청소년의 오늘 그리고 and drawing 내일

청소년 진로탐색 프로그램 실행을 위한 내·일상상프로젝트 매뉴얼

아름다운재단
The Beautiful Foundation

희망제작소
The Hope Institute

함께 사는 사회로 가는
나눔의 생활화

아름다운재단은 시민들의 참여로 설립된 공익재단입니다.
정의롭고 풍요로운 공동체를 만들고, 한국사회에 투명한 기부문화를 뿌리내리기 위해 2000년 8월에 설립되었습니다.

제도의 사각지대에 놓인 소외된 이웃과 사회변화를 위해 활동하는 공익단체를 지원합니다. 기부문화 연구 교육을 통해 성숙한 기부문화의 토양을 다지고, 세대를 넘어 나눔의 가치를 이어가고 있습니다.

교육·환경·건강·주거·노동·안전·문화·사회참여와 통합사회 등 8개 분야에서 불평등을 해소함으로써 인간다운 삶의 조건을 지켜내고, 기초지원부터 정책개선까지 근본적인 문제 해결을 위한 사업을 통해 우리 사회 변화의 시나리오를 써나갑니다.

아름다운재단은 자신의 1%를 나누는 시민과 함께 더 나은 사회를 향해 꾸준한 변화를 만들어 가고 있습니다.

시민의 희망을 연결하는
Think&Do Tank

희망제작소는 정부나 기업의 출연금 없이 설립된 민간독립연구소입니다. 시민의 아이디어 제안과 후원, 활동 참여로 열린 연구와 실천을 지향하는 싱크앤두탱크Think&Do Tank로서 우리 사회 곳곳에서 변화의 원동력을 만들고 있습니다.

희망제작소는 모든 시민이 자신의 일상에서 문제를 발견하고, 대안을 찾고, 문제를 해결하는 시대를 열고자 합니다. 세대와 나이를 불문하고 누구나 참여하는 강연과 워크숍을 열며, 1인 연구자와 사회혁신가를 성장시키고, 지원하는 시민참여형 연구소로 거듭나고자 합니다.

아름다운재단 The Beautiful Foundation

희망제작소 The Hope Institute

이 책자는 청소년 진로탐색 지원사업 ‹내–일상상프로젝트›를 3년간 실행한 결과를 토대로 제작한 운영기관용 청소년 진로탐색 프로그램 실행을 위한 매뉴얼입니다.

본 책자의 구성은 ‹내–일상상프로젝트› 실행 단계와 일치하지는 않습니다. ‹내–일상상프로젝트›의 각 단계는 연간계획을 통해 순차적인 흐름으로 진행할 수도 있지만, 청소년들의 특성이나 목표에 맞춰 개별 단계를 모듈의 형태로 실행할 수 있습니다. 이에 프로젝트 중심으로 이야기를 전달하고자 2부 3장 내일찾기프로젝트를 먼저 소개하고, 4장 상상학교로 이어집니다.

이런 경우에 추천합니다

: 색다른 진로프로그램을 운영하고 싶을 때
: 학교와 청소년기관이 협력해서 활동할 때
: 적극 진로를 탐색하고 싶은 청소년이 있을 때
: 어떤 진로교육을 진행할지 막막할 때

이렇게 구성하였습니다

: 내–일상상프로젝트의 지향가치, 로드맵을 소개합니다
: 실행사례 중심으로 세부운영 방법을 설명합니다
: 실행을 위한 툴킷을 수록합니다

청소년의 오늘 그리고 내일 07

청소년 진로탐색, 그 시작 10

1장.
내–일상상프로젝트
3년 발자취, 한눈에 보기
12

2장.
내–일상상프로젝트의 길
21

청소년 진로탐색 프로그램 A to Z 36

3장.
내일찾기프로젝트
38

4장. 상상학교
90

회고를 나누며 108

'청소년 진로탐색 지원사업' ‹내–일상상프로젝트›는 아름다운재단 버버리기금으로 지원되며, (재)희망제작소·교육협동조합마을학교·순창군청소년수련관·장수YMCA·전주YMCA가 함께 수행하였습니다. 청소년이 자신의 재능과 지역의 필요성을 연결해 창의적인 일을 기획(창직)하고 실천하는 프로젝트로 상상학교, 상상캠프, 내일생각워크숍, 내일찾기프로젝트 과정으로 진행됩니다.

찾아보기

툴킷 ①	인터뷰카드 양식	42
툴킷 ②	탐방프로그램 활동 양식	43
툴킷 ③	우리의 기획 시나리오 양식	58
툴킷 ④	기획할 때 쓰는 양식	74
툴킷 ⑤	활동을 기록할 때 쓰는 양식	75
툴킷 ⑥	팀 회의를 정리할 때 쓰는 양식	76
툴킷 ⑦	프로젝트를 회고할 때 쓰는 양식	77
툴킷 ⑧	사람책 소개글(사전질문지)	101
툴킷 ⑨	휴먼라이브러리 메모	104
툴킷 ⑩	독자 만족도 설문지	105
표 ①	내일상상프로젝트의 지향가치	22
표 ②	내일찾기프로젝트 참여자 모집 기준	39
표 ③	내몸드로잉워크숍 진행안	41
표 ④	지역사회문제발견워크숍 진행안	44
표 ⑤	기획워크숍 3단계	52
표 ⑥	기본소득워크숍 진행안	53
표 ⑦	사례조사워크숍 진행안	55
표 ⑧	액션플랜워크숍 진행안	57
표 ⑨	내일찾기프로젝트 실행도	60
표 ⑩	SWOT 분석표	79
표 ⑪	결과공유회 유형에 따른 장·단점	84
표 ⑫	결과공유회 식순	85
표 ⑬	지역간담회 진행안	87
표 ⑭	상상학교 모델 소개	91
표 ⑮	휴먼라이브러리 운영 과정	93
표 ⑯	휴먼라이브러리 운영 시 고려 기준	94
표 ⑰	공간 특성에 따른 휴먼라이브러리 진행 장·단점	95
표 ⑱	상상학교 운영계획안 예시	96
표 ⑲	사람책 안내문	98
표 ⑳	사람책 소개글 예시	100
표 ㉑	사람책과 독자의 원활한 대화를 위해 필요한 사항	103
그림 ①	내일상상프로젝트 단계별 진행 내용	30
그림 ②	나의 기본소득 플랜 양식	54
그림 ③	기획의 개념과 흐름 이해하기	56

청소년의 오늘 그리고 내일

나아갈 길

진로(進路)

당신은 자신이 나아갈 길을 어떻게 찾았는지 기억하나요? 진로를 탐색하는 청소년 한 명이 짊어진 고민의 크기는 얼마나 될까요? 험난함을 뚫고 나가 마침내 원하는 대학에 진학하거나 원하는 직업을 얻게 되었을 때 우리는 행복할까요?

2015년 제정된 진로교육법은 학생들에게 다양한 진로교육 기회를 제공함으로써 변화하는 직업세계에 능동적으로 대처하고 학생의 소질과 적성을 최대한 실현하여 국민의 행복한 삶과 경제 사회 발전에 기여함을 목적으로 합니다진로교육법 제1조. 우리 사회는 이러한 목적에 맞는 진로교육을 충분히 진행하고 있을까요?

미래 직업세계는 4차 산업혁명이란 이름 아래 변화의 과도기에 있습니다. 이 와중에 청소년들은 입시제도 변화도 예의주시해야 하며 학교 공부와 함께 진로교육도 본인의 선호와 무관하게 참가해야 합니다. 여러 이름으로 진행되는 진로교육에 청소년들의 만족도는 크게 높아 보이지 않습니다. 2017년 통계청에서 발표한 청소년통계 자료에 따르면, 학교생활 만족도 항목에서 '소질과 적성 개발' 영역의 만족도가 37.2%로 가장 낮게 나타났습니다.[1] 그렇다면 청소년들은 어떤 진로교육을 바라고 있을까요?

우리는 청소년 진로탐색 프로그램 ‹내–일상상프로젝트›를 시작하며 청소년들에게 '진로'에 대해 물어봤습니다. 청소년들은 진로 선택에 자신의 의견이 가장 중요하다고 생각하면서도 정작 자기 자신을 잘 모르기 때문에 진로 준비가 어렵다고 했습니다.[2] 이에 우리는 기존과 다른 진로교육을 연구하고 실험해야 한다고 생각했습니다.

아름다운재단이 지원하고 희망제작소와 여러 지역단체가 3년간 함께한 청소년 진로탐색 프로그램 ‹내–일상상프로젝트›는 청소년이 지역문제를 지역 스스로 해결할 수 있도록 사회혁신 아이디어를 발굴해 지역 내에서 함께 성장하는 방법을 경험함으로써 진로교육을 만들어가는 방향으로 기획되었습니다.

한 개인의 삶이 그 한 명의 행동과 학습만으로 구성되지 않듯 청소년도 또래, 어른들과 함께 성장하고 지역의 환경, 삶과 상호작용하며 녹아날 때 대학 진학이나 건물주, 공무원이라는 특정 방향과 직업에 국한되지 않고 각자의 균형감을 익히고 삶의 방향키를 잡아갈 수 있습니다.

'내일'을 상상하며 동시에 지금 이 순간을 살아가고 있는 '오늘의 아이들'이 만들어낸 이야기들을 이 책에 담았습니다. 오늘의 아이들이 오늘의 삶을 만나는 방법을 나누고, 그들이 내일을 얼마나 더 빛나게 찾아가는지 보여드립니다.

‹내–일상상프로젝트› 시작합니다.

1 사회조사, 통계청, 2016

2 조현진 외, 청소년들의 일과 삶, p. 51, 희망제작소, 2017

청소년 진로 탐색, 그 시작

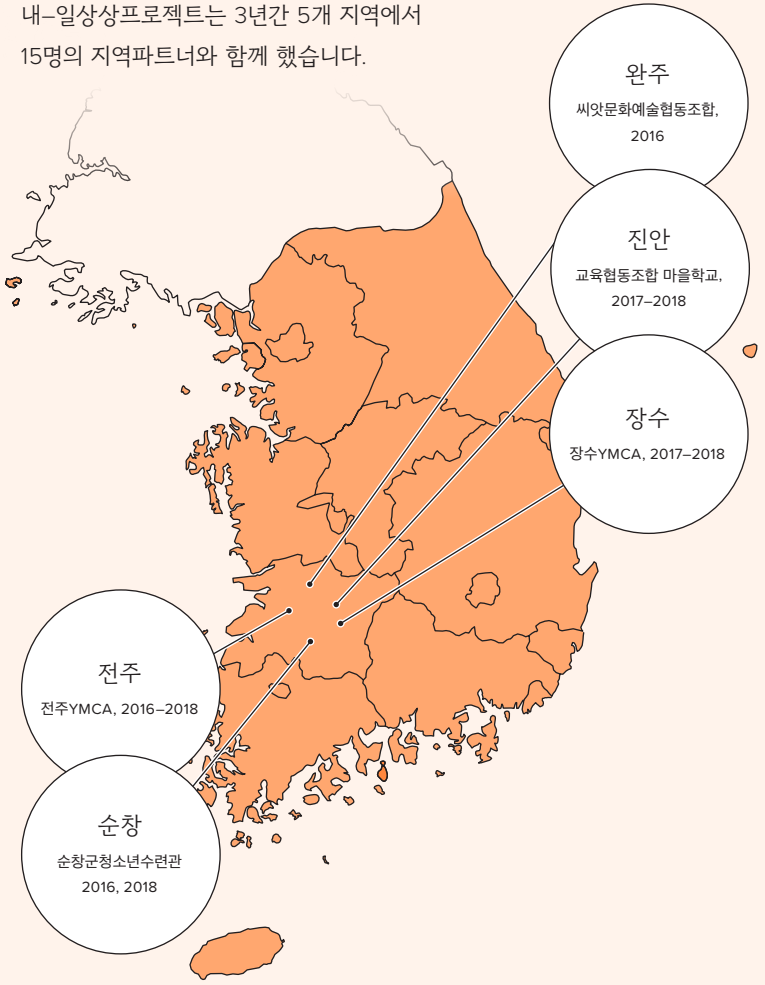
1

장

내–일상상프로젝트 3년 발자취 한눈에 보기

내–일상상프로젝트는 3년간 지역 청소년들과 만나 배움과 나눔의 시간을 보냈습니다. 그들과 함께 걸어온 발자취를 한눈에 살펴볼 수 있도록 정리했습니다.

내–일상상프로젝트는 3년간 5개 지역에서 15명의 지역파트너와 함께 했습니다.



2016년부터 2019년까지 만 31개월을 달려왔습니다.

내–일상상프로젝트는 3년 동안 3,465명 청소년들의 꿈과 끼를 (웃음과 성장을) 보았습니다'.

3,465

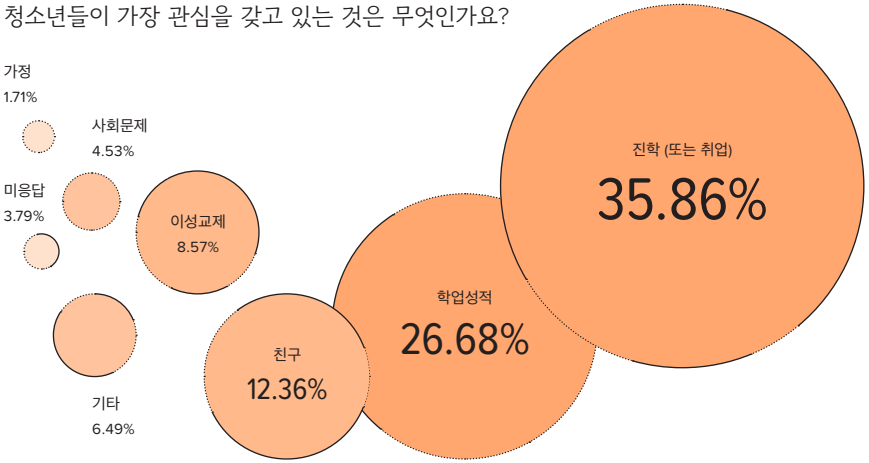
'상상학교'에서는 총 2,970명의 청소년을 만났습니다.

2016년 817명, 2017년 1215명, 2018년 938명

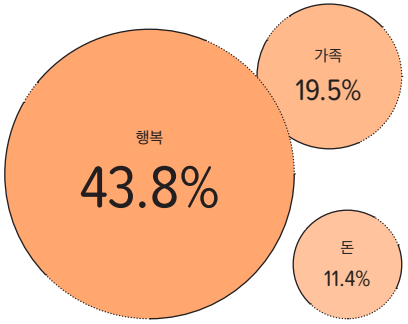
2,970

첫 해 내–일상상프로젝트를 시작하며 전주와 완주, 817명의 청소년들에게 물어보았습니다.

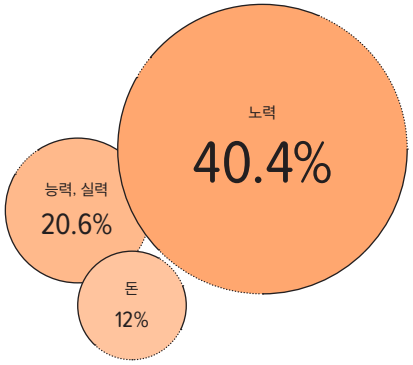
청소년들이 가장 관심을 갖고 있는 것은 무엇인가요?



인생에서 가장 중요하게 생각하는 가치는 무엇인가요?



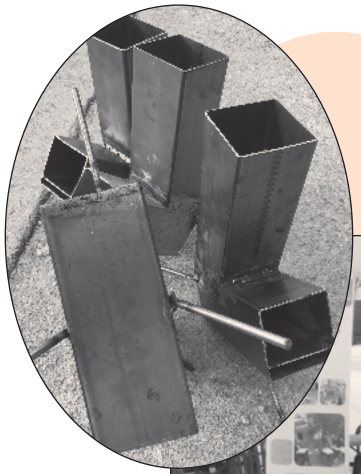
인생의 성공요인은 무엇이라고 생각하나요?

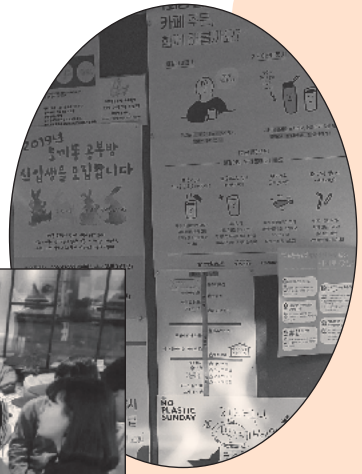


진로와 행복, 노력이라는 답변을 들려준 청소년들은 3년 동안 상상학교에서 다종다양한 키워드를 가진 103명의 사람책을 읽었습니다.

263명의 청소년들이 각자가 살고 있는 지역사회 안팎을 탐색하며 멘토를 만나고 재능을 발견했습니다. 대부분의 청소년들이 주도적으로 자신의 관심사를 지역의 일로 연결하는 내일찾기프로젝트에 참여했습니다.

내일찾기프로젝트는 2016년 4개, 2017년 6개,
2018년 12개의 프로젝트를 만들어냈습니다.





2

장

내-일상상프로젝트의 길

내-일상상프로젝트는 청소년들이 주도적으로 프로젝트를 기획,
실행하고 협업하면서 다양하게 나의 진로를 탐색하고 지역의
지속가능성을 발견하며 (_____)하는(한) 진로탐색모델입니다.

지향가치

내–일상상프로젝트는 청소년 진로와 지역의 지속가능성을 함께 바라봅니다. 청소년이 청년으로 성장하면서 더욱 편리한 생활환경과 더 많은 기회를 찾아 자신이 나고 자란 지역을 떠납니다. 지역은 이러한 청년층의 지속적인 이탈과 생산 기반의 약화로 과소화 및 고령화가 심화됩니다. 이러한 현실을 청소년과 지역사회가 함께하는 진로탐색 프로그램을 통해 극복해보고자 했습니다. 그 과정에서 내–일상상프로젝트가 지향해야 할 가치는 아래 다섯 가지 영역으로 모였습니다.

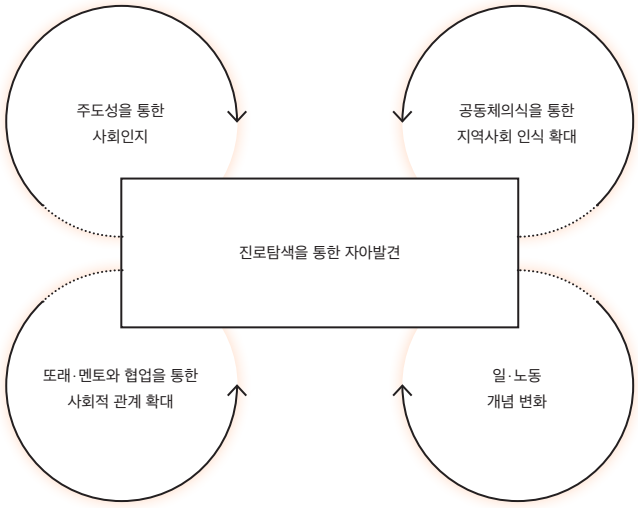


표 ① 내일상상프로젝트의 지향가치

01. 진로탐색을 통한 자아발견

첫 번째, 진로탐색을 통한 자아발견은 내–일상상프로젝트의 핵심가치입니다. 현행 진로교육법을 비롯 학교에서 시행되고 있는 진로교육 등 진로탐색은 청소년들의 자아발견을 중심에 두고 있습니다. 제2차 진로교육 5개년 계획은 학생들에게 '꿈과 끼'를 살리는 교육을 비전으로 내세우기도 했습니다. '꿈'이란 실현하고 싶은 희망이나 이상이고 '끼'는 재능이나 소질을 의미합니다. 자신이 실현하고 싶은 희망과 재능, 소질을 발견하기 위해서 가장 중요한 것은 바로 자신을 아는 일입니다.

2016년 내–일상상프로젝트를 처음 시작하면서 전주와 완주 청소년 817명에게 '진로를 준비하는 데 어려운 점은 무엇인가?'라고 질문했을 때 400명 가까운 청소년이 '나 자신을 잘 모르겠다'라고 답변했습니다. 이는 이미 청소년기를 지난 청년층도 다를 바 없습니다. 어느 대학에 가거나, 무슨 공부를 하고 싶거나, 어떤 회사에 들어가고 싶다는 마음은 있었어도 정말 내가 원하는 게 무엇인지, 잘하는 게 무엇인지에 대해서는 잘 몰랐던 것 같습니다.[3] 진로탐색에서 무엇보다 중요한 것은 청소년들이 자신을 탐구하며 자신의 욕구를 발견하는 기회를 다양하게 누릴 수 있어야 하는 것임을 확인했습니다.

학교에서 이루어지는 진로체험 현장학습과 견학이나 선배와의 만남, 진로검사 등도 청소년들이 자신을 발견하는 과정에 유의미한 지점이 될 수 있습니다. 네, 지점입니다. 자아발견과 진로탐색을 하는 긴 시간 속에 하나씩의 점이 되는 것이지요. 내–일상상프로젝트는 조금 천천히 가더라도 긴 호흡으로 진로탐색을 위한 하나의 경로이자 공간으로써 청소년들의 진로탐색에 대한 '트리거trigger'가 되고자 했습니다.[4] 자아발견을 통해 진로에 대한 생각과 행동을 바꾸게 하는 자극제가 되기로 한 것입니다.

내–일상상프로젝트에서는 다음의 4가지 지향점을 통해 청소년들이 자신을 탐구하고 자신이 연결된 사람과 공간을 인식할 수 있도록 도왔습니다. 내가 서 있는 곳의 좌표를 정확히 인식하기 위해서는 내 주변을 함께 보는 것부터 시작하고, 그것이 곧 자아발견의 출발점이라고 생각했기 때문입니다.

3
1년 내 신입사원 채용 기업 687개 중 '조기 퇴사자 발생 여부' 조사 결과에 따르면 "적성에 맞지 않는 직무"가 48.6%로 1위, "업무 불만족"이 22%로 3위에 올랐습니다(사람인, 2018). 한국노동연구원(2017)이 분석한 청년 첫 직장 경험자 중 1년 내 이직자들의 퇴직 사유에서도 "적성, 직장 전망 관련(14%)" 항목이 "근로여건 불만족(52%)"에 이어 2위를 차지하고 있습니다.

4
트리거trigger라는 용어는 특정 개인에게 안 좋은 경험을 상기시키는 소재, 빌미, 방아쇠를 의미하기도 하며, 우리의 생각과 행동에 영향을 주는 모든 자극으로 정의되기도 합니다. 마셜 골드스미스는 트리거를 '우리의 생각과 행동을 바꾸게 만드는 심리적 자극'으로 정의하고, 지속적인 행동 변화를 위해 트리거를 제대로 사용하는 방법을 알려줍니다(마셜 골드스미스외, 『트리거』, 다산북스, 2016). 골드스미스의 정의를 빌리자면, 내–일상상프로젝트는 진로탐색에 대한 청소년들의 한정적인 생각을 열어주고 진로탐색이 지속적인 삶의 탐색과 설계로 이어질 수 있도록 만들어간다는 점에서 '진로에 대한 생각과 행동을 바꾸게 만드는 심리적 자극, 트리거trigger'라고 할 수 있을 것입니다.

02. 주도성을 통한 사회인지

두 번째, 주도성을 통한 사회인지는 청소년들이 자아를 발견하고 자신이 하고 싶은 것을 실행해 나가는 데 필요한 가치입니다. 내–일상상프로젝트에서 무엇보다 중요하게 생각하는 것은 청소년의 '주도성'입니다. 청소년 각자가 만나고 싶은 사람을 만나 대화를 나누는 과정을 통해 그들의 삶을 알아가는 것은 내–일상상프로젝트 참여 청소년들이 가장 먼저 하는 일입니다. 이후 몇 단계를 거쳐 최종적으로 하는 활동은 청소년들 스스로 지역사회의 일감을 발굴하고, 또래 청소년들 및 멘토들과 함께 그 일감을 통해 자신과 지역에 이익을 남길 수 있는 프로젝트를 진행하는 것입니다.

이 과정에서 청소년들은 많은 질문을 합니다.

'누구를 만나는 게 좋을까요?'

'그게 뭐 하는 일이에요?'

'어떻게 지역사회에 이익을 돌려줘요?'

'우리는 무엇을 해야 하는 건가요?'

'어떻게 해야 할지 모르겠어요, 알려주세요.'

내–일상상프로젝트를 처음 시작하며 겪게 되는 막막함은 아마도 진로탐색 시기에 갖는 막막함과 비슷할 겁니다. 무엇을 하라고는 하는데 어떻게 해야 하는지는 몰라서 눈치만 보고 남들 다 가는 길을 가는 그런 것 말입니다.

우리는 그 막막함 또한 함께 가야 하는 과정으로 여깁니다. 반짝이는 아이디어와 삶의 지혜가 언제, 어디서나 떠오를 수는 없습니다. 막막함 속에서 스스로 길을 만들거나 찾는 경험이 혹여 막다른 길을 만났을 때도 또 다른 아이디어와 지혜로 연결될 수 있을 것입니다. 내–일상상프로젝트에서 청소년들이 만나는 '사람책'들은 다종다양한 삶의 경험을 들려줍니다. 사람책들은 인생이 늘 화려하지만은 않다는 것, 돌아가는 길이라도 나의 길이라는 것, 타자와 함께하는 삶이 존재한다는 것, 늘 새로운 것만 좇을 필요는 없다는 것, 남들이 다 알만한 직장을 다니지 않더라도 자신만의 행복과 성취의 삶이 존재한다는 것, 인생은 지속되는 탐구의 여정이라는 것 등 청소년 시기에 스테레오타입으로 인지하고 꿈꾸는 일반적인 삶에서 조금은 벗어난 이야기를 합니다.

이 과정에서 청소년들은 다양한 삶의 모양을 인지하고 자신 나름의 것을 찾을 수 있다는 용기를 얻게 됩니다. 어떤 게 내–일상상프로젝트의 정답일지 고민했던 시기를 벗어나 자신만의 답을 찾는 시기로 들어서게 되는 것입니다. 주도성은 그저 스스로 하게 내버려 둔다고 생기지 않습니다. 청소년에 대한 존중과 정서적 지지와 지원, 자발적인 선택과 결정, 행동에 대한 보장과 같은 환경이 함께해야 합니다.

내–일상상프로젝트는 청소년이 '내일상상'이라는 '렌즈'를 통해 자신과 사회를 바라보고, 지역에서 함께 할 '일'에 대한 아이디어를 고민하며, 동료 및 멘토들과 함께 마음껏 프로젝트에 대한 생각을 꺼내어 말하고 토론하고 주장하는 시간을 거칩니다. 이 과정에서 나누었던 대화 내용을 다시 글로 조직하고 나아가 행동으로 실행하는 과정을 거쳐, 청소년이 능동적인 참여와 주체적인 배움을 경험하도록 합니다. 프로젝트 전 과정에서 자신들이 겪었던 감정과 행동들을 돌아보고 성찰하는 시간을 가지면서 자신이 무엇을 생각하고 있고, 무엇을 경험하고 있는지 스스로 인식할 수 있게 지원함으로써 청소년들 스스로 자신의 주체성과 주도성을 인지할 수 있도록 합니다.

이러한 인지와 경험은 청소년이 사회의 한 구성원이자 독립적인 한 개인으로서 자기 삶의 모양을 만들어가는 데 든든한 자원이 되어줄 것으로 생각합니다.

03. 공동체의식을 통한 지역사회 인식 확대

세 번째, 공동체의식을 통한 지역사회 인식 확대는 청소년이 나고 자라온 '지역'을 개인 삶의 발전을 위해 떠나야 할 지속불가능한 삶터가 아니라 더불어 살아가며 성장할 수 있는 곳으로 인지하며, 청년이 된 후에도 지속가능한 삶을 만들어가는 데 필요한 가치입니다. 이로써 지역사회는 과소화, 고령화 우려에서 벗어나 지속가능한 사회로 나아갈 수 있습니다.

내–일상상프로젝트는 지역사회에 기반을 두고 있습니다. 청소년이 학교와 학원이라는 한정된 영역을 벗어나 지역사회에서

활동하고 있는 다양한 청년과 어른들을 만나고 교류하며 함께 프로젝트를 만들어가도록 합니다. 지역에서 성장했거나 지역으로 귀농·귀촌을 한 청년과 어른들이 작게는 마을 사람들과, 넓게는 읍과 군, 시 단위 사람들과 함께 더 나은 마을사회을 만들어가기 위해 관계 맺고 협력하는 모습을 옆에서 보고 느끼고, 그들이 바라보는 지역의 가능성을 나눕니다. 이 과정에서 자신이 살아온live 지역이 정말 살아있는lively 곳임을 발견해 갑니다.

이 프로젝트는 '지역의 일감 발굴'이라는 기본 목표를 가지고 있습니다. 청소년에게는 '일감'이라는 렌즈를 통해 지역을 바라보게 하고, 지역사회 또한 '청소년과 함께하는 일'이라는 렌즈를 통해 환경을 돌아보게 하는 것입니다. 따라서 내–일상상프로젝트는 전 과정에 '지역탐색 활동'을 포함하고 있습니다.[5]

5
1차년도에는 재능탐색워크숍, 2·3차년도에는 내일생각워크숍에 설계되어 있습니다.

내가 사는 지역에 필요한 일이 무엇인지 알기 위해서는 지역의 환경과 지역에서 더불어 살아가는 사람들을 알아야 하기 때문입니다. 나아가, 꼭 돈을 벌어야 일이라고 할 수 있는 것인지, 아니면 함께 하는 이들에게 도움이 되는 일이면 충분한지에 대해 생각하게 합니다. 청소년들은 우리 지역에 필요한 일이면서 함께 하는 이들에게 도움도 되고 이익까지 볼 수 있는 일을 설계하기 위해 고심합니다. 지역사회는 청소년기에는 학업을 고민하고 청년기에는 지역을 떠날 고민을 하는 청소년청년들이 지역에서 하고 싶어 하는 일과 할 수 있는 일을 같이 고민합니다. 청소년의 보다 다양한 활동을 가로막았던 환경들을 찾아내고 청소년에게 폭넓은 경험을 제공할 수 있는 방법을 찾기 위해 노력합니다.

이 모든 과정의 바탕에는 청소년도, 지역사회도 함께한다는 공동체의식이 자리잡고 있습니다. 지역의 일감 발굴을 위한 지역사회 탐색, 지역주민과의 교류 및 협력, 프로젝트 실행 등 일련의 과정을 통해 지역사회는 혼자 사는 곳이 아니라 다른 이들과 함께 해나가는 곳, 함께 살아가는 곳임을 인식합니다. 이는 지역사회에 대한 인식 확장으로 연결됩니다.

내–일상상프로젝트는 청소년에게 지역에서 살아야 한다고 말하지 않습니다. 어디서 어떻게 살든 그것은 개인의 선택입니다. 다만, 청소년이 한정적인 활동 반경을 넘어 지역사회가 지닌 활기와 다양성, 사람들과 가능성을 마주할 기회를 가지지 못한 채, 지역을 그저 떠나야 할 곳으로 단정하지 않기를 바랐습니다. 지역사회 공동체를 경험하고 자신이 그 공동체의 일원이었음을 자각하고 공동체와 함께하는 활동 경험이 지역사회에 대한 청소년들의 생각을 좀 더 다채롭게 물들일 것으로 생각합니다. 이것이 지역사회 내에서 이루어질 청소년의 성장, 지역사회의 지속가능성으로 이어지는 시발점일 것입니다.

04. 또래·멘토와 협업을 통한 사회적 관계 확대

네 번째, 또래·멘토와 협업을 통한 사회적 관계 확대는 청소년들이 동료 즉 그들의 또래와 함께 팀을 이루고, 팀으로서 프로젝트를 수행하며 상호작용을 경험하고 이를 통해 사회적 관계를 쌓고 자신을 발견하는 경험을 의미합니다.

사회적 관계는 사회적 동물로서의 인간이 인간답게 살기 위한 기반이 되고, 앞서 말했던 세 가지 가치 발견을 위해서도 중요한 역할을 합니다. 자아발견과 사회인지, 공동체의식과 지역사회 인식 등은 사회적 관계를 맺는 과정에서 이루어질 수 있기 때문입니다.

청소년이 관계를 맺는 장은 대부분 학교입니다. 그 안에서 이루어지는 관계는 보통 학업 성적이나 힘의 우위 등 교내생활에서 쉽게 알 수 있는 전형적인 요소에 의해 결정됩니다. 이것이 관계에서 생기는 문제를 해결하는 방법이 되기도 합니다. 하지만 사회적 관계의 형성은 매우 다차원적입니다. 학교를 벗어나기만 해도 청소년은 교내에서 보던 모습과는 다른 또래의 모습을 발견할 수 있습니다. 이를 통해 새로운 관계를 형성하고 새로운 문제해결 방안을 찾을 수도 있습니다. 하지만 그럴 기회나 장이 아직은 많지 않습니다.

내–일상상프로젝트는 대부분의 과정이 팀 활동으로 진행되며, 내일찾기프로젝트는 팀 프로젝트로 운영됩니다. 팀원 간 제대로 된 역할분담과 협업이 이뤄지지 않으면 프로젝트 진행이 어려워집니다. 물론 청소년들은 이 과정에서 문제를 경험합니다. 누군가 더 일해야 하는 문제, 시간 조율, 업무 분담, 이견 조율 등 프로젝트를 본격적으로 실행하기도 전부터 쉽게 해결되지 않는

문제에 맞닥뜨립니다. 이런 문제들은 청소년기뿐 아니라 대학이나 회사 등 삶을 살아가는 가운데 얼마든지 일어날 수 있습니다. 그러므로 또래나 멘토, 지역 어른들과 협업하고 소통하는 과정을 지속적으로 경험하면서 함께하는 이들과 보다 유연하게 문제를 해결하는 방법을 학습하고, 이를 통해 더 나은 사회적 관계를 맺어갈 수 있도록 해야 합니다.

이 과정에서 청소년들은 자신을 발견하는 기회 또한 얻게 됩니다. 프로젝트 진행 과정에서 마주하는 문제를 해결하면서, 예를 들면 '누군가 더 일해야 하는 문제'에서는 자신이 잘할 수 있는 일, 또는 하고 싶은 일 그리고 책임감에 대해 돌아보게 됩니다. 이견이 생겼을 때 자신의 주장을 강화하는 과정에서는 상대방을 존중하는 법을 깨우치고 합리적인 가치판단을 경험할 수도 있게 됩니다.

타자와의 관계 속에서 자신의 모습을 더욱 구체적으로 발견하고, 이것을 다시 객관적인 관계 맺기로 연결하면서 청소년은 본질적인 자아 정립과 사회적 자아를 만들어나갈 수 있을 겁니다. 내–일상상프로젝트는 또래·멘토들과 협업 프로젝트를 통해 사회적 관계를 인식하고 형성할 수 있는 경로와 확장을 위한 장을 제공합니다.

05. 일·노동개념 변화

마지막 일·노동개념 변화는 4차 산업혁명을 이야기하는 시대에 우리가 '일'에 대해 어떤 가치관을 갖고 살아야 하는가에 대한 내–일상상프로젝트만의 탐구이자 질문입니다.

내–일상상프로젝트는 청소년에게 어떠한 전공과 직업이 있고, 어느 회사에 어떻게 취업할 수 있는지 이야기하지 않습니다. 어떤 공부를 하고 어느 회사에 다니던 사람들이 이렇게, 저렇게도 살고 있다고 이야기합니다. 네, 지금 하는 공부가 평생을 좌우하지 않을 수도 있고, 첫 직장이 평생 직업이 아니라고 말하는 것과 비슷합니다. 변화의 세상 속에서 정말 원하는 것을 어떻게 발견할 것인가 질문하고, 노동이란 게 사라질 미래에도 하고 싶은 일이 있는지, 있다면 무엇인지를 이야기합니다.

근래 노동시장에서는 일work과 노동labor의 개념이 구별되고 의미가 분화되는 경향이 나타나고 있습니다. 한 연구에서는 "노동이라는 말 대신 일이라는 말을 중시하게 되는 것은 임금노동의 영역을 넘어서 인간의 삶 전체, 노동시장 안팎을 포괄하는 활동 전반을 문제시해야 할 시점에 와 있음을 드러내는 한 징후적 변화"라고 말합니다.[6] 또 한나 아렌트는 ‹인간의 조건›에서 노동labor은 인간의 생물학적 과정과 같은 활동이지만 생명 필수재에 묶여 있어 자유롭지 못하며 수고롭고, 완결된 생산품보다는 동사적 명사로 남는 것이고, 작업work은 인간의 비자연적인 부분에 상응하는 것으로 손에 의해서 이루어지며 창조적 행위로서 생산품 자체로 연결되는 것으로 구별하기도 했습니다.[7]

내–일상상프로젝트가 제시하는 '청소년 진로탐색'은 당장 몇 년 앞의 대학 진학이나 취업보다는 '자신만의 일work'을 고민하는 과정이어야 한다고 생각했습니다. 그래서 청소년에게 '일'과 '직업'이라는 두 단어를 어떻게 인식하고 있는지 묻고,[8] '일'과 '노동', '활동'의 개념에 관해 이야기 나누었습니다.[9] 청소년들이 생각하는 삶 속에서 일과 직업이 갖는 역할을 찾아보기도 하고, 직업을 가지지 않아도 될 때 또는 기본소득이 주어지는 사회에서 자신이 하고 싶은 일을 상상하는 시간도 가졌습니다.[10]

4차 산업혁명 시대, 지금 존재하는 많은 직업이 사라질 것으로 전망하지만 내–일상상프로젝트가 함께한 청소년들에게 바로 닥쳐올 일이 아닐 수도 있습니다. 그럼에도 불구하고 내–일상상프로젝트는 '일'에 대한 더 큰 상상을 해야 한다고 생각했습니다. 한계를 넘어선 상상 속에서 청소년은 자아발견과 주도성, 사회인지, 지역사회 인식, 또래와 멘토를 통한 관계 인식 등을 끌어내고, 이와 함께 자신이 살고 싶은 삶을 설계하면서 지금 눈앞의 현실과 다가올 미래를 직시하는 경험을 얻을 수 있기 때문입니다.

6 박명규, "디지털 환경에서의 일·노동개념: 지속, 변화, 긴장", p. 20, 한국노동연구원 연구보고서 2017-08, 2017

7 한나 아렌트, 『인간의 조건』, 한길사, 2017

8 조현진 외, 청소년들의 일과 삶, 희망제작소, 2017

9 김수영 외, 지역 청소년의 내–일 탐구와 모색, 희망제작소, 2018

10 본 매뉴얼 3장 내일찾기프로젝트 02. 기획워크숍 p52

로드맵

내–일상상프로젝트는 다음과 같은 3단계로 구성됩니다.

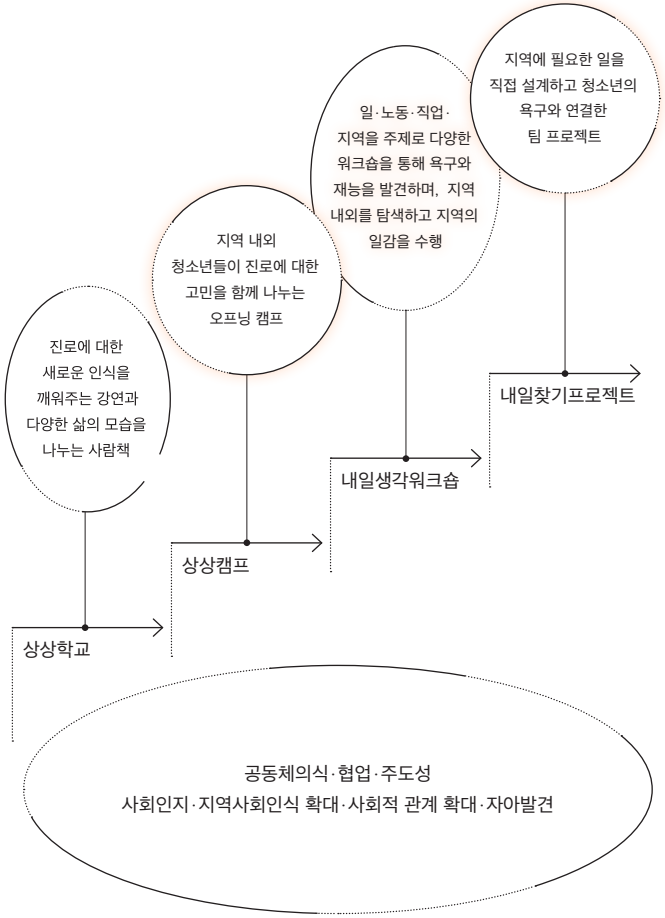


그림 ① 내일상상프로젝트 단계별 진행 내용

단계별 진행기간과 중간목표, 목표 달성을 위해 중요하게 거치는 절차 및 방법 등 세부 실행과정은 이후에 단계별로 상세히 사례와 함께 설명하고, 여기에서는 단계별로 내–일상상프로젝트의 지향가치를 반영하는 구체적인 목표와 목표 달성을 위한 가이드라인 중심으로 이야기합니다.

내–일상상프로젝트는 청소년들이 주도적으로 프로젝트를 기획, 실행하고 협업하면서 다양하게 나의 진로를 탐색하고 지역의 지속가능성을 발견하며 (_____)하는(한) 진로탐색모델입니다.

1장의 마지막 장에 위 문장이 쓰여 있습니다.
내–일상상프로젝트는 무엇인가 한 문장으로 설명하기 위해 고심한 결과물입니다. 위의 괄호는 청소년의 진로탐색과 지역의 지속가능성 발견이 함께 이루어질 때 무엇을 얻을 수 있을지, 혹은 만들 수 있을지 각자의 기대와 목표를 담는 공간입니다.
우리는 앞서 내–일상상프로젝트의 지향가치를 이야기했습니다. 내–일상상프로젝트의 괄호는 청소년들과 함께하면서 늘 바라보고 가져가는 지향점이자 얻고 싶은 목표들, 즉 지향가치의 실현입니다.

01. 상상학교

누가 참여하나요? 상상학교는 가능한 많은 청소년에게 문을 열어놓습니다. 학교 규모에 따라 전 학년이나 특정 학년을 대상으로 강연과 사람책을 진행하거나, 외부 홍보를 통해 일정 규모의 청소년을 모집해서 진행하기도 합니다. 이때는 별다른 참가조건은 없습니다. 마음에 드는 강연 주제가 있다면, 만나고 싶은 사람책이 있다면 학교 안팎 청소년 누구나 함께할 수 있습니다. 이는 상상학교가 내–일상상프로젝트의 포문을 여는 단계입니다. 아무런 제약 없이 청소년에게 다가가고자 함과 동시에, 청소년이 쉽게 접할 수 없는 다양한 삶의 이야기를 나누는 시간을 더 많은 청소년들과 함께하는 데 중점을 두고 있기 때문입니다.

무엇을 (이야기)하나요? 진로에 대한 새로운 인식을 깨워주는 강연은 기술혁명이나 사회변화 등 큰 구조적 변화를 이야기하기도 하지만 대체로 다양한 삶의 모습을 들려주는 사람책 프로그램으로

구성됩니다. 구조적 변화가 가져올 위기와 이에 대응하는 준비는 우리가 말하지 않아도 연일 인터넷이나 방송 등에서 이야기되고 있습니다. 상상학교의 사람책은 사회의 크나큰 구조적 변화 속에서 더 큰 파도를 경험하며 살아온 우리 개인들의 준비와 대응, 도전과 실패 그리고 계속되는 삶을 이야기합니다.

내–일상상프로젝트는 일상에서 만날 수 있는 사람들의 일과 삶을 청소년과 이야기하고 싶었습니다. 이름만 대도 알만한 기업의 사원이나 건물주, 공무원 등 청소년의 장래희망 순위권에 있는 직업이 일의 전부가 아니고, 내 주위에서 만나는 사람들, 이웃집 어른, 동네에서 마주치는 청년들, 우리 동네(지역)의 가게나 회사의 사람들을 통해 다양한 일의 유형과 삶의 모양을 그려갈 수 있다는 것을 사람책[11]을 통해 전달했습니다.

지역의 삶, 마을의 삶, 함께하는 삶, 변화에 놀라거나 쫓기지 않고 그 흐름에 함께 올라탈 수 있는 삶, 자기 삶의 의미와 가치를 만들어가는 삶 등 정해진 답이란 게 없는 삶의 모습을 청소년 스스로 그리는 기회를 바로 상상학교에서 가져볼 수 있습니다.

KEY POINT 내–일상상프로젝트는 기본적으로 연간계획을 통해 3단계를 하나의 과정으로 진행해 왔습니다. 상상학교를 통해 다양한 삶의 모습을 만난 후 그런 삶을 자신도 만들어갈 수 있음을 단계적인 경험을 통해 구체화하는 모델이기 때문입니다.

이에 상상학교를 통해 내–일상상프로젝트를 처음 만나게 된 청소년이 다음 단계로 나아가기를 희망하면 얼마든지 자유롭게 다음 과정을 선택할 수 있습니다. 상상학교와 마찬가지로 내일생각워크숍과 내일찾기프로젝트 역시 어떤 조건도 요구하지 않습니다.[12] 청소년들이 자신들의 선택권과 주도성, 자율성에 기반을 두고 프로젝트에 결합한다면 그것으로 충분합니다.

11
'사람책'은 로니 에버겔이 만든 휴먼라이브러리human library를 말합니다. '선입견, 고정관념, 편견'에 대한 화두를 던지며 등장했습니다. 휴먼라이브러리가 사람들 간의 불필요한 오해와 편견을 거두는 새로운 개념의 도서관인 것처럼 상상학교의 사람책 또한 일과, 직업, 삶에 대한 새로운 발견을 열어주는 도서관이 되었습니다. 4장 상상학교에서 자세한 실행 방법과 이야기를 만날 수 있습니다.

12
다만, 내–일상상프로젝트를 청소년과 함께 진행하는 실무자 입장에서 고려할 수 있는 요소들은 존재합니다(3장 참고). 하지만 이는 전적으로 참고내용일 뿐, 내–일상상프로젝트를 통해 해당 요소들을 개발해 나갈 수 있습니다. 호기심과 의지가 있는 청소년이면 충분하다고 생각합니다.

02. 내일생각워크숍

내일생각워크숍은 사람책에서 출발한 다양한 삶의 모습들이 어떤 사회적 관계와 욕구를 통해 그들만의 모양을 만들어갔는지 심화로 알아봅니다. 지난 3년간 이 과정에서 청소년들은 사람책으로 만났던 이들을 심층인터뷰하거나, 그들의 일터를 방문하고 연관된 영역, 비슷한 삶의 모습을 가진 이들을 만나고 관찰하며 유사한 활동을 직접 기획해 자신이 사는 지역에서 실행해보기도 했습니다.

이 과정을 좀 더 쪼개어 보면 상상캠프-탐색워크숍-기획워크숍으로 나눌 수 있습니다.

무엇을 하나요? 상상캠프는 청소년들의 교류를 통한 생각 나눔, 공감대 형성을 목표로 진행됩니다.

우리는 내–일상상프로젝트를 진행한 지난 2년간 연구에서 청소년 각각 진로에 대해 자기만의 생각과 목표를 갖고 있지만 지역 및 학교 등 환경에 따른 집단 내 유사성도 갖고 있다는 것을 발견했습니다.[13] 지역이나 학교의 특성에 따라 목표로 삼는 진로교육 방향이나 교육 방식과 분위기가 다 다르기 때문입니다. 이에 청소년들 사이의 벽을 허물고 각자 생각하는 진로에 대한 생각과 의견, 개인의 꿈과 목표, 내–일상상프로젝트에서 하고 싶은 활동이나 기대 등을 나누는 시간이 필요하다고 생각했습니다.

진로 걱정과 고민은 특성화고 학생이든 일반고 학생이든 누구나 갖고 있으며, 도시 청소년이든 농촌 청소년이든 각자의 욕구를 펼쳐놓고 이야기하며 진로탐색에 한 발짝 더 다가서는 시간이 될 것입니다. 청소년들 간 교류 중심으로 캠프를 하거나, 특정한 주제를 갖고 청소년들이 그룹별 탐방을 하는 것도 상상캠프입니다. 또는 어느 특정 지역에서 다른 세대와 함께 마을의 필요를 찾고 해결하는 캠프 등 상상캠프의 진행 방식과 유형은 다양하게 기획될 수 있습니다.

탐색워크숍은 청소년들이 갖고 있던 진로에 대한 고민과 욕구 및 상상학교와 상상캠프를 거쳐 오며 새롭게 생겨난 호기심들을 탐구해볼 수 있는 시간입니다. 지역별로 청소년의 욕구에 맞춰 다양한 커리큘럼으로 자유롭게 구성할 수 있습니다. 지역탐색 과정도 탐색워크숍에 포함되며, 자신이 사는 지역뿐만 아니라 다른 지역 방문을 통한 비교 경험도 가능합니다.

현재의 청소년이 겪고 있는 상황과 연계하여 아르바이트에 관한 노동(법)교육, 지역의 수요를 고려한 사회적경제 교육, 미래전망을 반영한 4차 산업혁명 교육 등 강연, 탐방, 체험, 실습 등 다양한 형태로 진행할 수 있습니다.

13
조현진 외, 청소년들의 일과 삶, pp. 53–57, 희망제작소, 2017

기획워크숍은 내일찾기프로젝트에서 청소년들이 직접 실행하고 싶은 프로젝트 기획을 위해 마련된 워크숍입니다. 기획워크숍은 '공동체의식을 통한 지역사회 인식 확대' 가치에서 설명한, 지역을 '일감'이라는 렌즈로 바라보게 하는 과정을 가집니다. 탐색워크숍을 통해 다양한 사람들을 만나고, 지역을 탐색하며 사람들이 무슨 일을 하며 어떻게 살아가는지 관찰하고 경험했지만, 이 과정을 바로 '일'로 연결시키기는 쉽지 않습니다.

이에 기획워크숍에서는 다양한 워크숍 방법을 활용하여 청소년들의 관찰과 경험을 '지역'과 '일', '욕구'로 정의하고, 지역의 필요와 자신의 욕구를 연결하고 이를 실현할 수 있는 프로젝트를 설계할 수 있도록 지원합니다.

KEY POINT 상상캠프와 탐색워크숍, 기획워크숍에 정해진 순서는 없습니다. 다만 서로를 먼저 알고 다양한 탐색을 거친 뒤에 알게 된 것들을 모으고 구조화하는 작업이 효과를 배가시킬 것이라고 생각했습니다. 상황에 따라 탐색워크숍을 거친 뒤 지역별, 청소년별 탐색 결과를 나누는 자리를 상상캠프에서 가져도 좋고, 탐색워크숍 중간에 기획워크숍을 진행하며 '일감'이라는 렌즈의 장착 전과 후로 커리큘럼을 구성하는 방안도 있을 수 있습니다.

간혹 프로젝트 기획을 위한 기획워크숍까지 진행한 후 내일찾기프로젝트로 연결하지 못하는 경우도 있습니다. 이는 기획 단계에서 무엇을 얻고자 하는지 명확하지 않을 때나 프로젝트 사전계획 과정에서 청소년들이 주도적으로 진행해야 하는 비율이 늘어날 때 발생합니다. 초기기획까지 진행한 후 중간에 포기함으로 인해 팀이 위기를 맞기도 하지만 이 또한 청소년들 스스로 넘어야 할 과제입니다. 이러한 과정들을 거쳐 청소년들은 자신의 탐색과 욕구를 연결한 프로젝트 실행을 통해 자기 삶의 모양을 그려보는 내일찾기프로젝트에 들어가게 됩니다.

03. 내일찾기프로젝트

무엇을 하나요? 내일찾기프로젝트는 청소년들의 욕구와 지역의 필요를 연결해 '일'을 기획하고 실행하는 팀 프로젝트입니다. 본 과정은 실행과 회고에 중점을 둡니다. 프로젝트 기획안 작성 등 기획 준비시간은 앞 단계 내일생각워크숍에서 진행된 기획워크숍에 많은 비중을 두고, 내일찾기프로젝트 진행시기에는 예산 편성, 실행방안 구체화, 세부실행안 작성, 활동결과물 모색 등 기획을 더욱 구체화하는 과정을 가집니다.

그리고 이 시기에는 프로젝트 성격에 따른 멘토 연계 및 다양한 인적·물적 자원을 지원합니다. 청소년들은 앞 단계에서 만난 사람책 등을 직접 멘토로 섭외하고 함께 프로젝트를 진행하기도 합니다. 실무자들이 특정 주제와 멘토를 연결지어 먼저 제안하기보다 필요할 경우 청소년 스스로 멘토를 찾을 수 있도록 합니다. 사람책이라는 인적자원 풀이 이 과정에 많은 도움이 되며, 다양한 탐색 과정에서 만난 사람들과 지식, 아이디어 등이 각 프로젝트에 필요한 멘토 및 물적자원을 적절하게 연결하는 기반이 됩니다.

KEY POINT 내일찾기프로젝트는 청소년이 프로젝트 진행을 통해 유형의 결과물을 만들기를 권장합니다. 지역의 문제 해결에 대한 연구프로젝트라면 연구보고서, 캠페인이라면 캠페인 활동을 보여줄 수 있는 굿즈, 진로탐색을 위한 기행 또는 탐방프로젝트라면 이를 다른 청소년들과 공유할 수 있는 기록물 등 청소년들이 직접 프로젝트를 실행한 경험을 담거나, 프로젝트의 성격이나 결과를 보여주거나 프로젝트를 다른 이들에게 남기고 전달할 방법을 고민하게 합니다.

이러한 결과물들은 단지 활동을 기념하는 무언가를 남기는 의미만 가지고 있지 않습니다. '실행–결과–회고'로 이어지며 프로젝트의 결과를 돌아볼 수 있는 매개가 되는 마중물입니다. 장기적으로는 우리 팀의 일 또는 활동이 우리로 그치지 않고 다른 이들에게 공유되고 다음의 일 또는 활동으로 이어짐으로써 지역 내 청소년 주도적 프로젝트 활동이 더욱 활발하게 일어날 수 있는 기반을 닦는 토대가 될 수 있습니다.

청소년 진로탐색 프로그램

A → Z

3

장

내-일찾기프로젝트

만남

01. 모집

내일찾기프로젝트는 기본적으로 팀 단위로 프로젝트를 준비하고 수행하는 모델입니다. 따라서 모집은 개별 또는 팀 단위로 진행하되, 이후에 소속감을 키우고 참여자간 교류 과정을 거쳐 내일찾기프로젝트를 진행할 팀을 구성해야 합니다. 팀 규모는 최소 5인부터 최대 10인까지가 적절하나, 팀을 지원하는 멘토를 둔다면 2-3명 규모에서 시작하는 것도 가능합니다.

아래 표②는 참여자를 모집할 때 참고할 수 있는 기준으로, 필요에 따라 변형해도 무관합니다.

참여성(40)	단계별 활동에 모두 참여 가능한 청소년
	자기주도적으로 활동 가능한 청소년
	관심과 참여 욕구가 있는 청소년
공동체성(30)	팀 프로젝트에 흥미 있는 청소년
	또래/학교/지역 공동체성을 이해하는 청소년
창의성(30)	프로젝트 기획에 관심이 많은 청소년
	창의적인 주제와 아이디어를 내놓을 수 있는 청소년

표 ② 내일찾기프로젝트 참여자 모집 기준

02. 오리엔테이션

참여자 모집을 완료했다면 함께 친목을 쌓고 내일찾기프로젝트를 소개하는 자리를 마련합니다. 가장 좋은 방법은 종일 또는 1박2일 캠프를 진행하여 편안하고 즐거운 분위기에서 참여자간 교류시간을 갖는 것입니다. 다만 예산, 시간, 참여자간 친밀도 정도, 내일찾기프로젝트 경험 유무 등 진행 여건에 따라 오리엔테이션은 생략해도 됩니다.

03. 탐색 툴킷

아래는 내–일상상프로젝트에서 2년간 오리엔테이션 성격으로 시범 운영한 캠프 세부운영안의 일부로, 목적에 따라 변형·활용할 수 있게 정리했습니다. 첫 번째, 내몸드로잉과 현장탐방 프로그램은' 진로·직업의 보편적 관념에서 벗어나 일의 의미와 개념을 폭넓게 이해하는 데 목적을 두고 있습니다. 두 번째, 지역탐색 프로그램은 진로 관점으로 지역사회를 인식하고, 사회문제를 해결하기 위해 어떤 프로젝트를 수행할 수 있을지 아이디어를 나누는 것에 목적을 둡니다.

'내몸드로잉'워크숍

'내몸드로잉'워크숍은 직업이나 일자리의 보편적·추상적 개념에서 벗어나 다양한 관점에서 '일'의 의미를 정의해보고, 하고 싶은 일을 하기 위해 어떤 능력이 필요한지 알아보는 데 목적을 둡니다. 나아가 또래들과 워크숍 결과물을 공유하는 과정에서 다른 생각과 의견을 이해하는 기회가 됩니다.

현장 탐방

아래 인터뷰카드와 탐방보고서는 일의 의미와 개념을 이해하기 위해 현장을 탐방하고, 참여자가 일하는 관계자를 인터뷰하는 과정에서 사용할 수 있습니다. 2018년 내–일상상프로젝트에서 본 탐방프로그램은 다양한 진로·직업에 대한 인식을 확대한다는 목표에 맞게 새로이 등장하고 있는 소셜섹터 분야 기업을 주 방문처로 배치했습니다. 진로가 뚜렷한 청소년, 다양한 일과 직업의 종류와 내용을 알고 싶은 청소년, 일하는 현장을 직접 둘러보고 싶은 청소년 등 청소년들의 진로 욕구에 맞춰 탐방할 곳을 섭외하고 진행할 수 있는 프로그램입니다.

프로그램명	'내 몸 드로잉' - '나'와 '일', 연결 지어 생각해보기
목표	'일'이라는 추상적인 개념을 구체적으로 나의 '몸'과 연결 지어 생각해보고, 직접 이미지로 표현해보기
질문	Q. 내가 지금 하고 싶은 일은?
	Q. 이 일을 할 때, 가장 필요한 능력은?
	Q. 그 능력을 내 신체로 표현한다면?
진행	▶ 개인별로 활동시트지를 받아 세 가지 질문에 떠오른 답을 적고, 표현하고 싶은 내용을 그림으로 그린다.
	▶ 모둠별로 자신의 그림 내용을 설명하고, 궁금한 점과 인상 깊었던 점을 이야기한다. 서로 원활하게 이야기하도록 퍼실리테이터를 배치하여 진행한다.
	▶ 진행자가 인상 깊었던 사례를 꼽아 다른 청소년들과 내용을 공유할 수 있도록 전체발표 시간을 갖는다.
	▶ 마지막으로 워크숍에 참여하면서 떠오른 질문과 고민을 포스트잇에 작성하여 다함께 정리한다.
기타사항	▶ 워크숍 진행을 퍼실리테이터가 이해하고, 참여할 수 있도록 사전 시뮬레이션 과정이 필요하다.
	▶ 모둠별로 토의할 때, 소감 공유보다 개인적·경제적·사회적인 관점에서 서로 '일'을 어떻게 생각하는지, 비슷한 점과 다른 점은 무엇인지, 객관적으로 자신과 또래 친구들을 이해할 수 있는 질문카드를 함께 제공한다면 목적에 맞는 활동으로 이어질 수 있다.

표 ③ 내몸드로잉워크숍 진행안

인터뷰카드

팀이름

하는일 이름

어떤 계기로 이 일을 선택하게 됐나요?

이 일의 구체적인 내용은 어떤 것인가요?

이 일을 하면서 힘든 점은 무엇인가요?

일하면서 보람을 느끼는 경우는 언제인가요?

인터뷰 후 느낀 점

탐방보고서

팀이름

내가 만난 사람 (하는 일)

01. 탐방하면서 기억에 남는 일은 무엇인가요? 그 이유는?

02. 탐방하면서 우리에게 의미 있던 내용을 한 단어로 표현한다면?!

03. 하면서 새롭게 알게 된 것, 배우게 된 것들이 있나요?

04. 다른 팀이 다녀온 곳 중에 인상 깊었던 점, 끌렸던 점이 있다면?! 그 이유는 무엇인가요?

05. 탐방 이후에 앞으로 나의 진로를 준비한다면 어떤 것을 해보고 싶나요?

지역탐색

표④는 팀 구성 후 팀원끼리 지역사회에 필요한 일을 발견하는 과정에서 지역의 장·단점을 객관적으로 이해하고, 나의 진로를 지역사회에서 실현할 수 있을지 고민하기에 적절한 워크숍입니다. 워크숍을 진행하는 주최 측에서 '지역사회 정착'이나 '지역사회를 벗어나 진로를 탐색하라'와 같은 특정 가치관을 전제하지 않을 때 청소년은 좀 더 자유롭게 지역을 인식하고 이해할 수 있습니다.

활동	세부내용
오리엔테이션	인사말: 프로그램 취지와 목적 소개, 그라운드룰
인사해요	Q. 자기소개
	Q. 마음 열기 6X6게임[14] ▶ 테이블별로 진행
우리 지역은요	Q. ㅇㅇ지역에서 청소년으로 산다는 것 ▶ 좋은 점·자랑거리 ▶ 우리 마을의 문제점·불편한 점 작성 ▶ 개별로 포스트잇에 작성 후 테이블별로 함께 공유하기
	Q. 우리에게 필요한 것들(시설, 정책, 서비스 등) ▶ 테이블별로 함께 작성
	Q. 테이블별로 나온 내용 전체 발표
희망나무 만들기	Q. 희망나무 만들기 ▶ 청소년들의 희망사항을 포스트잇에 작성하기 ▶ 테이블별로 함께 공유하기 ▶ 희망사항을 희망나무에 걸기 ▶ 전체 공유하기
마무리	전체소감 나누기
Tip	1. 퍼실리테이터를 두어 참여자들이 원활하게 이야기를 이어갈 수 있도록 한다. 2. 지역자원에 대한 객관적인 정보와 자료가 있다면 함께 제공하여 참여자들이 필요할 때 참고할 수 있도록 한다.

표 ④ 지역사회문제발견워크숍 진행안

14
서로를 알아가는 주사위 게임: 6x6 소개, 더 이음, 2015. http://theconnect.or.kr/wp/archives/466

기획

팀이 꾸려지면 어떤 주제와 내용으로 프로젝트를 하고 싶은지 기획하는 시간을 갖습니다. 이미 관심 있는 주제가 있거나 기존에 해온 활동을 좀 더 발전시키고 싶은 경우는 상대적으로 쉽게 기획할 수 있습니다. 하지만 관심 있게 바라본 주제나 문제의식을 갖고 있지 않거나 팀 프로젝트 경험이 없는 구성원들은 더 많은 시간과 논의 과정을 거쳐야 할 수도 있습니다. 바로 프로젝트 아이템을 기획하는 게 어렵다면 먼저 다양한 사전탐색워크숍을 실행한 후 기획워크숍 내용을 참고하여 프로젝트 기획을 위한 워크숍을 진행하는 것도 좋습니다.

01-1. 사전탐색워크숍 - 직업인 탐색

지금 만나러 갑니다: 삼인행

'청소년'과 '지역', '일'을 어떻게 연결할 것인가? 우리 지역에서 일하고 활동하는 사람들과 청소년들이 어떻게 만나고 이야기를 나눌 수 있을까? '삼인행'은 이러한 질문에서 출발하였습니다. 청소년들이 자신이 사는 지역사회에서 일과 삶의 스승을 만나 팀원·멘토와 함께하는 활동을 통해 협동과 공동체적 자치활동을 배우고, '가장 나답게 행복할 수 있는 삶'을 찾는 것이 위 질문의 답이 될 수 있을 것이란 방향으로 기획되었습니다.

목표 청소년 3명씩 팀을 이뤄 지역에서 자신의 멘토를 선정하고 이들의 일과 삶의 과정, 가치와 비전을 인터뷰하고 기록하는 과정을 가지며 진로에 대한 고민을 성찰할 수 있습니다. 또한

인터뷰 기획부터 운영, 평가까지 전 과정을 경험함으로써 일에 대한 통합적인 사고를 기르고, 활동 과정에서 겪게 되는 어려움과 이를 해결해나가는 과정을 통해 일과 삶에 대한 이해를 얻고자 합니다.

관련 탐색 삼인행 인터뷰를 진행하고 기록하기 위해 청소년들은 휴대폰을 이용한 인터뷰 촬영과 녹음, 편집 활용교육을 받았습니다. 또한 다른 인터뷰 자료들을 검토하고 인터뷰한 내용 정리 및 편집기술을 탐색했습니다.

인터뷰 내용을 잘 기록하고 정리하는 기술적인 학습 과정과 함께 인터뷰이 선정을 위해 자신이 사는 지역의 인물, 교육, 문화, 예술 및 관심 분야에 대한 키워드를 분류하고 팀별로 해당 내용을 탐색하는 과정을 가졌습니다.

프로젝트 진행 프로젝트는 각 멘토가 담당하는 팀별로 팀원 소개와 프로젝트 진행을 위한 그라운드룰을 정하기로 시작했습니다. 이후 교육과 탐색 과정을 거치며 인터뷰이 선정과 주제 선정 회의를 진행했습니다. 최종 17명의 청소년, 5개팀이 구성되어 자신의 멘토를 찾고 이들의 일과 삶의 과정, 가치와 비전 등에 대해 인터뷰하고 이를 기록하였습니다. 기록은 삼인행이라는 이름의 책자로 만들었습니다.

이 사례를 더 알고 싶다면 클릭!

사전탐색 삼인행 VR 개발을 꿈꾸는 청소년의 인터뷰이인 전북대 기계공학과 김대석 교수를 만난 청소년들. 교사, 요리사, VR 개발자가 꿈인 3인은 각자가 원하는 멘토를 함께 만나고 인터뷰했습니다. 서로의 꿈과 관심에 따른 진로에 대해서도 알고 경험하는 기회가 되었습니다.

이야기농장

왜 장수 청소년들은 농업을 쉽게 접하고, 부모님도 농업하는 경우가 많은데 농업인이라는 직업에 부정적일까? 이를 개선하고자 미래 장수지역에 알맞은 농업모델로 관광농원을 공부하여 진로를 탐색하고자 했습니다.

목표 농업인이 되고 싶은 청소년들이 모여 꿈, 장점, 경험, 지식, 기발한 아이디어를 결합하여 농·산촌 지역에 관광농원(이야기농장)을 만들고자 합니다. 이를 위해 청소년들의 농업인식을 개선하는 방안을 탐색하고, 청년농부를 만나 진로 준비에 필요한 정보와 경험을 습득하고자 하였습니다.

관련 탐색 진안에서 진행된 학술대회에 참가하여 '농업에 대한 청소년 인식 개선방안'을 주제로 조사·연구하였습니다.

프로젝트 진행 전국에 있는 청년농부를 찾아가 이야기를 나누고, 관광농원에 대한 아이디어와 참고사항을 얻고자 '전국농업일주'라는 배낭여행 프로그램을 만들었습니다. 여러 청년농부를 찾아가 만나며 농업인 진로를 탐색하였습니다.

사전탐색 이야기농장 이들은 프로그램을 계기로 인터넷방송을 하는 20대 청년농업인 '오창언'씨를 만났습니다.

이 사례를 더 알고 싶다면 클릭!

진안 내일상상

청소년들이 자신이 살아가는 지역사회를 얼마나 잘 알고 있을까? 이들이 느끼는 지역사회 내에서의 불편과 어려움 등은 지역의 주요 의제가 되지 않는데 그렇다면 이러한 문제를 청소년들이 직접 발견하고 해결을 모색해볼 수는 없을까? 라는 질문에서 '진안 내일상상' 탐색워크숍은 시작되었습니다.

목표 워크숍 방식으로 진안에서 청소년으로 사는 것의 좋은 점, 자랑거리, 문제점, 불편한 점 등에 대해 토론하며 소통 경험과 문제의식에 대한 공유를 할 수 있습니다. 그리고 여기서 발견한 개인의 욕구를 정책과 서비스의 영역으로 연결해 봄으로써 아이디어를 구체적인 실천방안으로 만들어내는 과정을 경험하고 합리적인 결정 및 협업 방식을 체득할 수 있습니다. 지역사회의 중요한 이슈에 대해 토론하고 연구함으로써 지역에 대한 관심과 애착심을 높일 수 있습니다.

관련 탐색 청소년들의 욕구 및 지역 탐색 과정으로서 지역의 좋은 점과 자랑거리, 문제점과 불편한 점 등을 작성하고 공유하는 과정을 가졌습니다. 같은 지역에 사는 청소년이라도 각자가 생각하는 문제의식이 다를 수 있음을 확인하고 어떤 이슈들이 있는지 늘어놓고 확인할 수 있었습니다. 이후 각각의 이슈에 대해 멘토 및 마을 전문가들과 함께 관련 자료들을 기반으로 토론하며 유사한 이슈에 대한 국내외 정책 및 서비스 사례에 대한 탐색 과정을 가졌습니다.

프로젝트 진행 '진안 내일상상'은 네 팀으로 구성되어 진행했습니다. 각 팀은 '청소년을 위한 대중교통 문제', '밤 안전을 위한 가로등 설치', '청소년 문화시설 계획', '진안 일자리 증대와 상업 발달 방안'이라는 주제를 선정했습니다.

주제 선정은 각 팀이 생각하는 진안의 이슈 발견과 수요 도출, 비전 찾기, 청소년의 역할 찾기 과정을 통해 이루어졌습니다.

이후 각 팀은 각 이슈의 현황 및 자료조사 등을 거쳐 각자의 아이디어를 모아 멘토들과 함께 해결방안 도출을 진행했습니다. 그리고 여기서 발굴한 아이디어와 해결책을 직접 실행해볼 수 있는 내일찾기프로젝트로 연결하는 작업을 진행했습니다.

임실할매와 똥강아지들의 동거동락

과소화마을을 환기하고 지역의 청소년과 청년들이 자연스럽게 마을의 고유자원과 역사를 익힐 기회를 넓히고자 기획되었습니다. 이를 통해 마을을 소개하고 홍보하는 방안도 함께 탐색하고자 했습니다.

목표 지역에서 나고 자란 청소년들과 마을주민이 교류하며 특정 주제를 활용하여 지역 고유의 문화콘텐츠를 개발하고, 서로 다른 세대가 공감할 수 있는 장을 마련하고자 했습니다.

관련 탐색 마을 홍보영상 제작, 보드게임형 마을지도 만들기, 생활가구 리폼을 주제로 활용할 수 있는 마을자원을 탐색하고 관련 주제를 직업으로 삼고 있는 청년 문화예술가와 아이디어 회의를 진행하였습니다.

프로젝트 진행 주제별로 청년 문화예술가와 청소년들이 팀을 꾸려 활동을 진행하였습니다. 마을 홍보영상 제작팀은 마을주민의 일상 이야기를 뮤지컬로 재구성하여 공연하여 촬영하고, 마을지도 제작팀은 유의미한 마을 명소를 찾아 관련 정보를 조사·정리하고, 생활가구 리폼팀은 마을에서 오래된 건물을 찾아 리모델링 작업을 진행하는 등 문화예술을 활용하여 마을 콘텐츠를 탐색하고 발굴하였습니다.

사전탐색 임실할매와 동거동락 참가 청소년들이 청년 예술가와 함께 마을의 오래된 건물을 찾아 리모델링 하고 있습니다.

02. 기획워크숍

기획워크숍은 기획의 과정을 '발견-토론-구성' 3단계로 구분하여 과정별로 세부프로그램을 진행합니다. 참여자들은 이 과정을 통해 자신의 욕구와 지역의 자원을 발견하고 연결하며 프로젝트를 기획해볼 수 있습니다.

팀 경험치에 따라 한 가지 워크숍만 진행할 수도 있고, 세 가지 워크숍을 순서대로 모두 실행할 수도 있습니다. 팀원들의 관심사나 프로젝트 주제가 명확하다면, 토론하기 또는 구성하기 단계부터 진행하는 것도 좋습니다. 이미 팀 프로젝트 활동 경험이 많은 팀은 구성하기 단계에서 바로 시작해도 무관합니다. 반면 활동 경험이 없고, 프로젝트 초기 과정을 시작하는 경우라면 발견하기 단계부터 차근차근 밟는 것이 좋습니다.

발견하기

참여자가 미래를 구체적으로 계획하는 과정에서 하고 싶은 꿈과 욕망을 발견하는 데 목적을 두고 진행하며, 기본소득을 주제로 하는 BIYN[Basic Income Youth Network, 15]의 워크숍 형식을 빌렸습니다. 본 워크숍은 참여자가 어떤 진로 욕구와 필요를 가졌는지 알아보는 '발견하기' 단계에서 적절하게 활용할 수 있습니다. 또한 팀 안에서 팀원들간 서로의 꿈과 욕구를 알아가며 팀빌딩을 시작하는 단계에서도 실행할 수 있습니다.

기본소득워크숍은 경제적 제약이 일정 정도 사라진 상황에서 각자가 살고 싶은 삶, 하고 싶은 활동 등을 찾아보는 과정으로 가장 먼저 '나의 기본소득 플랜'을 작성하는 데서

15
기본소득청'소'년네트워크: 한국사회에 기본소득의 필요성을 알리고 신자유주의의 누적된 문제를 안고 살아가는 당사자인 청'소'년(0–30대)이 먼저 그리고 같이 기본소득을 실현시킬 수 있도록 다양한 활동을 펼치고 있습니다. http://biyn.kr

기획워크숍 3단계	
발견하기	나(우리)의 욕구 발견하고 분석하기
토론하기	세상을 바꾸는 기획(일)과 프로젝트에 대해 의견 나누기
구성하기	우리가 하고 싶은 프로젝트의 액션플랜 구성하기

표 ⑤ 기획워크숍 3단계

시작합니다. 참여자들은 각자 그림②와 같은 종이에 매달 100만 원의 기본소득을 준다는 가정을 두고 어떤 미래를 살고 싶은지 계획해봅니다.

단, 대입시험이나 군 입대와 같이 대부분 일반적으로 경험하는 사건은 가능하면 제외하고 상상하는 것이 좋습니다. 그렇지 않으면 참여자들은 '살고 싶은 미래'보다 '앞으로 해야 할 의무'부터 고려할 수 있기 때문입니다.

각자 작성한 기본소득 플랜을 팀원들과 공유했다면 내재한 진로 욕구를 해석하는 시간이 필요합니다. 예를 들면, 기본소득워크숍에 참가했던 한 참가자는 음악을 좋아해서 기본소득 플랜에 가장 먼저 작곡기기를 구매한다고 적었습니다. 하지만 이를 직업으로 삼지는 않을 것이라고 말했습니다. 이 경우 나의 진로로 삼고 싶을 만큼 음악을 좋아하는 게 아닐 수도 있고,

제목	기본소득워크숍 '내게 100만 원이 생긴다면?'	
목표	자신의 미래를 구체적으로 계획하는 과정에서 내재한 꿈과 욕망을 돌아본다.	
기대효과	워크숍을 통해 청소년들은 현실적으로(경제적인) 작용하는 제약을 벗어 던지고, 자신이 살고 싶은 미래의 삶과 일을 상상하고 계획해볼 수 있다.	
구성		
소요시간(분)	활동	세부내용
20'	나의 기본소득 플랜	질문: '내게 만약 100만 원이 생긴다면?' 기본소득으로 하고 싶은 일/삶 그려보기
15'	팀별 공유	팀별로 기본소득 플랜 공유하기
10'	강연	기본소득 개념과 취지 이해하기
10'	가치 포스트잇	한 사람이 사는 데 필요한 사회적 가치들 알아보기
10'	팀별 공유	기본소득 플랜 아래에 가치 포스트잇을 적고, 나의 사회적 가치들 발견하기

표 ⑥ 기본소득워크숍 진행안

내게 매달 100만원이 생긴다면?

100	300	600	1200	3600	6000
1달	3달	6달	1년	3년	5년

그림 ② 나의 기본소득 플랜 양식

자신이 하고 싶은 것과 직업을 구분하여 직업을 생계활동으로 보는 가치관이 반영되었다고 해석할 수도 있습니다.

이외에도 하고 싶은 것을 '저축'이나 '자취'로 표현하는 참가자도 있습니다. 이때 참가자가 안정성이나 부모로부터의 독립을 원하는 건지, 일반적으로 상상할 수 있는 사례를 표현한 것인지 등 좀 더 깊은 해석이 필요합니다. 따라서 참여자가 표현하는 것에 대해 충분히 이야기하고 해석하는 시간을 갖고, 개인의 진로 욕구를 충분히 반영하여 미래에 대해 상상력을 키울 수 있는 퍼실리테이션이 필요합니다.

토론하기

좋은 기획을 감각적으로 익히는 데 목적을 두고 진행하며, 참여자가 여러 사례를 조사·분석하는 과정에서 어떤 종류의 프로젝트를 하고 싶은지 함께 알아볼 수 있습니다.

본 워크숍을 진행할 때 충분한 시간이 주어진다면 사전에 참여자들에게 최소 하루, 길게는 일주일 정도의 시간을 두고 좋은 기획 사례를 조사·분석하는 과제를 주는 것도 좋습니다. 단, 조사해야 할 주제나 범위를 명확히 하고 참고할 수 있는 웹사이트나 책 등을 제공하는 등 조사 영역을 분명히 할 때 참여자가 헷갈리지 않고 조사의 목적을 명확히 이해하고 실행해 볼 수 있습니다.

처음 참여하는 팀은 사례조사 앞뒤로 어떻게 프로젝트를 기획하고 실행하는지 개념과 흐름을 이해하는 과정을 가진다면 좀 더 매끄럽게 아이템을 기획할 수 있습니다.

제목	사례조사워크숍 '세상을 바꾸는 기획과 프로젝트'
목표	흥미롭게 본 사례를 조사하고, 기획의 개념과 영역을 구체적으로 알아본다.
기대효과	하나의 프로젝트를 기획 배경·문제해결 과정·사회적 효과 등을 기준으로 해석하고, 이를 토대로 좋은 기획이 무엇인지 직·간접적으로 엿볼 수 있다. 또한, 조사 과정에서 도움이 되는 사이트, 참고할 만한 사례 등 프로젝트를 기획하고 실행하는 과정에서 여러 정보를 취할 수 있다.

구성		
소요시간(분)	활동	세부내용
20'	강연	기획의 개념과 영역 이해하기
30'	스마트 사례조사	질문: '내가 흥미롭게 본 기획 사례는?' 행사/광고/도서 등 사례를 조사하여 흥미롭게 본 이유를 분석하기
15'	모아보기	팀원들이 조사한 기획 사례를 포스트잇에 작성하여 공통적인 내용을 중심으로 분류하기
5'	전체 공유	팀별로 조사·분석한 내용을 전체 참가자와 공유하기

표 ⑦ 사례조사워크숍 진행안

구성하기

액션플랜워크숍으로 실현 가능한 프로젝트를 계획할 때 고려해야 할 요소가 무엇인지 알아보는 것을 목적으로 합니다. 실행할 때 예상되는 어려움과 결과를 상상해보고 제약조건과 필요한 자원을 함께 탐색해보는 과정입니다.

먼저 다음 페이지의 그림 ③ 우리의 기획 시나리오 양식과 같이 이번 활동을 통해 팀에서 어떤 결과물을 얻게 될지 상상해보고, 시간 순서대로 활동내용을 정리해봅니다. 처음 프로젝트를 준비하는 팀이라면 구체적인 계획 수립에 집중하는 것보다는 예산이나 실행기간 또는 활동횟수 등 정해진 조건을 제시하고, 이후에 자발적으로 기획할 수 있도록 기획과 실행의 제반 요소와 방법을 익히게 하는 것도 좋습니다.

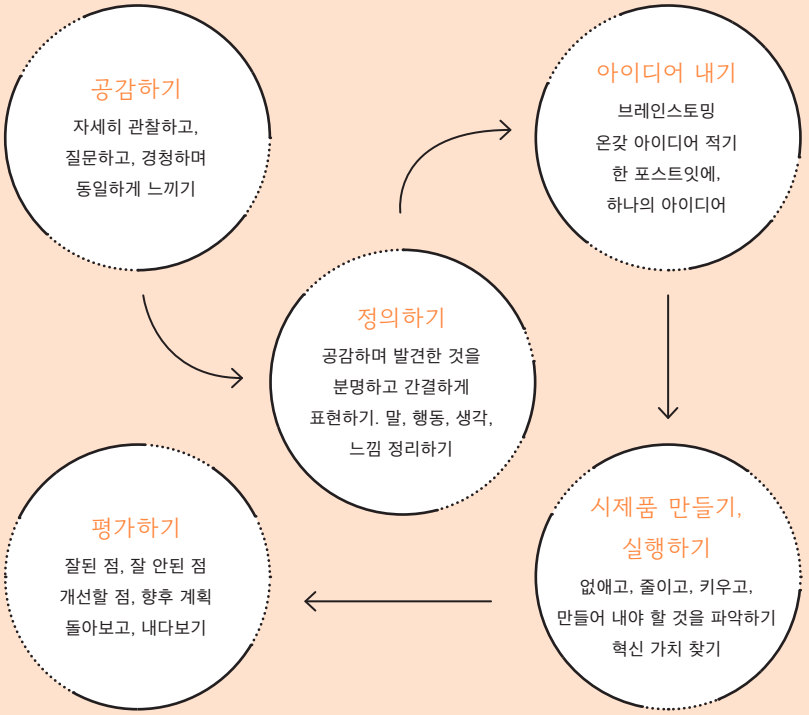


그림 ③ 기획의 개념과 흐름 이해하기

프로젝트 실행계획이 대략 도출되었다면 자원 탐색 단계에서 필요한 자원과 지역사회에서 활용할 수 있는 자원을 나열하여 비슷한 것끼리 분류해봅니다. 자원의 규모와 성격에 따라 '충분함, 필요함, 모르겠음' 등 형태로 분류할 수도 있습니다.

참여자들에게 별도의 시간을 주고 온·오프라인에서 자원을 탐색해보는 기회를 제공하는 것도 좋은 방법입니다. 예를 들면, 팀에서 계획한 프로젝트와 비슷하게 진행된 사례가 있는지, 프로젝트를 실행할 장소나 자문을 요청할 사람이 충분한지 등 자원의 범위를 명확히 제시한다면 단기간에도 질적인 정보를 얻을 수 있습니다. 기회가 된다면 지역사회의 정책과 서비스, 제도, 예산 등의 자료를 활용하는 것도 도움이 됩니다.

제목	하고 싶은 프로젝트, 액션플랜!	
목표	팀 프로젝트의 예상 시나리오를 기획하여 실행계획을 구체화해본다.	
기대효과	시나리오 형태를 빌려 팀 프로젝트를 실행할 때 구체적으로 필요한 자원을 탐색해보고, 제약되는 조건과 활용할 수 있는 자원 등을 알아본다. 이를 통해 프로젝트 실현가능성을 검토해본다.	
구성		
소요시간(분)	활동	세부내용
15'	강연	기본소득워크숍, 사례조사워크숍 리뷰
20'	모아보기	질문: 팀원들의 공통 관심사는?
40'	우리의 기획 시나리오	우리가 하게 될 프로젝트와 실천했을 때 예상되는 결과물과 진행 과정 그려보기
20'	자원 탐색	프로젝트를 실천할 때 충분히 이용할 수 있는 자원과 꼭 필요한 자원은 무엇인지 분류하기
10'	전체 공유	팀별 일감시나리오 공유

표 ⑧ 액션플랜워크숍 진행안

우리의 기획 시나리오

프로젝트 이름

팀명 팀원

4개월 뒤에 우리가 보고 싶은 엔딩(결과물)은? (8월부터 12월까지)

시간 순서대로 우리가 하게 될 일을 그려보자!

예상되는 어려움이 있다면?

툴킷 ③ 우리의 기획 시나리오 양식

실행

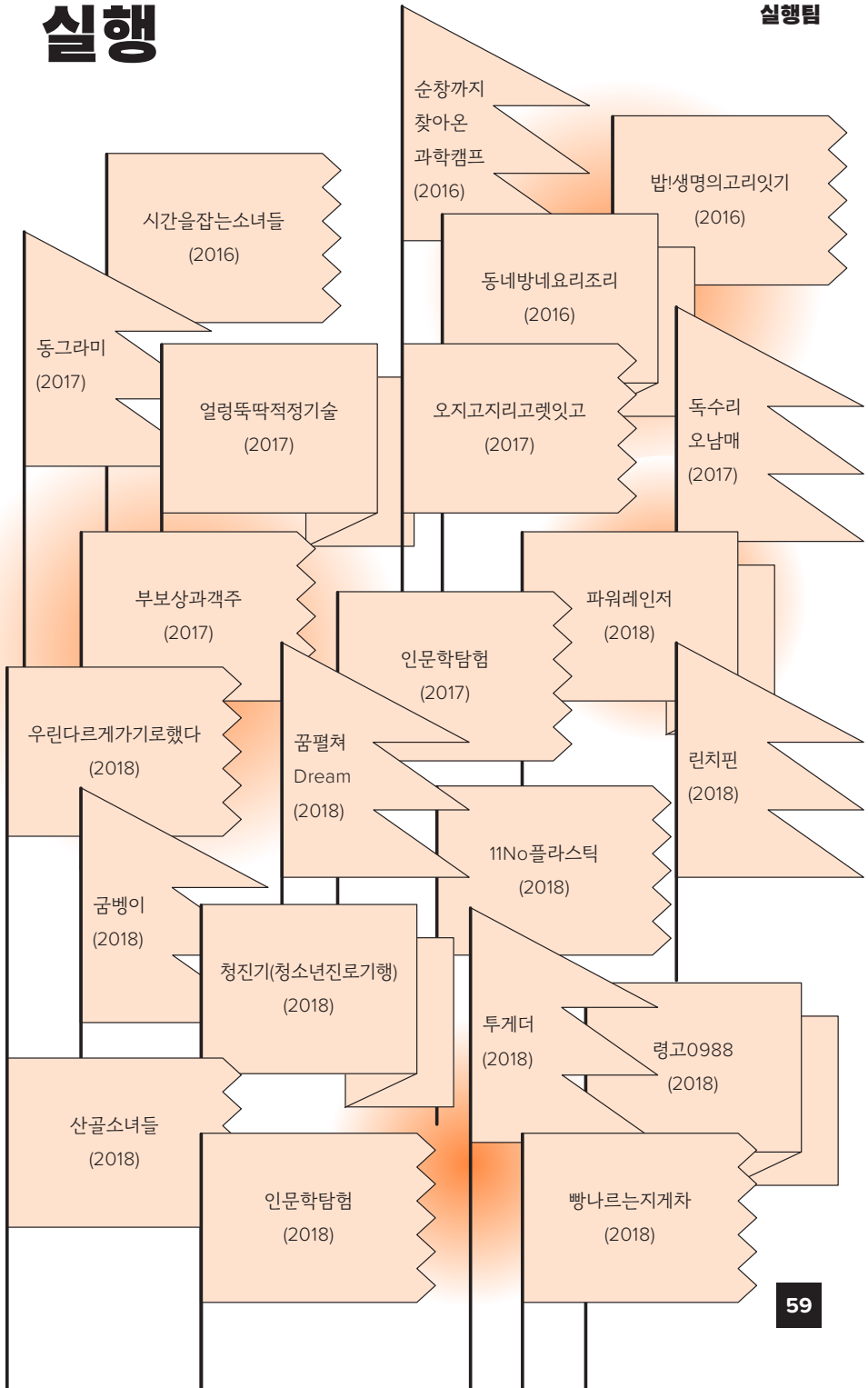
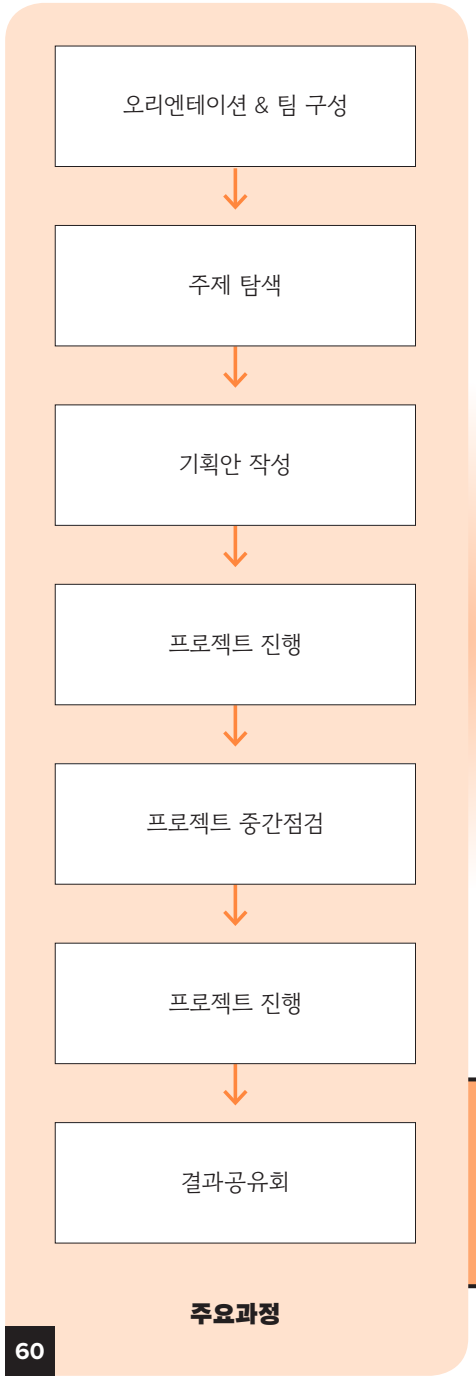
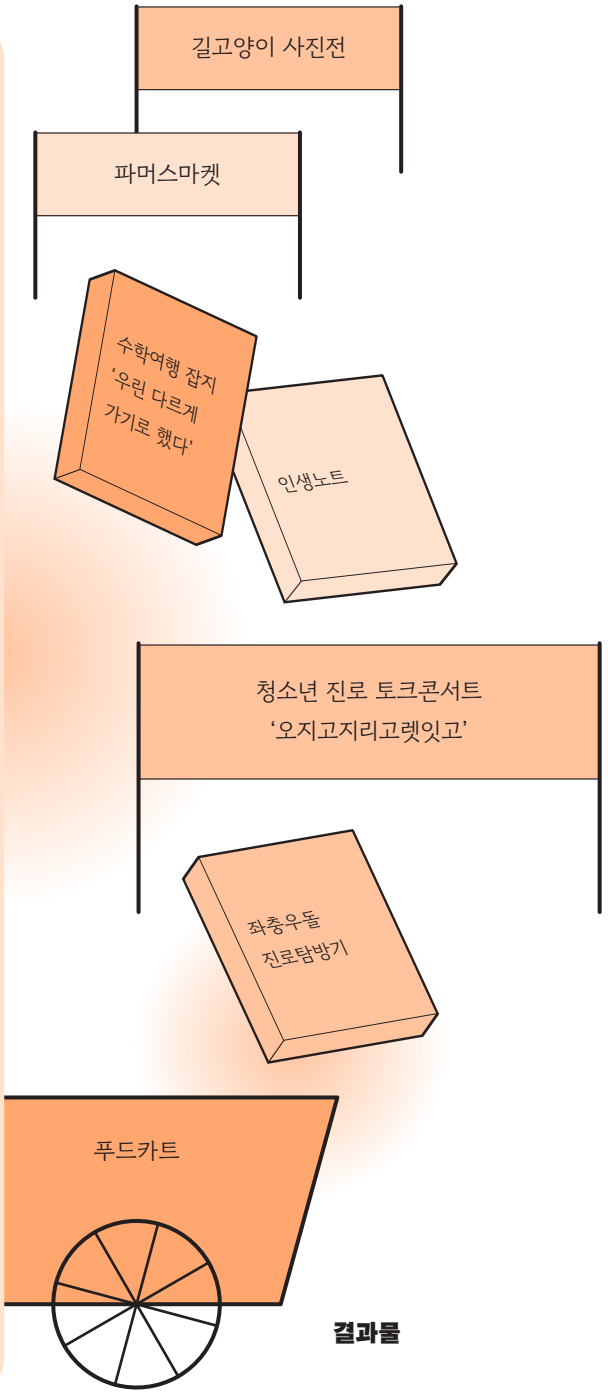
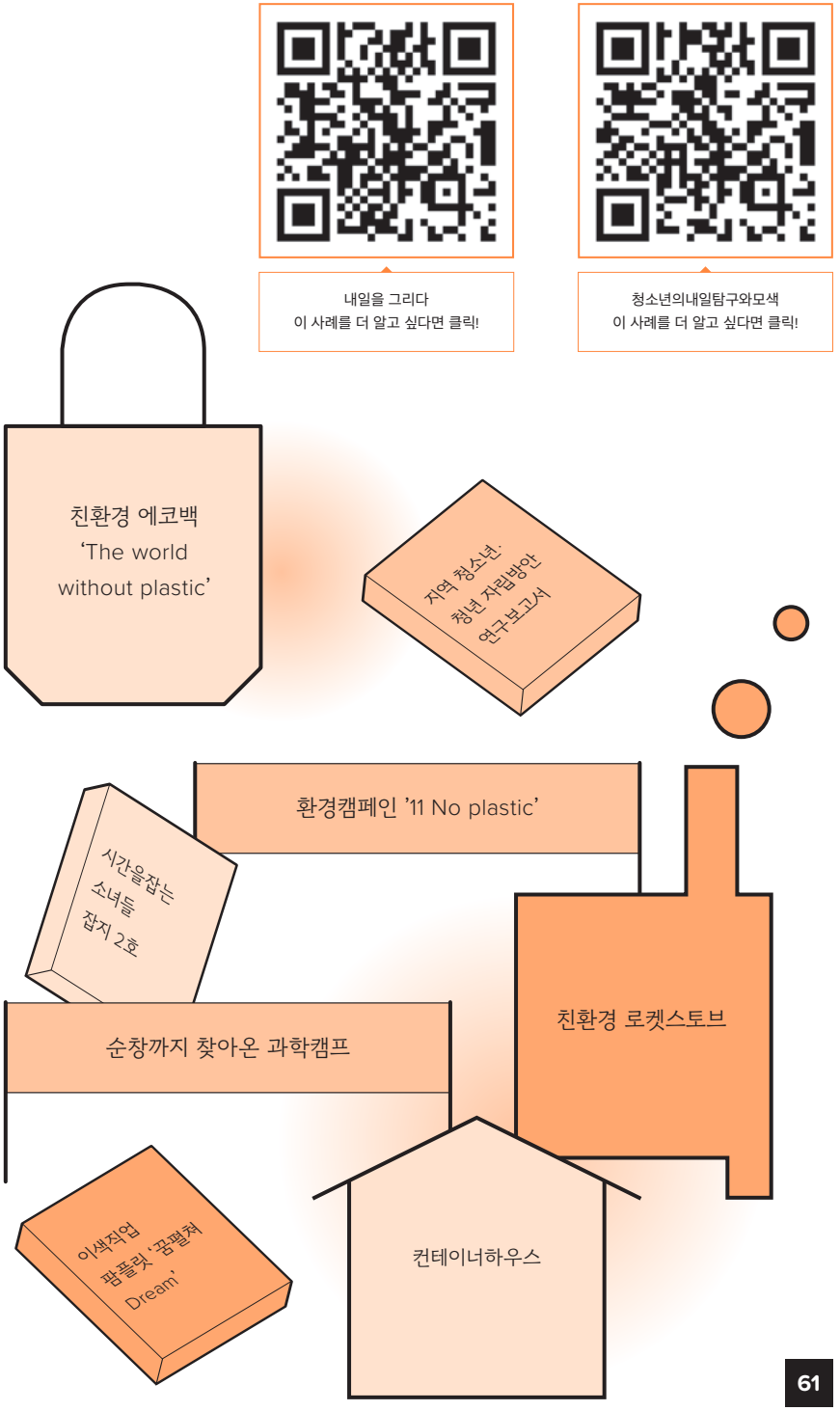


표 ⑨ 내일찾기프로젝트 실행도







동네방네 요리조리 완주의 로컬푸드를 이용하여 요리 레시피를 개발하고, 직접 만든 푸드 카트를 이용해 완주에서 펼쳐지는 각종 문화장터, 가족 캠핑장, 지역축제 등에 방문객이 아닌 행사 주체로 참여했습니다.

시간을 잡는 소녀들 청소년들의 시선으로 완주의 지역 특색을 찾아 그들의 언어로 표현하는 잡지입니다. 청소년과 어른을 각자의 '언어'와 '옷차림', '음식' 등 문화적 요소로 이어보았습니다.

순창까지 찾아온 과학캠프 멘토를 찾아 떠났던 삼인행의 청소년들이 순창지역 청소년들을 위해 멘토들이 직접 찾아오는 작은 상상학교를 준비했습니다. 지역 어린이와 청소년들에게 과학을 쉽게 만나고 이야기할 수 있는 자리를 열었습니다.

밥! 생명의 고리 잇기 청소년 중심의 사회적경제 동아리를 만들기 위해 사회적경제 장터에서 판매활동을 하며 사회적경제 기업 및 단체들의 활동을 견학하고 또래 청소년들과 다양한 진로 및 사회활동을 공유하기 위한 청소년진로기행입니다.

얼렁뚝딱 적정기술 적정기술을 활용하여 효율적이고 생태적으로 에너지를 활용할 수 있는 로켓스토브, 난로 등 방한제품을 제작하여 필요로 하는 마을 어르신께 보급했습니다.

동그라미 일이 동글동글하게 굴러간다는 의미로 이름을 짓고 '나에게 좋은 일, 남에게 좋은 일'을 경험하고자 과소화마을 어르신을 위한 정서지원프로그램을 운영하고, 사회적경제를 학습했습니다.

인문학 탐험 인문학을 공부하던 청소년들이 모여 지역 청소년과 청년의 자립을 위한 방안을 연구했습니다. 여러 지역에서 대안으로 실험되는 사례를 탐방하고, 대안을 찾아보았습니다.

부보상과 객주 지역의 농산물을 효과적으로 알리고 판매하는 방법을 알아보고자 도시와 지역 학교를 연계하여 시범판매처를 발굴했습니다. 판매로 얻은 수익금은 지역사회에 기부했습니다.

독수리 오남매 배리어프리barrier-free를 주제로 지역사회에서 사회적약자의 불편함을 해소하는 방안을 연구하고, 대안 사례를 탐색하였습니다.

오지고 지리고 렛잇고 공고 중심의 청소년 진로 고민에서 벗어나 다른 학교 또래들의 생각도 들어보고자 19세 미만 청소년만 출입할 수 있는 독특한 컨셉으로 토크콘서트를 기획하고 진행했습니다.

11 No 플라스틱 일상에서 플라스틱 줄이기를 실천했습니다. 집, 학교, 매점 등에서 우리가 사용하는 플라스틱을 알아보고 하루에 1개씩 플라스틱 사용을 줄여나가는 캠페인을 펼쳤습니다. 에코백 등 플라스틱 사용을 대체하는 굿즈를 만들어 일반 시민과 플라스틱 줄이기 실천운동을 할 수 있도록 활용하기도 했습니다.

우린 다르게 가기로 했다 다크투어리즘 형식을 빌려 제주 4·3, 광주 5·18, DMZ 평화공원 등 역사적으로 뜻깊은 곳을 꼽아 청소년 수학여행지로 소개하는 책자를 제작하여 많은 학생이 깊이 있는 수학여행을 할 수 있도록 학교에 배포했습니다.

꿈펼쳐 Dream 만나고 싶은 멘토와 장소를 선정하여 현장방문과 인터뷰를 진행했습니다. 결과를 정리하여 책자를 만들었습니다.

굼뱅이 도전과 힐링을 주제로 청소년을 위한 힐링여행 프로그램을 기획하고 실행했습니다. 진로를 주제로 매주 1가지 질문에 답을 찾아보고 삶을 설계할 수 있는 인생노트를 제작하여 배포하였습니다.

산골소녀들　타 지역의 청소년 시설을 탐방하고, 관계자를 인터뷰 하여 우리 지역에 필요한 시설은 무엇인지 알아보고, 교육청에 제안하였습니다.

파워레인저　청소년들이 야간에도 안전하게 다닐 수 있도록 야간버스 운영을 제안했습니다. 진안 내외로 오가는 청소년들과 어른들의 불편, 학부모들의 불안을 영상으로 담아 야간 안전귀가를 위한 교통정책 제안 ucc를 제작했습니다.

령고 0988　지역사회 내 직업인을 만나 다양한 일자리를 탐색했습니다. 복지분야 일자리를 탐색하고 관련 연구를 진행하였습니다.

린치핀　어두운 시골길을 밝혀라! 차도 중심으로 배치된 가로등, 고장난 가로등을 조사하고, 해외 시골의 골목, 인도, 가로등을 조사하며 작은 시골마을 골목에서도 사람들이 안전하게 다닐 수 있는 가로등을 제안했습니다.

투게더　동물을 좋아하는 청소년들이 길고양이에 대한 인식을 변화시키기 위해 고양이영화제 탐방, '길고양이' 사전 등재 청원, 길고양이 사진전 개최 등 여러 활동을 하며 동물과 인간이 공존할 방법을 탐색했습니다.

빵나르는 지게차　제빵에 관심 있는 청소년들이 기술을 익히고, 마음과 마음을 이어주는 따뜻한 빵을 마을 이웃에게 판매하고, 수익금을 홀몸 어르신께 기부했습니다.

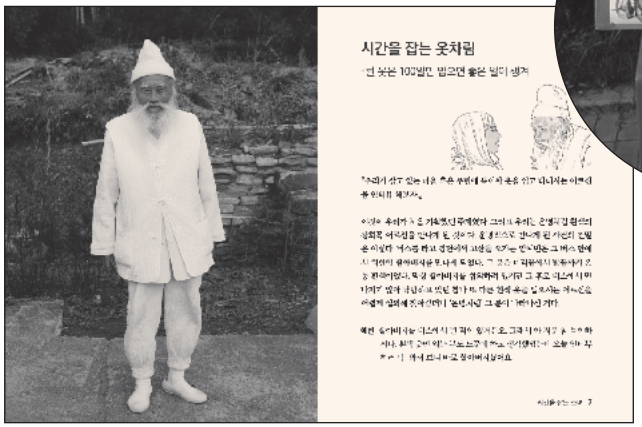
청진기(청소년진로기행)　대학 진학과 진로를 분리해서 나의 성향과 하고 싶은 일을 찾아볼 수 있는 자아탐색기행을 떠나 새로운 것을 접해보고, 경험한 것들을 핸드북으로 만들었습니다.

제작·판매: 시간을 잡는 소녀들

기획배경　청소년들이 직접 기획하고 제작하는 잡지를 선보이고 싶습니다. 무엇보다도 청소년들이 살고 있는 '완주'라는 곳의 지역적 특색을 스스로 찾아 우리들만의 시선으로 표현하고 싶었습니다. 또한 청소년세대와 중년·노년을 포함해 세대간 격차를 줄이고 세대를 잇는 역할을 해보고자 합니다.

그간의 여정　시간을잡는소녀들의 도전은 이번이 두 번째입니다. 시잡소 1호를 제작하고 판매한 경험이 있는 소녀들의 시잡소 2호 프로젝트 진행은 비교적 수월했습니다. 사진촬영, 편집디자인, 원고 작성, 섭외 등의 역할 분담과 함께 손쉽게 기획회의에 돌입했습니다. '옷차림', 시골머리스타일, 화장법 등의 서브주제를 선정한 뒤 각자 참고할 만한 잡지와 인터뷰 대상을 선정해 회의를 지속했습니다.

흰옷만 입고 다니는 어르신과의 인터뷰입니다. 단지 패션의 특이함 때문에 만났는데, 백의민족의 정신을 돌이키기 위한 운동부터 양심 되찾기 운동본부까지



90세가 넘은 어르신과 광화문 촛불 민심과 시국에 관한 이야기를 나누며 저녁이 다 되어 인터뷰를 마쳤습니다.

취재를 모두 마친 후엔 원고 작성과 사진 선별, 디자인 기획에 들어갑니다. 부족하다 싶은 부분은 보충하여 인터뷰를 진행하기도 합니다. 각자 역할에 따라 원고를 작성하고 내용과 어울리는 삽화를 직접 그려 넣기도 합니다. 편집과 디자인, 인쇄 그리고 판매까지 청소년들이 다 합니다.

KEY POINT 잡지를 만들 때 중요한 것은 콘텐츠 제작을 위한 주제 선정과 적절한 역할 분담입니다. 시간을잡는소녀들도 1호 잡지를 제작할 때는 한 청소년에게 업무가 집중되는 경향이 있었다고 합니다. 하지만 2호 잡지를 제작할 때는 각자의 역할을 명확하게 분담했습니다. 지난 경험을 통해 각자가 잘하는 것이나, 하고 싶은 것을 충분히 공유하고, 1호 잡지의 판매를 통한 성취감도 느꼈기 때문입니다. 팀 프로젝트 시 청소년 각자의 역할을 스스로 정할 수 있도록 하고 성취의 기록을 남겨보는 것이 지속적인 프로젝트 활동에 도움이 될 수 있을 것입니다.

제작·판매: 얼렁뚝딱 적정기술

기획배경 내가 하고 싶은 일을 지역에 필요한 일로 연결할 수 없을까? 손으로 만드는 것을 좋아하고, 마을에선 연탄이 아닌 새로운 난로제품이 필요한데 둘을 연결하는 방법과 기술은 무엇일까? 그 대안으로 적정기술을 활용하여 효율적이고, 생태적으로 에너지를 활용하면서 방한도 가능한 제품을 제작하고자 합니다.

그간의 여정 장수의 맥가이버 김재호 선생님과 학교에서 만나 어떤 프로젝트를 할지 논의한 뒤 적정기술을 활용한 로켓스토브, 대형난로를 제작하기로 했습니다. 그 뒤 가까운 고물상에 찾아가 제작에 필요한 재료를 알아보았습니다.

고물상에서 갖고 온 재료로 방학 기간을 활용하여 학교 실습장에서 물품을 제작하였습니다. 학교 안팎에서 배운 기술로 3–4일에 걸쳐 제작했지만 막히거나 어려운 부분이 있을 땐 맥가이버 김재호 선생님이 도와주었습니다.

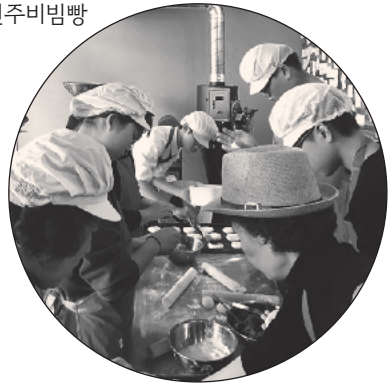
제작한 제품을 지역축제에서 시연해보고, 보완할 점을 찾아보았습니다. 참고를 위해 다른 지역축제에 참가하여 전시된 적정기술 제품을 관찰하고, 관련 제작자를 만나 인터뷰도 진행했습니다.

KEY POINT 이와 같은 주제로 프로젝트를 진행할 때, 안전한 작업과 멘토 역할을 담당할 수 있는 기술자가 중요합니다. 기술력보다는 청소년들과 2–3개월에 걸쳐 시간을 내주고 실무자와 원활히 소통할 수 있는 사람을 추천합니다. 더불어 물품을 제작한 뒤에 시연, 판매 등 일반인에게 알리고 유용성을 실험할 기회가 있다면 더 알찬 내용으로 활동을 마무리할 수 있습니다.

제작·판매: 빵나르는 지게차

기획배경　같은 기술이지만 어떤 마음으로 만드는가에 따라 그 가치가 달라질 수 있다는 것을 제빵과 목공에 관심 있는 청소년들이 활동으로 보여주고자 합니다. 사회적기업 전주비빔빵과 협력하여 청소년들이 빵을 만들고, 친환경도마를 제작해 마음과 마음을 이어주고 세대와 세대를 이어주는 음식을 마을 사람에게 제공합니다.

그간의 여정　청소년들은 서로의 관심사를 알아보고, 어떤 프로젝트를 할지 논의했습니다. 제빵에 관심 있는 친구, 목공에 관심 있는 친구, 판매에 관심 있는 친구 등 하고 싶은 일을 모아 '빵나르는지게차'라는 이름을 만들고 제작·판매 활동을 하기로 했습니다.학교에서 기획회의를 마친 뒤 빵 제작을 위해 재료를 구매하고, 사회적기업 전주비빔빵 제빵실에서 직원의 도움을 받아 실습하고 기술을 익혔습니다. 이후 일정에 맞춰 빵을 만들고 동네 구멍가게를 통해 제품을 판매하였습니다.



친환경도마를 제작하고자 목공기술자를 만나 실습을 진행한 뒤 제작하여 마을주민에게 시가보다 적은 금액으로 판매하였습니다. 소비자 호응이 좋아 '빵나르는지게차' 로고를 제작하여 추가로 물품을 제작하여 판매했습니다.

KEY POINT　프로젝트에서 제작뿐만 아니라 판매 활동을 병행한다면 청소년들이 수익금 등 경제 이익만으로 프로젝트 효과성을 평가하지 않도록 사회적가치를 고민해볼 기회가 있어야 합니다. 사회적경제, 사회적가치 등 관련 주제를 배울 수 있는 프로그램을 전후로 배치하는 것도 좋습니다.

행사·캠페인: 순창까지 찾아온 과학캠프

기획배경　과학을 좋아하고 배우고 싶지만, 지역에서 과학을 쉽게 접하고 배울 기회는 많지 않습니다. 도시에서 다양한 과학캠프나 강좌가 열리지만 순창의 청소년들은 먼 곳까지 나가야 참가할 수 있습니다. 상상학교에서 사람책을 만나고 삼인행에서 멘토를 인터뷰한 경험을 토대로 과학 분야에 대해 우리 지역의 친구들과 후배들에게 작은 상상학교를 기획해 진행해보고 싶었습니다. '지금 만나러 갑니다: 순창까지 찾아온 과학캠프'는 그렇게 시작되었습니다.

그간의 여정　순창까지 찾아온 과학캠프, 과학자들이 청소년들을 만나러 왔습니다. 청소년들은 과학여행이라는 주제를 정하고 순창의 어린이와 청소년들에게 과학을 테마로 한 작은 상상학교 '과학캠프'를 진행하기로 했습니다. 삼인행에서 만난 멘토가 과학캠프에 강의와 실험을 함께해줄 과학자 섭외를 지원해 주었습니다. 과학캠프를 홍보하며 참가자들을 모집하고 강연자를 섭외하고 장소를 빌리는 등 일이 쉽지는 않았지만, 차근차근 풀어갔습니다.

화학과 물리, 생물이라는 단어들이 익숙했던 어린이와 청소년들에게 과학캠프를 통해 더 세세한 이야기를 들려줬습니다. 과학을 좋아하는 동네 친구, 선배들과 실험하고 토론하고 해당

분야의 전문가인 교수님들께 질문하는 시간을 가졌습니다. 그분들이 과학자가 되기까지의 여정과 과학을 일로써, 직업으로써 삼고 있는 이야기를 순창의 청소년들에게 들려주며, 하고 싶은 일과 진로에 대해 다시 생각하는 시간을 가졌습니다.

KEY POINT 소규모라도 청소년들이 직접 상상학교–사람책을 진행하는 것은 사람책 섭외나 프로그램 구성 측면에서 어려울 수 있습니다. 다행히 '순창까지 찾아온 과학캠프'는 삼인행에서 만난 멘토의 도움을 받아 순조롭게 사람책을 섭외할 수 있었습니다. 특정 주제 또는 다양한 주제에 대한 상상학교를 청소년들이 직접 진행해보고자 할 때, 유명인이나 주변의 추천을 받아도 좋지만, 무엇보다 청소년들 각자가 관심 있는 영역의 멘토들을 먼저 만나보고 관계를 맺어놓은 후에 지역의 어린이들, 친구들에게 소개하는 방식으로 진행하면 더욱 효과적인 운영이 될 수 있습니다.

행사·캠페인: 청소년 진로 토크콘서트 '오지고 지리고 렛잇고'

기획배경 특성화고에 다니는 청소년들은 이미 정해진 전공으로 진로 고민과 함께 안정적인 직업을 구해야 한다는 불안감을 겪고 있습니다. 하지만 평소에 어른들에게 말하지 못하는 진로 고민이 너무 많습니다. 여러 학교에 다니는 또래들과 고민을 속 시원히 나눠보고자 19세 미만만 출입할 수 있는 토크콘서트를 진행합니다.

그간의 여정 어떤 프로젝트를 진행하면 좋을지 실무자와 청소년들이 함께 논의하였습니다. 여러 주제가 나왔지만, 청소년들이 자기 진로 고민을 터놓는 자리를 만들기로 했습니다.

인문계고등학교, 특성화고등학교 등 배경이 서로 다른 또래 청소년을 패널로 섭외하여 프로그램을 기획하였습니다. 참여자를 모집하기 위해 홍보물을 제작하고 모집한 결과, 약 50여 명이 신청했습니다.

토크콘서트에서 패널은 '청소년의 진로탐색과 수면부족의 상관관계', '계속되는 꿈의 변화', '돈이라는 부담이 없다면 하고 싶은 일' 등 여러 이야기를 나눴습니다. 참가한 또래 청소년들과 고민을 나누는 대화 시간도 가졌습니다. 지역에서 활동하는 청년밴드를 초청하여 공연도 함께 진행하는 등 모집할 때 걱정했던 것보다 성황리에 마칠 수 있었습니다.

Key point　사전에 최소한 준비해야 할 사항을 안내한다면 청소년들이 좀 더 매끄럽게 기한에 맞춰 진행할 수 있습니다. 이 유형의 프로젝트는 주기적으로 일정을 관리하고, 명확하게 맡을 역할을 분담하는 작업이 매우 중요합니다.

행사·캠페인: 환경캠페인 11 No plastic

기획배경　기획워크숍에서 세상을 바꾸는 프로젝트를 하는 동안 다과를 먹던 청소년들은 소포장된 과자를 보며 이런 소포장을 줄이고 플라스틱 사용, 빨대 사용을 줄이는 것이 세상을 바꾸는 일이 될 수도 있다는 생각을 했습니다. 이 아이디어를 조금씩 프로젝트로 구체화하며 일상에서 하루에 하나씩 플라스틱 사용을 줄이는 실천 캠페인을 기획했습니다.

그간의 여정　플라스틱이 환경에 미치는 영향을 조사하고 이를 안내하는 포스터를 제작했습니다. 캠페인을 알릴 수 있도록 SNS에 올릴 카드뉴스를 만들고 기사도 작성했습니다. 사람들에게 11NO플라스틱 플래카드를 들고 인증샷을 찍고 플라스틱 사용 줄이기 서명도 받았습니다.

NO 플라스틱 캠페인은 다양하게 이루어지고 있었습니다. 캠페인을 전주 내에서 실천적으로 진행하기 위해 사례탐색 차원으로 망원시장에서 비닐봉투 대신 장바구니 사용 캠페인을 하는 알맹프로젝트 활동가를 만났습니다. 알맹의 활동가 금자님은 청소년들을 만나기 전 다회용 용기와 젓가락 챙기기 등의 미션을 주었습니다. 망원시장은 장바구니 사용 캠페인뿐만 아니라, 시장에서 음식을 구매할 때 가정에서 쓰는 다회용 용기를 사용하는 것도 권장하고 있었습니다. 먹다가 남겨도 안전하게 가져갈 수 있고 쓰레기도 덜 생기는 장보기를 체험했습니다. 세계적으로 다양하게 진행되는 플라스틱 캠페인 이야기를 듣고, 청소년들이 직접 전주의 유명 관광지나 학교 매점, 동네에서 망원시장과 같은 실천적인 캠페인을 실행해볼 수 있는 팁도 다양하게 전달받았습니다.

청소년들이 직접 디자인하고 제작한 에코백이 나왔습니다. 학교 매점이나 문구점, 시장, 카페 등에 비치해서 장바구니로 써도 좋을 것 같고, NO 플라스틱 실천을 약속하는 분들께 굿즈로 드려도 좋을 것 같습니다. 인증샷을 찍고 서명을 하는 것에 더해 좀 더 실천적인 캠페인을 시도해봅니다.

KEY POINT　청소년들은 프로젝트 활동을 통해 어떤 결과물을 만들어야 할지 많은 고민을 합니다. 결과물이라는 이름 탓에 프로젝트를 마치며 이를 정리하는 것으로 생각을 하는 경우가 많았습니다. 하지만 이들은 캠페인 활동을 하며 시민들이 함께 행동할 수 있는 매개가 필요하다고 생각했고, 에코백을 만들어 활용했습니다. 이 또한 프로젝트 과정에서 탄생한 결과물입니다. 프로젝트의 종국적인 결과만이 아니라 그것을 만들어가는 과정에서 탄생하는 것들에도 신경을 쓰면 더 좋은 활동 결과물을 만들 수 있을 것입니다.

16
아파트에서 작당하기,
SH서울주택도시공사
희망제작소, 2017

아래는 내일찾기프로젝트를 하면서 참고할 만한 양식과 기타 방법을 정리한 것으로 아이디어 논의, 팀 운영, 프로젝트 관리 등 목적에 따라 분류하였습니다.

One Page 양식: 기획할 때[16]

프로젝트 명

팀 이름 팀원

문제의식 (이 프로젝트를 기획하게 된 배경과 이유는?)

목표 (이 프로젝트를 한 줄로 설명한다면?)

내용

- 구체적으로 프로젝트를 진행하려면 어떤 방법이 필요할까요?
- 매주 우리가 모여서 해야 할 일은 무엇일까요?
- 돈은 얼마큼 필요할까요? (활동 별로 계산한다면?)
- 실행 기간은 어느 정도 될까요?

툴킷 ④ 기획할 때 쓰는 양식

One Page 양식: 활동을 기록할 때

작성자

월 이번 주에 한 일

화

수

목

금 다음 주에 할 일

토

일

이번 주 우리 팀은		
좋았어요!	아쉬웠어요!	필요해요!

툴킷 ⑤ 활동을 기록할 때 쓰는 양식

One Page 양식: 팀 회의를 정리할 때[16]

번째 회의

날짜	장소
참석한 팀원	결석한 팀원
진행자	기록자

회의에서 나눌 이야기

중요한 내용 Memo

회의에서 결정된 이야기

다음 주 회의(날짜/시간):

One Page 양식: 프로젝트를 회고할 때[16]

처음 프로젝트를 기획하면서 내가 세운 목표는?

프로젝트를 실행하면서 내가 얻은 성취는?

가장 뿌듯했던 순간/경험은? 그 이유는?

가장 힘들었던 순간/경험은? 그 이유는?

프로젝트가 끝나면 앞으로 해보고 싶은 것은?

Tip: 활동비를 관리할 때

예산안 작성방법 프로젝트 실행 시 필요하다고 생각되는 부분을 아래와 같이 작성해봅니다.

Ex) 식사비, 교통비, 공간대여비, 사진촬영비, 이용료 등

전체 예산을 확인하고, 항목에 따라 비용을 책정합니다.

예산 사용방법 체크카드를 사용하고, 영수증을 보관합니다. 지출내용은 팀원 모두가 확인할 수 있도록 엑셀 등 문서 양식을 활용합니다. 영수증은 1명이 보관하고, 잃어버렸다면 카드사에 연락하여 다시 받습니다.

결산안 작성방법 사용한 금액과 앞으로 사용 가능한 금액을 항목별로 계산합니다. 월말에 미리 결산하면 중간에 계산이 틀리거나 밀리는 걸 예방할 수 있습니다.

Tip: 팀에서 함께 논의할 때

새로운 아이디어가 필요하다면? 브레인라이팅

- 준비물
  포스트잇, 유성매직, 동그라미 스티커
- 방법
  팀원들과 함께 이야기할 주제를 선정합니다. 각 팀원은 주제를 보고 떠오르는 아이디어를 포스트잇에 작성합니다. 되도록 포스트잇 한 장에 아이디어 1개만 작성하도록 합니다. 모두 작성하면 진행자는 포스트잇을 모아 비슷한 내용대로 분류하고, 묶을 수 있는 상위 제목을 정합니다. 팀원들은 분류된 내용을 확인하고, 눈에 띄거나 설명을 듣고 싶은 포스트잇을 최소 1–2가지 선택합니다. 선택된 포스트잇을 작성한 팀원은 간단하게 아이디어 내용과 기대효과를 중심으로 공유합니다.

아이디어를 발전시켜야 한다면? SWOT 분석

- 준비물
  전지, 유성매직
- 방법
  전지를 4등분하여 아래 예시와 같이 표시합니다.

우리 팀의 강점(S)	우리 팀의 약점(W)
외부환경에서 오는 기회(O)	외부환경에서 오는 위협(T)

표 ⑩ SWOT 분석표

논의하고 싶은 아이디어 또는 주제를 한 개 선정하여 그 중심으로 전지에 그려진 빈칸을 채웁니다. 진행자는 팀원들과 전지 내용을 함께 확인하고, 아래 질문을 주제로 논의합니다.

- 질문
  SO 우리가 가진 장점을 살리되, 외부환경이 주는 기회를 살리려면 어떻게 해야 할까요?
  ST 외부환경이 주는 위협을 피하고, 우리가 가진 장점을 활용하려면 어떻게 해야 할까요?
  WO 팀의 약점을 보완하고, 외부환경이 주는 기회를 살리려면 어떻게 해야 할까요?
  WT 팀의 약점을 보완하고, 위협적인 외부환경도 개선하려면 어떻게 해야 할까요?

각 질문에 따라 논의된 내용을 정리했다면, 진행자는 아래 질문을 주제로 우리 팀이 진행하게 될 프로젝트에 대해 한 번 더 논의할 수 있습니다.

▶ 질문

Q 우리는 무엇을 할 수 있을까요?

Q 팀의 강점과 약점을 생각하여 프로젝트에서 어떤 점을 보완할 수 있을지 생각해봅시다(Ex. 사람, 자원, 정보, 시간, 이미지 등).

Q 우리는 무엇을 하고 싶나요?

Q 우리 팀이 하기로 했던 아이디어와 프로젝트는 왜 하기로 했는지, 어떤 결과를 얻고 싶은지 생각해봅시다.

Q 우리는 무엇을 하게 될까요?

Q 우리를 둘러싼 외부환경이 어떠한지, 기회와 위협이 될 요소는 무엇일지 생각해봅시다.

서로 의견이 다르거나 결정이 어렵다면? 신호등 토론[19]

19
신나는 애프터 센터
청소년 자치활동 가이드북,
은평구청소년문화의집, 2016.

▶ 준비물

색지(빨강, 노랑, 초록)

▶ 방법

진행자는 의견이 일치되지 않은 주제 중 찬반토론이 필요한 경우 팀원들에게 주제에 대한 의견을 묻습니다. 팀원들은 세 가지 색깔로 의견을 표현하고 진행자와 함께 토론할 찬성 대표, 반대 대표, 모름 대표를 선정합니다. 세 대표가 주제에 대해 서로 다른 입장에서 한 번씩 번갈아가면서 말하면 팀원들은 다시 한 번 색깔 카드로 의사를 표시합니다. 진행자는 합의 가능한 의견이 나올 때까지 이 과정을 반복할 수 있습니다.

프로젝트 운영을 위한 잇템: 스케줄 관리

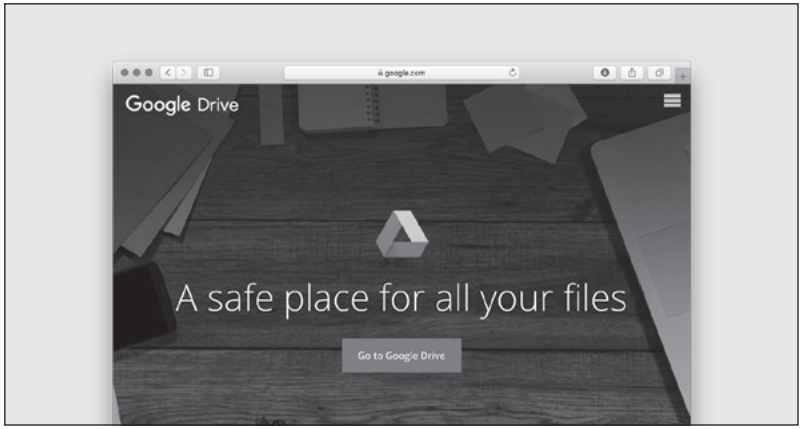
타임트리Time Tree

팀의 스케줄을 관리하고 공유할 때 좋습니다.

프로젝트 운영을 위한 잇템: 자료 공유

구글드라이브Google Drive

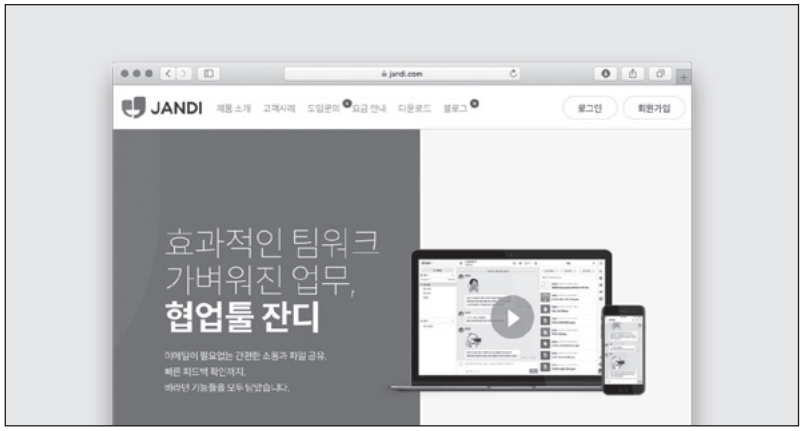
팀원들과 웹으로 파일을 공유하거나 외부 사람에게 공유할 때 좋습니다.



프로젝트 운영을 위한 잇템: 커뮤니케이션

잔디Jandi

팀원들과 자료를 공유하고, 메신저로 사용하기에 편리합니다.



프로젝트 운영을 위한 잇템: 대외 홍보

페이스북Facebook

팀원들과 메신저로 소통하거나 외부에 우리 활동을 홍보하기에 좋습니다.

나눔과 확산

프로젝트 기획부터 실행까지 앞 단계를 모두 밟았다면 아래는 결과물을 여러 사람과 함께 나누기 위해 실천할 방법입니다. 첫 번째, 결과공유회는 활동에 참여한 청소년들이 축제처럼 프로젝트를 기획하고 실행한 결과물을 전시·체험부스·발표 등 다양한 형태로 나누는 자리입니다. 이 방법은 최소 2–3팀 이상이 참여한 경우에 활용하기 좋으며, 참여자 간 친목을 다지는 시간도 마련할 수 있습니다. 두 번째, 그밖에는 활동에 관심 있는 선생님·지역주민·지자체 등 관계자를 포함한 일반 시민들에게 내일찾기프로젝트를 알리기 위해 실천하는 방법입니다. 여기서는 3년간 실천했던 간담회·교육프로그램 중심으로 소개합니다.

01. 결과공유회

누가 실무자가 기획 및 준비하여도 좋고, 활동에 참여한 청소년들이 직접 기획하고 준비할 수도 있습니다. 만약 청소년들이 직접 참여한다면 별도로 기획단을 구성하여 책임감 있게 역할을 맡을 수 있도록 합니다.

어디서 장소는 진행 프로그램 성격에 따라 정하면 좋습니다. 크게는 전시·발표·체험·만찬회 등으로 유형을 구분할 수 있으며, 각각 장·단점이 있습니다. 표⑪은 유형, 장소 위치에 따른 장·단점을 정리한 것입니다.

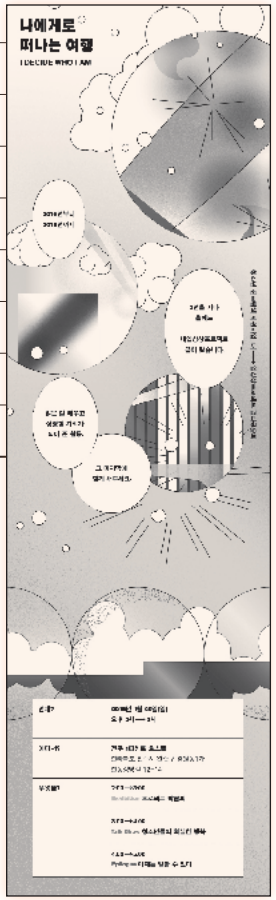
유형	구분	단점	장점
전시	야외	날씨가 큰 영향을 미침 적절한 위치 선정이 어려울 수 있음	▶ 일반 시민에게 쉽게 노출되어 프로젝트를 알리기 좋음 ▶ 물품을 제작한 팀에게 적절함 ▶ 참여 규모에 제한이 없음 ▶ 동시에 다른 프로그램도 진행할 수 있음
	실내	위치 등에 따라 기대 이하로 참여율이 저조할 수 있음	
발표	야외	소음으로 발표·대화가 어려울 수 있음	▶ 가시적인 결과물이 아닌 팀도 일반 시민에게 쉽게 노출되어 프로젝트를 알리기 좋음 ▶ 정해진 시간 안에 여러 팀의 활동을 공유할 수 있음
	실내	공유회 느낌보다는 딱딱하고 형식적인 분위기가 조성될 수 있음	
체험	야외	▶ 상대적으로 사전준비가 많이 필요함 ▶ 체험 이외에 눈길을 끄는 메인 프로그램이 필요함	▶ 프로젝트를 모르는 사람들도 흥미를 갖고 참여할 수 있음 ▶ 축제처럼 진행팀과 참여자가 함께 즐기는 분위기를 만들 수 있음
	실내	체험에 필요한 기기·설비 등을 꼼꼼하게 확인해야 함 일반 시민들이 많이 지나가는 장소나 위치를 선정해야 함	
만찬회	야외	▶ 프로젝트 참여자들만의 자리가 될 수 있음 ▶ 결과물을 공유할 수 있는 별도 시간이 필요함	▶ 참석자끼리 관계를 맺고 친목을 다지기에 적절함 ▶ 발표 등 앞 프로그램이 끝난 뒤, 별도로 진행할 수 있음
	실내		

표 ⑪ 결과공유회 유형에 따른 장·단점

어떻게 표⑫는 어떤 유형으로 결과공유회를 진행하든 사전에 준비할 때 꼭 확인해야 할 사항을 정리한 것입니다. 청소년들과 함께 준비할 때 활용하면 좋습니다.

순서	내용
전시회	팀별 활동사진과 제작 물품 전시
인사말	사회자 인사, 행사순서 안내 등
	주최측 인사말
축하공연	OO
발표회	팀 프로젝트 발표
Q&A	참여자 Q&A
수여식	지구를 구할 상
	기분 좋은 상상
	앞으로도 무한도전상

표 ⑫ 결과공유회 식순



- 언제, 어디서 진행할 것인가? (날짜·시간·장소 등)
- 누구를 초청할 것인가?
  (학부모·학교 선생님·친구·제한 없음 등)
- 어떤 방법으로 공유할 것인가?
  (전시·축제·발표·공연·체험 등)
- 팀별로 필요한 준비물은 무엇인가?
  (기기·재료·시설 등)
- 누가 어떤 역할을 맡을 것인가?
  (사회·발표·운영·홍보·기기 조작·섭외 등)
- 그 외 준비해야 할 사항이 있다면?

결과공유회 준비를 모두 마쳤다면, 오른쪽과 같이 홍보 포스터를 만들어 참여자를 모집하고 준비된 순서에 따라 진행합니다.

행사 당일에 식순을 만들어 진행자는 물론, 참여자에게 안내하면 좀 더 매끄럽게 진행할 수 있습니다.

이 사례를 더 알고 싶다면 클릭!

내–일상상프로젝트는 청소년들의 진로탐색을 함께하는 학부모, 학교 선생님, 청소년기관 관계자, 지역주민과 함께 정기적으로 간담회를 진행하고 지역에서의 진로탐색에 도움을 줄 수 있는 교육프로그램을 매년 진행해왔습니다.

이 자리에서는 청소년 진로탐색을 위한 정보 공유와 내–일상상프로젝트 활동평가, 주민과 마을의 협력, 학교와 행정의 지원 등에 관해 다양한 이야기를 나누었습니다. 그리고 특색있는 진로교육을 진행하는 기관과 지역을 탐방하거나, 진로교육 트렌드, 사회혁신, 소셜섹터 등에 관해 학습하고 대화할 수 있는 자리도 마련했습니다.

지역간담회

2018년 진행한 지역간담회는 내–일상상프로젝트 참여 청소년들의 이야기를 들려주는 자리로 마련되었습니다. 비수도권지역 청소년의 진로문제를 다루고 대안을 모색하기 위해 청소년 주도적 진로탐색을 기획하고 실행했지만, 여전히 현장에서는 지역 소멸이나 일자리 감소 등 주요 의제에 대해 청소년들이 직접 발언할 수 있는 자리가 부족하기 때문입니다.

이에 진로교육 시스템과 제도의 당자사인 청소년이 진로교육 정책과 실험을 논의하고 현장에서 어떤 경험치를 쌓고 있는지, 어떤 경험치를 쌓고 싶은지 이들의 경험과 생각을 이야기하는 시간을 진행했습니다. 동시에 현장에서 활동하고 있는 실무자 관점에서 생각하는 본 프로젝트의 시사점은 무엇이고, 오늘을 그리고Drawing, 내일을 상상하는 참여자들의 성장·변화하는 모습은 어떤 그림을 하고 있는지 함께 들어보았습니다.

이 사례를 더 알고 싶다면 클릭!

내용
인사, 간담회 취지/순서/패널 소개
사람책 1부 고승언/18살/2016년 순창 참여자 진가영/19살/2017년 장수 참여자 유선영/18살/2017, 2018년 전주 참여자
사람책 2부 '프로젝트를 통한 청소년의 변화' (이재명/장수YMCA) '내–일탐색에서 지역협업으로' (이정영/교육협동조합 마을학교 대표)
패널과의 토크
쉬는 시간
발제 '오늘 그리고(AND-DRAWING) 내일' 앞으로도, 후배들도 더 즐거운 경험치를 나누려면 우리에겐 필요한 건 무엇일까요?
참여자 Q&A
패널/참여자 소감(구두), 사회자 마무리 발언

표 ⑬ 지역간담회 진행안

지역네트워크교육

지역기반의 대안적인 진로교육 모색을 위한 탐방

누가 지역을 기반으로 한 대안적인 청소년 진로교육에 관심이 있는 전주 및 완주 지역 학부모, 교사, 활동가들이 참여하였습니다.

왜 청소년들이 자신이 살고 있는 지역공동체를 기반으로 한 삶을 모색할 수 있도록 대안적인 진로직업교육에 대한 고민과 학습의 기회를 얻고자 합니다.

무엇을 대안적인 진로직업교육을 하고 있는 '하자센터',

'하자작업장학교', '목화학교', '볍씨학교' 등을 방문했습니다. 하자센터의 모토에 기반을 둔 새로운 교육에 관해 강연을 듣고, 목화학교, 볍씨학교 등에서는 특별실과학습과정 등 대안적인 교육커리큘럼을 살펴보고 지역사회에서 이러한 교육을 시행하는 방안을 모색해보았습니다.

갈등전환과 공동체 구축을 위한 평화훈련교육

누가 팀 프로젝트 진행에서 팀빌딩, 협력, 갈등관리에 관심을 가진 청소년기관 실무자와 청소년, 학교 교사 등이 참여하였습니다.

왜 모둠 활동, 워크숍, 역할극 등을 통해 삶에 필요한 기술인 갈등전환, 존중, 이해, 관용, 공감을 학습하고 청소년과 관계 맺기에서 적용 가능한 방법을 모색하고자 하였습니다.

무엇을 평화교육방법론을 활용하여 자기 발견적이고 과정적인 학습법을 경험하고, 활동 공간에서 사회적이고 정서적인 학습을 하기 위한 서클 진행 방식을 배웠습니다. 모둠 활동을 통해 협동과 말하기 기술과 방법을 나누고, 일상의 폭력적인 사례·경험을 공유하며 해결방안을 모색했습니다. 또한 역할극을 통해 우리 사회에서 나타나는 고정관념, 차별, 편견 등을 알아보고 해결하기 위한 방안을 모색했습니다.

삶과 사회를 변화시키는 방법론을 조명하며 지역사회와 청소년의 지역 내 지속가능성 모색을 위한 워크숍

누가 청소년 주도형 프로젝트 실행에 관심 있는 청소년기관 실무자 및 학교 교사, 지역사회의 문제를 발견하고 새로운 방법으로 그 문제를 스스로 해결하고 싶은 청소년, 사회혁신방법론을 청소년 진로탐색 프로그램과 접목하고 싶은 실무자들이 참여하였습니다.

왜 사회혁신방법론, 서비스디자인, 공공디자인, 워크숍 방법론, 사례학습을 통해 지역사회와 청소년의 지역 내 지속가능성을 높이는 활동에 기반이 될 청소년 진로탐색 프로그램의 효과적인 기획과 진행에 필요한 역량을 강화하고자 하였습니다. 또한 이러한 장을 통해 다양한 지역사회 실무자 및 전문가들이 만나며 정보를 나눌 수 있도록 하였습니다.

무엇을 사회혁신 및 지속가능성에 대한 인식 확장을 위해 사회 변화를 돕는 디자인의 활용 사례에 대해 강연을 듣고 워크숍 방법론을 활용하여 프로그램을 기획했습니다. 그리고 지역사회에서 다양하게 진행되고 있는 사회혁신, 창직, 진로탐색 프로그램 사례를 공유했습니다.

4

장

상상학교

상상학교는 사람책 형태로 프로그램을 운영하며 학교와 청소년기관이 진로탐색 프로그램을 함께 진행할 때 첫 협업 형태로 좋은 모델입니다. 진로를 고민하거나 다양한 영역에 관심을 가진 청소년들이 쉽게 참여할 수 있어 먼저 소개된 내일찾기프로젝트보다 프로그램 운영이나 청소년 참여에 상대적으로 장벽이 낮습니다.

기존 진로교육 프로그램에서 진행되는 대규모강연, 선배특강 등과 달리 이 모델은 휴먼라이브러리 개념을 중심으로 아래 표⑭와 같이 '진로', '직업'에 대한 고정관념을 깨고 다양한 삶의 철학과 모습을 공유하는 데 운영목표를 두고 있습니다.

문제의식	강연, 적성검사 등 수동적인 참여 구조와 한정된 정보 제공
운영목표	청소년과 사람책이 만나 다양한 삶의 철학과 모습을 공유하고, 진로에 대해 새롭게 인식해보는 프로그램으로 구성
운영방법	실행 로드맵에 따라 사람책 프로그램 운영 (상·하반기에 걸쳐 연간 단위로 운영 가능)
모집단위	만 13세–18세 청소년 (학교 또는 청소년기관 단위로 모집 가능)
수행단위	학교 및 청소년기관 실무자
결과물	양적. 프로그램 횟수 및 참여율 등
	질적. 사람책, 참여자 만족도 등

표 ⑭ 상상학교 모델 소개

운영

01. 휴먼라이브러리

휴먼라이브러리는 사람을 뜻하는 human휴먼과 도서관을 뜻하는 library라이브러리를 합친 단어로 '사람을 빌려 읽는 도서관'을 의미하며, '사람책'으로 불리기도 합니다. 서로를 이해하고 고정관념, 편견, 차별로 인한 폭력을 줄이고자 2000년 덴마크에서 시작되었습니다.

운영방법은 일반 도서관과 거의 비슷하나 차이점은 종이책과 다른 사람책이라는 것입니다. 휴먼라이브러리는 사람을 책으로 만나는 도서관이며, '책을 읽는 행위'는 보고 싶은 사람책과 대화를 나누는 방법으로 대신합니다.

휴먼라이브러리는 사람책과 독자가 일대일 또는 일대다수로 함께 대화하며 고정관념, 편견, 차별에서 벗어나 새로운 인식과 시각을 지닐 수 있는 방법입니다. 해외는 물론, 국내에서도 대규모 행사, 학교, NGO, 기업 등 사용하는 주체에 따라 기간, 장소, 사람책의 주제 등 다양하게 활용되고 있습니다. 하지만 휴먼라이브러리가 고정관념, 편견, 차별을 해소하고 서로 다른 존재를 이해하기 위함이라는 취지는 변함없습니다.

02. 휴먼라이브러리 A to Z

휴먼라이브러리는 진행하는 주체나 환경, 목적에 따라 세부 운영방법을 달리 할 수 있어 상상학교에서 활용되고 있는 방법을 중심으로 소개하고자 합니다. 운영과정을 간략하게 정리하면 아래 표⑮와 같습니다.

운영과정은 운영자의 필요, 진행 환경 등 여러 요인에 의해 추가하거나 생략할 수 있습니다. 단, 상상학교의 운영목표와 휴먼라이브러리의 본래 취지에 맞게 운영하는 것을 권장합니다.

누가	조력자	운영자
		현장 스태프(퍼실리테이터)
	참여자	사람책
		독자
어디서	위치	야외
		실내
	착석	입식
		좌식
어떻게	준비	프로그램 세부계획 작성
		사람책 섭외
		사람책 소개글&목록 작성
		독자모집
	진행	프로그램&사람책 소개
		독자와의 대화
	평가	청소년 만족도 설문
		현장 스태프&사람책 평가회의
		홍보콘텐츠 온·오프라인 발신

표 ⑮ 휴먼라이브러리 운영 과정

휴먼라이브러리의 개념과 의미에 대해 자세한 내용을 알고 싶다면 클릭!

세부적으로 운영방법을 소개하기 전에 해당 프로그램을 기획하고 운영하는 관점에서 고려해야 할 기준 몇 가지를 알려드립니다.

▶ 상상학교의 운영목표와 휴먼라이브러리의 취지에 공감하는가?
▶ 사람책의 주제와 내용이 편견, 차별 요소 등을 담고 있지는 않은가?
▶ 장소, 진행 방식, 참여 규모 등 사람책과 청소년 독자가 쌍방향으로 소통할 수 있는 구조를 보장하는가?
▶ 청소년 독자가 자발적으로 참여하고 선택한 사람책인가?

표 ⑯ 휴먼라이브러리 운영 시 고려 기준

첫째, 프로그램을 함께 준비하고 진행하는 협력파트너가 있다면 상상학교의 운영목표와 휴먼라이브러리 취지에 공감하는지 사전에 확인하는 것이 좋습니다. 둘째, 구성한 사람책의 주제와 내용이 진로·직업에 대한 고정관념을 담고 있는 건 아닌지 확인해야 합니다. 마지막으로 청소년 독자가 원하는 대로 사람책을 선택할 수 있도록 충분히 생각할 시간과 기회를 보장하는 게 중요합니다.

누가 먼저 휴먼라이브러리가 진행되는 동안 역할별로 수행하는 내용과 주의사항 등을 소개하고자 합니다. 휴먼라이브러리를 준비하고, 운영을 책임지는 역할은 크게 운영자와 현장 스태프로 나뉘며, 참여자는 사람책과 독자입니다. 휴먼라이브러리는 쌍방향으로 소통하는 방법론으로 운영자뿐 아니라 퍼실리테이터와 사람책의 역할 수행이 매우 중요합니다.

이를테면 도서관에 사서가 있듯, 휴먼라이브러리도 현장 스태프에게 퍼실리테이터 역할을 요청하여 사람책과 독자의 대화를 매끄럽게 하는 등 원활한 운영을 꾀할 수 있고, 사람책에게 독자의 특성을 고려하여 목록과 내용을 구성할 수 있도록 안내할 수 있습니다. 이를 위해 운영자는 퍼실리테이터와 사람책에게 미리 운영 흐름을 안내하고 명확한 역할을 요청하는 것이 좋습니다.

어디서 주로 상상학교에서 휴먼라이브러리가 진행된 곳은 학교나 청소년수련관 등 청소년기관의 시설입니다. 독자가 청소년이라 학교를 협력파트너로 두고 수업시간·특기적성시간·방과후시간 등에 진행하며 가장 접근성이 좋은 장소를 선정하였습니다. 장소 선정 시에는 아래와 같이 우선순위를 두고 섭외하는 것이 좋습니다.

- ▶ 접근성 사람책과 독자가 쉽게 접근하며 이용할 수 있는 곳인가?
- ▶ 활용도 휴먼라이브러리 진행에 적절하게 구성되어 있는가?
- ▶ 효율성 비용 대비 시설의 크기, 기기 등이 적당한가?

이외에 공간 특성에 따른 장·단점을 다음과 같이 정리하여 소개합니다.[20]

20 휴먼라이브러리 운영자를 위한 안내서: 실행편, pp. 44–45, 희망제작소, 2014

장소	구분	장점	단점
위치	야외	▶ 사전신청 없이 지나가는 시민도 참여할 수 있음 ▶ 외부 체험학습으로 기획할 수 있음	▶ 프로그램 진행에 날씨가 큰 영향을 미침 ▶ 소음 발생으로 대화 진행이 어려울 수 있음
	실내	▶ 사람책과 독자가 집중하여 대화할 수 있음 ▶ 기획 방향에 맞는 공간을 구성할 수 있음	▶ 동시다발로 여러 사람책을 대출하는 경우 소음이 발생하지 않도록 거리 확보가 필요함
착석	입식	▶ 테이블과 의자를 설치하여 안정적으로 대화할 수 있음	▶ 자리가 모자라지 않도록 사전에 신청자 확인이 필요함
	좌식	▶ 사람책과 독자가 친밀하게 마주 앉아 대화할 수 있음	▶ 오랜 시간 동안 대화하기 어렵고, 소음이 발생하지 않도록 사람책 간 거리를 확보할 필요가 있음
TIP	▶ 야외에서 운영할 때 설치물, 필요 기기를 미리 확인하여 준비하고, 공간 한 켠에 휴먼라이브러리를 진행하는 것이 좋다. ▶ 실내에서 운영할 때 공간 내 설치된 기기·자재를 확인하고, 말소리가 겹치지 않도록 공간을 분리하는 것이 좋다.		

표 ⑰ 공간 특성에 따른 휴먼라이브러리 진행 장·단점

어떻게-1 준비: 상상학교에서 휴먼라이브러리를 기획하고 진행하기까지는 9단계로 나눌 수 있습니다. 먼저 상상학교 취지에 공감하며 함께 청소년을 모집하고 진행할 협력파트너가 있다면 기획단계부터 함께 밟아가는 것이 좋습니다.

목표		청소년과 사람책이 다양한 삶과 일의 철학을 공유하고, 진로에 관해 새로운 영감을 얻는다.		
대상		전주·장수·진안·순창 지역 청소년	참여 인원	200명
프로그램명		휴먼라이브러리—"N개의 일을 읽자"		
사람책 목록	구분	이름	제목	분야
	1	김OO	누구나 어린 왕자를 꿈꾼다	문학
	2	양OO	나란 여자, 빡친 여자!	페미니즘
	3	장OO	60여 개국 방랑싸롱기	여행
	4	조OO	문구, 사진 넣으면 디자인?	디자인
	5			
	6			
모집·홍보 계획		온라인으로 사람책 포스터 게재하여 참여자 모집		
		오프라인은 학교 진로담당 교사에게 공문 발송하여 행사 안내		
		사람책 이름, 제목, 분야를 소개하는 포스터 제작		
진행시간표		시간	내용	
		15:00–15:10	휴먼라이브러리 취지 소개, 사람책 인사	
		15:10–16:00	휴먼라이브러리 1부	
		16:00–16:10	쉬는 시간	
		16:10–17:00	휴먼라이브러리 2부	
		17:00–17:30	독후 활동	

표 ⑱ 상상학교 운영계획안 예시

표⑱은 상상학교에서 활용한 운영계획안 양식으로 목표, 일시, 장소, 시간표 외에 사람책 목록과 진행방법을 포함하여 작성한 것입니다.

사람책 목록과 진행방법에 따라 일정과 장소가 달라지고 퍼실리테이터, 현장 스태프 등 필요한 인원이 발생할 수 있습니다. 대개 상상학교는 독자가 1회 또는 2회에 걸쳐 사람책을 대출할 수 있도록 구성하나 필요에 따라 사람책 진행 전후에 휴먼라이브러리를 소개하는 시간과 독자와 소감을 나누는 활동을 진행하기도 합니다. 운영계획안이 나왔다면 그에 맞는 일시, 장소를 정하고 목록에 있는 사람책 섭외를 진행합니다. 미리 일시나 장소가 정해졌다면 계획안을 작성하는 동시에 사람책을 섭외하는 것도 좋은 방법입니다.

운영계획이 나왔다면 사람책 섭외부터 홍보까지 휴먼라이브러리를 진행하기 위한 사전단계를 밟아야 합니다. 아래는 상상학교를 실행하면서 사람책을 섭외할 때 운영자로서 고려했던 공통기준입니다.

- 청소년 독자와 원활한 소통능력
- 의미 있는 메시지와 삶의 경험
- 편견이나 고정관념에 대한 성찰과 성숙한 의견

이외에도 추가로 독자의 특성, 환경에 따라 아래와 같은 기준을 고려하여 섭외할 수 있습니다.

- 사람책의 분야와 내용이 다양하게 구성되었는가?
- 독자의 관심을 반영하여 사람책을 섭외하였는가?
- 지역사회에서 언제든 청소년들이 만날 수 있는 사람책인가?
- 지역을 벗어나 더 넓은 세상을 보여줄 수 있는 사람책인가?

기준에 따라 섭외하고 싶은 사람책 목록이 나왔다면 사전에 충분히 취지와 진행 내용을 숙지할 수 있도록 안내해야 합니다.

사전에 사람책에게 안내할 자료는 ① 운영계획안, ②

사람책이 되기 위한 마음가짐 11가지[21]

- 사람책이 될 만반의 준비를 하라. 이건 단순한 장난이 아니다. 당신이 대표할 편견에 대해 스스로 확신을 가지고 대응할 수 있어야 한다.
- 독자들의 편견이나 고정관념에 대응할 수 있는 논리나 정보, 예를 들어 통계 및 연구자료 등을 준비하는 것이 좋다.
- 있는 그대로 당신을 보여주라. 솔직하고 열린 자세로 대화에 임하고 대출자의 말을 경청하도록 한다.
- 다른 사람인 척 연기하거나 특정 캐릭터를 만들어내려 하지 마라. 독자들은 금방 알아차릴 것이고 당신은 신뢰를 잃게 될 것이다.
- 당신의 개인적 경험과 성찰을 독자들과 공유할 마음의 준비를 하라. 하지만 질문이 너무 사적인 경우, 언제든 대답하고 싶지 않다고 말할 수 있다.
- 시간을 확인하라. 대출시간은 정해져 있다. 서론을 이야기하는 중에 대출시간이 마감될 수도 있다.
- 휴먼라이브러리에 참여하는 독자들은 일반적으로 말하고 듣고 배울 준비가 되어있는 사람들이다. 그들의 질문이 명확하지 않을 때에는 그들이 궁금해 하거나 관심 있어 하는 내용을 잘 정리할 수 있도록 도와주는 것이 중요하다. 독자들이 당신과 같은 사람을 만나본 적이 있는지, 만나본 적이 있다면 그것이 좋은 경험이었는지 아니면 나쁜 경험이었는지 등 질문을 통해 독자들에 대해 기본적인 정보를 얻도록 하라. 이러한 정보는 독자들이 관심 있어 하는 정보가 무엇인지를 파악하는 데 도움이 될 것이다.
- 당신을 대출한 독자들은 각자 다른 역사를 가지고 있고 대출한 이유도 제각각일 것이다. "왜 저를 대출하셨습니까?"와 같은 질문으로 대화를 시작하는 것이 좋다. 이 질문을 통해 독자의 관심이 무엇인지 알아볼 수 있다.
- 당신은 책이고 상대방은 독자이다. 책은 독자의 말에 경청할 필요가 있지만, 주어진 대출시간의 주인은 바로 사람책이다. 대화의 주도권을 독자에게 빼앗기지 마라.
- 독자들은 당신이 대표하는 편견에 대해 이해를 잘 못하거나, 공격적인 말을 할 수도 있고, 특정 사회문제의 책임을 당신에게 돌리며 비난할 수도 있다. 이런 반응들에 대해 필요한 경우에는 반대의견을 표명하지만, 되도록 침착하고 이해심을 갖고 대응하도록 한다.
- 휴먼라이브러리는 편견과 고정관념을 해소하기 위한 프로그램이다. 하지만 독자들은 단순한 호기심이나 조언을 구하고자 하는 의도로 사람책을 대출하기도 한다. 이런 독자들을 만날 때 기억해야 할 점은 그들 인생에 대한 결정은 그들 스스로 해야 한다는 것이다. 어려운 상황에 대처하고 문제를 해결했던 당신의 경험을 독자들과 공유할 수는 있겠지만, 그들에게 조언이나 충고를 하는 것은 조심해야 한다.

표 ⑲ 사람책 안내문

사람책 안내문, ③ 사람책 소개글(사전 질문지) 총 3가지입니다.

첫째, 운영계획안은 일시, 장소, 독자 특성, 진행시간표 등을 포함하여 공유하는 것이 좋습니다. 프로그램이 어떻게 진행되는지 알고 있어야 사람책도 당황하지 않고 휴먼라이브러리에 잘 녹아들어 독자와 대화할 수 있기 때문입니다.

둘째, 사람책 안내문은 사람책과 독자가 원활한 대화를 이어갈 수 있도록 사람책이 되기 위해 어떤 마음가짐을 준비해야 하는지 정리한 것으로 미리 운영자가 공유해야 합니다. 특히 휴먼라이브러리를 처음 접하고 사람책의 취지와 내용이 낯선 사람이라면 운영자는 충분하게 대화하고 안내한 뒤에 사람책의 제목과 목차를 확정해야 합니다.

사람책의 제목과 목차를 포함한 소개글은 가능하다면 사람책 당사자가 작성하는 것이 가장 좋습니다. 소개글을 유려하게 쓸 필요는 없습니다. 독자에게 하고 싶은 이야기는 사람책 스스로 가장 잘 알고 있기 때문입니다. 따라서 운영자는 미리 사람책이 소개글을 작성할 수 있도록 양식을 주고, 작성하는 데 참고할 수 있도록 독자의 특성, 프로그램 운영안 등 가능한 많은 정보를 공유하는 것이 좋습니다.

아래 표⑳은 내–일상상프로젝트를 3년간 기획하고 운영하면서 만든 양식을 재구성한 것으로 사람책 섭외 후 매끄럽게 소개글 작성을 안내할 때 활용할 수 있습니다

21 휴먼라이브러리 운영자를 위한 안내서: 실행편, pp. 34–35, 희망제작소, 2014

아래 질문과 예시를 참고하여 소개글을 작성해주십시오	
구분	질문내용
사람책 개별 경험	▶ 지금 하는 일(유급, 무급, 진로와 관련된 내용) ▶ 청소년과 함께 나누고픈 본인의 일 경험 ▶ 현재 일과 삶을 선택한 이유/계기가 있다면?
일의 의미와 가치	▶ 진로 고민이나 일을 선택할 때 본인이 가장 중요시한 기준 ▶ 일하면서 내가 바뀌거나 새롭게 느낀 점, 고민되는 점 ▶ 내가 하는 일에 지역사회, '내가 사는 곳'과 어떤 연결점이 있다고 생각하는지? ▶ 청소년기에 꼭 경험해 보았으면 하는 일이 있는지?
마무리	▶ 지금 내가 18살 나에게 들려주고 싶은 이야기가 있다면? ▶ 사람책으로 참여하며 느낀 소감 나누기

사람책 소개글 예시

제목: 우리의 가치는 누가 정하는 걸까?

서문: 저는 고등학교를 자퇴한 뒤 대학에 진학하는 대신, 영화 및 영상제작 일을 해왔습니다. 돈을 받고 일할 때도 있지만, 제 개인작업들은 아무도 제게 돈을 주지 않아서 비임금노동을 할 때가 많습니다. 스스로 경제적 책임을 질 수 없기 때문에 부모님에게 경제적 지원을 받고 있고, 그렇기 때문에 저는 20대 초반을 '일하지 않는(임금 노동을 하지 않는) 사람의 가치'에 대해 고민하며 보냈습니다.

우리의 가치는 어디서 생기는 걸까요? 저는 초밥을 좋아하는데, 돈을 벌지 않는 제게도 초밥 먹을 자격이 있을까요? 모든 사람은 인간답게 존중받을 권리가 있다고 하는데 정말로 그럴까요? 이 모든 것은 본인이 열심히 하지 않은 사람이 하는 불평, 불만일까요? 하소연과 무기력함이 아니라, 내가 살고 싶은 세계에 대한 새로운 상상과 변화를 꿈꾸고 싶습니다.

목차
1. 나는 초밥을 좋아하는데, 아무 일도 하지 않는 나도 초밥 먹을 자격이 있을까?
2. 최저임금은 누가 정하지?
3. 노동이란 무엇일까?
4. 일하지 않는 자 먹지도 말라
5. 쓸모 있는 일을 하지 않아도 존중받을 수 있을까?

추천합니다 내가 쓸모 있는 사람이 될 수 있을까 걱정하는 분들과 고민을 나눠보고 싶습니다.

출처 2017 내-일상상프로젝트 남순아 사람책

표 ⑳ 사람책 소개글 예시

○○사람책을 소개합니다

성명

제목
▶ 간결하고 복잡하지 않게, 누구나 이해하기 쉽게 작성하는 것이 좋다.
▶ 사람책의 본명을 제목으로 쓰면 명사 중심의 강연이 될 수 있다.

서문
▶ 책의 서문처럼, 사람책이 어떤 내용으로 이야기할지 알려주는 맛보기 글이다.
▶ 무난하게 사람책의 경험을 중심으로 요약하여 작성할 수 있다.

목차
▶ 개수의 제한은 없으나 최대 5개 안으로 작성하는 것이 좋다.

1.
2.
3.
4.
5.

추천합니다
▶ 운영자가 어떤 의도로 이 사람책을 섭외했는지, 사람책은 어떤 독자와 이야기를 나누고 싶은지 분명하게 드러내는 글이다.

툴킷 ⑧ 사람책 소개글(사전질문지)

모든 사람책을 섭외하고 소개글을 작성하였다면 참여자 모집을 위한 홍보가 필요합니다. 모집은 온·오프라인으로 진행하되, 사람책의 주제와 내용을 알려 독자가 보고 싶은 사람책을 선택할 수 있도록 안내하는 것이 좋습니다. 사람책 소개글을 모집용 콘텐츠로 제작하여 발신할 수도 있습니다.

어떻게-2 준비: 상상학교에서 휴먼라이브러리는 크게 세 가지로 구성됩니다. '프로그램 소개, 대출 활동, 소감 나눔'입니다.

프로그램 소개는 사람책과 독자가 대화하기 이전에 행사의 목적과 사람책을 간략하게 소개하는 시간입니다. 또한, 사람책과 독자가 낯가림 없이 대화할 수 있도록 편안한 분위기를 조성하는 시간이기도 합니다. 대개 스태프에게 퍼실리테이터 역할을 배분하여 아이스브레이킹을 하거나 사람책과 독자가 돌아가며 자기소개하는 시간으로 보낼 수 있습니다. 어느 정도 분위기가 풀어졌다면 사람책과 독자가 대화하는 방향으로 진행을 이어갑니다.

표㉑은 사람책과 독자가 원활하게 대화하려면 필요한 사항들을 정리한 것입니다.

▶ 사람책 1명 당 독자 수는 8명 내외가 적합하며 가능한 최대 10명을 넘지 않도록 한다.
▶ 대화시간은 최대 1시간을 넘지 않도록 하며, 독자 1명 당 읽을 수 있는 사람책은 1–2명이 적당하다.
▶ 청소년 독자임을 고려하여 대화 전에 충분히 분위기를 풀어 사람책은 쌍방향으로 소통할 수 있도록, 독자는 긴장하지 않고 대화할 수 있도록 여러 장치(자리 배치, 아이스브레이킹, 대화 규칙 등)를 마련하는 것이 좋다.
▶ 현장 스태프는 내용 기록뿐 아니라 사람책과 독자의 퍼실리테이터 역할을 할 수 있는 사람으로 섭외하는 것이 좋다.

표 ㉑ 사람책과 독자의 원활한 대화를 위해 필요한 사항

사람책과 독자가 대화하는 동안 현장 스태프는 툴킷⑨처럼 정해진 양식에 내용을 기록합니다. 이후에 휴먼라이브러리를 준비할 때 참고할 수 있습니다. 필요하다면 메모 내용을 토대로 독자에게 반응이 좋았던 사람책, 청소년과 소통을 잘하는 사람책 등 운영자만의 섭외 목록을 만들어 두는 것도 좋습니다.

OO사람책 제목

사람책 이름

사람책 내용

▶ 사람책이 이야기한 단어 중심으로 요약하여 정리해주세요.

독자와의 대화

▶ 질의응답, 소감내용을 포함하여 정리해주세요.

스태프 소감/평가

▶ 좋았던 점, 아쉬운 점 등을 정리해주세요.

툴킷 ⑨ 휴먼라이브러리 메모

청소년 만족도 조사

읽은 사람책 1회 2회

다음 문항을 읽고 자신의 생각과 가장 가까운 곳에 체크해주세요.

질문	매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
프로그램 내용은 진로 탐색에 실제 도움이 되었다.					
진행자는 프로그램을 잘 진행하였다.					
프로그램 진행시간은 참여하기에 적절하였다.					
프로그램 진행 과정은 전반적으로 만족스러웠다.					
기회가 된다면 다음 프로그램에도 참여하고 싶다.					
다른 사람들에게 사람책 참여를 권하고 싶다.					

툴킷 ⑩ 독자 만족도 설문지

프로그램 소개, 대출 활동, 소감 나눔까지 모두 끝났다면 위의 양식을 활용하여 청소년에게 만족도를 조사할 수 있습니다. 앞서 휴먼라이브러리 메모 양식을 작성하여 이후에 참고하고 준비하는 것과 같이, 조사결과를 통해 독자의 평가를 직·간접적으로 들어볼 수 있습니다.

이외에도 현장에서 퍼실리테이터 역할을 했던 스태프나 대화를 이끌어간 사람책과 평가회의를 하는 것도 좋은 방법입니다. 특히 운영과정에서 좋았던 점과 보완해야 할 점을 중심으로 논의하면 좋습니다. 아래는 평가할 때 나누었던 질문으로 상황에 맞게 적용할 수 있습니다.

사람책
▶ 오늘 사람책으로 활동하고 나서 전체적인 소감
▶ 독자(청소년)와 소통하는 데 어려움이 있었나요?
▶ 운영자의 사전 안내, 절차 등은 충분했다고 생각하나요?
▶ 사람책으로서 가장 좋았던 점, 어려웠던 점은 무엇인가요?
▶ 이외에 제안하고 싶은 것(진행방법, 사람책 구성 등)
현장 스태프
▶ 전체 진행순서와 시간은 적절하였나요?
▶ 독자의 반응이 좋았던 사람책이 있었나요?
▶ 운영자의 사전 안내와 역할 수행은 적절하였나요?
▶ 이외에 제안하고 싶은 것(진행방법, 사람책 구성 등)

사람책, 현장 스태프, 운영자 등이 모여 평가회의를 마친 뒤, 상상학교가 청소년 진로교육 프로그램으로 활용하기에 만족스러웠다면 진행한 내용을 모아 아래와 같이 외부로 발신·홍보하며 다른 청소년들과 공유하는 것도 좋습니다. 더 많은 사람·기관·지역이 상상학교에 참여하기를 바란다면, 콘텐츠를 제작하여 발신해도 좋습니다.

(2016) 꿈이 없는 게
아이들의 잘못인가요
이 사례를 더 알고 싶다면 클릭!

(2016) 완주 전주에서
불어오는 수상한 바람
이 사례를 더 알고 싶다면 클릭!

(2017) 좋아하는 것과
좋아한다고 생각하는 것의 차이,
이 사례를 더 알고 싶다면 클릭!

(2017) 다채로운 가능성을 가지고
삶을 고민할 수 있도록,
이 사례를 더 알고 싶다면 클릭!

(2018) 상상학교로
첫 만남을 가지다
이 사례를 더 알고 싶다면 클릭!

매뉴얼_오늘그리고내일
이 사례를 더 알고 싶다면 클릭!

회고를 나누며

2016년부터 2018년까지 3년간 청소년 진로탐색 지원사업 ‹내–일상상프로젝트›가 진행되었습니다. 그간 많은 사람들이 참여하고 노력한 여정을 매뉴얼에 담았습니다. 더 많은 청소년들이 자신의 꿈과 끼를 찾고 진로를 모색할 수 있는 사회로 나아가기를 바라며, ‹내–일상상프로젝트›로 함께 고생한 청소년·지역 실무자·연구원의 회고를 끝으로 글을 마칩니다.

(이 프로젝트를 하면서) 공고를 나왔으니까 공기업이나 공무원 취업하는 것 어떠냐며 선택할 여지를 주지 않는 질문, 혹은 공고를 나와서 대학을 가는 건 실패한 거라는 압박감을 주는 말에 사로잡힐 때마다 스스로 질문할 수 있게 되었어요. 저는 ‹내–일상상프로젝트›에서 '내가 뭘 좋아할까?' 질문하는 법을 얻었어요. 이걸 알고 나면 질문에 질문이 이어지고, 좀 더 생각하고 나를 알아갈 수 있는 것 같아요. 여전히 저는 제 진로에 대한 길을 프로젝트를 통해 만들어가는 중이에요. 2017년, 2018년 참여 청소년

진로에 관한 건 아니지만, 꼭 전하고 싶은 말이 있어요. 순창에는 청소년수련관이 있고 문화의 집도 있어요. 이곳에서도 ‹내–일상상프로젝트›처럼 재미있는 프로그램을 많이 해요. 하지만 한번 해보자고 제안하면, 다들 생활기록부에 남지도 않는데 왜 하냐는 반응을 보여요. 저는 생활기록부에 스펙 한 줄 더 적는 것보다 좋은 추억을 한 편 더 만드는 게 좋고 중요하다고 생각해요. '생활기록부가 전부는 아니다'라고 말해주고 싶어요. 2016년 참여 청소년

청소년들하고 활동하면 수동적이거나 학교를 다닐 때부터 부모님이나 선생님에게 이야기를 듣는 모습을 발견하곤 합니다. 이번 프로젝트를 하면서 스스로 자신이 어떤 사람인지 발견해보고, 나는 어떻게 살아보고 싶다는 자기 주도적인 모습이 나타나고, 삶을 더 풍성하게 하는 계기가 된 것 같아요. 2017년, 2018년 지역 실무자

일에 대한 힘듦, 이런 걸 알게 되지 않았나 싶어요. 과정을 논의하고 결정하고 직접 움직이는 것을 배웠고, 실무자들은 답답하지만 기다려주고 아이들이 스스로 하게 하는 과정 아니었나 생각해요. 짜여 있는 구조에 아이들이 참여하지 않았다는 점이 기존 프로그램과 차별성이 있는 것 같아요. 자체적으로 진행하려면 지역은 '진로=직업'이라는 시각에서 탈피해야 합니다. 우리가 얼마나 준비되어 있는지 확인해야 해요. 지역에서 일할 수 있는 기반이 있는가. 지역에서 일하는 사람이 누구인가 이야기도 들어보고 찾아보면서 지역이 살만한 곳, 크면 떠나는 곳이 아니라는 걸 알게 해야 합니다. 귀농, 귀촌도 중요하지만요. 2016년 지역 실무자

새로운 프로젝트를 기획하고 실험할 때마다 이상과 현실은 다르다는 걸 뼈아프게 느낍니다. 하지만 특히 이 프로젝트는 때로는 좌절감이, 때로는 뿌듯함이, 때로는 책임감이 튀어나올 만큼 저에게 다사다난한 기억으로 남았습니다. 팀원들과 활동하기 위해 잠을 줄이거나 시험공부를 뒤로 미뤘다는 이야기를 들으면 좋아해야 할지, 슬퍼해야 할지 고민이 드는 순간도 있습니다. 진로에 별로 도움이 되지 않는다는 이야기를 듣기도 했습니다. 그럼에도 중간에 포기하지 않고 마무리 지을 수 있던 건, 분명 누군가에게 ‹내–일상상프로젝트›는 의미 있는 순간이었다는 근거 모를 자신감(?)이 있기 때문이겠죠. 지금 당장 나의 일자리를 만들어주지는 못하더라도 어떻게 일하고 싶은지, 누구와 일하고 싶은지, 일하면서 무엇을 얻고 싶은지 고민하는 시간이 단 한 번이라도 있다면 이 프로젝트의 가치는 충분하지 않을까 생각합니다. 누군가 그런 질문을 단 한번이라도 청소년에게 던져주는 과정이 있었다면 그걸로 되었다고 소박한 마음을 먹어봅니다. 무언가 고민하고 질문을 던지는 행위가 결국 내가 나아갈 길을 잃지 않고 꿋꿋이 걸어가는 힘이기 때문입니다. 희망제작소 연구원

청소년 진로탐색 프로그램
실행을 위한 내-일상상프로젝트
매뉴얼

청소년의 오늘 그리고and, drawing 내일

발행인
정지강

기획
김수영
조현진

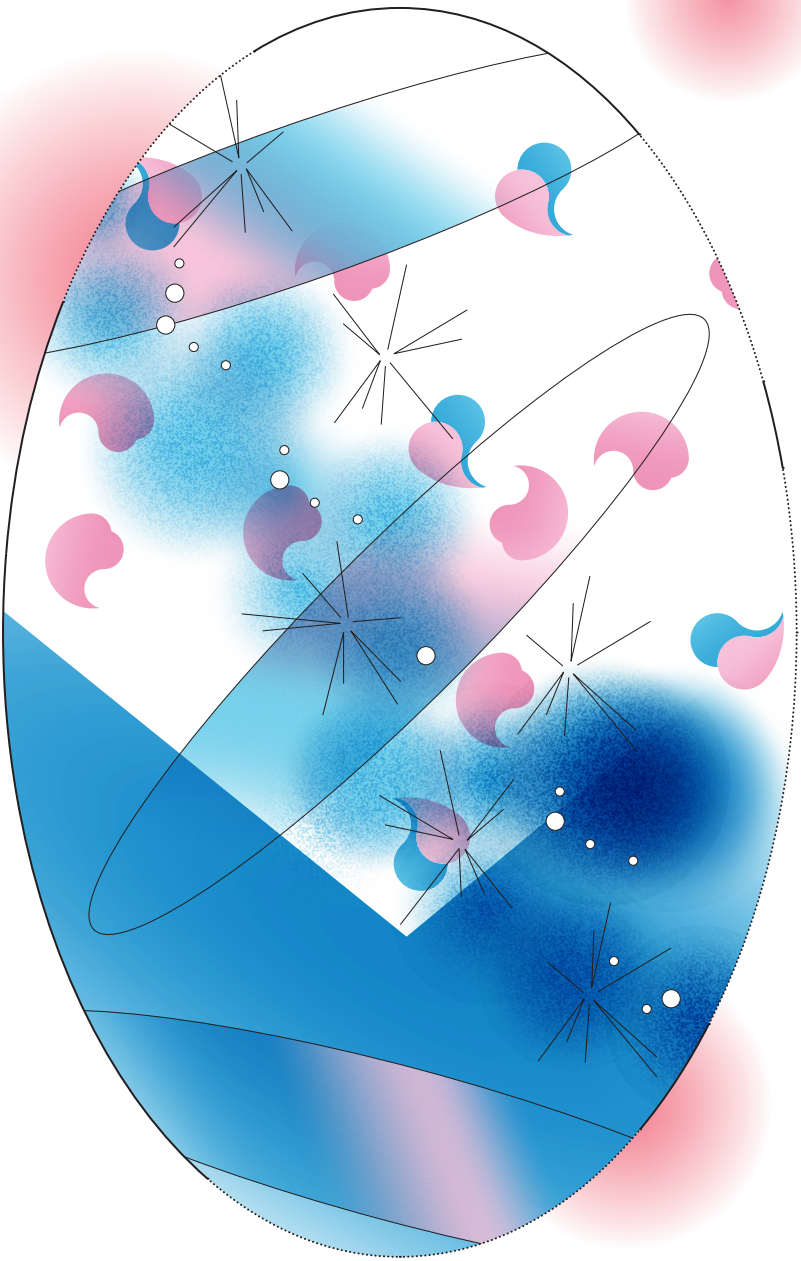
집필
김수영
조현진

디자인
신인아(오늘의 풍경)

발행일
2019년 2월

발행처
희망제작소
서울시 마포구 월드컵북로92
Tel 02.3210.0909
Fax 02.2031.0126
www.makehope.org

'2018 내일상상프로젝트'는 아름다운재단 The Beautiful Foundation 지원으로 진행되었습니다.

Copyright© 2019 by The Hope Institute. Some Rights Reserved.
이 저작물은 크리에이티브 커먼즈 저작자 표시-비영리-동일조건변경허락 4.0 국제 라이선스에 따라 이용할 수 있습니다.

2016년부터 2018년까지 3년간 청소년 진로탐색 지원사업 ‹내–일상상프로젝트›가 진행되었습니다. 그간 많은 사람들이 참여하고 노력한 여정을 매뉴얼에 담았습니다. 더 많은 청소년들이 자신의 꿈과 끼를 찾고 진로를 모색할 수 있는 사회로 나아가기를 바랍니다.