



희망리포트

2016-04

---

청소년 사회혁신 프로젝트

# OO실험실 결과보고서

세상을 바꾸는 청소년과 함께 한 146일

---

우성희·허보나





희망리포트

2016-04

[청소년 사회혁신 프로젝트]

# OO실험실 결과보고서

세상을 바꾸는 청소년과 함께 한 146일

우성희 · 허보나



[청소년 사회혁신 프로젝트]

# 00실험실 결과보고서

세상을 바꾸는 청소년과 함께 한 146일

공동연구 우성희 · 허보나

문의 최호진 (시민사업팀 팀장 | [hjjw75@makehope.org](mailto:hjjw75@makehope.org))

조현진 (시민사업팀 연구원 | [heyjayzo@makehope.org](mailto:heyjayzo@makehope.org))

# 목차

연구요약	8
들어가며	15
Ⅰ. 기획	16
1. 배경	
2. 사전조사	
3. 프로그램 개발	
4. 참여자들	
Ⅱ. 실행	48
1. 계획하기	
2. 실행하기	
3. 성찰하기	
Ⅲ. 평가	102
1. 프로그램 평가	
2. 프로그램의 효과	
3. 한계와 제안	
마치며_청소년 민주시민교육 시사점	122
참고문헌	138

## 표 목차

[표 I-1] 사전인터뷰 개요	24
[표 I-2] 민주시민교육 프로그램 개발에 영향을 미치는 요인	34
[표 I-3] 청소년 민주시민교육 프로그램의 요건	34
[표 I-4] oo실험실 구성 단계	35
[표 I-5] 계획하기 단계 구성	36
[표 I-6] 실행하기 단계 구성	37
[표 I-7] oo실험실 진행 일정	38
[표 I-8] 참가신청자 인적 특성	42
[표 I-9] 참가신청자들의 관심 사회문제	43
[표 I-10] 참여자 인적특성	46
[표 II-1] 워크숍 구성 및 내용	50
[표 II-2] 워크숍 진행 일정	52
[표 II-3] 노란테이블 진행과정	55
[표 II-4] 오픈스페이스테크놀로지(OST) 토론 진행과정	56
[표 II-5] 참여자들의 오픈스페이스테크놀로지(OST) 토론 주제	57
[표 II-6] 참여자가 조사한 '세상을 바꾸는 좋은 프로젝트'	58
[표 II-7] 사람책 목차 및 서문	59
[표 II-8] 참여자 제안 프로젝트	62
[표 II-9] 최종 결성 팀	65
[표 II-10] 계획하기 단계 워크숍 평가	67
[표 II-11] 씨알콘서트 프로젝트팀 개요	74
[표 II-12] 씨알콘서트 프로젝트 진행 일정 및 내용	75
[표 II-13] 커북커북 프로젝트팀 개요	78
[표 II-14] 커북커북 프로젝트 진행 일정 및 내용	80
[표 II-15] 호프집 프로젝트팀 개요	82

[표 II-16] 호프집 프로젝트 진행 일정 및 내용.....	83
[표 II-17] 행복한동물원만들기 프로젝트팀 개요.....	85
[표 II-18] 행복한동물원만들기 프로젝트 진행 일정 및 내용.....	87
[표 III-1] 성인이 주최하는 청소년 사회참여 프로그램 예시.....	116
[표 III-2] 청소년이 주최하는 사회참여 프로그램 예시.....	118
[표 III-3] 입문형·실전형 사회참여 프로그램.....	124

## 그림 목차

[그림 I-1] <oo실험실> 모집 웹포스터.....	40
-------------------------------	----



# 연구요약

## 연구요약

□ 2008년 미국산 쇠고기 수입에 반대하는 촛불문화제를 시작한 존재는 중고생들이었다. 2014년 세월호 참사 후에도 학생들은 ‘가만히 있지 않겠다’는 피켓과 함께 거리로 나왔다. 하지만 이들은 입시라는 일상으로 곧 돌아가야 하는 현실에 놓여있다. 사회혁신의 가장 강한 잠재력을 가진 주체라고 할 수 있는 청소년들은 정작 사회혁신에 참여하기는 어려운 형편이다. 우리가 만난 청소년들은 지역사회에서 자신의 삶을 가꾸어가거나, 세월호 유족을 돕고, 청소년 인권에 관심을 가지며 자신의 삶과 주변을 변화시키고 있었다. 그들은 입시라는 굴레를 벗고 자신의 욕망과 장점을 찾아가며 사회적 존재로서 자신을 탐색하고 있었다. 희망제작소는 이 사회에 관심을 가진 청소년들, 그러나 물리적·환경적 제약으로 인해 그러한 관심을 드러내고 행동하기 어려운 청소년들을 위한 장을 열어주고자 했다. 지난해 2015년 8월 17일 시작된 <oo실험실>이라는 이름의 청소년 사회혁신 프로젝트는 올해 2016년 1월 9일까지 146일 동안 우리 사회에 관심을 가진 청소년들이 자신들이 살고 싶은 사회를 그려보고 이를 위해 필요한 프로젝트를 스스로 기획하고 실현하는 하나의 장이 되었다.

□ <oo실험실>은 하나의 민주시민교육으로 볼 수 있다. 우리는 이해 당사자 인터뷰 및 사전조사 등을 거쳐 새로운 청소년 민주시민교육 프로그램의 요건을 구성해 보았다. 이는 크게 사회적 요구와 제도적 과제, 교육 수요자의 동기, 교육목표로 분류된다. 사회적 요구는 청소년에게 공감과 배려, 자기인식의 기회를 제공하는 것이다. 제도적 과제는 청소년 민주시민교육에 변화가 필요하다는 것이다. 교육수요자의 동기는 ‘사회문제에 관심 있는 친구들을 만나고 싶다’, ‘세상을 알

고 싶다’, ‘사회에 도움이 되고 싶다’는 것이다. 이를 바탕으로 청소년 사회혁신의 롤모델을 형성하는 것 그리고 다른 청소년들의 활동을 이끌 씨앗인재를 양성하는 것을 교육목표로 세웠다. 이와 같은 목표에 기초하여 사회문제에 관심 있는 청소년을 전국에서 모집하여 이들 스스로 사회문제를 해결하기 위한 프로젝트를 직접 기획하고 실천하는 프로그램인 <00실험실>을 기획하였다.

□ 프로그램은 ‘계획하기 → 실행하기 → 성찰하기’의 3단계로 구성된다. ‘계획하기’ 단계는 다음과 같이 이루어졌다. 전국에서 지원을 받아 최종적으로 참여하게 된 23명의 청소년들은 몇 차례의 워크숍 시간 동안 다양한 토론을 통해 문제의식 구체화, 문제해결 방법 탐색 등을 경험한 후 각자 하고 싶은 아이디어 공유시간을 거쳐 팀을 구성하였다. 팀 프로젝트 진행 가이드라인 하에 청소년들은 각자의 팀 안에서 기획안을 작성하는 시간을 가졌다.

□ ‘실행하기’ 단계는 팀별로 프로젝트를 자율적으로 진행하는 시간이다. 실행에 착수한 프로젝트는 ‘씨알콘서트’, ‘커북커북’, ‘호프집’ 그리고 ‘행복한동물원만들기’ 등이다. 본 단계에서는 각 팀의 자율성이 가장 큰 요소이지만, 팀 간 활동상황 공유 및 보완사항 논의를 위한 전체모임을 기간 중 2회 진행하였다. 각 팀은 지급받은 활동비 외에 필요한 자금은 크라우드펀딩 등의 방법을 통해 자체적으로 조달하였으며 별도의 멘토 없이 희망제작소 연구원이 매니저로서 조력하였다.

□ 마지막 ‘성찰하기’ 단계는 프로젝트 참여자들이 전체 활동을 마친 후 자신들의 활동을 반성적으로 관찰하고 분석하기 위해 ‘결과공유회’ 자리를 마련하여 진행되었다. 이 자리에서 각 팀의 활동내용과 평가를 발표하도록 하였고 이를 준비하는 과정에서 자연스럽게 팀 내에서

팀 활동에 대한 평가가 이루어졌다. 특히 <oo실험실> 참여 청소년들의 부모님들이 함께 자리하여 자녀들의 활동사항을 지켜보고 활발한 대화도 나누는 등 자녀를 이해하는 시간이 되기도 했다.

□ 우리는 모든 프로그램이 종료된 후 참여자들의 서면소감과 인터뷰를 바탕으로 프로그램에 대한 평가를 진행하였다. 참가자들의 평가결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 청소년들은 자신들을 성인과 동등하게 대우하며 민주적이고 존중받는 분위기 하에 프로젝트가 진행된 점을 긍정적으로 평가하였다. 둘째, 프로그램 구성 단계에 체계적인 교육과 지원이 있어 안정적이었다고 한다. 셋째, 전국단위에서 청소년들이 참여하게 되면서 프로젝트를 진행한 청소년들은 서울이라는 한 지역에서 팀 프로젝트를 진행하기에 한계를 느꼈다고 한다. 이밖에 팀 외의 참여자들과 친해지지 못한 아쉬움이나 프로젝트 진행과정에 있어서 역할분담이나 소통방법, 기획절차 등에 대한 좀 더 명확한 지도나 가이드라인이 있었으면 좋았을 것이라는 의견도 있었다.

□ 본 프로그램을 운영하면서 연구진들이 직접 청소년들을 관찰하고 느낀 사항들과 청소년들의 자체평가 등을 결합하여 도출할 수 있는 시사점 및 한계점은 다음과 같다. 첫째, 본 프로그램에 참여한 청소년들은 프로젝트를 진행하면서 새로운 일들을 경험하고 새로운 사람들을 만나게 되면서 자기이해도가 높아지고 세계관의 확장과 진로의식의 변화가 나타났다고 한다. 둘째, 청소년들은 직접 기획한 사회참여 프로젝트를 수행하면서 청소년이기 때문에 ‘할 수 없다’는 무력감에서 벗어나 청소년이기 때문에 할 수 있는 것을 찾고 사회참여에 대한 인식도 변화하며 사회문제에 대해 생각하고 행동할 수 있는 사회적 자아를 발견할 수 있었다고 한다. 셋째, 프로젝트를 진행하면서 부딪친 가장 큰 난관은 시간사용의 제약이었다. 학원 또는 시험과 스

케줄이 겹치면 프로그램 활동은 후순위로 밀리는 경우가 대부분이었다. 또한 기획 당시에는 프로젝트를 지속적으로 이어보자는 의견이 있었지만 학업으로 인해 프로젝트의 지속 운영은 쉽지 않았다.

□ 추후 청소년 민주시민교육을 시행하거나 청소년 사회참여 프로젝트를 진행하는데 보다 도움이 될 수 있는 사항들을 정리하면 다음과 같다. 첫째, 사회참여 경험이 미약한 청소년들이 보다 낮은 단계에서 시작하여 경험을 쌓아갈 수 있도록 단계별 프로젝트 구성 프로세스를 만들 필요가 있다. '입문형'과 '실전형'으로 구성하여 청소년들이 적절한 프로그램을 선택, 참여할 수 있도록 해야 할 것이다. 둘째, 어디서든 할 수 있는 다양한 사회참여툴 개발과 확산이 중요하다. 누구나 쉽게 따라해볼 수 있는 사회참여의 툴이 가정, 학교, 청소년기관 및 지역사회에 보급된다면 입문 및 실전형 사회참여의 기회가 확대될 것이다. 셋째, 청소년 사회참여 프로그램 내지 민주시민교육이 확산되기 위해서는 효과성에 대한 입증이 필요하다. 참여자의 성장이나 사회참여의 효과를 측정하고 유의미한 성장결과를 보여줄 수 있다면 청소년 사회참여활동이 확대되는 데 도움이 될 것이다. 넷째, 다양한 주체간의 협력을 통한 청소년혁신가 양성 환경 조성이 필요하다. 청소년의 시민성 형성에는 가정과 학교의 영향이 매우 크다. 따라서 이들과 같이 청소년과 가까운 주변의 변화가 청소년의 사회참여 활성화에 열쇠를 쥐고 있다고 할 수 있다. 그러므로 사회참여 활동을 지지하고 촉발하는 환경을 조성하는 것이 매우 중요하다.





## 들어가며

놀랐습니다. 세월호 참사 직후 우리사회의 안전을 우리 스스로 모여 토론해 자고 열었던 ‘노란테이블’ 행사장에 교복 입은 청소년들이 왔습니다. 가만히 있을 수 없다며 뭐라도 해보겠다고 그들의 열기에 놀랐습니다. 지역 곳곳에서 스스로 대안을 만들고 있는 청소년들도 만났습니다.

희망제작소는 그동안 청년이나 시니어, 공무원 등 다양한 주체의 사회혁신을 연구하고 도와왔습니다. 그럼에도 ‘청소년’과 ‘사회혁신’의 조합은 익숙하지 않았습니다. ‘뭐라도 하고 싶고’, ‘뭐라도 하고 있는’ 청소년들을 보며 청소년 사회혁신가가 많이 만들어지는 사회가 되었으면 좋겠다고 생각했습니다. 그래서 희망제작소는 청소년 사회혁신 프로젝트 <oo실험실>을 기획하게 되었습니다.

<oo실험실>은 성공적이었다고 할 수만은 없습니다. 이 보고서는 청소년 사회혁신가들의 좌충우돌의 기록입니다. <oo실험실>은 청소년에게는 실험실이었지만 우리에게도 실험의 장이기도 했습니다. ‘청소년이 사회참여 활동을 하는 데 중요한 요소는 무엇일까’, ‘어떤 지원이 있을 때 청소년들은 사회참여 활동에 적극적으로 참여할까’라는 질문을 던지고 답을 찾아가는 과정이었습니다. 누구든지 청소년 사회참여 프로그램 또는 민주시민교육을 기획할 때에 이 좌충우돌의 경험이 참고가 되었으면 좋겠다는 마음으로, 지난 좌충우돌의 과정을 솔직하고 상세하게 기록했습니다.

<oo실험실>은 많은 분들의 도움이 있었습니다. 앞서 청소년 민주시민교육이나 사회참여 프로그램을 운영해보신 여러 기관의 조언이 있었기에 이 프로젝트는 시작할 수 있었습니다. 청소년사업을 위해 흔쾌히 후원을 해주신 ‘모다끄레이’ 외 후원자님들, 그리고 ‘다음카카오’ 뉴스펀딩을 통해 후원해주신 분들이 계셨기에 이 프로젝트가 실행되었습니다. 감사의 말씀 드립니다.

<oo실험실> 결과보고서가 청소년들의 사회참여를 격려하는 환경을 만드는 데 도움이 되었으면 합니다.

2016년 3월, 희망제작소

# I. 기획



청소년들에게 나중에 무엇이 하고 싶은가 물어보면, 모르겠다,  
또 자신은 무엇을 잘하는가 물어봐도, 모르겠다고 답합니다.  
자신에 대해 관찰해보거나 인식해본 적 없이 그저 맹목적 입시교육으로 방향도 없이  
달리고만 있는 우리시대의 청소년들.

그들에게 사회참여활동에 대해 이야기를 꺼내면 전혀 공감을 못해요.  
공감, 배려, 경험, 협업의 경험이 포함된 청소년활동이면 좋겠어요.  
사회문제에 관심 있는 청소년 자체를 찾기란 너무 어렵습니다.  
한 학교에 몇 명이 채 안 될 거예요.  
비슷한 관심사를 가진 청소년과 교류하고 교감하고 싶어요.

민주시민교육이 어떤 원칙을 가져야 하는가에 대해서는  
일반적으로 독일의 보이텔스바흐 협약(Beutelsbacher Konsens)을 근거로 둡니다.  
첫 번째 원칙은 '교화 또는 주입식 교육을 금지한다',  
두 번째는 '정치적 논쟁과 학문적 논쟁을 지속한다',  
세 번째는 '정치적 관심사의 관찰과 해결능력을 배양한다'는 것인데  
이 원칙들은 세계적으로 민주시민교육의 기본원칙에 큰 영향을 주었습니다.

1. 배경
2. 사전조사
3. 프로그램 개발
4. 참여자들

# I. 기획

## 1. 배경

### 광장의 청소년들은 어디로 갔을까?

2008년 미국산 쇠고기 수입에 저항한 촛불운동의 시작은 대한민국 청소년들로부터였다. 2014년 세월호 참사 이후 청소년들은 ‘가만히 있지 않겠다’는 피켓을 들고 거리로 나왔다. 우리사회가 중대한 문제에 맞닥뜨렸을 때 그들은 사회변화에 대한 열망과 에너지를 가장 먼저 쏟아냈다.

하지만 청소년의 사회참여활동이 확산 · 지속되기란 우리 사회에서 결코 쉽지 않은 일이다. 그들 중 대부분은 대학입시를 위해 빡빡하게 짜인 일상으로 되돌아가야 했다. 한국의 청소년들은 자기시간을 자유롭게 쓰지 못하고 공부 이외의 관심은 환영받지 못하기 때문이다. 한국사회에서 청소년은 사회혁신의 가장 큰 잠재력을 갖고 있는 주체이지만, 실제 참여를 이끌어내기는 어려운 주체이기도 하다.

### 청소년은 사회에 무관심하지 않다

희망제작소는 지역사회에서 자신이 살고자 하는 삶을 스스로 만들고 가꾸는 청소년 · 청년들을 만났다. 이들은 자신에게 필요한 지식을 스스로 찾아 공부하고, 자립을 위한 방법을 모색하며 자신의 삶과 주변을 변화시키고 있었다. 그들은 입시에 매몰되어 미처 발견하지 못했던 자신의 욕망과 장점을 스스로 발견하기도 하고, 경쟁 대신 협업을 통해 공동체적 삶에서 자신감을 얻었다. 또한 자신의 활동이 지역사회에 기여하는 사회적 영향력을 발견하고 사회적 존재로서 자신의 역할을 열심히 탐색하는 청소년들이었다.<sup>1)</sup>

---

1) 희망제작소 기획기사 「뭐라도 하는 청년들」

(1) 강릉을 들썩이는 청년 ‘세 손가락’ <http://www.makehope.org/?p=25035>

(2) 폐교에 무작정 짐을 푼 별에별꼴 청년들 <http://www.makehope.org/?p=25265>

세월호 유족을 돕거나 청소년 인권에 관심을 가지고 사회문제 해결을 위해 직접 행동하고자 하는 청소년들도 만나보았다. 그들은 사회문제 해결에 대한 열정과 의욕은 충만했지만, 정작 무엇을 할 수 있을지에 대해서는 막연해하고 있었다. 사회문제 해결에 대한 관심사를 가진 친구를 만나는 것부터 힘들다고 토로했다. 우리 사회는 시민성 있는 이런 청소년들을 ‘별난 아이’ 취급한다. 청소년 누구나 사회에 관심 갖고, 쉽게 참여하고, 활동할 수 있는 환경은 어떻게 조성될 수 있을까.

이를 위해 희망제작소는 사회문제에 관심있는 청소년이 본인이 살고 싶은 사회를 그려보고 스스로 작은 프로젝트를 기획하고 실현하는 장(場인) 청소년 사회혁신 프로젝트 <oo실험실>을 만들어 운영했다. 그리고 청소년이 사회에 적극적으로 참여하기 위해 필요한 요소는 무엇인지 알아보았다.

## 2. 사전조사

### 1) 이론 검토

청소년 사회혁신 프로젝트 <oo실험실>은 청소년 사회참여 프로그램으로서 민주시민교육 범주에 포함된다. 이 프로그램 개발을 위해 민주시민교육과 청소년 사회참여 프로그램 방법론 개발에 대한 이론을 살펴보았다.

#### (1) 민주시민교육의 목표와 내용

민주시민교육(democratic civic education) 또는 시민교육의 목적은 교육이라는 방법을 통해 시민을 기르고자 하는 것이다. 독일과 영어권에서는 ‘정치교육’이라고 부르는데, 한국의 경우 권위주의 체제에서 실시되던 관치교육

---

(3) 청년이 청년을 이끈다. 청년나루 <http://www.makehope.org/?p=25409>

(4) ‘해노답’ 창간호 ‘무기력’을 응원합니다 <http://www.makehope.org/?p=25700>

(5) 지리산 청춘들의 ‘작은자유’ <http://www.makehope.org/?p=25803>

에 대한 부정적인 이미지를 피하고자 미국에서 사용하는 ‘민주시민교육’이라는 용어를 사용하고 있다.<sup>2)</sup>

민주시민교육의 목표는 정치철학에 따라 다양하게 정의된다. 좁은 의미로는 ‘민주국가의 주권자인 시민이 정치과정에 필요한 지식이나 기능, 가치 등을 배우는 활동’을 일컫고, 넓은 의미로는 ‘공동체 구성원으로서 의사결정과 문제 해결에 필요한 기본자질을 함양하는 교육활동’으로 여겨진다.<sup>3)</sup> 한국사회에서 시작된 최근의 민주시민교육에서 후자의 경우가 부각되고 있다. 이에 따르면 민주시민교육은 교육의 내용 뿐 아니라 방법론이 매우 중요하다.

## (2) 보이텔스바흐 협약에서 정한 민주시민교육의 원칙

민주시민교육의 내용과 방법 또한 교육주체나 목표에 따라 다양하게 정의한다. 그러나 일반적으로 독일의 ‘보이텔스바흐(Beutelsbacher Konsens) 협약’을 근거로 최소한의 원칙을 지닌다. 전후 독일에서 다양한 이념적 배경을 가진 학자들이 민주시민교육의 필요성에 공감하고, 그 목적에 대해 논의·합의한 원칙이다. 이에 의하면, 첫 번째 원칙은 ‘교화 또는 주입식 교육을 금지한다’, 두 번째는 ‘정치적 논쟁과 학문적 논쟁을 지속한다’, 세 번째는 ‘정치적 관심사의 관철과 해결능력을 배양한다’는 원칙이다. 이 원칙들은 독일 뿐 아니라 세계적으로 민주시민교육의 기본원칙에 큰 영향을 주었다.<sup>4)</sup>

한국사회에서 청소년 민주시민교육을 시행할 때에도 이 세 가지 원칙은 유효해 보인다. 한국의 공교육은 사회과교육이란 것이 단순히 지식 주입의 방식으로 이뤄지며 토론은 거의 불가능하며, 사회 또한 이념대립으로 인해 정치적 다양성에 대한 열린 논쟁보다는 기계적 중립성만이 강조되고 있기 때문이다. 연구진은 위의 세 가지 원칙을 고려하며 새로운 청소년 민주시민교육을 설계·기획했다.

2) ‘박병석 박사의 민주시민교육 메타플랜과 함께하면 훨씬 재미있습니다’, KDEC 민주시민교육 강좌, 한국민주시민교육원 홈페이지 [http://www.kdec.re.kr/column/column\\_pbs.php](http://www.kdec.re.kr/column/column_pbs.php)

3) 김영인, 2007, ‘청소년의 참여와 시민성 함양’, 한국학술정보(주).

4) 이규영, 2005, ‘독일의 정치교육과 민주시민교육’, 국제지역연구 제9권 제3호.

### (3) 구성주의 지식론과 경험주의 학습론

시민교육의 방법적 측면에서 참여민주주의는 ‘참여’의 시민성 함양의 효과를 높이 평가한다. 참여민주주의에서 이루어지는 일련의 다양한 방식의 ‘참여’(투표부터 정당활동, 시민운동, 자원봉사활동까지)는 참여자에게 다양한 경험을 제공하여 ‘참여 → 자기계발 → 존재양식의 발전적 변화’를 형성한다고 한다.<sup>5)</sup>

민주주의를 구현한다는 것은 완결된 내용과 형태의 민주주의가 존재해서 그것의 실현을 추구하는 것이 아니라, 민주적인 공동체 운영의 원칙을 생활 속에서 구현하기 위해 애쓰는 것이다.<sup>6)</sup> 이런 점에서 민주시민교육의 지식관은 ‘고정된 지식이 존재한다’는 객관주의적 입장보다는, ‘지식이 개인의 사회적 경험을 바탕으로 형성되고 변화한다’는 구성주의에 가깝다. 따라서 사회참여 교육은 객관적이고 절대적인 지식을 학습자에게 전이시키는 형태가 아니라 학습자가 이미 갖추고 있는 의미체계 속에 새로운 의미를 부과하는 방법론을 갖추고 있다.

경험주의 교육철학자 존 듀이(John Dewey)는 ‘교육은 미래의 생활을 위한 준비가 아니라 현재의 생활 자체를 의미 있게 만드는 것’이라고 했다. 이러한 이론에 근거하여 청소년 대상 민주시민교육은 ‘미래에 시민이 되기 위한 준비’가 아니라, 현재 시민으로서 청소년이 권리와 책임을 갖고 참여할 수 있도록 촉진하는 활동이어야 한다는 ‘청소년 시민권’ 내지 ‘청소년 인권’ 차원에서 접근하는 교육방법이다.

듀이는 학습자가 스스로 경험을 통해 지식을 습득하는 ‘경험에 의한 학습(learning by doing)’을 강조했다. 이것은 곧 학습자의 관심사가 교육의 주된 내용이 되어야 효과적인 학습이 이루어진다는 것을 의미한다.<sup>7)</sup>

듀이는 경험이 성찰과 결합된 활동이고, 성찰 자체가 경험의 중요한 요소이기 때문에, 경험이 의미 있는 것이 되려면 반드시 성찰의 과정이 개입되어야

5) 김영인, 2007, 청소년의 참여와 시민성 함양, 한국학술정보(주).

6) 오혜원, ‘학교의 시민교육: 미래세대를 위한 학교 안 민주시민교육’.

7) 어썸스쿨 소개와 이론적배경, 어썸스쿨, 2004 .

한다고 강조했다. 흔히들 '경험은 다 배움이 된다'고 하지만, 사실 제대로 된 성찰의 과정이 없는 단순체험만으로는 목적했던 학습효과를 얻지 못하는 경우가 많다. 듀이는 경험을 1차적 경험과 2차적 경험으로 구분하여 이 과정을 설명했다. 감각기관을 통해 일상생활에서 마주치는 소재를 경험하는 1차적 경험은 그것을 소재로 성찰을 통해 이뤄지는 관념이나 판단으로 형성되는 2차적 경험으로 이어질 수 있다는 것이다.

그렇다면 경험학습에서 '성찰'은 어떤 방법으로 이루어지는 것일까. 교육학자 데이비드 콜브(David A. Kolb)는 경험학습과정을 보다 구체적인 단계로 나누어 설명한다. '구체적인 체험 → 반성적인 관찰과 분석 → 추상적인 개념화 → 활동적인 적용과 검증'이라는 순환과정에서 성찰은 이뤄진다고 주장한다. 이들을 종합해보면, 경험에 의한 학습을 구성할 때는 체험 뿐 아니라 반성적인 관찰과 분석, 개념화가 포함된 프로세스를 고려해야 한다.

#### (4) 경쟁하지 않는 경험학습

경험학습은 민주시민교육 뿐 아니라 교과교육 등에도 다양하게 활용되고 있다. 또한 혼자 하는지, 여럿이 하는지, 그리고 어떤 관계로 하는지에 따라 세분화될 수 있다.

현재 한국사회의 경우 학교나 기관에서 수행평가, 공모전 등 여럿이 함께하는 경험학습을 수행하고는 있지만, 언제나 평가가 수반되고 학생들은 경쟁에 익숙하다. 따라서 경험학습에서 강조하는 제대로 된 협동이 이뤄지기란 쉽지 않다. 때때로 봉효과(sucker effect)<sup>8)</sup>나 무임승차효과(free rider effect)<sup>9)</sup>로 불리는 부작용이 발생하기도 한다. 따라서 여럿이 함께하는 경험학습의 경우 경쟁적인 관계가 아닌 협동하는 관계가 이루어질 수 있는 세심한 설계가 필요하다.

---

8) 학습능력이 높은 학습자가 자신이 이룬 결실이 별로 노력하지 않은 다른 학습자에게 돌아가기 때문에 적극적으로 학습에 참여하려 하지 않는 현상.

9) 학습능력이 낮은 학습자가 학습에 적극적으로 참여하기도 어렵고, 본인 스스로도 참여하려 하지 않아 학습능력이 높은 학습자의 학습 성취에 편승하려는 경향.

## (5) 청소년의 사회적관계 확대

지역사회에서 청소년 참여활동을 연구한 Betts. S.는 청소년의 사회참여 활동의 핵심은 청소년과 성인의 관계 맺기에 있다고 했다. 청소년과 성인이 서로 협력할 때 각자가 따로 성취할 수 있는 것보다 훨씬 많은 것을 얻게 되며, 파트너십을 강화하는 과정에서 서로 이해를 증진시키고 사회적 책임의식을 갖게 된다는 것이다.

전문가 인터뷰에서도 공통적으로 지적되고 있는 부분이 바로 ‘아이들의 관계망의 빈한함’이다. 한국사회 청소년의 사회적관계망은 대부분 집-학교-학원이라는 한정된 틀 안에서 한정된 접촉을 통해서만 형성된다. 이웃이나 다양한 어른을 만나지 못하고 주로 부모나 교육서비스 제공자로서의 어른만을 만난다. 따라서 자신의 사회적 정체성을 단지 교육 수요자로서만 인지할 뿐, 가족이나 시민사회 및 공동체의 일원으로서 자아를 인식하기는 힘들어진다. 청소년이 교육 수요자-공급자의 갇힌 틀 속에서가 아니라 지역과 사회의 열린 만남을 통해 다양한 어른과 접촉할 수 있도록 하는 것이 중요하며, 이를 통해 사회적자아를 스스로 발견할 수 있도록 해야 한다.

## 2) 전문가 인터뷰

### (1) 인터뷰 개요

먼저 청소년 사회참여활동을 경험한 기관 실무자, 교사 그리고 청소년에게 청소년 사회참여활동 프로그램 기획을 위한 자문을 구했다. 질문 내용은 청소년 사회참여활동에 대한 욕구 및 수요 파악, 방향성, 구체적인 프로그램에 대한 제안 등이다.

[표 1-1] 사전인터뷰 개요

청소년 사회참여활동 경험이 있는 기관 실무자
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 아쇼카재단 한국지부 '유스벤처' 프로그램 담당자 (2015. 5. 21)</li> <li>▪ 하자센터 기획부장 (2015. 6. 26)</li> <li>▪ 진로교육사회적기업 유스바람개비 대표 (2015. 7. 5)</li> <li>▪ 성남 청소년지원네트워크 사무국장 (2015. 7. 7)</li> </ul>
사회참여활동 경험이 있는 교사
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 일산 I중학교 교사 (2015.7.1)</li> <li>▪ 영등포 D고등학교 교사 (2015.7.1)</li> <li>▪ 이천 Y고등학교 교사(2015.7.2)</li> </ul>
사회참여활동 경험이 있는 청소년
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 세월호사건 추모프로그램 청소년 활동가 5인 (2015.7.22)</li> <li>▪ 화성 Y고등학교 학생회 간부 (2015. 7. 24)</li> </ul>

① 청소년 사회참여활동 운영 경험이 있는 기관 실무자

아쇼카재단 한국지부 '유스벤처(Youth Venture)' 프로그램 담당자

- 아쇼카재단은 청소년을 체인지메이커로 양성하기 위해서 가장 필요한 것은 '공감교육'이라는 연구결과를 토대로, '유스벤처' 프로그램을 운영하고 있다. 이 프로그램은 단계별로 진행된다. 1단계-"공감" 나와 연관 있는 문제를 바라보기, 2단계-"캠페인", 3단계-"솔루션" 캠페인 실행을 통한 문제 도출, 4단계-커뮤니티 피드백을 받는 커리큘럼으로 구성되어있다.
- 커리큘럼을 운영하기 위해 여러 명이 모인 그룹을 역지로 짜지 않는다. 자기문제를 가지고 프로그램을 진행해야하기 때문에 필요하다면 프로그램을 혼자 진행하기도 한다. 또한 커리큘럼을 강요하면 안 된다고 생각해서, 자발성을 가진 친구가 먼저 시작하고 그걸 본 친구들이 따라서 시도할 수 있는 분위기를 만들고자 한다.
- 한국적 특성상 청소년들이 '유스벤처러(Youth Venturer)'로 선정되는 것

에 집착하거나 스펙화 시키지 않도록 하는 데 고민했다. 그렇기 때문에 유스벤처 선정기준은 ‘잘했는가’가 아니다.

#### 하자센터 기획부장

- 집-학교-학원의 틀 안에서 한정된 접촉만 하는 청소년들에게 새로운 관계를 만들어줘야 한다. 삶의 영역에서 실제로 생활하고 있는 생생한 어른을 만나게 해야 한다. 한 달에 한 번이라도 청소년들이 부모와 교사 외에 새로운 관계를 만들고 지속적으로 접촉되는 것이 필요하다. 아이들 입장에서 마음을 둘 수 있는 새로운 어른이 필요하다.
- 아이들이 타자에게 도움이 되는 역할을 수행할 수 있도록 기회를 만들어 주는 것이 필요하다. 기본적으로 10대는 사회변화의 동력을 가지고 있는 세대다. 그들은 시민교육이나, 어떤 교육을 받아야 움직이는 게 아니다. 사회적인 이슈에 관심 있는 청소년들을 모으고 미션을 정해 그것을 완결할 수 있는 활동을 해 보는 것이 좋다.

#### 진로교육사회적기업 유스바람개비 대표

- 전통적으로 청소년 사회참여는 다양했고, 그 수위도 다양하다. 최근에 청소년 소셜벤처 대회가 있었는데, 자기터전에서 꾸준히 활동하고 그 결과를 모은 친구들이 입상하는 추세다. 즉 아이들의 참여수준이 높아진 것이다. 예전에는 아이디어 제안 수준에서 머물렀다면, 요즘은 본인이 제안한 것을 직접 수행하는 수준이다.
- 청소년이 청소년을 끌어주는 모델이 장기적으로 바람직하다. 어떤 활동을 시작한 청소년들이 자라서 청년이 되고, 그 모임과 활동을 이어가는 청소년들을 그 청년이 후원한다면 지역사회 내에서 청소년과 청년의 활동과 교류가 지속적으로 이루어질 것이다.

#### 성남 청소년지원네트워크 사무국장

- 지역사회에서 학교, 지자체, 청소년, 민간 등을 연결하는 네트워킹을 8년째 하고 있다. 쉽지는 않지만 오랜 기간 접점을 만들면서 서로를 이해하

고 있다. 학교가 마을을, 민간 협력을 하는 데 수평적 관계를 형성하기가 어렵다. 여전히 지역사회가 학교에 맞추어야 하는 시스템이다.

- 메트스쿨(Met School)<sup>10)</sup>이 한국에서 실행하기 어려운 이유는 지역사회에 이것을 실행할 수 있는 준비된 어른을 찾기가 어렵기 때문이다. 지역사회가 아직 받아들일 준비가 안 되어있다. 또한 민간의 사회참여방식이 잘 잡혀있지 않는데, 예를 들면 봉사활동이나 경제적 관계 외에는 협력할 수 있는 방안이 잘 보이지 않는다.

## ② 청소년 사회참여활동 지도 경험이 있는 교사

### 일산 1중학교 교사

- 희망제작소가 개발한 '노란테이블 토론툴킷'을 활용해 사회교과시간에 학생에게 사회문제를 토론하게 하고, 토론내용을 추가로 조사해서 그 내용을 토대로 거리 피켓팅을 해 보게 했다. 학생들은 '처음으로 이런 문제를 생각해 보게 되었다'고 소감을 말했다. 학생들에게 직접적인 행동 변화까지 일어나지는 않았지만, 적어도 그들의 대화 소재에는 변화가 있었다.
- 이 경험을 토대로 교내에 사회참여 동아리를 꾸렸다. 학생들이 스펙을 바라고 동아리에 가입할 줄 알았는데 진심으로 사회참여활동이 하고 싶어서 온 아이들이 대부분이었다. 경험상 중3 정도 되면 사회적자아에 대한 인식이 형성되는 것 같다.

---

10) 1996년에 미국 Rhode Island주 Providence시에 개교한 대안공립학교로 '대도시지역 기술직업센터(The Metropolitan Regional Technical and Career Center)'을 줄여서 '메트스쿨'이라고 부른다. 정해진 교과가 없으며 대신 교사들은 학생들이 자신의 관심과 흥미에 바탕을 둔 프로젝트를 계획하고 실행할 수 있도록 돕는다. 학생들은 각자의 관심으로부터 스스로 학습계획을 짜고 길잡이 교사(advisor), 사회 길잡이(mentor), 학부모는 학습계획팀(Learning Plan Team)의 구성원이 되어 학생과 함께 하나의 프로젝트를 공동으로 협의 구성한다. 구체적 단계로는 학생의 관심사 파악, 일일직업체험(job shadowing)을 통한 참여 관찰과 정보수집, 학습목표 수립, 인턴십 수행의 과정을 거친다.(출처: 김성기, [미국]메트스쿨을 통해 본 미국의 공교육 실험, 교육정책네트워크 정보센터)

### 영등포 D고등학교 사회교사(전국사회교사모임)

- 사회교과에서 사회참여활동 수행평가를 수년째 실시하고 있는데, 학생들이 재미있어한다. 그런데 학생들의 시야가 좁은 편이라, 학교 화장실 문고리를 고치는 정도의 건의에서 그치더라.
- 청소년들이 학교에 다니는 것만으로도 낙아웃이 되는 현실이다. 그래서 수업 중에 사회참여활동 시키는 게 학교 밖에서 하는 것보다 잘 되는 것 같다.
- 최근 교사들이 토론교육의 중요성을 깨닫고 적극적이지만 사회참여활동은 아직 어려워한다. '학생들을 힘들게 만든다'고 생각하는 것 같다. 그래도 매년 이 학교에서는 학생들이 사회참여활동을 하고, 선배들도 했기 때문에 '당연히 나도 해야 한다'고 생각하는 측면이 있어서 학생들이 잘 따라준다.

### 이천 Y고등학교 교사

- 학생들과 3년 동안 학교에서 체인지메이킹 활동을 해왔다. 학생들이 사회적기업가 교육을 받고나서 프로젝트를 해 보기도 했고, 학교 안팎에서 필요한 일을 학생들이 직접 해볼 수 있도록 지도했다.<sup>11)</sup>
- 학생들에게 나중에 무엇을 하고 싶은가를 물으면 '잘 모르겠다', '잘하는 게 뭔지도 모르겠다'고 한다. 한국의 학생들은 자신에 대해 관찰해보거나 제대로 인식해 본 적 없이 그저 맹목적 입시교육으로만 달려가고 있다. 그래서 학교에서 사회참여활동을 위해 사회문제를 학생들에게 던져주면 그것이 문제라는 것 자체에 전혀 공감을 못한다. 그래서 사회참여활동을 수행할 때 공감과 배려, 지식보다 경험, 일을 수행할 때 혼자가 아닌 협업의 경험이 포함된 청소년 사회참여활동이 좋겠다.
- 학생들에게 문제를 발견하라고 하면 망가진 것을 고치거나, 학교에 뭐가 필요하다고 건의하는 방식으로 쉽게 접근한다. 학생들이 제안하는 소셜미션(사회참여활동의 목표)의 수준을 끌어올리기 위해서는 사전에 어느 정도

---

11) "당신의 경험을 나누어주세요" 세바시 307회.

의 교육이나 장치가 필요하다.

- 다양한 방법으로 학생들을 모아서 프로젝트를 해 보았지만 가장 효과가 좋았던 방법은 어떤 주제를 제시하고 그 사안에 관심 있는 학생들이 자발적으로 모여서 문제해결을 할 때였다. 이 경우가 일단 학생들부터 모으고 교육한 뒤에 프로젝트를 짜는 경우보다 훨씬 더 수월했다.

### ③ 사회참여활동을 경험한 청소년

#### 세월호 추모행사를 기획한 청소년 활동가 5인

- 우리는 이 현실(세월호 참사)에 대해 정확히 알고 싶을 뿐이다. 뉴스에서 보여주는 것 이면에 있는 진실을 알고 공부하고 싶다. 또한 다양한 사람을 만나보고 싶다.
- 청소년이 하는 사회참여활동이라고 해서 그저 자기만족에 머무르지 않고, 현실적으로 사회문제를 해결하는 데 도움되는 일을 찾아서 하고 싶다.
- 인권문제를 다루더라도 즐겁게 활동하고 싶고, 또 나와 가까운 혹은 나와 관련된 주제를 다뤄보고 싶다.
- 사회문제에 관심있는 청소년 자체를 찾기가 너무 어렵다. 한 학교에 몇 명 안 될 것이다. 우리는 비슷한 관심사를 가진 청소년과 교류하고 교감하고 싶다.

#### 화성 Y고등학교 학생회 간부

- 학생회가 주축이 된 세월호 추모활동을 계획하고 있었는데, 학교와 교육청이 강력하게 막았다. 이것을 보면서 학생자치의 어려움을 다시 한 번 절감했다. 또, 학생회장 선거를 할 때에 학생들이 부정선거를 하는 것을 보면서 시민교육의 필요성을 많이 느꼈다.
- 사회참여활동은 장기적으로 진행하는 프로젝트가 좋은 것 같다.
- 학생회장모임을 가면 지방에서도 열의를 가지고 올라오는 친구들이 있다. 지역 청소년들에게는 이런 사회참여활동 교육의 기회가 많이 없으니, 전국 단위로 열어도 좋을 것 같다.

## (2) 시사점

청소년 사회참여활동을 경험한 기관 실무자, 교사 그리고 청소년 인터뷰에서 얻은 청소년 사회참여 프로그램 기획에 대한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 사전조사를 통해 청소년들이 학업에 바쁘고 지방에 거주할지라도, 자신의 뜻을 펼칠 장이 있으면 대가 없이 그 장에 참여하고 싶어 하는 의지가 있다는 것을 확인했다. 청소년 사회참여 프로그램은 다양한 대상을 전제로 운영할 수 있지만, 보다 적극적으로 사회참여에 기여해 보고 싶은 청소년들을 대상으로 진행하는 것이 더 효과적이다.

둘째, 인터뷰를 통해 드러난 바와 같이 사회참여활동을 해 본 청소년들의 가장 큰 욕구는 '나와 비슷한 생각을 하는 청소년을 만나고 싶다'는 것이다. 청소년 사회참여 프로그램은 그러한 기회를 찾기 어려운 청소년들에게 만남의 장을 만들어주는 것만으로도 큰 의의가 있겠다. 여기서 중요한 것은 청소년 각자가 가진 생각을 나누고 사회문제를 토론할 수 있는 충분한 시간을 마련해 주는 것이다.

셋째, 청소년 사회참여 프로그램은 공감, 배려, 협업의 가치를 함양할 수 있도록 설계해야 한다. 인터뷰에서도 수차례 언급된 바와 같이 사회문제를 발견하고 해결하기 위해 가장 필요한 덕목이 '공감'이며, 최근 한국사회에서 배양되기 어려운 덕목 또한 '공감'이기 때문에, 청소년 사회참여 프로그램은 공감과 배려, 협업의 내용이 프로그램의 근간이 되어야 한다.

넷째, 청소년들이 사회참여 프로그램을 능동적으로 할 수 있는 방법과 내용의 폭을 키워줄 수 있는 교육과정이 포함되어야 한다. 사회참여의 경험이 적은 상태에서는 '사회참여'를 '환경미화'나 '민원제기'와 같은 소극적이고 단편적인 수준으로 인식할 수 있기 때문이다. 그러나 사전조사를 통해, 이 프로젝트의 타깃인 사회참여에 적극적인 청소년들은 자신들이 사회변화에 실질적인 도움이 되고자 하는 욕구가 강했다. 이들에게 소극적이고 수동적인 사회참여 경험은 향후 사회참여 활동에 대한 기대감과 의욕을 저하시킬 수 있다. 청소년이 할 수 있는 다양한 사회참여 방법을 보여주고 자신들의 활동이 어떤 파급력을 가지고, 세상을 긍정적으로 변화시킬 수 있는지 알려주는 일이 중요하

다. 이를 통해 청소년 스스로가 혁신적인 사회참여 프로젝트를 기획할 수 있도록 도움을 주어야 한다.

다섯째, 참여 청소년의 자발성을 최대한 존중해야 한다. 사회참여 프로그램을 수행할 때 팀 프로젝트 구성조건이나 주제에 제약을 두지 않고, 프로젝트의 성공 여부에 주력하기보다는 청소년 주도로 활동이 이루어지도록 지원하는데 초점을 두어야 한다.

여섯째, 사회참여 프로그램에 대한 청소년의 인식이 스펙 쌓기로 치부되지 않도록 평가방법에 신중을 기해야 한다. 경험을 통한 성장을 위해서는 활동에 대한 반성과 평가가 필요하지만, 우수팀 선정 및 시상의 기존방식은 지양하는 것이 좋다. 민주시민교육의 경험학습에서 강조하는 다양한 경험, 협업과 협동, 사회적관계망 확대 등 청소년의 활동이 어떤 사회적 의미가 있는지 객관화할 수 있는 정성적인 평가방법을 적용해야 한다.

일곱째, 청소년 사회참여 프로그램을 통해 청소년이 다양한 어른과 사회적 관계를 맺을 수 있는 기회를 제공해야 한다. 일상에서 청소년이 만날 수 있는 대부분의 어른들이 가족 또는 교육서비스(선생님-학생 관계) 제공자였다면, 프로젝트를 통해 만나는 어른과의 다양한 관계(참여자-사회자, 관객-강연자, 조사대상-조사자 등)를 통해서 시민으로서의 위치를 느낄 수 있을 것이다. 이것은 청소년의 사회적관계망 확장을 넘어서 민주시민으로서의 세계관 확장을 이끌어 낼 수 있을 것이다.

## 더 알아보기

---

### 세월호 추모 프로그램을 기획한 청소년 활동가 5인 인터뷰

---

Q. 사회참여에 관해 어떤 욕구가 있나요?

- 현실을 정확히 알고 싶음: 무언가를 하려면 ‘더 알아야겠다’는 생각이 들었어요. 각자 공부해보고 서로 이야기하는 시간을 갖고 싶어요. 저희가 보는 거랑 현실의 괴리감이 너무 커서 현실 파악부터 하고 싶어요. 다양한 활동을 가리지 않고 경험해보고 싶어요. 제 지식의 폭은 좁잖아요.
- 다양한 사람을 만나고 싶음: 사람 만나는 것을 굉장히 좋아해요. 여러 사람들이 어떻게 사는지 궁금하고요.
- 자기만족에 머무르지 않고, 사회문제를 바꾸는 데 실질적 도움이 되고 싶음: 어떤 활동이든지 우리 성장에만 머무르지 않고 우리가 할 수 있는 걸 현실적으로 많이 찾고 있어요.
- 즐겁게 활동하고 싶음: 인권문제를 다루고 있는데 하면 할수록 무척 힘들어요. 힘든 상황과 계속 싸워나가야 하니까요. 슬픔을 이겨내는 활동보다 즐거움을 키워내는 활동을 하면 좋지 않을까요. 우리가 잘 할 수 있는 장기를 가지고 남을 도울 수 있는 것도 한 방법인 것 같아요.
- 나와 가까운 주제에 관해 다뤄보고 싶음: 제 일에 관심이 많아서 사회문제도 저랑 관련지어서 생각을 하게 돼요. 제가 대안학교를 다니는데 대안학교 법제화한다고 해서 피케팅도 하고 그랬어요. 그런 부분에 관심이 많아요.

Q. 각종 기관이나 단체에서 하는 청소년활동프로그램을 어떻게 생각하나요?

- 청소년 주도의 자율적 활동에 대한 욕구: 기존 청소년 프로그램에서 원하

는 청소년 참여자의 모습은 어른이 좋아하는 청소년의 모습이지 저희가 원하는 건 아니거든요. 저희가 행동할 수 있는 폭이 적은 것 같아요. 가보면 학생이 주축이 되기보다는 일방적인 어른의 지식 전파랄까? '너희들이 무엇 무엇을 하면 좋겠다'라는 느낌이에요. 너무 교육적이랄까요, 인위적인 느낌. 여기서 교훈적인 것을 얻어 가라는 것 같아요.

- 비슷한 욕구를 가진 청소년끼리 모이기 어려움: 사람을 만날 때 같은 공통분모가 있으면 좋겠어요. 같은 주제나 취미를 갖고 있는 사람들을 만날 때 참 좋은데, 기관에서 하는 모임들은 모이는 사람들의 취향보다는 교육적인 목적으로 모인 임의적 집단 같아요.

Q. 청소년이 사회참여활동을 하는 데 어떤 제약이 있나요?

- 시간 부족: 바빠요. 전부 학업에 치여서 활동가들끼리 전부 만난 적은 딱히 없어요. 부모님이 반대하시는 것 또한 저희에게 가장 큰 고민고요.
- 청소년이라서 무시당하는 점: 필요한 공간을 빌리거나 할 때 청소년이라고 하면 무시하고 상대도 잘 안 해주더라고요.
- 또래 청소년들과 교감이 어려움: 사회문제에 관심 없는 청소년들이 다수예요. 뉴스도 별로 안 봐요. '사회에 이런 일이 있어'라고 말을 해주면 신기해하기도 하고요. 일반 중고등학교에서 사회참여 활동하는 청소년은 아마 전교생 중 5~6명도 안 될 거예요. 아이들이 아예 사회에 관심이 없는 것이 아니라, 관심은 있는데 내 시간을 투자하고 싶지는 않다는 거거든요. 세월호 활동 하면서 보니까 실제로 많은 친구들이 저희 활동에 공감했어요. 하지만 막상 같이 하자고 하면 내 시간을 쓰고 싶진 않다고 해요.

Q. 새로운 청소년 사회참여 프로그램 기획안에 대해 의견을 주세요.

- 시간 운용: 1박2일 캠프가 좋긴 한데, 못 오는 아이들이 많아요. 부모님이 캠프에 못 가게 해서 아예 사회참여 프로그램에 참여하지 못하는 친구들도 많을 거예요. 정기적으로 나오는 게 사실 힘들어요. 만나려고 하는 주

에 갑작스럽게 일들이 많이 생길 거고요. 그래서 활동의 흐름이 끊길 확률이 굉장히 높아요. 오랜 시간동안 만나는 것이 잘 될지 모르겠어요. 그렇다고 너무 자율적으로 내버려두면 진행이 잘 안될 것 같아요. 청소년들은 누군가 타이트하게 잡아주는 게 적절히 필요해요. 개인적으로 알아서 진행하라고 하면 느슨해져요.

- 팀플레이: 팀 구성 전에 서로가 친밀할 필요가 있다고 봐요. 친밀한 사람도 하기 힘든 프로그램이 많으면 어려울 거예요. 예를 들어 ‘고민 나누기’라든가 처음 만난 사람들끼리 바로 프로젝트 하는 건 뜬금없어요. 그리고 너무 일하는 데에만 집중하지 않았으면 좋겠어요. 좀 즐기는 활동이 있으면 좋겠어요. 일만 하는 조직은 무조건 망해요. 일만을 위해 모인 조직에서 일이 삐끗하거나 마음에 안 들면 바로 나가거든요.
- 주제: 청소년이 공감할 수 있고 우리 삶에서 가까운 주제부터 프로젝트로 시작하고 싶어요. 최저임금이나 교육처럼 가까운 주제부터요. 사회문제에 관심있다고 모인 사람들은 어떤 아이디어를 가진 사람이라기보다 불만을 가진 사람이라고 저는 생각해요.
- 방법: 사회문제에 관심있는 다양한 여러 청소년을 만나게 한다면 분명 매력요소가 될 거예요. 그리고 일회성 프로그램이 아닌 장기적으로 모일 팀을 만들면 좋겠어요.

### 3. 프로그램 개발

민주시민교육 프로그램을 개발할 때 고려해야 할 점은 무엇일까. 아래 표 1은 민주시민교육 프로그램 개발에 영향을 미치는 요인들이다. 이렇듯 프로그램 개발은 교육수요자의 동기와 프로그램 개발자의 교육목표를 조율해야 하고, 제도적인 과제에 대한 이해와 사회적 요구를 동시에 고려해야 한다.

[표 1-2] 민주시민교육 프로그램 개발에 영향을 미치는 요인

사회적 요구	민주시민교육 프로그램 개발	제도적 과제
교육목표		교육수요자의 동기

이러한 요인을 바탕으로 이해당사자 인터뷰 및 사전조사내용을 반영하여 새로운 청소년 민주시민교육 프로그램의 요건을 구성해 보았다. 먼저 청소년 사회참여 프로그램에 대한 사회적 요구는 청소년에게 공감과 배려, 자기인식의 기회를 제공하는 것이다. 제도적 과제는 청소년 민주시민교육에 변화가 필요하다는 것이다. 교육 수요자의 동기는 ‘사회문제에 관심있는 친구들을 만나고 싶다’, ‘세상을 알고 싶다’, ‘사회에 도움이 되고 싶다’는 것이다.

[표 1-3] 청소년 민주시민교육 프로그램의 요건

<b>사회적 요구</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 청소년에게 공감과 배려</li> <li>▪ 자기인식 기회 부여</li> </ul>	청소년 사회혁신 프로젝트	<b>제도적 과제</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 청소년 민주시민교육에 변화</li> </ul>
<b>교육목표</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 청소년 사회혁신 사례 형성</li> <li>▪ 청소년 활동가 씨앗인재 양성</li> </ul>		<b>교육수요자의 동기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 사회문제 관심있는 친구 만나고 싶음</li> <li>▪ 세상을 알고 싶음</li> <li>▪ 사회에 실질적 도움이 되고 싶음</li> </ul>

이를 바탕으로 청소년 사회혁신 롤모델 형성과 다른 청소년들의 활동을 이끌 씨앗인재 양성을 교육목표로 세웠다. 이 목표를 바탕으로 사회문제에 관심 있는 청소년을 전국에서 모집해, 사회문제 해결을 위한 프로젝트를 직접 기획하고 실천해 볼 수 있는 프로그램을 기획하였다. 프로그램 이름은 어떤 실험도 가능하다는 의미에서 '청소년 사회혁신 프로젝트 <oo실험실>'로 정했다.

## 1) 경험주의 학습과 보이텔스바흐 협약의 3원칙

보이텔스바흐 협약의 세 가지 원칙에 의하면 새로운 민주시민교육은 ①일반적인 지식의 전달을 지양하고 ②교육 참여자는 정치·사회문제를 다양한 관점에서 토론하고, ③시민은 문제를 발견하고 해결할 수 있는 역량을 갖추는 것이 필요하다. 이러한 내용을 실현하기 위한 교육방법론으로 적합한 것이 경험주의 학습이다. 즉 직접 기획하고 실천하며 성찰하는 순환과정이 교육프로그램에 반영되어야 한다.

## 2) 청소년 사회혁신 프로젝트 <oo실험실> 구성

경험주의 학습이론을 바탕으로 <oo실험실>은 세 단계로 구성되었다. 프로젝트 주제를 정하고 팀을 구성하는 '계획하기'단계, 팀 별로 계획된 프로젝트를 수행하는 '실행하기'단계, 그리고 자신들의 활동을 평가하고 개인의 성장에 어떤 도움을 주었는지 성찰하는 '성찰하기' 단계이다.

[표 1-4] oo실험실 구성 단계

계획하기		실행하기	성찰하기
주제탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>현장탐방 및 자문, 세미나</li> <li>디자인씽킹, 프로젝트 아이디어 기획</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>캠페인, 행사, 제품 생산 or 판매, 언론활동</li> <li>조직결성 등 다양한 방법</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>팀 프로젝트 평가</li> <li>결과공유회 발표</li> </ul>
프로젝트 계획수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>소셜미션 수립, 프로젝트 디자인</li> </ul>		
자원 확보	<ul style="list-style-type: none"> <li>크라우드펀딩, 후원 확보 등</li> </ul>		

## (1) '계획하기' 단계

여타의 청소년 사회참여 프로그램이나 공모전은 관심있는 사람들이 먼저 팀을 구성하여 프로젝트에 참여하는 반면, <00실험실>은 전국 각지에서 사회 문제에 관심있는 개인들이 모여 주제에 대해 논의한 후 프로젝트를 시작하는 방식이다. 따라서 계획하기 단계가 세심하게 설계되어야 한다. 서로 다른 관심을 가진 참여자들이 자신의 관심 문제를 공유하고 토론을 통해 주제를 좁혀나가는 과정을 통해 마음이 맞는 사람들과 팀을 구성할 수 있어야 하기 때문이다. 특히, 참여자들이 프로젝트 기획 시 제한된 기간과 자원 안에서 구체적이고 현실적인 방안을 기획하는 것을 지원하고, 혁신적인 해결책을 구상할 수 있도록 상상력을 자극하는 것에 중점을 두었다.

이를 위해 첫째, 참여자들이 사회문제에 대해 심도 있는 토론을 충분히 할 수 있도록 '노란테이블' 토론, OST(오픈스페이스테크놀로지)와 같은 다양한 방법을 제시했다. 둘째, 사회혁신의 여러 사례를 공유하며 본인들이 수행할 프로젝트의 규모나 방법에 대해 현실성 있는 방안을 상상해보게 했다. 참여자들은 '세상을 바꾸는 좋은 기획'을 조사하여 논의하거나, '사람책 도서관'에서 사회혁신 활동을 하고 있는 청소년 및 청년들과 만나서 이야기를 나누었다. 그리고 다양한 사회혁신 사례나 토론기법, 참고 사이트 등을 담은 매뉴얼을 참여자들에게 나누어 주었다. 셋째, 팀 구성의 모든 과정이 철저하게 참여자 주도로 이루어지도록 하였다. 자신들이 하고 싶은 프로젝트를 직접 기획해서 공유하는 아이디어 장터에서 참여자들은 서로의 의견을 덧붙이고 수정했으며 최종적으로 자신이 참여하고 싶은 프로젝트팀을 정하였다.

[표 1-5] 계획하기 단계 구성

[여는마당] 8/22 (토)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 노란테이블: 더 나은 사회를 만드는 토론</li> <li>▪ 나의 관심주제 공유하기</li> </ul>
[주제토론] 8/29 (토)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 세상을 바꾸는 좋은 기획</li> <li>▪ 사람책 도서관: 세상을 바꾸는 청소년 및 청년과의 만남</li> <li>▪ OST 토론: 주제별 심화 토론</li> </ul>
[팀 구성] 9/5 (토)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 세상을 바꿀 프로젝트 기획</li> <li>▪ 팀 구성, 활동주제 정하기</li> </ul>

## (2) '실행하기' 단계

실행단계에서는 팀 구성과 기획안 보완 및 프로젝트를 실행이 이루어졌다. 팀 구성은 최소 3인 이상으로 자유롭게 운영할 수 있도록 했다. 팀이 구성되면 자율적으로 팀 활동을 하되 자문과 중간점검을 위한 두 번의 전체모임을 배치했다. 첫 번째 전체모임에서는 팀별 활동계획안에 대해 전문가 의견을 받아 수정·보완하는 작업이 이루어졌고, 두 번째 모임에서는 각 팀에서 그동안 진행해온 활동내용을 발표하고, 고민을 서로 조언하는 시간을 가졌다.

팀 프로젝트는 다음과 같이 이루어졌다. 프로젝트팀별로 활동비가 주어졌고 자유롭게 교통비 및 회의공간 대여, 식대 등으로 사용하게 했다. 추가로 비용이 필요한 경우 크라우드펀딩이나 모금 등을 통해 자체적으로 조달하도록 했다. 팀별 활동내용은 자발적으로 페이스북그룹에 매주 공유하고, 별도로 희망제작소에 보고하지는 않았다. 팀장은 별도로 정하지 않았으며, 총무의 역할만 정했다. 팀별 성인멘토는 없지만, 희망제작소 연구원이 '매니저'로서 지속적으로 팀 활동을 지켜보며 필요한 조언을 했다.

[표 1-6] 실행하기 단계 구성

9월~12월 팀별 자율일정 전체모임 2회	<p>[계획하기] 주제조사, 현장탐방, 기획안 작성</p> <p>[자원모으기] 크라우드 펀딩 등</p> <p>[실행하기] 프로젝트 실행하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 전체모임 2회: 활동상황 공유, 전문가 자문</li> <li>▪ 매니저와 미팅: 팀별 활동을 돕는 희망제작소 연구원</li> </ul>
------------------------------	--

## (3) '성찰하기' 단계

경험주의 학습이론은 경험이 배움이 되려면 반성과 성찰이 중요하다고 강조한다. <OO실험실>의 성찰 대상은 팀 프로젝트와 개인의 변화 모두이다. 참여자들은 프로젝트가 종료된 후 팀별 프로젝트 활동 결과를 발표하고 자신이

그동안 어떻게 변화했는지를 공유하는 결과공유회를 준비했다. 여기에는 청소년 사회혁신 프로젝트 <oo실험실>에 도움을 준 후원자와 각 팀 프로젝트에 도움을 준 사람들 그리고 참여자의 가족들이 함께했다. 참여자들이 직접 수행했던 사회혁신 프로젝트가 사회적으로 어떤 의미가 있는 것인지를 초대 손님의 반응을 통해 객관화 해보기를 바라는 자리였다.

[표 1-7] oo실험실 진행 일정

단계	기간		주요일정	활동내용(예시)
계획하기	2015년 8월	17~22	22_워크숍1	서로 소개→사회문제 브레인스토밍
		24~29	29_워크숍2	사례공유→주제 정하기
	9월	8/31~5	05_워크숍3	팀 구성→프로젝트 아이템 확정
7~12			자료조사→사업계획서 작성	
14~19		전체모임	세부 사업계획서 전문가 검토→수정	
실행하기	9월	21~26		현장조사
		28~10/3	추석	
		5~10	중간고사	
	10월	12~17		프로젝트 실행
		19~24		
		26~31		
		2~7		
	11월	9~14	전체모임	프로젝트 실행 상황 공유, 조언과 격려
		16~21		프로젝트 실행
		23~28		
		11/30~5	기말고사	
		12월	7~12	기말고사
14~19				
21~26	연말			
27~1/2				
성찰하기	2016년 1월	1/2~1/9	결과공유회	기록물 정리, 회계결산, 파티발표 준비

## 4. 참여자들

### 1) 모집

프로그램 모집 대상은 15세에서 19세의 전국 청소년이었다. 중학교 3학년 정도는 되어야 사회적 자아가 생긴다는 조언이 있었지만, 중학교 2학년까지로 기회를 조금 더 열었다. 지역에 사는 청소년들에게 기회가 부족하다는 점을 고려해 사는 지역에 상관없이 참가신청을 받았다. 다양한 지역의 참여자들이 모였을 때 좀 더 좋은 교육적 효과가 있는지도 관찰해보고자 했다.

참가신청은 온라인을 통해 이루어졌고, 참가신청서에는 이름과 나이, 사는 지역, 참가동기, 관심있는 사회문제 등을 적도록 했다.

[그림 1-1] <○○실험실> 모집 웹포스터

청소년 사회혁신 프로젝트

# ○○ 실험실

“일하는 10대의 권리는 누가 지켜주지?”

“원자력 발전소가 문제가 많았던데?”

“길고양이랑 함께 살 수는 없을까?”

“언론은 왜 거짓말을 하지?”



내 손으로 세상을 바꾸고 싶은 청소년 모여라

○○ 실험실 : 청소년 스스로 사회문제를 해결하는 다양한 사회혁신 프로젝트를 실험해 볼 수 있습니다.



○ 참여대상 : 아래 내용에 공감하는 15~19세 청소년 20명과 함께합니다

- 나를 둘러싼 세상에 대해 더 알고 가고 싶다

- 함께 해결하고 싶은 사회 문제가 있다

- 다양한 활동을 하는 청소년과 어른을 만나고 싶다



○ 모집일정

- 접수 : 2015년 8월 18일 (화) 18:00까지

- 발표 : 2015년 8월 19일 (수) 전화나 메일로 개별 연락드립니다



○ 활동기간 : 8월 ~ 12월

주제탐구 & 팀구성	[여는 마당] 8/22 (토) 10:30~17:00	- 장소: 희망제작소 - 노란테이블: 더 나은 사회를 만드는 토론 - 나의 관심 주제 나누기
	[주제 토론] 8/29 (토) 10:30~17:00	- 장소: 스페이스 노아 - 세상을 바꾸는 좋은 기획 - 사람책: 세상을 바꾸는 청소년·청년과의 만남 - OST토론: 주제별로 더 깊이 있게 토론하기
	[팀구성] 9/5 (토) 10:30~17:00	- 장소: 희망제작소 - 세상을 바꿀 프로젝트 기획 - 팀 구성, 활동 주제 정하기
팀별 프로젝트 실행	9월 ~ 12월	[계획하기] 주제조사, 현장탐방, 기획안 작성 [자원모으기] 클라우드펀딩 등
	팀별 자율일정 전체모임 2회	[실행하기] 프로젝트 실행하기 * 전체모임 2회: 활동상황 공유, 전문가자문 * 팀별 매니저: 희망제작소 연구원
결과공유 파티	12/29(화)	- 팀별 프로젝트 발표 & 격려파티

\* 위 일정은 상황에 따라 조정될 수 있습니다



- 진행장소: 희망제작소(서울 종로구) 및 스페이스 노아(서울 중구)
- 회 비: 1만원 (희망제작소 후원회원 및 후원회원 자녀 10%할인)
- 접수방법: 온라인 접수 **참가신청하기**  
※ 신청자가 많을 경우 신청서 내용을 바탕으로 참여자를 선발합니다
- 참여혜택: 팀별 활동비 지급, 모임 공간 제공, 활동인증서 발급
- 문 의: 시민사업그룹 허보나연구원  
02-2031-2123 | nowherebona@makehope.org

주최  
  
The Hope Institute

후원  
  
ModaCrea  
L. Bona

## 2) 참가신청자 인적특성

총 41명이 참가신청서를 제출했다. 사회문제를 내 손으로 해결하고 싶은 청소년은 어떤 친구들일까? 이들의 인구학적 분포를 살펴보았다.

성별은 남성(14명)보다 여성(27명)이 두 배 가량 많았다. 지역은 경기(16명)와 서울(14명)이 가장 많고 그밖에 충남이 5명이었으며 전북, 전남, 강원, 인천, 경남 지원자가 각 1명이었다.

연령은 18세(16명)가 가장 많고, 19세(10명)가 그 뒤를 이었다. 가장 어린 신청자는 14세, 가장 연장자는 20세였는데 모집요강에 포함되지 않는 나이임에도 불구하고 참가 의향을 밝혔다.

사회문제에 관심을 갖고 직접 해결해 보고 싶은 청소년은 경기지역 거주자, 18세, 여성이 가장 많았다. 프로그램이 운영되는 지역이 서울이기 때문에 서울·경기지역 참가희망자가 많았다고 볼 수 있다. 그렇지만 지방에 거주하고 있는 청소년들도 먼 거리를 감수하고서라도 참여하고자 했다. 많은 지원자들이 신청서에 지방에 이러한 기회가 부족하다는 점이 아쉽다고 적었다.

[표 1-8] 참가신청자 인적 특성

지역		강원	경기	경남	서울	인천	전남	전북	충남	합계
성별	남	-	6	-	4	-	-	1	3	14
나이	14	-	-	-	1	-	-	-	-	1
	16	-	2	-	-	-	-	-	-	2
	17	-	1	-	-	-	-	-	-	1
	18	-	2	-	1	-	-	1	3	7
	19	-	1	-	2	-	-	-	-	3
성별	여	1	10	1	10	1	1	1	2	27
나이	15	-	-	-	2	-	-	-	-	2
	16	-	1	-	3	-	-	-	-	4
	17	-	1	1	1	1	-	-	-	4
	18	1	5	-	2	-	-	-	1	9
	19	-	3	-	2	-	1	-	1	7
	20	-	-	-	-	-	-	1	-	1
총합계		1	16	1	14	1	1	2	5	41

### 3) 참가신청자들의 관심 사회문제

사회문제를 해결해보고 싶은 청소년들이 갖는 구체적 관심사는 무엇일까? 참가신청서에 기록된 41명의 관심사는 다음과 같다.

청소년 당사자로서 겪는 문제인 입시제도나 꿈을 찾기 어려운 청소년의 환경, 학생 인권이나 자치에 관한 문제의식이 가장 많았다. 언론과 노동에 대한 문제의식도 많았다. 언론에 관해서는 ‘믿을 수 없는’ 언론에 대한 문제제기가 많았는데 세월호 사건이나 쌍용차 정리해고자 파업과 같이 구체적인 사건을 통해 문제의식을 갖게 되었다는 서술이 눈에 띄었다.

한편 사회적 약자와 노동문제에도 많은 관심을 보였다. ‘취업과 퇴직, 연금은 여러 세대가 함께 고민해야 할 문제’라는 점이나, 과도한 취업경쟁이 청소년 교육에도 영향을 미치고 있다는 지적을 보면 청소년들은 노동문제를 자신과 무관하지 않은 것으로 여기고 있다는 점을 알 수 있다.

[표 1-9] 참가신청자들의 관심 사회문제

온라인 미디어	세모자사건: 온라인에서 불확실한 정보 유통으로 누군가를 상처주는 일 SNS, 블로그 등 디지털 매체에서 생산적이고 비판적인 소통이 어떻게 가능할까?
언론	언론의 역할, 민주주의 사회에서 언론의 역할 세월호 참사를 통해 드러난 언론의 통제 언론 통제: 소수 언론사의 독점으로 국민 알권리 침해 페이스북으로 뉴스를 소비하는 문화 편향하거나 왜곡하는 언론
청소년의 삶	진로와 삶의 방향을 찾지 못하고 방황하는 청소년 청소년의 우울증, 입시 스트레스로 꿈을 못 찾고 우울한 청소년들 학교 밖 청소년에게 다양한 경험을 줄 방법 청소년 범죄 공부 말고 자신의 주변과 사회에 관심을 가질 기회를 갖지 못하는 청소년 한 가지 길만 강요받는 청소년; 교육문제, 진로문제
교육	수시전형의 문제점 문이과 통합 입시교육: 자신의 가능성을 포기하게 만드는 교육과 이를 조장하는 사회 교육제도 입시교육과 무기력한 청소년들 사교육: 지나치게 어렵고 많은 걸 가르치는 한국교육

	입시에 시달리는 청소년의 삶 사교육 없이 평등한 교육권을 누리는 삶 주입식 교육시스템에서 창의적 인재를 운운하는 모순된 상황 떨어뜨리는 게 목적인 한국 교육에서 진정한 배움은 어떻게?
학생의 권리	학생자치 활성화를 위해, 학생의 목소리를 듣는 학생회 활동 보장 학생인권: 선생님들이 학생들을 비인격적으로 다루는 문제
노동	청년 일자리 문제: 비정규직, 일자리 부족, 과도한 스펙경쟁으로 인한 교육문제 노동: 쌍용자동차 정리하고 파업, 비정규직과 파견직 문제 임금피크제: 인간은 늙기 마련인데 능력이 없다고 임금을 깎는 게 정당한가? 취업+퇴직+연금은 여러 세대가 함께 논의할 문제 노동문제
사회적 약자	사회적 약자: 여성의 지위, 노인복지, 외국인노동자·장애인·비정규직 등에 대한 차별 사회적 약자: 여성, 아동, 노동자가 더 나은 삶을 살 방법 노숙인, 외국인 노동자, 비정규직 노동자, 다문화 가정
자본과 불평등	대기업의 영화관 점령 자본과 사람: 노동자 빈곤의 대물림: 출발선이 다른 조건에서 어울려 살기 위해 선진국과 우리나라가 다른 점 돈이 없는 친구가 학원에 못가는 것이 의지의 문제인가 불가피한 문제인가 청년 알바, 외국인노동자, 노령노동자, 장애인들이 겪는 불이익과 여서 이득을 얻는 자들의 구조가 궁금함 하고 싶은 걸 하려는 데 돈이 없어 굶어 죽는 사람이 없는 사회 대기업 횡포 막고 환경 살리고 건강도 챙기고 노동자 인권도 지키고 공정한 거래를 하는 윤리적 소비 방법 대기업과 중소기업, 중견기업의 관계 돈과 관련 없이 하고 싶은 걸 할 수 없는지
환경	4대강 사업 수익과 환경 사이에서 타협점 찾기: 국립공원 케이블카와 올림픽 탈핵: 일본 원폭투하에서 피해입은 사람들, 한국의 원전문제 유기동물 길고양이와 함께 살기
역사	청소년의 역사의식: 근대사를 어떻게 생각하는지 친일청산이 되지 않은 상황에서 바른 역사관을 갖는 것 위안부 할머니들의 비극과 이에 대한 일본 정부의 느릿한 대응
정치	정당 명부식 비례대표제의 문제점을 보완하는 방법 세월호 유가족에 대해 정부가 소홀하게 대처한 이유 여성부가 실질적으로 할 일 대화와 소통: 쌍용차 해고 문제, 세월호 사건의 진상규명 등 집시법 원자력발전소, 4대강 사업과 같은 사업 전에 국민의 의사를 수렴하는 시스템
국제정치	정의라는 이름으로 자행되는 강대국의 학살 일본의 집단적 자위권과 한미일 관계 각 국가의 이득으로 피해 받는 수많은 개인들: 위안부 할머니
과학	사물인터넷 세상이 되면 사회에 끼칠 긍정적·부정적 영향

	과학기술의 발달과 생명윤리 적정기술
문화	정치에 관심 없는 시민과 청소년
	인권: 사람이 사람답게 사는 것, 더불어살기
	이웃들이 마을에서 서로 돌보면서 살 수 있는 공간 만들기
	타인의 어려움을 외면하는 사람들
	결그룹의 유비는 아하다 하고, 유교적 보수주의를 비판하기도 하는 한국사회의 이중적 문화
개성은 소멸되고 유행을 추구하며 똑같은 취향을 강조하는 문화	
세월호사건	세월호 참사
기타	도시와 농촌의 거리를 좁히는 방법

#### 4) 참여자 선정

후보자 전원에게 전화를 통해 지속적으로 참여할 의사가 있는지, 참여동기가 무엇인지를 확인한 후, 최종 21명을 선발하였다. 워크숍 과정에서 2명의 참여자가 부모님과 학교선생님의 반대로 중도탈락하여 프로젝트에는 선발자 중 18명이 참여하게 되었다.

#### 5) 객원멤버

18명 외에 객원멤버로 ‘행복한동물원만들기’ 프로젝트 기획팀 5명이 합류했다. 이 팀은 양정여고 학생들로 2015년 5월부터 이미 팀을 결성하여 활동을 시작했다. 프로젝트 주제와 팀이 정해진 상태로 참여한다는 점에서 18명의 <oo실험실> 참여자들과는 시작점이 달랐다. 주제와 기획이 뚜렷한 ‘행복한동물원만들기’ 팀이 참여함으로써 다른 참여자들에게는 프로젝트를 기획하는 데 좋은 참고가 되고, 교내에서 결성된 ‘행복한동물원만들기’ 팀원들에게는 전국에서 모인 다양한 청소년들과의 교류하면서 자극을 받는 기회가 되기를 기대했다.

## 6) 참여자 인적특성

〈00실험실〉 프로젝트를 진행한 23명 참여자의 인적 구성은 아래와 같다. 남성보다 여성이 3배 정도 많았고, 연령은 18세가 가장 많았다. 지역은 서울·경기·인천지역이 다수를 차지했다. 학교는 일반 중·고등학생이 13명으로 절반을 차지했고, 대안학교와 특목고, 학교 밖 청소년이 각 3명씩 참여했다. 이 데이터에는 같은 학교에서 참가한 ‘행복한동물원팀’ (경기지역, 여성, 일반고, 17-18세)의 5명이 포함되어있다.

[표 1-10] 참여자 인적특성

단위: 명

성별		연령		지역		학적		
남	6	15세	1	경기	13	대안학교	3	
여	17	16세	2	경남	1	일반고	10	
		17세	6	서울	5	일반중	3	
		18세	10	인천	1	특목고	3	
		19세	4	전북	1	특성화고	1	
				충남	2	학교 밖	3	
							합계	23

세상을 바꾸는 프로젝트를  
준비하는 이들을 위한  
안내서 2권

## II. 실행



우리 모두가 노동자가 될 거고, 여기 계신 모든 분의 부모님이 노동자잖아요.

그런데 '노동자'라고 하면 인식이 너무 안 좋아요.

어떤 애들은 공부, 노래, 춤 등 재능이 뛰어난데, 어떤 아이들은 안 그렇잖아요.

왜 항상 학생들끼리 가진 게 차이가 날까?

어떤 환경이 있어서 그들이 다른가에 관심을 갖다가  
그게 점점 누구의 책임인가에 대한 생각으로 발전했어요.

학생회에서 결정한 것을 선생님들이 허락해 주지 않아요.

선생님은 '학교의 큰일을 맡기기에는 청소년 능력이 부족하다'고 하더군요.

새로운 걸 해 보자고 해도 선생님들은 기존에 하던 대로 하자고 하십니다.

보수적이고 편한 것을 선호하는 선생님들에게

학교 발전을 위해 학생들이 내는 의견도 번번이 막히니 답답합니다.

1. 계획하기

2. 실행하기

3. 성찰하기

## II. 실행

### 1. 계획하기

#### 1) 팀 구성과 프로젝트 기획 워크숍

##### 워크숍

나이, 성별, 출신학교와 지역이 각기 다른 참여자들을 단기간에 하나의 프로젝트 팀으로 구성하기란 쉽지 않다. 또한 전국에서 오는 참여자들이 자주 모일 수 없다는 점도 고려해야 한다. 따라서 3주간(8월17일~9월5일) 매주 토요일에 종일워크숍을 압축적으로 진행했다.

[표 II-1] 워크숍 구성 및 내용

목표	프로그램	내용
서로 알고 친해지기	아이스브레이킹 게임	서로 친해지기 위한 게임
	자기소개	참여 동기 등 자기소개
	쇼 미 더 고민	자신이 가진 사회문제에 대한 생각을 발표
문제의식 구체화	노란테이블	토론툴킷을 활용하여 한국사회 문제 브레인스토밍
	주제탐구 OST토론	관심있는 주제를 정해 원인과 해결방안 모색 토론
문제해결 혁신성 높이기	세상을 바꾸는 좋은 프로젝트 조사	사회혁신 사례 조사
	사람책	청소년 사회혁신 사례자 초청 이야기 나누기
프로젝트 기획과 팀빌딩	프로젝트 아이디어 발표	프로젝트 아이디어 발표, 토론
	팀구성과 팀빌딩	기획안 구체화, 역할분담

워크숍에서 달성하고자 하는 목표는 세 가지였다. 첫째, 참여자간 서로 알고 친해져야 한다. 참여자들 대부분은 처음 만났기 때문에 서로의 관심사와 성향을 파악해야 팀을 구성할 수 있다. 그러나 시간 관계상 친목다지기만을 위한 게임이나 문화 활동보다는 간단한 아이스브레이킹 게임과 개인 관심사를 발표하는 ‘쇼미더고민’ 프로그램을 진행했다. 친목을 위한 프로그램을 많이 배치하지 못해 아쉬웠지만, 친목은 프로젝트를 해나가는 과정에서 자연스럽게 다져지지 않을까 하는 기대가 있었다.

둘째, 문제발견 능력의 함양이다. 문제를 '해결'하는 방법을 기획하기 전에, 문제를 '발견'할 수 있는 능력을 기르기 위한 토론을 여러 차례 진행했다. 참여자들은 사회문제에 대해 폭넓은 고민을 하고 있었으나 다소 추상적이었다. 문제의식을 구체화하기 위해 특정 주제에 대한 여럿의 생각을 모으며 문제의 원인을 분석해 볼 수 있도록 희망제작소의 시민토론툐킷인 ‘노란테이블’과 ‘OST 주제토론’을 진행했다.

셋째, 혁신적인 문제해결 방법을 탐색해볼 수 있는 기회를 제공하는 것이다. 사전조사에서 지적되었듯이 청소년들에게 별도의 지도 없이 사회참여활동을 독려할 경우, ‘민원’이나 ‘캠페인’ 등과 같이 익숙한 방식을 떠올리게 된다. 따라서 문제해결 방식이 다양하게 존재하다는 것을 보여주고 혁신적인 프로젝트를 구상할 수 있도록 프로그램을 기획했다. 다양한 사례를 보여주는 것을 원칙으로 했고, 강의는 가급적 지양했다. 세상을 바꾸는 좋은 프로젝트 사례를 스스로 조사해보는 과제와 사회참여 프로젝트를 수행한 청소년 주체를 초청해 이야기를 듣는 ‘사람책’을 통해서 참여자들이 문제해결 방법의 다양함을 스스로 느낄 수 있도록 구성하였다.

이런 과정을 거쳐 워크숍 마지막 단계에서 참여자들이 직접 프로젝트 아이디어를 내놓고 토론을 거쳐 팀을 구성하게 되었다.

[표 11-2] 워크숍 진행 일정

날짜	구분	목적	일정
8/22	워크숍1	<ul style="list-style-type: none"> <li>서로를 알고 친해지기</li> <li>사회문제에 대한 생각 가볍게 나누기</li> <li>참여자 개인의 사회적 관심사 깊이있게 공유하기</li> </ul>	10:30 서로 알기: 자기소개, 아이스브레이킹 게임 11:30 점심식사 12:30 [노란테이블] 사회문제 발견, 더 나은 사회를 위한 대안 찾기 브레인스토밍 15:00 [쇼미더고민] 요즘 나와 관심사를 발표 (과제) 세상을 바꾸는, 좋은 프로젝트 조사해오기
8/29	워크숍2	<ul style="list-style-type: none"> <li>소셜임팩트를 만드는 활동 이해</li> <li>사회혁신 활동 자신감 부여</li> <li>주제별, 해결하고자 하는 사회문제의 핵심 발견하기, 자신이 해결하고 싶은 주제 탐색</li> </ul>	10:30 세상을 바꾸는 좋은 프로젝트 사례 공유 11:30 점심식사 12:30 [사람책도서관] 세상을 바꾸고 있는 청소년과 만남 14:30 [주제토론 OST] 주제별 심화토론 16:30 결과공유, 오프너 사용법 (과제) 오프너에 프로젝트 아이템 올리기
9/5	워크숍3	<ul style="list-style-type: none"> <li>팀 구성</li> <li>팀별 프로젝트 주제 정하기</li> <li>향후 프로젝트 진행 가이드 제공</li> </ul>	10:30 내가 올린 프로젝트 아이템 소개 11:30 점심식사 12:30 희망제작소 사용법 14:30 팀 구성, 팀별 주제 정하기, 역할과 일정계획 짜기 16:30 향후 계획 공지 17:00 저녁식사와 뒤풀이

## 2) 서로 친해지기

### 쇼미더고민

사전조사에서 청소년들은 '사회문제에 대한 관심을 가진 다른 청소년들과 만나서 이야기를 나누는 기회를 갖고 싶다'는 욕구가 크다는 것을 확인했다.



그래서 본 프로그램에서는 참여자들이 자신의 최근 관심사를 다른 참여자들과 나누며 그것을 가장 잘 표현할 수 있는 방법으로 발표할 수 있도록 하였다. 참여자들은 프레젠테이션을 준비하거나 스케치북 또는 칠판을 활용해 발표를 진행했다.

참여자들의 발표내용은 학교생활을 하면서 느낀 인권과 학생회의 권리문제, 청소년의 주체적인 삶과 우울에 관한 이야기, 빈부격차나 차별에 관한 이야기, 노동이나 환경에 관한 주제 등 다양했다. 그중 세월호 참사를 계기로 사회에 대한 문제의식이 심화되었다는 이야기가 많았다. 슬픈 이야기를 들으며 같이 눈물을 흘리기도 했다. 1인당 5분씩 시간을 주었으나, 20분 이상 발표하는 경우도 있었다. 청소년 친구들이 이처럼 다양한 생각을 하고 있다는 점이 인상적이었다. 참여자들이 발표한 내용 일부분을 소개해보면 아래와 같다.

*“저는 학교에서 학생회 간부 활동을 하고 있어요. 학생회에서 결정한 것을 선생님들이 허락해 주지 않아요. 선생님은 ‘학교의 큰일을 맡기기에는 청소년 능력이 부족하다’고 하더군요. 새로운 걸 해 보자고 해도 선생님들은 기존에 했던 거 하자고 하십니다. 보수적이고 편한 것을 선호하는 선생님들에게 학교 발전을 위해 학생들이 내는 의견도 번번이 막히니 답답합니다.”*

*“우리 모두가 노동자가 될 거고, 여기계신 모든 분의 부모님이 노동자잖아요. 그런데 ‘노’자라고 하면 인식이 너무 안 좋아요. 2011년 여름 덕수궁 앞에서 쌍용자동차*

차 정리하고 파업에 대해 서명하는 걸 봤어요. 전엔 저도 파업에 부정적 인식을 갖고 있었는데, 엄마한테 여쭙봤더니 엄마가 너무 복잡해서 얘기 못해주겠다고 하더라고요. 집에 와서 찾아봤어요. 저는 그동안 학생이란 이유로 모르고 살았던 거예요. 삼성 백혈병 산재사건도 뉴스에서 접했을 때 무슨 얘기가 했어요. 영화를 보고, 인터넷으로 찾아보고서 알았어요. 이런 걸 알게 되면서 문제의식을 느끼게 됐고 제 진로도 다시 생각하게 됐어요.”

“청소년이라는 마이너리티에 대해서 생각해 봤는데, 사회적으로 특정한 사상을 일방적으로 주입받잖아요. 그래서 다양한 사상이나 이론을 접하고 싶고 그걸 내 삶으로 가져오는 거에 대해서 고민해 보고 있어요.”

“도끼”라는 래퍼는 초등학교만 졸업했는데 엄청 잘나가고, 고 노무현 대통령님도 노동자였는데 변호사 하시고. 그래서 저는 개인 노력으로 다 극복할 수 있다, 환경이 안 좋다는 탓은 변명 같다고 생각했어요. 그런데 최근에 그 생각이 바뀌었어요. 다문화 가정 한글 가르쳐주기 행사에 갔는데 개네들 부모님은 돈 벌어야 하니까 주말까지 일 나가시고, 아이들 언어 발달이 이뤄지지 못하는 거예요. 아이들은 반복적으로 한국어로 말을 해야 하는데 시간이 없으니까 셋째로 가면 갈수록 말도 못하고, 발음도 부정확하더라고요. 이런 아이들이 다른 한국인의 자녀를 역전하는 게 초, 중, 고 교육을 통해서는 힘들겠다는 생각이 들었어요. 사회에 문제가 있구나. 근데 사회문제라고 생각해버리면 그들이 가난하고 뛰어난 기술이 없으니 극복할 수 없는 거 아닌가? 그래서 유럽 복지국가에는 외국인들이 많이 들어오는데 어떻게 그들은 우리보다 덜 심각한가. 그걸 조사해서 한국 실정에 맞게 바꿔서 도입하는 방법을 찾으면 어떨까 생각하고 있어요.”

“세월호 참사가 일어난 1년 후에 또 4월 16일이 왔는데 똑같이 도심에서 공부하고 있는 친구와 내 모습을 봤을 때, 사람들이 ‘바뀌겠다’고 했는데 하나도 안 바뀌었구나. 세상에 대한 회의감이 강하게 들었어요. 그 일을 계기로 세월호 집중공부를 해봤는데, 세월호란 사건이 그냥 세월호만의 사건이 아니더라고요. 우리나라 사회 전체, 경제, 인권 모든 게 세월호에 집약돼 있구나 생각했어요. 세상이 이상한

게 많은데, 그럼에도 불구하고 나는 이상하게 살고 싶지 않으니까 세상을 바르게 만들겠다, 바르게 살겠다고 생각해요.”

### 3) 문제의식 구체화

#### (1) 노란테이블

‘노란테이블’은 세월호 참사를 통해 불거진 우리사회의 안전과 안녕에 대해 남녀노소 누구나 참여하여 생산적인 토론을 할 수 있도록 희망제작소가 개발하여 보급한 시민참여형 토론툴킷이다.<sup>12)</sup>

이것을 활용해 테이블마다 6명을 한 팀으로 배치하고 연구원 1인이 퍼실리테이터로 합류하여 지금 우리 사회의 문제는 무엇이며 원인과 해결방법은 무엇인지에 대해 가벼운 토론을 가졌다. 토론을 마친 후 각각의 참여자는 ‘내가 할 수 있는 일’과 ‘사회에 요구할 일’을 적고 공유하였다.

[표 II-3] 노란테이블 진행과정

12:30 (10분)	<b>오리엔테이션</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>노란테이블 하는 법 설명</li> </ul>
12:40 (30분)	<b>발견하기</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>내용: 개선이 필요한 우리사회 이슈는 뭘까? 내 주변이나 언론을 통해 접한 사례를 들어서 이야기해보자</li> <li>방법: 이슈발견카드와 문제발견카드 하나씩 놓으며 이야기하기</li> </ul>
13:10 (30분)	<b>논의하기</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>내용: ‘이슈-문제 발견지도’를 보며 새롭게 알게 된 사실이나, 다른 사람과 함께 나누고 싶은 이야기를 자유롭게 논의</li> <li>방법: 포스트잇에 키워드를 적어 지도 위에 붙이며 이야기</li> </ul>
13:40 (30분)	<b>변화상상</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>내용: 우리사회에 필요한 가치 키워드를 선택해 붙이면서 이 가치를 통해 어떤 문제가 해결되지 원하는지 이야기</li> <li>방법: 해결을 원하는 ‘문제발견’카드 옆에 ‘변화상상’카드 붙이며 이야기하기 / ‘변화상상’을 만들기 위해 필요한 행동을 ‘행동상상(신규)’ 카드에 적어 붙이며 이야기하기</li> </ul>
14:10 (10분)	<b>행동하기</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>요구/약속보드에 각자 다짐 적기</li> </ul>
14:20 (20분)	<b>공유하기</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>요구/약속보드에 적은 내용 발표하기</li> </ul>

12) 노란테이블 툴킷 다운로드: <http://www.makehope.org/?p=26036>

그리고 각자의 요구와 약속을 적어서 벽에 붙였다. 참여자들은 ‘사회문제에 대해 여러 시각으로 바라볼 수 있어서 좋았다’, ‘대안을 얘기하는 토론이라서 좋았다’라고 평했다. 한편으로는 ‘토론 진행 과정이 느리고 답답했다’는 의견도 있었다.

## (2) OST 주제토론

오픈스페이스테크놀로지(OST)는 대규모의 사람이 모여서 한 가지 주제에 대한 해결책을 토론하는 효과적인 방법 중 하나이다. 큰 토론주제를 정해 이에 대해 논의하고 싶은 사람들이 모인 후, 각자 토론하고 싶은 소주제를 주제 장터에 내놓는다. 장터에서는 각각의 소주제에 대해 주제를 내놓은 사람이 설명을 하고, 논의할 시간과 장소는 시간표에 배치한다. 참여자들은 논의하고 싶은 소주제에 따라 자유롭게 해당 시간에 해당 장소에 가서 토론에 참여한다. 토론 후 조별 논의결과를 정리해 모든 사람이 볼 수 있게 벽에 붙인다. 소주제 토론은 여러 차례 이루어지고, 각각의 토론 내용을 공유하여 대주제에 대한 토론결과를 정리하여 마무리하는 방식으로 진행된다.

[표 II-4] 오픈스페이스테크놀로지(OST) 토론 진행과정

시간	내용
15:00~15:05 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>OST 취지 및 방법 소개</li> </ul>
15:05~15:15 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>대주제 제시 (예) 우리 사회가 해결해야 하는 문제는 무엇인가</li> <li>대주제 관련 토론하고자 하는 소주제를 공동게시판 부착: 질문으로 작성할 것 (예) 지역 간의 소통 부재를 어떻게 해결할 것인가?</li> </ul>
15:15~15:25 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제 체계화: 일정기준에 따라 분류</li> </ul>
15:25~15:55 (30분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>첫 번째 주제 토론: 주제별로 2인 이상 모였을 때 진행, 3단계 토론 (문제파악-원인분석-대안제시)</li> </ul>
15:55~16:05 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>회의록 부탁</li> <li>참가자들은 가장 공감하는 주제(중요성 등)에 투표</li> </ul>
16:05~16:10 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>두 번째 토론 주제로 이동</li> </ul>
16:10~16:40 (30분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>두 번째 토론</li> </ul>
16:40~16:50 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>발표 및 공유하기</li> </ul>

〈○○실험실〉에서는 토론 대주제를 ‘우리사회가 해결해야 하는 문제가 무엇인가’로 정하고 이에 대해 논의하고 싶은 소주제를 적어서 제출하도록 했다. 참여자들이 제시한 소주제는 아래 표와 같다. 주제 선정 시 참여자들은 각자가 내놓은 주제에 대해 적극성을 갖고 임하면서도, 각자가 하고 싶은 주제만을 고집하지 않고 다른 참여자들이 제시한 주제가 배제되지 않도록 서로 배려하는 모습을 보였다.

토론은 한 주제 당 20분씩 진행되었고, 적극적이고 활발한 토론이 이뤄지면서 시간이 매우 부족하기도 했다. 토론결과를 정리하는 데에도 별도의 시간이 소요되기 때문에 주제 당 40분 정도 토론시간을 부여하는 것이 좋을 것으로 보인다.

사회문제에 관심을 가진 청소년들이 모여서 OST를 하루 종일 진행하는 행사를 해 보거나, 토론결과를 바탕으로 문제의식을 심화시켜 작은 프로젝트를 직접 실행해보게 하는 것도 학교나 지역사회에서 쉽게 시도해 볼 수 있는 청소년 사회참여 프로그램이 될 수 있을 것이다.

[표 II-5] 참여자들의 오픈스페이스테크놀로지(OST) 토론 주제

	테이블 1	테이블 2	테이블 3	테이블 4
토론 1	(가) 대중이 사회문제에 문제의식을 가지려면 어떻게 하는 게 좋은가?	(다) 청소년들이 눈물 흘리는 까닭? 학생들의 신문고		(아) 영화관람에 나이 제한이 필요한가?
토론 2		(라) 대학을 꼭 가야만 하는가?	(바) 다문화 가정 아이들이 행복하게 교육을 받을 수 있는 방법?	(자) 우리나라의 '도덕' 교육이 나아가야 할 방향은?
토론 3	(나) 창의성 교육, 어떻게 해야 하는가? (우리나라 실정에 맞는 방법)	(마) 파업에 대한 사회의 긍정적인 인식을 불러올 수 있을까?	(사) 사회 소외계층을 도와줄 실질적인 방안	(차) 생명에 대한 무관심



#### 4) 혁신적 문제해결 방법 탐색

##### (1) 세상을 바꾸는 좋은 프로젝트

무엇이 세상을 바꾸는 좋은 프로젝트인지 알기위해 참여자들에게 사회문제를 시민의 손으로 직접 바꾸었던 사례를 조사하도록 했다. 사회참여에 대한 소극적이고 일반적인 인식을 넘어설 수 있도록 사회혁신의 다양한 사례를 곁들여 이론 강의도 진행했다. 희망제작소의 성인대상 사회혁신 강의 내용을 청소년에게 맞춰 재구성한 것으로, 자세한 내용은 ‘더 알아보기’에 소개되어 있다. 설명한 내용을 바탕으로 과제에 도움이 될 수 있는 유용한 사이트, 검색 키워드, 조사 및 정리양식 등을 제공했다. 참여자들은 국내외 사례를 조사해 오거나 자신이 직접 진행했던 프로젝트를 소개하기도 했다.

[표 II-6] 참여자가 조사한 ‘세상을 바꾸는 좋은 프로젝트’

The Green Man Plus (횡단보도카드) 프로젝트	
해결하려는 사회적 욕구/사회문제	노인이나 장애인분들이 횡단보도를 건너는데 시간이 오래 걸린다.
새로운 관점	문제 속에서 답을 찾는다.
문제를 해결한 과정	신호등에 단말기를 설치한 후 노약자 장애인 분들에게 카드를 발급 이후 횡단보도의 길이에 따라 추가로 초록불이 켜지는 시간을 늘린다.
사회적 효과	교통 약자들에 대한 일반 시민들의 시선이 긍정적으로 뒤바뀌었다.

## (2) 사람책

사람책(휴먼라이브러리)은 사람이 직접 책이 되어 대출되는 살아있는 도서관을 지칭한다. 1993년 덴마크에서 비폭력 청소년운동으로 시작된 것으로 타인에 대한 편견을 없애면 폭력이 줄어들 것이라는 생각에서 비롯되었다. 즉 휴먼라이브러리는 다른 경험과 다른 생각을 가진 사람들이 만나 대화를 통해서 편견을 없애고 이해를 높이기 위한 취지로 시작된 운동이다.

이번 사람책 도서관은 <00실험실> 참여자들보다 앞서서 청소년 사회참여 프로젝트를 진행한 이들의 경험을 나눔으로써 <00실험실> 참여자들에게 용기와 아이디어를 주려는 목적으로 실시되었다. 즉 사례현장탐방 대신에 사람책과의 시간을 가짐으로써 참여자들이 앞으로 진행 할 사회혁신 프로젝트에 영감을 받을 수 있는 기회를 부여한 것이다.

사람책은 총 3팀을 섭외하였다. 강릉에서 청소년이 주최하는 축제 '세손가락 페스티벌'을 3년째 열고 있는 '세손가락'과, 청소년 인권을 다룬 신문 '요즘것들'을 발행하는 청소년들, 그리고 학교 동아리활동을 확장시켜 학교 앞 분식집 리모델링 프로젝트를 진행한 '양곱창' 등에서 활동하고 있는 청소년을 초대했다. 사람책으로부터 각자 어떤 내용으로 이야기를 할 지 '책 제목'과 '서문', 그리고 '목차'를 사전에 받아서 이를 참여자들에게 나누어주고 어떤 사람책을 듣고 싶은지 미리 생각해 오도록 했다. '요즘것들'테이블에서 이뤄진 사람책 대화내용은 <http://www.makehope.org/?p=27171>에서 볼 수 있다.

[표 II-7] 사람책 목차 및 서문

사람책 1) '세손가락' 수민	
제목	젊음=열정(?) '글쎄'
서문	'가슴 뛰는 일을 해라' 라거나 '젊은이여 큰 기상을 품어라'라는 말들. 청소년은 이런 조언을 많이 듣는다. 나는 10대고 새파랗게 젊기에 어른은 내게 뜨거운 열정이 있을 거라 생각한다. 나는 학교를 다니지 않았고, 영화를 4편 제작했고, 지금은 청년예술유희커뮤니티(내 무대 만들기 프로젝트) 세손가락에서 일하고

	<p>있다. 이런 소개를 들은 사람은 대부분 내가 열정이 있고, 창의력이 넘치고, 하고 싶은 게 많을 것이라 생각한다. 하지만 그렇지 않다! 나는 이래도 저래도 좋은 사람이고, '글썸'라고 말하는 사람이다.</p> <p>나와 같은 몇몇의 청소년은 '젊음=열정'이어야 한다는 사회적 통념에 죄책감을 가질 때도 있고, '내가 잘못 살고 있나?'라는 생각을 한다. 하지만 과연 이것이 죄책감을 가질 일일까?</p> <p>나는 세손가락 활동을 하며, 일과 사람을 만나며 끊임없이 되물었다. 그 물음의 과정을 말하고 싶다.</p>
<p>목차</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 이래도 저래도 좋은 아이, “젊음=열정” 공식을 듣다</li> <li>▪ 세손가락에서 만난 일과 사람</li> <li>▪ 열정과 꿈만이 인생을 만드는 걸까?</li> </ul>
<p><b>사람책 2) '요즘것들'의 치즈와 밀루</b></p>	
<p>제목</p>	<p>치이즈와 밀루의 요즘 이야기</p>
<p>서문</p>	<p>'요즘것들'은 청소년인권행동 아수나로에서 발간하는 청소년신문입니다. 청소년에게 중요한 소식을, 청소년이 보는 세상을, 청소년의 목소리를 전하는 신문(!)이 되어 청소년인권해방시대(!) 를 앞당기는 것이 목표.</p> <p>영향력 있다는 언론들이 청소년 관련 이슈를 보도할 때 비청소년(성인)의 입을 통해 이야기하는 게 눈에 확 들어오기 시작했습니다.</p> <p>'그런 사건이 있었다'는 증언을 받는 데에만 청소년을 이용하고 정작 그 청소년이 무엇을 느꼈는지 어떤 영향을 받았는지는 그의 부모나 교사 혹은 아동청소년 관련 분야에서 권위가 있는 비청소년에게 묻는 형식으로요. 체벌 사건을 보도하면서 교사와 학교 측의 변명만 싣고 피해 학생들의 피해 호소와 의견을 싣지 않는 등. 그런 편파보도가 비판받지 않는 현실의 이면에는 청소년은 비청소년에 비해 미성숙해서 제대로 된 의견을 내기 힘들 거라는 편견과, 청소년들이 자기들 좋은 대로 주장하는 것은 현실로 이루어져서는 안 된다는 억압이 존재한다고 생각해요.</p> <p>이런 분노가 두 달마다 잠수타고 도망가고 싶은데도 1년 반 넘게 버티고 있는 동력이 되는 것 같아요.</p> <p>주변 청소년들과 불만을 이야기하다보면 '이래서 뭐해, 우리가 말한다고 누가 들어주겠어.' 하고 무기력하게 끝맺을 때가 많았어요. 사실 선거에 참여할 권리가 있는 것도 아니고. 걸핏하면 '네가 뭘 아느냐' 뭘 좀 안다면 '어이구 또래답지 않게 기특하네'라는 소리를 듣는 소위 '미성년자', 청소년이니 틀린 말도 아니었죠. 하지만 우리 생각을 함께 구물꾸물 뭉쳐서 신문으로 만들고 인터넷에 올리는 등 사람들 앞에 내어놓기 시작하면서 생각이 달라졌습니다. '목소리를 내 는 것' 자체가 의미 있다는 생각이 들었어요. 우리의 생각은 분명 사회 밑바닥에 깔려있는 '일반적'이라는 생각들과 다르니까요. 대개 사회적으로 약자들은 입을 열기도 어려운 사회지만 그렇다고 입을 다물면 아무도 알지 못할 것 같은 문제의식이 들었어요.</p> <p>청소년 무시하는 세상을 무시 까고 싶다면, 남들과 다른 생각을 글로 쓰고 보여주기가 두렵다면, 어서 오세요 얼른오세요. 함께 수다 떨어요!</p>

목차	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ‘요즘것들’을 굴리는 힘: 청소년 따돌리는 세상에 대한 분노</li> <li>▪ 우리는 ‘요즘것들’을 끌고 온 걸까 끌려간 걸까: ① “스펙도 안 되는 걸 왜 해” 끈대의 탄압 ② “나는 내가 글을 잘 쓰는 줄 알았는데...” 복잡한 미묘한 기 자성장기(?)</li> <li>▪ 청소년의 목소리를 내기, 의미 없지 않은걸!</li> </ul>
<b>사람책 3) 양정여고 ‘양곰창’ 김소민</b>	
제목	여고생, 세상을 만나다
서문	<p>‘세상을 만나다’ 만큼 진부적이지만 거창한 말이 또 있을까요? 우리는 늘 세상과 마주하고 살아가며 만나고 있습니다. 하지만 다른 사람들에게 “나는 세상과 만났어.” 라고 말할 수 있을까요?</p> <p>이 사람책을 읽으시려는 분들은, 아마 세상을 변화시키고 싶은 분들이라고 생각됩니다. 변화를 만들고 싶지만 두렵거나 지지하고 응원해주는 사람이 없거나 열정이 가득하지만 어떻게 시작해야 할지 모르다거나 혹은 이미 변화를 실천하고 계신 분들이시겠죠? 저는 여러분들에게 작은 생각 하나가 모든 변화의 시작이라는 것을 말씀드리고 싶습니다. 이런 분들이 아니더라도 생활에 활력을 얻고 싶으시다면 저와 함께 해주셨으면 좋겠습니다. 청소년이고 여고생이다 보니 많이 미숙한 점도 있겠지만 여러분들이 가지고 계신 열정과 제가 가지고 있는 열정을 함께 나누고 싶습니다. 함께 이야기를 나누며, 여러분들도 저도 각자 집으로 돌아갈 때 인생의 전환점까진 아니더라도 마음속으로 깊이 느끼는 무언가를 가지고 갔으면 싶습니다.</p>
목차	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 여고생, 세상을 만나다</li> <li>▪ 걸음마 떼기</li> <li>▪ 건다가, 넘어지기</li> <li>▪ 뛰기</li> </ul>



## 5) 프로젝트 기획과 팀빌딩

### (1) 프로젝트 아이디어 발표

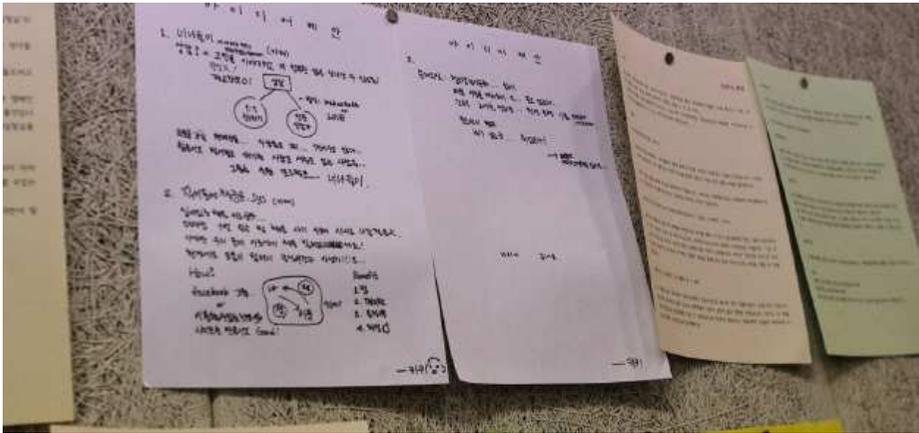
참여자들에게 각자 해 보고 싶은 프로젝트 아이디어를 기획하도록 과제를 부여했다. 아이디어는 희망제작소가 개발한 시민창안 온라인플랫폼 ‘오픈너’<sup>13)</sup>에 올리도록 하고, 다른 친구의 아이디어에 댓글로 의견을 달도록 했다. 3일차 워크숍에서는 참여자들이 각자 제안한 프로젝트를 발표하고 서로 질문과 답변을 받았다. 참여자들이 제안한 프로젝트는 다음과 같다.

[표 II-8] 참여자 제안 프로젝트

프로젝트 명	소개
씨알콘서트	왜 사람들이 사회문제를 일상에서 편하게 대화 나누지 못할까? 시사토론의 대중화를 목표로, 전국 각지 동네 카페나 호프집 같은 곳에서 사람들이 주말에 모여 사회문제를 수다처럼 토론하도록 토크콘서트를 일상화 함
세상은 아는 만큼 보인다	토론문화 활성화를 위해 시사토론 사이트를 개설하고 댓글형식으로 토론
어쩌면 OO할 우리들	마을공동체를 위한 시작은 ‘만남’이다. 이웃과 만남을 위한 다양한 활동하기 1) 어울려살기: 다문화가족, 장애인, 혼자 사는 할머니 할아버지와 만나 서로 무엇이든 배우고 나누기, 2) 청소년 고민나누기: ‘시청역의 점심시간’ 청소년 버전, 청소년 고민 나누는 간행물을 만들거나 다큐 제작, 남의 아이 남의 부모와 이야기 나누기 등, 3) 생활력과 생존방식을 위한 ‘살림’알아가기: 청소년의 자립과 가사노동 등을 이웃에게 배우기
노래 제작	사회문제에 대해서 생각하는 것을 가사로 만들어서 노래 만들기
자원봉사자 간담회	사회문제 각 분야 자원봉사자를 초청해 이야기를 듣고 공감하는 시간 만들기
다문화 요리 배틀	다문화 이해를 위해 여러 나라 음식 요리를 하는 경연대회
사회문제 다큐	사회문제에 대한 공감대를 넓히기 위해 사회문제 당사자의 일상 하루를 ‘다큐3일’처럼 인터뷰하고 촬영해 다큐멘터리 제작
일상 다큐	세상의 변화는 작은 움직임부터. 청소년이 겪는 일상에서 불만(통금, 쓰레기, 친구관계 등) 소박한 주제로 인터뷰해서 단편 다큐 제작

13) 희망제작소에서 개발한 사회창안 온라인 플랫폼, <http://opener.or.kr>

<b>참언론</b>	언론 왜곡이 심한데 청소년의 시각으로 청소년에게 정확한 정보를 쉽게 알려줄 수 있는 언론 만들기
<b>권리라는 주제로 행사 개최</b>	세월호, 동물권, 학생인권, 노동권 등 다양한 권리에 대해 부스를 설치하고 공연과 플래시몹하는 청소년 중심 권리를 외치는 현장 만들기
<b>이 책은 읽지 마세요</b>	정부가 청소년 금서목록을 정했다고 하는데 청소년의 알권리를 제한한다고 생각한다. 청소년이 다른 청소년에게 권장하는 도서 목록을 만들고 공유
<b>너나들이</b>	외로운 현대인이 힘들어도 털어놓고 이야기할 사람이 없으므로 1:1상담이나 전문상담가와 SNS이용해 상담해 보는 프로젝트
<b>청소년의 꿈</b>	입시에 지친 청소년에게 꿈에 대한 생각을 넓히고자 함. 교육, 대학과 관련한 인터뷰와 설문조사를 하고 꼭 대학을 가야 하는지, 다양한 꿈을 꾸 볼 방법, 청소년이 생각하는 참교육 캠페인이나 다큐멘터리 촬영
<b>우리동네 책공유 SNS</b>	한 번 읽으면 잘 안 읽는 책. 이웃과 공유해서 공유경제도 실천하고 이웃과 만남도 촉진
<b>청소년 놀이문화</b>	청소년들의 놀이문화가 없으므로 청소년들만이 놀 수 있는 문화나 장소 만들기
<b>청소년 인권캠페인</b>	청소년 인권을 알리는 캠페인. 전국 각지 유동인구가 많은 곳에서 캠페인을 하며 학생회 활동도 널리 알림
<b>청소년 참여운동</b>	청소년이 주체가 된 마라톤, 토론회, 모의국회, 모의유엔 등을 개최해 성인이 청소년을 바라보는 시야가 달라지게 함
<b>골목여행</b>	해외여행보다 지금 자신이 사는 장소의 의미를 먼저 끼게 하자. 동네에 애정을 가진 분이 가이드가 되어 동네 곳곳의 의미 있고 아름다운 곳을 여행하는 프로그램 운영
<b>버스킹 연대 서명전</b>	사람들이 사회문제에 대해 자연스럽게 공감대 형성하고 참여할 수 있도록 사회문제 관련하여 서명하는 곳의 서명지를 받아와서 아티스트 및 청소년들이 버스킹공연을 하면서 연대 서명을 받기
<b>웹툰을 공한 공익광고</b>	악성 댓글로 인해 괴로워하는 사람들을 위해 댓글에 대한 캠페인을 웹툰같이 재밌는 형식으로 만들
<b>oo실험실 프로젝트 진행과정 다큐멘터리</b>	이 프로젝트를 진행하는 과정을 다큐멘터리로 만들어서 SNS에 게시
<b>적정기술 활용 소외계층을 위한 디자인</b>	적정기술을 활용해서 소외계층을 돕는 디자인 제품 제작
<b>불온한 씨름</b>	사회과학서적을 함께 읽고, 파업연대와 같은 사회참여활동을 하며, 영화 상영회나 연사를 초청한 강연회를 열어보며 지속적으로 청소년 사회참여 활동을 이어나갈 동아리 만들기
<b>관찮아요, 세상은 살 만해요</b>	삶을 포기하지 않고 꿈꾸게 하는 원동력인 '힘내'라는 말. 전 국민이 서로에게 힘이 되는 한 마디를 SNS로 나누는 프로젝트. 댓글로 받은 메시지를 학용품이나 버스 등에 게시하기도 하고, 글귀를 활용한 물품을 제작해 판매하여 수익금을 기부



## (2) 팀구성과 팀빌딩

팀 구성에 앞서 팀 프로젝트 진행 가이드라인을 제시했다.

첫째, 9월~12월 안에 완결할 수 있는 하나의 프로젝트만 한다. 둘째, 3명 이상이 모이면 팀프로젝트를 할 수 있다. 팀프로젝트에 적합한 인원은 4~6명 가량이다. 셋째, 팀별 인원내 비례해 약 50만 원 가량의 활동비가 지급된다. 초과비용은 자체적으로 조달한다. 팀을 구성하기 전에 가이드라인을 제공한 것은 프로젝트 계획을 세울 때 적당한 규모를 가늠할 수 있게 하기 위해서였다. 프로젝트 아이디어가 나오자 참여자들은 과한 의욕을 보이기도 했다. 한 명이 여러 가지 프로젝트를 하고 싶어 하기도 했고, 프로젝트를 수 년 동안 이어갈 계획을 세워보자고 의견을 내기도 했다. 열정은 좋지만 일단 한 개의 프로젝트를 마무리 해 본 후에 향후 계획을 세워보는 방향으로 안내했다.

프로젝트팀 구성은 우선, 프로젝트 목록을 벽에 붙여두고 자신이 어떤 프로젝트에 참여하고 싶은지 생각해 보는 시간을 가지는 것으로 시작했다. 그 후 프로젝트 제안자에게 자유롭게 질문하고 토론하면서 어떤 팀에 합류할지 생각해 보도록 했다. 또한 비슷한 아이디어를 제안한 사람끼리는 프로젝트를 합치는 논의도 진행되었다. 참여자들이 제안한 프로젝트 수가 많았기 때문에 프로젝트를 선별해야 했다. 1차 투표로 자신이 참여하고 싶은 프로젝트에 이름표를 붙인 후, 1명 이하의 이름이 붙은 프로젝트를 목록에서 떼어내고, 참여자

들 간에 아이디어를 더 나눈 후 다시 여러 프로젝트를 합치거나 목록에서 제거했다. 마지막으로 자신이 참여할 프로젝트에 이름을 붙이고 난 후 프로젝트 팀이 구성되었다. 최종 결성된 팀은 다음과 같다.

[표 II-9] 최종 결성 팀

팀명	인원	내용
씨알콘서트	8명	토론문화 확산을 위한 토크콘서트 개최 (12월)
호프집	7명	독거노인을 위한 적정기술 제품 제작
커북커북	3명	청소년 주도 지역사회 책공유 시스템 구축
행복한 동물원	5명	동물원 관람문화 개선을 위해 ① 뉴스펀딩, ② 그림책 제작, ③ 인근 초등학교에 그림책 배포

팀 구성 후 팀빌딩을 시작했다. 우선 팀원들 간 서로를 이해하고 역할을 분담하기 위해 각자의 장점과 성격을 공유하는 ‘재능탐구’를 진행한 후, 우리 팀의 장점과 단점, 강점과 약점을 알아보는 ‘SWOT 분석’ 과정을 거쳐 각자의 역할을 분담했다. 총무는 필수 역할로 지정했고, 나머지 역할은 팀에서 자율적으로 정하도록 했다.

팀을 구성하는 과정에서 프로젝트 내용이 변하기도 하고, 팀원들이 새로운 아이디어를 제안하기도 해서 기획안을 다시 구성해야 했다. 각 팀은 기획안에 포함되는 필수적인 요소-문제의식, 목적, 특징, 내용, 결과물-에 대해 작성해 보는 시간을 가졌다.



### (3) 평가

‘계획하기 단계’의 워크숍에 대해 참여자들은 다음과 같이 평가했다.

프로젝트 시작 시기에 대해서는 대체로 만족했지만 방학을 끼고 하면 좋겠다는 의견(5명)이 가장 많았다. 워크숍 진행시간은 ‘길어서 피곤하다’는 의견(1명)이 있었고, 방학을 끼고 하면 좋겠다는 의견(1명)과 격주로 했으면 좋겠다(1명)는 의견이 있었다. 캠프 형식은 어떤지에 대한 질문에 좋을 것 같다(3명)는 의견도 있었지만, 캠프로 운영하기에는 너무 짧거나(1명) 캠프에 참여할 수 없어서 프로젝트를 포기하는 사람도 있을 것 같다는 의견(1명)도 있었다.

진행 장소는 서울시 종로구 평창동에 위치한 희망제작소의 접근성이 낮다는 의견이 많았다. 세부 프로그램에 대한 만족도는 ‘쇼미더고민’을 빼고는 대체로 비슷하게 만족했다는 의견이었다. 만족한 이들은 ‘여러 사회문제를 들어볼 수 있어 좋았다’, ‘공유와 만남 그 자체가 좋았다’는 이유를 들었고, ‘보통’을 선택한 이들 중에는 ‘너무 사회 탓으로 몰아가는 것 같다’는 답변도 있었다.

한편, 프로젝트팀 구성방식과 팀빌딩 과정에 대한 만족도는 꽤 높았다. ‘많이 힘들어질 수 있는데 학생들 이야기를 잘 들어주어서 크게 힘들지 않았다’, ‘비슷한 문제의식을 가진 사람들이 모여 좋다’, ‘민주적’라는 의견 등이 있었다. 반면 ‘정신없다, 조금 더 체계적이면 좋겠다’는 의견도 있었다.

기타 의견으로 ‘무언가 진행되는 것 같아서 좋다, 청소년으로서 할 수 있는 게 많아진 것 같다’, ‘좋은 기회를 만들어 주어 감사하다’라는 답변이 있었다.

[표 II-10] 계획하기 단계 워크숍 평가

구분	질문	만족	보통	불만족	
운영	시작시기(8월)는 적합하였다	8	5	1	
	진행시간(토요일, 10:30~17:00)은 적절하였다	9	5	0	
	진행자의 태도는 적절하였다	14	0	0	
	진행장소는 적합하였다	희망제작소	8	5	1
		스페이스노아	11	0	1
	점심식사와 간식은 적절하였다	12	2	0	
내용	노란테이블	7	1	1	
	쇼미더고민 (나의 관심사 나누기)	4	5	0	
	세상을 바꾼 좋은 사례 나누기	7	1	1	
	사람책 도서관	사람책 A	6	2	0
		사람책 B	6	2	0
		사람책 C	6	3	1
	주제토론 (오픈스페이스테크놀로지)	7	2	0	
	오프너	7	2	0	
	프로젝트팀 구성 방법	9	2	0	
	팀빌딩 과정	10	1	0	



## 더 알아보기

---

### 세상을 바꾸는 좋은 프로젝트란?

---

#### 특징 1. 사회적 욕구를 발견하는 좋은 눈

- 예전에도 있었지만 갈수록 심각해지는 욕구: 기아, 빈곤, 전쟁, 질병 등
- 기존에 있는 욕구인데 시장이나 정부가 해결하지 못하는 욕구
- 예전에는 문제가 아니었는데 새롭게 등장하는 문제들: 기후변화나 자원부족 등
- 새로운 가능성: IT기술이 눈부시게 발전하고 있음. 시민들이 참여하는 모임이나 제도도 다양하게 생겨나고 있음. 온오프라인으로 사람들의 네트워크가 다양해짐

#### 특징 2. 문제를 바라보는 새로운 관점

- 위기라고 생각했던 것들을 기회라고 보는 관점

**액티브 시니어와 '바라봄사진관'** 고령화사회가 되면서 경제활동을 하지 않는 노인들이 늘어나는 것이 사회적 문제로 인식된다. 오히려 은퇴하신 분들이 자신의 경험과 전문성, 지혜를 가지고 사회를 위해 공익적인 일을 한다면 '해피 시니어'나 '액티브 시니어'라는 개념이 가능하지 않을까? '바라봄사진관'이라는 곳을 운영하시는 나종민 선생님은 사진취미를 활용해 은퇴 후 장애인을 위한 전문 사진관을 열어 사회공헌 활동을 하고 있다.

- 서로 다른 두 가지를 엮어서 생각하는 관점

### 특징 3. 문제를 해결하는 방식

- 서로 다르다고 생각했던 주체들을 소통하게 만드는 방법

**회복적 정의** 현대 사법은 범죄를 저지른 가해자에게 피해자를 대신해서 국가가 형벌을 내린다. 그런데 1970년대 캐나다에서 청소년 두 명이 이웃집 수 십 가구의 기물을 파손했다. 법원에서는 피해를 준 이웃을 찾아가서 사과하고 그들이 원하는 보상을 해주도록 판결했다. 가해자들이 피해자를 방문해 사과하면서 이들은 자신의 행동이 어떻게 이웃에게 고통을 줬는지를 알게 되었다. 피해자들도 가해자에 대한 분노보다 이들의 미래를 걱정하게 되었다.

- 경계를 넘으면서 새롭게 생기는 것

**농사펀드** 농사와 펀드의 생소한 만남. 청년들은 소신을 가지고 정성껏 농사지은 이들이 판로를 못 찾아서 어려움을 겪는 것을 보고 크라우드펀딩 방식으로 농부들을 도왔다. 농부가 경작계획을 사이트에 올리면 소비자들은 응원차원에서 투자한다. 농부는 투자금으로 안심하고 농사를 지을 수 있고, 투자자는 좋은 농산물로 배당을 받는 시스템이다. 농민들이 안정적으로 농산물을 생산하고, 투자자들은 '상품'이 아니라 과정과 가치의 중요함을 깨닫게 된다.

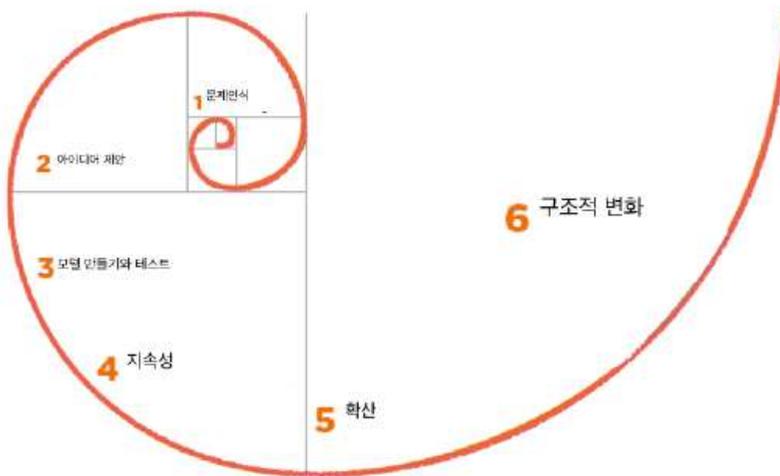
### 특징 4. 세상을 바꾸는 좋은 프로젝트의 결과

- 문제를 보다 효과적으로 해결할 수 있다.
- 기존에 분리되었던 사회적 관계를 엮어내게 된다.

**빅이슈** 지하철 앞에서 잡지를 파시는 노숙인 분들이 계신다. 이 잡지 한 권이 5천원인데 판매가 되면 이 중 2500원은 이들의 자립을 위해 쓰인다. 잡지는 유명인과 전문가들의 재능기부로 제작된다. 노숙인의 자립을 돕는 활동을 통해 기존에 단절되었던 노숙인과 시민(재능기부자, 소비자)의 관계가 복원되었다.

## 특징 5. 임팩트의 확산

- 좋은 프로젝트가 어떻게 세상을 바꿀까? 그 과정을 살펴보자. 사회문제를 예민한 눈으로 발견하는데서 시작한다(문제인식). 이 문제를 해결할 아이디어를 제안하고(아이디어 제안), 해결하는 모델을 만들어 본다(모델 만들기과 테스트). 이 모델이 지속되면서(지속성) 사회적으로 확산되어 사회제도를 바꾸는 등 큰 변화를 이끌어 낸다(구조적 변화).<sup>14)</sup>



**노란봉투 캠페인** 쌍용차 노동자들이 부당하게 해고당했는데, 기업은 이들이 파업을 오래 하여 손해를 입었다고 47억이라는 거금의 손해배상청구소송을 했다. 47억이라는 손해를 입었으니 파업자들이 배상하라고. 이 사연을 들은 어떤 분이 잡지사에 4만7천원을 보냈다. 4만7천원을 10만 명이 모으면 47억이 된다. 이 뜻을 받아서 아름다운재단이 손해배상가압류 노동자를 돕는 캠페인을 했다. 이를 계기로 손해배상가압류를 노동자에게 지우는 나쁜 제도를 없애자는 '손잡고'가 생겼다. 관련법을 바꾸는 법안도 국회에 제출됐다.

14) 출처: [http://www.nesta.org.uk/library/documents/Social\\_Innovator\\_020310.pdf](http://www.nesta.org.uk/library/documents/Social_Innovator_020310.pdf)

## 2. 실행하기

### 1) 개요

팀이 결성된 후에는 결과공유회 전까지 자율적으로 팀별 프로젝트가 진행되었다. 프로젝트 진행기간 중에 전체모임을 2회 배치해 팀 간 활동상황을 공유하고 보완이 필요한 점을 논의하기로 했다.

#### (1) 팀 활동 지원

- 활동비: 팀원 1인 당 각 10만 원(6명인 경우, 60만 원)의 활동지원금을 지급했다. 활동비는 회의에 필요한 차비, 공간 대여비, 식비 등에 자유롭게 사용하도록 하고 총무가 사용내역과 영수증을 첨부해 관리하도록 했다. 활동비를 초과하여 프로젝트에 소요되는 비용은 ‘클라우드 펀딩’ 등 자체 재원으로 조달하도록 하였다.
- 멘토링: 희망제작소 연구원 2인이 ‘매니저’로서 팀프로젝트 진행상황을 모니터링하고 조언이나 도움이 필요할 때 지원하였다. 팀 회의나 팀의 중요한 행사에 매니저들이 참여해 도움을 주기도 했다.
- 공간: 희망제작소 내에 <oo실험실> 참여자들이 사용할 수 있는 공간을 마련했다. 디자인 작업이 가능한 PC와 사무기기를 구비하고, 사전에 공간사용 신청을 하여 사용할 수 있도록 했다.
- 팀 간 활동 공유: 페이스북 그룹에 팀 활동내용을 매주 업로드 하도록 했다.

#### (2) 전체모임

전반적인 프로젝트 진행상황을 점검하기 위해 두 차례의 전체모임을 진행하였다. 다른 팀이 어떻게 하고 있는지도 공유하고, 객관적인 평가를 통해 자

신들의 프로젝트를 보완하도록 하였다.

□ 첫 번째 전체모임: 기획안에 대해 전문가들의 피드백을 받고 보완하여 기획안을 발전시키기 위한 목적으로, 팀 구성 뒤 2주 후인 9월 19일에 전체모임이 진행되었다. 각 팀이 세운 세부계획을 가지고 모여 각각의 프로젝트 계획에 대해 전문가의 피드백을 듣고 계획을 수정보완 하였다. 전문가로는 수년 동안 교내에서 청소년 사회참여 프로젝트를 시행해온 이태경 교사(양정여고)와, 클라우드펀딩사 백은선 매니저(오마이컴퍼니)를 초청했다. 30분 동안 전문가와 상의한 후, 각 팀별로 흩어져 수정사항이 필요한 부분을 고치는 과정을 진행했다.

‘프로젝트의 목적에 적합한 해결책일까?’, ‘주어진 시간과 자원에 비추어 현실 가능한 계획을 세웠을까?’, ‘조금 손을 본다면, 더욱 새롭고 혁신적인 프로젝트가 될 수 있을까?’ 등을 중심으로 조언이 이루어졌다.

□ 두 번째 전체모임: 프로젝트 종료를 1달여 남긴 시점인 11월19일에 실시되었다. 약 30분 동안 각 팀별 활동상황을 발표하고, 팀에서 고민하는 지점을 월드카페 형식으로 다른 팀이 조언해 주었다. 발표내용은 ‘날짜별로 진행했던 내용’, ‘프로젝트를 하면서 고민되는 점’, ‘프로젝트를 통해 팀과 개인이 얻은 것과 잃은 것’ 등으로 구성되도록 했다. 결과공유회에서 발표할 내용에 대한 점검도 진행했다.

두 번째 전체모임에서 다른 팀의 고민에 대한 답을 찾아주는 ‘월드카페’는 매우 효과적이었다. 참여자들은 다른 팀원들의 조언을 주의 깊게 듣고, 향후 프로젝트에 반영하였다. 같은 내용의 조언이라도 어른들(매니저)의 이야기보다는 동료 친구들이나 현장에서 답을 얻었을 때 훨씬 더 진지하게 받아들이는 모습을 발견할 수 있었다.

### (3) 매니저의 역할

희망제작소 연구원인 ‘매니저’들은 참여자들이 프로젝트를 성공적으로 완수 해보는 경험이 중요하고, 이를 목적으로 지원한다는 원칙을 가졌다. 그러나 ‘개입’과 ‘자율’의 사이에서 얼마만큼 조력하는 것이 필요한지 갈등하기도 했다. 프로젝트 진행상황이 페이스북에 잘 공유되지 않았기 때문에 전체 상황을 매니저들이 확인하기 어려워 매니저가 팀원들의 SNS방에 참여하게 되었다. 팀원들의 대화내용을 보고 있다가, 팀원들의 모임이나 행사계획이 잡히면 참여해서 도울 부분이 있는지 물었다.

매니저들은 팀 SNS방에 매니저가 속해 있는 것이 바람직한지에 대해 끊임 없이 고민했다. 또한 팀에 따라 매니저의 참여를 긍정적으로 생각하고 조언이나 도움을 먼저 요청한 경우도 있었지만, 어떤 팀은 매니저가 있어 편하게 대화를 나눌 수 없어서 따로 SNS방을 만든 경우도 있었다. 결과적으로, SNS는 최선의 방법은 아니었다. 그러나 프로젝트 진행상황을 공유 받고 활동을 독려하기 위해 매니저와 팀원 간에 소통할 수 있는 수단은 반드시 필요하다.

## 2) 팀프로젝트 진행

### 씨알콘서트

씨알콘서트 팀원들은 시민들이 일상에서 사회에 대한 토론을 꺼린다는 문제의식을 바탕으로, 일상에서의 토론 활성화를 위해 토크콘서트를 열고자 했다. 팀원들이 작성한 프로젝트 계획은 [표 21]과 같다.

씨알콘서트 팀은 토론주제를 정하기 위해 거리에서 설문조사를 진행했다. 이를 바탕으로 콘서트를 기획하고 실행했으며 활동을 평가했다. ‘현장조사 → 기획에 반영 → 프로젝트 완수 → 평가와 향후계획 수립’이라는 경험주의 교육과정을 완결할 수 있도록 구성되었다.

[표 II-11] 씨알콘서트 프로젝트팀 개요

프로젝트명	씨알콘서트
<p><b>문제의식</b></p>	<p>바람직한 사회로 나아가기 위해선 시민들이 머리를 맞대고 개개인의 문제를 사회적 차원에서 논의할 수 있는 소통의 장이 마련되어야 한다. 이러한 소통은 미시적으론 개인의 삶을 변화시키고, 거시적으로는 공동체의 문화나 구조, 정책의 변화로 이어질 수 있기 때문이다.</p> <p>그러나 현재 대한민국 사회에서는 사회문제에 대한 관심의 결여라는 배경 위에 일반 시민들 간의 생산적인 의사소통이 이루어지지 않고 있다.</p> <p>이에, 씨알콘서트는 일반 시민들에게 사회문제에 대한 관심을 환기하고, 나아가 다양한 의견을 가진 사람들이 모여 생산적인 논의를 할 수 있는 소통의 장을 확대해 나가고자 한다.</p>
<p><b>목표</b></p>	<p>일상과 맞닿아 있는 다양한 사회문제를 토픽으로 전국의 시민을 대상으로 한 토크콘서트(씨알콘서트)를 주기적으로 개최함으로써 시민들 간의 소통의 장을 넓혀 간다.</p>
<p><b>내용</b></p>	<p>역사학자 함석헌 선생님이 우리나라 민중을 ‘씨알’이라고 칭하였다. 사회를 변혁할 수 있는 의지를 가진다는 걸 의미한다. 이 콘서트가 사회를 변혁하기를 바라는 마음에서 지었다.</p> <p>주요 타깃은 청소년이다. 어른을 도입하기에는 청소년이라는 약점이 있고 청소년을 대상으로 할 시 부모님이 참여하지 않을까 생각한다. 특정 지역 두 곳에서 시범적으로 운영하고자 한다. 서울, 지방, 수도권 중 어느 곳을 정하겠다. 토론 형식은 아직 미정이다. 토론만 진행하는 것이 아니라 시사문제에 대해 세미나 등을 통해 자료를 만들고 일반 시민들에게 자료까지 만들게 하겠다. 이를 바탕으로 사람들이 시사문제에 대해 학습이 된 상태 후 토론을 진행하겠다.</p>

초기의 ‘토론문화를 바꾸기 위해 전국단위 콘서트를 하겠다’는 다소 추상적이고 큰 계획이 중반까지 구체화되지 않았는데, 현장조사를 계기로 그 계획이 진척되었다. 이들은 길거리에 나가서 행인들에게 직접 ‘왜 토론을 하는지 또는 하지 않는지’, 그리고 ‘청소년과 함께 토론한다면 어떤 주제를 다루고 싶은지’를 물었다. 거리에 나가기 전 팀원들은 ‘청소년이 개최하는 토론회에는 성인의 참여가 저조할 것이다’라는 생각을 강하게 가지고 있었다.

그러나 현장조사를 통해 ‘성인들이 청소년이 주최하는 토론회에 관심과 참여의사가 높다’는 것을 확인할 수 있었다. 또한 토론주제로는 교육문제에 관

심이 많다는 것을 발견했다. 난생 처음 길에서 사람들에게 무엇인가를 물어보는 경험이라 처음에는 소극적이기도 했지만 행인들의 적극적인 반응에서 자신감을 얻었고, 자신이 하는 일이 어떤 사회적 의미가 있는지에 대해 확신을 갖게 되었다. 현장조사는 침체되었던 프로젝트에 활기를 불어넣었다. 이것을 통해 프로젝트를 진행 시 현장조사의 중요성을 다시 한 번 확인할 수 있었다.

현장조사 후 한동안 기말고사 기간이 이어져 프로젝트는 진척되지 못했기에 콘서트 일정을 1월2일로 연기하고 계획을 다시 수립했다. 역할을 나누어 대관을 하고, 홍보물을 만들고, 토론프로그램을 기획하여 마침내 '대한민국의 교육'에 대한 주제로 씨알콘서트를 열게 되었다.

[표 II-12] 씨알콘서트 프로젝트 진행 일정 및 내용

날짜	내용		희망제작소 지원
2015/9/19	<b>[첫회의]</b> 기획안 구체화 전체모임 1차	<ul style="list-style-type: none"> <li>12월3일에 서울시청을 대관해 씨알콘서트를 열기로 함</li> <li>주제 논의는 다음 모임에서 하기로 함</li> </ul>	참관
10/10	<b>[두번째 회의]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>콘서트 주제를 정하기 위해 논의</li> <li>토론에 대한 수요조사 위해 거리조사 결정, 필요물품(설문조사 패널)을 제작함</li> </ul>	참관 및 주제를 정하기 위한 조사 권유
10/10~10/23	<b>현장조사 일정 논의</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>예정된 거리조사 일정이 취소되고, 계속 SNS로 거리조사 일정을 맞춤</li> </ul>	
10/24	<b>현장조사</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사회문제에 관해 토론하고 싶은지 여부, 어떤 주제로 토론하고 싶은지 인사동에서 행인 대상 조사(2인 참여)</li> </ul>	매너저 2인 참여: 설문조사 물품 운반, 사진촬영
10/25~11/18 기말고사 등으로 모이지 못함			
11/19	<b>전체모임 2차</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>거리조사 내용을 바탕으로 발표함</li> <li>다른 팀원들에게 콘서트 주제나 내용에 대한 조언을 얻음</li> <li>콘서트 개최 날짜/장소 등 수정, 콘서트 실무 준비를 하기로 함(4인 참여)</li> </ul>	
12/12	<b>전체모임 2차</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>콘서트 준비를 위해 일정별 할일을 정하고 역할 분담. 참석하지 않은 팀원에게 전화연락을 해 역할 배분함</li> </ul>	참관 및 행사 개최를 위해 필요한 일 조언
12/13~2016/1/1	<b>콘서트 준비 모임</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인과 오프라인으로 콘서트 준비</li> </ul>	포스터제작, 희망제작소 뉴스레터로 홍보
1/2	<b>콘서트 준비</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>토크콘서트 개최</li> </ul>	녹취자로 참여
1/7	<b>씨알콘서트 개최</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 평가를 하고 결과공유회</li> <li>발표 자료를 준비함</li> </ul>	



이 팀이 프로젝트를 완수하기까지 겪은 가장 큰 어려움은 팀원들이 모이는 것이었다. 팀원이 8명으로 가장 많았고, 거주지 또한 수도권과 부산, 충남 등에 있어 팀원 전체가 모이기 쉽지가 않았다. 오프라인 회의에 2~4명 정도만 참여했는데, 프로젝트 제안자를 제외한 나머지 참여자들이 번갈아가며 참여했기 때문에 전 회의의 내용이 다음 회의 내용으로 쉽게 이어지기 어려웠다.

매번 모임시간이 변경되고, 모임에 임박해서 시간과 장소를 정했기 때문에 회의 참여도가 저조했고, 따라서 팀원들의 의욕이 저하되었다. 팀원 숫자가 많아서 책임감이 약해지는 모습도 발견되었다.

팀원들이 모임시간을 정하는 패턴을 관찰하면서, 청소년과 함께 프로젝트를 할 때에 다음과 같은 점을 고려할 필요가 있어 보인다.

첫째, 참여자들의 의욕이 대단함에도 불구하고 학업에 비해 우선순위가 번번이 뒤로 밀렸다. 활동을 하다가도 학원시간이 되면 돌아가는 경우도 있었고, 게다가 시험기간에는 모든 것이 정지되기도 했다. 또한 사회참여활동에 참여하는 청소년들의 상당수는 교내외에서도 다양한 역할을 맡고 있어서 몹시 바쁘기도 했다. 둘째, 수도권에서 멀리 떨어진 지방의 참여자도 참여할 수 있다는 의지를 보였지만 실제로 프로젝트를 진행할 때에는 참여자의 주거지가 멀리 떨어져있어 모이기 어려웠다. 셋째, 팀원의 수가 일정 수준을 넘어가

면 책임감이 저하되는 현상이 발생했다. 마지막으로 팀원들은 커뮤니케이션과 일정관리에 미숙하다는 사실을 발견했는데, 회의시간을 사전에 명확하게 잡지 못하거나, 회의에 참여하지 못한 사람에게도 공유될 수 있게 회의 내용을 기록하여 공유하지 못하는 등 민주적이고 효율적으로 협업하는 방법에 미숙했다. 이 같은 현상은 이 팀 뿐 아닌 <00실험실> 모든 참여자에게 공통적으로 발견된 사항이기도 하다.

그럼에도 불구하고 씨알콘서트 프로젝트팀은 제안자가 꾸준히 모임에 참석하였고, 항상 참석하지는 않았지만 번갈아가며 조력하는 3~4명의 팀원이 있었기에 프로젝트가 유지·진척될 수 있었다. 마지막 씨알콘서트 때에는 프로젝트를 중도에 포기한 2명을 제외하고는 모두가 참여했다. 중도 포기한 두 명 중 한 명은 학업문제로 부모님과 갈등이 생겨서 참여가 어렵다는 의사를 밝혔고, 나머지 한 명은 먼 지방에 거주하는 참여자로 불참하게 되는 빈도수가 높아져 씨알콘서트에 함께하지 못했다. 팀원들은 포기한 팀원들에 대해서도 '자신들이 먼 곳에 사는 참여자를 배려해 회의일정을 계획있게 잡지 못했기 때문'이라며 문제의 원인을 자신들에게서 발견하는 책임있는 태도를 보이기도 했다.

팀원들은 희망제작소 연구원인 '매니저'에게 조언이나 조력을 쉽게 구하지 않았는데 이는 팀원 스스로 문제를 해결해야 한다고 생각했고, 한편으로 '매니저'가 다소 어렵게 느껴졌기 때문으로 보인다. 매니저가 SNS에서의 논의과정을 보면서 적절한 타이밍에 조심스럽게 조력하고자 했다. 현장조사에 팀원 혼자 참여하게 되어 조사계획이 무너질 것 같은 상황이나, 홍보가 필요할 때, 그리고 포스터디자인과 같은 부분 등이다. 회의에 참관했을 때 '이렇게 하면 더 좋지 않을까'라는 이야기를 건네기도 했지만, 팀원들은 그런 조언을 자신의 판단에 따라 선택적으로 택했다.

이 팀에는 일반 중학교와 고등학교에 다니는 수도권 청소년 다수와 비수도권 대안학교 참여자가 포함되어 있었다. 이처럼 서로 다른 배경을 가지고 있는 참여자 간의 교류와 시너지가 프로젝트 진행 및 참여자 개인의 성장에 큰 영향을 미쳤다.



## 커북커북

커북커북 프로젝트팀은 3명으로 팀원 모두가 같은 동네에 살고 있었다. 또한 세 명 모두 대안학교 학생이거나 홈스쿨러였다. 이들의 관심사는 ‘책’이었다.

[표 II-13] 커북커북 프로젝트팀 개요

<b>프로젝트 이름</b>	커북커북 ① 커뮤니케이션+북 ② 여유 없는 사회 속에서 우리는 천천히 주변을 둘러볼 여유를 찾겠다(거북거북)
<b>문제의식</b>	① 나 혼자만 읽고 집에 두기에는 아까운 책들 ② 책의 가치가 퇴색된 한국 사회 ③ 주어진 일에 바빠 삶의 여유가 없는 사람들
<b>목적</b>	① 책 공유를 통해 책의 활용도를 살리고 혼자만 읽기 아까운 책을 남에게도 나누기 ② 책을 나누는 과정에서 사람들의 소통을 통한 만남의 장, 네트워크 형성
<b>결과</b>	책 공유를 통해 한 번 읽고 책꽂이에 꽂히게 되는 책들의 가치를 살리고 장기적으로는 공유경제의 활성화에 기여할 수 있으며 또한 책 이벤트(책 읽는 하루)를 통해 세상과 소통하는 사람들과 네트워크를 형성하고 장기적으로는 사람들의 의식 성장과 마을 공동체 형성을 기대할 수 있음

내용	<p>사람들이 마을(용인시 수지구 동천동)에서 책을 공유하고 서로의 책을 소개하고 한 달에 한 번은 책을 주제로 이벤트를 여는 주체적인 프로젝트 진행</p> <p>① 기획자 역할</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ 카페 몇 곳과 합의 후 &lt;책 정거장&gt;을 만들</li> <li>▫ SNS에 '커북커북' 공개 그룹을 만들고, SNS '커북커북' 공개 그룹에 올라온 글들을 바탕으로 &lt;청소년 책 리스트&gt;를 만들고 도서관 또는 웹사이트에 공유, &lt;책정거장&gt;을 방문 후 사진을 찍고 공개 그룹에 업데이트</li> </ul> <p>② 책 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ 공개 그룹에 자신이 공유하고자 하는 책 제목, 간단한 메시지, 책을 공유하기 위해 만날 &lt;책 정거장&gt;을 작성</li> <li>▫ 만날 사람과 시간 협의가 되지 않을 경우 &lt;책 정거장&gt;에 책을 두고 가도됨</li> <li>▫ 책 공유를 할 때는 기획자들이 지정한 &lt;책 정거장&gt;에서만 책 공유를 진행할 수 있음</li> </ul> <p>③ 책 요청</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ 공개 그룹에 요청할 책에 대한 정보(제목, 지은이, 출판사 등)를 작성</li> <li>▫ 요청한 책을 소유하고 있는 사람은 댓글을 통해 알려주고 책 공유를 진행</li> </ul> <p>④ 책 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ 공개 그룹에 책 이미지, 책을 소개하고 싶은 이유 등을 작성</li> </ul> <p>⑤ 책을 다루는 모임</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ 공개 그룹에 다루고 싶은 책 소개, 모임을 진행하고 싶은 장소를 작성, 모임에 참여하고 싶은 사람들은 댓글을 통해 소통</li> </ul> <p>⑥ 책 이벤트(책 읽는 하루)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ 프로젝트 기간 내 한 달에 한 번씩 3번 진행(장소, 책 주제 미정), 사놓고 읽지 못했던 책을 가지고 모여 돛자리 펴놓고 마음껏 책 읽기</li> </ul>
----	---

커북커북팀은 모임과 활동이 활발했다. 팀원의 수가 적고, 같은 지역에 살고 있는 것이 큰 이점이었다.

팀원 간 의견을 조율하는 방법도 능숙했다. 첫 번째 전체모임에서 전문가들이 기획안에 대해 '하고 싶은 것을 좀 더 구체화 시켜보면 좋겠다', '도서관이 있는데 책상자를 이용할 때의 이점이 잘 드러나면 좋겠다'고 조언하자, 팀원들은 밤샘회의를 통해 서로가 하고 싶은 것을 다시 꺼내놓고 공통점과 차이점을 분류해 프로젝트 목표를 좀 더 명확하게 만들고자 했다. 자신들이 각자 하고 싶은 것을 주의 깊게 살피고 반영했던 것이 이후 팀워크나 프로젝트 진행에 긍정적인 영향을 끼쳤다.

이들은 책 공유 상자를 제작하고, 책 공유 시스템을 담은 리플릿을 제작해

온라인과 오프라인으로 배포했으며 책 공유 상자를 둘 곳을 섭외했다. 버스정류장이나 학교와 같은 공공시설에 연락하여 연거푸 거절당한 후, 가족과 지인의 조언을 얻어 생협매장과 마을책방, 마을도서관에 책상자를 두고, SNS그룹을 개설해 책 공유 시스템 운영을 시작했다.

상상했던 시스템을 현실로 구현하였지만, 막상 책 상자를 둔 후 책 공유는 활발히 이뤄지지 않았다. 팀원들은 ‘왜 책 공유가 잘 이뤄지지 않았을까’에 대해 스스로 고민하고 답을 찾아갔다. ‘홍보 부족’에서 그 원인을 찾고, 경품을 건 이벤트도 하고, 추운 날씨에도 책정거장 앞에 부스를 차리고 주민들에게 책정거장을 홍보하기도 했다.



[표 II-14] 커북커북 프로젝트 진행 일정 및 내용

날짜	내용		희망제작소 지원
9/12	첫 회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>공유경제 사례조사, 커북커북 이름 탄생, 프로젝트 구체적 구상</li> </ul>	
9/19	전체회의 1차	<ul style="list-style-type: none"> <li>기획안에 대한 전문가 자문, 커북 커북 로고 제작</li> </ul>	전문가 자문
9월 말	밤샘회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>피드백을 받고, 문제의식 구체화</li> <li>팀원 각자가 하고싶은 것 공통점과 차이점 찾기</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>리플릿 만들기 시작</li> </ul>	
10/10		<ul style="list-style-type: none"> <li>페이스북에 '커북커북' 그룹 만들</li> </ul>	
10/12~10/28	책정거장 섭외	<ul style="list-style-type: none"> <li>학교 행정실(14일), 생협(21일), 느티나무 도서관(26일), 마을서점(28일)</li> </ul>	
10/30~11/4	책 상자 제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>책상자 3개 제작 의뢰</li> </ul>	책 상자 제작처 알아보기
11/8	각종 제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>리플릿 접기, 풍선</li> </ul>	
11/11	모임	<ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 홍보, 책정거장 선물구입, 2차모임 발표준비</li> </ul>	
11/11~11/13	책정거장 설치	<ul style="list-style-type: none"> <li>생협, 동네 서점, 동네 도서관</li> </ul>	책정거장 상자 운반
12/2	책갈피 제작, 판매	<ul style="list-style-type: none"> <li>캘리그래피 책갈피 제작, 판매</li> </ul>	책갈피 판매 지원
12/5~6, 12/12	책정거장 홍보	<ul style="list-style-type: none"> <li>책정거장 근처에 포스터 부착 및 홍보부스 설치</li> </ul>	홍보부스 물품 조달
12/20	책 공유 이벤트	<ul style="list-style-type: none"> <li>책 잔치 구성, 책 공유 참여유도 SNS 이벤트</li> </ul>	희망제작소 뉴스레터에 홍보
12월 말	책 공유 실험	<ul style="list-style-type: none"> <li>지인 중심으로 책 공유 해보기, 책 마니또 준비</li> </ul>	
2016년 1월 말	책정거장 철수	<ul style="list-style-type: none"> <li>책정거장 철수, 페이스북에 종료 공지</li> </ul>	

팀원들은 희망제작소 '매니저'들에게 필요할 때 조언을 먼저 구해왔다. 활동내용도 정기적으로 기록하여 SNS에 공유하였기 때문에 매니저들은 진행상황을 잘 파악할 수 있었고, <oo실험실> 다른 참여자들의 피드백도 얻을 수 있었다. 팀원들은 열심히 활동한 만큼 성취감도 높았다고 했다.

이 팀이 활동에 몰입할 수 있었던 것에는 적절한 팀원 수나 같은 지역에 산다는 이점도 있었겠지만, 대안학교 또는 홈스쿨링을 하면서 얻은 주체적인 활동 역량과 학교나 가정 그리고 지역사회가 팀원들이 프로젝트를 하는 데 우호적이었다는 점도 긍정적인 영향을 미쳤을 것으로 판단된다.

## 호프집(Hope zip)

호프집 프로젝트에 참여한 이들은 사회문제, 특히 사회적 약자에 대한 관심이 많았고 이들에게 실질적인 도움이 되고 싶다는 열망이 강했다.

이 팀은 두 가지 아이디어가 결합하여 하나의 팀을 이룬 팀이다. 첫째는 적정기술을 활용하고 싶다는 것이고, 둘째는 타인의 아픔을 서로 공감할 수 있는 SNS캠페인을 하고 싶다는 것이었다. 두 아이디어를 합쳐서 소외계층에게 적정기술을 활용해 도움을 주면서도 사회적 메시지를 전파하자는 계획을 세웠다.

[표 II-15] 호프집 프로젝트팀 개요

<b>프로젝트 이름</b>	HOPE집 = HOPE(희망) + ZIP(모음) : 소외계층의 불편사항을 개선해주며, 서로 소통하며 상호관계를 이룰 수 있도록 희망을 전달해준다.
<b>문제의식</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 탁상공론에 그치지 말고 적극적으로 행동에 옮겨 사회가 밝게 변할 수 있도록 도움을 주자</li> <li>▪ 사회에서 소외된 분들에게 ‘무언가’를 만들어 나누고, 일상에 지친 현대인들과는 SNS를 활용해 소통하자</li> </ul>
<b>결과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 독거노인의 생활에 필요한 물품을 적정기술을 이용해 제작하고,</li> <li>▪ SNS를 통해 개인이 가진 아픔을 나누고 타인에게 공감할 수 있는 문화를 만든다</li> </ul>
<b>내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 도움을 드릴 쪽방촌을 찾아가 어떤 도움이 필요한지 조사한다</li> <li>▪ 필요한 물품을 제작하고, 크라우드펀딩이나 기업후원으로 비용을 조달한다</li> <li>▪ 호프집 페이스북 그룹을 만들어 이 분들의 이야기를 감성적으로 담아낸다</li> </ul>

이들은 논의를 통해 소외계층이라는 추상적 대상을 쪽방촌에 주거하는 독거노인으로 구체화시켰다. 서울역과 대전역 쪽방촌에 현장조사도 다녀왔다. 팀원들은 사는 지역이 멀고 대부분 고3임에도 불구하고 수능 전에 쪽방촌에 방문하는 등 큰 열의를 보였다. 그러나 주어진 기간 내에 프로젝트를 더 이상

진척시키지는 못했다. 호프집팀은 학생회나 학교 안팎에서 활동경험이 있는 열정적이고 역량 있는 청소년으로 주로 구성되었다.

그러나 이들이 목표했던 결과물을 얻지 못한 이유는 첫째, 모여서 논의할 기회를 만들기 힘들었다는 점이다. 팀원이 7명이었고 거주지가 서울, 인천, 경기, 충남, 전북으로 다양했다. 그 중 4명이 고3이었다. 팀원들이 다 함께 모이지 못하는 상황이 연거푸 발생하고, 모임 계획에 대한 논의도 SNS에서 원활하게 이루어지지 않자 주도적인 팀원과 오프라인에 참여하지 못하는 팀원 간에 갈등이 빚어지기도 했다.

둘째, 프로젝트 계획이 초기에 구체화되지 못한 것도 영향을 미쳤다. 독거 노인에게 적정기술 물품을 제작하여 크라우드펀딩으로 지원한다는 것과, SNS로 공감캠페인을 하는 것 등 다양한 욕구가 프로젝트에 반영되었지만 초기에 '기한 내에 실행할 수 있는' 범위로 좁혀내지 못했다. 현장조사 이후에, 그리고 프로젝트 종료기간이 다가오면서 프로젝트 계획이 계속 변화한 것도 프로젝트가 동력을 잃은 원인이 된 것으로 보인다. 모든 팀원들이 지속적으로 참여하기 어려운 물리적인 여건 속에서는 논의를 통해 프로젝트 계획을 지속적으로 변경하기보다, 처음부터 할 일과 일정이 명확한 편이 여럿의 참여에 유리할 것으로 보인다.

현장조사 후 어떤 적정기술 제품을 제작할 것인가에 대한 논의가 필요했는데, 그 모임이 이뤄지지 못했다. 팀원들은 기간 내에 적정기술 제품 제작을 하지 못할 듯하여, 쪽방촌 노인들에게 캘리그라피를 교육한 후 손글씨로 엽서나 책갈피를 만들어 플리마켓에서 팔겠다는 계획으로 변경했다. 그러나 최종적으로 활동을 지속하기 어렵다는 결론을 내고 활동을 접기로 결정했다. 프로젝트는 [표 II-16]과 같이 진행되었다.

[표 II-16] 호프집 프로젝트 진행 일정 및 내용

날짜	내용		희망제작소 지원
2015/9/12	첫모임	<ul style="list-style-type: none"> <li>소외계층에 대해 조사하고, 누구를 대상으로 프로젝트를 할지 정하기</li> </ul>	매니저 참관
9/24	현장조사 준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>대전지역 독거노인의 이야기를 담은</li> </ul>	

		출판사(큰글사랑)와 미팅	
10/10	강남 모임	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 활동비 사용 기준</li> <li>▪ 프로젝트 일정과 계획 세우기(5명)</li> </ul>	
10월~11월	이름 논의	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 온라인에서 호프집이라는 이름이 청소년 팀에 적당한지 논의 이어짐</li> </ul>	
10/25	현장조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 동자동 사랑방 방문 컨택</li> </ul>	
10/27		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 대전역 쪽방촌 방문계획 불발</li> </ul>	
10/31		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 서울역 동자동 쪽방촌 방문(2명)</li> </ul>	
11/1		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 대전역 쪽방촌 방문(2명)</li> </ul>	매니저 동행
11/19	전체모임 2차		
12/12	모임	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 향후 계획 논의(3명 참석)</li> </ul>	매니저 참관
12/26	모임	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 향후 계획 논의-캘리그라피 프로그램 세부 일정 짜기(2명 참석)</li> </ul>	매니저 참관
2016/1/9	결과공유회	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 활동을 1월까지 연장할 수 있음을 공지(3명 참석)</li> </ul>	



팀원들은 독립심과 추진력이 강했다. 먼저 도움을 요청한 적이 없고, 매니저가 참여한 SNS방 외에 따로 대화방을 만들어 논의를 진행할 정도로 스스로 해보려는 의지가 강했다. 팀원들의 열정과 의지가 높은 만큼 매니저들은

이 팀의 결과물에 대한 기대치도 높아졌다. 그러나 이러한 점이 프로젝트 진행을 조력하는 데는 어려움으로 작용했다.

팀원들이 프로젝트를 성공적으로 완수할 수 있도록 매니저는 어떤 역할을 했어야 할까? 매니저는 팀프로젝트 진행상황을 모니터링하지 못해서 프로젝트 계획을 구체화시켜야 할 시점에 적절히 개입하지 못했고, 팀원 간 갈등이 이미 커진 후에야 상황을 파악할 수 있었다. 매니저는 프로젝트 초기계획 단계에 적극적으로 개입하여 기간 내에 달성할 수 있는 목표치를 세우도록 도와주는 것이 필요했다고 판단된다. 열의가 많았던 팀원들이 역량을 제대로 발휘하지 못한 것에는 프로그램을 기획하고 운영하는 매니저의 미숙함 또한 상당 부분 영향을 미친 것으로 보인다. 호프집 팀은 청소년 사회참여 프로젝트를 기획하고 진행하는 과정에 있어서 큰 시사점을 제공하는 경우가 되었다.

### 행복한동물원만들기

행복한동물원만들기 팀은 이천의 양정여고를 다니는 청소년 5명으로 구성되었다. 동물원에서 잘못된 관람객들의 태도로 괴로움을 겪는 동물에 대한 다큐멘터리를 보고 이 문제를 해결하고자 교내에서 모인 팀원들의 장래 꿈은 수의사, 사육사 등 동물보호와 관련된 직업이었다.

[표 II-17] 행복한동물원만들기 프로젝트팀 개요

<b>프로젝트명</b>	행복한 동물원 만들기
<b>문제의식</b>	EBS에서 방영한 동물원 월요병이라는 다큐멘터리를 보았습니다. 단순한 무지에서 일어나는 관람객들의 행동으로 인해 주말이 지나면 많은 동물들이 상처를 입고 있었습니다. 물개가 죽어 배를 가르니 동전이 200개나 들어있는 위가 보였고, 악어가 죽어 배를 가르니 온갖 과자봉지와 딱딱한 쓰레기들이 나왔습니다. 실제 동물원 현장을 방문하여 관찰해보니 동물에게나 사람에게나 위험스런 장면이 동물원에서 일어나고 있었습니다. 동물원은 이제 단순한 동물 구경을 넘어 동물의 종 보존과 사람과 동물이 함께 공존할 수 있는 현대 사회의 유일한 장소이기도 합니다. 많은 관람객이 동물과 더 다가가고자 하는 마음에 던져주는 작은 먹이가 동물 사회에서는 큰 다툼이나 병으로 커져 생명을 앗기도 합니다. 저희는 이 사실을 알고 나서 서울동물원의 협조를

	<p>연어 사육사분과 인터뷰도 하고 운영팀장님과 이야기를 나누기도 하였습니다.</p> <p>또한 문제 상황이 일어나는 동물원의 현장을 관찰하기도 했습니다. 동물과 어우러져 조화된 모습을 보여주는 분들도 계셨지만 그 반대이신 분들도 계셨습니다. 동물원은 사람들과 함께 공존할 수 있는 공간입니다. 하지만 지금 동물원의 동물들은 인간들로 인해 월요병을 앓고 있습니다. 저희는 동물의 월요병을 고쳐주고 싶습니다. 사람들의 인식을 바꾸고 관람문화를 개선하여 사람과 동물이 모두 행복한 동물원을 만들고 싶습니다.</p>
<p><b>결과</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 문제해결을 위한 해결방안 및 아이디어</li> <li>▪ 잘못된 관람문화에 대한 근본적인 대중 인식을 바꾸는 콘텐츠 제작 및 배포, 기존문제 해결 방법과 구별되는 차별성</li> <li>▪ 단순히 행동을 제지하는 안내판제작보다, 문제에 대한 대중들의 인식 자체를 변화시킴</li> <li>▪ 지속가능한 방식으로 이루어질 수 있도록 하는 비즈니스 모델의 형성</li> <li>▪ 더불어 사는 사회에서 반드시 지켜야할 기본 소양 교육으로 공감을 받고 전 사회적으로 확대시킬 것입니다.</li> </ul>
<p><b>내용</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 팀 결성: 사육사 수의사 등 동물을 사랑하고 관심이 많은 친구 마케팅에 관심이 있는 친구들이 팀을 이루어 역할을 분담하였습니다.</li> <li>▪ 현장 탐방(동물원 협조): 서울대공원의 협조를 얻어 사육사분과의 인터뷰를 진행하였고, 운영팀장님과의 면담을 하였습니다. 동물원 현장을 직접 관찰하고 탐방하며 문제점들을 발견하였습니다.</li> <li>▪ 인식제고 캠페인(rising awareness campaign) 진행: 동물원의 주 고객인 아동들을 대상으로 초등학교의 협조를 얻어 인식제고 캠페인을 기획 진행하고 있으며, 이어 동물원 현장에서의 인식제고 캠페인을 준비 중입니다.</li> <li>▪ 인식 개선을 위한 콘텐츠 제작 및 배포: 인식 제고 캠페인을 통한 대중의 공감 포인트와 피드백을 바탕으로 인식개선을 위한 콘텐츠를 제작하여 배포하고 확산할 것입니다.</li> </ul>

8월 초 <oo실험실>에 합류하기로 했을 무렵 팀원들은 ‘동물원 관람문화 개선을 위한 그림책’을 만드는 것을 목표로, 이미 동물원 한 곳을 답사하고 인근 초등학교 학생들과 동물에 관한 워크숍을 진행한 상황이었다. 프로젝트는 다음과 같은 일정으로 진행되었다.

[표 II-18] 행복한동물원만들기 프로젝트 진행 일정 및 내용

날짜	내용	지원
2015년 5월	<ul style="list-style-type: none"> <li>행복한동물원만들기 팀 결성</li> </ul>	
5/23	<ul style="list-style-type: none"> <li>서울대공원의 협조로 동물원 탐방 및 운영팀장, 사육사와의 심층인터뷰 진행</li> </ul>	
6월	<ul style="list-style-type: none"> <li>유스벤처 교육 프로그램을 통해 문제 정의 - 인식 제고 캠페인(rising awareness campaign)준비</li> </ul>	
6/5	<ul style="list-style-type: none"> <li>투모로우 솔루션 지원</li> </ul>	
6/24	<ul style="list-style-type: none"> <li>소셜벤처경연대회</li> </ul>	
6/27	<ul style="list-style-type: none"> <li>이천초등학교에서 인식제고 캠페인 실시 (초등학교 1학년 25명 대상)</li> </ul>	
7/26	<ul style="list-style-type: none"> <li>전국 5곳 동물원에 전화하여 사례 문의</li> </ul>	
7/28	<ul style="list-style-type: none"> <li>'알아보겠다'고 한 동물원에 추가로 연락했으나 '그런 사례가 없다'고 답함</li> </ul>	
8/12	<ul style="list-style-type: none"> <li>다음카카오, 뉴스펀딩(스토리펀딩) 위해 첫 번째 미팅</li> </ul>	
8/15	<ul style="list-style-type: none"> <li>청소년 체인지메이커 공유회 참석</li> </ul>	
8/29	<ul style="list-style-type: none"> <li>소셜벤처 경연대회 기초 멘토링</li> </ul>	
9/5	<ul style="list-style-type: none"> <li>희망제작소 'oo실험실' 프로젝트에 합류</li> </ul>	
9/14	<ul style="list-style-type: none"> <li>동물자유연대, 카라, 녹색연합, 한국동물보호협회에 연락함</li> </ul>	관련단체 연락을 조연
9/19	<ul style="list-style-type: none"> <li>희망제작소 중간 모임: 전문가 피드백</li> </ul>	
10/8	<ul style="list-style-type: none"> <li>어린이대공원 수의사 및 사육사 인터뷰, 사례 취재</li> </ul>	어린이대공원 컨택, 매니저 동행
10/17~12/23	<ul style="list-style-type: none"> <li>스토리펀딩 연재(총 6회, 모금액 3,032,663원, 후원자 183명)</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>스토리펀딩 홍보, 페이스북 페이지 '모두의 행동.'개설</li> </ul>	희망제작소 뉴스레터에 홍보
12월 중순	<ul style="list-style-type: none"> <li>그림책 창작 워크숍 진행 중</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>로고송 제작 중</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>KTV 다큐멘터리 촬영</li> </ul>	촬영지원 마무리계획 논의
2016년 2월	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 마무리</li> </ul>	

행복한동물원만들기팀은 교내 디자인팀 등과 협업하여 그림책과 로고송을

제작했다. 그림책 제작비용은 ‘다음카카오 스토리펀딩’을 통해 마련했다. 담당 교사가 멘토링을 담당하여 자원을 연결하거나 길을 제시하는 역할을 한 덕분에 팀원들이 큰 혼란 없이 안정감을 가지고 프로젝트에 임할 수 있었다.

모두 같은 학교에 있어서 모이기 용이한 것도 프로젝트가 수월하게 진행되었던 요인이었다. 이 팀은 매니저의 모니터링이 없어도 담당교사의 지도 아래 안정적으로 프로젝트가 잘 진행되었기에, <oo실험실>이 이들에게 어떤 영향을 줄 지 궁금했다.

팀원들은 다른 프로젝트를 진행하고 있는 <oo실험실> 동료들에게 좋은 영향을 받았다고 말했다. 자신들은 ‘학교에 이런 기회가 있어서 프로젝트를 하지만, 자발적으로 모여서 프로젝트를 하고 있는 친구들이 대단하다고 생각한다’고 답했다. 행복한동물원프로젝트 팀원들은 워크숍이나 전체모임에서 적극적으로 다른 팀원들과 의견을 나누며 때때 참여자들과 영향을 주고받았다.



### 3. 성찰하기

#### 1) 개요

프로젝트 참여자들이 활동 후에 자신들의 활동을 성찰하고 관찰·분석할 수

있는 과정으로 '결과공유회'를 마련했다. 이것이 바로 경험학습에서 '성찰'의 단계이다. 결과공유회에서 각 팀의 활동내용과 평가를 발표하도록 했는데, 이를 준비하면서 자연스럽게 팀 내에서 팀 활동 평가가 이루어졌다.

결과공유회에는 <oo실험실>에 도움을 주신 분들-‘모다크레아’(뉴스펀딩 후원자), 청소년 사회참여활동 관계자, 각 팀의 프로젝트를 도와주신 분들 외에도 참여자들의 부모님과 가족들을 초대했다. 이 자리를 통해 참여자들이 활동 경험을 단순한 일회성 경험으로 여기지 않고, 관객의 피드백을 받으면서 객관화할 수 있기를 바랐다.

결과공유회는 2016년 1월 9일 오후 2시부터 6시까지 서울시NPO지원센터 1층 강당 <풀다>에서 열렸으며, 약 70명의 관객이 참석하였다. 팀당 약 30분씩 활동을 발표하고, 다른 팀원의 진행으로 간단한 토크를 나누는 구성으로 진행되었다. 발표가 끝난 후 희망제작소는 ‘oo실험실 수료증’을 나누어 주었다. 그 후 <oo실험실> 참여자 부모님들과 질의응답 시간을 가지며 활발히 대화를 나누었다. 부모님들과의 대화 중 인상 깊었던 것은 참여자들의 부모님이 발표회를 통해 자녀를 이해하게 되었다는 점이다.



## 2) 팀 발표

### 행복한동물원만들기 팀

## 발표

□ 안녕하세요? 저희는 행복한동물원팀입니다. 혹시 동물원의 동물들이 ‘월요병’을 앓고 있다는 것을 알고 계십니까? 성수기에 5만 명이 관람하는데, 잘못된 관람문화로 인해 ‘월요병’을 앓게 된답니다. 저희는 동물에 관심이 많은 여고생 5명입니다. 꿈이 사육사, 수의사, 마케팅 관련인 친구들입니다. 저희는 올바른 관람문화를 만드는 활동을 하고 있습니다. ‘동물들의 월요병’이라는 다큐멘터리를 보고, 왜 이런 일이 일어나는지, 무엇이 문제인지 분석하기 위해 동물원을 찾아가서 관계자분들도 만나고, 사람들의 이야기도 들었습니다. 가족단위로 관람을 하기 때문에 초등학교 어린이들을 대상으로 한 관람문화 개선을 위한 수업을 진행했습니다. 초등학생들이 지루해 할까봐 걱정했는데 학생들이 서로 발표하겠다고 손드는 모습을 보고, 아이들이 읽을 수 있는 동화책을 만들면 좋겠다고 생각했습니다. 그래서 ‘다음카카오’에 스토리펀딩을 진행했습니다.



□ 프로젝트를 하면서 여러 혁신가, 동물원, 동물보호단체들을 만나게 되었습니다. 희망제작소의 도움으로 서울대공원 사육사, 수의사분들을 만날 수 있었습니다. 그 분들에게 다양한 사례를 듣게 되었는데, 원숭이와 사자가 눈을 마주치면 싸우자는 의미라서 유리창을 두드리는 문제, 음식물을 떨어뜨리면 쥐가 생기고 습기가 생겨서 문제가 된다는 것을 알게 되었습니다. 페이스북 같은 소셜미디어를 통해서 웹툰 작가님들께 홍보도 해서 많은

공감을 얻게 되었습니다. 무사히 펀딩이 끝나서 300백만 원의 후원을 받았습니니다. 교내 창작예술동아리와 협업해서 인식개선운동을 펼치고, 후원하신 분들께 리워드를 보낼 계획입니다.

### 소감

- 단순히 학교생활만이 아니라 세상을 바꾸기 위한 혁신가들을 만나면서 세상을 알게 되고 시야를 확보하고, 많은 경험을 하게 되었습니다.
- 우리 프로젝트를 소개해야 하는 시간이 많아서 살짝 힘들기도 했지만, 이런 기회가 많지는 않기 때문에 자신감을 갖게 되었습니다.
- 스토리펀딩을 진행하면서 부정적인 댓글도 있었지만, 몰랐던 사실을 알았다며 좋은 내용이라는 댓글을 보면서 고마움을 느꼈습니다.

Q. 이 팀은 어떻게 프로젝트를 하게 됐는지 계기나 동기를 듣고 싶어요.

A. 이태경 선생님께서 EBS 다큐멘터리를 보고 이런 문제를 해결하고 싶은 학생들을 모아서 해보자고 하셨어요. 다른 팀원들과는 달리 저희는 다 같은 학교를 다녀서 모이기가 더 편했던 것 같아요.

Q. 왜 그림책을 만들 생각을 했는지요?

A. 동물원은 가족단위 관람객이 많잖아요. 그림책을 만들겠다고 생각하기 전에 초등학교를 가게 되었어요. 가족 관람객이 많으니 아이들이 있는 데 가 보자고요. 아이들의 반응이 없으면 어떡할까 걱정했는데 반응이 너무 좋았고, 초등학교 선생님도 이런 게 꼭 필요하다고 하셔서 그림책을 만들면 좋겠다고 생각하게 되었어요.

### **씨알콘서트 팀**

#### **발표**

- ‘씨알’은 ‘민중’을 뜻하는 말로, 함석헌 선생님이 사용하셨던 단어입니다. 저희는 사람들이 사회문제에 관심이 높지 않은 이유가 무엇일까 고민했습

니다.

- ‘씨알콘서트’가 열리기까지 과정은, 9월 첫째 주에 첫 회의를 했습니다. 각자 생각하는 모습이 달라서 하루 종일 걸려서 내용을 정해야 했습니다. 특정 사회문제를 이야기하기 위해 각종 이해관계를 가진 사람들이 이야기할 수 있게 하는 것을 목적으로 직접 거리로 나가서 시민조사를 하기로 했습니다. ‘다양한 사람들과 모여 사회문제에 대해 이야기해보고 싶은가?’라는 질문을 던져 의견을 모았습니다.
- 콘서트 참가자들에게 설문조사를 진행했습니다. ‘교육이라는 주제가 너무 포괄적이다’, ‘사회자와 진행요원 간에 이야기가 많았는데 그런 걸 줄였으면 좋겠다.’ ‘또 4시간은 좀 부담스러웠다.’ 등입니다. 저희가 평가한 바는, 행사 리허설을 안했다는 점과 소토론 방식이 생각의 흐름을 알기 어려웠다는 것, 그리고 제일 아쉬운 부분은 역할분배가 제대로 되지 않았던 점입니다. 팀을 이끄는 리더가 없어서 아쉬웠다는 의견이 압도적이었습니다. 저희의 문제는 체계적이지 않은 프로그램으로 인해 회의에 참여하지 못할 경우 제대로 된 공유가 없다는 점이 제기되었습니다. 그래서 제2차 씨알콘서트를 한다면 팀의 리더를 정하고, 1년 계획을 짜서 하자는 의견이 나왔습니다.



## 소감

- 이번 씨알콘서트를 하기 전까지 <oo실험실>에도 참가했지만 여전히 대한민국의 수동적인 학생이었는데, 행사를 통해서 학생이지만 아니 학생이기 때문에 적극적으로 할 수 있는 주체라는 걸 깨달았습니다.
- 저는 이때까지 스펙 쌓기 활동들을 의무감으로 해왔습니다. 그런데 이 프로젝트는 하고 싶어서 하는 거였고요. 출신지역이 다른 다양한 사람을 만나면서 아직도 소극적이긴 하지만 자신감도 조금 생겼고, 소통하는 법도 배웠습니다.
- 씨알콘서트가 끝나기 전까지 고민이 많았는데, 잘 끝나고 나니까 무척 뿌듯합니다.
- 지역사회 문화가 생기고 살아나는 것에 관심이 많았는데, 씨알콘서트를 하면서 그런 것들과 맞는 활동을 할 수 있어서 기뻐고, 고민하다보니 제가 생각하던 것 외에 여러 가지를 경험하고 많이 배우고 발견하는 시간이었습니다.
- 저는 평범한 대한민국의 고등학생으로서 아무래도 학업에 조금 더 열중해야 하는 부분이 많았어요. 부모님이 처음에는 이 활동을 그다지 좋아하지 않으셨는데, 그래도 제가 하고 싶었던 프로그램을 해낸 게 너무 좋습니다. 제 자신을 칭찬해주고 싶은 마음이 들어요.

Q. 준비하면서 어려운 점은?

- A. 학업과 같이 병행하다보니까 시간을 쪼개야 했고, 제가 하고 싶어서 하는 것인데도 불구하고 후순위로 밀리는 걸 느꼈어요. 준비하면서 애정을 많이 못 가졌던 게 아쉬워요.

Q. 사는 곳이 다 다르다고 들었는데 팀원끼리 모이는 문제는 어떻게 해결했는지요?

- A. 저희 팀은 전국구라서 홍성, 부산 등에서 올라와야 했어요. 모이는 게 참 힘들었고, 한 친구는 핸드폰이 2G여서 연락도 잘 안되니까 회의날짜 잡기도 힘들었고, 회의내용을 공유하는 것도 힘들었어요. 페이스북이나 카톡 같은 것을 활용해서 의사소통을 해야 했어요. 다른 팀의 경우에는 자주 모였는데, 저희는 그렇게 많이 모이지 못했어요.

Q. 2차 콘서트를 하겠다고 하는데 이번에 어려웠던 점을 극복할 대안이 있는지? 그리고 함께 하지 못한 낙오된 친구들에 대해서 어떤 태도를 가졌는지 궁금합니다.

A. 다음 콘서트 때는 지역별로 진행하고 싶은 마음이 있어요. 서울에만 몰리지 않도록 프로그램 확정은 행사 1달 전까지 마무리 하고요. 콘서트 당일 까지도 변동사항이 많았는데요, 혼란이 많았어요. 다음 번 홍보는 전단지 를 사용하기로 했어요. SNS 홍보가 다양한 연령층에 홍보하기가 어렵거든요. 또 소통 중심으로 콘서트를 기획하기가 저희들이 도출해낸 해결방안입니다.

2명이 낙오되었는데, 한 분은 일본유학 준비하니까 못 오시는 거고, 실질적으로는 부산에 있는 친구예요. 지역도 지역이겠지만 저희가 회의를 즉흥적으로 한 경우가 많았거든요. 그래서 부산 친구는 올라올 수가 없었고, 한두 번 빠지니까 양심에 찔려서 참석 못하겠다, 그런 느낌이 들지 않았을까 생각이 들어요. 다음 번 씨알콘서트는 서울이 아닌 지역에서 하면 그 친구도 참여하는 데 있어서 조금 부담을 덜 수 있지 않을까 생각합니다.

Q. 부모님들은 지켜보면서 어떤 생각이 들었는지 들어보고 싶어요.

A. 제 아이가 고등학생이 되다보니까 대학에 가야한다는 목표가 있다고 생각 되어 아이에게 시간을 할애할 수 없다고 생각했는데, 여기 와서 들어보니까 우리아이가 사회문제에 관심을 갖고 있다는 것을 알게 되었어요. 저 또한 노조위원장을 맡고 있어서 사회문제에 대한 관심이 많습니다. 아이에게 열린 마음으로 너의 의견을 따르겠다고 했지만, 대학에 가야 하는 현실에서 아이에게 전적으로 해 보라고 지원하기는 어려웠습니다. 하지만, 앞으로는 충분히 지원할 수 있다고 생각합니다.

Q. 부모님이 보시기에 자녀분이 달라지고 성장한 측면이 있는지?

A. ‘씨알콘서트’에 가봤어요. 그날 나온 얘기 중에, 우리나라의 진로교육 얘기를 하다 보니 민주주의 이야기로 가더라고요. 참석한 청소년들이 시스템이나 사회 안정망이 안 되어 있으면 직업교육도 제대로 안 된다는 걸 알고

있어서 깜짝 놀랐어요. 이런 기회를 가져서 아이들이 생각은 정말 잘하는데, 그것을 실천할 수 있는 사회가 아니다보니까, 우리나라 학생들이 정신분열에 걸리지 않는 게 신기할 정도예요. 저도 오늘은 좋지만 다음에는 가지 말라는 식으로 얘기할 수도 있고요. 맘껏 아이들에게 얘기해 줄 수 없다는 갈등 속에서 저도 성장했어요. 이런 걸 마음껏 할 수 있는 사회가 되기를 바랍니다.

## 호프집 팀

### 발표

- ‘호프집’ 프로젝트는 ‘희망을 모은다’는 뜻으로 희망으로 든든한 존재가 되었으면 하는 마음에서 이름을 정했어요. 탁상공론에 그치지 말고 실질적으로 문제를 해결해보자는 취지였어요. 원래 직접 무언가를 만들어서 직접 현장에 적용하는 것. 그리고 소셜미디어를 이용해서 소외된 분들만이 아니라 현대인들도 자기 아픔을 생각하고 다른 사람들 아픔에도 공감할 수 있는 배려와 경험을 갖게 되는 것을 목표로 두 가지를 기획했습니다.
- 저희는 7명이 모여서 꽤나 거대한 팀이 되었습니다. 먼저 소외된 사람들을 돕자고 했는데 저희는 독거노인분들을 생각해봤습니다. 평균수명은 길어졌는데 핵가족화되면서 가족과 떨어져 사는 분들이 많이 생겨 독거노인분들이 많아졌어요. 통계자료 같은 걸 생각하지는 않았고, 친할아버지와 혼자 사시는 분들 얘기를 서로 나누다 보니까 그렇게 정했어요.
- 아무래도 적정기술이 현장에 다 맞는 기술은 아니다보니까 현장을 방문하는 것이 중요하기 때문에 인천이나 경기지역의 독거노인시설이나 단체들에 연락을 보냈어요. 메일과 문자를 보냈는데 답도 없고 메일도 읽지 않고, 전화해도 ‘저희는 프로젝트 이미 하고 있습니다’라고 해서 처음부터 난관에 부딪치게 되었어요.
- 저희가 그렇게 계속 섭외연락을 하던 중에 다행히도 독거노인에 대해 책을 쓴 ‘큰글사랑’이라는 출판사와 연결되었어요. 서울역의 동자동, 대전역 부근에 독거어르신을 방문하게 되었어요. 쪽방촌은 고시원 같은 느낌인데

좀 더 크기가 작았어요. 딱 혼자서 누울 수 있을 정도. 그래서 수납공간이 없어, 살림살이를 넣으려다 보니까 정리가 안 되시는 분은 다 쌓아놓기도 하고 선반위에 올려 놓거나요. 삶의 의욕이 없으신 분들도 계셨고요.

- 제가 가장 충격적인 것은 지원을 많이 받는 곳의 분들이라서 지원받는 데 익숙하셨다는 점이었어요. ‘금전적인 지원이 제일 좋지’라고 얘기하셨어요. 그래도 동자동은 공동체문화가 있었어요. 대표님 말씀이 일방적으로 받기만 하면 손을 벌리게 된다고요. 만약 어떤 분이 자꾸 저희에게 뭘 주시면 거절할 수 없겠지요. 이런 문화가 독립심이나 자립심을 없애는 게 아닐까, 그래서 기부문화를 다시 생각해보게 되었어요. 그래서 함께 할 수 있는 프로그램이 중요하겠다고 생각했어요.
- 원래 계획했던 적정기술 프로젝트는 어려운 것 같아서 뭘 할까 하다가, 대전역에 시를 쓰시는 분이 계시는데요, 동자동 분들과 함께 글을 써 보려고 했어요. 캘리그라피책을 만들어서 그분들의 이야기를 담아보고, 플리마켓에서 그분들과 함께 캠페인하면서 이야기 나누면 어떨까 생각하고 있습니다.



### 소감

- 저는 수능을 앞둔 시점에서 참여하다보니까 심리적으로 힘들었어요. 그래

도 프로젝트가 잘 되면 괜찮을 텐데, 제일 속상했던 게 핸드폰 문자를 봐도 아무도 답을 안 하고. 전화도 받지 않고. 문자 보내면 이틀 있다가 답이 왔어요. 저희도 팀리더를 두지 않았는데, 처음에는 뽑자고 했다가 팀장한테 혼자 책임감이 쏠릴까봐 안 뽑았거든요. 모두 동등한 책임감을 가지자고 했는데. 그러다보니 계속 소통도 못하고 프로젝트가 연기되고 했던 게 아쉬웠어요. 다른 팀은 결과물이 있잖아요. 그런데 저희는 사전조사를 하고, 다시 기획을 해야겠네 하는 데에서 멈춰버린 게 아쉬웠어요.

- 저는 프로젝트 하면서 그래도 무사히 발표까지 할 수 있어서 다행이라고 생각해요. 조원 간 갈등이 많았어요. 소통의 문제가 많았고, 사는 지역도 퍼져있으니까 만날 기회도 적고요. 그리고 제가 프로젝트를 진행하면서 느낀 가장 큰 깨달음은 그동안 쪽방촌에 대해서 그저 막연하게 느끼고 있던 것이 구체적으로 알 수 있게 되었다는 점이에요. 그동안 뉴스나 신문에서 독거노인 숫자가 그만큼 증가했다 정도로 막연했는데, 직접 방문하고 그분들의 이야기를 직접 듣게 되어서 몰랐던 문제점들에 대해 인식하게 된 점이 좋은 경험이었다고 생각합니다. 앞으로도 계속 했으면 좋겠어요.



- 다른 분들 보니까 이 프로젝트 하는 걸 부모님이 반대하셨다고 했는데. 저희는 오히려 아버지께서 이런 프로젝트라면 꼭 하라고 했어요. 저는 대학이 최우선이라 생각해서 자발적으로 공부했는데, 아버지가 좀 현실감각

을 키워보라고 했어요. 맞는 말인 거 같았어요. 2학년 때는 1학년 때와 달리 전교회장도 나가서 당선도 되고 이런 사회참여 프로젝트도 해봤는데, 하다 보니 제 자신이 실무능력이 너무 없다는 거였어요. 예를 들어 어디에 찾아가서 전화를 하고, 어디서 정보를 찾아야할지 할 줄 모르는 게 너무 많았어요. 실제적으로 많은 도움도 되지 못하고, 시간적으로 중간고사 끝나면 전교회장 일 있고 대충 끝나면 기말이 다가오니. 그래도 같이 조사하고 프로젝트 진행하면서 제가 보지 못한 세상이 정말 넓다는 것을 알았어요. 쪽방촌에 저는 시간이 안 되어서 가진 못했는데 찍어 온 사진들 보니까 사람들이 그런 환경에 살고 있었고. 여러 가지 이상한 부분, 모순된 점이 너무 많은 거예요. 사람에게 동등한 기회가 주어지지 않고요. 그런 걸 보면서 제가 살고 있는 세상이 아니라 다른 세상이 있다는 걸 프로젝트 하면서 알게 되었어요.

## 커북커북 팀

### 발표

- 저희가 모인 공통점은 ‘책’이었습니다. ‘커북커북’에는 두 가지 뜻이 있어요. ‘커뮤니케이션’과 ‘책’과 ‘여유 없는 세상에서 천천히 여유 있게 살아가자’ 하는 ‘거북’이 합쳐진 뜻이에요. 첫째로, 이 프로젝트는 우리 동네 무료 책 공유 플랫폼이에요. 두 번째는 책을 매개로 이웃과 잔치를 열고, 세 번째는 책을 추천하는 프로젝트였는데 첫 번째 프로젝트에 주력했어요. 영상을 보도록 하겠습니다.
- 전문가 자문시간을 통해 여러 가지 피드백을 받았어요. 밤샘토론을 해서 책을 공유하는 방법은 무엇일까 논의했어요. 밤샘회의는 재밌고 좋지만, 효율성은 떨어진다고 충고하고 싶네요. 우리의 차이점과 공통점을 찾아봤어요. 토론을 통해 혼자보기 아까운 책을 우리 동네 이웃과 함께 나누고자 한다는 리플릿을 만들게 되었어요. 시간이 흘러 책정거장을 만들기 위해 페이스북도 만들고, 장소도 정하게 되었어요. 버스정류장이나 학교 등의 책정거장 섭외연락을 했고, 협동조합과 동네서점 등을 선정했어요.

- 공유상자가 완성되었어요. 그 사이 불량한 출석률을 보인 우산(닉네임)의 사과퍼레이드가 있었어요.



- 많은 문제 중에서도 가장 큰 문제는 재정문제였어요. 그래서 책갈피를 제작하게 되었어요. 희망제작소에서 단체구매하고, 전국 방방곡곡에서 구매해주고 계십니다.
- 온라인·오프라인으로 홍보를 했는데도 쉽지 않았고, 이런 저런 경험을 하면서 느낀 점이 많았어요. 그런데 왜 사람들은 안하는 걸까요? 가장 큰 이유는 공유할 시간조차 없는 것은 아닐까 생각해봤습니다. 앞으로 1월까지 진행할 계획이고. 책 잔치 '책 마니마니 또또'는 1월 중순에 하려고 했는데 조금 미뤄질 것 같아요.

### 소감

- 프로젝트가 쉽지 않다는 것을 느꼈어요. 책을 공유하는 프로젝트인데 공유가 잘 안되어서요. 만약에 프로젝트 처음으로 돌아간다면, 공유프로젝트 말고 다른 걸 하겠다는 생각을 했어요. 한 가지에만 초점을 맞추겠어요.
- 머릿속에서 상상했던 것을 실제로 해보고 뭐든지 시도하면 만들어지고, 할 수 있겠구나 하고 생각했어요. 신경 쓸 게 많았는데, 학교일 때문에 전부 다 하지는 못했던 것 같아요. 이런 경험을 해본 것과 해보지 않은 것은 정말 다른 것 같아요. 학교라는 울타리 안에서 상상만 하던 것을 직접 시

도해보고, 만나보고, 겪어보는 활동을 할 수 있었다는 게 정말 중요하다고 생각합니다.

Q. 에피소드가 있었는지?

A. 무단칩거를 한 친구가 장문의 '대국민사과문'을 올려서, 이 친구 굉장히 특이한 친구라는 생각을 했어요. 잠적한 다음 아무 일 없었다는 듯이 지나갔으면 좋지 않았을 텐데, 진심으로 미안하다고 하니까 우리도 괜찮았어요.

Q. 책 공유가 잘 안된 이유는 뭘까?

A. 가장 큰 이유는 사람들이 바빠서 공유할 시간이 없다는 생각을 했었고, 또 하나는 이 방식이 편리한 방식은 아니잖아요? 제 생각에는 책 공유는 시간이 많이 필요한 일인 것 같아요. 책정거장에 가서 책을 두고, 빌리고, 놓고 하는 것이 사람들에게 아직은 낯선 방식인 것 같아요. 그래서 흥미를 가질 수 있도록 사람들을 유도할 수 있는 방법을 생각해봐야할 것 같아요.





### III. 평가



청소년이라는 존재는 어떤 일을 새롭게 할 때,

할 수 없는 이유가 될 수밖에 없다고 생각했습니다.

하지만 이 프로젝트를 진행하면서 오히려 '청소년'이라는 것이 더 큰 영향력을 발휘할 수 있는 이유가 될 수 있다는 것을 배웠던 것 같습니다.

처음으로 제가 지금까지 살아왔던 삶과 다른 다양한 삶의 모습들을 보았고, 지금까지 추구했던 목표들이 다른 사람으로부터 기인했다는 것을 깨닫게 되었습니다.

남들보다 잘해야 한다는 초조함, 일탈은 용납될 수 없는 실수라는 생각이 하나씩 깨지면서 처음으로 제대로 제 자신에 대해 고민할 수 있었던 기회였습니다.

프로젝트를 진행하는 게 쉽지만은 않았어요. 먼저 '학생'이라는 신분에 대한 주변 어른들의 걱정이 있었습니다. 저희 담임선생님께서도 만약 학업에 영향을 끼친다면 차라리 다른 활동을 알아보라고 하셨습니다.

학업과 병행을 하는 것이 제일 어려웠던 것 같아요.

1. 프로그램 평가
2. 프로그램의 효과
3. 한계와 제안
4. 청소년 민주시민교육 시사점

### III. 평가

#### 1. 프로그램 평가

프로젝트가 끝난 후 참여자들의 활동소감을 서면으로 받고, 궁금한 부분은 추가로 전화인터뷰를 진행했다. 그 내용을 바탕으로 한 참여자들의 프로그램 평가는 크게 다섯 가지로 집약된다.

##### 1) 민주적이고 존중받는 분위기

참가자들은 청소년을 성인과 동등하게 대우한 점이나 참여자의 의견을 물어 프로그램을 진행한 것이 인상적이었다고 한다. 나이주의를 없애기 위해 희망제작소 연구원과 참여자들은 모두 별칭과 존댓말을 사용했다. 매니저들은 별칭을 사용하고 존대를 하는 것이 오히려 참여자들과 거리감을 두는 게 아닐까 우려한 바 있다. 하지만 참여자들은 민주적이었고 존중받는 기분이었다고 한다. 청소년 참여자들과 성인 매니저와의 관계에 있어 교사-학생이 아닌 관계를 만들고자 했던 의도가 유효했던 것으로 보인다.

□ “프로젝트를 진행하면서 별명을 사용한 것이 굉장히 좋은 방법인 것 같아요! 프로젝트를 진행하는 내내 연구원분들 중 그 누구도 절 ‘청소년’으로 대해주지 않으셔서 감사했습니다. 마치 저희도 사회를 위해 무언가를 해 볼 수 있는 동등한 지위를 부여받은 기분이었어요.”

□ “매니저가 지켜보다가 답변 줘서 고마웠어요. 그런데 부담은 있었어요. 매니저가 궁금해서 프로젝트 상황을 물어보는 걸 텐데, 우리는 진전이 없는 상황이라서 답하기 어려웠어요.”

## 2) 체계적인 지원

참여자들은 프로젝트를 진행하는 동안 비교적 체계적인 교육과 지원이 있어 안정적이었다는 평가를 했다. 이런 의견에는 경험이 있는 전문기관에서 한다는 점이 영향을 미친 듯 하며, 그밖에 프로젝트 종료 후 결과공유회를 통한 성찰과정이 있어 좋았다는 의견도 있었다.

- “체계적인 사전교육을 바탕으로 한 준비과정이 좋았습니다.”
- “학교는 구체적이고 공식적인 피드백이 없는데, 이번 프로젝트는 공식적인 피드백 절차도 있었고 경험이 있으신 희망제작소 분들께서 너무 안될 만한 것에는 조언해주실 것 같은 분위기였어요.”
- “학교에서는 저희끼리 전부 만들어가야 하는데, 이런저런 지원들을 알려 주셔서 좋았어요. 저희가 그것들을 활용하고 안하고를 떠나서, 정말 우리가 뭘 할 수 있게 믿어주고 도와주는 느낌이 들어서 좋았습니다.”

## 3) 전국단위 모집의 한계

참여자들이 가장 큰 어려움으로 꼽았던 점은 <00실험실> 활동이 서울에서만 진행된다는 점이었다. 지방 참여자뿐 아니라 수도권 참여자도 프로젝트를 함께 진행하기에는 물리적으로 무리가 있다고 답했다. 이렇게 일정기간 지속적으로 만나서 진행하는 프로젝트를 전국 각지에서 모인 참여자와 해나가는 것에는 어려움이 있으므로, 각 지역별로 지원자를 모집하여 각 지역에서 프로젝트를 진행하는 것이 좋겠다는 의견이 많았다.

- “청소년 프로젝트는 전국적으로 진행하기에는 무리가 있다고 생각합니다. 저희 팀원들은 비교적 거리가 가까워 자주 만났지만 다른 팀들은

많이 힘들어보였습니다. 어렵겠지만 지역별로 모집을 받아 그 지역의 특색을 살릴 수 있는 프로젝트를 진행해보아도 좋을 것 같습니다.”

#### 4) 친해지지 못한 아쉬움

〈OO실험실〉에 참여하여 얻은 큰 즐거움으로 참여자들이 꼽은 내용은 다양한 생각을 가진 친구들을 만난 것이었다. 그러나 팀원이 아닌 친구들과 함께 이야기를 나눌 시간이 부족했던 점은 아쉬워했다. 프로젝트를 떠나 전체 참여자들이 편안하게 이야기 나누고 친목을 도모할 기회가 더 많이 마련되어 참여자들 간 네트워킹이 더욱 더 활발했다면 프로젝트도 좀 더 원활하게 진행될 수 있었을 것으로 보인다. 한편으로 팀 구분 없이 참여자들의 네트워킹이 더 활발할 수 있는 장치를 마련했다면, 이에 기초한 새로운 혁신활동의 가능성도 있지 않았을까하는 아쉬움도 남는다. 지금은 기존의 팀원들끼리도 프로젝트가 끝난 후 교류가 없는 것으로 보이기 때문이다.

□ “전체 친구들이 만나서 그냥 소소한 이야기를 나눌 수 있는 시간(수다 떨 수 있는 시간)이 부족해 아쉽습니다.”

□ “아쉬운 점은 다른 팀원 친구들과 이야기 할 기회가 적었던 것 같아요.”

#### 5) 적절한 조언과 가이드라인의 필요성

참여자들은 프로젝트를 진행하는 동안 구체적으로 어떠한 지원이 필요했느냐는 질문에, 역할분담이나 소통방법, 기획절차 등에 대한 좀 더 명확한 지도나 가이드라인이 있었으면 좋았을 것이라는 답변을 주었다.

□ “저희가 너무 틀이 없었어요. 성공한 팀도 있는데 잘 안 된 팀도 있잖아요. 그런 팀을 보면 서로 의사소통도 잘 안되었고 문제가 있었어요. 저

회끼리 모든 것을 다 정하는 것은 학업을 병행하면서 하기는 어려워요. ‘역할을 분담해서 진행하라, 연락은 어떤 식으로 어떻게 하라’는 식의 가이드라인이 있었다면 훨씬 수월했을 것 같아요.”

- “우리 팀은 초기에 기획을 제대로 못 잡았기 때문에 세부 아이템 또한 처음부터 잡지 못해 어려움이 많았어요. 매니저가 도움을 줄 거라면 초기 기획부터 명확한 주제를 제안해주던가, 조언해주기를 원해요. 모든 팀들이 되도록 빨리 기획하고 결정할 수 있도록 도와주면 좋겠어요.”

다른 청소년 사회참여 프로젝트의 경우 성인 멘토의 역할이 큰 경우가 많지만, <oo실험실>은 성인 멘토를 별도로 두지 않고 ‘매니저’가 최소한의 멘토 역할을 했다. 물론 멘토 역할의 범위 설정에 대한 필요성이 대두되기도 했다. 왜냐하면 팀에 따라 프로젝트의 진행속도가 더디고 혼란을 겪는 일도 있었기 때문이다. 하지만 역으로 성인 멘토가 없었기 때문에 더디더라도 참여 청소년들이 직접 자신들의 프로젝트를 책임지고 성사시켜보려는 의지가 강했던 장점도 있었다.

매니저들은 프로젝트를 모니터링하면서 프로젝트 진행에 참여자들의 자율성을 부여하는 것과 프로젝트의 보다 원활한 진행을 위해 개입하는 것 사이에 어떻게 균형 잡아야 할 지 고민했다. 팀 활동을 매니저들에게 따로 공유하지 않기 때문에 각 팀의 SNS 그룹메시지 방에 매니저가 들어가 있었는데, 그것이 이들에게 부담이 되거나 감시하는 것처럼 여겨지지는 않을까 우려도 되었다. 그러나 결과적으로는 SNS를 통해서 활동내용을 모니터링하면서 필요한 부분에 시의 적절하게 대응했기에 참여자들이 프로젝트를 성공적으로 마무리할 수 있었다고 판단된다. 프로젝트 운영자는 SNS 모니터링을 피하고 싶어 하는 청소년들의 특성을 고려하여, 팀 활동을 공유 받고 모니터링 할 수 있는 다른 시스템을 초기에 안착시키는 것이 중요한 과제일 것이다.

성인 멘토의 경우 참여자들의 의지나 활동역량에 따라서 성인 멘토에게 적절한 역할을 부여하는 것이 바람직하다고 보인다. 다만, 성인 멘토의 역할과는 별도로 계획을 세우는 단계인 프로젝트 초기에 참여자들에게 역할분담이나

활동 기록의 의무화, 프로젝트 일정 확립 등에 대해서는 명확하게 지도하는 것이 중요하다.



## 2. 프로그램의 효과

### 1) 자기 이해

프로젝트가 개인의 성장에 어떤 영향을 미쳤는지에 대한 질문에 가장 많이 나온 답변은 '나에 대해서 알게 되었다'는 것이다. 참여자들은 프로젝트를 통해 그동안 몰랐던 자신의 장단점을 새롭게 발견하게 되었다고 했다. 무엇보다 교육의 소비자로서만 살아온 자신이 세상을 헤쳐 나갈 실무경험이 전혀 없다는 깨달음이 컸다고 한다. 참여자들은 이번 프로젝트 경험을 통해 다음에 다른 프로젝트를 한다면 좀 더 잘 할 수 있겠다는 자신감도 얻게 되었다.

□ “전 제가 그동안 소극적인 줄 알았는데, 생각보다 낯선 사람에게 예약 전화하거나 인터뷰 하는 걸 그렇게 무서워하지 않더라고요.”

□ “가장 큰 건 실무적인 경험을 많이 해본 거예요. 소규모이긴 하지만 많

은 실무를 했는데요. 그런 건 안 해 보면 모르잖아요. 그런 부분에 있어서 경험이 됐어요.”

- “사람마다 일하는 속도나 방법의 차이가 있는데 저는 그것을 기다리는 것을 매우 스트레스 받아하더라고요. 느긋하게 봐주는 여유가 부족한 것 같아요.”

## 2) 세계관의 확장

참여자들 대부분은 프로젝트를 경험하면서 이제까지는 학교와 집에 그쳤던 활동의 반경이 넓어졌다고 한다. 또한 지금껏 만나지 못했던 새롭고 다양한 사람들을 만나 세계관이 확장되었다고도 말했다. 참여자들 몇몇은 그간 생각하지 못했던 새로운 진로의 가능성을 발견하기도 했다.

- “처음 <oo실험실>에 참여하기로 결정했을 때 ‘희망제작소’라는 곳은 처음 가는 곳이었기 때문에 선생님들, 친구들과 잘 어울리지 못하면 어떡하지, 중간에 들어가는 건데 잘 끼지 못하면 어떻게 하지 등 걱정을 많이 했습니다. 하지만 친구들은 다들 멋있고 대단한 친구들(처음 갔을 때, 팀원들끼리 진짜 멋있다, 마치 다른 세상사람 같다는 말을 자주 했습니다)이었습니다.”
- “저는 이전에 살면서 서울에 한 번 정도 와본, 지하철 타는 법도 모르는 학생이었는데 <oo실험실>에 오면서 버스와 지하철을 타고 길을 찾으며 지도 보고 길 찾는 법을 많이 알게 된 것 같습니다. 이전 혼자라도 놀러 갈 수 있을 것 같아요. 정말 프로젝트 활동을 하면서 사람을 보는, 세상을 보는 시야가 많이 넓어진 것 같습니다.”

특히 공교육을 받아온 청소년과 대안교육을 받아온 청소년 간의 교류를 통해 이들 참여자들의 세계관은 두드러지게 변화하였다. 공교육 중 · 고교에 재

학 중인 참여자 두 명은 대안학교나 학교 밖 청소년을 이번 프로젝트에 참여하면서 처음으로 만나봤으며 이들을 통해 세계관과 진로에 대한 생각까지 변했다고 말했다.

또한 학교 밖 청소년에 대한 부정적인 편견을 가지고 있던 한 참여자는 대안학교에 다니거나, 홈스쿨링을 하는 다른 참여자와 대화를 나누면서 이들에 대한 편견을 깬다고 한다. 특목고에 다니는 다른 참여자는 프로젝트를 경험한 후, 학업 성적이 좋아야 한다거나 좋은 학교에 진학해야 한다는 강박에서 벗어나 자신이 원하는 것을 오롯이 생각하게 되었다고 답하기도 했다.

□ “제 주변에 대안학교 다니는 사람이 없으니까 그동안에는 일반계 고등학교 나와서 대학에 간다는 것만 머리에 있었어요. 자퇴생이나 대안학교 다니는 사람에 대해서 인식이 좋지 않았어요. <oo실험실> 와서 언니오빠들이랑 이야기해 보니까 너무 괜찮고 그들도 꿈이 있더라고요. 제 생각을 고쳤어요. 저는 일반고는 죽어도 가기 싫고, 제가 공부를 잘 하는 것도 아닌데 흘러가는 대로 살고 싶지 않았어요. 그래서 특성화고등학교에 가기로 마음먹었어요.”

□ “대안학교 다니는 친구는 우리가 배우는 공교육 과정과는 다른 걸 겪는 것 같아요. 그 친구 SNS 글 보면서 일반 공교육 받는 우리랑 생각하는 거나 사회문제 바라보는 시각이 다른 것 같다고 느꼈어요. 공교육에 있는 우리 경우에는 각자 성적이나 공부하는 게 중요하다보니까 ‘사회문제는 나랑 관련이 없어’ 하고 넘길 뿐이거든요, 다시 한 번 생각해보거나 글쓰기도 하지 않는데, 이 친구는 어떤 문제가 있으면 페이스북에 적어서 올리는 것 같아요.”

한편 대안학교에 다니는 청소년도 공교육 청소년과 교류하면서 영향을 받기도 했다. ‘보편적인’ 아이들의 삶이나 생각을 접할 기회였으며, 장차 사회에서 만날 또래들의 삶을 접하면서 자신과 한국사회 청소년의 위치에 대해 객관화해보게 되었다고 한다.

- “학교 밖 청소년은 끼리끼리 활동하는 경우가 많아요. 일반적인 아이들의 삶과 괴리되어 있어서 평범하게 학교 다니는 분을 보면서 많이 배웠어요. 서로 격리되어 있다가 만났던 경험이었어요.”
- “저는 가장 좋았던 게 대안교육 밖에 있는 나와 같은 나이의 학생들이 어떤 고민을 하는지 어떤 삶을 사는지 알 수 있는 기회를 가졌다는 것이었어요. 제가 사는 지역에서는 학생들 뿐 아니라 요새 사람들의 실제 삶이 어땠고 고민이 어떤지 피부로 느끼기 어렵거든요. 그런데 <oo 실험실>에서는 정말 그런 것들을 많이 보고 듣고 느낄 수 있었고 그것들에 맞춰 새로운 고민을 했어요. 대안이라는 틀 밖에 있는 것들에 대해서도 대안을 생각할 수 있어서 좋았습니다.”



한편으로 대안교육 현장의 청소년들은 공교육 현장의 청소년들이 학업에 갇혀서 더 넓은 사고를 하지 못하는 모습에 안타까워하기도 했다.

- “저희 팀 친구들은 가장 보편적인 학생의 삶을 사는 친구들이었어요. 그래서 만나서 잠깐 다른 이야기를 나눌 때도 오직 내 친구는 어디 어디 학교에 다니네, 나는 어느 학교에 갈거네 하는 대화들만 들은 거 같은데

정작 마지막에 얘기할 때는 경상도가 어디고 전라도가 어딘지도 모르는 친구도 있어서 놀랐었어요. 소중한 것들을 못 느끼고 있겠구나 하는 생각이 들어서 많이 아쉽습니다.”

### 3) 진로의식의 변화

이처럼 참여자들은 프로젝트를 통해 얻은 실무와 협업 경험에서 자신의 장단점과 욕구를 발견하고, 학교-집-학원 이외에 새롭게 만난 세계를 통해 자신이 하고 싶은 것에 솔직할 수 있는 자신감을 얻었다. 그리고 이것은 진로의식의 변화로 이어졌다. 진로교육에서는 자신이 무엇을 잘 하고 좋아하는지를 아는 것이 중요하다. 참여자들은 프로젝트를 진행하면서 적성검사 테스트로는 체감할 수 없었던 자신의 특성과 적성을 또렷이 알게 되었다고 한다.

□ “장래희망을 정할 때도, 어떤 일을 할 때도 항상 다른 사람들의 이목이 제게 굉장히 중요했습니다. 하지만 <oo실험실>을 통해 처음으로 제가 지금까지 살아왔던 삶과 다른 다양한 삶의 모습들을 보았고, 지금까지 제가 추구했던 목표들이 사실은 다른 사람들의 것이었다는 것을 깨닫게 되었습니다. 남들보다 잘해야 한다는 초조함, 일탈은 용납될 수 없는 실수라는 생각이 하나씩 깨지면서 처음으로 제대로 제 자신에 대해 고민할 수 있었던 기회였습니다.”

□ “저는 원래 1학년 때까지만 해도 수의사를 꿈꾸는 학생이었습니다. 그런데 동물이 아픈 걸 잘 볼 수 있을지 걱정이 되었어요. <oo실험실>에 참여하면서 사람을 행복하게 하려고 노력하는 다양한 친구들을 만나고, 보면서 ‘동물 뿐 아니라 사람 또한 같이 행복했으면 좋겠다’고 생각하고, 동물매개치료라는 진로를 생각해 보게 되었어요.”

청소년의 사회참여활동이 직업의식 형성에 어떤 영향을 미치는지에 관한 한 연구에서는 사회참여활동으로 분류되는 자원봉사활동이 아르바이트 경험이

나 직업체험교육보다 청소년의 진로결정행동 전 과정에 도움을 주는 것으로 나타났다(강영배, 2004). 최근 청소년 진로교육에 대한 정책적 관심이 높아지고 있는데 청소년의 진로결정을 돕기 위한 방안으로 직업교육 뿐 아니라 다양한 사회참여 기회를 부여하는 것도 유용한 방안으로 고려될 수 있을 것이다.

#### 4) 사회적 자아 발견

참여자들은 ‘청소년이기 때문에 할 수 없어’라는 무력감을 가지고 있었다. 그러나 이들은 사회참여 프로젝트를 통해 사회에 직접 기여해보고, 사람들의 피드백을 들으면서 무력감에서 벗어날 수 있었다. 이제 참여자들은 ‘청소년이라서 못해’에서 ‘청소년이기 때문에 할 수 있는 것들을 알게 되었다’라고 말한다.

□ “청소년의 역할에 대해 다시 생각해 볼 수 있는 기회였던 것 같습니다. 그 전에는 청소년이라는 존재는 어떤 일을 새롭게 하는 데에 있어 그 일을 할 수 없는 이유라고 생각했습니다. 하지만 프로젝트를 구상하고 준비하고 실제로 진행하면서 오히려 ‘청소년’이라는 것이 더 큰 영향력을 발휘할 수 있는 이유가 될 수도 있다는 것을 배웠던 것 같습니다.”

또한 참여자들의 사회참여에 대한 인식도 변화하였다. 사회에 대한 문제를 제기하는 입장에 서서 다양한 사회문제를 입체적으로 바라볼 수 있게 되었고, 작은 대안을 만드는 것에 대해서도 긍정적으로 생각하게 되었다.

□ “여러 친구들을 만나면서 ‘아, 청소년도 저렇게 문제를 해결해갈 수 있구나, 사회에 관심있는 친구들이 많이 있구나’를 느꼈고 그 점이 저를 다시 돌아 볼 수 있는 계기가 되었습니다.”

□ “<oo실험실>에 참여하기 전에는 사회문제를 인식하는 것에서 굉장히 편

협했어요. 하나의 사회문제에만 집중을 했어요. 그러다보니 그 문제의 현상 자체나 원인을 단편적으로 본 것 같아요. 저마다 다른 사회문제에 관심을 가진 여러 친구들과 함께 이야기해보면서 이러한 문제가 사실 다 연결되어 있었다는 것을 알게 됐어요. 그리고 사회문제를 해결하는데에는 직접적인 행동만큼이나 여러 사람들의 관심 역시 큰 힘을 발휘할 수 있다는 것을 알게 됐어요. 그 전에는 사실 캠페인이나 서명운동의 효과에 대해 회의적인 입장이었어요. 그런데 이젠 그러한 활동을 통해 사람들의 인식을 바꾸는 것이 제일 큰 힘을 발휘할 수 있다는 걸 여러 사례들을 보면서 느꼈습니다.”

### 3. 한계와 제안

#### 1) 청소년의 시간사용 자기결정권 제약

프로젝트를 진행하면서 부딪친 가장 큰 난관은 ‘청소년은 바쁘다’는 것이었다. 프로젝트 활동을 학업과 병행해야 하는 부담감은 참여자 뿐 아니라 교사와 부모에게도 작용하였다. 학원이나 시험과 스케줄이 겹치면 <oo실험실> 프로젝트 활동이 후순위로 밀리는 경우가 대부분이었다.

□ “프로젝트를 진행하는 게 쉽지만은 않았어요. 먼저 ‘학생’이라는 신분에 대한 주변 어른들의 걱정이 있었습니다. 저희 담임선생님께서도 만약 학업에 영향을 끼친다면 차라리 다른 활동을 알아보라고 하셨습니다. 학업과 병행을 하는 것이 제일 어려웠던 것 같아요.”

한국 청소년들은 자기시간을 사용할 결정권이 적다. 주말이나 방과 후 시간 사용에 부모나 학교의 허락을 받아야 하고, 학원수업이나 시험공부에 시간을 할애하는 것은 자발적으로 보이더라도 사회적 압박의 작용이 존재하는 것이기

때문에 청소년이 학업 외에 시간을 자유롭게 할애하는 것은 성인에 비해 극히 제한적이라 할 수 있다.

청소년 사회참여 프로그램을 비롯하여 학업 외의 다양한 활동이 청소년의 성장에 긍정적으로 기여한다는 공감대가 학교와 가정, 그리고 이 사회에 형성된다면 청소년에게 좀 더 많은 활동을 할 수 있는 기회를 보장해줄 수 있을 것이다. 이를 위해 사회참여활동이 청소년에게 기여하는 긍정적 효과를 객관적으로 측정하여 청소년 뿐 아니라 부모 및 학교, 사회를 설득하여 제도적으로 청소년의 사회참여가 확산될 수 있도록 노력해야 할 필요가 있다.

## 2) 지속성

〈00실험실〉 프로젝트들은 대부분 결과발표회 이후 프로젝트가 종료되었다. 기획 당시에는 프로젝트를 지속적으로 이어보자는 의견이 있었지만, 프로그램을 진행하면서 그것이 여의치 않다는 것을 알게 되었다.

프로젝트가 끝나고 참여자들은 학년이 바뀌면서 다시 학업으로 돌아갔다. 각지의 청소년들이 서울에 모여 짧은 시일 동안 프로젝트에 집중하느라 피로가 누적된 점을 생각한다면 프로젝트를 지속적으로 이끌어가는 것은 쉽지 않아 보이기도 한다.

본 프로젝트를 돌아보았을 때 추후 이와 같은 프로젝트가 지속적으로 이어지기 위해서는 같은 생활권의 청소년들이 모이는 것이 좋을 것이다. 자주 만나는 사람들과 팀워크를 쌓고 다양한 이슈와 영역을 발견하기가 더 쉽기 때문이다. 또한 성인이 주최하는 프로젝트보다 청소년들이 자발적으로 기획한 프로젝트와 모임이 지속성이 더 높을 것이다. ‘사람책’에 참여했던 강릉의 ‘세손가락’이 자신들의 지역에서 청소년문화축제를 개최하여 매년 축제를 기획하고 있는 것처럼, 지역을 토대로 자꾸 만나고 싶은 인적 네트워크가 구축될 때 단기프로젝트가 지속적·자발적인 청소년모임으로 발전할 가능성이 더 커 보인다.

### 3) <oo실험실>의 재구성



<oo실험실>의 경험을 바탕으로 청소년 사회참여 프로젝트를 재구성해 보았다.

모집단위는 시나 군, 구 단위가 적당할 것이며 ‘계획하기 → 실행하기 → 성찰하기’와 같은 과정으로 구성하여 진행해 볼 수 있을 것이다. 프로그램 진행 주체가 성인(기관·단체)이나 청소년 당사자들이냐에 따라 진행방식에 차이가 있을 수 있다. 학교나 NPO, 청소년기관, 마을단체 등에서 이와 같은 프로세스를 대상자 특성에 맞게 적절히 변형하여 실행형 청소년 사회참여 프로그램으로 진행해 볼 수 있을 것이다.<sup>15)</sup>

[표 III-1] 성인이 주최하는 청소년 사회참여 프로그램 예시

	과정	방법	비고
계획하기	1. 참여자모집		
	2. 참여자 관심사 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 이그나이트</li> <li>▪ 자기소개</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 1박2일 캠프로 진행하여 참여자 간 친목도모와 토</li> </ul>

15) '프로그램'은 기관에서 참여자를 모집하여 운영하는 단위이고, '프로젝트'는 참여자들이 기획하여 운영하는 사회참여 단위입니다.

	3. 사회문제에 대한 브레인스토밍 토론	<ul style="list-style-type: none"> <li>토론기법 활용</li> </ul>	<p>론시간을 여유있게 부여하는 것도 좋음</p>
	4. 주제별 팀 구성		
	5. 주제조사와 문제정의	<ul style="list-style-type: none"> <li>문헌조사</li> <li>현장조사: 인터뷰, 탐방</li> <li>토론: 조사한 내용을 바탕으로 토론</li> <li>문제정의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>현장조사는 반드시 포함, 2-3주에 걸쳐 치밀하게 준비해도 좋음</li> <li>해결하고자 하는 문제를 뚜렷이 정의하는 것이 중요</li> <li>구체적인 목표점 지정</li> </ul>
	6. 프로젝트 기획	<ul style="list-style-type: none"> <li>사례조사</li> <li>프로젝트 아이디어를 각자 구상함</li> <li>토론을 통해 프로젝트 기획 채택</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 기획안 양식 제공</li> </ul>
	7. 피드백을 받고 다듬기	<ul style="list-style-type: none"> <li>전문가, 지인 등 의견을 듣고 계획 다듬기</li> </ul>	
실행하기	8. 역할분담		
	9. 일정계획 세우기	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 종료시점을 정하고 역산하여, 프로젝트 진행일정을 달력에 표기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>계획이 중간에 수정되더라도 기초적인 일정을 잡아야 함</li> </ul>
	10. 자원조달	<ul style="list-style-type: none"> <li>물적자원 및 인적자원 조달</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>활동비 지원</li> </ul>
	11. 프로젝트 수행	<ul style="list-style-type: none"> <li>계획한 프로젝트를 일정대로 수행</li> </ul>	
	12. 기록하고 시민들과 커뮤니케이션하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 진행 과정을 사진이나 일지로 기록</li> <li>블로그나 SNS 등을 통해 활동 내용을 시민에게 알리고 피드백을 받음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>성찰을 위해 활동 기록이 필수적임</li> <li>각종 기록 양식을 제공할 수 있음</li> <li>다른 팀과 활동상황을 공유하는 것이 효과적</li> </ul>
성찰하기	13. 프로젝트 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>목표대로 프로젝트가 실행되었는지 평가</li> </ul>	
	14. 개인의 성장 돌아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>개인이 발견한 점, 배운 점 등 기록하고 팀원들과 나누기</li> </ul>	
	15. 발표하기 피드백 얻기	<ul style="list-style-type: none"> <li>활동내용과 평가를 대중에게 발표(온라인 또는 오프라인)</li> </ul>	<p>활동을 객관화하고 사회적 의미를 확인할 수 있음</p>

한편, 사회참여활동을 원하는 청소년이 직접 프로젝트를 진행하고자 할 때 다음과 같은 프로세스를 참고할 수 있다.

[표 III-2] 청소년이 주최하는 사회참여 프로그램 예시

	과정	방법	비고
계획하기	1. 해결하고자 하는 주제에 관심 있는 청소년 모집	<ul style="list-style-type: none"> <li>토론회, 독서모임, 영화상영, 이그나이트 등</li> </ul>	
	2. 프로젝트 참여자 모집	<ul style="list-style-type: none"> <li>문제해결을 위해 프로젝트에 참여할 참여자를 모음</li> </ul>	
	3. 주제 조사와 문제 정의	<ul style="list-style-type: none"> <li>문헌조사</li> <li>현장조사</li> <li>토론</li> <li>문제정의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제와 관련된 현장에 방문하여 이해당사자를 면담하거나 관찰, 또는 몇 회에 걸쳐 자원활동을 해도 좋음</li> <li>문제를 해결하기 위해 무엇이 필요한지를 파악하는 것이 중요</li> </ul>
	4. 프로젝트 계획 수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트명, 취지, 목표, 기간, 활동내용, 기대효과 등 작성</li> </ul>	
	5. 피드백 받고 다듬기	<ul style="list-style-type: none"> <li>계획안을 친구나 믿을만한 어른들에게 보여주고 의견을 받아 보완</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>현실성이 있는 계획인지, 사회적으로 필요한 일인지 점검</li> </ul>
실행하기	6. 역할 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 일정을 관리하고 회의를 소집하는 사람, 총무, 기록자 등 역할을 정함</li> </ul>	
	7. 일정계획 세우기	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 종료시점을 정하고 역산하여, 프로젝트 진행일정을 달력에 표기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>일정계획을 세운 후 중간 중간 바꾸어 갈 수 있음</li> </ul>
	8. (인력 추가모집)	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트를 수행하는 데 인원이 더 필요하다면 추가로 모집</li> </ul>	
	9. 자원조달	<ul style="list-style-type: none"> <li>돈: 크라우드펀딩, 모금,</li> </ul>	

		판매 등을 통해 자금 조달 <ul style="list-style-type: none"> <li>인적자원: 도움을 받을 단체나 개인의 협조 요청</li> </ul>	
	10. 프로젝트 수행	<ul style="list-style-type: none"> <li>계획에 따라 프로젝트 수행하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이원이 많거나 수행할 일이 여러 가지라면, 분야별로 소그룹이 나뉘어 역할을 분담해서 프로젝트를 진행해도 좋음</li> </ul>
	11. 기록하고 시민들과 커뮤니케이션하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 진행과정을 사진이나 일지로 기록</li> <li>블로그나 SNS등을 통해 활동 내용을 공유하고 시민들의 반응도 살펴봄</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>활동기록을 모아 잡지를 내보거나, 영상물을 만들어 배포해볼 수 있음</li> </ul>
성찰하기	12. 프로젝트 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>목표대로 프로젝트가 실행되었는지 평가</li> </ul>	
	13. 개인의 성장 돌아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>개인이 발견한 점, 배운 점 등 기록하고 팀원들과 공유</li> </ul>	
	14. 지속방안 논의하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>추후 활동일 이어갈지 논의하고 지속하고자 할 경우 계획 수립</li> </ul>	

이 경우는 주최자가 문제의식과 주제를 정한 상태에서 참여자를 모집해 시작한다는 점에서 차이가 있다. 계획하기 과정에서 참여자들은 주제를 좁히기 위한 토론과정 대신에 주제에 대한 깊이 있는 조사와 탐구에 더 많은 시간을 투자하게 될 것이다.

프로젝트를 진행하기 위해서는 우선 함께 할 동료를 찾아야한다. 이 문제에 관심을 가진 친구들이 모일 수 있는 토론회나 책읽기모임과 같은 가벼운 자리를 만들고, 여기에서 보다 적극적으로 문제를 해결하려는 의지를 가진 동료를 모집할 수 있을 것이다.

프로젝트를 계획할 때에는 꼭 현장조사를 해 보기를 권한다. 처음 경험하는 주제라 자신이 없다면, 비슷한 활동을 해 본 사람들을 찾아가 조언을 얻거나 사례조사 하는 것이 큰 도움이 된다. 사회참여 프로젝트인 만큼 ‘우리끼리’

갖고 있는 아이디어와 경험을 바탕으로 하기보다, ‘사람들이’ 원하는 것이나 겪고 있는 문제를 조사해서 그것을 해결할 수 있는 방안을 도출하는 과정이 반드시 필요하다.

프로젝트를 종료한 후에 평가를 거쳐 이 활동을 지속하고 싶은 경우에는 동아리 활동처럼 새로운 인원을 충원하여 프로젝트를 수정 · 보완해 지속해 가도 좋을 것이다.



# 마치며\_청소년 민주시민교육 시사점

## 1. 단계별 프로젝트 경험 필요

문제집이 아닌 일상생활에서 문제를 발견하고 해결해 본 경험이 없는 청소년들이 세상을 변화시키는 프로젝트를 진행하는 것은 어려운 일이다. 팀 내외에서의 커뮤니케이션과 협업, 어른과 소통하고 거래를 성사시키는 방법, 사람들의 호응과 참여를 끌어내는 것 등 모두 ‘문제해결 초심자’에게는 고난도의 프로젝트였을 것이다.

〈00실험실〉 참여자 가운데 대안학교 출신 참여자들이 다른 참여자들에 비해 프로젝트를 진행하는 데 상대적으로 능숙함을 보여주었다. 이들은 학교에서 토론을 통해 결정했던 경험이나, 직접 기획하고 실행해 본 경험이 있었기에 이러한 경험이 없는 공교육 참여자보다 쉽게 프로젝트를 수행할 수 있었던 것으로 판단된다.

- “아무래도 친구들이 경험이 진짜 너무 부족하다 보니까 자기가 원하는 건 뭔지, 누가 뭘 해줬으면 좋겠는지, 이런 건 어떻게 해야 하는 건지 아주 기본적인 것들부터 어려워하고 낯설어 하니깐 되게 많은 시행착오가 있었던 거 같아요.”(대안학교 재학생 참여자)

학교에서 사회참여 프로젝트인 ‘사최수프(사상최대의수업프로젝트)’를 진행한 김안나 교사도, 낮은 단계의 수준이라도 문제해결에 대한 선경험은 사회참여 프로젝트를 진행하는 데 도움이 된다고 말했다. 그는 자기주도적 수업방식인 ‘거꾸로교실’을 운영해 보았는데, 여기에 참여했던 학생들이 참여하지 않았던 학생보다 ‘사최수프’를 수행할 때 문제해결 역량이 높았다고 한다. 비교적 낮은 단계의 자기주도 문제해결을 해 본 학생들이 보다 복잡한 관계 속에서 문제를 풀어가는 사회참여 프로젝트도 잘 해나간다는 것이다.

청소년에게 가정이나 학교 등 일상생활에서 문제를 발견하고 스스로 해결

해나가는 쉬운 프로젝트를 다양하게 수행하게 한다면, 큰 규모 또는 높은 단계의 프로젝트 또한 스스로 기획하고 진행해 나갈 수 있는 역량 또한 키울 수 있을 것이다.

<oo실험실>과 같이 참여 의지가 높은 참여자들이 실제로 변화를 만드는 높은 단계의 사회참여 프로그램을 '실전형'이라고 한다면, 참여 의욕이 상대적으로 낮은 청소년들이 쉽게 참여하여 작은 변화를 만들어보는 프로그램을 '입문형'으로 구분하여 기획할 수도 있다. '입문형 프로그램'은 청소년 일반을 대상으로 사회문제에 대한 관심을 촉발하고, 변화를 기획할 수 있다는 자신감을 주는 것을 목표로 한다. 이를 경험한 후 좀 더 적극적인 활동을 하고 싶어 하는 청소년들은 '실전형 프로그램'에 참여하여 입문 프로그램의 경험에서 축적한 경험을 바탕으로 더 복잡한 프로젝트를 자신있게 주도해 나갈 수 있을 것이다.

'입문형 프로그램'이 필요한 또 하나의 이유는 보다 많은 청소년들에게 사회참여 기회를 제공함으로써 경험하게 하기 위함이다. 예를 들어, 사회교과시간에 사회문제에 관한 프로젝트 학습을 실시하자, 관심을 가지게 된 학생들은 동아리활동으로 더 큰 사회참여 프로젝트를 기획하고 실행하는 것으로 발전될 수 있다.

따라서 입문 및 실전형 사회참여 기회가 연계 가능하도록 배치되는 것이 중요하다. 입문단계를 통해 사회참여에 관심을 갖게 된 청소년들이 심화된 프로그램에 참여할 수 있는 연계시스템이 갖추어져 있으면, 해당 지역에서는 보다 많은 청소년들이 지속적으로 활동할 수 있을 것이다.

한 기관에서 입문형과 실전형 프로그램을 모두 갖추지 않더라도 지역사회 내에서 연계할 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 학교나 지역의 시민단체, 청소년기관 등에서 각자의 역량과 대상에 맞는 입문형 또는 실전형 프로그램을 마련하면 원하는 청소년들이 참여하여 다양한 프로그램을 경험할 수 있게 된다. 다양한 청소년이 모였을 때 서로 영향을 주고받아 이들의 세계관이 확장되는 효과를 고려하면, 한 기관에서 모든 프로그램을 운영하는 것보다 다양한 기관 간 협력하여 운영하는 것이 보다 효과적일 수 있다.

[표 III-3] 입문형·실전형 사회참여 프로그램

	입문형(Ready) 사회참여 프로그램	실전형(Action) 사회참여 프로그램
목적	사회참여에 관심을 갖게 하기	청소년 주도 사회참여 경험 기회제공
대상	청소년 일반	사회문제 해결에 관심있는 청소년
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 사회문제에 관한 가벼운 토론</li> <li>▪ 현장탐방이나 사람책 등 사례 접하기</li> <li>▪ 캠페인, 일상의 변화 약속과 같은 가벼운 사회 참여</li> </ul>	문제를 발견하고 해결하는 프로젝트 수행

## 2. 어디서든 할 수 있는 다양한 사회참여툴 개발과 확산

누구나 쉽게 따라해 볼 수 있는 효과적인 사회참여의 툴, 즉 프로그램이나 방법론이 가정이나 학교, 청소년 기관 및 지역사회에 보급된다면 위와 같은 입문 및 실전형 사회참여의 기회가 확대될 수 있다. 좋은 사회참여툴은 누구나 손쉽게 따라할 수 있고, 접근성이 좋아야 하며 사용자의 상황에 맞게 적절하게 응용하여 사용할 수 있어야 한다.

시민교육기관, 청소년기관 등에서 다양한 사회참여툴을 개발하고 활용·보급해 왔다. 또한 최근에는 청소년 사회참여를 돕는 가이드북도 발간되고 있다. 다음과 같이 몇 가지 사회참여툴과 그 방법론을 정리해 볼 수 있다.

### 1) 커뮤니티매핑

- 커뮤니티매핑은 지역의 학생 혹은 주민들이 커뮤니티의 공통 관심사를 주제로 지도를 만들어 가는 과정이다. 여기서 모여진 데이터를 활용해서 커뮤니티의 주요 문제를 해결하기도 합니다. 조사 주제를 정하고 지역을 직접 다니면서 스마트폰이나 컴퓨터를 활용해 온라인지도상에 표시하는

방법으로, 재난에 대한 정보를 집단지성을 활용해 지도에 입력하기도 하고, ‘청소년들이 안전하게 놀 수 있는 곳’을 지도에 표시하는 것 등과 같이 다양한 주제에 대해 지도를 활용해 여럿이 함께 지역의 문제를 발견하거나 해결한다. 커뮤니티매핑센터(<http://www.cmckorea.org>)를 통해 교육이나 워크숍 도움을 받을 수 있다.

## 2) 여럿이 모여 토론하는 방법들

- 이그나이트 또는 페차쿠차 : 한 가지 주제에 대해 청중과 발표자 구분 없이 발표하는 토론기법인 이그나이트(5분 동안 20장의 슬라이드를 넘기면서 주제에 대해 발표하는 방법), 페차쿠차(20장의 슬라이드를 각각 20초 간격으로 넘기며 발표하는 방법)를 활용하면 사회문제에 관심 있는 청소년들이 모여서 생각을 나누는 행사를 어렵지 않게 열 수 있다.
  
- 월드카페 : 4~6명 정도가 한 테이블에 앉아서, 여러 테이블에서 같은 주제에 대해 토론한다. 정해진 토론시간이 끝나면 테이블에 한 명의 호스트가 남고 나머지 사람들은 옆 테이블로 이동한다. 호스트가 이전의 토론내용을 새로운 멤버들에게 전달하고, 토론을 다시 시작한다. 이 과정을 거듭하여 회의장에 있는 모든 사람들이 서로의 토론내용을 공유할 수 있다.
  
- 오픈스페이스테크놀로지: 토론하고자 하는 대주제를 정한다. 참여자들이 토론하고 싶은 주제와 함께 주제별 토론이 진행될 시간과 장소를 적어서 <의제의 벽>에 붙인다. 그 후 <장터>가 열려, 주제에 대한 설명이 시작된다. 사람들은 <장터>에서 설명을 듣고 자신이 원하는 주제를 선택해 정해진 시간과 장소에 모여 토론한다. 마지막으로, 그룹토론 내용을 정리해 모두가 볼 수 있게 <뉴스의 벽>에 붙이고, 토론이 종료된 후 모두 공유한다.

- 소셜픽션(Social Fiction) : 공상과학(SF)소설처럼 먼 미래의 사회를 예측해봄으로써 지금 그 예측에 도달하기 위해 필요한 것이 무엇인지를 상상해보는 프로그램이다. 다시 말해 현실의 제약조건에서 벗어나 이상적인 미래를 상상하고, 그것을 구현하기 위한 방법을 찾아보는 것이다. 진행방법은 먼저 참가자들에게 먼 미래의 특정한 시공간을 상상하도록 한다. 참가자들이 상상한 미래의 모습을 콜라주나 그림 등의 방법으로 표현하고, 모든 참여자와 함께 내용을 공유한다.
- 이 밖에도 여럿이 모여서 토론하는 효과적인 방법들이 더체인지 홈페이지(<http://thechange.kr/wp>)에 소개되어있다.

### 3) 노란테이블 토론툴킷

- 노란테이블 토론툴킷은 우리사회의 안전문제에 대해 참여자들이 평등하고 깊이 있게 토론하도록 돕는 토론툴킷이다. 우리사회의 문제를 발견하고 - 해결책을 상상하고 - 행동으로 이어갈 수 있도록 단계별 토론카드와 설명서로 구성되어있다.
- 노란테이블 토론툴킷은 대상이나 주제에 따라 다양하게 변용하여 사용되고 있다. 한 학교에서는 사회수업에서 ‘노란테이블’을 활용해 캠페인을 진행했다. 툴킷의 단어를 보다 쉬운 단어로 바꾸고 토론을 한 후, 각 테이블에서 가장 많이 토론된 주제에 대해 학생들의 학습이 진행되었다. 학생들은 학습한 주제를 바탕으로 지역에서 피켓캠페인을 열었고, 거리에서 캠페인을 하는 동안 많은 시민들과 대화를 나누었다고 한다. 이들은 프로젝트를 준비하면서 자신들이 관심 있는 사회문제에 대해 깊이 있게 탐구하였고, 캠페인을 준비하는 동안 일을 추진해 가는 실무경험을 쌓았으며, 캠페인을 진행할 때 얻게 된 시민들의 피드백을 통해 사회적 자아를 발견할 수 있었다.



□ 노란테이블 토론툴킷 다운받기(<http://www.makehope.org/?p=26036>)

#### 4) 프로젝트 시티즌(Project citizen)

□ ‘민주화운동기념사업회’는 매년 청소년 사회참여 발표대회를 열고 있다. 이것은 지역사회가 갖고 있는 여러 가지 문제의 원인과 관련 정책을 조사하고 문제해결을 위한 공공정책을 제안하는 행사이다. 이 프로그램은 미국 시민교육센터(Center for Civic Education, CCE)의 주요 민주시민교육 프로그램 중 하나인 프로젝트 시티즌을 도입하여 적용한 것이다.

□ 프로젝트 시티즌은 입법 과정을 청소년들이 체험해 보도록 구성되어 있다. 실제로 미국에서는 이 프로그램이 한 학기 수업과정으로 한 교실 단위로 이뤄지고 있다. 프로그램 진행 과정은 ‘지역사회 문제점 찾기 → 대안정책 조사하기 → 최선의 공공정책 마련하기 → 실행계획 수립하고 실천하기(정책이 실현될 수 있도록 청원서, 서명, 캠페인 등)’의 단계로 이루어진다. 민주화운동기념사업회 홈페이지에서 [교사용 지도서 및 학생용 매뉴얼](#)을 다운받을 수 있다.

## 5) 유스벤처 D.D.C(Dream it. Do it. Challenge) 프로그램

- 유스벤처는 아쇼카재단이 청소년 체인지메이커를 기르기 위해 시행하는 글로벌프로그램이다. 3~5명 학생으로 구성되는 유스벤처팀이 지역사회 문제해결을 위한 학생 중심 프로젝트를 기획하고 실행할 수 있도록 지원한다.
- 아쇼카재단에서는 [청소년 체인지메이커를 위한 가이드북](#)을 제작하기도 했다. 가이드북은 ‘문제발견하기 - 솔루션찾기 - 행동하기 - 퍼뜨리기’의 네 단계로 구성되어 있고, 교사나 학부모들이 가이드북을 활용해 직접 청소년들을 지도할 수 있도록 하였다.

## 6) 청소년자치활동 가이드북

- 서울시 은평구에 소재한 청소년문화의집 '신나는애프터센터'는 동아리 활동이나 청소년 자치활동을 할 때 참고할 수 있도록 다양한 정보와 민주적인 운영방법 등을 청소년의 눈높이에서 알기 쉽게 작성하여 청소년 자치활동 가이드북으로 제작하였다. 다양한 청소년 자치활동에 도움이 될 수 있는 내용부터, 정책건의와 같은 사회참여 방법까지 제시하여 자신의 활동에 필요한 부분을 참고할 수 있게 하였다. 주요내용은 '새내기 모집', '활동계획 세우기', '역할 나눔', '대표를 뽑자', '정기모임하기', '결정 같이 하기', '회의 기록하기', '정보공개+홍보', '중요한 프로젝트', '학교/기관에 요청하기', '활동평가', '다른 모임과 교류하기', '언론에 알리기', '청소년정책 건의하기', '자치활동의 권리다' 등이다.

- [청소년자치활동 모임을 위한 가이드 '천천히 같이 신나게' 다운로드](#)

무엇보다 중요한 것은 이처럼 다양한 사회참여틀이 활용될 수 있는 장이

만들어지는 것이다. 청소년 및 부모, 교사 등이 이러한 틀을 활용할 수 있도록 학습모임이 만들어지거나, 이들이 참여할 수 있는 교육을 진행하는 것이 유용할 수 있다. 일례로 ‘노란테이블’ 토론툴킷은 교사모임을 통해 확산되어 경기도 중등 민주시민교육 교과서에 수록되었고, 많은 교사들이 수업에 활용하고 있다.

민주시민교육을 하고자 하는 기관에서 직접 사회참여 프로그램을 운영하는 것도 좋지만, 청소년과 함께 할 수 있는 다양한 사회참여틀을 개발하고, 청소년 및 부모, 교사 등이 이를 활용할 수 있도록 학습모임이나 네트워크 등을 조직한다면 직접 프로그램을 운영하는 것 이상의 효과를 얻을 수 있을 것이다.

### 3. 효과성에 대한 측정

앞서 ‘한계’에서 언급했듯이 청소년 사회참여 프로그램과 민주시민교육이 확산되기 위해서는 효과성에 대한 입증이 필요하다. 사회참여 프로그램의 주된 목적은 시민성 함양으로, 사회참여가 시민성(관용의식, 민주적 의사결정태도, 공동체의식, 참여의식 등) 함양에 긍정적 효과가 있다는 연구결과는 국내외에서 여러 차례 보고된 바 있다. 인지발달이론에서는 사회참여활동은 청소년의 시민성을 형성하고 강화한다는 점을 강조하고 있는데, 특히 사회참여의 경험은 청소년 본인의 심리적·사회적·지적 성장을 촉진하여 시민성 형성에 기여한다고 한다.

청소년 사회참여 프로그램을 운용할 때 참여자의 성장이나 사회참여 효과를 측정한다면 사회참여 활동에 대한 신뢰가 보다 높아질 것이다. 프로그램 실시 전과 실시 후에 참여자들의 성장을 측정하고 유의미한 성장결과를 보여줄 수 있다면 청소년 사회참여활동이 확대되는 데 도움이 될 것이다. 따라서 사회참여 프로그램의 운영주체들이 참고하고 사용할 수 있는 평가지표 개발도 필요하다.

사회참여는 시민성 함양 효과 뿐 아니라 학교생활 적응에도 긍정적 효과가

있다고 보고되고 있다. 시민성 함양의 효과 뿐 아니라 학교생활 적응, 진로결정 등 다양한 분야에 효과가 있는 만큼 그러한 점들을 측정하여 제시할 수 있다면 청소년 사회참여 프로그램을 학교 및 가정, 지역사회에 널리 확산할 수 있을 것이다.

#### 4. 여러 주체 간 협력을 통한 청소년 혁신가 양성 환경 조성

〈00실험실〉을 통해 확인할 수 있던 것은 아무런 보상이 없어도 자발성과 열정을 갖고 사회문제를 해결해 보려는 청소년들이 존재한다는 사실이다. 그러나 이들에게는 여러 장애요인이 있었다. 입시와 학원이라는 걸림돌 외에 오히려 더 큰 걸림돌은 자신이 사회문제에 관심을 갖고 있다는 것을 가족과 이웃, 학교 그 누구도 지지해 주지 않는다는 것이었다. 희망제작소는 〈00실험실〉 결과공유회를 참여 청소년들의 부모가 함께 참석하는 자리로 구성했다. 이 자리에서 참여자들이 자신의 프로젝트 결과와 생각들을 전하는 과정을 통해 참여자와 부모 간 서로에 대한 이해가 더욱 깊어진 점은 〈00실험실〉의 큰 성과라고 할 수 있다.

“저희 부모님은 처음에 〈00실험실〉 하는 것을 싫어하셨습니다. 학업에 열중하기 어려우니까요. 그래도 제가 하고 싶은 것을 해낸 제 자신을 칭찬해 주고 싶어요”라는 참여자의 말에, 부모님은 “저는 직장에서 노조활동을 하고 있어요. 그래서 사회문제에 관심이 많아요. 그런데 아이가 사회문제에 관심이 많은지 몰랐어요. 말은 ‘네가 하고 싶은 걸 해라’고 했지만 대학에 가야하는 상황이니까 전적으로 지원해 주기는 어려웠죠. 하지만 오늘부터는 적극 지지해 주고 싶습니다”라고 화답했습니다.

청소년의 시민성을 형성하는 데는 ‘가정’과 ‘학교’가 중요한 영향을 미친다. 특히 부모가 사회참여에 대해 수용적·지지적일 때 그 자녀는 다양한 학교 경험을 하게 되고, 사회적 유능감이 높아져 시민성이 형성된다고 한다. 가정

이 미치는 영향만큼은 아니지만 학교와 교사, 교우관계 역시 청소년의 시민성 함양에 큰 영향을 미친다. 따라서 가정, 학교와 같이 청소년과 가장 가까운 주변의 변화가 청소년의 사회참여 활성화에 열쇠를 쥐고 있다고 할 수 있다. 그러므로 사회참여 활동을 지지하고 촉발하는 환경을 조성하는 것이 중요할 것이다.

“아이가 이런 활동을 하는 게 정말 좋다고 생각하지만, 한편으론 대입을 준비해야 하니까 마음껏 지지해줄 수 없는 현실이 싫어요. 이렇게 갈등하게 만드는 이 대한민국이 바뀌었으면 합니다”라는 <oo실험실> 참여자의 부모님 말처럼, 한국사회에서 부모 개인이 청소년들의 사회참여활동을 지지하기는 어려운 여건이다. 다양한 사회참여활동을 하는 데 청소년과 부모가 불안함을 갖지 않도록 학교와 사회 제도 역시 변화해야 할 것이다. 지역사회 안에서 학교-지자체-시민사회가 협력하여 청소년 사회참여를 촉진하는 다양한 프로젝트나 지원책을 마련한다면 부모나 청소년 개인에게 떠넘겨지는 갈등이 크게 줄어들 수 있을 것이다.

사회의 여러 주체가 청소년 사회참여활동 활성화에 나서야하는 보다 큰 이유는, 민주시민교육의 수혜자가 청소년 개인이 아니라 현명한 시민을 갖게 될 우리 사회이기 때문이다.

## 더 알아보기

---

### 마을은 어떻게 학교가 되는가

---

‘마을이 학교다’라는 책이 나온 지 6년이 지났다. 그간 ‘마을이 학교다’라는 슬로건으로 많은 움직임이 있었다. 내용은 조금씩 달라도 지향하는 바는 같았다. ‘마을이 학교다’라는 말이 ‘한 아이를 기르기 위해 온 마을이 필요하다’라는 아프리카의 속담에서 비롯됐듯이, 지역이 교육의 터전이 되고 사회구성원 모두가 아이들의 배움에 참여하자는 것이다.

바꿔 말하면, 이는 그간 교육을 전담하는 곳으로 여겨졌던 ‘학교’라는 담을 넘어보자는 말이기도 하다. 학교를 마을로 소환하고 좀 더 열린 공간으로 만들고자 하는 바람을 담고 있다.

〈00실험실〉은 사회구성원으로서의 우리 청소년이 이 사회에 참여하고 서로 협업하는 경험을 가지는 것이 이들의 삶의 태도에 변화를 가져올 지 알아보기 위해 기획되었다. 여기에는 청소년이 학교 밖에서 지역과 사회의 다양한 사람들에게 아쉬운 소리를 하고, 요청을 하고, 도움을 주고받는 과정을 경험하는 것이 공동체적이고 민주적인 삶의 태도에 긍정적 영향을 미치리라는 전제가 있었다. 사전조사를 통해 이 전제는 더욱 확고해졌다.

우리 사회의 여러 영역에서 ‘넘나드는 배움’이 시도되었다. 이 움직임은 ‘마을이 학교다’라는 슬로건이 나타나기 훨씬 이전부터 존재하기도 했다. 이 흐름은 주체에 따라 다음과 같이 나눌 수 있다.

□ 마을의 노력 - ‘성미산마을’, ‘삼각산재미난마을’과 같이 육아나 교육을 중심으로 마을공동체가 형성된 경우가 많다. 주민활동이 아이들의 진로나 취미, 지역사회 참여활동과 연결되기도 한다. 은평구에는 청소년 거점공간 ‘작공’이 인근 마을카페 및 공방과 함께 공동체의 구심점 역할을 하고 있다.

□ 대안교육의 흐름 - 대안학교는 마을과 학교가 함께 가야한다는 생각을

가장 일찍 현실화했다. 1958년 세워진 ‘폴무학교’와 학교가 자리 잡은 ‘홍동마을’은 마을과 학교가 어떻게 함께 성장할 수 있는지를 잘 보여주었다. 대안교육은 혁신학교, 전환학년, 자유학기제 등과 같이 공교육 변화에 영향을 주기도 했다.

- 교사의 노력 - 공교육 안에서도 혁신활동을 시도한 교사들이 있다. 수업을 통해 사회참여활동을 시도하거나, 방과 후나 토요일 수업 및 동아리 활동을 활용해 아이들이 학교 밖 활동에 참여할 기회를 만드는 교사들이다. 이들 간 네트워크(고양시, 의정부시 등 지역교사모임)나 이들의 활동을 촉진하는 기관(동그라미재단 ‘ㄱ찾기 프로젝트’, 아쇼카재단 ‘유스벤처’)은 교사의 역량강화를 위해 조력하고 있다. 개별 교사의 노력이 벤치마킹 사례가 되어 다른 교사나 학교의 변화를 끌어내기도 한다.
  
- 청소년기관의 변화 - ‘청소년수련관’, ‘청소년문화의집’과 같은 청소년활동진흥기관은 오래전부터 지역을 기반으로 청소년활동을 촉진해왔다. 이들은 전통적인 수련활동에 머물고 있다는 비판을 극복하기 위해 최근 학교의 벽을 넘거나 섹터와의 교류를 확대하려고 시도하고 있다. 서울 노원구에 있는 ‘공릉청소년정보문화센터’는 센터에 드나드는 청소년을 중심으로 인근 주민 마을공동체를 활성화시키는 것을 목표로 청소년이 지역사회 공헌활동을 직접 기획하고 실행하는 ‘시작된 변화’ 프로그램을 수 해째 운영하고 있다. 은평구에 있는 ‘신나는애프터센터’나 ‘성남시청소년재단’에서도 청소년의 사회참여활동을 독려하는 사업을 추진하고 있다.
  
- 민간의 노력 - 지역아동센터나 YMCA와 같은 청소년운동조직 가운데 오래 전부터 지역사회 차원에서 청소년을 중심에 둔 협력적 네트워크를 구축해 온 곳들이 있다. 이들은 기본적으로 청소년의 복지에 관심을 두었기 때문에 복지증진을 위해서는 청소년을 둘러싼 환경도 함께 개선되어야 한다는 문제의식을 갖고 있기 때문이다. 천안 ‘미래를여는아이들’

은 인근 지역아동센터와 학교, 경찰서, 사회복지관, 천안시교육청과 함께 네트워크를 만들어 공동사업을 추진하고 있다. ‘성남청소년지원네트워크’도 8년 전부터 지역아동센터 및 인근 학교, 시민운동단체, 의료기관과 네트워크를 만들고 발전시켜왔다.

□ 새로운 섹터의 등장 - 최근에는 진로탐색, 사회적기업가 정신을 위한 교육, 농업교육 등 청소년에게 다양한 활동을 소개하는 소셜벤처도 활발하게 생기고 있다. 저소득층의 교육기회 확대를 위한 ‘JUMP’, 체인지메이커 양성을 위한 ‘어썸스쿨’, 대안적인 진로교육을 추구하는 ‘유스바람개비’ 등은 기존 학교수업에서 하지 못한 혁신적인 교육콘텐츠를 제공하기도 한다. 이들은 최근 시행된 자유학기제나 방과 후 교육의 확대와 같이 제도의 변화로 확보된 수업시간을 활용하여 학교 안과 밖을 연결하는 교육 수요를 충족시키고 있다.

□ 학교 및 교육청의 변화 - 이러한 흐름들은 교육청과 학교, 교육제도의 변화를 가져왔다. 자유학기제 뿐 아니라 최근 논의되는 전환학년제(아일랜드 또는 덴마크에서 중학교 졸업 후 1년 동안 진로를 모색할 수 있는 기간) 역시 기존 입시 중심의 학교시스템에서 벗어나 지역 및 사회와 청소년이 만나들 수 있는 공간을 만들기 위한 것이다. 경기도교육청은 ‘마을교육공동체’를 핵심 사업으로 내세우고 ‘꿈의 학교’라는 제도를 도입하기도 했다.

청소년이 학교 밖을 넘나드는 배움은 청소년과 마을에 어떤 영향을 줄까?  
첫째, 아이들이 자신에 대해 탐색할 기회를 가질 수 있다. 이천 양정여고에서 3년째 아이들과 사회참여활동 동아리를 운영하는 이태경 선생님은 이렇게 말한다. “아이들에게 나중에 뭐 하고 싶은 지 물으면 ‘모르겠다’, 잘하는 것이 무엇인지도 ‘모르겠다’고 해요. 맹목적으로 입시에만 매진하니까 자신에 대해서 관찰해보거나 인식해 본 적이 없거든요. 아이들이 외부 회사에 컨택해 보기도 하고, 지역사회에 공헌하는 활동을 하면서 자기가 잘 하는 게 뭔지, 좋

아하는 게 뭔지 알게 돼요. 결과적으로 진로교육 효과가 생기는 거죠.” 강릉에서 청소년이 직접 지역축제를 만드는 ‘세손가락’의 준극은 “원래는 아무 대학이나 가서 공무원을 할 생각이었는데, 여기서 활동하면서 제가 어떤 일을 하고 싶은지 찾아야겠다는 생각을 하게 됐어요”라고 한다.

둘째, 아이들과 어른이 맺는 관계가 다양해 질 수 있다. 하자센터의 판돌(활동가) 올제는 요즘 아이들이 어른들과 맺는 관계의 빈한함을 짚었다. 집·학교·학원의 틀 안에서 한정된 접촉만 하는 청소년들에게 새로운 관계를 만들어주어야 한다는 것이다. “요즘 아이들은 교육 수요자 자세에 익숙한데 이걸 버리게 하는 게 중요합니다. 방과 후 활동에 아무리 훌륭한 사람을 데려와서 프로그램을 해도, 학교 안에서 아이들은 ‘선생님’으로만 인식하는 경향이 있어요. 아이들을 학교 밖에 나오게 해서 삶의 영역에서 생생한 어른을 만나게 해야 합니다.” 지역사회에서 청소년 참여활동을 연구한 Betts. S.는 사회참여활동의 핵심이 청소년과 성인의 관계 맺기에 있다고 했다. 청소년과 성인이 서로의 협력을 통해서, 각자가 따로 성취할 수 있는 경우보다 훨씬 많은 것을 얻게 되며, 파트너십을 강화하는 과정에서 서로에 대한 이해를 증진시키고 사회적 책임의식을 갖게 된다는 것이다.

셋째, 젊은 세대와 함께 지속가능한 지역의 미래를 그릴 수 있다. 이제는 농촌 뿐 아니라 도시에서도 지역의 다음세대를 기르는 것이 화두가 되었다. 마을이 학교가 되는 환경의 청소년은 학교를 졸업하고 지역을 떠날 젊은이가 아니라, 지역의 미래와 자신의 삶을 함께 설계하는 젊은이가 될 것이다. 남원시 산내면에서 귀촌인 자녀들이 자립을 위해 만든 모임 ‘작은자유’는 마을과 자신에 대해 이렇게 말한다. “마을 할머니들을 보면서 가끔, ‘우리도 할머니가 되면 손자 손녀들에게 너희 할머니는 옛날에...라고 얘기하는 사이가 될까 생각해요. 저희는 마을에 대해 ‘적어도 우리가 망하게 내버려두진 않을 거야!’라는 든든함과 믿음이 있어요.”

‘마을이 학교다’를 현실화하는 여러 주체의 움직임은 고무적이다. 혹자는 이런 모든 노력이 학교와 교육제도의 변화를 이끌어냈기 때문에 의미가 있다고 한다. 반면 모든 활동이 학교 안으로 들어올 때 생길 부작용을 우려하는

목소리도 있다. 학교에서 하는 활동은 평가를 수반하기 때문에 아이들의 자율성을 저해하기도 하고, 학교 안에서 만나는 관계는 지역사회에서 만나는 관계만큼 다양하고 자연스럽게 못하다는 한계를 지적한다.

부모와 교사, 청소년 당사자, 그리고 학교와 교육당국, 청소년기관과 민간단체, 기업이 각자 영역에서 만들어 온 부지런한 노력이 어느 하나 더 중요하거나 덜 중요하다고 말하기 어렵다. 혁신학교와 꿈의학교, 자유학기제가 대안교육 및 공교육 그리고 마을의 협력으로 탄생했듯이 각자가 노력을 경주하되 다른 주체와 협력하는 것이 중요하다.

커뮤니티스쿨 소개에서 인용했듯, 미래의 학교는 학교만이 교육을 전담하지는 않을 것이다. 마을이 학교가 되고 또 학교가 마을이 되려면 전체 사회를 조망하면서 각 주체가 협력해 나가는 게 필요하다. 다른 주체가 자신의 영역과 흐름을 달리한다고 해서 협업의 지점을 찾지 않거나 함께 가는 노력을 게을리 한다면, 전체 흐름에서 오히려 뒤처지고 말 것이다. 정책과 예산의 집행 방향이 어느 한 쪽으로 쏠려서는 안 되는 이유도 여기에 있다.



청소년 **사회혁신** 프로젝트

# ○○ 실험실

## 결과보고서

세상을 바꾸는 **청소년과 함께** 한 138일

주최

**희망제작소**  
The Hope Institute

후원

ModaCrea  
*Libra*

# 참고문헌

## [국내문헌]

### □ 단행본

김영인(2007), 「청소년의 참여와 시민성 함양」, 한국학술정보(주).

박병석(2002), 「민주시민교육 메타플랜과 함께하면 훨씬 재미있습니다」, 탐메 타플랜.

### □ 논문

이규영(2005), “독일의 정치교육과 민주시민교육”, *국제지역연구*, 제9권 제3호, pp.157~188.

### □ 기타

김성기(2003), 미국 메트스쿨(Met School)을 통해 본 미국의 공교육 실험, 교육정책네트워크 정보센터 외국교육동향.

오혜원(2014), 「학교의 시민교육: 미래세대를 위한 학교 안 민주시민교육」, 희망제작소.

이태경(2013), “당신의 경험을 나누어주세요.”, CBS 「세상을 바꾸는 시간, 15분」

희망제작소(2015), 「뭐라도 하는 청년들」.

- (1) 강릉을 들썩이는 청년 ‘세 손가락’
- (2) 폐교에 무작정 짐을 푼 별에 별꼴 청년들
- (3) 청년이 청년을 이끈다, 청년나무
- (4) ‘핵노답’ 창간호 ‘무기력’을 응원합니다
- (5) 지리산 청년들의 ‘작은자유’

**희망리포트 [2016-04]**  
**[청소년 사회혁신 프로젝트]**  
**〈oo실험실〉 결과보고서**

발행인 박재승  
편 집 희망제작소 시민사업팀  
디자인 안영삼  
발행일 2016년 5월  
발행처 희망제작소  
서울시 종로구 평창문화로 27 비전빌딩 2~4층  
Tel 02.3210.0909 Fax 02.3210.1026  
[www.makehope.org](http://www.makehope.org)

\* 출처를 밝히지 않고 이 희망리포트를 무단전재 또는 복제하는 것을 금합니다.



