

발간등록번호

11-154300-000270-01

# 농어업·농어촌 가치확산을 위한 국립농어업박물관 전시기법 연구

2013. 11. 14.



**농림축산식품부**  
Ministry of Agriculture, Food and Rural Affairs

# 제 출 문

본 보고서를  
“농어업·농어촌 가치확산을 위한 국립농어업박물관 전시기법 연구”영역의  
최종성과물로 제출합니다.

2013년 11월 14일

책임연구원 **우 성 호**  
숙명여자대학교 교수

## 연구진 구성

---

책임연구원	<b>우성호</b>	숙명여자대학교	건축디자인전공 교수
건립개요 및 건축구상 부문	<b>장인호</b>	숙명여자대학교	경영교수
전시주제 부문	<b>서종원</b>		연구원
유물조사 및 수집계획 부문	<b>홍대한</b>	숙명여자대학교	시간강사
전시연출 및 교육프로그램 부문	<b>송재혁</b>	송담용인대학교	시각디자인과 교수
연구보조원	<b>홍승현</b>	숙명여자대학교	연구원
	<b>김은지</b>	숙명여자대학교	연구원
	<b>박소라</b>	숙명여자대학교	석사과정
	<b>강나현</b>	숙명여자대학교	석사과정

# 목 차

---

<b>I . 건립 개요</b> .....	<b>01</b>
1. 농어업박물관의 건립배경 및 목적 .....	01
1.1. 건립배경 .....	01
1.2. 건립목적 .....	01
2. 농어업박물관의 역할 .....	02
3. 농어업박물관의 기능 및 기대효과 .....	02
4. 농어업박물관의 차별화 전략 .....	03
<b>II . 전시·체험콘텐츠 기본방향</b> .....	<b>05</b>
1. 전시·체험콘텐츠의 기본방향 및 전략 .....	05
1.1. 전시·체험 콘텐츠의 기본개념 .....	05
1.2. 전시·체험 콘텐츠 구성의 기본방향 .....	06
1.3. 전시·체험 콘텐츠의 차별화 전략 .....	06
1.4. 전시·체험 콘텐츠의 기대효과 .....	07
2. 전시관별 전시주제 I .....	08
2.1. 농업관 .....	08
2.2. 어업관 .....	22
2.3. 식품관 .....	30
2.4. 미래의 농업 .....	40
3. 전시관별 전시주제 II .....	59
3.1. 농업관 .....	59
3.2. 어업관 .....	68
3.3. 식품관 .....	72
<b>III . 유물조사 및 수집계획</b> .....	<b>81</b>
1. 유물조사 기본목표 및 추진방향 .....	81
1.1. 유물조사 기본목표 .....	81
1.2. 유물조사 추진방향 .....	81



## 목 차

---

2. 농어업 유물 연구계획 .....	83
2.1. 기초조사 .....	83
2.2. 현장조사 .....	86
2.3. 유물조사 카드 .....	101
3. 농어업 유물확보 방안 .....	105
3.1. 유물자료수집 세부전략 및 확보방안 .....	105
3.2. 수집 유물자료의 운영관리 방안 .....	112
<b>IV. 건축기본구상 .....</b>	<b>115</b>
1. 건축계획의 기본방향 .....	115
1.1. 건축 기본방향 .....	115
1.2. 건축 기본구성 .....	116
2. 평면계획 .....	117
2.1. 평면계획 방향 .....	117
2.2. 지상1층 계획 .....	117
2.3. 지상2층 계획 .....	118
2.4. 지상3층 계획 .....	119
3. 주요 소요실 계획 .....	120
3.1. 전시영역 .....	120
3.2. 교육영역 .....	120
3.3. 수장영역 .....	120
3.4. 사무영역 .....	121
3.5. 공용영역 .....	121
<b>V. 전시·체험기법 구체화 및 전시연출계획 .....</b>	<b>123</b>
1. 전시 기본구상 .....	123
1.1. 전시연출의 기본방향 .....	123
1.2. 전시기법 사례조사 .....	124

## 목 차

---

1.3. 전시기법구체화 및 전시연출계획 .....	151
2. 전시연출계획 .....	169
2.1. 농업관 .....	169
2.2. 어업관 .....	191
2.3. 식품관 .....	203
2.4. 기획전시 .....	214
3. 체험 연출계획 .....	216
3.1. 체험사례 .....	216
3.2. 전시관별 체험 .....	225
<b>VI. 영상 및 교육 프로그램 연구 .....</b>	<b>241</b>
1. 기본구상 .....	241
1.1. 기본방향 .....	241
1.2. 목표 및 미션 .....	242
1.3. 기본전략 .....	243
2. 국내·외 사례조사 .....	249
2.1. 국내 사례조사 .....	249
2.2. 국외 사례조사 .....	260
2.3. 시사점 도출 .....	278
3. 교육 프로그램 계획 .....	283
3.1. 교육 프로그램 유형 .....	283
3.2. 교육 프로그램의 체계 .....	287

## 목 차

---

3.3. 교육 프로그램의 콘텐츠와 사례제시 .....	289
<b>VII. 종합 및 정책제언 .....</b>	<b>297</b>
1. 종합 .....	297
2. 제언 .....	297
2.1. 관련박물관 차별화 전략 .....	297
2.2. 향후 전시물 조사 및 수집 방향 .....	298
2.3. 시장원리 반영과 운영 전략 .....	298
2.4. 타 문화공간·박물관·미술관 등과 협력시스템 구축 .....	299

# **I. 건립개요**

- 1. 농어업박물관의 건립배경 및 목적**
- 2. 농어업박물관의 역할**
- 3. 농어업박물관의 기능 및 기대효과**
- 4. 농어업박물관의 차별화 전략**

## 1. 농어업박물관의 건립배경 및 목적

### 1.1. 건립배경

- 개방화 등으로 위축되고 있는 농어업계에, 미래지향적 가치를 부여할 수 있는 계기 마련
  - 1970년 중반 이후 국가 산업화 정책으로 우선순위에서 밀려 농어업은 존폐의 위기에 처함
  - DDA(Doha Development Agenda), FTA(Free Trade Agreement) 등으로 인한 농어업 분야의 위축
  - 이상기후에 따른 국내외 농어업 분야의 재배, 어획지역 등 급속한 변화
  - 미래 국가안보와 경제성장에 있어서, 농어업의 중요한 역할에 대한 인식 필요
- 교육·체험 등을 통해 청소년 및 도시민에 농어업·농어촌에 대한 인식 제고의 계기 마련
  - 전통적으로 한민족에게 농업은 중요한 생존의 바탕이었을 뿐 만 아니라, 민족문화의 근본을 이룸
  - 지리적으로 삼면이 바다인 한반도는 어업이 국가산업의 중요한 역할을 차지함
  - 민족의 경제역사에서 농어업의 기여와 타 산업에 대한 역할과 중요성을 인식
  - 도시, 농촌, 어촌 등 전 국민이 공감할 수 있는, 농어업 발전의 필요성 인식
- 급속한 고령화, 사회변동, 서구화에 따라 사라지는 옛 농법과 농경유물 그리고 농촌전통문화의 체계적 수집·고증·보존 필요
  - 민속문화의 뿌리인 역사적 농법과 관련지식 보전과 연구의 필요
  - 소멸되어 가고 있는 유물의 체계적인 수집과 고증의 필요
  - 유물의 통합적인 관리와 보존 뿐 만 아니라 교육과 연구의 필요

### 1.2. 건립목적

- 농어업계에 자긍심을 고취하고, 교육, 홍보, 체험 등을 통하여 청소년 및 도시민에게 농어업, 농어촌의 중요성에 대한 인식 제고
  - 전시, 체험, 교육중심의 복합적이고, 다원화된 문화공간의 필요성
  - 국민들에게 농어업의 중요성을 인식시키고, 학교교육과 연계된 시스템 필요
- 농어업 전 영역을 포괄하는 박물관 건립을 통하여 관련 유물의 통합적 관리, 보존 및 교육, 연구 토대 마련

# I. 건립 개요

- 유물을 기반으로 한 농어업 관련 교육 자료와 체험실습, 첨단미디어의 전시기법을 적용
- 유물을 이용하여 관람객이나 농어민이 적극적으로 참여할 수 있는 양방향 전시기법 도입
- 농어업 및 식품산업의 과거, 현재, 미래를 종합적으로 조망할 수 있는 종합적 박물관 건립 필요
  - 심층적인 연구, 개발을 통하여 농어업 박물관의 정체성 확립
  - 농어업 관련 자료를 집대성하여 연구, 전시, 교육, 보급을 목적으로 전문박물관을 건립

## 2. 농어업박물관의 역할

- 미래의 첨단산업을 소개한 미래 사회·문화 공간
  - 정보기술을 기반으로 생명공학, 유전공학, 로봇공학 등 농어업의 첨단 미래비전을 제시
  - 기후변화를 바탕으로 변화하는 농어업의 미래모습과 산업을 교육과 체험
  - 도시농장 등 도시민의 미래 농어업 산업에 참여하는 비전을 제시
- 관람객을 위한 전시, 체험, 교육을 위한 복합 문화공간
  - 농어업에 대한 전시 체험과 동시에 문화와 휴식을 겸한 공간
  - 도시민이나 비전문가들도 쉽게 즐길 수 있는 다양한 프로그램 제공
  - 어린이나 학생들을 위한 에듀테인먼트의 성격을 가진 체험공간
- 정보화 사회를 위한 정보센터의 구심적 역할
  - 농어업 분야의 미래 지향적 발전을 위한 최첨단 기술의 박물관
  - 농어업의 체계적인 조사, 연구, 관련자료 수집, 보급의 중심
  - 선진 농어업을 위한 정보센터로서의 구심적 역할

## 3. 농어업박물관의 기능 및 기대효과

- 국가 문화정책의 일환으로 국가경쟁력 증대 및 미래 지향적 국가관을 확립

- 농림축산식품부의 역할과 위상에 대한 재인식은 물론 국민의 문화적 욕구 충족 및 농어민의 자긍심 고취
- 한국을 대표하는 최초의 중앙 농업전문박물관으로서, 장차 지역별 분관 확충 및 체계적 관리의 중추적 역할
- 농어민의 위상 강화와 사라져가는 농어업문화의 계승 발전
- 국민의 농어업에 대한 의식의 향상 및 농어업 관련 연구 자료의 체계적 관리, 제공으로 농어민의 능력 향상
- 한국 농어업에 대한 과거, 현재, 미래를 위한 종합 교육의 장
- 관광명소로서의 중추적인 역할 뿐 만 아니라 농어업 체험, 교육을 통한 도시, 농촌, 어촌 간의 문화적 차이에 대한 이해 증진
- 농어업이 갖는 청정 자연환경의 중요성을 체험하고, 그 가치를 보존할 수 있는 방안 모색

#### 4. 농어업박물관의 차별화 전략

- 한국의 대표 농어업 관련 수장, 연구, 전시, 교육 중심 전문박물관인 동시에 세계적 박물관으로 자리매김
- 과거와 현재는 물론 미래를 중요시 하는 미래지향적 박물관으로 농어업의 최첨단화 된 창의적 전시를 통해 미래 농어업의 비전을 제시
- 농어업 관련 전시, 체험, 교육을 One-Stop 시스템으로 운영
- 야외전시 및 체험장 강화를 목적으로 농어업 테마공원을 조성하여 전시, 체험, 교육 프로그램의 특성화
- 독립된 어린이 농어업박물관 설치로 어린이 체험교육 효율화
- 경쟁력 있는 농어업을 유도하고, 농어업 가치를 소개하는 홍보관 운영

## **II. 전시 · 체험 콘텐츠 기본방향**

1. 전시 · 체험 콘텐츠의 기본방향 및 전략
2. 전시관별 주제 -I
3. 전시관별 주제 -II



## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

### 1. 전시·체험콘텐츠의 기본방향 및 전략

#### 1.1. 전시·체험 콘텐츠의 기본 개념

- 농어업 및 식품분야에 있어서 기술의 변화, 지역의 특징과 문화를 이해할 수 있는 종합전시
- 가고 싶은 농어촌, 살고 싶은 농어촌, 그리고 세련되고 미래 지향적인 농어촌 홍보를 위한 전시
- 농어업의 과거, 현재, 미래의 모습 제시
- 기존 박물관과 차별되는 국제적이면서 복합적 성격을 지닌 박물관
- 농어민들의 생활모습, 기질 등 농어민의 삶을 이해할 수 있는 전시
- 생태계가 파괴되고 도시화가 지속되는 현실에서 미래의 대안으로 농어업 및 식품이 중요함을 보여주는 전시
- 농어업 지역의 생활환경 및 문화적 특징을 이해할 수 있는 전시(지역성)
- 농어업의 기술 및 과학, 농어촌의 생활문화 및 철학(사람), 농어업의 비전 제시 등을 보여주는 종합 전시
- 농어업이 가지는 기존의 이미지 개선을 위한 세련된 전시
- 스토리가 있는 전시(필링-힐링-드리밍)

[표 1-1] 전시스토리의 키워드

키워드	배경	설명
필링	역사, 문화, 과거	느끼다
		배우다
힐링	혼란, 쇠퇴, 현재	치유하다
		포용하다
드리밍	도약, 첨단, 미래	꿈을 꾸다
		도전하다

## II. 전시·체험콘텐츠 기본방향

### 1.2. 전시·체험 콘텐츠 구성의 기본 방향

- 주요 관람객
  - 초등학생 및 중학생을 둔 가족(교육 효과)
  - 유년 시절을 농어촌에서 보낸 성인(향수 자극)
  - 과거 한국의 농어촌을 알고자 하는 외국인(수원의 경우는 일본인 관광객이 많음)
  - 농어업 관련 연구자
  - 농어업 종사자 등
- 전시 수준
  - 초등학교 4학년부터 중학교 3학년을 대상(초등학교 및 중학교 사회 교과와 연계한 전시)
  - 고등학교에서 성인을 대상(교육과 향수적 성격을 아우르는 전시)
- 주요 대상 시기 및 지역
  - 선사시대부터 미래의 모습까지(과거, 현재, 미래가 연속선상에 있음을 보여줌)
  - 북한을 포함한 남북한 전 지역
- 전시의 내용
  - 재미있는 전시
  - 교육이 가미된 전시
  - 감동과 꿈이 있는 전시
  - 호기심이 불러일으키는 전시
  - 오감으로 느끼는 전시
  - 기술과 문화가 복합적으로 아우러지는 전시
  - 스토리가 있는 전시(개별 전시관의 상호 연계성 강조)
  - 과거-현재-미래를 보여줄 수 있는 전시
  - 농어업 및 음식문화의 우수성을 홍보하는 전시
  - 농어촌의 생활문화 및 철학(사람), 농어업의 비전을 제시 등을 보여주는 종합 전시
  
  - 한국의 농어업과 음식문화를 대표하는 전시
  - 스마트한 전시
- 전시관 구성
  - 농업의 역사, 문화, 기술을 다루는 농업관
  - 어업의 역사, 문화, 기술을 다루는 어업관
  - 식품의 역사, 지역특색 등을 다루는 식품관

### 1.3. 전시·체험 콘텐츠의 차별화 전략

- 공간

- 하나의 주제가 아닌 농업, 어업, 식품이라는 3가지 주제를 엮을 수 있는 전시 체험 공간
- 3개의 전시 공간이 상호 긴밀한 연계성을 지닌 전시 체험
- 농어업을 이해하고, 농어업이 우리나라의 음식문화에 어떠한 영향력을 미쳤는지를 잘 보여주는 전시 체험
- 성격
  - 우리나라를 대표하는 농어, 어업, 식품을 아우르는 전시 체험
  - 국내의 농업, 어업, 식품을 보다 적극적으로 홍보하는 전시 체험
  - 북한을 포함한 전국을 아우르는 전시 체험
  - 특정 지역 및 시기가 대상이 아닌, 과거, 현재, 미래의 포괄적인 시기와 전국을 아우르는 전시 체험
- 방향
  - 과거와 현재의 모습을 토대로 한 미래 지향적인 전시 체험
  - 농어업인을 비롯한 일반인들에게 꿈과 희망을 심어주는 전시 체험
- 내용
  - 역사, 문화, 생태, 철학 등이 담겨진 전시 체험
  - 단순히 생산 기술 중심의 전시 체험이 아닌 생산 기술의 변화에 따라 인간의 삶이 어떻게 바뀌었는지를 일목요연하게 보여주는 전시 체험
  - 기존 박물관에서 다루지 않은 생태적인 내용을 강조한 전시 체험
  - 기후의 변화에 따른 농어업의 변화를 직시하고, 미래의 변화 모습을 예측해보는 전시 체험
  - 전 세계의 농어업의 현황을 엿볼 수 있는 전시 체험
- 수준
  - 누구나 쉽게 이해할 수 있는 전시 체험
  - 세계 최고의 농어업 콘텐츠를 제공하는 전시 체험
- 관람객
  - 국내의 관람객뿐 아니라 외국인들이 찾아오는 전시 체험(농어업의 세계실 및 식품관 적극 활용)
- 체험 및 교육
  - 체험 중심의 전시 및 교육
  - 계절을 활용한 전시 체험 적극 활용
  - 세시풍속 등과의 연계를 통해 농어업 및 식품을 함께 체험할 수 있는 전시 체험
  - 개별 전시관 및 전시 코너를 이용한 상설 체험장 운영

#### 1.4. 전시 체험 콘텐츠의 기대효과

- 농어업 및 식품의 이미지 제고
  - 전시된 전시 체험 내용을 통해 우리나라의 농어업과 식품을 한 눈에 이해
  - 농어업에 대한 의식이 향상되고, 세계인들에게 우리의 농어업과 식품을 알릴 수 있는

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

- 기회
  - 일반인 및 학생들이 본 전시 체험을 통해 보다 적극적으로 농어촌 및 농어업인들을 이해
  - 도시와 농어촌 간에 상호 문화교류를 통한 서로의 이해
  - 농어업인들이 자긍심을 향상
- 농어업 및 식품 관련 자료 메카
  - 산발적으로 흩어진 농어업 및 식품 관련 자료를 체계적으로 수집 전시
  - 우리나라의 대표적인 농어업 및 식품의 자료관으로서의 기능과 역할 수행
  - 교육 자료로 충분히 활용
- 우리나라를 대표하는 농어업 및 식품 문화 체험 공간으로서의 발돋움
  - 다양한 체험을 강화함으로써 여러 사람들에게 문화 체험 공간으로서의 기능과 역할을 담당
  - 체험을 통한 농어업의 기술은 물론 문화적 특징을 알림으로써 일반인들에게 좀 더 친근하게 농어업을 홍보

### 2. 전시관별 전시 주제

#### 2.1. 농업관

- 전시 방향
  - 농업의 과거, 현재, 미래 모습을 이해할 수 있는 전시
  - 농업 기술의 변화 과정을 한 눈에 볼 수 있는 전시
  - 농업 종사자인 농민들의 삶을 이해하고, 생활문화를 조명하는 전시
  - 농업 전반을 이해할 수 있는 복합적인 전시
  - 우리 농업의 우수성을 알릴 수 있는 전시
  - 시대 및 기후의 변화에 따른 주요 재배 작물의 변화 과정을 보여주는 전시
  - 미래 산업으로서 농업의 중요성을 부각시켜주는 전시
- 전시 체계
  - 농업관의 전시 체계는 농업의 과거, 현재, 미래의 모습을 한 눈에 살펴볼 수 있도록 역사실, 생태실, 미래실, 세계의 농업실로 구성되어 있다.
  - 역사실은 농업이 걸어온 길을 조명하는 공간이다.
  - 생태실에서는 농업과 관련된 농작물을 비롯해, 기후의 변화에 따른 농업의 변화 과정(작물의 변화)을 살피고, 미래는 어떠한 형태로 변화될까를 진단해 보는 공간이다.
  - 미래실에서는 미래의 농업의 모습 혹은 농촌의 모습을 주제로 전시를 할 공간이다.
  - 세계의 농업실은 대륙마다 지니는 농업의 특색을 보여주고, 우리의 농업과 어떠한 차이를 보이는가를 비교하는 공간이다.

• 전시 주제

전시실	대주제	중주제
가. 역사실	가100. 농업 기원실	농업 발생지(중동, 중국, 아프리카)
		곡식의 종류
		벼의 재배 환경 및 특징(환경, 생태적 특징)
		벼의 전파 경로(중국->한국) 및 방법
		국내 최초의 벼 출토지(우리나라)
		초창기 재배 작물 및 재배법
		유적지에서 발견된 탄화미(부여 송국리 유적)
		토기 등에 남겨진 볍씨 자국
	가200. 선사시대 (청동기)	선사인들의 삶의 모습, 주식, 주요 작물
		신석기시대의 괭이 농업
		농경문청동기에 새겨진 따비
		청동기인들의 삶의 모습, 주식, 농기구(따비, 보습)
		따비의 지역 명칭
		따비의 여러 형태
		청동기 시대의 잡곡의 종류와 출토지
청동기 시대의 수확용 도구(석도)		

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

		청동기 시대의 제분도구(갈돌, 돌확, 간단한 맷돌)
		제분 도구의 변화 과정(선사시대부터 최근까지)
		두류(양평의 역문토기에 남겨진 흔적)
		청동기 시대의 맥류
		위지 동이전의 기록(동옥저의 도작미식)
		청동기 시대의 탄화미(여주흔항리에 출토된 쌀, 부여송국리, 평양남경유원지 등)
	가300. 삼국시대	고구려의 농업(야철, 철제농기구, 평양대심리 유적지)
		백제의 농업(벽골제, 전담 보수기록, 벼농사 시작)
		백제의 수리사업 및 관계의 국가적 사업
		삼국사기 백제본기에 소개된 소택지를 이용한 벼 재배
		신라의 농업(맥류재배, 창녕비-독과 답), 고분에 출토된 철제농구, 벼겍질, 탄화미
		신라시대의 우경
		신라의 농업과 삼국통일의 관련성
		삼국사기 등에 남겨진 농업 관련 기록들
		신라시대의 치수 사업과 제방, 제방시설과 관련된 지명과 인명(밀양의 고지명 彌離彌凍-미리는 용으로 긴 것을 의미하고 미는 물을 가리키며 동은 독의 옛 이름)
		신라 진흥왕순수비에 새겨진 축관련 기록
		신라시대의 기상천문관측도(기상예측)

		이 시기에 발굴된 철제농기구(낫, 가래, 쇠스랑)
		한중일 쟁기의 변천(비교)
		철제호미 등장(양평의 북한강에서 발굴된 철제호미 소개)
		발해의 농업
	가400. 고려시대	재배작물(주요 농작물, 밭작물-오이), 재배 나무(뽕, 밤, 닥나무 등)
		농업 정책(농산 증진)과 농법
		고려의 토지제도
		국가 재정 확보와 농업
		개간농업 및墾田 사업
		삼과 모시 재배, 의류
		종묘제미-사농사(종묘관리, 보급)
		가축 농업 발달(생산력 증가)
		당시 농업을 알 수 있는 문학작품-청산별곡, 농가월령가 등
		종자 배포
민심을 얻기 위해 耕牛 대여(초창기)		
치전사업		
쟁기의 대량 생산		

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

		수도재배의 보급
		고려의 수리사업
		삼국시대의 제방 再修(벽골지, 공검지, 대연지, 의림지 등)
		고려의 화전
		루땀 및 수해 대비(기우제와 기청제 등)
		米布 화폐 사용
		흉년을 대비하기 위해 만든 고려시대의 창고(우창, 부용창, 의창)
		고려의 토지 구분(공전과 사전)
		잠업(누에치기)
		밭작물(오이, 가지, 파, 마늘, 양곡 등)
		연작법(중국 강남 농법 도입)
		고려도경에 남겨진 농업 관련 기록 소개
		중국에서의 목화씨 도입
		고려시대의 모내기법(직파 건답법, 모내기법)
		고려의 축(목)마사업 및 농우징벌(전쟁으로 인한)
		관련 농서(농상집요)
		중국에서 들어온 농서(제민요서 등)



		향약의 도입
	가500. 조선 전기	농업 정책과 농법 및 경작법(직파법, 건답직파법)
		조선 전기의 토지제도(공전제-공전과 사전)
		국가 재정 확보와 농업, 국가의 노력(관제, 권농, 수리 사업)
		생산성 증가를 위한 왕들의 노력(태종-벽골지의 중수, 세조 - 교서 발행, 성종 - 농장 장려)
		향약법 반포(중종때)
		24절기와 농업
		주요 작물(농작물, 밭작물)
		주요 과수작물(사과, 수박 등)
		벼의 수도재배 모습
		벼의 경작방식-2년3작, 단작, 혼작, 휴한, 간작 등) 밭작물의 경작방식-그루갈이, 간작
		토양의 등급(양전, 미전, 토후구진지, 습전, 건전, 박전 등)
		목화 재배 확대
		농서와 역사인물(세종대왕, 장영실)
		세종대왕의 중농정책, 농정(권농교서 내용 소개)
		세종대왕의 노력 - 천문관측, 역서법 제정, 기상관측기구
		조선전기 대표적인 농서와 이들 농서의 편찬 의도, 그리고 특징 소개 - 농사직설, 금양잡록, 양잠경험촬요(최초의 양잠서)

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

		농사기술 보급, 농사직설에 실린 농업 부분 자세히 소개
		농업과 관련된 발명품 및 농서(촉우기, 칠정산 등)
		흉년대비-저곡제도, 진대제,
		비료 및 퇴비(두엄, 인분 등), 조선시대의 거름(사람똥, 우마똥, 錄肥, 외양간두엄)
		주요 농기구(괭이, 번지 등) - 농사직설에 소개된 농기구 소개와 명칭
		조선전기 농부의 일 년 동안의 삶
		조선전기 농부의 하루의 생활 모습
		재배작물의 처리(진상품, 판매, 세금 등)
		조선시기 주요 진상품(농작물 소개-보리, 수수, 피, 조, 쌀, 콩, 능금, 앵두, 대추, 굴, 잣 등)
		제주도의 감귤재배
		농민들의 삶(세금징수, 가뭄, 보릿고개 등)
		조선전기의 목마사업
		조선전기의 양잠
		과수 및 채소재배의 증가, 이 시기의 과수와 채소의 종류, 그리고 그들의 한자 이름
		가600. 조선 후기
조선전기와 후기의 농업의 차이점		
조선후기의 수리 사업(수리공사)		
정조대왕과 농업		

		영조대왕과 농업(촉우기 배포, 수차를 제조 보급 등 생산성 증가를 위해 영조가 노력한 내용 소개)
		영조대왕과 농업, 그리고 수원
		균역법과 농업
		월령가에 소개된 농업(월여농가, 농가월령가), 상세 내용 소개(월별)
		직파법과 이앙법 비교
		농업과 관련된 실학자(박제가, 유형원, 정약용 등), 실학자들의 역할과 노력
		실학자 박제가와 그의 농업론
		임원경제지와 서유구의 농학
		주요 농서(증보산림경제, 강씨감저보, 해동농서, 북학의, 과농소초 등) 내용 소개
		구황작물의 등장(고구마, 옥수수 등)과 유입과정 소개
		인삼과 담배 등의 특용작물 재배
		농사 주기(모내기->파종까지)와 주요 농기구
		조선후기 농촌의 생활 모습
		화전농업(강원도)
		임진왜란 이후의 농촌의 실상
		조선후기에 외부에서 유입된 작물(고추, 연초, 옥수수 등)
		감자의 도래(일본에서 통신사 조엄이 가지고 들어옴) 및 보급 과정 소개
		농민운동

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

	가700. 일제강점기	일본의 농업 정책
		일제강점기 농촌의 실상
		일본인 이주 농업(촌)
		일본인 이주민 마을 현황(경기도 일대를 중심으로)
		미작의 변화 과정
		일제강점기의 일본에서 도입된 일본품종, 개량품종과 일본 재래종
		수원 농사시험장의 모습과 주요 업무
		개간 및 간척사업
		신농법 등장(과수재배 등)
		전쟁과 식량
		개량품종의 등장
		농사일기와 세부 내용
		농사 관련 인물(유달영)
		엽서에 묘사된 농촌의 모습
		신식 농기구(탈곡기, 제초기 등)의 등장
		일제강점기의 화전민의 전국 분포도
		일제의 산미증산계획과 한국의 벼 수탈
		일제의 토지 조사 사업

		축우증식	
		도입된 일본의 농법	
		일제강점기의 수리조합	
		일본의 농학교육(고등학교 대학교) 서울대 농과대학, 교육 내용	
		수원의 농림학교	
		문학작품에 묘사된 일제강점기의 농촌(상록수 등)	
		일제강점기 쌀 수탈을 위한 기간산업(철도 등)	
		일제강점기의 쌀 가격	
		최초의 화학비료 생산(1910년 부산)	
		농업을 소재로 한 잡지	
		대일 쌀 수출 현황	
		일제강점기에 발간된 농업 관련 보고서	
			해방 직후의 농업인구 현황
			해방 직후 농촌의 모습
농지개혁법(1948)내용			
해방 이후 미곡 생산 현황			
해방 이후 경작면적 변화(남한)			

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

	가800. 해방이후- 새마을운동기	종자갱신사업
		미맥증산 5개년계획 내용
		식량증산 5개년 계획 내용
		농양농사시험장
		해방 이후의 농과대학현황
		1962년 6개년 계획 중 농업 정책의 기본 목표
		비료 공장 증설(국내)
		산업화 농업(이촌향도)
		농업 기계화를 위한 계획 - 동력경운기 10만대 보유 목표 등(1972-1976)
		새마을 운동의 주요 내용
		세계 식량파동과 한국의 농업의 변화
		새마을 운동의 등장 배경
		새마을 운동과 농촌의 변화
		통일벼의 등장
		새마을 운동의 주요 성과
		쌀 생산량 변화의 추이
각종 곡식의 변화 추이		
가900. 현대	변화된 현재의 농촌의 모습(가정 및 농사재배 등)	

		신 농법과 상품작물
		현대의 농기계 및 농법
		전국 각지의 주요 특산물(지도로 표시)
		친환경 농업
나. 생태실	나100. 우리나라의 기후의 특징과 농업	대륙성기후(온, 냉대)
		계절풍
		4계절
	나200. 기후 변화의 주요 요인	태양활동의 변화
		화산과 지진
		지구 공전 제도의 변화
		화석연료 사용
	나300. 기후변화와 작물의 재배지	사과
		굴
		배
	나400. 기후 변화와 미래의 농업	미래상세전자기후도
		대체농업
		하우스농업
		지하농업

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

다. 미래실	다100. 신기술 및 신 농법(첨단 농법)	빌딩농장
		첨단농기구
		IT 농업
		첨단 농기구
		로봇 농사
	다200. 농생명실	LED-농생명융합기술
		건강식물개발
	다300. 친환경 농업	미생물을 이용한 농업
		자연광물을 이용한 농업
		벌레를 이용한 농업
	다400. 대체에너지	바이오 디젤
		바이오 에탄올
		BTL디젤
	다500. 미래의 농촌	로봇이 작물 재배
		컴퓨터가 자동적으로 제어하는 농업
	다600. 정밀농업	정밀농업이란
		정밀농업의 역사
		세계의 정밀농업 현황



		정밀 농업의 현주소(국가별-미국, 일본, 유럽)
		우리나라 정밀농업의 현주소
		정밀 농업의 주요 내용
		기존 농업과의 차이(비교) - 장단점 비교
		정밀농업의 작업 단계
		단계별 각종 기술들
		무인 소형 농기계에 의한 작업(과일 수확량 측정기, 정밀농업형 붐무기, 열매를 빨아들이는 진공수확기 등)
		휴대형 토양센서, 엽록소 측정 센서
		원격 조정 농업
		정밀 농업 지원기술들-제어기술, 정보네트워크, 사물인터넷
		정밀농업의 보완점 및 미래의 모습
		정밀축산
라. 세계의 농업실	라100. 세계의 주요 작물 및 재배 지역	밀
		벼
		목화
	라200. 아시아의 농업	중국의 농업
		일본의 농업
		베트남의 농업

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

	라300. 유럽의 농업	네덜란드 낙농업
	라400. 아프리카의 농업	케냐 등
	라500. 아메리카의 농업	미국, 페루, 아르헨티나 등

### 2.2. 어업관

- 전시 방향
  - 어업의 과거, 현재, 미래 모습을 이해할 수 있는 전시
  - 어업 기술의 변화 과정을 체계적으로 볼 수 있는 전시
  - 어업 종사자인 농민들의 삶을 이해하고, 생활문화를 조명하는 전시
  - 어업 전반을 이해할 수 있는 복합적인 전시
  - 우리 어업의 우수성을 알릴 수 있는 전시
  - 시대 및 기후의 변화에 따른 주요 어종의 변화 과정을 보여주는 전시
  - 미래 산업으로서 어업의 중요성을 부각시켜주는 전시
- 전시 체계
  - 어업관의 전시체계는 어업의 과거, 현재, 미래의 모습을 이해하기 쉽도록 역사실, 생태실, 미래실, 세계의 어업실로 구성
  - 역사실에서는 어업이 걸어온 길을 조명하는 공간
  - 생태실에서는 어종을 비롯해, 기후의 변화에 따른 어업의 변화 과정을 살피고, 미래에는 어떠한 형태로 변화될 것인가 진단해 보는 공간
  - 미래실에서는 미래 어업 또는 어촌의 생활을 주제로 전시
  - 세계의 어업실은 대륙마다 지나는 어업의 특색을 보여주고, 우리의 어업과 비교하는 공간
- 전시주제

전시실	대주제	중주제
가. 역사실	가100. 어업 기원실	어업과 인류 역사(최초 단계)
		원시인들의 수렵 채취
		어업->농업으로의 발전
		각종 화석(어류)
		하천과 강변을 따라 인류의 이동 모습

		불을 이용하여 물고기를 먹고 있는 원시인들
		야만시대의 수석(燧石)
		맨손어업
		작살, 낚시바늘, 낚시봉, 조침(골제), 궁시
		어망, 추석
		석창, 죽창
		망사, 어망(갈피)
		당시의 고기 잡는 다양한 방법(돌을 쌓거나, 물을 퍼내거나, 웅덩이를 파 넣거나, 독성의 식물을 뿌려 기절시킴)
		뗏목, 통나무배
		물고기의 영양소(단백질 보충을 위한 측면) - 굴
	가200. 선사시대	반구대 암각화
		패총(분포지와 지역들의 특징-북한 포함) 패총과 함께 발견된 도구(식도, 패륜, 장신용구, 도미와 삼치뼈)
		낚시
		돌추
		공동어업 시작(그물제작, 공동어업)
		줄무늬 토기의 분포와 어업
		고래잡이(고래뼈)
		주종종농(어업중심의 생활)
		패류채취, 조어구, 작살류, 망어구 사용
주요 어획 해조류(미역, 다시마, 김)		
가300. 부족국가시대	내수면 어업의 실상(비중이 높음)	
	해수면 어업의 실상	
	옥저의 어업 삼국지 위지전의 기록, 소금생산, 풍부한 연안 어장(연해어업시작)	
	동예의 어업 (삼국지 위지전의 기록, 해표어업, 반어 잡이, 영흥만 일대의 해표어업, 해표피의 사용처(모피, 장식용 깎개)	
	남쪽 부족국가(마한, 진한, 변한) 잠수어업시작, 어패류 채취, 다양한 해양활동, 조선술과, 향해술발달, 패총(김해)	

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

가400. 삼국시대	삼국시대 어업의 특징 어업에서 농업 생산력 증가(철제 농기구 등장), 반농반어, 조선술 및 항해술의 발달, 장보고의 활동 불교전래에 따른 어업 금지(상생금지, 어업 축소, 각종 기록(삼국사기)
	고구려의 어업 조어업(낙시어업), 담수어업에서의 어량(魚梁)등장, 어업관련 설화, 내수면 어업(연어, 송어, 잉어), 지중양식(연못), 고래어업, 어업관련 각종 문헌(삼국사기)
	백제의 어업 조공무역(수산물을 중국으로 보냄), 설화(물고기) 어업관련 각종 문헌
	신라의 어업 낙시어업, 연오랑과 세오녀 설화(해조류채취, 다시마 등), 잠수업(최초의 기록, 새끼줄을 매고 바다 속으로 들어감), 해표, 얼음 사용(식품 보장용), 경주의 석빙고와 생선 저장, 발해의 어업 다시마생산(조공품), 송어생산, 문어(건문어가 조공품), 해표 포획
	불교와 어업 관계(고려시대의 어업정책)
가500. 고려시대	왕건과 바다
	고려도경 잡속편 소개(어업)
	음식으로서의 수산물(미꾸라지, 곤포, 조개, 문어, 해초 등)
	어량어업발달, 어량의 소유(권문세가, 사점)
	근해어업(간조를 이용한 어업)
	수산물(새우, 게 등), 소금 생산
	어포(건제품)
	그물제작(疏布), 초망류(풀을 이용한 그물)
	도서지역의 어업 및 생활모습(고려도경에 묘사된 내용)
	고려사에 기록된 각종 기록(어종 관련)
	고려건축물에 등장한 각종 문양(어종 관련) - 설악산 진전사지의 오징어 무늬 기와
	각종세금(어량세, 해세, 해세등)
	어민들의 삶 복원(궁핍한 생활, 소금생산, 해산물 채취, 근해어업)
	왜구의 수탈(문헌), 공도정책

	가600. 조선전기	조선의 어업 정책
		조선시대의 각 해안의 주요 어종(동, 서, 남해안) - 세종실록지리지와 여지승람 참조
		주요 어획 어종(명태, 조기, 청어, 멸치)과 어업 모습
		어량 및 어전어업(전국의 어량 및 어전 어업 현황)
		조선시대의 독살 어업
		그물어업(취줄기, 면사그물, 마사)
		주목망, 종선망, 후릿그물, 지인망, 방렴
		낙시어업, 마취어업(하천)
		일본인들의 침탈어업(도서지역)
		조선의 하천어업(은어, 누치, 쏘가리, 성어 등)
		조선전기 어촌의 생활모습(소금생산)
		조선전기 섬 지역의 생활모습(강화도, 농업, 어업, 소금생산, 목장 등)
		어전(시전에서서의 어전), 어획, 어종의 유통 경로(바다 ->포구시장 ->보부상(상인) ->소비자)
	진상품으로서의 어종	
	가700. 조선 후기	빙장선의 출현
		어업에 대한 인식
		저장 및 보관
		서해안의 조기어업
		조선후기의 청어업
		관련 도서(자산어보, 우해이어보, 난호어목지)
어획 어종의 유통경로		
새우어업		
어촌지역 주민들의 생활모습(남자-어업, 여자-그물제작 등)		

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

		상품으로서의 어종
		자망과 연승
		동해안의 명태어업(함경도)
		중국과 일본인들의 어업(우리 근해에서의) - 각 나라별 좋아하는 어종(일본, 중국, 한국)
		대구어업
		유통과정, 포구(포구시장), 파시
		각종 해조류(우뭇가사리, 해삼, 전복)
		잠수어업
		고래의 회유(포경어업)
		해세(어장세, 선세 등) - 균역사목 내용 소개, 각 지역의 세금 현황
		어전어업과 독살어업, 어획 어종
		자연 생산
		그물제작 과정 및 매매
		주요 그물(중선망, 지인망, 자망, 망선망)
		양식업(어패류, 해태)
		수산물 가공(건조, 염장 등)
		어촌계
		제사의 증가와 어종
		각종 문서(어업 관련)
		각 지역의 어업과 어구(경기도, 강원도, 황해도, 충청도, 전라도, 경상도, 함경도, 평안도)
		일본의 어업 침투의 역사(조선-일제)
		일본인들의 불법 어업과 밀어
		중국인들의 어업(한국 근해에서의)과 밀어
	미국인 내어	
	러시아인들의 포경어업	
	영국인들의 내어	

가800.  
개화기와  
일제강점기

		일본인들의 이주어업과 이주어촌(울산방어진 등)
		일본인 어민들의 이주 이유
		이주에 따른 어업 및 어촌의 변화
		어종의 가공(어유, 통조림)
		일본인들에 의한 신식 어업 및 도구의 도입(발동선, 해태양 식업 등)
		당시 어민들의 생활모습(일제강점기)
		일제강점기의 조기어업
		한일합방 이후의 우리 어업의 변화(어업에 관한 협정)
		일제강점기 어획 어종의 유통 경로
		일제강점기 대표 어업(아지, 고등어, 삼치 어업 등)
		안강망의 도입
		일제강점기의 포경업
		엽서에 소개된 주요 어항(부산, 총무, 군산, 원산 등)
		가900. 해방 이후
	발동선 및 기계배의 등장	
	갯벌어업	
	대형어선의 등장	
	조기 어업의 쇠퇴	
	어종의 수요 증가	
	해방 이후의 어업 정책	
	신문에 소개된 해방 이후의 어촌	
	분단 이후의 어업	
	가1000. 현대	연근해어업
		양식어업
		갯벌어업
		원양어업

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

		수산물유통
		어판 장에서의 경매
		어촌의 생활 모습(염전, 잠수업 등)
		잠수어업
		한국인들이 좋아하는 음식(어종)
		수산자원의 활용(의학, 공업, 웰빙식품 등)
나. 생태실	나100. 어종의 시대별 변화 양상	조선후기
		일제강점기
		해방이후
		현대
	나200. 생태계 변화의 주요 요인	기후의 변화
		도구의 변화
		어업 범위의 확대
		환경오염
	나300. 개별 어종들의 생태적 특징	오징어
		명태
		조기
		청어
	나400. 동서남해안 지역의 어종의 변화	미래상세전자기후도
		동해안
		서해안
		남해안
다. 미래실	다100. 바다목장	바다목장이란
		한국의 바다목장
		세계의 바다목장
	다200. 친환경	외해양식



	어류 양식	IT기술 양식
		무항생제 양식
	다300. 남극, 북극 어업 개발	남극 어업 기술
		북극 어업 기술
		쇄빙선
	다400. 바다 환경과 어업	바다환경변화
		어종의 변화
		어족보호
	다500. 해양 탐사	유전
		천연가스 등
라. 세계의 어업실	라100. 세계의 주요 어종	청어
		고래
		삼치
		해삼
	라200. 어종과 관련된 세계의 독특한 음식	스시
		청어
		홍어
	라300. 아시아의 농업	중국의 어업
		일본의 어업
		동남아시아의 어업
	라400. 유럽의 어업	북유럽 어업
		지중해 어업
	라500. 아프리카의 어업	동아프리카의 어업
		남아프리카의 어업
		서아프리카의 어업
	라600. 아메리카의	북미어업

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

	어업	남미어업
	라700. 호주의 어업	호주 어업
		뉴질랜드 어업

### 2.3. 식품관

- 전시 방향
  - 우리나라의 음식문화를 총체적으로 이해할 수 있는 전시
  - 지역별 음식문화를 이해할 수 있는 전시
  - 우리 음식문화의 우수성을 알릴 수 있는 전시
  - 미래 산업으로서 음식문화의 중요성을 홍보하는 전시
- 전시 체계
  - 식품관의 전시체계는 우리 음식문화의 역사와 특징을 한 눈에 살펴볼 수 있도록
- 전시 주제

전시실	대주제	중주제
가. 음식문화 변천실(조 선시대 전까지)	가100. 수렵, 채집시대	전기 구석기의 주요 식량 들짐승, 산짐승 바닷가의 조개류 및 어류 산야에 자생한 열매나 구근 ※사냥하는 모습, 나무열매 등을 채취하는 모습 등(원시 도구)을 전시
		사냥도구 - 주먹도끼, 찌르개, 활의 출현(지경도 유적)
		요리도구 - 밀개(가죽이나 비늘을 굽는 도구)
		물고기 잡이 도구 - 찌르개
		후기 구석기 시대의 주거와 생활 - 동굴생활
		후기 구석기 시대의 유적과 그들의 식량 - 검은모루 동 굴, 평양시 상원 유적, 평산궁 해상일 동굴 모습 복원(사 슴과 누렁이, 노루 뼈)
		후기 구석기 시대의 사냥법(투창법, 활쏘기 사냥, 물이사 냥, 사냥개 동원 사냥)
		후기 구석기 시대의 어로와 채집(석장리 유적-고래, 물고 기, 자라 등을 새긴 벽화 복원), 뼈낚시
		후기 구석기 시대의 산나물(고비, 고사리, 쑥, 개암 등을 채집)
		천막주거(굴포리 유적)

		모닥불 사용(재사용) - 고기구이
	가200. 신석기시대 -청동기시대	농업시작(잡곡재배 - 기장, 조, 피)
		황해도 봉산국 지탑리 유적(탄화된 낱알)
		콩과 팥의 재배
		본격적인 벼농사 시작
		취락의 형성과 오곡 재배
		오곡의 배합으로 균형 있는 식사 시작(혼용음식 - 3000년 전부터 시작)
	가300. 고대	갈판과 갈돌 - 낱알이 껍질을 벗기고 분쇄하는 도구
		확돌과 절구
		발형토기 - 끓여서 먹는 도구
		술 빚기(과일 주 - 향아리에)
		전병(지진떡) - 갈돌을 불에 달구어 사냥으로 잡은 짐승의 비계 기름으로 지짐(원초적인 떡)
		돌판에 볶은 미숫가루(낱알과 콩을 갈아서 볶음 음식)
		잿불에 구운 군밤, 청대콩
		메밀개떡(메밀가루를 꿀물에 섞어 죽을 순 것을 잿불 속에 떨어뜨린 다음 어느 정도 이었으면 재를 털어버린 음식)
		된죽(토기에서 끓인) - 나물과 조개류를 섞은 죽 - 도제 손가락 출토
		시루의 등장(나진 초도 패총에서 출토된 시루)
		찜 음식(떡과 생선 등)
	가400. 철기시대	농업(벼농사)을 중시하는 국가 출현
		부여의 영고 - 옥곡재배, 토저(마) 재배
고구려 - 간수, 좌식, 장양(발효식품가공)		

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

		옥저 - 옥곡경작
		예 - 농사, 마포, 양잠
		삼한 - 뽕나무, 배와 큰방 생산
		보리농사 전파(본격적으로 보리 재배)
		어패류 - 패총(굴), 소금, 각종 생선뼈(도미, 삼치 등)
		채소 - 쑥과 마늘류와 마
		과일 - 밤, 배, 잣, 산딸기, 머루
		가축 - 마가, 우가, 저가, 구가, 견가
		세미계(꿩고기)
		발표식품 가공- 장양(술빚기, 장담기, 채소절임)
		저장 음식 - 생선(소금)
		맥적(고기구이- 양념거리)
		삼국시대의 시루- 찐 음식, 고기찜, 어패류 찜
		찬목법 발화(나무 마찰)
	가500. 삼국시대	쌀, 보리, 밀, 콩, 녹두 등의 곡물 재배
		무쇠술 보급
		말의 전래
		백제의 쌀의 주식화
		신라의 보리농사(문헌기록 소개)
		도정, 제분용구(확돌, 절구, 맷돌, 방아, 디딜방아 구비)
		고구려 안악 2호분의 벽화의 디딜방아
		입식주방(안악 3호분)
반(그릇)		
부뚜막(안악3호분) - 고구려와 신라의 한데 부뚜막(신라의 도제 아궁이, 고구려의 철제 아궁이)		
본격적인 시루의 사용		
증속한 찰밥 오곡밥(찰밥으로 제를 지냈다는 기록)		

		여러 가지 떡(지진떡, 찢떡, 친떡)
		감주(식혜) - 수로왕의 후손이 선조에게 올린 제물(감주)
		무쇠 술의 일반화(보편화)
		발효식품 기술의 발달
		상용 식품으로서의 발표식품(술, 기름, 장, 시, 혜, 포사용 및 문화 정착)
		왕비의 폐백품목(쌀, 술, 기름, 장, 시, 혜 포)
		술 - 고구려의 고약주, 양조법 발달, 수수보리로 만든 술
		신라시대의 양조법 - 쌀 1섬에, 누룩 4말 등
		술의 종류 - 막걸리, 맑은 술
		어패류의 젓갈
		채소절임
		산채김치, 가지, 무김치
		달래, 마늘, 마늘쫑 등의 절임
		포(생선, 조기, 고기 포), 술의 안주와 제사음식
		각종 생선 구이와 찜, 나물
		차의 전래
		식생활 양식 - 주식과 부식 구분, 일일 삼식 문화(왕)
		손님대접과 연회
		안압지에서 발견된 식탁용 칼
		가배(추석)과 연회
		연회와 가무
		국가 제사의 제물(선농제, 중농제, 우사제 등이 제사 음식 - 양, 소)
		사가의 제물(술, 감주, 떡, 밥, 차, 과)
	가600. 고려시대	떡 제조기술의 발달(꿀물을 내려서 찢 설기떡, 고려 울고, 고려의 백설탕, 청애병)
	떡 수단과 전병(단자병, 차수숫전병)	

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

	약시 발달(고려시대의 약식)
	환과류(과정류)의 발달과 성행(유밀과, 유밀과의 쓰임새, 유밀과의 모양)
	다식(고려시대의 다시 제조법과 종류)
	국수(성찬음식)
	상화(밀가루를 솔로 반죽해서 고기 등의 소를 넣어 만든 만두)와 만두(만두가 기록된 문헌-쌍화점, 고려사 등)
	차의 성행(진다례와 다방)
	다촌과 차의 종류, 객관에서의 차 대접
	동지의 팔죽(목은집 기록)
	고려의 과일 - 밤, 복숭아, 잣, 포도, 굴
	고려의 채소(재배채소, 산나물, 들나물, 송이버섯, 표고버섯, 느타리버섯, 싸리버섯)
	뜰 안에서 키운 채소와 음식(무 짱아찌와 동치미, 가지 요리, 박과 박나물, 오이, 아욱)
	토란국과 순채냉국
	두부를 넣고 끓인 갠(국, 찌개)
	생선의 밑반찬
	주로 먹었던 생선(미꾸라지, 전복, 새우, 게, 굴, 다시마 등)
	동치미 등 고려시대의 김치와 특징
	고려시대의 술(청주, 탁주, 소주, 과일주, 약용주)
	소주의 도입

		공설주점과 원의 개설
		고려의 목축과 고기음식(목장 경영과, 유우소), 설야먹적, 설령당
		육식에 대한 풍조 변화(금지->선호)와 그 이유
		고기의 증가에 따른 후추 수입의 증가
		고려의 젓갈
		몽골의 침략과 음식문화의 변화(순대 등)
		제례규범에 따른 제사음식의 차이
		객관의 일상식 대접
		객관의 증설과 연희 모습 복원
나. 향토(지역) 음식실	나100. 음식 관련 자료실	규합총서에 나타난 유명 토산식품과 지명
		규합총서에 나타난 요리의 종류
		음식디미방에 나타난 요리의 종류
		조선시대의 식품상의 종류와 취급상품
	나200. 평안도	온밥, 평양냉면, 내포종탕, 순대, 전어된장국, 노티, 콩비지, 닭죽, 어죽, 어복쟁반, 강량국수, 굴린만두, 도리탕, 홍미반, 메밀국수, 평안도순대, 호박만두, 빈대떡, 강냉이국수, 돼지머리편육, 무청곰
	나300. 함경도	가릿국, 회냉면, 동태순대, 두부회, 콩부침, 원산잡채, 세끼미국수, 감자막가리만두, 도루묵구이, 감자지짐, 다시마냉국, 북어전, 수수죽, 처넵국, 행적, 감자국수, 닭섭산적
	나400. 황해도	김치밥, 김치적, 밀낭화, 청포묵, 송어회밥, 방떡, 되비지장, 조개으름비빔밥, 행적, 수수죽, 조기죽, 해주교반, 연안추탕, 개구리구이, 갱국, 들깨잎자반, 잡곡전, 흥해도고기전
	나500. 강원도	메밀막국수, 감자전, 붕어찜, 송어회, 초당두부, 안흥찐빵, 황태해장국, 쏘가리 매운탕, 한우, 산채비빔밥, 문진정어리짐, 부어식해, 도토리묵, 찰수수밥, 방풍죽, 오징어불고기, 올챙이묵, 처넵전, 취쌈, 콩나물잡채, 콩죽, 토장아욱

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

		국수, 팔국수, 호박범벅, 지뉴아리장아찌, 취쌈, 고구마범벅, 다시마튀각, 동태국이, 석이볶음
	나600. 경기도, 인천	개성편수, 개성순대, 개성만두, 수원쇠갈비, 수원천랍탕, 광주해장국, 호박고지, 냉콩국수, 칼싹두기, 종갈비짬, 오징어회, 옥수수범벅, 찞不理조림, 호박선, 호박범벅, 미나리강회, 콩치된장찌개, 두릅선, 쌀밥, 민물매운탕, 부대찌개, 물텀벙, 장어구이, 강화순무, 밴댕이회
	나700. 서울	신선로, 장국밥, 설렁탕, 잣죽, 육포, 어포, 흡합포, 흑임자죽, 국수장국, 메밀만두, 편수, 국화전, 도미짬, 솔비빔, 선지국
	나800. 충청도	콩나물밥, 녹두죽, 고추젓, 굴냉국, 흥어어시육, 공주장국밥, 호박지, 무지짐이, 계장, 김자반, 아욱국, 말린묵볶음, 모시조개냉이국, 미꾸라지회, 가축나물, 청포묵국, 웅어회, 썩범벅, 상어짬, 충주내장국, 울갱이국, 어죽, 토면, 공어회, 꽃게매운탕, 호두과자, 어리굴젓, 쟁만두
	나900. 경상도	닭칼국수, 마산미더덕짬, 우렁짬, 단풍콩잎장아찌, 동래파전, 풍양비빔밥, 안동건진국수, 대구육개장, 대구허채반, 우모포, 마른문어쌈, 무밥, 무두부생채, 미역흡합국, 상어구이, 영덕큰게해장국, 우영잎자반, 청어구이, 풍양돔짬, 해파리회, 김치밥국, 불고기, 과메기, 물회, 간고등어, 안동식해, 호박엿, 더덕구이, 잉어짬, 아귀짬, 충무김밥, 대구탕, 재첩국, 갈비짬(함양), 진주비빔밥, 경북단술, 고등어회
	나1000. 전라도	연포탕, 두루치기, 붕어조림, 보릿국, 꼬막무침, 꿀뚜기무우생채, 떡갈비, 대나무통밥, 흥어삼합, 장흥삼합, 짬뽕어탕, 갓김치, 굴비백반, 남도식 한정식, 전주비빔밥, 콩나물국밥, 추어탕, 풍천장어, 백합죽, 풀치, 겨자잡채, 김치르미, 못김무침, 뽕장어구이, 병어회, 생미역탕, 전주천어탕, 죽순채, 조갯살전유어, 우렁죽, 깨죽, 콩나물냉국
	나1100. 제주도	애저, 옥돔죽, 쟁마농, 돼지새끼죽, 바르국, 방떡, 유무냉국, 초기죽, 메밀저베기, 고사릿국, 물망회, 전북소라회, 툇냉국, 버섯전, 양에무침, 빙떡, 옥돔미역국, 말고기, 뽕국(모자반국), 갈치미역국, 전북죽, 자리물회, 쟁불고기
다. 세시 음식실	다100. 봄	나이떡, 개구리알, 화전, 밴댕이, 웅어, 어채, 고기만두, 미나리 강회, 수면, 화면, 진달래 화채, 탕평채, 미나리나무르 유엽병, 증편, 장미전,



	다200. 여름	복날음식(삼계탕, 낙지, 육개장), 민어회, 썩떡, 수리취떡, 수리취 절편, 유두밀떡, 밀국수, 수단, 옥추단, 익모초, 제호탕, 보리수단, 밀쌈, 구절판, 민어탕
	다300. 가을	토란국, 울단자, 인절미, 국화전, 난로회, 썩국, 배화채와 배숙, 밤단자, 오려송편, 화양적, 누름적, 유자화채, 고사떡, 신선로, 연포탕, 변씨만두, 강정, 밀단고, 애탕, 애단자, 타락죽
	다400. 겨울	떡국, 오곡밥, 부럼, 약밥, 팔죽, 골동면, 냉면, 복쌈, 백가반, 귀밝이술, 전약, 골동반
라. 의례 음식실	라100. 출산 의례	미역국, 백설기, 출산시 먹지 말아야 할 음식(낙지, 닭 등)
	라200. 성인식	전통 성인식 음식(공밥)
	라300. 혼례	국수, 갈비탕
	라400. 환갑례	국수
	라500. 상례	팔죽, 국수
	라600. 제례	헛제사밥, 지역별 제례상(안동, 충청도 등 비교)
마. 발효 음식실	마100. 장	간장(겉장, 막간장, 어간장), 된장(토장, 막된장, 막장, 즈장, 청국장(청국장, 담복장), 고추장, 쌈장, 고추장, 청태장, 두부장, 비지장, 생치장, 어육장, 팔장, 지례장, 생황장
	마200. 김치	김치 - 배추통김치, 보김치, 백김치, 총각김치, 깍두기, 쉬박지, 부추김치, 비늘김치, 호박지, 오이소박이, 풋배추김치, 열무김치 국물김치 - 동치미, 나박김치, 장김치, 오이지 기타 - 갯김치, 파김기, 고들빼기김치, 깻잎김치
	마300. 젓갈	가다랭이내장젓, 게알젓, 꼴뚜기젓, 멸치젓, 명란젓, 바지락젓, 백소새우젓, 새우젓, 성게젓, 송어젓, 아미젓, 어리굴젓, 오징어젓, 은어내장젓, 전복젓, 점새우젓, 조기젓, 창란젓, 갈치젓, 황새기젓
	마400. 장아찌	두부장과, 오이갑장과, 오이통장과, 미나리장과, 무장과, 마늘통장아찌, 무말랭이장아찌, 깻잎장아찌, 가지장아찌
	마500. 술	문배주, 법주, 과하주, 두견주, 소주, 이강주, 노산주, 사마주, 홍주, 막걸리
바. 후식 및 부식실	바100. 떡	찐떡 - 백편, 승검초편, 꿀편, 녹두편, 숙편, 찰편, 수리치떡, 느티떡, 무시루떡, 석탄병, 잡과병, 물호박떡, 두텁떡, 판 시루떡, 썩설기, 쇠머리떡, 송편 친떡 - 인절미, 수리치인절미, 수리치절편, 개피떡, 골무떡 삶은떡 - 찹쌀경미, 수수경단

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

		<p>지진떡 - 흰색주악, 승검초주악, 은행주악, 대추주악, 참살부꾸미, 석이주악, 진달래꽃편, 수수부꾸미, 화전</p> <p>단자 - 석이단자, 대추단자, 썩구리단자, 은행단자, 방단자</p> <p>기타 - 약식, 중편</p>
	바200. 한과	<p>유밀과 - 약과, 만두과, 매작과</p> <p>유과류 - 강정, 산자, 방산과</p> <p>정과 - 연조정과, 도라지정과, 생강정과, 인삼정과, 유자정과, 행인정과</p> <p>다식 - 송화다식, 녹말다식, 흑임자다식, 승검초다식, 박다식, 쌀다식, 진말다식, 콩다식, 깨다식</p> <p>숙실과 - 밤초, 대추초, 생강란, 울란, 조란, 잣박산</p> <p>과편 - 앵두편, 살구편, 오미자편, 복분자편</p>
	바300. 음료	식혜, 수정과
	바400. 옛	물엿강정, 땅콩엿강정, 콩엿강정, 깨엿강정
	바500. 부식살	고구마, 감자, 소나무껍질
	바600. 화채와 차	화채, 차
사. 친환경/웰빙음식실	사100. 죽	흰죽, 팔죽, 녹두죽, 콩죽, 흑임자죽, 잣죽, 호두죽, 호공죽, 행인죽, 울자죽, 장국죽, 무리죽, 콩나물죽, 대추죽, 밤죽, 잣죽
아. 밥상 비교실	아100. 조선시대 왕의 밥상	조선시대 임금이 먹었던 밥상을 전시. 임금이 특별히 좋아했던 음식을 소개하고 어떤 연유로 그런 음식을 좋아했는지를 다양한 자료 제공
	아200. 조선시대 서민의 밥상	일반적인 서민들의 밥상과 그들이 주로 먹었던 음식을 소개.
	아300. 전라도 양반가의 밥상	전라도 양반가의 밥상이 어떠한지를 보여줌. 계절에 따라 바뀌는 음식도 전시.
	아400. 경상도 양반가의 밥상	경상도 양반가의 밥상이 어떠한지를 보여줌. 계절에 따라 바뀌는 음식도 전시한다.
	아500. 서울 양반가의 밥상	서울 양반가의 밥상이 어떠한지를 보여줌. 계절에 따라 바뀌는 음식도 전시.
	아600. 일제강점기 서민의 밥상	일제강점기 서민들은 무얼 먹고 살았는지를 보여줌

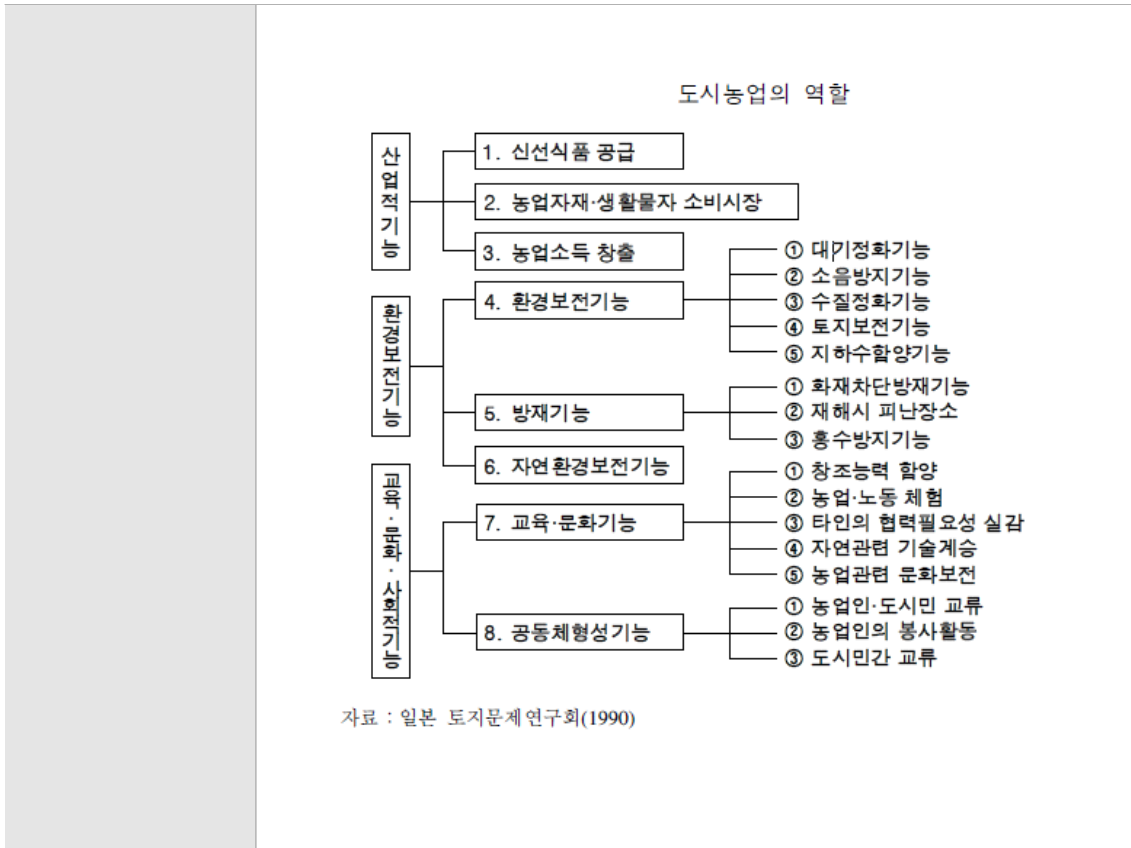
	아700. 한국 전쟁 때의 서민의 밥상	한국 전쟁 때 서민들은 무얼 먹고 살았으며, 당시의 음식 문화의 실상을 보여줌.
	아800. 오늘날의 밥상	오늘날 우리의 밥상을 소개. 직위별, 연령별 표준 음식 식단을 보여줌. 관람객이 본인의 밥상을 차려보고 영양상으로 문제가 있는지 없는지를 진단해 봄.
자. 한식의 국제화실	자100. 비빔밥	우리나라를 대표하는 음식인 비빔밥, 불고기, 김떡순, 삼겹살을 소개하고, 이들이 외국에서 어떠한 대접을 받고 있는지를 보여줌. 한식의 세계화를 위해 어떠한 노력을 해야 하는지도 보여줌.
	자200. 불고기	
	자300. 김떡순	
	자400. 삼겹살	
차. 음식의 명인실	차100. 김치장인	김치장인이 어떠한 방법으로 김치를 담그는지, 그리고 그것은 다른 김치와 어떻게 다른지, 그리고 그만의 비법을 간접적으로 공개.
	차200. 굴비장인	굴비장인은 어떠한 방법으로 굴비를 담그는지, 그리고 좋은 굴비를 만들기 위해 장인만이 지닌 비법 내지 방법을 소개.
	차300. 간고등어 장인	간고등어 장인은 어떠한 방법으로 간고등어를 만드는지, 그리고 어떻게 하면 맛난 간고등어를 만들 수 있는지를 소개.
	차400. 제사 음식 장인	몇 개의 종가를 선별하여 집안의 제사를 이끄는 종부를 소개하고, 그녀가 준비하는 제사음식을 소개.
	차500. 전통주 장인	술을 잘 담그는 장인을 소개하고, 그가 좋은 술을 만들기 위해 어떠한 노력을 하는지 등을 소개.
	차600. 한과 장인	한과를 잘 만드는 장인은 어떤 방법으로 한과를 만드는지 소개. 장인만이 알고 있는 비법도 소개.
	차700. 젓갈장인	젓갈 장인을 소개하고, 젓갈을 잘 만들기 위해 어떠한 방법을 택해야 하는지를 보여줌.

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

### 2.4. 미래의 농업

#### 2.4.1. 미래의 농업의 발전방향

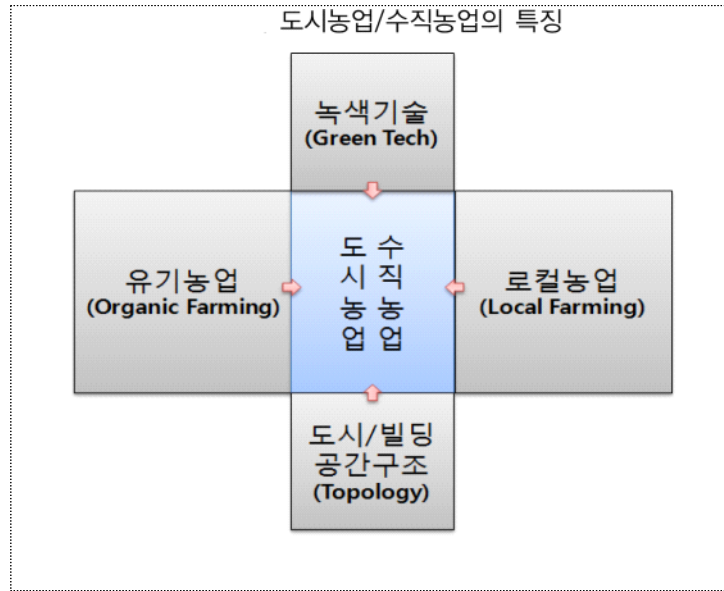
<p>식량공급수단으로서의 농업</p>	<p>미래사회에서도 인간생존에 필수적인 식량공급과 식량공급수단으로서의 농업의 역할은 지속</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 환경보전농법의 개발: 기존의 다(多)투입 다 생산 농법을 유지할 경우 자연생태계 파괴와 자원고갈로 인한 생활환경의 악화</li> <li>• 인류가 필요로 하는 식량 확보와 생태계 균형 유지를 도모할 수 있는 “환경보전농법” 개발 요구             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 세계 곡물생산량: 17억8천만 톤(1990년, 미농무성 추계) 식량 빈곤국에 대한 해결방안</li> <li>- 선진국에서 식량부족 국가에 대해 유지중인 원조방식을 탈피해 식량 자급이 가능한 시스템 공급</li> <li>- 경제 원조를 통해 식량부족 국가의 자생력을 키워 구매력 향상 유도</li> </ul> </li> </ul>
<p>생명산업으로서의 농업</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업생산에 있어서 적자생존을 바탕으로 한 경제 합리주의가 지배함</li> <li>• 인류는 몰(沒)인간적인 농업을 지속할 수 없게 되었으며 자연생태계의 조화를 유지할 수 있는 농업으로의 변신 요구</li> <li>• 농업이 식량생산 뿐 아니라 그 자체가 지니는 환경자정(自淨) 기능을 포함하는 다수의 비경제적 역할을 통해 인간 삶의 질을 결정하는 &lt;생명산업&gt;이라는 인식 부각</li> <li>• 환경보전농업을 통한 양질의 농산물 생산을 위한 요구는 수요 측면에서도 제기되고 있음(식품 소비의 고도화와 함께, 더 안전한 농산물을 선호하는 건강 지향적 소비패턴 확대)</li> <li>• 미래의 농업은 기존의 식량생산이라는 경제적 역할수행에 있어서 수요측면으로부터 “생명산업”으로의 위상정립을 강요받게 됨</li> <li>• 미래의 농업은 최우선적으로 각 지역에 주어진 생산여건 하에서 가장 효율적으로 생산될 수 있는 농산물을 공업의 원리가 아닌 농업순환의 원리에 따라 생산할 수 있도록 조직할 필요가 있음</li> </ul>
<p>도시농업의 비전과 과제</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래의 농업은 단순 식량생산을 탈피해 다원적 기능 수행</li> <li>• 도시농업은 소비지에 인접한 지역에서 행해지고 있다는 점에서 환경보전이나 재해방지, 경관형성 등 다원적 기능 중시</li> <li>• 도시농업은 소비지에 인접해 있다는 점에서 판매 면에서 상대적으로 유리. 하지만 도시지역에서는 지가 상승이나 환경 규제가 농업경영을 압박해 농업성장에 장애요소가 되기도 함</li> </ul>



### 2.4.2. 도시 농업의 발전방향

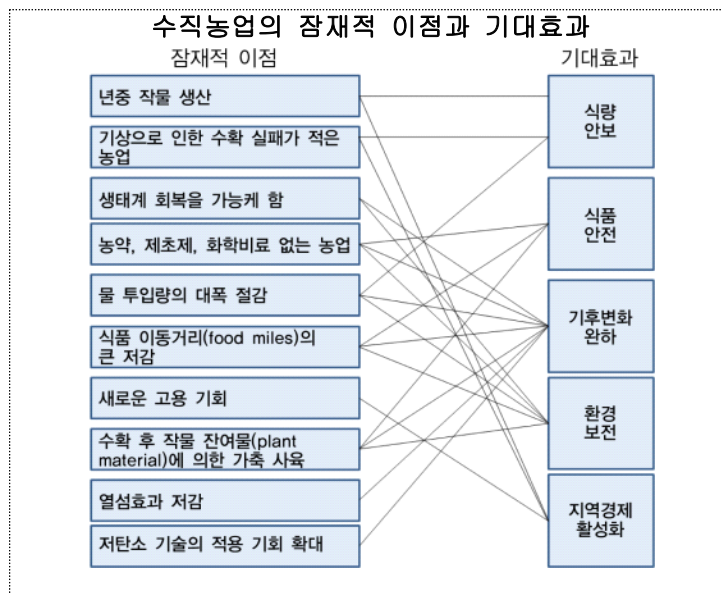
<p>도시 농업의 개념 및 특징</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도시농업의 개념 및 특징                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 도시농업은 도시에서 수행되는 농업으로 점형(point type) 분산농업과 수직농업으로 구분</li> <li>- 점형 분산농업은 도시 내 텃밭, 주말농장, 옥상농장 등 자투리 땅에서 이루어지는 소규모의 분산적 농업</li> </ul> </li> <li>• 고령층 참여가 두드러지며 일부 선진국에서는 도시 라이프 스타일로 정착 중</li> <li>• 수직농업은 도심 혹은 근교에서 고층건물 구조(Vertical topology)에서 농작물에 물과 영양소를 투입하는 자체 시스템을 갖추어 수행되는 농업                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수직농업의 이상적 모델은 도시 빌딩의 수직적 구조에 녹색기술을 적용하는 모델</li> <li>- 유기농 및 로컬농업이 도시 내부로 들어오는 개념도 포함</li> <li>- 수직농업은 곡물, 채소, 과일 뿐 아니라 육류, 어류까지 생산 가능</li> <li>- 수경재배(hydroponics), 공중재배(aeroponics) 같은 선도적 온실기술 활용</li> </ul> </li> </ul>
---------------------------	--

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

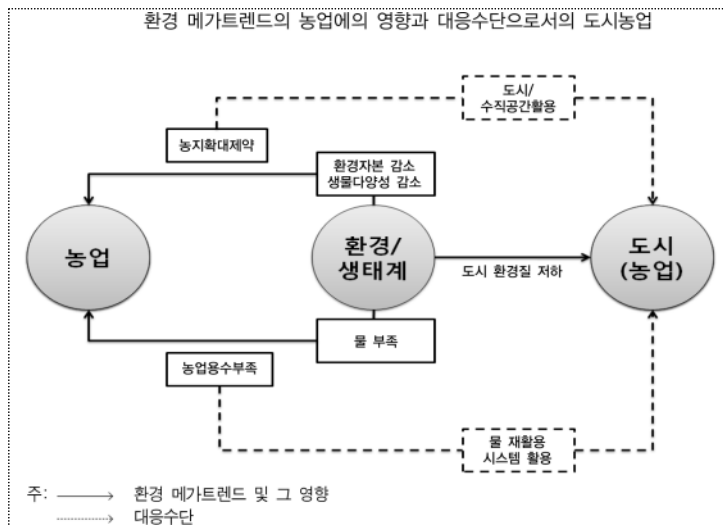
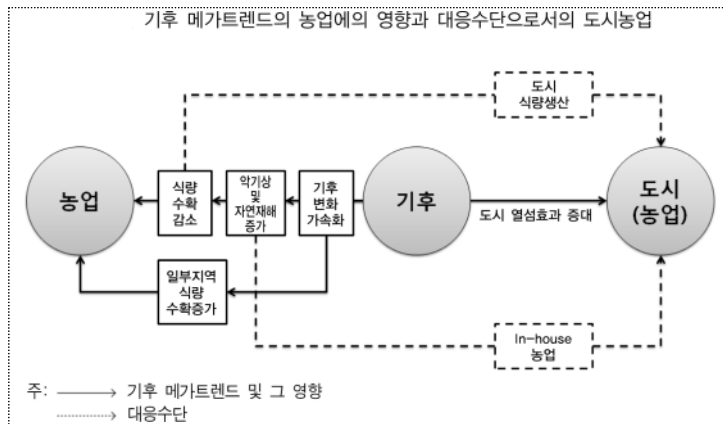
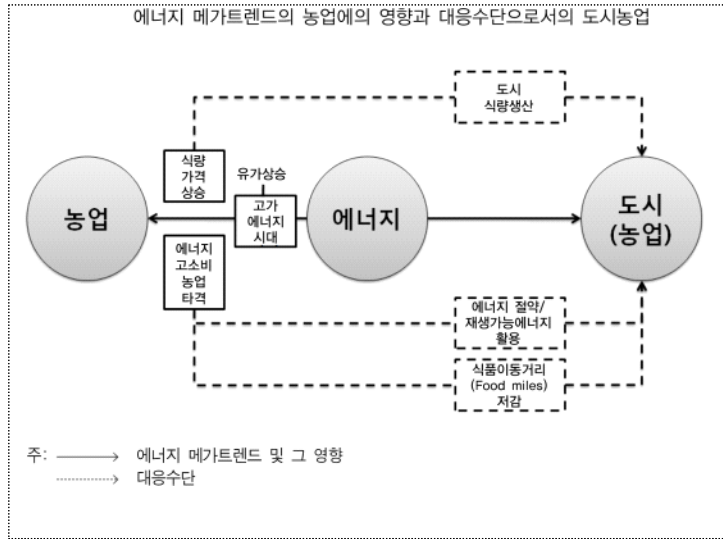


- 수직농업의 이상적 모델은 녹색기술을 적용하며 유기농업 및 로컬농업이 도시 안으로 들어오는 모델

도시농업의  
잠재적 이점



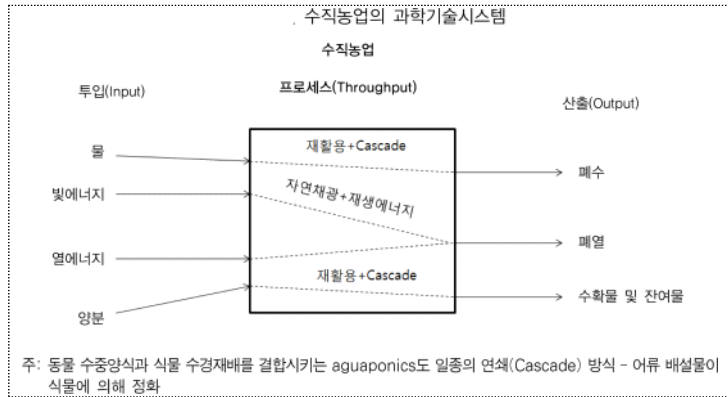
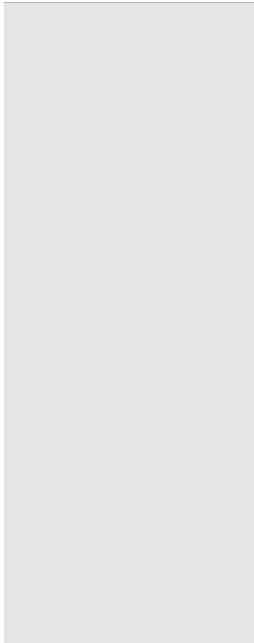
- 사회, 경제, 환경 메가트렌드 대응 수단으로서의 도시농업
  - 도시농업은 사회, 경제, 환경 메가트렌드의 수단으로 잠재력 보유
  - 도시농업과 수직농업은 고가 에너지 시대, 기후변화 가속화 및 환경자본 감소(물 부족 등), 인구구조 변화(수반되는 농업 노동력 감소 등) 같은 메가트렌드에 대응 잠재력
  - 도시농업은 화석연료 의존 농업에서 탈 화석연료 농업으로의 패러다임 전환에 기여
- 도시농업은 미래 창의사회에서의 가정과 직장의 개념 변화 초래



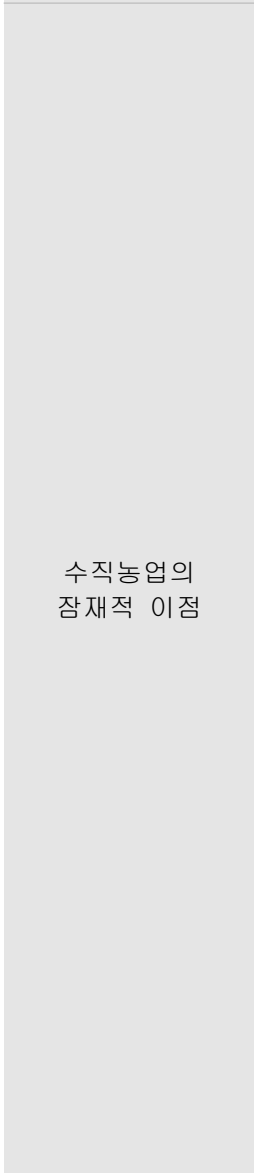
## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

	<p style="text-align: center;">인구 메가트렌드의 농업에의 영향과 대응수단으로서의 도시농업</p> <p>주: ———&gt; 인구 메가트렌드 및 그 영향      - - - - -&gt; 대응수단</p>
<p style="text-align: center;">도시농업의 전망과 미래 과학기술의 과제</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래 농업은 글로벌 이슈 해결에 이바지하고 기존 농업의 문제점을 최소화 하는 방향으로 나아갈 전망             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미래 환경변화에 따라 기존 농업에 도시농업의 보완적 역할 기대</li> </ul> </li> <li>• 도시농업, 수직농업의 구체적 발전을 위해서는 사회경제적 메가트렌드의 영향을 토대로 발전계획 수립             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유가상승, 인구 고령화, 지구 온난화, 물 부족, 도시 부동산 가격 하락의 폭과 속도가 클수록 도시농업은 탄력을 받을 전망</li> <li>- 저탄소 녹색사회 패러다임의 조기 실현과 인간의 조화를 추구하는 그린 휴머니즘(Green Humanism)의 부각은 도시농업에 힘을 실어줄 것임</li> <li>- 미래의 녹색 콤팩트 도시(Green Compact City)의 보편화는 도시농업 추세와 상응</li> <li>- 유기농과 로컬농업의 품을 선호하는 시민, 소비자의 소비패턴 변화가 확산되면 도시농업의 행보 확대가 예상됨</li> </ul> </li> </ul>
<p style="text-align: center;">수직농업의 과학기술시스템</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수직농업 과학기술시스템은 투입(Input)-프로세스(Throughput)-산출(Output) 요소로 구성</li> <li>• 투입요소는 물, 빛 열에너지, 양분이며 산출요소는 수확물, 잔여물, 폐열, 폐수 등</li> </ul>

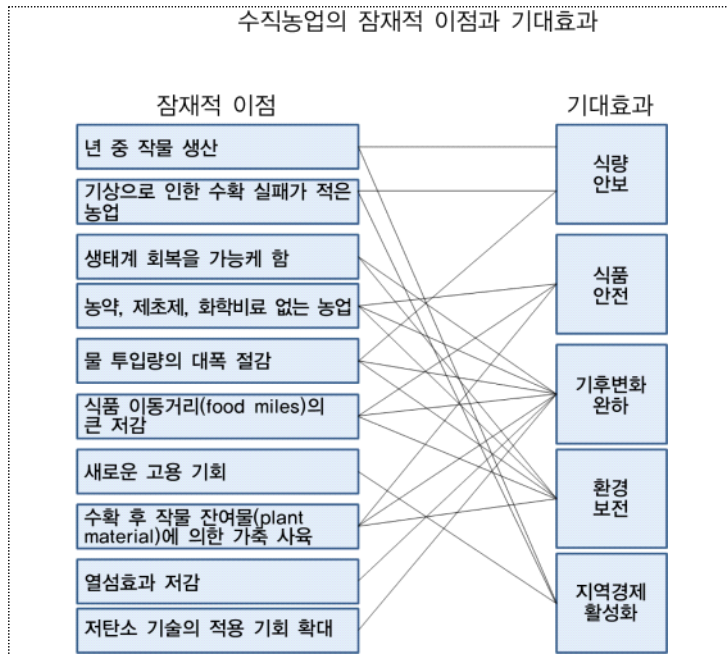




- 투입과 산출 사이를 연결하는 이상적 과학기술 프로세스는 자연 물질 이용 및 재활용, 자연에너지 활용, 연쇄적(Cascade) 접근 방식 적용임
- 수직농장에는 농작물 보호막이 설치되며 공간을 효율적으로 배치하여 최대의 수확량을 거두도록 구조화



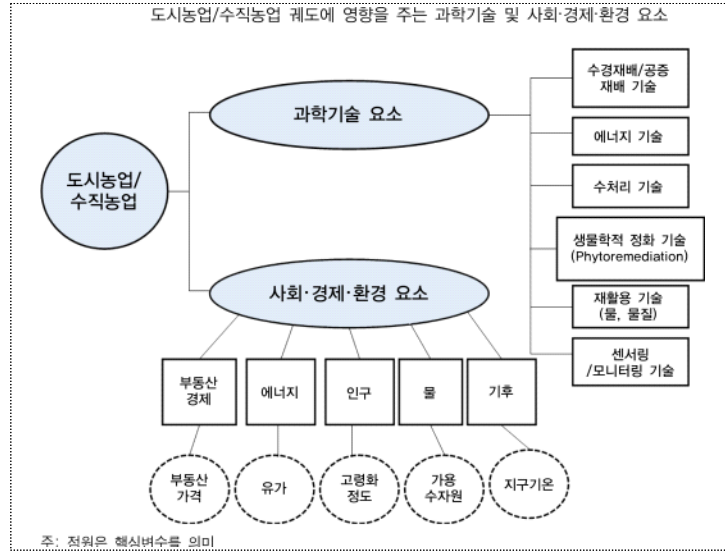
- 수직농업에서는 연중 작물생산이 용이해짐
  - 작물에 따라 생산성 증가
  - 시장 수요(계절수요)에 맞춘 농산물 품종 변경용이
- 기상요인에 따른 수확실패 감소
- 생태계 회복에 기여
  - 수직농장을 통한 식량생산은 기존 농지의 자연 상태 복원에 기여
  - 생물 다양성 회복과 온실가스 흡수량 확충에 기여



- 농약, 화학비료 없는 농업 실현
  - 식품 안전에 기여, 유기농업 확산에 기여
  - 화학비료 투입 낮춤은 온실가스 배출 낮춤에도 기여
  - 명확한 농산물 이력관리가 가능(재배과정 포함)
- 식품 이동거리의 감소
  - 농작물의 가격 경쟁력과 신선도 유지에 용이

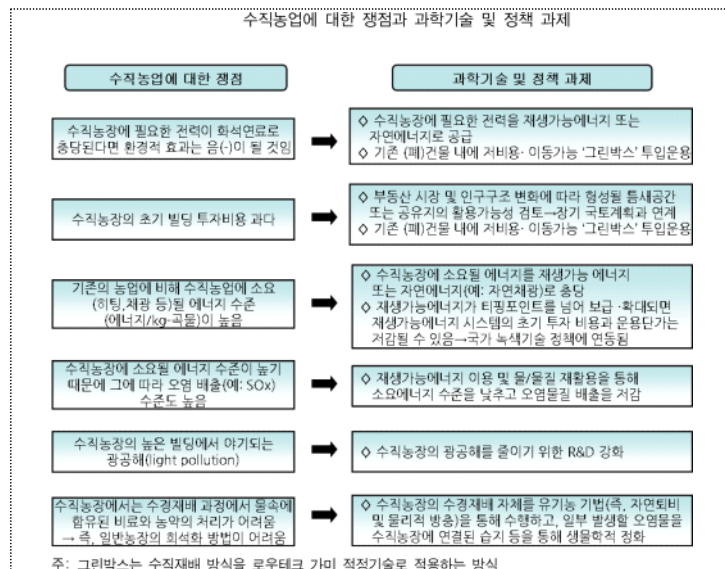
# II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

- 온실가스 낮춤 및 환경 보호에도 도움이 됨



- 농업용수 투입량 감소
  - 이용된 농업용수의 재활용과 배수가 거의 없는 농업으로 수자원 절약에 기여
- 새로운 고용기회 창출
  - 수직농장에서는 편리하고 쾌적한 작업환경 구현이 가능하여 전통적인 농업에서의 노동기피 현상을 줄일 수 있음
  - 수직농장에는 경영자, 농업관리 전문 인력, 에너지 및 재활용 전문 인력, 농작물 재배와 수확, 모니터링, 분류와 판매를 담당하는 인력이 고용됨
  - 아파트, 레스토랑, 병원 등이 수직농장에 연결되어 부가적 고용 유발 가능성
- 수확 이후의 작물 잔여물을 이용한 가축 사육 가능성
  - 수직농장에서 재배한 작물의 잔여물을 이용하여 에너지 전환 가능(바이오 가스 생산 등)
- 수직농업은 열섬 효과를 저감할 뿐만 아니라 저탄소 녹색기술 적용 기회를 확대함
  - 수직농장을 통해 환경기술, 재생에너지 활용 기술 등이 확산

• 도시농업의 비전



도시농업의 과제	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농지의 장기적인 보전</li> <li>• 텃밭농원 공급 확대</li> <li>• 소비자, 생산자 교류 확대</li> <li>• 도시농업의 계획적인 진흥</li> </ul>
----------	--

### 2.4.3. 스마트 농업의 현황과 발전 방향

스마트 농업의 개념	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최근 우리 농업의 성장을 위해서 전통적인 생산방식에서 탈피해 1차(생산 및 가축사육 등)x2차(가공, 유통)x3차(체험, 관광)=6차</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p>스마트 농업 적용 분야</p> <p>농축산물 1차 + 식품종자 + 유종분류 + 2차 + 3차 + 컨버전스 = 6차+α</p> <p>생명산업 바이오소재, 바이오메스, 신재생에너지</p> <p>스마트 농업 (IT 접목)</p> <p>BT, CT, GT</p> </div> <p>산업으로 농업의 범위 확대</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업은 6차 산업에 BT(생명공학기술), ET(환경공학기술) 등을 포함하여 6차+α 산업으로 성장 중</li> <li>• 농업이 6차 산업으로 발전되기 위해서는 스마트 농업이 중요한 역할 담당</li> <li>• 스마트 농업은 농축산물의 생산, 유통, 소비, GIS 및 농촌지역의 정보와 결합되어 농업, 농촌의 가치를 증대시키는 역할을 함</li> </ul>
스마트 농업의 구현, 농업·농촌의 신성장 동력원 창출	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스마트 농업을 통해 비용절감 방안으로 생산 정밀화와 경영선진화 요구             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 생산정밀화는 농수축산 현장에서 RFID/USN 기술 접목, 최적 생산(사육)환경을 조성하고 농작업의 자동화를 통해 생산비 감소 가능</li> <li>- 경영선진화는 생산과정에서 정밀농업을 통한 품질의 균일화 및 효율적인 경영 계획을 활용한 경영비 절감과 영농의 수월성을 추구할 수 있음</li> </ul> </li> <li>• 스마트 농업의 확대를 통해 소비안정성 및 소비자 잉여 창출 가능. 유통과정에서 RFID/QR 코드 기반의 농산물 생산·유통·소비 단계 이력관리를 통한 소비안전 관리 체계가 마련될 수 있으며, 소비자 만족도 향상</li> </ul>

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

	<div data-bbox="544 244 1273 636" data-label="Diagram"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업·농촌 부문에 일자리 창출 및 지역경제 활성화 가능. 스마트 농업이 지역의 부존자원, 지역 특산물, 지역의 특성 등을 융합시켜 시너지 효과를 가져 올 수 있도록 작용되어야 함</li> </ul>
스마트 농업과 유통	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농산물 유통부문의 스마트 기술은 다른 산업의 유통이나 물류의 선진화된 체계를 벤치마킹하는 방식으로 추진되고 있음             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공급 사슬관리나 전자거래, 물류정보화 등은 제조업 부문에서 정착된 기술로 이를 농산물 부문에 도입하는 방향으로 시도되고 있음</li> </ul> </li> <li>• 타 산업 분야에서 보편화된 기술이 농산물 유통 분야에 빠르게 정착되지 않는 기술 요인과 경영 요인으로 구분할 수 있음             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 농산물은 시간이 경과하면 양적, 질적 감소가 발생하므로 유통 과정에서 적절한 품질유지가 중요. 수송 중 놀리거나 부딪혀 상품성이 저하되는 경우도 빈번히 발생</li> <li>- 제조업에서 통용되는 기술 체계라도 쉽게 부패하고 품질이 저하되는 물리적 특성 때문에 농산물의 유통에는 도입하기 어려운 문제를 내포</li> </ul> </li> <li>• 농산물의 표준화 수준이 공산품에 비해 현저히 미진한 것도 농산물 유통에서 스마트 기술을 도입하기 어려운 요인</li> <li>• 농산물 유통과 물류 분야의 스마트 기술을 도입하기 위해선 타 산업의 성공 요인만이 아닌 물리적 특성이 상이한 농산물 유통의 특성을 동시에 고려해야 함</li> </ul>
스마트 농촌	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농촌의 활력과 발전을 위해 IT 기술을 활용하여 농촌관광, 귀농·귀촌지원, 농촌생활 지원, 농촌교육, 농촌복지, 농촌자원의 효율적 활용과 수요자와 원활한 네트워크 소통을 위해 첨단화된 농촌으로 변신 요구</li> <li>• IT 기술이 융합된 농촌을 제대로 이용할 수 있도록 농촌주민을 대상으로 IT교육 제공과 기반시설 구축</li> <li>• 농촌의 스마트 인프라 구축을 통해 미래 농촌의 비전과 생산, 유통, 소비의 신개념 농업기반 구축</li> </ul>

2.4.4. 신기술과 미래 농촌사회

<p>한국 농업의 당면 과제</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리나라는 1978년 쌀 자급을 달성한 이후 ‘증산 시대’에서 상업 농 시대로 변모. 1990년대 농산물 시장개방의 영향으로 국내 농업생산이 양적인 성장에서 질적 성장으로 변화하는 단계</li> <li>• 2000년대 들어 한국 농업의 당면한 과제는 산업으로서의 농업총 생산액이 정체. 개방화에 대응하여 국가경쟁력 수준의 향상 미흡. 전업농이라도 농업경영의 자립이 어려움.</li> </ul>																									
<p>한국 농업의 개선방향</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업성장의 지속성 확보             <ul style="list-style-type: none"> <li>- UR 협상 타결 등 농산물 개방에 대응해 농촌사회의 불안을 해소하고 농업경쟁력 제고를 위해 대규모 재정투자 시행</li> <li>- 신기술에 기반 한 농작물 재배기술 확보 및 신품종 육성</li> </ul> </li> </ul> <div data-bbox="564 696 1294 1070" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">농업생산액의 품목별 추이</p> <p style="font-size: small;">주: 아래부터 식량, 채소류, 과일류, 특작, 축산순임. 자료: 농림부, 「농림업주요통계」.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 산업으로서의 경쟁력 제고             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 농산물에 대한 소비자 수요의 고급화에 따라 가격차별화 확대</li> <li>- 품질경쟁력을 향상시켜 농업을 중심 산업으로 육성할 수 있는 방향 제시</li> <li>- 소비자 유통이 대형 유통업체 중심으로 개편됨에 따라 상품 자체의 경쟁력 보다 적기, 적소, 적량공급 등 마케팅 능력 향상 요구</li> </ul> </li> <li>• 농업소득의 증대와 전업농의 자립경영 실현             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 벼농사는 자립경영규모를 기준으로 시산하면 생계유지 보다 소득균형 규모가 크기 때문에 벼농사는 이론적으로 자립경영이 성립할 수 있는 조건 구비</li> <li>- 농가 스스로 독립경영 형태의 생산-유통 구조를 마련할 수 있는 제도, 행정, 인프라 구축 필요</li> </ul> </li> </ul>																									
<p>기술농업을 위한 미래전략</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 적정규모의 R&amp;D 투자             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선진국 기준 농업 GDP의 2배 이상을 연구개발 예산으로 편성</li> </ul> </li> </ul> <div data-bbox="564 1626 1294 1877" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">농림분야 연구개발예산 추이 (단위: 억원)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>2003</th> <th>2005</th> <th>2007</th> <th>2008(P)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>계</td> <td>2,906</td> <td>3,512</td> <td>3,928</td> <td>4,651</td> </tr> <tr> <td>농림부 (농림기술개발)</td> <td>609 (421)</td> <td>694 (450)</td> <td>699 (426)</td> <td>1,116 (735)</td> </tr> <tr> <td>농촌진흥청</td> <td>1,914</td> <td>2,402</td> <td>2,660</td> <td>2,860</td> </tr> <tr> <td>산업청</td> <td>383</td> <td>416</td> <td>560</td> <td>675</td> </tr> </tbody> </table> <p style="font-size: small;">자료: 농림부.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 첨단기술의 현장 활용과 산업화에 대한 정책지원 요구. 특히 개발이 완료된 신기술을 농업인들이 신속하게 활용할 수 있도록 기술보급, 수용을 위한 정책 강화</li> <li>• 기술농업에 대한 공감대가 확산되어 기술개발과 현장 활용이 지</li> </ul>	구분	2003	2005	2007	2008(P)	계	2,906	3,512	3,928	4,651	농림부 (농림기술개발)	609 (421)	694 (450)	699 (426)	1,116 (735)	농촌진흥청	1,914	2,402	2,660	2,860	산업청	383	416	560	675
구분	2003	2005	2007	2008(P)																						
계	2,906	3,512	3,928	4,651																						
농림부 (농림기술개발)	609 (421)	694 (450)	699 (426)	1,116 (735)																						
농촌진흥청	1,914	2,402	2,660	2,860																						
산업청	383	416	560	675																						

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

속될 수 있는 품토 조성(이러한 여건이 갖추어진다면 농업 R&D 투자도 확대될 수 있음)

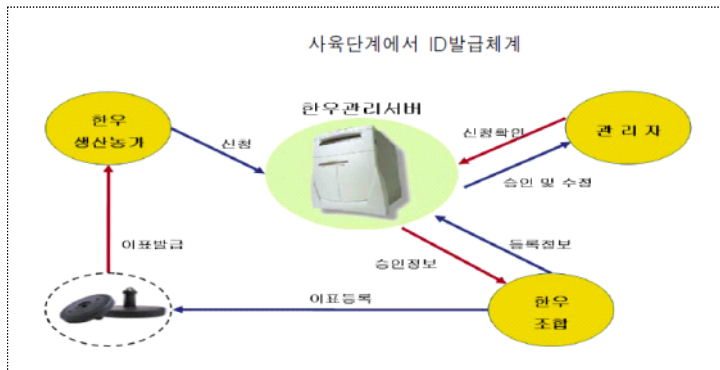
- 농업 R&D는 국가 차원의 필수 생물자원 확보에 기여
- 고품질 농산물 생산기술 발전에 기여
- 고부가가치 창출을 위한 가공, 유통기술 발전에 기여
- 농산물 생산 및 농업경영 고도화에 기여
- 환경 및 자원 보전형 농업기술 발전에 기여
- 농업관련 기업의 경쟁력 강화에 기여

- 딸기 고설(高設)수경재배
  - 딸기는 과채류 중 고소득 작물로 1990년대 후반부터 노지재배 면적이 감소하는 대신 시설재배 면적 증가 양상
  - 딸기는 다른 과채류에 비해 생육속도가 낮아 적은 연료비로 겨울철 시설재배 가능
  - 딸기는 키 작은 작물로 빈번한 수확작업 등을 불편한 자세로 유지
  - 유럽과 일본 등에서는 암면재배 방식의 수경재배 등을 통해 재배면적 확대(작업이 용이한 성인 신장 높이 시설과 수경재배 환경 결합)
- IT, BT활용 한우생산 이력제도 기술
  - 식별 및 활용이 용이한 한우 개별시스템의 개발
  - 한우 개체식별번호와 생산 각 과정의 정보가 효율적으로 결합될 수 있는 정보 관리체계 개발
  - 집약된 정보의 분석을 통한 브랜드 생산성 향상 방안 제시
- RFID 기반의 쇠고기 이력추적 시스템 개발 및 운용

미래 농업 신기술 사례



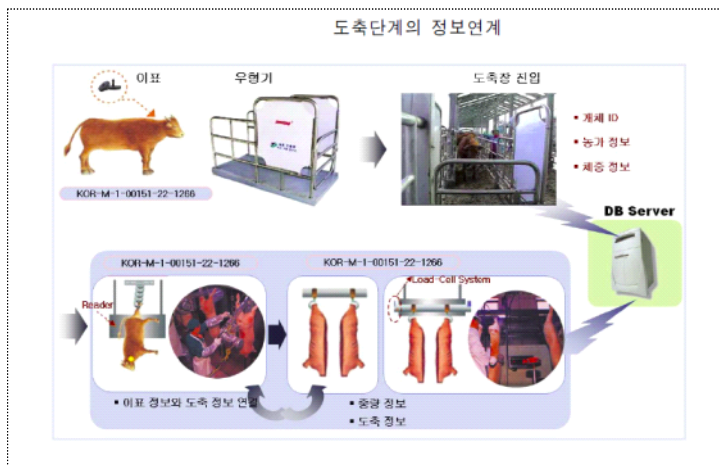
- 한우 개체관리 시스템



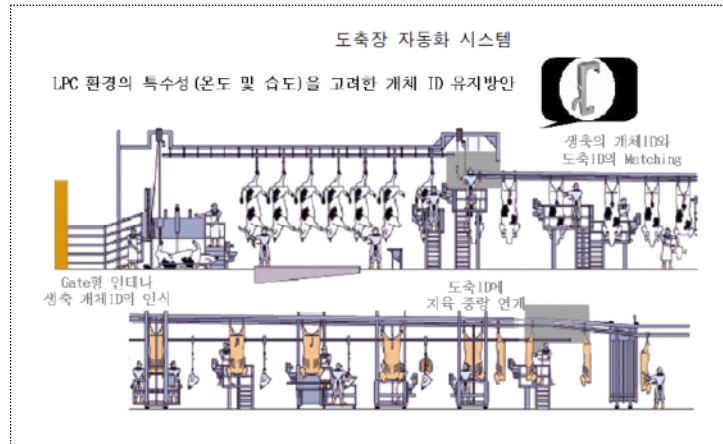




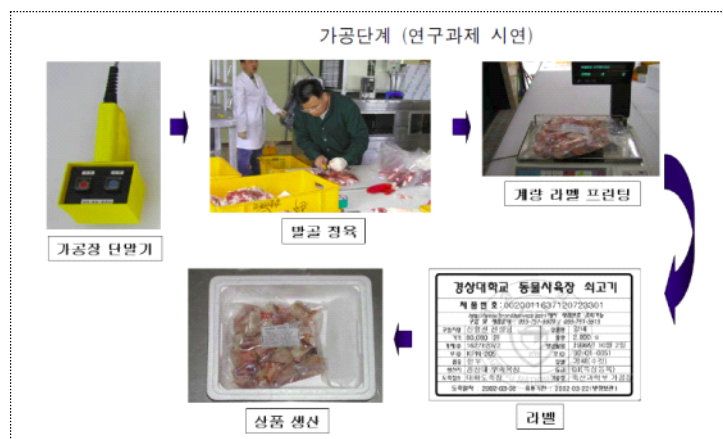
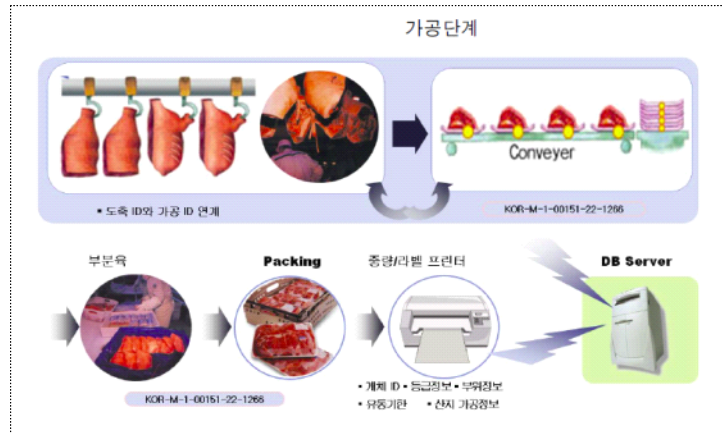
• 도축단계의 정보연계 시스템



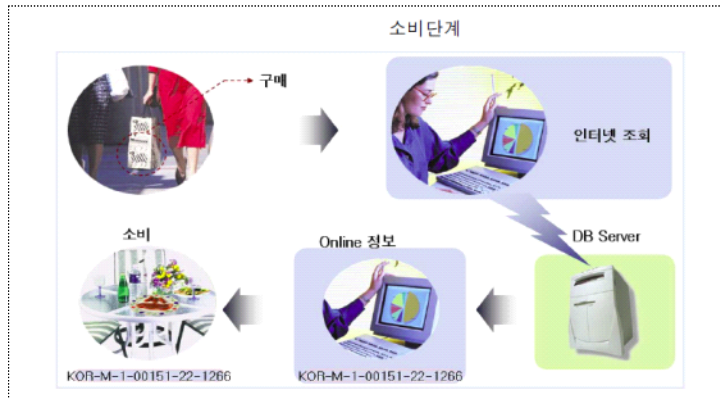
## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향



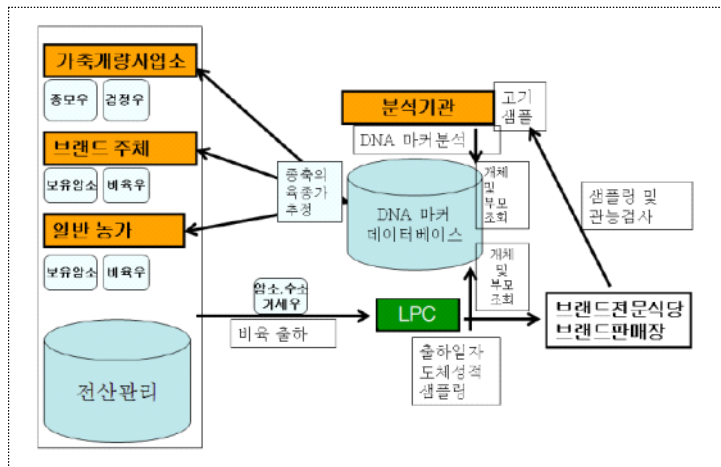
- 가공, 유통단계의 정보연계 시스템







• 품질개량



상 품 명 : 경상대학교 한우(등심)  
 제 조 사 : 경상대학교 학교기업 GAST  
 출 시 일 : 2005. 5  
 제품특징 : 저장성 및 육색 향상을 위한 MAP 포장 및 라벨포장생산이력, DNA유전전단 및 건강검진 결과 제공  
 매출실적 및 향후 전망 : 별도 제시



상 품 명 : 경상대학교 한우(안심)  
 제 조 사 : 경상대학교 학교기업 GAST  
 출 시 일 : 2005. 5  
 제품특징 : 저장성 및 육색 향상을 위한 MAP 포장 및 라벨포장생산이력, DNA유전전단 및 건강검진 결과 제공  
 매출실적 및 향후 전망 : 별도 제시

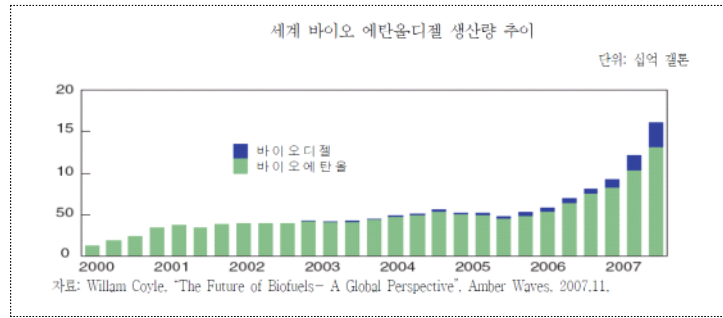


상 품 명 : 경상대학교 한우(채끝)  
 제 조 사 : 경상대학교 학교기업 GAST  
 출 시 일 : 2005. 5  
 제품특징 : 저장성 및 육색 향상을 위한 MAP 포장 및 라벨포장생산이력, DNA유전전단 및 건강검진 결과 제공  
 매출실적 및 향후 전망 : 별도 제시

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

### 바이오 연료의 개발

- 국제 원유가격의 상승, 화석연료의 고갈과 함께 대체 에너지 확보의 중요성 가중
- 현재 미국, 브라질, 유럽연합의 BIO 연료 생산량이 세계 생산량의 90% 차지
- BIO 연료의 생산량 증가가 화석연료를 대체할 수 있다는 희망으로 제시되기도 하지만, 동시에 연료용 곡물 수요 증가가 곡물 가격 상승에 부정적 요소로 작용



- BIO연료의 성공 가능성
  - BIO연료의 경쟁력을 결정짓는 중요요소는 원료가격임
  - BIO연료 생산과정에서 발생하는 부산물을 이용해 가격 경쟁력 향상
  - BIO연료를 생산할 수 있는 다양한 원료 개발

브라질의 바이오 에탄올 개발 사례

국가	원료		2007년 생산량 천만 배럴 리터)		혼합 비율 목표
	바이오 에탄올	바이오 디젤	바이오 에탄올	바이오 디젤	
브라질	사탕수수, 대두, 야자유	피마자씨	18,800.2	242.6	에탄올 25% (2007년) 디젤 2% (2008년 초반) 디젤 5% (2013년)
캐나다	옥수수, 밀, 카사바, 단수수	동물성 지방, 식물기름	1,000.1	96.1	에탄올 5% (2010년) 디젤 2% (2012년)
중국	옥수수, 밀	식물기름, 자트로파	1,600.1	113.2	에탄올 10% (5개 성)
EU	밀, 기타 곡물, 사탕무, 와인, 알콜	평지씨, 헤바라기, 대두	2,303.0	6,556.0	수송용 연료 중 바이오연료 비중 5.75%(2010년), 10%(2020년)
인도	당밀, 사탕수수	자트로파, 야자유(수입)	400.1	45.4	에탄올 10% (2007년 후반) 디젤 5% (2012년)
인도네시아	사탕수수, 카사바	자트로파, 야자유	0.0	407.7	바이오 연료 10% (2010년)
말레이시아	없음	야자유	0.0	328.6	디젤 5% (2011년) 디젤 차량 및 산업용 차량에 디젤 5% 의무화 계획
태국	당밀, 카사바, 사탕수수	야자유, 식물기름	300.2	260.4	2011년까지 에탄올 10% 비중 2배 목표(가격 인센티브 제공)
미국	옥수수	대두, 기타 유지작물, 동물성 지방 등	24,600.3	1,682.6	2012년 바이오연료 사용량 284억 리터, 2022년까지 재생가능한 에너지 사용량 1,363억 리터 제시

자료: F.O. Licht, USDA

### 곤충의 식량자원화

- 현재 지구상에는 약 130만종의 곤충 서식
- 인류는 오랜 과거부터 곤충을 수분 등의 매개물로 이용(꿀벌과 나비의 수분)
- 현대 농업에서 곤충의 기능과 가치 증가
- 식량, 관광자원 등 곤충을 활용한 새로운 산업분야 등장

국내 곤충산업 시장 규모(2010)

활용분야	대상곤충종류	시장규모 (억원)	
		2010	2015추정
화분매개용	뒤강벌, 가위벌, 꿀벌	540	880
친직용	무당벌레, 진딧물파리, 칠레이리응애 등 34종	230	300
학습용, 애인용	장수풍뎅이, 사슴벌레, 꽃무지 등 50여종	400	540
이벤트	나비류, 반딧불이 등	400	560
사료용, 의약품	동애들에, 풍뎅이유충, 거미, 거머리 등	-	700
합 계		1,570	2,980

자료: 한국농촌경제연구원, 한국인물형외과벌 화분매개 시장규모, 2010.

국내 곤충산업 현황

사육농가 및 업체수	유통업체수	곤충표본 및 응용생산업체수	생태원 및 체험학습장수	곤충관련 연구소
232	72	20	59	12

• 곤충산업의 영역



• 방제용 곤충산업




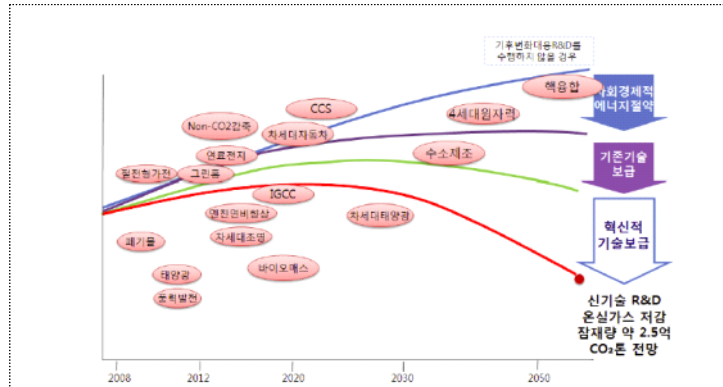
• 곤충의 복합 이용 사례



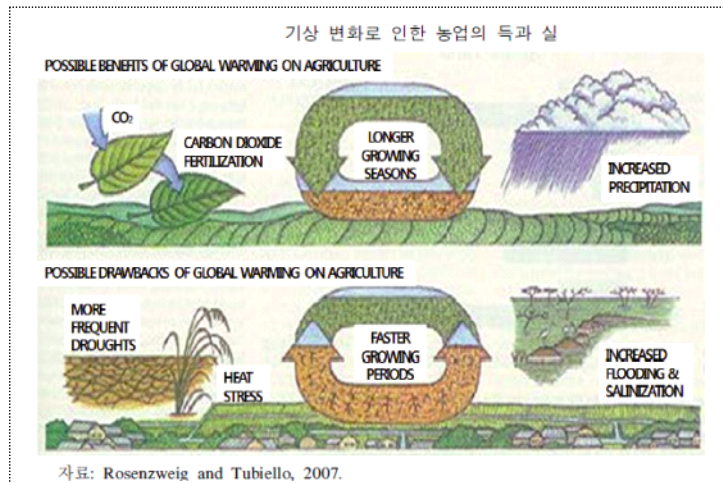
## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

### 2.4.5. 신기술과 미래 농촌사회

<p>신(新)농업혁명</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업발전의 역사             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1차 농업혁명(Neolithic Revolution), 1만 년 전</li> <li>- 이집트 농업혁명(Muslim Agricultural Revolution), 10세기, 도시의 확대와 함께 이슬람 전성기 농업이 경제의 핵심을 차지</li> <li>- 영국 농업혁명(British Agricultural Revolution), 18세기, 도시화가 극대화 되면서 공장을 중심으로 도시화 가속, 농업은 효율성을 위해 과학기술을 이용한 농업혁명 발생</li> <li>- 녹색혁명(Green Revolution), 20세기, 제2차 세계대전 이후 영농에 비료를 사용하면서 농업생산량 급증</li> <li>- 신 농업혁명(New Agricultural Revolution), 20세기 초, 양질의 식품과 단백질 섬유질이 포함된 신 농산물 생산방법이 개발되면서 농업이 신 성장 동력으로 부상</li> </ul> </li> <li>• 에코(ECO) 농업의 시작</li> <li>• 기후산업이 미래 신 농업혁명 주도</li> <li>• 물 부족의 대안으로서 신 농업혁명의 부상</li> </ul>
<p>신 농업혁명으로 유입된 산업</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 배양육(Cultured Meat, meat without animals, in-vitro meat); 세포배양 기술로 생산한 육류             <div data-bbox="560 943 1289 1357" style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 5px 0;">   </div> </li> <li>• 알지(algae, 미세조류); BIO연료의 원료로 각광             <div data-bbox="560 1406 1289 1733" style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 5px 0;">   </div> </li> <li>• 해수농업; 바닷가와 같이 전통적인 농업생산이 불가능한 곳에서 경작가능한 작물을 개발하고, 이를 통해 농산물을 재배함으로써 식량 확보, 온실가스 경감 등을 추진</li> </ul>
<p>기후변화 대응</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지구 온난화와 기상이변에 대응하기 위한 신 농업생산기술 개발</li> </ul>



자료: 기후변화 대응 국가연구개발 중장기 마스터플랜(현재호, 2009)



자료: Rosenzweig and Tubiello, 2007.

- 물 부족을 대비한 농업기술 개발과 물 관리기술의 확보

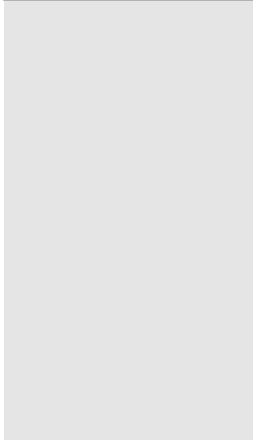
- 식물공장(Plant Factory): 인공적으로 빛, 온도, 습도, 이산화탄소, 양분을 식물성장의 최적의 조건으로 관리
- 작물재배에 전기, 화학, 기계설비, IT 등 첨단기술 활용
- 자연환경에 제약을 받는 기존 농업의 한계 극복



식물공장의 등장

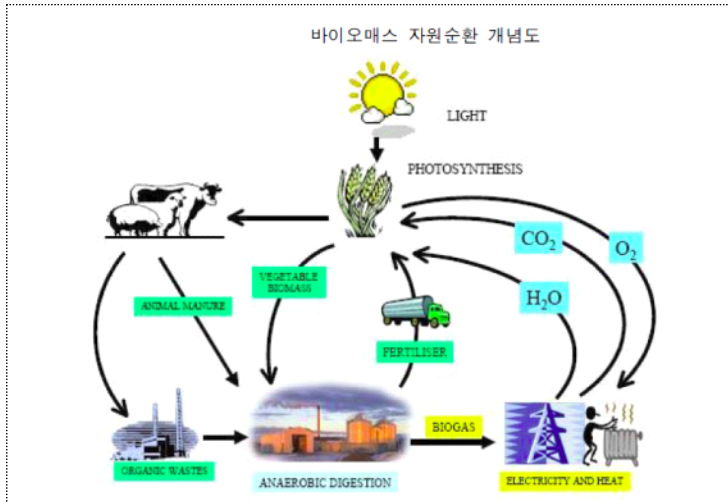


## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

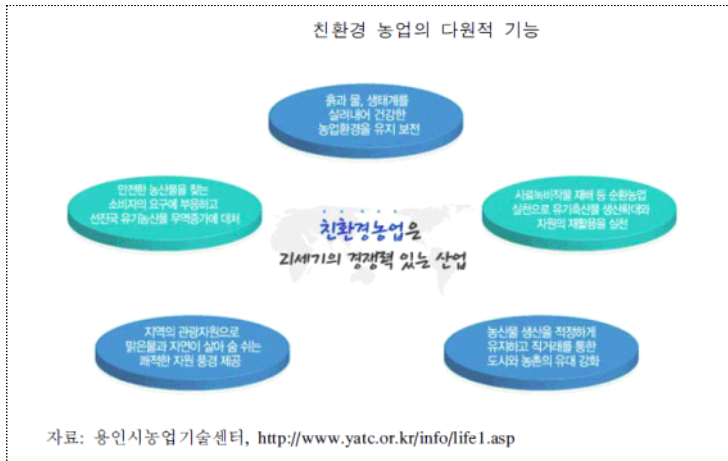


신개념 도시농업

- 신개념 도시농업(Metropolitan Agriculture)
- 도시화로 인한 농산물 수요 변화에 대처하기 위하여 농업생산자, 유통업자, 이해관계자 사이의 혁신적이고 지능적인 네트워크를 통한 농업 생산물, 관련 에너지 및 폐기물의 흐름을 지속가능하게 하는 농업생산시스템
- 자원순환농업



- 저 투입 친환경 농업



- 토양 온실가스 저감 농업의 확대
- 친환경 농업을 통한 농업경쟁력 확대



### 3. 전시관별 참고자료

본 장에서는 2장에서 설명한 전시주제 중에서 몇 가지를 선별하여, 전시, 체험이 실현가능하도록 보다 구체적으로 제시함.

#### 3.1. 농업관

##### 3.1.1. 벼의 일생

###### (1) 기획 의도

- 우리가 늘 접하는 벼가 어떤 과정을 거쳐 생산되는지를 생업 기술과 함께 도구 등을 통해 보여준다.
- 도시에서 나고 자란 아이들은 물론 파종부터 수확까지의 일련의 과정을 모르는 일반인들에게 교육적 효과를 높이기 위한 목적이 숨겨져 있다.

###### (2) 전시 내용

- 벼란 무엇이며, 어떤 곳에서 잘 자라는가?
  - 우리가 흔히 밥이라 부르는 곡식이 바로 벼이다. 벼를 재배하기 위해서는 30여 일에는 최저 기온이 10℃ 이상이면 되고 일일 평균기온 25℃ 이상에서는 오히려 적당하지 않다. 이 양에서 출수까지의 기간은 평균 기온 24~28℃ 내외, 등숙에 대한 적온의 범위는 약23℃ 전후인데 우리나라 기상에서 수확기 온도는 대체로 10℃ 전후가 된다.
- 파종 준비 과정과 농기구
  - 객토 및 거름주기(똥지게)

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

- 밭갈이(쟁기, 씨레)
- 가래질(가래)
- 볍씨 틔우기(비닐하우스, 모판)
- 파종과 농기구, 그리고 신앙
  - 물대기
  - 모내기
  - 이앙법
  - 단오(파종 의례)
- 김매기와 농기구, 그리고 놀이
  - 물대기(용두래)
  - 김매기(호미)
  - 백중놀이(씨름, 머슴놀이)
- 수확과 농기구, 그리고 명절
  - 새 쫓기(허수아비)
  - 벼베기(낮, 콤바인)
  - 타작
- 도정과 농기구, 그리고 휴식
  - 고르기(고무래, 풍구)
  - 찜기와 빵기(확과 맷돌, 절구, 디딜방아)
  - 겨울철(가마니 짜기, 사냥)

### (3) 참고 자료

#### ① 벼란

화본과 1년 초. 높이 50~100cm이며 총생하는 포기를 형성한다. 9~10월에 열매가 성숙한다. 동인도 원산의 식용작물로 논이나 밭에 심는다. 높이는 1m 정도이고 잎은 가늘고 길며 성숙하면 줄기 끝에 이삭이 나와 7월 말에서 8월 경 꽃이 핀 후 열매를 맺는다. 벼의 열매를 찢은 것을 쌀이라고 하며, 전 세계 인구의 40% 정도가 쌀을 주식량(主食糧)으로 한다. 벼속에 속하는 식물로는 20여 종(種) 이상이 알려져 있으나 실제로 재배되고 있는 것은 벼(*O. sativa*)가 대부분이다. 서부 아프리카의 일부 지역에서 *O. glaberrima*를 소규모로 재배하고 있으나 이는 원시적인 벼로서 최근에는 벼(*O. sativa*)로 대체되어 가고 있다. 벼에서 얻어지는 것은 나락(벼:正租)과 벼짚인데, 나락은 종자용을 제외하고는 도정하여 쌀과 왕겨·쌀겨 등으로 나누어진다. 쌀은 밥을 짓는 데 90% 이상이 쓰이고, 술, 떡, 과자, 엿 등의 원료로 쓰인다. 벼짚과 왕겨는 연료 및 퇴비로 많이 쓰이나 벼짚은 가마니·새끼 등의 짚 세공용으로도 쓰인다. 쌀겨는 기름을 짜거나 사료, 비료, 약용 등으로 많이 이용된다. 쌀의 성분은 대체로 탄수화물 70~85%, 단백질 6.5~8.0%, 지방 1.0~2.0%이며, 쌀 100g의 열량은 360cal 정도이다.(네이버)



② 월별 벼의 주기와 명절

음력	요목	세목	비고
1월	객토 및 거름 넣기	객토넣기, 거름 뒤지기, 거름 운반, 거름 퍼기	설과 정월대보름
2월	봄(논)갈이	논갈이	머슴날
3월	가래질	논도랑 치기, 논물 대기, 논둑 쟁기질, 논 둑 가래질, 논둑 다지기, 논둑 고루기	삼짇날
	볍씨 준비	볍씨 고르기, 볅씨 담그기, 쭉정이 건지기, 볍씨 물갈기, 볅씨 건지기, 볅씨 싹틔우기, 볍씨 운반	
	못자리 하기	묘판 똑매기, 물대기, 모판 갈기, 분뇨 치 기, 모판삶기, 바닥고르기, 재거름 치기, 망만들기, 망바닥 고루기, 물 빼기, 물 대 기, 볅씨 치기	
4월	모판 돌보기	보판 물관리, 새 쫓기, 피가리기, 비료치기	초파일
5월	모내기	물대기, 논갈기, 논삶기, 논고루기, 비료치 기, 모뿌기, 모운반, 모심기	단오
6월 1 8월	물대기	물뿌기	유두 고사
	김매기	초벌매기, 재벌매기, 세벌매기, 네벌 매기, 논두렁 깎기, 피뽑기, 새 쫓기(허수아비 세 우기)	백중 (호미씻이) 추석
9월	논도랑 치기	논도랑 치기	중구절
	거두기	벼 베기, 말리기, 단 묶기, 운반하기, 노적 가리	
10월	타작	알곡떨기, 마당질, 알곡 고르기	상달고사
	갈무리	알곡 말리기, 저장	
	도정	방아 찧기, 쌀 고르기	

<벼농사 과정 일람표-경기도 지역 사례, 1970-80년도>

(권진숙, 「圖說 한국의 벼농사」 - 파종에서 싹이 되기까지, 『한국의 농경문화』 제 3집, 1991, 경기대학교 박물관, 187-240쪽)

### 3.1.2. 농사와 관련 있는 우리네 24절기

#### (1) 기획 의도

누구나 들어 봤을 24절기란 무엇이며, 24절기와 농업이 어떠한 관련성을 지니고 있는지를 관람객들이 이해하도록 한다. 아울러 24절기의 자세한 내용과 함께 이 절기에 행해졌던 다양한 풍속(놀이, 음식, 의례)을 전시를 통해 보여준다. 특히 이 내용은 초등학교 교과서에서 많이 언급되어 있는 만큼 아이들의 눈높이에 맞는 전시가 되도록 한다.

#### (2) 전시 내용

- 양력과 음력  
양력과 음력은 무엇이며, 둘은 어떠한 차이가 있는지를 살펴본다.
- 24절기가 왜 생겨났으며, 역사는 어떻게 되는가?  
24절기가 생겨나게 된 배경은 농사와 관련되어 있다. 그리고 중국에서 시작된 24절기는 후대에 우리나라로 소개되어 지금까지 농촌에서 농사를 지을 때 참고하고 있다.
- 24절기란 무엇인가?  
24절기는 양력을 기준으로 한 농사달력이다. 음력을 사용하다 보니 실제로 기후와 농사일 이 맞지 않아 새로 만들어 낸 것이 바로 24절기이다.
- 24절기 소개와 주요 풍습
  - 봄철의 절기
  - 여름철의 절기
  - 가을철의 절기
  - 겨울철의 절기

#### (3) 참고 자료

##### ① 절기란

옛날부터 우리나라가 음력을 이용하여 날짜를 세었다는 것은 잘 알려져 있다. 그래서 24절기도 음력일 것이라고 생각하는 사람이 많다. 하지만 음력을 쓰는 농경 사회의 필요성에 의해 절기가 만들어졌지만 이는 태양의 운동과 일치한다. 실제로 달력을 보면 24절기는 양력으로 매월 4~8일 사이와 19~23일 사이에 생긴다.

24절기의 이름은 중국 주(周)나라 때 화북 지방의 기상 상태에 맞춰 붙인 이름이다. 그러므로 천문학적으로는 태양의 황경이 0°인 날을 춘분으로 하여 15° 이동했을 때를 청명 등으로 구분해 15° 간격으로 24절기를 나눈 것이다. 따라서 90°인 날이 하지, 180°인 날이 추분, 270°인 날이 동지이다. 그리고 입춘(立春)에서 곡우(穀雨) 사이를 봄, 입하(立夏)에서 대서(大暑) 사이를 여름, 입추(立秋)에서 상강(霜降) 사이를 가을, 입동(立冬)에서 대한(大寒) 사이를 겨울이라 하여 4계절의 기본으로 삼았다.

서양에는 7일을 주기로 생활했으나 중국과 우리나라는 24절기를 이용해서 15일을 주기로 생활하였다고 보면 된다. 실제도 음력에 따르는 것이 농경 사회에 적합했다. 왜냐하면 해를 기준으로 하기 보다는 달을 기준으로 하면 어김없이 15일 주기로 변화하기 때문이다. 문제는 해와 달의 순기가 1년을 기준으로 서로 차이가 난다는 점이다. 생활 속에서 느끼는 하루하루의 편리성은 달을 기준 삼는 것이 좋지만 양력으로 짜 맞추어진 절기와 봄, 여름, 가을, 겨울의 계절과는 차이 난다는 단점이 있다. 이는 달이 지구를 공전하는 데 걸리는 시간은 354일이고,

지구가 해를 공전하는 데 걸리는 시간은 365일로 서로 차이가 나기 때문이다.

24절기의 배치는 봄, 여름, 가을, 겨울로 나누고 각 계절을 다시 6등분하여 양력 기준으로 한 달에 두 개의 절기를 배치하도록 구성되어 있다. 즉, 태양의 움직임에 따른 일조량, 강수량, 기온 등을 보고 농사를 짓는데, 순태음력(純太陰曆)은 앞서 말한 대로 불편함이 있었다. 그래서 태양의 운행, 즉 지구가 태양의 돌레를 도는 길인 황도(黃道)를 따라 15°씩 돌 때마다 황하 유역의 기상과 동식물의 변화 등을 나타내어 명칭을 붙인 것이다. 그 명칭은 다음과 같다.(네이버 백과사전)

② 24절기

절 기	일 자(양력)	내 용
입춘(立春)	2월 4일 또는 5일	봄의 시작
우수(雨水)	2월 18일 또는 19일	봄비 내리고 짝이 틈
경칩(驚蟄)	3월 5일 또는 6일	개구리가 겨울 잠에서 깨어남
춘분(春分)	3월 20일 또는 21일	낮이 길어짐
청명(淸明)	4월 4일 또는 5일	봄 농사준비
곡우(穀雨)	4월 20일 또는 21일	농사비가 내림
입하(立夏)	5월 5일 또는 6일	여름의 시작
소만(小滿)	5월 21일 또는 22일	본격적인 농사시작
망종(芒種)	6월 5일 또는 6일	씨 뿌리기 시작
하지(夏至)	6월 21일 또는 22일	낮이 연중 가장 긴 시기
소서(小暑)	7월 7일 또는 8일	더위의 시작
대서(大暑)	7월 22일 또는 23일	더위가 가장 심함
입추(立秋)	8월 7일 또는 8일	가을의 시작
처서(處暑)	8월 23일 또는 24일	더위 식고 일교차 큼
백로(白露)	9월 7일 또는 8일	이슬 내리기 시작
추분(秋分)	9월 23일 또는 24일	밤이 길어짐
한로(寒露)	10월 8일 또는 9일	찬 이슬이 내리기 시작
상강(霜降)	10월 23일 또는 24일	서리 내리기 시작
입동(立冬)	11월 7일 또는 8일	겨울 시작
소설(小雪)	11월 22일 또는 23일	얼음이 얼기 시작
대설(大雪)	12월 7일 또는 8일	겨울 큰 눈이 오
동지(冬至)	12월 21일 또는 22일	밤이 가장 긴 시기
소한(小寒)	1월 5일 또는 6일	가장 추운 때
대한(大寒)	1월 20일 또는 21일	겨울 큰 추위

### 3.1.3. 속담으로 알아보는 우리의 농업 이야기

#### (1) 기획 의도

우리네 속담에 등장하는 농사속담을 알아보고, 그 속담에 담겨진 내용을 통해 농사의 전반적인 흐름과 함께 그 것의 의미를 현대적으로 재조명하는 전시이다. 전시에서는 특히 속담과 관련된 내용을 유물과 영상, 그리고 모형 전시물 등을 통해 자세히 소개한다.

#### (2) 전시 내용

- 속담의 종류
  - 일반 속담
  - 농사 속담
- 농사 속담에 담겨진 교육 내용  
속담의 교육적 내용을 자세히 소개한다.
- 날씨(기후)와 관련된 농사 속담
  - 이월 스무날 마파람 불고 비오면 풍년든다.
  - 겨울에 눈이 많이 오면 보리농사 풍년든다.
- 씨앗 및 곡식과 관련된 농사 속담
  - 가난한 양반 씨나락 주무르듯
  - 굶어 죽어도 씨앗은 베고 죽는다.
- 파종과 관련된 농사 속담
  - 밤꽃 피면 모내기 한다.
  - 소서 넘으면 새각씨도 모심어라
- 물과 관련된 농사 속담
  - 씨레물은 형제간에도 안 나눈다.
  - 논 열 번 다녀도 가뭄비 한 방울만 못하다.
- 수확과 관련된 농사 속담
  - 처서에 비가 오면 향아리에 쌀이 준다.
  - 나뭇잎이 고르게 피면 풍년들 징조

#### (3) 참고 자료

##### ① 대표적인 농사 속담

- 가난한 양반 씨나락 주무르듯(가난한 양반 즉, 옛날 선비는 가난했고 따라서 식량사정이 어려워도 씨나락 즉 볍씨만은 소중하게 다룬다는 뜻)
- 곡우에 씨나락 담가야 수량이 많다.(24절기 중 곡우는 4월 20일 경이므로 이모작이 많은 지역에서는 씨나락을 담가야 좋다고 한다.)
- 굶어 죽어도 씨앗은 베고 죽는다.(농사의 근원인 종자 즉 씨앗을 아끼고 소중히 다루는 일을 표현한 속담이다.)
- 나락 뿌리는 떼어주고 보리 뿌리는 덮어주라(벼는 생육 초기인 모내기 후에 뿌리의 활력

- 이 커지기 때문에 공기가 흠으로 들어갈 수 있도록 틈을 주는 것이 좋다.)
- 썩레물은 형제간에도 안 나눈다.(썩레질 뒤에 흠탕물은 비료 함량이 높은 거름물이므로 작물이 자라는 데 좋은 물이기에 형제간에게도 안 준다는 의미이다. 그만큼 좋다는 뜻이다.)
  - 논 열 번 다녀도 가뭄비 한 방울만 못하다.(혹심한 가뭄이 계속 될 때 논에 자누 나가 적은 양의 급수를 하는 것보다 하늘에 내리는 비 한줄기가 더 낫다는 뜻이다.)
  - 밤꽃 피면 모내기 한다.(밤꽃 필 때가 6월 하순경이므로 일반벼 시절에는 이 때가 적기가 되는 것이다.)
  - 소서 넘으면 새각씨도 모심어라(소서 즉 7월 초순이 지나면 모내가 늦으므로 새로 시집온 색시도 모내기를 도와야 한다는 뜻이다. 그만큼 모내기는 소서를 넘기면 농사가 망친다는 이야기이다.)
  - 소서 모는 지나가는 행인도 달라든다.(7월 초순이면 모내기가 많이 늦는다는 것이다.)
  - 초봄비가 많으면 풍년이 온다.(봄에 비가 오면 못자리 물 사정이 좋아짐은 물론 토양수분이 높아져 산림이나 모든 작물이 자라는 데 유익하다.)
  - 처서에 비가 오면 향아리에 쌀이 준다.(처서는 8.24일이므로 이 때 비바람이 불면 수확량이 준다는 뜻이다. )
  - 겨울에 눈이 많이 오면 보리농사 풍년든다.(수분공급도 되고 강추위가 오더라도 보리가 눈에 덮여 있어 저온 피해를 예방할 수 있다.)
  - 고드름이 길게 열면 풍년이 든다.(고드름이 길게 연다는 것은 눈이 많이 오고 날씨가 춥다는 것을 의미하니 병충해의 월동밀도가 저하 할 것이라는 뜻이다)
  - 정월 대보름날 달무리가 끼면 그해 풍년이 든다.(달무리나 햇무리는 저기압의 전면에 나타나는 권층운이 하늘을 덮었을 때 생긴다. 즉 비가 올 징조로서 적중률은 60-70%라고 한다.)
  - 어정 7월 동동 8월(양력 8월은 농사일이 덜 바쁘고 9월은 몸씨 바쁜 시기라는 것.)

### 3.1.4. 미래의 최첨단 농업 - 정밀농업

#### (1) 기획 의도

- 우리 농업의 미래의 모습을 조명해보고, 우리 농업이 나아가야할 방향에 대해 모색해본다.
- 농업이 노동이나 구시대적인 경험에 바탕을 둔 산업이 아니라 미래에 중요한 산업임을 관람객들에게 보여주고자 하는 의도가 내포되어 있다.

#### (2) 전시 내용

- 미래의 다양한 농법 및 기술 소개
  - IT 농법
  - 정밀 농업
  - 친환경 농법
  - 로봇 농법

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

- 정밀농업이란 무엇인가  
정밀농업은 비료와 농약의 사용량을 줄여 환경을 보호하면서도 농작업의 효율을 향상시킴으로써 수지를 최적화하는 것이며 지속농업을 위한 새로운 농업기술을 말한다. 특히 작물의 생육상태나 토양 조건이 한 포장 내에서도 위치마다 다르므로 이러한 변이에 따라 위치별 적합한 농자재 투입과 생육관리를 통하여 수확량은 극대화하면서도 불필요한 농자재의 투입을 최소화해서 환경오염을 줄이는 농법
- 정밀농업의 작업 단계
  - 관찰
  - 처방
  - 결과분석
- 정밀농업의 역사
  - 1929년 정밀농업 탄생
  - 1970년대 환경이 조성됨
  - 1980년대에 시작
  - 1990년대 중반 인공위성을 이용한 위성항법 장치가 상용화되면서 정보와 기계를 결합한 정밀농업으로 발전
  - 이후 선진국을 중심으로 집중적으로 연구되기 시작함.
  - 현재 정밀농업 기술이 활용되고 있는 분야(포도재배, 원예와 과수, 가축생산 등)
- 세계의 정밀농업
  - 미국의 정밀농업
  - 유럽의 정밀농업
  - 일본의 정밀농업
- 우리나라 정밀농업의 현주소
  - 정밀농업연구회 창립(2001)
  - 정밀농업의 기반 구축, 가능성 무궁무진함.
  - 사례 : 평택시(벼, 2006년부터 시범농장 운영)
- 미래의 정밀농업
  - 무인의 소형 농기계가 인간을 대신하여 경작
  - 정밀농업장비와 데이터의 표준화가 보다 빠른 속도로 이루어져 생산성 효율의 극대화를 이룰 것임.

### (3) 참고 자료

#### ① 정밀농업이란

농산물의 생산에 영향을 미치는 변이정보를 탐색하여 그 정보를 바탕으로 한 의사결정 및 처리과정을 거쳐 생산물의 공간적 변이를 최소화하는 농업기술. 정밀농업의 개념이 최근에 만들어진 것은 아니다. 1960년 중반 이후 개념이 설정되었으나 그 당시 전자기술의 발전상태, 컴퓨터의 저급한 성능 등으로 정밀농업을 구현하기 위한 활발한 연구가 진행되지 못하였다. 부족한 노동력을 대체하기 위하여 농작업 기계화가 진행되면서 농지와 작물에 투입하는 농자재의 양을 통계(네이버 백과사전)

## ② 정밀 농업의 중요성

인류의 먹거리를 생산하는 산업으로 다른 어떠한 산업보다도 안정성과 환경이 중요하다. 21C 농업은 인류가 필요로 하는 식량을 충분히 생산하며, 환경과 자연자원의 질을 높이고 농업의 경제성을 향상시켜 생산자 생활의 질을 높여야하고 이를 위해서는 정보화, 첨단기계화 농업을 육성하고 농업에 투입되는 화학제의 양을 대폭 줄여서 지속 가능한 친환경농업의 실현이 필요한 것이다.(네이버 검색 자료, 정밀농업의 중요성과 내용 사전조사 (1등 농산업사관학과 친환경경원예과) |작성자 12B 양은빈)

## ③ 정밀농업 구현에 필요한 핵심기술

- 논밭의 각 위치마다 존재하는 토양의 이화학적 성질과 비옥도등 작물 생육환경의 차이를 검출하는 기술
- 검출된 포장 및 작물 생육환경 관련자료를 데이터베이스로 구축하고 작물생육과의 관계를 분석하여 적합한 처방을 내리는 기술
- 처방에 따라 농자재를 필요한 곳에, 필요한 시기에, 필요한 만큼 투입하는 기술(네이버 검색 자료, 정밀농업의 중요성과 내용 사전조사 (1등 농산업사관학과 친환경경원예과) |작성자 12B 양은빈)

## ④ 세계의 정밀농업

- 미국
  - 미국은 농자재 절감과 수익 증대에서 환경보존 효과까지, 그리고 옥수수, 콩 등의 재배에서 과수와 채소 생산까지 확대
  - 선두 주자인 미국은 옥수수, 콩, 밀 등의 작목을 중심으로 현장 적용이 보편화되어 있어 정밀농업 농가 비중이 40% 가까이로 추정
  - 전문 컨설팅회사가 등장하여 농업인들의 요청에 의해 농장의 구획별 토양 검정, 변량 시비를 위한 지도 등을 서비스
- 유럽
  - 다양한 수준과 규모의 농업형태만큼 시행방법이 다양하며 농사 정보의 자동 취득과 데이터베이스화의 중요성에 집중
  - 포도 생산 계획과 모니터링, 항공방제용 살포지도, 품질관리를 위한 GIS 구축, 인공위성 영상을 이용한 병해충 예찰 등의 연구 진행
  - 독일은 수확량과 토양 지도를 구 동독 지역의 대단위 집단화 농장에 적용하여 환경보존과 수익성을 개선
  - 덴마크는 정밀농업 적용 농가에 품질관리 국제기준, 환경관리 국제기준 인증을 제공하는 등 인프라 구축
- 일본
  - 일본은 벼농사 중심의 정밀 농업 센서와 작업기 개발을 대학과 정부기관을 중심으로 추진하고 있으나 과수 부문은 취약한 실정
  - 콤팩트 부착용 수확량 모니터링 시스템, 비료 변량 살포장치, 토양샘플러, 생육량 측정 센서, 트랙터 부착형 토양센서 등을 개발
  - 소규모 농경지로 구성이 되어 있어 여러 농가의 필지를 마을단위, 농협단위로 공동 운영하는 정밀농업의 새로운 형태를 추진(농촌진흥청, 10년 후를 준비하는 정밀농업-환경과 식량의 두 마리 토끼를 잡는다, 2012.12.12. 90호, 16-17쪽)

### 3.2. 어업관

#### 3.2.1. 바다 위의 전통 어시장 파시

##### (1) 기획의도

과거 화려했던 어업을 기억하고 있는 내용 중에 하나가 바로 파시다. 파시는 해상에서 열리는 시장인데, 고기가 많이 잡히던 시절에 바다에서 잡은 물고기를 주고 팔기 위해 임시적으로 열린 시장이다. 지금은 사라져버린 과거의 파시의 전반적인 모습을 살펴보고, 과거 화려했던 어업의 역사를 재조명 한다.

##### (2) 전시 내용

###### • 파시란 무엇인가?

잡아 올린 어획물을 사고팔기 위해 형성된 바다 위의 시장이다.

###### • 파시는 왜 열리는가?

가공 시설과 운반 시설이 발달하지 않았던 전통 시대에는 잡아 올린 어획물을 운반하는 선박과 어획물을 잡는 선박이 명확하게 구분되지 않으면 안 되었다. 만약 그렇지 않으면 잡아 올린 어획물이 모두 상하게 되는데, 파시가 형성되면 자연스레 운반선이 어획물을 받아 곧바로 육지로 와서 팔 수 있게 되는 것이다.

###### • 파시의 종류

- 조기 파시
- 청어 파시
- 아지 파시
- 고등어 파시
- 삼치 파시
- 키조개 파시

###### • 파시촌은 무엇인가

파시촌은 파시가 열리던 시기에 만들어진 임시 부락을 말한다. 파시가 열리면 전국에서 많은 사람들이 모이는데, 이 과정에서 자연스레 임시 마을이 생겨난다. 파시에 참가했던 사람들은 대략 1개월 정도 파시촌에 머무르는데, 이 과정에서 다양한 문화 교류가 진행된다. 파시촌에는 어부들을 대상으로 한 다양한 상업시설 등이 들어서기도 한다.

###### • 파시와 관련된 다양한 문화

- 윤락문화
- 어부들의 문화
- 여관 및 술집
- 문화 교류

##### (3) 참고 자료

###### ① 파시란

특정 어획물을 어획하는 어장에서 어선과 상선 사이에 어획물의 매매가 이루어지는 곳으로 알려져 있다. 그러나 파시는 실제로는 이보다 넓은 의미를 지니고 있다. 그 어장과 가까운 위치



에 있는 육상 근거지에서 어업자와 어부를 고객으로 한 각종 상행위가 이루어지는 곳도 파시라고 한다.

파시라는 말이 최초로 나타나는 문헌은 《세종실록》이다. 이 책의 전라도 영광군에 관한 기사를 보면, 조기는 동군의 서쪽 파시평(波市坪)에서 산출된다고 하고, 할주(割註)를 달아 설명하기를, 봄과 여름이 교차하는 시기에 여러 곳의 어선이 모두 여기에 모여 그물로 이를 잡는데, 관에서 그 세금을 징수하여 국용(國用)에 쓴다고 하고 있다.

황해도 해주목(海州牧)의 기사에는 조기가 동목의 남쪽 연평평(延平坪)에서 산출된다고 하고, 할주에서 영광군과 똑같은 설명을 하고 있다. 《신증동국여지승람》의 영광군 기사에는 파시전(波市田)이라는 것이 보이는데, 이를 다음과 같이 설명하고 있다. “군의 북쪽 20리에 있다. 조기를 산출한다. 매년 봄에 경외(京外)의 상선이 사방에서 모여들어 이를 잡아 판매하는데 악자지껄하기가 경시(京市)와 같다. 그 어선들은 모두 세금을 문다.”

영광군 앞바다의 칠산탄(七山灘)과 연평도(延坪島) 부근은 조기의 주어장이다. 따라서, 조기 어기가 되면 뒷날 볼 수 있었던 파시가 그곳에서 열렸을 것이다. 파시평이나 파시전은 조기의 어장을 가리킨 것이 아니면 그 어장 인근의 지명을 가리킨 것으로 생각되는데, 그 명칭은 파시가 열린 것과 관련성이 있을 것이다. 이와 반대로 파시평이나 파시전에서 파시가 열렸기 때문에 파시라는 말이 쓰였을 수도 있다.

파시의 풍경은 파시풍(波市風)이라고 하는데, 파시풍은 고래로 서해안의 조기 어기에 전형적으로 볼 수 있는 광경이었다. 과거 조기의 최대어장은 전라남도 법성포(法聖浦) 앞바다의 칠산탄, 즉 칠산도(七山島) 부근에서 위도(蝸島)에 이르는 수역이었다.(네이버 백과사전)

## ② 파시의 역사

파시의 역사는 조선 초로 올려 잡을 수 있다. 세종실록지리지 등에 보면 파시라는 지명이 보이고 이 시기부터 비교적 어업이 활발하게 진행되었다는 점에서 그러하다. 조선 후기에 오면서 파시는 보다 활성화된다. 상품으로서 어류의 가치가 높아짐에 따라 자연스럽게 파시가 활성화 된 것이다. 일제강점기의 파시는 일본인이 개입하면서 전에 볼 수 없을 정도로 큰 규모로 발전한다. 해방 이후인 70년대까지도 파시가 여러 지역에 있었으나 근래에 오면서 자취를 감췄다.

### 3.2.2. 어촌민들의 삶과 신앙

#### (1) 기획 의도

기상 변화가 심한 바다를 무대로 생활하는 어민들의 삶을 들여다보고 그 과정에서 생겨난 여러 가지 신앙을 살펴본다. 특히 다른 지역과 다른 어촌 지역의 신앙이 지니는 특징을 들여다봄으로써, 새로운 관점에서 어촌 내지 어민들의 삶을 이해하도록 하는데 목적이 있다.

#### (2) 전시 내용

- 어촌 지역 삶의 전반적인 특징
  - 작업 중 위험 요소가 많음(항상 죽음과 직면함)
  - 바다를 무대로 생활

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

- 조업 시간이 일정하지 않음
- 어촌 지역의 대표적인 신앙
  - 풍어제
  - 용왕제
  - 수망굿
  - 소금고사
  - 당고사
  - 어장고사
  - 뱃고사
  - 초분과 산다위
- 어촌 지역 신앙의 역사
  - 심청굿
  - 부안죽막동
  - 입당구법순례행기, 고려도경 등에 보이는 신앙 역사 조명
- 신앙에 담겨진 어민들의 바람과 소망
  - 풍어
  - 마을과 가정의 평안
  - 항해의 안전

### (3) 참고 자료

#### ① 풍어제

해안지방에서 수신을 위안하고 어민의 무사함과 풍어를 비는 제의(祭儀)를 풍어제라 한다.

농촌에서 풍농을 비는 것이 중요한 것처럼 어촌에서는 풍어를 비는 것이 중요한 신앙이다. 농촌과 달라서 바다는 위험성을 강하게 지니고 있기 때문에 더욱 신앙적인 관심이 높다고 할 수 있다. 어촌에서는 바다의 해신을 모시는 신앙이 성행하고 있다. 해안가의 많은 어촌에서는 아직도 많은 신앙을 가지고 있고 지역에 따라서는 무속신앙이나 다른 민간신앙이 강한 것이 특징이다.

동해안 지방에서는 용왕을 모시는 용왕굿이 중심이 되는 별신굿을 풍어제라 하고, 유교식으로 행하는 마을제사를 동제 또는 산신제라 한다. 동제도 풍어를 기원하는 제사이기는 하지만, 이것은 마을의 전반적인 것을 비는 것이고 반드시 풍어만을 목적으로 하는 제사는 아니다.

그러나 별신굿은 풍어를 위한 목적이 특히 강하기 때문에 풍어제라고 한다. 이러한 해안 촌에서는 마을의 동제당에 바다와 관련된 신화를 가진 동신을 모신 신당을 가지고 있는 것이 보통으로 바다에 빠져 죽은 여신을 모시는 신화 등이 있다. 해안 촌에서는 특히 배를 가진 사람들이 바다에 대한 신앙이 강하다. 배를 만들어 처음 진수할 때는 반드시 뱃고사를 지내며 배 안에 성주신을 만들어 모시고 정기적 또는 비정기적으로 의례를 행하여 배의 무사안전을 빈다. (네이버 지식백과)

#### ② 용왕제

용왕제란 배사고로 죽은 조상이나 친척들을 위로할 목적으로 용왕님 또는 물귀신에게 지내는

의례를 말한다. 주로 1년에 한 번씩 지내며 특별한 날을 택하여 지내는 경우가 많다. 용왕제가 배사고로 죽은 조상과 친척들을 위한 제의이긴 하나, 풍어를 기원하기 위해 지내기도 한다. 고기가 많이 잡히지 않으면 용왕제를 지내는 경우가 그것이다. 또한 집안에 좋지 않은 일이 있는데도 부득이하게 조업을 나갈 경우에 무당을 불러 용왕제를 지냈다.

용왕제는 마을의 공동제의[마을신앙]가 끝나고 나서 지내는 경우가 많다는 사실을 알 수 있었다. 남자들을 중심으로 한 마을신앙이 진행되는 과정에서 맨 마지막이나 혹은 제의가 끝나면 여자들이 선착장에 나와 용왕제를 지낸다. 이 때 여자들은 미리 준비한 용왕상을 들고 선착장으로 나오는데, 용왕상은 각자의 형편에 따라 정성껏 준비한다. 형편이 좋은 집에서는 좋은 음식을 차리기도 하지만 그렇지 않은 집에서는 밥과 떡, 그리고 과일 몇 개만을 올린다. 선착장에서 용왕제를 지낼 때는 남자들은 절대로 참여하지 않는다.

선착장에 용왕상을 차려놓은 여성들은 바다를 보며 비손을 한다. 집안의 화목과 아무런 탈 없이 한 해를 무사히 보낼 수 있기를 기원하는 것이다. 이 과정에서 식구 수대로 소지를 올리기도 하며, 용왕제가 끝나면 백지에 음식을 싸서 바다 던지기도 한다. 그렇지 않은 경우에는 용왕상에 차려놓은 제물을 모두 섞은 다음, 바가지 등으로 퍼서 바다에 뿌리는데, 이 과정에서 소원을 빈다.

### ③ 초분

초분은 지방에 따라 초빈(草殯)·외빈(外殯)·소골장(掃骨葬)·초장(草葬) 또는 고름장·풍장·쇠빈·덕대초분·건풀·질·떡달·손님떡달 등 다양하게 불린다. 그 절차는 임종에서부터 입관과 출상까지 유교식으로 하되, 바로 땅에 매장하지 않고 관을 땅이나 돌축대, 또는 평상 위에 놓고 이 영으로 덮어서 1~3년 동안 그대로 둔다. 그 동안 명일(命日 : 돌아간 날)이나 명절에는 그 앞에서 제수를 차려 제사를 지내다가 살이 썩으면 뼈만을 추려 다시 땅에 묻는다. 따라서, 초분이라는 이름도 관을 풀이나 짚으로 덮어 만든 무덤이라는 의미에서 붙여졌을 것으로 추측된다. 이러한 장법은 일반적인 유교식 장례가 단 한 번의 매장으로 끝나는 단장제(單葬制)임에 비하여서, 두 번의 매장절차를 거치는 복장제(復葬制)라는 점에서 큰 차이를 보인다.

이때 뼈를 깨끗이 씻거나 찢어서 살을 모두 떼어낸 다음에 매장을 하기도 하며, 세골장(洗骨葬) 또는 증골장(蒸骨葬)이라고도 부른다. 이러한 점으로 미루어보아, 초분은 유골을 처리하기에 앞서 먼저 육신을 처리하는 방법임을 알 수 있다. 이러한 특징은 《삼국지》 위서 동이전에서부터 《수서》 고구려전, 그리고 《삼국유사》 등에 이르기까지 고대의 장례에 대한 기록에서도 발견된다.

뿐만 아니라 고고학적 자료에 의하면, 지석묘나 백제 초기의 옹관묘 등도 그 구조로 보아 뼈만을 묻은 복장제였을 가능성이 높은 것으로 알려지고 있다. 그리고 조사에 따르면, 조선 말기까지는 육지지방에서도 이러한 초분이 거의 전국적으로 분포되어 있었던 것으로 확인되고 있으나, 요즘에는 주로 서남해안의 도서지방에서 흔히 발견되고 있다. 그 가운데에서도 전라도 지방에서는 특히 이 초분이 씻김굿 즉, 무속의 사령제(死靈祭)와 복합되어 나타나고 있어 학술적으로 주목을 끌고 있다. 이러한 세골장은 태평양을 둘러싼 지역에 집중적으로 분포되어 있다. 그리고 그 형태도 각각 다르게 나타나고 있다. 그러나 그 중요한 공통점은 모두 뼈를 중요시하고 있는 점이라고 하겠다.(네이버 지식백과)

### 3.3. 식품관

#### 3.3.1. 더위가 시작되는 단오와 단오 음식

##### (1) 기획의도

- 우리 조상들의 대표적인 풍속인 단오를 소개하고 단오에 행해졌던 다양한 풍습과 대표적인 음식에 대해 알아본다.
- 아울러 이러한 음식에는 어떠한 의미가 담겨져 있는지를 현대적인 관점에서 재조명해 본다.
- 전시뿐만 아니라 가족 단위 혹은 어린이를 대상으로 한 체험 교육 등을 병행하여 좀 더 입체적으로 관람객들이 단오 풍습을 이해하도록 한다.

##### (2) 전시 내용

- 단오란 무엇인가?

음력 5월 5일에 해당되는 단오는 중국에서 우리나라로 들어온 풍습이다. 우리나라의 단오는 모내기 전후의 시기인 만큼 매우 중요한 때이다. 단오는 두 개의 양수가 겹치는 날이다 보니 양의 기운이 가장 강한 날이기도 하다.

- 단오의 기후는 무엇이며 대표적인 절기에는 어떠한 것이 있는가?

음력 5월 5일인 단오는 양력 6월에 해당된다. 따라서 무더위가 시작되는 시기이다. 고전 소설인 춘향전을 보면 춘향이와 이몽룡이 만나는 시기가 단오라는 사실에서 보면 예부터 단오 무렵은 야외 활동이 본격적으로 시작되었음을 알 수 있다.

하지만 단오가 속한 음력 5월은 파리와 모기 등이 생겨나고 음식물 등이 상하기 쉬운 계절이므로 여러 가지 병이 유행한다. 그래서 우리 조상들은 5월을 여러 가지 액(厄)을 제거해야 하는 나쁜 달로 보았다.

- 단오의 대표적인 풍습은 무엇인가?

- 창포비녀
- 그네뛰기와 씨름
- 부채선물하기
- 단오부적
- 대추나무 시집보내기

- 단옷날 먹었던 음식에는 어떠한 것이 있는가?

- 수리취떡
- 제호탕
- 옥추단

- 음식에는 어떠한 의미가 있는가?

- 나쁜 기운 퇴치
- 더위 퇴치

- 귀신 퇴치

### (3) 참고자료

#### ① 유래

음력 5월 5일인 단오는 수리, 중오, 단양, 중양, 천중절 등으로 불린다. 그 중에서도 ‘수리’라는 말을 많이 하는데 단옷날 먹는 썩떡이 수레바퀴 모양이어서 수레 날이라 불렀다고 한다. 이날 수리치로 떡을 먹는다고 해서 ‘수릿날’이라 부르는 설도 있다.

단오는 중국에서부터 유래되었다. 여러 가지 설이 있으나 전국시대 초(楚)나라 시인 굴원(屈原)이 멍라수(汨羅水)에 빠져 죽었다는 고사에서, 그의 죽음을 슬퍼하는 뜻으로 대나무 통에 쌀을 넣고 소태나뭇잎으로 감아 물속에 던지던 풍습이 변하여, 지금은 대나뭇잎으로 싸서 찐 떡을 먹는 풍습이 단오의 유래라고 한다. 중국의《형초세기(荊楚歲時記)》에 따르면 중국에서는 단오날 약초를 캐고, 재액을 예방하기 위하여 썩으로 만든 인형, 호랑이를 문에 걸었으며, 창포주, 옹황주(雄黃酒)라는 약주를 마셨다. 약초, 창포, 썩 등을 이용한 것은 강한 향기와 약성 때문인 것으로 생각된다.

#### ② 풍습

- 창포탕과 창포비녀

창포를 삶은 물에 세수를 하고 홍록색의 새 옷을 입는다. 그리고 이 물에 머리를 감으면 윤기가 흐르고 머리카락이 빠지지 않는다. 이 물을 마셔도 좋다. 또한 창포의 뿌리를 깎아 비녀를 만들어 ‘수(壽)’와 ‘복(福)’자를 새고기 끝에 연지를 발라 머리에 꽂는다. 그러면 재액을 물리친다고 믿었다.

- 단오 부적

단옷날 귀신을 쫓는 부적을 붙였다. 붉은 색으로 부적을 써서 대문에 붙이면 재액을 막는다. 그리고 부적으로 처용 상을 그려 집안에 붙인다. 이렇게 하면 귀신이 집으로 들어오지 않는다고 한다.

- 대추나무 시집보내기

열매가 많이 맺지 않는 대추나무를 이날 시집을 보낸다. 열매가 많이 달린 대추나무 가지를 잘라 그렇지 않는 나무에 접붙이기를 한다. 정월이나 단오에 하면 좋다고 해서 하는 것이다. 시집을 보내지 않으면 도끼로 대추나무 가치를 쳐낸다. 그러면 과일이 많이 달린다고 한다.

- 씨름과 그네

이날 대표적인 놀이에 씨름과 그네가 있다. 남자들의 놀이가 씨름이라면 여자들의 놀이가 바로 그네이다. 이 놀이는 아주 오래전부터 해오던 것으로 일제강점기에는 단옷날이면 여러 지역에서 씨름대회와 그네대회가 열렸다. 그네대회는 마을의 청년들이 마을에 있는 나무에 매어 주면 탄다. 씨름대회는 백사장에서 마을 사람들이 모인다. 참고로 씨름대회는 한자어로 각희(脚戲), 그네대회는 한자어로 추천(鞦韆)이라고 부른다.

- 단오굿

단오날에는 여러 지역에서 큰 굿이 열렸다. 무당을 불러 며칠 동안 굿판을 벌였는데, 굿판에는 여러 가지 놀이판이 함께 벌어지기도 하였다. 이날 이렇게 굿을 하는 이유는 여러 가지 이유가 있지만 무엇보다 모내기를 한 이후에 벼가 잘 자라기를 기원하기 위한 측면이 강하다.

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

과학이 발달하지 않고 농사를 중요시 했던 시절에 농부들이 할 수 있던 유일한 방법이 굽을 통해 벼가 잘 자라 한해 풍년을 기원하는 방법이 바로 굽이었던 셈이다. 강릉단오제를 비롯해 경북 자인의 한장군제가 대표적인 단오굿이다.

### ③ 대표 음식

#### - 수리취떡과 익모초

썩임을 따다가 멥쌀가루 속에 넣고 반죽을 해서 떡을 먹는다. 이 떡을 수리취떡이라고 하는데 꼭 바퀴모양처럼 생겼다고 해서 수레(리)취떡이라고 했다. 또한 익모초를 뜯어다 햇볕에 말려 약으로 사용한다. 다른 지역에서는 단옷날 아침에 썩을 베어다 다발을 묶어서 문 옆에 세워두면 재액을 물리친다고 믿었다.

#### - 제호탕

갈증이 많이 나는 무더운 여름이면 민가나 한약방에서 침뿌리, 오미자, 인삼, 맥문동 등을 달여 마셨고 궁중에서는 갈증 해소 음료로 제호탕을 으뜸으로 꼽았다. 제호탕(醞飜湯)이란 오매육(烏梅肉), 사인(砂仁), 백단향(白檀香), 초과(草果) 등을 곱게 가루 내어 꿀에 재워 끓였다가 냉수에 타서 마시는 청량음료를 말한다. 주재료인 오매(烏梅)는 매실 껍질을 벗기고 짙불 연기에 그을려 말린 것으로 소갈, 설사, 기침에 효과가 있다. 오매차라 하여 오매육을 잘게 빻아 그 가루를 끓는 물에 타서 마시거나 아예 꿀에 버무려 항아리에 담아 두고 냉수에 타서 마시기도 한다. 원래 중국에서는 ‘제호’를 여러 뜻으로 사용했다. 첫째, 제호는 우유를 정제한 자양이 풍부한 음료를 가리킨다. 그래서 불가(佛家)에서는 제호미(醞飜味)라 하여 오미(五味)의 다섯째로 최상의 지극한 정법(正法) 또는 불성(佛性)에 비유한다. 둘째로 맛이 좋고 자양분이 많다는 뜻이 있으며, 셋째로 훌륭한 인품을 비유하는 말이기도 했다. 『본초강목』에서는 “유(乳)로부터 락(酪)을 만들고 락으로부터 소(酥)를 만들고 소로부터 제호(醞飜)를 만든다.”고 하였으니 오늘날의 치즈를 말한다. 한편 우유에 갈분을 타서 미음같이 쑨 죽을 말하기도 한다. (네이버 백과사전)

#### - 옥추단

『동국세시기(東國歲時記)』 단오조(端午條)에 “내의원(內醫院)에서는 제호탕(醞飜湯)을 만들어 바치고, 또 옥추단을 만들어 금박(金箔)을 입혀 바친다. 그러면 그것을 오색실에 꿰어 차고 다녀 재액을 물리친다. 또 그것을 가까이 모시는 신하에게 나누어준다.”라고 하였고, 『열양세시기(洌陽歲時記)』 6월조(六月條)에 “내의원에서는 계하(季夏)의 토왕일(土旺日)에 황제(黃帝)에게 제사하고, 옥추단을 만들어 진상하면 각신(閣臣)들에게 세 개씩 하사한다.”라고 하였다. 그래서 옥추단을 받은 신하들은 옥추단 가운데에 구멍을 뚫고 오색실을 꿰어 차고 다니거나, 부채 끝에 선초(扇貂) 대신 달고 다녀 재액을 물리치고, 고독(蠱毒)이 든 음식을 먹거나 독충 등에 물려 위급할 때 사용하였다. 이처럼 옥추단을 오색실에 꿰어 차고 다니면 재액을 물리칠 수 있다는 것은 중국의 「풍속통(風俗通)」에서도 보인다. 오채사(五彩絲) 또는 장명루(長命縷), 속명루(續命縷), 벽병증(辟兵縷)이라고 하여 오색실을 남아(男兒)는 왼팔에, 여아(女兒)는 오른팔에 매어 벽사(辟邪), 연년익수(延年益壽)하였던 풍속과 상통하는 만큼, 옥추단을 오색실에 꿰어 차고 다니는 것은 벽사, 연년의 속신에서 행하던 풍속이라 할 수 있다.(네이버 지식백과)

### 3.3.2. 전통 음식의 과학성(영양)

#### (1) 기획 의도

- 웰빙음식 등 다양한 음식 문화에 관심이 많은 현대인들에게 조상들이 즐겨 먹었던 전통 음식은 과학적으로 어떠한 우수성을 지니고 있는지를 소개한다.
- 특정 음식뿐만 아니라 절식 및 향토음식 등 우리 조상들이 즐겨 먹었던 다양한 음식의 영양학적으로 우수함을 통해 현대인들에게 한 번쯤 우리 음식문화를 되돌아 보는 계기를 마련해 주는데 의의가 있다.
- 여러 가지 음식을 다루기보다는 우리나라 사람들이 즐겨먹는 대표적인 음식을 선별하여 전시한다. 특히 패스트푸드 등과의 영양소를 비교하는 전시도 포함시킨다.

#### (2) 전시 내용

- 한국 음식은 어떠한 특이성을 지녔는가?
  - 주식 및 분식의 구분이 확실함
  - 발효음식의 발달
  - 저장성 및 건조, 절임 음식 발달
  - 음식의 조화된 맛을 강조함
  - 식사 예법을 중요시 여김
  
- 절식 음식의 과학성
  - 부럼(정월대보름)의 과학성
  - 오행반방(입춘)의 과학성
  - 토란국(추석)의 과학성
  
- 향토 음식의 과학성
  - 전주비빔밥의 과학성
  - 아우국의 과학성
  - 육개장의 과학성
  
- 발효 음식의 과학성
  - 김치의 과학성
  - 젓갈의 과학성
  - 된장의 과학성
  
- 혼식의 과학성
  - 콩나물밥의 과학성
  - 야채 밥의 과학성
  - 오퍩밥의 과학성

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

### (3) 참고 자료

#### ① 향토토속음식의 영양과학성

토속음식명	섭취시 영양면의 공헌도
신선로	다양한 식품배합으로 풍부한 아미노산과 지방산, 무기질 및 비타민류
육개장	양질 단백질과 지방의 공급, 비타민 C
흑임자죽	우수한 보양식, 필수지방산, 리노레인산, 칼슘과 철분도 풍부
호박죽, 호박범벅	호박의 주성분은 당질이지만 B-카로틴의 급원식품이다. 팔에서 나오는 단백질과 비타민B1
아욱국	비타민A와 철분의 좋은 공급
전주비빔밥	채소와 육류, 그리고 기름의 종합적인 배합으로 한 끼에 필요한 영양소를 골고루 섭취할 수 있다.
우렁이죽, 우렁회	곡식에다 철분, 칼슘을 보관하고 또 비타민A와 B 복합체도 보충한다.

<참고 : 한국음식대관, 한국문화재보호재단편, 1997, 162쪽>

#### ② 각종 김치류의 열량소 성분표

성분	통배추김치	깍두기	동치미	무짬지
열량	19	31	9	14
수분	88.4	87	93.6	89.7
단백질	2	2.7	0.7	0.9
지방	0.6	0.8	0.2	0.1
당질	1.3	3.2	1.1	2.2
섬유질	7.2	5.65	4.2	0.9
칼슘	28	5	1	43
인				24
철분				1
비타민A	492	946	0	0
비타민B1	0.03	0.03	0.01	
비타민B2	0.06	0.06	0.03	0.02
니아신	2.1	5.8	1	0.2
비타민C	12	10	7	0

<참고 : 한국음식대관, 한국문화재보호재단편, 1997, 174쪽>



③ 된장 등의 조미식품의 중요성분 및 기능

식품명	중요성분	기능 및 이용음식(영양생리)
된장	아미노산, 기타질소화합물	짠맛과 복합적인 맛
고추장	각종당류	구수한맛, 단백질 분해효소
간장	각종유기산, 각종 알콜류, 핵산관련물질	단백질공급, 채소의 풋내제거, 노폐물 배설, 정장 작용 등
식초류	초산	신맛, 식욕 증진
젓갈류	유리아미노산, 아미노산분해물, 비활성유기산 등	정미식품, 발효식품, 복합미, 김칠맛
각종 조미료	글루타민산나트륨, 이노신산, 구아닌산	각종 식품의 맛 상승효과, 김칠맛

<참고 : 한국음식대관, 한국문화재보호재단편, 1997, 169쪽>

3.3.3. 배고픈 시절을 함께한 우리의 구황식품

(1) 기획 의도

- 역사적으로 배고픈 시절에 먹었던 여러 가지 구황식품을 알아보고, 구황식품에 담겨진 건강과 추억, 그리고 애환을 살펴본다.
- 결국 기성세대의 구황식품을 신세대들이 접해봄으로써 음식을 통한 세대 간 교류의 장을 마련하는데 목적이 있다.

(2) 전시 내용

- 구황식품이란 무엇인가  
 흥년이나 전재지변으로 굶게 된 백성들의 기근을 구하는 것을 이르는 말이다. 즉 쌀과 보리 등의 주식이 없던 시절에 끼니를 때우게 해준 식품이 바로 구황식품이다.
- 조선시대의 구황정책?  
 - 구휼시책과 담당부서  
 - 구황음식에 대한 계몽  
 - 구황철요에 수록된 구황음식
- 대표적인 구황식품(곤충 및 동물류)  
 - 메뚜기  
 - 식용개구리
- 대표적인 구황식품(식물류)  
 - 도토리

## II. 전시 · 체험콘텐츠 기본방향

- 솔잎
  - 소나무 및 누릅나무 껍질
  - 칩
  - 고구마와 감자
- 대표적인 구황식품(해초류)
  - 미역
  - 우뚝가사리
- 지역의 특별한 구황음식
  - 메밀국수(강원도)
- 구황식품의 영양가?
  - 도토리
  - 감자와 고구마
  - 솔잎
  - 메뚜기
  - 칩 등
- 추억의 구황식품 시식하기

### (3) 참고자료

#### ① 구황식품이란

흉년이 들어 곡식이 부족할 때 기근을 해결하기 위해 주곡 대신 소비할 수 있는 작물. 비황작물(備荒作物)이라고도 한다. 일반적으로 구황작물은 생산량이 기후조건에 영향을 적게 받아야 하므로 생육기간이 짧아야 하고, 척박한 땅에서도 잘 자라는 것이어야 한다. 흔히 구황작물로 취급되는 것으로는 조·피·기장·메밀·감자·고구마 등이 있으며 보리도 구황작물의 역할을 하기도 했다. 조선정부는 구황작물에 많은 관심을 쏟아, 세종 때는 <구황벽곡방(救荒辟穀方)>, 명종 때는 <구황촬요(救荒撮要)> 등 구황작물의 재배법을 소개한 농서가 만들어졌으나 일반에 널리 퍼지지는 못했다. 조선 후기에는 농업생산력의 발달과 함께 구황작물의 재배에도 더욱 많은 신경을 썼다. 1639년(인조 17)에는 <구황벽온방(救荒壁瘟方)>이 나왔으며 1660년(현종 1) <구황촬요>에 <구황보유방(救荒補遺方)>을 합쳐 <신간구황촬요>를 펴내 보급시켰다. 특히 고구마 및 감자의 전래와 보급은 흉년에 대처하는 데 커다란 역할을 했다. 고구마는 18세기 후반 대마도에서 종자가 전해져 널리 재배되었으며, 강필리(姜必履)의 <감저보(甘藷譜)>, 김장순(金長淳)의 <감저신보(甘藷新譜)> 등 고구마의 재배법을 소개한 책들도 편찬되었다. 감자는 1824, 5년경 청에서 전래되어 고구마보다도 더욱 널리 보급됨으로써 가장 중요한 구황작물의 역할을 했다. 1832년에는 그 재배법을 소개한 <원저보(圓藷譜)>가 편찬되었다.(네이버 백과사전)

② 구황철요에 수록된 구황음식

소나무의 잎과 껍질을 이용, 느릅나무의 껍질 이용, 콩의 여러 가지 이용법, 속성으로 만들 수 있는 장, 기근으로 부종을 치료할 수 있는 천금주법, 기타 납(蠟), 메밀꽃, 삼씨, 서여, 침뿌리, 멧부리, 등글래, 새삼씨, 고욤, 개암, 들깨, 팽나무잎, 느티나무잎, 백합, 천문동, 쑥과 같은 여러 가지 이용법(참고 : 한국음식대관, 한국문화재보호재단편, 1997, 169쪽)

③ 대표적인 구황식품의 영양소

구황식품명	영양소	비고
도토리	타닌, 지방, 당질, 섬유질, 무기질	도토리묵, 비만자에게 좋은 음식
메뚜기	단백질, 지방, 무기질, 철분, 비타민 A, B2	건조된 메뚜기
솔잎	수분, 단백질, 지방, 당질, 섬유, 무기질, 비타민 A와 B1, C	조선시대부터 먹기 시작함 장을 튼튼하게 해줌
송화가루	수분, 단백질, 지방, 당질, 무기질	송화주, 송화강정, 다식
식용개구리	단백질, 지방, 무기질	튀김요리, 개구리알
취	단백질, 지방, 당질, 섬유, 무기질, 당분	갈분, 두통, 갈증, 불면증, 이뇨작용도 있음

(참고 : 한국음식대관, 한국문화재보호재단편, 1997, 275-276쪽)

### **Ⅲ. 유물조사 및 수집계획**

- 1. 유물조사 기본목표 및 추진방향**
- 2. 농어업 유물 연구계획**
- 3. 농어업 유물확보 방안**

# Ⅲ. 유물조사 및 수집계획

## 1. 유물조사 기본목표 및 추진방향

### 1.1. 유물조사 기본목표

- (1) 한국 농어업의 역사와 농어업박물관 전시콘텐츠 활용을 위한 상세기준 설정
  - 국내 농어업 분야 조사대상 유물에 대한 상세기준 제시를 통한 유물정보 조사 기반 마련
  - 국내외 농어업 역사, 민속, 산업분야 관련 문헌조사, 자료소장자 및 기관 단체 현황파악 등을 통해
  - 기초조사를 하고 이를 바탕으로 효과적이고 현실적인 확보방안 마련
- (2) 국내 농어업 박물관 관련 문헌조사로 농어업 분야별 개별유물 ‘품목리스트’ 확보
  - 시대, 지역별 농어업유물 조사 기준에 적합한 유물 목록 확보
  - 수집조사 연구와 자료는 다양한 분류방법을 통해 분류체계 마련
- (3) 학술논문, 고문서, 일제강점기 조사 자료, 학회 및 연구소 등의 정보를 통한 유물정보 보완·조사
  - 농어업유물 조사양식을 국립농어업박물관 전시 콘텐츠별 특성에 맞게 구성
  - 농어업 유물 목록을 기 운영 중인 국내 농어업 및 민속박물관의 전시유물 목록과 대조하여 국립농어업박물관 전시유물의 특성화 추진
- (4) 유물 탐문조사 등으로 유물소재현황 등 종합정리
  - 현장 유물조사를 통해 전국에 산재된 유물소재현황 등의 실태 정리
  - 조사된 자료와 향후 확보해야하는 유물의 관리 도모를 위해 보존관리, 전시, 연구, 교육 등에 필요한
  - 항목들로 분류

### 1.2. 유물조사 추진방향

- (1) 농어업 유물의 정의와 조사 목적
  - 농어업유물이라 함은 농업과 수산업을 매개로 제작되고 이용된 문화유산의 일부로 이와 관련된 생산도구, 전달 도구, 사물, 설비와 기계, 가공제품 등으로 농어업을 통해 취득된 유형과 무형자산 일체를 지칭
  - 농업과 어업은 식량공급 기능뿐 아니라 공동체와 집단이 그들의 자연, 환경, 역사화의 상호작용에
  - 맞추어 끊임없이 재창조 되었으며 이들에게 정체성 및 지속성을 제공함
  - 산업화가 진전됨에 따라 전통방식의 농어업이 감소하고 있으며, 동시에 농어업을 생업으로 운영하던
  - 농촌사회의 소멸도 가속화 되고 있음. 농어업 유물조사의 목적은 소멸 위기에 처한 한국

### Ⅲ. 유물조사 및 수집계획

#### 농어업의

- 역사와 문화를 기록하고 이를 활용한 미래 농어업의 비전을 제시할 수 있음
- 농어업에 대한 인식의 변화를 통해 전통 농어업을 바탕으로 성장한 농촌마을 문화, 생산 방식이 미래 산업화할 수 있는 가능성 제시

#### (2) 농어업 문화의 보호와 정보화

- 농어업 문화의 정보화는 공식, 비공식적 교육을 통해 농어업 관련 유물을 수집, 정리, 보존, 활용, 전수하는 활동을 할 수 있도록 공동체 또는 집단의 사회, 경제, 문화, 기술 특성에 따라 농어업 유물의 정보화 매체를 ‘선택과 집중’을 할 수 있도록 추진
- 농어업 유물의 조사를 통한 정보화는 농어업 유물의 개별 카테고리 설정과 카테고리 별 기준을 작성하여 국립농어업박물관 콘텐츠관리 표준 포맷을 설정하고 이 기준에 따라 관리, 운용되어야 함
- 농어업 유물의 정보관리 포맷을 표준화 한다는 것은 농어업과 농어업으로부터 기인한 문화를 연속적이고 일관된 한국 전통문화의 흐름 속에서 보편성과 공동체의 역할과 특수성이 반영될 수 있도록 기록 대상을 범주화, 표준화, 호환성을 높이는 방향으로 진행되어야 함
- 일반적인 정보관리는 기록된 자료의 DB구축에 한정되어 있으나, 농어업 문화와 유물의 정보화는 아카이브를 토대로 정리와 활용적 측면에 치중하는 차이를 지님

#### (3) 농어업 유물과 문화의 수집과 보존, 정리, 활용을 위한 DB 분류항목

- 농어업 유물에 대한 조사와 연구는 한국문화의 중추를 형성한 농업문화의 경제적 기여, 기술이라는 1차적 기반과 함께 농어업에 종사했던 조직과 개인 등의 사회적 상황을 포함한 주관적 요인까지를 포괄해야 함
- 농어촌 사회에 남아 있는 무형요소로서 농어업 전통기술과 농어민에 대한 심도 깊은 연구를 토대로 대표성과 표지성을 지니는 요소를 국립농어업박물관의 전시유물로 선정

#### (4) 표준화된 농어업 유물, 문화 조사절차와 기록 매뉴얼 작성

- 박물관 및 미술관, 아카이브 기록관 등 유무형의 기록물을 매체화한 조직에서 운영 중인 매체의 분류방식과 DB구축 사례 검토를 통해, 한국 농어업의 보편성과 특수성을 반영할 수 있는 표준화된 조사, 기록, 관리방법 제시
- 문헌조사 결과물과 현지 실사과정에서 발생할 수 있는 문제점을 극복할 수 있는 표준화된 매뉴얼에 의해 조사 진행

## 2. 농어업 유물 연구계획

### 2.1. 기초조사

한국 농어업의 역사와 농경문화를 바탕으로 형성된 관습, 신앙, 의례, 생산방식, 교환행위 등 연관분야를 파악하기 위해 사전 문헌조사를 시행해야 함. 동시에 국립농어업박물관의 정체성과 설립목적에 부합되는 유물을 확보하기 위해 농어업 유물의 유형과 특징을 파악하는 기초조사가 시행되어야 함.

- 농어업 유물의 보존과 관리를 위한 표준안 기초 연구 : 한국 농어업의 역사와 농어업문화를 반영하고 있는 유물에 대한 종합적 연구를 통해 한국 농어업 문화의 보존과 국립농어업박물관 전시 콘텐츠로 개발하기 위한 농어업 유물의 분류 표준안 제시
- 박물관, 미술관, 도서관, 기록물 관리기관에서 운영 중인 표준안과 비교연구를 통해 농어업유물의 특수성을 고려한 표준안 제시

#### (1) 농어업 유물의 조사원칙과 기록 매뉴얼 예시

- 분야별 현황, 목록을 통해서 농어업 유물의 위치와 보관 장소 기록
  - 국가
  - 농어업 유물의 소재지 및 보관 기관
  - 소유기관명
  - 입수번호
  - 취득/입수방법
  - 취득/입수일자
  - 취득자원
  - 유물의 상설 보관 장소
- 분야별 일련항목을 기준으로 유물의 물질, 유형적 특징을 기록
  - 이미지
  - 형식/기능에 의한 물품 분류
  - 기술에 의한 물품 분류
  - 유물 명칭
  - 표제
  - 재료
  - 기법
  - 제원
  - 형질의 기록
  - 내용
  - 명문
  - 상태(컨디션 체크)
- 생산
  - 생산자

### Ⅲ. 유물조사 및 수집계획

- 생산장소
- 생산 그룹
- 생산 기간
- 생산 일시
- 사용
  - 기능
  - 사용
  - 사용자
  - 사용 장소
  - 사용 그룹
  - 사용 일시
- 수집

분야별 일련 항목에 기술 발전이나 산업유산, 유물에 대한 정보 발전을 기재

- 수집/조사 지역성
- 부지(동일 지역)/지리학적 연계성
- 부지 내의 농어업 운영시설에 대한 연계성
- 부지(산업유산 소재지)의 유형
- 연대
- 조사자와 연구자
- 농어업 유물의 수집, 조사 일시
- 농어업 유물의 수집 방법(기 확보 상태)
- 농어업 유물 확보를 위한 방안
- 수집분야 분류 코드
- 농어업 유물 콘텐츠 연관성 (주제어)

#### (2) 농어업 유물 소장 및 연구기관 협력망 구축과 방안

- UNESCO에서는 2003년 문화유산의 보호와 활용을 위한 협약을 체결하고, 이행을 위해 공동체 및 공동체 대표, 전문가와 연구기관 등의 참여를 의무화하였음.
- 농어업 유물 보존과 연구, 활용을 높이기 위해 유관 단체, 기관, 개인 간의 협력망 구축 필요
- 농어업 유물 보호를 위한 협력망 구축은 민간중심 또는 민관 공조체제로 구축되어 실질적인 소유자인 민간의 적극적인 참여가 이루어져야 함
- 박물관, 협회, 연구기관, 개인을 통합한 종합적이고 체계적인 협력망 구축이 필요하며 단기적으로 농어업 유물과 농업의 역사를 알리고 사라질 위험에 직면한 한국 농어업 문화를 긴급히 보호하기 위한 정부기관의 지원과 협조체제도 요구됨
- 구축된 협력망은 장기적으로 농어업 유물 보존 실태조사와 연구를 위한 인력 풀로 활용
- 해외 농어업 관련 박물관, 연구소의 동향을 파악하고 조사, 연구, 활용 사례를 참고하여야 함



(3) 농어업 유물의 유형과 관련 산업분류

- 한국표준산업분류는 생산단위가 주로 수행하고 있는 산업 활동을 유사성에 따라 유형화한 것이며, 다음의 기준에 의거 분류되고 있음
  - 산출물의 특성(생산된 재화 또는 제공된 서비스)의 특성
    - + 농어업 유물의 물리적 구성 및 가공단계
    - + 농어업 유물의 수요처
    - + 농어업 유물의 기능 및 용도
  - 투입물의 특성
    - + 원재료, 생산 공정, 생산 기술 및 시설 등
  - 생산 활동의 일반적 결합 형태

(4) 민족문화의 원류와 생산문화 구분론에 의한 농어업 분야 유형 분류

- 의생활 분야 : 농어업에 종사하던 생산자들의 복식문화
- 식생활 분야 : 농어업에 종사하던 생산자들의 식생활 문화
- 주생활 분야 : 농어업에 종사하던 생산자들의 주거시설과 특징
- 농어업, 축산, 광업 생산물 가공품 분야 : 농어업 생산을 통해 확보한 농산물과 해산물의 소비형태. 농산물을 이용한 가공식품 그리고 제작, 유통, 소비 등 일련의 소비행위 포함
- 생업 및 산업용구 분야 : 농어업 이외 농번기 기간 등을 이용해 종사하던 농어민의 생산 분야
- 일상 생활용품 : 농어민들의 식생활 자료
- 기타 미분류 : 전통적인 분류방법으로 연구할 수 없는 특수한 분야 또는 과거에 없었던 농어업 생산시설과 도구 등을 포함하기 위해 임시로 분류하는 경우

# Ⅲ. 유물조사 및 수집계획

## 2.2. 현장조사

### 2.2.1. 온양민속박물관

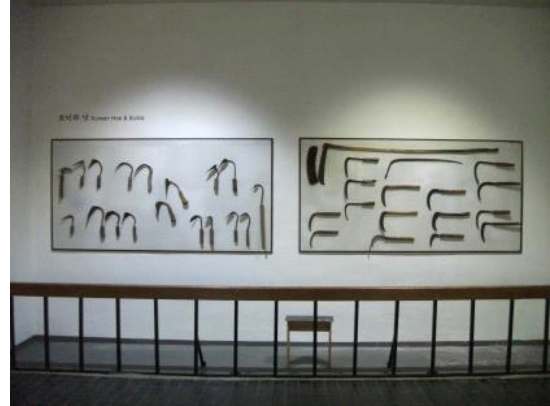
- 위치: 충남 아산시 권곡동 430-1
- 설립: 1978. 10.25
- 설립 주체 : 도서출판 계몽사
- 운영시간 : 오전 9시 30분 - 오후 5시 30분
- 휴관일 : 매주 월요일 (단, 월요일이 공휴일인 경우 개관함)
- 시설현황 : 본관을 중심으로 정자우물, 삼층석탑, 석조여래입상, 고인돌, 비각, 상여 집, 오층석탑, 지소, 너와집, 연자방앗간, 비각, 복합문화공간, 야외공연장, 식당
- 전시실 현황 : 상설전시 제1전시실은 한국인의 삶, 제2전시실은 한국인 삶터, 제3전시실은 한국인의 아름다움을 전시하고 있음
- 유물 현황 : 조선시대~근현대 시기 민속유물 12,000여점 소장(농업유물 3,500여점, 어업관련 유물 800여점)
- 전시상의 특징
- 농가 건물 이미지를 이용한 유물의 평면 전시
- 농어업 유물의 유기적 설명이 없는 나열식 전시
- 유물수집 이력
- 온양 지역을 중심으로 건립단계부터 구입
- 특정 지역, 전시 주제와 무관한 농어업 유물의 무작위 구입



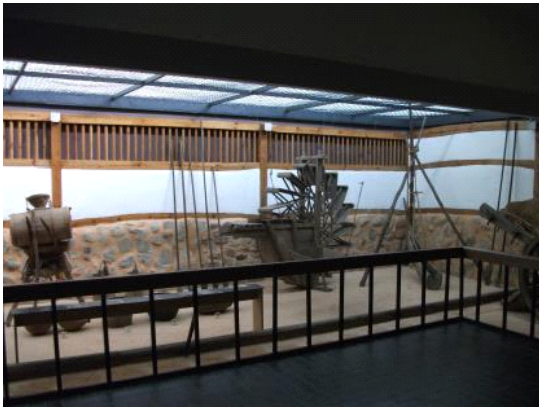
<박물관 전경>



<전통농기구 전시>



<전통농기구 전시>



<전통농기구 전시>



<전통농기구 전시>



<전통농기구 전시>



<전통농기구 전시>



<전통농기구 전시>



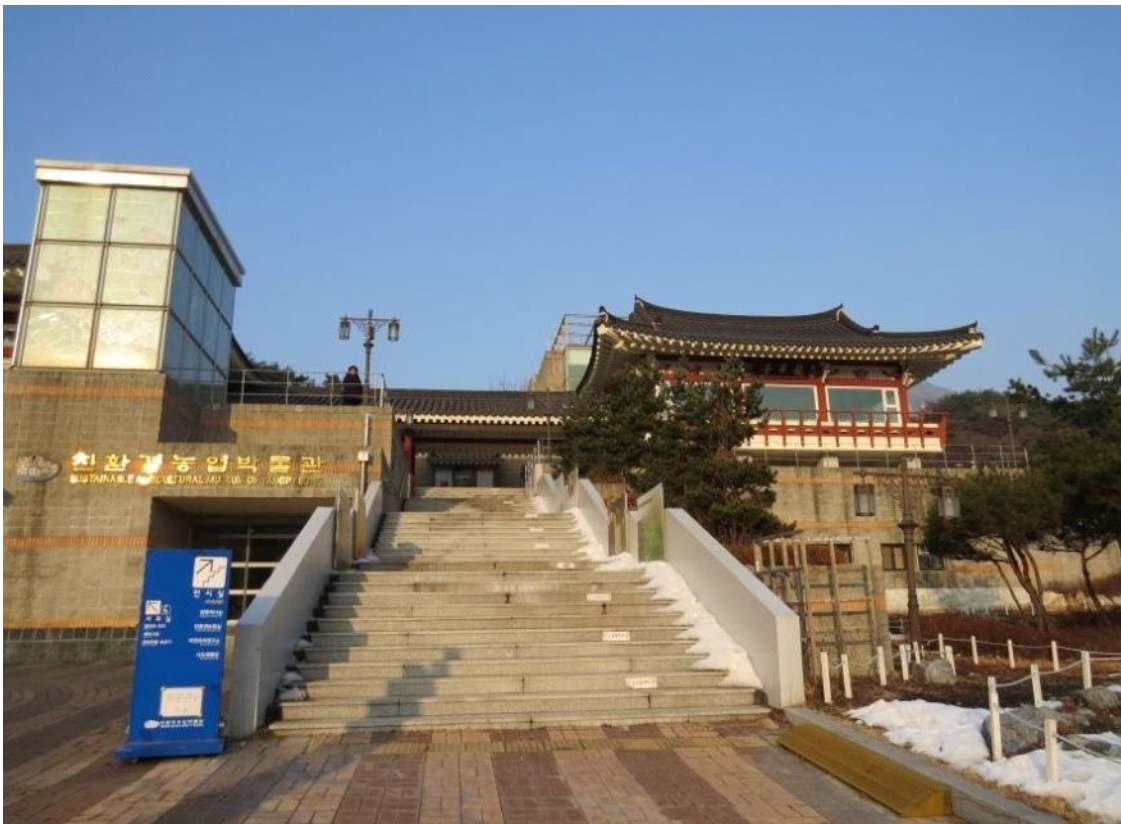
<전통농기구 전시>



### Ⅲ. 유물조사 및 수집계획

#### 2.2.2. 양평 친환경농업박물관

- 위치: 경기도 양평군 용문면 용문산로 670 (용문사 입구)
- 설립: 2007.10
- 설립 주체: 양평군(현재 용문사 위탁운영)
- 관람시간 : 하절기 (3월~10월) 9시30분 ~ 18시, 동절기 (11월~2월) 9시30분~17시
- 휴관일 : 매주 월요일 (정기휴관), 1월1일, 설날, 추석, 월요일이 공휴일인 경우 화요일 휴관
- 시설현황 : 연면적 3,043.98㎡, 상설전시 2실, 자연음식연구소, 다도체험장
- 전시실 현황
- 유물현황 : 현대 양평지역 농업 유물 약 1,500점
- 전시상의 특징
- 제1전시실 (역사실) : 양평의 탄생, 양평의 민속, 양평의 향기, 양평의 얼, 양평의 인물과 기증유물
- 제2전시실 : 생명탄생의 기원, 고투입 화학농업, 전통농업의 가치 재발견, 친환경 농업과 양평
- 유물수집 이력 : 설립단계 양평지역의 농가를 대상으로 농업관련 유물 수집활동 전개



<박물관 전경>



<양평지역 농가 수집 민속유물>



<양평지역 농가 수집 민속유물>



<환경오염을 주제로 한 디오라마>



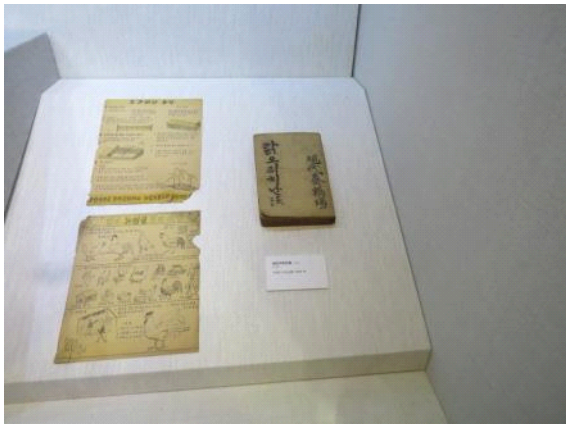
<선사시대 농업을 주제로 한 모형제작>



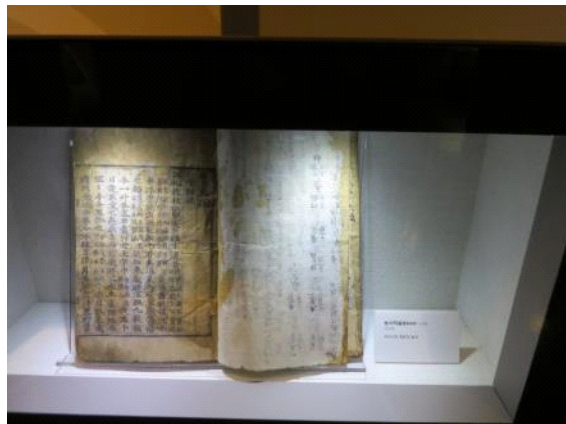
<양평지역 대표농산물 배치>



<농업관련 표어>



<농업관련 서적>



<농업관련 고서적>



### Ⅲ. 유물조사 및 수집계획

#### 2.2.3. 농협 농업박물관

- 위치: 서울특별시 새문안로 16 농협중앙회
- 설립:1987. 11
- 설립주체: 농협중앙회
- 관람시간 : 매주 화~일요일 하절기 9시30분~18시, 동절기 9시30분~17시30분
- 휴관일 : 매주 월요일, 신정, 설날, 추석연휴
- 시설현황: 연면적 1,047평, 지상2층, 지하층 1층
- 층별시설 : 지상1층 농업역사관, 기획전시실, 기념품코너, 지상2층 농업생활관, 체험실, 영상실, 지하1층 농협홍보관, 연상실, 휴게실
- 전시실 현황 : 농업역사관은 선사시대부터 근현대에 이르기까지의 농업발달사를 시대순으로 전시하며, 농업생활관은 옛 농촌들판과 농경민속, 농가주택, 전통장터의 모습을 통하여 조상들의 삶을 조명하고 삶에 깃든 지혜와 여유 등 전시, 농협홍보관은 농협의 역사와 사업을 소개하고 우리 농업의 우수함과 농업의 중요성을 전시
- 유물현황: 농업유물 약 17,500여점 소장
- 전시상의 특징
  - 패널과 모형을 이용한 평면구성
  - 쇼케이스를 이용한 나열식 구성
  - 각종 동작모형(도정공장)과 국산 농산품을 이용한 제품 전시
- 유물수집 이력
  - 1985. 10 농업유물 수집운동 전개 (전국 1,300여개 농협과 조합원 참여)



<박물관 전경>

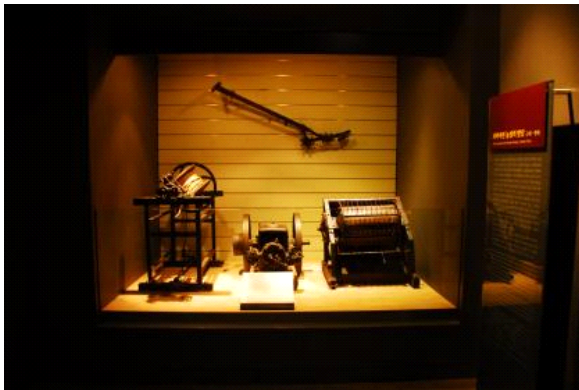




<농기구의 사용방법을 모식화한 쇼케이스 패널 결합방식의 전시>



<유형별 농기구 쇼케이스 전시>



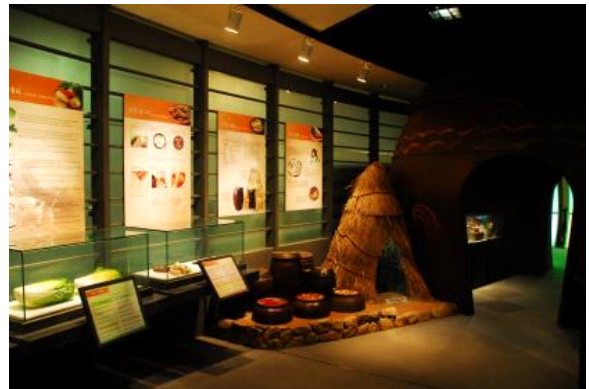
<현대 농기구>



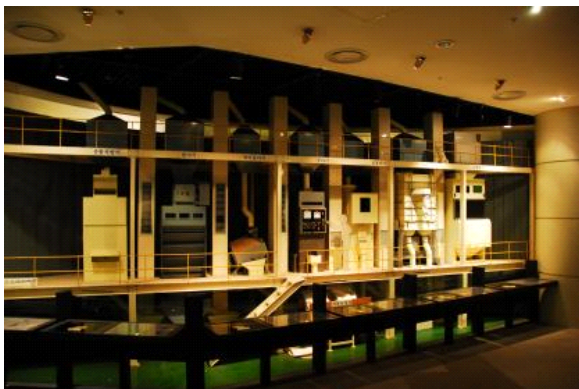
<야외 전시공간>



<쌀 관련 홍보 공간>



<전통식품의 역사>



<도정공장 축소모형(작동)>

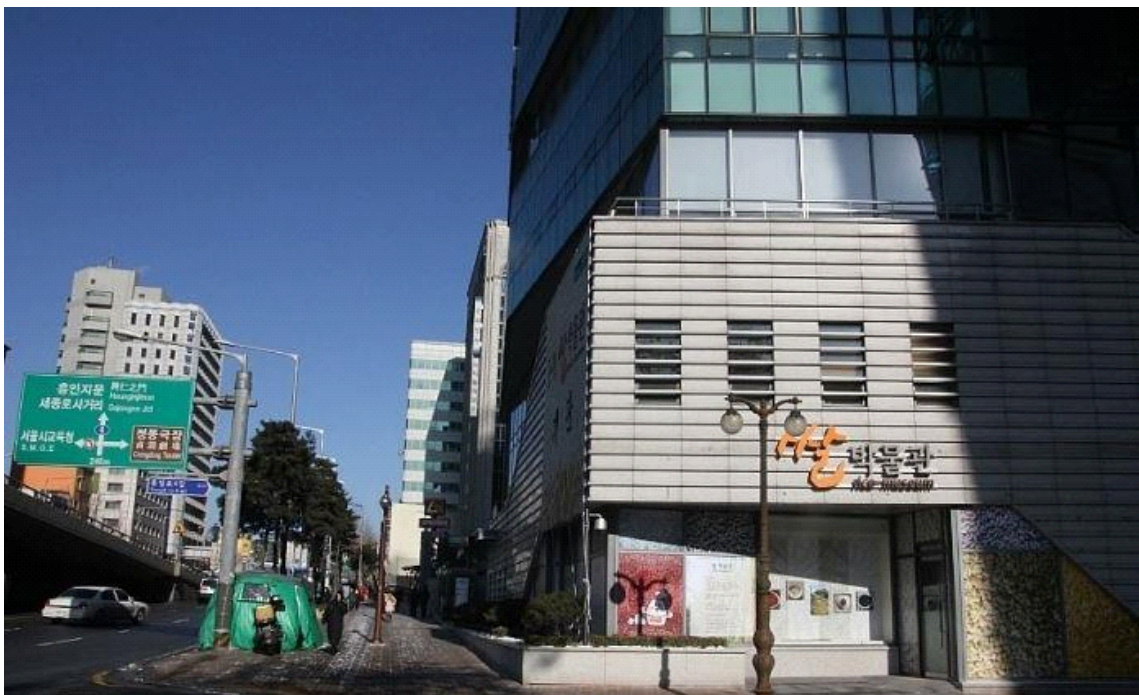


<농업의 중요성을 설명한 패널>

### Ⅲ. 유물조사 및 수집계획

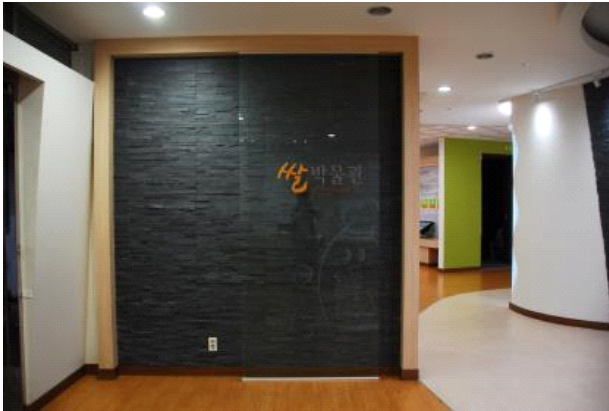
#### 2.2.4. 농협 쌀박물관

- 위치: 농협 농업박물관 부속
- 설립: 2012.
- 설립주체: 농협 중앙회
- 관람시간 : 하절기 9시30분~18시, 동절기 9시30~17시30분
- 휴관일 : 매주 월요일, 1월1일, 설날, 추석연휴
- 전시실 현황 : 상설전시 3관으로 쌀 역사관, 쌀 체험관, 쌀 사랑관으로 구성
- 전시 주제 : 유리민족 쌀 문화의 발굴 및 재조명, 쌀의 중요성과 우수성 발견, 민족 쌀 문화의 기록 보전, 도심 속 농업교육의 전당
- 유물현황: 쌀관련 홍보자료, 쌀을 이용한 식품(제품)
- 전시상의 특징
  - 역사성을 배제한 쌀의 가치, 산업의 대상으로서 다양한 쌀 가공식품 소개
  - 쌀을 이용한 요리프로그램 운영(체험교육)
  - 농업박물관의 체험 프로그램으로 개관 및 운영



<박물관 전경>





<쌀 박물관 입구>



<쌀을 이용한 제품 소개>



<세계의 쌀 요리>



<쌀 자판기(현금 투입 후 도정한 쌀 구입)>



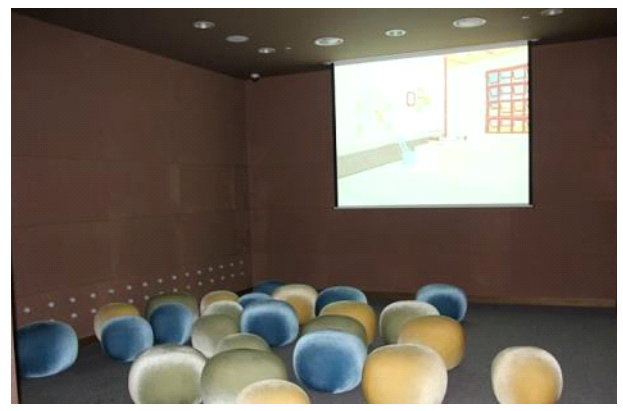
<한국의 지역별 쌀요리>



<쌀 관련 제품판매소>



<쌀요리 체험 교육시설>



<영상실>

### Ⅲ. 유물조사 및 수집계획

#### 2.2.5. 전남 농업박물관

- 위치: 전남 영암군 삼호읍 녹색로 653-11
- 설립:1993.9.24
- 설립주체: 전라남도
- 관람시간 : 3월~10월 9시부터 18시, 11월~2월 9시부터 17시까지
- 휴관일 : 1월 1일, 매주 월요일, 월요일이 공휴일인 경우에는 개관, 기타 도지사가 정하는 휴관일
- 시설현황  
부지 29,700m<sup>2</sup>, 건물면적 4,125m<sup>2</sup>, 전시면적 2,640m<sup>2</sup>이며, 전시공간은 크게 본관(남도생활민속관), 농경문화체험관, 야외전시장(자연학습장·야생화동산)
- 전시실 현황 : 본관의 3개의 상설전시실과 남도생활 민속관, 농경문화체험관, 야외전시장으로 구성
- 유물현황: 농업 및 간척사 관계자료 20,500여점
- 전시상의 특징
  - 2014년 쌀박물관 개관 예정
  - 쌀농업공원 조성 중
  - 영산강유역 간척사업 관련 자료
  - 전남지역 농업유물 전시
  - 오픈형 쇼케이스 나열식 전시
- 유물수집 이력
  - 1981년 영산강 하구둑 준공 후 전시시설 건립을 계획하고, 지역 농가를 통해 유물 수집
  - 86년12월~87년5월 전라남도 농업박물관 건립공사 기본 및 실시설계 기간 구입 공고
  - 현재 유물수집 중단(유물확보의 제한)

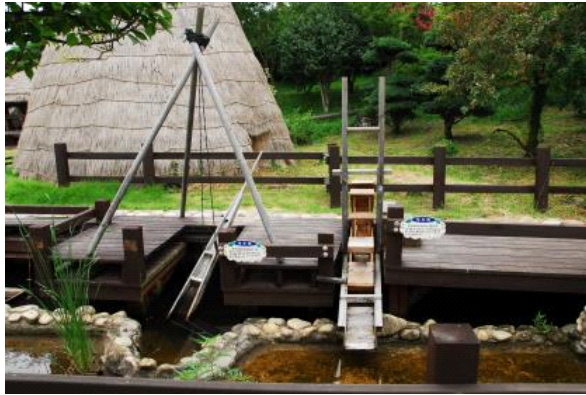


<박물관 전경>



<박물관 정문>





<야외전시장>



<야외전시장>



<야외 체험공간>



<쌀박물관 예정동>



<전시실 전경>



<유물전시>



<디오라마 전시>



<전시실 전경>



### Ⅲ. 유물조사 및 수집계획



<전통 농기구 전시>



<전통 농기구 전시>



<전시장 전경>



<농업문화 체험시설>



<전시실 전경>



<전남지역 농가 전시>



<상징조형물>



<옥외전시 전경>



### 2.2.6. 김제벽골제문화단지

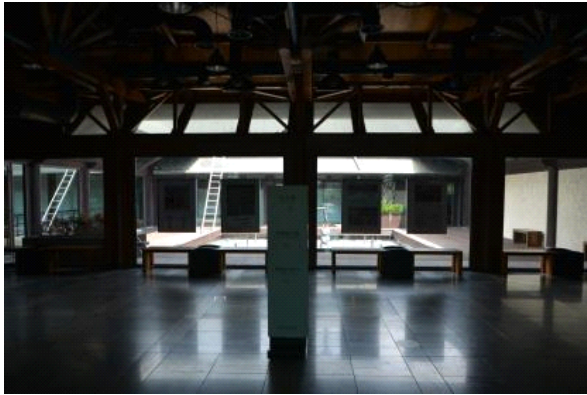
- 위치: 전북 김제시 부량면 벽골제로 442
- 설립: 1998.4
- 설립주체: 전북 김제시
- 설립목적 : 국가사적 제111호인 고대 최대의 수리시설 벽골제의 역사적 의의 및 발굴 경과와 수리와 치수의 역사 및 전래 농경도구와 농경문화, 오래된 고을 김제를 주제로 하여 저서를 구현하며, 급속한 현대화의 과정에서 유실한 전통농경 사회의 기억과 경험, 그리고 사적 벽골제를 만날 수 있는 교육공간 추구
- 개관일 : 1998년 4월 21일
- 휴관일 : 1월 1일, 매주 월요일
- 시설현황: 총면적 : 2,183.6㎡
- 시설현황 : 벽골제농경문화박물관, 농경사주제관 및 체험관, 전통가옥및민속놀이체험장, 아리랑문학관, 벽천미술관, 우도농악관, 창작스튜디오, 단야각/단야루, 테마연못, 야외전시
- 전시실 현황 : 3개의 상설전시실로 제1전시실은 농경문화, 제2전시실은 생활민속, 제3전시실은 벽골 제언 등으로 구성
- 유물현황: 농경 및 민속유물 1,000여점
- 전시상의 특징: 벽골제 유적의 성격과 전북지역 고유의 농경유물 전시
- 유물수집 이력: 박물관 건립과정에서 공개 구입 및 김제지역을 중심으로 수집활동



<박물관 입구>



### Ⅲ. 유물조사 및 수집계획



<중앙홀>



<전통 농기구 전시>



<전통 농기구 전시>



<전시장 전경>



<전시실 전경>



<전시장 전경>



<전시장 전경>



<디오라마 전시>



2.2.7. 김제벽골제문화단지 내 농경사 체험관

- 위치: 전북 김제시 부량면 벽골제로 442
- 설립: 2011
- 설립주체: 전북 김제시
- 성격: 전북 농업의 미래를 어린이들에게 체험 위주로 소개



<체험관 전경>



<전통 농기구 전시>



<어린이 농업교육 코너>



<어린이 농업교육 코너>



<체험시설>



<전시장 전경>



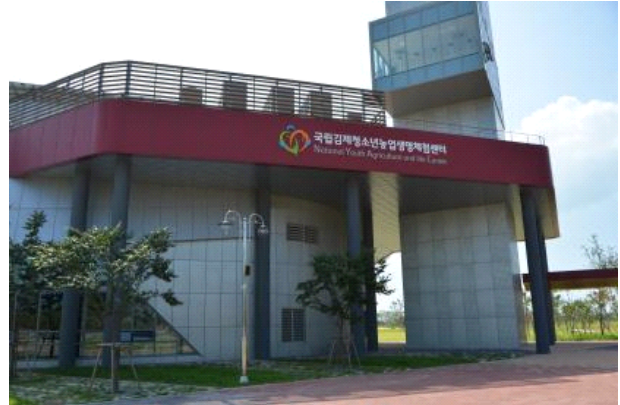
### Ⅲ. 유물조사 및 수집계획

#### 2.2.8. 김제벽골제문화단지 내 <국립김제청소년농업생명체험센터>

- 위치: 전북 김제시 부량면 용성리리 226-20
- 설립:2011
- 설립주체:여성가족부(한국청소년활동진흥원 위탁 관리)
- 시설현황: 농업을 주제로 한 특성화 청소년 수련시설



<수련관 안내도>



<수련관 전경>



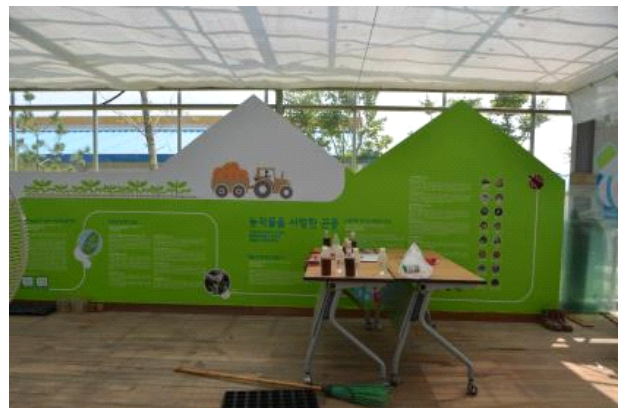
<수련관 전경>



<온실 교육장>



<온실 교육장>



<체험시설>



## 2.3. 유물조사 카드

### 2.3.1. 산업기술 유물조사의 목록작성과 정리를 위한 사례

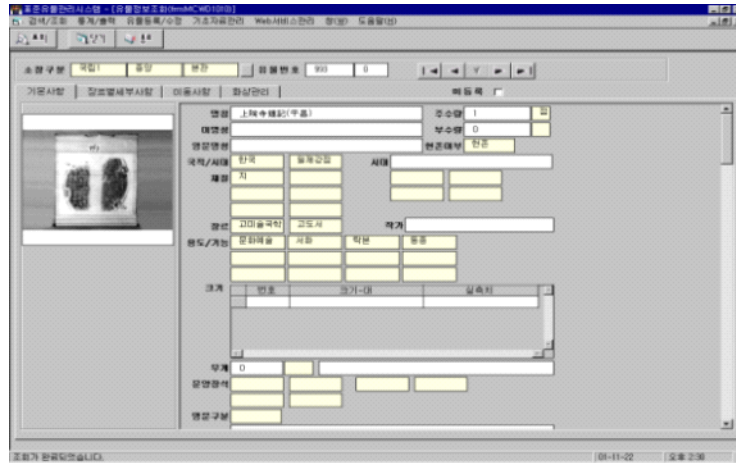
- 국립중앙박물관 표준유물관리시스템
  - 1993~1996년 간 진행된 ‘유물 분류의 표준화 방안’검토를 거쳐 확정
  - 전국 국공립 및 사립박물관 표준유물관리 프로그램으로 활용 중
  - 유물의 형태, 종류, 시기 등에 따라 다양한 분류항목을 설정하여 유물의 효율적인 관리시스템으로 정착
  
- 표준유물관리시스템의 항목
  - (1) 필수항목
    - 소장구분
    - 유물번호
    - 수량
    - 수량 단위
    - 명칭
    - 국적 / 시대
    - 작가 / 제작처
    - 재질
    - 용도 / 기능
    - 장르
    - 문화재 지정일자
    - 문화재 지정구분
    - 문화재 지정호수
    - 크기 1
    - 크기 2
    - 특징
  - (2) 관리항목
    - 문양 / 장식
    - 명문 구분
    - 명문 내용
    - 발굴(견) 일자
    - 출토지
    - 위도 / 경도
    - 무게
    - 무게 단위
    - 보존처리기간
    - 보존처리 내용
    - 전시 순위

### Ⅲ. 유물조사 및 수집계획

- 유물 상태
- 사진 원판 번호
- 입수 일자
- 입수 연유
- 입수처
- 가격
- 가격 단위
- 등록 일자
- 자료 기록자
- 자료 입력자
- 보험 관계 기록
- 참고 자료
- 현존 여부
- (3) 유물의 이동 항목
  - 이동일자
  - 이동 수량
  - 보관 구분
  - 보관처 1
  - 보관처 2
- (4) 장르별 세부항목
  - 도자기
  - 일반회화
  - 불상
  - 불화
  - 고도서
  - 기타

#### 2.3.2. 국립중앙박물관 표준유물관리시스템 활용

- 농어업 유물조사 기록항목에 반영
- 장기적으로 농어업유물이 박물관 영역의 전시유물 범위 포함될 것을 염두에 둔 분류체계 구축
- 농어업 및 유사 유물의 명칭부여 방법, 제원, 규격 등 기본정보 작성의 지침으로 준용
- 농어업 관련 유, 무형 유물과 일반 문화재와의 보편성과 차별점 검토
- 조사 유물유형: 유물제품, 농어업 유물의 구조 및 장치, 사용정보, 인물정보, 기타(5개 항목)
  - 유물정보 상세 조사항목(카드작성 항목)



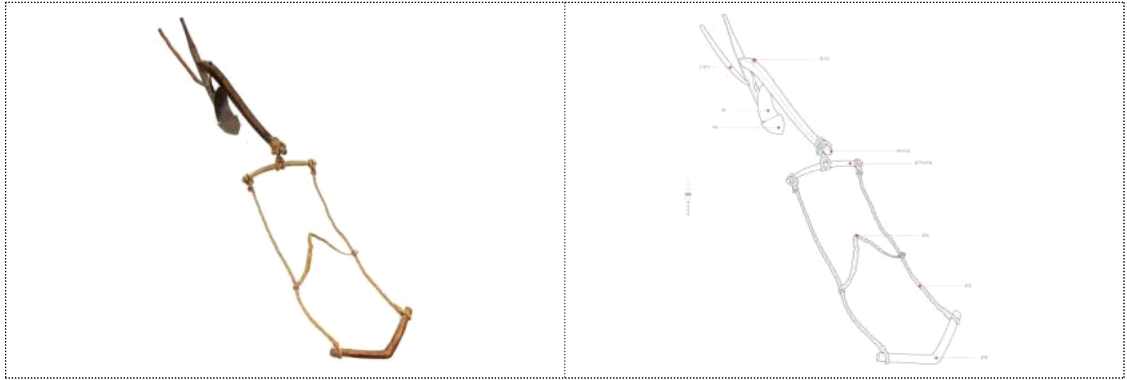
<전산화시스템을 이용한 유물 관리 예시>

• 조사카드 작성 예시 (쟁기)

- 유형분류 : 대 / 중 / 소분류 (농업 / 파종경작 / 경작) 해당유물의 농어업사적 의의 : 논밭을 가는데 사용되는 농기구로 소나 말 등의 가축에 부착하여 밭을 가는 기구이다. 쟁기의 형태는 매우 다양하며 쟁기술의 형태에 따라 늪쟁기, 선쟁기, 굽쟁기로 구분하기도 한다. 쟁기의 골격은 크게 쟁기술과 성에로 이루어진다. 여기서 쟁기술이란 쟁기의 몸체 아래로 비스듬히 뻗어 나간 나무를 말하고 성에는 쟁기술의 윗머리에 뒤 끝을 맞추고 앞으로 길게 뻗쳐 나간 나무를 말한다. 여기에 술과 성에를 단단히 고정시키는 도구로 한마루를 사용하는데, 이것은 이 두 부분을 연결하기 위해 꿰뚫어 곧게 선 긴 나무나 쇠막대로 만들어졌다. 그리고 쟁기술 끝에 보습을 끼우고 보습 위를 고정시키기 위해 비스듬하게 대어 흠이 한 쪽으로 떨어지게 하는 쇠판인 벼을 댄다. 쟁기술 바닥에는 술바닥을 보호하고 쟁기가 미끄러지게 하는 쇠판인 밑쇠를 대어 고정시킨다. 그리고 쟁기술 중간에는 오른쪽으로 비스듬히 손잡이를 끼운다.

- 소장처(수집처) : 강원도 원주시 태장동 110-5
- 유물명칭 : 쟁기(강원도)
- 유물이력 : 제작시기, 규격, 사용시기, 연관자료(사진, 유사 유물)
- 상태기술 : 위치, 유물의 보존, 관리 상태에 대한 상태기술
- 유물계보 : 원시제품과 파생제품 간의 계보관계 기술
- 활용방안 : 강원도 영서지방에서 사용하던 보습의 머리 길이가 짧은 쟁기
- 확보방안 : 조업 중인 설비로 확보 곤란, 모형과 미디어를 이용한 전시방법 개발
- 연관자료 : 조사 유물과 동일 성격의 유물목록 명시
- 참고문헌 : 유물관련 연관자료 기재
- 사진, 도면 : 4방위 고해상도 디지털 사진 촬영, 과거 사진 확보
- 기타 : 유물 관리자 인적사항, 인터뷰 항목 기술

### III. 유물조사 및 수집계획



- 현장 조사 시 평가기준
  - 한국 농어업사에서 차지하는 해당 유물의 의의와 ‘국립농어업박물관’ 전시 가능성
  - 고미술품, 민속유물, 근대문화유산(문화재청 지정, 관리)과 농어업 유물에 대한 개념 정립과 차별성 재고
  - 1차 선정목록에 대한 학계, 박물관, 농어업 종사자가 포함된 자문위원의 2차 평가 실시
  - 농어업유물 조사대상 상세기준 부합 여부 판단 : A~D등급 분류(전문가 검증)
  - 평가항목에 대한 객관적 평가 요인 제시
  - 유물의 보존, 관리에 대한 컨디션 체크
  - 소유처(소유자)의 활용성과 확보 가능성(기증, 대여, 구매, 복제여부 제시)
  - 전시 배제목록 별도 작성(무기, 폭발물, 화학약품, 각종 위험물 등)
  - 수입품이라도 산업발전에 중요한 용도로 사용된 경우 조사대상에 포함
  - 해외 반출 민속, 농어업 유물에 대한 통계자료 확보

유물 기록 카드(견본)

번호 1234567	분류 민속공예	이름 청화백자왕대바리(청화백자기왕대발)		
시대 조선전기	수량 1건 1점	재질 몸체/백자, 문양/청화		
크기 높이/24.5	일지름/33.5	금지름/10.3	두께/0.7cm	지역 경기
출처 경기 안산시 일동 123번지 홍길동씨 대 주위에서 출토			가격 123,456,789원	
특징 몸체는 매우 둥글고 주둥이는 얇고 크며, 굽도 큰 편임. 밖에는 포도무늬가 장식되어 있음. 청화백자 그릇으로서의 매우 특이한 채색과 문양을 가지고 있음. 아마도 15세기에 간헐적으로 만들어진 양식인 듯 함.				
문도 왕실이나 사찰에서 길사가 있을 때 사용하던 대형의 그릇으로 추측됨. 대개 일반적인 용도로는 거의 사용되지 않고 특수한 목적에만 이용된 것으로 보임. 크기로 보아 의례시에 대접에 담지 못하는 대형 음식물을 담을 때 사용한 것 같음.				
보관장소 3전시실	전시장 도자공예	소정경위 상기구입	사진 123456	
소장일 1981.11.12	자료성격 실유물	소유관계 법인	슬라이드 123456-11	
보존처리 주둥이에 약간 굽이 가서 1990년 12월 11일에 문화재연구소 보존과학실에 의뢰하여 항공X선 비파괴분석법으로 검사하고 부분적으로 수선함. 보존처리시 사용한 재료는 석고, 세메다인, 유약, 기타 약품 등임.				
비고 1차 1991년 2월 11일에 은양민속박물관의 배영동이 정리함. 1992년 1월 5일에 수정 보완하여 재정리함. 사진은 그린스튜디오의 배병석이 촬영하고, 슬라이드는 사진작가 김대벽이 촬영함. 부분 확대 슬라이드 3매 있음.				
사 진 (13.0×9.2cm)				작성일
				작성자
				확인

(재) 계몽문화재단 은양민속박물관

<유물기록카드를 활용한 유물 관리 예시>

### 3. 농어업 유물 확보 방안

#### 3.1. 유물자료수집 세부전략 및 확보방안

##### 3.1.1. 유물자료 수집 절차 및 방법

- 산업기술 유물 조사 방법

- (1) 사전 조사

- 농어업 종사자, 연구자 인터뷰와 문헌조사를 통해 확보된 대표 지역, 농어업유물 예비 조사
- 해당 농어업 분야의 평균적인 지역과 계층을 선정하되 오랜 역사, 유물의 보존상태, 역사성, 기존 농어업 유물과의 차별성, 진위성 등 가중치를 두어 조사대상을 선정
- 전수조사에서 필요한 시간, 경제적 비용을 줄이고 사전 조사를 통해 확보된 농어업 유물 소장자와 소장처를 중심으로 조사 수행
- 사전 조사는 원활한 현장조사를 수행하기 위한 목적이 강하므로, 조사가 충실히 이루어질 수 있도록 조사 대상 집단과 피조사자에 대한 충분한 협조 구축
- 피조사자와 조사자 사이의 신뢰, 정보공유가 중요하므로 사전 방문계획 수립 후 조정 기간 설정

- (2) 조사자의 자세

- 조사자는 문헌조사팀, 제보자와의 긴밀한 협조 아래 최대한 많은 가공되지 않은 정보를 도출해야 함
- 현장 조사는 시간과, 인력, 비용이 대량으로 발생하는 고된 작업이므로 조사자 간의 팀웍이 중요
- 농어업 유물은 단독 이외 연관, 파생품이 많으므로 조사 자료는 신속한 정리와 검증을 거쳐야 함
- 농어업 유물은 유물의 특성상 제작-사용-폐기 과정이 단순하고, 기능의 소실이 발생했을 때 비교적 신속히 폐기되는 경향이 있으므로 폐기단계에서 유물 확보를 하기 위한 소장자와의 사전 연락체계 마련이 요구됨

- (3) 사진 촬영

- 전체 이미지 촬영 : 해당 농어업유물이 설치된 공간에 대한 입체적 정보를 수집하기 위해 전경 이미지를 반드시 촬영.
- 주변 이미지 촬영 : 조사 당시 농어업유물이 설치된 공간의 직접적인 환경과 이유, 작업방식 등을 확인하기 위해 조사 직전의 상태를 촬영
- 유물 촬영 : 한 점의 유물을 한 컷의 독립된 이미지로 촬영하고, 중요 구성품과 작동 원리를 밝힐 수 있는 부분에 대한 세부 사진을 추가 촬영.
- 기타 : 사용 중인 농어업유물의 경우 작업장면과 작업에 참여하는 인력의 작업광경을 촬영

### Ⅲ. 유물조사 및 수집계획

#### (4) 인터뷰

- 사전 조사를 통해 확인된 정보를 바탕으로 표준화된 q&a를 작성하고, 질문 매뉴얼에 따라 통일된 정보 기술방식 사용
- 표준 조사매뉴얼 조사 후 기타 참고사항 인터뷰(작업자 애환, 에피소드, 유물관련 기술 매뉴얼, 이력 등)

#### (5) 보고서 작성

- 표준화된 보고서 포맷에 작성
- 농어업 유물 기술 조사 개요 : 제보자(사전 조사) 배경, 조사 현황, 유물의 사용방법 등에 대한 구체적 내용을 포함한 정보 기술
- 전체 농어업 분야에서 해당 동일 유물이 차지하는 가치와 의의
- 공간과 시간, 업종별 특수성에 따른 해당 농어업 유물을 활용한 농어업 기술의 다양한 활용 사례
- 각 농어업 유물과 문화, 사용자에 대한 최종 정보 제공

#### 3.1.2. 유물자료 확보 방안

##### (1) 유물 수집 전략

- 지속가능한 중장기적 유물정보수집전략 및 정보관리 체계화
- 장·단기 자료 수집계획 및 수집절차, 방법, 규모(범위) 제시
- 박물관 건립 전, 후 및 단기·중기·장기로 구분하여 수집 적정규모 산출, 확보방안 제시
- 다양한 인프라를 활용한 지속가능한 유물정보 수집체계 제시
- 기부활성화 방안을 중심으로 추진하고, 확보방안별 목록 작성
- 각 항목별로 효과적인 자료 확보방안 제시

실물자료 확보방안

구분			조사된 실물자료 확보방법
구입	공개 구입	입찰	서로 경쟁하는 여러 희망자들이 각각 문서로 가격이나 그 밖에 관한 의사를 나타내어 낙찰로 결정
		경매	하나의 물건을 두고 판매자와 구매자 사이에 중개인을 통해서 판매하고 구입하는 방법
	비공개 구입		중개인 없이 구매자와 판매자가 가격 협상을 거쳐 소장품 구입
기증			경제적 부담이 없는 무상의 수집방법 증여와 유증이 있음
복제			현존하지 않거나, 기증자가 없거나, 예산상의 문제로 구입·대여가 불가능한 등의 경우에 추진
대여			기획전시 등의 추진에 필요한 사료이거나 구입·기증·복제·교환이 불가능한 경우 등에 추진
교환			쌍방이 필요한 목적에 따라 서로 다른 사료를 상호 교환하는 방법 필요 이상으로 중복된 소장품이 있거나 사료수집정책에 부합하지 않는 소장품이 있는 경우에 추진

(2) 수집 정보 관리

- 소장, 소실, 미확인 등의 정보로 분류 관리토록 작성
- 지속적으로 생산되는 산업유물에 따른 지속가능한 자료수집 및 효율적 운영관리 방안 제시
- 박물관 건립 전까지 수집한 자료에 대한 운영관리 방안 포함
- 소장 자료의 성격에 적합한 구체적인 관리계획 수립

(3) 확보방안

- 조사목록을 기반으로 사이버 전시 공간 구축
- 조사목록의 적격성, 미비목록 검증 및 보완
- 가상 전시물을 활용한 전시주제 기획에 활용
- 미확보 유물에 대한 지속적인 이력관리와 폐기에 대한 대응방안 검토
- 소유자(재산권 인정)의 관리비용 지원, 폐기 시 매입 추진

3.1.3. 유물수집의 원칙

(1) 농어업박물관 소장 유물 확보를 위한 확보 대상 유물의 목록조사를 위한 문화통계 시스템

- 농어업 분야를 단순히 생산의 관점이 아닌 마을, 사람으로부터 파생된 유형, 무형의 자산으로 인식
- 인문적인 요소에 기반 한 기술 문화적 관점에서 농업과 어업을 바라보아야 함

(2) 농어업 분야로부터 파생된 유물 중 농기구와 같은 유형 유물의 다수는 생산수단 이라는 인식이 강해 보존되지 못하고 폐기와 소멸되는 현상이 강함

- 농어업 문화의 원형을 보존함으로써 지역과 시간별 농어업 기술의 계보를 구축해야 함
- 동일한 제품을 생산하는 전근대 사회의 생산기술과 현대의 생산기술이 유기적으로 비교, 계승되지 않음(사례: 쟁기-트랙터, 수작업 모종 식재-이앙기)
- 무형적 요소에 대한 고려가 적음(생산기술 뿐 아니라 농작물 재배기술 등에 대한 자료 조사를 시행하지 않는 문제점 등)

(3) 일반 문화재(일반 동산문화재) 분류 범위와의 중복성 배제

- 일반 동산문화재의 분류 체계
- 문화재청 일반 동산문화재 보존대상의 분류체계는 대, 중, 소분류로 구성
- 대분류는 전통회화, 불교회화 일반조각, 근대매체, 과학기술 용구 및 민속자료 등으로 구분
- 농어업과 관련된 분야는 민속자료 범주에서 통합적으로 구분(기존 유물 분류체계와 다른 독자적인 유물 분류체계 구축 요구)

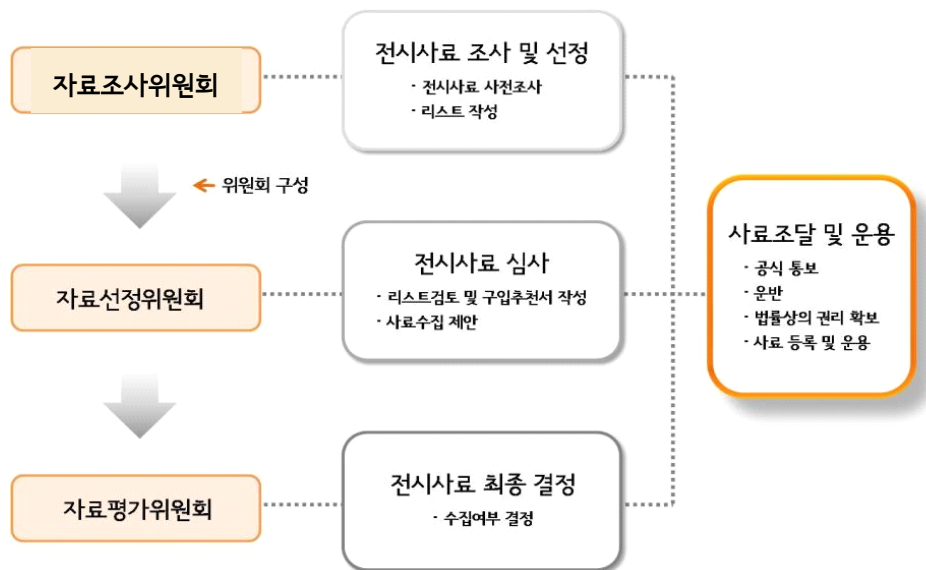
(4) 국립민속박물관 분류체계와 활용성 검토

- 국립민속박물관 분류체계
- 국립중앙박물관의 표준유물분류체계를 원용하고 있으나 용도(기술)구분이 강조됨

### Ⅲ. 유물조사 및 수집계획

- 민속유물의 성격 상 현대 또는 현대와 가까운 과거의 유물이 수집대상이므로 농어업 유물조사와 유사한 성격이 강함
- 현재 시점의 총체적인 수집을 통해 미래의 유물 확보
- 개별적인 물질문화 뿐 아니라 가옥, 사람(사용자, 구입자) 사이의 연관성을 문화적으로 기술
- 한 가구 단위로 한 집안의 살림살이를 모두 조사해 근현대 물질문화를 DB화함
- 활용성
  - 단순 농기구만이 아닌 특정 지역, 시대 등 콘텐츠 개발이 용이한 농어업 문화를 대상으로 조사 진행
  - 대량생산시스템이 갖추어지지 않은 시제품과 기술을 미래 산업기술로 간주하여 사전 확보

#### 3.1.4. 유물 수집 절차



<조사된 자료에 대한 수집여부 평가>

#### (1) 농어업 유물 조사범위의 상세기준 설정

- 한국의 농어업 역사와 농어업의 인문적 가치, 한국 전통문화 형성의 근간을 형성해 왔음을 입증할 수 있는 가치성
- 동일 성격의 농어업 유물일 경우 선행성, 희소성 항목에 부합되는 대상 선정
- 국립농어업박물관 전시 콘텐츠에 부합된 유물의 가치성
- 각 시기, 지역 등 농어업 분야의 하위 부분별 대표 생산품과 문화가 반영된 유물(농기구, 농어업인들의 복식 등 생활사 자료, 1910년대 농업문화 등 시대를 대표할 수 있는 유물)
- 새롭게 개발된 농기계 등 미래 한국의 농어업 분야의 가능성을 제시할 수 있는 제품



- (미래 유물로 수집) 사전 확보
  - 유사 박물관 소장품과의 비교 고찰(국립민속박물관, 김제농업박물관 등)
- (2) 사전 조사
  - 생업분야에 기초한 하위 농어업 유물의 목록작성
    - 농업
      - 파종경작
      - 수리관개
      - 운반
      - 수확탈곡
      - 도정
      - 저장
    - 어업
      - 어로
      - 양식
    - 축산
      - 양우, 양마
      - 양계
      - 양돈
    - 양잠, 양봉
    - 수렵
  - 기존 운영 중인 박물관 운영실태 및 소장유물 목록작성
  - 조사대상 중요 농어업 유물의 소장처 목록 작성(협력 네트워크 활용)
  - 개인 소장자에 대한 사전 조사(농협중앙회, 농촌지도소 활용 등)
  - 조사 예정 기업 협조의뢰
    - 문헌조사를 통해 확인된 유물의 존재 유무 확인
    - 조사범위 및 방법 협의
    - 문헌조사 이외 유물의 정보수집 등
  - 유사 용역과제 벤치마킹
- (3) 현장 조사
  - 유물조사 카드 작성 및 사진촬영, 실측
  - 유물관련 현장 운용자료 확보(언론보도, 조업사진, 운전 매뉴얼 사본 등)
  - 유물의 소재, 보존상태, 가치에 대한 기술평가
  - 유물 관계자 인터뷰(조업기술, 애환과 추억 등)
- (4) DB구축
  - 현장조사 자료 전산입력(엑셀, 유물사진 하이퍼링크 연결)
  - 유물관련 연관자료 인덱스 작성
  - 조사목록 자료집 발간
- (5) 유물에 대한 종합평가서 작성
  - 조사 유물의 산업사적 가치와 의의에 대한 평가
  - 유물의 활용도, 확보방안, 지원 대책에 대한 방안 제시

# III. 유물조사 및 수집계획

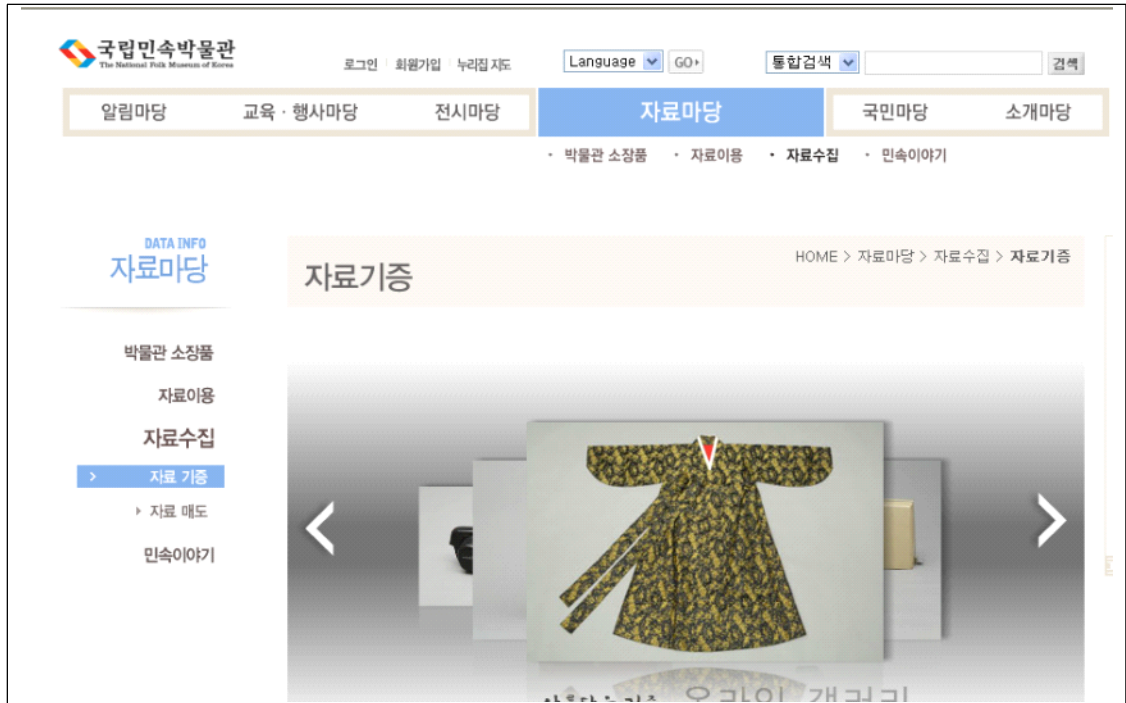
## 3.1.5. 유물 확보를 위한 기증 유도

### (1) 기증 자료의 수증 방법

- 기증원이나 목록 작성, 기타 행정사항 등에 대한 안내
  - 기증을 받는 박물관의 경우 홈페이지를 활용한 기증 안내를 적극적으로 홍보
  - 국내 대부분 박물관의 경우 기증자료 작성 목록 서식만 제공할 뿐 기증 규정과 행정절차에 대한 자세한 안내가 없음 (국립농어업박물관은 개관 이전부터 친절하고 자세한 기증 절차 정보제공 요망)

The screenshot shows the homepage of the National Archives of Korea. At the top, there's a navigation bar with '국가기록원 소식' (National Archives News) and '더보기' (More). The main content area includes a large banner for the '2016년도 기록관리 평가 결과' (2016 National Archives Awards Results) with a sub-header '2016년도 기록관리 평가 결과 『공공기록물 관리에 관한 법률』 제9조 제2항 제7호 및 같은법 시행령 83조 제1항 ~ 제6항의 근거에 의하여 중앙합동기록관(48개), 특별지방합동기록관(81개), 시·도기록관(17개), 교육지원청(67개), 직할관리 공공기관(37개), 국·...'. Below this is a table of recent publications with columns for '발간자료' (Publication), '연도' (Year), and '기록관리분야' (Archives Area). A sidebar on the right contains '국가기록원 소개 동영상' (Introduction Video), '알림판' (Noticeboard), and '국가기록원 온라인서비스 기록 속으로' (National Archives Online Services). At the bottom, there are icons for '민간기록물 기증마당' (Private Archives Donation Fair), '국가지정 기록물' (Designated Archives), '기록사랑 마을' (Records Love Village), and '기획전시' (Special Exhibition).

The screenshot shows the '민간기록물 소개' (Introduction to Private Archives) page. The top navigation bar includes '국가기록원' (National Archives of Korea) and a search bar. The main content area features a large heading '민간기록물 소개' and a sub-heading '민간기록물 소개'. The text describes the importance of private archives and the process of collection and preservation. It includes sections for '수집대상' (Collection Targets), '수집방법' (Collection Methods), and '관련법령' (Related Laws). The '수집대상' section lists '개인 또는 단체가 생산·취득한 기록정보 자료' (Records and information produced or acquired by individuals or organizations) and '중요 기록물' (Important records). The '수집방법' section lists '기증' (Donation), '구입' (Purchase), and '사본수집' (Collection of copies). The '관련법령' section lists '국가기록법' (National Archives Act) and '국가기록물 관리에 관한 법률' (Act on the Management of National Archives).



(2) 기증 안내

- 기증에 대한 이해도 상승 및 기증을 유도할 수 있는 안내 필요
  - 기증은 기증자의 주관적인 심리에 전적으로 달려 있음
  - 기증을 문의하는 경우는 관심의 발효로 볼 수 있음
  - 기증자에 대한 예우 조건제시를 통한 기증 유도
    - 감사장(감사패) 수여 및 포상
    - 자료 기증관련 보도기사
    - 각종 전시회 개최 및 도사(도록) 발간
    - 기증자 명단 등재

# III. 유물조사 및 수집계획

- 기증 기관 방문과 관련한 혜택(행사 안내, 전시 무료관람 등)
  - 무상 기증과 저작권 양도(2차적 저작권 양도 등에 대한 안내 선행)
  - 기타 기증자료의 중요성과 활용 방안 제시
- (3) 대외 홍보를 위한 일반인의 관심 증대
- 일반인이 자주 접하는 매체(방송, 신문)을 통한 대외 홍보
  - ‘국가기록원’ 등에서 운용 중인 민가기록물 기증 캠페인 등을 참고
  - 지역 민간 기증자의 증가로 지역 향토사료관 건립이 증가하고 있으며, 국립농어업박물관 소장품의 특성상 기증자의 자진 기증이 유물확보에 절대적 의미 지님

## 3.2. 수집 유물자료의 운영 관리 방안

### 3.2.1. 유물 수집자료 운영 방안

- 박물관 개관 단계에서 유물확보 여부에 따른 구분
  - 개관을 준비하는 박물관의 경우 기존 확보된 유물을 바탕으로 건립을 추진하는 경우와 전시 대상 유물을 확보하지 못한 상태에서 건립을 추진하는 2가지 유형으로 구분
- 국립농어업박물관은 건립준비 단계 유형
  - 유물(전시, 연구용 유물)이 확보되지 못했고, 구체적인 박물관 콘텐츠 미확보
  - 박물관의 핵심은 진품 유물을 확보함으로써 관람객과 일반인들에게 유물을 통한 진실성을 전달하는 것임
  - 국립농어업박물관이 건립목적과 운영에 충실하기 위해선 건립 이전 단계에서부터 국립농어업박물관
  - 전시 대상 유물확보가 필수 요청됨
  - 구체적인 실시설계 단계부터 전문가에 의한 유물수집 계획을 수립하고 유물 수집 추진
  - 초기 건립단계에서 유물을 확보하기 위해선 현장 조사와 병행해 기증, 구입 등 다양한 유물 확보
  - 방안 마련 요구
- 건립준비 단계 확보유물을 활용
  - 수집된 유물의 성격, 전시방법, 콘텐츠 활용 방법 등을 포함한 유물보고서 간행
  - 확보 유물을 토대로 전시를 위한 사전 도상훈련 진행
  - 건립 준비기간 확보된 유물의 수량, 유형 분류를 통해 필수 확보 등 전시를 위해 필요하지만 확보하지
  - 못한 유물에 대한 목록을 작성하고 확보방안 마련(유사 박물관 소장 유물의 대여 전시 등)

### 3.2.2. 유물 수집자료 관리 방안

- 유물의 안전

- 정상적인 수장고 시설이 완비되기 이전 격납할 수 있는 임시수장고 준비
- 농어업 유물은 성격상 마모, 훼손된 경우가 많으므로 보존처리와 수리
- 항온항습 시설 보관을 통해 상시적으로 전시가능 상태로 유지
- 유물 정보 구축
  - 유물카드 작성(명칭, 규격, 재료, 용도 등 필수요구 사항을 토대로 국립농어업박물관 유물 작성카드 양식에 따른 유물 카드 작성)
  - 확보 유물의 내역을 홈페이지 통해 공고함으로써, 유사 유물을 소장하고 있는 소장자의 관심을 유도하고 기증 기획 마련
  - 유물 실측도를 작성하고 고유번호 부여
- 콘텐츠화 및 전시기획
  - 해당 유물을 활용한 전시 콘텐츠 제작
  - 해당 유물을 활용한 전시기획안을 작성하고, 예상되는 문제점에 대한 사전 검토 진행
  - 유물자료를 이용한 소장유물 도록 제작
  - 유물의 보존상태 등에 따라 복제품 제작
  - 유물의 특징을 반영한 영상 및 음성안내문 작성

### 3.2.3. 유물확보를 위한 제언

- 농어업유물의 한계
  - 생산수단, 생활용품적 성격이 강한 관계로 생산 이후 사용과정에서 마모, 훼손되는 경우 폐기 가능성 높음
  - 대대로 전승되는 고고미술품에 비해 유물확보의 어려움이 높음
  - 지역, 시대별 큰 변화 없이 고유한 형식이 전승되는 경향이 있어 형태만으로는 해당 농어업 유물의 가치를 판별하기 어려움(스토리텔링 등을 통한 유물의 가치와 관람객 흥미유발의 요구가 높음)
- 구체적 유물확보 방안
  - 민속학, 농업경제, 고고학, 문화사 등을 전공한 연구자들을 통해 필수 전시 유물목록 작성
  - 필수전시유물 소장처 파악
  - 대여 가능여부 확인
  - 복제 및 신규제작 목록 작성
  - 유물을 확보하지 못한 경우 사진, 3D 그래픽 등을 이용한 대체 전시방안 마련
- 현실적인 유물확보 실행방안
  - 농협중앙회 농업박물관의 유물 수집방법: 지방소재 단위농협의 협조를 통해 지방의 농업유물 수집
  - 농촌진흥청 산하 지방 사무소 및 유관기관 협조
  - 유상 구입을 통한 유물 확보

## **IV. 건축기본구상**

- 1. 건축계획의 기본방향**
- 2. 평면계획**
- 3. 주요 소요실 계획**

## 1. 건축계획의 기본방향

### 1.1. 건축 기본방향

- 농어업의 미래지향적 가치를 부여하고, 농어민의 자긍심을 고취시킬 수 있으며, 그 특징을 잘 나타낼 수 있는 박물관으로, 농어민은 뿐 만 아니라 도시민 어린이, 학생들에게도 친근감이 있는 공간.
- 청소년 및 도시민에, 농어업 분야에 대한 인식을 제고하고, 전시, 체험, 교육, 홍보 등을 통하여 농어업 분야의 지식진흥의 장으로 자리매김하며, 농어업 분야의 최첨단 미래기술을 소개하는 전문농어업 공간
- 과거 전통적인 농법, 농어업 유물, 전통문화 등을 보존, 관리, 연구의 중심공간으로, 다양한 유물의 수용 및 교체를 고려하여 최대한 가변성 높은 공간을 조성하는 방향으로 추진

#### ▶ 상징적 명소

- 농어업박물관의 특징을 선도적으로 표상할 수 있는 건축물
- 방문자들을 유인하는 촉매장치로서의 건축 조형 계획

#### ▶ 문화공간 제공

- 실내 전시관람, 체험전시, 참여형 교육, 휴식이 공존하는 문화공간으로서의 박물관
- 실외 전시 및 체험공간과 녹지 및 수공간과 어울리는 건축물의 형태 및 기능

#### ▶ 친환경 디자인

- 자연조건과 지형을 최대한 이용한 친환경 개념의 건축 및 조경디자인
- 지속가능한 디자인을 목표로 전시 개념이 실현된 건축 지향

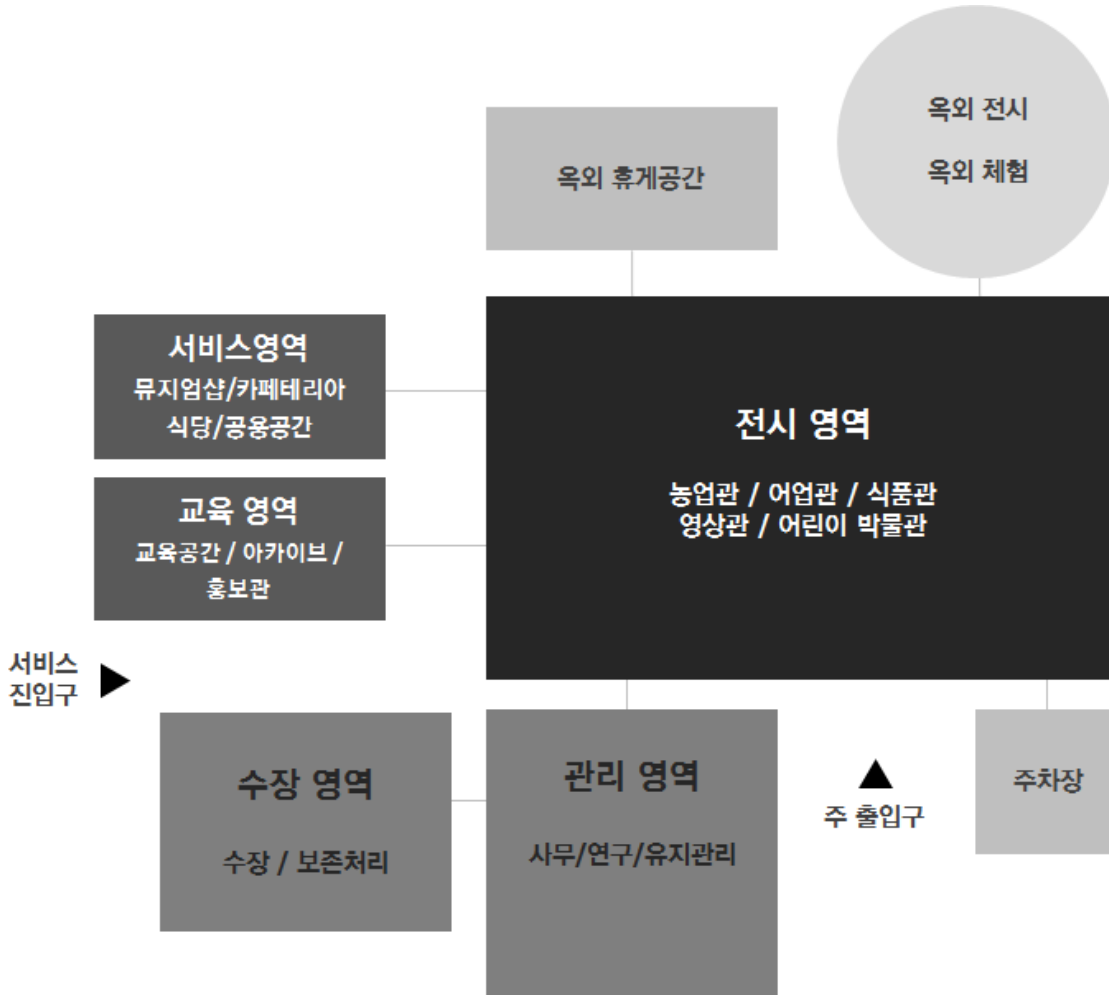
#### ▶ 열린 박물관

- 관람객의 휴식공간, 체험교육장 등으로 활용될 수 있도록 개방적이고 열린 박물관의 개념으로 운영
- 관람객과의 심리적 거리를 좁히고, 생활 속에서 친근한 박물관으로서 이미지 표출

# IV. 건축기본구상

## 1.2. 건축 기본구성

- 농어업박물관은 크게 전시영역, 관리영역, 수장영역, 교육영역, 옥외전시 및 체험 공간, 옥외 휴게 공간으로 나뉘고, 그 밖에 주 출입구, 진입 홀, 주차장, 서비스영역, 서비스 진입구 등으로 구성됨



[그림 4-4] 건축 공간 구성

- 외부공간은 옥외전시 및 주차장으로 접근하고, 주출입구를 거쳐 진입 홀을 통하여 전시 영역으로 접근함
- 진입 홀을 통하여 사무영역과 교육영역, 서비스영역으로 연결됨
- 외부의 옥외전시공간과 휴게공간이 연결되며 서호와 여기산과 연계 방안 마련
- 스토리텔링에 의한 일관성 있는 테마공간이 조성되어 차별화된 내용으로 영역이 설정되고 관련 야외전시 및 체험시설, 공원시설 등이 통일감 있게 계획되어야 함

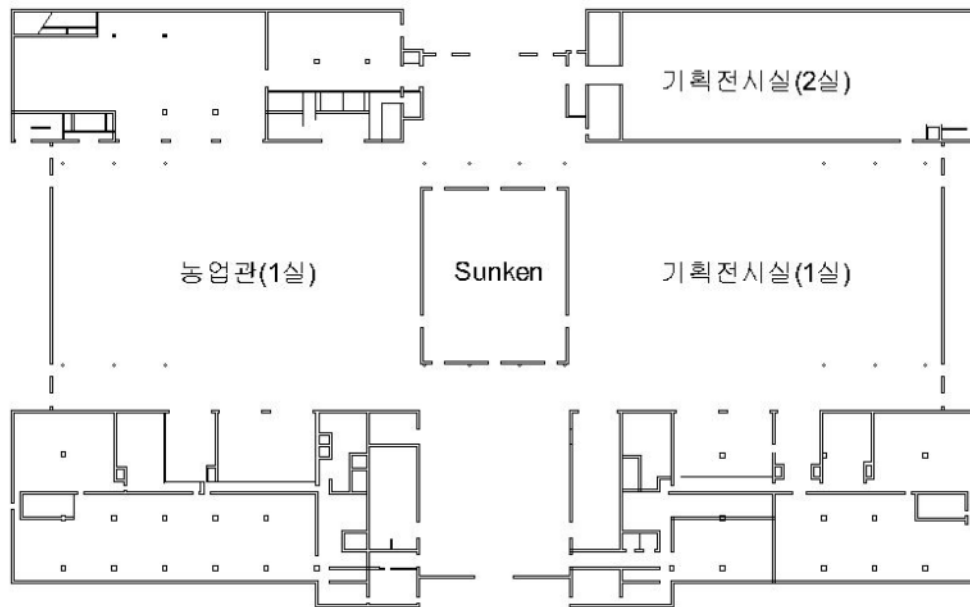


## 2. 평면계획

### 2.1. 평면계획 방향

- 동북쪽으로는 서호의 잔잔함을 볼 수 있고, 북쪽으로는 여기산의 친근함을 접할 수 있음. 서호꽃미공원, 팔달공원, 숙지공원 등 풍부한 자연녹지가 우수하고 친환경적이고, 자연에 순응하는 평면계획
- 3층 규모의 건물로, 각층의 면적은 약 6000㎡, 각층의 천고는 8m이상으로, 넓고 높은 공간에서의 전시연출이 가능.
- 중앙에는 썬큰을 설치하여 자연채광의 유입과 자연환기를 통하여 쾌적한 전시공간을 구성. 전시내용에 따라서 자연채광의 조도를 적절히 조절이 가능.
- 건축물 중앙에 위치한 출입구를 통하여 좌우에 위치한 각각의 영역으로 접근 가능하며, 각 전시관에 계단과 엘리베이터를 두어 수직 이동 동선의 효율을 높임
- 사무영역이 모여 있는 건축물 측면 계단과 엘리베이터를 통해 지하층의 수장고, 보존처리실, 기계·전기실, 중앙감시실로 접근 가능하여 관람객 동선과 겹치지 않도록 계획

### 2.2. 지상1층 계획

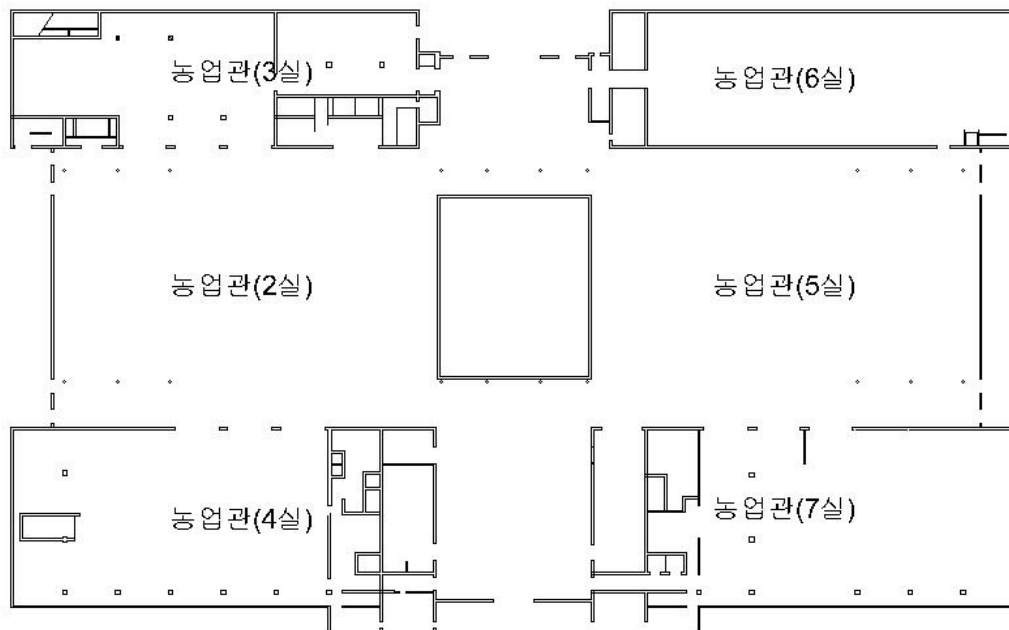


[그림 4-5] 지상1층 평면도

## IV. 건축기본구상

- 1층은 가운데 위치한 중앙 홀을 중심으로 각각 사무영역과 교육영역, 서비스영역과 상설 전시영역, 기획전시영역으로 공간을 분리시킴
- 사무영역인 관장실, 사무실과 교육영역인 다목적실을 근접 배치하여 관리의 효율성을 증대시킴
- 상설전시실에서는 농업관(1실)으로 농업생태를 주제로 전시가 진행되며, 규모가 크고, 높은 전시물의 설치가 가능함
- 기획전시실은 전시준비실과 무빙월(Moving Wall) 보관실을 따로 두어 전시의 편의성을 높임

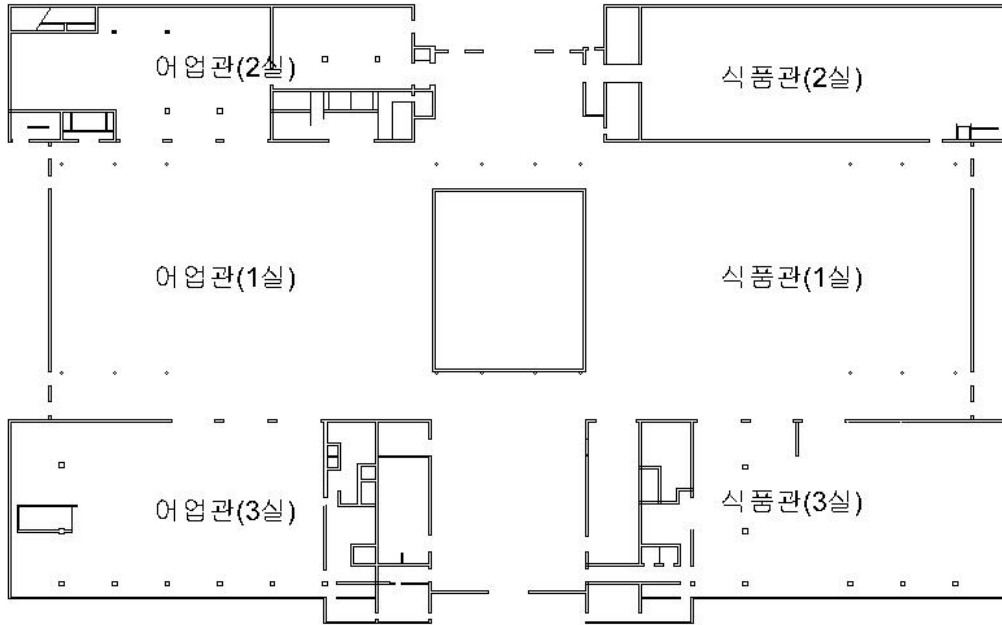
### 2.3. 지상2층



[그림 4-6] 지상 2층 평면도

- 2층은 농업관의 상설전시실이 6개실로 분리되어 있으며 전시연출계획에 따라 공간구분을 가변적으로 할 수 있음
- 농업관(2실), 농업관(3실), 농업관(4실)은 농업역사 내용을 담고 있으며, 농업관(5실), 농업관(6실), 농업관(7실)은 미래농업과 세계농업의 내용을 전시하고 있음
- 중앙 썩큰 공간을 통하여 실내와 외부공간을 연결할 수 있으며, 적절한 조도의 관리가 필요함

## 2.4. 지상3층



[그림 4-7] 지상 3층 평면도

- 3층은 어업관과 식품관의 상설전시실이 6개실로 구성되어 있으며 전시연출계획에 따라 공간구분을 가변적으로 할 수 있음
- 어업관(1실), 어업관(2실), 어업관(3실)은 어업역사, 어업생태, 미래산업, 세계어업 등의 내용을 담고 있음
- 식품관(1실), 식품관(2실), 식품관(3실)은 음식문화변천, 향토음식, 세시음식, 의례음식, 발효음식, 후식 및 부식, 친화경음식, 밥상비교, 한식의 국제화 등의 내용을 전시, 체험하고 있음
- 중앙 홀을 통하여 전망공간으로 연결될 수 있으며 경치를 감상할 수 있도록 전면 유리로 입면을 마감함

## 3. 주요 소요실 계획

### 3.1. 전시영역

#### 3.1.1. 상설전시실

- 농어업의 역사와 미래상을 유적 및 유물과 관련 자료를 통해 전시로 구성되는 상설전시실은, 소멸 위기에 직면한 농어업의 유물, 농법, 문화를 보여주는 공간이자 청소년들을 위한 지식진흥의 장으로서 농어업에 대한 이해와 발전을 위해 개방된 장소로서의 기능을 수행함
- 전시와 체험으로 시설을 구분하는 것이 아니라 두 가지 역할이 동시에 공존하게 되며 필요시 체험시설은 외부로 분리가 가능함
- 전시 및 체험 공간은 이전의 전시시설과 달리 단순 전시품 진열의 형식에서 벗어나 멀티미디어와 디지털 장비를 활용한 전시 및 체험을 선보이게 될 것이며, 관람객과 다양한 방법으로 교감하는 전시형태로 프로그램이 도출될 것이고, 공간 또한 이에 맞추어 구성, 구분이 되어야 함

#### 3.1.2. 기획전시실

- 기획전시는 획기적이고 창의적인 발상으로 농어업분야의 문화 콘텐츠를 보여주는 공간으로 교육적이고 실험적인 아이টে을 연구, 도입, 평가할 수 있는 장이 되어야 하며 미래 농어업분야의 이미지를 만들어나가고 대외적으로 발전시킬 수 있는 기능을 수행할 수 있어야 함

### 3.2. 교육영역

#### 3.2.1. 다목적실

- 전시 주제와 연계된 다양한 지식진흥프로그램, 체험교육, 문화지원활동 등 복합 기능적 특성을 수행하는 공간으로 다양한 목적으로 활용할 수 있음

### 3.3. 수장영역

#### 3.3.1. 수장고

- 전시되는 품목 외에 유물 등 비(非)전시품을 보관하는 장소로서 유물의 물질별 특성에 따라 크게 금속, 회화 및 서적, 복식, 도자기, 목재로 구분되어 수장되어야 함

#### 3.3.2. 보존처리실

- 수장고로 유물을 옮기기 전에 유물의 상태를 점검하고 안전한 방법으로 유물을 보관 처리할 수 있도록 지원하는 기능을 수행

### 3.4. 사무영역

#### 3.4.1. 관장실, 사무실

- 각종 운영, 기획 등의 사무처리 수행

### 3.5. 공용 영역

- 농어업박물관은 국내·외 관람객 및 내방객을 위한 서비스, 편의 시설들은 필수요소임
- 관람객 및 내방객의 편안한 관람분위기 조성을 위한 편의 시설들로 구성되어야 하며, 일부 전시 영역에 휴게시설을 마련하는 것도 좋은 방안이며, 따로 서비스 시설들을 설치하는 것도 관람객의 지루함이나 피로도를 감쇠시켜 줄 수 있는 요소로서 작용함

#### 3.5.1. 주출입구

- 일반관람자의 출입, 안내, 휴게 및 동선의 분화기능을 위한 공간
- 이곳에서 방문자들이 전시, 휴게공간으로 이동할 수 있어야 하며 다른 층으로 이동하는 공간과의 동선연결이 필요

#### 3.5.2. 뮤지엄샵

- 농어업박물관의 상업시설로서, 박물관이 갖는 성격의 기념품과 한국민속 홍보품을 판매, 관람객 및 내방객의 정서적 즐거움을 제공하기 위한 공간
- 중앙홀(로비)과 인접한 곳에 위치하여 이용이 편리한 장소
- 전시공간의 이용시간과 별도로 이용될 수 있도록 계획

#### 3.5.3. 옥외 휴게공간

- 농어업박물관의 상업·휴게시설로서, 관람객 및 내방객의 휴식 및 편의를 도모하기 위한 공간
- 휴게공간에는 간단한 음료와 스낵 판매가 가능한 공간으로서 농어업박물관의 수익사업과 연계가 가능함
- 전시공간의 이용시간과 별도로 이용될 수 있도록 계획

#### 3.5.4. 기타시설

- 농어업박물관의 기반 시설 장비, 서버, 랙 설치 공간
- 농어업박물관 전체의 기계 및 전기시설 설비를 담당함

#### 3.5.5. 옥외시설

- 전시공원의 형태로 조경 식재와 함께 테마를 가진 영역으로 구성
- 다양한 관점의 전시·체험형태로 구성하여 정적인 전시 위주의 전시공간이 아닌 생동감 넘치는 분위기의 농어업박물관의 미래지향적 성격을 강화

## IV. 건축기본구상

- 이용자들의 편의·휴게시설을 알맞게 조성하여 수준 높은 전시관 역할 수행
- 박물관 이용객이 아니더라도 이용할 수 있으며 박물관 홍보와 관람 유도를 창출할 수 있는 기능을 수행토록 해야 함

[표 4-1] 소요실 면적

영역	소요실	면적(㎡)	비율(%)	공간이용계획	비고
전시 영역	농업관	8,000		신축	
	어업관	3,000		신축	
	식품관	2,500		신축	
	어린이 박물관	1,900		농업과학관 리모델링	
	영상관	1,900		신축	
	소계	17,300	38.45		
교육 영역	홍보관	1,650		농업과학도서관 리모델링	
	교육공간	1,500			
	아카이브	3,300			
	소계	6,450	14.33		
수장 영역	수장고-1(향은,향습)	1,600		신축	
	수장고-2	2,000		신축	
	소계	3,600	8.00		
관리 영역	연구영역	1,500		농업과학도서관 리모델링	
	사무영역	1,500		신축	
	유지관리공간	6,000		신축	
	소계	9,000	20.00		
서비스 영역	편의공간	1,800		신축	
	컨벤션 홀	2,550		신축	
	공공영역	3,300		신축	
	실내주차공간	900		홀, 계단, 화장실 등	
	소계	6,000	19.22		
총계		2,849.48	100.00		

## **V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획**

1. 전시기본구상
2. 전시연출계획
3. 체험연출계획

## 1. 전시 기본 구상

### 1.1. 전시연출의 기본방향

#### 1.1.1. 전시 기본방향

- 전시물의 변화를 느낄 수 있는 박물관
  - 관람자의 각도와 시점에 따라 다양하게 변화하는, 혹은 다양하게 반응하는 소재와 가변적 구조를 갖는 공간의 스펙트럼을 보여 주는 공간으로 구성.
  - 농어업 박물관은 인류의 역사, 문화, 과학 속에서 농업과 어업이라는 주제를 통합적 관점에서 다루는 농업특화 통합박물관으로서 다양한 콘텐츠를 다양한 학과 분야의 관점에서 다룸
  - 과학기술의 변화, 인간의 문화의 변화 등 시대의 흐름에 따라 바뀌는 농업 콘텐츠의 변화에 유연하게 대처할 수 있도록 구성
  - 전시 방법이 체험중심, 감성중심의 전시매체의 변화함에 따라 이에 따른 변화를 수용하여 변화에 적극 대처하고, 앞으로의 변화에 대비할 수 있는 지속성을 가진 박물관으로 구성
- 시각적 흥미와 동적 동선을 만들어내는 박물관
  - 관람객이 흥미를 유발하여 접근단계에서 쉽게 접근할 수 있도록 다양한 시각적 매체를 활용
  - 일방적인 지식 전달이 아니라 관람객의 주관적 개입의 가능성을 허용하여 관람객 스스로 사고할 수 있게 하는 전시물 구성
  - 보는 전시에 국한된 정적 동선을 지양하고, 전시 공간 안에서 관람객이 주도적으로 참여하고 탐구와 학습을 위한 적극적인 행위를 취하게 함으로써 전시 콘텐츠에 활발하게 반응하고 참여하는 동적 동선으로 이루어지는 전시 공간 구성
- 공간적(시간적) 향수를 만들어 내는 박물관
  - 실물전시와 실물모형 위주의 과거의 재현, 역사적 상황 재현을 통해 현대의 세대가 과거의 시대상을 좀 더 사실적으로 체험 수 있도록 하고, 다양한 세대가 서로 공감할 수 있는 전시 공간 조성
  - 단순한 지적 정보전달 뿐 만 아니라 관람객의 풍부한 감성을 이끌어 낼 수 있는 인간 본연의 감성에 대한 이해를 바탕으로, 디지털 매체에 익숙한 관람객이 아날로그적 감성을 느낄 수 있는 공간 조성
  - 재현 전시 속에서 전시가 전달하고자 하는 정보의 스토리텔링을 경험하거나 관람객 스스로 전시에 참여하여 스스로 스토리를 만들어 나가는 스토리텔러가 될 수 있도록 구성



# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

- 실제적 체험을 보여주는 박물관
  - 일방적인 유물전시나 정보전달 전시가 아닌 체험을 위한 공간을 구성. 오감과 신체를 움직여 체험하는 체험 방식과 디지털 매체 위주의 체험 방식을 효율적으로 혼합하여 구성함
  - 전시공간 안에서의 체험이나 학습으로 끝나는 것이 아니라 교육 프로그램과 연계할 수 있는 공간으로 연출하여 다방면에서 좀 더 적극적으로 전시공간을 활용할 수 있도록 연출하고 경험을 위한 도구로 사용될 수 있도록 함



[그림 5-1] 전시기본구상의 방향

## 1.2. 전시기법 사례조사

### 1.2.1. 사례조사 개요

- 전시기법 사례조사는 사례조사-분석-통합의 순으로 진행되며 이를 통하여 얻어진 시사점들을 통해 농어업 박물관 콘텐츠에 적합한 전시 방법과 매체를 도출하고자 함

• 사례조사

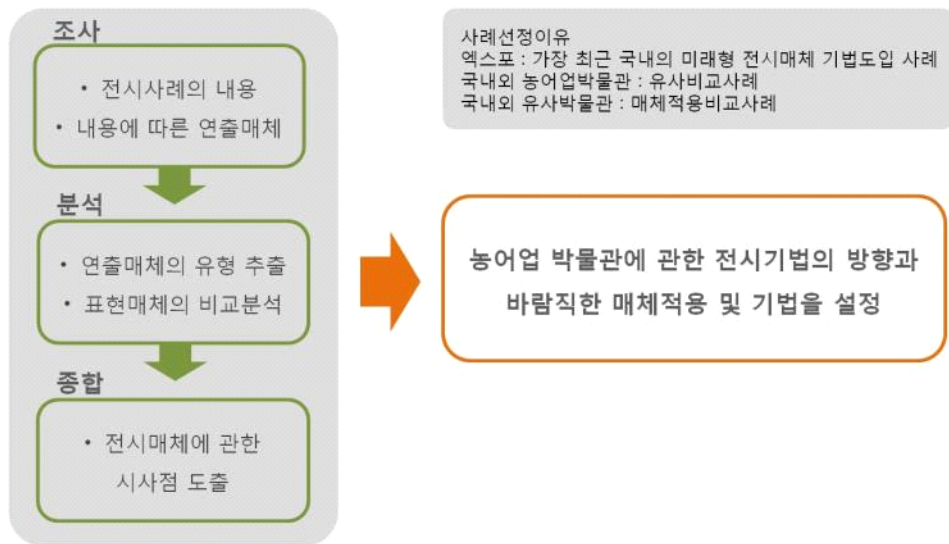
- 사례조사는 전시 콘텐츠 위주의 “전시 사례내용”과 그것을 실제로 표현해 낼 방법론적 측면인 “연출 매체”의 두 가지 측면에 대한 사례조사를 실시함
- 연출 매체적 측면에서는 최신 미래형 전시매체 기법이 사용되는 엑스포와 국내외 유사박물관을 조사, 비교, 분석함으로써 연출매체에 있어서 현재 박물관의 현황과 지향점을 도출함
- 전시 사례내용에 있어서는 국내외 농어업 관련 유사 박물관을 조사·분석함으로써 최신 농업 콘텐츠 경향과 전시·교육 프로그램에 있어서 시사점을 도출함

• 분석

- 위 사례조사를 통해 도출된 자료를 통해 연출 매체의 유형을 추출하고 표현매체의 비교분석을 실시함

• 통합

- 비교 분석을 통해 나타난 시사점을 통합하고, 농어업 박물관의 전시목적과 비전, 콘텐츠에 적합한 전시 방법과 매체, 연출방법을 도출함



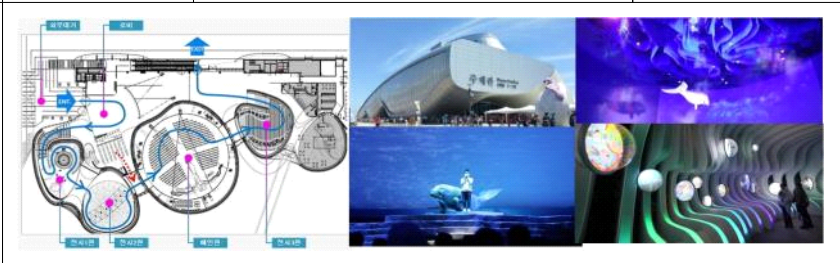
[그림 5-2] 전시매체 사례분석의 개요

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

## 1.2.2. 전시 기법 사례조사

### ■ 엑스포 사례조사


- 여수엑스포 주제관

<p>전시개요</p>	<p>다양한 연출을 통해 바다의 아름다움과 그 가치를 인식하고 인간이 만들어 온 문명에 의해 바다의 생태계가 위협받고 있음을 실감케 함. 또한 멸종 위기종의 듀공과 바다를 사랑하는 소년이 마음을 보내는 메인쇼를 관람하면서 바다의 고귀함을 느끼고 앞으로 어떻게 바다를 지켜 나가야 할지를 생각해 볼 수 있음.</p>		
<p>전시 연출표</p>	<p>ZONE</p>	<p>전시내용</p>	<p>연출매체</p>
	<p>바다의 가치</p>	<p>인류가 인식하지 못했던 바다의 무한한 가치와 가능성을 전달</p>	<p>벽면오리엔테이션 영상</p>
	<p>위협받는 바다</p>	<p>위기에 빠져있는 바다의 문제를 관람객과 듀공캐릭터와의 실시간 대화를 통해 바다의 위협상황을 현실감 있게 연출</p>	<p>디지털영상, 맵그로브 숲 연출, 실시간 대화</p>
	<p>Main Show</p>	<p>소년과 듀공의 우정을 통해 인간과 바다의 상생을 표현한 판타지 모험이야기</p>	<p>4K디지털영상, 와이어플라잉시스템, 4D효과, 작동체험물, 퍼포머</p>
<p>바다 인류의 행복한 비전</p>	<p>일반인과 전문가가 상상한 미래의 바다의 모습에 대해 소개</p>	<p>파도형상 공간연출, 버블패널(작품 전시)</p>	
<p>이미지</p>			

[표 5-1] 여수엑스포 주제관 사례분석

- 여수엑스포 롯데관

<p>전시개요</p>	<p>롯데관은 열기구를 타고 '롯데가 만드는 즐거움이 더욱 커지는 세상을 여행' 한다는 컨셉을 가지고, '세계인들에게 즐거움을 주는 글로벌 기업으로서의 롯데의 비전'을 전달한다. 판타지 세상을 형상화한 전시물과 판타지 세상 속 주인공들과 함께 즐기는 퍼포먼스, 열기구 모양의 세계 최초 360도 라이더 영상관에서 체험하는 생생한 4D 영상을 통해 관람객들은 열기구를 타고 판타지 세상 속으로 여행을 다녀온 듯한 희열을 느낄 수 있음.</p>
-------------	--

	ZONE	전시내용	연출매체
전시 연출표	판타지 가든	작동모형 및 내부디자인을 통해 판타지공간을 연출하고 퍼포먼스를 통해 오리엔테이션 정보 제공	벽면오리엔테이션 영상
	위협받는 바다	열기구를 타고 하늘을 날고, 바다 속을 유영하며, 롯데가 만드는 꿈과 즐거움, 행복이 가득한 세상으로 찾아가는 여행을 체험하는 세계 최초 360도 라이더 영상관	360도 디스플레이 시스템, 스탠딩 방식 모션플레이트, 14K 고해상도 영상, 풀 3D 애니메이션, 4D효과
이미지			

[표 5-2] 여수엑스포 롯데관 사례조사

- 여수엑스포 포스코관

전시개요	<p>롯데관은 열기구를 타고 ‘롯데가 만드는 즐거움이 더욱 커지는 세상을 여행’ 한다는 컨셉을 가지고, ‘세계인들에게 즐거움을 주는 글로벌 기업으로서의 롯데의 비전’을 전달한다. 판타지 세상을 형상화한 전시물과 판타지 세상 속 주인공들과 함께 즐기는 퍼포먼스, 열기구 모양의 세계 최초 360도 라이더 영상관에서 체험하는 생생한 4D 영상을 통해 관람객들은 열기구를 타고 판타지 세상 속으로 여행을 다녀온 듯한 희열을 느낄 수 있음.</p>		
전시 연출표	존 ZONE	전시내용	연출매체
	사랑, 포스코의 울림	관람객이 현을 터치하면 다양한 음이 나오는 대형 악기 조형물과 포스코의 철학, 동반성장과 사회공헌, 환경경영에 대한 콘텐츠 전시	친환경 유모차, 터치스크린, 영상, 손으로 만지면 하프처럼 소리나는 현, 작동모형(악기조형물, 당기면 은은한 종소리)
	도전, 더 큰 포스코	커다란 물음표 안에서 관람객 스스로 답을 찾아가는 공간으로 철강업을 기	작동모형, 터치스크린, 영상, LED모래

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

		반으로 소재사업, 에너지 사업, 신수종 사업 등으로 확장되는 포스코패밀리의 비전 2020소개	연못(색색깔 칩을 올려놓으면 칩에 대한 설명이 나옴)
	세계, 포스코의 길	잠수함을 타고 아시아·아프리카·아메리카·극지방 등 세계 곳곳에 있는 포스코를 접할 수 있는 콘텐츠 구성	터치스크린, 영상
	환경, 포스코의 푸른생각	환경친화 그린파트너십 등 환경을 생각하는 포스코를 ‘철이 이야기’라는 동화를 통해 만나볼 수 있으며 전기자동차 경량차에 실제 볼 수 있는 전시	작동모형, 영상, 터치스크린
	바다, 함께하는 포스코	트리톤 바다숲, 산호초, 맹그로브, 해양 오염퇴적물 정화 및 복원, 클린 오션봉사단 등 바다를 보존하는 포스코의 노력과 해양에너지, 해양자원, 해양 구조물 및 운송 등 해양시대를 준비하는 포스코의 해양산업	터치스크린, 터치스크린수족관, 작동모형
	빅맨쇼	공감의 협주곡, 사람과 자연이 공존하는 해양시대, 제철소에서 채집한 다양한 소리, 생기 가득한 심연에서 펼쳐지는 생명의 탄생 ‘물’, 문명을 만들어 가는 힘찬 포스코의 빅맨 ‘불’, 새로운 바다의 시대를 꿈꾸는 소망의 빛 ‘달’, 사람과 자연, 포스코가 하나된 축제—내일을 향해 훔날리는 희망의 ‘씨앗’	멀티미디어쇼(360° 영상, 퍼포머)
이미지			

[표 5-3] 여수엑스포 코스코관 사례조사

- 여수엑스포 한국관



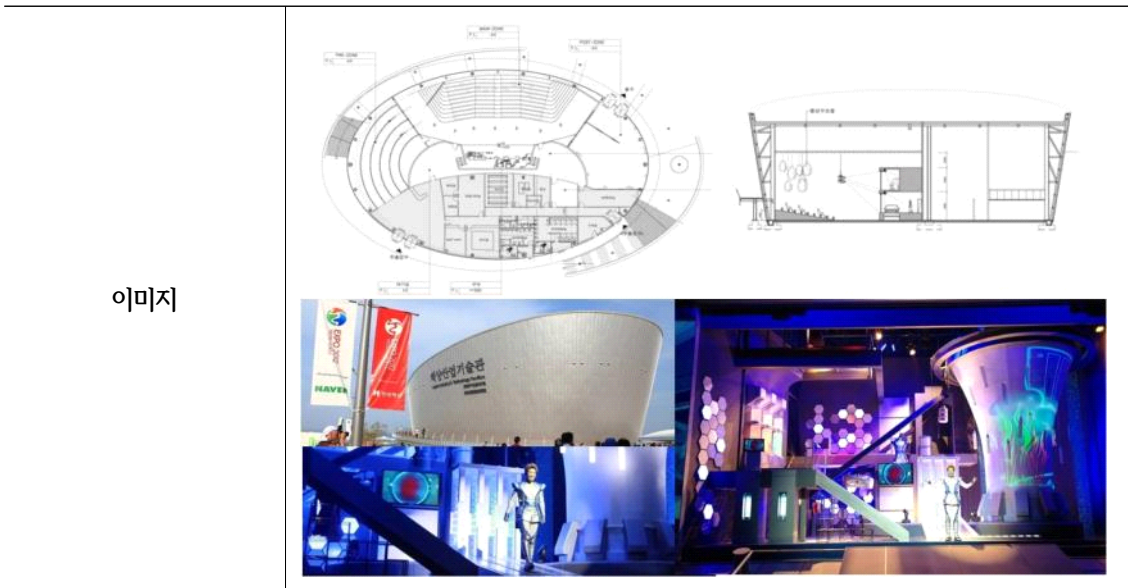
<p>전시개요</p>	<p>한국관은 대한민국의 목표인 해양대국으로의 노력을 소개하면서 한국의 바다에 얽힌 이야기를 감동과 함께 전하는 여수 엑스포를 대표하는 전시관으로 우리에게 바다는 조화와 교류의 장으로 연출</p>		
<p>전시 연출표</p>	<p>존 ZONE</p>	<p>전시내용</p>	<p>연출매체</p>
	<p>한국의 바다정신</p>	<p>‘한국의 바다를 느끼다’, ‘한국의 바다의 역사를 돌아보다’, ‘한국의 바다의 힘을 알다’ 총 3막으로 이루어진 영상으로 한국인의 바다에 대한 생각과 바다에서의 삶의 모습이 엮보이는 '기적의 바다'의 연출은 해양 능력과 감성을 어필하며 현실감 넘치는 스토리.</p>	<p>3면영상, 스마트필름영상, 무대연출, 라이브 세트디오라마, 퍼포머,</p>
<p>위협받는 바다</p>	<p>물방울의 탄생, 바다의 생명력, 조력 등의 콘텐츠로 꾸며진 영상관으로 미래의 해양 시대의 리더로서 인류의 공존, 공영에 공헌하는 한국 해양 능력을 표현하고 희망찬 바다를 표현.</p>	<p>360도 서클 스크린</p>	
<p>이미지</p>			

[표 5-4] 여수엑스포 한국관 사례조사

- 여수엑스포 해양산업기술관

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

<p>전시개요</p>	<p>해양 산업 기술관은 인류가 직면하고 있는 다양한 문제를 해양 산업 기술에 의해서 극복해 인류의 생활을 지속 가능하게하기 위한 답을 제시하는 것을 목적으로 하고 있다. 미래의 에코카인 해조류 차와 미세 조류를 활용한 자동차의 배기가스 제거 기술 시스템 등 다양한 해양 산업 기술에 의해 만들어진 모형과 영상이 보인다.</p>		
<p>전시 연출표</p>	<p>존 ZONE</p>	<p>전시내용</p>	<p>연출매체</p>
	<p>pre zone</p>	<p>인류의 생존을 위협하는 생태계적 위기와 육상자원고갈에 대한 문제를 제기한다.</p>	<p>실물·모형전시, 벽면영상, 사막, 패턴 프로젝트</p>
	<p>main zone</p>	<p>마린 에이지(Marine Age)시대를 배경으로, 해저와 해상을 넘나드는 새로운 공간, 해양산업기술단지에서 펼쳐지는 해양과학공연이다. 해양과학기술 연구원 아라닉의 연구 과정에서 해양조류의 활용가치를 발견하고 알게 된 해양조류를 통해 위기를 극복한 인간과 더 풍요로운 자연과의 조화로운 삶의 메시지를 전한다.</p>	<p>영상, 작동모형, 무대세트, 3D맵, 핑영상, 퍼포머, 4D이펙트</p>
<p>post zone</p>	<p>메인쇼에서 공연을 통해 접하게 된 가상의 이야기, 즉 미래 해양기술과 미세조류를 이용한 CO2 제거 기술 시스템 등 해양산업기술의 실물을 전시함으로써 메인쇼의 픽션(fiction)은 비로소 논픽션(Non fiction)이 된다.</p>	<p>쇼케이스, 실물·모형전시, 스탠드, 팻패널</p>	



이미지

[표 5-5] 여수엑스포 해양산업기술관 사례조사

■ 국내 전시기법 사례조사

- 국립생태원

<p>전시개요</p>	<p>생물다양성의 보고인 갯벌을 보전하기 위한 대안사업으로 시작하여 우리의 생태계를 연구하고 재현하여 보여주기 위해 만들어진 공간으로 우리나라 생태연구와 교육의 중심 기관이 될 것으로 기대하고 있다. 생물과 무생물이 어우러지는 공간을 넘어 인간존중의 의미까지 담고 있는 진정한 환경복지의 산 체험장을 추구한다.</p>																							
<p>전시 연출표</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">ZONE</th> <th>전시내용</th> <th>연출매체</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">방문자센터</td> <td>생태원전망대</td> <td>국립생태원 시설소개, 전경 조망</td> <td>컴퓨터 검색</td> </tr> <tr> <td>홍보관</td> <td>전시관, 야외 공간 등의 시설, 기능 소개</td> <td>모형전시, 컴퓨터 검색</td> </tr> <tr> <td>한눈에 보는 친환경 시스템</td> <td>친환경 에코 시스템 한 눈에 보이게 연출 자연지형의 활용, 신재생에너지 축적과정, 물 순환 시스템 활용과정 전시</td> <td>모형, 이미지 페널, 영상</td> </tr> <tr> <td>영상관</td> <td>국립생태원의 설립과정</td> <td>영상</td> </tr> <tr> <td>에코 리움</td> <td>제1상설 주제관</td> <td>멸종된 동물들의 조형물과 이야기를 초해 경감식을 일</td> <td>체험형 전시, 모형전시, 이</td> </tr> </tbody> </table>	ZONE		전시내용	연출매체	방문자센터	생태원전망대	국립생태원 시설소개, 전경 조망	컴퓨터 검색	홍보관	전시관, 야외 공간 등의 시설, 기능 소개	모형전시, 컴퓨터 검색	한눈에 보는 친환경 시스템	친환경 에코 시스템 한 눈에 보이게 연출 자연지형의 활용, 신재생에너지 축적과정, 물 순환 시스템 활용과정 전시	모형, 이미지 페널, 영상	영상관	국립생태원의 설립과정	영상	에코 리움	제1상설 주제관	멸종된 동물들의 조형물과 이야기를 초해 경감식을 일	체험형 전시, 모형전시, 이		
ZONE		전시내용	연출매체																					
방문자센터	생태원전망대	국립생태원 시설소개, 전경 조망	컴퓨터 검색																					
	홍보관	전시관, 야외 공간 등의 시설, 기능 소개	모형전시, 컴퓨터 검색																					
	한눈에 보는 친환경 시스템	친환경 에코 시스템 한 눈에 보이게 연출 자연지형의 활용, 신재생에너지 축적과정, 물 순환 시스템 활용과정 전시	모형, 이미지 페널, 영상																					
	영상관	국립생태원의 설립과정	영상																					
에코 리움	제1상설 주제관	멸종된 동물들의 조형물과 이야기를 초해 경감식을 일	체험형 전시, 모형전시, 이																					



# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

		깨움	미지패널
	열대관	열대환경을재현한 정원	온실, 열대동물 모형
	사막관	사막에 사는 식생	선인장온실, 모형
	지중해관	지중해지역에 사는 식생	온실
	온대관	온대지역에 사는 식생, 어류	온실, 수족관
	극지관	남극특별구역 재현	모형, 영상, 이미지패널
	제2상설주제관	이산화탄소 발생과 환경의 미치는 영향을 보여주는 연출	모형, 영상, 체험전시
	영상관	환경문제와 에너지절약을 일깨우는 내용의 영상	4D영상
	기획전시		
이미지			

[표 5-6] 국립생태원 사례조사

• 농업박물관

전시개요	<p>사라져 가는 유무형의 농경유산을 지키고 가꿔서 농업을 잘 모르는 세대들에게 농업의 새로운 가치를 심어주는 교육장으로 삼아보자는 취지로 개관. 체험과 교육 등 다양한 프로그램으로 지역사회와 교육현장에 큰 울림을 주었으며 도심 속 농경문화체험 교육장으로 자리 잡음. 2005년 새롭게 단장한 전시실은 농경유물 전시의 새로운 지평을 열.</p>		
전시 연출표	ZONE	전시내용	연출매체

농협홍보관	농협 알아보기, 고품질 우리 쌀, 안전한 우리축산, 세계로 뻗어가는 농협식품 등(선사시대부터 근, 현대에 이르기까지의 농업발달사를 시대 순으로 전시하고 있으며 한반도 농경의 시작부터 농사도구의 발달과정을 보여준다. 풍부한 영상자료와 생동감 있는 현장 연출로 교육적 효과를 최대한 높였다)	모형, 이미지 패널, 영상
농업역사관	초기농경의 시작, 정착농경의 시작, 농업생산력의 증대, 대량생산 농경의 시대, 전통농경의 발달, 근 현대 농경 등 (옛 농촌들판 풍경과 농경민속, 농가주택, 전통장터의 모습을 통하여 조상들의 삶을 조명하고 삶에 깃든 지혜와 여유 등을 엿볼 수 있는 곳이다. 아울러 한 가정의 울타리 내에서 일어나는 생활상을 사실적으로 보여주어 그 시대 사람들의 희로애락을 느낄 수 있다)	모형, 이미지 패널, 영상
농업생활관	논밭의 사계, 농경의례, 전통농가의 삶, 전통장터(농협의 역사와 사업을 소개하고 우리 농업의 우수함과 농업의 중요성을 보여주고 있다. 쌀이 밥이 되어 우리 식탁에 오르기까지 거치는 과정과 변화하는 농촌의 모습과 농업기술의 개발로 현대화된 농촌의 모습도 보여준다. 조상의 지혜와 함께 현대화 되고 발전 된 농촌의 모습을 만나보자)	모형, 이미지 패널, 영상
야외전시	도시민, 학생을 위한 체험/휴식공간, 전통 논, 밭	
기획전시실	농업 및 전통 농경문화에 관한 다양한 전시 개최	
영상실	농업의 역사뿐만 아니라 우리 농축산	영상

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

		물의 우수성과 소중함에 관한 다양한 영상물 상영	
	체험실	관객들이 흥미와 재미를 느끼며 직접 참여할 수 있는 체험코너, 수입농산물과 우리농산물을 구별하는 게임, 농축산물 생산이력 추적 프로그램	
	정보마당	우리 농산물과 농협에 관한 각종 정보 찾아보기	정보검색기
이미지			

[표 5-7] 농업박물관 사례조사

• 쌀박물관

전시개요	우리민족의 쌀문화를 발굴, 재조명하고 쌀의 중요성과 우수성의 발견하며, 민족 쌀 문화의 기록을 보전하며, 도심 속 농업교육의 전당으로서의 역할을 함.		
전시 연출표	ZONE		연출매체
	상설 전시	<p>쌀역사관</p> <p>인류와 함께 한 쌀의 흔적을 찾을 수 있다.우리 민족이 밥을 주식으로 삼아 온 3천년 동안 우리 삶에 쌀이 어떤 존재였는지, 시대에 따라 쌀 문화가 어떻게 변화해 왔는지 살펴볼 수 있다.</p>	모형, 이미지
		<p>쌀체험관</p> <p>밥, 죽, 떡 등 쌀로 만든 팔도의 대표음식을 통해 각 지방의 식문화를 살펴볼 수 있으며, 쌀의 종류와 영양소 등 쌀 속에 숨겨진 과학적인 내용을 알아 볼 수 있다.</p>	모형, 영상, 이미지

		쌀사랑관	식생활의 변화로 쌀 소비가 줄고 있는 현대사회의 문제점을 인식하고, 무한한 가능성을 가진 쌀을 새롭게 가공시킨 쌀 가공식품을 통해 쌀의 다양한 비전을 경험할 수 있다.	모형, 이미지
	특별 전시		쌀문화 공모전 수상작, 떡살 등	



[표 5-8] 쌀박물관 사례조사

• 친환경 농업박물관

전시개요	양평 친환경 농업박물관은 의향의 고장 양평의 역사와 전통문화를 한 눈에 보여줌으로써 양평에 대한 이해를 돕고 전국유일의 친환경 농업 특구로서 안전하고 믿을 수 있는 친환경 먹을거리를 소개하고 대내외에 알림으로써 양평을 찾는 내국인에게 양평의 과거와 현재를 느끼고 체험 할 수 있는 기회를 제공한다.		
전시 연출표	ZONE	전시내용	연출매체
	역사실	양평의 탄생, 양평의 민속, 양평의 향기, 양평의 열(쇠말과 토마, 황산유고, 상원사 동제은입사향완, 화서아연, 양평금동여래입상, 몽양선생유품)	이미지패널, 모형
	기획 전시실	특별한 주제를 가지고 기획, 전시하는 공간으로 박물관 자체 기획전은 물론 외부의 수준 높은 전시를 유치하여 다양한 문화체험을 하는 공간.	모형, 이미지패널, 영상

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	친환경 농업실	생명탄생의 기원, 고투입화학농업 전통농업의 가치 재발견, 친환경농업과 양평(차정첩, 농사직설, 세계 친환경 이모저모, 전국 유일 친환경농업특구, 양평, 미래농촌모습, 양평체험마을)	이미지패널, 모형, 실물전시
	자연음식 연구소	이바지 음식, 떡, 자연음식 연구소 등	체험
	누각		
이미지			

[표 5-9] 친환경 농업박물관 사례조사

## • 농업과학관

전시개요	<p>식량의 안정적 확보 없이는 인류의 생존과 국가의 장래는 보장받을 수 없으며, 그 상황은 점차 어려움이 가중되고 있다. 이는 다른 산업에서 해결할 수 없는 농업만이 갖는 고유의 영역이다. 아울러 먹을거리 생산 공급과 함께 중요시 되고 있는 농업의 공익적 기능을 조명하여 국민 모두가 가꾸고 지켜야 할 생명산업 으로서 농업을 체험 할 수 있도록 함으로써 농업에 대한 국민적 관심을 높이고 농업의 국제 경쟁력을 키우는 내용으로 구성</p>		
전시 연출표	ZONE	전시내용	연출매체
	농업 역사실	농경의 시작과 시대별 농경문화의 변천 (탄화미, 선조들이 사용하던 재래 농기구, 농촌진흥사업 발달사)	이미지, 실 제모형
	현대 농업실	우리나라 현대 농업과학기술(농업의 현 주소, 최근 농촌진흥청이 개발한 새로운 품종과 신기술)	실 물 모형, 화판, 사진



	녹색 기술관	우리 농업, 농촌의 발자취	이미지
	기획 전시실	쌀전시, 누에의 한 살이, 버섯, 농업의 다원적 기능, 세포 융합	이미지, 실 제모형
	전통 농기구 전시실		이미지, 실 제모형
이미지			

[표 5-10] 농업과학관 사례조사

• 국립민속박물관

전시개요	우리 민족의 전통생활을 느끼고 체험해 볼 수 있는 문화 교육의 터전이다. 관람 편의를 위한 주제 중심 전시, 세계 문화에 대한 상호 이해와 협력을 위한 박물관 연결망 구축, 창조적 연구·전시·교육을 위한 평생 학습장 개념의 박물관 구현, 전통 및 근현대 생활문화를 보존·전승하는 정보센터 구축 등의 우리 전통 문화의 세계화에 앞장서고 있다.		
전시 연출표	ZONE	전시내용	연출매체
	한민족 생활사	우리 민족의 역사와 문화에 대해 선사시대부터 현대에 이르기까지의 대표적인 생활사 관련 자료를 중심으로 소개	이미지, 실제모 형
	한국인의 일상	일 년을 주기로 반복되는 농경생활과 사계절 변화에 맞춰 삶을 살아온 조선시대(1392-1910) 사람들의 생활상	이미지, 실물모 형

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	한국인의 일생	조선시대(1392-1910) 양반 사대부 집안의 개인이 태어나 죽을 때까지 겪게 되는 주요한 과정	이미지, 실제모형
이미지			

[표 5-11] 국립민속박물관 사례조사

• 국립해양박물관

전시개요	‘나의 바다, 우리의 미래’라는 콘셉트로 해양문화, 해양역사, 인물, 항해선박, 해양생물, 해양체험, 해양산업, 해양영토, 해양과학 등 해양의모든 분야를 아우르는 세계 최초의 종합 해양박물관		
전시 연출표	ZONE	전시내용	연출매체
	어린이 박물관	바다와 환경(퍼포먼스 극장형 운영공간중심), 체험과 실물전시로 바다와 환경을 쉽게 이해할 수 있도록 구성	영상, 퍼포먼스, 이미지
	해양문화	바다에서의 삶, 바다를 배경으로 하는 삶의 전형적 형태인 전통어로와 함께 해양 신앙을 주요 테마로 전시연출	영상, 이미지, 모형
	해양역사인물	동서양 해양인물 100인을 선정하여 소규모 기획전 형태로 소개), 바다를 향한 도전과 지혜 역사 속 해양인의 활동을 통해 시대별 해양의식 변화 및 발전 이해	이미지, 영상
	해양선박	선조들의 기술력과 해양력 우리 배의 생김새, 우리 배가 누빈 바다, 교류 기록과 유물 등을 전시	기록물, 이미지, 유물, 모형
해양생물	생명이 역동하는 광활한 바다 해양생물 군별 기원. 다양성	터치풀, 원통형 수족관, 해양스포츠 영상체험, remote control 보트체험	

	해양체험	즐거워 우리바다: 해양레저, 스포츠에 대한 호기심과 관심을 유발하여 자연스럽게 바다와 친해질 수 있도록 공간연출	작동모형(RC 보트 체험 해 해양스포츠 간접체험), 영상
	해양영토	바다가 시사 하는 새로운 가능성 우리바다의 풍요로움과 활력을 모티브로 관람객에게 생동감을 전달	이미지, 영상, 키오스크, 작동모형
	해양과학	해양과학사(세계와 우리나라의 해양과학사 연표 연출),심해탐사, 극지연구(극지입구를 연출, 안내하여 극지 연구 필요성 개관),지속가능한 개발을 위해 해양탐사	연표, 이미지, 컴퓨터그래픽 영상, 모형
	해양산업	바다가 주는 경제력과 생산력 우리 해양력의 현주소	이미지, 영상, 모형
	4D영상관	해저2만리(기이한 인물, 네모 선장이 지휘하는 노틸러스호를 타고 십대 소년 네드가 펼치는 신비한 해저 속 세계의 모험)	이미지, 실제모형
이미지			

[표 5-12] 국립해양박물관 사례조사

• 장생포 고래박물관

전시개요	옛 고래잡이 전진기지였던 장생포에 국내 유일의 고래박물관을 건립하여 1986년 포경이 금지된 이래 사라져가는 포경유물을 수집, 보존·전시하고 고래와 관련된 각종 정보를 제공함으로써 해양생태계 및 교육연구 체험공간을 제공하여 해양관광 자원으로 활용.		
전시 연출표	ZONE	전시내용	연출매체
	어린이	고래와 관련된 지식을 3D입체 영상으로	3D입체 영상관,



# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	체험관	관람, 3종류의 고래의 섭식, 이동, 고래멀티학습, 고래뱃속길(거대하고 신비로운 고래뱃속 길은 마치 고래 뱃속 안에 들어간 듯 한 경험을 하도록 연출),영상실, 고래두골모형코너	작동모형, 광섬유 작동모형, 영상, 터치스크린, 이미지 패널,
	포경 역사관	3면영상과 웅장한 소리를 통해 고래의 삶을 역동적이고 다이나믹하게 보여주어 실제로 고래를 앞에서 보는 것 같이 연출,	브라이트, 범고래 골격, 모형, 3면 영상, 디오라마, 모니터 검색
	귀신고래관	감지센서를 통해 귀신고래의 여러 가지 울음소리듣기, 애니메이션으로 제작 의인화된 아기귀신고래와 귀신고래박사 어린이 2명이 대화하는 방식을 통해 귀신고래의 상식을 친근감 있고 재밌게 느끼도록 연출, 귀신고래의 이동경로 및 출산	감지센서,4채널 애니메이션, 모형, 이미지, 영상, 실물모형
	어린이 고래 체험관	고래소리듣기, 입체고래 퍼즐, 고래 골격 찾기, 점토로 고래 만들기, 고래프로타주	3D영상, 영상, 이미지, 모형, 고래 뼈 표본 전시
이미지			

[표 5-13] 장생포 고래박물관 사례조사

• 제주 해녀박물관

전시개요	해녀박물관은 제주경제사에서 한축을 담당했었고 일제강점기에 항일운동의 정신을 비롯한 해녀문화를 새롭게 평가함은 물론, 세계에서 유일한 해녀문화를 중심으로 해양, 어촌, 민속, 어업등에 관한 자료를 전시함으로써 교육적 가치를 함양하는데 목적이 있다.		
전시 연출표	ZONE	전시내용	연출매체
	영상실	해녀, 제주를 지켜온 정신	영상

	제1전시실	해녀의 삶(해녀의집, 어촌마을, 영등할망신화, 제주의 세시풍속, 의식주 생활, 반농반어, 제주의 바다)	실물전시(전통 초가 재현), 모형, 이미지
	제2전시실	해녀의 일터(불턱, 나잠어구, 뱃물질, 해녀사진첩, 역사속의해녀, 제주해녀 근현대 투쟁사, 출가해녀, 잠수기술, 해녀상)	모형, 실물전시, 이미지, 작동모형(출가해녀),
	제3전시실	바다(테우, 해녀의 얼굴, 제주민요, 제주의어업, 고대어업활동, 구엄'돌'염전, 멸치잡이, 한반도어업, 포구와등대, 희망의바다)	모형, 실물전시, 이미지, 영상(멸치후리는소리)
	어린이해녀 체험관	(혼저옵서예, 해녀의 집, 산호해녀전설, 해안가에서, 바닷속으로)	모형, 영상, 이미지, 체험(노젓기, 해산물 따기 등)
이미지			

[표 5-14] 제주 해녀박물관 사례조사

■ 국외 전시기법 사례조사

- 영국 자연사 박물관

전시개요	자연세계의 다양성 및 과학의 기본원리, 생명체의 진화과정, 생물과 생물 그리고 생물과 환경과의 상호 작용 등을 일목요연하게 이해 시켜준다.		
전시 연출표	ZONE	전시내용	연출매체
	Blue	공룡, 포유동물-고래, 포유동물, 해양 무척	실물, 모형, 작

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

		추동물, 물고기, 양서류, 파충류, 인간생물학	동모형, 영상, 이미지 패널, 설명패널
	Green	보물, 화석-해양 파충류, 영국의 화석, 벌레, 생태, 조류, Our place in Evolution, 광물, The vault	실물, 모형, 영상, 오디오 슬라이스, 이미지 패널, 설명패널
	Red	지구의 비전, 지구의 오늘과 내일, From of Beginning, 지구의 보물, The power within, Restless Surface, 지구연구소, Lasting impressions	실물, 모형, 영상, 이미지 패널, 설명패널
	Orange	다윈센터, 야생동물 정원, 야생동물 하이 라이트	생태전시(온실)
이미지			

[표 5-15] 영국 자연사 박물관 사례조사

## • 프랑스 자연사 박물관(진화관)

전시개요	자연세계의 다양성 및 과학의 기본원리, 생명체의 진화과정, 생물과 생물 그리고 생물과 환경과의 상호 작용 등을 일목요연하게 이해 시켜준다.		
전시 연출표	ZONE	전시내용	연출매체
	MILIEUX MARINS	생물의 다양성: 바다에서 활동하는 동물표본의 다양성을 스펙타클 하게 연출	모형, 영상, 3D 영상
	MILIEUX TERRESTRES	생물의 다양성: 육지에서 활동하는 동물표본의 다양성을 스펙타클 하게 연출	실물, 모형, 이미지패널
	L'HOMME, FACTEUR	인간의 진화요소: 인간의 진화가 어떻게 변화되며, 삶의 방법의 점진적 변화가 어떠한가 보여주고 있음. 멸종위기에 처해있거나 멸종된 종들 전시	실물, 모형, 이미지패널

	D'ÉVOLUTI ON	생명 진화의 조직: 생명의 역사를 우리들에게 이해시키기 위한 학자들의 연구결과들을 진화의 메커니즘으로 전시. 인간활동과 자연파괴에 의하여 야기된 멸종 위기에 처한 동물, 멸종된 종 희귀한 종의 표본전시	실물, 모형, 이미지패널, 체험(화석발굴)
이미지			

[표 5-16] 프랑스 자연사박물관 사례조사

• 미국 스미소니언 자연사 박물관(진화관)

전시개요	세계 각지로부터 모은 5500만 점 가량의 수집품을 전시하고 있다. 특히 북아메리카가 관계 자료가 다른 어떤 박물관보다도 많은 것으로 알려져 있다. 티아노사우루스, 매머드 등의 거대한 복원모형과 전세계 주요 동식물 자료가 전시되고 있다		
전시 연출표	ZONE	전시내용	연출매체
	Ocean Hall	바다 환경, 생물 전시	실물, 모형, 이미지 패널, 영상, 수족관
	Discovery room		실물, 모형, 이미지 패널, 퍼즐, 체험학습
	Human Origins	인류의 기원과 진화과정	실물, 모형, 이미지패널
Mammal	포유류	실물, 모형.	

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	Hall		이미지패널, 영상
	Rotunda		모형
	Early Life	초기 인류의 삶	실물, 모형, 이미지패널
	Dinosaurs	공룡	실물, 모형
	Ancient Seas	고대 바다 생물의 진화과정	물, 모형, 이미지패널
	Fossil Lab	화석 실험실(실재 연구원들이 상주하며 연구하는 과정 오픈)	실물, 모형
	Fossil Mammals	포유류 화석	실물, 모형
	Fossil Plants	포유류 화석	실물, 모형

이미지



[표 5-17] 미국 스미소니언 자연사 박물관 사례조사

• 비와호 박물관

전시개요	비와호 및 비와호의 오랫동안의 변화에 초점을 맞추어 ‘호수와 인간의 관계’라는 주제 아래 다양한 자료를 전시하며 호수의 생태학적 정보는 물론 호수를 기반으로 살아온 지역민의 생활사를 과학과 융합해 보여주고 있다. 30명
------	--



	의 과학자가 연구를 수행하며, 비와호 사례를 중심으로 환경의 중요성을 알리고 체험하게 하는 프로그램 등 여러 프로그램을 운영한다.		
전시 연출표	ZONE	전시내용	연출매체
	1층 - C전시실	담수에 사는 생물들 비와호에 사는 생물들의 서식, 환경을 재현시켜 소개	실물, 모형, 이미지 패널, 수조, 영상
	2층 - A전시실	비와호의 성장과정, 연구·조사 현장의 재현, 화석·암석·광물의 표본전시	실물, 모형, 이미지 패널
	2층 - B전시실	사람과 비와호의 역사, 호수밀의 유적, 호상교통, 고기잡이 모습 등 사람들의 생활과 비와호의 깊은 관련성을 전시	실물, 모형, 이미지 패널
	2층 - C전시실	호수의 환경과 사람들의 생활 쇼와 30년대부터 시작된 물이용법의 변화, 거기에 동반되는 사람들의 삶과 생활 가치관의 변화, 생태계의 변화에 대한 전시	실물, 모형, 이미지 패널
이미지			

[표 5-18] 비와호박물관 사례조사

- 스코틀랜드 어업 박물관

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

<p>전시개요</p>	<p>스코틀랜드 지역의 어업 역사와 발전에 관한 전시, 선사시대부터 지금까지 어업의 역사와 19세기 이후 발전한 어업 기술과 도구, 배의 진화 등을 보여주는 전시물을 살펴 볼 수 있다.</p>		
<p>전시 연출표</p>	<p>ZONE</p>	<p>전시내용</p>	<p>연출매체</p>
	<p>The Courtyard</p>	<p>16 - 19 세기 스코틀랜드 수산업, 낚시 장비, 도구 및 그물</p>	<p>실물, 모형, 이미지 패널</p>
	<p>Primitive Fishng</p>	<p>초기의 낚시 방법 - 수집 포획 및 사냥, 물위에 수송의 초기 방법</p>	<p>실물, 모형, 이미지 패널</p>
	<p>Days of sail</p>	<p>돛 - 엔진의 도래 전의 어선 모델</p>	<p>디오라마, 이미지패널</p>
	<p>The Herring Market</p>	<p>어시장, 1920년대 어부의 사무실, 부두에서의 작업, 돛, 낚시, 그물 복구 작업 등</p>	<p>실물, 모형, 이미지 패널, 영상</p>
	<p>Whaling</p>	<p>포경, 1840년대 작살 및 랜스, 보트의 활, 고래잡이 선장의 항해 일지</p>	<p>실물, 모형, 이미지 패널, 영상</p>
	<p>Memorial Room and Safety at Sea</p>	<p>어부 추모관, 바다에서의 안전(생명을 구하는 장비와 훈련의 관습, 미신, 구조 도구 및 해안 해양경비대, 어부의 임무 지원 조직의 역할)</p>	<p>실물, 모형, 이미지패널</p>
	<p>Days of Steam</p>	<p>존 그리어슨의 1930년대 다큐멘터리, 증기크롤, 선박의 장비, 조명, 조리실 난로</p>	<p>실물, 모형, 이미지 패널, 영상</p>
	<p>The Wheelhouse</p>	<p>theBrighterHope III KY327의 실재 조타실, 1930년부터의 모터보트디자인의 발전</p>	<p>물, 모형, 이미지 패널</p>
<p>Exhibition Room</p>	<p>낚시에 관련된 주제(바다에서 집으로, 토마스 찰머스 기념관 등)</p>	<p>실물, 모형, 이미지패널</p>	



[표 5-19] 스코틀랜드 어업 박물관 사례조사

### 1.2.3. 전시 기법 사례조사 분석

- 사례조사 결과 분석은 아래와 같은 표로 나타남.
- 엑스포 전시기법의 사례분석과 시사점 도출
  - 엑스포에서는 영상과 특수영상 등 다양한 최신 전시매체와 퍼포먼스를 활용한 전시기법을 사용하여 관람객과 전시물 사이에 일방적인 소통이 아닌 쌍방향적인 커뮤니케이션을 지향하고 있음
  - 첨단 영상을 통한 관람 몰입도 향상의 필요성이 있고, 관람객과 소통의 극대화를 위한 퍼포먼스를 도입하고 전형적 매체지향으로 미래형 전시 추구의 필요성이 있음

매체 관별	주제관	포스코관	롯데관	한국관	해양산업기술관	비고
일반영상	○	○	○	○	○	
특수영상	○	○	x	○	○	
공연(퍼포먼스)	○	○	○	○	○	
일반모형	○	○	x	x	○	



# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

2D매체	○	x	x	x	x	
인터랙티브영상	x	○	x	x	x	
작동모형	x	○	○	x	x	
디오라마	x	x	x	○	x	
실물전시	x	x	x	x	○	

[표 5-20] 엑스포 전시기법 분석 표

- 국내 박물관 전시기법 사례분석과 시사점 도출
  - 국내 박물관은 일방적인 정보전달에 치중하는 면이 강하며, 콘텐츠에 있어서도 과거 지향적 콘텐츠에 정체되어 있고, 미래지향적인 농업콘텐츠를 담을 수 있는 최신전시기법이 부족한 실정
  - 입체매체 보다는 전형적인 2D매체를 선호하며, 최근 개관 박물관일수록 미래형 최신 전시기법을 도입하고 있으나 관람객 중심이라기보다는 관리자 편익에 치중한 관리자 중심 전시형태를 보임

관별 매체	장생포 고래박물관	국립생태원	농업박물관	쌀박물관	친환경 농업박물관	농업과학관	국립민속박물관	해양박물관	비고
일반 영상	○	○	○	○	○	○	○	○	
특수 영상	○	○	x	x	x	x	x	○	
일반 모형	○	○	○	○	○	○	○	○	
2D매체	x	x	○	○	○	○	○	○	
실물 전시	○	x	○	○	○	○	○	○	
생태 전시	○	○	x	x	x	○	x	○	
인터랙티브	○	x	x	x	x	x	x	○	

체험 전시	○	x	○	x	x	x	○	x	
디오 라마	○	○	x	x	x	x	○	x	
작동 모형	x	x	x	x	x	x	x	○	
퍼포 먼스	x	x	x	x	x	x	x	○	

[표 5-21] 국내 박물관 전시기법 분석 표

- 해외 박물관의 전시기법 사례분석과 시사점 도출
  - 해외 박물관에서는 체험요소를 강화하고 실물전시와 그래픽 패널 위한 정보전달과 교육의 목적에 충실하면서도 모형전시, 오디오, 영상 등 관람객의 오감을 활용하여 체험할 수 있는 다양한 매체로 전시공간에 감성 체험적 요소를 보완하고 있음
  - 해외박물관에서는 첨단매체를 선호하기보다는 스토리텔링 중심형 전시형태를 추구하며 특화된 유물중심 전시로 박물관 관람의 가치를 극대화하고 전시물을 활용한 교육 프로그램 활성화로 전시운영을 극대화 하고 있음

관별 매체	영국 자연사 박물관	프랑스 자연사 박물관	스미소니언 자연사 박물관	비와호 박물관	스코틀랜드 어업박물관	캐나다 농업박물관	조르빅 바이킹센터	비고
실물전시	◎	◎	◎	◎	○	○	○	
일반모형	◎	◎	◎	◎	○	○	○	
작동모형	○	x	x	x	x	x	○	
일반영상	○	○	○	○	○	○	○	
이미지패널	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	
설명패널	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	
오디오	○	◎	◎	◎	◎	○	○	
3D 영상	○	○	○	○	x	x	○	

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

체험전시	x	○	○	x	x	x	○	
라이드전시	x	x	x	x	x	x	◎	
생태전시	○	x	x	◎	x	x	x	
디오라마	x	x	○	◎	○	x	x	

[표 5-22] 해외박물관 전시기법 분석표

- 박물관의 교육적 목적과 엔터테인먼트적 목적을 고려하여 그에 적합한 전시 기법을 선택하고, 감성체험 중심의 전시기법과 함께 이성적 교육적 전시 기법을 적절하게 배분하여 일회성 흥미 위주의 박물관이 아닌 지속적으로 찾아와서 학습하고 체험할 수 있는 박물관으로 구성되어야 함
- 일방적 정보전달이 아닌 관람객의 주도적 참여와 활동을 통한 정보전달 체계가 중심이 되어야 함
- 쌍방향 커뮤니케이션이 활발하게 발생할 수 있는 전시매체와 관람객의 몰입도를 높일 수 있는 스토리텔링형 전시공간이 연출될 필요성이 있음



[그림 5-3] 전시 매체 사례분석 및 시사점 도출

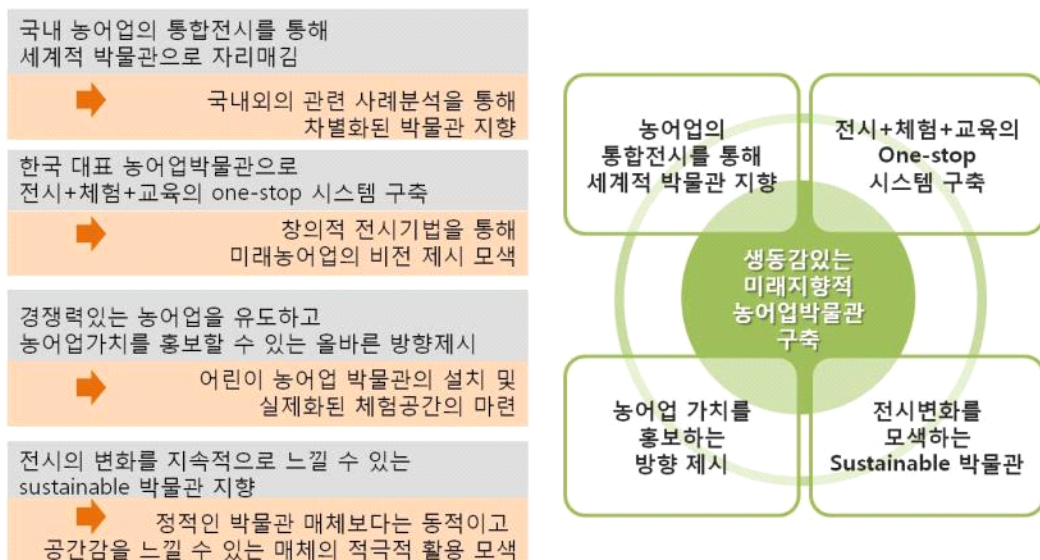
### 1.3. 전시기법구체화 및 전시연출계획

#### 1.3.1. 전시 지향점

- 철저한 국내외 관련 사례분석을 통해 차별화 된 박물관을 지향하여 국내 농어업 통합전시를 통해 세계적인 박물관으로 자리매김
- 창의적 전시기법을 통해 미래 농어업의 비전을 제시함으로써 한국 대표 농어업박물관으로서 위상을 세우고 전시+체험+교육의 One-Stop 시스템을 구축함
- 어린이 농어업 박물관의 설치 및 실제화 된 체험공간과 재현공간을 통해 경쟁력 있는 농어업의 미래가치와 가능성을 홍보할 수 있는 올바른 방향 제시
- 정적인 박물관 매체보다 동적이고 공간감을 느낄 수 있는 매체의 적극적 도입과 활용을 통해 전시의 변화를 지속적으로 느낄 수 있는 지속가능한 박물관을 지향함

#### 1.3.2. 전시 목표

- 생동감 있는 미래 지향적 농어업 박물관 구축
  - 농어업 통합전시의 세계적 박물관으로서의 위상 제고
  - 전시+체험+교육의 One-Stop 시스템 구축
  - 농어업의 미래가치와 가능성 홍보하기 위한 방향성 제시
  - 시대적 요구에 부응하여 변화를 모색하는 Sustainable 박물관



[그림 5-4] 전시의 목표

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

## 1.3.3. 전시 시나리오

### ■ 농업관 전시 시나리오

- 우리나라 농어업의 과거-현재-미래의 모습을 종합적으로 이해하고, 나아가 세계의 농업 현황을 한 눈에 살펴볼 수 있는 전시
- 역사실

분류	세부 시나리오	
농업 기원	우리나라 농업이 언제 어떻게 시작되었는지를 보여준다. 특히 우리나라의 농업이 어느 국가에서 유입되었으며, 그 전파 경로가 어떻게 되는지, 아울러 최초의 작물(곡식)은 무엇인지를 소개한다. 또한 초창기 농업의 실상을 보여줄 수 있는 유물(유적지에서 발견된 탄화미와 볍씨 자국 등)을 전시함으로써 당시의 농업의 모습이 어떠한가를 보여준다.	탄화미(유물) 볍씨자국(유물) 농업발생지(패널), 초창기의 농업 모습(디오라마)
선사시대	선사인들의 농업이 어떠한 모습이었는지를 보여준다. 이 시기에 재배된 작물, 그리고 재배 과정에서 사용된 도구(괭이, 따비)를 비롯해, 수확 작물의 제분도구(갈돌, 돌확, 간단한 맷돌) 등을 전시함으로써 이 시기에 어떠한 도구들이 사용되었는지를 자세히 소개한다. 대표작물 - 조와 수수, 맥류, 두류 - 청동기 시대 잡곡의 종류와 출토지(패널) ※따비의 지역적 명칭과 여러 형태(패널) ※제분도구의 변화과정(선사시대→현대까지) ※고문헌에 소개된 선사시대 농업에 관한 기록 소개	선사시대 농업 모습(디오라마) 청동기 시대 잡곡의 종류와 출토지(패널) 사용된 도구(유물) 제분도구(유물)
삼국시대	삼국시대의 농업을 고구려, 백제, 신라로 구분하여 각 국가의 농업의 특징을 전반적으로 소개한다. 이를 위해 유적지에서 출토된 자료를 적극적으로 활용한다. 특히 여기에서는 신라의 농업을 자세히 소개하고 삼국 통일에 있어 농업이 중요한 역할을 했음을 소개한다. ※고구려-철제농기구, 평양대심리 유적지 ※백제-수리사업 및 관계 사업 ※신라-우경시작, 삼국사기에 남겨진 농업 관련 기록들 ※신라시대의 치수사업과 제방사업, 그리고 이와 관련된 고지명 소개, 기상예측 시스템(기상천문관측도) ※한중일 쟁기의 변화 과정(비교)	삼국시대의 농업 모습(디오라마), 백제의 수리사업(디오라마), 신라의 우경 모습(이오라마), 치수사업과 관련된 고지명 소개(패널), 철제쟁기의 변화과정(유물, 패널)
고려시대	고려시대의 농업 정책, 주요 재배작물과 재배 방법, 농촌의 실상, 농업과 관련된 문학작품 등을 통해 고려시기 농업 전반을 이해하도록 한다. 아울러	

	<p>러 통시적인 관점에서 고려시대 농업이 지닌 특징을 한 눈에 파악할 수 있도록 한다. 특히 이전 시기인 삼국시대와는 어떻게 다르며 어느 정도 발전을 했는지를 상세히 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 고려시대의 농업정책 소개(농산증진), 농업 발전을 위한 국가의 노력(종묘 관리, 보급, 耕牛 대여), 수리 사업 및 치전 사업</li> <li>※ 주요 재배 작물(벼, 밭작물, 밭작물 증가(오이, 가지, 파, 마늘 등) 재배 나무, 삼과 모시 재배)</li> <li>※ 재배법 - 연작법(중국에서 소개된 내용) -&gt;벼 재배법의 변화과정(선사시대부터-현대까지) 소개</li> <li>※ 관련 농서 - 중국에서 들어온 농서 소개(제민요서). 농상집요</li> <li>※ 농업 및 농촌의 실상 - 고려도경에 기록된 고려의 농업, 문학작품(청산별곡)</li> <li>※ 특징 - 가축 농업 발달(생산력 증가), 흉년 대비를 위한 노력(의창 등), 잠업시작,</li> <li>※ 한재 및 수해 대비(기우제와 기청제)</li> </ul>	
<p>조선전기</p>	<p>조선전기의 농업 정책, 주요 재배작물과 재배 방법, 농촌의 실상 등을 통해 조선전기 농업 전반을 이해하도록 한다. 아울러 통시적인 관점에서 조선전기 농업이 지닌 특징을 한 눈에 파악할 수 있도록 한다. 특히 이전 시기인 고려시대와는 어떻게 다르며 어느 정도 발전을 했는지를 상세히 소개한다. 아울러 조선시대 농민들의 삶이 어떠했는지를 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 조선전기의 농업정책 소개, 농업 발전을 위한 국가의 노력(농서보급)</li> <li>※ 주요 재배 작물(벼, 과수작물 증가(사과, 수박 등))</li> <li>※ 재배법 - 건답법과 직파법(두 재배법의 비교)</li> <li>※ 세종대왕과 조선의 농업(세종대왕의 농업의 생산성 증가를 위한 노력 소개, 측우기, 칠정산)</li> <li>※ 흉년대비 - 저곡제도, 진대제</li> <li>※ 수확한 작물의 처리(진상품, 판매(시전), 세금 등) -&gt;당시의 세금 체계</li> <li>※ 특징 - 비료 및 퇴비 증가(두엄, 인분), 목화 재배 확대(조선전기의 양잠)</li> <li>※ 제주도의 감귤재배 및 조선시기의 목마사업, 과일과 채소의 옛날 이름 소개</li> </ul>	
<p>조선후기</p>	<p>조선후기의 농업의 전반적인 특징을 소개한다. 임진왜란 이후 농촌의 실상도 주목한다. 아울러 이앙법 등장에 따른 시대의 변화 양상도 소개한다. 주요 재배작물과 재배 방법, 농촌의 실상 등을 통해 조선후기 농업 전반을 이해하도록 한다. 특히 실학자들이 농업 발전을 위해 어떠한 노력을</p>	

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	<p>했는지도 전시한다. 그리고 이 시기 외부에서 들어온 각종 작물 등을 소개하여 전반적인 흐름 과정을 엿볼 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※이양법이 등장한 이유와 시기, 다른 재배법과의 차이점, 이로 인한 시대의 변화 양상, 작파법과 이양법 비교</li> <li>※정조대왕과 영조대왕의 노력(농업 발전, 생산성 증가), 영조대왕의 경우 수원을 중심으로 한 이야기 진행</li> <li>※농업과 관련된 실학자 소개, 그들의 성과물 소개</li> <li>※특용작물재배 본격화, 외래 작물 유입</li> <li>※주요 농서 소개</li> <li>※농촌소개-강원도 화전민의 삶</li> <li>※문학작품(시나 가사)에 그려진 이상향으로서의 농촌</li> <li>※농민운동</li> </ul>	
<p><b>일제강점기</b></p>	<p>일본의 침략에 따라 이 시기 우리나라 농업과 농촌이 어떻게 변화되었는지를 집중적으로 보여준다. 일본의 식민지 정책(농업정책)을 소개하고, 어떤 연유로 그들이 이러한 정책을 펼쳤는지를 고민할 수 있도록 한다. 아울러 전쟁과 식량문제, 그리고 식량증산을 위해 일본이 가지고 들어온 식품종 및 재배법 등을 보여준다. 일본에서 유입된 신식 농기구를 보여주고 이것이 기존의 것과 어떠한 차이를 보이는지도 소개한다. 더불어 일제강점기에 생겨난 농업 관련 학교와 시험장 등을 전시한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※일본의 농업정책</li> <li>※일제강점기의 농촌의 실상(농촌민들의 삶, 일본인 이주농촌 소개)</li> <li>※일제의 토지사업과 산민증산계획</li> <li>※농업 관련 학교와 학자</li> <li>※문학작품 등에 묘사된 농촌의 모습, 근대시기 엽서에 묘사된 농촌</li> <li>※수원 농사시험장의 모습 소개</li> <li>※일제강점기에 생겨난 수리조합</li> <li>※일본에서 소개된 신농법(과수 재배 등)</li> </ul>	
<p><b>해방이후 새마을 운동기</b></p>	<p>해방이후부터 새마을운동기까지의 농업을 다룬다. 여기에서는 해방 직후 농업이 어떻게 변화되었는지를 집중적으로 소개한다. 더불어 생산성 증가를 위한 국가의 정책과 다양한 사업을 소개하고, 선진국으로 발돋움하는데 있어 농업이 지대한 영향을 주었음을 소개한다. 또한 새마을운동이 생겨나게 된 배경과 새마을운동의 성과도 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※해방직후의 농촌의 실상과 당시 우리나라 농업 현황(인구수, 분위기 등)</li> <li>※농기개혁법 내용</li> <li>※미맥과 식량 증산운동</li> <li>※1962년도 농업 정책 내용</li> <li>※산업화와 이촌향도(농촌마을의 변화 및 농업의 위상 변화 소개)</li> <li>※새마을 운동의 주요 내용과 시작 배경, 운동에 따른 농촌의 변화, 주요</li> </ul>	

	성과	
현대	<p>현대 농촌의 모습과 농업 현황을 소개한다. 다양한 자료 중에서도 선진 농업을 꿈꾸는 농업, 그리고 미래를 지양하는 농촌의 모습을 보여준다. 따라서 현대적 농기구 및 농법 소개, 친환경 농업, 고부가 사업으로서 농업, 농촌에서 자라는 아이들의 모습 등을 전시한다. 더불어 젊은 사람들이 열심히 일하는 모습, 신지식인으로서 농부 들을 소개하고, 이들이 어떤 모습으로 농촌에서 생활하는지를 보여준다.</p> <p>※농촌의 모습(가정집 및 마을별로 구성, 최첨단의 농촌과 농업)                  ※미래를 위해 열심히 일하는 젊은 농부들과 그들의 생활                  ※최첨단 농기계 및 농법 소개                  ※고부가 사업으로서의 농업 소개(상품작품)                  ※농촌의 친환경 농업                  ※농부들의 생활환경 소개</p>	

• 세계의 농업실

분류	세부 시나리오	
세계의 주요 작물 및 재배지역	세계적으로 널리 유통되는 밀, 벼, 목화 등을 소개하고, 이들의 이동 경로 등을 소개한다. 더불어 각 국가에서 재배되는 밀, 벼, 목화 농업의 특징을 소개한다. 세계적으로 유명한 농장과 재배지 등을 보여준다.	
아시아의 농업	아시아 각국의 독특한 농업을 소개한다(일본의 가마우치 농법, 중국의 계단식 농업 등을 소개한다) 더불어 아시아 지역 농업의 전반적인 특징도 전시한다. 또한 농부들의 생활모습도 소개한다.	
유럽의 농업	유럽 각국의 독특한 농업과 함께 선진 농법을 소개한다.(네덜란드) 특징을 비롯해 농부들의 삶의 모습도 소개한다.	
아프리카 농업	아프리카 각국의 독특한 농업을 소개한다. 특징을 비롯해 농부들의 삶도 보여준다.	
아메리카의 농업	아메리카 각국의 독특한 농업을 소개한다. 특징을 비롯해 농부들의 삶도 보여준다.	

• 생태농업실

분류	세부 시나리오	
우리나라의 기후의	우리나라 기후의 전반적인 특징을 소개하고 벼와 각종 작물들의 생태환경을 상세히 소개한다. 특히 벼와 보리의 생태환경을 상세히 보여준다. 이를	



# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

특징과 농업	토대로 우리나라가 농업하기 좋은 환경을 지녔음을 보여준다.
기후변화의 주요 요인	기후의 변화의 주요 요인을 소개한다. 태양활동의 변화, 화산과 지진, 지구 공전 궤도의 변화, 화석연료 사용으로 생태환경이 변화되어 가고 있음을 보여준다. 특히 산업화 이후의 생태환경이 변화하면서 농작물들이 영향을 받고 있음을 각종 통계 자료를 활용하여 전시한다.
기후 변화와 작물의 재배지 변화	기후 변화에 따라 작물의 재배지가 어떻게 변화되어 가는지를 자세히 보여준다. 여기에서는 해방전과 후로 나누고, 개별 작물들이 시대별로 어떻게 재배지가 변화되었는지를 소개한다. 그리고 미래의 모습까지도 조망할 수 있도록 한다. ※미래상세전자기후도 소개
기후 변화와 미래의 농업	기후의 변화가 지속되는 과정에서 미래의 농업이 어떻게 될 것인가를 미리 진단해 본다. 우리가 먹고 있는 작물이 미래에 없다면 생활이 어떠할까를 몸소 느껴보도록 한다. 사과, 배를 비롯해 각종 다양한 작물들이 미래에는 어떻게 될 것인가를 보여줌으로써 관람객들이 미래 농업 모습을 스스로 생각해 볼 수 있도록 한다.

## • 미래농업실

분류	세부 시나리오
신기술 및 신농법(첨단농법)	미래의 신기술과 신농법을 소개한다. 로봇을 활용한 농업도 여기에 포함시킨다.
농생명실	미리의 과학으로서 농생명의 모습을 소개한다. 어떠한 분야가 연구될 것이고, 어떠한 직업이 생겨날 수 있을까를 소개한다. 그리고 건강식품개발에 있어 농업이 중요함도 강조한다. 사람을 치유하거나 혹은 불치병 치유제가 농업에서 만들어질 수 있는 가능성도 보여준다.
친환경농업	오늘날의 친환경 농업을 소개하고, 미래에는 어떠한 친환경 농법이 생겨날 것인가를 진단해 본다. 미생물을 이용한 농업, 자연광물을 이용한 농업이 좋은 대안이 될 것이다.
대체에너지	농업에서 추출할 수 있는 다양한 에너지를 소개한다. 그리고 이들 에너지가 다른 에너지와 어떻게 다르며 장단점을 소개한다. 그리고 이것이 앞으로 어떻게 활용될 것인가도 조명해 본다.
정밀농업	오늘날 주목받고 있는 정밀농업에 대해 상세하게 소개한다. 각 국가별 정밀농업의 현황, 정밀 농업의 세부 내용 등을 소개한다. 앞으로 어떻게 정밀농업이 발전할 것인가를 보여줌으로써 미래 농촌의 모습을 진단해 본다.

■ 어업관 전시 시나리오

- 우리나라 어업의 과거-현재-미래의 모습을 종합적으로 이해하고, 나아가 세계의 어업 현황을 한 눈에 살펴볼 수 있는 전시
- 어업의 역사실

분류	세부 시나리오	
어업 기원	<p>인류의 출발과 함께 시작된 초창기 어업의 형태를 소개한다. 원시들의 생활공간과 그들의 채취활동을 보여주고, 당시 이들이 어떤 식으로 어로 활동을 펼쳤는지를 보여준다. 더불어 이 시기에 쓰였던 각종 어로도구들을 보여줌으로써 이 시기 어업을 전반적으로 이해할 수 있도록 한다.</p> <p>※원시인들의 수렵 채취 활동, 하천과 강변을 따라 인류가 이동한 이유(어종), 물고기를 구어 먹고 있는 모습</p> <p>※ 초창기 어로 도구(화석이나 유적지에서 출토된 유물을 전시)</p> <p>※ 초창기 어업 방법(맨손어업, 작살, 낚싯바늘 등을 소개)</p>	
선사시대	<p>선사시대 어업의 전반적인 특징을 소개한다. 이 시기의 유적지에서 출토된 다양한 유물을 전시한다. 선사시대 우리나라 어업을 이해할 수 있는 반구대 암각화를 설치하여 관람객들이 당시의 모습을 직접 체험해 볼 수 있도록 한다. 또한 선사시대인들의 삶의 모습을 복원한 다음 관람객들이 직접 그 속으로 들어가 다양한 체험해보도록 한다. 굴을 따 먹거나 반구대 암각화에서 보이는 고래잡이를 직접 체험해 볼 수 있도록 한다.(가상의 체험)</p> <p>※반구대 암각화 복원</p> <p>※패총(패총에 발견된 어류의 뼈, 어로도구)</p> <p>※ 이 시기 어로 도구(작살, 망어구 등)</p>	
부족국가 시대	<p>개별 부족국가의 어업 전반을 이해하도록 한다. 아울러 이들 부족국가가 어업에 어느 정도의 관심과 비중을 두었는지도 소개한다.</p> <p>※ 문헌에 기록된 내용 소개(부족국가들의 어업 실상)</p> <p>※옥저 - 소금생산, 풍부한 연안 어장</p> <p>※ 동예 - 해표어업, 반어 잡이, 잡은 해표 활용(모피와 장식용 깔개)</p> <p>※남쪽 부족국가(마한, 진한, 변한) - 잠수어업시작, 뛰어난 조선술과 항해술, 다양한 해양 활동, 어패류 채취</p>	
삼국시대	<p>삼국시대의 어업은 어떠한 모습이었으며 다른 시대와는 어떠한 차이가 있는지를 중심으로 전시한다. 더불어 개별 국가(고구려, 백제, 신라, 발해)의 어업을 소개한다. 특히 여기에서는 어업도 지속적으로 발전했지만 농업생산력 증가에 관심을 갖기 시작하면서 어업이 이전 시기에 비해 소홀하기</p>	

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	<p>시작했다는 점을 보여준다. 아울러 어업에 대한 관심이 줄어든 이유를 불교의 유입과정을 통해 설명한다.</p> <p>※고구려 - 지중양식(연못), 고래 어업, 담수 어업에서의 어량 등장, 내수면 어업 발달(연어, 송어, 잉어), 각종 문헌 자료 소개</p> <p>※백제 - 어업관련 각종 문헌 소개, 중국의 조공무역에서 수산물을 중국으로 보낸 사실 소개, 일본과의 활발한 왕래와, 바다를 통한 문물 전파</p> <p>※신라 - 연오랑과 세오녀 설화에 등장하는 당시의 어업 모습 소개, 경주의 석빙고와 생선 저장, 잠수업 관한 기록(새끼줄을 매고 바다 속으로 들어갔다는 기록을 고스란히 복원), 얼음 사용</p> <p>※발해 - 해표포획, 다시마 생산, 조공품의 하나로 문어를 중국에 보낸 기록 소개</p>	
<p>고려시대</p>	<p>고려시대 어업 전반을 소개한다. 또한 이 시기 어업에 대한 인식과 국가의 관심도가 어떠한지를 보여준다. 더불어 고려의 건국 과정에서의 해상 세력의 도움, 이 시기의 어업 실상을 파악할 수 있는 고려도경 등을 전시하는데, 특히 고려도경에 기록된 어업 관련 내용을 엿볼 수 있도록 한다. 더불어 이 시기 어업의 전반적인 특징을 보여준다.</p> <p>※고려의 건국에서 어업(해상)의 기여도</p> <p>※불교와 어업과의 관계</p> <p>※ 고려의 어업 정책의 변화 과정(초기-말기), 어업에 대한 인식(국가)</p> <p>※ 고려시기의 대표적인 어종과 어로도구(새우, 게, 해조류채취, 내수면을 중심으로 한 어량어업의 발달, 그물제작(疏布),</p> <p>※ 어획 어종의 가공 및 활용, 유통경로</p> <p>※당시 어촌의 실상(소금생산, 해산물채취 등)</p> <p>※일본의 수탈(문헌기록 소개)로 인한 공도정책</p> <p>※고려도경과 그 책에 소개된 어업 전시</p>	
<p>조선전기</p>	<p>조선전기 어업에 대한 전반적인 내용을 소개하는데, 특히 이 시기 어업이 어떠한 흐름으로 흘러갔는지를 보여준다. 더불어 조선초기의 어업정책, 각종 문헌에 기록된 지역별 어획어종 소개와 전반적인 모습 등도 전시한다. 더불어 이 시기의 대표적인 어종과 어법, 그리고 가공 및 유통 경로 등도 포함시킨다. 특히 일본인들의 침탈에 따른 도서 민들의 삶도 소개한다.</p> <p>※조선의 어업 정책</p> <p>※주요 어획 어종(청어, 조기, 명태)과 이들 어업의 실태</p> <p>※조선초기의 어업(내수면어업과 바다어업으로 구분하고 이들 어업을 간략하게 소개한다)</p> <p>※어로도구(어량 및 어전어업, 돌살어업, 그물어업(그물의 재질 소개-침줄기를 활용한 그물, 문헌에 기록된 각종 어로도구 소개)</p> <p>※조선 초기 어부들의 삶 소개(소금생산, 물고기 잡이, 세금 수탈 등)</p> <p>※진상품에 포함된 어종 소개</p> <p>※어종의 유통경로와 시장의 어전 전시</p>	

<p>조선후기</p>	<p>조선후기 어업은 이전 시기와는 많은 변화를 겪는데, 여기에서는 이러한 모습을 보여주고, 이것이 후대 어업에 어떠한 영향을 주었는지를 소개한다. 더불어 이 시기에 발간된 도서(자산어보와 우해이어보, 난호어묵지)도 전시한다. 또한 이 시기에 생겨난 새로운 어로도구와 어업방법을 전시한다. 그리고 이로 인해 어업이 이 시기 어업이 어떻게 발전되었는지를 보여준다. 특히 이 시기에는 제사의 증가, 수요 증가로 인해 상품으로서 인정을 받아 이전에 비해 어업에 활발했음을 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 어로도구의 발달(그물의 재질변화, 빙장선 출현, 공동어업 출현(중선망), 양식어업 시작)</li> <li>※ 어획어종의 가공법 및 유통경로, 조선후기 상품으로서의 어종(조기, 명태)</li> <li>※ 어업 관련 도서 소개</li> <li>※ 그물의 종류 및 사용방법, 그리고 그물의 발달 과정과 제작 과정 소개</li> <li>※ 공동어업에 따른 사회의 변화(어촌계, 마을제사, 공동어업과 분배)</li> <li>※ 이 시기의 소금생산 방법(자염)</li> <li>※ 각 해안별 대표 어업과 어업 실태(서해안 조기어업, 청어어업, 명태어업, 대구어업 등)</li> <li>※ 우리나라 근해에서의 중국과 일본인들의 어업실태</li> </ul>	
<p>개화기와 일제강점기</p>	<p>개화기와 일제강점기 사이에 우리나라의 어업에 어떻게 변화되었으며, 외부 세력에 의해 어업 주권이 어떻게 약탈되었는지를 소개한다. 개화기와 일제강점기의 특징을 보여줄 수 있도록 하는데, 이 과정에서는 일본이 우리나라 어업을 잠식해 가는 과정을 자세히 소개한다. 또한 이 시기 일본인 이주어촌을 소개하고, 그 과정에서 우리네 어촌이 어떻게 변화되어 갔는지를 일제강점기 울산 방어진의 모습을 통해 보여준다. 더불어 일본인들이 관심을 가졌던 어종도 소개하고, 어획된 어종을 일본이 어떻게 처리했는지도 전시한다. 그리고 이 시기 일본에 의해 소개된 여러 가지 어업과 어로도구들도 전시한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※개화기 우리나라 근해에서의 각 국가들의 어업 실태(미국인 내어, 러시아의 포경업 등)</li> <li>※일본의 어업 침투 역사(조선-일제)와 과정</li> <li>※일본인 이주어업의 역사와 일제강점기 대표적인 이주어촌 소개(울산 방어진 등)</li> <li>※ 일본인들의 주요 어종(고등어, 삼치, 아지 어업, 포경업), 한일 기호 어종 소개</li> <li>※ 이 시기 일본에 의해 도입된 어법 및 어로도구(안강망, 발동선, 해태양식 등)</li> <li>※ 어획 어종의 가공 및 처리 방법(통조림)</li> <li>※ 당시 어민들의 실상</li> <li>※ 엽서에 소개된 주요 항구(부산, 충무, 원산 등)</li> </ul>	

## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

<p><b>해방이후</b></p>	<p>일본이 떠난 뒤 우리나라의 어업이 어떻게 변화되었는지를 소개한다. 이 시기의 대표적인 어업도 소개한다. 신문자료에 소개된 각종 어업 관련 자료를 보여줌으로써 당시의 실상을 이해하도록 한다. 더불어 어업기술사적인 측면에서 이 시기에 등장한 어업과 어로도구를 소개한다.</p> <p>※ 나일론 그물 등장, 발동선의 보급(도표 및 통계자료 활용)          ※ 대형어선 등장          ※ 신문에 소개된 어촌의 실상          ※ 이 시기의 어획어종과 처리 방법          ※ 양식업 및 갯벌어업 증가</p>	
<p><b>현대</b></p>	<p>오늘날의 어업 실상을 보여줄 수 있는 내용을 다양하게 보여준다. 양식어업, 원양어업, 어촌 민들의 삶의 모습, 한국인들이 좋아하는 음식(어종), 수산자원의 활용현황, 유통경로, 어판장에서의 경매 모습, 어군 탐지기와 스마트폰을 이용한 어업 등을 전시한다.</p>	

### • 어업의 생태실

<p><b>분류</b></p>	<p><b>세부 시나리오</b></p>	
<p><b>어종의 시대별 변화 (양상단농법)</b></p>	<p>시대별로 어획어종이 어떻게 변화되었는지를 조선시기부터 현대까지라는 기간을 정하여 보여준다. 어종 전반을 다루기보다는 일반인들이 관심을 가질만한 어종을 골라 변화 과정을 전시한다.(각종 문헌 자료 활용)</p>	
<p><b>생태계 변화의 주요 요인</b></p>	<p>생태계 변화의 주요 요인을 소개하고, 이들 요인이 어종의 변화에 어떠한 영향을 주는지를 보여준다. 특히 농업과 달리 어업의 경우에는 어떠한 것이 시대별 어종의 변화에 영향을 미치는가를 분석한다. 어업의 경우에는 자연환경의 변화도 중요하지만 대량생산, 어로도구 등이 발달하는 과정에서도 영향을 줄 수 있음을 보여준다.</p>	
<p><b>개별 어종들의 생태적 특징</b></p>	<p>우리가 잘 알고 있는 어종을 어종별로 골라 이들 어종이 생태적으로 어떤 습성을 지니고 있는지를 보여준다. 사진으로 보여주는 것도 좋지만 차가운 물과 따뜻한 물 등을 준비하여 관람객이 어종들을 옮겨가며 어종이 어떻게 반응하는지를 관찰하도록 한다.</p>	
<p><b>동서남해안의 어종의 변화 과정</b></p>	<p>해방이후를 기점으로 동서남해안에서 잡히는 어종이 어떻게 변화되고 있는지를 보여준다. 오징어가 동해안에서 사라졌다는 내용 등을 비교적 자세히 보여주고 관람객이 그러한 변화 양상을 이해하도록 한다.</p>	

### • 세계 어업실

분류	세부 시나리오	
세계의 주요어종	세계의 대표적인 어업을 소개한다. 여기에서는 청어, 고래, 참치, 해삼 등의 어종을 소개하고 이들 어업이 세계적으로 어떻게 진행되고 있는지를 보여준다. 더불어 이들 어종의 이동 과정, 그리고 주요 소비층을 소개한다. 더불어 이들 어업이 어떻게 진행되고 있는지도 전시한다.	
어종과 관련된 세계의 독특한 음식	어종을 이용한 세계의 독특한 음식을 소개한다. 여기에서는 어획 어종이 어떻게 음식으로 만들어지는지를 보여준다. 회를 이용한 스시, 통조림으로 만들어지는 청어 등을 소개한다.	
유럽의 어업	유럽 지역에서 행하는 전반적인 어업을 소개하고, 이 지역에서 보이는 독특한 어업을 소개한다. 더불어 이 지역에 살고 있는 어민들의 삶을 이해할 수 있는 내용도 전시한다.	
아프리카의 어업	아프리카에서 행하고 있는 어업을 소개하고 이 지역에서 보이는 독특한 어업을 소개한다. 아프리카의 경우에는 선진국의 침탈로 인한 이 지역의 어업 현실을 소개한다.(소말리아 지역)더불어 이 지역에 살고 있는 어민들의 삶을 이해할 수 있는 내용도 전시한다.	
아메리카의 어업	아메리카의 어업을 소개하고, 이 지역에서 볼 수 있는 독특한 어업을 소개한다. 더불어 이 지역에 살고 있는 어민들의 삶을 이해할 수 있는 내용도 전시한다.	
호주의 어업	호주 어업을 소개하고, 이 지역에서 볼 수 있는 독특한 어업을 소개한다. 더불어 이 지역에 살고 있는 어민들의 삶을 이해할 수 있는 내용도 전시한다.	

■ 음식관 시나리오

- 우리나라 음식문화의 변화 과정을 살펴보고, 각각에 해당하는 다양한 음식을 한 자리에서 이해할 수 있는 전시
- 음식의 역사실

분류	세부 시나리오	
수렵, 채집시대	수렵, 채취 시대를 살았던 사람들은 어떠한 생활을 했으며, 그러한 생활 속에서 어떤 음식을 먹었는지를 보여준다. ※ 구석기인들의 생활 모습(사냥, 이동 모습) ※ 구석기인들의 주거지 - 동굴생활 및 천막 ※ 구석기인들이 먹었던 음식(들짐승, 산짐승, 열매, 구근, 조개류 및 어	

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	<p>류)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 사냥 및 채집 도구</li> <li>※ 음식 가공(모닥불 사용, 고기 구이)</li> </ul>	
신석기시대-청동기시대	<p>신석기 시대부터 청동기 시대를 살았던 사람들의 생활은 어떠했으며, 그들은 어떠한 음식을 먹고 살았는지를 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 농업 시작에 따른 식량(본격적인 벼농사 시작, 기장, 조, 피 수확)</li> <li>※ 오곡의 배합으로 균형 있는 식사 시작(혼용)</li> <li>※ 조정도구(갈판과 갈돌, 활돌과 절구) 및 취사도구(발형토기-끓여서 먹는 도구)</li> <li>※ 술의 등장, 시루의 등장</li> <li>※ 지진떡(전병) 등장- 짐승의 비계 기름을 활용하여 지짐</li> </ul>	
철기시대	<p>철기 시대에는 주로 어떤 음식을 먹고 살았는지를 보여준다. 더불어 우리나라 부족국가에서 재배된 작물과 음식을 전시한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 부여 - 마 재배, 옥곡 재배</li> <li>※ 고구려 - 좌식, 발효식품가공(장양)</li> <li>※ 옥저 - 오곡 경작</li> <li>※ 예 - 농사, 마포, 양잠</li> <li>※ 보리 농사전파</li> <li>※ 어패류 - 굴, 소금, 생선(저장 음식 발달)</li> <li>※ 채소 - 쑥과 마늘류와 파(단군신화 소개)</li> <li>※ 가축 - 마가, 우가 저가, 구가, 견가, 꿩고기, 맥적(고기구이) 등장</li> <li>※ 시루를 활용한 다양한 음식 조리(찜 음식, 고기찜, 어패류 찜) 발달</li> </ul>	
삼국시대	<p>삼국시대의 음식을 소개한다. 그리고 삼국시대에 발달하거나 새롭게 등장한 음식을 전시한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 곡물재배 발달, 밀의 전래, 백제의 쌀의 주식화</li> <li>※ 삼국시대의 도정 및 제분용구(방아, 디딜방아, 절구, 맷돌 등)</li> <li>※ 고구려 고분에서 볼 수 있는 다양한 음식 도구 및 취사 방법</li> <li>※ 다양한 떡 발달(지진떡, 찌떡 등),</li> <li>※ 발효식품의 발달</li> <li>※ 시루 및 무쇠솥의 일반화, 안압지에서 발견된 칼</li> <li>※ 이 시기의 각종 음식(채소, 과일 등)</li> <li>※ 삼국시대의 김치(산채김치, 채소절임, 가지 및 무김치)</li> <li>※ 차의 전래</li> <li>※ 식생활의 특징 - 주식과 부식 구분</li> <li>※ 손님 접대와 연희, 국가 제사의 주요 제물, 사가의 제물(술, 감주 등)</li> </ul>	
고려시대	<p>고려시대의 음식문화의 전반적인 특징을 살펴보고, 음식문화를 이해할 수 있는 다양한 음식과 이와 관련된 다양한 도구를 전시한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 고려 시대의 일반적인 음식(과일, 채소, 술)</li> <li>※ 고려시대의 김치 및 젓갈</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 고려시대를 대표하는 대표적인 생선(미꾸라지, 전복, 새우, 다시마, 굴 등)</li> <li>※ 불교와 차문화 발달, 불교와 음식문화(육식 금지 등)</li> <li>※ 떡 제조 기술 발달과 약식 및 한과·과정류(유밀과 발달)</li> <li>※ 고려의 대표적인 음식(상화, 만두, 문학작품 등에 등장하는 음식 소개-쌍화점 등)</li> <li>※ 몽골과 음식문화(순대 및 유목 음식 등장) 고려의 목축과 고기 음식(설렁탕)</li> <li>※ 고기 소비의 증가와 후추 수입</li> <li>※ 객관의 일상식</li> <li>※ 제례규범에 따른 제사 음식의 차이</li> </ul>
--	--

• 향토 음식실

분류	세부 시나리오	
음식 관련 자료실	<p>음식과 관련된 고문헌을 소개한다. 그리고 이들 책에 소개된 요리의 종류, 요리 명칭 등을 비교해서 정리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 규합총서, 음식디미방 등에 나타난 요리 및 요리 종류,</li> <li>※ 조선시대 식품상의 종류와 취급 상품</li> </ul>	
평안도	<p>평안도의 대표적인 음식을 소개하고, 이 지역 음식의 특징을 소개한다. 더불어 이 지역에 이러한 음식이 생겨난 이유를 지역의 인문, 자연환경 등을 통해 이해하도록 한다. 아울러 몇 개의 음식을 선별하여 만드는 일련의 과정을 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 온밥, 평양냉면, 내포중탕, 순대, 전어된장국,노티,콩비지,닭죽,어죽,어복쟁반,강랑국수,굴린만두,도리탕,홍미반,모밀국수,평안도순대</li> </ul>	
함경도	<p>함경도의 대표적인 음식을 소개하고, 이 지역 음식의 특징을 소개한다. 더불어 이 지역에 이러한 음식이 생겨난 이유를 지역의 인문, 자연환경 등을 통해 이해하도록 한다. 아울러 몇 개의 음식을 선별하여 만드는 일련의 과정을 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 가릿국,회냉면,동태순대,두부회,콩부침,원산잡채,세끼미국수,감자막가리만두,도루묵구이,감자지짐,다시마냉국,복어전,수수죽,처녁국,행적,감자국수,닭섭산적</li> <li>※ 만드는 과정 소개 음식 - 동태순대, 세끼미 국수, 감자막가리만두</li> </ul>	
황해도	<p>황해도의 대표적인 음식을 소개하고, 이 지역 음식의 특징을 소개한다. 더불어 이 지역에 이러한 음식이 생겨난 이유를 지역의 인문, 자연환경 등을 통해 이해하도록 한다. 아울러 몇 개의 음식을 선별하여 만드는 일련의 과정을 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 김치밥,김치적,밀낭화,청포묵,송어회밥,방떡,되비지장,조개으름비빔밥,행</li> </ul>	



# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	<p>적,수수죽,조기죽,해주교반,연안추탕,개구리구이,갱국,들깨잎자반,잡곡전,황해도고기전</p> <p>※ 만드는 과정 소개 음식 - 조개으름비빔밥, 연안추탕, 황해도고기전</p>
강원도	<p>강원도의 대표적인 음식을 소개하고, 이 지역 음식의 특징을 소개한다. 더불어 이 지역에 이러한 음식이 생겨난 이유를 지역의 인문, 자연환경 등을 통해 이해하도록 한다. 아울러 몇 개의 음식을 선별하여 만드는 일련의 과정을 보여준다.</p> <p>※ 메밀막국수, 감자전, 붕어찜, 송어회, 초당두부, 안흥찐빵, 황태해장국, 쏘가리 매운탕, 한우, 산채비빔밥, 문진정어리집, 부어식해, 도토리묵, 차수수밥, 방풍죽, 오징어불고기, 올챙이묵, 처넛전, 취쌈, 콩나물잡채, 콩죽, 토장아욱국수, 팔국수, 호박범벅, 지뉴아리장아찌, 취쌈, 고구마범벅, 다시마튀각, 동태국이, 석이볶음</p> <p>※ 만드는 과정 소개 음식 - 메밀막국수, 토장아욱국수, 지뉴아리장아찌</p>
경기도인천	<p>경기도와 인천의 대표적인 음식을 소개하고, 이 지역 음식의 특징을 소개한다. 더불어 이 지역에 이러한 음식이 생겨난 이유를 지역의 인문, 자연환경 등을 통해 이해하도록 한다. 아울러 몇 개의 음식을 선별하여 만드는 일련의 과정을 보여준다.</p> <p>※ 개성편수, 개성순대, 개성만두, 수원쇠갈비, 수원천랍탕, 광주해장국, 호박고지, 냉콩국수, 칼썩두기, 종갈비찜, 오징어회, 옥수수범벅, 쭈꾸미조림, 호박선, 호박범벅, 미나리강희, 콩치된장찌개, 두릅선, 쌀밥, 민물매운탕, 부대찌개, 물텀벙, 장어구이, 강화순무, 밴대이회</p> <p>※ 만드는 과정 소개 음식 - 개성편수, 칼썩두기, 물텀벙</p>
서울	<p>서울의 대표적인 음식을 소개하고, 이 지역 음식의 특징을 소개한다. 더불어 이 지역에 이러한 음식이 생겨난 이유를 지역의 인문, 자연환경 등을 통해 이해하도록 한다. 아울러 몇 개의 음식을 선별하여 만드는 일련의 과정을 보여준다.</p> <p>※ 신선로,장국밥,설령탕,젓죽,육포,어포,흡합포,흑임자죽,국수장국,메밀만두,편수,국화전,도미찜,솔비빔,선지국</p> <p>※ 만드는 과정 소개 음식 - 도미찜, 신선로</p>
충청도	<p>충청도의 대표적인 음식을 소개하고, 이 지역 음식의 특징을 소개한다. 더불어 이 지역에 이러한 음식이 생겨난 이유를 지역의 인문, 자연환경 등을 통해 이해하도록 한다. 아울러 몇 개의 음식을 선별하여 만드는 일련의 과정을 보여준다.</p> <p>※ 콩나물밥, 녹두죽, 고추젓, 굴냉국, 흥어어시육, 공주장국밥, 호박지, 무지집이, 계장, 감자반, 아욱국, 말린묵볶음, 모시조개냉이국, 미꾸라지회, 가죽나물, 청포묵국, 웅어회, 썩범벅, 상어찜, 충주내장국, 울갱이국, 어죽, 토면, 공어회, 꽃게매운탕, 호두과자, 어리굴젓, 평만두</p> <p>※ 만드는 과정 소개 음식 - 공주장국밥, 충주내장국, 어리굴젓</p>

<p>경상도</p>	<p>경상도의 대표적인 음식을 소개하고, 이 지역 음식의 특징을 소개한다. 더불어 이 지역에 이러한 음식이 생겨난 이유를 지역의 인문, 자연환경 등을 통해 이해하도록 한다. 아울러 몇 개의 음식을 선별하여 만드는 일련의 과정을 보여준다.</p> <p>※ 닭칼국수, 마산미더덕찜, 우렁찜, 단풍콩잎장아찌, 동래파전, 풍양비빔밥, 안동건진국수, 대구육개장, 대구허제반, 우모포, 마른문어쌈, 무밥, 무두부생채, 미역홍합국, 상어구이, 영덕큰게해장국, 우영잎자반, 청어구이, 풍양돔찜, 해파리회, 김치밥국, 불고기, 과메기, 물회, 간고등어, 안동식해, 호박엿, 더덕구이, 잉어찜, 아구찜, 충무김밥, 대구탕, 재첩국, 갈비찜(함양), 진주비빔밥, 경북단술, 고등어회</p> <p>※ 만드는 과정 소개 음식 - 안동건진국수, 영덕큰게해장국, 풍양돔찜</p>	
<p>전라도</p>	<p>전라도의 대표적인 음식을 소개하고, 이 지역 음식의 특징을 소개한다. 더불어 이 지역에 이러한 음식이 생겨난 이유를 지역의 인문, 자연환경 등을 통해 이해하도록 한다. 아울러 몇 개의 음식을 선별하여 만드는 일련의 과정을 보여준다.</p> <p>※ 연포탕, 두루치기, 붕어조림, 보릿국, 꼬막무침, 꼴뚜기무우생채, 떡갈비, 대나무통밥, 흥어삼합, 장흥삼합, 짬뽕어탕, 갯김치, 굴비백반, 남도식한정식, 전주비빔밥, 콩나물국밥, 추어탕, 풍천장어, 백합죽, 풀치, 겨자잡채, 김치르미, 못김무침, 뱀장어구이, 뱀어회, 생미역탕, 전주천어탕, 죽순채, 조갯살전유어, 우렁죽, 깨죽, 콩나물냉국</p> <p>※ 만드는 과정 소개 음식 - 조갯살전유어, 장흥삼합, 전주천어탕</p>	
<p>제주도</p>	<p>제주도의 대표적인 음식을 소개하고, 이 지역 음식의 특징을 소개한다. 더불어 이 지역에 이러한 음식이 생겨난 이유를 지역의 인문, 자연환경 등을 통해 이해하도록 한다. 아울러 몇 개의 음식을 선별하여 만드는 일련의 과정을 보여준다.</p> <p>※ 애저, 옥돔죽, 평마농, 돼지새끼죽, 바르국, 방떡, 유무냉국, 초기죽, 메밀저베키, 고사리국, 물망회, 전복소라회, 툇냉국, 버섯전, 양에무침, 빙떡, 옥돔미역국, 말고기, 몸국(모자반국), 갈치미역국, 전복죽, 자리물회, 평불고기</p> <p>※ 만드는 과정 소개 음식 - 옥돔죽, 양에무침, 빙떡</p>	

• 세시음식실

분류	세부 시나리오	
봄	<p>우리네 조상들이 봄철에 즐겨먹었던 음식을 전시한다. 더불어 몇 개 음식을 골라 만드는 방법과 함께 음식이 지닌 의미와 영양소 등을 소개한다.</p> <p>※나이떡, 개구리알, 화전, 밴대이, 웅어, 어채, 고기만두, 미나리 강회, 수면, 화면, 진달래 화채, 탕평채, 미나리나무르 유업병, 증편, 장미전,</p>	
여름	<p>우리네 조상들이 여름철에 즐겨먹었던 음식을 전시한다. 더불어 몇 개 음</p>	

## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	<p>식을 골라 만드는 방법과 함께 음식이 지닌 의미와 영양소 등을 소개한다.</p> <p>※복날음식(삼계탕, 낙지, 육개장), 민어회, 썩떡, 수리취떡, 수리취 절편, 유두밀떡, 밀국수, 수단, 옥추단, 익모초, 제호탕, 보리수단, 밀쌈, 구절판, 민어탕</p>	
가을	<p>우리네 조상들이 가을철에 즐겨먹었던 음식을 전시한다. 더불어 몇 개 음식을 골라 만드는 방법과 함께 음식이 지닌 의미와 영양소 등을 소개한다.</p> <p>※토란국, 울단자, 인절미, 국화전, 난로회, 썩국, 배화채와 배숙, 밤단자, 오려송편, 화양적, 누름적, 유자화채, 고사떡, 신선로, 연포탕, 변씨만두, 강정, 밀단고, 애탕, 애단자, 타락죽</p>	
겨울	<p>우리네 조상들이 겨울철에 즐겨먹었던 음식을 전시한다. 더불어 몇 개 음식을 골라 만드는 방법과 함께 음식이 지닌 의미와 영양소 등을 소개한다.</p> <p>※떡국, 오곡밥, 부럼, 약밥, 팥죽, 골동면, 냉면, 복쌈, 백가반, 귀밝이술, 전약, 골동반</p>	

### 1.3.4. 전시 스토리 라인

#### ■ 전체 전시의 스토리 구성

- 우리나라의 농어업의 전반적인 현황을 살피고, 농어업 과정의 부산물이라 할 수 있는 우리나라의 다양한 음식(식품)을 종합적으로 이해하도록 한다.
- 그리고 이들 3개의 전시관이 별개의 것이 아닌 상호 밀접하게 관련되어 있음을 일목요연하게 보여준다.
- 특히 국립농어업박물관에서 많은 비중을 차지하는 농업을 중심으로 어업과 음식이 농업과 어떠한 관련성을 지니고 있는지에 대해 집중적으로 조명한다.
- 농어업 및 식품의 역사적인 맥락과 더불어 한국의 농어업 및 음식문화가 어떠한 특징이 있는지를 조명한다.
- 농어업 및 음식문화의 현주소를 살펴보고, 미래에는 어떠한 모습으로 발전할 것인지를 다양한 전시 기법을 통해 관람객들이 전망할 수 있도록 한다.
- 단순히 보여주는 전시에서 벗어나 3개의 전시관의 체험과 교육 내용이 하나의 스토리로 진행되도록 한다.

#### ■ 개별 코너별 전시 구성

(1) 농업관

코너 전시공간	전시물	영상물	체험물	비고
농경과 도시 출현실 - 농업 역사실	- 세계의 4대 문명지 소개		- 선사시대 농경 문화 체험	
농업 역사실 - 현대의 농업실	- 이양법 등장으로 생겨난 다양한 민속문화 - 일제강점기의 농업의 전 반적인 특징	- 이양법의 등장으로 생겨난 다양한 민속놀이(백중놀이) - 일제강점기 농업관련 영상물		
현대의 농업실 - 세계의 농업실	- 오늘날 농촌의 모습 - 선진농업을 추구하는 젊은 농부들 소개	- 새마을 운동 관련 영상 - 최첨단 농법 및 농촌 영상	- 주요 곡식(쌀, 보리, 조, 수수 등) 만져 보기	
세계의 농업실 - 농업 생태실	- 세계의 주요 농작물 소개 및 이동 경로 소개	- 일본의 가마우치 농업 - 미국의 밀 농업		
농업생태실 - 미래 농업실	- 기후 변화로 인해 현재 우리나라에서 사라진 농작물 소개	- 대한민국의 친환경농업 - 기후의 변화와 농업		
미래의 농업실 - 나오는문	- 미래의 IT 농업 - 미래의 로봇 농업		- 최첨단 기법을 활용한 농법 체험	

(2) 어업관

코너 전시공간	전시물	영상물	체험물	비고
어업의 역사실 - 어업의 생태실	- 어구의 변화 과정 소개 - 시대별 주요 어종 소개	- 미래의 최첨단 어업	- 어종과 관련된 다양한 어구 체험	
어업생태실 - 세계의 어업실	- 각 해안에서 잡히는 주요 어종 소개 - 우리나라 해안에서 멸종된 어종 소개	- 동해안의 머구리 어업 - 서해안의 조기 어업 - 제주도의 해녀어업 - 남해안의 멸치어업		
세계의 어업실 - 나오는문	- 세계의 주요 어종 소개 - 페루 어업	- 동남아시아의 수상족의 삶과 문화	- 어업과 관련된 세계의 대표적인	

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

- 일본의 고래 어업 - 참치어업	- 북유럽의 청어 어업 과 문화	민속 체험(바다축 제)	
-----------------------	----------------------	-----------------	--

### 3) 식품관

코너 전시공간	전 시 물	영 상 물	체 험 물	비고
음식의 역사실 - 향토음식실	- 규합총서에 소개된 조선 시대의 대표 음식 - 오늘날의 대표적인 웰빙 음식	- 외국에서 유입된 대 표적인 음식 - 세계를 대표하는 우 리 음식	- 북한 음식 시 식 및 체험 - 우주인들의 음식 시시 및 체험	
향토음식실 - 세시음식실	- 자연 환경과 지역 음식 문화 관련성 소개 - 함경도, 경기도, 제주도 지역 음식 비교표 - 쌀과 밀(보리) 문화권 소 개	- 제주도의 자연환경과 음식 - 개성 지역의 문화와 음식	- 식혜와 식혜 체험	
세시음식실 - 나오는문	- 전국 각지의 독특한 설 날 음식 - 전국 각지의 독특한 추 석 음식	- 세시음식과 건강(영 양소) - 겨울철 사냥과 음식	- 계절에 맞는 시절 음식 체험 운영	

### 상설전시 스토리 라인 구성

농업관	어업관	식품관
<b>농경과 도시 출현실</b>	<b>어업의 역사실</b>	<b>음식의 역사실</b>
농경의 시작과 도시의 시 작, 인류역사와 농경의 관 계	선사시대, 역사시대, 현대, 미래에 이르기까지의 어 업	선사시대부터 현재에 이르 기까지 우리먹거리의 재조 명과 우리 음식문화의 이해
<b>농업의 역사실</b>	<b>어업의 생태실</b>	<b>향토음식실</b>
선사시대, 역사시대, 조선 시대까지의 농경의 역사, 농경문화	생태계와 어종의 변화, 어종의 양상과 특징	우리 나라가 각 지방 고유 의 음식과 건강음식
<b>현대의 농업실</b>	<b>세계의 어업실</b>	<b>세시음식실</b>

해방이후의 우리 농업과 농업의 위기, 농업의 중요성에 대한 전망	세계 각 대륙의 어업환경과 기후, 지리 풍토.	계절변화와 제철작물, 세시풍속에 따른 독특한 음식문화
<b>세계의 농업실</b>		
세계 각 대륙의 풍토, 문화에 따른 특수한 농경문화 이야기		
<b>농업의 생태실</b>		
생태환경의 중요성과 농업, 농촌환경자원, 농촌 어메니티의 가능성.		
<b>미래의 농업실</b>		
유기농 친환경 농업의 등장과 도시 농촌의 상생발전, 미래식량과 우주농업 이야기.		

[표 5-23] 전시 스토라라인

## 2. 전시연출계획

### 2.1. 농업관

#### 2.1.1 전시연출개요

- 우리나라의 농경문화와 농작물 전반에 대한 전시 공간
- 우리나라의 농업문화를 과거, 현재, 미래에 이르기까지를 조감해 볼 수 있는 조감도의 역할을 할 수 있도록 구성
- 농업을 핵심 콘텐츠로 하여, 지리, 역사, 과학, 생물 등을 아우르는 통합 교과적 종합박물관으로 구성
- 전시의 교육적 기능과 전문성 있는 내용을 우선 고려하고, 박물관의 교육 프로그램과 연계성을 고려하여 구성
- 농업의 역사와 전반에 대해 전시하되 학술적 연구나 교육과는 다른 흥미나 호기심을 자극하는 체험적인 전시를 통해 또 다른 교육적 기능을 수행할 수

있도록 구성

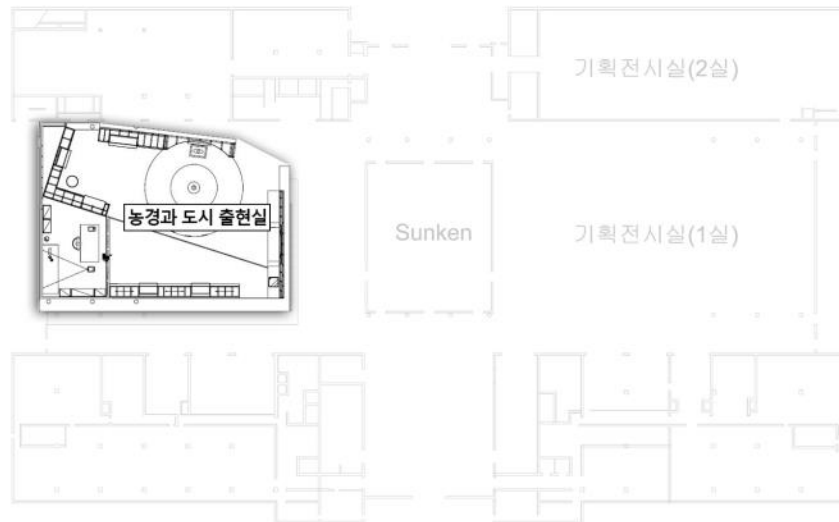
- 정보를 깊게 사고하고 이성적으로 학습하게 하는 “아카데믹한 교육 콘텐츠”와 콘텐츠를 즉각 만지고 느끼고 감성적으로 체험함으로써 정보에 대해 흥미를 갖게 하는 “감성체험 콘텐츠”를 60 : 40 비율로 구성하여 지속적으로 학습하기 위해 관람객이 찾을 수 있는 배움의 공간으로서의 역할에 충실할 수 있도록 함과 동시에 관람객의 흥미도 함께 유발할 수 있도록 배려함
- 실물모형과 축소모형, 재현전시를 통하여 사실감 있게 전시의 내용을 전달
- 공간 구성에 있어서 전시물의 업데이트가 용이하도록 공간을 구성하고, 지속적으로 업데이트가 될 수 있는 현재의 농업의 발전과 미래의 농업 콘텐츠에 있어서는 디지털 패널을 활용해 정보의 업데이트를 특별히 대비하도록 함
- 정보전달에 충실하되, 실물모형을 통해 사실적이고 생동감 있는 전시가 되도록 구성
- 각 관 별로 오리엔테이션 공간을 통해 관람객의 주의를 환기 시킨 다음 본 전시를 관람할 수 있도록 함
- 각 실을 중심 콘텐츠를 위주로 관람객의 주의를 집중

### 2.1.2 전시평면계획

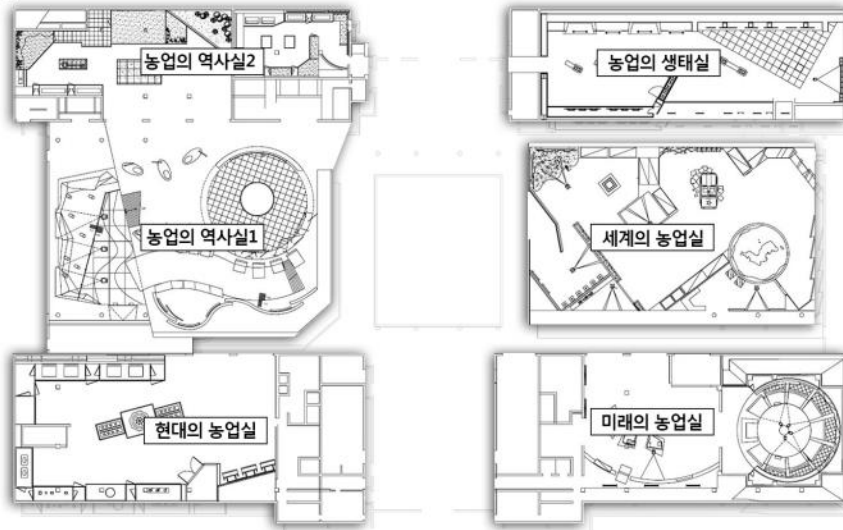
- 이용자에게 분명한 방향 인지도 부여
- 시대별 구성의 연계성을 충분히 고려하여 영역간의 이동 동선을 간소화
- 많은 실로 구분되어져 있는 전시내용을 혼돈 없이 체계적으로 관람할 수 있도록 스토리라인에 따르는 강제 동선을 원칙으로 하되 각 실 내의 구역에서는 자유 동선이 가능하게 함으로써 관람객의 편의를 도모함
- 전시 주제별 포켓형 전시공간을 통해 심화내용을 자연스럽게 자유스럽게 관람할 수 있도록 동선계획
- 활동적인 관람이 이루어지는 공간과 정적인 관람이 이루어지는 공간은 분리하여 계획하여 전시실간의 관람객의 이동이 원활할 수 있도록 함

1·2F 농업관

1F



2F



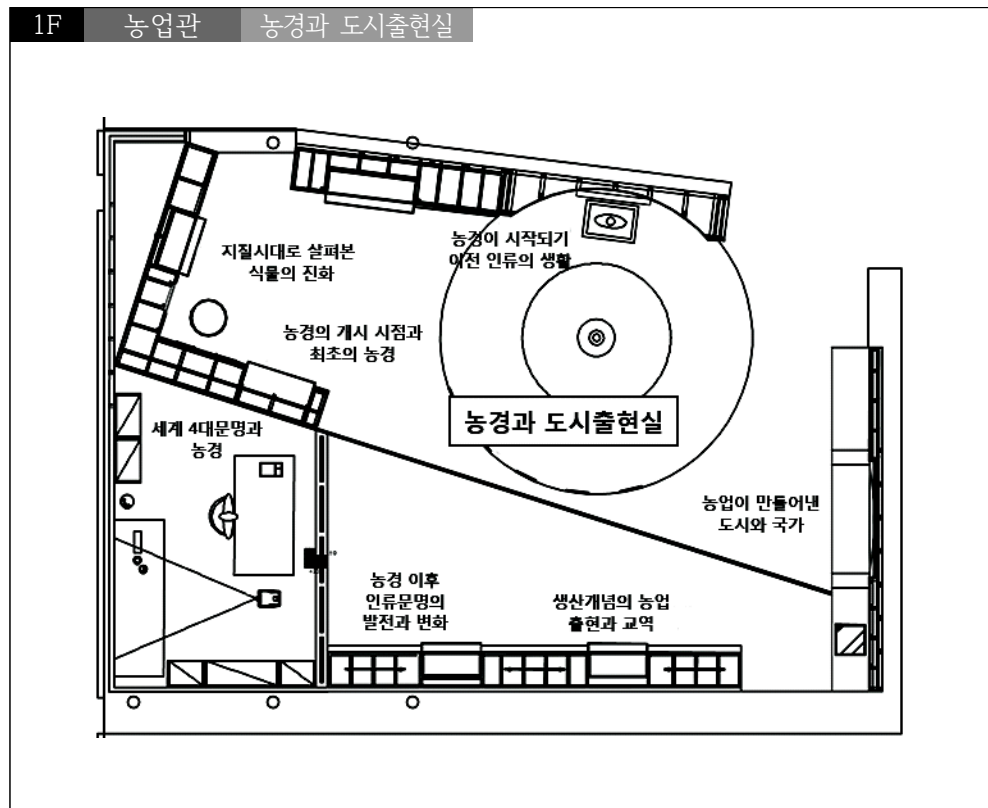


## 2.1.3. 세부 전시 연출 계획

### ■ 농경과 도시의 출현실

#### • 전시내용

- 문명의 발생과 농경의 기원에 대하여 대한 흐름을 파악하고, 농경과 인간 생활의 밀접한 관련성을 인식하는 공간
- 세계와 한국 농업의 영향, 문명 발생의 배경인 농경에 대한 이해
- 농경, 어업에 대한 도입부 오리엔테이션 공간의 역할을 하도록 구성되며, 도입부 대형 빔 프로젝트 주제영상을 통해 앞으로의 전시에 대해 예비정보와 기대감을 줄 수 있도록 구성
- 농경의 시간의 이동축, 농경의 전파와 도시의 발생축, 농경의 이동경로축 등의 선을 중심으로 전시 내용을 구성
- 인류 문명이 발생한 4대문명의 특징적 요소를 표현한 상징물 연출이나 재현전시를 통해 문명의 발생과 농경의 시작의 신비로움을 표현하고, 관람객의 흥미를 유도할 수 있도록 연출
- 실물모형과 그래픽 패널, 디지털 매체를 적절하여 활용하여 연출



[표 5-24] 농경과 도시출현실 세부 전시 내용

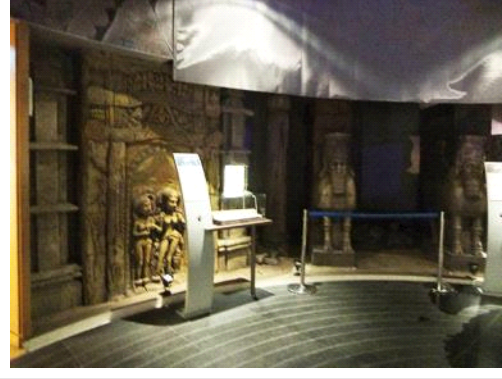
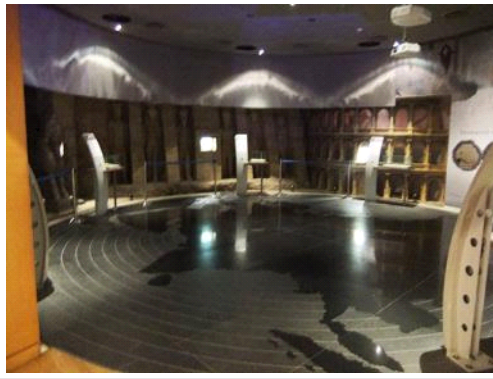
코너	세부 전시 내용
농경이 시작되기 이전 인류의 생활	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인류의 탄생: 생명의 탄생과 영장류의 출현</li> <li>• 오스트랄로피테쿠스-호모에렉투스(네안데르탈인) - 호모 사피엔스로 발전하는 인류 진화의 역사</li> <li>• 인류 진화의 원인: 음식물 섭취의 다양화와 양질의 영양원 확보</li> <li>• 영장류의 위, 치아로 본 음식섭취 방식</li> </ul>
지질시대로 살펴본 식물의 진화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 해조류</li> <li>• 겉씨식물과 속씨식물</li> <li>• 최고의 영양식품 - 씨앗</li> </ul>
농경의 개시 시점과 최초의 농경	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아시아의 농업개시</li> <li>• 유럽의 농업개시</li> <li>• 아프리카의 농업개시</li> <li>• 신대륙의 농업과 농작물</li> <li>• 아시아 논농사의 기원과 다양한 품종</li> <li>• 중동의 밀 농사 개시와 유럽으로의 전파</li> </ul>
농경 이후 인류문명의 발전과 변화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 급격한 인구증가와 정착문화 출현(농경민족과 유목민족의 차이)</li> </ul>
생산 개념의 농업 출현과 교역	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최초의 농업은 채집을 통해 확보한 식물체가 우연히 반복적으로 번식하는 것을 관찰한 인간에 의해 시작</li> <li>• 겉씨 종자식물(쌀, 밀)을 농어생산의 대상으로 선택한 것은 영양적인 측면과 노동력 동원의 효율성에 기인</li> </ul>
농업이 만들어낸 도시와 국가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업은 잉여생산물을 창출</li> <li>• 잉여생산물은 초기 계급사회의 출현을 가져 옴</li> <li>• 잉여농산물을 대상으로 한 교역발생</li> <li>• 효과적 교역과 시장의 기능을 수행하기 위해 도시발생</li> <li>• 비대해진 도시 간 결합이 진행되어 초기 국가발생</li> </ul>
세계4대문명과 농경	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 측량과 수학의 발전배경이 된 농업</li> <li>• 왜 농업이 문명과 문화를 창출 했는가?</li> </ul>

- 연출매체
  - 유물 및 유적
  - 실물 모형 및 축소모형세트
  - 그래픽·이미지패널

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

- 디지털 영상 및 터치패널
- 빔 프로젝트 대형 영상.

• 연출매체 및 관련이미지자료

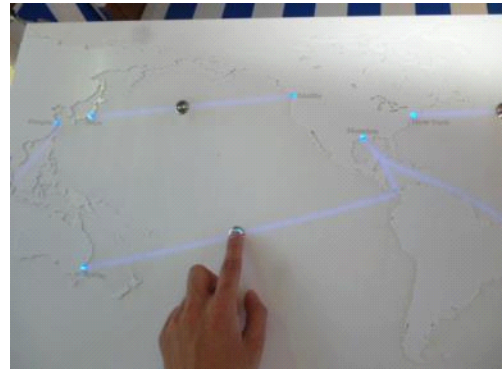
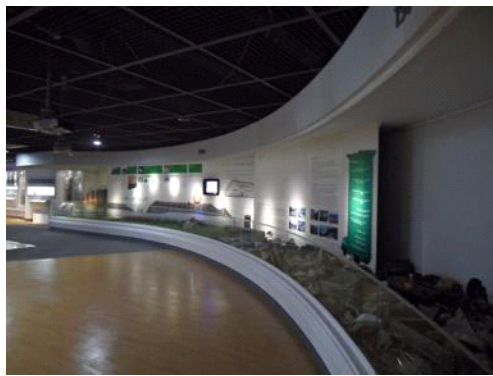


도입부 문명의 발생과 농경기원의 시작오리엔테이션 공간 연출 이미지



도입부 오리엔테이션 공간 주제영상

세계 문명발생지와 농경발생 탐험체험



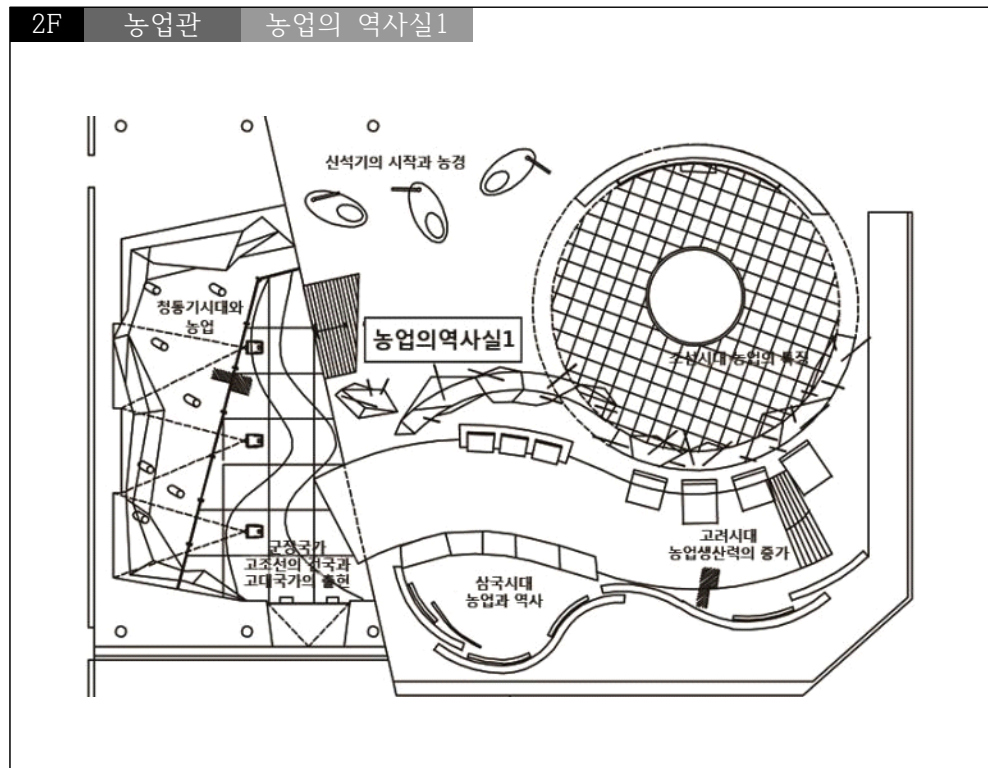
축소모형과 그래픽 패널 연출

농경 기술의 전파 디지털 매체 활용 연출

[그림 5-5 ] 농경과 도시출현실 연출사레이미지

■ 농업의 역사실1

- 전시 내용
  - 신석기 시대, 우리나라에 처음 농경이 시작되어 수렵생활에서 정착생활을 하기 시작한 시기부터 조선시대에 이르기까지의 전반적인 농경의 역사와 인간의 생활과 문화의 흐름을 살펴보는 전시 구성 체계
  - 농경의 역사를 연대기 표를 초반 도입부에 연출하여 농경의 흐름을 한 눈에 파악한 뒤 시대별로 세부적인 내용을 학습하라 수 있도록 구성
  - 시대별 농경사의 흐름이 잘 구분될 수 있도록 구성
  - 농경과 관련된, 실물, 모형, 복제품 등을 전시하여 과거의 역사를 이해할 수 있도록 하며 디지털 매체, 그래픽 패널 등을 효과적으로 활용하여 전시물과 유물에 대한 배경지식을 학습할 수 있도록 구성
  - 과거 농경 도구와 조리 도구의 쓰임새와 사용법을 이해할 수 있도록 그래픽 패널 실물모형이나 축소모형을 이용하여 사실적으로 연출
  - 우리나라 농경사, 과거의 농사짓는 모습을 인터랙티브 정보영상으로 구성하여 정보를 습득할 수 있도록 함
  - 과거 농경도구를 직접 관찰하고 체험해 볼 수 있는 체험공간의 마련



# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

[표 5-25] 농업의 역사실1 세부 전시 내용

코너	세부 전시 내용
신석기의 시작과 농경	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신석기시대의 중요한 특징은 토기를 통해 저장과 조리 기술 확인</li> <li>• 토기의 대량생산은 씨앗을 보존하기 위한 저장수단</li> <li>• 빗살문토기와 원시무문토기</li> </ul>
청동기시대와 농업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자귀, 도끼, 반월형 석도 등 다양한 농기구의 출현</li> </ul>
군장국가 고조선의 건국과 고대국가의 출현	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고조선과 농업: 팔조금법</li> <li>• 삼한의 특산물과 교역</li> </ul>
삼국시대 농업과 역사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 벽골제 등 인공제방의 축조와 농업용수 확보</li> <li>• 삼국시대 경작유적(경주, 강릉 발 등)</li> <li>• 고구려 고분벽화 남겨진 고구려의 농경</li> <li>• 삼국시대 고분 출토 토기를 통해 본 삼국시대 사람들의 식습관</li> <li>• 삼국시대 문화교섭과 새로운 작물의 전래</li> <li>• (호도, 참외, 수박, 포도, 밀 등)</li> </ul>
고려시대 농업생산력의 증가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인구의 증가와 농업생산력의 증가</li> <li>• 다양한 농기구의 개발</li> <li>• 농업생산에 종사한 노비와 농노</li> <li>• 고려시대 천문학의 발전과 농업</li> </ul>
조선시대 농업의 특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시대별 토지제도의 변화과정과 의의(역분전, 과전법, 진대법 등)</li> <li>• 임진왜란 이전과 이후 조선 농업의 변화</li> <li>• (담배, 고추 등 신대륙 농산물의 유입)</li> </ul>

- 연출매체
  - 유물, 복제품 및 그래픽 패널
  - 실물 모형 및 축소모형세트
  - 대형 연표 그래픽 패널과 터치스크린, 디지털 패널 영상
  - 빔프로젝트 영상



• 연출매체 및 관련이미지자료



신석기 시대의 농경의 시작 그래픽 패널과 유물 연출



유물과 그래픽 패널 연출

선사시대 생활환경 실물모형 전시 사례



유물전시와 쇼케이스 연출

농서의 전시와 내용검색 디지털 패널

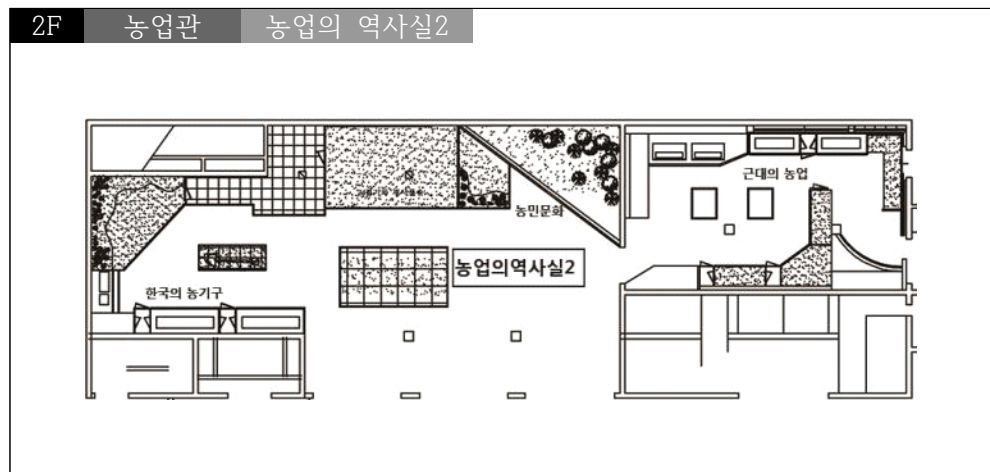
[그림 5-6 ] 농업의 역사실1 연출사례이미지

■ 농업의 역사실2

- 전시 내용
  - 우리 전통의 농사도구에 대해 이해하고, 계절과 관련된 특징적인 농업활동

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

- 의 모습에 대해서 이해할 수 있도록 구성
- 농업과 관련된 세시풍속과 우리의 농경문화, 우리 민속과 풍습에 대해 이해하는 공간
- 각 계절과 명절, 절기에 대해 알아보고, 그 시기에 먹는 음식과 계절음식이 지닌 상징과 의미에 대해서 알아봄으로서 인간 생활과 문화에서 음식이 가진 의미를 포괄적으로 이해할 수 있도록 구성
- 유물전시와 배경 지식을 위한 그래픽 패널을 통해 농경문화와 풍습에 대한 사실적인 정보 습득
- 세시풍속에 대한 스토리텔링형 재현전시를 통해 직접 관람객이 세시풍속을 체험해 볼 수 있도록 하고, 재현 전시 속에서 실물모형과 애니메이션 구현동화영상을 통해 관람객의 이해를 도모함



[표 5-26] 농업의 역사실2 세부 전시 내용

코너	세부 전시 내용
한국의 농기구	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 파종과 김매기: 쟁기, 호미, 씨래 등</li> <li>• 수확: 낫, 탈곡기, 방아 등</li> </ul>
24절기와 세시풍속	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업사회는 정착을 통해 반복적인 생산에 종사하는 특징을 지니며, 이를 통해 유목, 해양민족에 비해 상대적으로 보수적 성향 높음</li> <li>• 계절별 생산 농작물과 작업 내용</li> <li>• 농가월령가를 통해 살펴 본 조선시대 계절별 농사와 문화</li> </ul>
농민문화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농민문화의 등장: 노동요와 민요의 유행</li> <li>• 두레, 계 등 농촌의 마을단위 자치조직 운영</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조선후기 풍속화에 등장하는 농민과 농민문화</li> <li>• 서민문화의 배경이 된 농민문화</li> </ul>
<p>근대의 농업</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조선후기 농업생산력의 급격한 증가와 대동법</li> <li>• 외세의 침략과 동학농민전쟁</li> <li>• 일제강점기 농업수탈</li> <li>• 식민지 수탈을 위해 시행된 농지약탈과 동양척식주회사</li> <li>• 일본식 농기구의 도입</li> <li>• 고유품종 종자의 무단반출과 독립적인 농업생산 구조의 붕괴</li> </ul>

- 연출매체
  - 유물 및 그래픽 패널
  - 실물 모형 및 축소모형세트
  - 실물 모형 디오라마
  - 재현 전시공간 디지털 영상
  - 빔 프로젝트 영상 터치 스크린

- 연출매체 및 관련이미지자료



절기별 농업 생산물과 작업내용 디오라마 연출



# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

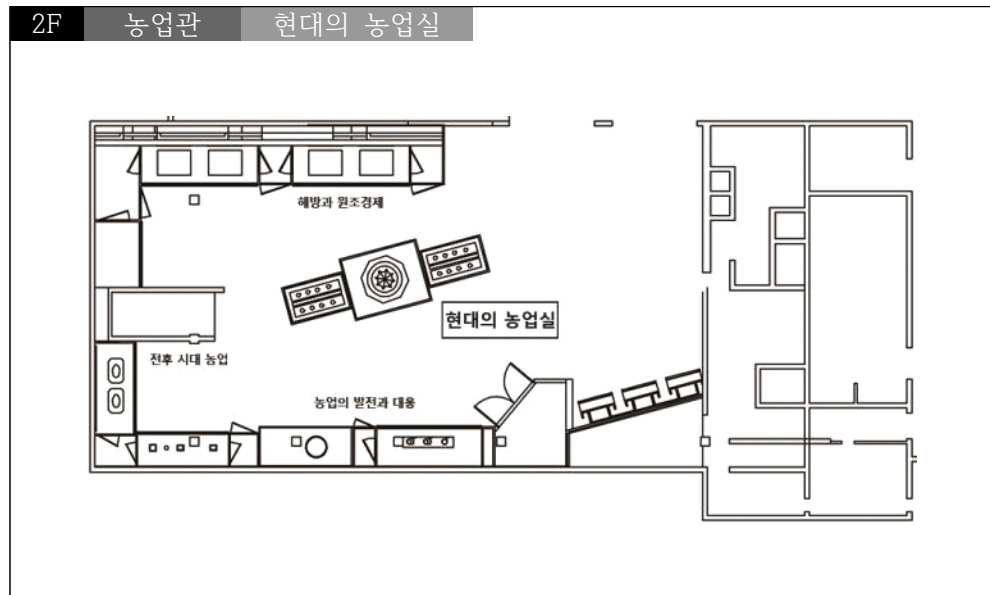


[그림 5-7] 농업의 역사실2 연출사레이미지

## ■ 현대의 농업실

- 전시 내용
  - 해방 후부터 6.25전쟁, 현대에 이르기까지의 농업의 흐름과 농업문화에 대한 전반적인 이해를 위한 전시구성
  - 일제시대, 6.25 전쟁, 공업화로 인한 농촌의 인구 유탈로 인한 농업의 폐화 과정, 농촌사회의 붕괴로 인한 한국 농업의 위기와 이를 극복해 나가기 위한 노력과 우리 농업 기술력의 발전상을 발단-전개-위기-결말의 네러티브를 가진 스토리라인 형태로 구성하고 그에 맞게 전시공간을 연출하여 관객들의 몰입도를 높이고, 농업의 붕괴에 대한 경각심과 우리 농업의 중요성에 대한 인식을 높임
  - 연표 등을 활용하여 농업과 관련된 근현대사를 포괄적으로 파악할 수 있도록 구성. 농업과 관련된 주요 위기사항(우루과이 라운드, FTA협약, 우리 농업과 먹거리를 위협하는 요소들)에 대한 이미지 영상으로 먹거리에 대한 위기의식을 높임

- 농업과 먹거리에 대한 중요성에 대한 홍보영상 상영
- 해외 수입 농산물로 인한 이산화탄소 발생량에 대한 인터랙티브 체험을 통하여 수입 농산물로 인한 폐해와 우리 농산물의 중요성을 인식할 수 있는 흥미 유발적 체험요소 연출



[표 5-27] 현대의 농업실 세부 전시 내용

코너	세부 전시 내용
해방과 원조경제	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내 농업기반의 붕괴와 원조물자에 기반한 식량문제 해결</li> <li>• 식량해결을 위해 추진된 다수확 품종의 육성</li> <li>• 남북의 분단과 토지개혁</li> <li>• 화학비료의 본격 생산과 화학영농의 전개</li> </ul>
전후 시대 농업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국전쟁과 농업</li> <li>• 새마을 운동의 영향과 농촌사회의 변화</li> <li>• 공업중심의 산업육성정책에 따라 농산물 저가정책의 유지와 농촌사회의 붕괴</li> </ul>
농업의 발전과 대응	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업기술연구소 운영과 우수 농업생산기술의 확보</li> <li>• 국내 뿐 아니라 해외 개발도상국 농업분야 기술지원</li> <li>• 식량무기화에 대한 한국의 대응과 미래 농업의 지향</li> </ul>

- 연출매체
  - 유물 및 유적

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

- 실물 모형 및 축소모형세트
- 그래픽·이미지패널,
- 디지털 영상 및 터치패널

• 연출매체 및 관련이미지자료



산업사회와 환경오염으로 인한 농업의 위기 연출



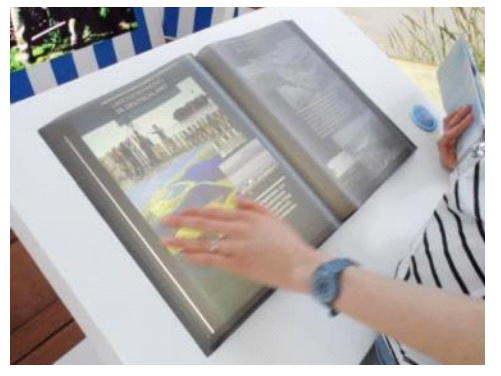
농업의 위기와 대응 영상 상영 연출



근현대 농업의 연대기 그래픽 월



농업의 발전과 대응 그래픽 연출



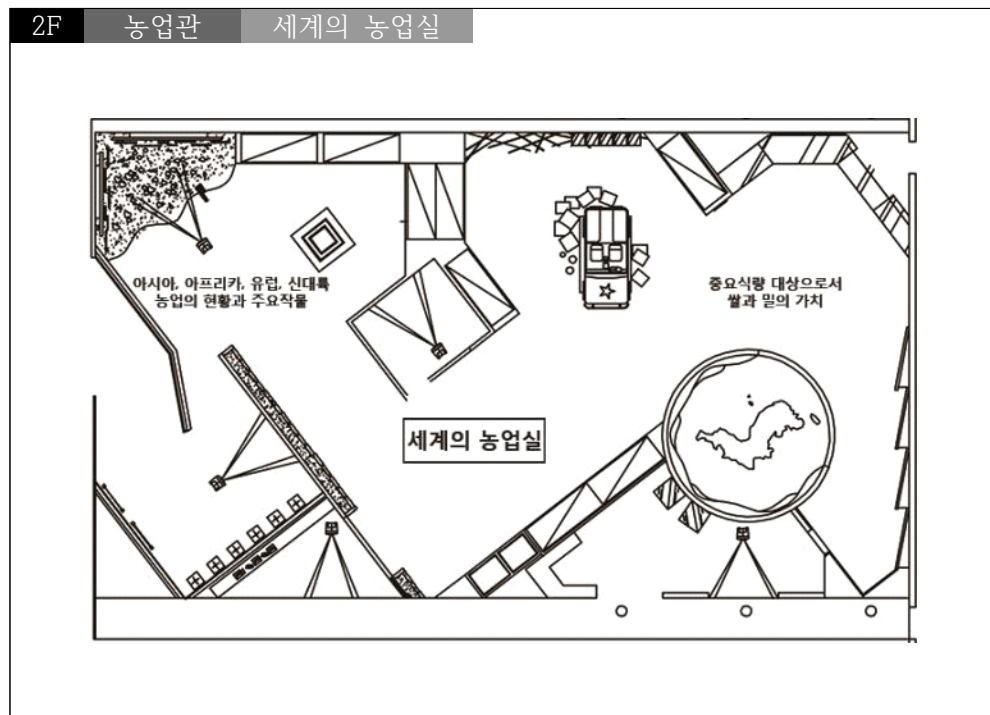
자료검색 디지털 북

[그림 5-8] 현대의 농업실 연출사레이미지

■ 세계의 농업실

• 전시 내용

- 각 나라의 농업환경과 농업문화에 대해서 이해하는 공간구성
- 세계 여행을 하면서 각 나라의 기후와 농작물, 농업에 대해서 탐구해 나가는 스토리텔링으로 구성
- 세계지도 그래픽 월과 영상 바닥 위에 세계지도를 이미지를 연출하고 인터랙티브 매체를 통하여 국가별 농업 정보와 기후 정보를 전달할 수 있도록 연출
- 기후별, 국가별로 구분하여 농작물 표본, 농기구, 특색 있는 풍습과 문화가 잘 드러나도록 전시하고 영상물과 디지털 검색대를 활용하여 국가별로 검색할 수 있도록 함
- 키오스크 터치패널을 이용하여 각 국가의 농업진흥책과 우리의 농업 진흥책 비교 검색하고, 세계 농업의 신기술의 경향을 이해할 수 있도록 함
- 세계로 뻗어나가는 우리 농업의 우수성에 대하여 이해할 수 있도록 이미지 패널과 디지털 영상을 이용하여 구성



[표 5-28] 세계의 농업실 세부 전시 내용

코너	세부 전시 내용
----	----------



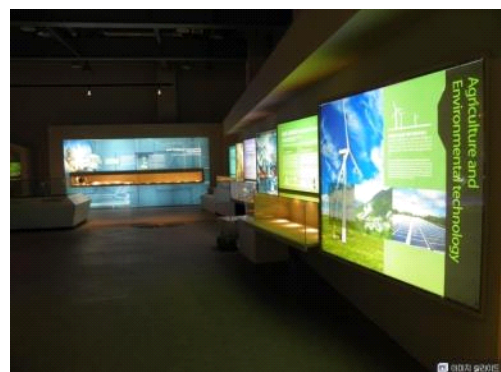
# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

아시아, 아프리카, 유럽, 신대륙 농업현황과 주요 작물	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역별 중요 식량농산물 생산지표 등</li> <li>• 산업분야 분류에 따른 각국의 농업육성 정책</li> <li>• 각 대륙별 주요작물 전시.</li> </ul>
중요식량 대상으로서 쌀과 밀의 가치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미국의 거대 산업자본과 농업경영</li> </ul>

- 연출매체
  - 식물표본, 유물 및 그래픽 패널
  - 실물 모형 및 축소모형세트
  - 대형 지도 그래픽 연출과 빔 프로젝트 영상
  - 지구본 모형과 인터랙티브 매체
- 연출매체 및 관련이미지자료



세계의 농업과 식탁 그래픽 월



세계농업의 신기술 전시



세계의 농업 지도 그래픽 월과 영상매체 연출



지구본 모형 연출



세계의 농업 디지털 검색대 연출

각 대륙별 주요작물과 가공품 그래픽 연출

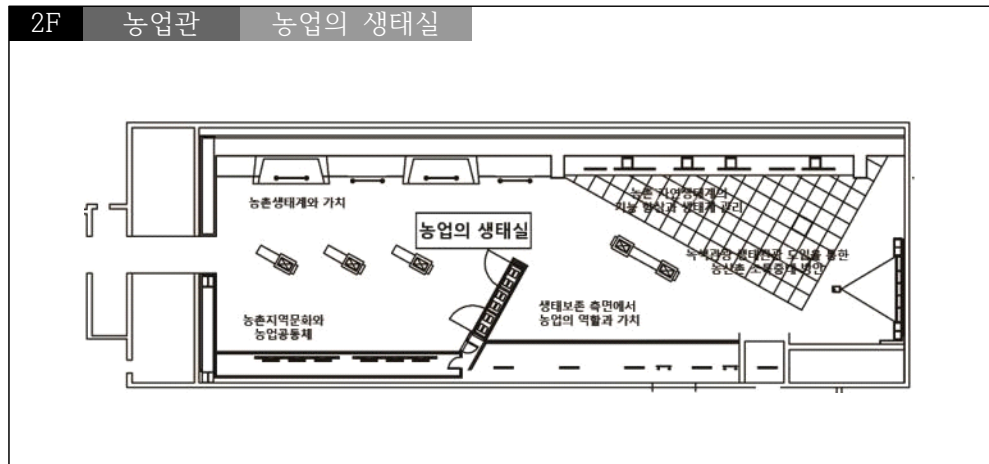
[그림 5-9] 세계의 농업실 연출사례이미지

### ■ 농업의 생태실

#### • 전시 내용

- 생태환경의 중요성과 농촌과 농업과의 관련성에 대해 이해하고, 자연환경 보존의 마지막 보루인 농촌의 생태계를 지키려는 노력을 장려
- 농촌 자연의 깨끗함과 쾌적함, 편안함을 느낄 수 있는 밝고 희망적인 느낌의 공간 조성
- 디지털 영상이나 패널 등의 디지털 매체를 사용하여 사라지는 농촌 생태계의 사례와 이를 보존하기 위한 노력에 관한 내용을 전시하여 농촌환경 보존을 위한 홍보 공간 조성
- 농촌 어메니티와 농촌의 매력 자원발굴을 통한 지역사회 발전과 농촌 지역사회의 자발적 노력의 사례를 전시하는 공간 구성하고, 디지털 패널을 사용하여 지역의 다양한 사례를 업데이트 할 수 있도록 구성
- 특화된 농촌 생태관광자원과 지역에서 개발된 로컬푸드 전국지도를 통하여 농촌의 생태 자연환경에 대한 관심을 증진
- 농촌의 생태계와 농작물 표본 전시함으로써 구체적 실물체험을 통하여 관람객의 이해를 높이고, 다양한 농촌 작물을 검색해 볼 수 디지털 아카이브 공간 구성하여 관람객, 학생 및 전공자들이 탐구 학습공간으로 박물관을 즐겨 이용할 수 있도록 함

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획



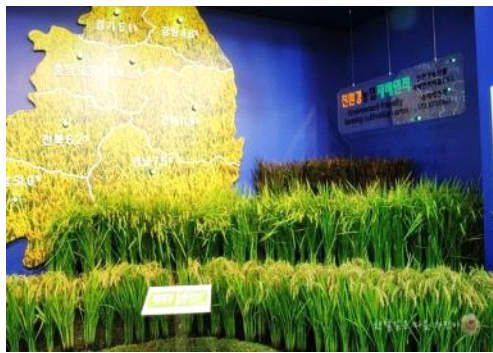
[표 5-29] 농업의 생태실 세부 전시 내용

코너	세부 전시 내용
농촌생태계와 가치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 식량 공급 기능</li> <li>• 수자원 함양 기능</li> <li>• 국민 정서의 순화 기능</li> <li>• 환경교육의 장</li> <li>• 아름다운 경관 제공</li> <li>• 대기 정화 기능</li> <li>• 생태계 유지 기능</li> <li>• 토양유실 및 홍수방지 기능</li> <li>• 동식물의 서식처로서의 기능</li> </ul>
농촌 자연생태계의 기능 향상과 생태계 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농촌 자연생태계의 구조 및 기능</li> <li>• 농촌 자연생태계의 가치 평가 기준</li> <li>• 농촌 자연생태계의 관리를 위한 노력</li> <li>• 농촌생태계의 생태관광자원 활용을 위한 생물 서식 간 조성</li> <li>• 농촌 산림 생산성 증진</li> </ul>
녹색관광, 생태관광 도입을 통한 농산촌 소득증대 방안 연구	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 녹지개발현황과 양적 이용사례</li> <li>• 농산촌관광에 대한 법적·제도적 현황</li> <li>• 녹색관광 경제성 분석·수요 농산촌관광 활성화</li> </ul>
생태보존 측면에서 농업의 역할과 가치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 람사협약과 농업</li> <li>• 저습지 환경보존과 수도작 농업의 가치</li> </ul>

<p>지역문화와 농업공동체</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시골=농촌으로 굳어진 농업에 대한 낙후 이미지 불식</li> <li>• 사라져 가는 공동체 문화에 대한 대안으로서 농촌문화와 농촌문화의 지역특화 발전.</li> <li>• 에너지 저소비 환경에 기인한 로컬농산물 재배의 확산</li> </ul>
------------------------	--

- 연출매체
  - 유물 및 그래픽 패널, 식생 표본전시
  - 실물 모형 및 축소모형세트
  - 대형 지도 그래픽 패널과 터치 스크린
  - 빔 프로젝트 영상

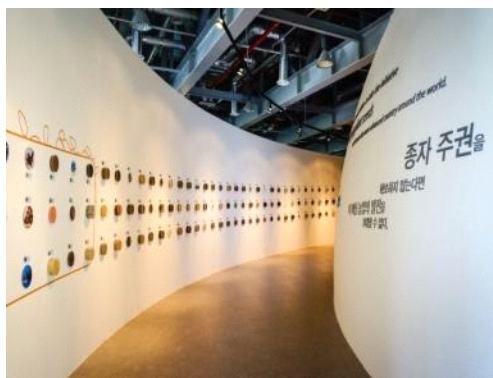
• 연출매체 및 관련이미지자료



유기농 벼의 표본 전시



각 지역 로컬푸드 모형 전시



종자표본 전시

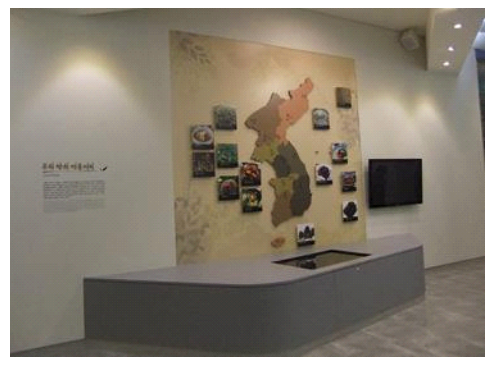


사계절 농작물 식생전시와 테이블 검색대





농촌 어메니티 자원 그래픽 월



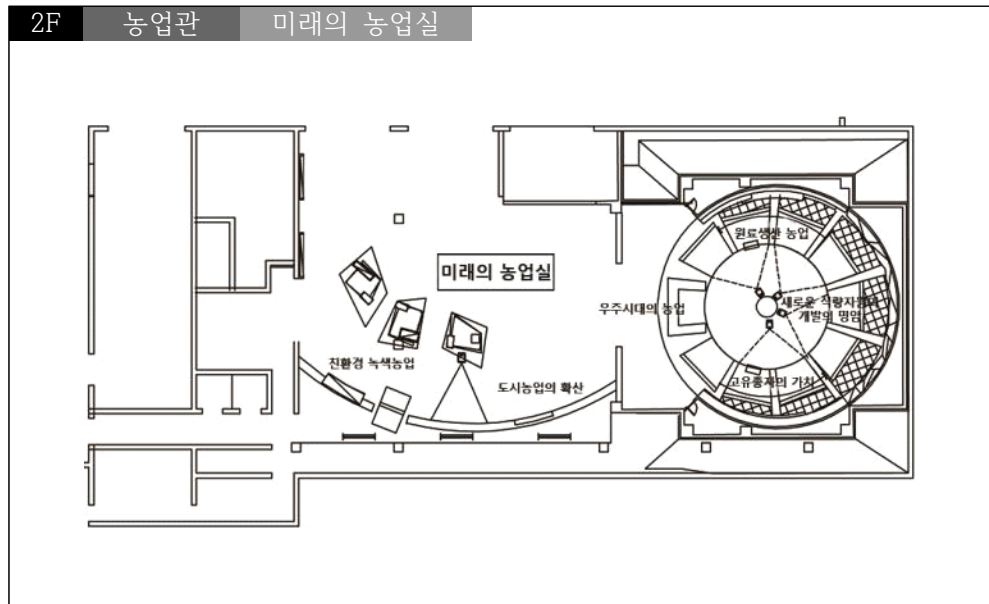
로컬푸드와 지역특화 농촌 관광자원 검색 키오스크

[그림 5-10] 농업의 생태실 연출사례이미지

## ■ 미래의 농업실

### • 전시 내용

- 농업의 밝은 미래와 청정 농업을 상징하는 밝고 친환경적인 공간 구성
- 유기농 농업 사례를 설명한 그래픽 패널과 유기농 농업으로 만든 농업제품의 샘플 전시
- 식탁처럼 연출된 테이블 위에 빔 프로젝트 영상을 청정 유기농 농업과 유기농 농업으로 만들어진 식탁 상차림 영상의 상영을 통하여 관람객을 흥미를 유발하고, 효과적으로 유기농 농업에 대한 정보를 전달하고 홍보함
- 디지털 패널과 RFID카드를 통해 유기농 농업의 원리와 과정에 대해 학습하고, 유기농 농부 인증서를 발급받는 ‘유기농 농부되기’ 체험 코너를 연출
- 도시농업 사례를 소개하고, 도시 속에서 좀 더 효율적이고 심미적으로 도시농업을 실천할 수 있는 플랜트 상자, 도시농업 공간 디자인 사례 연출
- 농업을 통해 생산한 각종 미래원료와 우주식량의 식물모형과 그래픽 패널 전시



[표 5-30] 미래의 농업실 세부 전시 내용

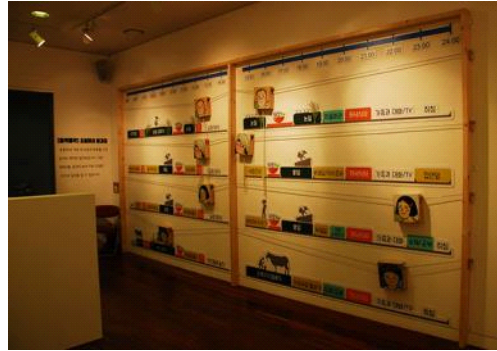
코너	세부 전시 내용
친환경 녹색농업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유기농 농업의 전망과 비전</li> <li>• 건강을 지켜주는 농업 그리고 먹거리</li> </ul>
도시농업의 확산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도시공원과 텃밭농원, 도시농부학교 등의 확산</li> <li>• 도농연계사업과 도시농촌 상생발전 전략 수립</li> </ul>
고유 종자의 가치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업 특허분쟁에 대한 대응마련</li> </ul>
새로운 식량자원의 개발의 명암	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유전자조작 농산물(수확량 증대, 안전성 문제)에 내포된 문제점</li> <li>• 식량무기화에 대한 각국의 대처방안 소개</li> <li>• 농업은 공업중심의 생산방식을 바꿀 21세기 최첨단 산업으로서의 가치</li> </ul>
원료생산 농업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 바이오에탄올, 디젤 등 미래 에너지 자원</li> <li>• 식량공급 위주의 산업정책을 탈피해 각종 공업원료 공급으로서의 농업의 가치(염료, 친 환경 화학약품 등)</li> </ul>
우주시대의 농업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우주시대의 도래와 우주식민지 개척에 대처할 농업의 비전</li> <li>• 우주식량 개발.</li> </ul>

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

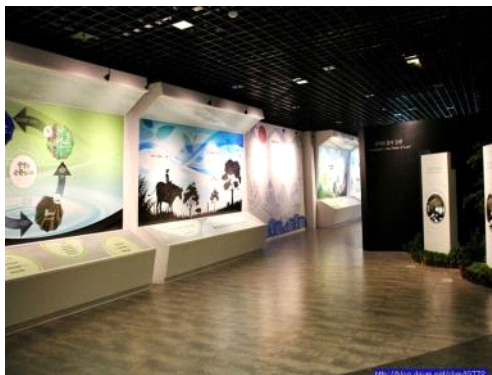
- 연출매체
  - 실물 모형 및 축소모형세트와 그래픽 패널
  - 터치스크린과 RFID카드
  - 빔 프로젝트 영상
- 연출매체 및 관련이미지자료



도시농부 전시연출과 도시농부인증서 발급 RFID



도시농부의 타임스케줄 표 그래픽 월



농업의 미래 전시연출



신개념 플랜트 모형 연출

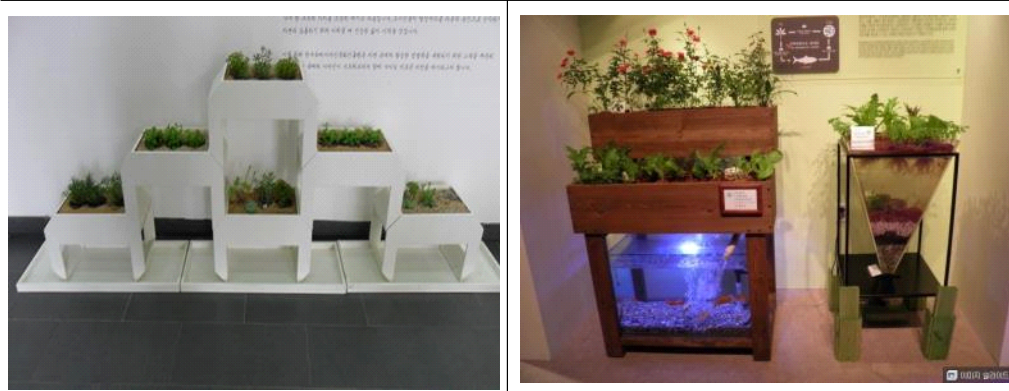


미래 농촌 모습 축소모형

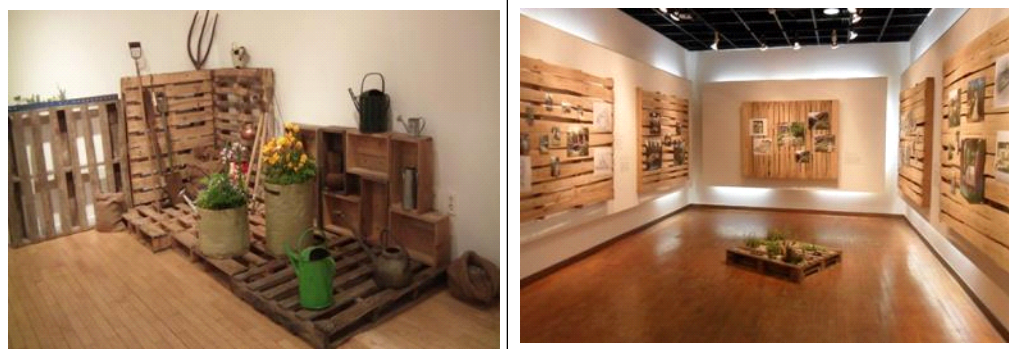


농업의 미래 영상연출





디자인 플랜트 박스 전시



친환경적 공간구성과 연출 사례

[그림 5-11] 미래의 농업실 연출사례이미지

## 2.2. 어업관

### 2.2.1. 전시연출 개요

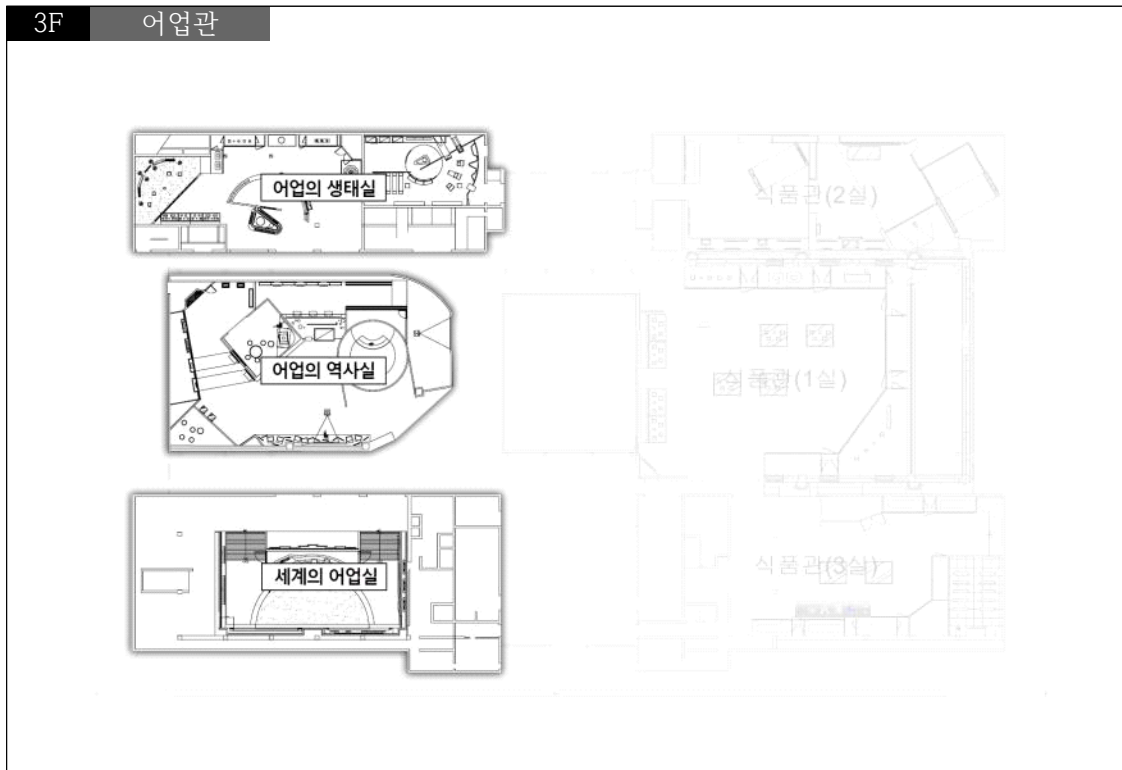
- 우리나라의 어업의 과거, 현재, 미래의 모습을 종합적으로 이해하고, 나아가 세계 어업 현황을 한 눈에 살펴볼 수 있는 전시
- 대형 수족관을 통하여 실제 어류를 관람할 수 있는 공간을 마련하고, 실물모형과 영상을 통하여 전시 콘텐츠를 풍부하게 구성
- 공간 구성에 있어서 전시물의 업데이트가 용이하도록 공간을 구성하고, 여분의 예비 전시대로 전시물이 보충될 경우 전시 공간 확보가 용이하도록 함
- 콘텐츠의 보완과 업데이트가 비교적 용이한 디지털 매체를 활용함으로써 관리가 용이하며, 정제되어있지 않고 항상 발전하는 전시콘텐츠가 유지 될 수 있도록 함
- 감성적 체험 콘텐츠와 이성적 학습 콘텐츠 비율을 적절히 활용하여, 관람객이 전시 콘텐츠에 쉽고 지루하지 않게 접근하도록 하면서도 깊은 지식을 함

께 얻어갈 수 있도록 구성하여, 일회성 관람이 아닌 학습과 탐구를 위하여 지속적으로 방문할 수 있는 전시가 될 수 있도록 구성

- 체험 중심의 전시공간인 동시에 학습 중심의 아카이브 역할을 동시에 할 수 있는 전시 탐구 공간의 구축

### 2.2.2. 전시평면계획

- 이용자에게 분명한 방향 인지도 부여
- 관람객들이 혼돈 없이 전시관의 주출입구에 도달할 수 있고 다음 전시실까지 연결될 수 있도록 명확한 유도 동선 체계를 구축
- 전시실에 유입된 관람객에 대해서 적절한 안내 시스템을 통하여 쉽게 전시시설을 안내하도록 하지만 관람객이 쉽게, 자율적으로 전시 구성을 이해할 수 있도록 공간구성을 갖출 수 있도록 계획
- 관람객의 비중은 학교나 단체에서 오는 단체 관람객의 비중도 클 것이지만 서호 주변 산책을 나온 인근 주민 등의 가족 단위 또는 개인 관람객의 방문 역시 적지 않은 부분을 차지 할 것으로 예상되므로, 단체 관람객과 개인 관람객 모두를 고려한 동선을 계획하고, 동선의 흐름이 정체되지 않도록 배려하여 계획.



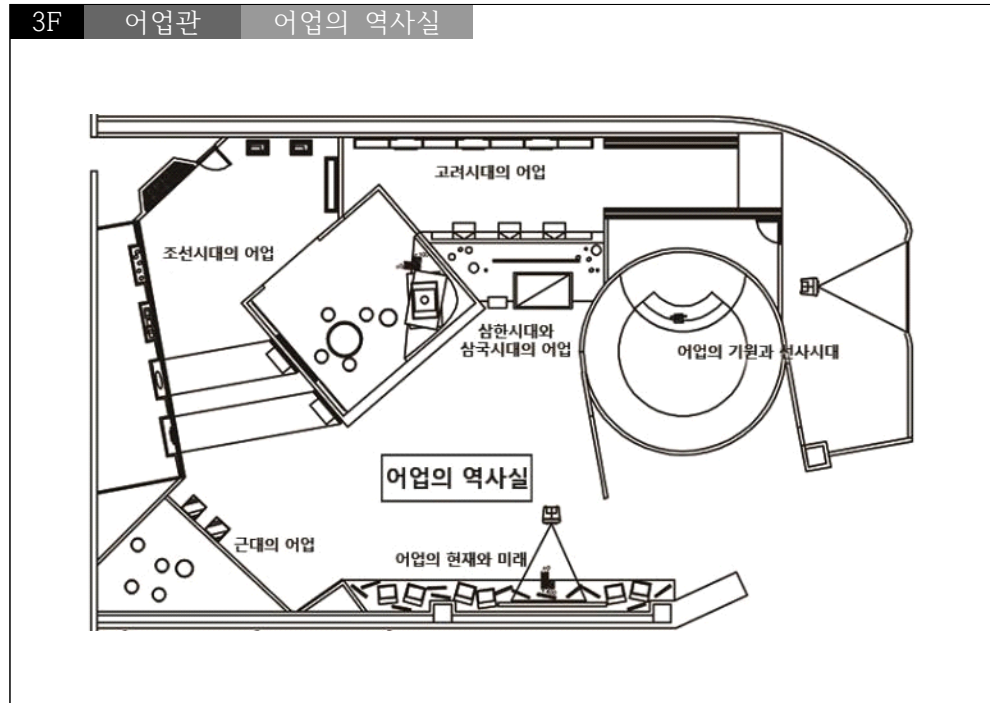
### 2.2.3. 세부 전시 연출 계획

#### ■ 어업의 역사실

- 전시 내용
  - 선사시대부터, 역사시대, 현대를 거쳐 미래에 이르기까지 어업의 변천사가 주 콘텐츠임
  - 인류의 역사에서 어업이 차지했던 비중과 중요성에 대해 이해하고, 선사시대부터 역사시대, 근현대에 이르기까지 어업의 변천사를 시대별로 한 눈에 알아볼 수 있도록 섹션별 연출
  - 어업의 연대기를 한 눈에 파악할 수 있도록 연대기 표와 디지털 영상을 활용하여 연출
  - 선사시대의 수렵문화와 삼국시대, 고려시대, 조선시대의 어업과 어촌의 모습, 현대의 어촌과 어업생활의 모습에 이르기까지를 모형과 축소모형을 통하여 연출하고 미래의 어업의 모습을 디지털 매체 체험을 통해 이해할 수 있도록 구성
  - 어촌과 어업과 관련된 지역의 설화를 디지털 북이나 애니메이션 영상으로 구성하여 우리나라 어촌의 문화를 쉽고 재미있게 이해할 수 있도록 계획

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

- 직접 어촌에서 어업체험을 해 볼 수 있는 체험요소 계획



[표 5-31] 어업의 역사실 세부 전시 내용

코너	세부 전시 내용
어업의 기원과 선사시대	인류의 기원과 수렵채취생활, 수렵채취도구로 선사시대의 어업의 전반적인 모습 • 원시인들의 수렵채취활동 • 초창기 어로도구(유물위주)와 어업방법 • 반구대 암각화와 패총.
삼한시대와 삼국시대의 어업	부족국가시대와 초기왕국시대의 어업의 전반적인 모습 • 옥저, 동예, 삼한의 문헌상 기록과 유물전시 • 고구려, 백제, 신라의 어업활동에 관한 문헌연구를 통한 재현전시 • 삼국시대 어업과 관련된 설화. (연오랑과 세오녀)
고려시대의 어업	고려시대 어업의 전반적인 모습과 활발한 해상세력의 활동의 전개. • 고려 건국과 어업(해상)과의 관계 • 불교와 어업 • 문헌을 통한 고려시대 어업연구(고려도경 내용 전시)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고려 어업정책의 변화</li> <li>• 고려시대 어종과 어로도구</li> </ul>
조선시대의 어업	<p>조선시대 전반의 내용 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 조선시대 어업정책</li> <li>• 어종과 어업실태(문헌연구를 통한 재현전시)</li> <li>• 어로도구 유물전시</li> <li>• 조선시대 어부들의 삶과 시장 어전모습.</li> </ul>
근대의 어업	<p>근대부터 개화기 일제강점기, 해방이후에 이르기까지 어업의 전반적인 모습.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 조선후기 어업과 어종, 어로도구, 공동어업에 따른 사회 변화모습</li> <li>• 소금생산과 염전</li> <li>• 개화기 어업의 실태와 일본의 침탈</li> <li>• 개화기 어구의 모습과 어민들의 실상</li> <li>• 개화기 이후 어업의 모습(대형어선의 등장, 신문자료 연구, 어획어종, 양식업과 갯벌어업)</li> </ul>
어업의 현재와 미래	<p>현대의 어업과 어업의 미래 가능성에 대해 조명.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 바다목장, 친환경 어업,</li> <li>• 바다환경의 중요성과 어업.</li> <li>• 해양탐사, 해양자원을 활용한 상품의</li> <li>• 인터넷을 활용한 어업(어항정보화상서비스시스템, 어군 탐지기, 인공위성 등)</li> </ul>

- 연출매체
  - 유물 및 유적
  - 실물 모형 및 축소모형세트
  - 그래픽·이미지패널,
  - 디지털 영상 및 터치패널
- 연출매체 및 관련이미지자료



# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획



유물전시 및 이미지 패널



어촌의 의식주 모형과 그래픽



어촌의 생활사 축소모형



바다 소리체험



어촌의 전설과 민요 체험 오디오장치



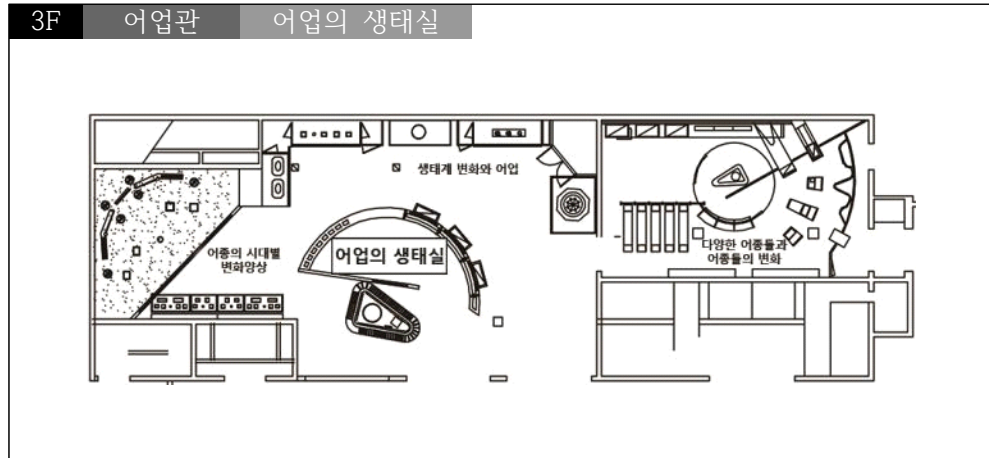
[그림 5-12] 어업의 역사실 연출 사례이미지

## ■ 어업의 생태실

### • 전시 내용

- 해양의 어종의 특징과 종류, 해양 생태계와 어획 어종의 관련성, 해양생태계의 변화에 따른 어종의 변화 등에 대해서 이해하고, 해양 생태계의 중요성에 대해 인식하는 전시 공간
- 바다 속 생태계와 어종에 대해 이해할 수 있도록 하고, 생태계의 변화에 따른 어종의 변화를 체험을 통해 더욱 구체적으로 이해할 수 있도록 구성
- 해양 생태계의 모습과 그 속에서 살아가는 어류와 생물들에 대한 전시공간인 동시에 지식 제공 아카이브로서의 역할을 할 수 있도록 구성하여, 기초적인 지식이 필요한 어린이나 비전공자부터 깊이 있는 연구나 자료조사를 위한 전문가나 전공학생에 이르기까지 다양한 관람객 층이 방문하고 탐구할 수 있는 공간으로 조성
- 수족관에 한류성 어종, 난류성 어종을 구분하여 실제 해양어종의 모습을 관찰할 수 있도록 전시하고, 전시 할 수 없는 어종은 실물 모형으로 대체 전시
- 이성적 학습을 위한 디지털 아카이브 공간에 디지털 복을 배치하여 자유로운 검색이 가능하도록 하고, 감성적 학습을 위하여 우리나라 해안 지도 위에서 직접 RFID를 활용한 낚시체험을 통해 해양 어종을 학습하는 공간 구성
- 인간의 삶에 있어서 바다와 생태계가 얼마나 중요한지 자각할 수 있도록 구성하고, 자연환경에 대한 경각심을 불러일으켜 환경보호를 실천할 수 있도록 유도

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획



[표 5-32] 어업의 생태실 세부 전시 내용

코너	세부 전시 내용
어종의 시대별 변화양상	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조선시대부터 현대까지의 시대별 어종의 변화</li> <li>• 일반인 관심도가 높은 어종의 변화과정 연출(각종 문헌 자료 활용)</li> </ul>
생태계 변화와 어업	<p>생태계의 변화요인 소개와 이로 인한 어종변화 양상.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자연환경에 의한 어종과 어로의 변화</li> <li>• 대량생산, 어로도구의 발달에 따른 어로와 어종의 변화</li> </ul>
다양한 어종들과 어종의 변화	<p>우리나라 근해에서 서식하는 다양한 어종.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 남해안의 서식 어종</li> <li>• 동해안 서식어종</li> <li>• 서해안 서식어종</li> <li>• 해방이후 어종의 변화</li> </ul>

- 연출매체
  - 대형 수족관
  - 유물 및 그래픽 패널
  - 실물 모형 및 축소모형세트
  - 대형 바닥 해안지도 그래픽 과 RFID 도구
  - 빔프로젝트 영상
  - 디지털 북과 아카이브



• 연출매체 및 관련이미지자료



수중생태 디오라마



어류 모형 전시와 그래픽



난류성 어류·한류성 어류 관찰 도감



아이플로어 인터랙티브 매체를 활용한 낚시체험



우리나라 근해 어종 탐사 체험.

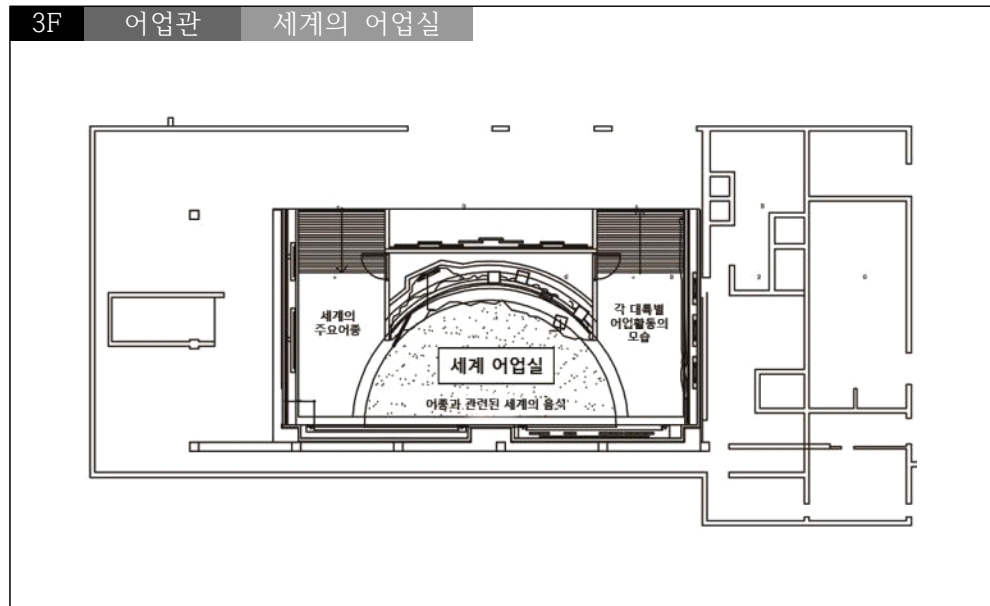
## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획



[그림 5-13] 어업의 생태실 연출사레이미지

### ■ 세계의 어업실

- 전시 내용
  - 국가별 어촌과 어업의 특징을 알 수 있도록 구분하여 구성하며, 그래픽 패널과 국가별 어획도구 등의 유물 전시
  - 어업의 어촌의 모습과 생활상을 알 수 있도록 모형과 축소모형을 통하여 사실적으로 전시
  - 세계의 어종을 찾기 위한 세계향해 디지털 체험을 통해 가상의 공간에서 향해를 하며 다양한 세계의 어종을 체험할 수 있도록 함
  - RFID 칩이 들어있는 나라별 상자를 관람객이 선택하여 테이블 위의 지도에 가져다 놓으면 그에 해당되는 자연환경, 해양문화, 어업 관련 영상, 오디오 정보가 들려 정보를 습득할 수 있는 전시구성



[표 5-33] 세계의 어업실 세부 전시 내용

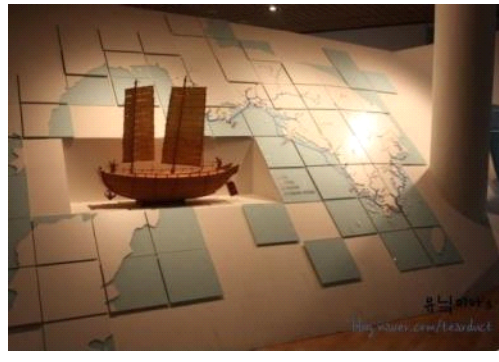
코너	세부 전시 내용
세계의 주요어종	세계의 대표적인 어업을 소개 • 청어, 고래, 참치, 해삼 등의 어종을 소개 • 이들 어종의 이동과정, 주요 소비층 소개 • 어업이 세계적 변화양상 소개
어종과 관련된 세계의 음식	어종을 이용한 세계의 독특한 음식 소개. • 어종이 음식으로 만들어지는 과정, 스시, 청어통조림 등 소개.
각 대륙별 어업활동의 모습	각 대륙별로 어업의 양상 소개 • 아시아의 어업 • 유럽의 어업 • 아프리카의 어업 • 아메리카의 어업 • 오세아니아의 어업

- 연출매체
  - 유물 및 그래픽 패널
  - 실물 모형 및 축소모형세트
  - 세계 지도 그래픽 테이블 패널과 RFID 상자
  - 빔 프로젝트 영상 , 터치패널

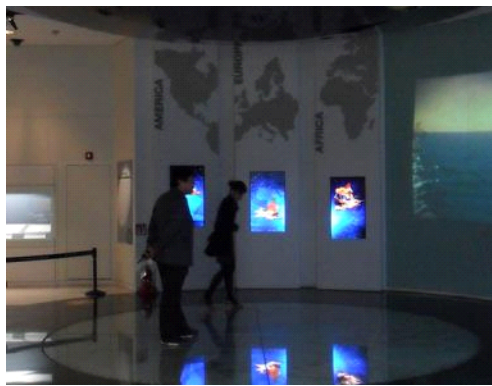


# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

- 연출매체 및 관련이미지자료



세계지도를 통한 세계의 어업 디지털 매체와 체험



대륙별 세계의 어업 영상

세계의 어업 유물전시와 그래픽 패널



세계항해 체험 디지털

RFID를 사용한 세계 해양어촌 문화 체험

[그림 5-14] 세계의 어업실 연출사레이미지

## 2.3. 식품관

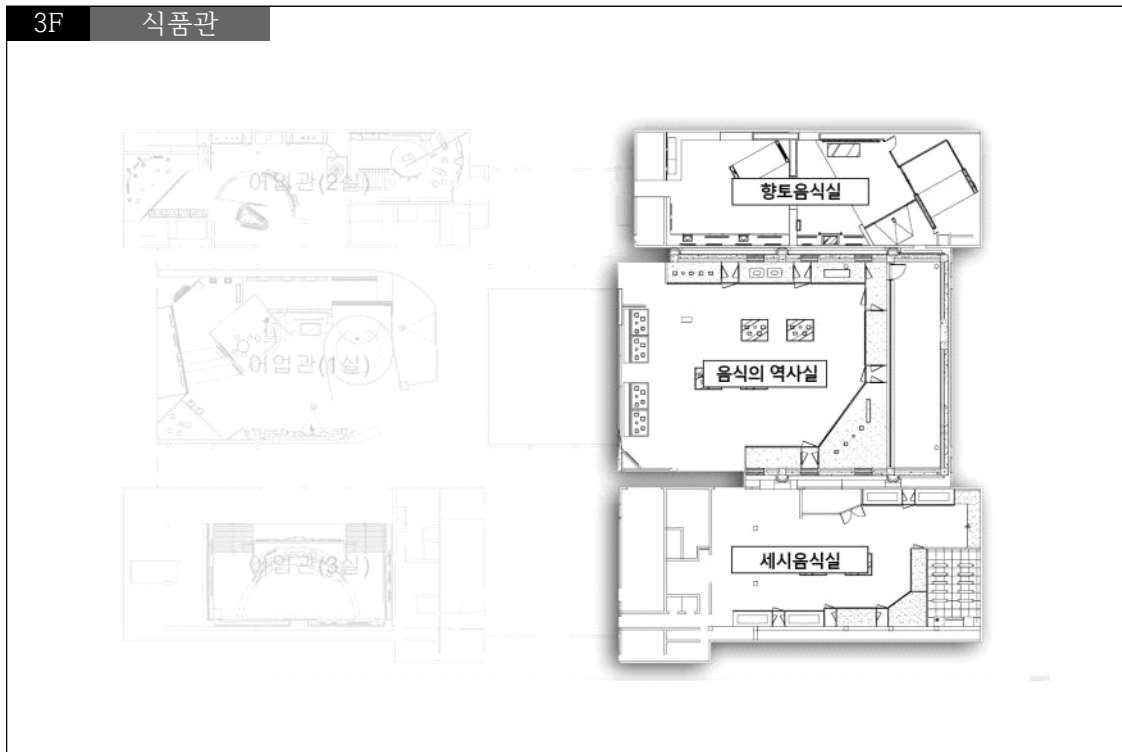
### 2.3.1. 전시연출개요

- 우리나라의 식생활 전반에 대해 알아볼 수 있는 공간
- 우리나라의 음식문화를 시간별, 공간별, 계절별로 구분하여 전시공간별로 주제를 나누고, 우리나라 식생활의 역사, 지역별 음식, 계절별 음식으로 음식과 관련된 다양한 문화에 대해 전시
- 기본 정보제공에 충실한 전시내용을 구성하여 박물관의 정보전달과 교육적 기능에 충실할 수 있도록 계획하되, 다양한 감각을 활용한 체험요소를 도입함으로써 관람객의 참여를 활성화시키고, 흥미를 도모할 수 있도록 함
- 공간 구성에 있어서 전시물의 업데이트가 용이하도록 공간을 구성하고, 콘텐츠의 보완과 업데이트가 비교적 용이한 디지털 매체를 활용함으로써 관리가 용이하며, 정제되어있지 않고 항상 발전하는 전시콘텐츠가 유지 될 수 있도록 함
- 정보전달에 충실하되, 실물모형을 통해 사실적이고 생동감 있는 전시가 되도록 구성
- 우리 농산물과 음식의 우수성을 깨닫게 하며, 균형잡힌 올바른 식습관을 학습할 수 있도록 구성

### 2.3.2. 전시평면계획

- 이용자에게 분명한 방향 인지도 부여
- 시대별 구성의 연계성을 충분히 고려하여 영역간의 이동 동선을 간소화



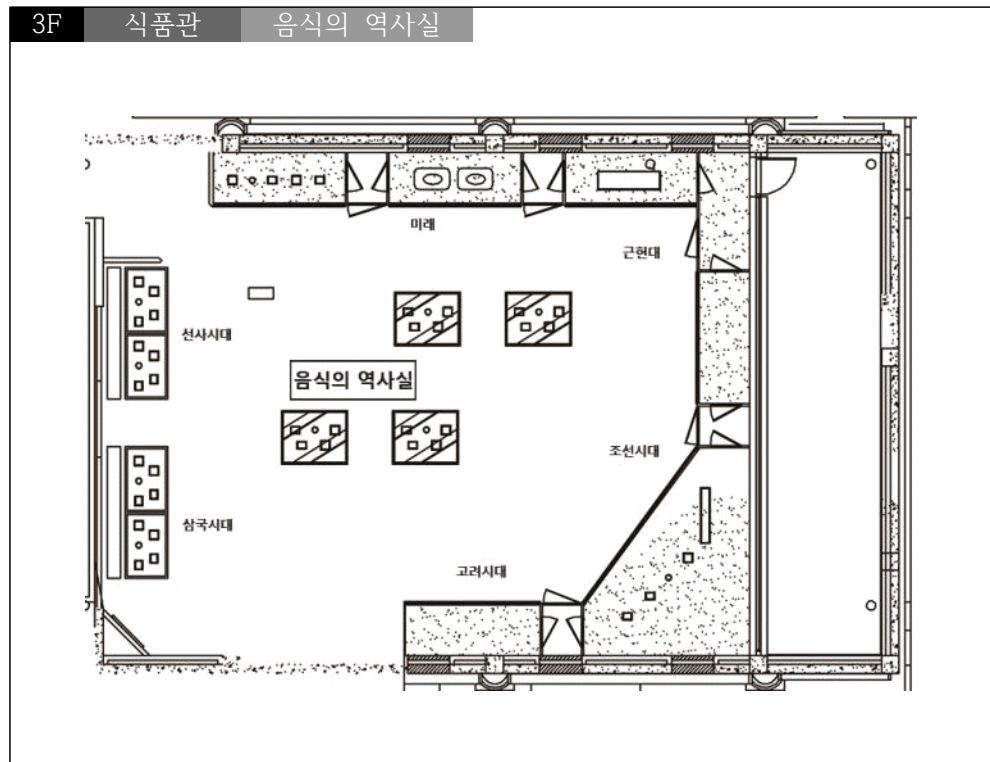


### 2.3.3. 세부 전시 연출 계획

#### ■ 음식의 역사실

- 전시 내용
  - 선사시대부터, 역사시대, 현대를 거쳐 미래에 이르기까지 식생활의 변천사를 시대별로 파악할 수 있도록 구성
  - 우리나라 음식과 식생활, 음식문화를 과거 현재 미래에 집중하는 공간으로 시간전개에 따른 콘텐츠의 구성은 50:30:20으로 구성하여 과거의 음식의 역사에 대해서 이해하면서도 현재의 음식 그리고 올바른 식습관, 식생활과 미래의 음식문화의 방향성에 대해서도 알아볼 수 있도록 구성
  - 선사시대, 삼국시대, 고려시대, 조선시대, 근현대, 미래의 식생활의 특징과 종류, 조리법에 이르기까지 음식과 관련된 농업문화와 사회 전반의 문화에 이르기까지 다양한 모습을 연출
  - 선사시대 코너에서는 구석기 신석기인들의 주요 식량을 알아보고 수렵, 채취의 방법, 그리고 조리법과 조리도구를 소개하고, 조리도구를 어떻게 사용하는지 조리방법을 모형으로 전시함으로써 관람객의 이해를 용이하게 함

- 고려시대, 조선시대, 근현대에서는 시대별, 계층별 상차림 모형을 통해 구체적 체험이 가능하도록 함
- 전반적으로 우리 음식문화의 우수성을 알리고, 우리의 식단에 포함되어있는 영양소를 이해할 수 있도록 구성하여 관람객의 실제 식습관 개선에도 도움이 되도록 연출



[표 5-34] 음식의 역사실 세부 전시 내용

코너	세부 전시 내용
선사시대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 선사시대 사람들의 주거지와 식량 습득 방법</li> <li>• 구석기인들의 주요 식량</li> <li>• 신석기인 들의 주요 식량</li> <li>• 신석기인 들의 조리법(예, 모닥불 사용 - 고기구이)</li> <li>• 잡곡 재배 - 기장, 조, 피</li> <li>• 콩과 팥의 재배</li> </ul>
삼국시대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 보리 재배 및 밀의 전래</li> <li>• 발효 음식(간수, 장양 등) 및 저장 음식 등장</li> <li>• 쌀 및 보리의 주식화</li> <li>• 과일 및 채소의</li> </ul>

## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

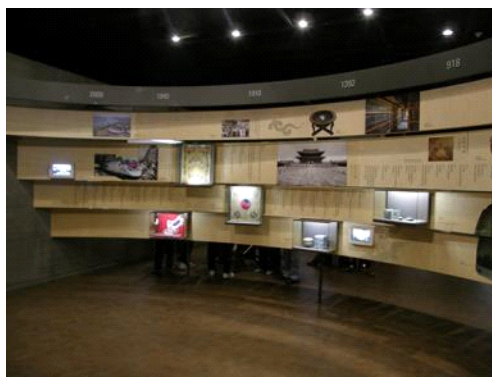
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시루의 등장(찐 음식 등장 배경)</li> <li>• 여러 가지 떡(지진떡, 찐떡, 친떡)의 등장</li> <li>• 각종 생선 구이와 찜 등장</li> <li>• 곡물을 이용한 술 가공업 발달</li> <li>• 감주(식혜) 등장</li> <li>• 차의 전래</li> <li>• 각종 김치 등장(산채김치, 무김치)</li> <li>• 절인 음식 발달</li> <li>• 삼국시대 사가의 제물(술, 감주, 떡, 밥, 차 과일)</li> </ul>
<p style="text-align: center;">고려시대</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 떡 제조 기술 발달</li> <li>• 약식·다식 및 한과류의 발달과 성행</li> <li>• 차의 성행</li> <li>• 소주의 도입과 고려시대의 대표 술</li> <li>• 고려시대 김치와 김치의 특징(동치미 등)</li> <li>• 고기의 증가에 따른 후추의 도입</li> <li>• 몽골의 침략에 따른 음식문화의 도입(순대)</li> <li>• 제례규범에 보이는 제사음식</li> <li>• 고려시대의 젓갈</li> <li>• 서민들의 일상식</li> <li>• 서민들 즐겨 먹었던 음식(생선, 채소, 국 등)</li> <li>• 객관의 일상식</li> </ul>
<p style="text-align: center;">조선시대</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 규합총서에 소개된 유명 토산식품과 지명</li> <li>• 규합총서에 소개된 요리의 종류</li> <li>• 음식디미방에 소개된 요리의 종류</li> <li>• 조선시대의 식품상의 종류와 취급상품</li> <li>• 고추의 도입에 따른 김치의 변화</li> <li>• 임금님의 수라상</li> <li>• 양반들의 일상식</li> <li>• 조선시대 서민들의 일상식</li> <li>• 지역을 대표하는 술의 종류와 제조법</li> <li>• 지역별 대표 김치</li> <li>• 약이 되는 음식(동의보감에 등장하는 내용)</li> <li>• 제사의 발달과 제사음식의 변화</li> <li>• 조선시대의 대표적인 구황작물</li> <li>• 종갓집의 제사와 제사음식</li> </ul>
<p style="text-align: center;">근현대</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각종 서양 음식의 등장(빵, 피자, 돈까스 등)</li> <li>• 근대식 식당의 등장</li> <li>• 근대 시기에 사라진 우리네 전통 음식</li> <li>• 도시락의 등장(피크닉의 등장)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 식량과 전쟁(일제강점기)</li> <li>• 화교와 중국음식(자장면의 등장)</li> <li>• 일본 음식 대거 등장(유부초밥, 단무지 등)</li> <li>• 한식의 국제화</li> <li>• 건강과 웰빙음식</li> </ul>
미래	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우주음식에 포함된 한국음식</li> <li>• 캡슐음식</li> <li>• 환경의 변화에 따른 우리네 일상식의 변화(예측)</li> <li>• 압축음료수</li> <li>• 미래의 식단</li> </ul>

- 연출매체
  - 유물 및 유적
  - 실물 모형 및 축소모형세트
  - 그래픽·이미지패널
  - 디지털 영상 및 터치패널
- 연출매체 및 관련이미지자료



유물전시 및 이미지 패널



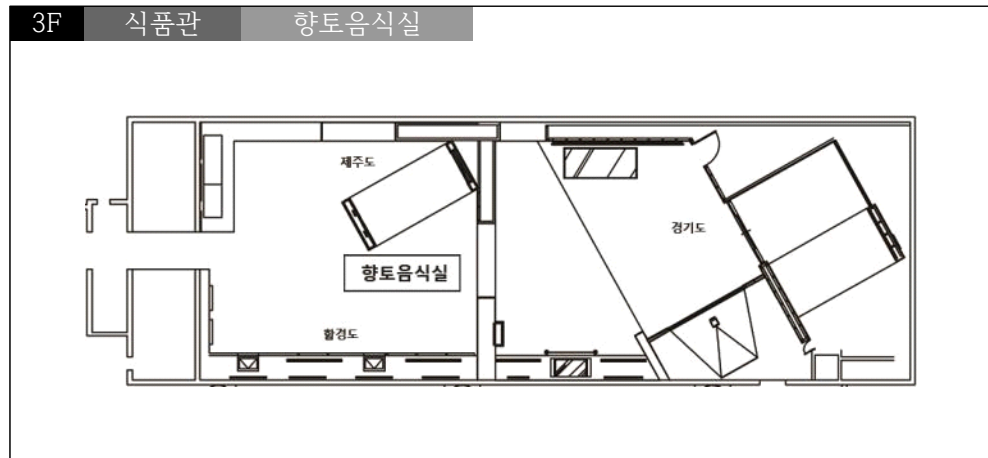
# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

음식의 역사 연대기 유물 및 패널	상차림 유물 전시와 연출
	
실제크기 모형	궁중 상차림 그래픽 월과 체험

[그림 5-15]음식의 역사실 연출사레이미지

## ■ 향토음식실

- 전시 내용
  - 우리나라의 음식문화를 지역별로 나누어 각 지방의 음식문화에 대해 파악할 수 있는 공간
  - 콘텐츠의 지역구성을 각 도별로 구분하고, 각 지방의 특징이 잘 드러날 수 있도록 콘텐츠와 전시 보조시설을 계획함
  - 각 지방의 자연환경과 고유의 문화, 풍속, 지방의 특산물과 연결하여 지방 고유의 음식이 만들어지게 된 이유를 통합적으로 이해할 수 있도록 연출.
  - 그래픽과 디지털 매체를 활용하여 전국 음식지도를 연출하여 자연환경, 생활환경, 음식, 특산물을 함께 학습할 수 있도록 함
  - 각 지방의 생활환경이나 주거, 주방의 실물모형과 모형 상차림을 통해 더욱 사실적으로 연출
  - 디지털 매체를 통해 각 지방의 상차림과 식습관을 더욱 더 풍부하고 다양하게 체험할 수 있도록 구성



[표 5-35] 향토음식실 세부 전시 내용

코너	세부 전시 내용
함경도	함경도 지역의 자연환경의 특징, 주요도시 • 함경도의 산업의 전반적인 특징 • 함경도 지역의 토양(남부지역보다 비옥한 편임) • 함경도 지역의 주요 농작물(쌀, 조, 콩, 보리, 밀, 사과) • 함경도 주민들의 주식, 부식, 별식, 시절식 등 • 함경도의 대표음식(만드는 과정)
경기도	경기도 지역의 자연환경의 특징 • 경기도의 산업의 특징(농업, 어업, 임업), 인구구성 • 경기도의 지역별 특산물(가평-잣, 화성-포도, 이천 등) • 경기도의 주식, 부식, 탕, 의례식 • 경기도의 김치 • 개성 지역의 음식 • 경기도의 대표음식(만드는 과정)
제주도	제주도 지역의 자연환경의 특징 • 제주도 지역의 생업 환경(농촌의 모습, 어촌의 모습) • 제주도의 주요 토산물(국, 김치, 탕, 전, 구이 등) • 제주도 지역의 일상식, 부식, 의례음식, 생활도구 • 제주도의 부엌 구조도 • 제주도의 대표음식(만드는 과정)

- 연출매체
  - 유물 및 그래픽 패널
  - 실물 모형 및 축소모형세트
  - 대형 지도 그래픽 패널과 터치 스크린



# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

- 빔프로젝트 영상

• 연출매체 및 관련이미지자료



전국 음식지도 그래픽 터치 패널



각 지역의 식문화 풍습과 주거모형

생활도구 전시연출



음식만들기 일러스트 그래픽 연출

향토음식 차리기 체험

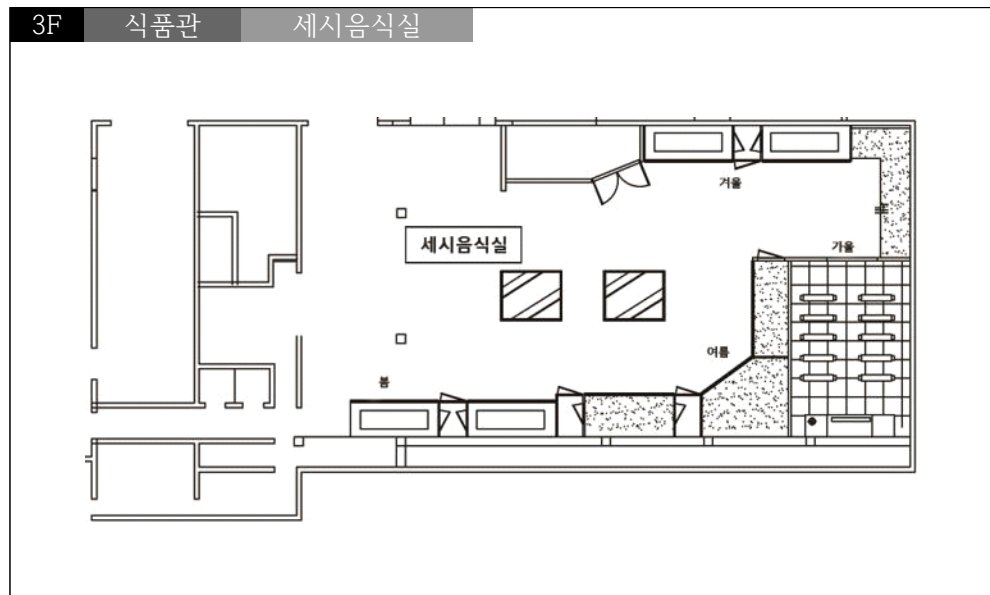
[그림 5-16] 향토음식실 연출사레이미지

## ■ 세시음식실



• 전시 내용

- 우리나라의 음식문화를 계절별로 나누어 사계절의 다양한 계절별 음식문화에 대해 전시
- 각 계절의 기후의 특징에 대해 알아보고, 이에 관련한 음식문화를 이해하는 공간으로 계절별 제철 농산물과 그것을 가공한 계절별 음식을 연결하여 이해할 수 있도록 구성
- 각 계절과 명절, 절기에 대해 알아보고, 그 시기에 먹는 음식과 계절음식이 지닌 상징과 의미에 대해서 알아봄으로서 인간 생활과 문화에서 음식이 가진 의미를 포괄적으로 이해할 수 있도록 구성
- 계절별 농산물에 대해 전시, 계절별 음식과 명절음식 상차림 실물전시를 통하여 구체적으로 전시물에 접근하고 체험할 수 있도록 함
- 음식을 만드는 과정을 축소모형 또는 디지털 영상, 일러스트 그래픽 패널 등으로 연출하여 관람객의 이해를 도모
- 디지털 상차림을 통해 각 지방 음식의 영양소를 이해하고, 직접 상차림을 차려보도록 하는 흥미를 유발하고 전시에서 학습한 것을 테스트해 볼 수 있는 체험전시 구성



[표 5-36] 계시음식실 세부 전시 내용

코너	세부 전시 내용
봄	봄철(음력2-4월) 기후의 전반적인 특징 • 봄철의 대표 명절과 절기

## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농가월령가에 소개된 봄철의 풍경 소개</li> <li>• 2월의 명절과 세시음식(나이떡, 개구리알, 검은콩)</li> <li>• 3월의 명절과 세시음식(화전, 화주, 진달래 화채, 수면 등)</li> <li>• 4월의 명절과 세시음식(어채, 증편, 고기만두, 미나리강회 등)</li> <li>• 개별 음식이 지닌 의미와 상징</li> <li>• 봄철의 대표음식(만드는 과정)</li> </ul>
여름	<p>여름철(음력5-7월) 기후의 전반적인 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 여름철의 대표 명절과 절기</li> <li>• 농가월령가에 소개된 여름철의 풍경 소개</li> <li>• 5월의 명절과 세시음식(썩떡, 수리취떡, 제호탕(더위를 이기기 위함), 옥추단)</li> <li>• 6월의 명절과 세시음식(유두밀떡, 유두국수, 복날음식(삼계탕, 낙지, 육개장), 민어회와 민어탕, 수단)</li> <li>• 7월의 명절과 세시음식(시루떡, 복날음식, 수박 등의 여름과일, 어죽, 밀쌈)</li> <li>• 개별 음식이 지닌 의미와 상징</li> <li>• 여름철의 대표음식(만드는 과정)</li> </ul>
가을	<p>가을철(음력8-10월) 기후의 전반적인 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가을철의 대표 명절과 절기</li> <li>• 농가월령가에 소개된 가을철의 풍경 소개</li> <li>• 8월의 명절과 세시음식(토란국(달의 기운을 먹는 의미), 송편, 신도주, 햅쌀)</li> <li>• 9월의 명절과 세시음식(국화전, 국화주)</li> <li>• 10월의 명절과 세시음식(고사떡, 난로회, 신선로, 장국, 썩국, 썩단자, 강정, 밀단고, 연포탕)</li> <li>• 개별 음식이 지닌 의미와 상징</li> <li>• 가을철의 대표음식(만드는 과정)</li> </ul>
겨울	<p>겨울철(음력11-1월) 기후의 전반적인 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 겨울철의 대표 명절과 절기</li> <li>• 농가월령가에 소개된 겨울철의 풍경 소개</li> <li>• 11월의 명절과 세시음식(팥죽(귀신을 쫓기 위함), 감굴, 메밀국수, 골동면, 동치미, 수정과)</li> <li>• 12월의 명절과 세시음식(구운참새, 꿩고기, 꿩만두, 냉면)</li> <li>• 1월의 명절과 세시음식(떡국, 오곡밥, 부럼, 약밥, 복쌈, 귀밝이술, 전약, 다식)</li> <li>• 개별 음식이 지닌 의미와 상징</li> <li>• 가을철의 대표음식(만드는 과정)</li> </ul>

- 연출매체
  - 유물 및 그래픽 패널
  - 실물 모형 및 축소모형세트
  - 대형 지도 그래픽 패널과 터치 스크린
  - 빔 프로젝트 영상
  
- 연출매체 및 관련이미지자료



계절별 특징 그래픽 패널과 계절·절기와 제철 농산물 표본 전시



음식만들기 축소모형



제철음식과 건강식단 그래픽 패널연출

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획



건강식단 짜보기 디지털체험



계절 변화와 계절음식 상차림 빔프로젝트 영상

[그림 5-17] 세시음식실 연출사레이미지

## 2.4. 기획전시

### 2.4.1. 전시연출개요

- 기획전시는 상설전시와 대비된 개념으로 전시 기간을 한정하여 특정 주제에 대해서 다루는 비상설 전시 형태로, 상설전시를 보완하는 성격을 지님
- 상설전시와 관련된 특정주제를 심도 있고 다양한 관점에서 다룸으로서 전시관 전체의 전시를 활성화하고 관람객의 흥미를 유발할 수 있는 특성이 있음
- 무빙월(가변벽체)이나 독립장과 벽부형장, 이동식 쇼케이스를 이용하여 전시 주제에 맞게 유동적인 전시공간을 창조함
- 기획전이 열리지 않을 경우 교육 공간이나 대여 등 다른 용도로 사용할 수 있음

### 2.4.2. 기획전 전시주제

- 농업관 관련 기획전 주제

[표 5-37] 농업관 관련 기획전시 주제

코너	세부 전시 내용
역사를 바꾼 농업 이야기	단순히 식량을 생산해내는 농업이 아니라 역사적으로 농업이 우리네 역사에 어떠한 영향을 미쳤는지를 살펴보는 전시, 바꿔 말하자면 농업을 통해 한국사를 재조명해보는

	<p>전시임.</p> <p>삼국이 한강을 차지하려고 했던 이유(농수와 평야), 이양법의 등장으로 인한 조선후기의 변화 양상, 농업 진흥을 위해 노력한 역대 임금과 그들의 결과물(세종대왕, 정조대왕 등), 전쟁과 농업 등</p>
<p>경기도 및 수원지역의 농업</p>	<p>국립농어업박물관이 들어서게 되는 수원 지역의 농업을 역사적으로 조명해 보는 전시, 수원 지역이 농업사적인 측면에서 어떠한 역할을 담당했는지를 소개하는 전시. 조선후기 영조 대왕, 일제강점기 수원 지역의 농업, 그리고 오늘날 농촌진흥청과 서울대 농대의 역사까지를 조명해 본다.</p>
<p>미래의 최첨단 농업</p>	<p>오늘날의 농촌의 실상을 보여주고, 세계 각국에서 진행·준비하고 있는 미래의 최첨단 농업을 전시한다. 컴퓨터를 이용한 농업, 미래에 각광받는 작물 등을 전시하여, 미래에는 농업이 어떤 모습으로 바뀔지를 조명해 본다.</p>

- 어업관 관련 기획전 주제

[표 5-38] 농업관 관련 기획전시 주제

코너	세부 전시 내용
<p>신자산어보 전</p>	<p>조선후기를 대표하는 어업 관련 서적인 자산어보의 기록을 토대로 오늘날에 맞게 새로운 형태의 자산어보를 전시를 통해 보여준다. 단순히 문헌을 통해 보여주는 것이 아니라 영상, 그리고 어종의 특성, 그리고 어업 방식과 어구 등을 좀 더 자세히 보여줌으로써 우리네 해안 지역에서 잡히는 어종을 소개한다. 여기에서는 특히 어종들이 시대에 따라 어떻게 변화되어갔는지를 전시한다.</p>
<p>식민지 시기와 어업</p>	<p>식민지시기에 우리의 어업이 어떠한 모습이 어떻게 변화되었으며, 이 시기의 어업이 오늘날의 어업에 어떠한 영향을 주고 있는지를 조명해 본다. 특히 일본이 식민지 시기에 우리네 어업을 어떻게 잠식하고 있는지를 자세히 보여준다.</p>
<p>과학과 어구</p>	<p>전통시기의 어구의 변화과정을 소개하고, 과학이 발달하는 과정에서 미래에는 어떠한 어구가 등장할 것인가를 전시한다. 그리고 오늘날 사용되고 있는 최첨단 어구(어군탐지기 등)를 소개하고 과학의 발달 과정에서 어구가 어떻게 변화되었으며, 이로 인해 우리네 어업은 어떠한 변화를 겪게 되고 겪게 될 지를 조명해 본다.</p>

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

- 식품관 관련 기획전 주제

[표 5-39] 식품관 관련 기획전시 주제

코너	세부 전시 내용
왕의 밥상	역대 왕들의 밥상에 올라가는 음식을 소개한다. 조식, 점심, 석식 등을 비롯해, 건강식 등을 전시한다. 특히 임금들이 좋아했던 음식도 문헌 등을 통해 전시한다. 그리고 그러한 음식을 준비에 필요한 음식을 어떻게 조달했는지도 시대에 맞게 조명해 본다. 또한 서민들의 음식과도 비교해 본다.
북한 음식전	오래전 북한에서 즐겨먹던 음식을 비롯해 오늘날 북한 동포들이 먹는 음식을 소개한다. 만드는 방법, 그리고 그 속에 담겨져 있는 의미 등을 조명해 본다. 특히 실향민들이나 탈북 이민자들이 북한 음식을 그리워하며 새롭게 만들어낸 음식 등도 전시한다.
세계의 향신료	음식의 맛을 더하는 세계 각국의 향신료를 전시한다. 향신료 구하기 위한 세계 각국의 노력을 역사적으로 조명한다. 그리고 향신료와 관련된 다양한 음식은 물론이거니와 이들 향신료를 보관하는 독특한 형태의 용기들도 전시한다. 더불어 직접 맛볼 수 있는 내용도 전시에 포함시킨다.

## 3. 체험 연출 계획

### 3.1. 체험 사례

#### 3.1.1 농업 분야

박물관명	프로그램명	교육내용	대상	비고
농업박물관 (서울)	어린이 농업 박사	조별활동을 토대로 전반적인 농업생활을 이해할 수 있도록 함	초등학교 3-6학년	
	초기농경반	선시대의 부족이 되어 선사시대의 농업을 이해	초등학교 3-6학년	
	경작농경반	역사시대의 각 나라의 대표가 되어 가상의	초등학교	

		농업국제회의를 주최하여 토론을 통해 역사 시대의 농경을 이해	3-6학년	
	농사반	농민이 되어 사계절의 농업 생활을 이해	초등학교 3-6학년	
	농민생활반	농민의 하루를 알아보고 직접 체험하여 농민의 생활 이해	초등학교 3-6학년	
	전통농경체험	유물을 통해 전통 농경체험	초등학교 3-6학년	
	특징	농업 관련 내용이 중심		
쌀박물관 (서울)	나는야 꼬마 농부	쌀 관련 농경민속을 구연동화로 설명하고 주제 연관하여 만들기 체험	미취학아동 (6-7세)	
	어린이 농업박사	농업박물관의 상설전시실을 중심으로 설명, 활동지교육 병행	초등학교 3-6	
	미취학단체쌀요리체험	쌀의 중요성과 올바른 식습관을 배우는 요리체험	미취학아동 (5-7세)	
	나는야 쌀 요리사	오물조물 내손으로 만드는 쌀요리	초등학교 4-6	
	출동 우리 쌀 탐험대	박물관 전시 연계 체험활동 및 세시풍속 체험		
	농촌식문화체험	전통공예 및 전통음식만들기 체험	초등학교 1-4	
	오감만족쌀요리	쌀클레이, 캐릭터도시락 등 오감이 즐거운 요리	초등학교 1-3	
	테마로 만나는 쌀요리	과학과 만난 쌀요리, 이야기로 만나는 쌀요리 등		
	우리 가족 쌀요리 특징	엄마아빠와 함께하는 쌀요리 체험	초등학교 1-3	(가족동반)
전남농업박물관 (전남)	설, 대보름 민속놀이 행사	투호, 윷놀이, 팽이치기, 연날리기 등		
	전통 장담그기	전통 장담그기 전과정 교육, 시연, 체험		
	벼 한 살이 시연(모내기 체험)	남도들노래 시연, 모찌기, 모심기		
	단옷날 민속체험	창포 머리감기, 떡매, 떡살체험, 그네뛰기		
	봉숭아물들이기	봉숭아꽃잎 채취, 재료 만들기, 물들이기 등		
	전통짚공예품 체험	달걀꾸러미, 냄비 받침 제작		
	허수아비 만들기 경연대회	허수아비 만들기, 심사		
	한가위 민속체험	송편 만들어 찌먹기, 각종 민속놀이 체험		
전통혼례 시연행사	전통혼례			



# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	벼 베기 및 탈곡체험	낮을 이용한 벼 베기, 탈곡		
	전통메주 만들기	메주콩 삶기, 삶은 콩 찌기, 메주 만들기		
	동짓날 민속체험	팔죽 단자(새알심) 빚기, 팔죽 썰어먹기		
	특징	농경문화체험관 운영 연중 상설로 체험관 운영 각종 민속생활품을 비롯해 재래 농경도구 등을 만져보도록 함. 추억을 담은 기념촬영 공간도 마련 웃놀이, 승경도놀이, 널뛰기, 줄다리기, 팽이치기 등의 놀이기구가 구비되어 있어 놀이를 체험하도록 함.		
온양민속박물관(충남)	모란도 카드 만들기	한국인의 일생의례를 동화형식으로 전해 듣고 카드도 제작해보는 프로그램	유치원	
	할머니의 부엌과 엄마의 키친	과거와 현재의 일상생활용품을 비교해보면서 전시장에서 이루어지는 체험활동을 통해 소장품을 쉽게 이해할 수 있도록 구성		
	박물관 쓱쓱 교과서	소장품과 연계된 교과 내용을 중심으로 교과내용을 전시장에서 유물을 통해 쉽게 이해할 수 있는 과정은 담음		
	박물관 속 보물찾기	전시장에 숨겨진 문자, 상징 찾기 미션을 수행하고 자신의 생각을 담은 문자도를 그려 보면서 상상력과 표현을 기른느미술교과 프로그램		
	거북흉배 티셔츠 그리기	충청남도 민속자료 30호 거북흉배를 관찰하고 티셔츠에 그려진 거북 흉배를 나만의 생각으로 꾸며내는 체험활동	어린이	
	나만의 박첨지 만들기	서산박첨지놀이를 통해 충만의 우수한 놀이 문화를 이해하고 직접 박첨지 인형을 제작해봄으로써 창의력까지 키울 수 있는 프로그램		
	민화가방 만들기	부귀를 뜻하는 모란, 입신양명의 등용문 그림까지 민화에 담긴 뜻을 이해하고 가방에 문양을 그려 스스로 염색하고 제작하는 체험프로그램		
	박물관 속 쓱쓱교과서	소장품과 연계하여 학습하는 프로그램으로 주어진 미션수행을 통해 유물을 관찰하고 교과내용을 전시장에서 쉽게 이해할 수 있는 과정을 담음		
	1318 박물관체험	과거의 삶의 모습을 전시장에서 직접 살펴보고 현재 활용할 수 있는 아이디어 문화상품으로 재탄생시키는 과정을 통해 창의력을 키울 수 있는 미술 관련 프로그램	청소년	
	특징	은 농경과 어업 관련 체험 활동을 하지 않음. 단 연령대(유치원, 어린이, 청소년)로 체험프로그램을 운영		

국립민속박물관(서울)	세시풍속 절기음식	철따라 만나는 우리 절식을 만들어 보기(4월 -진달래 화전, 6월 보리타작과 보리개떡, 7월 유두면과 수단, 9월 송편, 10월 국화전	어린이	
	즐거운 명절 신나는 박물관	설, 대보름, 어린이날, 단오, 동지, 보리타작, 가을걷이 등 계기별 세시교육 프로그램	어린이	
	첫 보름달 맞이하기	정월 대보름 풍속을 현장에서 1박 2일간 체험해 보는 프로그램	어린이	
	철따라 철나기(세시풍속)	12달 세시풍속 이론 강의 및 체험	어린이	
농촌마을체험(양평 양수리)	주말농장	1) 수확체험 7월 - 감자, 옥수수, 토마토, 자두 살구 8월 - 복숭아, 토마토, 옥수수 2) 농장투어 각종 희귀식물, 과일, 채소, 꽃, 나무, 숲 감상 및 설명 3) 음식만들기 허브잡쌀화전 또는 감자전, 과일잼 4) 놀이 계곡물놀이, 다슬기, 물고기 잡기 5) 문화시설 견학 두물머리, 정약용 유적지, 실학박물관, 종합 영화촬영소		
	농촌체험(1박2일)	1) 수확체험: 7월 : 감자, 옥수수, 토마토, 자두, 살구 중 택일- 8월 : 복숭아, 토마토, 옥수수 중 택일 2) 놀이 계곡물놀이, 다슬기잡기, 물고기잡기 3) 음식만들기 허브잡쌀화전 또는 감자전, 과일잼 4) 농장투어 각종 희귀식물, 과일, 채소, 꽃, 나무, 숲 감상 및 설명, 저녁에 먹을 쌈채소 수확 5) 캠프화이어 6) 문화시설 견학 두물머리, 정약용 유적지, 실학박물관, 종합 영화촬영소		
	특징	지역의 문화 자원을 적극적으로 활용함		
벽골제농경문	명인학당			

## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

화박물관(김제)	짚풀공방	지푸라기, 보릿대, 왕공 등 여러 가지 풀을 이용하여 공예품이나 생활에 필요한 도구들을 만들어보는 체험공간		
	전통차집	다도 체험공간		
	주막	직접 만든 우리콩 두부음식과 막걸리 등을 옛주막의 정취와 함께 맛볼 수 있고 직접 맷돌에 콩을 갈아 두부 만들기 체험		
	쌀음식	김제쌀로 만든 다양한 쌀음식을 맛볼 수 있으며 주말에는 쌀피자, 보리빵 등을 직접 만들고 맛볼 수 있는 장소		
	민속놀이	도구공방, 솟대, 연만들기 등 다양한 목공예 체험과 놀이 도구를 직접 만들어보고 체험할 수 있는 공간		
	특징	농업만이 아니라 다양한 내용을 활용한 체험		

### 3.1.2 어업 분야

박물관명	프로그램명	교육내용	대상	비고
수산과학관(부산)	첫걸음 바다교실	놀이를 통해 지구와 바다를 배움, 지구에서 바다가 차지하는 영역놀이, 오대양에 대한 이해, 우리나라 바다에 대한 이해	유아	기초교육
	유아생물교실	바다생물에 대해 배워보고, 퍼니콘, 아이클레이, 장갑 등을 이용하여 바다생물 만들기		수산생물
	해양수산교실	바다이야기(바다는 내 친구, 깊은 바다, 추운 바다), 물고기 이야기(갯별친구들, 물속친구들의 암수 구별법, 가시고기 이야기, 빛을 내는 물고기), 테마학습(고래이야기)	초등학생	기초교육
	바다생물교실	딱딱한 껍질속의 너는 누구니 식인조개 거인조개 바다 포유류 팔일까 다리일까		수산생물

		바닷속 고슴도치		수산생물
	바다체험교실	겨울방학-수산과학관에 있다 없다, 바다의 길잡이 등대		
		여름방학-물고기의 비밀(물고기비누, 물고기 탁본체험, 물고기 몸속체험)		
	Sea-Sea 창의 탐구	1학년 바다의 비밀		
		2학년 천연기념물고기 외국에서 건너온 물고기		
		5학년 바닷물 속 작은 생물		
		6학년 바다 생태계		
야외전시관	전망대, 차양광장, 바다풍경 휴게실, 선박전시관, 야외체험 수족관, 해안 산책로 입구,			
특징	놀이배움터(퀴즈퀴즈-초중급, 온라인상)			
국립해양유물 전시관(목포)	전시실 구성	어촌민속실, 고려선실, 신안선실, 선박사실, 야외전시, 체험관		
	체험관(어린이 해양문화체험관)	신나는 바다 여행		
		바다는 무엇일까요		
		선사시대 고래잡이		
		장보고와 이순신		
		보물선을 찾아라		
		돛을 올려라		
야외 전시	조운선, 남해2호선, 베트남배, 중국배, 명터구리배, 명터구리배큰돛			
장생포고래박물관 (장생포)	어린이 체험관	3D입체영상관, 고래잠수함, 고래회유도, 고래멀티학습, 고래뱃속길, 영상실		
	포경역사관	브라이드, 범고래 골격, 포경역사관, 3면 역사관,		
	귀신고래관	귀신 고래 소리 체험, 매직비전, 귀신고래전 문관, 귀신고래 두골, 귀신고래 실물모형,		
	어린이고래체험관	고래소리 듣기, 입체고래 자석퍼즐, 고래골격 찾아보기		
	특징	다양한 방법으로 고래를 체험할 수 있음		
어촌체험마을(안산 선감동어촌마을)	체험내용	조개잡이, 후리질, 갯벌썰매, 포도따기, 고구마 캐기, 먹거리(바지락갈국수), 4륜오토바이, 서바이벌게임, 몽골텐트, 감자캐기, 만들기(천연비누, 모기퇴치), 물놀이(에어바운스수영장), 소라조개 화분만들기		

## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

어촌체험마을(경남 남해 문항어촌)	체험내용	썩 잡이, 바지락·우럭·맛조개 체험, 낚시배 선상낚시, 개막이 고기잡이, 후리그물 고기잡이, 자연산 돌꽃따기, 모세현상관람, 석방렴(돌밭)관람, 석화구이, 떼배타기, 햇불바래
	특징	지역의 문화 자원을 적극적으로 활용한 체험

### 3.1.3 식품분야

박물관명	프로그램명	교육내용	대상	비고	
떡박물관(서울)	찾아가는 박물관(유치원-초등학생)	시절별 떡과 떡만드는 기구 전시 및 해설 떡(1가지) 실습 및 시식	유치원 초등학생	50명 이상(서울지역만)	
	찾아가는 박물관(초등학생-중학생)	떡 박물관 관람, 떡(1가지) 실습 및 시식	초등학생 중학생	20명이상	
	찾아가는 박물관(중학생-고등학생)	떡 박물관 관람, 떡(2가지) 실습 및 시식	중학생 고등학생	15명 이상	
	찾아가는 박물관(대학생, 외국인학생 포함)	떡 박물관 관람, 떡(2가지) 실습 및 시식	대학생	10명 이상	
	외국인(일반인)		떡만들기(2가지) 실습 및 시식 통역 없음	외국인	50,000원
			김치만들기(1가지) 실습 및 시식 통역 없음	외국인	50,000원
			전통음식만들기(2가지) 실습 및 시식 통역 포함	외국인	70,000원
감귤박물관(제주도)	감귤체험학습장	제주감귤을 이용하여 머핀케이크, 감귤쿠키, 잼, 주스 등 다양한 음식 만들기 체험	가족단위	4-5명 1팀당 3,000원	
	3D입체영상체험	235m <sup>2</sup> 규모의 105석의 관람석을 갖춘 최신 식 감귤홍보 영상실 감귤박물관 홍보 영상물 상영과 함께 입체 애니메이션을 무료로 관람 상영시간은 오전 10시부터 오후 5시까지 매시간 간격으로 20분씩 상영	가족단위		
남도향토음식박물관(전남)	어린이 체험프로그램	인스턴트 음식에 익숙한 어린이들에게 전통 음식을 직접 체험하고 맛보게 함으로써 우리음식의 소중함을 일깨워 주는 프로그램 6월 절편 7월 바람떡 8월 다식 9월 송편 10월 과일샐러드	유치원 초중등생	단체신청(10명이상) 2시간 교육	

		11월 고구마경단 12월 인절미말이		
일반인 체험프로그램		떡류 절편, 사탕떡, 바람떡, 고깔떡, 골무떡 (5,000원) 떡케익(딸기, 포도, 단호박, 고구마), 화전, 삼색부꾸미, 삼색경단, 꽃송편 (5,000원) 깨찰편, 콩인절미(10,000원) 한과류 삼색강정, 삼색매작과, 다식 (5,000원) 약과, 깨강정, 호두강정(10,000원) 반찬류 오이소박이, 양파김치, 갓물김치 (5,000원) 코다리조림, 멸치볶음, 콩조림, 장조림, 국, 탕류 북어해장국, 청국장, 미역국(5,000원) 육개장, 토란탕(10,000원) 밥, 죽류 김밥, 비빔밥, 동지죽, 닭갈국수, 떡볶이(5,000원) 약식, 잡채, 떡잡채(10,000원)	일반성인 장애인 이 주여성	15명이상
주말체험		6월 1~2주 고치떡 3~5주 보슬단자 7월 1~2주 복분자떡케익 3~4주 바람떡 8월 1~2주 색동고리떡 3~5주 사탕떡 9월 1~2주 꽃송편 3~4주 포도떡케익 10월 1~2주 무지개떡케익 3~4주 사과떡케익 11월 1~2주 삼색매작과 3~5주 고구마떡케익 12월 1~2주 원소병 3~4주 동지죽	가족중심	40명 모집 1인당 4,000원

### 3.1.4 시사점 및 적용방안

시설명	시사점	도입 적용사항
농업박물관	조별 활동을 토대로 전반적 농업생활 이해 각 테마 별 역할극을 통하여 이해도를 높임	역할 프로그램이 흥미를 높임

# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	농민의 하루를 직접 체험	
쌀박물관	유물을 통해 쌀과 관련된 실질적 내용 전달 쌀 뿐만 아니라 농업 전반적인 역사적 지식 전달	쌀이라는 작은 주제를 통해농경 역사와 요리 문화까지 포괄적으로 접근
전남농업박물관	전통 민속놀이 및 명절 행사 체험 거의 모든 전시 형태가 체험 위주로 진행됨	체험 위주의 전시
농촌마을체험	1박2일간의 농촌체험을 통한 실제적 교육	농장 투어, 캠프하이어 등의 레크리에이션 결합
벽골제농경문화박물관	공예품 만들기 체험 및 두부, 빵 만들기 체험을 통한 실제적 전달 민속놀이 도구를 직접 제작해 보는 프로그램	체험 위주의 전시
국립민속박물관	소장품과 연계하여 학습하는 프로그램으로 주어진 미션 수행을 통해 유물 관찰 교과내용을 중심으로 전시 되어 교육적 측면 강함	교과내용과 맥락을 같이 함
농촌마을체험 (양평 양수리)	주말농장 프로그램과 농촌체험(1박2일) 프로그램 운영	시즌별 수확체험으로 살아있는 현장학습 가능
수산과학관	놀이를 통해 지구와 바다에 대한 내용 학습 수준별(학년별) 프로그램 교육	수준별 학습으로 이해를 도모
국립해양 유물전시관	어린이 해양문화체험관 프로그램 어린이 수준에 적합한 수준의 프로그램 운영	어린이 수준의 내용만으로 전시 야외에 배 모형 전시
장생포 고래박물관	수준별(학년별) 프로그램 교육 방학시즌별 프로그램 변화	수준별 학습으로 이해를 도모
안산선감동 어촌체험마을	다양한 방식의 체험 교육	지역 특징을 살린 체험 프로그램
경남 남해 문항어촌체험마을	다양한 방식의 체험 교육 실제 바다를 이용한 살아있는 체험	지역 특징을 살린 체험 프로그램
떡박물관	다양한 대상으로 한 떡 체험	다양한 형태의 체험이 가능함에도 불구하고 너무 제한된 내용이 많음
감굴박물관	감굴이라는 독특한 분야를 활용한 체험, 3D입체영상체험	체험 내용 부족
남도향토음식박물관	남도의 다양한 음식을 직접 만들어 보는 체험	단순히 만드는 체험에서 벗어나 이를 활용한 여러 가지 체험이 필요함



### 3.2. 전시관별 체험

#### 3.2.1 농업관

##### ■ 농업의 역사실 1

코너	세부 전시 내용
신석기의 시작과 농경	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신석기시대의 중요한 특징은 토기를 통해 저장과 조리기술 확인</li> <li>• 토기의 대량생산은 씨앗을 보존하기 위한 저장수단</li> <li>• 빗살문토기와 원시무문토기</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신석기인 들이 살았던 모습 체험</li> <li>• 당시의 조리 과정 직접 체험</li> </ul>
청동기시대와 농업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자귀, 도끼, 반월형 석도 등 다양한 농기구의 출현</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 당시의 농기구 직접 제작</li> <li>• 만든 농기구를 활용한 시현</li> </ul>
군장국가 고조선의 건국과 고대국가의 출현	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고조선과 농업: 팔조금법</li> <li>• 삼한의 특산물과 교역</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고조선에서 재배한 작물의 종류 알아보기</li> <li>• 고조선 사람들이 즐겨 먹었던 곡식 알아보기</li> </ul>
삼국시대 농업과 역사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 벽골제 등 인공제방의 축조와 농업용수 확보</li> <li>• 삼국시대 경작유적(경주, 강릉 밭 등)</li> <li>• 고구려 고분벽화 남겨진 고구려의 농경</li> <li>• 삼국시대 고분 출토 토기를 통해 본 삼국시대 사람들의 식습관</li> <li>• 삼국시대 문화교섭과 새로운 작물의 전래</li> <li>• (호도, 참외, 수박, 포도, 밀 등)</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고분벽화에 남겨진 농경 모습 체험</li> <li>• 삼국시대 사람들이 즐겨 먹었던 음식 알아 맞춰보기</li> </ul>
고려시대 농업생산력의 증가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인구의 증가와 농업생산력의 증가</li> <li>• 다양한 농기구의 개발</li> </ul>

## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업생산에 종사한 노비와 농노</li> <li>• 고려시대 천문학의 발전과 농업</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고려시대의 별자리 알아보기</li> <li>• 고려시대의 노비들의 삶 체험</li> </ul>
조선시대 농업의 특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시대별 토지제도의 변화과정과 의의(역분전, 과전법, 진대법 등)</li> <li>• 임진왜란 이전과 이후 조선 농업의 변화</li> <li>• (담배, 고추 등 신대륙 농산물의 유입)</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 담배와 고추의 유입 경로 알아보기</li> <li>• 이앙법과 직파법 비교 체험</li> </ul>

### ■ 농업의 역사실 2

코너	세부 전시 내용
한국의 농기구	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 파종과 김매기: 쟁기, 호미, 씨래 등</li> <li>• 수확: 낫, 탈곡기, 방아 등</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전국의 낫과 호미 알아보기(특성 비교)</li> <li>• 방아 체험</li> <li>• 계절에 사용하는 농기구 직접 체험하기</li> </ul>
24절기와 세시풍속	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업사회는 정착을 통해 반복적인 생산에 종사하는 특징을 지니며, 이를 통해 유목, 해양민족에 비해 상대적으로 보수적 성향 높음</li> <li>• 계절별 생산 농작물과 작업 내용</li> <li>• 농가월령가를 통해 살펴 본 조선시대 계절별 농사와 문화</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 계절별 주요 농작물 알아보기(주기표 작성하기)</li> <li>• 현대판 농가월령가 작성하기</li> <li>• 조선시대의 농민들의 삶 그림으로 그려보기(경직도 활용)</li> </ul>
농민문화	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농민문화의 등장: 노동요와 민요의 유행</li> <li>• 두레, 계 등 농촌의 마을단위 자치조직 운영</li> <li>• 조선후기 풍속화에 등장하는 농민과 농민문화</li> <li>• 서민문화의 배경이 된 농민문화</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조선시기에 널리 유행한 민요 배우기</li> <li>• 조선후기 풍속화에 그려진 농기구 찾기</li> </ul>

<p>근대의 농업</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조선후기 농업생산력의 급격한 증가와 대동법</li> <li>• 외세의 침략과 동학농민전쟁</li> <li>• 일제강점기 농업수탈</li> <li>• 식민지 수탈을 위해 시행된 농지약탈과 동양척식주식회사</li> <li>• 일본식 농기구의 도입</li> <li>• 고유품종 종자의 무단반출과 독립적인 농업생산 구조의 붕괴</li> </ul>
<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전통의 농기구와 일본의 농기구 비교 체험</li> <li>• 여러 곡식을 소개하고 이들과 관련된 종자 찾아보기</li> <li>• 일제강점기 농민들이 즐겨 먹었던 음식 먹어보기(힘든 시절 체험)</li> </ul>

■ 현대의 농업실

코너	세부 전시 내용
<p>해방과 원조경제</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국내 농업기반의 붕괴와 원조물자에 기반을 둔 식량문제 해결</li> <li>• 식량해결을 위해 추진된 다수확 품종의 육성</li> <li>• 남북의 분단과 토지개혁</li> <li>• 화학비료의 본격 생산과 화학영농의 전개</li> </ul>
<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비료 만들기 체험(천연 비료)</li> <li>• 기아에 굶주린 아이들에게 편지쓰기(우체통 설치)</li> </ul>
<p>전후 시대 농업</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국전쟁과 농업</li> <li>• 새마을 운동의 영향과 농촌사회의 변화</li> <li>• 공업중심의 산업육성정책에 따라 농산물 저가정책의 유지와 농촌사회의 붕괴</li> </ul>
<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전쟁 시절에 먹었던 음식 먹어보기(주먹밥)</li> <li>• 새마을 운동 시절에 사용되었던 포스터 그려보기</li> </ul>
<p>농업의 발전과 대응</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업기술연구소 운영과 우수 농업생산기술의 확보</li> <li>• 국내 뿐 아니라 해외 개발도상국 농업분야 기술지원</li> </ul>

## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 식량무기화에 대한 한국의 대응과 미래 농업의 지향</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업생산력 확대를 위한 아이디어 수집(공모)</li> <li>• 미래의 농촌 및 로봇을 이용한 농업 체험</li> </ul>

### ■ 세계의 농업실

코너	세부 전시 내용
아시아, 아프리카, 유럽, 신대륙 농업현황과 주요 작물	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역별 중요 식량농산물 생산지표 등</li> <li>• 산업분야 분류에 따른 각국의 농업육성 정책</li> <li>• 각 대륙별 주요작물 전시.</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스티커를 활용하여 세계의 주요 농작물 표시하기(지도상에)</li> <li>• 퀴즈로 풀어보는 세계의 농작물(각 대륙에서 많이 재배되는 작물 맞춰보기)</li> </ul>
중요식량 대상으로서 쌀과 밀의 가치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미국의 거대 산업자본과 농업경영</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 쌀과 밀의 재배 환경 체험 하기</li> <li>• 쌀과 밀로 만드는 여러 가지 음식 살펴보기</li> <li>• 쌀과 밀을 이용한 세계 지도 만들기</li> </ul>

### ■ 농업의 생태실

코너	세부 전시 내용
농촌생태계와 가치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 식량 공급 기능</li> <li>• 수자원 함양 기능</li> <li>• 국민 정서의 순화 기능</li> <li>• 환경교육의 장</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아름다운 경관 제공</li> <li>• 대기 정화 기능</li> <li>• 생태계 유지 기능</li> <li>• 토양유실 및 홍수방지 기능</li> <li>• 동식물의 서식처로서의 기능</li> </ul>
<p><b>체험 내용</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상자와 여러 가지 폐품을 활용한 농촌의 풍경 표현하기</li> <li>• 환경 보호를 위한 다양한 아이디어 공모</li> <li>• 미래의 우리의 모습 그려 보기</li> </ul>
<p>농촌 자연생태계의 기능 향상과 생태계 관리</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농촌 자연생태계의 구조 및 기능</li> <li>• 농촌 자연생태계의 가치 평가 기준</li> <li>• 농촌 자연생태계의 관리를 위한 노력</li> <li>• 농촌생태계의 생태관광자원 활용을 위한 생물 서식 간 조성</li> <li>• 농촌 산림 생산성 증진</li> </ul>
<p><b>체험 내용</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작물이 자라기에 적합한 땅(흙) 만져보기</li> <li>• 작물에 따른 적합한 땅(토양) 체험 하기</li> </ul>
<p>녹색관광, 생태관광 도입을 통한 농산촌 소득증대 방안 연구</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 녹지개발현황과 양적 이용사례</li> <li>• 농산촌관광에 대한 법적·제도적 현황</li> <li>• 녹색관광 경제성 분석·수요 농산촌관광 활성화</li> </ul>
<p><b>체험 내용</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인간과 동물 및 식물이 살기에 적합한 환경 체험하기(실내 공간 활용)</li> <li>• 녹색 관광을 활용한 우수 사례 체험</li> </ul>
<p>생태보존 측면에서 농업의 역할과 가치</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 람사협약과 농업</li> <li>• 저습지 환경보존과 수도작 농업의 가치</li> </ul>
<p><b>체험 내용</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 맨발로 습지 걸어 보기(공간을 조성하여)</li> <li>• 모내기 체험(지속적으로 가능할 수 있는 공간 조성)</li> <li>• 김매기 체험</li> <li>• 습지에서 자라는 대표적인 식물 알아보기</li> </ul>
<p>지역문화와 농업공동체</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시골=농촌으로 굳어진 농업에 대한 낙후 이미지 불식</li> <li>• 사라져 가는 공동체 문화에 대한 대안으로서 농촌문화와 농촌문화의 지역특화 발전.</li> <li>• 에너지 저소비 환경에 기인한 로컬농산물 재배의 확산</li> </ul>

## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역을 대표하는 농작물 알아보기(교재 교구 활용)</li> <li>• 도시 어린이를 대상으로 한 농촌 마을 체험(계절에 따른 프로그램 활용, 예-고무마 캐기 등)</li> </ul>
-------	--

### ■ 미래의 농업실

코너	세부 전시 내용
친환경 녹색농업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유기농 농업의 전망과 비전</li> <li>• 건강을 지켜주는 농업 그리고 먹거리</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기 몸에 맞는 농작물 알아 보기</li> <li>• 유기농을 할 수 있는 토양 만져보기(지렁이 등을 활용)</li> <li>• 유기농으로 재배한 작물의 우수성을 과학적으로 알아 보기</li> </ul>
도시농업의 확산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도시공원과 텃밭농원, 도시농부학교 등의 확산</li> <li>• 도농연계사업과 도시농촌 상생발전 전략 수립</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관람객을 대상으로 한 실내 텃밭 운영(상추와 감자 등을 재배)</li> <li>• 실내에서 재배할 수 있는 농작물 알아보기(직접 심어 집으로 가져가기)</li> </ul>
고유 종자의 가치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 농업 특허분쟁에 대한 대응마련</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작물과 종자 비교하기(게임을 활용하여 작물과 종자를 알아맞히는 체험)</li> <li>• 호박과 각종 과일을 모형으로 만들어 놓고 관람객들이 직접 그 속으로 들어가 보는 체험(씨와 속이 어떻게 생겼는지를 느끼는 체험)</li> </ul>
새로운 식량자원의 개발의 명암	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유전자조작 농산물(수확량 증대, 안전성 문제)에 내포된 문제점</li> <li>• 식량무기화에 대한 각국의 대처방안 소개</li> <li>• 농업은 공업중심의 생산방식을 바꿀 21세기 최첨단 산업으로서의 가치</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 안전한 음식이란 무엇이며, 어떠한 음식을 안전한 음식이라 할 수 있는지를 고민하고, 이를 토대로 본인들이 앞으로 먹어야 음식을 직접 작성</li> <li>• 쌀과 관련된 모형의 틀을 만들어 놓은 다음, 상품으로 쌀이 변화하는 과정을 체험</li> </ul>

원료생산 농업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 바이오에탄올, 디젤 등 미래 에너지 자원</li> <li>• 식량공급 위주의 산업정책을 탈피해 각종 공업원료 공급으로서의 농업의 가치(염료, 친 환경 화학약품 등)</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실험실을 활용한 바이오 에너지 만들어 보기</li> <li>• 바이오 에너지와 화석 연료의 차이점 비교 체험(유해 성분 등)</li> </ul>
우주시대의 농업	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우주시대의 도래와 우주식민지 개척에 대처할 농업의 비전</li> <li>• 우주식량 개발.</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우주인들이 먹는 음식물 먹어 보기</li> <li>• 외계인들이 좋아하면 먹을 수 있는 음식을 고민하고 직접 만들어 보기</li> <li>• 달 모양을 만들어 놓고 직접 농작물을 심어 보는 체험(과연 달에 서는 어떠한 작물을 앞으로 재배할 것인가를 진단해 보는 체험)</li> </ul>

### 3.2.2. 어업관

#### ■ 어업의 역사실

코너	세부 전시 내용
어업의 기원과 선사시대	<p>인류의 기원과 수렵채취생활, 수렵채취도구로 선사시대의 어업의 전반적인 모습</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 원시인들의 수렵채취활동</li> <li>• 초창기 어로도구(유물위주)와 어업방법</li> <li>• 반구대 암각화와 패총.</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 반구대 암각화를 설치하여(모형) 직접 암각화에 그림 그려보기(원시인들의 복장을 하고)</li> <li>• 선사시대 어구 제작하기</li> <li>• 선사시대 어구로 물고기 잡기</li> <li>• 선사시대인 들이 사용하던 도구로 굴 까지</li> <li>• 패총 만들어보기(폐품을 이용)</li> </ul>
삼한시대와 삼국시대의 어업	<p>부족국가시대와 초기왕국시대의 어업의 전반적인 모습</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 옥저, 동예, 삼한의 문헌상 기록과 유물전시</li> <li>• 고구려, 백제, 신라의 어업활동에 관한 문헌연구를 통한 재현전시</li> <li>• 삼국시대 어업과 관련된 설화. (연오랑과 세오녀)</li> </ul>



## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 삼국시대의 어부 체험</li> <li>• 연오랑 세오녀 주인공 되어 보기</li> <li>• 삼국시대에 많이 잡았던 어종 알아보기</li> <li>• 삼국시대에 어부들의 선박 체험하기</li> <li>• 항해 방법 체험</li> </ul>
<p>고려시대의 어업</p>	<p>고려시대 어업의 전반적인 모습과 활발한 해상세력의 활동의 전개.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 고려 건국과 어업(해상)과의 관계</li> <li>• 불교와 어업</li> <li>• 문헌을 통한 고려시대 어업연구(고려도경 내용 전시)</li> <li>• 고려 어업정책의 변화</li> <li>• 고려시대 어종과 어로도구</li> </ul>
<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 배에 승선하여 바다를 누비던 장보고 등의 어부들 체험하기</li> <li>• 고려시대의 물고기 잡이 도구 제작 및 체험(어전 어업)</li> <li>• 고려시대 바다에서 활동하던 해상 체험</li> <li>• 맨손으로 물고기 잡이 체험</li> </ul>
<p>조선시대의 어업</p>	<p>조선시대 전반의 내용 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 조선시대 어업정책</li> <li>• 어종과 어업실태(문헌연구를 통한 재현전시)</li> <li>• 어로도구 유물전시</li> <li>• 조선시대 어부들의 삶과 시장 어전모습.</li> </ul>
<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조선시대의 어업 도구인 돌살 제작 체험</li> <li>• 대나무를 이용한 어전 어업 제작 체험</li> <li>• 스티커를 활용하여 조선시대 동서남해안에서 잡혔던 어종 붙여보기</li> <li>• 조선시대의 시장(육의전, 어전) 체험(조선시대로 돌아가서 장을 볼 수 있도록 함)</li> <li>• 조선시대 어부들이 주로 만들었던 소금 제작 체험(원시적인 소금)</li> <li>• 칩 등의 자연재료를 활용하여 그물 만들기</li> <li>• 임금님께 올렸던 어종을 알아보고 임금이 되어 직접 맛보는 체험</li> </ul>
<p>근대의 어업</p>	<p>근대부터 개화기 일제강점기, 해방이후에 이르기까지 어업의 전반적인 모습.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 조선후기 어업과 어종, 어로도구, 공동어업에 따른 사회변화모습</li> <li>• 소금생산과 염전</li> <li>• 개화기 어업의 실태와 일본의 침탈</li> <li>• 개화기 어구의 모습과 어민들의 실상</li> <li>• 개화기 이후 어업의 모습(대형어선의 등장, 신문자료 연구, 어획어종, 양식업과 갯벌어업)</li> </ul>

<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예전과 오늘날의 소금 제작 과정 비교 체험(자염과 천일염)</li> <li>• 갯벌에서 살고 있는 생물 알아보기</li> <li>• 일본인들이 좋아하는 생선과 한국인들이 좋아하는 생선 비교하기</li> <li>• 파시(장터) 체험</li> <li>• 일본에서 유입된 어구 알아보기 직접 제작하기</li> <li>• 공동 어업 과정에서 부르는 민요 배우기</li> </ul>
<p>어업의 현재와 미래</p>	<p>현대의 어업과 어업의 미래 가능성에 대해 조명.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 바다목장, 친환경 어업.</li> <li>• 바다환경의 중요성과 어업.</li> <li>• 해양탐사, 해양자원을 활용한 상품의</li> <li>• 인터넷을 활용한 어업(어항정보화상서비스시스템, 어군탐지기, 인공위성 등)</li> </ul>
<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임을 활용한 미래의 어업 체험</li> <li>• 로봇 기계를 이용한 물고기 잡기 체험</li> <li>• 폐품을 활용한 물고기 만들기 체험</li> <li>• 미래의 바다 목장 분양 받아 물고기 체험(가상)</li> </ul>

■ 어업의 생태실

코너	세부 전시 내용
<p>어종의 시대별 변화양상</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조선시대부터 현대까지의 시대별 어종의 변화</li> <li>• 일반인 관심도가 높은 어종의 변화과정 연출(각종 문헌자료 활용)</li> </ul>
<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여 가족이 좋아하는 생선을 스티커로 표현하기</li> <li>• 한국인들이 가장 좋아하는 생선 알아맞히기</li> <li>• 한국인들이 즐겨 먹는 생선 알아맞히기</li> <li>• 물고기 이름 맞추기</li> </ul>
<p>생태계 변화와 어업</p>	<p>생태계의 변화요인 소개와 이로 인한 어종변화 양상.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자연환경에 의한 어종과 어로의 변화</li> <li>• 대량생산, 어로도구의 발달에 따른 어로와 어종의 변화</li> </ul>
<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 해역에서 사라진 물고기 찾아보기</li> <li>• 오염에 따른 물고기들의 활동 모습 관찰하기</li> <li>• 큰 그물과 저인망 어업이 가져오는 폐해 동영상 관람하기</li> </ul>

## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예전의 어구와 최근의 어구 비교하기(같은 어종을 대상으로 한 체험)</li> <li>• 미래에 각광 받을 만한 어업 생각해 보기</li> </ul>
다양한 어종들과 어종의 변화	<p>우리나라 근해에서 서식하는 다양한 어종.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 남해안의 서식 어종</li> <li>• 동해안 서식어종</li> <li>• 서해안 서식어종</li> <li>• 해방이후 어종의 변화</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시대별 남해안에서 살았던 어종 스티커로 붙여보기</li> <li>• 시대별 동해안에서 살았던 어종 스티커로 붙여 보기</li> <li>• 시대별 서해안에서 살았던 어종 스티커로 붙여 보기</li> <li>• 해방 전과 이후의 어민들이 잡았던 어종 비교 체험하기</li> <li>• 각 해안에 사는 어종들의 생태적 특성 알아보기(수온, 수심 등)</li> </ul>

### ■ 세계의 어업실

코너	세부 전시 내용
세계의 주요어종	<p>세계의 대표적인 어업을 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 청어, 고래, 참치, 해삼 등의 어종을 소개</li> <li>• 이들 어종의 이동과정, 주요 소비층 소개</li> <li>• 어업이 세계적 변화양상 소개</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청어가 잡히는 지역 지도상에 표시하기</li> <li>• 고래와 참치가 잡히는 지역 지도상에 표시하기</li> <li>• 해삼을 이용한 대표적인 음식 알아보고 직접 만들어 보기</li> <li>• 참치 모형을 만들어 놓은 다음 부위별 이름 알아맞히기</li> <li>• 고래 모형 속 탐험하기</li> <li>• 가상으로 한 고래 잡이 체험</li> <li>• 고래와 관련된 속담 맞추기</li> </ul>
어종과 관련된 세계의 음식	<p>어종을 이용한 세계의 독특한 음식 소개.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어종이 음식으로 만들어지는 과정, 스시, 청어통조림 등 소개.</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 온 가족이 함께 스시 만들어 보기</li> <li>• 통조림 제작 과정 알아보기</li> <li>• 통조림 만들기</li> <li>• 청어 통조림 냄새 체험하기(된장 등과 비교 체험)</li> <li>• 어종을 활용한 세계의 대표 음식 알아보기</li> </ul>

<p>각 대륙별 어업활동의 모습</p>	<p>각 대륙별로 어업의 양상 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아시아의 어업</li> <li>• 유럽의 어업</li> <li>• 아프리카의 어업</li> <li>• 아메리카의 어업</li> <li>• 오세아니아의 어업</li> </ul>
<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아시아의 수상족의 삶 체험하기(바다에서의 생활, 화장실, 그들이 주로 잡는 어종 등)</li> <li>• 아시아의 고래잡이 어업 체험</li> <li>• 아프리카의 어업 체험</li> <li>• 유럽의 청어 어업 체험(배 모형 설치)</li> <li>• 한국의 해녀 체험(잠수)</li> </ul>

### 3.2.3. 식품관

#### ■ 음식의 역사실

코너	세부 전시 내용
<p>선사시대</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 선사시대 사람들의 주거지와 식량 습득 방법</li> <li>• 구석기인들의 주요 식량</li> <li>• 신석기인 들의 주요 식량</li> <li>• 신석기인 들의 조리법(예, 모닥불 사용 - 고기구이)</li> <li>• 잡곡 재배 - 기장, 조, 피</li> <li>• 콩과 팥의 재배</li> </ul>
<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 구석기인들이 먹었던 음식 체험</li> <li>• 구석기인들의 고기구이 체험</li> <li>• 기장, 조, 피 만져보고 맛보기</li> <li>• 신석기인 들이 살았던 주거 체험</li> </ul>
<p>삼국시대</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 보리 재배 및 밀의 전래</li> <li>• 발효 음식(간수, 장양 등) 및 저장 음식 등장</li> <li>• 쌀 및 보리의 주식화</li> <li>• 과일 및 채소의 재배</li> <li>• 시루의 등장(찜 음식 등장 배경)</li> <li>• 여러 가지 떡(지진떡, 찢떡, 친떡)의 등장</li> </ul>

## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각종 생선 구이와 찜 등장</li> <li>• 곡물을 이용한 술 가공업 발달</li> <li>• 감주(식혜) 등장</li> <li>• 차의 전래</li> <li>• 각종 김치 등장(산채김치, 무김치)</li> <li>• 절인 음식 발달</li> <li>• 삼국시대 사가의 제물(술, 감주, 떡, 밥, 차 과일)</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시루떡 만들기 체험(전통 방식)</li> <li>• 절인 음식 만들기 체험</li> <li>• 식혜 만들기 체험</li> <li>• 가상의 향아리 속 체험</li> <li>• 계절에 맞는 김치 만들기 체험</li> </ul>
고려시대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 떡 제조 기술 발달</li> <li>• 약식·다식 및 한과류의 발달과 성행</li> <li>• 차의 성행</li> <li>• 소주의 도입과 고려시대의 대표 술</li> <li>• 고려시대 김치와 김치의 특징(동치미 등)</li> <li>• 고기의 증가에 따른 후추의 도입</li> <li>• 몽골의 침략에 따른 음식문화의 도입(순대)</li> <li>• 제례규범에 보이는 제사음식</li> <li>• 고려시대의 젓갈</li> <li>• 서민들의 일상식</li> <li>• 서민들 즐겨 먹었던 음식(생선, 채소, 국 등)</li> <li>• 객관의 일상식</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 객관들의 일상식 체험</li> <li>• 몽골에서 들어온 음식 알아맞히기 게임</li> <li>• 후추와 젓갈 체험</li> <li>• 약식 및 다식 만들기 체험</li> </ul>
조선시대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 규합총서에 소개된 유명 토산식품과 지명</li> <li>• 규합총서에 소개된 요리의 종류</li> <li>• 음식디미방에 소개된 요리의 종류</li> <li>• 조선시대의 식품상의 종류와 취급상품</li> <li>• 고추의 도입에 따른 김치의 변화</li> <li>• 임금님의 수라상</li> <li>• 양반들의 일상식</li> <li>• 조선시대 서민들의 일상식</li> <li>• 지역을 대표하는 술의 종류와 제조법</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역별 대표 김치</li> <li>• 약이 되는 음식(동의보감에 등장하는 내용)</li> <li>• 제사의 발달과 제사음식의 변화</li> <li>• 조선시대의 대표적인 구황작물</li> <li>• 종갓집의 제사와 제사음식</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 메주 만들기 체험</li> <li>• 임금님의 수라상에 차려진 음식 체험</li> <li>• 평소 본인들이 좋아하는 음식을 고른 다음 건강을 체크 해주는 체험</li> <li>• 서민들이 먹었던 음식 체험</li> </ul>
근현대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각종 서양 음식의 등장(빵, 피자, 돈가스 등)</li> <li>• 근대식 식당의 등장</li> <li>• 근대 시기에 사라진 우리네 전통 음식</li> <li>• 도시락의 등장(피크닉의 등장)</li> <li>• 식량과 전쟁(일제강점기)</li> <li>• 화교와 중국음식(자장면의 등장)</li> <li>• 일본 음식 대거 등장(유부초밥, 단무지 등)</li> <li>• 한식의 국제화</li> <li>• 건강과 웰빙음식</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일제강점기 벤포(도시락) 만들어 보기</li> <li>• 초창기 자장면 맛보기</li> <li>• 외국인들이 좋아할 만한 음식 소개하기(스티커 활용)</li> <li>• 근대시기 사라진 음식 문화 체험(공밥)</li> <li>• 웰빙 음식 만들기(자기 몸에 맞는)</li> </ul>
미래	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우주음식에 포함된 한국음식</li> <li>• 캡슐음식</li> <li>• 환경의 변화에 따른 우리네 일상식의 변화(예측)</li> <li>• 압축음료수</li> <li>• 미래의 식단</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우주인들이 먹는 한국 음식 맛보기</li> <li>• 미래 우주인들이 좋아할 음식 만들어 보기</li> <li>• 미래인 들이 먹을(좋아할) 식단 짜보기</li> <li>• 앞으로 사라질 우리네 음식이 어떤 것이 있을지 표현해 보기</li> </ul>

■ 향토음식실

## V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

코너	세부 전시 내용
함경도	함경도 지역의 자연환경의 특징, 주요도시 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 함경도의 산업의 전반적인 특징</li> <li>• 함경도 지역의 토양(남부지역보다 비옥한 편임)</li> <li>• 함경도 지역의 주요 농작물(쌀, 조, 콩, 보리, 밀, 사과)</li> <li>• 함경도 주민들의 주식, 부식, 별식, 시절식 등</li> <li>• 함경도의 대표음식(만드는 과정)</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 함경도 사투리 배우기</li> <li>• 함경도 지역의 문화재 알아보기</li> <li>• 함경도의 가자미 식혜 만들어 보기</li> <li>• 동태순대 만들어 보기</li> <li>• 감자막가리 만두 빚기 체험</li> <li>• 감자 가루 만들기 체험</li> </ul>
경기도	경기도 지역의 자연환경의 특징 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 경기도의 산업의 특징(농업, 어업, 임업), 인구구성</li> <li>• 경기도의 지역별 특산물(가평-잣, 화성-포도, 이천 등)</li> <li>• 경기도의 주식, 부식, 탕, 의례식</li> <li>• 경기도의 김치</li> <li>• 개성 지역의 음식</li> <li>• 경기도의 대표음식(만드는 과정)</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 스티커를 활용한 경기도 지역의 대표 특산품 알아보기</li> <li>• 개성 지역의 음식 맛보기(개성 음식을 만드는 장인을 모시고)</li> <li>• 호박 범벅 만들기</li> <li>• 강화순무로 인형(조형물) 만들기</li> </ul>
제주도	제주도 지역의 자연환경의 특징 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 제주도 지역의 생업 환경(농촌의 모습, 어촌의 모습)</li> <li>• 제주도의 주요 토산물(국, 김치, 탕, 전, 구이 등)</li> <li>• 제주도 지역의 일상식, 부식, 의례음식, 생활도구</li> <li>• 제주도의 부엌 구조도</li> <li>• 제주도의 대표음식(만드는 과정)</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제주도 지역의 바람 체험</li> <li>• 제주도 주민들이 사용하는 사투리 배워보기</li> <li>• 빙떡 만들기</li> <li>• 꿩만두 만들기</li> </ul>

■ 세시음식실

코너	세부 전시 내용
봄	봄철(음력2-4월) 기후의 전반적인 특징 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 봄철의 대표 명절과 절기</li> <li>• 농가월령가에 소개된 봄철의 풍경 소개</li> <li>• 2월의 명절과 세시음식(나이떡, 개구리알, 검은콩)</li> <li>• 3월의 명절과 세시음식(화전, 화주, 진달래 화채, 수면 등)</li> <li>• 4월의 명절과 세시음식(어채, 증편, 고기만두, 미나리강회 등)</li> <li>• 개별 음식이 지닌 의미와 상징</li> <li>• 봄철의 대표음식(만드는 과정)</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 봄철의 날씨 체험</li> <li>• 스티커를 활용한 봄철의 주요 세시풍속 알아보기(교재 제작)</li> <li>• 화전 만들기 체험</li> <li>• 진달래 화채 만들기 체험</li> <li>• 고기만두 만들기 체험</li> <li>• 음식이 가지고 있는 의미 알아맞히기 게임</li> <li>• 음식이 지닌 영양가 알아맞히기</li> </ul>
여름	여름철(음력5-7월) 기후의 전반적인 특징 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 여름철의 대표 명절과 절기</li> <li>• 농가월령가에 소개된 여름철의 풍경 소개</li> <li>• 5월의 명절과 세시음식(썩떡, 수리취떡, 제호탕(더위를 이기기 위함), 옥추단)</li> <li>• 6월의 명절과 세시음식(유두밀떡, 유두국수, 복날음식(삼계탕, 낙지, 육개장), 민어회와 민어탕, 수단)</li> <li>• 7월의 명절과 세시음식(시루떡, 복날음식, 수박 등의 여름과일, 어죽, 밀짚)</li> <li>• 개별 음식이 지닌 의미와 상징</li> <li>• 여름철의 대표음식(만드는 과정)</li> </ul>
체험 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 여름철의 기후(날씨) 체험</li> <li>• 농가월령가에 소개된 내용을 그림으로 그리기</li> <li>• 썩떡 만들기 체험</li> <li>• 썩을 활용한 인형 만들기</li> <li>• 유두 국수 만들기 체험</li> <li>• 수박화채 체험</li> <li>• 음식이 가지고 있는 의미 알아맞히기 게임</li> <li>• 음식이 지닌 영양가 알아맞히기</li> </ul>



# V. 전시 · 체험기법 구체화 및 전시연출계획

<p>가을</p>	<p>가을철(음력8-10월) 기후의 전반적인 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가을철의 대표 명절과 절기</li> <li>• 농가월령가에 소개된 가을철의 풍경 소개</li> <li>• 8월의 명절과 세시음식(토란국(달의 기운을 먹는 의미), 송편, 신도주, 햅쌀)</li> <li>• 9월의 명절과 세시음식(국화전, 국화주)</li> <li>• 10월의 명절과 세시음식(고사떡, 난로회, 신선로, 장국, 썩국, 썩단자, 강정, 밀단고, 연포탕)</li> <li>• 개별 음식이 지닌 의미와 상징</li> <li>• 가을철의 대표음식(만드는 과정)</li> </ul>
<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가을의 날씨 체험</li> <li>• 단풍을 활용한 미술 체험</li> <li>• 송편 만들기</li> <li>• 국화전 만들기</li> <li>• 강정 만들기</li> <li>• 도토리묵 만들기</li> <li>• 음식이 지닌 상징성 알아맞히기 게임</li> <li>• 음식이 지닌 영양가 알아맞히기</li> </ul>
<p>겨울</p>	<p>겨울철(음력11-1월) 기후의 전반적인 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 겨울철의 대표 명절과 절기</li> <li>• 농가월령가에 소개된 겨울철의 풍경 소개</li> <li>• 11월의 명절과 세시음식(팥죽(귀신을 쫓기 위함), 감굴, 메밀국수, 골동면, 동치미, 수정과)</li> <li>• 12월의 명절과 세시음식(구운 참새, 꿩고기, 꿩만두, 냉면)</li> <li>• 1월의 명절과 세시음식(떡국, 오곡밥, 부럼, 약밥, 복쌈, 귀밝이술, 전약, 다식)</li> <li>• 개별 음식이 지닌 의미와 상징</li> <li>• 가을철의 대표음식(만드는 과정)</li> </ul>
<p>체험 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 겨울의 날씨 체험</li> <li>• 농가월령가에 묘사된 겨울 풍경 그리기(단체로, 크게)</li> <li>• 팥죽 만들기, 팥죽으로 귀신 쫓기 체험</li> <li>• 모의 꿩과 토끼 사냥</li> <li>• 오곡밥 만들기(오곡의 종류 알아보기, 영양소 알아보기)</li> <li>• 부럼먹기</li> <li>• 음식이 지닌 의미와 상징성 알아맞히기</li> <li>• 음식이 지닌 영양가 알아맞히기</li> </ul>

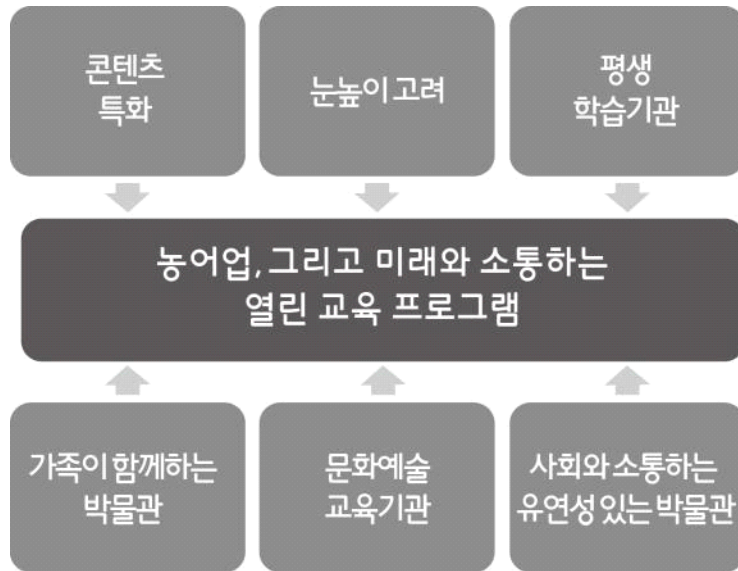
## **VI. 영상 및 교육 프로그램 연구**

1. 기본구상
2. 국내·외 사례조사
3. 교육 프로그램 계획

## 1. 기본 구상

### 1.1 기본방향

#### 1.1.1. 기본 방향성



[그림 6-1] 기본 방향성

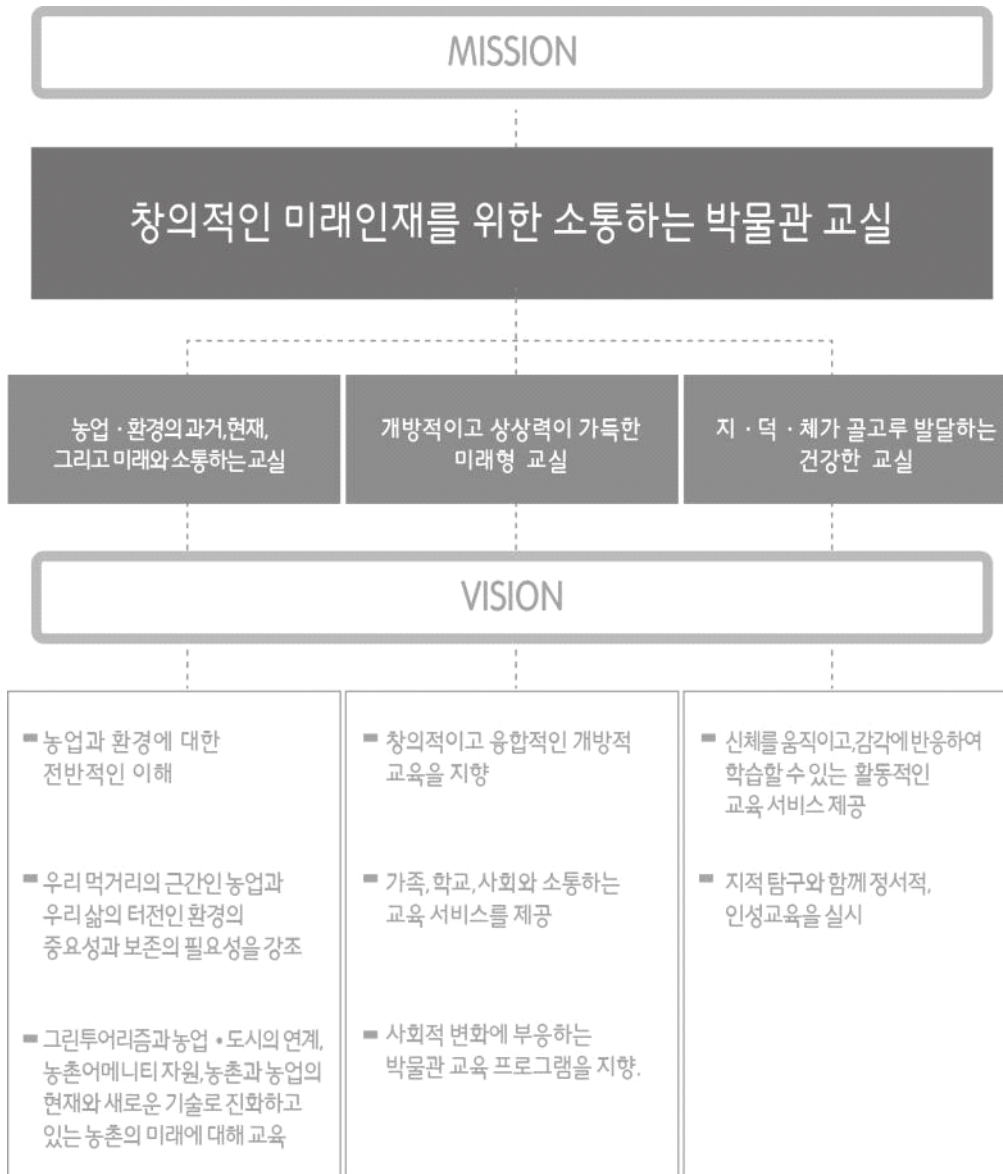
- 농어업이라는 콘텐츠에 특화된 박물관
  - 농어업과 관련된 생활과 문화 등 농어업과 관련된 전반적인 내용과 더불어 농작물이 길러지고 우리가 살아가는 환경의 중요성에 대하여 소개하고, 관련 콘텐츠를 효과적으로 체험할 수 있는 박물관
- 관람객의 눈높이에 맞춘 소통하는 교육 프로그램
  - 주입식 교육을 지양하고, 체험과 놀이를 통한 학습으로 쉽고 재미있게 정보와 지식을 습득하고 사물을 경험할 수 있도록 하여 어린이와 인지발달과 사고능력 형성을 도모함
- 건강한 사회구성원을 길러내는 사회적 평생 학습기관
  - 유아기의 기초학습능력과 사회성을 길러 한 개인의 평생 학습을 위한 기반을 마련
- 서비스 수혜자인 어린이, 부모, 함께 할 수 있는 교육 프로그램
  - 박물관의 주 고객층인 어린이, 부모, 교사가 교육 프로그램과 자료에 쉽게 접근할 수 있는 온 오프라인 소통매체와 프로그램을 개발 제공하여 가정 학교까지 박물관 교육을 연장

# VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

- 학교와 사회단체의 문화예술교육과의 연계를 고려한 교육 프로그램
  - 학교 교과학습·교육내용과 동떨어지지 않도록 학교 교육과 특별활동, 동아리, 사회문화예술교육을 장려하는 교육정책 등을 고려하여 프로그램 개발
- 사회적 요구에 유연하게 대처할 수 있는 유연성
  - 사회의 변화에 따른 유연성 있는 교육프로그램의 구성으로 사회 발전기능과 사회 통합적 기능을 수행

## 1.2. 목표 및 미션

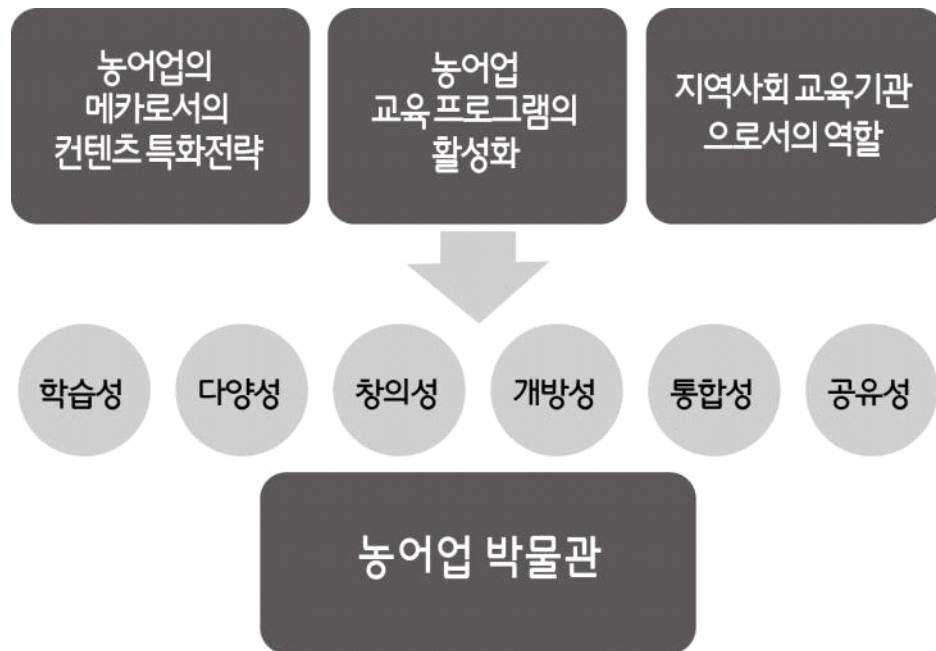
### 1.2.1. 미션과 비전



[그림 6-2] 교육 프로그램의 목표

### 1.3. 기본전략

#### 1.3.1. 콘텐츠에 있어서의 전략



[그림 6-3] 전략체계

#### ■ 농어업과 환경에 특화된 박물관

- 농어업과 환경이 주요 콘텐츠
  - 농어업과 관련된 생활·문화 등 농어업과 관련된 전반적인 내용과 농작물이 길러지고 우리가 살아가는 환경의 중요성에 대해 다루어야 함
- 농어업과 관련한 교과과정을 통합한 통합 교육 프로그램 구축
  - 인류의 역사와 함께 시작된 농어업은 인간의 생활 전반과 환경, 기술 등과 밀접하게 관련되어 있기 때문에 농업과 타 분야를 접목시킨 콘텐츠를 구성할 수 있을 뿐만 아니라 관련된 역사, 문화, 사회, 경제, 기술, 과학, 체육 등을 통합한 통합교과적인 콘텐츠 구축이 가능함
- 농어업과 우리 먹거리의 중요성 강조
  - 공업이 발달하면서 산업에 있어서 1차 산업인 농업의 비중 감소, 농산물 시장 개방과 이농문제로 인한 농촌 공동화 현상 등으로 경제나 인구 구성

면에 있어서 아주 미미한 비중 밖에 차지하고 있지 않는 농업에 선진국들이 막대한 예산을 지원하고 있는 이유는 농업이 가지는 공익적 가치와 환경보존의 역할 등 농촌이 지속가능한 사회 유지에 중요한 역할을 담당하기 때문임

- 식량의 자급자족 문제는 인류의 생존문제와 직결될 것이고 2040년이면 식량의 부족현상으로 식량이 무기화 될 것이라고 미래학자들이 예견하고 있음
- 환경보호의 중요성 강조
  - 기후 변화와 환경문제의 심각성에 대응하는 정책이 중요시 되고 있으며, 도시에 비해 오염이 덜 진행된 농촌의 깨끗한 자연환경은 환경보존의 마지막 보루임
- 농어촌과 농어업의 미래상 제시
  - 그린투어리즘, 도농연계사업, 농어촌 어메니티 자원 개발과 활성화 등 산업화와 농촌인구이탈로 침체된 농촌을 활성화하기 위한 다양한 노력이 이루어지고 있음
  - 이러한 노력들을 통해 현재의 농촌을 젊은 인구가 이탈한 공동화된 ‘시골’ 이미지가 아니라 쾌적하고 무한한 가능성을 지닌 치유와 재생, 생산의 기능을 가진 살기 좋은 고향의 이미지로 전환시키고, 앞으로 더욱 발전할 농촌의 미래에 대해 체험하는 프로그램을 구성해야 함

### ■ 박물관 교육 프로그램으로서의 중점 사항

- 체험을 통한 문제해결과 창의성 교육
  - ‘로렌츠’에 따르면 교육에는 적절한 시기가 있으며, 자기주도성이 형성되는 가장 적절한 시기는 10세~16세로, 자기 주도적 학습은 단기간에 자동적으로 만들어지는 것이 아니라 초등학생 시기부터 꾸준한 훈련과 연습을 통해 만들어질 수 있음
  - 때문에 이 시기의 어린이를 대상으로 하는 어린이 박물관은 자기 주도적 학습 능력이 잘 형성 될 수 있도록 주입식 교육프로그램이 아니라 자율적이고 개방적인 교육 프로그램을 지향해야 함
  - 어린이 대상 박물관 교육에 있어서 관람형, 교육형 프로그램에서 체험형, 참여형 프로그램으로의 전환이 필요
- 창의·융합적 인재 육성을 위한 교육
  - 미래 사회에는 종합적으로 판단하고 창의적으로 사고하며, 협동을 통해 문제를 해결할 수 있는 능력을 중시
  - 이에 따라 교육과학기술부의 ‘창의적 인성교육’, ‘융합인재 양성정책’, ‘창

- 의적 체험활동’, 문화관광부의 문화예술교육정책강화, 등 교육정책의 변화함에 따라 창의·융합형 인재양성이 교육의 목표가 됨
- 이러한 교육정책과 교육환경의 변화는 가족과 학교, 사회 간의 상호작용을 강조함으로써 박물관 교육기능이 더욱 강조됨
- 체험과 놀이와 학습을 통합하여 어린이의 흥미를 유발
    - 피아제의 인지발달단계이론에 따르면 영·유아기는 구체적 조작기에서 형식적 조작기에 이르는 과정으로 구체적인 사물과 사람과의 직접적인 경험을 통해서 지식을 습득하고, 차츰 상징을 통하여 추상적인 사고방식을 기르게 되므로, 인간발달단계에 따라 영·유아기에는 구체적인 사물을 체험하고 경험하는 것이 인지발달 사고 능력 형성에 중요하게 작용함
    - 유아기는 학습 집중력보다는 일반집중력이 높은 시기이므로, 이 시기에 집중력을 함양하기 위해서는 바로 놀이를 통하여 일반집중력을 높여주는 것이 가장 좋음. 유아기 때는 놀이와 학습이 구분되지 않으므로, 다양한 도구를 통해 놀이를 통해 경험하는 것이 가장 좋은 학습방법임
  - 신체운동과 감각활동을 활발하게 하는 교육
    - 영·유아기는 지적발달 뿐만 아니라 신체발달, 운동능력 발달이 가장 왕성한 시기
    - 유아운동 프로그램은 즐거운 신체활동을 통해서 정서를 순환시키고, 신체발육을 촉진하며, 기초체력을 향상시키는 등 여러 가지 교육적 가치를 지님
    - 유아기의 적절한 운동은 내장기관과 신체발육을 촉진시키고 자율신경을 조정하는 역할을 하여 외부환경에 대한 적응력을 높이고 면역체계를 강화함으로써 질병에 대한 저항력을 높여 어린이를 건강한 사회구성원으로 성장하게 함
    - 실내에서 실시되는 교육 뿐 아니라 전시 연계, 현장학습, 야외에서 실시되는 체험 프로그램이나 1박2일 캠프 프로그램의 구축의 필요성
    - 체육활동과 농업, 교과활동을 함께 할 수 있는 프로그램 기획의 필요성
  - 정서적 인성교육이 결합된 교육 프로그램
    - 전문화에 따른 분업과 협업이 활성화 된 현대 사회에서 서로 도우며 소통을 통하여 문제점을 해결해 나갈 줄 아는 인재 육성과 점차 심화되어가는 지역 간·세대 간의 갈등을 좁혀 통합된 사회를 건설하는 것은 매우 중요한 과제임
    - 이를 위해선 올바른 정서와 가치관을 심어 줄 수 있는 인문 교양 통합적 프로그램이나 특별 교양 프로그램이 필요

### ■ 사회적 요구에 부응하는 사회적 교육기관으로서의 박물관

- 가족 · 학교 · 사회와 소통하는 박물관을 위한 교육 프로그램.
  - 사회적 변화와 교육환경의 변화에 따라 사회적 교육기관으로서 사회변화에 탄력적으로 대응하는 박물관의 역할이 중요해짐에 따라 타 교육기관과 사회단체, 가족, 등과의 교류가 중요하게 부각됨
  - 주5일제로 인하여 늘어난 여가시간을 위한 주말 프로그램과 가족의 여가 활동을 위한 가족대상 프로그램의 확충될 필요
  - 교육 프로그램의 수요자인 학생들과 학부모들은 대부분 학교 수업이 없는 휴일을 이용하여 박물관을 방문하여 교육 프로그램에 참여하는 특징을 보므로 교육 프로그램 수요자의 라이프 스타일과 다양한 욕구를 반영하여 시기별·계절별로 풍부한 교육 프로그램의 구성할 필요가 있음
  - 1회성 교육이 아니라 심화 또는 장기간 프로그램을 개발하여 보다 박물관 서비스 이용자들에게 질 높고 심도 있는 교육서비스를 제공할 수 있도록 프로그램을 구성할 필요성
  - 박물관의 전시 교육 프로그램과 교과 내용의 연계의 필요성, 박물관과 학교 교육의 연계는 이미 중요한 사항으로 여러 차례 지적됨
  - 교과과정 개편으로 인한 창의적 체험학교 실시로 학교 교육보다는 현장에서 실제 체험교육이 더 중요시 되고 있는 실정
  - 창의적 체험활동의 실시로 박물관의 교육기능과 학교 연계성은 더욱 중요시 될 것이고, 이러한 요구에 부응하기 위하여 종합적이고 체계적인 교육 프로그램이 구축되어야 함
  - 학교와의 교류 뿐 아니라 사회교육기관으로서의 박물관의 역할과 입지에 입각한 활발한 교류를 위해서 학교 및 타문화예술기관에 파견할 수 있는 프로그램을 구성하고, 학교 또는 가정에서 어린이 교육에 사용할 수 있도록 교사 또는 학부모를 위한 박물관 교육 지침서와 자료를 제공하는 등의 외부 교류 프로그램의 활성화 정책이 필요
  - 교육 프로그램의 평가에 온·오프라인 상을 통해 박물관 이용자와 지역 주민의 의견을 수렴하고, 보다 이용자들의 의견을 적극적으로 반영하기 위해 공청회나 간담회를 개최하는 등 체계적인 교육 프로그램 평가 시스템을 마련할 필요가 있음
- 다문화 사회로의 변화를 수용한 박물관 교육
  - 지난 10년간 국내 거주 외국인이 120만을 넘어섰고, 한국남성과 외국여성 간의 결혼이 증가함에 따라 다문화 가정이 계속 증가하고 다문화 학생 비율이 2014년에는 1%(7만 명 이상)를 넘을 것으로 예상
  - 현재 다문화 가정에 대한 그릇된 사회적 인식과 편견, 이에 따른 다문화 가정 어린이의 학교, 사회 부적응이 큰 문제점으로 대두되고 있음
  - 국내에서 국외로 이동하는 인구 역시 늘어나고 있으며 인구의 이동과 교

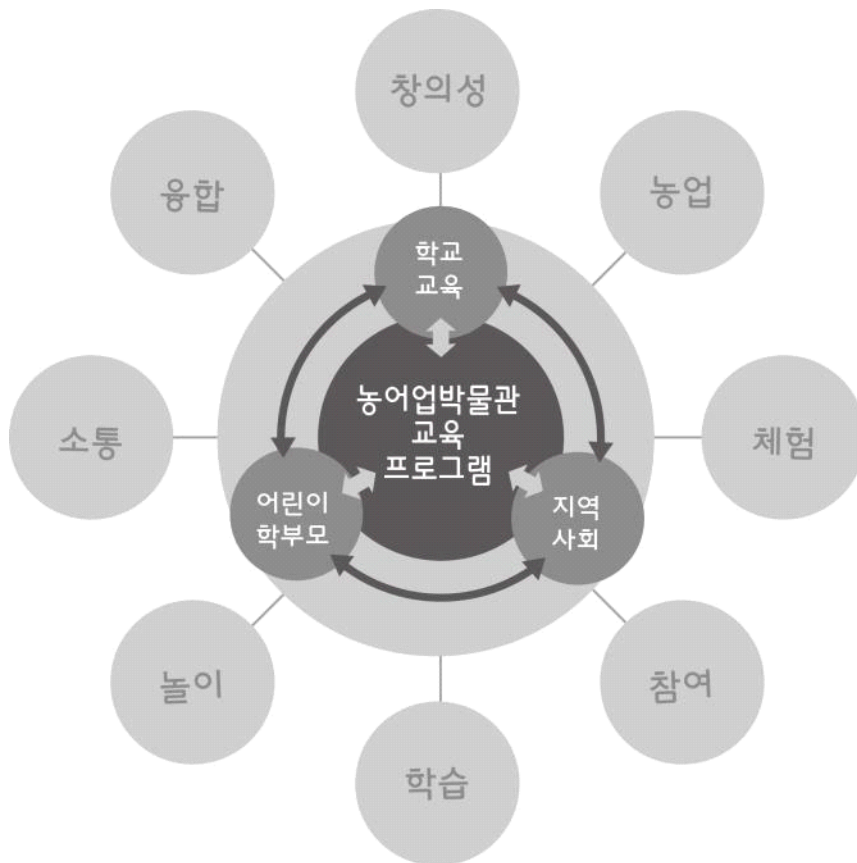


- 류가 활발한 추세
- 다문화에 대한 그릇된 인식을 바로잡고, 문화적 격차를 좁히고 서로 이해하는 사회를 만들기 위한 박물관의 역할은 크다고 할 수 있고, 미래의 다문화 관람객을 위한 박물관 어린이 대상 교육 프로그램 역시 이를 반영하여야 할 필요성이 있음
- 저 출산 고령화로 인한 인구 세대 간 격차를 좁히고, 사회 변화에 따라 생긴 다양한 가족의 형태의 변화를 반영한 가족 지향적이고 융통성 있는 박물관 교육 프로그램
    - 우리나라는 출산율 저하로 유소년 인구가 지속적으로 감소하여 2060년에는 전체인구의 10%미만으로 축소될 것이라는 전망되는 반면, 65세 이상의 고령연령인구는 2018년(14.3%), 2925년에는 (20.8%)에 이르러 초고령 사회에 진입할 것으로 예상되며, 이에 따라 발생할 수 있는 세대 간 갈등을 해소하기 위한 방안이 필요한 실정
    - 이혼가정의 증가로 인한 한부모 가정, 비혈연가족이 점차 증가하는 추세이므로 이러한 다양한 가족의 형태에 대비한 가족 프로그램 개발 또한 중요한 과제임
    - 가족이 함께 참여하고 화합할 수 있는 가족 대상 프로그램을 강화하고, 다양한 형태의 가족 프로그램을 기획하고, 노령층을 배려하는 인성을 키우는 프로그램 개발이 필요함
  - 장애인 및 소외계층을 위한 교육 프로그램을 통해 진정한 문화복지 실현.
    - 최근 박물관은 기존의 수집, 보존, 연구 기능에 국한되었던 박물관의 기능을 확장시켜 교육과 다양한 프로그램을 통해 문화향유의 기능을 제공하고 있으며, 그 범위를 장애인 및 소외계층 등 사회적 약자들까지 확대하고 있음
    - 박물관은 장애인과 비장애인, 소외계층 등 모두가 문화적 권리를 실현할 수 있는 공공문화 기관으로서 최적의 공간이며 장애인의 문화적 욕구를 해소와 삶의 질 향상이라는 측면에서 장애인 및 소외계층에 문화적 복지를 제공해야 함
    - 박물관은 전시와 교육 프로그램을 통해 장애인의 사회·문화적 활동을 자연스럽게 이끌어내어, 유물이라는 객체를 매개체로 체험하고 다양한 경험을 제공함으로써 개인적인 학습과 문화향유는 물론 사회와의 소통도 가능할 수 있게 함
    - 소외계층 및 사회적 약자를 위한 다양한 프로그램을 개발하고, 이에 따른 장애 어린이들에게 적합한 교구 개발이 필요
  - 어린이 교육환경에 디지털 테크놀로지의 활용하여 상상력을 자극할 수 있는

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

### 체험 프로그램의 도입

- 인터넷 보급이 증가하고 스마트폰 사용의 확대, SNS사용자의 급증 등 유아·아동들이 디지털 환경에 노출되는 연령이 점차 낮아지고, 노출 빈도는 점점 높아짐
  - 따라서 테크놀로지를 긍정적인 방향으로 어린이 교육에 활용하여 어린이들이 효과적으로 디지털 환경에 적응시킬 필요성이 높아짐
  - 디지털 매체를 어린이 박물관 전시에 적극적으로 활용하고 이와 연계한 교육 프로그램을 설계하여 미래 인재 양성에 이바지해야 함
- 교육 프로그램을 전담할 충분한 인력과 구조의 확보
    - 박물관 재방문율을 높이고 충실한 교육 프로그램의 개발과 지속적인 박물관 발전을 위해서는 교육 프로그램을 지속적으로 개발하고 관리·운영할 충분한 인력이 필요함
    - 프로그램 기획·운영·진행인력, 에듀케이터, 교육강사 등의 다양한 전문 인력이 교육 프로그램과 전시 프로그램을 위해 배치되어야 함
    - 전문 인력 고용으로 인한 지역 일자리 창출 가능



[그림 6-4] 교육 프로그램의 핵심가치

## 2. 국내 · 외 사례조사

### 2.1. 국내 사례조사

#### 2.1.1. 서울 상상나라

##### ■ 개요

- 위치 : 서울시 광진구 능동로 216 어린이 대공원 내
- 면적 : 8,155.77㎡
- 목적 : Mission 창의적인 전시와 프로그램을 제공하여 어린이와 가족의 건전한 삶을 지원하며 행복한 사회를 만든다.
- 대상 : 36개월 미만~9세 미만 어린이, 학부모, 교사
- 특징 : 대부분의 어린이 박물관이나 시설이 36개월 이상의 영유아를 대상으로 하는데 만해 36개월 미만의 영유아를 대상으로 하는 프로그램도 있으며 어린이 큐레이터를 통해 어린이의 요구사항을 전시와 프로그램에 적극적으로 반영하고자 함

##### ■ 프로그램

[표 6-1] 서울 상상나라 일일 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
주중				
8월 이야기 놀이	<뛰어라 메뚜기> 구연동화를 감상하고 동화 속 메뚜기처럼 뛰어 볼 수 있는 활동	36개월 미만 어린이	전시 공간	주중
7~8월 전시체험학 습	나무를 주제로 퀴즈도 풀어보고 알록달록 잎을 만들어 대형 나무에 붙여보는 활동	아동 (5세 이상)	전시 공간	주중
주말·방학				
달려라 그린게임	숲속에 사는 동식물들에 대해 알아본 후, 게임과 OX퀴즈를 통하여 환경을 보호할 수 있는 다양한 방법에 대해 알아보는 활동	아동 (5세 이상)	전시 공간	주말
걸리버 곤충	곤충의 모습과 움직임을 알아본 후 곤충이 되어 움직임을 표현해보고 다양한 재료를 이용하여 곤충 의상을 만들어 입어볼 수 있는 활동	5세 이상, 학부모	전시 공간	주말
도깨비 어항	넋가나 강가에 사는 생물과 그 모습을 알아보고, 작은 푸명 통 안에 다양한 생물들을 색 자갈, 모형 물고기 등으로 꾸미고 온도에 따라 색이 변하는 시온 스티커를 붙여 미니 어항을 만들어 보는 활동	5세 이상, 학부모	전시 공간	주말, 방학
도깨비 어항	넋가나 강가에 사는 생물과 그 모습을 알아보고, 작은 푸명 통 안에 다양한 생물들을 색 자갈, 모형 물	5세 이상, 학부모	전시 공간	주말, 방학

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

	고기 등으로 꾸미고 온도에 따라 색이 변하는 시온 스티커를 붙여 미니 어항을 만들어 보는 활동			
자연을 담은 단 호박 퓨레	찐 단 호박과 찐 감자를 으깨어 섞은 후 달걀노른자, 건과류, 건포도를 이용해서 내 얼굴 모양을 만들어 보는 활동	5~9세 어린이	전시 공간	주말
색색 궁중 떡볶이	다양한 채소 종류와 이름을 알아보고 썰어서 볶은 후 소고기 다짐 육과 조랭이 떡을 넣어 자연의 색이 담긴 떡볶이를 만들어 보는 활동	4세 이상 어린이 가족	전시 공간	주중, 주말

[표 6-2] 서울 상상나라 정기 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
주중				
상상예술 학교	미술, 음악, 연극이 어우러진 통합예술놀이를 통해 어린이들의 상상 세계를 표현하고 어렵게 느껴지는 예술을 신체활동을 통해 재미있게 체험해 보는 프로그램. <드로잉+뮤직+퍼포먼스>를 주제로 한 활동 프로그램.	8~9세	전시 공간	주중
주말·방학				
어린이 요리학교	요리로 떠나는 세계여행'을 주제로 세계 여러 나라 문화에 대한 풍부한 탐색과 즐거운 요리활동을 체험하는 프로그램. 여러 가지 다양한 재료를 보고, 만지고, 냄새 맡고, 맛보는 과정 속에서 오감을 발달시키며 호기심과 창의성을 길러주는 프로그램	5~7세 어린이	전시 공간	주말
영유아 놀이학교	영유아와 엄마가 함께 하는 언어, 체조, 미술, 음률, 요리, 동화프로젝트 활동을 통해 영유아의 신체, 사회 정서, 언어, 인지발달을 도모하는 통합적 프로그램	20~36 개월 영유아 보호자	전시 공간	주말

[그림 6-5] 서울 상상나라 교육 프로그램 활동사진

### 사진



<사진출처 : 서울 상상나라 홈페이지>

### 2.1.2. 경기도 어린이 박물관

#### ■ 개요

- 위치 : 용인시 기흥구 상갈동
- 면적 : 대지면적 66,641㎡에 건축연면적 10,661㎡
- 목적
  - Mission놀이를 통한 학습으로 어린이의 밝은 미래를 꿈꾼다
  - Vision 자기 주도성 함양을 위한 학습박물관
- 대상 : 3세~12세 어린이와 가족, 교육자
- 특징
  - 다문화 가정을 위한 특화된 전시공간과 교육 프로그램 마련
  - 특별전시를 개최하고 연계 프로그램을 개최하는 등 박물관 전시공간을 활용한 교육프로그램 활성화

#### ■ 프로그램

[표 6-3] 경기도 어린이박물관 일일 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
주중				
실크로드 와 건축	아라베스크 무늬 건축물 꾸미기	초등	교육 공간	주중
실크로드 와 건축	돛형 건축물 만들기	초등	교육 공간	주중
실크로드 와 건축	아라베스크 무늬 건축물 꾸미기	6.7세	교육 공간	주중
실크로드 와 건축	유목민 집 만들기	6.7세	교육 공간	주중
실크로드 와 건축	도자기 꾸미기	6.7세	교육 공간	주중
실버 이야기	자원봉사자 선생님이 영유아 친구들에게 재미있는 동화를 들려주시는 동화구연 프로그램. 노른자, 견과류, 건포도를 이용해서 내 얼굴 모양을 만들어 보는 활동	영유아	교육 공간	주중
속닥속닥 함께 모여	방학 중 진행되는 상설전시 연계 교육 프로그램	전체	전시 공간	주중
비디오 물고기, 나는 로봇	‘기발한 예술가들’ 기획전시 연계로 작가 백남준의 비디오 물고기와 로봇 가족 등의 작품을 감상하고, 나를 상징할 수 있는 것들을 이야기 해본 후 작품을 만들어 보는 프로그램.	초등/ 6.7세	교육실 (특별전 연계)	주중
동그라미 나무,	‘기발한 예술가들’ 기획전시 연계로 작가 칸딘스키의 작품을 감상한 후, 칸딘스키의 작품 속동그라미의 의	초등/ 6.7세	교육 공간	주중

# VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

동그라미 속 동그라미	미를 알아보고 다양한 재료의 동그라미로 소형작품을 만들어 보는 프로그램.		(특별전 연계)	
선으로 만든 조각	'기발한 예술가들' 기획전시 연계로 작가 칼더의 작품을 감상하고 특징을 알아본 후 철사를 이용해 나의 모습을 표현해보는 프로그램.	초등	교육 공간(특별전 연계)	주중
기발한 예술가 칼더-모 빌 만들기	"기발한 예술가들" 기획전시 연계로 작가 칼더의 작품을 감상하고 특징을 알아본 후 모빌을 만들어보는 프로그램	6,7세	교육 공간(특별전 연계)	주중
<b>주말·방학</b>				
오손도손 가족놀이 Cool Museum '유기 농 팔빙수 만들기'	월 별로 다른 주제를 가지고 가족 단위 관람객을 대상으로 프로그램을 진행	가족	야외	주말
Cool Museum '포스트 잇으로 여름 꾸미기'	시원한 얼음과 유기농 재료를 이용해 빙수를 만들어보는 활동. 어린이들이 직접 얼음도 같고 팔도 없어보면서 요리활동을 체험.	박물관 입장객	교육 공간	방학
Cool Museum '보트 만들기'	예술가와 함께 '여름'을 주제로 밑그림을 그린 후 다양한 모양과 형형색색의 포스트잇으로 완성해보는 예술프로그램. 평소에 잘 사용하지 않는 소재를 활용하여 진행되는 예술 활동을 통해 창의력을 키우는 방학 특별프로그램	가족단위 관람객	교육 공간	방학
Cool Museum '버블 만들기'	친환경 에너지(고무줄의 탄성)로 나아가는 배를 만들어 어린이들이 직접 대형 튜브에 직접 띄워보는 체험. 배의 움직임의 원리, 환경을 오염시키지 않는 물을 지키는 배에 대해서도 알아봄	6,7세 초등학생	야외	방학
버블아티 스트와 함께하는 신나는 버블버블	버블을 주제로 상상력을 자극하고 창의력을 기를 수 있는 프로그램. '후' 바람을 불어 부글부글 파란 거품 바다를 만들어 시원하고 재미난 바다 속을 꾸며 보기도 하고 드라이아이스로 달걀과 네모난 버블을 만들어 볼 수 있음.	어린이	교육 공간	방학
주제 따라 박물관 한바퀴	월 별로 주제를 정해놓고 그 주제에 따라 박물관 내 전시물과 체험물을 돌면서 학습하는 프로그램	초등	전시 공간	주중 주말(전체)

[표 6-4] 경기도 어린이 박물관 정기 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
<b>주중</b>				
환경을	7월 대주제 프로그램은 여름방학 특별프로그램 Cool	6.7세/	교육	주중

생각하는 어린이	Museum과 연계한 프로그램으로 '환경을 생각하는 어린이'를 주제로 환경 보호의 필요성을 알고 친환경 에너지로 나아가는 배 만들기 프로그램으로 진행.	초등생	공간	
튼튼한 어린이	5월 '튼튼한 어린이'를 주제로 소중한 우리 몸에 대해 알아보고, 이를 바탕으로 다양한 재료 탐색을 통해 조형 활동을 체험해 보는 프로그램	6.7세/ 초등생	교육 공간	주중
<b>주말·방학</b>				
뒤집힌 세계	3월 '호기심 많은 어린이'를 주제로 다양한 꽃을 사진으로 관찰하고 꽃의 구조를 생각하며 자세히 그려 표현해 본다.	6, 7세	교육 공간	주말
꽃을 자세히	아라베스크 무늬 건축물 꾸미기	초등	교육 공간	주말
건축 X-ray	3월 '호기심 많은 어린이'를 주제로 어린이들이 건축물의 기본 골조에 대해 알아보고 철사를 사용해 만들어보는 프로그램	초등	교육 공간	주말
구름 속 세상	3월 '호기심 많은 어린이'를 주제로 어린이들이 구름 속 세상을 상상하고 이야기 나눈 후 떠오르는 이미지를 그림으로 그려 구름 속 세상을 표현해 보는 프로그램	6.7세	교육 공간	주말

[표 6-5] 경기도 어린이 박물관 다문화 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
<b>주말·방학</b>				
“이야기 상자” 다문화꾸러미	다문화꾸러미를 가지고 각 나라의 문화와 물건을 탐색	초등학생 및 가족	전시 공간	방학중 주중
“새해 놀이”	세계의 새해 풍속과 놀이를 경험	초등학생 및 가족	전시 공간	방학중 주중

[그림 6-6] 경기도 어린이 박물관 교육 프로그램 활동사진

사진



<사진출처 : 경기도 어린이 박물관 홈페이지>

# VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

## 2.1.3. 인천 어린이 박물관

### ■ 개요

- 위치 : 인천 남구 문학동 482 문학경기장 내
- 면적 : 시설면적 2525m<sup>2</sup>
- 목적 : 보고, 만지고, 느끼고, 꿈을 키워주는 박물관
- 특징 :
  - 창의적 체험학교와 찾아가는 박물관 등 박물관과 학교 연계를 반영한 프로그램 실시.
  - 대부분의 프로그램이 5세~초등 대상으로 유아 연령의 눈높이를 고려한 맞춤형 프로그램이 부족하고, 교육이나 체험보다는 주로 만들기나 제작에 한정되어 있음

### ■ 프로그램

[표 6-6] 인천 어린이 박물관 일일 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
주중				
미술체험 프로그램	전통탈 채색하기, 도자기 채색하기, 곤충 만들기 등 다양한 미술체험 프로그램 참여를 통해 창의력과 표현력을 키우며 지능 및 감각을 발달시키는 프로그램	박물관 입장객	미술 체험실	주중
주중+주말				
수제초콜 릿 만들기	초콜릿에 대해 알아보고 나만의 수제 초콜릿을 만들어 본다.	5세~초등 (가족가능)	교육 공간	주중/ 주말
캐릭터 양초 만들기	양초 점토로 다양한 캐릭터 양초를 직접 만들어 본다.	5세~초등 (가족가능)	미술 체험실	주중/ 주말
조물조물 점토교실	천사 점토로 냉장고 자석을 만들어 본다.	5세~초등 (가족가능)	미술 체험실	주중/ 주말
주말·방학				
천연모기 퇴치제 &천연 버무리 만들기	여름철 해충인 모기에 대해 알아보고 천연 모기 퇴치제와 천연 버무리를 만들어 본다.	5세~초등학 생 (가족)	교육 공간	주말
오늘날씨 어때요?	여름철 날씨와 비가 오는 이유에 대해 알아보고 나만의 우산을 만들어 본다.	5세~초등학 생 (가족)	교육 공간	주중 방학
팔랑팔랑 부채 만들기	부채의 종류와 용도에 대해 알아보고 냅킨을 이용해 나만의 부채 만들기	5세~초등학 생 (가족)	교육 공간	주중 방학
모기야, 물렸어라	여름철 해충인 모기에 대해 알아보고 천연 모기퇴치제와 천연버무리를 만들어 본다.	5세~초등학 생 (가족)	교육 공간	주말 방학



[표 6-7] 인천 어린이 박물관 창의적 체험 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
주중				
박물관에 서 함께하는 창의체험 프로그램	전통탈 채색하기, 도자기 채색하기, 곤충 만들학생들이 박물관을 방문하여 학예연구원과 함께 박물관 전시물을 관람, 체험한 후 교육프로그램에도 참여할 수 있는 창의체험 프로그램을. 학년별이나 반별로 참여 가능하며, 방과 후 학교, 돌봄 교실, 동아리활동 등으로도 활용 가능.	박물관 초등	전시공 간 및 교육공 간	주중
학교로 찾아가는 창의체험 프로그램	사회, 역사, 과학, 미술 등 학교 교과와 연계한 교육 프로그램을 학교 내에서 진행. 박물관에서 검증된 다양한 프로그램을 학교 실정에 맞게 재구성. 학교에서 운영하는 창의적 체험활동 교육과정, 학력향상 및 사교육 절감형 프로그램으로 활용 가능	초등	학교	주중

[그림 6-7] 인천 어린이 박물관 교육 프로그램 활동사진

사진



<사진출처 : 인천 어린이 박물관 홈페이지>

2.1.4. 국립중앙박물관 어린이 박물관

■ 개요

- 위치 : 서울시 용산구 서빙고로 135
- 면적 : 1,741m<sup>2</sup>
- 목적 : 어린이에게 다양한 우리나라의 역사화 문화체험을 제공하며, 오감을 사용한 전시 및 창의력을 배양하여 문화를 통하여 세계인으로서의 자긍심을 고취
- 특징 : 문화재를 통해 선조의 삶을 이해하는 역사계 박물관 부속 어린이 박물관으로서 역사에 대한 콘텐츠를 주로 다루고 있는 어린이 박물관으로 예약제로 운영되고 있음

# VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

## ■ 프로그램

[표 6-8] 국립중앙박물관 어린이 박물관 일일 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
주중				
생생역사 체험- 개혁군주 공민왕	내용: 고려 후기 공민왕의 이야기를 연극놀이로 전개 한 우리 문화사 알기(학교 연계활동)	초등학교 단체(학교연 계활동)	교육 공간	주중
흙인형 (토우)과 함께 춤을	흙 인형(토우)을 통해 신라인의 음악과 춤의 세계 이 해	6~7세 유아단체	교육 공간	주중
지도 속으로 썰썰	구연동화를 통한 지도의 탄생과정 이해	6~7세 유아 가족	상설 연계	주중
주말·방학				
차곡차곡 , 어린이 박물관 보물찾기 !	내용: 어린이박물관의 전시 주제(주거·그릇·전쟁·옷·음 악)와 관련된 보물찾기 힌트를 고른 후 전시실을 탐험 하며 보물을 찾는 방식으로 진행되고, 보물을 찾아 올 때마다 선생님의 현장 설명을 들으며 역사 지식을 배 우는 이론 및 탐험활동 ※ 전시실 내의 접수처에서 등록을 한 후 보호자와 어 린이가 보물찾기를 하는 프로그램.	6~9세 동반 가족	전시 공간	주말
어린이 박물관의 꼬마과학 자	선생님의 탐험 설명을 들은 후 탐험 가방을 메고 어린 이박물관 전시실을 탐험하는 활동으로, 여러 탐험물을 가지고 관찰·실험·체험활동을 해 보면서 유물에 반영된 과학 원리를 이해해 보는 이론 및 체험활동	초등 3~4학년 동반 가족 및 단체	전시 공간	주말

[그림 6-8] 국립중앙박물관 어린이 박물관 교육 프로그램 활동사진

### 사진



<사진출처 : 국립중앙박물관 어린이박물관 홈페이지>

### 2.1.5. 국립민속어린이박물관

#### ■ 개요

- 위치 : 서울특별시 종로구 삼청로37
- 면적 : 1층 648㎡/2층 345㎡
- 목적 :
  - 문화의 새싹, 어린이가 자라나는 박물관
  - 구성요소 간의 연계와 조화를 이룬 박물관
- 특징 :
  - 스토리텔링형 중심의 상설전시 구성하여 교육프로그램과 연계하여 활발하게 이용.
  - 교육 프로그램으로 어린이와 가족, 문화소외계층을 위한 문화나눔, 타교육기관과의 연계성을 위한 창의적 체험학교 프로그램, 다문화 시대를 반영한 다문화 프로그램 등 다양한 사회적 요구를 반영한 프로그램이 충실하게 구성되어 있어 학부모 선호도가 높은 것이 특징

#### ■ 프로그램

[표 6-9] 국립민속어린이 박물관 일일 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
주중				
할머니의 옛날이야기	전시의 흥미를 높이고 어린이들의 상상력과 창의력을 키우기 위해 할머니에게서 옛 이야기를 듣는 <할머니의 옛날이야기> 프로그램. 상설전시 속 ‘흥부와 놀부 형제’ 이야기뿐만 아니라 ‘의좋은 형제’ 이야기를 통해 형제간의 우애와 서로 존중하는 따뜻한 마음을 배우는 프로그램.	어린이, 가족, 일반	전시 공간	주중
나타났다 사라지는 도깨비 수레	자유체험을 통해 상설전시의 ‘쓰개(모자)’ 전시물을 탐색하며 박물관 전시와 우리 문화를 이해할 수 있도록 하는 프로그램. 전시물 탐색 및 실물자료 체험 프로그램	관람객	전시 공간	주중
주말·방학				
나타났다 사라지는 도깨비 수레	교육교사와 함께 하는 프로그램. 상설전시의 ‘쓰개(모자)’ 전시물을 탐색하며 박물관 전시와 우리 문화를 이해할 수 있도록 하는 프로그램. 전시물 탐색 및 실물자료 체험.	초등	전시 공간	주말

[표 6-10] 국립민속어린이박물관 정기 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
----	----	----	----------	----

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

주중				
나를 찾아 떠나는 시간여행	시대의 흐름에 따라 변화된 일생의례의 문화적 양상을 이해하고, 통합예술치유 활동을 통한 심리적 재탄생으로 '나'의 존재와 나를 지지해 주는 가족, 친구의 소중함을 느껴본다. 과거와 현재, 미래로 떠나는 시간여행을 통해 나를 표현하는 프로그램	초등4~6	교육 공간	주중 (방과 후)
소리야, 놀자	전통문화 및 타문화 소리체험으로 소리에 대한 이해의 폭을 넓히고, 통합교과 학습을 통해 종합적 사고 향상 및 지적, 정서적 호기심을 자극하는 프로그램	초등1~3 초등4~6	교육 공간	주중 (방과 후)
주말·방학				
8월 (신나는 토요일)	가족의 행복한 주말 여가 시간을 위해 2·4주 토요일 「신나는 토요일」 교육 프로그램을 운영. 다양한 주제별 만들기 체험학습.	초등 1학년 이상, 가족	교육 공간	주말
9월 우리가족 박물관 나들이	어린이와 가족이 행복한 여가 시간을 보낼 수 있는 가족 대상 주말 프로그램. 가족이 함께 하는 주제별 학습과 체험을 통해 가족 간 소통과 문화적 공감대를 형성하는 프로그램.	초등 1학년 이상, 가족	상설 연계	주말
철따라 철따라 세시풍속과 24절기	'세시풍속과 24절기'를 주제로 과학·인문학·예술 등의 간학문적 접근과 발상의 전환을 통한 창의적 활동(기간8주)	초등학교 4~6학년 학생	전시공간, 교육공간, 타박물관	주말

[표 6-11] 국립민속어린이박물관 야외 연계 체험 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
주말·방학				
오촌댁에서 듣는 한옥 이야기	가족의 행복한 주말 여가 시간을 위한 프로그램으로 살아 숨 쉬는 오촌 댁에서 선조들의 생활 문화를 이해하는 프로그램.	초등 1학년 이상, 가족	야외	주말
가자! 1박 2일 민속마을로 떠나요. 활동쟁쟁	각 지역의 주제별 민속 문화 체험 및 1박2일 생활 체험, 충북 청원군 별랏 한지 마을, 충남 서천군 동자북 마을, 경남 산청군 한개 마을, 충북 괴산군 둔을 올갱이 마을, 강원 인제군 냇강 마을, 인천 강화군 용두레 마을	가족	야외	주말
별난 박물관 즐겨 찾기	특별한 주말 여가를 위해 주제별 학습과 체험을 통한 박물관 교육 프로그램, 주제별로 특화된 지역 박물관과 연계를 통해 다양한 문화 체험의 기회를 제공함과 더 붙어 특별한 주제로 운영 되는 박물관에 대해 이해하고 관람할 수 있는 프로그램.	가족	타박물관 연계	주말

[표 6-12] 국립민속어린이박물관 소외계층 대상 프로그램 (문화나눔)

구분	내용	대상	교육 장소	시기
주중				

우리민속 우리몸짓	복청사자놀이, 신나는 풍물, 건강택견 등 몸으로 즐기고 느끼는 프로그램과 우리들의 박물관, 도자기로 문패 만들기, 한지공예 쟁반 만들기 등 만들기 체험 프로그램	장애어린이 단체	전 시 공 간/ 교 육공간	주중
마음으로 보는 우리	오감 체험을 통해 민속 문화를 체험하고 즐기는 프로그램입니다. 도자기 종 만들기, 다문화꾸러미를 이용한 세계문화 이해, 박물관 마당의 야외전시물을 관람하고 나의 띠 동물 만들어보기 등 다채로운 프로그램으로	장애어린이 단체	전 시 공 간/ 교 육공간	주중
<b>주말·방학</b>				
친구야, 박물관 가자!	학급, 지역아동센터 어린이들을 대상으로 전시 관람과 탈 만들고 탈춤 배우기, 놀이택견 배우기, 한지 필통 만들기, 박물관 야외전시물을 관람하고 솟대 만들어 보기 등 전통문화를 즐기고 체험하는 프로그램.	저소득층 어린이 단체	전 시 공 간/ 교 육공간	주말

[표 6-13] 국립민속어린이박물관 창의적 체험학교 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
<b>주중</b>				
교과서 속 민속놀이 여행	다양하고 즐거운 전래놀이 활동을 통해 전통에 대한 즐거움과 옛날사람들의 생활문화에 대한 관심을 가질 수 있는 기회를 제공	초등 1~3학년 학급대상	교육 공간	주중 (교과 연계)
박물관은 살아있다	박물관의 다양한 실물자료를 접하고, 다양한 직업군 및 진로 탐색 기회를 제공하여, 스스로 탐구하고 관찰하는 자기 주도 학습을 유도	초등 3~4학년, 5~6학년	교육 공간	주중 (교과 연계)
박물관 속 교과발견	박물관의 다양한 실물자료를 통한 상상력, 관찰력, 창의력을 증진하고 교과 연계 민속 문화 심화학습을 통해 역사와 민속 문화를 탐구	초등 3~4학년, 5~6학년 학급대상	교육 공간	주중 (교과 연계)
병아리 민속교실	전래동화와 전시실 체험을 통해서 어린이들이 옛사람들의 생활모습을 이해하고, 자유롭게 표현할 수 있는 예술 경험을 제공하여 감수성을 자극하고 상상력을 길러 줄 수 있다.	유아교육기 관 단체 20명	교육 공간	주중 (교과 연계)
흥부 집 제비	흥부이야기 3D영상 관람을 하고 제비와 절기에 대해 학습하고 박물관 선생님과 함께 상설전시 관람.	유치원 및 초등 1~3학년 학생 단체	교육공 간	주중
속닥속닥 재미난 통신 이야기	우표에 관하여 학습하고, 나만의 우표를 만들어보고 박물관 선생님과 특별전시 관람.	유치원 및 초등 1~3학년 학생 단체	전시공 간 및 교육공 간	주중

[표 6-14] 국립민속어린이박물관 다문화 관련 프로그램

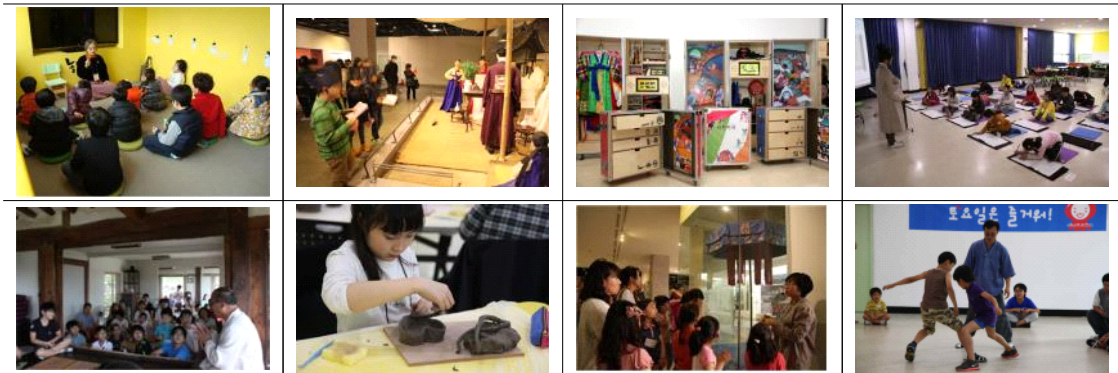
구분	내용	대상	전시 연계	시기
<b>주중</b>				
'나는야! 문화	한국문화꾸러미와 전시관 연계 학습을 통해 한국문화를 체험적으로 이해하고, 문화외교관이 되어 한국 문	초등 3~6 단체	교육 공간	주중

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

외교관' 다문화 꾸러미와 함께 하는 세 나라 여행	화를 알리는 UCC를 제작 몽골·베트남·필리핀 꾸러미를 탐색하면서 세 나라의 문화를 체험적으로 이해하고 문화 감수성을 기를 수 있다.	초등 3~6 단체	교육 공간	주중
이웃나라 이야기	세계 여러 나라의 다문화꾸러미 체험을 통해 생소하고 낯선 문화체험의 즐거움과 문화다양성 이해를 동시에 느낄 수 있다.	유아교육기관 단체 20명	교육 공간 (교과연계)	주중
다문화 꾸러미 대여 교육	다문화 체험을 할 수 있는 다문화 꾸러미 상자를 학교, 다문화가족지원센터, 박물관 도서관등 타 교육기관에 대여하는 프로그램	관외 대여		

[그림 6-9] 국립민속어린이박물관 교육 프로그램 활동사진

### 사진



<사진출처 : 국립민속어린이박물관 홈페이지>

## 2.2. 국외 사례조사

### 2.2.1. 브룩클린 어린이 박물관 (Brooklyn Children's Museum)

#### ■ 개요

- 위치 : 뉴욕시 브루클린 베드퍼드 공원 145
- 면적 : 5,203m<sup>2</sup>
- 목적 :
  - 전시, 프로그램 그리고 소장품의 활용에 있어서 혁신과 우수함을 통하여 어린이들을 교육적이고 오락적인 경험에 참여시키는 것

- 문화, 예술, 환경을 탐험함으로써 자기 자신과 타인, 세계에 대한 이해력을 높이는 것
- 자신에 대해 배우는데 있어서 영감, 참여, 도전을 통하여 어린이의 삶을 풍부하게 한다. 우리의 다양성과 역동적인 도시 환경 속의 어린이들과 가족의 교육적, 문화적, 사회적 관심을 다룸에 있어서 혁신에 대하여 인식하고 있는 문화단체들의 선두주자임
- 특징 : 스쿨 프로그램(School program), 캠프 프로그램(Camp program)으로 구분
  - 스쿨 프로그램 : 취학 전 아동과 문화와 과학영역으로 나누어져서 아동들에게 과학과 문화 등의 체험을 제공하는 프로그램
  - 캠프 프로그램 : 방학 중 운영되는 집중 프로그램
  - 애프터 스쿨 : 방과 후에 어린이와 가족을 위해 운영되는 프로그램

■ 프로그램

[표 6-15] 브루클린 어린이 박물관 학교 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
주중				
EARLY CHILDHOOD	Jam to the Music - BCM's Live Collection 전 세계의 악기와 음악에 대해 탐구하고 음악을 만들어 리듬과 박자에 대해 탐구	유치원 이전~1학년	전시 공간	주중
	Me and My Community- BCM's Live Collection 커뮤니티의 다양한 사람들과 직업들에 대한 학습	유치원 이전~1학년	전시 공간	주중
	Marvelous Masks- 세계 각지의 가면을과 사용법을 통해 그 나라의 문화에 대해 학습	유치원 이전1학년	전시 공간	주중
	Animal Eats- 식물, 육식동물과 초식동물을 분류하고 특성에 대해서 배우고, 그것들을 BCM's Live Collection에서 체험하는 학습	유치원 이전~1학년	전시 공간	주중
	Petite Paleontologist- BCM's Live Collection에서 단서를 발굴하여 하루 동안 고생물학자가 되어 도마뱀, 화석, 공룡에 대해서 체험하고 학습.	유치원 이전~1학년	전시 공간	주중
	Little Scientist - 지질학자, 식물학자, 광물학자등 과학자가 되어 BCM's Live Collection에서 실험, 관찰, 예측해 보는 프로그램.	유치원 이전~1학년	전시 공간	주중
ARTS and CULTURE	Sensory Sensation - 감각의 방에서 진행되는 감각의 통합을 증진하기 위해 단체나 특별한 요구(장애)를 위한 프로그램.	유치원이전~이상	전시 공간	주중
	Tales and Scales -	유치원이전-	전시	주중

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

	세계 곳곳의 신화속에 나오는 동물에서 영감을 받은 박물관의 살아있는 동물을 통해 어린이들은 스토리텔링에 참여하고 다른 물체와 전시품과 상호작용을 체험하는 프로그램	4학년	공간	
	Intriguing Instruments- 전 세계의 학기에 대해 비우고 음악의 보편적 언어를 발견.	2학년이상	전시 공간	주중
	Culture Kids Programs- 세계의 문화를 이루는 전통을 체험, 학습.	2학년이상	전시 공간	주중
SCIENCE	A Snail's Place - 달팽이를 관찰하고, 성장하는데 필요한 물질이 무엇인지 학습하고 새로운 달팽이집을 만들어 준 후에 달팽이가 새 집에 적응하는 방법을 관찰	유치원이전~ 이상	전시 공간	주중
	Camouflage- 다양한 생물들이 주변 환경에 위장하는 것을 통해 생물들이 어떻게 적응하고 먹이를 구하는지에 대해 학습. 대화형 게임을 통해 환경에 관련된 연습.	유치원이전~ 이상	전시 공간	주중
	Insect Investigators- 체험, 조사, 노래, 활동을 통해 곤충의 세계를 탐험하고 그들의 공포를 극복하는 방법을 체험.	유치원이전~ 이상	전시 공간	주중
	Anatomy Lab with Stuffee-캐릭터 인형을 통해 인체에 대해서 상세하게 탐구.	유치원 이상	전시 공간	주중
	Seeds in the City - 식물의 성장주기에 대해 탐구	유치원 이상	전시 공간	주중
	A-MAZE-ing- 다양한 도구에 대해 학습, 기계와 팀워크를 통해 경이로운 미로를 디자인하는 프로그램.	1학년 이상	전시 공간	주중
	Do the Wave - 감각을 통하여 음파를 탐험하고 실생활에서 사례를 찾아보는 프로그램.	2학년 이상	전시 공간	주중
	It's Easy Being Green- 쓰레기와 재활용등 우리 환경과 환경보호를 위한 노력에 대해 체험하는 프로그램.	2학년 이상	전시 공간	주중
	Light It Up! - 전기 전자 회로에 대해 학습하고 자신의 회로를 만들어보는 프로그램.	2학년 이상	전시 공간	주중
	Junior Geologist - 바위와 무기물질에 대해 연구하여 지구에 대하여 학습하는 프로그램.	2학년 이상	전시 공간	주중

[표 6-16] 브루클린 어린이 박물관 캠프 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
주중				
방과 후 프로그램	Kids Crew- 박물관의 컬렉션, 전시, 기술을 활용하여 역사 문화, 공연 시각 예술 중심의 활동을 체험.	유치원~5학 년	전시 공간	주중
	Kids Crew- 6~8학년 대상 디지털 미디어와 서비스를 체험하고, 개인적이고 환경적인 브루클린 지역의 허리케인 샌	6~8학년	전시 공간	주중,



	디의 여파에 대하여 다큐멘터리를 제작하여 탐구. ITeen exPLAYners - 가족과 아이들을 연결하는 박물관에서 지역사회 내에서 역할놀이, 워크숍, 봉사활동을 통해 자신의 관심사를 탐구.	9~12학년	전시 공간	주중
<b>주말·방학</b>				
박물관 캠프 프로그램	Summer Day Camp - 여름 모험: 세계의 7 대 불가사의	아동 (5세 이상)	전시 공간	방학 중 주중
	Lego Engineering- 레고로 다양한 건축물을 만들어보는 엔지니어 클래스.	5세 이상, 학부모	전시 공간	방학 중 주중
	Brooklyn Cultural Adventures (BCAP) Summer Camp - 브루클린 문화 탐험 여름캠프	5세 이상, 학부모	전시 공간	방학 중 주중
여름 프로그램	Pre-Engineering with LEGO- 레고를 통해 보트, 다리, 미로등 설계 프로젝트를 구축하고, 디자인하여 창조적인 가능성을 탐험.	유치원~2학년	전시 공간	방학 주중
	Engineering FUNdamentals with LEGO- 물리학, 공학, 건축, 아치 고층빌딩, 전동 자동차 등의 엔지니어 설계 프로그램을 통해 아이디어를 탐험	3학년~6학년	전시 공간	방학 주중

[표 6-17] 브루클린 어린이 박물관 인터넷 교육 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
Home Activity	가정에서도 학습이 가능하도록 인터넷으로 제공되는 프로그램. - World Brooklyn - Brooklyn Expedition - Pattern Wizardy - Collections Central Online - TryScience - Wild About Plants	전 연령	인터넷	

[표 6-18] 브루클린 어린이 박물관 전문가 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
Education a l Research & Special Projects	Century of Children- 박물관, 학교, 레크레이션 시설, 공원, 영화관과 같은 어린이들과 청소년들을 위한 공간 탐구	전문가		
	Next Stop: Brooklyn Dakar- 브루클린 어린이 박물관과 이민계 흑인에 대한 연구 프로젝트. 특히 이민에 의해 영향을 받은 지역사회, 젊은 세대에 관하여 연구하고 이민이 도시공간에 끼치는 형향에 대해 연구	전문가		
	Playnet- 박물관, 학교, 집, 일상에서의 학습과 놀이의 기능	부모, 교사, 교육자		

# VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

향상을 위한 프로젝트, 부모, 교사, 직원 등에 대한 워크숍 프로그램 제공.			
--	--	--	--

[표 6-19] 브루클린 어린이 박물관 outreach 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
Museum on the Go	Museum on the Go Case Rental 도서관, 학교, 지역단체에 이동식 소장품 케이스를 유료로 대여	어린이 단체	외부 단체	
	Museum on the Go Outreach Program 이동식 소장품 케이스와 에듀케이터가 진행하는 체험 프로그램 유료 렌탈 서비스	어린이 단체	외부 단체	
	Museum on the Go Plus 렌탈과 체험 프로그램 교육 제공 후 박물관 현장 방문 교육 프로그램을 제공하는 프로그램.	어린이 단체	외부 단체 및 전시공간	

[그림 6-10] 브루클린 어린이 박물관 교육 프로그램 활동사진

### 사진



<사진출처 : 브록클린 어린이 박물관 (Brooklyn Children's Museum) 홈페이지>

## 2.2.2. 보스턴 어린이 박물관(Boston Children's Museum)

### ■ 개요

- 위치 : 300 Congress Street Boston, MA 02210
- 면적 : 면적 2,620m<sup>2</sup>
- 목적 :
  - 가족과 지역사회를 위한 대안적 교육장소,
  - 놀이를 통한 자기 주도적 학습
- 특징 :

- 학교 및 지역사회를 긴밀히 연계하며 지역 어린이 박물관의 중심 역할
- 박물관 직원연수과정이 있고, 미국과 전 세계 규모의 박물관을 대상으로 박물관 컨설팅을 하고 있음. 이동전시 렌탈 서비스를 제공하며 체험, 교육 프로그램을 개발 판매함
- 재방문 유도를 위한 연간 멤버십 운영
- 생일파티와 야외캠프 운영

■ 프로그램

[표 6-20] 보스톤어린이박물관 교육프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
Cultures	Japanese House Tours : 콜롬비아 민속춤 배우고, Japanese House에서 일본 가정생활, 관습, 의식, 예술, 건축, 일본 가정집의 행사에 대해 경험	모든 연령층	전시 공간	주중/ 주말
Health & Wellness	KidStage Play: Blue Plate Special- 식탁 앞에서의 매너와 행동에 대한 짧은 영상	모든 연령층	전시 공간	주말
	Music and Movement- 음악을 따라 노래하고, 음악에 반응하며, 악기를 체험하는 프로그램	3-5, 학부모	전시 공간	주중/ 주말
	Science Explorations: BONES- 동물의 뼈와 인간의 뼈를 비교 관찰. 계산, 관찰, 설명, 비교 등의 과학 수학적 능력을 향상 시키는 프로그램	3-5, 5세 이상	전시 공간	주중/ 주말
Literacy	KidStage Play: Arthur Writes A Play- 마크 브라운의 캐릭터 아서가 연극 쓰기 숙제를 해보는 프로그램	모든 연령층	전시 공간	주중
	Magical, Musical Tales 오페라 마술피리를 소재로 어린이들이 의상을 착용하고 캐릭터를 재생하여 소개하는 프로그램. 오페라 지원 교육프로그램.	5세, 학부모	전시 공간	주말 주중, 주말
Performin g Arts	주중			
	KidStage Play: A Plate of Cookies 두 친구, 그들이 구운 쿠키와 그들의 티타임 파티에 대한 작은 연극,	모든 연령	전시 공간	주중
	KidStage Play: The Count Me In Circus 취학 전 아동을 위한 재미있는 수학개념을 만드는 짧은 공연	모든 연령	전시 공간	주중
	KidStage Play: It's All in the Cycle- 자연환경의 순환에 관한 공연	모든 연령	전시 공간	주중
	KidsJam 한 달에 한번 열리는 즐거운 가족 댄스파티 프로그램	모든 연령	전시 공간	주중
	주말			
	KidStage Play: What's In a Game? 신나는 게임으로 다른 학습스타일을 탐구하는 프로	모든 연령	전시 공간	주말

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

	그림			
	Live Performance: A Midsummer Night's Dream with Brown Box Theatre - 셰익스피어의 명작 한여름 밤의 꿈 공연	5. 학부모	박물관 외부	주말
	KidStage Play: Blue Plate Special - 식탁 앞에서의 매너와 행동에 대한 짧은 영상	모든 연령	전시 공간	주말
	주중/주말			
	Music and Movement- 음악을 따라 노래하고, 소리와 시각에 반응하며, 악기를 체험하며 소리를 만들어보는 프로그램	0-3	전시 공간	주말 주중, 주말
	KidStage Play: The Tale of the Three Little Pigs - 관객들의 도움으로 전래동화에 대한 코미디가 살아 움직이는 프로그램	모든 연령	전시 공간	주중/ 주말
	주중			
	Fishing 101- 여름에 가장 인기 있는 프로그램에서 항구에서 개최되는 낚시 수업 프로그램.	모든 연령	야외	주중
	KidStage Play: The Count Me In Circus- 취학 전 아동을 위한 재미있는 수학개념을 만드는 짧은 공연	모든 연령	전시 공간	주중
	KidStage Play: It's All in the Cycle- 자연 환경의 순환에 관한 공연	모든 연령	전시 공간	주중
	PlaySpace: Messy Sensory Activity Sand Play - 모래와, 물, 페인트, 점토 등 다양한 재료를 체험하는 프로그램	0-3	전시 공간	주중
Science, Technology, Engineering & Math	PlaySpace: Messy Sensory Activity Water Play- 물과 다양한 도구로 유아의 호기심과 탐구를 자극하는 체험	0-3	전시 공간	주중
	PlaySpace: Messy Sensory Activity Bubbles- 비눗방울을 통해 유아의 호기심을 자극하고 비눗방울을 만져보고 탐구하는 체험	0-3	전시 공간	주말
	주중/주말			
	Science Explorations: Exploring Trees- 나무에 대한 관찰, 앞마당에서 나뭇잎을 탁본하고 나이테를 계산하여 연령대를 추정. 관찰, 비교 설명하는 수학 과학능력 향상 프로그램	3-5, 5세 이상	전시 공간	주중 주말
	PlaySpace: Messy Sensory Activity Stamping- 스탬프를 활용한 유아활동체험.	0-3	전시 공간	주중/ 주말
	Science Explorations: BONES- 동물의 뼈와 인간의 뼈를 비교 관찰. 계산, 관찰, 설명, 비교 등의 과학 수학적 능력을 향상 시키는 프로그램	3-5	전시 공간	주중/ 주말
	주중			
Visual Arts	Messy Monday in PlaySpace- Outdoor Edition PlaySpace에서 월요일에 개최되는 크림, 물, 페인트 점토를 활용한 감각체험활동	0-3	전시 공간	주중
	Messy Monday in the Art Studio: BIG Sidewalk	모든 연령	야외	주중

	Chalk Paintings 월요일에 개최되는 분필을 활용한 체험프로그램			
	Magical, Musical Tales- 오페라 마술피리를 소재로 어린이들이 의상을 착용하고 캐릭터를 재생하여 소개하는 프로그램. 오페라 지원 교육프로그램.	5세 이상	전시 공간	주중
	PlaySpace: Messy Sensory Activity Water Color- 물과 물감을 활용한 체험활동	0-3	전시 공간	주중
	PlaySpace: Messy Sensory Activity Sticky Collage- 접착용 종이를 활용한 콜라주 체험활동	0-3	전시 공간	주중
주중/주말				
	PlaySpace: Messy Sensory Activity Stamping- 스탬프를 활용한 유아활동체험.	0-3	전시 공간	주중, 주말
	Art Studio: Birthdays- 보스턴 어린이 박물관의 100주년 기념 생일과 아트 스튜디오의 큰 종이 케이크 장식	모든 연령	전시 공간	주중주말
Special Events	Magical, Musical Tales- 오페라 마술피리를 소재로 어린이들이 의상을 착용하고 캐릭터를 재생하여 소개하는 프로그램. 오페라 지원 교육프로그램.	3-5, 5와 최대	전시 공간	주중

[표 6-21] 보스턴어린이박물관 전문교육 프로그램

구분	내용	대상	전시 연계	시기
Learning Together Museum Staff Training Curriculum	어린이와 가족이 참여하는 학습 방법에 대한 직원 교육 프로그램. 아동발달, 가족, 학습, 박물관 등에 관한 내용 교육 프로그램 제공	모든 연령층	전시 공간	주중/주말
Exhibit Kits	인기 있는 전시 키트 프로그램을 판매. 키트, 그래픽, 프로그램 유인물 및 홍보물, 홍보자료 포함.			
Traveling Exhibit Rentals	이동식 전시프로그램을 다른 단체, 기관에 대여.			
Design & Production Services	보스턴 어린이 박물관의 설치, 설계, 생산 및 아이디어를 개발하여 타박물관에 솔루션을 제공.			
Museum Consulting	미국과 전 세계의 박물관을 대상으로 컨설팅 서비스 제공.			

[그림 6-11] 보스턴 어린이 박물관 교육 프로그램 활동사진

사진

# VI. 영상 및 교육 프로그램 연구



<사진출처 : 보스턴 어린이 박물관(Boston Children's Museum) 홈페이지>

## 2.2.3. 미국 어린이 창의성 박물관(Children's Creativity Museum)

### ■ 개요

- 위치 : 샌프란시스코 예르바부에나 공원 내
- 면적 :
- 목적 : 아동과 청소년을 위한, 핸드온, 멀티미디어 아트 및 테크놀로지 경험을 위한 박물관
- 특징 :
  - 전시실 구성을 토대로 교육 프로그램을 구성하고 있으며, 전시실 자체가 연구실(Lab)개념으로 전시와 교육의 강력한 연계
  - 교육 프로그램을 전문가들과 함께 개발
  - 청소년 대상 프로그램(C.I.T.Y Teen Program)을 실시하여 고등학생 대상(14~17세) 직업체험, 커뮤니티 리더십, 멘토십 양성, 기능훈련 실시
  - Field Trips은 3-12세의 어린이를 대상으로 대부분 전시실에서 진행되는 집중코스
  - 틀에서 벗어난 자유로운 프로그램으로 어린이 창의력 향상에 기여
  - 인턴쉽과 Fellowship제도 등을 통해 박물관 전문가 또는 대학 졸업자 대학원생들에게 현장의 경험을 제공

### ■ 프로그램

[표 6-22] 미국 어린이 창의성 박물관 학교 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
Early Childhood Education Programs	EARLY BIRDLES WORKSHOP - 신체활동과, 음악, 스토리텔링과 창작활동을 통한 체험식 놀이교육	아동 (5세미만)	전시 공간	주중
	"Color Me"-	5세 이하,	전시	주말,

	음악 및 춤과 함께 진행되는 색채수업으로 감각을 활용하는 프로그램.		공간	
	Early Childhood DIY- 다양한 재료를 실험하고 테마에 맞추어 자신의 작품을 제작하는 프로그램	5세 미만	전시 공간	주중, 주말
Workshop s	주중			
	SOUND DESIGN FOR ANIMATION- 영화와 사운드트랙을 제작해보는 프로그램.	8세 이상	전시 공간	주중
	주말			
	INNOVATOR: TndrBOX- 아이들을 위한 쉽고 매력적인 과학실험 프로그램	4세 이상 어린이 가족	전시 공간	주말
	WORKSHOP: STORY WALL- 이야기와 함께 벽화를 그려보는 공동협업 프로그램	6세 이상	전시 공간	주말
	ARTS KOOL: MIXED MEDIA PLAY- 다양한 매체를 혼합하여 창의성을 표현하는 프로그램	6세 이상	전시 공간	주말
	WUB WUB MUSIC WORKSHOPS- 리듬, 음향 등으로 사운드 효과를 디자인하고, 기술을 학습하는 창의성 프로그램	7세 이상	전시 공간	주말
	INNOVATOR: ROOMINATE- 재미와 창의력, 엔지니어링, 스토리텔링이 결합된 프로그램	6-12	전시 공간	주말
ARTS KOOL: H2O COLOR PLAY- 다양한 기법을 사용하여 수채화로 창의성을 표현하는 프로그램	6세 이상	전시 공간	주말	
Field Trips (단체)	Classic Field Trip. - 클레이 애니메이션, 뮤직 비디오, 게임디자인, 혁신 연구소 등의 스튜디오에서 진행되는 전시연계 프로그램	3-12학년	전시 공간	주중
	Creative Combo 애니메이션, 음악, 디자인 스튜디오에서 토론, 브레인스토밍, 협동 등의 방식으로 진행되는 전시연계 프로그램	3-12학년	전시 공간	주중
	Clay Animation: Deluxe 클레이 애니메이션, 디자인스튜디오, 혁신 연구소 등에서 진행되는 스탑-동작(Stop-motion), 애니메이션 교육 프로그램	3-12학년	전시 공간	주중
	Junior Field Trips- 초등학교 저학년 대상 프로그램.  JUNIOR INNOVATOR (Innovation Lab) - 신비의 상자를 이용하여 브레인스토밍, 프로토타이핑 기법을 통한 창의적 문제해결 프로그램.  CREATIVE STATIONS (Imagination Lab) - 견학, 열린 공동 스토리텔링, 창의적 활동, 라이브 음악을 통한 창의성 프로그램	저학년 대상 프로그램	전시 공간	주중
	BLOB ANIMATION-			

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

	클레이를 사용하여 3D 애니메이션의 원리를 탐구하는 프로그램  CLAY PLAY- 찰흙놀이와 이야기구성을 통한 전시연계 프로그램  MUSIC MAKERS- 음악을 통한 다양한 창의적 활동 프로그램. 디지털 음악을 만들어보고, 뮤직비디오를 촬영.			
C.I.T.Y. Teen Program	박물관 관람자 봉사 프로그램으로 대학 1,2학년의 진급을 위한 기회와 함께 고등학생을 위한 고용의 기회를 위해 설계	14~17세		
Innovators Program	창의력 향상을 위해 어린이와 가족, 발명가, 디자이너, 예술가, 제작자를 연결하는 프로그램.	대학생 대학원생		
Creativity Fellowship	박물관 세계에 입문하는 대학졸업생 및 대학원 학생을 위한 독특한 인턴십 프로그램. 프로그램과 새로운 혁신 콘셉트를 위한 전시부서, 프로그래밍 부서에서 일하게 된다.	대학생 대학원생		
Education Intern	박물관 교육 전문가를 위한 교육 체험 프로그램.	박물관 교육자 희망자		

[그림 6-12] 미국 어린이 창의성 박물관 교육 프로그램 활동사진

### 사진



<사진출처 : 미국 어린이 창의성 박물관(Children's Creativity Museum)홈페이지>

#### 2.2.4. 퀴즈 상가 오사카(Kids Plaza Osaka)

##### ■ 개요

- 위치 : 2-1-7 Ogimachi, Osaka, Japan
- 면적 : 건축면적 178,225.13m<sup>2</sup> 실면적 5,569m<sup>2</sup>
- 목적 : 놀면서 공부하는 어린이를 위한 박물관



• 특징 :

- 다양한 워크숍 개최, 교과와 관련된 다양한 프로그램 전개
- 전시와 워크숍을 결합시킨 Learn by doing이 콘셉트. 방학 기간 중에는 어린이들의 스케줄에 맞춰 특별 프로그램을 실시
- 다양한 기획전, 기획프로그램 실시, 성인대상 프로그램이나 가족 친화적 프로그램 실시
- 방학기간에는 어린이들의 스케줄에 맞추어 특별 프로그램과 개관시간을 연장하여 더 많은 어린이들이 방문할 수 있도록 함
- 기존의 주입식 교육에서 벗어나 발견, 창작, 표현, 교류 등의 활성화 된 체험활동을 통해 다양한 외부 세계, 사람이나 물건, 정보와의 밀접한 관계를 형성할 수 있는 기회를 제공

■ 프로그램

[표 6-23] 키즈플라자 오사카 교육 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
과학 자연	움직이는 그림 대모집- 5층 과학코너에서 움직이는 그림을 그려보는 프로그램	누구나	전시 공간	주중 주말
와글와글 스튜디오	주중·주말			
	사운드 엔지니어- 파도소리, 개구리소리 등 음향 기구를 사용하여 그림에 맞게 효과를 주는 교육 프로그램	누구나	전시 공간	주중 주말
	성우놀이- 애니메이션에서 성우가 되어보는 더빙을 해보는 프로그램	소학교 이상	전시 공간	주중 주말
	뉴스방송체험- 가상 스튜디오에서 캐스터, 리포터, 엔지니어가 되어 뉴스프로그램을 만들어보는 프로그램	누구나	전시 공간	주중 주말
파티 키친	주중			
	음식을 만들자!-야채와 과일- 게임과 모형을 통해 야채에 대해 학습하는 프로그램	누구나	전시 공간	주중
	주말			
	부글부글 젤리 만들기- 과일로 식감을 체험하고 젤리를 만들어 식품의 변화를 체험하는 프로그램	4세~소학교	전시 공간	주말
	가을의 색깔채소 달맞이 당고- 고구마, 호박, 콩을 활용하여 3색 달맞이 당고를 만들어보는 프로그램	4세~소학교	전시 공간	주말
컴퓨터 공방	주중			
	<건강>에서 <전기>를 만들자- 자가발전으로 전기를 만들어보고 빛을 체험하는 프로그램 4세 이상	4세 이상 취학 전 아동은 보호자동반	전시 공간	주중

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

	여름축제! 움직이는 빛의 오브제<미니 네부타> - 자유롭게 그린 그림이나 무늬로 미니 네부타를 컴퓨터를 사용하여 제작해보는 프로그램 4세 이상	4세 이상 취학 전 아동은 보호자동반	전시 공간	주중 주말
창작공방	목수의 도구로 도전하자- 목재와 목수의 도구로 공작과 소리체험을 해보는 프로그램	누구나	전시 공간	주말 주중
	아뜰리에코스-멋진 문양을 만들어 보자!- 색연필과 다양한 재료를 이용해서 문양 탁본을 떠 보고 문양을 만들어보는 프로그램. 누구나	누구나	전시 공간	주말 주중
다문화 광장	주중/주말			
	<세계의 집>을 순회하는 여행 시리즈 -초가집 작은 초가집- 밀짚으로 만든 집에 대해 학습하고 체험해봄으로서 세계의 다양한 주거환경에 대해 학습.	누구나	전시 공간	주중주 말
키즈 스트리트 라이브러리	주중			
	생활을 즐기자-평평한 광장~모두가 놀이 시간- 폭신한 천을 사용하여 만들면서 즐기는 프로그램 취학 전 아동 그 보호자	취학 전 어린이와 보호자	교육공 간(어린 이놀이 방)	주중
	주말			
	<도깨비>그림책 특집- 도깨비 그림책 관람	누구나	전시 공간	주말 방학
<잘 먹겠습니다>그림책 특집- 맛있는 음식과 식습관에 관한 그림책 관람	누구나	도서관	주중 주말	
사전모집 프로그램	주중			
	어른이 어린이로 돌아가는 시간-소리놀이<드럼서 클> - 어른이 어린아이가 된 것처럼 드럼을 배워보 며 소리를 즐기는 프로그램	성인	교육 공간	주중
	SW 특별 프로그램-좋아좋아 완전 좋아. - 어린이들은 그림을 그리고 할아버지 할머니들은 손 자를 사랑하는 마음으로 글을 쓰거나 시를 지어 책 을 만들어 보는 프로그램	4세 이상 ~소학교와 어린이의 조부모	교육 공간	주중
	주말			
	로봇 정기 강좌 어린이 로봇 챌린지 프로젝트-기본 과정- 로봇을 좋아하는 아이들이 로봇조립과 프로그래밍 에 도전해보는 프로그램	소학 4년생~중학 생	전시 공간	주말
	짚의 모양- 밀짚으로 모빌 만들기	소학생이상 어린이와 보호자	교육 공간	주말
	짚으로 텐트를 만들자- 밀짚으로 움집을 만들고 그 안에서 뒹굴뒹굴 해보 기	소학생이상 어린이와 보호자	교육 공간	주말
국한가지 나물가지 맛있게 먹자(일본의 식사) - 계절음식으로 가을에 어울리는 일본식 식사 만들기 프로그램	3세~5세 어린이	전시 공간	주말	

[그림 6-13] 키즈플라자 오사카 교육 프로그램 활동사진

사진



<사진출처 : 키즈 플라자 오사카(Kids Plaza Osaka)홈페이지>

### 2.2.5. 인디애나폴리스 어린이 박물관(The Children's Museum of Indianapolis)

■ 개요

- 위치 : 3000 N. Meridian St., Indianapolis, IN 46208-4716
- 면적 : 면적 33,072m<sup>2</sup>
- 목적 : 예술, 과학, 인문학을 통해 특별한 학습경험을 제공하여 어린이와 가족의 삶을 변화시킴
- 특징 :
  - 자연과학, 물리학 등의 내용을 체험(Hands-on)을 통한 전시물을 통하여 탐구해 나갈 수 있음
  - 인근 위치한 공룡화석 발굴지역, 링컨 생가, 농장등과 연계한 지역연계 체험 프로그램이 활성화
  - Professional Development, Teacher Club 등 에듀케이터나 교 육 자를 위한 워크숍을 운영, 네트워크 구축 등 학습자가 아닌 교육자 양성기관으로서의 역할도 담당함

■ 프로그램

# VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

[표 6-24] 인디애나폴리스 어린이 박물관 교육 프로그램

구분	내용	대상	교육 장소	시기
Professional Development	워크숍과 교육을 통해 에듀케이터를 육성하고, 네트워킹을 구축, 워크숍에 참여한 교사들도 박물관에서 여러 가지 정보를 조회할 수 있음.	박물관 종사자 및 전문가, 교사		
Teacher Club	현직교사를 위한 클럽, 교사를 위한 전자 우편 뉴스레터 제공, 교육자를 위한 행사에 초청의 기회 제공, 1년에 한번 무료현장방문 기회제공	현직교사		
현장학습	학교 단체 방문 프로그램-학급당 단체입장시 점심식사를 예약할 수 있다.	학교 단체관람객	전시 공간	주중
	평일 방과 후 학습을 위한 단체 교육 프로그램.			
	UP CLOSE: FALL CREEK WATERSHED- 분수모형의 실험을 통해 물의 이동과 순환에 대해 알아보는 프로그램.	2-4학년	전시 공간	주중
	ALL ABOARD!- 거대 엔진을 만져보고 이야기를 나누어보며 기차에 대한 흥미를 학습하는 프로그램.	유치원-2학년	전시 공간	
	RUBY'S STORY: A THEATRICAL EXPERIENCE BRINGING HER STORY TO LIFE- 루비의 이야기를 듣고 무슨 일이 일어났는지 상상하고 이야기 해보는 프로그램.	3-8학년	전시 공간	주중
	RYAN'S STORY: A THEATRICAL EXPERIENCE BRINGING HIS STORY TO LIFE- 에이즈에 관한 라이언의 이야기를 소재로 하여 연극을 이야기를 공유해보는 프로그램.	6-8학년	전시 공간	주중
After-School Programs	TREASURES OF THE TOMB- 누구의 무덤인지 무덤을 탐험하고 단서를 찾아보며 학습하는 프로그램.	유치원-2학년	전시 공간	주중
	FOSTERING AWARENESS- 인종차별을 반대하는 기관에 기증할 열쇠고리 만들어보기	3-5학년	전시 공간	주중
	MASTODON- 박물관의 터치 프로그램을 통해 MASTODON에 대하여 학습.	유치원-5학년	전시 공간	주중
	ANNE'S STORY: A THEATRICAL EXPERIENCE BRINGING HER STORY TO LIFE- 글을 써서 생각을 공유하는 것의 중요함을 앤의 이야기를 통해 경험해본다.	6-8학년	전시 공간	주중
	CHANGING COLOR- 햇빛에도 바래지 않는 새로운 기술 등에 대하여 학습.	4-8학년	전시 공간	주중
	FROM PLANTS TO PANTS- 우리의 옷을 개선하기 위하여 과학자들이 사용하는 나노테크놀로지에 대한 학습.	3-8학년	전시 공간	주중

	COSMIC CANOPY PLANETARIUM SHOW- 별자리와 천체관측에 관한 체험.	3-8학년	전시 공간	주중
	UP CLOSE: SIMPLE MACHINES- 간단한 기계의 원리를 탐구하는 프로그램.	2-3학년	전시 공간	주중
Homeschool	가족단위 방문객을 위한 교육 프로그램			
	CHALLENGES IN ARCHAEOLOGY- 고고학에의 도전-상설전시와 연계하여 과거에 대한 실마리를 수집. 도구를 사용하여 고고학자처럼 생각하고 고고학 연구실에도 참여해보는 프로그램.	8세 이상 (보호자)	전시 공간	주중
	FANTASTIC FROGS환상적인 개구리- 소리, 색깔과 함께 하는 방에서 개구리를 찾아보면서 양서류에 대해 학습해보는 프로그램	3세 이상(보호자)	전시 공간	주중
	TREASURES OF ANCIENT EGYPT- 고대 이집트의 보물, 고대 이집트에서 미라의 비밀을 풀어보는 게임	3세 이상(보호자)	전시 공간	주중
	HOLIDAY THEATER FUN재미있는 주말 극장-연극에 참여해보는 프로그램	3세 이상(보호자)	전시 공간	주중
	TREASURES OF ANCIENT CHINA- 고대 중국의 보물-진시황릉의 테라코타 군사와 함께하는 고대 중국이야기	3세 이상(보호자)	전시 공간	주중
	School Outreach	박물관 교육을 필요로 하는 학교나 기관으로 파견하는 프로그램.		
	Fit Minds, Healthy Bodies			
	Flight Adventures			
	National Geographic Treasures of the Earth			
	Puzzling Dinos			
	Take Me There Egypt			
	Wonderful World of Water			

[그림 6-14] 인디애나폴리스 교육 프로그램 활동사진

사진



<사진출처 : 인디애나폴리스 어린이 박물관(The Children's Museum of Indianapolis)홈페이지 >

2.2.6. 스코틀랜드 어업 박물관 (Scottish Fisheries Museum)

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

### ■ 개요

- 위치 : St Ayles, Harbourhead, Anstruther, Fife KY10 3AB
- 면적 : 면적 33,072m<sup>2</sup>
- 목적 : 스코틀랜드의 상업 어업산업 발전에 관한 정보와 스코틀랜드 수산업과 관련한 문화, 지리와 사회구조에 관하여 전시하고 홍보함.
- 특징 :
  - 어업과 스코틀랜드의 산업과 문화 역사를 함께 다룸
  - 주로 소장품이나, 그림으로 구성되고, 스코틀랜드 어업의 역사와 함께 한 어선과 함정을 전시
  - lending collection으로 학교, 사회단체 등의 순회전시에 박물관 컬렉션을 대여하고 있음. 교육 프로그램은 학교, 사회단체, 어린이와 가족, 성인과 전문가 대상 프로그램으로 나뉘고, 봉사활동과 특별 프로젝트를 통해 박물관의 사업에 참여할 수 있음. 교육대상자에 맞는 박물관 체험 관련 톨킷을 제공

### ■ 프로그램

[표 6-25] 스코틀랜드 어업박물관 교육 관련 프로그램

구분	내용	대상	교육 시기
학교	Early Year- 인터랙티브 체험 후 워크숍 활동을 선택하여 진행  ○ 워크숍 HANDLING BOX FUN 교사와 그룹리더들을 위한 활동시트와 함께 선택된 박물관 오브젝트를 'WWII', '농부의 오두막' 과 '어부 아가씨'를 주제로 조사함. 'CATCH OF THE DAY' ART AND CRAFT WORKSHOP- 물고기를 꾸미고 그물 벽화를 제작 BADGEMAKING- 박물관 전시품을 바탕으로 뱃지 만들기	취학전 유아	
	○ 협력기관과 연계 • COME ON BOARD OUR FLAGSHIP 'REAPER'! 지식승무원에 합류하여 역사적인 청어낚시투어를 하는 프로그램 • SEA CREATURE HUNT- 파이프의 해안보도를 방문하여 우리지역의 유명한 해안교외공원을 비롯한 환경을 체험. • SAFETY AT SEA 바다 안전구조대를 방문하여 인명 구조 및 구조, 장비, 의		야외 지역

	류, 항해에 관하여 체험		
	Primary School- 인터랙티브 체험 후 워크숍 활동을 선택하여 진행		
	<p>○ 워크숍</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• HANDLING BOX FUN</li> </ul> <p>교사와 그룹리더들을 위한 활동시트와 함께 선택된 박물관 오브젝트를 'WWII', '농부의 오두막' 과 '어부 아가씨'를 주제로 조사함.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ART AND DISCOVERY WORKSHOP</li> </ul> <p>더 많은 박물관 컬렉션을 탐색하기 위해 대여 컬렉션에서 박물관 개체를 탐색에술카트를 사용하는 프로그램</p> <p>○ 협력기관과 연계</p> <p>COME ON BOARD OUR FLAGSHIP 'REAPER'!</p> <p>지식승무원에 합류하여 역사적인 청어낚시투어를 하는 프로그램</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ROCKPOOL GUDDLE!</li> </ul> <p>파이프의 해안보도를 방문하여 우리지역의 유명한 해안교외공원을 비롯한 환경을 체험.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SAFETY AT SEA</li> </ul> <p>바다 안전구조대를 방문하여 인명 구조 및 구조, 장비, 의류, 항해에 관하여 체험</p>	Primary School 학생 대상 (초등)	야외 지역
	Secondary School 인터랙티브 체험 후 워크숍 활동을 선택하여 진행		
	<p>○ 워크숍</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• MUSEUM HANDLING BOXES</li> </ul> <p>교사와 그룹리더들을 위한 활동시트와 함께 선택된 박물관 오브젝트를 'WWII', '농부의 오두막' 과 '어부 아가씨'를 주제로 조사함.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• DRAWING FROM THE PAST</li> </ul> <p>좋아하는 박물관 전시품을 상세하게 관찰하고 그리기</p> <p>○ 협력기관과 연계</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SAFETY AT SEA</li> </ul> <p>바다 안전구조대를 방문하여 인명 구조 및 구조, 장비, 의류, 항해에 관하여 체험</p>	Secondary School 학생 대상 (중학생)	야외 지역
	Continual Professional Development for teachers 교사와 교육전문가를 위한 전문적 자료 개발	교사 전문가	
	Curriculum for Excellence 박물관과 갤러리와 연계한 교과 연계과정으로, 개인의 과거와 현재, 역사 유산, 문화에 관한 다양한 탐구 프로그램.	Secondary School 학생 대상 (중학생)	
Children and Families	가족단위 관람객을 위한 박물관 프로그램. 가족 활동, 산책로 등을 제공.	어린이 가족	야외 지역
Community groups	단체와 지역사회 학습을 위하여 자기주도 활동을 이끄는 재미있고 다양한 범위의 프로그램 제공. 어업과 과학, 사회 역사, 경제, 기술 예술과 디자인, 공예,	최대 16세까지 대상	

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

	지리와 언어에 관하여 다양하게 접근한 프로그램.		
파견학습	특정 테마를 기반으로 특수 프로젝트를 개발하기 위해 학교와 단체와 협력하는 프로젝트 1년에 한번 스코틀랜드의 다른 지역의 항구를 방문		야외 지역
특별 프로그램	학교 및 단체와 협력하여 특정 테마를 기반으로 특수 프로젝트를 개발		

[그림 6-15] 스코틀랜드 어업박물관 교육 프로그램 활동사진

### 사진



<사진출처 : 스코틀랜드 어업 박물관 (Scottish Fisheries Museum)>

### 2.3. 시사점 도출

- 위 국내외 어린이 전문 박물관의 사례 조사를 통해 다음 6가지 시사점을 발견함.

1 전시공간과 교육 프로그램의 연계

2 다양한 분야의 체험식 교육 프로그램

3 학교, 지역사회와의 네트워크 구성과 연계

4 사회변화에 개방적으로 대처

5 박물관 전문 인력양성 및 네트워크로서의 역할

6 지속적인 박물관 발전을 위한 박물관 자체 콘텐츠 개발



■ 전시와 교육 프로그램의 연계

- 전시와 교육을 연계한 프로그램을 제공하여 전시관에서 교육프로그램을 진행하는 경향을 보이며, 보다 심층적인 내용을 교육은 마련된 교육공간에서 진행
  - 미국 어린이 창의성 박물관 (Children's Creativity Museum)은 전시실 구성을 토대로 교육프로그램을 구성하고 있으며, 전시실 자체가 연구실 (Lab)로 사용되어 전시와 교육이 강하게 결합되어 있음
  - 일본 키즈 플라자 오사카에서도 전시와 워크숍을 결합시킨 ‘Learn by doing’ 콘셉트의 교육프로그램을 실시하고 있으며, 경기도 어린이 박물관, 국립 어린이 민속박물관에서도 특별전과 연계한 교육프로그램을 선보임

■ 문화, 예술, 과학 등 다양한 분야에서 체험식 프로그램 제공.

- 많은 박물관 프로그램이 다양한 주제를 다루면서 통합교과적인 관점과 사고 방식을 길러줄 수 있는 체험형 프로그램이 위주
  - 브루클린 어린이 박물관, 보스턴 어린이 박물관에서는 문화, 예술, 과학 등 각 분야별로 주제와 관련된 다양한 교육 프로그램을 제공하고, 주입형 보다는 체험형 프로그램을 제공하고 있음
  - 각 교육 프로그램이 단일 분야에 머무르는 것이 아니라 다양한 분야에 걸쳐서 학습하고 체험할 수 있도록 함으로서 사물을 바라보는 다각적인 시야와 폭넓은 사고방식을 길러 줄 수 있도록 함
  - 대부분 어린이 대상 프로그램들은 어린이들의 학습에 흥미를 느끼면서 창의성을 키울 있도록 놀이와 학습이 결합된 다양한 체험 프로그램 위주로 구성됨

■ 학교, 지역사회와의 네트워크 조성과의 연계

- 교육 프로그램을 통해 학교 교육과 박물관 교육이 연계하여 상호보완을 통하여 교육적 시너지 효과를 발생하도록 함
  - 국립중앙박물관 어린이 박물관, 국립 어린이 민속박물관에서는 학교 교과와 연계된 다양한 프로그램을 개설하고 있으며, 인천 어린이 박물관, 국립 어린이 민속박물관 등에서는 ‘창의적 체험학교’의 일환으로 학생 단체 교육프로그램을 진행, ‘찾아가는 창의체험학교’를 통해 학교나 타 지역사회로 박물관의 교육 프로그램을 파견하기도 함
  - 브루클린 어린이 박물관, 보스턴 어린이 박물관은 현장학습, 방과 후 프로그램, 홈스쿨 프로그램 등의 학교 교육시간을 반영한 프로그램을 운영하고 있으며, 캠프 프로그램 등의 박물관 이용에 대한 수요가 높은 방학 특별

프로그램을 제공함

- 다양한 프로그램을 통하여 학교 및 지역교육기관과 박물관과의 교류 활성화에 기여함
  - 국립 어린이 민속 박물관의 ‘다문화 꾸러미’ 브루클린 어린이 박물관의 ‘Portable collection’, ‘Museum on the Go’, 보스턴 어린이 박물관의 ‘Traveling Exhibit’, 인디애나폴리스 어린이 박물관의 ‘School Outreach’ 등은 박물관 교육 프로그램을 타 기관, 학교, 지역사회 단체 등의 외부에 대여하거나 파견하는 이동식 교육 프로그램으로, 이를 통해 박물관이 지역의 타 단체 기관들과 교류하며, 지역 문화예술교육 기관으로 자리매김해 나가는 것을 알 수 있음
- 박물관 교육이 박물관 내에서만 그치는 것이 아니라 일상으로까지 연장될 수 있도록 인터넷과 홍보물을 통한 프로그램 마련
  - 브루클린 어린이 박물관에서는 ‘Playnet’을 통해 박물관, 학교, 집, 일상에서 학습과 놀이의 기능 향상을 위한 프로젝트와 부모, 교사, 직원 등에 대한 워크숍 프로그램을 제공하고, ‘Home Activity’를 통해 가정에서 학습이 가능한 인터넷 프로그램을 제공함으로써 박물관 교육이 박물관 관내에서의 교육으로만 그치는 것이 아니라 가정과 학교에서의 학습으로까지 연결될 수 있도록 함
- 박물관 교육을 연관된 지역사회 공간까지 확대함으로써 교육적 효과도 높이고, 지역사회에도 긍정적인 효과를 기대할 수 있음
  - 체험 교육 효과의 증대를 위해 인접 문화유적 및 자연명소, 문화공간, 타 박물관 및 문화예술기관과 연계된 테마 프로그램을 실시하거나 테마벨트 및 테마구역을 조성하는 방안이 여러 곳에서 시행되고 있는데, 이는 지역 관광자원 활성화로 인한 지역 경제 활성화에도 영향을 미침
  - 인디애나폴리스 박물관에서는 인근의 링컨생가, 공룡화석발굴지역, 자연농장 등을 가족단위로 답사하는 연계 프로그램을 개발

### ■ 사회변화에 개방적으로 대처

- 문화적 격차를 이해하고 화합할 수 있는 사회적 분위기를 조성하기 위하여 박물관 교육에 있어서도 다문화 사회에 대한 프로그램 도입
  - 보스턴 어린이 박물관, 키즈 플라자 오사카 등에서 다문화 관련 교육프로그램을 운영하여 어린이들의 문화적 차이에 대한 이해를 돕고 있음
  - 우리나라 국립 민속 어린이 박물관, 경기도 어린이 박물관 등에서도 다문화 관련 전시 콘텐츠와 프로그램을 개설함으로써 다문화 시대로 접어들

한국의 현실상황을 박물관 교육 프로그램에 반영하여 다문화에 대한 편견을 없애고, 문화적 차이를 수용할 수 있는 미래 인재를 양성하고 있음

- 사회문제와 지역사회문제에 적극적인 인재를 양성하기 위하여 사회적 문제와 지역사회의 공간과 변화에도 관심을 갖는 박물관 프로그램 구성
  - 인디애나폴리스 어린이 박물관에서는 ‘FOSTERING AWARENESS’를 통해 인종차별이라는 주제를 다루고 있으며, 브루클린 어린이 박물관에서는 Educational Research & Special Projects를 통해 박물관, 학교, 레크레이션 시설, 공원, 영화관과 같은 청소년 문화 공간에 대한 전문적인 연구를 하고 있고, Next Stop: Brooklyn Dakar 프로그램을 통해서 이민계 흑인과 브루클린 어린이 박물관에 대한, 특히 이민인구에 의한 지역사회와 도시의 변화 등에 대해 연구함으로써 박물관이 유물 보존·교육 뿐 아니라 사회 문제에도 관심을 가지고 사회적 역할을 담당
  - 국립 민속 어린이 박물관에서는 장애어린이 또는 소외계층 대상 교육 프로그램을 실시하는 등 많은 박물관에서 장애인 대상 교육 프로그램을 실시하여 장애인 및 소외계층의 문화향유와 문화복지에 힘쓰고 있음

#### ■ 박물관 전문 인력양성과 네트워크로서의 역할

- 어린이 박물관이 어린이와 학부모만을 대상으로 하는 것이 아니라 박물관 전문가, 박물관 교육인력, 박물관 전문가 입문자 등의 재교육 기관으로서의 역할과 네트워크의 중심으로서의 역할을 하고 있음
  - 미국 어린이 창의성 박물관은 C.I.T.Y Teen Program을 통해 고등학생을 대상으로 하여 직업체험을, Fellowship제도를 통해 박물관 전문가, 대학졸업자, 대학원들에게 박물관 현장의 경험을 쌓을 수 있는 기회를 제공
  - 인디애나폴리스 어린이 박물관에서는 Professional Development를 통해 에듀케이터를 육성하고 박물관 종사자 및 교사의 재교육을 실시하며, Teacher Club과 커뮤니티를 통하여 현직교사 및 박물관 관련자의 네트워크 역할을 함

#### ■ 지속적인 박물관 발전을 위한 박물관 자체 콘텐츠 개발

- 박물관이 지속적으로 발전하고 관람객의 재방문율을 높이기 위해서는 지속적인 콘텐츠 업데이트가 관건임
  - 박물관 자체적으로 개발된 콘텐츠 및 프로그램을 타기관이나 외부로 대여·판매함으로써 박물관 교육환경 개선에 있어서 선구적인 역할을 할 수 있고, 이로 인한 부가가치 창출도 가능함
  - 보스턴 어린이 박물관은 전시 키트 프로그램을 판매, 이동식 프로그램을 다른 단체에 대여, 박물관의 자체의 설계·생산 솔루션과 아이디어·컨설팅 서비스를 타박물관에 제공함으로써 수익을 창출함

# VI. 영상 및 교육 프로그램 연구



[그림 6-16] 사례조사를 통해 도출된 시사점 분석표

### 3. 교육 프로그램 계획

#### 3.1. 교육 프로그램 유형

##### 3.1.1. 대상

- 주 타겟 관람객은 유아, 초등학생, 학부모, 가족, 교사 등으로 구분할 수 있음
- 특히 문화예술교육은 문화예술을 소비하는 관객개발이라는 측면에서 매우 중요한 요소임으로 어린이들을 박물관 교육은 박물관의 충성고객을 만드는 가장 효과적인 방법임
- 장애인 및 소외계층을 위한 문화적 복지 확대 고려

- 유아

유 아	
연령	- 만3~5세 유아, 미취학 아동
예상 교육패턴	- 부모를 동반한 교육, 부모와 함께 하는 교육 - 인솔교사를 동반한 유치원이나 어린이집 등 단체방문
고려해야할 사항	- 문자를 통한 교육보다는 감각을 활용하여 사물을 체험하는 방식으로 진행 놀이가 곧 학습

- 초등학생

초등 저학년		
연령	- 만 7세~9세 취학아동	
예상 교육패턴	주중	- 학급, 학교 단체방문 위주
	주말, 방학	- 부모, 가족동반 방문 위주 - 사회시설 단체 방문
고려해야할 사항	- 감각을 활용한 체험놀이를 위주로 하면서 학교와의 교과 연계성 고려 - 전시나 콘텐츠에 대한 배경지식을 위한 교육이나 안내 필요 - 이 시기의 문화 예술적 체험은 성인이 되었을 때 교육이 문화 예술향유에 대한 접근을 쉽게 함	

- 교사

교 사
-----

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

예상 교육패턴	- 학생단체 인솔자 - 교사 연수프로그램 참여자
고려해야할 사항	- 학생 인솔과 교육에 관한 정보제공 - 교과 내용과 관련한 교육 자료와 박물관 전시 또는 교육 프로그램 활용 지침서 제공 - 박물관 내에서 뿐 만 아니라 학교 수업교육에서 사용할 수 있는 교육 지침서를 제공하여 학교 교육과 박물관 교육이 연계될 수 있게 하는 배려 필요

### • 가족

가족					
예상 교육패턴	<table border="1"> <tr> <td>보호자로서 동반</td> <td>- 자녀 교육을 목적으로 - 주중, 또는 주말 교육에 참여, 주말 방문 빈도가 많을 것으로 예상</td> </tr> <tr> <td>가족전체</td> <td>- 관광 또는 여행 목적으로 하며 - 야외 활동 및 1박2일 프로그램도 참여 - 자녀교육이나 가족의 화합을 위해 주말이나 휴일, 방학 중 방문이 많음</td> </tr> </table>	보호자로서 동반	- 자녀 교육을 목적으로 - 주중, 또는 주말 교육에 참여, 주말 방문 빈도가 많을 것으로 예상	가족전체	- 관광 또는 여행 목적으로 하며 - 야외 활동 및 1박2일 프로그램도 참여 - 자녀교육이나 가족의 화합을 위해 주말이나 휴일, 방학 중 방문이 많음
보호자로서 동반	- 자녀 교육을 목적으로 - 주중, 또는 주말 교육에 참여, 주말 방문 빈도가 많을 것으로 예상				
가족전체	- 관광 또는 여행 목적으로 하며 - 야외 활동 및 1박2일 프로그램도 참여 - 자녀교육이나 가족의 화합을 위해 주말이나 휴일, 방학 중 방문이 많음				
고려해야할 사항	- 자녀교육도 중요하지만 다양한 세대의 가족의 요구를 함께 충족시킬 수 있는 체험 프로그램 구축				

### • 단체

단체	
연령	- 만3~5세 유아, 미취학 아동, 초등학교 학급 단체 방문, 사회 단체, 사설단체 방문
예상 교육패턴	- 부모를 동반한 교육 - 인솔교사를 동반한 유치원이나 어린이집 등 단체방문
고려해야할 사항	- 다른 관람객에게 방해가 되지 않도록 단체 교육을 위한 별도의 동선이나 안내, 주의가 필요 - 방문시 예약이나 공문발송 필수 - 방문 전 교사에게 사전교육을 하거나 박물관 전시나 교육에 관한 지침서 제공. 박물관 활동지 제공 - 학생들에게도 박물관 방문 전 사전교육이 가능

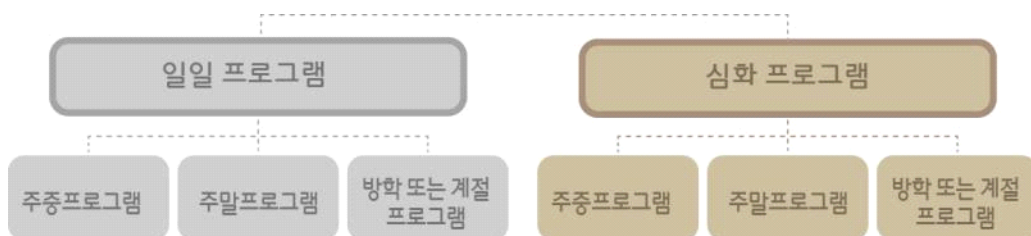
### • 장애인 및 소외계층

장애어린이 및 소외계층	
연령	- 장애를 가진 유아 및 아동 및 소외계층
예상 교육패턴	- 보호자 및 부모를 동반한 교육

	- 복지기관 및 사회시설 단체 방문
고려해야할 사항	- 인솔교사와 미리 충분한 협의를 함으로써 교육에 있어서 불편함이 없는 효율적인 교육이 될 수 있도록 준비 - 장애인을 대상으로 한 다양한 프로그램을 개발하고, 장애인 전담 특수 교육 강사 인력 확보, 장애 어린이 교육에 효율적인 교구의 개발 필요 시각 장애인을 위한 체험하고 만져볼 수 있는 교구 제작

### 3.1.2. 기간

- 교육 프로그램은 크게 하루 만에 끝나는 일일 프로그램과 심화 프로그램으로 나누어지고, 세부적으로 주중, 주말, 방학, 시즌 등으로 나누어짐
- 최근 창의적 체험학습과 같은 교육적 수요에 부응하고, 박물관이 지속적으로 방문할 수 있는 교육의 장이 되기 위해서는 교육 프로그램들이 일회성에 그치는 것이 아니라 단계별로 개발되거나 시리즈별로 개발되어야 함



[그림 6-17] 기간에 따른 농어업 교육 프로그램의 구분

### 3.1.3. 전시연계성

- 교육 프로그램은 전시와의 연계 여부에 따라 전시 연계프로그램과, 일반 프로그램으로 나눌 수 있음
- 전시연계 프로그램은 전시실 내의 전시물과 콘텐츠를 활용하여 관찰하고 체험함으로써 교육적인 효과가 큼
- 박물관 교육 프로그램을 살펴보면 교육 담당자와 아이디어의 부재로 박물관의 콘텐츠나 전시와 무관한 프로그램이 많았음
- 박물관의 특성을 살려 특별한 경험을 제공하고, 전시물을 활용하여 살아있는 박물관을 조성하기 위해서는 전시와 교육 프로그램의 연계가 필수적임

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구



[그림 6-18] 전시 연계성에 따른 교육 프로그램의 구분

### 3.1.4. 박물관 내·외부

- 박물관 관내에서 진행되는지 관외에서 진행되는지에 따라 관내 프로그램과 관외 프로그램으로 나뉘고 관내 프로그램은 실내인지 야외인지 유무에 따라 실내전시와 야외전시로 구분
- 주변의 박물관, 명소 등의 문화자원과 연계·협력함으로써 관외 체험 교육 프로그램을 개발하여 교육 프로그램의 다양화를 꾀하고, 교육이 이루어지는 공간을 외부로 확장시킬 수 있음
- 농촌, 어촌과 연계한 1박2일 캠프 체험 프로그램을 개발하여 가족단위 관람객의 수요를 충족



[그림 6-19] 박물관 내·외부 등 교육장소에 따른 교육 프로그램의 구분

### 3.1.5 학교 및 지역 타기관·단체와의 관련성

- 창의적 체험학교 실시로 학교 교육보다는 현장에서의 실제 체험교육이 더 중요시 되고 있는 실정
- 이로 인하여 박물관의 교육기능과 학교 연계성은 더욱 중요시될 것이고, 이러한 요구에 부응하기 위하여 종합적이고 체계적인 교육프로그램이 구축되



어야 함

- 학교와의 교류 뿐 아니라 사회교육기관으로서의 박물관의 역할과 입지에 입각한 활발한 교류를 위해서 학교 및 타문화예술기관에 파견할 수 있는 프로그램 구성



[그림 6-20] 학교 및 지역 타기관 · 단체와의 관계에 따른 교육 프로그램의 구분

### 3.2. 교육 프로그램의 체계

#### 3.2.1 교육 프로그램의 체계순서

1단계	분석(요구분석, 내용분석, 환경분석)
2단계	목표 설정
3단계	학습 구조 및 내용 설계
4단계	평가 체계 설계
5단계	세부 프로그램 개발
6단계	교육 프로그램 운영한 계획
7단계	교수-학습자료 개발 학습도구 개발
8단계	시운영, 수정보완
9단계	실행
10단계	평가
11단계	피드백, 수정 보완

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

- 1단계
  - 박물관의 설립취지와 프로젝트를 정의하고, 교육 프로그램의 필요성, 예상 학습자들의 특성과 요구, 학습능력에 대한 분석하고, 교육이 이루어질 대상자의 외부 환경과 사용가능한 자원(인력, 자원, 시설)을 분석
- 2단계
  - 박물관의 취지와 교육 프로그램의 비전에 부응하고 교육의 필요성에 합당한 교육 프로그램의 목표와 취지를 설립
- 3단계
  - 박물관의 특성과 교육 프로그램의 비전에 맞는 교육 주제와 콘텐츠를 선정하여 내용을 구성하고 주요 구성요소, 대상물, 도구를 선정
- 4단계
  - 개발된 교육 프로그램이 대상 학습자에게 적절하였는지 효과적인 방법으로 진행되었는지 교육의 효과를 평가하기 위한 평가문항을 개발, 측정기준을 설정
- 5단계
  - 교육목표와 주제에 맞는 세부 프로그램을 설정하여 구체화하고, 교육개발 시나리오 작성
- 6단계
  - 교육 프로그램을 효과적으로 운영할 수 있는 운영안과 일정계획
- 7단계
  - 교육내용에 맞는 교수법과 교육자료, 학습도구 개발
- 8단계
  - 파일럿 실행 평가를 통해 프로그램을 시뮬레이션 하고, 이 과정을 통해 발생한 문제점을 수정·보완
- 9단계
  - 전문 인력, 강사를 중심으로 하여 교육대상자를 대상으로 프로그램 운영
- 10단계
  - 실행한 프로그램에 대해 평가하고, 강사, 프로그램 참가자, 외부 평가인을

통해 평가를 실시하고, 미비한 점은 다시 피드백 하여 수정, 보완할 수 있도록 함. 박물관 이용자와 공청회 또는 간담회를 열어서 이용자들의 불만사항이나 개선요망사항을 직접 청취하여 반영할 필요 있음

### 3.3. 교육 프로그램의 콘텐츠와 사례제시

#### 3.3.1 교육 프로그램의 콘텐츠 제안

- 농어업과 연계, 교과연계, 교육장소 등의 사항을 고려하여 개발 가능한 교육 프로그램의 사례를 제안
- 정서 교육이나 학습 위주로 교육할 수 있는 ‘학습·체험 교육 프로그램’과 주로 활동·제작 위주로 교육할 수 있는 ‘활동·체험 교육 프로그램’ 두 가지로 나누어 제시하여 일일 프로그램이나 정기 프로그램, 전시연계 프로그램, 야외 교육 프로그램 등의 상황에 다양하게 적용할 수 있는 사례 제안

#### ■ 학습·체험 교육 프로그램 사례 제시

	학습명	학습주제	학습활동	연계 교과
1	별자리와 농부의 사계절 이야기	계절과 절기 농업에 대한 이해	별자리 학습과 구연동화, 계절 농업, 절기와 세시 풍속, 별자리 우산 만들기	국어, 과학, 미술 관내
2	농작물의 세계 여행, 너는 어디서 왔니?	외래 작물의 역사와 원산지 학습, 그 나라의 역사와 기후, 풍토 이해	외래 작물 학습, 세계지도를 통하여 원산지와 그 나라의 자연 환경, 문화 이해,	사회, 역사, 국어, 지리 다문화, 관내
3	그림 속 농부, 어부 이야기	명화 속의 농부, 농작물과 그림감상	명화, 민화 속에 있는 농부, 농작물에 대해 알아보고 그림에 대한 배경지식을 습득, 직접 농작물 정물화 그려보기	미술, 국어 관내
4	실학자가 들려주는 농사이야기	중농학파인 실학자에 대해 알아보고 그들의 농본정신에 대해 알아본다.	이익, 중농학파인 실학자, 유형원 등에 대해 학습하고, 그들의 농본정신에 대해 알아보고 농사가 왜 중요한지에 대해 발표해 본다.	역사, 사회, 국어 관내

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

5	수원에 농업이 발달한 이유는?	정조의 화성 신도시 건설과 관련한 수원 농업의 역사	조선 후기 정조가 수원에 화성을 건설하게 된 배경과 수원의 농업과의 연관성에 대해서 알아보고, 정조와 수원화성에 관하여 학습해보는 프로그램.	역사, 사회, 국어 관내
6	어린이 4H학교!!	4H의 역사와 이념에 대해 학습	10주간의 지식, 인성, 체육을 통합하여 학습하는 장기간 통합 수업으로 지덕체의 전인적인 인간상을 추구하는 4H단의 이념을 생활 속에서 실천하는 어린이가 된다.	사회, 역사, 국어 회원제, 정기
7	농촌의 소리 농촌의 풍경	농촌에서 들려오는 자연의 소리, 농촌 어메니티 자원, 농악에 대한 학습	농촌에서 들을 수 있는 소리와 아름다운 농촌의 풍경에 대해 학습하여 자연의 중요함에 대해 깨닫고, 농악을 들어보고 우리 가락과 장단에 대해 학습해 보기.	음악, 과학, 사회 관내
8	북한 어린이들의 밥상	북한 어린이들이 즐겨 먹는 음식을 체험 학습	북한 어린이들이 어떠한 음식을 먹고 있는지를 우리의 음식과 비교해 보는 체험 프로그램	역사, 사회 관내 당일 어린이
9	왕의 밥상	왕들이 즐겨 먹었던 음식을 엿보는 프로그램	조선시대 대표적인 왕들의 밥상을 소개하고, 거기에 담겨진 영양을 살펴보면서, 일반 서민들의 밥상과는 어떠한 차이가 있는가를 체험해보는 프로그램	역사 관내 당일 가족

### ■ 활동·체험 교육 프로그램 사례 제시

	학습명	학습주제	학습활동	연계교과
1	나만의 플랜트 박스 만들기	재활용재료를 활용하여 플랜트 박스 만들기	재활용 재료를 활용하여 그리기, 붙이기, 만들기를 통해 플랜트 박스를 만들고 도시에서 그리고 우리 집과 학교에서 이루어지는 농업에 대해 알아보는 프로그램.	사회, 국어, 미술, 관내, 야외전시
2	유기농 병원놀이	농작물과 약초의 영양소와 효과 학습	농작물과 약초의 영양소와 효과를 알아보고 병원놀이를 통해 알맞은 병에 처방해보기	과학, 사회, 국어 관내

3	우리의 쌀은 언제 어디서 왔을까?	선사시대와 우리의 농경에 대한 역사 학습	선사시대 농경의 시작에 대해 학습하고 선사시대 농경 유적지인 여기산 유적지를 답사해 보는 프로그램.	역사, 사회, 국어 관외, 당일
4	소금이 영글어 가는 마을로 가자!	염전 체험학습	1박 2일로 염전마을을 찾아 어촌과 소금생성 과정에 대해 알아보는 가족단위 탐방 프로그램	과학, 사회 관외, 1박 2일, 가족
5	시와 그림이 있는 전원풍경 속으로	농촌마을을 배경으로 그림과 시를 지어보는 학부모와 함께하는 프로그램	학부모와 어린이가 농촌마을을 찾아가 농촌 자연환경의 아름다움을 느끼고 어린이는 농촌의 풍경을 그림으로 표현하고 학부모는 시로 표현하여 전시회를 열어보는 프로그램.	미술, 과학 관외, 당일, 학부모, 가족
6	선사시대의 어부	반구대 암각화를 이용한 선사시대 어부들의 고래잡이 체험 학습	우리나라의 대표적인 선사시대 유적인 반구대 암각화를 주제로 암각화에 그려진 고래잡이의 실체를 보여주고 어떻게 잡았는지를 직접 체험해보는 프로그램	역사, 과학, 미술 관내 당일
7	소금과 조개가 만나면 어떻게 될까?	젓갈 만들기 체험 프로그램	젓갈의 종류와 젓갈이 만들어지는 일련의 과정을 교육하고 미리 준비한 조개와 소금을 이용하여 직접 젓갈을 담가보는 프로그램	과학, 생물 관내 당일
4	농업과 놀이문화	농사와 관련된 다양한 놀이를 체험하는 프로그램	전통시대에 농사와 관련된 다양한 놀이를 살펴보고, 그들 놀이가 지닌 의미와 더불어 몇 가지 놀이를 체험하는 프로그램	역사, 사회, 체육 관외 당일 어린이

### 3.3.2 교육 프로그램의 설계 예시

#### ■ 별자리와 농부의 사계절 이야기

학습명	별자리와 농부의 사계절 이야기
학습목표	계절별 별자리와 관련된 농사와 관련된 우리의 세시풍속에 대해 알아본다.
관련교과	과학, 사회, 미술

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

운영단위	2시간	
장소	농어촌 어린이 박물관 교육실	
학습교구	별자리 모형, 계절카드, 투명비닐우산,	
대상	초등(저학년)	
학습내용	- 각 계절별 별자리모형을 관찰, 구연동화로 별자리에 얽힌 신화 스토리 텔링. 계절에 따른 농사일과, 절기에 따른 세시풍속 학습,	
	차시	학습내용
	1차시 (30분)	- 각 계절에 보이는 별자리를 관찰해 보고, 별자리에 얽힌 전설을 구연동화로 감상해본다.
	2차시 (45분)	- 계절별 농사일에 대해서 알아보고 별자리와 연관 지어 생각해본다. - 절기에 따른 우리의 세시풍속에 대해 학습하고 별자리와 연관 지어 학습한다.
실습 (45분)	-나만의 별자리 우산 만들기, 내 별자리가 있는 계절에는 어떤 농사일이 일어나고 어떤 세시 풍속이 일어나는지 발표해보기	별자리 모형  별자리 모형, 계절카드  펜, 투명비닐 우산
평가체계	평가내용	별자리와 계절과 농사일을 연관 지어 생각해 보고, 계절과 절기에 따라 행해지는 농사일을 이해한다.
	평가방법	실습 작품을 회수하여 완성도 및 창의성 체크 발표를 통하여 학습내용 이해정도 체크 교사 기록 일지

### 4. 영상 프로그램 계획

#### 4.1. 영상 프로그램의 기본 방향성

- 영상 프로그램은 크게 영상실에서 상영하는 ‘영상실 영상 프로그램’과 박물관 각 관에서 상영하는 ‘관내 영상 프로그램’으로 구분하며, 관내 영상 프로그램은 도입부의 ‘오리엔테이션 주제영상’과 ‘콘텐츠 보충 영상’으로 구성

#### ■ 각 관별 도입부 ‘오리엔테이션 주제 영상’ 프로그램

- 농업관 1관 ‘농경과 도시 출현실’은 박물관 전체에 대한 오리엔테이션 공간 역할을 하는 공간이므로 박물관 전체 주제를 아우를 수 있는 내용으로 구성함

- 각 관별로 주제영상을 상영하여 관의 주제에 대하여 관람객의 주의를 환기시킨 다음 앞으로 관람하게 될 전시에 대해 미리 정보를 제공하고, 기대감을 갖게 함
- 대형 빔 프로젝트 영상은 오리엔테이션 부분에만 주로 사용하여 전시실 내의 음간섭 현상을 최소화함

#### ■ 영상실 상영 영상 프로그램

- 영상실에서 상영하는 영상은 관람객의 흥미와 상상력을 풍부하게 하고 보다 다양한 관점에서 정보를 제공할 수 있도록 제작함
- 영상실에서 상영하는 영상은 일정한 시간 간격으로 상영하도록 하며, 단체 관람객이 방문하였을 시, 또는 관람객의 요청이 있을 시 보충하여 상영하도록 함
- 3D, 4D 영상 등 최신 영상 매체를 사용하여 관람객으로 하여금 사실감을 극대화하고 다양한 체험과 경험을 제공함
- 단순 정보전달보다는 서사구조가 뚜렷한 스토리 형식의 영상을 제작하여 상영

#### ■ 전시관 콘텐츠 보충 영상 프로그램

- 관 별로 영상을 풍부하게 사용하여 관람객의 시각적 청각적 자극을 통한 이해를 도모함
- 실물 유물이 없는 경우 콘텐츠를 보완할 수 있는 역할을 하며, 실물유물이나 그래픽 패널을 설치할 공간이 부족한 경우 영상을 통해 시각적, 청각적으로 정보를 전달할 수 있음
- 영상은 소프트웨어를 업데이트하면 전시 콘텐츠의 보완시 하드웨어적인 요소의 보완 없이도 내용의 지속적인 업데이트가 가능하므로 콘텐츠 보완에 있어서 유용한 매체임
- 영상 매체는 기본적으로 그 영상의 내용을 가장 효율적으로 전달할 수 있는 매체를 선정함
- 영상을 전달하는 매체에 있어서 3D 입체 영상, 빔 프로젝트, 디지털 패널, 터치 패널, 매직 비전 등 다양한 매체를 사용하여 관람객이 새로운 기술을 사용한 전시를 체험하도록 함

## 4.2. 각 전시관 별 전체 영상계획

- 다음 표는 각 전시관에 필요한 기본 영상 계획을 나타냄

## VI. 영상 및 교육 프로그램 연구

관	실	기본 영상	매체
농업관	농경과 도시 출현실	- 도입부 전체 오리엔테이션 영상	빔프로젝트, 대형 스크린
	농업역사실	- 농업관에 전체에 관한 오리엔테이션 영상	빔 프로젝트 대형 스크린,
		- 타임머신을 타고 간 과거의 농경사회	홀로그램 매직비전
		- 농경 유적과 유물에 대한 설명 영상으로 전시물에 대한 보충 영상	디지털 비디오 영상
		- 흥겨운 농촌의 축제와 농악	디지털 비디오 영상
	현대의 농업실	- 환경오염에 대한 심각성에 대한 이미지 영상. (특징적인 이미지적 요소를 사용하여 부정적인 인상을 심어주도록 구성)	디지털 액자 연출
	세계의 농업실	- 각 대륙별 농업 현황을 나타내는 세계지도 영상 (키오스크 검색대와 연동)	빔 프로젝트 영상, 키오스크
		- 각 대륙별 농촌의 모습을 보여주는 취재 영상	디지털 비디오 영상
	농업 생태실	- 아름다운 농촌 환경에 대한 이미지 영상	디지털 액자 연출
		- 농촌에서 살아가는 생물들	키오스크 터치 패널
		- 농업 생태환경의 중요성과 그를 위한 노력(사례중심)	디지털 비디오 영상
		- 농촌의 소리 체험	터치 키오스크 영상과 오디오
	미래 농업실	- 미래 식탁의 상차림 애니메이션 영상	디지털 비디오 영상
		- 우주농장에서의 하루 가상 체험 애니메이션 영상	디지털 비디오 영상
어업관	어업의	- 어업관 전체에 관한 오리엔테이션 영상	빔 프로젝트



	역사실		영상, 대형 스크린
		- 어업 유물과 유적, 패총에 대한 정보 전달 영상	디지털 비디오 영상
	어업의 생태실	- 우리나라 해류의 흐름과 한류·난류에서 살아가는 어종들	디지털 비디오 영상
		- 바닷속 탐험 이야기	홀로그램 매직비전
		- 바다속 환경과 생물	디지털 비디오 영상
	세계의 어업실	- 갯벌의 환경과 생물	디지털 비디오 영상
		- 각 대륙별 어촌의 모습 영상	디지털 비디오 영상
식품관	음식의 역사실	- 조리도구 및 사용방법에 대한 영상	디지털 비디오 영상
		- 선사시대 집터 유적에서의 화로와 조리도구의 발달	디지털 비디오 영상
	향토음식실	- 각 지방 향토음식 소개 영상(대형 지도 그래픽과 키오스크 연동)	키오스크
		- 팔도음식 탐방기	홀로그램 매직비전
	세시음식실	- 세시 음식 만드는 과정 촬영 영상	디지털 비디오 영상
		- 사계절의 변화와 계절음식 상차림	빔프로젝트 영상 연출, 디지털 액자

## **VII. 종합 및 정책제언**

1. 종합

2. 제언

## 1. 종합

- 농어업계에 자긍심을 고취하고, 교육·홍보·체험 등을 통하여 청소년 및 도시민에게 농어업, 농어촌의 중요성에 대한 인식 제고
  - 종합적인 전시, 체험, 교육중심의 문화공간
  - 국민들에게 농어업의 중요성을 인식시키고, 학교교육과 연계된 시스템
- 농어업 전 영역을 포괄하는 박물관 건립을 통하여 관련 유물의 통합적 관리, 보존 및 교육, 연구 토대 마련
  - 유물을 기반으로 한 농어업 관련 교육 자료와 체험실습, 첨단미디어의 전시기법을 적용
  - 유물을 이용하여 관람객이나 농어민이 적극적으로 참여할 수 있는 양방향 전시기법 도입
- 농어업 및 식품산업의 과거·현재·미래를 종합적으로 조망할 수 있는 종합적 박물관 건립
  - 심층적인 연구, 개발을 통하여 농어업 박물관의 정체성 확립
  - 농어업 관련 자료를 집대성하여 연구, 전시, 교육, 보급을 목적으로 전문 박물관을 건립

## 2. 제언

### 2.1. 관련박물관과 차별화 전략

- 농어업박물관의 특성을 부각시키고, 기존 농업박물관과 차별화하기 위해서는 농어업박물관의 정체성을 명확하게 할 필요가 있음
- 민속박물관은 민족의 생활사와 밀접한 관계를 맺고 있는 문화 전반에 관한 전시로서 민족 문화에 대한 자각, 재인식을 구현하는 데 박물관의 목적이 있다. 전시내용이 정신문화, 생활문화, 물질문화 등과 연관되어 있으므로 차별화 되어야 함

- 자연사박물관은 자연을 구성하는 지질, 광물, 동물, 식물의 생태계 및 인간 진화의 과거와 현재에 관련된 전반적인 내용과 진화의 과정을 보여준다. 자연 생태계를 통하여 과거를 분석하고 미래를 예측하여 그에 대응하고 발전 가능한 비전을 제공함을 목적으로므로 차별화 되어야 함
- 과학관은 자연과학기술을 바탕으로 과학의 역사, 과학의 원리, 과학의 제품을 전시하고 체험할 수 있는 공간으로 특정 분야 또는 과학전반에 대한 교육적인 효과를 높이는 것을 목적으로므로 차별화 되어야 함
- 기존 농어업박물관은 모형을 통한 유물 전시, 관련 자료의 일방향 전시 등 정적이고, 교육적 이해도가 낮고, 흥미유발이 부족한 형식으로 전시가 이루어져 있으므로, 모형이 동적이고, 정보가 양방향적 이고, 내용이 체험적인 프로그램 등 차별화된 전시 연출방법이 필요함

### 2.2. 향후 전시물 조사 및 수집 방향

- 농어업박물관의 경우 전시물은 생활사, 민속사 영역이 중요하게 전시되어야 하므로 전시물에 대한 가치의 결정 또한 그 분야의 전문가가 아니면 쉽지 않으며, 그 분야의 전문가 사이에서도 이견이 있을 수 있을 것으로 판단된다. 때문에 향후에 추진되어야 할 가장 중요한 과제 중 하나는 전시물에 대한 각 수집 방법 및 가치 판단 등에 대한 조사가 이루어져야 할 것이며, 이 조사를 통해 유물의 형태 및 규모를 파악하고, 그에 따른 전시물 획득 방안, 임시수장계획 등의 계획이 세워져야 할 것이다. 일반적인 박물관의 경우 유물의 수집 및 분류, 평가 등은 다음 그림에 제시된 방향으로 진행된다.
- 조사된 자료에 대한 분석 및 평가는 다음과 같은 과정을 거쳐 결정되는 것이 일반적이다.

### 2.3. 시장원리 반영과 운영 전략

- 정부주도형 국가발전 패러다임이었던 발전주의는 자본주의적 물질 토대가 미흡했고, 부족한 자원의 효율적 활용이라는 차원에서 국가발전의 방안으로 유효했다고 할 수 있다. 그러나 신자유주의 세계화라는 환경적 조건에서 버티기 위해서는 창의성을 바탕으로 하는 경쟁력이 요구되는데 정부주도성이라는 인위적 통제에 의한 국가운영으로는 한계가 있다는 점이 지적되었다. 즉 새로운 국가운영의 패러다임, 아울러 새로운 정부운영의 논리가 요구되었던 것이고, 이에 작은 정부론과 기업형 정부론이 제시되어 적용되었던 것이다. 농어업박물관도 마찬가지로 창의성을 바탕으로 운영되어야 할 것이다.

- 영국은 박물관 및 문화공간 지원 원칙은 대상 사업의 질과 재원 사용의 효율성이다. 사업의 특성이 다르긴 하지만, 대체로 문화공간이 가장 필요로 하는 경쟁력을 가진 특화된 업무들을 지원할 수 있도록 다양하고 세심한 시장원리를 반영한 지원 프로그램을 개발하여야 한다. 경쟁력과 파급 효과를 가진 업무를 통하여 적정 예산을 확보함으로써 국가예산의 불필요한 낭비나 중복을 피하고 있다.
- 농어업박물관 운영에 대하여는 철저한 마케팅 기법이 도입되어 전시를 위한 홍보가 다각화되어 있다. 다양한 홍보 전략은 관람객들을 자연스럽게 이끄는 역할을 한다. 주요국의 국립 박물관 등은 국고와 기금의 지원을 받고 있지만 단위 박물관·미술관마다 재정을 확충하기 위해 관람객들을 겨냥한 패키지 관광 프로그램이나 레스토랑과 아트 숍 운영을 통한 다양한 수익 사업을 개발하고 있다.

#### 2.4. 타 문화공간·박물관·미술관 등과 협력시스템 구축

- 농어업박물관은 각종 박물관 및 홍보관, 전시관 등과 더불어 교육·전시프로그램을 구성하여 타 기관과의 교류 및 협력 방안을 모색할 필요가 있다. 문화공간과 박물관, 미술관, 홍보관 간 네트워크 형성으로 공동 프로젝트를 수행할 수 있는 채널구성이 필요하고, 또한 문화공간과 학교의 연계시스템이 필요하다. 현재 박물관·미술관진흥법에서 등록박물관의 등록 기준을 전문 1명 이상, 종합 2명 이상, 또한 교육전담인력까지 포함되도록 하여 지자체가 인력육성을 시행하고 있으나 지역별 사회의 역사, 문화, 교육은 협력망 구축으로 는 현실적으로 어려운 점이 있다. 그럼에도 불구하고 농어업박물관은 전시관·박물관·미술관 등과의 협력망을 구축하고, 점차 확대하여 체계를 형성함으로써 상호 교류가 활발히 이루어져야 할 것이다.