온라인 박물관을 활용한 역사 수업 방안
-국립청주박물관을 중심으로-

김보림*

Ⅰ. 머리말
Ⅱ. 온라인 박물관의 특징과 현황
Ⅲ. 온라인 국립청주박물관 활용 탐구 수업
Ⅳ. 온라인 국립청주박물관 활용 플립러닝 및 스마트러닝 수업
Ⅴ. 맺음말

【국문초록】

박물관 수업은 그 교육적 효용성에도 불구하고 역사교육에서 최근까지 수업 방법으로 활발히 활용되지 못하였다. 왜냐하면 실제로 학생들이 박물관에 가기 전, 박물관 유물에 대한 선행 학습을 하고, 교사가 과제를 제출 후 학생들은 박물관을 방문하여 과제 수행을 하고 나서 교실로 돌아와 발표 및 토론 수업을 하기까지 시간도 많이 들 뿐 아니라 현장학습을 하는데 있어 관리자로부터의 허락 및 보고, 학부모 통지, 안전 점검 등 관련된 행정적 사항들도 교사에게 부담이 되었기 때문이다. 따라서 박물관 역사 수업은 방과후 활동으로 박물관 자체에서 교육 프로그램에 참여한다거나 동아리 활동 등으로 대체해 왔다.

본고에서는 박물관의 역사 수업에서 유용한 유물들을 현재 가상 박물관으로서 VR, AR 등과 3D, 동영상 등의 기법으로 온라인 박물관에서

* 충북대학교 역사교육과 교수

제공하고 있는 플랫폼과 홈페이지를 활용하여 역사 수업을 할 수 있는 다양한 방안들을 살펴보고자 한다. 온라인 박물관 수업은 시간을 따로 내어 방문하지 않더라도 실제 박물관에 가서 본 것과 똑같은 정보들을 얻을 수 있고, 교사에게는 번거로운 행정적 사항들을 하지 않아도 충실한 역사 수업을 할 수 있도록 해 준다. 본고에서는 특별히 온라인 국립청주박물관을 방문하여 전국 각지의 역사 수업에서도 이곳에서 전시하고 있는 여러 유물들을 활용하여 진행할 수 있는 다양한 역사 수업 방안을 소개해 보고자 한다.

현재 많은 박물관들은 온라인으로 유물들을 전시하고, 보다 쉽게 학생과 대중들이 유물에 접근 가능하도록 최선을 다하고 있다. 이에 여러 지역의 박물관도 실제로 가보지 않고도 지역의 유물들을 살펴볼 수 있게 되었다. 특히 국립청주박물관의 경우, 금속공예품을 대표로 하여 상설 전시와 특별 전시를 하고 있으며 선사시대부터 근현대에 이르는 지역의 유물들을 소장하고 있어 시대별 지역의 역사를 탐구할 수 있고, 여러 다른 지역의 학생들이 박물관을 방문하지 않고도 중원 지역의 출토 유물들에 대한 이해를 넓힐 수 있게 하고 있다.

본고에서는 이러한 유물들을 중심으로 특히 탐구 수업과 플립러닝 및 스마트러닝 기법을 활용하여 온라인 박물관의 전시품들을 활용한 수업의 여러 사례들을 소개하고 교실에서 할 수 있는 박물관 수업에 활용하고자 한다.

주제어 : 온라인 박물관, 국립청주박물관, 탐구 수업, 플립러닝, 스마트러닝

Ⅰ. 머리말

박물관과 역사교육을 연계하자는 논의는 매우 오랜 동안 학계의 관심을 받아온 주제이다. 그럼에도 불구하고 역사 수업에서 박물관을 활용할 때 발생되는 많은 현실적인 조건들-박물관까지 가야하는 시간적 비효율성, 행정적 조치들과 안전에 관한 사전 관리 등-로 인해 역사 수업에서 박물관을 견학하는 활동은 역사 수업에서 많이 활용되는 수업 방식이 되지는 못한 것도 사실이다.

실제로 디지털 방식의 온라인 플랫폼으로 전시물을 제시하는 방법이 활성화되지 못한 2000년대 이전에는 박물관 학습은 무조건 견학과 동일시 되는 현장학습이었으며 이에 대한 논문이 대다수를 이루었다.[1] 따라서 박물관 학습을 하기 전과 박물관으로의 견학 학습, 그리고 사후 교실 학습으로 이루어지는 일련의 교육 프로그램을 통해 역사 수업은 현장학습이라는 수업 방식의 이론이 정설화되었다.

그러나 2000년대 이후 각 박물관에서도 홈페이지가 활성화되어 유물을 인터넷으로 찾아볼 수 있도록 정보를 제공하면서 사이버 박물관의 역사교육에의 활용에 대한 연구가 진행되었다.[2] 또한 박물관에서 제공하는 다양한 교육 프로그램과 체험 학습을 역사교육과 연계하는 수업 방식에 대한 연구도 진행되었다.[3] 이후 2020년으로 넘어오면서 AR과 VR 등의 가상현실과 동영상, 3D 및 4D를 활용한 수업과 이를 통해 교실에서 박물관 온라인 수업을 연계한 역사수업에 대한 관심이 증대하였다.[4] 또한 이와 더불어 온라인과 스마트폰의 활용이 활성화되면서 스마트 러닝[5], 플립러닝[6], 비쥬얼 씽킹 등의 새로운 다양한 수업 기법이 학교 역사수업에서 적용되고 있는데, 온라인 박물관 수업[7]은 이러

1) 송춘영, 1995, 46쪽.
2) 신세미, 2009 ; 유진경, 2011 ; 최대용, 2015.
3) 윤혜순, 2007.
4) 이가람, 2023.
5) 김영화, 2020.
6) 서양문, 2015 ; 김한울, 2018.

한 새로운 수업기법과 연계하여 새로운 박물관 역사 수업 방안으로 도출될 수 있을 것이다.

본고에서는 현재 진행중인 온라인 박물관의 상황을 살펴보고 특히 한 지역의 유물을 전국 여러 곳의 학생들이 탐구할 수 있는 사례로 충북 지역의 국립청주박물관의 온라인 박물관의 유물들과 유물들을 활용한 플랫폼을 활용할 수 있는 다양한 수업 방안을 제시하고자 한다. 특히 학생들이 직접 참여하는 탐구학습과 미리 선행학습을 한 후 학교수업에서 모둠학습등의 활동을 하는 플립러닝과 스마트폰을 활용한 스마트러닝 역사 수업 방안을 소개하여 교실 내에서도 효과적인 박물관 학습을 할 수 있도록 하고자 한다.

Ⅱ. 온라인 박물관의 특징과 현황

21세기 정보화 사회에 접어들면서 박물관은 자료를 보관하고 전시한다는 역할에서 사이버 공간에서 보다 더 많은 사람들과의 자료 접근을 유도하는 것으로 그 역할을 확대하고 있다.

소위 '사이버 박물관'이라는 개념은 유물의 정보를 전산화하는데서 시작되었고 1980년도부터 가정용 컴퓨터가 보급되기 시작하면서 네트워크를 통해 자료를 교류하는 단계가 되었다. 1990년대 중반 이후부터는 인터넷 시대가 열리면서 각 박물관의 홈페이지에서는 박물관 안내(개장시간, 교통편 등)와 박물관의 유물 안내와 정보 제공, 박물관에서 출판하고 있는 자료들의 안내 및 체험 및 교육 프로그램과 다른 연계 기관의 사이트 등을 제공하고 있다.

---

7) 본고에서 '온라인 박물관'은 기존의 인터넷 네트워크로 연결된 '사이버 박물관'과 달리 가상현실, 즉 AR, VR과 3D, 동영상 등을 포함하여 이를 활용한 박물관 수업을 칭하도록 한다.

[사진 1] 국립청주박물관 홈페이지 사이트맵

[사진 1]은 온라인 국립청주박물관에서 제공하는 서비스의 종류를 사이트맵으로 전개한 것이다.[8] 국립청주박물관의 경우 메뉴에서 전시>온라인전시를 클릭하면 다양한 온라인 박물관의 플랫폼이 펼쳐진다. '온라인 박물관' 은 가상현실을 접목시켜 VR, AR, 3D 등의 다양한 방식을 제공하여 교육적 효과를 높이고 있다.[9]

이러한 온라인 박물관은 박물관 견학과 다른 아래와 같은 특징을 지닌다.

첫째, 시간이나 비용의 절감이다. 인터넷 통신망과 컴퓨터를 통해 사람들은 세계 어느 곳의 박물관과도 연결이 가능하다. 또한 동시에 여러 박물관에 접속이 가능하여 공간을 뛰어 넘는 것이 가능하다.

박물관 학습이 많은 장점이 있음에도 불구하고 역사 교사가 이를 활용하지 못하는 이유는 수업 시간이 부족하기 때문이다. 따라서 정규 수업의 시간에 박물관 수업을 활용하는 것은 거의 불가능하다. 또한 박물관을 활용하지 못하는 두 번째 이유로는 접근성의 문제인데 아무리 좋은 박물관 소장의 유물이라 할지라도 공간적으로 가깝지 않으면 가서 볼 수 없다는 문제가 있다. 그러나 온라인 박물관 학습은 학습자를 어디든 갈 수 있게 해준다.[10]

둘째, 시각자료와 동영상 등을 활용하여 박물관 소장품의 정보를 자

8) 이중 전시>온라인 전시를 클릭하면 VR과 3D, 동영상 등을 활용할 수 있다. (국립청주박물관, https://cheongju.museum.go.kr, 검색일: 2023. 9. 30.)
9) 신세미, 2009, 5~8쪽.
10) 송미화 외, 2006, 152쪽.

세하게 얻을 수 있다. 아래 [사진 2]는 대한민국 정부가 운영하는 eMuseum의 홈페이지의 메인 화면인데, eMuseum은 우리나라 전국 소장품의 현황을 박물관 유형별, 시대별, 지역별로 구분하여 쉽게 찾을 수 있게 하고 유물에 대한 상세한 설명과 다양한 이미지들을 제공하고 있다.

특히 지역별 유물을 찾는 검색에서는 우리나라 지도상에서 클릭하면 각 시도에 소재하는 박물관의 명칭이 제공되고, 찾고자 하는 박물관을 클릭하면 바로 그 온라인 박물관으로 입장하게 되는 편리한 서비스를 제공한다. 또한 검색 기능을 활용하여 내가 찾고자 하는 유물에 대한 정보를 쉽게 찾을 수 있다.

[사진 2] eMuseum의 메인 홈페이지[11]

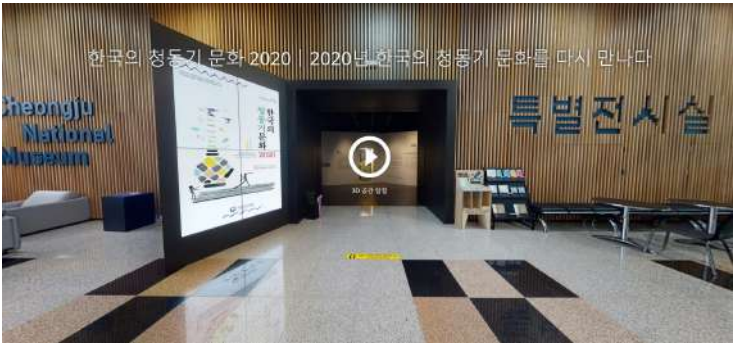
셋째, 증강현실을 이용하여 박물관의 소장품을 여러 각도에서 자세하게 볼 수 있다. 즉 박물관에서는 한면만을 볼 수 있는 유물도 온라인 박물관의 3D를 활용하면 앞, 뒤, 옆 3면의 모습을 모두 클릭 한번만으로 살펴볼 수 있다.

11) eMuseum, https://www.emuseum.go.kr, 검색일:2023. 9. 30.

[사진 3] 온라인 국립청주박물관에서 제공되는 3D 소장품 사진과 설명

[사진 3]은 온라인 국립청주박물관에서 제공되었던 '청동말모양 허리띠고리'의 3D 모습이다. 유물에 대한 상세한 설명뿐 아니라 '3D 확대'라는 아이콘을 클릭하면 유물이 앞과 뒤, 옆으로 회전하며 나타나 사실적인 유물의 모습을 살펴볼 수 있게 해 준다.

넷째, 온라인 박물관의 VR을 활용하면 마치 내가 박물관에 직접 가서 보고 싶은 유물들을 관람하는 느낌을 받을 수 있다. 직접 유물의 모습과 정보들을 찾아보고 설명된 부분도 시간을 가지고 박물관 견학에서 시간에 쫓기는 것 보다 충분히 천천히 학습이 가능하다.



[사진 4] 온라인 국립청주박물관에서 제공되는 VR

[사진 4]는 온라인 국립청주박물관에서 제공되는 VR로서 2020년 특별전시하였던 '한국의 청동기 문화: 한국의 청동기문화를 다시만나다' 라는 전시장을 그대로 온라인 공간에 들여놓았다. 화살표를 클릭하며 나아가다 보면 마치 내가 전시장 안에 들어선 것과 같은 체험을 하게 되며 각 유물 앞의 설명들을 확대하여 자세히 볼 수 있는 서비스를 제공한다.[12]

Ⅲ. 온라인 국립청주박물관 활용 탐구수업

박물관 수업은 탐구를 활용한 교수 전략이 가능하다. 탐구를 활용한 수업 전략은 학생들로 하여금 박물관 관람이나 정보 수집 차원을 넘어선, 박물관의 자료들을 증거로 하여 역사를 구성해 볼 수 있도록

12) 국립경주박물관(https://gyeongju.museum.go.kr, 검색일:2023. 9. 30.)의 경우 전시>전시관 가상체험이라는 메뉴 안에서 상설전시관과 특별전시관을 VR체험관으로 구성하여 사이버 공간에서 전시관을 체험할 수 있도록 하고 유물과 유물에 대한 설명을 제공하고 있다. 또한 국립공주박물관(https://gongju.museum.go.kr, 검색일:2023. 9. 30.)에서도 전시>가상현실체험관이라는 메뉴 안에서 특별전과 어린이 전시실등을 VR로 체험할 수 있도록 하는 등 대부분의 박물관에서 온라인 VR가상 체험관을 운영하고 있다.

해 준다.[13]

온라인 국립청주박물관을 활용한 탐구수업을 진행하기에 앞서 먼저 대상이 되는 국립청주박물관에 대한 학생의 이해를 도모해야 한다. 박물관에 대한 소개와 역사, 소장품에 대한 기본 안내는 각 박물관의 홈페이지에서 제공하고 있다. 홈페이지에서 제공하고 있는 국립청주박물관에 대한 정보는 아래와 같다.

> 국립청주박물관은 충북지역의 문화유산을 조사 · 연구 · 전시하고 다양한 문화교육 프로그램을 통하여 중원문화의 특색을 조명하고자 1987년 10월 30일 개관하였다. 국립청주박물관은 2022년 상설전시관을 새롭게 개편하였는데, 고고실과 미술실에는 충청북도의 선사, 고대, 삼국, 통일신라, 고려, 조선 발굴품 및 금속문화재와 불비상 등 1,400여 점을 전시하고 있으며 특히 국립청주박물관의 금속문화 브랜드 강화를 위해 문을 연 금관실에는 금속공예의 정수, 서봉총 금관과 금허리띠를 특별공개하고 있다.[14]

이러한 정보를 통해 국립청주박물관의 다른 박물관과 다른 특징을 살펴볼 수 있다. 한편, 탐구 수업은 주로 학생이 주도하는 수업으로 문제를 설정하고 이에 대한 가설을 세운 후 자료를 수집하고 분석하는 과정을 밟는다. 따라서 온라인 국립청주박물관을 소재로 탐구수업을 진행하기 위해서는 각 유물에 대한 탐구수업의 과정과 절차를 따르도록 한다.

[표 1] 온라인 국립청주박물관을 활용한 탐구 수업의 절차 사례

절차	주요 활동
문제 설정	- 국립청주박물관의 소장 유물은 모두 청주에서 출토된 유물들인가.

13) 강선주, 2008, 167쪽.
14) 국립청주박물관, https://cheongju.museum.go.kr, 검색일: 2023. 9. 30.

가설설정	- 각 유물은 청주에서 출토된 유물들로만 소장되어 있을 것이다.
자료 수집 및 분석	- 온라인 국립청주박물관에서 소장 유물들을 수집하고 분석한다.
일반화	- 지역 소재 박물관의 소장 유물들은 그 지역에서 출토되거나 발견된 유물들과 기증받은 유물, 다른 지역의 유물들로 이루어져 있어 가설은 정정되어야 한다.

[표 1]과 같은 절차를 학생들에게 안내하고 온라인 국립청주박물관에 접속하여 각 절차에 대한 해답을 탐구하도록 한다. “국립청주박물관의 소장 유물이 모두 청주에서 출토된 유물인가” 라는 문제 설정에 따라 학생들은 “각 유물은 청주에서 출토된 유물로만 소장되어 있을 것이다” 라는 가설을 세웠다. 그 후 온라인 국립청주박물관에서 제공하는 소장품 검색을 통해 각 소장품들의 정보를 확인하면서 출토지를 분석한다.

[사진 5] 온라인 국립청주박물관에서 제공하는 소장품 검색 결과

[사진 5]에서 확인되듯이 왼쪽 소장품인 넝쿨무늬너쇄기와는 출토지가 충청북도 청주시이지만, 오른쪽 소장품 금관의 출토지는 경상북도 경주이다. 두 개의 수집자료인 소장품만 보더라도 청주시에서 출토된 것과 타지역에서 출토된 유물들이 혼재되어 있는 것을 알 수 있다. 물론 이외에도 국립청주박물관에는 소장품 1400여점 중 일반화가 가능

한 갯수의 유물들에 대한 정보를 확인하면서 더욱 더 일반화에 가까워질 수 있다. 따라서 자신의 가설이 잘못되었고, “지역 소재 박물관의 소장 유물들은 그 지역에서 출토되거나 발견된 유물들과 기증받은 유물, 다른 지역의 유물들로 이루어져 있다.” 라는 탐구 결과를 낼 수 있을 것이다.

Ⅳ. 온라인 국립청주박물관 활용 플립러닝 및 스마트러닝 수업

플립러닝(Flipped-Learning)이란 말 그대로 ‘거꾸로 수업’이며 전통적인 수업 방식을 학생 중심의 배움으로 수정한 새로운 교수 패러다임이다. 기존의 교육에서는 교사의 수업을 먼저 들은 후 학생들은 집에서 선생님이 내준 과제를 하는 방식이 주를 이뤘다면, 플립러닝은 기존에 교사가 가르쳤던 지식 습득은 집이나 교실의 밖에서 이루어지며, 오히려 과제로 이루어진 학습은 교실에서 행해진다.[15]

이러한 측면에서 온라인 박물관 학습은 가정에서 유물에 대한 지식을 획득 후에 교실 활동을 통해 다른 학생들과의 토론과 모둠 활동을 하면서 함께 과제를 해결해 갈 수 있다는 점에서 플립 러닝에 적합한 학습이다.

따라서 교사는 교실 안 활동이 시작되기 전에 학생들에게 집에서 온라인 박물관에서 살펴보아야 할 내용을 알려주고, 교실에서 모둠 활동을 진행하는 것이 좋다. 교실에서의 모둠 활동 역시 생생한 학습을 위해 스마트러닝의 기법을 활용하는 방안을 생각해야 한다.

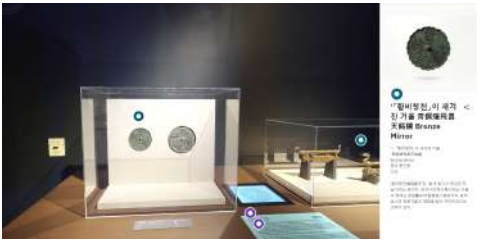
2011년 정부가 ‘스마트교육’ 정책을 발표한 이후 학생의 스마트폰 사용이 증가되고 사회적으로도 이와 관련된 학습에 대한 요구가 커지고 있다. 역사수업에서도 스마트러닝은 단순히 스마트폰이라는 기계

15) 김영화, 2020a, 「역사교과 플립러닝의 효과성 규명」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2쪽.

와 기술을 활용한다는 의미보다는 자기주도적인 학습이 가능하다는 점에서 기존의 검색앱과 카메라앱 등을 활용하는 차원에서 벗어나 이제는 교육기반 앱과 역사에 관련된 다양한 앱을 활용하여 교육의 한계를 확장시키려는 노력을 하고 있는 실정이다.

본고에서는 박물관을 활용한 교실 안에서의 스마트러닝을 위해 교육기반앱인 ThinkerBell[16]을 활용해 보고자 한다.

[표 2] 박물관을 활용한 플립러닝과 스마트러닝

<table>
<tr><td>교실 밖 수업</td><td>- 온라인 국립청주박물관을 방문하여 2021년도 특별전시실(녹이다, 두드리다, 다듬다) VR을 관람한다.
- 유물 중 금속의 활용에 따라 농민의 생활용품, 제사용품, 귀족의 생활용품, 사치품 등으로 구분하여 공부하도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2"> 
[사진 6] 온라인 국립청주박물관 VR 속 유물과 그 설명</td></tr>
<tr><td>교실 안 수업</td><td>- ThinerBell 퀴즈를 통해 학생들의 교실 밖 수업을 진단한다.
(3문제를 풀도록 하고 간단한 O, X 문제를 제시한다.)
- ‘고려시대 사람들이 사용한 금속 공예’란 대주제 하에 농민의 생활용품조, 제사용품조, 귀족의 생활용품조, 사치품조 등의 4개 소주제로 모둠을 나누어 각각의 유물과 그 특징을 조사하도록 하여 ThinkerBell의 보드란에 적어보도록 한다. 예를 들어 〈사진 6〉의 ‘황비창천이 새겨진 거울’은 사치품조에서 다룰 유물이다.
- 모든 학생들은 스마트폰을 활용해 보드란의 발표문을 공유하고, 각 조의 대표가 발표한다.</td></tr>
</table>

16) ThinkerBell은 참여형 수업 플랫폼이다. ‘퀴즈/토의·토론’은 게임을 하듯 즐겁게 퀴즈를 풀고 의견을 나누는 메뉴이며 ‘보드’는 게시물을 올리고 댓글을 주고 받으며 스마트한 협동 학습을 진행시킬 수 있는 메뉴이다.(띵커벨, https://www.tkbell.co.kr 검색일: 2023. 10.2)

[사진 7] ThinkerBell의 소주제별 모둠의 보드 활동란

[사진 8] 보드방에 입장하기 위한 QR 코드

[사진 9] 퀴즈방

[사진 10] 모둠 활동 결과

[사진 6]은 플립러닝의 사전 교실 밖 활동을 위해 국립청주박물관의 VR을 활용하여 접속한 사진이다. VR속의 작은 동그라미를 클릭하면 유물을 확대하여 볼 수 있고 유물에 대한 설명을 확인할 수 있다.

교사는 [사진 9]와 같이 교실 안 수업에서 학생들의 사전 지식에 대한 퀴즈를 수행할 수 있다. 퀴즈는 O,X문제와 같이 쉬운 형식과 선다형 등 교사가 선택하여 미리 문제를 출제하고 수업 중 제시한다. 문제를 푸는 시간 역시 미리 교사가 셋팅해둔 시간에 자동으로 완료 부저가 울린다. 학생들은 퀴즈를 맞히면서 흥미와 학습 동기를 얻을 수 있고 퀴즈가 완결되면 학생 각자의 점수를 공개할 수도 있다.

퀴즈가 끝나면 교사는 바로 모둠 활동을 준비한다. 국립청주박물관이 제공하고 있는 2021년도의 VR 특별 전시회는 '녹이다, 두드리다, 다듬다' 라는 제목에서 알 수 있듯이 선사시대로부터 현대에 이르는 금속

공예에 대한 유물 전시가 대부분이다. 따라서 대주제는 교사가 '고려시대 사람들이 사용한 금속 공예'란 대주제를 제시하고, 농민의 생활용품조, 제사용품조, 귀족의 생활용품조, 사치품조 등의 4개 소주제로 모둠을 나눈 후 [사진 8]과 같은 QR코드를 PPT나 학습지로 제시한다.

QR코드로 입장하면 [사진 7]과 교사가 미리 준비해 둔 보드가 나타나고 학생들은 자신의 보드란에 주제별 탐구 결과를 적는다. 따라서 전체 학생들은 각 모둠의 결과물을 발표 전 미리 모두 공유할 수 있다. 시간이 완료되면 모둠의 대표가 전체 학생 앞에서 탐구 결과를 발표하고 질의 응답의 시간을 갖는다.

플립 러닝을 활용한 박물관 학습은 학생들의 자기주도적 학습을 가능하게 하며[17], 전통적 수업이 교사 위주이고 통제적인 것에 반해 자유롭고 학생들의 적극적인 활동과 참여가 중심이 된다.[18]

Ⅴ. 맺음말

온라인 박물관의 활용은 다음과 같은 이유에서 역사 수업에서 큰 의미가 있을 것으로 예상된다.

첫째, AR, VR 등과 같은 제4차 산업혁명의 기술력과 같은 시대적인 요구에 적응한 교수학습법이라는 점이다. 학생들의 스마트폰과 인터넷은 현재 가장 많은 정보를 얻는 창구라고 할 수 있다. 따라서 학생들에게 역사가 흥미롭게 다가갈 수 있는 훌륭한 방법이 될 수 있는 것이다.

둘째, 시간과 공간의 면에서 효율적인 교수학습법이다. 온라인을 통한 박물관을 활용한다면 외국과 다른 지역의 박물관을 이용할 수 있고 직접 가지 않아도 체험을 한 것과 같이 생생하게 역사에 접근할 수 있다.

셋째, 기존의 전통적인 딱딱한 강의식 역사 수업의 방식을 벗어나

17) 최희정, 2016, 2쪽.
18) 오충훈, 2019, 27쪽.

플립러닝, 스마트러닝 등의 교수 기법과 접목시키기에 용이하다. 학생들은 배울 지식을 플립러닝을 통해 사전에 학습하고 모둠을 통해 주제를 심화시키는 자기주도적인 학습이 가능하다. 또한 게임, 퀴즈 등의 기법을 활용한 스마트러닝도 흥미적 요소가 될 수 있다.

넷째, 박물관을 단순히 정보와 지식을 제공해 주는 곳이라는 수동적 인식에서 벗어나 박물관에 소장되어 있는 유물 증거를 분석하고 창의적인 역사의 해석을 가능하게 하여 고차원적인 역사적 사고력을 증진시킬 수 있다. 가짜 정보가 넘치는 사이버 공간에서 박물관 자료는 공신력 있는 유물로 가득하다. 자료의 출처가 가능한 역사의 증거물들을 AR, VR, 동영상, 3D 등의 새로운 기법을 통해 보다 더 세밀하게 관찰하고 설명을 찾을 수 있다는 것은 역사에 대한 새로운 여행을 가능하게 해 줄 것이다.

그러나 이러한 장점에도 불구하고, 현장 학습을 대신한 온라인 박물관 학습이 가지는 한계도 지적할 수 있다. 우선, 직접 가서 보고, 듣고, 느끼는 오감을 활용한 현장 학습에 비하여 시각적인 감각에 우선시 하는 온라인 학습은 장기적으로 보아 집중력과 흥미를 떨어트릴 수 있다. 또한 스마트폰, 인터넷 등의 학습 환경이 부족한 지역의 상황에서 온라인 학습은 불가능하다. 따라서 현장의 박물관을 직접 방문하여 온라인과 현장 학습을 병행하는 것도 방법일 수 있다.

그러나 분명한 것은 온라인 박물관의 교육적 성과는 21세기의 자기주도적 학습 환경에서 활용될 수 있는 교수학습법이란 점이며, 추후 이를 활용한 보다 다양한 수업 사례들이 모색되기를 기대해 본다.

[투고일: 2023.11.27, 심사개시일: 2023.11.30, 게재확정일: 2023.12.12.]

【참고문헌】

강선주, 2008,「박물관 활용 역사 수업 방안」,『기전문화연구』34, 仁川敎育大學校 畿甸文化硏究所

김봉석, 2015,「플립드 러닝(Flipped Learning)을 적용한 탐구식 역사학습의 실제」,『교육연구』62, 성신여자대학교 교육문제연구소

김영화, 2020a,「역사교과 플립러닝의 효과성 규명」, 이화여자대학교 석사학위논문

김한울, 2018,「플립러닝을 적용한 한국사 수업의 개선 방안 연구」, 한국외국어대학교 석사학위논문

서양문, 2015,「스마트러닝을 활용한 중등 역사교육 학습 방안」, 숙명여자대학교 석사학위논문.

송미화 외, 2006,「박물관 학습을 통한 중등학교의 역사교육 방안」,『청람사학』13, 청람사학회

송춘영, 1995,「역사 수업에 있어서 박물관 교육의 방안」,『고문화』46

신세미, 2009,「세계사 수업에서의 사이버박물관 활용방안 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문

오충훈, 2019,「플립 러닝(Flipped Learning)과 비주얼씽킹(Visual Thinking) 기법을 활용한 고등학교 한국사 수업 모형 연구」, 제주대학교 석사학위논문

윤혜순, 2007,「제7차 교육과정 중학교 사회과의 박물관 체험학습 연계를 위한 기초연구」,『박물관교육연구』(1), 한국박물관교육학회

이가람, 2023,「초등학생의 전시물 관람행동 비교분석 및 VR박물관과 연계한 수업 프로그램 개발 : 서대문자연사박물관 VR 관람을 중심으로」, 경인교육대학교 석사학위논문

유진경, 2011,「박물관의 디지털 오브제를 활용한 구성주의 수업 사례 연구 : - 만족도와 학습효과를 중심으로」,『박물관교육연구』(6)

최대용, 2015,「사이버 박물관을 활용한 역사 학습 방안」, 한국교원대학

교 석사학위논문
최희정, 2016,「박물관을 활용한 플립 러닝 수업의 교육적 의미 탐구」, 경희대학교 석사학위논문
국립청주박물관, https://cheongju.museum.go.kr, 검색일: 2023. 9. 30.
국립경주박물관, https://gyeongju.museum.go.kr, 검색일: 2023. 9. 30.
국립공주박물관, https://gongju.museum.go.kr, 검색일: 2023. 9. 30.
eMuseum, https://www.emuseum.go.kr, 검색일: 2023. 9. 30.
ThinkerBell, https://www.tkbell.co.kr 검색일: 2023. 10.2.

【Abstract】

A Study on the Methods Using an Online Museum in History Class - Focusing on Cheongju National Museum -

Kim, Borim
(Chungbuk National University)

The purpose of this paper is to study the methods using an online museums in history classes. Despite its utility, museum classes have not been an active teaching method in history education until recently. This is because students learn about museum artifacts before going to the museum, and after the teacher submits the assignment, students visit the museum to perform the assignment and then return to the classroom for presentation and discussion classes, as well as administrative matters such as permission from magagers and reporting to them, parent notification, and safety inspection were burdensome to the teacher. Therefore, museum history classes have been replaced by after-school activities such as participation in educational programs or club activities in the museum itself.

In this paper, we will look at various ways to teach history using the platforms and homepages currently provided by online museums with techniques such as VR, AR, 3D, and video. Online museum classes allow teachers to get the same information as they actually saw in the museum without taking the time to visit, and to give

faithful history classes without doing cumbersome administrative matters. In this paper, I would like to visit Cheongju National Museum online and introduce various history class plans that can be conducted using various artifacts displayed here in history classes around the country.

Currently, many museums display artifacts online and do their best to make them more accessible to students and the public. As a result, museums in various regions can also look at local relics without actually visiting them. In particular, the Cheongju National Museum has a permanent exhibition representing metal crafts and houses relics from prehistoric to modern times, allowing students from different regions to explore the history of each period and broaden their understanding of excavated artifacts in the Jungwon area without visiting the museum.

Focusing on these artifacts, this paper introduces various examples of classes using online museum exhibits, especially inquiry classes and flipped learning and smart learning techniques, and uses them in museum classes that can be done in classrooms.

Keywords: Online Museum, Cheongju National Museum, Inquiry Classes, Flipped Learning, Smart Learning