

1부 2부 3부

NYPI 창의적체험활동 시리즈 II

1부 : 일본의 「종합적 학습」 가이드 “요코하마의 시간”

2부 : 일본의 「청소년체험활동전국포럼」 보고서

I 한국어판 발간사

한국에서는 2009년 교육과정 개편으로 2011년부터 전국의 초중등학교에서 창의적 체험활동이 시작됩니다. 아직 충분한 준비가 갖추어져 있지 않은 상황에서 현장에서 혼란도 적지 않고, 어느 때처럼 무감각하게 받아들이는 측면도 있을 것입니다.

일본은 10여년전 초중등학교에 「종합적 학습시간」이라는 제도를 도입하였습니다. 이는 우리가 시작하려고 하는 「창의적 체험활동」과 목적과 내용에 있어서 매우 유사합니다. 전통적인 지식교육만으로는 더 이상 미래사회가 필요로 하는 인재를 양성할 수 없다는 문제의식에서 출발한 것입니다. 일본에서도 새로운 제도의 도입 초기에는 지금 우리 교육현장과 비슷한 혼란이 빚어졌습니다. 「종합적 학습시간」을 그저 또 하나의 관례적인 제도로 받아들인 학교와 지역이 많았습니다. 논란도 많았습니다. 그리고 10여년이 흘렀습니다. 그 사이 PISA 결과가 발표되면서 일본 교육계는 학력저하 논쟁에 휩싸이고 「종합적 학습시간」도 도마 위에 올랐습니다. 급기야 문부과학성은 「종합적 학습시간」시수를 줄이게 됩니다. 그렇지만, 이런 변화는 지극히 표면적인 변화에 지나지 않습니다. 10년이 지나는 동안에 많은 학교와 지역이 변했습니다. 청소년에게 다양한 체험활동 기회를 제공하기 위해 많은 노후자가 축적되었습니다. 일본의 사례와 축적된 체험활동 콘텐츠는 우리에게 매우 좋은 선례가 됩니다.

한국청소년정책연구원은 그간 청소년들의 다양한 체험활동의 중요성을 꾸준히 강조 왔으며, 창의적 체험활동이 성공적으로 안착될 수 있도록 현장에 직접적인 도움이 될 만한 자료들을 발간하고 있습니다.

굳이 창의적 체험활동이라는 명칭이 아니더라도 우리의 교육현장에서는 그동안 아이들에게 지식교육만을 시킬 수 없다는 신념으로 일찌감치 다양한 체험활동의 기회를 제공해 오던 학교들이 있었습니다. 새로운 변화의 현장에는 늘 열정을 가진 선생님들과 지도자들이 있습니다. 몇몇 선각자들에 의해 학교에서 체험활동이 시작되었지만, 이제는 공교육내에서 더 많은 선생님들과 청소년지도자 그리고 더 많은 학교와 지역사회가 열정으로 가득차야 합니다. 그렇게 되기 위해서는 보다 조직적인 움직임들이 필요합니다. 학교조직이 변하고, 지역이 연계되어야 합니다. 그리고 더 많은 양질의 체험활동 프로그램들이 체계적으로 개발되고 보급되어야 합니다. 이 자료집은 그런 목적으로 만들어졌습니다.

본 서의 제1부 "일본의 종합적 학습시간 가이드 : 요코하마의시간"은 요코하마시교육위원회가 문부과학성의 「종합적 학습시간」을 단위학교 현장에서 보다 용이하게 활용하도록 「요코하마의 시간」으로 재편하여 발간한 "요코하마판 學習指導要領"을 완역한 것입니다. 이 자료는 우리나라의 단위학교들에서 창의적 체험활동 운영계획을 작성하고 프로그램을 개발하는데 유용하게 활용될 수 있는 일본의 우수모델이라고 판단되어 국내에 소개하고자 합니다.

또한, 일본에는 문부과학성의 청소년체험활동을 지원하고 국립 청소년활동시설들을 총괄하는 「국립청소년교육진흥기구」가 운영되고 있습니다. 우리나라에서 최근 개원한 한국청소년활동진흥원과 기능면에서 유사한 기관입니다. 동 교육기구에서는 청소년들의 체험활동을 진작시키기 위해 매년 「청소년체험활동전국포럼」을 개최하고 있습니다.

본 서의 제2부 "일본의 청소년체험활동전국포럼 보고서"는 2007년 3월에 발간된 포럼 보고서 중에서 체험활동의 개념과 취지, 교육적 의미 등에 관한 정부부처와 학계 전문가의 관점 및 현장에서 발굴된 생생하고 활용가치가 있는 좋은 사례들 중에서 일부 내용을 발췌, 번역한 것입니다.

무엇보다도, 일본 원자료를 활용한 한국어판 자료집 발간을 승인해 준 일본 요코하마시교육위원회 및 문부과학성 국립청소년교육진흥기구에 깊은 감사를 드립니다.

본 자료집이 아무쪼록 청소년들의 밝은 미래를 위해 애쓰시는 현장의 많은 선생님들과 청소년지도자분들께 유익한 도움이 되길 기대합니다.

2010년 12월

한국청소년정책연구원

원장

이 명 석

1부:일본의 「종합적 학습」 가이드 "요코하마의 시간"

종합적 학습의 목표	12
· 초·중학교 종합적 학습의 목표	14
· 각 학교의 목표	17
· 초등학교내/중학교간 연계에 대해	17
· 종합적 학습의 「확실히 가르치고, 확실히 이끌어내는 지도」	18
중점과제에 대한 종합적 학습의 역할	20
· 풍요로운 마음의 육성	21
· 건강하고 씩씩한 신체의 육성	22
· 국어능력과 학습 기초능력의 육성	23
· 커뮤니케이션 능력의 육성	24
· 정보사회에서 살아가는 능력의 육성	25
· 사회 변화에 대응하는 능력의 육성	26
초등3학년~중학3학년 7년간 몸에 익힐 능력과 내용	28
· 몸에 익힐 능력에 대해	29
(1) 관점	29
(2) 육성하려는 자질, 능력, 태도 계열표	29
· 학습내용의 설정	29
(1) 종합적 학습의 내용	29
(2) 요코하마시 교육위원회의 학습과제 내용계열표	30
요코하마의 시간의 창설	36
요코하마의 시간 전체계획	40
· 전체계획	41
(1) 전체계획에 포함될 요소들	41
(2) 전체계획 중 연간지도계획 및 단위계획	41
· 연간 지도계획	42
(1) 기본 방향	42
(2) 연간 지도계획의 작성	42

Ⅰ 요코하마의 시간의 실천	46
· 학습지도	47
(1) 기본 방향	47
(2) 학습지도의 요점	48
· 평가	52
(1) 요코하마 의 시간 평가	52
(2) 「종합적 학습」의 평가	53
· 추진체제 만들기	55
(1) 기본 방향	55
(2) 교내조직의 정비	55
(3) 교직원 연수	56
(4) 연간 수업시간수의 확보와 탄력적 수업시간수 운용	57
(5) 환경정비	58
(6) 외부와의 연계 구축	59

Ⅱ 초등학교 및 중학교의 「체험활동 지도계획」 사례.....	62
· 초등 3학년 기본단원Ⅰ “ 좋아하는 우리동네 OO공원 ”	68
· 초등 4학년 기본단원Ⅰ “ 환영합니다. 선배님! 교류 대작전 ”	74
· 초등 5학년 기본단원Ⅰ “ 꿈의 매력을 알아보자 ”	80
· 초등 6학년 기본단원Ⅰ “ 스마일! 안전 우리마을 ”	86
· 초등 특별지원학급 기본단원Ⅰ “ 변신의 천재! 우유의 비밀을 찾아보자 ”	92
· 중학 1학년 기본단원Ⅰ “ 다문화 체험으로부터 일본문화를 배우자 ”	98
· 중학 2학년 기본단원Ⅰ “ 직업체험, 나도 사회인 ”	104
· 중학 3학년 기본단원Ⅰ “ 마음과 마음을 이어보자! 복지체험 ”	110
· 중학 개별지원학급 기본단원Ⅰ “ 리사이클 활동에 도전! ”	114
· 초등 기본단원Ⅱ “ 발견의 흥만함! 녹색커튼 ”	118
· 초등 기본단원Ⅱ “ 우리마을의 자랑거리 ” 가게	122
· 초등 기본단원Ⅱ “ 자세히 알아보자, 자연마을-나(숙박체험학습) ”	124
· 중학 기본단원Ⅱ “ 졸업기념 프로젝트-빛내자 OO중학교 ”	126
· 중학 기본단원Ⅱ “ 지역활성화 프로젝트 ”	128
· 중학 기본단원Ⅱ “ 문화재 앨범을 만들자(수학여행) ”	130

2부: 일본의 「청소년체험활동 전국포럼」 보고서

발간사	135
행정설명	136
· 청소년의 의욕을 높이는 체험활동 추진	137
· 아이들의 문화예술체험활동의 추진	139
· 도시와 농산어촌의 공생·교류 대처방안	140
학술심포지움	142
· 기조강연: 청소년의 의욕을 높이는 체험활동	142
· 발표논문: 체험활동으로 청소년의 의욕을 어떻게 고취시킬 것인가	150
· 분과논의 I : 체험활동의 평가와 효과에 대해서	160
· 분과논의 II : 지도자 양성에 대해서	165
· 워크숍 1: 체험으로부터 배운다	168
· 워크숍 2: 사업을 알리는 홍보	171
· 워크숍 3: 지역에 뿌리내리는 체험활동	173
자연체험활동 사례	176
· 작은늑대 캠프	177
예술·문화체험활동 사례	180
· 에도시대의 생활체험	181
· 장애가 있는 사람들과의 표현활동	183
· 학교와 지역이 키우는 무대예술 「아와지 인형조루리」	185
자연·시골 체험활동 사례	188
· 산촌유학생활학교 「다이다붓치」	189
· 마음에 남는 진짜체험 「에치코 시골체험」	191
· 2006 전국 워크캠프 세미나 in FUJI	193

1부 :

일본의 「종합적 학습」가이드

"요코하마의 시간"

요코하마시교육교육위원회

「요코하마의 시간」 발간사

지방의 실정이나 특색에 맞춘 교육 현실이 중요시되는 가운데, 요코하마시 교육위원회에서는 요코하마 아동청소년들의 현상과 과제, 학부모, 시민들의 기대를 받아들여, 아동청소년들이 풍요롭게 성장해 갈 수 있도록 요코하마시가 지향하는 교육의 상을 제시한 「요코하마교육비전(2005년)」 과 또한 이것을 실현하기 위한 구체적인 대처 방법을 제시한 「요코하마교육비전 추진 프로그램(2006년)」 을 책정하였습니다.

그 중에서 [개정교육기본법]의 이념 및 방향에 따라 제시된 정부의 「학습지도요령」 을 기초로 "요코하마의 아동청소년"을 제대로 키우기 위한 요코하마시립학교의 새로운 교육과정의 이념과 방향과 특색을 띤 「요코하마 학습지도요령」 의 제정하여 주요시책으로 삼았습니다.

최근 그 중핵이 될 「요코하마 학습지도요령 : 총칙 및 총칙해설」 은 「요코하마 학습지도요령 : 교과 등 편」 을 요코하마시 교육과정 연구위원회의 연구협회를 거쳐 정리한 것입니다. 「요코하마교육비전」 이 제시하는 "요코하마의 아동청소년상"의 실현을 목표로, 각 시립학교 교직원의 창의로 만들어진 특색있는 교육활동의 토대가 될 교육과정을 지원하는 도구로서의 역할을 중요시 하고 있습니다.

앞으로 본 학습지도요령을 각 시립학교가 적극적으로 활용하여 요코하마의 모든 아동청소년 교육활동에 충실히 임할 것을 기대하는 바입니다.

2008년 3월
요코하마시교육위원회

종합적 학습의 목표

종합적 학습은 아동청소년들이 범교과적 학습과 탐구적 학습을 통해서 요코하마가 안고 있는 과제와 **요코하마(지역)**의 특색에 맞춘 과제 등에 대해 체험적, 탐구적으로 대처하고자 하는 것이다.

특히 종합적 학습을 핵으로 하여 일반교과와 관련지어 단원을 작성하여 대처하는 **요코하마의 시간**은 다음과 같은 “요코하마의 아동청소년” 상을 실현해 가고자 한다.

知(지)

각 교과 등과 관련짓고, 탐구적인 학습을 통하여 공부하는 방법과 생각하는 방법을 배워간다.

徳(덕) | 体(체)

친구들과 협력적인 활동을 하는 가운데 더욱 바람직한 삶의 힘을 생각할 수 있게 된다.

公(공)

요코하마의 과제, 지역의 좋은 점과 특색을 알게 되어 적극적으로 사회와 더불어 살아간다.

開(개)

여러 사람들과의 커뮤니케이션을 통해 폭 넓게 사회와 세계를 경험하고, 자신이 해야 할 것을 실천한다.



초·중학교 종합적 학습의 목표

범교과적·종합적 학습과 탐구적인 학습을 통해서 자신만의 과제를 발견하고, 스스로 공부하고, 스스로 생각하고, 주체적으로 판단하여 문제를 해결하는 자질과 능력을 육성하는 것과 함께 공부하는 방법과 사물에 대해 생각하는 방법을 익히고, 문제해결과 탐구활동에 주체적, 창조적, 협동적으로 대처하는 태도를 길러 세상을 살아가는 방법을 생각할 수 있도록 한다.

학습목표 1. 범교과적·종합적 학습과 탐구적 학습을 통한 방법의 적용

'범교과적·종합적 학습과 탐구적 학습을 통한다'는 목표는 '살아가는 힘'이 전인적인 능력이라는 것을 의미하며 학생들에게 범교과적·종합적인 지도를 하여야 할 필요성이 있음을 보여주고 있다. 각 교과 학습을 통하여 몸에 익힌 지식·기능은 아동청소년 내부에서 일체가 되어 작동되는 것이다.

이에 요코하마시는 종합적 학습을 핵으로 하여 각 교과를 연계시키고자 **요코하마의 시간**이라는 틀 속에서 목적하는 바를 추구하고자 한다.

아동청소년들은 주체성, 창조성, 협동성을 발휘하여 시행착오를 겪으면서 복잡하게 얽힌 사회와 생활상의 문제들을 해결해 간다. 그러한 과정 중에 새로운 지식을 얻거나, 자질과 능력 그리고 태도를 몸에 익히면서 살아가는 방법을 배워 나가게 된다. 이 때 교사는 아동청소년들의 학습을 풍부히 하고, 교과에서 배운 지식과 기능의 활용이 가능하도록 활동장면에 따라 '구체화하여 가르치고, 실제 적용을 이끌어' 내는 지도에 전념하는 것이 중요하다. 더욱이 아동청소년의 흥미·관심과 의식의 흐름을 파악하여, 주체적이고 탐구적으로 학습하는 장을 마련해 주거나 지도계획을 유연하게 수립하는 것이 중요하다.

학습목표 2. 자신만의 과제를 발견하고 스스로 학습하고 생각하며 주체적으로 판단하고 문제해결을 할 수 있는 자질과 능력의 육성

먼저, 아동청소년 한 사람 한 사람이 과제를 자신의 일로 생각하는 것이 중요하다. 교사가 설정한 과제에 수동적으로 임하는 것이 아니라, 아동청소년이 자신의 과제를 해결하기 위하여 탐구적으로 학습을 해나가는 가운데, 필연성과 필요성으로 과제에 임할 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 더욱이, 탐구활동을 통해 그 과제가 사회에서 해결책을 찾고 있는 실질한 문제라는 것을 알게 되고, 그 문제에 관련된 사람들과 만남으로써 문제의식이 더욱 깊어지게 된다.

예를 들어, 맘에 드는 공원의 특징과 이용상황에 대해 조사하는 체험 가운데, 청소년들은 공원과 관련된 활동영역을 더욱 넓혀간다. 공원 주변의 문제를 해결하려 할 때, 공원관리 애호모임 회원들과 만나게 되

고, 함께 활동하면서 고령자 복지나 자연환경보호에 관련된 문제 등으로 관심이 이어지게 된다.

또한, 복지시설에서의 체험을 통해 그곳에서 일하는 사람들의 생각과 염원, 복지분야에서 일하는 것의 의미를 알고, 자신의 진로와 앞으로 살아가는 방식에 관하여 학습하게 된다.

어떤 것이든 지역에서의 체험 활동을 통해 마주치는 문제가 바로 현재 요코하마의 문제라는 점을 받아들이면서 주체적·탐구적으로 학습을 하게 됨으로써 **공(공)**과 **開(개)**로 제시되는 "요코하마의 아동청소년"의 모습을 가질 수 있게 된다.

다음으로, 스스로 공부하고 생각하며 주체적으로 판단하는 것은 과제에 관하여 각자가 주체적으로 탐구적인 학습활동을 넓혀 자문자답하면서 해법을 찾아 가는 것이다.

이를 위해 문제해결하기 위한 전망과 계획을 세워 반복적으로 문제해결체험을 하거나, 다양한 정보를 수집·정리·분석해서 생각하고 또 정리하는 등 학습방법과 사고방법을 확실히 몸에 익힐 수 있도록 지도할 필요가 있다.

문제를 더 잘 해결한다는 것은, 해결의 방도를 쉽게 찾을 수 없거나 정답을 찾을 수 없는 것에 대해서도 자신의 지식과 기능을 총동원해서 눈 앞의 문제에 끈질기게 대처해서 해결하는 것이다. 이를 위해 교사는 학생의 관심과 의욕이 지속될 수 있도록 수업계획의 작성과 학습지도에 심혈을 기울이고 학생들이 지역사회와 자연에 직접 관여하는 체험을 통한 학습활동으로 문제를 해결하는 능력을 키워나가도록 하는 것이 중요하다.

학습목표 3. 학습방법과 사고방법을 몸에 익히기

학습방법과 사고방법을 몸에 익히는 것은 범교과적·종합적 학습과 탐구적인 학습과정을 통하여 다양한 상황에 맞춰 스스로 판단하여 활용하고, 학습과 생활의 장면 속에서 분명하게 익히는 것이다. 이 학습방법과 사고방법은 요코하마의 시간의 '확실히 가르치는 지도'에 의해 획득될 수 있기를 기대한다.

'확실히 가르치는 지도'는 예를 들어, 학습방법과 사고방법으로서 과제를 발견하는 방법, 목적에 맞게 정보를 입수하는 방법과 정리·분석하는 방법, 정리한 것을 표현하는 방법, 보고와 발표·토론의 방법 등이 있다. 아동·청소년의 성장단계에 맞게 지도하고 경험을 축적해 가는 것이 중요하다.

또한 전망과 계획을 세우는 방법, 기록하는 방법과 활용하는 방법, 커뮤니케이션 방법, 숙고와 의사결정, 자기평가방법 등도 문제해결을 위해 필요한 학습활동을 하면서 지도할 필요가 있다. 여기서 중요한 것은 자신의 생활과 살아가는 방법에 관련된 것을 스스로 성찰하고 생각하는 방법을 몸에 익히는 것이다. 각 교과를 통하여 비교하고, 분류하고, 관련시키고, 유추하는 등 사물을 보는 눈과 사고방법을 종합적으로 활용할 수 있기를 기대한다. 요코하마의 시간에서는 각 교과를 통하여 범교과적이고 종합적으로 지식·기술을 활용하면서 아동청소년들이 학습활동을 진행시킬 수 있다. 각 교과를 배우는 것의 유용성을 실감하고 학습방법과 사고방법을 확실히 배울 수 있기를 기대한다.

문제해결을 위해 청소년들이 탐구적인 자세를 가지도록 교육하는 것이 교과학습에서 활용될 필요가 있다.

예를 들어, 산수 시간에 배운 그래프 그리기 방법을 활용해서 보고회에 제시할 수 있을 것이다.

학습목표 4. 문제해결과 탐구활동에 주체적, 창조적, 협동적으로 참여하는 태도 교육

중앙교육심의회가 미래 사회에서는 '자기와의 대화를 해가면서 타인과 사회, 자연과 환경과 함께 살아가는 적극적인 **열린 개인**이 필요하다'고 지적한 바 있다. 아동청소년들에게는 타인과 협력하면서 주변 지역사회의 문제해결에 주체적으로 참여하여, 그 발전에 공헌하는 태도를 가르칠 필요가 있다. 청소년들이 공통의 문제해결을 위해 서로의 생각과 의견을 교환하고, 전망과 계획을 서로 확인하고, 때로는 다른 사람의 생각을 받아들이면서 협동하는 학습경험을 축적하는 것이 중요하다. 혼자서는 할 수 없거나 발견할 수 없는 것을 동료와 협동으로는 가능하다는 것을 알게 될 때 살아가는 방법과 연결된 학습이 된다.

예를 들어, 친구와 협동하여 대처할 때 학습활동이 발전한다든가 과제에 대한 의식이 높아져서 문제해결과 탐구활동의 질이 높아진다. 또는 다른 시각을 통해서 해결의 실마리를 찾기가 쉬워진다. 그리고 친구와 같이 활동하거나 대화를 나눔으로써 자기를 되돌아보고 자신의 생각과 의견을 재구축할 수 있게 된다. 주변의 사람들과 사회, 자연의 문제 중 청소년 자신만으로는 해결할 수 없는 과제에 직면했을 때 다른 사람과 협동하여 문제를 해결할 수 있는 활동으로 학습내용을 구성하는 것이 중요하다.

예를 들어, 지역의 다른 사람들과 전문가로부터 얘기를 들어 협력을 얻거나 지역사람들과 자연환경에 대해 생각하거나 다른 학년이나 다른 세대 사람들과 협력하여 지역활동에 참가하는 등, 학교와 지역이 일체가 되어 함께 대처하는 체험 활동으로 창조적으로 발전시킬 수 있다.

이러한 폭넓은 교류활동은 다른 사람의 살아가는 방법을 현재 자신이 살아가는 방법, 또는 장래의 자기 모습과 중첩시킴으로써 다른 사람의 좋은 점을 발견하고, 자신의 장점을 자각하는 기회가 될 수 있다. 그 결과로서 청소년은 **공(公)**의 모습에 연결되는 지역사회에 참여하려는 의식을 높게 된다.

학습목표 5. 스스로 살아가는 힘을 생각할 수 있도록 함

자기 스스로 살아가는 힘을 생각할 수 있게 하는 것은 다음 세 가지 내용이다.

첫번째는 사람과 사회, 자연과의 관계에 있어서 스스로의 생활과 행동에 대해 생각하는 것이다. 사회와 자연 속에서 살아가는 일원으로 무엇을 해야하는지 어떻게 해야하는지 등을 생각하는 것이다. "요코하마의 아동청소년"에게 요구되는 **덕(덕)**과 **공(공)**의 모습이다.

두 번째는 배우는 것의 의미와 가치를 생각하는 것이다. 학습활동을 통해서 자신의 생각과 의견을 심화하고, 또한 학습의 유용감을 음미하는 등 배우는 것의 의미를 자각하는 것이다. 이것은 배우는 즐거움과 창조의 기쁨을 통해서 자신의 가능성과 인생을 개척해가는 **知(지)**의 모습이다.

세 번째는 두 가지를 통하여 배운 것을 현재와 장래의 살아가는 힘에 연결하는 것이다. 학습의 성과로부터 달성감과 자신감을 갖게 되고, 자신의 장점과 가능성에 눈을 뜨고 자신의 인생과 장래에 대해 생각하는 것이다. **요코하마의 시간** 내용 중에서 요코하마의 과제와 마을의 특색을 알게 되고, 자신의 생활과 살아가는 힘을 되돌아보게 한다.

그리하여 넓은 사회와 세계를 넘나들며 장래를 준비함으로써 **公(공), 開(개)**에 제시한 아동청소년의 모습에 다가간다. 이러한 살아가는 힘을 키우기 위해서는 구체적인 활동과 생각을 연계시키는 것이 중요하다. 즉, 다양한 시점에서 생각하고 그 생각을 심화하는 가운데 늘 자기와의 관계 속에서 숙고하고 되돌아보고 계속 질문해 가야 한다.

→ 각 학교의 목표

각 학교에서는 본 학습지도요령에 제시된 목표를 고려하여, 종합적 학습의 목표를 정하고 그 실현을 추구하여야 한다. 이 목표는 요코하마시의 중점 과제와 각 학교의 교육목표와의 관련성을 고려해 가며, 종합적 학습의 내용을 통해 어떠한 아동청소년을 키울 것인가, 어떠한 자질과 능력 그리고 태도를 키울 것인가 등을 명확히 하는 것이다.

종합적 학습의 목표를 정함에 있어 상기 5가지 학습목표를 전부 포함할 필요가 있기 때문에, 초등학교와 중학교와의 연계를 고려하고, 연속적 또는 발전적 학습활동이 이루어질 수 있도록 목표를 설정하는 것이 중요하다.

→ 초등학교내/중학교 간 연계에 대해

■ 초등학교내의 연계

1·2학년 생활과(生活科) 교과목에서는 아동이 주변 생활에 직접 관계되는 다양한 문제를 발견하고, 해결하기 위해 종합적인 학습을 한다. 생활과에서 익히는 '자연인식', '사회인식', '자기인식'은 체험을 통해서 몸에 익힌 것이 개념으로서 형성된다는 의미로 종합적 학습과 관련성이 깊고, 각 학교에서는 그 관련성을 중시해서 전체계획을 작성한다.

■ 초등학교 간의 연계

같은 지역의 특색을 공유하는 초등학교 간의 학습활동에 대한 정보공유와 초등3년~중학3년의 7년간 몸에 익힌 것을 정리하는 것이 매우 중요하다. 초등학교와 중학교와의 연계를 고려하여 초중학교에서 연속적이면서 발전적인 학습활동이 일어날 수 있도록 목표와 내용을 설정할 필요가 있다.

같은 중학교 지구내의 여러 초등학교 학생들은 졸업단계에서 어떤 자질과 능력 그리고 태도를 몸에 익히고 있는 지에 대해서 각 초등학교 간에 공통이해가 있어야 한다.

■ 초-중학교 간의 연계

종합적 학습이 안고 있는 문제 중의 하나는 학교간의 대치가 다르다는 점과 학교단계간의 대치가 중복된다는 점이다. 학교간의 대치상황 차이를 개선하기 위해서 종합적 학습을 통하여 함양시키고자 하는 자질, 능력 그리고 태도의 관점이 예시되었다.

예시된 관점으로는 '학습방법에 관한 것', '자기자신에 관한 것', '다른 사람과 사회와의 관계성' 등이다. 이를 통하여 각 학교에서 설정해야 할 '함양하려는 자질과 능력 그리고 태도'가 더욱 명확해진다.

요코하마의 시간에서는 초등3년~중학3년까지 7년간 함양하려는 자질·능력·태도를 명확히 하여, 초등학교에서 중학교 사이를 적절히 연계하는 것을 목표로 한다. 각 학교는 초·중학교의 연계를 도모하고, '육성하려는 자질·능력·태도 계열표(p.31)'을 근거로 보다 구체적인 자질·능력·태도를 설정한다.

→ 종합적 학습의 「확실히 가르치고, 확실히 이끌어내는 지도」

(1) '확실히 가르치고, 확실히 이끌어내는 지도'의 내용

무엇을?

가르치는 내용	이끌어내는 대상
기초적·기본적인 지식·기술, 학습방법	관심·의욕, 자질·능력, 장점, 가능성
<ul style="list-style-type: none"> 문제해결에 필요한 지식·기능 문제해결적인 학습방법 '재(材)'의 학습가치 	<ul style="list-style-type: none"> 학습에 대한 관심·의욕 향토애, 창조성, 생명존중의 태도, 전달능력, 도덕적 실천력, 공공심, 사회참여에 대한 태도 등 아동청소년의 장점, 가능성, 더 나은 생활방식

(2) '확실히 가르치고, 확실히 이끌어내는 지도'의 방법

어떻게 ?

<ul style="list-style-type: none"> ■ 주변의 '재(材)'와 '과제'로부터 	<ul style="list-style-type: none"> · 주변사람들, 사물, 현상 · 자신의 과제
<ul style="list-style-type: none"> ■ 요코하마(마을)의 자연 · 문화 · 역사 등을 활용 	<ul style="list-style-type: none"> · 녹지, 강, 바다, 생명체 · 요코하마(마을)의 행사, 산업 · 개항, 진조물, 향토사
<ul style="list-style-type: none"> ■ 문제해결적으로 	<ul style="list-style-type: none"> · 탐구적 학습 · 협동적 학습 · 교과 등으로 습득한 지식과 기능의 활용 · 언어활동에 의한 체험, 활동의 의미, 가치의 자각
<ul style="list-style-type: none"> ■ 체험, 활동을 통하여 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연체험, 사회체험 · 물건만들기, 자원봉사
<ul style="list-style-type: none"> ■ 다른사람, 사회와 더불어 	<ul style="list-style-type: none"> · 요코하마(마을)의 인재 · 친구, 다른 학년, 다른 학교

(3) 독해력 향상을 위한 방법

■ 교과서의 이해 · 평가력 향상

- 요코하마(마을)의 재(材)와 주변의 생활문제를 토대로 한 탐구적인 체험활동을 충분히 함으로써 사실에 입각한 객관적인 정보와 신체를 통해서 느끼는 정보를 유도해 냄.
- 추출한 정보를 자신의 지식과 경험과 관련지어 건설적으로 비판하며 독서

■ 교과서에 기초해서 자신의 생각을 표현하는 힘을 향상시킴

- 조사 또는 관찰을 통해 얻은 정보를 문장으로 정리하거나 표 또는 그래프 등으로 정리 · 가공해서 사실적 근거를 통해 자신의 생각을 설명
- 학급과 동아리 등에서 문제해결을 위해 의견을 교환하고, 문제와 전략에 대해서 공동의 이해를 도모하면서 행동으로 옮기기

■ 다양한 문장과 자료를 읽을 기회를 갖고 자신의 의견을 말하거나 글로 쓰는 기회에 충실

- 실생활과 현실사회의 다양한 아이디어를 적절히 찾아내기
- 대처할 방법과 다음에 해야 할 활동 등에 대해 더욱 효과적으로 전달하는 방법과 장면을 생각해내서 표현하기

중점과제에 대한 종합적 학습의 역할

→ 풍요로운 마음의 육성

>>> 도덕교육을 충실히 이행하고, 풍부한 체험을 통해 아동청소년의 내면에 있는 도덕성을 육성시킨다.

- 종합적 학습을 핵으로 하여 도덕, 특별활동, 외국어활동, 교과와의 관련을 도모하는 학습활동을 틀로 하는 요코하마의 시간을 통하여 도덕적 가치의 자각을 심화한다.

(예) · '요코하마의 시간'에서는 체험적·탐구적인 학습을 전개한다. '요코하마의 시간'에서의 활동에 관계된 주제를 도덕수업에서 실시한다. 아동청소년의 도덕성이 더욱 발전적, 조화적, 실천적으로 육성된다. 예를 들어, 초등학교 3학년 '우리 동네 ○○공원' 단원에서는 지역 공원의 자연환경을 조사한다던가, 지역 사람들과 함께 청소활동을 하는 가운데 '약속과 사회 규칙 준수와 공공의식 갖기' 등을 주제로 하는 도덕시간을 통해 자기 자신의 활동을 되돌아 보고 활동의 가치부여를 도모한다.

· 풍부한 체험활동으로 아동청소년이 탐구적·주체적으로 참여하는 집단숙박체험 활동, 직장체험 활동, 자원봉사활동, 자연체험활동 등이 가능하다.

>>> 주체적으로 사회를 개선하고자 하는 공공의식과 법·규칙을 지키는 규범의식과 예의를 중시하는 태도, 자신의 행동에 책임을 지는 자세를 육성한다.

- 요코하마의 시간에서 법교과적·종합적 학습과 탐구학습을 통하여 도덕적 실천력을 육성한다.

(예) · 주변의 과제를 자신의 것으로 생각하고 친구나 지역사람들과 협동하여 해결책을 찾는 학습체험을 통해서 아동청소년이 사회 안에서 살아가는 능력을 키우고, 문제해결을 위해 지역사회에서 행동하려는 의식과 태도를 기른다.

예를 들어, 초등학교 4학년 "안녕하세요. 선배님! 교류 대작전"에서는 지역의 노인복지시설에서의 교류활동을 통하여 '예의의 중요성을 알고 누구나 진심으로 대하기', '친구와 서로 이해하고 신뢰하며 돕기' 등을 공부하면서 지역내 시설과 노인에 대한 이해를 높이고, 자신의 역할과 책임을 자각하며, 지역의 좋은 점과 해결해야 할 문제를 발견하고, 자기고장을 더욱 발전시키려는 의식을 키운다.

>>> 자기 나라와 자기 고장의 전통·문화를 존중하고, 좋은 점과 매력을 사랑하는 마음을 키우고, 국제사회의 평화와 발전에 기여하는 자세를 육성한다.

>>> 예술과 문화를 접함으로써 풍부한 감성을 키운다.

>>> 다른 사람의 생명을 존중하고, 자신의 중요함과 동시에 다른 사람의 고통을 이해하는 확고한 인권감각·의식을 육성한다.

- 현재의 요코하마가 안고 있는 과제, 요코하마의 특색에 맞는 과제, 아동청소년의 흥미·관심에 근거한 과제 등에 대하여 체험적·탐구적·협동적인 학습을 통하여 실사회와 실생활에서 필요한 자질과 능력과 태도를 육성한다.

- (예) · 현재의 요코하마가 안고 있는 과제는 환경, 직업경력, 음식, 안전, 다문화공생, 복지 등이다. 예를 들어 중학교 '리사이클 활동에 도전!' 단원에서는 리사이클의 현상을 다각적으로 조사하고 동시에 다양한 체험활동이나 교류활동을 실시한다. 이러한 학습을 통해 리사이클에 대한 이해를 심화시키고, 지속가능한 사회만들기를 의식하는 태도를 함양시킨다.
- 요코하마의 특색에 맞는 과제는 지역사람들의 일상생활, 전통과 문화, 생활습관, 산업, 경제 등 지역과 학교의 특색에 맞춘 과제이다. 예를 들어, 지역에 오래전부터 전해오는 제사의 불가사의함과 재미에 관심을 두고, 문제해결과 탐구활동을 한다. 축제의 역사나 유래 등을 조사한다든지 반복해서 지역사람들과 만나 축제를 이끌어온 것에 대한 생각이나 소망을 청취한다. 그 결과를 정리해서 보고한다든지, 발표한다든지, 실제로 축제에 참가한다든지 하는 등의 활동으로 발전시킨다. 이러한 탐구적인 학습을 통하여 자기 지역의 장점에 눈을 뜨고, 지역에 대한 자부심과 애착을 키울 수 있다.
 - 아동청소년의 흥미·관심에 기초한 과제라는 것은 각각의 발달단계에 따른 흥미·관심을 포괄하는 것이다. 예를 들어, '장래에 대한 꿈과 동경으로 도전해보기', '물건 만들기를 통해 재미있고 풍요롭게 생활하기', '생명의 신비나 불가사의를 밝히고 싶다는 생각' 등이 있다. 아동청소년이 스스로 설정한 과제에서 반복적인 체험활동을 하는 것을 통하여 자신이 살아가는 방식을 올바르게 바라보고 타인에 공감하고 사회의 일원으로서 자각할 수 있다.

➔ 건강하고 씩씩한 신체의 육성

>>> 건강교육·먹거리교육을 충실히 하고, 건강한 신체만들기에 대한 관심을 높여 건강과 식생활에 관련된 능력을 종합적으로 육성한다.

- 체육과 또는 보건과 수업과 종합적 학습을 연계시키면서, 심신의 성장발달에 대한 바른 지식습득과 실천적인 판단력 육성을 도모함과 동시에 자신과 타인의 생명존중, 상대에 대한 배려, 바람직한 인간관계를 구축하는 의식과 태도를 키운다.
- 가정과 또는 특별활동과 종합적 학습을 연계시키면서, 먹거리에 대한 바른 지식습득을 도모함과 동시에 식생활에서의 바람직한 태도를 키운다.

(예) · 초등학교 5학년 '콩의 매력을 전파하자'에서는 급식의 콩 메뉴를 학습의 기회로 삼아 가정과 수업 등과 관련시키면서, 콩의 매력을 다각적으로 조사한다. 건강과 식생활에 관계된 과제에 대해 아이들의 이해를 높이고, 콩을 재배하는 사람, 급식을 조리하는 사람, 영양사 등에 감사하는 마음이나 식생활에 대한 의식과 태도를 함양시킬 수 있다.



국어능력과 학습 기초능력의 육성

>>> 지적활동의 기반, 감성·정서의 기반, 커뮤니케이션능력의 기반으로서 국어능력을 육성한다.
모든 교과 등에서 계획적으로 지도하여 국어능력을 육성한다.

- 요코하마의 시간에서는 '문제해결과 탐구활동의 과정에서 다른 사람과 협동해서 문제를 해결하려는 학습활동과 언어에 의한 분석 및 정리, 표현하는 학습활동'을 중시하여 국어능력을 육성한다.

- (예) · 다른 사람과 협동하여 문제를 해결하는 활동으로 '자신의 생각이나 기분을 상대에게 전달함과 동시에 상대의 생각을 받아들이는 것'이 필요하다. 이러한 활동을 통해서 원활하게 협동의 인간관계를 형성하는 자질과 능력 그리고 태도가 형성될 수 있다. 초등학교 6학년 '스마일! 안전 우리들의 마을'에서는 학교지킴이(학교지원대)나 마을회의(초나이가이), 행정과 경찰 등 많은 사람들과 문제를 공유하면서 학습을 전개한다.
- 언어로 분석하고, 정리하고, 표현하는 활동에서는 '체험한 것과 수집한 정보를 언어로 분석·정리하기', '발표방법을 연구해서 자신의 생각을 전달하기' 등의 장면을 들 수 있다. 초등학교 3학년 '커다란 ○○○공원'에서는 공원의 꽃이야기, 곤충지도, 생물도감이나 포스터 등 다양한 방법으로 공원의 매력을 발표한다.

>>> 학습기반이 되는 기초적인 지식·기능의 확실한 습득을 도모함과 동시에 습득한 지식·기능을 활용하는 사고력·판단력·표현력 등을 육성한다.

- 요코하마의 시간에서 행하는 범교과적·체험적 학습에서는 각 교과에서 습득한 지식·기능을 서로 관련시켜가면서 해결하는 탐구활동을 질적으로 충실하게 하여 사고력·판단력·표현력을 육성한다.

- (예) · 요코하마의 시간으로서 설정하는 과제에는 실사회와 실생활에서 여러가지 답이 있어 정답을 찾기가 어려운 성질의 것들이 있다. 이러한 과제에 대해서 아동·청소년은 지금까지 각 교과에서 습득한 지식·기능을 충분히 활용함과 동시에 다른 사람으로부터 정보를 수집하는 등 다양한 관점을 갖고 탐구하여 스스로 납득할 수 있는 인식방법과 사고방법, 해결방법을 찾는다.

또한 자신의 대처방식이나 생각을 다른 사람에게 적극적으로 말함으로써 사고력·판단력·표현력이 육성된다. 학생들끼리 논의를 성숙시키는 과제로는 '마을에 전해져 오는 문화의 전승문제', '지구온난화문제', '식재료자급율의 문제', '인터넷문제' 등이 포함될 수 있다.

→ 커뮤니케이션 능력의 육성

>>> 다른 사람을 인정하고, 협동·공생하는 아동청소년으로 육성한다.

>>> 자기에 대한 표현과 다른 사람에 대한 이해를 충실히 함으로써 커뮤니케이션능력을 육성한다.
또한 자기 자신과 친구간의 양호한 관계와 집단에서의 적극적인 참여에 필요한 사회적 기술을 육성한다.

- 요코하마의 시간에서 문제해결력·탐구적 체험활동을 충실히 하고, 느끼거나 발견한 것을 자기와의 대화를 통해 문장으로 정리하여 전달하고, 다른 사람과 체험을 공유하는 학습을 통해서 협동·공생 할 수 있는 아동청소년을 육성한다.

(예) · 요코하마의 시간에서는 '다양한 타인'에 대한 학습활동을 포함한다. 다양한 타인이란 동급생, 다른 학년의 학생, 인근 학교의 학생, 보호자, 지역 사람들, 행정기관, 복지시설 등의 전문가가 있다.

- 요코하마의 시간에서 문제해결력·탐구적 체험활동 중 사회적 기술을 습득하기 위한 학습을 효과적으로 설정하여 자기 스스로 해결하는 능력을 육성한다.

(예) · 사회적 기술이란 의사결정, 인간관계조정능력, 커뮤니케이션 능력, 질문하는 능력과 듣는 능력 등의 대인기술, 다른 사람에 대한 공감이나 스트레스 대응 등의 능력이다. 예를 들어, 중학교 2학년의 '직업체험, 나도 사회인', '나 자신만들기 미래상도'를 통해 사회적 기술을 습득할 수 있다.
자료로서 '아이들의 사회적 기술, 요코하마 프로그램'(2007년 요코하마시 교육위원회)등을 활용한다.

>>> 국제이해교육, 다문화공생을 비롯한 다양한 시각을 한층 충실히 시켜, 커뮤니케이션 능력을 육성한다.

- 모든 나라의 생활과 문화에 관련된 것을 다루는 요코하마의 시간의 학습을 통하여 다양한 타인과 교류하는 커뮤니케이션능력을 육성한다.

(예) · 중학교 1학년 '다문화체험으로부터 일본문화 바라보기' 학습에서는 일본과 여러 나라의 생활과 문화를 다양한 방법으로 조사한다든가, 지역을 찾아가 체험적인 학습을 한다든가, 발표방법과 의견교환의 방법을 공부하는 등 커뮤니케이션 능력 육성이 기대된다.



정보사회에서 살아가는 능력의 육성

>>> 올바른 윤리의식을 갖고 다양한 정보도구를 활용하며, 스스로 정보내용을 잘 살펴 책임지고 수집·선택·발신·관리하면서 정보사회를 주체적으로 살아가기 위해 필요한 능력을 육성한다.

- 요코하마의 시간에서는 탐구과정에서 정보를 수집·정리·발신하거나 정보가 일상생활과 사회에 미치는 영향을 생각하는 학습활동을 하고, 정보를 적절히 처리·관리·활용하는 자질, 능력, 태도를 육성한다.

(예) · 정보를 수집·정리·발신하는 것은 책이나 자료, 홈페이지 등으로부터 자료를 수집하거나 적절한 상대를 찾아서 취재하여 정보를 폭넓게 수집하고 그것을 정리해서 자기 나름의 의견을 프리젠테이션하거나 인터넷을 사용해 발신하는 등 컴퓨터나 정보통신네트워크 수단을 효과적으로 사용하는 것이다.

특히 정보의 정리가 중요하다. 입수한 정보의 중요성과 신뢰성을 음미하거나 비교·분류하거나 복수의 정보를 조합해서 새로운 정보를 만들어내는 학습(장면)을 설정한다. 또한 정보의 발신에 있어서는 답신을 받을 수 있도록 방법을 찾아내는 일이 중요하다. 정보를 활용할 때 정보 작성자의 권리를 존중하거나 출처밝히기를 학습시키는 것도 중요하다.

· 정보가 일상생활과 사회에 미치는 영향을 학습하는 것은 요코하마의 시간에서 문제해결과 탐구활동과정으로서, 정보수단의 진화에 의해 일상생활과 소비행동이 어떻게 변하는지, 사회가 어떻게 풍요로워졌는가 등을 익히는 것이다. 또한 일상생활에 어떤 새로운 위험이나 곤란이 따를까, 어떤 새로운 사회문제가 생길까를 생각해 보게 한다. 이러한 학습을 통해서 아동청소년 자신이 정보를 수집·정리·발신할 때 정보사회의 일원으로서 생활하고 있는 것에 대해서 자각하고, 발신정보에 대한 책임의식을 갖도록 해야 한다.

· 정보의 수집·정리·발신·관리의 학습과정에 대해서는, 자기자신이 위험에 빠져들지 않고 정보사회에 해를 끼치지 않는 정보윤리에 대해 구체적으로 지도하는 것이 중요하다.



사회 변화에 대응하는 능력의 육성

>>> 사회 변화에 따라 필요한 지식·기능을 습득하여 그 지식·기능을 실제생활과 학습에 활용하는 능력을 육성한다.

-요코하마의 시간에서는 지금까지 각 교과에서 익힌 지식과 기능을 관련시키고 종합적으로 작동시키며 활용·탐구하는 능력을 육성한다.

(예) · 요코하마의 시간은 각 교과에서 각각 익힌 지식과 기능을 서로 연결하도록 조직화해서 여러 교과를 넘나드는 문제해결 학습과 탐구적 활동을 전개하는 것이다. 이러한 종합적 학습을 전개함으로써 각 교과에서 습득한 지식과 기능이 확실히 지립잡게 된다.

또한 일상의 학습활동과 생활상의 다양한 문제해결에 있어서 각 교과에서 몸에 익힌 지식과 기능을 살려 의식과 태도를 키울 수 있다.

· 이러한 목적을 달성하기 위해서는 다음과 같은 학습과정을 설정할 필요가 있다.

과제의 발견 → 목적에 맞춘 정보수집 → 정리·분석 → 총정리·표현 → 커뮤니케이션 → 되돌아보기 등이다. 단, 이 과정을 형식적으로 하는 것이 아니라 문제가 발생한 장면에 대해서 다양한 지식과 정보중에서 필요한 것을 선택·활용하여 해결하는 능력을 키울 수 있도록 지도한다.

>>> 환경교육, 직업교육, 먹거리교육, 안전교육(방법, 방재), 물건만들기, 복지교육 등에서 요코하마의 특색을 살린 체험활동과 사람들과의 교류를 통하여 사회변화에 대응할 수 있는 능력을 육성한다.

-요코하마의 시간에서 환경교육과 같이 사회변화에 대응하는 문제를 제시하여 아동·청소년들이 스스로 생각하고, 실천할 수 있는 능력을 육성한다.

(예) · 사회변화에 대응하는 과제는 지속가능한 사회의 실현과 관련된 문제이며, 현대사회를 살아가는 모든 사람이 이러한 과제를 자신의 것으로 생각해서 더욱 나은 해결을 향해 행동할 수 있도록 한다.

· 사회변화에 대응하는 과제에는 환경교육, 직업교육, 먹거리교육, 안전교육(방법, 방재), 물건만들기, 복지교육 등이 있다.

초등3학년~중학3학년
7년간 몸에 익힐 능력과 내용

→ 몸에 익힐 능력에 대해

(1) 관점

종합적 학습의 실시에 있어서 학교별로 대처방법에 차이가 나는 상황과 초등 및 중학교 단계간에 중복되는 문제가 있다. 이러한 학교간의 대처상황을 개선하기 위해서 요코하마시 입장에서 종합적 학습을 통해 익히길 바라는 능력을 예시하여 표로 제시하였다.

종합적 학습에서 몸에 익힐 능력이란 '육성하고자 하는 자질과 능력, 태도'이다. 각 학교에서는 이 예시(계열표)를 참고하여 목표를 설정하고 목표로 삼는 자질과 능력, 태도를 설정한다. 각 학교가 설정한 자질·능력·태도는 각 학교의 목표가 기술될 때 바람직한 아동청소년의 모습으로 제시된다.

키우려는 자질, 능력, 태도를 설정할 때, 학습방법에 관한 것, 자기자신에 관한 것, 다른 사람과 사회와 관련된 것을 습득하는 것 이라는 세 가지 관점을 고려하여야 한다. 이 세 가지 관점은 어디까지나 예시이나, 전국의 학교와 교사들의 실천적인 지혜와 경험이 응축된 것이므로 많은 참조가 될 것이다.

(2) '육성하려는 자질, 능력, 태도 계열표'에 대하여

요코하마시에서는 국가로부터 예시된 세 가지 관점을 근거로 '육성하려는 자질·능력·태도 계열표'(표1참조)를 제시하였다.

이 표는 초등 3학년~중학 3학년까지 7년간의 연속성을 고려하고, 나이가 초등학교 저학년의 생활과의 연계의 의식해서 계열표를 기초로 하여 지역과 학교, 아동청소년의 실태에 맞춰 각 학교에서 독자적으로 키우고자 하는 자질, 능력, 태도를 설정한다.

→ 학습내용의 설정

(1) 종합적 학습의 내용

종합적 학습에서는 목표를 실현하기에 적합하다고 각 학교가 판단한 학습과제를 정한다. 「학습과제 내용계열표」에는 학습과제의 예로서 국제이해, 정보, 환경, 복지, 건강 등 범교과적·종합적 과제, 아동청소년의 흥미와 관심에 기초한 과제, 지역과 학교의 특색에 맞는 과제가 제시되어 있다. 예시된 세부과제들은 많은 학교에서 실제 실시해 본 것을 국가가 정리해서 참고 사례로서 제시한 것이다.

또한 세부과제들은 상호관련된 과제이며 각각의 학습활동을 확산하고 심화시킴으로써 관련되어 나타나기도 한다. 그러나 학습과제를 정하는 것만으로는 구체적인 실천의 형태가 드러나지 않는다. 이에 구체적인 요소로서 지

역과 학교의 실태에 맞춰 학습대상을 명확히 하고 학습사항을 설정할 필요가 있다.

학습대상이란 아동청소년기에 탐구적으로 관련성을 심화시킬 사람, 일, 사물을 말하며, 학습사항이란 학습대상과의 관련성을 통해서 아동청소년이 '어떤 것을 배워야 좋은지'를 더 깊이 있게 분석하여 보여 주는 것이다.

.....
[학습대상] · 주변의 자연환경과 그곳에서 벌어지는 환경문제 (환경)

.....
[학습사항] · 주변 자연의 존재와 장점

- 환경의 보전과 더 좋은 환경 창조를 위한 대처방안
 - 환경문제와 자신의 생활과 관련된 것들
-

이러한 학습대상과 학습사항을 분명히 함으로써 학습활동을 어떻게 조직해야 하는지, 또한 어떤 지원을 해야 하는지 등 수업구상을 보다 구체화할 수 있다. 활동중심 수업을 하더라도 학습대상과 학습사항 등에 대한 수업계획이 잘 수립되어 있으면 학습활동이 단순히 체험과 활동으로 끝나지 않고, 제한된 시간 중에 교육적으로 가치있는 학습을 적절히 만들어 낼 수 있다.

각 학교에서는 모든 학습과제를 아동청소년의 흥미·관심과 필요성에 관계없이 형식적으로 선정하고 학습대상과 학습사항을 요소별로 단편적으로 배워가는 일이 없도록 종합적 관점에서 실시하여야 한다.

아동청소년 각자가 학습에 주체적으로 참여하면서 새롭게 알게 되거나 인식하게 되는 것들을 심화시키고, 풍부한 경험을 확대하여 교육목표로 삼은 자질과 능력, 태도가 육성되며, 스스로 살아갈 능력에 대해 생각할 수 있도록 이끌어가는 것이 중요하다.

각 학교에서는 학교와 지역의 특색 및 지금까지의 실천성과를 참작하여 '학습과제 내용계열표'를 참고해 가면서, 학습대상과 학습사항을 정리하여 각 학교에서 실시할 계열표를 작성한다.

(2) 요코하마시 교육위원회의 학습과제 내용계열표

각 학교가 실시할 학습과제, 학습대상, 학습사항 등을 과제영역별, 학년별로 구분하여 계열표로 정리하는 것이 필요하다. 지금까지도 학교 독자적으로 계열표를 정리하여 제시하고 있는 학교가 있었지만, 학년간에 같은 내용을 취급한다든지, 초·중학교 간에 중복되는 내용을 다루든지, 학습하는 내용이 해당학년에게는 너무 쉽다든가 또는 너무 어렵다든가 하는 등 여러 문제들이 있었다.

이를 개선하기 위하여 아동청소년들의 발달에 맞춘 적절한 학습활동이 전개될 수 있도록 시교육위원회에서는 학습과제 내용계열표를 예시하고, 각 학교는 '요코하마시 학습과제 내용계열표' (표 2 참조)를 참고하여 지역과 학교의 실태에 맞춘 내용으로 대체하거나 수정하여 학습대상과 학습사항을 명확히 밝힘으로써 학습활동의 질을 높일 수 있도록 한다.

〈표 1〉 육성하려는 자질, 능력, 태도 계열표

	영역	초등학교 중간학년
학습 방법에 관한 것	과제의 발견과 설정, 계획입안	체험을 통해 흥미와 의문을 갖고, 과제를 발견하고, 해결을 위한 계획을 세운다.
	문제해결을 위한 정보수집	발견한 과제해결을 위해 필요한 정보를 생각하면서 수집한다.
	필요한 정보의 정리·분석·고찰	여러가지 정보를 정리, 비교하거나 관련지어 생각한다.
	상대와 목적에 맞춘 표현	상대에게 전하는 것처럼 이해하기 쉽게 정리해서 표현한다.
	학습과 생활에 활용하는 방법	몸에 익힌 능력을 교과등의 학습과 생활 속에서 살린다.
자기 자신에 관한 것	배우는 즐거움과 창조의 즐거움	체험을 통한 탐구활동의 즐거움과 자신의 성장을 실감한다.
	목표달성을 위한 과제해결 행동	자신이 가지고 있는 지식과 기능을 과제해결을 위해 활용하고, 더 탐구한다.
	생활방식 바꾸기 실천	자신의 행동을 되돌아보고, 더 잘 하도록 행동한다.
	장래의 꿈과 희망 갖기	(자신에게 눈을 돌려) 자신의 장점을 발견하고, 미래를 향해 의욕적으로 생활한다.
	스스로 행동에 대한 의사결정	과제해결과 꿈의 실현을 향해 자신이 해야 할 일을 결정한다.
타인과 사회에 관한 것	다른 사람의 의견과 생각을 이해	자신과 다른 생각과 의견이 있다는 것을 인정한다..
	예의와 규범, 상대인격존중 태도	친구들과 힘을 합하여 과제해결에 대응한다.
	지역활동과 사회참여	자신과 지역과의 연결고리를 발견하고, 지역활동에 참가한다.
	다른 사람과의 커뮤니케이션	생각을 서로 교환하고, 다양한 사람들과 교류한다.
	오코하미(마을)의 전통·문화존중	지역의 전통과 문화 등에 흥미를 갖고, 중요하게 생각한다.

초등학교 고학년	중학교
적극적인 체함을 통해 스스로 과제를 설정하고, 해결방법과 절차를 생각해, 계획을 세운다.	적확하게 과제를 찾아, 가설에 입각해 검증방법을 생각하고, 계획을 입안한다.
과제해결을 위하여 적절한 수단과 내용을 선택하고, 정보를 수집한다	과제해결을 위해 적확한 정보를 효율적으로 수집한다.
수집한 정보를 정리하여 다양한 시각으로부터 분석, 추론하거나 해서 해결책을 생각한다.	수집한 정보를 다면적·다각적으로 정리·분석하여 해결책을 논리적으로 고찰한다.
상대와 목적에 맞춰 알기쉬운 방법으로 표현하여 전달한다.	상대와 목적·의도에 맞춰 효과적으로 표현·전달한다.
몸에 익힌 능력을 교과등의 학습과 생활 속에서 살린다.	몸에 익힌 능력을 주체적으로 교과 등의 학습에 살리고 현재 또는 미래의 자신의 생활력에 연결한다.
탐구학습활동의 즐거움을 맛보고 자기유능감을 갖는다.	탐구적 학습과정을 통해 얻은 학습의 가치를 발견하고, 자기유능감을 갖는다.
자신이 가지고 있는 지식과 기능을 과제해결을 위해 활용하고, 마지막까지 포기하지 않고 탐구한다.	자신의 경험, 지식, 기능을 활용하여 시행착오를 거치면서 끈질기게 탐구한다.
자신의 생활방식을 개선하고, 과제해결을 위해 실천한다.	생활방식을 개선하고 자신이 할 수 있는 것을 생각하면서 실천한다.
자신의 성장을 되돌아보고, 앞으로의 자신을 생각하고, 자기를 더욱 발전시킨다.	현재와 미래의 생활방식을 폭넓게 생각하여, 꿈과 희망을 가지고 더욱 높은 목표실현을 추구한다.
올바로 판단한 것을 자신의 의지로 실천한다.	자신이 결정한 생각을 실행하고, 그 결과에 책임을 진다.
다른 의견과 타인의 생각을 받아들이고, 이해한다.	다른 의견과 타인의 의견을 받아들이고, 존중하고 활용한다.
자신과 친구들의 장점을 살려 과제해결에 임한다.	서로의 특징을 살려 협동하여 과제를 해결한다.
자신과 지역과의 연결고리를 생각하면서, 지역활동에 관련지어 간다.	넓게 사회로 눈을 돌려 과제해결을 위해 사회활동에 참가한다.
생각을 서로 교환하고 다양한 사람들과의 교류를 심화시킨다.	교류를 심화시키고, 풍부한 인간관계를 맺는다.
과거사람들의 노력을 알고, 요코하미(마을)의 전통과 문화를 소중히한다	요코하미(마을)의 전통과 문화의 가치를 이해하고 전승한다.

〈표 2〉 요코하마의 학습과제 내용계열표(예)

학습과제(영역)	영역	초등학교 중간학년	
요코하마의 학습과제	환경	주변의 자연환경과 그곳에서 발생하고 있는 환경 문제	동식물의 성장에 의한 변화와 생명존중의식
			자연환경변화의 이해와 그 특징에 맞는 생활방법
			주변 자연환경의 장점의 이해와 주변의 환경개선
			자연의 특징과 자원으로써 자연의 이해
	직업과 자기미래 (커리어)	자신의 장래와의 관계로 방문 하고 싶은 사람, 시설, 기관	자신과 친구의 장점과 특기, 성장에 대한 이해
			지역생활을 지지하는 다양한 일과 그것을 움직이는 사람들의 소망
			주변의 자연과 사회 속에서의 자신의 꿈과 희망
	건강	매일의 건강한 생활과 그것에 필요한 것들	주변사람들과의 관계로부터 알게 된 자신의 모습
자신과 친구의 장점발견과 느낌 전달			
안전	안전한 생활과 그것을 유지하기 위한 지역 구조와 사람들	생활습관의 반성과 건강한 생활방법	
		위험의 원인과 사고방지에 대한 이해와 안전한 행동 방법	
		안전한 생활방법과 안전을 지켜주는 사람들의 생각	
먹거리	매일의 식생활과 건강한 생활, 그것에 필요한 사람과 먹거리 문화	재해로부터 몸을 보호하는 방법과 대처법	
		규칙에 맞는 식습관과 편식하지 않는 식습관의 중요성	
		위생적인 급식준비와 뒷처리	
		식사준비지들에 대한 감사의 마음과 바른 회식 매너	
국제이해 다문화공생	지역에 사는 외국인과 그 사람들이 소중히 여기는 문화와 가치관	지역의 산물, 계절과 행사별 요리이해	
		외국문화와 습관의 이해와 자신들과의 공통점 · 상이점 발견	
		주변의 사람, 사물, 현상을 통한 일본과 외국과의 연결고리	
		주변의 과제(환경, 개발, 인권, 평화 등)와 자신과의 관계	
복지	지역에 사는 연소자, 고령자, 장애인과 그 생활을 지원하는 사람, 시설, 제도	타문화권 사람들과 교류를 통한 자기발견	
		연소자 · 고령자 · 장애인등에 온정으로써 대하는 것의 중요성	
		복지제도와 시설을 이용하는 사람들의 생각과 소망	
전통 · 문화	지역의 전통문화와 그 계승 그리고 발전을 위해 최선을 다하는 사람들	할 수 있는 것부터 시작하려는 태도와 마음가짐	
		지역에 전해 내려오는 전통과 행사, 문화의 이해와 계승	
		지역의 역사와 지역발전에 애쓰는 선조의 마음	
		지역이 산업이해와 마을에 대한 애착	

초등학교 고학년	중학교
생태계로서의 동식물의 존재 및 그 연속성과 생명을 존중하는 태도	생물의 다양성과 규칙성, 생명의 연속성, 자연환경의 안전에 기여하는 태도
인간의 삶과 자연환경의 변화, 자연환경을 생각하는 생활의 창조	지속가능한 사회의 창조와 생활개선
주변의 자연환경을 소중히 생각하는 방법과 지역사회의 협동	인간과 자연의 공생을 목표로 지역사회에 문제제기
문명의발전과 자원으로서의 자연의 이해, 이용방법	자원으로서의 자연환경과 재생보전에 참여
자신의 장단점, 주변사람들과의 관계의 이해	자기이해와 다른 사람의 다양한 개성이해 · 상호인정
다양한 직업과 그 중요성에 대한 이해, 일하는 사람의 기쁨과 노고	진로선택을 위한 체험과 직업관 · 노동관의 형성
자연과 사회 속에서 일하는 것의 의미	장래의 진로희망에 터한 진로계획의 설정
어른들과의 만남에서 생각하는 앞으로 살아갈 방법	직업과 자기의 장래에 대한 발전과 삶의 방식
마음의 발달에 대한 이해와 커뮤니케이션 방법	자타의 이해와 스트레스해소법 그리고 커뮤니케이션방법
병의 예방과 바람직한 생활습관	건강한 몸만들기와 생애를 통한 바람직한 생활습관
생활중에 잠재된 위험의 예측과 안전한 행동방법	자신의 생활행동을 고치고, 위험예방과 적절한 행동
안전을 지키는 지역사회의 대처와 안전을 지키는 사람들과의 협동	안전을 지키는 일에 적극적으로 참여하고, 방법 · 방재에 강한 마을만들기에 공헌
재해발생시의 명확한 판단과 안전한 행동	학교와 지역의 방재와 재해시의 자원봉사활동의 중요성
조식의 습관화와 균형있는 영양식의 중요성	식사의 역할과 영양소를 고려한 바람직한 식사습관이해
위생적 조리, 식시준비, 뒷처리	식품의 안전 · 위생을 판단하고, 적절한 취사선택
식사에 준비자에 대한 감사와 협력과 배려	생산자와 자연의 혜택에 감사와 바람직한 인간관계구축
특산물, 일본 또는 외국의 먹거리 문화의 이해	먹거리문화나 역사와 자신의 식생활과의 관련 또는 식품의 생산 · 유통 · 소비에 대한 이해
각국 문화의 독자성과 상호이해의 중요성	외국의 전통과 문화의 존중과 공생 방법
자신의 생활과 외국과의 연계, 상호의존의 이해	국제사회 속에서의 일본의 역할과 과제인식
지구적 과제의 이해와 자신의 생활과 행동	지구적 과제의 해결을 위한 행동과 지구시민으로서의 생활방식
타문화권 사람들을 이해하고, 존중하는 태도	일본문화에 대한 애착과 세계인들과의 공생의식
누구나 지지받고 행복하게 살 수 있는 사회의 중요성	편견과 차별없는 인권에 뿌리한 공생과 평등의식
복지현상과 과제에 관련된 사람들의 생각과 소망	일본과 다른 나라의 복지에 관한 정책, 법률, 조약 등 이해
할 수 있는 것을 일상적으로 실천하는 마음	복지 차원에서 자원봉사활동으로 적극적 참여
일본의 전통과 문화, 역사에 나타나는 고유의 정점과 계승	일본의 전통문화 존중과 향토애의 함양, 타국문화 존중
요코하마와 일본의 역사와 요코하마의 미래	일본과 세계의 역사와 일본이 해야 할 일
지역의 산업과 자신들의 생활과의 관계	산업활성화와 자신들의 역할 · 지역참여

요코하마의 시간의 창설

'요코하마의 시간'이란?

요코하마의 시간은 '知(지)', '德(덕)', '体(체)', '公(공)', '開(개)'로 제시된 “요코하마의 아동·청소년 상” 실현을 목표로 종합적 학습을 핵으로 하여 도덕, 특별활동, 외국어활동 및 각 교과와의 관련을 중시한 학습활동의 틀이다. 요코하마의 시간에서는 환경·직업·먹거리·건강·안전·다문화공생·복지 등 현재 요코하마가 안고 있는 과제와 지역 특색에 맞춘 과제 등에 대하여 요코하마 지역의 자연과 사회, 사람과 관련지으면서 배우는 체험적·문제해결적인 학습활동을 한다.

'요코하마의 시간'의 목표

2006년 10월 책정된 '요코하마 교육비전'에서는 학교교육에서 육성하여야 할 능력으로서 '스스로 생각하고, 판단·행동하고, 격동의 시대를 살아갈 종합적 능력'이 중요하다고 명시되어 있다. 이러한 능력은 '살아가는 능력'과 연결되는 전인적인 능력으로 다음의 세 가지 능력이 주요 구성요소이다.

- 학습의 즐거움과 창조의 기쁨을 원동력으로 꿈과 희망을 향해 노력하는 능력
- 상호간의 차이를 인식하여 협동·공생하는 능력
- 진취적 정신과 다양성을 인정하는 유연성을 가지고 변화하는 사회를 살아가는 능력

'요코하마 교육비전'에 명시된 이런 능력을 몸에 익히기 위해 요코하마의 시간에서는 다음과 같은 목표를 설정하였다.

'요코하마의 시간'의 교육목표

- 문제를 더욱 잘 해결하는 자질과 능력 함양
- 주체적으로 배우는 창조적인 태도 함양
- 타인 및 사회와 협동·공생하는 능력 함양
- 탐구적 활동을 통해 습득한 지식·기능을 학습과 생활에 활용하는 능력 함양

'요코하마의 시간'이 키우려는 아동청소년의 모습

요코하마의 시간은 '知(지)', '德(덕)', '体(체)', '公(공)', '開(개)'로 제시된 “요코하마의 아동청소년 상”의 실현을 목표로 하는데, 특히 '公(공)', '開(개)'의 관점을 중시한다. 이것은 요코하마의 시간이 요코하마의 자연과 사회, 사람과의 관련 속에서 전개되는 학습활동이라는 특징을 갖기 때문이다. 이러한 학습활동을 통해서 '향토 요코하마

를 사랑하고 적극적으로 사회에 공헌하려는 아동청소년' 이나 '향토나 일본의 전통문화를 존중하면서, 국제사회의 발전에 공헌하려는 아동청소년' 을 육성하고자 한다.

또한 토래와의 관련성을 중요시한 체험적인 활동을 전개하는 것으로 '德(덕)', '体(체)', 로 제시된 아동청소년의 모습에 다가서며, 나아가 각 교과 등에서 습득한 지식·기능을 상호 관련지으면서 탐구적인 학습활동을 전개함으로써 '知(지)'에서 제시된 아동청소년의 모습을 만들어 간다.

'요코하마의 시간' 과 종합적 학습

요코하마의 시간은 종합적 학습을 핵으로 하여, 도덕, 특별활동, 외국어활동 및 각 교과와의 관련을 중시한 학습활동의 틀이다.

요코하마의 시간은 요코하마(마을)의 자연과 사회, 사람과 관련되면서도 체험적·문제해결적 학습을 한다는 특징을 가지고 있기 때문에, 실제로는 각 교과에서 습득한 능력을 서로 연관지어 실제의 생활장면에 활용하여 과제해결을 위한 탐구적인 학습활동이 전개된다. 이에 종합적 학습에서 키우고자 하는 능력과 각 교과에서 키우고자 하는 능력이 상호 상승하는 효과를 기대할 수 있다.

예를 들어, 요코하마(마을)의 자연과 사회와 사람과의 관계를 통해서 규범의식과 공공의식을 익히고 향토에 대한 이해와 애착을 심화시켜가는 과정은 도덕 수업과 밀접하게 관련 된다. 또한 자원봉사활동과 직장체험활동, 자연체험활동 등 체험적인 학습활동을 하는 경우에는 특별활동과 관련된다.

이렇게 요코하마의 시간은 아동·청소년의 주변으로부터 문제를 설정하고, 교과의 틀을 넘어 범교과적 체험 학습 활동을 통하여 학습과제에 탐구적으로 대응하고, 종합적 학습의 목표를 실현해감과 동시에 각 교과에 있어서도 기초적인 지식과 기능의 습득·활용의 장으로서 중요한 역할을 한다.

기본단원의 설정

(1) 배경

1998년 학습지도요령의 개정에 의하여 요코하마의 각급 학교에서 “종합적 학습” 이 도입된 지 10년이 지났다. 그 동안의 실시상황을 보면, 큰 성과를 이룬 학교가 있는가 하면, 일반 교과의 지식·기능의 습득을 도모하는 시간으로 사용하거나 운동회 준비 등과 혼돈하여 실천한 예도 있다.

또한 아동·청소년의 생각과 요구에 의하지 않고 교사주도형으로 운영하거나 체험활동이 학습에 연결되지 않고 단지 해보는 것으로만 끝나버리는 등 탐구적인 학습활동이라고는 보기 힘든 사례도 적지 않았다. 더욱이 최근에는 교원의 대량채용과 더불어 교직경력이 적은 교사 중에는 종합적 학습시에 무엇을 해야 좋을지 모르겠다는 목소리도 들린다.

이러한 배경하에서 최근에 개정된 학습지도요령의 취지를 살려, 어느 학년에서건 탐구적인 학습활동이 전개 될 수 있도록 기본단원을 설정하였다.

기본단원을 정함에 있어서는 지금까지 공립학교에서 시행해 본 사례들을 분석하여 성과를 올렸다고 평가되는 실천사례들을 중심으로 일반화하여, 각 학교에서 실시하기 쉬운 형태로 제시하였다.

(2) 기본단원에 관하여

기본단원은 각 학교가 연간지도계획에 포함시켜 지역과 학교의 특색에 맞추어 단위학교를 대상으로 구체적이고 명확히하게 실시한다.

기본단원에서 제시된 학습대상이 지역과 학교의 실태에 맞지 않을 경우에는 학교가 재설정할 필요가 있다. 또한 아동청소년들의 경험을 고려하여, 실시에 있어 학년과 시간수, 재료, 교육과정, 관련 교과 등 각 학교의 실 태에 맞게 수정하여 유연하게 대처하는 것이 중요하다. 즉, 형식적으로 기본단원을 실시하지 않고 학생들이 주체적으로 문제해결에 참여할 수 있도록 학생 한 사람 한 사람의 과제를 명확히 하여 그들의 생각과 의식의 흐름을 중요시하면서 학습을 전개해야 한다.

또한 교사는 아동청소년이 육성하려는 자질·능력 및 태도가 키워졌는지를 평가하면서 지도하는 것이 중요하다. 더욱이 기본단원을 다룰 때는 학생이 어떤 학습과제에 직면하며, 어떤 사람, 사물, 현상과 접촉하게 되며, 그 결과로 학생들의 의식이 어떻게 변해가는지 등 활동의 방향을 예측하는 것이 가능하도록 충분한 교재연구가 필요하다.

요코하마의 시간의 전체계획



전체계획

요코하마의 시간의 교육목표를 실현하기 위해서는, 각 교과, 도덕, 외국어활동 및 특별활동 등모든 교육활동 중에서 통합적 학습을 확보하고 명확히 하는 것이 중요하다. 각각 서로 관련된 교육요소들로 요코하마 교육이 지향하는 '知(지)', '德(덕)', '体(체)', '公(공)', '開(개)'가 겸비된 요코하마의 아동청소년을 육성하는 것이다. 따라서 요코하마의 시간이 유효한 학습활동으로써 실시되기 위해서는 지역과 학교 그리고 학생들의 실태 및 특성에 입각해 각 교과를 전체적으로 염두에 둔 전체계획을 작성하여야 한다.

(1) 전체계획에 포함될 요소들

요코하마의 시간의 전체계획 작성 시에는 이하의 항목에 대해 고려한다.

- 각 학교의 요코하마 시간의 목적
- 기본방침
- 학교교육목표와의 관계
- 각 학교에 있어서 체험적 학습의 목표
- 목표를 실제의 학습활동으로 실천화하기 위해 보다 구체적이고 분석적으로 나타낸 '육성하려는 자질이나 능력 및 태도'
- 목표실현에 적당하다고 판단된 학습과제로부터 구성된 내용
- 실제로 아이들이 이행하는 학습활동 내용
- 학습활동을 적절하게 실시하기 위해 필요한 지도방법
- 학습평가
- 지도체제

(2) 전체계획 중 연간지도계획 및 단위계획

요코하마의 시간에서 전체계획은 학교의 교육활동이 기본적으로 갖는 본연의 자세를 나타낸 것이다. 구체적으로는, 각 학교에서 정한 요코하마의 시간의 목적, 기본방침, 학교교육의 목표 등과의 관계를 나타낸다. 또 요코하마의 시간의 핵심이 되는 종합적 학습의 목표, 육성하려는 자질·능력·태도, 그리고 학습내용을 명기함과 동시에, 학습활동, 지도방법, 지도체제, 학습의 평가 등에 대해서도 기본적 내용과 방침 등을 개괄적이고 구조적으로 나타낸다.

연간지도계획은 전체계획에 입각해 어떠한 학습활동을 어떤 시기에 어떻게 실시하는가를 나타내는 것이다. 구

체적으로는, 일년의 시간적 흐름 가운데 각 단원을 배정하고 전체 교육활동과의 관련성에 유의하여 요코하미의 시간에서 종합적 학습과 각 교과, 도덕, 외국어활동 및 특별활동과의 관련성을 나타낸 것이다.

단원계획은 학생들에게 의미가 있는 문제의 해결과 탐구활동을 정리한 지도계획이다. 연간지도계획과 단원계획은 상호관련이 있기 때문에 작성 시에는 항상 양자를 함께 고려하여 각각의 계획을 작성한다. 또 실시 중에 활동내용에 변경 사항이 있거나, 새로운 내용이 추가되는 경우에는 계획을 재고해 적절히 수정해 가는 것이 요구된다.

→ 연간 지도계획

(1) 기본 방향

연간 지도계획은 종합적 학습의 단원을 각 교과, 도덕, 외국어활동 및 특별활동 등과의 관련성을 알 수 있도록 자리매김한 것이며, 어떤 학습활동을 어느 시기에 어느 정도의 시간으로 실시하는가 등에 관한 연간계획을 나타낸 것이다. 연간 지도계획과 단원계획은 서로 관련되어 있으며 양자를 함께 고려하면서 유연하게 수정해 가는 자세가 필요하다. 단원계획을 작성하면서 드러나는 문제점은 연간지도계획에 반영하여 개선시켜 나간다.

(2) 연간 지도계획의 작성

연간지도계획을 작성할 때에는 일년중에 학생들에게 어떠한 대상을 만나게 하고, 어떠한 문제에 직면하고 문제를 어떻게 극복해 가는가 등 구체적인 교육활동의 모습을 그려 가면서 구상한다.

또 학교가 위치하고 있는 지역과 관련된 지리적 특색, 산업 및 공공시설 등과 관련된 특색, 지역의 연중행사 및 역사 등 지역문화와 관련된 특색과 지역의 소재를 충분히 발굴하여 작성하는 것이 '공', '개'로 제시된 아동청소년의 모습을 실현하기 위해 중요하다. 연간지도계획에는 기본단원에 포함된 학습활동 방법을 포함시킨다. 기본단원은 각 학교의 어떤 학급 및 학년에서든 탐구적인 학습활동을 전개할 수 있도록 설정한 것이다. 요코하미의 시간의 활동이 한층 더 풍부하게 되도록 각 학교에서는 교육활동의 특질에 맞는 요소를 찾아 보다 창의적인 방안을 작성한다. 그러기 위하여 연간지도계획 수립시에 유의해야 될 7가지 점을 다음과 같이 제시한다.

① 학생들의 학습경험을 배려할 것

연간계획 작성시에 학생들의 이전 학습경험과 성과를 고려하면서 계획을 세운다. 종합적 학습을 처음으로 시행하는 학년인 초등 3학년의 경우는 생활과 수업 등에서 배우는 저학년의 학습경험을 파악함과 동시에 활동과 중

합적 학습과의 관련성에 대해서도 확인해 두는 것이 중요하다. 또 중학 1학년에서는 초등학교 때의 학습경험과 그 경험으로부터 얻은 성과에 대해서도 사전에 파악하여 그 경험과 성과를 살려 연간계획을 세울 필요가 있다. 아이들이 어떤 경험을 해 왔는가를 파악하기 위해서 초·중학교 간에 정보를 교환하여 체험활동이 축적되도록 하여야 한다.

② 전체를 파악하고 주도적으로 계획할 것

연간지도계획은 학년말에 평가하여 실제로 학습활동이 아이들의 실태에 맞는지, 학교 및 지역의 특성을 살렸는지, 실시시기와 시간 수 배정은 적당했는지 에 대해 검토한다. 또한 차기년도의 계획을 수립하고 각 학년의 학습활동에 대비하는 것이 중요하다. 전체 상황을 파악하여 아이들의 생각과 바람에 정중하고 신속하게 대응해 간다.

③ 계절 및 행사 등 적절한 활동시기를 살릴 것

연간지도계획에는 계절변화 및 행사의 흐름을 살리는 것이 중요하다. 지역 및 교내 행사의 과정과 내용 면에서 종합적 학습을 활용하거나 관련짓는 것이 가능하기를 검토한다. 지역의 전통행사와 계절변화, 동식물과의 관계 등에 따라 학습활동을 특정 시기에 집중하여 실시하면 효과를 높일 수 있는데, 적절한 시기를 놓치게 되면 효과가 낮아지는 경우가 있으므로 이 점을 충분히 주의해야 할 것이다.

④ 각 교과와의 관련성을 도모할 것

연간지도계획은 종합적 학습과 각 교과, 도덕, 외국어활동 및 특별활동과 관련지어 지도가 이루어지도록 작성한다. 각 교과의 내용을 확인하고, 연계지도가 가능한 단원에 대해서는 상승효과가 얻어질 수 있도록 실시시기와 지도방법을 조정하는 것이 필요하다. 중학교에서는 지도교사가 자기 담당 과목 뿐만 아니라 도덕, 특별활동 및 타 교과 내용이 어떻게 관련지어져 있는지를 이해하고 지도하는 것이 중요하다.

⑤ 학년간 관련성을 파악할 것

연간계획을 작성할 때는 해당 학년만 생각하지 말고, 초등3학년부터 6학년까지 그리고 중학1학년부터 3학년까지를 종합적으로 파악하여 학습활동이 중복되거나 편중되지 않았는지, 학습의 질을 높이거나 단계적인 지식축적이 있는지를 검토하는 것이 중요하다. 타 학년의 연간지도계획을 검토하여 학년을 넘어 협력하고 교류하는 학습활동을 구상할 수도 있다.

또한 초·중학교간 연계 측면에서 초등학교측에서는 진학할 중학교에서 어떠한 종합적 학습이 이루어지고 있는가, 중학교측에서는 학생들이 거처온 초등학교들에서 어떠한 종합적 학습을 쌓아 왔는지를 이해하는 것이 중요하다. 초·중학교 7년간 '요코하마의 시간'을 통하여 이루어진 학습성과를 파악하고 학습의 질을 높이는 배려가 필요하다.

⑥ 탄력적인 운용을 할 수 있는 유연성을 가질 것

연간지도계획은 다양한 요인을 고려하여 주도적으로 입안할 필요가 있다. 그것은 고정적인 것이 아니라 탄력적인 운용이 가능하고 유연한 것이어야 한다. 실제로 지도하는 교사가 아이들의 실태에 맞게 계획의 적절성을 검토하고 수정하여 실시해 가는 것이 좋다. 아이들의 흥미와 관심, 방향성이 당초 계획한 대로 전개되지 않고 ‘어긋남’이 생긴 경우나, 방향성은 같지만 예상했던 아이들의 모습과 실제의 모습 간에 큰 ‘격차’가 있는 경우에는 도중이라도 변경하고 개선하는 것이 좋다. 연간지도계획을 수정하는 경우에는 육성하려는 자질·능력·태도가 실현될 전망이 있는가, 아이들에게 필요한가, 의욕을 갖게 하는가, 개선하면 학습활동이 질적으로 높아질 것인가를 고려하여야 한다.

⑦ 외부 교육자원의 활용 및 다른 학교와의 연계·교류를 의식할 것

요코하마의 시간을 효과적으로 실천하기 위하여는 보호자나 지역주민, 학자와 전문가 등 다양한 사람과의 협력, 사회교육시설 및 단체가 보유한 시설·설비 등 다양한 교육자원의 활용이 중요하다. 유치원과 보육원, 초등학교와 중학교, 고등학교 등과의 연계나 유아와 아이들이 직접 교류하는 단원을 구성할 수도 있다. 타 학교와 연계하거나 교류활동을 할 때에는 아이들에게 교류의 필요성을 느끼게 하거나 교류하는 상대방에게도 교육적인 가치가 있도록 배려해야 한다.

학교밖 다양한 사람들의 협력을 얻는다든가 타 학교와의 연계나 교류활동을 정착시키는 것이 반드시 필요하다. 그러기 위하여 적절한 시간과 기회를 확보해야 할 것이다.

연간지도계획 작성시에 각 학교에서는 상기한 일곱가지 사항에 유의하면서, 기본단원과 각 교과와의 연계를 명시한 서식을 고안하여 활용할 수 있다. 예를 들어, <도표 1> 처럼 종합적 학습의 단원과 도덕, 특별활동 및 각 교과의 단원을 배치해 상호 관련성을 선으로 이으면 1년 중 각 교과와의 관련성을 파악한 지도계획을 작성하는 것이다.



“좋아하고 재미있는 일을 하고 싶어요”

청소년들에게 중요한 직업 가치

청소년들에게 중요한 직업 성공요인

- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| - 좋아하고 재미있는 일을 하는 것 (공동 1위) | - 원만한 대인관계 능력 (1위) |
| - 쾌적한 근무환경에서 일하는 것 (공동 1위) | - 뚜렷한 목표의식 (2위) |
| - 능력을 발휘하고 성취감을 갖는 것 (3위) | - 근면함과 성실성 (3위) |
| - 오랫동안 직장에서 일할 수 있는 것 (4위) | - 좋은 성품 (4위) |

이 자료는 한국청소년정책연구원이 2009년 수행한 “한국청소년지표조사 IV, 연구결과(문양치 : 02-2188-8876, jae713@nypi.re.kr)”

요코하마의 시간의 실천



학습지도

(1) 기본 방향

① 주체성의 중시

우선적으로 중요한 것은 아이들의 발상과 의식의 흐름을 파악하여 주체적이고 창조적인 학습활동으로 발전시키는 것이다. 본래 아이들은 지적 호기심이 풍부하고 스스로 과제를 찾아내 스스로 배워가는 존재임을 인식하는 것이 필요하다. 아이들은 구체적인 사실에 직면하거나 다양한 정보를 얻는 과정에서 대상에 대해 강한 흥미와 관심을 갖게 된다. 또 실제로 대상에 대한 체험과 반복적 활동을 통해 생각을 키워가게 된다. 흥미 있는 학습활동에 몰두하는 아이들은 납득할 때까지 과제를 풀어나가고 진지하게 생각을 이어간다. 이 학습과정에서 아이들은 스스로 과제를 해결하기 위해 지식과 기능을 몸에 익히고 활용하는 힘을 길러 간다.

② 요코하마(마을)에 있는 구체적이고 발전적인 교재

요코하마(마을)에서 쉽게 접할 수 있으면서도 구체적인 교재로 발전가능한 교재를 준비하는 것이 중요하다. 교재는 종합적이고 탐구적인 학습활동이 되도록 아이들에게 동기를 부여하거나 방향성을 제시하거나 지지해 줄 수 있는 것이어야 한다.

학생들에게 가치 있는 자료는 다음과 같은 특징을 갖는다.

- 아이들이 쉽게 접할 수 있으면서 직접 체험하거나 반복해서 접할 수 있는 것
- 아이의 학습활동이 풍부하게 펼쳐질 수 있으면서 깊어질 수 있는 것
- 사람들과 사귀고 동료들과 협동적으로 문제해결이 가능한 것

이처럼 종합적 학습의 교재는, 실제로 자기고장의 생활 속에서 대상을 찾아내는 것이 필요하며, 이것은 다양한 학습과제와 연결될 수 있다.

③ 적절한 지도방법

아이들의 발상과 의식의 흐름을 소중히 여겨 주체적이면서도 창조적인 학습활동으로 전개하는 것이 중요하다. 그러나 그것만으로 학습이 확대되고 심화된다고 기대할 수는 없다. 그 외에도 적절한 교재가 준비되어야 하고, 거기 에다 범교과적인 종합적 학습 또는 탐구적인 학습으로 전개해 나가는 것이 중요하다.

어떻게 체험활동을 계획할지, 어떠한 이야기를 나눌지, 어떻게 대화를 정리할지, 어떻게 표현해 갈지 등을 생각하는 과정을 통해 아이들의 학습활동이 활성화되고 발전하게 된다. 이와 같이 교사의 지도력과 아이들의 자발성이 균형을 이루고, 각각 적절한 역할을 할 때 풍부한 「요코하마의 시간」의 성과가 창출된다. 또 그렇

게 하기 위해서는 아이들에 대한 명확한 관점을 갖고 또 어떤 지도관을 가지고 학습을 전개해 갈 것인지를 교사 스스로 생각해야 한다. 학습을 전개하는데 있어서 교사 스스로가 명확한 생각을 가지고 학습의 방향성이 나바람직한 반응의 자세를 기대하게 되면, 학습상황에 맞는 적절한 지도가 가능해 진다.

(2) 학습지도의 요점

① 학습과정을 탐구적으로 유도

탐구적인 학습에는 다음과 같은 학습과정이 중요하다.

- 과제설정- 체험적인 활동을 통해 과제를 설정하고 스스로 문제의식을 갖는다.
- 정보수집- 필요한 정보를 찾아 수집한다.
- 정리 및 분석- 수집한 정보를 정리하거나 분석적으로 사고한다.
- 총정리 및 표현- 알게 된 것이나 발견한 것, 자신의 생각 등을 정리해 판단하고 표현한다.

단, 여기서 말하는 '정보' 라는 것은 판단이나 의사결정, 행동을 좌우하는 모든 사항을 나타내는 것으로 광범위하게 본다. 언어나 수학 등 기호화된 것으로 인해 정보를 얻을 수 있고 구체적 대상과의 관계나 체험활동과 같은 직접적인 관계를 통해 정보를 얻는 것도 가능하다. 물론 그러한 탐구과정은 일정한 순서대로만 반복되는 것이 아니라 뒤바뀔 수도 있으며, 하나의 활동 중에 복수의 학습과정이 혼재하기도 하고 동시에 일어나는 경우도 있다. 또 이러한 탐구과정은 반복을 통해 나선적으로 상승하기도 한다. 각 학습과정별로 유의해야 할 구체적인 학습지도 요점을 다음과 같다.

◆ 과제설정

아이들이 스스로 문제의식을 갖고 이 의식을 연속적으로 발전시켜 나가는 것이 필요하다. 그러나 아이들이 스스로 과제를 설정하는 것이 중요하다고 해서 교사가 아무것도 하지 않고 기다리는 것이 아니라 학생들의 과제설정을 의도적으로 유도하고 이끌어 나가야 한다. 사람, 사회, 자연에 직접 접촉하는 체험활동에 있어서는 학습대상과 관계하는 방법이나 접촉하는 방법을 교사가 여러 가지로 고안하는 것이 필요하다. 이 경우에 사전에 아이들의 발달이나 흥미 및 관심을 파악하고 대상에 대한 동경이나 가능성을 느끼게 하도록 고안한다. 예를 들어 가까운 마을공원을 대상으로 이곳에서 놀거나 살아있는 것을 찾게 한다. 아이들에게 있어서 공원은 마음에 드는 장소가 되고 애착이 생기게 되면 공원에 쓰레기가 떨어져 있거나 공원이 더러워져 있는 것에 마음이 쓰이게 될 것이다. 그러한 공원의 현 실태를 알게 되는 것으로부터 공원에 대해 문제의식을 갖게 된다. 학습활동 뿐만 아니라 일상생활을 통해서도 주민과 공원과의 관계 또는 공원의 좋은 점이나 역할을 이해하거나, 공원을 소중히 여기는 마음 자체가 '왜 공원을 더럽히는 사람이 있는 것인가', '깨끗한 공원으로 만들고 싶다', '공원의 녹지와 생물들을 지키고 싶다' 등의 문제의식을 높여가게 한다.

문제를 설정하는 장면에서는 그러한 대상을 직접 접하는 체험활동이 중요하며, 그러한 체험이 그 후 오랫동안 탐구활동을 유지시키는 원동력이 되는 것이다.

◆ 정보수집

과제해결을 위해 아이들은 관찰, 실험, 견학, 조사, 탐색, 간접체험 등을 행한다. 그러한 학습활동에 의해 아이들은 과제 해결에 필요한 정보를 수집한다. 아이들이 정보를 수집하는 활동에는 자각적으로 행하는 경우와 무자각적으로 행하는 경우가 있다. 목적을 명확하게 해서 조사하거나 인터뷰하는 것은 자각적 정보 수집에 해당된다. 한편 체험활동에 몰두하거나 체험활동을 반복하고 있을 때는 무자각 중에 정보를 수집하고 있는 경우가 많다.

예를 들어 공원에서 살고 있는 생물을 조사하거나 연못의 수질조사를 한다고 하자. 실제로 연못에 들어가 생물을 찾거나 수질을 조사하게 될 것이다. 또 공원내 식물들을 관찰하는 것도 생각할 수 있다. 그 이외에도 공원을 둘러싼 옛날과 지금의 상태를 도서관에서 문헌으로 조사하거나 공원을 이용하는 사람들을 인터뷰하는 것도 가능할 것이다. 그럴 경우 몇 가지 고려해야 할 것이 있다.

첫째는 수집하는 정보는 다양하기 때문에 학습활동에 따라 정보유형이 달라진다는 것이다. 예를 들어 간이 수질검사를 사용하면 수치화해서 정보를 수집하는 것이 가능하다. 문헌조사나 인터뷰를 하면 언어화된 정보를 획득할 수 있을 것이다. 실제로 체험활동을 하면 '더럽다', '어둡다' 와 같은 감각적 정보획득이 가능할 것이다. 어떠한 학습활동을 선택하는가에 따라 수집하는 정보의 종류도 달라지게 되므로 그러한 점을 충분히 의식한 학습활동이 요구된다. 특히 체험을 통한 감각적인 정보수집이 중요하며 그러한 정보가 바로 아이들의 진지한 탐구활동이 유지되도록 연결되어야 한다.

두 번째는 과제해결을 위해 정보수집을 감각적으로 행하는 것이다. 구체적인 체험활동이 무엇을 위한 활동인가를 자각하고 실시하는 것이 바람직하다. 체험활동을 통해 어떤 정보를 어떤 방법으로 수집하며 어떻게 축적할까 등을 준비하는 과정에서 학습이 이루어 지는 것이다.

세 번째는 수집한 정보를 적절한 방법으로 축적하는 것이다. 수치화된 정보, 언어화된 정보 등은 디지털 데이터를 비롯하여 다양한 형태의 데이터로 축적하는 것이 중요하다. 그러한 정보가 이후의 탐구활동을 심화시키는 만드는 역할을 하기 때문이다.

그러나, 적절한 방식으로 축적하기 어려운 것은 감각적인 정보이다. 체험활동을 했을 때의 감각과 생각 등은 시간 경과와 함께 희미해져 가며 잊혀져 간다. 그럼에도 불구하고 정보는 중요한 것이며 이후 과제해결에 필요한 정보이다. 따라서 체험에서 얻은 정보를 작문 등으로 언어화해서 축적하는 지도가 필요하다. 또 각 교과에서 익힌 지식이나 기능을 활용한다면, 보다 많고 보다 정확한 감각 정보가 수집될 수 있다. 예를 들어 생물과목에서 익힌 관찰법이나 동식물에 대한 지식은 하천 체험활동시에 주변 정보를 폭넓게 수집하는 것으로 이어질 수 있다.

◆ 정리 및 분석

수집한 정보를 정리·분석하거나 사고하는 활동으로 단계가 높아진다. 수집한 정보 자체는 연결성이 없는 개별적인 것이어서, 그것들을 종류별로 분류해서 정리한다든가 세분화해서 인과관계를 도출하는 분석과정을 통하여 학생들의 사고력이 증진된다.

예를 들어 공원에 있는 식물의 상태를 지도상으로 정리하거나 시간에 따른 이용자의 변화를 그래프화하는 것을 들 수 있다. 또 인터뷰로부터 얻었던 정보를 카드로 정리하는 것도 가능하다. 그러한 학습활동을 통해 아이들은 수집한 정보를 비교·분류하고 상호관련성을 찾는 등 정보를 정리한다. 이것이 정보를 활용한 사고력증진활동이다. 이때 다음 사항을 염두에 둘 필요가 있다.

- 어떤 정보가 어느 정도 수집되어 있는가를 파악할 것
- 어떤 방법으로 정보를 정리·분석할 것인가를 결정할 것

수치화된 정보와 언어화한 정보의 취급 방법은 다르며, 정보의 분량에 따라서도 학습활동은 달라진다. 수치화된 정보라면 통계적인 방법으로 그래프화할 수도 있고, 언어화한 정보라면 카드로 정리하는 방법, 일어난 일을 시간별로 배열하는 방법, 조사한 결과를 지도 등 공간적인 면에 정리하는 방법 등이 있다. 정보유형에 따라 적절한 정리 및 분석방법이 있을 것이고 학습활동을 통해 사고력을 증진시키는 방법도 달라질 수 있다. 예를 들어, 비교하여 생각하기, 분류하여 생각하기, 서열화하여 생각하기, 관련성찾아 생각하기, 인과관계로부터 생각하기 등이다.

◆ 총정리 및 표현

정보를 정리한 후 그것을 다른 사람에게 전하거나 자기 자신의 생각으로 정리하는 학습활동이 마지막단계에 속한다. 이렇게 해서 아이들의 체험과 지식이 정리되어 정보로 이어지고 아이들 한 사람 한 사람의 생각이 분명해지면서 이전의 문제가 해결되거나 새로운 과제가 생겨나게 되어 학습이 질이 높아진다.

예를 들어 조사결과를 리포트나 신문 포스터로 정리한다든가 사진이나 그래프, 지도 등을 사용해 파워포인트 자료로 표현하는 것도 가능하다. 상대방을 의식해서 자신이 알리고 싶은 것을 논리적으로 표현하면 자신의 생각이 더욱 분명해 질 것이다.

이러한 경우 다음 사항을 염두에 두는 것이 중요하다.

- 목적의식을 명확하게 정리해서 표현할 것
- 정리하고 표현하는 것이 자기 자신의 생각과 새로운 과제발견으로 이어질 것
- 전달하기 위한 구체적인 방법을 습득함과 동시에 전달해야 할 내용을 충분히 축적해 둘 것

각 교과에서 획득한 표현방법을 적극적으로 활용하는 것도 생각할 수 있다. 문장표현은 물론 그림이나 음악을 사용하거나 종합적으로 활용할 수도 있다. 이처럼 국어과, 음악과, 미술과 등 교과에서 익힌 능력이 발휘

될 수 있다. 지금까지 기술한 과제설정, 정보수집, 정리 및 분석, 총정리 및 표현 등 4단계 학습과정을 반복함으로써 탐구적 학습의 실현으로 이어질 수 있다.

② 타인과 협동으로 하는 학습활동

요코하미의 시간에서 중시해야 할 것은 타인과 협동하여 과제를 해결하는 학습활동이다. 그것은 다양한 생각을 가진 타인과 상호작용하면서 사회에 참여하고 공헌하는 것으로서 '타인 및 사회와 협동 공생하는 능력을 기르는 것'이나 공공 또는 개방의 자세로도 연결된다. 또 협동적으로 배우는 것은 탐구적인 학습을 통해 아이들 학습의 질을 높이기도 한다.

협동적 배움의 첫 번째 장점은 다양한 정보수집이 가능하다는 것이다. 같은 과제로 학습활동이 이루어져도 수집하는 정보는 협동하는 경우에 정보유형이 더 다양하고 정보량도 많게 된다. 정보의 다양성과 풍부성은 이후에 정보정리 및 분석의 질을 높이는 주요 요건이기도 하다.

두 번째 장점은 다른 관점에서 사고할 수 있다는 것이다. 정리·분석할 때 다른 관점과 사고를 가지는 것이 더욱 깊이 있는 결과를 도출한다. 단편적인 사고로는 정보정리나 분석이 획일적으로 되기 쉽다.

세 번째 장점은 지역주민과 교류하거나 친구들과 함께 학습하는 과정에서 경쟁의식이 생길 수 있고, 학습활동의 파트너에 대한 동료의식이 고취될 수 있다. 함께 배우는 것이 개인학습의 질을 높이고 동시에 집단학습의 질도 높인다. 무엇보다도 함께 힘을 모으는 것의 소중함과 스스로에 대한 유능감을 몸에 익히게 되며 이것은 아이들이 사회 속에서 살아가는 지혜로 이어지게 된다.

◆ 다양한 정보를 활용해서 협동적으로 배움

체험활동에서는 아이들이 다양한 체험을 할 수 있고 다양한 정보를 얻게 된다. 서로 대화하고 정보를 교환하면서 과제가 명확해질 수 있다.

예를 들어 마을의 안전에 대해 탐구적으로 조사하고 행동해 나가는 활동에서는 마을의 상황을 탐험하고 조사한 후 발견한 것을 함께 이야기 나누고 그것을 칠판에 정리해 '모두가 발견한 것 중에 공통된 문제점은 없는가' 를 스스로 자문한다. 이렇게 마을 탐험을 통해 발견한 정보를 함께 검토하여 서로가 발견한 공통점과 다른 점, 그리고 연관성을 발견할 수 있다. 이런 협동과정을 통해 학생들의 문제의식이 깊어지면서 '또 탐구하고 조사하고 싶다' '이번에는○○에 대해 자세히 조사해 오고 싶다' 등 후속 과제로 발전해 갈 수 있게 된다. 협동하여 다양한 정보를 적절하게 활용하는 것으로 탐구적 학습의 질을 높일 수 있다.

◆ 다른 관점에서 생각하고 협동적으로 배움

학생들이 각기 다른 관점에서 본 다양한 의견들을 교환하는 것은 서로간에 생각을 깊게 만든다. 예를 들어, 콩 재배를 할 때 농약사용에 대해 이야기 나누는 경우를 생각해 보자. 농약사용은 콩을 순조롭게 자라게 하고 병충해로부터 보호하는 역할을 한다. 그러나 농약을 사용하지 않는 것에 가치를 두고 있는 농가도 있다.

실제로 학생들이 콩 재배를 체험하거나 생산자의 애로사항을 직접 청취하면서 농작물의 성장이나 농약이 미치는 영향을 과학적으로 조사한 뒤 다함께 이야기를 나누게 되면, 각기 다른 관점에서 의견을 도출해 내는 과정에서 서로의 생각은 더욱더 깊어진다. 이렇게 해서 농약이 어떤 이유에서 사용되고 그것이 어떻게 식량생산이나 농업경영과 깊게 연관되어 있는가 등 아이들의 폭넓은 이해와 깊이있는 사고를 돕는다. 이렇게 서로 다른 관점을 교환해 가는 과정에서 다양한 견해를 받아 들이고 사고가 깊어진다.

◆ 힘을 모으거나 교류하면서 협동적으로 배움

학생들이 집단으로 학습활동을 진행하는 것이나 지역주민이나 전문가 등 학교밖 사람들과 교류하는 기회를 얻는 것이 학습에 유효하다. 혼자서는 불가능하지만 집단이기 때문에 실현가능한 것이 많이 있다. 또 지역 어른과의 교류는 어린 학생들에게 사회참여 의식을 일깨워줄 수 있다. 예를 들어 자기 고장의 주민들이 많이 종사하는 직업 영역을 조사하는 직업체험을 하는 활동에서는 자신들이 사는 지역의 좋은 점을 배우고 그 지역이나 상점가를 PR하는 학습활동이 가능하다. 아이들은 광고전략을 고안하여 지역주민들과 전문가에게 제안할 수도 있다. 이때 학급 친구들과 지혜를 모으거나 일을 분담하고 또 아이디어를 간추려 현실적으로 유효한 방법을 생각한다. 혼자서는 불가능해도 동료가 있기에 쉽게 달성된다는 것을 실감한다. 또 여러 가지 좋은 점이나 특징을 지역 주민들에게 전하기 위해 책임감을 가지고 열심히 활동에 몰두한다. 이러한 활동 가운데 친구나 전문가로부터 조언을 얻거나 지역 어른들로부터의 격려를 받을 수도 있다. 아이들은 협동적인 체험 활동을 통해 힘을 모아 몰두하는 것에 대한 소중함과 지역사회와 연결되는 즐거움을 실감하게 된다.

→ 평가

(1) 요코하마의 시간 평가

아이들의 적절한 지도를 위해서는 매번 현장학습에 대한 평가가 필요하다. 한 사람 한 사람의 학습상태를 잘 살펴 적절하게 평가하여 지도하는 것이 중요하다. 요코하마의 시간은 종합적 학습과 일반교과를 연관시킨 교육 프레임이기 때문에 종합적 학습 및 각 교과에 대해 평가한다.

① 지도계획 및 학습지도의 평가

- 요코하마시 학교평가 가이드

구체적으로 어떠한 평가항목과 지표들을 설정하는지는 각 학교가 판단할 문제이지만, 「요코하마시 학교평가 가이드」에는 다음과 같은 항목이 제시되어 있다.

'요코하마시 학습지도요령'에 나와 있는 “요코하마의 아이들 아동·청소년”을 육성하기
위해서 중점적 과제를 실현할 교육계획을 작성해 교육활동을 실천하고 있는가?

각 학교에서는 이 평가 항목에 대한 자기평가의 지표를 설정한다. '공(공)', '개(개)'로 제시된 청소년 상을 구현하기 위하여 요코하마의 시간에서 각각의 교과 지도가 교육목표를 효과적으로 실현하도록 실시되고 있는지 아니면 개선할 필요가 있는지에 대하여 각 학교에서의 적절한 평가가 요구된다.

② 지도계획 및 학습지도의 개선

지도계획이나 학습지도에 대해서 평가가 이루어진 후 평가 결과가 개선에 반영되지 않으면 평가 본래의 의의가 퇴색된다. 평가에 뒤따르는 개선에는 다음과 같은 과정이 필요하다.

- 평가자료를 수집하고 검토할 것
- 정리한 문제점을 검토하고 원인과 결과를 명확하게 할 것
- 개선안을 만들고 실시 할 것

교육목표 및 내용, 육성하려는 자질·능력·태도, 학습활동 등의 지도계획을 수정하거나, 인적·물적 학습 환경과 외부연계를 재고하고 검토한다. 평가결과를 구체적인 개선안으로 활용해 지역이나 학교 및 학생들의 실정에 맞는 지도계획을 작성하는 동시에 적절한 학습지도를 하도록 노력해야 한다. 또 지도계획의 평가에 대해서도 교사간에 정보를 교환하거나 모든 학교체제에서 체계화된 평가를 진행하는 것이 중요하다.

(2) 「종합적 학습」의 평가

종합적 학습은 각 학교가 정한 목표와 내용에 입각하여 학생들이 어떤 능력을 몸에 익혔는지 명확하게 하기 위해서라도 적절한 평가가 필요하다. 또 종합적 학습에 대한 평가를 할 때에는, 각 학교에서 정한 적절한 관점에 기초한 평가라는 것을 충분히 고려해야 하며, 학습의 성과, 학생들의 좋은 점, 의욕, 태도 발전상태 등을 자세히 볼 필요가 있다.

① 학습 상황에 대한 평가

종합적 학습의 평가에서 학습상황 평가는 학생들이 목표에 대응하는 적절한 학습활동에 참여하도록 개선하기 위한 것이다. 또 그 결과를 외부에 설명하기 위한 것이기도 하다.

그러기 위해서는 학습상황에 대해 어느 정도의 바람직한 모습을 상정하고 그 학습활동에서 육성하려는 자질·능력·태도가 증진되는 내용이 학습되었는지를 주의 깊게 측정하여야 한다.

종합적 학습은 각 학교에서 목표와 내용을 정하고 그 목표와 내용에 따라 평가의 관점을 적절하게 정하는 것이 중요하다. 또 어떠한 능력이 습득되었는가를 적절하게 파악하기 위해서 아이들의 학습 자세를 기본으로 하는 평가기준을 설정하는 것이 필요하다.

② 평가방법

종합적 학습에서 아이들의 구체적인 학습상황을 평가하는 방법에는 신뢰로운 평가방법, 다양한 평가방법, 학습상황의 과정을 평가하는 방법 등 세 가지가 중요하다.

첫째로 신뢰로운 평가를 하기 위하여 교사의 적절한 판단에 의한 평가가 필요하며 어떠한 교사라도 동일하게 판단 가능한 평가이어야 한다. 예를 들어 지도 교사들 사이에서 가치의 관점이나 평가기준을 확인하고 거기에 준해 아이들의 학습평가가 이루어져야 한다. 그런 경우 평가 시점을 한번에 모든 것을 평가하려 하지 말고, 여러 번으로 나누어 평가할 필요가 있다.

두 번째로 다양한 평가를 하기 위해서는 평가방법과 평가자를 다양화하는 것이 중요하다. 예를 들어 다음과 같은 방법을 생각해 볼 수 있다.

- 발표 및 대화 모습, 학습이나 활동 상황 등 관찰을 통한 평가, 보고서, 워크시트, 노트, 작문, 그림 등 제작물에 의한 평가, 학습활동 과정 및 성과 등의 기록 또는 작품을 계획적으로 모아 놓은 포트폴리오에 의한 평가
- 어떤 과제에서 익힌 능력을 이용하여 수행하는 퍼포먼스에 대한 평가
- 평가카드나 학습기록 등에 의한 아이들의 자기평가나 상호평가, 교사나 지역주민 등에 의한 외부인 평가

세 번째로 학습의 결과 뿐만 아니라 과정을 평가하기 위해서는 학습이 완료된 시점 뿐만이 아닌 사전 또는 도중에 평가를 실시하는 것이 필요하다. 학습 개시 전에는 아이들의 실태를 파악하고, 활동 중에는 아이들의 학습상황을 파악하고, 학습활동을 마치고는 학습성적을 측정하는 등 다양한 평가방법이 단계마다 계획적으로 이루어지는 것이 중요하다. 전 과정을 통해 아이들의 실태와 학습상황을 파악해 지도에 도움이 되도록 한다. 또, 종합적 학습에서는 학생 개개인의 장점이나 진보상황 등을 평가하는 일이 중요하며, 그것을 통해 학생 자신이 스스로의 장점과 나아진 상황을 알게 하는 것이 좋다.



추진체제 만들기

(1) 기본방향

각 학교에서는 **요코하마의 시간**에 대한 지도계획을 적절하게 작성하는 것이 필요하다. 특히 지도계획을 확실하게 실시할 수 있는 교내 추진체제의 정비가 중요하다. 질 높은 풍부한 학습활동을 실시하기 위해서는 다음사항을 고려한 교내 추진체제를 만들어야 한다.

◆ 교사들이 일체가 되어 협력할 수 있는 체제구축

요코하마의 시간에서는 아이들의 다양한 흥미·관심과 다양한 학습활동에 부응하기 위해서 그룹학습이나 상이한 연령이 섞인 그룹 등 다양한 학습형태를 고안할 필요가 있다. 또 각 교사의 특성과 전문성을 살리는 것이 각 학교에서의 요코하마의 시간의 특색을 창출하는 것으로 이어질 수 있다.

◆ 확실한 수업시간 수를 확보하고 탄력적인 운용

요코하마의 시간에서는 상황에 맞게 학습내용이나 수업시수를 조정할 수 있는 유연성이 요구된다. 수업시간을 탄력적으로 운용하는 것은 요코하마의 시간을 충실하게 진행함에 있어서 없어서는 안 되는 요소이다.

◆ 요코하마의 시간을 추진하기 위한 환경정비

요코하마의 시간의 특징 중의 하나는 체험활동을 하는 것이다. 그것은 필연적으로 다양한 장소에서 다양한 활동을 행하는 것으로 이어지기 때문에 공간, 시간, 사람 등의 학습환경을 정비하는 것이 중요하다.

◆ 요코하마의 시간을 추진하기 위해 외부와의 연계 구축

지역의 특색을 살린다거나 아이들 하나 하나의 흥미와 관심에 맞춘 학습활동을 전개하기 위해서는 보호자를 비롯해서 지역주민, 전문가 등 교육자원 인력의 활용이 필수적인 조건이다. 지역과 사회에 존재하는 다양하고 폭넓은 인력을 활용하는 것이 종합적 학습의 충실로 이어지는 것이다.

(2) 교내조직의 정비

① 학교장의 리더십

각 학교에서 교육과정은 교장의 리더십 하에 전 교직원이 협력해서 편성해가는 것이다. 특히 **요코하마의 시간**이나 '종합적 학습'은 목표 및 내용, 육성하려는 자질·능력·태도, 학습활동 등을 각 학교가 결정해 나간다. 학교장은 교육적 의의와 교육과정에 입각하여 학교의 비전을 전교직원에게 설명하고 동시에 교사들의 실천의욕을 높여 실시할 수 있도록 교내조직을 정비해 간다. 그리고 전 교직원이 긴밀하게 연계해 요코하마의 시간의 지도계획을 작성하고 실시해 가도록 한다.

요코하마의 시간은 아이들의 문제해결과 탐구활동의 범위가 넓고 깊어지도록 지역의 다양한 사람과 시설, 단체로부터의 지원이 필요하다. 또 가정에서의 이해와 협력도 필요하다. 그래서 교장은 리더십을 발휘하여 학교 홍보책자나 홈페이지를 통해 요코하마의 시간의 실시상황을 적극적으로 알림으로써 협력을 구하는 것이 중요하다.

또 교육목표 및 내용, 육성하려는 자질과 능력·태도, 지도방법 등에 대해 관련성과 발전성이 확보되도록 초-중학교간 연계를 심화시키는 것이 중요하다.

② 교내 추진체제의 정비

각 학교에서는 요코하마의 시간의 목표를 달성할 수 있도록 전 교직원이 협력하여 전체계획, 연간지도계획, 단위계획 등을 작성하고, 서로 전문성과 특성을 발휘해 실천해 나가는 교내추진체제를 정비한다. 교내추진체제의 정비에 있어서는 목표를 공유하면서 적절한 역할 분담과 함께 교직원 및 학교밖 지원인력 간의 커뮤니케이션을 긴밀하게 하는 것을 빠뜨릴 수 없다.

③ 지도체제

요코하마의 시간의 운영은 연간 지도계획에 따라 학급담임이 직접 지도하는 방법, 학급이라는 틀을 없애고 아이들의 흥미, 관심 등에 따라 학습 집단을 조직하고 교사가 지도를 분담하는 방법 등이 있다. 또 학교에 따라서는 학급을 없애고 과제별, 코스별로 학습집단을 구성하는 예도 있다. 또 요코하마의 시간에서는 문제해결과 탐구활동의 폭이 넓어지거나 학습활동이 다양해지거나 아이들의 관심이 심화되기도 한다. 그 결과로 지도교사만으로는 대처하기 힘든 상황이 발생하기도 한다. 이런 경우를 대비해 교내에서 교직원의 특성과 전문성에 따라 아이들의 질문과 상담에 대응하거나 직접 지도하는 체제로 정비하는 것이 필요하다.

④ 실천을 지원하는 운영체제

학교는 조직체로서 운영되고 있으며, 교직원과 교내조직이 각기 연계하여 교육활동을 운영하고 있다. 특히 아이들의 문제해결과 탐구활동이 넓어지고 깊어짐에 따라 교사가 여러 명 필요하고 학교 밖 지원인력의 협력적인 지도가 필요하게 된다.

그러기 위해서는 교사가 지도방법과 지도내용에 대해 다른 교사나 학교 안팎의 지원인력에게 컨설팅이 가능한 구조를 교내 조직으로 정착시키는 것이 중요하다. 또 교내에는 지도에 필요한 시설 및 설비의 조정, 예산의 배분 및 집행 기능이 마련되어야 한다.

(3) 교직원 연수

요코하마의 시간을 착실히 시행하고 그 목표를 달성하는 열쇠는 지도 교사의 지도 계획의 수립, 운용 능력, 수업 지도력, 평가능력 등에 달려 있다. 또 지역이나 학교 및 학생들의 실태에 맞는 특색있는 학습활동을 창출해 나

가는 기획도 필요하다. 종합적 학습은 교사들이 팀을 구성해 지도함으로써 다양한 학습활동에 대응할 수 있기 때문에 교사 전체의 지도력 향상을 도모할 필요도 있다. 따라서 연간 연수계획 중에 요코하마의 시간을 위한 교내 연수를 정착시키는 것이 중요하다.

교내 연수는 전 교직원이 모여서 실시하는 경우도 있지만, 학년단위나 과제별 그룹단위의 소수 인원으로 실천 과제에 따라 탄력적이면서 지속적으로 실시할 필요가 있다. 연수방법은 각 학교의 실태와 연수의 목적에 맞게 고안한다.

(4) 연간 수업시간수의 확보와 탄력적 수업시간수 운용

① 연간 수업시간 수의 확보

요코하마의 시간에서는 단위시간과 연간 수업시간의 탄력적 운용이 필요하다. 그러기 위해서라도 연간지도 계획에 수업시간 수를 표시하고 주 단위, 월 단위, 학기 단위에 맞는 수업시간 수를 확인해 연간 수업시간 수가 확보되는지 파악할 필요가 있다.

② 탄력적인 수업시간 수 운용

요코하마의 시간에서는 체험활동을 중시해서 학습활동이 다양하게 전개되고 지역의 특색을 살린 학습활동이 이루어진다. 아이들의 학습활동은 학교 밖에서 실시되거나 지역 행사나 계절 변화에 맞춰 집중적으로 실시되거나 한다. 따라서 정기적으로 반복되는 시기도 있는가 하면, 어떤 시기에는 집중적으로 실시되는 경우도 있기 때문에 한 단위 시간의 탄력적 운용과 연간 수업시간 수의 배정에 대한 고안이 필요하다.

◆ 목적에 따른 단위시간의 탄력화

교육시수 운용은 아이들의 학습에 대한 집중력과 지속력, 지도내용의 마무리, 학습활동 등을 고려해 결정할 필요가 있다. 특히, 요코하마의 시간에서는 수업시간을 45분이나 50분에 구애되지 말고 탄력적으로 유연한 운용이 요구된다.

◆ 1년간을 내다본 탄력적인 수업시간의 운용

각 학교에서는 지역이나 학교 및 아이들의 실태, 각 교과별 학습활동의 특질에 맞는 시간과 교육과정 편성을 고려하여 지도방법의 고안, 지역주민들과의 협력, 외부 인력의 활용 등을 한층 더 촉진할 수 있다. 예를 들어 요코하마의 시간에서는 현지 조사, 현장 견학, 지역인 인터뷰 등을 하기에 적절한 시기가 있어서, 그 시기에 집중적으로 학습활동이 이루어질 수 있다. 또 직업체험활동도 특정 시기에 집중적으로 실시함으로써 학습성과를 높일 수 있다.

③ 수업시간에 관한 유의점

요코하마의 시간의 수업시간을 유연하게 운용해 나가기 위해서는 다음 사항에 유의할 필요가 있다.

◆ 연간지도계획 및 단원계획에서 수업시간 수 배당

단원에서 어떤 활동에 몇 시간의 수업시간 수가 필요한가를 산출해 연간 지도계획 또는 단원계획에 명시한다. 계절·시기를 고려하여 수업시간 수를 적정하게 배정해 둘 필요가 있다. 특정한 지역행사나 교내 이벤트, 계절이나 식물의 생태 변화 등도 고려해 수업시간 수를 배분할 수 있다.

◆ 주단위 적절한 실시계획과 관리

단원계획에 매주의 계획을 넣는다. 이 계획은 기본적으로는 할당시간 내에서 수행하게 되겠지만, 시기나 활동에 맞게 유연하게 대응한다. 우선 계획을 세우고 필요한 수업시간 수를 할당하되, 실제 실시시간 수를 계산하여 적절하게 수업시간 수를 운용·관리해 가는 것이 중요하다.

◆ 학기마다 평가

수업시간 수가 적절한 지를 평가해야 하지만, 학기말 시점에는 실시시간 수를 누적해 학습활동의 진전 상황에 비추어 맞춰가는 것이 필요하다. 체험활동을 중시하는 요코하마의 시간은 자칫하면 수업시간 수가 불필요하게 증대될 가능성도 있다. 장기적으로 내다본 계획 수립, 적절한 시간 수 관리, 학습활동의 평가 등은 반드시 필요하다.

(5) 환경정비

범교과적인 종합적 학습에 아이들이 의욕적으로 몰두하고 학습의 깊이를 더해가기 위해서는 학습 환경이 적절히 정비되어야 한다.

① 학습공간의 확보

요코하마의 시간에서는 문제해결과 탐구활동 과정에서 학급내, 학년내, 또는 다른 학년 간에도 체험적 학습 활동이 전개되는 경우가 있다. 이러한 학습활동을 시행할 때, 교실외의에서도 학습활동을 할 수 있는 공간이 확보되어 있다면 자연스럽게 학습이 전개될 것이다. 예를 들어 다목적공간에 만남이 가능한 탁자 설치, 이동철관 준비 등과 같이 다양한 학습형태가 가능한 공간 확보 방안이 필요하고, 교내 여유교실의 활용도 유효하다.

② 학교 도서관의 정비

학습 중 의문이 생긴 경우 가까운 곳에서 필요한 정보를 수집하고 활용가능한 환경을 갖추는 것은 문제해결과 탐구활동에 주체적으로 몰두하고 학습의욕을 높일 수 있는 중요한 조건이다. 학교도서관은 독서 센터나

학습 및 정보센터의 기능을 담당하는 핵심시설로서 기능하여야 한다. 그렇기 때문에 학교 도서관에는 요코하마의 시간에서 다룬 테마나 아이들이 탐구하려는 과제에 대비해 관련 도서를 풍부하게 갖추고, 학생들이 필요한 도서를 잘 찾을 수 있도록 관리해야 할 것이다.

한편 '요코하마의 시간'에서 아이들이 작성한 발표자료나 작문집을 교내 도서관에 비치해 두고 열람가능하게 하는 것도 다른 아이들에게 참고가 된다. 또 우수한 실천활동을 학교의 좋은 전통 및 교풍으로 정착해 가는 것도 좋다.

③ 정보환경의 정비

컴퓨터를 비롯한 정보기기의 효과적 활용은 요코하마의 시간에서 아이들의 정보검색과 정보활용, 정보발신의 가능성을 넓혀 학습의욕이나 학습효과를 향상시키는 데 도움이 된다. 컴퓨터실 뿐만 아니라 교실과 오픈 공간 등에 인터넷 접속이 가능한 환경을 갖추어 두면, 아이들이 필요할 때 바로 조사활동이 가능해진다. 그리고 교내에 서버를 설치하고 모든 컴퓨터에 접속하여 디지털 콘텐츠를 공유하거나 아이들이 취재한 사진과 비디오 정보를 온라인에 축적할 수도 있다. 컴퓨터 같은 물리적인 장비 보완 이외에도 교직원에 대한 교내연수나 지역교육센터 방문 등에 의한 현장연수를 통해 교직원의 IT활용지도력을 높이는 것도 중요하다.

(6) 외부와의 연계 구축

① 외부와의 연계 필요성

요코하마의 시간에서는 지역사회 자원과 학습환경의 적극적인 활용이 기대된다. 종합적 학습에서는 실생활의 현상과 현대사회의 과제를 많이 다루기 때문이다. 다양하고 폭넓은 활동이 실현되기 위해서는 학부모, 지역주민, 전문가 등 학교밖 인력의 활용과 사회교육 시설·단체 등의 협력이 불가피하다. 풍부한 학습활동을 하기 위해서는 이러한 사람들의 협력을 얻고 동시에 지역의 교육지원 자원을 적극적으로 활용하는 것이 필수적이다.

② 외부연계를 위한 유의점

외부연계에 있어서 교사 한 사람 한 사람이 개별적으로 외부의 교육자원을 활용하는 것이 중요하다.

◆ 일상적인 관계 맺기

협력적인 시스템을 구축하기 위해서는 항상 지역사회의 외부인과 적절하게 관계를 맺으려는 자세가 중요하다. 예를 들어 지역사회 활동에 학교측의 적극적인 참여가 중요하며 이를 통해 신뢰관계를 구축하여 서로 협력할 수 있는 체제를 만들어 간다.

◆ 담당자와 조직의 설치

외부인과 연계해 외부의 교육자원을 적절하게 활용하기 위해서는 교내 업무분장시에 지역연락담당부서를 설치하거나 외부와 연계 창구가 되는 담당자(코디네이터)를 지정하는 것이 필요하다. 그리고 '학교-지역사회 업무협의회' 같은 조직을 설치하는 것도 필요하다. 학교업무를 지원해 주는 시청 공무원 등 지역 전문가와의 협의도 중요하다. 이를 위해 교감과 교무주임 등 학교의 실무책임자들이 지역사회와의 연계를 담당하는 중심에 있어야 한다.

◆ 교육자원 리스트 작성

학교밖 교육자원을 활용하기 위해서는 종합적 학습에 협력 가능한 지역 인재 및 시설 등에 관한 자원 리스트를 작성하는 것이 필요하다. 그 데이터를 교내에서 공유하고 일상적으로 활용하도록 정비해 둔다. 그러한 지역내 자원리스트의 활용은 지도계획을 작성하거나 구체적인 학습활동을 충실히 하는데 반드시 필요하다.

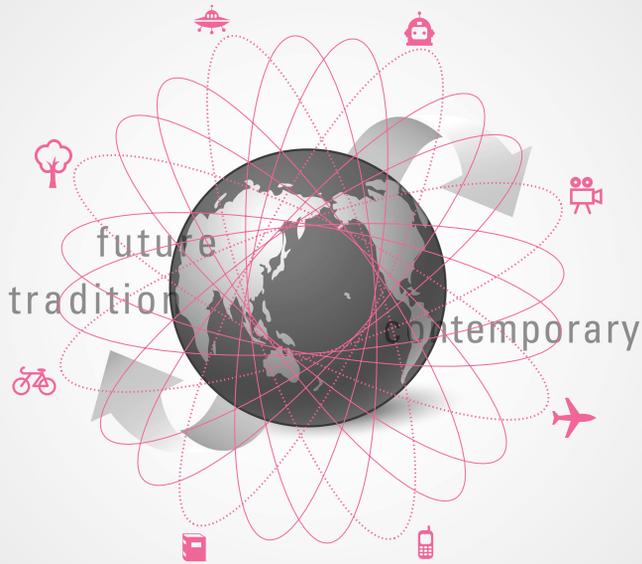
◆ 적절한 협의 하에 실시

외부의 인적자원을 활용하여 학습활동을 실시할 때 협력해 주는 지역주민과 시설에 미치는 영향과 상황을 잘 파악해 둘 필요가 있다. 상황에 따라서는 상대방에게 민폐를 끼치는 경우도 있을 수 있기 때문에 연계 시에는 수업의 목적을 분명히 하고, 교사와 외부 기관간 역할분담을 사전에 확인 하는 등 충분한 협의를 하여야 한다. 또 외부기관과 외부인으로부터 활동에 대한 평가를 받는 것도 나중에 지역사회 자원을 충실히 활용하는 데 중요한 요소가 된다.

◆ 학습성과의 확산

수업공개일이나 학습발표회 등 개최를 통지하고 학교 알림책자를 배포하여 학부모나 지역주민들이 요코하마의 시간의 성과를 알게 하는 장의 마련이 필요하다. 그덕분에 학부모나 지역주민들은 요코하마의 시간에 관심을 보이고 연계나 협력의 성과를 실감하고 만족감을 느끼게 된다.

요코하마의 시간이 아이들의 성장 뿐만 아니라 협력해 준 지역사회에도 커다란 성과를 안겨주는 경우가 있다. 예를 들어 아이들의 활동이 아름다운 마을만들기에 영향을 주거나 지역환경의 보전으로 이어지는 것이 그 예다. 이와 같이 학교와 지역사회와의 상호호혜성을 높이는 것이 지속적인 외부연계로 이어진다. 이것은 학교를 지역사회에 개방하는 통로가 되며, 학부모나 지역주민과의 신뢰관계를 구축하는 결정적인 계기가 될 수 있다.



세계를 무대로 꿈꾸고 싶어요!

다양한 외국어를 배우고 싶어요! / 해외 취업정보를 많이 알고 싶어요!
해외 인턴ships 가고 싶어요! / 해외봉사활동도 가고 싶어요!

👤 청소년 17.6% 해외활동경험(어학연수, 봉사 등)

🌐 청소년 4명 중 3명 해외취업희망

🗣️ 해외취업에 가장 필요한 능력은 외국어

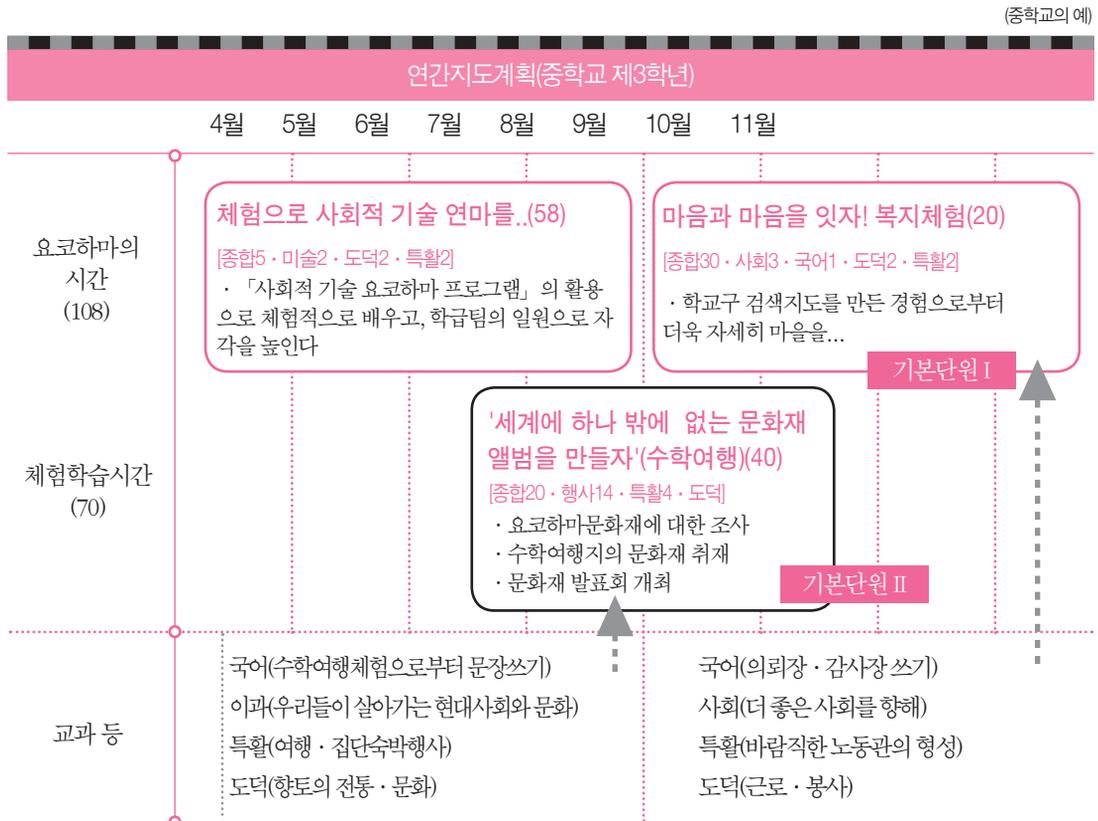
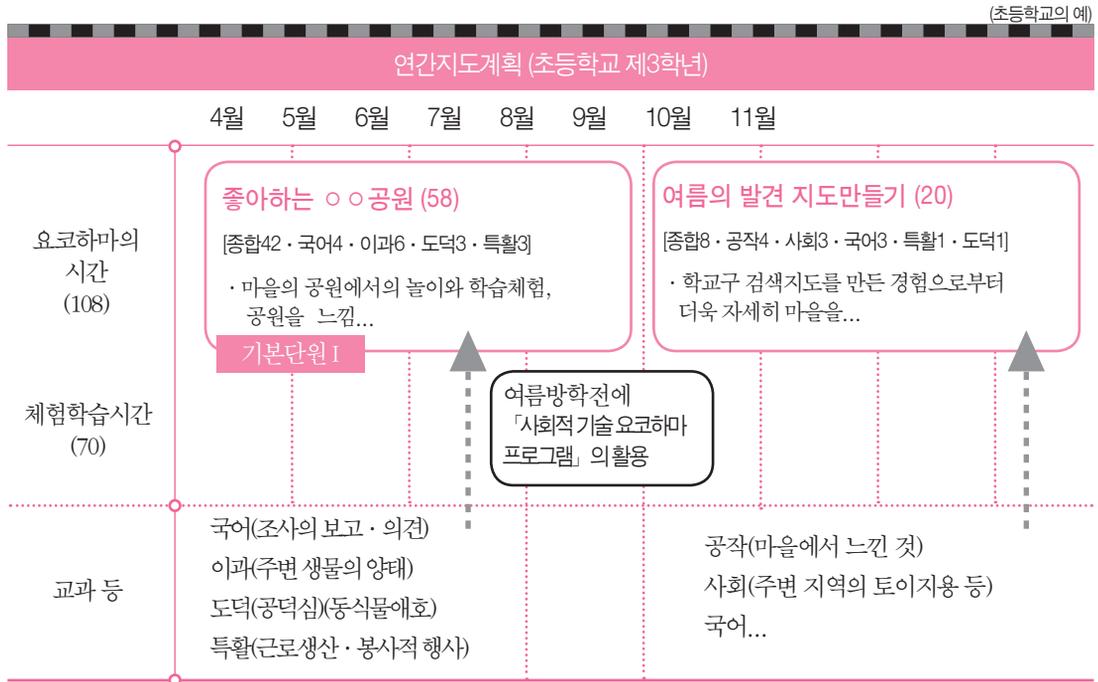
📄 외국어 학습에 대한 지원이 가장 절실

* 이 자료는 한국청소년정책연구원 2008년 수행한 '청소년의 글로벌 역량강화 정책방안연구'에 기반을 둔문헌치. 02-2188-8304, chyoos@nypi.re.kr

NYPI 한국청소년정책연구원
www.nypi.re.kr

초등학교 및 중학교의 「체험활동 지도계획」 사례

〈그림1〉 체험학습시간과 각 교과 등의 단원을 관련지은 「요코하마의 시간」 연간지도계획



단원계획(예)

(1)기본단원

요코하마의 시간 기본단원

1. 아이들의 문제의식	아이들의 깨달음이나 생각 등 단원의 동기가 되는 아이들의 문제의식을 나타낸다. 아이들의 실태와 지역의 특색에 따라 동기는 다양하겠지만 아이들의 문제의식을 끄집어 내 필연성 있는 활동으로 이어주면서 활동을 시작하는 것이 중요하다.
2. 단원의 의도	단원의 전개와 단원에서 의도하는 학습 자세 및 학습내용을 나타낸다. 육성하고자 하는 아이들의 자세에 대해서 '公(공), '開(개)'의 관점에서 기술한다.
3. 단원목표	어떠한 활동을 통해 어떠한 배움이 이루어지는가 또는 생활에 어떻게 결부시키는가 등 아이들의 생활방식으로 이어지도록 표현한다.
4. 육성하려는 자질·능력·태도	'학습방법에 관한 것', '자기 자신에 관한 것', '타인과 사회에 관한 것'에 대한 관점에서 요코하마시의 '육성하려는 자질, 능력, 태도의 계통표'를 기반으로 하여 중점화할 것을 단원레벨에 구체적으로 제시한다.
5. 관련 교과	각 단원을 통하여 습득·활용을 도모할 수 있는 관련 교과의 학습내용을 제시한다. 시간 수는 대략적인 시간이다.
6. 기본구상도	아이들 의식의 흐름을 중요하게 여겨 단원전체의 개괄적인 전개와 내용, 시간 수 등을 나타낸 것이다. 활동의 정리 하나하나가 각각 탐구적으로 되도록 표현한다.
7. 지도계획	기본구상도에 제시한 활동내용과 시간 수를 보다 구체적으로 기술하고, 각 활동에서의 지도 포인트나 교과의 학습내용에 대해 표시한다. 또 주요 보충적 지도방법(보)과 발전적 지도방법(발)에 대해서도 나타낸다.

<기본단원에 대한 유의 사항>

- 기본단원은 **요코하마의 시간**에서 실시하는 탐구형 단원의 예시적 형태를 나타낸 것이며 각 학교에서 실시하는 '요코하마의 시간'의 내용과 방법 등을 규정하는 것은 아니다.
- 각 학교에서는 기본단원을 토대로 하여 아이들과 학습의 실태, 지역특색과의 조화, 실시하는 학년, 시간 수, 자원, 교육과제, 관련 교과 등을 고려하여 적절히 응용하여 실시한다.
- <기본단원 I>은 실시하는 학년과 관련교과 등을 예시하지만, <기본단원II>에서는 전개의 예만 나타낸다.

(2) 기본단원을 충실하기 위해

① 단원계획의 이해

기본단원을 기준으로 각 학교는 요코하마의 시간에 대처하나, 아동청소년들이 실태와 지역의 특색에 맞춰 단원의 구성과 수업전개를 연구할 필요가 있다. 또한 기본단원 이외에도 단원을 작성해 실시하는 경우가 있다.

이 때 체험적 학습을 핵으로 하는 요코하마의 시간의 단원계획을 작성함에 있어 교재에 대한 심도 있는 연구와 아동청소년의 의식의 흐름을 생각하는 것이 중요하다.

② 단원 구상

요코하마의 시간의 학습활동은 아동청소년이 생활 중에 사람과 사물, 현상 등의 '재료' 들과 만나는 것으로 출발한다. 아동청소년의 문제만들기를 지원하기 위해 교사의 '재료' 에 대한 연구는 불가피하다. 아동청소년이 접하게 되는 '재료' 에는 어떤 가치가 내재해 있을까 또는 '재료' 와 아동청소년을 만나게 하는 방법을 어떻게 하면 좋을까 등을 생각해 두는 것이 중요하다 (그림 2 참조).

아동청소년은 '재료' 와 천천히 조우하고 친구들과 대화하면서 자신과 '재료' 간에 인식의 차이를 발견하고 절실한 문제를 발견한다.

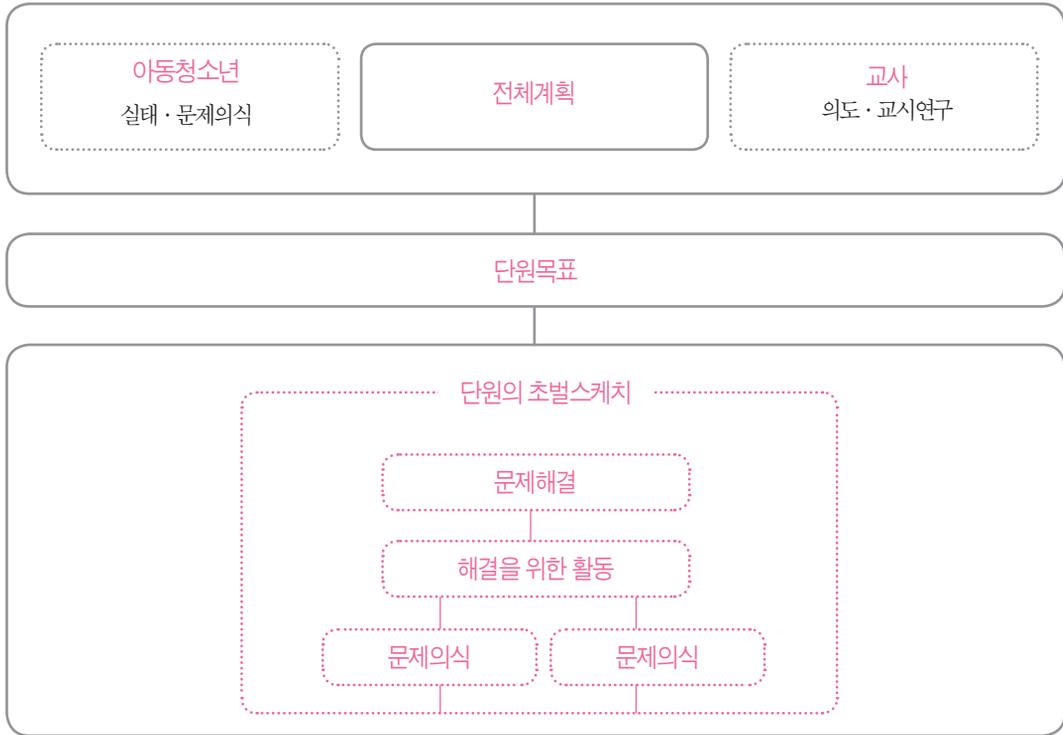
아동청소년이 갖는 문제에는 절실함이 있을 때 그 문제를 해결하려는 활동이 생겨나고 단원이 생겨난다. 더욱이 그 활동을 통해서 다음에 어떤 문제를 발견해 갈까를 생각하면서 단원을 연결한다 (그림3 참조).

이렇게 아동청소년의 문제의식을 축으로 한 단원의 초벌스케치를 실제로 그려봄으로써 탐구적인 단원구상이 떠오르게 된다. 문제제기가 약하면 조사로 끝나거나 또는 조사해서 발표하고 끝나버리기 십상이기 때문에, 문제를 질적으로 음미해 보는 것도 매우 중요하다.

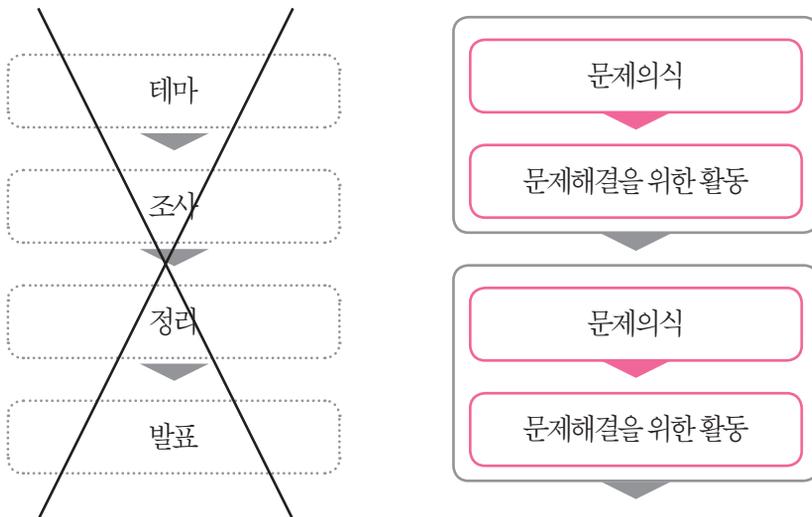
단원구상을 할 때, 어떤 활동으로 어떤 자질과 능력이 발휘될지 또는 필요하게 될까를 구체적으로 그려 놓는다. 교사가 일반 교과와의 관련을 의식함으로써 아동청소년들이 교과에서 익힌 능력을 의식하여 활용하거나 교과 내용이 필요하다고 느끼게 된다. 질 높은 탐구적 학습을 통해 아동청소년이 안고 있는 문제의식을 더욱 세련화시키는 것이 중요하다. 그러기 위해서는 친구들과 협력하여 절실하게 해결하고자 하는 문제들을 가려내는 '사고' 훈련이 중요하다.

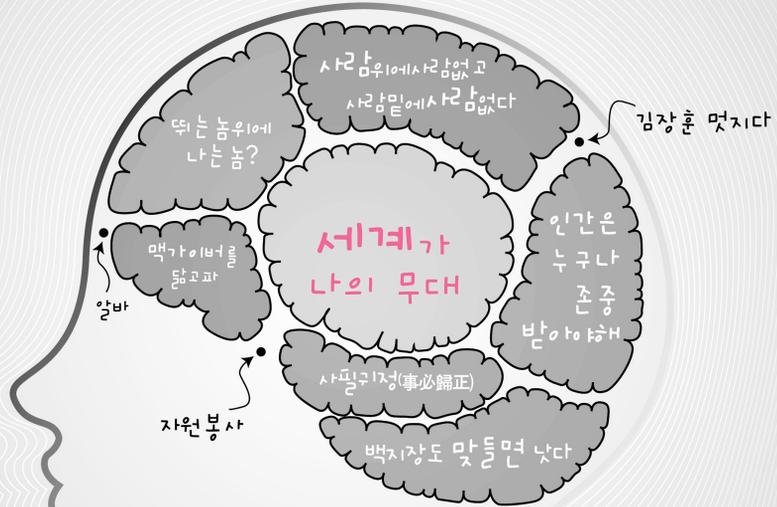
탐구적인 학습이란 문제를 발견하고, 조사하고, 정리하는 형식적인 학습과정을 일컫는 것이 아니다. 아동청소년이 갖고 있는 문제를 해결하기 위해 필요한 활동을 하면서 시행착오를 반복하거나 실망하고, 때로는 주춤거리는 일도 생긴다. 새로운 문제가 발생할 때 아이들은 새로운 문제의식을 갖게 되는 학습이 이루어진다. 교사가 처음에 세운 단원구상과는 다른 전개가 될 수도 있지만, 교사는 초기 구상에 구애받지 않고 아동청소년의 문제의 질과 학습의 가치에 주시하면서 유연하게 대응해 가야 한다.

〈그림 2〉 단원구상 이미지



〈그림 3〉 문제해결적인 단원구성





청소년의 의식구조

우리나라 청소년의 의식지표 조사

-  국제화, 인권의식 "70점 이상"
-  공동체 의식, 사회적 신뢰 "60~70점"
-  문제해결능력 "50점~60점 미만"
-  사회참여의식 "50점 미만"

* 이 자료는 한국청소년정책연구원(2008년 수행한 한국청소년발달지표조사)의 결과임(문의처: 02-2188-8876, jw713@nypi.re.kr)

NYPI 한국청소년정책연구원
www.nypi.re.kr

초등학교 3학년 기본단원 I

단원명 좋아하는 우리동네 ○○공원



아이들의 문제의식

우리 마을은 공원이 여러 개 있다. 큰 공원, 작은 공원 등등... 공원에는 곤충과 작은 생물들이 있으며 꽃도 가득 피어 있다. 지금까지는 놀기만 했지만 마을 사람에게 있어서 공원은 소중한 장소일 것이다. 꽃을 심거나, 청소를 하고 있는 사람은 누구일까. 우리들도 함께 활동해 자랑할 만한 공원으로 만들고 싶다.

→ 단원의의도

지금까지 보고도 아무렇지 않게 여겨온 우리 마을 곳곳에 있는 공원. 공원에서 즐겁게 놀고, 학습하고 생물 등을 관찰하면서, 그 고마움과 매력이 느껴진다. 공원의 매력을 지키고 있는 사람들과 만나고 우리들의 작은 힘이지만 공원의 매력을 높이는 활동에 참여함으로써 우리 마을의 것을 우리 손으로 소중하게 지켜나가는 것(공公)에 의의를 느끼고, 가까운 사람들과 커뮤니케이션을 하면서 더 심도있게 활동을 하는(개關) 아이들의 모습을 기대한다.

→ 단원목표

마을 공원에서의 생물 관찰과 공원에 관련된 사람으로부터 사정을 묻고 듣는 활동을 통해, 다양한 사람들이 더 좋은 공원을 만들기 위해 노력해 온 것을 깨닫고 우리들도 좋아하는 공원에 관련된 활동을 기꺼이 펼쳐나갈 것이다.

→ 육성하려는 자질 · 능력 · 태도

학습방법에 관한 것

- 마을 공원에서의 놀이 경험과 생물관찰 등의 학습체험을 통해, 공원의 매력과 그 이용에 대한 과제를 발견하고, 전망을 가지고 계획을 세운다.
- 공원의 매력을 높이기 위해서 애호가 모임 등의 정보를 수집하고 취사선택을 통해 학습에 도움이 되도록 한다.
- 공원의 매력과 좋은 것을 마을의 회람판 등에 홍보할 수 있도록 알기 쉽게 정리해 표현한다.

자기 자신에 관한 것

- 자랑할 만한 공원으로 만들어가는 활동을 통해 탐구활동의 즐거움과 자기 자신의 성장을 실감한다.
- 자신이 가지고 있는 지식과 기능을 공원의 매력을 높이기 위한 활동에 활용하고 기꺼이 탐구한다.
- 공원의 매력을 높이는 활동을 하고자 하는 자신의 생각실현을 향해 자신이 해야 할 것을 결정한다.

타인과 사회와의 관계에 관한 것

- 동료와 힘을 모아 공원이용에 관한 과제에 몰두한다.
- 활동 및 애호가단체 사람들과 만날 때, 예의바르게 행동하고 감사하는 마음을 갖도록 한다.
- 자신도 공원을 위한 활동에 임하는 한사람 이라는 것을 깨닫고 공원의 매력을 높이는 가능한 공헌활동에 기꺼이 참여한다.

→ 관련 교과

국어	· 관심 있는 것부터 화제를 결정, 필요한 내용에 대해 조사하고 요점을 메모할 것 · 문장이 이상하면 바르게 수정하고, 보다 좋은 표현으로 고칠 것	4
이과	· 주변 생물의 상태를 조사해, 생물과 그 주변 환경과의 관계에 대해서 생각해 볼 것	6
도덕	· 예의 소중함을 알고 누구에게나 진심을 가지고 접촉 할 것 · 자연의 놀라움과 신비함에 감동하고 자연과 동식물을 소중히 할 것 · 약속과 사회 규칙을 지키고 공중 도덕심을 가질 것	3
특별 활동	· 근로의 존엄함과 생산의 기쁨을 체득하기 위해서 자원봉사활동과 같이 사회봉사 정신을 육성하는 체험을 얻을 수 있는 활동을 할 것	3

→ 기본구상도

좋아하는 ○○공원 (요코하마의 시간 58시간)

◆ 사회과에서 마을 탐험을 하고 자신들이 사는 마을에 어떤 특징이 있는지 조사한다. 그 학습으로부터 발전한다.

1. ○○공원의 자연관찰에 나가자! (종합10시간)

- 교정에서의 자연관찰 학습을 기초로 공원의 자연관찰 계획을 세운다.
- 공원에서 자연관찰을 한다.
- 작은 생물과 식물의 특징을 관찰하고 기록한다.
- 발견한 장소를 지도에 정리해서 생물과 그 주변의 환경과의 관계에 대해서 생각한다.
- 마을에 있는 공원을 비교하고 작은 생물이나 화단의 유무 등 각각의 공원의 특징을 조사한다.
- 조사한 것을 기록하고 발견한 것을 서로 발표한다. 이과6시간·도덕1시간

- ○○공원에서는 나비가 날고 있다. 정원 담 밑에는 민들레가 피어 있었다.
- 공원에는 여러 종류의 식물과 생물이 있다.
- 공원은 놀기만 하는 곳이 아니라 자연관찰도 할 수 있었다. 노인들이 꽃을 바라보고 있었다.
- 공원을 많은 사람들이 이용하고 있다. 생물에게도 소중한 공원. 공원은 마을의 보물이다.
- 늘 공원은 깨끗하다. 공원을 돌보는 사람이 있는 걸까.

2. 깨끗한 공원의 비밀을 탐색해 보자.(종합8시간)

- 공원을 깨끗이 하고 있는 사람에 대해 조사한다. (구청, 토목사무소, 공원에호단체 등)
- 공원을 깨끗이 하고 있는 사람과 공원에 오는 사람에게 물어, 알게된 것을 정리하여 서로 이야기를 나눈다.
- 공원을 깨끗이 하고 있는 사람들과 함께 활동한다. 국어2시간 · 도덕1시간 · 특활3시간

토목사무소의 직원은 간판 등을 설치하고, 공원에호단체의 사람은 청소하고 있다. 모두 지키고 있다.
공원은 아이들이 노는 장소이기도 하고 마을사람들이 쉬는 장소다. 모두 깨끗하게 하고 싶다.
공원에 오는 사람들이 기뻐할 수 있도록 청소를 하거나 꽃을 심고 있다.
마을공원의 매력을 좀 더 조사해, 마을사람들에게도 전하고 싶다. 더욱더 멋진 공원을 만들고 싶다.

3. 좋아하는 ○○공원 대작전(종합24시간)

- '좋아하는 ○○공원 대작전'의 계획을 세운다.
- 키우고 있는 식물 및 생물을 자세히 조사한다.
- 재배 · 사육, 관찰, 청소 등을 한다.
- '공원의 꽃일지', '공원에서 발견한 곤충의 지도' 와 팸플렛 · 포스터를 작성한다.
- 애호가단체 사람들 등과 협력해 '발신! 좋아하는 ○○공원'을 지역 사람들에게 홍보한다.

국어2시간 · 도덕1시간

→ 지도계획

◆ 요코하마의 시간 58시간(종합 42시간, 국어4시간, 이과6시간, 도덕3시간, 특별활동3시간)

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
1. ○○공원의 자연관찰에 나가자! · 교정에서의 자연관찰 학습을 기초로 하여 공원의 자연 관찰 계획을 세운다. · 공원에서 자연관찰을 한다. · 작은 생물과 식물의 특징을 관찰하고 기록한다 - 민들레와 튜울립, 개미, 개구리 등 - 생물의 색, 형태, 크기, 촉감 등 · 발견한 장소를 지도에 정리해서 생물과 그 주변의 환경과의 관계에 대해서 생각한다. - 살고 있는 곳과 식성 등	종합10 이과9	· 사회과에서 마을 탐험을 하고, 주요한 시설을 조사해 지도로 나타내는 것을 사전에 학습한다. 이과: 마을탐험(가능하면 복수의 공원 등)에서 발견한 생물의 생태를 조사한다. · 생물이 관찰가능한 장소를 탐험코스로 설정하고 공원을 대신하는 장소로서 하천과 신사 등을 정할 수 있다. 사전에 안전 확인을 한다. · 생물 관찰에는 돋보기와 휴대용 현미경을 사용한다. 도감 등도 휴대 시키는 것이 좋다. · 공원의 매력을 비교정리해서 기록하도록 조언한다. 가능하면 채집도 한다.

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
<ul style="list-style-type: none"> · 마을에 있는 공원을 비교하고 작은 생물이나 화단의 유무 등 각각의 공원의 특징을 조사한다. · 조사한 것을 기록하고 발견한 것을 서로 발표한다. <ul style="list-style-type: none"> - 발표하는 내용(공원에 있는 생물, 식물, 놀이기구, 넓이, 사용하고 있는 사람 등) - 발표방법(신문, 지도, 사진 등) 	<p>도덕1</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 공중매너를 준수하도록 지도한다. · 기록한 것을 정리 분석해 공원의 매력을 알기 쉽게 정리한다. <p>(발) 다 지역의 공원에 관심을 가진 아이들에게는 공원 가이 드북(팜플렛) 등을 찍는다.</p> <p>도덕: 자연의 놀라움과 신기함에 감동하고 자연과 동식물을 소중하게 여기는 마음을 키운다.</p>
<p>2 깨끗한 공원의 비밀을 탐색해 보자 (총합8시간)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 공원을 깨끗이 하고 있는 사람에 대해 조사한다. (구청, 토목사무소, 공원애호단체 등) · 공원을 깨끗이 하고 있는 사람과 공원에 오는 사람에게 물어, 알게 된 것을 정리 서로 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 조사방법(설문조사, 인터뷰) · 공원을 깨끗이 하고 있는 사람들과 함께 활동한다. <ul style="list-style-type: none"> - 활동내용(공원청소, 식물 보살핌 등) 	<p>총합8</p> <p>국어2</p> <p>특활3</p> <p>도덕1</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 토목사무소와 공원애호가 단체의 사람들 및 공원에 와 있는 사람들의 이야기를 듣고 내용을 지도한다. · 애호가단체의 사람들에 대해 감사, 존경의 마음을 가지고 접촉하도록 지도한다. <p>국어: 설문조사나 인터뷰를 한다.</p> <p>특활: 행사(5) 근로생산 및 봉사적행사</p> <p>도덕: 예의의 소중함을 알고 누구에게나 진심을 가지고 대하는 태도와 의식을 키운다.</p>
<p>3 좋아하는 ○○공원 대작전(총합24시간)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 좋아하는 ○○공원 대작전의 계획을 세운다. · 키우고 있는 식물 및 생물을 자세히 조사한다. <ul style="list-style-type: none"> - 조사방법(도서자료, 인터넷, 인터뷰) · 재배 · 사육, 관찰, 청소 등을 한다. · '공원의 꽃일지', '공원에서 발견한 곤충의 지도' 와 팜플렛 · 포스터를 작성한다. <ul style="list-style-type: none"> - 발신방법(역사, 맵, 도감, 팜플렛 · 포스터 등) · 애호가단체 사람들과 협력해 발신! 좋아하는 ○○공원을 지역사람들에게 홍보한다. 	<p>총합24</p> <p>국어2</p> <p>도덕1</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 공원에 온 사람들이 기뻐할 수 있는 공원을 만들기 위해 어떻게 하면 좋을까 생각하도록 조언한다. <p>(보)구체적인 행사를 기억하지 못하는 아이에게는 인터뷰 기록을 참고하도록 지도한다.</p> <p>국어: 수집한 자료를 사용해 설명문을 쓴다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 공작시간의 학습을 활용해 표시하고 싶은 것과 용도 등을 생각하면서 형태와 색 재료를 고안해 포스터를 작성한다. <p>도덕: 약속과 사회규칙을 지키며 도덕심을 갖는 것에 대한 소중함을 배운다.</p>

초등학교 4학년 기본단원 I

단원명 **환영합니다. 선배님! 교류 대작전**

→ 아이들의 문제의식

공원에서 언제나 나이 드신 분이 게이트 볼을 하고 있다. 함께 해 보고 싶다. 우리 할머니는 케어플라자라는 곳에 가는 것이 즐겁다고 한다. 어떤 장소일까. 나이 드신 분들은 아름답고 여러 가지를 많이 알고 있다. 여러 사람들과 이야기를 나눠보고 싶다.

→ 단원의 의도 <복지 · 케리어 · 마을의 특색>

노인과의 교류를 통해 다양한 지식과 지혜를 배우면서 사회적 약자라는 인식이 아닌, 자신들의 대선배로서 대하도록 하고 싶다. 한편 나이가 들면서 느끼게 되는 부자유스러움과 불안을 알고, 자신들이 가능한 것을 생각하면서 커뮤니케이션을 잘 도모하거나(공공), 상대를 생각해서 계획을 세우거나 실천하는 가운데, 자신의 좋은 점을 알게 하고 그것을 전해가는 것이 가능하도록 하고 싶다.(개關)

→ 단원 목표

노인들과 교류하는 활동을 통해 그 중요성을 알게 하고 동시에 노인들의 생각과 바람, 그것을 지원하고 있는 사람들과 시설의 존재를 알고, 자신들이 가능한 것을 생각해 실천하도록 한다.

→ 육성하려는 자질 · 능력 · 태도

학습방법에 관한 것

- 반복된 교류체험으로부터 자신들이 가능한 것을 생각해 계획한다.
- 노인들과 일하고 있는 사람들과의 교류를 통해 필요한 정보를 선택한다.
- 일반 교과에서 몸에 익힌 능력을 살려 상대에게 목적의식을 가지고 표현한다.

자기 자신에 관한 것

- 사람을 위해 무엇인가를 하는 것이 자신을 위한 일이기도 함을 안다.
- 교류를 통해 과제를 발견하고 그 해결을 위해 탐구한다.
- 활동을 통해 자기 자신의 성장을 돌아보고 자신의 좋은 점을 다시 본다.

타인과 사회와의 관계에 관한 것

- 만난 분들과 상황에 맞는 태도로 예의 바르게 접촉한다.
- 교류할 때 많은 사람들과 적극적으로 관계를 가지려고 한다.
- 자신을 둘러싼 환경과 자신의 행동과의 관계에 관해 활동을 통해 이해한다.

→ 관련 교과

국어	<ul style="list-style-type: none"> · 상대나 목적에 맞게 이유와 사례 등을 들면서 줄거리를 세워, 정중하고 적절한 말씨로 말할 것. · 관심 있는 것부터 목적에 맞게 필요한 사항을 조사할 것. 	6
음악	<ul style="list-style-type: none"> · 가사의 내용, 멜로디에 맞는 표현을 고안하고 생각이나 의도를 가지고 노래할 것. · 멜로디에 맞는 표현을 고안해 생각이나 의도를 가지고 연주할 것 	2
도덕	<ul style="list-style-type: none"> · 예의의 소중함을 알고 누구에게나 진심을 가지고 대한다. · 친구와 서로 이해하고, 신뢰하고, 서로 돕는다. 	2
특별 활동	<ul style="list-style-type: none"> · 학급내의 조직만들기와 일의 분담처리 · 희망과 목표를 가지고 살아가는 태도를 육성 · 바람직한 인간관계의 육성 	3

→ 기본구상도

환영합니다. 선배님! 교류 대작전

1. 마을의 선배님 안녕하세요(종합7시간)

- 지역 어르신들의 집회에 참가한다.
- 알게 된 것과 감상에 대해 이야기 나눈다.
- 어르신들을 위한 시설과 서비스에 대해 조사한다.
- 자신들이 할수 있는 것에 대해서 서로 이야기 나눈다

국어2시간 · 도덕1시간

- 여러 형태로 교류해서, 더욱 더 사이좋게 되고 싶다.
- 여러 가지를 배우고 싶다.

2. 교류 대작전(종합14시간)

- 어르신들의 집회나 활동에 참가한다.
- 교류를 위한 모임 계획을 세운다.
- 교류를 위한 모임 한다.
- 모임을 뒤돌아 보고 좋았던 점이나 과제를 서로 이야기 나눈다.
- 과제해결을 위한 방법을 생각하거나 자원봉사를 하고 있는 분으로부터 어드바이스를 듣는다.
- 다시 교류를 위한 모임 계획을 세운다.
- 반복해서 교류해 간다.

음악2시간 · 특별3시간 · 도덕1시간

교류를 위한 모임에서 많은 것을 배웠다. 우리가 활동해 온 것과 어르신들에게 배운 것을 많은 사람들에게 전하고 싶다.

3. 배운 것을 발신하자!

- 신문과 가이드북으로 발신한다.
- 마을의 노인시설에도 보내 읽을 수 있게 한다.
- '○○축제'에서 발표한다

국어4시간

앞으로도 계속 ○○분과 △△분을 교류해 가고 싶다

4. 교류활동을 계속하자(종합10시간)

- 마을의 대선배로서 앞으로도 학교행사와 수업에 오시게 하자.
- 씨름활동에서 가르침을 받자.

→ 지도계획

◆ 요코하마의 시간50시간(종합37시간, 국어6시간, 음악2시간, 도덕2시간, 특별활동3시간)

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
1. 마을의 선배님 안녕하세요(종합7시간) · 집회나 활동으로의 참가를 부탁한다. - 부탁하러 간다. - 편지 등으로 정식으로 의뢰. · 사람에 대한 말씨와 태도에 대해 생각한다. · 집회나 활동에 함께 참가 하도록 한다. · 알게 된 것과 감상에 대해 서로 이야기 한다. - 어르신들의 상태 - 활동내용에 대해서 · 어르신들을 위한 시설과 서비스에 대해 조사한다. - 데이케어서비스 - 케어 플라자 - 간호 등 · 자신들이 실천 가능한 것에 대해서 서로 이야기 나눈다 - 교류하는 모임이나 함께 활동	종합7 도덕1 국어2	· 노인 활동 중에서 아이들의 관심이 높은 것에 대해 일상적으로 정보를 모으려고 한다. 도덕 : 노인들을 존경하고 감사하는 마음을 가지고 대하는 마음을 키운다. · 이 시점에서는 어디까지나 아이들이 손님으로서 참가한다. · 여러 사람과 매체, 공공기관 등을 통해 조사하도록 한다 (발) 실제로 케어플라자 등 노인 시설을 방문한다. · 무엇을 해 줄까 뿐만 아니라 자신들이 배우고 싶은 것에 대해 생각하도록 한다.

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
<p>2. 교류 대작전(종합14시간)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 다시 집회나 활동에 참가해 교류 방식에 대해 상담한다. · 교류하는 계획을 세운다. <ul style="list-style-type: none"> -내용과 방법 · 교류를 위한 모임을 연다. · 모임을 뒤돌아보고 좋았던 점이나 과제를 서로 이야기 나눈다. · 자원봉사를 하고 있는 분으로부터 어드바이스를 듣는다. <ul style="list-style-type: none"> -신경써서 소중하게 여기고 있는 것 -어르신들의 생각과 행동 · 어떻게 도움이 가능한지 이야기를 나눈다. · 다시 교류할 준비를 한다. <ul style="list-style-type: none"> -연주(합창, 합주 등) - 게임 -선물 - 인사 -급식 -운동회에 초대 · 반복해서 교류한다. <ul style="list-style-type: none"> -함께 즐겁고 유익한 시간을 보내기 위해 궁리 	<p>종합14 특활3 음악2 도덕1</p>	<p>1특별활동: 아이들과 협력해 서로 이야기를 나누고 조언을 참조해서 어떤 것이 가능할지 서로 생각한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 아이들을 통한 사전 준비, 힘의만이 아니라 교사 자신도 반복해서 방문하여 인간관계를 구축하도록 한다. · 노인시설에서 일하고 있는 직원과 자원봉사를 하고 있는 사람으로부터 이야기를 듣고, 자신들의 활동의 가치나 문제에 대해서 정리할 수 있도록 한다(보). 무언가를 해주는 것 뿐만 아니라 자신들이 어르신들에게서 평가를 얻는 것이 기쁜 일 이라는 것을 깨닫도록 한다. <p>1도덕: 동료와 함께 활동하는 좋은 점, 그중에서 자신이 해낸 역할에 대해 뒤돌아 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 여러 번의 교류를 통해, 교류가 깊어지도록 한다.
<p>3 배운 것을 발신하자!</p> <ul style="list-style-type: none"> · 신문과 가이드북에 정리한다. <ul style="list-style-type: none"> - 교류해서 알게 된 것과 실감한 것 -어르신들에게 전하고 싶은 것 · 노인복지시설 등에 정기적으로 신문 등을 보낸다. · 전교에 발신한다 <ul style="list-style-type: none"> - '○○축제' 에서 어르신들과 함께 활동한다. 	<p>종합6 국어4</p>	<p>1국어: 읽는 상대에 맞게 내용을 취사선택하고 다양한 정보도 조사해, 알기 쉽게 표현하는 방법을 궁리해서 작성한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 정기적으로 발신을 계속하는 것으로 교류의 범위를 넓혀거나 유대관계를 깊게 하도록 한다. · 학교전체가 공통의 이해가 가능하도록 배려하고 그것이 지속될 수 있도록 노력한다.
<p>4 교류활동을 계속하자</p> <ul style="list-style-type: none"> · 학교행사에 초대 · 수업에 참가 시킴 · 씨클활동 강사 	<p>종합10</p>	

생각대로, 마음대로



상호 모순된 민주주의 시민의식

- 민주주의에 대한 기본의식은 높으나 독단적인 의사결정을 선호

- "누구나 정부를 비판할 권리가 있다" 청소년 92.0%
- "한 두 사람이 빨리 중요한 문제를 결정하는 게 낫다" 청소년 19.5%
- "민주주의를 하지 않더라도 모두가 잘 살면 된다" 청소년 18.5%

지역사회공동체 / 봉사 / 자선구호 등 참여 부족

- "지난 1년간 지역사회공동체 활동 경험" 청소년 3.8%에 불과
- "자선 및 구호봉사 활동 경험" 청소년 8.3%
- "봉사동아리 활동 경험" 청소년 17.1%

이 자료는 한국청소년정책연구원(이) 2009년 수행한 "청소년 생애역량개발을 위한 추진방안 연구"의 결과임
(문의처 : 02-2699-6880, krcum@nypr.re.kr)

초등학교 5학년 기본단원 I

단원명 **콩의 매력을 알아 보자**

→ 아이들의 문제의식

급식 잔반조사에서 가장 많이 남는 것은 콩메뉴 인 것 같다. 그렇지만 콩을 사용한 메뉴는 많다. 급식에서 이 정도로 콩 메뉴가 많은 것에는 뭔가 이유가 있을 것이다.

→ 단원의의도<식·건강·전통문화>

일본인의 식생활이 미소(된장), 간장, 두부 등 많은 콩 식품으로 지탱되고 있는 것과 일본인의 전통적 식문화의 풍부함과 지혜를 깨닫길 바란다. 또 음식에 관련된 사람들의 생각을 알고, 자신들이 해야 할 것을 생각하거나, 스스로 좀 더 좋은 식생활과 건강에 대해 생각해 실천하는 자세를 키운다.(공공·개關)

→ 단원목표

콩의 영양가와 콩식품의 다양성을 조사하거나, 콩을 사용한 급식을 남기지 않도록 전교생에 호소하는 활동을 통해, 일본 식문화의 정교함을 깨닫고, 일일 식사에 감사하거나 스스로 식습관과 건강에 대해 생각을 비둘 수 있도록 한다.

→ 육성하려는 자질·능력·태도

학습방법에 관한 것	<ul style="list-style-type: none">· 영양가나 식품으로서의 좋은점을 서적 및 미디어 등의 자료를 활용해 조사하거나, 급식에 관계되는 사람들의 생각을 직접 질문해 문제를 해결한다.· 조사하거나 정리하는 것을 기초로 스스로의 주장을 미디어 기기를 활용해 효과적으로 발신할 것.
자기 자신에 관한 것	<ul style="list-style-type: none">· 스스로의 식생활을 되돌아보고 이후 건강한 생활에 활용한다.· 음식과 건강에 관한 과제를 탐구적으로 몰두한다.
타인과 사회와의 관계에 관한 것	<ul style="list-style-type: none">· 일본의 전통적 식문화의 정교함을 깨닫는다.· 음식에 관련된 사람들의 생각을 느끼면서 식생활을 주시한다.

→ 관련 교과

국어	<ul style="list-style-type: none">· 말하고 있는 상대의 의도를 파악하면서 듣고 자신의 의견과 비교해서 생각을 정리한다.· 타인의 말을 인용하거나 도표 및 그래프를 이용해 자신의 생각을 기록하고 전달한다.	8
사회	<ul style="list-style-type: none">· 다양한 식량생산이 국민의 생활을 지탱하고 있는 것, 또는 식재료 중에는 외국으로부터 수입하고 있는 것도 있다는 것을 이해한다.	6

이과	· 식물을 기르고, 식물의 발아, 성장 및 결실의 상태를 조사하고, 식물의 발아· 성장· 결실 등의 조건에 대해 생각하도록 한다.	6
가정	· 몸에 필요한 영양소의 종류와 작용에 대해 안다.	2
도덕	· 활동의 의미를 이해하고 사회에 봉사하는 기쁨을 느껴 공공을 위해 도움이 되는 일을 한다. · 자연의 위대함을 알고 자연환경을 소중히 여긴다.	2
특별 활동	· 학교급식과 바람직한 식습관	1

→ 기본구상도

콩의 매력을 알아보자 (요코하마의 시간 67시간)

급식위원에 의하면, 콩메뉴의 경우 잔반이 많다고 한다. 왜 콩메뉴는 잔반으로 많이 남게 되는 것일까. 콩에는 어떤 매력이 있는지 조사해 보자.

1. 발견! 콩의 매력(종합10시간)

- 콩메뉴의 경우 잔반조사를 한다.
- 급식에 관련된 사람들의 생각을 묻고 정리한다.
- 콩의 매력을 조사한다(영양가· 식재료로서의 다양성, 콩의 생산지, 콩식품의 좋은 점 등)
- 보고회를 연다

국어3시간 · 사회6시간 · 도덕1시간

· 콩을 실제로 길러보고 싶다.

· 급식잔반으로 많이 남는 것과 콩의 매력을 알게 되었다. 대두의 매력을 전교에 알려 급식잔반을 줄여보자.

2. 실천! 콩재배 (종합10시간)

- 콩이 발아하는 조건을 생각하거나 발육조건을 정리하면서 콩을 재배한다.
- 콩이 보다 잘 성장하는 방법을 조사하거나 관찰하면서 콩을 재배한다.
※ 주의 사항:
발아에서 수확까지 계속 관찰한다.
콩의 수확까지는 수 개월이 걸림으로 계획적으로 진행한다.
콩은 새나 해충에 먹이가 되기 쉽기 때문에 주의한다.
- 수확한다.

이과6시간 · 도덕1시간

3. 캠페인 게시 급식의 콩잔반을 줄여보자 종합12시간

- 콩의 매력에 대해 알게 된 것을 정리하여 전교에 알린다.
- 영양사 선생님과 급식위원회 등과 연계해 콩메뉴의 잔반을 줄이기 위한 캠페인을 전개한다.

국어5시간 · 특활 1시간

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
<p>※ 콩 수확은 수 개월씩 소요되기 때문에, 재배를 계획적으로 한다</p>	<p>이과6 도덕1</p>	<p> 이과: 콩을 키워, 발아, 성장, 결실의 상태를 조사해 인터뷰한다. 도덕: 하나의 씨앗에 숨어있는 생명력에 대해 경외심을 키운다.(수학과 함께)</p>
<p>3 급식에 콩잔반을 줄이자!</p> <ul style="list-style-type: none"> · '조사해서 알게된 것을 전교생에 알린다' <ul style="list-style-type: none"> - 잔반량 조사의 결과 - 조리에 관계하는 사람들의 생각 - 콩의 영양가와 식재료로서의 다양성 - 일본과 세계의 콩요리(식문화) · 급식의 잔반 양을 줄이는 캠페인별이다 <ul style="list-style-type: none"> - 방송이나 조회로 호소한다. - 포스터를 그린다. - 캠페인 후 잔반의 양을 조사하자. 	<p>종합12 국어5 특활1</p>	<p> 국어: 조사해서 알게 된 것을 도표나 그래프, 사진 등을 사용해 알기 쉽게 정리한다. 특활: 학교급식과 바람직한 식습관</p> <ul style="list-style-type: none"> · 체육의 보건학습이지만 건강한 생활습관과 관련지은 학습이 가능하다. · 세계의 요리를 토픽으로 한 활동에 관련지어 행하는 것도 생각할 수 있다. · 정리한 것을 교내방송이나 조회 등에서 전달하는 것과 함께 급식위원회 등과 협력해 잔반의 양을 줄이도록 한다.
<p>4. 발전! 오리지널 콩 메뉴 (종합10시간)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 다양한 콩 메뉴를 조사해 작성한다. <ul style="list-style-type: none"> - 영양소 - 다른 메뉴와의 균형 · 오리지널 메뉴를 시범적으로 만든다 <ul style="list-style-type: none"> - 위생과 안전에 유의하며 조리한다. 	<p>종합10 가정2</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 자신들이 키운 콩을 사용 할 방법을 생각하는 가운데, 콩요리에 흥미를 가지고 오리지널 메뉴를 생각할 수 있도록 한다. 가정과: 몸에 필요한 영양소의 종류와 작용에 대해 안다. · 스스로의 식생활을 돌아보고 건강한 몸 만들기 위해 생각해 본다. <p>〈발전적 활동〉</p> <ul style="list-style-type: none"> · 오리지널 메뉴를 급식에 넣는다. <ul style="list-style-type: none"> - 교장선생님이나 영양사 선생님과 상담한다. · 지역의 수확축제 등에 시험 작품을 출품한다.

초등학교 6학년 기본단원 I

단원명 스마일! 안전 우리 마을

→ 아이들의문제의식

우리 마을에 <아이들110번의 집>이라는 것이 많이 있다. 만일의 경우 우리들을 지켜주는 중요한 존재다. 마을의 안전을 지켜주는 사람은 더 많이 있을까. 마을의 안전을 지켜 주는 대처방안이 더 있을까. 안전한 마을을 만들기 위해서는 어떻게 하면 좋을까.

→ 단원의의도 <안전, 마을의 특색>

방법의 측면에서 현재 시행되고 있는 마을의 안전을 지키는 구조와 지켜주는 사람들의 생각을 압으로써 우리들 이 마을과 이어져 있음을 깨닫게 한다. 그 결과, 자신들도 지역사회의 일원으로서 안전한 마을을 만들기 위해 할 수 있는 일이 있다는 점을 알게 한다(공공). 또, 안전한 사회를 만들기 위해서는 사람과 사람간의 커뮤니케이션이 중요하다는 점을 이해시키고, 자발적으로 지역과 관계를 가지려고 하는 마음을 키워주고 싶다(개관).

→ 단원목표

자신들의 안전을 지키고 있는 사람들의 생각을 느끼고 이해하여 마을의 안전을 위해 자신들이 무엇이 가능한가 를 생각하게 하여, 안전한 마을 만들기는 사람과 사람의 커뮤니케이션이 중요하다는 것을 이해하고 자신들의 생활 속에서 실현하도록 한다.

→ 육성하려는 자질 · 능력 · 태도

학습방법에 관한 것

- 마을의 안전을 지킨다는 측면에서 마을의 기능에 대해 조사하거나 정보를 발신하고, 자신들이 해야 할 것에 대한 활동계획을 세울 수 있다.
- 안전에 관한 마을 조사나 마을사람들로 부터의 인터뷰를 통해 지역과 행정기관의 기능에 대해 정리 분석하고 고찰하는 것이 가능하다.
- 마을의 안전을 지키기 위해 조사한 것이나 생각한 것을 전달받는 사람을 의식해 알기 쉽게 표현하거나 발신하는 것이 가능하다.

자기 자신에 관한 것

- 마을의 안전을 지키기 위해 자신들이 가능한 것이 무엇인가를 탐구한다.
- 안전을 지키기 위해 분투하고 있다는 사실을 발신함으로써, 마을의 안전을 위해 자신이 가능한 것을 자진해서 행하는 것이 가능하다.

타인과 사회와의 관계에 관한 것

- 마을의 안전을 지키기 위해 분투하는 사람들에 대해 공감, 감사, 존경 등의 마음을 갖고 대하는 것이 가능하다.
- 지역행사 등에 자진해서 참가하는 등 지역과의 관계를 소중하게 여기려고 한다.
- 마을과 행정관계자의 말을 듣고 자신의 생각을 전하는 것으로, 다양한 사람들과 교류가 깊어진다.

→ 관련 교과

국어	· 전하고 싶은 것을 제대로 소통하기 위하여 자신의 생각을 알기 쉽게 조리를 세워 상대나 목적에 맞게 적절한 말을 사용한다.	4
도덕	· 향토나 우리문화, 전통을 중요시하고, 선인들의 노력을 이해하고, 향토와 나라를 사랑하는 마음을 갖는다.	2
특별 활동	· 심신 모두 건강하고 안전한 생활태도를 형성 · 학교에서 다양한 집단생활 향상	2

→ 기본구상도

스마일! 안전 우리 마을 (요코하마의 시간 52시간)

1. 발전! 마을 안전조사대 (종합10시간)

- '안전'의 시점에서 마을을 관찰하러 나선다.
- 안전조사대를 결성, 조사대의 활동내용을 정한다.
- 그룹마다 조사한다.
- 마을의 안전을 지켜주는 노력과 그런 일을 하는 사람에 대해 알게된 것을 <안전조사대 가이드>에 정리한다.
- 보고회를 연다.

- 마을의 안전을 지키기 위해서는 많은 노력과 분투가 있으며, 많은 사람이 끝까지 노력하고 있다.
- 마을에서 자주 만나는 ○○씨도 이런 노력을 하고 있는 것을 처음 알게 되었다.
- 많은 사람들에게 이런 사실을 알게 하고 싶다.

2. 발전! 마을 안전 전달대 (종합18시간)

- 보고회에서 이야기하면서 '조사대'를 '전달대'로 재결성한다.
- 전달대의 활동 계획을 세운다.
- 전달하는 장소나 활동을 가만히 관찰하고 궁리해서 정리한다.
- <사회적 기술 요코하마 프로그램>을 활용하여 <'범죄로부터 자신의 몸을 지키자'>
- 마을의 안전으로 이어지는 발표가 되도록 준비한다.
- 마을의 안전으로 이어지는 발표회를 연다.

- 안전한 마을을 위해서는 끈기 있게 대처해 가는 것이 중요하다는 것을 알았다.
- 매일 계속 해 가는 것은 간단한 문제가 아닐 것이다.
- 가장 중요한 것은 마을 사람끼리 이어져 있는 것이리라.
- 그러기 위해서는 어떻게 하면 좋을까?

3. 웃는 얼굴로 행동! 마을의 스마일 부대 (종합10시간)

- 마을과 이어지기 위해 무엇이 가능한지 생각한다.
- '전달대'의 생활을 '스마일 부대'로 발전시킨다.
- 마을 사람들과 사이가 좋게, 그리고 마을의 동지들과 사이 좋게 되기 위해 활동을 해 본다

도덕1시간

- 우리들의 활동을 많은 사람들이 격려해 주었다. 우리들도 할 수 있는 일이 많이 있으리라.
- 저학년과 유치원 아이들에게도 안전에 대해 알기 쉽게 전하고 싶다.
- 자신들의 활동으로 마을 사람의 웃는 얼굴을 생각해 보자.
- 그러기 위해서는 어떻게 하면 좋을까.

4. 스마일 대원 출동! 퍼져가는 웃는 얼굴 (종합 6시간)

- 마을에 웃는 얼굴이 퍼져가기 위해서 무엇이 가능한지 생각한다.
- 마을 공원에서 스마일 집회를 연다.
- 스마일 집회의 체험을 학교 생활에도 살려 가자

특별1시간

→ 지도계획

◆ 요코하마의 시간 52시간<종합44시간, 국어4시간, 도덕2시간, 특별활동2시간>

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
<p>1. 마을의 안전에 대해 방법 측면에서 조사한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 안전의 시점에서 마을을 관찰하러 나선다. · 조사대의 활동내용에 대해서 서로 이야기 하고 계획을 세운다. <ul style="list-style-type: none"> - 목적 확인 - 조사내용 (마을의 안전을 지키는 대처방안, 지키는 사람 등) - 조사하는 장소와 상대 (마을, 행정 관련기관 등) (지역의 사람, 마을회장, 행정 관련자, 경관 등) - 조사방법(마을걸기, 인터뷰 등) · 그룹으로 조사한다. · 조사한 것을 알기쉽게 정리한다(보고서, 신문 등) · 보고회를 연다. 	<p>종합10</p> <p>도덕1</p>	<p>· 마을의 안전에 관련된 사람들의 생각과 바람을 이해하도록 하자.</p> <p>· 4학년까지 학습했던 '우리들의 생활에는 행정관련 활동이 반영되어 있는 것'을 생각해 내도록 한다.</p> <p>· 마을사람들에 대해서, 공감, 감사, 존경 등의 마음을 가지고 대하도록 지도한다.</p> <p>(보)말하는 방법과 대하는 태도 등 매너에 대해 지도한다.</p> <p>도덕 : 마을의 안전을 지키기 위해서 노력하는 사람의 생각을 아는 것과 함께 자신들의 마을을 사랑하는 마음을 키운다.</p> <p>사회 : 행정관련 관계자와의 인터뷰 및 질문을 통해, 행정기관의 방법 활동을 안다.</p>

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
<p>2. 마을의 안전에 대해서 전하고 싶은 것을 발신한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 전달대의 활동내용에 대해 이야기 나누고 계획을 세운다. <ul style="list-style-type: none"> - 발신하는 내용(마을의 안전을 지키기 위한 대처, 사람의 생각을 소개, 마을의 안전을 위한 제안 등) - 발신하는 대상(전교이동, 지역사람, 행정관련기관 등) - 발신하는 방법(프리젠테이션과 극화 등 상대나 목적에 맞는 표현방법) - 발신하는 장소(학교, 마을시설 등) · 마을의 안전으로 이어지는 발표가 되도록 준비한다. · 마을의 안전으로 이어지는 발표회를 연다 	<p>종합18 국어4 특활1</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 조사해서 알게 된 것을 정리 분석해 고찰하는 가운데, 공통적인 생각과 바람을 깨닫도록 한다. (보)장소, 시간, 상대 등 정보를 정리하기 위한 관점을 부여한다. · 조사결과만이 아니라 자신들의 생각과 제안도 넣도록 조언한다. (보)상대의식을 분명하게 갖게 해 거기에 따른 생각과 제안이 되도록 조언한다. (발)다양한 사람들의 시점으로부터 자신들의 제안에 대해 생각하도록 조언한다. <p>1 국어 : 목적과 의도에 맞게 사항이 명확하게 전달되도록 말의 구성을 고려하면서 말한다.</p> <p>1 특활 : (건강안전)범죄로부터 몸을 지킨다. (사회적 기술, 요코하마 프로그램) 활용</p>
<p>3. 마을사람들과 이어지기 위해 무엇이 가능한가를 생각해 실행한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 마을과 이어지기 위해 무엇이 가능한지 생각해보자. · 마을사람들과 커뮤니케이션을 깊게 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 교내, 마을에서의 인사 운동을 제안한다. - 공원청소에 참가한다. - 마을 사람들과의 안전 미팅을 연다 	<p>종합10 도덕1</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 마을의 환경을 정비하는 것 이외에 무엇이 필요한지 생각하도록 한다. · 마을사람들과 커뮤니케이션을 활발하게 하는 활동에 결부시켜 실천한다. <p>1 도덕 : 마을사람과 만나는 체험으로부터 시간과 장소를 분간해서, 진심을 가지고 대하는 것에 대한 소중함을 배운다.</p>
<p>4. 보다 더 웃음이 퍼져가는 대처방안을 생각해 실천해 간다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 보다 더 웃음이 퍼져가기 위해 가능한 것을 이야기 나누다. · 마을공원에 저학년(유치원생)을 초대해 스마일 집회를 연다. · 스마일집회의 체험으로부터 학교생활도 더 충실하게 할 수 있도록 하자. 	<p>종합6 특활2</p>	<p>1 특활 : '학급회 '웃는 얼굴 가득 스마일 집회를 개최한다'</p> <ul style="list-style-type: none"> · 보다 더 웃는 얼굴이 퍼져가는 것을 목표로 스마일 집회를 공원에서 연다. · 지금까지의 체험을 살려 생활해 간다.

초등학교 특별지원학급 기본단원 I

단원명 변신의 천재! 우유의 비밀을 찾아보자

→ 아이들의 문제의식

버터도 치즈도 아이스크림도 모두 우유로부터 만들어 지는 것이란다. 우유는 변신의 천재다. 어떻게 여러 가지 형태로 변신할 수 있을까. 분명히 뭔가 비밀이 있을 것이다. 모두가 연구해 보자.
그리고 우리들도 우유를 변신시켜 보자.

→ 단원의 의도 (식, 건강)

우유를 좋아하는 아이가 있는가 하면 싫어하는 아이도 있다. 그러나 그 모습을 바꾼 아이스크림, 요쿠르트, 치즈와 같은 유제품은 아이들에게 인기가 높다. 우유를 가공해 다양한 유제품으로 변화되는 재미를 느끼면서 그것이 젓소의 젖이라는 것과 인간에게 있어서 소중한 식품인 것을 깨닫게 하고 싶다. 또, 탐구적인 활동을 진행하는 과정에서 필요성을 느끼는 것을 포함하여 다양한 사람과 적극적으로 관계하고(개關), 자신이 할 수 있는 것을 스스로 하려고 하는 태도를 몸에 익히게 하고 싶다(공公).

→ 단원 목표

우유의 생산과정과 다양한 유제품에 대해 조사하는 활동과 우유를 사용한 조리실습을 통해, 우유와 유제품의 좋은 점과 인간의 성장에 있어서 식품이 많은 역할을 한다는 것을 알게 하고 싫고 좋고 관계없이 먹거리의 소중함을 깨달아 자신의 식습관을 고쳐가게 한다.

→ 육성하려는 자질 · 능력 · 태도

학습방법에 관한 것

- 우유에 관한 정보와 유제품을 만드는 방법에 대해서 여러 사람이나 다양한 자료를 통해 조사한 후 알기 쉽게 정리한다.
- 조사하여 알게 된 것이나 자신들의 활동에 대해서 알기 쉽게 사람들에게 알리도록 계획적으로 준비하고 표현한다.

자기 자신에 관한 것

- 조사한 학습 내용뿐만 아니라 체험을 통해 배운 즐거움을 음미하면서 자신들이 할 수 있게 된 것을 돌아보고 성장을 실감한다.
- 우유나 유제품의 영양과 각 식품이 가진 역할을 알고 자신의 일상 식습관에 대해 돌아보고 더 나은 식생활을 하도록 한다.

타인과 사회와의 관계에 관한 것

- 동료와 협동하여, 우유와 유제품에 대해서 조사하거나 유제품을 만들거나 한다.
- 다양한 사람들과 관계하면서 정보를 수집하는 가운데, 예의바르게 행동하고 감사의 마음을 갖도록 한다.

→ 관련 교과

공작	· 재료를 적극적으로 살펴 재료의 특징을 기초로 발상하고 창의성을 발휘해 만들 것	5
도덕	· 예의의 소중함을 알고 누구에게 대해서도 진심으로 대한다.	1
특별 활동	· 학급을 단위로 서로 협력해서 즐거운 학급활동을 만들어감과 동시에 일상생활과 학습에 의 목적으로 몰두하는 태도를 육성시키는 활동을 할 것.	1

→ 기본구상도

변신의 천재! 우유의 비밀을 찾아보자 (요코하마의 시간 40시간)

· 아이스크림도 치즈도 우유로부터 만들어진 것이란다.
우유는 변신의 천재다.

· 우리도 우유를 변신시켜 뭔가 만들어
보고 싶다

1. 도전! 치즈 만들기 (종합6시간)

- 우유와 레몬과 식초를 사용해 코티지 치즈를 만든다.
- 어떻게 해서 만들었는가 정리해 둔다.
- 집에서도 만들어 샐러드 등에 넣는다.

우유가 치즈로 변신해서 즐거웠다.
우유의 비밀을 좀더 조사해 보자.

생각했던 것 보다 간단하게 치즈가 만들어졌다.
좀더 다른 변신도 시켜보고 싶다.

2. 우유의 비밀 연구소 (종합 12시간)

- 우유에 대해서 조사한다.
- 우유로 만들 수 있는 것에는 어떤 것이 있는지 조사한다.
- 모두에게 우유와 유제품이 좋은지 물어본다.
- 영양사에게 우유의 비밀을 묻는다.
- 알게된 것을 정리한다. **도덕1시간**

우유의 비밀이라는 것이 많기도 하다. 여러사람들에게 가르쳐 주고 싶다.
수업참관과 ○○축체에서 발표하고 싶다.

3. 우유를 변신시키자 (종합 12시간)

- 자신들이 만들 수 있는 유제품은 무엇인가 조사한다.
- 계획을 세운다.
- 필요한 재료와 도구를 준비한다.
- 만들고 싶은 것과 만들 계획을 가족들에게 발표하고 도움을 받을 수 있도록 부탁한다.
- 유제품을 만든다

4 발견! 오리지널 우유 메뉴 (종합10시간)

- 알게 된 것과 자신들이 한 것을 알기 쉽게 정리하고 발표한다.
- 우유실험 코너를 만든다.
- 우유팩으로 공작을 하여 온 사람에게 선물한다.

도공4시간 · 특활1시간

→ 지도계획

◆ 요코하마의 시간 40시간(종합34시간, 도덕1시간, 특활1시간, 공작4시간)

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
<p>1. 코티지 치즈 만들기를 한다</p> <ul style="list-style-type: none"> · 교사와 함께 치즈를 만든다. <ul style="list-style-type: none"> - 재료와 도구를 준비한다. - 교사가 만드는 방법을 가르치면서 함께 코티지치즈를 만든다. · 자신들의 활동을 돌아보면서 만드는 방법을 정리한다. <ul style="list-style-type: none"> - 그림연극이나 작문 등을 한다. - 그림과 사진을 활용한다. · 정리한 것을 가지고 돌아가, 집에서 만들어 먹어본다 <ul style="list-style-type: none"> - 가족에게 가르쳐 주면서 함께 만든다 	<p>종합6</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 먼저 간단한 체험활동부터 시작하여, 우유나 유제품에 관심을 갖도록 한다. · 교사의 지시에 따라 한사람 한사람이 작업을 하고, 자신들도 만들 수 있다는 자신감과 성취감을 갖도록 한다. · 교사의 설명만으로도 할 수 있을 만한 아동에게는 순서표를 보이고, 자력으로 만들 수 있도록 한다. · 집에서 가족들에게 설명하는 활동을 통해, 만드는 방법과 안전, 위생 등의 배려를 정착시킨다.
<p>2. 우유 비밀연구소를 만든다</p> <ul style="list-style-type: none"> · 우유에 대해 조사한다. <ul style="list-style-type: none"> - 소의 종류 - 영양 등 · 유제품에 대해 조사한다. <ul style="list-style-type: none"> - 종류 - 만드는 방법 · 유제품에 대해 설문조사를 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 친구들과 가족들을 대상으로 - 좋아하는 유제품은 무엇인가 · 영양사의 이야기를 듣는다. <ul style="list-style-type: none"> - 우유와 유제품의 좋은점 · 알게 된 것을 정리한다. 	<p>종합12 도덕1</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 연구소에서 무엇을 하면 좋은가를 아동이 결정하게 하는 것으로 목적활동을 한다. · 연구소의 이미지를 갖게 하도록 구체적인 예를 나타내고 도서관에서 조사하도록 한다. · 한사람 한 사람이 설문조사 항목을 생각하도록 하여 조사의 의욕을 높인다. · 주변 사람뿐 만 아니라 같은 학교내 아동, 선생님들에게도 설문조사를 할 수 있도록 촉진한다. <p>도덕 : 사람을 대할 때 소중한 매너와 예의에 대해서로 이야기 나눈다.</p>

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
<p>3. 우유를 변신시킨다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 자신들이 만들 수 있을만한 유제품을 만드는 방법을 조사한다. <ul style="list-style-type: none"> -버터 -요쿠르트 -랏시이 등 · 계획을 세운다. <ul style="list-style-type: none"> -재료, 도구 -방법 -기타 · 만들 음식과 만드는 방법을 가족에게 발표하고 도움을 받을 수 있도록 부탁한다. <ul style="list-style-type: none"> -조사한 것을 발표 · 유제품을 만든다. <ul style="list-style-type: none"> -준비와 정리정돈 -위생과 안전의 확인 	<p>종합12</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 학년에 따라서는 산수에서 배운 표나 그래프를 사용해 정리하도록 한다. · 필요한 도서나 인터넷 등의 정보는 사전에 교사가 갖추어 두고 필요에 따라 제시하도록 한다. · 도면이나 사진을 이용해 한 사람 한사람이 알기 쉽게 작성하도록 한다. · 글씨 쓰는 것이 서툰 아동에게는 도표나 사진을 이용하고 설명은 짧게 한다. · 유제품을 만드는 것 뿐만 아니라 사람과 커뮤니케이션을 잘 하도록 장면을 설정한다. · 만드는 방법을 발표해서 아동 자신이 작업순서를 확인하도록 한다. · 위생측면과 안전측면을 충분히 배려 할 것
<p>4. 우유 박물관을 연다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 지금까지 조사한 것과 알게 된 것을 정리해서 게시한다. · 우유실험 코너를 만든다. · 우유팩으로 선물 만들기를 한다 <ul style="list-style-type: none"> -방문한 사람들에게 나눠준다. 	<p>종합4 특활1 공작4</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 박물관의 이미지를 서로 이야기 나누고, 활동을 목적으로 한다. 특활 : 자신의 좋은 점을 살리면서 친구들과 협력해서 학습활동에 임한다. 공작 : 우유팩의 특징을 살려 작품 만들기를 한다.

중학교 1학년 기본단원 I

단원명 다문화 체험으로부터 일본문화를 배우자

→ 아이들의문제의식

사회과목에서 세계 여러 나라를 조사했었다. 생활 주변에도 외국과 관련 있는 사람들이 늘고 있다. 외국과 관련 있는 사람들과 교류해서 세계에 대해 좀 더 알고 싶다. 그리고 일본의 문화를 소개하고 싶다. 일본의 어떤 좋은 점을 전해야 좋을까.

→ 단원의의도(국제이해, 다문화공생, 전통문화)

다양한 문화적 배경을 가진 사람들의 생각을 알게 됨으로써 지금의 자신을 돌아보고, 공생하는 것에 대해 생각하고 동시에 국제사회의 일원으로서의 자각을 갖는다.(개開)

또, 전통문화를 소중히 하는 사람들의 생각을 접하고, 지역사회의 일원으로서 전통과 문화를 소중히 여기는 태도를 육성한다.(공公)

→ 단원목표

외국과 관련 있는 사람들과의 교류를 통해 각국의 문화나 생활을 배우고 동시에 일본문화를 소중히 간직하고 있는 사람으로부터 일본의 전통과 문화를 배우면서, 서로의 문화를 인정하며 국제사회를 함께 살아가는 태도를 몸에 익혀 실천하려고 한다.

→ 육성하려는 자질·능력·태도

학습방법에 관한 것

- 모든 외국 문화와 일본문화에 관심을 갖고, 스스로가 학습의 방향과 계획을 결정한다.
- 수집한 정보를 다양한 관점에서 고찰하고 정리해, 자신의 생각을 상대에게 알기 쉽게 발신한다.

자기 자신에 관한 것

- 외국인과 외국과 관련 있는 사람들이 직면하고 있는 문제를 과제로 삼아, 자신이 할 수 있는 것을 생각한다.
- 모든 외국의 문화와 일본 문화를 다시 생각하고, 앞으로 자신이 살아가는 방식과 결부시켜 간다.
- 발표회나 교류회를 기획·운영하는 가운데 자신의 생활에 책임을 가지고 의욕적으로 활동한다.

타인과 사회와의 관계에 관한 것

- 과제해결을 위해 적극적으로 다양한 사람들과 관계를 맺고 그 생각을 안다.
- 다양한 사람의 이야기를 듣거나 시설을 견학하는 활동을 통해 사회의 물과 매너를 몸에 익힌다.
- 외국인과 외국과 관련 있는 사람들이 직면한 과제를 이해하고, 과제해결을 위해 사회활동에 참가하거나 자기 자신이 할 수 있는 국제공헌을 행한다.

→ 관련 교과

국어	<ul style="list-style-type: none"> 정리한 문장을 서로 읽어 보고, 학습자료의 사용방법과 근거의 명확함 등에 대해 의견을 교환한다. 알리고 싶은 사항에 대해서 자신의 생각과 기분을 근거로 명확하게 적는다. 일상생활 중에서 과제를 정해, 자료를 수집하면서 자신의 생각을 정리한다. 	6
사회	<ul style="list-style-type: none"> 세계 각지 사람들의 생활모습과 내용에 대해 자연 및 사회적인 조건과 관련짓고 고찰시켜, 세계사람들의 생활과 환경의 다양성을 이해한다. 	10
도덕	<ul style="list-style-type: none"> 각각의 개성과 입장을 존중하고 여러 가지 견해와 생각방식을 이해하고 관용의 마음을 갖는 겸허함을 다른 이에게 배운다. 일본인이라는 자각을 가지고, 전통계승과 문화 창조에 공헌한다. 세계 중의 일본인이라는 자각을 가지고, 세계평화와 인류행복에 공헌한다. 	3

→ 기본구상도

다문화체험으로부터 일본문화를 배우자 (요코하마의 시간43시간)

1. 세계문화를 배우자 (종합10시간)

사회에서 '세계의 다양한 지역'에 대해서 배웠다. 사회10시간

외국과 관련 있는 주변사람과 교류해서 세계를 좀 더 알고 싶다

- 외국과 관련 있는 사람과 교류해서 각국의 문화와 생활을 체험적으로 배운다.
- 외국 사람들과 교류해서 알게 된 것과 느낀 것을 정리한다.
- 보고회에서 정보를 공유한다.

국어2시간 · 도덕1시간

여러나라의 모습과 외국과 관련 있는 사람들의 생각을 알 수 있었다.
그렇지만 일본의 전통문화에 대해서는 의외로 잘 모른다는 것을 알게 되었다. 일본의 문화에 대해 알고 싶다.

2. 일본 문화를 배우자! (종합8시간)

- 마을의 선생님으로부터 일본문화를 배운다(다도, 화도, 서도, 전통공예, 일본전통과자, 일본전통악기 등)
- 마을의 선생님으로부터 마을에 남은 전통문화와 행사를 배운다.(계절 전통행사 등)
- 마을의 선생님과 교류해서 알게 된 것과 느끼게 된 것을 정리한다

도덕1시간

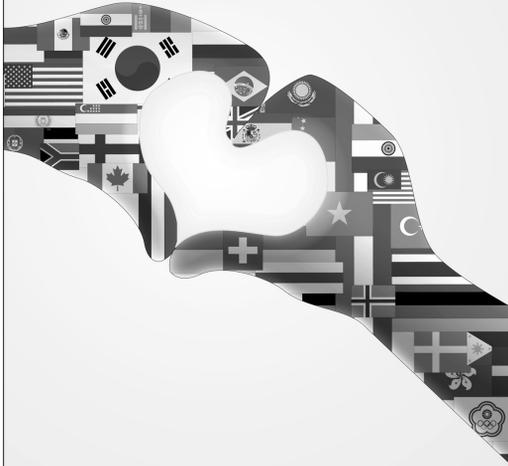
각자의 나라는 달라도 소중하게 여기고 있는 것은 같을지도 모른다. 자신들이 배운 일본과 각국의 문화와 전통을 알고 싶다. 내 나라와 다른 나라를 이해한 뒤 국제교류를 좀 더 넓히고 싶다.

4 일본과 각국의 문화를 발신하자! (종합6시간)

- 발신하는 내용과 방법 등을 서로 이야기 나누자.
- 마을 사람들도 참석시켜 교류회나 발표회를 한다.
- 신문과 홈페이지를 통해 마을로 발신한다

국어4시간 · 도덕1시간

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
<p>3. 일본과 각국의 문화를 발신하자</p> <ul style="list-style-type: none"> · 조사한 것을 발신하는 계획을 세운다. - 내용, 방법, 발신하는 상대 등 · 마을 사람들도 참석시켜 교류회와 발표회를 연다. - 어른들 뿐만 아니라 초등학교, 유치원, 보육원 등과의 교류도 생각해 볼 수 있다. · 신문과 홈페이지를 통해 마을로 발신한다. 	<p>종합6</p> <p>국어4</p> <p>도덕1</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 조사해서 알게 된 사실을 전달 할 뿐만 아니라 외국인 및 외국과 관련있는 사람과 공생해 가기 위해 자신은 어떤 활동이 가능할 지를 생각하고 발신시킨다. (발)발신에 맞춰 문화교류회를 계획해 실제로 체험하게 한다. 국어: 전하고 싶은 내용에 대해 근거를 명확히하고 신문을 쓴다. 도덕: 세계평화와 인류의 행복에 공헌하려는 태도를 기른다. <p>〈발전적, 지속적 활동으로서〉</p> <ul style="list-style-type: none"> · 지역의 국제교류제 등에 발표한다. · 지역의 전통행사에 참가한다. · 인근 민족학교 등과 교류회를 계획한다. · 외국인 청소년 방일 프로그램을 통해 교류한다. · 조사한 나라의 학교 학생들과 메일, 편지, 영상편지 등으로 교류한다.



청소년 85%
“다문화교육 받아본 적 없다”

다문화가 뭐야?

국제결혼가정자녀, 친구로는 "Yes" 결혼상대로는 "No"

- 같은 반 친구로 받아들이겠다 (44%)
- 결혼할 수 있다 (14.8%)
- 10명 중 2명, 외국인이 늘어나면 범죄율이 올라간다고 생각 (21.3%)
- 외국인은 우리나라 경제에 기여하는 것보다 가져가는 것이 더 많다 (17.2%)

위 자료는 한국청소년정책연구원 2008년 수행한 사회통합을 위한 청소년다문화교육 관심파방안연구 결과입니다
(4세제안 연구결과문제는 02-2188-8831, yangkim@nypt.re.kr)

중학교 2학년 기본단원 I

단원명 직업체험, 나도 사회인

→ 아이들의 문제의식

친구는 '프로야구선수가 되고 싶다고 말한다. 뭇집 주인이 되고 싶다는 소리도 들린다. 난 뭐가 하고 싶고 무엇이 가능할까. 장래에는 어떤 것을 하고 있을까. 지금까지는 그다지 심각하게 생각한 적이 없다. 생각해 봐도 잘 구체적인 이미지가 떠오르지 않는다. 좀 불안해 지기도 한다. 실제로 일하고 있는 사람들은 어떤 생각으로 일하고 있는 것일까. 그 일을 하게 된 계기는 어떤 것일까.

→ 단원의의도(복지·케어·마을의 특색)

졸업후 진로선택과 장래의 직업에 대한 불안과 기대가 혼재해 있는 중학생에게 사회의 일원이라는 자각을 갖게 하고 싶다(공공), 또 배우는 것의 의미와 '시는 것의 존엄을 실감하게 하고 싶다. 그리고 바람직한 직업과 근로관,' 직업에 관한 기본적인 지식과 기술에 더해 다양한 사람들과의 커뮤니케이션을 계기로 '자신다움을 발견하는 힘을 키워서(개關), 자기 스스로 해보는 해결의 힘'을 습득시킨다.

→ 단원목표

직업체험을 통한 학습활동에서 타인과의 관계를 통해 본인의 장점과 적성을 찾을 수 있는 것과 함께 직업과 근로의 의미와 가치를 생각해 자기에게 맞는 진로를 탐구하는 능력과 태도를 키우고 싶다. 또 매너의식과 책임감, 커뮤니케이션 능력을 높여 사회의 일원으로서의 자각을 높이도록 한다.

→ 육성하려는 자질·능력·태도

학습방법에 관한 것

- 직업체험학습을 실시할 때 필요한 정보는 다양한 기회를 통해 수집하고 분석한다.
- 신세지게 될 체험기관에 맞게 준비를 진행하기 위해서는 다양한 수단, 방법을 분석하고 정리한다.
- 체험기관의 사람들에게 자신들의 목적과 생각을 적절하게 표현한다.

자기 자신에 관한 것

- 사회인으로서 상식을 몸에 익혀 책임을 가지고 의사결정을 한다.
- 평소의 생활 자세를 다시 돌아보고 직업체험을 통해 배운 것을 일상에 실천한다.
- 자기의 장래를 생각해 보다 높은 목표실현을 목적으로 한다.

타인과 사회와의 관계에 관한 것

- 예절을 중히 여기고 상대의 인격을 존중한다.
- 자신이 일하는 학교/직장에 관심을 갖고 문제해결을 향해 노력한다.
- 체험기관 사람들이나 지역사람들과 교류를 돈독히 해 풍부한 인간관계를 쌓는다.

→ 관련 교과

국어	· 사회생활 중에서 과제를 해결하고 다양한 방법으로 자신의 생각을 정리한다.	1
기술·가정	· 미디어의 특징과 이용방법을 알고 작품 설계를 할 수 있다.	2
도덕	· 예의의 의미를 이해하고 때와 장소에 맞게 적절한 언동을 한다. · 공중도덕 및 사회연대의식을 높여, 더 나은 사회 실현에 힘쓴다. · 지역사회의 일원으로서의 자각을 가지고, 향토를 사랑하며 사회에 이바지한 사람들과 노인에 대한 존경과 감사의 마음을 가지며 향토발전에 힘쓴다.	3
특별 활동	· 사회의 일원으로서의 자각과 책임 · 바람직한 진로선택과 장래설계	1

→ 기본구상도

직업체험, 나도 사회인 (요코하마의 시간 39시간)

1. 마을의 선배님 안녕하세요(종합7시간)

- 직업체험학습의 목적을 이해하고 자기의 관계를 명확하게 한다.
- 자신의 장래를 머릿속으로 그리면서 '자신 만들기-미래 예상도'를 작성한다.
- 신세지게 될 체험기관을 선택(미니헬로워크)해서 사전방문을 준비한다.

국어1시간 · 기술 · 가정2시간 · 도덕1시간 · 특활1시간

지금까지는 생각도 못했던 일이 있으며 복잡하게 얽혀있는 것을 좀 알게 되었다. 그렇지만 어떤 계기로 알하게 되었을까. 모처럼의 일이니까 물어보고 싶다. 그리고 장래의 나 자신의 모습을 좀 생각해 볼까 한다.

2. 직업체험을 하자 (종합16시간)

- 직장을 사전방문 하고 각각의 직장에서 일하기 위한 정보를 조사한다.
- 직장체험을 한다

생각과 실제의 차이가 있다는 것은 생각도 못했었다.
밖에서 보이지 않는 세계에서 저렇게 엄청난 노력을 하고 있구나. 전혀 몰랐었다.
그렇지만 매일 매일 계속되고 있는 것이 놀랍다. 앞으로 자신에게 이 경험을 살리고 싶다.

3. 직업체험학습에서 배운 것을 정리하자 (종합1시간)

- 직업체험학습으로부터 배운 것을 정리한다.
- 새로운 자신과의 만남에 대해 발표한다. ('미래예상도'를 추가 수정한다.)

국어1시간 · 도덕1시간 · 특활1시간

체험기관에서 신세진 사람들에게 자신들이 무엇을 할 수 있을지, 뭔가 감사의 마음을 표하고 싶다!
자신들이 무엇을 할 수 있을까. 좀 생각해 보자.

4. Smile Thanks활동 (종합10시간)

- 지역을 안다.
- 감사의 마음을 얼굴로 표하기 위한 활동
(Smile(웃는 얼굴로) Thanks(감사) 활동)의 실시

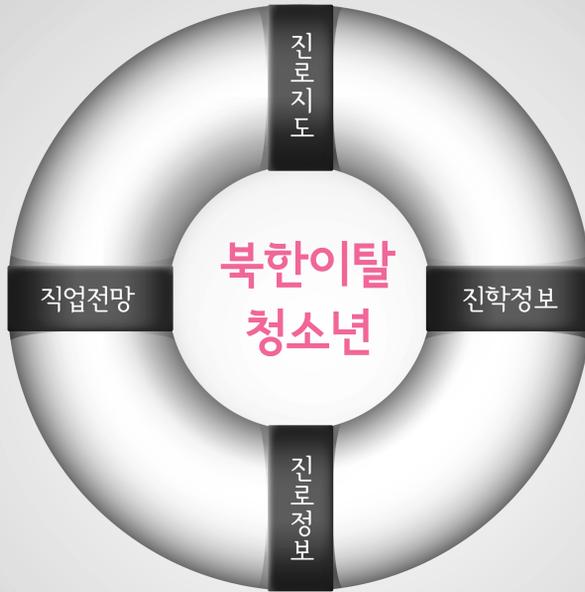
도덕1시간

→ 지도계획

◆ 요코하마의 시간 39시간(종합 30시간, 국어2 시간, 기술 2시간, 도덕 3시간 특별활동 2시간)

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
1. 우리들의 직업체험 프로젝트 <ul style="list-style-type: none"> · 직업체험학습의 목적을 이해하고 자기의 과제를 명확하게 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 직장체험학습에서 무엇을 배울까. - 자신의 과제는 무엇인가. · 자신의 장래를 머릿속으로 그리면서 '자신의 미래 예상도'를 작성한다. <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 살아가는 방식을 생각한다. - 자신의 장래를 설계한다. (사회적 기술 요코하마 프로그램의 활용) · 체험할 직장을 선택(미니헬로워크)해서, 사전방문을 준비한다. <ul style="list-style-type: none"> - 사회성과 매너에 관한 것 인사하는 방법, 경어사용법 등 확인 - 안전, 긴급 시의 대응법 확인 - 체험내용의 조사(구인표 달기 ; 미니헬로워크) 	도덕1 종합3 특활1 국어1 기술 · 가정2	도덕 : 근로의 존엄성과 의의를 이해하고 봉사의 정신을 가지고 공공의 복지를 위해 다할 수 있는 태도를 기른다. 종합 : 장래(중학교 졸업 후 또는 고교 졸업 후)의 자신은 무엇을 하고 있을지에 관해 가능하면 구체적으로 생각하게 한다. (발)보다 좋은 생활과 학습, 진로를 위해 스스로 과제를 찾아내는 것의 소중함을 이해 시킨다. 특별활동 : 사회에서 통용하는 매너나 룰의 필요성에 대해서 의욕을 갖고 배우도록 한다. 국어 : 체험할 직장 담당자에게 편지를 쓰도록 한다. 기술 : 체험할 직장을 이미지화하면서 오리지널 명찰을 만들 수 있도록 한다.

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
<ul style="list-style-type: none"> - 이력서 작성 - 오리지널 명찰 만들기 		
<p>2. 직업체험을 하자 (종합16시간)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 직장을 사전방문 하고, 각각의 직장에서 일하기 위한 정보를 조사한다. - 체험할 곳에 인사(이력서, 명찰지참) - 체험내용 확인 - 근로시간, 퇴근시간 확인 - 근로루트 확인 - 긴급시의 대응방법 확인 · 직장체험을 한다. 	<p>종합16</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 직장체험학습에서의 활동이나 타인과의 관계를 통해서 스스로의 직업관, 근로관을 생각하게 한다. · 자신은 직업체험학습에 어떠한 기본으로 임하는지 명확하게 한다. · 많은 사람들의 호의로 직업체험이 가능한 것을 확인하고 감사의 마음을 갖고 임하도록 한다. <p>(발)자기의 직업적인 능력 및 적성을 이해하고 그것을 키우도록 한다.</p>
<p>3. 직업체험학습에서 배운 것을 정리하자 (종합1시간)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 직업체험학습으로부터 배운 것을 정리한다. - 직업체험 기록(출근부)을 정리 - 보고서의 작성 · 새로운 자신과의 만남에 대해 발표한다.(‘미래이상도’를 추가 수정한다.) - 직장체험학습 사후 발표회 - 프리젠테이션 준비 - 학생간의 체험 공유 	<p>종합1 도덕1 국어4</p>	<p>1도덕: 직장체험학습이 자기 성장으로 이어지는 것을 깨닫게 하고, 충실하게 살아가는 방식을 추구하는 태도를 키운다.</p> <p>1국어: 편지쓰는 법의 기본을 익힌다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 직장에서 실제로 배움으로 인해 자신이 변한 점, 새로운 자신과의 만남 등을 명확하게 한다.
<p>4. Smile Thanks활동 (종합10시간)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 지역을 안다. · 감사의 마음을 표하기 위한 활동 <p>(Smile(웃는 얼굴로) Thanks(감사) 활동)의 실시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이벤트 활동/ 신문 만들기/ 포스터 만들기/ 창 닦기/ 풀 뽑기/ 연극공연 등 - 직장체험학습 감상문집 지참 - 독자적 활동을 고안한다. 	<p>특활1 도덕1</p>	<p>1특활: 장래의 직업생활과 관련하여 지금 하는 학습의 필요성과 중요함을 이해시킨다. 바람직한 직업관과 근로관에 대해서도 서로 의견을 교환한다.</p> <p>1도덕: 자신들의 지역을 개선해 봄으로써, 지역사회의 발전에 공헌하려고 하는 마음을 기른다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 신세진 사람들에게 어떠한 형태로 보답하는 것이 가능한지 생각하게 한다



도·와·주·세·요

“진로교육 받아본 적 없어요” (45%)
 “진로정보 잘 몰라요” (10명 중 6명)
 “직업전망과 진학정보를 알려주세요” (45%)

이 내용은 한국청소년정책연구원이 2009년 수행한 '북한이탈 청소년 종합조사연구'에 기반을 둠(문의처: 02-2189-8832, jan@nypi.co.kr) www.nypi.co.kr

- 북한이탈청소년의 학업중도탈락률은 초등 3.5%, 중학 12.9%, 고교 28.1%임
- 전체평균(중학 0.8%, 고교 1.8%)보다 훨씬 높음 *이 자료는 교육과학기술부 2009년 12월 기준 통계이다.

NYPI 한국청소년정책연구원

중학교 3학년 기본단원 I

단원명 마음과 마음을 이어 보자! 복지체험

→ 아이들의 문제의식

초등학교 때 마을의 노인 복지시설 등에서 노인 분들과 교류했다. 이 마을에는 노인 분들이 많이 살고 있고, 노인 복지시설도 여러 개 있다. 초등학교 때의 경험을 살려, 노인분들에게 도움이 되는 일을 하고 싶다. 또 노인복지 시설에서 일하는 사람들의 일을 경험해보고 싶다.

→ 단원의 의도(커리어, 복지)

노인들이 많은 이 마을에 아이들 살고 있지만, 아이들이 노인들과 만나는 기회는 거의 없다. 초등학교에서의 경험을 살려, 노인들과 깊은 관계를 가지려고 하는 아이들의 생각을 살리면서 다양한 사람과의 커뮤니케이션을 통해, 사회에 대한 시야를 넓히고(개關), 지역과 사회에서 자신이 도움이 될 만한 것을 찾아 실천할 수 있도록 힘을 기르고 싶다.(공公)

→ 단원목표

마을의 노인이나 노인 복지에 관계하는 사람들과의 교류를 통해 노인들의 생각이나 복지에 관계하는 사람들의 기쁨과 어려움, 고령화 사회의 과제를 통해 마을의 복지 방안에 대한 이해를 높여 노인과 함께 살아가는 태도를 몸에 익혀 실천하도록 한다.

→ 육성하려는 자질·능력·태도

학습방법에 관한 것

- 과제 해결을 위해서 자료나 인터뷰 등으로부터 필요한 정보를 효과적으로 수집한다.
- 상대나 목적 및 의도에 맞게 효과적으로 표현하고 전달한다.
- 인터뷰나 발표하는 방식을 통해서 몸에 익힌 능력을 현재 및 장래의 자신의 탐구생활과 표현활동에 살려간다.

자기 자신에 관한 것

- 여러 사람들과의 만남을 통해 생활의 자세를 재점검하고 자신이 할 수 있는 것을 실천한다.
- 현재와 미래의 생활방식을 폭넓게 생각해서 더 높은 꿈과 희망과 목표를 추구한다.
- 자신이 생각한 것을 실행하고 그 결과를 재검토한 후 수정한다.

타인과 사회와의 관계에 관한 것

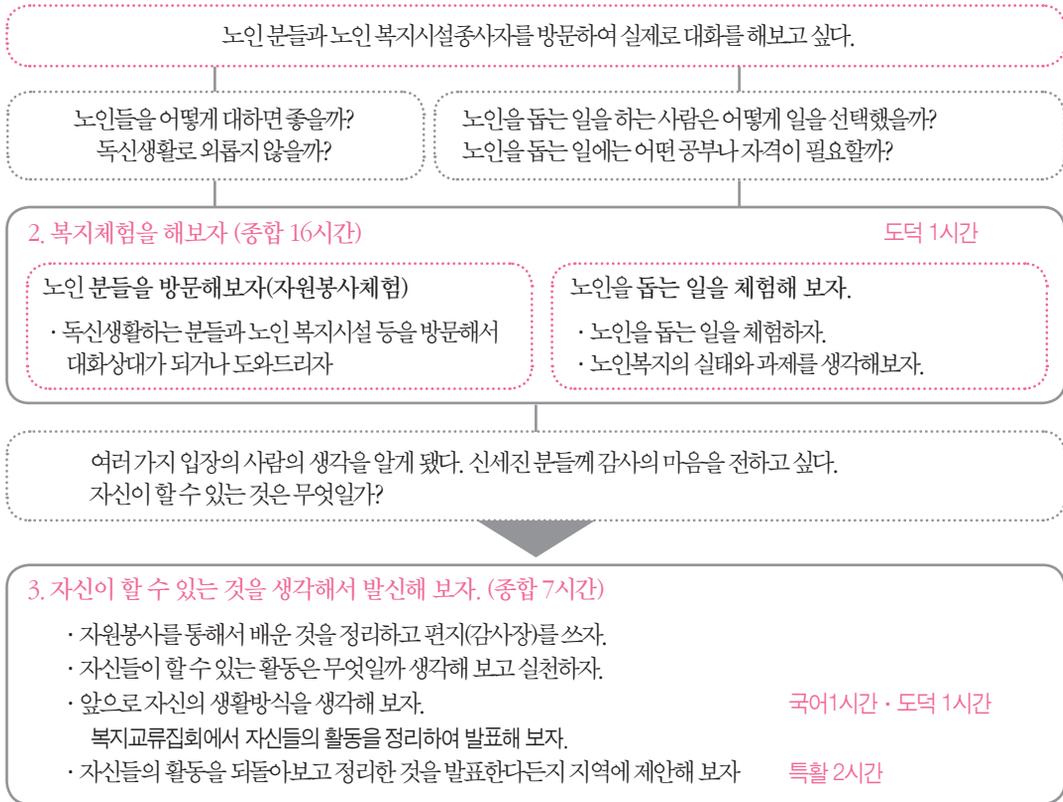
- 노인들과 노인 복지시설종사자를 감사의 마음으로 예의바르게 대한다.
- 넓은 사회로 눈을 돌리고 경험을 살려서 지역활동에 참가한다.
- 적극적으로 체험하거나 교류를 심화시켜서 풍부한 커뮤니케이션능력을 키운다.

→ 관련 교과

국어	· 쓰기, 편지(의뢰문, 감사장) 쓰기	1
사회	· 기본적인 인권과 개인의 존중이 구체적으로 무엇인지 생각한다. · 고령화사회의 실태와 과제를 공부한다. · 공생사회를 위해 자신이 할 수 있는 것을 생각한다.	3
도덕	· 따뜻한 인간애정신을 높이고, 타인에 대한 배려심을 갖는다. · 지역사회의 일원으로서 자각하고 향토를 사랑하고 사회에 전력을 다한 선각자들과 노인들에 대해 존경과 감사의 마음을 깊이하고 향토발전에 노력한다.	2
특별 활동	· 사회의 일원으로서 자각과 책임 · 자원봉사활동의 의의를 이해하고 참가	2

→ 기본구상도

마음과 마음을 이어보자! 복지체험 (요코하마의 시간36시간)



→ 지도계획

◆ 요코하마의 시간 36시간 [종합 28시간 · 국어 1시간 · 사회 3시간 · 도덕 2시간 · 특별활동 2시간]

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
<p>1. 마을의 고령화사회현상을 파악해보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 60년후 자신의 모습을 상상해서 발표한다. · 고령화사회의 현상과 과제를 배운다. - 기본적인 인권과 개인의 존중 - 공생사회 · 지도교사의 얘기를 청취하여, 고령화사회의 실정을 이해한다. · 고령화사회의 과제를 정리한다 · 지도교사로부터 노인들을 대하는 방법을 배운다. - 역할극을 해 본다. 	<p>종합2 사회3</p> <p>종합3</p>	<p>사회: 고령화사회의 현상을 알고, 과제를 발견한다.</p> <p>· 지도교사의 말로부터 주변 마을의 복지에 대해 상세히 알고, 고령화사회의 과제를 생각해보기로 한다.</p> <p>· 문제해결에 대한 구체적인 대처방법과 노인분들을 대하는 방법을 생각해 본다.</p>
<p>2. 복지체험을 해보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 체험을 부탁한다. · 체험에 필요한 마음의 준비를 한다. · 자원봉사체험을 한다. · 직장체험을 한다. · 체험한 것을 정리한다. 	<p>종합2 도덕1</p> <p>종합12</p> <p>종합2</p>	<p>도덕: 타인에 대한 따뜻한 배려심의 의의를 이해하고 스스로 공공의 복지를 위해 최선을 다하는 태도를 배양한다.</p> <p>· 노인복지시설에서의 체험을 통해서 복지현상을 체득하고, 장면에 따른 적절한 대면방법과 커뮤니케이션방법을 익힌다.</p> <p>· 복지체험에 임하는 마음을 명확히 하고, 복지시설종사자에게 흥미를 가지고 직업으로 필요한 것이 무엇일까 생각해 본다.</p>
<p>3. 자신이 할 수 있는 것을 생각해 실천해보자</p> <ul style="list-style-type: none"> · 감사장과 편지를 쓴다. · 자신들이 무엇을 할 수 있는지 생각한다. · 생각한 것을 실천한다. 	<p>도덕1 국어1</p> <p>종합2</p>	<p>(발) 교류체험을 중심으로 활동해 가는 가운데 '공생'에 대해 깊이 생각할 수 있다.</p> <p>도덕: 신세진 사람에게 감사의 마음을 갖고 지역사회의 일원으로서 자각하고, 지역발전에 노력하려는 태도를 키운다.</p> <p>국어: 마음을 담은 편지를 쓸 수 있다.</p> <p>· 자신이 할 수 있는 감사의 뜻을 담은 활동을 기획하고 실천한다.</p>
<p>4. 복지교류집회에서 자신들의 활동을 정리하여 발표해보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 복지체험활동을 정리해보자. · 유니버설사회의 실현을 목표로 발표한다 	<p>종합2</p> <p>종합3</p> <p>특활2</p>	<p>· 자신의 활동을 되돌아보고 동료에게 알기 쉽게 전달하도록 한다.</p> <p>· 들은 내용과 표현방법을 평가하여 자신의 관점과 사고방법을 심화시키거나 표현할 때 활용하도록 한다.</p> <p>특활: 발표를 통해 더욱 나은 복지사회의 실현을 향해 적극적으로 생각하고 행동할 수 있도록 한다.</p>

중학교 개별지원학급 기본단원 I

단원명 리사이클 활동에 도전!

→ 아이들의문제의식

쓰레기 정말 많네. 최근 리사이클이라는 말을 자주 듣지만, 리사이클은 도대체 무엇일까? 리사이클 활동을 하면 우리들의 생활이 어떻게 바뀔까?

→ 단원의의도 (환경, 마을의 특색)

요코하마에서는 Co-Do30을 추진하거나 각 학교에서도 쓰레기분리수거와 감량화 추진이 이루어지고 있다. 쓰레기라는 주변의 문제로부터 환경에 대한 관심을 높여 리사이클활동 등에 적극적으로 대처함으로써(개開), 지역사회의 일원이라는 자각을 일깨우고 존재감과 충실감을 맛보게 한다.(공 公)

→ 단원목표

쓰레기 문제가 주변의 문제라는 것을 알고, 학교·가정·지역의 어떤 장소에서든 자신들의 노력으로 쓰레기를 줄일 수 있다는 것을 깨달으며, 쓰레기 감축과 절약 그리고 쓰레기 분리활동이나 리사이클활동을 통해서 지역의 일원이라는 자각이 생겨 일상생활을 개선해 나간다.

→ 육성하려는 자질·능력·태도

학습방법에 관한 것	<ul style="list-style-type: none">· 쓰레기 분리에 관한 정보와 리사이클활동 등에 대해서 여러 사람과 다양한 자료를 통해서 자기 스스로 학습의 방향과 계획을 결정한다.· 교과에서 익힌 지식·기술을 살려 계획적으로 조사한다.
자기 자신에 관한 것	<ul style="list-style-type: none">· 발상을 계획적으로 운영하면서 자신의 활동에 책임을 지며 의욕적으로 활동한다.· 쓰레기 분리와 리사이클활동이 갖는 역할을 알고 자기 주변의 환경문제에 관심을 가짐으로써 자신이 할 수 있는 환경활동을 실천한다.
타인과 사회와의 관계에 관한 것	<ul style="list-style-type: none">· 다양한 사람들의 말을 듣거나 시설을 견학하면서 규칙과 매너를 몸에 익힌다.· 지역사회에서 자신이 할 수 있는 것을 정리해서 공헌할 수 있는 것을 찾는다.

→ 관련 교과

국어	주변의 말을 들어 내용의 줄거리를 안다. 관심이 있는 것으로부터 과제를 정해 필요한 사항을 조사하고 요점을 메모한다.	1
사회	일상생활에 관계가 깊은 공공시설의 작동을 이해하고 그것을 이용한다.	3
미술	여러 가지 재료와 용구를 연구해서 목적에 맞게 사용한다.	4
도덕	약속과 규칙을 지키고 공덕심을 갖는다.	1

리사이클 활동에 도전! (요코하마의 시간 35시간)

사회과목에서 쓰레기에 대해 학습했지만 리사이클의 의미에 대해 더 조사하고 싶다.

1. 발진! 우리 마을을 조사해보자. (종합 6시간)

- 조사대 활동내용을 정한다.
- 지역 조사에 나간다.
- 순환자원국 직원과 공원에호회 회원, 자치회 회원의 얘기를 듣는다.

국어 1시간 · 사회3시간 · 도덕 1시간

- 우리가 사는 마을의 모습을 알게 되었다.
- 지역에서도 쓰레기 문제에 곤란을 겪고 있다.
- 마을의 쓰레기문제를 해결하기 위한 여러가지 방법이 있다.
- 우리들이 할 수 있는 것은 무엇일까?

2. 리사이클 샵을 열어보자! 활동개시! (종합 12시간)

- 리사이클 마크를 조사한다.
- 학교의 모든 학생들의 참여를 독려한다.
- 마을사람들에게 참가를 권한다.
- 전교에 알려 불필요한 물건들을 모은다.
- 포스터를 작성하고 게시하여 지역으로부터 모은다.

미술 4시간

- 학교와 지역사람들에게 더알려서 모두의 협력을 구해보자.
- 자신들의 활동을알리고 싶다.

3. 리사이클활동의 보고회를 열어보자! (종합 8시간)

- 신세진 사람들도 참가할 수 있도록 하자.

➔ 지도계획

◆ 요코하마의 시간 35시간 [종합 26시간 · 국어 1시간 · 사회 3시간 · 미술 4시간 · 도덕 1시간]

활동내용	시간수	지도 포인트 및 관련 교과
<p>1. 발진! 우리 마을을 조사해보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 조사대의 활동내용을 정한다. 	<p>종합6</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 조사하고 싶은 것과 생각하고 싶은 것에서 서로의 공통점과 상이점을 생각하면서 활동내용을 설정한다. · 주변지역에 관심을 가지고 학습을 깊이있게 하고 지역의 특색을 자신의 장래 삶과 연결 짓는다.
<ul style="list-style-type: none"> · 지역을 조사하러 나간다. 	<p>사회3</p>	<p>사회: 자료의 활용방법을 생각해 본다.</p>
<ul style="list-style-type: none"> · 순환자원국, 공원에호회, 자치회 사람들의 말을 듣는다. 	<p>도덕1</p>	<p>도덕: 자신의 생활이 조금 변하는 것만으로도 환경이 아름답게 될 수 있다는 것을 알게 되는 태도를 함양한다.</p>
<p>2. 리사이클 샵을 열자! 활동개시</p> <ul style="list-style-type: none"> · 리사이클 마크를 조사해 본다. · 전교학생의 참여를 구한다. · 마을 사람들에게 참가를 구한다. · 전교에 알려 불필요한 물품을 모은다. · 포스터를 작성 · 게시하여 지역으로부터 모은다. 	<p>국어1</p>	<p>국어: 중요한 것을 빼먹지 않도록 하면서 흥미를 갖고 들을 수 있도록 한다.</p>
<ul style="list-style-type: none"> · 리사이클 마크를 조사해 본다. · 전교학생의 참여를 구한다. · 마을 사람들에게 참가를 구한다. · 전교에 알려 불필요한 물품을 모은다. · 포스터를 작성 · 게시하여 지역으로부터 모은다. 	<p>종합12</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 활동을 함께 하여 타인의 이해를 심화시킨다. · 대화의 규칙과 매너를 지키며 교류를 심화시킨다.
<ul style="list-style-type: none"> · 포스터를 작성 · 게시하여 지역으로부터 모은다. 	<p>미술4</p>	<p>미술: 느낀 것, 상상한 것, 본 것으로부터 표현하고 싶은 것을 찾아 포스터를 작성할 수 있도록 한다.</p>
<p>3. 리사이클활동의 보고회를 열자</p> <ul style="list-style-type: none"> · 신세진 사람에게도 참가를 구한다 	<p>종합8</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 상대입장을 생각하여 어떤 교류회나 발표회로 할지 생각 하게 한다. · 경험한 것이 제대로 전달되어 생각을 정리하고 보고회를 위해 필요한 것을 정리할 수 있도록 한다. · 발신함으로써 자신의 활동에 책임지도록 한다.

초등학교 기본단원 II

단원명 발견의 충만함! 녹색커튼

→ 아이들의문제의식

학급에서 운영하는 밭에는 수세미, 조롱박, 나팔꽃 등의 식물이 있다. 여름방학도 시작되고, 각각의 식물에 열매와 종자가 열렸다. 자연시간에 재배해서 관찰해 온 식물들의 열매와 종을 이용해서 무엇이 가능할까를 생각해 보자.

→ 단원의의도<환경, 마을의 특색>

자연의 교재로서 재배된 식물로 녹색커튼을 만듦으로써 성장을 관찰하는 활동에 추가하여, 열매와 종자를 도구로 한 학습활동으로 발전시켜 환경문제에 관련한 사회참가의식을 키운다(공공). 지역의 사람들 및 전문가와 함께 생활도구를 만들거나(개關), 조리실습 식재료 조형작품만들기 등의 활동을 하여 식물에 대한 애착을 갖게 되고, 자연에 대한 관심과 물건만들기에 대한 의욕을 높이고자 한다.

→ 단원목표

녹색커튼에서 태어난 열매와 종, 도구를 이용해 생활도구나 조형작품 등의 '물건만들기'나 조리실습활동으로 식물이 우리들의 생활을 풍요롭게 한다는 사실을 알고, 식물에 대한 애착을 키움과 동시에 생활에 이용할 수 있게 한다.

발견의 흥만함! 녹색커튼 (요코하마의 시간 33시간)

1. 녹색커튼의 열매와 종의 수확과 관찰하기 (종합 4시간)

- 호박, 수세미, 조롱박의 열매, 나팔꽃의 종자, 줄기를 수확한다.
- 익은 열매 중에서 얻은 종자를 관찰한다.
- 관찰기록 '녹색일기'를 써보자.
- 관찰로부터 알게 된 것을 발표해 보자.

자연과3시간·국어2시간

교실의 녹색커튼에서는 여러가지 형태의 열매와 종자가 생겼네. 먹을 수 있는 것이 있고 생활도구로 쓸 수 있는 것도 있네. 녹색커튼에서 생긴 것이 어떻게 사용되는지 조사해 보자.

2. 녹색커튼의 열매와 종자의 이용을 조사한다. (종합6시간)

- 호박, 수세미, 조롱박의 열매의 이용에 대해 조사해보자.
- 열매의 이용에 관해 조사한 것을 관찰기록 '녹색일기'에 기록하자.
- 녹색커튼의 열매와 종자, 줄기를 이용하여 학급생활을 풍요롭게 하는 방법을 토론해보자.

호박은 조리실습에 사용한다.

수세미와 조롱박은 수세미로 사용된다.

수세미와 조롱박, 나팔꽃의 줄기로 작품을 만들고 싶다.

3. 녹색커튼의 열매와 종자의 이용을 실천한다. (종합6시간)

- 호박을 사용해 조리한다.
- 수세미와 조롱박을 이용한 작품만들기를 해본다.
- 열매와 종자, 줄기의 모양으로부터 이미지를 떠올려 '녹색박물관'의 전시물을 만든다

공예 4시간·가정2시간

4. '녹색박물관'을 개설한다. (종합 6시간)

- 녹색커튼의 열매와 종자를 이용해서 만든 작품을 '녹색박물관'에 전시한다.
- '녹색박물관'과 자연과 관찰기록도 전시해 보자.
- 신진진 사람이나 녹색커튼에 참가할 후배들을 초대해 보자.

초등학교 기본단원 II

단원명 **우리마을의 자랑거리 가게**

→ 아이들의 문제의식

마을탐색으로 지역의 모습이 변했다. 전부터 알고 싶었던 오래된 가게의 전통에 대해서도 알고 싶다. 가게 주인을 취재해서 마을의 자랑거리 광고를 만들어보자.

→ 단원의 의도 (직업, 정보, 마을의 특색)

사회과의 마을탐색을 기회로 자기가 사는 주거지역에 있는 자랑거리 가게 등에 착안해서 가게만의 특색을 고집하면서 일하는 사람들을 만나보자. 이런 사람들과의 만남과 교류를 통해서 지역에 뿌리를 내리고 지역을 소중히 여기고 있는 어른들의 존재에 대해 알고 마을에 대한 애착을 키운다. (공공·개關)

→ 단원목표

마을탐색으로 만난 자랑거리 가게에 대한 밀착탐구활동을 통해 지역을 소중히 하면서 살아가는 어른들의 존재를 알고 마을에 대한 애착을 키운다.

→ 기본구상도

우리마을의 자랑거리 가게 (요코하마의 시간 31시간)

사회과의 마을탐색에서 만난 자랑거리 가게에 대해 구체적으로 알고 싶다.

1. 가게만의 특색 조사대(종합10시간)

- 취재할 가게와 내용을 결정한다.
- 가게 주인을 인터뷰한다.
- 가게만의 자랑거리와 인기비결을 탐색한다.
- __씨의 상품만들기에 대한 생각을 묻는다.

도덕1시간

2. '○○가게'의 '○○'만들기 체험(종합6시간)

- '○○가게' 주인과 '○○'의 비밀캐기
- '○○가게' 주인에게 '○○'만들기 방법을 배운다.
- 보호자에게 부탁해 함께 '○○'만든다.

국어2시간

우리 마을에는 자랑할 만한 가게가 많이 있네. 협력해 준 마을분들이 이야기를 모두에게 전하고 싶다. 우리를 위해서도 지역을 위해서도 무엇인가 해야 하지 않을까.

'○○'만들기 재미있었다.
수제 작품은 어딘가 다르다.

3. 마을의 자랑거리 광고, 가게주인 편을 만들어 보자. (종합 10시간)

- 각 가게의 자랑거리 정보를 광고로 발신해 보자.
- 학습발표회나 지역행사에서 발표해 보자

도덕1시간·특활 1시간

초등학교 기본단원 II

단원명 자세히 알아보자, 자연·마을·나(숙박체험학습)

→ 아이들의 문제의식

금년은 숙박체험학습으로 ○○에 가는 것이 너무 너무 좋다. 빨리 가고 싶다. 그렇지만, 어떤 곳일까? 모두 함께 힘을 합쳐 숙박체험학습을 성공시켜 보자.

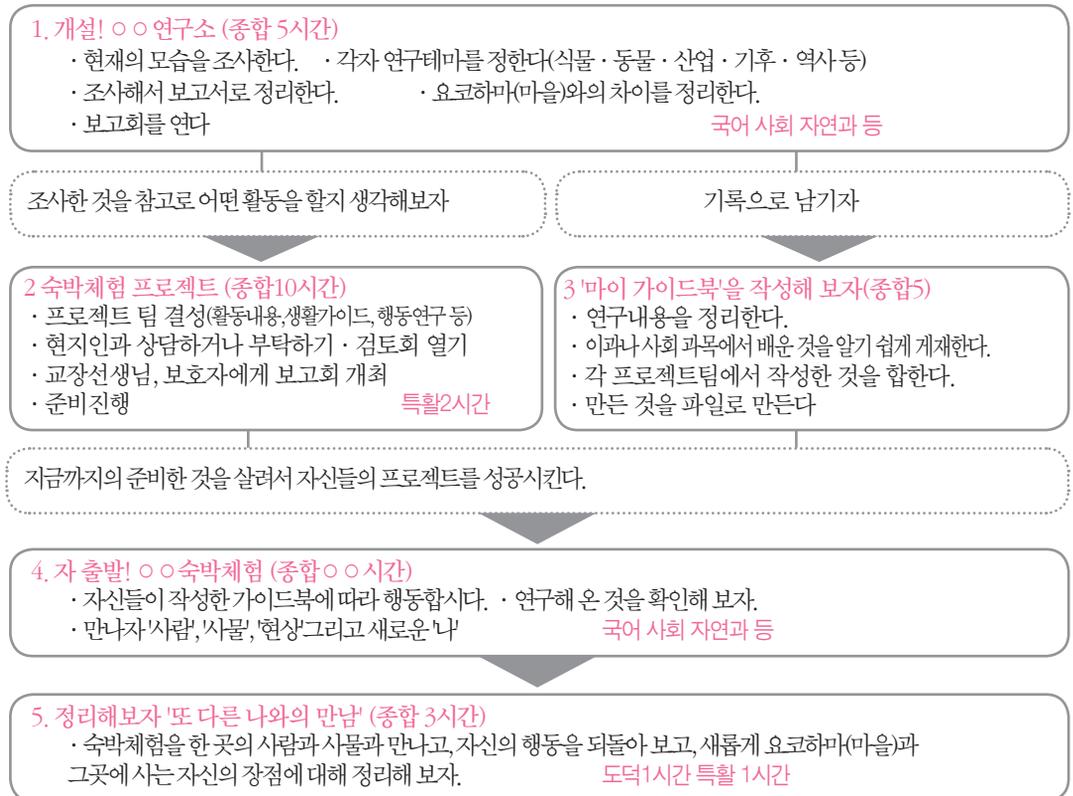
→ 단원의의도(마을의 특색)

요코하마 시내를 떠나 자연이 풍요로운 토지에서의 숙박체험으로 자연의 좋은 점과 그 토지의 특색을 안다. 또한 그곳에서 만난 사람들과의 교류를 통해서 자기다움을 발휘하고 동시에(개 開), 친구들과 협력하여 생활하는 것의 즐거움과 어려움을 맛보며(공 公), 최선을 다한 자신을 되돌아보고 새로운 자기발견으로 이어간다.

→ 단원목표

집단숙박체험 학습을 성공시키기 위한 준비와 친구사귀기, 당일과 사후 활동을 통해서 자연과 사람, 자신의 장점을 알게 됨과 동시에 동료와 협력하는 가운데 자기다움을 발휘하게 된다.

→ 기본구상도 **자세히 알아보자, 자연·마을·나** (요코하마의 시간 ○○시간~)



중학교 기본단원 II

단원명 졸업기념 프로젝트~ 빛내자 ○○중학교~

→ 아이들의 문제의식

고교진학 등 나의 진로를 신중히 생각하기 시작한 3학년 봄. 그러나 중학교 마지막 학년, 최고학년으로서 기억에 남을 1년을 보내고 싶다. 지금까지 배워 온 것 중에서 자신있는 것을 살려 '제○○기 졸업기념 프로젝트를 만들어, 졸업생 라이브러리에 작품을 남겨보자. '빛내자 ○○중학교!' 재미있는 1년의 시작이다.

→ 단원의의도 <직업, 정보, 마을의 특색>

중학 3년생의 1년이 최고의 해이고 싶다. 관심이 있는 것, 졸업생 라이브러리에 작품을 남기는 활동을 통해서 3년간의 성장을 되돌아보고, 넓은 시야에서 장래를 향해 목표를 설정하고(공 공), 친구들과 주변사람들과 사귀면서 과제 해결을 위해 계획적으로 행동하는 의욕과 태도(개 開)를 키운다.

→ 단원목표

연구테마를 정하고 관찰, 실험, 조사 등 다양한 방법으로 정보를 수집하여 정리분석하고, 친구들과 의견을 교환하며, 자신의 의견과 생각을 정리하여 졸업생 라이브러리에 작품을 남기는 활동을 통해서 스스로 목표를 설정하고 과제해결을 위해 계획적으로 행동할 수 있다.

→ 기본구상도

졸업기념 프로젝트~ 빛내자 ○○중학교~ (요코하마의 시간 26시간)

1. ○○○기 졸업생으로서 무엇을 후배에게 남길 것인지 계획해 보자! (종합 3시간)

'○○기 졸업생 라이브러라'를 작성하기로 결정하고 지금까지의 학습과 3학년 학습을 기초로 테마 등에 대해 이야기 해서 결정한다. 국어·사회·과학 등

클린에너지에 대해 조사해 보자. 동아리에서의 성과를 정리하고 싶다. 직장체험을 기초로 직업에 대해서 생각하고 싶다. '요코하마의 시간'에서의 학습을 더욱 심화시키고 싶다. 담당 ○○선생님에게 상담해서 진행해 보자.

2. 자신의 테마를 연구하자! (종합10시간)

- 개인 또는 소그룹에서 자료를 모으거나 대화하면서 연구를 진행한다.
- 직장체험학습과 숙박체험학습 등으로 신세진 분들과 선생님을 찾아가거나 인터넷으로 정보를 수집하며 연구를 진행한다.
- 전기·후기 각 1회씩 진척상황보고회를 개최한다. 국어 4시간·도덕1시간·특활 1시간

'요코하마의 미래도'를 모조지에 정리해서 보고하고 싶다. 육상경기의 연습방법을 DVD로 수록하여 보고해 보자. 연주회를 열고 라이브 녹음해서 라이브러리에 남기자. 시집에 삽화를 넣어 작품을 만들어 보자.

3. 가슴을 펴고 발표해 보자. (종합 3시간)

후배, 부모 그리고 지역사람 등에게 작품(논문, 그림 등)을 발표한다. 도덕1시간·특활 1시간

중학교 기본단원 II

단원명 지역활성화 프로젝트



아이들의문제의식

최근 지역행사에 참가하지 않고 있다. 지금도 마을사람들은 예부터 내려오는 행사나 활동을 소중히 여기고 있을까? 우리들에게 자라온 이 마을을 위해 중학생으로 무엇을 할 수 있을까?



단원의의도<전통문화·안전·마을의특색>

자치회장 등 마을을 위해 애쓰시는 분들을 만나 우리에게 기대하는 것이 무엇인지 이해할 기회를 얻음으로써 지역 사회 일원으로서의 자각을 높이고 지역사회에 공헌하는 태도를 기른다(공·공·개·開).



단원목표

주변 지역의 과제를 찾아 지역사람들과 함께 해결하기 위한 활동을 함으로써, 지역사람과 문화의 장점을 재발견하고 적극적으로 지역사회의 행사 등에 참가하려고 한다.



기본구상도

지역활성화 프로젝트 (요코하마의 시간 24시간)

1. 지역활성화 계획 (종합 7시간)

- 구청·주민센터 사람과 공무원을 취재한다.
- 프로젝트 팀을 만들고 우리들이 할 수 있는 것을 서로 이야기 한다.
- 마을사람으로부터 조언을 얻어 계획안을 세운다.

특할 1시간

우리들의 활동으로 마을을 건강하게 만들고 싶다.

2. 프로젝트 팀 행동계획 개시! (종합9시간)

<프로젝트 팀 사례>

- 지역방재 · 지역방법 · 축제, 민속춤 · 지역운동회 · 경로행사
- 지역센터 이벤트

우리들의 활동을 마을의 많은 사람들에게 발표하고 싶다.

3. ○○중학교 타운 미팅 개최 (종합 3시간)

- 프로젝트 활동을 발표한다.
- 마을사람들과 의견을 교환한다.
- 마을친구들과의 교류회에서 의견교환을 해보자.
- △△선언을 한다.

중학교 기본단원 II

단원명 문화재 앨범을 만들자(수학여행)

→ 아이들의 문제의식

수학여행지에는 문화재가 많은 것 같다. 우리마을과 요코하마에 있는 문화재와는 다른 것이 많을까? 문화재라는 것은 어떤 것을 가르키는 것일까?

→ 단원의 의도 <전통문화 · 정보 · 직업>

중학교 최대 행사의 하나이며, 흥미와 관심이 매우 높은 수학여행에서 테마의 하나로 문화재를 정하고, 지역에 따라 그 특색이 있다는 점을 공부하며, 요코하마와 마을의 문화를 새롭게 인식하게 된다(개 開). 또한 전문가와의 만남과 마을로의 발신을 통해서 사회의 일원으로 자신을 발견한다. (공 公)

→ 단원목표

세계에서 유일한 자기만의 오리지널 수학여행기를 작성하는 활동을 통해서 정보수집, 정리, 분석의 능력을 활용 · 개발하고 자신의 생활방식에 연결해 보자.

→ 기본구상도

문화재 앨범을 만들자(수학여행) (요코하마의 시간○○시간~)

1. 문화재에 대해 조사해 보자 (종합 7시간)

- 주변의 지역 · 요코하마 문화재에 대해 조사한다.
- 나라 · 도쿄의 문화재를 조사한다.
- 조사하고 싶은 문화재에 대해 조사하고 과제를 찾는다.
- 전문사진가로부터 앨범만드는 방법과 사진 촬영방법을 배운다.
- 촬영의 매너에 대해 배운다

도덕 1시간 · 특활 2시간

빨리 문화재 사진을 찍고 싶다.

실물을 보고, 예상한 것과 비교해 보고 싶다.

2. 현지에서 견학체험과 인터뷰 등으로 정보를 수집하고 과제를 해결해 보자. (종합9시간)

- 여행기의 학습계획에 따라 기설(예상)을 검증한다.
- 현지가 아니면 찍을 수 없는 사진과 자료를 수집한다.
- 새로운 발견과 알게된 사실을 정리하여 기록으로 남긴다.

학교행사 △△시간

세계에서 하나밖에 없는 앨범을 만들고 싶다. 모두의 앨범을 보고 싶다.

3. 문화재학습발표회를 열자. (종합 5시간)

- 견학한 것을 기초로 문화재 앨범을 정리한다.
- 서로 앨범을 상호평가한다.
- 문화재 사진전을 연다.
- 문화재 심포지엄을 연다

도덕 1시간 · 특활 2시간

2부 :

일본의

「청소년체험활동 전국포럼」

보·고·서

| 독립행정법인 국립청소년교육진흥기구

| 국립올림픽기념청소년종합센터

「청소년체험활동 전국포럼」 발간사

오늘날 우리사회는 저출산고령사회라는 인구구조의 급격한 변화와 함께 정보화, 국제화, 소비사회화가 진행되고, 가정, 학교, 지역, 정보·소비의 장 등 청소년을 둘러싼 환경이 크게 영향을 받고 있습니다.

이러한 사회는 자원봉사나 국제공헌, 창업 등에 도전하는 청년이 증가하는 좋은 방향으로 영향을 준 반면, 청소년의 비행, 등교거부, 은둔, 학대 등 다양한 문제를 심화시켜 새로운 문제로서 청소년과 청년들의 사회적 자립을 지체시키는 현상을 초래하고 있습니다.

이러한 문제에 대응하기 위하여 2006년 1월에 중앙교육심의회는 「차세대를 짊어질 청소년의 자립·육성을 위하여 : 청소년의 의욕을 높이고 심신의 성장을 함께 도모할 정책에 대하여」라는 답신을 낸 바 있습니다. 그 중에서 체험활동의 의의를 새롭게 정의하고 '모든 청소년의 생활에 체험 활동을 뿌리내려 체험을 통한 시행착오와 절차탁마를 지원하자'라는 제안이 도출되었습니다.

1997년부터 2001년까지는 「청소년야외교육전국포럼」으로 실시되었고, 2002년부터 2005년까지는 「청소년자연체험활동포럼」으로 실시해 오던 것을 2006년부터 새롭게 청소년체험활동 전반을 대상으로 한 사업으로 재편하여, 금년도 포럼은 농림수산성의 후원을 받아 문부과학성과 우리 센터가 주체가 되어 실시하였습니다.

본 보고서는 전문적인 용어가 아닌 평이한 언어로 편집되었습니다. 부디 많은 청소년체험활동의 실무 전문가들이 읽어, 보고서의 정보와 노하우를 살려 청소년을 위하여 최선을 다해 주시길 기대합니다.

마지막으로 본 사업을 실시함에 있어 협력해 주신 관계자분들께 깊은 감사를 올립니다.

2007년 3월

독립행정법인 국립청소년 교육진흥기구

국립올림픽기념청소년조합센터 소장

마츠모토 고로

행정설명

청소년의 의욕을 높이는 체험활동 추진

아마나카 카스유키 (문부과학성·청소년국 청소년과 청소년체험활동추진 전문관)

→ 청소년육성시책 요약

청소년육성정책 요약은 청소년문제가 핵심적인 상황에 있는 가운데 국가에서 계획적으로 시책을 전개하기 위해 2004년 12월9일 청소년육성추진본부에 의해 수립되었다.

청소년을 「30세 미만인 자」로 정하고, 연령기마다 영유아기, 학동기, 사춘기, 청년기로 구분하여, 연령에 맞는 시책을 전개하는 것이다. 아동과 청소년을 사회전체가 키운다는 생각으로 청소년에 대한 대책을 생각하지 않으면 안 될 상황에 있다.

- (1) 영유아기는 초등학교 취학 전으로 인간의 기본적인 신뢰와 애정을 키워가는 기초가 된다. 이 시기에는 부모나 특정의 소수인에게 강한 애착을 형성함과 동시에 주변 사람과의 관계를 통해 인지와 정서가 발달하고 인격을 형성해 가는 것이 중요하다. 양육하는 상황이 점점 어려워지는 가운데 영유아기 시책을 더 충실히 해가지 않으면 안 된다.
- (2) 학동기는 초등학교시기로 이 시기에는 이후 성장의 기초가 되는 체력 및 운동능력을 몸에 익혀 다양한 지식과 경험을 축적하고, 가족과 동료와의 상호관계에서 자신의 역할과 연대감 등의 사회성을 획득해가는 것이 중요하다. 이때는 강한 마음과 커뮤니케이션 능력을 키워가는 시기이다.
- (3) 사춘기는 대략 중학시절부터 고교시절로서 자기다움을 확립하기 위해 모색하고 사회규범과 지식, 능력 등을 습득하면서 성인으로의 이행을 개시하는 것이 중요하다. 지식만을 몸에 익히는 것이 아니라 지식 이외의 것도 몸에 익히는 기회와 장이 필요하다
- (4) 청년기는 주로 고등학교졸업이후 30세에 이를 때까지의 시기다. 부모의 보호로부터 벗어나 사회의 일원으로서 생활을 영위하면서 사회생활에 참가해 공헌해 가는 것이 중요하다.

→ 2006년 1월30일 중앙교육심의회답신 「차세대를 짊어질 청소년의 자립·육성을 위하여

의욕이 없는 청소년의 증가는 기성세대의 책임이라는 생각아래, 성장과정 전체에 걸쳐 마음과 몸을 동반한 성장을 촉진하는 것이 중요하다는 지적을 하고 있다.

제언 1: 가정에서 청소년의 자립 의욕의 기반을 기르자

- 가족전원이 아이에게 적극적으로 관여한다
- 학교·기업·지역사회가 가정을 지원한다

개정된 교육기본법에 '가정교육'이라는 용어가 들어간 것에서도 알 수 있듯이, 현재 가정이 가지고 있는 과제를 사회전체에서 함께 생각하지 않으면 안 된다는 제언이다.

제언 2: 모든 청소년의 생활에 체험활동을 뿌리내리게 하여, 체험을 통한 시행착오를 지켜보고 지지해 주자

- 다양한 체험활동 기회를 제공한다
- 발달단계에 따른 프로그램을 제공한다

아이들이 의욕과 사회성을 갖게 하려면 체험활동이 중요하다. 아이들은 체험 속에서 여러 가지의 것을 몸에 익혀간다. 발달단계에 맞는 프로그램의 시행이 특히 중요하다.

제언 3: 청소년이 사회와의 관계 속에서 자기실현을 도모하도록 지역의 어른들이 이끌어가자

- 사회와의 관계 속에서 자기실현을 하도록 한다
- 지역의 어른 = 「제 3의 지도자」 가치관을 양성한다.

여러 어른들과의 사회관계 속에서 아이들은 자라난다. 제1의 지도자는 부모이고, 제2의 지도자는 학교교사다. 제3의 지도자는 지역사회내에서 지도적 입장에 있는 성인 모델로서 아이들에게 영향을 미치는 존재이다. 아이들은 활동으로만 배우는 것이 아니라 지도자로부터도 배운다. 자기 가까운 위치에서 볼 수 있는 지도자의 모습이 있고 구체적인 목표가 있을 때 비로소 「사회」라는 것이 청소년에게 좋은 이미지로 마음에 다가오고 자기 고장이 좋은 곳이라는 인식이 생겨 향토에 및 애국심으로 이어져 가게 된다.

제언 4: 청소년 한 사람 한 사람에 다가가서 그 성장을 지원하자

- 생활지도의 개념으로 성장을 지원한다
- 지원체제를 충실화한다

아이들 한 사람 한 사람의 특성이 다르기 때문에 지도자는 특정의 가치관으로 밀어붙이지 말고, 한 사람 한 사람이 다르다는 것에 주의하면서 아이들을 대하는 것이 중요하다. 그리고 그것을 지원하는 체제를 충실히 구축하여야 한다. 교육환경을 잘 정비하는 것은 국가의 책임인 것이다.

제언 5: 정보 미디어의 급속한 보급에 따른 문제에 어른들이 책임을 가지고 대응하자

- 청소년육성에 도움이 되는 콘텐츠를 개발한다
- 보다 좋은 정보 미디어 환경을 발신자와 수신자가 협동해서 구축한다

유해정보가 범람하는 가운데 청소년육성에 도움이 되는 콘텐츠를 개발해 아이들이 정보를 정확하게 판단해서 취사선택하여 사용할 수 있는 능력을 키우는 것이 가장 중요하다. 미디어측도 책임 있는 태도로 정보를 발신하지 않으면 안 된다.

청소년이 의욕을 가지고 사회에 나올 수 있는 사회환경을 만들어 가야 한다. 체험활동의 장과 기회를 넓혀 보다 많은 아이들이 체험활동에 참가할 수 있도록 하는 것이 중요하다.

아이들의 문화예술체험활동의 추진

사이트 히로츠크(문화청, 조사관)

2007년도에 아이들을 대상으로 문화에 접할 수 있는 기회제공, 문화체험 및 참가, 문화활동 참가의욕의 향상, 지역전통 문화의 계승 등을 목적으로 사업을 시행할 예정이다. 이러한 사업을 통해 지역 및 부모 자녀간의 커뮤니케이션은 깊어지고 지역문화의 진흥을 도모할 수 있다.

→ 학교로 예술가 파견 사업

이 사업은 학교 문화활동의 추진을 목적으로 뛰어난 활동을 하고 있는 예술가를 출신지역 학교에 파견해 초등학생이 직접 예술을 체험하게 하고 때로는 실기 지도까지하는 사업이다. 출신학교의 OB·OG 자격으로 자신이 배웠던 초·중학교에 와서 자신의 생각을 나누는 것이다.

→ 진짜 무대 예술체험사업

이 사업은 학교의 체육관 등을 사용해, 오케스트라, 발레, 연극 등 우수한 무대예술을 감상하게 하는 것으로 워크샵 같은 것을 함께 실시하는 경우도 있다. 학교단위로 신청하는 형태를 취하고 있다.

→ 지역인재 활용에 의한 문화활동 지원사업

이 사업은 지역문화예술과 관련이 있는 다양한 재능을 가진 사람을 지도자로 초빙하여 학교내·외에서 문화활동을 수행하도록 하는 사업이다. 결국 문화예술이라는 것은 체험적으로 사람에서 사람으로 전달되어 가는 것으로 활동이 중단되면 더 이상 다음세대에서는 시행될 수 없는 것이다. 그렇기 때문에 다음세대의 중심이 되는 아이들에게 다양한 문화체험을 접하게 해서 자신들이 경험하거나 본 것을 자신들의 문화 및 예술로 발전시키게 하려는 사업이다.

→ 전통문화 아동교실사업

이 사업은 차세대를 짊어질 아이들에게 토·일요일 등에 학교문화시설 등을 거점으로 민속예술, 공예기술, 일본 무용, 무도, 다도, 화도 등 전통문화에 관한 활동을 계획적이고 지속적으로 체험하고 배워서 터득할 수 있는 기회를 제공하는 사업이다.

폭넓게 많은 것들과 접하게 하지는 사업으로, 아이들의 놀이, 동요(구전된 아이들 노래), 옛날이야기, 연중행사, 전통적인 물건 만들기, 전통적인 시설 및 사적 돌아보기 등이 대상이 될 수 있다.

도시와 농산어촌의 공생·교류 대처방안

고바야시 이꾸오(농림수산성 농촌진흥국 기획부 농촌정책과 과장보좌)

→ 도시와 농산어촌의 공생·교류와 체험활동

도시와 농산어촌 쌍방을 왕래하는 새로운 라이프스타일을 보급시켜 서로 그 매력을 나누고, 사람과 자원, 정보 등의 왕래를 활발하게 하는 방안으로, 2002년부터 내각관방과 7개 관계부처에서 **공생·교류**라는 키워드로 연계해서 시책을 추진하고 사무국을 농림수산성에서 운영하고 있다.

민간차원에서도 「오라이! 일본회의」에서 공생·교류를 추진하는 활동을 하고 있다. **공생·교류**의 추진에는 체험 활동 및 체험학습이 큰 역할을 한다.

→ 「도시와 농산어촌의 공생·교류」에 대한 국민의 관심

2006년 2월 내각부의 여론조사 결과에 의하면 '학교가 농산어촌에서의 체험활동을 실시하는 것'에 대한 질문에서 89%가 '실시해야 한다'라고 대답했고, 동경에서는 96%가 실시하는 것을 찬성하였다. 특히 도시에서 체험활동에 대한 이해가 앞서 있다는 것을 알 수 있었다.

→ 「농산어촌에서의 체험학습·체험활동」의 추진사례 및 그 효과

농산어촌에서의 체험학습, 체험활동에 참여했던 초·중학생을 대상으로 한 사례에서는 학교교육의 일환으로 하는 장기집단합숙 프로그램이 더욱 발전하기 위하여는 학생을 받아들이는 농산어촌의 정비가 중요하다고 조사되었다. 대학생을 대상으로 한 프로그램에서는 지역에서의 자원봉사활동을 계기로 실제로 지역활동에 깊게 관여하는 사례도 있는데, 그러한 활동에 대한 지원도 중요하다. 학생을 대상으로 하는 미국의 「갭 이어」 등이 참고가 될 수 있다. 이미 체험활동에는 다양한 효과가 있다는 것을 알고는 있지만 실제시행 할 경우에는 효과를 구체적이고 정량적으로 측정할 필요가 있으며 실제 현장에서의 효과에 대한 감각이 중요하다.

→ 부대신(副大臣) 프로젝트팀에 의한 효과

관련부처(省)가 팀을 구성하여 이 대책을 시작할 때부터 관계부처의 예산은 망라적이고 종합적으로 확충되도록 되어있다. 특징적인 것은 「농산어촌가 민박(農林漁家民宿)」의 개업을 촉진하거나 시민농원을 개설하기 쉽게 하는 규제완화가 2004년 이후 크게 진행되었다. 도도부현 차원의 규제개혁도 중요하고 본다. 「2007년을 향한 강화책」 4가지로서, 베이비붐 세대용 시책, 젊은 세대용 시책, 농산어촌에서의 체험활동 촉진을 향한 시책, 다양하고 새로운 주체 참여를 촉진하는 시책 등이 있다. 4번째의 「다양하고 새로운 주체」라는 것은 국가 및 지자체 뿐만 아니라 기업과 NPO(농산어촌에 있는 단체 뿐만 아니라 도시에 있는 단체·기업 등도 포함) 모두가 대처에 참가

하기 쉬운 환경을 만들 수 있도록 예산을 확충하는 것이다.

→ 「오라이!일본회의」 란?

「오라이!일본회의」는 민간주체의 운동조직으로 그 활동 중 하나가 「오라이!일본대상」이라는 표창사업이다. 총리대신상이 그랑프리로 주어지는데, 지금까지 3회 시상이 있었다. 농산어촌 측의 활동뿐만 아니라 체험활동에 몰두하는 학교의 PTA활동과 교육위원회의 활동도 대상이 된다. 「오라이!일본대상」을 통해 다양한 정보발신도 하고 있다.

※ 「갭 이어(Gap year)」 대학입학예정자가 사회적인 견문을 넓히기 위해 일정기간(통상 1년정도)입학을 늦추는 것을 말한다. 영국에서 1973년에 처음으로 시작된 제도로 1990년부터 활성화되어 영국, 미국, 덴마크, 네덜란드, 호주 등에서 시행하고 있다. 갭이어는 공교육기간에 속하며 학생은 이 기간동안 독자적으로 여행, 자원봉사, 직업체험 등을 체험한다.

학술심포지움

기조강연:

청소년의 의욕을 높이는 체험활동

이마니시 코조 (텐리대학 인간학부인간관계 교수)

→ 새로운 교육기본법

2006년에 개정된 교육 기본법에는 '공공의 정신을 존중하고, 풍부한 인간성과 창조성을 갖춘다'는 정책이 제시되어 있다. '공공성'이라는 말은 무척 어려운 말로 여러 가지 해석이 있을 수 있겠으나, 인간이 살아가면서 외부와의 관계로부터 자신을 형성한다는 의미를 지닌다.

지금까지 일본의 교육은 자신의 내면을 향한 것이 많아서, 시종일관 '자신의 내면을 높인다' '인격을 높인다' 등 자기지향적 교육이 강하지 않았나 생각된다. 물론 그것도 중요하지만 사회와의 관계도 필요하다.

따라서 새로운 교육기본법에서는 '공공'의 의미를 다시 생각하게 하고, 종래부터 일본 교육에서 강조해 온 '내면형성' '개인의 인격 형성' 등 두 가지 문제를 균형있게 살려가면서 새로운 일본을 만들어가는 것이 중요하다고 인식하게 되었다. 이런 취지에서 체험활동은 매우 중요한 문제로 떠오른다.

또한 교육기본법 개정에서 중요한 점은 평생학습의 이념이 명확해진 것이다. 평생학습의 이념은 일본교육의 기본 이념으로서 신교육기본법 제3조에 제시되어 있다. 제3조의 전반은 인격완성이라는 개인수양에 관한 것이고, 후반은 사회에서 그것을 발휘해 간다는 개념을 제시하고 있다.

또 신교육기본법은 사회교육 분야에서 가정교육, 유아교육, 또는 학교, 가정, 지역과의 연계라는 구체적인 교육의 기본자세를 요구하고 있다.

→ 청소년의 과제와 앞으로의 교육시책

(1) 청소년 현상의 이해 방법

일반사회에서는 요즘 청소년을 심각하게 비판하는 사람들도 있지만, 대부분의 학생은 근면하게 노력하고 있으며 적극적이고 긍정적이다. 다만 유감스럽게도 진취적 면에서는 그렇지 않다. 이 점에 대해 20개 항목으로 설문조사를 한 적이 있다. 예를 들어, '일본의 미래는 번영할 것이라 생각하는가'라는 질문에 대해 밝은 전망을 10, 어두운 전망을 0으로 측정했더니, 대학생 집단에서 3.7이라는 결과가 나왔다. 장래에 대한 그들의 전망이 밝지만은 않다는 것이다. 그리고 더 중요한 것은 지금의 자신을 긍정적으로 보고 있지 않다는 것이다. 지금의 학생들은 착실하게 열

심히 하고 있음에도 불구하고 자신감이 높지 않다는 것이다. 자신감 없이 더듬거리고 있다는 느낌이 든다.

(2) 현대 청소년의 과제

당면한 청소년 과제로 다음 6가지를 제시하고자 한다.

〈현대 청소년의 과제〉

- ① 청소년이 가진 가치관의 변화가 현저하다.
- ② 사회규범을 지키려는 의식이 결여되어 있다.
- ③ 자존감이 낮고 자기개념을 형성하는 힘이 약하다.
- ④ 자기중심적이고 자기억제력이 충분하지 않다.
- ⑤ 장래의 직업생활과 시민생활에 대한 전망이 보이지 않는 청소년들이 늘고 있다.
- ⑥ 발달과업면에서 본 청소년의 특성이 충분히 발휘되지 않는 청소년이 늘고 있다.

여섯번째 과제인 '발달적 특성이 충분히 발휘되지 않는 청소년이 늘고 있다'는 현상에 주목하여야 한다. 예를 들어 청년이 청년다운 특징을 발휘하고 있지 않은 것을 느낄 때가 많다.

(3) 청소년을 둘러싼 다양한 과제

청소년을 둘러싼 다양한 종류의 과제가 있다.

특히 가정교육에 대해서는 신교육기본법에서도 그 중요성을 강조하고 있다.

가정교육에 큰 문제가 있는 것은 어제 오늘날만의 지적이 아니지만, 가정교육의 장에서 자아가 형성되기 어렵게 되고 있다는 것이다.

〈청소년을 둘러싼 다양한 과제〉

- ① 가정교육, 학교교육 및 지역의 교육력이 약화 되고 있다.
- ② 가정과 사회의 변모에 따라 다양한 경험과 체험의 부족 및 교류기회의 부족이 발생하고 있다.
- ③ 사회의 상황과 모습과 가치관변화가 청소년이 살아가는 방식에 강한 영향을 주고 있다.
- ④ 일부 정보가 청소년에 부정적 영향을 준다.
- ⑤ 청소년의 성장에 필요한 「발달자산」의 획득에서 양극화 경향이 보인다.
- ⑥ 외적 동기(문제 해결형)보다는 「내적 동기」(자기 실현형)를 강하게 촉발시키려는 사회환경이 존재한다.

한 연구에서 부모와 아이의 커뮤니케이션을 포함해 부모-자녀관계에 대한 조사를 한 결과, 부모가 아이를 감정을 가진 한 인간으로 대하지 않는다는 것을 보여준다. 설문조사에서 아이들 자신은 부모와의 관계는 좋다고 응답하면서도 사실 내면은 충족되지 않았다. 부모는 아이들의 요구에 대해서 부모가 자신의 생각을 명확하게 말하지 않고 아이들의 요구를 피하거나 말을 돌린다고 하는 경우가 많았다. 이러면 아이들의 자아가 형성되기 어렵게 된다. 옛날에는 사회전체가 지도적 입장에서 엄하게 아이들을 가르치며 지도해 왔다. 그런데 지금은 그런 어른들을 보기 힘들게 되었다. 지역의 사람들도 청소년 지도가 어렵다는 것을 느끼고 관여하지 않게 되었다.

다섯번째 과제로서, 청소년의 성장에 필요한 '발달자산'은 아이들이 성장하는 데 있어서 필요한 다양한 학습 기회와 학습자산을 말한다. 국립교육정책연구소 사회교육실천연구센터가 2005년에 학교교육, 사회교육, 지역 사회단체의 활동가들을 대상으로 의식조사를 한 결과, 99%의 활동가는 체험활동이 무척 중요하고 아이들의 성장에 필요한 자산이라고 대답하였다. 그러나 체험활동의 장이 충분히 제공되고 있지 않다고 응답한 비율이 96%에 달하였다.

여섯번째 과제는 지금까지 일본의 교육이 외적인 동기보다도 지나치게 내적인 동기에 치중해 오지 않았나 생각된다. 내적인 동기도 중요하지만 외적인 동기 등과 같은 문제해결형 대처방안이 필요하다고 본다.

(4) 청소년의 의욕양상과 이념상의 분류

중앙교육심의회는 '청소년의 의욕을 높이고 몸과 마음에 맞는 성장을 촉진하는 방안'에 대해서 보고서에서 청소년 활동을 진행하기 위하여 해야 할 과제로 '학습상담'을 제안하였다.

기본적으로, 인간의 사회화에 있어서는 ①학습기회를 줄 것, ②지도자를 육성할 것, ③정보를 정확히 제공할 것 등 3가지 요소가 필요하다. 정보제공을 포함해서 학습상담을 잘 하는 것이 중요하다.

또한 동 보고서에서는 아이들의 다양한 학습을 저해하는 요인으로는 아이들을 둘러싼 환경 관련 문제와 심리적인 요인을 들고 있다. 부적절하고 유해한 환경요인과 심리요인을 제거하고 적절한 정보를 제공하는 것이 학습상담의 주된 역할이다.

→ 체험활동의 역할

(1) 체험활동이 목표로 하는 학력

일본사회에서 필요한 학력은 종래의 일본교육이 만들어 온 학력관을 소중히 하면서 다른 한편으로는 국제사회에서 요구하는 관점을 포함시키는 것이다. 예를 들면, 유네스코 학력관에는 Learning to know(아는 것을 배운다), Learning to do(하는 것을 배운다), Learning to live together(함께 사는 것을 배운다), Learning to be(인간으로서 사는 것을 배운다) 라는 것이 포함된다. 즉, 국제사회에서 요구되는 역량은 바로 체험활동에서 구체화될 수 있다. 그렇기 때문에 청소년 시기에 체험활동을 통해 습득하는 능력은 중요한 의미를 갖는다.

21세기의 국제사회에서 가장 중요한 키워드는 '신뢰'이다. '신뢰'라는 말은 '사회적 자본'이라고도 표현된다. 타인과 보다 좋은 관계를 갖는다는 것을 의미한다. 서로 주체성을 발휘해 상대를 상호이해하고 공생해 가는 것이 중요하며, 체험활동 속에서 그러한 것을 배워가는 것이다.

OECD에서 말하는 핵심역량(Key Competency)은 도구를 사용하는 능력, 이질적인 집단에서 교류 하는 능력, 스스로를 관리하는 자발성을 가진 능력이다. 요약하면, 국제적인 역량은 체험활동에 의해 배양되는 능력이다.

(2) 조사결과로 본 아이들의 체험활동

1998년 문부과학성 자료에 따르면, 체험활동을 열심히 하는 아이들일수록 도덕심과 정의감이 몸에 배어있는 경향을 보였다.

➔ 체험활동의 목적과 효과

(1) 자연체험활동의 목적과 효과

체험활동의 효과측면을 보면, 우선 자연체험에 있어서 자연과 접하는 것의 가장 중요한 교육효과는 배려의 마음을 키우는 것이다. 인간은 혼자 살 수 없으므로 타인을 생각해야 된다.

도쿄 교육위원회 주관으로 단고(丹後 : 교토부 북부 옛 지명)반도에서의 체험활동 프로그램을 만든 적이 있다. 교토시 인근 도시의 아이들을 단고반도에 데리고 가서 합숙시켰다. 해변가 체험에서 초등학생은 바닷물 냄새를 '바다 비린내가 난다'라고 말했다. 도시 아이들은 TV에서 바다를 보거나, 전차나 차로 바다 옆을 지나간 적은 있지만 실제로 바닷물에 발을 담그거나 바닷물을 만지는 일은 별로 없었기 때문이다. 그래서 바다에서 냄새가 나는 것에 놀라는 것이다. 인간에게 있어서 가장 중요한 것은 오감이며, 아이들 시기에는 오감을 높이는 것이 중요하다. 어부들과 교류하면서 아이들은 어부가 하는 일의 어려움을 알게 되고 동시에 인간이 혼자서 살아가는 것이 아니라 많은 사람으로서 도우며 살아가는 것이라는 것을 알게 된다. 이것은 직접 자연체험으로부터의 배움은 아니지만 자연에 맞서면서 살아가는 사람을 안다는 것의 의미는 대단히 크다. 이외에도 자연체험에서는 오감체험도 얻을 수 있다.

사회봉사체험이나 교류체험, 근로체험, 예술문화체험 등 다양한 체험활동에서도 여러 가지 효과를 볼 수 있다.

(2) 체험활동을 진행하는 프로그램 포인트

국가의 정책으로 2001년도 교육법 제 18조 및 사회교육법 제5조에 체험활동의 중요성이 제시되어 있다. 이와 함께 학교교육 및 사회교육에서도 체험활동이 활발하게 진행되고 있다. 체험활동진행 시 필요한 9가지 포인트를 다음과 같이 정리했다.

〈의욕을 높이도록 체험활동을 진행하는 프로그램의 포인트〉

- ① 참가자가 강한 흥미와 관심을 가지고 호기심을 느끼는 것
- ② 참가자가 '도움이 된다', '유익하다' 고 느끼는 것
- ③ 서로 소통하여 팀의 일원으로 활동 가능 할 것
- ④ 참가자와 지도자 한 사람 한 사람이 자신이 인정받고 있고 자신을 필요로 하고 있다고 느낄 것
- ⑤ 참가자간에 적절한 경쟁의 원리가 작용될 것
- ⑥ 좋은 의미의 '선동'에 따르는 즐거움을 느낄 것
- ⑦ 리더십이 있어서 추진력 있게 전개 할 것
- ⑧ 지도자도 즐겁다고 느끼고 의욕을 가지고 도움을 줄 수 있는 전개가 가능할 것
- ⑨ 참가자 중 하나가 혼자서 주도하지 않도록 각자가 참여할 부분을 확보해 줄 것

첫째, 체험활동을 진행하기 위한 포인트로 호기심을 높이는 프로그램을 만드는 것이 중요하다. '뭐가 있을까', '무슨 일이 일어날까' 하는 기대, 미지의 것에 대한 기대가 중요하다. 이와 동시에 '해보니 재미있다' 라는 것도 중요하다. 어른일지라도 빨리 들어가서 해볼 것 같은 그런 즐거움과 재미가 있는 프로그램을 만드는 것이 중요하다.

둘째, 참가자가 도움이 되고 유익하다고 느끼는 것이다. 청소년들 자신이 '해서 좋았다' '내자신의 성장에 도움이 되었다' 라고 생각하도록 하는 것이 좋다. 이러한 느낌들이 쌓여가면서 그들은 자신을 발견해 간다.

셋째, 팀을 만드는 것이다. 하고는 싶지만 뭔가 방해요인이 있어서 집단 속에 들어가지 못하는 아이들이 있다. 이런 경우에 계속적으로 말을 거는 것이 필요하다. 이렇게 말을 거는 것이 불편하다고 느끼게 해서는 안 된다.

넷째, 자신이 인정받고 있고 자신을 필요로 하고 있다는 것이 중요하다. 자신의 존재가 타인으로부터 평가되는 것은 '시는 보람' 과 '히는 보람' 으로 이어진다. 시는 보람과 히는 보람이라는 말은 타인이 있기에 존재하는 말이다. 이때 비로소 인간은 자신을 발견하게 되는 것이다. 예를 들어, 「아이들 칭찬조례」 를 둔 마을도 있다. 작은 마을에서만 가능한 것인지도 모르지만 정신이라는 것은 무척 중요하다. 아이들을 칭찬한다는 것은 단순히 아이에게 영합해서 복돋아 주는 것이 아니다. 아이 각자가 가진 개성과 능력을 발견하고 그것을 적절하게 긍정적으로 봐 주는 것이 중요하다.

다섯째, 경쟁의 원리가 필요하다. 뭐든지 경쟁에 붙여서 순번을 붙이라는 말은 아니다. 때로 인간사회에서는 적절하게 경쟁의 원리를 넣는 것이 좋은 경우도 있다. 여러가지 활동을 해 나가는 속에서 그 경쟁을 즐기는 것이다.

여섯 번째는 어떤 의미에서의 '선동'이다. 달리는 유동성이라는 말로 부를 수 있다. '해보자' 라는 것은 사회교육의 용어로는 장려가 된다. '권유해서 움직이게 한다' '해보자' 라는 선동이 있어서 그것에 대해 대답을 듣고 거기에서 즐거움을 느끼면 좋은 것이다.

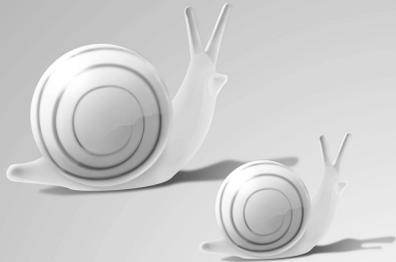
일곱 번째는 리더가 리더십이 있어서 점점 더 앞을 향해 나아가는 전개를 하는 것이다. 체험활동 및 자원봉사활동도 중요하지만 리더교육을 병행해 갈 필요가 있다. 그러기 위해서는 국가와 지방공공단체가 예산을 내어 리더교

육을 더욱 심화시켜야 한다.

여덟 번째로는 지도자와 이를 보조하는 사람도 즐거움을 느끼고 의욕을 가지고 참여할 수 있도록 전개하는 것이 중요하다. 예를 들어, 통학합숙은 아이들이 며칠간 사회교육시설 등에서 생활하고 학교에 다니는 것인데, 아이들 자신에게 큰 힘이 되지만 통학합숙을 계획, 입안하고 지원해가는 스태프들에게도 좋은 교육 기회가 된다. 지도하는 사람도 학습자가 되는 것이다. 그러한 의미로 지도자나 보조자가 즐거움을 느낄 수 있는 프로그램을 만드는 것이 중요하다.

끝으로, 참가자 각각이 활약할 기회가 주어지는 것이 중요하다. 청소년 각자가 참여하는 역할은 프로그램을 만들 때 지도자의 전문성에 달려있다. 체험활동이라는 것은 여러 의미에서 인간성을 키우는 효과가 있다. 나 자신을 되돌아봐도 어린 시절부터 캠프를 하거나 청소년활동에 몰두해 왔던 것 모두가 지금의 나에게 있어 큰 자산이 되어 있다. 그것은 일상의 세계에서 발견할 수 없는 것을 발견한 것이라 할 수 있다. 동시에 체험활동을 통해 내 자신이 가지고 있는 어떤 힘을 발견할 수 있었던 것이다. 인간은 좀처럼 자신의 힘을 스스로 발견하기가 어렵다. 평소에는 좀처럼 발견하지 못하지만 기회를 만나면 발견되는 때가 오게 된다.

또한 중요한 것은 동료를 만드는 것이다. '모두 함께 산다' (to live together) 라는 유네스코의 슬로건을 인용한 것인데, 서로가 신뢰하면서 손을 마주 잡고 가는 것이 새로운 일본을 만드는 것으로 이어진다. 지구시민이라는 말을 굳이 사용하지 않으면 지구시민으로서 우리의 역할을 하는 것을 말한다.



"가족지지가 청소년들의 가출을 예방해요"



청소년 8% "1회 이상 가출 경험"

청소년 10명 중 4명 "가출 충동"

가출의 주된 이유 "부모님이 싫어서"

가출경험 청소년 "자존감 낮고 우울, 불안 높아"

* 이 자료는 한국청소년정책연구원이 2009년 수행한 「청소년 가출 현황과 문제점 및 대책 연구」 연구결과임 (문의처 : 02-2188-8816, htbask@nypj.re.kr)

학술심포지움

발표논문 :

체험활동으로 청소년의 의욕을 어떻게 고취시킬 것인가

코디네이터 호시노 토시오 (메이지대학교 경영학부 교수)

심포지스트 오카무라 타이토 (츠클바대학 인간종합과학연구과 강사)

츠키모토 타츠야 (NPO법인 NICE 일본국제 워크캠프 센터 사무국장)

키타시마 나오시 (NPO법인 놀이환경 뮤지엄 아푸타푸 바반 대표)

→ 심포지엄 주제

청소년교육이라는 관점에서 봤을 때 '체험을 어떻게 볼 것인가'에 관한 주제와, 시대와 함께 체험의 내용은 당연히 변하게 되긴하지만, '시대를 뛰어넘어 청소년들에게 체험시켜야 하는 것들은 무엇이 있을까'라는 주제에 집중한다. 즉, 시대를 초월해서 제공해야 하는 보편적인 교육적 가치는 무엇일가에 관한 것이다.

→ 체험활동이 아이들에게 동기를 부여한다

(1) 실천사례 : 부등교생 캠프(초등 6학년 여학생)

교육에는 이론이 있고, 그것을 필드에서 구체화시키는 실천이 병행되어야 한다.

실천사례로서 오카무라선생이 츠클바대학에 부임한 2006년부터 캠프 디렉터 역할을 하고 있는 [하나야마 캠프]라는 사업을 소개하고자 한다. 이 캠프는 유소년 캠프 연구회라는 단체가 주최하는 것으로 1969년에 츠클바대학의 전신인 동경교육대학에서 유아교육을 강의하고 있던 사람 미노루선생이 대표를 맡고 있으며 곧 40주년을 맞는 유서깊은 캠프연구단체이다. 캠프실시 장소는 미야자키, 아카다, 이와타 현을 끼고 있으며, 1985년에 건설한 연구회 소속 사설캠프장이다.

이 캠프는 초등학교 6학년 여자아이 부등교생을 대상으로 한 캠프로서도 높은 연구성과를 올렸으며, 이 아이는 2년간 부등교가 계속되고 있어서 이 캠프의 소문을 들은 어머니들에 의해 참가하게 되었다.

초등학교 6학년 이동에 대한 부등교생 캠프는 7일간의 프로그램을 제공하고 있다. 프로그램은 모험교육 3단계인, 즉 기초단계, 도전단계, 성장단계로 진행된다.

먼저 기초단계는 모험활동에 같이 도전하는 동료그룹을 만드는 단계로 이를 위해 프로젝트 벤처와 같은 활동을 할 때도 있지만, 산 속 깊은 곳에서 별다른 테크닉 없이 원시적인 야외생활을 통해서 집단을 형성할 목적으로 활동한다. 또한 모험활동에 필요한 기술훈련로서 칼사용법, 불사용법, 등산 패킹방법, 등산코스 개념 등을 배우는 단계를 거친다.

또한 이 단계에서 모험활동에 한정되지 않고 환경교육과의 융합도 도입하는 경우가 있다. 이 때 환경교육프로그램을 운영하는 것은 현재의 환경에 적응하고 주변환경을 이해할 수 있게 하기 위한 것이며, 이것은 기초단계에 필요한 요소를 포함하고 있다.

다음으로 도전단계는 집단으로 참여하는 스트레스 체험이다. 1박2일 등산에서 밤에는 텐트숙박을 하거나 조금 더 높은 단계의 도전을 하고 싶다면 집단노숙, 더 높은 도전을 하고자 한다면 산 속에서 단독으로 숙박하는 활동을 한다. 이런 모험활동을 무리하게 시킨다고 모두 더 높은 성과를 얻는 것은 아니다. 시켜서 억지로 하는 경우는 실패할

때 남탓만 하게 되고 학습으로 이어지지 않는다. 따라서 등산코스도 난이도를 달리한 코스를 복수로 설정하고 청소년이 코스를 선택하게 하는 등 참가자가 주체적으로 참가할 수 있도록 하는 연구가 필요하다.

성찰단계에서는 등산이 끝나면, 온천, 생환파티, 개인선택활동, 캠프파이어, 귀가 등이 주된 내용이다. 대상이 아이들이기 때문에 자연상태에서 참가자가 자발적으로 체험을 성찰할 수 있는 프로그램이 필요하다.

초등학생 부등교 프로그램으로 돌아가 보면, 부등교 아이들을 포함한 등산반에서 계곡등반 중에 부등교 아이들과 다른 여자 아이가 미끄러져 넘어지는 사고가 있었다. 본인도 하산을 희망하고 남은 1박2일 등산에 대한 강한 의지를 보이지 않았기 때문에 도중에 하산하게 되었다. 등산반 담당 카운셀러에게 모든 것을 맡기고 그 아이를 등산로 입구까지 데려다 준 후 뒤쳐지지 않도록 정상을 향했다. 표고 차가 500미터여서 1시간 정도 걸렸다. 그러나 정상에 올라도 등산반이 지나간 흔적이 보이지 않았다. 바람도 세고 예감이 안 좋았다. 결국 점심때쯤 도착할 예정이었으나 3시간 정도 지나서 중간 그룹이 나타났다. 정상을 향해 가는 도중에 길을 잘못 지나친 것이 원인이었다. 나는 예정대로 목적지까지 가지 못할 것으로 판단되어 능선으로부터 약간 낮은 곳의 평지에 긴급히 노숙했다.

가끔씩 노숙을 하고 싶다고 해서 텐트를 가지고 있지 않았다. 텐트는 본부용 작은 4인 돛형 텐트만이 있어서 10명여 이 돛 1개와 노숙용 파란시트로 대충 하루밤을 보내야 하는 상황이 되었다. 텐트에 들어가지 못한구성원들이 바람을 피하기 위해 쉼터를 만들기 위해 작고 파란 시트를 연결해서 넓은 큰 시트를 만들었고, 나무를 잘라 폴과 베그를 만들었다. 아이들도 덮개를 덮어쓰고 흠뻑 젖은 채 작업에 참여했다.

이런 상황에서 등산 중에 건강했던 남자 아이가 텐트가 세워지든 말든 아랑곳하지 않고 텐트 안으로 곧장 들어갔다. 텐트 안에는 남자 팀으로 만원이었다. 이런 상황에서 부등교 여자 아이는 몇 명의 다른 여자 아이들과 함께 마지막까지 줄곧 바람 속에서 파란 시트가 날아가지 않도록 폴을 잡고 버텼다. 등산 전에는 무기력했던 그녀들의 눈빛은 또렷해지고 매우 강력한 힘을 발산했다. 등산후에 부등교 여자 아이들의 모습은 크게 변했다. 이전에는 지극히 내성적이며 언제나 기죽은 인상이었다. 그러나 캠프 후반 동안은 다른 여자 아이들과 즐겁게 캠프 생활을 하는 모습을 볼 수 있었다.

캠프후에 보내온 소녀 모친의 편지에서 그 부등교 여학생이 2학기부터 다시 등교하게 된 것을 알게 되었다. 캠프를 통해 자연속에서 동료들과 함께 좋은 경험을 하게 되었다고 생각한다. 과연 그 사고가 없었다면, 그 악천후가 없었다면, 그곳에서 함께 지낸 다른 여자 아이들의 지지가 없었다면, 이런 변화가 가능했을까? 이것이 체험학습의 특성이며 다른 교육으로는 흉내낼 수 없는 요소이다.

(2) 체험활동이란?

체험학습이란 학습자가 직접체험으로부터 지식과 기술, 가치관을 형성하는 프로세스로, 체험기쁨과는 조금 다르다. 20세기 전반에 있었던 진보주의교육사상의 주창자 듀이의 'learning by doing' 키워드가 체험학습의 이미지를 잘 말해준다.

그 후에는 체험학습 사이클 등으로 이론화가 이루어졌다. 이 사이클이라는 것은 그룹이나 개인이 무엇인가 하나의

목표를 향하여 실제적인 활동을 하는 3 단계로, 자성→일반화→가설화 단계를 거친다. [자성] 단계는 체험학습의 과정에서 체험의 의미와 가치를 해석하는 프로세스이다. [일반화] 단계는 체험으로부터 얻은 구체적인 학습에 대해 추상화하는 단계이다. 최종 [가설화] 단계에서는 과거의 체험을 응용해서 더욱 개선된 행동을 예측하는 것이다. 이것은 체험학습의 활동에서만 아니라 일상의 학습에까지 일반화하는 것이 가능하다.

정말로 성찰이 좋았는지 조사하기 위해 동료만들기를 목적으로 하는 1일 야외활동체험에서 한 그룹은 활동만 하고, 다른 한 그룹은 했던 활동을 성찰하는 시간을 주고 다음 활동에 응용한다든지 하루의 마감 시간에 학교생활이나 일상체험으로 피드백하였다.

그 결과, 1일 활동체험을 통한 자연체험, 달성체험, 협력체험에는 별 차이가 없으나 자기주목체험(자신을 자세히 분석하는 것과 같은 체험)에 대해서는 성찰을 경험한 그룹이 더 높았다. 또한 타자와 자기를 인지하고 캠프경험을 어떻게 응용할지를 생각하는 가설화(미래를 내다보는 것), 캠프에서 생긴 일을 되새기는 성찰 등의 체험에서 차이가 났다.

체험활동의 특성을 요약해 보자.

첫째 학습자가 학습에 주체적으로 참여하고 결과로서 책임감을 갖게 되는 것이 포함된다. 강제로 참여하는 것은 별로 좋지 않다. 학습자 자신이 판단해서 책임지고 실패와 성공을 모두 자신에게 피드백하는 것이 중요하다.

둘째, 학습자는 지적, 정서적, 사회적, 신체적으로 모든 학습영역을 총동원한다. 참가자끼리 대면관계를 통해 서로 심리적인 관계가 무시할 수 없는 상태가 되는 것이 중요하다. 캠프에서 되도록 많은 친구와 좋은 관계를 맺기 위해 불특정다수의 그룹을 매일 바꿀 때가 있다. 그룹을 바꾸는 것은 정서적, 사회적으로 집단에 중요한 영향을 미치기 때문에 주의할 필요가 있다.

체험학습에서 지도자의 역할은 적절한 과제를 제공해서 틀을 정하고, 신체적, 정서적 안전을 확보하며, 체험학습의 프로세스를 추진하는 것이다. 지도자가 목적 달성을 위한 방법을 제시한다든지 가치관을 주입한다든지 하는 것은 체험학습에서는 적절하지 못한 방법이다.

끝으로 체험학습의 결과는 학습자와 학습자 자신, 타자, 주변환경과의 상호작용으로 결정된다. 자연체험활동이라면 자연환경, 지도자, 참가자 간에 상호작용으로 결정되는 것이다.

또한 체험학습의 결과는 완전히 통제할 수 없다. 리더십을 함양하기 위한 목적으로 체험활동을 하는 경우가 많으나, 리더십과 팔로우십의 균형을 맞춘 그룹핑이 가장 효과가 크다. 이런 그룹에 들어가게 되면 리더십을 발휘하는 청소년은 리더십에 더욱 자신이 생길지 모르나, 리더십을 발휘하려는 청소년만 모이게 되면, 마찰이 일어날수 있기 때문에 이런 집단에서는 팔로우십을 배울 수 있도록 하는 것이 중요하다. 반대로 팔로우십이 높은 청소년만 모인 경우에는 중심이 돼서 상황을 이끌 멤버가 없을 것으로 생각되지만 막상 위기장면에서는 평소 리더십이 없던 멤버가 생각지 못한 능력을 발휘할 수도 있다. 즉, 집단구성원에 따라 학습효과가 다르다.

(3) 의욕이란 무엇인가?

의욕이란 내발적인 동기화라고 말할 수 있다. 내발적 동기부여란 스스로 배우려는 의욕이다. 또한 자기효능감이라고도 할 수 있다. 여러 가지 상황에서 자신이 이렇게 하면 되겠구나 하는 수행가능성에 대한 감각이며 '하면 된다'는 생각이다. 궁극적으로는 성취동기라고 할 수 있다.

내발적 동기화는 유능감, 자기결정감, 타자수용감이라는 세 가지 요인으로 구성된다. 개인내의 유능감, 자기결정감에 더해 타자에 의한 긍정적 평가까지 갖추게 되면 내발적인 동기가 더욱 부여될 수 있다. 이렇게 세 요인들이 합쳐져 내발적 동기가 높아지면 호기심과 도전심이라는 주체적인 학습의욕이 나타나고, 그 결과 즐거움과 만족감이 생긴다. 이것 또한 내발적인 동기에 피드백되어 긍정적인 순환이 이루어진다.

체험학습과 내발적 동기화의 관계를 조사한 사례가 있다. 대학의 일반체육수업장면에서 체험학습 사이클을 도입해서 한 집단에서는 체육수업을 평소대로 교사가 과제를 제공하고, 다른 집단에서는 자기들 스스로 기술을 습득하기 위한 연습과제를 정하고 그룹내에서 성찰도 하고 다른 그룹으로부터 피드백도 받았다.

이렇게 하면, 체육수업이 거듭됨에 따라 유능감은 두 그룹 모두 점차 올라갔지만, 게임에 대한 통제감은 체험학습을 도입한 그룹이 더 높았다. 주체적으로 공부하고, 연습과제에 책임지는 것이 자기통제감(자기결정감)에 영향을 미친 것으로 보인다.

타자수용감은 체험학습을 도입한 집단은 전반에 저하되고 후반에는 올라갔으며, 일반체육수업 집단은 먼저 올라갔다가 마지막에는 유지되는 결과를 보였다. 일반 체육수업은 지도자가 참가자의 만족과 인간관계를 보살피지만, 체험학습은 인간관계에 지지적인 개입은 하지 않기 때문에 전반에 타자수용이 저하되는 결과를 보이다가 후반에는 타자수용감이 올라갔다.

체험학습은 자연체험활동의 프로그램 설계나 지도법에도 응용된다. 또한 야외교육이 체계화되는 과정에도 큰 영향을 미쳐 왔다.

성취동기와 관련해서는 아이들이 참가한 장기자연체험촌 사업을 대상으로 한 연구가 있다. 당초에는 모험체험을 포함한 경우가 좋지 않을까 하는 예상을 했었다. 그러나 결과는 모험활동을 많이 포함한 사업이 반드시 성취동기가 높아지지 않았다. 즉, 모험활동을 하는 것만으로 성취동기가 높아지는 것이 아니라 다양한 요인이 연계되는 것이 중요하다.

유사한 유형의 성취동기연구에서는 민가에서 수일간 홈스테이체험을 한 아이들의 성취동기가 크게 영향을 받았다. 홈스테이는 이번 체험활동의 분류 중에서는 교류체험이라고 볼 수 있으나 교류체험과 문화예술체험 등 다양한 체험활동을 통합하여 실시함으로써 아이들의 의욕을 이끌어 낼 수 있다.

→ 국제 워크캠프 체험의 교육적 효과

(1) 국제워크캠프란?

NICE는 1990년에 설립된 NGO단체이다. 당시 대학생이 국제워크캠프에 참가한 재미있는 활동이 있었는데, 일본에서도 이런 활동을 만들고자 7명의 자원봉사자가 활동을 시작했다. 현재 회원은 약 1,300명으로 일본국내외에서 국제워크캠프 60여개소에서 개최하거나 세계 99개국에서 개최되는 국제워크캠프에 일본인 자원봉사자를 보내고 있다. 2005년부터는 워크캠프의 노하우와 핵심사항을 잘 살려서 니트(NEET) 상태에 있는 청년들의 취업지원사업을 하면서 현장에서 여러 유형의 청년들과 접하면서 대화를 나눌 수 있게 하고 있다.

국제워크캠프란 자원봉사활동으로서 여러 나라 사람들이 2~3주간 동안 함께 공동생활을 하면서, 지역의 사람들과 함께 자원봉사활동을 하는 활동형태를 말한다. 국제워크캠프의 세 가지 포인트를 정리하면, '국제적인 활동이라는 점', '자원봉사중심이라는 점', '공동생활을 한다는 점'이다.

먼저 국제적 활동 측면에서 보면, 참가자는 일본만이 아니라 여러 나라에서 모인다. 대체로 5~20명 정도의 그룹으로 활동하며, 참가자 이외에 다양한 형태로 여러 지역 사람들이 함께 한다. 국제워크캠프의 경우는 공용어가 영어인 경우가 많다.

다음으로 자원봉사활동 측면에서 보면 활동내용이 다채롭다. 원래 워크캠프가 시작된 것이 1920년경 제1차 세계대전 후 프랑스와 독일의 청년들이 전쟁후 황폐해진 농지를 보고 서로의 이해부족으로 무모한 피를 흘린 것에 대해 반성하며, 국가를 뛰어 넘어 함께 힘을 합쳐 전쟁으로 황폐해진 농지를 재생시키자는 활동으로 시작되었다. 이런 시도가 시간이 지나면서 여러 나라로 확산되었으며, 활동형태도 농지의 부흥만이 아니라 환경보호, 복지시설, 난민시설에 대한 자원봉사활동 등 그 지역의 필요에 맞춰 응용되어 온 역사를 지니고 있다.

공동생활 측면에서 보면, 숙박은 대체로 공민관의 방 하나를 빌려다 함께 공동의 생활을 한다.

(2) 워크캠프는 체험활동인가?

원래 워크캠프란 자원봉사활동으로 지역의 과제를 해결하기 위한 하나의 방법으로 발전해 왔다. 좀더 자세히 살펴보면, 참가하는 사람들이 다양한 경험과 만남을 하는 중에 참가자 자신이 성장해서 시야를 넓히는 효과가 크다는 점이다. 따라서 워크캠프 프로그램에는 자원봉사 능력을 조금이라도 사회발전에 활용하려는 사회공헌의 측면과 참가자 자신이 그러한 활동을 하면서 얻는 교육적 효과의 측면이 있다.

체험이라는 단어는 다양한 해석이 가능하지만, 만들어진 것이라는 수동적인 의미로 해석하는 사람들이 많다. 이렇게 되면, 활동자체의 역동성이 떨어지고 체험을 통한 자연스런 효과가 감해질 수 있다는 우려가 있다. 예를 들어, 성인식이라는 것은 대체로 20세가 되면 참가하는 수동적인 것이나 유바리(夕張)시에서 하는 성인식처럼 예산이 1만엔밖에 없는 상황에서 마을에서 모두가 함께 성인식을 해보라고 20세를 맞는 청년들이 스스로 움직여 만든 성인식의 사례도 있다. 여기서 전혀 다른 효과가 나타났지만 자원봉사활동에도 같은 효과가 있다.

NICE를 통해서 연간 국내외 총 1,400명정도가 국제워크캠프에 참가하고 있다. 참가자는 자신의 참가비와 항공료

등을 부담하며 참가한다. 그래도 참가하겠다는 동기가 어디서 나오는가 하면, 여러 가지 만남의 재미 또는 처음 하는 도전, 처음 만나는 사람과의 흥미로움, 자신의 하고 싶은 일을 발견하는 일, 어떻게 하면 제대로 할 수 있을까 등 한 사람 한 사람의 동기가 각기 다르다는 데 있다. 이 때 프로그램에서 중요한 것은 캠프의 목적을 분명히 하고, 그 목적을 그룹이 공유하며 사회와 연계할 수 있도록 사회화시키는 것이다.

이러한 의미에서 워크캠프를 기획할 때 주의해야 하는 점은 체험을 위한 프로그램이 아니라 지역사회의 요구에 대해 자원봉사의 힘을 모아 지역사람들과 함께 어떻게 개선할 것인가를 생각해야 하는 것이다. 예를 들어 쿠마모토 현의 키쿠이게시의 키라이 미즈하라 마을에서는 국제워크캠프를 하고 있으나, 미즈하라 마을사람들과 함께 현재 상황을 개선하려는 노력을 하고 있다. 이것은 단체간의 공유 뿐아니라 참가자와도 공유를 통해서 그것을 달성하기 위해 모두 함께 노력하고 있다.

또 다른 중요사항은 고정된 프로그램을 너무 많이 만들지 않는 것이다. 프로그램을 단체가 주도해서 만드는 것은 간단하기는 하지만, 참가한 사람들이 스스로 활동을 만들어가는 여지를 남겨두는 것이 좋다. 워크숍을 할 때에도 담당자들이 주도하기 보다는 캠프의 리더를 포함해서 모든 자원봉사자가 참여하는 것이다. 스스로 활동할 수 있을까 하는 불안을 느끼면서도 지역사람들과 더 좋은 활동을 하기 위해 힘을 합해 나간다. 이를 위해 여러가지 아이디어와 행동을 창출해 낼 수 있는 프로그램을 만드는 것이 필요하다.

이 밖에도 스토리를 만들기 위한 공유가 중요하다. 캠프라는 것은 원래 단 2주간만의 활동이 아니라 장래의 장기적인 계획 하에서 프로그램을 운영하는 것으로 자기 자신들과 관계 있는 지역의 스토리를 공유하는 것이 참가자들에게 중요하다.

(3) 봉사워크캠프 체험의 교육적 효과

워크캠프 체험을 교육적 효과 측면에서 구분하면, 자원봉사활동, 집단생활·공동생활, 국제·다문화체험, 지역·세대간 연계 등 4가지 측면으로 구분할 수 있다.

먼저 자원봉사활동의 효과로서는 자신의 행동으로 지역사람들을 기쁘게 해주어서 자신이 뭔가를 달성했다는 실감을 갖는 것이 성장에 필요한 경험이 된다. 자원봉사활동에 대해 이상적 이미지만 가지고 있을수도 있는데, 예를 들어 나무심기 봉사를 하기 위해 산속에 들어가면 모기에 물리거나 일사병에 걸리거나 하는 현실적 어려움이 있음을 직접 체험하는 것이 중요하다.

다음으로 집단생활·공동생활의 효과로서는 10~20명의 청소년이 모여 있을 때 여러 가지 충돌이 있고 일사분란하게 진행되지 않는 경우가 있음을 아는 것이다. 예를 들어, 밥을 먹을까, 빵을 먹을까로부터 시작해서 여러 가지 의견이 서로 부딪치게 된다. 그러나 그룹으로서 행동하기 위해서는 의견조정이 필요하며, 리더십과 팔로우십 등 집단내 관계형성이 중요한 학습의 장이 된다. 워크숍 중에는 한 사람 한 사람이 스포트라이트를 받을 때가 있다. 어른스러운 참가자가 작업을 할 때에 누구보다도 묵묵히 일하므로 지역사람들로부터 신뢰를 얻는 모습을 보고, 다른 참가자들도 노력하려고 하는 등 장면마다 리더십을 발휘하는 사람이 새로이 등장하는 것도 그룹활동의 매력 중 하나이다.

또한 국제·다문화체험의 효과로 참가자가 세계로부터 모여드는 가운데 각 나라마다 습관이나 문화가 다를 때가 많다. 오후 1시반 경부터 5시경까지 작업을 할 계획을 세워도 낮잠 지는 문화가 있는 나라사람들이 왔을 때는 더울 때 활동하지 않고 낮잠을 좀 취하는 것이 좋다. 자신들과 문화적인 배경이 다를 경우에는 제대로 활동이 이루어지지 않는 경우가 많다. 이러한 문화적 차이, 가치관의 차이가 있을 때는 서로 소통하여 존중하는 것이 효과가 높다. 지역·다세대 연계의 효과로는 청년들이 모여 열정으로만 하려는 경향이 강해서 자주 지적을 받는다. 시간을 안 지킨다던가 시설을 지저분하게 사용한다든지 하는 경우 이것을 지적하는 지역사람들이 필요하다. 그럼으로써 반성도 하고 지역을 소중히 여기는 의식이 생겨나게 된다.

또한 지역사회가 자원봉사활동을 제대로 이해를 얻지 못하는 경우도 있다. 이럴 때는 열정을 보여주는 수밖에 없다. 청년들을 반갑게 대해주지 않거나 자신의 가치관이나 스타일을 중요시 하는 지역 사람들과의 활동은 많은 것을 배우게 해 준다. 예를 들어, 자원봉사활동으로 농사일을 지역의 어른들과 함께 할 때, 열심히 땀흘려 일한 뒤 야채의 소중함에 대해 알게 되고 음식물의 중요성을 실감하게 된다.

→ 매력적인 놀이아말로 훌륭한 표현활동

(1) 놀이환경 뮤지엄 "아푸타푸·바반"

'뮤지엄'이란 원래 그리스어로 여러 다른 의견을 가진 사람들이 새로운 규칙을 만들 때 모이는 장소를 의미한다. 우리는 아이들의 놀이환경이 얼마나 풍요로울까를 생각해 보기 위해 뮤지엄이라는 말을 사용했다. '아푸타푸·바반'이라는 말은 아라비아어로 '문을 열리라'라는 뜻으로서, 특히 표현하는 능력, 아동들의 창의력을 높이기 위해 사람들과의 관계를 풍요롭게 해야한다는 취지이다.

(2) 의욕적인 체험활동

의욕적인 체험활동이라는 테마에 대해서는 두 가지 것을 생각할 수 있다. 첫째는 놀이가 왜 '체험' 일까 하는 것이다. 즉, 왜 체험인지를 분명히 하면, 어떤 것을 지향해야 하는지가 분명해 진다. 그러나 체험의 의미를 분명하게 알리지 못하면 체험이라는 이름만이 남게 된다. 특히 놀이라는 테마의 경우에는 체험과 의욕적인 아이들의 놀이참여 사이의 차이를 느끼게 된다. 이 점에 대해 살펴보자.

먼저 첫번째, 왜 체험인지에 대한 것이다. 놀이환경을 생각할 때 3가지 문제가 있다. 하나는 풍요로운 사회가 될수록 아이들에게 금지되는 것이 늘어난다. 거기 가면 안돼, 이것을 사용하면 안돼, 이것을 하면 안돼 라는 것들이 너무 많다. 이 '금지의 시선'이 먼저 큰 벽이 된다.

두번째 문제는 '금지의 시선'이 금지자체를 논하면서 아이들의 문제해결에 대한 방법은 생각하지 않는다는 것이

다. 아이들이 볼을 치우는 것이 제대로 되지않아 아동관에서는 볼 사용을 금지한 경우가 있었다. 어떻게 하면 아이들이 볼을 정리할 수 있도록 할 것인가를 궁리하다가, 볼에다 자기가 좋아하는 선수의 이름을 적도록 했더니 효과가 있었다.

세번째, 어른이 아이를 허용하는 범위가 매우 좁다는 점이다. 옛날 아이들은 비밀기지가 많았다. 나도 어린 시절 공원에 비밀기지를 만들었다. 성장한 후에 그 장소에 가봤더니, 어른들의 눈에는 훤히 보이는 곳이었다. 초등학교 3년생의 나에게는 절대 들키지 않는 곳이라고 생각되었다. 결국 나는 많은 어른들의 시선 아래서 놀이를 했던 셈인 것이다. 누구도 경찰에 신고하거나 학교에 통보하지 않았다. 아마도 어른들은 알면서도 넘어갔을 것이다. 그러나 애석하게도 오늘날은 어른들이 아이들을 허용하는 범위가 매우 좁아졌다. 이 금지의 시선은 '위험하고', '시끄럽고', '더러운' 경우 특히 심하다. 시끄럽고, 위험하고, 더러운 것을 풍요로운 사회는 배제시켜 버린다. 이것은 관박이 아이들을 만드는 것이다. 어른들과의 유형·무형의 관계가 줄어들고, 아이들의 놀이의 세계도 줄어들었다. 체험이란 적어도 '어른들의 시선, 어른들과의 관계'와 '자신이 누군지 생각해보고 답을 찾는' 이 두 가지가 절대 필요하다.

그러나 요즘 사회는 이것이 역행해서 일어나고 있다. 하나는 핸드폰으로 금방 답을 찾아내는 사회라는 점이고 다른 하나는 재미있는 것을 돈으로 소비할 수 있는 사회라는 것이다. 이 두 가지가 아이들의 큰 변화이다. 핸드폰으로 신속하게 답을 찾는 것은 편리하고 기쁜 일이다. 동시에 답을 얻지 못하는 것에 분개하거나 불안을 느끼게 된다. 지금의 젊은 어머니들은 아이 키우는 것을 귀찮아 한다. 일상은 모두가 버튼 하나로 전환이 가능할 지라도 아이 키우기는 그것이 불가능하기 때문이다.

더욱이 관계성이 단힌 사회에서 오늘 우리들은 살고 있다. 그리고 체험은 '관계' 설정이 없이는 불가능하다. 사회전체가 관계성이 상실된 상태에서, 관계성이라는 것이 이렇게 재미있고 좋은 것이라는 사실은 체험을 통해서만 맛볼 수 있다.

또한 '재미있는 것은 누군가가 만들고 돈으로 사서 소비하는 것'이라는 것은 소비사회의 상징으로 1980년대에 TV 게임이나 테마파크가 등장하는 등의 변화 속에서 아이들은 이를 당연한 것으로 받아들이게 되었다.

당시 아동관에서 이에 대해해서 '용기있는 자여 오라, 감춰진 보물을 찾자' 라는 놀이를 했다. 비닐봉지나 종이상자를 뒤집어 쓰고 검을 차고 나타난 아이들이 있었다. 지금도 이런 아이들이 있다는 것에 기뻐다. 아이들은 프로그램이 끝난 후, "너무 재미있어서 게임 같은 거 안할 거예요, 다음에 또 해요" 라고 중얼거렸다. 지금도 이 말들은 유효하다고 생각한다. 재미는 아이들 안에 있는 것으로 체험활동은 바로 그것으로 이루어져 가야 한다.

어른들의 시선을 바꾸어 아이들 스스로 할 수 있는 방향으로 유도하는 것이 중요하다. 그리고 그 안에서 사람들과의 관계를 맺어가는 것이 체험활동의 원점이다.

그러나 아이들의 놀이와 어른들이 생각하는 체험에는 차이가 있다. 어른들은 이러저러하게 시키겠다거나 무언가를 위해 평가하고자 한다. 그러나 아이들에게는 놀이라는 체험은 평가의 대상이 아니다. 이런 차이를 얼마나 좁히느냐가 의욕을 높이는 열쇠가 된다. 그렇지 않으면, 체험은 의욕적이거나 자발적 또는 주체적이지 못하게 된다.

고통스런 경험도 많다. 집단의 능력을 고양시키기 위한 게임대회를 끝낸 후 여자 아이가 와서 게임대회가 끝났는

지 물었다. 끝났다고 답하자, "그럼 이제 놀아도 돼나요" 라고 말했다. 지도자들은 아이들이 놀았다고 생각하는데, 당사자인 아이들은 논 것이 아니라는 것이다. 이런 격차를 늘 생각하며 활동을 생각하지 않으면 안된다. 이것을 잘못 이해하면 전혀 다른 방향으로 흘러가고 마는 것이다.

아이들의 놀이는 아이들의 시간이 충분히 주어지고, 5세는 5세 대로 10세는 10세 대로 표현할 수 있는 세계를 만들어 주는 것이 의욕을 키우는 활동의 키워드이다. 이것을 알고 아이들의 체험활동에 임하지 않으면, 어른들은 아이들의 놀이를 하찮고 의미없는 것으로 일축해 버리게 된다.

누군가와 무엇을 하려고 할 때 만일 다른 아이가 받아들이지 않을 때는 제대로 진행이 되지 않는다. 참가한 모든 아이들이 수용할 때 비로소 놀이의 세계가 제대로 움직인다. 그리고 우리들이 키우고자 하는 아이들은 다른 사람을 배려하고 다른 사람들과 함께 무엇인가를 할 수 있는 능력을 갖춘 아이들로, 자신이 하고 싶은 것을 공감시킬 수 있는 마음의 능력을 갖춘 아이들이다. 체험활동은 바로 이런 것을 반복하는 것이다. 체험활동은 서로 용인하고 공감하는 것이다. 이것이 사람에 대한 배려로 이어진다.

학술심포지움

분과논의 I :

체험활동의 평가와 효과에 대해서

사회 시니무라 히토시 (동지사대학 대학원 조교수)

강사 스기우라 케이타 (NPO법인 아트 인 라이프)

분과논의 II :

지도자 양성에 대해서

사회 사쿠라이 요시이에 (치바현립 오오후시 청소년자연의집 소장)

강사 다자이 히사오 (타마가와대학예술학부 조교수)

분과논의 I : 체험활동의 평가와 효과에 대해서

사회 시니무라 히토시 (동지사대학 대학원 조교수)

강사 스기우라 케이타 (NPO법인 아트 인 라이프)

충실하게 체험활동을 한 후 체험활동이 어떠한 성과를 가져다 주었는가를 보는 효과분석, 지도방법과 내용은 적절했는가 등 평가가 중요하다. 그러나 체험활동은 객관적인 성과분석이 어려운 영역이기 때문에 평가에 대한 연구가 충실하게 되어있지 않은 상황이다. 이 절에서는 체험활동의 현장을 위해 개발된 평가방법을 소개하고, 효과분석과 평가에 대한 연구에 대해서도 검토해 본다.

→ 아이들의 문화예술체험활동 평가와 효과의 관점

NPO법인 '아트 인 라이프'는 문화예술체험을 통한 표현교육을 해 왔다. 표현교육(드라마교육)은 창조적 드라마 연구 기법을 통한 인간교육이다. 많은 사람이 초·중학교에서 실제 수업으로 커뮤니케이션 학습, 표현학습을 하고 있다.

(1) 평가항목

- ① 교육적 효과 : 참가자에 대한 효과로 '자기표현력과 집중력이 생겼다', '커뮤니케이션 능력이 높아졌다' 등 표현력 증진의 효과
 - ② 사회복지적 효과 : '아버지의 육아참가의식이 높아졌다', '부모·자녀가 함께 놀게 되었다' 등 참가자를 둘러싼 가정환경 개선의 효과
 - ③ 문화예술의 진흥 : 문화예술을 감상할 뿐만 아니라 체험하는 영역으로까지 넓힌 효과
 - ④ 예술가의 사회공헌 : 예술가가 교육과 복지라는 분야로 전문성을 응용해 가는 효과
 - ⑤ 예술가의 자질향상 : 예술가가 무대와 객석의 커뮤니케이션 뿐만 아니라 무대 위에서 관객과 교류하는 것에 의해 더욱더 예술창조로 자극되는 효과
 - ⑥ 지역활성 : 주민간 교류와 네트워크 구축 등 마을만들기에 관한 효과
 - ⑦ 경제효과 : 회관·시설의 이용률, 관객동원수 등에 관한 효과
- 이러한 효과들은 독립적인 것이 아니며 서로 중첩되는 평가항목이다. 또 사업기획 당초에 상정된 효과와 실시하는 중에 생겨난 효과가 상승효과로 나타나는 경우도 있다.

(2) 평가방식

① 질적 평가

* 주관평가: 참가자 자신의 설문조사, 감상기술과 참가한 지도자에 의해 아이들의 성장 및 발달에 초점을 맞춘 평가

* 객관평가: 참가자의 보호자, 또는 교사에 의한 평가로 사업에 대한 설문조사와 아이들의 참가 모습을 관찰한 평가

② 양적 평가

숫자로 계산할 수 있는 참가자수, 참가기관, 관객수 등

(3) 드라마 교육

① 드라마교육이란

아시아·유럽 여러 나라에서 의무교육과 교원양성 등에 활발하게 채택하고 있는 체험형 학습활동이다. 일본에서는 '연극 워크샵'이라 불리는 활동으로 시민참가형 연극 등을 종합적 학습시간에 포함하여 활동하고 있으며 확산추세에 있다. 표현을 단순히 기술이 아닌 커뮤니케이션이라 보고, 감수성, 감정, 상상력 등 내면성에 충실해야 하며, 무엇인가에 집중하고 느끼고 창조해서 표현에 이르기까지의 과정에 초점을 맞춰, 다양한 반복 연습으로 자기발견과 타인을 이해하는 경험을 하면서 커뮤니케이션으로써의 표현 의욕을 높여간다.

② 지역에서 드라마교육의 실천사례

* 초등학교·중학교·고등학교

- 종합적 학습시간, 문화예술제, 연구수업, 교직원연수강좌, PTA연수강좌, 동아리활동 등

* 유아원·보육원·학동보육·아동관

- 일상보육 속에서의 표현놀이, 발표회에서의 연극활동 등

* 사회교육·생애학습

- 육아강좌, 문화강좌, 고령자강좌 등

* 공립문화시설·극장

- 표현·연극체험 워크샵, 시민 및 아동 창작극, 표현활동지도자 강좌 등

* 기타 지역의 모든 현장

- 육아지원(육아강좌, 부모·자식간 커뮤니케이션 강좌 등)

- 아이들만의 공간 만들기 사업(표현활동반, 문화체험반 등)

- 시민문화씨클·청소년단체(표현워크샵, 연극, 시낭송, 표현활동지도자 강좌 등)

→ 체험활동 평가의 7가지 포인트

(1) 왜 평가인가

아이들에게 다양한 체험활동의 기회를 줄 필요성이 넓게 인식됨에 따라 프로그램에 참가했을 때 아이들이 어떻게 성장해 가는가를 알기 쉽게 전할 필요성이 있다.

(2) 평가3부작

문부과학성의 위촉을 받아 2000년부터 2001년에 걸쳐 자연체험활동추진협의회(CONE)와 키프협회가 중심이 되어 자연체험활동에 관한 핸드북을 작성했다. 그 중 '프로그램 평가 마인더 북' 과 '지도자평가 핸드북' 에 그 내용이 잘 정리되어 있다.

(3) 행정평가

최근 '평가' 에 주목이 집중된 배경 속에 '행정평가' 라는 것도 유행하고 있다. 행정서비스를 받는 측에서 주민의 편리성과 만족도를 높이기 위해 사업의 질을 개선해 갈 필요성, 재정난을 겪고 있는 자치체가 늘어가는 상황에서 비용대비 효과 향상을 위해 불필요하게 쓰는 돈을 줄이고 효율 좋은 사업을 전개해 나갈 필요성을 위해 평가가 요구되고 있다.

(4) 행위목표에서 성과목표로

INPUT(자원투입)의 목표는 사업을 어느 정도로 할까 라는 행위목표이지 성과목표는 아니다. 또 OUTPUT(결과)라는 것은 수익, 참가자의 수 등 사업에 의해 얻어진 것으로 어디까지나 '결과' 이다. 그 결과가 이후 어떻게 사회에 영향을 미치는지 살펴갈 필요가 있는데 그것을 OUTCOME(성과)라고 한다. 그 성과라는 부분도 처음부터 목표 안에 두어 그 성과를 낳는 구조를 위해 평가해 가는 것이다.

(5) 보다 높은 성과로

평가해서 끝나는 것이 아니라 그 평가를 분석하고 판단해 다음 행동으로 옮기는 '개선' 이라는 성과를 낳아간다. 개선에 의해 사업평가가 반복되어 나가는 것을 <PDCA사이클>이라고 한다. Plan-Do-Check-Action 이며, 이 사이클을 계속해 나감으로써 프로그램의 질을 높여간다.

(6) 평가의 타이밍

평가는 사업이 끝난 뒤 하는 것이 아니라 기획단계부터 피드백을 받는 것이 중요하다. 실행에 옮기기 전에 준비단계에서는 실시·운영체제와 성과목표의 검증과 프로그램 시뮬레이션이 필요하다. 실시 중에는 하루하루 매일 밤에 평가하고, 그 다음날 운영에 살려나가지 않으면 안 된다. 종료 후에는 가능하면 해산직후에 성과를 서로 확인하는 것이 좋다. 종료 후에 실시하는 추적조사는 가능한 한 긴 기간에 대해 하는 것이 좋다.

(7) 평가의 주체

자기가 벌린 사업은 자기가 평가한다. 더 나아가 관계자와 전문가 등 제3자로부터도 평가를 받는다. 그리고 실제로 참가한 아이들과 그 보호자에게도 평가를 받는다. 이중 가장 중요한 평가는 자기평가이며 나중에 책임질 사람도 본인임을 생각해야 할 것이다.

→ 협의

(1) 질적 데이터 활용

- 현장에서 활용하기 위해 보다 더 구체적인 데이터를 제시할 필요가 있다
- 청소년 보호자, 지도자, 스텝 등 다양한 관점으로부터 평가를 수렴한다.

(2) 평가의 기준

- 그 사업에 있었던 기준을 스스로 생각한다.
- 다양한 체험활동에 대응할 수 있도록 분야를 넘어선 공유화가 필요하다.

(3) 부정적 평가에 대해

- 사업종료 후 나온 평가는 좋은 평가가 많은 반면, 나쁜 평가는 좀처럼 나오지 않는다.
- 추적조사를 언제 해야 할지 충분히 검토해 둘 필요가 있다.

(4) 체험활동 효과

- 연극과 검도를 계속하고 싶은 아이가 있었다. 이 전에는 연극을 계속할 것인가로 고민을 했었는데, 결국 연극을 그만두고 검도를 택한 예가 있다. 이것은 스스로 결정할 수 있게 되었다는 의미에서 아이의 성장이라고 볼 수 있으며 이것을 체험활동의 효과라고 보아도 좋을 것이다. 최초 평가기준에서는 상정하지 않았던 효과가 나오는 경우도 있다.

→ 정리

활동하는 아이들 자신의 변화가 있고, 또 그 활동이 지역에 파급시키는 영향도 있는 것을 생각하면 연극도 체험활동이라 할 수 있다. 놀이를 어떻게 평가하는가가 중요하다고 생각한다. 체험활동의 효과와 그 평가에 대해 조금하게 답을 구하는 경향이 있지만 지나치게 즉효성을 구하는 것은 위험한 일이다. 앞으로 3세대 정도의 긴 시간조망을 가지고 그 아이가 어떻게 어른이 되어 자신의 자녀와 어떠한 관계를 맺어갈까라는 것까지 살피는 것이 중요하다.

분과논의 II : 지도자 양성에 대해서

사회 사쿠라이 요시이에 (치바현립 오오후사 청소년자연의집 소장)
강사 다자이 히사오 (타마가와대학예술학부 조교수)

2005년까지 '청소년 자연체험활동 전국 포럼' 이었던 것이 '청소년 체험활동 전국포럼' 으로 바뀌면서 청소년의 체험활동을 폭넓게 규정하고 자연체험의 세계 이외에도 예술과 문화분야의 지도자까지 참여하게 되었다.

→ 토의내용

사쿠라오 : 자연체험활동의 지도자양성은 큰 카테고리에서 보면 문부과학성에 관련되는 사업으로 지도자양성 커리큘럼이 있다. 예를 들어 보이스카우트나 걸스카우트 등 단체지도자 양성 커리큘럼이 있으며 자격제도도 있다. 캠프, 스키, 스쿠버 다이빙, 카누 등도 있어 모든 종류에 대한 지도자 기술검증자격이 있어 지도자자격증을 발행하고 있다.

다자이 : 일본에는 연극·표현활동에 대한 자격이 거의 없다. 어떤 단체에서 발행하는 드라마 교육이나 레크리에이션 지도 등이 있긴 하지만 인증기준이 애매하다. 나라(奈良)현에서 예술치료 자격을 내준 전례가 있기는 하지만 전국규모의 자격은 없다. 아동·청소년육성 분야에서 특히 문화예술계는 무엇을 가지고 지도자를 양성할까를 교육자의 주관에 맡기는 경우가 많고 좀처럼 자격화하기 어렵다. 영어권은 커리큘럼이 확실하게 있다

사쿠라오 : 극단·자연체험활동에서의 지도자는 무엇을 지도자라고 말할 수 있는가?

다자이 : 실연가(実演家)와 지도자의 다른점은 아이들이 극을 만드는 활동을 지도 할 때 목적을 가지고 연극활동을 제공할 수 있는 것이 지도자다. 연극과 교육, 아동발달심리도 이해하면서 연극활동을 효과적으로 지도하는 사람이다. 일본에서는 어린시절에 연극에서 싫은 경험을 하고 커서도 보러 가지 않는 사례도 있다. 보이고 싶은 연극만을 계속하는 사람이 아직도 많다. 이것은 지도자가 아닌 실연가인 것이다.

사쿠라오 : 아이들에게 연극의 즐거움을 전할 수 있는 진짜 지도자가 많이 있는가?

다지이 : 2000년 전후부터 '아웃리치' 라는 말이 문화예술에 있다. 미국에서 시작해 일본에서는 1990년대 중반부터 시작되었다. 미술관과 극단 등에서 사람이 오는 것에서 처음 시작되었는데, 학교 교실, 병원, 복지시설 등 지역에 나와서 '아웃리치' 체험학습 서비스를 하는 사람들이 있다. 이렇게 문턱을 낮추고 밖으로 나와 아웃리치활동을 하고 있는 사람이야말로 진정한 지도자가 아닐까.

사쿠라코 : 자연체험지도자는 거의 자기가 좋아서 하는 사람이 많다. 어쩌면 자기가 좋아하기 때문에 아이들도 좋아 할 것이라고 밀어 부치는 지도자가 많은지도 모르겠다. 현재 어떤 스포츠 종목의 인구는 줄고 있다. 기술을 지나치게 가르치려고만 해서 재미가 없어지고 만 것이다. 아이들에게 무엇을 전달해야만 연극과 자연체험을 좋아하게 만들까, 또 어떤 것을 전달할 수 있는 지도자가 좋은 지도자인가를 고민해야 한다.

다지이 : 1990년대부터 연극과 사회와의 관계가 상당히 달라졌다. 연극은 직업이 아니라는 이미지가 있지만, 1990년대부터 현대의 부모들은 아이들이 연극을 하고 싶다고 하면 하도록 했다. 사회에서 연극과 무대예술이 인정받기에 이르렀다. 극단 사계 등의 공적도 크다. 일본대학, 타마가와대학, 오사카예술대학 등에서 몇몇 예술계의 고등교육기관 수험생에게 설문조사를 했더니 '본적은 없지만 해본 적은 있다' 라는 참가형이 보통이었다. '즐겁기 때문에, 재미있었기 때문에' 라는 이유도 있고 초등학교생이나 중학생 시절 학교를 방문했던 극단의 연극이 너무 훌륭하고 그 배우가 빛났었기 때문에 이런 사람이 되고 싶다는 아이도 있었다.

미국에서는 아이들을 위해 연극지도를 할 경우 커리큘럼이 있다. 발달심리와 야외활동, 자연과학, 인문과학 등 전문분야 외의 것을 하나로 배우게 되어 있다. 일본은 사회에서 프로 극단과 고등교육기관, 지역에서의 연극활동 등이 링크되어 있지 않은 것이 문제다. 또 지도자도 개인의 퍼스낼리티에 의존하는 실정이고 학습서비스라는 발상이 없다.

→ 지도자 전반에 관하여

문화예술과 자연체험에서의 지도자가 차이가 있겠지만 공통점은 무엇인가. 지도자는 기술지도만을 하는 것이 아니다. 지도자라고 불리는 이상 스스로의 성장이 필요하다.

사쿠라코 : 청소년들은 초등학교에서 중학교로 올라가는 단계에서 수험이 중심이 되어, 수험 이외의 시간에는 TV 게임을 한다. 다른 사람에게 전해주고 싶은 생각이 들 정도의 체험이 없다. 청소년시절부터 즐거운 체험과 경험을 충분히 할 수 있는 기회를 제공하지 않으면 향후에 대학생 자원봉사자도 모이지 않을 것이다.

다지이 : 즐거운 경험은 다음으로 이어지지만, 싫은 경험은 계속되지 않는다. 즐거움만 있는 활동은 하기 좋으나 즐거운 것은 그 밖에도 많기 때문에, 단순히 즐거움만으로는 어느 것 하나 몸에 익히지 못한 채 끝나고 만다. 체인

지 포인트는 무엇인가를 습득하고 싶든가, 어떤 것을 할 수 있게 되고 싶든가, 무엇인가 만들어낼 때에는 아픔도 있고 괴로움도 있으나 다음으로 이어지는 동기화가 된다. 아이들에게 지도자는 엄격하면서도 따뜻하고 상냥해야 할 것이다. 자원봉사자로 온 사람들 중에는 자신이 체험하고 싶어서 온 사람도 있다. 자신이 체험한 적이 없기 때문이다. 어떤 공공시설에서는 자원봉사자 모집을 오디션 시스템으로 했다.

다자이: 일본의 작문과 독서, 음악 등 표현교육의 역사를 돌이켜보면, 스스로 작문하기보다는 표본을 보고 모방하는 것이 기본이었다. 그렇기 때문에 기술력이 평가에서 큰 부분을 차지했다. 사람들 앞에서 자기표현을 어려워하는 아이들이 많은 것은 초등학교 1학년때부터 자기표현의 콤플렉스를 가지고 교육을 받기 때문이다. 의무교육 전에는 놀이와 표현을 위주로 하다가 취학후부터 돌연 평가가 시작된다. 일본에서는 일반성인의 70% 이상이 자기표현이 어렵다고 생각한다. 평가에 대한 공포, 긴장, 걱정을 갖게 된다. 자기자신의 표현과 존재, 말하는 방법, 전달하는 방법 모두가 '감각적 체험/경험' 이 전부 재현된다. 더욱 감각적인 체험과 경험을 쌓게 되면 자기표현력이 좋아진다는 가설이 있다. 지식정보가 압도적으로 중요하다고는 하지만, '재미' 를 생각하는 감각력을 키울수록 표현력이 증강된다. 어제와 같은 물을 마시더라도 내일 마실 때는 맛이 다르게 마련이다. 매번 같은 것이라도 감각은 다르다. 이 경험이 최종적으로 자기형성 및 표현력과 연결된다.

다자이: 설명·설득은 노하우만 알면 누구나 가능하다. 마음이 없으면 설명은 가능해도 감동은 없다. 노하우가 없는 사람이라도 공명공감이 가능한 접근이 있다. 본인 스스로 깊은 감동력을 가져야 한다. 자신의 마음이 움직이고 상대의 마음을 움직이는 것이다. 계속하기 위해 어떻게 매력적으로 할까. 공통의 과제는 단지 재미있다는가 즐겁다든가가 아니고, 한발 더 나아가 '한번 해보자' 라는 계기가 무엇인지 생각해 하는 것이다.

→ 정리

문화예술계도 알기 쉬운 기술이 동반된 분야에서는 지도자의 존재와 지도자를 어떻게 육성하는가 하는 과제가 있다. 고교에서는 브라스밴드 등의 동아리활동을 하고 졸업 후에는 다른 분야로 진출했지만, 후배에게 가르치기 위해 모교에 와서 지도하는 선배도 지도자다. 체험하는 재미를 알게 해 준 지도자를 만난 사람은 후배를 지도하기 위해 돌아오기도 한다. 기술만이 아닌 '재미있지? 새로운 자신을 발견했네. 수고 했네' 라는 즐거움과 할 수 있게 된 것에 대한 기쁨을 제공하는 지도자를 만난 경우 체험이 오래간다. 좋은 의미에서 자신의 괴로움을 즐거움으로 바꾸어 버릴 수 있고, 또 다른 분야의 사람과 커뮤니케이션이 가능해진다.

학술심포지움

워크숍 1:

체험으로부터 배운다

호시노 요시오 (남잔단기대학 명예교수)

워크숍 2:

사업을 알리는 홍보

니시 나오토 (리더 프로그램 주식회사 환경 커뮤니케이션 플래너)

워크숍 3:

지역에 뿌리내리는 체험활동

모리모토 신야코 (NPO법인 아동극장 동경도 협의회 전문이사)

고바야시 카즈히코 (NPO법인 키리리 미즈하라 마을 사무국장)

야나기다 쥬리 (자원봉사자)

이노우에 미스츠 (미나미 이타바시 오야코 극장 사무국장)

워크샵 1 : 체험으로부터 배운다

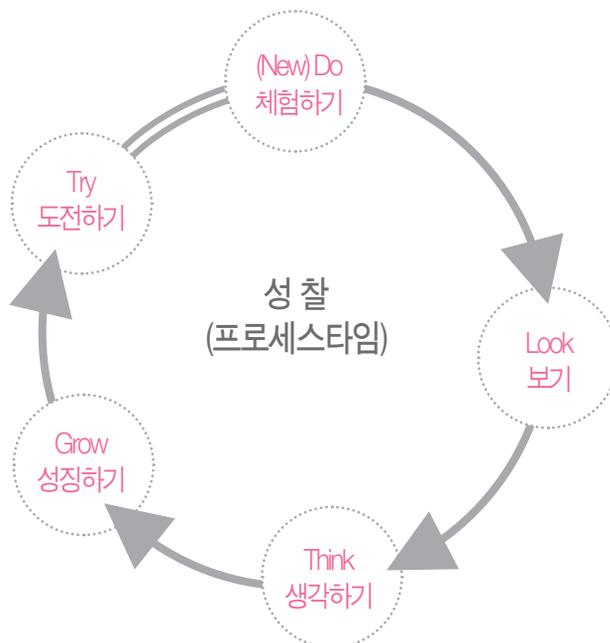
호시노 요시오 (남잔단기대학 명예교수)

리더십은 리더만의 것이 아니다. 멤버라면 누구도 리더십을 가질 수 있다. 사람이 살아있는 한 '과정'("지금, 여기" 에서 일어나고 있는 사항)이 있다. 현대 사회는 성과주의이기 때문에 결과를 중시하고 과정은 경시되고 있다. 학교에서는 성적이 높은 것을 평가하고 기업에서는 실적이 평가의 중심이 되어 있다. 그러한 가운데에서 사람의 마음은 병들고 관계가 약화되면서, 가정, 학교, 사회에서는 살벌한 사건이 발생하고 있다. 결과와 과정은 자동차의 양쪽바퀴와 같은 것으로 어느 쪽이 일방적으로 기울어져 버리게 되면 문제가 된다.

체험학습은 과정으로부터 배우는 학습이다. 과정이라는 것은 어떤 활동을 할 때 한 사람 한 사람의 마음 가운데에서 일어나고 있는 것과, 함께 활동을 하고 있는 동료와의 사이에서 일어나고 있는 것을 말한다.

'관계적 과정' 이란 하나의 결과가 나오기 까지 어떠한 일이 일어났는가에 초점을 맞추고 있다.

체험학습은 무엇인가를 체험한다(Do) -> 과정을 본다(Look) -> 과정을 생각한다(Think) -> 성장한다 (Grow) -> 계획을 세우고 도전한다 (Try) -> 새로운 체험(New Do)이라는 5단계가 성립된다.



→ 체험학습법의 실제 테마 『리더십은 모두의 것』

(1) 리더십의 2가지 키워드

리더십은 리더만의 것이 아닌 멤버 모두의 것이므로, 리더십은 멤버십으로 통한다 해도 좋겠다. 리더십은 '집단과 조직의 목표달성을 위해 하는 발언과 행동이 인간관계(커뮤니케이션)를 통해 멤버에게 미치는 영향의 과정'이다. 상대에 영향을 주는 것으로 리더십이 생기게 된다. 이러한 리더십은 '커뮤니케이션' 과 '영향' 의 2가지 키워드로 설명이 가능하다.

멤버가 제 역할을 다하는 것으로 리더십을 발휘하게 되고 기능적으로 리더십은 멤버전원이 발휘하고 있는 것을 알 수 있다. 또 리더십은 전이된다는 의미로 모두의 것이라고도 할 수 있다.

체험학습에서는 실습을 하는 것만으로 끝나는 것이 아니라 뒤돌아보는 것도 중요하다. 이전에 했던 활동을 뒤돌아 보고 서로 발표하는 것에 의해 새로운 것을 깨닫게 된다던가 상대에 대한 배려의 마음이 생기게 된다. 과정이 중요하며 성과에 대한 평가는 하지 않는다.

→ 정리

체험학습의 특징은 '프로세스', '개인 존중', '상호협력' 의 3가지 말로 설명할 수 있다. '프로세스' 는 그대로의 자신을 보는 것으로서 좋다 나쁘다는 평가를 하지 않는다. '개인존중' 은 한 사람 한 사람을 소중히 여기는 개념으로서, 배우는 주체는 청소년이므로 교사의 생각대로 해서는 안 된다. 각자 서로 다른 면을 배우는 것(다름의 학습)도 중요하다. '상호협력' 은 함께 있는 것이고, 모인 사람이 서로 도우면서 함께 있다는 것을 실감할 수 있는 것이다.

〈참고문헌〉 인간관계 만들기 트레이닝(星野欢生著金子書房 2003)

워크샵 2: 사업을 알리는 홍보

니시 나오토 (리더 프로그램 주식회사 환경 커뮤니케이션 플래너)

아무리 내용이 충실한 사업기획서가 만들어지고 아무리 훌륭한 체험활동 프로그램이 준비 되었다 해도 참가자가 오지 않으면 아무 의미가 없다. 사업을 알리는 것, 즉 홍보는 기획 만큼이나 중요하다. 사업타이틀의 결정과 활동내용의 문장 화 등 말에 중점을 둔 홍보를 배워야 한다.

→ 광고·홍보에 대해서

광고라는 것은 기업과 조직이 이름을 걸고 상품과 서비스를 알리는 것으로 생산자 측의 일방적 메시지라 할 수 있다. 홍보는 기업과 조직이 관계하는 단체 및 사람들과 양호한 관계를 유지하기 위한 활동이며 서로가 정보를 공유하고 서로에게 다가가는 것이다. 홍보는 대상자에 대한 리브레티이다. 기본적으로 광고와 홍보는 구분하여 행한다. 함께하면 초점이 흐려지기 쉬워 생각이 전달되기 어렵다.

→ 골든 트라이앵글에 대해서

홍보의 목적을 달성하기 위해서는 대상자, 메시지, 매체 등 3가지 요소를 의식하는 것이 필요하다. 예를 들어, 대상자는 "누구에게" 무엇을 전달할 것인가를 명확하게 해서 대상자를 좁혀간다. 모두가 대상이 될 수는 없다. 메시지는 "무엇을 전달하고 싶은가" 즉 구체적인 생각을 대상자에게 전달하는 말로 간결하게 표현한다. 그리고 이것을 효율적으로 발신하기 위해서는 대상자에 맞는 홍보매체를 선택하는 것이 중요하다. 행정, NPO단체, 교육분야의 홍보매체는 홈페이지나 광고지, 메일 등이 주류를 이루고 있다. TV, 신문, 라디오, 잡지 등 멀티미디어에 대응해 세그먼트 미디어(Segment Media)라는 말이 있는데, 이는 일정 사람·범위에만 도달하는 매체로 다이렉트 메일(DM), 단체·조직의 뉴스레터 등을 말하며 특정 대상에 대한 홍보로 적합하다

→ 효과적인 광고지 작성에 대해서

광고지는 제한된 공간에 정보를 담아 내용을 전달하고 대상자의 마음을 움직이게 하는 중요한 요소를 포함하고 있다. 대상자에 대하여 가치를 생각하게 만들고, 대상자의 니즈(needs)를 자극하는 것이 중요하다. 그러기 위해서는 대상을 구체적으로 좁히는 것이 기본이다. 또 시대의 니즈를 파악하고 대상자가 원하는 것이 무엇인가를 생각해 사업내용과 어필 포인트를 정리해 간결한 말로 광고지를 만들어 간다. 광고지의 이미지는 0.6초안에 판단된다고 한다. 말, 문자도 그림으로 인식되기 때문에 한자는 하나의 덩어리로 잔상이 남기 쉽다. 또 키워드가 인상에 남도록 배치와 디자인을 한다. 조직의 기본형·친근감을 갖도록 하는 것과 동시에 기본형·친근감을 너무 무너뜨리지 않는 등 균형이 중요하다.

→ 니즈(needs)와 바램(wants)에 대해서

니즈는 현재화(顯在化)되어있는 요구이며 대상자로부터 요구되어진 것이다. 또 바램(wants)는 잠재화(潛在化)되어 있는 욕구이다. 광고지에서는 니즈와 바램을 살펴 그것을 부추기는 말을 생각해내는 것이 중요하다.

→ 이점에 대하여

이점이라는 것은 그 제품이나 서비스를 사용하거나 이용하는 것으로 얻을 수 있는 편리함과 효용을 말한다. 장점이라는 비슷한 말이 있지만, 이점은 장점보다 심리적인 부분에 더욱 무게를 둔다.

이 점을 의식하게 되면 광고의 언어 사용이 변하게 된다. 대상자의 장점을 말로 표현함으로써 홍보의 깊이는 더 해간다.

→ 이용자(고객)와의 관계성을 높이기 위해

고객 리서치와 분석은 중요하다. 사업종료 후 설문조사나 이용자가 아무렇지 않게 하는 이야기 속에는 힌트와 키워드가 들어있기 때문에 소중히 여겨야 한다. 또 홍보를 할 때는 신뢰성이 무척 중요하다. 홍보부서와 직접 고객을 접촉하는 부서는 정보를 공유하고 하나로 모아서 정중히 고객에 대응하지 않으면 신뢰성을 잃는 부정적인 홍보가 될 가능성이 있다.

→ 정리

홍보의 중추가 되는 것은 대상자에 맞는 언어를 사용하고 광고지를 통해 사업의 이미지를 구체적으로 보여주는 것이다. 대상자의 심리를 부추기는 것으로, 현대사회의 과제와 니즈를 파악하는 것이 중요하다. 기획 및 홍보에서는 여러 사람과 정보를 교환하고 의견을 받는 등 폭넓은 관점에서 아이디어를 내는 것이 중요하다. 누구를 위해 무엇을 위해 홍보하는지 상대의 입장에 서서 홍보를 하는 것이 좋다.

워크숍 3: 지역에 뿌리내리는 체험활동

모리모토 신야코 (NPO법인 아동극장 동경도 협의회 전문이사)
고바야시 카즈히코 (NPO법인 키라리 미즈하라 마을 사무국장)
야나기다 쥬리 (자원봉사자)
이노우에 미스츠 (미나미 이타바시 오야코 극장 사무국장)

어떤 분야의 체험활동이든 아이들의 생활에 뿌리를 둔 활동이어야 한다. 아이들의 생활기반인 가정을 포함하여, 지역에 있는 학교, 청소년 시설, 단체, 자치회 등과 같은 지역조직과 어떻게 관계를 만들어 가면 좋은지에 대해 논의하였다. 코디네이터의 역할 및 활동분야, 그리고 지역에 뿌리를 둔 체험활동에 대해 논의하고자 한다.

→ 아동극장 및 부모·자녀극장에 대해서

아동극장, 부모·자녀극장이란 40여년 전에 큐슈와 후쿠오카현에서 발족한 민간 아동 문화단체이다. 당시는 TV가 보급되기 시작했던 시기라서, 아이들 놀이와 문화가 TV로 흘러가서 '수험전쟁', '텔레비전 아동'이라는 말이 유행하기 시작하고 가정에서는 핵가족화가 진행되어, 지역과의 관계도 약해져 가는 시기였다. 그러한 아이들의 문화 환경 속에서 '스스로 무엇인가를 만들어 내자' 라는 문화, 그리고 진정한 문화를 접할 수 있도록 지역 속에서 만들어내고자 했던 학부모, 청년, 교사 등이 다양한 지역의 사람들과 연계하여 생긴 것이 '부모·자녀극장'이다. 아동극장 및 부모·자녀극장은 40년의 역사 속에서 전국에 600~700개의 극장을 갖게 되었다.

주요 활동은 극장이라는 이름 그대로 실제의 무대예술을 접할 기회를 만들기 위해 감상활동과 표현활동을 하고 있으며, 아이들의 주제적·창조적 활동을 위해서 캠프, 하이킹, 축제 등 어른과의 공통체험이 가능한 기회를 제공하고 있다. 강연회 등 어른을 위한 학습의 장도 마련하고 있다.

→ 「지역에 뿌리를 둔 활동」이란

- 그 지역에 어느 정도로 활동이 알려져 있는가 또는 그 지역에 살고 있는 사람이 어느 정도 참여하고 있는가 라는 것이다.
- 지역사람들이 이해하고 있는가 이다. 활동의 취지, 내용, 운영 등에 대해 지역의 사람들이 알기 쉽도록 하는 것이 중요하다. 한 개의 단체에만 이익이 돌아가지 않는다는 것도 이해하는 것이 필요하다.
- 행정관청과 민간이 협동할 수 있는가 이다. 학교 및 상점가로부터 비품을 빌리거나 인적 협력을 쉽게 구할 수 있는가가 한 예가 된다.
- 아이부터 어른까지 폭넓은 층이 즐길 수 있는 내용으로 구성하는 것이 중요하다.

→ 「아이들 생활에 뿌리를 내린다」 라는 것은

- 아이들이 자신의 좋은 점이나 나쁜 점도 자기 자신이기에 괜찮다라는 것을 다양한 활동 속에서 경험할 수 있도록 한다
- 아이들이 즐겁다고 느끼는 부분을 자극한다
- 아이들이 실제로 경험하고 스스로 이해 가능도록 한다
- 친구 및 부모와 관계하는 시간이 점차 줄고 있다. 이러한 생활 속에서 함께 지내는 시간과 공유하는 시간을 가지고 '사람이 좋다', '사람을 신뢰할 수 있다'라는 생각을 체험할 수 있도록 만들어 간다.

→ 지역에서 아이들과의 체험활동을 이어준다.

- 아이들에게 있어서 지역활동이 중요하며 필요하다고 생각하는 어른이 늘어날 것이다
- 아이들과 체험활동 지도자를 이어주는 역할의 존재가 상당히 중요하다.

→ 정리

체험활동에는 자연체험, 문화체험, 예술체험 등 다양한 것이 있다. 아동 체험활동이라는 것은 아이들의 마음 가운데 작은 불씨를 놓는 것이라 생각한다. 그 작은 불씨에 불만 잘 붙이면 처음에는 불꽃이 보이지 않더라도, 어느 시점이 되면 확 하고 불이 번져 활활 타오르게 될 것이다. 이렇게 아이들의 마음에 작은 불씨가 될 수 있는 체험활동이 필요하다.

'지역에 뿌리를 둔다', '아이들의 생활에 뿌리를 내린다', '아이들의 성장에 바짝 붙어서 도움이 된다' 는 체험활동은 우리자신이 그러한 생활방식을 가지고 그 속에서 아이들의 마음가운데 생긴 작은 불씨를 더 크고 따뜻하게 만드는 그런 삶을 사는 것이다.

또 '지역에서 아이들과 체험활동을 이어주는 역할' 로서는 지역을 사랑하는 마음이 결정적 조건이 된다. 그것은 외부사람이든 지역사람이든 관계없다. 그 지역에서 아이들의 활동을 이어가고자 하는 역할자가 그 지역에 대해 애정을 가지고 있지 않다면 그 역할을 다할 수 없다. 그 지역에 대한 애정이 있어야만 비로소 그 역할을 다할 수 있을 것이다.

아이들에게는 아이들 스스로 '사람이 되는 힘, 성장하는 힘' 을 갖고 있다. 그 힘을 최대한 복돋워 주어 꽃을 피우게 하는 체험활동이어야 할 것이다.

자연체험활동 사례

작은 늑대 캠프

카와구치 타카시 (다카츠키 시립 토미타 청소년교류센터 사회교육주사)

→ 프로그램 소개

본 캠프는 2001년부터 다양한 행동문제와 가정배경을 가진 초등학교 고학년을 대상으로 시작 됐다.

당시 학교, 지역, 가정 속에서 어른을 신뢰하지 못하고 반발하는 극단적으로 자기존중감이 낮은 아이가 많이 있었다. 자신의 생각을 깨닫고 전할 수 있게 되기를 바라는 마음에서, 아메리칸 원주민 생활을 잘 알고 있는 마츠키 세이 선생과 함께 만들어 왔다.

10월 자원봉사자 연수를 시작으로 2월에 보호자설명회와 플레이캠프(1일)를 센터에서 실시하고, 3월은 캠프가 본격적 시작되는 시기로 1박2일간 다카츠키 시립 청소년캠프장에서 실시했다. 마지막에는 교류센터에서 "캠프회상 모임" 을 하면서, 참가 청소년 외에도 가족과 자원봉사자가 함께 슬라이드쇼를 보면서 캠프체험을 서로 나누었다. 오프닝은 아메리칸 원주민에게 전해지는 늑대 신화와 바람의 정령 이야기로 하고, 청소년은 이야기 속에서 캠프에서 체험하게 될 것을 특징적으로 맞본다. 20~30명의 초등학교생을 늑대 무리로 가정하고 7~8명 그룹에 2~3명의 카운셀러가 배정되어, 커뮤니케이션, 개성, 팀워크, 인내 등 4개의 힘을 소중히 하면서 '집단행동 = 무리로 살아가는 방법과 지혜' 를 배우고 무리의 일원이 된다. 예컨대, 그룹으로 늑대처럼 뛰어 돌아다니거나 사냥을 위한 훈련을 하거나 덴이라고 하는 늑대굴을 만들거나 한다. 과제해결을 달성하면 밥을 먹을 수 있기 때문에 실패와 시도를 반복하면서 집단으로서 자립해 나간다.

→ 비밀상에서 일상으로

작은 마음의 모험이다. '어떻게 하지' 라는 갈등과 같이 등 자기 마음의 움직임에 마주 대하는 것부터 스텝의 관여가 시작된다. '디스카운트 = 누군가를 부정하거나 쓸데없는 놈이라고 멸시하는 것' 이 아니라 서로의 개성을 인정해 '가치인정 = 한 사람 한 사람을 소중히 여기는 것' 이 중요하다고 전하고 있다.

안심할 수 있는 상황에서 안전권의 경계선을 넘어서는 것은 모험이 된다. 이런 경험이 자신과 동료들을 좋아하게 되는 계기가 된다. 안심할 수 있는 장소가 모험과 도전에 활력을 주게 되고, 다른 사람과의 관계나 사회에 참여하는 능력을 익히게 된다. 가정과 학교라는 '일상의 집단' 에 돌아가서는 보호자 설명회를 개최하거나 가정에서 체험을 나누는 '회상모임' 을 하는 것이 중요하다.

→ 참가에서 계획참여까지 창조적으로 진화하다.

당초 없었던 회상모임도 참가자인 학습장애아의 보호자로부터 아이가 캠프를 '반어리고 있을까 불안하다. 아이들의 상태를 알고 싶다' 라는 말로부터 기획하게 되었다. 스텝 연수도 야외체험이 적은 자원봉사자의 목소리부터 시작하여 가을에 시행되고 있는 스텝과 보호자를 위한 <Be Wolf Camp>까지 함께 만들어왔다. 또 체험했던 6학년생이 '중학생이 되어서도 참가하고 싶다' 라는 생각을 표현하거나 실제로 중학생이 스텝으로서 참여하게 되었으며, 중학생의 모습을 본 초등학생들도 '나도!' 라고 스텝에 대한 동경을 가지고 롤모델을 따랐다. 올해부터는 운영도 자원봉사자스텝이 진행하고 있다. 참가하는 가운데 주체적인 의욕을 가지고 프로그램이 창조적으로 탄생해 왔다.



예술 · 문화체험활동

에도시대의 생활체험

오오모토 요시히사 (에히메현 역사박물관 주임 학예원)
호지고 켄 (국립오오스청소년교류의집 기획지도전문직)

→ 준비단계

사회교육관계자, 대학관계자, 신문사, 민간기업교육담당자 등 10명의 실행위원으로 '어린이란 무엇인가' 라는 논의를 시작했다. 그런 가운데 다음의 문제들이 제기되었다.

- 현대 젊은이의 소비주의(consumatory): 지금만 즐거우면 된다는 생각이 젊은이에게 있는 것이 아닌가.
- 삶의 비전과 기술이라는 2가지를 몸에 익혀갈 필요가 있지 않은가.
- 사람과 관계하면서 살아가는 힘이 결여되어 있지 않은가.
- 자기존재를 인식할 수 있는 장이 필요하지 않은가.

→ 기획단계

타이슈(大洲)청소년교류의 집, 에히메(愛媛)현 역사문화박물관, 지역의 유지 등이 연계해 이 사업을 기획·실시하게 되었다. 1일, 1년, 일생의 생활과정이 시대와 함께 변화하고 있는 것을 공간적 이동, 시간적 이동을 통해 체험하는 것이다. 또 본 사업에서는 에도시대를 완전하게 재현하기 보다는 에도시대로부터 현재에 이르기까지의 생활의 변천을 이해해 가는 것에 중점을 두었다.

→ 내용

- 에도시대부터 소화시대까지의 생활을 민속학으로부터 찾는다.
- 덴보(天保)12년 건축의 쿠마타카하라쵸(久万高原町)의 큐타이쇼야(旧大庄屋)가옥에서 생활체험을 한다.
- 젊은이의 역할을 체험한다. 예컨대, 야경, 사지춤, 젊은이의 집(※참조)에서 젊은이가 담당하고 있던 역할을 체험한다
- 현대에 대해서 생각하고 뒤 돌아본다.

→ 전승문화의 체험

본 사업에서는 에도시대의 일상 생활 속에서 극히 보통으로 생활해 왔던 사람들의 생활지혜나 기술을 체험한다. 전통이라는 것은 여러 가지 전승문화라는 저변 속에서 뽑아내 완성된 것으로 그 점에서 전통문화의 체험은 각지에서 이루어지고 있는 일반활동과 구별된다.

→ 자연체험활동과 문화체험의 연결고리

에도시대 일본에서는 자연과 문화의 존재가 공생하고 있었다. 사람 가까이 있는 자연환경은 시대의 변화와 함께 인간의 손을 거치면서 여지없이 변화되고 있다. 그것은 단순히 자연과괴리는 의미가 아니라 인간이 생활을 영위하는 가운데 조화를 이루면서 자연을 활용했던 시대가 있었다는 것을 의미하고 있다. 따라서 자연체험이라는 것은 실은 문화체험과도 연결되는 것이다.

※**젊은이의 집(若者宿)**: 에도시대에 15세가 되면 집을 나온 젊은이가 공동생활과 공동노동을 경험하는 장소

장애가 있는 사람들과의 표현활동

오오타 요시아스 (에이블·아트·재팬 사무국장)

→ 에이블 아트 무브먼트(Able·Art·Movement)

이 운동은 새로운 문화를 만들어내는 시민의 자율적 힘이라고 정의하고 있으며, 예술의 힘을 빌려 누구든 자기답게 살아갈 수 있는 사회를 스스로 만들어 가자는 운동이다.

예술에 의한 사회문제 해결, 예술에 의한 커뮤니티 재생, 시민의 정체성 확립과 역량증진 등이 목적이다.

→ 장애있는 사람과의 예술

에이블 아트 무브먼트는 당초 장애가 있는 사람들이 미술을 중심으로 활동을 전개해 왔다. 처음에는 전람회를 열어 지금까지 예술과는 관계없었던 장애가 있는 사람들의 그림을 예술의 주류에 두자는 운동에서 시작했다.

지금까지 만날 수 없었던 사람들을 예술활동을 통해 이어가는 것을 목표로 하고 있다. 예술의 힘을 빌리고 싶다는 것은 예술에서는 '다름'이 마이너스가 되지 않는 중요한 특성이기 때문이다. '당신 그대로 좋다' 라는 메시지로도 이어진다.

→ 상상도 못한 만남

장애가 있는 사람과 장애가 없는 사람, 다른 장애를 가진 사람이 만날 수 있다는 것은 대단히 매력적이다. 「화실·뽀레뽀레」 라는 활동에서는 장애가 있는 사람과 없는 사람이 함께 그림을 그린다. 장애가 있고 없고, 장애의 중별, 연령과 국적 등의 다름이 별로 상관없는 화실이다.

여기에서는 지적 장애를 가진 사람, 신체 장애를 가진 사람, 학생, 사무직 여직원 등이 와서 자유롭게 그림을 그리고 돌아간다. 이러한 장소에서 서로 교감할 때만이 나올 수 있는 작품이 있다는 것을 실감한다.

→ 에이블 아트·온스테이지(Able art·Onstage)

에이블 아트·온스테이지는 프로그램은 올해로 3년째를 맞고 있다. 장애가 있는 사람들이 무대에서 표현하는 기회를 마련함과 동시에 새로운 표현에 도전하고 있는 아티스트가 장애와 다름에 맞서 새로운 것을 만들어내는 것을 목적으로 하고 있다. 장애인만을 위한다가 보다는 장애가 있는 사람과 아티스트를 위해, 또 하나는 지금까지 해본 적이 없는 표현을 만들어내고 싶다는 것이 무대예술 그 자체에도 강한 인상을 주어, 새로운 사회의 모습도 제시하고 있다.

미국에서는 무대 예술, 특히 연극이 무척 다양해서, 장애가 있는 사람에 의한 프로극단도 있다. 그런 극단의 연출가 두 사람을 번갈아가며 일본에 초청해, 일본의 장애가 있는 사람과 배우를 비롯한 아티스트와 함께 작품을 만들 기회를 마련하고 있다.

학교와 지역이 키우는 무대예술 「아와지 인형조루리」

타바타 사치코 (효고현 남아와지시립 난단중학교 교사)

아와지섬에는 오백 년의 역사를 가진 '아와지 인형조루리'가 지금도 계속되고 있다.

인형조루리는 교과서 안에서 밖에 만날 수 없는 것으로 생각하기 쉬운데 아와지섬에서는 아이들이 계승에 힘쓰면서 자기 표현의 하나로 중요시하고 20~30대의 젊은이가 후계자로 활동하고 있다. 어떻게 학교와 지역이 손을 맞잡고 성과를 내 왔는지를 보자. 그러한 문화체험이 향토애로 연결되는 것에 대해 기술하고자 한다.

→ 인형조루리는 비합리적인 무대 예술

아와지섬은 '연극은 아침부터, 도시락은 초저녁부터' 라는 말이 있다. 서민오락의 대표적인 아와지인형극은 오백 년 전 '신앙인형'으로 시작해 에도시대부터 「노가케고야」라고 하는 일종의 유랑극단이었다. 그런데 연극 내용이 에도시대의 무사와 마을사람들의 세계를 그린 것이 많고 알기 어려운데다가 3인이 모이지 않으면 연습조차 할 수 없다는 점이 문제로 지적되어 왔다.

→ 24년전 제로에서 시작

소화58년(1983년) 4월, 마을의 5개 중학교가 통합해 난단(南淡)중학교가 신설된 것을 계기로 인형조루리를 계승하는 '향토예능부'를 만들었다. 부 활동에 흥미를 가질 것 같은 학생에게 호소해 15명을 확보할 수 있었다. 그 해 여름, 교육위원회와 외부단체(아와지인형협회)의 지원을 받아 연습에 들어갔다. 지도강사는 1시간씩 월 4회로 약속하고 초빙하여 아와지인형협회로부터 대여받은 인형을 가지고 연습을 했다.

1년후 '화서 태공기 10단체'를 초연하여 현재 24년째 연간 30회를 공연하고 있다. 현(県)내외로부터 공연의뢰가 많다. 난단(南淡)중학교의 졸업생은 확실히 아와지인형조루리의 후계자가 되었다. 20년간 12명이 아와지인형극장에 취직하고 현재 9명이 직원으로서 아와지인형극을 지탱하고 있다.

그리고 그들이 각 학교에 지도자로 파견되어 후배를 지도하고 있다. 이 25년간 후계자양성이 확실히 성공했다.

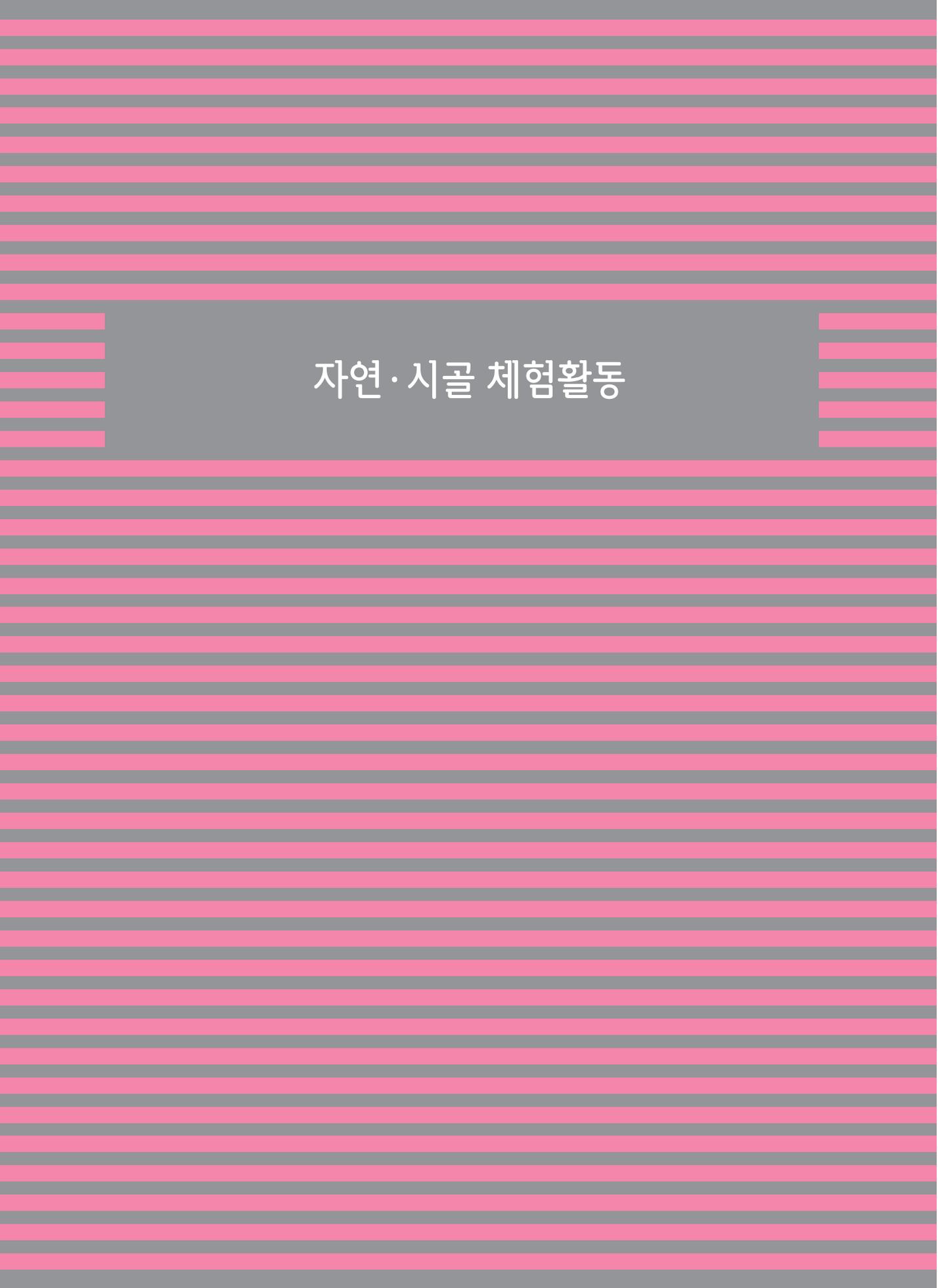
→ 연습의 기본 '자신이 발견한 것만이 자신의 것이 된다'

지도는 한 사람의 강사로는 한계가 있다. 강사가 오는 날 이외에는 스스로 연습하는 것을 기본으로 했다. 연습영역을 예능인, 사미센, 인형으로 구분하여, 잘 되지 않는 부분을 찾고 가능한 방법을 질문하고 그 부분을 다시 끄집어 내어 가르침을 받는다. 질문하지 않으면 굳이 가르치지 않는다. '자신이 발견한 것만이 정말 자신의 것이 된다'

리는 표어가 동아리실에 붙어 있다.

→ **비합리적인 문화아말로 가장 교육적이다.**

24년간 인형조루리를 해 오면서 많은 것을 깨달았다. 하나의 인형을 움직이기 위해 세 사람이 필요하기 때문에 평소부터 팀웍이 중요하게 된다. 또 이 동아리활동 만큼 지역과의 연계를 노력하는 동아리활동은 없다. 그것은 동시에 동아리구성원이 학교 이외에서 인정받는 곳이 있다는 것이기도 하다. 공연 후 관객이 눈물을 흘리며 기뻐할 때, 많은 찬사를 직접 들었을 때, 청소년은 자존감이 싹터 인정받는 자신을 발견하게 된다. 그리고 향토에 대한 자부심, 인형조루리에 대한 자부심이 커지게 된다.



자연·시골 체험활동

산촌유학생활학교 『다이다붓치』

무라카미 타다아키 (NPO법인 그린우드 자연체험교육센터 대표이사)

→ 산촌유학에 대해서

(1) 목적 :

자립과 협동(자연과의 관계를 배우고 살아가는 힘을 기르는 청소년교육활동)

(2) 대상 :

전국의 초등학교 4학년부터 중학교3학년

최근에는 도시-산촌간 교류뿐만 아니라 지역간 교류도 늘기 시작하였다. 22년간 약 300명이 수료했으며 현재 수는 15명이다(작년에는 20명 모집에 2배가 응모했다.)

(3) 산촌유학 생활체험

아이들은 산촌으로 주소를 옮기고 그곳 학교에 다닌다. 야스오카(泰阜)중학교의 학생 63명중 현재 10명이 산촌유학을 온 아이들이고 초등학교 55명중 5명이 있다. 매일 저녁식사 후에는 내일의 일정을 확인하고, 작업절차를 확인하며, 생활상의 문제점을 전원이 이야기 나눈다. 1년간 생활계획에 대해서도, 4월에 모여, 1년간 무엇을 하고 싶은지 서로 이야기 나눈다. 이에 따라 월간 생활계획표를 만들어 세밀하게 타협해서 결정했던 것 중에서 자연체험 캠프(보트, 등산, 스키 등)도 계획하고, 식기 만들기를 하기 위한 가마와 식재료 확보를 위한 농작업도 자신들이 스스로 하면서 생활한다.

→ 체험으로부터 배운다.

(1) 자립심의 육성(주체적 생활자로서)

아이들 나름대로 지금 자신이 이 사회에 책임을 가지고 주체적으로 참여하고 자신의 역할을 가지고 있을 곳이 있어서 공동체를 위해 살아가고 있다는 것을 분명히 실감하게 한다.

(2) 협동정신의 육성(자기존재의 긍정)

다른 연령 청소년들과 함께 사는 공동생활이기 때문에 연소자가 할 수 없는 것을 장년자가 도와 주며 본보기가 되는 것으로 자신의 존재가치를 발견한다. 실생활에서는 여러 장면에서 각각이 평가 가능한 다양성을 가

지고 있어서 개성이 인정된다.

→ 자연과의 관계

2007년도 현재 스텝 15명과 그 가족 등 모두 31명이 살고 있다. 총 700가구 밖에 없는 마을에서 마을사람들과의 교류는 무척 중요하며, 자연 속에서 살아남아 획득해온 가치관과 생활기술을 전승할 수 있다.

시슴을 가져 왔는데 '어떻게 요리 할 꺼야' 라는 말부터 시작해서 바로 트럭앞에서 시슴을 해체하고 아이들과 '이게 위장이다', '먹을 수 있을까' 라는 대화를 한다. 아이들 나름대로 가능한 역할을 준다. 산촌에 젊은이가 없기 때문에 아이들도 지역을 돕는 경험을 시킨다.

이러한 경험을 통해 아이들은 적극적으로 살아가는 자세를 배워 나간다. 중학교 때 산촌유학을 했던 대학 3학년 학생의 경우, 중국의 아이들과 친구가 되고 이야기도 나누고 싶어서 4월부터 북경에 다녀 온다고 한다. 어릴때의 주체적인 생활체험이 이후 삶에서도 계속해서 자신이 살아가는 길을 스스로 만들 수 있게 한다.

아이들의 의욕을 기르기 위해서는 의욕이 넘치는 장소에서 의욕이 있는 사람이 지도해야 한다.

마음에 남는 진짜체험 『에치코 시골체험』

고바야시 미사코 (에치코 시골체험추진협회사무국장, 재단법인 눈사람재단)

옛 동히구기 군에서 2000년도부터 학교단체를 중심으로 시작한 체험여행을 2006년 합병한 조에쓰시(上越市)와 토우카마찌시(十日町市)에서도 계속 『에치코 시골체험』이라는 프로그램을 추진하고 있다.

→ 추진협의회

행정기관과 민간숙박시설, 지역주민이 하나가 되어 이 사업을 추진하고 있다. 행정기관으로부터 보조금과 협의회 회원의 회비, 정부와 현에서 나오는 보조금 등을 확보하면서 추진협의회를 운영하고 있다. 회원은 이 사업에 동의하는 숙박, 체험시설, 철도, 버스회사, 산림조합 등이 있으며 여기에 지역주민이 합하여 활동을 하고 있다. 협의회 사무국이 있는 눈사람재단과 여행회사와 학교, 단체가 연계되어 각 숙박지와 받아줄 지역범위, 민박, 체험회장 등에 관한 정보를 연결한다.

→ 프로그램과 이용자

- 바다, 평야, 산간 등 다양한 자연환경이 있어 체험활동의 최적지이다.
- 지역의 모든 사람이 지도자로서 활약하고 있다.
- 기획·코디네이터, 연락, 조정, 정산 등은 사무국에서 담당한다.
- 최초 10단체에서 시작해 금년도에는 50개 단체가 되었다. 전국각지에서 학교단체중심의 체험교육여행의 접수가 증가하고 있다.

→ 활동의 실제

- 하이킹 코스: 지도자와 지역의 지리과 교사, 야생조류회 회원, 자연을 좋아하는 사람 등 강사는 40명 정도가 교대로 지도에 임하고 있다.
- 모내기, 벼 베기 체험: 모든 농가에 부탁해서 본고장 사람들의 지도를 받아, 다시 심지 않을 정도로 잘 심어주는 것이 기본이다.
- 목장, 후릿그물(地引綱): 조에츠(上越)시의 우치가와라(浦川原)시에 작은 목장이 생겨, 포니 돌보기, 산양 똥치우기, 먹이 풀모으기 작업을 아이들에 당번교대제로 시키고 있다. 또 조에츠(上越)시와의 합병으로 바다도 활동범위에 포함돼 가키자키찌(柿崎地)구의 협의회에서 후릿 그물과 물고기 가르기 체험을 받고 있다.

- 농촌생활체험 : 민박을 희망하는 경우가 상당히 많아, 금년 이용단체 50단체 중 33단체가 민박을 선택했다. 지역 내에서 2박 이상을 묵는 경우 1박은 민박을 하도록 조건을 붙이고 있다.
- 설국체험 : 에츠고(越後) 시골체험 지역은 폭설지대가 많아서 설국의 어려움과 사람들의 따스함을 느꼈으면 하는 바람으로 추진하고 있다.

2006 전국 워크캠프 세미나 in FUJI

요코다 마사 (NPO법인 ACTION대표, 세미나 실행위원)
키타미야스나오 (국립중앙청소년 교류의 집 기획지도 전문직)

→ 워크캠프의 기본구조

- 지역의 실제 현장

18년간 청년의 집에 근무하면서 청년들이 변화하는 순간을 지켜봐 왔다. 청년들은 지역의 실제를 경험할 때 변화한다.

- 지역의 리얼리티에서 전개되는 일상의 노동으로부터 배운다.

청소년들은 실제로 노동현장에서 매일의 삶을 살아가는 어른들을 만나 신중함과 진지함을 접하면서 갈등을 자신감으로 바꾸어 간다.

- 공동생활, 그룹워크 속에서 서로 다른 가치관을 배운다.

그룹워크 중에서 말이 없는 아이들의 사소한 중얼거림이 마음을 풀어주는 경우가 있다. 자신이 이런 역할로 모두에게 공헌해 가고 있다는 마음을 공동생활 속에서 발견했을 때 청년들은 또 변화해간다. 워크숍에서 가장 중요한 것이 이 공동생활로, 짧으면 1주 길면 1개월 이상 동년배 젊은이가 함께 생활하는 것이다. 이러한 일상 속에서 서로의 가치관이 부딪치며 서로 배우게 된다.

→ 전국 워크캠프세미나의 목적

〈워크캠프〉라는 말 자체가 보급되어 있지 않은 가운데 중앙청소년교류의 집에서는 〈워크캠프〉라는 말 자체를 보급시키고자 한다. 워크캠프리더의 연수도 하고 있다. 사람이 성장하면 그 지역도 성장을 하게 된다. 워크캠프가 성공해서 많은 인재와 청소년 리더를 키우고 있는 지역은 그 지역사회가 크게 변하고 있다. 이 배움의 장을 더욱 넓혀가고자 한다.

→ 워크캠프활동의 실제

ACTION이라는 단체는 필리핀에서 국제협력활동을 하고 있다. 기본 활동은 필리핀 고아원운영으로 지금 40명의 아이들을 기르고 있다. 그 밖에도 거리의 아이들 500명에게 장학금을 주고 초등학교에 다니게 하고 있다. 또 선주민족의 집락 에서 약초나 약이 되는 음식을 재배해, 그들 만의 사업을 만들고, 맹인학교를 운영하여 직업훈련과 자립지원도 하고 있다. 이렇게 ACTION이 활동하고 있는 다양한 장소에 자원봉사자를 받고 있는데 이것이 <워크캠프>의 현장이 된다.

필리핀이라는 장소에 모인 일본인학생들 간의 우정이 생긴다. 만일 학교라면 절대로 같은 그룹이 되지 않을 아이들이 교제를 한다. 또 일본에는 없는 좋은 점으로서 필리핀 사람의 따스함을 느낀다는 것이다. 예를 들어 필리핀 초·중학생이 있는 가족의 일원으로 받아들여져 '장래에 가족을 갖게 되면, 이런 가정을 만들고 싶다' 라는 감정을 필리핀 사람으로부터 배우고 돌아가는 경우가 많다. 활동 마지막에 마을에서 주최하는 '안녕 파티' 에는 600~700명 모이는데 그 곳에서 지역과의 연계에 대한 소중함을 청소년들이 실감한다. 일본이 일방적으로 지원하는 국제협력이 아니라, 필리핀의 좋은 점을 일본으로 받아들여 일본에서도 지역에서 활동 가능한 젊은이를 키우는 것이 진정한 국제협력이라 생각한다.

도움이 필요한 친구들은 헬프를 1388(국번없이)로 전화주세요!
 내 옆에 떠나 걱정을 하는 아이들이 있는지 돌아봐 주세요!
 어려운 이웃집 아이들을 한번 이 살펴봐 주세요!
 빈곤아동 : 청소년 지원단체에 많이 후원해 주세요!

빈곤가정 아이들에게 희망을



무엇으로
 경제적인 가족이 헤어지게 됐다
 2008년 2학기 이후 학교에
 7월 이상 가지 않았다
 학원이나 과외교습을 줄이거나 중단하게 되었다
 치료비가 없어서 받지 못한 적이 있다
 최근 부모님이 일 자리를 잃었다



자료 : 한국청소년정책연구원
 (서울지역 7개 지역구 조 · 중대 학생 대상, 9월 2일)

일본 「종합적 학습」 가이드 "요코하마의 시간"
일본의 「청소년체험활동전국포럼」 보고서

인 쇄 2010년 12월 30일

발 행 2010년 12월 30일

발행처 한국청소년정책연구원
서울특별시 서초구 태봉로 114

발행인 원장 이명숙

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 엘에스컴(02-2263-1992)

ISBN 978-89-7816-867-0(93330)

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8844(학술정보아카이브팀)



NPI 한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute

137-715, 서울시 서초구 태봉로114 교총빌딩 9/10층
114 Taebongro, Seocho-Gu, Seoul 137-715 Korea
Tel. 82-2-2188-8860/8800 Fax.82-2-2188-8869
www.nypi.re.kr