

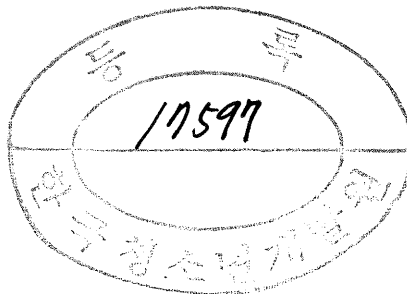
장애인 차별 개선 프로그램

2004. 12

책임연구원 : 박 영 균 (한국청소년개발원 연구위원)

공동연구원 : 강 순 원 (한신대학교 교수)

김 영 지 (한국청소년개발원 부연구위원)



한국여성개발원
한국청소년개발원

본 보고서는 한국여성개발원이 주관하는 「인문사회연구회 2004년도 협동
연구사업」의 일환으로 연구회 소관 국책연구기관과 외부단체가 협동으로
수행한 연구과제 결과입니다. 본 보고서에 수록된 내용은 집필자의 개인적인
견해이며 당 연구원의 공식적인 의견을 반영하는 것이 아님을 밝힙니다.

목 차

I. 장애인 차별 개선 프로그램이란?	1
1. 프로그램의 개요	3
2. 프로그램의 구성	5
II. 장애인 이해활동	9
1. 서로 이해하며 살아요	11
2. 친구야! 학교가자	44
3. 고정관념을 깨자!	57
III. 새 문화 창조활동	65
4. 우리 같이 놀아요	67
5. 여행을 떠나요!	84
6. 애니메이션 세상	96
IV. 좋은 사회 만들기 활동	111
7. 좋은 세상 만들기	113
V. 직업의 세계 탐색활동	127
8. 아르바이트 맛보기	129
9. 손길이 닿은 자리	149
참고문헌	165

I . 장애인 차별 개선 프로그램이란?

1. 프로그램의 개요
2. 프로그램의 구성

1. 프로그램의 개요

장애인 차별은 장애를 이유로 합당한 이유 없이 편견에 따라 기회를 박탈하거나 다른 사람과 같은 처우를 하지 않는 것을 의미한다. 장애인이 라 하여 능력에 관계없이 불리한 대우를 하고 한 사람을 평가하는데 진정한 증거를 제공하지 못하는 경우에 차별이라 할 수 있다.

장애인 차별에 대한 역사적 사실은 고대사회로 거슬러 올라가 그 연원을 찾아볼 수 있다. 고대 및 원시사회의 생활에 대하여 알아보는 것은 현대인의 진정한 생활원칙을 이해하는 데 중요한 지식의 근거를 제공해 준다. 원시사회의 인류는 어떻게 하면 자신의 생명을 보존하며 자연현상과 유해 동물, 그리고 다른 인간으로부터 자신을 지키며 생존할 수 있는냐 하는 데 큰 관심을 가졌다.

유엔은 1981년 '완전한 사회참여와 평등'을 기치로 '세계장애인의 해'를 선포한 바 있으며, 유엔의 '세계장애인의 해' 선포는 장애 문제를 재할이나 복지의 관점으로 바라보았던 과거의 인식에서 벗어나, 장애인도 하나의 인간으로서 정당한 대접을 받을 수 있는 보편적 인권의 차원으로 접근하는 계기를 마련했다는 점에서 그 의의가 크다.

이러한 국제적 흐름은 1970년대 중반 이후 성장한 인권의식으로부터 많은 영향을 받았고, 이 보편성의 원리는 1975년 유엔의 「장애인권선언」으로 더욱 구체화되었다. 「장애인권선언」의 3조는 '장애인은 인권으로서의 존엄이 존중되는 권리를 출생하면서부터 갖고 있다. 장애인은 그 장애의 원인, 특질, 또는 정도에 관계없이 동년배의 시민과 동등한 권리를 가진다'라고 명시하여 장애인도 시민적·정치적 권리뿐만 아니라 경제적·사회적·문화적 권리를 누려야 할 주체로 인정받게 되었다.

사회에서 장애인은 일반인에 비해 상대적으로 근거 없는 불이익과 차별대우를 받아왔다. 단지 장애를 가졌다는 이유만으로 교육과 문화, 복지,

그리고 고용에 이르기까지 광범위하게 능력의 많고 적음을 떠나 편향된 시각과 차별적 처우를 감당해야 했다.

장애인에게 발생하는 차별의 문제는 어디까지나 인권에 관계된 문제이며 이제까지 장애인 문제를 바라보는 보편적인 시각이었던 복지서비스 만으로는 해결할 수 없다. 왜냐하면 장애로 인한 문제는 정치·경제·사회·문화 등 삶의 모든 분야에 산재되어 있으며 이는 영·유아기에서 노년기까지의 전 생애에 걸쳐 있기 때문이다.

한국장애인단체총연맹에서 장애인들이 차별을 경험한 경우를 조사한 결과를 보면 장애인들이 차별을 매우 자주 경험하고 있거나 어느 정도 경험하고 있다는 것을 알 수 있다. 즉 대중교통 이용 시에 41.5%, 직업생활에서 48.5%가 차별을 경험했다고 답한 것으로 나타나 차별을 경험하는 비율이 아주 높다는 것을 알 수 있다. 근래에 들어서는 많은 장애인 관련 단체와 각종 인권단체의 활발한 활동에 힘입어 이들의 권리가 다소 증진되기는 하였으나 여전히 사회 곳곳에는 차별적 요소가 자리 잡고 있다. 이러한 차별적 대우나 편견은 꾸준한 교육활동과 계몽을 통해 해결되어 가고 있다.

참여정부가 내세우는 사회통합을 위해서는 반드시 장애인을 포함한 약하고 소외된 계층 사람들의 권리가 보장되어야 할 것이며, 이러한 차별 개선 노력은 청소년들을 대상으로 장애에 대한 과학적 지식과 인간 존엄성에 대한 교육을 통해 결실을 맺을 수 있을 것이다. 이 연구에서 얻고자 하는 한 가지 중요한 결과도 바로 장애인에 대한 차별을 해결하는 데 활용할 수 있는 차별개선 교육 프로그램을 제시하는 것이다.

2. 프로그램의 구성

이 연구에서 장애인 차별개선을 위한 프로그램의 구성을 위해 교육과 문화, 복지, 그리고 고용 등의 영역에 대한 실태를 알아보고 프로그램을 개발하였다. 먼저 교육차별과 관련하여 살펴본 것은 특수교육의 현 실태인데 우리나라 장애아동을 위한 특수교육의 당면과제는 교육환경의 개선이다. 일반교육 환경과 비교하여 특수교육 환경은 교육권이 특히 확보되어 있지 못한 상황에 놓여 있다.

국립특수교육원(2002)이 실시한 한 조사에 나타난 특수학교(급) 특수교육 담당교사의 반응을 보면 64.5%가 교육환경의 개선, 43.0%가 교육행정 지원, 41.7%가 장애인식 개선, 37.9%가 교육재정의 확보를 당면과제로 반응하고 있고, 장애학생 학부모는 65.4%가 교육환경의 개선, 56.9%가 장애인식 개선, 36.1%가 교육재정 확보, 30.1%가 교육내용 개선과 지역사회 지원 확보를 당면과제라고 응답하였다.

또 장애우권익문제연구소(2003)의 ‘장애학생 교육차별 실태조사’ 결과에 의하면 학부모 300명을 대상으로 조사한 결과 일반학교에 재학중인 장애학생들이 차별적 상황에 많이 노출되며 정신지체를 가지고 있는 학생들이 다른 장애를 가지고 있는 학생들에 비해 상대적으로 더 많은 차별을 받고 있는 것으로 나타났다. 학교생활에서 차별경험은 ‘자주 차별을 받는다’고 답한 비율이 16.7%, ‘가끔 차별을 받는다’는 반응이 42.5%로 나타나 학교에서 많은 장애학생들이 차별을 경험하고 있는 것으로 나타났다(한국보건사회연구원, 2004에서 재인용).

한국보건사회연구원(2004)의 장애 차별실태조사 결과에 의하면, 문화와 여가, 체육활동에서 차별을 경험한 것에 대해 ‘자주’ 혹은 ‘가끔’ 차별을 받는다고 한 응답이 각각 16.5%와 39.2%로 나타나 장애인에 대한 문화적 차별이 55.7%로 응답자의 절반 이상이 문화적으로도 차별을 경험한

것으로 나타나고 있다. 이들 차별의 내용을 세부 항목별로 보면 ‘극장, 공연장, 스포츠시설 등을 이용하고자 할 때 편의시설 미비로 이용하지 못한 적이 있다’가 34.5%로 높게 나타났으며, 문화와 여가 그리고 체육활동 중 장애인 차별행위에 대한 대응방식은 ‘그 자리에서 항의한다’는 반응이 39.4%로 높았으며 ‘참는다’는 반응은 22.8%로 나타났다.

장애는 장애인 자신의 삶에 직접적인 영향을 줄 뿐 아니라 장애인이 속한 가정과 사회 측면에서도 커다란 경제적 부담을 주게 되기 때문에 중요한 사회적 문제이기도 하다. 무엇보다 중요한 것은 장애 발생의 약90% 정도가 산업재해 및 교통사고, 환경오염으로 인한 후천적인 요인에 기인하는 것이기 때문에 국가에서는 특별한 관심을 갖고 그 원인분석 및 예방 대책 마련에 역점을 두어야 한다.

국가인권위원회(2002c)가 실시한 ‘장애인 고용 및 승진실태조사’에서도 상시근로자 장애인 510명을 대상으로 조사한 결과 노동시장 진입전의 차별, 즉 사회구조적 차별과 물리적 차별, 교육적 차별, 그리고 노동시장에서의 모집 및 채용단계에서 나타나는 장애인 차별이 심하다는 사실이 밝혀졌다. 또 이번 협동연구의 한 참가기관인 한국보건사회연구원(2004)에서 수행한 장애인 1,000명을 대상으로 한 차별실태 조사결과에 의하면, 조사대상자의 35.8%가 현재 취업을 하고 있으며, 장애유형별로 청각·언어 장애가 49.5%, 정신적 장애가 46.3%로 나타났다. 직업생활 과정에서 차별을 받아본 경험이 있는지 살펴본 결과 전체의 22.3%가 자주 차별을 받고 있으며, 51.8%는 가끔 차별을 받고 있다고 하여 전체의 약 74.1%가 차별적 상황에 노출되어 있는 것으로 나타났다.

이 연구에서 개발한 장애인 차별 개선 교육 프로그램은 교육과 문화, 복지, 그리고 장애인 고용 등의 부문에서 장애인을 차별하는 행위에 대한 개선 프로그램으로 구성되었다.

장애인 차별개선 프로그램의 구성

활동영역	단위활동	활 동 내 용
장애인 이해활동	1. 서로 이해하며 살아요	신체 및 정신적 능력의 차이점을 발견하여 장애인과 비장애인 사이의 능력 비교가 큰 의미가 없다는 것을 알고 함께 살아가는 태도를 함양한다.
	2. 친구야! 학교 가자	통합교육의 의미를 바르게 이해하고, 장·단점을 알아보며 개선을 위해 어떠한 노력이 필요한지 알아본다.
	3. 고정관념을 깨자!	비장애청소년이 영화감상을 통하여 장애의 의미를 이해하게하고 장애인의 권리를 알아본다.
새 문화 창조활동	4. 우리 같이 놀아요	비장애청소년과 장애청소년이 다양한 여가활동을 통해 비장애청소년으로부터 장애에 대한 인식 전환의 계기를 마련한다.
	5. 여행을 떠나요!	비장애청소년과 장애청소년들이 함께 야외활동을 함으로써 공감대를 형성하고 상대방에 대해 이해하는 기회를 갖는다.
	6. 애니메이션 세상	애니메이션 창작활동을 통해 영상매체의 주체가 될 수 있고 협동심 및 자존감을 향상시킬 수 있는 기회를 제공한다.
좋은 사회 만들기	7. 좋은 세상 만들기	장애와 관련된 편의시설의 활용가능성 여부, 개선점 등을 알아보고 개선을 위한 노력의 필요성을 깨닫는다.
직업의 세계 탐색활동	8. 아르바이트 맛보기	장애청소년과 비장애청소년이 지역사회 직업의 종류를 함께 알아보고 방문해 봄으로써 직업인으로서 활동을 체험해 볼 수 있다.
	9. 손길이 닿은 자리	다운증후군 청소년과 사회봉사 명령 대상 청소년이 체험활동을 통해 사회에서 나의 소중함과 환경의 중요성을 깨닫는다.

II . 장애인 이해활동

1. 서로 이해하며 살아요
2. 친구야! 학교가자
3. 고정관념을 깨자!

1. 서로 이해하며 살아요

개 요

□ 활동목표

- 장애청소년에 대한 올바른 이해 및 인식을 통해 함께 살아가는 태도를 함양한다.
- 장애 체험과 적응 경험을 통해 장애인의 고충을 이해한다.
- 집단구성원의 신체 및 정신적 능력의 차이점 발견을 통해 장애인과 비장애인 사이의 능력 비교가 큰 의미가 없다는 것을 안다.
- 장애청소년과 비장애청소년이 함께 사회 환경을 개선하는 방안을 모색한다.

□ 활동요약

- 자아인식 프로그램: 누가 정상인가?
- 장애이해 프로그램: 벽을 뚫고
- 장애경험 프로그램: 시각장애 산책, 기다려 보아요
- 장애지원 프로그램: 서로 도와요
- 사회통합 프로그램: 함께 살아요

□ 진행개요

- 지도자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 보조 지도자 3명(소집단 지도)
- 참가인원 : 30명 내외
- 장 소 : 학교, 청소년 수련시설 및 지역사회
- 소요시간 : 총 10시간 (2시간 × 5회)
- 준비물 : A4용지, 필기도구, 녹음기, 수화관련자료, 신문, 잡지, 영상 장비

□ 유의사항

- 일시적인 체험이지만 가능한 한 시간을 충분히 할애하여 장애로 인한 불편함과 그 불편에 적응하는 과정을 체험하도록 유도한다.
- 일반청소년이 장애인의 불편함과 차별에 대해 깊이 이해할 수 있도록 진지한 자세로 참여하도록 유도한다.
- 청소년들이 능동적이고 적극적으로 자신의 느낌과 의견을 표현할 수 있도록 개방적이고 열린 분위기를 조성한다.

활동내용

활동 1 : 자아인식 프로그램: 누가 정상인가?

- ▶ 주요내용 : 간단한 게임을 통하여 사람마다 신체적·정신적 능력에 차이가 있으며 상황에 따라서도 달라진다는 것을 안다.
- ▶ 소요시간 : 2시간 내외
- ▶ 준 비 물 : A4용지, 필기도구, 신문, 잡지
- ▶ 진행과정 (1안)
 - 전체 구성원이 모여 간단한 레크리에이션을 통해 2명씩 짝을 짓는다.
 - 짝을 지은 사람끼리 서로에 대한 인상을 그림을 그리거나 기술한다.
 - 일정한 시간(약 10분정도)을 주어 상대에 대한 정보(인적사항, 특기, 취미, 가치관 등)를 파악하도록 한다.
 - 서로에 대한 정보를 파악한 후, 성원이 모두 모인 자리에서 자기의 짝을 소개하는 시간을 갖는다. 소개 시간이 끝난 후에는 처음에 상대에 대한 인상을 그린 그림이나 글을 성원 모두에게 보여주면서 처음에 짝에게 가졌던 편견과 대화를 한 후 차이점에 대해서 이야기한다.
 - 성원이 모두 모여 편견과 선입관과 그리고 차별의 차이에 대한 설명을 듣고, 우리 사회에서 장애인에 대해 갖는 편견과 선입관 그리고 차별적 행위에 대해서 토론을 한다.
 - 토론에서 나타난 대표적인 편견과 차별 사례를 성원이 함께 그림을 그리거나 자료(신문, 잡지) 등의 내용을 재구성하는 과정 등을 통해 표현해 본다.
 - 장애인에 대해 성원 각자가 갖고 있었던 시각 또는 편견에 대해서 말한다.
 - 장애인의 특성과 비장애인이 장애인을 대하는 태도 등에 대해서 강의를 듣는다.

▶ 진행과정 (2안)

- 전체 구성원이 원으로 둘러앉는다.
- 지도자가 제시하는 하나의 단어에 대해 연상되는 단어나 문장을 짧게 언급하고 다음 성원은 앞서 제시된 단어나 문장을 반복한 후 이어 자신이 연상하는 단어나 문장을 말한다. 계속해서 다음성원에게 이어 돌아가면서 반복한다.

▣ 예시

철수: 음악

미연: 음악, 아름다운 산과 들

기철: 음악, 아름다운 산과 들, 맛있는 식빵

광호: 음악, 아름다운 산과 들, 맛있는 식빵, 설악산

철수: 음악, 아름다운 산과 들, 맛있는 식빵, 설악산. 제비꽃

미연:

- 중간에 구성원 중의 하나가 틀릴 때마다 풍선을 주고, 다른 구성원이 서로 도와서 계속 이어나간다.
- 전체 성원들이 3~4차례 반복해서 이어진 후, 가장 풍선을 많이 갖고 있는 성원이 전체 앞에 나와 자기가 하기 좋아하는 것과 싫어하는 것을 한 가지씩 말하게 한다.
- 집단 성원 전체가 각자 자기가 잘할 수 있는 것과 잘할 수 없는 것을 한 가지씩 찾아내게 한다.
- 지도자가 마무리하면서 사람마다 신체적·정신적 능력에 차이가 있으며 상황에 따라서도 달라진다는 것을 강조하며, 성원 각자에게 잘할 수 있는 것을 자랑하게 하며 박수를 쳐준다.

☞ 유의사항

- 1안은 추가 집단구성을 전제로 과정을 진술하였기 때문에 성원 상호간에 친밀감이 형성된 경우에는 2안을 활용하는 것이 바람직하다.

*박영균 외(한국청소년개발원, 2000). 「장애청소년 이해교육 프로그램 개발에 관한 연구」 참조

☞ 응용활동

- 장애는 능력의 차이보다는 다수와 소수를 구분하는 기준이라고 알려주고 그에 따른 소수의 어려움을 이해하도록 한다. 역사적으로 장애인은 소수가 당하는 차별을 당해왔다. 이것은 다수의 사람들이 소수에 대해서 갖고 있는 편견으로 인한 사회적 낙인과 관련이 있다. 수많은 장애인들이 편견의 산물인 낙인의 희생자가 되어왔다.

고대 그리스인들은 장애인은 신체에 장애를 나타내는 특수한 징표를 만들어 다녀야 했고, 그들은 사람들이 많이 모이는 공공의 장소에서는 마땅히 피해야 할 사람으로 인식되어 왔다. 그리고 기독교 문화시대에도 형태를 달리하여 여전히 장애인에 대한 낙인은 계속되어 왔으며, 특히 정신적인 질환을 가진 장애인에 대해서는 그들이 강한 공격성을 갖고 있다는 편견으로 인해 일상생활에서 격리시켜왔다.

- 회피(avoidance) : 편견이 강하면 강할수록 싫어하는 사람과 집단을 피한다. 직접적으로 집단에 해를 끼치지 않는지만 대상에게 심리적 상처를 준다.
- 차별(discrimination) : 편견이 행동화하는 것이다. 심한 편견은 차별로 나타난다. 예를 들어 특정계층의 사람들의 출입을 막는 식당 등이 그것이다.
- 폭력(violence) : 강한 차별적 행동은 폭력적인 행위로 나타난다.

활동 2 : 장애이해 프로그램: 벽을 뚫고

- ▶ 주요내용 : 장애체험을 통해 장애인의 입장을 알고 이해한다.
- ▶ 소요시간 : 2시간 내외
- ▶ 준비물 : 오리엔티어링 자료, 음악CD, 오디오 등
- ▶ 진행과정 1 (신체장애)
 - 전체 성원을 2명씩 한 모둠으로 구성하여 한 사람은 신체장애인의 역할을 맡는다. (청각 · 시각 · 지체 등)
 - 모둠별로 일정구역을 정해 오리엔티어링을 하되, 5~6개의 포스트를 정해 과제를 부여한다.
 - 1 post : 비장애인이 장애인을 업고 50m 걸어가기
 - 2 post : 상호 역할 바꾸기
 - 3 post : 숨겨진 보물을 찾기
 - 4 post : 큰 소리로 세 번 외치기
 - 5 post : 장애인의 역할을 맡은 성원이 짝의 도움을 받지 않고 100m이상 가기
 - 가장 빠른 시간내에 성공적으로 코스를 돌아온 모둠에게 시상을 한다.
- ▶ 진행과정 2 (정신장애)
 - 전체 성원이 모여 어두운 공간에서 녹음 재생기를 통해 테이프에 녹음되어 있는 소리와 음악을 듣는다. 이 때 테이프에는 변화가 심한 음악과 망상에 빠진 정신질환 흔히 언급하는 말을 녹음하여 준비한다. 예를 들어, '너는 신이다', '너는 이 세상을 구하러 온 사람이다.' 이 세상은 죄악으로 가득 차있다. 네가 아니면 구할 수 없다.' 등의 내용을 조합하여 녹음한다.
 - 전체 성원이 모여 사물이나 사람을 찍은 슬라이드 필름을 거꾸로 또는 옆으로 보여준다.

- 어두운 공간에서 이상한 소리를 듣고 사진을 보았을 때의 느낌을 각자 솔직히 표현한다.
- 정신질환자의 특성화 정신질환을 앓고 있는 장애인들의 고통에 대해서 설명하여 준다.

☞ 유의사항

- 1안에서 오리엔티어링 장소는 비교적 위험한 장애가 없는 코스로 택하고, 특별히 안전요원을 배치하여 안전사고에 유의한다.
- 1안에서 오리엔티어링을 할 때 주어진 과제를 충실히 수행하는지 철저히 감독한다.
- 2안을 진행할 때는 정신질환에 관한 전문적인 지식을 갖고 있는 전문가를 초빙하여 도움을 받는다.
- 2안에서 어느 정도의 시간동안 녹음된 내용을 들려줄 것인지 미리 알려주지 않는다.
- 가능하다면 2안의 과정을 마친 후 심리극(psychodrama)공연을 참관하도록 한다.

활동 3 : 장애경험 프로그램: 시각장애 산책, 기다려 보아요!

- ▶ 주요내용 : 장애 경험을 바탕으로 장애 이해를 주제로 3분 영상물을 만들어 보거나 수화를 배워본다.
- ▶ 소요시간 : 2시간 내외
- ▶ 준비물 : 캠코더, VTR 또는 빔 프로젝트
- ▶ 진행과정 (1안)
 - 일정한 공간(기관 또는 시설)에서 24시간 이상 성원들이 특정 장애역할을 맡아 생활한다.
 - 활동사항
 - 1) 취침, 식사 등 일상생활

2) 운동(족구, 탁구 등)

3) 음악과 TV 시청 등 문화 활동

4) 주제를 토론(장애와 관련 없는 주제)

- 특정한 장애(시각·청각·지체 등) 역할을 한 성원끼리 모듬을 구성하여, 가장 힘들었던 부분과 어려운 상황 등을 토의한다.
- 모듬별로 토의가 끝나면 ‘장애 이해’라는 주제로 각본을 작성하고 영상물을 만들기 위해 역할을 분담한다.
- 일정 시간동안에 촬영을 하여 영상물(비디오테이프)을 만든다.
- 영상물을 편집한 후 전체 성원이 모인 자리에서 감상하고 토론한다.

▶ 진행과정 (2안)

- 전체 구성원이 모여 간단한 수화를 배운다.
- 성원 한사람씩 나가 전체 성원 앞에서 간단히 배운 수화로 3분 동안 자기를 소개한다. 이때, 어려우면 수화책 등을 참고한다.
- 매번 앞에서 발표하는 성원의 수화를 가장 잘 통역한 나머지 성원을 선발하여, 가장 잘 한 성원에게 시상을 한다. 또한 발표한 성원 중에서도 정확히 표현을 한 성원에게 상을 준다.

☞ 유의사항

- 일시적인 체험이지만 가능한 한 시간을 충분히 할애하여 장애로 인한 불편과 그 불편에의 적응과정을 체험하도록 유도한다.
- 장애체험을 하는 동안 진지한 자세로 참여할 수 있도록 유도한다.
- 1안은 영상전문가의 도움을 받으면 좋지만 꼭 그럴 필요는 없고, 영상물을 창작하기 어려우면 사진이나 만화 등을 활용해도 동일한 효과를 얻을 수 있을 것이다.
- 2안은 수화전문가의 도움을 받는 것이 좋다.

활동 4 : 장애지원 프로그램: 서로 도와요

- ▶ 주요내용 : 음악과 그림의 표현을 통하여 서로 다름에 대해 이해한다.
- ▶ 소요시간 : 2시간 내외
- ▶ 준비물 : 다양한 그림 또는 사진, 다양한 음악 CD, 오디오,
- ▶ 진행과정
 - 성원 전체 모여 신체 또는 정신적 장애가 사회적 강점이 될 수 있는 부분에 대해서 토론한다.
 - 지도자는 그림과 음악을 준비한다.
 - 지도자가 전체 성원을 두 모둠으로 나누어 한 모둠에게 그림 한 점을 제시하면 성원들이 그에 맞는 음악을 선정한다. 또 다른 모둠에게는 음악을 들려주고 성원들이 그에 적합한 그림을 선택하게 한다. 두 모둠 간에 음악과 그림이 일치하는 부분에서 활동을 멈추고 그 이유에 대해서 논의한다.
 - 모둠활동이 끝난 후, 성원 각자가 음악을 듣고 상상의 그림을 그리거나, 그림을 보고 악기 등을 이용하여 음률을 만들어 본다.
 - 전체 성원이 모여 가장 멋있게 음악과 그림을 결합시킨 사람을 선정하여 시상한다.
 - 장애인이 가질 수 있는 강점에 대해서 토론하고 활동을 마무리한다.

☞ 유의사항

- 가능하다면 장애청소년과 함께할 수 있는 프로그램으로 구성한다.
- 장애가 장점 또는 강점이 될 수 있는 것에 대한 토의를 위해 지도자는 장애청소년 유형과 각 유형별 강점에 대한 자료를 준비한다.

활동 5 : 사회통합 프로그램: 함께 살아요

- ▶ 주요내용 : 장애에 대한 퀴즈를 통하여 장애에 대해 좀 더 알 수 있다.
- ▶ 소요시간 : 2시간 내외
- ▶ 준비물 : 퀴즈문제, 필기도구, 종이
- ▶ 진행과정
 - 전체 그동안 체험과 토론을 통해 배운 장애에 대한 지식을 토대로 퀴즈게임을 하여 가장 잘 맞춘 성원 3명을 선택한다.
 - 선발된 성원 3명에게 장애인기관(시설) 또는 장애청소년 초대의 임무를 부여하고 그에 따른 준비를 하도록 한다.
 - 나머지 성원들은 장애청소년과 만나서 할 수 있는 프로그램을 구성한다.
 - 장애청소년과의 만남의 시간을 갖는다.
 - 장애청소년과 성원과 '장애'를 주제로 토론한다. 이후 다른 주제 하나를 선정하여 장애청소년과 성원이 섞여서 한 모듬을 이루어 분임토의를 한 후 전체가 모여 다시 토론한다.
 - 장애청소년과 함께 게임과 레크리에이션 등의 프로그램을 하고, 장애청소년과 비장애청소년 2인이 한 모듬이 되어 잠시 다과를 나눈다.
 - 가장 활발하게 활동한 장애청소년과 비장애청소년 한 명씩 선발하여 시상하고 활동을 마친다.

☞ 유의사항

- 시작하기 전에 장애청소년과의 만남이 비장애청소년이 장애청소년을 돕기 위한 것이 아니라 새로운 친구들과 함께 활동을 해봄으로서 친구를 이해하고 집단성장을 도모하는 것이라는 점을 강조한다.
- 가능하다면 구성원과 같은 또래의 장애청소년 집단을 만날 수 있도록 한다.

- 활동과정을 비디오 등으로 촬영하여 집단 활동을 종료한 후, 모두 모여서 장애청소년과 함께 활동하는 데 있어서 부족했던 점등에 대해 토론할 수 있도록 한다.

도움자료

□ 자료 1. 장애의 이해

▶ 장애의 개념 정의

○ 정신적 특성이나 감각적 능력, 의사소통 능력, 사회적 행동 특성, 신체적 특성 등이 일반인의 평균에서 벗어난 경우

▶ 장애 유형별 분류

- 지체장애 : 절단, 관절손상(강직, 약화 불안정 등 양 상하지 및 척추장애(신경계 손상 및 근육병증)
- 뇌병변장애 : 중추신경계의 손상으로 인한 복합적 장애, 뇌성마비, 뇌손상, 뇌졸중 등
- 시각장애 : 시력 및 시야결손 장애
- 청각장애 : 청력 및 평행기능 장애
- 언어장애 : 음성 및 언어장애로 의사소통에 현저한 어려움
- 정신지체 : 지적 성장의 항구적 지체로 주로 18세 이전에 나타남.
- 정신장애 : 정신분열, 조울병, 우울증, 알콜중독자 등
- 발달장애 : 자폐증(Autism), 정신지체 동반
- 신장장애 : 신장(콩팥)의 기능저하로 인한 장애로 정기적으로 혈액투석 및 복막투석을 실시해야지만 생명을 유지한다. 가장 좋은치료는 신장이식
- 심장장애 : 산소를 흡입하면서 일상생활을 유지하는 극심한 심장기능부전자
- 간 장애 : 간병변으로 간의 일부를 절제하여 일상생활의 어려움 동반. 간암으로 간이식수술을 받은자
- 장루·요루장애 : 대장·항문질환으로 장루(인공항문)를 사용하는 자, 대장암, 직장암 등
- 호흡기장애 : 만성호흡기질환으로 산소를 흡입하지 않고는 생활이 어려운 자. 만성폐쇄성폐질환, 폐암, 천식으로 일정기간 병원치료병력이 있는 자
- 간질장애 : 뇌의 기질적인 병변으로 비정기적인 경련을 일으키는 자. 일정기간 간질약을 복용한 병원치료병력이 있는 자
- 안면기형장애 : 신경과적인 질병으로 안면에 마비 및 불수의적 경련동반

▶ 장애인복지법

- 제3조(기본이념) : 장애인의 복지의 기본이념은 장애인의 완전한 사회참여와 평등을 통한 사회통합을 이루는데 있다. 장애인은 인간으로서의 존엄과 가치를 존중받으며 이에 상응하는 처우를 받는다.
- 제10조(국민의 책임) : 모든 국민은 장애발생의 예방, 장애의 조기발견에 노력하여야 하며 장애인의 인격을 존중하고 사회통합의 이념에 기초하여 장애인 복지에 협력하여야 한다.

▶ 장애에 대한 사회적 인식과 편견

○ 용어정리

- 편견 : 어떤 사물·현상에 대하여 그것에 적합하지 않은 의견이나 견해를 가지는 태도
- 선입관 : 어떤 특정 대상에 대하여 실제 체험에 앞서 갖는 주관적 가치판단
- 차별 : 기본적으로 평등한 지위의 집단을 자의적(恣意的)인 기준에 의해 불평등하게 대우함으로써, 특정집단을 사회적으로 격리시키는 통제 형태
- 장애인은 신체적으로 비장애인과 차이가 있다. 이러한 차이를 인정하고 장애인이 일상생활에서 비장애인과 같이 생활할 수 있도록 배려해야 한다. 그러나 우리 사회는 장애인들이 일상생활을 해 나가는 데 도움을 주기는커녕 신체적 불리와 차이를 차별해 인간다운 생활을 할 수 없도록 하고 있으며, 사회와 격리시키는 죄악을 저지르기도 한다.
- 장애인과 비장애인의 차이는 키가 크고 작으며 몸이 마르고 비대하듯이 단순한 개성의 차이로 보아야 한다. 그런데도 우리는 단순한 차이를 차별로 바꾸어 버린다.

*출처 : 두산대백과사전 / 윤석용, 개인 맞춤형 복지시대

□ 자료 2. 장애인에 대한 에티켓

▶ 지체장애인에 대한 에티켓

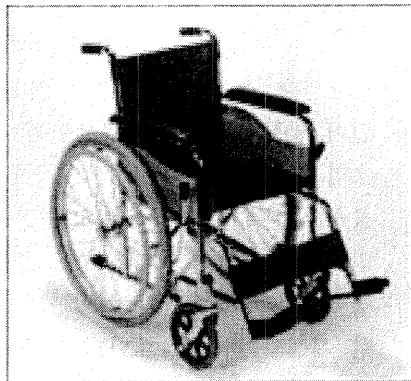
- 지체장애는 이동 혹은 신체적 과제를 수행하는 능력에 영향을 주는 장애로 개인마다 독특하게 나타납니다. 지체장애인은 주로 휠체어나 목발 등의 보장구를 사용하게 되는데 일상생활에서 필요한 기술을 잘 알아서 응대해주면 더욱 의미 있는 인간관계를 만들 수 있을 것입니다.

○ 출입문과 엘리베이터에서

- 장애인이 오면 문을 열어주거나 문을 잡아줍니다. 장애인의 팔이나 지팡이 휠체어를 잡아주는 것 보다 문을 잡아주는 것이 더 편리합니다. 왜냐하면 출입문을 두 사람이 통과하기보다는 혼자 통과하는 것이 더 쉽기 때문입니다.
- 문을 잡아줄 때는 사람이 완전히 통과 할 때까지 잡아주고 문을 닫을 때는 장애인의 손가락이 문틈에 끼이지 않도록 주의합니다.
- 엘리베이터를 잡아주는 것도 출입문을 잡아주는 것과 같은 요령으로 하면 됩니다. 장애인이 완전히 엘리베이터를 탈 때까지 엘리베이터 문을 잡아줍니다. 엘리베이터 문을 닫을 때는 보장구가 엘리베이터 문에 끼이지 않도록 주의합니다. 엘리베이터 밖에서 장애인을 도울 때는 장애인이 엘리베이터 안에 있는 버튼을 누를 수 있는지 버튼까지 손이 닿는지 물어봅니다. 만약 손이 닿지 않는다면 다른 사람의 도움 없이 장애인은 목적지까지 갈 수 없을 것입니다.

○ 휠체어를 밀어줄 때

- 휠체어를 밀어줄 때는 휠체어 사용자에게 도움이 필요한지를 먼저 묻습니다. 휠체어 사용자에게 밀어주겠다는 의사표시 없이 휠체어를 밀게 되면 두 사람이 휠체어를 조종하게 되어 휠체어가 다른 곳으로 갈 수 있습니다. 그리고 내리막길이나 오르막길에서 휠체어 사용자에게 알리지 않고 휠체어를 놓는 것은 위험합니다.



<휠체어>

- 모터가 장착된 전동 휠체어는 사용자가 조종하도록 고안되어 있으므로 밀어 주는 것이 불필요할 수도 있습니다. 그러나 전동 휠체어는 정교하고 예민해서 고장이 잘 나는 경향이 있으므로 도움이 필요합니다. 램프의 경사가 가팔라서 모터의 힘이 약할 때나 바닥이 미끄럽거나 경사가 길어 울퉁불퉁하여 바퀴가 잘 구르지 않을 때는 다른 사람의 도움이 필요합니다.
- 수동휠체어는 다른 사람의 도움이 매우 많이 필요합니다. 수동휠체어는 사용자가 손으로 바퀴를 밀어 움직이기 때문에 사용자가 피로할 수가 있습니다. 어떤 사람은 휠체어를 타고 두꺼운 카펫 위를 지날 때나 가파른 언덕길을 오를 때, 또는 피로했을 때 다른 사람이 밀어주기를 좋아하는 반면 어떤 사람

은 밀어주는 것을 싫어합니다. 도움을 주고자 하는 사람이 휠체어를 밀어주는 것을 편안하게 느끼는 사람이 있는가 하면 불안해하는 사람도 있습니다.

- 수동휠체어를 밀어 줄 때 생기는 대부분의 문제는 밀어주는 사람이 휠체어의 모양이나 특성을 잘 모르기 때문에 발생합니다. 휠체어는 바닥의 작은 돌출물에 부딪혀서 휠체어를 탄 사람이 쉽게 바닥에 떨어질 수 있을 만큼 불안정합니다.
- 휠체어를 밀어줄 때는 휠체어 크기와 발판이 튀어나와 있음을 주의해야 합니다. 옥외에서는 지형에 유의하고, 움푹 패인 곳이나 질은 곳은 피하는 것이 좋습니다. 휠체어를 밀어줄 때는 천천히 밀어주고 장애인이 어디로 가기를 원하는지를 물어본 후 밀기 시작합니다.

○ 계단과 턱에서

- 하지에 장애를 가지고 있는 사람들에게 계단이나 턱 도로의 연석은 이동하는데 커다란 장애물이 됩니다. 남의 도움 없이 통과할 수 있는 계단의 그 사람의 장애에 따라 다릅니다. 어떤 사람은 계단이 높지 않으면 휠체어를 타고도 남의 도움 없이 한 개 또는 그 이상의 계단을 올라갈 수 있는 사람이 있는 반면 도움이 꼭 필요한 사람이 있습니다. 이러한 차이는 휠체어 사용자의 힘과 휠체어를 다루는 솜씨 그리고 휠체어 형태에 달려있습니다.
- 계단을 오를 때는 휠체어를 뒤로 뉘어 앞바퀴가 들리도록 하여 밀고 계단을 내려올 때는 휠체어 사용자에게 앞으로 내려오는 것이 좋은지 뒤로 내려오는 것이 좋은지 물어본 다음 어느 쪽으로 내려오든지 휠체어 앞바퀴가 들리도록 한 상태로 내려오면 됩니다. 이때 휠체어 사용자의 상체가 휠체어 등받이에 붙도록 하여야 합니다.
- 보행 장애인은 가파른 계단을 이용하기 어렵습니다. 그러나 잡을 수 있는 견고한 난간이 있으면 남의 도움 없이 계단을 이용할 수 있습니다.
- 보행 장애인의 계단 이용을 도와줄 때는 장애인 옆으로 걸으면서 팔을 뻗어 장애인이 팔을 잡아 의지하고 균형을 유지 할 수 있도록 합니다. 더 큰 도움이 필요 할 경우는 팔로 장애인의 허리를 부축하고 계단을 오르내립니다. 계단을 오르내릴 때 장애인의 팔을 잡는 것은 별로 도움이 되지 않으며 균형을 잃어 넘어지게 할 수도 있습니다.
- 장애인이 남의 도움 없이 계단을 이용하는 경우 내려올 때는 앞에서 올라갈 때는 뒤에서 만약의 사고에 대비하는 것이 필요합니다. 이렇게 함으로써 장애인이 비틀거리거나 넘어지려고 할 때 잡아 줄 수가 있습니다.

○ 넘어졌을 때

- 장애인은 생활하면서 행동의 부자유로 인해 자주 넘어지게 됩니다. 넘어지는 것이 피할 수 없는 경우도 있지만 많은 경우 다른 사람이 건드리거나 다른 사람과 부딪혀 넘어지게 되므로 보행중인 장애인과 부딪히지 않도록 조심해야 합니다.
- 장애인이 넘어지면 본능적으로 팔을 내밀어 도와주게 되는데 사람에 따라서는 도움이 필요한 경우도 있지만 혼자 일어나는 것이 더 편한 경우도 있습니다. 그러므로 장애인이 넘어지면 도움이 필요한지를 묻고 그렇지 않으면 넘어진 사람을 잡지 말고 팔을 내밀어 필요하면 잡고 일어서도록 하는 것이 좋습니다.

○ 만날 장소를 선택했을 때

- 장애가 있는 친구들 만나기 위하여 공공장소를 선택할 때는 사전에 건물에 편의시설이 설치되었는지를 알아봅니다. 가능하면 만날 장소에 사람이 직접 가서 보고 장애인에게 건물의 편의시설 설치 정도를 알려, 그로 하여금 접근가능성을 판단하도록 하는 것이 좋습니다.
- 전화통화를 통해 만날 장소의 접근성에 대해 알아 볼 수 있습니다. 그러나 이렇게 얻는 정보는 전적으로 믿을 만한 것이 못됩니다. 장애를 가지고 있지 않은 사업주나 종업원들은 편의시설이나 편의시설의 중요성을 잘 알지 못하는 경우가 있습니다. 그러므로 의심스러울 때는 장애인에게 어디에서 만나는 것이 좋은지 묻습니다. 아마 장애가 있는 친구는 접근 가능한 음식점 극장 그 밖에 공공장소를 알고 있을 것입니다.
- 친구를 집으로 초대하는 것도 좋은 방법입니다. 그러나 일반주택이나 아파트가 공공장소보다 더 불편할 수가 있습니다. 또한 비장애인 친구가 자기 집을 방문하는 것을 더 좋아할 수도 있습니다.

○ 교통편

- 장애인이 행사나 모임에 가고 올 때 교통수단이 문제가 되기도 합니다. 그러나 이동에 장애가 있다고 해서 불가능한 것은 아닙니다. 약간의 편의만 제공이 되면 이동하는 것이 가능합니다.
- 어떤 장애인들은 쉽게 일반 대중교통수단을 이용할 수 있습니다. 휠체어 사용자들은 휠체어 때문에 교통수단을 이용하기가 매우 까다롭습니다. 수동휠체어는 차량에 실 수 있도록 접을 수 있습니다. 차량이나 휠체어 형태에 따라 휠

체어를 차 뒷 트렁크나 뒷좌석에 싣거나 차밖에 특수장치를 싣습니다.

- 보통 휠체어 사용자들은 평상시에는 큰 휠체어나 모터가 장착된 전동휠체어를 사용하고 자동차로 여행을 할 때는 작은 휠체어를 사용합니다. 휠체어 사용자 중에는 남의 도움 없이 차에 타고 휠체어를 접어 실을 수 있는 장애인도 있고 그렇지 않은 장애인도 있으므로 도울 때는 먼저 무엇을 어떻게 도와야 할지를 사용자로부터 알아 본 후에 도와주어야 합니다. 왜냐하면 모든 장애인들에게 적용되는 최선의 방법은 없기 때문입니다.
- 장애인이 차에 타는 것을 도울 때는 머리를 흔들리거나 옷이 구겨지지 않도록 조심해서 도와주어야 합니다. 최선의 노력을 다했는데도 장애인의 용모를 흔트려 놓았을 때는 용모를 단정하게 고치는 것까지도 도와주는 것이 좋습니다.
- 특장차와 같이 휠체어를 타고 램프나 리프트를 이용해 오르내릴 수 있는 차는 휠체어 사용자가 휠체어에서 내릴 필요가 없습니다. 이러한 특수장치가 되어 있는 차를 이용하면 휠체어 사용자가 쉽게 빠르게 여행을 할 수 있습니다.
- 차가 있는 장애인들은 행사나 모임에 오고 갈 때 자기 차를 이용하는 것을 좋아합니다. 장애인들이 이용하는 차는 장애인용 스티커가 부착되어 있는 장애인전용 주차장에 주차시킬 수 있습니다.
- 차가 없는 장애인들에게는 모임이나 행사시, 가능한 교통편을 제공해 주는 것이 좋습니다.

○ 대중음식점

- 대부분의 사교모임은 음식을 먹으면서 하며 친구들 간에 대중음식점에서 식사를 자주 하게 됩니다. 장애가 있는 사람 중에는 음식을 씹거나 많은 사람이 있는데서 대화하는 것이 곤란하여 대중음식점을 싫어하는 경우도 있습니다.
- 장애인과 식사시 음식점을 선택할 때는 식탁이나 의자의 배열이 널찍하게 되어 있는 곳을 선택하고 만약 음식점이 크다면 현관에서 멀지 않은 테이블에 앉는 것이 좋습니다.
- 손과 팔에 장애가 있는 사람은 음식을 먹는데 어려움이 있을지도 모릅니다. 이런 때에는 고기를 잘라 주거나 반찬의 배열을 편하게 해주어 음식을 먹기 좋게 해줍니다.
- 대부분의 사람들은 공적인 자리에서 이러한 도움을 부탁하기가 쑥스럽기 마련입니다. 그러므로 장애인이 부탁하기 전에 도와주겠다고 표현하는 것이 좋습니다. 그리고 도와주겠다는 표현은 음식을 주문하고 난 후보다 주문하기 전에 하는 것이 좋습니다. 손이나 팔에 장애가 있는 사람이 음식을 먹을 때 누군가

도와줄 사람이 있으면 먹기 편한 음식을 주문하기보다는 먹고 싶은 것을 주문할 수 있기 때문입니다.

○ 장애인의 사적인 물건에 대한 에티켓

- 장애인이 사용하는 휠체어 목발 기타 보장구들은 개인의 사적인 물건입니다. 그러므로 사용자의 허락 없이 사용해서는 안됩니다. 특히 사용자가 닿지 않은 곳으로 옮겨놔서도 안됩니다.
- 어떤 장애인들은 자신의 일상생활을 도와주는 훈련된 개를 데리고 다니는데 이러한 개를 쓰다듬거나 음식을 먹이는 등의 행위는 삼가야 합니다.

○ 대중음식점에서 장애인을 맞을 때

- 대중음식점 고용인들이 이동장애가 있는 고객에게 더 좋은 서비스를 제공하기 위해서는 우선 좌석 선정시보다 넓은 식탁을 배정해 주는 것이 좋습니다. 다른 사람들이 장애인의 휠체어를 지나쳐 다니거나 목발을 건드릴 수 있는 위치를 배정하지 않도록 합니다.
- 휠체어 장애인에게는 아래에 다리를 둘 수 있는 식탁을 배정하면 좋습니다.
- 목발이나 보행기 등을 사용하는 장애인들에게는 벽 가까이에 좌석을 배정합니다.
- 앉고 일어서는데 어려움이 있는 장애인에게는 팔걸이가 있는 견고한 의자를 제공합니다.
- 넓거나 여러 층으로 된 음식점에서는 입구에 가까운 곳을 지정해줍니다. 가까운 좌석이 바로 없다면 그 고객이 다른 좌석에 앉기를 원하는지 혹은 가까운 좌석에 배정될 때까지 기다릴 것인지를 묻습니다.
- 휠체어를 이용하는 장애인은 장애유형, 음식점 의자의 형태, 그리고 자신의 선호도에 따라 음식을 먹기 위해 일반의자로 이동할 수 없을 수도 있습니다. 장애인이 휠체어에 앉아있고자 한다면 일반 의자를 치워주고, 장애인이 휠체어를 밀어주기를 원하는지 확인하며 어디에 앉게 될 것인지 알려드립니다.
- 다른 동반자가 아닌 장애인 본인과 직접 의사를 교환합니다.
- 고객의 팔에 장애가 있다면 물건들을 그가 접근하기 쉬운 곳에 놓고, 음식을 먹기 편하게 제공하고 음료를 위해서 빨대를 준비합니다. 그가 혼자서 식사를 할 때 뷔페와 같이 직접 가서 음식을 담아야 하는 경우 이를 돕습니다.
- 식사가 끝난 후 식탁의 중앙에 청구서를 놓습니다. 장애가 없는 사람이 식대를 지불할 것이라고 함부로 추측하면 안됩니다.

○ 휠체어 이용 장애인과 대화 에티켓

- 휠체어 이용 장애인과 대화할 때 그가 상대방을 보면서 이야기하는 것이 편안한 위치를 잡습니다. 대개 앉아서 이야기하는 것이 같은 눈높이를 가지기 때문에 최선의 방법이 됩니다.
- 날씨가 좋은날 외부에 있는 경우 햇볕으로 인해 눈이 부실 수 있으므로 장애인이 해를 등지고 앉도록 하거나 더 그늘진 곳으로 자리를 옮깁니다.
- 대화가 길어지면 좌석에 앉도록 합니다. 의자나 앉을만한 곳이 없다면 다른 곳으로 자리를 옮기도록 제안합니다. 웅크리거나 쭈그리고 앉게 되면 곧 고통스럽게 되므로 편안한 자세로 앉도록 합니다.
- 서있든지 앉아있든지 간에 다른 사람들과 마주보고 있도록 합니다.

○ 대화의 주제

- 장애인은 신체적인 장애로 인한 좌절감을 수반할 수 있는데 사람들은 이러한 장애인에 대해 감정을 느낄 수 있습니다. 그러나 몇몇 장애인들은 그러한 감정 표현에 반감을 지닐 수도 있습니다.
- 유머는 모든 상황에서 발견될 수 있으며 장애인 역시 예외는 아닙니다.
- 화제가 처음에 장애인에 의해 제기된다면 질문하는데 자유롭게 느낄 것입니다. 그저 얼굴만 알고 있는 관계라면 장애인의 사생활에 대한 대화는 삼가는 것이 좋습니다.

▶ 시각장애인에 대한 에티켓

- 시각장애인은 완전히 시력을 상실한 전맹과 일부 시력을 가지고 있는 약시로 나눅니다. 시각장애인들은 시력의 교정을 위해서 안경을 착용하기도 하며 빛에 대한 감각을 느끼기 위해서 색깔 있는 렌즈 (안경)를 착용하기로 합니다. 시각장애인은 이동을 위해 안내견이나 지팡이를 사용합니다. 안내견은 시각장애인이 걷는 방향을 따라 안전하게 길을 안내하도록 특수하게 훈련받은 동물입니다. 안내견은 보통 개를 묶는 긴 끈 대신 짧은 견장을 두른 견복을 입고 있습니다. 지팡이는 장애물을 감지하고 앞방향을 찾는데 사용되는데 보통 흰색이나 연한색이며 끝의 뾰족한 부분이나 빨강이나 노란색으로 되어 있기도 합니다.

○ 길 알려주기

- 시각장애인에게 길을 가르쳐 줄 때 가장 중요한 것은 정말 그 위치를 정확하게 알고 있는 지를 생각하여야 합니다. 만일 적절한 도움을 제공할 수 있다고

생각되면 가능한 한 정보를 구체적으로 알려줍니다. 도움을 줄 때는 숫자를 사용해서 위치를 정확하게 설명합니다.

- 길의 모든 상황을 상세히 설명하며 특히 도로상태 도로에 설치된 것 등 안전을 위협할 수 있는 것 들을 상세히 설명해 줍니다.

○ 걸을 때

- 시각장애인과 함께 걸을 때는 팔을 시각장애인에게 내줍니다. 팔을 잡고 걷게 되면 훨씬 수월하게 걸을 수 있을 것입니다. 팔은 팔꿈치부분이나 팔꿈치 위를 잡게 하는 것이 좋습니다. 반대로 시각장애인의 팔을 잡는 것은 실례되는 행동입니다.
- 만일 시각장애인이 당신의 팔을 잡는 것을 좋아하지 않으면 시각장애인이 만질 수 있을 정도로 가깝게 붙어서 걷습니다.
- 시각장애인이 팔을 잡을 때는, 갑자기 돌거나 또는 움직이는 행동을 하지 않습니다. 계단 엘리베이터 또는 예외적인 어떤 곳에 접근할 때는 우선 멈춰 서서 처한 상황을 설명합니다.
- 뒤로 돌 때는 팔을 잡은 채로 같이 돌지 말고 시각장애인에게 방향 바꾸는 것을 이야기하고 팔을 놓으라고 한 다음 앞으로 얼굴을 마주보면서 방향을 바꾸고 다시 팔을 잡도록 합니다.
- 문이 닫힌 곳에 있을 때는 돕는 사람이 문을 열어 주거나 또는 시각장애인의 손을 손잡이에 갖다 대주어 시각장애인이 직접 열도록 합니다. 그런 다음 안으로 안내를 해줍니다.
- 회전문의 경우에는 어느 쪽으로 열리는 지를 말해 주어야 합니다.

○ 지팡이

- 지팡이는 안내견과 마찬가지로 많은 기능을 할 수 있는 시각장애인을 위한 재활용구입니다. 지팡이의 뾰족한 끝으로 땅을 더듬으면서 걷고 턱을 찾고 장애물을 탐지합니다.
- 시각장애인의 허락을 받지 않고 지팡이를 만지지 않습니다. 시각장애인이 지팡이를 가지고 돌아다닐 때는 천천히 그리고 불완전하게 이동합니다. 그러나 반드시 도와주어야 할 필요는 없습니다. 커다란 어려움이 보일 때까지는 방해하지 않습니다.
- 시각장애인이 지팡이를 사용하여 걸을 때는 지팡이의 반대편에 서서 당신의 팔을 내줍니다.

○소음

- 시각장애인은 그들의 주변 환경에 관한 정보의 대부분을 소리를 통해서 얻습니다. 지나치게 큰 소음은 목소리 교통신호 등과 같은 중요한 소리를 듣는데 혼동을 줍니다.
- 시각장애인이 다 지나거나 소리를 완전히 파악할 때까지는 큰 소음을 통제해주는 것이 좋습니다. 예를 들면 시각장애인이 사무실에 들어올 때는 복사기 소리를 내지 않는다면, 안전하게 거리를 건널 수 있도록 경적을 울리지 않는다면, 시각장애인이 처음으로 집을 방문했을 때 음악소리를 줄여주는 등 배려를 해주는 것이 좋습니다.
- 만일 공사장의 작업소리, 비행기 지나가는 소리 등 부득이하게 소리를 통제해 주지 못하는 경우에는 친구나 지나가는 사람이 소리에 대해 설명해 주면 도움이 됩니다.

○택시 기사가 시각장애인을 대할 때

- 시각장애인이 택시를 타고자 할 때 도로의 가장자리에 차를 세우고 자신이 누구인지를 이야기하고 시각장애인을 문으로 안내하고 문을 열어주며 차가 서 있는 방향을 말해 줍니다. 이때 차를 세운 뒤 경적을 울려 시각장애인이 차로 달려올 것을 기대해서는 안됩니다.
- 시각장애인이 행선지를 말하고 가고자 하는 방향을 설명하면 가능한 한 이것을 무시하지 말고 그가 원하는 방향으로 가는 것이 좋습니다.
- 시각장애인이 내려야 하는 곳에 정확히 내려주어야 합니다. 시각장애인이 목적지를 가기 위해 택시에서 내려 길을 건너야 한다면 코너를 돌지 않도록 내려줍니다.
- 큰 공공장소 또는 건물에서는 특별한 사유가 없는 한 정문에 내려줍니다. 행선지에 도착했을 때 말해주고 가능한 한 내려서 문을 열어주면 큰 도움이 됩니다.

○버스운전기사가 시각장애인을 대할 때

- 만일 시각장애인이 당신의 차가 정차하는 곳에서 차를 타려고 기다리고 있다면, 문을 열고 버스노선을 알려주고 시각장애인이 그 차를 탈것인지 다른 버스를 기다리는 것인지를 물어봅니다.
- 당신의 버스를 탄다고 하면 버스에 타라고 이야기하고 요금함이 어디에 있는지 이야기해줍니다.

- 시각장애인이 질문을 해오면 고개를 끄덕이거나 손으로 가리키지 말고 정확하게 대답해줍니다.
- 시각장애인이 행선지를 먼저 이야기하지 않을 경우 먼저 물어보는 것도 좋습니다.
- 버스가 만원일 경우 자리를 양보해 주도록 합니다.
- 시각장애인이 내리는 역을 혼동하지 않도록 안내 방송을 해줍니다.
- 시각장애인이 내릴 때는 통로에 있는 모든 장애물에 대해서 말해줍니다.
- 만일 차를 갈아탈 경우 갈아타는데 필요한 사항들을 자세히 알려주어야 하며 보다 적극적인 방법은 함께 내리는 승객에게 시각장애인이 다른 교통편을 이용할 수 있도록 안내를 부탁드립니다.

○ 음식점에서

- 시각장애인과 함께 식사를 계획할 때는 음식점을 선택하기 전에 시각장애인에게 먼저 어떤 특별한 욕구가 있는지를 물어봅니다.
- 만일 시각장애인이 약간의 시력을 갖고 있다면 시각장애인은 어두운 분위기를 싫어할 것입니다.
- 테이블에 도착했을 때 시각장애인이 자신의 의자에 앉을 수 있도록 돕는다. 테이블 위에 촛불, 꽃병 같은 것은 시각장애인으로 부터 멀리 놓습니다.
- 테이블 위에 이미 놓인 음료나 과자, 빵 또는 먹을 수 있는 것이 있다면 시각장애인에게 그것들에 대해 자세히 이야기 해줍니다.
- 메뉴를 결정할 때 시각장애인에게 다양한 메뉴와 가격을 읽어줍니다. 먹기 어려운 음식을 먹는 것을 도와주려면 주문을 하기 전에 미리 시각장애인에게 말을 해주어 시각장애인의 메뉴 선택의 폭을 넓게 해줍니다.
- 음식이 도착하면 시각장애인에게 음식에 대해 설명해 줍니다. 어떤 시각장애인은 간단한 설명으로도 알아들을 수 있지만 어떤 시각장애인은 자세히 설명을 해주어야지 알아들을 수 있습니다.
- 어떤 경우에 주문한 음식에 이상한 것이 들어 있거나 또는 먹어서는 안될 장식용 물건이 있을 수도 있습니다. 이러한 것들은 처음부터 끝까지 알려주어야 합니다.

▶ 청각언어장애인에 대한 에티켓

☞ 청각언어장애는 외형적으로 드러나지 않기에 많은 사람들이 잘 모르는 경우가 많습니다. 청각장애인을 만나면 우선 수화법, 지화법, 필담 중 가장 좋은 의사소통방법을 확인하는 것이 좋습니다.

○ 청각장애인과 말하기

- 적당히 크고 일정한 소리로 약간 느린 속도로 분명하고 바른 입모양으로 간략하게 이야기합니다.
- 말끝을 흐리지 않도록 유의합니다.
- 한 문장을 말하고 약간 쉬 후 다음 문장을 말합니다. 새로운 주제에 대해 이야기하고자 할 때 얼마간 시간을 두고 이야기합니다.
- 이야기 도중 다른 상황(초인종이나 전화벨이 울린 경우 등)에 처한 경우, 이를 설명해줍니다.

○ 청각장애인과 글로 의사소통

- 글로 의사소통하는 방법은 구화법을 사용할 수 없는 경우나 주소, 열차 시간, 의약품명 등 중요한 정보를 제공할 때 매우 유용합니다.
- 청각장애인에게 글을 쓸 때는 필체에 유의합니다.
- 글뿐 아니라 지도 도표 그림 등을 제공할 때 이용합니다.
- 장애인이 내용을 읽는 동안, 그의 표정을 관찰하여 그가 내용을 이해하고 있는지 확인합니다.



○ 청각장애인과 대화 시 몸짓과 얼굴 표정

- 청각장애인이 특히 구화법을 모르는 청각장애인들에게 몸짓 및 얼굴표정은 매우 유용합니다.
- 색안경, 커다란 챙 모자는 전체 얼굴 특히 눈을 가릴 수 있으므로 의사소통에 오해가 있을 수 있습니다.
- 과장된 얼굴표정과 몸동작을 보일 필요는 없습니다.
- 입모양이 바로 보이도록 머리를 움직이거나 지나친 얼굴표정을 짓지 않습니다.

○ 언어장애인과 의사소통 (경청)

- 많은 언어장애인들이 언어장애에도 불구하고 말로써 의사소통을 합니다.
- 언어장애인의 대화 속도는 비장애인만큼 빠르지 않으며 청각장애를 함께 지닌 경우 상대방의 대화를 이해하는데 더욱 시간이 걸림을 인식하여야 합니다.

- 얼굴, 눈을 바라보고 대화에 충분한 주의를 기울여야 합니다.
- 소음이 있는 곳에서는 가까이 앉습니다.
- 장애인의 말이 확실히 끝날 때까지 기다린 다음 적당하게 천천히 말을 합니다.
- 장애인이 오랫동안 이야기 할 때는 고개를 끄덕이고 몇 마디 말을 하여 여전히 경청하고 이해하고 있음을 알립니다.
- 장애인이 말하는 동안 지치지 않도록 너무 길게 이야기하지 않습니다.
- 언어장애인이 말하는 것이 힘들어 보일지라도 그가 말하고자 하는 것을 끝마칠 때까지 기다립니다.
- 장애인의 말을 완전히 이해할 때까지 듣고 함부르 추측하지 않습니다.

○ 수화 및 수화통역

- 수화는 단어나 생각을 나타내기 위해 손동작 손 위치를 이용하는 의사소통 방법으로 많은 청각장애인들과 일부 언어장애인들이 사용합니다.
- 수화통역을 통해 의사소통을 하는 경우 대화는 더욱 천천히 진행됩니다.
- 대화를 하는 동안 수화통역자가 없는 것처럼 대화하는 장애인을 바라보며 이야기합니다.
- 통역자는 모든 말을 그대로 수화로 통역하므로 통역되기 원치 않는 말은 하지 않습니다.
- 통역자의 개인적인 견해를 묻거나 대화내용에 포함시키려 하지 않습니다.
- 장애인과 개인적인 대화를 원할 때는 통역자에게 잠시 자리를 비켜 주도록 양해를 구한 후 글이나 다른 방식으로 의사소통 할 수 있습니다. 그러나 비밀보장은 통역자의 의무이기 때문에 이러한 방법은 대개 불필요하기도 합니다.
- 다른 언어로 통역될 때는 본래의 의미가 왜곡되기 쉬우므로 되도록 명백하고 직접적인 표현을 씁니다.
- 여러 사람의 대화에서는 통역자가 한 번에 한 가지만을 통역하도록 합니다.
- 아동이 통역을 하는 경우 복잡한 표현은 삼갑니다.

○ 전화와 청각장애

- 전화통화가 가능한 청각장애인에게 전화를 걸 경우 전화벨 소리를 즉각 듣지 못할 수 있으므로 보통 경우보다 더 오래 기다립니다.
- 전화통화를 하기 전에 주변의 소음을 제거하고 전달한 말을 미리 생각해 놓습니다.
- 적극적이고 명확하고 분명하게 그리고 천천히 문장마다 끊어서 말을 합니다.

○전화와 언어장애

- 언어장애인들 중에는 전화통화를 꺼리는 경우가 있으므로 이를 확인할 때까지는 전화를 삼갑니다.
- 언어장애인은 느리게 쉬어가면서 말할 것이고, 전화의 경우 시각적인 접촉이 없으므로 더욱 느낌을 이해해야 합니다.

○대중교통수단 운전자의 청각 언어장애인 대하기

- 공항, 택시 승강장, 버스터미널 등은 의사소통하기에 좋은 장소가 아닙니다. 그 주변 환경의 소음으로 인해 의사소통장애가 있는 사람들은 중요한 정보를 놓칠 수 있습니다. 운전자와 다른 승객들은 보통 서두르기 때문에 장애인이 두 번 들을 수 있는 기회를 얻기 어렵습니다. 취소, 연착 혹은 계획의 변경 등에 있어서 청각 혹은 언어장애인은 불이익을 당합니다.
- 교통수단운전자는 의사소통장애가 있는 승객이 적절하게 서비스를 받는 지를 확인하기 위해 몇 가지 행동을 취할 수 있습니다. 우선 승객이 말하는 것을 주의 깊게 경청합니다. 이해가 잘 안되면 주요사항을 반복합니다. 천천히 명확하게 말하며 이해할 때까지 충분한 시간을 갖습니다. 상황이 허락한다면 출입문 번호나 출발시간과 같이 중요한 사항에 대해서는 글로 써서 제공합니다.

▶정신지체인에 대한 에티켓

- 정신지체인은 신체적으로 건강하여 비장애인과 의견상의 차이는 없으므로 이들이 장애인이라는 인식을 거의 하지 못합니다. 따라서 정신지체인을 도와주기 위해서는 먼저 이들을 정신질환자로 오인하거나 의견상의 장애인만 장애인이라는 인식에서 벗어나야 이들을 진정으로 도울 수 있습니다.

○대화

- 정신지체인이 사용하는 말의 발음이 불명확하고 단어선택이 미숙하더라도 끝까지 주의 깊게 들어주어 이들이 말하고자 하는 의사를 정확히 파악해야 합니다.
- 비장애인은 발음을 분명하게 천천히 쉬운 단어를 선택하여 자신의 의사를 표현해야 하고 필요하다면 몸짓 등의 행동을 덧붙여 이해를 도울 수도 있습니다.
- 정신지체인이 지능이 부족하다고 해서 무조건 반말을 하거나 나이 어린 사람으로 대할 수 있는데 생활연령에 맞게 존칭어를 사용해 주어야 합니다.

○ 레크리에이션

- 비장애인은 정신지체인의 지능수준이 저하되어 있기 때문에 이들의 정서 감정 오락적 유희감각까지도 저하되어 있다고 생각하기 쉬우나 오히려 이들의 정서 수준이 더 민감하다고 할 수 있습니다. 따라서 이들에게 레크리에이션을 지도 할 때는 무엇보다도 이들의 발달정도를 파악하여 이들의 수준에 맞는 프로그램을 선정하여야 합니다.
- 프로그램 진행시 비장애인에게 할 수 있는 농담 "아 돌아버리겠네", "그것도 못하냐", "지능이 그것밖에 되지 않아" 등의 말을 조심하여야 합니다.
- 새로운 프로그램을 가르쳐 줄 때는 이들이 알 수 있을 때까지 천천히 반복해 주어야 합니다.

○ 대중음식점에서

- 정신지체인이 메뉴를 읽지 못할 때는 메뉴를 읽어주는 것이 좋으며 가능하다면 글씨로만 되어있는 메뉴에서 음식을 선택하게 하기보다는 음식그림을 보면서 선택 할 수 있게 해주는 것이 더 좋습니다.

○ 외부 장소에서 만날 때

- 정신지체인은 교통수단 이용이 한정적이고 제한적이기 때문에 이들이 잘 아는 장소에서 만나는 것이 좋고 사전에 보호자에게 허락을 받으며 늦지 않게 귀가 할 수 있도록 합니다. 그리고 안전하게 귀가하였는지 확인전화를 하는 것도 좋은 방법입니다.

○ 돈 계산을 할 때

- 정신지체인의 가장 큰 어려움의 하나가 돈 계산이므로 비장애인이 대신 계산 해주고 반드시 영수증을 받아 보호자가 확인할 수 있도록 합니다.

*출처 : 부산장애인총연맹 (2004.10.28)

▶참고할 만한 사이트

- 장애인이동권쟁취를위한연대회의 <http://access.jinbo.net>
- 장애인편의시설촉진시민연대 <http://www.accessact.org>
- 서울 DPI <http://www.dpiseoul.or.kr>
- 장애여성공감 <http://www.wde.or.kr/>

- 한국장애인단체총연맹 <http://www.kodaf.or.kr/>
- 한국지체장애인협회 <http://www.kappd.or.kr/>
- 장애우권익문제연구소 <http://www.cowalk.or.kr/>
- 한국여성장애인연합 <http://kdawu.org/>
- 한국농아인협회 <http://www.kdeaf.or.kr/>
- 한국시각장애인협회 <http://www.kbuwel.or.kr/>
- 한국장애인복지시설협회 <http://kawid.ksrd.or.kr/>
- 한국장애인정보화협회 <http://www.kadi.or.kr/>
- 한국장애인재활협회 <http://www.ksrd.or.kr/>
- 한국장애인고용촉진공단 <http://www.kepad.or.kr/>
- 국립특수교육원 <http://www.kise.or.kr/>
- 한국점자도서관 <http://www.kbll.or.kr/>
- 한국장애인복지관협회 <http://www.hinet.or.kr/>
- 한국장애인고용안정협회 <http://www.kesad.or.kr/>

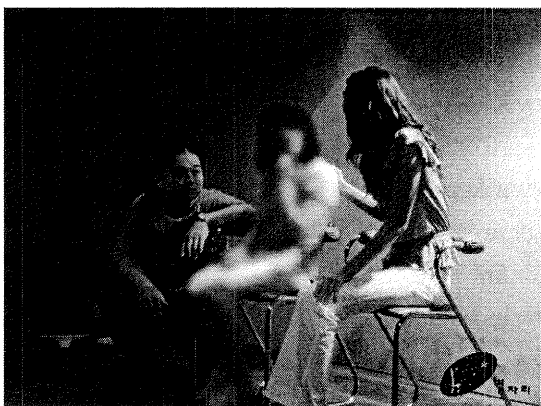
□ 자료 3. 심리극

▶ 심리극(psychodrama)이란?

어원을 살펴보면 psycho는 정신 또는 마음을, drama는 행위로 표현한다는 것을 의미하며 심리극은 심리치료, 교육, 예방, 발달을 목적으로 즉흥극을 활용하는 상담기법이라고 할 수 있다. 심리극의 일차적인 목표는 주인공(내담자)이 현실 속에서 표현하지 못한 세계를 마음껏 표현하게 하는 것이다. 인간은 누구나 현실의 제약을 받으며 살아간다. 현실세계에서는 자기가 하고 싶은 대로 마음껏 행동하며 산다는 것이 불가능하다. 예를 들어 시어머니와 함께 사는 며느리가 시어머니가 자신을 무시하고 억압한다고 해서 시어머니에 대한 화를 현실 속에서 표현하게 되면 더 많은 구박을 받는다거나 남편이나 주변사람들로부터 비난을 받는 등의 원하지 않는 결과가 발생할 수 있기 때문에 자신의 행동을 통제하게 된다. 하지만 화난 감정은 정리가 되어있지 않기 때문에 마음속에 남게 된다. 때문에 화를 가슴속에 쌓아두면서 소화가 되지 않고 머리가 아프고 가슴이 답답해지는 화병을 앓기도 한다.

심리극 세계는 현실세계의 위험들이 없는 세계이다. 무대라는 공간에서 역할을 통해 표현하기 때문에 자신의 마음속의 세계를 마음껏 표현한다고 해서 현실처럼 자신에게 불이익이 오거나 누군가가 실제적인 피해를 입지 않는 것이다. 현

실 속에서는 시어머니에게 서운함이나 화를 이야기를 하게 되면 불이익을 당할 수 있지만 심리극에서는 내가 무슨 행동을 하든지 시어머니역할을 맡은 사람에게 보복을 당할 염려가 없고 단지 드라마로서 끝나는 것이다. 무대라는 안전한 공간에서 그동안 마음속에 쌓아두었던 시어머니에 대한 서운함과 화를 말과 행동으로 마음껏 표현함으로써 주인공은 그동안 쌓아두었던 부정적인 감정들을 말



*출처: 별자리 심리극

끔히 해소할 수 있게 된다. 부정적인 감정들은 합리적인 생각을 갖지 못하게 하고 몸을 상하게 함으로써 삶을 파괴하고 몸을 상하게 하는데 이러한 감정들이 말끔하게 씻어지는 것이다. 본래 세상이란 회색빛도 아니고 밝은 색도 아니다. 하지만 우리들 마음이 회색빛이면 세상은 회색이 되고 우리들 마음이 밝으면 세상도 밝아지게 된다. 옛 말에 일체유심조라고 하지 않았던가. 심리극에서는 마음속의 억울하고 분하고 화나는 감정들을 말끔하게 해소시켜줌으로써 마음그릇에 담겨있던 긍정적인 마음들이 떠오를 수 있도록 도와준다. 본래 마음이란 긍정도 부정도 없지만 부정이 사라진 크기만큼 긍정이 떠오르게 되면서 심리극을 체험하기이전보다 밝고 맑아진 세상을 체험하게 되는 것이다. 심리극이 사람을 변화시키는 강력한 효과를 발휘하는 이유는 체험을 통해 변화를 가져오기 때문이다. 백문이 불여일견이라는 말이 있다. 하지만 백번 보는 것보다 나은 것이 한번 체험하는 것이다. 1등하는 비결을 설명해놓은 책을 본 학생이 1등을 할 확률과 1등을 해본 학생이 1등을 할 확률은 큰 차이가 있다. 1등을 해본 학생은 확신이 있기 때문에 다음에도 1등을 할 수 있지만 막연히 책을 읽은 학생은 확신이 없기 때문에 1등을 하기가 어려운 것이다. 그러므로 자신이 원하는 삶을 살기 위해서는 자신이 원하는 삶을 체험해보는 것이 필요하다. 무대에서 주인공은 자신이 그동안 한 번도 해보지 않았던 행동들을 체험하게 된다. 마음속에 있었지만 하지 못했던 말을 하게 되고, 이루지 못했던 꿈을 실현시켜보고, 원하는

삶을 살아봄으로써 자신도 할 수 있다는 자신감을 갖게 되고 자신의 잠재능력을 개발시키게 된다. 심리극에서의 체험들은 현실보다 강력한 체험들이다. 꿈에 대해서 생각해보자. 꿈속에서 가위눌리는 체험을 하는 동안 꿈꾸는 사람이 이건 꿈이야! 라고 생각한다면 가위를 눌리지 않을 텐데 꿈을 꾸는 동안에는 그런 생각이 들지 않는다. 분명히 가상현실이지만 현실과 같은 체험을 하게 되는 것이다. 무대 위에서의 심리극체험도 마찬가지다. 분명 무대라는 가상공간이지만 그 무대가 내가 살던 고향이 되기도 하고 내가 부모님과 싸우던 장소가 되기도 하고 보조자아가 부모님으로 느껴지게 되는 것이다. 이러한 체험은 인간이 가진 상상력 때문에 가능하다. 무대 위의 시간과 장소에 몰입하게 되면 주인공의 상상력은 가상현실을 현실처럼 느끼게 함으로써 강렬한 체험을 가져오게 되는 것이다. 무대에서의 체험을 현실처럼 느끼고 심리극의 진행을 위해서는 몰입이 필요하다. 심리극의 성패를 좌우하는 것은 주인공의 몰입정도에 달려있다고 할 수 있다. 몰입을 위해서 주인공은 자신이 가지고 있던 고정관념과 두려움을 벗어나 용기를 갖는 것이 필요하다. 용기 있게 자신의 세계를 마음껏 표현해봄으로써 자신이 원하는 새로운 나를 창조하게 되는 것이다.

▶심리극 (心理劇 psychodrama)

사회적 부적응이나 인격적 장애의 진단 및 치료를 위한 극. 사이코드라마라고도 한다. 루마니아 태생의 미국 심리학자 모레노(J. L. Moreno)가 창안한 집단 심리요법으로 집단요법의 선구적 역할을 하고 있다. 일반적으로 연극은 관중에게 심리적 치료효과가 있는 카타르시스를 체험시키는 것으로 예로부터 알려져 있는데 심리극은 이 효과를 적극적 치료법으로 이용하고자 하는 것이다. 심리극은 형식적으로는 환자·관중·연출가로 이루어지나 환자가 극의 주역이 된다. 관중은 단순한 관중이 아니고 관중인 동시에 환자입장에 선다. 이 관중과 환자 사이의 가교역할을 하며 환자가 연기하는 연극을 관중의 문제로 다루는 것이 연출가의 역할이다. 환자는 무대에 등장해 자기의 심리적 갈등을 즉흥적으로 표현한다. 모레노는 이 심리적 갈등을 성적, 사회·문화적으로 규정된 역할의 갈등이라고 보고 있다. 요컨대 고정된 역할관념에 사로잡혀 현실적 대인관계 중에서 요구하는 역할을 발견할 수 없는 데에 기인하는 것으로 볼 수 있다. 이러한 심리적 갈등을 밝혀 자발적으로 해결하기 위해 다양한 극적 방법이 취해진다. 예컨대 환자는 자신의 고정된 역할개념을 스스로 밝히기 어려우므로 환자 자신을 대신하는 보조자아(補助自我)를 등장시켜 환자가 환자(보조자아)와 대면함으로써 자기를 발견해 나가는 방법이 취해지기도 한다. 이러한 방법에서 일관된 것은 무대

위에서 즉흥적으로 지금 여기서 연출하고 있는 사실을 구체적으로 다루어 문제로 삼고 풀어나가자는 것이다. 이것은 심리치료의 바탕을 이루며 정신분석의 분석이 전이(轉移)를 중심으로 행해지는 것과 같다. 역할연기(role play)는 심리극 중에서 가장 일반화된 것이다.

*출처 : 두산세계대백과사전 (2004년 10월 28일)

▶역할극(Role-playing)이란?

○역할극의 의의

역할극이란 참가자들이 역할을 맡아 연극형식으로 표현하는 것을 말한다. 연극과의 차이점은 연극은 전문배우나 대본이 있어야 하지만 역할극에서는 전문배우나 대본이 없이 참가자들이 자신들의 이야기를 가지고 역할을 맡아 표현을 한다. 이러한 특성은 심리극과 사회극과의 공통점이기도 하지만 심리극은 즉흥극을 통해 개인의 무의식까지 다루고 사회극은 집단의 심층적인 문제를 다루어나가기 때문에 보다 많은 전문성이 요구되지만 역할극은 이러한 심층적인 문제들을 다루기보다 집단의 현재 문제나 개인의 현재 문제를 집단원들이 미리 연습한 내용을 통해 다루고 보여주기 때문에 전문성이 많이 요구되지는 않는다. 또한 누구나 진행할 수 있기 때문에 누구나 부담 없이 교육이나 상담기법으로 유용하게 활용할 수 있다는 특징이 있다. 드라마의 특성을 모두 활용하면서 부담 없이 활용할 수 있는 것이 역할극인 것이다.

○역할극의 진행방법

역할극은 참가자들이 자신들의 이야기를 가지고 대본을 만들거나 연습을 해서 참가자들 스스로 역할을 맡아 보여줌으로써 시작을 한다. 역할을 맡고 수행할 수 있는 능력은 누구나 가지고 있는 능력이기 때문에 처음에는 어색하고 쑥스러워 해도 누구나 역할극을 하고 나면 자신감을 갖게 되고 다음에 더 잘할 수 있겠다는 소감을 나누는 것도 흔히 볼 수 있는 일이다. 역할극을 통해 개인이나 집단의 문제가 재연이 되고 재연된 문제를 가지고 해보지 않았던 것을 해보게 하고 토론을 통해 새로운 대안을 찾아 역할극 안에서 시도해봄으로써 참가자들은 문제를 해결하게 되는 과정을 경험하게 된다. 그동안 해오던 역할에서 벗어나 새로운 역할을 해봄으로써 자연스럽게 문제를 해결하게 되는 것이다.

○역할극의 적용

역할극은 상담에서 활용될 뿐만 아니라 교육현장에서 많이 활용되어오고 있다.

드라마의 치료적 특성 즉 체험을 통해 이루어지며 상상력과 자발성이 마음껏 발휘되고 즐거운 분위기 속에서 진행할 수 있기 때문에 역할극이란 매우 유익하고 재미있는 상담 및 교육기법이어서 많은 분야에서 활용되고 있다. 앞으로의 교육이나 상담은 주입식이 아니라 체험중심이거나 재미가 활용되는 교육이나 상담이어야 한다. 때문에 더더욱 역할극의 필요성은 커지게 될 것이다.

▶사회극(Sociodrama)이란?

○사회극의 의의

모레노는 역할을 여러 사람이 공통적으로 소유하고 있는 집단적인 요소와 각 개인이 개별적으로 독특하게 가지고 있는 개인적인 요소로 나누었다. 이러한 두 가지 요소를 행위화하는 방법으로 심리극과 사회극이 탄생하게 되었다. 심리극은 사적인 역할과 개인적인 문제들에 초점을 두고 진행되며, 사회극은 사회적 역할과 그 역할들 사이의 문제를 다루는데 초점을 둔다는 점에서 가장 큰 차이가 있다.

사회극은 집단간의 관계, 집단 이데올로기를 취급하는 심도 있는 행위 양식(action method)으로서 사회문제에 대한 심리극적 치료방법, 사회 환경 개선을 위한 드라마, 집단 내에서 사회적 문제에 대한 내적 감정을 탐구하는 역할놀이 방법 등으로 정의되어져왔다. 이러한 정의들을 통해, 사회극은 부부관계, 부모자녀관계, 스승과 제자관계, 의사와 환자의 관계 등 사회적 역할들의 사회적 관계와 사회적 문제들을 행위화함으로써 자발적으로 자신들의 상황을 개선시켜나가는 집단행위방법이라고 정의할 수 있다.

모레노는 사회극을 통해 사회적 정치적 갈등을 실연하면서 서로 다른 집단의 대표들끼리 서로 역할을 교대함으로써 서로 이해를 하게 되고 평화를 얻고 새로운 사회질서를 가질 수 있을 것이라는 희망을 가졌다.

모레노 이후 사회극은 많은 심리극지도자들에 의해 그 영역이 넓혀졌으며 현재는 교육 현장, 심리치료 현장, 직장, 연극 분야 등에서 다양한 방식으로 활용되고 있다.

○심리극과의 차이점

사회극은 사회적 상황을 개선하고 사회 문제를 해결한다는 점에서 근본적으로 교육적인 면에 중점을 두는 반면에, 심리극은 한 개인의 문제를 중점적으로 다루고 해결해주려고 하기 때문에 치료적인 면에 중점을 둔다.

사회극의 과정은 기본적으로 심리극의 과정과 같으며, 준비단계, 행위단계, 나누

기 단계로 이루어진다. 하지만 심리극에서는 개인적인 주제를 가지고 과정이 진행되지만 사회극은 집단원들이 원하는 주제를 가지고 진행된다는 점이 다르다. 주제의 선정에 있어서, 심리극은 먼저 주인공이 주제를 선정하고 주인공의 지금-여기의 느낌에 초점을 맞추어 진행되지만 사회극에서는 집단원들이 모두 참여하여 주제를 선정하고 그 주제를 토대로 사회극이 진행된다.

심리극은 주인공의 감정에 초점이 두기 때문에 지속적으로 장면을 이어나가면서 주인공의 감정을 다루어 나가지만, 사회극에서는 주제가 어느 정도 표현된 경우, 불완전하거나 왜곡되어진 경우나, 수정, 보완, 확대, 극대화 등이 필요한 경우, 기타 질문과 토론이 필요하거나 역할의 세분화, 초점의 명료화, 연기자의 교체 혹은 보강, 집단 전체의 의견 수렴 등이 필요한 경우 장면을 중단할 수 있으며 새롭게 보다 극적이고 효과적인 드라마를 만들 수 있다는 차이점이 있다. 또한 심리극은 집단이 참여하는 경우가 드물지만 사회극에서는 집단원들 모두의 집단 카타르시스를 위해 집단원 전체가 참여하는 경우가 많다.

심리극은 짧은 시간 내에 개인적인 문제들이 많이 드러나기 때문에 노출을 꺼리는 사람들에게 부담이 될 수 있다. 하지만 사회극은 개인의 문제를 다루는 것이 아니기 때문에 개인적인 노출의 부담이 없이 예방, 발달적인 측면에서 유용하게 활용할 수 있다는 장점이 있다.

○ 사회극의 목표

사회극에서는 심리극과 마찬가지로 인간의 정서, 인지, 신체 모두를 다룬다. 정서적인 측면에서 정화를 일으키고, 인지적인 측면에서 통찰을 일으키고, 신체적인 측면에서 역할훈련을 할 수 있도록 도와주는 것이다. 이러한 정화, 통찰, 역할훈련은 한가지만으로 집단원 모두에게 커다란 도움을 줄 수 있다. 하지만 행동변화를 위해선 한가지만으로 충분하지 않은 경우가 있으며 세 가지 목표 모두를 사회극 과정에서 얻는 것이 필요할 수도 있다. 디렉터는 위밍업을 하면서 이러한 목표들에 대한 욕구를 평가하고, 과정 중에 집단이 그 목표를 달성하도록 도와주어야 한다.

○ 사회극의 적용

사회극 기법들은 연극극본을 쓰는 것에서 배우들의 훈련까지 다양하게 연극분야에서 활용되고 있다. 또한 교육현장에서는 경제, 문화, 사회문제를 조사하고, 삶 속의 여러 상황에서의 정서 반응들을 점검하고, 문화간의 차이점과 유사점을 이해하도록 돕는데 활용될 수 있다. 직장에서는 관리자 훈련, 업무 훈련, 서비스

훈련 등과 같은 직원교육과 직원상호간의 교류를 촉진하는데 활용되기도 한다. 지역사회에서는 참가자들로 하여금 사회문제를 조사해 보고, 지역사회문제를 해결할 만한 행동을 직접 하도록 자극해보는 데 활용되기도 한다. 또한 사람들로 하여금 자기들의 편견이나 다른 사람들의 편견을 탐색하도록 돕는 데도 유용하다. 사회극은 심리치료에서도 다양하게 활용된다. 매우 저항이 심한 내담자에게 부담 없이 치료에 참여하게 할 수 있으며, 집단원간의 소외감을 줄이고 자존감을 높여줄 수 있으며, 더 나아가 보다 나은 의사소통에 필요한 사회기술을 발달시키고 훈련할 수 도 있다. 사회극에서는 심리극과 마찬가지로 인간의 정서, 인지, 신체 모두를 다룬다.

정서적인 측면에서 정화를 일으키고, 인지적인 측면에서 통찰을 일으키고, 신체적인 측면에서 역할훈련을 할 수 있도록 도와주는 것이다. 이러한 정화, 통찰, 역할훈련은 한가지만으로 집단원 모두에게 커다란 도움을 줄 수 있다. 하지만 행동변화를 위해선 한가지만으로 충분하지 않은 경우가 있으며 세 가지 목표 모두를 사회극 과정에서 얻는 것이 필요할 수도 있다. 디렉터는 위밍업을 하면서 이러한 목표들에 대한 욕구를 평가하고, 과정 중에 집단이 그 목표를 달성하도록 도와주어야 한다.

*출처 : 한국심리극연구소 (2004년 10월 28일)

2. 친구야! 학교가자

개 요

□ 활동목표

- 장애에 대해 올바르게 이해한다.
- 장애 관련된 제도와 규정, 인권침해 사례 등을 알아본다.
- 장애청소년과 비장애청소년이 함께 살아가는 사회 공동체의 구성원임을 안다.
- 통합교육의 의미를 바르게 이해하고, 장·단점을 알아보며 개선을 위해 어떠한 노력이 필요한지 알아본다.

□ 활동요약

- 장애에 대한 이해
- 영상감상
- 통합교육에 대한 토론활동
- 마무리활동

□ 진행개요

- 지도자 : 진행자 2명(전체진행), 보조 지도자 3명(소집단 지도)
- 참가인원 : 20명 내외 (초등학생, 중학생)
- 장 소 : 학교, 청소년 수련시설 및 지역사회
- 소요시간 : 총 6시간
- 준비물 : 영상자료, 전지, 매직 등 필기도구

□ 유의사항

- 참가 대상의 연령에 따라 활동의 초기시기에 비장애청소년과 장애청소년

년 사이의 거부감을 없앨 수 있도록 지도자의 역할이 중요시 된다.

- 통합교육의 단점보다 장점을 부각시켜 장애아동에 대한 적극적인 인식 변화가 우선되어야 한다.
- 비장애청소년이 장애청소년의 불편함과 차별에 대해 깊이 이해할 수 있도록 진지한 자세로 참여하도록 유도한다.
- 청소년들이 능동적이고 적극적으로 자신의 느낌과 의견을 표현할 수 있도록 개방적이고 열린 분위기를 조성한다.

활동내용

활동 1 : 장애이해 활동

- ▶ 주요내용 : 비장애청소년이 장애청소년을 보다 쉽게 이해하고 다양한 시청각 자료를 통해 활동의 흥미를 유발할 수 있다.
- ▶ 소요시간 : 1시간
- ▶ 준 비 물 : VTR, OHP, 슬라이드 등의 시청각자료
- ▶ 진행과정
 - 장애에 대한 이해를 돕는 기초 강의를 한다.
 - VTR, OHP, 슬라이드 등 다양한 시청각 매체를 활용하여 청소년들의 흥미를 유발하고 활동 효과를 높이도록 한다.

유의사항

- 강연자는 청소년의 특성과 흥미를 잘 이해하고 청소년 눈높이에 맞는 강연을 할 수 있는 사람으로 선정하도록 한다.
- 시청각 자료는 청소년이 지루해하지 않고 이해하기 쉬운 자료를 사용하여 보다 쉽게 장애에 대해 이해할 수 있도록 한다.

응용활동

- 장애 관련된 제도와 규정, 인권침해 사례 등을 알아보고 외국의 사례를 비교하여 앞으로 나아가야 할 개선 방안을 모색해 본다.

활동 2 : 영화감상

- ▶ 주요내용 : 장애인 인권에 관한 영화를 감상한다.
- ▶ 소요시간 : 2시간 30분
- ▶ 준 비 물 : 장애인 교육권과 관련 있는 영상준비, 종이, 필기도구

▶ 진행과정

- 영화를 감상하기 전에 영화에 대해 간단한 소개를 함으로써 쉽게 이해하고 흥미를 가질 수 있도록 한다.
- 장애인의 교육권, 학교생활을 배경으로 한 영화를 감상한다.
- 영화를 감상한 후 자신의 영화의 소감문을 간단히 작성한다.

☞ 응용활동

- 장애를 소재로 다룬 다양한 영화를 청소년들에게 소개하고, 보았던 영화를 다시 한번 생각해 보고 분석해 보는 시간을 가진다.
- 장애에 관련된 서적이거나 장애를 극복한 사람들이 엮어가는 재미있는 읽을 거리를 청소년들에게 제공하여 장애에 대해 좀 더 쉽게 다가 설 수 있게 한다.

활동 3 : 토론활동

- ▶ 주요내용 : 통합교육에 대해 정확히 이해하고, 영화를 보고 난 후 다양한 자신의 생각을 발표하고 친구들의 이야기를 들어본다.

- ▶ 소요시간 : 1시간 30분

- ▶ 준 비 물 : 전지, 매직 등 필기도구

▶ 진행과정

- 통합교육에 대한 전문지식과 경험뿐 아니라 청소년에 대한 특성을 잘 이해하고 적절한 지도방법을 아는 전문 교사의 ‘통합교육’에 대해 청소년들에게 설명한다.
- 영화를 본 후 자신이 느낀 점을 다른 친구들에게 이야기 한다.
- 통합교육의 장단점에 대해 토론해 보고 지금까지 학교생활을 되돌아보며 어떤 점들이 지원되어야 하는지 이야기 한다.
- 모둠별로 정리한 내용을 친구들 앞에서 발표한다.

- 진행자는 장애인이 불편함 없이 학교생활을 하기 위해 필요한 것이 무엇이 있는지 외국의 사례를 들어주며 설명한다.

도움자료

□ 자료 1. 통합교육

▶ 통합교육이란?

‘통합교육’이라고 하면 일반교육계에서는 교과와 통합을 의미하는 용어로 쓰이고 있지만, 장애인 교육계에서는 그와는 전혀 관계없이 사용되고 있다. 통합교육은 장애가 있는 학생을 그들만의 특별한 시설과 공간(특수학교)이 아닌 장애를 갖지 않은 또래들이 생활하는 일반 시설과 공간(정규학교)에서 교육하는 것을 가리킨다.

▶ 통합교육의 역사

서구에서 통합교육은 몇몇 과정을 거쳐 오늘에 이르고 있다. 우선 6~70년대에는 장애학생의 교육 환경을 가능한 한 분리되거나 고립되지 않도록 하고(Least Restrictive Environment) 주류화(mainstreaming)하자는 경향을 보여 오다가, 80년대 들어서는 그 주장이 보다 강화되어 일반교육이 중심이 되는 통합교육(Regular Education Initiative)을 추구하기에 이르렀다. ‘풀 인클루전(full inclusion)’이라는 용어로 더 많이 일컬어지고 있는 완전 통합교육은 그 급진성 때문에 아직은 찬반의 여지가 남아있기는 하다.

우리나라도 80년대 후반부터 통합교육에 대한 장애인 교육계의 논의가 본격화되어 왔다. 그리고 1994년 ‘특수교육진흥법’의 전면 개정으로 제도적인 기반을 갖기에 이르렀다. 그러나 우리의 경우 통합교육의 수준은 아직 장애 학생을 보다 덜 제한된 환경에서 교육받도록 할 것과 가능하면 일반학교에서 또래집단과 어울려 교육받도록 권고하는 단계라 할 수 있다. 법적으로 보더라도, 통합교육을 장애학생이 특수학교 건물이 아닌 일반학교 건물에서 교육받는 물리적인 공간 이동쯤으로 정의하고 있다는 느낌을 들게 한다.

반 듀라(Bandura, 1974)는 장애학생이 일반학급의 학생들에게 노출되면 관찰학습과 모델링을 통하여 정상적인 행동을 하게 될 것으로 설명하였다. 이 주장은 통합교육의 가장 공통된 이론적 뒷받침의 역할을 했다. 하지만 이 이론은 오늘날 더 이상 설득력이 없는 것으로 비판받고 있다. 따라서 통합교육은 물리적인 이동에 앞서 상호적인 이해와 지속적인 지원이 있어

야만 가능한 것이다.

진정한 의미에서의 통합교육은 장애아동을 분리된 교육환경에서 가르치는 것보다 또래의 일반아동과 함께 가르치는 것이 학습 면에서도 더 효과적일 것이라는 제 이론보다도 인간은 누구나 동등한 인격체로서 똑같은 기회와 환경에서 교육받아야 한다는 신념으로부터 그 실천의 당위성을 찾아야 하는 것이다. 통합교육의 가장 최근 형태인 완전통합교육도 바로 이러한 철학적 바탕에서 출발하는 것이라 할 수 있을 것이다.

*장애인의 교육권과 통합교육 (국립특수교육원)

□ 자료 2. 교육권 관련 사례

▶ 충주성심학교 야구부



[야구] "들리나요, 희망의 배팅"...충주성심학교 야구부

“올해는 대회에 나가는 것만으로도 의미가 있었어요. 내년부터는 저희도 당당히 실력으로 겨루겠습니다.” 충북 충주성심학교 야구부원 21명에게는 겨울방학이 없다. 춥다고 게으름 부릴 틈이 없기 때문이다. 교내 합숙소에 다시 모여 동계훈련에 들어간 게 26일. 오전에는 러닝과 웨이트 등 기초체력, 오후엔 캐치볼 수비연습 등 기본기, 저녁에는 피칭머신으로 타격연습을 한다. 다음 달엔 1주일간 청주 세광고와의 합동훈련도 예정돼 있다.

충주성심학교 야구부가 처음 전국대회에 출전한 것은 올 8월 봉황기 전국고교야

구대회 때, 성남서고와의 첫 경기에서 1-10으로 7회 콜드게임패를 당했다. 야구를 시작한 지 1년도 채 안되는 장애인 선수들이 초등학교 때부터 10년 가까이 야구를 해온 일반고교 선수들과 겨뤄 상대가 되지 않는 것은 당연했다. 영패를 면한 것만도 다행이었다. 선수들은 비록 지긴 했지만 승리보다 더 소중한 득점, 그리고 그보다 훨씬 소중한 자신감과 희망을 얻었다고 자신한다.

이들에게 청각장애보다 더 힘든 것은 마음속 깊이 자리 잡고 있는 패배의식과 쉽게 포기하는 나약한 마음. 김인태 감독(47)은 “선수들에게 무엇보다 악착같이 최선을 다하라고 주문했다. 그러자 조금만 힘들면 쉽게 포기하곤 했던 아이들의 정신력이 많이 강해졌다”며 흡족해 했다. 그렇다고 어려움이 없는 것은 아니다. 새 선수를 찾기도 쉽지 않다. 그런 가운데 최근 ‘경사’가 났다. 성남고 야구선수 이현철(16)이 전학을 온 것. 초등학교부터 야구를 한 그는 전력에 큰 보탬이 된다.

보청기를 끼고 불완전하게나마 의사전달이 가능한 이현철은 “충주성심학교 친구들과 야구하는 것이 더 재미있다. 야구를 잘해 대학도 가고 싶고 프로에도 진출하고 싶다”고 어렵게 입을 열었다. 메이저리그 뉴욕 양키스에서 뛰고 있는 청각장애인 야구선수 커티스 프라이드. 그는 “내 장애는 나를 집중하도록 만든다. 내가 포기하지 않도록, 동정을 받지 않도록. 남과 다른 대우를 받지 않도록 나를 가르친다”고 했다. 충주성심학교 야구부원 21명은 오늘도 ‘한국의 프라이드’를 꿈꾸며 구슬땀을 흘리고 있다.

*동아닷컴 2003.12.30 뉴스

▶교육격차를 줄이자 - 제4부 해외에서 배운다 (일본), 다양한 장애 정책

일본 오사카부 이즈미오즈시 가미즈소 학교에는 8명의 장애학생이 두 개의 양호학급(우리의 특수학급)에서 공부하고 있다. 가미즈소 학교는 정서장애 학생과 지체부자유 학생을 구분, 두 개의 특수학급을 운영하고 있다. 학급당 학생수는 4명. 장애학생들은 국어, 산수 등 주요과목은 특수학급에서, 다른 과목들은 비장애학생들과 함께 소속 학급에서 배우는 통합교육을 받고 있다. 장애 정도가 심할수록 특수학급에서 수업 받는 과목이 많아진다. 가미즈소 학교는 특수학급의 학생수가 4명에 불과한 데다 특수학급에서 보내는 시간이 하루 2~3시간 정도여서 사실상 특수교사와 장애학생 사이에 1대 1 교육이 이뤄진다.

일본 문부과학성의 규정에 따르면, 일반학급의 학생 수는 40명으로 우리의 35명보다 많다. 전체학생을 기준으로 학급당 학생수를 비교하면 우리의 교육여건이 더 앞서는 셈이다. 하지만 특수교사 1명이 맡고 있는 특수학급의 최대 학생 수는 8명으로 규정 돼있다. 한 학교에 장애학생이 12명을 넘을 경우 특수학급을 하나

더 늘리도록 돼 있는 우리의 규정과 비교하면, 특수교사 1명이 맡는 학생수는 우리의 3분의2 수준에 불과하다. 사실상 1대1 교육이 이뤄져 장애아를 둔 학부모들의 공교육에 대한 불만이 크지 않은 것은 물론이다. 또 장애정도가 심한 학생들을 위해 20여년 전부터 개조원(우리의 특수교육보조원)이 배치돼 장애학생의 교재 정리, 수업 이동, 체육 시간의 활동 등을 도와주고 있다.

가미즈소 학교의 특수학급 두 곳에 1년간 지원되는 예산은 56만7,000엔(약 567만원). 이 가운데 장애학생을 위한 재활훈련기구, 보조기 등 비품구입비가 45만 엔(약 450만원)이다. 장애학생 1인당 7만8,750엔(약 78만7,500원)이 지원되는 셈이다.

이처럼 특수학급의 학생 수를 최소화해 집중 지도할 수 있는 건 어느 학교에나 특수학급이 고르게 개설돼 있기 때문이다. 비교적 통합교육 여건이 우수한 오사카부의 경우 2004년 5월1일 기준 특수학급 설치비율은 소학교 96.1%(1029곳 중 989곳),중학교 96.5%(463곳 중 447곳)다. 거의 모든 학교에서 통합교육을 실시하고 있는 셈이다.

일본 전체적으로도 지난해 5월 기준으로 소학교의 56.3%(2만3633곳 중 1만3317곳),중학교의 56.7%(1만1134곳 중 6315곳)에 특수학급이 개설돼 있다. 특수교사도 소학교에 2만2692명, 중학교에 1만245명이 배치돼 있다. 일본 전국적으로 두 학교 가운데 한 곳 꼴로 통합교육을 받을 수 있는 것이다. 공교육의 틀 안에서 장애학생을 위한 교육이 이뤄져 일본의 경우 장애학생을 둔 학부모들은 통합교육이 이뤄지는 학교까지 장거리를 통학하거나 학교를 찾아 이사를 다니거나 위장 전입을 해야 하는 고민은 거의 없다. 또 사실상 1대1 교육이어서 사교육비 의존부담도 비교적 적은 편이다.

이 학교 후루노 겐지 교장은 "장애아를 둔 학부모들이 학교 선택에 따른 부담이나 방과 후 치료센터 등 사교육기관을 찾는 데 따른 고민은 적은 편"이라며 "물론 장애 정도가 심하거나 교육열이 높은 학부모들은 방과 후 사교육기관을 찾기도 하지만 매우 드물다"고 말했다.

장애학생을 위한 공교육 여건이 잘 갖춰져 있다 해서 학부모들의 불만이 아예 없는 건 아니다. 통합교육의 프로그램을 충실히 해달라거나 특수교육보조원을 더 배치해달라는 요구 등은 끊이지 않는다. 취학유예도 적지 않다. 일본 문부과학성의 지난해 통계에 따르면, 소학교에 입학해야 할 6~11세 어린이 1573명, 중학교에 다녀야 할 학생 641명 등 2214명이 취학을 늦췄다. 1983년 1915명을 기록한 이후 1000명대로 줄었던 취학유예학생 수가 지난해 다시 2000명을 넘어선 것. 일본에서도 장애학생의 취학 유예는 풀기 힘든 과제다.

취학유예생 통계에 대해 물었을 때 허를 찔린 듯 씁쓸한 표정을 지었던 후루노

교장은 "장애 정도가 심한 학생들의 취학유예는 일본에서도 고민"이라며 "그러나 취학유예 '0'에 목표를 두고 있다"고 말했다. 그는 "아이들이 장애가 있다는 이유로 학교 교육 대신 사설 기관을 찾지 않도록 하고 모든 장애학생이 학교 교육을 통해 나름대로 사회에서의 역할을 찾을 수 있도록 하는 게 목표"라고 말했다.

*국민일보 2004.09.21

□ 자료 3. 관련 영상물

▶ “모두 뛰어 넘었다”(1999년, 일본)

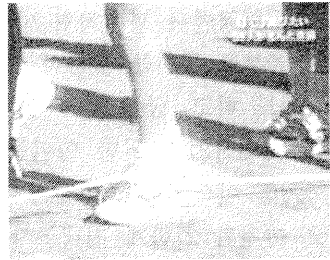
○ 「AJINOMOTO RADIO QUEST 2001」로 소개된 후 큰 화제가 되었다. “모두 뛰어 넘었다”는 일본의 어느 중학교에서 실제로 일어난 일을 재구성한 것이다.

*제작: 공용품 추진협회

○ 내용

일반학교에 다니는 정신지체아동 오나 와베나는 반 친구들과 함께 넘는 줄넘기대회에 나가기 위해 열심히 연습을 했지만 번번이 걸려서 실패를 하고 맙니다. 그러자 오나 와베나의 반에서는 논란이 일게 되는데... “오나 와베나만 빼고 하는 것은 싫습니다.” 학생 한 명이 선생님에게 찾아와 말했습니다. “와베나와 같이 뛰는 것이 좋을까? 그를 빼고 우리만 하는 것이 좋을까?” 선생님은 찾아온 학생에게 반 아이들과 상의하자고 했습니다. 방과 후 한사람, 한사람의 생각을 듣기로 한 것입니다. 꼭 이겨야 하니까 와베나를 빼고 하자는 사람이 13명. 팀웍이 중요하다고 한 사람이 11명. 이렇게 되자 선생님은 와베나가 후반에만 뛰는 것으로 절충안을 내놓게 되는데...

*2003 세 번째 인권학교 자료집, 장애우권익문제연구소



▶ “우리친구 까치” 이현세 엔터테인먼트 (1996년)

‘우리 친구 까치’ 비디오는 초등학교에 다니는 정신지체 아이인 까치의 학교생활과 친구에 대한 이야기이다. 전학을 온 엄지는 같은 반 까치를 알게 되는데 까치는 정신지체를 가지고 있다. 친구들은 까치의 행동을 이해하지 못해서 까치와 함



게 앓거나 노는 것을 싫어한다. 심지어 함께 있으면 옴
는 병이라고 생각하는 아이들도 있다. 엄지는 자청해서
까치와 짝이 되고 까치에게 공기도 가르치고 함께 학
교에 오고가며 우정을 쌓아 간다. 체육 시간에 조별 대
항으로 장애물 달리기 시합을 하게 되는데 까치와 한
조가 된 아이들은 까치 때문에 시합에서 질까봐 까치
를 빼려고 한다. 그러나 까치도 도와주면 함께 할 수
있다는 선생님의 말에 까치도 참여하게 되고 매트, 텀
틀, 턱걸이 등 여러 장애물을 친구들의 도움을 받으며
뛰어넘고 마침내 학급의 일원으로 인정받게 된다.

어느 학교에나 까치처럼 아이들에게 따돌림 당하는 아이들이 있을 것이다. 단순히 공부를 못하는 수준이 아니라 수업 시간에 갑자기 일어나서 엉뚱한 이야기를 하기도 하고, 공을 갖고 놀고 싶어서 바닥에 누워 떼를 쓰는 행동을 하는 아이를 이해하기란 일반 아이들에게도 쉬운 일은 아닐 것이다. 선생님은 어떻게든 까치를 아이들에게 이해시켜보려 애쓰지만 아이들은 까치를 친구로 인정하지 않고 까치와 친하게 지내고자 하는 엄지마저 놀림거리가 되기도 한다. 슬픈 일이지만 대부분의 정신지체 아동이 이런 일을 당한다고 해도 과언이 아니다. 장애 아동이 일반 아이들과 통합된 환경에서 생활하고 공부하는 것은 매우 긍정적이고 중요한 일이지만, 일반 아이들이 장애에 대해서 전혀 이해하지 못하고 친구로 인정하지 않는다면 통합의 경험이 장애 아동에게는 큰 상처로 남을 수 있다. 그렇기 때문에 아이들이 장애를 편견 없이 이해할 수 있도록 알려주는 것은 매우 중요한 일이다.

이 만화 영화에서는 장애 아동이 자신을 이해해주고 도와주는 친구를 갖게 되고 그 친구의 도움으로 학급의 활동에 참여하고 이를 통해 전체 학급 아이들에게도 학급의 일원으로 인정받게 되는 작은 사건들을 사실적이고 감동적으로 그리고 있다. 학생들은 이 영화를 통해 장애 어린이를 이해하고 도움을 줄 수 있는 방법들을 쉽게 알 수 있으며 TV에서 보는 장애인이가 아니라 우리 반에 있는 내 도움이 필요한 아이들을 다시 한 번 생각해보는 기회를 만들어 준다. 특히 까치가 달리기를 마치고 들어오는 장면의 감동은 아이들 뿐 아니라 어른들에게도 가슴 뭉클함으로 다가온다.

*서로 다른 아이들이 함께 만드는 교실 <http://tesis.or.kr/book/>

□ 자료 4. 장애인 관련 서적

▶ 오체불만족, 오토다케 히로타다 지음, 전경빈 옮김

○ 책 소개

장애인 아이를 어떻게 키우느냐는 부모와 주위 사람들에게 달려있다. 오토다케의 부모와 주위 사람들 특히 학교 선생님들의 따뜻한 배려가 감동을 준다. 아이들이 어릴 때부터 장애아와 같이 생활을 하면 그들의 장애를 두려워하거나 업신여기지 않고 자연스럽게 하나가 되며 아이들 스스로 양보하며 더불어 사는 것을 배운다. 아이들 보다 어른들이 먼저 읽어야 할 책이다.

○ 지은이 소개 - 오토다케 히로타다

1976년 도쿄에서 태어나면서부터 팔다리가 없었고 성장하면서 10센티미터 남짓 자라났다. 그런 팔다리로 달리기, 야구, 농구, 수영 등을 즐기며 초·중·고등학교를 마치고 지금은 일본의 명문대학인 와세다대학 정경학부 정치학과에 재학 중이다. 그는 자신의 장애를 단순한 '신체적 특징'이라고 주장한다. 자신이 세상에 태어난 것은 '팔다리가 없는 나만이 할 수 있는 그 무엇이 있기 때문'이라 생각하고 '마음의 장벽 없애기' 운동에 매진하고 있다.

*Libro도서 <http://www.libro.co.kr/books>

▶ 장애인 인식개선 만화

① 비위 약한 선생님



② 장애를 위한 기도

장애를 위한 기도

서울의 모초등학교 교사는 아침수업 시작 전에 발달장애를 가진 강군만을 앉으로 불러들이 꼭 개인고 기도문을 시작한다. 조용한 목소리로 이렇게 말한다.

주어, 아이들이 귀찮게 하지 마세요.

학용품이 부족했 성곤의 병이 말지 않도록는 간을 어 하도록 하게 하소서.

주여, 아이들이 제일 자신 학을 살리는 착한 아이들로 있게 하소서.

어려들이 자의 빛을 만들으면, 문과와 음악과 더 신장되도록는 간을 하게 하시고.

아이들이 학과 잘게 하소서...



강군의 어머니는 이런 모습을 본 때마다 반항하고 어떻게 교사가 저렇게 장애인에 대해서 보낼 수 있나 관성하기도 했다. 결국 어머니는 매일 아침 단 일교사의 기도문 도저히 들을 수 없이 특수학교로 전학을 해야했다.

① "비위 약한 선생님"은 지난 2003년 3월, 장애우권익문제연구소로 어머니가 보내신 편지 내용 중 일부를 발췌한 것이다. 담임 맡기를 거부한 이 사건은 다운부 모회가 나서서 교사에 대한 사과와 징계를 요구하였으며, 이 사건을 통해 입학만 허용해서는 실질적인 통합교육이 안된다는 것을 확인하게 되었다.

② 서울 모 초등학교 교사는 아침 수업시작 전에 발달장애인 김모군을 앞을 불러 내어 꼭 껴안고 기도를 시작한다. 조용한 목소리로 이렇게 말이다. "주여 아이들이 떠들지 않게 해주소서. 아이들이 떠들면 김군의 병이 낫지 않는다는 것을 아이들이 알게 하소서. 주여, 아이들이 제발 저의 말을 잘 듣는 착한 아이들이 되게 하소서. 아이들이 저의 말을 안들으면 김군의 장애가 더 심해진다는 것을 알게 하시고, 아이들이 착하게 살게 하소서...."

*특수교육위원회 <http://hinh.ktu.or.kr/>

□ 자료 4. 통합교육 관련 사이트

*국립특수교육원 <http://www.kise.go.kr/>

*한국통합교육 연구회 <http://www.inclusion.co.kr/>

*장애-비장애 함께 학교 만들기 <http://hinh.ktu.or.kr>

*손오공의 특수교육 <http://special.new21.org/>

*한국통합교육연구회 <http://inclusion.co.kr>

*한국경진학교(국립정서장애아교육기관) <http://kjsc.kr/>

*밀알학교(국립정서장애아교육기관) <http://www.miral.sc.kr/>

*연세대학교재활학교 <http://yonsei.sc.kr/>

3. 고정관념을 깨자!

개 요

☐ 활동목표

- 장애인의 삶에 대한 편견을 갖지 않는다.
- 장애인과 더불어 사는 삶은 선진국과 후진국의 차이가 아니라 사람이 생각하기에 따라 다름을 안다.
- 누구나 장애인이 될 수 있다는 생각을 갖는다.

☐ 활동요약

- 장애에 대한 이해
- 시청각자료 시청

☐ 진행개요

- 지 도 자 : 진행자 1명(전체진행)
- 참가인원 : 50명 이내 (초등학생, 중학생)
- 장 소 : 학교, 청소년 수련시설 및 지역사회
- 소요시간 : 총 2시간 30분
- 준 비 물 : 영상자료, 필기도구

☐ 유의사항

- 청소년들이 능동적이고 적극적으로 자신의 느낌과 의견을 표현할 수 있도록 개방적이고 열린 분위기를 조성한다.

활동내용

활동 1 : 장애이해 활동

- ▶ 주요내용 : 장애에 관한 시청각 자료를 감상한다.
- ▶ 소요시간 : 1시간
- ▶ 준비물 : VTR, OHP, 슬라이드 등의 시청각자료
- ▶ 진행과정
 - ‘장애인’이란 단어를 들으면 가장 먼저 생각나는 것을 말해본다.
 - 간단한 설명 후 준비된 비디오를 시청한다.
 - 장애인에게서도 행복한 미소를 발견할 수 있다.
 - 선진국에서 장애인을 위해 어떻게 편의시설을 확충하고 있는지 발견할 수 있다.
 - 국제화, 세계화되어가는 모습 속에는 국민 개개인의 열린 사고와 의식이 밑바탕이 되어야 함을 안다.

유의사항

- 진행자는 청소년들이 진지하게 비디오를 볼 수 있도록 분위기를 이끈다.

활동 2 : 발상전환

- ▶ 주요내용 : 비디오시청 후 장애인의 권리에 대해 토론하기
- ▶ 소요시간 : 30분
- ▶ 준비물 : 노트나 종이, 여러 가지 필기도구
- ▶ 진행과정
 - 영화를 감상한 후 자신의 영화의 소감문을 간단히 작성한다.
 - 세상을 다른 방식으로 살아가는 다양한 사람들에 대해 이해할 수 있도록 진행자는 설명해 준다.

- 장애인의 권리에 대해 모둠별로 의견을 나눈다.

응용활동

- 장애를 소재로 다룬 다양한 영화를 청소년들에게 소개하고, 보았던 영화를 다시 한 번 생각해 보고 분석해 보는 시간을 가진다.
- 장애에 관련된 서적이나 장애를 극복한 사람들이 엮어가는 재미있는 읽을거리를 청소년들에게 제공하여 장애에 대해 좀 더 쉽게 다가 설 수 있게 한다.

도움자료

□ 자료 1. 장애이해

▶ 고정관념

그 사람의 마음속에 늘 자리하여 흔들리지 아니하는 관념. 고착 관념.

▶ 장애인에 대한 편견의 원인

장애인에 대한 사회적 태도는 일반적으로 비호의적이다. 이러한 비호의적 태도에는 무지에 기인한 편견인 경우가 많다. 편견에는 태도 대상과의 상호작용이 없고 무지로 인한 편견과 구체적인 갈등을 포함한 편견이 있다. 장애인에 대한 편견은 전자이고 인종편견은 후자에 속한다.

장애인에 대한 편견의 원인은 이토유지에 의하면 첫째, 장애인과 직접적인 접촉 경험에 의해 생기는 편견이 있다. 일상생활 가운데 장애인과 접촉하는 기회는 과거와 비교하면 현저하게 증가되고 있다. 그러나 장애인과 만나기 전에 장애인에 대해 호의적인 감정을 가지고 있지 않는 경우에는 직접적으로 접촉으로 인해 오히려 편견이 강해지는 경우가 있다. 장애인과 만나 서로 이해하는 것은 매우 중요하지만 만나기 전에 장애인에 관한 바른 인식이 필요하다.

둘째, 과도한 보편화에 근거한 편견이 있다. TV나 신문, 주간지 등의 매스미디어에 장애인에 관한 기사가 많이 다루어지고 있다. 그 가운데에는 여러 가지 사건과의 관계로 장애인의 기행이나 비행문제가 강조되는 경우가 있다. 그러한 경우에는 장애인은 무섭다는 편견이 생기게 된다. 반대로 장애인을 과도하게 찬미하는 경우, 즉, 장애인-노력하는 모습-미담과 같은 거론 방법이 많은 것도 문제이다. 장애인은 열심히 노력하고, 가난하지만 용기를 가지고 살지 않으면 안되는 존재라는 등식은 바람직하지 않다.

셋째, 무지에 근거한 편견이 있다. 즉, 장애에 대한 올바른 지식이 없는 경우에도 편견이 생긴다. 예를 들면 옛날 인도 사람들의 사생관(死生觀)은 생명이란 현생의 하나로 끝나는 것이 아니라 이생에서 저생으로 윤회한다고 믿었다. 인간뿐만 아니라 모든 중생은 죽은 다음에 다시 태어나고 반드시 같은 종류의 생물로 태어난 것이 아니라 자기가 쌓은 업력에 따라 살아갈 세상과 몸의 모습을 바꾸게 된다는 것이다. 이러한 윤회와 업의 사상은 우리 민족의 사상적 기저를 이루

고 있는 불교의 자비사상(慈悲思想)과 유교의 인사상(仁思想)이 융합되어 박애주의 입장에서 장애인을 자비와 동정의 대상으로 취급해 왔다고 할 수 있다.

▶장애이해의 단계

도꾸다카즈미에 의하면 장애이해의 단계는 다음과 같은 5단계를 거친다고 한다. 제1단계는 인식의 단계이다. 즉, 장애인이 이 세상에 존재하고 있다는 것을 인식하는 단계이다. 특히 아동기에는 차이를 깨닫고, 그것에 흥미를 갖는 것은 당연하다. 이때 부정적인 이미지를 갖게 하거나, 부모 등 주위의 어른이 아동의 깨달음을 무시하지 않도록 하는 배려가 필요하다. 이 단계에서는 장애나 장애인에 대한 친근감(familiarity)의 향상이 중요하다.

제2단계는 지식화의 단계이다.

제3단계는 정서적 이해의 단계이다. 즉, 제2단계의 지식화의 단계와 병행되는 정서적 이해의 단계로써, 장애인과 직접적인 접촉(통합보육, 통합교육, 지역에 행하여지는 이벤트, 거리에서 우연히 만나는 것 등)이나 간접적인 접촉(TV나 영화 등의 영상, 주위의 이야기 등)을 통해, 장애인의 기능장애(impairment), 능력장애(disability) 및 사회적 장애(handicap)를 마음으로 느끼는 단계이다. 여기서는 연민이나 동정, 불안 등의 부정적인 이미지의 감정도 포함된다. 또 그와 같은 감정을 가졌다고 해도 특별히 문제 될 것은 없다. 더욱 더 다양한 체험을 통해 장애인을 보다 가깝게 느낄 수 있도록 하는 교육이 필요하다.

제4단계는 태도 형성의 단계이다. 즉, 충분한 제2단계의 학습과 제3단계의 체험을 가진 결과, 적절한 인식(체험을 경험한 지식 및 장애관)이 형성되어 장애인에 대한 적절한 태도가 형성되는 단계이다.

제5단계는 수용적 행동의 단계이다. 즉, 생활에서의 수용, 지원행동의 발현의 단계, 즉, 자신들이 생활하는 사회적 집단(학교, 직장, 지역 등)에 장애인이 참가하는 것을 당연하게 받아들이며, 또 장애인에 대한 지원행동이 자연스럽게 나타나는 단계이다.

*에이블뉴스, 2004-08-13, 조홍중 교수, 장애인에 대한 편견해소와 장애이해교육

*국립특수교육원, 장애이해 사이트 <http://edu.kise.go.kr/>

▶ 장애인을 부르는 바른 호칭

적절하지 않은 표현	적절한 표현	잘못된 관용어
정상인	비장애인, 장애를 가지고 있지 않은 사람	
장애자, 지체부자유자	장애인, 장애를 가진 사람	
병신, 불구, 폐질자	장애인, 장애를 가진 사람	
앓은뱅이	하반신장애를 가진 사람	
절름발이, 절뚝발이, 찢뚝이, 찢따, 반신불수	지체장애인, 다리가 불편한 사람	절름발이 행정
난쟁이	키가 작은 사람	
곰배팔이	팔이 불편한 사람	
외팔이	한쪽 팔이 불편한 사람	
외다리, 외발이	한쪽 다리가 불편한 사람	
조막손, 육손이	지체장애, 손가락장애	
장님, 맹자, 소경, 봉사	시각장애인, 시각장애를 가진 사람	눈쁜 소경
애꾸, 외눈박이	한쪽 눈에 장애가 있는 사람	
병어리, 아자	언어장애로 말을 못하는 사람	꿀먹은 병어리
귀머거리	청각장애인, 장각장애를 가진 사람	
백치, 정신박약아, 정박아	정신지체인, 정신지체 장애를 가진 사람	
미치광이, 정신병자, 미친사람	정신장애인, 정신장애를 가진 사람	
곱추, 꼽추, 곱사등이	척추장애인, 척추후만증, 척추가 불편한 사람	
문둥이, 나병환자	한센씨병 환자	

* 출처: 장애우권익문제연구소/정보나눔 게시판, <http://www.cowalk.or.kr/>

▶ 약자들의 권리

예) 앓을 권리, 보호받을 권리, 진찰받을 권리, 일할권리, 공부할 권리, 교통수단
공짜로 탈 권리, 부모로부터 사랑받을 권리 등

- 장애인은 () 으로 살아가는 () 사람들 중 한 사람이다.
- () 사람은 태어나면서부터 () 침해당할 수 없는 ()를 갖게
되며 이것은 ()에게도 동일하다
- ()의 권리는 일반인이 누리는 ()와 () .

□ 자료 2. 시청각자료

- 장애인을 가족처럼-미국편-. SBS, 1997.
- 와! e멋진 세상. MBC, 2001년 3월.

□ 자료 3. 읽기자료

○ 도서

월계어를 탄 친구(보리밭 출판사), 내게는 소리를 듣지 못하는 여동생이 있습니다.(히말라야 출판사), 사랑의 집(만화책, 도서출판 대원), 가끔씩 비오는 날(창작과 비평사), 한 아이(아름드리), 딥스(샘터사 또는 배재서관), 티코의 황금 날개(분도 출판사), 오체불만족

- 김대중 대통령- 김대중 대통령도 교통사고로 한쪽 다리를 다쳐서 다리를 저는 지체 장애인이다. 또한 보청기도 한다. 그런데도 우리나라 대통령으로 부족함 없이 업무를 수행하였다. 우리나라는 특히 교통사고가 많이 발생하는 국가로 후천적인 지체장애인이 많다.

- 월트 디즈니- 미키 마우스, 미니 마우스, 101마리 달마시안, 도날드덕 등 전세계 어린이들이 사랑하는 만화 주인공들을 그린 월트 디즈니는 9살 때까지 글을 읽지 못하는 학습장애였다. 그래서 자기가 배운 것을 기억하기 위해 그림을 그렸다.

- 케네디 대통령- 미국의 최연소대통령이었던 케네디 대통령은 제2차 세계 대전 때 등을 다쳐서 지체장애를 갖게 되었다. 사람들이 보지 않을때는 다리에 보조기를 사용하였다고 한다.

- 헬렌켈리- 어릴적 열병을 앓아 청각장애와 시각장애를 동시에 갖게 된 헬렌켈러는 결국 박사학위까지 받아 전세계를 다니며 강연을 했다.

- 에디슨- 전축과 축음기를 만든 발명가 에디슨은 학습장애로 인하여 학교 생활도에 적응하지 못해서 퇴학을 당할 정도였다.

- 가수 조덕배- 14살부터 노래를 작곡하여 히트시킨 가수이다. 신체장애를 갖고 있지만 많은 사람의 사랑을 받고 있는 가수이다.

- 탐 크루즈- 탐견, 어퓨굿맨, 레인맨, 7월4일생, 미션 임파서블, 제리맥과이어와

같은 수많은 영화에서 주연한 탐 크루즈는 전 세계적으로 많은 팬들이 있다.
탐 크루즈는 난독증(글을 못 읽는 것)으로 지금도 대본을 읽지 못하기 때문에
듣고 외우기 위해서 개인 코치를 두고 있다.

○스티븐 호킹- 20세기 가장 위대한 물리학자 중의 한 사람인 스티븐 호킹은 근
위축증으로 휠체어를 사용하며 구어로 의사소통 할 수 없고 손도 사용하지
못하지만 우주의 신비에 가장 가까이 접근한 사람이다.

○스티비 윈더- 검은 안경을 쓰고 피아노를 치며 열창하는 스티비 윈더는 시각
장애인이다. 가수 김건모가 불러서 유명해진 “I just call to say I love you”를
원래 부른 사람이다.

○운보 김기창 화백- 유명한 화가인 운보 김기창 화백은 청각장애인이다.

○루즈벨트 대통령-미국의 루즈벨트 대통령은 소아마비를 앓아 휠체어를 사용했
다. 그런데 대부분의 사람들이 대통령이 되기까지 몰랐다. 왜냐하면 텔레비전
이나 신문기사에서 기사로 다루지 않았기 때문이다.

○아인슈타인- 기존 물리학의 이론을 뒤집는 상대성 이론을 발표한 아인슈타인
은 문제 행동으로 학교에서 퇴학당하고 9살 때까지 글을 읽지 못했다.

○베토벤- 아름다운 비창, 월광 소나타와 운명, 전원 교향곡 등으로 너무나 유명
한 악성 베토벤은 점차 귀가 안 들리는데도 불구하고 불후의 명곡을 작곡하
였다. 귀가 안 들리는 상태에서 작곡한 합창 교향곡을 모두 연주하고 오케스
트라를 보고 지휘를 하느라 청중들의 박수 소리를 듣지 못한 베토벤을 뒤를
돌아보게 하여 청중들이 열광하는 것을 보았다는 이야기는 유명한 일화이다.

*광명북중학교(2001). 장애인 이해교육. 창의적 재량활동 자료집 참고

Ⅲ. 새 문화 창조활동

4. 우리 같이 놀아요
5. 여행을 떠나요!
6. 애니메이션 세상

4. 우리 같이 놀아요

개 요

□ 활동목표

- 비장애청소년과 장애청소년이 다양한 여가활동을 통해 비장애청소년으로부터 장애에 대한 인식 전환의 계기를 마련한다.
- 다양한 활동을 통해 장애청소년에게는 자신감을 심어주고 비장애청소년에게 서로 돕고 존중하며 살아가는 태도를 체득할 수 있는 인성교육의 기회를 제공한다.
- 또래 청소년과의 활동을 통하여 친밀한 관계형성을 하고 주변 환경으로부터 오는 스트레스를 해소한다.
- 함께 어우러져 직접 장단을 쳐보고 악기를 익히며 악기연주의 즐거움을 느끼고 그 속에 담긴 우리 민족의 정서를 체험한다.
- 장애청소년과 비장애청소년이 각각 평소 느낀 바에 대하여 토론하고 개선되어야 할 점과 장애에 대한 올바른 인식을 개선하는 계기를 마련한다.

□ 활동요약

- 우리가락 배우기
- 마음대로 표현하기
- 쿵각지 벗기
- 신문제작
- 여러 가지 놀이
- 마무리활동 전개

□ 진행개요

- 지 도 자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 보조 지도자 3명(소집단 지도)
- 참가인원 : 30명 내외 (6~7명 내외의 소집단 구성)
단, 장애청소년과 비장애청소년의 비율을 1:2로 한다.
- 장 소 : 학교, 청소년 수련시설 및 지역사회
- 소요시간 : 총 5시간 (180분 × 5회)
- 준 비 물 : 팽과리, 북, 징, 장구, 다양한 미술도구

□ 유의사항

- 활동을 시작하기 전 비장애청소년에게는 '장애'에 대한 사전교육을 반드시 실시하여야 한다.
- 일시적인 체험이지만 활동에 있어서 가능한 한 시간을 충분히 할애하여 장애로 인한 불편함과 그 불편에 적응하는 과정을 체험하도록 유도한다.
- 비장애청소년이 장애인의 불편함과 차별에 대해 깊이 이해할 수 있도록 진지한 자세로 참여하도록 유도한다.
- 청소년들이 능동적이고 적극적으로 자신의 느낌과 의견을 표현할 수 있도록 개방적이고 열린 분위기를 조성한다.

활동내용

활동 1 : 사물아 놀자! (우리가락 배우기)

- ▶ 주요내용 : 다양한 전통 사물놀이 악기를 통해 장애청소년과 비장애청소년과의 자연스러운 친교시간을 갖는다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준비물 : 팽과리, 징, 장구, 북
- ▶ 진행과정
 - 강사는 청소년의 특성과 흥미를 잘 이해하고 청소년 눈높이에 맞는 교육을 할 수 있는 사람으로 선정하도록 한다.
 - 사물놀이의 특징을 관련 자료를 통해 이해한다.
 - 사물놀이 악기 중에서 자신이 좋아하는 악기를 하나 고른다.
 - 악기별로 모듬별을 나누어 잡는 법을 익히고 가락과 장단을 익힌다.
 - 네 개의 악기가 한조를 이루어 연습을 한다.
 - 녹음을 하여 모듬별로 함께 들어본 후 모듬별 발표를 한다.
 - 청소년들이 함께 배우는 프로그램으로 장구, 북, 팽과리나 징 등과 같이 사물을 통하여 학교생활로 인하여 내재되어 있는 스트레스를 해소하고 장애청소년과의 신뢰감을 형성한다.

유의사항

- 강사는 전문적지식과 경험뿐만 아니라 장애청소년의 특성을 이해하고 적절한 지도 방법을 잘 알고 있는 사람이 적합하다.
- 청소년들이 능동적이고 적극적으로 자신의 느낌을 표현할 수 있도록 충분한 시간과 개방적이고 열린 분위기를 조성해 준다.
- 사물놀이는 팽과리, 징, 장구, 북 등 네 가지 타악기가 모여서 신명나게 노는 활동이다. 우리의 전통 문화에 국한되지 않고 청소년들의 감각에 걸맞게 꾸며질 수 있도록 유도한다.

☞ 응용활동

- 사물놀이에 쓰이는 가락들은 그 쓰임새와 종류가 엄청나게 다양하고 각각의 변주 또한 셀 수가 없다. 앞서 익혀 온 것을 바탕으로 이제는 사물놀이에 쓰이는 가장 기본이 되는 가락들을 배워봄으로써 우리 가락의 멋과 흥을 실제로 느껴본다.
- 사물가락에 맞춰 걷고 춤추는 것을 배움으로써 앉아서 할 때보다 더 흥미롭게 놀이할 수 있게 한다.

활동 2 : 마음대로 표현하기

- ▶ 주요내용 : 청소년에게 현재 자신이 생각하고 있는 것에 대해 다양한 도구들을 이용하여 표현해보고 서로에 대해 좀 더 이해하는 시간을 가진다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준비물 : 종이, 다양한 미술 도구, 청소도구 등
- ▶ 진행과정
 - 전문가 선생님의 도움을 받아 아이들이 활동 초기에 작업을 할 수 있는 방법을 제시해 준다.
 - 청소년에게 제시된 다양한 준비물을 통해 자신이 표현하고 싶은 것을 만들거나 그려본다.
 - 작업이 끝난 후 자신의 작품을 친구들에게 소개하고 교사와 친구들의 피드백을 주고받는다.

☞ 응용활동

- 시간과 공간의 제약에 의해 자신을 표현할 수 있는 도구가 제한되었지만 다양한 방법에 의해 자신을 표현할 수 있다.
- *예시: 악기(자신이 만든 노래를 친구들 앞에서 연주), 역할극, 디지털 카메라로 사진 찍기 등

- 자신이 작업한 작품에 대해 좀 더 전문적인 교사의 피드백을 받고 먼저 자신을 돌아볼 수 있는 기회를 제공한다.

활동 3 : 콩깍지 벗기

- ▶ 주요내용 : 장애인 관련 법률이나 우리나라와 외국의 장애인 시설 등을 비교해 보고 개선되어야 할 점에 대해서 알아본다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준비물 : 예시로 사용할 그림 자료나 비디오 자료, 종이, 필기도구
- ▶ 진행과정
 - 장애인 편의시설 조사 및 외국의 경우와 비교분석, 장애인 관련 V.T.R 시청, 현재의 장애인 관련법에 대한 실태 등 전문가의 강의를 듣는다.
 - 사진이나 그림 자료, 문헌자료를 이용하여 활동에 대한 청소년들의 관심과 호기심을 불러일으키도록 한다.
 - 실제 장애청소년들이 생활하면서 느꼈던 불편한 점들을 이야기해보고 외국의 경우와 우리나라의 경우를 비교해본다.
 - 청소년들이 토론을 통해 이야기해봄으로써 앞으로 장애인 관련법률, 장애인 시설들이 변화되어야 할 개선 방안에 대해서 이야기 해본다.

응용활동

- 우리 지역 내 장애인 시설을 비장애청소년이 직접 장애인이 되어 이용해보고 느낀 점을 이야기해본다.
- 지금까지 단순한 볼 거리로만 생각했던 장애를 다룬 영화를 함께 보고 다른 시각으로 보았을 때의 느낌을 서로 이야기해 본다.
- *예시: 길버트 그레이프, 아이엠 샘, 제 8요일, 슈렉, 노틀담의 곰추 등

활동 4 : 우리들만의 세상 (신문 제작활동)

- ▶ 주요내용 : 지금까지 보고, 듣고, 느낀 '장애'에 대해 친구들과 함께 신문으로 직접 만들어 본다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준비물 : 장애인 기사가 실린 신문이나 잡지 자료, 종이, 필기도구
- ▶ 진행과정
 - '콩깍지'활동을 통해 알게 된 장애인 관련 법률, 장애인 이용시설의 실태, 장애인에 대한 편견 등을 토대로 우리들만의 신문을 만든다.
 - 프로그램의 다양한 활동에 참가하면서 변화되어 온 장애에 대한 인식 개선 방안 등을 신문에 담는다.
 - 신문의 제작일지를 작성한다.

활동 5 : 모두 한자리에 모여...

- ▶ 주요내용 : 지금까지 친구들과 만들어온 작품들을 전시하고 서로의 생각을 이해하고 토론한다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준비물 : 지금까지 만든 그림, 찰흙모형, 조별 신문 등을 전시
- ▶ 진행과정
 - 프로그램에 참여하면 만들어왔던 자신의 작품과 친구들과 함께 작업한 신문을 전시한다.
 - 배운 우리가락을 함께 연주해 본다.
 - 친구들과 함께 다른 조원들의 작품을 감상하며 다른 친구들의 생각을 이해하고 이야기 할 수 있다.
 - 지역사회 어른, 부모님, 친구들을 초청하여 함께 공유할 수 있다.

도움자료

□ 자료 1. 사물놀이

▶ 사물놀이의 유래

1978년 2월, 소극장 공간사랑 주최 '제1회 공간 전통음악의 밤'이 개최 되었을 때, 4명의 젊은 국악인들의 연주가 소개 되었다. 팽과리에 김용배, 장고에 김덕수, 북에 이광수, 징에 최중실로 구성된 이들은 '웃다리 풍물-경기 충청가락'을 발표 하였다. 그러나 그날의 공연에 참석했던 사람들 중 아무도 이 공연이 10년 후인 오늘날 전국을 통틀어 '사물놀이'라 부르는 단체만도 10여개에 달하게 되는 중요한 계기를 마련하리라고는 상상하지 못했던 것이다.

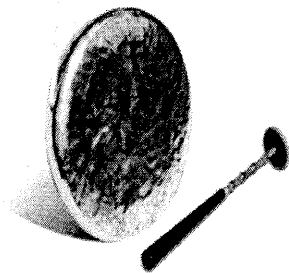
첫 공연이 있던 2개월 후인 1978년 4월 같은 장소에서 이들의 두 번째 공연이 끝났을 때에 이들과 여러 지기들은 이 팀의 이름으로 '사물놀이'라는 명칭을 탄생시켰다. '사물'이란 이들이 연주하는 4개의 악기를 뜻하며, '놀이'란 농악대나 걸립패들의 공연을 지칭해 온 낱말이기 때문이다.

이렇게 탄생된 '사물놀이'라는 단어는 이들의 성공적인 공연활동과 더불어 이제는 마치 '소규모의 농악 또는 걸립패 형태의 전통공연양식'처럼 보통 명사화하여 쓰여지게 되었다.

*대한민속국악사 <http://www.gukaksa.co.kr>

▶ 사물놀이 악기의 특징

○ 팽과리



팽과리는 쇠, 매구, 깡매기, 깡쇠, 광쇠, 팡쇠, 소금(小金), 동고, 쟁 따위로 불리며 흔히 팽과리를 치는 사람을 쇠치는 사람(쇠치배)이라고 부른다. 앞치배들 가운데 맨 앞에서 쇠를 치는 사람을 '상쇠'라 하는데, 상쇠는 풍물굿패에서 매우 중요한 위치를 차지한다.

쇠는 놋쇠를 원료로 만드는데, 요즈음에는 금이나 은을 섞어 쓰기도 한다. 놋쇠는 구리와 아연을 섞어서 만든 것으로 구리의 함금 비율이 높으면(60~70%) 소리가 높고 맑게 나지만, 아연의 함금비율이 높거나 납을 섞어서 만들면 소리가 낮고 탁하게 나며 울림이 해퍼서 오래 가

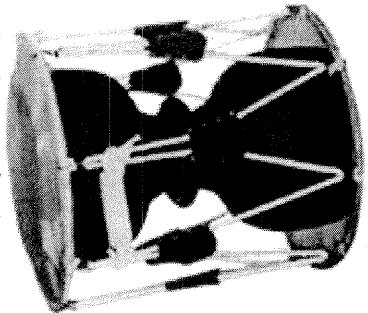
지 않는다. 팽과리의 크기는 지름이 대략 21cm(7치), 둘레 부분은 높이가 3.6cm(1치 2푼) 정도이다. 쇠채로 쇠의 가운데와 전두리(쇠의 테두리) 사이를 친다.

팽과리채의 길이와 크기도 지역이나 곳을 치는 목적에 따라 다르다. 특이한 것은 경북 빗내 진곳의 쇠채는 다듬이 방망이를 쇠채 모양으로 깎아서 만들어 쓰기도 하며, 옛날 어른들은 북채나 막대기로 쇠를 치기도 하였다. 쇠를 칠 때는 한 손(오른손잡이는 오른손에 해당함)에 쇠채를 잡고 쇠를 쳐서 소리를 내고, 한 손은 쇠를 잡고 중지, 약지, 무명지를 쇠에 대었다 떼면서 쇠소리의 깊고 얕음과 음색조절을 한다.

음색에 따라 수팽과리, 암팽과리로 나뉘는데 수팽과리는 소리가 야물고 높으며 암팽과리는 소리가 부드럽고 알다. 수쇠와 암쇠가 서로 받아치며 하는 놀이는 마치 암새와 수새가 서로 이야기하듯 소리가 잘 어울린다. 팽과리의 유래는 두 가지가 있는데 하나는 신라시대 때 만들어진 듯하고, 다른 한 가지는 고려 공민왕 때 주나라에서 만들어져 중국 명나라 때 들어왔다는 기록이 있다.

○ 장구

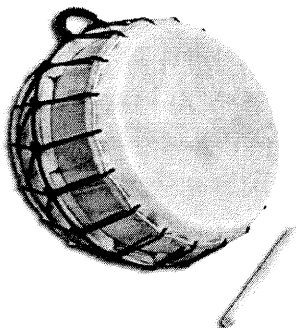
왼쪽(북편, 궁편)은 말가죽이나 소가죽, 노루가죽을 대 가죽이 좀 두껍고 소리가 낮으며, 오른쪽(채편)은 보통 말가죽이나 개가죽을 대 가죽이 얇고 높은 소리를 낸다. 가죽으로는 개가죽이 소리도 크고 제일 좋다. 장구의 통은 사기, 기와, 쇠, 나무, 바가지, 양철 따위를 쓰는데, 보통 미루나무와 오동나무를 많이 쓰고, 오동나무가 가벼우며 소리도 좋다.



장구통의 궁통과 채통을 이어 주는 곳을 조롱목이라 하는데, 조롱목이 너무 넓으면 소리가 험프고, 조롱목이 너무 좁으면 소리가 되바라진다. 장구통을 만드는 방법에 따라 통째로 깎아 만든 통장구와 나무조각을 깎아서 보통 두 쪽 내지 세 쪽으로 맞춘 쪽장구가 있다. 철테(원철) 둘레에 8개의 쇠고리(쇠갈고리, 구철)를 걸어 무명을 꼬아 만든 줄(숫바, 흥진사, 축승)로 얹어 매고, 줍줄(축수, 부전)을 좌우로 움직여 소리를 조절한다.

○ 북

풍물굿에 쓰이는 북은 어깨에 매기가 간편하고 소리가 웅골찬 것을 주로 쓴다. 오동나무나 미루나무의 가운데를 파내고 양편에 소가죽이나 말가죽을 대고 양쪽 가죽을 줄로 엮고 조여서 만든다. 요즘은 나무판을 엮어서 만드는 것이 대부분이다.



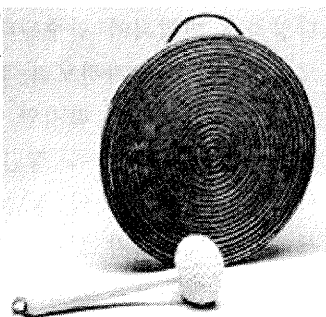
북은 잔가락을 운영하는 것이 주가 아니므로 다양한 가락의 연주보다는 박을 힘있게 짚어 가면서 그 기상을 힘찬 춤으로 펼쳐 나간다. 북은 치는 방법에 따라 보통 왼쪽 어깨에 매고 치는 외북과, 북을 허리에 북끈으로 고정시키고 두 손에 두 개의 북채를 잡고 치는 쌍북이 있다. 대부분의 지역에서는 춤 위주의 외북을 치고, 쌍북은 상대적으로 가락에 치중한다.

전라도 지방에서는 장구가 발달하여 북소리를 장구의 궁편으로 대신하는 경우가 많으나, 경상도에서는 북이 발달하여 장구의 역할이 감소한다. 따라서 북놀음이나 북가락은 경상도 지방에서 많이 발달되었으며, 전남 진도의 북춤에서는 두 손에 북채를 들고 추는 춤사위가 뛰어나다. 북의 크기도 곳에 따라 다르다. 대체로 경상도 북은 크고 넓으며 전라도 북은 작은 편이다.

○ 징

쇠로 만드는 타악기의 하나로 본래의 소리는 '징'(鉦)이나 징이라는 이름으로 굳어졌다. 옛 군악인 고취악에서 쓰던 까닭으로 고취징이라는 별명도 있고, 그 밖에 나(喇叭), 금라(金羅), 금(金), 대금(大金), 금정(金鉦) 등의 이름이 있다. 쓰임새는 넓어서 군악의 행진곡을 비롯한 무악과 풍물굿 등에 쓰이며 절에서도 쓰인다.

*한국의 풍물놀이 <http://www.folkmusic.wo.to>



▶ 사물굿과 사물놀이

사물놀이는 우리의 전통적인 풍물을 보다 현대적인 감각으로 발전시킨 현대적인 악기 연주형태라고 볼 수 있다. 반면 풍물굿은 요즈음에 생긴 사물놀이와 상대되는 개념으로 쓰이는 경우가 많은데 옛날의 풍물은 사실 판굿의 형태로 연주되고 행해졌다고 볼 수 있겠다. 사물놀이를 보다 잘 이해하기 위해서 풍물굿과 사물놀이를 비교하면 대체로 다음과 같다.

	풍물굿	사물놀이
연주장소	넓은 마당이나 공터	좁은 공간이나 무대
연주시간	시간제한이 없다.	한 작품당 10~15분 정도이다.
연주인원	많을수록 좋다.	보통4~6명 정도
연주목적	놀이를 지향한다.	짧은 시간에 고도의 기량을 보인다.
연가락특징	같은 가락의 되풀이가 많다.	대표적 가락을 이어서 만든다.
관객반응	판에 끼어들기가 쉽다.	공연에 끼어들기가 어렵다.
진풀이	판에 따라 즉흥성을 살린다.	틀이 공연일정에 짜여 있다.

*청소년수련거리16, 정통문화사랑방활동 우리노래익히기, 한국청소년개발원(1994)

*청소년수련거리17, 전통문화사랑방활동 우리악기익히기, 한국청소년개발원(1994)

*신바람나는 민속놀이활동, 한국청소년개발원(1999)

▶장단배우기

주로 판소리나 민요, 산조, 시나위 등에서 사용되는 장단으로, 일정한 틀 안에서 다양하게 변형되어 연주된다. 주로 시나위와 산조반주에 쓰이는 진양, 중모리, 엇모리, 중중모리, 자진모리, 휘모리 등은 장단의 이름이 그대로 곡의 이름이 되어 곡명을 나타내기도 하지만 본래는 빠르기가 다른 각 장단을 나타내는 말로 진양에서 휘모리로 갈수록 장단의 속도가 빨라진다. 정악장단에 비해 잔가락을 많이 사용하는 것이 민속악 장단의 특징이며 민요에 서 가장 많이 쓰이는 장단으로는 세마치와 굿거리가 있다. 특히 민속악 장단은 음악의 흐름에 따라 여러 가지 변형장단을 사용하고 있다.

진양장단은 전라도 지방의 사투리로 '긴 것'의 '긴'을 '진'으로 발음하기도하며, 진양조는 '진 조' 즉 '긴 조'로 그 속도가 몹시 느린 장단이다. 한 장단은 6박자가 넷이 모인 24박자가 한 단위가 된다. 중모리는 중간 속도로 모는 장단으로 한 장단 4분음 12박자이며, 중중모리장단은 중모리를 조금 더 빠르게 연주하는 8분음 12박자이다. 자진모리의 <자진>은 <잡다, 빠르다>는 뜻이며, 단모리는 빠른 속도의 장단이다. 엇모리의 경우 5박이다. 3박과 2박의 혼합박이며, 굿거리 장단은 한 장단에 완전 두 동작을 하게 되어 경쾌하거나 건뚱건뚱 하는 동작에 알맞은 장단으로 궁중무에는 전혀 쓰이지 않았으나 최근에는 많이 쓰이고 있다. 마지막으로 세마치장단은 9박 계통의 장단이다.

▶사물놀이 VTR

김덕수 사물놀이 공연 녹화(43분), MBC제작, 문예진흥원 소장(비나리, 경기충청 농악가락, 판굿)

*난장컬쳐스 <http://www.nanjangcultures.com/main.asp>

□ 자료 2. 장애인 편의시설

▶콩깍지란?

‘콩깍지’란 비장애인이 평소 느끼는 장애인에 대한 인식을 올바르게 개선하자는 의미로 쓰인 용어이다. 장애인에 대한 콩깍지(편견·선입견)를 벗어버리고 새로운 시각으로 장애인의 사회통합을 이끌어 나갈 수 있는 발판이 되자는 의미가 담겨있다.

▶장애인 편의시설

○편의시설 규정

“편의시설이라 함은 장애인 등이 생활을 영위함에 있어 이동과 시설이용의 편리를 도모하고 정보에의 접근을 용이하게 하기 위한 시설과 설비를 말한다”라고 편의증진법 제2조에서 정의하고 있다. 그러나 사실상 편의시설은 장애인뿐만 아니라 노인, 임산부, 아동, 환자, 짐을 든 사람, 유모차를 미는 사람, 자전거를 끌고 가는 사람 등에 이르기까지 영구적이든 일시적이든 시설이용에 불편을 겪는 사람들을 위한 시설이라고 할 수 있다.

이러한 시설을 이용하는데 있어서 가장 필요한 권리는 바로 접근권이다. 일상적인 생활 속에 장애인이 모든 시설물을 제한 없이 이용할 수 있는 기본적인 권리가 바로 접근권이다. 이와 같은 접근권은 편의증진법 제4조에서 “장애인 등은 인간으로서의 존엄과 가치 및 행복을 추구할 권리를 보장받기 위하여 장애인 등이 아닌 사람들이 이용하는 시설과 시설물을 다른 사람의 도움 없이 동등하게 이용하고 장애인이 아닌 사람이 접근할 수 있는 정보에 다른 사람의 도움 없이 자유롭게 접근할 수 있는 권리를 가진다”고 정의하고 있다.

특히, 정부에서는 장애인 등이 각종 시설물에 쉽게 접근하여 이용할 수 있도록 공원, 공공건축물, 교통시설, 기타 여러 사람들이 이용하는 시설에 시각장애인용 신호기, 횡단보도, 유도바닥재, 경사로, 장애인용 공중전화기 등 장애인 편의시설을 확대 설치하였으며, 1985년부터 건축법 시행령, 도시계획 시설기준에 관한 규칙, 주차장법 시행령 등을 개정하여 부분적으로 편의시설 설치 의무화 규정집이

삽입되면서 장애인 편의시설이 서서히 눈에 띄기 시작하였고 1988년 서울 장애인 올림픽 대회를 계기로 한층 박차를 가하여 마침내 1998년 4월 장애인·노인·임산부등의 편의증진보장에 관한법률, 동법 시행령, 시행규칙이 개정 확정되었으며 현재까지 시행되고 있다.

○ 편의시설의 설치기준

종류	설치포인트		설치기준
횡단 보도	횡단 보도 통행 가능 여부	턱 낮추기	·보도와 차도의 경계구간은 높이차이가 3cm이하가 되도록 설치하거나 연석경사로 (유효폭 0.9m이상, 기울기 12분의 1이하) 설치 ·양쪽 보도 모두 설치
		점자블록	·양쪽 보도의 진입부분에는 점형블록, 유도부분에는 선형블록 설치(보도폭의 4/5까지) ·음향신호기 전면에는 점형블록 설치
접근로	외부→건축물 주출입구까지 접근 가능여부		·접근로(보도) 유효폭 1.2m이상 ·접근로(보도) 기울기 12분의 1이하 등
장애인 전용 주차구역	부설주차장에 장애인 전용 주차구역의 구분·설치여부		·설치비율 : 1~3%의 범위 안에서 지자체 조례가 정하는 비율 이상 *주차대수가 10대미만인 경우 제외, 소수점이하 끝수는 1대로 산정 ·크기 : 주차대수 1대당 3.3m×5m이상 (평행주차형식은 2m×6m이상) ·바닥면에 휠체어 마크 표시 등
높이차이 제거	주 출입구 턱 낮추기, 경사로 설치 여부		·건축물 출입구와 통로의 높이차이는 3cm이하가 되도록 설치하거나 휠체어리프트 또는 경사로 설치 ·휠체어리프트 또는 경사로의 설치기준은 계단 또는 승강 설비 참조
출입구	장애인들이 출입에 지장 없도록 설치여부		·출입구(문)중 적어도 하나는 장애인등의 출입이 가능하도록 설치 ·교통시설의 출입구 및 개찰구(1개소이상)를 출입 가능토록 설치 - 통과 유효폭 0.8m이상 및 전면 유효거리 1.2m이상 - 출입구의 바닥면에는 문턱이나 높이차이가 없을 것 - 회전문이 아닐 것 등

종류	설치포인트	설치기준
계단 또는 승강 설비	계단	·유효폭 1.2m이상 ·디딤판 너비 0.28m이상, 첩면 높이 0.18m이하, 디딤판 끝부분에 발끝이나 목발 끝이 걸리지 않게 마감 ·계단코에 줄눈 넣기를 하거나 미끄럼방지재로 마감 ·계단 측면에 손잡이 설치, 손잡이에 점자표지판 부착 등
	휠체어리프트	·리프트 크기 - 고정형 : 폭 0.76m이상, 길이 1.05m이상 - 수직형: 폭 0.9m이상, 깊이 1.2m이상 ·시설관리자 호출용 벨 설치, 작동설명서 부착 등
	경사로	·유효폭 1.2m이상 ·기울기 12분의 1이하(경사로 높이가 1m이하인 경우 8분의 1까지 완화) ·높이 0.75m이내마다 수평면으로 된 참 설치 ·경사로 길이가 1.8m이상이거나 높이가 0.15m이상인 경우 양측 면에 손잡이 설치 등
장애인 화장실	공통사항	·장애인등이 편리하게 이용할 수 있는 화장실은 1개소 이상 설치 ·건축물주출입으로부터 화장실까지 접근 가능할 것 ·바닥면의 높이차이가 없을 것 ·세정장치·수도꼭지 등은 사용하기 쉬운 형태로 설치
	대변기	·칸막이 크기 : 폭 1m이상, 깊이 1.8m ·출입문의 통과 유효폭 0.8m이상 ·양변기 설치 ·대변기 양옆에 수평 및 수직 손잡이 설치 ·대변기가 남자용 및 여자용 각 1개 이상 설치 등
	소변기	·소변기 양옆에 수평 및 수직손잡이 설치 등
	세면대	·세면대 상단 높이 0.85m이하, 하단높이 0.65m이상 ·세면대 하부는 무릎 및 휠체어 발판이 들어갈 수 있도록 설치 등

○외국의 사례

우리나라 헌법 제 34조 1항에 "모든 국민은 인간다운 생활을 할 권리를 가진다"라는 조항은 그 하위 법에 그러한 인간다운 생활을 할 수 있는 제 권리를 보장하고 그것을 강제할 수 있는 법률을 제정할 수 있도록 만들어진 것이다. 그러나 장애인복지법, 편의증진법은 이러한 상위법의 정신에 부합하고 있지 못하며, 인간다

은 생활을 할 수 있도록 강제할 수 있는 법적 강제력이 장애인복지법이나 편의증진법에는 거의 찾아볼 수 없다. 오히려 편의시설 설치 의무에 관한 유예기관을 둔다든지, 권고사항이 대부분을 이루고 있으며, 이와 같은 사실은 헌법 자체의 문제에서 기인할 수도 있다. 독일의 기본법(헌법 "누구나 장애를 이유로 차별할 수 없다")과 비교해 볼 때, 우리나라의 헌법은 장애인 관련 조항은 한 군데도 찾아볼 수 없기 때문이다. 이는 헌법상 장애인의 기본권 확보를 위한 그 어떠한 내용도 규정되지 않은 상황에서 그 하위법이 장애인의 기본적 제권리를 확보하기 위한 노력들이 얼마나 담겨질 수 있는가에 대한 문제제기로 이어질 수 있다. 이미 독일은 "장애로 인해서 차별받아서 안 된다"는 조항을 헌법에 삽입함으로써 그 하위법이 장애인의 사회적 차별을 제거할 수 있는 기능을 할 수 있도록 헌법을 수정해 놓은 것을 볼 때, 아마도 현재의 장애인 이동권 보장, 나아가 장애 관련 기본권 보장에 관한 법적 문제는 이것의 상위법인 헌법 자체의 구조적 문제에 기인한 것일 수도 있다.

*한국장애인복지회 <http://www.cofad.or.kr>

▶ 장애인 편의시설 관련법

○도로

- 장애인등의 통행이 가능한 보도
 - 보도의 중앙에는 시각장애인의 보행기준선이 되는 점자블록을 설치할 수 있다.
- 장애인등의 통행이 가능한 횡단보도
 - 횡단보도에 연결한 양쪽 보도와 횡단도중의 일시대기용 안전지대에는 점자블록을 설치하여야 한다.
- 장애인등의 통행이 가능한 지하도 및 육교 등
 - 지하도 및 육교의 출입구 부근에는 점자블록을 설치하여야 한다.
 - 지하도에 설치하는 방향표지안내도 · 구조배치안내도 및 피난안내도 등에는 시각장애인의 이용편의를 위하여 점자를 병기하거나 음성안내장치 등을 설치하여야 한다.

○공원

- 점자블록
 - 공원과 도로 또는 교통시설을 연결하는 보도에는 점자블록을 설치하여야 한다.
- 시각장애인 유도 및 안내 설비
 - 시각장애인의 공원이용 편의를 위하여 공원의 주출입구 부근에 점자안내판 ·

촉지도식 안내판·음성 안내장치 또는 기타 유도신호장치를 설치할 수 있다.

○ 공공건물 및 공중이용시설

▪ 일반사항

- 건축물의 주출입구와 도로 또는 교통시설을 연결하는 보도에는 점자블록을 설치하여야 한다.
- 교통시설의 주출입구로부터 매표소 대합실 및 승강장에 이르는 통로(시설관리자 등으로부터 별도의 상시안내서비스가 제공되는 경우를 제외한다)에는 점자블록을 설치하여야 한다.
- 교통시설 중 버스정류장 및 택시 승강장의 승·하차지점에는 시각장애인이 위치를 감지할 수 있도록 점자 블록을 설치하여야 한다.

○ 공동주택

▪ 점자블록

- 시각장애인을 위한 장애인전용주택의 주출입구와 도로 또는 교통시설을 연결하는 보도에는 점자블록을 설치할 수 있다.

*제주도청 홈페이지 <http://www.jeju.go.kr>

*한국 장애인 복지 진흥회 <http://www.cofad.or.kr>

*(사)한국지체장애인협회 <http://www.kappd.or.kr>

*(사)한국시각장애인연합회 <http://www.kbuwel.or.kr>

*(사)한국장애인연맹(한국DPI) <http://www.dpikorea.org>

□ 자료 3. 장애인 관련 영화

▶ 장애인관련 영화

1. 스코어 (The Score) - 2001년 미국
2. 씨크릿 러브 (Stille Liebe) - 2001년 스위스
3. 아이 엠 샘 (I Am Sam) - 2001년 미국
4. 슈렉(Shrek) - 2001년 미국
5. 사랑이 머무는 풍경 (At First Sight) - 1999년 미국
6. 사랑하고 싶은 그녀 (The Other Sister) - 1999년 미국
7. 아이 오브 비홀더 (Eye Of The Beholder) - 1999년 미국
8. 미녀와 야수 (Beauty and the Beast) - 1991년 미국
9. 마이티 (The Mighty) - 1998년 미국
10. 에이미 (Amy) - 1998년 호주

11. 앓은뱅이꽃 (앓은뱅이꽃) - 1997년 한국
12. 비욘드 사일런스 (Jenseits Der Stille / Beyond Silence) - 1996년 독일
13. 슬링 블레이드 (Sling Blade) - 1996년 미국
14. 제8요일 (Le Huitiem Jour / The Eighth Day) - 1996년 프랑스/벨기에
15. 유주얼 서스펙트 (The Usual Suspects) - 1995년 미국
16. 포레스트 검프 (Forrest Gump) - 1994년 미국
17. 길버트 그레이프 (What's Eating Gilbert Grape) - 1993년 미국
18. 서편제 (서편제) - 1993년 한국
19. 카드로 만든 집 (House Of Cards) - 1993년 미국
20. 필라델피아 (Philadelphia) - 1993년 미국
21. 패션 피쉬 (Passion Fish) - 1992년 미국
22. 사랑의 기적 (Awakenings) - 1990년 미국
23. 천국의 장원 (Struck By Lightning) - 1990년 호주/폴란드
24. 나의 왼발 (My Left Foot: The Story Of Christy Brown) - 1989년 영국/아일랜드

▶ 참고 영화 소개

○ 나의 왼발

선천적인 뇌성마비를 극복한 아일랜드의 작가 겸 화가인 크리스티 브라운의 인생 역정을 그린 영화. 1932년 더블린에서 한 아이가 태어난다. 그 아이가 바로 크리스티 브라운. 태어나면서부터 뇌성마비로 전신이 비틀리고 마비된 채 왼발만을 움직일 수 있는 소년이다. 그러나 크리스티 어머니의 끝없는 희생과 사랑으로 남달리 깨끗하고 맑은 영혼을 갖고 성장할 수 있었으며, 그럼에도 특별한 소질을 보이게 된다. 독창적인 작품으로 두각을 나타내던 19살 때 우연히 뇌성마비 전문의 아일린 쿨을 만나 불분명하던 발음도 상당히 교정되고, 의사소통을 할 수 있게 되면서 크리스티는 미모의 여의사 아일린을 사랑하게 된다. 그러나 아일린은 약혼자가 있고, 가슴 아픈 실연의 고통에 한때 자살까지 기도하던 크리스티는 강인한 정신력과 오기로 절망을 딛고 일어서서, 자신의 소년 시절과 열명이 넘는 형제자매들, 그리고 청년기의 슬픈 사랑을 진솔하게 서술한 자서전을 내놓아 작가로서도 성공한다. 아일린 쿨의 부탁으로 뇌성마비 장애인 후원모임에 나간 크리스티는 여기서 간호사 메리를 만나, 신체의 장애를 극복한 집념으로 메리의 사랑을 얻기에 이르게 된다.

○카드로 만든 집

이야기는 중앙 아메리카 멕시코에서 시작된다. 고고학자였던 매튜씨는 건축가 아내 루스(캐슬린 터너)와 함께 고대 유물 발굴에 몰두하고 있었다. 그러다가 벼랑에 떨어지는 불의의 사고로 죽는다. 이렇게 되자, 딸 샬리(아샤 메니나)는 아버지가 사라진 상황을 이해하지 못한다. 엄마 루스는 어린 딸이 아버지의 죽음을 목격하자, 달래기 위해 아버지가 '달'로 갔다고 말한다. 아들(실로 스트롱)과 딸을 데리고 미국으로 돌아온 이후, 루스는 딸 샬리가 이상해진 것을 발견한다. 말을 하지 않고 외부의 자극에도 반응을 보이지 않는 것이다. 또한 일정한 높이의 공간으로 올라가는 특이한 행동을 보인다. 걱정이 된 루스는 아동 심리학자 비어랜더(토미 리 존스)에게 데리고 간다. 비어랜더는 샬리가 '자폐증'이란 진단을 내리지만, 샬리를 치료하는 과정에서 걱정하는 루스를 장애물처럼 생각한다. 왜냐하면 비어랜더의 치료법은 샬리를 일시적으로 고통스럽게 만들 수 있고, 또한 그녀의 고유한 재능을 희생할 가능성까지 있는 것이다. 그래서 루스는 딸 샬리의 치료법을 놓고 그와 팽팽한 의견대립을 보인다. 그러다가 우연히 '자폐증' 환자들도 특별한 방법으로 의사소통을 하고 있음을 깨닫게 된다. 가령, 특별한 숫자, 특히 숫수로 표현하며 서로에게 의견을 묻는 것이다. 이처럼 딸의 심리를 이해해가자, 루스는 컴퓨터를 이용하여 샬리가 건축한 '카드로 만든 집'을 분석한다. 홀로그램의 가상현실 속에서 루스는 드디어 진실을 발견하고, 샬리와 함께 그 가상현실 공간으로 올라간다. 그 카드의 끝에는 '달'이 있고, 그 '달'은 루스가 무심코 말했던 달이며 바로 죽은 남편이 사라졌다고 말했던 곳임을 깨닫는 것이다. 그제야 죽음이 무엇인지 알게 된 샬리는 아빠에게 '굿바이, 대디' 라고 말하며, 현실 세계로 돌아온다.

*파란의 영화 <http://movie.paran.com/movies>

5. 여행을 떠나요!

개 요

□ 활동목표

- 비장애청소년들과 장애청소년들이 함께 다양한 종류의 야외활동을 해 봄으로써 또래 청소년으로서의 공감대를 느끼고 상대방에 대해 상호 이해하는 기회를 만든다.
- 비장애청소년들은 장애청소년들이 외출이나 야외활동 시 겪을 수 있는 어려움들과 필요한 도움들을 이해한다.
- 장애청소년들은 일반청소년들에 비해 상대적으로 활동영역이 좁았으므로 그동안 충분히 경험하지 못했던 활동들을 또래의 청소년들과 함께 적극적으로 참여·체험할 수 있게 한다.

□ 활동요약

- 참여하는 청소년들 모두 원하는 활동에 따라 모둠을 구성
- 장애청소년의 경우 장애에 따라 활동을 제약하지 말고 장애청소년들이 원하는 활동으로 결정
- 동·식물원 및 자연농장 모둠(놀이공원 포함), 산행 모둠, 강·바다 및 갯벌 탐사 모둠(늪지포함), 문화재 탐방 및 박물관 탐사 모둠 등으로 나눔
- 야외활동 시 유의사항을 충분히 주지시킴
- 모둠별로 야외활동을 실시
- 각 모둠별로 활동이 끝난 후 보조지도자의 진행으로 활동체험의 느낌을 이야기

□ 진행개요

- 지도자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 보조 지도자 5명 (소집단 지도)
- 참가인원 : 50명 내외 (10명 내외의 소집단 구성, 비장애청소년과 장애 청소년비율은 4:1 정도로 함)
- 장 소 : 수련관, 지역사회기관, 동물원, 식물원, 놀이공원 등 각 모둠 별로 희망하는 야외활동이 가능한 장소
- 소요시간 : 8시간
- 준 비 물 : 비상약품, 지도, 도시락, 필기도구, 이름표

□ 유의사항

- 중증장애청소년이 포함된 모둠에는 반드시 한명 이상의 보조진행자가 동행한다.
- 보조진행자에게 사전교육을 실시한다.
- 야외활동 전 장애청소년들에게 있을 위험한 상황에 대해 진행자는 반드시 주지하고 비장애청소년들에게도 반드시 이해 할 수 있도록 설명한다.
- 대중교통이용이나 야외활동 시 안전사고에 주의한다.
- 장애청소년들에게 신체적으로 부담을 많이 주는 활동은 피한다.

활동내용

활동 1 : 준비활동

- ▶ 주요내용 : 청소년들이 활동을 시작하기 전 안전사고에 대한 충분한 사전 준비와 모둠별 장애청소년의 장애 정도와 특성을 비장애청소년들이 잘 이해할 수 있도록 사전 교육을 실시한다.
- ▶ 소요시간 : 30분 내외
- ▶ 준비물 : 종이, 필기도구
- ▶ 진행과정
 - 활동을 시작하기 전에 강당에 모인다.
 - 지도자는 활동 전반에 대해 설명하고, 특히 야외활동에 대한 유의사항을 강조한다.

☞ 유의사항

- 안전사고에 충분히 대비하도록 한다.
- 일반청소년들에게 야외활동에 있어서의 각 장애유형에 따른 주의 점들에 대해 사전교육 시킨다.

☞ 응용활동

- 응급처치 방법

활동 2 : 함께 여행하기

- ▶ 주요내용 : 청소년들의 자발적인 참여에 의해 자신이 관심 있는 활동 장소를 선정하고 지리적 특성을 충분히 이해한 후 장애청소년과 함께 안전하게 활동을 마칠 수 있다.
- ▶ 소요시간 : 전일 프로그램으로 6~7시간 내외

▶ 준 비 물 : 구급약, 지도, 도시락, 물, 이름표 등

▶ 진행과정

- 다음의 주제에 따라 관심 있는 참가자들끼리 모둠을 구성하되, 한 모둠당 10여명 내외로 한다. 모둠장도 함께 선출한다.
- 동·식물원 및 자연농장 모둠(놀이공원 포함), 산행 모둠, 강·바다 및 갯벌 탐사 모둠(늪지포함), 문화재 탐방 및 박물관 탐사 모둠으로 나눈다.
- 모둠 구성 시 일반청소년과 장애청소년의 구성비율은 최소 4:1 정도로 한다.
- 장애청소년 1명 당 일반청소년 4명의 비율로 모둠을 구성하되 중증장애일 경우에는 5:1의 비율로 구성한다.
- 일반청소년과 장애청소년만으로 모둠(보조진행자 없이)을 구성하여 활동하게 함으로써 여행활동의 목표 달성 뿐 아니라 활동 시 당면한 문제들에 대한 적극적인 해결능력까지도 기를 수 있도록 한다. 그러나 중증장애청소년이 있을 경우는 반드시 보조지도자가 동행하도록 한다.
- 전체진행자는 수시로 각 모둠의 보조진행자들과 연락을 유지하여 활동 상황을 보고받도록 한다.
- 다음의 주제별 장소 중 한, 두 곳을 선택하여 여행 장소와 방법에 대한 충분한 사전교육을 한 후 여행활동을 시작한다. 구체적인 여행주제는 활동시기와 기온, 날씨 등을 고려한다. (다음의 활동장소 예시는 서울, 인천, 경기 지역을 중심으로 한 것이다.)

☞ 활동장소 예시

- 동·식물원 및 자연농장 모둠(놀이공원도 포함시킬 수 있음)
 - 여의도 샛강 생태공원, 서울대공원(동·식물원), 롯데월드(매직 아일랜드 포함), 용인에버랜드, 서울랜드 등
- 산행 모둠
 - 서울에서 하루 코스로 가능한 북한산, 청계산, 관악산, 마니산 등

- 강·바다 및 갯벌 탐사 모듬(낚시 포함)
 - 강 : 한강(유람선), 북한강, 임진강 등
 - 바다 : 인천 및 서해바다
 - 갯벌 : 서울, 경기지역에서는 강화도, 영종도, 제부도의 갯벌이 가깝게 위치해 있음.
- 문화재 탐방 및 박물관 탐사 모듬
 - 경복궁, 창경궁, 전쟁기념관, 국립중앙박물관 등

응용활동

- 활동장소로 가기 전 청소년들이 스스로 그곳에 대한 정보와 그와 유사한 장소들에 대한 지식을 습득한다.

활동 3 : 정리활동

- ▶ 주요내용 : 청소년들이 자율적으로 선택한 활동장소를 다녀오고 난 후 장애친구들과의 시간을 보내면서 힘들었던 점이나 좋았던 점을 서로 이야기 해본다.
- ▶ 소요시간 : 1시간
- ▶ 준비물 : 종이, 필기도구
- ▶ 진행과정
 - 답사 및 여행활동이 끝나면 모임장소에 모두 모이게 한다.
 - 이때 참가자들의 건강상태를 파악하여 정리활동을 실시한다. 일단 귀가하여 휴식을 취한 후 그 다음날 모여 경험한 활동들에 대한 정리 및 평가를 위한 시간을 가질 수 있다.
 - 활동을 통해 느낀 점을 모둠별로 서로 나누거나 감상문을 쓰게 한 후 모두 함께 모인 자리에서 발표의 기회를 갖는다.

도움자료

□ 자료 1. 모듬별 여행장소 안내

▶ 동·식물원 및 자연농장 모듬(놀이공원 포함)

○ 여의도 셋강 생태공원



도심 속에서 자연을 관찰하고 학습할 수 있는 자연생태의 숲은 생물의 다양성을 체험할 수 있는 생태연못과 숲으로 이루어진 곳으로 2002년경까지 조성해 나갈 것입니다. 도심 속에서 자연생태계의 구조와 기능이 재현되도록 조성하게 되며, 여러 종류의 생물이 살 수 있도록 하는 것입니다.

수서 곤충이 살 수 있는 수생식물과 육상곤충이 살 수 있는 다양한 야생초화류, 조류 서식을 유인할 수 있는 유실수 및 키 큰 나무와 키 작은 나무가 어우러져 여러 층의 숲 모양을 이룬 생물 서식환경을 만들어 나갈 것입니다(공원 안내판).

*<http://www.landfeel.com/gohere2/yid.htm>

*서울시공원녹지관리사업소 <http://parks.seoul.go.kr/yeouido/>

○ 서울대공원 (동·식물원)

총면적 646만㎡(동물원 282만㎡, 식물원 121만㎡). 도시인의 녹지공간 확보와 위락시설의 확충으로 동물원에는 총 366종 3,048수의 동물이 세계지도 모형으로 배치된 아프리카관·유라시아관·남북미관·호주관 등 75개 사육사에서 사육되고 있다. 식물원에는 총 1,144종 3만 6610본의 열대·아열대식물이 2,825㎡ 넓이의 열대·아열대관, 선인장 및 다육식물관, 난·양치류관 등에 수집되어 있다. 부대시설로는 청소년 문화시설·시민이용 위락시설·자연공원·호수·관리시설 등이 있다. 이 밖에도 호수 변을 순회하는 무궤도열차가 운행되고 있다.

*종합안내 : 02-500-7114

*위치 : 경기도 과천시 막계동

*<http://grandpa가.seoul.go.kr>

○ 용인 에버랜드

*종합안내 : 031-320-5000

*위 치 : 경기도 용인시 포곡면 전대리

*<http://www.everland.com/>

○ 롯데월드 (매직 아일랜드 포함)

*위 치 : 서울시 송파구 잠실동

*<http://www.lotteworld.com/>

▶ 산행 모듬

☞ 하루코스의 산행에 대한 자료는 '서울근교의 산' 홈페이지 참고할 것

*서울 근교산 <http://home.kosha.net/~ychang/>

○ 북한산

북한산성 매표소(대인 1,000원)를 지나면 등산로와 일반도로와 계곡 길로 갈라진다. 등산로는 지루하고 자동차 왕래가 잦은 아스팔트길을 벗어나 흙길로 가볍게 오를 수 있도록 공단 측에서 만들어놓은 길이다. 일반 도로로 올라가면 차량을 피하며 올라야 하기 때문에 여간 짜증나는 게 아니다. 하지만 이 길을 겨울에 오르면(여름에는 숲과 나무에 가려 보이지 않는다) 원효봉, 영취봉, 노적봉, 백운대를 배경으로 서있는 자연보호현장 탑을 볼 수 있다.



또한 북한산성 축조시 세워진 용암사도 이 도로로 오르면 쉽게 찾을 수 있는데 북한산성 입구에서 정면에 보이는 의상봉 중턱에 위치한 절이 바로 용암사이다. 어쨌든 두 길 모두 대서문으로 나 있고 대서문을 지나면 북한산성 안으로 들어온 것이다. 대서문 안으로 들어오면 다시 음식점과 주차장이 있는데 이곳에서 원효봉, 백운대, 북한산장, 대동문, 보국문, 대성문, 대남문 등 목적지가 부채살처럼 펼쳐져 있다. 계곡길은 북한산수영장이 있는 계곡을 따라 오르는 길이다. 지루하지 않고 수려한 북한산 계곡을 보며 오르면 대서문을 거치지 않고 바로 산성 중턱 주차장에 오를 수 있다. 이곳에서 계곡을 건너면 덕암사로 가는 길이고 가게들이 즐비한 곳으로 오르면 백운대와 중성문 등으로 오를 수 있다. 덕암사에 오르기 전 바위 사이에 약수터가 있다.

*북한산 이야기 <http://www.isapi.pe.kr/bukhanmnt/>

○ 청계산



서울과 성남시, 과천시, 의왕시의 경계를 이루는 청계산은 관악산과 함께 서울시민이 가장 많이 찾는 산중의 하나이다. 예로부터 관악산을 백호산, 청계산을 청룡산이라 불렀으며 이는 풍수지리의 좌청룡 우백호에서 나온 호칭이다. 또한 용이 산허리를 뚫고 나와 승천했다 하여 청계산이라 하기도 한다. 과거 고려 말 명신이었던 조윤이 이태조의 반역을 옥하면서 송도를 떠나 입산했던 곳이기도 하며, 고려 중엽 때 의천국사가 창건한 청계사는 주변경관이 수려하여 많은 등산객과 시민들이 찾는 곳이기도 하다.

그리 높지도 않으면서 산세 또한 수려하며 울창한 숲과 깊은 계곡이 아늑하여 많은 사람이 찾고 있으며 산행시간이 짧고, 코스도 길지 않으며, 북한산이나 관악산처럼 바위가 많이 솟아 있지 않고 흙길로 이루어져 가족단위의 산행에 아주 적합한 곳이다. 숲이 우거진 관계로 능선에서도 산세를 살펴보기 힘들지만 망경대 위 바위에서는 과천시와 관악산 전경, 성남시 전경이 아주 그림같이 보이므로 꼭 올라가기를 권장한다.

○ 관악산



서울의 남쪽에 위치하면서 예부터 서울을 지키는 산이라 하여 중요시 해왔다. 이태조가 서울을 도읍지로 정할 때 연주, 원각의 두 절을 지어 화환(火患)에 대처했다고 한다. 정부2청사와 서울대학교가 과천과 신림동에 들어서면서 많은 변모를 하게 된 곳이기도 하며, 서울뿐만 아니라 과천, 안양 시민에게는 없어서는 안 될 휴식처이기도 하다. 북한산만큼 산세는 크지 않지만 아기자기한 맛은 그 어떤 산도 따라올 수 없을 만큼 재미를 가져다 줄 것이다. 정상인 연주대의 그림 같은 모습과 연주암, 삼성산의 삼막사가 다함께 유서 깊은 절이면서 산의 일부인 것처럼 느껴져 이산을 오를 때면 연주암이나 삼막사를 찾는 기분이 되는 곳이 관악산이기도 하다. 정상인 연주대에서 삼성산까지의 종주는 하루가 벅찰 정도이지만 한번 도전 해볼만한 코스이기도 하다. 또한 코스도 다양하므로 남녀노소 어느 때고 찾아도 무난한 산행이 될 것이다. 다만 팔봉능선 코스는 암반이 많으므로 주의를 요한다.

* 관리사무소(02-886-4701)

○ 마니산



강화도하면 강화인삼과 화문석의 산지로 잘 알려져 있으며, 역대 임금님들의 피난처요, 유배지로도 알려져 왔다. 또 유네스코에 문화유산으로 등록된 팔만대장경이 만들어진 최초의 장소이기도 하다. 우리나라에서 다섯 번째로 큰 섬인 강화도에는 고려산, 혈구산, 진강산, 마니산 등 4개의 산이 있는데 그중 제일 높은산이 마니산이다. 머리산, 우두머리 산이란 뜻의 마리산 또는 두악으로 쓰였는데 오랫동안 마니산으로 불려 마니산이라 한다. 마니산은 해발 60m에서 산행이 시작되므로 보통 600m 급의 산행시간을 가져야 한다. 능선은 암릉으로 되어있어 망망한 서해를 보면서 산행의 묘미를 만끽할 수 있다.

-교통정보 : 서울 신촌시외버스터미널에서 강화행 10분 간격으로 운행

영등포역 건너편에서 강화행 승차(20분 간격)

인천시외버스터미널에서 강화행승차 (20분 간격)

강화시외버스터미널에서 화도행 승차

완행은 30분 간격에 40분소요, 직행은 18회 운행.

강화읍에서 전등사경유 함허동천, 정수사행 승차(7회 운행)

* 마니산관리사무소(032-937-1624)

▶강 · 바다 및 갯벌 탐사 모듬(낚시 포함)

○ 갯벌이란

갯벌이란 조석의 차이로 인해 드러나는 갯가의 퇴적물 벌판을 뜻하며 갯벌, 갯빨, 개펄, 펄, 빨, 간석지, 간사지 등 다양한 용어로도 쓰여 왔다. 갯벌의 사전적 의미를 정리하여 보면 '조수가 드나드는 바닷가나 강가의 모래 또는 개펄로 된 넓고 평평하게 생긴 땅'이라는 뜻이다. 또 한자 본래의 뜻이나 여러 사전에 나오는 단어들의 의미를 종합하여 볼 때 조간대의 개펄 벌판은 펄갯벌 또는 간석지로, 모래벌판은 모래갯벌 또는 간사지로 구분하여 정의하는 것이 좋다. 이때 개펄은 갯가의 개흙 땅 또는 진흙땅이라는 뜻이고 펄은 개펄의 준말이다. 개펄은 질퍽질퍽한 개흙질의 느낌이 강하고 밟음하기가 부드럽지 않으며, 간석지는 일본식 용어이다. 갯벌은 말 그대로 넓게 펼쳐진 바닷가 벌판이다. 이러한 넓은 벌판이 형성되려면 경사가 완만하고 조석간만의 차이가 커야 하며 그리고 퇴적물 공급이 원활히 이루어져야 한다. 이런 면에서 경사가 완만하고 큰 강의 하구가 많은 서해안에서 크고 넓은 갯벌이 많은 것은 당연한 것이다. 우리나라갯벌면적은 전 국토

의 약 3%를 차지할 정도 넓고, 그 중에서 서해안의 갯벌이 3%나 된다. 갯벌은 크게 하구 갯벌과 해변 갯벌로 나뉘어진다. 큰 갯벌은 전부 하구 갯벌이고 전 세계의 유명한 대형 갯벌들도 모두 하구에 위치하고 있다. 금강, 영산강하구 갯벌 그리고 강화도 주변의 한강 하구갯벌 그리고 우리나라에서 제일 큰 갯벌이라는 새만금 지구의 갯벌도 만경강, 동진강 하구에 위치하고 있다. 한편 내만에도 큰 갯벌들이 존재한다. 가로림만, 순천만, 시화지구 갯벌도 그러하다. 이러한 내만에도 대개는 여러 갈래의 크고 작은 하천들이 있게 마련이다.

*인천광역시 갯벌 자연생태 정보시스템 <http://wetland.incheon.go.kr/index.html>

○ 해양생태공원

총 넓이는 약 350만 m²에 이른다. 이중 폐염전을 중심으로 66만 m²가 1999년 6월 개장되었다. 생태전시관과 자연학습장·염전학습장·갯벌 체험장·담수연못·조류관측소 등의 시설이 있다. 주차장과 화장실·매점·벤치 등 편의시설, 팔각정으로 된 휴게시설도 갖추었다. 공원 입구에서 생태학습장으로 가는 길에는 보리밭이 있고 유채꽃과 갈대가 자라고 있으며, 군데군데 소금창고와 폐염전이 남아 있다.

* 전화번호 : 032-453-2961

* 위 치 : 인천광역시 남동구 논현동

▶ 문화재 탐방 및 박물관 탐사 모듬

○ 박물관에 대해서는 국립중앙박물관 사이트를 참고할 것. 국내의 모든 종류의 국립, 사립, 특수박물관, 미술관에 대한 안내가 되어 있다.

* <http://www.museum.go.kr/>

○ 문화재청 : 한국의 세계문화유산, 궁궐, 문화재에 대한 정보가 안내되어 있다.

* <http://www.ocp.go.kr/>

* 대한민국 문화지도 소구리 <http://www.soguri.com/>

○ 국립중앙박물관 (전화번호 : 02-2077-9000)

* 전화번호 : 02-2077-9000

* 위 치 : 서울특별시 용산구 용산동

* <http://www.museum.go.kr/>

○ 전쟁기념관

* 전화번호 : 02-709-3139, 3114-3035~9

* 위 치 : 서울특별시 용산구 용산동

* <http://warmemo.co.kr/>

*청소년문화지도(서울특별시, 2000)

*네이버 여행정보 <http://travel.naver.com>

□ 자료 2. 응급처치 방법

	환자에게 다가가지 전에 자신이나 환자에게 위험한 요인이 없는지 현장의 안전을 확인하여야 합니다. 필요하면 소방, 경찰서 등에 먼저 연락 하여야 합니다.
	위험물질이나 전염성 질환으로부터 자신과 환자를 보호하기 위한 준비를 하여야 합니다. 가능하면 장갑, 마스크 등을 착용하여야 합니다.
	119에 신고함으로써 응급의료체계를 활성화시켜 구조대원, 응급구조사, 응급의학과 전문의 등 전문가의 도움을 받을 수 있도록 해야 합니다.
	환자의 생명과 직결되는 문제 즉, 기도(숨길)는 유지되는지, 호흡은 있는지, 순환(맥박)은 유지 되는지 심한 출혈은 없는 지를 먼저 확인하여야 합니다.
	일차평가 후에는 머리에서 발끝까지 살펴야 합니다. 다친 경우에는 상처가 있는지, 변형이 있는지, 만지면 아픈 곳은 없는지 붓지는 않았는지 살핍니다.
	일차평가를 시행하는 동안 환자가 숨을 쉴 수 있는지, 숨을 쉬고 있는지 확인 하여야 합니다. 호흡이 없다면 인공호흡을 시행해 주어야 합니다.
	의식확인, 구조요청(119), 기도유지, 인공호흡, 순환(맥박)의 확인, 흉부압박으로 이루어지는 심폐소생술은 환자의 생명을 구할 수 있습니다.
	과민반응, 출혈 등으로 쇼크증상(불안, 찬 피부, 식은땀, 어지러움, 힘빠짐 등)이 있으면 다리를 높여주고 체온을 유지해 주어 쇼크의 진행을 늦추어 주어야 한다.

	연부 조직이나 피부의 손상, 출혈에 대한 올바른 처치는 환자의 고통을 덜어 주고 상처의 회복이 빠르게 해줄 수 있습니다.
	근육이나 뼈의 손상이 의심되면 골절에 준해서, 다친 부위를 올바른 방법으로 고정하고, 차게 해주고, 압박해 주고, 올려 줄 수 있어야 합니다.
	척추 손상에 의한 척수(등골)손상은 전신이나 하반신마비와 같은 장애를 남깁니다. 모든 손상환자는 척추손상이 있다고 생각하고 처치해야 합니다.

* 대한응급의학회 <http://www.emergency.or.kr/>

○ 코피가 날 때

고개를 뒤로 젖히면 안되며, 코피가 날 땐 자연스럽게 피가 흐르도록 고개를 아래로 떨구어서 휴지로 닦고, 목 뒤를 얼음이 든 팩 같은 걸로 찜질 해 준다.

○ 산에서 뼈가 빠거나 부러졌을 때

딱딱한 나무 가지나 판자로 다리를 일자로 고정시켜 천으로 다리와 나뭇가지를 묶는다. 다리가 흔들리지 않게 주의한다.

○ 열이 날 때

약이 없을 경우 보리차를 따뜻하게 끓여 먹이고, 머리에 물수건이나 얼음주머니를 얹어 주는 것도 좋은 방법이다

○ 열사병에 걸렸을 때

가급적이면 옷을 벗겨서 시원하게 해 주어야 하며, 보리차 등을 마시면 좋다. 그늘에 눕힌다.

○ 다쳐서 피가 날 때

피가 많이 흐를 경우 물로 씻는 것은 좋지 못하다. 상처 부위를 물에 담그면 피가 더 많이 빠져 나가기 때문이다. 붕대나 천으로 감싸주어 피가 멈추도록 지혈을 해야 한다.

* 네이버 지식검색 <http://kin.naver.com/browse/>

6. 애니메이션 세상

개 요

□ 활동목표

- 비장애청소년들과 장애청소년들이 함께하는 애니메이션 창작활동을 통해 협동심 및 자존감을 향상시킬 수 있는 기회를 제공하며, 직업인으로서 애니메이터에 대해 탐색해 볼 수 있는 시간을 마련한다.
- 애니메이션 제작방법을 알고, 주체적으로 활용할 수 있다.
- 애니메이션 창작활동을 통해 협동심 및 자존감을 키울 수 있다.
- 장애청소년과 비장애청소년이 함께 함으로써 장애인의 통합화와 정상화를 도모한다.
- 애니메이션에 대한 직업적 탐색의 기회를 제공한다.

□ 활동요약

- 조별활동 : 청각장애 청소년 1명과 비장애청소년 4명, 지도교사 1명이 한 조로 구성되어 관계촉진활동 및 작품 제작 활동을 통해 타인과의 관계 형성 및 촉진방법을 배운다.
- 의사촉진활동 청각장애청소년들과 비장애청소년들이 직접 의사소통하는 것을 기본으로 하고, 필요한 경우 수화통역자의 도움을 받는다. 수화 통역자는 프로그램이 진행되는 시간 내내 상주하여 의사소통을 지원한다. 책상위에 전지를 깔아 필답법으로 의사소통할 수 있도록 준비하며, 비장애청소년들도 간단한 수화를 배우는 시간을 가진다.
- 시나리오 및 콘티제작
- 촬영
- 활동일지 작성
- 편집 및 출력작업
- 제작업체 견학

- 애니메이션과의 대화
- 메이킹 필름 및 작품 시사회

□ 진행개요

- 지도자 : 전체 진행자 1명, 모듬지도자 13명(애니메이션 제작경험이 있는 모듬지도자 10명, 전문지도자 3명)
- 참가인원 : 50여명(일반청소년 40명, 장애청소년 10명)
- 장소 : 청소년 수련시설 및 지역사회
- 소요시간 : 총 30시간 (3시간 × 10일)
- 준비물 : 촬영용 디지털캠코더 (Frame Rec 기능 보유한 기종) 10대, 과정 촬영용 1대, 편집용 기자재(캡처보드 부착된 컴퓨터 및 프리미어 프로그램 등) 10대, 빔프로젝트 및 영상장비 각 1대, 라이트박스 제작실습용 1대, 스위치박스 제작실습용 1대, 디지털카메라 1대, 교육용 교재 및 활동일지, 전지 및 크레파스, 명찰케이스, 매직, 각종 미술요품(지점토, 머메이드지, 칼, 가위, 노끈, 철사, 칼라믹스, 스티로폼, 아크릴판, 마카, 색골판지, 라이트박스, 우드락, 액자, 스티로폼공, 액자, 색연필 등), 간식, 수료증, 사전·사후 설문지, 초청장, 스토리보드 등

□ 유의사항

- 일시적인 체험이지만 가능한 한 시간을 충분히 할애하여 장애로 인한 불편함과 그 불편에 적응하는 과정을 체험하도록 유도한다.
- 일반청소년이 장애인의 불편함과 차별에 대해 깊이 이해할 수 있도록 진지한 자세로 참여하도록 유도한다.
- 청소년들이 능동적이고 적극적으로 자신의 느낌과 의견을 표현할 수 있도록 개방적이고 열린 분위기를 조성한다.

활동내용

활동 1 : 다함께 알아가요

▶ 주요내용 : 청각장애청소년과 비장애청소년 관계촉진활동, 수화배우기, 시나리오·콘티작업, 애니메이션 업체방문 애니메이터와의 대화

▶ 소요시간 : 9시간 (3시간×3회)

▶ 준비물 : 과정 촬영용 캠코더 1대, 빔프로젝트 및 영상장비 각1대, 디지털카메라 1대, 교육용 교재 및 활동일지, 전지 및 크레파스, 명찰케이스, 매직, 간식, 사전 설문지, 초청장, 스토리보드 등

▶ 진행과정

(1회)

- 프로그램에 대한 일정을 설명한다.
- 애니메이션에 대한 이해의 시간을 갖도록 한다.
- 모듬이름을 정하고 모듬원의 닉네임을 만들고 명찰을 제작한 후 모듬별 소개를 한다.
- ICE-Breaking 시간으로 게임과 모듬별 과업으로 구성원간에 친목을 도모한다.
- 전문가에게 수화를 배움으로써 청각장애를 이해한다.

(2회)

- 간단한 수화를 배우는 시간을 갖는다.
- 자율적으로 단편 애니메이션을 관람한다.
- 애니메이션 예) 아이언자이언트, 강아지똥, 이웃집토토로, 센과치히로의 행방불명, 오스모시스존스, 보물성 등

- 모둠별 소감나누기 시간을 갖는다.

(3회)

- 애니메이션 제작업체, 관련대학 학과 등 현장견학을 하고 애니메이터와의 대화의 시간을 갖는다.
- 애니메이션 원리와 제작과정에 대한 설명을 듣는다.
- 모둠별 시나리오 및 콘티 작업을 한다.
- 모둠별 발표시간을 갖는다.

유의사항

- 애니메이션 제작과 관련한 진행자는 전문적 지식과 경험뿐만 아니라 청소년의 특성과 흥미를 잘 이해하고 청소년 눈높이에 맞는 진행을 할 수 있는 사람으로 선정하도록 한다.
- 일반청소년 4명과 장애청소년 1명을 한 모둠으로 구성하여 함께 어울릴 수 있게 하며 모둠별 보조진행자를 투입하여 진행이 원활할 수 있도록 돕는다.

활동 2 : 만들어 봐요!

- ▶ 주요내용 : 작품제작과정
- ▶ 소요시간 : 18시간 (3×6회)
- ▶ 준 비 물 : 촬영용 디지털캠코더 (Frame Rec 기능 보유한 기종) 10대, 과정 촬영용 1대, 편집용 기자재(캡처보드 부착된 컴퓨터 및 프리미어 프로그램 등) 10대, 빔프로젝트 및 영상장비 각1대, 라이트박스 제작실습용 1대, 스위치박스 제작실습용 1대, 디지털카메라 1대, 교육용 교재 및 활동일지, 전지 및 크레파스, 명찰케이스, 매직, 각종 미술요품(지점토, 머메이

드지, 칼, 가위, 노끈, 철사. 칼라믹스, 스티로폴, 아크릴판, 마카, 색골판지, 라이트박스, 우드락, 액자, 스티로폴공, 액자, 색연필 등), 간식, 수료증, 사전/사후 설문지, 스토리보드 등

▶ 진행과정

(4회~9회)

- 장애인과 함께할 때의 에티켓을 알아본다.
- 모듈별 애니메이션 작품제작 시간을 갖는다.
- 애니메이션에 대한 이해의 시간으로 전문가의 강의를 듣는다.
- 모듈별 애니메이션 작품제작 시간을 갖는다.
- 개별 활동일지를 작성하고 피드백을 한다.
- 위의 과정을 며칠간 반복하여 작품을 만든다.
- 4회/캐릭터 및 배경작업, 5회~7회/제작작업 및 촬영, 8회~9회/편집 및 출력작업을 한다.

☞ 유의사항

- 진행자는 전문적 애니메이션에 대한 지식과 경험뿐만 아니라 청소년의 특성과 흥미를 잘 이해하고 청소년 눈높이에 맞는 진행을 할 수 있는 사람으로 선정하도록 한다.
- 모듈별 제작시간에 전지를 펼쳐놓고 필답으로 의견을 나누는 것이 청각장애인과 비장애청소년의 대화를 도울 수 있다.
- 부산 양정청소년수련관. 「내가 만드는 애니메이션세상 결과보고, 자료집」 참조

활동 3 : 보여주자

- ▶ 주요내용 : 작품상영 및 작품CD 전달
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준 비 물 : 촬영용 디지털캠코더 (Frame Rec 기능 보유한 기종) 10대, 과정 촬영용 1대, 편집용 기자재(캡처보드 부착된 컴퓨터 및 프리미어 프로그램 등) 10대, 빔프로젝트 및 영상장비 각1대, 라이트박스 제작실습용 1대, 스위치박스 제작실습용 1대, 디지털카메라 1대, 교육용 교재 및 활동일지, 전지 및 크레파스, 명찰케이스, 매직, 각종 미술품(지점토, 머메이드지, 칼, 가위, 노끈, 철사, 칼라믹스, 스티로폼, 아크릴판, 마카, 색골판지, 라이트박스, 우드락, 액자, 스티로폼공, 액자, 색연필 등), 간식, 수료증, 사전·사후 설문지, 초청장, 스토리보드 등
- ▶ 진행과정 (10회)
 - 조별 애니메이션 제작과정과 작품을 상영한다.
 - 그동안의 활동에 대한 소감을 나누고 평가회를 갖는다.
 - 프로그램과정 및 결과와 작품을 담은 CD를 참가자와 희망자들에게 나눠준다.

도움자료

□ 자료 1. 이해활동

▶ 수화

○ 몸짓·표정 또는 지문자(指文字)를 주고받는다든지 의사소통을 하기 위한 교육방법으로 특히 프랑스에서 개발되어 청각장애자의 언어교육에 사용되었다. 수화법은 농아교육의 아버지라고 불리는 프랑스의 드레페에 의하여 서양 각국의 농아교육에서 언어교육의 주류를 이루었다. 농아는 전혀 듣지 못하고 발성·발어(發語)가 어렵기 때문에 자연히 몸짓·손짓·표정 등으로 주위 사람의 의사를 타진하며 의사를 전달하게 된다. 이것이 수화법으로 농아의 언어교육을 자연스럽게 발전시킨 점이다. 1760년 프랑스의 드레페에 의하여 창시된 수화법은 각국 국어의 어법에 맞추어 조직되고 추상적인 언어는 기호를 붙여서 의사소통을 할 수 있는 교육방법의 수단으로 개발되었다.

○독일에서는 구화교육(口話敎育)·구화법으로 일찍이 농아에게 발성·발어·청능 훈련 등을 통해 언어교육을 이룩함으로써 일반인과 같이 사회에 적응할 수 있는 능력을 키울 수 있다는 이유로 프랑스식의 수화법 또는 수화교육은 바람직하지 못하다는 움직임이 일어났다.

○그러나 농아인의 언어교육에 있어서 수화교육이 구화교육보다는 의사소통하는 수단과 능력이 좀 더 신속하기 때문에 일부에서는 어렵게 배우는 구화교육보다 수화교육이 바람직하다는 의론(議論)이 서양 각국에 퍼졌다. 그 결과 아직도 세계 각국에서는 농아교육을 독일식의 구화교육이나 프랑스식의 수화교육이냐에 대한 의견이 다르다.

○농아교육에 있어서 수화교육에 너무 치우치다보면 인간에게 있어서 기본적으로 언어를 통해 모든 의사소통, 사회적 적응이 이루어지는 데 힘써야 하는 교육적 원리에서 구제될 수 없게 된다. 인간사회에서 서로 의사를 주고받고 표현한다는 것은 중요한 사실이기 때문이다. 따라서 농아교육에 있어서 되도록이면 일찍 구화교육을 통해 언어 전달, 의사소통 등이 이루어지되 의견교환이 매우 어려워질 때 '토틸 커뮤니케이션(total communication)' 방법으로 수화법이 사용되는 것이

농아의 사회적 적응능력에 보탬이 된다. 오늘날 서양 각국에서 농아교육은 구화교육이나 수화교육이나의 문제가 아직 풀리지 않고 있으나 농아도 일반인과 같이 사회에서 살아가기 때문에 구화교육이 차차 강조되고 있다.

○ 수화할 때의 주의할 점

- 수화 동작의 범위는 가슴 높이에서 양 어깨를 한계점으로 필요에 따라 큰 동작과 작은 동작으로 절도 있게 해야 한다.
- 지화를 사용할 때는 반드시 오른손을 사용하여 천천히 한 음절씩 또박또박 해야 한다.
- 수화를 처음 시작하게 될 때는 상대방의 손동작을 보게 되지만 차츰 수화가 익숙해짐에 따라 상대방의 표정에 초점을 맞추어 대화하게 된다. 수화에 있어서 가장 중요한 점은 상대방에게 자신의 의사전달이 음(音)이 아니고 감정이라는 점을 주의해서 표정에 주력해야 할 것이다.
- 수화는 주로 동사를 많이 사용하고 형용사가 많지 않기 때문에 모든 표현이 단순한 점을 표정으로 보완시켜야 한다는 것을 명심해야 한다. 또한 영어와 같이 존대어가 따로 없어, 예를 들어 '당신은 집이 어디입니까?'라고 물을 경우 '당신은 집이 어디?'라고 간단히 줄여서 이야기하는 것이 상례이므로 위 사람과 대화를 할 경우에는 몸의 자세라든가 표정을 공손하게 하여 존대어가 되도록 해야 할 것이다.
- 어순이 도치되는 경우도 간혹 있으며, 같은 의미의 명사라든가 동사 그리고 형용사라든가 부사 등을 품사에 관여하지 않고 동일하게 사용한다는 점이다.

* 출처 : 두산세계대백과사전(두산동아)

□ 자료 2. 애니메이션의 이해

▶ 애니메이션이란?

○ 애니메이션영화 [animation film]

그림이나 인형 등 실제로 움직이지 않는 대상을 조금씩 그 자세나 위치를 바꾸면서 한 장면씩 촬영하여 영상상의 동작을 나타내는 방법으로 제작한 영화. 동화영화(動畵映畵)라고도 한다. 애니메이션의 어원은 라틴어 'animatus'에서 유래하였으며 "생명을 불어 넣다. 활기를 띄게 하다"라는 의미를 가지고 있다. 이는 생명감 있는 동작뿐만 아니라 비·바람·불과 같은 자연현상과 기계적인 움직임 따위의 표현을 모두 포함한다. 애니메이션 영화는 움직임의 환상(幻像)을 만들어내는 특수

촬영 영화의 한 가지라고도 할 수 있는데, 여기에는 만화영화·인형영화·그림자영화 외에도 교육영화·학술영화가 포함되며, 커머셜 필름(CF, 광고영화)에서 실험영화에 이르기까지 그 범위는 매우 넓다. 한편 인형극을 영화로 촬영한 것까지도 애니메이션 영화에 포함시키는 경우가 있는데, 이것은 용어의 남용이라 하겠으며, 어디까지나 인형의 동작을 한 장면씩 촬영해 나간 것만이 애니메이션이다

▶시나리오, 콘티작업

○기획

- 사업성 : 시장성 조사, 관람 대상 설정, 예산 계획 등
- 작 품 : 소재 발굴, 디자인, 시나리오, 제작인력 섭외 및 배치 등

○콘티

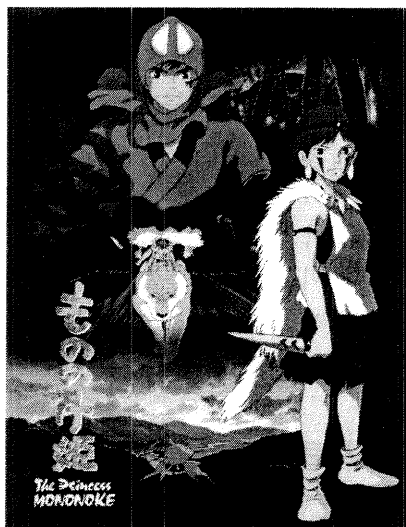
- 시나리오를 구체적인 그림과 기호로 표현하여 영화의 설계도를 만든다.
- 각 캐릭터의 연기 형식, 카메라 앵글 등이 모두 콘티작업에서 결정된다.

○레이아웃

- 화면상에서 배경이나 캐릭터의 구도와 위치를 설정해주는 작업.

○배경

- 셀 애니메이션에서는 뒤 배경을 그리고 투명한 셀 위에 움직이는 캐릭터를 그려서 배경 위에 셀을 겹쳐서 촬영한다. 배경은 일정한 상태에서 투명한 셀에 그려진 부분만 움직이게 된다.



모노노케 히메

○원화

- 콘티의 내용이 제대로 전달되도록 그림의 처음과 끝을 그려주는 작업. 예를 들면 입을 크게 벌린 그림과 입을 다문 그림을 원화에서 그려주면 동화작업에서 그 사이의 입이 다물어지는 움직임이 자연스럽게 이어지도록 사이그림을 그려준다.

○동화

- 원화 작업이 된 그림을 받아 거친 선을 정리하고 그림이 움직이게 보이도록 원화 사이의 움직임으로 표현될 부분을 그려준다.

○재록스

- 동화 작업이 된 그림을 투명한 셀룰로이드 판에 옮기기 위해서 복사기를 이용하여 그림을 복사한다.

○선화

- 복사가 완성된 셀 위에 검은 선으로 표현해서는 안 될 부분에 필요한 색선을 더 그려 넣어준다.

○채화

- 복사가 완성된 셀을 뒤집어 색칠을 한다. 가장 밑에 칠해진 색깔이 반대편에서 드러나 보이도록 채색된다. 뒷면에 색칠해야만 복사된 선을 건드리지 않고 채색할 수 있다. 만화영화용 물감은 불투명하게 때문에 가장 아래 칠한 색 위에 덧칠을 해도 색이 변하거나 하지 않으므로 후반작업으로 갈수록 선에 맞추어 섬세하게 채색하지 않아도 티가 나지 않는다.



애니메이션 토이스토리

○촬영

- 완성된 셀과 배경을 합쳐서 카메라로 한컷 한컷 직접 촬영에 들어간다. 다양한 특수효과와 카메라 테크닉이 여기에서 표현된다.

○필름현상

- 필름만을 현상하면 특별한 암실 장비를 가질 필요가 없다 일반 가정의 서재나 화장실 등에서 밤을 이용하여 전등을 끄고 하면 된다. 창가에 들어오는 빛을 차단해야 함은 당연하다.
- 암실을 가지지 않고 하는 또 다른 방법은 .밝은 곳에서도 암백을 사용하여 이용하는 방법이다. 먼저 암 백에 소형 현상 탱크와 필름을 감는 릴과 가위를 넣

고. 양손을 넣고 뚜껑을 닫는다. 그 이후의 단계는 현상액의 처리이다 여기서 중요한 것은 절대적인 온도 유지와 시간 측정이라 할 수 있다 온도와 현상시간은 약품 제조업체에 따라 다르다. 일반적으로는 섭씨35도 정도 이다. 현상 시간은 소형 탱크의 경우 6-15분 정도 이다.



애니메이션 타잔

- 정지 단계 : 정지액은 필름 유제층의 알칼리성을 산으로 중화시켜서 현상의 진행을 정지시켜 준다.
- 정착 단계 : 정착단계는 필름에 감광되지 않은 할로겐화은의 부분을 정착액에 녹여 감광시킴으로써 현상된 은의 화상을 정착시키는 것이다. 정착액에는 두 가지가 있다. 티오황화산나트륨을 주약으로 한 산성경막 정착액(정착시간 8~10분)과, 빠른 속도로 정착되는 티오황산암모늄을 주약으로 한 정착액(정착시간 2~3분)이 그것이다. 너무 오랜 시간의 정착은 화상에 정착된 은의 용해 작용으로 변화를 일으키기 때문에 주의가 필요하다. 정착액은 저온에 저장하면 약2개월 정도 사용할 수 있다.
- 수세단계 : 소정의 정착 시간이 끝난 필름은 즉시 흐르는 물에 약 20분 정도 수세한다. 수세가 제대로 되지 않으면 잠재한 약액에 의해 필름이 변화된다. 따라서 충분한 수세가 필요하다. 그리고 보도 기관 같은데서 신속하게 사진이 요구될 때는 아황산나트륨 2%액에 약 2분간 담갔다가 다시 흐르는 물에 4~5분 수세하는 방법도 있다. 이 방법은 대량 현상시에 주로 사용된다.
- 건조단계 : 이것은 현상 과정의 마지막 단계이다. 건조 단계에서는 얼룩이 없는 깨끗한 건조가 되도록 주의해야 한다. 물에서 곧바로 꺼내어 말리게 되면 필름에 물방울이 생긴다. 그래서 물방울을 2방지액에 30초~1분간 적셨다가 고무 제품의 브러시나 스폰지로 가볍게 물방울을 제거시켜서 통풍이 잘되는 장소에 건조시켜야 한다.

○편집

- 원본 네거티브 필름을 직접 건드리지 않고 복사본 필름을 이용하여 편집을 한다. 모든 것이 끝나며 그 후에 복사본을 보고 원본 필름에 작업을 한다.

○녹음

- 성우들이 완성된 애니메이션에 대사를 녹음한다. 자본이 부족한 일본이나 한

국에서는 보통 애니메이션이 완성된 후 녹음하는 선작화/후녹음 방식을 택하고 있다. 그렇게 해야 애니메이터들이 훨씬 수월하게 일을 할 수 있기 때문이다. 다만 후에 성우가 그림에 맞춰서 연기를 해야 하기 때문에 대사와 화면이 잘 일치하지 않거나 어색한 경우가 발생한다. 미국의 디즈니 같은 대자본 애니메이션은 선녹음/후작화 방식을 채용하기도 한다. 후자의 방식이 제작에 돈이나 시간이 훨씬 많이 들어간다. 특히 이미 정해진 타이밍에 맞춘 영상이 나와야 하기 때문에 애니메이터들이 훨씬 신중하게 작업해야 한다. 그러나 먼저 성우들이 녹음한 것에 맞춰서 움직임이 설정되기 때문에 훨씬 생동감 있고 자연스러운 연출이 가능하다. 우리나라에서는 신동현감독의 1967년작 '홍길동'에서 처음으로 선녹음/후작화 방식이 사용되었다. 1999 년 개봉된 앤디킴감독의 '성춘향뎐'도 우리 애니메이션으로는 드물게 선녹음/후작화 방식을 사용하였다.

○ 상영

- 제작 방식은 셀애니메이션(CELL ANIMATION)제작 방식을 소개한 것이다. 최근에는 애니메이션 제작에 디지털화가 많이 진행되고 있어 이 방식도 점점 컴퓨터를 이용한 디지털 제작 방식으로 바뀔 예정이다. 컴퓨터를 이용할 경우



센과 치히로의 행방불명

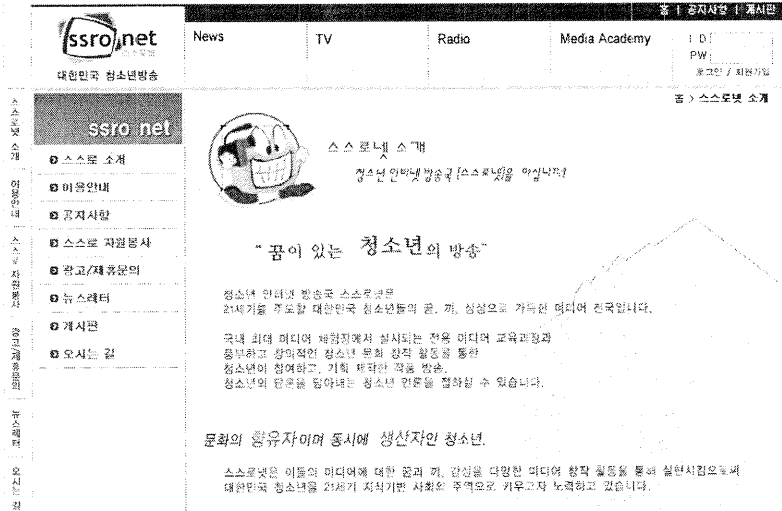
제록스 작업 대신 그림을 컴퓨터로 저장시키는 스캐닝 작업을 하고 컴퓨터 상에서 채색을 하게 된다. 3차원 그래픽에 경우 이 부분에서 모델링과 렌더링 작업을 하게 된다. 컴퓨터를 이용하여 디지털로 작업을 하게되면 다양한 효과를 얻을 수 있다.

*출처: 황정숙의 애니메이션 (2004.10.28)

▶애니메이션 관련연학

○미디어 센터

- 서울시 청소년정보문화센터 스스로넷 : 서울시 용산구 갈월동 101-5
(02-795-8000)



- 서울시립 청소년미디어센터 : 서울특별시 강동구 천호4동 360번지
(02-470-8150)

▶애니메이션 관련학과

○ 학문적 특성 : 애니메이션 산업은 뉴미디어 환경에서 독창성, 다양성으로 대중 교육과 영상문화를 다원화한 인간의 삶을 풍요롭게 하는 데 기여한다. 애니메이션을 이용한 만화, 만화 영화, 캐릭터를 이용한 각종 판권, 음반 등의 제작 기술과 이를 경영, 관리할 수 있는 지식을 습득하도록 교육하여 미래의 첨단 응용산업 분야에 있어서 애니메이션 산업을 이끌어 갈 전문 인력을 양성한다.

○ 중점 교육 분야 : 표현기법/새채학/애니메이션기론/드로잉/캐릭터창작/컴퓨터일러스트레이션/배경미술/3D애니메이션/입체조형/사진학/판화/애니메이션시나리오/회화/촬영실습/영상비디오/영화사개론/애니메이션작화기법/영상비디오/전자출판/카툰/애니메이션기획 연출/음향/작가론/특수영상애니메이션/영상미학

○ 유사 학과 : 디지털애니메이션, 만화애니메이션, 애니메이션영상정보, 영상애니메이션디자인

○졸업 후 진로 : 만화영화제작사, 광고대행사, 도서출판사, 홍보 개발업체, 팬시 상품제작사, 멀티미디어제작사, 게임소프트웨어개발사, 신문사, 방송국, 첨단영상산업체, 프리랜서애니메이터, 일러스트레이터 등으로 진출할 수 있다.

○취업률 현황

년도	졸업자(명)			취업자(명)			취업률(%)	자격증 취득률(%)
	계	여자	남자	계	여자	남자		
2002	17	15	6	17	13	4	81	0
2001	27	28	15	27	18	9	62.8	0
2000	27	26	7	27	21	6	81.8	0

○설치대학 현황

대학명	모집 단위
경기대(서울)	다중매체영상학부/애니메이션
경성대	디자인학부
경운대	멀티미디어영상학부
경운대	멀티미디어영상학부[야]
경주대	사진영상디자인학부
계명대	애니메이션
공주대	만화예술학부
극동대	예술학부
남부대	산업디자인학부
남서울대	애니메이션
남서울대	애니메이션[야]
대구대	미술·디자인학부/영상·애니메이션디자인
대구예술대	디자인계열/애니메이션
대불대	디자인학부
동서대	디지털영상매스컴학부
동서대	디지털영상매스컴학부
밀양대	애니메이션
상명대(천안)	만화학부
세종대	만화애니메이션
숙명여대	디자인학부
순천향대	예술학부/애니메이션
신라대	커뮤니케이션디자인학부

영산대	디자인학부
예원대	만화·게임영상학부
우송대	컴퓨터디자인학부
전주대	예체능·영상학부/사진,연극,영화,영상광고·디자인,영상만화
조선대	만화·애니메이션학부
중부대	디지털디자인학부
천안대	정보통신학부
천안대	정보통신학부[야]
평택대	정보디자인학부
한성대	미디어디자인학부
한성대	미디어디자인학부[야]
호남대	미디어학부
호서대	디지털문화예술학부/시각디자인·실내디자인·애니메이션
홍익대(조치원)	조형학부

*출처 : 네이버 지식in 2003년 8월 9일

□ 자료 3. 애니메이션 제작 장비

▶필요한 장비

- 스톱모션 촬영·편집 장비 : 런치박스
- 디지털 장비 : DVR, 영상장비, 캡처 편집보드, 편집소프트웨어 등
- 디지털 교육장비 유지보수·업그레이드 : CPU, 메모리
- 교육소프트웨어 업그레이드·구매 : 마야, 포토샵, 플래쉬, 3맥스, 페인터

▶애니메이션관련 참고 사이트

- 서울 애니메이션 센터 <http://www.ani.seoul.kr/>
 - 애니메이션 박물관 <http://www.animationmuseum.com/>
 - 투니버스 <http://www.ontooniverse.com/>
 - 한국 애니메이션 고등학교 <http://www.anigo.or.kr/>
 - 한국애니메이션 제작자협회 <http://www.koreaanimation.or.kr/>
 - 한국애니메이션 예술인협회 <http://www.kaaa.org/>
- *참고: 부산 양정청소녀수련관 <http://www.power1318.org/> '내가 만든 애니메이션 세상' 프로그램 문의(051-868-0750)

Ⅳ. 좋은 사회 만들기 활동

7. 좋은 세상 만들기

7. 좋은 세상 만들기

개 요

□ 활동목표

- 우리나라의 장애인 관련 제도와 규정들에 관해 알아본다.
- 장애인청소년도 공공시설을 편하게 이용할 권리가 있음을 안다.
- 장애와 관련된 편의시설의 활용가능성 여부, 개선점 등을 알아보고 개선을 위한 노력의 필요성을 깨닫는다.
- 장애인청소년과 일반청소년이 함께하는 활동을 통해 청소년 참여에 대한 새로운 방법을 제시한다.
- 일반 청소년과 장애인청소년이 함께 살아가는 사회 공동체의 구성원임을 안다.
- 장애인청소년의 시설 이용 접근성 기반을 조성한다.

□ 활동요약

- 장애인 관련 제도 이해
- 장애체험활동
- 시설 평가지표 만들기
- 시설평가활동
- 마무리활동

□ 진행개요

- 지도자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 보조 지도자 3명(소집단 지도)
- 참가인원 : 30명 내외 (7~8명 내외의 소집단 구성)
- 장 소 : 학교, 청소년 수련시설 및 지역사회 공공시설
- 소요시간 : 총 17시간

- 준 비 물 : 청소년인권, 장애인 권리선언, 기타 장애에 관련된 법령집 및 제도에 대한 자료, 모니터활동 시트지, 장애체험에 필요한 도구

□ 유의사항

- 일시적인 체험이지만 가능한 한 시간을 충분히 할애하여 장애로 인한 불편함과 그 불편에 적응하는 과정을 체험하도록 유도한다.
- 일반청소년이 장애인의 불편함과 차별에 대해 깊이 이해할 수 있도록 진지한 자세로 참여하도록 유도한다.
- 청소년들이 능동적이고 적극적으로 자신의 느낌과 의견을 표현할 수 있도록 개방적이고 열린 분위기를 조성한다.
- 모니터 활동에 대한 정확한 정보와 지식을 가지고 청소년들이 지역사회 공공시설 방문 시 알아야 할 점들을 정확히 사전 교육을 통해 익힐 수 있도록 한다.

활동내용

활동 1 : 오리엔테이션

- ▶ 주요내용 : 공공시설 모니터활동 프로그램의 내용과 일정에 관한 간단한 설명 및 모듈별 소개시간을 갖는다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준비물 : 청소년인권, 장애인 권리선언, 기타 장애 관련 법령 및 제도에 대한 자료
- ▶ 진행과정
 - 강연자는 청소년의 특성과 흥미를 잘 이해하고 청소년 눈높이에 맞는 강연을 할 수 있는 사람으로 선정하도록 한다.
 - 20~30분 정도 오리엔테이션 시간을 갖는다.
 - 오리엔테이션을 마친 후 질의·응답 시간을 마련하여 청소년들의 이해를 높이고 활동효과를 높인다.
 - VTR, OHP, 슬라이드 등 다양한 시청각 매체를 활용하여 청소년들의 흥미를 유발하고 활동 효과를 높이도록 한다.
 - 각 장애유형에 대한 이해가 중요하므로 활동을 시작하기 전에 각 장애의 특성과 관련하여 개괄적인 설명을 한다.
 - 관련 자료를 나눠주고 권리에 대한 설명을 한다.(청소년 인권, 장애인 인권)
 - 관련 사이트를 직접 검색해 보며 청소년의 권리와 장애인의 권리를 알아볼 수 있도록 한다.
 - 다양한 규정들을 살펴보고 장애가 있는 사람들이 겪을 수 있는 문제점들에 대해 토론 시간을 갖는다.
 - 오리엔테이션을 마친 후 질의·응답 시간을 마련하여 청소년들의 이해를 높이고 활동효과를 높인다.

☞ 유의사항

- 통합교육의 단점보다 장점을 부각시켜 장애아동에 대한 적극적인 인식 변화가 우선되어야 한다.
- 비장애청소년이 장애인의 불편함과 차별에 대해 이해할 수 있도록 장애 체험에 진지한 자세로 참여하도록 유도한다.
- 청소년들이 능동적이고 적극적으로 자신의 느낌과 의견을 표현할 수 있도록 개방적이고 열린 분위기를 조성한다.

☞ 응용활동

- 장애인 권리선언, 기타 장애 관련 법령 및 제도에 대한 자료를 찾아보고 현행되어지는 법률 중 개선되어야 할 법률을 나누어보고 외국의 법률들과 장애인 인권 사례들을 비교해 본다.

활동 2 : 장애체험활동

- ▶ 주요내용 : 비장애청소년이 직접 장애를 체험함으로써 되어 편의시설을 이용해 봄으로써 편의시설 이용평가 지표를 만들어 본다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준 비 물 : 안대, 케인, 휠체어, 목발, 경사대, 봉대, 단추달린 옷, 종이, 필기도구
- ▶ 진행과정
 - 비장애청소년 : 수련시설 및 공공시설에서 다양한 장애 유형별로 장애 체험 활동을 통해 시설을 이용해 본다.
 - 장애청소년 : 이용시설 평가지표 작성한다.
 - 장애체험을 통한 자료로 일반청소년과 장애청소년이 함께 보완한다.

응용활동

- 비장애청소년들이 장애체험을 통해 장애란 무엇이며 장애청소년들이 평소 느끼는 불편이나 편견들을 변화시킬 수 있는 기회를 제공한다.
- 다양한 장애체험을 활동을 보다 체계적으로 할 수 있도록 관련 장애체험시설을 방문하여 장애체험을 경험할 수 있다.

활동 3 : 인권침해 시 시정공고 작성방법 교육

- ▶ 주요내용 : 장애인이 생활하면서 겪을 수 있는 인권침해에 대해 장애체험을 통해 느낀 점을 토대로 시정공고문을 작성해 본다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준 비 물 : 인권침해에 관한 자료집, 종이, 필기도구
- ▶ 진행과정
 - 모둠별로 주변에서 찾아볼 수 있는 인권침해 사례를 찾아보고 서로의 의견을 제시하여 시정공고문을 만들어 본다.
 - 장애체험 시 느꼈던 편의시설에 대한 시설 평가지표를 만들어 본다.

응용활동

- 신문이나 인터넷 자료를 검색하여 장애인들이 겪고 있는 실질적인 인권침해의 사례들을 분석해 보고 각자의 느낀 점과 앞으로 비장애인들의 인식개선 방안에 대해 이야기 한다.

활동 4 : 모니터활동

- ▶ 주요내용 : 직접 지역사회 내 공공시설을 방문해 봄으로써 장애인 편의시설의 문제점을 파악한다.
- ▶ 소요시간 : 5시간 내외
- ▶ 준 비 물 : 평가지표지, 필기도구

▶ 진행과정

- 일반청소년과 장애청소년이 함께 시설을 방문하여 평가지표를 기준으로 모니터 활동한다.
- 대중교통 이용하여 이동한다.
- 실제로 도서관, 극장, 수련시설, 공원 등 지역사회 공공시설 이용하여 장애인 편의 시설에 대해 몸소 체험해 본다.

☞ 응용활동

- 장애체험 활동 시에 느꼈던 불편과 대중교통을 이용할 때, 공공시설을 이용할 때 실제로 느낄 수 있는 점을 비교해 보고 직접 거리에서도 장애체험을 통해 보다 폭넓은 평가지표를 만들 수 있도록 한다.

활동 5 : 모니터활동 정리

- ▶ 주요내용 : 기존에 장애인 시설에 대해 느낀 점과 공공시설 직접방문 체험을 통해 느꼈던 점을 이야기 하고 시정건의문을 작성하여 발송한다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준비물 : 시정건의문, 감사글, 필기도구
- ▶ 진행과정
 - 기존의 생각과 장애체험 후의 소감 나누기
 - 미비한곳 : 시정건의문 작성, 발송
 - 잘된 곳 : 감사글 작성, 발송
 - 장애인 편의시설 확대를 위한 선언문 낭독
 - 소감나누기 - 정리된 결과는 지역사회 관청과 공공시설의 홈페이지 게시판에 올리고 우편 등을 통해 알린다.

응용활동

- 청소년들이 직접 체험해 보고 느낀 점을 다양한 매체를 통해 여러 사람에게 알림으로써 장애인들이 좀 더 편한 세상에서 비장애인들과 사회통합을 이룰 수 있다.
- 체험을 통해 각 지역사회 편의시설에 대한 평가를 각 시설에 발송하여 실질적인 개선방안이 모색되어질 수 있도록 한다.

도움자료

□ 자료 1. 장애인 관련법

▶ 장애인복지법

장애인의 인간다운 삶과 권리의 보장을 위한 국가와 지방자치단체 등의 책임을 명백히 하며, 장애발생의 예방과 장애인의 의료·교육·직업재활·생활환경개선 등에 관한 사업을 정함으로써 장애인복지대책의 종합적 추진을 도모하며, 장애인의 자립, 보호 및 수당의 지급 등에 관하여 필요한 사항을 정함으로써 장애인의 생활안정에 기여하는 등 장애인의 복지증진 및 사회활동 참여증진에 기여함을 목적으로 한다. 장애인복지의 기본이념은 장애인의 완전한 사회참여와 평등을 통한 사회통합을 이루는 데 있다. 장애인은 인간으로서의 존엄과 가치를 존중받는다. 누구든지 장애를 이유로 정치·경제·사회·문화생활의 모든 영역에 있어 차별을 받지 않는다. 장애인은 가지고 있는 능력을 최대한으로 활용하여 사회·경제 활동에 참여하도록 노력하여야 하며, 장애인의 가족은 장애인의 자립 촉진을 위하여 노력하여야 한다. 국가와 지방자치단체는 장애의 발생을 예방하고, 장애의 조기발견에 대한 국민의 관심을 높이고 자립을 지원하며 필요한 보호를 실시하여 장애인의 복지를 증진할 책임을 진다. 모든 국민은 장애인의 인격을 존중하고 장애인복지증진에 협력하여야 한다. 국무총리 소속하에 장애인복지조정위원회를 둔다. 매년 4월 20일을 장애인의 날로 하고 장애인의 날부터 1주간을 장애인주간으로 한다.

국가와 지방자치단체는 장애발생예방, 의료·재활치료, 교육, 문화 환경의 정비 등을 위한 시책과 제도를 강구하고 실시하여야 한다. 재단법인으로 한국장애인복지진흥회를 설립한다. 장애인은 시장·군수·구청장에게 등록하여야 한다. 시·군·구에 장애인복지상담원을 둔다. 국가와 지방자치단체는 장애인복지시설을 설치할 수 있다. 사회복지법인으로 장애인복지단체협의회를 설립할 수 있다. 보건복지부장관은 재활보조기구의 품목과 기준·규격을 정하여 고시할 수 있다. 국가와 지방자치단체 기타 공공단체는 장애인복지 전문 인력의 양성 및 훈련에 노력하여야 한다. 장애인은 복지조치에 대하여 이의가 있을 때에는 장애인복지실시기관에 심사를 청구할 수 있다.

기본시책의 강구, 복지조치, 복지시설 및 단체, 재활보조기구, 장애인복지전문인력, 벌칙에 대하여는 각각 별개의 장으로 자세한 규정을 두고 있다.

장애인복지법은 8장으로 나누어진 전문 80조와 부칙으로 되어 있다.

▶ 특수교육진흥법

특수교육을 필요로 하는 사람에게 국가 및 지방자치단체가 적절하고 고른 교육 기회를 제공하고, 교육방법 및 여건을 개선하여 자주적인 생활능력을 기르게 함으로써 그들의 생활안정과 사회참여에 기여함을 목적으로 한다.

국가 및 지방자치단체는 특수교육의 발전을 위한 업무를 수행하여야 한다. 교육인적자원부 장관 소속하에 중앙특수교육운영위원회를, 교육감 소속하에 시·도특수교육운영위원회를, 교육장 소속하에 시·군·구특수교육운영위원회를 둔다. 특수교육대상자에 대한 초등학교 및 중학교 과정의 교육은 의무교육으로 하고, 유치원 및 고등학교 과정의 교육은 무상으로 한다. 국가 및 지방자치단체는 장애를 지닌 유아에 대한 조기특수교육에 필요한 시책을 강구하여야 한다. 정부는 특수교육의 주요시책에 관한 보고서를 매년 정기국회 개회 전까지 국회에 제출하여야 한다.

시각장애·청각장애·정신지체·지체부자유·정서장애·언어장애·학습장애 등의 장애가 있는 사람 중 특수교육대상자를 선정한다. 특수교육대상자는 교육감 또는 교육장에게 학교를 지정·배치하여 줄 것을 요구할 수 있으며, 교육감 또는 교육장은 당해 운영위원회의 심사를 거쳐 적절한 학교를 지정·배치하여야 한다. 각급 학교의 장은 특수교육대상자가 당해 학교에 입학하고자 하는 경우에는 장애를 이유로 불이익한 처분을 하여서는 안 된다. 각급 학교의 장은 특수교육대상자의 입학전형 및 수학 등에 있어서 특수교육대상자의 장애의 종별 및 정도에 적합한 편의를 제공하여야 하며, 특수교육대상자로 하여금 그의 능력을 최대한 계발하도록 하여야 한다. 특수교육기관의 장은 특수교육대상자에 대한 건강진단 및 생활기능의 회복 정도의 판정을 정기적으로 실시하여야 한다. 특수교육기관에는 치료교육을 담당하는 교원을 두어야 한다. 특수교육기관의 장은 특수교육대상자의 특수교육 대상자에 대하여 직업교육과 진로교육을 실시하여야 한다. 특수교육기관의 교육과정은 장애의 종별과 정도를 고려하여 교육인적자원부 장관이 정한다. 특수교육대상자의 교육을 위한 교과용 도서는 무상으로 지급한다.

5장으로 나누어진 전문 28조와 부칙으로 되어 있다.

*네이버 백과사전 <http://100.naver.com>

*한국장애인고용안정협회 <http://www.kesad.or.kr>

▶ 장애인 권리선언

장애인은 인간의 존엄과 가치를 가지며 행복을 추구할 권리를 가진다. 장애인은 건전한 사회 구성원으로 책임 있는 삶을 살아가며 자신의 능력을 개발하여 자립하도록 노력하여야 한다.

국가와 사회는 헌법과 국제연합의 장애인권리선언의 정신에 따라 장애인의 인권을 보호하고 완전한 사회참여와 평등을 이루어 더불어 살아가는 사회를 만들기 위한 여건과 환경을 조성하여야 한다.

○ 장애인 인권선언

- ① 장애인은 장애를 이유로 정치·경제·사회·교육 및 문화생활의 모든 영역에서 차별을 받지 아니 한다.
- ② 장애인은 인간다운 삶을 영위할 수 있도록 소득, 주거, 의료 및 사회복지서비스 등을 보장받을 권리를 가진다.
- ③ 장애인은 다른 모든 사람과 동등한 시민권과 정치적 권리를 가진다.
- ④ 장애인은 자유로운 이동과 시설이용에 필요한 편의를 제공받아야 하며, 의사표현과 정보 이용에 필요한 통신, 수화통역, 자막, 점자 및 음성도서 등 모든 서비스를 제공받을 권리를 가진다.
- ⑤ 장애인은 자신의 능력을 계발하기 위하여 장애 유형과 정도에 따라 필요한 교육을 받을 권리를 가진다.
- ⑥ 장애인은 능력에 따라 직업을 선택하고 그에 따른 정당한 보수를 받을 권리를 가지며, 직업을 갖기 어려운 장애인은 국가의 특별한 지원을 받아 일하고 인간다운 생활을 보장받을 권리를 가진다.
- ⑦ 장애인은 문화, 예술, 체육 및 여가활동에 참여할 권리를 가진다.
- ⑧ 장애인은 가족과 함께 생활할 권리를 가진다. 장애인이 전문시설에서 생활하는 것이 필요한 경우에도 환경이나 생활조건은 같은 나이 사람의 생활과 가능한 같아야 한다.
- ⑨ 장애인은 사회로부터 분리, 학대 및 멸시받지 않을 권리를 가지며, 누구든지 장애인을 이용하여 당한 이익을 취하여서는 안 된다.
- ⑩ 장애인은 자신의 인격과 재산의 보호를 위하여 필요한 법률상의 도움을 받을 권리를 가진다.
- ⑪ 여성 장애인은 임신, 출산, 육아 및 가사 등에 있어서 생활에 필요한 보호와 지원을 받을 권리를 가진다.
- ⑫ 혼자 힘으로 의사결정을 하기 힘든 장애인과 그 가족은 인간다운 삶을 영위하기 위하여 필요한 지원을 받을 권리를 가진다.
- ⑬ 장애인의 특수한 욕구는 국가정책의 계획단계에서부터 우선 고려되어야 하며, 장애인과 가족은 복지 증진을 위한 정책결정에 민주적 절차에 따라 참여할 권리를 가진다.

▶ 관련기관

- *서울시 편의시설 매뉴얼 교육(2002) <http://www.cofad.or.kr>
- *서울장애인종합복지관 <http://www.seoulrehab.or.kr>
- *보건복지부 <http://www.mohw.go.kr>
- *장애·비장애 함께하는 학교 만들기 <http://hinh.ktu.or.kr/420/>
- *장애인이동권연대 <http://access.jinbo.net>
- *장애우권익문제연구소 <http://www.cowalk.or.kr/>

□ 자료 2. 장애 체험

▶ 장애체험 프로그램의 예시

○ 시각장애체험

- ‘눈’ 때문에 고생했던 경험 이야기하기
- ‘이게 무얼까?’ 게임
 - 안대그림과 스마일 그림 2장을 준비하고, 그림 위에 □□ 모양이 그려진 판을 덮은 뒤 조금씩 보여 가며 무엇인지 알아맞히기
- 학습문제 확인 및 모둠별 약속 정하기
 - 그림 자료와 연관시켜 학습문제 알아봄
 - 체험활동 모둠과 도우미 모둠 정하여 서로 바꿔가며 활동하기로 약속함
 - 지팡이도 짚고 걸어보기

○ 휠체어 장애체험

- 휠체어 탈 사람과 도우미 정하여 휠체어 타고 이동하기
 - 휠체어 타고 혼자 앞, 뒤로 이동해보기
 - 도우미의 도움 받으며 휠체어로 교실과 복도에서 이동해가
 - 두 가지 활동의 차이점 이야기하기
- 미로 통과하기
 - 휠체어 탈사람 정하고 도우미의 도움 받으며 미로 통과하기
- 휠체어 활동에 대한 경험 이야기하기
 - 휠체어를 혼자 탈 때의 불편했던 점은 무엇인가?
 - 도움을 받으며 휠체어를 탈 때는 어떠한 느낌인가?

○ 팔 장애체험

- 한 손으로 옷 입기
 - 한 팔을 삼각건으로 묶기, 옷을 입고 단추 끼기, 옷을 벗고 정리하기
- 글씨 쓰기
 - 오른손(왼손)으로 글씨 쓰기, 한 팔을 삼각건으로 묶기, 왼손(오른손)으로 글씨 쓰기, 두 글씨 비교하기

○ 발 장애체험

- 발가락으로 글씨 쓰기
 - '친구' 쓰기, 자신의 이름을 쓰기
- 발가락을 이용하여 크레파스로 색칠하기
 - 제시된 그림을 크레파스를 이용하여 색칠하기

▶ 장애체험 관련 기관

- *학교 밖의 학교 <http://www.boramyc.or.kr/school>
- *전북 장애인홈페이지 <http://friend.provin.jeonbuk.kr>
- *부산광역시 장애체험학교 <http://www.bsdes.com>
- *부산맹학교 <http://www.busanmaeng.sc.kr/>
- *장정지 <http://www.jj21.org/index.php>
- *전국장애인체육대회 <http://www.kosad.or.kr>
- *한나루 <http://hannaru.new21.org>
- *서울특별시립 중랑청소년수련관 <http://www.jjang.or.kr>
- *휠체어동호회 (애리원) <http://cafe.daum.net/dofldnjs>

□ 자료 3. 장애인 인권침해

▶ 시각장애인 인권침해 사례

○ 시각장애인의 경우 증거 능력이 아예 인정되지 않거나 자신의 진술서조차 확인할 수 없는 상황이다. 시각장애1급 여성인 정 모씨(26)는 지난해 8월 80대 노인한테서 엉덩이를 맞는 등 성추행을 당해 경찰에 신고했으나 이를 무시당했다. 경찰은 정씨가 이전에 이미 두 차례의 성희롱 신고 경력이 있다는 이유로, 신고를 무시하고 임의로 수사를 종결했던 것. 특히 이 과정에서 담당 경찰이 정씨에게 “보이지도 않는데 어떻게 아느냐. 저 할아버지가 아가씨 엉덩이를 만졌겠느냐

나”며 장애를 비하하는 발언을 서슴지 않았다. 정씨는 이 사건을 인권위에 진정했고 그 결과 서울 S경찰서의 담당 경찰관은 인권위로부터 ‘장애인권교육’이 필요하다는 권고조치를 받았다.

*동아닷컴 제 457호 (2004.10.28)

○1급 시각장애인 임모씨(52)는 2001년 2월, 동업자와의 다툼으로 경찰서에서 조사를 받았다. 그는 자신의 진술 내용이 어떻게 기록되는지 확인하기 위해 직원이 동석할 것을 원했으나 이를 거부당했고, 결국 경찰의 손에 끌려 진술서에 도장을 찍었다. 임씨는 시각장애인의 경우 진술서를 확인할 수 없고, 자신의 도장을 어떻게 찍는지조차 알 수 없는 상황에 대해 문제를 제기했으나 경찰은 이를 무시했다. 이 사례를 상담했던 장애우권익문제연구소의 박숙경 인권팀장은 “시각장애인이 자신의 진술서나 재판문을 확인할 수 있는 시스템으로의 전환이 시급하다”며 “시각장애인의 경우 자신이 처한 상황이나 재판장의 분위기를 알려주는 등 다양한 차원의 배려가 필요하다”고 지적했다.

*동아닷컴 제 457호 (2004.10.28)

▶ 청각장애인 인권침해 사례

○리포트만 써내면 학점 줄 테니까 다음부터 수업 들어오지마!”

광주광역시 K대학 2학년 청각장애인 정모(여)씨와 그녀의 수업도우미를 하는 정씨의 동생은 대학에서 강의를 듣다가 P교수로부터 충격적인 발언을 들었다. P교수가 수업을 듣고 있는 정씨 자매에게 “신경 쓰여서 수업을 진행할 수가 없다”며 “리포트만 내면 학점 줄 테니까 나가라”고 말한 것이다. 정씨의 동생은 단지 정씨 옆에서 교수의 수업 내용을 노트에 옮겨주고 있을 뿐이었다. P교수는 지난 강의 시간에는 ‘한국말도 못하면서 뭐 하러 대학을 다니냐’며 공개적으로 정씨에게 편지를 주기도 했다. 정씨는 “듣지 못하는 장애학생이라고 이렇게 상처를 줘도 되는 것인가”라며 억울해 했다.

*에이블뉴스 (2004.09.24)

○은행은 대출 거부, 신용카드사는 카드발급 거부

금융기관이나 카드사에서도 노골적으로 청각장애인을 차별하고 있는 경우가 빈번하다. 청각장애 2급 조모(옥천군 옥천읍)씨는 가계자금 200만원을 대출받기 위해 농협을 찾았으나, 의사소통이 안 된다는 이유로 거절당했다. 재직증명서까지 구비한 조씨는 수기(手記)로 어렵게 대출을 신청했지만 창구직원은 의사소통을 할 수

없으니, 가족을 데리고 오라며 접수조차 받지 않았다.

*에이블뉴스 (2004.09.24)

○ 한 장애인단체 상담팀장 C씨는 지난 2003년 2월 삼성카드를 신청했으나 청각 장애인이라 의사소통이 제대로 이뤄지지 않는다고 말을 듣고 카드발급을 거절당했다. 3개월 뒤 C씨는 편법이지만 친구에게 부탁해 자신의 이름으로 삼성카드를 대신 발급 받아달라고 부탁, 카드발급이 거의 성사됐으나 핸드폰으로 본인 확인 전화를 건 삼성카드측에 청각장애인임이 알려져 발급취소를 통보받았다.

*에이블뉴스 (2004.09.24)

▶ 장애인 인권침해 관련 기관

*장애우권익문제 연구소 <http://cowalk.or.kr>

*한국장애인복지회 <http://www.sinche21.co.kr>

*장애인 이동권쟁취를 위한 연대회의 <http://access.jinbo.net/menu07.htm>

*인권운동사랑방 <http://www.sarangbang.or.kr>

V. 직업의 세계 탐색활동

8. 아르바이트 맛보기

9. 손길이 닿은 자리

8. 아르바이트 맛보기

개 요

□ 활동목표

- 지역사회에서 직업의 종류를 알아보고 방문해 봄으로써 직업인으로서 활동을 체험해 볼 수 있다.
- 장애청소년과 비장애청소년이 함께 함으로써 장애인의 통합화와 정상화를 도모한다.
- 장애청소년과 일반 청소년이 신체적 조건을 제외한 모든 조건이 동일함을 인식한다.
- 합리적 소비를 체험하고 알게 한다.
- 진로에 대한 계획을 세울 수 있다.
- 장애청소년과 일반청소년이 함께하는 활동을 통해 청소년 참여에 대한 새로운 방법을 제시한다.

□ 활동요약

- 오리엔테이션
- 지역사회에서 가능한 아르바이트 찾기
- 아르바이트 체험
- 합리적 결정방법 알기
- 아르바이트계획서 작성
- 상황극

□ 진행개요

- 지 도 자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 보조 지도자 3명(소집단 지도)

- 참가인원 : 30명 내외 (일반청소년 25명, 장애청소년 5명, 6명 내외의
소집단 구성)
- 장 소 : 학교, 청소년 수련시설 및 지역사회
- 소요시간 : 총 18시간 (3시간 × 6회)
- 준 비 물 : 청소년 아르바이트제도관련 자료, 장애인고용에 관한자료,
보드게임물품, 계획서 시트지 등

□ 유의사항

- 지역사회의 아르바이트 고용주들의 사전 협조 중요
- 체험할 수 있는 아르바이트 종류의 한계
- 합리적 소비를 위한 각종 자료 찾기
- 아르바이트 계획서 제작에 대한 방법 생각하기
- 교육보다는 체험을 중심

활동내용

활동 1 : 오리엔테이션

- ▶ 주요내용 : 오리엔테이션을 통해 장애청소년과 일반청소년들 간에 친밀감 형성한다.
- ▶ 소요시간 : 1시간 내외
- ▶ 준비물 : 청소년인권, 장애인 권리선언, 기타 장애 관련 법령 및 제도에 대한 자료
- ▶ 진행과정
 - 일정소개
 - 모둠과 구성원 소개
 - 장애 관련 전문가 섭외 시 오리엔테이션의 목적과 대상의 특성을 알려줌으로써 미리 오리엔테이션 내용을 충분히 준비
 - 레크리에이션 : “몸으로 말해요” 신체로 자기 표현하기

유의사항

- 장애청소년과 비장애청소년들이 함께하는 첫 시간인 만큼 서로가 지켜야 할 에티켓과 존중, 배려의 태도에 대한 교육도 실시한다.

활동 2 : 아르바이트를 찾아봐요!

- ▶ 주요내용 : 유익한 아르바이트를 하기 위해 알아야 할 조건을 알고 우리 동네에서 할 수 있는 아르바이트, 내가 해보고 싶은 아르바이트 찾는다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준비물 : 예시로 사용할 그림 자료나 비디오 자료, 사인펜 등 필기도구

▶ 진행과정

- 유익한 아르바이트를 하기 위해 알아야 할 조건을 알아본다.
- 장애인 관련 법률과 청소년 아르바이트 관련 법률에 대해 알아본다.
 - 청소년근로조건, 임금, 관련제도, 장애인고용촉진법, 장애인복지법 등
- 사진이나 그림 자료, 문헌자료를 이용하여 활동에 대한 청소년들의 관심과 호기심을 불러일으키도록 한다.
- 우리 동네에서 할 수 있는 아르바이트, 내가 해보고 싶은 아르바이트를 찾아본다.
- 인터넷, 신문 등을 통해 모둠별로 찾아본다.
- 우리가 할 수 있는 다양한 아르바이트를 소개한다.

☞ 응용활동

- 아르바이트 준비 과정에 대해 학습한 것을 토대로 근로계약서를 작성해본다.
- 장애인들이 비장애인들과 함께 살아가는 모습을 담은 영상이나 책등을 소개함으로써 신체장애 청소년들이 자신감을 가질 수 있도록 격려하고, 일반 청소년들이 함께 살아가는 사회를 배워갈 수 있도록 한다.

활동 3 : 아르바이트 일일체험

- ▶ 주요내용 : 일반청소년과 장애청소년이 파트너가 되어 팀별로 아르바이트 일일체험을 한다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준비물 : 체험활동에서 예시로 사용할 그림이나 비디오 자료, 사인펜 등 필기도구

▶ 진행과정

- 비장애청소년과 장애청소년이 파트너가 되어 팀별로 아르바이트 일일 체험을 한다.
- 사전에 지역사회 등 관련 기관들과의 이해와 협조 중요하다.
- 아르바이트 탐색과 준비, 결정 및 체험 과정에 대해 기록하고 평가 해 볼 수 있도록 한다.

☞ 응용활동

- 아르바이트 사업장에서 현재 아르바이트를 하고 있는 또래 청소년들과 이야기를 나누면서 아르바이트의 좋은 점과 어려운 점 등에 대한 경험을 들어본다.
- 아르바이트 사업장의 고용주와 함께 청소년 아르바이트의 문제점과 개선 방안에 대한 이야기를 들어본다.

활동 4 : 합리적 의사결정 배우기

▶ 주요내용 : 게임을 통해 합리적 결정방법을 배운다.

▶ 소요시간 : 3시간 내외

▶ 준비물 : 그림 자료나 비디오 자료, 사인펜 등 필기도구

▶ 진행과정

- 보드 게임을 이용한 경제놀이(윷놀이, 부루마블)를 해본다.
- 게임의 과정을 생각하며 합리적 결정에 관해 이야기 해 본다.
- 지도자는 보드게임의 목적과 의도를 설명한다.

☞ 응용활동

- 참가 청소년들의 수준에 따라 ‘어콰이어’와 같은 보드게임으로 난이도를 높일 수 있다.

- 부루마블 게임을 통해 벌어들인 수입을 통해 심시티(도시계획 게임)의 형태로 장애인 복지 예산을 편성하고, 장애인 복지 기관 건립이나 고용 창출 계획을 세워본다.

활동 5 : 아르바이트 계획서 만들기

- ▶ 주요내용 : 아르바이트를 정하고 그에 따른 계획을 세워본다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준비물 : 그림 혹은 비디오 자료, 볼펜이나 사인펜 등 필기 도구
- ▶ 진행과정
 - 내가 앞으로 해보고 싶은 아르바이트를 정하고 그에 따른 계획을 세워본다.
 - 지도자는 아르바이트 외에 좋은 경험이 될 만한 정보를 제공한다.
 - 친구들의 계획서에 돌려가며 격려의 글을 나눈다.

응용활동

- 아르바이트 사이트를 방문하여 아르바이트의 종류를 나눠보고 좋은 아르바이트, 나쁜 아르바이트 TOP 5를 선정해본다.

활동 6 : 상황극

- ▶ 주요내용 : 모둠별로 아르바이트를 할 때 나의 권리와 책임 등을 알 수 있도록 상황극을 해본다.
- ▶ 소요시간 : 3시간 내외
- ▶ 준비물 : 예시로 사용할 그림 혹은 비디오 자료, 사인펜 등 필기 도구
- ▶ 진행과정
 - 모둠별로 상황을 설정하여 아르바이트를 할 때 나의 권리와 책임 등을 알 수 있도록 상황극을 해본다.

- 장애인이 비장애인들과 함께 일을 할 때 어느 부분이 배려되어야 하는지 상황극을 통해 생각해 본다.
- 토론을 통해 다양한 사례들을 나눔으로써 지도자는 직업활동을 하는데 있어 장애인과 일반은 모두 서로의 다름을 알고 함께할 수 있도록 노력해야 함을 이야기해 준다.
- 마무리 활동

응용활동

- 상황설정 예시
- 아르바이트를 시작할 때 : 처음 아르바이트 할 곳을 결정하고 찾아가서 고용주 및 함께 일할 동료들과 인사를 나누고, 고용 계약서를 작성하는 장면, 앞으로 하게 될 일에 대해 교육 받는 장면을 상황으로 하여 극을 꾸며본다. 이 때 장애청소년들이 느낄 수 있는 어려움과 주변의 비장애청소년들이 도울 수 있는 방법들을 제시할 수 있도록 한다.
- 아르바이트 급여가 지급되지 않았을 때 : 청소년 아르바이트의 경우 고용주가 고의적으로 급여를 지급하지 않고 청소년들의 요구를 묵살하는 경우가 많다. 이에 대처하는 상황을 꾸며본다. 우선 고용계약서를 증거로 하고, 고용주와 대화를 시작하되, 주위의 동료들과 뜻을 함께하고, 관련 기관에 연락을 하여 도움을 받는다.

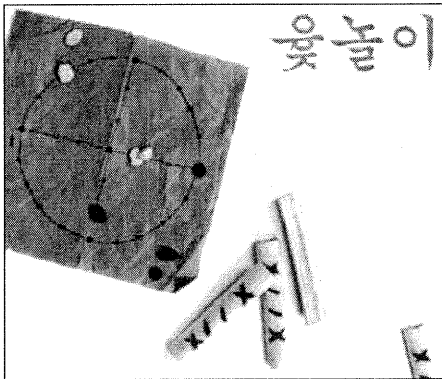
도움자료

□ 자료 1. 보드게임

▶ 윷놀이

○ 유래와 역사

- 우리나라에서 윷놀이가 언제부터 놀아졌는지에 대해서, 이익의 《성호사설》 [사회조]에는 고려 때부터의 일이라고 한다. 그러나 《수서》 등의 기록으로 보아



삼국시대에 이미 있었을 것이라고 보는게 일반적이다. 이러한 윷놀이의 기원에 대해서는, 윷놀이가 중국의 '격양'이나 '저포'와 비슷하고 몽고의 '살한'이라는 놀이와도 많이 유사하다는 연구가 있었지만 어느 것이 윷놀이의 원형이라고 단정하지는 못한 상태이다. 따라서 아직 윷이나 윷판의 유래는 명확하게 밝혀져 있지 않다.

*이미지 출처 : 야후코리아

○ 놀이 도구와 놀이 방법

▪ 놀이 방법

일반적으로 윷놀이는 개인끼리 또는 여럿이 편을 갈라 윷가락이나 윷쪽을 윷판에 던져 윷이 나온 결과에 따라 말을 쓰면서 어느 편이 먼저 정해진 말수를 모두 내는가를 겨루는 놀이이다. '쟁두'라 하여 시작에 앞서 누가 먼저 놀 것인가를 정하는데, 윷가락을 던져 더 많이 난 쪽이 선을 잡게 된다. 윷가락이나 윷쪽이 엮어지거나 젖혀지는데 따라 '도'·'개'·'걸'·'윷'·'모'라 하여 명칭과 점수에 차이가 나는데, 대개 '도'는 돼지를, '개'는 개를, '걸'은 양을, '윷'은 소를, 그리고 '모'는 말을 가리킨다고 한다. 이들 가축의 이름이 이용되면서, 몸의 크기와 걸음의 속도가 윷놀이에 반영된 것이라고도 볼 수 있다. 이러한 윷놀이는 윷을 잘 던지기만 해서 이길 수 있는 것은 아니며, 말판을 쓰는 것도 매우 중요한 승리의 관건이다. 남의 말에 잡히지 않으면서 가장 가까운 길로 가되, 자기 말끼리 덧놓아 '두동산

이(두동문이)'나 '석동산이(석동문이)' 많게는 '녁동산이'를 만들어 한번에 움직일 수 있게 되면 매우 빨리 날 수 있는 것이다.

• 놀이도구: 놀이를 위해서는 옷, 깔개, 옷판과 말 등의 도구가 필요하다.

• 옷

옷은 가락옷(채옷)·밤옷(죤옷)·콩옷(또는 팔옷)으로 크게 나눌 수 있고, 그밖에 상수리나 도토리·살구씨·은행 등으로도 논다. 가락옷[析裯]은 박달나무·밤나무·통싸리 나무 또는 참나무 등을 대개 한 뼘 남짓한 길이(15~20cm)의 곧고 둥근 모양으로 2개를 만든 후 반쪽을 내어 배가 약간 볼록한 네 가락이 되게 한다. 이는 다시 작은 옷·중옷(서울옷)·장작옷(장자옷)으로 나뉘지는데, 서울을 비롯한 중부지방에 널리 분포되어 있다. 밤옷은 모양은 가락옷과 같으나 크기가 새끼 손가락 정도로, 나무를 길이 2~3cm의 밤알만 하게 만들었다 하여 이름붙여진 것이다. 이 옷은 조그만 간장종지 등의 그릇에 담아 손바닥으로 덮어 쥐고 흔들어 바닥에 밤알만 내던지는 방식으로 논다. 주로 경상도 등지의 남부지방에서 많이 놀며, 서울의 경우 대부분 도박용으로 쓰이며 일반인들의 놀이용으로는 거의 쓰이지 않는다. 콩옷이나 팔옷은 콩이나 팔알의 한쪽에 작은 구멍을 파 앞뒤를 가려보게 만들거나 절반을 쪼개 만든 옷으로, 농민들이 작업하다 잠시 쉬는 사이에 놀았는데, 주로 북부 지방에서 많이 논다.

• 깔개

옷놀이를 실외에서 할 때는 명석이나 짚으로 만든 깔개를 깔고, 실내의 경우 돗자리나 요를 깔개로 이용한다. 이 때 깔개는 너무 폭신해서 옷이 구르지 않거나, 너무 딱딱해서 밖으로 튀지 않는 것이 적합하다.

• 옷판과 말

옷판[馬田]은 '말밭' '말판' '옷밭'이라고도 한다. 8절지 또는 4절지 크기의 종이나 판자 또는 흙바닥에 선과 29개의 검은 점을 찍어 그리는 것이 일반적이지만, 점대신 다른 모양이나 내용을 적어 놓기도 한다. 이러한 옷판의 기원에 대해서는 다양한 견해가 있는데, 첫째, 옷판이 중국의 고사인 "漢沛公西入定關中 … 楚霸王南出潰圍中"이라는 글귀에서 나왔다는 주장이다. 둘째, 《조선상고사》에서 신채호가 주장한 상대(上代) 오가(五加)의 출진도에서 나왔다는 설이다. 셋째, 도·개·걸·옷·모 등이 부여의 관직명인 마가(馬加)·우가(牛加)·저가(加)·구가(狗加) 등의 가(加)와 유사함을 들어, 당시 부여의 관제(官制)를 본뜬 것이 옷판이라는 이병도의 주장이다. 넷째, 16세기 선조 때 사람 김문표(1568~1608)가 이규경의 《오주연문장전산고》의 '사회변증설'과 《중경지》에 보이는 바와 같이, 천지·하늘의 추

성(복극성)·28수 등을 본떠 만든 것이 윗판이고, 말의 이동은 해가 움직여 동지·춘분·추분·하지를 이루는 것과 같은 이치라는 주장이다.

*출처 : 디지털 한국학 <http://www.koreandb.net/>

▶ 합리적 결정능력 기르기 위한 방법

‘윗놀이’는 윗판을 던지고 말을 사용하여 승부를 다투는 놀이이다. 각자는 도·개·걸·윗·모의 나온 결과에 따라 자기편의 말을 한 동씩 가게 할 것인가, 아니면 다른 말과 함께 동무를 하여 가게 할 것인가를 선택해야 한다. 이때 한 동씩 가게 할 경우는 안정성은 있지만 속도가 느려 상대방에게 경기에서 질 수 있다. 반면에 한꺼번에 2~4개 동씩 짝을 지어 자기편의 말을 가게 할 경우는 속도는 매우 빠르지만 잘못하면 한꺼번에 상대방의 말에게 잡혀서 모두 죽게 될 수가 있다. 어떻게 가게 하는 것이 합리적일까? 실제 경제에는 어떤 것이 이와 같은 원리로 운영될까? 주식투자에서 그 예를 살필 수 있다.

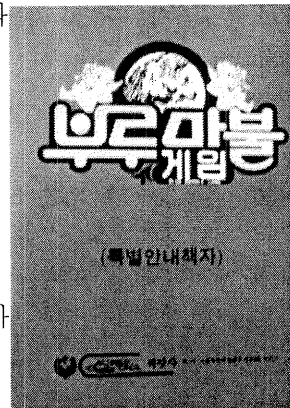
▶ 블루마블

○ 푸른 구슬이라는 뜻의 영어 'Blue Marble'을 토착화한 발음인 '부루마블'에서 게임 명칭 유래

○ 미국의 MONOPOLY와 비슷한 부동산 보드 게임

○ 1982년 5월 5일 씨앗사에서 발매, 폭발적인 인기

○ 20년이 넘는 지금까지도 꾸준한 인기를 모으며, 유사 보드 게임 가운데에서 유일하게 남아 있음



○ 말판 1개, 증서 29장, 화폐 220장, 황금열쇠카드 30장, 호텔 21개, 빌딩 18개, 별장 30개, 말 4개, 주사위 2개, 게임설명서 1권

○ 목표 : 정해진 시간동안 가장 많은 재산을 모은 사람이 승리한다.

○ 준비

- 말판을 펴서 가운데에 놓은 후 둘러앉아서 지폐를 똑같이 나누어 갖는다.
- 황금열쇠를 말판위에 있는 지정된 곳에 얹어놓고 말을 출발지에 나란히 놓는다.
- 게임하기

○ 전반전

- 순서를 정한 후 주사위 두개를 같이 던져서 나온 숫자의 합만큼 전진한다.
- 도착한 곳이 도시이면, 말판에 쓰여진 금액을 지불하고 증서를 가진다.
- 한바퀴 돌아 출발지역을 지나갈 때에는 은행에서 월급20만원을 받는다.
- 증서를 산 후에 다른 사람이 그 자리에 들어올 경우에는 증서를 살 수 없다.
- 증서가 소량(5매 정도)남은 경우에는 서로 합의하여 경매 처분하여 희망자가 은행에 돈을 지불하고 구입한다.

○ 후반전

- 건물을 짓는다. - 자기가 갖고 있는 증서에 적힌 금액대로 돈을 은행에 지불하고 별장이나 빌딩, 호텔을 짓는다.
- 통행 요금을 받는다. - 상대방이 자기가 가지고 있는 증서칸에 들어오면 증서에 적힌대로 통행요금을 받는다. 건물을 지을 필요가 없는 곳은 통행요금을 후반전부터 받을 수 있다.
- 상대방에게 주어야 할 통행요금이 없을 때는 자기가 갖고 있는 건물을 은행에 팔거나 건물과 증서를 상대방에게 인계할 수 있다.

*출처 : 하이보더닷컴, 씨앗사 홈페이지

□ 자료 2. 다양한 아르바이트 사례

▶ 청소년이 할 수 있는 아르바이트 사례

- 베이비시터(BABY SITTER)
- 채팅 사이트 감시
- 게임모니터
- 지하철 배송
- 인터넷 정보 제공
- 퀴즈 출제자
- 화장품 테스터
- 비이트 캐스터(동물 우리 관리자)
- 모닝콜 아르바이트
- 경마장 관리
- 마핑(Mopping)-농구장
- 노인 말벗 도우미

- 제과 및 식음료 시식요원
- 야구부 명예기자

□ 자료 3. 근로에 관한 권리

▶ 세계인권선언 제 23조

- “모든 사람은 근로의 권리, 자유로운 직업 선택권, 공정하고 유리한 근로 조건에 관한 권리 및 실업으로부터 보호받을 권리를 가진다. 모든 사람은 어떠한 차별도 받지 않고 동등한 근로에 대하여 보수를 받을 권리를 가진다.”

▶ 경제적, 사회적 및 문화적 권리에 관한 국제 규약(A 규약)

- 1966년에 유엔에서 채택되고, 1976년에 발효되었으며, 1990년에는 우리나라도 가입, 발효된 국제규약

▶ 헌법 32조

- 모든 국민은 근로의 권리를 가진다. 국가는 사회적 · 경제적 방법으로 근로자의 고용의 증진과 적정임금의 보장에 노력하여야 하며, 법률이 정하는 바에 의하여 최저임금제를 시행하여야 한다.
- 모든 국민은 근로의 의무를 진다. 국가는 근로의 의무의 내용과 조건을 민주주의 원칙에 따라 법률로 정한다.
- 근로조건의 기준은 인간의 존엄성을 보장하도록 법률로 정한다.
- 여자의 근로는 특별한 보호를 받으며, 고용 · 임금 및 근로조건에 있어서 부당한 차별을 받지 아니한다.
- 연소자의 근로는 특별한 보호를 받는다.
- 국가유공자 · 상이군경 및 전몰군경의 유가족은 법률이 정하는 바에 의하여 우선적으로 근로의 기회를 부여받는다.

□ 자료 4. 청소년 아르바이트 가이드

▶ 아르바이트 하기 전에 알아둘 것

- 기간의 명확성 : 자신이 일할 기간을 생각합니다. 며칠을 일할 것인지, 몇 달을 일할 것인지 구체적으로 따져 봅니다.

○거리의 근접성 : 되도록 사는 곳에서 가까운 거리에 있는 일자리를 구해야 됩니다.

○보수의 정확성 : 자신이 필요로 하는 보수를 주는지 그 정도의 일이면 어느 정도의 보수를 받는지 등을 알고 신청해야 된다.

○취미, 흥미와의 관련성 : 자신이 배우고 있는 것(대학생의 경우- 전공이나 자신이 좋아하는 분야)과 관련되었거나 취미를 살릴 수 있는 알바를 구하도록 합니다.

○연령의 적절성 : 내 학력이나 나이에 맞는 일인지 검토해 본다.

○업무의 일반성 : 주의 사람들에게 알바 자리를 부탁도 해보고 구체적으로 무엇을 해야 되는 지 전문가에게 물어보는 것도 좋고, 일반적 사회 통념으로 괜찮은 것인지도 알아보아야 합니다.

○정보의 신속성 : 새로운 아르바이트 자리를 빨리 찾을 수 있도록 동분서주해야 되며, 누구보다 한발 앞선 정보로 되도록 빨리 연락해야 합니다.

○업무의 합법성 : 법적으로 문제가 없는 알바인지 알아봅니다. 무작정 일이 쉽고, 돈을 많이 준다고 가지말고 불법인지 합법인지부터 살펴봅시다.

○업체에 관한 준비성 : 알바 자리를 구하기 전에 그 곳에 미리 가서 자기가 일하는 곳의 분위기와 사람들도 꼼꼼히 살펴본다(아는 사람과 동행한다). 특히 고용주와 다른 알바생들과의 관계도 살펴보고, 고용주가 필요로 하는 내용이나 사항의 준비는 철저하게 대비한다(알바 업체탐방).

○업무의 창조성 : 지금껏 본적이 없는 어려운 일이라 하더라도 도움이 될 것 같으면 도전해 본다(다양한 직종 도전).

○서류준비 : 평소에 증명사진이나 이력서 등은 미리 준비해 두세요. 급하게 필요할 경우 유용하게 쓸 수 있습니다.

▶아르바이트 문의 시 유의할 점 best 5!

○무슨 일을 하는지 구체적으로 물어본다. 자세히 말해주지 않거나 추상적으로(예를 들면, 그냥 고객관리하는 거예요...등)알려주며 일단 와보라고만 하는데는 일단 의심하자. 자기가 해야 할 일 외에도 그 회사가 어떤 사업을 하는 곳인지 정도는 알아두자.

○집과의 거리/교통편을 알아보자. 교통이 불편하면 일단 가기 싫다. 게다가 교통비도 올라서 많이 갈아타야 하는 곳은 길거리에 쏟아 붓는 돈도 만만찮다.

○보수에 점심값이 포함되는지 물어보자. "점심은 주나요?" 물어보는 게 치사하게 느껴질지도 모르지만 이거 굉장히 중요하다. 점심 주는 줄 알고 알바 시작했다가 비싼 점심값에 울거나 점심값 아끼려다 몸 망치는 경우도 있다. 꼭 알아보자.

○노는 날도 물어본다. 알바생이 무슨 쉬는 날까지 챙기냐고 생각하는 사람은 건너뛰어도 좋지만, 장기 알바 일수록 쉬는 날이 필요하다. 단기 알바라도 한달동안 일주일 내 계속한다면 그건 더 이상 알바가 아니다. 기죽지 말고 물어보자. 쉬는 날, 유급휴가, 보전휴가!!!

○시간외 근무수당이 있는지 물어보자. 가끔 퇴근 시간은 7시인데 10시까지 일하고도 3시간만큼의 보상을 못받는 알바생들이 있다. 아직도 바쁜데 좀 도와주는 것의 개념으로 어리버리 넘어가려는 경향을 가진 고용주들이 남아있기 때문이다. 사전에 확실히 해두자. 나중에 억울하지 않으려면....

*www.todayarbit.co.kr 참조

▶이런 곳은 조심하세요

○배우면서 일하실 분, 전단지 배포하실 분, 평생 직업, 고소득 보장, 해외취업자 모집, 회원가입으로 돈을 벌 수 있다(얼마를 투자하면 목돈을 벌 수 있다), 빨리 오라고 한다, 사무실 인력이 사장과 여직원이 전부, 대기업 계열사를 강조(또는 확실한 회사명을 제시하지 않는다), 담당 전화번호를 휴대전화로 표기, 회사에 전화하면 '직접 방문하시면 자세히 알려드립니다'라고 한다, 인감증명서 지참 요구, 터무니없이 많은 월급, 일하는 장소가 다른 곳에 있다며 공개하지 않는다.

▶이런 곳은 절대 안돼요

○청소년 고용 / 출입금지업소(만 19세 미만)

- 유흥주점, 단란주점
- 비디오물감상실, 전화방
- 노래방(청소년의 출입이 허용되는 시설을 갖춘 업소에는 출입가능)
- 무도학원, 무도장, 사행행위 영업
- 성기구 취급업소

(청소년보호법 제2조, 제24조, 청소년보호법 시행령 제3조)

○청소년 고용금지업소(만 19세 미만)

- 숙박업, 이용업, 목욕업 중 안마실을 설치하거나 개실로 구획하여 하는 업
- 담배소매업
- 유독물 제조·판매·취급업
- 티켓다방
- 주류판매 목적의 소주방, 호프, 카페 등 형태의 영업

- 음반판매업, 비디오물 판매 및 대여업
- 일반게임장
- 만화대여업

(청소년보호법 제2조, 제24조, 청소년보호법 시행령 제3조)

- 청소년 취직 금지 직종(만 18세 미만)
 - 청소년들에게 도덕상 또는 보건상 유해, 위험한 사업 (근로기준법 시행령 제 37조 참조)

▶ 아르바이트를 구했어요. 어떻게 해야 하죠?

- 알바를 구했다면, 알바를 하기 전에 다음 3가지를 꼭 지켜야 합니다.
 - 먼저 부모님의 동의 받기 : 18세 미만의 청소년들이 알바를 하기 위해서는 부모님의 동의를 얻어야 합니다. 따라서 부모님에게 구한 알바에 대해 충분히 말씀을 드리고, 허락을 얻어 알바 동의서를 받아야 합니다.
 - 부모님의 동의서와 청소년이라는 나이를 증명할 수 있는 주민등록등본이나 초본 등 제출하기 부모님으로부터 동의서를 받았으면, 주민등록등본이나 초본을 동사무소에서 발급받아 하고자 하는 알바 일터에 제출하면 됩니다. 부모님 동의서나 주민등록등본이나 초본을 알바 일터에서 받아두지 않으면, 국가로부터 처벌을 받게 됩니다.
 - 근로계약서 쓰기 : 근로계약서란 어떤 일을, 몇 시간 동안, 얼마를 받고 할 것인가 등 일하는 조건에 대해서 사업주와 약속을 하는 것입니다. 근로계약서에는 일할 기간, 일할 장소, 해야 할 일, 하루에 일해야 할 시간과 쉬는 시간, 쉬는 날, 받아야 할 돈(임금), 돈 받는 날 등 중요한 내용이 반드시 있어야 합니다. 알바를 하기 전 근로계약서를 반드시 문서로 작성하고, 한 부씩 나누어 보관해야 합니다. 근로계약은 반드시 본인이 해야 하며, 다른 사람이 대신할 수 없습니다.

▶ 이럴 때 어떻게 해야 하죠?

☞ 여러분이 일하는 동안 혼자 힘으로 해결하지 못할 여러 가지 어려움과 예상치 못한 일이 발생할 수 있습니다. 아래와 같이 어려운 일이 발생했을 때에 청소년 자원봉사센터, YMCA 일하는 청소년 지원센터, 회사 근처 가까운 지방노동사무소 등으로 도움을 요청하시면 됩니다.

○ 사업주가 약속한 보수를 제대로 주지 않아요.

- 사업주는 근로계약대로 여러분에게 직접 보수를 주어야 합니다. 어느 기간 동안 (예를 들어 1달) 일하기로 했으나 사정이 생겨 그 기간을 다 채우지 못했더라도, 그 때까지 일한 날에 대한 보수는 반드시 받아야 합니다.

○ 사업주가 보수를 물건으로 대신 가져가래요.

- 보수는 당사자인 여러분에게 반드시 현금으로 직접 지급되어야하고, 현금 대신 물건 등으로 대신 받으라고 강요할 수 없습니다.

○ 아무런 이유 없이 갑자기 그만두라고 해요.

- 여러분이 회사에 애기도 없이 마음대로 결근한 것과 같은 정당한 사유 없는 일하기로 정한 기간이 끝나지도 않았는데, 갑자기 해고할 수 없습니다.

○ 일하다가 다쳤어요.

- 일하다가 다쳤을 경우에는 본인이 잘못했다고 해도 사업주가 치료를 해주어야 합니다.

○ 사업주가 벌을 주기도 하고, 지나친 성적 농담을 해서 기분이 나빠요.

- 여러분이 일하다가 실수를 했다고 해서 회사에서 신체적인 체벌을 할 수는 없습니다. 또한 일터에서 사업주, 상급자 또는 다른 근로자가 행한 성적인 말이나 행동 등으로 인해 당황스럽거나 불쾌한 경우가 있었다면 그것은 "직장 내 성희롱"일 수도 있습니다. 만약 이러한 일이 생기면, 반드시 싫다는 뜻을 분명히 밝혀야 합니다.

○ 기타 근로계약과는 달리 쉬어야 될 날에 일을 하라고 하는 등 근로계약을 어기는 일이 많아요.

- 회사에서 처음에 정한 근로계약 내용을 어기고 일을 시키는 경우에는 근로계약의 내용을 회사와 확인하고, 근로계약의 내용을 지키도록 요구해야 합니다.

▶ 아르바이트를 그만 둘 땐 이렇게

○ 자신의 이미지는 누가 만들어 주는 것이 아닙니다. 자신의 노력여하에 따라 달라질 수 있습니다. 가장 중요한 것은 원래 자신이 일하기로 돼있던 기간까지 일해 보도록 노력하는 것입니다. 사장님이 약간 더 하라고 하면 그 자리에서는 가급적 안된다는 말은 하지 말고, 생각할 시간을 달라고 하되 인상은 밝게 하는 것이 좋습니다. 그리고 다음 날 다시 할 수 없는 이유를 조리 있게 설명해 주세요. 공부를 더 한다던가 더 좋은 기회가 생겼다던가 하는 이유 말이죠. 알바생이 좋게 되어서 나간다면 주인도 좋아하겠죠? 좋은 이유든 나쁜 이유든 그만 둘 경우 어느 정도의 예의는 필수로 생각하여야 합니다. 가게의 매상이 좋은 날과 나쁜

날은 일단 파악해야 합니다. 매상이 좋은 날에 이야기를 꺼내는 것이 좋지 않을까요? 사무직의 경우는 월말이나 월초처럼 바쁜 시간을 피하세요. 그만둘 경우 당신을 대신하는 사람이 와서 적응하기까지의 시일을 생각해서 사전에 미리 말해야 합니다. 그래야 다른 사람을 구하더라도 충분한 시간을 가질 수 있도록...물론 주변의 알바를 구하는 친구를 대신 소개시켜줘도 좋은 방법이라고 생각합니다. 날씨는 누구에게나 민감합니다. 날씨가 좋은 날에 솔직하게 이야기하세요. 거짓말은 가급적이면 하지 않되 급하다면 좋은 쪽으로 유도하는 것도 나쁘지 않습니다. 그만둘 때는 그 때까지의 월급은 머리속에 계산하고 있어야 합니다. 하지만 먼저 이야기는 하지 마세요. 그 이유는 좋지 않은 느낌을 줄 수 있기 때문입니다. 혹시 생각해서 더 줄지도. 주인이 알기 전에 다른 동료에게는 절대로 말하지 마세요. 자신의 이미지에 큰 오점을 남길 수도 있습니다. 그만둔다는 생각을 가졌다면 그 즉시 이야기하는 것은 삼가 하는 것이 좋겠죠. 즉시 이야기한다면 말실수를 할 수도 있기 때문입니다. 그만두고 나갈 때는 주위동료에게는 따뜻한 말한 마디와 인사는 필수. 밝은 표정으로 해방감을 맛보세요. 그만 두어야 할 경우가 극한 상황이라면 가급적 돈을 빨리 받고 빨리 나가세요. 어떤 여학생은 옷가게에서 알바를 하게 되었는데, 주인이 자꾸 집적거리어서, 예정된 기간보다 빨리 그만두게 되었다고 합니다. 이런 경우라면 참거나 예의를 차릴 상황이 아니지요? 이런 경우라도 일한만큼 보수는 확실하게 받아 가세요.

*www.todayarbit.co.kr 참조

▶청소년 근로조건 바로 알기

○아르바이트를 포함한 모든 근로에 대하여 기본적인 근로조건을 규정하는 있는 법은 근로기준법입니다. 대한민국 국민이라면 누구나 근로기준법을 지켜야 하고 또 보호를 받아야 합니다. 근로기준법은 18세 미만의 청소년을 위한 법적 보호장치를 가지고 있습니다. 취직을 할 수 있는 가장 어린 나이 : 만 15세 이상 단, 만 13세 이상 15세 미만인 자는 취직인허증을 발급받으면 예외적으로 일을 할 수 있음

- 하루 일하는 시간 : 청소년은 하루 7시간 1주일 42시간 이내
- 야간근로 : 밤 10시부터 새벽 6시까지는 일을 해서는 안됨
- 최저임금(2004.9-2005.8)
- 시간급 : 2840원
- 일급(8시간 기준) 최저임금 :2만2720원
- 취업기간이 6개월 미만시 : 시간급 최저임금의 90%(2,048원)

- 최저 임금은 매년 9월부터 새로 적용됨
 - 휴식시간 : 하루 4시간마다 30분을 쉴 수 있음
 - 휴가 : 1주일에 15시간 이상 일을 하면 하루 휴일을 받을 수 있고, 1개월을 개근했다면 월차휴가(1일)를 받을 수 있음
- 몇 세부터 일할 수 있나요? : 원칙적으로 여러분이 일을 하고자 한다면 만 15세 이상이 되어야 하며, 18세 미만의 청소년은 부모님으로부터 일을 해도 좋다는 동의서를 받아야 합니다. 그리고 만 13세 이상 15세 미만인 청소년의 경우 취업인허증을 발급받으면 예외적으로 일을 할 수 있습니다(근로기준법 제62조).
- 취업인허증은 어떻게 받나요? : 먼저 학교장 및 부모님(부모님이 안계신 경우, 부모님을 대신할 수 있는 친척어른 등)의 동의를 얻어, 노동부 지방노동사무소 민원실에 가서 취업인허증 교부신청서를 작성하여 신청하면 됩니다. 그러나 몸이나 마음에 해가 되지 않거나 위험하지 않는 일이어야 하며, 학교 수업 시간에도 지장을 주어서는 안되는 일이어야 합니다(근로기준법 제62조, 근로기준법 시행령 제31조, 제32조, 제33조, 제34조).
- 제가 알바 할 곳이 부모님이 잘 아는 곳이라고 직접 근로계약을 하시겠네요? : 여러분이 비록 미성년자라고 하더라도 부모님이나 또는 여러분을 보호하는 분이 여러분의 근로계약을 일방적으로 대신할 수는 없습니다. 일은 부모님이 하는 것이 아니라 여러분이 하는 것이므로 계약도 여러분의 원해야만 가능한 것이죠(근로기준법 제65조).
- 폭발·발화 위험 및 추락 위험이 있는 업무, 유해한 물질을 취급하는 업무 등과 같은 일도 할 수 있나요? : 여러분들 중에 18세 미만인 청소년은 도덕상 또는 보건상 유해·위험한 사업장에서 일하지 못해요. (근로기준법 제63조)
- 하루에 7시간 이상 일해서 너무 힘들어요. : 15세 이상 18세 미만인 여러분의 근로시간은 1일에 7시간, 1주일에 42시간을 초과하지 못하게 되어 있어요. (근로기준법 제67조)
 - 하루에 7시간 이상 일하고 싶은데 가능한가요? : 여러분과 사장님의 합의에 의하여 1일에 1시간, 1주일에 6시간을 더 일할 수 있어요(근로기준법 제67조).
- 야간과 쉬는 날에도 근무하라고 해요. : 18세 미만인 청소년은 휴일과 오후 10시부터 오전 6시까지의 사이에 일을 하지 않아도 됩니다. 사장님이 꼭 일을 시키고자 하는 경우에는 여러분의 동의를 얻어야만 합니다. 물론 임신부와 18세 미만인 여러분은 오후 10시부터 오전 6시까지의 사이 및 휴일에 일하지 않습니다(근로기준법 제68조).

- 쉬는 시간 없이 일하는 게 너무 힘들어요. : 사용자는 일하는 시간이 4시간인 경우에는 30분 이상, 8시간인 경우에는 1시간이상의 쉬는 시간을 근로시간 도중에 주어야 합니다. 물론 쉬는 시간은 근로자가 자유로 이용할 수 있어요. (근로기준법 제53조)
 - 일주일 내내 하루도 쉬지 않고 일해요. : 또한 여러분은 1주일에 평균 1회 이상의 유급휴일을 받을 권리가 있어요(근로기준법 제54조).
 - 최저임금제도가 있다는데 어떻게 되나요? : 최저임금제는 5명 이상 근무하는 모든 회사에 적용되는 것으로, 최저임금액 이상의 임금을 지급하도록 하는 것입니다. 최저임금은 매년 새로 적용됩니다.
 - 야간이나 쉬는 날 일하는 경우 임금을 좀 더 많이 받아야 되는 거 아닌가요? 여러분이 연장근로와 야간근로(하오 10시부터 상오 6시까지 사이의 근로) 또는 휴일근로를 하였다면 통상임금의 100분의 50이상을 가산하여 지급 받아야 합니다(근로기준법 제55조).
 - 사장님이 제게 한마디 상의도 없이 부모님께 임금을 드렸어요. : 사장님은 여러분이 받아야 할 임금을 부모님에게 줄 수 없어요. 직접 일을 한 여러분에게 그 전액을 지급해야 할 의무가 있거든요. 또 임금은 매월 1회 이상 일정한 기일을 정하여 지급하여야 하고요. (근로기준법 제42조)
 - 사장님이 제가 어리다고 부모님이 오시면 임금을 주시겠어요. : 여러분이 비록 미성년자라고 하더라도 여러분이 일한 부분에 대해서는 독자적으로 임금을 청구할 수 있습니다. (근로기준법 제66조)
 - 일도 제대로 못하구 실수도 많이 한다면서 사장님이 저를 몇 대 때렸어요. : 여러분 사장님들은 절대로 여러분에게 폭행, 구타행위를 하지 못해요. 일하다 보면 사고도 발생하고 실수도 있기 마련이지만 그렇다고 해서 여러분을 때리면, 처벌을 받게 됩니다. (근로기준법 제7조, 110조)
- * 출처 : 청소년 아르바이트 센터 www.youthalba.or.kr

□ 자료 5. 근로계약서(예시)

근로계약서

1. 사업주

성 명:

사업장명:

소재지:

2. 근로자

성 명:

주민번호:

주 소:

3. 직 종:

4. 임 금:

5. 임금지급일 및 지급방법:

6. 휴 일:

7. 해 고: 근로자가 다음에 해당할 때에는 해고할 수 있다.

(1) 근무태도가 불량하여 경고를 ()회 이상 받은 경우

(2) 무단지각, 조퇴, 외출을 월간 ()회 이상 하였을 경우

(3) 무단결근을 월간 ()회 이상 하였을 경우

(4) 고의로 회사의 재산을 손괴시켰을 경우

(5) 고의나 과실로 중대한 사고를 발생시킨 경우

(6) ()회 이상 불친절로 고객으로부터 항의를 받아 영업에 지장을 끼친 경우.

(7) 정기 또는 수시 검진결과 부적당하다고 판단된 경우

(8) 도박 또는 풍기문란 행위를 하는 경우

8. 근로계약기간:

9. 기타근로조건:

위와 같이 근로계약을 체결함.

2004. . .

대표자

(인)

근로자

(인)

9. 손길이 닿은 자리

개 요

□ 활동목표

- 다운증후군 청소년과 사회봉사 명령 대상 청소년이 아르바이트 활동으로 사회 속에서 나의 소중함과 환경의 중요성을 깨닫는다.
- 일반 청소년과 장애청소년이 함께 살아가는 사회 공동체의 구성원임을 인식한다.

○ 비장애청소년

- 장애우와 함께하는 활동으로 자아존중감의 향상과 능동적인 참여를 유도한다.
- 농촌체험활동으로 자연 환경의 중요성을 깨닫고, 사회 속에서 자신의 존재의 중요성을 인식한다.
- 장애우와 함께하는 체험활동으로 장애청소년과 나의 공통점을 파악하고, 사회 속에서의 평등함을 깨닫고 이타심을 유발한다.

○ 장애청소년

- 봉사 활동으로 일하는 즐거움과 직업의 중요성을 깨닫고, 사회성을 향상시킨다.
- 농촌체험 활동으로 대근육, 소근육 발달을 향상시킨다.
- 활동을 통하여 얻어지는 성취감을 통하여 사회 속에서의 자신감을 길러준다.

□ 활동요약

- 첫 만남은 웃으면서
- 환경과 우리
- 벌레야~ 벌레야
- 벌레는 이런 것이여~
- 벌레야~ 너는 죽음이야~
- 이제는 다르게
- 다름으로 변화가
- 변화에서 완성
- 완성에서 실천으로
- 전쟁과 평화

□ 진행개요

- 지도자 : 전체 진행자 1명(전체진행), 보조 지도자 3명(소집단 지도)
- 참가인원 : 30명 내외 (6~7명 내외의 소집단 구성)
- 장 소 : 청소년 수련시설 및 지역사회, 산림지역 등
- 소요시간 : 1일 8시간
- 준 비 물 : 필요한 교육 자료, 슬라이드 자료, 그림 자료 등

□ 유의사항

- 병충해 예방활동 시 유의점을 재학습하고 활동참가 청소년들의 안전성을 확보한다.

활동내용

활동 1 : 첫째 날

- ▶ 주요내용 : 우리의 환경을 보전하기 위한 노력과 산림 병충해의 피해와 피해를 막기 위한 병충해 구제작업 활동에 대해 배운다.
- ▶ 소요시간 : 7시간 내외
- ▶ 준비물 : 병충해 퇴치 기구, 병해충 그림 자료
- ▶ 진행과정
 - 첫 만남은 웃으면서(180분) - 장애청소년과 비장애청소년이 함께 어울리면서 친밀감을 형성하도록 한다.
 - 식사시간 및 지킬 것은 지켜주자(90분) - 장애청소년과 비장애청소년은 각 팀별 식사를 하면서 각각의 그룹 내에서 친밀감이 형성되도록 한다.
 - 자원봉사자는 활동의 유의점을 재학습하고 활동참가 청소년들의 안전성을 확보한다.
 - 환경과 우리(50분) - 환경에 대한 중요성과 진행될 활동의 필요성을 이해한다.
 - 벌레야~벌레야(50분) - 장애청소년과 비장애청소년은 산림 병충해 예방 및 퇴치에 사용되는 기구에 대해서 알아보고, 사용방법을 학습한다.
 - 벌레는 이런 것이여~(50분) - 장애청소년과 비장애청소년은 산림 병충해에 대해서 알아보고, 산림에 해로운 병충의 확인방법을 학습한다.

활동 2 : 둘째 날

- ▶ 주요내용 : 직접 병충해가 발생한 지역을 찾아가 산림 병충해 피해사례를 살펴보고 산림보호를 위해 병충해 제거작업을 계획해 본다. 아울러 병충해 구제작업을 할 때 필요한 안전사항에 대

해서도 함께 알아본다.

▶ 소요시간 : 7시간 내외

▶ 준 비 물 : 필요한 사진자료, 식물 및 곤충도감 등

▶ 진행과정

- 이제는 다르게(50분) - 장애청소년과 비장애청소년은 인근의 산림을 찾아가서 병충해 확인 방법을 실제로 진행한다.
- 다름으로 변화까지 (120분) - 장애청소년과 비장애청소년은 확인된 산림에 병충해 예방 또는 퇴치 조치를 실제로 진행한다.
- 식사 시간 및 지킬 것은 지켜주자(자원봉사자 다짐의 시간) (90분)
- 장애청소년과 비장애청소년은 각 팀별 식사를 하면서 각각의 그룹 내에서 친밀감이 형성되도록 한다.
- 자원봉사자는 일주일간의 활동의 유의점을 재학습하고 활동 참가 청소년들의 안전성을 확보한다.
- 변화에서 완성으로 (120분) - 장애청소년과 비장애청소년은 청소년지도사, 사회복지사 그리고 산림 전문가를 제외하고 팀별 산림 병충해 예방 및 퇴치 활동을 주체적으로 진행한다.
- 완성에서 실천으로 (50분) - 산림보호 활동과 산림 병충해에 관련된 활동에 대한 긍정적인 생각을 형성하고, 활동에 필요한 학습의 모든 것을 명료화한다.
- 평가의 시간 (50분) - 오늘 활동에 대해서 자체 평가를 하고 발견된 문제점을 보완할 방법을 모색한다.

활동 2 : 셋째 날 ~ 일곱째 날

▶ 주요내용 : 산림 병충해 구제작업에 직접 참가해 보고 모든 활동이 종료된 후 평가회를 갖는다.

▶ 소요시간 : 매일 6시간 내외(날짜에 따라 다름)

▶ 준 비 물 : 병해충 퇴치 기구, 안전수칙 자료, 각종 그림 자료 등

▶ 진행과정

- 전쟁과 평화 (오전 : 180분, 오후 180분) 장애청소년과 비장애청소년이 함께 활동하면서 협동심을 향상시킨다.
- 장애청소년은 계속되는 활동으로 대근육과 소근육에 자연스러운 이완 효과를 극대화한다.
- 비장애청소년은 병충해 예방 및 퇴치 사업에서 주체적인 활동자로 자아 존중감을 향상시킨다.
- 장애청소년은 활동을 통하여 직업의 소중함과 필요성을 인식한다.
- 식사 시간 및 지킬 것은 지켜주자(자원봉사자 다짐의 시간) (90분)
- 장애청소년과 비장애청소년은 각 팀별 식사를 하면서 각각의 그룹 내에서 친밀감이 형성되도록 한다.
- 만남과 이별 (7일째 되는 날 오후 60분)
- 활동에 참가했던 청소년들과 진행을 맡은 담당자가 모두 모여서 이번 활동에서 얻어진 모든 내용을 명료화한다.
- 5일간 산림 병충해 예방 과 퇴치로 모여진 수익금을 나누어 줌으로써 장애청소년은 직업의 필요성을 인식할 수 있고, 비장애청소년은 자아 존중감 향상과 노력한 결과의 중요성을 이해한다.
- 평가의 시간 <셋째 날~여섯째 날> : 오늘 활동에 대해서 자체 평가를 하고 발견된 문제점을 보완할 방법을 모색한다.

▶ 일과표

시간 시간	첫째 날	둘째 날	셋째 날	넷째 날	다섯째 날	여섯째 날	일곱째 날
08:00~ 09:00	참가자 집합	참가자 집합	참가자 집합	참가자 집합	참가자 집합	참가자 집합	참가자 집합
09:00~ 10:00	“첫 만남은 웃으면서”	“이제는 다르게”	“전쟁과 평화“				
10:00~ 11:00		“다름으로 변화까지”					
11:00~ 12:00							
12:00~ 13:00	점심 식사	점심 식사	점심 식사	점심 식사	점심 식사	점심 식사	점심 식사
13:00~ 14:00	“환경과 우리”	“변화에서 완성으로”	“전쟁과 평화”				
14:00~ 15:00	“벌레야~ 벌레야~”						
15:00~ 16:00	“벌레는 이런 것이야”						
16:00~ 17:00	“벌레야 니는 죽음이야”	평가 및 귀가	평가 및 귀가	평가 및 귀가	평가 및 귀가	평가 및 귀가	“만남과 이별”
17:00~ 18:00	평가 및 귀가						
18:00~ 19:00	자원 봉사자 평가활동	자원 봉사자 평가활동	자원 봉사자 평가활동	자원 봉사자 평가활동	자원 봉사자 평가활동	자원 봉사자 평가활동	자원 봉사자 평가활동

도움자료

□ 자료 1. 산림의 가치

○ 나를 제발 물로 봐줘

▪ 요즈음 생수 한두번 사먹지 않은 사람이 없을 정도로 '물'도 가치를 인정받고 있어, 바야흐로 우리는 '환경'이 '돈'이고 '가치'인 시대에 살고 있는 셈이다. 최근에 "나를 물로 보지마"라는 음료광고도 등장한 적이 있는데, 머잖아 광고 카피를 이렇게 수정해야 할 지도 모른다. "나를 제발 물로 봐 줘"라고. 물이 갈수록 귀해지고 있기 때문이다. 21세기 들어 갈수록 높아지고 있는 환경의 가치. 우리를 둘러싸고 있는 환경의 가치를 돈으로 환산한다면 얼마나 될까? 환경의 가치를 돈으로 환산하는 것은 쉬운 일이 아니다. 따라서 그 동안 학자들의 노력으로 환경가치의 '계량화' 작업이 비교적 잘 되어 있는 '산림'과 '논'을 중심으로 환경의 가치가 어느 정도인지 살펴보기로 하자.

▪ 우리에게 신선한 공기를 제공하는 산림의 가치는 얼마나 될까?

산림청이 조사한 자료를 살펴보자. 산림이 인간에게 제공하는 편익은 산소 공급, 홍수 조절, 레크리에이션 장소 제공, 목재 공급 등 매우 다양하다. 그 가운데에서도 중요한 비중을 차지하는 것은 바로 토사 유출과 수해 예방 기능. 산림은 비가 올 때 전체 강수량의 50퍼센트를 흡수했다가 서서히 흘려보내는 '녹색댐'의 역할을 한다. 홍수 조절 기능은 물론 갈수기에도 계곡의 물이 마르지 않게 하는 갈수 완화 기능을 한다. 그 뿐이라. 산림은 물을 깨끗하게 하는 수질정화 기능도 있다. 산림이 조절해주는 수자원의 양은 180억 톤으로 우리나라의 다목적댐 18개가 관리하는 물의 양과 비슷한 수준이라고 한다. 다목적댐 하나를 짓는데 소요되는 비용을 통해 산림의 역할을 계산한다면 실로 대단한 것임을 알 수 있다. 산림의 또 다른 순기능은 바로 경제적 부가 가치를 제공한다는 점. 1999년 한 해 동안 우리나라 산림에서 채취한 산나물, 버섯 등은 모두 1조 7000억 원에 달했다고 한다. 이를 항목별로 살펴보면, 농사용 자재 생산액이 4175억 원에 달했으며, 밤과 도토리 같은 열매가 3492억 원, 버섯이 1822억 원, 산나물이 1235억 원 어치나 되었다는 것이다. 톱밥 생산액도 348억 원어치에 달했다고 한다. 이를 모두 합치면 1조 7000억 원에 이른다. 산림청은 이처럼 산림이 우리에게 제공하는 각종 편익을 돈으로 환산할 경우 연간 34조 6000억 원에 달한다고 밝히고 있다. 이를 국민수로 나누면 1인당 78만원 어치

의 혜택이 돌아가는 셈이니, 산림이 풍부할수록 국민 모두가 앉아서 돈을 버는 셈이다. 우리 농촌에서 흔히 볼 수 있는 논. 그러나 논 역시 하찮게 보아 넘겨서는 안될 우리의 자연 자산이다. 농업과학자들의 견해에 의하면 논이 우리에게 주는 환경적 편익은 토양유실 방지, 수질 정화, 대기질 정화 등 매우 다양하다고 한다. 한 예로 벼농사가 제공하는 산소 공급 효과는 연간 5조원에 달하며, 수질정화 효과를 돈으로 환산할 경우 역시 6조원 정도에 달한다는 것이다. 논은 비로 인해 유실되는 토양이 하천으로 유입되는 것을 막아주는 역할도 하는데, 이러한 역할을 객토 비용으로 환산한다면 연간 2000억 원에 달한다고 한다. 쉽게 말해, 논이 없으면 해마다 2000억 원에 달하는 금액을 유실 토양의 객토 비용으로 써야 된다는 말이 된다.

▪ 우리의 환경이 지금보다 더 파괴된다면?

아마도 우리는 지금보다 더 많은 사회적 비용을 지불해야 될 지도 모른다. 우리의 주거 환경을 개선하는 데에도 좀 더 많은 비용과 노력이 필요해질 것이다. 이는 벌써 우리 앞의 현실로 다가와 있기 때문이다.

*출처 : 한국감정원 사외보 2001년 1,2월호

□ 자료 2. 병해충의 종류와 발생 현황, 방제 기술

▶해충의 종류

해충의 종류로는 구기의 형태와 가해습성에 따라 크게 식엽성, 천공성, 흡수성 및 충형형성해충으로 나눌 수 있으며 가해부위에 따라 잎, 눈, 새순, 가지, 뿌리 및 지제부, 종실 및 구과, 목질부 등을 가해하는 해충으로 구분할 수 있으나 여기서는 곤충분류학과 생태학적 구분에 의해 나누기로 한다.

○분류학적 구분

▪ 나비목

나비와 나방류가 이에 속하며 산림해충중 가장 많은 종류가 포함되는 군(群)으로 대부분이 식엽성해충이나 구과를 가해하는 잎말이나방과 명나방류, 수간의 형성충을 가해하는 박쥐나방과 유리나방 등 가해양식도 다양하다. 대표적인 식엽성해충으로는 솔나방, 미국흰불나방, 짙시나방, 텐트나방 등이 있으며 구과해충으로는 백송애기잎말이나방, 솔알락명나방 등이 있다.

▪ 딱정벌레목

곤충의 여러 목 중에서 전 세계적으로 가장 많은 종류가 기록되어 있고 피해

도 가장 심한 군(群)으로 알려지고 있으며 해충의 종류로는 식엽성해충인 잎벌레와 풍뎅이류, 천공성해충인 나무좀과 바구미, 하늘소류로 대별할 수 있다. 이 목에 속하는 주요해충으로는 오리나무잎벌레, 소나무좀, 밤바구미, 소나무노랑점바구미, 포플러하늘소 등이 있다.

- 파리목

식엽성해충인 굴파리류와 충영을 형성하는 흑파리류가 이 목에 속하며 세계적으로 크게 문제가 되는 해충은 없으나 우리나라의 경우 산림의 가장 중요한 해충으로 인식되고 있는 솔잎흑파리가 여기에 속한다.

- 벌목

이 목에 속하는 해충으로는 잣나무넓적잎벌, 솔노랑잎벌, 솔잎벌 등 식엽성해충인 잎벌류가 대표적이며 기타 밤나무 눈에 충영을 만드는 밤나무혹벌이 있다.

- 매미목

흡수성해충인 진딧물류와 깍지벌레류로 대별되며 해충의 종류와 가해수종이 다양한 주요해충군에 속한다. 이 목의 대표적 해충으로는 솔껍질깍지벌레가 있다.

- 응애류

분류학적으로는 곤충강에 속하지 않고 거미강 응애목에 속하나 일반적으로 해충으로 취급하고 있으며 잎응애류와 혹응애류로 대별된다. 대표적인 해충으로는 잣나무잎응애가 있다.

- 생태학적 구분

산림의 공익적, 경제적 기능을 저해하는 해충의 중요도를 파악하기 위해서는 분류학적, 구기형태, 가해습성, 가해부위별 분류보다는 생태학적 기준에 의한 구분이 필요하다. 즉 해충의 발생으로 인한 피해가 일정수준을 넘는 해충에만 방제책이 선별적으로 적용되어야 하며 기타 해충에 대해서는 발생량의 변동을 감시하면서 자연생태계의 균형을 유지하는 방향으로 유도하는 전략이 필요하다. 현재까지 알려진 산림해충의 종수는 1,500종이 넘으나 솔잎흑파리를 비롯한 10여종의 주요해충을 제외한 나머지는 잠재해충 또는 비경제해충으로 분류할 수 있다.

- 주요해충(Major pests)

관건해충(Key pests)이라고도 하며 매년 만성적, 지속적인 피해를 나타내는 해충으로 효과적인 천적이 없는 경우가 대부분으로 인위적인 방제가 실행되지 않을 경우 심각한 손실을 가져올 수 있다. 솔잎흑파리, 솔껍질깍지벌레 등 현재 문제가 되고 있는 해충들이 여기에 속한다.

▪ 돌발해충

주기적으로 대발생하는 해충 또는 평소 별로 문제가 되지 않던 종류들이 어떤 이유로 인해 해충의 밀도를 억제하고 있던 요인들이 제거되거나 약화되어 비정상적으로 대발생하는 경우로서 매미나방, 텐트나방 등이 여기에 속한다.

▪ 2차 해충(Secondary pests)

특정해충의 방제로 인해 곤충상이 파괴되면서 새로운 해충이 주요 해충화하는 경우로서 응애, 진딧물, 각지벌레류 등 미소흡수성해충이 대표적인 예이다.

▪ 비경제해충(Non-economic pests)

임목을 가해는 하나 그 피해가 경미하여 방제의 필요성이 없는 해충으로 산림 생태계를 구성하는 수많은 곤충류의 대부분이 여기에 속한다.

▶ 주요 해충의 발생 현황

○ 소나무류해충

- 우리나라의 대표적인 수종인 소나무류를 가해하는 주요해충으로는 충영을 형성하는 솔잎혹파리와 흡수성해충인 솔껍질각지벌레, 식엽성해충인 솔나방, 천공성해충인 소나무좀 등이 있으며 잣나무를 가해하는 주요해충으로는 식엽성해충인 잣나무넓적잎벌과 천공성해충인 소나무노랑점바구미, 구과를 가해하는 백송애기잎말이나방, 솔알락명나방 등이 있다.

- 솔잎혹파리는 소나무와 곰솔의 신엽 밑부분에 충영을 만들어 잎을 조기에 고사시킴으로서 신초고사와 임목고사를 일으키는 산림에 극심한 피해를 주는 해충으로 1929년 서울과 전남 목포에서 그 피해가 최초로 보고된 이래 1999년 현재 전국으로 확대, 분포되어 있으며 년 20만ha 내외의 피해면적을 나타내고 있다. 솔나방은 소나무류와 낙엽송의 잎을 식해하는 해충으로 1970년대 중반까지는 년 40만ha내외의 대발생이 지속되어 산림의 가장 중요한 해충으로 인식되어졌으나 1975년을 기점으로 발생면적은 급격히 감소되어 1999년 현재 1천ha 내외가 발생하고 있다.

- 소나무좀은 벌채목이나 수세쇠약목의 수간을 주로 가해하는 2차해충이나 6~7월에 우화되는 성충은 건전목의 신초를 가해하여 수형을 악화시키기도 하며 발생규모는 100ha미만으로 크게 문제는 되지 않고 있다.

- 솔껍질각지벌레는 1963년 전남 고흥에서 최초로 발생된 것으로 추정하고 있는 신해충으로 겨울철(11월~이듬해 3월)에 구기를 수간의 인피부에 꽂고 수액을 흡수하여 임목고사를 일으키는 특이한 생태습성을 지닌 해충으로 현재 전남 해안지역의 곰솔림에 큰 피해를 주고 있으며 1990년 전북 고창, 1991년 경남 남해로 확산되어 서남해안지역의 곰솔림에 큰 피해가 우려되고 있다.

- 잣나무넓적잎벌은 1959년 경기 광릉의 잣나무림에서 그 피해가 최초로 발견된 후 그동안 자연적인 피해감소로 크게 문제가 되지 않았으나 1970년대말부터 경기 가평, 포천, 강원 홍천 등의 잣나무림에 대발생되어 큰 피해를 나타낸 해충으로 1980년대 후반부터 피해가 안정되면서 발생면적이 5,000ha미만으로 감소되는 경향을 나타내고 있다.
- 소나무노랑점바구미는 소나무좀과 마찬가지로 소나무류의 벌채목이나 수세쇠약목을 가해하는 2차해충으로 조경용으로 소나무와 잣나무의 성목을 이식하는 사례가 많아지고 특히 1980년대 중반부터 5~7년생 잣나무 대묘의 조림이 보편화되면서 활착 불량목과 수세쇠약목에서 문제가 되었으나 근래 조림 및 이식방법이 개선되면서 피해가 줄어 들고 있다.
백송애기잎말이나방, 솔알락명나방 등 구과해충의 경우도 야생동물인 청설모와 함께 잣 수확에 영향을 미치고 있다.

○ 활엽수해충

- 활엽수의 주요해충으로는 식엽성해충으로 미국흰불나방과 오리나무잎벌레가 있으며 천공성해충으로 포플러하늘소가 있다.
- 미국흰불나방은 버즘나무, 벚나무, 포플러류 등 100여종이 넘는 각종 수목을 가해하는 해충으로 북미대륙이 원산지로서 1958년경 우리나라에 침입된 해충으로 주요 도로망을 통해 급속도로 확산되어 침입후 불과 10여년후인 1970년대 초반에 이미 전국적으로 만연되었으며, 1980년도에는 5만ha가 넘게 발생한 바 있으나, 점진적으로 감소하여 1999년에는 35천ha 수준으로 발생하고 있다.
- 본 해충은 각종 천적에 의해 산림에의 정착은 어려우며 천적의 밀도가 상대적으로 낮은 도시지역의 가로수, 정원수 등에 피해가 많으며 직접적인 가해로 인해 임목이 고사되는 경우는 거의 없으나 도시미관을 저해하는 문제해충으로 볼 수 있다.
- 오리나무잎벌레는 오리나무류와 박달나무, 개암나무 등을 가해하는 식엽성해충으로 실제 임목에는 큰 영향을 미치지 않으나 마치 임목이 고사되는 것과 같은 특이한 피해 증상으로 인해 주요해충으로 간주되고 있으며 1980년도에 최고 35천ha지 발생한 바도 있으나 1999년 현재 10천ha 내외로 발생하고 있다.
- 현사시나무의 가지와 줄기를 가해하는 포플러하늘소는 1984년 강원 횡성에서 그 피해가 최초로 발견된 이후 현재 강원, 경기, 충북 등에 분포되어 있으며 발생면적은 200여ha에 불과하나 피해가 증가되는 경향을 보이고 있다.

○ 밤나무해충

- 밤나무의 해충으로는 어스랭이나방, 밤나무혹나방 등의 식엽성해충과 충영을 형성하는 밤나무혹벌, 천공성해충으로 미끈이하늘소, 오리나무좀, 밤나무비단벌레 등과 밤을 가해하는 종실해충으로서 밤바구미, 복숭아명나방 등이 있으며 밤나무 재배면적이 확대됨에 따라 이들 해충의 발생량도 증가하여 현재 3만ha 이상의 발생면적을 나타내고 있다. 밤나무해충의 변천과정을 보면 1960~1970년대에는 밤나무혹벌이 재래종 밤나무에 치명적인 피해를 주는 가장 중요한 해충이었으나 내충성 밤나무의 보급으로 근래 크게 문제가 되지 않고 그 대신 밤바구미와 복숭아명나방이 주요해충으로서 밤 수확에 큰 영향을 미치고 있다.
- 한편 강원, 경남 등지의 밤나무단지에 돌발적으로 대발생하여 개화기의 밤꽃을 주로 가해, 밤수확에 큰 영향을 미치고 있는 밤나무혹나방은 1970년 일본에서 처음 보고된 신해충으로 우리나라에서는 1977년 경기 광릉과 수원, 안성 등지에서 그 피해가 확인된 이후 현재 전국에 분포되어 있다.

▶ 해충 방제 기술

○ 생물적 방제

- 어떠한 생물이든지 자연계에서 무한히 증가할 수는 없다. 이와 같이 생물의 증식을 억제하는 생물적, 무생물적 각종 요인을 환경저항이라고 하며 그 중 생물적 인자로서 기생곤충, 포식성, 병원미생물 등을 천적이라 총칭하고 천적을 이용한 해충개체군 밀도의 억제방법을 생물적 방제라고 한다. 생물적 방제는 산림생태계의 균형유지를 통해 피해를 방지할 수 있는 근원적이고 항구적인 방제법이기는 하나 해충의 대발생 자체가 생태계의 균형 파괴에 기인된 것이므로 그 효과의 발현에 장기간이 소요되는 큰 단점이 있다. 생물적 방제의 수단으로는 기생성, 포식성 천적과 병원미생물이 주로 이용되고 있다.

▪ 기생성, 포식성 천적

기생성 천적의 종류로는 맵시벌상과와 수중다리좀벌상과에 속하는 기생봉류와 침파리과에 속하는 기생파리류 등이 있으며 포식성 천적으로는 조류, 양서류, 파충류 등의 동물과 풀잠자리목, 딱정벌레목, 노린재목, 벌목 등에 속하는 포식성 곤충, 기타 거미와 응애류 등이 있다. 이들 천적의 이용법으로는 외지에서 유력한 천적을 도입하는 방법과 토착천적의 세력을 강화하는 방법이 있다. 전자의 예로서는 1969년 유럽에서 미국으로 우연히 침입되어 북중미지역의 참나무류와 각종 활엽수에 극심한 피해를 나타내고 있는 짚시나방의 방제를 위해 미국에서 원산지의 유력한 천적을 도입하고 있는 경우를 들 수 있다. 후자의 대표

적인 예로서는 솔잎혹파리 방제를 위해 유력한 기생봉인 솔잎혹파리먹좀벌과 혹파리살이먹좀벌의 기생율이 높은 지역에서 추기에 다량의 충영을 채집하여 실내사육을 통해 기생봉만을 이식하는 경우를 들 수 있다. 이들 방법은 산림생태계의 균형유지를 통한 원천적인 방제법이며 화학적 방제와 같은 일시적인 효과가 아닌 영속적인 효과를 기대할 수 있는 장점이 있는 반면, 유력 천적의 선발과 도입 및 대량사육에 많은 어려움이 있고 시간과 경비가 과다하게 소요되는 단점이 있다. 천적의 합리적인 이용은 해충과 천적의 생태에 관한 충분한 연구를 통해 기존의 먹이사슬이나 해충과 천적간의 상호작용에 큰 영향을 주지 않으면서 목적으로 하는 해충에 대한 기생율과 포식율을 증진시키는 방향에서 추진되어야 할 것이다.

▪ 병원미생물

곤충에 기생하여 병을 일으키는 병원미생물에는 원생동물, 세균, 진균, 바이러스 등과 곤충기생성 선충 및 응애가 있다. 원생동물로서 중요한 것으로는 솔나방, 어스랭이나방, 텐트나방 등에 기생하는 미립자병원체(*Nosema* spp.)가 있다. 병원미생물중 해충방제에 가장 널리 활용되고 있는 세균중 특히 중요한 것으로는 *Bacillus thuringiensis*가 있다. 이는 대량 증식되어 살충제와 마찬가지로 제제화되어 이용되고 있으며 우리나라에서도 비티수화제(슈리사이드)라는 이름으로 상품화되어 솔나방, 미국흰불나방 등의 방제에 활용되고 있다. 진균은 종류가 대단히 많으나 일정한 습도이상에서만 발병할 수 있는 단점으로 생물적 방제에 활용되는 예는 드문 편이다. 진균중 중요한 것으로는 백강균, 황강균 등의 경화병균이 있다. 해충방제에 이용되는 바이러스에는 핵다각체바이러스, 세포질다각체바이러스, 과립바이러스가 있다. 곤충기생성 선충과 응애는 외국에서 일부 대량 증식하여 산림해충방제에 활용하고 있는 예가 있으며 우리나라에서도 근래 이에 대한 기초연구가 진행 중에 있다. 병원미생물의 이용법으로는 외지에서 도입하여 이용하는 방법과 토착미생물중 유효병원미생물을 분리, 선발한 후 활용하는 방법이 있다.

이들 방법은 모두 대량 증식하여 농약과 같은 방법으로 살포하여 해충을 단기간에 죽일 수도 있으며 농약과 병행하여 사용할 수도 있다. 병원미생물은 방제할 수 있는 해충의 선택폭이 좁은 것이 보통이며 인축이나 타생물에 미치는 영향이 거의 없는 장점으로 금후 지속적인 연구개발이 요구되는 분야이다.

○ 화학적 방제

화학물질을 이용한 해충방제를 가리키며 가장 널리 사용되는 것으로는 살충제가 있으며 기타 생리활성물질이 있다.

▪ 살충제

살충제를 이용한 화학적 방제는 그 효과가 정확하고 빨라서 초기에 피해방지가 가능하며 구입이 용이하고 방제기구도 잘 발달되어 있어 비교적 적은 노력으로 사용이 가능하다는 장점으로 해충방제라고 하면 화학적 방제를 연상할 정도로 해충방제의 주역이 되고 있다. 그러나 산림생태계에 미치는 부작용, 특히 천적을 비롯한 유용생물에 미치는 영향과 방제 후 해충밀도의 급격한 회복에 의한 피해의 재발 및 저항성 해충의 출현, 2차 해충문제 등의 부작용으로 그 적용에 심각한 위협을 받고 있는 실정이다. 살충제는 살충기작에 따라 소화중독제, 접촉제, 훈증제, 침투성살충제, 보조제, 유인제, 기피제, 불임제 등으로 나눌수 있으며 그 제제에는 유제, 액제, 분제, 입제, 수화제, 정제 등이 있다.

▪ 생리활성물질

유기합성살충제의 대량사용에 따른 부작용이 거의 없으나 적은 해충 방제법 중의 한가지로 곤충의 행동, 발육 및 생리현상 등에 활성이 있는 물질을 이용하는 방안이 근래 활발히 연구되고 있으며 일부 실용화되어 있다. 곤충의 생리활성물질에는 내분비, 즉 정상적인 발육에 필수적인 호르몬에 영향을 주는 화학물과 개체간의 통신을 교란하는 물질, 섭식 및 대사활동을 저해하는 물질, 중체표피조직의 키틴 형성을 억제시키는 물질 등이 있다. 이들 중 키틴합성억제제인 주론, 트리무론, 테프루벤주론 등은 솔나방, 미국흰불나방, 오리나무잎벌레, 잣나무넓적잎벌 등의 산림해충방제에 널리 활용되고 있다.

○ 임업적 방제

해충발생에 불리하도록 하는 각종 산림사업적 조치를 말한다. 갱신, 무육, 벌채 등 산림사업은 산림생태계를 구성하는 각 요소간의 균등 유지에 영향을 미치게 되므로 자연히 해충발생에 영향을 주게 된다. 일반적으로 단순림은 혼효림에 비하여 해충발생에 의한 피해가 많으며 이는 단순림이 해충의 먹이가 풍부하고 환경저항이 적어 해충이 대발생할 수 있기 때문이다. 혼효림에는 여러 종류의 해충이 서식하나 이들의 세력은 서로 견제되며 천적의 종류도 다양하여 해충밀도가 높지 않은 것이 보통이다.

▪ 내충성 품종

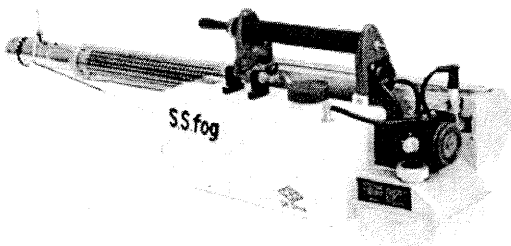
내충성의 이용은 식재할 때에 내충성품종을 선정함으로써 해충의 피해를 방지하는 방제 수단이다. 식물의 내충성에는 선호성(preference), 항성(antibiosis), 내성(tolerance) 등을 내용으로 하고 있으며 선호성은 해충의 산란이나 섭식행동에 차가 있는 경우로서 화학적 물질이나 색 등과 관계가 있다. 항성은 가해충의 생장속도나 생존율 및 번식력이 약해지는 경우를 말하고 주로 화학물질이 관계된다. 내성이란 같은 정도의 피해를 받았을 때 실질적인 피해정도가 다른 것을 말하며 주로 활력과 관계가 있다. 어떤 해충에 대하여 내충성을 갖는 품종도 다른 해충에는 감수성인 것이 있기 때문에 별도의 방제수단이 필요한 경우가 있는 것이 결점이다. 밤나무혹벌에 대한 내충성 품종의 이용이 대표적이며 솔잎혹파리에 대하여도 내충성 품종이 있다.

▪ 간벌

임목밀도를 조절하여 건전한 임분을 육성함으로써 병해충 피해의 위험성을 감소시키는 것을 위생 간벌이라 한다. 임목들이 밀생되어 생육하고 있는 임분에서는 수관경쟁으로 임목이 쇠약하여 나무종류를 포함한 딱정벌레류의 피해를 받기 쉬울 뿐 아니라 해충피해에 대한 내성이 약하여 같은 피해수준에서도 고사율이 높아진다. 솔잎혹파리의 경우 밀생 임분에서 피해목의 고사율이 높으며 이는 임목재적에 대한 건전엽량이 부족하기 때문인 것으로 해석되고 있다. 따라서 이 해충의 피해가 심해지기 수년전에 간벌을 실시하여 임목의 활력을 증대시키는 것이 피해극심기의 고사율을 낮추는 수단이 된다.

○ 기계적 · 생리적 방제

기계적 방제는 간단한 기계나 기구 또는 손으로 해충을 방제하는 방법이며 생리적 방제는 광선, 온도, 색채, 음파 등을 이용하는 방제법이다.



병충해 방제기(동력 연무기)

▪ 포살

해충을 직접 포살하는 방법으로 어스렛이나방, 짚시나방, 미국흰불나방 등의 난피를 채취 소각하고 하늘소, 유리나방, 굴벌레나방 등은 철사를 이용하여 찢러 죽이고 잎벌레, 바구미류는 나무에 진동을 주어 떨어뜨려 포살하기도 한다.

▪ 유살

등화유살은 곤충의 주광성을 이용하는 것으로 수은등, 흑색등, 청색등 등 300~400 μ m의 단파장 광선을 이용한 유아등이 많이 이용되고 있다. 주광성이 있는 나방류 성충 유살에 많이 이용되고 있으나 암컷보다 수컷이 많이 유인되고 암컷도 산란을 거의 끝낸 것이 많이 유인되는 경향이 있다.

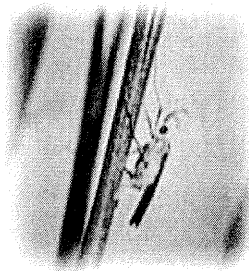
▪ 차단

이동성 곤충에 이용되는 방제법이다. 솔잎혹파리의 경우 피해임지에 비닐을 비복하여 땅에서 우화하는 성충이 나무위로 올라가는 것과 나무에서 떨어진 유충이 땅속으로 잠입하는 것을 차단하여 방제하기도 한다.

*출처 : 경상남도산림환경연구원 <http://www.gntree.go.kr>



푸사리움 가지마름병



솔잎혹파리 성충(♀)



잣나무 넓적잎벌 유충

*이미지 출처 : 국립산림 과학원

□ 자료 3. 2002. 수련활동 프로그램경진대회 자료집

○2002 프로그램경진대회, 국립중앙청소년수련원 자료집 참고

○국경과 차별 없는 청소년 사랑회 청소년 활동 프로그램, '손길이 닿은 자리' 참고

참고문헌

- 국가인권위원회(2003). 장애인 고용 및 승진실태조사. 국가인권위원회.
국가인권위원회법(2001). 법률 제06481호.
국립특수교육원(2002). 2002 한국의 특수교육지표. 국립특수교육원.
김병하(1985). 특수교육의 역사적 이해. 서울: 형설출판사.
박영균·김정열·이혜연(1999). 장애청소년의 실태 및 지원정책 개발.
서울: 한국청소년개발원.
박영균·김정열·이혜연(2000). 장애청소년 이해교육 프로그램 개발에
관한 연구. 서울: 한국청소년개발원.
이준일(2004). 소수자의 기본권. 국민통합을 위한 차별해소 방안 협
동과제 1차 세미나 자료집.
장애우권익문제연구소(2003). 장애학생 교육차별 실태조사. 장애우권
익문제연구소.
한국보건사회연구원(2004). 장애인의 사회통합을 위한 차별해소방안.
국민통합을 위한 차별해소방안 세미나. 한국여성개발원.
한국장애인고용촉진공단(2002). 장애인고용동향. 한국장애인고용촉진공단.
한국장애인단체총연맹(1999). 한국장애인인권백서. 한국장애인단체총연맹.
Aiken, L. R.(1982). *Later Life*. New York: Holt, Rinehart, & Winston.
Council of Europe(2002). *Compass-A manual on human rights education
with young people*. Strasbourg: Council of Europe Publishing.
Cox, H.(1988). *Later life: The realities of aging*. Englewood Cliffs:
New Jersey. Prentice-Hall, Inc.
ESCAP(1999). *Youth Participation Manual*. UN Economic and Social
Commission for Asia and the Pacific.
Heck, A. O.(1953). *Education of Exceptional Children*. New York:
McGraw-Hill Book.

- Hummert, M. L.(1990). Multiple of elderly and young adults: A comparison of structure and evaluations. *Psychology and Aging*, 5(2), 182-193.
- Hummert, M. L., Garstka, T. A., Shaner, J. L., and Strahm, S.(1994). Stereotypes of the elderly held by young, middle-aged, and elderly adults. *Journal of Gerontology*, 49(5), 240-249.
- Kite, M. E., & Johnson, B. T.(1988). Attitudes toward older and younger adults: A meta-analysis. *Psychology and Aging*, 3, 233-244.
- Lichtenstein, M. J., Marshall, C., Pruski, L., Blalock, C., Lee, S., Murphy, D., & Hilsenbeck, S.(1999). Positively Aging TM: Choices and changes creating middle school teaching materials using examples from geriatrics and gerontology. *Educational Gerontology*, 25, 555-569.
- Schmidt, D. F. & Boland, S. M.(1986). The Structure of impressions of older adults: Evidence for multiple stereotypes. *Psychology and Aging*, 1, 255-260.
- Vernon, A. E.(1999). Designing for change: Attitudes toward the elderly and intergenerational programming. *Child & Youth Services*, 20(1-2), 161-173.
- Wilds, E. H.(1956). *The Foundation of Modern Education*. New York: Rinehart & Co.

연구에 도움을 주신 분들

◆ 프로그램 개발 ◆

박영균 한국청소년개발원 · 연구위원
강순원 한신대학교 · 교수
김영지 한국청소년개발원 · 부연구위원

◆ 연구협력진 ◆

박성희 한국청소년개발원 · 위촉연구원
강윤주 중앙대학교 사회개발대학원 청소년학 전공
전지현 중앙대학교 청소년학과

— ◆ 인문사회연구회협동연구총서 ◆ —

- 2004-08 청소년대상 차별개선 교육프로그램 개발
- 2004-08-01 장애인 차별 개선 프로그램
- 2004-08-02 성차별 개선 프로그램
- 2004-08-03 연령차별 개선 프로그램
- 2004-08-04 외국인 차별 개선 프로그램