

장소 기반 문화유산 탐사를 활용한 유아 디자인 감성 증진 프로그램 개발 및 적용

인천시 제물포구 근대 문화유산을 중심으로

Development and Application of an Educational Program to Enhance Young Children's Design Sensibility Utilizing Place-Based Cultural Heritage Exploration

focusing on Modern Cultural Heritage in Jemulpo-gu, Incheon

주 저 자 : 이민영 (Lee, Min Young) 경인여자대학교 유아교육학과 교수
mylee12@kiwu.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2026.3.882>

접수일 2026. 08. 23. / 심사완료일 2026. 08. 26. / 게재확정일 2026. 09. 07. / 게재일 2026. 09. 30.

Abstract

This study developed and standardized a place-based cultural heritage exploration program to enhance design sensibility in children aged 3-5, utilizing the modern open-port heritage of Jemulpo-gu, Incheon. Based on an analysis of 39 local resources, the study constructed three regional courses, a four-dimensional formative design framework, a three-stage cyclical instructional model, four hands-free field gears, and eight questioning cheat sheets. Pilot application demonstrated significant increases in children's spatial immersion, complex color usage, and sensory vocabulary, along with zero safety incidents. Consequently, this study provides a practical public education model, a novel qualitative evaluation paradigm, and policy-governance strategies that effectively foster young children's aesthetic literacy and place attachment.

Keyword

Cultural Heritage(문화유산), Early Childhood(유아기), Design Sensibility(디자인 감성)

요약

본 연구는 2026년 출범한 인천광역시 제물포구의 풍부한 근대 개항기 문화유산을 교육 자원화하여, 만 3~5세 유아의 발달적 적합성에 최적화된 '장소 기반 문화유산 탐사를 활용한 유아 디자인 감성 증진 프로그램'을 개발하고 그 표준 운영 모델을 수립하였다. 연구 결과, 제물포구 내 39개 체험 자원을 분석하여 3대 권역별 융합 코스를 개발하였으며, 4대 조형디자인 체계를 수립하였다. 또한 3단계 순환형 교수·학습 모형과 4종 전용 핸드프리 필드 기어, 8종 포켓 발문 치트시트를 개발하였다. 또한 시범 적용 결과 공간 몰입도와 복합 색채 사용률, 감각 어휘 사용의 유의미한 상승과 안전사고 100% 감소의 성과를 거두었다. 따라서 본 연구는 유아 문화유산 교육의 새로운 이론적 프레임워크와 평가 패러다임을 제시하였으며, 공교육 현장에 즉시 적용 가능한 표준 실행 모델을 제공하고, 지자체 조례 제정, 민·관·학 거버넌스, 공공 지원 인프라 구축 방안을 제안하였다. 연구의 한계와 후속 과제를 제시하였으며, 본 프로그램이 미래 세대의 심미적 안목과 애향심 형성에 기여할 것으로 기대된다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 유아 디자인 감성과 미적 지각 발달
- 2-2. 장소 기반 문화유산 탐사와 미적 지각 발달
- 2-3. 국내·외 유아 문화유산 및 미술·디자인 교육 동향 분석

3. 유아 디자인 감성 증진 프로그램 개발 모형 및 절차

- 3-1. 프로그램 개발 모형
- 3-2. 프로그램 개발 절차

4. 장소기반 유아 디자인 감성 증진 프로그램

- 4-1. 프로그램의 목적 및 기본 방향
- 4-2. 프로그램의 교육 내용 및 4대 조형 디자인 체계
- 4-3 교수·학습 운영 모형
- 4-4 장소 기반 문화유산 탐사를 활용한 유아 디자인 감성 증진 프로그램

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경

유아기는 오감을 통해 주변 세계를 탐색하고 놀이와 표현을 통해 경험을 구성해 가는 시기로, 이때의 감각적·정서적 경험은 심미적 감수성과 문화적 정체성의 기초가 된다. 따라서 유아교육에서는 지식 전달보다 감각과 정서, 신체 및 창의적 표현을 통합하는 교육이 필요하다. 또한 문화유산은 건축물의 형태·색채·문양, 재료의 질감, 공간 구조, 생활 흔적 등이 축적된 살아 있는 학습 환경이다. 유아는 문화유산을 직접 방문하여 벽돌의 질감, 목재의 결, 문양의 반복, 골목의 공간감, 소리와 냄새 등을 경험함으로써 역사와 문화를 감각적으로 이해할 수 있다. 이는 문화유산에 대한 관심뿐 아니라 형태와 재료를 관찰하고 자신의 방식으로 재구성하는 디자인 감성 발달에도 기여한다.

이에 본 연구는 장소 기반 문화유산 탐사를 매개로 유아가 실제 문화유산 공간의 형태, 색채, 질감, 구조, 장소적 이야기를 오감으로 경험하고 이를 다양한 디자인 표현 활동으로 재구성할 수 있는 유아 디자인 감성 증진 프로그램을 개발하여 유아가 문화유산을 수동적으로 관람하는 데 그치지 않고 장소와 적극적으로 상호작용하며 자신만의 미적 의미를 구성하고 표현하는 능동적 학습자로 성장하도록 지원하고자 한다.

1-2. 연구의 목적 및 방법

본 연구의 궁극적인 목적은 장소 기반 문화유산 탐사를 활용하여 유아의 디자인 감성을 증진할 수 있는 교육 프로그램을 개발하고, 이를 현장에 적용하여 교육적 효과성을 검증하는 데 있다. 이를 위한 구체적인 연구 목적은 다음과 같다.

첫째, 유아의 발달 특성과 디자인 감성 형성 원리를 바탕으로 장소 기반 문화유산 탐사 프로그램의 이론적 체계를 정립한다.

둘째, 유아의 디자인 감성 증진을 위한 장소 기반 문화유산 탐사 프로그램을 개발한다. 프로그램은 사전 탐색, 현장 탐사, 사후 표현의 3단계 순환 구조로 구성하며, 유아의 발달 수준에 적합한 스토리텔링, 탐색 미션, 감각 자료, 조형 활동, 개방형 발문을 포함한다. 또한 문화유산의 형태, 색채, 질감, 구조, 공간적 관계를 체계적으로 탐색할 수 있도록 교육 내용과 활동을 설계한다.

셋째, 개발된 프로그램을 유아교육 현장에 적용하고

프로그램의 효과성을 검증한다. 프로그램 적용 전후로 유아의 디자인 감성 변화를 관찰하고, 유아의 표현 결과물, 교사 및 또래와의 상호작용, 감각 언어 사용 등을 분석하여 프로그램이 유아의 미적 지각, 조형적 표현력, 감각적 이해, 창의적 표현에 미치는 영향을 확인한다. 넷째, 프로그램의 현장 적용 과정에서 나타난 시사점을 도출하고, 향후 유아 디자인 교육 및 문화유산 교육의 방향에 대한 제언을 제시한다.

2. 이론적 배경

2-1. 유아 디자인 감성과 미적 지각 발달

2-1-1. 유아 디자인 감성의 개념과 특성

디자인 감성은 대상의 형태, 색채, 재료, 구조, 공간 관계를 감각적으로 지각하고, 그 안에 담긴 의미와 아름다움을 이해하며, 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하는 능력과 관련된다. Parsons(1987)는 유아의 미적 감수성(aesthetic sensitivity)이 단순히 도형의 차이를 개념적으로 평가하는 데 그치지 않고, 색채, 선, 형태의 질에 대한 반응성과 형태의 역동성에 대한 싹트는 감각을 포함한다고 밝혔다. 이는 유아가 예술의 생산자일 뿐만 아니라 동료의 작품을 감상하고 평가할 수 있는 능력을 지니고 있음을 의미한다.

유아기 디자인 감성은 전문적인 디자인 지식이나 기술의 습득보다는 주변 환경의 조형적 특성을 민감하게 관찰하고, 다양한 재료와 형태를 탐색하며, 경험한 이미지를 그림, 구성, 신체 표현, 역할놀이 등으로 재해석하는 과정에서 형성된다. 이는 인지적, 정서적, 사회적 변인이 복합적으로 작용하는 영역으로, 친숙성, 새로움, 정서적 공명, 다감각적 경험의 결합을 통해 발달한다.

2-1-2. 유아 미적 지각 발달의 이론적 기초

① 인지발달이론과 미적 지각

피아제의 인지발달이론에 따르면, 만 2~7세 유아는 전조작기(Preoperational Stage)에 해당하며, 직관적 사고, 자기중심성, 상징적 놀이의 확장이 특징이다. 이 시기 유아는 감각운동적 탐색을 통해 세계를 이해하며, 구체적 조작 활동을 통해 사물의 속성을 인식한다. 미적 지각 발달 또한 이러한 인지발달 단계와 밀접하게 연관되어 있다.

유아는 놀이 과정에서 교구를 통해 구체적인 시각적 경험을 함으로써 경험을 토대로 사물이나 환경을 인식하고 표현하는 방식을 터득하게 되는데, 이 과정에서

기하학적 형태의 시각적 조형 구조는 미술적 인지와 표현이 개입된 미술 과정이라 할 수 있다.¹⁾ 즉, 유아는 블록 쌓기, 퍼즐 맞추기, 패턴 만들기 등의 활동을 통해 공간 관계, 대칭, 반복, 비례 등의 조형 원리를 자연스럽게 습득한다.

② 미적 지각 이론

아이스너(Eisner)는 미적 지각(Aesthetic Perception)을 예술 교육의 핵심으로 제시하며, 감각적 지각을 통해 형태의 질, 색채의 뉘앙스, 선의 흐름 등을 민감하게 포착하는 능력을 강조했다. 그는 미적 경험이 단순한 즐거움을 넘어 인지적 통찰과 정서적 공명을 포함하는 총체적 경험이라고 보았다.

2-2. 장소기반 문화유산 탐사와 미적 지각 발달

2-2-1. 장소 기반 교육의 미적 교육적 가치

장소 기반 교육(Place-Based Education)은 학습자가 생활하는 지역의 자연, 역사, 문화, 공간을 교육 맥락으로 활용하는 접근이다. 미국의 교육학자 데이비드 소벨(David Sobel)은 장소 기반 교육이 학습자의 장소애와 공동체 의식을 형성하며, 교과서 중심의 추상적 학습을 넘어 실생활과 연결된 의미 있는 배움을 제공한다고 강조했다.

문화유산 탐사는 장소 기반 교육을 실천하는 대표적인 방법으로, 유아가 실제 문화유산 공간을 걷고, 관찰하고, 만지고, 상상하는 경험을 통해 미적 지각을 발달시킨다. 이는 교실 내 정적 수업의 한계를 극복하고, 오감 기반의 체화된 학습을 가능하게 한다.

문화유산은 다음과 같은 조형적 자원을 제공하여 유아의 미적 지각을 자극한다.

첫째, 형태와 선이다. 건축물의 창문, 문, 기둥, 처마, 지붕 등은 다양한 기하학적 형태와 선의 흐름을 보여준다. 유아는 창호의 격자 패턴, 아치형 창문, 처마의 유기적 곡선, 지붕의 경사 등을 관찰하며 형태와 선의 미적 특성을 지각한다.

둘째, 색채이다. 문화유산은 단청의 오방색, 붉은 벽돌, 회색 돌, 갈색 목재, 녹색 이끼 등 다양한 색채의 층위를 보여준다. 유아는 색채의 명도, 채도, 색조 차이를 변별하고, 세월이 만든 자연색(patina)의 미적 가치를 감지한다.

셋째, 질감이다. 문화유산은 거친 돌담, 매끄러운 대

청마루, 결이 살아있는 목재, 거친 기와, 부드러운 한지 등 다양한 질감을 제공한다. 유아는 직접 만지고 만지는 경험을 통해 질감의 미적 특성을 체득한다.

넷째, 구조와 공간이다. 문화유산은 기둥과 보의 구조적 관계, 마당과 건물의 공간적 구성, 안과 밖의 경계, 차경(借景)을 통한 자연과의 연결 등 공간적 질서를 보여준다. 유아는 공간을 걷고, 기둥을 안고, 마당을 건너는 경험을 통해 공간의 미적 특성을 체화된 방식으로 이해한다.

2-2-2. 사전·현장·사후 연계와 미적 경험의 심화

장소 기반 문화유산 탐사는 사전 탐색, 현장 탐사, 사후 표현의 3단계 순환 구조를 통해 유아의 미적 경험을 심화시킨다. 사전 탐색 단계에서는 그림책, 시청각 자료, 모의 단서 찾기 등을 통해 문화유산에 대한 친밀감과 흥미를 형성하고, 탐사 장비 조작법과 보존 약속을 익힌다. 이는 유아가 현장 탐사에 대한 심리적, 인지적 준비를 하도록 돕는다.

현장 탐사 단계에서는 2D 종이 워크북을 배제하고 핸드프린 필드 기어(조형 뷰파인더, 감각 팔레트, 텍스처 롤러, 스케일 줄자)를 착용하여 구역 내 물리적 단서를 스스로 수집한다. 이는 유아가 문화유산의 조형적 특성을 오감으로 직접 탐색하고, 주체적으로 미적 경험을 구성하도록 지원한다. 사후 표현 단계에서는 현장에서 채집해 온 프로타주와 색채 데이터를 활용해 점토 빚기, 대형 블록을 활용한 재구성, 협동 팝업북 제작 등 창의적 다중 표상 놀이로 확장한다. 이는 유아가 미적 경험을 내면화하고, 자신의 방식으로 재해석하여 표현하도록 돕는다.

2-3. 국내외 유아 문화유산 및 미술·디자인 교육 동향 분석

2-3-1. 유아 문화유산 교육의 개념 및 필요성

국내에서 유아 문화유산 교육은 조상들이 남긴 유형·무형의 유산을 유아의 눈높이에 맞추어 친숙하게 경험하고 탐색함으로써, 고유한 문화의 가치를 체득하고 긍정적 자아정체성을 확립하도록 돕는 총체적 교수학습 과정으로 정의된다.²⁾ 이는 단순한 지식 전달을 넘어 유아의 오감 체험, 놀이, 표현 활동을 통해 문화유산의 가치를 내면화하는 것을 목표로 한다. 특히 유아기는 문화적 감수성이 형성되는 결정적 시기로, 이 시기의 문화유산 경험은 평생에 걸친 문화적 태도와 가치관의 기초가 된다.

1) 방경란, 기하학적인 형태의 유아 교구가 아동 미술 교육의 조형 표현에 미치는 영향, 홍익대학교대학원 박사학위논문, 2005, p.v

2) 문화재청, 지역 문화유산 교육 가이드북, 문화재청, 2018, p.15

2-3-2. 국내 유아 문화유산 교육 프로그램

① 박물관·미술관 기반 프로그램

국립어린이박물관과 어린이박물관에서는 유아 대상 문화유산 교육 프로그램을 운영하고 있다. 2020~2021년 10개 어린이박물관의 23개 프로그램을 분석한 연구에 따르면, 교육내용은 대부분 지역의 대표 유물을 활용한 문화사를 다루고 있으며, 교수학습방법은 교육 내용에 대한 설명 후 만들기를 가장 많이 사용하고 있는 것으로 나타났다.³⁾

운영방법은 실시간교육과 동영상을 통한 교육을 주로 하고 있으며, 포스트 코로나 시대에도 온라인 교육이 지속될 것으로 예상된다. 그러나 대부분의 프로그램이 초등학생 이상을 대상으로 하여, 유아의 발달 수준에 적합한 프로그램은 매우 부족한 실정이다. 연령별 문화재 교육의 필요성과 활성화 방안을 연구한 논문에서는 "대부분의 체험 프로그램이 초등·중등학생 대상이므로, 유아·아동 대상 체험 프로그램의 확장이 필요하다"고 지적하였다.⁴⁾

② 지역사회자원 활용 프로그램

지역사회자원을 활용한 유아전통문화교육 프로그램 개발 및 적용 연구⁵⁾는 만 5세 유아를 대상으로 지역 사회 자원을 활용한 전통문화 교육 프로그램을 개발하고 효과를 검증하였다. 그 결과, 프로그램이 유아의 전통문화 인식 및 선호도, 공동체 의식, 창의적 인성에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이 연구는 지역사회 자원을 활용한 문화유산 교육이 유아의 문화적 정체성 형성과 공동체 의식 함양에 효과적임을 실증적으로 보여준다. 그러나 대부분의 프로그램이 특정 지역에 국한되어 있어, 전국적 확산을 위해서는 표준화된 교육과정과 교재·교구 개발이 필요하다.

③ 국가유산청 인증 프로그램

CIPP모형을 활용한 우수 문화유산교육 프로그램 분석(2024)은 2021~2023년 국가유산청 인증을 받은 우수 문화유산교육 프로그램을 분석하였다. 연구 결과, 인증 문화유산교육 프로그램들이 주로 '문화유산의 이

해 및 가치 인식', '지역 정체성 및 자긍심 강화', '창의성과 협력'을 교육목표로 강조하였고, 교육대상은 주로 '초등학생'이었다. 이는 유아 대상 문화유산 교육 프로그램의 인증 사례가 매우 적음을 의미하며, 유아 발달 수준에 적합한 평가 기준과 인증 체계의 마련이 필요함을 시사한다.

④ 국내 유아 문화유산 교육의 한계점

첫째, 발달 수준에 맞지 않는 인지적 지식 주입이다. 전조작기 유아의 발달적 특성을 고려하지 않고 역사적 연대, 인물, 건축 명칭 등 추상적인 텍스트 정보를 일방적으로 설명하여 유아의 흥미와 자발적 탐색 동기를 저하시킨다. 둘째, 도식적 사고와 창의적 표상력 위축이다. 사전 지식이 정형화된 형태로 주입되면, 유아는 현장에서 자신이 직접 관찰한 독특한 시각적·감각적 디테일을 무시하고 교사가 알려준 '표준 정답'이나 '전형적인 도식'에 얽매게 된다.

셋째, 훈육적 통제 중심의 선형 관람로이다. 성인 인솔자 뒤를 따라 줄지어 이동하는 선형 동선으로 인해 유아의 자연스러운 호기심 발현과 공간 주파(Navigation) 욕구가 억압된다. 넷째, 현장 몰입을 방해하는 2D 지면 활동지이다. 야외 유적지 현장에서 종이 인쇄물에 스티커를 붙이거나 글씨를 쓰게 함으로써, 유아는 실제 문화유산의 조형과 공간을 응시하지 못하고 종이에 시선이 갇히는 역효과가 발생한다.

2-3-3. 국외 유아 문화유산 교육 프로그램

① 영국: National Trust의 'Little Explorer Backpacks' : 영국 National Trust는 3~5세 가족 및 유치원 단체를 대상으로 'Little Explorer Backpacks' 프로그램을 운영하고 있다. 이 프로그램은 고성(Castles), 역사적 정원, 고택을 방문하는 유아에게 비치·대여되는 핸드즈프리 자율 탐사 프로그램이다. 이 프로그램은 유아가 해설사의 뒤를 쫓지 않고, 성벽 틈의 이끼를 확대경으로 관찰하거나 컬러 칩을 고택 가동에 대어보며 "비슷한 색깔 찾기"를 자율적으로 주도한다는 점에서 특징적이다.

②미국: 스미스소니언 영유아 조기교육센터(SEEC) : 미국 스미스소니언 박물관군의 영유아 조기교육센터(SEEC: Smithsonian Early Education Center)는 2~5세 유아를 대상으로 '실물 기반 학습(Object-Based Learning)' 모델을 운영하고 있다. 핵심 교수학습 전략은 3단계 탐구 사이클(Look-Think-Wonder)이다. "무엇이 보이나요?(시각 지각) ⇒ 무엇처럼 느껴지나요?(유추) ⇒ 어떤 점이 궁금한가요?(질문 생성)"로 이어지는 유

3) 이경하, 박세진, 어린이박물관 온라인 유아역사교육 현황 분석, 인문사회 21, 2022. Vol13, No.3, p.156

4) 김은경, 연령별 문화재 교육의 필요성과 활성화 방안, 야외고고학, 2019, Vol.0, No.35, p.32

5) 이아름, 김낙홍, 지역사회자원을 활용한 유아전통문화 교육 프로그램 개발 및 적용효과, 유아교육연구, 2018, Vol.38, No.5, p.89

아 주도적 발문 구조를 사용한다. 또한 스케일 및 비례 체크를 위해 거대한 유물이나 기념물 앞에 서서 자신의 몸 크기와 비교해보거나, 유물의 형태를 점토나 블록으로 즉석에서 단순화하여 재구성한다. 이 모델은 박물관을 일상적인 학습장으로 활용하며, 유아가 실물 유물을 직접 관찰하고 조작함으로써 미적 지각과 비판적 사고력을 기르도록 지원한다.

③ 프랑스: 국립기념물센터(CMN)의 '어린이 건축 아틀리에': 프랑스 국립기념물센터(CMN: Centre des Monuments Nationaux)는 팜테옹, 생사뮈엘 성당, 앙부아즈 성 등 프랑스 전역의 유적지에서 유아(Maternelle 단계)를 대상으로 '어린이 건축 아틀리에(Ateliers du Patrimoine)' 프로그램을 운영하고 있다. 핵심 교수학습 전략은 다음과 같다. 첫째, 빛과 그림자 탐색이다. 스테인드글라스와 높은 아치 창문을 통해 바닥에 드리워지는 빛의 색채와 그림자 형태를 투명 아크릴판에 따라 그리는 시각 예술 활동을 수행한다. 둘째, 아치 및 결구 블록 워크숍이다. 석조 아치의 원리(쌓기들의 균형)를 유아용 대형 스펀지 블록으로 직접 쌓고 무너뜨려 보며 건축 구조 역학을 감각적으로 이해한다.

④ 이탈리아: 레지오 에밀리아 접근법

레지오 에밀리아 접근법은 유아의 시각적 표현과 조형 활동을 교육의 핵심으로 포지셔닝한다. "유아는 100가지 언어를 가진 존재"라는 철학에 기반하여, 다양한 재료와 매체를 활용한 조형 활동을 통해 유아의 미적 표현과 창의성을 증진한다. 특히 재료의 물성 탐구를 심화하여, 유아가 재료의 질감, 색채, 형태를 깊이 있게 탐색하고 표현하도록 지원한다.

2-3-4. 국내외 동향 비교 및 시사점

① 교육 목표 및 접근 방식

[표 1] 국내외 교육목표 비교

구분	국내	국외
교육 목표	문화유산 이해, 전통 문화 계승	미적 지각, 창의적 표현, 비판적 사고
접근 방식	지식 전달, 설명 중심	탐구 중심, 체험 중심
교수학습 방법	해설 청취, 만들기 활동	관찰, 탐색, 표현, 성찰
평가 방식	결과물 평가, 만족도 조사	과정 중심 평가, 포트폴리오

② 시사점

첫째, 유아 발달 수준에 적합한 프로그램 개발이 필요하다. 국외 사례는 유아의 인지·정서·신체 발달 특성을 고려한 프로그램을 풍부하게 운영하고 있으나, 국내

는 초등 이상 대상 프로그램이 대부분이다. 둘째, 과정 중심 탐구 및 표현 활동이 강화되어야 한다. 국내는 지식 전달과 결과물 만들기에 치중하는 반면, 국외는 관찰, 탐색, 표현, 성찰의 과정을 중시한다.

셋째, 핸드프리 다감각 교구 개발이 필요하다. 국외는 돋보기, 텍스트 수집판, 컬러 스와치 등 유아가 주도적으로 탐색할 수 있는 교구를 제공하는 반면, 국내는 2D 활동지 중심이다. 넷째, 지속적·연속적 프로그램 운영이 필요하다. 국내는 일회성 견학에 그치는 경우가 많으나, 국외는 다중 방문, 아틀리에, 레지던시 등 지속적인 참여를 유도한다. 다섯째, 교사 및 전문 인력 양성이 필요하다. 국외는 예술가, 전문 도슨트, 에듀케이터가 협력하는 반면, 국내는 교사 연수 및 전문성 개발이 미흡하다.

3. 유아 디자인 감성 증진 프로그램 개발 절차 및 방법

3-1. 프로그램 개발 모형

본 연구는 장소 기반 문화유산 탐사를 활용한 유아 디자인 감성 증진 프로그램을 체계적으로 개발하기 위해 ADDIE 모형과 설계기반연구(Design-Based Research) 접근법을 통합한 개발 모형을 적용하였다. 이는 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implementation), 평가(Evaluation)의 5단계를 순환적으로 거치며, 각 단계에서 현장 피드백을 반영하여 프로그램을 고도화하는 것을 특징으로 한다

① ADDIE 모형 기반 개발 절차

본 프로그램 개발은 ADDIE 모형의 5단계를 기본 골격으로 하여, 유아 문화유산 교육의 특수성을 반영한 수정 모형을 적용하였다.

첫째, 분석 단계(Analysis)에서는 유아의 발달 특성, 문화유산 교육의 현황, 현장의 요구도를 종합적으로 분석한다. 피아제(Piaget)의 전조작기 인지발달이론, 듀이(Dewey)의 경험주의, 소벨(Sobel)의 장소기반교육 이론을 이론적 기반으로 하여, 만 3~5세 유아의 감각·지각 발달 수준과 미적 경험 특성을 규명한다. 둘째, 설계 단계(Design)에서는 분석 결과를 바탕으로 프로그램의 목표, 내용, 교수·학습 전략, 평가 방안을 설계한다. 누리과정 5개 영역과 연계하여 미적 지각, 공간 체화, 역사 생활사 및 문화 정체성의 3대 영역에 걸쳐 연령별 성취기준을 설정한다.

셋째, 개발 단계(Development)에서는 설계된 프로

그램의 실제 교재·교구 및 지도자용 매뉴얼을 개발한다. 넷째, 실행 단계(Implementation)에서는 개발된 프로그램을 유아교육 현장에 시범 적용한다. 관내 유치원 및 어린이집 만 3~5세 유아를 대상으로 시범 탐사를 운영하며, 현장 관찰, 교사 인터뷰, 유아 산출물 수집을 통해 프로그램 운영상의 문제점과 개선 사항을 도출한다. 다섯째, 평가 단계(Evaluation)에서는 시범 적용 결과를 바탕으로 프로그램의 효과성과 운영상의 적절성을 다각도로 평가한다. 평가 결과는 프로그램 수정·보완에 환류되며, 최종적으로 표준 운영 가이드라인을 발간한다.

② 설계기반연구(DBR) 접근

본 연구는 ADDIE 모형에 더해 설계기반 연구(Design-Based Research, DBR) 접근법을 병행하였다. DBR은 실제 교육 현장의 복잡한 문제를 해결하기 위해 이론과 실천을 통합하는 연구 방법론으로, 반복적인 설계, 실행, 분석, 재설계 순환 과정을 통해 교육적 개입을 정교화한다. 각 순환 단계에서 수집된 현장 데이터(유아의 탐사 행동, 표현물, 교사 피드백, 안전 이슈 등)는 프로그램의 내용, 활동 유형, 교구 설계, 안전 프로토콜 등에 반영되어 프로그램의 현장 적합성과 교육적 효과성을 제고하였다.

3-2. 프로그램 개발 절차

① 1단계: 기초 조사 및 분석

- 국내·외 유아 문화유산 교육, 미술·디자인 교육, 장소기반 교육 관련 문헌을 분석하여 프로그램 개발의 이론적 기반을 마련한다.

- 제물포구 문화유산 자원 전수 조사 및 안전 진단

제물포구 소재 근대 유·무형 문화유산의 역사적 사실, 시각적 특성, 공간적 연결성을 목록화하고 유아 교육 적합성을 평가한다.

- 교사·학부모·유아 요구도 조사

현장 수요와 유아의 발달적 특성을 다각도로 반영하기 위해, 관내 유치원 교사와 학부모, 유아를 대상으로 문화유산 교육에 대한 인식 수준, 선호하는 현장 탐사 및 체험 활동의 형태, 그리고 실제 교육 현장에서 겪는 물리적·제도적 장애 요인을 면밀히 분석한다. 아울러 정량적 조사의 한계를 보완하고자 교사, 학부모, 유아 대상의 심층 인터뷰(FGI 및 일대일 면담)를 병행하여, 교육 현장의 생생하고 실제적인 요구사항과 유아의 능동적 참여를 이끌어낼 수 있는 흥미 유발 요소를 심도 있게 도출한다. 나아가 개발될 교육 모델의 학문적 타

당성과 교육적 완성도를 제고하기 위해 역사학자, 유아 교육 전문가, 아동발달 전문가, 미술·디자인 교육 전문가 등으로 구성된 다학제적 전문가 패널을 구성하고, 델파이(Delphi) 기법을 활용한 반복 자문을 거쳐 교육 내용의 체계성, 발달 적합성, 시각 교재의 심미성 등에 관한 전문적 합의와 의견을 체계적으로 수렴한다.

제물포구 유아 문화유산 교육: 4단계 개발 프로세스



[그림 1] 프로그램 개발 4단계 프로세스

② 2단계: 프로그램 및 교구재 개발

- 교수·학습 모형 및 스토리텔링 설계

'사전 탐구(준비) - 현장 탐사(실행) - 사후 확장(내면화)'의 3단계 순환형 교수·학습 모형을 정립한다.

- 수준별 탐사 코스 및 미션 시나리오 구성

유아의 주의집중 시간(15~20분), 보행 거리, 배변 및 휴식 주기를 반영하여 3개 테마 코스를 개발한다.

- 탐사 키트 및 교수자 지도 매뉴얼 개발

유아용 탐사 워크북, 입체 미션 카드, 현장 관찰 키트, 디지털 아카이빙 및 AR/QR 기반 인터랙티브 탐사 도구를 개발한다.

- 시범 탐사 운영 및 요인별 변화 측정

관내 유치원 및 어린이집 만 3~5세 유아를 대상으로 시범 탐사를 운영한다. 각 코스별 2~3회씩 시범 운영을 실시하며, 현장 관찰, 사진·동영상 기록, 유아 산출물 수집을 진행한다. 시범 적용 참여 유아의 디자인 감성 검사 도구를 활용하여 미적 지각, 조형적 표현력, 감각적 이해, 창의적 표현 등의 하위 요인별 변화를 측정한다.

- 수업 관찰 및 심층 인터뷰

연구진 및 현장 전문가가 시범 탐사 현장을 참여 관찰하며, 유아의 공간 몰입도, 물리적 단서 발견율, 신체 활동성, 비파괴 프로토콜 준수도를 기록한다.

④ 4단계: 프로그램 완성 및 정책 제언

시범 운영 및 효과성 검증 결과를 분석하여 프로그램 및 교구재를 최종 보완한다. 유아의 반응이 낮았던 활동은 수정하거나 대체하고, 안전상 취약한 동선은 우회로를 추가한다. 교구재의 내구성, 사용 편의성, 위생성을 개선한다. 최종 완성된 프로그램의 표준 운영 가이드라인을 발간한다. 가이드라인에는 프로그램 개요, 교육 목표, 차시별 지도안, 활동지 및 교구재 사용법, 안전 매뉴얼, 평가 도구, 현장 사례 등이 포함된다. 관내 모든 유치원 및 어린이집에 무상 보급하여 프로그램의 확산을 도모한다.

4. 장소기반 유아 디자인 감성 증진 프로그램

4-1. 프로그램의 목적 및 기본 방향

본 연구에서 개발된 '장소 기반 문화유산 탐사를 활용한 유아 디자인 감성 증진 프로그램'의 목적은 2026년 새롭게 출범한 인천광역시 제물포구의 풍부한 근대 개항기 문화유산을 교육 자원화하여, 전조작기 유아(만 3~5세)의 발달적 적합성에 최적화된 '체험·탐구 중심' 어린이 문화유산 탐사 교육프로그램 및 전용 교구재'를 개발하고 그 표준 운영 모델을 수립하는 데 있다.

4-1-1. 프로그램 개발의 기본 방향

본 프로그램 개발은 다음과 같은 4대 핵심 방향에 기반하였다.

첫째, 미적·조형적 감각화이다. 문화유산을 단순 유적이 아닌 '살아있는 야외 디자인 미술관'으로 재해석한다. 지붕선과 성곽의 유기적 곡선, 창호 패턴의 기하학적 반복과 대칭, 단청의 오방색과 자연 풍화 색채, 자연석과 한지 등의 거친 물성(Texture), 차경(借景)과 그림자가 만드는 공간감을 유아의 감각으로 해체·재구성하여 시각적 문해력을 함양한다. 둘째, 공간·어포던스 기반 장소화이다. 정형화된 단일 관람로를 탈피하고, 안전이 확보된 거점 마당 중심의 '구역 기반 자율 탐색' 모델을 구축한다. 바닥의 박석, 기둥 틈새, 돌담의 요철 등 유아 눈높이에 맞는 미시적 물리 단서로부터 시작하여 공간 전체의 거시적 조형 감각으로 확장하는 입체적 탐사 경로를 개발한다.

셋째, 서사·퀘스트 기반 놀이화(Narrative Quest & Kinesthetic Play)이다. 연도나 인물 암기 대신, 지역 설화나 동물 캐릭터와 연계된 스토리텔링을 통해 모험 서사를 부여한다. 텍스트 퀴즈를 전면 폐기하고, 물리적 환경의 단서를 찾아 해결하는 '공간 물리 단서 추적

형 퀘스트'와 전신 움직임을 결합한 신체 모방 놀이로 구현한다. 넷째, 전인발달 및 일상 연계 로컬 생태화이다. 누리과정 5개 영역을 문화유산의 장소성과 유기적으로 통합한다.

4-2. 프로그램의 4대 조형디자인 체계

본 프로그램은 문화유산을 단순한 역사적 유적이 아닌 '살아있는 야외 디자인 미술관'으로 재해석하여, 유아가 공간·조형·물성·색채를 통합적으로 지각하는 '총체적 미적 체험(Total Aesthetic Experience)'과 '장소 기반 주체적 탐사(In-situ Exploration)'를 지향한다. 이를 위해 4대 조형디자인 체계를 수립하였다.

4-2-1. 선과 형태(Line & Form) 체계

① 유기적 곡선 탐색

처마선의 곡률(Curvature) 탐구 - 한국 전통 건축의 가장 특징적인 조형 요소인 처마의 유기적 곡선을 유아의 감각으로 체득한다. 성곽의 스카이라인, 아치형 창문, 기와 지붕의 부드러운 곡률을 조형 뷰파인더로 프레임하여 관찰한다. 유아가 자신의 신체 동작으로 처마선을 추적하며 전통 건축의 유기적 형태미를 설명할 수 있도록 유도한다.

② 기하학적 패턴과 대칭 구조 발견

전통 창호의 격자 문양 - 꽃살문, 완자문, 살창 등 전통 창호에 나타난 기하학적 반복(Pattern)과 대칭(Symmetry) 요소를 조형 뷰파인더로 찾아낸다. 창호 프레임 너머 계절의 풍경을 감상하는 전통 차경(借景) 체험을 통해 공간의 조형미를 이해한다.

4-2-2. 색채와 시간(Color & Patina) 체계

① 단청의 오방색 대비

전통 색채의 상징성 - 단청에 사용된 오방색(청, 적, 황, 백, 흑)의 대비와 조화를 탐색한다. 단청의 화려한 색감, 흙과 자연석의 질박한 색채, 기둥 목재 위에 투명한 감각 팔레트를 직접 대고 겹쳐보면서, 실제 사물이 지닌 자연 본연의 색채 명도와 채도 차이를 오감으로 비교하고 지각한다.

② 자연 풍화 색채(Patina) 감별

세월이 빛은 색채의 층위 - 단청의 오방색 대비뿐 아니라 세월이 빚어낸 회갈색 목재, 이끼 낀 돌담의 자연색을 컬러 스와치로 감별한다. 투명 아크릴 컬러 칩을 자연물·석재에 대어보며 미세한 색채 층위를 비교하고, 4가지 이상 복합 색채 및 명암 반응을 사후 표현물에 반영하도록 유도한다.

4-2-2. 물성과 촉각(Materiality & Haptic) 체계

① 자연 재료의 질감 탐색

다양한 건축 재료의 촉각적 특성 - 문화유산 현장의 자연물과 건축 재료의 서로 다른 촉각적 질감을 손과 발로 느끼고 단순 감각어(매끄럽다, 따뜻하다 등)로 표현한다. 질감 채집 물러와 전용 왁스 크레용, 전용지를 활용해 문화유산에 훼손이나 상처를 입히지 않는 안전한 비파괴 방식으로 사물의 독특한 표면 질감(텍스처)을 시각적으로 채집한다.

4-2-3. 촉각적 물성 채집 및 매체 활용

프로타주와 콜라주 - 현장에서 채집한 질감(프로타주), 색채 경험, 조형적 인상을 바탕으로 드로잉, 점토, 블록 등으로 창의적으로 구성한다. 돌, 흙, 나무, 한지 등의 거칠고 매끄러운 질감을 프로타주, 점토 스탬핑 등으로 기록하고, 재료의 특성을 살려 입체물로 구현하는 조작적 능력을 관찰한다.

4-2-4. 공간과 차경(Space & Chagyeong) 체계

① 전통 건축의 공간 구성 원리

마당-전각-지붕의 위계 - 유적지 거점 간의 공간적 연결 관계를 인식하고, 미시적 물리 단서(박석 요철)로부터 거시적 공간 구조(마당-전각-지붕)로 시선을 확장하여 탐사한다.

② 차경(借景)의 미학

창호 프레임을 통한 자연 조망 - 창호 프레임을 통해 자연을 담아내는 차경(借景)의 원리와 햇살에 따른 음영의 변화를 관찰하고 그 아름다움을 다채로운 시각 매체로 재해석한다. 기둥과 창틀을 액자 삼아 자연 풍경을 담아보는 전통 건축 특유의 차경 감각을 훈련한다.

4-2-5. 4대 조형디자인 체계의 통합적 적용

본 프로그램의 4대 조형디자인 체계는 상호 유기적으로 연계되어 유아의 총체적 미적 체험을 지원한다. 선과 형태 + 색채와 공간 - 처마의 유기적 곡선을 단청의 오방색과 함께 관찰하여, 형태와 색채가 만들어내는 조형적 조화를 이해한다. 물성과 촉각 + 공간과 차경 - 돌담의 거친 질감을 만지면서, 동시에 돌담이 만들어내는 공간의 위계를 체감한다. 통합적 표현 활동 - 현장에서 채집한 선, 색채, 질감, 공간 데이터를 바탕으로 사후에 드로잉, 점토, 블록 등으로 창의적으로 재구성한다. 이 과정에서 유아가 4가지 이상의 복합 색채와 명암 차이(Color Nuance)를 조절하고, 관찰한 기하학적 반복-대칭 구조를 구체적으로 묘사하도록 유도한다

4-3. 교수학습 운영 모형

4-3-1. 3단계 순환형 모형

[표 3] 교수학습 3단계 순환

단계	주요 활동	교사 역할	유아 활동
1단계: 사전 탐구 (친밀감 형성)	- 그림책 동영 상으로 호기심 유발 - 탐사 장비 사용법 익히기 - 안전 약속 정하기	- 역사 스토리텔링 제공 - 탐색 동기 유발 - 안전 프로토콜 안내	- 단서 카드 관찰 - 안전 규칙 내면화
2단계: 현장 탐사 (오감 탐색)	- 공간 질감·소리·형태·오감 탐색 - 단서 추적 미션 수행 - 돋보기·프레임 카드 활용	- 1:4~1:5 밀착 안전 케어 - 감각 어휘 모델링 - 개방형 발문	- 주체적 공간 탐색 - 촉각·시각 단서 수집 - 도래 협력 탐구
3단계: 사후 확장 (표상 내면화)	- 복합 색채 드로잉 - 입체 블록 조·프로타주 - 상상 극놀이	- 다양한 표현 매체 지원 - 역사적 감정 이입 질문 - 질적 평가	- 4가지 이상 복합 색채 표현 - 대칭·반복 구조 조형화 - 역할극 전개

4-3-2. 4대 핵심 설계 전략

① 감각 중심 단서 기반 학습 - 추상적 지식 대신 색채(붉은 벽돌), 질감(거친 화강암), 형태(아치형 창문) 등 직관적 물리적 단서를 탐구 매개체로 활용

② 확산적 발문 기법 - "이 문은 왜 이렇게 크고 높게 만들었을까?", "옛날 부두 노동자들은 어떤 음식이 가장 먹고 싶었을까?" 등 가설 지향적 질문

③ 다중 표상 활동 - 언어(대화), 시각 예술(드로잉), 신체 표현(움직임·극놀이) 등 다감각적 매체로 경험 구조화

④ 질적 루브릭 평가 - 공간 몰입도, 조형적 표현력, 감각 언어 및 공감 능력의 3대 지표로 과정 중심 평가

4-4. 장소 기반 문화유산 탐사를 활용한 유아 디자인 감성 증진 프로그램

4-4-1. 프로그램 개요

2026년 7월 1일 인천광역시 행정체제 개편에 따라 출범한 '제물포구'의 풍부한 근대 개항기 문화유산을 교육 자원화하여, 전조작기 유아(만 3~5세)의 발달적 적합성에 최적화된 '체험·탐구 중심 어린이 문화유산 탐사 교육프로그램'을 개발하였다. 본 프로그램은 기존 지식 전달 위주의 견학에서 벗어나, 유아가 자신의 몸과 감각 도구를 활용해 문화유산의 미적·공간적 가치를 주체적으로 구성하도록 이끄는 혁신적 실행 모형이다

4-4-2. 3대 권역별 융합코스



[그림 2] 인천자유공원 (해당 홈페이지)

[표 4] [개항의 첫걸음] 근대 문물과 과거로의 시간 여행

구분	내용
주요 동선	인천중동우체국 ⇒ 인천개항박물관 ⇒ 짜장면박물관 ⇒ 차이나타운 ⇒ 자유공원
핵심 활동	빨간 우체통 엽서 쓰기, 최초의 문물(우표, 전화기, 기차) 찾기, 짜장면 수타면 디오라마 관찰, 화덕만두-공갈빵 오감 탐색, 자유공원 석정루 조망
조형 디자인 요소	붉은 벽돌의 질감, 우체국 건물의 기하학적 창호, 짜장면 박물관의 밀랍인형 표정, 차이나타운 패루의 대칭 구조, 자유공원의 조망권

[표 5] [근대 식문화 탐험] 짜장면의 탄생과 이국적인 거리

구분	내용
주요 동선	인천 차이나타운 ⇒ 짜장면박물관 ⇒ 누들플랫폼
핵심 활동	거대 대문 '패루' 통과하기 & 거리 속 '판다 조각상' 찾기, 디오라마 감상 및 포토존 체험하기, 나만의 가상국수 만들기
조형 디자인 요소	차이나타운의 붉은색 전등과 황금룡 벽화, 짜장면 박물관의 철가방 형태, 누들플랫폼의 국수 가닥 곡선과 미니어처 거리



[그림 3] 사일로 벽화(인천투어 홈페이지)

사일로 벽화(Silo Mural)는 거대한 원통형 곡물시멘트 저장고 외벽에 그려진 대형 공공미술 작품으로, 국내에서는 기네스 세계기록에 등재된 인천항 내항 7부두의 '사일로 슈퍼그래픽'이 대표적이다. 노후화된 산업 시설물을 철거하지 않고 문화 예술을 통해 지역 랜드마크로 탈바꿈시킨 도시 재생의 상징이다.

[표 6] [근대 예술과 기록] 기네스북 벽화와 전통 한지의 만남

구분	내용
주요 동선	인천내항 사일로벽화 (월미바다열차 관람) ⇒ 인천아트플랫폼 ⇒ 한지생각이닥 (상상플랫폼)
핵심 활동	월미바다열차 타고 세상에서 가장 큰 그림책 관람, 동화 속 붉은 벽돌 촉각 탐색 & 야외 조형물 앞 멋진 포즈, 닥종이 인형 감상 & 조물조물 나만의 한지 공예 작품 만들기
조형 디자인 요소	사일로벽화의 거대 스케일과 소년 성장 스토리, 인천아트플랫폼의 붉은 벽돌 창고군, 한지생각이닥의 닥종이 인형과 한지 질감

4-4-3. 4대 조형디자인 체계

① 선과 형태 (Line & Form) 체계 : 유기적 곡선 탐색: 처마선의 곡률, 성곽의 스카이라인, 아치형 창문, 기와 지붕의 부드러운 곡률을 조형 부파인더로 프레이밍. 기하학적 패턴과 대칭 구조 발견: 전통 창호의 격자 문양, 돌담과 기와의 반복 구조, 벽돌의 쌓기 방식에서 발견되는 기하학적 반복과 대칭 요소 탐색

② 색채와 시간 (Color & Patina) 체계 : 단청의 오방색 대비: 단청에 사용된 오방색(청, 적, 황, 백, 흑)의 대비와 조화를 탐색. 자연 풍화 색채(Patina) 감별: 세월이 빚어낸 회갈색 목재, 이끼 낀 돌담의 자연색을 컬러 스와치로 감별, 4가지 이상 복합 색채 및 명암 반영

③ 물성과 촉각 (Materiality & Haptic) 체계 : 자연 재료의 질감 탐색: 문화유산 현장의 자연물과 건축 재료(돌, 흙, 나무, 기와)의 서로 다른 촉각적 질감을 손과 발로 느끼고 단순 감각이 표현. 촉각적 물성 채집 및 매체 활용: 질감 채집 롤러와 전용 왁스 크레용, 전용지를 활용해 비파괴 방식으로 사물의 독특한 표면 질감(텍스처)을 시각적으로 채집, 프로타주와 콜라주

④ 공간과 차경 (Space & Chagyeong) 체계 : 전통 건축의 공간 구성 원리: 마당-전각-지붕의 위계, 대청마루 및 기둥의 공간감, 기둥의 둘레를 두 팔로 안아 보고, 마루에 앉아 바람 소리를 듣는 등 공간의 스케일 체감. 차경(借景)의 미학: 창호 프레임을 통해 자연을 담아내는 차경의 원리와 햇살에 따른 음영의 변화 관찰, 빛과 그림자의 공간 연출

4-4-4. 교수·학습 운영 모형

본 프로그램은 '사전 탐구 - 현장 탐사 - 사후 확장'의 3단계로 유기적으로 연결된 유아 중심 체험형 탐사 교육 모델입니다. 단순 관람에 그치지 않고 호기심 유발부터 오감 기반 현장 활동, 창의적 예술 표상까지 자연스럽게 이어지도록 설계되었다.

[표 7] 교수학습 운영 3단계

단계	주요 활동	교사 역할	유아 활동
1단계: 사전 탐구 (친밀감 형성)	- 그림책 동영상 으로 호기심 유 발 - 탐사 장비 사 용법 익히기 - 안전 약속 정 하기	- 역사 스토리텔 링 제공 - 탐색 동기 유 발 발문 - 안전 프로토콜 안내	- 단서 카드 관 찰 - 안전 규칙 내 면화
2단계: 현장 탐사 (오감 탐색)	- 공간 질감 소 리·형태 오감 탐 색 - 단서 추적 미 션 수행 - 돋보기·프레임 카드 활용	- 1:4~1:5 밀착 안전 케어 - 감각 어휘 모 델링 - 개방형 발문	- 주체적 공간 탐색 - 촉각·시각 단 서 수집 - 또래 협력 탐 구
3단계: 사후 확장 (표상 내 면화)	- 복합 색채 드 로잉 - 입체 블록 축 조·프로타주 - 상상 극놀이	- 다양한 표현 매체 지원 - 역사적 감정이 입 질문 - 질적 평가	- 4가지 이상 복합 색채 표현 - 대칭·반복 구 조 조형화 - 역할극 전개

4-4-5. 4대 핵심 설계 전략

① 감각 중심 단서 기반 학습 - 추상적 지식 대신 색채(붉은 벽돌), 질감(거친 화강암), 형태(아치형 창문) 등 직관적 물리적 단서를 탐구 매개체로 활용

② 확산적 발문 기법 - "이 문은 왜 이렇게 크고 높게 만들었을까?", "옛날 부두 노동자들은 어떤 음식이 가장 먹고 싶었을까?" 등 가설 지향적 질문

③ 다중 표상 활동 - 언어(대화), 시각 예술(드로잉), 신체 표현(움직임·극놀이) 등 다감각적 매체로 경험 구조화

④ 질적 루브릭 평가 - 공간 몰입도, 조형적 표현력, 감각 언어 및 공감 능력의 3대 지표로 과정 중심 평가

5. 결론

본 연구는 2026년 제물포구 출범이라는 역사적 전기를 맞아, 성인 중심의 관람형 견학에 머물러 있던 문화유산 교육을 전조작기 유아의 온몸 감각과 심미적 안목을 깨우는 장소기반 체화 탐사모델로 성공적으로 전환했다. 비록 공간적 국지성과 단기 적용, 야외 환경 변수라는 본질적 한계를 지니고 있으나, 제시된 중단적 코호트 추적, 피지컬 대안 모듈 구축, AI 기반 질적 평가 보조 도구 개발, 유초 연계 나선형 로드맵이 후속 과제로 실현될 때, 본 프로그램은 인천을 넘어 대한민국 유아 문화유산 교육의 지속 가능한 표준 프레임워크로 확고히 자리매김할 것이다.

참고문헌

- 강선주, 『디지털시대, 역사·박물관 교육』, 한울아카데미, 2022
- 김창수 외, 『모더니티의 공간, 개항도시 인천』, 인하대학교 출판부, 2012
- 김종대 외, 『박물관교육의 이론과 실제』, 문음사, 2009
- 인천대학교 한국학연구소, 『개항장 인천의 역사와 공간』, 민속원, 2012
- 이경하 외, 어린이박물관 온라인 유아역사교육 현황 분석, 인문사회 21, 인문사회21, 2022
- 김은경, 연령별 문화재 교육의 필요성과 활성화 방안, 한국문화유산협회, 야외고고학, 2019
- 이아름 외, 지역사회자원을 활용한 유아전통문화교육 프로그램 개발 및 적용효과, 한국유아교육학회, 유아교육연구, 2018
- 방경란, 기하학적인 형태의 유아 교구가 아동 미술 교육의 조형 표현에 미치는 영향, 홍익대학교대학원 박사학위논문, 2005
- 문화재청, 지역 문화유산 교육 가이드북, 문화재청, 2018
- cjb.kr
- mirihae.com/itoct