

가치관정립활동*

한 승 회**
이 완 수
이 춘 화
송 선 회

- I. 가치관정립활동에 관해서
- II. 가치관정립활동 인식하기
- III. 가치관정립활동 이해하기
- IV. 가치관정립활동 실행하기
- V. 요약 및 제언

I. 가치관정립활동에 관해서

한국사회는 1세기가 넘는 장구한 기간을 통하여 끊임없이 사회, 경제 및 문화적으로 급격한 변화를 겪어왔으며 이러한 현실적인 변화들은 계속적으로 사람들에게 새로운 환경에 적응을 요구해왔다. 정도의 차이가 있을지언정 사회구성원은 급진적이거나 예측할 수 없는 변화를 겪게 되면 일

반적으로 긴장과 스트레스를 겪으면서 적응하는데 문제가 발생하기 쉬워진다. 더욱이 미성숙하고 사회화과정에 있는 청소년은 더 많은 적응의 문제에 봉착한다는 것은 새삼 강조할 필요가 없을 것이다. 부연하자면 첫째, 서구적인 사고 특히 과학적인 실증주의적 태도를 받아들임으로서 인본주의적 유교사상의 전통을 대신하여 개인주의적 내지는 물질만능주의적 사고가 팽배하게 되었다. 둘째, 급격한 경제성장은 많은 인구이동과 도시화를 유발시켜 공동체의식은 쇠퇴되고 사람들 사이의 결속력을 떨어뜨린다. 셋째, 기술, 경제변화에 뒤따르지 못하는 가치나 규범은 판단과 행위의 기준을 제시할 수 없게 된다. 마지막으로, 청소년이란 시기는 아동기에서는 겪지 못하였던 다양한 가치를 접하게 되어 상반되거나 병행할 수 없는 가치가 혼재하게 되면 청소년의 사고와 판단에 혼란을 초래한다.

* 이 논문은 본 개발원의 1994년도 연구사업인 「가치관정립활동」을 요약한 것임.

** 공동연구자는 한승회(연구실장), 이완수(선임연구원), 이춘화(연구원), 송선희(연구원) 임.

변화에 따른 적응에 어려움을 겪는 청소년들을 도와주는 역할은 가정이나 사회에서 할 수 있다. 가정에서는 가족구성원의 유대감 강화, 부모의 적극적 통제가 있을 수 있고, 사회는 도덕률을 강조하여 청소년이 자연스럽게 바람직한 기준을 수용할 수 있게 도와줄 수 있다. 즉 가정과 사회는 청소년의 바른 가치관 형성을 도울 수 있는 것이다. 그들이 급변하는 사회 속에서 안정되고 건전한 가치관을 지님으로써 건설적이고 바람직한 행위로 표현될 수 있을 것이기 때문이다.

본 프로그램에서 가치는 개인이나 집단의 바람직한 것이나 옳고 그름에 대해 평가하기 위해 쓰이는 기준으로 정의된다. 가치는 절대적인 것이 아니라 한 집단 내에 가하기 위해 쓰이는 기준으로 정의된다. 가치는 절대적인 것이 아니라 한 집단 내에서 성원이 공유하는 기준을 반영하고 표현한다. 가치관이란 가치보다 일반화되고 체제화된 개인의 행위의 준칙이며 평가의 기준이 되며 가치에 관한 사람들의 이상 내지 생각을 뜻하는 심리적인 측면이다. 따라서 가치관은 행동에 직접적으로 영향을 주는 일반화되고 조직화된 개념이며 행동의 목표와 양식의 선택에 영향을 주는 바람직성여부를 판단하는 평가적 개념이다.

이러한 학술적 개념이 의미하는 것은 가치관은 개인의 경험을 통해 학습화되고 내면화된 심리적인 구조 내지 체계이며, 행동방향이나 목표선택에 영향을 주는 기준이 되는 직접적으로 관찰할 수 있는 목적물이 아닌 추상적인 개념이다. 그럼에도 불구하고 많은 프로그램들이 도덕적이거나 당위적인 가치를 강조하거나 현실에 실제로 연결시키지 못하는 한계를 내포하고 있음을 주목할 필요가 있다. 본 프로그램에서는 실천적이고 구체적인 가치정립에 초점을 둔다. 그 이유는 실생활에 있어서 대다수의 사람들은 절대적인 가치 내

지 선악의 구분에 있어서 혼란보다는 개인적이고 상황적인 가치를 건전하게 발전시키지 못하는 것을 종종 발견하게 되기 때문이다. 예를 들어 환경의 중요성은 인지하면서도 분리수거를 하지 않거나 무단횡단을 하는 어머니가 자식에게는 해서는 안된다는 것을 강조하는 것 등이다.

물론 가치관 정립에 있어서 인지 대 행위, 당위 대 실천, 도덕 대 현실의 측면은 상충되고 반목되는 것이 아니라 수레의 두 바퀴처럼 균형을 맞춰 발전되어야 한다. 이에 청소년은 아직 배움의 과정에 있으므로 기성인이 도덕적인 가치관을 바탕으로 사회가 바라는 바람직한 구체적인 가치관 형성에 도움을 주어야하고, 이러한 것을 효율적이고 체계적으로 실행할 수 있게 그 틀과 방법을 개발하는 것이 이 프로그램의 목표이자 과제인 것이다.

청소년을 대상으로 하는 실천적 의미의 가치관 정립은 여러 가지 방향 내지는 범주화가 가능하지만 본 프로그램에서는 청소년들이 공통적으로 접하게 되는 사회관계를 중심으로 일반적인 가치관을 정립하기 위한 활동, 가정 및 학교 생활, 사회 및 국가 그리고 인생관 등의 구체적인 범주에서 가치관을 정립할 수 있도록 프로그램 개발의 구조를 형성한다.

II. 가치관정립활동 인식하기

이 단원에서 피하는 목적은 청소년의 가치관 혼란과 갈등의 유도이다. 청소년이 갖게 되는 입시교육 내지 성공교육하의 단순한 가치가 공동체의 일원으로써 뿐만이 아니라 다른 생물체와 구별되는 인간의 본연의 모습을 상실하게 되는 큰 요인으로 이해된다. 이 활동은 청소년으로 하여금 사람마다 틀린 가치관을 가질 수 있음을 인식하

게 하고, 의사를 표현이나 결정할 때 부딪치게 되는 다양한 상황을 설정하여 그들로 하여금 자신의 생각을 정리하고 표현할 수 있는 기회를 제공한다.

1. 눈감으면 떠오르는

1) 개요

청소년들은 그들 생활의 특성상 단순 반복적이면서 바쁘게 살아가고 있다. 그렇기 때문에 청소년들은 자신을 돌아볼 시간이 절대적으로 부족하고 때로는 입시에 도움이 되지 않는다고 주위에서 혼자만의 시간을 권하지 않는 상황이다. 가치관정립을 위하여 몸과 마음의 긴장을 이완하는 것이 가치관정립활동의 기초가 될 수 있다.

2) 목표

명상활동을 통하여 심신의 안정과 참된 가치를 찾는 것이 주 목표이다. 다양한 명상법의 인식과 실행을 함으로써 자신을 다스리는 기초를 길러줄 수 있다. 이러한 활동은 토론과 발표를 통하여 다양한 직·간접적인 인식을 구할 수 있다.

3) 활동과정

- 명상활동을 할 때 특별히 모둠을 만들 필요는 없다. 하지만 명상법의 종류에 따라서 그 효과나 흥미를 비교할 수 있으므로 지도자는 큰 모둠으로 나누어 실행할 수도 있다.
- 명상을 하기 위해서는 방법에 따라서 편안하거나 필요한 의복을 준비한다. 특히 단전

호흡이나 참선을 할 때에는 조용한 환경과 편한 마음 가짐이 전제가 되어야 한다.

- 명상은 무념무상의 방법이 일반적이지만 초보자에게는 쉽지 않으므로 주제를 정하여 상상을 하거나 숫자를 셈으로써 정신을 집중하도록 한다. 자연에 대하여 명상하기(자연환경에 대한 명상 또는 자연의 소리 명상), 종교적인 주제로 명상하기, 그리고 자기자신이 마음 등이 주제가 될 수 있다.
- 지도자는 명상활동에서 느낀 점과 효과에 대하여 발표하기를 원하는 청소년 4-5명 정도를 선정하여 10-15분 정도에 걸쳐서 발표를 시킨다.
- 토론은 두 가지로 진행될 수 있는데 한가지는 발표한 사람끼리의 질의응답과 청중으로 있는 청소년들과의 질문과 대답이다. 다른 한가지는 지도자가 질문을 하고 발표자가 대답을 하는 것이다.
- 첫 번째 범주의 토론을 서로 느낀 점을 솔직하게 토론할 수 있는 다양성이 있으며 두 번째는 지도자가 과연 명상활동이 의도한대로 되었는지를 확인할 수 있는 좋은 기회이다.

2. 내가 본 나

1) 개요

가치관 정립활동에서 자기자신에게 솔직해지는 것이 청소년이 자신의 가치를 파악하고 실천하고 옮겨가기 위한 도약대가 된다. 평소에 생각하던 것과는 달리 자기 자신을 글로 나타내봄으로써 인식하지 못하였던 가치의 전도 내지는 모순 같은 것을 인식함으로써 定立뿐만이 아니라 正立할

수 있는 기회가 될 수 있다.

2) 목표

자기소개서를 써봄으로써 자기의 가치를 판단할 수 있는 기회를 제공하고 더 나아가 솔직한 심정에서 청소년 자신의 가치에 바탕한 행위의 현실적인 측면과 이상적인 측면의 차이를 표로 만들어 보다 포괄적으로 자신의 가치를 인식하여 눈을 돌려서 주변에서 생길 수 있는 상황을 설정하여 안목을 한 단계 끌어올릴 수 있도록 한다.

3) 활동과정

- 6~10명 정도로 모둠을 구성한다.
- 지도자는 청소년의 관심을 유발할 수 있는 주제와 상대를 정하여 청소년에게 자기의 특징과 성향을 가능하면 구체적으로 글로써 표현하도록 한다.
- 자기소개서는 무기명으로 작성하되 별명이나 번호 등으로 작성자의 신분을 표시할 수 있다.
- 지도자는 자기소개서를 모아서 모둠에게 읽어준다. 각 모듬은 이 소개서의 주인공이 누구인지 맞춘다.
- 지도는 자기 소개서에서 나타난 가치를 정리하여 낱말카드를 만든다.
- 낱말카드를 통속에 집어 넣고 10장가량 뽑는다.
- 뽑힌 낱말에 대하여 청소년들이 생각하는 바람직한 가치와 현실적인 가치를 각각 표를 만들어 적는다.
- 지도자는 카드를 모아서 유사한 표끼리 모은다.
- 모듬끼리 30분 가량 시간을 주어 의견을 정리하게 하고 대표로 하여금 자기모듬의 가치에 대하여 발표를 하게한다.
- 게임이 끝난 뒤 과정에서 느낀점이나 자기 자신을 얼마나 제대로 표현했었는지 편안하게 이야기해 본다.

3. 가치선택

1) 개요

가치선택은 청소년들이 살아가면서 매순간 접하는 과정이다. 이러한 다양한 가치를 접하는 것은 청소년들에게 혼란과 갈등만을 유발하는 역기능적인 것이 아니라 그들에게 판단능력을 길러주고 융통성을 길러주는 비옥한 토양이 되는 것이다. 학생이나 직장인으로써의 가치나 행위에 국한된 판단보다는 한 사회의 일원으로 개인적 가치의 사회적 특징을 일깨울 수 있게 한다.

2) 목표

다양한 판단을 내릴 수 있는 영상자료(비디오 시청)를 통하여 제 삼자로써 복수가치에 대하여 인식을 하고 일상생활에서 발생할 수 있는 가치 갈등상황과 가치선택의 다양한 요소를 인식할 수 있도록 한다.

3) 활동과정

- 지도자는 교육적인 프로그램이외에도 내용이 건전하다면 청소년의 취향에 맞게 인기 연예인이 출연하거나 관심주제와 연관된 비디오를 선정한다. 비디오는 가치라는 딱딱

한 주제라는 인식을 불식시킬 수 있는 훌륭한 매체이다.

- 비디오를 선택할 때는 한눈에 교육자료같은 것 즉 옳고 그른것 이라던지 편선징악적인 것은 피하고 시각과 감정이입에 따라서 인식이 달라지는 상황적인 것을 고려한다.
- ‘눈 높이 교육’이라는 표현처럼 청소년들과 비디오내용을 토론하려면 그들의 언어나 몸짓 같은 것은 지도자가 미리 습득하는 것이 바람직하다.
- 청소년은 6~8명정도로 모둠을 구성하는데 반드시 짝수의 모둠으로 만들어야 한다.
- 30분 정도의 시간을 각 모둠에 주어 왜 주어진(또는 선택한)상황이 바람직한 가치관을 정립하는데 필요한지 의견을 수렴하도록 한다. 각 쌍(두 모둠을 의미)에게 각각의 사실을 주고 가치평가를 위하여 고려될 요소에 대하여 표를 작성한다.
- 각 모둠은 보조 지도자의 진행에 따라 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 발표 및 토론하고 바람직하고 생각하는 요소를 부각시키고 실천가능성과 바람직한 요소사이의 차이에 대하여 이야기 해본다. 이때 지도자는 한두 가지의 가치의 중요성을 강조하기보다는 청소년에게 다양한 가치가 항상 존재하고 있다는 것을 인식시켜주는 데 주력해야 한다.

4. 나와 우리

1) 개요

가치관정립은 청소년 자신이 갖는 상반된 가치 때문에 개인적인 갈등도 하지만 사회 속에서 다

른 사람과의 관계에서 비롯되는 바람직하다고 여겨지는 가치의 혼란 때문에 가치관정립이나 기대된 가치의 수용이 용이하지 않다. 개인적인 가치의 정립을 바탕으로 사회적인 가치의 성숙이 가능할 수 있도록 상황을 연출하여 청소년의 가치에 대한 인식을 도와준다.

2) 목표

작고 비공식적인 사회단위인 가족과 비교적 큰 단위인 사회에서 다른 구성원과 상호작용하면서 발생할 수 있는 가치의 상충의 바람직한 해결을 청소년 자신이 이끌어낼 수 있도록 인식의 전환 내지 확립을 꾀할 수 있도록 한다.

3) 활동과정

- 비디오의 주제 선택은 사회적인 상황에 맞게 선정한다. 예를 들면, 1994년이 ‘가족의 해’이니 가정을 주제로 한 내용을 택할 수 있고, 한편으로는 ‘방문의 해’에 맞게 여행에 필요한 가치를 주제로 삼을 수 있다. 보통 가치에 관한 시청각 자료는 도덕적이고 교훈적인 내용이 대다수이기 때문에 잘못하면 지루해지기 쉽다.
- 비디오시청후 지도자가 청소년에게 소감을 발표시키거나 토론을 유도한다.
- 6~10명으로 한모둠을 구성하여 동글게 앉는다.
- 모둠구성원은 다시 30분에 걸쳐서 의견을 모은다. 가능하면 타협이 아니라 서로의 가치관을 수용하여 전체적인 인식을 꾀한다.
- 각 모둠의 대표는 자기가 속해 있는 모둠의 가치관의 우선순위를 밝히고 그 이유를 설

명한다.

- 지도자는 청소년에게 어떻게 의견이 모아졌는지의 과정에 대하여 물어본다. 그 외에 얼마나 남의 의견을 청취를 했는지, 남의 주장을 어느 정도 수용했는지, 또 자신은 맞은 답을 갖고 있었는지 등을 물어 본다.
- 게임을 통하여 객관적인 최고의 선택을 하기가 얼마나 힘든지를 인식할 수 있다.
- 다른 사람의 신념과 가치와 우리가 얼마나 다른지를 또 얼마나 수용하기가 어려운지를 배울 수 있다.
- 상황게임으로 청소년에게 다양한 의견의 창출과 이 다양성을 수렴할 수 있는 능력을 길러준다. 게임을 통하여 인식의 변화를 가져올 수 있다.

Ⅲ. 가치관정립활동 이해하기

청소년의 개인적, 사회적 및 국가적인 측면에서 가치관을 정립할 수 있도록 프로그램을 구성한다. 다양한 가치에 대한 인식을 바탕으로 가족, 학교, 지역사회에서의 주어진 역할에 따른 바른 가치관을 이해하고 실천의 터전으로 삼을 수 있도록 종합적인 안목을 가질 수 있는 내용을 구성한다. 일상생활에서 부딪치는 가치관 정립을 도와준다.

1. 나는 어디에서

1) 개요

청소년기에는 나는 어디에서 왔으며 어떻게 살아갈 것인가에 대한 많은 혼란을 접하는 시기이다. 따라서 역사적 시점에서 나의 존재를 이해하는 것은 가치관을 정립하기 위한 첫걸음이라고

할 수 있다.

2) 목표

단군의 탄생을 재현해 봄으로써 역사의 시초가 어떠했는가를 이해하고, 각 시대의 역사적 상황을 극으로 표현해 봄으로써 역사의 흐름을 이해하고, 나의 역사를 신문형식으로 만들어 봄으로써 현재의 나에 대한 정체감을 형성한다.

3) 활동내용

- 이 극은 우리나라 건국신화를 직접 재현해 봄으로써 우리의 뿌리를 알도록 하기위한 것이다.
- 이 극에 필요한 인물은 환인, 환웅, 곰, 호랑이, 단군이며 그 외 엑스트라가 필요하다.
- 환웅이 아버지 환인의 도움과 허락을 얻어서 하늘에서 태백산으로 내려와서 신의 도시를 만들고 스스로 환웅천왕이라 칭하면서 인간세상을 다스리게 된다.
- 곰이 호랑이와 함께 사람되기를 원하였다가 호랑이는 3×7일간 마늘과 쑥만을 먹으면서 인고의 세월을 견디지 못하여서 곰만 사람인 여자로 다시 태어나게 된다.
- 웅녀가 사람의 몸으로 현신한 황웅과 혼인한다. 여기서 태어난 아이를 단군왕검이라 한다.
- 단군왕검이 자라 평야에 도움을 정한 뒤에 나라 이름을 조선이라 한다.
- 극을 관람후 모둠(10~15)을 구성한다.
- 단군신화를 응용하여 역사 연대표 순서대로 상황극을 구성한다. 상황극은 역사 연대표에 표시된 시기의 사람들의 삶에 대해 상상

한 것을 내용으로 한다.

- 게임의 의미는 역사가 흘러와서 현재에 이르렀다는 것을 생각해 보는 시간을 갖는 것이다. 따라서 역사를 흐름을 이해할 수 있는 내용으로 구성해야하고, 지도자는 흐름을 놓치지 않도록 지도해야한다.
- 각 모둠이 구성한 각본대로 극을 전개한다.
- 극의 전개에 따라, 참가자들은 살아오면서 중요한 사건, 잊을 수 없던 일, 자기가 앞으로 어떻게 살아갈 것인가를 도화지 위에 신문형식으로 꾸며본다.
- 가장 중요한 일은 커다랗게, 조그만 일이지만 의미를 가지고 있었던 일은 소재목으로 처리한다.
- 자신이 만든 광고나 친구들에게 알리고 싶은 내용을 넣어 보는 것도 좋다.
- 자신의 역사가 완성되면 돌아가면서 설명하는 시간을 갖는다.

2. 혼란 속에서

1) 개요

현대사회에서 청소년들은 많은 가치관의 혼란 속에 살고 있다. 가치관을 혼란스럽게 하는 어떤 문제상황의 원인이 되는 것과 결과가 되는 것을 파악하는 것이 중요하다. 또한 하나의 문제상황은 반드시 부정적인 측면만을 가지고 있는 것이 아니라 긍정적인 면을 아울러 가지고 있다. 긍정적인 것과 부정적인 것중 어느 것에 더 가치를 부여하느냐에 따라서 행동은 다르게 표출될 수 있다. 긍정적인 상황과 부정적인 상황에서 가치판단을 하는 과정을 이해하는 것이 중요하다.

2) 목표

문제에는 원인과 결과가 있으며, 또한 긍정적인 면과 부정적인 면이 공존함을 이해하고 가치관 정립을 위해서 거쳐야 하는 순서를 이해한다.

3) 활동과정

- 참가자를 3모듬으로 나눈다. 한 모듬의 인원은 10~15명으로 한다.
- 지도자는 요즈음의 청소년들이 직면하고 있는 가치혼란의 문제들을 제시해준다. 예를 들면, 흡연, 음주, 성, 약물남용, 가출, 진로 등의 문제가 있다.
- 지도자는 각 모듬의 모듬대표에게 미리 준비한 퍼즐을 주고, 그 퍼즐을 맞추도록 한다. 퍼즐의 내용은 가치관 정립을 어렵게 하는 혼란스러운 문제들의 원인 또는 결과가 되는 내용으로 한다.
- 퍼즐을 다 맞춘 모듬은 퍼즐의 내용이 어떤 문제의 원인 또는 결과가 되는 것인지 모듬끼리 의논해서 결정한다.
- 지도자는 퍼즐놀이에서 나타난 문제를 하나 정해서 지정해 준다.
- 정숙한 분위기를 만들고 모듬들은 그 문제의 양 측면을 생각해 본다. 즉, 어떤 점이 긍정적이고 어떤 점이 부정적인지 생각해 보는 시간을 갖는다.
- 모듬의 구성원들은 긍정적인 것과 부정적인 것을 각각 카드에 적는다.
- 각 카드 항목에 긍정적인 것의 위계로, 그리고 부정적인 것의 위계로 점수를 부여한다. 적힌 종이를 두루 섞어 통에 넣는다.
- 각 모듬 구성원들은 각 모듬을 대표해 한

명씩 나와서 가위, 바위, 보를 한다. 이긴 사람은 상대모둠의 통에서 한장을 가져올 수도 있고, 자기모둠의 통에서 한장을 가져가도록 할 수도 있다.

- 모둠의 구성원이 두루 한 번씩 참여했으면 자기모둠의 통속에 있는 종이를 모두 펴보고 점수를 계산한다.
- 가치관의 긍정적인 면과 부정적인 면을 모둠끼리 교환해 봄으로써 가치관을 정립하는데는 타인에 의해서 영향을 받을 수 있음을 이해한다.
- 모둠이 정한 문제를 놓고 모둠 구성원들끼리 해결을 위한 여러가지 바람직한 방법을 논의한다. 방법은 많을 수록 좋다.
- 해결방법과 과정을 순서도로 만들어 본다 (컴퓨터의 플로어차트와 유사).
- 여러 가지 의견이 포함되면서도 가장 논리적으로 순서도를 만드는 모둠이 이긴 것으로 한다.

3. 우리는 이렇게 달라요

1) 개요

현대를 살아가는 사회인은 개인생활보다는 집단생활을 주로 한다. 집단생활에서 내가 나를 보는 시각과 타인이 나를 보는 시각은 상당히 다를 수 있다. 따라서 어떤 점에 차이점이 나는가를 이해하고 그 합리적인 수용방안을 생각해 보는 것이 필요하다고 본다.

2) 목표

여러 가치문제에서 내가 본 나와 타인이 본 나

를 평정해 보고, 차이점과 일치점을 발견하고 차이점의 합리적인 수용방안을 생각해 본다.

3) 활동과정

- 두명씩 짝을 짓는다.
- 가치질문지에 내가 그 문제를 보는 시각에 대해서 중요도에 따라 평정을 해본다.
- 가치 질문에 상대방이 우선순위를 두리라 생각되는 것에 대해 평정해 본다.
- 전체를 적은 후 읽어보고 느낀점을 적어본다.
- 자신이 생각하기에 자신의 자랑스러운 부분과 고쳐야 할 점이 무엇인지를 정리해 본다.
- 총점을 계산해 읽어보고 내용에서 자신이 상대방에 대해서 어떻게 생각하고 있는지 정리해 본다.
- 서로 교환하여 읽어보고 느낀점을 정리해 본다.
- 총점을 각각 계산하고, 자신이 본 자기와 타인의 본 자기의 총점의 차이를 계산한다.
0~10점 차이 : 거의 일치함
11~20점 차이 : 일치함
20~30점 차이 : 차이가 약간 있음
30~40점 차이 : 차이가 있음
41점 이상 차이 : 많이 차이남
- 내가 본 나와 타인이 본 나에서 일치점과 차이점이 무엇이 있는지 정리해 본다.
- 일치점과 차이점이 발생하는 이유가 무엇인지 생각해 본다.
- 차이점을 극복하고 더불어 살아가기 위해서 우리가 해야 할 일을 생각해 본다.

4. 우리는 하나

1) 개요

여러 개성을 지닌사람들이 모여 사는 지구촌에는 다양한 가치관의 차이가 존재할 수 있다. 대표적으로 남녀간의 차이, 지역간의 차이, 국가간의 차이로 크게 나눌 수 있다. 이들 간에 어떤 차이가 있을 수 있는지를 발견하고, 이들 차이를 청소년들이 어떻게 받아들여야 하는지를 아는 것이 자신을 이해하고, 다른 사람을 이해하고, 세계를 이해하는 데 필수적인 일일 것이다.

2) 목표

흔히 접하는 잡지책 속에서 다양한 가치관 차이를 발견해 보고, 다른 사람들이 발견한 차이를 들어보고 이런 차이를 어떻게 받아들이고 극복할 것인지 토론해 본다.

3) 활동과정

- 남녀가 적절히 섞여서 이야기할 수 있는 모둠을 구성한다. 세모둠 정도가 적당하다.
- 우리 나라에서 나온 잡지책과 외국에서 발간한 잡지책을 준비한다.
- 잡지책 안에서 여러 가지 차이점을 발견할 수 있다(남녀간, 국가간, 지방간의 가치관 차이).
- 모둠이 발견한 차이점들을 마음속으로 정리한다.
- 지도자가 사회자가 된다.
- 각 모둠의 기본점수 100점을 가지고 시작한다.
- 사회자가 지정해주는 노래를 부르다가 사회

자가 한 모듬을 지정하면서 “남녀차이!”라고 말하면 그 모듬은 잡지책에서 발견한 남녀차이를 이야기 해야한다. 또 “지역차이!”라고 말하면 지역차이를 이야기해야 한다.

- 사회자가 지적했을 때 차이점을 이야기하지 못하는 모듬은 10점을 감점한다. 모듬은 소리를 맞추어 말해야 하고 상대방에게 의미를 잘 전달해야 한다. 의미전달이 안되면 사회자의 재량껏 벌칙으로 5점을 감한다.
- 사회자는 상대모듬이 이야기하는 것을 잘 들어야 함을 지적해 준다.
- 어떤 의미에서 우리를 하나라는 말로 묶을 수 있는지 이야기해본다. 우리라는 개념안에는 국가, 지역, 남녀라는 테두리가 포함된다.

IV. 가치관정립활동 실행하기

일반적으로 인식과 이해를 바탕으로 바른 가치관을 정립할 수 있는 실천적인 단계이다. 단기적으로는 실천을 함으로써 자기성취를 꾀하고, 장기적으로는 실천을 통하여 발생할 수 있는 이해와 실천의 간극을 계속적으로 재확인 및 수정하여 이해와 실천을 균형 잡아갈 수 있게 되는 효과를 볼 수 있다. 청소년에게 다양한 가치를 인식시키고 더 나아가 가치갈등상황에서 때로는 객관적으로 또 때로는 체계적으로 행위할 수 있도록 순차적이고 심화되는 내용으로 프로그램이 구성되어 있다.

1. 가치저울

1) 개요

자신의 가치관이 올바른 것인지 혼자의 판단으

로 알기가 쉽지 않으므로 다른 사람과의 비교를 통해서 알아볼 필요가 있다. 따라서 가치갈등을 일으키는 상황에 처하게 될 때 어떻게 가치판단을 하여 자신이 취할 행동을 결정할 것인지 불분명한 가치관을 바르게 세울 수 있도록 자신의 가치관과 타인의 가치관을 비교해 보는 가치저울을 만들어 구체적인 가치갈등 상황을 제시하고 그에 대한 가치관을 저울질해 본다.

2) 목표

똑같은 가치갈등 상황에 대해 자신의 판단과 타인의 판단에 얼마나 차이가 있는지 비교해 봄으로써, 갈등상황에 대처하는 분명한 가치관을 정립하도록 한다.

3) 활동과정

- 참여자들을 10명 이내로 나누어 모둠을 구성한다. 모둠 구성원들은 가치판단이 개입되는 문제들을 중심으로 앞으로 살면서 반드시 가치관을 정립해야 한다고 생각되는 사안들을 문장으로 만들어 본다.
- 지도자는 우선 몇개의 예시문을 제시하고, 각각의 예시문에 따르는 삶에서 일어날 수 있는 가치갈등 상황에 대해 설명해 준다.
- 참여자는 자신이 만든 문장과 지도자가 제시한 예시문을 비교해 보고, 예시문보다 더 좋은 의견이 있는 경우 발표한다.
- 지도자는 참여자들에게 ‘가치관 예시문’을 나누어 준다.
- 참여자 각각 총 100g씩의 저울추를 가졌다고 가정하고, ‘가치관 예시문’항목 중에서 비중을 두고 싶은 정도에 따라 무게를 할당

하도록 한다.

- ‘나의 무게’란에 비중을 두는 정도의 무게를 적거나, 전혀 중요하지 않다고 생각하며 무게를 적지 않는다.
- 전체가 다 쓰고 나면, 지도자는 종이를 걷는다.
- 지도자는 참여자들이 적어 낸 각 항목의 가치 무게를 합산하여 평균을 낸다.
- 평균의 계산이 끝나면, 이를 모조지 전지에 항목별로 적어 게시한다.
- 참여자들이 적어 낸 ‘가치관 예시문’을 다시 돌려 주고, 각 항목에 대해 자신이 적은 무게와 모둠의 평균 무게에 얼마 정도의 차이가 있는지 저울질해 본다.
- 모둠별로 자신이 두고 있는 가치의 비중과 다른 사람의 비중이 왜 차이가 있는지 이야기해 본다.

2. 나의 미래

1) 개요

가치갈등과 판단의 문제는 살아가면서 지속적으로 부딪치는 문제이다. 따라서 현재의 가치관을 정립하는 것이 중요할 뿐 아니라 미래에도 어떠한 가치를 가지고 무슨일 하면서 살아갈 것인지 미리 고민하는 시간을 가질 필요가 있다. 지금까지 인식하고 이해한 가치관을 바탕으로 앞으로 다가올 미래에 달성하고자 하는 목표와 그 목표를 달성하기 위하여 준비해야 할 일들을 계획하고, 어떠한 직업에 종사하면서 살것인지 자신의 진로를 설계해 본다.

2) 목표

앞으로 살아갈 인생계획을 설계해 보고, 구체적으로 어떤 직업에 종사할 것인지 다양한 직업에 관한 정보를 조사하여, 자신에게 적합한 직업을 선택하도록 한다.

3) 활동과정

- 앞으로 남은 인생을 어떻게 살아갈 것인지 계획표를 만들기 위하여, 먼저 인생에서 중요한 몇가지 사안을 중심으로 평생계획표를 세우고, 그 다음에는 앞으로 5년 동안 달성하고자 하는 목표를 중심으로 구체적인 5개년계획표를 세운다. 마지막으로 계획을 실행하기 위해 당장 해야 할 일들을 중심으로 1개년계획표를 만든다. 1개년계획표에는 앞으로 1년동안의 생활계획을 월 단위로 짜고, 매 달마다 반드시 지켜야 할 주제를 한가지 정해 그 주제에 따른 하위목표를 정한다.
- 지도자는 참가자들에게 종이를 한장씩 나누어 주고, 제한시간 동안 계획서를 바탕으로 원하는 직업명을 적어 제출하도록 한다.
- 참여자의 성격에 따라 적합한 직업을 알아보기 위하여 ‘성격특성에 따른 직업분류표’를 나누어 주고, 먼저 자신의 성격이 어떤 유형에 속하는지 정하도록 한 후에 관련 직업란을 보도록 한다.
- 참여자의 흥미에 맞는 직업이 무엇인지 알아보기 위해 ‘흥미검사’를 실시하고, ‘흥미분야별로 직업군’의 유인물을 나누어 준다. 직업군을 살펴본 후, ‘직업과 흥미와의 관계 검사’ 유인물을 나누어 주고 해당란에 표시하도록 한다.
- 자신의 성격이나 흥미에 맞는 직업들이 평소의 자신의 생각과 일치하는지 비교해 보고, 한명씩 느낀점을 이야기한다.
- 항목에 일치하는 직업을 토대로 하여, 자신의 성격검사, 흥미검사, 지능검사, 적성검사 결과 및 학교성적 등을 고려하여 자신의 능력에 맞는 직업들을 선택한다.
- 그렇게 해서 남은 직업들에 대해 각 직업이 필요로 하는 교육수준, 교육기회, 교육경비 등을 알아보고, 자신이 처한 환경에 적합한 직업을 3개만 선택한다.
- 상담을 토대로 최종적으로 다시 한번 자신의 능력, 흥미, 가치관 등과 조화를 이룰수 있는 직업의 순위를 매겨 보고, 가장 순위가 높은 직업을 결정한다.

3. 다른 사람이 되어

1) 개요

인간은 태아 때에는 어머니의 태내에서 10개월을 살다가 세상에 태어나고, 태어나서는 부모, 형제와 더불어 살다가, 성인이 되면 배우자를 만나 자식을 낳고 살아간다. 부모, 형제, 배우자, 자식 등 가족과의 관계는 모든 인간관계 중에서도 가장 기초적이고 소중한 관계이다. 따라서 여기에서는 가정 내에서의 현재의 내가 아닌 다른 사람의 입장이 되어 보는 역할놀이를 통해 가족 공동체의 일원으로서 다른 가족들에 대해 인식하고 이해한 것을 실천으로 보여주기 위한 훈련을 해본다.

2) 목표

나 이외의 가족 구성원의 역할을 해보는 역할

극을 관람하면서 느낀 점을 이야기함으로써 가족들에 대한 이해를 넓이고, 그들에 대한 사랑을 실행하도록 한다.

3) 활동과정

- 참여자들을 2명씩 짝을 정하여 모둠을 구성하고, 모둠별로 일인당 5분정도의 역할극을 준비하도록 한다.
- 각 모둠별로 상의하여 어떤 가족 구성원에 대한 역할극을 할 것인지 결정하고 대본을 만든다.
- 각자 자신이 맡은 역할과 상대방의 역할을 대신해 주는 나의 역할에 대한 연습을 하고, 의상, 분장, 소품 등을 준비한다.
- 준비한 역할극을 발표하고 다른 사람들이 발표하는 역할극을 관람하면서, 자신의 실제 가족 구성원과 비교해 본다.
- 참여자는 역할극을 실연해 봄으로써 나 아닌 다른 가족이 나에게 그렇게 할 수 밖에 없는 이유에 대해 생각해 보고, 그 사람의 입장이 되어 이해하도록 노력해 본다.
- 지도자는 참여자들에게 종이를 나누어 주고, 자신의 가족에 대한 평소의 불만을 적고, 다양한 가족역할에 대한 역할극을 관람한 결과 가족의 입장에 대해 느낀 점을 적도록 한다.
- 적은 내용을 돌아가면서 발표하고, 가족 구성원을 이해하는 방법에 대해 의견을 교환한다.
- 2명이 하는 역할극 외에도 여러 사람이 여러 가족 구성원의 역할을 각각 맡아 연기해 보는 가족극도 꾸며 본다.

4. 우리 안의 나

1) 개요

인간은 세상에 태어나 죽을 때까지 수없이 많은 사람과 만난다. 지속적인 만남 속에서 인간은 서로의 만남을 필요로 하고 타인을 필요로 한다. 우리 사회에는 내가 있고 네가 있고 또 우리가 있다. 나는 나 혼자 존재하는 것이 아니고, 우리 안에 더불어 존재하는 것이며, 우리라는 공동체는 서로간의 사랑으로 유지된다. 따라서 여기에서는 청소년들이 공동체의 일원으로서의 자신의 존재에 대해 인식하고 이해하는 것을 직접 타인과의 만남과 관계 형성을 통해 실행해 본다.

2) 목표

함께 활동하는 구성원들의 개성을 알려 주고, 그 중의 한 친구의 특징을 집중적으로 조사해 소개하며, 한 친구를 정해 놓고 일정 시간동안 몰래 도움을 줌으로써 공동체의 일원으로서 타인과의 만남을 실행하도록 한다.

3) 활동과정

- 지도자는 참여자들을 둥글게 앉도록 지도하고, 종이를 한장씩 나누어 준다.
- 종이에 자신의 이름을 적고, 이름 밑에 자신의 특징을 성격적인 면과 신체적인 면으로 나누어 가급적 자세히 적도록 한다.
- 전원이 다 적으면, 종이를 오른쪽 옆의 사람에게 전달한다.
- 옆의 사람은 종이의 여백에 자신의 이름을 적은 후, 그 종이 주인의 특징을 읽어 보고

자신의 생각과 일치하면 ‘일치한다’고 적고, 그렇지 않으면 자신의 생각을 기입한다. 또한 그 사람만이 갖고 있는 개성을 적는다.

- 다 적었으면 다시 오른쪽 옆의 사람에게 전달하여 전원이 의견을 모두 적고, 마지막에 본인에게 돌아올 때까지 계속한다.
- 전원이 자신의 개성이 적힌 종이를 받게 되면, 구성원을 10명 이내로 모둠을 구성한다.
- 모둠별로 자신이 생각하는 개성과 타인이 자신의 개성이라고 지정한 것이 차이가 있을 때, 그 이유에 대해 다른 모둠의 구성원들과 구체적으로 이야기해 본다.
- 대화를 통해 다른 사람들이 자신의 개성을 발견하고 개발하는데 도움을 주도록 한다.
- ‘친구 소개하기’를 하면서 구성원 중에서 마음이 끌리거나 도움을 주고 싶은 한 사람을 선정하여 일정기간 동안 그 사람이 알아채지 못하도록 몰래 도움을 주는 것이다. 도움을 주는 기간은 하루로 정하든지 수련기간 동안으로 정하든지 자유롭게 결정할 수 있다.
- 도움을 주는 방법은 사탕을 나누어 먹는다거나, 토론시간에 그 삶의 의견 발표를 거들어 준다거나, 무거운 물건을 들어 준다거나 어떤 것이든지 집단활동을 하는 동안에 해줄 수 있는 것이면 무엇이든지 제한이 없다.
- 자신이 누군가의 천사였다는 것은 활동이 끝난 이후에도 비밀로 하도록 하여 타인에 대한 무조건적인 사랑을 실천하는 기회로 삼도록 한다.

V. 요약 및 제언

가치관정립활동은 추상적인 관점에서 청소년들

에게 단순 행사성으로 활동이 전개되기 쉽다. 이러한 경향은 청소년에 대한 성인들의 편견을 반영하고 있다. 청소년은 미숙하고, 충동적이며, 비합리적이며 불안정하다는 선입견을 갖고 청소년을 대하는 경향을 보이기 때문에, 도덕성과 당위성을 강조하다보면 가치관 정립활동은 지루하거나 효과가 없기 쉬우며 비현실적인 면만 부각시키게 되는 것이다.

가치관정립활동의 내용은 단체활동에서 체험을 통하여 얻게되는 가치관단과 선택을 담고 있다. 수련거리는 단계별로 심화되는 활동을 제시하고 있는데, 청소년에게 가치에 대하여 흑백논리가 아닌 다양성을 인식시키고 실제 생활에서 일어날 수 있는 상황을 설정하여 가치갈등의 바람직한 해결 방법과 다른 가치관에 대한 이해능력을 배양하고 더 나아가 청소년 자신과 사회에서 바라는 가치를 지닌 사람으로써의 행위양식을 습득, 실천하는 개별적이면서도 상호 연결된 활동으로 구성되어 있다.

본 개발진이 개발하고자 하는 가치관정립활동의 세단계의 내용은 청소년의 가치에 대한 인지도에 따라서 독립적으로 실행될 수도 있고 한꺼번에 단계적으로 실행될 수 있게 되어있으므로 지도자가 융통성을 바탕으로 다양한 내용을 구성할 수 있는 편의성을 갖는다. 더욱이, 참고는 지도자들에게는 이론적이고 객관적인 자료를 제공하여 주고 청소년에게는 수련활동 전후로 하여 가치에 대한 참고서의 역할을 할 수 있다.

지도자는 바람직한 가치관 정립을 위하여 단기적인 활동효과에만 관심을 갖지 말고 이러한 수련활동을 통하여 얻게되는 장기적이고 확산적인 측면에 보다 초점을 맞추도록 하는 것이 본 개발진의 수련거리 개발 의도이다.

참 고 문 헌

- 고범서. 1992. 「가치관연구」 나남출판사.
 _____. 1992. 「사회윤리학」 나남.
 김태길. 1990. 「변혁시대의 사회철학」 철학과 현실사.
 서울특별시 교육연구원. 1989. 「가치관교육」 서울특별시 교육연구원.
 _____. 1993. 「집단경험학습의 이론과 실제」 서울특별시 교육연구원.
 소홍렬 외. 1989. 「후기 산업시대의 세계 공동체 - 가치」 우석.
 안귀덕·황정규 외. 1992. 「청소년문화의 실상과 문제」 한국정신문화연구원.
 이재창. 1992. 「자기성장과 인간관계」 한국가이던스.
 인천도덕교사모임. 1994. 「아이들과 함께하는 도덕수업」 내일을 여는 책.
 임희섭. 1994. 「한국의 사회변동과 가치관」 나남출판사.
 정세구. 1978. 「가치이론과 가치교육」 교육출판사.
 _____. 1979. 「가치, 태도교육의 이론과 실제」 배영사.
 정세구 외. 1984. 「도덕과·국민윤리와 지도법」 교육과학사.
 조성민·정선심. 1993. 「논리와 가치탐구」 철학과 현실사.
 한국교육개발원. 1977. 「가치관 교육의 개선을 위한 조사연구」
 _____. 1986. 「청소년의 자아개념 및 가치관 확립 프로그램 개발연구」
 _____. 1990. 「청소년 경제가치관 조사 연구」
 한국정신문화연구원. 1985. 「선진국민자세 생활화 프로그램」
 _____. 1994. 「한국의 교육과 윤리 제3집」
 한국청소년개발원. 1993. 「청소년 가치관변화의 국제동향」
 _____. 1993. 「부모와 함께하는 역할 놀이」
 황정규·이계학 외. 1992. 「청소년문화의 변화과정」 한국정신문화연구원.
 헤센, J. 1992. 진교훈 역, 「가치론」, 서광사.
 웨이지온 외 2인. 1992. 김교환 외 4인 역, 「가치와 사회」 교육과학사.
 Fraenkel, Jack R. 1985. 송용의 역, 「가치탐구 수업을 어떻게 할 것인가?」 교육과학사.