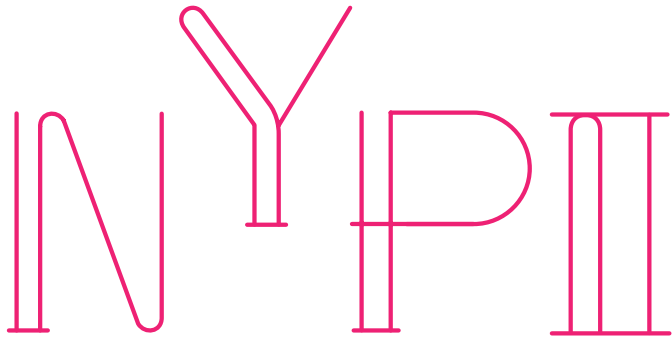


# 학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육 프로그램 개발

책임연구원 황세영

공동연구원 조성화



# 학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육 프로그램 개발

- ▶ 책임연구원 : 황세영(한국청소년정책연구원·부연구위원)
- ▶ 공동연구원 : 조성화(환경과교육연구소·소장)



## 발 간 사 ■ ■ ■

올해부터 시행된 「학교 밖 청소년 지원에 관한 법률」은 학업중단, 비진학, 위기·취약계층 청소년 등 포괄적인 의미에서 학교 밖 청소년을 지원할 수 있도록 의도하고 있습니다. 이에 따라 학교 밖 청소년의 자립과 성장을 위한 다양한 교육 프로그램이 준비되어야 하는 상황입니다.

본 연구에서는 학교 밖 청소년들에게 지속가능성의 관점에서 자신의 삶을 사회와 세계와의 관계 속에서 탐색할 수 있도록 돕는 교육 프로그램을 개발하고자 하였습니다. 이를 위해 문헌 검토 및 학교 밖 청소년 기관 전문가 의견 조사를 통해 프로그램에 대한 수요를 파악하고, 전체 5개의 모듈, 총 20시간으로 구성된 프로그램을 개발하였습니다. 본 프로그램의 다섯 모듈의 주제는 “내 물건으로 보는 세상”, “동네 한 바퀴”, “편의점의 가치”, “모두를 위한 DIY”, “미래를 위한 경매”이며, 시범 적용을 거쳐 만족도 조사 결과를 반영하여 프로그램을 최종 수정하고, 앞으로 활용도를 높이기 위해 도움자료 및 교구를 함께 개발하였습니다.

이러한 개발 결과를 바탕으로 본 프로그램을 다양한 학교 밖 청소년 기관에서 운영할 수 있는 방안과 앞으로 학교 밖 청소년을 위한 교육프로그램을 개발하기 위한 제안들을 도출하였습니다. 또한 보고서 외 별도로 프로그램의 소개와 활동지를 담은 워크북을 발간하였습니다.

본 교육프로그램이 확산된다면 학교 밖 청소년들에게 지속가능성의 가치에 입각하여 자신의 삶을 바라보고 미래를 계획하는데 필요한 안목과 소양을 제공하고, 더 나아가 학교 밖 청소년을 위한 교육 및 프로그램 논의에 새로운 방향을 제공할 수 있을 것으로 기대됩니다.

이 연구를 수행하는 데 있어서 도움을 주신 학계 및 현장 전문가, 그리고 시범적용에 참여해 준 청소년들에게 진심으로 감사를 드립니다. 이 연구가 학교 밖 청소년의 지속가능한 삶과 미래를 위하여 조금이나마 보탬이 되는 연구였기를 기원합니다.

2015년 12월

한국청소년정책연구원장 노 혁



## 국 문 초 록

본 연구의 목적은 학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육 프로그램을 개발하는 데 있었다. 본 연구에서는 학교 밖 청소년들에게 지속가능성의 관점에서 자신의 삶을 사회와 세계와의 관계 속에서 탐색할 수 있도록 돕는 교육 프로그램을 개발하고자 하였다. 이를 위해 우선 학교 밖 청소년을 위한 교육프로그램과 관련된 선행 연구를 검토하고 실제 프로그램 운영 현황을 파악하였다. 또한 지속가능발전교육의 관점에서 학교 밖 청소년 프로그램을 개발하기 위해 지속가능발전교육에 대한 이론적 논의와 교육 사례를 살펴보았다.

이러한 문헌 검토를 바탕으로 학교 밖 청소년들 위한 교육프로그램에서 지속가능성 주제를 도입하고자 하였고, 더 나아가 학교 밖 청소년 기관 전문가 의견 조사를 통해 프로그램에 대한 수요를 파악하였다. 이후 프로그램 개발진을 구성하고 본격적으로 프로그램을 개발을 진행하였고, 전체 5개의 모듈, 총 20시간으로 구성된 프로그램을 1차로 개발하였다. 이는 다시 전문가 자문에 의해 수정되었으며, 수정된 프로그램 안은 학교 밖 청소년을 대상으로 시범 적용되었다. 프로그램 주제는 “내 물건으로 보는 세상”, “동네 한 바퀴”, “편의점의 가치”, “모두를 위한 DIY”, “미래를 위한 경매”이다. 이러한 적용 결과 및 만족도 조사 결과를 반영하여 프로그램을 최종 수정하고, 앞으로 활용도를 높이기 위해 도움자료 및 교구를 함께 개발하였다.

이러한 개발 결과를 바탕으로 본 프로그램을 다양한 학교 밖 청소년 기관에서 운영할 수 있는 방안 및 앞으로 학교 밖 청소년을 위한 교육프로그램을 개발하기 위한 제안들을 도출하였다. 또한 보고서 외 별도로 프로그램의 소개와 활동지를 담은 워크북을 발간하였다.

본 교육프로그램이 확산된다면 학교 밖 청소년들에게 지속가능성의 가치에 입각하여 자신의 삶을 바라보고 미래를 계획하는데 필요한 안목과 소양을 제공하고, 더 나아가 학교 밖 청소년을 위한 교육 및 프로그램 논의에 새로운 방향을 제공할 수 있을 것으로 기대된다.

주제어: 학교 밖 청소년, 지속가능발전교육, 프로그램 개발



# 연구 요약

## 1. 연구목적

- 본 연구의 목적은 학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육 프로그램을 개발하는 데 있음. 본 연구에서는 학교 밖 청소년들에게 지속가능성의 관점에서 자신의 삶을 사회와 세계와의 관계 속에서 탐색할 수 있도록 돕는 교육 프로그램을 개발하고자 하였음.

## 2. 연구방법

- 기존 학교 밖 청소년 대상 프로그램인 두드림존 프로그램의 경우 문헌연구, 자립관련 요구도 조사, 프로그램 초안 구성, 시범 운영, 수정 및 보완, 최종 완성 등의 절차에 따라 개발되었음(조규필 외, 2010). 본 연구에서도 이러한 절차의 흐름을 따르되 5개월이라는 짧은 연구 기간을 감안하여 대규모 설문 조사를 통한 수요조사를 실시하는 대신, 전문가 의견 조사를 통해 학교 밖 청소년을 위한 학습 수요 및 프로그램 관심사 관련 요구도를 파악하고자 하였음.

## 3. 주요결과

- 학교 밖 청소년 프로그램과 지속가능발전교육 현황 파악을 통하여 기존 학교 밖 청소년 프로그램과 차별화되면서도 학교 밖 청소년의 특성을 반영할 수 있는 지속가능발전교육 프로그램의 주제를 탐색하였음.
- 학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육 프로그램의 목표, 주제, 교수-학습적 고려사항 등 주요 요소를 선정하고, 기존 관련 프로그램 검토 및 개발진 내부 회의를 통하여 구체적인 프로그램 내용을 개발함.

- 1차로 개발된 프로그램 안을 전문가 3인의 자문을 토대로 수정하였고, 그 결과 “내 물건으로 보는 세상”, “동네 한 바퀴”, “편의점의 가치”, “모두를 위한 DIY”, “미래를 위한 경매”의 다섯 모듈, 총 20시간의 프로그램 안을 확정함.
- 부산시청소년상담복지센터 꿈드림의 협조로 프로그램을 시범 적용하였고, 참가자 만족도 및 실무자 설문 결과를 토대로 프로그램을 2차로 수정하였다. 또한 프로그램의 현장 보급과 질적 제고를 위해 도움 자료와 교구 도안을 포함한 별도의 워크북을 발간함.

#### 4. 정책제언

- 본 프로그램을 도입 프로그램으로 활용하고 후속 연구를 통해 학교 밖 청소년을 위한 다양한 프로그램 개발이 필요함.
- 본 프로그램의 운영 및 확산을 위해서는 실무자 대상 연수 프로그램이 필요함.
- 인문학 등 다양한 프로그램 수요를 충족시키기 위해서는 지역 사회의 전문 인력을 활용할 수 있는 플랫폼 구축이 필요함.

# 목 차

I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	3
2. 연구 내용 .....	4
3. 연구 방법 .....	5
II. 이론적 배경 .....	7
1. 학교 밖 청소년 교육프로그램 관련 연구 및 운영 현황 .....	9
2. 지속가능발전교육 논의 .....	17
III. 연구 방법 .....	37
1. 프로그램 개발 절차 .....	39
IV. 연구 결과 .....	43
1. 프로그램 요소 선정 .....	45
2. 프로그램 1차 개발 및 전문가 자문 .....	48
3. 프로그램 수정 및 시범 적용 결과 .....	60
4. 학교 밖 청소년을 위한 프로그램 개발 및 운영 방안 .....	68
V. 요약 및 결론 .....	73
1. 요약 .....	75
2. 결론 .....	76
참고문헌 .....	77

부 록 .....	83
1. 프로그램 모듈별 세부 내용 .....	85
2. 시범적용 참가자 및 실무자 설문지 .....	133
Abstract .....	141

# 표 목 차

〈표 II-1〉 학교 부적응 및 학업중단 청소년 개입프로그램 관련 선행연구	11
〈표 II-2〉 비행 및 일탈행동 개입프로그램 관련 선행연구	13
〈표 II-3〉 학교밖청소년지원센터 특화사업 현황	14
〈표 II-4〉 지속가능발전교육의 주요 내용	18
〈표 II-5〉 지속가능발전교육 관련 국내외 정의	20
〈표 II-6〉 지속가능발전교육의 주요 특징	21
〈표 II-7〉 2011-2014년도 유네스코 ESD 공식 프로젝트	23
〈표 II-8〉 한국과학창의재단 ESD 프로그램	30
〈표 III-1〉 전문가 대상 프로그램 수요 조사	40
〈표 IV-1〉 프로그램 요소(1차)	47
〈표 IV-2〉 “나와 나의 생활” 모듈 안에 대한 전문가 의견	50
〈표 IV-3〉 “동네 한 바퀴” 모듈 안에 대한 전문가 의견	52
〈표 IV-4〉 “편의점의 모든 것” 모듈 안에 대한 전문가 의견	54
〈표 IV-5〉 “지구에서 사는 우리” 모듈 안에 대한 전문가 의견	57
〈표 IV-6〉 “미래를 위한 경매” 모듈 안에 대한 전문가 의견	59
〈표 IV-7〉 프로그램 수정 사항 요약	60
〈표 IV-8〉 프로그램의 세 키워드 - 미래, 공존, 자립	61
〈표 IV-9〉 참가자 만족도 조사(객관식)	62
〈표 IV-10〉 참가자 만족도 조사(주관식)	63
〈표 IV-11〉 기관 담당자 설문 조사(객관식)	65
〈표 IV-12〉 기관 담당자 설문 조사(주관식)	66

## 그림 목차

【그림 Ⅱ-1】 대안학교 상위빈도 프로그램 주제 .....	15
【그림 Ⅱ-2】 대안학교 하위빈도 프로그램 주제 .....	16
【그림 Ⅱ-3】 징검다리 거점공간 프로그램 주제 .....	16
【그림 Ⅲ-1】 프로그램 개발 절차 .....	39
【그림 Ⅳ-1】 “나와 나의 생활” 모듈 안(1차) .....	49
【그림 Ⅳ-2】 “동네 한 바퀴” 모듈 안(1차) .....	52
【그림 Ⅳ-3】 “편의점의 모든 것” 모듈 안(1차) .....	54
【그림 Ⅳ-4】 “지구에 사는 우리” 모듈 안(1차) .....	57
【그림 Ⅳ-5】 “미래를 위한 경매” 모듈 안(1차) .....	59

# 제 I 장



# 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구 내용
3. 연구 방법



[ 제 I 장  
서 론 ]

## 1. 연구의 필요성 및 목적

2015년 5월 「학교 밖 청소년 지원에 관한 법률」이 시행됨에 따라 학업중단, 비진학, 위기·취약계층 청소년 등 포괄적인 의미에서 학교 밖 청소년을 지원할 수 있게 되었다. 여성가족부에서는 전국적으로 200개의 학교 밖 청소년 지원센터를 운영할 계획을 가지고 한국청소년상담복지개발원 내에 학교 밖 청소년 지원단을 통하여 프로그램을 지원하고 있다. 선행연구에서는 학교 밖 청소년 지원센터의 운영 체계와 제공 서비스에 대한 전반적인 정책 연구가 이루어졌다면(김지경·김지연·김정주, 2014), 앞으로 학교 밖 청소년의 자립과 학업을 지원하기 위한 다양한 프로그램 공급과 운영과 관련된 정책 지원이 필요하다.

지금까지 여성가족부에서는 청소년상담복지센터를 통해 학교 밖 청소년의 자립과 학업을 통합 지원하는 두드림·해밀 프로그램을 운영해 왔다. 두드림·해밀 프로그램의 목적은 사회진입에 어려움을 겪는 학교 밖 청소년들의 심리적, 사회적 특성과 욕구를 파악하고 이에 맞는 상담, 보호, 의료, 자립 등의 서비스를 제공함으로써 성공적인 사회진입을 지원하는 데 있다(한국청소년상담복지개발원, 2014). 두드림·해밀 프로그램은 2007년 처음 개발된 당시에는 주로 참여의욕이 낮고 중도탈락율이 높은 위기청소년의 특성에 맞게 개발되었지만, 청소년의 다양한 상황에 따른 맞춤형 프로그램이 필요하다는 현장의 요구에 따라 2010년에는 학업중단 및 시설보호 청소년을 대상으로 하는 특성화 프로그램이 개발되었다(한국청소년상담원, 2010). 2014년 한 해 동안 전국 광역 및 기초 센터 54곳을 통하여 15,000명 가까이 되는 학교 밖 청소년들이 두드림·해밀 프로그램에 참여하였고(한국청소년상담복지개발원, 2014), 올해에는 학교 밖 청소년 지원센터 개소에 따라 프로그램 수요가 더 확대될 전망이다.

따라서 이러한 정책 환경의 변화에 따라 향후 학교 밖 청소년을 위하여 지금보다 더욱 다양한 형태와 내용의 프로그램이 제공될 필요성이 제기된다.

기존 두드림·해밀 프로그램의 경우 학업복귀 동기 부여, 진로 목표 설정 등, 학교 밖 청소년이 당면한 과제들을 접근함에 있어 구체적이고 실용적인 지식과 기술을 습득하는 방식으로 구성되었다면, 보다 장기적이고 거시적인 시각에서 삶을 바라보고 미래를 계획하는 데 필요한 기본 소양을 기르기 위해서는 이와 다른 새로운 접근도 필요하다. 학교 밖 청소년이 스스로의 삶을 지속가능하게 영위하기 위해서는 자신이 속한 사회와 세계와의 관계를 이해하고 그 안에서 자신의 삶을 변화시킬 수 있는 역량을 갖출 수 있도록 교육 기회가 제공되어야 한다. 이에 본 연구에서는 지속가능발전교육(Education for Sustainable Development: ESD)의 관점을 반영하여 학교 밖 청소년이 자신의 삶의 지속가능성을 여러 각도에서 탐색하고 미래를 계획할 수 있도록 돕는 프로그램을 개발하고자 한다. 지속가능발전교육은 “지속가능한 미래와 사회 변혁을 위해 필요한 가치, 행동, 삶의 방식을 배울 수 있는 사회를 지향하는 교육(UNESCO, 2004, p.13)”으로 정의되며, 유엔에서 지속가능발전교육 10년(2005-2014)을 추진하는 등, 전 세계적으로 확산되고 있는 새로운 교육적 흐름이다. 특히 새천년개발목표에 이어 2016년부터 15년 간 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals: SDGs)가 새로운 글로벌 목표로 수립되고, 유네스코에서는 국제실천프로그램을 통해 청소년의 역량 강화와 참여를 강조하는 등, 지속가능성에 대한 시대적 요구가 높아지고 있는 상황이다. 따라서 학교 밖 청소년의 삶의 질 향상과 역량 강화를 위해서도 지속가능발전교육 프로그램이 추진될 필요가 있다.

따라서 본 연구의 목적은 학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육 프로그램 개발하는데 있다. 본 연구에서는 학교 밖 청소년들에게 지속가능성의 관점에서 자신의 삶을 사회와 세계와의 관계 속에서 탐색할 수 있도록 돕는 교육 프로그램을 개발하고자 한다.

## 2. 연구 내용

본 연구에서는 학교 밖 청소년을 위한 교육프로그램과 관련된 선행 연구를 검토하고 실제 프로그램 운영 현황을 파악하고자 하였다. 또한 지속가능발전교육에서 학교 밖 청소년 프로그램을 개발하기 위해 지속가능발전교육에 대한 이론적 논의와 교육 사례를 살펴보았다. 이러한 문헌 검토를 바탕으로 학교 밖 청소년을 위한 프로그램에 지속가능성 주제를 도입하고자 하였고, 더 나아가 학교 밖 청소년 기관 전문가 의견 조사를 통해 프로그램에 대한 수요를 파악하였다.

이후 프로그램 개발진을 구성하여 본격적으로 프로그램을 개발하고, 전체 5개 모듈, 총 20시간으로 구성된 프로그램을 1차로 개발하였다. 이는 다시 전문가 자문에 의해 수정되었으며, 수정된 프로그램 안은 학교 밖 청소년을 대상으로 시범 적용되었다. 이러한 적용 결과 및 만족도 조사 결과를 반영하여 프로그램을 최종 수정하였고, 현장에서의 활용도를 높이기 위해 도움자료를 함께 개발하였다. 이러한 본 연구의 주된 연구 내용은 다음과 같다.

- 학교 밖 청소년을 위한 교육프로그램 관련 선행 연구 검토
- 학교 밖 청소년 지원센터 및 대안학교 프로그램 운영 현황 조사
- 지속가능발전교육의 개념 및 프로그램 검토
- 학교 밖 청소년을 위한 교육프로그램 수요 관련 전문가 의견 조사
- 학교 밖 청소년을 위한 교육프로그램 개발 및 적용
- 학교 밖 청소년을 위한 교육프로그램 관련 정책 제언

### 3. 연구 방법

#### 1) 문헌 연구

본 연구에서는 학교 밖 청소년을 위한 교육프로그램과 관련된 선행 연구를 검토하고, 프로그램 운영 현황 파악을 위하여 학교 밖 청소년 지원센터 및 대안학교 프로그램에 대한 조사를 실시하였다. 또한 지속가능발전교육과 관련된 논의 및 프로그램 사례를 검토하여 학교 밖 청소년을 위한 프로그램 개발에 시사점을 찾고자 하였다.

#### 2) 학교 밖 청소년 기관 방문 및 전문가 의견 조사

학교 밖 청소년을 위한 교육 프로그램 수요 파악을 위하여 쉼터, 청소년상담복지센터, 대안학교 등 여러 유형의 학교 밖 청소년 관련 기관을 방문하여 실무 전문가를 대상으로 면접 조사를 실시하였다.

방문 일정 가운데는 두드림 프로그램이 실제 운영되고 있는 현장이 포함되어 있어서, 학교 밖 청소년을 위한 프로그램의 운영 사례를 직접 관찰하였다. 그 밖에 학교 밖 청소년 대상 환경교육 프로그램을 실시한 경험이 있는 환경교육 기관 한 곳을 방문하여 프로그램 개발을 위한 시사점을 찾고자 하였다.

### 3) 프로그램 개발

문헌 연구와 전문가 의견조사를 토대로 지속가능발전교육과 학교 밖 청소년이라는 두 주제가 관통하는 프로그램 주제에 대한 논의가 이루어졌다. 이 단계에서는 환경교육을 전공한 책임연구원과 공동연구원 외에도 환경교육 실무 경험이 풍부한 전문가와 학교 밖 청소년 기관 경력을 지닌 사회복지 전공 대학원생, 초등학교 교사이자 환경교육 전공 대학원생이 연구에 참여하였다. 프로그램 개발진은 수차례 회의를 개최하여 프로그램의 목표와 주제에 대해 논의하였고, 그 결과 5가지 주제에 대하여 세부 내용을 개발하였다. 이후 전문가 자문을 거쳐 주제 및 활동 내용에 대한 전반적인 수정이 이루어졌다.

### 4) 프로그램 시범 운영

1차로 개발된 프로그램에 대한 시범 운영은 부산청소년상담복지센터의 협조 아래 이루어졌다. 총 5일간 12-15명의 학교 밖 청소년이 참가한 이 프로그램에서 개발진은 직접 강사로서 프로그램을 진행해 나갔고, 센터 내 상담원들은 보조강사로서 진행을 돕는 역할을 담당하였다. 평가 및 개선을 위하여 프로그램 참가자들을 대상으로 매일 만족도 조사를 실시하였으며, 프로그램이 끝난 후 실무자들을 대상으로 설문 조사를 실시하였다.

### 5) 프로그램 수정

프로그램 시범 운영 후 개발진의 자체 평가회의, 참가자 만족도 조사 결과, 실무자 설문 조사 결과 등을 반영하여 프로그램의 세부 내용을 수정·보완하였다.

## 제 Ⅱ 장

---

# 이론적 배경

1. 학교 밖 청소년 교육프로그램  
관련 연구 및 운영 현황
2. 지속가능발전교육 논의



## 제 II 장

# 이론적 배경

### 1. 학교 밖 청소년 교육프로그램 관련 연구 및 운영 현황

#### 1) 선행 연구

학교 밖 청소년을 대상으로 하는 교육프로그램과 관련된 선행 연구의 주제는 크게 학교 부적응 및 학업 중단 등 학교 적응을 위한 개입 프로그램과 비행 및 일탈 청소년에 대한 개입 프로그램으로 나누어 볼 수 있다. 본 연구에서는 학업 중단, 시설보호 등 명백히 학교 밖에 있는 청소년에 대한 연구뿐만 아니라, 학교 재학 중인 청소년들을 연구 대상으로 삼고 있는 연구물의 경우에도 심리·행동의 측면에서 학교 부적응 및 비행 등 학교 밖 청소년에게서 많이 나타나는 특성과 관련된 연구인 경우 문헌 분석에 포함하였다. 또한 본 연구의 목적은 교육프로그램 개발에 있기 때문에 문헌의 범위는 전반적인 지원 프로그램이 아닌 교육프로그램 개발로 한정지어서 고찰하였다.

#### (1) 학교 부적응 및 학업 중단 청소년 개입 프로그램 관련 연구

학교 부적응 및 학업 중단과 관련된 개입 프로그램에 대한 선행연구는 <표 II-1>과 같다. 우선 학교 부적응과 관련하여 전효경(2002)은 정신보건센터에 의뢰된 여중생들을 대상으로 학교적응프로그램을 실시하였고 그 결과 실험군 학생들은 대조군 학생에 비하여 프로그램 참여 후 자아존중감, 자기표현, 학습내적통제위 항목에서 향상된 결과를 나타냈다. 전미진(2003)은 가정, 학교, 지역사회에서의 사회적 지지망을 강조하고 일대일 정서적 결연 중심의 멘토링 프로그램을 실시한 결과 자아존중감, 자기유능감, 학교생활태도, 학교적응유연성에서 긍정적인 효과가 있었다.

노상우(2004)는 지·정·의 세 가지 측면을 통합한 차원에서 학습적응력 향상을 목적으로 하는 프로그램의 방향을 제시하였다. 안자은(2006)은 중학생을 대상으로 인지, 정서, 행동 통합의 분노조절훈련 프로그램을 실시한 결과 공격성이 감소한 것으로 나타났는데 교사와의 관계가 유의미하게 변화한 것을 이유로 분석하였다. 박승희(2007)는 학교부적응 학생들을 대상으로 집단상담 프로그램을 실시하였고, 그 결과 학교 부적응 행동, 분노, 비행 행동, 자기존중감, 학교 생활 및 수업 태도 등 영역에서 효과를 관찰하였다.

학업중단 청소년을 대상으로 한 개입프로그램에 대한 효과 연구도 상당수 수행되어왔다. 양미진, 지승희, 이자영, 김태성(2007)은 사회적응력 향상 캠프 프로그램을 개발하고 실시한 결과 자기효능감과 대인관계변화에서는 유의미한 차이를 얻었지만 자기통제의 여러 영역에서는 유의미한 차이를 얻지 못했다. 강석영, 양은주, 방나미(2011)는 잠재적 학업중단청소년을 위한 개입프로그램으로서 학교상담 프로그램을 개발하고 실시한 결과 학업중단의도와 학교적응유연성 영역에서 유의미한 결과를 얻어 학업중단 예방에 효과가 있음을 알 수 있었다. 오혜영, 지승희, 박현진, 이정실(2011)은 안전한 심리적 공간, 희망의 고취, 정서표현과 개관적 조망능력, 자기통제력, 구체적 정보와 네트워크를 5가지 개입요소로 추출하였다. 총 12회로 구성된 프로그램을 학업중단 청소년에게 적용한 결과 자아효능감, 학업 동기, 진로적응 등에서 효과가 있었고 학업복위 후의 어려움을 극복할 수 있는 내적인 힘을 갖는데 도움이 되었다. 황순길, 정현주, 김범구, 양대희, 이은경(2012)은 학업중단 청소년을 대상으로 상담, 프로젝트, 야외활동, 체험활동, 부모교육 등으로 구성된 기숙형 대안캠프 프로그램을 운영하고 그 결과를 문화기술지 방법을 통해 분석한 결과, 청소년들의 긍정적인 자아 개념, 목표의식, 대인관계 기술, 집단응집력 등에서 효과가 있음을 보고하였다.

**표 II-1 학교 부적응 및 학업중단 청소년 개입프로그램 관련 선행연구**

구분	연구자 (연도)	연구대상	연구 방법	주요내용
1	전효경 (2002)	학교부적응여중생	실험연구, 설문조사	학교적응프로그램이 학교부적응 여중생의 자아존중감, 자기표현 및 학습내적통제위에 미치는 영향
2	전미진 (2003)	학교부적응학생	실험연구, 설문조사	학교부적응 학생의 적응력 향상을 위한 멘토링 프로그램
3	노상우 (2004)	학업중단청소년	문헌고찰	학업중단 청소년을 위한 프로그램 개발과 운영 전략
4	안자은 (2006)	중학생	실험연구, 설문조사	분노 조절 훈련 프로그램과 청소년의 공격성 및 학교 생활 적응
5	박승희 (2007)	학교부적응청소년	실험연구, 설문조사	학교 적응력 향상 프로그램 개발 및 효과
6	양미진 외(2007)	학업중단청소년	실험연구, 설문조사	학업중단청소년의 사회적응력향상을 위한 캠프프로그램 개발
7	강석영 외(2011)	잠재적 학업중단 청소년	심층면접	잠재적 학업중단 청소년을 위한 개입프로그램 개발
8	오혜영 외(2011)	학업중단청소년, 학업복귀청소년	실험연구,설문 조사, FGI	학업중단청소년 학업복귀 강화 프로그램 개발

(2) 비행 및 일탈 행동 개입 프로그램 관련 연구

다음으로 청소년의 비행 및 일탈 행동에 대한 개입 프로그램과 관련된 연구물은 <표 II-2>와 같다. 임소영(2000)은 학교를 다니는 비행 청소년들을 대상으로 한 분노조절 훈련 프로그램을 실시하고 분노와 분노행동변화를 측정한 결과 유의미한 결과를 얻었다. 박병훈(2002)은 소년분류심사원 원생을 대상으로 20시간의 심리극을 실시한 결과 충동성에서는 유의미한 결과를 얻었지만 공격성에서는 유의미한 결과를 얻지 못했다. 왕금미(2005)는 보호관찰소 관리대상 청소년을 대상으로 미술치료 프로그램을 실시하였고 그 결과 자존감, 정서적 안정, 사회적 갈등 감소 측면에서 유의미한 결과를 얻을 수 있었다. 박선아(2005)는 아동복지시설 청소년을 대상으로 무용·동작 치료 프로그램을 실시하였고 그 결과 위축되고 소극적인 요소 및 반대로 과잉된

요소들이 적정 수준으로 바뀌어 신체 움직임의 양상에서 정상적인 범위가 되었고, 자아존중감 및 대인관계에서도 전반적으로 향상된 결과를 얻을 수 있었다.

신동로와 양경화(2005)는 일반 중·고등학교에서 일탈행동으로 인하여 특별교육이수 중인 학생들을 대상으로 프로그램을 실시하였고 그 결과 학교생활태도, 자기통제, 자기효능감에서 향상된 결과를 얻었다. 양미진, 지승희, 이자영, 김태성, 홍지연(2005)는 사회적응력향상 캠프프로그램을 개발하여 13-18세 학교밖 청소년을 대상으로 실시한 결과 자기효능감, 대인관계에서 유의미하게 향상하였고, 자기통제력에서는 유의미한 결과가 나타나지 않았다. 이수연과 김형모(2008)는 쉼터 청소년을 대상으로 비행예방 프로그램을 실시한 결과 자아 존중감과 학교생활 적응력에 있어 향상된 결과를 얻었다. 마지막으로 조규필, 권해수, 김범구, 박가열(2008)은 두드림 존프로그램을 실시한 결과 진로성숙도, 비전설정, 경제마인드, 직업 이해 등에서 유의미한 결과를 얻었다. 위기청소년 유형별로는 학교부적응집단과 비행집단이 대안교육, 가출, 직업훈련집단 청소년에 비하여 상대적으로 더 좋은 효과를 내었다.

이처럼 기존 학교 밖 청소년을 대상으로 한 교육프로그램에서는 주로 학교복귀 및 사회적응을 목적으로 일탈행동을 예방하고 자아존중감을 향상시키는 데 초점이 있었다. 그러나 학교 밖 청소년들이 학교를 떠나 미래를 설계해야하는 상황에서 어떤 철학을 가지고 어떤 가치와 관점에서 삶의 우선순위를 파악해야 하는지, 사회의 다양하고 복잡한 모습 속에서 자신의 정체성을 어떻게 고민해야하는지와 같은 보다 근본적이고 장기적인 관점에서 이루어지는 교육프로그램이 필요하다. 이러한 인식하에 본 연구에서는 학교 밖 청소년의 삶의 지속가능성이라는 주제로 교육프로그램을 개발하고자하였다.

**표 II-2 비행 및 일탈행동 개입프로그램 관련 선행연구**

구분	연구자 (연도)	연구대상	연구 방법	주요내용
1	임소영 (2000)	비행청소년	실험연구, 설문조사	비행청소년을 위한 분노조절 훈련프로그램
2	박병훈 (2002)	비행청소년	실험연구, 설문조사	심리극이 비행청소년의 충동성, 공격성 그리고 정서변화에 미치는 영향
3	박선아 (2005)	시설 청소년	실험연구, 설문조사	무용/동작치료와 시설청소년의 자아존중감과 대인관계
4	신동로, 양경화 (2005)	일탈행동청소년	실험연구, 설문조사	일탈행동 청소년을 위한 특별교육프로그램
5	양미진 외(2005)	학교 밖 청소년	실험연구, 설문조사	위기(가능) 청소년 사회적응력 향상 프로그램 개발연구
6	왕금미 (2005)	비행청소년	실험연구, 설문조사	비행청소년 집단미술치료 사례연구
7	이수연, 김형모 (2008)	쉼터 이용 청소년	실험연구, 설문조사	비행예방프로그램의 효과성에 관한 연구
8	조규필 (2008)	위기청소년	실험연구, 설문조사	위기청소년자립을 위한 사회진출 지원 프로그램 효과

## 2) 학교 밖 청소년 지원센터 프로그램 운영 현황

다음으로 2015년 현재 전국 학교밖청소년지원센터(꿈드림)에서 운영하고 있는 교육프로그램 가운데 두드림·해밀을 제외한 특화사업을 정리한 결과는 <표 II-3>과 같다. 홈페이지에 올라와 있는 정보를 토대로 작성한 것이기 때문에 자료에 제한이 있지만 7곳에서 상담, 교육, 체험 관련 프로그램을 운영하고 있고, 그 주제도 미술, 환경, 문화 등 다양한 방면을 아우르고 있음을 알 수 있다.

표 II-3 학교밖청소년지원센터 특화사업 현황

구분	지역	청소년지원센터 꿈드림	실기관	특화사업			
			센터명	제목	유형	주제	내용
1	서울	강북구 청소년지원센터 꿈드림	강북청소년 수련관	대안교실	상담 교육		학업중단위기 학생을 대상으로, 상담, 교육, 체험활동, 봉사활동 실시
2		도봉구 청소년지원센터 꿈드림	도봉구청소 년상담복지 센터	사랑의 교실	상담 교육	미술치료 공동체 법교육 성교육	경찰서 연계 청소년 대상
				학교폭력 대책사업	상담 교육 체험	예방교육	가해, 피해 청소년 프로그램, 예방교육, 체험 및 활동프로그램
3		중랑구청소년지 원센터 꿈드림	중랑구청소 년상담복지 센터	성장통	집단 상담	예술치료	위기(가능) 및 부적응 청소년 대상으로 놀이, 미술, 심리극 등을 통한 통합예술치료를 제공
4	서대문구 청소년지원센터 꿈드림	서대문구청 소년상담복 지센터	해피체인 지업	상담 교육 체험	미술치료 예방교육 법교육	학교폭력 가해자, 학교부적응 청소년의 자존감 향상, 분노조절, 예방교육, 품성계발훈련 등 실시	
5	경기 도	부천시 청소년지원센터 꿈드림	물푸레나무 청소년 공동체	자립지원	교육 지원	공동체	자립공간 제공 및 대안가정 세우기 활동
			부천무한도 전네트워크	환경 프로그램	교육 체험	환경	에코샵, 색지 모니터링, 에너지 교육
				예술 프로그램		문화	지역 작가들과의 창작활동
	산울림 청소년 수련관	생태환경 체험	교육 체험	환경	생태환경 체험프로그램		
6	군포시 청소년지원센터 꿈드림	군포청소년 상담복지 센터	한식 동아리 “해라”	체험	문화	일주일에 한끼, 내가 만들어서 먹는 집밥!!	
			캘리그래 피 동아리	체험	문화 미술치료	캘리그래피2급 자격증 취득을 계획	
7	광주	광주광역시 청소년지원센터 꿈드림		스킨 스쿠버 자격증	교육 체험	직업교육	3박 4일간 안전교육등의 이론교육과 수영장 실습, 바다로 나가는 현장실습 및 국제공인자격증까지

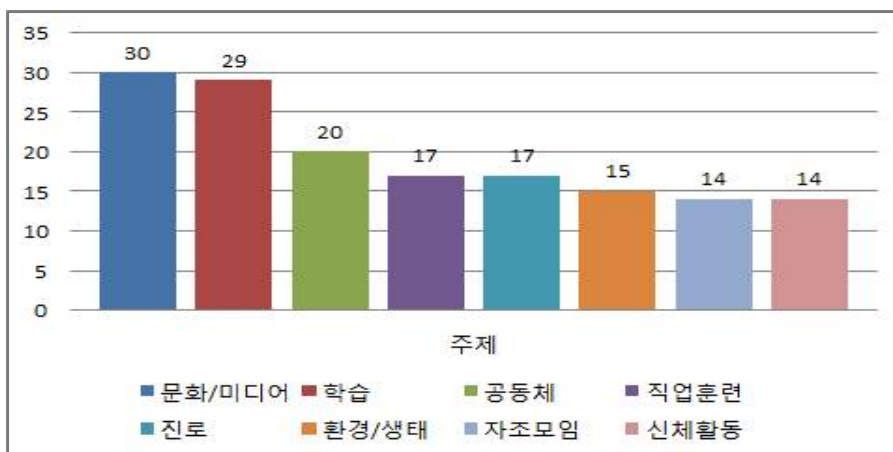
\* 출처 : 각 센터 홈페이지(검색일: 2015년 8월 29일)<sup>1)</sup>1) 강북청소년수련관 <http://nanna.seoul.kr>, 도봉구청소년상담복지센터 <http://cdyouth.or.kr>.

### 3) 비인가 도시형 대안학교와 징검다리 거점 공간 프로그램 현황

마지막으로, 꿈드림 센터를 제외하고 학교 밖 청소년들에게 다양한 교육의 기회를 제공하고 있는 대안학교 프로그램을 살펴보았다. 이를 통해 앞으로 꿈드림센터를 통해서도 새롭게 제공될 수 있는 프로그램의 방향을 모색하고자 하였다. 대안학교는 교육부 인가 여부에 따라 인가·비(미)인가형으로 나뉜다. 여기에서는 서울시학교밖청소년지원센터에서 지원하는 학교 밖 배움터에 속하는 비인가 도시형 대안학교와 대안학교는 아니지만 청소년들에게 학교 밖의 진로를 모색하기 위해 다양한 프로그램을 제공하는 열린 공간인 징검다리거점공간의 현황 자료를 토대로 프로그램의 주제를 분석하였다.

[그림 II-1]은 비인가 도시형 대안학교 36개교의 프로그램 가운데 상위 빈도에 속하는 주제들에 대한 결과이다. 가장 빈도가 높은 주제는 문화/미디어와 학습으로, 청소년들이 흥미롭게 참여할 만한 체험활동으로 문화/미디어를 운영하는 한편으로 검정고시 등 현실적인 학업에 대한 요구를 충족하기 위한 학습 프로그램이 운영되고 있음을 알 수 있다. 또한 학교 밖 청소년들의 심리적 안정과 기본 소양 발달을 위한 프로그램으로는 공동체, 자조모임, 신체활동 등이 있으며, 자립지원을 위한 진로 및 직업훈련 프로그램도 활발히 운영되고 있음을 알 수 있다.

환경/생태 프로그램이 많은 것은 대안학교의 특성상 지속가능성이나 대안적인 생활양식 등에 대한 관심이 많기 때문인 것으로 보인다.

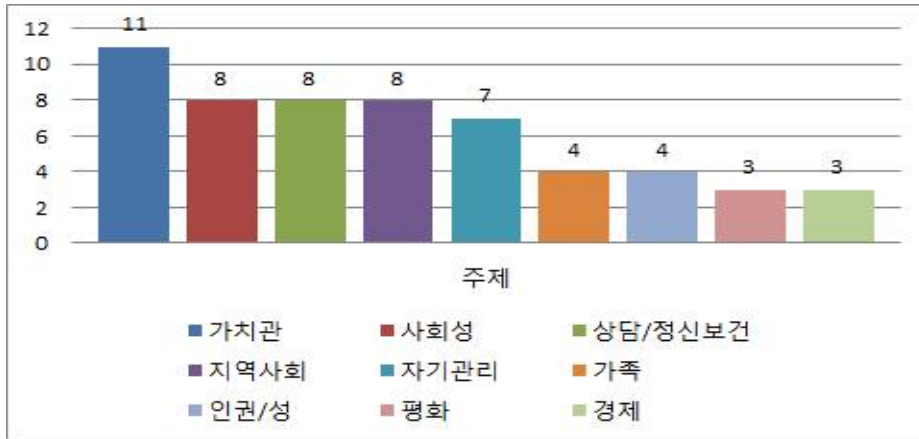


【그림 II-1】 대안학교 상위빈도 프로그램 주제

출처 : 서울시학교밖청소년지원센터(2014)

중랑구청청소년상담복지센터 <http://www.jn1318.or.kr>, 서대문구청청소년상담복지센터 <http://www.sdm7979.or.kr>,  
 강동구청청소년지원센터 <http://www.wagle.or.kr>, 부천무한도전네트워크 <http://cafe.naver.com/infintedream/130>,  
 산울림청소년수련관 <http://www.echoyouth.or.kr>, 군포청소년상담복지센터 <http://gp1318.or.kr>,  
 광주광역시학교밖청소년지원센터 <http://www.flyyouth.or.kr>.

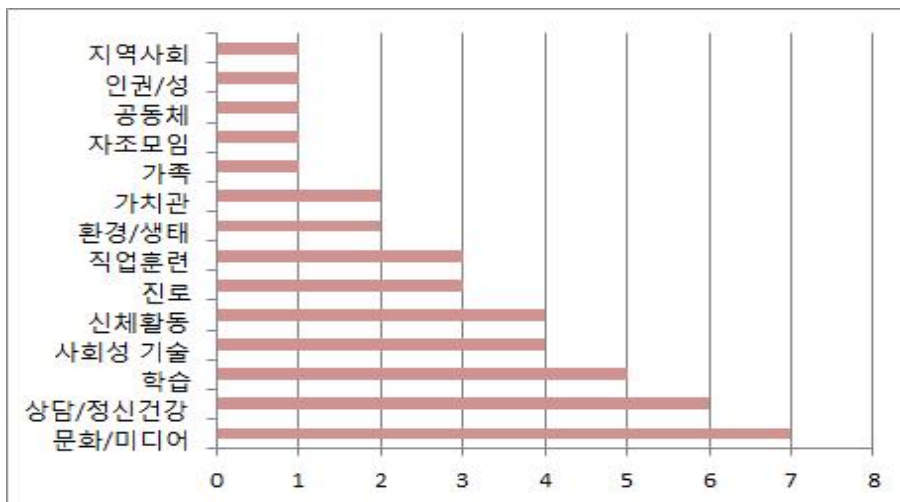
다음으로 가치관, 사회성, 상담, 자기관리 등 일반적인 프로그램과 더불어 지역사회, 가족 인권/성, 평화, 경제 등 빈도는 높지 않아 보편적이라고는 볼 수 없지만 대안학교의 특수한 지향점에 맞게 다양한 가치 교육이 추구하고 있음을 알 수 있다.



【그림 II-2】 대안학교 하위빈도 프로그램 주제

출처 : 서울시학교밖청소년지원센터(2014)

마지막으로, 서울시에서 지원하는 징검다리 거점공간 7곳의 프로그램을 살펴보았다. 대안학교 프로그램과 마찬가지로 문화/미디어, 상담, 학습 등 보편적인 프로그램이 운영되는 동시에 진로, 환경/생태, 지역사회 등 다양한 주제를 아우르고 있음을 알 수 있다.



【그림 II-3】 징검다리 거점공간 프로그램 주제

출처 : 서울시학교밖청소년지원센터(2014)

이러한 결과를 볼 때, 대안교육 기관에서는 학교 밖 청소년의 심리적인 안정과 학습을 지원하는 동시에, 기존 학교교육에서 포괄하지 못했던 환경/생태, 지역사회, 인권, 평화 등 다양한 가치를 어우르는 교육을 실시하고 있다고 볼 수 있다. 특히 이러한 가치교육은 이후 살펴볼 지속가능발전교육에서 중요하게 다루어지고 있으며, 본 연구의 프로그램에서도 핵심적인 내용을 구성하고 있다. 기존 꿈드림센터에서는 특화사업을 통해 매우 간헐적으로 이러한 프로그램이 운영되고 있다. 따라서 본 프로그램의 경우 두드림·해밀 프로그램처럼 보편적으로 확산되어 운영될 수 있도록 프로그램의 내용과 형식을 고민할 필요가 있음을 의미한다.

## 2. 지속가능발전교육 논의<sup>2)</sup>

### 1) 지속가능발전교육의 개념

지속가능발전교육은 일반적으로 1972년 스톡홀름에서 개최된 UN 회의에서 환경문제 해결을 위한 교육의 필요성을 인식한 것에서 시작되었으며, 1992년에는 지속가능발전의 중요성이 보다 부각되면서 교육이나 대중 인식, 연수 등의 방법을 사용하는 것이 좋다는 논의가 진행되었다(이선경·강상규, 2009). 특히 1992년 브라질 리우에서 개최된 유엔환경개발회의(United Nations Conference on Environment and Development: UNCED)에서는 지속가능발전의 중요성을 다시 한 번 확인하고, 지속가능 발전을 실현하는 데 있어 교육이 가장 중요한 요소라는 데 많은 사람들이 합의하였다(UNCED, 1992).

2002년에 개최된 지속가능발전 세계정상회의(WSSD)에서는 지속가능발전에서 교육의 역할이 매우 중요하다는 것을 천명하고, 2005년부터 2014년까지를 ‘UN 지속가능발전교육 10년’(Decade of Education for Sustainable Development: DESD)으로 지정할 것을 제안하였으며, 같은 해 12월 UN 총회에서 이 안을 채택하였다. 이후 DESD를 적극적으로 이끌고, 지속가능발전교육을 중점적으로 담당하게 될 기관을 UNESCO로 지정하여(UNESCO, 2004), 국제적인 수준에서 지속가능발전교육의 중심기관으로 UNESCO가 부각되었다.

DESD 기간의 중간에 해당하는 2009년에는 독일 본에서 DESD의 중간성과를 정리하는 유네스코 지속가능발전교육 세계회의(UNESCO World Conference on Education for Sustainable

2) 본 절은 조성화 박사(공동연구원)가 집필하였음.

Development)가 개최되었는데, 이 회의에서 지속가능발전에 대한 기반과 방향, 영향 원칙, 고려사항 등을 다음 표와 같이 구체적으로 제시하였다.

표 II-4 지속가능발전교육의 주요 내용

구분	주요내용
방향, 기반	지속가능발전교육은 좋은 교육을 가능한 많은 사람에게 제공함으로써 교육과 학습 영역에서 새로운 방향을 제시하고 있다. 이는 지금 우리가 처해있는 도전들에 대해 효과적으로 대응할 수 있도록 하는 가치와 원칙, 관행을 기초로 한다.
영향	지속가능발전교육은 중요하면서 쟁점이 되는 주제들 중에서도 물, 에너지, 재해 및 위기 저감, 기후변화, 식량위기, 보건, 생물다양성, 사회적 취약성 등에 대응해 가는데 도움을 줄 수 있다. 이는 새로운 형태의 경제적 사고를 하는 데에 있어서도 중요하다. 또한 지속가능발전교육은 건강한 사회를 구축하는 데 있어 통합적이고 체계적인 접근을 할 수 있도록 도와준다.
원칙	지속가능발전교육은 정의로운 삶, 평등, 관용, 존중, 책임감 과 같은 가치를 강조한다. 또한 지구헌장에 제시되어 있는 양성 평등, 사회 통합, 빈곤 감소와 같은 가치와 돌봄, 성실, 정직을 강조한다. 또한 지속가능한 삶의 형태, 민주주의 체제, 행복과 같은 원칙들에 의해 보완된다. 그 이외에도 정의롭고 평화로운 사회 건설, 환경보호, 자원 보존과 지속가능한 사용, 지속불가능한 생산과 소비에 대한 대처 등이 지속가능발전교육을 지탱하는 중요한 원칙이다.
강조점	지속가능발전교육은 불확실하고 복잡한 문제를 해결하기 위해 장기적 관점, 혁신, 권한 위임, 창의적 사고, 비판적인 접근을 강조한다. 또한 지속가능발전교육의 큰 영역인 환경, 경제, 사회, 문화의 상호작용을 강조하며 과거부터 미래까지를 고려한다.
효과	다양한 사람들의 요구와 직접적인 삶의 조건과 관련하여, 지속가능발전교육은 문제를 해결하는데 도움이 될 수 있는 기술을 제공한다. 또한 새로운 생각을 할 수 있도록 하고, 과학기술이나 지역 기반의 지식도 이끌어 낸다.

\* 출처 : UNESCO, 2009, p.2

현재는 DESD 기간이 끝나고 각 국가별로 지난 DESD 기간동안 진행한 지속가능발전교육의 결과를 평가하고 있으며, 향후 지속가능발전교육이 나아가야 할 방향을 정립하고 있는 상황이다. 이선경 외(2014, pp.13-14)는 한국의 지속가능발전교육 10년을 정리한 보고서에서 다음과 같이 세 시기로 구분하여 제시하였다.

첫 번째 시기(2005-2008)는 대통령자문지속가능발전위원회(PCSD)가 중점적으로 활동하여 지속가능발전을 실행하기 위해 지속가능발전교육을 강조한 시기이다. 이 시기에는 PCSD의 실행전문위원회가 중심이 되어 지속가능발전교육과 관련된 기초를 마련하였으며, 유네스코한국

위원회에서도 세계문화유산교육, 유네스코학교 활동 및 교육에 지속가능발전교육을 통합하는 노력을 진행하였다.

두 번째 시기(2008-2010)는 정부 차원에서 전략적으로 ‘저탄소 녹색성장’을 발표하고, 이를 뒷받침 하기 위해 교육 차원에서 녹색성장교육(Green Growth Education, GGE)을 실행한 시기이다. 이 시기에는 녹색성장위원회가 중심이 되어 녹색성장교육이 빠르게 확산되었고, 2009년 7월에는 ‘저탄소 녹색성장’을 위한 국가 전략이 발표되기도 하였다.

세 번째 시기(2011-2013)는 녹색성장교육이 다시 지속가능발전교육으로 바뀌고, 지속가능발전교육 차원에서 여러 일들이 수행된 시기이다. 이 시기에 지속가능발전교육 확산에 기여한 기관은 교육부와 한국과학창의재단으로, 이 기관들은 초·중등 교사를 대상으로 한 다양한 사업과 프로그램을 수행 및 개발하였다. 또한 2011년 이후 많은 지방자치단체들에서 환경교육진흥조례가 제정 및 시행됨에 따라 지속가능발전교육에 대한 기반이 마련되었다.

## 2) 지속가능발전교육의 정의

지속가능발전교육은 오랜 역사적 맥락 속에서 논의되어져 왔고, 그 개념이 진화 발전하고 있기 때문에 다양한 영역에서 정의 내리고 있고, 그러한 정의들도 계속해서 변화 하고 있는 상황이다. 지속가능발전교육에 대해 가장 일반적으로 받아들이고 있는 정의는 DESD를 이끌었던 UNESCO의 정의로, 2004년 당시 UNESCO는 지속가능발전교육을 다음과 같이 정의하였다.

“모든 사람들이 질 높은 교육의 혜택을 받을 수 있으며, 이를 통해 지속가능한 미래와 사회 변혁을 위해 필요한 가치, 행동, 삶의 방식을 배울 수 있는 사회를 지향하는 교육(UNESCO, 2004, p.13)”

이후 이선경 외(2013)는 국내·외의 다양한 지속가능발전교육과 관련된 문서를 분석해서 개념을 정리하였는데, 그 결과는 다음 <표 II-5>와 같다.

표 II-5 지속가능발전교육 관련 국내외 정의

출처	개념 정의	지속가능발전	교육	핵심단어
UN DESD (2002)	타인에 대한 존중, 현재에 대한 존경과 미래 세대에 대한 존중, 지구와 지구가 제공해 주는 모든 자원에 대한 존중	좌동	-	-
UK SD Education Panel (2003)	개인적, 집단적, 지역적, 지구적으로 지구의 미래에 해를 주지 않고 삶의 질을 개선하는 데 기여할 수 있도록 의사결정에 참여하기 위한 지식, 기능, 이해, 가치를 개발하는 것	지구의 미래에 해를 주지 않고 삶의 질을 개선	의사결정에 참여하기 위한 지식, 기능, 이해, 가치를 개발하는 것	참여
DESD IIS (2005)/지속가능발전위원회	모든 사람들이 교육의 혜택을 누리며, 지속가능한 미래와 긍정적 사회 변혁을 위해 필요한 가치, 행동 및 생활방식을 배울 수 있는 기회가 있는 세상을 지향	지속가능한 미래와 긍정적 사회 변혁	가치, 행동, 생활방식의 배움	변혁, 행동
ESD Information Brief (2005)	모든 연령의 사람들이 지속가능한 미래를 창조하고 향유하는 데 필요한 책임 의식을 부여하고자 하는 새로운 비전의 교육	지속가능한 미래	책임의식 부여, 새로운 비전 부여	창조, 책임
유네스코 웹 사이트 (2010)	사람들이 자신과 타인, 그리고 현재와 미래를 위해 적절한 결정을 하고 그에 따른 행동을 할 수 있도록 태도, 기능, 지식 등을 개발하도록 하는 것	자신과 타인, 현재와 미래를 위함	절절한 결정, 행동을 할 수 있도록 태도, 기능, 지식 등을 개발	행동
DESD 세계 보고서 (2009)	공통의 과학적 이해에 따라(중략) 지속가능 발전을 위한 가치를 창출하는 교육[중국] 시민교육의 근간으로서 지속가능사회 지향적 문화, 교육의 자기반성, 지식의 민주화를 위한교육, 참여적·지지적 교육공동체 개발을 증진하는 교육철학을 통해 인간의 필요를 충족하는 기회[칠레]	-	-	가치 창출
경기의제 21 (2009)	다른 가치를 가진 이해당사자들이 함께 파트너십을 형성하고 그들의 관심과 우선순위 사이에 균형을 찾아가는 것이 지속가능발전이며, 이러한 일련의 과정을 이해하고 실행할 수 있는 역량과 기술을 익히는 것	이해당사자들이 함께 파트너십을 형성하고 균형을 찾아가는 것		

\* 출처 : 이선경 외, 2013, p.321

이 분석을 통해 지속가능발전교육이 다양한 차원과 영역에서 여러 가지 의미로 해석될 수 있다는 것이 확인되었다(임효진, 2015). 이렇게 지속가능발전교육은 지속가능발전 자체가 가지는 다양성 때문에 절대적인 정의가 존재하기 보다는 지역적, 상황적, 역사적 특성에 따라서 다양하게 해석될 수밖에 없는 특성을 가진다. 따라서 본 연구에서는 지속가능발전교육 프로그램의 목표를 규정함에 있어 학습자의 삶이 처한 다양한 맥락에서 지속가능성이 가지는 의미를 고찰하기 위해서는 학교 밖 청소년의 상황에 대한 이해가 요구되었다.

### 3) 지속가능발전교육의 특징

지속가능발전교육이 가지고 있는 특징 역시 다양하게 정의되고 있다. 조성화, 안재정, 이성희, 최돈형(2015, pp.13-18)은 지속가능발전교육의 특징을 “상황의존성, 간학문적 접근, 시스템적 사고, 창의적 문제해결력, 협력, 다문화적 시각, 실천역량, 평생학습”으로 제시하였다.

유네스코한국위원회(2008)에서는 그간 논의된 국내·외 지속가능발전교육의 특징과 특성, 성격에 대한 결과를 종합하여 지속가능발전교육의 주요한 특징을 다음과 같이 제시하고 있다.

**표 II-6**      **지속가능발전교육의 주요 특징**

- 지속가능발전교육은 지속가능발전의 원리와 가치에 기반을 두고 있다.
- 지속가능발전교육은 환경, 사회, 경제 등 지속가능성의 세 가지 영역 모두에서 긍정적인 효과를 야기한다.
- 지속가능발전교육은 평생교육을 장려한다.
- 지속가능발전교육은 지역과 관련을 맺고 있으며 문화적으로 적절하다.
- 지속가능발전교육은 지역적 필요, 이해, 조건에 기초하고 있지만 그 결과는 구체적인 파급력을 가진다.
- 지속가능발전교육은 형식교육, 비형식교육, 무형식교육을 결합한다.
- 지속가능발전교육은 지속가능성 개념의 특징을 반영한다.
- 지속가능발전교육은 국제적 문제와 지역적 우선순위를 고려하여 구체적 내용을 정한다.
- 지속가능발전교육은 지역문제에 대한 의사결정, 사회적 관용, 환경적 책무, 노동환경 변화에 대한 적응력, 삶의 질 등과 관련된 사회역량을 향상시킨다.
- 지속가능발전교육은 간학문적이다. 한 분야의 학문만이 지속가능발전 교육을 결정하는 것이 아니라 모든 분야의 학문이 관여한다.
- 지속가능발전교육은 참여 학습과 고등사고 능력을 길러주기 위해서 다양한 교수 기법을 활용한다.

\* 출처 : 유네스코한국위원회(2008, pp.44-45)

이러한 특성들을 종합해 보면, 지속가능발전교육은 영역적, 학문적, 방법적, 내용적 통합성을 추구하고 있다는 것을 알 수 있다. 또한 결국 기존 교육이 가지고 있는 한계점을 극복하고, 지구가 보다 지속가능한 발전의 형태를 보일 수 있도록 하는 데 교육이 결정적인 역할을 할 수 있다는 믿음을 가지고 있음을 확인할 수 있다.

지속가능발전교육에 대한 이론적 논의를 살펴보면, 특별하게 학교 밖 청소년에 대한 고려나, 언급을 찾을 수는 없다. 하지만 지속가능발전교육이 평생교육적 특성을 가지고 있다고 제시하고 있고, 형평성과 올바른 사회적 가치를 추구한다는 특징을 가지고 있기 때문에 학교 밖 청소년을 대상으로 지속가능발전교육을 고민해 하는 것은 의미가 있다고 할 수 있다.

특히 우리나라에서의 경우 학교 밖 청소년이 점차 많아지고 있는 것이 사회적 지속가능성을 저해하는 측면이 있기 때문에 학교 밖 청소년이 지속가능발전에 대해 이해하고 보다 통합적인 시각으로 자신의 삶을 성찰해 볼 수 있는 기회를 제공해줄 필요가 있다. 결국 사회적, 국가적, 지구적인 지속가능성을 유지하기 위해서는 미래세대에 대한 고려가 필수적이며, 학교 교육 밖에 있는 청소년들도 미래세대를 살아가야 하는 주체임이 분명하기 때문에 이들을 위한 지속가능발전교육 프로그램은 필연적으로 제공되어야 하는 것이다.

#### 4) 국내 지속가능발전교육 프로그램

우리나라에는 이미 여러 가지 지속가능발전교육 프로그램이 개발된 바 있다. 특히 DESD 기간 중에 많은 프로그램이 개발되었는데, 이들은 대부분 학교교육을 염두에 두고 있다. 2011년부터 2014년까지 유네스코 지속가능발전교육 공식 프로젝트 내용을 정리하면 다음과 같다.

년도	프로젝트명	기관명	대상	내용
2011	북스인터네셔널	엔딧더월드	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>세계최빈국의 학생들이 모국어로 된 동화책을 읽을 수 있도록 현지어 버전의 동화책을 대상국가에 전달하는 활동</li> </ul>
	ESD 인식제고를 위한 ESD 창의인성교실	울산지속가능 발전교육 연구회	교사	<ul style="list-style-type: none"> <li>ESD의 일반화, 연구활동 내실화, 배움 공동체 형성하고자 ESD 연수 참가 및 운영, 배움의 공동체, 월요아카데미, 새로운 학교와 ESD 학교 모델 연구, 지역사회와 연계한 ESD체험학교 운영 등 활동을 진행</li> </ul>
	빈그릇 운동	경상대학교 에코캠퍼스	대학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>음식물쓰레기 문제를 해결하기 위해 먹을 만큼만 음식을 덜어오는 습관을 들여, 환경사랑을 실천하고 자연환경에 돌아가는 부담을 줄이고자 하는 활동</li> </ul>
	푸른 별 지킴이	이화어린이 연구원	어린이	<ul style="list-style-type: none"> <li>지속가능발전과 관련된 이슈에 관심을 갖고, 생활 속에서 이를 위한 노력을 실천할 수 있도록 &lt;개인컵을 준비해 주세요&gt;, &lt;쓰레기통 설치 및 디자인&gt;, &lt;캄보디아 문화경험 및 교류기&gt;, &lt;바자회 모금 활동 및 구호활동&gt;</li> </ul>
	STIC(Short Term Intensive Course for school teachers)	사단법인 HOE	교사	<ul style="list-style-type: none"> <li>단기집중교사연수 프로그램으로, 아프리카 코어 지역의 교육의 질 향상을 위해 한국 교사들이 파견되어 교과 세미나, 어린이 캠프 등의 활동을 진행</li> </ul>
	통영청소년 꿈 찾기 '브릿지 투 더 월드'	재단법인 통영시지속 가능발전교육재단	청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>지속가능한 사회를 위한 직업관 형성, 건강한 자아정체감 확립, 지역인재 육성, 세계시민 양성을 목표로, 지속가능한 삶을 실천하기 위하여 청소년들이 진로적성개발과 관련된 세부 주제를 자율적으로 선정하여 세계 120개 RCE 도시 및 통영시 자매도시를 탐방</li> </ul>
	에코FUN놀이터	에코버튼	어린이, 청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>어린이와 청소년이 ESD에 관해 흥미롭게 다가갈 수 있도록 놀이와 교육을 접목하여 기후변화, 생태계 보존 등 환경 지속성에 관한 개념을 교육하고 홍보를 위해 저탄소부스 및 자체제작 행사 도구로 구성된 놀이터에서 &lt;북극곰 얼음 마법사 놀이&gt;, &lt;자원순환을 즐겁게 배우는 '모범시민'&gt;, &lt;하천 살리는 '강태공'&gt; 등의 환경놀이 체험</li> </ul>
	마을디자인대학, 주민자치대학	안산시 좋은마을 만들기지원 센터	주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>주민들이 직접 마을디자인에 참여하고, 지역의 대학교와 시민단체, 전문가가 함께 지역 거버넌스를 구축하는 것을 목표로 마을 만들기에 대한 이해를 통해 주민자치의 역량 강화와 지역공동체 구축 목표</li> </ul>

년도	프로젝트명	기관명	대상	내용
	국립공원 시민대학을 통한 지역사회 리더 양성	국립공원 관리공단 설악산국립 공원	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역과 상호 소통할 수 있는 리더를 양성하고 국립공원의 가치를 재인식할 수 있는 기회를 제공하는 것을 목표로, 참가자들이 국립공원의 자연·문화·역사 자원과 살기 좋은 공원 만들기, 생태관광 등의 주제를 이해하고, 자원봉사자 및 사회적 리더로서 활동할 수 있도록 강의를 제공</li> </ul>
	국제개발교육 Academy	사단법인 메디피스	청소년, 대학생, 일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>보건, 빈곤, 인권, 지역개발’ 등의 주제를 보건 의료분야와 연관 지어 이해할 수 있는 인력을 양성하는 것을 목표</li> </ul>
	희망의 운동화 나눔 축제	서울시립 청소년문화 교류센터- 미지센터	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>운동화에 세계평화를 상징하는 희망의 메시지를 담아 해외 빈곤 청소년들에게 전달하는 행사. 청소년들이 국제사회 이슈를 이해하고, 세계시민으로서 나눔의 중요성과 책임감을 깨달아 나눔을 실천할 수 있는 기회를 제공</li> </ul>
	지역 자활사업 참여자의 자활역량강화 프로젝트	마포지역 자활센터	비취업대상 조건부 수급자와 저소득 지역주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 빈곤층에 대한 개별화된 자활경로 수립 및 자활성공을 지원. 의사소통교육, 알코올 예방교육, 희망인문학교 등의 자활역량교육을 실시</li> </ul>
	덕성 지구환경살림이 프로젝트	덕성여자대 학교부속유 치원	어린이	<ul style="list-style-type: none"> <li>만 3-5세 유아를 대상으로 식물-동물-인간의 선순환적 삶에 대한 학습 내용을 지속가능발전과 연계하여 실시하는 프로젝트로, 유아들이 유치원 생활 속에서 직접 경험할 수 있는 ‘음식물 쓰레기 줄이기’와 ‘동물 보호·사랑’ 등의 활동부터 시작하여 점차 지역사회의 캠페인으로 확대해 나가는 것을 목표</li> </ul>
	Young Climate Change Ambassadors Programme	주한영국문 화원 -한국스탠다 드차타드금 옹지주	대학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>대학생 기후변화 홍보대사 YCCA, 기후 변화 문제 해결을 이끌어 갈 젊은 청년들을 양성하기 위해 노력</li> </ul>
	NGO의 지속가능성역량 개발프로젝트: 조직실행 및 이해관계자 보고	이웃 (eeoot)	NGO	<ul style="list-style-type: none"> <li>시민사회단체들의 지속가능성과 사회적 책임 증진을 위해 한국 컴패션의 지속가능성보고서를 작성하고 그 과정에서 도출된 현황을 기반으로 지속가능성 역량을 개선하는 노력</li> </ul>
	명품 울주 “지속가능발전교 육(ESD)군민아카 데미”	울주군청	주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>사회변화에 대한 군민의 역량강화를 통한 지역 경쟁력 향상과 살고 싶은 울주 조성을 위한 인적 네트워크 구축, 지역에 대한 자긍심과 애郷심을 바탕으로 공동체의식 형성 목표</li> </ul>

년도	프로젝트명	기관명	대상	내용
	2011낙동강 생태문화와 함께하는 에너지가족캠프 “곰 세 마리네” 1박 2일	(사)기후변화 에너지대안 센터	가족	<ul style="list-style-type: none"> <li>에너지와 환경의 중요성을 인식하고 체험하는 프로그램으로 기후변화와 에너지 위기에 대응하여 생활속 에너지 절약 실천할 수 있도록 동기 부여와 에너지 절약 방법을 습득하고 에너지의 중요성을 인식할 수 있도록 가족단위로 1박2일간 운영</li> </ul>
2012	ESD 금천창의인재 학교	서울특별시 금천구청	청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 내 다양한 이슈를 적극적으로 수용할 수 있는 문제해결능력을 기르고, 범교과적·융합적 세계관을 구축하며, 사회문제에 대처할 수 있는 추진력과 실천력 함양 목표, 기후변화, 생물 및 문화 다양성, 빈곤 및 식량 문제 등 다양한 ESD 주제에 대한 창의캠프와 창의수업, 프로젝트로 구성</li> </ul>
	도시디자인을 통한 지속가능한 민주시민교육 프로젝트	서울염경초등학교	어린이	<ul style="list-style-type: none"> <li>학생들이 지속가능성의 개념을 이해하고, 상상력과 창의력을 바탕으로 협력적 의사소통능력과 공동체적 문제해결능력을 기르는 것을 목표, ‘자연·생명·공동체’의 주제에 대해 학습하고, 이를 도시디자인 아이디어에 적용</li> </ul>
	지구마을자립프로젝트	열매나눔 인터내셔널	청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>국내외 사회적 양극화와 절대빈곤문제 등의 지속가능성 문제를 학문적 탐구와 직접 참여를 통해 제대로 이해하고 지속가능한 자립을 지지하는 글로벌 시민의 양성을 추구</li> </ul>
	대학생의 착한소비 윤리적소비 실천 교육	가톨릭대학교 소비자주거학과	대학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>현대 소비사회의 현상을 비판적 시각으로 해석하고, 윤리적 관점에서 대안을 제시할 수 있는 소비자로 성장할 수 있도록 16주의 소비윤리 관련 강의와 ‘윤리적 소비실천홍보 캠페인’ 활동으로 구성</li> </ul>
	월악산국립공원 대학생레인지 아카데미 과정을 통한 차세대 그린리더 양성	국립공원관리공단 월악산국립공원사무소	대학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>국립공원을 포함한 보호지역의 진정한 가치와 소중함을 이해하고, 이를 위해 실천하는 ‘차세대 그린리더(Univeranger)’ 양성을 위해 자연자원 모니터링 기법, 골짜골 참살이 문화체험, 세계 국립공원 사례 탐구 등의 강좌를 제공</li> </ul>
	속리산국립공원 시민대학 과정을 통한 지역사회 환경리더 양성	국립공원관리공단 속리산국립공원사무소	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>국립공원 인근 지역주민 및 지역사회가 ESD 가치를 이해하고, 산과 국립공원의 의미를 재인식하며, 자연보호 활동에 참여할 수 있도록 국립공원 바로 알기, 국립공원과 국민복지의 연관성, 국립공원과 지역사회 협력 사례 등의 강의를 제공</li> </ul>

년도	프로젝트명	기관명	대상	내용
	지역사회와 연계한 공원프로젝트	충북자연사랑 유아교육 연구회	교사	<ul style="list-style-type: none"> <li>교사교육을 통해 교사들이 지속가능성을 기반으로 하는 환경보전 프로젝트를 바람직하게 실시하고, 유아들이 지역사회의 일원으로서 생활 속에서 환경보전을 실천하는 것을 추구</li> </ul>
	월드투게더 세계시민학교	월드투게더	청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>세계시민으로서 책임감을 가지고 문화적 차이를 존중하며, 평화를 실천하고, 자연환경을 소중히 가꿀 수 있도록 교육하는 세계시민교육 프로젝트. 학교별 창의적 체험활동 수업, 세계시민교육 강사양성 훈련, 대학생 동아리 'Eyes on Us' 운영, 위대한 특강, 아프리카 인 이해세미나 등으로 구성</li> </ul>
	더 나은 세상 만들기 프로젝트	사단법인 더나은세상	청소년, 대학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화, 인권, 평화, 지역개발 영역의 활동을 통해, 개인과 사회의 변화 및 성장을 경험하고, 지속가능한 사회의 초석을 다지며, 개인의 활동이 사회 발전으로 이어지는 구조를 만드는 것을 목표. 세계시민학교와 장기자원봉사, 국제 활동에 참여 하면서 참가자들은 문화 간 소통 능력과 문제해결능력, 협업능력, 세계시민의식 등을 함양</li> </ul>
	국립공원 그린리더 양성을 위한 계룡산 국립공원 시민대학	국립공원 관리공단 계룡산국립공원사무소	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>국립공원의 가치와 관리방향을 알리고, 다양한 배움의 기회를 제공하여 지역사회와 국립공원의 협력 네트워크를 구축하며, 국립공원의 발전에 기여할 수 있는 그린리더 양성을 목표.</li> </ul>
	부천시 지속가능 환경교육	부천시 지속가능발전협의회	전문가, 어린이	<ul style="list-style-type: none"> <li>'환경교육코디네이터 양성과정'과 '초등학교 환경교실' 운영을 중심으로 진행. '환경교육코디네이터 양성과정'은 워크샵, 기후전문가 과정, EM 아카데미교육으로 구성되고, '초등학교 환경교실'은 학교주변 지역 특성을 살린 체험환경교육 및 환경보전활동으로 기후변화, 가을 생태교실, 에너지의 주제로 진행</li> </ul>
	환경미술교육 프로그램 개발-환경작품 미술전시회	이대부속 초등학교	어린이	<ul style="list-style-type: none"> <li>각 학년별 특색과 교육과정을 고려한 ESD 환경 미술 교육프로그램 개발. 저학년은 '자연 환경 및 우리나라의 아름다움 표현', 고학년은 '지구촌 문제 및 환경보전'을 주제로 자연물과 재활용품을 활용하여 환경작품 만들기 활동</li> </ul>
2013	SL프로젝트 (Siheung is Likelihood Project)	경기 장곡고	청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>학생들이 지속가능한 연구주제를 설정한 후, 한 학기 혹은 일 년 간 인문·사회·과학적 접근방법을 적용하여 시흥지역의 지리적 특성을 고려한 친환경 아이디어를 제안 및 탐구하는 프로젝트</li> </ul>

년도	프로젝트명	기관명	대상	내용
	아름다운 커피, '공정무역교실'	아름다운 커피	청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>중·고등학교 학생들을 대상으로 저개발국 빈곤 문제의 해결책으로 제시되고 있는 공정무역에 대한 이해를 증진시키고 참여를 촉진하는 교육 프로그램. 수업을 통해 배운 것들은 공정무역 캠페인으로 연결되어, 학생들이 자체적으로 캠페인을 기획하고 실행함으로써 빈곤문제 해결에 직접 참여하여 세계의 빈곤문제와 자신의 실천이 관련되어 있음을 인지하게 됨</li> </ul>
	차세대글로벌리더십프로젝트 '희망의 비, 헤르켄토'	사단법인 HOE	청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 ESD 대안활동을 실천하며 우리가 살고 있는 세상에 희망의 비를 내리게 하는 HOE의 청소년을 위한 글로벌 리더십 프로그램. 매달 ESD의 4가지 테마를 주제로, UN의 다양한 기념일과 연결 지어 온·오프라인에서 프로젝트를 진행</li> </ul>
	꿈꾸는 도서관 1촌 맺기	아시아 아프리카 희망기구	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>도서관이 필요한 아시아·아프리카 학교와 한국 학교 및 단체가 1촌을 맺어 도서관 설립 기금 모금, 영문도서 기증 등의 교류활동을 진행하는 프로젝트</li> </ul>
	DMZ 청소년리더 과정	경기관광 공사	청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>모듬 프로젝트, 전문가 강의, 현장 체험, 워크숍(역할놀이, 토론, 발표회)등 활동 통해 DMZ 일원의 생태보전 및 지속가능한 이용을 위한 인식과 문제해결 능력을 향상시키고, '생태적 감수성'을 함양</li> </ul>
	숲속공예교실	국립백운산 자연휴양림	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>국립백운산자연휴양림 내의 지속가능한 산림자원의 조성·관리·이용 등의 현장사례를 산림휴양 및 생활 공예와 연계한 생활 공감형 체험을 통해 배울 수 있음. 숲을 활용한 지속가능발전교육을 지역사회에 보급·확산하는 것을 목표로, 숲 해설과 생활목공예 체험으로 구성</li> </ul>
	Earth Hour(지구촌 전등 끄기) 캠페인	세계자연보호 기금 Earth Hour 한국사무소	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>매년 3월의 마지막 주 토요일 저녁 8시 반부터 9시 반까지 불필요한 전등을 끄는 글로벌 캠페인</li> </ul>
	도시숲 미래, 앞산뒤산 네트워크	푸른광주21 협의회	주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>광주 인근의 삶터 가까이에 위치한 도시 숲, 동네 앞산뒤산을 소중히 여기며 이를 지키는 사람들의 연계망으로, 크게 1) 네트워크활동, 2) 정책 연구활동, 3) 실천활동, 4)홍보활동으로 나누어 지킴이 양성과정, 앞산뒤산 아카데미, 나무심기, 자연학교 및 박람회 등을 진행</li> </ul>

년도	프로젝트명	기관명	대상	내용
	ICISTS-KAIST	ICISTS	대학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>KAIST의 학생 단체인 ICISTS가 개최하는 과학 기술과 사회의 통합을 위한 국제 컨퍼런스. 매년 여름에 개최. 다양한 배경을 가진 참가자들은 과학과 사회의 통합에 대해 생각하고 각자의 아이디어를 공유하는 기회 가짐</li> </ul>
	수성 글로벌 여성 아카데미	대구광역시 수성구청	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 여성의 의식 변화를 통하여 가정과 지역사회를 바꿀 수 있다는 인식 하에 지구촌 시민의식 함양을 위한 인권, 평화, 환경, 에너지, 공정무역 등 다양한 주제의 고품격 강의와 체험 및 견학, 국내외 자원봉사로 구성</li> </ul>
	DMZ 생태문화교실	경기관광공사	어린이	<ul style="list-style-type: none"> <li>초등 교과 과정과 연계하여 직접 가볼 수 없는 DMZ일원의 역사, 안보, 생태계의 중요성 등에 대하여 체험강사가 신청한 학교로 찾아가 강의, 영상물 시청, 체험활동을 제공</li> </ul>
2014	에코아일랜드, 연대도	푸른통영21 추진협의회	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>생태환경학습과 친환경에너지학습을 실시하고, 화석에너지 사용 및 기후변화에 따른 다양한 문제점 등을 탐구하며, 대체에너지에 대한 기술과 효과 등을 직접 체험할 수 있는 프로그램</li> </ul>
	우리동네그린맵	푸른경기21 실천협의회	주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역에 대한 다양하고 실용적인 정보의 전달을 통해 시민들이 자기 지역에 대한 관심을 갖게 함으로써 지역공동체 활성화에 기여하고자 뉴욕에서 만들어진 '그린맵' 운동의 한국형 이름. 시민들은 주체적으로 지역에 대한 정보를 모으고 지속가능한 관점을 담아 지도를 만들어 공유</li> </ul>
	통영동피랑벽화 마을	푸른통영21 추진협의회	주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>철거 위기에 놓였던 마을에 많은 관광객들을 불러 모으고, 주민들이 자립적으로 생활할 수 있도록 도운 마을공동체 프로젝트. 협동조합을 설립하여 마을공동체의 자치적 운영을 유도하고, 주민 모두가 벽화마을 운영에 참가하며, 관광객에게 볼거리를 제공하여 마을과 통영시 전체 지역경제 활성화에 기여</li> </ul>
	부산 녹색살림 주부9단	부산환경교육센터	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>주부 환경교육을 통해 가정의 녹색소비 및 환경보존 실천을 확산시키고, 지역의 환경 향상을 유도하며, 세계시민의식을 함양하고 부산을 지속 가능한 도시화하는 것 목표</li> </ul>

년도	프로젝트명	기관명	대상	내용
	지리산국립공원 시민대학	지리산국립공원사무소	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>지리산국립공원과 인근 지역의 자연·생태적 가치와 인문·역사·문화적 가치에 대한 교육을 함께 진행하여 지역에 대한 통합적 이해 증진을 도모, 유관기관과 협력 네트워크를 구축하여 지역사회와 함께하는 지리산 그린리더를 양성하고자함.</li> </ul>
	다도해해상국립공원 주니어레인저	다도해해상국립공원서부사무소	청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>지속가능한 공동체 건설을 위한 국립공원과 교육기관 협력학교 간의 프로그램으로 교육적·경제적으로 낙후된 도서지역 청소년들에게 '의미 있는 경험' 을 제공하는 것을 목표, 청소년들이 지속가능한 사회를 위한 가치·행동·삶의 방식을 배우고 실천할 수 있도록 정규교과 수업시간에 지속가능발전과 관련된 문제에 대한 강의, 토론 체험, 야외학습을 진행</li> </ul>
	시화호환경학교	풀뿌리환경센터	어린이, 청소년, 일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>시화호의 대표적인 시화호갯벌, 우음도 당산 숲 체험, 습지체험, 공룡 알 화석지 생태교육, 시화 지역의 암석 따라 시간여행 등의 생태교육을 진행하여, 지역사회에서부터 시화호의 역사와 과정을 이해하고 공존의 공간으로서의 시화지역을 만들어 가는 프로젝트</li> </ul>
	광덕산환경프로젝트	광덕산환경교육센터	어린이, 청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>환경을 중심으로 지역사회의 다양한 쟁점과 가치를 통합하는 프로젝트 기반 학습활동으로, 학생들은 광덕산 주변을 관찰하며 자연의 원리를 발견하고, 지속가능한 생활양식을 실천하는 법을 배움. '무당벌레 프로젝트', '개미가 사는 세상', '꽃이 원하는 꽃 이야기' 등 프로그램 진행</li> </ul>
	안산지속가능건축문화제	안산시건축사회	주민	<ul style="list-style-type: none"> <li>안산시의 건축문화 발전과 친환경건축 활성화를 목표로, 지역주민들과 함께 안산시 건축사회, 안산 YMCA, 안산관내 4개 대학교가 함께 지속가능한 건축 비전을 제시하기 위해 만들어가는 축제</li> </ul>
	글로벌그린아카데미	아이브릿지	일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>전 지구적인 문제를 해결하기 위해 글로벌과 로컬의 차원에서 대안적인 과학기술과 사회 경제 체제, 국제개발협력 사업을 통해 지속가능한 지구촌을 이루기 위한 문제해결 과정을 교육. 주요 내용은 1) 국제기구·INGO 실무자 및 교수진의 강의와 토론, 2) 적정기술 체험 및 디자인·제작 실습, 3) 에너지 자립 마을과 글로벌 그린 논술 문 공모, 4) 영브릿지와 함께 신재생에너지와 녹색 교육 캠페인에 참여</li> </ul>

\* 출처 : UNESCO한국위원회(2014a, b); 노상우, 황혜연(2013, pp.105-129)

유네스코 공식 지속가능발전교육 프로젝트의 특징은 다양한 단체와 기관에서 참여했다는 것이고, 교육 대상이 다양하다는 것이다. 또한 국가 주도적인 개발 방식이 아닌 민간 주도형 프로그램 개발이라는 측면에서도 의미가 있다고 할 수 있다.

유네스코 이외에 우리나라에서 지속가능발전교육 프로그램 개발을 주도적으로 진행하는 또 다른 기관은 한국과학창의재단이다. 한국과학창의재단은 국가 부설 기관이기 때문에 유네스코와는 달리 관 주도형 프로그램 개발 형태를 보이고, 주로 공교육 즉 학교교육 프로그램이 주를 이루고 있다. 한국과학창의재단에서 개발한 지속가능발전교육 프로그램은 다음과 같다.

표 II-8 한국과학창의재단 ESD 프로그램

년도	프로그램명	대상	목표	중점ESD요소
				ESD역량
2015	배려윤리의 함양을 통해 지속가능한 사회	고등학생 (초등, 중학생도 함께 사용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>지속가능한 사회 조성을 위한 배려윤리의 필요성을 알 수 있다.</li> <li>도덕적 문제 상황을 관계적 측면에서 파악할 수 있다.</li> <li>피배려자의 감정을 느끼고 공감할 수 있다</li> </ul>	문화적 다양성, 안전, 인권, 평화 관계형성, 감수성, 공감
	개발은 행복을 가져다줄까? - 원령공주 애니메이션 파헤치기	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>등장인물의 행위 안에 담긴 가치를 분석하고, 등장인물들 간 갈등의 원인이 되는 가치의 차이를 분석할 수 있다.</li> <li>내가 지지하는 가치에 대해 밝히고 정당화할 수 있다. 나와 다른 가치를 지지하는 학생들의 의견에 경청하고 공감할 수 있다.</li> </ul>	거버넌스 비판적 사고, 의사소통
	가치의 갈등을 어떻게 해결할 수 있을까? - 소설 「도요새에 관한 명상」을 통해 알아보기	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>가치의 문제를 중심으로 작품의 내용을 파악할 수 있다.</li> <li>소설 속 등장인물들의 가치관을 파악할 수 있다.</li> <li>등장인물들 간의 갈등구조를 알 수 있다.</li> <li>작품이 지향하는 지속가능한 가치에 대해 알 수 있다.</li> </ul>	사회정의, 생물종 다양성, 환경문제, 지속가능한 촌락과 도시 분석적 사고, 감수성, 성찰
	맛있는 햄버거의 무서운 진실	고등학생 (초, 중등도 함께 사용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>햄버거의 공간적 성격을 설명할 수 있다.</li> <li>맥도날드 게임의 목적에 대해서 말할 수 있다.</li> <li>패스트푸드 업체들의 광고를 비판적으로 해석할 수 있다.</li> </ul>	사회정의, 환경문제, 기업의 책임과 의무, 기후변화 비판적 사고, 시스템 사고, 문제해결력

프로그램명	대상	목표	중점ESD요소
			ESD역량
바나나는 왜 싸지? - 값싼 바나나의 숨겨진 비용	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 중앙아메리카에서 시작된 바나나 산업의 발전과 세계화 과정을 설명할 수 있다.</li> <li>• 바나나 산업의 발전과 세계화 과정에서 나타난 문제들과 그 원인을 설명할 수 있다.</li> <li>• 물질적 가치에만 치중한 바나나 산업발전 방식의 지속가능성을 평가할 수 있다</li> </ul>	인권, 기업의 지속가능성, 지속가능한 식량생산, 생물다양성 비판적 사고, 도덕성
지금 당신이 보고 있는 친환경 광고는 정말일까? - 녹색소비를 위한 광고 바로보기-	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 구매 기준을 돌아보고 소비 유형을 파악할 수 있다.</li> <li>• 친환경 제품의 문제점을 분석하고, 자신의 에코지능을 반성할 수 있다.</li> </ul>	지속가능 생산과 소비, 기업의 책임과 책무 분석적 사고, 비판적 사고, 시스템 사고, 협동능력, 의사소통, 성찰
휴대폰의 소리 없는 아우성이 들리십니까?	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인의 삶 속에서 휴대폰의 의미를 이해할 수 있다.</li> <li>• 휴대폰의 라이프 사이클을 작성할 수 있다.</li> <li>• 휴대폰의 공간적 성격을 설명할 수 있다.</li> </ul>	사회정의, 환경문제, 기업의 책임과 의무, 기후변화 비판적 사고, 시스템 사고, 문제해결력
토종 종자와 외래 종자의 차이점은?	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 땅에서 토종 종자가 사라진 역사적 배경을 설명할 수 있다.</li> <li>• 외래 종자가 우리나라의 지형과 기후에 맞지 않는 이유를 설명할 수 있다.</li> </ul>	지속가능한 농업, 토착 지식, 생물다양성 비판적 사고, 분석적 사고, 협동능력
왜 로컬 푸드를 먹어야 하지?	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 로컬 푸드의 의미를 이해할 수 있다.</li> <li>• 로컬 푸드 운동의 국·내외 사례를 제시할 수 있다.</li> <li>• 로컬 푸드 소비의 필요성을 설명할 수 있다</li> </ul>	사회정의, 환경문제, 기후변화 비판적 사고, 시스템 사고, 문제해결력
서로 다른 세대를 배려할 수 있는 IT 기술	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고령화 사회로 인한 문제점을 설명할 수 있다.</li> <li>• 노인 세대 체험을 통해 노인 세대의 신체적 어려움을 이해할 수 있다.</li> </ul>	소양(매체, ICT) 의사소통능력, 창의적 사고
소외된 이웃에게 꼭 필요한	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 저개발 국가들의 사회적·환경적 문제점을 설명할 수 있다.</li> </ul>	세계화·국제적 책임,

주요주제명	대상	목적	중점ESD요소
기술은 무엇일까?		<ul style="list-style-type: none"> <li>적정기술의 개념과 필요성을 설명할 수 있다.</li> </ul>	<p>에너지, 빈부격차 완화</p> <p>문제해결력, 창의적 사고, 글로벌 공동체 의식</p>
지속가능한 도시를 위해 무엇을 할 수 있을까?	고등학생 (초, 중등도 함께 사용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>살기 좋은 행복 도시에 대한 다양한 아이디어를 제시할 수 있다.</li> <li>다양한 사회기반시설을 종합적으로 판단하여 행복도시를 만들 수 있다.</li> <li>모둠별 합리적 의사소통을 통해 행복 도시로 만들 수 있다.</li> </ul>	<p>공동체 문화</p> <p>창의적 사고, 분석적 사고</p>
내 고장을 살리는 음식물쓰레기 처리 시스템	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>학생들이 거주하고 있는 지역사회의 문제점을 인식 및 발표할 수 있다.</li> <li>지역사회의 문제점을 제도적으로 해결할 수 있는 대표적 방안으로서의 음식물 쓰레기 종량제의 의미 및 필요성을 확인하고 이해할 수 있다.</li> </ul>	<p>사회정의, 환경문제</p> <p>비판적 사고, 시스템 사고, 문제해결력</p>
마을 숲은 왜 마을 입구에 서 있을까?	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>마을 숲의 생태적, 문화적 가치를 말할 수 있다.</li> <li>우리 고장 마을 숲의 위치를 지도에서 확인하고 답사 계획을 수립할 수 있다.</li> </ul>	<p>문화 다양성, 생물 종 다양성, 지속가능한 산림경영</p> <p>창의적 사고, 감수성, 의사소통, 성찰, 협동능력</p>
학교를 지속가능하게 만들 수 있을까?	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>우리 학교의 지속가능발전 요소를 찾아 환경·경제·사회적 분류 할 수 있다.</li> <li>‘지속가능한 학교 71가지 요소’를 통해 우리 학교의 지속가능한 요소를 찾을 수 있다.</li> </ul>	<p>문화적 다양성, 기업의 지속가능성, 지속가능한 촌락과 도시</p> <p>탐색적 사고, 분석적 사고</p>
가축들에게 무슨 일이 벌어지고 있나?	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>가축의 공장식 사육방식에 대해 조사하고 문제점을 파악할 수 있다.</li> <li>공장식 축산방식에 대한 자신의 생각을 말할 수 있다</li> </ul>	<p>건강, 식품, 환경오염, 지속가능한 식품</p> <p>비판적 사고, 도덕성</p>
동물들과 함께 사는 세상을	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역사회의 동물학대 사례를 조사하여 발표할 수 있다.</li> </ul>	<p>안전, 지속가능한 생산과 소비, 생물종 다양성</p>

			중점ESD요소
			ESD역량
만들 수 있을까?		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동물을 바라보는 바람직한 시각을 고찰할 수 있다.</li> <li>• 동물을 바라보는 바람직한 시각에 대해 의견을 나눌 수 있다</li> </ul>	<p>성찰, 공감, 분석적 사고</p>
마을공동체... 이제는 만들어야 하지 않을까?	중학생 (고등학생도 적용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역특성을 반영한 마을공동체의 실천사례를 이해할 수 있다.</li> <li>• 지속가능한 마을공동체를 만들기 위한 실천 방법을 알 수 있다.</li> <li>• 우리지역의 상황과 문제점을 해결하기 위한 다양한 실천방법에 대하여 알 수 있다.</li> </ul>	<p>지속가능한 촌락과 도시, 문화적 다양성</p> <p>신뢰, 리더십, 갈등관리</p>
함께 성장할 수 있는 우리나라의 인구 모습은?	중학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리나라의 인구변화의 추이를 말할 수 있다.</li> <li>• 통계적 자료와 그래프의 의미를 해석하여 이해할 수 있다.</li> <li>• 우리나라의 인구문제의 사회, 경제, 환경적 측면에 대해 말할 수 있다.</li> </ul>	<p>지속가능한 도시화, 시민참여, 국제적 책임</p> <p>분석적 사고, 공감, 책임감</p>
기후변화 문제... 나도 범인[犯人]일까?	중학생 (초, 고등도 함께 사용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기후변화로 인한 피해 사례를 공감할 수 있다.</li> <li>• 기후변화의 또 다른 피해 사례를 검색할 수 있다.</li> </ul>	<p>기후변화, 안전, 환경문제</p> <p>공감, 정보수집</p>
국립공원에 케이블카 설치하는 괜찮을까?	중학생 (고등학생도 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국립공원 케이블카 설치에 대한 문제를 인식할 수 있다.</li> <li>• 케이블카 설치와 관련한 집단의 의견을 분석할 수 있다.</li> </ul>	<p>환경문제, 문화적 다양성, 시민참여</p> <p>의사소통, 탐색적 사고</p>
쇠퇴된 관광 도시, 내가 살릴 수 있을까?	중학생 (초, 고등도 함께 사용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 강원도 관광 지역의 성장과 쇠퇴를 가져 온 원인을 이해할 수 있다.</li> <li>• 폐광지역의 현실과 문제점 인식 및 관광노동자의 삶에 공감할 수 있다.</li> <li>• 폐광 지역의 문제점을 사회, 경제, 환경적 측면에서 설명할 수 있다.</li> </ul>	<p>자연자원, 에너지, 환경 문제</p> <p>지속가능한 촌락과 도시</p> <p>비판적 사고, 정보수집 및 활용 등</p>
인간과 자연이 함께하는 친환경 도시개발 방법은?	중학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비오톱, 패시브 하우스, 코하우징 등 친환경적 건설과 주거방안을 살펴볼 수 있다.</li> <li>• 우리 학교 주변의 택지개발지구 현황을 알아보고 친환경적 개발 방향을 논의할 수 있다.</li> </ul>	<p>기업의 지속가능성, 지속가능한 도시화</p> <p>탐색적 사고, 분석적 사고</p>
우리 동네 길고양이들은 어떻게 살고	중학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 길고양이에 관한 감정을 나누고 길고양이 문제는 왜 생겨나게 되었는지 인식할 수 있다.</li> <li>• 길고양이로 생기는 갈등을 인식하고, 이와</li> </ul>	<p>문화적 다양성, 환경문제, 사회정의</p>

			중점ESD요소
			ESD역량
있을까?		관련된 문제를 파악할 수 있다	공감, 문제 해결력, 갈등관리
안전위기의 순간, 나의 선택은?	중학생 (초, 고등도 함께 사용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>재난의 의미와 상황을 설명할 수 있다.</li> <li>자연재해가 자주 발생하는 지역의 특성을 이해할 수 있다.</li> <li>우리 주변에 어떠한 위험이 잠재되어 있는지 파악하고 대처 방안을 모색할 수 있다.</li> </ul>	안전, 시민참여, 재해예방과 저감 공감, 정보수집, 의사소통
우리 지역의 공정여행 지도를 만들어볼까?	중학생 (초, 중등도 함께 사용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>공정여행의 의미를 말할 수 있다.</li> <li>우리 지역의 특징을 바탕으로 공정여행의 테마를 정할 수 있다.</li> </ul>	사회정의, 자연자원, 문화적 다양성 창의적 사고, 의사소통
환경과 어우러지는 음악, 에코악기를 만들어볼까?	중학생 (고등도 사용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>소리가 발생하는 원리에 따른 관-현-타-건 반악기를 분류할 수 있다.</li> <li>모둠별로 폐품을 활용한 에코악기 제작 설계를 만들어 볼 수 있다.</li> </ul>	환경 문제, 지속가능생산과 소비, 매체 창의적 사고, 문제해결력
우리 동네 착한 음악 축제를 기획해보는다면?	중학생 (고등도 사용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>축제를 둘러싼 지역 간의 갈등 상황을 설명할 수 있다.</li> <li>지속 가능한 지역 사회를 위한 지역 축제의 필요성을 발표할 수 있다.</li> <li>현대 사회에서 지역 축제의 역할을 토의할 수 있다.</li> </ul>	문화적 다양성, 거버넌스, 지속가능한 도시화 분석적 사고, 시스템적 사고
우리지역이 문화마을로 거듭난다면?	중학생 (고등학생도 적용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역특성을 반영한 개발 방안에 대하여 이해하고 실천사례를 조사할 수 있다.</li> <li>지속 가능한 지역사회를 만들기 위한 실천방법을 알 수 있다.</li> <li>우리지역의 상황과 문제점을 해결하기 위한 다양한 실천방법에 대하여 알 수 있다.</li> </ul>	지속가능한 도시화, 문화적 다양성 창의적 사고, 감수성
우리지역 전통시장 활성화 방안은 무엇일까?	중학생 (고등학생도 적용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>시장의 역사와 특징을 이해하고 설명할 수 있다.</li> <li>합리적 소비와 합리적 경제활동에 대하여 이해하고 실천할 수 있다.</li> <li>우리지역 전통시장의 상황과 문제점을 분석할 수 있다</li> </ul>	지속가능한 생산과 소비, 시장 경제 문제해결력, 협동능력
‘대형마트 의무휴업’	중학생 (고등학생도)	<ul style="list-style-type: none"> <li>대형마트 의무휴업에 대한 찬성과 반대 주장의 사실을 검토할 수 있다.</li> </ul>	기업의 책임과 책무, 시장경제

				중점ESD요소
				ESD역량
	무엇이 쟁점일까?	함께 사용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>대형마트 의무휴업에 대한 다양한 가치를 검토할 수 있다.</li> <li>대형마트 의무휴업에 대한 자기 주장을 정리할 수 있다.</li> </ul>	시스템적 사고, 갈등 관리
	우리 학급 지식 공유 시장을 만들어볼까?	중학생 (고등학생도 적용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>공유 경제의 특징을 이해하고 설명할 수 있다.</li> <li>합리적 소비와 합리적 경제활동에 대하여 이해하고 실천할 수 있다.</li> <li>우리 학급의 공유 경제 시장을 만들 수 있다.</li> </ul>	지속가능한 생산과 소비, 시장 경제 문제해결력, 협동능력
	수학여행이 착해질 수 있을까?	중학생 (고등학생도 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>수학여행의 경험을 친구들과 공유할 수 있다.</li> <li>지속가능발전 관점에서 수학여행 문제점을 찾아볼 수 있다.</li> </ul>	사회정의, 환경문제, 지속가능 생산과 소비 시스템적 사고, 의사소통
	내가 먹는 음식에 들어있는 그것은 무엇?	중학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>식품첨가물의 역할과 종류를 알 수 있다.</li> <li>우리가 먹는 식품에 얼마나 많은 식품첨가물의 종류와 양을 통계적으로 파악 할 수 있다.</li> </ul>	건강과 식품, 지속가능한 생산과 소비 분석적 사고, 협동능력, 비판적 사고
	소중한 가족, 음악 동영상으로 소통해볼까?	중학생 (고등도 사용 가능)	<ul style="list-style-type: none"> <li>사회에서 일어나고 있는 다양한 가족 문제를 살펴볼 수 있다.</li> <li>사회적으로 이슈가 되고 있는 가족 문제의 원인을 살펴볼 수 있다.</li> <li>가족 내 갈등을 해소할 수 있는 다양한 방법을 모색할 수 있다.</li> </ul>	문화적 다양성, 인권, 평화 의사소통, 갈등 관리, 공감
2014	ESD 시민참여를 통한 소통하는 세상 열기	중학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>학생들이 직접 지역의 사회문제를 탐구하고, 이 사회문제를 해결하기 위한 다양한 시민참여 단체(이익단체, 정당, 시민단체 등)를 계획하고 구성하여 시민참여를 통한 지역 사회문제 해결방안을 모색한다.</li> </ul>	사회정의, 환경문제, 시장경제
	업사이클링·리디자인 - ‘가치 있는 디자인을 공유한다!’	고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>업사이클링·리디자인 작품 제작에 직접 참여하면서 그 제작 과정을 공유하여 세계 누구나 호기심과 흥미를 갖고 나의 아이디어를 적극 지지하며 공유할 수 있도록 한다.</li> </ul>	시민참여, 자연자원, 환경문제, 지속가능한 생산과 소비, 문화적 가치

프로그램명	대상	목표	중점ESD요소
			ESD역량
ESD 미래 교실을 만들자!	중,고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>교실에서의 삶의 방식을 마음으로 촘촘히 탐색 및 분석, 정리하면서 교실을 인지하고, 교실의 지속가능발전이 무엇인지를 탐색 한다.</li> <li>과거가 된 교실, 상상의 미래교실, ESD 미래형 교실, 스마트기기의 발전에 따른 환경의 변화를 인식하고 미래의 교실을 상상하면서 지속가능발전 교실의 방향성을 모색해 본다.</li> </ul>	사회정의, 에너지, 지속가능한 생산과 소비, 문화적 가치, 문화적 보존
ESD 행복한 소통	중,고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>오랜 전통을 지닌 국내·외 지역의 이색 축제를 탐색하여 성공 요인을 알아보고 우리 지역만의 특색 있는 콘텐츠를 고안하여 사회적·경제적·문화적인 측면에서 가치 있는 마을 축제를 직접 디자인</li> </ul>	사회정의, 시민참여, 에너지, 지속가능한 생산과 소비, 문화적 다양성, 문화적 보존
실버세대를 경험하다	중,고등학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>어르신의 신체적인 특징을 이해하고 직접 체험하는 과정을 통해 우리 사회의 관심과 배려를 갖도록 한다. 또한 어르신들과 심층 인터뷰를 통해 그들의 현재 상황을 사회적·경제적·문화적인 측면에서 살펴보고 일상의 불편함과 사회적 차별을 해소할 수 있는 창의적인 IT 제품 및 감성적인 복지서비스를 고안해보자.</li> </ul>	인권, 정보매체, 지속가능한 촌락과 도시, 지속가능한 생산과 소비, 지속가능한 촌락과 도시, 문화적 다양성, 문화적 보존

\* 출처 : 한국과학창의재단 자료실(<http://www.crezone.net/> 검색일: 2015년 9월 15일)

## 제 Ⅲ 장

---

# 연구 방법

### 1. 프로그램 개발 절차



# 제 III 장 연구 방법

## 1. 프로그램 개발 절차

기존 학교 밖 청소년 대상 프로그램인 두드림존 프로그램의 경우 문헌연구, 자립관련 요구도 조사, 프로그램 초안 구성, 시범 운영, 수정 및 보완, 최종 완성 등의 절차에 따라 개발되었다(조규필 외, 2010). 본 연구에서도 이러한 절차의 흐름을 따르되 5개월이라는 짧은 연구 기간을 감안하여 대규모 설문 조사를 통한 수요조사를 실시하는 대신, 전문가 의견 조사를 통해 학교 밖 청소년을 위한 학습 수요 및 프로그램 관심사 관련 요구도를 파악하고자 하였다. 이러한 본 연구의 절차는 [그림 III-1]과 같다.



【그림 III-1】 프로그램 개발 절차

### 1) 문헌 검토

1장에서 기술한대로 학교 밖 청소년 프로그램과 지속가능발전교육 현황 파악을 통하여 기존 학교 밖 청소년 프로그램과 차별화되면서도 학교 밖 청소년의 특성을 반영할 수 있는 지속가능발전교육 프로그램의 주제를 탐색하였다.

### 2) 수요 조사

학교 밖 청소년 기관 및 환경교육 기관을 방문하여 전문가 면담을 통해 프로그램 수요를 파악하고자 하였다. 기관 방문일정 중에는 두드림 프로그램 관찰도 포함되었다.

**표 III-1** 전문가 대상 프로그램 수요 조사

회기	주요 내용	면담 참여자	비고
1회	<ul style="list-style-type: none"> <li>일시쉼터현황 및 운영 어려움</li> <li>제공되는 프로그램 종류 및 참여 현황</li> <li>쉼터 청소년 특징 및 학습 수요</li> </ul>	서울시립청소년일시쉼터 소장	
2회	<ul style="list-style-type: none"> <li>대안학교 현황 및 운영 어려움</li> <li>징검다리 프로그램 현황</li> <li>대안학교 청소년 특징 및 학습 수요</li> </ul>	꿈꾸는 아이들의 학교 길잡이 교사	
3회	<ul style="list-style-type: none"> <li>두드림·해밀 프로그램 개발 경험</li> <li>새로운 프로그램 개발 현황</li> <li>현장 적용 상황</li> </ul>	청소년상담복지개발원 학교밖청소년지원센터단장	
4회	<ul style="list-style-type: none"> <li>학교밖청소년지원센터 현황 및 운영 어려움</li> <li>두드림·해밀 사업 참여 현황</li> <li>학교 밖 청소년 유형별 특징 및 학습 수요</li> </ul>	부산청소년상담복지센터 꿈드림 팀장 외 상담원 3명	두드림 프로그램 참관
5회	<ul style="list-style-type: none"> <li>학교 밖 청소년을 위한 환경교육 프로그램 운영 현황</li> <li>환경교육 프로그램 개발 자료 협조</li> </ul>	환경교육센터 소장 및 팀장	
6회	<ul style="list-style-type: none"> <li>단기쉼터 현황 및 운영 어려움</li> <li>홈리스 청소년 지원 문제점</li> <li>제공되는 프로그램 종류 및 참여 현황</li> <li>쉼터 청소년 특징 및 학습 수요</li> </ul>	서울시립신림청소년쉼터 실장	
7회	<ul style="list-style-type: none"> <li>학교밖청소년지원센터 현황 및 운영 어려움</li> <li>두드림·해밀 사업 참여 현황</li> <li>학교 밖 청소년 유형별 특징 및 학습 수요</li> </ul>	인천청소년상담복지센터 소장	

### 3) 프로그램 요소 선정

학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육 프로그램의 목표, 주제, 교수-학습적 고려사항 등 주요 요소를 선정하고, 기존 관련 프로그램 검토 및 개발진 내부 회의를 통하여 구체적인 모듈을 개발하였다.

### 4) 프로그램 개발 및 1차 수정

프로그램의 전체 취지 및 목표를 설정하고, '물건', '동네', '편의점', '지구', '미래' 등 다섯 가지 주제를 중심으로 각 모듈의 목표 및 활동내용을 설계하였다. 5개월이라는 연구 기간 안에 적용 및 평가를 실시하기 위하여 모듈의 내용은 각 주제에 대한 기본적인 학습을 위주로 구성하였고, 적용 결과를 토대로 후속 활동에 대한 제안을 하는 방식으로 설계하였다. 각 모듈은 1일에 4-5시간 동안 진행하여, 전체 프로그램은 총 5일에 걸쳐 이루어진다. 완성된 초안은 학교 밖 청소년 실무자 2인, 환경교육 전문가 1인의 자문을 받아 수정·보완을 거쳤다. 이 과정에서 각 주제별 세부 활동이 변경되었으며, '지구' 관련 주제는 '지속가능 생산과 소비' 관련 주제로 변경되었다.

### 5) 프로그램 시범 적용

1차 수정된 프로그램을 부산청소년상담복지센터 꿈드림의 협조 하에 학교 밖 청소년을 대상으로 시범 적용하였다. 실시 기간은 12월 7일부터 11일까지 5일간이었으며, 매일 4시간에 걸쳐 한 가지의 모듈을 실행하고, 이후 평가시간을 갖는 방식으로 진행되었다. 매일 프로그램에 참여하는 청소년 수는 달랐지만 12-15명 수준을 유지하였다. 각 모듈의 진행은 개발진이 직접 담당하였으며, 센터에서는 매일 상담원 두 분이 프로그램 진행을 도와주는 방식으로 지원해 주었다. 각 모듈이 끝난 후 청소년들에게 만족도 조사를 포함한 설문조사를 실시하였고, 모든 프로그램이 종료된 후에는 상담원 선생님들을 대상으로 설문 조사를 실시하였다.

## 6) 프로그램 최종 수정

프로그램 시범 적용 후 참가자와 센터 선생님들의 의견, 그리고 개발진의 성찰 등을 고려하여 학교 밖 청소년의 특성을 반영하면서도 프로그램의 취지를 잘 살릴 수 있도록 세부 사항을 수정·보완하였다.

## 제 IV 장

---

# 연구 결과

1. 프로그램 요소 선정
2. 프로그램 1차 개발 및 전문가  
자문
3. 프로그램 수정 및 시범 적용 결과
4. 학교 밖 청소년을 위한 프로그램  
개발 및 운영 방안



# 제Ⅳ장

## 연구 결과

### 1. 프로그램 요소 선정

#### 1) 학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육의 기본 방향 설정

기존 학교 밖 청소년 대상 프로그램 및 지속가능발전교육 관련 문헌 연구, 전문가 대상 수요조사, 개발진 내부 회의 등의 과정을 통하여 학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육의 기본 방향을 다음과 같이 설정하였다.

첫째, 기존 두드림·해밀 사업을 중심으로 하는 학교 밖 청소년 프로그램과 차별화될 필요성이 제기되었다. 전문가 의견 조사 결과 학교 밖 청소년 실무 전문가들은 기존 프로그램들의 필요성과 효과성을 인정하면서도 보다 다양한 주제로 프로그램이 보급될 필요가 있다고 인식하였다. 특히 기존에는 기본적인 소양 습득을 위해 매우 구체적인 정보를 제공하는 프로그램이 주를 이루었다면 앞으로는 인문학과 같은 깊은 사고를 요하는 프로그램도 필요하다고 하여 학교 밖 청소년을 위한 프로그램의 스펙트럼이 다양해야 함을 알 수 있었다. 본 연구에서는 지속가능발전교육이 학교 밖 청소년들이 자신의 삶을 보다 장기적이고 근본적인 관점에서 조망할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 차별성을 지닐 수 있다고 파악하였다.

둘째, 선행연구 및 전문가 면담을 통하여 기존 학교 밖 청소년에 대한 관심은 주로 자아존중감, 사회성 등 심리학적 접근을 위주로 하고 있음을 알 수 있었다. 반면 본 연구의 프로그램은 이러한 개인적 역량뿐만 아니라, 공동체, 환경, 세계, 지구 등 개인과 개인이 살고 있는 다양한 세계와의 연결성을 부각시키고자 하였다.

셋째, 두드림·해밀 프로그램의 경우 체험, 게임, 놀이 등 활동을 통하여 청소년의 흥미를 높이는데 주력하는 반면, 사고, 가치, 지식 등의 목표 영역에는 상대적으로 관심을 기울이지 않았다. 전문가 면담에서도 프로그램의 참여도를 높이기 위해서는 흥미와 재미 위주로 활동을 구성할 필요가 있다는 공통된 인식을 발견할 수 있었다.

이러한 현실적인 요구를 반영하면서도 본 프로그램에서는 청소년들에게 단순히 재미에 그치지 않고 지속가능성이라는 가치에 대하여 탐색할 수 있는 기회가 될 수 있도록 교수·학습적 고려가 필요하였다.

마지막으로, 기존 지속가능발전교육 프로그램에 대한 성찰의 필요성이 제기되었다. 지속가능발전교육에서는 학습자의 다양한 요구와 가치를 토대로 지역사회와 더 나아가 전 지구적 이슈를 통합적이고 비판적인 시각에서 바라볼 것을 요구한다. 그렇지만 기존 지속가능발전교육 프로그램에서는 학교 밖 청소년의 어려운 경제적 상황, 사회적으로 소외되어있는 상황에 대한 고려는 이루어진 바 없다. 대신 학습 주체는 시민, 청소년, 제3세계 등 보편적인 범주로만 가정되어 왔다. 학교 밖 청소년의 경우 주거 환경의 제약으로 질 높은 환경의 혜택에서 소외되며, 자립의 어려움 등으로 인하여 환경과 지속가능성과 같은 근본적이고 어려운 문제에 대해서는 관심이 덜한 것이 현실이다. 이렇게 볼 때 기존 지속가능발전교육에서 다루는 방식으로 접근할 경우 설득력과 효과가 떨어질 우려가 있다. 이러한 점은 본 연구진에게 도전과 성찰의 기회가 되었으며, 학교 밖 청소년의 상황과 삶에 보다 밀착된 주제와 내용으로 프로그램을 구상하는 데 원동력이 되었다.

## 2) 프로그램의 목표 및 기본 요소 설정

이상의 검토와 논의를 거쳐 학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육 프로그램의 목표를 다음과 같이 세 가지로 수립하였다.

- 학교 밖 청소년들이 현재보다 나은 미래를 구상하는 데 필요한 기본 소양 습득
- 나의 삶이 사회와 전 세계의 다양한 모습과 연결되어 있음을 깨닫고 이를 통해 지속가능성의 복잡성 이해
- 주변의 사물, 익숙한 공간 등에 대한 탐색과 문제제기를 통해 성찰 능력 함양

이러한 프로그램의 목표에 따라 학교 밖 청소년의 상황에 적절하고 흥미를 유도할 수 있는 학습 주제에 대한 논의가 여러 차례에 걸쳐 이루어졌다. 개발진은 우선 문헌 검토 및 전문가 의견 조사 결과를 중심으로 각자 아이디어를 개진하였고, 회의를 통해 각 아이디어들에 대한 점검을 하였다.

이 과정에서 프로그램의 목표, ESD와의 관련성, 학교 밖 청소년의 상황을 고려한 교수-학습이라는 세 가지 기본 요소에 따라 학습 주제의 선정 및 수정이 이루어졌으며, 그 결과 1차적으로 선정된 5가지 모듈의 제목 및 주제는 <표 IV-1>과 같다.

**표 IV-1 프로그램 요소(1차)**

제목	ESD 관련 주제	세부 목표	교수-학습적 고려
나와 나의 생활	생활/자원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 물건을 통해 나와 나의생활을 돌아보고, 친환경 제품을 사용해야 하는 이유를 생각해보고 지속가능한 삶의 양식을 탐색할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기 주변에 대한 관심을 갖고 자기 표현연습을 하는데 초점을 둬.</li> <li>• 물건을 직접 만들어 봄으로써 소비뿐만 아니라 생산의 주체로서 자신의 능력을 탐색하도록 함.</li> </ul>
동네 한바퀴	지역사회/참여	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 무심코 지나쳤던 동네의 모습을 자세히 살펴보고, 더 나은 곳이 되기 위한 방법을 제안할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사진찍기를 매개로하여 어렵게 느껴지는 지역사회 참여 문제를 다룰 수 있다는 자신감을 갖게 함.</li> </ul>
편의점의 모든 것	경제/소비/자원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 편리함을 추구하는 현대소비생활 공간인 편의점을 통해 자본주의 사회 이면의 경제, 노동, 문화 관련 이슈들을 이해할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 익숙한 소비와 노동의 공간에 대한 자기 경험을 표현하고 사회문화 현상에 대한 문제의식을 가지도록 함.</li> </ul>
지구에서 사는 우리	소비/불평등/공존	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리가 소비하는 물건이 가지고 있는 그 이면의 다양한 측면을 알고, 이를 통해 지속가능한 소비에 대한 인식을 할 수 있다.</li> <li>• 지구에서 자신의 위치를 간접적으로 확인해 봄으로써 지구 전체적인 시각으로 스스로를 돌아볼 수 있도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사물과 현상의 단면만 보는 게 아니라 복잡성과 양면성을 고찰할 수 있는 사고 과정을 연습하는데 초점을 둬.</li> <li>• 자신의 경제적, 사회적 상황을 전 세계라는 큰 그림 안에서 생각해 볼 기회를 가짐.</li> </ul>
미래를 위한 경매	지속가능한 미래/세계/예측과 준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 미래를 상상해보고 개인의 지속가능한 삶을 위해 필요한 것들을 구체적으로 생각해볼 수 있다.</li> <li>• 자신의 지속가능성과 세계의 지속가능성의 연결성에 관해 이해할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래와 자립의 문제를 단순히 직업 준비 차원에서 바라보기보다는 미래사회의 모습 안에서 자신의 역할과 능력을 구체적으로 상상해보도록 함.</li> </ul>

## 2. 프로그램 1차 개발 및 전문가 자문

앞선 프로그램 요소를 중심으로 모듈별 세부 활동 개발과 교수-학습 방법에 대한 논의가 이어졌다. 이 단계에서부터는 개발진 내에서 각자 개발할 모듈을 분담하여 세부 내용을 개발하고 회의를 통해 함께 검토하고 수정하는 방식으로 진행하였다. 이 과정을 거쳐 1차적으로 모듈별 세부 활동을 개발하였으며, 전문가 3인의 자문을 거쳐 수정·보완을 하였다. 이러한 과정을 상세히 소개하면 아래와 같다.

### 1) “나와 나의 생활”

이 모듈에서는 프로그램의 도입부로서 참가자들이 자기소개를 하는 형식을 빌려 물건의 의미를 탐색해 보고자 하였다. 지속가능성의 측면에서는 친환경적인 물건을 직접 만들어 봄으로써 ‘나’와 관련된 인식에서 출발하여 더 나아가 생활양식과 소비의 문제를 다룰 수 있도록 의도하였다. 1차로 개발된 모듈의 구체적인 내용은 [그림 IV-1]과 같다.

제목	나와 나의 생활	
주제	생활/자원	
목표	물건을 통해 나와 나의생활을 돌아보고, 친환경 제품을 사용해야 하는 이유를 생각해보고 지속가능한 삶의 양식을 탐색할 수 있다.	
메시지	내가 가지고 있는 물건들을 통해 나를 소개하고 서로를 알아가며, 친환경 제품을 통해 나의 소중함을 느끼고, 삶 속에서 지속가능한 소비, 생활양식을 생각해 본다.	
활동 구성	<p>[활동 1] 자기소개</p> <p>◎ 하얀 거짓말</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신에 관한 이야기 3~5가지 준비, 이 중 1가지는 거짓말로 꾸며낸 이야기</li> <li>- 거짓말인 이야기 맞추는 사람이 승점획득</li> </ul> <p>◎ 물건주인 맞추기 게임(2-3회 반복)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신이 가지고 있는 물건 중 의미 있는 것 1가지씩 몰래 꺼내기</li> <li>- 물건 주인이라고 생각되는 사람 쓰거나 지목, 이유도 함께 말하기</li> <li>- 주인을 맞추는 사람이 승점획득</li> </ul>	<p>시간: 50분</p> <p>유의점: 이야기 별로 번호 붙이기, 이야기가 될 수 있으면 자세할 수 있도록 지도.</p>

<p>- 마지막으로 물건의 주인이 왜 의미 있는 물건으로 선정했는지 이야기하기</p>	
<p>[활동 2] 무인도 게임</p> <p>◎ 내가 가지고 있는 물건에 대해 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내가 가지고 있는 물건 리스트 포스트잇에 써보기</li> <li>- 여러 가지 기준으로 분류해보기: 내가 스스로 만들 수 있는 것/ 물건을 어디에서 구매했는지</li> </ul> <p>◎ 무인도 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무인도에 갑자기 떨어지게 되었다. 가져갈 수 있는 것은 소지품 중에 단 3가지. 무엇을 선택할까? 그 이유는?</li> <li>- 내가 생활 하는 데 꼭 필요한 물건은 무엇일지 이야기 나눠 보고 모둠별로 생각 정리해보기.</li> <li>- 물건들을 갖는 방법에 대해 이야기 나눠보기: 부모님께 받는다. 돈을 벌어서 산다 등.</li> </ul>	<p>시간: 50분</p> <p>준비물: 무인도 배경 그림</p> <p>산출물: 무인도에 가져갈 물건 그리고 이유 쓰기</p> <p>유의점: 서로의 생각을 발표하고 이야기할 시간을 충분히 갖는다.</p>
<p>[활동 3] 스스로 만들어 써보기</p> <p>◎ 친환경화장품/치약/생필품 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 매일매일 사용해야 하는 생필품 종류 정리해보기</li> <li>- 친환경 제품(화장품, 생필품 종류)을 써야하는 이유</li> <li>- 모둠별 미션: 편의점, 마트 등 자주 가는 장소에서 친환경 제품 찾아서 사진 찍어오기. 친환경 제품이라고 생각한 이유 정리</li> <li>- 모둠별 결과물 발표 및 전시</li> </ul> <p>◎ 친환경화장품/치약/생필품 만들기</p>	<p>시간: 2시간</p> <p>준비물: 폴라로이드 사진기, 사인펜,</p> <p>산출물: 사진, 사진에 대한 설명</p> <p>유의점: 자유롭게 활동하되 에티켓과 시간 당부</p>
<p>[활동 4] 지속가능한 생활양식</p> <p>◎ 재활용, 업사이클링</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 재활용, 업사이클링에 대해 소개(생활용품, 미술작품 등 다양한 분야에서), 의미 이야기 나누기</li> </ul> <p>◎ 지속가능한 소비와 생활양식에 대해 생각해보기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별 미션(택1 또는 새로운 연관주제 선정가능) 아이디어 구상 및 발표</li> <li>1) 집이나 센터에서 자급자족, 재활용, 업사이클링 할 수 있는 것 생각해 보기, 그림으로(플라주)</li> <li>2) 친환경제품 써야하는 이유, 친환경제품 소개</li> <li>3) 재활용과 업사이클링 소개 및 관련 산업분야, 직업 탐색</li> <li>4) 내가 할 수 있는 자급자족의 삶 상상해보기</li> </ul>	<p>시간: 2시간</p> <p>준비물: 전지, 사인펜,</p> <p>산출물: 그림</p> <p>유의점: 팀 작업에 적극적으로 참여하도록 역할 부여, 마지막에 개인별/단체별 상점 합산 통해 선물</p>

【그림 IV-1】 “나와 나의 생활” 모듈 안(1차)

이러한 내용에 대하여 전문가 자문 결과, 물건의 의미를 탐색하는 전반 부 활동과 친환경 제품을 직접 만들어보는 후반 부 활동 간의 연계가 약하다는 의견이 주를 이루어 활동 전반에 대한 수정의 필요성이 제기되었다.

표 IV-2 “나와 나의 생활” 모듈 안에 대한 전문가 의견

제목	전문가 의견
나와 나의 생활	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 1, 2와 활동 3,4가 다소 동떨어진 느낌임. 앞에는 필요한 물건에 대한 이야기이고, 뒷부 분에서 곧바로 ‘친환경’ 을 강조하고 있음.</li> <li>• 구체적인 물건들을 제시하거나 사진을 두고 이 제품은 친환경적인지 아닌지를 자신들의 정한 기준에 따라 따져보게 하는 활동도 좋겠음.</li> <li>• 메시지에 제시된 ‘친환경 제품을 통해 나의 소중함을 느끼고’ 라는 구절은 아래 제시된 활동 으로는 어떤 의미인지 파악이 안 됨.</li> <li>• 생활 속의 친환경 제품을 생각해보고 미처 모르고 있었던 친환경제품들을 알아보는 활동해보 면서 호기심을 유발하는 것이 좋을 듯함.</li> </ul>

## 2) “동네 한 바퀴”

세 번째 모듈 “동네 한 바퀴”는 학교 밖 청소년들이 동네 주변을 자신들의 눈높이에서 바라보고 살기 좋은 동네의 모습을 그려보면서 자연스럽게 삶의 질의 이슈를 탐색하도록 유도하였다. 최근 청소년의 지역사회 참여 역량을 함양하기 위한 목적으로 그린맵(green map)만들기나, 동네지도 만들기 등 지역사회의 안전, 환경, 지속가능성 등의 이슈를 학생들이 스스로 탐색하고 해결책을 찾아보도록 하는 프로그램들이 개발 및 확산되고 있다<sup>3)</sup>. 본 프로그램에서는 특정 이슈에 대한 이해와 해결에 초점을 두기보다는 학교 밖 청소년들이 공동체 활동에 참여함으로써 소속감과 협동 의식을 키우고, 지역사회에 대한 관심을 갖게 하는데 목적을 두었다.

3) 그린맵 사이트, <http://www.greenmap.kr/> 검색일: 2015년 12월 1일.

제목	동네 한바퀴	
주제	동네/지역사회/참여	
목표	무심코 지나쳤던 동네 곳곳을 자세히 살펴보고, 더 나은 곳이 되기 위한 방법을 제안할 수 있다.	
메시지	내가 살아가는데 필요한 물리적, 정서적 공간을 제공하는 지역사회의 중요성을 깨닫고, 주체적인 관계를 맺기 위해 노력한다.	
활동 구성	<p>[활동 1] 게임</p> <p>◎ 센터에 오기까지</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주변 건물/장소 사진을 보고 무엇인지, 어디에 있는지 맞추기</li> <li>- '시장에 가면-' 게임을 활용하여 센터가 속한 ○○동에 가면 게임하기: 말 잇기를 못하는 사람은 탈락, 최후 1인에게 상품 수여</li> <li>- 집에서 센터까지 오면서 본 것, 들은 것, 인상적인 것 등 자유롭게 이야기하기</li> </ul>	<p>시간: 50분</p> <p>준비물: 동네 사진, 상품</p>
	<p>[활동 2] 모둠별 토의</p> <p>◎ 우리 동네, 살만한 곳인가?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3-4명이 모둠을 이루어 각자 이 동네에 대한 경험과 느낌 나누기</li> <li>- 지도를 보며 즐거움, 안전, 편리, 위생 등의 기준에 따라 더 생각해 적기(마인드맵)</li> <li>- 직접 조사해서 알아볼 질문 정하여 발표하기: 예) 우리에게 필요한 ○○시설이 몇 개나 있나?</li> </ul>	<p>시간: 50분</p> <p>준비물: 지역지도, 전지, 필기도구</p> <p>산출물: 조별 발표문</p> <p>유의점: 조별로 다른 질문을 스스로 생각할 수 있도록 격려 및 지도</p>
	<p>[활동 3] 야외 조사</p> <p>◎ 동네 한바퀴</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다같이 걸으며, 활동 내용 설명. 어느 지점에서 조별로 사방으로 흩어지기</li> <li>- 조별 미션: 특정 지점에서 특정 포즈로 사진찍기, 편의점 개수 알아보기, 가장 오래된 것 찾기, 너무 많은 것 찾기, 가장 좋은 냄새 찾기, 가게 주인 인터뷰하기(사전협의) 등</li> <li>- 조별로 정한 질문에 대한 답 알아보기</li> </ul>	<p>시간: 2시간</p> <p>준비물: 플라로이드 사진기, 미션 카드</p> <p>산출물: 사진</p> <p>유의점: 자유롭게 활동하되 에티켓과 시간 지킬 것 당부</p>
	<p>[활동 4] 전시 및 발표</p> <p>◎ 5컷 전시회 "우리의 눈으로 본 동네"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미션 수행 내용, 조별 질문 등을 포함하여 관찰하고 느낀 것</li> </ul>	<p>시간: 90분</p> <p>준비물: 전지, 사인펜, 풀, 가위, 상품, 지</p>

	<p>을 자유롭게 표현. 폴라로이드 사진 5개를 골라 이야기로 구성. 작품을 만든 후 관람 및 투표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 더 나은 동네를 만들기 위한 우리의 제안 발표. 선생님들이 지역대표 역할을 맡아 경청</li> <li>- 시상식: 가장 좋은 전시작품(예술), 동네에 대한 새로운 발견(관찰/조사), 베스트 시민(지역이슈), 최고의 팀(협동)</li> <li>- 정리활동: 폴라로이드 사진을 모아 커다랗게 인쇄된 동네 지도에 붙이기. 보관 및 이후 활용</li> </ul>	<p>역지도 포스터 산출물: 전시작품 유의점: 팀 작업에 적극적으로 참여하도록 역할 부여</p>
--	---	---

【그림 IV-2】 “동네 한 바퀴” 모듈 안(1차)

이러한 안에 대하여 전문가 자문 결과 더 의미있고 주체적으로 참여를 유도하기 위하여 청소년들 자신의 경험을 먼저 꺼내고 공유하는 활동이 추가적으로 제안되었다.

표 IV-3 “동네 한 바퀴” 모듈 안에 대한 전문가 의견

제목	전문가 의견
동네 한 바퀴	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 매핑 활동은 여러 가지로 실패하기 어려운 활동이므로 크게 무리가 없을 것으로 보임. 청소년들의 개인적인 생각이나 경험을 꺼내려면 프로그램 초반에 ‘자기 동네에서 자신에게 가장 소중한 곳’ 소개하기 등의 활동을 하면 좋겠음.</li> <li>• 모듈별 토의를 하기 전에 자신이 살고 있는 동네를 지도로 그려보는 활동을 해보면서 스스로 정리를 해볼 수 있는 시간을 먼저 갖는 것이 좋을 듯 함.</li> </ul>

## 2) “편의점의 모든 것”

“편의점의 모든 것” 모듈은 청소년들에게 익숙한 소비 공간이자 아르바이트 경험이 많은 학교 밖 청소년들에게는 노동의 공간이기도 한 편의점에 대한 경험을 돌아보고, 일상적인 사회문화적 행위와 현상에 대해 비판적인 문제의식을 가지도록 하자는 취지로 개발되었다. 활동 구성은 우선, 편의점과 관련된 흥미로운 사실들을 알아보고, 편의점에서 일어나는 소비, 노동, 경제 관련 이슈들을 역할 놀이를 통해 재해석해보며, 마지막으로 삼각 김밥을 만들면서 편리함의 가치 이면에 관련된 건강, 자원, 경제 등의 이슈를 탐색하도록 구성하였다.

제목	편의점의 모든 것	
주제	경제/소비/노동	
목표	현대소비생활 공간인 편의점을 통해 경제, 노동, 문화 관련 이슈들을 이해할 수 있다.	
메시지	청소년들이 먹고, 마시고, 일하는 공간인 편의점을 통해 현대사회의 특징을 이해한다.	
활동 구성	<p>[활동 1] 퀴즈, 토의</p> <p>◎ 편의점 있다, 없다 퀴즈</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편의점에 대한 여러 가지 흥미로운 정보를 중심으로 OX 퀴즈: 예) 가장 잘 팔리는 물건, 삼각김밥의 종류, 울릉도에 편의점이 있을까, 일본 편의점에는 이런 것도 있다, 유럽에는 편의점이 없다? 등등</li> <li>- 편의점에서 팔지 않는 여러 가지 사물 사진을 제시하고 팔지 않는 이유, 편의점에 있으면 어색한 이유를 생각해 보기</li> <li>- 조별로 정답 개수에 따라 쿠폰 지급. 이후 삼각김밥 만들기 활동에서 활용</li> </ul>	<p>시간: 50분</p> <p>준비물: 퀴즈, 사진, 쿠폰</p>
	<p>[활동 2] 역할극</p> <p>◎ 편의점 알바의 하루</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰 와라 편의점의 에피소드를 참고하여 편의점 아르바이트를 한다면 일어날 수 있는 일에 대하여 자신의 경험을 바탕으로 흥미롭게 재구성해 보기</li> <li>- 주인, 알바, 손님 등의 역할을 맡아 역할극 진행하기</li> </ul>	<p>시간: 90분</p> <p>준비물: 웹툰 출력본, 필기도구</p>
	<p>[활동 3] 조별 토의</p> <p>◎ 편의점 알바비로 살 수 있는 것은?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 알바 시급으로 살 수 있는 것 적어보기. OECD 빅맥지수 최저 임금 자료 참고하여 우리나라 상황 이해하기</li> <li>- 여러 종류의 직업에 대하여 노동 시간당 임금을 책정해 보기</li> <li>- 내가 경험한 일들의 가치 생각해 보기</li> <li>- 알바몬 사이트 등을 활용하여 궁금증 풀어보기</li> </ul>	<p>시간: 50분</p> <p>준비물: OECD자료 등 알바관련자료 ppt, 필기도구, 알바몬 사이트</p> <p>유의점: 노동인권 관련 정보들을 자연스럽게 알 수 있도록 지도</p>
	<p>[활동 4] 요리</p> <p>◎ 삼각김밥 더 맛있게 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 삼각김밥이 잘 팔리는 이유 생각해 보기. 삼각김밥에 얽힌 경험 이야기하기</li> <li>- 편의점 삼각김밥 재료, 영양 상태 분석하기</li> </ul>	<p>시간: 90분</p> <p>준비물: 편의점 삼각김밥, 김밥 재료, 삼각김밥 틀, 영양 교육자료 ppt</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- 조별로 만들고 싶은 삼각김밥 구상하기. 맛, 영양, 가격 등의 기준 고려하기</li> <li>- 오늘 모은 쿠폰으로 원하는 재료 구입하기(친환경 재료, 특이한 재료 등 구비)</li> <li>- 조별로 삼각김밥 이름짓고 만들어보기. 시식하고 가격 붙이기</li> <li>- 나의 식습관을 개선할 수 있는 여러 가지 팁 알기</li> </ul>	<p>산출물: 조별 요리</p> <p>유의점: 조리법을 알려주면서 직접 해보도록 참여 유도</p>
--	--

【그림 IV-3】 “편의점의 모든 것” 모듈 안(1차)

이러한 모듈 내용에 대한 전문가 의견 조사 결과, 학교 밖 청소년의 경험과 관심을 끄는 소재로 활동을 구체화하여 좀 더 흥미를 가지고 적극적으로 활동에 참여할 수 있도록 수정될 필요성이 제기되었다.

표 IV-4 “편의점의 모든 것” 모듈 안에 대한 전문가 의견

제목	전문가 의견
편의점의 모든 것	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 초반에 ‘나에게 편의점은 000이다’ 등의 활동을 해 보면 좋을 듯. 학교 밖 청소년들의 주된 생활 무대이자 식사 장소가 되기도 하기 때문에 자신들의 생활과 경험을 드러내면 좋겠음.</li> <li>• ‘근로계약서’ 작성하기 등도 고려해 보면 좋겠음.</li> <li>• 요리시간에 삼각김밥 만들기보다는 편의점에서 파는 음식들로 자신만의 한 끼 식사를 만드는 레시피로 요리를 만들어본다면 더욱 활용도 높을 듯함.</li> </ul>

#### 4) “지구에 사는 우리”

앞에서 “나”에 대한 관심에서 시작하여 “편의점”, “동네”와 같은 청소년들이 익숙한 생활 공간으로 학습의 영역이 확장되었다면, “지구에 사는 우리” 모듈에서는 여기서 더 확장하여 지구 전체에 대한 관심과 학습을 유도하고자 하였다. 다시 물건에 대한 이야기에서 출발하여, 물건의 생산, 운반, 소비, 폐기의 과정을 탐색하여 물건을 소비할 때는 생각하지 못했던 생산 과정에서 환경 문제와 인권 문제의 발생 등에 대해 생각해 볼 기회를 제공하고자 하였다<sup>4)</sup>.

이어서 지구촌 전체에 사는 청소년들에 대한 다양한 모습을 보여주고 그 안에서 우리나라

4) 예컨대 핸드폰과 고릴라, 아프리카 아동이 어떻게 연결되는지를 살펴보게 된다(참고자료: 박경화, 2011)

청소년과 학교 밖 청소년 자신의 삶이 상대적으로 어떠한지를 성찰해 볼 수 있도록 하였다. 마지막으로 생명의 물 게임은 공동체 활동으로 조별로 마을의 물을 효율적으로 옮기는 전략을 짜고 실행에 옮겨 봄으로써 사회의 지속가능성 문제를 해결하기 위해 협동과 의사소통의 중요성을 직접 체험을 통해 배울 수 있는 기회를 제공하고자 하였다.

제목	지구에 사는 우리	
주제	지속가능한 소비, 지구적 불평등과 공존	
목표	하나의 물건이 관련되어 있는 것을 종합적으로 이해하고, 지구에서 우리가 어떤 위치에 있는지를 확인할 수 있다.	
메시지	우리가 소비하는 물건이 가지고 있는 그 이면의 다양한 측면을 알고, 이를 통해 지속가능한 소비에 대한 인식을 할 수 있다. 또한 지구에서 자신의 위치를 간접적으로 확인해 봄으로써 지구 전체적인 시각으로 스스로를 돌아볼 수 있도록 한다. 마지막으로 지구상에 존재하는 여러 가지 다름과 차이를 극복할 수 있는 방안을 활동을 통해 이해한다.	
활동 구성	<p>[활동 1] 게임 : 함께 오는 것들</p> <p>◎ 교구 1 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 핸드폰을 잡아당기면 "고릴라, 콜탄, 석유, 배, 사람(아이) 등"이 달려오는 것을 보면서 각각의 것들이 핸드폰과 어떤 관련이 있는지 이야기 해 보기</li> <li>- 마찬가지로 방식으로 여러 가지 물건(바나나, 운동화, 축구공 등)도 잡아 당겨보고 함께 달려오는 것들을 확인하고, 그러한 것들이 왜 함께 달려오는지 이야기 해 보는 활동</li> </ul> <p>◎ 교구 2 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 앞선 활동에서 이야기 했던 물건들의 정확한 정보를 확인해 보는 단계</li> <li>- 카드를 하나씩 뒤집어 보면서 각각의 물건과 관련되어 있는 정보 확인</li> <li>- 자신이 생각했던 것과 어떤 것이 같고, 어떤 것이 다른지를 이야기 해 보기</li> </ul> <p>(교구 1 : 핸드폰, 과자, 햄버거 등을 잡아서 당기면 이것과 연결되어 있는 것들이 줄줄이 끌려오는 교구) (교구 2 : 작은 카드로 앞면에는 물건이 그려져 있고, 뒷면에는 그 물건을 소비하면서 함께 소비되는 것들을 표시)</p>	<p>시간: 40분</p> <p>준비물: 교구, 활동지</p>

<p>[활동 2] 지구의 청소년은</p> <p>◎ 전 세계 청소년의 다양한 삶의 모습 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우리나라 이외의 국가들 청소년들의 삶의 모습을 동영상과 시청각 자료로 확인(우리나라와 비슷한 국가의 모습, 개발도상국의 모습, 저개발국가의 모습)</li> <li>- 각 국가 청소년들의 삶의 모습을 본 후 어떤 생각이 드는지, 또 원래 자기가 가지고 있던 생각과 어떤 차이가 있는지 이야기 해 보기(정리)</li> </ul>	<p>시간: 50분 준비물: 동영상, 시각자료, 활동지</p>
<p>[활동 3] 토의 : 지구에서 우리의 경제적, 사회적 위치</p> <p>◎ 지구에서 우리의 경제적 위치</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 경제적으로 우리가 지구에서 어디에 위치하고 있을 것이라 생각하는지 활동지에 표시</li> <li>- 그렇게 생각한 이유 말해보기(적어보기)</li> <li>- 지구에서 실제 우리(우리나라 청소년)의 경제적 위치 : 냉장고, 핸드폰, 인터넷, 졸업 등</li> <li>- 자신의 생각과 실제의 차이에 대한 느낌 말해보기</li> </ul> <p>◎ 지구에서 우리의 사회적 위치</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사회적으로 우리가 지구에서 어디에 위치하고 있을 것이라 생각하는지 표시</li> <li>- 그렇게 생각한 이유 말해보기(적어보기)</li> <li>- 실제 지구에서 우리의 사회적 위치 : 청소년 행복지수, 자살률 등</li> <li>- 자신의 생각과 실제의 차이에 대한 느낌 말해보기</li> </ul> <p>활동지 : 활동지에 100%를 기준으로 경제적 사회적 위치를 표시할 수 있도록 제시하고 학습자가 자기가 생각하는 위치를 표기 한 후 실제 우리나라 청소년의 위치와의 차이를 토의해보는 활동</p>	<p>시간: 50분 준비물: 활동지</p>
<p>[활동 4] 야외 게임</p> <p>◎ 생명의 물 게임(사진 참조)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 컵을 바닥에 놓고, 물통에 물을 담아 줄로 연결하여 줄을 잡고 있는 사람들끼리 협동하여 냄비에 있는 물을 컵에 옮기는 게임.</li> </ul>	<p>시간: 1시간 준비물: 게임 매뉴얼, 컵 여러 개, 물통, 줄, 물 유의점: 물이 넘치</p>

	<p>물은 자원, 물을 옮기는 것은 지속가능성에 해당.</p> <p>- 두 조로 나누어 30분 내에 물을 많이 옮기는 조가 승리. 각 조는 다시 두 부족으로 나뉘는데 한 부족은 눈을 가린 채 연결된 줄을 움직여야 하고, 나머지 한 부족은 손을 쓰지 못한 채 말로만 지시를 해야 함.</p> <p>- 게임 결과 정리: 승리 할 수 있었던 이유는? 부족 전체가 잘 살기 위한 방법은?</p>	<p>거나 컵이 깨지지 않도록 유의.</p>
--	--	--------------------------

【그림 IV-4】 “지구에 사는 우리” 모듈 안(1차)

이러한 모듈 구성안에 대하여 전문가 의견 조사 결과, 활동 간의 연계성이 분명하지 않고 메시지가 분명하지 않아 청소년들이 의미있게 참여할 수 있는가에 대한 회의적인 반응이 있었다. 따라서 본 모듈은 전면적인 재수정이 필요하였다.

표 IV-5 “지구에 사는 우리” 모듈 안에 대한 전문가 의견

제목	전문가 의견
지구에 사는 우리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 1, 2, 3, 4는 공통적으로 글로벌한 관점을 강조하고 있는 것으로 해석됨. 다만, 각각의 활동 간의 연계성이나 주된 메시지를 파악하기는 어려움.</li> <li>• 활동 3은 전면적인 수정이 필요함. 내용을 읽어보면 나름 의미가 있는 활동이지만 구체성이 부족함.</li> <li>• 지구에서 자신의 위치를 확인해보는 활동들이 과연 청소년들에게 와 닿을 수 있는 것인가에 대한 의문이 생김.</li> </ul>

### 5) “미래를 위한 경매”

마지막 모듈은 앞에서 나와 우리의 지속가능성에 대한 다양한 이슈를 탐색한 결과를 바탕으로, 청소년들 자신의 지속가능한 미래를 위해서 다양한 예측을 해보고 그 예측을 토대로 자신에게 필요한 역량이 무엇인지 탐색하고 준비하자는 의도로 개발되었다. 20년 후에 어떤 일이 벌어질지 구체적으로 상상해 보고, 자신이 원하는 미래를 경매활동을 통해 계획해 봄으로써 청소년들이 미래를 막연하고 단순한 상상에 의존하기보다는 실제로 다가올 미래 상황을 예측하여 자신의 대처 방법을 구체적으로 계획해 봄으로써 미래에 대한 준비가 필요함을 인식할 수 있도록 하였다.

제목	미래를 위한 경매	
주제	지속가능한 미래/세계/예측과 준비	
목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신의 미래를 상상해보고 개인의 지속가능한 삶을 위해 필요한 것들을 구체적으로 생각해볼 수 있다.</li> <li>- 자신의 지속가능성과 세계의 지속가능성의 연결성에 관해 이해할 수 있다.</li> </ul>	
메시지	나의 미래는 내가 계획하여 만들어갈 수 있지만, 세계의 변화에 영향을 받는다. 또한 나와 세계의 지속가능성이 궁극적으로 연결되어 있으며, 이를 위해 미래를 향한 상상력과 준비가 필요하다.	
활동 구성	<p>[활동 1] 토의</p> <p>◎ 20년 후로 타임슬립</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 20_년으로 이동하기 위해 타임머신에 입력할 [미래입력카드]를 작성</li> <li>- "20_5년 당신의 거주지, 소중한 사람, 소중한 것, 당신을 설명할 수 있는 한 단어" 쓰기</li> <li>- 카드를 섞어서 한 장씩 나누어 갖고, 누구의 입력카드일지 알아맞추기, "내가 지닌 카드는 ____의 입력카드일 것 같다. 왜냐하면..."</li> <li>- 카드의 주인이 카드의 내용을 보충설명</li> </ul>	<p>시간: 50분</p> <p>준비물: 미래입력카드</p>
	<p>[활동 2] 계획</p> <p>◎ 미래 설계</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 타임머신 상자의 위쪽 입구에 미래입력카드들을 모두 넣고, 타임머신 상자 아래를 열어서 20개의 [미래 아이템 카드]를 꺼냄</li> <li>- 각자 미래 아이템 카드 1~2장씩 받고 카드의 정보를 발표</li> <li>- 자신의 미래에서 꼭 필요한 미래 아이템을 생각해서 골라보고, [미래 경매 워크시트]를 작성</li> </ul>	<p>시간: 50분</p> <p>준비물: 타임머신 상자, 미래 아이템 카드, 미래 경매 워크시트</p>
	<p>[활동 3] 계획</p> <p>◎ 미래 예측</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전문가들에 의해 작성된 미래 예측 시나리오를 PPT 설명</li> <li>- 미래 예측 시나리오를 듣고 자신의 미래에 관한 생각과 계획에 변화가 필요한지 생각해보고, 경매 워크시트 수정</li> <li>- 빈 미래 아이템 카드에 추가할 아이디어가 있는지 상상해보고 공동으로 결정하여 몇 개의 아이템을 추가</li> <li>- 세계의 지속가능성을 위한 [지키고 싶은 미래 카드]을 추가로 제시하고, 각자 연대하고 싶은 것을 생각한 후, 그중 하나를 골라봄. 예: 멸종위기동물, 토종종자, 마을숲, 습지, 전통의 지혜, 평화와 인권을 위한 행동, 지속가능한 제도.</li> </ul>	<p>시간: 50분</p> <p>준비물: 미래 시나리오 PPT, 지키고 싶은 미래 카드</p>

<p>[활동 4] 놀이</p> <p>◎ 미래 경매 놀이</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미래 경매 놀이 방법을 설명</li> <li>- 경매 방식으로 진행하여 가장 고가를 부른 사람에게 해당 미래 아이템 카드와 상품을 줌</li> <li>- 미래 아이템을 얻은 사람은 그것을 선택한 이유는 무엇인지, 그 아이템이 갖는 의미를 간단하게 말함</li> <li>- 2개 이상 구매한 사람이 하나도 구매하지 못한 사람에게 아이템을 하씩 선물하도록 권하고, 아이템을 선물 받은 사람은 그것을 어떻게 활용할지 말함</li> <li>- 도토리 수표에 자신이 구입한 아이템과 구입가를 적고, 경매 분석표 완성</li> <li>- 미래 경매 놀이를 해본 소감을 나눔</li> </ul>	<p>시간: 50분</p> <p>준비물: 빙망치, 도토리 수표, 경매 분석 워크시트, 상품(간식)</p>
---	--

【그림 IV-5】 “미래를 위한 경매” 모듈 안(1차)

이러한 모듈 구성안에 대하여 전문가 의견 조사 결과, 미래에 대한 구체성과 현실성을 높이기 위해 발표와 영상편지 등의 활동을 추가하면 좋겠다는 의견이 있었다.

표 IV-6 “미래를 위한 경매” 모듈 안에 대한 전문가 의견	
제목	전문가 의견
미래를 위한 경매	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나의 미래를 먼저 생각하고 다소 객관적인 세계 시나리오를 비교하여 재조정하는 방식임. 시작 활동으로 앞으로 20년 후에 세상이 어떻게 바뀔 것인지, 그 안에서 나는 무엇을 하고 있을 것인지를 먼저 묻고, 학자들의 시나리오를 비교하면 좋을 듯함. 개인적으로 구상하는 미래시나리오는 오늘날 도시의 모습이나 동영상을 보여주고 어떤 부분이 어떻게 바뀔지를 생각해보고 발표를 하면 어떨까요?</li> <li>• 미래의 자신에게 영상편지와 같은 동영상을 촬영해보는 시간을 주거나 미래의 자신을 그려 본다던지 등, 정적인 활동을 배제한다면 더욱 좋은 마무리가 될 듯 함.</li> </ul>

이상의 의견에 따라 개발진 내부에서 수차례 회의를 진행하여 프로그램의 구체적인 내용을 수정하였다.

### 3. 프로그램 수정 및 시범 적용 결과

#### 1) 수정된 프로그램의 활동 구성안

1차 개발된 프로그램 활동 가운데 네 번째 모듈인 “지구에 사는 우리”에 대해서는 전반적인 수정이 필요하였고, 나머지 모듈은 활동을 구체화하거나 흥미롭게 재구성하는 방식으로 부분적인 수정이 필요하였다. “지구에 사는 우리”의 경우 청소년들의 시야를 전 지구적인 관점으로 확대하는 것을 강조했기 때문에, 이러한 취지를 살리면서도 구체적으로 와 닿을 수 있는 실질적인 활동이 필요하였다. 개발진 간의 수차례 회의 결과 전 지구적인 관점에 대한 것은 첫 번째 모듈에서 다루도록 하고(제목을 “물건으로 보는 세상”으로 변경), 네 번째 모듈에서는 사회적 경제의 구체적인 사례를 통해 지속가능한 생산과 소비 양식에 대해 탐색하는 방식을 고려하기로 하였다(제목을 “모두를 위한 DIY”로 변경). 이러한 수정의 방향을 제시하면 아래 <표 IV-7>과 같다. 세부적인 활동 내용은 (부록 1)에서 볼 수 있다.

표 IV-7 프로그램 수정 사항 요약

제목	ESD 관련 주제	수정 사항
물건으로 보는 세상	생활/자원/지구	<ul style="list-style-type: none"> <li>친환경 제품 만들기 활동 삭제</li> <li>‘휴대폰과 고릴라’ 활동 추가</li> </ul>
동네 한바퀴	지역사회/참여	<ul style="list-style-type: none"> <li>동네를 개선시키기 위한 우리의 제안 활동은 시간적 제약으로 생략</li> </ul>
편의점의 가치	경제/소비/자원	<ul style="list-style-type: none"> <li>편의점의 편의성과 대비되는 독일의 무포장가게의 사례를 들어 여러 가치에 대해 탐색하도록 함</li> <li>역할극 활동을 메시지를 표현하는 방식으로 변경</li> </ul>
모두를 위한 DIY	생산/소비/공존	<ul style="list-style-type: none"> <li>새롭게 개발</li> <li>사회적 경제의 다양한 방식을 알아보고 직접 CEO가 되어 경영방식을 구상하고 물건을 만들어보는 실제적인 활동으로 구성</li> </ul>
미래를 위한 경매	지속가능한 미래/세계/예측과 준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>미래 경매 아이템을 청소년 눈높이에 맞게 구체화함.</li> </ul>

이러한 수정 과정을 거치면서 본 프로그램의 방향은 학교 밖 청소년들이 '공존'의 가치를 바탕으로 미래와 자립을 탐색하게 한다는 쪽으로 보다 구체화되었다. 각 모듈은 정도에 차이는 있지만 '공존'의 가치를 중심으로 청소년의 '미래'와 '자립'과 연관성을 지니도록 개발되었다.

표 IV-8 프로그램의 세 키워드 - 미래, 공존, 자립

제목	미래	공존	자립
물건으로 보는 세상	내가 사용하고 있는 물건의 다양한 측면을 확인해 봄으로써 미래에 소비자로서 이러한 관계를 잘 이해한 바람직한 선택할 수 있다.	물건의 생산, 소비, 폐기의 과정을 이해하고, 어떤 물건이 가지고 있는 다양한 이면의 관계를 확인해 봄으로써 지구상의 다양한 주체들과 공존해 가야한다는 마음을 가질 수 있다.	능동적으로 자신을 소개할 수 있고, 어떤 물건을 선택하고 소비하는데 있어 올바른 기준을 가질 수 있도록 한다.
동네 한바퀴	미래에 어떤 곳에서 살고 싶은지 구체적이고 폭넓은 시야에서 모색할 수 있다.	지역사회의 일원으로서 공동체의식을 가지고 지역의 이슈에 관심을 가지며 더 나은 환경을 모색하는데 참여할 수 있다.	내가 사는 주변 환경에 대해 관심을 갖고 삶의 질 개선을 위해 스스로 노력할 수 있다.
편의점의 가치	편의점을 통해 노동과 소비의 문제를 청소년의 시각에서 바라보며, 앞으로 더 나은 미래를 위해 대안들을 모색할 수 있다.	청소년 노동 인권문제를 편의점 아르바이트의 사례로 접근하고, 다른 나라의 청소년 노동 인권 문제에 관심을 갖는다.	일의 가치에 대하여 여러 가지 관점에서 생각해 보고, 나에게 필요한 역량이 무엇인지 찾아본다.
모두를 위한 DIY	친환경 제품을 활용하여 사회적 경제에 대해 새로이 바라보게 하고, 미래를 위한 다양한 선택들을 모색할 수 있다.	사회적 경제를 통해 환경, 인권, 가치지향, 윤리적 소비에 관심을 갖고 동참한다.	친환경 제품을 만들고, 판매하고 구매하는 것을 통해서 생산과 노동에 대해 다양한 관점을 가지게 하고, 회사모의경영을 통해 자신이 추구하는 회사의 모습들을 생각해본다.
미래를 위한 경매	자신의 미래를 상상해보고 구체적인 정보에 기반하여 미래 설계를 해보는 한편, 미래 사회 시나리오를 접함으로써 미래 예측의 필요성과 미래 준비의 필요성을 느낀다.	개인의 지속가능한 미래 설계와 세계의 지속가능한 미래가 연결되어 있음을 이해하고, 타인과 다른 생명과의 연대와 공존이 미래의 지속가능성을 위해 왜 중요한지 생각해보며, 이를 위한 구체적인 방법을 알아본다.	자신의 미래를 위해 필요한 직업, 거주 형태, 라이프 스타일 등을 생각해보고, 다양한 예시를 통해 지속가능한 자신의 삶을 구상해본다.

## 2) 시범적용 결과

이와 같이 수정되고 더욱 구체화된 활동에 대하여 시범 적용이 이루어졌다. 적용 기간은 2015년 12월 7일부터 11까지 5일간이었으며, 부산청소년상담복지센터 꿈드림의 협조로 참가자 모집이 이루어졌다. 참가자들은 17-19세 사이의 학교 밖 청소년으로 매일 12-15명의 청소년들이 프로그램에 참여하였고, 그 중 5일 모두를 참여한 청소년은 11명이었다. 프로그램 진행은 각 개발자가 담당하였고, 매일 2명 이상의 개발진 및 2명의 꿈드림 선생님이 참여하여 프로그램이 순조롭게 진행될 수 있도록 도왔다.

프로그램에 대한 평가는 우선 참가한 학교 밖 청소년들을 대상으로 매일 설문지를 통해 만족도 조사를 실시하는 것으로 이루어졌다. 설문지는 프로그램이 재미있었는지, 수행하기에 어렵지 않았는지 기본적인 사항에 대한 5점 척도 문항 2개와 주관식 문항 4개 등 총 6개로 구성되었다. 프로그램에서 참가자의 흥미와 수행 난이도에 대한 모듈별 평균 점수는 아래 표와 같다. 두 문항에 대한 전체 평균은 3.87점과 3.92점으로 비교적 긍정적이었음을 알 수 있다. 모듈별로는 “편의점의 가치”, “동네 한바퀴”, “모두를 위한 DIY”의 점수가 약간 높았는데, 이 세 모듈은 다른 모듈에 비하여 만들고 직접 체험하는 활동이 많다는 공통점이 있었다.

표 IV-9 참가자 만족도 조사(객관식)

번호	설문 문항	물건으로 보는 세상	동네 한바퀴	편의점의 가치	모두를 위한 DIY	미래를 위한 경매	전체 평균
1	오늘 프로그램은 재미있었습니까?	3.67	3.92	4.09	3.92	3.75	3.87
2	오늘 프로그램은 어렵지 않고 무난하게 수행할 수 있었습니까?	3.87	3.92	4.09	3.92	3.83	3.92

다음으로는 프로그램의 내용과 방식에 대하여 구체적으로 물어보았다. 다음 <표 IV-10>는 답변 가운데 중복된 것을 제외하고 요약한 것이다. 참가자들이 긍정적으로 평가했던 부분은 만들기, 조별 활동(마인드 맵, 그리기 등), 체험 등 주로 직접 참여하는 방식의 활동에 대한 것이었다. 반면 조금 더 생각을 요구하거나 정보 전달식으로 이루어지는 방식에는 지루함을

느끼는 경우가 많았다. 각 모듈별 새롭게 배운 내용에 대하여 몇몇 의견은 프로그램의 전체 취지를 제대로 이해한 경우도 있었고, 일부 활동에 대한 것도 있었다. 기타 자유의견으로는 나름 흥미롭고 도움이 되었다는 의견과 함께 지루한 활동에 대한 개선의견도 있었다.

표 IV-10 참가자 만족도 조사(주관식)

제목	설문 문항			
	오늘 프로그램 중에서 좋았던 활동(내용)은 무엇이고, 그렇게 생각한 이유는 무엇입니까?	오늘 프로그램 중에서 힘들었던 활동(내용)은 무엇이고, 그렇게 생각한 이유는 무엇입니까?	오늘 활동을 통해 새롭게 알게 된 내용은 무엇입니까?	자유 의견
물건으로 보는 세상	<ul style="list-style-type: none"> <li>그림을 그리고 활동하는 것이 좋았다.</li> <li>아이들 물건을 찾고 마인드맵 그리는 활동이 좋았다.</li> <li>한가지의 물건을 두고 어떻게 만들어지는 지 알 수 있었던 활동.</li> <li>새로운 사실을 알게 되어서 좋았고 앞으로 물건에 대해 생각을 할 수 있을 것 같다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>물건으로 사람 알아내기</li> <li>조별로 생산 과정을 쓰고 발표하는데 조원들의 의견이 모여지지 않았다.</li> <li>얘기를 듣는 게 조금 지루했어요.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>물건 하나가 만들어지는 데에 많은 인력과 과정이 필요하다.</li> <li>모든 것에는 환경, 경제, 사회가 있다는 것을 알게 되었다.</li> <li>핸드폰 만드는 데 자원 중에 콜탄이라는 자원이 있다는 것을 깨달았다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>처음에는 어떤 활동인지 몰랐는데 알게 되니 나름 도움이 되었다.</li> <li>지루할 것 같았는데 나름대로 재미있었다.</li> <li>이야기를 제외한 활동만 계속 했으면 좋겠다.</li> </ul>
동네 한바퀴	<ul style="list-style-type: none"> <li>조원들과 함께 동네를 한 바퀴 돌아보는 게 재미있었다.</li> <li>밖에 나간 것. 이유는 산뜻했다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>동네를 둘러볼 때 길을 찾는 게 어려웠다.</li> <li>감는 게 너무 힘들었어요.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>동네 근처에 어떤 것들이 있는지 알게 되었다.</li> <li>평범한 일상에 있는 것을 알게 되었다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>재미있었다.</li> <li>만들기 좀 해요.</li> </ul>
편의점의 가치	<ul style="list-style-type: none"> <li>음식 만들고 먹기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>전체적인 활동 시간이 길어서 힘들다.</li> <li>다루는 내용(가치)가 조금 어려웠다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>편의점 아르바이트를 하기위해 고려할 점</li> <li>편의점의 많은 측면</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>퀴즈를 맞추어 돈을 얻었고 김밥을 만들어 재미있었다.</li> <li>음식양이 더 많았으면 좋겠다.</li> </ul>
모두를 위한 DIY	<ul style="list-style-type: none"> <li>우리가 비누를 만들고 그 비누로 직접 손을 씻어보니 좋았다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PPT보기/너무 길어서 지루했다.</li> <li>에코백을 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DIY 활동은 너무도 재밌다.</li> <li>주식회사, 유한회사,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>정말 재밌었다.</li> <li>에코백 만드는 게 어려웠지만 나름 재</li> </ul>

제목	설문 문항			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>친환경 제품을 직접 만드는데 유익하고 재미있는 시간이었다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>에 시간이 너무 촉박했고 마음대로 잘 만들어지지 않았다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>공정기업의 차이를 알게 되었다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미있었고 좋은 경험을 한 것 같다.</li> </ul>
미래를 위한 경매	<ul style="list-style-type: none"> <li>경매활동/미래에 이런 능력이 필요할거라는 걸 알게 되었다.</li> <li>미래에 대해서 토론하는 것이 좋았습니다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>활동하는 게 많이 없어서 지루했다.</li> <li>미래에 어떤 일이 일어날지 예측한 것을 알아보는 게 힘들었다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미래에 우리의 모습을 알게 되었다.</li> <li>미래에 대한 기대감이 더 커졌습니다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>설명하는 부분이 너무 잠웠다.</li> <li>나름 유익했다.</li> </ul>

이러한 참가자 만족도 조사를 분석한 결과, 본 프로그램은 학교 밖 청소년이 흥미롭고 무난하게 수행하기에 비교적 적합한 것으로 판단된다. 모듈별로 활동의 유형에 따라 참여의 적극성에는 차이가 있지만, 프로그램의 취지 자체가 지속가능성의 여러 측면에 대하여 탐색해 보는 것이었기 때문에 활동 자체를 모두 체험형으로 바꾸기에는 한계가 있었다. 그럼에도, 참가자들이 깊이 있는 사고와 토론 등의 방식이 왜 중요한지를 깨달을 수 있게 진행자의 지도 요령이 조금 더 개발되어야 할 것으로 보인다.

본 시범 적용 참가자들은 꿈드림에서 제공하는 여러 활동에 참여한 경험이 있어 이미 친밀한 관계를 형성하고 있었기 때문에 조별 활동을 진행하기에 무리가 없었다. 또한 대부분의 참가자들이 5일 내내 참여하여 프로그램 전체를 경험하고 그 취지를 이해할 수 있었다. 그러나 학교 밖 청소년 기관의 특성상 참가자의 학습 의지가 강하지 않고 참가자 모집 자체가 어려울 경우에는 본 프로그램을 그대로 적용하기보다는 참가자 개개인의 소규모 참가자들의 흥미에 따라 적용하기 쉬운 것부터 해 보는 방식도 고려할 수 있을 것이다.

다음으로는 프로그램 진행을 도왔던 꿈드림 선생님들을 대상으로 설문 조사를 실시하였다. 매일 프로그램에 참가한 2명의 선생님에게 설문지 받아 분석하였다. 우선 전반적으로 흥미로운 프로그램이었다는 반응이 있었고(평균 4.1점), 수행하기 어렵지 않으며(평균 4점), 학습자의 성장을 도울 수 있을 것이라는 데 긍정적인 반응(평균 3.8점)이 있었다. 다만 자신의 기관에 활용하고 싶은 의향과 지속가능성을 이해하는 데 도움 여부에 대한 응답이 다른 문항에 비해 약간 점수가 떨어진 것은 프로그램 전반의 취지에 대한 사전 공감감이 부족하였기 때문인 것으로

보인다. 전체 프로그램 가운데 가장 좋은 반응을 이끌었던 모듈은 “모두를 위한 DIY”로, 지속가능한 생산과 소비를 사회적 경제의 사례를 들어 탐색한다는 프로그램의 취지가 실제 활동들을 통해 충분히 경험될 수 있게 구성되었기 때문인 것으로 보인다. 반면 “미래를 위한 경매” 모듈에 대한 점수가 상대적으로 낮았는데, 미래를 예측하고 계획함에 있어 환경과 관련된 여러 상황을 생각해 보는 게 익숙하지 않은 주제였기 때문인 것으로 판단된다.

표 IV-11 기관 담당자 설문 조사(객관식)

번호	설문 문항	물건으로 보는 세상	동네 한바퀴	편의점의 가치	모두를 위한 DIY	미래를 위한 경매	전체 평균
1	프로그램은 학습자의 흥미를 고려하여 구성되었다고 생각합니까?	4.5	3.5	4	5	3.5	4.1
2	프로그램을 자신의 기관에서 활용하고 싶은 의향이 있습니까?	4	3	4	4.5	2	3.5
3	프로그램은 학습자들이 수행하기에 어렵지 않게 구성되어 있습니까?	4	3.5	4	4.5	4	4
4	프로그램은 학습자들의 의미 있는 성장에 도움이 될 것이라고 생각합니까?	4.5	3.5	3.5	4.5	3	3.8
5	프로그램은 학습자들이 “지속가능성”을 이해하는 데 도움이 될 것이라고 생각합니까?	4	3	3.5	4.5	2.5	3.5

다음으로 주관식 문항에 대한 응답을 종합하여 정리하면 <표 IV-12>와 같다. 우선 주제면에서 “물건으로 보는 세상”과 “미래를 위한 경매”가 새롭고 신선하다는 의견이 많았고, 반면 “편의점의 가치”와 “모두를 위한 DIY”는 직업체험 프로그램에서 다루는 주제와 유사하다는 의견이 있었다. 따라서 차별화를 위해서는 직업과 관련된 부분 이외에 편의점의 일상에 대한 탐구와 사회적 경제에 대한 소개가 강화될 필요가 있어 보인다. 또한 프로그램 각 모듈이 어떻게 프로그램 전반의 취지와 연계되는지 모듈이 끝날 때마다 정리해 주는 시간이 필요하다는 의견이 있었다. 이는 위에서 지속가능성을 이해하는 데 도움이 됐는가에 대한 의견과 마찬가지로, 지속가능성

또는 지속가능발전 교육의 목표와 취지에 대한 충분한 사전 교감이 이루어지지 않은 채 프로그램이 진행되었기 때문으로 이해된다. 따라서 이후 워크북을 제작하면서 본 프로그램을 실제 진행하는 기관 담당자들을 위하여 프로그램 전반에 대한 소개를 담기로 하였다(부록 1참고). 다른 의견으로는 교수·학습 방법의 측면에서 흥미를 유발할 수 있는 장치가 필요하다는 의견이 많아 이러한 세부적인 사항은 최종 활동 내용에 반영하기로 하였다.

표 IV-12 기관 담당자 설문 조사(주관식)

제목	설문 문항		
	활동(내용) 중에서 학습자에게 큰 도움을 줄 것이라고 생각하는 활동은 무엇이며, 그렇게 생각한 이유는 무엇입니까?	활동(내용) 중에서 적용하기에 어려울 것이라고 생각하는 활동은 무엇이며, 그렇게 생각한 이유는 무엇입니까?	자유 의견
물건으로 보는 세상	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년들 각자의 물건을 찾고 이미지까지 떠올려 봄으로서 물건의 의미를 다시 되새기며 그 물건의 담긴 환경까지도 생각할 수 있어 의미가 있는 프로그램이라 생각됨.</li> <li>• 사소한 것이라도 물건이 나에게 오기까지 어떠한 경로를 거치는가에 대한 질문을 함으로 상당히 의미가 있는 프로그램이라 생각됨.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년들이 직접 몸으로 체험하는 활동들이 많았으면 좋겠다고 생각됨.</li> <li>• 휴대폰과 고릴라 모듈은 청소년들에게 상당히 유익했지만 지루할 수 있는 여지가 있었던 것 같습니다.</li> <li>• 강사가 교구재를 가지고 설명보다는 청소년이 직접 활동할 수 있도록 구성하면 좋을 것 같아요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주제가 신선하고 환경까지도 접목할 수 있어 의미 있는 프로그램이라 생각함.</li> <li>• 청소년의 반응을 이끌어내기 위해서 강화물이 있다면 더 활발하게 진행될 것이라 생각됨.</li> </ul>
동네 한바퀴	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신이 살고 있는 동네의 모습을 자세히 알아볼 수 있었다.</li> <li>• 자칫 지루해지기 쉬운 3일 차에 밖으로 나가는 활동이 있어 청소년들의 흥미를 끌어낸 것 같습니다. 나가서 활동하고 돌아왔을 때 음료와 간식이 주어져 적절한 보상이라는 느낌이 있었습니다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사진을 찍고 나서 인화하는 시간이 오래 걸려서 이 부분을 보완했으면 좋겠습니다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 매끄러운 진행을 위한 사전 준비 매뉴얼이나 보조강사에게 부탁하는 점 등이 사전에 의논되었더라면 더 좋았을 것 같습니다.</li> </ul>
편의점의 가치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아르바이트 경험을 나누면서 자기가 받은 부당한 대우나 잘못 알고 있던 상식들을 알아가는 모습이 도움이 되어보였음.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 근로법이나 가치에 관한 주제의 교육은 많은 곳에서 하고 있는 것 같습니다. 특색 있는 교육으로 청소년들의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램에서 말하고자 하는 목적이 무엇인지, 첫째 날과 다른 점은 무엇인지 아니면 연결 고리는 무</li> </ul>

제목	설문 문항		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 편의점의 가치는 전반적으로 좋았습니다. 정답을 맞추면 쿠폰을 지급하고 나중에 그것으로 삼각김밥의 재료를 사서 편의점과 나아가 환경까지도 생각할 수 있어서 좋았음.</li> </ul>	<p>흥미를 유발할 수 있는 프로그램으로 구성되어야 할 것 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 삼각김밥 재료를 쿠폰으로 사고 만들어보고 흥미를 유발할 수 있는 프로그램이었지만 뒷정리와 다양한 재료들로 인해 뒷정리가 힘들어 재료를 줄인다거나 프로그램이 수정이 조금 필요해 보임.</li> </ul>	<p>엇인지 청소년에게 계속 인지시키는 과정이 필요할 것 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 두드림 프로그램의 소규모 뽀뽀비즈(실물경제체험)와 비슷한 느낌이었음. 편의점의 가치와 나아가 환경까지도 청소년들에게 정확하게 오늘의 프로그램에서 말하고자 하는 목적이 무엇인지 청소년에게 계속 인지시키는 과정이 필요할 것으로 사료됨.</li> </ul>
모두를 위한 DIY	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 친환경제품으로 물건을 직접 만들어 보는 것이 좋았습니다. 단 친환경 비누, 종이컵 받침대, 에코백을 사용했을 때와 합성제품, 일회용을 사용했을 때의 비교성과 효과성을 설명해주는 내용이 추가되었으면 합니다.</li> <li>• 직접 청소년들이 물건을 만들어서 경매를 체험해보는 활동이 좋았다</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 친환경제품을 다 만들고 난 후 4회기에서 했던 경매활동을 다시 하는 것이 의미가 있을까라는 의문이 듭니다.</li> <li>• 시간이 많이 걸리는 제품을 만드는 것은 무리가 있어 보인다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5회기는 기존 꿈드림 프로그램인 직업체험과 중복되는 내용입니다.</li> <li>• 조금 더 친환경적이며, 재활용품으로 만들 수 있는 생활용품이라든지 등 차별화된 체험활동이 좋다고 생각합니다.</li> <li>• 조마다 차별화를 두는 것이 좋으나, 완성되는 시간의 차이가 큼니다.</li> </ul>
미래를 위한 경매	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래에 대한 주제가 흥미롭기도 하면서 신선한 주제였다.</li> <li>• 미래를 예측하는 이미지를 통해 상상력을 극대화시키고, 자신이 미래에 중요하게 생각하는 요소들을 경매를 통해 획득하게 해봄으로써 흥미를 돋우고, 미래에 대한 시각을 넓힐 수 있는 유익한 시간인 것 같습니다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아직은 청소년들에게 쉽지 않아 꾸준히 흥미를 유발하는 것이 어려울 것 같다.</li> <li>• 자신과 지속가능한 미래에 예측이 모호하여 영상편지를 하기가 어려울 것이라는 생각이 듭니다. 자신의 미래 모습을 잡지를 통해 풀라주를 해보는 것도 좋을 것이라 생각됩니다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램을 하는 목적이 계속적으로 전달되지 못하는 느낌입니다. 즉, 프로그램이 단위별로만 진행될 뿐 단위와 단위간의 링크가 떨어집니다. 시작과 마무리에는 '지속가능성'에 대한 정리와 요약이 필요합니다.</li> </ul>

### 3) 최종 수정

이상과 같이 시범 적용 결과를 토대로 프로그램의 활동 내용을 최종 수정하여 (부록 1)에 제시하였다. 또한 시범 적용 시 청소년들이 만든 학습 결과물 사진을 첨부하여 예상 시나리오를 알고, 청소년들의 사고를 촉진하며 다양한 관점에서 사고할 수 있도록 유도하고자 하였다. 그 외에도 활동의 취지를 살리면서도 보다 흥미롭게 진행하기 위한 지도요령을 첨가하여 향후 프로그램 진행자들에게 실질적인 도움이 되고자 하였다. 마지막으로 해당 모듈의 내용을 확장하여 심화적인 학습을 할 수 있도록 참고 자료 등을 첨부하였다. 이러한 자료는 별도의 워크북에 '도움 자료'로 첨부하였다.

## 4. 학교 밖 청소년을 위한 프로그램 개발 및 운영 방안

이상의 연구 결과를 바탕으로 본 장에서는 개발된 프로그램의 활용 방안 및 향후 학교 밖 청소년을 위한 교육 프로그램을 운영하기 위한 방안을 제시하고자 한다.

### 1) 본 프로그램의 활용 방안

본 연구를 통해 개발된 지속가능발전교육 프로그램은 두 가지 측면에서 기존 두드림 프로그램과 차별성을 갖고자 하였다. 첫째, 프로그램 목표 측면에서 취업과 학업에 직접적으로 관련된 정보와 기술을 습득하는데 초점을 두기보다는 현재와 미래를 살아가는 데 있어서 중요한 가치와 우선순위 문제들을 스스로 탐색해보고, 이러한 이슈들이 개인과 사회의 지속가능성을 영위하는데 근본적인 요소라는 점을 인식시키는데 있었다. 둘째, 교수-학습 방법적인 측면에서 볼 때, 대부분의 자기 생각을 표현하고 친구들과 토론을 통해 공통의 인식을 발전시켜 나가며, 체험을 통해 문제를 스스로 인식하고 해결해 보는 방식들로 자기주도적인 학습을 강조하였다. 프로그램 진행자들은 청소년들이 물건, 편의점, 동네 등 일상적인 상황에 대하여 자신의 경험을 말하고 관련된 사회문화적, 환경적 이슈들을 스스로 탐색하는 과정 자체를 유의미한 학습 경험으로 가정하고 그 경험이 보다 풍부하고 깊이있게 이루어질 수 있도록 돕고자 하였다.

물론 이러한 연구진의 의도가 모두 성공적인 결과를 가져온 것은 아니었다. 예컨대 청소년들은 대부분 즉시적인 재미를 느낄 수 있는 요리나 만들기 활동에는 적극적으로 참여하는 반면, 하나의 이슈에 대하여 자신의 경험을 성찰해 보거나 친구들과 더 깊이 생각해보는 활동에는 지루하거나 어렵다고 느끼기는 경향이 있었다. 그러나 5일간 프로그램에 참가하면서 처음에는 소극적으로 임하던 일부 참가자들이 의외의 상황에서 흥미를 느끼고 적극적으로 의견을 표현하는 등 변화의 모습을 관찰하기도 하였다.

한편 본 프로그램의 진행을 도왔던 꿈드림 선생님들의 의견 수합 결과, 몇몇 주제는 매우 참신하게 다가오기도 하였고, 일부 주제는 기존 직업체험 프로그램과 유사하여 차별화방안이 고려될 필요가 있었다. 꿈드림 관계자들의 반응을 종합해 볼 때 본 프로그램의 취지를 더욱 살리기 위해서는 지속가능발전교육에 대한 기관 종사자들의 이해가 선행될 필요가 있다.

이러한 프로그램의 적용 결과, 향후 본 프로그램을 다양한 학교 밖 청소년 기관에서 활용하기 위해서 다음과 같은 제안을 도출하였다.

우선 꿈드림에서는 지금과 같이 5일짜리로 운영할 수 있을 것으로 보인다. 본 프로그램의 시범 적용에서는 12-15명 정도가 참가하였는데, 조별 활동이 많은 점을 감안하여 조금 더 적게는 8명에서부터 많게는 20명 정도까지의 인원이 적정 수준인 것으로 보인다. 본 프로그램 이후에는 도움 자료로 제시한 자료를 토대로 청소년들 스스로 후속 주제와 활동을 선택하여 장기간의 학습 계획을 수립하고 운영하는 방식이 가능해 보인다. 예컨대, “동네 한 바퀴”를 진행한 이후에는 더 큰 프로젝트로서 센터 부근 지역의 지속가능성이라는 주제로 환경적, 경제적, 사회적 지속가능성을 세밀하게 관찰하고 기록하며, 나아가 지역 사회에 공유하는 방식을 생각해 볼 수 있다. 이러한 심화 단계에서는 꿈드림 종사자들 역시 청소년들과 함께 해당 주제에 대해 관심을 갖고 학습해 나가려는 태도가 필요하다.

한편 쉼터에서는 5일짜리 프로그램 참가자 모집이 어려우므로 본 프로그램의 모듈 중 일부를 상황에 맞게 선택하여 운영할 수 있을 것이다. 학교 밖 청소년들이 부담스럽지 않게 여길 만한 활동 위주의 주제인 “편의점에서 생긴 일”이나 “내 물건으로 세상보기” 등을 먼저 실시하고 어느 정도 교육 프로그램 참여 분위기가 무르익을 때 다른 모듈도 시도해 볼 수 있을 것이다. 또한 활동을 그대로 진행하기 어려울 경우 일부 활동을 각색하여 상담활동에 활용하는 방법도 있다. 예를 들어 “편의점에서 생긴 일”이나 “동네 한 바퀴” 모듈에서 조별 활동 일부를 진행하여 자기 자신을 드러내는 방법과 친구들과 함께 토의하고 탐구하는 방법을 연습하도록 도울 수 있다.

마지막으로 본 프로그램의 취지를 제대로 전달하기 위해서는 학교 밖 청소년 기관 실무자 대상의 연수 프로그램이 고려될 수 있다. 우선 본 보고서에서 개발한 활동지 및 도움자료를 센터 내 선생님들끼리 공유하고 상황에 맞게 재구성해 보면서 프로그램 운영의 전문성을 신장시킬 수 있을 것이다. 또는 프로그램의 보급과 확산을 고려하여 상담개발원과 연계하여 지속가능발전교육 프로그램 연수 과정을 개발하여 운영하는 방안도 고려할 수 있다. 이 때 본 프로그램을 하나의 교육 프로그램 사례로 제시하고, 학교 밖 청소년의 상황과 요구에 맞는 프로그램 주제를 선정하여 기획해 보는 단계까지 포함시킬 수 있을 것이다.

## 2) 학교 밖 청소년의 성장과 자립을 위한 프로그램 개발 및 운영 방안

### (1) 다양한 프로그램 개발 및 보급

본 연구에서 학교 밖 청소년 전문가들을 대상으로 수요 조사를 실시한 결과 학교 밖 청소년들에게 당장 현실적인 문제를 해결하는 것도 중요하지만 인문학 등 깊이있는 사고를 심어줄 수 있는 교육도 근본적으로 필요하다는 의견이 많았다. 본 연구에서 지속가능발전교육 프로그램은 그러한 방향으로 나아가기 위한 도입과 같은 역할을 할 수 있을 것으로 보인다. 본 프로그램의 시범 적용에 대한 만족도 조사 결과, 일부 참가자들은 단순한 재미를 위한 활동에 대한 요구를 피력하기도 하였지만, 상당수의 참가자들이 프로그램의 취지를 이해하고 그러한 학습 과정에 흥미롭게 참여하였다고 보고하였다. 따라서 학교 밖 청소년들의 역량에 따라 참여도에는 차이가 날 수밖에 없음을 감안할 때 본 프로그램을 도입 프로그램으로 시도하고, 어느 정도 성취와 흥미를 보이는 청소년들을 대상으로 인문학적 사고와 역량을 기르는 학습 프로그램을 시도해 볼 수 있다. 이러한 교육은 꾸준한 연습과 참여가 필요하므로 3개월 이상의 장기 프로그램 형식으로 개발할 필요가 있다. 예컨대 본 프로그램이 지속가능성과 관련된 일상적인 주제를 주로 다루었다면, 심화 단계로서 지속가능 생산과 소비의 문제에 대한 철학적·역사적 문제의식을 비롯하여 실질적인 대안에 이르기까지 다양한 접근을 살펴볼 수도 있을 것이다.

한편 학교 밖 청소년의 자립을 지원하기 위한 취업연계 방안이 정책적으로 요구된다는 점에서 진로탐구 프로그램을 기획할 수도 있다. 예컨대 본 프로그램의 지속가능 생산과 소비 모듈에서 발전하여 사회적 경제에 대한 더 많은 정보와 진로 탐색의 기회를 제공하는 프로그램을 개발하는

것이 가능하며, 실제 현장 전문가들이 참여한다면 직업 선택과 훈련의 실질적인 기회를 제공할 수 있을 것이다.

## (2) 지역 사회 자원을 활용한 전문 인력 플랫폼 구축

다음으로 이러한 프로그램의 질적 제고를 위해서는 지역 사회의 전문 인력을 활용하는 방안을 모색해야 한다. 본 프로그램에서는 개발진이 직접 시범 적용 기간 중 프로그램 진행을 담당하였지만, 앞으로 현장에 프로그램을 보급 및 확산시키기 위해서는 관련 분야 전문 인력풀을 활용하는 방안을 모색할 수 있다. 예컨대 본 프로그램과 같은 환경교육 또는 지속가능발전교육의 경우 학교 교사뿐만 아니라 대안 학교 및 NGO 등에서도 관련 분야 전문성을 지닌 전문가 집단이 있으므로, 이들과의 협력을 고려할 수 있을 것이다. 앞으로 다양한 전문 인력에 대한 플랫폼이 구축되고, 학교 밖 청소년을 위한 프로그램 개발 및 운영 과정에서 이들을 활용한다면 보다 질적 우수성을 확보하는데 크게 기여할 수 있을 것이다.



# 제 V 장

---

## 요약 및 결론

1. 요약
2. 결론



# 제 V 장

## 요약 및 결론

### 1. 요약

본 연구의 목적은 학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육 프로그램 개발하는데 있었다. 본 연구에서는 학교 밖 청소년들에게 지속가능성의 관점에서 자신의 삶을 사회와 세계와의 관계 속에서 탐색할 수 있도록 돕는 교육 프로그램을 개발하고자 하였다. 본 연구에서는 학교 밖 청소년을 위한 프로그램과 관련된 선행 연구를 검토하고 실제 프로그램 운영 현황을 파악하고자 하였다. 또한 지속가능발전교육에서 학교 밖 청소년 프로그램을 개발하기 위해 지속가능발전교육에 대한 이론적 논의와 교육 사례를 살펴보았다.

이러한 문헌 검토를 바탕으로 학교 밖 청소년들 위한 프로그램에서 지속가능성 주제를 도입하고자 하였고, 더 나아가 학교 밖 청소년 기관 전문가 의견 조사를 통해 프로그램에 대한 수요를 파악하였다. 이후 프로그램 개발진을 구성하고 본격적으로 프로그램을 개발을 진행하였고, 전체 5개의 모듈, 총 20시간으로 구성된 프로그램을 1차로 개발하였다. 이는 다시 전문가 자문에 의해 수정되었으며, 수정된 프로그램 안은 학교 밖 청소년을 대상으로 시범 적용되었다. 프로그램 주제는 “내 물건으로 보는 세상”, “동네 한 바퀴”, “편의점의 가치”, “모두를 위한 DIY”, “미래를 위한 경매”이다. 이러한 적용 결과 및 만족도 조사 결과를 반영하여 프로그램을 최종 수정하고, 앞으로 활용도를 높이기 위해 도움자료를 함께 개발하였다.

이러한 개발 결과를 바탕으로 본 프로그램을 다양한 학교 밖 청소년 기관에서 운영할 수 있는 방안 및 앞으로 학교 밖 청소년을 위한 프로그램을 개발하기 위한 제안들을 도출하였다. 또한 보고서 외 별도로 프로그램의 소개와 활동지를 담은 워크북을 발간하였다.

## 2. 결론

본 연구의 결과를 바탕으로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 본 프로그램은 학교 밖 청소년들에게 지속가능성의 가치에 입각하여 자신의 삶을 바라보고 미래를 계획하는데 필요한 안목과 소양을 제공함으로써 학교 밖 청소년을 위한 교육 및 프로그램 논의의 새로운 방향을 제공할 수 있다. 본 프로그램은 20차시로 이루어진 단기간의 교육 프로그램이지만, 이 프로그램을 시작으로 후속 연구가 이루어진다면 보다 다양한 관점과 학습 수요를 반영한 프로그램 개발이 가능할 것으로 기대된다.

둘째, 본 프로그램은 꿈드림, 쉼터 등 다양한 학교 밖 청소년 관련 기관에서 청소년의 특성 및 수요에 맞게 변형하여 활용함으로써 실질적인 교육 효과를 기대할 수 있다. 본 프로그램에서는 시범 적용 결과를 반영하여 향후 프로그램 담당자들을 위한 도움 자료를 개발하였고, 이를 기관의 특색에 맞게 잘 활용하기 위한 연수 방안을 제시하였다.

마지막으로 본 연구를 통해 청소년 정책 연구 분야와 환경교육 및 지속가능발전교육 분야와의 접목이 이루어졌으며, 그 결과 양 쪽 분야에서 새로운 연구 수요 및 가치 전환을 도모할 수 있음을 보여주었다. 앞으로 학교 밖 청소년을 위한 다양한 교육 수요를 충족시키기 위해서는 여러 전문 분야와의 협력을 통해 교육 콘텐츠를 구상하고 실질적인 교육 프로그램으로 개발하려는 정책적 노력이 필요하다.



# 참 고 문 헌



# 참 고 문 헌

## 【 국 내 문 헌 】

- 강석영, 양은주, 방나미 (2011). 잠재적 학업중단 청소년을 위한 개입프로그램개발. **열린교육연구**, 19(1), 89-125.
- 김기현, 강경균, 김정숙, 문호영, 윤민중, 좌동훈, 황세영 (2015). 지속가능발전목표(SDGs)와 청소년 삶의 질 정책방안 연구. **청소년정책 이슈브리프 2015년 6월호**. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 김지경, 김지연, 김정주 (2014). **학교 밖 청소년 지원 프로그램 개발·연구-지원서비스 전달체계 및 프로그램 구성을 중심으로**. 서울: 여성가족부.
- 노상우 (2004). 학업중단 청소년을 위한 프로그램 개발과 운영 전략. **한독교육학연구**, 92, 45-64.
- 노상우, 황혜연 (2013). 유럽학교의 지속가능발달을 위한 교육프로그램 분석:유네스코 협동학교를 중심으로. **교육의 이론과 실천**, 18(1), 105-129.
- 박경화 (2011). **고릴라는 핸드폰을 미워해**. 서울: 북센스.
- 박병훈 (2002). 심리극이 비행청소년의 충동성, 공격성 그리고 정서변화에 미치는 영향. 전남대학교 석사학위논문.
- 박선아 (2005). 무용·동작치료가 시설청소년의 자아존중감과 대인관계에 미치는 영향. 계명대학교 대학원 박사학위논문.
- 박승희 (2007). **학교 적응력 향상 프로그램 개발 및 효과 연구: 학교 부적응 청소년을 대상으로**. 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 서울시학교밖청소년지원센터(2014). **학교 밖 청소년 백서**. 서울: 서울시학교밖청소년지원센터.
- 신동로, 양경화 (2005). **일탈행동 청소년을 위한 특별교육프로그램 효과에 관한 연구**. **교육종합연구**, 3(1), 79-96.
- 안자은 (2006). 분노 조절 훈련 프로그램이 청소년의 공격성과 학교 생활 적응에 미치는 효과. **창의력개발연구**, 9, 79-95.

- 양미진, 지승희, 이자영, 김태성 (2007). **학업중단청소년의 사회적응력 향상을 위한 캠프 프로그램 개발연구**. *상담학연구*, 8(4), 1657-1675.
- 양미진, 지승희, 이자영, 김태성, 홍지연 (2005). **위기(가능) 청소년 사회적응력 향상 프로그램 개발 연구**. 한국청소년상담원.
- 오혜영, 지승희, 박현진, 이정실 (2011). **학업중단청소년 학업복귀 강화 프로그램 개발**. 한국청소년상담원.
- 왕금미 (2005). **보호관찰소 비행청소년 집단미술치료 사례연구**. 동국대학교 석사학위논문.
- 유네스코한국위원회 (2008). **지속가능한 미래를 위한 교육**. 서울: 유네스코한국위원회.
- 유네스코한국위원회 (2014a). **2014 '유엔 지속가능발전교육 10년(DESDE)' 한마당 자료집**. 서울: 유네스코한국위원회.
- 유네스코한국위원회 (2014b). **유네스코한국위원회와 지속가능발전교육**. 서울: 유네스코한국위원회.
- 이선경, 강상규 (2009). 유네스코 지속가능발전교육 세계회의의 성과와 시사점. *환경교육*, 22(3), 1-14.
- 이선경, 김남수, 김이성, 김찬국, 이재영, 이종훈, 장미정, 정수정, 정원영, 조우진, 주형선, 황세영 (2013). **지속가능발전교육 10년(DESDE) 국가 보고서 작성 연구**. 서울: 유네스코한국위원회.
- 이선경, 김남수, 김찬국, 주형선, 황세영, 김이성, 백승현, 이재영, 장미정, 정수정, 정원영, 조우진 (2014). **한국의 유엔지속가능발전교육10년**. 유네스코한국위원회.
- 이수연, 김형모 (2008). **청소년쉼터 이용청소년을 위한 비행예방 프로그램의 효과성에 관한 연구**. *한국청소년연구*, 19(1), 169-192.
- 임소영 (2000). **비행청소년을 위한 분노조절 훈련 프로그램의 효과성 연구**. 연세대학교 석사학위논문.
- 임효진 (2015). **교육의 내재적 가치 관점에서 지속가능발전교육(ESD)의 고찰과 이를 통한 ESD 발전 방향 연구**. 한국교원대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 전미진 (2003). **학교부적응 학생의 적응력 향상을 위한 멘토링 프로그램 효과성에 관한 연구**. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 전효경 (2002). **학교 적응 프로그램이 학교 부적응 여중생의 자아존중감, 자기표현 및 학습내적 통제 위에 미치는 영향**. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
- 조규필, 권해수, 김범구, 박가열 (2008). **위기청소년 자립을 위한 사회진출지원 프로그램 효과 분석: 두드림존프로그램 참여자 유형을 중심으로**. *한국청소년연구*, 19(2), 305-331.
- 조성화, 안재정, 이성희, 최돈형 (2015). **교육과 지속가능발전의 만남**. 북스힐.

한국청소년상담복지개발원(2014). **2014 학교밖청소년 통합지원프로그램 두드림·해밀 프로그램 결과보고집**. 부산: 한국청소년상담복지개발원.

한국청소년상담원(2010). **2010 두드림존 특성화 프로그램 개발 연구**. 서울: 한국청소년상담원.

황순길, 정현주, 김범구, 양대희, 이은경 (2012). 학업중단 청소년 대상의 기숙형 대안캠프 효과성에 관한 연구. *청소년복지연구*, 14(2), 223-257.

### 【 해 외 문 헌 】

United Nations Conference on Environment and Development(UNCED) (1992). *Agenda 21-Program of Action for Sustainable Development: Rio Declaration on Environment and Development*. United Nations.

UNESCO (2004). *United Nations Decade of Education for Sustainable Development 2005-2014: Draft International Implementation Scheme*. Paris: UNESCO.

UNESCO (2009). *Report by the Director-General on the UNESCO World Conference on Education for Sustainable Development and the Bonn Declaration*. Paris: UNESCO.

### 【 인터넷 검색자료 】

강동구청청소년지원센터 <http://www.wagle.or.kr> 2015년 8월 29일 인출.

강북구청청소년수련관 <http://nanna.seoul.kr> 2015년 8월 29일 인출.

광주광역시학교밖청소년지원센터 <http://www.flyyouth.or.kr> 2015년 8월 29일 인출.

군포구청청소년상담복지센터 <http://gp1318.or.kr/> 2015년 8월 29일 인출.

그린맵 사이트 <http://www.greenmap.kr> 2015년 12월 1일 인출.

도봉구청청소년상담복지센터 <http://cdyouth.or.kr> 2015년 8월 29일 인출.

부천무한도전네트워크 <http://cafe.naver.com/infintedream/130> 2015년 8월 29일 인출.

산울림청소년수련관 <http://www.echoyouth.or.kr> 2015년 8월 29일 인출.

서대문구청청소년상담복지센터 <http://www.sdm7979.or.kr> 2015년 8월 29일 인출.

중랑구청청소년상담복지센터 <http://www.jn1318.or.kr> 2015년 8월 29일 인출.

한국과학창의재단 자료실 <http://www.crezone.net> 2015년 9월 15일 인출.





# 부 록



# 부 록

## 부록 1. 프로그램 모듈별 세부 내용



### 1. 나의 물건으로 세상 보기

#### <1> 모듈 개요

##### 모듈 소개

이 모듈은 전체 프로그램을 시작하는 프로그램으로 총 3개 활동으로 구성하였다. 각각의 활동들을 통해 학생들이 서로에 대해 보다 잘 이해하고, 물건이 어떤 의미를 가지는지 돌아본다. 이를 통해 물건의 가치를 고려한 소비에 대해 생각해 본다. 그리고 자신이 가지고 있는 물건이 어떤 과정을 거쳐서 생산, 소비, 폐기 되는지를 알 수 있도록 하였다. 특히 핸드폰이나 축구공과 같이 누구나 사용하거나 친숙한 물건들이 가지고 있는 그 이면의 모습을 학생들이 재미있게 이해할 수 있도록 함으로써 자신과 물건, 세상이 어떻게 관계를 맺고 있는지를 확인할 수 있도록 하였다.

##### 학교 밖 청소년 및 ESD 관련성

학교 밖 청소년	- 학생들의 서먹서먹한 관계를 개선할 수 있도록 재미있는 활동 수행 - 학교 밖 청소년들이 친숙하게 생각하는 물건을 소재로 선정, 물건을 통해 자신과 다른 사람을 이해
ESD	- 물건 속에 다양한 사회-환경 요소들이 결합되어 있다는 것을 확인 - 물건을 통해 나와, 사회, 지구가 밀접한 관계를 가지고 있다는 것을 인식

##### 모듈 구성

활동	주요 내용	소요 시간
1-1	• 프로그램 소개 • 주인 맞추기	40분
1-2	• 나에게 필요한 것	40분
1-3	• 휴대폰과 고릴라 - 함께 오는 것들/물건의 이면	80분
1-4	• 물건 이야기	80분

## 〈2〉 모듈 구성 계획

<b>제목</b>	나의 물건으로 세상 보기	<b>대상</b>	학교 밖 청소년	<b>소요시간</b>	4
<b>학습목표</b>	물건을 통해 자신을 소개하고, 나와 주변 사람들, 사회가 연결되어 있음을 이해한다.				
<b>중점 ESD요소</b>	사회적, 생태적, 경제적 지속가능성 - 인권, 소비, 자원				
<b>수업 주안점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 물건을 통해 자신을 소개한다.</li> <li>- 물건 속에는 다양한 사회-환경 요소들이 결합되어 있음을 안다.</li> <li>- 물건을 바라보는 관점의 전환을 통해 관계성을 인식하고 공존의 의미를 탐색해 본다.</li> </ul>				
<b>준비물</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인 소지품. 포스트잇, 필기도구</li> <li>- 교구 및 활동지</li> </ul>				
<b>지도상의 유의점</b>	- 청소년들이 재미있게 활동에 참여할 수 있도록 함과 동시에 각각의 활동의 목적을 잘 이해할 수 있도록 분위기를 조성한다.				

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
1	도입	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 소개                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체 프로그램 소개</li> <li>- 본 프로그램 소개</li> </ul> </li> </ul> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; color: blue;">[진행 멘트]</p> <p>안녕하세요. 이 프로그램은 우리가 살아가는 세상 그리고 우리가 앞으로 살아갈 세상에 대한 것입니다. 총 5개의 주제로 되어 있는 이 프로그램은, 여러분들이 보다 넓은 시각으로 세상을 보고, 주변에서 일어나는 일들에 대해 보다 잘 이해할 수 있도록 도와줄 것입니다. 오늘은 5개 주제 중 “나의 물건으로 세상보기”라는 첫 번째 프로그램을 함께 해 보려고 합니다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 목표와 내용 안내</li> </ul> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; color: blue;">[진행 멘트]</p> <p>오늘 활동을 통해서 나 자신과 주변 사람들, 사회의 관계, 과거와 현재의 미래를 생각해 보는 시간이 되었으면 합니다.</p> </div>	

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
	전개	10	<p># 주인 찾기 - 자기소개</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 주인 찾기 활동 소개</li> </ul> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">[진행 멘트]</p> <p>만나서 반갑습니다. 첫 번째 주인 맞추기 활동입니다. 친구나 새로운 사람들을 만나면 보통 어떻게 이야기를 시작하나요? 나 자신을 소개하는 방법에는 여러 가지 있을 텐데요. 무엇에 대해 어떤 내용으로 이야기를 하면 ‘나’에 대해 설명할 수 있을까요? 주인 맞추기에서는 물건으로 나를 소개해 보는 시간을 가져보겠습니다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 주인 찾기 활동 진행           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신을 나타낼 수 있는 물건 1-2가지고르기(친구들에게 보이지 않게 몰래)</li> <li>- 물건에 관련 된 자신의 이야기 준비. 언제, 어디서, 누구와, 어떻게, 왜에 대한 구체적인 설명이 들어가도록 이야기를 준비</li> <li>- 줄 글로 쓰기 힘들 경우 만화로 표현.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Tip!</b> 이 활동은 자기소개 (자신의 이야기 말하기)에 목적이 있으므로 학생들이 이야기를 많이 할 수 있도록 하는 것이 중요. 활동지 작성은 친구들에게 이야기를 하는 보조자료 이므로 글의 완성에 스트레스 받지 않도록 진행. 여건에 따라 물건의 개수를 융통성 있게 선택하여 운영.</p>	활동지1 필기 도구
		20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주인 맞추기 게임           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이들의 봉투에 몰래 넣어 테이블 위에 놓기 (4-5명이 한 모듬)</li> <li>- 포스트잇을 나누어 주고 모듬 친구들 이름 쓰기</li> <li>- 준비한 포스트잇을 물건에 붙이기</li> <li>- 돌아가면서 왜 물건의 주인이 OO이라고 생각했는지 이유 말하기. 다 듣고 난 후 물건의 주인 밝히고 자신</li> </ul> </li> </ul>	포스트 잇. 필기 도구

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
2			<p>의 이야기 말하기.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친구들이 궁금한 것 주인에게 묻고 주인이 대답하는 간 갖기 (선택)</li> <li>- 물건 별로 돌아가면서 반복.</li> </ul> <p><b>Tip!</b> 물건을 통해 이야기 많이 나눌 수 있도록 하기. 아이들 모두 집중할 수 있도록 활동 절차별 시간과 말하는 순서 세팅하기.</p>	
	정리	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 마무리</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>[진행 멘트]</b></p> <p>첫 번째 활동을 통해서 친구들에 대해 많이 알게 되었나요? 특히 어떤 물건을 통해서 자신을 소개하거나 다른 사람을 알게 되는 방법은 쉽게 서로를 이해할 수 있는 방법이 되기도 합니다. 서로 친구들에게 대해 새롭게 알게 된 것들을 이야기 해 보도록 합시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 정리, 승점 계산</li> <li>- 소개하며 친구에 대해 알게 된 점 이야기 나누기</li> </ul>	
	도입	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 소개</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>[진행 멘트]</b></p> <p>첫 번째 시간에 내가 가지고 있는 물건을 통해 나에 대해서 이야기 나눠 보았습니다. 이야기를 하기 위해서 내가 가지고 있는 물건들을 생각해 보았을 텐데요. 어떤 것들을 가지고 있었나요? 그리고 어떤 물건들을 더 갖고 싶은가요? 물건을 갖기 위해 어떤 일들을 해 보았나요. 이번 시간에는 가지고 싶은 물건에 대해 이야기해 보겠습니다.</p>	
전개	30	<p># 나에게 필요한 것</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내가 가지고 있는 물건들은 무엇이 있나요?</li> <li>- 꼭 필요한 물건 3가지만 선택해보기, 그 이유는?</li> </ul> <p><b>Tip!</b> 칫솔, 양말과 같이 사소하지만 생활 속에서 사용하고 있는 물건들을 떠올릴 수 있도록 지도하는 것이 필요.</p>	<p>활동지2 8절 도화지 색연필 싸인펜 잡지</p>	

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 목록의 물건을 가지고 싶은 이유 이야기하기</li> <li>- 개인별로 자신의 목록의 물건들을 “원하는 것”과 “필요한 것”으로 나눠보기</li> <li>- 모둠 친구들과 원하는 것 필요한 것으로 나눈 기준과 이유를 이야기하기</li> <li>- 물건을 원하는 것과 필요한 것으로 나누어야 하는 이유 생각해 보기</li> </ul> <p><b>Tip!</b> 갖고 싶은 물건들을 원하는 것과 필요한 것으로 나눌 때 어떠한 판단 기준을 적용했는지 인식하는 것이 중요. 다른 친구들의 판단 기준과 분류를 보고 자유로운 분위기에서 코멘트 할 수 있도록 모둠 별로 지도</p>	
	정리	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 마무리</li> </ul> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">[진행 멘트]</p> <p>이번 활동을 통해서 우리는 물건을 무한정으로 가질 수 없고 어떤 물건들이 우리에게 “필요한 지” 단지 “원하는 것인지” 생각해 보았습니다. 이러한 기준을 물건을 구입할 때에도 생각해 보고 신중하게 선택해야 합니다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동 정리</li> </ul>	
3	도입	15	<p># 휴대폰과 고릴라</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 소개</li> </ul> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">[진행 멘트]</p> <p>지난 시간에 이어서 물건에 대해 생각해 봅시다. 우리가 물건을 보면 그 주인을 알 수 있다는 말처럼 물건을 통해 우리 자신의 이야기를 해 보았고, 물건이 나에게 필요한 것인지, 아니면 갖고 싶은 것인지 이야기 해 보았습니다. 이러한 물건에는 많은 것 이야기가 담겨있는데요. 물건들이 가지고 있는 숨겨진 이야기를 알아보는 시간을 가져보겠습니다. 사람이 태어나서 자라고 죽는 것처럼 물건도 태어나서 사람들에게 오고 사용된 후의 과정을 갖고 있습니다. 우리가 가지</p> </div>	

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
			<p>고 있는 휴대폰도 만들어지고 사라지는 한 살이를 가지고 있는데요, 그 과정의 이야기를 마인드맵으로 표현해 봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인별로 물건의 한 살이에 대해 생각해 보고 이를 마인드맵으로 정리해 보는 시간을 가짐</li> <li>- 개인 활동 후 모둠활동. 모둠으로 모여 자신이 정리한 것을 이야기 나누고 내용 종합하기</li> </ul>	
	전개	30	<p style="text-align: center;">[진행 멘트]</p> <p>휴대폰의 한 살이에서는 고릴라의 이야기가 빠질 수 없습니다. 휴대폰과 고릴라가 무슨 관련이 있을까요? 설마 요즘 고릴라가 휴대폰을 사용하고 있다는 내용일까요? 혹시 고릴라와 휴대폰이 어떤 관계가 있는지 알고 있는 친구 있으면 말해보겠습니까? 그럼 프로그램을 통해서 전혀 상관이 없을 것 같은 이 두 개가 어떤 관계에 있는지 알아보도록 합시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 함께 오는 것들</li> </ul> <p style="text-align: center;">[진행 멘트]</p> <p>앞에 핸드폰, 축구공, 바나나 모양의 교구가 있습니다. 이 교구를 한명씩 나와서 살짝 당겨보도록 합시다. 교구를 당기면 뭔가가 함께 끌려 나오는데요, 함께 끌려나오는 것들이 무엇인지, 그리고 그런 것들이 왜 함께 끌려 나오는지 생각해 보도록 합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 핸드폰 모양의 교구를 잡아당기면 "고릴라, 콜탄, 석유, 배, 사람(아이) 등"이 달려오는 것을 보면서 각각의 것들이 핸드폰과 어떤 관련이 있는지 이야기 해 보기 (교구 1)</li> <li>- 마찬가지로 방식으로 여러 가지 물건(바나나, 운동화, 축구공 등)도 잡아 당겨보고 함께 달려오는 것들을 확인</li> <li>- 여러 가지 물건들이 왜 함께 달려오는지 활동지에 적어보기</li> <li>- 자기가 생각한 것(적어본 것)을 다른 친구들에게 이야기 해 보는 활동</li> </ul>	교구 1 활동지 3

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
			<p>(교구 1 : 핸드폰, 축구공, 바나나, 햄버거 등을 잡아서 당기면 이것과 연결되어 있는 것들이 줄줄이 끌려오는 교구)</p> <p><b>Tip!</b> 이 활동을 할 때에는 모든 학생들이 자유롭게 모든 물건을 잡아당길 수 있도록 진행. 단, 처음에는 한 명의 친구에게 물건을 잡아당기게 하고, 다른 친구들은 그 활동을 지켜보도록 해서 활동에 대한 관심을 집중시킬 필요가 있음.</p>	
		30	<p>• 물건의 이면</p> <p style="text-align: center;">[진행 멘트]</p> <p>이제 왜 여러 가지 것들이 함께 나오는지 그 이유를 확인해 보도록 하겠습니다. 물건이 그려져 있는 카드들이 있는데요, 카드를 뒤집어 보면, 각각의 물건과 관련되어 있는 또 다른 것들이 무엇이고, 어떤 관련이 있는지 설명이 적혀 있습니다. 한번 확인해 보도록 합시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 앞선 활동에서 이야기 했던 물건들의 정확한 정보를 확인해 보기</li> <li>- 교구 카드를 하나씩 뒤집어 보면서 각각의 물건과 관련되어 있는 정보 확인(교구 2)</li> <li>- 자신이 생각했던 것과 어떤 것이 같았고, 어떤 것이 달랐는지를 확인하고 이야기 해 보기</li> <li>- 활동했던 물건 이외의 정보가 담겨 있는 교구 카드를 활용해서 학습자들에게 여러 가지 물건들이 어떤 관계에 있는지 설명하기</li> </ul> <p>(교구 2 : 작은 카드로 앞면에는 물건이 그려져 있고, 뒷면에는 그 물건을 소비하면서 함께 소비되는 것들을 표시)</p>	교구 2

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
			<p><b>Tip!</b> 이 활동을 할 때는 교수자가 카드 설명을 하기 전에 학생들이 자유롭게 카드 정보를 확인할 수 있도록 충분한 시간을 주도록 함.</p>	
	정리	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 마무리</li> </ul> <p>[진행 멘트]</p> <p>우리는 어떤 물건이든 그 이면에는 다른 여러 가지 것들과 관계가 있다는 것을 확인해 보았습니다. 이러한 관계들 때문에 우리는 본의 아니게 물건을 사용하면서 세상에 여러 가지 영향을 주게 됩니다. 어차피 사용하게 될 물건이라면 이러한 영향을 한번쯤 생각해 본 후 좋지 않은 영향을 가급적 덜 줄 수 있는 방법으로 물건을 사용하는 것이 바람직한 것입니다.</p> <p>- 활동 정리</p>	
	도입	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 소개</li> </ul> <p>[진행 멘트]</p> <p>우리는 “휴대폰과 고릴라” 활동을 통해 물건에 숨겨진 이야기를 찾아보았습니다. 그리고 물건을 사용하게 되는 것의 여러 가지 영향에 대해 알 수 있었습니다. 어떠한 영향들이 있었나요?</p>	
4	전개	50	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자원추출-생산-유통-소비-폐기의 단계 제시. 각 단계 별 구체적 공정을 염두하며 자원의 투입, 노동력, 교통수단, 포장, 환경오염, 자본 등을 설명</li> <li>- 휴대폰의 경우 자원추출-생산-유통-소비-폐기의 단계에서 어떤 것이 있을지 교사와 함께 이야기 나눠보기</li> </ul> <p>[진행 멘트]</p> <p>그렇다면 휴대폰처럼 다른 여러 가지 물건들에도 여러 가지 이야기가 숨겨져 있을 텐데요. 그 숨겨진 이야기를 찾아 친구들에게 들려주세요. (휴대폰을 제외한 물건 중 자유롭게 선택, 예시: 셔츠, 음료수, 책상, 컴퓨터)</p>	4절지. 색연필. 싸인펜 잡지. 플.

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠활동으로 진행. 모둠 활동으로 진행하기 역할분담 또는 모둠장 선발과 같은 시간을 가져 모든 구성원이 참여할 수 있도록 한다.</li> <li>- 물건의 자원추출-생산-유통-소비-폐기 단계가 모두 포함되고 각 단계별 관련된 사람, 자원, 재화 등을 최대한 자세하고 많이 찾아낼 수 있도록 지도.</li> <li>- 4절지에 물건 이야기를 마인드맵, 만화, 그림으로 자유롭게 표현하기.</li> <li>- 물건의 이야기를 모둠별로 발표. 잘한 모둠 승점 부여.</li> </ul> <p><b>Tip!</b> 물건의 생산, 유통, 소비, 폐기의 단계 별로 자원, 사람, 경제적인 것들이 모두 연결되어 있다는 관계성, 연결성을 아이들이 표현해 보는 것이 활동의 핵심. 물건에 보이지 않는 요소들을 많이 찾아낼 수 있도록 하는 것이 중요. 지도사의 안내나 정보탐색을 통한 추가 지도가 유용.</p>	
	정리	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 마무리, 승점계산</li> </ul> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; color: blue;">[진행 멘트]</p> <p>이번 활동을 통해서 우리가 사용하는 물건이 여러 가지 단계를 거치게 된다는 것과 그러한 단계들에서 많은 영향을 주게 된다는 것을 알게 되었을 것입니다. 앞으로 어떤 물건을 사게 되거나 사용할 때, 이 물건이 어떤 단계를 거쳐 왔을지를 한번쯤 생각해 보는 것이 바람직한 것입니다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소감 이야기해 보기</li> <li>- 활동 정리</li> </ul>	



## 활동하기

### 1-1. 물건 주인 찾기

물건 찾기는 물건을 통해 자신의 이야기를 친구들에게 들려주는 시간입니다. 총 1-2가지의 이야기를 준비해주세요. 아래에 글을 쓰는 것은 친구들에게 이야기를 더욱 잘 들려주기 위한 것이니 부담 갖지 않고 단어나 그림도 섞어서 표현해도 좋습니다.

하지만 자신의 차례가 오면 구체적으로 자세하게 이야기해주세요.

예시) 물건을 선택한 이유 물건을 어떻게 갖게 되었나요? 물건을 사용하는 이유? 물건에 대한 만족도? 물건과 관련된 인상 깊은 경험은? 물건이 나에게 갖는 의미는? 앞으로 이 물건을 어떻게 사용 할 것인가요?

물건 1 :




---



---



---

물건 2 :




---



---



---



1. 내가 가지고 있는 물건들을 모두 써 주세요. 지금 소지하고 있지 않더라도 사용하고 있는 것은 모두 해당됩니다.

2. 꼭 필요한 물건 3가지에 동그라미 쳐주세요. 친구들과 꼭 필요한 물건을 이야기하고 비교해 봅시다. 공통점과 차이점은 무엇인가요?

3. 내가 갖고 싶은 물건들을 써 주세요. 평소에 갖고 싶었던 것 필요한 것 모두 써주세요.



휴대폰 하면 무엇이 떠오르나요? 휴대폰 하면 생각나는 것들을 정리해 봅시다. 특히 휴대폰은 어떻게 만들어지고 우리에게 오게 되었는지, 우리가 사용하고 난 다음에는 어떻게 될지도 함께 생각해 보세요. 휴대폰에 대해 떠오르는 것과 생각을 마인드맵으로 표현해 주세요.





활동하기

1-4. 휴대폰과 고릴라 (2)

물건에 함께 오는 것들이 그 물건과 어떤 관계에 있는지 생각해 보기.

■ (개별활동) 함께 오는 것들의 관계 생각하기

물건	함께 오는 것들	관계 생각하기
	<p>어린 아이</p>	<p>어린 아이들이 핸드폰을 좋아하기 때문에?</p>
		
		



## 2. 동네 한바퀴

### <1> 모듈 개요

#### 모듈 소개

이 모듈은 청소년들이 익숙한 주변 환경에 대해 새롭게 관심을 갖고 나아가 지역 사회 환경의 개선에 참여할 수 있도록 돕는데 목적이 있다.  
총 4개의 활동으로 구성된 이 모듈은 학교 밖 청소년들이 본 프로그램이 진행되는 센터(또는 다른 교육 장소) 주변의 환경에 대하여 재미있는 게임과 야외 조사 등을 통하여 자신들의 시각에서 장단점을 살펴보고, 각 조별로 조사내용과 개선점 등을 전시회의 형태로 발표하도록 이루어졌다.

#### 학교 밖 청소년 및 ESD 관련성

학교 밖 청소년	- 학교 밖 청소년들에게 친숙한 생활 공간인 센터 주변의 환경을 직접 조사하고 개선점을 제시하는 활동을 통해 자신의 아이디어를 표현하는데 있어 자신감을 갖고 사회에 대한 이해를 높이는데 도움이 될 것이다.
ESD	- 공동체의 일원으로서 지역사회의 이슈에 관심을 갖고 참여하는데 필요한 역량을 기른다.

#### 모듈 구성

활동	주요 내용	소요 시간
2-1	• 센터에 오기까지	80분
2-2	• 동네 한바퀴 • 야외 조사, 미션 수행	2시간
2-3	• 5컷 전시회 • 제안 발표 및 시상	90분

## 〈2〉 모듈 구성 계획

<b>제목</b>	동네 한바퀴	<b>대상</b>	학교 밖 청소년	<b>소요시간</b>	5
<b>학습목표</b>	주변 환경에 관심을 갖고 조사를 수행한 결과를 정리하여 발표할 수 있다.				
<b>중점 ESD요소</b>	지역사회, 참여				
<b>수업 주안점</b>	야외조사활동을 하면서 익숙한 공간을 새로운 시각에서 볼 수 있도록 유도한다.				
<b>준비물</b>	동네 사진, 상품, 지역 지도, 전지, 필기도구, 휴대전화, 프린터, 미션 카드				
<b>지도상의 유의점</b>	야외에서 자유롭게 활동하되 미리 약속한 공간에서 멀리 이탈하지 않고 시간 내에 돌아오도록 주의한다.				

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
<b>1</b>	도입	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 센터에 오기까지</li> <li>- 주변 건물/장소 사진을 보고 무엇인지, 어디에 있는지 맞추기</li> </ul>	동네 사진
	전개	30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시장에 가면-' 게임을 활용하여 센터가 속한 ○ ○동에 가면 게임하기: 말 잇기를 못하는 사람은 탈락, 최후 1인에게 상품 수여</li> </ul>	상품
		40	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조별 활동</li> <li>- 자기가 살고 있는 동네에서 가장 좋아하는 곳 등 이야기나누기</li> <li>- 지도를 보며 즐거움, 안전, 편리, 위생 등의 기준에 따라 더 생각해서 적기(마인드맵)</li> </ul>	구글지도, 활동지
	정리	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조별 발표</li> <li>- 야외조사를 통해 알아볼 질문 정하여 발표하기</li> </ul>	활동지

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
2	도입	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>야외 조사</li> <li>- 다같이 걸으며, 활동 내용 설명. 어느 지점에서 조별로 사방으로 흩어지기</li> </ul>	휴대전화, 활동지
	전개	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>조별 미션</li> <li>- 특정 지점에서 특정 포즈로 사진찍기, 편의점 개수 알아보기, 가장 오래된 것 찾기, 너무 많은 것 찾기, 가장 좋은 냄새 찾기 등</li> </ul>	
		50	<ul style="list-style-type: none"> <li>조별 질문에 따라 자유롭게 활동 및 사진 촬영</li> <li>- 동의를 구하지 않고 다른 사람 사진 찍지 않기</li> </ul>	
	정리	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>센터로 돌아와 더 알아야 할 정보 찾기</li> <li>- 인터넷 검색, 선생님에게 질문, 자유 토론 등</li> <li>야외 조사 소감 나누기</li> </ul>	
3	도입	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 이슈를 담은 사진과 그 사진이 가져온 파급력을 소개하여 전시회의 목적 이해</li> </ul>	
	전개	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>5컷 전시회 작품 주제 정하기</li> <li>- 우리 조가 주로 관찰한 것을 중심으로 5개 정도의 사진을 뽑고 소개말 달기</li> </ul>	
		40	<ul style="list-style-type: none"> <li>작품 만들기</li> <li>- 더 나은 동네를 만들기 위한 우리의 제안 발표</li> </ul>	전지, 필기도구
		15	<ul style="list-style-type: none"> <li>시상식</li> <li>- 다른 조 작품 감상 및 스티커 붙이기</li> <li>- 예술상, 관찰상, 베스트 시민상, 최고의 팀 상 등 선정</li> </ul>	스티커, 상품
	정리	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>사진을 모두 모아 전지 크기의 동네 지도에 붙이기. 이후 활용 방법 토의</li> </ul>	



## 활동하기

### 1. 살기 좋은 동네란?

내가 생각하기에 살기 좋은 동네란 어떤 모습을 지닌 곳인가? 우리 동네의 모습을 떠올려 친구들과 이야기해보자.

살기 좋은 동네의 모습을 여러 가지 단어로 표현해 보고, 비슷한 의미를 지닌 단어끼리 묶어 네모 칸에 배치해 보자. 각 묶음이 나타내는 살기 좋은 동네의 '기준'을 원 안에 적어 보자.



## 활동하기

## 2. 동네 관찰일지

번호	
장소(시간)	
관찰내용	

번호	
장소(시간)	
관찰내용	



### 3. 편의점의 가치

#### <1> 모듈 개요

##### 모듈 소개

이 모듈은 편의점을 소재로 학교 밖 청소년들이 현대 사회의 소비, 자원 활용, 노동, 인권 등 여러 가지 사회 현상에 대해 폭넓은 이해를 가질 수 있도록 하기 위해 개발하였다.

총 4개의 활동으로 구성된 이 모듈은 학교 밖 청소년들에게 익숙한 공간인 편의점과 관련된 여러 가지 경험을 나누고 역할극을 통해 관련 쟁점들을 파악하고, 나아가 아르바이트 일의 가치와 편의점 삼각 김밥의 가치를 다양한 관점에서 모색하도록 이루어졌다.

##### 학교 밖 청소년 및 ESD 관련성

학교 밖 청소년	- 학교 밖 청소년들이 친숙하게 생각하는 공간인 편의점을 주제로 선정
ESD	- 현대 사회의 소비와 자원 활용의 관계, 청소년의 노동과 인권과 관련된 이슈를 살펴보고, 어떤 가치를 추구하는 것이 바람직한지 토의해 본다.

##### 모듈 구성

활동	주요 내용	소요 시간
3-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>모듈 소개</li> <li>나에게 편의점이란?</li> <li>편의점의 달인(퀴즈)</li> </ul>	60분
3-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>편의점에서 생긴 일(역할극)</li> </ul>	80분
3-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>아르바이트의 가치</li> </ul>	50분
3-4	<ul style="list-style-type: none"> <li>삼각김밥의 가치는?(요리)</li> </ul>	90분

## 〈2〉 모듈 구성 계획

<b>제목</b>	편하지 않은 편의점	<b>대상</b>	학교 밖 청소년	<b>소요시간</b>	5
<b>학습목표</b>	편의점과 관련된 소비, 자원, 노동, 인권 등의 이슈를 살펴보고, 다양한 가치를 이해하고 바람직한 가치를 선택할 수 있다.				
<b>중점 ESD요소</b>	소비, 자원, 노동, 인권				
<b>수업 주안점</b>	- 편의점에 얽힌 개인의 경험을 돌아보고, 친구들과 이야기 나누며 자연스럽게 관련 쟁점들을 이해할 수 있도록 유도한다.				
<b>준비물</b>	ppt, 쿠폰, 인터넷(동영상 시청), 삼각 김밥 재료				
<b>지도상의 유의점</b>	- 역할놀이를 진행할 때 적극적으로 참여할 수 있도록 흥미로운 분위기를 조성한다.				

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
<b>1</b>	도입	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 편의점 사진 여러 장을 보여주고 활동 내용과 목표 소개</li> </ul>	ppt
	전개	30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 편의점의 달인                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편의점에 대한 여러 가지 흥미로운 정보를 중심으로 OX 퀴즈: 예) 가장 잘 팔리는 물건, 삼각김밥의 종류, 울릉도에 편의점이 있을까, 일본 편의점에는 이런 것도 있다, 유럽에는 편의점이 없다? 등</li> </ul> </li> <li>• 편의점의 가치                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 독일 무포장 슈퍼마켓 사례</li> </ul> </li> </ul>	ppt, 활동지, MBC 능력자들 (15.11.13) 편의점 관련 클립 활용
		20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 편의점과 관련된 경험 공유                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 긍정적인 경험과 부정적인 경험 질문</li> <li>- 인권과 소비와 관련된 답에 대해서는 구체적인 설명을 할 수 있도록 기회 제공</li> </ul> </li> </ul>	활동지

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
	정리	5	• 쿠폰 지급 및 정리	쿠폰
2	도입	10	• 와라 편의점 에피소드 소개	youtube 동영상
	전개	25	• 이야기 구상하기 - 전달하고자 하는 메시지를 잘 설정하도록 토의 지도	활동지
		30	• 스케치하기, 그림으로 표현하기	종이, 색연필, 사인펜
	정리	15	• 발표 및 소감 나누기	
3	도입	10	• 와라 편의점 관련 에피소드 소개	
	전개	5	• 내가 아르바이트를 하는 이유 이야기하기	활동지, 알바몬 사이트
		15	• 아르바이트를 통해서 배운 점, 부당했던 경험 이야기하기 - 알바몬 사이트에서 알바정복퀴즈 풀기	
		25	• 아르바이트를 선택할 때 고려할 점 마인드 맵 그리기	
정리	5	• 다른 모둠과 생각 나누기		
4	도입	5	• 삼각김밥에 대한 이야기 나누기 - 내가 가장 좋아하는 삼각김밥 종류는? - 삼각김밥의 가격은 적당한가?	활동지
	전개	15	• 물건의 여러 가지 가치 생각해 보기 - 편리함 이외의 여러 가지 가치를 떠올릴 수 있도록 토의 지도	
		30	• 우리 모둠이 추구하는 가치에 따라 삼각김밥 구상하기 - 삼각김밥에 담겨있는 가치가 무엇인지 파악하고, 그 외 다양한 가치를 담을 수 있도록 지도	
		30	• 삼각김밥 만들기 - 조별 시식 및 평가	
정리	10	• 조별 발표 및 정리		



## 활동하기

### 1. 나에게 편의점이란?

나는 왜 편의점에 가는가? 편의점에 대한 나의 경험과 생각을 가능한 많은 단어로 표현해 보자. 친구들과 함께 이야기를 나누며 긍정적인 의미와 부정적인 의미를 지니는 단어로 분류해 보자.

나에게 편의점은 \_\_\_\_\_이다.

왜냐하면 :

[물건]

[경험]

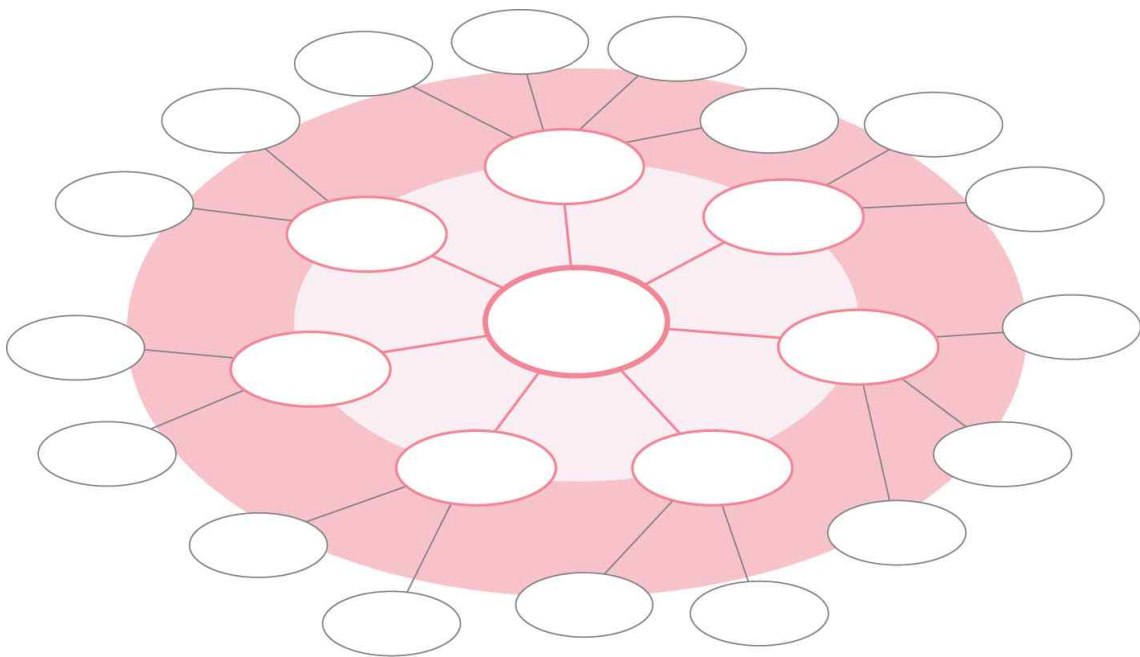
[감정]

긍정적인 의미	부정적인 의미



편의점에서 파는 물건과 서비스의 특징을 생각하여 편의점이 추구하는 “가치” 들을 정리해 보자. 반대로 편의점에서 파는 가치와 거리가 멀지만 세상을 사는데 필요한 가치에는 어떤 것이 있는지 찾아보자.

### MIND MAP



편의점과 관련된 가치	반대말(상대어)



친구들과 편의점에서 물건을 사거나 아르바이트를 하며 있었던 일들을 떠올려 이야기 해보자. 앞에서 했던 퀴즈에서도 이야기 제재를 찾아보자.

2. 그 중에 다른 사람들에게 알리고 싶은 이야기는 무엇인지 정해보고, 왜 그리고 누구에게 알리고 싶은지도 생각해 본다.
3. 이야기의 핵심이 드러나도록 구체적인 장면을 4가지 정도로 생각하여 대사를 만든다.
4. 메시지가 잘 드러나도록 실감나게 표현해 본다.

제목	
듣는 이	
이야기 장면	1.
	2.
	3.
	4.



## 활동하기

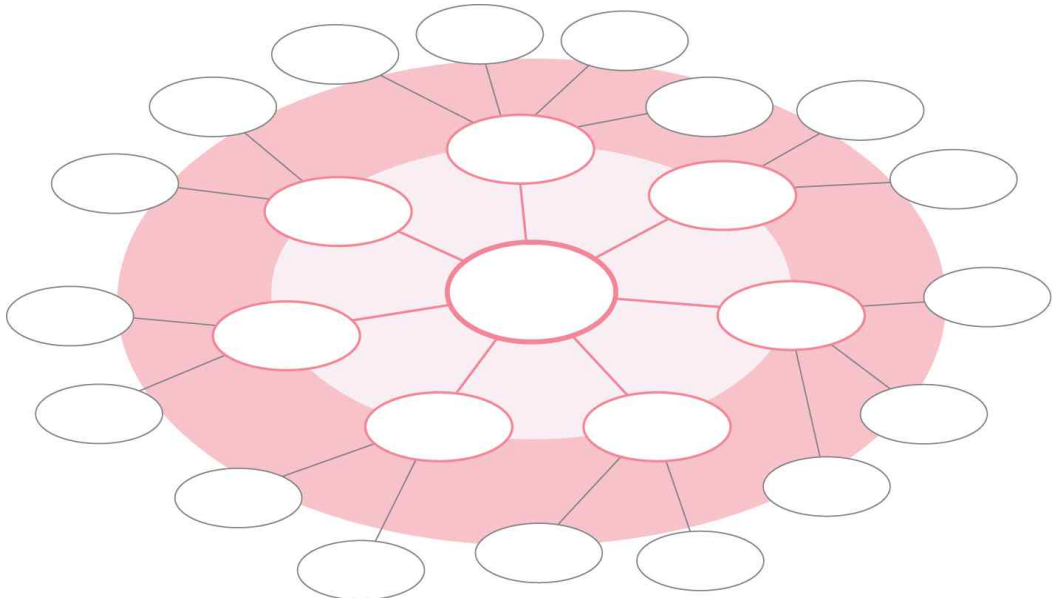
## 4. 나의 아르바이트 경험

내가 그동안 해봤던 아르바이트 경험을 친구들과 나누고, 앞으로 아르바이트를 할 때 고려할 점을 꼼꼼히 따져 본다.

아르바이트를 통해서 배운 것	아르바이트를 하면서 부당했던 경험

### MIND MAP

: 아르바이트 선택 시 고려할 점





활동하기

## 5. 삼각김밥의 가치는?

편리하게 한 끼를 때우기에 좋은 삼각 김밥. 편리함과 가격 외에 어떤 가치가 있을 수 있는지 생각해 보고, 우리가 추구하는 가치를 담아 삼각 김밥을 만들어 보자.

1. 우리가 파는 삼각김밥에는 어떤 가치를 담을까? 여러 가지 가치의 종류를 더하기 빼기 하여 결정해 보자.

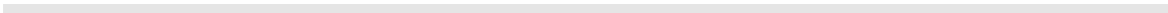


2. 우리가 추구하는 "가치"에 값을 매기고 친구들과 삼각김밥을 만들어 보자.

판매가격 :

재료(가격) :

만드는 법 :





## 4. 모두의 DIY

### <1> 모듈 개요

#### 모듈 소개

이 모듈은 학교 밖 청소년들이 생산과 노동에 대해 폭넓은 이해를 가질 수 있도록 하기 위해 개발하였다.

총 4개의 활동으로 구성된 이 모듈은 학교 밖 청소년들이 생산에 대한 넓은 지평과 다양한 노동에 대해 사회적 경제라는 새로운 관점을 가지게 하고자 한다. 친환경 제품을 만들고 구매 및 판매를 하는 활동을 함으로써 쉽고 재미있게 프로그램에 참여할 수 있도록 하였다.

#### 학교 밖 청소년 및 ESD 관련성

학교 밖 청소년	- 학교 밖 청소년들의 직업 교육에 보다 다양한 관점을 제시함
ESD	- 생산과 노동의 의미를 지속가능성 측면에서 다룸 - 사회적 경제에 관한 인식 제고 - 친환경 제품을 만드는 활동을 통해 환경적인 측면을 다룸

#### 모듈 구성

활동	주요 내용	소요 시간
4-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 소개</li> <li>내가 알고 있는 '생산'과 '노동'</li> <li>내가 CEO가 된다면</li> <li>우리가 원하는 회사</li> </ul>	1시간 30분
4-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>'스마트폰'은 어떻게 만들어질까?</li> <li>우리 회사는 제품을 만들면 이렇게 하겠다.</li> </ul>	1시간
4-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>친환경 제품 만들기, 판매하기</li> </ul>	2시간

## 〈2〉 모듈 구성 계획

<b>제목</b>	모두의 DIY	<b>대상</b>	학교 밖 청소년	<b>소요시간</b>	4
<b>학습목표</b>	사회적 경제, 지속가능발전을 이해할 수 있다.				
<b>중점 ESD요소</b>	생산, 노동				
<b>수업 주안점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 생산과 노동에 대해서 다양한 시각을 접하도록 한다.</li> <li>- 친환경 제품의 제작과 판매를 통해 사회적 경제를 이해하도록 한다.</li> </ul>				
<b>준비물</b>	- 친환경 제품 제작 틀(화장품·샴푸, 에코백, 종이 가방, 티코스터), 쿠폰				
<b>지도상의 유의점</b>	- 그룹워크와 친환경 제품 제작과 판매시 적극적으로 참여를 유도한다.				

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
<b>1</b>	도입	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DIY와 관련된 경험 공유                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 생산과 노동에 대해서 쉽게 접근하기</li> </ul> </li> <li>• 프로그램 목표와 내용 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- DIY 경험을 중심으로 노동을 통한 생산이 바로 구매와 판매가 이루어짐을 통해서 경제의 순환구조를 이해하고, 또한 사회적 경제에 관심을 갖도록 한다.</li> </ul> </li> </ul>	
	전개	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 생각하는 '생산'과 '노동'</li> <li>- DIY 경험을 토대로 생산과 노동에 대한 활동지를 작성</li> <li>- 한 가지에 대해서 말하고 이유를 설명하기</li> </ul>	활동지1 (볼펜)
		25	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 CEO가 된다면                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미래에 내가 창업을 하게 된다면, 혹은 내가 CEO가 된다면 어떤 회사를 만들고 싶은지를 활동지에 작성</li> <li>- 활동지 작성 후 설명하기</li> </ul> </li> </ul>	활동지2,

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
2		40	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 회사의 종류와 내용 안내               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사회적 경제에 관련된 회사와 활동 안내</li> <li>- '운영', '생산', '소비자와의 관계', '재료', '노동방식' 별로 사례 제시</li> </ul> </li> <li>• 우리가 원하는 회사               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3~4명으로 조를 편성</li> <li>- 회사의 종류에 대해 원하는 순위를 적고 각 조별로 만들고 회사의 이름을 만들기</li> <li>- 각 조별로 나와 순서를 보여주고 순서를 선택한 이유를 말하기</li> </ul> </li> </ul>	PT 도움 자료1 활동지 3
		정리	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사회적 경제 이슈 정리               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우리가 일반적으로 생각하는 회사들과는 조금 다르게 사회적 경제를 실천하는 회사들이 많다는 것을 강조</li> </ul> </li> </ul>
	도입	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 회사경영을 위한 수익사업               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제품의 생산이 왜 필요한지에 대한 이해 돕기</li> </ul> </li> </ul>	
	전개	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• '스마트폰'은 어떻게 만들어질까?               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스마트 폰이 만들어지는 과정 안내.</li> <li>- 직업으로는 CEO, 디자이너, 프로그래머, 품질관리사, 마케터 등</li> <li>- 하는 일로는 직원관리, 제품 디자인, 소프트웨어 제작, 제품 검수, 소비자 요구 확인 등</li> </ul> </li> </ul>	도움 자료2 PT
		40	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 회사는요!               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 조별로 사회적 경제, 에코디자인 등을 활용한 전략 세우기</li> <li>- 전략 발표하기</li> <li>- 개인별로 자신의 조는 제외하고 다른 조의 전략을 평가하기(1~4순위)</li> <li>- 평가 내용을 제출하여 제품 선택하기의 우선순위를 제공</li> </ul> </li> </ul>	활동지4
	정리	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경영관련 이슈 정리               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제품의 생산이나 서비스의 제공을 통해 사회적 경제에 쉽게 참여할 수 있다는 것을 강조</li> </ul> </li> </ul>	

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
3	도입	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제품 만들기 준비</li> <li>- 전략 발표를 토대로 회사(조)에서 제품을 제작</li> </ul>	
	전개	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제품 선택하기</li> <li>- 천연 화장품·샴푸, 에코백, 종이 가방, 티코스터 중 1~4순위를 결정하여 순위표에 적어서 제출</li> <li>- 전략 발표하기를 통해 우선권을 받은 조부터 만들고 싶은 제품을 할당</li> </ul>	활동지5
		50	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제품 만들기, 디자인하기</li> <li>- 각 제품별로 도안, 시안, 설명서를 주고 제품을 만들고 꾸미도록 한다.</li> </ul>	도움자료 3
		20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제품 홍보 준비하기</li> <li>- 제품을 만들고 나서 제품 홍보를 위한 아이디어를 짠다.</li> <li>- 각 조당 2분간의 제품 홍보 후에 판매를 진행한다.</li> <li>- 제품 홍보를 준비하는 동안 사회자는 각자에게 50,000원씩 쿠폰을 나누어 준다.</li> </ul>	
		30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제품 판매/구매하기</li> <li>- 각 조별로 만들어진 제품을 판매한다.</li> <li>- 모든 이는 경매에 참여할 수 있다.(판매자도 가능)</li> <li>- 경매는 1,000원~10,000까지 1,000원단위로 작성이 가능하다.</li> <li>- 최고가를 제시한 사람에게 낙찰이 된다. 최고가를 두 명이 적었을 경우 차최고가를 제시한 사람에게 낙찰된다.</li> <li>- 낙찰된 사람은 해당 금액쿠폰을 사회자에게 지불한다.</li> <li>- 판매된 금액은 경매가 모두 종료되면 각 회사에서 제시한 대로 각자에게 배분한다.</li> </ul>	활동지6
정리	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사회적 경제 체험 나누기</li> <li>- 각자 오늘 해본 활동의 경험과 앞으로의 다짐을 간단하게 나누기</li> </ul>		

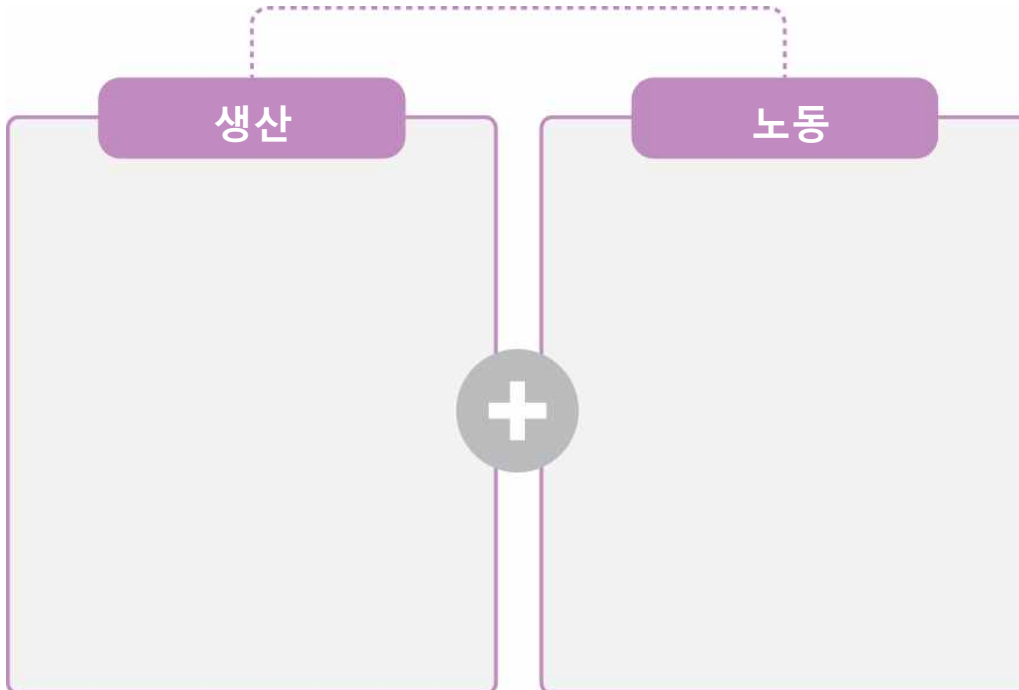


## 활동하기 1. 내가 생각하는 '생산'과 '노동'

나의 DIY 경험

부  
록

[ 위 경험을 토대로 '생산'과 '노동'에 대한 생각을 적어주세요. ]





내가 창업을 하게 된다면, 또는 내가 CEO가 된다면 어떤 회사를 만들고 싶은지 적어주세요.

■ 회사명 :

■ 업종 :

■ 고용 인원 :

■ 주요고객 :

■ 핵심 서비스(제품)

서비스(제품)	주요 내용



### 활동하기

## 3. 우리 회사는요!



회사명 :

- 운영방식 :
- 생산방식 :
- 소비자와의 관계 :
- 재료 :
- 노동방식\_ 조원 별 역할 분담

[ 이름 ] - [ 역할 ]  
 [            ] - [            ]  
 [            ] - [            ]  
 [            ] - [            ]

#### ▪ 수익구조

수익의 합은 10이 되도록 적어주세요.

[예시]

디자이너	마케터	MD	판매원	기부
김○○	이○○	최○○	박○○	
2	2	2	2	2

[수익구조 표]

				기부

자신의 조를 제외하고 다른 조의 전략을 평가해 주세요.

구분	1순위	2순위	3순위	4순위
회사명				



부  
록



### 활동하기

## 4. 제품 선택하기

구분	1순위	2순위	3순위	4순위
제품명				



### 활동하기

## 5. 제품 구매하기

원하는 상품이 있으면, 1,000원 ~ 10,000원까지의 금액을 1,000원 단위로 작성해주세요.  
가장 많은 금액을 적은 사람이 해당 상품을 갖게 됩니다.

다만, 가장 많은 금액을 적은 사람이 2명 이상인 경우에는 다음으로 많은 금액을 적은 사람이 상품을 가지게 됩니다.

금액표를 제시할 때 쿠폰을 함께 주세요.

이름	상품명	금액
이름	상품명	금액
이름	상품명	금액



## 5. 미래를 위한 경매

### <1> 모듈 개요

#### 모듈 소개

전체 프로그램을 마무리하는 모듈로 개발되었다. 미래를 개인의 차원과 전지구적인 차원에서 상상해보고, 미래 사회 시나리오를 접함으로써 미래 준비의 필요성을 느끼는 것을 목표로 한다. 또한 개인의 지속가능한 미래와 세계의 지속가능한 미래가 서로 연결되어 있음을 이해하는 한편, 미래를 살아가기 위해 필요한 구체적인 능력에 관해 스스로 생각해볼 수 있는 기회를 마련하고자 하였다.

#### 학교 밖 청소년 및 ESD 관련성

학교 밖 청소년	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 스스로의 미래를 적극적으로 생각하고 준비를 모색할 기회가 적은 학교 밖 청소년들이 자신의 미래를 생각해볼 수 있는 경험</li> <li>- 미래 예측의 필요성과 미래 준비의 필요성을 생각할 수 있는 시간</li> </ul>
ESD	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인의 지속가능한 미래 설계와 세계의 지속가능한 미래가 연결되어 있음을 이해</li> <li>- 타인과 다른 생명과의 연대와 공존이 미래의 지속가능성을 위해 왜 중요한지 생각해보는 시간</li> </ul>

#### 모듈 구성

활동	주요 내용	소요 시간
5-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래는 어떤 모습일까?</li> <li>• 미래 예측(1) : 사진 보며 변화를 상상하기</li> <li>• 20년 후로 타임슬립 : 나의 모습 상상하기</li> </ul>	50
5-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래에는? : 미래 예측 아이템 카드를 받고 자신에게 필요한 아이템을 고르기</li> <li>• 미래예측(2) : 전문가들에 의해 작성된 미래 예측 시나리오를 보기</li> <li>• 나, 그리고 우리의 지속가능한 미래 : 공존을 위한 카드를 보며 타인 또는 다른 생명과 더불어 살기 위한 노력을 생각해보기</li> </ul>	60
5-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래 경매 놀이 : 자신에게 중요한 미래 모습의 우선순위를 생각해보고 놀이를 통해 성취하기</li> <li>• 소감 나누기</li> </ul>	30

## 〈2〉 모듈 구성 계획

<b>제목</b>	미래를 위한 경매	<b>대상</b>	학교 밖 청소년	<b>소요 시간</b>	140분
<b>학습목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신의 미래를 상상해보고 미래를 준비하고자 하는 마음을 갖는다.</li> <li>- 개인의 지속가능한 삶을 위해 필요한 것들을 구체적으로 생각해볼 수 있다.</li> <li>- 자신의 지속가능성과 세계의 지속가능성의 연결성에 관해 이해할 수 있다.</li> </ul>				
<b>중점 ESD요소</b>	미래 예측과 준비, 공존				
<b>수업 주안점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미래의 자신의 모습을 상상하고 예측할 수 있도록 한다.</li> <li>- 미래 시나리오와 자신의 예측을 비교하여 생각한다.</li> <li>- 미래를 살아나가기 위해 내게 꼭 필요한 아이템을 고민해보고 미래를 준비하고자 하는 마음을 갖는다.</li> </ul>				
<b>준비물</b>	미래입력카드, 타임머신 상자, 미래 아이템 카드, 공존을 위한 카드, 미래 경매 워크시트, 미래 시나리오 PPT, 뽕망치, 도토리 수표, 경매 분석 워크시트, 상품(간식)				
<b>지도상의 유의점</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 경매를 활기차게 진행시키기 위해서는 교사의 센스와 유머가 다소 필요하다. 약간의 긴장감을 유발시키며, 즐거운 분위기가 될 수 있도록 노력한다.</li> <li>- 교사의 긍정적인 코멘트와 격려가 학생들이 자신이 그 미래 아이템을 선택한 이유와 의미에 대한 생각을 발표하게 하는데 도움이 된다.</li> </ul>				

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
1	도입	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래는 어떤 모습일까?</li> <li>- 나의 미래와 미래 사회에 대해서 생각하거나 상상해본 경험을 간단히 나눔</li> </ul> <p>[나의 미래에서 생각해본 적이 있나요? 또 미래 사회의 모습이 어떻게 될지 생각해본 적이 있나요? 어떤 때 이런 생각들을 하게 되나요?]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 목표와 내용 안내</li> </ul>	

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
	전개	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래 예측(1)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 20년 후, 미래의 모습이 어떨지 예측해봄</li> <li>- 현재 모습을 담은 도시와 농촌 사진 1~2장을 제시</li> <li>- 사진의 모습이 20년 후에는 어떻게 변할지 생각을 작성하고 발표</li> </ul> </li> </ul>	현재 사진
		20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20년 후로 타임슬립               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그렇다면 20년 후 변한 미래에서 살아가는 나의 모습은 어떨지 생각해봄</li> <li>- 20_년으로 이동하기 위해 타임머신에 입력할 [미래입력카드(1)]를 작성</li> <li>- "20_5년 당신의 거주지, 소중한 사람, 소중한 것, 당신을 설명할 수 있는 한 단어" 쓰기</li> <li>- 카드를 섞어서 한 장씩 나누어 갖고, 누구의 입력카드일지 알아맞추기, "내가 지닌 카드는 _____의 입력카드일 것 같다. 왜냐하면... _____ 때문이다"</li> <li>- 해당 카드의 주인을 밝힘</li> <li>- 카드의 주인이 카드의 내용을 보충설명</li> </ul> </li> </ul>	[활동지 1-1] 미래입력카드
	정리	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소감 나누기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미래를 상상해본 소감을 나눔</li> <li>- 자신의 미래를 위해 어떤 준비가 필요할지 생각한 게 있다면 이야기 나누기</li> </ul> </li> </ul>	
2	도입	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래로부터               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 20년 후 미래로부터 몇 가지 정보가 도착했다고 설명</li> <li>- 앞으로 그 정보에 기반 해서 우리 각자의 미래를 설계해보게 될 것이라고 설명함</li> </ul> </li> </ul>	
	전개	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래에는 어떻게 될까?               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 타임머신 상자의 위쪽 입구에 미래입력카드들을 모두 넣고, 타임머신 상자 아래를 열어서 20개의 [미래 예측 아이템 카드]를 꺼냄</li> </ul> </li> </ul>	[활동지 1-2]미래아이템카드

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각자 [미래 예측 아이템] 카드 1~4장씩 받음</li> <li>- 이 미래 예측 아이템은 실제로 이런 것이 생겨날 수도 있지 않을까 사람들이 예측하거나, 아니면 꿈꾸는 예측의 아이템임을 설명함</li> <li>- 자신이 받은 카드 중에서 생소한 내용이 적힌 카드가 있다면, 카드의 정보를 모두에게 읽어줌</li> <li>- 자신의 미래에서 갖고 싶은 미래 예측 아이템을 생각해서 골라보고, 활동지2-1에 작성함</li> <li>- 이 미래 아이템 카드 중에서 비교적 단기간의 미래에 실현 가능한 것을 다 함께 꼽아봄 (2040년까지 아래의 아이템이 가능할 것으로 예측됨 건강을 체크하는 바이오칩 가상 망막 디스플레이 생각만으로 문자 보내기 4D 프린터 멸종 동물의 부활 기술 달에서 살기 자급자족 에너지 독립 국가 에너지 독립 하우스</li> <li>- 미래는 한 순간에 오는 것이 아니기 때문에 가까운 미래에 관한 예측과 먼 미래에 관한 예측을 구분할 필요가 있음을 설명함</li> </ul>	<p>타임머신 상자, [도움자료 2-1] 미래 예측 아이템 카드</p>
		20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래예측(2)</li> <li>- 전문가들에 의해 작성된 미래 예측 시나리오를 PPT 설명</li> <li>- 불안한 미래에서 개인이 지속가능할 수 있는지 질문을 던지고 이야기를 나누기</li> <li>- 미래 예측 시나리오를 듣고 자신의 미래에 관한 생각과 계획에 변화가 필요한지 생각해봄</li> <li>- 타임머신 상자에서 미래입력카드를 꺼내서 각자</li> </ul>	<p>[도움자료 2-2] 미래 시나리오</p>

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
		15	<p>돌려 받고, 미래에 관한 생각이 변화했다면 [미래 입력카드(2)]에다가 다시 작성하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내가 갖고 싶은 [미래 예측 아이템]도 다시 골라 보기</li> <li>- 비어 있는 미래 예측 아이템 카드에 추가할 아이디어가 있는지 생각해보고 공동으로 결정하여 몇 개의 아이템을 추가</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나, 그리고 우리의 지속가능한 미래</li> <li>- 먼 미래까지 이 세계가 지속가능하기 위해서 어떤 노력이 필요할지 생각해보고 의견을 교환</li> <li>- 세계의 지속가능성을 위해 여러 노력들이 필요하지만, 특히, 타인 또는 다른 생명과 더불어 살기 위한 노력이 지속가능성과 연결되어 있음을 상기시킴</li> <li>- [공존을 위한 카드]를 추가로 제시하고, 이 카드의 내용을 함께 살펴보면서 이것이 미래의 지속가능성과 어떤 연관이 있는지 의견을 교환</li> <li>- 공존의 위한 카드의 내용은 되도록 관련 이미지를 찾아서 보여주도록 하여 이해를 도움</li> </ul>	
	정리	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소감 나누기</li> <li>- 전문가들의 미래예측 시나리오를 보면서 생각하고 느낀 것을 이야기하기</li> <li>- 미래 시나리오가 나의 미래 설계에 어떤 영향을 미쳤는지 이야기 나누기</li> </ul>	
3	도입	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래의 나의 능력은?</li> <li>- 앞으로 미래에서 나와 우리 모두가 지속가능하게 살아가기 위해서 필요한 능력이 무엇일지 질문하고 이야기 나눔</li> <li>- 미래 능력 경매 놀이 방법을 설명</li> </ul>	

[도움자료  
2-3]  
공존을  
위한  
카드

활동	단계	시간 (분)	활동 내용	참고
	전개	30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미래 경매 놀이               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각자에게 &lt;도토리 1만개&gt;씩 지급</li> <li>- [미래 능력 경매 워크시트]의 &lt;미래 능력 아이템&gt; 중에서 자신이 구입하고 싶은 아이템 칸 '나의 금액'에 도토리 1만개를 분산하여 기입</li> <li>- [공존을 위한 카드] 중에서 각자가 특히 관심 있거나 연대하거나 또는 노력하고 싶은 아이템을 생각한 후, 그중 하나를 골라서 [미래 능력 경매 워크시트]에 기입</li> <li>- 경매 방식으로 진행하여 가장 고가를 부른 사람에게 해당 미래 아이템 카드와 상품을 줌</li> <li>- 미래 능력 아이템을 얻은 사람은 그것을 선택한 이유는 무엇인지, 그 아이템이 갖는 의미를 간단하게 말함</li> <li>- 도중에 한 두 아이템은 '최고입찰경매' 방식을 적용하여 진행 : 도토리 수표에 가장 많은 금액을 적어낸 사람에게 아이템을 수요함</li> <li>- 진행과정에서 필요하다면, 자신이 이미 획득한 아이템을 판매할 수 있는 기회를 줄 수도 있음</li> <li>- 2개 이상 구매한 사람이 하나도 구매하지 못한 사람에게 아이템을 하씩 선물하도록 권하고, 아이템을 선물 받은 사람은 그것을 어떻게 활용할지 말함 (만약, 2개 이상 구매한 사람이 선물하는 것을 거부하는 경우, 지도사는 수업을 마친 후, 구매하지 못한 학습자에게 가장 갖고 싶은 미래 능력 아이템을 개인적으로 주어서 모든 학습자가 카드를 가져갈 수 있도록 한다.)</li> <li>- 도토리 수표에 자신이 구입한 아이템과 구입가를 적고, 경매 분석표 완성</li> </ul> </li> </ul>	<p>[활동지 3-1] 미래 능력 경매</p> <p>[활동지 3-2] 미래 수표와 경매지 분석표</p> <p>뽕망치 경매 상품 (간식)</p> <p>[도움자료 3-1] 미래 능력 아이템 카드</p>
	정리	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소감 나누기</li> <li>- 미래 경매 놀이를 해본 소감을 나눔</li> </ul>	



## 활동하기

# 1. 미래입력카드

### [역할놀이 절차 및 방법]

1. 각자에게 미래입력카드 한 장씩 나누어 준다.
2. 작성하여 제출한다.
3. 카드를 섞어서 한 장씩 나누어 갖는다.
4. 자신이 받은 카드가 누구의 미래입력카드일지 짐작해보고 그 이유를 설명한다.
5. 카드의 주인이 자신의 카드를 받고, 보충 설명을 한다.

**미래입력카드①**

일시 : 20\_ \_년



Question	Answer
당신의 거주지는?	
당신에게 소중한 사람은?	
당신에게 소중한 것은?	
당신을 설명할 수 있는 한 단어는?	

**미래입력카드②**

일시 : 20\_ \_년



Question	Answer
당신의 거주지는?	
당신에게 소중한 사람은?	
당신에게 소중한 것은?	
당신을 설명할 수 있는 한 단어는?	



## 활동하기 2. 미래 예측 아이템 카드

[미래 예측 아이템] 중에서 내가 꼭 갖고 싶은 아이템을 골라 적어보세요

	예측 아이템	고른 이유
1		
2		
3		
4		
5		

■ 미래 예측 아이템 카드





■ 미래 능력 아이템 카드



		
<p>[ 기계 잘 다루기 ]</p> <p>미래 능력 아이템카드</p>	<p>[ 정보 분석 능력 ]</p> <p>미래 능력 아이템카드</p>	<p>[ 먹을거리 자급자족 ]</p> <p>미래 능력 아이템카드</p>

		
<p>[ 대화 잘 하기 ]</p> <p>미래 능력 아이템카드</p>	<p>[ 여행 잘 하기 ]</p> <p>미래 능력 아이템카드</p>	<p>[ 배우고 싶은 것을 찾아 잘 배우는 능력 ]</p> <p>미래 능력 아이템카드</p>

■ 공존을 위한 카드





■ 미래 도토리 수표



■ 경매 분석표

	구입한 것	가격	구입한 이유는?	활용 아이디어
미래 능력				
공존 능력				

## 부록 2. 시범적용 참가자 및 실무자 설문지

### 지속가능발전교육 프로그램 참여자 대상 설문지 (일자별)

안녕하세요.

본 설문은 “지속가능발전교육 프로그램 개발” 사업의 일환으로 프로그램 참여자를 대상으로 실시하는 설문입니다. 여러분들이 주신 의견은 연구 목적 이외로는 사용되지 않을 것이며, 지속가능발전교육 프로그램이 보다 발전되는 데 기여할 것입니다. 바쁘시더라도 잠시 시간을 내주시어 설문에 성실하게 응해 주시길 부탁드립니다. 감사합니다.

2015. 12.

- 연구진 일동 -

※ 오늘 진행된 프로그램에 대해 다음 설문 문항에 적절하다고 생각되시는 것에 “√ 또는 ○” 표시해 주시기 바랍니다.

문 항		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
		①	②	③	④	⑤
1	오늘 프로그램은 재미있었습니까?					
2	오늘 프로그램은 어렵지 않고 무난하게 수행할 수 있었습니까?					
3	오늘 프로그램 중에서 좋았던 활동(내용)은 무엇이고, 그렇게 생각한 이유는 무엇입니까?					
4	오늘 프로그램 중에서 힘들었던 활동(내용)은 무엇이고, 그렇게 생각한 이유는 무엇입니까?					
5	오늘 활동을 통해 새롭게 알게 된 내용은 무엇입니까?					
6	오늘 프로그램에 대한 의견을 자유롭게 적어주기 바랍니다.	<div style="border-bottom: 1px dotted black; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border-bottom: 1px dotted black; margin-bottom: 2px;"></div>				

설문에 성실하게 응답해 주셔서 진심으로 감사드립니다.



## 2015년 한국청소년정책연구원 간행물 안내

### 기관고유과제

- 15-R01 청소년 나눔활동의 실태 및 개선방안 / 이경상·조용하
- 15-R02 청소년활동 참여 실태조사 연구II / 최창욱·문호영·김진호
- 15-R02-1 청소년활동 참여 실태조사 연구II - 기초분석보고서 / 최창욱·문호영
- 15-R03 청소년문화 활성화를 위한 소셜 미디어 활용 연구 / 배상률
- 15-R04 지역사회 청소년의 인성교육 실태와 활성화 방안 연구 / 임지연·김영석·김혁진
- 15-R05 청소년수련시설 역할 재정립 및 정체성 확립 방안 연구 / 김형주·김정주·김인규
- 15-R06 동북아시아 평화공동체 형성을 위한 청소년 국제교류 발전 방안 / 김기현·황세영·이경자·강영배
- 15-R07 청소년 아르바이트 실태조사 및 정책방안 연구II / 황여정·김정숙·이수정·변정현
- 15-R08 20대 청년, 후기청소년정책 중장기 발전전략 연구 / 김지경·정연순
- 15-R09 학교 밖 청소년 지원 정책 체계화 방안 연구 / 백혜정·송미경
- 15-R10 아동·청소년·가족 보호체계 개선방안 연구 / 김지연·좌동훈·박세경·한미경
- 15-R11 한국 아동·청소년 인권실태 연구V : 총괄보고서 / 김영지·김희진·이민희·박선영
- 15-R11-1 한국 아동·청소년 인권실태 연구V : 청소년 인권의식과 시민적 권리의 경험에 대한 관련 요인 분석 / 김진석
- 15-R11-2 한국 아동·청소년 인권실태 연구V : 2015 아동·청소년 인권실태조사 통계 / 김영지·김희진
- 15-R12 청소년이 행복한 지역사회 지표개발 및 조성사업 연구III : 총괄보고서 / 김영한·오해섭·성윤숙·정윤미
- 15-R12-1 청소년이 행복한 지역사회 지표개발 및 조성사업 연구III : '청소년이 행복한 지역사회 조성 시범사업' 운영과 추진전략 개발 / 오해섭·김세광
- 15-R12-2 청소년이 행복한 지역사회 지표개발 및 조성사업 연구III : 청소년이 행복한 지역사회 지표 개발 및 진단 / 성윤숙·홍성효
- 15-R12-3 청소년이 행복한 지역사회 지표개발 및 조성사업 연구III : 청소년정책모니터단 운영 연구 / 김영한·정윤미
- 15-R13 다문화 청소년 종단조사 및 정책방안 연구III : 총괄보고서 / 김현철·모상현·오성배
- 15-R13-1 다문화 청소년 종단조사 및 정책방안 연구III : 기초분석보고서 / 김현철·모상현
- 15-R14 청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구II : 위기청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 / 이유진·박선영
- 15-R14-1 청소년 기업가정신 함양 및 창업 활성화 방안 연구II : 청소년 기업가정신 교육모형 개발 및 창업 활성화 방안 / 강경균·이춘우
- 15-R15 미래인재 개발 전략으로서 재외동포 청소년 지원 방안 연구I / 김경준·김태기
- 15-R15-1 외국의 재외동포 청소년 정책 비교 연구 / 이진영·장안리·김판준·임영언·정호원·성일광
- 15-R16 한국 아동·청소년 패널조사VI : 사업보고서 / 이종원·서정아·정은주·강현철·한영근
- 15-R16-1 한국 아동·청소년 패널조사VI : 데이터분석보고서1 - 사회자본, 문화자본, 경제자본이 청소년 행복에 미치는 종단적 영향 / 서정아

15-R16-2 한국 아동·청소년 패널조사Ⅵ : 데이터분석보고서2 - 청소년의 또래관계가 학교생활적응에 미치는 중단적 영향 / 정은주

## 협동연구과제

- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 15-31-01 학업중단 청소년 패널조사 및 지원방안 연구Ⅲ / 윤철경·최인재·유성렬·김강호 (자체번호 15-R17)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 15-31-02 비행 학업중단 청소년 패널조사 및 지원방안 연구Ⅲ / 전영실·김지영·박성훈 (자체번호 15-R17-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 15-31-03 학업중단 청소년 패널조사 및 지원방안 연구Ⅲ : 조사결과자료집 / 윤철경·최인재 (자체번호 15-R17-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 15-32-01 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅱ : IEA ICCS 2016 - 총괄보고서 / 장근영·성은모·최홍일·진성희·김균희 (자체번호 15-R18)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 15-32-02 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅱ : IEA ICCS 2016 - 초·중·고등학생용 기초통계분석보고서 / 장근영·성은모·최홍일·진성희·김균희 (자체번호 15-R18-1)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 15-32-03 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅱ : IEA ICCS 2016 - 대학생용 기초통계 분석보고서 / 장근영·성은모·최홍일·진성희·김균희 (자체번호 15-R18-2)
- 경제·인문사회연구회 협동연구총서 15-32-04 청소년 역량지수 측정 및 국제비교 연구Ⅱ : IEA ICCS 2016 - 청소년의 사회참여 역량 측정도구 개발 및 분석 연구 / 김태준·오민아·이영훈 (자체번호 15-R18-3)

## 연구개발적립금

- 15-R19 동북아 청소년정책 국제비교 연구 / 김정숙·김기현·황세영
- 15-R20 대학비진학 청소년 역량개발 정책사업 추진방안 연구 / 윤민중·김기현·한도희

## 수 시 과 제

- 15-R21 유엔아동권리협약 이행방안 연구 : 유엔아동권리위원회 권고사항 이행과제 개발 기초연구 / 김영지·김희진
- 15-R22 '사회적 통증' 개념을 통한 청소년 정신건강 이해 : 중독과 자살생각 / 장근영·전우영
- 15-R23 학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육 프로그램 개발 / 황세영·조성화
- 15-R23-1 학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육 프로그램 워크북 / 황세영·조성화·곽정난·김경전·현명주
- 15-R24 청소년육성전담공무원의 현황과 전망 : 생애과정 연구를 중심으로 / 김현철
- 15-R25 동북아 청소년연구 분류체계 구축 연구 / 김정숙·김기현
- 15-R26 학교 밖 청소년 지원정책 현안과 의제 / 김지연

- 15-R27 서울형혁신교육지구 사업운영 실태와 확대방안 연구 / 좌동훈
- 15-R28 지속가능발전목표(SDGs)와 청소년 삶의 질 정책방안 연구 / 김기현 · 좌동훈 · 강경균 · 김정숙 · 황세영 · 문호영 · 윤민중
- 15-R29 의료형 청소년쉼터 운영현황과 개선방안 / 김지연
- 15-R30 학교와 지역사회 청소년체험활동 연계모형 평가 연구 / 김기현 · 김형주
- 15-R31 국기근로장학사업으로서 ‘대학생청소년교육지원사업’ 운영체계의 개선 - 대학의 역할 및 기능 강화를 중심으로 / 김지경 · 윤민중
- 15-R32 청소년운영위원회 연간활동 효율화 방안 연구 / 최창욱 · 좌동훈
- 15-R33 학교폭력 가해학생 조치기준 개발 / 이경상 · 장원경
- 15-R34 청소년분야 ODA 사업추진 기본방향 마련 / 최창욱 · 한도희
- 15-R35 생애주기에 따른 아동 · 청소년 · 청년 연령구분 실태와 방향 / 문호영 · 최창욱

## 수 탁 과 제

- 15-R36 청소년활동 중장기 수요 및 공급기반 조성 연구 / 김영한 · 유성렬 · 임성택 · 주동범
- 15-R37 2014년도 청소년 인터넷게임 건전이용제도 적용 게임물 평가 / 배상률 · 유홍식 · 김동일
- 15-R38 2015년 청소년수련시설 종합평가 / 김경준 · 이유진 · 김영한
- 15-R39 2015년 행복교육 학생모니터단 운영 / 오해섭 · 최홍일
- 15-R40 가출 청소년 실태 및 청소년쉼터 중장기 발전방안 / 백혜정 · 좌동훈
- 15-R41 청소년 연계서비스 시범사업 개선방안 연구 / 서정아 · 전명기
- 15-R42 청소년 디지털 매체 및 서비스 이용실태 연구 / 성윤숙 · 김경준 · 김희진
- 15-R42-1 청소년의 디지털 역기능 사례조사 및 모니터링 연구 / 성윤숙 · 김경준 · 김희진
- 15-R43 2015 학교 밖 청소년 실태조사 / 최인재 · 이경상 · 김정숙 · 장근영
- 15-R44 청소년 · 가족 연계서비스 시범사업 평가 및 개선방안 연구 / 서정아 · 조성은
- 15-R45 제2차 청소년보호종합대책(2016~2018) 수립을 위한 기초연구 / 김지경 · 최인재
- 15-R46 한반도통일미래센터 위상 정립방안 모색 연구 / 김현철 · 최창욱
- 15-R47 청소년 근로실태조사 및 제도 개선 방안 / 김지경 · 이상준
- 15-R48 나라사랑 체험프로그램 효과 분석 / 최창욱 · 성은모 · 정윤미
- 15-R49 2015년 청년사회경제실태조사 / 김기현
- 15-R50 2025 청년 전망 및 향후 정책 추진과제 연구 / 김기현 · 김형주 · 박성재 · 민주홍 · 김종성
- 15-R51 청소년 권리증진 사업의 효율적 추진방안 연구 / 김영지 · 모상현 · 이용교
- 15-R52 성남시 청소년 친화도시 조성방안 연구 / 김영지 · 모상현
- 15-R53 지역아동센터 아동패널조사 2015 / 김희진 · 이종원 · 유성렬 · 김진석
- 15-R54 제11회 청소년특별회의 정책의제 연구 / 최창욱
- 15-R55 지방청소년활동진흥센터 기능강화를 위한 중장기발전계획 수립 연구 / 김형주 · 김정주 · 김혁진
- 15-R56 청소년방과후아카데미 종사자 관리체계 개선 및 2015년 사업 효과 만족도 조사 연구 / 김영지 · 정은주 · 김정주
- 15-R56-1 삼선전자 임직원과 함께하는 청소년방과후아카데미 운영성과 분석 및 만족도 조사 연구 / 정은주

- 15-R57 과학적 실행 중심 모형기반 생명과학 교수학습 디자인 실험연구 / 황세영
- 15-R58 2015년 청소년 국제교류사업 효과성 및 만족도 연구 / 황세영 · 윤민종
- 15-R59 휴먼네트워크 협력기관 실태조사 / 성은모 · 강경균
- 15-R60 청소년의 'X-질문' 발굴 및 개선방안 연구 / 강경균
- 15-R61 청소년활동안전센터 중장기 계획 연구 / 김영한 · 임지연
- 15-R62 휴먼네트워크 코디네이터 전문성 강화 연구 / 성은모 · 서동인
- 15-R63 아산시 청소년문화의집 건립에 따른 연구 / 김영한 · 오해섭 · 정윤미
- 15-R64 서울시 청소년시설 운영실적 평가 / 모상현

### 세미나 및 워크숍 자료집

- 15-S01 청소년지도사 자격제도 연구결과 공개 보고회 (1/19)
- 15-S02 온라인 도움행동의 원인 (2/9)
- 15-S03 2015년 제1회 학업중단 예방 교원연수 1권역 (2/23~27)
- 15-S04 2015년 제1회 학업중단 예방 교원연수 2권역 (2/23~27)
- 15-S05 2015년 제1회 학업중단 예방 교원연수 3권역 (2/23~27)
- 15-S06 2015년 제1회 학업중단 예방 교원연수 4권역 (2/23~27)
- 15-S07 2014년도 제1차 연구성과발표회 (3/12)
- 15-S08 2014년도 제2차 연구성과발표회 (3/13)
- 15-S09 일본진로교육의 현황과 과제 (3/31)
- 15-S10 2015년 학업중단예방 집중지원학교 컨설팅위원 워크숍 (4/16)
- 15-S11 2015년 학교 내 대안교실 컨설팅위원 워크숍 (4/28)
- 15-S12 학교 밖 청소년 지원사업 연계기관 담당자 교육 (4/29)
- 15-S13 2015년 학교 내 대안교실 담당자 연수 1권역 (5/12~13)
- 15-S14 2015년 학교 내 대안교실 담당자 연수 2권역 (5/18~19)
- 15-S15 2015년 학교 내 대안교실 담당자 연수 3권역 (5/26~27)
- 15-S16 2015년 학교 내 대안교실 담당자 연수 4권역 (5/28~29)
- 15-S17 교육 소외와 격차 해소를 위한 방과 후 청소년 정책 : 지역 방과 후 청소년 프로그램을 중심으로 (5/18~19)
- 15-S18 2015년 꿈키움멘토단 운영 담당자 연수 (5/21)
- 15-S19 2015 청소년 문화와 안전 국제포럼 (6/4)
- 15-S20 2015년 대안학교 진로직업교육 컨설팅위원 워크숍 (6/4)
- 15-S21 재외동포 청소년 정책과제 발굴을 위한 토론회 (6/26)
- 15-S22 학업중단 청소년 패널조사 II 데이터 분석 세미나 (7/2)
- 15-S23 2015년 대안교육 담당교원 등 연수 (7/8~10)
- 15-S24 학교 밖 청소년 지원사업 연계기관 관계자 워크숍 (7/9~10)
- 15-S25 2015년 학업중단 예방 집중지원학교 교장 워크숍 1권역 (7/27~28)
- 15-S26 2015년 학업중단 예방 집중지원학교 교장 워크숍 2권역 (7/28~29)
- 15-S27 2015년 학업중단 예방 집중지원학교 교장 워크숍 3권역 (8/3~4)

- 15-S28 2015년 제2회 학업중단 예방 교원연수 (7/30~31)
- 15-S29 청소년의 행복한 지역사회 조성방안 및 추진전략 (7/22)
- 15-S30 학교 밖 청소년 지원정책 해외사례 (8/11)
- 15-S31 학교 밖 청소년지원사업 담당자 교육 워크숍 (8/21)
- 15-S32 제2회 동북아청소년정책포럼 : 청소년의 성인기로의 이행 (9/17)
- 15-S33 민족정체성 확립의 역량을 미치는 4가지 주요요소 : 1960년대 및 70년대 초와 80년대 및 90년대 초에 자라난 젊은세대의 비교 (9/14)
- 15-S34 대안교육 국제포럼 2015 (9/16)
- 15-S35 학교 밖 청소년 지원사업 성과발표회 (9/18)
- 15-S36 학교 밖 청소년이 경험하는 디지털 역기능을 해소할 수 있는 프로그램 개발 및 적용 (10/19)
- 15-S37 제5회 한국 아동·청소년 패널 학술대회 (10/23)
- 15-S38 한·중 국제세미나 (10/27)
- 15-S39 청소년육성전담공무원 워크숍 - 청소년육성전담공무원의 현황과 전망 - (10/21~22)
- 15-S40 제4회 동북아청소년정책포럼 - 한·러 차세대 전무가 대화 : 동북아미래를 위한 한·러 청소년(차세대) 정책 협력 (11/17)
- 15-S41 국회다정다감포럼 - 다문화청소년 지원정책의 과제와 방향 (11/5)
- 15-S42 2015년 시·도교육청 학업중단 예방 및 대안교육 지원 업무 담당자 워크숍 (11/26~27)
- 15-S43 학교 밖 청소년 지원사업 연계기관 담당자 심화워크숍 (12/17~18)
- 15-S44 학교폭력 가해학생 조치기준 개발 (12/10)

## 학 술 지

- 「한국청소년연구」 제26권 제1호(통권 제76호)
- 「한국청소년연구」 제26권 제2호(통권 제77호)
- 「한국청소년연구」 제26권 제3호(통권 제78호)
- 「한국청소년연구」 제26권 제4호(통권 제79호)

## 기 타 발 간 물

- NYPI 청소년정책 리포트 59호 : 아동·청소년 대상 연구윤리 가이드라인 개발 연구 : 해외사례를 중심으로
- NYPI 청소년정책 리포트 60호 : 미래 환경변화 및 청소년정책 전망 연구
- NYPI 청소년정책 리포트 61호 : 청소년이 행복한 지역사회 조성 방안
- NYPI 청소년정책 리포트 62호 : 가출청소년 보호지원 실태 및 정책과제 연구
- NYPI 청소년정책 리포트 63호 : 학교폭력 해결을 위한 회복적 정의모델 도입방안 연구
- NYPI 청소년정책 리포트 64호 : 가정폭력 피해 아동·청소년 실태 및 대응방안 연구
  
- NYPI 청소년 통계브리프 19호 : 청소년 아르바이트 실태조사 및 정책방안 연구 |
- NYPI 청소년 통계브리프 20호 : 청소년 역량지수 측정 및 국제비교연구 |

- NYPI 청소년 통계브리프 21호 : 한국 아동·청소년 인권실태조사 연구Ⅳ
- NYPI 청소년 통계브리프 22호 : 청소년활동 참여 실태조사 연구 I
- NYPI 청소년 통계브리프 23호 : 청소년의 휴대전화 보유 현황과 이용빈도, 휴대전화 의존도
  - KCYPS 초1 패널 제5차년도 조사결과 분석 -
- NYPI 청소년 통계브리프 24호 : 청소년 체험·여행·문화활동과 삶의 만족도
  - KCYPS 초4 패널 제5차년도 조사결과 분석 -
- NYPI 청소년 통계브리프 25호 : 초등학생 삶의 만족도의 종단적 변화 분석 - KCYPS 초4 패널 -

- 청소년정책 이슈브리프 1호 : 지금, 이 시대 왜 20대 청년, 후기청소년에 주목해야하는가?
- 청소년정책 이슈브리프 2호 : 아동, 청소년 보호체계 쟁점 사례
- 청소년정책 이슈브리프 3호 : 청소년수련시설의 역할과 정체성, 재정립이 필요한가
- 청소년정책 이슈브리프 4호 : 동북아 청소년연구 분류체계 구축 연구
- 청소년정책 이슈브리프 5호 : 학교 밖 청소년 지원정책 현안과 의제
- 청소년정책 이슈브리프 6호 : 서울형 혁신교육지구 사업운영 실태와 확대방안 연구
- 청소년정책 이슈브리프 7호 : 학교 밖 청소년 지원정책 체계화의 필요성
- 청소년정책 이슈브리프 8호 : 지속가능발전목표(SDGs)와 청소년 삶의 질 정책방안 연구
- 청소년정책 이슈브리프 9호 : 그 나라는 어때? 세계의 청소년
- 청소년정책 이슈브리프 10호 : 의료형 청소년쉼터 운영현황과 개선방안
- 청소년정책 이슈브리프 11호 : 학교와 지역사회 청소년체험활동 연계모형 평가 연구
- 청소년정책 이슈브리프 12호 : 청소년의 인터넷 및 소셜미디어 이용 현황과 디지털 미디어 리터러시 교육 해외사례
- 청소년정책 이슈브리프 13호 : 지역사회의 청소년 인성교육 실태와 과제
- 청소년정책 이슈브리프 14호 : 청소년의 기업가정신교육 활성화를 위한 교육 여건 조성 방안
- 청소년정책 이슈브리프 15호 : 청소년 나눔활동 연구의 필요성
- 청소년정책 이슈브리프 16호 : 동북아지역 청소년 국제교류 정책 및 사업 현황
- 청소년정책 이슈브리프 17호 : 국가 근로 장학사업으로서 '대학생 청소년 교육지원 사업' 운영체계의 개선
  - 대학의 역할 및 기능 강화를 중심으로-
- 청소년정책 이슈브리프 18호 : 재외동포청소년의 주요 이슈와 지원 방안
- 청소년정책 이슈브리프 19호 : 청소년운영위원회 연간활동 효율화 방안 연구
- 청소년정책 이슈브리프 20호 : 학교폭력 가해학생 조치 기준 개발
- 청소년정책 이슈브리프 21호 : 생애주기에 따른 아동·청소년·청년 연령구분 실태와 방향
- 청소년정책 이슈브리프 22호 : 청소년분야 ODA 사업 추진 기본방향 마련 연구
- 청소년정책 이슈브리프 23호 : 학령기에 학교를 나온 청소년들, 어떻게 살아가고 있을까?
- 청소년정책 이슈브리프 24호 : 다문화청소년 지원을 위한 정책 방안

- 청소년현안 Blue Note 봄호
- 청소년현안 Blue Note 여름호
- 청소년현안 Blue Note 가을호
- 청소년현안 Blue Note 겨울호

## Abstract

### Developing an Education for Sustainable Development Program for Out-of-School Youth

The purpose of this study was to develop an education for sustainable development (ESD) program for out-of-school youth. The study attempted to develop an educational program in ways which help out-of-school youth explore their lives as connected to the wider society and the world from the perspective of sustainability. To this end, we reviewed previous studies of educational programs for the out-of-school youth and current situations in which educational programs are run. Also, theoretical discussion and educational cases of the ESD were reviewed.

Based on the literature review, we tried to introduce sustainability related themes into an educational programs for out-of-school youth and investigated the educational demand through interviews with experts in this area. We then proceeded to develop an program in a community of experts, and as a result, a program consisting of five modules and twenty hours was developed as a first output. Then the program was revised through another expert consultation and then piloted to a dozens of out-of-school youth. The program themes include "The world in My Precious Things", "Strolling in My Neighborhood", "Values of the Convenience Store", "Do-In\_Yourself for All", and "Auction for the Future. The participant surveys were conducted to gain ideas for finalize the program. Also, instructional tips and teaching aids were also developed for enhancing practicality.

Based on these results, the study made suggestions for running this program in various organizations for out-of-school youth and developing educational programs for out-of-school youth in the future. Furthermore, a workbook which includes an program introduction and activity sheets was published. To conclude, it is expected that the wider use of this program could enable the out-of-youth to develop insights and literacies that are necessary to see and plan their own lives from the perspective of sustainability, and provide a new direction in the discussion on the education for out-of-school youth.

**Keywords:** Out of School Youth, Education for Sustainable Development, Educational program



## 연구에 도움을 주신 분들

### 프로그램 개발 참여

곽정년(한국환경교육연구소 연구원)  
김경전(서강대학교 대학원 석사과정)  
현명주(서울대학교 대학원 석사과정)

### 프로그램 자문

김남수 책임연구원 (서울대학교 아시아에너지환경지속가능발전연구소)  
안세영 팀장 (부산청소년상담복지센터 자립지원팀)  
강호진 상담원 (부산청소년상담복지센터 자립지원팀)  
최명진 상담원 (부산청소년상담복지센터 자립지원팀)  
양혜민 상담원 (부산청소년상담복지센터 자립지원팀)  
김희영 상담원 (부산청소년상담복지센터 자립지원팀)  
조규필 단장 (청소년상담복지개발원 학교밖청소년지원센터)  
김은임 교사 (꿈꾸는 아이들의 학교)  
박진규 실장 (서울시립신림청소년쉼터)  
안수경 소장 (서울시립청소년일시쉼터 소장)  
김보기 소장 (인천청소년상담복지센터)  
장미정 소장 (환경교육센터)  
박지연 팀장 (환경교육센터)



연구보고 15-R23

**학교 밖 청소년을 위한 지속가능발전교육 프로그램 개발**

인 쇄 2015년 12월 24일

발 행 2015년 12월 30일

발행처 한국청소년정책연구원  
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 노 혁

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 범신사 전화 042) 254-8737

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.  
구독문의 : (044) 415-2125(학술정보관)