

NYPI YOUTH REPORT

청소년리포트

vol.12 _ 12 / 2010

ISSN 2005-9183

GO TO THE WORLD!
GO TO THE FUTURE!

테마 | 창의적 체험활동

NYPI

미래세대리포트 창의적 체험활동 도입에 따른 청소년활동개념의 재모색 | 김현철

조사통계리포트 창의적 체험활동에 대한 교사의 인식과 요구조사 | 김현철 · 최창욱

정책제언리포트 청소년활동정책과 창의적 체험활동 연계를 위한 정책제언 | 최창욱 · 김현철

해외동향리포트 미국의 아동 · 가족 지원 정책 | 김현철

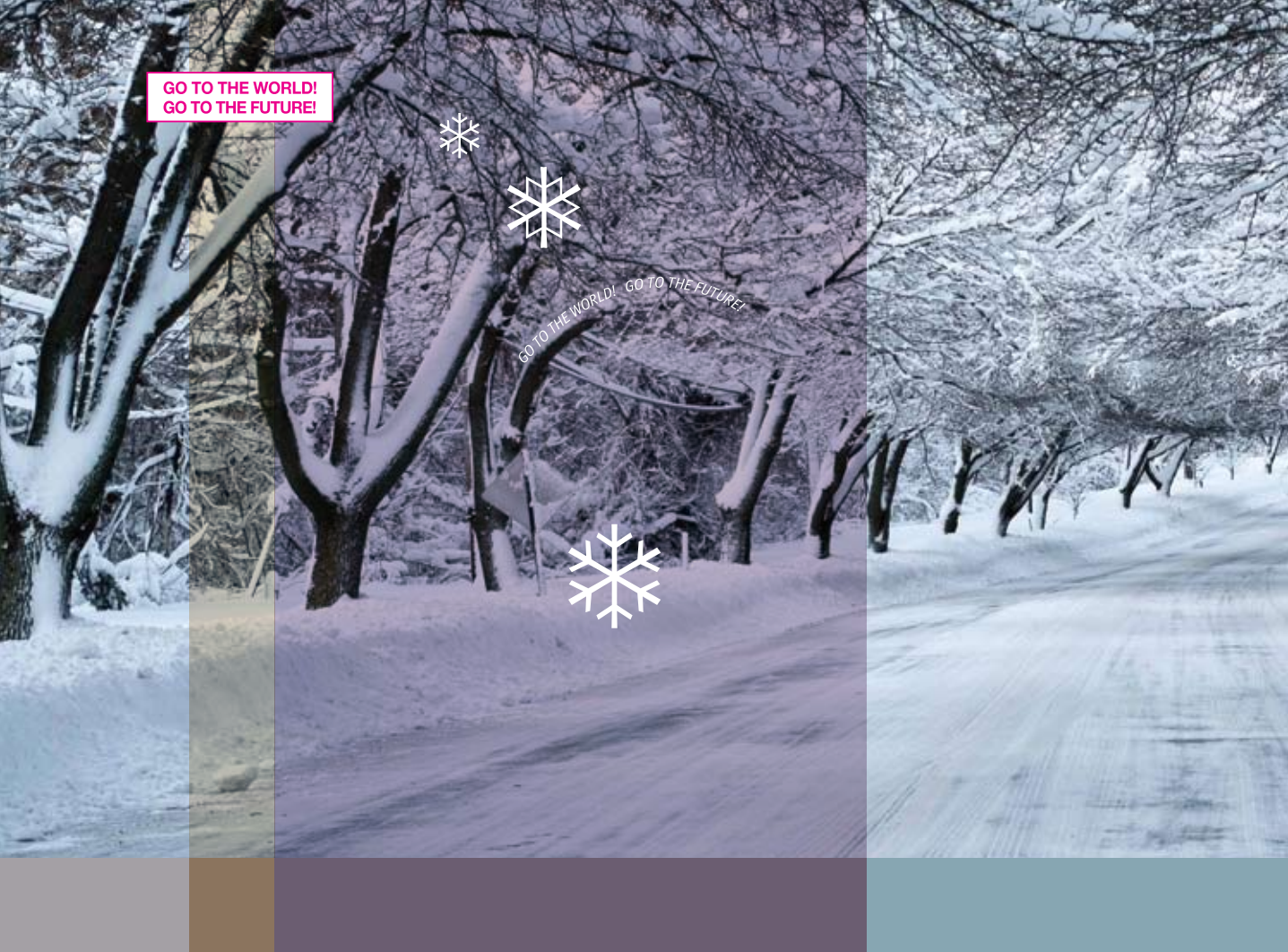
칼럼 스포츠활동을 통한 청소년의 바람직한 인성 함양 | 이기봉

발간물 소개 NYPI발간물 / 자료실 신착 도서

NYPI NEWS

YOUTH

REPORT



GO TO THE WORLD!
GO TO THE FUTURE!

GO TO THE WORLD! GO TO THE FUTURE!

NYPI YOUTH REPORT

vol.12 2010. 12

발행일 | 2010. 12. 30

발행인 | 이명숙

편집인 | 이창호

발행처 | 한국청소년정책연구원

주 소 | 서울시 서초구 태봉로114 교총빌딩 9/10층

전 화 | 2188-8860 팩스 | 2188-8869

디자인 | 김성희 www.kimsunghee.com

인 쇄 | 엘에스컴(2263-1992)

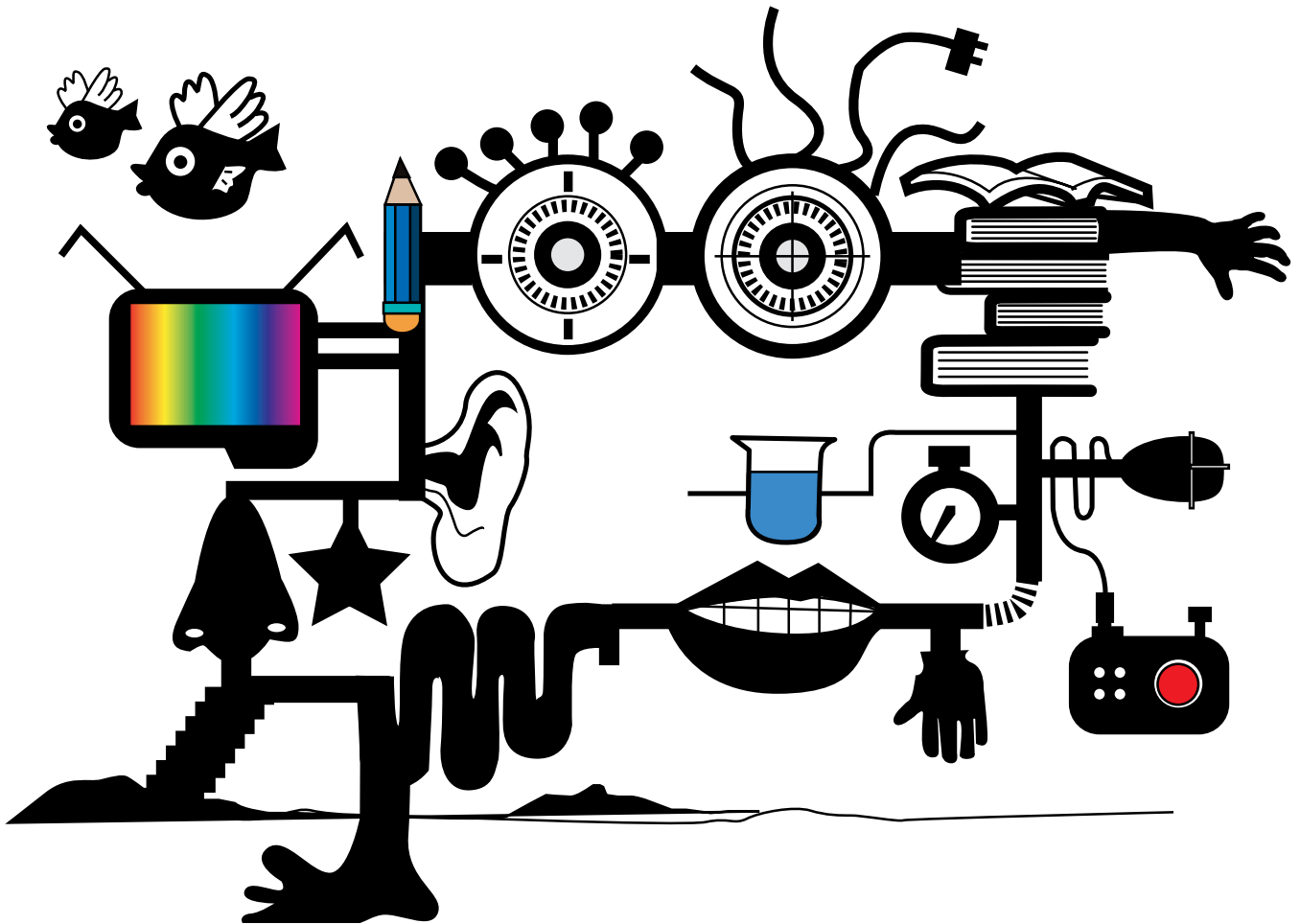
홈페이지 | www.nypi.re.kr



- 04 |  **미래세대 리포트** 창의적 체험활동 도입에 따른 청소년활동개념의 재모색 _ 김현철
- 15 |  **조사통계 리포트** 창의적 체험활동에 대한 교사의 인식과 요구조사 _ 김현철 · 최창욱
- 26 |  **정책제언 리포트** 청소년활동정책과 창의적 체험활동 연계를 위한 정책제언 _ 최창욱 · 김현철
- 34 |  **해외동향 리포트** 창의적 체험활동 외국사례: 일본의 「종합적인 학습시간」 _ 김현철
- 47 |  **칼럼** 스포츠활동을 통한 청소년의 바람직한 인성 함양 _ 이기봉
- 50 |  **발간물 소개**
- 56 |  **NYPI NEWS**

창의적 체험활동 도입에 따른 청소년활동개념의 재모색¹⁾

김현철(연구위원)



1. 청소년활동의 재개념화

『창의적 체험활동』을 이론적으로 논의하기에 앞서 살펴봐야 할 것은 그간 청소년정책에서 사용되어 오던 청소년활동 개념을 재정립하는 일이다. 그간 청소년정책은 크게 활동, 보호, 복지 세 영역으로 나누어 논의해 왔다. 청소년활동정책은 이 세 가지 청소년정책 중의 한 영역이지만, 그간 청소년정책에서 차지하는 비중은 자못 컸다. 많은 청소년 단체와 시설들이 이 청소년활동정책과 관련되어 있으며, 청소년지도사도 실질적으로는 청소년활동 관련 업무를 추진하는 전문인력으로서 기대되어 온 것이 사실이다. 그 만큼 청소년 활동정책이 청소년정책에서 차지하는 비중이 크다. 그러나 이러한 중요성에도 불구하고 청소년활동개념은 모호한 개념에 머물러 있다(참고 : 김민, 2010; 전명기, 2010).

무엇보다 청소년활동개념을 둘러싼 이론적인 논의가 충분히 이루어지지 않았다. 정책적인 차원에서 조 작적으로 정의된 청소년활동개념을 재해석하거나 설명하는 수준에서 논의들이 이루어져 왔던 것이 지금까지의 상황이다. 1991년 한국청소년기본계획이 만들어지고 청소년기본법이 제정되면서 정책적인 용어로 자리잡은 이 개념은 고유활동영역, 임의활동영역, 수련활동영역으로 구분되었다. 여기서 고유활동영역은 학교나 직장, 의무 복무처 등 청소년들이 활동하는 공간을 기준으로 한 영역이고, ‘수련활동영역’은 생활권 이나 자연권에서 스스로 심신단련 · 취미개발 · 정서함양 · 사회봉사 등 배움을 실천하는 체험활동영역이 며, ‘임의활동영역’은 주로 가정에서 이루어지는 개인적인 자유활동영역을 말한다. 이러한 영역 구분은 어 느 정도 청소년정책의 차별성을 강조하는 데 공헌하였다. 달리 말하면 학교에서 하는 교육활동이나 개인적 인 자유활동은 청소년정책의 대상에서 제외되었다. 이것이 청소년정책이 출발함에 있어서 하나의 전제였 기 때문에 차별화정책은 성공했다고 할 수 있다. 청소년활동은 청소년수련활동으로 한정지어졌다. 고유활 동영역, 수련활동영역, 임의활동영역의 구분이 적절하든 그렇지 않은 모든 청소년활동을 청소년정책의 범 주 안에 넣는 것은 정책적으로 한계가 있을 수 있으나, 수련활동을 청소년활동으로 한정짓는 일련의 과정들 은 오히려 정책적인 한계를 드러내게 된다. 많은 청소년시설이 ‘수련’이라는 명칭을 쓰게 되고, 청소년수련 활동인증제와 같은 제도명에까지 영향을 미치게 되었지만, 그 결과 오히려 한계가 명확해졌다. 청소년활동 이 수련활동이며 이는 곧 청소년을 대상으로 하는 집단활동 또는 극기훈련이나 정신교육이라는 제한적인 인식을 가져온 원이기도 하다(전명기, 2009:183-184). 그간 청소년활동에 대한 적지 않은 선행연구들이 있 었음에도 불구하고 이들 모든 연구에서 사용되는 수련활동의 개념은 청소년기본법에서 규정하는 개념 이 상의 정의에서 더 나아가 바 없다(김민, 2010). 문제의 근원은 수련활동의 개념을 버리지 못하는 데 있다고 봐도 과언이 아니다. 포괄적이기는 하나 그간의 청소년활동에 대한 정의들은 어느 정도 청소년활동의 의미 를 적절히 설명하고 있다. ‘청소년들이 주어진 환경 속에서 개인적 또는 사회적 가치나 목표를 실현하기 위

1) 이 글은 한국청소년정책연구원이 2010년 9월 27일과 30일 두 차례 주최한 ‘청소년활동개념재정립을 위한 세미나’를 정리한 것입니다.

하여 행하는 모든 정신적·육체적 행위 일반'(한승희, 1994:11), '실생활에서 청소년의 자발적 참여에 의해 이루어지는 제반 체험중심의 활동'(김정명, 1991:28), '청소년기에 필요한 발달과업을 수행하기 위한 제반활동'(구태익, 2000: 17)과 같은 정의들이다. 이와 같은 포괄적인 정의들이 오히려 수련활동개념과 결합되면서 의미의 제약을 가져왔다.

수련활동개념을 제거하고 보면, 청소년활동에서 강조되는 의미들은 크게 세 가지로 축약된다. 하나는 발달과업의 수행이며, 둘째는 자발적 참여이고, 셋째는 체험활동이다. 결국 청소년활동은 '청소년기의 발달과업을 수행하기 위해 자발적으로 참여하는 체험활동'이라고 말할 수 있다. 발달과업의 수행은 궁극적인 목표이며, 자발적인 참여는 수단 또는 방법이고, 체험활동은 내용이라고 할 수 있다. 물론 청소년활동을 '체험활동'으로 규정하는 것은 청소년활동의 범주를 제한한다. 그러나 '체험활동'은 한국교육이 안고 있는 교육활동의 문제점을 극복하는 대안적인 활동으로 의미를 지니며, 청소년정책이 끊임없이 유지해 온 기조와도 일치한다.²⁾ 대중성을 확보하기 위한 개념으로서도 청소년활동보다는 청소년 체험활동이 더 적절하다. 청소년 체험활동은 청소년수련활동개념을 대체할 개념으로서도 유용하며, 그간의 청소년활동의 개념을 포섭하기에도 적절하다.

따라서 청소년 체험활동은 '청소년기의 발달과업을 수행하기 위해 자발적으로 참여하는 제반의 활동'으로 규정될 수 있다. 이 개념은 청소년활동을 이론화하려는 일련의 연구들이 유용한 개념으로 받아들이고 있는 Pittman의 긍정적인 청소년개발(positive youth development) 개념, 즉 '청소년들이 다양한 체험, 경험, 활동 등을 통해 청소년기에 당면한 기본적인 욕구를 충족시키고, 성공적인 성인으로서의 삶을 위해 필요한 역량들 즉, 사회적, 도덕적, 정서적, 신체적, 인지적, 직업적 측면에서의 역량들을 발달시켜 나가는 일련의 과정'(Pittman, 1999)과도 통하는 개념이다.

2. 청소년 체험활동의 다학문적인 이해

1) 청소년 체험활동의 교육철학적 이해

멀게는 루소(J. J. Rousseau)로부터 페스탈로치, 존 듀이 등 체험과 경험을 강조한 교육철학의 계보 속에서 청소년들의 체험활동의 의미를 발견하는 것이 체험활동을 다학문적으로 이해하기 위해 무엇보다 선행되어야 할 작업이다. 교육철학의 전통 속에서 체험활동은 다음과 같이 이해되어 왔다.

2) 청소년기본법 제3조에서는 '청소년의 균형있는 성장을 위하여 필요한 활동과 이러한 활동을 소재로 하는 수련활동·교류활동·문화활동 등 다양한 형태의 활동'으로 정의하고, 청소년수련활동은 '청소년이 청소년활동에 자발적으로 참여하여 청소년시기에 필요한 기량과 품성을 함양하는 교육적 활동으로서, 청소년지도자와 함께 청소년수련거리에 참여하여 배움을 실천하는 체험활동', 청소년교류활동은 '청소년이 지역간·남북간·국가간의 다양한 교류를 통하여 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력을 함양하는 체험활동', 청소년문화활동은 '청소년이 예술활동·스포츠활동·동아리활동·봉사활동 등을 통하여 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력을 함양하는 체험활동'으로 규정하고 있다.

첫째, 딜타이나 프로벨은 체험과 함께 표현을 중요하게 생각하였다. 체험이 외적인 것을 내면화 하는 특징을 지니고 있다면, 표현은 내적인 것을 밖으로 표현하는 특징을 지니고 있다. 딜타이는 그렇기 때문에 그의 생의 철학에서 체험(Erlebnis)과 표현(Ausdruck)을 핵심 개념으로 받아들였다. 유치원의 창시자 프로벨 역시 체험과 표현의 통합이 인간 형성의 가장 중요한 특징이라고 말하였다. 특별히 그는 표현을 강조하고 있는데, 표현이 인간의 내적인 세계를 가장 잘 드러내는 것이기 때문이다. 체험과 표현을 통하여 인간은 자신을 형성하여 간다. 따라서 다양하고 풍부한 체험을 제공하고, 인간 안에 있는 내면 세계를 자유롭게 표현하도록 하는 것이 창의성을 촉진하기 위하여 중요하다(김창환, 2010→정윤경, 2010에서 재인용). 체험활동은 체험 그 자체에서 머물러서는 안되며, 표현을 통해서 교육적으로 승화될 필요가 있음을 보여준다. 체험활동 프로그램을 통해서 상호 소통하고, 자신을 표현할 수 있는 기회를 주어야 한다는 점을 시사받을 수 있다.

둘째, 헤르바르트나 존 듀이는 경험³⁾을 중시하였다. 헤르바르트는 학습자에게 경험을 제공하고 그 경험을 바탕으로 획득한 지식을 강조한다. 경험이란 어떤 낯선 대상과의 밀도 있는 접촉을 통하여 그 대상의 본질을 알게 되는 과정을 말한다. 즉, 경험하였다는 것은 경험자와 경험 대상 사이에 깊은 관계를 바탕으로 대상을 완전히 파악한 상태를 말한다(김창환, 2010). 존 듀이는 진정한 교육은 경험을 통해 이루어진다고 보았다. 듀이가 모든 경험을 교육과 동일시하는 것은 아니다. 경험은 체계적으로 조직될 때 교육적 경험이 된다. 듀이가 제시한 교육적 경험은 '계속성'이 있어야 하고, '상호작용'이 일어나야 한다(Dewey, 2002: 131-137→정윤경, 2010에서 재인용). 경험이 중요하지만, 경험이 체계적으로 구성될 필요성이 강조되고 있다. 청소년 체험활동 프로그램이 단순한 경험의 연속이기보다는 보다 체계적인 경험이라는 점을 시사받을 수 있다.

셋째, 페스탈로치의 노작교육 역시 체험활동을 강조한다. '체험'의 사전적 의미는 몸소 경험한다는 뜻이고, '활동'은 몸을 움직인다는 뜻이다. 이것이 교육에서는 '경험', '활동', '작업', '노작'⁴⁾ 등 다양한 용어로 사용되고 있다. 아르바이트를 노동이 아니라, '노작'으로, 또 노작을 '창작하기 위해 힘을 쏟는 활동'으로 해석하는 것은 노작이 근육을 통한 몸의 움직임과 정신노동의 의미 이상이라는 것을 말해준다. 페스탈로치에 의하면 인간은 선천적으로 세 가지 기본적인 인간성의 능력의 싹이 깃들여 있다. 도덕적=윤리적, 지능적=정신적, 신체적=기능적인 능력의 싹이다. 교육이란 이 세 능력을 조화롭게 발전시키는 '삼육'을 통한 전인적 발

3) 경험의 독일어는 'erfahren'이다. 이 단어는 er와 fahren의 합성어이다. fahren은 '차를 운전한다'라는 말이고, er는 운전을 통해 방법과 기술 등을 터득한 상태를 말한다. 이 어원을 통해 볼 때 경험이란 단순히 어떤 대상을 알게 되는 것과는 달리, 자기 스스로의 신체를 매개로 직접적인 체험(體驗)을 통해 대상을 깊이 있게 알게 되는 것을 뜻한다(김창환, 2010).

4) '노작'이란 독일어 'arbeit'의 번역어로서 노예의 부역, 노역 등의 의미로 사용되었다. 그것이 18세기 경부터 정신노동의 의미가 포함되기 시작하면서 현대에 와서는 정신노동 및 근육을 사용하는 육체적 활동 모두를 포함하는 의미로 활용되고 있다(전일균, 1996: 88, 정윤경, 2010에서 재인용). 고니시(小西)는 노작교육에서 '노작'의 의미는 사회경제적 활동에서의 '노동'으로 번역하면 의미가 지나치게 현실적이 되어 잘 맞지 않음을 지적하면서 다음과 같이 노작의 의미를 정의한다(小西重直, 2001a: 70, 정윤경, 2010에서 재인용).

학교에서 이루어지는 아르바이트에는 실생활에서의 아르바이트와는 다른 의미도 있다. 그 점에서 나는 그것을 '노작'이라고 번역한다. '노'(勞)란 애쓰고 힘쓰는 것이며, '작'(作)은 '작업'의 작이 아니라 '창작'의 작이다. 다시 말해 노작이란 힘껏 자신의 힘을 쏟아 창조하고, 창작하고 구성한다는 의미이다. ... 실생활에서 이루어지는 노작은 보통 노동 그 자체가 직접적인 목적 가치가 아니라 노동에 의해 얻게 되는 결과가 목적 가치이다. 즉, 노동은 수단 가치를 갖는다. 그러나 만약 사회 일원으로서의 책임감 내지는 자각적 근로 의욕이나 근로 흥미가 그 안에 약동하고 있을 경우에는 주관적으로 자아 동일일자 인격발전으로서의 목적 가치에 이바지하는 것이다.

달을 의미한다. '모든 노력에는 도덕이 따른다'며, 고니시(小西)는 미적 노작이든 인식적 노작이든 그 밖의 노작에서도 도덕적 가치가 있음을 역설한다(小西重直: 2001b: 86→정윤경, 2010에서 재인용). 체험활동이 가져다 주는 효과 중의 하나가 바로 도덕 교육 또는 인성교육임을 보여준다. 즉, 「창의적 체험활동」이 창의성 계발 이외에 인성교육을 추구한다는 점을 볼 때 체험활동이 어떻게 인성교육의 수단일 될 수 있는지에 대한 답을 준다. 또한 「창의적 체험활동」을 통해서 인성교육의 효과를 얻을 수 있도록 프로그램을 조직할 필요가 있음을 말해준다.

넷째, 존 듀이에 따르면 체험활동은 예술교육이나 직업교육의 수단이 된다. 존 듀이는 체험활동이 '기술'(useful arts or industrial arts)과 '예술'(fine arts)의 두 요소를 동시에 가지고 있다고 주장하였다. 체험활동은 예술적 생산에 필수적인 기술적 요소를 포함하고 있다는 것이다. 학생들이 자발적으로 활동하고 체험하는 것은 교육을 수동적인 지식의 주입이 아닌 살아있는 것으로 만들어 주며, 이러한 활동에는 '기술적 요소'와 '예술적 요소'가 모두 있다(정윤경, 2010). 또한 체험활동의 직업교육 효과를 강조한다. 그러나 직업교육은 현재의 발달 가능성을 해치는 것이며, 따라서 장차 올바른 직업 생활을 위한 준비도 잘 시켜주지 못한다. 초기 단계에서부터 일체의 직업준비교육은 직접적인 것이 아니라, 간접적인 것이어야 한다. 즉, 학생의 필요와 흥미에 맞는 능동적 활동에 종사하도록 하는 것이다. 듀이는 결국 미래 직업에 대한 탐색을 위한 최적의 교육은 학습자가 능동적으로 참여하는 활동하는 것이라고 본다(정윤경, 2010). 결국 체험활동은 예술적 요소를 갖추어야 하며, 또한 직업교육의 효과를 담보해야 한다. 그러나 그것은 직접적인 것이 아닌 간접적인 것이어야 한다. 이것은 「창의적 체험활동」 중 진로활동이 어떤 성격의 것이어야 하는지 잘 보여준다. 즉, 진로활동이 반드시 직업체험과 같은 직접적인 직업교육일 필요는 없다, 아니 그래서는 안된다는 점을 시사한다.

2) 청소년 체험활동의 교육심리학적 이해

교육심리학 연구들로부터 도출해 낼 수 있는 청소년 체험활동의 의미나 지향점들은 다음과 같다.

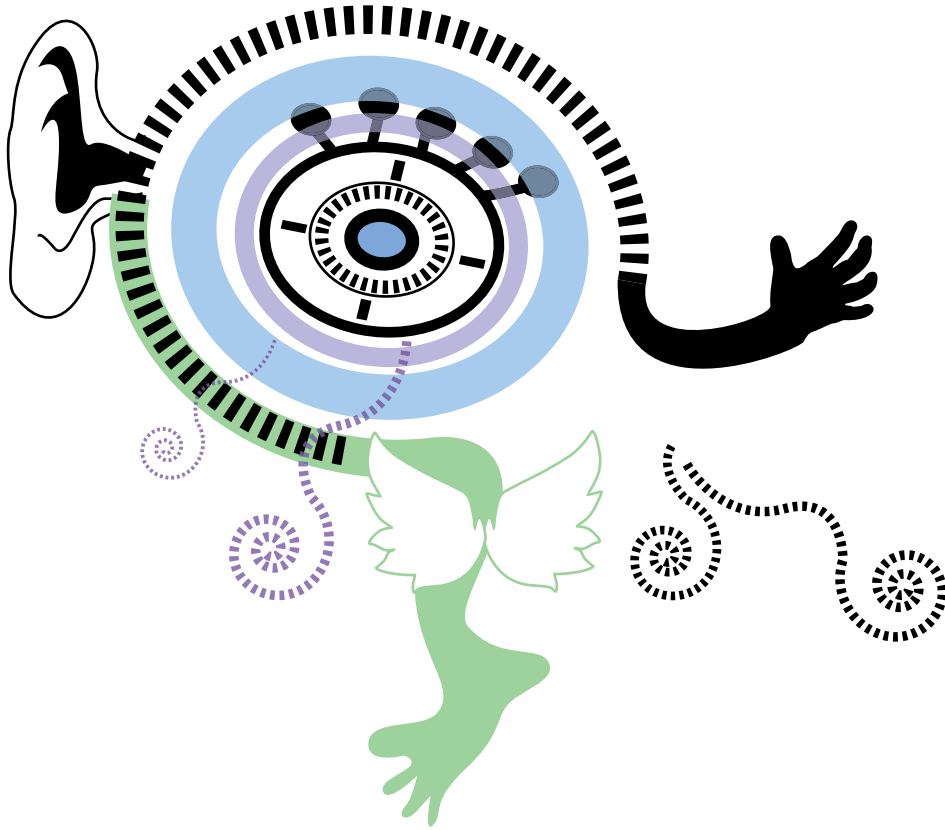
첫째, 체험활동을 통해서 학생들은 자신의 흥미와 적성에 따라 다양한 교과, 비교과 활동들을 스스로 계획하고 경험함으로써 보다 용이하게 교육과정의 제약으로부터 탈피하여 능동적이면서 주도적 학습능력이 가능하다(예를 들어, Resnick, Berg, & Eisenberg, 2000, 김종백, 2010에서 재인용). 다만, 기본적인 교육활동이 학생에 의해 이루어지고 교사는 이에 보조적인 조력자의 역할을 하는 것이지, 이것이 교사의 역할이 감소한다는 것을 의미하는 것이 아니며 학생 개개인에 대한 이해와 교수전략이 더욱 세밀해져야 한다는 면에서 교사의 역할이 더 중요해진다. Vygotsky(1978)가 언급했듯이 교사가 점차적으로 학습의 주도권을 학생이 갖도록 비계전략(scaffolding strategies)을 적절하게 구사할 수 있는 환경이 중요하다(김종백, 2010). 체험활동에서 자기주도성이 강조되어야 하는 이유도 중요하지만, 청소년의 발달수준에 맞춰 자기주도성을 적절하게 조절하는 것이 중요하다는 것을 말해 준다. 체험활동 프로그램은 이러한 균형 감각을 갖춰야 한다.

둘째, 체험활동은 상황중심적이면서도 문제해결 중심적이어야 한다. 교육의 궁극적 목표 중의 하나인 학

교에서 배운 내용을 현실에서 활용할 수 있는 능력을 습득하기 위해서는 지식이 사용될 환경과 상황과 연계하여 실제 지식을 활용할 수 있는 경험을 제공해야 한다. 최근의 새로운 교육패러다임은 정보의 기억과 이해보다는 실생활과 관련된 문제의 해결(authentic problem solving)과 그와 관련된 경험(real life experiences)이 중요함을 강조하고 있다(Brown, Collins, & Duguid, 1989→김종백, 2010에서 재인용). 창의적 체험활동이 교육목표로 제시하는 것도 학습활동이 지식을 탈맥락적 상황에서 학습하는 것을 넘어서서 학생들이 체험을 하고 상황과 결부시켜 학생들이 능동적으로 실험하고 탐색하는 것이다(김선희 외, 2006→김종백, 2010에서 재인용). 체험활동은 상황중심적이거나 문제해결 중심으로 구성되어야 교과교육의 한계를 넘어서 교육적 효과를 창출해 낼 수 있다. 그러나 체험활동 역시 교과교육처럼 단순히 지식을 전달하는 식으로 단순한 구성이 될 수도 있고, 또 실제로 그런 체험활동도 많이 있다. 따라서 체험활동 자체가 상황중심적이거나 문제해결 중심적이라기보다는 체험활동을 그런 원리에 입각해서 구성하는 것이 중요하다.

셋째, 체험활동은 협동성의 원리에 의해 구성되어야 한다. 학습사회는 공동체를 기반으로 하고 있기 때문에 학습자 공동체(community of learners) 혹은 학습 공동체(learning communities)의 구성과 이해가 중요하다. 현실에서의 삶은 공동체를 기반으로 하고 있으며 학습과 공부 또한 개인적인 것이 아니라는 것이 많은 학자들의 주장이다(Brown, Collins, & Duguid, 1989; Deutsch, 1949; Hmelo-Silver, 2003; Vygotsky, 1978→김종백, 2010에서 재인용). 자치나 봉사활동 혹은 동아리 활동 등과 같은 체험활동을 통해서 정규수업활동에서 할 수 없었던 학습자 공동체를 구성하거나 협력적 문제해결을 통해서 사회적 기술 및 협력적 태도를 기를 수 있다(김종백, 2004; 김선희, 김언주, 박은희, 심재영 2006). 창의적 체험활동 중에서 동아리 활동이나 봉사활동과 같은 활동은 학생들의 자발적이고 협력적인 학습활동이 핵심적 요소가 된다. 분산적 전문성(distributed expertise)을 기반으로 한 미래사회는 다양한 지식을 갖춘 전문가들이 모여 창의적으로 문제를 해결하는 방식이 중요하게 될 것인데, 학교는 이에 대비하여 학생들에게 초보적 전문가로서 협력적 기술들을 익히도록 도움을 제공해야 한다(Barab, MaKinster, Moore, Cunningham, & the ILF Design Team 2001; Hmelo-Silver, 2003→김종백, 2010에서 재인용). 따라서 창의적 체험활동은 '학습공동체'나 협력학습(collaborative learning)을 기반으로 해야 하며, 모둠의 구성이나 공동체의 조직은 교사의 정밀하고 구체적인 교수전략을 필요로 한다(김종백, 최희준, 2008→김종백, 2010에서 재인용).

넷째, 체험활동은 융합적 사고를 촉진한다. '체험적'인 활동이란 학생들이 한 가지 방식으로만 학습하는 것이 아니라 다양한 형식과 방법으로 학습할 수 있는 기회를 제공한다는 의미를 내포하고 있다. Bransford와 동료들(CTGV, 1992)은 그들이 개발한 정황학습(anchored instruction)을 통해 학습내용을 전통적인 언어적인 방식에만 의존하는 것보다 서사적인 이야기 중심으로 시각적인 방식으로 문제를 표현했을 때 학생들이 더 많은 흥미와 호기심을 느낀다는 사실을 보고하였다. 이와 같은 방법은 학습양식의 다양성(장의존적 혹은 장독립적)과 특정 표현양식 선호도(분석적 사고 혹은 서사적 사고) 등과 같은 개인차를 창의적 체험활동을 통해서 적절하게 수용할 수 있음을 시사해준다(김종백, 2010). 창의적 체험활동이 자율활동, 동아리 활동, 봉사활동, 진로활동 등 네 가지 활동영역 이외에 융합영역을 중요시 하고 있는 바, 체험활동을 통해서



융합적 사고를 촉진하는 방법을 강구하는 것이 중요하다.

다섯째, 체험활동은 학습의 즐거움과 정서적 안정감을 준다. 교육현장에서 소외문제로 인해 일어나는 교육적 결과는 심각하여, 교육을 통해서 학생들이 가져야 하는 학습의 즐거움과 학교교육을 통해서 심리적 안정감에 부정적인 영향을 초래한다. 자신이 공부의 과정에서 교사와 동료들과 상호작용을 통해서 자신의 인식론적 믿음을 체계화하고 지식을 구성하는 것은 학생들에게는 학습을 통해서 즐거움을 느끼게 하고, 궁극적으로는 학교에서 심리적 안정감(psychological well-being)을 갖는 데 도움이 된다(김종백, 김태은, 2008→김종백, 2010에서 재인용). 체험활동은 이와 같은 부수적인 효과를 가져온다. 그렇지만, 때론 이런 효과가 부수적인 효과를 넘어 체험활동 본래의 목적으로 추구될 필요도 있다. 이런 의미에서 일련의 체험활동 경험은 설사 체계성이 없더라도 경험자체만으로도 의미가 있을 수 있다.

3) 청소년 체험활동의 뇌신경학적 이해

여기서 논의되는 것은 주로 운동이 뇌신경학적으로 어떤 긍정적인 효과를 가져오는가에 대한 것이다. 운동 또는 체육활동에 국한된 것이지만, 체험활동이 일정 부분 신체활동을 동반한다는 의미에서 운동의 효과를 체험활동의 효과로 확대해석하는 것도 큰 무리는 없으리라 판단한다.

정체성 함양과 그를 통한 전인적 발달에 덧붙여, 청소년기 스포츠 참가가 긍정적인 청소년 발달과제의

바람직한 수행에 기여한다는 점은 많은 연구를 통하여 잘 알려진 사실이다(Eccles, Barber, Stone & Hunt, 2003; Passmore & French, 2001—권순용, 2010에서 재인용). 그러나 뇌과학적인 측면에서 현재까지 운동이 뇌에 막연히 도움이 될 것이라는 정도는 공감을 얻고 있지만 어떤 과정을 통해서인지 아직 확실히 밝혀지지 않았다(노규식, 2010). 그럼에도 불구하고 지금까지의 뇌과학연구들은 몇 가지 유의미한 결과들을 보고하고 있다.

첫째, 운동을 통한 실행기능의 강화이다. 인지라는 것은 인간의 정신적 활동 과정을 반영하는 일반적 용어이다. 인지기능을 여러 가지로 나누어 볼 수 있는데, 실행기능, 조절기능, 시공간처리 기능, 정보처리 속도로 크게 나눌 수 있다. 이 중에서 실행기능은 계획을 짜고, 중요하지 않은 것에 반응하는 것을 억제하며, 작업기억이라고 하는 중요한 기능을 담당한다. 조절능력은 자동적으로 일어나는 반응을 통제하는 능력을 말하며, 시공간처리 기능은 언어적인 것 이외의 학습에 관여한다. 정보 처리 속도는 반응 속도이다(노규식, 2010). Colcombe 등이 그 동안 운동과 인지기능에 대해 연구했던 18개의 연구를 종합 분석한 결과 4개의 연구에서 실행기능이 운동 후에 상승하였으며, Sibley와 Etiner(2003)는 소아에 있어서 수행된 연구들을 분석하여 신체적 활동이 소아의 인지기능을 유의하게 향상시킨다는 결과를 보고하였다(노규식, 2010에서 재인용).

둘째, 운동을 통한 지적능력의 향상이다. Coder(1996)는 20일간 12세에서 16세 사이의 경도 내지 중등도의 정신지체를 가진 남학생들 24명을 운동을 시킨 후 웨슬러 지능검사를 시행했는데, 운동을 하지 않은 동일한 지능을 가진 아이들과 비교하였을 때, 웨슬러 지능검사의 총점과 언어적 지능 항목이 통계적으로 유의미하게 증가하였다. Brown은 1967년에 지능이 매우 낮은($Q=35$) 아동들 40명을 대상으로 6주간의 운동을 하게 하였다. 이 때 포함된 운동은 12가지의 요가 비슷한 운동이었다. 그 후에 지능검사와 사회성숙도 검사를 시행하였는데, 두 검사에서 모두 운동을 한 아동들이 유의미한 향상을 보였다. Brown은 이들이 한 운동이 자세를 기억해야 하고 자신의 신체를 통제해야 하며 이유를 이해해야 하는 과정을 포함하고 있기 때문에 이러한 결과가 나왔다고 주장하였다. 그러나 위의 두 연구는 참여한 아동의 숫자가 많지 않고 지능지수가 서로 다른 면이 있었고 시행한 운동이 서로 다르기 때문에 그 결과를 일반적으로 적용하기는 어렵다(노규식, 2010).

셋째, 운동을 통한 인지기능의 향상이다. 지능 검사로서는 뇌 기능의 미세하지만 의미있는 변화를 측정하기에 적절치 않다는 연구자들의 공감아래에 후속 연구들은 뇌의 인지기능에 좀 더 초점이 맞추어졌다. Hillman 등(2005)은 뇌파와 반응 시간을 가지고 운동 능력이 높은 아동과 낮은 아동(평균 10세), 높은 청년과 낮은 청년(평균 19.3세)의 뇌 기능을 비교했는데, 시각적 자극을 구분하는 과제를 주며 반응속도와 뇌파를 연구한 결과 강도 높은 운동을 한 아이들의 반응시간이 더 빨랐다. Zervas(1991)는 11세에서 14세 사이의 쌍둥이 9쌍을 데리고 이들 중 한 쪽에게는 일주일에 3번씩 6개월간 운동 프로그램을 실시하였다. 운동은 15분간 스트레칭을 하고 60분간 달리기 등의 운동을 하는 것이었다. 운동 강도는 아동의 운동능력에 따라 달리하였다. 나머지 한 명은 일상적 체육 수업을 받았다. 그 후 뇌의 반응 속도와 정확도를 측정하는 검사를 한 결과, 25분간 트레드밀을 달리고 검사한 쌍둥이들이 트레드밀 없이 검사한 경우보다 높은 인지기능 수행을 보였고

트레드밀을 한 쌍둥이들은 모두 반응속도와 정확성에서 더 많은 향상을 보였다. Tuckman과 Hinkle(1986)은 154명의 4~6학년 학생들을 대상으로 12주간의 유산소 달리기 운동을 시키고 인지기능의 변화를 평가한 결과, 시지각협응 능력이나 시지각 인식능력은 두 집단에 차이가 없었으나 창의성이 요구되는 검사에서는 유산소 운동을 한 집단이 더 높은 점수를 보였다. Hinkle의 후속 연구(1993)에서도 비슷한 결과가 나왔다. 85명의 8학년 학생들을 대상으로 8주간의 유산소 운동을 매일 시킨 집단과 일상체육수업만 한 집단과 비교를 했는데, 이전과 결과가 같았다. 800m달리기를 한 집단이 토렌스 창의력 검사에서 더 향상된 점수를 받았다. Tuckman은 지속적 유산소 운동은 아동의 지능에는 영향이 없으며 오히려 창의성을 향상시킨다고 결론지었다(노규식, 2010). 유산소 운동이 아동의 실행기능을 향상시킨다는 명확한 증거는 최근들어 나타나기 시작했다. 7~11학년 사이의 비만 아동 94명을 대상으로 10~15주에 걸쳐 운동이 인지기능에 미치는 영향을 조사한 연구(Davis 등, 2007)가 있다. 이 연구에서 아동들은 운동을 전혀 안하는 그룹, 20분하는 그룹, 40분 하는 그룹으로 나누어졌다. 운동프로그램은 달리기 게임, 줄넘기, 축구 등 게임으로 구성되어 있었고 주 5회 방과 후에 시행되었다. 연구 결과, 운동을 강하게 한 그룹의 아동들이 “계획하기”능력이 다른 집단들보다 더 향상되었다(노규식, 2010).

넷째, 운동은 학업성적에도 영향을 미친다. 운동과 정신활동의 관계를 연구한 대부분의 논문들은 학업성적을 다루고 있다. 이는 운동을 많이 하는 학생들이 협조적이고 배려하며 규칙을 잘 지키고, 이것이 교실에서도 적용될 것이라는 관점을 적용한 것이다. 학업과 운동의 상관관계 연구가 대규모로 이루어졌다. 호주에서는 8,000명가량의 7~15학년 사이의 학생들을 대상으로 학생들의 체력과 심폐기능과 일상적 활동도를 조사하고 학업성적과의 상관관계를 보았다(Dwyer 등, 2001→노규식, 2010에서 재인용). 조사결과, 체력과 일상생활에서의 활동도가 학업 성적과 약간의 상관성이 있는 것으로 나타났다. 캘리포니아 교육부에서는 2004년도에 백만명의 학생들을 대상으로 그들의 체력, 유산소 운동, 체성분구성, 유연성등과 국어와 수학 성적의 상관성을 보았다. 그 결과 신체적 활동도가 5,7,9학년 학생들에게서, 특히 여학생들에서 학업 성적과 유의한 상관성을 보였다. 1967년 Ismail은 운동과 성적, 지능의 관계를 연구한 실험에서 지능은 두 집단의 차이가 없었지만 학업 성취도는 운동을 한 집단이 더 향상되었다고 보고하였다. 더욱이 이 연구는 아동의 지능과 기존의 학업 성취도를 근거로 하여 3개의 집단으로 나누어 시행되었는데, 세 집단 모두가 성적이 향상되었다. 이것은 아동의 성적 여하에 상관없이 운동이 성적향상을 가져온다는 것을 시사한다. 최근 연구에 따르면(Coe 등, 2006→노규식, 2010에서 재인용) 216명의 6학년 학생들을 운동, 미술, 컴퓨터 수업에 배정하여 한 학기 동안 수업을 진행한 후 성적을 보면 3개의 집단에 성적의 차이는 나타나지 않았다. 하지만 평소의 신체 활동도가 높은 아동들이 성적이 우수한 경향을 나타내었다. 저자들은 아동들마다 적절한 수준의 강도를 가지고 운동을 하게 하는 것이 성적향상을 가져오는 데에 필요하다고 주장하였다. 물론 나이에 대한 특별한 고려가 필요하다. 왜냐하면 나이에 따라 신경계의 발달이나 운동계의 발달, 인지기능과 사회적 환경이 변화하기 때문이다. 신경계의 성숙은 운동이 더욱더 영향을 줄 수 있는데, 어느 한 가지 운동이 실행기능의 여러 측면에 영향을 줄 수 있다. 왜냐하면 실행기능은 발달과정에서 여러 방향으로 발달을 해 나가기 때

문에 한 시점에서 실행기능의 향상은 이후에 여러 측면에서의 실행기능에 좋은 영향을 줄 수 있기 때문이다. 취학전 아동에게 충동반응억제 기능을 향상시키게 되면 후에 중학교에서 작업기억능력이나 계획 세우기 능력도 잘 발달하고 사용하게 될 수 있다. 운동계에서도 운동의 협응(coordination)을 향상시키는 운동을 한 어린 학생은 후에 계획 세우기 능력이 더 높다고 한다. 다만 인지기능적 수준은 아동이 성장하면서 무엇을 배웠고 어떤 것이 필요한 환경이었는지에 좀 더 영향을 많이 받는다고 한다(노규식, 2010).

아동들은 사회적 진공 상태에서 성장하는 것이 아니다. 활발한 상호작용을 통해서 성장한다. 단체 활동, 이를테면 농구를 하기 위해서는 신체 근육의 협응이 반드시 필요하다. 나이가 많은 아이들일수록 신체적 협응 뿐만이 아니라 전략적 계획 세우기 능력이 필요하다. 즉 아이들 개인간의 협응이 필요해지는 것이다. 이는 자기 개인 안에서의 협응보다 한단계 더 발전한 형태의 협응이다. 이러한 사회적 능력이 인간이 가장 최근에 진화한 부분이라고 알려져 있는 전전두엽 내측 부위에서 담당한다는 것도 의미심장한 일이다(노규식, 2010).

지금까지 살펴본 운동의 효과는 국내사례를 통해서도 확인할 수 있다. 서울시에 있는 한 자율형 공립고 2학년 학생들을 대상으로 운동이 인지기능과 정서적 상태, 그리고 성적에 어떠한 영향을 주는지를 연구한 실험이 2010년 4월~5월 7주 동안 시행되었다.

이 프로젝트는 고등학교 2학년 학생들을 남녀 15명 30명씩 3개의 반으로 나누어 매일 아침 8시에 30분간 운동을 하는 집단, 같은 시간 동안 손가락 운동을 하는 집단, 매일 아침에 30분간 자습을 하는 집단으로 나누었다. 운동은 서틀런부터 근지구력 운동까지 전문 트레이너에 의해 목표 심박수 150회를 상회하는 강도로 설정하였다. 운동 및 프로그램 시작 전에 지능을 포함한 신경인지기능 검사를 시행하였고 정서 상태(우울, 불안, 분노, 자존감)를 평가하였으며 6주간의 프로그램 후 신경인지기능과 학업 성적(중간고사)를 비교하였다.

프로젝트 수행 결과를 살펴보면, 우선 인지기능 분야에서는 운동을 한 집단이 그렇지 않은 집단보다 인지기능이 향상되었다. 우선 지능을 살펴보면 세 집단 모두에서 두번째 검사에서 상승한 모습을 보였는데, 이는 6주라는 비교적 단기간 후에 재평가 때문에 생긴 연습효과라고 판단된다. 그러나 상승한 정도를 보면 운동을 한 집단과 영상훈련을 한 집단은 각각 9%, 8%의 향상을 보였으나 공부를 한 집단은 3%의 향상을 보였다.

다음으로 기억력의 변화를 살펴보면, 운동을 한 집단은 19%, 공부만 한 집단은 12%의 상승이 있었다. 전두엽의 중요한 실행기능 중 하나인 작업기억을 평가하는 검사에서는 운동을 한 집단이 운동 전보다 2배 이상 작업기억능력이 향상되었으며(2.07배), 공부를 한 집단은 72%정도 향상되었다. 집중력 검사에서도 운동반은 19%의 주의력 향상이 이루어진 반면, 공부만 한 반은 11%가 상승하였다.

그 밖에 정서적 호전도 뚜렷이 관찰되었다. 눈에 띄는 것은 공격성의 감소와 자존감의 상승이었다. 분노를 표출하는 성향은 운동을 한 집단에만 뚜렷한 감소의 효과를 보였다. 수치상으로 공부를 한 집단의 분노 표현도 감소하였으나 기존의 정도와 큰 차이를 보이지 않았다. 공격성에서도 눈에 띄는 차이가 있었는데,

기존의 비교적 공격성이 큰 학생들로 구성된 운동반(무작위 선정이었음)이 프로젝트 후에는 다른 집단과 비슷한 정도로 크게 공격성이 감소하였으며 다른 집단은 공격성이 오히려 증가하였다. 이것은 두번째 평가 시점이 시험에 근접하였기 때문에 스트레스의 증가가 가져온 현상으로 생각된다. 자존감 척도에서 운동반의 상승이 두드러졌는데, 운동한 반은 이전보다 2.26배 자존감이 상승한 것으로 나타났다. 이에 반해 공부만 한 반은 43%정도 상승에 그쳤다.

이상의 결과를 종합해 보면 운동을 한 집단이 여러 가지 전두엽의 실행기능에서 유의한 호전을 보이고 있으며 정서적인 면에서도 충동성, 공격성 등이 감소하고 자존감이 높아지는 양상이 나타나고 있는 것으로 보인다. 반면, 성적은 큰 차이가 없는 것으로 나타났다. 하지만 국어, 수학, 영어 3과목 모두 성적이 향상되었다. 운동반의 성적들에 다소 편차가 많아 향상폭이 크고 향상된 학생들도 다른 집단보다 더 많았으나 특정과목에서 크게 성적이 떨어지는 경우가 있어 그 영향이 적게 나타난 것으로 판단된다. 그러나 공부를 하는 데에 중요한 2가지 요소인 정서적 안정성과 신경인지기능의 향상이 뚜렷하게 나타나고 있었으므로 만일 이러한 습관이 좀 더 장기간 지속되었다면 좀 더 뚜렷한 차이를 보일 수 있을 것으로 전망된다(노규식, 2010).

창의적 체험활동에 대한 교사의 인식과 요구조사

김현철·최창욱 연구위원

I. 조사개요

1. 조사의 목적

2011년부터 본격적으로 시행될 '09개정 교육과정의 창의적 체험활동은 입시위주의 교육을 정상화시키고, 청소년들이 다양한 체험활동에 참여함으로써 창의성과 인성을 지닌 미래형 인재를 양성하기 위한 정부의 노력의 일환이라 할 수 있다.

하지만 정부의 노력에 비하면 현장의 상황을 아주 열악한 형편이다. 교사들이 정부 정책을 제대로 인식하지 못하고 있으며, 창의적 체험활동을 위한 프로그램도 턱없이 부족하고, 활동의 장도 모자란다. 더욱이 어디에서 어떤 활동을 해야 할 지에 대한 정보제공도 부족하며, 창의적 체험활동을 코디네이터 할 수 있는 여건도 갖추어져 있지 않다.

이 조사는 이러한 문제점들이 실질적으로 어떠한 상황에 있는지 파악하고, 이를 해결하기 위한 정책적 시사점을 창출하기 위하여 창의적 체험활동에 대하여 교사들은 어떻게 인식하고 있는지를 파악하고, 창의적 체험활동을 활성화하기 위한 교사들의 요구분석에 목적이 있다.

2. 조사대상

창의적 체험활동에 대한 인식과 요구를 파악하기 위하여 전국의 초·중·고등학교 교사를 대상으로 설문조사를 실시하였다. 최종적으로 94개의 초등학교, 96개의 중학교(특성화 중학교 1개교 포함), 123개의 고등학교(일반고 80, 실업고 41, 특수목적고 1)가 표집되었다(총 313개 학교). 각 표집 학교에서 특별활동 및 재량활동 담당 교사 혹은 연구부장 교사 1명이 교사설문에 응답하였다(총 313명).

1) 본고는 한국청소년정책연구원 2010년도 교육과제 '초·중고 창의적 체험활동과 청소년활동정책 연계방안 연구'의 일부를 재구성한 것임.

II. 조사결과

1. 창의적 체험활동에 대한 인식 및 관련 인력운영

가. 창의적 체험활동에 대한 인식

〈표 1〉은 각 학교 부장교사가 생각하는 해당 학교 교사의 인식수준을 나타낸다. 모든 학교급에서 일관되게 부장교사는 자신의 학교에 재직하는 교사들이 대부분 창의적 체험활동에 대하여 인지하고 있는 것으로 응답했다. 설문조사 시점이 2010년 6월이었으므로 2010년말 현재 교사들의 인지도는 더 높아졌을 것이다. 그러나 교사들을 대상으로 한 조사결과 대부분의 교사들이 알고 있는 것은 창의적 체험활동이 도입된다는 정도의 인지 수준이었으며 구체적인 사항에 대해서는 잘 알지 못하고 있었다. 또는 기존의 특별활동이나 창의적 재량활동과 별 차이가 없을 것이라고 생각하는 경향이 강하다.

〈표 1〉 창의적 체험활동에 대한 교사 인지도

구분	잘 알고 있다	대체로 알고 있다	이름만 아는 정도이다	대부분 모른다	전혀 모른다	합
초등학교	17(18.1)	57(60.6)	14(14.9)	6(6.4)	0(0)	94(100.0)
중학교	17(17.5)	56(57.7)	22(22.7)	1(1.0)	1(1.0)	97(100.0)
고등학교	23(19.0)	69(57.0)	21(17.4)	7(5.8)	1(0.8)	121(100.0)
합	57(18.3)	182(58.3)	57(18.3)	14(4.5)	2(0.6)	312(100.0)
X ² (df)	6.56 (8)					

이러한 점은 다음 질문항목에 대한 결과에서 어느 정도 드러난다. 모든 학교급에서 부장교사들의 응답은 크게 두 가지로 갈린다. 〈표 2〉와 같이 약 50%는 창의적 체험활동에 대해 긍정적으로 전망한 반면, 나머지 약 50%는 파행적이거나 형식적으로 운영될 것을 우려했다. 부정적인 응답의 대부분은 형식적으로 운영될 것이라는 응답이다.

교사들을 대상으로 한 면접조사를 통해서 보면, 형식적으로 운영될 것이라는 교사들의 전망은 그간의 특별활동이나 창의적 재량활동이 형식적으로 운영되었고 창의적 체험활동도 마찬가지일 것이라는 생각에서 나오는 것으로 보인다.

〈표 2〉 창의적 체험활동 운영에 대한 전망

구분	파행적 운영	형식적 운영	체험활동 활성화	체험활동이 매우 활성화	합
초등학교	4 (4.3)	45 (48.4)	40 (43.0)	4 (4.3)	93 (100.0)
중학교	1 (1.0)	52 (54.2)	42 (43.8)	1 (1.0)	96 (100.0)
고등학교	4 (3.3)	53 (44.2)	61 (50.8)	2 (1.7)	120 (100.0)
합	9 (2.9)	150 (48.5)	143 (46.3)	7 (2.3)	309 (100.0)
χ^2 (df)	6.35 (6)				

다만 교사들은 학교에서의 다양한 체험활동 기회부여가 청소년정책 중에서 가장 중요하다고 인식하고 있는 것으로 나타났다. 창의적 체험활동을 포괄하는 각종 청소년정책에 대한 중요성의 인식정도는 〈표 3〉과 같다. 모든 학교급의 부장교사들이 청소년 정책에서 ‘다양한 체험활동기회 확대’를 가장 중요한 요인으로 생각하고 있다. 또한 ‘건강하고 안전한 성장환경’ 및 ‘직업 및 진로체험기회 확대’를 청소년 정책의 중요한 요소로 판단하고 있다.

결국, 지금까지의 경험을 바탕으로 창의적 체험활동이라는 제도가 정착할 것이라고 생각하는 교사의 비율이 절반 정도밖에는 미치지 못하지만, 다양한 체험활동은 중요하다고 인식하고 있는 것으로 나타났다.

〈표 3〉 중요한 청소년 정책(1순위)

구분	초등학교	중학교	고등학교	합
다양한 체험활동기회 확대	36 (39.6)	38 (42.2)	52 (44.4)	126 (42.3)
지역사회 참여 활성화	0 (.0)	0 (.0)	2 (1.7)	2 (.7)
글로벌시민성 함양	4 (4.4)	8 (8.9)	11 (9.4)	23 (7.7)
직업 및 진로체험기회 확대	10 (11.0)	9 (10.0)	23 (19.7)	42 (14.1)
건강한 알바 여건 제공	0 (.0)	1 (1.1)	0 (.0)	1 (.3)
화목한 가족 정책	5 (5.5)	4 (4.4)	2 (1.7)	11 (3.7)
건강하고 안전한 성장환경	18 (19.8)	12 (13.3)	11 (9.4)	41 (13.8)
방과 후 프로그램 확대	2 (2.2)	0 (.0)	3 (2.6)	5 (1.7)
기출 등 위기 청소년 지원	3 (3.3)	2 (2.2)	5 (4.3)	10 (3.4)
성범죄로부터의 보호	4 (4.4)	2 (2.2)	2 (1.7)	8 (2.7)
가정폭력 및 학교폭력 예방	2 (2.2)	4 (4.4)	1 (.9)	7 (2.3)
사이버 청소년보호 정책	2 (2.2)	2 (2.2)	1 (.9)	5 (1.7)
청소년이 살기좋은 사회만들기 정책	3 (3.3)	7 (7.8)	2 (1.7)	12 (4.0)
청소년 인권 및 권익 증진	2 (2.2)	1 (1.1)	2 (1.7)	5 (1.7)
합	91 (100.0)	90 (100.0)	117 (100.0)	298 (100.0)
χ^2 (df)	31.11 (26)			

나. 창의적 체험활동에 대한 요구

〈표 4〉에서 알 수 있듯이 부장교사들은 창의적 체험활동의 4가지 영역 중 ‘봉사활동’에 대한 필요성을 가장 낮게 보았다. 이것은 그간 봉사활동이 형식적으로 운영되어 온 것에 대한 반응이라고 해석된다. 또한 초등학교는 ‘동아리활동’에 대한 요구가 가장 높은 반면 중학교, 고등학교로 학교급이 높아짐에 따라 ‘진로활동’에 대한 요구가 높아짐을 알 수 있다. 전반적으로 동아리활동과 진로활동에 대한 요구가 많다는 것을 알 수 있으며, 또한 학교급별 요구가 다르다는 점도 알 수 있다. 이점은 학교별로 각각의 활동영역을 어떻게 운영할 것인가에 대한 방안을 마련하는 것이 중요하다는 점을 시사한다.

〈표 4〉 가장 필요한 활동

구분	자율활동	동아리활동	봉사활동	진로활동	합
초등학교	28 (30.1)	33 (35.5)	11 (11.8)	21 (22.6)	93 (100.0)
중학교	14 (14.4)	37 (38.1)	3 (3.1)	43 (44.3)	97 (100.0)
고등학교	16 (13.1)	40 (32.8)	8 (6.6)	58 (47.5)	122 (100.0)
합	58 (18.6)	110(35.3)	22 (7.1)	122(39.1)	312 (100.0)
χ^2 (df)	24.55** (6)				

**p<.01

창의적 체험활동의 원활한 운영을 위하여 단위 학교에서 주로 요구하는 사항은 〈표 5〉와 같다. 모든 학교급의 부장교사는 ‘다양하고 유익한 프로그램’을 가장 중요하게 생각하고 있다. 이러한 요구는 초등학교보다 중학교와 고등학교에서 보다 높게 나타났다. 시설이나 장소 그리고 전문적인 지도자에 대한 요구도 높다. 또한 학교급이 높아짐에 따라 ‘학생의 자율적 분위기’의 중요성을 보다 강조하는 것으로 나타났다.

〈표 5〉 창의적 체험활동 운영을 위한 요구 사항

구분	다양하고 유익한 프로그램	적절한 시설, 장소	적절한 시설, 장소	적절한 시설, 장소	적절한 시설, 장소	합
초등학교	24 (25.8)	24 (25.8)	23 (24.7)	11 (11.8)	11 (11.8)	93 (100.0)
중학교	31 (32.0)	13 (13.4)	24 (24.7)	9 (9.3)	20 (20.6)	97 (100.0)
고등학교	42 (35.3)	14 (11.8)	19 (16.0)	17 (14.3)	27 (22.7)	119 (100.0)
합	97 (31.4)	51 (16.5)	66 (21.4)	37 (12.0)	58 (18.8)	309 (100.0)
χ^2 (df)	15.87* (8)					

*p<.05

창의적 체험활동의 계획 및 원활한 운영을 위한 지역사회자원 활용의 필요성에 대한 생각은 <표 6>과 같다. 대부분의 부장교사들은 창의적 체험활동을 운영하기에 학교 자체의 자원이 제한되어 있다고 인식하고 있다. 모든 학교급에서 지역사회자원 활용에 대하여 거의 대부분의 부장교사가 ‘절대적으로 필요함’ 혹은 ‘유용함’에 응답했다. 반대로 학교 자체적으로 기능하다고 판단하는 교사들은 극히 적은 것으로 나타났다.

<표 6> 지역사회자원의 활용의 필요성

구분	절대적으로 필요함	유용함	학교자체적으 로 기능함	부정적	합
초등학교	20 (21.3)	68 (72.3)	5 (5.3)	1 (1.1)	94 (100.0)
중학교	21 (21.6)	71 (73.2)	2 (2.1)	3 (3.1)	97 (100.0)
고등학교	30 (24.6)	88 (72.1)	4 (3.3)	0 (.0)	122 (100.0)
합	71 (22.7)	227 (72.5)	11 (3.5)	4 (1.3)	313 (100.0)
χ^2 (df)	5.90 (6)				

필요한 지역사회자원에 대한 요구는 <표 7>에 나타난 바와 같이, 주로 ‘프로그램’에 대한 요구가 가장 높게 나타났다.

<표 7> 지역사회자원의 중요요소

구분	인력	프로그램	시설	합
초등학교	32 (34.4)	35 (37.6)	26 (28.0)	93 (100.0)
중학교	25 (26.3)	49 (51.6)	21 (22.1)	95 (100.0)
고등학교	21 (17.8)	70 (59.3)	27 (22.9)	118 (100.0)
합	78 (25.5)	154 (50.3)	74 (24.2)	306 (100.0)
χ^2 (df)	11.37* (4)			

* $p < .05$

다. 창의적 체험활동의 운영에 대한 요구

<표 8>에 나타난 바와 같이, 창의적 체험활동의 인력운영과 관련하여 모든 학교급 부장교사는 ‘외부전문인력 활용’이 필요하다고 응답했다. 다만, 학교급이 높아질수록 ‘학교자체 인력활용’의 가능성이 상대적으로 높게 나타났다.

〈표 8〉 적절한 운영 인력운용 방법

구분	담당교사 채용	외부전문인력 활용	학교 자체 인력 활용	보조교사 투입	합
초등학교	4 (4.3)	57 (60.6)	11 (11.7)	12 (12.8)	94 (100.0)
중학교	1 (1.0)	57 (59.4)	18 (18.8)	8 (8.3)	96 (100.0)
고등학교	4 (3.3)	70 (57.9)	25 (20.7)	12 (9.9)	121 (100.0)
합	9 (2.9)	184 (59.2)	54 (17.4)	32 (10.3)	311 (100.0)
χ^2 (df)	4.06 (6)				

〈표 9〉에 제시된 바와 같이, 부장교사들은 창의적 체험활동의 운영시간은 ‘토요일 전일제’와 ‘1일 집중운영’을 선호하는 것으로 나타났다. 즉, 창의적 체험활동이 일반교과와 분리되어 운영되기를 바라고 있는 것이다.

〈표 9〉 적절한 시간 운영 방법

구분	교과목 시간 편성	일주일에 1일 집중 편성	방과 후 시간 활용	토요일 전일제	방학기간에 집중 운영	합
초등학교	14 (14.9)	43 (45.7)	5 (5.3)	30 (31.9)	2 (2.1)	94 (100.0)
중학교	12 (12.5)	48 (50.0)	5 (5.2)	27 (28.1)	4 (4.2)	96 (100.0)
고등학교	16 (13.4)	60 (50.4)	10 (8.4)	28 (23.5)	5 (4.2)	121 (100.0)
합	42 (13.6)	151(48.9)	20 (6.5)	85 (27.5)	11 (3.6)	311 (100.0)
X² (df)			3.73 (8)			

창의적 체험활동의 평가방식에 대해서는 학교급에 따라 반응이 차이가 있다. 〈표 10〉에 제시된 바와 같이, 초등학교와 중학교에서는 ‘학생지도용 참고자료로 활용’을 선호하는 반면, 고등학교에서는 ‘진학 및 취업시 활용’을 위한 공식적 평가를 선호한다.

〈표 10〉 창의적 체험 활동의 평가 방식

구분	학생 지도 참고자료	진학 및 취업시 자료로 활용	상관 없음	합
초등학교	68 (72.3)	24 (25.5)	2 (2.1)	94 (100.0)
중학교	49 (51.0)	47 (49.0)	0 (.0)	96 (100.0)
고등학교	45 (37.2)	76 (62.8)	0 (.0)	121 (100.0)
합	162 (52.1)	147 (47.3)	2 (.6)	311 (100.0)
χ^2 (df)	32.83** (4)			

2. 지역사회자원 현황 및 필요성

창의적 체험활동에 기반이 되는 지역사회자원의 활용 현황 및 필요성에 대해 조사했다

가. 외부기관 및 시설 활용 및 요구

지난 1년간 창의적 재량활동을 위한 타기관 혹은 시설과의 연계 경험 정도는 <표 11>과 같다. 대부분의 학교가 1회 미만으로 연계 경험이 낮은 것을 알 수 있다. 다만 그 중 청소년 시설과 청소년 단체와의 연계 활동이 상대적으로 높은 것으로 나타났다.

<표 11> 외부 기관, 시설과의 연계 경험

구분	사례수	초등 학교	중학교	고등 학교	전체	F(df)
청소년시설	311	1.95	2.05	2.16	2.06	1.31 (2, 308)
청소년단체	308	2.61	2.11	2.10	2.26	5.38**(2, 305)
시민단체	305	1.63	1.91	1.93	1.84	2.54 (2, 302)
도서관	303	1.85	1.76	1.58	1.72	1.81 (2, 300)
박물관	303	1.70	1.48	1.53	1.57	1.65 (2, 300)
문화시설	306	1.58	1.76	1.87	1.75	2.45 (2, 303)
주민자치센터	299	1.26	1.34	1.35	1.32	.45 (2, 296)
지역체육센터	303	1.37	1.66	1.44	1.49	2.62 (2, 300)
사회복지관	301	1.26	1.64	1.87	1.61	9.89**(2, 298)
지역사회상담소	303	1.56	1.96	1.97	1.84	4.35* (2, 300)
민간기업	301	1.15	1.15	1.28	1.20	1.72 (2, 298)

*p<.05, **p<.01

+각 칸은 평균값을 나타냄(1, 없다; 2, 1번; 3, 2번; 4, 3번 이상).

학교주변 기관 및 시설에 대한 근접성과 네트워크에 관한 의견은 <표 12>와 <표 13>에 제시되었다. 기관 및 시설의 학교 근접성에 대하여 약 50%는 부정적으로, 나머지는 긍정적으로 응답했다. 또한 학교주변 기관과 시설과의 네트워크는 과반수가 '별로 없다' 혹은 '거의 없다'에 응답했다. 결국, 단위 학교의 부장교사들은 현재까지의 특별활동과 재량활동 경험을 통하여 창의적 체험활동 운영을 위한 지역 단체 및 시설이 부족하다고 느끼며, 일상적인 정보 교환을 위한 네트워크 부족을 문제점으로 지적하고 있다.

〈표 12〉 학교 주변 연계 기관 및 시설

구분	거의 없다	별로 없다	보통이다	충분하다	매우 충분하다	합
초등학교	10 (10.8)	37 (39.8)	34 (36.6)	9 (9.7)	3 (3.2)	93 (100.0)
중학교	19 (19.6)	38 (39.2)	35 (36.1)	5 (5.2)	0 (.0)	97 (100.0)
고등학교	12 (9.8)	47 (38.5)	55 (45.1)	8 (6.6)	0 (.0)	122 (100.0)
합	41 (13.1)	122 (39.1)	124 (39.7)	22 (7.1)	3 (1.0)	312 (100.0)
χ^2 (df)	14.46 (8)					

〈표 13〉 주변 연계 시설과의 네트워크

구분	거의 없다	별로 없다	보통이다	충분하다	매우 충분하다	합
초등학교	12 (12.9)	44 (47.3)	30 (32.3)	6 (6.5)	1 (1.1)	93 (100.0)
중학교	17 (17.7)	35 (36.5)	40 (41.7)	3 (3.1)	1 (1.0)	96 (100.0)
고등학교	16 (13.3)	49 (40.8)	51 (42.5)	4 (3.3)	0 (.0)	120 (100.0)
합	45 (14.6)	128 (41.4)	121 (39.2)	13 (4.2)	2 (.6)	309 (100.0)
χ^2 (df)	6.81 (8)					

특별활동이나 재량활동을 운영한 지난 1년간 외부강사 활용 경험(〈표 14〉)은 대부분의 활동에 있어 1~2회 정도로 조사되었다. 특히 모든 학교급에서 ‘상담 및 적응활동’ 과 ‘동아리 활동’ 에 대한 외부강사 활용이 가장 높은 것으로 나타났다.

〈표 14〉 지난 1년의 외부강사 활용현황

구분	사례수	초등 학교	중학교	고등 학교	전체	F(df)
상담 및 적응활동	307	2.30	3.13	3.01	2.84	17.78**(2,304)
학생 자치 활동	307	1.23	1.83	1.61	1.57	9.00**(2,304)
전시 및 발표행사	305	1.79	1.85	2.08	1.92	2.26 (2, 302)
동아리 활동	305	2.14	2.68	2.59	2.49	4.93**(2,302)
청소년 단체 활동	306	1.98	1.93	1.89	1.93	.14 (2,303)
교내외 봉사활동	308	1.45	2.28	2.28	2.04	17.10**(2,305)
자연보호, 캠페인	308	1.52	1.81	1.98	1.79	5.15**(2,305)
진로탐색활동	309	1.60	2.38	2.68	2.26	31.49**(2,306)

* $p < .05$, ** $p < .01$

+각 칸은 평균값을 나타냄(1, 없다; 2, 1번; 3, 2번; 4, 3번 이상).

나. 외부자원의 필요성과 만족도

〈표 15〉와 〈표 16〉의 결과가 보여주듯 외부 단체와 시설의 활용이 미약함에 근거하여, 단위 학교 부장교사들은 다양한 단체와 시설에 대한 연계의 필요성을 제기한다. 그러나 〈표 15〉에서 볼 수 있듯이 초등학교 부장교사들은 ‘도서관’, ‘박물관’, ‘문화시설’의 필요성을 특히 강조하고 있지만, 전반적으로 모든 지역시설의 필요성을 크게 인식하고 있는 것을 알 수 있다.

그러나 지역사회자원의 필요성을 강하게 느끼면서도 지원 인력의 신뢰성¹과 ‘안전’의 문제를 강하게 느끼고 있다(〈표 16〉). 특히 낮은 학교급에서 ‘안전’에 대한 우려가 높으며, 높은 학교급일수록 ‘지원 인력의 신뢰성’에 대한 문제점을 우려한다

〈표 15〉 지역시설의 필요성

구분	사례수	초등학교	중학교	고등학교	전체	F(df)
청소년시설	309	3.88	3.76	3.85	3.83	.65 (2, 306)
청소년단체	308	3.79	3.77	3.70	3.75	.36 (2, 305)
시민단체	309	3.73	3.89	3.95	3.86	2.63 (2, 306)
도서관	309	4.02	3.85	3.60	3.80	8.35**(2, 306)
박물관	310	4.03	3.84	3.57	3.79	9.01**(2, 307)
문화시설	309	4.20	3.99	3.89	4.02	5.13**(2, 306)
주민자치센터	308	3.48	3.40	3.44	3.44	.21 (2, 305)
지역체육센터	308	3.93	3.91	3.70	3.83	2.46 (2, 305)
사회복지관	308	3.70	3.75	3.69	3.71	.19 (2, 305)
지역사회상담소	308	3.98	3.99	3.86	3.94	.87 (2, 305)
민간기업	308	3.30	3.19	3.22	3.24	.47 (2, 305)

* p<.05, **p<.01

+각 칸은 평균값을 나타냄(1, 전혀 필요하지 않다.; 2, 필요하지 않다.; 3, 보통이다.; 4, 필요하다.; 5, 매우 필요하다)

〈표 16〉 외부지역사회지원 연계시 문제점 예상(1순위)

구분	안전	외부 시설과 인력에 대한 신뢰	지역사회자원 부족	지역사회 폐쇄성	학교의 소극성	합
초등학교	44 (47.8)	33 (35.9)	12 (13.0)	0 (.0)	3 (3.3)	92 (100.0)
중학교	33 (34.7)	41 (43.2)	13 (13.7)	4 (4.2)	4 (4.2)	95 (100.0)
고등학교	24 (20.0)	49 (40.8)	31 (25.8)	4 (3.3)	12 (10.0)	120 (100.0)
합	101 (32.9)	123 (40.1)	56 (18.2)	8 (2.6)	19 (6.2)	307 (100.0)
X ² (df)	27.55** (8)					

**p<.01

〈표 17〉 ~ 〈표 19〉에는 외부자원 (강사, 시설, 프로그램 등)에 대한 만족도가 제시되어 있다. 전반적으로 세 가지 외부자원 활용에 대한 만족도는 학교급에 따라 큰 차이 없이 대부분 '보통' 과 '만족' 수준의 의견을 나타내고 있다. 주목할 점은 외부자원 중 강사의 활용에 대한 '불만족' 수준이 다른 자원과 비교하여 상대적으로 낮은 것으로 나타났다.

〈표 17〉 외부강사에 대한 만족도

구분	매우 불만족	불만족	보통	만족	매우 만족	사용한적 없음	합
초등학교	0 (.0)	5 (5.5)	33 (36.3)	35 (38.5)	9 (9.9)	9(9.9)	91 (100.0)
중학교	1 (1.0)	4 (4.2)	44 (45.8)	35 (36.5)	8 (8.3)	4 (4.2)	96 (100.0)
고등학교	0 (.0)	4 (3.3)	56 (46.3)	43 (35.5)	13 (10.7)	5(4.1)	121 (100.0)
합	1 (.3)	13 (4.2)	133(43.2)	113(36.7)	30(9.7)	18(5.8)	308 (100.0)
χ^2 (df)	8.30 (10)						

〈표 18〉 지역사회 시설에 대한 만족도

구분	매우 불만족	불만족	보통	만족	매우 만족	사용한적 없음	합
초등학교	0 (.0)	10 (11.1)	36(40.0)	21(23.3)	7(7.8)	16(17.8)	90 (100.0)
중학교	1(1.0)	9 (9.4)	50(52.1)	19(19.8)	6(6.3)	11(11.5)	96 (100.0)
고등학교	1 (.8)	11 (9.2)	67(55.8)	24(20.0)	2(1.7)	15(12.5)	120 (100.0)
합	2 (.7)	30 (9.8)	153(50.0)	64(20.9)	15(4.9)	42(13.7)	306 (100.0)
χ^2 (df)	10.16 (10)						

〈표 19〉 외부 프로그램에 대한 만족도

구분	매우 불만족	불만족	보통	만족	매우 만족	사용한적 없음	합
초등학교	1 (1.1)	5(5.6)	33(36.7)	32(35.6)	5(5.6)	14(15.6)	90 (100.0)
중학교	0(.0)	10(10.5)	51(53.7)	17(17.9)	5(5.3)	12(12.6)	95 (100.0)
고등학교	0 (.0)	13(10.8)	62(51.7)	22(18.3)	8 (6.7)	15(12.5)	120 (100.0)
합	1(.3)	28(9.2)	146(47.9)	71(23.3)	18(5.9)	41(13.4)	305 (100.0)
χ^2 (df)	16.51 (10)						

III. 요약

창의적 체험활동에 대한 교사의 인식과 요구조사의 결과는 다음과 같다.

첫째, 창의적 체험활동에 대하여 부장교사들은 대부분 인지하고 있는 것으로 파악되었다. 하지만 면접을 통하여 구체적으로 알아본 결과 창의적 체험활동의 도입여부에 대한 인식, 기존의 특별 활동이나 재량활동과 차이가 없을 것이라는 인식이 지배적이라는 데 문제가 있다. 향후 창의적 체험활동 운영에 대하여 부장교사들의 전망은 두 가지로 나뉜다. 50% 정도는 긍정적으로 전망하고 있고, 나머지는 파행적, 형식적 운영이 될 것이라는 부정적 전망을 하였다. 한편, 중요한 청소년정책으로 '다양한 체험활동 기회 확대'를 선호하였다.

둘째, 창의적 체험활동의 4가지 영역 중 가장 필요한 활동은 진로활동, 동아리활동, 자율활동, 봉사활동의 순이었다. 봉사활동이 가장 낮게 나타난 것은 기존 학생봉사활동의 형식성에 기인한 것으로 보인다. 창의적 체험활동을 정상적으로 운영하기 위해 필요한 것으로는 다양하고 유익한 프로그램이 가장 선호되었고, 대부분의 교사가 지역사회자원 활용이 필수적이라 생각하고 있었다.

셋째, 창의적 체험활동을 위한 인력은 외부전문인력 활용을 선호하였고, 시간운영은 토요일 전 일제, 1일 집중운영 등을 선호하였다. 평가방식은 초등학교와 중학교 교사는 참고자료, 고등학교 교사는 진학 및 취업자료활용을 위한 공식적 평가를 선호하였다.

넷째, 교사들은 청소년 활동을 위하여 청소년시설 및 단체와의 연계 경험이 많았다. 학교주변 연계 시설에 대하여 8.1%만이 충분하다고 응답하였고, 연계시설과의 네트워크 수준도 낮은 편이었다.

다섯째, 교사들은 외부 단체와 시설의 활용이 미약하게 느끼고 있었으며, 다양한 단체와 시설에 대한 연계의 필요성을 제기하고 있다. 하지만 지역사회자원의 필요성을 강하게 느끼면서도 외부 시설과 인력에 대한 신뢰성이 낮고, 안전에 대한 우려도 높게 느끼고 있었다.

이러한 실태에 근거하여 향후 교사대상 창의적 체험활동에 대한 연수와 교육훈련 프로그램을 확대할 필요가 있고, 지역사회 자원과의 네트워크 구축이 필요하다. 또한, 우수한 외부 전문인력의 양성도 필요하며, 지역사회 인프라의 확충과 더불어, 신뢰성과 안전성을 높이는 노력이 필요하다.



청소년활동정책과 창의적 체험활동 연계를 위한 정책제언

최창욱·김현철 연구위원

창의적 체험활동의 성공적인 정착을 위해서는 문화관광부→청소년위원회→국가청소년위원회→보건복지가족부→여성가족부로 이어져오는 청소년활동정책과의 긴밀한 연계가 필요하다. 초·중·고등학교에서의 창의적 체험활동과 청소년활동정책이 궁극적으로 추구하는 바는 유사하지만, 이 두 정책을 연계하는 것은 그리 간단하지 않다. 교육과학기술부의 창의적 체험활동도 보다 정교하게 가다듬어져야 하지만, 청소년활동정책 역시 전반적인 제도 수정이 필요한 상황이다. 즉, 아직 완결되지 않은 두 정책이 연계하기 위해서는 두 정책의 각각 분명한 자리매김이 필요하다. 그러나 각 정책의 자리매김은 양자간의 연계에 바탕을 두고 진행되어야 한다. 여기서는 이러한 연계를 위한 정책과제들을 제안하고자 한다.



1. 창의적 체험활동 활성화를 위한 중장기 대책 마련

「창의적 체험활동」과 유사한 일본의 「종합적 학습시간」은 전국 초중등학교에 도입된 지난 10여 년 간의 경과를 거치는 동안 어느 정도 정착되어 가는 상황이다. 일본의 경우도 처음에는 많은 혼선과 갈등이 있었으며, 여전히 「종합적 학습시간」은 논쟁거리이다. 일각에서는 「종합적 학습시간」을 학력저하의 원인으로 지적하고, 이러한 영향으로 「종합적 학습시간」시수가 줄어들기도 했지만, 변화를 추구하는 학교와 지역으로부터 시작하여 성공적인 변화를 가져온 사례들이 많이 나타나고 있다.

일본의 사례는 여러 가지 시사점을 주지만, 무엇보다도 장기적인 전략과 인프라 구축이 필요하다는 점을 강하게 시사한다. 장기적인 변화를 위한 전략과 인프라 구축 없이는 창의적 체험활동은 난항을 거듭하다 중도폐기되거나 과거 특별활동이나 창의적 재량활동의 경우와 마찬가지로 형식적으로 운영되는 관행을 되풀이할 수 있다. 창의적 체험활동은 단기적인 효과보다는 장기적인 효과를 기대하는 것이 바람직하며, 청소년들의 창의성이나 인성의 변화뿐만 아니라, 학교조직 및 학교문화 그리고 지역사회의 변화를 정책의 목표로 삼아야 한다.

이를 위해서는 창의적 체험활동 활성화를 위한 중장기 계획을 수립할 필요가 있다. 일본의 경우처럼 우리나라의 경우도 창의적 체험활동이 모든 학교에서 동시에 활성화되기 어렵고, 점진적으로 여건을 만들어가는 일이 중요하기 때문이다.



2. 학교조직의 변화를 위한 정책적 지원 강화

아무리 양질의 프로그램이 투입되더라도 학교조직의 변화가 없으면, 창의적 체험활동이 정상적으로 운영되기는 어려울 것으로 보인다. 많은 교사들이 창의적 체험활동이 큰 변화를 가져올 것이라고 생각하지 않는 이유 중의 하나이다.

교육정책 차원에서 교사들의 잡무를 줄일 수 있는 근본적인 대책을 세우는 것도 필요하지만, 당장은 학교행정업무의 합리화를 통해서 학교조직문화를 변화시킬 수도 있다. 서울 청담중학교는 교사들의 직무분석을 통하여 교사들의 업무를 1/n로 재편, 모든 교사의 담임화, 학급운영 매뉴얼 제작 등을 통하여 교사의 잡무를 경감하고 그 여력을 활용하여 학생들의 체험활동을 활성화시키고 있다. 교육과학기술부나 각 지역교육청은 학교의 이러한 조직변화를 유도할 수 있도록 단위학교에서의 개혁을 지원해야 한다. 학교조직의 변화야말로 창의적 체험활동의 관건이라는 점에 주목할 필요가 있다.

학교에 부족한 것은 여러가지 자원, 즉 인적, 물적 자원과 프로그램이지만, 조직의 변화는 이러한 자원의 부족을 어느 정도 대체할 만큼의 효과를 가져올 수 있다. 따라서 교육과학기술부와 교육청은 창의적 체험활동

활성화 차원을 넘어 보다 넓은 시각에서 학교조직 전반의 변화를 지원하여 학교조직 자체가 창의적인 조직이 될 수 있도록 하여야 한다. 그러한 의지를 가진 학교 또는 지역에 대해서 선별적으로 지원하는 것도 고려할만 하다. 단시일내 창의적 체험활동이 성공하기도 어렵지만, 학교조직이 바뀌는 것도 쉽지 않기 때문이다. 아무리 좋은 지역사회자원이 지원되더라도 아무리 좋은 프로그램이 지원되더라도 학교조직의 변화가 없이는 창의적 체험활동은 형식적으로 운영될 뿐만아니라 교사들에게 또 하나의 업무부담이 될 수밖에 없다. 이러한 문제를 극복하기 위해서는 무엇보다 학교조직이 변하지 않으면 안된다는 점에 주목할 필요가 있다. 서울 청담중학교의 사례는 최선의 사례는 아닐지라도 창의적 체험활동의 성공을 위해서는 학교조직의 변화가 선행되어야 한다는 점을 잘 보여주는 사례임에는 틀림없다.

3. 창의적 체험활동 추진을 위한 예산확보

교육기부운동으로 창의적 체험활동을 위한 지역사회자원의 활용이 보다 원활해지겠지만, 유료의 프로그램 활용은 불가피하다. 예산 지원이 없을 경우, 「창체 부자, 창체 빈자」의 양극화가 일어날 수 있다. 따라서 창의적 체험활동의 안정적인 운영을 위한 예산 지원이 절실히 요구된다.

예산확보를 위한 방안으로는 첫째, 지방자치단체의 재정지립도를 반영하여 차등적으로 지원할 필요가 있다. 둘째, 창의적 체험활동의 운영상황을 평가하여 우수 실천학교를 중심으로 예산을 지원하는 방안도 모색해 볼 수 있다. 셋째, 교육과학기술부, 여성가족부, 문화체육관광부, 국토해양부, 보건복지부 등에서 각각 추진하고 있는 각종 청소년 체험활동지원사업의 조정을 통하여 예산을 효율적으로 운용할 필요가 있다.

창의적 체험활동 예산소요액을 추정하여 보면, 서울 청담중학교 사례로부터 창의적 체험활동이 정상적으로 운영될 경우, 대략 1년에 학생 1인당 9만원 정도의 비용 발생이 예측된다. 따라서 전국의 초중고생 750만명 중 2011년부터 적용될 초등학교 1, 2학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년을 1/3인 250만 명으로 보고, 1인당 9만원의 예산을 책정하면, 약 2,250억원의 예산이 필요하다.

그러나 기존의 각 부처 청소년 체험활동 지원사업 예산을 합리적으로 조정하고 우수 실천학교를 대상으로 인센티브 방식으로 지원하게 되면, 훨씬 적은 예산으로도 소기의 목적을 달성할 수 있을 것이다. 또한 각 부처의 청소년 체험활동 지원사업이 3월 이후에 사업이 확정되는 경우가 많아, 학교에서 창의적 체험활동 편성시기와 맞지 않음으로 인하여 제대로 활용되지 못하는 사례가 발생하고 있어 각 부처 및 지자체의 청소년 체험활동 지원사업의 추진일정을 조정할 필요가 있다.

또한 일단 창의적 체험활동이 활성화되면, 지자체별로 예산확보도 원활해질 가능성이 높기 때문에 정책이 정착되어 학교가 변하고 지역사회가 변할 수 있도록 초기투자가 무엇보다도 중요하다.

➔ 4. 지역 및 계층간 격차문제 해결

창의적 체험활동 기회와 예산 그리고 지역사회자원이 상대적으로 많은 도시지역과 달리 농어촌지역의 경우 시설 및 전문지도인력 부족 등 격차발생의 우려가 있다. 또한 다양한 창의적 체험활동 프로그램을 운영하기 위해서는 불가피하게 비용이 발생하는 데, 자부담으로 할 경우 소득이 낮은 계층 청소년들의 교육받을 기회가 제한될 우려가 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해서 다음과 같은 대책이 필요하다.

첫째, 창의적 체험활동의 기회를 확대하기 위하여 농어촌 지역을 중심으로 체험활동 인프라를 확충하여야 하며, 학교 내에서 다양한 체험활동을 할 수 있도록 체험활동 순회 프로그램을 운영할 필요가 있다. 또한, 각 지역의 지역적, 역사적, 문화적 특성에 맞는 프로그램을 개발·보급할 수 있도록 지원해야 한다.

둘째, 저소득층 청소년들의 체험활동을 지원하기 위해서 창의적 체험활동 바우처제도의 도입이 필요하다.

셋째, 교육기부운동이 낙후지역을 중심으로 보다 활성화될 수 있도록 지원하고 농어촌지역의 소인수 학교를 중심으로 창의적 체험활동을 집중지원함으로써 지역간 격차를 줄일 필요가 있다.

넷째, 대안학교나 학교밖 청소년들에 대한 창의적 체험활동 특별지원프로그램이 필요하다. 우선 이들 청소년들에 대한 체험활동 참여기회를 줌과 동시에 이들이 참여한 체험활동을 기록할 수 있도록 에듀팟에 별도의 창구를 만들거나 별도의 시스템을 구축할 필요가 있다.

➔ 5. 청소년 체험활동 인프라 확대 및 활동프로그램 개선

창의적 체험활동과 청소년활동의 효율적인 연계를 위해서는 ① 청소년활동 프로그램 개발체제 개선, ② 청소년 체험활동 인프라 확충, ③ 체험활동 프로그램 국가인증제 개선, ④ 청소년활동 프로그램 공모사업 개선 등의 정책들이 필요하다.

첫째, 창의적 체험활동과의 연계와 청소년활동정책의 새로운 전기를 마련하기 위해서는 양질의 다양한 프로그램을 체계적으로 개발하는 시스템이 구축되어야 한다. 현재 수준의 청소년 분야 청소년활동 프로그램은 단순체험 중심인데다 체계성도 결여되어 있다. 발달단계별로 전 영역에 걸친 다양한 프로그램들을 체계적으로 개발하는 시스템이 구축되어야 한다.

둘째, 청소년 체험활동시설을 지역별 수요에 따라 전략적으로 확충해야 한다. 대규모의 청소년수련관 확충보다는 비교적 적은 예산으로 확충할 수 있는 중소규모 청소년수련관 또는 청소년문화의집을 생활권 내에

지역별 수요에 맞춰 확충함으로써 수혜자의 접근성을 높여야 한다.

셋째, 학교밖 청소년 체험활동 프로그램의 국가인증제를 개선하여야 한다. 학교 밖의 각종 청소년 체험활동에 참여하는 청소년에게 활동기록을 유지·관리·제공하는 시스템이 필요하다. 청소년수련활동인증제가 그 역할을 맡아야 한다. 그러기 위해서는 프로그램 인증의 공공성과 질을 높여야 한다. 또한, 활동기록의 유지·관리에 우수성을 가지고 있는 국제청소년성취포상제(The Duke of Edinburgh's Award)의 기록시스템을 창의적 체험활동 기록시스템과 연동할 수 있는 방안을 찾아야 한다.

넷째, 청소년활동 프로그램 공모사업의 개선을 통하여 청소년활동 프로그램의 질적개선을 유도할 필요가 있다. 현재와 같은 단순 지원·배분 방식의 공모사업에서 탈피하여 기획공모 방식으로 전환하여 체계적으로 운영할 필요가 있다. 특히 청소년활동영역별 프로그램 공모사업 운영 중장기계획을 수립하고, 공모사업 운영매뉴얼 및 평가매뉴얼을 개발하여야 한다. 또한, 지역단위 학교와 청소년시설·단체간 컨소시엄 형태의 공모사업을 유도하고, 우수 컨소시엄에 대해서는 지속지원 등의 인센티브를 강화하여야 한다.



6. 청소년지도자 양성과정의 체계화

청소년지도사는 청소년활동정책의 성과를 이끌어낼 핵심인력임과 동시에 창의적 체험활동 지원을 위한 지역사회자원 중 가장 핵심적인 역할을 해야 할 인력이다. 이 두 가지 모두를 위해서 청소년지도사 양성과정은 지금보다 철저히 관리되어야 한다. 청소년지도사는 다양한 역할기대 중에서도 특히 청소년체험활동 프로그램을 기획하고, 운영하며, 지역사회자원을 코디네이팅하는 데 전문성을 가지고 있어야 한다. 창의적 체험활동 지원을 위해서는 청소년지도사는 향후 학교운영과 학교교육과정에 대한 전문성도 갖출 필요가 있다.

우수한 청소년지도사를 양성하기 위해서는 현행 제도의 문제점을 개선하기 위한 청소년지도사 자격검정제도의 전면 재검토가 필요하다. 현재 청소년관련 학과 졸업생은 필기시험을 면제받고 2급과 3급 청소년지도사를 취득할 수 있어 최근 급격하게 청소년지도사 배출율이 늘어나고 있으나, 청소년지도사 양성을 위한 양질의 교육과정을 갖추지 못한 대학의 졸업생까지 청소년지도사 자격증을 쉽게 취득할 수 있다는 인식이 높아지고 있고, 실제 청소년지도사의 질적 수준의 저하가 우려되는 상황이다.

이에 청소년관련학과 교육과정을 표준화하고, 청소년학 관련 교재를 전면적으로 재발행할 필요가 있다. 청소년관련 학과 졸업생 필기시험 부활도 재검토될 필요가 있다. 또한 청소년관련 학과 교육과정에 현장실습을 의무화함과 동시에 강화할 필요가 있으며, 청소년지도사 자격연수와 보수교육을 강화해야 한다.



7. 지역단위 청소년활동거점센터 지정 및 코디네이터 배치

청소년인프라 자원과 학교 교육과의 연계 추진을 위해서는 국가단위의 정책기반도 중요하지만 실제 지역 단위에서 실효성 있는 정책 기반을 마련하는 것이 중요하다. 따라서 지역에서의 청소년활동정책을 이끌어 갈 센터가 필요하다. 센터는 지역단위 청소년활동을 연계지원하고, 지자체의 조례 제정, 지역단위 협의체 조직, 행정당국간의 업무협의체 지원 등 제도적 기반을 확충하는 역할을 할 수 있을 것이다. 또한 학교의 창의적 체험활동 프로그램 편성과 운영을 교사들이 도맡아 하기에는 역부족이다. 창의적 체험활동의 프로그램을 기획하고 운영, 평가하는 인력의 지원이 없이는 창의적 체험활동이 형식적으로 운영될 가능성이 농후하다. 지역의 자원을 학교의 창의적 체험활동과 연계할 수 있도록 전문코디네이터 인력을 교육청이나 지역 사회 청소년 시설 및 단체에 배치해야 한다.

시·도단위에는 지방청소년활동진흥센터가 설치되어 있으나 시·군·구 단위로 확대를 하여 기초단체의 활동 지원은 물론 학교 연계 기능을 적극적으로 수행할 필요가 있다(청소년활동진흥법 제9조). 그러나 센터의 신설은 현실적으로 어려운 측면이 많아 기존의 청소년수련관 등을 청소년활동 거점센터로 지정하여 운영할 필요가 있다. 청소년수련관이 없을 경우 청소년문화의집, 청소년수련원, 청소년특화시설, 청소년상담지원센터 등 다양한 청소년관련 시설이나 기관, 단체를 지정하여 운영할 수 있다.

지역단위 청소년활동 거점센터를 지정하여 운영하더라도 현실적으로 인력의 추가 지원이 없이는 제대로 운영할 수 없는 실정이다. 따라서 중앙과 시도 및 시군구 매칭펀드 제도를 활용하여 3~4명의 인력을 총원할 필요가 있다. 이 인력들은 지역단위 청소년활동 코디네이터의 역할을 수행하기에 적합한 지식과 기술, 태도를 갖춘 지도자여야 한다.

여성가족부에서는 창의적 체험활동 관련 지역사회자원을 전문적으로 연계하는 코디네이터 인력을 16개 시도 청소년활동지원센터에 배치할 계획을 가지고 있으나 예산확보가 어려운 실정이다. 또한 설사 시도 단위에 인력을 배치하더라도 전국 1만1천개 단위학교, 750만명의 학생을 대상으로 시행되는 정책의 실효성을 높이기 위해서는 시도 단위뿐만 아니라 시군구 단위의 배치가 고려되어야 한다. 지역 코디네이터는 청소년기관의 전문성을 갖춘 청소년지도자를 활용하거나 정년퇴임한 교장 또는 교육공무원들을 활용하는 것도 고려해 볼만하다. 그러나 어떤 형태의 인력을 어떤 방식으로 또 얼마나 배치해야 하는 것이 좋을지는 아직 미지수이다. 따라서 먼저 지역단위 청소년활동 코디네이터 운영모델을 개발한 후 점차 확산해 갈 필요가 있다. 「창의인성교육기본방안」에 의하면 창의적 체험활동을 위한 코디네이터의 역할을 담당할 인력은 교육청 내 담당 장학사지만, 청소년지도자를 포함한 다양한 지역사회 인력을 활용한 실험들이 시도될 필요가 있다.



8. YRM제작과 창의체험자원지도(CRM)의 공동개발

지역사회 내 청소년 체험활동 프로그램과 관련 시설들을 총망라하여 안내하는 청소년활동자원지도(YRM)의 제작이 필요하다. 각 부처의 청소년활동 관련 자원을 청소년활동자원지도와 연계해 종합정보를 제공하고 궁극적으로 교육과학기술부의 CRM과 연계하여야 한다.

기본적으로 YRM에 탑재되어야 할 청소년활동분야 자원은 청소년기관, 청소년활동시설, 청소년단체, 청소년활동프로그램, 청소년활동전문인력 등이다. 2010년 현재 청소년기관은 활동기관 17개소, 지원기관 167개소가 있고, 청소년시설은 국립시설 3개소, 수련시설 705개소가 있다. 청소년단체는 한국청소년단체협의회 회원단체가 73개이며 전국적으로 약 300개 이상으로 추산된다. 청소년활동프로그램으로는 청소년수련활동인증제, 국제청소년성취포상제, 청소년자원봉사제, 청소년동아리활동 등이 있다. 전문인력은 청소년지도사와 청소년상담사가 있다. 이외에 미술관, 박물관, 체육시설, 문화시설 등 다양한 청소년이용시설이 YRM의 대상이 될 수 있다.

2011년부터 본격적으로 미래형교육과정의 창의적 체험활동이 적용되면 실질적으로 많은 학생청소년들이 참가할 체험, 봉사, 동아리활동 프로그램의 확대 개발·보급이 필요하다. 기존 청소년활동 프로그램의 인프라로는 이러한 요구에 부합하기에는 턱없이 부족하다. 따라서 창의적 체험활동과 청소년활동 프로그램의 발전적 연계 및 창의적 체험활동의 다양화 및 전문화를 위한 신규 우수 프로그램의 개발·보급이 필요하다. 이를 위해 창의적 체험활동 터전 및 활동프로그램 개발을 위한 중앙 및 지역사회협의체를 구성할 필요가 있다. 이 협의체를 통하여 현재 운영되고 있는 청소년 기관, 시설, 단체의 프로그램과 창의적 체험활동의 진로, 봉사, 동아리, 자율활동 영역의 발전적 연계를 도모하며, 신규 창의적 체험활동 프로그램을 개발하며, 지역사회자원맵을 공동으로 작성할 필요가 있다.



9. 청소년활동기록관리시스템과 EDUPOT 연계

교육과학기술부는 2010년 초·중·고등학교 학생들의 창의적 체험활동 기록관리시스템인 EDUPOT(www.edupot.go.kr)을 개발하여 현재 운영 중에 있다. 여성가족부가 주관하는 청소년활동관리시스템은 청소년수련활동인증 기록·관리 시스템(YAP), 국제청소년성취포상 기록·관리 시스템(KORAWARD), 청소년자원봉사활동 기록·관리 시스템(DOVOL), 청소년참여포털 정보시스템(WITHYOUTH), 청년방과후아카데미 정보시스템(YOUTH ACADEMY) 등이며, 이 시스템들은 현재 one stop 종합정보서비스로 재편 중에 있다.

이 두 시스템을 어떻게 연계할 것인가가 창의적 체험활동과 청소년활동정책을 연계하는 중요한 쟁점 중의

하나이다. 가장 간단한 방법은 여성가족부와 교육과학기술부의 협의 하에 시스템을 직접 연계하는 방법을 찾는 것이다.

체험활동에 참여하는 청소년의 입장에서는 별개의 시스템에 입력을 해야 하는 부담과 불편이 따르기 때문에 시스템을 연결하는 것이 가장 바람직할 수 있으나 시스템을 연계하는 것은 반드시 성공적이거나 또는 바람직한 것은 아니다. EDUPOT도 아직 불완전한 상황이어서 향후 어떤 방향으로 개선될지 모르는 상황이다. 또한 청소년분야의 활동기록을 어떻게 재정비 할 것이냐의 문제도 시스템의 문제보다는 청소년활동정책의 방향을 전체적으로 어떻게 이끌어갈 것이냐의 문제가 더 시급하므로 향후 어떤 형태의 시스템이 바람직할지 더 심도 있는 고민이 필요하기 때문에 당장 시스템을 연계한다고 하는 것이 장기적으로는 더 큰 문제를 야기할 수도 있다.

다른 하나의 방법은 청소년분야의 각종 청소년 체험활동을 EDUPOT에 기록할 수 있는 방법을 예시한 매뉴얼을 제작·보급하는 방법이다. 당장은 이 방법이 더욱 현실적인 방법이 될 수 있다.

➔ 10. 체험활동의 계통성 확보

프로그램은 연령단계별로 학교급별로 계통성을 갖추어야 한다. 계통성이 확보되지 않고서는 몇 년의 시간이 지나면, 학교급별간 학년간 창의적 체험활동에 혼선이 빚어질 가능성이 높다. 프로그램은 당연히 발달단계에 맞춰 기획되어야 하나, 개별학교 단위로 접근할 경우, 학교급별간 계통성을 확보하기는 매우 어렵다. 일본의 사례처럼 계통성은 지역교육청이나 지자체 단위에서 반드시 기준이 마련되고 지원이 이루어져야 한다. 그러나 국가단위의 기준마련은 자칫 교과과정과 같이 경직될 수 있다. 지역이 가지고 있는 자원의 특색을 살려 지역단위에서 계통성을 확보하는 것이 바람직하다.

각각의 활동영역별로, 각각의 프로그램별로 학교급별, 연령단계별로 점차 심화되어 가는 식의 프로그램의 계통성은 단기에 마련되기는 힘들다. 그렇지만, 계통성을 갖추지 못하면, 청소년들의 입장에서는 같은 내용을 단순히 반복할 가능성도 높고, 소기의 목적을 달성하기 위한 충분한 체험활동을 편성하기 어려울 수도 있다. 이런 의미에서 청소년 체험활동 프로그램들은 탈연령화된 형태의 것이 아닌 다양한 연령층별로 차별화되고, 또 연령에 따른 심화될 수 있는 계통성을 염두에 두고 개발되어야 한다. 연령에 따라서 어떻게 편성하고 어떻게 운영하며, 어떻게 지도해야 하는지 그리고 연령별 목표를 어떻게 설정하고, 궁극적으로 무엇을 지향하는지를 명확히 할 필요가 있다.

계통성 확보를 위해서는 창의적 체험활동에 대한 중장기적인 추진목표가 명확해야 한다. 그리고 지역사회 내의 협력과 소통이 동반되어야 한다. 결국은 계통성은 지역사회내의 연계성을 보여주는 또 다른 지표가 된다.



창의적 체험활동 외국사례 :

일본의 「종합적인 학습시간」

김현철(연구위원)

1. 일본의 청소년 체험활동 진흥정책과 「종합적인 학습시간」

일본의 국가 교육과정인 학습지도요령에 제시되어 있는 편제표는 각 교과 수업 시수와 도덕, 외국어활동, 「종합적인 학습시간」, 특별활동 시수가 구분되어 제시되어 있는데, 이 중 「종합적인 학습시간」과 특별활동 시간은 「창의적 체험활동」과 유사한 것으로 기초학력과 전문지식은 물론 커뮤니케이션능력, 문제해결력, 논리적 사고력, 창조력 등 학교를 떠나서 사회생활과 직업생활을 하는 데 필요한 「능력」의 육성을 강조한 것이다. 그간의 지나친 학력경쟁에 대한 비판도 영향을 미쳤지만, 1997년 OECD가 내놓은 DeSeCo(역량의 정의와 선택) 프로젝트의 영향도 컸다. 즉, 주요능력으로서 핵심역량인 ① 사회·문화적, 기술적 도구를 상호작용에 활용하는 능력, ② 다양한 사회그룹에서의 인간관계형성 능력, ③ 자립적으로 행동하는 능력에 관심을 두게 되었던 것이다(文部科学省, 2010).

새로운 역량에 대한 일본사회의 사회적 기대는 1971년 「중앙교육심의회」 답신인 「교육개혁을 위한 기본적인 시책-향후 학교교육의 종합적인 확충정비를 위한 기본적인 시책에 대하여」에서부터 시작되었으며, 1980년대 후반부터 시작된 「여유 있는 교육」을 통해서 더욱 강조되기 시작한다. 그러나 일본의 장기적인 불황기인 이른바 「잃어버린 10년」과 거의 같은 기간 동안 실시되었던 「여유 있는 교육」은 학력저하론이 비등하면서 폐기되기에 이른다. 「여유 있는 교육」의 연장선상에서 도입된 「종합적인 학습시간」 역시 PISA 성적의 저하에 따른 학력저하 논쟁의 영향으로 2007년 6월 학교교육법개정에 따라 새로운 학습지도요령에서 시수가 축소되는 변화를 겪었다. 그럼에도 불구하고 「종합적인 학습시간」은 지난 10여년간의 운영을 통해서 지역에서 많은 성과들을 만들어냈다.

「종합적인 학습시간」과 관련하여 직업체험과 관련된 성공사례를 보면, 카나카와현 아이카와마치에서는 지역전체 중학생 2학년생들이 5일간 직업체험을 실시하고 있다. 보호자, 사업소, 지역, 학교, 교육위원회 등의 각 대표로 「직업교육추진위원회」를 구성하여, 직업체험접수사무소를 열고 지역전체의 학생들의 체험활동을 지원하고 있다. 이 사례는 후술할 호고현의 성공사례를 벤치마킹한 것이다. 오사카시 다치키카와 초등학교에서는 교과, 도덕, 특별활동, 종합적인 학습시간을 운영을 직업교육을 고려하여 교육과정을 정비하였다.

「종합적인 학습시간」의 성공적인 사례들 중에서 주목해야 할 것 중의 하나가 「일관된 교육」이나 「연계교육」이다. 아이치현 도카이시 카키야 중학교는 같은 교구 내의 2개의 초등학교와 연계하여 초등학교 3학년부터 중학교 3학년까지 과정을 연계한 「종합적인 학습시간」을 운영하여 내용별 계열표에 근거한 사례집을 만들었다. 야마구치현 오오시마 고등학교에서는 군내의 4개 중학교와 연계형 중·고 일관교육을 실천하고, 「향토 오오시마」를 주제로 6년간의 과정을 연계한 테마학습을 운영하면서 지역의 전문인력 및 시

결과 연계해서 조사연구를 진행하고 있다.

환경이나 복지 또는 국제이해 등의 분야에 특화된 프로그램을 운영하는 학교도 있다. 오사카시 히라노 초등학교는 환경과 식생활을 중심으로 종합적인 학습을 추진하고 있다. 나라현의 주나미가와 고등학교는 종합적인 학습을 「요시노 생태학」이라는 명칭으로 4개 분야(향토, 자연, 건강복지, 국제)로 나누어 지역에 뿌리를 둔 체험·자연형의 교류학습을 전개하고 있다.

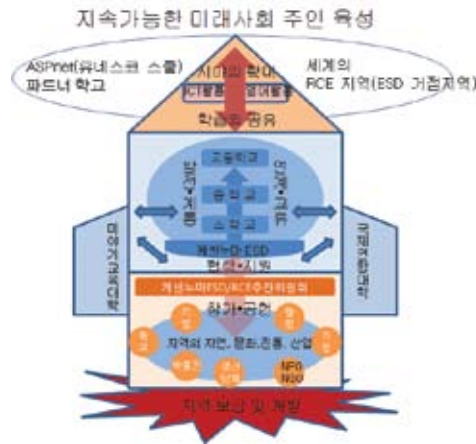
「종합적인 학습시간」을 교과와 연계하여 학력향상과 연결시키려는 실천도 많다. 홋카이도 토메바에 초등학교는 「종합적인 학습시간」으로 몸에 익힐 수 있는 능력과 교과 등으로 몸에 익히는 지식이나 기능의 연계성을 명확히 하여, 「아동의 역량 육성도」나 지도계획 안에서 「학력」을 향상시키는 방법을 취하고 있다. 오키나와현의 추하크 중학교는 「종합적인 학습시간」과 교과를 연관시키는 이외에 학교의 연구력과 지역자연의 특색을 살린 탐구과정을 학습사이클화 하였다. 후쿠이현 오하마 제2 중학교는 「종합적인 학습시간」으로 생명존중을 바탕으로 인간성 함양과 스스로 생각하고 행동하는 능력의 육성을 위해 다른 교과와의 융합화를 추진하고 있다.

일본의 사례 중 또 한 가지 주목할 것 중의 하나는 「종합적인 학습시간」 및 다양한 체험활동 운영을 위해서 「교육지원 코디네이터」를 학교에 배치하고 있다는 점이다. 예를 들어, 운난시립 키츠키 중학교에서는 시 독자적으로 모든 시립 중학교에 「교육지원 코디네이터」를 배치하고 있다. 학교지원 코디네이터는 학교내 교무부장 중 지역연계 부분을 담당한다. 학교지원 코디네이터는 「종합적인 학습시간」이 정상적으로 운영되는 데 매우 중요한 역할을 하고 있다. 이외에도 많은 지역에서 다양한 시도들이 이루어지고 있다. 「종합적인 학습의 시간」은 10년의 기간을 넘어서 비로소 안착되어 가고 있는 것으로 평가된다.

2. 케센누마시 사례

케센누마시는 종합적인 학습시간 운영을 위해 지역전체가 연계된 전형적인 사례이다. 종합적인 학습시간이 처음 도입되었을 때는 많은 학교와 교사들이 종합적인 학습시간에 대한 반발이 심했다. 종합적인 학습시간이 필요하다고 주장하는 입장을 가진 교사들 중에서도 교사의 노력이 그다지 중요하지 않다고 생각하는 교사들이 많았다. 케센누마시에서 「종합적인 학습시간」이 활발히 진행된 것은 오모세 초등학교에서부터이다. 「종합적인 학습시간」이 도입된 1996년 당시 오모세 초등학교에서는 한 명의 교사와 교장이 이전부터 종합적인 학습시간과 같은 체험활동을 강조해야 한다는 입장을 가지고 있었다. 오모세 초등학교에서 성공적으로 「종합적인 학습시간」이 활발해지면서 점차 인근 학교로 확산되기 시작했으며, 당시 오모세 초등학교에서 종합적인 학습시간을 성공적으로 운영한 담당교사와 교장이 케센누마시의 학무과장과 교육장이

되면서 케센누마시 전지역의 공립학교에서 「종합적인 학습시간」이 활발하게 진행되었다.

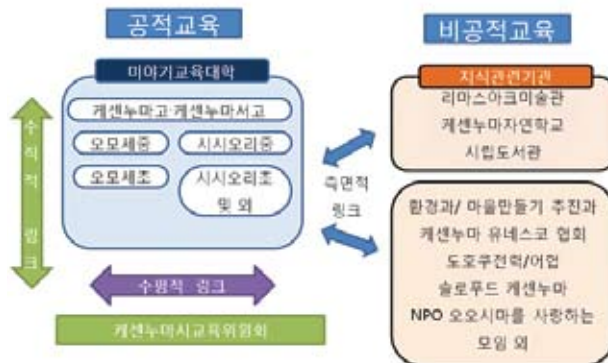


[그림 1] 케센누마시 ESD 교육추진 체계도
자료 : 気仙沼市教育局(2009), Mobius for sustainability(2002—2009).

케센누마시는 특히 환경체험교육을 강조하는 「지속가능한 발전을 위한 교육(ESD:Education for sustainable development)」에 중점을 두고 있다. 케센누마시는 다음과 같은 10가지 전략을 세워서 지속가능한 발전을 위한 환경체험교육을 실시하고 있다(気仙沼市教育局, 2009).

1) 지식을 베이스로 한 「지역·대학·전문기관과의 연계」 구축

환경교육을 기반으로 하는 특색 있는 「지속 가능한 발전을 위한 교육」(ESD)을 실현하기 위해, 지역과 대학 등의 전문기관과 연계, 프로그램의 개발과 실천에서 필요한 전문적 지식과 기술을 적극적으로 도입하여 아이들의 탐구심과 요구에 따른 심도 있는 학습을 전개해 왔다. 이를 위해 지역의 광범위한 학습네트워크를 구축하여 지역과 밀착된 ESD를 추진하고 있다.



[그림 2] 케센누마의 ESD추진 연계체계
자료 : 気仙沼市教育局(2009), Mobius for sustainability(2002—2009).

2) 「초·중·고의 연계 및 교류」에 의한 계통적인 실천

케센누마시는 2005년도부터 오모세초등학교의 활동을 발전시키기 위해 같은 지역의 오모세중학교, 케센누마고등학교와 함께 외국학교와의 교류를 통해 초·중·고를 연계한 계통적인 환경교육을 실시하고 있다. 초등학교에서부터 중학교, 고등학교, 대학교까지 이어지는 장기적이며 계통적인 관점과 외국과의 공동 학습이라는 글로벌한 관점을 동시에 갖춘 국제환경학습의 실천에 도전하고 있다.

향후에는 초등학교에서부터 고등학교까지의 과정에 「자연으로의 감성」에서 「환경으로의 지성」 그리고 「지구시민으로서의 행동」 등과 같은 각 학교수준의 달성 목표에 입각해 그에 응한 학습프로그램의 개발과 실천에 도전하여, 지속 가능한 미래의 담당자를 육성하는 장기적이며 지속적인 ESD프로젝트로 발전시켜 나갈 계획이다.

이러한 실천을 통해 타지역의 학교나 NPO 등이 상호 교류하고 공유하는 기회를 갖게 함으로써, 초·중·고교의 종적인 활동을 시전체의 횡적인 활동으로 넓혀가고자 하는 것이다.



[그림 3] 케센누마시의 계통적 초·중·고 환경교육 체계
자료 : 気仙沼市教育委員会(2009), Mobius for sustainability(2002→2009).

3) 타 지역 및 해외와의 「공동학습」에 의한 글로벌 차원의 육성

케센누마시에서는 오모세초등학교가 2002년에 미·일교육위원회 폴브라이트 메모리얼 기금 MTP (Master Teacher Program)에 참가하고, 2004년까지 미국 위스콘신주 링컨 초등학교와 「수변환경과 인간의 생활」을 테마로 학년마다 공동 테마를 기초로 한 계통적인 공동 프로젝트를 개발하여 교류형 국제환경학습을 실시하였다.

2005년부터는 오모세중학교, 케센누마고등학교가 MTP에 참가하고, 2006년부터는 시시오리초등학교가 참가해 텍사스주 칼스버그 초·중학교를 파트너 학교로 지역수준에서의 교원 상호방문과 인터넷상의 교류 등의 글로벌 시점에서의 미·일 공동 국제환경교육을 통해 ESD 프로젝트를 운영해 왔다.

4) ICT를 활용한 시간과 공간을 넘는 「배움의 공유」 실현

국제적인 환경학습(ESD) 프로젝트를 통해 미국과 일본의 학생들 서로가 학습의 성과를 인터넷 등의 ICT를 활용해 웹사이트나 TV회의로 정보를 교환하도록 하고 있다.

국경을 초월해서 학생들끼리 학습성과를 서로 교환하는 인터넷 TV회의에서 케센누마 학생들은 영어를 사용하고 미국의 학생들은 일본어를 사용하여 서로 소통하면서 학습을 공유하고 있다. 학생들은 각각의 학년과 학교의 교류 가운데 테마나 발달단계에 따라 서로의 환경의 이질성(대륙과 해안, 호수와 바다 등)과 공통성(물의 순환, 자연의 은혜, 인간생활에 있어서 환경으로부터의 영향 등)에 대해 깨닫고 서로에 대한 이해를 높이고 있다. 동시에 지역과 지구환경을 소중히 여기는 생각도 서로 공유하는 등 글로벌 시야를 키우면서 배움과 우정의 고리를 넓혀 왔다.

2004년과 2005년에는 오모세초등학교가 일본 유네스코 국내위원회의 「유네스코 일본/아태지역환경교육연구센터」와 함께 「미·일 학생 지구포럼」을 개최하고, 해외의 ESD/환경교육의 전문가나 관련 관계자에게 내용을 전파하였다.

향후에는 시내의 각 학교가 인터넷 TV회의나 ICT를 활용하여 미국과 일본뿐만 아니라 아시아나 유럽 등 세계각지의 학교와 실시간 교류학습을 실현할 수 있도록 ESD의 네트워크를 확대할 계획을 가지고 있다.

5) 지역에 뿌리를 둔 체계적인 「탐구형 학습 프로그램」 개발 · 실천

케센누마에서 운영하고 있는 지역중심 탐구 학습 프로그램 중 오모세 초등학교에서 운영하고 있는 프로그램의 예를 살펴보자.

(1학년) 자연과 축제 프로젝트 「자연! 축제에 접하다」 : 자연과 관계가 깊은 일본의 전통적인 행사 · 축제를 경험하는 활동이다. 한편으로 교류하는 해외의 초등학교와 지역에 사는 외국출신자로부터 해외의 축제를 배우거나, 놀이를 통해 자연과 인간의 영위에 대해 실감 있게 느낄 수 있는 활동을 하고 있다.

(2학년) 야채재배 프로젝트 「만들고 만들고 만들어 먹자」 : 학교의 텃밭에서 다양한 야채를 재배하고 그 재배활동을 통해 생명의 불가사이함과 신비감을 느끼도록 하는 활동이다. 수확한 것을 재료로 부모-자녀가 함께 전통 요리나 세계의 야채요리를 만들어 파티를 하거나 해서 「자연의 혜택에 감사하는 마음」을 기르는 활동을 한다. 또 야채찌꺼기로 토양 만들기 등 재배를 통해 자연계의 순환을 실감하는 활동도 한다.

(3학년) BUGS 프로젝트 : 지역의 산림과 연못 등을 주무대로 잠자리 중심의 수변곤충을 조사 · 관찰하고, 검

색을 통해 그 종류와 분포를 조사한다. 그리고 그 결과를 관찰일기나 맵 등으로 정리하면서 수변생물들이 살기 좋은 환경은 어떤 것인지를 오감을 사용하여 탐구하는 학습을 전개한다. 최종적으로 그 결과를 사이버 맵으로 정리해 생태나 계절변화 등에 대한 생각을 심화시킨다.

(4학년) 오모세 Sanctuary 프로젝트 「생명을 기르는 오모세강」 : 케센누마 주변의 오모세강에 생식하고 있는 고유 어종을 조사한다. 그리고 그 일부를 채집해서 「오모세 미니 수족관」을 만들어 지속적으로 사육·관찰하면서 수질, 수온, 서식처, 산소량, 먹이 등 물고기가 살아가는 데 필요한 조건을 연구하는 활동을 한다. 먹이가 되는 수생생물과 미생물 관찰을 통해, 수중생물들 간의 「연결고리」를 이해하고, 풍부한 수질 환경 보전을 위한 것들을 체험 또는 문제해결로 탐구해 간다. 최종적으로는 이러한 발견을 체계화한 「오모세 Sanctuary」를 제작해서 오모세강의 생태계나 그 풍요로움을 표현하고, 수변을 소중히 하는 태도를 기른다.

(5학년) 바다 박물관 프로젝트 「풍부한 바다~수변환경과 사람들의 생활」 : 지역 해안의 해변생물 관찰을 통해 강에 있는 생물과의 차이와 다양성을 깨닫는다. 그 후 쿠리코마산 산기슭의 「너도밤나무의 숲관찰」 활동을 하고 「숲과 강과 바다의 연결」에 대해 체험을 통해 인식을 높인다. 또 지역의 기간산업인 「원양 참치선」과 「굴 양식」을 견학하고, 「부모·자녀 참치 요리교실」 등에 참여해 바다가 가져다 준 혜택을 맛으로 느끼면서 「인간과 바다환경의 연결」의 깊이와 보전에 대한 소중함을 실감하도록 한다. 최종적으로는 인간을 포함한 숲·강·바다의 생태계를 생각하도록 한다.

(6학년) 환경미래도시 프로젝트 「해안가 미래도시·오모세편」 : 오모세를 무대로 「장래에 어떤 식으로 수변환경과 공생하는 거리만들기가 가능한가」라는 미래지향의 프로젝트를 전개한다. 먼저 「오모세강의 수질조사」 등의 필드조사를 실시해, 수질의 변화와 자신들의 생활과의 인과관계를 깨닫게 한다. 또한 현대의 「대량생산·대량소비」의 라이프스타일과, 일본의 전통적인 「순환형」 생활양식을 대비시켜 자신들의 생활을 다시 점검해 보고 환경과 공생하는 삶의 방법에 대해 생각해 보도록 한다. 최종적으로 아이디어를 오모세의 미래도시 디오라마 형태로 표현해 지속 가능한 사회와 자신들의 삶의 방식을 주시할 수 있도록 한다.

6) 커뮤니케이션 능력을 키우는 「국제이해교육」 추진

케센누마시에서는 오모세초등학교를 시작으로 1996년부터 초등학교에서 영어교재 교육을 추진해 왔다. 2005년도에는 시시오리지구의 시시오리·우라시마·하쿠산 등 3개의 초등학교가 미야기현 교육위원회로

부터 「초등학교영어교육추진사업」 운영을 지정받아 「영어로 적극적으로 커뮤니케이션을 시도하는 아동의 육성」을 목표로 영어활동을 중심으로 한 국제이해교육에 착수해 왔다. 시교육위원회는 2006년도부터 미야기교육대학 국제이해교육연구센터와 제휴하여 유학생을 초대한 국제교류활동을 통해 아동이 배운 영어를 실제로 사용하는 커뮤니케이션의 기회를 만들거나 인터넷 TV회의를 활용, 미국 및 타 지역의 학교와 지구규모에서 교류학습을 전개하는 등의 방법으로 커뮤니케이션 능력의 육성을 도모하고 있다.

나가이초등학교는 2007년부터 문부과학성으로부터 「초등학교에서의 영어활동 및 국제이해활동 추진 사업」 운영을 지정받아 지역인재와 보호자를 초대 교사로 활용하고, 2011년부터 실시된 초등학교 고학년에서의 외국어활동을 본보기로 「풍부한 국제적 교감」과 외국인들과도 적극적으로 「커뮤니케이션을 하는 태도」의 육성을 목표로, 저학년부터 국제이해활동의 커리큘럼 만들기과 지도법 개선을 추진하고 있다.

고등학교에서도 2003년부터 시교육위원회와 연계로, 중·고등학교 학생의 오스트레일리아 단기연수를 실시하거나, 같은 나라나 자매도시인 중국 주호산시로부터 중·고등학생을 받아들여서 적극적인 국제교류·국제이해활동을 추진하고 있다.

시교육위원회에서도 2007년부터 유네스코·아시아문화 센터(ACCU)와 연계해서 한국·중국으로부터 교직원 및 전문가를 초대하여, 학생과 교직원의 교류를 도모하고, 국제포럼 등을 개최하여 ESD활동을 통해 학습한다.

7) 지역의 특색을 살린 ESD(지속적인 발전을 위한 교육)의 전개

케센누마시의 ESD활동은 케센누마시교육위원회 및 케센누마 ESD/RCE 추진위원회의 리더쉽 아래, 시내의 각 학교에 보급해 왔다.

「슬로푸드 먹거리」를 테마로 한 ESD

케센누마시는 오래전부터 고장의 수산업과 농업으로 혜택을 받은 식재료로 먹거리 교육을 전개하고 「먹거리」에 중점을 둔 마을만들기를 진행해 왔다. 2003년에는 처음으로 「케센누마 슬로푸드」 도시선언을 하고 「다채로운 먹거리가 풍부한 지역사회의 창조」를 추구하고 있다.

각 학교에서는 지역의 「먹거리」를 둘러싼 환경과 인간의 생활을 연결지어 생각하는 힘과 자신의 삶의 방식 및 바람직한 지역의 모습을 제안할 수 있는 힘을 키우는 활동을 하고 있다. 우라시마초등학교에서는 1학년부터 6학년까지 「먹거리」재료로부터 과제를 찾고, 지역의 자연과 문화, 사람들 등과의 관계 속에서 과제를 해결해가는 계통적 학습을 도입함으로써, 가정에서의 먹거리에 대한 소중함과 먹거리와 사람의 관계에 대한 소중함, 먹거리와 건강의 관계를 학습시킨다.

지역의 중요한 과제인 「방재」를 테마로 한 ESD

산리쿠의 리아스식해안에 면한 케센누마시는 가까운 장래에 큰 지진과 해일이 발생할 확률이 높다고 예측되고 있어, 이에 대한 대처방안이 지역의 중요한 과제이다. 이에 우라시마초등학교나 하시카미중학교에서는 지역주민이 관계기관과 제휴해서 지역과 하나가 된 「방재교육」을 하고 있다. 하시카미중학교에서는 대지진에 대비해 「자조」「공조(公助)」「공조(共助)」를 하나의 사이클로 해서, 지역에 있는 해일 경험자의 강연이나 피난지도 작성, 종합방재훈련 등의 활동을 통해 재해발생시 대응할 수 있도록 교육하고 있다.

지역의 전승과 전통산업 등 「지역유산」을 테마로 한 ESD

케센누마지역의 많은 학교에서는 풍부한 산과 바다자연에 밀착한 삶 속에서 만들어진 전통예술과 전통적 기술·산업과 같은 「지역유산」을 학교교육 속에 도입하여, 고향을 다시 한번 돌아보고 고향에 대한 자부심과 애정을 기르는 교육을 전개하고 있다. 츠키다테초등학교에서는 지역의 지원을 받아 「와세타니시카춤」을 시작으로, 숯 만들기, 양잠, 국수 만들기 체험학습 등 다양한 지역의 전통을 학습시키고 있다. 하쿠산초등학교에서도 지역보존회의 지도를 받아 전교생 모두가 「하쿠산 북」을 배우며 각종 행사를 널리 알리고 있다.

8) 케센누마 ESD의 새로운 도전~ASPnet과 REC의 활용

2008년 10월에 케센누마시내의 초·중·고등학교 15개가 유네스코·스쿨로 인정됨으로써 케센누마시의 ESD는 새로운 전기를 맞게 되었다. 2005년에 유엔연합대학으로부터 인정된 RCE(ESD의 지역거점)와 함께 2개의 글로벌네트워크를 통해 지역의 ESD 발전방안을 모색하고 있다.

유네스코·스쿨(ASPnet)를 활용한 ESD의 추진

케센누마시 교육위원회의 주도아래 시내의 각 학교가 지금까지의 실천을 ESD를 통해 발전시키기 위해 2008년에 미야기대학교육대학 국제이해교육연구센터의 지원을 받아 유네스코·스쿨(UNESCO Associated School)에 신청하여 파리의 유네스코 본부로부터 초·중·고등학교를 합쳐 모두 15개의 학교가 인정을 받았다. 이로써 케센누마시는 일본에서 가장 많은 유네스코 스쿨을 갖게 되었다(2009년 1월 현재, 추가신청 학교 11개).

향후에는 인정받은 시내의 각 학교가 유네스코 스쿨로서 지역의 소재나 관계된 것을 살려 개성 있는 ESD 활동을 전개함과 동시에, 유네스코 스쿨의 네트워크(ASPnet)를 활용, 국내와 해외의 학교와 제휴·협동하면서 케센누마지역의 ESD를 지속적으로 추진할 계획을 가지고 있다.

아시아 · ESD 네트워크의 구축

케센누마시는 2008년부터 3회에 걸쳐, 유네스코 · 아시아문화 센터의 「한국 · 중국교직원 초대 프로그램」을 통해서 30명씩 총 100명 정도의 한국 · 중국교직원 연수를 실시하고 있다. 마찬가지로 케센누마부터도 한국 · 중국으로 교원을 파견하는 등 상호방문을 통해 아시아 모든 나라와의 상호이해와 교류를 심화시켜 가고 있다.

또 2009년 2월에는 ASPnet과 RCE를 통해 한국 및 중국과 ESD네트워크를 구축하기 위해 「ESD/유네스코 · 스쿨 국제포럼 in Kesennuma 2009」를 한 · 미 · 일의 교직원과 전문가를 초대해서 개최 했다. 이 포럼에 의해 케센누마 지역이 유기적으로 제휴한 ESD의 활동을 발신하고 ESD의 실천을 통해 아시아 지역과 유대감을 한층 강화할 목표를 가지고 있다.

「케센누마 ESD 모델」의 보급과 발신

케센누마시에서는 교육위원회가 주도권을 발휘해 ① MTP의 국제환경교육을 축으로 한 초 · 중 · 고 · 대학의 종적인 제휴(수직적 링크), ② 유네스코 · 스쿨이나 문부과학성의 「새로운 환경교육 실천 지역」을 활용해서 다른 학교로 실천을 확산시키는 횡적 연계(수평적 링크), 그리고 ③ 케센누마ESD/RCE추진위원회를 중심으로 지역 행정, NPO, 산업이나 전문기관이 학교의 활동을 지원하는 측면적인 제휴(측면적 링크) 등 지역의 각 сек터가 계획하고 참여하는 제휴시스템을 구축하여 구조적으로 ESD를 추진하는 체제를 정비했다. 또 각 학교에서의 ESD의 실천을 촉진하기 위해 「케센누마환경교육ESD 커리큘럼 가이드」(2008년에 제1판, 2009년에 제2판)를 작성했는데, 환경교육을 축으로 한 ESD의 기본이념이나 커리큘럼 개발의 시각이나 방법, 추진방법의 지침, 초 · 중학교의 모델 커리큘럼 등이 제시되어 있다.

향후에는 이러한 케센누마의 ESD 추진시스템이나 활동을 「케센누마 ESD 모델」로 개발하여 국제 포럼이나 RCE, ASPnet 등을 활용해서 세계로 널리 보급할 계획을 가지고 있다.

3. 효고현 사례분석

효고현에서는 현 전체 공립 초·중고등학교에서 다양한 체험활동이 활발히 전개되고 있다. 무엇보다 직업체험프로그램인 「트라이 아르 위크(Tryやる Week)」로 유명하다. 「트라이 아르 위크」는 종합적인 학습시간의 도입보다는 1995년 일어난 한신대지진 이후의 지역복구에 대한 지역의 열망으로부터 시작된 것이다. 문부과학성이 표방하던 「살아가는 힘」을 키워야 할 필요는 효고현으로서는 매우 절실한 것이었다. 그리고 1997년 고베에서 중학생에 의한 초등학생 살인사건으로 지역사회 전체가 교육에 큰 관심을 보이기 시

작했다. 무엇보다도 인성교육이 중요하다는 인식이 높아졌다(兵庫県教育委員会, 1997).

「트라이 아르 워크」 프로그램은 학교와 가정과 지역사회의 단순한 역할분담을 넘어 주민의 참여와 협동을 기반으로 주민 전체가 일체가 되어 효고현의 아동·청소년의 교육에 대처하는 프로그램이다. 「트라이 아르 워크」는 효고현의 모든 공립중학교 2학년을 대상으로 한 프로그램으로 지역사회의 공공기관 및 민간 기업, 자영업 등 다양한 지역사회기관에 모든 중학교 2학년 학생들의 일주일간 직업체험을 한다. 일주일 동안 학생들은 학교에 등교하지 않고, 정해진 기관에서 가서 직업체험을 한다. 인격을 형성하고 장래의 꿈과 희망을 실현하기 위해 자신의 가능성을 신장시켜야 할 중학교 시절에 학생들 스스로 활동을 선택하고, 그 활동에 대한 책임과 의욕을 가지고 활동하도록 유도한다.

교구별로 구성된 추진위원회를 중심으로 한 교육지원체제는 효고현 독자적인 시스템으로 「지역 커뮤니티 구축」의 중추적인 역할을 하고 있다. 사업의 정착을 위해서는 현과 각 지역의 「추진협의회」의 역할이 매우 중요하다. 추진협의회는 궁극적으로 마을만들기를 지향하고 있으며, 지역전체 주민의 참여는 물론 행정파트의 지원이 결정적으로 중요하다. 학교의 역할 또한 매우 중요하다. 학교는 학생들의 직업 체험장소를 확보하는 중요한 역할을 한다. 학생들의 흥미와 관심을 반영한 주제적인 활동을 보장하기 위해 교구별 추진위원회와 함께 체험장소를 확보한다.

「트라이 아르 워크」 추진으로 지난 10여년간 등교거부생이 줄어든 효과를 얻었으며, 이미 사회인이 된 「트라이 아르 워크」 경험자와 학생들 그리고 학부모들 모두 「트라이 아르 워크」 프로그램에 대한 만족도가 높으며, 청소년기 성장에 있어서 매우 중요한 경험으로 평가하고 있다.

〈표 1〉 효고현의 초중고 「체험교육」 일람

환경체험사업	자연학교	두근두근 오케스트라 교실	트라이 아르 워크	고교생지역 공헌 사업(트라이 아르 워크)	고교생취업체험 사업(인턴쉽 추진 플랜)
초등학교3학년	초등학교5학년	중학교 1년	중학교 2년	고교 1년	고교 2년
년간 3회 이상	4박5일 이상	1일	일주일	년간 5, 6회 정도	년간 3~5일간 정도
자연에 대해 경외하는 마음을 시작으로 생명의 소중함, 생명연계, 아름다움에 감동하는 마음 등 정신적인 풍요로움을 기른다.	스스로 생각하고 주체적으로 판단하고 행동해, 보다 잘 문제를 해결하는 힘이나, 생명에 대한 경외감 및 감동이 함께 공존하는 마음을 키운다.	풍부한 감성이나 창조성 등을 스스로 높이거나, 자기 나름대로의 생존방식을 발견하는 것이 가능하도록 지원한다.	풍부한 감성이나 창조성 등을 스스로 높이거나, 자기 나름대로의 생존방식을 발견하는 것이 가능하도록 지원한다.	고등학생의 지역사회에 참여·계획하는 의식을 높임과 동시에 사회성이나 자율성 등이 풍부한 인간성을 기른다.	자기 장래에 대한 태도와 생활 방식에 대해 생각하고 목표를 가지고 주체적으로 진로선택이 가능하도록 함과 동시에, 학생들에게 꿈을 실현 할 수 있는 힘을 몸에 익히게 한다.



2007년 1/3의 공립초등 학교에서 실시	1987년 마음이 풍요로 운 사람 만들기 간담회	2006년 전 공립중학교 에서 실시 회장: 현립예술 문화센터	1997년 마음교육 긴급 회의	2005년 전 현립고등학 교에서 실시	2005년 전 현립고등학 교에서 실시
2009년 전 공립초등학 교 실시	1988년 113개의 공립초 등학교에서 실 시(5박6일)		1998년 전 공립중학교 에서 실시		
	1991년 전 공립초등학 교 실시		2002년 5년째 평가검증		
	1997년 10년째 평가 검증		2003년 트라이 야루 「 액션」의 추진 시립특별지원 학교에서 실시		
	2007년 20년째 평가 검증		2007년 10년째 평가 검증 전현 심포지		
	2009년 4박5일 이상으 로 탄력화				

자료 : 兵庫県教育委員会(2010), 내부자료

「트라이 야루 위크」는 중학교 2학년생을 대상으로 한 것이지만, 초·중·고생들을 대상으로 학년별로 다
양한 체험활동프로그램을 운영하고 있다. <표 1>에서 알 수 있듯이 초등학교에서 중학교 1학년생을 대상
으로는 환경, 자연, 음악체험 프로그램을 운영하고, 중학교 2년부터 고등학교 2년까지는 「트라이 야루 위
크」 프로그램을 시작으로 사회참여와 직업체험을 중심으로 프로그램을 운영하고 있다. 효고현의 경우에
는 학교급별로 학년별로 프로그램의 계통성을 고려하고 있는 것을 알 수 있다.

4. 종합 및 시사점

일본의 사례를 통해서 우리가 얻을 수 있는 점들을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 「종합적인 학습시간」이 장기간에 걸쳐 안착된 것처럼 창의적 체험활동도 같은 경로를 밟을 가능성
이 높다. 이에 창의적 체험활동을 활성화시킬 중장기적인 계획수립을 세울 필요가 있다. 특히 체험활동의

효과는 단기간 내에 나타나지 않은 경우가 많아 중장기 계획이 수립되지 않을 경우, 단기적으로는 실패한 정책으로 평가되기 십상이다. 케센누마시의 경우도, 호고현의 경우도 처음부터 모든 학교에서 체험활동이 활성화된 것이 아니라, 점진적으로 안착되었다는 점이 시사하는 바가 크다.

둘째, 계통성의 확보이다. 계통성의 확보 역시 장기적인 변화 속에서 형성된 것이다. 창의적 체험활동은 아예 초기단계부터 계통성을 고려한 계획을 수립할 필요가 있다. 계통성을 확보하기 위해서는 지역 내의 학교급간 소통이 이루어져야 한다. 이것은 교육청의 역할이기도 하지만, 지역별 격차를 고려하자면, 교육과학기술부의 역할이 중요하기도 하다. 그러나 교육과학기술부가 추진할 경우 교육과정을 경직화시켜 오히려 학교조직이나 지역의 창의성을 저해할 수도 있다. 따라서 지자체 또는 지역사회의 노력이 중요하다.

셋째, 점진적인 접근방법이다. 일본의 경우 모든 지역이나 모든 학교에서 한꺼번에 체험활동이 활성화되지 않고, 시범사업이나 사례들로부터 시작했다는 점에 주목할 필요가 있다. 한국의 경우 예산지원이 없는 상황에서 단시일내에 전국적으로 창의적 체험활동이 확산되기는 힘들다. 지역, 학교단위, 청소년기관별로 좋은 사례를 만들어가면서 점차 확산시켜 가는 것이 바람직하다. 적어도 몇 개의 지역에서 성공적인 변화가 일어난다면, 성공의 가능성을 높일 수 있다. 점진적인 접근이란 결국 좋은 사례만들기 전략이다.



칼럼

스포츠활동을 통한 청소년의 바람직한 인성 함양

이기봉 (부연구위원)

한 중학교 체육 수업 시간. 모둠별로 축구 시합을 하던 중 라인 밖으로 굴러간 공을 아무도 주워오지 않는다. 축구 기능이 뛰어난 학생은 중요한 순간 실수를 한 동료에게 이해할 수 없다는 표정을 하며 화를 낸다. 이러한 장면은 필자가 중·고등학교 체육교사를 하던 시절 흔히 볼 수 있었다. 물론, 이러한 현상은 필자가 청소년 시기였을 때에도 볼 수 있었지만, 지금 아이들은 그 정도가 심한 것 같다. 상대방을 인정해 주고 배려하는 여유가 많이 부족해 보인다.

위의 예처럼 요즘 청소년들이 타인에 대해 배려하는 마음이 부족한 것은 청소년들만의 문제가 원인은 아닐 것이다. 요즘 아이들의 생활을 한 번

생각해 보자. 학교가 끝나자마자 영어, 수학 등 3~4개 학원을 돌고 그나마 남은 시간에는 컴퓨터 게임에 매달린다. 과거처럼 또래 친구들과 만나 놀이나 스포츠 등 신체활동을 하는 모습을 쉽게 찾아보기 힘들다. 이러한 현상은 입시경쟁의 심화, 맞벌이 부부의 증가 등으로 청소년들이 가족이나 친구들과 함께 하는 시간이 부족해진 것이 한 원인이다. 가족이나 또래 친구들과의 교감이 부족한 요즘 청소년들이 타인에 대한 배려가 부족한 것은 당연한 것인지도 모른다.

그렇다면 요즘 청소년들이 바람직한 인성을 함양하는데 도움을 줄 수 있는 방법은 없을까? 많은 학자들이 다양한 방법들을 주장하고 있는데, 필

자는 그 중에서 스포츠활동을 제안한다.

스포츠활동 중에서도 단체운동은 단순히 체력 향상이나 건강 증진 외에도 다른 사람들과 교감하면서 얻을 수 있는 정의적(affective) 영역의 덕목들을 함양하는데 많은 도움을 준다. 정규 교육과정인 학교 체육수업 시간에 교사들이 단체운동을 많이 활용하는 이유도 성장기 청소년들에게 바람직한 인성을 함양하는데 도움을 준다고 생각하기 때문이다.

축구, 농구와 같은 단체운동은 팀을 이루어 상대 팀과 경쟁하는 활동이므로 각자의 역할에 최선을 다하는 책임감, 팀을 위해 희생하는 정신, 협동심, 정정당당하게 경기에 임하는 스포츠맨십 등을 길러 청소년들의 도덕적 발달에도 영향을 줄 수 있다. 하지만, 최근 몇몇 연구들에 의하면, 단체운동 선수가 개인운동 선수보다 도덕적 판단 점수가 더 낮고, 고등학교 팀 스포츠 선수가 일반 학생보다 도덕 판단 능력 점수가 낮은 것으로 나타났다. 이러한 예에서도 알 수 있듯이 청소년들이 팀 스포츠에 참여한다고 해서 바람직한 인성을 기르게 돼 반드시 도움을 주는 것은 아니다. 프로농구 선수들이 심판 모르게 상대 팀 선수에게 반칙을 하거나, 최근에 있었던 프랑스 축구 대표 팀 선수인 앙리가 스코틀랜드와 월드컵 예선전에서 심판을 속이고 손으로 공을 쳐서 골을 넣는데 도움을 준 경우는 스포츠를 통해서 바람직한 인성을 함양할 것이라는 일반적인 상식을 깨트리는 것이다.

청소년들이 스포츠 활동을 통해서 바람직한 인성을 함양하기 위해서는 스포츠맨십을 이해하고 스포츠 활동 중에 스포츠맨십을 발휘하도록 지도되어야 한다. 이를 위해서는 스포츠를 지도하

는 교사나 지도자가 상대 팀과의 경기에서 이기는 것만을 목적으로 하기보다는 같은 팀 동료들을 돕는 방법, 경기에 최선을 다하면서도 상대 팀 동료를 존중하는 방법 등을 구체적으로 지도해야 한다. 또한, 운동기능 연습과 경기 전술에 대한 습득뿐만 아니라 스포츠와 관련된 유익한 책을 읽거나 영화를 보여주는 것도 스포츠맨십을 함양하는 좋은 방법이 될 수 있다. 이외에도 자녀가 스포츠활동을 할 때 이기는 것에만 집착하는 부모의 태도도 자녀의 바람직한 인성 함양에는 장애가 된다.

스포츠심리학적 관점에서도 스포츠활동을 할 때 바람직한 인성을 함양하는데 도움을 주는 지도 방법이 있다. 농구나 축구와 같은 단체운동을 즐기는 청소년들은 단순히 상대 팀을 이기는 것에 목표를 두기 보다는 자신의 역할에 맞는 노력 목표(effort goal)를 설정하라는 것이다. 예를 들면, 농구 경기를 할 때 상대 팀에게 골을 허용하면 신속하게 상대 팀 코트로 뛰어나가는 노력 목표를 세우고 실제 경기에서 이 목표를 몇 회나 실행했는지 확인하는 것이다. 만약, 자신이 세운 노력 목표를 한 경기에 5회 달성했다면, 다음 경기에는 자신의 능력에 맞도록 노력 목표를 상향 조정하면 된다. 스포츠 경기를 하면서 설정한 노력 목표를 달성하려고 노력하다 보면 경기에 승리할 확률은 높아질 것이다. 노력 목표는 지도자가 설정해 주는 것이 좋지만 지도자가 없다면 스스로 자신의 노력 목표를 능력 수준에 맞게 설정하면 된다. 미국 프로농구 LA 레이커스 팀의 감독인 필 잭슨도 이 방법을 선수들에게 활용하여 큰 효과를 보았다고 한다.

앞에서 밝힌 것처럼, 스포츠활동 특히, 단체운동은 청소년들이 명예, 정직, 준법정신, 책임감, 협동심, 최선을 다하는 자세, 상대를 배려하는 마음 등의 인성을 함양하는데 도움을 받을 수 있다. 이러한 스포츠활동을 청소년 시기에 경험하려면 어떻게 해야 할까? 가장 쉬운 방법은 스포츠 동아리활동에 참가하는 것이다. 필자의 경우 고등학교 시절 농구 동아리 활동, 대학교 시절 핸드볼부 활동 등을 통해 건강한 신체를 유지했을 뿐만 아니라, 책임감, 희생정신, 리더십, 동료배려하는 마음 등을 기를 수 있었다. 아직까지 우리나라 청소년들이 마음껏 스포츠 동아리활동에 참가할 수 있는 환경이 갖추어져 있지는 않지만, 학교, 교사, 청소년기관 등이 다함께 노력한다면 청소년 시기에 누구나 하나 정도의 스포츠 동아리 활동을 통해 건강한 신체 발달과 함께 바람직한 인성을 함양할 수 있을 것이다.

* 이 글은 살레시오가족지 3월호에 기고한 내용을 일부 수정한 것입니다. 이 칼럼은 필자의 개인적인 의견이며, 한국청소년정책연구원의 공식견해가 아님을 밝혀둡니다.



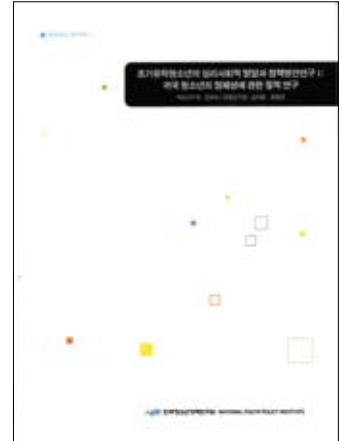
발간물 소개

>>> NYPI 발간물 소개

조기유학청소년의 심리사회적 발달과 정책방안연구 I: 귀국청소년의 정체성에 관한 질적 연구

| 책임연구원: 문경숙(한국청소년정책연구원)

| 발행처(연도): 한국청소년정책연구원(2010)



| 연구목적:

- 본 연구는 일정기간 외국에서 조기유학 한 후 귀국한 청소년의 적응과정을 살펴보는데 있음.
- 조기유학 후 귀국한 청소년(이하 귀국청소년)이 경험한 문화적, 사회적, 국가적 정체성을 조명해 봄으로써 조기유학이 청소년의 발달에 미치는 영향을 분석하고자 함.

| 주요내용:

- 귀국청소년의 해외 학교생활에서 나타나는 문화적 경험에 대하여 탐구하였음.
- 귀국청소년의 국내 학교생활에서 나타나는 긍정적 혹은 부정적인 경험에 대하여 분석하였음.
- 귀국청소년의 해외 적응에 영향을 미치는 개인적, 환경적 요인들에 대하여 분석하였음.
- 귀국청소년의 국내 적응에 영향을 미치는 개인적, 환경적 요인들에 대하여 분석하였음.
- 귀국청소년의 다문화 이해수준과 이에 영향을 미치는 개인적, 환경적 요인들에 대하여 분석하였음.
- 귀국청소년의 사회적, 문화적, 국가적 정체성에 대하여 분석하였음.

아동·청소년 역량개발을 위한 능동적 복지정책 추진방안

▶ 책임연구원 : 황진구(한국청소년정책연구원)

▶ 발행처(연도) : 한국청소년정책연구원(2010)

▶ 연구목적 :

- 이 연구의 첫 번째 목적은 아동·청소년의 역량개발이라는 측면과 능동적 복지정책을 고려한 정책의 수립방향과 주요내용을 제안하는 것임.
- 둘째, 다양한 계층의 취약·위기계층 아동·청소년의 역량개발을 위한 능동적 복지정책 수립방향 및 주요 내용을 제안하는 것임.



▶ 주요내용 :

- 세부적인 연구주제를 선정하기 전에 역량개발의 주체인 동시에 능동적 복지정책의 대상이 되는 아동·청소년계층을 전체 일반아동·청소년계층, 취약아동·청소년계층, 위기아동·청소년계층으로 구분하고 각 계층별로 적합한 연구주제를 설정함.
- 아동·청소년에게 필요한 역량의 개념과 영역, 세부적인 지표와 관련된 기존연구 검토를 토대로 역량개발을 위한 능동적 복지정책의 방향 등을 설정하고, 역량을 구성하는 각 영역별로 능동적 복지정책 수립의 방향과 전략, 주요 내용을 제안함.
- 저소득 아동·청소년의 역량개발 정책과 관련하여, 청소년방과후아카데미, 지역아동센터, 드림스타트를 ‘아동·청소년 돌봄사업’이라고 일컫고, 지역사회 내 저소득층 아동·청소년을 대상으로 복지, 활동, 보육, 보건, 교육 등의 다양한 서비스를 제공하는 사업이라 정의함. 각 사업들에 대해 추진배경 및 필요성, 추진현황, 중점사업에 대해 분석함.
- 장애아동·청소년의 공평한 출발 기회 보장을 위해 요구되는 역량개발을 위한 능동적 복지정책을 제안함.
- 청소년기관 위탁 대안학교의 청소년이 자신의 특기와 적성에 맞는 역량을 개발하고 강화하여 자존감과 직업능력을 가지고 사회에 진입할 수 있도록 관련법과 제도 정비의 방향, 시설, 프로그램, 지도인력, 전달체계, 제도권 교육과의 연계체제 등을 제안함.
- 범죄청소년의 자립지원 사업(프로그램)과 시설 및 프로그램의 문제점을 도출하여 지원프로그램의 효과적인 운영 방안과 자립지원 시설의 효율적 운영 방안 등을 제시함.

>>> 자료실 신착 도서

I 단행본

No. 1 서 명 : 문화의 이해와 다문화 교육

저 자 : 김중순

출판사 : 소통

출판년 : 2010

『문화의 이해와 다문화 교육』은 총 6장으로 구성되어 있으며, 다문화주의에 관한 이론들부터 그 실제와 관련한 내용들, 그리고 언어와 문화, 다문화교육을 위한 교원양성에 관한 문제를 다루고 있다.

No. 2 서 명 : SQL Server 2008 :Step by Step

저 자 : 마이크 호텍 지음, 김도균 옮김

출판사 : 정보문화

출판년 : 2010

SQL Server 2008을 이용해 애플리케이션을 구축하기 위한 실전 위주의 단계별 가이드 『SQL SERVER 2008』. 이 책은 실무 비즈니스 문제를 풀기 위해 데이터솔루션 구축함에 있어 실전적인 가이드를 제공한다. 애플리케이션에 SQL Server 데이터를 통합하는 것을 학습하고, 쿼리 작성 및 보고서 개발과 강력한 비즈니스 인텔리전스 시스템을 적용하는 방법까지 배울 수 있다. 부록 CD에는 실습 예제와 샘플 코드, 원서 e-book이 담겨있다.

No. 3 서 명 : 다문화교육과 인간관계

저 자 : David W. Johnson, Roger T. Johnson

출판사 : 교육과학사

출판년 : 2010

『다문화 교육과 인간관계』는 다문화 사회화 되어 가는 우리 한국에게 '인간관계'와 '협동'이라는 주제를 던져 주고 있다. 이 책은 인간관계와 그 관계 속에서 가장 중요한 역할을 하고 있는 협동을 배운다. 모두 12개의 장으로 구성되어 있다. 1장부터 5장까지는 주로 다문화주의, 다양성, 다문화교육, 인간관계, 의사소통 등과 관련한 이론적인 논의들을 담고 있다. 6장부터 11장은 교실과 학교 현장에서의 교수학습 방안으로서 협동학습에 대해 소개하고 있다. 그리고 12장은 앞 장들에서 논의한 내용들을 정리 복습할 수 있도록 구성되었다.

No. 4 서 명 : 녹색성장 국가전략

저 자 : 녹색성장위원회

출판년 : 2009

No. 5 서 명 : 청소년 정책과 사회통합

저 자 : Monica Barry 외

출판사 : 양서원

출판년 : 2010

『『청소년 정책과 사회통합』은 15~25세 청소년 가운데 열악한 상황에 처해 있는 이들의 사회적 포섭을 위한 기회 제공에 있어 영향을 미치는 정책과 실제에 초점을 맞추고 있다. 총 2부로 구성되어 있으며 청소년 정책과 문제, 최근의 청소년 정책에 대해 보다 심층적으로 분석한 결과를 제시한다.

No. 6 서 명 : 아동청소년복지론(개정2판)

저 자 : 표갑수

출판사 : 나남

출판년 : 2010

아동청소년 복지의 기본 개념과 아동청소년 문제 전반을 구체적으로 논의한 책. 아동청소년들의 올바른 이해와 그들의 욕구 및 문제를 효과적으로 다룰 수 있는 관점에서 아동청소년문제의 기초이론, 아동청소년복지의 분야, 아동청소년문제, 청소년의 건전육성, 그리고 아동청소년복지의 과제와 전망을 소개한다. 이번 개정 2판에서는 지난 개정판 이후 한국사회에서 일어난 아동청소년복지의 여러 변화와 발전을 반영하였다.

No. 7 서 명 : 내가 쓰고 싶은 기능이 모두 다 있는 WINDOWS SERVER 2008 바이블

저 자 : 찰리 러셀, 샤론 크로포드 지음

출판사 : 정보문화사

출판년 : 2010

찰리 러셀, 샤론 크로포드의 『WINDOWS SERVER 2008 바이블』, 윈도우 서버 2008에 대해 이해하기 쉽게 풀이한 친절한 안내서다. 저자 특유의 노하우를 풍부하게 담아냈다. 실무 감각도 키워주고 있다. 이 책은 윈도우 서버 2003이 나온 이후 5년 만에 등장한 윈도우 서버 2008의 모든 기능을 소개한다. 윈도우 서버 2008을 이용하여 중요한 시스템을 빠르게 작동시키고 사용할 수 있도록 인도하고 있다. 윈도우 서버 2008을 바탕으로 한 시스템을 설치하고 설정하고 관리하는 방법까지 다룬다. 튜닝, 유지 관리, 복구 등에 대해서도 배울 수 있다. 부록으로는 스크립트뿐 아니라, MS Press의 윈도우 서버 2008과 관련된 원서 샘플 챕터 등을 담아낸 CD 1장을 제공한다. 원서도 E-Book으로 담아냈다.

No. 8 서 명 : 아동 청소년 임상 면담

저 자 : 조수철, 신민섭, 김봉년, 김재원 공저

출판사 : 학지사

출판년 : 2010

| 연간물

No. 1 서 명 : Children and Youth Services Review

출판사 : ELSEVIER

출판년 : v.32, n.12

Child welfare professionals' responses to domestic violence exposure among children/Wife battering in South Korea: A neurological systems analysis/Kin adopting kin: In the best interest of the children?/Living situation and placement change and children's behavior/Adoption satisfaction of Black adopted children/The contribution of a hospital child protection team in determining suspected child abuse and neglect: Analysis of referrals of children age 0-9/Risk of low birth weight associated with family poverty in Korea/Domaltreated children who remain at home function better than those who are replaced?/Voices from the periphery: Protests and challenges for the homeless youth services sector/Do early academic achievement and behavior problems predict long-term effects among Head Start children?/Social capital, savings, and educational performance of orphaned adolescents in Sud-Saharan Africa/Child care subsidies post TANF: Child care subsidy use by African American White and Hispanic TANF-leavers/The emerging attachment relationship between adopted Chinese infants and their mothers/Child welfare informatics: A proposed subspecialty for social work/Drug use among maltreated adolescents receiving child welfare services/Risk chain over the life course among homeless urban adolescent mothers: Altering their trajectories through formal support/Gender differential in deviant friends' influence on children's academic self-esteem/The overlap between bullying and victimization in adolescent residential care: Are bully/victims a special category?/Transitioning from group care to family care: Child welfare worker assessments/Public expenditure, locality characteristics and child outcomes/Youth offender reentry: Models for intervention and directions for future inquiry/Support needs of Avo original foster parents/Death and taxes: Child health and the state tax freedom race/stress, coping and personal strengths and difficulties in internationally adopted children in Spain/The role of inter-agency collaboration in facilitating receipt of behavioral health services for youth involved with child welfare and juvenile justice/Kinship foster care and the risk of juvenile delinquency/Why do adolescents become involved with the child welfare system? Exploring risk factors that affect young adolescents

No. 2 서 명 : 中國青少年政治學院學報

출판사 : 中國青少年政治學院

출판년 : 第29卷 總第150期



학교문화선도학교 우수사례 워크숍 실시

한국청소년정책연구원은 11월 22일(월)부터 23일(화)까지 1박 2일 동안 라마다플라자 청주호텔에서 대전시교육청과 함께 학교문화선도학교 우수사례 워크숍을 실시했다. 박백범 대전광역시 부교육감이 인사말을, 이준순 교육과학기술부 학교지원 국장이 격려사를 했다. 이날 워크숍에선 학교문화선도학교 우수학교로 선정된 15개 학교의 사례발표가 있었다. 또한 김봉규 미래행복인재연구소장이 '패러다임의 전환과 건전한 학교 문화'를 주제로 특강을 했고 본원 성윤숙 연구위원은 '청소년 사이버문화와 건전한 학교문화정착'이란 주제로 특강을 했다. 이날 워크숍에는 학교문화선도학교로 선정된 전국 150개 학교 관계자들이 참석해 성황을 이뤘다



핀란드청소년연구네트워크와 학술교류협정체결

한국청소년정책연구원 이명숙 원장은 지난 11월 1일부터 1주일간 핀란드를 방문하고 핀란드 청소년연구네트워크(Finnish Youth Research Network)와 학술교류협정을 체결(사진 참조)한 뒤 양 기관 공동조사 및 공동세미나 개최 등에 합의했다.



제4차 청소년정책기본계획 공청회 개최

한국청소년정책연구원은 11월 8일(월) 제4차 청소년정책기본계획 수정·보완(안) 공청회를 개최하였다. 이번 공청회는 급속한 환경변화에 적절하게 대응하고 청소년정책과 가족정책의 연계 강화 등을 통해 보다 효과적으로 청소년정책을 추진하기 위해 제4차 청소년정책기본계획을 수정·보완하고자 지난 4월부터 수차례의 관계기관 협의, 토론회 등을 거친 시안에 대한 최종 의견수렴을 위해서 마련되었다. 여성가족부 윤남이 사무관은 '건강하고 행복한 청소년 희망세상 실현'을 비전으로 제4차 기본계획의 4대 정책분야와 86개 과제를 수정·보완한 시안발표를 했다. 이어 진행된 종합토론에는 김태석 한국청소년활동진흥원 이사장을 좌장으로 9명의 청소년 전문가들이 참석하여 심도 있고 다양한 의견을 제시하였다.

테마 : 창의적 체험활동

〈편집자 주〉

이번 호는 '2009 개정교육과정'에 따라 2011년부터 초등학교 1, 2학년, 중학교 1학년, 고등학교 1학년을 대상으로 연차적으로 실시될 창의적 체험활동을 중심으로 꾸몄습니다. 창의적 체험활동은 기존의 재량활동과 특별활동을 통합한 것으로 크게 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동영역으로 구성돼 있습니다. 이에 따라 초, 중학교에서는 주당 평균 3시간 이상, 고등학교의 경우 주당 평균 4시간 이상 창의적 체험활동을 운영해야 합니다. 청소년들의 창의적 체험활동 참여 기록은 대학진학시 중요한 입학전형자료로 활용됩니다. 창의적 체험활동은 청소년들의 창의성과 인성을 함양하기 위한 중요한 활동인 만큼 이에 대한 많은 관심과 지원이 뒤따라야 할 것입니다.

"야외에서 즐겁게 체험활동을 하고 싶어요"



청소년들이 참여하고 싶은
장르의 체험활동

진로활동 > 동아리활동 > 자율활동 > 봉사활동

장르적 체험활동을 위한
현장시설

재미있고 다양한 프로그램(56.2%) / 좋은 시설과 장소(13.6%) / 충분한 활동시간(11.6%)

희망하는
체험활동장소

야외(44.4%) / 학교내(24.4%) / 문화시설(17.1%) / 청소년시설(14.1%)

*본 자료는 한국청소년정책연구원 홈페이지(www.nypi.re.kr)에서 제공되는 자료로, 작성내용의 정확성과 양호함을 보장하지 않습니다. 문의사항은 본원 홈페이지(129-0100-0200) 또는 02-550-0000로 연락주세요.



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

서울시 서초구 태봉로114 교총빌딩 9/10층
114 Taebongro, Seocho-Gu, Seoul 137-715 Korea
Tel. 82-2-2188-8800 Fax. 82-2-2188-8869
www.nypi.re.kr