

경제·인문사회연구회 협동연구총서 10-33-07
연구보고 10-R17-6

청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구 Ⅲ:
수련시설기반 프로그램 시범사업
-사회적 상호작용, 자율적 행동

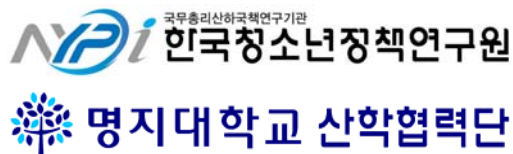
책임연구원 : 권일남(명지대학교·교수)

참여연구진 : 김태균(성산효대학원대·교수)

김정율(광진청소년수련관·관장)

김지수(당동청소년문화의집·관장)

김영희(국립중앙청소년수련원·차장)



“청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ”

1. 협동연구총서 시리즈

협동연구총서 일련번호	연구보고서명	연구기관
10-33-01	청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅱ 총괄보고서	한국청소년정책연구원
10-33-02	청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅱ 지적 도구 활용 영역	한국직업능력개발원
10-33-03	청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅱ 사회적 상호작용 영역	한국교육개발원
10-33-04	청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅱ 자율적 행동 영역	한국청소년정책연구원
10-33-05	청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ: 학교연계 프로그램 시범사업	조선대학교
10-33-06	청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ: 수련시설 기반 프로그램 시범사업 - 사고력	중앙대학교
10-33-07	청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ: 수련시설기반 프로그램 시범사업 - 사회적 상호작용, 자율적 행동	명지대학교

2. 참여연구진

	연구기관	연구책임자	참여연구진
주관연구기관	한국청소년정책연구원	김기현 연구위원	장근영 부연구위원 조광수 교수(성균관대) 박현준 교수(University of Pennsylvania)
협력연구기관	한국교육개발원	김태준 연구위원	이영민 교수(숙명여대)
	한국직업능력개발원	최동선 부연구위원	이건남 박사(대교협) 최수정 박사(서울대)
시범운영기관	조선대학교	권해수 교수	김민성 교수(조선대) 강영신 박사(조선대)
	중앙대학교	임영식 교수	조아미 교수(명지대) 정경은 교수(초당대) 정재천 대표(세계독서코치협회)
	명지대학교	권일남 교수	김태균 교수(성산효대학원대) 김정율 관장(광진청소년수련원) 김지수 관장(당동청소년문화의집) 김영희 차장(국립중앙청소년수련원)

연구 요약

1. 연구목적

본 연구는 청소년기 핵심역량 개발을 위한 수련시설기반 활동프로그램을 개발하는 연구로서 다음과 같은 점에 연구목적을 둠

- 연구목적 1 : 청소년기 핵심역량(자율적 행동, 사회적 상호작용 구성요소)에 기초한 활동프로그램개발을 수행하기 위한 프로그램판단요소의 하위기준을 추출하고 제시
- 연구목적 2 : 청소년의 자율적 행동, 사회적 상호작용 핵심역량에 맞는 프로그램개발
- 연구목적 3 : 개발된 청소년핵심역량증진을 위한 프로그램의 현장적용 및 효과성 검증
- 연구목적 4 : 자율적 행동, 사회적 상호작용의 프로그램에 대한 상세한 매뉴얼 제공

2. 연구체계

- 본 연구는 명지대학교 산학협력단, 강서청소년회관(사회적 상호작용), 당동청소년 문화의 집(자율적 행동)이 참여하였음. 명지대학교 산학협력단이 전체 연구추진을 총괄하였고, 사회적 상호작용 및 자율적 행동에 대한 분석과 프로그램의 핵심적인 부분을 개발 및 분석을 수행하였음
- 협동기관인 강서청소년회관은 명지대학교 산학협력단과 협력하여 핵심역량 지표 중 사회적 상호작용 부문에 대한 분석 및 프로그램 개발에 참여하였고, 사회적 상호작용의 프로그램을 시범운영하였음
- 협동기관인 당동청소년문화의 집은 명지대학교 산학협력단과 협력하여 핵심역량 지표 중 자율적 행동 부문에 대한 분석 및 프로그램 개발에 참여하였고, 자율적 행동의 프로그램을 시범운영하였음

3. 연구내용

- 이 연구는 청소년의 핵심역량의 사회적 상호작용과 자율적 행동의 프로그램을 개발하고 시범운영하였음
- 사회적 상호작용의 프로그램 구성은 한국청소년정책연구원에서 수행한 청소년기 핵심역량 중 사회적 상호작용의 행동영역의 지표(관계지향성, 사회적 협력(협동), 갈등관리)를 토대로 연구를 거쳐 문제인식해결, 대인관계, 시민성 등의 영역으로 수정 한 후 이를 프로그램화 하였음
- 사회적 상호작용 프로그램의 내용은 문제인식해결은 문제 파악능력, 원인분석력, 창조적사고, 적응력/유연성, 대인관계에서는 대인이해, 협동심, 관계형성능력, 행복추구, 독립심, 시민성에서는 신뢰 및 가치공유, 권리능력, 지역사회기여(봉사), 참여의식능력 등의 영역으로 구성하고 연관된 프로그램을 실행하였음
- 사회적 상호작용의 프로그램을 개발하고 강서청소년회관에서 시범운영을 실시하였고, 총 6회기의 프로그램을 실시하였음. 구체적인 효과성을 검증하기 위하여 실험집단 33명과 통제집단 22명을 대상으로 하였음
- 자율적 행동의 프로그램 구성은 한국청소년정책연구원에서 수행한 청소년기 핵심역량 중 자율적 행동영역의 지표(거시적 맥락에서 행동하기, 목표 및 과제를 수립하고 실천하기, 권리, 이익의 한계를 알고 요구하기)를 토대로 연구회를 거쳐 상황파악, 이행과 시행, 권리요구의 영역으로 수정 한 후 이를 프로그램화 하였음
- 프로그램의 내용은 현상파악에서는 현상이해와 예측과 원인분석, 이행 및 시행에서는 문제해결방법결정, 문제해결의 실행과 평가, 권리요구에서는 대안제시를 핵심영역으로 구성하고 연관된 프로그램을 실행하였음
- 개발된 자율적 행동의 프로그램의 효과성 검증을 위해서 당동청소년문화의 집에서 2010년 8월 10일(화)부터 9월 4일(토)일까지 총 6회의 프로그램을 진행하였고, 실험집단 32명과 통제집단 30명을 대상으로 사전-사후 설문조사를 실시하였음

4. 연구결과

- 사회적 상호작용 프로그램의 적극적 경청, 문제인식을 사전동질성 검증을 실시

한 결과 적극적경청의 실험집단 3.86, 통제집단 3.73, 문제인식의 실험집단 3.66, 통제집단 3.48점으로 나타났고, 모든 영역에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않아 두 집단 간의 이질성은 없는 것으로 나타났음. 청소년활동역량의 사전동질성 검증을 실시한 결과, 자아역량의 실험집단 3.93, 통제집단 3.99, 신체역량의 실험집단 2.92, 통제집단 3.15, 갈등조절의 실험집단 3.29, 통제집단 3.12, 문제해결의 실험집단 3.52, 통제집단 3.30, 성취동기의 실험집단 3.68, 통제집단 3.57, 대인관계의 실험집단 3.59, 통제집단 3.52, 리더십의 실험집단 3.78, 통제집단 3.61, 시민성의 실험집단 3.81, 통제집단 3.69점 등으로 나타났고, 모든 영역에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않아 두 집단 간의 이질성은 없는 것으로 나타났음

- 사회적 상호작용 프로그램에 참여한 청소년과 비참여 청소년을 비교한 결과, 적극적 경청과 문제인식 등의 영역에서 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났음. 청소년활동역량의 사전-사후 검증 결과, 8대 역량모두에서 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났음
- 자율적 행동의 경우, 3대 핵심역량의 실험집단, 통제집단의 사전조사에 대한 사전 동질성 검증을 실시한 결과, 거시적 맥락의 총점은 실험집단 3.48, 통제집단 3.37, 목표와 과제 수립의 실험집단 3.16, 통제집단 2.99, 권익의 한계알고 요구하기 실험집단 3.57, 통제집단 3.33점으로 나타났고, 모든 영역에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았음. 두 집단 간의 이질성은 없는 것으로 나타났음. 3대 핵심역량의 하위요인별 사전동질성 검증결과 모든 요인에서 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타나, 두 집단 간의 이질성은 없는 것으로 나타났음. 또한, 청소년활동역량의 사전동질성 검증결과 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났음. 사전동질성 검증결과 자율적 행동 3대 생애핵심영역과 3대 생애핵심영역의 하위요소, 청소년활동역량의 사전동질성이 검증됨
- 자율적 행동 프로그램에 참여한 청소년과 비참여 청소년을 비교한 결과, 프로그램에 참여한 학생의 경우와 비참여 청소년 모든 영역에서 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났음. 하위영역별 사전-사후 검증 결과 프로그램에 참여한 학생의 경우 목표와 과제수립의 하위영역인 수행에서 통계적인 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났음. 또한 권익의 한계알고 요구하기의 하위영역인 욕구와 권리주장에서 통계적인 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났음

- 반면, 프로그램에 참여하지 않은 청소년의 경우 모든 영역에서 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 청소년활동역량의 사전-사후 검증 결과 프로그램에 참여한 청소년과 비참여 청소년 모두 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

목 차

I. 서 론	3
1. 연구의 배경 및 필요성	3
2. 연구의 목적	10
II. 프로그램의 구성요소와 개발	13
1. 프로그램의 개발 절차	13
2. 프로그램구성을 위한 핵심내용 및 적용요소 추출	17
3. 프로그램구안의 목표 및 내용구성	21
4. 프로그램개발의 논리모형	33
III. 프로그램의 실제	47
1. 자율적 행동 프로그램의 개요	47
2. 사회적 상호작용 프로그램의 개요	76
IV. 프로그램의 효과성분석	109
1. 연구설계	109
2. 연구대상	109
3. 측정 도구	110
4. 분석 방법	112
V. 분석결과	115
1. 자율적 행동프로그램 효과성 분석	115
2. 사회적 상호작용의 효과성 분석	121
VI. 요약 및 결론	129
1. 자율적 행동영역	129
2. 사회적 상호작용영역	132
참 고 문 헌	138

표 목차

<표 II-1> 자율적 행동 영역	16
<표 II-2> 사회적 상호작용 영역	17
<표 II-3> 자율적 행동의 초기영역과 본 연구에서 사용한 핵심내용 및 적용요소	19
<표 II-4> 본 연구에 사용한 핵심내용 및 적용요소	20
<표 II-5> 프로그램 목표 및 내용구성	22
<표 II-6> 사회적 상호작용의 프로그램 목표 및 내용구성	26
<표 II-7> 사회적 상호작용 프로그램 진행 내용	30
<표 II-8> 프로그램 구성의 상황별 고려사항	40
<표 IV-1> 연구 설계	109
<표 V-1> 조사대상자의 일반적 특성	115
<표 V-2> 상위요인의 사전동질성 검증	116
<표 V-3> 하위요인별의 사전동질성 검증	117
<표 V-4> 청소년활동역량 사전동질성 검증	118
<표 V-5> 자율적 행동 3대 영역의 변화	119
<표 V-6> 자율적 행동의 하위영역별 사전-사후 검증 결과	120
<표 V-7> 청소년활동역량의 사전-사후 검증	121
<표 V-8> 조사 대상자의 일반적 특성	122
<표 V-9> 사전동질성 검증	122
<표 V-10> 청소년활동역량 사전동질성 검증	123
<표 V-11> 실험집단 사전-사후 검증	124
<표 V-12> 청소년활동역량 사전-사후 검증	125
<표 V-13> 선행연구와 비교	126
<표 VI-1> 자율적 행동 프로그램구성과 진행일정	129
<표 VI-2> 사회적 상호작용 프로그램구성과 구분	133
<표 VI-3> 실험집단과 통제집단의 선행연구와 비교	137

그림 목차

[그림 II-1] 프로그램 개발 절차	14
[그림 II-2] 청소년기 핵심역량 영역체계	15
[그림 II-3] 사회적 상호작용의 프로그램 구안의 구성요소	29
[그림 II-4] 자율적 행동하기의 프로그램 논리모형	38
[그림 II-5] 프로그램 개발과 수행과정	41
[그림 II-6] 프로그램 구성요소별 성과목표의 논리적 연결	44
[그림 III-1] 활동단계	50
[그림 III-2] 활동단계	54
[그림 III-3] 활동단계	60
[그림 III-4] 활동단계	67
[그림 III-5] 활동단계	73

I. 서론

1. 연구의 배경 및 필요성
2. 연구의 목적

I. 서론

1. 연구의 배경 및 필요성

21세기의 시대적 도전과 새로운 국가적 과제의 실현에서 항상 중요하게 대두되는 것은 얼마나 유능한 인재를 확보하고 이러한 인재가 사회 각 분야에서 제 역량을 발휘하는 기회를 얻고 동시에 제공하며 각자의 필수적 능력을 충분히 발휘할 수 있느냐의 여부일 것이다.

특히 우리나라는 지난 반세기 동안의 세계 역사상 유례를 찾기 어려운 엄청난 외형적 발전을 도모하였으며 빈곤에서 삶의 질을 극대화하는 등 한 민족의 저력을 유감없이 발휘하여 세기적 가능성을 충분히 실현하여 왔다. 여기에는 단지 어떠한 측면의 한 부분이 큰 기여를 해 온 것이 아니라 사회 각 분야에서 저마다의 맡은 바 역할을 충실히 해왔으며 그러한 기능적 요소에 중요한 역할을 해 온 것이 바로 인재의 적재적소의 배치와 함께 그러한 인재의 사회적 기능이 충분히 반영되어져 왔다는 점에서 인재양성에 큰 노력을 기울였고 전향적으로 받아들여진 결과이다.

그럼에도 불구하고 21세기의 현 사회적 상황은 그리 낙관적이지만은 않은 것이 현실이라는 점에서 현 시대를 적절히 이끌어 갈 유능한 인재의 확보와 역량을 갖추도록 지원하는 방안은 국가적 차원에서 매우 유용한 과제라 할 것이다.

대한민국의 미래상에 대해서 우려를 금치 못하는 점은 선진국으로의 진입과 후발개도국의 추迹에 따른 양면적 대응을 적절히 하지 않으면 발전의 미래를 담보하기 어렵다는 점에 대해서 총력을 기울여야 함을 주장하고 있다.

특히 그래서 미래형 인재개발에서 역량이 중요하게 고려되어야 하지만 그러한 역량이 지식편중성의 역량이 아닌 인간존재의 기본 가치중심의 역량이어야 한다는 점에서 핵심역량에 대한 정의를 보면 현상이나 문제를 효율적으로 혹은 합리적으로 해결하기 위해 학습자(혹은 사회인)에게 요구되

는 지식, 기능, 태도의 총체로 규정하기도 한다¹⁾(이광중, 2003).

그래서 역량(competency)의 개념은 1970년대 기업이나 작업장과 같은 조직 차원에서 직무 수행과 관련하여 평균적인 수행자들과 구분해주는 우수한 업무 수행자들의 개인적 특성이나 자질을 지칭하는 것으로 등장하였다.

그런데 이러한 핵심역량의 기준은 보는 시각과 관점에 따라서 매우 다른 형태로 나누어지고 있는데 예를 들면 교육혁신위원회(2007:69)에서는 핵심역량의 주요 내용으로 창의력, 갈등관리, 문제해결력, 협동과 봉사, 의사소통능력, 자기주도적 학습능력, 적극적 시민성, 예술·문화적 감성 등 8개의 내용을 제시하고 있고, 박병선(2009)은 창의적인 핵심역량으로 갖추어야 할 조건으로 자존적 자기이해능력, 의사소통능력, 논리력, 상상력과 창의력, 문제해결력, 시민공동체정신, 리더십의 7개 항목을 제안하였는데 글로벌 인재는 불확실성, 돌발성, 전지구적 파급성 등 예측불허의 변화가 예상되는 글로벌 환경에서 변화에 예측되지 않고 변화의 주역이 되는 역량을 갖춘 사람이라고 보아야 한다고 하였다.

하지만 청소년활동분야에서는 가장 중요한 활동을 제공하며 청소년의 체험요소와 활동의 가치를 높이는 노력을 수행하고 있음에도 불구하고 이러한 기능이 과연 청소년의 역량을 어떻게 그리고 얼마나 제고시키는지에 대해서는 명확한 방향제시가 이루어지지 않았다.

그 이유는 청소년활동을 통해서 청소년기에 갖추어야 할 역량의 요소가 무엇인지도 파악이 되지 않았으며 동시에 그 다양한 청소년기의 역량을 개념화하는 시도조차도 없었기 때문에 청소년활동을 통해서 얻게 하려는 의미의 개념화가 모호한 상태였다.

물론 청소년활동분야에서는 국가인재양성의 중요한 과제실현의 첨병역할을 담당하면서 청소년의 부적응행동과 문제행동을 극복하고 청소년의 사회

1) 여기에 제안된 핵심역량의 정의는 초중등학교 교육에서 적용 가능한 것으로서 고등교육, 직업세계, 평생학습사회에서 상정하는 정의와 다소 상이할 수 있다. 그러나 핵심역량의 보편성, 공통성, 기본성의 측면에서는 학교교육, 직업세계, 평생학습사회에서 공통적으로 활용 가능한 개념으로 이해할 수 있을 것이다.

적응력을 높이기 위한 방편으로 균형 있는 성장의 수단인 청소년수련활동을 지원하고 적극적인 제공력을 강화하기 위한 노력을 강화하여 왔다.

청소년활동은 현장에서 청소년수련시설의 확대, 청소년지도자의 양성, 청소년활동프로그램의 다양화 등 제도적 지원과 정책적 안정화를 위한 각종 방안들이 모색되어 왔지만 아직도 청소년활동의 필요성과 당위성의 이해는 부족한 수준에 머물고 있다고 여겨지고 있는 셈이다.

그 결과 청소년활동이 수요자인 학생과 교사 그리고 학부모 등에게도 아직 적극적으로 환영받지 못하는 점에는 여러 가지가 원인이 있겠지만 가장 근원적인 요소로는 청소년활동에 대한 명확한 개념규정이 설정되어지지 못한 점도 큰 원인이라 여겨진다.

주지하는 바와 같이 청소년활동은 체험적 요소를 제공함으로써 청소년의 전인적 성장에 의미 있는 기회로 자리 잡은 지 오래이다. 다만 주지주의적 교육에 익숙해 온 모든 교육의 영향력이 있는 사람들(교사, 학부모 등)의 외면에 의해서 청소년활동은 학습에 도움이 되지 않거나 오히려 장애요인이라는 단견적 생각으로 인하여 청소년활동의 효과성을 숙지하는데 많은 어려움이 있었다.

여기에는 그동안 학습의 원류에 대한 오해와 학원식 교육에 익숙한 우리 모두가 청소년활동을 폄하하고 불편하게 인식하였던 점에서 기인하였다.

대부분의 사람들은 학습과 학업의 성취적 요소에서 교과와 비교과라는 구분을 하는 이분법적 개념에 매우 익숙해져 있다. 하나를 성취하려면 다른 어떤 부분에 대한 경쟁적 요소를 설정하고 이를 끊임없이 대응하게 함으로써 다른 하나를 부각시키려는 태도를 보이는데 학업성취만을 핵심으로 추구하다 보니 다른 요소는 크게 인정하지 않으려는 태도를 보이고 있었던 것이 사실이다.

따라서 청소년활동에 대한 기존의 관념적 태도는 아직도 우호적 측면에서 이해되어진 부분이 아니었던 것이다. 특히 봉사활동이나 기타 체험활동에 대한 기대수준도 입학사정관제의 도입에 따라서 좋은 학교, 우수한 대학입학의 체계적 관리를 위한 수단으로 여기고 있는 것도 현실적으로 부인

할 수 없는 사실이다.

그렇다면 이러한 사회적 요구와 현실에서 무한적 청소년활동의 기대치를 부정하면서 무관한 것처럼 여기고 있는 인식의 전환을 요청하면서 동시에 청소년활동이 학업에 단순한 보조적 수단이 아닌 학업을 이행하는데 필수적인 개인적 역량을 이끌어내는 중요한 가치가 있다는 점을 확인해 주는 노력이 필요하다.

지금까지 우리가 수많은 형태의 청소년활동을 이행하여 왔지만 이러한 활동이 청소년에게 어떠한 의미로 작용하고 있는지를 설명하는 데에는 많은 어려움이 있어 왔다. 즉 개별적 활동의 다양성이 효과적이라는 점에서는 동의하면서도 모든 활동의 효과성을 통합하여 청소년에게 유의미한 활동이 된다는 점을 각인시키는 데에는 충분하여 오지 못했다. 그렇기 때문에 청소년활동의 전문성을 제기할 때에는 주저할 수밖에 없었고 동시에 그저 그렇고 누구나가 할 수 있는 보편적 활동이라고 여길 수밖에 없었다.

그러나 최근 들어 청소년활동에 대해 국가가 필요로 하는 21세기형 인재의 상에 필요한 요소임을 재확인하고 이를 역량으로 규정하며 창의적 체험활동을 통한 기회확대를 통하여 교육의 혁신과 변화를 바라는 상황으로 전환되어지고 있다.

교육의 문제점에 대해 진단한 내용을 보면 “배우는 학생을 생각하지 않고, 가르치려고만 들었다”와 “가르치는 선생님과 학교를 생각하지 않고 정부의 욕심만 앞섰다”는 점을 제기하고 있으며(천세영, 2009), 여기에는 학생의 필요와 교사의 필요, 학교의 필요를 고려하지 않은 공급자위주의 사고방식과 풍토, 문화 그리고 그러한 것에 의하여 만들어진 제도가 이를 가능하게 했다고 볼 수 있다.

학생은 수동적으로 받아들이고 지식과 자격이 있다고 규정된 교사에 의해 일방적으로 정보를 전달하였고 그러한 정보는 학부모와 교장, 교감 등 관리자의 의도 그리고 교사의 지향하고자 하는 바가 적절히 버무려진 의도화된 내용을 익숙하게 받아들이는 결과였던 점이다.

여기에서 창의적이고 개인의 역량을 발휘한 인재를 양성하기란 애초부터

불가능한 점이었다는 각성이 점차 점증하고 있기에 교육을 통해 21세기형 인재의 양성을 이끌어낼 수 있다는 사고방식의 전환이 그동안 경험하지 못하였던 창의적 체험활동의 미래형 교육과정을 개발하고 이를 수행하려는 시도를 펴고 있다.

동시에 입학사정관제의 도입으로 창의성과 인성을 겸비한 유능한 인재의 확보를 해야 함을 국가적 과제로 표방하고 있는 점도 청소년활동의 발전가능성을 더욱 증진해나갈 수 있는 중요한 계기라고 보인다.

이처럼 청소년의 역량에 대한 개념은 아직 정립해야 할 필요성이 큰 개념이기는 하나 가소성이 있는 시기에 변화와 성장을 통해 성인기의 적절한 직업과 사회적응을 유도하는 데 반드시 필요한 능력을 의미하는 것으로 규정해 볼 수 있다.

청소년기는 지속적인 성장과 발달과정에서 개인의 발달에 필요한 자신의 능력을 습득하고 보완해 나가는 과정에 있기 때문에 이 시기에 필수적인 능을 학습하고 배우는 것을 역량으로 규정해 볼 때 성인기에 필요한 역량과는 다소 다른 개념으로 접근이 이루어져야 할 것이다. 그것은 지금까지 청소년기의 역량에 대한 개념화를 주로 성과중심으로 판단한 결과 입시중심의 성적과 결과에 대해서 정량적으로 판단하려는 시도에 익숙해져 많은 사회적 문제를 일으켰던 점이다. 하지만 청소년의 역량은 성과중심이 아닌 그 시기의 반드시 발현해야 할 개인적 능력으로 보아주어야 한다. 잠재능력과 소질을 파악하여 자신의 역량으로 변환시키고 성인이 되어서도 어느 곳에서 무엇을 하든 능동적으로 할 수 있는 힘을 배양하게 되는 것이 바로 청소년기의 역량을 갖춘 인재가 되는 것이다.

이처럼 역량에 대한 개념을 어떠한 형태로 규정하는가는 보는 시각에 따라서 다르게 형성되어질 수 있지만 본 연구에서는 OECD가 규정하는 DeSeCo프로젝트에서 명시한 역량의 이해를 바탕으로 청소년기에 필요한 능력을 보완해 내는 프로그램을 개발하고자 하였다.

DeSeCo의 역량은 한국청소년정책연구원의 주관으로 2008년부터 연속 사업으로 추진되어 오고 있는 내용이며, 4대 영역(지적도구활용, 사회적 상

호작용, 자율적 행동, 종합적 사고력)에서 핵심역량의 연구추진체계를 구성하고 해당 지표를 개발하여 오고 있다.

청소년들이 핵심역량을 갖추어야 함은 이 시기의 발달과정에서 그치는 것이 아니라 성인기의 적재적소에서 자신의 능력을 펼칠 수 있는 기회를 습득하도록 하는데 있다. 이러한 역량은 비단 청소년활동을 통해서만 습득되어지는 것이 아니라 모든 행위적 성숙과정에서 학습되어지는 것이지만 청소년활동의 방향이나 목표 역시 개인의 역량을 제고해야 할 필요성에서 출발해 주어야 한다.

물론 청소년기에 핵심역량지표는 청소년이 갖추어야 할 기초적 능력을 재단하고 이를 구성하도록 하였다는 점에서 의미 있는 연구라고 보고 이 틀 속에서 자율적 행동에 대한 능력을 수반하도록 하는 프로그램을 개발하는데 역점을 두었다.

청소년기의 자율적 행동은 청소년기가 보여주는 정서적, 행동적 자율성을 바탕으로 자신의 미래를 스스로 인지하고 형성해 나가도록 하는 발판을 갖추는 시기라는 점에서 자율적 행동의 형성은 매우 중요한 과제라 여겨진다.

자율적 행동의 관점은 청소년기에 자아가 주체가 되고 부모나 교사 앞에서 자신의 생각과 주장을 분명히 표현하는 능력을 갖추음으로서 자신의 삶을 스스로 통제가능한 단계에 이르기까지 끌어 올릴 수 있는가의 능력을 함양하게 되는데 목적이 있다.

이러한 능력을 보유하는가의 여부에 따라서 타인에 의존적 삶을 살게 되는가 아니면 자신의 미래에 대한 긍정적 가치관을 형성하고 삶을 스스로 통제하면서 자신의 뜻에 따라서 의지를 펼칠 수 있는 독자적 사회적 능력을 갖춘 성숙한 성인으로 성장하는가를 보여주는 중요한 기제를 얻게 되는 것이다.

하지만 자율성의 영역이나 개념을 명목화하는 것은 쉽지 않다. 그것은 개인차가 심하고 개인에 따라서도 자율적 행동에 대한 범위를 규정하기가 쉽지 않다는 의미이다. 따라서 본 연구에서는 청소년정책연구원에서 개발

한 자율적 행동의 틀을 토대로 하여 현실에 맞는 수준으로 적절한 프로그램을 개발하도록 하였다.

또한 청소년기의 사회적 상호작용은 청소년기의 독립적 주체성 확립과정에서 보이는 관계지향성의 발현에서 설명해 볼 수 있다. 이는 인간이 아무리 사회적 존재라 하더라도 인간관계가 사회조직 속에서 자연스럽게 이루어지는 것이 아니며 학문적 성취와 대등한 관계에서 우리의 건강한 삶을 위해서 반드시 획득해야 할 하나의 능력요인이기 때문이다(김혜숙 외, 2006:14). 즉 바람직한 인간관계나 사회적 관계 속에서 포괄적인 대인관계를 개선하여 조직 내의 적응력을 키우기 위해서는 조직의 구성원들이 만 들어가는 가치, 이념과 관습, 규범, 전통, 지식과 기술 등 조직구성원의 행동에 영향을 미치는 다양한 요소로 구성되어 있기 때문에 사회적 상호작용을 갖춘 능력은 곧 적응력을 키울 수 있는 매우 중요한 요소가 된다.

청소년기는 독립적 행위를 추구하는 과정에 있기 때문에 자신의 능력을 배양하려는 관점에서 특별한 행위나 행동을 하게 됨으로써 조직의 적응을 하지 못하는 경우가 많게 되는데 이와 같은 능력 역시 타인과의 상호작용을 잘 할 수 있는가를 배우고 깨달음으로서 자신의 능력을 크게 높일 수 있게 된다.

사회적 상호작용을 잘하기 위해서는 자신의 이해가 필수적이어야 하며 자신의 능력을 바탕으로 사회성을 높이는 기회를 증진해야 한다. 사회적 자아에는 자신을 개발할 수 있는 능력과 타인 및 동료의 수용에 대한 자세가 어느 정도로 긍정적인가에 따라서 달라진다.

그러므로 효과적인 상호작용을 위해서는 대인관계를 의미 있게 하는 방법을 발달시켜야 하며 여기에는 극단적인 인간관계를 만들기 보다는 환경과 역동적인 상호작용을 하도록 하는 능력이 매우 중요하다.

따라서 청소년이 성장발달과정에서 자신에게 주어진 환경을 창의적이고 건설적으로 변화해 내기 위해서는 건강한 상호간의 관계를 묶는 노력을 강화해야 한다.

이에 본 연구에서는 청소년의 핵심역량 가운데 자율적 행동과 사회적 상

호작용의 능력을 배양하기 위한 프로그램의 개발과 이에 대한 구체적 매뉴얼을 개발하는 연구를 수행하였다.

2. 연구의 목적

본 연구는 청소년기 핵심역량 개발을 위한 수련시설기반 활동프로그램을 개발하는 연구로서 다음과 같은 점에 연구목적을 두고자 한다.

연구목적 1 : 청소년기 핵심역량(자율적 행동과 사회적 상호작용의 2대 구성요소)에 기초한 활동프로그램개발을 수행하기 위한 프로그램판단요소의 하위기준을 추출하고 제시

연구목적 2 : 청소년의 핵심역량에 맞는 프로그램개발

연구목적 3 : 개발된 청소년핵심역량증진을 위한 프로그램의 현장적용 및 효과성 검증

연구목적 4 : 자율적 행동과 사회적 상호작용의 프로그램에 대한 상세한 매뉴얼 제공

Ⅱ. 프로그램의 구성요소와 개발

1. 프로그램의 개발 절차
2. 프로그램구성을 위한 핵심내용 및 적용요소 추출
3. 프로그램 목표 및 내용 구성
4. 프로그램의 논리모형

II. 프로그램의 구성요소와 개발

1. 프로그램의 개발 절차

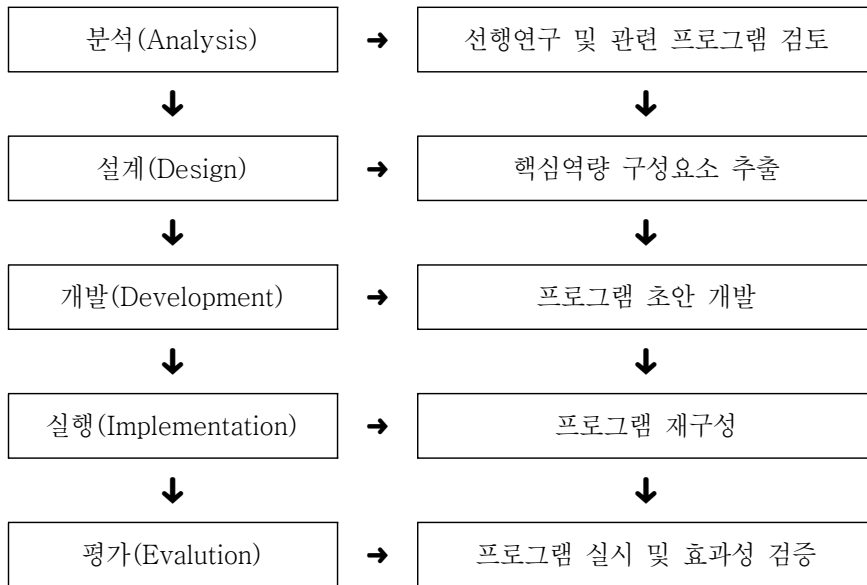
본 연구의 프로그램 개발 절차는 교수체계설계 모형 중 하나인 ADDIE 모형을 활용하였다. ADDIE 모형은 교수체계설계 과정의 일반적 형태를 나타낸 모형이다. 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implementation), 평가(Evaluation)의 5단계로 구성되어 있다.

첫째, 분석(analysis) 단계에서는 청소년핵심역량에 관한 이론적 배경을 탐색하였고, 설계(design) 단계에서는 청소년핵심역량과 관련된 선행연구, 한국청소년정책연구원에서 제시한 청소년핵심역량의 구성요소 및 단계를 기반으로 프로그램의 구성 요소를 추출하였다.

둘째, 개발(development) 단계에서는 추출한 구성요소를 토대로 본 연구를 위한 프로그램의 초안을 개발하였다.

셋째, 실행(implementation) 단계에서는 구성된 프로그램을 시범 실행하여 프로그램의 실행 적합성을 평가하고 전문가 집단에게 의뢰하여 내용 타당도를 검증하여 프로그램 시안을 재구성하였다.

넷째, 평가(evaluation) 단계에서는 완성된 프로그램을 실험집단과 통제 집단으로 구분하여 프로그램운영을 실시하여 효과성 검증을 하고 그 결과를 분석하였다. 이를 도식화 하면 [그림Ⅱ-1]과 같다.



[그림 II -1] 프로그램 개발 절차

분석(Analysis)에서는 OECD의 DeSeCo 프로젝트를 기반으로 한국적 맥락을 고려하여 개발된 ‘우리나라 청소년 핵심역량 및 3개 하위요소’의 개념을 살펴보았다(김기현 외, 2008).

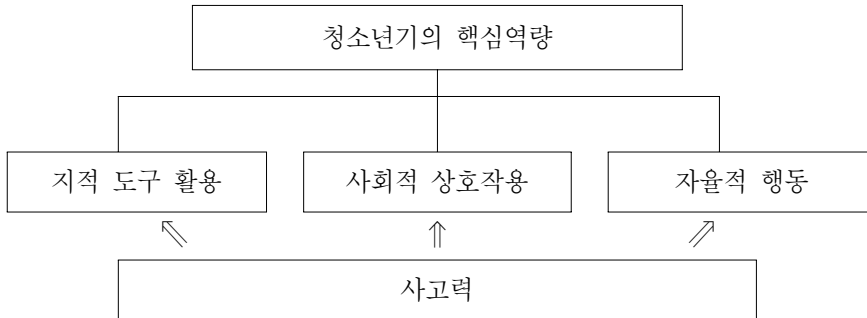
경험적 측면에서는 청소년 역량 개발 프로그램, 핵심 역량 개발 프로그램, 관계형성 및 설득 기술 관련 프로그램, 갈등 해결 및 관리 프로그램, 자율성 증진 프로그램 등에 관한 내용을 검토하여 추후 우리나라 청소년 핵심역량증진 프로그램 관련 연구 방향을 모색하였다.

설계(design) 단계에서는 청소년핵심역량과 관련된 선행연구 등을 종합하였고, 주로 DeSeCo 프로젝트에서 제안하고 있는 기본 범주를 출발점으로 시작하였는데, 그 이유는 다음과 같은 점에 중점을 두고 있다고 보기 때문이다.

첫째, 프로그램의 설계과정에서 제시된 큰 틀은 OECD의 핵심역량요소를 포함하도록 해야 함을 토대로 하였다.

둘째로 DeSeCo 프로젝트가 국제적인 차원에서 마련된 것이기 때문에

이를 활용하면 청소년 핵심역량의 국제적인 비교가 가능하다(김기현 외, 2008). 이러한 관점에서 한국청소년정책연구원에서는 청소년기 핵심역량의 영역체계를 다음과 같이 구성하였는데, 본 연구는 이 내용에 따라 진행한다.



[그림 II -2] 청소년기 핵심역량 영역체계

(1) 자율적 행동

자율적 행동은 크게 거시적 맥락 속에서 행동하기, 목표 및 과제를 수립하고 실천하기, 권리, 이익의 한계를 알고 요구하기 등으로 구분되어 있다.

첫째, 거시적 맥락 속에서 행동하기의 하위 영역은 패턴이해, 체계이해, 행동의 결과 인지, 행동의 선택이다.

둘째, 목표 및 과제를 수립하고 실천하기의 하위영역은 목표 및 과제설정, 계획수립, 수행, 평가 등 이다.

셋째, 권리, 이익의 한계를 알고 요구하기의 하위영역은 흥미 이해, 규칙과 원리 이해, 욕구·권리, 대안제시 등 이다.

〈표 II -1〉 자율적 행동 영역

영역	하위영역
거시적 맥락 속에서 행동하기	패턴이해
	체계이해
	행동의 결과 인지
	행동의 선택
목표 및 과제를 수립하고 실천하기	목표 및 과제설정
	계획수립
	수행
	평가
권리, 이익의 한계를 알고 요구하기	흥미 이해
	규칙과 원리 이해
	욕구·권리
	대안 제시

(2) 사회적 상호작용

사회적 상호작용 역량은 관계지향성, 사회적 협동, 갈등관리 등이다. 먼저 관계 지향성 영역의 하위영역으로는 적극적 경청, 사람신뢰, 주변사람과의 접촉의 질과 양, 공공에 대한 신뢰 등으로 구분되었다. 사회적 협력의 하위영역으로는 시민의식(정치관심, 종교이해, 권리책임, 민주적 절차), 소속감, 만족감 등으로 구분된다. 갈등관리 영역의 하위영역으로는 문제인식 해결, 이민자에 대한 태도, 다양한 가치의 수용정도, 다수정당존재 이유 등으로 구분되어 있다.

〈표 II -2〉 사회적 상호작용 영역

영역	하위 영역	
관계지향성	적극적경청	
	사람신뢰	
	주변사람과의 접촉의 질과 양	
	공공에 대한 신뢰	
사회적 협력	시민의식	정치관심
		종교이해
		권리 책임
		민주적 절차
	소속감	
	만족감	
갈등관리	문제인식해결	
	이민자태 대한 태도	
	다양한 가치의 수용 정도	
	다수정당 존재 이유	

본 연구에서는 한국청소년정책연구원에서 수행한 청소년기 핵심역량의 조작적 정의와 측정 도구를 근거하여 자율적 행동영역의 프로그램 주요내용을 재구성하였으며 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

2. 프로그램구성을 위한 핵심내용 및 적용요소 추출

1) 자율적 행동프로그램의 핵심내용과 구성요소 추출

자율적 행동의 세 가지 영역의 거시적 맥락 속에서 행동하기, 목표 및 과제를 수립하고 실천하기, 권리, 이익의 한계를 알고 요구하기를 분석한 지표별 핵심내용을 다음과 같이 분석하였다(김기현 외, 2008).

그러나 한국청소년정책연구원에서 제시한 자율적 행동의 세 가지 영역을

기초로 프로그램 개발에 적용하기에는 한계가 있다고 여겨지기에 본 연구진 논의 결과 프로그램 개발에 적용을 위해서 자율적 행동의 맥락적인 접근을 통해 프로그램 개발에 적용 가능한 자율적 행동의 세 가지 영역을 제구성하였으며 구체적으로 살펴보면 다음과 같이 제시하였다.

① 거시적 맥락 속에서 행동하기는 상황파악의 단계로, 구체적인 적용요소로는 현상이해, 예측과 원인분석 등으로 구분하였다.

② 목표 및 과제를 수립하고 실천하기는 이행 및 시행의 단계로, 구체적인 적용요소로는 문제해결 방법 결정, 문제해결의 실행과 평가 등으로 구분하였다.

③ 권리, 이익의 한계를 알고 요구하기는 권리요구의 단계로, 구체적인 적용요소로는 대안제시 등으로 구분하였으며 각 영역에서 핵심내용 및 적용요소를 살펴보면 <표 II-3>과 같다.

〈표 II -3〉 자율적 행동의 초기영역과 본 연구에서 사용한 핵심내용 및 적용요소

청소년정책연구원

(자율적행동)

자율적행동 1차회의 수정

영역	하위영역
거시적 맥락속에서 행동하기	패턴이해
	체계이해
	행동의 결과 인지
	행동의 선택
목표 및 과제를 수립하고 실천하기	목표 및 과제설정
	계획수립
	수행
	평가
권리, 이익의 한계를 알고 요구하기	흥미 이해
	규칙과 원리 이해
	욕구·권리
	대안 제시

→

핵심내용	적용요소
상황파악	현상 이해
	예측과 원인분석
이행 및 시행	문제해결 방법 결정
	문제해결의 실행과 평가
권리요구	대안제시

2) 사회적 상호작용프로그램의 핵심내용과 구성요소 추출

사회적 상호작용의 세 가지 영역의 갈등관리 사회적협력, 관계지향성 등을 분석한 지표별 핵심내용을 다음과 같이 분석하였다(김기현 외, 2008).

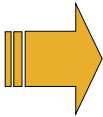
한국청소년정책연구원에서 제시한 사회적 상호작용의 세 가지 영역을 그대로 프로그램 개발에 적용하기에는 한계가 있다고 여겨 본 연구진 논의 결과 프로그램 개발에 적용을 위해서 사회적 상호작용의 맥락적인 접근을 통해 프로그램 개발에 적용 가능한 사회적 상호작용의 세 가지 영역을 제 구성하였다.

① 갈등관리는 문제인식해결의 단계로, 구체적인 적용요소로는 문제 파악능력, 원인분석력, 창조적 사고, 적응력·유연성 등으로 구분하였다.

② 관계지향성은 대인관계의 단계로, 구체적인 적용요소로는 대인이해, 협동심, 관계형성능력, 행복추구, 독립심 등으로 구분하였다.

③ 사회적 협력은 시민성의 단계로, 구체적인 적용요소로는 신뢰 및 가치공유, 권리능력, 지역사회기여(봉사), 참여의식능력 등으로 구분하였으며 핵심내용 및 적용요소를 살펴보면 <표 II-4>와 같다.

<표 II-4> 본 연구에 사용한 핵심내용 및 적용요소

역량 중위 및 하위지표별 구성요소	역량측정요소			지표별 핵심내용	적용요소	
갈등관리	문제인식해결			문제인식 해결	문제 파악 능력	
	이민자에 대한 태도				원인분석력	
	다양한 가치의 수용 정도				창조적 사고	
	다수정당존재이유				적응력/유연성	
관계지향성	적극적 경청			대인관계	대인이해	
	사람신뢰				협동심	
	주변사람과의 접촉의 질과 양				관계형성능력	
	공공에 대한 신뢰				행복추구	
사회적협력	시민의식	정치관심			시민성	신뢰 및 가치 공유
		종교이해				
		권리책임				권리능력
		민주적 절차				
	소속감			지역사회기여(봉사)		
	만족감			참여의식능력		

3. 프로그램구안의 목표 및 내용구성

1) 자율적 행동프로그램의 목표와 내용구성

자율적 행동의 프로그램 개발을 위한 프로그램의 목표 및 내용구성은 <표 II-5>와 같이 구성하였다.

첫째, 상황파악은 현상이해와 예측과 원인분석으로 구분하고, 현상이행의 프로그램 목표는 현상 파악, 현상에 대한 패턴이나 연관성 찾기 등으로 설정하였고, 내용으로는 정보 수집 및 분석, 정보공유, 문제현상을 통한 사례 찾기로 구성하였다.

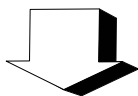
둘째, 예측과 원인분석의 경우 프로그램목표는 예상되는 문제점 찾기, 문제핵심 도출을 통해 원인분석 등으로 설정하였고, 내용으로는 미래 예측 상상하기, 모의 시뮬레이션을 통한 원인 분석으로 구성하였다.

셋째, 이행 및 시행의 경우 문제해결 방법 결정, 문제해결의 실행과 평가로 구분하였고, 구체적인 프로그램 목표는 문제해결 방법결정에서는 문제해결(목표달성)을 위한 과제 선정, 문제해결을 위한 실천계획수립 등으로 설정하였고, 내용으로는 문제해결 과제선정하기, 실천계획서 작성하기, 타인스케줄 작성하기, 역할분담하기, 자원 확보하기로 구성하였다.

넷째, 권리요구의 경우 대안제시로 설정하였고, 구체적인 프로그램 목표로는 문제원인에 대한 상황을 극복하기 위한 대안 제시하기, 문제가 재발되지 않도록 예방절차 수립하기 등으로 설정하였다. 프로그램 내용으로는 다양한 대안 제시하기, 문제 예방 절차 만들기 등으로 구성하였다.

〈표 II -5〉 프로그램 목표 및 내용구성

자율적행동 2차 회의 수정			
지표별 핵심내용	적용요소	프로그램 목표	핵심키워드
상황파악	현상 이해	- 현상 파악 - 현상에 대한 패턴이나 연관성 찾기	- 정보수집 및 분석 - 정보공유 - 문제현상을 통한 사례 찾기
	예측과 원인분석	- 예상되는 문제점 찾기 - 문제핵심 도출을 통해 원인분석	- 미래 예측 상상하기 - 모의 시뮬레이션을 통한 원인 분석
이행 및 시행	문제해결 방법 결정	- 문제해결(목표달성)을 위한 과제 선정 - 문제해결을 위한 실천 계획수립	- 문제해결 과제선정하기 - 실천계획서 작성하기 - 타임스케줄 작성하기 - 역할분담하기 - 자원 확보하기
	문제해결 의 실행과 평가	- 새로운 기술이나 기법을 도입해서 수립한 계획 실행하기 - 결과의 옳고 그름, 잘 됨과 그렇지 않음이 무엇인지 평가하기	- 계획수행하기(개별, 팀별 등) - 실천내용 정리 및 기록하기 - 문제점 찾기(절차상의 문제) - 실패한 전략 분석하기 - 목표달성도 평가하기
권리요구	대안제시	- 문제원인에 대한 상황을 극복하기 위해 대안 제시하기 - 문제가 재발되지 않도록 예방절차 수립하기	- 다양한 대안 제안하기 - 문제 예방 절차 만들기



자율적행동의 최종 프로그램 구성방향

프로그램	기후변화 프로그램
- 주제 관련 자료 수집 및 분석 - 분석한 내용 공유하기	- 번개치기 - 영상과 PPT를 활용한 사례 보기 - 직접 자료 찾아 발표하고 공유하기
- 사회 현상과 주제 연결시키기	- 지역사회와 주제 연결하기
- 미래에 대해 상상하기 - 변화 예측	- 기후변화에 따른 미래 상상해서 그림그리기 - 상황설정을 통한 모의 시뮬레이션 놀이
- 문제파악 - 문제의 근본원인 찾기	- mindmap을 통한 원인 파악하기
- 목적(비전) 분명히 하기 - 목적을 달성할 수 있는 실천 가능한 목표 수립	- Brain Writing을 통한 과제 선정하기 - 정보찾기 - 정보 공유하기 - 실천과제 정하기
- 목표달성을 위한 실천 계획 수립 - 타임스케줄 작성 - 역할 분담표 작성 - 자원 확보계획 수립	- 계획서 작성하기
- 계획수행하기 - 실천내용 정리 - 절차상의 문제 찾기 - 실패한 전략 분석하기 - 목표달성도 평가 - 개별 및 팀별 평가	- 과제실천하기 - 실천한 내용 기록하기 - 문제점 파악하기
- 법, 규칙 이해하기 - 민주적인 대응방법 찾기 - 자신의 역할과 권리	- 권리교육 - 민주적인 대응방법 교육 - 자발적인 자신의 역할과 권리 옹호 방법 찾기
- 여론 형성 방법 - 민주적 참여절차 만들기 - 문제해결 가능성 제시	- 다양한 대안제시 방법 제안하기

2) 사회적 상호작용프로그램의 목표와 내용구성

(1) 사회적 상호작용프로그램의 목표와 내용

사회적 상호작용의 프로그램 개발을 위한 프로그램의 목표 및 내용구성은 <표 II-6>과 같았다.

가) 문제인식해결영역

① 문제 파악능력, 원인분석력, 창조적 사고, 적응력·유연성으로 구분하였고, 구체적인 프로그램의 목표는 문제파악능력은 문제상황의 원인과 그 연쇄 관계 파악, 구체적인 구성요소로 나누기, 문제의 우선순위 정하기로 설정하였고, 내용으로는 상황파악, 분류하기, 증상과 문제 구분하기, 문제의 사실수집계획, 문제의 본질 파악하기, 문제의 성격 파악하기 등으로 구성하였다.

② 원인분석력은 분석 대상과 현상을 기록, 추정된 원인을 논리적으로 검증, 원인에 대한 적절한 대응으로 설정하였고, 내용으로는 문제와 관련이 있는 사실 관계를 수집, 정리, 문제의 원인찾기, 문제의 상태확인, 문제의 사실 분석 등으로 설정하였다.

③ 창조적 사고는 문제를 해결할 때 독창적인 해결책을 생각함, 전혀 다른 방식으로 문제를 살펴봄, 문제와 무관한 생각들도 중요하게 다룸, 갑자기 떠오르는 새로운 생각대로 문제를 해결하는 것으로 설정하였고, 내용으로는 다양한 시각으로 보기, 문제 해결에 대한 잠재력 발견, 향후 활동방향 설정, 미래에 대한 분석, 문제해결에 대한 아이디어 탐색, 이전에 관련이 없던 사물 또는 아이디어 관련시키기 등으로 구성하였다.

④ 적응력·유연성은 행동이나 방법, 생각 등을 잘 수정하기, 상황에 맞게 규정, 절차를 유연하게 적용하기, 변화에 쉽게 적응하기로 설정하였고, 내용으로는 개인 감정 조절하기, 스트레스 대처하기, 적절한 의사소통 능력, 타인에게 긍정적 관심 얻기, 보호적 태도 갖기, 자심감에 대한 신념 찾기 등으로 구성하였다.

나) 대인관계영역

① 대인이해, 협동심, 관계형성능력, 행복추구, 독립심으로 구분하였고, 구체적인 프로그램의 목표는 대인이해는 상대방의 기분과 감정을 파악하려고 노력하기, 경청과 관찰로 반응을 예측하기, 상대방의 태도, 관심, 요구를 잘 파악하기, 상대방의 잘못된 행동원인을 이해하기 등으로 설정하였고, 내용으로는 자기이해, 자신의 사고와 행동 관찰하기, 사람이 변하는 방식과 이유, 관계형성 능력, 친근감(친밀감) 형성하기, 신뢰, 타인이해, 타인의 요구를 우선시하기 등으로 구성하였다.

② 협동심은 혼자보다 친구와 함께 하기, 자주 의논하고 함께 해결하기, 일을 친구와 함께 하기 등으로 설정하였고, 내용으로는 긍정적 분위기 조성능력, 상호의존적 분위기 조성, 환경적 조건 및 자원제공, 자발적으로 친구 등과 협동하기, 갈등상황에서 자신의 감정 조절, 규칙에 따르기 등으로 구성하였다.

③ 관계형성능력은 타인과 좋은 관계를 유지하기, 관계를 유지를 위해 양보하기, 관계형성을 위해 타인에 자주 접근하기 등으로 설정하였고, 내용으로는 타인 인식하기, 구성원과 친밀감 느끼기, 존중과 협동하기, 자신의 정서 감정조절능력, 타인의 감정에 주의를 기울이기 등으로 구성하였다.

④ 행복추구는 즐거움 추구하기, 의미 추구하기, 몰입추구하기 등으로 설정하였고, 내용으로는 삶의 즐거움 즐기기, 행복감 느끼기, 즐거움 고려하기, 삶의 목적이 갖기, 다른 사람들의 이익생각하기, 삶에 대한 책임감, 삶의 의미 가지기, 삶의 새로운 도전하기, 내가 하는 일에 몰입하기 등으로 구성하였다.

⑤ 독립심은 자기주도적 능력, 자립심 높이기, 스스로 자신을 대변하기, 책임감 높이기 등으로 설정하였고, 내용으로는 의도적으로 어렵고 힘든 일 하기, 내가 해야 할 일을 스스로 찾기, 의도적으로 사람을 만나기, 사회적 활동에 적극 참여하기 등으로 구성하였다.

다) 시민성영역

① 시민성은 신뢰 및 가치공유, 권리능력, 지역사회기여(봉사) 참여의식 능력 등으로 구분하고, 구체적인 프로그램의 목표로는 신뢰 및 가치공유의 경우, 자기 신뢰, 사람 신뢰, 자신의 생각 나누기, 자신의 의견 나누기, 삶의 철학 나누기 등으로 설정하였고, 내용으로는 모든 걸 털어놓고 이야기하기, 약속을 중요하게 생각하기, 관심을 갖고 돌봐주기, 친구들과 같은 생각과 감정 가지기 등으로 구성하였다.

② 권리능력은 자신의 권리알기, 의무 능력알기, 법적 권리 이해하기 등을 목적으로 설정하였고, 내용으로는 의·식·주 해결의 기본권리 보장, 종교와 신념의 자유를 가짐, 인종, 성, 종교, 장애자 등은 동등하기, 헌법에 보장된 기본권 지지하기 등으로 구성하였다.

③ 지역사회기여(봉사)는 윤리적 기여, 경제적 기여, 사회공헌 기여 등을 목적으로 설정하였고, 내용으로는 봉사활동은 가치 있는 일, 봉사활동에 자부심을 가짐, 봉사활동은 변화와 성숙에 도움, 기부하기, 지역사회 발전을 위한 실천하기 등으로 구성하였다.

④ 참여의식능력은 영향력 행사를 위한 참여, 사회적 형평성 실현, 권리 행사하기 등을 목적으로 설정하였고, 내용으로는 문제발생시 적극적인 개선 방안 시도, 간부 선거 참여하기 등으로 구성하였다.

<표 II -6> 사회적 상호작용의 프로그램 목표 및 내용구성

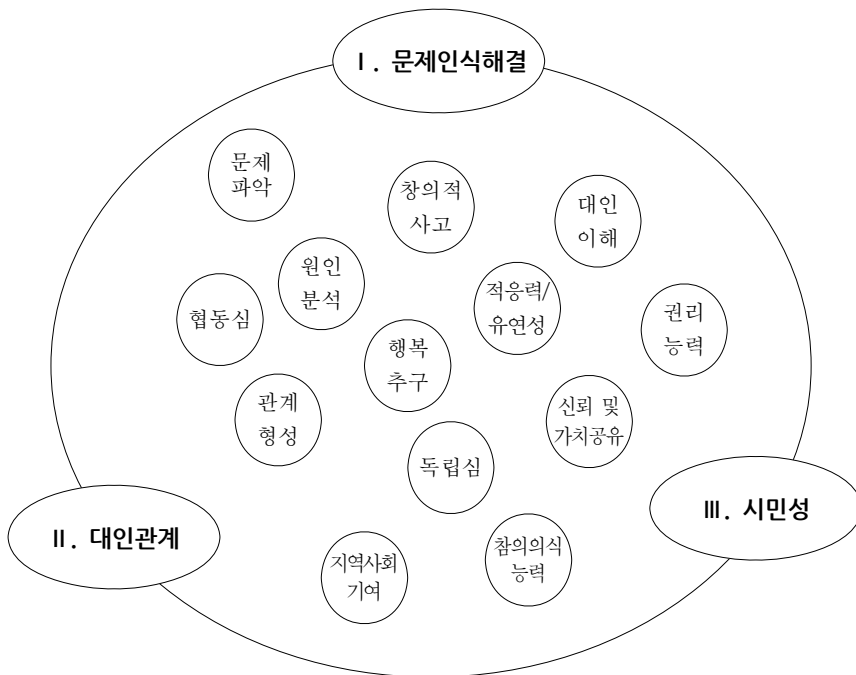
지표별 핵심내용	적용요소	프로그램 목표	프로그램 내용
문제인식 해결	문제 파악 능력	- 문제상황의 원인과 그 연쇄 관계 파악 - 구체적인 구성요소로 나누기 - 문제의 우선순위 정하기	- 상황파악 - 분류 - 증상과 문제 구분하기 - 문제의 사실수집계획 - 문제의 본질 파악 - 문제의 성격 파악
	원인분석력	- 분석 대상과 현상을 기록 - 추정된 원인을 논리적으로 검증	- 문제와 관련이 있는 사실 관계를 수집, 정리 - 문제의 원인 찾기 - 문제의 상태 확인

지표별 핵심내용	적용요소	프로그램 목표	프로그램 내용
		- 원인에 대한 적절한 대응	- 문제의 사실 분석
	창조적 사고	- 문제를 해결할 때 독창적인 해결책을 생각함 - 전혀 다른 방식으로 문제를 살펴봄 - 문제와 무관한 생각들도 중요하게 다룸 - 갑자기 떠오르는 새로운 생각대로 문제를 해결함	- 다양한 시각으로 보기 - 문제 해결에 대한 잠재력 발견 - 향후 활동방향 설정 - 미래에 대한 분석 - 문제해결에 관한 아이디어 탐색 - 이전에 관련이 없던 사물 또는 아이디어를 관련시키기
	적응력 / 유연성	- 행동이나 방법, 생각 등을 잘 수정함 - 상황에 맞게 규정, 절차를 유연하게 적용함 - 변화에 쉽게 적응함	- 개인 감정 조절 - 스트레스 대처하기 - 적절한 의사소통 능력 - 타인에게 긍정적인 관심 얻는 능력 - 보호적 태도 갖기 - 자신감에 대한 신념 갖기
대인관계	대인이해	- 상대방의 기분과 감정을 파악하려고 노력 - 경청과 관찰로 반응을 예측함 - 상대방의 태도, 관심, 요구를 잘 파악 - 상대방의 잘못된 행동 원인을 이해	- 자기이해 - 자신의 사고와 행동 관찰하기 - 사람이 변하는 방식과 이유 - 관계형성 능력 - 친근감(친밀감) 형성하기 - 신뢰 - 타인이해 - 타인의 요구를 우선시한다.
	협동심	- 혼자보다 친구와 함께 함 - 자주 의논하고 함께 해결함 - 일을 친구와 함께 함	- 긍정적 분위기 조성 능력 - 상호의존적 분위기 조성 - 환경적 조건 및 자원제공 - 자발적으로 친구등과 협동 - 갈등상황에서 자신의 감정 조절 - 규칙에 따르기 - 갈등상황에서 자신의 생각을 바꿔 타협한다.
	관계형성능력	- 타인과 좋은 관계를 유지함	- 타인 인식하기 - 구성원과 친밀감 느끼기

지표별 핵심내용	적용요소	프로그램 목표	프로그램 내용
		- 관계를 유지를 위해 양보함 - 관계형성을 위해 타인에 자주 접근함	- 존중, 협동하기 - 자신의 정서 감정조절능력 - 타인의 감정에 주의를 기울이기
	행복추구	- 즐거움 추구하기 - 의미 추구 하기 - 몰입 추구 하기	- 삶의 즐거움 즐기기 - 행복감 느끼기 - 즐거움 고려하기 - 삶의 목적이 있다 - 다른 사람들의 이익생각하기 - 삶에 대한 책임감 - 삶의 의미 가지기 - 삶의 새로운 도전하기 - 내가 하는 일에 푹 빠지기
	독립심	- 자기주도적 능력 - 자립심 높이기 - 스스로 자신을 대변하기 - 책임감 높이기	- 의도적으로 어렵고 힘든 일하기 - 내가 해야 할 일을 스스로 찾기 - 의도적으로 사람을 만나기 - 사회적 활동에 적극 참여하기
시민성	신뢰 및 가치 공유	- 자기 신뢰 - 사람 신뢰 - 자신의 생각 나누기 - 자신의 의견 나누기 - 삶의 철학 나누기	- 모든 걸 털어놓고 이야기하기 - 약속을 중요하게 생각함 - 관심을 갖고 돌봐줌 - 친구들과 같은 생각과 감정을 가짐
	권리능력	- 자신의 권리 알기 - 의무 능력 알기 - 법적 권리 이해	- 의식주 해결의 기본권리 보장 - 종교와 신념의 자유를 가짐 - 인종, 성, 종교, 장애자 등은 차별불가 - 헌법에 보장된 기본권(투표권 등)의 지지
	지역사회기여 (봉사)	- 윤리적 기여 - 경제적 기여 - 사회공헌 기여	- 봉사 활동은 가치 있는 일 - 봉사활동에 자부심을 가짐 - 봉사활동은 변화와 성숙에 도움 - 기부하기 - 지역사회 발전을 위한 실천
	참여의식능력	- 영향력 행사를 위한 참여	- 문제발생시 적극적인 개선방안시도

지표별 핵심내용	적용요소	프로그램 목표	프로그램 내용
		- 사회적 형평성 실현 - 권리 행사하기	- 간부 선거 참여하기

이상의 사회적 상호작용의 프로그램 개발을 위한 프로그램의 목표 및 내용구성요소를 다시 프로그램 개발에 용이성을 중심 고려하여 볼 때 각 항목들이 서로 간에 밀접한 연관을 가지며 중심이 되는 키워드를 추출하여 포괄적으로 정리하여 보면 [그림 II-3]과 같다.



[그림 II -3] 사회적 상호작용의 프로그램 구안의 구성요소

2) 사회적 상호작용의 실행 및 평가

사회적 상호작용 프로그램의 시범운영을 위해서 다음과 같이 제시하였다.

사회적 상호작용은 강서청소년회관에서 청소년 30여명으로 구성된 어르신 자서전 집필 봉사단을 모집하고 이들에 대한 사전교육을 위하여 7회기의 사회적 상호작용 프로그램을 구안하고 시범 실시 하였다.

구성된 어르신 자서전 집필 봉사단의 활동은 활동 자체만으로도 사회적 상호작용을 강하게 증진시킬 수 있는 프로그램으로서 이질적으로 여겨지는 노인세대와 청소년세대가 함께 어우러져 활동하며 또한 모둠활동으로 모둠 내 구성원들 간의 협업을 통하여 과제를 수행하게 되는 사회적 참여봉사활동으로 상호작용 역량의 다양한 측면 하위 구성요소들이 복합적으로 작용하고 증진될 수 있다.

프로그램의 수행은 사전교육, 활동전개, 자서전집필의 세단계로 구분할 수 있으며 해당 단계의 활동 내용과 사회적 상호작용 역량요소의 관계를 살펴보면 <표 II-7>과 같다.

<표 II-7> 사회적 상호작용 프로그램 진행 내용

구분		프로그램	추진내용	역량요소
사 전 교 육 (사 회 적 상 호 작 용	1회	오리엔테이션 (팀워크훈련)	프로그램 소개 - 프로젝트 진행과정 소개 - 참여 대상자 소개/친목 다지기 - 레크리에이션, 팀 게임	관계형성 대인간 접촉 소속감, 만족감
	2회	소통의 이해	Communication 훈련 - 팀별 과제수행 - 정보전달 훈련 - 과정토론	문제인식해결 적극적 경청 사람신뢰
	3회	노인의 이해	- 고령화시대 노년층 이슈 공유 및 사회적 책임에 이해 - 노인에 대해 평소 갖고 있던 생각, 고정관념 깨뜨리기 - 노인에 대한 나만의 새로운 정의 내리기	소통과 이해 다양한 가치수용 시민의식 대인이해

역 량 강 좌 형 프 로 그 램)	4회	글과 마주하기	자서전 쓰는 방법1. - 자서전 쓰기의 중요성 - 글쓰기 방법과 글쓰기 순서 자서전 쓰는 방법2. - 연대기, 인생 곡선 그래프 그리기 - 미리 써보는 내 생애 일대 기	기초역량 읽기,듣기,쓰기 - 창조적사고 - 유연성
	5회	세상과 마주하기	청소년! 인생을 미리 만나다! - 자신이 쓴 생애 일대기를 바탕으로 상황극을 꾸며 재연 하기 -아름다운 마무리, 유서쓰기 죽음/혹은 노년의 생애 마무 리를 미리 경험해 봄으로서 어 르 신의 삶을 존중하고 현재 자신의 삶에 만족하고 감사함 을 느껴보기	창조적사고 유연성 행복추구
	6회기	어르신 만나기 1m 전	인터뷰 연습 - 질문지 만들기, 인터뷰 사 전 모의 테스트 -활동계획서 작성	대인관계 소통과이해 (대화능력) - 듣기 말하기
활 동 전 개	어르신만나기 (2시간)		- 프로그램 소개 - 프로젝트 진행과정 소개 - 참여 대상자 소개/친목 다 지기	관계지향성 -대인이해 -관계형성능력
	행복한 나들이 (1일 나들이)		- 팀별 1인의 어르신과 나들 이(서울성곽 둘러보기) - 자연스러운 대화 유도	
	공식 인터뷰 (2시간)		- 팀별 어르신과 만남 - 어르신 이야기 듣기	적극적 경청

	이후 2개월간 팀별로 개별 약속에 의하여 어르신과의 만남과 소통의 시간		
결 과 물 제 작	집필회의	- 집필방향의 아이디어 공유 - 어르신 일대기 그래프 작성 - 글쓰기 배분	
	편집회의	- 제본방향 정하기 - 사진자료수록	
	제본 배포	- 통합제본 - 배부처 확인 - 개별제본 부수 확인(어르신의 의견 반영 - 어르신 추가 비용부담)	

프로그램은 [사전교육], [활동전개], [자서전 집필]로 이어지는 세 단계로 나누어 볼 수 있으며 본 연구의 평가를 위한 단계 범위는 사전교육과 활동단계이다. 이는 마무리 단계인 자서전 집필의 단계는 본 연구의 주제 해당하는 사회적 상호작용역량의 증진도 있겠지만, 읽기, 쓰기와 같은 기초역량에 더욱 의존하게 되어 연구의 범위를 활동단계까지로 한정하였다.

사회적 상호작용 프로그램의 평가를 위해서 실험설계를 구성하여 실험집단과 통제집단으로 구분하였고, 프로그램을 시작 전-후 각각 측정도구(설문지)를 조사하여 프로그램 사전과 사후의 점수 차이를 비교하는 방법으로 평가가 진행되었다.

4. 프로그램개발의 논리모형

1) 자율적 행동영역

(1) 자율적 행동영역의 개념 재해석

자율적 행동은 인간이 스스로 모든 행위를 선택하게 하는 가장 기초적이고 근원적인 행동을 선택하게 하는 의지적 발현이라고 할 수 있다. 자발적이고 자주적인 선택을 하고서도 행위의 결과에 대해서 후회를 한다거나 현재 또는 미래의 결과에 대한 선택과 폭을 자신에게 유리하도록 해야 하는 결정을 하도록 하는 기로에 서 있다.

이 과정에서 가장 중요한 점은 선택의 결과에 대한 대립이 나타나게 되며 이 과정에서 자기조절의 딜레마(self-control dilemma)가 항상 존재할 수밖에 없다는 것이다. 자기조절 딜레마는 현재의 추구하려는 단기적 목표와 이후 더 큰 행동의 결과에 대한 장기적 목표사이의 갈등에 의해 발생하게 되는데 그러한 차이를 줄이는 가장 중요한 근거가 바로 자기조절과 통제적 관점이다.

자율적 행동이 청소년기에 중요한 이유는 청소년기에는 주요한 발달적 특징 가운데 정서적 자율성과 행동적 자율성의 변화가 급격하게 나타나는 시기이기 때문이다. Stainberg와 Silverberg(1986)는 청소년기 동안에 자율성의 역할과 복잡성을 설명하였고 자율성의 성취수준의 정도에 따라서 청소년기가 성인기로의 변환과정에서 중요한 조절요인으로 나타나게 됨을 여러 연구에서 제시하고 있기 때문이다(Benaches, 1981; Fleming & Aguir, 1992; Nomm et al, 1999; Chou, 2000; McElhaney & Allen, 2001; Frank et al, 2002).

자율성은 청소년기에만 국한되는 것이 아니라 성인기에도 큰 영향을 미치게 되는데 자율성이란 스스로 결정하고 다른 사람에게 의존하지 않으며 스스로 삶의 과제를 관리하는 능력을 말한다.

정서적 자율성에는 부모로부터 스스로를 정서적으로 자유로운 존재라고 생각하게 되면 건강한 부모-자녀관계를 형성하게 되고 그 결과 자신의 의지에 따라서 삶의 지표를 만들어 갈 수 있을 것으로 예상된다. 하지만 건강한 정서적 관계를 유지하였다고 해서 반드시 행동으로 자율성을 보장하게 된다는 것은 아니다.

자신에게 주어진 의사결정을 스스로 내리며 최선의 선택을 할 수 있는 힘을 가지게 될 때 비로소 능동적인 자율성을 가지게 되었다고 할 수 있다.

청소년기는 성인으로서의 발달적 전환을 이루고 성인으로서 건강한 심리 사회적 기능을 영위하기 위해서 자율성의 획득이 필요하다고 보고하였다(Havighurst, 1948). 자율성은 건강하고 성숙된 인성발달의 특성으로서 성숙을 향해 부단히 발달해가는 존재이기에 일정한 발달단계에서 성취해야 하는 발달과업으로 전 생애과정에서 지속적으로 취급되기도 한다(유은희, 1991 재인용).

이러한 관점에서 자율적 행동은 청소년기의 정서적 인 측면과 행동적인 측면을 함께 고려하여 성인기의 능동적 적응을 하도록 하는 관계를 재설정 하도록 하는데 의미 있는 활동으로 자리 잡게 된다.

청소년기의 발달은 계속적인 변화의 과정이며 개인차로 일정하지는 않지만 성숙과 학습에 의존하며 자신의 미래를 준비해야 할 사명과 희망을 갖기도 하고 때론 절망을 느끼기도 한다. 올바른 인간상을 갖추도록 부모의 애정 어린 기대 속에 삶의 지향점을 구현하고자 오늘도 힘들지만 미래희망을 갖춰 간다. 그것이 오늘의 교육과 학습의 어려움 속에서 새로운 비전을 만들어 가려는 청소년 군상의 내적 모습인 것이다.

힘들지만 교육을 받으면 희망이 있을 것이라는 기대가 누구에게나 있기에 이를 전하는 사람과 받아들이는 대상 모두가 하나의 기적을 만들어 가려는 노력이 앞선다.

사람이 인간다운 삶을 유지한다는 것은 인간으로서의 자기정체성을 확립하고 주체적으로서 자신의 인격적 자아개념을 확립해 나가도록 하는 가장

중요한 기회이자 스스로 설 수 있는 삶의 가치를 자신이 만들어가는 기회이다. 그래서 서로의 정보를 확인하고 나눔을 통해 자신이 갖지 못한 지식과 사고를 통하여 자신만의 올바른 태도를 확립하려는 시도를 하게 된다.

사람다운 삶의 모습이란 인간을 존중하는 태도, 진리를 탐구하는 태도, 논리적 선의 실천 그리고 아름다움을 추구하면서 자신만의 가치를 구현하게 되는데 이를 홀로서 획득하기는 매우 어렵기 때문에 누군가를 통해 새로운 학습의 수단을 끊임없이 찾게 된다.

그래서 인간은 미완성의 존재로서 관계와 지지적 특성을 통하여 성숙한 인간으로서의 발달을 이끌어낸다. 인간이 미완성의 존재라 함은 어머니의 몸으로부터 분리된 충격(트라우마)을 벗어나서 자기개념의 목적성을 찾아가는 치유의 과정인 셈이다.

주체와 객체, 자신과 소중한 존재의 내적인 분리가 이루어지면서 성장의 자각이라는 짐을 불안하게 안고 가게 되는데 이 자각이라는 것이 본질적으로 하나가 되려는 성향이 강하기 때문에 사고의 갈등을 끊임없이 내포하게 된다. 그러나 불행하게도 이러한 분리적 특성이 하나가 되기는 근원적으로 어렵다는 점에서 결국은 살아남으려는 법을 배우려고 애쓰게 되는 것이다.

실천이성비판을 저술한 칸트는 “날이 가면 갈수록 내게 더욱 더 새로워지는 것은 저 하늘의 별과 도덕법칙”이라는 표현으로 학문의 근간을 이루는 두 개의 영혼을 설명하고 있다. 그래서 칸트는 이성적 사고는 경이로움을 몰아내는 것이 아니라 오히려 불러일으킨다(에른스트 페셔피셔, 박규호 역, 2005:26.)고 했다.

칸트는 두 개의 세계에 대하여 말하지만 우리는 하나의 세계 속에서 살고 있기 때문에 끊임없이 생성, 변화하며 완성하여야 한다. 그래서 교육은 인간 스스로가 자기적 정체성을 확립해 나가는데 돕는 기회를 제공하는 것으로서 전인성이라는 가치가 항상 강조되어 진다. 전인성이라는 것은 인간의 자기 존재적 가치를 발견해 나가게 하면서 우리가 자신에 대해 알고 싶지 않은 무의식적으로 바라는 부분(자신의 자아도취적인 성향, 이기

심, 분노 등 그림자 속에 있는 모든 것들)이 나의 반쪽에 투사되는데 이러한 것들로부터 균형을 갖도록 건전한 가치관형성, 자아개념 확립, 성취동기의 확립 그리고 인간관계를 유지하게 만들어 주는 의도적 과정인 셈이다.

특히 청소년기는 가소성에 대한 요소를 매우 중시하였다. 가소성의 변화에 대해서 가장 큰 영향을 미치는 곳은 학습이 이루어지는 장소로서 단지 학교만을 의미하는 것이 아니라 개인이 처하고 있는 모든 요소가 바로 교육의 장(場)이 된다.

그래서 K. Levin은 $B=f(P \times E)$ ²⁾라는 방정식을 통하여 행동이 인간의 내면적 정세와 환경의 구체적 조건에 따라 결정되어짐을 설명하였다. 또한 R. Woodworth는 $D=f(H \times E)$ ³⁾의 관계를 통하여 교육가능성 또는 교육효과는 개인이 처한 환경에 대해 크게 영향을 받는다고 하였다(이중국, 전종배, 1998:75). 이처럼 환경이 개인에 미치는 중대성은 다양한 시각에서 검증되어지고 확인된 바 있기에 현대사회에서의 환경의 영향력은 거의 절대적이라고 해도 과언이 아니다.

특히 환경에 대한 조건을 보면 물리적 환경에서부터 기능적 환경, 정신적 환경 등 모든 요소가 환경의 범주에 포함되어지며 과거처럼 폐쇄적이고 제한적인 지리적 차원의 환경이 아닌 원거리의 비물질적 요소까지 포함하면 오히려 과거보다 더 큰 영향을 환경이 준다고 해도 틀린 말은 아니다.

결국 환경에 대한 가치지향적 요소가 필요한 시기에 살고 있음은 틀림없는 사실인데 아이러니한 것은 환경의 영향력이 절대적이기는 하지만 그 환경의 속성이 포괄적이고 다양한 것이 아닌 한정된 그리고 특수한 환경이 인간에 미치는 영향이 더욱 커지고 있다는 점이다. 즉 학교에서 보내거나 학교와 유사한 형태를 띤 교육환경의 영향이 증시되어지면서 환경의 지배 속에 있게 된다.

결과적으로 환경의 다양성을 받아들이지 못하면 오히려 특정의 정보를 제공하는 사람이나 기계에 의해 인간의 인지적 지각화가 이루어지고 또 그

2) 행동(Behavior)은 인간(Person)과 환경(Environment)과 함수관계에 있다고 하였다.

3) 인간의 발달(Development)은 유전(Heredity)과 환경(Environment)의 상승적으로 나타난다고 하였다.

러한 정보를 받아들인 사람들은 정보가 자동처리로 넘어가는 악순환을 자기도 모르게 받아들이게 되는 것이다. 이른바 순응의 단계로 넘어가게 되는데 이렇게 되면 자신의 역량과 자율성은 제한되어지고 타인의 영향력에 자신을 내 맡겨 동화가 이루어진다는 점이다.

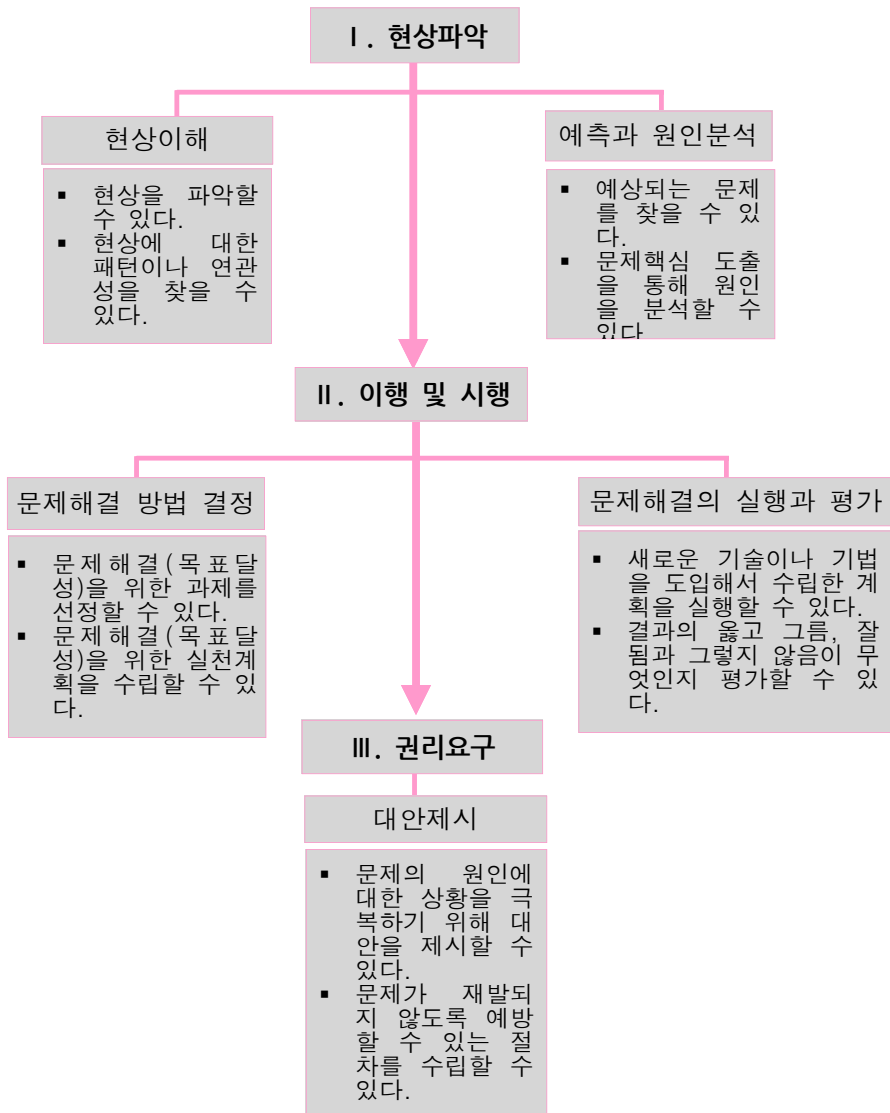
그래서 자율적 행동은 자신의 미래나 의지의 발현을 올바르게 하기 위하여 스스로를 위해 결정을 내리도록 하는 방법을 선택하게 해 주는 활동체験이 된다.

부모로부터의 간섭과 과도한 애착, 집중적인 관심이 오히려 자신의 자발적 행동을 억제하게 되거나 입시나 주지주의적 관점에서 과도하게 얽매어진 모습은 행동의 자발성을 창의적으로 하지 못하게 하는 요소가 될 수 있다.

이러한 문제점을 극복해 내도록 하는 활동이 바로 자율적 행동의 프로그램이 지향해야 할 방향인 것이다.

2) 자율적 행동의 논리모델구성

자율적 행동하기의 프로그램구성을 위해서 모색해야 할 방향은 <그림 II-4>에서와 같이 제시하였다.



[그림 II -4] 자율적 행동하기의 프로그램 논리모형

2) 사회적 상호작용프로그램의 논리모형

(1) 사회적 상호작용 프로그램의 개발의 중점요소

한국청소년정책연구원에서 실시한 청소년의 사회적 상호작용 영역 핵심 역량 개발에 관련한 선행연구(김태준, 2009)는 사회적 상호작용 범주로 ‘관계지향성’, ‘사회적 협력’, ‘갈등관리’ 등 세 가지 영역으로 구분하고, 이를 확인 할 수 있는 각각의 구성요소를 상정하여 조사하여 그 특성을 밝히고 있다. 따라서 본 연구에서의 사회적 상호작용역량 증진을 위한 프로그램 개발은 앞서 살펴본 바와 같이 청소년 사회적 상호작용 역량의 각 하위요소들과 이를 대치하는 프로그램 구성에 있어서의 참고할 구성요소 [그림 II-3] 및 <표 II-4>의 내용과 동시에 앞의 선행연구에서 보여진 다음의 사항들을 고려하여 프로그램을 구성하였다.

사회적 상호작용은 청소년의 발달 단계에 따라 역량의 차이가 있으며 연령의 증가에 따라 발달적 효과가 유의한 것으로 확인되었다. 그러나 몇몇 요소는 연령이 증가함에 따라 영향을 받지 않거나 오히려 감소하는 특성을 보이기도 한다.

관계 지향성 영역에서는 개인적 능력에 해당되는 부분에서는 발달적으로 지속적인 성장을 보이고 있지만 오히려 연령이 증가할수록 신뢰나 네트워크와 같은 사회적 자본은 우리 청소년들의 경우에는 오히려 약해지고 있다고 보여진다.

사회적 협동 영역에서는 정치관심 정도나 종교이해, 민주적 절차지식과 같은 지식을 측정하는 문항에서 발달 차이가 나타나지 않음. 한편 비판적 지식에서는 고등학생이 높게 나타났으나, 그 밖의 소속감, 학교에 대한 긍정적 인식, 만족감, 행복도는 연령이 감소할수록 높게 나타났다.

갈등관리 영역에서는 높은 연령에서 부정적인 경향이 있거나 발달적으로 능력의 수준이 반대로 나타나는 경우는 거의 없었으나, 이민자 영향에 대한 태도에서는 중학생보다는 상대적으로 고등학생이 부정적인 것으로 나타

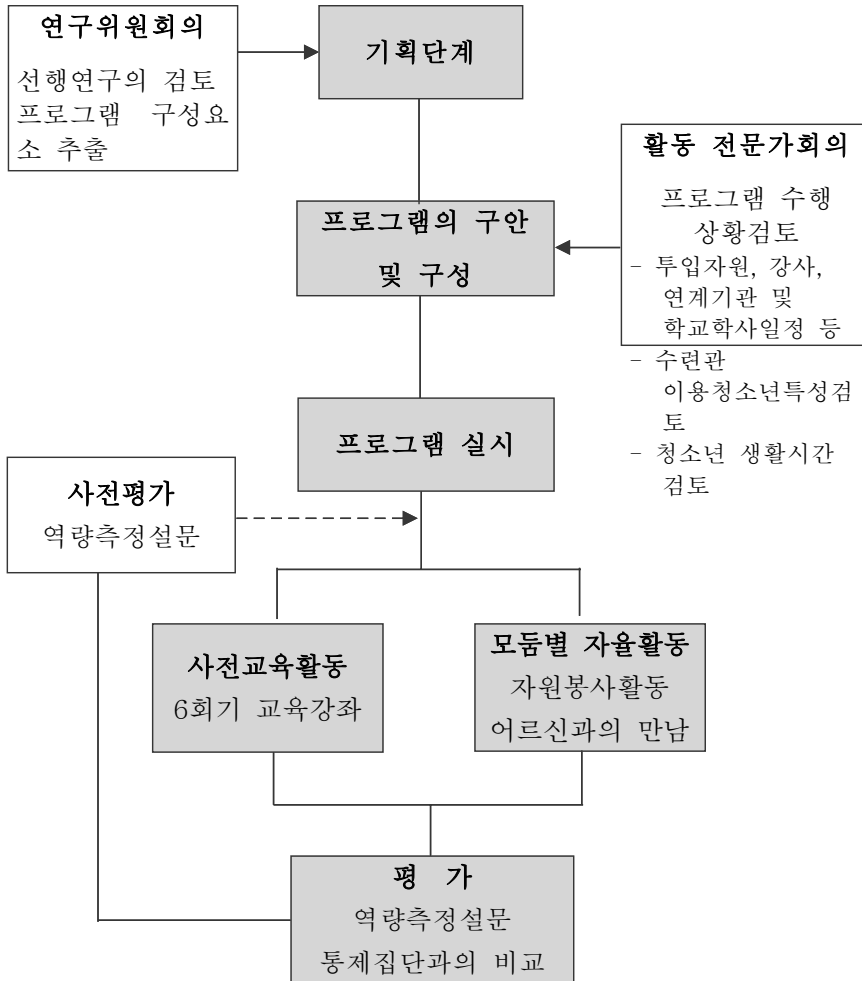
남. 이러한 결과는 고등학생이 중학생에 비하여 지식을 측정했을 때는 발달적으로 성장한 것으로 나타나지만, 태도를 측정했을 때는 부정적으로 나타난 앞의 결과와 같았음. 즉, 고등학생으로 갈수록 지식과 태도가 불일치하는 일관된 결과를 보이고 있다고 할 수 있다.

본인의 학업수준이나 교육적 지원환경(부모의 학력, 경제적수준 등)이 높을수록 사회적 상호작용 역량에서의 측정치들이 높아지는 경향을 나타냈지만 학습단계별로 나타난 차이는 연령이 증가할수록 긍정적이기 보다는 부정적인 부분이 많음. 특히 사회적 지식이나 가치 변별력과 같은 사회적 인지(social cognition)보다는 사회적 태도나 행동에서 연령이 증가할수록 부정적으로 나타났다. 이상을 종합하여 청소년의 사회적 상호작용 역량을 증진하는 프로그램의 개발에 있어서 고려하여야 할 상황별 프로그램 구성의 요구사항을 정리하여 보면 <표 II-8>과 같다.

<표 II-8> 프로그램 구성의 상황별 고려사항

상황적 고려사항	구성 of 요구사항
- 수련관에서 실시될 수 있어야 한다. - 청소년들의 수련관 이용은 강제성이 없다.	- 자발적인 참여가 요구될 수 있는 프로그램으로 구성되어야 한다. - 청소년의 필요와 욕구에 부합하여야 한다.
- 고등학생과 같이 상위교급의 청소년에게 더욱 필요한 프로그램이어야 한다. - 청소년의 생활시간 중 학업을 위한 시간을 제외한 여가시간이 적다.	- 초등보다는 중고등학생의 프로그램으로 개발되어질 필요가 있다. - 학생들의 방학기간에 활용되는 프로그램으로 개발 할 필요가 있다.
- 지식과 태도의 일치 될 수 있는 갈등관리 능력의 고양이가 필요하다. - 태도행동이 연령이 증가 할수록 부정적으로 나타나고 있다.	- 단순한 교육훈련보다는 실천적인 프로그램이어야 한다. - 단기활동보다는 중장기적인 활동이며 활동자체의 즐거움을 통하여 긍정적 태도를 습득하도록 구성하여야 한다.

(2) 프로그램의 개발 수행과정



[그림 II-5] 프로그램 개발과 수행과정

(3) 프로그램 구안의 논리적 가정

선행연구(김태준, 2009)에서 나타난 사회적 상호작용 범주는 ‘관계지

향성', '사회적 협력', '갈등관리'로 구분하고 있다. 본 연구에서는 상호작용 역량의 범주를 프로그램 구성을 위한 역량범주로 대치하기 위하여 여러 차례의 전문가 회의를 통하여 이를 다시 직관적이고 함축적으로 표현하여 청소년들의 [문제인식해결], [대인관계], [시민성] 범주로 구분하여 프로그램 구성의 필요요소들을 확인하였다.

이에 따라 프로그램을 구안하는 기본 아이디어를 청소년들의 모둠활동을 통한 소통(Communication) 능력의 고양과 사회의 이질적 구성원에 해당하는 - 측정지표에 적시된 이민자를 대치하여 상정한 - 노인세대 즉 청소년들이 이질적으로 생각하기 쉬우며 가장 소통이 잘 이루어지지 못 한다고 여겨지는 노인세대와의 의도된 관계형성 프로그램을 상정하였다.

따라서 구안된 프로그램의 기본테마를 어르신 자서전 집필 봉사단을 구성하고, 사전교육으로 사회적 상호작용을 이해 할 수 있는 단위 프로그램을 구안하여 수행하고 노인세대와 함께 모둠활동을 함으로서 '관계지향성', '사회적 협력', '갈등관리'의 기본 범주 역량이 강화될 것이라 가정하였다.

이에 대한 프로그램 구안과 평가이론으로서 논리모델 구성의 기본가정을 다음과 같이 설정하고 사전 사후 역량변화를 측정하고자 하였다.

- ▶ 청소년들의 과제지향(자서전 집필을 위한 활동) 모둠활동은 사회적 협력성을 증진시킬 것이다.
- ▶ 노인세대와의 만남과 활동 이라는 이질적 집단과의 소통을 통하여 관계지향성 역량, 갈등관리역량을 증진시킬 것이다.
- ▶ 노인세대의 인터뷰를 통한 자서전 집필활동은 읽기, 쓰기, 듣기의 기초역량을 증진시킬 것이다.

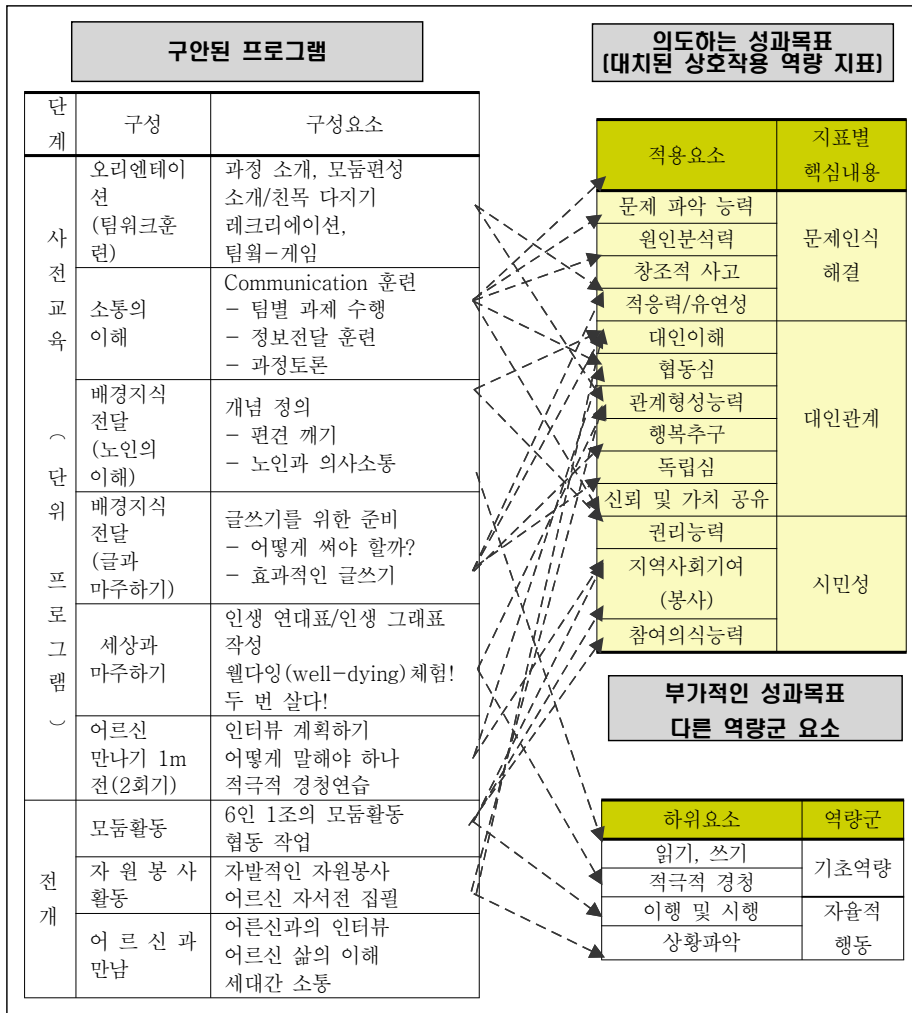
다만 구안된 프로그램의 마지막 과정인 자서전집필의 과정은 가장 기본적인 역량과 관계되는 것으로 참가자를 중학교 3학년이상 고학년 청소년으로 하고 있는 바, 본 연구에서는 사전교육에 해당하는 6회기의 단위 프로

그램과 모듈별 자치활동으로서 어르신 인터뷰 과정까지 마친 뒤 역량변화를 비교하는 것으로 단순화 하였다.

(4) 프로그램 구성과 성과목표의 논리적 연결

본 연구에서 프로그램 구안에는 최근 성과평가를 위한 프로그램 구안과 평가이론으로 잘 알려진 논리모델(Logic Model)을 근간으로 한 논리적 연결기법을 사용하였다. 논리모델에서 논리(logic)란 문제의 원인(cause)에 개입하는 과학적, 체계적 흐름으로 원인에 대하여 궁극적 해결로 이어지는 연속과정을 나타내는 것이다(Millar et al., 2001). 논리모델은 프로그램의 필요성을 밝히는 상황인식에서 출발하여 투입요소와 프로그램 과정 그리고 결과와 성과를 이어주는 논리적 가정(If ~ then)을 근간으로 하고 있다. 또한 논리모델은 특정한 어느 학자에 의하여 제안된 정형화된 이론이라기 보다는 프로그램 이론(program theory)의 발전과 함께 여러 학자들에 의하여 논의되고 실제 현장에서 활용되며 개선되고 개량된 프로그램 개발과 평가를 위한 하나의 기술적 방법론이다(김정율, 2010). 따라서 본 연구에서는 기존의 논리모델 이론에서 제안되고 알려진 일반적인 틀(Framework)을 그대로 따르기 보다는 논리모델이 가지는 원인과 개입방법의 논리적 연결을 프로그램의 구안에 기초로 하였다.

이에 따라 구안된 프로그램의 구성요소에 따른 성과목표(상호작용 역량)에 이르는 논리적 연결을 밝히면 [그림 II-6]과 같다.



[그림 II -6] 프로그램 구성요소별 성과목표의 논리적 연결

Ⅲ. 프로그램의 실제

1. 자율적 행동 프로그램의 개요
2. 사회적 상호작용 프로그램의 개요

Ⅲ. 프로그램의 실제

1. 자율적 행동 프로그램의 개요

1) 추진사업의 명칭 : [기후협약프로그램]

2) 사업의 필요성 및 목적

청소년의 자율성은 모든 행동의 기본적 요소이며 자율적 행위의 역량에 따라서 기타 행동에 많은 영향을 미치게 된다. 특히 오늘날의 입시중심의 상급학교진학을 목표로 하는 결과는 청소년의 자율성을 침해하며 종속적이고 의존적인 행동을 하게 만드는 주요 요인이 되게 된다. 이러한 점에서 청소년의 자율성을 보장하고 스스로 무엇이든 동기화하며 행동하도록 하는 프로그램을 개발하여 이들에게 제시함으로써 청소년들이 스스로 프로그램을 기획하고 그 프로그램 속에서 자율적 행동의 행위적 하위요소를 습득하도록 하였다.

3) 목표

- 청소년들이 환경과 기후변화를 통해서 발생하는 현상과 원인을 정확하게 이해하고 파악하는 능력을 기르게 한다.
- 기후변화에 대한 예측을 통해서 원인을 찾는 방법을 알게 한다.
- 기후와 환경의 문제요인을 찾고 이에 대한 실행적 해결방안을 정하고 추구하게 한다.
- 기후변화를 조절하고 정책적으로 지원하는 방안에 대해 청소년들의 권리를 주장하는 방식을 습득하게 한다.

4) 사업개요

사업기간 : 2010년 8월 ~ 9월

대상자 : 경기도 군포시 관내 청소년 30명

장소 : 당동청소년문화의 집

주관 : 당동청소년문화의 집

5) 대상자 선정기준

실험집단 : 관내 평소 환경에 관심이 있는 청소년 30명

통제집단 : 당동청소년문화의 집을 이용하는 청소년 30명

6) 홍보방법

구분	활용매체	세부 내용
참가자 모집 및 사업 활동 홍보	학교 공문, 지역홍보, 유관기관 홈페이지 등	- 관내 초·중·고등학교를 대상으로 공문을 발송하여 참가자 모집 - 온라인 홍보

7) 추진일정

일 시	프로그램 주요 내용	역량요소
8월 10일(화)	스스로 알아보는 기후변화, 내가 쓰는 에너지 얼마나 될까?, 우리가 먹는 한 끼 식사의 이동거리는 얼마나 될까?	현상 이해 예측과 원인분석
8월 14일(토)	빙고게임, 탄소제로 상상화, mindmap, 실천계획서 작성하기	예측과 원인분석 문제해결 방법 결정
8월 15일(일) ~ 8월 27일(금)	실천하기	문제해결의 실행과 평가
8월 28일(토)	생방송 토크쇼, 전략의 달인	문제해결의 실행과 평가
9월 4일(토)	기후변화에서 살아남기 공동 실천행동 프로젝트	대안제시

8) 프로그램의 구성

본 프로그램은 크게 상황파악, 이행 및 시행, 권리요구 등으로 구분하였다. 상황파악은 현상이해와 예측과 원인 분석 등으로 구분하였고, 이행 및 분석은 문제해결 방법 결정과 문제해결의 실행과 평가로 권리요구는 대안제시 등으로 구분하여 제시하였다. 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

(1) 상황파악

상황파악은 현상이해와 예측과 원인분석으로 구분하여 실시하였다.

(가) 현상이해의 의미와 목표

현상은 “자기를 그 자체에서 나타내 보이는 것(자기 현시)”을 의미하는 데 이에 대해서 접근하는 양식은 상이한 방식에 의해서 판단하고 평가해 볼 수 있다. 하이데거는 현상을 “어떤 것과 만나는 두드러진 양식”(이수정, 1997:41)이라고 하는데 존재자의 의미나 존재형태의 모습을 어떻게 보는가에 따라서 달라질 수 있다. 청소년기에 사물을 파악하는 시각은 형식적 조작기에서 추상적 사고기로 변모하지만 사물의 파악하는 현상학적 이해도가 떨어지므로 정확한 모습을 재현해 내는데 어려움을 겪을 수 있다. 이러한 관점에서 실존의 모습을 재현해 내는 힘을 가질 수 있어야 한다.

현상과 비교되는 개념이 바로 가상의 개념이지만 가상은 현상에 바탕을 투기에 가능하므로 현상은 가상의 필수조건이 된다. 가상과 구별되어야 하는 나타남은 현상에 기반을 두지 않는 것이다. 그런데 마치 가상과 현실의 모호성으로 인하여 사물의 실재를 파악해 내는 힘이 부재하게 될 때 인식의 공허감을 느끼게 되는데 바로 이러한 점을 명확하게 해 주는 것이 필요한 것이다.

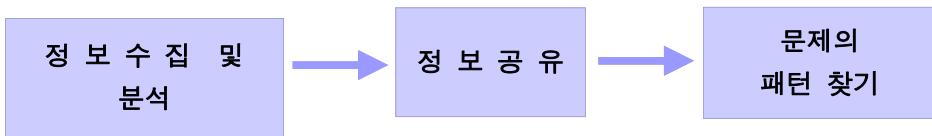
그래서 있는 그대로의 모습을 정확하게 파악하고 사실을 사실이라고 말하는 모습, 더 나아가서는 현상의 사실을 사실로서 파악해 내는 힘을 깨닫는 것이 바로 현상이해의 목적이 될 수 있다.

따라서 현상이해의 목표는 첫째, 사물이나 사실에 대한 구체적 현상을 파악할 수 있다. 둘째, 자신이 파악한 현상에 대한 패턴이나 연관성을 찾을 수 있다.

(나) 활동단계 및 내용

① 활동단계

활동단계는 [그림 Ⅲ-1]과 같이 3단계로 구성하였다. 정보수집 및 분석, 정보공유, 문제의 패턴 찾기 등의 단계로 구분하였다.



[그림 Ⅲ-1] 활동단계

② 활동내용

활동내용으로는 정보수집 및 분석, 정보공유, 문제의 패턴 찾기 등의 내용으로 구성하였고, 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

㉠ 정보수집 및 분석

－ 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 인터넷을 활용한 정보검색 － 신문, 잡지, 관련 도서 등 인쇄매체를 활용한 스크랩 － 사진, 영상 등을 활용한 정보수집 － 찾은 내용들을 분류해서 조사지에 작성	－ 관련 인터넷 사이트 목록 작성하기 － 신문, 잡지, 관련도서 등 관련 활용 가능한 인쇄매체 목록 작성하기 － 관련 사진, 영상 등 활용 가능한 자료 수집하기 － 수집된 정보들을 분류해서 작성할 수 있도록 조사지 준비하기

－ 활동Tip

- 인터넷을 활용해 정보를 수집하는 방법은 청소년들의 자발적인 참여와 적극성을 이끌어 내기에 용의하지만 컴퓨터가 많이 필요한 활동이기 때문에 컴퓨터사용이 용이하지 않은 곳에서는 활용하기가 어렵다는 단점을 가지고 있음.
- 신문, 잡지, 관련도서 등 인쇄매체를 활용할 때에는 인터넷 수업보다는 시간이 더 많이 걸리고, 지도자가 사전에 많은 자료들을 수집해야 한다는 단점을 가지고 있음.
- 사진이나 영상을 활용할 때에도 인터넷 활용수업과 비슷하지만 지도자가 사전에 많은 자료들을 수집해야 하는 단점을 가지고 있음.
- 조사지는 조사하고자 하는 내용들의 현상을 파악할 수 있도록 내용들을 정리할 수 있도록 고민해서 양식을 만드는 것이 필요함.

－ 활동예시

- 짧은 필름 속 현실읽기 : 짧은 영상을 통해 기후변화에 대해 느낌을 공유하고, 내가 알고 있는 기후변화에 대한 개념들을 이야기 나눔으로써 기후변화의 현상을 파악한다.
(※참고 : 환경재단 그린아카이브에서 짧은 단편의 우수영상물 확보해서 상영)
- 인터넷 정보사냥 : 모듈별로 기후변화로 한국에서 사라지는 동식물과 새롭게 발견되어지고 있는 동식물들을 인터넷을 활용해 찾아보고, 원인을 파악함으로써 기후변화의 개념, 원인, 사례들을 찾아보고 찾은 정보들을 공유함으로써 기후변화의 패턴과 연관성을 직접 찾아본다.

㉠ 정보공유

－ 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 모듈구성원들이 각자 수집된 자료들을 취합해 개별 발표 － 모듈구성원들 간 역할분담을 통해 수집된 자료를 하나로 취합해 모듈별 발표	－ 자료들을 정리할 수 있는 활동지 － 자료들을 정리할 수 있는 활동지와 모듈별로 발표할 방법

- 활동Tip

- 개별 발표 시에는 시간이 많이 걸리며, 비슷한 내용들의 발표가 될 수 있으므로, 자료들을 정리할 수 있는 활동지를 다양하게 준비하는 것이 좋으며, 전체가 공유하는 것보다는 모둠에서 공유하는 형태로 진행하는 것이 보다 많은 내용들을 정리하고 공유할 수 있음.
- 모둠별 발표 시에는 시간이 단축되지만 다양한 의견이나 내용들을 공유할 수 없을 수 있음.
- 활동지보다는 개성 있게 발표할 수 있도록 전지를 활용해 모둠별로 작업하는 것이 협동하기에 용이함.

㉔ 문제의 패턴 찾기

- 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
- 문제 관련한 사례 찾기 - 문제 관련한 게임 해보기 - 문제 관련한 마인드맵 그리기	- 문제에 대한 유형과 원인을 찾아볼 수 있도록 다양한 패턴의 게임을 개발한다. - 게임들이 문제와 어떠한 연결고리들을 가지고 있는 지 파악할 수 있도록 게임을 구성하고, 파악된 내용들을 자유롭게 정리할 수 있도록 지도한다.

- 활동 Tip

- 퍼즐 맞추기, OX퀴즈, 빙고게임, 문장완성하기 등 다양한 형태로 간단한 게임들을 만들어 활용할 수 있다.
 - 가장 손쉽게 할 수 있는 것은 퍼즐 맞추기와 OX퀴즈 게임으로 빠르게 진행하면 짧은 시간 내에도 많은 문제를 풀 수 있다. 그렇지만 기억에 남을 수 있도록 하기 위해서는 관련한 문제에 대해서 깊이 생각하고 연상할 수 있는 형태의 빙고나 문장 완성하기 게임은 시간이 다소 걸릴 수 있지만 팀별로 진행하기에 용이하다.
- 또한 난이도 조절이 가능하고, 지도자가 준비할 것이 없어 보이지만 더 많은 자료들을 가지고 준비해야, 참여 청소년들이 제시한 단어나 내용들에 대해서 정확하게 설명하고, 정확한 정보를 가질 수 있도록 도움을 줄 수 있다.

- 활동예시

▶ 기후변화 관련한 게임하기

- 내가 쓰는 에너지는 얼마나 될까? : 모둠별로 활동지의 항목을 체크해 봄으로써 생활 속에서 자신이 쓰고 있는 에너지가 얼마나 되는지를 숫자로 환산해서 모둠별로 해당 항목의 학생의 수를 곱하여 항목별로 점수를 내고, 항목별 점수를 모두 더하여 합계를 낸다. 합계가 가장 낮은 모둠이 승리한다.
- 우리가 먹는 한 끼 식사의 이동거리는 얼마나 될까? : 모둠별로 활동지에 나와 있는 식단거리계산을 모두 계산해 보고, 자신이 먹고 있는 음식을 만들기 위해 필요한 식자재들이 얼마나 먼 곳에서 이동해 오고 있는지, 에너지가 얼마나 소비되고 있는지를 알아본다.
- 바람개비 게임 : 오늘날 경제개발은 늘 대규모 에너지 수요 확대를 수반하고 있으며, 이를 위한 가장 값싼 경로는 탄소에 기초한 경제다. 급속한 산업화와 빈곤 감소가 지구온난화를 더욱 빠르게 만들고 있다는 것을 게임을 통해 알아본다.

(2) 예측과 원인분석

일어나지 않은 사실에 대해서 파악해야 하는 것은 매우 어려운 특성을 지니고 있다. 그것은 불확실성과 불확정성이라는 요소로 인해서 우리의 의지와 무관하게 확정되어 있기 때문이다. 그래서 예측은 단순히 이를 알아내는 작업에 불과하다면 계획활동은 상당부분 존립가치를 상실하게 된다. 인간의 모든 계획활동은 미래지향적이다. 그런데 여기서 말하는 미래는 미지의 영역이기에 무슨 변화와 어느 정도의 규모와 속도인지에 대해서 미리 알아내기가 매우 어렵다. 그렇지만 알아낼 수만 있다면 불확실성과 불확정성을 개선해내는 비교우위를 점할 수 있게 된다. 그래서 미래를 예측하기 위해서는 현상에 대한 정확한 분석을 하는 힘을 가져야 한다. 원인을 분석하는 능력은 현재 주어진 여건이나 상황에 따라 기준이 되는 특성을 준거나 요건 등에 비추어 자료를 검토하고 특성 및 적절성 등을 평가하는 능력을 말한다. 따라서 예측과 원인분석에서는 주어진 다양한 환경

의 상황을 고려하여 미래를 예측하되 각 단계에 따른 기준을 세우는 능력을 배양하게 한다.

- ① 부족한 정보에 가설을 세우기도 하고 조건을 붙이기도 한다.
- ② 인과관계와 상관관계를 정확하게 구분하여 사용한다.
- ③ 수집된 자료를 다각적인 관점에서 분석, 비교하게 한다.
- ④ 문제에 대한 사실과 정보를 수집하여 일정한 기준에 따라 간단 명료하게 정리하게 한다.
- ⑤ 일정한 기준을 갖고 자료를 취사 선택하게 한다.
- ⑥ 자신의 주관에 배제하고 객관적으로 사물을 바라 볼 수 있게 한다.
- ⑦ 관련된 사실과 정보를 분석하여 문제의 원인을 효과적으로 규명할 수 있다.

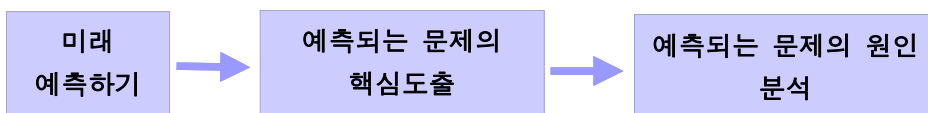
(가) 목표

예측과 원인분석의 목표로는 첫째, 자신이 아직 발생하지 않은 미래의 현상과 관련하여 예상되는 문제를 찾을 수 있다. 둘째, 예측된 문제의 내용을 분류하고 문제 핵심 도출을 통해 원인을 분석할 수 있다.

(나) 활동단계 및 내용

① 활동단계

활동단계로는 [그림 Ⅲ-2]와 같이 3단계로 구성하였다. 1단계로 미래에 예측하기, 2단계로 예측되는 문제의 핵심도출, 3단계로 예측되는 문제의 원인 분석 등으로 단계로 활동하였다.



[그림 Ⅲ-2] 활동단계

② 활동내용

활동의 구체적인 내용으로는 미래 예측하기, 예측되는 문제점 도출, 예측되는 문제의 원인분석 등의 내용으로 구성하였고, 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

㉠ 미래 예측하기

－ 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 이해된 현상으로 발생할 수 있는 상황들을 다양한 방법으로 상상하기 － 예측 가능한 상황들을 다양한 방법으로 표현하기 － 설명과 감상하기	－ 참여 청소년들이 다양한 상상력을 발휘할 수 있도록 돕는 영상, 사진 등 자료 수집한다. － 참여 청소년들이 상상한 내용들을 다양하게 표현할 수 있도록 다양한 교구 및 재료를 준비한다. － 준비된 교구 및 재료들의 활용방법 등을 숙지한다.

－ 활동Tip

- － 미래 예측하기 프로그램으로 손쉽게 할 수 있는 활동으로는 미래 예측 마인드맵 작성하기, 미래예측 상상화 그리기, 미래에 대한 포트폴리오, 미래 예측 조감도 만들기 등 다양한 미술활동을 통해 생각들을 표현해 낼 수 있는 방법들을 사용하면 좋다.
- － 특히 상상화 그리기는 초등학생들을 대상으로 하면 효과적이며, 포트폴리오나 조감도 만들기는 중고등학생들을 대상으로 하면 효과적이다.
- － 표현방법에 따라서 준비물이 다양해 질 수 있는데, 그림그리기라고 해도 꼭 크레파스나, 색연필, 포스터칼라 뿐만 아니라 종이, 재활용품, 찰흙, 고무찰흙, 지점토, 자연물 등을 활용해서 사용하면 보다 입체적이고 다양한 방법으로 생각들을 자유롭게 표현해 낼 수 있게 만들 수 있어 상상력을 자극해 내는 데 효과적이다.

－ 활동예시

- 탄소제로 상상그림 그리기 : 기후관련 기사, 영상 등을 보고, CO₂가 발생하지 않는 세상이 되기 위해서는 우리의 현재 삶이 어떻게 변해야 하는지 그림으로 상상해서 표현한다. 상상력에 도움이 될 수 있도록 미래의 탄소제로의 집을 그림으로 보여주었다.

㉞ 예측되는 문제의 핵심도출

－활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 예측된 문제점 찾아보기 － 예측된 문제점들을 분류해서 목록을 작성하기 － 공유하기	－ 게임을 통해 문제와 관련한 중요한 용어나 원리들을 알 수 있도록 게임을 구성해 문제의 원인들을 정리할 수 있도록 한다. － 예측된 문제들을 다양한 방식으로 표현하고 난 뒤에 그 내용들을 취합하는 과정으로 청소년들이 자유롭게 예측된 문제들을 사소한 것까지도 이끌어 낼 수 있도록 할 수 있는 방법을 생각해 본다. － 나온 이야기들을 바탕으로 어떻게 목록으로 작성할 것인지에 대한 틀을 생각해 본다. － 정리한 내용들을 모듈별로 발표할 수 있도록 하며 발표 방식을 생각해 본다.

－ 활동Tip

- 게임을 통해 문제와 관련한 용어와 원리들을 정리하면서, 예측되는 문제점들에 대해 생각할 수 있도록 게임을 구성한다.
- 참여 청소년들이 자유롭게 이야기할 수 있는 분위기를 만들기 위해서는 참여한 모든 청소년들이 이야기할 수 있는 방식을 채택하는 것이 필요한데, 좋은 방법으로는 포스트 잇을 2장~3장씩을 모듈원들에게 각각 나눠주고, 포스트 잇 한 장마다 아이디어 하나씩을 작성하도록 하고, 돌아가면서 포스트 잇을 전지에 붙이면서 이야기하는 방식으로 생각들을 말할 수 있도록 하면, 소외되는 사람 없이 짧은 시간에 의견들을 모을 수 있다.

- 포스트 위에 작성된 내용들을 비슷한 의견들끼리 떼어 붙여 놓으면, 분류가 쉽게 되고, 그 위에 분류의 기준들을 작성해 넣으면 목록이 작성되어진다.
- 공유하기 위해서는 포스트 이미 붙여진 전지를 그대로 활용해 발표하면 좋은데, 이때 발표자를 정해 발표하기 보다는 모둠 전체가 나가서 발표하는 방식도 좋고, 모둠별로 발표 방식을 정해서 다양하게 발표하는 것도 확실히 좋지 않다.

－ 활동예시

- 기후변화 빙고 : 기후변화와 관련된 용어를 이해하고 읽힐 수 있도록 하는 게임으로 기후변화에 관한 용어들을 퍼즐 상자 안에 순서 없이 배열되어 있는 활동지를 가지고 가로 또는 세로 또는 대각선 방향으로 관련 용어들을 찾아 표시 한다. 시간을 정해 시간 내에 풀게하고 가장 먼저 끝난 모둠이 승리한다. 찾은 용어들에 대해 간단하게 설명을 해주고 정리한다.
- 『수물위기, 지상 최후의 낙원 몰디브를 구하라!』 : 몰디브와 관련한 활동자료를 바탕으로 몰디브의 위기상황에 대한 목록을 작성하고, 가장 심각한 위기상황을 선정해 위기극복을 위한 실천방법들에 대해 작성한다.

㉔ 예측되는 문제의 원인 분석

－활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 국가, 지역, 학교, 반, 가정, 개인의 차원에서 원인 찾아보기 － 제도, 관습, 의식, 습관 차원에서 원인 찾아보기 － 다른 사람들도 이것이 문제라고 생각하고 있는지 확인하기 － 원인의 유형별로 분류하기	－ 관련한 자료들을 다양하게 충분히 준비해서 참여청소년들이 다양한 사례들을 찾아서 확인할 수 있도록 한다. － 다양한 방식으로 원인을 찾아볼 수 있도록 자료들을 활용할 수 있는 팁들을 개발한다.

－ 활동Tip

- 예측되는 문제들에 대해서 여러 각도로 생각할 수 있도록 다양한 기준들을 제시해서 원인을 찾을 수 있도록 하는 것이 필요하며, 그러기 위해서는 작은 것에서부터 큰 것으로 확장해가는 형태의 기준들을 만들어 사용하는 것이 좋다.
- 또한 생활방식이나 문화와 관련된 차원에서 원인을 찾아보는 것도 참여 청소년들의 흥미를 유발하는 데 용이하며, 이때 인터넷을 활용해서 정리해 보는 것도 좋다.
- 토의를 충분히 해서 합의된 내용들을 중심으로 예측되는 문제들을 정리할 수 있도록 한다.

－ 활동예시

- 기후변화 원인 찾기 마인드 맵 : 기후변화의 원인이라고 생각되는 것들을 묶어보고, 분류해봄으로써 원인을 찾아본다. 가정, 지역사회, 국가차원으로 나누어 작성해 본다.

(3) 이행 및 시행

이행 및 시행은 문제해결 방법결정과 문제해결의 실행과 평가 등으로 구분하였다.

가) 문제해결 방법 결정

문제해결이란 ① 현상을 정확히 이해하고, ② 문제의 원인을 찾아서, ③ 효과적인 해결방안을 생각해 낸 후, ④ 실행하는 단계까지 포함하는 것을 말한다. 문제해결능력은 “문제를 해결할 수 있는 방법을 생각하는 능력” (PISA)이라고 하면서 문제해결자가 현재 상태와 도달해야 하는 목표 상태의 차이를 인식하고 그 차이를 유발시키는 장애물을 해소시키는 활동이며, 문제해결능력이란 이러한 차이를 신속하고 효과적으로 해소시킬 수 있는 지적이며 창의적인 능력이라고 할 수 있다(Kahney, 1986; Pound, 1968).

문제라는 공간은 초기상태(initial state), 목표상태(goal state), 그리고 수많은 중간상태(intermediate state)를 통해 다음단계로 이동하게 된다. 그러면서 때로는 해결방안으로의 진입이 제한되기도 하기 때문에 문제해결의 공간에서 과제해결의 중요한 요소를 성공적으로 표상할수록 쉬워지게 된다. 그래서 문제해결을 위한 선행적 단계로 문제해결의 방법을 선택하게 하는데 여기에서는 목표달성과 실천계획에 대한 과제를 스스로 정립하도록 해야 한다.

문제해결의 과정은 문제를 인식하는 수준에서 그치는 것이 아니라 여러 과정의 조정이 필수적으로 필요하며 해결과정의 이성적이고 합리적인 사고가 전제되어야 한다. 그래서 문제해결의 방법의 결정하게 하는 데에는 문제해결을 예상하고 수행하며 스스로 성찰하는 순환적인 자기통제의 과정에서 학습을 하는 요소를 포함하고 있다.

문제해결의 일반적 과정은 알고리즘(Algorithm)이 아니고 학습자가 문제를 해결하는 데 사용되는 창의적인 지침이며, 어떤 특정한 수학적 문제를 푸는데 국한이 되는 전략이 아니다. 즉, 개인이 문제에 직면했을 때, 문제에 접근하는 방법, 문제를 이해하는 방법, 문제의 해를 발견하는 방법, 그리고 해를 검증하는 방법 등을 제시해 주는 일반적인 과정으로 볼 수 있다(신현성, 1985).

Dewey로부터 연유된 문제해결 과정 또는 단계는 학자들에 따라 다양하게 진술되고 있다. Polya(1957)는 수학적 문제해결에 초점을 둔 모형으로 ① 문제의 이해(understanding the program), ② 계획 수립(devising a plan), ③ 계획 실행(carrying out the plan), ④ 반성(looking out)을 제시하였다. 따라서 이러한 기준에 따라서 문제해결의 방법을 결정하는데 필요한 구체적 과제로 과제선정과 실행계획 그리고 기록에 대한 능력을 배양하도록 한다.

(가) 목표

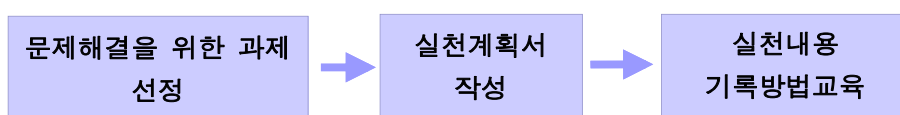
문제해결 방법 결정의 목표로는 첫째, 문제해결(목표달성)을 위한 과제

를 선정할 수 있다. 둘째, 문제해결을 위한 실천계획을 수립할 수 있다.

(나) 활동단계 및 내용

① 활동단계

활동단계로 [그림 Ⅲ-3]과 같이 3단계로 구성하였다. 1단계로는 문제해결을 위한 과제선정이고, 2단계로는 실천계획서 작성, 3단계로는 실천내용 기록방법교육 등의 단계로 구분하였다.



[그림 Ⅲ-3] 활동단계

② 활동내용

주요활동내용으로는 문제해결을 위한 과제 선정, 실천계획서 작성, 실천내용기록 방법 등의 주요내용을 선정하였다. 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

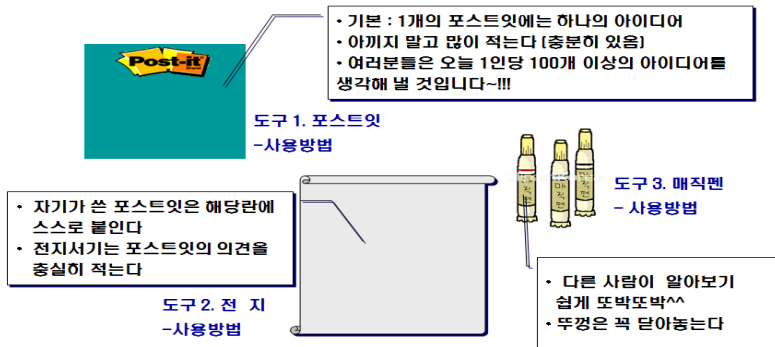
㉠ 문제해결을 위한 과제 선정

－ 활동내용과 지도자 준비사항

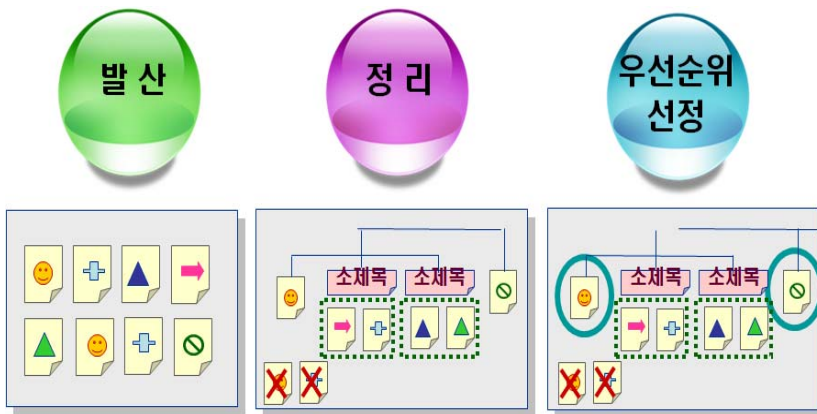
활동내용	지도자 준비사항
－ 문제해결을 위한 개선아이디어 도출 － 효과적인 브레인스토밍을 위해 브레인 라이팅 방법을 이용	－ 「개선아이디어의 발산 → 정리 → 중요한 것에 대한 우선순위 선정」에 따른 흐름을 지도자가 파악하고, 숙지한다. － 모둠장 혹은 보조지도자 등에 대해 사전교육을 실시한다. － 포스트 잇, 전지, 매직펜 소모품을 준비한다.

－ 활동Tip

- － 각 모듈의 모듈장들에게 문제해결과정의 방법(개선아이디어 발산→정리→중요한 것에 대한 우선순위 선정)을 미리 알 수 있도록 교육한 후 실제 프로그램을 운영하면, 좀 더 적극적인 활동이 가능할 수 있다.
- － 만약, 그럴 시간적인 여유나 형편이 안되는 경우는 보조지도자(대학생)들을 활용하는 것도 좋은 방법이 될 수 있다.
- － 문제해결을 위한 아이디어를 낼 때 애매한 표현, 추상적인 표현은 하지 않도록. 구체 적인 아이디어를 내도록 유도한다.
- － 적절한 브레인-라이팅을 위한 도구 사용



－ 문제해결을 위한 과제선정 과정



－ 활동예시

▪ Brain Writing을 통한 개선아이디어의 발산 : 기후변화를 일으키는 원인을 제로화하기 위한 실천방법에 대해서 서로 의견을 제시한다. ▪ 절대원칙 : 1. 타인의 의견을 비방하지 않음 2. 질보다는 양! 3. 리플도 아이디어 ▪ 정리 : 제시된 의견들을 비슷한 영역으로 묶어서 정리한다. ▪ 우선순위선정 : 모듈별로 보다 중요한 것 선정한다.

㉠ 실천계획서 작성

활동내용	지도자 준비사항
－ 실천계획서 작성 － 모듈별 발표 및 공유	－ 실천계획서 양식지 및 실천내용 기록지를 준비한다. － 활동에 필요한 전지, 매직펜, 필기구, 테이프 등 준비물을 준비한다. － 참가자 발표요령을 공유할 수 있도록 공지한다.

－ 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 실천계획서 작성 － 모듈별 발표 및 공유	－ 실천계획서 양식지 및 실천내용 기록지를 준비한다. － 활동에 필요한 전지, 매직펜, 필기구, 테이프 등 준비물을 준비한다. － 참가자 발표요령을 공유할 수 있도록 공지한다.

－ 활동Tip

－ 실천계획서 작성 시 지금 당장 실천 가능 할 수 있도록 상세하게 작성하도록 지도한다. － 실천에 필요한 자원이나 자원의 확보방법 등에 대해서도 논의하도록 하며, 지원할 수 있는 내용 즉, 지원할 수 있는 물품이나 예산, 활용할 수 있는 활
--

동장소, 관련한 기관이나 단체 연계 등 참가 청소년들이 하고자하는 실천 활동에 지원할 수 있는 모든 정보들을 제공하고, 공유할 수 있도록 한다.

참고1) 실천계획서

□ 해결하고자 하는 문제 :

□ 세부 실천계획

항 목	세부실천계획	담당자	마감시한	추진 일정											
				2주일											
				월	화	수	목	금	토	일	월	화	수	목	금
무엇을 (What)	어떻게 (How)	누가 (Who)	언제까지 (When)												

참고2) 실천내용 기록지

□ 해결하고자 하는 문제 :

세부실천계획(어떻게)	일정별 실천내용	실천소감
1.	- 월 : - 화 : - 수 : - 목 : - 금 : - 토 : - 일 :	1. 잘된점
2.	- 월 : - 화 : - 수 : - 목 : - 금 : - 토 : - 일 :	2. 어려웠던 점

－ 활동예시

－ 실천계획서 작성하기 : 모듈별로 실천계획서 양식에 맞춰 계획서를 작성한다. － 각자 실천 가능한 타임스케줄, 역할분담, 자원확보계획을 수립한다. － 모듈별로 작성한 실천계획서를 모듈별로 전지에 알아보기 쉽게 정리한다. － 작성한 실천계획서 발표하기: ㉠ 발표시작전 : 발표자이름, 모듈이름, 모듈원 소개를 한다. ㉡ 발표시간 : 한 모듈당 7분(시간엄수)으로 제한해서 발표하도록 한다. ㉢ 발표내용 : 꼭 실행할 실행계획서 1모듈당 1개씩만 선정해 발표한다. ㉣ 발표방법 : 문제점 및 원인분석은 선정된 핵심사항만 짚어서 간단하게, 개선 아이디어는 채택되지 않았더라도 재미있는 아이디어 소개, 가장 중요한 실천계획서(지금이라도 당장 실천할 수 있도록 상세하게) － 실천내용 기록지에 대한 설명 및 배부(앞으로 2주 동안 실천하면서 작성하게 될 양식지)한다.

(다) 실천내용기록방법 교육

① 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 실천한 내용을 기록하는 방법과 규칙 정하기	－ 실천한 내용을 기록하는 데 용이한 양식을 개발한다. － 실천한 내용을 어떤 단위로 기록하고 정리할 것인지, 온라인 또는 오프라인 중 어떤 것을 선택할 것인지, 사진이나 기타 증거 자료들을 수집할 것인지 등에 대해 참여 청소년들이 가장 편안하고, 쉽게 기록할 수 있는 방법들을 고민한다. － 활동에 필요한 준비물을 미리 준비해 놓는다.

- 활동Tip

- 실천한 내용을 기록하는 기록지는 되도록 간단하게 작성할 수 있도록 개발하는 것이 필요하다.
- 모니터링형태의 실천 활동일 경우는 주기를 정해서 기록할 수 있도록 하는 것이 좋으며, 매일 또는 일주일 단위로 같은 시간에 확인하고 기록할 수 있도록 지도하는 것이 기록하는 것을 잊어버리지 않을 수 있으며, 모니터링 하는 날짜에 가능하면 문자 등을 통해 연락함으로써 제때에 할 수 있도록 유도한다.
- 캠페인 형태의 실천 활동일 경우는 매주 하는 것이 무리가 있기 때문에 놀토나 한 달에 한번 정도로 같은 시간에 할 수 있도록 하고, 활동한 내용들을 사진 등으로 기록하는 것이 좋다.
- 조사보고 형태의 실천 활동일 경우는 계획된 조사 날짜에 따라 활동한 내용들을 자세하게 기록할 수 있도록 하는 것이 필요하며, 가능하면 사진이나 기타 참고자료들을 함께 기록할 수 있도록 하는 것이 좋다.

- 활동예시

- 실천보고서 작성방법 알아보기 : 실천보고서 양식을 바탕으로 활동한 내용들을 기록할 수 있도록 한다. 실천보고서에는 실천과제, 실천 한 내용, 실천 되지 않은 내용, 실천하면서 어려웠던 점과 알게 된 사항을 작성하도록 구성되어 있으며, 자유롭게 작성할 수 있도록 세부적인 규칙을 적용하지는 않았다.

나) 문제해결의 실행과 평가

OECD의 PISA에서는 학생들이 문제를 해결하는 수행과정을 다음의 일곱 단계로 구분하여 제시하고 있다.

- ① 문제를 확인
- ② 문제와 관련있는 정보와 제한점을 파악
- ③ 가능한 대안 또는 해결안을 파악

- ④ 문제해결전략을 선택
- ⑤ 문제를 해결
- ⑥ 해결방법과 결과를 성찰
- ⑦ 결과를 의사소통함(OECD, 2004:16).

이 과정에서 문제해결의 실행과 평가는 문제를 인식한 수준에서 벗어나 문제공간에서 최초의 상태에서부터 최종의 상태로 가기까지의 길(path)을 찾는 것으로 볼 수 있다.

문제해결 전략은 문제 공간에서 해의 길(path)을 찾는 기술로써 문제해결자가 해를 구하기 위해 취해야만 하는 문제해결 과정의 부분이고, 문제해결은 학습자가 문제에 직면하였을 때 가지로 있는 곤란의 해소이며, 그것을 위한 활동은 문제의 분석 이해의 활동과 관계된다. 따라서 문제해결을 제대로 이행하기 위해서는 단순히 문제를 인식하고 이해 수준을 벗어나 구체적 실행력을 스스로 지각하는 힘이 필요하다. 즉 이미 획득한 개념을 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 능력을 문제해결력의 핵심으로 본다면 본 과정에서는 문제를 해결하는 전략의 수립과 구체적인 해결방식을 도입하며 이에 따른 평가의 구체성을 알게 하는데 주요 의의가 있다.

(가) 목표

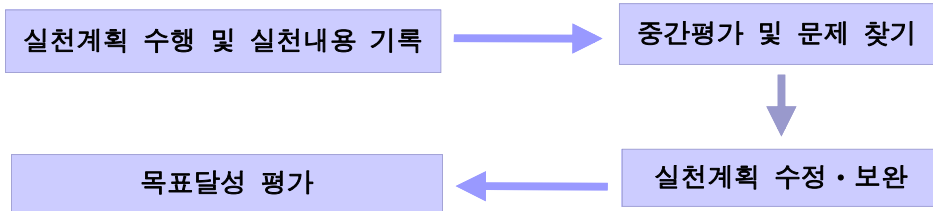
문제해결의 실행과 평가의 목표는 첫째, 새로운 기술이나 기법을 도입해서 수립한 계획을 실행할 수 있다. 둘째, 결과의 옳고 그름, 잘됨과 그렇지 않음이 무엇인지 평가할 수 있다.

(나) 활동단계 및 내용

① 활동단계

활동의 단계는 [그림 III-4]와 같이 4단계로 설정하였다. 1단계는 실천 계획 수행 및 실천내용 기록, 2단계는 중간평가 및 문제 찾기, 3단계는 실

천계획 수정·보완, 4단계는 목표달성 평가 등의 단계로 구성하였다.



[그림 Ⅲ-4] 활동단계

② 활동내용

주요활동내용으로는 실천계획 수행 및 실천내용 기록, 중간평가 및 문제 찾기, 실천계획 수정·보완, 목표달성 평가 등의 내용으로 구성하였다. 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

㉠ 실천계획 수행 및 실천내용 기록

－ 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 실천계획 수행 － 실천내용 기록	－ 청소년들이 실제 계획한대로 잘 수행하고 있는지 확인한다.

－ 활동Tip

- － 청소년들이 실제 계획한 내용들을 잘 수행할 수 있도록 지도자는 멘토의 역할을 충실하게 수행해야 한다.
- － 지도자가 하기 어려울 경우 보조지도자를 통해서라도 반드시 청소년의 실천계획들이 제대로 추진되고 있는지 점검하는 것이 필요하다.(지도자가 관심을 가지고 함께 작업하고 있다는 공감의 중요성이다.)
- － 시간과 여건이 가능하다면, 1주일이 지난 후 모듈별로 다시 만나는 서로의 실천에 대해 이야기를 나누는 것도 바람직하다.

－ 활동예시

○ 참가청소년

- － 실천계획 수행 : 2주간의 실천계획 수행을 통해 모둠에서 계획한 내용을 직접 수행함
- － 실천내용 기록 및 정리 : 각자 세운 세부실천계획을 어떻게 실천하고 있는지, 하루하루 실천내용기록 및 실천하면서 느낀 소감(잘된점, 어려웠던 점)을 정리한다.

○ 지도자

- － 멘토링 : 전화, 이메일 등을 통해 실제 계획대로 잘 수행되는지 점검한다. 잘 수행하고 있다면 칭찬을, 잘 수행이 되지 않는다면, 어떤 점이 힘이 드는지, 그 속에서 최선의 방법은 무엇인지를 스스로 결정할 수 있도록 도와주며, 계획들을 추진 해 나갈 수 있도록 도와주어야 한다.

㉠ 중간평가 및 문제찾기

－ 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 실천에 따른 중간평가 － 중간평가에 따른 문제점 찾기 － 다른 모둠원들과의 아이디어 공유	－ 각 모둠별 실천계획서와 실천 내용 기록지를 사전에 받아 자료화 한다. － 전 차시 모둠별로 작성한 실천계획서 (전지작업)를 준비한다. － 포스트 잇, 매직펜, 전지, 테이프 등 활동에 필요한 준비물을 준비 한다.

－ 활동Tip

- － 비록 2주 동안 잘 실천한 모둠과 그렇지 않은 모둠이 있을지라도, 그와 관계없이 최선을 다한 모두에게 격려와 칭찬해 주기
- － 적극적으로 실천하지 못한 청소년들이 활동에서 제외되지 않도록
- － 전반적인 분위기가 서로가 서로를 격려해 주는 분위기로 조성
- － 각 모둠별 발표 후 보충했으면 하는 내용은 지도자도 포스트 위에 내용을 적어 중간평가서의 전지에 붙여 줌

－ 활동예시

- － 모둠의 실천내용 발표하기: 모둠별로 2주 동안 실천한 내용을 서로 작성한 실천내용기록지를 통해 공유하고, 이를 토대로 모둠별 중간 평가서를 전지(모둠별 실천한 내용, 잘된 점, 어려웠던 점, 문제의 원인)에 대해 기록한다.
- － 생방송 토크쇼 : 모둠별로 실천한 내용을 발표
 - ㉠ 발표시간 : 한 모둠당 7분(시간엄수)
 - ㉡ 발표내용 : 모둠별 중간평가서
 - ㉢ 발표방법 : 선정된 실천계획서는 핵심사항만 간단히 발표, 2주동안 모둠별 실천내용, 잘된 점, 어려웠던 점, 새로운 문제의 원인
- ※ 한 모둠의 발표가 끝나면, 다른 모둠원들이 궁금한 사항에 대해 질문하고, 다른 모둠원들과 아이디어를 주고 받음. 다른 모둠원들이 보충할 내용을 포스트 위에 적어 중간평가서의 전지에 붙여준다.

㉣ 실천계획 수정·보완

－ 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 실천계획수정하기	－ 명확한 목표달성을 위해 SMART한 실천계획을 수립할 수 있도록 준비한다.

－ 활동Tip

- － 실천계획 수정에 있어 모든 내용은 SMART하게 작성하도록 한다.
(S-구체적이며, M-측정가능하며, A-진취적이며, 달성가능, R-결과지향적, T-시간의 제약이 있음)
- － 존 고다드의 목표설정에 대해 보여 준다.
- － 비슷비슷한 모듈별 토론 작업이 많으므로 지루하지 않도록 중간 중간 주의집중게임을 준비하면 보다 효과적으로 활동을 이끌어 나갈 수 있다.

－ 활동예시

- － 실천계획 수정하기 : 모듈에서 정리한 중간평가의 내용과 다른 모듈원 및 지도자가 포스트 위에 적어준 아이디어를 바탕으로 실천계획을 수정한다.
- － 수정한 실천계획 간략하게 발표(모듈별 3분)한다.

㉞ 목표달성 평가

－ 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 목표달성에 대한 평가	－ 초기실천계획서, 중간평가서, 수정한 실천계획서를 모듈별로 벽에 붙여 준다. － 목표달성 평가지, 매직펜, 테이프, 우수팀에 대한 상품을 준비한다.

－ 활동Tip

- － 성공과 실패에 관계없이 자신의 문제, 우리의 문제, 공통의 문제를 거시적 맥락에서 이해할 수 있고, 자율적 행동을 통해 해결하려고 하는 실천의지가 중요하다는 것을 인지할 수 있도록 와준다.
- － 자신의 모듈평가는 개개인의 개별 평가를 실시하고, 타 모듈의 평가는 각 모듈원이 의견을 합해 하나의 평가서를 작성한다.
- － 우수팀에 대한 성의 있는 상품을 준비하여, 마무리까지 최선을 다할 수 있도록 독려한다.

－ 활동예시

- － 모둠원 스스로의 목표달성에 대한 평가 : 수정된 실천계획을 통해 우리는 얼마나 스스로의 목표를 달성했는가? 또한 이 목표는 참신하고, 우수했으며, 계획은 구체적이었고, 실천에 무리가 없었는지 평가한다.
- － 각 모둠별 평가 : 활동장 벽에 붙어 있는 초기실천계획서, 중간평가서, 수정실천계획서를 둘러보고, 모둠별 평가를 실시한다.
- － 우수모둠 선정 및 소감발표 : 모둠별 평가를 통해 최고 고득점을 차지한 모둠에 대해 발표하며, 그 청소년들의 활동에 대한 소감을 발표한다.

참고) 평가서

내 용		점 수
실천계획의 아이디어는 참신한가?		/25
실천계획의 아이디어는 우수한가?		/25
실천계획서는 구체적이었는가?		/25
실천 가능한 내용인가?		/25
목표를 달성했는가?		/50
총계		/150
총평		

(4) 권리요구

권리요구는 자율적으로 행동하기 위해서는 현상과 그 현상에 대한 이행을 거쳐 구체적으로 대안을 제시하는 단계까지 도달해야 한다. 이 과정에서 무엇보다 중요한 것은 실행의 수준을 거쳐 어떠한 결과를 제시할 수 있는 것인가를 보여주는 노력이 매우 중요한데 이는 대안의 만드는 힘으로 보여주게 된다.

대안제시에는 현상과 문제해결의 과정을 거친 후 선택된 대안들이 어떤 방식으로 제시되는지에 따라서 목표와 의미 있는 대안에 도달하는지를 스스로 판단하도록 해야 한다.

대안제시는 대안이 독립적으로 제시되는지 아니면 비교적으로 다른 대안과 같이 제시되는지에 따라서 선택결과가 달라지므로 자신이 선택한 대안이 보완적인 관계로 인식되는지와 배타적으로 수용되는지를 파악하여 결과물에 대한 판단을 하게 하도록 한다.

즉 대안제시의 방법론으로 제시하는 보고서의 형태와 대안만들기의 형태 그리고 이에 대한 홍보 등을 지각하도록 한다.

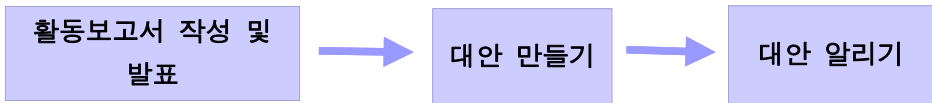
(가) 목표

대안제시의 목표로는 첫째, 문제원인에 대한 상황을 극복하기 위해 대안을 제시할 수 있다. 둘째, 문제가 재발되지 않도록 예방할 수 있는 방안을 제시할 수 있다.

(나) 활동단계 및 내용

① 활동단계

활동단계는 [그림 III-5]와 같이 3단계로 구성하였다. 1단계는 활동보고서 작성 및 발표, 2단계는 대안 만들기, 3단계 대안 알리기 등의 단계로 구성하였다.



[그림 III-5] 활동단계

② 활동내용

주요활동내용으로는 활동보고서 작성하기, 대안 만들기, 대안알리기 등의 활동으로 내용선정을 하였고, 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

㉠ 활동보고서 작성

－ 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 활동 동기 및 해결하고자 하는 문제 작성 － 문제(과제)를 해결하기 위해 실천한 활동 작성 － 실천한 활동에 대한 반성 및 다른 사람들의 평가에 대해 기록	－ 활동 동기 및 해결하고자 하는 문제, 활동 방향, 실천 활동, 활동을 하면서 느낀점 등이 포함될 수 있는 활동보고서 양식을 개발한다. － 활동을 하는 데 있어 절차상의 문제는 없었는지, 무엇을 얻었으며, 어떠한 것을 좀 더 보완해야 하는지, 문제의 예방을 위한 방법들이 구안될 수 있도록 한다.

－ 활동Tip

- － 활동보고서를 작성하는 데 있어 가장 중요한 것은 보고내용을 읽거나 듣는 사람들이 쉽게 이해할 수 있도록 작성하되, 활동한 사진이나 동영상 등을 포함시키면 훨씬 생동감 있는 보고서가 될 수 있다.
- － 활동보고서 작성은 참여한 모든 사람들이 평가가 완료된 이후 평가 내용과 실천한 과정들을 생각하면서 토의를 통해 모두가 참여해 작성하도록 한다.
- － 보고서 양식을 너무 세세하게 만들어 제공하면 실천내용들에 따라 보고서 양식에 맞지 않은 경우들이 생기기 때문에 되도록 기본적인 틀만 주고, 자유롭게 작성할 수 있도록 하는 것이 보다 창의적인 보고서를 작성하는 데 도움이 된다.

－ 활동예시

- 활동보고서 발표하기 : 모둠별로 최종 실천한 내용을 바탕으로 간단하게 전지에 정리해서 발표한다.

㉞ 대안 만들기

－ 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 지금까지 이 문제가 해결되지 못한 이유가 무엇인지 알아보기 － 문제가 지속되면 가장 손해 보는 사람과 가장 이익을 보는 사람에 대해 생각해 보기 － 문제해결을 위해 직접적으로 관련이 있는 기관과 사람 알아보기 － 관련 법안이나 제도 찾아보기	－ 대안 만들기에 필요한 방법들에 대해서 알아보고, 정확하게 숙지한다.(언론사에 알리는 방법, 보고대회 개최 방법, 사례 발표회 참여방법, 캠페인, 길거리 행진, 로비하기, 편지쓰기, 서명운동, 단체 만들기 등 다양한 방법들에 대해서 사전에 알아보고 청소년들에게 정보를 제공할 수 있어야 한다.) － 문제를 해결했던 성공 사례들에 대해서 조사한다.

－ 활동Tip

- － 문제를 해결했던 성공 사례들을 바탕으로 해결할 수 있는 희망과 비전, 성공할 수 있는 방법들을 전달하기에 용이하다.
- － 대안을 만들기 위해서는 문제에 대해 정확하게 인식하고 해결하기 위한 인식의 전환이 가장 중요한데, 이를 위한 실천방법들로 정기적인 캠페인이나 편지쓰기 등은 손쉽게 접근할 수 있으나 길거리 행진이나 서명운동 등은 준비하는 시간이나 예산이 생각보다 많이 들기 때문에 청소년들이 쉽게 접근하기는 어려울 수 있다.

－ 활동예시

- 녹색시민놀이 : 기후변화의 문제를 직접적으로 해결하기 위해 실천할 수 있는 성공적인 사례들을 놀이를 통해 배우도록 한다.
- － 1라운드 『착한 소비자』 : 모듈별로 역할을 나누어 착한 소비자가 되기 위해서는 어떻게 해야 하는지를 배우는 게임
- － 2라운드 『에너지 자립마을』 : 기후변화 대응사례를 통해 기후변화의 문제들을 해결하는 방법들을 배우는 게임이다.

㉞ 대안 알리기

－ 활동내용과 지도자 준비사항

활동내용	지도자 준비사항
－ 언론사에 알리기 － 홈페이지 또는 블로그 운영하기 － 사례발표대회 참여하기 － 캠페인 － 결의문	－ 보도자료 작성하기 방법 및 기본 양식을 준비하고, 홈페이지 또는 블로그 운영방법등에 대한 노하우 관련 자료들을 준비한다. － 사례발표대회가 누가, 언제, 어디에서 하고 있는지 등에 관련한 정보를 수집한다. － 캠페인하기에 용이한 장소, 집회신고서 양식 및 집회신고서 작성방법, 결의문 샘플등을 수집하고, 그 내용들을 숙지한다.

－ 활동Tip

- － 효과 부각(보도자료 배포, 캠페인, 서명운동 등)
- － 제안서 만들기(방문하기, 전달하기, 보도자료)
- － 누구라도 참여할 수 있도록 쉬운 방법제시하기
- － 블로그 만들기(연대조직 만들기)

－ 활동예시

- 기후변화를 막기 위한 공동의 대응전략 만들기 : 기후변화로 발생하는 문제를 예방하기 위해 어떤 것들을 해야 하는지 공동의 실천 가능한 방법을 카피 문구로 작성한다.

2. 사회적 상호작용 프로그램의 개요

가. 추진사업의 명칭

어른신 자서전 집필 봉사단 프로젝트 [세대공감 靑春이야기]

나. 사업의 필요성 및 목적

가족 제도가 일반화되고 가족의 부양기능이 약화됨에 따라 노인 소외 문제, 노인 복지 문제, 청소년의 비행 문제와 같은 사회 문제가 증가하고 있다. 노인과 청소년들은 경제적·정서적 측면에서 가족, 지역사회라는 울타리가 절실히 필요하다는 점에서 공통점이 있다. 또한 가족과 지역 사회의 보살핌 속에서 정서적인 안정을 얻을 수 있으며 사회적 구성원으로서 자신의 존재를 확인하며, 보다 긍정적인 삶의 태도를 가질 수 있게 된다. 특히 청소년들은 자아 정체성 확립에 중요한 영향을 받게 된다.

따라서 「세대공감! 청춘이야기」는 가족과 지역사회의 부족한 점을 보완하기 위하여 노인과 청소년들에게 상호작용의 기회를 제공함으로써 사회 구성원으로써 정서적인 안정감, 존재감과 자신감을 얻게 하는 것을 목적으로 한다. 또한 세대 간의 소통의 장(場)을 마련함으로써 공감대를 형성하여 사회 통합에 기여할 것을 기대한다.

다. 목 표

- 실제적인 사회문제에 접근하는 자발적 청소년동아리 육성한다.
- 청소년과 노년층의 어우러짐을 통해 세대 간의 상호작용을 도모한다.
- 청소년과 노인 간에 ‘자서전’이라는 매개체를 통하여 한 개인의 의미 있는 사건과 발달적 과정을 공유함으로써 자아통합과 성찰의 기회를 제공한다.
- 노인세대 및 기성세대가 가지는 청소년에 대한 부정적인 생각을 불식한다.

라. 사업개요

사업기간 : 2010년 7월 ~ 2011년 2월

대상자 : 강서구 관내 고등학생 30명

장소 : 강서청소년회관 강당 및 강의실

주관 : 강서청소년회관

마. 대상 선정기준

1) 대상 선정 기준

- 관내 고등학생 중 평소 글쓰기에 관심있는 청소년
- 어르신과 세대 공감을 원하는 청소년

2) 모집: 강서구 관내 고등학생 30명

- 6명이 한 모둠을 이루어 팀 프로젝트를 수행

바. 홍보방법

구분	활용매체	세부 내용
참가자 모집 및 사업 활동 홍보	학교 공문, 지역정보신문, 회관/유관기관 홈페이지	- 내 고등학교를 대상으로 공문을 발송하여 참가자 모집 - 지역정보신문(까치신문, 두드림 등) 소식지 활용 - 구청, 관내 사회복지관, 유스내비 등 온라인 홍보

사. 추진일정

일정	구분	세부 내용
기본 활동	7월	홍보 - 대상자 모집 - 지도교사, 대학생 자원 멘토 확보
	8월	사전 교육 - 사전교육 진행 - 총 6회기(회당 2시간) 진행으로 토론/강의 식 모듬 활동으로 수업 진행 - 사전 척도검사 수행
	9 ~10월	활동 - 인터뷰 작업 실행 - 어르신과 주기적인 만남을 통한 자서전 내용 발췌
	11월	평가 - 사후 척도검사 수행 - 활동 점검을 통한 진행 작업 수정 및 보완
추후활동		연구과정 이후 봉사단 활동 계속

3. 세대공감 청춘프로젝트의 구성

활동 Tip

본 연구 프로그램을 수행하기 위하여 청소년 참가자 모집은 공문을 통하여 학교단위로 6인 1조 단체모집을 요청하였다. 그러나 홍보시기가 학교가 여름 방학이 시작하는 시점이어서 학교 교사들의 도움을 통한 참가자 모집이 어려울 것을 걱정하였다. 한편 개인모집 홍보 역시 참가자들이 지원신청서를 쓰고 이를 심사하여 모집하고자 하였기에 청소년들의 바쁜 생활시간을 고려하여 볼 때 참가자 모집에 어려움을 겪게 될 것을 우려 하였다. 그러나 결과는 인원을 초과모집 하였고 이후 학생의 일정상 6일간의 사전교육에 충분히 참여 하지 못하는 경우 연구대상에서는 제외한 채 활동하도록 하여 진행하였다.

이러한 현상은 학교현장의 교사나 학생들이 이러한 장기적이고 주제가 선명한 자원봉사 프로그램을 선호함을 의미한다. 실제로 모집과정에서 교사들은 미리 홍보되었다면 더 많은 학생을 참여시킬 수 있었음을 아쉬워하며 향후 계속사업으로 유지하여 줄 것을 부탁하였다.

4. 단위 프로그램의 실제

가. 오리엔테이션과 친교의 시간(120분)

활동목표

- 1) 참가자들의 어색함을 풀고 친밀감을 형성하여 앞으로의 활동이 보다 원활하게 돕는다.
- 2) 활동의 전 과정을 소개하고 주의사항을 전달하며 활동을 통하여 얻게 되는 긍정적인 효과를 기대 할 수 있도록 하여 능동적인 참여가 유도 되도록 한다.

활동개요

활동 일정소개, 자기소개, 모둠편성 확인, 자원봉사의 의미 설명, 활동의 의미 설명 등과 함께 참가자들의 친밀감과 모둠별 결속력을 다지기 위한 레크리에이션 팀웍-게임 등을 실시한다.

준비사항

- 1) 참가자의 학년, 교급, 성별 등을 고려하여 미리 6인 1모듬의 편성을 하여둔다.
- 2) 모듬편성은 활동의 원할 함을 위하여 같은 학교 단위로 우선하며 이후 같은 학년 단위로 묶는다. 이는 이후 활동이 모듬단위로 이루어지므로 학사 일정이 서로 같도록 하는 것이 유리하기 때문이다.
- 3) 청소년자원봉사자 교육용 동영상, 프로그램의 전 과정을 소개하는 PPT 등

활동의 전개

- 1) 활동소개 및 의식행사
 - 활동소개 PPT, 자원봉사 교육 동영상 등을 상영하고 함께 할 담당 청소년지도자 및 수련관의 다른 지도자들을 소개한다.
 - 담당 지도자 외에도 다른 지도자를 아는 것은 청소년들이 스스로 없이 수련관을 찾아왔을 때 반갑게 아는 얼굴이 있음이 자발적인 활동과 관계형성에 도움이 된다.
- 2) 참가자 소개
 - 참가자는 한명씩 돌아가며, 자기소개를 간략하게 한다.
(소속, 이름, 지원동기, 활동각오 등 소개)

3) 모듈 활동1.

- 나누어진 모듈별로 원 형태로 둘러앉아 간략하게 자기소개를 나눈다.
- 각 모듈별 대표자를 정하고, 대표자는 각 구성원들과 함께 모듈 명을 짓는다. 지은 모듈 이름에 대한 이유를 정하고, 각 모듈별로 구호를 만든다.
- 각 모듈별로 나누어 준 전지와 필기도구를 가지고, 자신이 속한 모듈을 상대방에게 잘 전달될 수 있도록 모듈의 상징성을 그림을 통해 표현한다.
- 발표하여 공유하도록 한다.

4) 모듈활동2.(레크레이션)

- 친밀감 및 협동심을 이끄는 레크리에이션 게임을 진행한다.
- 우선 모듈단위 내부게임으로 모듈별로 모두가 잘 아는 게임을 진행한다. 예를 들어 “007 빵”, “3, 6, 9 게임” 과 같이 대부분 잘 알려진 게임으로 모듈내의 팀원간의 친밀 감을 높이는 것을 목적으로 한다.
- 모듈단위로 즐거운 시간을 가지도록 유도하고 어느 정도 시간이 흐른 후 팀웍-게임으로 모듈간 경쟁을 유도하는 게임으로 자연스럽게 옮겨 간다.
- 팀워크-게임은 일반 레크리에이션 게임 중 5-6명단위 모듈 대항전 형태의 게임을 의미하며 어떠한 형태의 게임을 하던 모듈간의 경쟁심이 최대한 유발도록 하며 이러한 모듈간의 경쟁심은 모듈 내의 결속력을 다지는데 매우 유리하다.

활동 Tip

이 시간은 프로그램의 기획 의도와 자원봉사의 의미 활동방향, 일정 등을 소개하고 개인의 일정과 각오를 다지는 시간을 이다. 참여자들에게 프로그램이 단기적인 것이 아니며 자신의 시간을 장시간 할애하고 프로젝트가 마무리될 때 까지 자신의 희생이 필요하다는 마음가짐을 갖도록 한다. 또한 이러한 활동에 참여하게 된 것이 단순히 학교나 부모가 시켜서가 아니며 자발적인 참가임을 다시 일깨우며 이에 대한 자부심을 가지게 한다. 따라서 프로그램을 접하는 마음을 너무 장난스럽게 되지 않도록 인사와 소개의 시간은 약간 형식적인 듯 진행하는 것이 좋다.

한편 처음 만나 친구들과의 친근감을 형성 할 수 있는 레크리에이션 시간의 경우 전문 레크리에이션 지도자를 초빙하는 것이 도움이 된다. 확실하게 즐거운 시간으로 친밀감을 높이지 못하고 어설픔게 진행될 경우 오히려 참가 청소년들의 관계를 어정쩡하게 하고 진행하는 지도자와 기관에 대한 신뢰를 주지 못하게 될 수 있다. 즉 참가자나 진행자 모두에게 첫 시간에 주어진 인상이 전체 프로그램을 좌우하는 중요한 시간임으로 엄숙하게 각오를 다지는 것과 즐겁게 친밀감을 형성하고 서로에 대한 신뢰를 가지는 것이 중요하다.

나. 사전교육 프로그램 1차(120분)

활동명 : 커뮤니케이션 게임

활동목표

- 가) 의사소통의 중요성을 스스로 인식하게 한다.
- 나) 모둠활동에서의 팀웍을 실증적으로 느끼고 증진케 한다.
- 다) 사회적 상호작용역량으로서 사회적 협력 및 갈등관리 범주역량을 증진케 한다.

활동의 개요

사람들은 의사소통을 위하여 다양한 수단들을 사용하게 된다. 몸짓과 언

어, 글과 그림 같은 전통적인 수단 이외에도 수화, 수신호, 봉화 깃발신호 같은 다양한 수단들이 이용되고 사용되어 왔다. 그러나 이러한 의사 전달 수단이 각 개인의 생각을 타인에게 정확히 전달되지 못하는 경우가 많으며 이러한 것이 갈등의 원인이 되기도 한다. 본 활동은 참여자들을 6명 1모듬으로 구분하고 모듬원 각 개인에게 한 장의 그림에서 쪼개진 6장의 서로 연관된 그림을 보여준 뒤 이를 모듬원들과 토론을 통하여 원그림을 복원해내는 게임을 진행하게 된다. 또한 이를 통해 참가자들이 주어진 과제를 수행하기 위하여 언어라는 소통의 도구를 활용하며 그 내용을 서로가 정확히 이해하여야 해결되는 게임의 요소를 통하여 배운 바를 토론하게 되다. 이러한 과정 속에서 참가자들은 사회적 상호작용의 기초가 되는 정확한 소통의 중요성을 배우며 모듬활동 속에서 갈등관리와 사회적 협력의 역량을 증진케 한다.

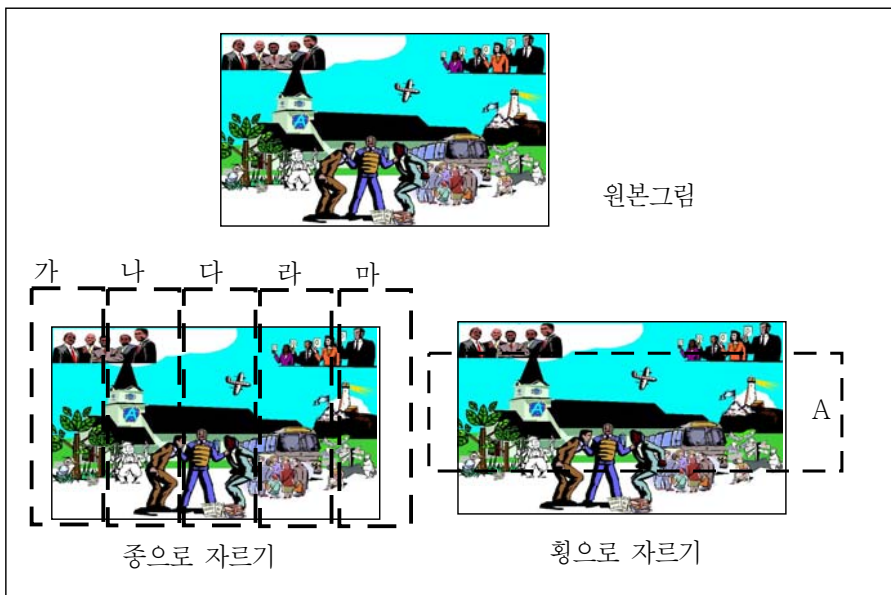
준비사항

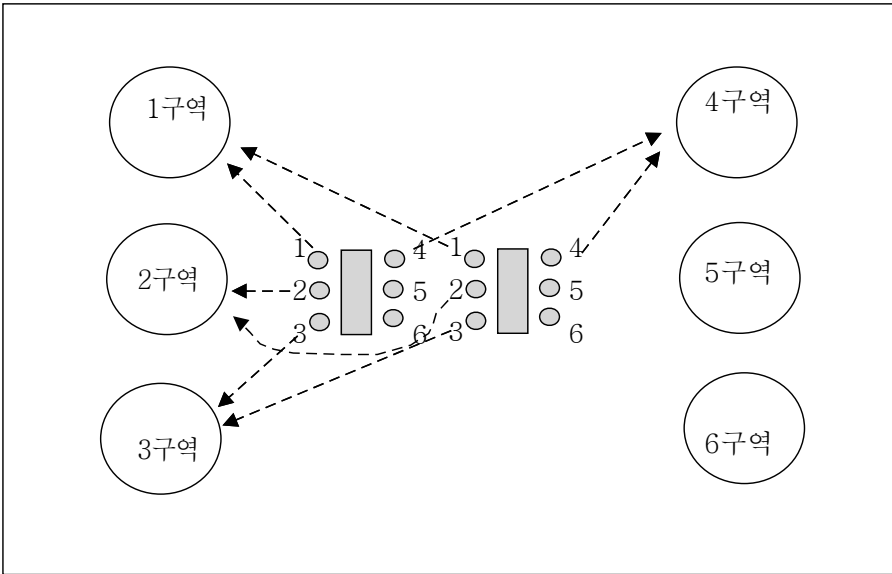
- 가) 많은 사람들과 다양한 상황들이 등장하는 같은 사진 또는 그림을 3장 준비한다.
- 나) 준비된 3장의 그림 중 2장은 [그림 Ⅲ-1]과 같이 종으로 5조각, 횡으로 1조각을 잘라 준비한다.
- 다) 활동장소는 [그림 Ⅲ-2]와 같이 모듬으로 활동할 수 있도록 준비하고 6구역에 별도의 구획을 지정하여 놓는다.
- 라) 장소가 충분히 넓고 수련관의 강의실과 같은 장소가 충분하다면 각 모듬별로 서로 간섭되지 않을 만큼의 거리를 두며 각 강의실을 활용할 수 있도록 준비하는 것이 좋다.
- 마) 참가자 각 모듬 숫자만 큼의 전지를 준비하고 개인당 1개의 필기구를 준비하여 둔다.

활동의 전개

<도입>

- 가) 지도자는 참가자를 6인 1모둠으로 나누고 모둠별 활동, 소통의 중요성 등을 주제로 한 이야기들을 들려주며 참가자들과 소통한다.
- 나) 옆 사람에게 말 전하기와 같은 간단한 게임들을 통하여 참가자들에게 활동에서의 흥미를 이끌 수 있도록 한다.
- 다) 각 모둠별 경쟁심이 일어나도록 하는 팀 게임 등을 통하여 모둠간의 활동에 있어서의 경쟁심과 능동적 활동을 유도한다.





<게임의 전개>

- 가) 각 모둠별로 소속원 개인에게 1-6까지 번호를 부여하게 한다.
- 나) 활동장에 마련된 두번째 그림의 개별구역으로 각 모둠 1번은 1구역으로 각 모둠 2번은 2구역으로 하는 식으로 여섯 구역에 각 모둠의 번호가 부여된 개인이 모이도록 한다.
- 다) 이렇게 하며 1 구역에는 각 모둠의 1번이 모이고 6구역에는 각 모둠의 6번이 모여지게 된다.
- 라) 각 구역에 모인 각 모둠의 참가자들에게 미리 준비하여둔 종으로 잘린 5조각과 횡으로 잘린 1조각의 그림 중 무작위로 하나의 조각을 10분간 보여준다.
- 마) 예를 들어 1구역에 모인 모둠원들에게 첫번째 그림에서의 ‘마’ 그림을 2구역에 모인 모둠원들에게는 ‘라’, 3구역은 ‘가’ 4구역은 ‘다’ 5구역은 ‘나’ 를 보여 주며 마지막으로 6 구역에는 그림 ‘A’를 보여준다.
- 바) 이때는 참가들에게 그림이 잘려진 그림의 일부분이라는 것을 이야기 하지 않은 상태이며, 다만 그림을 10분간 자세히 관찰하고 돌아와

모둠원들에게 설명 할 수 있어야 한다는 것만을 강조한다.

- 사) 10분이 지나면 각 모둠원들을 모둠별로 다시 모이게 하고 자신들이 보고 온 그림을 모둠원들에게 말로서 설명하게 한다.
- 아) 이때 설명은 단순히 말로만 하고 시간은 30분 동안이며 이 과정을 통하여 각자가 보고 온 서로 다른 그림들이 사실은 서로 연관성이 있으며 이를 파악해 내는 것이 과제라고 설명한다.
- 자) 참가자들이 자신이 본 그림을 설명하는 동안 각 모듬의 참가자 6번은 자신이 본 그림이 다른 참가자들이 본 그림을 서로 연결하는 키워드가 됨을 눈치채게 되고 자연스럽게 논의를 주도하게 된다. 따라서 각 모듬의 6번은 그 모듬의장이 되도록 미리 정하는 것도 방법이 된다.
- 차) 30분이 지나면 토론을 멈추게 하고 준비한 전지와 필기구를 나누어 주며 본 그림들이 하나의 그림에서 잘려진 조각이었음을 알려주고 전지에 그 하나의 그림이 어떤 그림이었는지 다시 그려내도록 한다.

활동 마무리와 검토

- 가) 모든 게임을 마치고 각 모듬이 재현해낸 그림을 평가 한다.
- 나) 모듬별로 자신들이 재현한 그림을 들어 보이며 인물이나 상황을 설명하게 하고 원본그림과 대조하여 평가한다. 그러나 이때에 그림을 얼마나 잘 그렸느냐 하는 것은 중요하지 않으며 다만 그림의 등장인물이나 상황들이 정확히 묘사되었느냐 하는 것으로 승부를 가르게 한다.
- 다) 평가를 마치고 모듬들은 다시 모여 앉게 하고 잠시 눈을 감고 지금까지의 과정들을 - 특히 서로 설명하고 이해하여 그림으로 다시 표현하는 과정들을 - 떠올려 보게 한다.
- 라) 다시 20분정도의 시간을 주고 자신들의 과정 속에서 어떠한 언어사용이 오류를 범하게 하였으며 누구의 설명이 가장 이해하기 쉬웠는지 그 원인이 무엇이었는지 같은 사항들을 토론하게 한다.

마) 참가자들은 이러한 과정을 통하여 협력, 소통, 갈등의 조정과 같은 사회적 상호작용의 역량들에 대한 이해와 자연스러운 체득이 가능하게 된다.

활동 Tip 1

이 시간의 진행은 하나의 팀웍-게임으로 진행하는 것이 좋다. 따라서 각 모듈별로 경쟁심을 유발케 하는 것이 프로그램을 원할 하게 하는데 도움이 된다. 또한 도입과정에서부터 가벼운 소통을 소재로 하는 팀웍-게임을 진행하며 재미를 북돋우며 진행하여야 한다.

도입을 위한 팀웍-게임 예) 동작 알아내기 게임

- ① A 모듈의 장을 앞으로 불러 세우고, 다른 B 모듈의 장은 눈을 가지고 그 앞에 서게 한다.
- ② 이 두사람을 파티션 등을 이용하여 다른 사람들이 보지 못하게 한다.
- ③ A 모듈의 장은 자유롭게 포즈를 취하고, B 모듈장은 A 모듈장을 손으로 더듬어 취한 포즈를 알아내어 자신의 B 모듈원들에게 말로서 소리질러 전달한다.
- ④ B 모듈원은 모듈장이 소리로 전달하는 말만 듣고 포즈를 취해 A 모듈장과 같은 포즈를 취하도록 한다.
- ⑤ A, B 가 역할을 바꾸어 누가 가장 근접하게 포즈를 맞추었는지로 경쟁한다.

말로만 전달하는 내용을 듣고 그대로 포즈를 취하는 것이 쉽지만은 않아 우스꽝스러운 포즈가 되기도 하며 즐거운 시간이 된다. 이러한 게임은 서로 경쟁하며 재미도 있지만 실제로 말이라는 도구가 의사를 전달하는데 유용하지만 그리 정확치 않다는 것을 보여주게 된다.

활동 Tip 2

본 프로그램에서 마무리 검토회는 매우 중요하다. 조각 그림들을 각자 보고와 전달하는 과정에 어느 시점에서 그 그림들이 서로 연관이 있는 그림이라는 것을 눈치 챘는지, 누가 어떠한 말로 정보 전달을 한 것이 오류를 범하게 되었는지 등을 이야기 하는 과정에서 서로가 서로를 이해하는 단초를 발견하게 된다.

예를 들어 조각그림의 순서가 잘못될 경우 매우 이상한 그림으로 변하게 된다. 이러한 경우 A 그림을 본 사람이 매우 중요한데 그 사람의 언어사용의 문제와 모듈 내에서 자신감 없이 소극적이었을 경우도 있고, 다른 조각을 보고 온 사람이 지나치게 자기주장을 하여 전체 팀웍의 오류를 만들었을 수도 있다. 이러한 경우 모듈원들이 그 원인들을 이야기하며 어느 한사람을 비난하거나 하는 일이 발생하면 프로그램은 역효과를 가지게 된다. 따라서 검토회를 통한 과정을 회상하는 일에 지도자의 적절한 지도가 필요하게 된다.

3) 사전교육 프로그램 2차(120분)

활동명 : 어르신에 이해

활동목표

- 가) 참가 청소년들은 특강을 통해 고령화 시대 노년층에 대한 이슈 공유 및 사회적 책임에 이해할 수 있다.
- 나) 참가 청소년들은 특강을 통해 어르신에 대해 평소 갖고 있던 고정관념을 깨뜨릴 수 있다.
- 다) 참가 청소년들은 특강을 통해 어르신에 대한 자신만의 새로운 정의를 내릴 수 있다.

활동의 개요

핵가족화의 정착에 따라 청소년과 노인이 함께 교류할 수 있는 기회를 갖기란 쉽지 않다. 세대 간의 격차는 점차 멀어지고, 이것은 곧 이질감까지

생기게 한다. 고령화 시대에 진입한 현재, 청소년들에게 노인 문제를 이해시키고, 이것이 자신과 자신의 가족들에게도 해당되는 문제인 것을 깨닫게 하여 세대 간의 관계를 회복시킬 수 있는 기회의 장이 될 수 있도록 한다.

준비사항

노트북, 빔 프로젝터, 마이크,스피커, 카메라, 명찰, 필기구

활동의 전개

<도입>

- 가) 지도자는 평소 참가 청소년들에게 평소 생각하는 노인의 개념에 대해 질문을 통해 들어본다.
- 나) 노인에 대한 사회적 잘못된 편견에 대해 열거하며, 참가 청소년들과 공감대를 형성한다.

* 노인은 정적이고 변화를 두려워한다?
정보에 둔하며, 컴퓨터를 모른다?
스스로 아무것도 할 수 없다?
의존적이다?
지저분하고 고리타분하다?

<전개>

- 가) 지도자는 참가 청소년들에게 노인의 신체적, 정서적 특성에서 젊은 세대와 차이점이 무엇인지 공유하도록 한다.
- 나) 노인의 신체적, 정서적 특성에서 젊은 세대와 차이점이 무엇인지 숙지하도록 한다.

* 기본적으로 노인의 욕구는 기억되기를 바란다.
환영받고 싶어한다.
관심받고 싶어하며, 존경받고 싶어한다.
편안하고 칭찬받고 싶어한다.

다) 노인과 원활하게 의사소통하기 위한 방법을 익힌다.

* 귀 기울려 잘 듣는다(경청)
비언어적 대화의 중요성을 기억한다.
긍정화법으로 시작한다.
자존심을 건드리지 않고 단정적인 화법은 금물한다.
대면시 미소와 인사로 시작한다.
EYE-CONTACT을 통해 신뢰감을 형성한다.

라) 참가 청소년들은 강서노인종합복지관 노인 UCC 봉사단의 다양한 활동 사례 영상을 통해 노인에 대한 생각의 전환을 갖는다.

활동 마무리와 검토

가) 지도자는 노인에 대한 새로운 패러다임을 제시하며, 참가 청소년들과 함께 노인에 대한 재 정의를 내린다.

* 노인은 활기차고 역동적으로 변화한다!
UCC 전문가다!
정보화 사회의 전도사다!
지역사회의 리더이다!

나) 참가 청소년들은 노인에 대한 이해를 시작으로 어르신들을 만나 그들의 인생과 경험, 경륜을 통해 도움을 주는 사람으로서 뿐 만 아니라 더불어 살아가는 구성원으로서 사회적 상호작용이 가능하게 체득된다.

활동 Tip

본 프로그램에서 노인세대의 의미는 청소년들의 사회적 상호작용에 있어서 서로 이질적인 존재에 대한 대인이해와 관계형성이라는 역량요소의 증진을 위해 프로그램의 구성에서 설정된 중요 포인트다. 따라서 노인세대에 대한 정확한 이해와 편견해소는 프로그램 전체의 맥락에 해당 하는 것으로 매우 중요 지식의 습득과 행동의 변화를 이끄는 요소가 된다. 그러므로 노인세대 이해에 대한 전문적인 기관과 연계하고 전문강사를 활용하는 것이 바람직하다.

4) 사전교육 프로그램 3차(120)

활동명 : 글과 인연맺기(자서전 쓰는 방법)

활동목표

- 가) 참가 청소년들은 특강을 통해 어르신 자서전 집필에 대한 개념을 확립할 수 있다.
- 나) 참가 청소년들은 특강을 통해 글쓰기 방법과 글쓰기 순서를 이해할 수 있다.

활동의 개요

참가 청소년들은 자서전 글쓰기 방법을 익힘으로서 읽기, 듣기, 쓰기와 같은 기초 역량을 증진시킬 수 있다. 특히 자서전이라는 매개체를 통해 청소년과 어르신 간에 소통의 장과 세대간의 통합의 기회를 마련하도록 한다.

준비사항

자서전 교재, 필기구, 명찰, 카메라

활동의 전개

<도입>

- 가) 지도자는 자서전의 개념과 노인과 자서전의 상관관계에 대해 설명한다.
- 나) 지도자는 참가 청소년들이 어르신과의 상호작용을 이해할 수 있도록 큰 의미부여를 주도록 한다.

<전개>

- 가) 자서전 쓰기 형태 및 활용에 대해 설명한다.
 - 개인적 자서전 쓰기/ 자서전 받아쓰기(대필 자서전)

나) 예시로 제시된 연대표를 통해 자서전 쓰기의 주제 설정의 중요성에 대해 설명한다.

- * 주제의 중요성 - 회상의 근거를 제공한다.
 - 자서전을 읽을 만한 것으로 만들어준다.
 - 독자로 하여금 공감하도록 한다.
- * 주요 주제 - 인생의 전환점, 가족, 일과 역할, 사랑과 증오, 건강, 고난과 역경, 인간관계, 학문과 예술, 신념과 가치관, 이별과 죽음
- * 연대표 작성 - 시간 기록하기 → 개인사건 기록하기 → 가족사건(관계) 기록하기 → 사회적 주요 사건 기록하기

다) 자서전 쓰기의 자료에 대해 살펴본다.

- 회상, 일기, 사진, 메모와 기록, 편지와 카드, 주변의 증언 등

라) 글쓰기를 위한 준비단계로 효과적인 글쓰기 순서에 대해 익힌다.

- 주제 설정 → 소재 선택 → 구상 → 집필 → 퇴고

활동 마무리와 검토

가) 지도자는 참가 청소년들이 자서전 쓰기에 대해 내용을 잘 숙지하고 있는지 최종적으로 확인한다.

활동 Tip

본 프로그램의 참가자 모집 과정에서 이미 글쓰기에 관심 있는 청소년들이 신청하는 경향을 확인 할 수 있었다. 따라서 활동의 최종단계인 자서전 쓰기는 사회적 상호작용의 증진을 확인하고자하는 본 연구에서의 평가과정에서 제외되었다.

한편 자서전을 쓰는 방법에 대한 지식의 전달은 단순히 글쓰기 방법을 전달하는 것에 초점을 둔 것이라기 보다는 향후 그들 스스로가 어르신을 만나고 인터뷰를 계획하고 글을 구성해 나가는 활동을 계획할 때 참고가 되도록 하기 위함이다.

5) 사전교육 프로그램 4차(120분)

제목 : 세상과 마주하다

활동목표

- 가) 청소년들은 자신의 인생 연대표와 인생 그래프 작성을 통해 자신에 대해 알아보고 미래에 대해 생각해 볼 수 있는 기회를 가질 수 있다.
- 나) 청소년들은 웰다잉 체험(유서쓰기)을 통해 노년의 삶을 이해하고, 현재의 소중함을 깨달을 수 있다.

활동의 개요

최근 사회적 이슈가 되고 있는 청소년 자살률 급증에 대해 경각심을 높이고, 청소년들이 자신의 삶에 대한 사랑과 생명의 존엄성을 깨달을 수 있도록 인생 연대표와 인생 그래프 작성, 유서쓰기 프로그램을 진행한다. ‘죽음’이라는 단어가 주는 의미가 극단적인 선택이 아닌 인생 노년에 맞이하는 아름다운 마무리가 될 수 있도록 인식시킨다.

준비사항

활동시트지, 필기구, 싸인펜, 크레파스, 명찰, 노트북, 빔프로젝트, 마이크, 스피커, 배경음악, 동영상, 카메라

활동의 전개

<도입>

- 가) 참가 청소년들에게 본인들이 생각하는 노년의 삶은 어떠한지 질문을 던진다.
- 나) 인생의 아름다운 마무리로서의 노년의 삶의 아름다움을 강조하며, 본격적으로 프로그램을 진행한다.

<전개>

활동 I. 인생 맛 좀 보자!(인생 연대표/인생 그래프 작성)

- 가) 과거, 현재, 미래를 구분지어 자신의 생애 가장 의미있(었던)/(는)/(을) 순간들을 주어진 활동 시트지에 간략히 한 줄로 기록한다.
- 나) 나이대 별 이루고 싶은 꿈/포부/계획들을 정하여 키워드로 설정하고, 삶의 만족도를 퍼센트(%)로 표시하면서 막대그래프 또는 꺾은선 그래프로 자신만의 인생 그래프를 작성한다. 「가로축 - 나이(代), 세로축 - 삶의 만족도(%)」
- 다) 작성 후, 발표 시간을 갖는다.

활동 II. 웰다잉(well-dying) 체험! 두 번 살다(유서쓰기)

- 가) 우리에게 잘 알려진 두 그룹의 유명인사 사진을 보여준다.



- A그룹 : 故 최진실, 故 최진영, 故 박용하, 故 이은주 등
- B그룹 : 故 김수환 추기경, 故 앙드레 김, 故 법정 스님

- 나) 그룹의 사진이 보여주며 공통점과 차이점에 대해 질문을 한다.
- 다) 웰-다잉의 개념을 설명하며, 훗날 노년의 마지막 삶을 아름답게 마

무리해야 할 필요성을 인지시킨다.

라) ‘유서’ 라는 단어가 아직 생소한 학생들에게 얼마 전 중영된 MBC 프로그램 「명랑히어로 - 두 번 살다」 (개그맨 정준하 편) 동영상을 보여준다.

※ 개그맨이라는 직업을 갖고 ‘바보’ 캐릭터로 주목받는 이면에 숨겨진 자신의 내면, 그리고 살아온 이야기, 주변 지인들에 대한 고마움, 자기 반성 등을 ‘유서’ 라는 매개체로 진솔함을 전달하여 시청자들의 큰 감동을 줌.)

마) 이전 시간에 작성했던 인생 그래프 내용을 바탕으로 죽음을 하루 앞둔 노인이라는 가정 상황임을 학생들에게 주지시킨다.

바) 유서에 담길 내용을 간략하게 설명한 후, 학생들에게 눈을 감도록 유도한다. 약 3~4분 동안 잔잔한 배경 음악을 들으면서 자신이 살아온 여정에 대해 되돌아볼 수 있도록 생각의 시간을 갖는다.

사) 음악이 끝난 뒤, 본격적으로 유서쓰기 활동을 시작한다.

아) 유언장 작성 후, 발표 시간을 갖는다.

謹 삼가 고인의 명복을 빕니다 弔



이 세상을 떠나는
마지막 순간
한장의 유서를 남기다!

유 언 장

1. 오늘 내가 이 세상을 떠난다면?
2. 사랑하는 사람들에게 하고 싶은 말
3. 내가 가지고 있는 소유물에 대하여....
4. 내가 하던 일에 관하여...
5. 내 자신에 대하여...

위 내용은 내가 죽은 후에 효력이 발생된다.

2010. 8.19
서명 홍길동



활동 마무리와 검토

- 가) 참가 청소년들은 프로그램에 대한 활동 소감을 서로 나누며 평가하는 시간을 갖는다.
- 나) 참가 청소년들은 인생 연대표와 인생 그래프 그리기, 유서쓰기 체험을 통해 자신의 삶을 돌아보는 계기를 마련하며, 생명의 소중함을 인식함으로서 노년의 삶을 이해할 수 있게 된다.
- 다) 다음 프로그램 안내 후, 활동을 마무리 짓는다.

활동 Tip

‘죽음’이라는 단어 ‘Well-dying’이라는 개념이 자칫 청소년들에게 자극적일 수 있음을 명심하여야 한다. 즉 이 과정의 프로그램은 아름답게 생을 마감하고자 하는 노인세대의 화두에 대한 이해와 청소년 자신의 삶에 대한 자존감의 성찰을 유도하고자 하며 생명을 존중의 가치를 배우는 시간이다. 따라서 너무 가벼이 진행해서도 안되지만 너무 진지하거나 비관적인 흐름이 되지 않도록 주의 하여야 한다. 따라서 TV 예능프로그램 이었던 동영상의 활용과 그와 같은 진행이 중요하다.

6) 사전교육 프로그램 5차시

제목 : 어르신 만나기 100m 전(1) - 어르신 인터뷰 방법

활동목표

- 가) 참가 청소년들은 추후에 있을 자서전 집필에 필요한 어르신 인터뷰 진행에 필요한 기초 지식을 습득할 수 있다.
- 나) 참가 청소년들은 인터뷰 방법 습득을 통해 사람과 사람, 세대와 세대간의 소통 방법을 이해할 수 있다.

활동의 개요

참가 청소년들이 어르신을 만나 인터뷰 활동을 원활하게 진행하기 위해 필요한 방법들을 숙지하도록 한다.

준비사항

노트북, 빔프로젝터, 스피커, 마이크, 카메라, 필기구, 명찰

활동의 전개

<도입>

지도자는 참가 청소년들이 어르신을 만나 인터뷰를 진행하게 될 때, 사전 준비 없는 막연한 질문 공세를 자제시키도록 유도한다.

<전개>

- 가) 지도자는 참가 청소년들에게 인터뷰 진행에 관한 필수 사항들을 설명한다.
- 나) 참가 청소년들은 어르신에 대한 예상 질문 리스트를 만들어 연습한다.
- 다) 주제 설정 방향에 따라 다양한 질문과 답변이 나올 수 있음을 알려준다.

질문예시) 주제 설정 - 인생의 전환점

1. 당신은 살아오면서 중요한 인생의 전환점을 몇 번이나 만났나요?
2. 살아오면서 가장 중요한 전환점은 언제였나요?
3. 각각의 전환점에서 당신이 선택한 것은 무엇이었나요?
그 선택으로 당신의 삶은 어떻게 달라졌나요?
4. 중요한 선택을 할 때 가장 큰 영향을 준 사람은 누구인가요?
그리고 그의 모듬언이나 그가 당신에게 준 영향의 결과는 무엇인가요?
아니면 당신은 스스로 모든 선택을 결정했나요?

라) 2인이 한 모듬을 이루어 만든 예상 질문을 토대로 인터뷰 사전 모의 테스트를 진행한다.

마) 인터뷰 진행 후, 문제점에 대한 피드백을 지도자와 참가 청소년들 간에 공유한다.

활동 마무리와 검토

가) 지도자는 참가 청소년들에게 인터뷰 진행시 유창한 언변 보다는 인터뷰 대상자에 대한 질문 준비, 정보 수집, 정확한 기록의 중요성을 강조한다.

활동 Tip

본 프로그램인 [청춘이야기]는 ‘어르신 자서전’이라는 매개를 통하여 세대 간의 공감과 상호작용을 목적으로 하고 있다. 즉 ‘자서전’을 잘 집필하도록 하는 것이 목적이 아니고 ‘자서전’이라는 결과물을 만들기 위하여 어르신과 잘 소통하는 것을 목적으로 한다. 결국 청소년들이 어르신을 인터뷰하는 것은 매우 중요한 사회적 기술을 습득하는 과정이 된다. 또한 적극적 경청, 대인 이해, 관계형성 등 사회적 상호작용의 역량을 증진하는 집약적인 행위로서 매우 중요한 부분이다. 따라서 상대와 대화하며 상대의 깊은 생각까지도 이끌어내어 듣고자 하는 인터뷰 기술은 매우 중요하다. 그러므로 단순히 이론적인 방법을 전달하기보다는 방송작가, 아나운서와 같이 실제 현장에서 활동하는 전문인을 강사로 섭외하여 그들의 전문적인 노하우를 습득케 하는 방법으로 진행되어야 한다. 또한 전문강사에게 본 프로그램의 목적을 충분히 설명하여 강사 역시 청소년들과의 소통에 있어서 도움이 되도록 하여야 한다.

7) 사전교육 프로그램 6차(120분)

활동명 : 어르신 만나기 100m 전(2) - 어르신과의 만남에 대처하는 우리들의 자세

활동목표

- 가) 참가 청소년들은 마인드 맵과 어르신 인터뷰 활동 계획서 작성을 통해 본 프로젝트 계획을 구체화, 체계화 할 수 있다.
- 나) 참가 청소년들은 모두 구성원과의 협의 과정을 통해 절차와 소통의 중요성을 익혀나갈 수 있다.

활동의 개요

그동안의 사전교육을 통하여 배운바를 바탕으로 어르신과 만나 인터뷰 활동을 하기 전에 숙지해야 할 부분들을 마인드 맵 작성과 인터뷰활동 계획서 작성을 통해 구성원과의 협의과정을 거치면서 구체적이고 체계적인 계획을 수립해 나간다.

준비사항

마이크, 카메라, 전지, 활동시트지, 싸인펜, 크레파스, 필기구, 명찰

활동의 전개

<도입>

- 가) 지도자는 어르신을 직접 만나 인터뷰를 하기 전 어떤 준비를 해야 할지 참가 학생들에게 질문을 한다.
- 나) 막연한 질문공세 보다는 체계적인 사전 준비 작업을 통해 인터뷰에 접근했을 때, 양질의 대답을 유도할 수 있음을 주지시킨다.
- 다) 그렇다면 체계적인 사전 준비 작업을 어떻게 준비해야 하는지 질문을 던지면서 미리 준비된 마인드 맵을 보여준다.

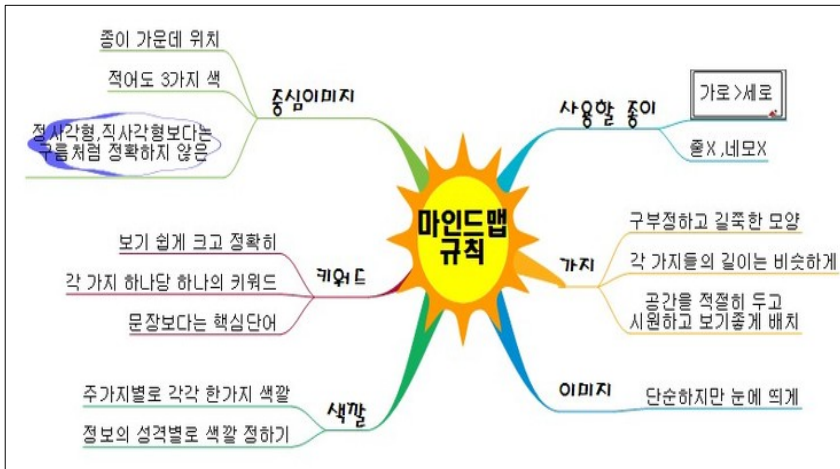
<전개>

활동 I. 세대공감 청춘 이야기! 마인드맵으로 이야기하자!

- 가) 어르신 인터뷰 활동의 계획 수립을 보다 구체적이고 체계적으로 실행하기 위해 마인드맵 작성의 필요성을 알려준다.

- * 마인드맵 정의 설명 : 마인드맵이란? 머리 속의 생각을 마치 거미줄처럼 지도를 그리듯이 핵심어를 이미지화 하여 펼쳐나가는 기법으로 자신의 머리 속에 있는 사고를 보다 체계적으로 정리하기 위하여 만들어진 이미지 형상화 기법이다.
- * 마인드맵 기능 설명 : 마인드맵은 그림과 핵심단어, 색과 부호를 사용하여 좌·우뇌의 기능을 서로 연결시킴으로써 두뇌의 기능을 최대한 발휘할 수 있게 한다. 그래서 논리적이고 창의적인 사고력, 시간 절약, 능률이 오르는 공부를 가능하게 한다.

나) 마인드 맵 작성 요령과 작성 시 유의사항을 설명한다.



다) 본격적으로 각 모듈별로 전지와 싸인펜, 크레파스, 필기구를 배부하여 ‘어르신 인터뷰 활동’이라는 주제를 가지고, 각 모듈 별 특색있는 마인드맵을 완성시켜 나간다.

사) 완성된 후, 발표하여 활동 계획을 공유한다.

활동Ⅱ. 어르신 인터뷰 인터뷰 활동 계획서 작성

- 가) 마인드맵 작성을 기초로 하여 각 모듈 별 어르신 인터뷰 활동에 필요한 역할 배정을 정한다. 단, 인터뷰 진행시 활동 일지 작성은 공평하게 모듈 구성원 모두가 한번 씩 작성할 수 있도록 한다.
- 나) 역할 배정 후 세부 일정을 잡는다. 추후 어르신과의 만남 때 구체적인 모임 장소 및 시간 등을 협의 하에 모듈정하도록 한다.
- 다) 일정에 따른 인터뷰 주제 방향을 설정한다.

활동 마무리와 검토

참가 청소년들은 마인드맵 작성과 어르신 인터뷰 활동 계획서 작성을 통해 모듈 구성원과의 협의 과정을 거치면서 하나의 결과물을 도출해 낸다.

활동 Tip

사전교육의 마지막 시간으로 활동에 들어가기 전 청소년들 스스로 활동을 계획하고 모듈구성들 간 역할을 분담하는 등의 작업이 이루어지는 시간이다. 이 시간은 지도자의 개입보다는 청소년들 스스로 많은 이야기들을 나누도록 하여야 한다. 또한 그들이 작성한 마인드 맵, 활동 계획서등을 모두에게 발표하는 시간은 실제로는 그들 스스로 앞으로 활동에 대한 약속의 의미를 갖는다. 따라서 작성된 마인드 맵이나 활동계획서를 제출하게 하고 이를 복사하여 지도자와 모듈구성원 모두가 나누어 가지도록 하며 활동 과정에서 계획이 바뀌는 경우 이를 항상 지도자에게 보고하게 한다.

5. 어르신 만남과 상호작용

청소년과 어르신의 만남과 ‘자서전’을 매개로 한 소통은 본 프로그램에 기본 맥락이며 실질적으로 청소년들의 사회적 상호작용을 증진하는 구체적인 활동이다. 프로그램의 시간 계획은 청소년들의 여름방학을 이용하여 사전교육을 하며 겨울방학이 되기 전 3개월 사이에 각 모듈별로 한분의 어

르신을 지정하여 주고 청소년 어르신의 시간에 맞추어 6회 이상을 자율적으로 만나도록 하였다. 여기에 천체 청소년과 어르신이 모두 함께 모이는 상견례 시간과 중간점검 차원에서 만나는 2회의 공개모임 시간을 계획하였다. 상견례 시간을 제외한 두 차례의 공개모임 시간은 특별한 행사나 프로그램 없이 강서청소년회관으로 모여 인사를 나누고 전달사항과 활동사항을 보고한 뒤 곧바로 배정된 각 교실에서 모둠별 인터뷰를 진행하였다. 또한 사전, 사후 청소년 역량진단 검사는 오리엔테이션 시간에 사전검사를 하고, 사후검사의 경우 최소 한번 이상 어르신과 직접적인 인터뷰 활동 이후인 10월 9일 공개모임에서 진행되었다.

가. 상견례

본 프로그램의 실질적인 활동에 돌입하는 시간으로 청소년들과 어르신이 처음 만나는 시간이 된다. 또한 각 모둠별 소개, 어르신 소개, 어른신과 청소년들간의 라포(Rapport) 형성을 위한 즐거운 놀이의 시간 등으로 진행되었다. 이 시간을 통하여 앞으로 모둠별 자발적인 만남이 어색하게 되지 않도록 하며 청소년들의 생활시간과 어르신의 시간을 조정하여 앞으로의 만남의 시간을 정하게 하였다.

진행 순서	세부 내용	소요 시간
1	▪ 강서청소년회관 소개	5분
2	▪ <세대공감! 청춘이야기> 프로젝트 소개 ▪ 추진일정 소개	5분
3	▪ 각 모둠 소개(대표 모듬장) - 모듬소개, 지원동기, 활동 각오, 어르신을 즐겁게 해드릴 수 있는 우리 모듬만의 필살기	10분
4	▪ 어르신 소개 및 모듬별 배치	5분
5	▪ 모듬별 어르신과 대화시간 - 자기 소개, 연락처 공유	20분
6	▪ 어르신+청소년 관계형성 프로그램/레크레이션	30분
7	▪ 각 모듬별 어르신 인터뷰 스케줄 조정 - 총 6회 이상 자율적 인터뷰 시간 조정 단, 10/9(토), 11/13(토) 회관 공개모임 이외 모듬별 어르신과 개별 모임 학생들이 사전에 짚 일정을 바탕으로 어르신과 시간, 장소 협의	15분
8	▪ 질의응답	5분
9	▪ 단체사진	5분
10	▪ 마무리 및 정리 ▪ 공지사항 전달	5분

활동 Tip

청소년들이 강당에 모두 모여 있는 상태에서 어르신들이 단상으로 모셔져 앉은 채 처음 시작하는 것처럼 행사의 전체내용 소개하며 시작하였다. 청소년들은 사전교육을 통하여 이미 활동을 시작한 것으로 생각 할 수 있으나, 어르신들과 첫 만남이라는 점에서 어느 정도 격식을 갖추어 청소년과 어르신 모두가 지나치게 감성적인 상황이 되지 않도록 하기 위함이었다. 어르신의 경우 평소에 접촉하기 어려웠던 청소년들과의 만남에 대하여 기대와 들뜬 간성을 보이는 경향이 있었으며 청소년들 역시 어르신을 대하는 것에 있어서 우쭐해 할 수 있게 스스로가 어르신을 모시는 입장을 취하도록 하였다.

나. 어르신 섭외와 간담회

본 프로그램은 함께하여주실 어르신의 선정은 프로그램의 성패를 좌우할 만큼 중요한 고려 대상이었다. 어르신 스스로가 청소년들의 특성을 어느 정도 감안하여 배려하지 못하면 이러한 만남이 오히려 세대 간 반감의 원인이 되기 때문이다. 따라서 흥사단 원로회원들의 모임인 ‘동승분회’를 찾아가 활동을 소개하고 협조를 구하고, 강서노인종합복지관의 협조와 참여 어르신을 추천 받았다. 한편 청소년을 만나기전 연구자와 어르신들 간의 사전 상견례를 가지고 청소년 이해교육을 통하여 어르신들이 충분한 이해를 가지고 청소년들과 만날 수 있도록 하였다. 또한 어르신들 간 대담을 통하여 어르신들 스스로 몇 가지 원칙을 정하였는데 이러한 부분은 연구자가 미처 생각지 못한 내용도 있었다.

▶ 청소년들을 모듬활동이 아닌 개인적으로 만나지 않는다.

프로그램은 청소년들의 자발적인 모듬활동과 공동의 과제 수행을 통한 그들 상호간의 관계형성을 중요한 구성요소로 하고 있으므로 전체 6명 중 4명이상이 참여하여 어르신과 만나야 함을 미리 공지하고 있다. 따라서 한두명이 개인적으로 찾아오거나 할 경우 만자지 말아줄 것을 부탁 하였다. 또한 어르신들 역시 이러한 경우 불필요한 오해를 받게 될 수 있다는 사실

을 이야기하며 스스로 원칙으로 하고자 하는 반응을 보였다.

▶ 청소년들의 행동과 태도에 간섭하거나 욕박질러 가르치려하지 않는다.

특히 청소년들의 일상용어로 그것이 비속어 인지 조차 모르고 쓰는 용어들을 미리 가르쳐 드리고 어르신들의 이해를 구하였다. 청소년들이 쓰는 용어 중 ‘줄라’와 같은 용어들이 어르신들의 입장에서는 비속어이지만 청소년들 스스로는 ‘매우’의 다른 말로 받아들이고 있음을 예로 들면서 그들이 쓰는 용어를 감정적으로 받아들이지 말기를 부탁드리고, 다만 틀린 용어의 사용이나 잘못된 태도 등에 대하여 즉시 시정하고자 하지 마시고 메모하여 두었다가 시간이 지난 뒤 차분히 설명하여 주는 것이 효과적임을 전달하였다.

▶ 만남은 공개된 장소에서 하며 가급적 강서청소년회관 강의실을 이용한다.

어르신들의 이동거리를 감안하여 어르신들의 활동범위 가까운 곳으로 청소년들이 찾아가서 만나는 것으로 원칙을 정하였으나 어르신들 스스로가 회관의 강의실을 사용하겠다고 원칙을 정하였다. 이는 불필요한 사회적 편견이나 오해를 피하기 위한 방법으로 어르신들 이 불편함을 감수하겠다는 의지이며 연구자로서도 수련관이라는 시설의 지역사회에서 성인과 청소년의 교류의 장 역할로서 이용을 권장하고자 하였다.

▶ 청소년과의 손을 잡는 정도 이상의 스킨-쉽을 하지 않는다.

이 또한 오해를 피하기 위한 어르신들의 생각이었다. 실제 활동의 모습에서도 여성 어르신의 경우 손자 손녀와 같은 이들을 반가워하며 손을 꼭 잡고 이야기하는 모습을 쉽게 보이곤 하였으나 남성 어르신들의 경우 이러한 모습조차도 자제하는 모습을 보였다.

활동 Tip

진행자의 입장에서 어르신들께 많은 것을 요구하거나 무엇을 가르치려는 인상을 심지 않도록 주의하며 화제를 이끌어 갈 필요가 있었다. 이러한 자연스러운 대화의 시간을 통하여 어르신들 스스로 많은 생각을 하고 서로간의 정보를 공유하며 주의사항을 만들게 되었다. 한편 청소년을 대하는 것에 있어서 어르신들은 기대에 부풀면서도 많은 걱정을 하게 된다. 특히 자서전이라는 매개가 부담스러움으로 다가올 수 있다. 자서전을 쓸만한 삶이 아니었다는 식의 반응을 보이기도 하는데 급격히 변해가는 세상을 헤치며 살아온 것 자체가 존경스러운 것이며 이러한 모습과 지금 가지고 있는 생각과 경험을 후세들에게 전달하는 것 자체가 의미 있는 것임을 새삼 강조하며 용기를 북돋을 필요가 있다.

IV. 프로그램의 효과성분석

1. 연구설계
2. 연구대상
3. 측정도구
4. 분석방법

IV. 프로그램의 효과성분석

1. 연구설계

자율적 행동과 사회적 상호작용 역량의 개발을 위한 프로그램에 참여한 학생들의 행동 역량이 어떻게 변화하는지를 알아보기 위해 실험집단과 통제집단 간의 사전, 사후 검사의 변화정도를 비교하여 프로그램의 효과를 분석하고 프로그램에 대한 시사점을 얻고자 하였다.

실험 및 통제 집단은 학급 단위로 집단을 표집하여 사전 검사를 실시하고, 실험집단에는 처치를, 통제 집단은 처치하지 않는 이질 비교 집단 전후 검사 설계의 방법을 사용하였다.

<표 IV-1> 연구 설계

연구 대상 구분	사전 검사	실험 처치	사후검사
실험집단	O ₁	X ₁	O ₂
비교집단	O ₃		O ₄

O₁, O₃ : 사전 검사(자율적행동, 사회적 상호작용 척도)

O₂, O₄ : 사후 검사(사전검사와 동일)

X₁ : 실험 처치(자율적 행동, 사회적 상호작용 프로그램)

2. 연구대상

1) 자율적 행동

자율적 행동과 사회적 상호작용 프로그램의 시범운영을 실시하기 위하여 대상의 선택과 구분을 다음과 같이 하였다. 우선적으로 자율적 행동프로그램은 당동청소년문화의집에서 효과성검증을 위한 연구를 수행하였으며, 사

회적 상호작용은 강서청소년회관에서 수행하였다.

자율적 행동프로그램운영의 경우 프로그램의 효과성 검증을 위해서 실험 집단 32명과 통제집단 30명을 모집하여 운영하였다. 실험집단은 지역의 중·고등학생 32명을 자율적 행동 프로그램 대상으로 별도 모집하였고, 통제집단은 당동청소년문화의 집에서 운영하는 타프로그램 참여자 30명을 대상으로 실시하였다.

또한 사회적 상호작용 프로그램은 강서 푸른이 학교에서 시범운영을 실시하였고, 프로그램의 효과성 검증을 위해서 실험집단 33명과 통제집단 22명을 모집하여 운영하였다. 실험집단은 지역의 중·고등학생 33명을 사회적 상호작용 프로그램 대상으로 별도 모집하였고, 통제집단은 강서 푸른이 학교에서 운영하는 타프로그램 참여자 22명을 대상으로 실시하였다.

3. 측정 도구

본 연구에서 프로그램의 효과성을 측정하기 위해 사용된 도구는 다음과 같았다.

1) 자율적 행동

한국청소년정책연구원(2008)에서 “청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구 I: 자율적 행동에 관한 핵심역량 측정도구 개발 연구”에서 개발된 측정도구를 사용하였다.

청소년의 자율적 행동의 세가지 하위요소에 대한 측정문항 개발의 준거가 되는 측정지표를 개발하고 하위요소별 측정영역을 각각 4가지로 구분되어 있는데 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 거시적 맥락 속에서 행동하기는 ‘주어진 상황과 맥락을 고려하고 행동의 결과를 예측하면서 장기적으로 이득이 되도록 행동하는 역량’으로 개념화 하고 있고, 패턴이해, 체계이해, 행동의 결과 인지, 행동의 선택 등의 측정영역으로 구성되어 있다. 정·오답형 문항(2개 항목, 14점 만점), 행

동·태도 문항(10개문항) 등으로 구성되어 있다.

둘째, 목표 및 과제를 수립하고 실천하기는 ‘스스로 구체적인 목표를 세우고 이를 실행하며 그 결과를 체계적으로 평가하여 성취도를 높일 수 있는 역량’으로 개념화 하였고, 목표 및 과제설정, 계획수립, 수행, 평가 등의 측정영역으로 13개 문항으로 구성되어 있다.

셋째, 권리와 이익의 한계를 알고 요구하기는 ‘자신에게 주어진 위치와 역할을 이해하고 스스로의 욕구와 권리를 효과적으로 주장하는 역량’으로 개념화 하고 있고, 흥미이해, 규칙과 원리 이해, 욕구·권리, 대안 제지 등의 측정영역으로 15개 문항으로 구성되어있다.

2) 사회적 상호작용

본 연구에서 사용한 사회적 상호작용 검사는 김기현 외(2009)가 OECD DeSeCo프로젝트에서의 논의를 근간으로 개발한 것이다. 청소년의 사회적 상호작용은 관계지향성, 사회적 협력(협동), 갈등관리 등으로 구성되어 있다. 본 연구에서는 관계지향성의 적극적 경청, 갈등관리의 문제인식해결 측정도구를 사용하였다. 구체적으로 살펴 보면 다음과 같다.

관계지향성의 하위요인의 적극적 경청(7문항)은 전혀 그렇지 않다(1점)에서 매우 그렇다(5점)으로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 적극적 경청의 점수가 높은 것을 의미한다. 신뢰도 계수는 .733으로 나타났다. 갈등관리의 하위영역인 문제인식해결(3문항)은 전혀 그렇지 않다(1점)에서 매우 그렇다(5점)으로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 문제인식이 높은 것을 의미한다. 신뢰도 계수는 .650으로 나타났다.

3) 청소년활동역량

권일남·김태균(2009)이 개발한 청소년활동역량 측정도구를 사용하였다. 청소년활동역량은 자아역량(6문항), 신체역량(5문항), 갈등조절역량(6문항), 문제해결역량(5문항), 성취동기역량(5문항), 대인관계역량(4문항),

리더십역량(4문항), 시민성(7문항) 등으로 구성되어 있다. 문항의 구성은 전혀 아니다(1점)에서 매우 그렇다(5점)로 구성되어 있으며, 점수가 높을수록 역량이 높은 것을 의미한다. 신뢰도 계수는 .946으로 나타났다.

4. 분석 방법

자율적 행동과 사회적 상호작용의 효과를 분석하기 위하여 spss 12.0 프로그램을 사용하였고, 실험집단과 통제집단의 동질성을 검증하기 위해서, 독립 2-표본 비모수 검정(Mann-Whitney의 U)을 사용하였다. 가설을 검증하기 위해서는, 연구집단의 크기가 작으므로 비모수 통계방법인 Wilcoxon Signed Rank Test를 사용하여 동일집단의 사전사후검사를 비교하였다. 모든 분석의 유의수준은 $p < .05$ 과 $p < .01$ 수준으로 하였다.

V. 분석결과

1. 자율적 행동프로그램 효과성 분석
2. 사회적 상호작용의 효과성 분석

V. 분석결과

1. 자율적 행동프로그램 효과성 분석

1) 조사대상자의 일반적 특성

조사대상자의 일반적 특성을 조사한 결과 <표 V-1>와 같다. 실험집단의 경우 남자는 12명(35.3%), 여자 20명(71.4%) 등으로 조사되었다. 학년별로는 중학교 1학년이 19명(73.1%), 중학교 2학년이 6명(66.7%), 중학교 3학년이 7명(25.9%) 등으로 나타났다. 통제집단의 경우 남자는 22명(64.7%), 여자가 8명(28.6%) 등으로 나타났고, 학년별로는 중학교 1학년이 7명(26.9%), 중학교 2학년이 3명(33.3%), 중학교 3학년은 20명(74.1%) 등으로 나타났다. 실험집단은 32명(51.6%), 통제집단 30명(48.4%) 등으로 나타났다.

<표 V-1> 조사대상자의 일반적 특성

구 분		실험집단	통제집단	전체
성별	남자	12 35.3%	22 64.7%	34 100.0%
	여자	20 71.4%	8 28.6%	28 100.0%
학년	중1	19 73.1%	7 26.9%	26 100.0%
	중2	6 66.7%	3 33.3%	9 100.0%
	중3	7 25.9%	20 74.1%	27 100.0%
전체		32 51.6%	30 48.4%	62 100.0%

2) 사전동질성 검증

자율적 행동 프로그램에 참여한 실험집단과 통제집단의 사전 동질성 검증을 실시한 결과 <표 V-2>와 같다. 거시적 맥락의 총점은 실험집단 3.48, 통제집단 3.37, 목표와 과제 수립의 실험집단 3.16, 통제집단 2.99, 권익의 한계알고 요구하기 실험집단 3.57, 통제집단 3.33점으로 나타났고, 모든 영역에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다. 따라서 두 집단 간의 이질성은 없는 것으로 나타났다.

<표 V-2> 상위요인의 사전동질성 검증

구분		N	평균	표준편차	평균순위	U	Z	p
거시적맥락	실험사전	32	3.48	.43	33.02	431.5	-.69	.494
	통제사전	30	3.37	.50	29.88			
목표와과제수립	실험사전	32	3.16	.73	31.53	479.0	-.01	.989
	통제사전	30	2.99	1.05	31.47			
권익의한계알고요구	실험사전	32	3.57	.65	34.09	397.0	-1.17	.241
	통제사전	30	3.33	.78	28.73			

이어서 자율적 행동역량 3대 영역의 하위요인별 사전동질성 검증결과 <표 V-3>와 같다. 하위요인별 사전동질성 검증결과 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타나, 두 집단 간의 이질성은 없는 것으로 나타났다.

〈표 V-3〉 하위요인별의 사전동질성 검증

구분			N	평균	표준편차	평균순위	U	Z	p
거시적맥락	체제이해	실험사전	32	3.41	.55	32.92	434.5	-.65	.517
		통제사전	30	3.31	.70	29.98			
	행동의결과인지	실험사전	32	3.61	.66	33.44	418.0	-.91	.365
		통제사전	30	3.53	.54	29.43			
	행동의선택	실험사전	32	3.48	.47	33.36	420.5	-.85	.398
		통제사전	30	3.36	.58	29.52			
목표와과제수립	목표및과제설정	실험사전	32	3.46	1.00	32.45	449.5	-.43	.665
		통제사전	30	3.23	1.26	30.48			
	계획수립	실험사전	32	3.07	.86	32.22	457.0	-.33	.742
		통제사전	30	2.88	1.21	30.73			
	수행	실험사전	32	2.98	.66	31.56	478.0	-.03	.977
		통제사전	30	2.87	.93	31.43			
	평가	실험사전	32	3.10	.82	31.09	467.0	-.19	.852
		통제사전	30	2.94	1.14	31.93			
권익의한계 알고요구	흥미이해	실험사전	32	4.07	1.11	35.66	347.0	-1.92	.055
		통제사전	30	3.61	1.34	27.07			
	규칙과원리이해	실험사전	32	3.66	.87	34.47	385.0	-1.36	.175
		통제사전	30	3.28	1.23	28.33			
	욕구와권리주장	실험사전	32	3.34	.69	33.09	429.0	-.73	.465
		통제사전	30	3.20	.85	29.80			
	대안제시	실험사전	32	3.19	.59	30.05	433.5	-.67	.506
		통제사전	30	3.22	1.11	33.05			

또한, 청소년활동역량의 사전동질성 검증을 실시한 결과 〈표 V-4〉와 같다. 청소년활동역량의 사전동질성 검증결과 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

〈표 V-4〉 청소년활동역량 사전동질성 검증

구분		N	평균	표준편차	평균순위	U	Z	p
자아	실험사전	32	3.84	.68	32.31	454.0	-.37	.713
	통제사전	30	3.73	.88	30.63			
신체	실험사전	32	3.45	.76	34.41	387.0	-1.32	.188
	통제사전	30	3.19	.78	28.40			
갈등조절	실험사전	32	3.07	.53	32.94	434.0	-.65	.514
	통제사전	30	3.00	.60	29.97			
문제해결	실험사전	32	3.26	.61	30.67	453.5	-.38	.707
	통제사전	30	3.38	.80	32.38			
성취동기	실험사전	32	3.50	.54	31.89	467.5	-.18	.859
	통제사전	30	3.56	.74	31.08			
대인관계	실험사전	32	3.62	.73	34.33	389.5	-1.29	.199
	통제사전	30	3.46	.71	28.48			
리더십	실험사전	32	3.55	.71	33.00	432.0	-.68	.495
	통제사전	30	3.48	.74	29.90			
시민성	실험사전	32	3.39	.50	31.63	476.0	-.06	.955
	통제사전	30	3.41	.57	31.37			

사전동질성 검증결과 자율적 행동 3대 영역과 3대영역의 하위요소, 청소년활동역량의 사전동질성이 검증되었다.

3) 사전-사후검증

자율적 행동의 3대 영역의 핵심역량의 사전-사후 결과 <표 V-5>와 같다. 자율적 행동 프로그램에 참여한 청소년과 비참여 청소년을 비교한 결과, 프로그램에 참여한 학생의 경우와 비참여 청소년 모든 영역에서 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 V-5> 자율적 행동 3대 영역의 변화

구분		실험집단								통제집단							
		N	M	S.D	음의 순위 (평균 순위)	양의 순위 (평균 순위)	동률	Z	p	N	M	S.D	음의 순위 (평균 순위)	양의 순위 (평균 순위)	동률	Z	p
거시적맥락	사전	32	3.48	.43	15 (12.10)	15 (18.90)	2	-1.050	.294	30	3.37	.50	15 (13.83)	12 (14.46)	3	-.373	.709
	사후	32	3.59	.48						30	3.35	.46					
목표와 과제수립	사전	32	3.16	.73	11 (13.95)	17 (14.85)	4	-1.128	.259	30	2.99	1.05	12 (13.17)	17 (16.29)	1	-1.287	.198
	사후	32	3.37	.47						30	3.32	.55					
권익의 한계알고요구	사전	32	3.56	.65	12 (13.25)	17 (16.24)	3	-1.266	.206	30	3.33	.78	13 (9.88)	15 (18.50)	2	-1.698	.090
	사후	32	3.77	.40						30	3.69	.42					

자율적 행동의 하위영역별 사전-사후 검증 결과 <표 V-6>와 같다. 자율적 행동 프로그램에 참여한 청소년과 비참여 청소년을 비교한 결과, 프로그램에 참여한 학생의 경우 목표와 과제수립의 하위영역인 수행에서 통계적인 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 또한 권익의 한계알고 요구하기의 하위영역인 욕구와 권리주장에서 통계적인 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 반면, 프로그램에 참여하지 않은 청소년의 경우 모든 영역에서 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 V-6> 자율적 행동의 하위영역별 사전-사후 검증 결과

구분			실험집단								통제집단							
			N	M	S.D	음의 순위 (평균 순위)	양의 순위 (평균 순위)	동률	Z	p	N	M	S.D	음의 순위 (평균 순위)	양의 순위 (평균 순위)	동률	Z	p
거시 적행 태	체계이해	사전	32	3.41	.55	11 (13.05)	16 (14.66)	5	-1.103	.270	30	3.31	.70	12 (13.67)	14 (13.36)	4	-.293	.769
		사후	32	3.52	.61						30	3.39	.74					
	행동의결과 인지	사전	32	3.61	.66	9 (15.50)	14 (9.75)	9	-.047	.962	30	3.53	.54	13 (12.85)	9 (9.56)	8	-1.357	.175
		사후	32	3.61	.67						30	3.27	.69					
	행동의선택	사전	32	3.48	.47	13 (14.54)	18 (17.06)	1	-1.162	.245	30	3.35	.58	13 (15.23)	14 (12.86)	3	-.216	.829
		사후	32	3.63	.55						30	3.35	.55					
목표 와과 제수 립	목표및과제 설정	사전	32	3.49	1.00	9 (14.72)	17 (12.85)	6	-1.099	.272	30	3.26	1.26	11 (14.00)	16 (14.00)	3	-.843	.399
		사후	32	3.75	.82						30	3.58	.76					
	계획수립	사전	32	3.07	.86	11 (14.32)	17 (14.62)	4	-1.039	.299	30	2.88	1.21	9 (13.11)	16 (12.94)	5	-1.200	.230
		사후	32	3.39	.73						30	3.21	.76					
	수행	사전	32	2.98	.66	8 (13.94)	20 (14.73)	4	-2.103	.035	30	2.87	.93	14 (12.79)	15 (17.07)	1	-.835	.404
		사후	32	3.28	.56						30	3.11	.66					
권익 의한 계열 고요 구	평가	사전	32	3.10	.82	12 (15.25)	13 (10.92)	7	-.557	.577	30	2.94	1.14	9 (10.72)	15 (13.57)	6	-1.533	.125
		사후	32	3.06	.49						30	3.37	.54					
	흥미이해	사전	32	4.07	1.11	11 (11.64)	11 (11.36)	10	-.049	.961	30	3.61	1.34	6 (5.50)	10 (10.30)	14	-1.822	.068
		사후	32	4.16	.61						30	4.13	.51					
	규칙과원리 이해	사전	32	3.66	.87	13 (8.54)	11 (17.14)	8	-1.114	.265	30	3.28	1.23	11 (11.59)	15 (14.90)	4	-1.224	.221
		사후	32	3.89	.58						30	3.78	.57					
	욕구와권리 주장	사전	32	3.34	.69	8 (15.69)	21 (14.74)	3	-2.005	.045	30	3.20	.85	8 (13.81)	18 (13.36)	4	-1.655	.098
		사후	32	3.67	.59						30	3.52	.69					
	대안제시	사전	32	3.19	.59	9 (14.33)	19 (14.58)	4	-1.695	.090	30	3.22	1.11	13 (14.31)	14 (13.71)	3	-.072	.942
		사후	32	3.39	.67						30	3.34	.72					

청소년활동역량의 사전-사후 검증 결과 <표 V-7>과 같다. 자율적 행동 프로그램에 참여한 청소년과 비참여 청소년을 비교한 결과, 프로그램에 참여한 학생은 모든 영역에서 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 또한, 프로그램에 참여하지 않은 학생의 경우도 모든 영역에서 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 V-7> 청소년활동역량의 사전-사후 검증

구분		실험집단								통제집단							
		N	M	S.D	음의 순위 (평균 순위)	양의 순위 (평균 순위)	동률	Z	p	N	M	S.D	음의 순위 (평균 순위)	양의 순위 (평균 순위)	동률	Z	p
자아	사전	32	3.84	.68	12 (16.25)	18 (15.00)		-.773	.440	30	3.73	.88	11 (13.50)	17 (15.15)	2	-1.242	.214
	사후	32	3.97	.67						30	3.95	.75					
신체	사전	32	3.45	.76	15 (15.37)	14 (14.61)	3	-.282	.778	30	3.19	.78	16 (13.94)	12 (15.25)	2	-.458	.647
	사후	32	3.40	.74						30	3.13	.87					
갈등 조절	사전	32	3.07	.53	15 (16.57)	14 (13.32)	3	-.671	.502	30	3.00	.60	14 (13.25)	13 (14.81)	3	-.084	.933
	사후	32	2.92	.76						30	3.03	.79					
문제 해결	사전	32	3.26	.61	14 (13.50)	14 (15.50)	4	-.320	.749	30	3.38	.80	16 (13.97)	11 (14.05)	3	-.831	.406
	사후	32	3.31	.70						30	3.21	.75					
성취 동기	사전	32	3.50	.54	10 (15.55)	20 (15.48)	2	-1.597	.110	30	3.56	.74	12 (13.25)	13 (12.77)	5	-.094	.925
	사후	32	3.66	.68						30	3.54	.81					
대인 관계	사전	32	3.62	.73	14 (17.57)	15 (12.60)	3	-.619	.536	30	3.46	.71	12 (15.29)	13 (12.77)	2	-.446	.656
	사후	32	3.53	.82						30	3.53	.79					
리더십	사전	32	3.55	.71	15 (14.37)	13 (14.65)	4	-.287	.774	30	3.48	.74	12 (14.63)	15 (13.50)	3	-.327	.744
	사후	32	3.59	.72						30	3.55	.72					
시민성	사전	32	3.39	.50	13 (13.12)	17 (17.32)	32	-1.278	.201	30	3.41	.57	15 (13.60)	15 (17.40)	0	-.587	.557
	사후	32	3.52	.64						30	3.49	.71					

2. 사회적 상호작용의 효과성 분석

1) 조사대상자의 일반적인 특성

조사대상자의 일반적 특성은 <표 V-8>과 같다. 실험집단의 경우 남자가 4명(80.0%), 여자가 29명(58.0%)으로 조사되었고, 통제집단의 경우 남자가 1명(20.0%), 여자가 21명(42.0%)로 나타났다. 학년의 경우 실험집단의 중학교 3학년이 8명(53.3%), 고등학교 1학년이 19명(61.3%), 고등학교 2학년이 6명(75.0%) 등으로 나타났고, 통제집단의 중학교 3학년이 7명(46.7%), 고등학교 1학년이 12명(38.7%), 고등학교 2학년이 2명(25.0%), 고등학교 3학년이 1명(100.0%) 등으로 나타났다. 이를 종합하면 실험집단 33명(60.0%), 통제집단 22명(40.0%) 등으로 나타났다.

〈표 V-8〉 조사 대상자의 일반적 특성

구분		실험사전	통제사전	전체
성별	남자	4 80.0%	1 20.0%	5 100.0%
	여자	29 58.0%	21 42.0%	50 100.0%
학년	중3	8 53.3%	7 46.7%	15 100.0%
	고1	19 61.3%	12 38.7%	31 100.0%
	고2	6 75.0%	2 25.0%	8 100.0%
	고3	0 .0%	1 100.0%	1 100.0%
	전체	33 60.0%	22 40.0%	55 100.0%

2) 사전동질성 검증

사회적 상호작용 프로그램에 참여한 실험집단과 통제집단의 사전 동질성 검증을 실시한 결과 〈표 V-9〉와 같다. 적극적 경청과 문제인식 영역에서 두 집단간 평균차이 검증 결과는 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

〈표 V-9〉 사전동질성 검증

구분		N	평균	표준 편차	평균 순위	U	Z	p
적극적경청	실험사전	33	3.86	.48	30.00	297.0	-1.141	.254
	통제사전	22	3.73	.47	25.00			
문제인식	실험사전	33	3.66	.64	29.30	320.0	-.748	.454
	통제사전	22	3.48	.73	26.05			

이어서, 청소년활동역량의 사전동질성 검증을 실시한 결과 〈표 V-10〉과 같다. 청소년활동역량의 사전동질성 검증결과 통계적인 유의미한

차이가 없는 것으로 나타났다.

<표 V-10> 청소년활동역량 사전동질성 검증

구분		N	평균	표준편차	평균순위	U	Z	p
자아	실험사전	33	3.93	.58	27.14	334.5	-.492	.623
	통제사전	22	3.99	.66	29.30			
신체	실험사전	33	2.92	.61	26.26	305.5	-.994	.320
	통제사전	22	3.15	.64	30.61			
갈등관리	실험사전	33	3.29	.53	29.44	315.5	-.823	.411
	통제사전	22	3.12	.60	25.84			
문제해결	실험사전	33	3.52	.64	30.80	270.5	-1.601	.109
	통제사전	22	3.30	.63	23.80			
성취동기	실험사전	33	3.68	.63	28.88	334.0	-.502	.616
	통제사전	22	3.57	.74	26.68			
대인관계	실험사전	33	3.59	.55	28.77	337.5	-.443	.658
	통제사전	22	3.52	.55	26.84			
리더십	실험사전	33	3.78	.45	29.88	301.0	-1.086	.277
	통제사전	22	3.61	.53	25.18			
시민성	실험사전	33	3.81	.55	29.36	318.0	-.775	.438
	통제사전	22	3.69	.66	25.95			

3) 사전-사후 검증

사회적 상호작용의 적극적 경향, 문제인식 영역의 핵심역량의 사전-사후 결과 <표 V-11>과 같다. 사회적 상호작용 프로그램에 참여한 청소년과 비참여 청소년을 비교한 결과, 프로그램에 참여한 청소년과 비참여 청소년 모두 모든 영역에서 통계적으로 유의미한 증가를 보여주지 않고 있다.

〈표 V-11〉 실험집단 사전-사후 검증

구분		실험집단							
		N	M	S.D	음의순위 (평균순위)	양의순위 (평균순위)	동률	Z	p
적극적 경청	사전	33	3.86	.48	9	16	0	-.86	.389
	사후	25	3.94	.54	(14.50)	(12.16)			
문제인식	사전	33	3.67	.64	8	13	4	-.52	.601
	사후	25	3.76	.71	(12.56)	(10.04)			

구분		통제집단							
		N	M	S.D	음의순위 (평균순위)	양의순위 (평균순위)	동률	Z	p
적극적 경청	사전	22	3.73	.47	6	14	1	-1.23	.217
	사후	21	3.92	.62	(12.00)	(9.86)			
문제인식	사전	22	3.49	.73	6	13	2	-1.76	.079
	사후	21	3.81	.50	(8.58)	(10.65)			

청소년활동역량의 사전-사후 검증 결과 〈표 V-12〉와 같다. 사회적 상호작용 프로그램에 참여한 청소년과 비참여 청소년을 비교한 결과, 프로그램에 참여한 학생은 모든 영역에서 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 또한, 프로그램에 참여하지 않은 학생의 경우 문제해결 영역에서 통계적인 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다.

<표 V-12> 청소년활동역량 사전-사후 검증

구분		실험집단							
		N	M	S.D	음의순위 (평균순위)	양의순위 (평균순위)	동률	Z	p
자아	사전	33	3.93	.58	11	11	3	-.07	.948
	사후	25	3.85	.60	(11.68)	(11.32)			
신체	사전	33	2.92	.61	10	11	4	-.33	.741
	사후	25	2.98	.65	(10.60)	(11.36)			
갈등조절	사전	33	3.29	.53	12	9	4	-.71	.475
	사후	25	3.16	.66	(11.33)	(10.56)			
문제해결	사전	33	3.52	.64	8	13	4	-.78	.433
	사후	25	3.59	.72	(11.63)	(10.62)			
성취동기	사전	33	3.68	.63	11	13	1	-.07	.943
	사후	25	3.58	.70	(13.41)	(11.73)			
대인관계	사전	33	3.59	.55	10	9	6	-.28	.777
	사후	25	3.61	.44	(8.80)	(11.33)			
리더십	사전	33	3.78	.45	13	11	1	-.03	.977
	사후	25	3.73	.66	(11.62)	(13.55)			
시민성	사전	33	3.81	.55	11	13	1	-.57	.567
	사후	25	3.80	.64	(11.82)	(13.08)			
구분		통제집단							
		N	M	S.D	음의순위 (평균순위)	양의순위 (평균순위)	동률	Z	p
자아	사전	22	3.99	.66	7	11	3	-1.24	.214
	사후	21	4.26	.55	(8.14)	(10.36)			
신체	사전	22	3.15	.64	9	11	1	-.79	.432
	사후	21	3.32	.76	(9.33)	(11.45)			
갈등조절	사전	22	3.12	.60	13	7	1	-.75	.454
	사후	21	2.90	1.01	(9.62)	(12.14)			
문제해결	사전	22	3.30	.63	7	13	1	-1.63	.103
	사후	21	3.74	.69	(8.79)	(11.42)			
성취동기	사전	22	3.57	.74	7	13	1	-1.10	.269
	사후	21	3.84	.65	(10.79)	(10.35)			
대인관계	사전	22	3.52	.55	10	11	0	-.56	.577
	사후	21	3.69	.71	(9.95)	(11.95)			
리더십	사전	22	3.61	.53	6	14	1	-1.22	.222
	사후	21	3.95	.76	(12.08)	(9.82)			
시민성	사전	22	3.69	.66	9	12	0	-.45	.651
	사후	21	3.84	1.10	(11.39)	(10.71)			

4) 선행연구와 비교

이러한 결과를 본 프로그램의 참가자가 고등학교 1,2학년이 중심이었으므로 함평고등학교 1,2학년생들과 성취포상제 참가학생들에 대하여 역량강화를 위한 프로그램을 실시하고 분석한 김기현 외(2009)의 선행연구와 한국청소년정책연구원에서 실시한 청소년핵심역량 진단조사 결과와 평균값을 비교하여 보면 <표 V-13>과 같다. 이러한 결과 실험집단은 적극적 경청, 문제해결 인식 등의 사회적 상호작용 역량의 하위 지표조사 영역에서 NYPI 조사와 함평고 조사 보다 높은 평균값을 가짐을 보이고 있다.

<표 V-13> 선행연구와 비교

	구분	평균	표준편차
적극적 경청	NYPI 조사	3.5473	.55495
	함평고 조사	3.5425	.50330
	성취포상제	3.8505	.45905
	실험집단 사전조사	3.8573	.47899
문제해결 인식	NYPI 조사	3.4198	.66517
	함평고 조사	3.4307	.60717
	성취포상제	3.7487	.56614
	실험집단 사전조사	3.6567	.64272

VI. 요약 및 결론

1. 자율적 행동영역
2. 사회적 상호작용영역

VI. 요약 및 결론

1. 자율적 행동영역

1) 자율적 행동 프로그램의 구성요약

자율적 행동의 프로그램 구성은 한국청소년정책연구원에서 수행한 청소년기 핵심역량 중 자율적 행동영역의 지표(거시적 맥락에서 행동하기, 목표 및 과제를 수립하고 실천하기, 권리, 이익의 한계를 알고 요구하기)를 토대로 연구회를 거쳐 상황과악, 이행과 시행, 권리요구의 영역으로 수정한 후 이를 프로그램화 하였다.

프로그램의 내용은 현상과악에서는 현상이해와 예측과 원인분석, 이행 및 시행에서는 문제해결방법결정, 문제해결의 실행과 평가, 권리요구에서는 대안제시를 핵심영역으로 구성하고 연관된 프로그램을 <표 VI-1>과 같이 제시하였으며 실행하였다.

<표 VI-1> 자율적 행동 프로그램구성과 진행일정

일 시	프로그램 주요 내용	역량요소
8월 10일(화)	스스로 알아보는 기후변화, 내가 쓰는 에너지 얼마나 될까?, 우리가 먹는 한 끼 식사의 이동거리는 얼마나 될까?	현상 이해 예측과 원인분석
8월 14일(토)	빙고게임, 탄소제로 상상화, mindmap, 실천계획서 작성하기	예측과 원인분석 문제해결 방법 결정
8월 15일(일) ~ 8월 27일(금)	실천하기	문제해결의 실행과 평가
8월 28일(토)	생방송 토크쇼, 전략의 달인	문제해결의 실행과 평가
9월 4일(토)	기후변화에서 살아남기 공동 실천행동 프로젝트	대안제시

2) 자율적 행동프로그램 실행의 평가 요약

본 연구의 목적은 자율적행동 프로그램을 개발하고, 효과성을 측정하는데 있으며 구체적인 결과는 다음과 같이 제시되었다.

첫째, 3대 핵심역량의 실험집단, 통제집단의 사전조사에 대한 사전 동질성 검증을 실시한 결과, 거시적 맥락의 총점은 실험집단 3.48, 통제집단 3.37, 목표와 과제 수립의 실험집단 3.16, 통제집단 2.99, 권익의 한계알고 요구하기 실험집단 3.57, 통제집단 3.33점으로 나타났고, 모든 영역에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않아 두 집단 간의 이질성은 없는 것으로 나타났다. 3대 핵심역량의 하위요인별 사전동질성 검증결과 모든 요인에서 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타나, 두 집단 간의 이질성은 없는 것으로 나타났다. 또한, 청소년활동역량의 사전동질성 검증결과 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 사전동질성 검증결과 자율적 행동 3대 생애핵심영역과 3대 생애핵심영역의 하위요소, 청소년활동역량의 사전동질성이 검증되었다.

둘째, 자율적 행동 프로그램에 참여한 청소년과 비참여 청소년을 비교한 결과, 프로그램에 참여한 학생의 경우와 비참여 청소년 모든 영역에서 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

하위영역별 사전-사후 검증 결과 프로그램에 참여한 학생의 경우 목표와 과제수립의 하위영역인 수행에서 통계적인 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 또한 권익의 한계알고 요구하기의 하위영역인 욕구와 권리주장에서 통계적인 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 반면, 프로그램에 참여하지 않은 청소년의 경우 모든 영역에서 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

청소년활동역량의 사전-사후 검증 결과 프로그램에 참여한 청소년과 비참여 청소년 모두 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

개발된 자율적 행동 프로그램의 효과성을 측정한 결과 대부분의 영역에서 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 이러한 결과의 원인

을 분석해 본 결과 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 참가자(청소년) 모집과정에서의 문제점을 들 수 있다. 본 프로그램에 참여한 청소년들을 신규로 모집하는 과정에서 학교와 연계하여 신규모집을 실시하였고, 학교 선생님들을 통하여 신규모집하면서 학교의 선생님, 참가자들이 프로그램에 대한 인식과 이해가 상이한 문제점이 있었다. 청소년들의 경우 본 활동에 참여할 경우 봉사시간이 주어진다는 부분에만 많은 매력을 가지고 참여 하였다. 이러한 문제 때문에 1회기(3시간) 활동을 운영하고 약 2/3의 청소년들이 활동을 포기하였고, 새로운 대상자를 선발하게 되었다.

둘째, 프로그램에 참여한 청소년들의 현실적 환경 때문에 실천에 한계가 있었다. 활동참가 후 청소년들의 소감을 분석해 보면, 문제에 대해 계획을 세우고 실천하는 부분이 상당히 어렵다는 의견이 지배적이였다. 이러한 원인으로 가정에서 내가 세운 계획에 대해 실천하려고 할 경우 나를 도와주는 사람이 없는 경우도 있고, 가족을 이해시키는 데 어려움을 느끼는 경우가 많았던 것으로 나타났다.

셋째, 프로그램의 시범 실시 기간이 짧았다. 12시간이라는 프로그램 교육시간이 자율적 행동의 계획을 세우고 실천하고 효과를 얻기에는 부족한 시간이다. 기술적인 배움이 아니라, 실천을 통해 생각과 의식을 바꾸고, 습관을 바꾸어 나가는 과정을 통해 자율성이 확대되는 데, 이러한 과정들이 짧은 시간에 진행됨으로써 그 효과성을 발휘하기 힘든 한계점들이 있었다. 예를 들어 쓰레기 종량제, 코드 뽑기, 계량기 측정 등 단시간 내 측정을 통해서 변화되는 정도를 파악하기 어렵고, 적어도 6개월 이상의 꾸준한 실천을 통해 쓰레기봉투의 사용되는 개수, 전기세 등을 통해 비교하는 과정들이 단시일 내에 추진되면서 이루어지지 않아 효과가 보이지 않음으로 인해 청소년들에게 의욕을 떨어지게 하는 것도 원인으로 살펴 볼 수 있다.

실제 프로그램 진행에 있어서 참가 청소년들의 학교, 학년, 학급 등이 모두 다른 청소년들로 구성됨으로써, 서로에 대한 친밀성이 떨어지고, 함께 만나는 일정을 정하는 데 어려움이 있어 다이나믹한 활동으로 연결되는데

한계가 있었다. 따라서 프로그램의 추진에 앞서 서로가 서로를 알아가고, 친밀한 관계를 가질 수 있도록 하는 과정들이 선행되어야 하며, 충분한 토론을 할 수 있는 시간과 분위기를 가질 수 있도록 하는 과정들이 적절하게 이루어지지 않음으로써 실제 활동의 중심에 들어가는 부분이 필요할 것이다.

넷째, 효과성 측정도구의 문제점을 지적할 수 있다. 자율적 상호작용을 측정하는 질문의 구성들이 변별력이 떨어진다. 장·단기적인 활동시간, 참여자구성에 대한 고려, 해결하고자하는 문제 등을 반영하여 고려하여야 한다.

특히 본 프로그램을 실제 운영해 보면서 청소년들이 자율적 행동으로 성취를 느낄 수 있도록 단계별로 차근차근 단계를 밟아 나갈 수 있도록 프로그램이 계획되는 것이 필요한데 실제 이러한 역량을 하나의 내용으로 구분하여 제시하는 것은 상당히 어렵다는 것을 제시해 볼 수 있다. 다만 청소년들이 프로그램에 참여하면서 “아! 이렇게 하니까 되는구나.” 하는 성취 경험을 통해 활동의 의미와 보람을 찾게 한다면, 어려운 문제에도 도전할 수 있는 실천능력이 개발되어 나갈 수 있을 것으로 판단된다.

또한 이미 구성되어 있는 집단을 중심으로 프로그램을 진행함으로 부수적으로 소모되는 시간을 줄이는 것이 필요(예, 학교의 동아리, 학급별 단위)한데 창의적 체험활동과 연계하여 프로젝트의 운영 시간을 충분히 확보, 동시에 참여 청소년들이 이탈되지 않도록 하기 위한 장치(인센티브, 협동의 즐거움, 성취의 경험)개발을 통해 지속적으로 활동할 수 있도록 하는 것이 필요할 것으로 예상된다.

2. 사회적 상호작용영역

1) 사회적 상호작용 프로그램의 구성 요약

사회적 상호작용의 프로그램 구성은 한국청소년정책연구원에서 수행한

청소년기 핵심역량 중 사회적 상호작용의 행동영역의 지표(관계지향성, 사회적 협력(협동), 갈등관리)를 토대로 연구회를 거쳐 문제인식해결, 대인관계, 시민성 등의 영역으로 수정 한 후 이를 프로그램화 하였다.

프로그램의 내용은 문제인식해결은 문제 파악능력, 원인분석력, 창조적사고, 적응력/유연성, 대인관계에서는 대인이해, 협동심, 관계형성능력, 행복추구, 독립심, 시민성에서는 신뢰 및 가치공유, 권리능력, 지역사회기여(봉사), 참여의식능력 등의 영역으로 구성하고 연관된 프로그램을 <표 VI-2>와 같이 제시하여 실행하였다.

<표 VI-2> 사회적 상호작용 프로그램구성과 구분

구분	프로그램	추진내용	역량요소
사전교육	1회 오리엔테이션 (팀워크훈련)	프로그램 소개	관계형성 대인간 접촉 소속감, 만족감
	2회 소통의 이해	Communication 훈련	문제인식해결 적극적 경청 사람신뢰
	3회 노인의 이해		소통과 이해 다양한 가치수용 시민의식 대인이해
	4회 글과 마주하기	자서전 쓰는 방법1.	기초역량
	5회 세상과 마주하기	청소년! 인생을 미리 만나다!	창조적사고 유연성 행복추구
	6회 어르신 만나기 1m 전	인터뷰 연습	대인관계
활동전개	어르신만나기 (2시간)	- 프로그램 소개 - 프로젝트 진행과정 소개	관계지향성
	행복한 나들이 (1일 나들이)		

	공식 인터뷰 (2시간)	- 팀별 어르신과 만남 - 어르신 이야기 듣기	적극적 경청
	이후 2개월간 팀별로 개별 약속에 의하여 어르신과의 만남과 소통의 시간		
결과물제작	집필회의		
	편집회의		
	제본 배포		

2) 사회적 상호작용 프로그램의 실행의 평가 요약

본 연구는 청소년수련관에서 수행이 가능한 청소년의 사회적 상호작용역량을 증진케 하는 프로그램을 개발하여 수행하고 그 효과를 확인하기 위하여 수행되었다. 측정도구로는 2008년 청소년 핵심역량 진단을 위해 개발된(김태준, 2009) 지표를 사용하였으며 분석은 김기현 외(2009)의 함평고등학교에서의 프로그램 효과성분석에서와 같이 사회적 상호작용 역량의 하위요소인 적극적 경청, 문제해결 인식에 대하여 분석하였다. 추가로 권일남 외(2008)에 의해 개발된 청소년 활동 8대 역량에 대하여 추가로 확인하고자 하였다. 구체적인 평가결과는 다음과 같다.

첫째, 사회적 상호작용 프로그램의 적극적 경청, 문제인식을 사전동질성 검증을 실시한 결과 적극적경청의 실험집단 3.86, 통제집단 3.73, 문제인식의 실험집단 3.66, 통제집단 3.48점으로 나타났고, 모든 영역에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않아 두 집단 간의 이질성은 없는 것으로 나타났다. 청소년활동역량의 사전동질성 검증을 실시한 결과, 자아역량의 실험집단 3.93, 통제집단 3.99, 신체역량의 실험집단 2.92, 통제집단 3.15, 갈등조절의 실험집단 3.29, 통제집단 3.12, 문제해결의 실험집단 3.52, 통제집단 3.30, 성취동기의 실험집단 3.68, 통제집단 3.57, 대인관계의 실험집단 3.59, 통제집단 3.52, 리더십의 실험집단 3.78, 통제집단

3.61, 시민성의 실험집단 3.81, 통제집단 3.69점 등으로 나타났고, 모든 영역에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않아 두 집단 간의 이질성은 없는 것으로 나타났다.

둘째, 사회적 상호작용 프로그램에 참여한 청소년과 비참여 청소년을 비교한 결과, 적극적 경청과 문제인식 등의 영역에서 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 청소년활동역량의 사전-사후 검증 결과, 8대 역량모두에서 통계적인 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다.

본 연구에서 프로그램 수행 후 사후검사를 통하여 평균값이 약간 상승하는 변화가 있었으나 유의미한 차이를 보이지 않았다. 이러한 결과는 함평 고등학교에서 실시된 김기현 외(2009)의 연구에서도 6개월간의 프로그램 수행 효과에서도 사회적 상호작용의 하위요소의 변화가 미미했던 점과 비교하여 몇 가지 가능성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 청소년들의 사회적 상호작용 역량은 단기간의 프로그램 수행 후 평가로는 그 효과성을 확인하기 어려운 근본적인 문제를 내포하고 있을 수 있다.

즉 관계지향성, 사회적 협력, 갈등관리 등으로 분류된 사회적 상호작용 역량의 하위요인들은 실제로 지식의 습득과 같은 인지적 변화라기보다는 행동의 변화에 해당하는 특성이기 때문이다. 일반적으로 휴먼 서비스 프로그램의 로직모델은 성과의 구분으로서 단기 성과와 중기, 장기로 분류하는데 지식습득이과 같은 인지적 변화를 단기성으로 보고 있다(Millar et al. 2001; Taylor-Powell, 2008). 따라서 행동의 변화를 내포하는 사회적 상호작용 역량을 단기 프로그램으로 측정하려는 시도 자체의 오류일 수 있다는 것이다. 그렇다면 현재와 같은 1주간의 6회기 집중교육과 2회의 모듈 활동으로 진행된 단기 교육 프로그램 이후 측정된 변화는 효과성측면에서 미미한 것이 당연한 결과일 수 있다. 따라서 보다 장기적이고 반복적인 교육프로그램의 수행을 통하여 재확인 할 필요가 있음을 의미한다.

둘째, 학교와는 달리 참가자들의 자발성이 중요한 수련관의 프로그램에 참여한 청소년 자신의 역량이 이미 높게 유지되는 특성으로 하여 변화가

미미했을 수 있다. 이는 김기현 외(2009)의 선행연구에서 일반청소년의 특성으로 대별되는 NYPI조사와 함평고 조사에서 나타난 평균치보다 성취포상제 참가 청소년을 조사한 것이 평균값이 높게 나온것과 관련하여 볼 수 있다. 성취포상제 참여 청소년들과 일반 (NYPI 조사) 청소년들 간의 사회적 상호작용과 관련된 핵심역량 수준을 비교해 본 결과, 적극적 경청이나 문제해결 인식 능력에 있어서 두 집단 간 유의미한 차이가 발견되었다. 성취포상제 참여학생들은 적극적 경청과 문제해결인식 태도가 일반청소년들에 비해서 더 높았으며 이 차이는 통계적으로 유의했다. 또한 <표 VI-2>에서 보듯이 본 연구의 참여자들의 경우 선행연구의 성취포상제 참가 청소년들과 비교할 때 ‘적극적 경청’의 경우 매우 흡사한 결과를 보이고 있으며, ‘문제해결 인식’ 역시 성취포상제 참가 청소년들 보다는 약간 낮으나 일반(NYPI 조사) 청소년들에 비하여 매우 높은 평균값을 보이고 있다. 이는 본인들의 의지와 상관없이 진행된 함평고등학교에서의 사전조사 결과와 일반청소년(NYPI 조사)과의 차이가 없었으나, 자발적 참여를 기반으로 하는 성취포상제 참여 청소년들의 결과가 높게 나타나는 점과 본 연구의 참여자들이 자발적 참여를 기반으로 하고 있다는 점에서 시사하는 바가 있다 하겠다. 즉 이미 사회적 상호작용역량이 일반적 청소년들보다 비교적 높은 참가자를 대상으로 하여 프로그램을 통한 역량의 변화가 미미했을 수 있다는 것이다.

셋째, 실험집단과 통제집단 모두가 비슷한 변화를 나타내고 있다는 점에서 측정지표의 정밀성 또는 측정방법에서의 문제가 있을 수 있다는 것이다. <표 VI-2>에서 보듯이 선행연구(김기현 외, 2009) 함평고등학교의 조사에서도 실험집단 뿐만 아니라 통제집단 역시 미미하지만 평균값이 상승한 모습을 보이고 있으며 본 연구의 통제집단도 비슷하게 상승하고 있다. 이는 사전조사 시 지표와 같은 순서 같은 유형의 지표를 사용함에 따라 지표에 대한 각인이 사후조사에 영향을 미쳤을 수 있다는 것이다. 특히 사전, 사후의 조사기간이 짧았던 본 연구에서 통제집단의 변화는 더 높게 나타나고 있다.

<표 VI-3> 실험집단과 통제집단의 선행연구와 비교

하위영역	구분		실험집단		통제집단	
			평균	표준 편차	평균	표준 편차
적극적 경청	선행연구 함평고 조사	사전	3.59		3.48	
		사후	3.77		3.57	
	본 연구 조사	사전	3.86	.48	3.72	.47
		사후	3.94	.54	3.91	.62
문제해결 인식	선행연구 함평고 조사	사전	3.51		3.47	
		사후	3.67		3.55	
	본연구조사	사전	3.65	.64	3.48	.73
		사후	3.76	.71	3.81	.50

본 연구에서 프로그램의 효과성이 유효한 값을 얻지 못한 것에 대한 이상과 같은 세 가지 가능성을 종합하여 볼 때 청소년의 사회적 상호작용역량은 단기간의 프로그램을 통한 양적측정을 통하여 즉시 나타나기 보다는 반복적이고 장기적인 활동과 질적연구와 병행한 보다 정밀한 측정을 통하여 확인될 가능성이 높다.

이러한 점에서 본 연구의 후속연구에 대한 시사점은 프로그램의 시행주체 즉 학교, 수련관과 같은 공급자 중심으로 프로그램 공급 내용에 따른 변화를 살피기보다는 참여 대상에 특성에 따른 변화를 연구하는 것으로 보충되어야 할 것으로 정리될 수 있다. 또한 사회적 상호작용에 대한 측정지표로 현재 개발된 지표(김태준 외, 2009)는 하위요소데 따라 등간척도와 명목척도 등이 혼재되어 프로그램의 효과성을 살피기 위한 지표로 사용하기에 한계성이 있다. 따라서 후속연구에서는 이에 대한 개정이 필요하다.

참 고 문 헌

- 곽금주 (2000). 또래간 사회적 관계: 부정적 측면에 관한 개관. 한국심리학회 Vol. 13. No. 3. 77-89.
- 권일남·김태균 (2009). 청소년의 역량개발을 위한 청소년활동영역구성에 관한 연구. 미래청소년학회지, 6(3), 67~89.
- 김기현·김지연·장근영·소경희·김진화·강영배 (2008). 청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구 I: 총괄보고서. 한국청소년정책연구원.
- 김기현·맹영임·장근영·구정화·강영배·조문흠 (2009). 청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구II: 자율적 행동 영역. 한국청소년정책연구원.
- 김윤경 (1997). 인기, 무시, 배척집단의 사회기술 및 부모양육태도에 관한 연구. 연세대학교 석사학위논문.
- 김정율(2010). 「청소년 성장환경 개선을 위한 지역사회 네트워크 구축 참여연구」. 명지대학교대학원. 박사학위논문.
- 김태준 (2009). 청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구II: 사회적 상호작용 영역. 한국청소년정책연구원.
- 김태준·윤혜경 (2008). 청소년 생애핵심역량 개발 및 추진방안 연구 I. 한국청소년정책연구원.
- 김혜숙 외 (2006). 인간관계론. 서울:양서원.
- 김혜은·이진순 (2006). 한국과 독일 청소년의 정서적 자율성에 관한 연구. 한국심리학회지:발달. Vol. 19. No. 2. 21-40.
- 남현미 (1999). 가족의 심리적 환경과 청소년의 자기통제력 및 친구특성이 문제행동에 미치는 영향. 서울대학교 대학원 석사학위논문.
- 박영신·김의철 (2001). 학교폭력과 인간관계 및 청소년의 심리행동특성: 폭력가해, 폭력피해, 폭력무경험 집단의 비교를 중심으로. 한국심리학회 Vol. 7. No. 1. 63-89.
- 박희숙·하정희 (2007). 부모-자녀간 의사소통수준과 정서적 자율성이 청소년의 분노 표현방식과 비행행동에 미치는 영향. 한국청소년연구. Vol. 18. No. 2. 89-110.
- 소재희 (2003). 인지양식이 문제해결 전략선택에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신현성 (1985a). 수학적 문제해결 과정의 분석 및 풀이 방법의 탐색. 강원대학교 논문집, 제22집 : 115.
- 원연경 (2010). 조절조점이 충동과 자기조절에 미치는 영향. 고려대학교 대학원 석사

학위논문.

유은희 (1991). 기혼자녀의 부모에 대한 애착 및 자율성 발달유형과 결혼만족도. 이화여자대학교 대학원 가정관리학과 박사학위논문.

이수정 (1997). 하이데거의 현상학, 한국하이데거학회 편 하이데거의 철학세계. 서울:철학과 현실사.

Blos, P. (1979). The adolescent passage. New York: International Universities Press.

Blos, P. (1979). The adolescent passage. New York: International Universities Press.

Greenberger, E. (1984). Defining psychosocial maturity in adolescence. In P. Karloy & J. Srefen (Eds.), Adolescent behavior disorders: Foundations and contemporary concerns(pp. 54-81). Lexington, MA: Health.

Havinghurst, R. (1948). Developmental Tasks and Education. McKay, New York.

Kahney, H.(1986). Problem solving: A cognitive approach. Milton Keynes, Philadelphia; Open University Press.

Millar, Annie, Sinneone, Ronalds & Carnevals. John. T. "Logic models : a systems tool for performance magement". Evaluation and program planning. 24(1). pp. 73-81

OECD (2004). Problem solving for tomorrow's world: First measures of cross-curricular competencies from PISA 2003. Paris:OECD.

Pound, W. F.(1969). The Process of problem founding. Industrial Management Review, 11(1). 1-19.

Steinberg, L. & Silverberg, S. B. (1986). The vicissitudes of autonomy in early adolescence. child Development, 57. 841-851.

Taylor-Powell. E. & Henert. E.(2008). Developing a logic model : Teaching and training guide. University of Wisconsin-Extension, Cooperative Extension. Program Development and Evaluation. <http://www.uwex.edu /ces/pdande>

※ 참고한 환경관련 웹사이트

국립산림과학원 <http://carbon.kfri.go.kr>

군포환경관리소 <http://www.gunpoip.or.kr>

기후변화네트워크 탄소발자국 계산기

http://safeclimate.greenkorea.org/co2/calculator_01.php

녹색교통운동협회 <http://www.greentransport.org>

녹색소비자연대 <http://www.gcn.or.kr>
두발과 두 바퀴로 다니는 떼거리 발바리 <http://bike.jinbo.net>
로컬푸드시스템연구회 <http://cafe.naver.com/localfood>
아름다운가게 <http://www.beautifulastore.org>
에너지관리공단 <http://www.kemco.or.kr>
에너지 나눔과 평화 <http://www.energypeace.or.kr>
에너지시민연대 <http://www.enet.or.kr>
자연순환사회연대 <http://waste.e2bihost.com>
지구난화에 남긴 CO2발자국, 내 생활 속 탄소발자국 <http://co2zero.or.kr>
지구의 친구 <http://www.foe.co.uk>
재활용센터연합 <http://www.zungo.co.kr>
친환경농산물 정보시스템 <http://www.enviagro.go.kr>
탄소나무계산기 <http://tree.kfri.go.kr/kor/forest/carbonC.html>
티키원월드 <http://tiki.oneworld.net>
펭귄자살하다 <http://www.penguinsuicides.com>
풀뿌리 시민단체 에너지 전환 <http://citizen-power.com>
학교숲운동본부 <http://www.schoolforest.or.kr>
한국도시녹화 <http://www.biotope.co.kr>
한국수자원공사 <http://kwater.or.kr>
한국전력공사 <http://www.kepco.co.kr>
한국환경자원공사/재활용홍보교육과 <http://doumi.envico.or.kr>
한국환경자원공사 환경자원 종합정보 <http://info.envico.or.kr>
환경부 <http://www.me.go.kr>
환경부/생활 속의 환경 <http://lifewaste.me.go.kr>

2010년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

■ 기관고유과제

- 10-R01 한국아동·청소년패널조사2010 I / 김지경·백혜정·임희진·이계오
- 10-R02 지역사회중심 아동·가족 맞춤형 지원서비스 개선 방안 연구 / 서정아·조흥식
- 10-R02-1 아동·가족 공공지원서비스 편람 / 서정아·조흥식
- 10-R03 위기아동·청소년 긴급구호 체계개편 및 안전모니터링시스템 구축방안 연구 / 이춘화·윤옥경·진혜전·황의갑
- 10-R04 청소년활동시설 평가모형 개발연구 I / 임지연·송병국·이교봉·김영석
- 10-R05 세대간 의식구조 비교를 통한 미래사회 변동 전망III / 이종원·오승근·김은정
- 10-R06 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자중심 대응방안 연구 / 성윤숙·유홍식
- 10-R07 청소년시설 지도인력의 역량 강화 및 복지 개선 방안 연구 / 맹영임·길은배·전명기
- 10-R08 초·중·고 창의적 체험활동과 청소년활동정책의 연계방안 연구 / 김현철·최창욱·민경석
- 10-R09 청소년의 글로벌 시티즌십 강화 방안 연구 : 관련프로그램을 중심으로 / 윤철경·송민경·박선영
- 10-R10 한국 청소년 지표 조사V : 건강 및 안전(보호)지표 -총괄보고서- / 최인재·이기봉·김현주·이명선·이은경·박경옥
- 10-R10-1 한국 청소년 지표 조사V : 2010 한국 청소년 건강·안전(보호)지표 조사 자료집 / 최인재·이기봉
- 10-R10-2 한국 청소년 지표 조사V : 2010 한국 청소년 건강·안전(보호)지표 활용 분석 보고서 / 최인재·이기봉·김청송·김진호
- 10-R10-3 한국 청소년 지표 조사V : 청소년 건강실태 국제비교 조사 -한·미·일·중 4개국 비교- / 최인재·이기봉
- 10-R11 국제기준 대비 한국 아동·청소년 인권 수준 연구V : 발달권·참여권 기본보고서 / 모상현·김영지·김영인·이민희·황옥경
- 10-R11-1 국제기준 대비 한국아동·청소년의 인권수준 연구V : 2010 한국 아동·청소년 인권실태 조사 자료집 -발달권·참여권- / 모상현·김영지
- 10-R11-2 국제기준 대비 한국아동·청소년의 인권수준 연구V : 발달권·참여권 정량지표 / 모상현·김영지·김윤나·이중섭
- 10-R12 다문화가족 아동·청소년의 발달과정 추적을 위한 종단연구 I / 양계민·김승경
- 10-R13 조기유학청소년의 적응 연구II : 귀국청소년을 중심으로 / 문경숙·이현숙
- 10-R13-1 조기유학청소년의 적응 연구II : 미국사례를 중심으로 / 임재훈·최윤정·안소연·윤소운
- 10-R14 취약가정·시설의 아동·청소년 지원을 위한 종단연구 I / 이해연·황진구·유성렬·이상균·정윤경
- 10-R15 청소년의 사회적 참여 활성화를 통한 저소득가정 아동 지원 방안 연구 I : 청소년 멘토링활동을 중심으로 / 김경준·오해섭·김지연·정익중·정소연
- 10-R15-1 청소년 멘토링활동 운영 매뉴얼 / 김지연
- 10-R15-2 청소년 멘토링활동 효과 측정 / 김지연·정소연

■ 협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-32-01** 장애아동·청소년의 삶의 질 향상을 위한 지원방안 연구Ⅱ / 박영균·이상훈·양숙미 (자체번호 10-R16)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-32-02** 장애아동·청소년의 성문제 실태 및 대책연구 / 전영실·이승현·권수진·이현혜 (자체번호 10-R16-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-32-03** 장애아동·청소년의 가족지원 서비스 개선방안 연구 / 백은령·유영준·이명희·최복천 (자체번호 10-R16-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-01** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 총괄보고서 / 김기현·장근영·조광수·박현준 (자체번호 10-R17)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-02** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 지적도구활용 영역 / 최동선·최수정·이건남 (자체번호 10-R17-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-03** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 사회적 상호작용 영역 / 김태준·이영민 (자체번호 10-R17-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-04** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 자율적 행동 영역 / 김기현·장근영·조광수 (자체번호 10-R17-3)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-05** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 학교연계 프로그램 시범사업 / 권해수·김민성·강영신 (자체번호 10-R17-4)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-06** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 수련시설기반 프로그램 시범사업-사고력 / 임영식·조아미·정경은·정재천 (자체번호 10-R17-5)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-33-07** 청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구Ⅲ : 수련시설기반 프로그램 시범사업-사회적 상호작용, 자율적 행동 / 권일남·김태균·김정울·김지수·김영희 (자체번호 10-R17-6)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-31-01** 청년기에서 성인기로의 이행과정 연구Ⅰ : 총괄보고서 / 안선영·Hernan Cuervo·Johanna Wyn(자체번호 10-R18)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 **10-31-02** 청년기에서 성인기로의 이행과정 연구Ⅰ : 우리나라의 성인기 이행 실태 / 이병희·장지연·윤자영·성재민·안선영 (자체번호 10-R18-1)

■ 수시과제

- 10-R19 학교폭력 가해 청소년 선도를 위한 스포츠활동 적용 연구 : 총괄보고서 / 김남수·이기봉·박일혁
- 10-R19-1 학교폭력 예방을 위한 「스포츠활동」 지도 매뉴얼(중·고등학생용) / 김남수·이기봉·박일혁
- 10-R20 청소년지도자의 현장지도력 강화 프로그램 개발 및 적용 연구 : 창의적 체험활동을 중심으로 / 한상철·길은배·김민·김진호·김혜원·문성호·박선영·설인자·오승근·윤은중·이명옥·이은경·최순종·김영지
- 10-R21 청소년쉼터 서비스 표준화를 위한 평가체계 연구 / 황진구·김성경·남미애·정경은
- 10-R22 학생 상담 및 생활지도 매뉴얼(교사용) / 구본용·박제일·이은경·문경숙
- 10-R23 취약계층 청소년의 실질적인 자립을 위한 정책방안 연구 : 학교중단 청소년의 취업 자립을 중심으로 / 서정아·권해수

■ 용역과제

- 10-R24 소년범죄자에 대한 전자감독 확대방안 / 이춘화·김정환·조운오
- 10-R25 2010 청소년방과후아카데미 운영모델 개발 연구 / 양계민·김승경·조영희
- 10-R26 7~13세 아동·청소년을 위한 한국형 성취포상제 운영모형 개발 / 백혜정·장근영
- 10-R26-1 국제청소년성취포상제 효과성 연구 : 패널조사계획 / 장근영·백혜정
- 10-R27 소년원생 재범방지를 위한 소년원 교육 효과성 및 개선방안 연구 / 안선영
- 10-R28 방과후 돌봄 서비스 실태조사 / 양계민·김지경·김승경
- 10-R29 비행청소년 자립능력개발을 위한 공공-민간협력 시범사업 / 김지연(2011년 발간)
- 10-R30 졸업식 유형별 사례집 : 졸업식 이렇게도 할 수 있어요 / 맹영임
- 10-R31 보편적·통합적 청소년정책 수립 연구 / 김현철·최창욱·김지연·이춘화·오해섭
- 10-R32 청소년 권리증진을 위한 참여확대 방안 연구 / 최창욱·김승경
- 10-R33 학업중단현황 심층분석 및 맞춤형 대책 연구 / 윤철경·류방란·김선아
- 10-R34 2010년 청소년 백서 발간 / 김기현·김형주
- 10-R35 졸업식 및 입학식 개선을 위한 학교문화 선도학교 위탁운영사업 / 성운숙·이창호
- 10-R36 청소년 가치관 국제비교 조사 / 최인재·김지경·임희진(2011년 발간)
- 10-R37 2010 청소년 디지털 이용문화 실태조사 연구 / 문경숙·장근영
- 10-R38-1 외국의 청소년 활동프로그램 / 김경준·모상현·서정아
- 10-R38-2 우수 청소년활동프로그램 사례집 / 김경준·모상현·서정아(2011년 발간)
- 10-R38-3 청소년활동프로그램 컨설팅 및 평가사업 : 만족도 조사 결과보고서 / 김경준·모상현·서정아
- 10-R39-1 청소년 권리찾기로 청소년에게 행복을(청소년용 권리교재) / 김영지·이혜연
- 10-R39-2 청소년이 함께 행복한 세상(청소년용 핸드북) / 김영지·이혜연
- 10-R39-3 청소년지도자, 인권지킴이 되다(청소년지도자용 권리교재) / 김영지·이혜연
- 10-R40 2010 서울시 청소년프로그램 운영평가 / 이기봉·김형주(2011년 발간)

■ 세미나 및 워크숍 자료집

- 10-s01 2010년 한국아동·청소년패널조사 데이터분석방법론 세미나 I 자료집 (1/26)
- 10-s02 비행청소년 멘토링 시범사업의 성과와 발전방안 (3/9)
- 10-s03 2010년 한국아동·청소년패널조사 콜로키움 I 자료집 (3/19)
- 10-s04 제2차 연구성과 발표회 (4/15)
- 10-s05 다문화가족 아동·청소년의 학교생활 실태와 지원방안 (5/6)

- 10-s06 제1차 청소년미래포럼 (6/21)
- 10-s07 청소년수련원 평가모형의 시범적용을 위한 전문가워크숍 (6/29)
- 10-s08 아동·청소년 인권지표 개발현황과 개선과제·발달권·참여권 정량지표- (6/29)
- 10-s09 2010년 한국아동·청소년패널조사 콜로키움Ⅱ 자료집 (7/2)
- 10-s10 글로벌 시티즌십 함양 활동의 국제적 동향과 발전과제 (7/9)
- 10-s11 청소년멘토링 봉사활동의 세계적 동향과 전망 (7/8)
- 10-s12 2010년 한국아동·청소년패널조사 콜로키움Ⅲ 자료집 (7/27)
- 10-s13 한국의 다문화주의: 현황과 쟁점 (8/18)
- 10-s14 2010년 한국아동·청소년패널조사 데이터분석방법론 세미나Ⅱ 자료집 (8/19)
- 10-s15 학교문화선도 운영학교 워크숍 (8/24, 25)
- 10-s16 국제결혼가정의 생활 실태 및 정책 방안 (8/25)
- 10-s17 다문화관련 정책용어 개선과 제안을 위한 토론회 (8/26)
- 10-s18 청소년 또래멘토링 시범사업 평가 (8/27)
- 10-s19 청소년수련시설 유형별 자도자의 역량강화 및 복지개선 방안 (9/10)
- 10-s21 소년범죄자에 대한 전자감독 확대방안 모색을 위한 전문가 워크숍 (9/29)
- 10-s22 청소년 체험활동 개념정립을 위한 세미나 (9/30)
- 10-s23 청소년의 멘토링봉사활동 활성화를 위한 정책대안 마련 (9/28)
- 10-s24 장애아동·청소년의 성문제 실태 및 가족지원 서비스 (10/13)
- 10-s25 청소년 글로벌 시티즌십 프로그램의 성과와 발전방안 (10/8)
- 10-s26 청년기에서 성인기로의 이행과정연구Ⅰ 콜로키움 자료집 (10/8)
- 10-s27 2010년 한국아동·청소년패널조사 콜로키움Ⅳ 자료집 (10/14)
- 10-s28 청소년정책 모니터링단 토론회 (10/16)
- 10-s29 학업중단 청소년 유형별 현황 및 맞춤형 정책 개발 (10/19)
- 10-s30 미래시민으로서 청소년의 핵심역량 개발과 교육에 관한 국제회의 (10/26)
- 10-s31 디지털 유해매체환경에 대한 청소년수용자 중심 대응방안 모색을 위한 전문가 워크숍 (10/28)
- 10-s32 아동·청소년 인권정책개발을 위한 워크숍 -발달권·참여권- (11/5)
- 10-s33 정부부처 디지털 유해매체환경관련 청소년보호정책 현황과 대응방안 모색 워크숍 (11/5)
- 10-s34 제4차 청소년정책기본계획 수정·보완(안) 공청회 (11/8)
- 10-s35 학교문화선도학교 우수사례 워크숍 (11/22, 23)

■ 학술지

「한국청소년연구」 제21권 제1호(통권 제56호)

「한국청소년연구」 제21권 제2호(통권 제57호)

「한국청소년연구」 제21권 제3호(통권 제58호)

「한국청소년연구」 제21권 제4호(통권 제59호)

■ 청소년지도총서

- 청소년지도총서① 「청소년정책론」, 교육과학사
- 청소년지도총서② 「청소년수련활동론」, 교육과학사
- 청소년지도총서③ 「청소년지도방법론」, 교육과학사
- 청소년지도총서④ 「청소년문제론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑤ 「청소년교류론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑥ 「청소년환경론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑦ 「청소년심리학」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑧ 「청소년인권론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑨ 「청소년상담론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑩ 「청소년복지론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑪ 「청소년문화론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑫ 「청소년 프로그램개발 및 평가론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑬ 「청소년 자원봉사 및 동아리활동론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑭ 「청소년기관운영론」, 교육과학사
- 청소년지도총서⑮ 「청소년육성제도론」, 교육과학사
- 청소년지도총서 「청소년학 연구방법론」, 교육과학사
- 청소년지도총서 「청소년학 개론」, 교육과학사

■ 한국청소년정책연구원 문고

- 한국청소년정책연구원 문고 01 「좋은교사와 제자의 만남」, 교육과학사
- 한국청소년정책연구원 문고 02 「행복한 십대 만들기 10가지」, 교육과학사
- 한국청소년정책연구원 문고 03 「집나간 아이들 - 독일 청소년 중심」, 교육과학사
- 한국청소년정책연구원 문고 04 「청소년학 용어집」, 교육과학사

■ NYPI 창의적 체험활동 시리즈

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 I : 외국의 창의적 체험활동

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 II : 1부 일본의 「종합적학습」 가이드 “오코하마의 시간”
2부 일본의 「청소년체험활동전국포럼」 보고서

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 III : 학교폭력 예방을 위한 「스포츠활동」 지도 매뉴얼(중·고등학생용)

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 IV : 청소년지도자 전문성 교육 매뉴얼 : 생활권수련시설 지도자용 /
한상철 · 길은배 · 김민 · 김진호 · 김혜원 · 문성호 · 박선영 · 설인자 · 오승근 · 윤은종 · 이명
옥 · 이은경 · 최순종 · 김영지

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 V : 청소년민주시민 교육 매뉴얼(중·고등학생용)

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 VI : 학교기반 지도매뉴얼 I : 핵심역량·창의적체험활동 연계 / 김기현 ·
장근영 · 권해수 · 김민성 · 강영신

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 VII : 학교기반 지도매뉴얼 II : 핵심역량·교과(지리)수업연계 / 김기현 ·
장근영 · 권해수 · 김민성 · 강영신

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 VIII : 청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 I : 핵심역량·사고력 / 김기현 ·
장근영 · 임영식 · 정경은 · 조아미 · 정재천

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 IX : 청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 II : 핵심역량·사회성 / 김기현 ·
장근영 · 권일남 · 김태균 · 김정율 · 김지수 · 김영희

NYPI 창의적 체험활동 시리즈 X : 청소년 수련관 기반 지도매뉴얼 III : 핵심역량·자율적행동 / 김기현 ·
장근영 · 권일남 · 김태균 · 김정율 · 김지수 · 김영희

■ 기타 발간물

NYPI YOUTH REPORT 7호 : 청소년들의 핵심역량(4월)

NYPI YOUTH REPORT 8호 : 청소년들의 진로 및 직업(6월)

NYPI YOUTH REPORT 9호 : 청소년들의 활동 및 문화(8월)

NYPI YOUTH REPORT 10호 : 다문화가정 및 장애아동 · 청소년들의 역량강화(10월)

NYPI YOUTH REPORT 11호 : 멘토링과 청소년사회참여(11월호)

경제·인문사회연구회 협동연구총서 10-33-07
연구보고 10-R17-6

**청소년 핵심역량 개발 및 추진방안 연구 III:
수련시설기반 프로그램 시범사업-사회적 상호작용, 자율적 행동**

인 쇄 2010년 12월 22일

발 행 2010년 12월 27일

발행처 **한국청소년정책연구원**

서울특별시 서초구 태봉로 114

발행인 이 명 숙

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 청송문화인쇄사 전화 02)2676-4573 대표 한상환

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전제·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(학술정보아카이브팀)

ISBN 978-89-7816-910-3(93330)

978-89-7816-903-5(세트)

