

# 기록 중요성 인식 제고를 위한 초등 기록교육 프로그램 개발

## 국내 유네스코 세계기록유산을 중심으로

Development of Elementary Record Education Program to Raise Awareness of the Importance of Records : Focusing on UNESCO Memory of the World In Korea

배나윤(Bae, Na-yun)\* · 이수현(Lee, Suhyeon)\*\* · 오효정(Oh, Hyo-Jung)\*\*\*

### 1. 서론

- 1) 연구 배경 및 목적
- 2) 선행연구
- 3) 연구방법

### 2. 이론적 배경

- 1) 국내 유네스코 세계기록유산
- 2) 협동학습

### 3. 초등 기록교육 프로그램

- 1) 기록교육 프로그램 개발
- 2) 기록교육 프로그램 적용
- 3) 교육 효과 검증을 위한 설문 구성

### 4. 분석 결과

- 1) 기록 및 국내 유네스코 세계기록유산 관련 수업 경험 여부
- 2) 기록 및 국내 유네스코 세계기록유산에 대한 인식 향상도
- 3) 기록교육의 필요성
- 4) 기록교육 프로그램 평가

### 5. 결론

\* 전북대학교 일반대학원 기록관리학과 석사과정(teacher0716@naver.com)(제1저자).

\*\* 전북대학교 일반대학원 기록관리학과 석사과정(leesuhyeon@gmail.com)(공동저자).

\*\*\* 전북대학교 문헌정보학과 교수, 문화융복합아카이빙연구소 공동연구원(ohj@jnu.ac.kr)(교신저자).

■ 투고일: 2023년 09월 27일 ■ 최초심사일: 2023년 10월 04일 ■ 최종확정일: 2023년 10월 11일.

■ 기록학연구 78, 251-283, 2023, <https://doi.org/10.20923/kjas.2023.78.251>

## 〈초록〉

일반적으로 ‘기억’에 비해 ‘기록’이라는 단어는 다소 낯설 수 있다. 특히 초등학생들은 기록에 대한 개념과 중요성을 충분히 이해하고 있지 않으며, 교육과정 상에 기록관리, 활용에 대한 내용이 부재해서 배움의 기회가 부족하다. 본 연구는 초등학생을 대상으로 교육 프로그램을 실연해 기록의 중요성에 대한 인식을 제고하고자 한다. 이를 위해 본 연구에서는 국내 유네스코 세계기록유산에 교육매체로 선정하여 교육안을 설계하였으며, 이를 바탕으로 J초등학교 6학년 3개반을 대상으로 실제 수업을 진행하였다. 교육 프로그램 효과를 분석하기 위해 학생들을 대상으로 수업 전과 후에 설문조사를 수행하였으며, 교육 프로그램에 대한 검증을 위해 담당 교사를 대상으로 한 심층인터뷰를 실시하였다. 학생 대상 설문분석 결과, 기록 및 국내 유네스코 세계기록유산에 대한 인식, 지식과 수업에 대한 만족도와 필요성 항목 모두 유의미하게 수치가 상승하여 본 교육 프로그램이 초등학생들에게 효과가 있는 것으로 파악되었다. 또한 교사를 대상으로 한 심층인터뷰를 통해 교육 프로그램의 실효성을 검증하였으며 제한된 시간에 맞는 분량 조절이 필요하다는 보완 의견이 수렴되었다. 이를 바탕으로 본 연구에서 개발한 프로그램의 효과를 검증하였으며, 향후 기록교육 프로그램의 개선 방향을 제시하였다.

**주제어 : 기록교육, 초등 교육 프로그램, 유네스코 세계기록유산, GI 협동 학습 모형, JIGSAW 협동학습 모형**

## 〈Abstract〉

Compared to the word “memory” in general, the word “record” can be unfamiliar. This study addressed the problem that elementary school students do not have enough learning opportunities due to the lack of content on records in the curriculum. An educational program using

Korea's UNESCO Memory of the world was conducted for three classes of 6th graders at J Elementary School, and the effect of the program was analyzed by administering pre- and post-surveys to students and in-depth interviews to teachers. The results of the student survey showed a significant improvement in their understanding, knowledge, satisfaction with the lessons, and need for records and Korean UNESCO Memory of the world. Teacher interviews confirmed the effect of the program, but suggested that it should be adjusted to fit the limited time available. Based on this, we verified the effect of the developed program and suggested directions for improvement of future record education programs.

**Keywords** : Records Education, Elementary School Education Program, UNESCO Memory of the World in Korea, GI(Group Investigation), Jigsaw

## 1. 서론

### 1) 연구 배경 및 목적

인간은 기록을 통해 자신이 속한 집단의 역사와 정체성을 확인하며, 경험과 지식을 공유하며 발전시켜왔다. 기록은 우리 생활과 사회에서 빼놓을 수 없는 중요한 부분으로, 개인과 집단의 생활뿐 아니라 교육, 업무, 문화, 역사 등 다양한 측면에서 핵심적인 역할을 한다. 기록은 단순히 정보 수집 도구가 아니라 문화적 가치를 보존하여 후대에 정보를 전달하는 중요한 수단으로, 과거 선조들의 가치관과 고민을 전달함으로써 후세가 현재와 미래를 지혜롭게 살아갈 수 있도록 돕는다. 이에 우리는 기록의 가치를 보존뿐만 아니라 활용에도 더 많은 관심을 기울

여야 한다(이재수, 2011).

그러나 일반적으로 ‘기억’에 비해 ‘기록’이라는 단어가 낯선 학생들에게는 기록을 충분히 이해하고 활용하는 것이 어려운 과제일 수 있다. 특히 초등학생들은 기록에 대한 개념과 중요성을 충분히 이해하고 있지 않으며, 교육과정상에 기록관리, 활용에 대한 내용이 부재해서 배움의 기회가 부족하다. 따라서 인지발달이 가속화되는 시기인 초등학교 학령기에 기록의 중요성을 향상시킬 수 있는 교육안 개발이 필요하며, 특히 실제 수업으로 적용 가능한 교육 프로그램을 개발하는 것은 매우 중요한 일이다.

2008년부터 시작된 국가기록원 나라기록관 기록문화프로그램은 지난 10여 년간 프로그램의 양적 수는 증가하였지만, 프로그램의 대상만 바뀔 뿐 구성의 변화는 거의 없었다(김미정, 2019). 교육용 기록 정보 콘텐츠를 활용하기 위해서는 실제 학습에 적용 가능한 지침 및 교육 학습 자료를 제공하는 것이 선행되어야 한다. 그러나 현재 국내 기록원에서 제공하는 기록정보콘텐츠는 특정 대상으로 학습활동에 바로 적용하기에는 매우 부족한 실정이다(이정민, 2023).

한편, 일반에게 ‘기록’이라는 명칭으로 가장 유명한 명칭(타이틀) 혹은 브랜드는 유네스코(UNESCO) 유산 혹은 기네스(GUINNESS) 기록이다. 그중에서도 유네스코 세계기록유산의 목적은 세계의 주요 기록유산을 가장 적절한 기술을 통해 잘 보존하고, 기록유산에 대한 보편적 접근성을 향상시키며 기록유산의 존재와 중요성에 대하여 세계적으로 인식을 제고시키는 것이다(김경남, 2021). 특히, 2023년 적용 기준인 초등학교 사회과 교육과정 중 ‘역사 일반’ 영역에 따르면(『2015 개정 교육과정』, 교육부, 2018), 역사학은 ‘기록으로서의 역사’와 ‘해석으로서의 역사’를 모두 다루는 학문으로 과거의 사실을 바탕으로 현재의 우리를 이해하는 통로가 된다고 명시되어 있다. 그럼에도 불구하고 선행된 사회과 교육과정을 살펴본 결과, 역사 교육은 주로 유·무형 문화유산의 교육

에 초점을 맞춰 해당 시기의 성장과 문화 발전에 기여한 인물의 삶이나 문화의 우수성에 대한 교육의 비중이 큰 반면, 해당 문화유산기록을 통해 알 수 있는 당대 시대상이나 사회적, 문화적 정치적 변화 등을 학습할 수 있는 기회는 적어 초등교육에서 기록교육의 필요성이 대두되고 있다.

본 연구는 이 같은 맥락에서 초등학생을 대상으로 기록물의 희귀성, 완전성, 진정성, 세계적 중요성 등을 인정받은 국내 유네스코 세계기록유산을 활용한 기록교육 프로그램 개발, 실제 학습에 적용해 봄으로써 기록의 중요성에 대한 인식 제고를 꾀하고자 한다.

## 2) 선행연구

본 연구와 관련된 선행연구는 ‘유네스코 세계기록유산’에 대한 연구와 ‘교육 프로그램 개발’에 관한 연구로 나눌 수 있다. 먼저 ‘유네스코 세계기록유산’과 관련하여 이지은(2012)은 유네스코 세계기록유산은 세계의 기록유산이 인류 모두의 소유물이므로, 미래세대에 전수될 수 있도록 기록유산에 담긴 문화적 관습과 실용성이 보존되어야 하고, 모든 사람이 방해받지 않고 접근할 수 있어야 한다고 주장했다. 특히 이 연구를 통해 유네스코 세계기록유산의 가치와 교육 목적의 당위성을 살펴볼 수 있다.

기록과 관련된 ‘교육 프로그램 개발’에 대한 선행연구로 심성보(2007)는 영국의 TNA와 미국의 NARA에서 제공하고 있는 학생과 교사를 대상의 기록정보서비스 선진사례를 분석해 교육용 기록정보콘텐츠를 개발하였다. 또한, 현재의 기록관리 현실을 기반으로 하여 올바른 전망을 수립하고, 교과과정에서 제시하고 있는 교수·학습활동을 상정하고, 새롭게 개발되어야 한다고 주장했다. 이능금(2015)은 NIE를 기반으로 대통령기록물을 활용해 사회과 교수 및 학습을 위한 교육프로그램 개발

을 제안했다. 김은실(2017)은 다문화가정 자녀의 자아존중감 증진 프로그램 공통요소를 기반으로 미국의 4개의 대통령기록관과 국내 대통령 기록관에서 제시한 교육 프로그램을 비교 분석하여, 정보·사회소외계층인 다문화가정 자녀의 자아존중감 향상을 위한 교육 프로그램을 개발했다. 이미연(2023)은 초등학교 4학년 학생을 대상으로 통계 기반 데이터 융합 교육 프로그램이 데이터 리터러시에 미치는 영향을 알아보기 위해 탐색, 분석, 개발·적용, 평가 4단계의 연구 절차를 통해 교육 프로그램을 개발하였다. 위의 연구를 통해 실제 수행 가능한 교육 프로그램을 개발 시, 학생에게 필요한 역량과 절차적인 접근 그리고 체계적인 준비과정을 요한다는 것을 확인할 수 있다.

위의 선행연구들을 종합하여 살펴보면, 기록물을 활용한 다양한 교육 프로그램들은 개발되어 왔으나 주로 대통령기록물을 매체로 한 연구가 대부분으로, 세계적으로 가치를 인정받은 유네스코 세계기록유산을 활용하여 기록의 인식 제고를 목적으로 하는 교육 프로그램 개발 연구는 이루어지지 않았다. 특히 단순히 교육안 개발에만 그치지 않고 실제 학습과정에 적용함으로써 실제 교육 효과를 살펴본다는 점에 본 연구의 차별점을 둔다.

### 3) 연구방법

기록의 중요성을 제고시키기 위한 교육 프로그램 개발 연구를 수행하기 위해 문헌연구와 인터뷰, 설문조사 등의 방법을 통해 연구를 진행했으며, 구체적인 방법은 다음과 같다. 첫째, 문헌연구를 통해 사회과 교육과정의 목표와 내용 체계 및 성취기준을 파악하였다. 둘째, 초등학교 4학년생들의 학습발달 정도와 사회문화적 경험을 파악하고, 교육 매개체 선정 및 연계 방향 설정, 학습활동을 살펴보기 위해 실제 교육 현장에 있는 교사들을 대상으로 사전 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰를 통해 기록

에 대한 인식을 제고시킬 수 있는 요소들을 도출하였다. 셋째, 문헌연구와 2015 초등학교 사회과 교육과정을 탐색하고 교육전문가의 여러 번의 검토를 거쳐 국내 유네스코 세계기록유산을 교육 매개체로 선정, 이를 활용한 기록 중요성 인식 제고를 위한 기록교육 프로그램 개발을 제안하였다. 넷째, 앞선 문헌연구와 사례조사, 인터뷰 등을 기반으로 하여 1차시(40분), 2차시(80분)으로 총 120분 동안 진행되는 교수안을 고안, 실제 학교 수업을 수행하였다. 다섯째, 실제 수업을 진행한 후 제안한 교육 프로그램의 유용성을 파악하기 위해 초등학교생 지도경험이 있는 선생님들을 대상으로 수업 후 심층인터뷰(FGI)를 진행하였다.

## 2. 이론적 배경

### 1) 국내 유네스코 세계기록유산

유네스코는 기록유산의 보존에 대한 위협과 이에 대한 인식이 증대됨에 따라 세계 각국 기록유산의 접근성을 향상시키기 위해 1992년 ‘세계의 기억(Memory of the World: MOW)’ 사업을 설립하였다. MOW 사업은 세계의 기록유산이 인류 모두의 소유물이라는 전제하에, 기록유산이 미래세대에 전수될 수 있도록 이를 보존하고 보호하는 데에 목적이 있다. MOW 사업은 세계의 기록유산이 인류 모두의 소중한 자산이라는 데 바탕을 두고 있으며 주요 목적은 3가지로 나눈다. 첫째, 최적의 기술을 통해 전 세계 기록유산의 보존을 돕는다. 둘째, 기록유산의 보편적 접근성을 향상시킨다. 셋째, 기록유산의 존재와 중요성에 대한 세계적 인식을 제고한다. 박경환(2008)은 기록유산이 굉장히 다양하고 방대한 자료들로 이루어져 있으며, 공사(公私)의 영역에 걸친 우리 선인들의 삶에 대한 대단히 구체적인 증언이라는 점에서 불가결한 요소라고

주장하였다.

유네스코 세계기록유산은 영향력, 장소, 인물, 사회적 가치, 보존 상태, 희귀성 등의 기준에 따라 선정된 기록 유산이다. 예를 들어 일국 문화의 경계를 넘어 세계의 역사에 중요한 영향력을 끼쳐 세계적으로 중요성을 갖거나, 인류 역사의 특정한 시점에서 세계를 이해할 수 있도록 두드러지게 이바지한 경우에 유네스코 세계기록유산으로 선정될 수 있다(곽낙현, 2016). 유네스코 세계기록유산은 공식적인 기준에 따라 그 가치를 인정받은 기록유산으로, 이를 교육에 활용한다면 기록유산이 가지는 인류 보편적 가치를 공유함으로써 그 가치가 더욱 빛을 발할 수 있다(조정윤, 2021).

## 2) 협동학습

협동학습(Cooperative learning)이란 각기 다른 능력치를 가진 소집단의 구성원들이 학습 목표 달성을 위하여 학문적 내용을 학습하거나 주어진 과제를 해결하는 과정에서 서로 협동하는 교수·학습 방법이다(이혜정, 정재원, 2021). 이는 학습자 간 긍정적인 상호의존성인 협동을 바탕으로 이루어지므로 경쟁을 기반으로 진행되는 개별학습에 비해 부정적 상호작용을 완화시켜주고, 인지적, 정서적 측면에서 효과적인 학습이 이루어진다는 장점이 있다(정문성, 2006).

존슨과 존슨(Johnson & Johnson, 1989)은 성공적인 협동학습을 위해서는 긍정적 상호의존성, 개별책무성, 면대면 촉진적 상호작용, 사회적 기술, 집단 과정이라는 기본 요소가 포함되어야 한다고 주장했다. 이러한 협동학습의 기본 요소를 고려하여 설계된 협동학습의 교수·학습 모형으로는 집단 탐구 모형(Group Investigation: GI), 과제 분담 학습 모형(JIGSAW I,II,III), 학생 팀-성취 배분(Student Teams-Achievement Divisions: STAD), 모둠 게임 토너먼트(Team Games Tournament: TGT), 협동을 위



한 협동학습모형(co-op co-op), 모둠보조 개별학습모형(Team-Assisted Individualization: TAI) 등 여러 가지 방법들이 있다(제창욱, 이동호, 2010).

특히 GI 모형과 Jigsaw 모형은 모둠 간의 경쟁이 아닌 과제 중심의 협동학습이 이루어진다는 공통점이 있다(장효정, 2015). 본 연구는 초등 학생을 대상으로 보상 중심 학습으로 인한 과도한 경쟁이 미칠 수 있는 부정적 영향을 고려하여 과제 중심 협동학습 모형인 GI 모형과 Jigsaw 모형을 기록교육 프로그램의 교육 모형으로 채택하였다.

#### (1) 집단 탐구 모형(Group Investigation: GI)

집단 탐구 모형, 즉 GI 모형은 다른 협동학습 모형들에 비해 집단 간 경쟁보다는 협동을 강조하며, 집단구성원들이 개별 책무성과 과제 전문화의 특징을 가지는 학습모형이다. GI 모형에서 학생들은 자신이 좋아하는 학습 과제를 선택하고, 각자 맡은 역할에 따라 집단구성원과 협력하여 학습 목표를 달성, 발표 및 평가를 진행한다. 해당 모형은 1인 교사가 다수의 학생을 대상으로 학습자 간 상호작용을 통해 자연스럽게 개별화 학습 효과를 낼 수 있는 모형이다. 때문에, 다양한 콘텐츠를 학생들에게 제공하는 여러 교육 현장에서 이루어지고 있으며, 이는 도서관, 박물관, 기록관 등에서 제공하는 교육 프로그램에도 효과적으로 적용 가능하다(장효정, 2015).

#### (2) 과제 분담 학습모형(JIGSAW)

Jigsaw 모형은 미국 Texas 대학의 Aronson(1978)에 의해 만들어진 협동학습 모형으로 학생들이 각자 분배된 학습 과제에 대해 전문가가 되는 형식을 취한다. Jigsaw 학습모형은 모집단에서 각자 학습 과제를 분담하고, 전문가 집단으로 이동하여 자신이 맡은 과제에 대한 전문적 지

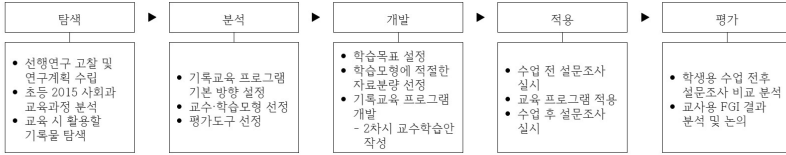
식을 학습한 후, 다시 모집단으로 돌아가 집단구성원에게 자신이 학습한 지식을 가르치는 과정까지 크게 3단계의 과정으로 구성된다. 이 과정을 통해 학생들은 자신이 맡은 과제를 책임감 있게 학습하고 가르치는 한편, 자신이 배우지 않은 내용을 동료로부터 배우면서 긍정적인 상호작용과 협동심을 경험하게 된다. 해당 학습모형은 초등학생을 대상으로 한 교육에서도 유의미한 학습 효과가 있으며, 특히 자신이 맡은 과제에 대한 책임감 향상과 창의적인 인성 함양에 긍정적인 영향을 미친다(이용섭, 2020). 따라서 초등학생을 대상으로 한 기록교육 프로그램을 개발이라는 본 연구의 목적에도 부합하다고 판단, Jigsaw 모형을 학습모형으로 차용하였다.

### 3. 초등 기록교육 프로그램

#### 1) 기록교육 프로그램 개발

본 연구는 초등학생을 대상으로 기록교육 프로그램을 개발하고, 학습교육을 통한 기록 인식 제고 효과를 확인하는 연구이다. 이에 본 연구와 유사한 목적으로 진행된 선행연구인 이미연(2023)의 연구에서 제시한 교육 프로그램 개발 연구 절차를 참고하였다. 해당 논문은 올해 말까지 적용되는 『2015 개정 교육과정』만이 아닌 2024년 3월부터 2027년 7월까지 적용되는 『2022 개정 교육과정』에 필요로 하는 성취기준을 반영하여 탐색, 분석, 개발·적용, 평가 4단계의 연구 절차를 통해 교육 프로그램을 개발하였다. 본 연구에서는 이를 차용, 〈그림 1〉과 같이 탐색, 분석, 개발, 적용, 평가 5단계의 기록교육 프로그램 개발 프로세스를 구성하였다.

〈그림 1〉 기록교육 프로그램 개발 프로세스



먼저, ‘탐색’ 단계에서는 선행연구 조사에 기반해 교육 프로그램 개발을 위한 연구 계획을 수립하였다. 이 과정을 통해 인지발달 과정상 기록교육 수업 효과가 가장 높을 것으로 판단되는 초등학교 고학년을 교육 대상으로 선정하였다. 교육 매개체로는 사회과 교과 내용에 포함된 국내 유네스코 세계기록유산을 교육 매개체로 설정하였다. 선정된 교육 매개체는 상대적으로 잘 알려져 있는 기록물들이 포함되어 있어 교육 프로그램 참여에 대한 장벽을 낮추기에 용이할 뿐만 아니라 잘 알려지지 않은 문서, 사진, 비디오 등 다양한 종류의 기록물에 대한 교육이 가능해 기록에 대한 인식 제고 효과를 기대할 수 있다. 또한, 교육과정 내 교수·학습 방법 분석을 통해 1차시 전문가 집단 활동 시 필요한 사진, 동영상 등의 시청각 수업 자료를 활용하였고, 평가 방법 분석을 통해 1, 2차시 마무리에 퀴즈 놀이와 체크리스트와 상호 평가가 동시에 가능한 도슨트 활동으로 학습에 대한 이해도를 평가하였다.

‘분석’ 단계에서는 기록교육 프로그램 개발에 앞서 국내 유네스코 세계기록유산을 매개로 하여 그 개념과 종류, 가치 등을 학습할 수 있도록 프로그램의 방향성을 설정하였다. 또한, 내용을 효과적으로 학습하기 위한 학습도구로 협동학습 모형 가운데 하나인 Jigsaw와 GI 모형을 채택하였다. 해당 모형에서 학생들은 협동 과제 해결을 위해 적극적으로 참여하게 되므로 짧은 시간 내에 학습 내용에 대한 이해도를 높이고, 모둠원과의 상호작용을 통해 부족한 부분을 보완할 수 있다. 한편, 교육 프로그램의 효과를 확인하기 위한 평가 도구로는 수업 전후의 설

문조사와 교사 대상 FGI를 선정하였다.

본격적인 프로그램 ‘개발’ 단계에서는 앞서 설정한 프로그램 방향성을 토대로 학습 목표를 구체화하였다. 교육 대상 학급의 학생 수와 수업 시간을 고려했을 때, Jigsaw 모형의 전문가 활동에서는 5~6명의 학생이 한 조를 이루어 대략 4가지 정도의 기록물에 대한 전문적 지식 학습이 가능하다. 따라서 전체 16건의 국내 유네스코 세계기록유산 가운데 기록물의 제작 시기와 유형, 형태를 고려하여 고려시대 제작된 목판 ‘고려대장경판 및 제경판’과 조선시대 제작된 목판본 ‘훈민정음(해례본)’, 그리고 일기 형태의 기록물인 ‘난중일기’와 기록물의 유형이 사진, 영상, 음반 등으로 다양한 ‘KBS 특별 생방송 “이산가족을 찾습니다” 기록물’을 교육 프로그램에서 교육할 4건의 기록유산으로 선정하였다.

상기 내용으로 기초 교수안을 설계한 후, 프로그램 수행 시 가이드라인이 되는 교수학습안에 제시한 성취기준에 따른 교습 시간을 산정하기 위해 실제 현직에 있는 초등학교 선생님 4명에게 학생들 특성을 고려한 자문을 수행하였다. 그 결과, 4건의 기록유산에 대한 정보를 습득하고 조원들에게 공유하는 활동과 학습한 기록유산을 활용해 이해와 평가 마무리 과정이 필요하기 때문에 최소 2차시 이상으로 프로그램을 구성해야 한다는 의견에 따라 기록교육 프로그램을 <그림 2>와 <그림 3>과 같이 1, 2차시로 나누어 개발하였다.

〈그림 2〉 1차시 기록교육 프로그램 교수학습안

일 시	2023년 5월	차 시	1/2 (40분)	지도교사	
성취기준	[6사03-04] 고려청자와 금속활자, 팔만대장경 등의 문화유산을 통하여 고려 시대 과학 기술과 문화의 우수성을 탐색한다.				
학습목표	국내 유네스코 세계기록유산에 대해 알 수 있다.		수업모형	Jigsaw2 협동학습	
			학습형태	전체 - 모둠 - 전체	
학습 자료	교사	PPT, 종합 활동지, 전문가 자료 등			
	학생	종합 활동지, 유인물, 전문가 자료 등			

단계	학습 과정	교수·학습 활동	시간	자료(㉔) 유의점(㉕)
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>나의 기록 생각해보기</li> </ul>	4	
	학습 문제 확인	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습문제</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">           다양한 형태의 국내 유네스코 세계기록유산 4가지를 알아보자!         </div>		
	학습 활동 안내	<ul style="list-style-type: none"> <li>학습활동 안내</li> <li>활동 1. 알아보기</li> <li>활동 2. 전문가 되기</li> <li>활동 3. 퀴즈 놀이</li> </ul>		
전개	전문가 집단별 소개	<활동1> 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> <li>학생들에게 유인물을 배포 및 기록과 유네스코 세계기록유산의 개념에 대해 설명</li> <li>각 전문가 집단별 주제를 소개, 학생들이 맡은 주제를 확인</li> </ul>	5	㉔ PPT, 유인물
	전문가 집단 활동	<활동2> 전문가 되기 <ul style="list-style-type: none"> <li>전문가 활동</li> <li>5~6명으로 구성된 모집단에 4가지 전문가 집단별로 각각의 주제에 대한 QR코드가 있는 빈칸 활동지를 배포한다.</li> <li>각자 빈칸 형식의 활동지를 작성한다.</li> <li>자신이 맡은 주제에 대한 전문적 지식을 조원들에게 설명해주고 정보를 공유한다.</li> </ul>	8	㉔ PPT, QR코드 빈칸 활동지
	모집단 재소집	<활동3> 퀴즈 놀이 <ul style="list-style-type: none"> <li>4가지의 기록물에 대한 퀴즈 맞추기</li> </ul>	17	㉔ PPT
정리	내용 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>정리하기</li> <li>차시 예고</li> </ul>	6	

〈그림 3〉 2차시 기록교육 프로그램 교수학습안

일 시	2023년 5월	차 시	2/2 (80분)	지도교사	
성취기준	[6사03-04] 고려청자와 금속활자, 팔만대장경 등의 문화유산을 통하여 고려 시대 과학 기술과 문화의 우수성을 탐색한다.				
학습목표	신문 만들기를 통해 국내 유네스코 세계기록유산에 대해 알 수 있다.	수업모형	GI 모형		
		학습형태	전체-모둠-전체		
학습 자료	교사	PPT, 종합 활동지, 유인물 등			
	학생	종합 활동지, 유인물, 기록물 사진, 기록물 동영상 등			

단계	학습 과정	교수·학습 활동	시간	자료(㉔) 유의점(㉕)
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나머지 기록물 사진 보기</li> </ul> 1차시에서 학습한 4가지 기록물을 제외한 국내 유네스코 세계기록유산 11가지 사진을 제시한다.	5	
	학습 문제 확인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습문제</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">           신문 만들기를 통해 국내 유네스코 세계기록유산의 가치를 알아보자!         </div>		
	학습 활동 안내	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습활동 안내</li> </ul> 활동 1. 알아보기 활동 2. 신문 만들기 활동 3. 평가하기		
전개	유인물 배포	<활동1> 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들에게 유인물 배포</li> </ul>	20	㉔ PPT, QR코드 유인물
	모둠 활동 토론 하기 평가	<활동2> 신문 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠 활동</li> </ul> - 모둠별 맡은 기록물을 주제로 각 기록물의 유형, 특징, 가치 등을 바탕으로 신문 만들기 활동을 진행한다. <활동3> 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 도슨트 활동</li> </ul> - 모둠 내에서 친구들에게 만든 신문을 소개할 도슨트를 정한다. - 전시된 신문을 보며 평가지를 작성한다.	45	㉔ PPT ㉕ 다 같이 참여할 수 있도록 유도한다.
정리	내용 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정리하기</li> </ul>	10	㉔ PPT

## 2) 기록교육 프로그램 적용

본 연구에서 개발한 기록교육 프로그램의 적용 효과를 평가하기 위해서는 실제로 기록교육을 실시하여 학교 교육 현장에서 효율적으로 적용 가능한지 여부를 파악하는 과정이 수반되어야 한다. 이에 본 연구에서는 교육 대상으로 선정한 연령인 J초등학교 6학년의 3개 반 학생 67명을 대상으로 일주일 동안 각 반당 2차시씩 교육을 진행하였다.<sup>1)</sup>

원활한 교육 진행을 위하여 수업을 진행할 교사와의 사전 회의를 통해 교수학습안 및 학습에 필요한 자료를 전달했으며, 수업 시간 및 방식 등을 환경에 맞게 조율하는 과정을 거쳤다. 교육 효과 측정을 위한 설문은 1차시 수업 시작 전과 2차시 수업 종료 후, 쉬는 시간을 통해 실시하였으며, 기록에 대한 인식 조사와 더불어 기록교육 프로그램에 대한 학생들의 자유 의견을 수집하였다. 수업이 끝난 후에는 수업을 진행한 교사를 대상으로 교육 프로그램의 적절성을 평가하기 위한 심층인터뷰(FGI)를 진행하였다.

교육 프로그램 적용 과정에 대한 세부 설명은 다음과 같다. 먼저 <그림 2>의 1차시 학습안을 바탕으로 기록교육을 시작할 때는 가장 먼저 학생들에게 학습목표를 주지시키고 기록에 대한 발화로 학습 동기를 유발함으로써 “기록”이라는 개념에 대해 인식하도록 유도하였다. 또한 학생들이 본 프로그램에서 집중적으로 다루는 4개의 국내 유네스코 세계기록유산 가운데 각자 흥미 있는 기록유산을 선택하여, 각 기록유산에 대한 설명이 담긴 PPT와 영상 자료를 활용해 기록물의 특징과 맥락 등을 심층적으로 배우는 과정으로 수업을 진행하였다.

이후 학생들은 각 주제에 대한 전문가가 되어 자신이 학습한 내용을 같은 조의 친구들에게 가르치고, 다른 주제의 전문가인 친구들로부터 다른 기록물에 대해 배움으로써 기록물에 대한 지식을 확장하였다. 해당 과정은 수업 진행을 위해 필수적인 이론적 개념을 학습하는 중요한 과정이다. 다만, 오래 진행될 경우 학생들의 집중력을 떨어뜨릴 수 있어 이론 학습에 최대 20분 이상이 걸리지 않도록 지도하였다. 학습한 내용을 복습할 수 있도록 하기 위하여 “Kahoot!”을 활용한 퀴즈 놀이를 진행하여 학생들의 참여도를 높였다. 퀴즈 놀이는 2차시까지 이루어진 기록교육 과정 가운데 가장 학생의 적극성이 높았던 활동으로, 게임의

---

1) 미성년자를 대상으로 한 교육 프로그램 진행을 위한 IRB 승인완료(2022-12-07)

형태로 이루어지기 때문에 학생들이 경쟁심을 갖고 활동에 참여하면서 자연스럽게 복습이 이루어진다는 점에서 의미가 있다.

2차시(〈그림 3〉 참조)는 1차시에서 학습한 내용을 기반으로 신문을 만들고, 서로가 만든 신문을 평가하는 도슨트 활동의 순서로 전개하였다. 이 과정에서 교수자는 학생들이 주도적으로 하나의 기록물 주제에 대한 신문을 만드는 과정을 통하여 이전 차시에서 학습한 이론적인 내용을 복습하고, 창작물을 만들어 내는 데에 기여하여 성취감을 얻을 수 있도록 지도하였다.

### 3) 교육 효과 검증을 위한 설문 구성

상기한 과정을 통한 교육 효과 검증을 위해 학생에게 수업 전과 수업 후 설문조사를 수행하였고, 교육 효과 및 보완점을 수렴하기 위해 수업 과정에 참여한 담당 교사에게 FGI를 병행하였다.

당초 수업 전후에 진행되는 학생용 설문은 송수희 외(2014)의 설문 항목을 참고하되, 프로그램의 목적에 맞게 문항 일부를 수정하여 주관식 13문항을 포함한 7개 항목 27문항으로 구성하였다. 그러나 본격적인 설문조사 전 교육학 전문가들에게 사전 검토를 수행한 결과, 설문 대상자인 초등학생의 특성을 고려하여 초등학생 특성상 복잡하거나 어려운 단어보다는 직관적으로 알 수 있는 문항으로 구성하고, 주관식 문항은 지양하며, 10문항 내외로 설문지를 구성하라는 피드백을 얻었다. 또한, 설문을 응답하기 위해서는 먼저 학생들에게 ‘기록’이라는 용어의 개념에 대한 설명이 필요하다는 의견이 수렴되었다. 이러한 선행 검토 결과를 바탕으로 초기 설문 문항을 수정, 최종적으로 수업 전 설문은 〈표 1〉과 같이 7항목 11문항으로, 수업 후 설문 항목은 〈표 2〉와 같이 6항목 11문항으로 구성하였다.



〈표 1〉 수업 전 학생용 설문 문항 구성 및 내용

항목	내용	유형	문항 수
설문 응답자 정보	1. 소속 2. 성별	객관식/ 주관식	2
기록 및 국내 유네스코 세계기록유산 인식조사	1. 기록 인식 조사 2. 국내 유네스코 세계기록유산 인식 조사	객관식	2
기록 및 국내 유네스코 세계기록유산 관련 수업 경험 여부	1. 기록 관련 수업 경험 여부 및 학습 내용 2. 국내 유네스코 세계기록유산 관련 수업 경험 여부 및 학습 내용	객관식/ 주관식	2
기록 지식수준	1. 기록 지식수준	주관식	1
국내 유네스코 세계기록유산 지식수준	1. 국내 유네스코 세계기록유산 지식수준	주관식	1
기록교육의 필요성	1. 기록 학습 요구 2. 기록교육 추천 여부	객관식/ 주관식	2
기타 의견	1. 기타 의견	주관식	1
<b>설문 문항 합계</b>			<b>11</b>

〈표 2〉 수업 후 학생용 설문 문항 구성 및 내용

항목	내용	유형	문항 수
설문 응답자 정보	1. 소속 2. 성별	객관식/ 주관식	2
교육 프로그램에 대한 반응	1. 학습 내용 중 기억에 남는 내용 2. 학습 활동 중 흥미롭고 유익했던 활동	주관식	2
기록 지식수준	1. 기록 개념 이해도 2. 기록 지식수준	객관식/ 주관식	2
국내 유네스코 세계기록유산 지식수준	1. 국내 유네스코 세계기록유산 개념 이해도 2. 국내 유네스코 세계기록유산 지식수준	객관식/ 주관식	2
기록교육의 필요성	1. 기록 관련 수업 참여 이유 2. 기록에 대한 궁금점	객관식/ 주관식	2
기타 의견	1. 기타 의견	주관식	1
<b>설문 문항 합계</b>			<b>11</b>

〈표 3〉 교사용 FGI 문항 구성 및 내용

항목	내용	유형	문항 수
목표의 적절성	1. 목적 달성을 위한 내용의 적절성 2. 목표 달성을 위한 내용의 유용성	객관식/	2
내용 수준의 적절성	1. 내용 수준의 적절성 2. 내용의 최신성		2
분량의 적절성	1. 프로그램 분량의 적절성 2. 참고 자료 분량의 적절성		2
방법의 적절성	1. 프로그램 구성의 논리적 연결성 2. 교과 내용과의 연계성 3. 프로그램의 흥미도 4. 프로그램 속 자료유형의 적합성 5. 프로그램 학습 수준		5
교과 핵심 역량 신장 적절성	1. 교과지식 융합성 2. 고등사고능력 발달성 3. 자기주도적 학습능력 4. 실생활 도움		4
목적의 적절성	1. 목적의 적절성 2. 목적과 내용의 부합도 3. 프로그램의 현실성		3
기타 의견	1. 기타 의견	주관식	1
<b>설문 문항 합계</b>			<b>19</b>

교사용 심층인터뷰를 위한 설문 문항은 한국교육과정평가원의 교수 학습 자료 선정 기준 개발에 관한 연구보고서를 기반으로 한 이능금 외 (2016)의 연구를 참고하여 목표의 적절성, 내용 수준의 적절성, 분량의 적절성, 방법의 적절성, 교과핵심 역량 신장 적절성, 목적의 적절성, 기타 의견을 포함하여 총 7항목으로 설정하였다. 교사용 설문은 리커트 5점 척도를 사용하여 기타를 제외한 모든 문항을 객관식으로 구성하였으며, 최종적으로 〈표 3〉과 같이 총 7항목 19개 문항으로 설계하였다.

#### 4. 분석 결과

본 장에서는 설문조사 결과를 분석하여 기록교육의 효과 및 향상도를 확인하고자 한다. 3장에서 제시한 설문지를 바탕으로 기록교육에 참여한 초등 6학년 학생들 및 담당 교사 대상 설문을 수행하였다. 모든 설문조사는 실제 연구가 진행되는 장소에서 진행했으며, 설문 문항은 SPSS(ver.27.0.0.0)로 분석하였다.

##### 1) 기록 및 국내 유네스코 세계기록유산 관련 수업 경험 여부

〈표 4〉와 〈그림 4〉은 기록 및 국내 유네스코 세계기록유산에 대해 수업을 한 경험이 있는지 확인한 문항에 대한 응답 결과이다. 두 설문 항목의 응답을 교차분석한 결과, 유의수준( $p$ ) 0.05<sup>2)</sup> 기준에서 통계적으로 유의한 것으로 검증되었다.

기록 관련 수업 경험이 있는 학생들은 전체 20.90%(14명)이며, 국내 유네스코 세계기록유산 관련 수업 경험이 있는 학생들은 전체 10.40%(7명)으로, 관련 수업에 경험치가 매우 낮은 편인 것으로 파악되었다.

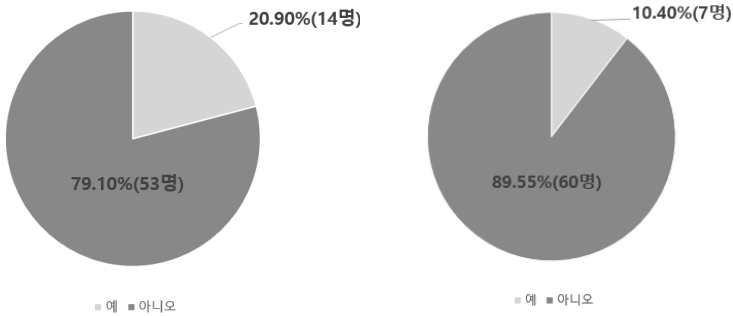
〈표 4〉 수업 경험 여부 관련 설문 결과

			빈도	퍼센트
수업 경험 여부	기록	예	14	20.90
		아니오	53	79.10
		전체	67	100.0
	국내 유네스코 세계기록유산	예	7	10.40
		아니오	60	89.60
		전체	67	100.0

\* $p < 0.05$

2)  $\chi^2=6.213$ ,  $p=0.013$

〈그림 4〉 기록 및 국내 유네스코 세계기록유산 관련 수업 경험 여부



(a) 기록 관련 수업 경험 여부

(b) 국내 유네스코 세계기록유산 관련 수업 경험 여부

### (1) 기록 관련 수업 경험 여부

〈그림 4. a〉의 기록 관련 교육에 참여한 경험이 있다고 답한 학생들(14명)만을 대상으로 교육 내용에 대해 묻는 주관식 문항의 답변을 수렴한 결과, ‘우리나라 유네스코에 등록된 기록유산 몇 개’, ‘직지심체요절’, ‘역사’, ‘옛날엔 기록을 어떻게 했을까’, ‘있었던 일들을 기록하거나 알게 된 것들을 기록하는 것’, ‘몸을 멀리 뛰어 날아간 거리를 기록한다.’, ‘우리나라 문화유산’ 등의 내용이 수집됐다. 실제 수업 내용을 분석한 결과, 교육을 받은 경험이 있다고 답한 학생 중에서도 학습 내용이 기록과 관련 없는 경우가 일부 존재했다. 이를 통해 기록관련 수업 경험도 20.90%에 불과할 뿐만 아니라, 기록교육을 수강한 학생 중에서도 기록에 대한 인식과 이해도가 부족한 상황임을 확인할 수 있었다.

### (2) 국내 유네스코 세계기록유산 관련 수업 경험 여부

위와 마찬가지로 국내 유네스코 세계기록유산 교육에 참여한 학생들

(〈그림 4. b〉)의 학습 내용을 묻는 질문에 ‘전주에서 만들기 한 것’, ‘광화문’, ‘남대문’, ‘사회 5학년 1학기 수업에서 다양한 우리나라 역사 유물들을 배웠다.’, ‘옛날 및 요즘의 유네스코 세계기록유산을 배웠다.’ 등으로 답하였다. 이 역시 수업을 들었다고 답했으나 유네스코 세계기록에 대한 이해가 미숙함을 방증한다.

## 2) 기록 및 국내 유네스코 세계기록유산에 대한 인식 향상도

이번 절에서는 기록 및 국내 유네스코 세계기록유산에 대한 인식을 수업 전과 후에 얼마나 향상되었는지를 비교하였다. 먼저 인식 향상에 차이에 대한 신뢰도를 검증하기 위해 종속관계를 갖는 두 개의 범주형 변수 간의 비율 변화 여부를 확인 통계분석 기법인 맥니마 검정(McNemar's test)을 수행한 결과, 〈표 5〉와 같이 두 결과 모두 유의수준 0.05보다 작게 나타나 유의미한 결과임을 확인하였다.

〈표 5〉 기록 및 국내 유네스코 세계기록유산 인식 McNemar 검정 결과

	95%CI(신뢰구간)	p
기록	(-0.3613, -0.0566)	0.008
국내 유네스코 세계기록유산	(-0.3355, -0.0227)	0.026

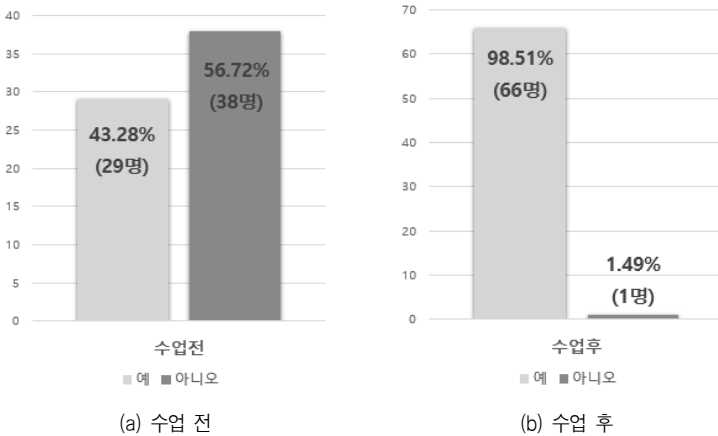
\*p<0.05

### (1) 기록에 대한 인식 향상도

〈그림 5〉는 기록에 대한 인식 향상도를 비교한 것으로, 수업 전 설문조사(〈그림 5. a〉)에서 해당 문항의 질문에 응답한 29명의 학생이 ‘예’로 응답하였으며, 38명의 학생이 ‘아니오’로 응답하였다. 사전 기록 관련 수업 경험 여부(20.90%, 〈그림 4. a〉)에 비해 기록에 대한 인식(43.28%)

이 높은 이유는 설문조사 상단에서 기록에 대한 간략한 정의와 예시를 제시하여 응답자들이 원활하게 응답할 수 있도록 환경을 조성했기 때문으로 해석된다.

〈그림 5〉 기록의 인식 향상도



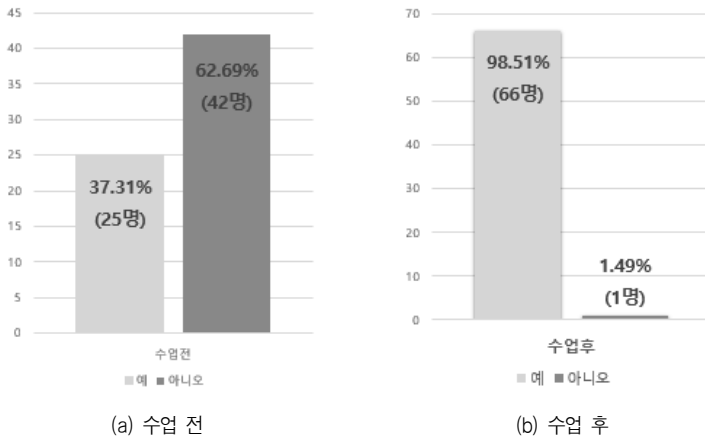
수업 후 설문조사(〈그림 5. b〉)에서는 해당 문항의 설문에 응답한 66명의 학생이 ‘예’로 응답하였으며, 단 1명만 ‘아니오’로 응답해 기록에 대한 인식은 수업 전 43.28%에서 98.51%로 상승했다. 이는 수업이 기록에 대한 학생들의 이해와 인식에 긍정적인 영향을 미쳤음을 시사한다.

## (2) 국내 유네스코 세계기록유산에 대한 인식 향상도

〈그림 6〉은 국내 유네스코 세계기록유산에 대한 인식 향상도를 비교한 것으로, 수업 전 설문조사(〈그림 6. a〉)에서 해당 문항의 설문에 응답한 25명의 학생이 ‘예’로 응답한 반면, 수업 후 설문조사(〈그림 6. b〉)

에서는 66명의 학생이 '예'로 응답하였다. 수업 전 '예'의 응답 비율이 높게 나온 이유는 해당 학교 5학년 사회 수업에서 유네스코 관련 교육이 진행되었던 것이 영향을 미친 것으로 사후 파악되었다.

〈그림 6〉 국내 유네스코 세계기록유산의 인식 향상도

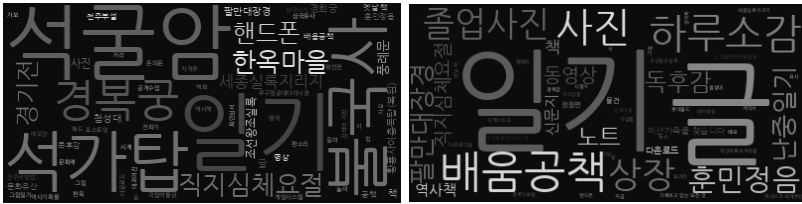


기록 일반 및 유네스코 기록에 대해 인식 향상 여부에 '아니오'로 응답한 1명의 학생에게 이유를 문의한 결과는 정해진 시간 내에 과다한 학습 내용을 소화해야 했기 때문이라는 답변을 받았다. 종합해보면 기록교육 프로그램 시 유네스코 기록유산을 활용한 수업이 학생들의 기록 중요성에 대한 인식을 증진시키는데 긍정적인 영향을 미쳤음을 시사하며, 교육과정에서 뛰어난 가치를 인정받은 기록에 대한 내용을 다루는 것이 학생들의 학습 동기와 인식 형성에 중요한 역할임을 알 수 있다.

### (3) 기록에 대한 지식수준

기록 중요성에 대한 인식 제고 효과를 확인하기 위해 주관식 자유 문항을 통해 기록에 대한 지식수준을 비교하였다. <그림 7>은 주관식 문항을 분석한 결과를 워드클라우드로 표현한 것이다.

<그림 7> 수업 전 후 학생들의 기록에 대한 인식 변화 비교



(a) 수업 전 기록 지식수준

(b) 수업 후 기록 지식수준

수업 전 학생들의 기록에 대한 인식은 <그림 7. a>와 같이 일기, 석굴암, 석가탑, 불국사, 경복궁, 직지심체요절, 한옥마을, 핸드폰, 경기전 등과 같은 문화유산 관련 단어가 주를 이루었다. 이는 4학년, 5학년 사회과 교육과정 중 하나인 우리 지역을 대표하는 유·무형의 문화유산을 알아보고, 지역의 문화유산을 소중히 여기는 법을 학습했기 때문인 것으로 파악되었으며, 이는 기록과 문화유산의 차이를 정확히 파악하지 못하고 있음을 시사한다.

수업 후 학생들의 기록에 대한 인식은 <그림 7. b>와 같이 일기, 글, 배움공책, 하루소감, 사진, 상장, 졸업사진 등과 같은 단어가 주를 이루었다. 여기서 말하는 ‘배움공책’과 ‘하루소감’은 6학년 전교생이 각 반에서 사용하고 있는 일종의 공통활동으로, ‘배움공책’이란 수업시간에 배운 내용을 본인의 스타일로 필기하는 공책을 지칭하고, 일기와는 약간



다른 하루 동안 학교에서 있었던 일을 한 줄에서 두 줄로 적는 공책을 ‘하루소감’이라고 한다. 기록 관련 수업 후 학생들이 이 같은 단어들을 연상했다는 의미는 본 연구에서 제안한 기록교육 프로그램을 통해 기록에 대한 기본 개념을 이해함으로써 문화재와 같은 공공기록유산 뿐 아니라 개인이 생산한 본인들만의 기록도 중요한 기록이며, 이러한 기록이 향후 유네스코 기록유산에도 포함될 수 있음을 인지하였음을 나타낸다. 또한, ‘사진’, ‘독후감’ 등을 통해 학생들이 기록을 다양한 시각과 형식으로 접근하고 있음을 알 수 있다.

### 3) 기록교육의 필요성

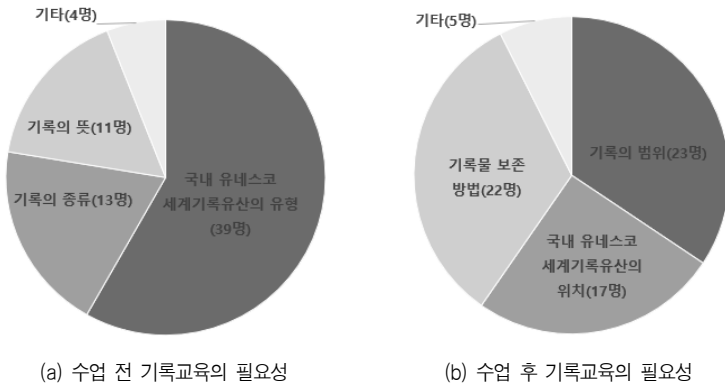
해당 영역 설문 항목은 초등학생의 특성을 고려하여 직관적으로 알 수 있는 객관식과 기타의 주관식 문항으로 구성하였다. 교육에 참여하기 전 학생들이 어떠한 궁금증을 가지고 있는지 파악하기 위해 수업 전 기록교육의 필요성에 대한 의견을 수렴하였다.

#### (1) 수업 전 기록교육의 필요성 분석 결과

설문 결과, <그림 8. a>와 같이 국내에서 유네스코 세계기록유산으로 등재된 유형에 대한 궁금증을 가진 응답자가 전체 58.21%(39명)으로 가장 많은 비율을 차지하였고 그 뒤로는 기록의 다양한 종류가 무엇인지 궁금한 응답자는 19.40%(13명), 원천적인 기록의 뜻이 궁금한 응답자는 16.42%(11명)로 나타났다. 그 외 5.97%(4명)의 응답자들은 유네스코 등재 이유에 대한 궁금함을 나타낸 경우와 기록 및 유네스코 양쪽에 대한 궁금증을 표현한 경우가 포함된다. 이는 당초 기록에 인식이 부족하여 기록 자체보다는 유네스코에 대한 관심이 더 높게 나타난 것으로 해석된다.

자유 응답이 가능한 기타 문항을 분석한 결과, ‘기록이 뭔지 궁금해서’, ‘잘 몰라서’, ‘우리나라에 기록이 얼마나 있는지 궁금하기 때문’, ‘기록에 대해 알지 못하던 것을 배우고 싶기 때문에’, ‘기록을 잘 알아야 우리나라에 대해 더 잘 알 수 있어서’, ‘지금까지 했던 수업과 다르게 특이해서’, ‘기록에 대해 수업을 받아보고 싶어서’, ‘우리나라의 자랑스러운 기록물을 알고 싶기 때문에’ 등 대다수가 기록에 대한 지식과 이해 부족으로 알고 싶거나 궁금해서 라는 이유를 꼽았다. 이처럼 응답자들은 기록에 대한 인식이 부족함을 인지하고 있으며, 기록교육에 관심이 있는 것으로 보인다.

〈그림 8〉 수업 전 후 기록교육의 필요성 분석



## (2) 수업 후 기록교육의 필요성 분석 결과

수업 후 기록 교육의 필요성에 대한 변화를 분석한 결과, ‘기록과 관련된 수업이 있다면 친구들에게 추천해주고 싶나요?’의 문항에 91.04%가 추천의사를 밝혔다. 이는 응답자들이 기록에 대한 이해와 지식을 높

이고자 하는 욕구, 기록과 관련된 교육의 필요성을 느끼고 있음을 보여 준다. 특히, 수업 이후 추가 교육이 필요한가에 대한 질문에 대해 <그림 8. b>와 같이, '내가 쓴 글도 기록물이 될 수 있는지에 대한 응답자는 34.33%(23명)이며, 기록물이 어떻게 보존되고 있는지 궁금한 응답자는 32.84%(22명), 국내 유네스코 세계기록유산이 어디에 있는지 궁금한 응답자는 25.37%(17명)로 나타났다. 기타 카테고리를 선택한 응답자들 7.46%(5명)는 기록물을 훑치면 어떠한 처벌을 받게 되는지 또는 해외 기록물에는 무엇이 있는지 궁금하다고 답하였다.

이러한 결과는 실제 수업에 참여한 응답자들이 기록에 대한 교육 필요성에 동감하며 다양한 기록 관련 궁금증과 관심, 향후 기록과 관련된 수업에 대한 추천 의향과 방향을 나타낸다는 점에서 의미가 있다.

#### 4) 기록교육 프로그램 평가

본 연구에서 개발한 교육 프로그램 모형의 타당성을 검증하기 위해 실제 수업을 진행한 3명의 초등 교사를 대상으로 FGI를 수행하였다. 설문지 각 문항은 '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)'의 'Likert 5점 척도'로 구성하였다.

<표 6>은 먼저 교사용 설문조사가 내적일관성신뢰도<sup>3)</sup>를 갖는지 알아보고자 신뢰도 분석을 실시한 결과로, 낮은 신뢰도를 보이는 항목(3번, 8번, 18번)을 제외하고 분석하였다.

---

3) 신뢰도를 저해하는 CITC(Corrected Item Total Correlation) 값이 0.3 미만의 항목은 여러 항목으로 구성된 척도 간의 상관성이 낮음을 뜻한다(김민경, 녹지가 통학로에 미치는 영향이 보행만족도와 향후 창조방향에 미치는 영향. J Korean Inst Landsc Archit 2022; 50(1): 20-32).

〈표 6〉 교사용 신뢰도 분석

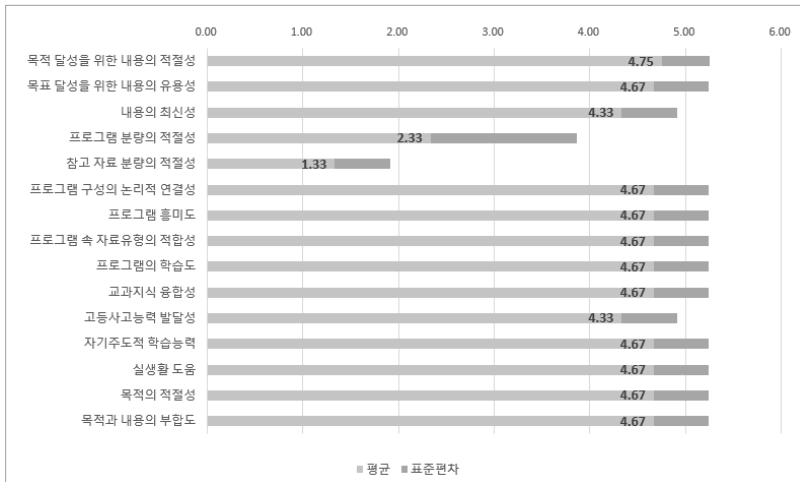
구분	항목	신뢰도		비고
		CITC	Likert 평균	
목표의 적절성	1) 목적 달성을 위한 내용의 적절성	.500	4.67	
	2) 목표 달성을 위한 내용의 유용성	.327	4.67	
	3) 내용 수준의 적절성	-.997	-	제외
내용 수준의 적절성	4) 내용의 최신성	.995	4.33	
	5) 프로그램 분량의 적절성	.839	2.33	
	6) 참고 자료 분량의 적절성	.995	1.33	
분량의 적절성	7) 프로그램 구성의 논리적 연결성	.500	4.67	
	8) 교과 내용과의 연계성	.000	-	제외
	9) 프로그램 흥미도	.327	4.67	
방법의 적절성	10) 프로그램 속 자료유형의 적합성	.500	4.67	
	11) 프로그램의 학습도	.500	4.67	
	12) 교과지식 융합성	.500	4.67	
교과 핵심역량 신장 적절성	13) 고등사고능력 발달성	.995	4.33	
	14) 자기주도적 학습능력	.327	4.67	
	15) 실생활 도움	.327	4.67	
목적의 적절성	16) 목적의 적절성	.500	4.67	
	17) 목적과 내용의 부합도	.327	4.67	
	18) 프로그램의 현실성	-.500	-	제외

〈그림 9〉는 기록교육 프로그램에 대한 교사 FGI 결과이다. 대부분 각 문항의 응답은 ‘그렇다(4점)’이나 ‘매우 그렇다(5점)’에 응답하였으나, 5번과 6번 문항인 ‘분량의 적절성’에서는 다소 낮은 점수를 얻었다. 세부 원인으로서는 초등학교 정규 수업 시간인 40분에 비해 주어진 분량이 너무 많아 수업 진행에 조금 무리가 있다는 의견이 수렴되었다.

설문결과의 의견을 종합하면 전체 평균값은 4.26, 표준편차는 0.59로, 전문가 평가에 참여한 3명의 교사들은 ‘기록의 중요성 인식 제고를 위해 본 연구에서 개발된 교수안이 초등 기록교육 프로그램으로 적합하

며 프로그램 개발 목적이 현 시점과 잘 부합한다'라는 평가를 하였다. 특히 목표의 적절성, 내용 수준의 적절성, 방법의 적절성, 교과핵심역량신장적절성, 목적의 적절성의 문항들에서 고루 높은 점수를 보여 본 교육 프로그램이 초등학생 대상으로 기록 중요성 인식제고에 도움이 되는 것으로 검증되었다.

〈그림 9〉 교사용 설문조사 결과



기타 인터뷰 내용으로는 ‘2015 초등학교 사회과’를 기반으로 학습 과정을 설계한 점이 만족스러웠으며, 학습 목표 달성에 도움을 주는 내용, 프로그램 전체 구성의 논리적 연결성, 학습자의 사고능력, 실생활 등에 많은 도움이 될 것으로 보인다는 의견이 있었다. 또한 프로그램 분량과 관련하여 ‘학습자 특성과 시간에 맞는 분량 조절이 필요하다’라는 의견이 수렴되었다. 때문에 향후 학습자의 학습속도와 선호하는 학습 방식을 고려한 다양한 학습 자료의 제공과 학습 일정 조정으로 학습자들이 보다 효율적으로 교육을 받을 수 있는 기록교육 프로그램

개선안에 관한 연구가 후속되어야 할 것이다.

## 5. 결론

본 연구는 초등학교 6학년을 대상으로 국내 유네스코 세계기록유산을 활용한 기록교육 프로그램을 개발함으로써 기록의 중요성에 대한 인식 제고를 목표로 한다. 이를 위해 문헌 연구를 통해 사회과 교육과정의 목표와 내용 체계, 성취기준, 초등학생들의 학습 발달 정도 그리고 사회문화적 경험을 파악하였으며 교육 매개체의 선정과 연계 방향을 설정하기 위해 실제 교육 현장에 있는 교사들을 대상으로 사전 인터뷰를 실시하였다. 이를 토대로 국내 유네스코 세계기록유산을 교육 매개체로 활용하여 기록에 대한 중요성을 인식시키기 위한 프로그램을 개발, 1차시(40분), 2차시(80분)으로 총 120분 동안 진행되는 교수학습안을 고안하여 실제 학교 수업을 진행하였다.

교육 효과 검증을 위해 학생에게 수업 전, 후 설문조사를 수행하였고, 교육 효과 및 보완점을 수렴하기 위해 수업 과정에 참여한 담당 교사에게 FGI를 병행하였다. 수업 전후 설문조사를 실시한 결과, 기록 및 국내 유네스코 세계기록유산에 대한 인식, 지식과 수업에 대한 만족도와 필요성 항목 모두 유의미하게 수치가 상승하여 본 교육 프로그램이 학생들에게 효과가 있었던 것으로 확인되었다.

수업 효과 분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 기록에 대한 인식 향상도는 수업 전 43.28%에서 98.51%로 상승했으며, 국내 유네스코 세계기록유산에 대한 인식 향상도 또한 37.31%에서 98.51%로 상승했다. 이는 본 교육 프로그램이 기록과 유네스코 세계기록유산에 대한 이해를 높이고 학생들의 관심을 끄는데 매우 효과적이었으며, 학생들이 기록의 중요성을 보다 깊이 이해하고 더 큰 관심을 기울이게 하는 데 기여한 것을 시사한다.

둘째, 주관식 자유 문항을 통해 수집된 답변 분석을 통해 본 교육 프로그램에서 제한한 기록에 대한 기본 개념을 이해하고, 공공 기록유산인 문화재와 더불어 개인이 생성한 기록 또한 중요하다는 인식이 높아졌음을 확인하였다. 특히 개인 기록 역시 향후 유네스코 기록유산에도 포함될 수 있음을 인지한 것으로 파악되어 기록에 대한 지식수준이 높아졌음이 확인되었다.

셋째, 수업 후 기록 교육 만족도 조사 결과 응답자 91.04%가 추천해 줄 의향이 있다고 하였으며, 이는 교육 프로그램이 학생들로부터 높은 만족도와 긍정적인 평가를 받았음을 시사하며 기록과 관련된 교육의 필요성을 느끼고 있음을 의미한다.

넷째, 수업 전, 후 기록교육의 필요성을 비교한 결과, 수업 전에는 '기록의 다양한 종류가 무엇인지' 궁금한 응답자가 19.40%로 가장 많았으며, 수업 후에는 '내가 쓴 글도 기록물이 될 수 있는지' 궁금한 응답자가 34.33%로 가장 많았다. 이는 학생들이 실제 수업에 참여한 이유와 향후 기록과 관련된 수업에 대한 방향성을 나타낸다.

기록교육 프로그램에 대한 교사용 설문조사 결과 전체 평균값은 Likert 척도 5점 중 4.26으로 나타나 개발된 교수안이 초등 기록교육 프로그램으로 적절한 교육 프로그램임을 증명하였다. 그러나 교육 프로그램의 대상자가 초등 고학년으로 한정되었다는 점에 한계가 있으며, 주어진 시간 내에 수행하기에 학습 분량이 많다는 지적이 수렴되었다. 앞선 한계점을 보완하기 위해서는 후속 연구로 학습자를 초등학교 저학년부터 고학을 대상으로 교육 프로그램을 개발하고, 학습자의 학습 속도와 수업 시간 내의 학습 분량을 유연하게 조정된 연구가 진행되어야 한다.

기록교육 프로그램이 교육 현장에 실질적으로 적용하기 위해서는 다양한 협업이 수반되어야 한다. 이를 위해서는 먼저 전문가아카이브와 기록 전문직은 다양한 기록물의 수집, 보존, 해석 그리고 디지털 기술의 활용을 통해 초등 기록교육 프로그램에 필요한 풍부한 자료를 제공하

여 기록의 중요성 및 활용 방법에 대한 교육의 기회 확장을 위한 기초를 마련하여야 한다. 또한, 교육기관의 자금 지원, 사서교사와 협력 강화, 교육자 및 학생 지원과 같은 외부의 관심이 더해진다면 프로그램의 효율성과 지속 가능성을 보장할 수 있을 것이다. 이런 종합적인 노력들은 학생들의 교육적 경험을 풍부하게 만들어 줄 것이며 그 결과로 학생들은 역사와 문화에 대한 지식뿐만 아니라 기록 활용의 가치를 자연스럽게 깨닫게 될 것이다.

본 연구는 이제까지 연구되지 않았던 유네스코 세계기록유산을 활용한 기록교육 프로그램을 개발한 연구로써, 단순히 교수안 개발에 그치지 않고 실제 수업을 실연하여 학습 효과를 확인하였음에 의의가 있다. 향후 기록관련 교육 프로그램을 개발 시 본 연구에서 수렴된 교사의 의견과 실제 수업에 적용한 수업모형과 수행한 수업 활동들이 많은 참고가 되길 소망한다.

## 〈참고문헌〉

### 〈학술지〉

- 곽낙현(2016). [무예도보통지] 유네스코 세계기록유산 등재 방안. 동양고전연구, 64, 251-279.
- 김경남(2021). 세계기록유산 국채보상운동기록물의 수집현황과 기술규칙 제안. 기록학연구, 71, 91-130.
- 김미정(2019). 국가기록원 나라기록관의 기록문화프로그램 운영 사례와 발전방안. 기록학연구, 62, 109-138.
- 김은실, 오효정, 최민정, 김용(2017). 대통령기록물을 활용한 다문화가정 자녀의 자아존중감 향상을 위한 교육 프로그램 개발. 한국기록관리학회지, 17(2), 101-128.
- 송수희, 한희정, 장준갑 and 김용(2014). 유비쿼터스 환경에서의 여성을 위한 도서관 정보활용교육 서비스 개발에 관한 연구. 한국비블리아학회지, 25(2), 97-124.



- 심성보(2007). 교수학습자료용 기록정보 콘텐츠 서비스의 구성 및 개발. 기록학연구, 16, 203-258.
- 이능근, 김용, 김건(2015). 대통령기록물을 활용한 NIE 기반 교육프로그램 개발. 한국비블리아학회지, 26(2), 107-127.
- 이미연, 김갑수(2023). 초등학생의 지역 환경과 기후 변화 데이터 기반 데이터 리터러시 함양 교육 프로그램 개발 및 적용. 에너지기후변화교육, 13(2), 183-200.
- 이용섭(2019). 초등예비교사의 Jigsaw 협동학습 수업이 과제집착력 및 창의적 인성에 미치는 효과. 대한지구과학교육학회지, 12(3), 198-207.
- 이재수(2011). 고려대장경의 문화적 가치와 활용의 방안. 한국교수불자연합학회지, 17(1), 199-222.
- 이혜정, 정재원(2021). 온라인 직소모형 협동학습에 대한 대학생의 학습 활동 경험 분석. 교육문화연구, 27(5), 317-338.
- 장효정, 송나라, 최효영, 김용(2015). 집단탐구(GI) 협동학습 모형을 활용한 대통령 기록관 체험학습 프로그램 개발. 한국비블리아학회지, 26(3), 51-81.
- 제창욱, 이동호(2010). 협동학습모형을 활용한 고등학교 허들수업의 효과. 한국체육교육학회지, 15(3), 1-17.
- Aronson E., Blaney N., Silkes J., Stephan G., & Snapp M.(1978). The Jigsaw classroom. Beverly Hills, CA: Sage Pub.
- Johnson, D. W., & R. T. Johnson(1989). Cooperation and Competition: Theory and Research. Minnesota: Interact Book Co.

#### 〈학위논문〉

- 박성진(2009). 유네스코 세계기록유산제도의 고도화에 관한 연구. 국내석사학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 이지은(2013). 우리나라 세계기록유산에 관한 서지학적 고찰. 국내석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.

#### 〈단행본〉

- 정문성(2006). 협동 학습의 이해와 실천. 서울: 교육과학사.

#### 〈정부간행물〉

- 교육부. 한국교육과정평가원. NCIC 국가교육과정 정보센터(2018). 2015 개정시기 초등학교 사회과 교육과정.