 용도로 쓰일 수도 있고 관람 및 체험 후 느낀 점을 적을 수 있도록 구성되어 있다.

하지만, 이러한 빈칸 제공을 통해 학생들의 내러티브 구성을 기대하기는 힘들다. 실제로 학생들은 유물의 용도(사람들이 살던 움집, 음식을 저장하고 운반하는 토기, 죽장이 죽으면 묻히는 무덤으로서의 고인돌, 별채 및 수렵용으로 사용된 돌도끼 등)와 형태(여러 가지 모양의 움집 등)라는 ‘기술-직접적 설명 접근법’에 충실한 내용들을 빈칸에 적었다.





<그림 III-17> 현장체험학습교재 14~15쪽

결국, 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램은 ‘해석-구성주의적’ 접근법을 거의 반영하고 있지 못하였다. 그렇기에, 선사시대에 대해 학생들이 다양한 해석을 경험해보고 그 속에서 나름의 의미를 부여하며 선사시대에 대한 자신만의 내러티브를 구성하기 위해서는 박물관 측의 전시와 교육 프로그램 구성에 대한 전향적인 노력이 필요할 것이다.

#### 4) 사전 경험 및 인지 발달상의 적절성 : 까치발을 들고 어른의 눈높이에서만 배우는 아이들

삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램에 대한 ‘사전 경험과의 관련성 및 인지 발달상의 적절성’에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 박물관 측에서는 학생들의 흥미와 인지 발달을 고려하지 않은 오리엔테이션 동영상상을 제시하고 있다. 박물관 측에서는 사전 오리엔테이션으로 ‘삼양동 주민의 생(生)과 사(死)’라는 동영상상을 제공하고 있다. 동영상에는 탐라국 초기

의 마을 분포도를 제시하고, 선사시대 사람들로 분장한 배우들이 삼양동 주민이 되어 생활하는 모습을 보여준다. 관람객들은 동영상을 통해 삼양동 선사인의 의식주 등에 대한 생활 모습을 분야별로 파악할 수 있다. 결국 동영상은 의식주 등의 분야별 전시 관람에만 도움을 준다. 즉, ‘기술-직접적 설명’ 차원의 방식으로 동영상을 사전 오리엔테이션 자료로 활용하고 있는 것이다.

하지만 동영상이 오래 전에 제작된 것이고, 당시의 생활 모습을 사실 지식의 전달 차원에서 제작한 다큐멘터리 영상이어서 학생 관람자들이 흥미를 가지기에는 많이 부족하다. 이런 점을 고려해 삼양동 선사인의 ‘생과 사’와 관련해 이야기가 있는 구조로 동영상을 새롭게 제작하는 것도 좋은 방법일 것이다. 예컨대 제주4·3평화공원에서는 학생 관람자를 위해 박제동 화백의 ‘송아지’를 애니메이션 영상으로 제작하여 상영하고 있다. 어린아이의 시선에서 비극적인 역사를 바라볼 수 있게 만들어진 영상으로, 학생 관람자들은 이 영상을 보고 제주4·3사건의 비극적인 성격을 느끼고 그 느낌을 토대로 이 사건에 대한 궁금증을 갖게 된다. 같은 맥락에서 학생 관람자들을 위해 이야기 구조가 있는 짚막한 만화 영화를 제작하여 함께 상영하는 것도 좋은 방법일 것이다.

둘째, 박물관 측 전시 설명문은 이해하기 힘든 고고학적 용어들을 순화 없이 사용하고 있었다. 예를 들면, 실외 전시관의 ‘삼양동 V구역’의 안내문에는 ‘12기의 원형수형주거지가 등글게 배치되어 있다. 주거지 가운데 광장이 보이고, 귀퉁이에 창고건물이 자리하고 있다. 혈연을 중심으로 한 단위주거군(單位住居群)의 유형을 확인할 수 있다’라고 되어 있다. 이 안내문에 등장하는 핵심 단어인 ‘원형수형주거지’, ‘단위주거군’은 설명이 필요한 고고학 용어들이다. 이러한 전시 안내문 제시 양상은 실내외 전시관 및 야외 전시에서 모두 찾아볼 수 있었다.

면담 결과, 학생들은 설명문을 읽어도 이해하지 못하거나, 심지어는 어차피 읽어도 모르는 내용이기 때문에 읽지 않고 지나가는 경우도 많다고 하였다.

- 연구자: 그런데 너희들은 왜 설명문을 안 읽고 지나가니?
- E학생: 아까 읽어 봤는데 무슨 말인지 하나도 모르겠어요.
- D학생: 어차피 읽어도 무슨 말인지 하나도 모르겠고, 모르는 내용이라서 그냥 안 읽는 게 나아요.

설령 학생들이 설명 패널에 있는 설명글을 읽는다 해도, 설명 패널의 설명은 선행지식을 자극하여 유물과 유적을 이해할 수 있게 해주거나 또는 새로운 지식으로 확장시키는 데 큰 도움을 주지 못한다. 이런 맥락에서, 관람자들이 이해하기 쉬운 용어를 풀어 설명문으로 제시하는 순화의 과정이 필요하다. 어린 관람자들을 위해서는 더욱 쉬운 용어를 사용해야 하고, 더 나아가 이야기식의 설명문을 전시에 활용하는 것도 좋은 방법이다.

셋째, 박물관 측에서는 전시 및 교육 프로그램을 학생 관람자들의 발달 단계를 고려하지 못하였고, 또한 그들의 사전 경험과도 연계시키지 못하였다. 성인 관람자와 달리 학생 관람자들은 유물을 그 쓰임새와 연관시키지 못하는 경우가 많다. 예를 들어, 실내 전시관에 전시된 ‘갈판과 갈돌’의 전시 라벨에는 용도와 기능으로 ‘식량 처리 도구’로만 간략하게 제시되어 있다. 그러나 학생들의 경우에는 이것으로 식량을 어떻게 처리했는지 알기가 쉽지 않다. 이런 경우에는 현재까지도 사용하고 있는 ‘맷돌’과 ‘믹서’를 함께 제시해주는 방식이 필요하다. 이처럼 낯선 유물들을 익숙한 것과 연관시켜 전시하면 학생들은 유물에 대해 보다 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

넷째, 박물관 측에서 제공하는 전시 설명 패널은 대부분 학생들의 눈높이를 고려하지 않고 있었다. 야외 움집 전시의 설명 패널은 모두 학생 관람자들도 볼 수 있는 위치에 제시되어 있었다. 하지만, 실내외 전시관은 모두 성인용 눈높이에 패널이 위치하고 있었다. 그러므로 설명 패널 또한 학생 관람자의 눈높이를 고려해 따로 설치할 필요가 있고, 특히 아동용 설명 패널은 앞서 논의했듯이 아이들이 이해하기 쉬운 용어로 순화해서 제시하는 것이 바람직하다.

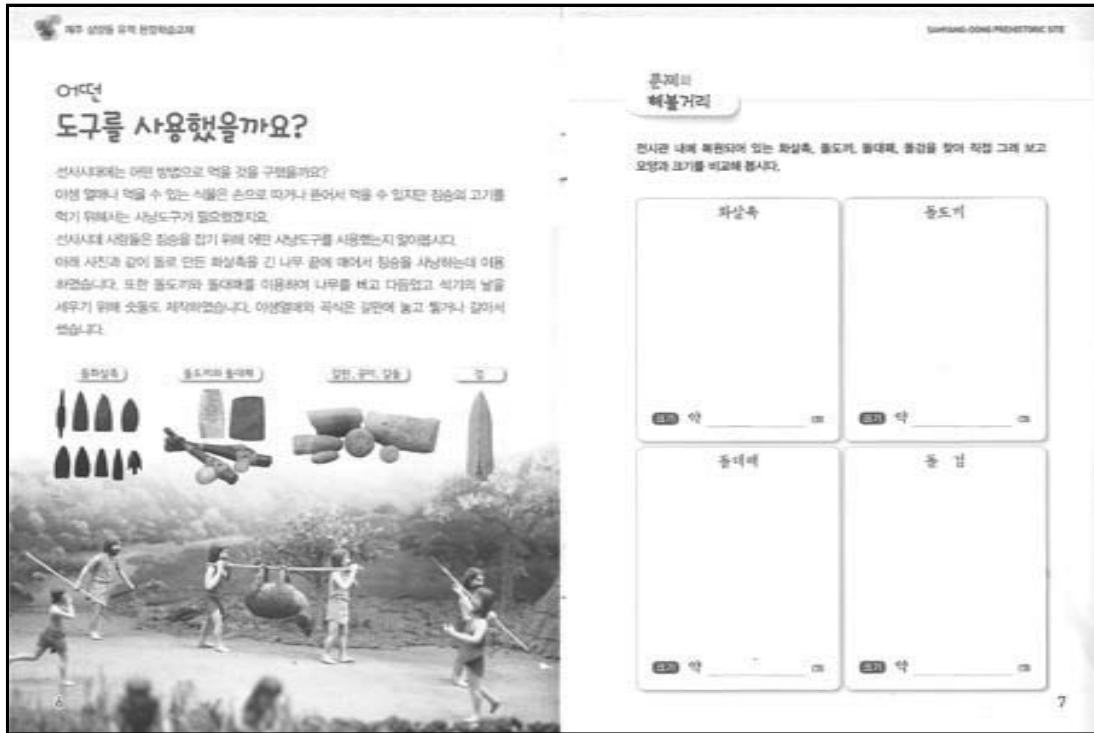
다섯째, 상설 체험 프로그램은 학생들의 사전 경험과 발달 단계를 어느 정도 고려하고 있으나, 이 또한 미흡한 측면이 있다. 상설 체험 프로그램 각 코너의 상단에는 체험 내용과 체험 방법에 대한 설명이 간단한 패널들로 제시되어 있다. 이 설명 패널은 체험자들에게 ‘전시 설명’과 ‘오리엔테이션’ 역할을 한다. 예컨대, ‘고인돌 미니어처 만들기’ 코너에는 고인돌에 대한 간단한 설명(명칭 및 용도 등)과 고인돌 미니어처 만드는 방법, 실제 고인돌 사진 등이 제시되어 있다. 이는 유물과 유적에 대한 간단한 정보를 통해 직접 체험을 해볼 수 있는 환경을 제공한다는 점에서 긍정적이다. 다만, 앞선 체험 경로 분석에서 ‘선사유적 발굴하

기-선사 토기 발굴 퍼즐 맞추기-선사 문양 목판 떠보기-선사 토기 만들기'를 연결해서 코너를 구성하는 것이 필요하다고 하였다. 이와 연관시켜 유물의 발굴로부터 그 속에 담긴 의미를 찾기 위해 고고학자들이 연구하기까지의 과정(예: 토기 발굴과 관련하여)을 동영상으로 제작해 제시하면 더욱 좋을 것이다.

여섯째, 현장체험학습교재는 학생들의 사전 경험과 발달 단계를 고려하지 않고 있다. 우선, 현장체험학습 교재에는 관람자의 사전 경험과 관련지어 문제를 해결할 수 있도록 되어 있는 문항이 없다. 학생들은 전시 관람을 하며 나온 설명 패널 또는 유물 라벨을 보며 문제를 풀 수밖에 없다. 또한 관람자의 발달 단계를 고려하지 않고 한 종류의 현장체험학습교재만을 배부하고 있다. 앞서 논의하였듯이 초등학교에서는 5학년 2학기에 선사시대에 대한 교육이 시작된다. 그러므로 현장체험학습교재 또한 5학년 2학기를 기준으로 선사시대를 배운 학생들을 위한 교재와 그렇지 못한 학생들을 위한 교재 두 가지로 나누어 제공하면 좋을 것이다. 특히, 선사시대를 배우지 못한 5학년 이하 학생들을 대상으로 한 교재는 간단한 용어라도 순화하는 등 최대한 쉽게 제작할 필요가 있을 것이다.

다음 <그림 III-18> 의 현장체험학습교재 6~7쪽을 살펴보면, 삼양동 선사유적지에서 발견된 유물 형태를 그리고 크기를 직접 재어서 적어 보도록 교재가 구성되어 있다. 우선, 삼양동 선사유적지에서 발견된 돌화살촉, 돌도끼와 돌대패와 같은 유물들과 관람자의 현재 삶에서 사용하는 도구들과의 관련성이 제시되어 있지 않다. 또한, 과거 선사인이 사용하는 도구는 오늘날 우리의 삶과 관련 없는 박제된 유물로서 유리관에 전시되어 있었다.

결국, 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램은 '사전 경험과의 관련성' 및 '인지 발달상의 적절성'을 제대로 확보하지 못하였다. 구체적으로 '기술-직접적 설명 접근법'에 치우친 형태의 전시 구조는 학생들의 사전 경험과 연계되지 못하였고, 발달 단계 또한 고려하고 있지 못한 실정이었다. 다만, 학교 역사 교육에서 습득할 수 있는 지식들을 전시와 교육 프로그램에 활용해 5학년 2학기 이상을 이수한 학생들은 조금 쉽게 접근할 수 있었다. 하지만, 이것을 가지고 '박물관측에서 학생들의 인지 발달 단계를 고려했다'라고 말할 수는 없다. 전시 및 교육 프로그램을 통해 학생들이 쉽게 접근할 수 있었던 것이 아니기 때문이다.



<그림 III-18> 현장체험학습교재 6~7쪽

### 5) 지적 도전: 방대한 지식에 놀려 도전하지 못하는 아이들

삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램에 대한 ‘지적 도전 여부’에 대한 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, ‘기술-직접적 설명 접근법’의 전시 및 교육 프로그램을 ‘설명-발견 접근법’과 연계시키지 못하고 있었다. 지적 도전이 일어나려면 학습자로 하여금 인지 부조화를 일으키게 하거나 근접 발달 영역으로 학습자를 인도해야 한다. 그렇기에 박물관 측의 전시와 교육 프로그램이 문화사 고고학에서의 지식을 활용한다고 하더라도, 그것을 직접 제시하기 보다는 학생들이 스스로 발견할 수 있도록 격려하는 방식이 되어야 한다. 하지만, 박물관 측의 전시와 교육 프로그램은 유물과 유적에 대한 방대한 지식(명칭, 용도, 형태, 이주 및 전파 등)만을 제시하고 있을 뿐, 관람자인 학생들이 그것을 발견할 수 있도록 해주지는 못하였다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 앞선 ‘전시 및 체험 경로’ 분석에서 다루었듯이 가설 연역적 방법과 일반화를 적용해 전시 경로를 제시해 줄 필요가 있다.

둘째, 교육 프로그램과 관련하여 박물관 측의 체험 활동은 학생들의 지적 도전을 유발시키는데 한계가 있다. 지적 도전을 유발시키기 위해서는 학생들로 하여금 ‘궁금함’을 유발시켜야 하는데, 상설 체험 프로그램에서는 학생 관람자들의 궁금함이 생기기도 전에 체험과 관련된 유물·유적의 설명을 제시하고 있다. 이미 답을 알고 하는 활동에서 학생들이 그 유물과 관련된 체험에 대해 궁금해 할리 없다. 지적 도전을 유발하지 못한 상태에서 하는 체험 활동은 결국 내재적인 흥미가 아닌 외적인 재미로 전락하고 만다. 그렇기에 학생들은 다른 활동에 비해 상대적으로 재미가 있는 코너에서만 체험 활동을 하게 되는 것이다. 점토로 토기 만들기와 모종삽으로 흙을 파는 발굴 활동, 토기를 퍼즐로만 인식해 퍼즐을 맞추는 활동에서 학생들은 배움에 대한 흥미가 아니라 단순한 재미만을 느끼게 된다. 그렇기에 체험 프로그램에서는 학생들의 궁금함을 유발할 수 있도록 설명 패널을 뒷면에 배치하거나, 학생들이 체험 활동을 한 후에 그에 대한 지식을 연계 하는 방식으로 전환할 필요가 있다.

셋째, 현장체험학습교재 또한 학생 관람자들의 지적 도전을 유발시키지 못하였다. 현장체험학습교재가 학생들의 지적 도전을 유발시키기 위해서는 ‘설명-발견 접근법’, ‘해석-구성주의 접근법’을 충분히 활용해야 할 것이다. 그러기 위해서는 현장체험학습교재가 ‘가설 연역적 방법’과 ‘일반화’를 활용한 전시에 대한 활동지로 기능해야 할 것이며, ‘다양한 해석’과 ‘나만의 내러티브’를 만들어갈 수 있는 워크북으로서의 교재가 되어야 할 것이다.

## IV. 결론

사회과의 궁극적 목적은 학생들의 민주시민을 위한 자질 함양이다. 사회과는 사회 현상과 관련된 지식의 이해와 습득만을 목적으로 하는 것이 아니다. 사회과에서는 학생들이 개인적·사회적 문제에 대해 합리적 의사결정을 내릴 수 있도록 조력해야 한다. 이에 사회과의 선사시대 학습 또한 유물, 유적을 바탕으로 실제 과거인의 삶을 탐구해보고, 해석해보는 기회를 제공해야 할 것이다. 학생들은 유물과 유적 같은 흔적들로부터 과거 인간의 삶을 해석하는 과정에서, 개인의 현재와 미래의 삶과 연관 지어 개인적·사회적 문제를 해결할 수 있는 능력을 기를 수 있기 때문이다.

하지만 학생들은 학교 현장에서 교과서를 바탕으로 고고학자들이 연구 결과로 제시한 유물의 명칭, 용도, 형태, 재질, 이주 및 전파와 같은 결과론적인 고고학적 지식을 습득하는 경우가 많다. 이에 본 연구에서는 학교 현장의 선사시대 교육이 지니고 있는 한계를 극복하기 위한 하나의 대안으로, 선사유적 박물관 전시 및 교육 프로그램의 가치에 주목하였다. 선사유적 박물관은 학생들이 1차 사료인 유물, 유적을 바탕으로 고고학자들이 선사인의 삶을 추론하고 해석하는 과정을 체험해 볼 수 있는 교육 공간이다. 학생들은 이러한 교육 공간에서 고고학자가 고고학 사료를 바탕으로 의문을 제기하고 이를 다양한 연구 방법과 추론방법을 적용하여 해석해 나가는 과정을 경험하여, 고고학적 맥락에서 역사적 사고력(Historical thinking in archaeological context)을 기를 수 있다.

이런 문제의식을 바탕으로 연구자는 고고학의 연구 전통과 최근의 박물관 교육 이론을 살펴보고, 이를 토대로 고고학적 전시구조와 교육 프로그램을 유형화하였다. 이 유형들을 통해 선사유적 박물관 전시 및 교육 프로그램을 분석하기 위한 분석틀을 개발하여 제주 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 분석하였다.

우선, 고고학의 연구 접근법인 ‘문화사 고고학’, ‘과정주의 고고학’, ‘탈 과정주의 고고학’과 하인(George E. Hein)의 구성주의 박물관 교육론을 살펴보았다. 이를 토대로 고고학적 전시구조와 프로그램을 ‘기술-직접적 설명 접근법’, ‘설명-발견 접근법’, ‘해석-구성주의 접근법’으로 유형화하였다. 이를 토대로 ‘전시 및 교육 프로그램 기획(전시 및 교육 프로그램 기획의 전제)’, ‘전시 및 체험 경로

(경로 제시 방식)', '의미 구성 방식(고고학 및 박물관 교육적 접근 방식, 사전 경험과의 관련성 및 인지 발달상의 적절성, '지적 도전)의 관점을 가지고 제주 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 분석하였다. 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 삼양동 선사 유적 전시 및 교육 프로그램의 기획은 전체적으로 '기술-직접적 설명' 접근법을 취하고 있었다. 관람자인 학생들이 고고학적 자료를 바탕으로 과거 사람들의 이야기를 발견하고 의미를 구성하기보다는 과거의 생활양식에 관한 정보를 세세하게 전달하는 방식으로 기획되어 있었다.

둘째, 삼양동 선사유적 전시 및 교육 프로그램은 순차적으로 제시된 경로를 통해 체험을 유도하였다. 시작과 끝이 분명하고 의도적인 동선을 제공하는 삼양동 선사유적 박물관은 '기술-직접적 설명 접근법'에 속하는 유형으로, 고고학적 지식을 관람자에게 효과적으로 전달하는 데 좋은 방식이다. 하지만, 이 접근법이 학생 관람자들로 하여금 고고학적 지식을 발견하게 하고(설명-발견 접근법), 자신만의 의미를 구성하도록(해석-구성주의 접근법) 격려하지는 못하였다.

셋째, 삼양동 선사유적 박물관의 전시와 교육 프로그램은 관람자의 의미 구성 방식과 관련해 문화사적 기술의 습득에 초점을 맞추고 있었다. 설명 패널과 유물 라벨에는 유물의 시기, 명칭, 용도, 재질, 형식, 이주 및 전파에 관련된 정보들만 제공되고 있었다. 또한 현장체험학습교재는 이러한 고고학적 기술 내용을 확인하는데 그치고 있었다. 한편, 전시와 교육 프로그램은 관람자의 사전 경험과 인지 발달을 고려하거나 직접 조작, 탐색, 실험 등의 다양한 활동을 통해 자신만의 지식을 구성하게 하는 측면에서도 미흡한 점을 드러냈다.

삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램은 전체적으로 기술-직접적 설명 접근법 유형에 치우쳐져 있어, 설명-발견적 접근, 해석-구성주의적 접근을 고려한 전시 및 교육 프로그램으로의 개선이 필요하다. 선사유적 박물관은 선사인의 삶을 추론하고 해석하는 고고학자들의 탐구 과정을 체험해 볼 수 있는 교육 공간으로, 학생들은 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 통해 고고학적 맥락에서의 역사적 사고력을 기를 수 있는 기회를 제공받아야 하기 때문이다.

전시 및 교육 프로그램의 개선책으로 제시한 것은 다음과 같다. '고고학자들이 밝혀낸 일반화된 지식을 관람자들이 스스로 발견하는 방식으로 전시 및 교육 프



로그램 기획하고 전시 및 체험 경로 조정하기’, ‘관람자들이 스스로 의미를 구성할 수 있도록 발굴된 당시 상황을 재현해 전시 및 교육 프로그램을 기획하고 전시 및 체험 경로 조정하기’, ‘설명-발견적 접근법에 충실할 수 있도록 체험 활동 개선하기’, ‘해석에 열린 텍스트로 전시 및 교육 프로그램 구성하기’, ‘관람자인 학생들의 흥미와 인지 발달 단계를 고려하여 전시 및 교육 프로그램 기획하기’, ‘관람자인 학생들이 지적 도전을 할 수 있도록 설명-발견적 접근과 해석-구성주의 접근법을 충분히 활용하기’ 등이다.

본 연구에서는 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 체험 구조를 비판적으로 분석하였다. 이러한 비판적 분석을 토대로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 연구자는 본 연구의 분석단계에서 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램에 대한 학생들의 체험 양상을 알아보기 위해, 제주시 지역에 거주하는 다섯 명의 학생들과 함께 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 관람하고 체험하였다. 또한 학생들과 사전, 사후 면담을 병행하였고 박물관에서 배부하는 현장체험학습교재를 분석하였다. 이러한 분석 결과는 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램에 대한 대략적인 비판을 제공할 수는 있다. 그렇기에 이 분석 결과는 시와 읍면의 지역 차이, 학생의 학업 수준 차이, 사회 교과 역사 영역에 대한 학업 성취도 차이에 따라 그 활용도가 달라질 수 있다. 그렇기에 본 연구를 토대로 ‘지역’, ‘학업 수준’, ‘학업 성취도 차이’ 등에 대한 후속 연구가 이루어져야 할 것이다.

둘째, 본 연구의 결과가 보다 큰 의의를 얻기 위해서는 삼양동 선사유적 박물관에 대한 예산 지원과 에듀케이터 제도 도입과 같은 행정적 차원의 협조가 병행되어야 할 것이다. 이와 더불어, 학교 현장과 박물관의 상호 협조 하에 실제 학교 현장에서 다루기 힘든 유물과 유적에 대한 다양한 고고학적 해석을 체험할 수 있는 전시 및 교육 프로그램을 함께 고민하고 개발해야 할 것이다.

본 연구는 1999년에 건립되어 지금까지 이어져 오고 있는 삼양동 선사유적 박물관의 전시 및 교육 프로그램을 분석해 보았다. 이러한 시도는 ‘제주 삼양동 유적’에 대한 교육적 기능의 활성화에 대한 계기를 마련하는 데 작은 초석이 될 것이다. 더 나아가, 최근 타시도 선사유적 박물관에서 진행되는 다채로운 전시 및 교육 프로그램 개발에도 미흡하나마 교육적 시사점을 제공할 수 있을 것이다.

## 참고 문헌

### <국내 문헌>

- 강봉원, 2001, 「서구 고고학의 패러다임변화와 한국 고고학의 방향」, 『한국상고사학보』 34, 한국상고사학회, pp.1-19.
- 고일홍, 2012, 「고고학 해석의 지평 넓히기-“고고학 자료”에 대한 다양한 인식 검토」, 『인문논총』 68, 서울대학교 인문학연구원, pp.283-318.
- 교육부, 2016, 『[2009년 개정] (초등학교 교사용 지도서) 사회 6-1』, 교육부.
- 김선아, 2012, 「관람자의 의미형성을 위한 박물관 전시의 해석 전략 연구」, 동덕여자대학교 석사학위논문.
- 김은혜, 2016, 「박물관을 활용한 선사시대 학습 방안」, 전북대학교 석사학위논문.
- 김종일, 2012, 「현재 속 과거: 선사시대 주거지와 무덤의 복원과 문제점」, 서울대 역사연구소 편, 2012, 『복원과 재현: 역사와 현재의 만남』, 서울대 역사연구소.
- 박정환, 2015, 「초등 역사교과와 연계한 박물관 애플리케이션 분석 연구-국립중앙박물관 선사고대관을 중심으로」, 경인교육대학교 석사학위논문.
- 성낙준, 2001, 「국립박물관의 전시 사례- 김해·제주박물관의 고고유물 전시」, 『한국대학박물관협회 학술대회지』 10, pp.101-111.
- 윤희진, 2016, 「선사유적박물관 전시 매체 연구-전곡리 유적과 암사동 유적을 중심으로」, 한양대학교 석사학위논문.
- 이지선, 2016, 「석장리박물관 체험프로그램 특성화 연구」, 공주대학교 석사학위논문.
- 제주문화유산연구원, 2011, 『제주 삼양동 주민센터 신축부지내 문화재 발굴조사 보고서』, 제주문화유산연구원.
- 중앙문화재연구원, 2012, 『움직이는 세상, 움직여야 하는 고고학: 고고학의 변모를 강요하는 것들』, 서울: 서경문화사.
- 최성락, 2004, 「한국 고고학의 연구 방향」, 『지방사와 지방문화』 7(2), 역사문화학회.

## <국의 문헌>

- Hein, G. E., 2000, *Learning in the museum*(최석영 역, 2012, 『하인 G. E. Hein의 구성주의 박물관 교육론』, 서울: 민속원).
- Hein, G. E., 2000, *Learning in the museum*(안금희 외 역, 2015, 『박물관 교육론』, 서울: 학지사).
- Levstik, L. S & Barton, K. C., 2008, *Researching History Education: Theory, Method, and Context*, New York: Routledge.
- Mignon, M. R., 1993, *Dictionary of Concepts in Archaeology*(김경택 역, 2006, 『고고학의 이론과 방법론-고고학의 주요 개념들』, 서울: 주류성출판사).
- Renfrew, C & Bahn, P., 2004, *Archaeology: Theories, Methods and Practice*(이희준 역, 2006, 『현대 고고학의 이해』, 서울: (주)사회평론).
- \_\_\_\_\_, 2007, *Archaeology Essentials-Theories, Methods and Practice*(이희준 역, 2008, 『현대 고고학 강의』, 서울: (주)사회평론아카데미).

## <신문 기사 및 인터넷 사이트>

네이버 지식백과 사전, '굴립주 건물'

<<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1637847&cid=43065&categoryId=43065>>에서 2017년 6월 12일 검색.

네이버 지식백과 사전, '유구'

<<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1639374&cid=43065&categoryId=43065>>에서 2017년 6월 12일 검색.

다래나무 김치년, 2011, '제주 삼양동 유적 전경' 사진

<<http://blog.naver.com/cieng1/221005297076>>에서 재사용.

다래나무 김치년, 2011, '야외 움집 전시 전경' 사진

<<http://blog.naver.com/cieng1/221005297076>>에서 재사용.

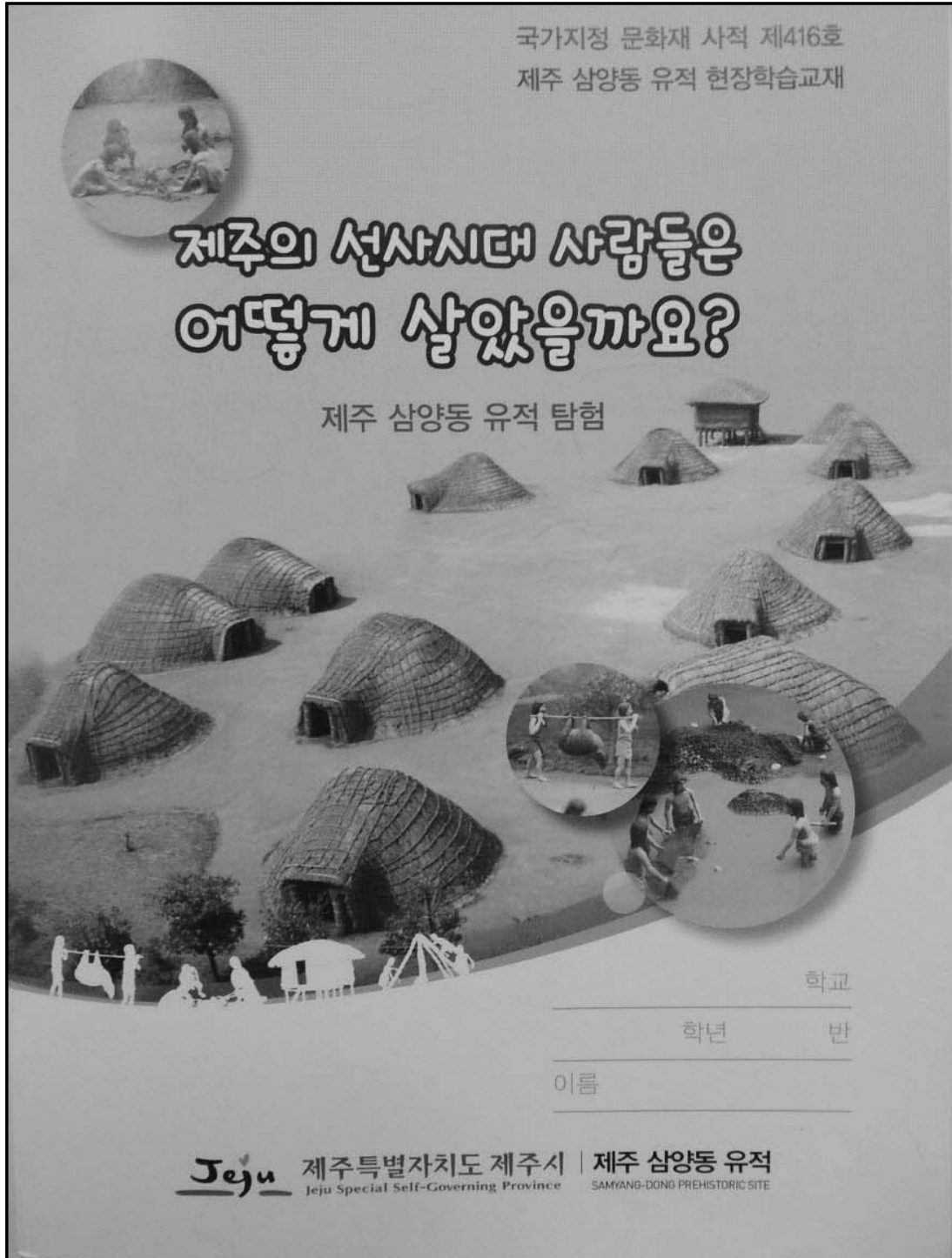
제주시 문화유적 통합 홈페이지, '제주 삼양동 유적 홈페이지'

<<http://culture.jejusi.go.kr/culture/sam.do>>에서 2017년 6월 10일 검색.

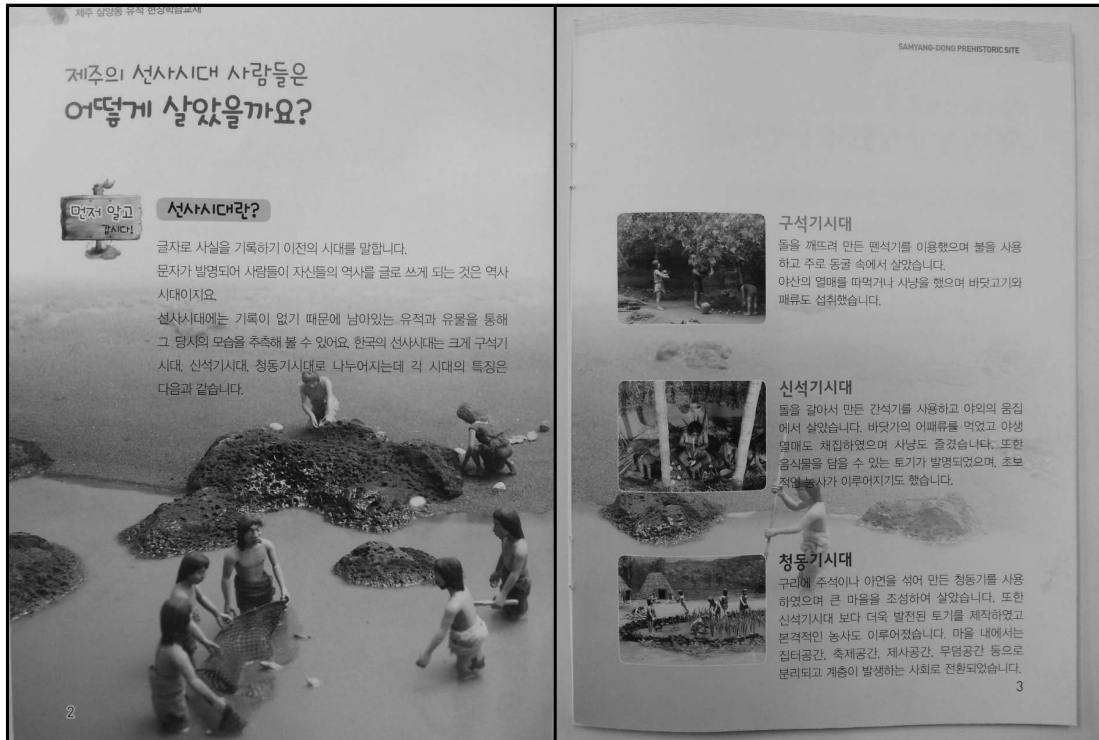
홍동수, 2008, 4. 21, '제주 삼양동 선사유적 분포 광범위 확인', 연합뉴스,

<<http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=001&aid=0002054657>>에서 2017년 6월 10일 검색.

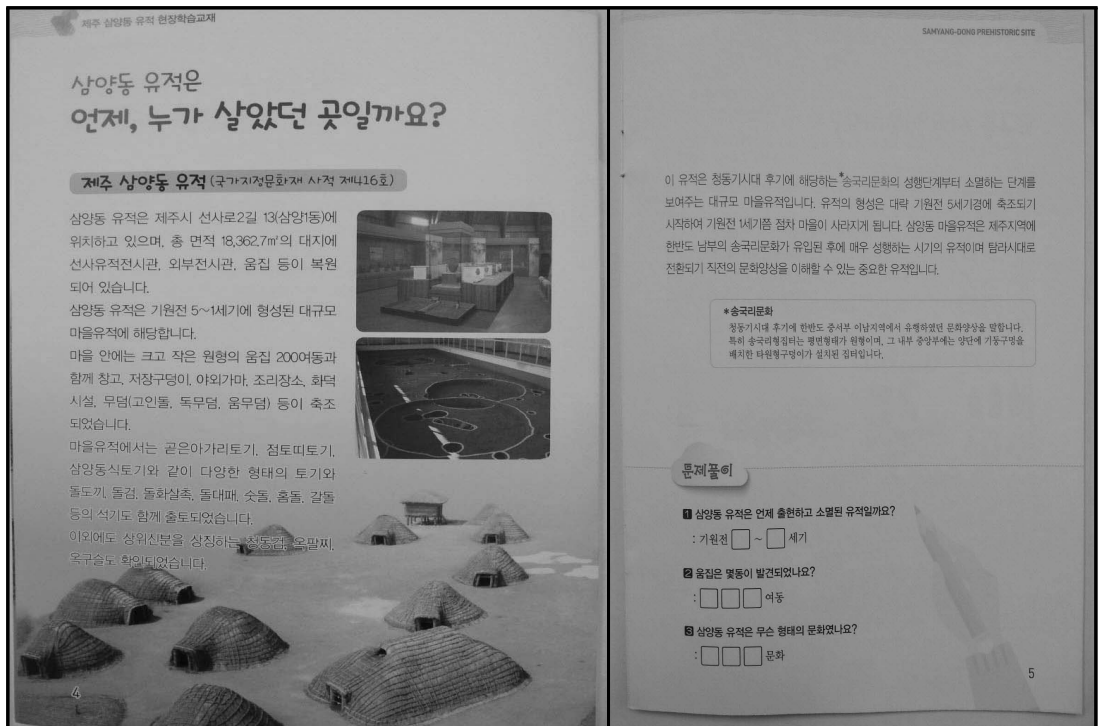
<부록> 제주 삼양동 유적 현장체험학습교재



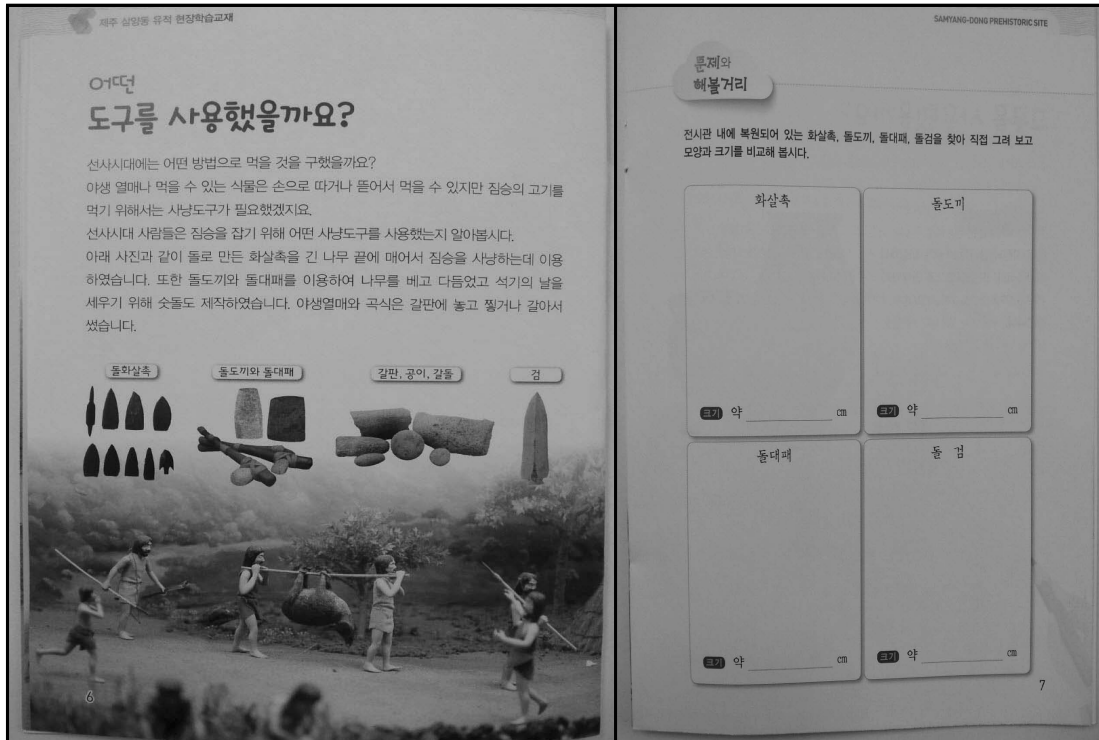
<현장체험학습교재 1쪽>



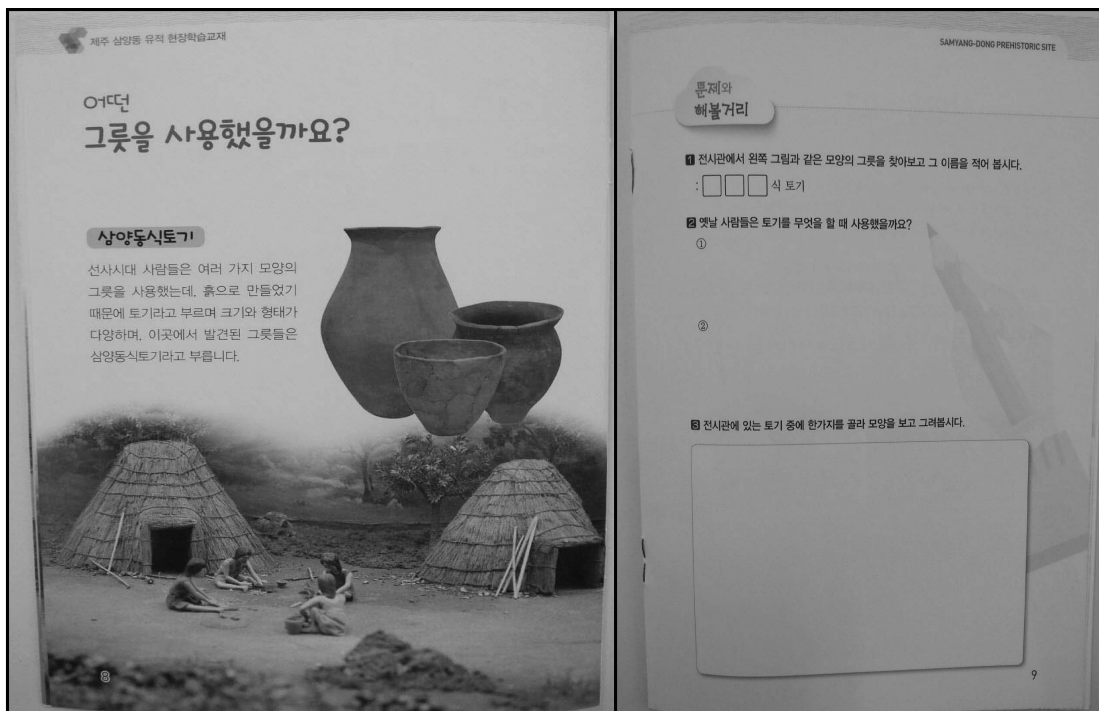
<현장체험학습교재 2~3쪽>



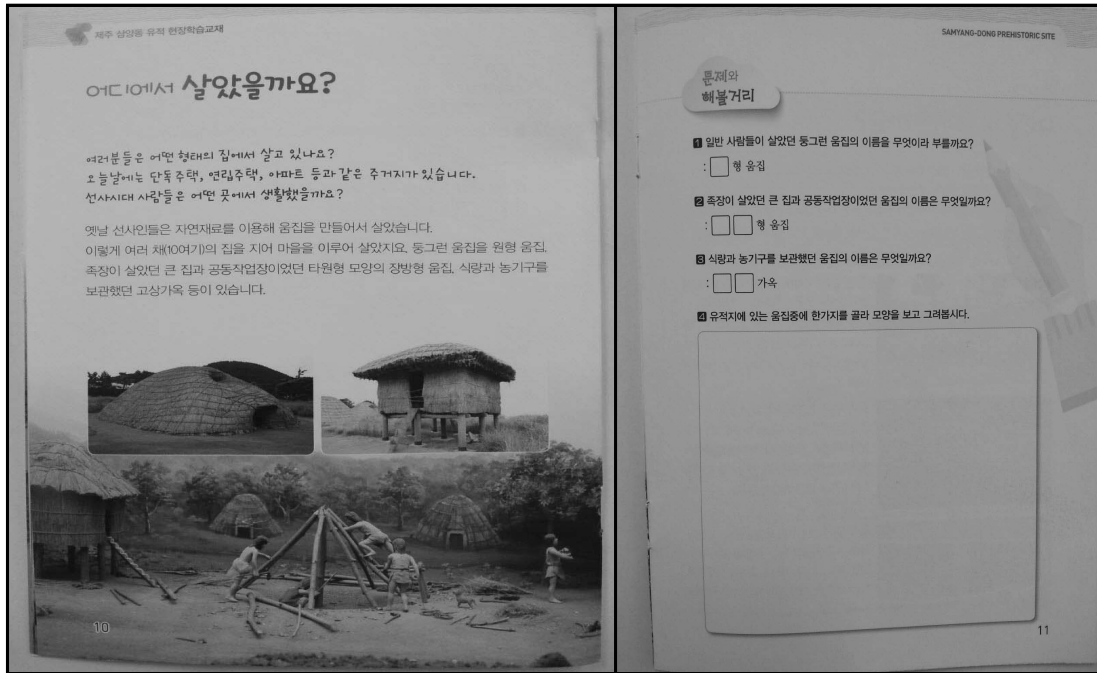
<현장체험학습교재 4~5쪽>



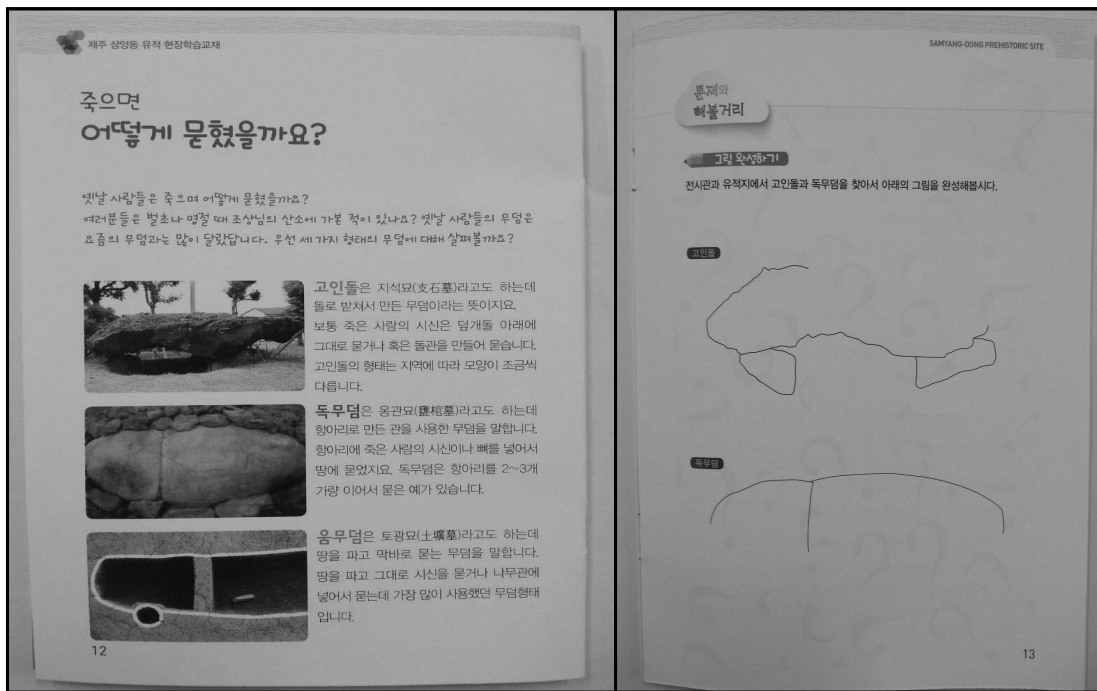
<현장체험학습교재 6~7쪽>



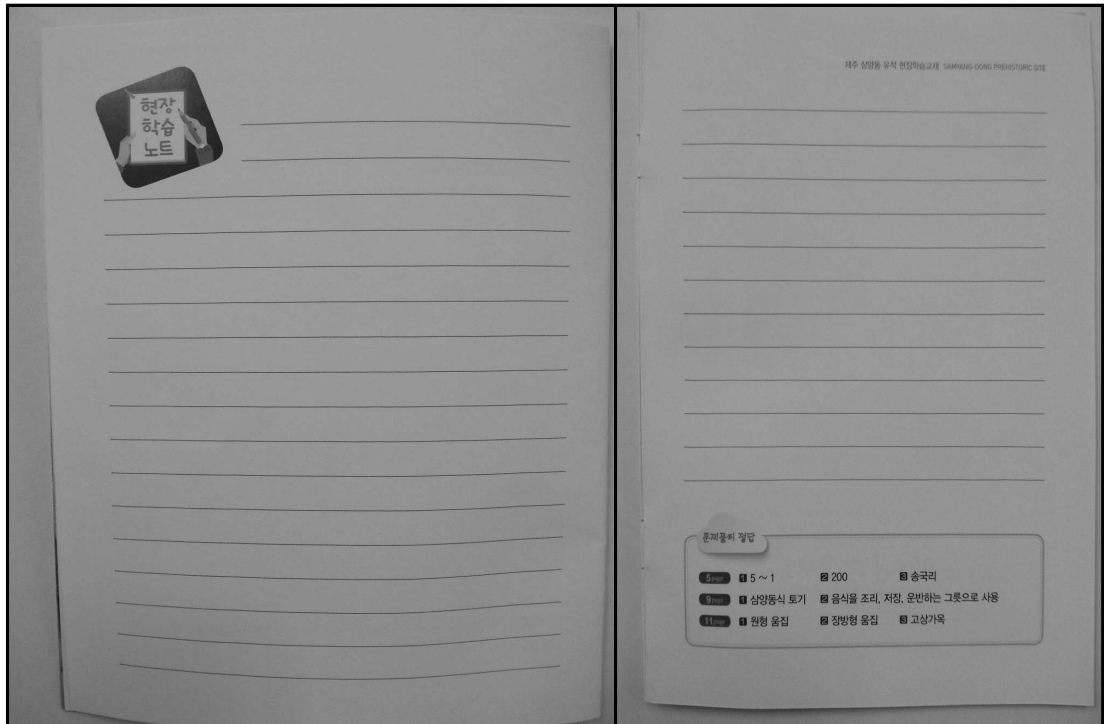
<현장체험학습교재 8~9쪽>



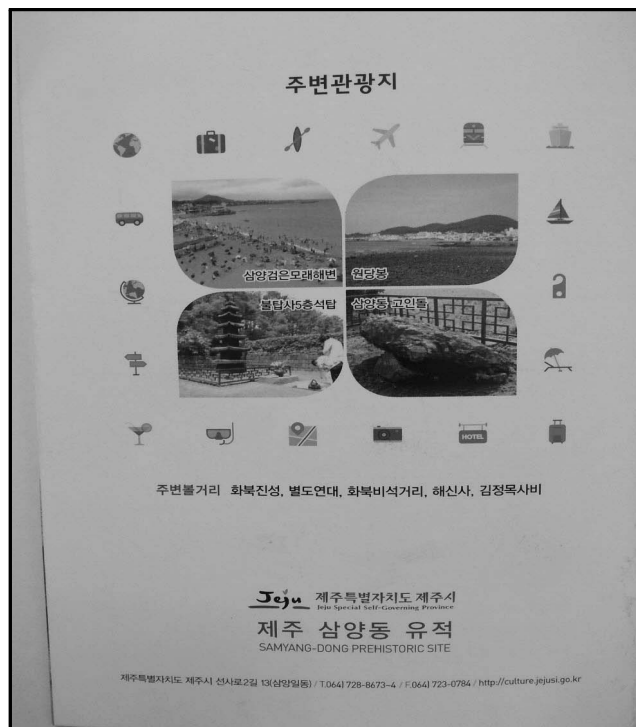
<현장체험학습교재 10~11쪽>



<현장체험학습교재 12~13쪽>



<현장체험학습교재 14~15쪽>



<현장체험학습교재 16쪽>





# ABSTRACT

## **An Analysis of Prehistoric Museum Exhibition and Educational Programs : Focused on Jeju Samyang–Dong Remains**

**Lim, Boa**

**Major in Elementary Social Studies Education  
Grauate School of Education  
Jeju National University**

**Supervised by Professor Kim, Eun Seok**

This study focused on the educational value of prehistoric museum exhibition and educational programs as a part of an effort to overcome the limitation of prehistory education in schools. Especially, the need for educational involvement was recognized of Samyang-dong Prehistoric Museum, where its exhibitions include prehistoric remains of Jeju. Based on this fact, this study attempted a critical analysis on the exhibition and educational programs of Samyang-dong Prehistoric Museum for their improvement.

Prior to analysis, the three approaches to archaeological studies were explored, namely culture historical archaeology, processual archaeology, and post-processual archaeology as well as the constructive museum education put forth by George E. Hein. Based on the findings, the archaeological exhibition structure and educational programs were

categorized into 'description-direct explanation approach', 'explanation-discovery approach', and 'interpretation-constructivism approach' and their analytic perspectives and factors were developed for the analysis. The results of the exhibition and educational programs of Samyang-dong Prehistoric Museum are as follows:

First, the exhibition and educational programs, in general, took up the 'description-direct explanation approach', meaning that rather than allowing the spectators to find stories and constructing meanings from the archaeological records, the museum directly delivered detailed information regarding the lives of the past.

Second, the exhibition and educational programs encouraged the spectators to take in the experience in the sequence that they intended. With a clear beginning and ending and a deliberate route, the 'description-direct explanation approach' opted by the museum may be an effective means to deliver archaeological knowledge to the spectators, but it was constrained in terms of allowing the spectators discovering archaeological information on their own and constructing meanings.

Third, with respect to construction of meanings by the spectators, the exhibition and educational programs focused on learning of 'cultural historical description'. The explanatory panels and labels only provided information regarding the time, form, migration and dissemination, materials, purpose of use, and function. What's more, the sole purpose of the museum handouts was to confirm these archaeological descriptions only. The exhibition and educational programs also displayed their deficit in facilitating the spectators to construct their own knowledge through various activities, including direct operation, exploration or experimentation, nor took into consideration the past experience and cognitive development of the spectators.

The exhibition and educational programs of Samyang-dong Prehistoric

Museum is exceedingly predisposed toward ‘description-direct explanation approach’ and must be modified to incorporate ‘explanation-discovery approach’ and ‘interpretation-constructivism approach’. Because a prehistoric museum should be an educational space for the spectators to experience the exploratory courses of archaeologists in inferring and interpreting the lives of people in prehistoric times and the students should be provided with opportunity to develop their historical thinking skills in an archaeological context.

The results of this critical analysis on the exhibition and educational programs of Samyang-dong Prehistoric Museum should be utilized in the course of museum’s attempt at educational improvement. In the same context, I hope this study serves as a steppingstone for schools to exploit Samyang-dong Prehistoric Museum as a part of their history courses.

Keywords: prehistoric museum, exhibition, educational program, Jeju Samyang-dong remains, historic thinking skills in archaeological context

※ A thesis submitted to the committee of Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education conferred in February, 2018.