

1. 현대 한국사회의 특성과 청소년의 정의

1) 현대 한국사회의 특성

(1) 한국사회의 특성

① 정보화 사회로의 변화

- 세계화, 정보화의 추세 속에서 정보화의 물결을 타고 IT강국으로 급부상하고 있다.

② 고용불안과 취업스트레스

- 우리나라는 1997년 IMF의 경제위기 이후 실업률 급증과 직장에서의 안정된 고용을 기대할 수 없게 되었다.

③ 세대 간의 충돌

- 한국은 단기간에 경제가 급성장한 국가로 50년대, 60년대, 80년대, 90년대에 태어난 사람마다 서로 다른 가치관과 세계를 가지고 있다.

④ 과도한 교육열과 청소년문제

- 한국은 세계적으로 교육열이 매우 높은 나라로 꼽히고 있으며 과도한 사교육의 형태는 청소년의 발달을 저해한다.

2) 청소년의 정의

(1) 사전적 정의

○ 청소년

- 청년(靑年)과 소년(少年)을 이르는 말
- 영어로 adolescent 혹은 youth라 함.

○ adolescent 와 youth 의 개념 비교

adolescent	youth
인간발달론적 관점 생리학적 발달 국면 강조 과도기적 특성 강조 유보된 시민권 강조	사회심리적 관점 사회적 심리학적 생활 국면 강조 고유한 청소년기 특성 강조 청소년의 인권, 책임 강조

(2) 사회적 정의

① 청소년

- 청년과 소년의 중간단계, 성인 이전 단계(독립 이전 단계)

② 우리나라 중·고등학생 (1318세대)

(3) 법적 정의

법	나이
청소년기본법	9세-24세
청소년보호법	만19세 미만(당해 년도 1월 1일을 맞이한 자는 제외한다)
유사명칭	연소자(18세 미만, 공연법, 근로기준법, 직업안정법) 소년(소년법, 10세-19세) 아동(아동복지법, 18세 미만) 미성년자(민법, 19세 미만)
UN(1985)	15세부터 25세 사이

2. 청소년기의 발달과 청소년기의 사회적 맥락

1) 청소년기의 발달

(1) 생물학적 변화

① 성장급등 / 성장폭발

- 성호르몬의 변화에 따른 2차 성징이 나타난다.
- ② 여자 청소년의 발달이 남자 청소년의 발달보다 빨리 나타난다.
- ③ 청소년기에는 외모에 대한 관심을 많이 갖는다.
- ④ 성호르몬 활성화로 성적 충동이 일어나게 된다.

(2) 신체적 변화에 따른 심리적 변화

① 정서성(emotionality)이 증가한다.

- 사춘기에는 작은 자극에도 희로애락의 정서가 발동하기 쉽다.
- ② 불안감이 높아진다.
- 특히 성욕으로 인한 불안, 죄책감을 느낄 경우 사회적 적응의 문제를 일으킬 수 있다.

③ 과잉 자아의식에 빠지기 쉽다.

- 자아정체감을 형성시켜 가는 과정에서 자기주장이 지나치게 표출될 수 있다.

④ 과잉 타자 의식이 발달할 수 있다.

- 청소년은 남의 시선과 평가에 매우 민감해지고, 특히 이성 관계에 민감해진다.

⑤ 고립 욕구가 증가한다.

- 독립심의 욕구와 함께 가족으로부터 떨어져 자신의 사생활을 소중히 여기게 된다.

(3) 인지적 변화

- 인지(cognition)란 간단하게 말해서 사람들의 생각 또는 사고 과정이라고 할 수 있다.
- 청소년들은 아동에 비해 지금 일어나지 않았지만 앞으로 일어나게 되거나 일어날 가능성이 있는 가상적인 상황을 생각할 수 있는 능력과 우정, 민주주의, 도덕성 같은 추상적인 개념에 대해 사고할 수 있게 된다.
- 특히 인지적 발달은 타인의 입장과 관점을 이해하게 만들고 타인과의 원만한 상호작용을 가능하게 만드는 요인이다.

(4) 사회적 변화

- 사회에서는 아동, 청소년, 성인의 역할이나 이들에게 요구되는 사회적 기대는 구분된다.
 - 예 : 운전, 결혼, 투표 등
- 대개의 경우 아동과 성인의 역할은 확실히 구분되지만 청소년의 역할은 명확하게 구분되지 않는 경우도 많다. 즉 어떤 경우에는 아동의 역할을 또 다른 경우에는 성인의 역할을 기대하기도 한다.
- 이러한 과정에서 청소년은 혼돈을 경험하기 쉽고 이로 인해 문제행동이 발생할 가능성이 다른 발달 시기에 비해 높다.

2) 청소년기의 사회적 맥락

(1) 가정환경

① 부모의 양육태도

- 권위 있는 부모 : 가장 이상적인 양육태도의 형태를 보이며, 자녀를 양육함에 있어 항상 애정적, 반응적이며, 자녀와 항상 대화를 가지려고 한다. 또한 지시하지 않으며, 항상 초연한 자세로 자녀를 대한다.
- 권위주의적 부모 : 통제를 많이 하며, 엄격하고 경직된 규칙에 자녀가 무조건적으로 따르도록 한다. 자녀에게 설명이나 설득보다는 강압적이고 명령적인 방식으로 행동을 제한한다.
- 허용적인 부모 : 애정적이고 반응적으로 대하며, 통제가 거의 없고, 지나치게 허용적일 수 있다.
- 무관심한 부모 : 아동에게 냉담하며, 독립심과 자기 통제력이 부족하게 자랄 수 있다.

② 부모 - 자녀간의 갈등

- 세대차 : 부모와 자녀는 성장해온 사회적·교육적 배경이 다르므로 인하여 가치관, 사고방식, 행동규범, 생활습관, 감정표현방식 등 현저한 차이가 나타날 수 있다.
- 독립과 보호의 갈등 : 불충분한 의사소통으로 인하여 종종 갈등이 발생한다.
- 부족한 의사소통

③ 부모의 자녀 지도방법

- 부모는 자녀의 모델링이어야 한다.
- 부모와 자녀 사이에는 신뢰성 있는 상호관계로 이루어져야 한다.
- 부모는 자식을 대할 때 사랑과 훈육, 허용과 규칙의 관계를 분명하게 보여줘야 한다.
- 부모와 자녀 간에는 원만한 상호작용 관계가 형성되어야 한다.
- 부모는 자녀를 독립적인 인격체로 존중해야 한다.
- 부모는 자녀를 대할 때 진실하고 솔직한 태도를 보여줘야 한다.
- 부모가 자녀를 용서하는 법을 통해 사랑과 이해심을 가르쳐야 한다.

④ 형제 - 자매 관계

- 같은 부모를 공유하며 오랜 시간 함께 생활하는 동안 많은 경험을 공유하면서 서로에게 영향력을 미친다.

⑤ 아버지와 자녀 간의 의식 차이

- 성장해온 사회적·교육적 배경이 다르므로 인하여 차이가 나타날 수 있다.

⑥ 부모와 자녀 -친구관계

"엄마, 영희가 나를 싫어 하나봐. 나를 짜러봤어."
 "엄마, 나는 존재감이 없나봐. 오늘 이동수업시간에 친구들이 나를 안 기다려주고 자기들끼리가 버렸어."
 "아빠, 친구들이 말하고 있다가 내가 들어가니깐 조용해."

청소년 자녀가 친구관계로 부모에게 어려움을 얘기한다면 먼저 긍정적 생각해줘야 한다.

(2) 교우관계

○ 친구란?

- '오래두고 정답게 사귀어 온 벗' 즉, 마음이 서로 통하여 친하게 사귀 사람을 의미한다.

○ 친구의 특성

- 청소년기의 교우관계를 이해하는데 가장 핵심적인 개념은 집단 동조압력이다.

① 친구의 기능

- 청소년의 정신건강과 적응에 중요한 영향을 미친다.
- 중요한 정서적 공감자이자 지지자
- 자기 자신과 자신의 삶을 평가하는 주요한 비교 준거
- 즐거운 체험을 공유하는 사람
- 안정된 소속감 제공
- 삶에 현실적인 도움 제공

- 나의 우정지수

점수로 보는 나의 우정	늘 그렇다	가끔 그렇다	거의 그렇지 않다
1. 공통의 취미 또는 생각을 가지고 무엇인가를 하면서 지낸다.			
2. 좋은 것, 맛있는 것이 있으면 꼭 서로 나누어 쓰거나 먹는다.			
3. 서로의 생각, 느낌이나 의견을 솔직히 이야기한다.			
4. 지금의 우정이 계속 유지될 것을 굳게 믿는다.			
5. 잘못된 일이 있으면 솔직히 말하고 용서를 구한다.			
6. 어떤 경우에도 친구를 무시하지 않는다.			
7. 친구의 이야기를 잘 들어준다.			
8. 친구의 이야기를 듣고 그에 대한 답변, 충고를 성심껏 해준다.			
9. 친구의 좋은 점, 본받을 점을 이야기해 준다.			
10. 친구와의 비밀 또는 약속을 잘 지킨다.			

(늘 그렇다:5점, 가끔 그렇다:3점, 거의 그렇지 않다: 1점)

- [채점 및 평가]

- 45점 이상 : 우정을 지키려는 태도가 매우 좋고, 대화와 타협으로 친구와의 갈등을 해결하려는 타입.
- 35-44점 : 마음으로 우정을 지키고 싶지만 행동이 따라주지 않는다. 가끔 싸우기도 하지만 곧 친구의 마음을 풀어주려고 노력하는 타입.
- 34점 이하 : 친구와의 우정을 지키기 보다는 자신의 이익을 생각하고, 친구를 이해하려 하지 않고 자신의 의견과 생각만을 주장하는 타입.

② 친구관계에서의 갈등 해소

- 친구 사이의 갈등을 어떻게 해결할 수 있을까
- 자신의 자랑이나 성공에 대해 말하는 것을 자제한다.
- 친구의 입장에 서서 함께 공감한다.
- 우정의 규칙을 준수한다.

1. 청소년지도의 의미

○ 청소년 지도방법

- 청소년 지도를 위한 또는 청소년 지도에 관련된 방법을 나타내는 것
- 청소년 지도방법의 의미를 규정하는 데 있어 청소년 지도가 중심이 된다.

(1) 학자들에 따른 다양한 정의

① 문용린(1997)

- 청소년지도는 청소년들에게 포괄적인 삶의 경험을 제공해서 그들 나름대로의 삶을 즐기고 영위해 나가게 함으로써 성인이 되어가는 그들의 노력을 적극적으로 지원해 주는 것이다.

② 오치선 외(2001)

- 청소년지도는 학교교육에 있어서 교사가 수행하는 역할을 의미하는 교수에 대응하는 개념으로서 청소년 육성의 영역에서 그 내용과 관련한 구체적 상황에서 청소년을 지원함으로써 그들의 도덕적 능력을 함양하고자 하는 활동을 말하며 보다 좁은 의미로는 일정한 자격과 능력을 가진 청소년지도사가 청소년 수련을 지원하는 활동을 뜻한다.

③ 김진화(2004)

- 청소년지도는 청소년들이 그들의 생활세계에서 직면한 여러 가지 문제(교육적, 가정적, 사회적, 직업적, 신체적, 정서적 문제)를 해결할 수 있도록 적극적으로 개입하고 지원하며, 청소년들의 잠재력(인지적, 사회적, 정서적, 신체적 영역)이 바람직하고 건전하며, 온전한 상태로 성장할 수 있도록 조력하고 지원하는 조직적인 일련의 과정을 말한다.

④ 한상철(2004)

- 청소년지도는 전문 지도사가 청소년을 지도하는 행위 또는 과정으로서 상담의 의미를 내포하고 있으며 청소년들로 하여금 자기 주도적 능력을 갖도록 환경을 조성하고 안내하고 지원하는 일련의 조력활동이다.

⑤ 천정웅 외(2011)

- 청소년 지도란 근대기 이후 등장한 사회적 개념인 청소년을 대상으로 전문적인 지도자가 청소년들의 건강한 발달을 지원하기 위해 적극적으로 개입하기 위한 조직적이고 구체적인 행위활동이다.

⑥ 이미리 외(2014)

- 광의적 의미에서 청소년 지도란 청소년의 긍정적인 성장과 발전을 위한 다양한 조력활동을 말한다.
- 반면 협의적 의미, 곧 제한된 의미에서 바라보는 청소년 지도는 보다 전문적인 청소년 지도 인력에 의해 이루어지는 활동을 강조한다.

→ 몰가치적이거나 자유방임적인 것이 아니라 일정한 가치와 목적을 지향, 이러한 가치지향성은 청소년 지도가 청소년을 위한 활동이라는 점을 나타내는 것이다.

→ 청소년 지도의 실체는 청소년 활동을 지원하고 안내하는 과정이며, 어떤 이념이나 가치, 내용을 처방적으로 지시하거나 주입하는 것이 아니다.

→ 또한 청소년 지도의 주체(청소년 지도 전문가)와 객체(청소년)를 포함하고, 청소년 지도는 청소년에 대한 활동을 의미한다.

(2) 청소년 지도와 청소년 육성의 관계

① 청소년지도란 어떤 방향 또는 목적으로의 안내하고, 인위적인 계획성과 구체성을 강조함.

② 청소년육성이란 자연스러운 생물학적인 성장을 통한 성숙과 포괄성을 강조함.

- 청소년 활동을 지원하고 청소년의 복지를 증진하며 사회 여건과 환경을 청소년에게 유익하도록 개선하고 청소년을 보호하여 청소년에 대한 교육을 보완함으로써 청소년의 균형 있는 성장을 돕는 것 「청소년기본법」.
- 종합적인 청소년 지원활동으로서 학교 교육에 대칭되는 것
- 청소년의 균형 있는 성장을 돕기 위한 종합적인 청소년 정책을 위한 개념으로 청소년과 관련된 다양한 요소와 기능을 포함
- 청소년 지도는 청소년 육성에 포괄되는 하위 요소. 청소년의 전인적인 성장을 위한 교육적이며 방법적인 것이며 청소년 육성의 핵심적 영역

③ 청소년 지도의 등장과 변천

- 1987년 「청소년 육성법」 제정: '청소년 육성' 용어의 사용과 더불어 청소년 지도개념의 등장
- 1991년 「한국 청소년기본계획」 수립 :1991년「 청소년 육성법」을 대체한 「청소년기본법」 제정
- 청소년 지도를 전문적이고 효율적으로 수행하기 위해서 '청소년지도사' 라는 청소년 지도 전문가 국가 공인 자격 시스템을 마련.
- 1991년 명지대학교에 청소년 지도학과가 설치되었고, 같은 해 청소년학회가 창립

④ 청소년지도의 이론적 틀을 마련함

문제 중심 접근법	강점 중심 접근법
• 청소년의 문제, 이탈, 결점 등 부정적인 것들에 초점을 둠	• 청소년의 잠재력, 아이디어, 장점 등 긍정적인 것들에 초점을 둠
• 청소년을 객체, 대상으로 봄	• 청소년을 주체, 행위자로 봄
• 보호와 격리, 지적 처방, 문제에 대한 수동적인 반응, 단기적인 개입을 중시함	• 지역사회 현안에 대한 참여와 역할 부여, 격려와 칭찬, 미래 지향적인 전향성, 장기적인 지원을 중시함
• 청소년을 성인, 가족, 이웃, 학교, 지역사회 등의 사회적 맥락과 분리하여 고려함	• 성인, 가족, 이웃, 학교, 지역사회 등의 사회적 맥락과 청소년의 유기적 연관성을 고려함
• 청소년 시설, 단체 등의 활동이 고립 또는 경쟁적인 것이 되게 함	• 청소년 시설, 단체 등의 활동이 협동적인 것이 되게 함
• 청소년 지도의 성공을 청소년 문제의 감소로 측정함	• 청소년 지도의 성공을 긍정적인 행동·태도·기능의 증가로 측정함
• 전문가의 전문성과 지도에 주로 의존함	• 전문가, 지역사회 인사 등 사회구성원에게 적절한 지도 역할을 부여함

2. 청소년지도의 체계, 중요성, 특성

(1) 청소년지도의 체계

① 청소년지도의 이념 즉, 청소년을 지도하는데 있어서 철학적 토대가 되는 것

- 민주주의

- 인간의 존엄성과 자유·평등·박애를 기본가치로 삼고 청소년 지도의 기본적 토대

- 평화주의

- 전쟁과 인권 유린, 폭력과 갈등으로 인간다운 삶이 파괴되고 있는 사회 현상을 해결할 수 있는 이념

- 생태주의

- 자연 생태계의 일부로서 인간 존재를 인식하고 자연적 순리에 따라 자연을 보존하며 지속 가능한 삶을 지향

② 청소년지도의 방향

- 이념을 구현하는 추상적 수준의 내용을 담고 있는 것
- 청소년 지도의 흐름이 어떠해야 하는지를 정하는 나침반 역할
- 청소년 지도의 방향으로 조화, 전문성, 자율성의 존중, 전인적인 성장 등을 설정할 수 있다.
- 인성과 공동체성, 민족성과 세계성, 청소년과 기성세대, 학교 교육과 청소년 지도, 인간과 자연 등의 균형과 조화
- 전문적인 지도자의 전문적인 역량을 바탕으로 한 프로그램 운영, 청소년의 참여와 자율성 보장, 덕·체·지를 고루 갖춘 전인적인 성장 등을 지향

③ 5Cs(청소년지도 목표의 단순화)

- 역량(Compet-ence)
- 품성(Cha-racter)
- 관계성(Connect-ions)
- 자신감(Confide-nce)
- 봉사성(Contrib-ution).

④ 청소년지도방법의 특성

- 청소년 지도방법은 그 자체가 목적성을 지닌 것이 아니라 도구적이고 수단적인 성격을 지닌다.
- 청소년 지도방법은 전문적인 청소년지도자와 청소년 간의 상호 작용 속에서 이루어진다.
- 청소년 지도방법은 목표를 달성하기 위한 체계적이고 의도적인 활동이다.
- 청소년 지도방법은 주로 학교 밖의 장에서 실행된다.
- 청소년 지도방법은 청소년의 자기 주도적이고 능동적인 참여를 전제로 한다.

3. 청소년지도방법의 원리(김영인,2007)

- 청소년 지도방법의 원리는 청소년 지도자가 청소년을 지도하는 데 있어서 유념하고 따라야 할 지침을 의미한다.

① 존중의 원리

- 청소년의 인격과 자율성을 귀중하게 대하는 것이다.
- 인격 대 인격의 만남을 의미한다.

② 자기 주도의 원리

- 청소년지도방법에 있어서 청소년이 활동의 주체가 되어 적극적으로 참여하고 활동의 목적, 내용, 시기, 속도 등을 선택하고 결정할 수 있도록 하는 것이다.

③ 활동중심의 원리

- 청소년지도방법에 있어서 청소년의 실천적 행위와 체험이 중심이 되어야 함을 의미한다.

④ 맥락의 원리

- 청소년지도방법에서 청소년이 처한 삶의 상황과 관계를 총체적으로 고려하여 청소년을 이해하고 그 삶의 맥락에 적합한 방법을 구성하여 적용 하여야함을 의미한다.

⑤ 다양성의 원리

- 청소년의 다양한 차이와 요구를 감안하여 이에 적합한 청소년 지도방법을 모색해야 함을 의미한다.

⑥ 협동성의 원리

- 청소년 지도방법의 계획과 실행에 있어서 청소년 상호 간의 유기적인 협력이 이루어질 수 있어야 함을 의미한다.

⑦ 창의성의 원리

- 청소년 지도방법에서 창의적인 방법의 개발, 청소년의 창의적인 능력 함양을 고려해야 하는 것을 의미한다.
- 대상에 맞게 적절하게 변용되고 항상 새롭게 구안될 필요가 있다.

⑧ 효율성의 원리

- 효과성과 능률성을 염두에 두어야 한다는 것을 의미한다.

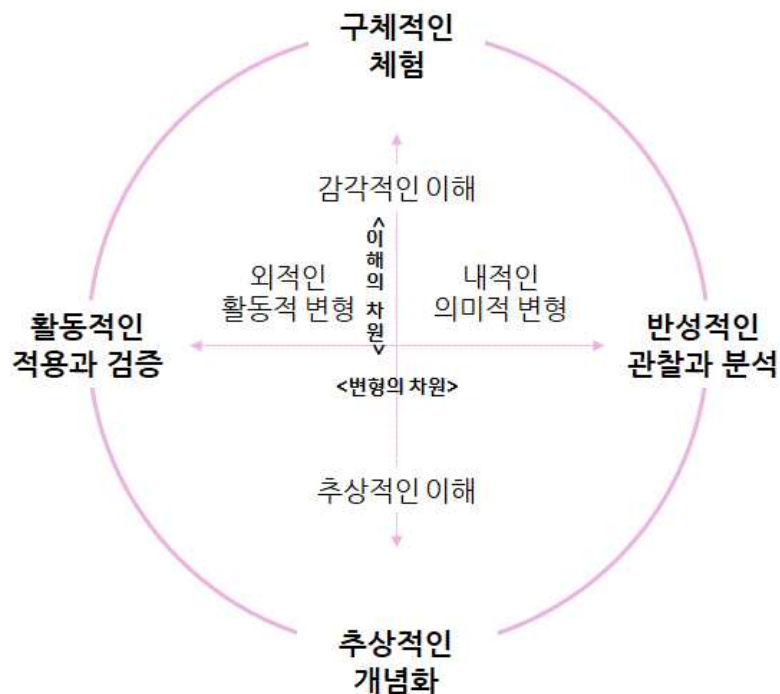
1. 경험학습이론

1) 경험학습의 의미

○ 경험학습(experiential learning)

- 학습하는 것에 대해서 듣고, 말하고, 읽는 대신, 학습하는 것의 맥락에 학습자가 직접 참여하는 실제적 활동, 실제적 체험을 통해서 학습함을 의미한다(Lang and Evans,2006).

(1) 경험학습의 과정



- 구체적인 체험 → 반성적인 관찰과 분석 → 추상적인 개념화 → 활동적인 적용과 검증 4단계를 순환적으로 거치면서 이루어진다. (Kolb, 1984)

(2) 경험학습에서 성찰(반성적 사고)의 중요성

- 경험은 성찰과 결합된 활동, 행위나 활동이 외부적 요소라면, 성찰은 내부적 요소가 된다.
- 성찰은 행위, 활동과 같은 체험으로 다시 돌아가 그 과정을 평가, 불필요한 내용을 제거하고 유의미한 내용들을 정선하여 기존의 지식구조에 연결시킴으로써 새로운 지식을 창출시키는 인지 과정

○ 효과적인 성찰활동은 지속적, 관계적, 도전적, 맥락적이다.

① 지속적 성찰

- 체험 활동 이전의 준비과정, 체험활동과정, 체험활동 이후의 과정에서 일관되게 성찰활동이 이루어지는 것이고 이것이 다음체험 활동에도 연속되는 것을 의미한다.

② 관계적 성찰

- 체험 활동과 기존의 지식구조, 행위와 사고 등을 연계하는 것을 의미한다.

③ 도전적인 성찰

- 기존의 관성적인 사고방식에서 벗어나 체험활동을 해로운 관점에서 해석하고 새로운 방식으로 생각하면서 대안을 발견하고 새로운 문제를 제기하려는 것을 의미한다.

④ 맥락적인 성찰

- 체험활동을 이루어진 구체적인 상황과 배경 등과 같은 맥락을 고려하여 분석하고 의미를 발견하는 사고 작용을 의미한다.

- ▶ 학습을 결과물이 아니라 과정으로 이해한다.
- ▶ 학습을 경험에 토대를 둔 지속적인 과정으로 이해한다.
- ▶ 학습의 과정은 세계에 적응해가면서 나타나는 대립적인 방식들 간의 변증법적인 교호작용으로 이루어진다.
- ▶ 학습을 사람과 환경간의 교호작용으로 본다.
- ▶ 학습을 지식창조의 과정으로 본다.

2. 동기이론

(1) 동기의 의미

- ① 동기란 어떤 행동을 하도록 하는 동력을 의미함.
- ② 동기를 유발하는 요소와 관련해서 내발(재)적 동기와 외발(재)적 동기로 분류된다.
- 내발적 동기(intrinsic motive) : 자기만족, 성취감, 즐거움 등과 같이 동기를 유발하는 요소가 행위자 내부에 있는 것
- 외발적 동기(extrinsic motive) : 물질적 보상, 칭찬, 인정 등과 같이 동기를 유발하는 요소가 행위자 외부에 있는 것.

(2) 동기유발의 필요성

- ① 청소년 지도는 청소년의 자발적인 참여와 활동을 중심으로 이루어지기 때문에 적절한 동기 유발은 학습이나 활동에 있어서 매우 중요.
- ② 청소년 지도에서 동기를 적절하게 유발하기 위해 행위자인 청소년의 행동을 세밀하고 체계적으로 관찰해서 동기문제를 확인하는 것이 중요.
- ③ 관찰에서 유의할 점
청소년의 외면적 행동뿐만 아니라 그 행동 이면에 감추어져 있는 내면적인 인지적·정서적 요소들을 파악하는 것.

(3) 동기유발에 관련된 요소

- ① 학습자(행위자)에게 관련된 요소
 - 인지된 자기 효능감, 자기 존중감, 기대와 가치, 귀인성향, 목표의식, 호기심, 불안감, 욕구 등
 - ▶ 매슬로우의 욕구 위계

존재욕구	자아실현
	심미적
	앎과 이해
▲ ▲	▲
결핍욕구	자기존중
	소속과 사랑
	안전
	생존(생리적 욕구)

② 외부적 보상체계에 관련된 요소는 강화, 통제기능과 정보 제공기능으로 구분됨.

- 동기유발을 위해서 칭찬, 물질, 성적 등과 같은 외부적 보상체계를 사용할 수 있다. 즉 강화라고 한다.
- 강화는 정적 강화(행동 직후에 새롭게 제공되거나 증가되는 보상)와 부적강화(행동 직후에 제거되거나 감소되는 보상)로 구분된다.
- 강화가 주어지는 방식은 시간에 의해 주어지는 것을 시간강화 계획, 유기체의 반응에 따라서 주어지는 것을 비율강화계획이라고 한다.

▶ 시간강화계획

- 규칙적인 시간간격에 따라 주어지는 것을 고정간격 강화계획, 불규칙적인 시간 간격에 따라 주어지는 것을 변동간격 강화계획이라 한다.

▶ 비율강화계획

- 유기체의 일정 횟수의 반응에 따라 주어지는 것을 고정비율 강화계획, 다양한 횟수의 반응에 따라 불규칙적으로 주어지는 것을 변동 비율강화계획이라 한다.

- 통제기능은 보상이 학습자로 하여금 특정한 방식으로 행동하고 느끼고 생각하도록 하는 압력으로서 작동되는 것.
- 정보제공기능은 보상이 학습자의 학습 활동에 대해 피드백을 제공하는 것으로 작동함.

③ 학습과 활동과제에 관련된 요소

- 학습과 활동과제의 난이도의 적절성
- 학습과 활동과제의 구조, 즉 협동적 목표구조, 경쟁적 목표구조, 개별적 목표구조로 구분됨.

④ 기타

- 이상에서 설명 외에 동기유발은 분위기, 물리적 환경, 지도자의 리더십 스타일과 성품, 지도자 및 동료와의 인간관계, 조직이나 집단의 소속감 등에 의해서도 영향을 받는다.

(4) 동기유발 전략

- 켈러(Keller, J. M.)의 ARCS 모형은 청소년동기유발에 유용함

① A(주의, Attention)

- 주의는 학습이나 활동의 출발점으로서 감각 및 인지기능을 어느 한곳에 집중하는 것을 의미.

② R(관련성,Relevance)

- 관련성은 학업에 대한 동기를 유발하기 위해서 학습 과제, 방법, 결과 등이 학습자의 요구, 희망, 관심, 흥미 등과 관련을 가져야 됨을 의미함.

▶ 관련성을 높이기 위한 전략

- 친밀성의 전략(학습자의 이전 경험 활용, 학습자가 친숙한 사례나 자료 사용 등)
- 부합성의 전략(학습자의 희망이나 목표, 가치관, 능력 등에 부합하는 학습 내용이나 방법 사용 등)
- 목적 지향성의 전략(학습자가 스스로 적합한 목적 선택, 실용성에 중점을 둔 목표 설정 등)

③ C(자신감, Confidence)

- 자신감은 과제의 수행과 성공에 대한 자기 확신을 의미함.

▶ 자신감을 높이기 위한 전략

- 상세화 전략(학습 목표를 세부적으로 구체화, 학습수행의 필요조건과 평가 기준을 세부적으로 명시하는 것 등)
- 난이도 계열화 전략(학습 과제를 낮은 수준부터 높은 수준까지 순차적으로 배열)
- 자기 통제 전략(학습에 대한 학습자의 통제기회 제공, 학습자의 자기 조절 기회 제공 등)
- 성공 기회 제공 전략(학습자의 능력 수준으로 달성 가능한 적절한 난이도의 학습과제 제시 등)

④ S(만족감, Satisfaction)

- 만족감은 학습의 수행이나 결과로부터 얻는 성취감이나 흡족함을 말함.
 - 긍정적 피드백 (칭찬, 격려, 인센티브)
 - 자연적 결과 창출 (습득한 지식, 기능, 활용기회제공)
 - 공정성 유지 전략 (수행과 성과에 대한 공정한 판단)

1. 프로그램이론

○ 프로그램

- 청소년 지도에서 프로그램은 청소년 지도의 목표를 말함.

(1) 프로그램의 의미

- 청소년의 전인적인 성장, 이 목표 달성을 위한 활동 내용, 구체적인 방법, 대상, 시기, 자원 등을 유기적이고 합목적적으로 결합시켜 놓은 청소년 지도의 사전계획과 이 계획에서 기대되는 결과를 종합한 교육적 경험의 총체

(2) 프로그램 개발의 중요성

- 청소년 지도의 성패가 프로그램의 질과 운영에 달려 있기 때문에 청소년 지도에서 프로그램을 개발하고 이를 탄력성 있게 활용하는 것은 매우 중요
- 질 높은 프로그램을 개발하고 기존의 프로그램을 탄력적으로 활용하기 위해 청소년지도자가 프로그램에 대해서 정확하게 이해하고 프로그램 운영에 대한 폭 넓은 경험을 가지고 있어야 함
- 청소년 지도의 성공을 위해서는 청소년의 요구와 맥락에 적합한 다양한 프로그램의 개발이 중요함

(3) 프로그램 개발의 접근 모형

① 프로그램 개발에 필요한 일정한 절차와 전략

② 일정한 절차를 단선적으로 따르는가의 여부에 따라 선형적 접근모형과 비선형적 접근모형으로 분류

- 선형적 접근모형은 프로그램 개발이 일정한 직선적인 단계에 따라 이루어지는 것.

- 기획→요구분석→목표설정→설계→자원조달→마케팅→실행→평가

비선형적 접근모형은 프로그램 개발에 필요한 몇 단계가 동시에 시행되는 것.

- 요구분석, 목표설정, 자원획득, 마케팅과 같은 프로그램개발 절차가 동시에 실행되며

순환적이고 탄력적으로 이루어짐.

③ 프로그램 개발에 필요한 요소, 특히 수요자의 요구를 고려하는가의 여부에 따라 통합적 접근모형과 비통합적 접근모형으로 분류

▶ 통합적 접근모형

- 프로그램에 영향을 미치는 요인들은 종합적으로 모두 고려
- 청소년의 요구, 동기, 흥미, 참여방법, 물리적 환경, 청소년 지도의 목표와 정책, 자원 등을 모두 고려함

▶ 비통합적 접근모형

- 총체적으로 고려하지 않고 어느 하나의 요소 또는 각각을 고립적으로 고려
- 청소년지도자 또는 시설에 의해서 일방적으로 프로그램 선택됨

(4) 프로그램 개발의 절차

① 기획

- 미래의 상황을 예상하여 청소년 지도 프로그램 개발을 준비하고 계획을 세우는 단계

② 요구분석

- 프로그램과 관련하여 청소년의 구체적인 요구를 조사하고 파악

③ 설계

- 기획과 요구분석을 바탕으로 프로그램을 실제 만드는 단계

④ 홍보와 마케팅

- 설계된 프로그램을 공중에게 널리 알려서 고객을 모집하는 단계

⑤ 실행

- 참여하는 청소년에게 프로그램을 직접적으로 실시하는 단계

⑥ 평가

- 프로그램 개발의 전 과정에 대한 반성을 통해서 어느 정도 목표를 달성했는지, 제대로 운영되었는지, 개선할 점은 무엇인지 등을 파악하는 단계

2. 구성주의이론

○ 구성주의

- 지식의 인식과 획득에 관한 새로운 관점이자 이론

(1) 구성주의의 의미

- 지식은 학습자의 삶의 맥락(context)에 따라 주관적으로 구성되는 것
- 지식에 있어서 중요한 것은 객관적인 진리성(truth)이 아니라, 삶의 적합성(viability) 또는 유용성(usefulness)
- 지식은 모두가 받아들이는 보편적 합리성(rationality)을 가지는 것이 아니라, 일리가 있는 합당성(reasonableness)이 있으면 족하다

(2) 구성주의의 유형

① 급진적 구성주의

- 개인이 환경에 대한 적응과정에서 자신의 삶에 필요한 지식을 구성
- 지식은 개인에 의해 주관적으로 구성된다는 점에서 지식의 객관적 실재에 토대를 둔 기존의 객관주의 인식론을 근본적으로 부인
- 개인의 인지기능을 활용한 구성을 강조한다는 점에서 개인적 구성주의라고 불리기도 한다.

② 사회적 구성주의

- 개인만을 준거로 함으로써 지식이 극단적으로 상대주의화 될 수 있는 급진적 구성주의의

난점을 극복하는 과정에서 등장

- 지식은 2단계를 거치면서 개인에게 획득됨.
 - 언어를 매개로 한 사회적 상호 작용 과정에서 간주관적인 합의를 통해 구성
 - 구성된 사회적 지식이 개인에게 내면화됨으로써 개인에게 획득

③ 비고츠키의 근접 발달 영역(zone of proximal developmental)

- 발달과 학습은 서로 다른 과정이지만, 학습이 발달에 영향을 줄 수도 있다.
 - 근접 발달 영역은 아동의 실제적 발달수준과 잠재적 발달수준의 차이를 의미
 - 실제적 발달수준은 아동이나 청소년이 남의 도움 없이 혼자서 과제를 해결할 수 있는 능력 수준
 - 잠재적 발달수준은 혼자서는 해결할 수 없지만 성인이나 앞선 또래의 도움을 받아 해결할 수 있는 능력 수준

(3) 구성주의 학습

① 구성주의적 학습관의 특징

- 객관주의를 바탕으로 하는 전통적 학습관과 구성주의를 바탕으로 하는 구성주의적 학습관으로 분류함.
- 전통적 학습관은 행동주의(학습 주체의 인지적 자율성이나 능동성을 중요시하지 않는다, 전형적인 객관주의적 학습관, 자극, 반응, 강화 등을 핵심 개념으로 인간의 학습 활동을 설명), 정보처리 인지주의(학습주체의 내부적인 인지활동의 능동성을 인정)로 구분함.
- 구성주의적 학습관은 학습주체의 삶의 맥락에 따른 적합한 지식의 자율적인 구성을 학습으로 본다.
- 구성주의 학습에서는 맥락성(context), 실제성(authenticity), 적합성(viability), 학습자 주도성(self-directed learning) 등을 강조
- 구성주의 학습관은 급진적 구성주의(동화, 조절, 개인적 지식 구성, 맥락, 지식의 적합성 등을 핵심개념으로 학습 활동을 설명)와 사회적 구성주의(사회적 지식 구성, 문화, 문화적 동화, 언어, 상호 작용, 참여, 근접 발달 영역, 도움주기(scaffolding), 맥락, 지식의 적합성 등을 핵심개념으로 학습 활동을 설명)로 구분.

② 구성주의적 학습원리

- 학습은 구성적·능동적 과정이다
- 학습은 반성적 능력을 통해서 추진된다.
- 학습은 사회적·대화적 활동이다.
- 학습은 적절한 인지적 불균형에 의해서 촉진된다.
- 학습은 도구와 상징을 통해서 촉진된다.
- 학습은 앎의 방법을 알게 하는 과정이다.

3. 의사소통이론

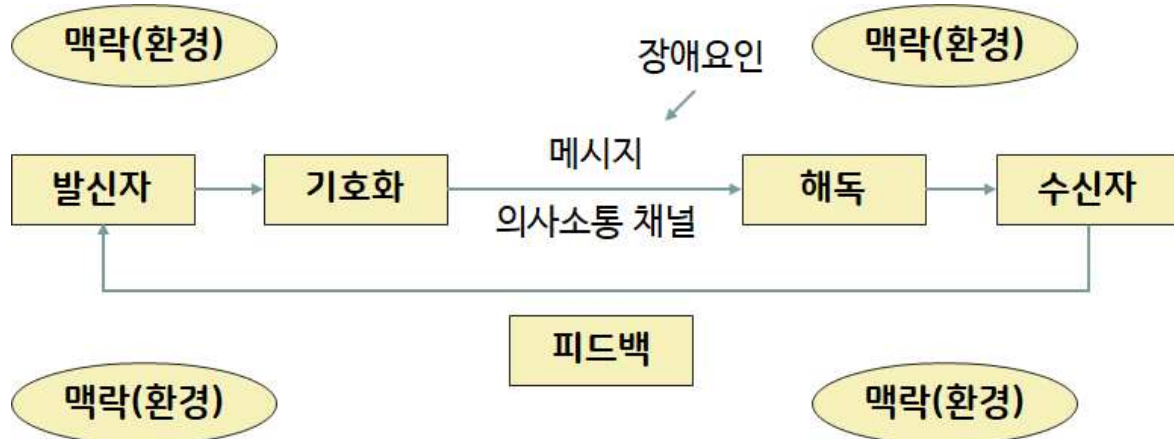
○ 의사소통의 중요성

- 청소년 지도는 청소년지도자와 청소년, 청소년과 청소년 간에 이루어지는 교육적

상호작용이다.

- 따라서 청소년 지도의 내부와 외부, 내부 구성원들 간의 의사소통(청소년 지도와 청소년 지도의 맥락이 되는 사회 간의 소통)이 원활해야 함.

(1) 의사소통의 과정



(2) 의사소통의 유형

○ 수단에 따라 언어적/비언어적 의사소통	○ 대상에 따라 대인 / 소집단 / 조직 / 대중 의사소통
○ 방향에 따라 수직적(하향적, 상향적)의사소통 수평적(양방향적, 다방향적)의사소통	○ 공식성 여부에 따라 공식적 / 비공식적 의사소통

① 언어적/비언어적 의사소통

- ▶ 효과적인 언어적 의사소통을 위한 원리
 - 협동성의 원리
 - 의사소통은 상대방과 함께 하는 상호적인 것이므로 상대방을 존중하고 맥락을 감안하여 소통적 관계에서 벗어나지 않도록 한다.
 - 진실성의 원리
 - 거짓이나 타당한 근거가 없는 말은 하지 않는다.
 - 관련성의 원리
 - 주제, 목적, 등에 관련된 적합한 말을 한다.
 - 적량성의 원리
 - 불필요하게 과다 또는 과소한 정보가 아닌 필요에 맞는 적절한 양의 정보를 제공한다.
 - 명료성의 원리
 - 표현의 모호성·다의성·반복성·장황성을 피하고 간결하고 명확하게 한다.
 - 일관성의 원리
 - 처음과 끝이 논리적으로 일치하며 조리 있고 순서대로 말한다.
 - 변화의 원리
 - 말의 속도, 톤, 강약 등의 변화를 피해 단조로움을 피하고, 어떤 점을 강조 또는 상대방에게 생각의 시간을 주기 위해 필요한 경우 침묵을 활용한다.

- ② 수직적(하향적, 상향적)의사소통, 수평적(양방향적, 다방향적)의사소통
- ③ 공식적/비공식적 의사소통
- ④ 대인/소집단/조직/대중 의사소통

(3) 의사소통에서 경청, 공감, 예절

① 경청(傾聽, 敬聽)

- 주의를 기울여 적극적으로 듣는 것(active listening)이다(Hills, 1986)

② 공감과 진지성

- 공감(empathy) : 나와 견해가 다르더라도 상대방 입장에서 그 의견과 감정을 이해하려 하는 것

진지성 : 상대방의 의견에 성실한 관심을 표하고 함께 대안을 찾고 문제 해결을 도와주려는 자세

③ 예절 지키기

- 상대방을 존중하고 겸손한 태도를 보이는 것

1. 리더로서 청소년지도자

○ 청소년지도자

▶ 청소년기본법
- '청소년지도사 및 청소년상담사와 청소년 시설, 청소년 단체, 청소년 관련 기관 등에서 청소년 육성 및 지도 업무에 종사하는 자'
▶ 청소년이 덕·체·지·를 겸비한 전인적인 인간으로 성장할 수 있도록 청소년 시설, 청소년 단체 등에서 청소년 활동 프로그램을 중심으로 지속적이고 체계적인 안내와 지원활동을 하는 전문가
▶ 자신과 관계를 맺고 있는 청소년들에게 영향력을 행사하여 목표를 달성하도록 하고 청소년들의 성장을 촉진

2. 청소년지도자의 리더십

(1) 리더십의 개념

- 특정 상황 속에서 집단의 비전과 목표를 달성하기 위해, 리더와 추종자들 간의 상호 작용 과정에서 리더가 추종자의 마음을 움직이고, 동기화하는 영향력 행사 과정을 말한다.

① 테드(Tead)

- '사람들이 바람직하다고 생각한 목표달성을 위해 서로 협력하도록 하는 행위'

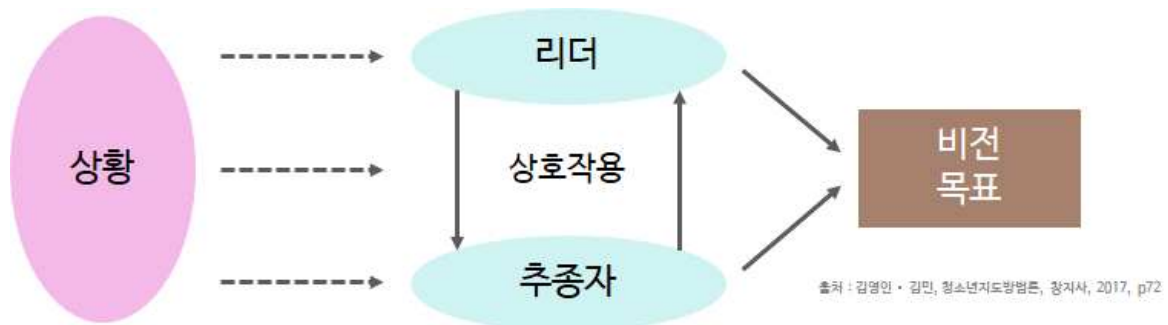
② 스톡딜(Stogdill)

- '집단목표의 달성을 위해 행해지는 여러 활동에 영향을 영향을 주는 과정 또는 영향력 행사과정'

③ 카츠와 칸(Karz&Kahn)

- '집단의 목적을 달성하기 위해 더 많은 에너지를 팽창 시키도록 집단 구성원들을 동기화시키는 것'이라고 정의 함

(2) 리더십의 구성요소



- 리더십은 기본적으로 비전과 목표, 리더, 추종자, 상황의 요소로 구성된다.

① 비전이란

- 리더와 추종자가 지향하는 방향과 미래의 청사진을 나타내는 것

② 목표란

- 비전 하에서 리더와 추종자가 에너지를 사용해서 도달해야 하는 도달점

→ 리더 스스로 명확한 비전과 목표를 설정할 수 있어야 하고 이를 추종자와 공유할 수 있는 능력을 가져야 함

(3) 리더십의 특징

- 리더십은 상호작용 과정이다.
- 리더십은 영향력 행사와 관련된다.
- 리더십은 집단에서 나타난다.
- 리더십은 목표 지향성을 포함한다.
- 리더십은 상황을 배경으로 한다.

(4) 신체적 특성

① 신체적 특성

- 육체적 힘, 키, 체격 등

② 지적인 능력

- 지능, 인지능력, 지식, 판단능력 등

③ 인성

- 신념, 정직성, 고귀성, 열정, 독립성, 카리스마, 태도 등

④ 사회적 특성

- 사교성, 대인관계기능, 협동성, 의사소통능력 등

⑤ 과업관련 능력

- 목표 추구에 대한 책임성, 불굴의 과업수행의지, 성공욕구 등

⑥ 사회적 배경

- 교육, 가문 등

(5) 리더의 권력 유형

- 리더의 권력은 리더십의 핵심기능인 영향력을 발휘하기 위한 힘

① 프렌치(French)와 라븐(Raven)

- 보상권력 : 집단의 자원을 통제하여 상을 줄 수 있는 것을 의미한다.
- 강제권력 : 보상권력과 반대로 벌을 줄 수 있는 것을 의미한다.
- 합법권력 : 조직의 공식적 지위와 규정으로부터 나오는 권리와 의무에 근거한다.
- 전문성권력 : 수행과제에 관련된 전문적 지시와 기능을 의미한다.
- 준거권력 : 추종자가 모델로 삼아 참조하고, 동일시하고 싶은 리더의 인성적 특성에 근거하는

것을 의미한다.

(6) 리더십의 유형

① 자유방임적 리더십

- 리더가 추종자들을 자유롭게 방임하는 것으로, 영향력을 거의 행사하지 않는 유형

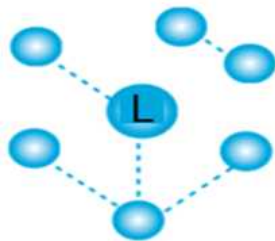
② 민주적 리더십

- 리더가 추종자들을 존중하고, 의사결정에 참여시키면서 영향력을 행사하는 유형

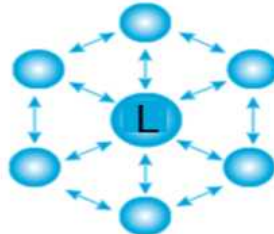
③ 권위주의적 리더십

- 리더가 권한을 독점하여 일방적으로 영향력을 행사하는 유형

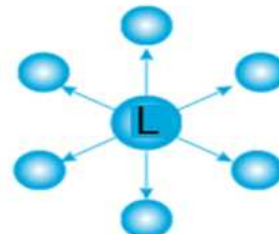
▶ 리더와 구성원들 간의 관계



[자유방임형]



[민주형]



[권위주의형]

출처 : 김영민 · 김민, 청소년지도방법론, 정지사, 2017, p76

(7) 리더로서 청소년지도사의 자질



○ 다니엘 골먼(D.Goleman)의 감성 지능(EQ)

① 개인적 차원의 자기 인식 능력

- 자신의 정체성, 철학, 능력, 자원 등에 대해서 정확하게 파악하여 이해하는 것

② 자기관리능력

- 자신의 능력, 감정과 충동, 의지, 마음, 건강, 동기와 목표 등을 조절하고 통제함으로써 최적의 상태를 유지하는 것

③ 사회적 차원의 사회인식 능력

- 타인의 감정과 능력, 조직의 구조와 상태, 사회적 흐름과 분위기 등을 파악하여 이해하는 것

④ 관계관리능력

- 타인의 성장과 변화, 사회적 유대, 조직 및 집단의 개선 등을 도모하는 것.

3. 청소년지도자의 역할

(1) 청소년지도자의 역할

① 프로그램 개발 및 운영자

- 프로그램은 청소년지도자에 의해서 기획되고, 개발 또는 선택되며 운영된다.
- 청소년지도자는 청소년활동 프로그램의 성격, 유형, 원리와 이론 등에 숙지하고 있어야 한다.

② 동기유발자

- 청소년의 동기를 유발하고, 지속시키는 역할을 함
- 동기유발자의 역할을 수행하기 위해서는 동기유발에 대한 이론적 원리와 방법을 이해해야 한다.

③ 변화촉진자

- 청소년지도자는 청소년의 내면적 · 외면적 변화를 예리하게 관찰하여 포착할 수 있는 능력과 긍정적 변화를 촉진하고, 지속시킬 수 있는 능력을 함양해야 함
- 지(知)와 행(行)이 합일(合一)이 될 수 있도록 내면적 변화를 실천으로 이끌어가는 것이 필요하다.

④ 평가자

- 모든 지도활동에는 평가가 수반된다. 평가는 지도활동의 출발점에서 설정한 목표와 의도가 달성되었는지, 지도활동을 통해서 청소년은 어느 정도 성장하였는지, 지도활동의 장점과 단점은 무엇인지, 좀 더 나은 지도활동이 되기 위해서는 어떻게 해야 하는지 점검하는 활동이다.
- 청소년지도자가 평가자로서 주도적인 역할을 하는 것이다.
- 청소년지도의 평가의 본질, 평가기법 등을 이해하고 지도활동과정에서 세심한 관찰, 자료수집과 분석, 친절한 조언을 하는 자세를 가져야 한다.

⑤ 기타

- 상담자, 청소년 복지 증진자, 연구자, 자원동원 및 조성자 역할을 한다.
- 상담자역할을 통해서 청소년의 고민과 문제에 대해서 함께 해결책을 모색한다.
- 청소년복지 증진자로서 청소년 복지의 증진을 위해서 다양한 조건과 지원책을 마련한다.
- 연구자로서 청소년 지도가 과학적으로 이루어지도록 하기 위한 탐구와 분석을 한다.
- 자원 동원과 조성자로서 청소년 지도에 필요한 물적·인적 자원을 마련하고 쾌적한 환경을 만들기 위해 노력한다.

1. 청소년지도자의 양성과 배치

○ 청소년지도사

- 1993년부터 국가자격제도에 의해서 양성되고 있음.
- 전문성 수준에 따라서 1, 2, 3급의 3유형으로 나누어짐.
- 청소년지도사는 청소년지도사 자격 검정에 합격하고 청소년지도사 연수기관에서 실시하는 연수과정을 마치고 여성가족부 장관으로부터 자격을 부여 받은 사람이다(청소년기본법 제21조).

(1) 청소년기본법

○ 제21조(청소년지도사)

- 여성가족부장관은 청소년지도사 자격검정에 합격하고 청소년지도사 연수기관에서 실시하는 연수과정을 마친 사람에게 청소년지도사의 자격을 부여한다.
- 여성가족부장관은 청소년지도사 자격검정에 합격한 사람의 연수를 위하여 필요한 경우에는 대통령령으로 정하는 바에 따라 청소년지도사 연수기관을 지정할 수 있다.

(2) 청소년기본법청소년기본법 시행령

○ 제19조(청소년지도사의 등급)법 제21조에 따른 청소년지도사(이하 "청소년지도사"라 한다)의 등급은 1급, 2급, 3급으로 구분한다.

○ 제20조(청소년지도사의 자격검정)

① 여성가족부장관은 법 제21조제4항에 따라 청소년지도사 자격검정 업무를 다음 각 호의 기관에 위탁할 수 있다. <개정 2015.5.1.>

1. 「청소년활동 진흥법」 제6조에 따른 한국청소년활동진흥원
2. 「한국산업인력공단법」에 따른 한국산업인력공단

② 여성가족부장관은 제1항에 따라 청소년지도사 자격검정 업무를 위탁하는 경우에는 위탁업무의 내용과 수탁기관을 고시하여야 한다.

<신설 2015.5.1.>

③ 청소년지도사 자격검정의 등급별 응시자격 기준과 자격검정의 과목 및 방법은 각각 별표 1 및 별표 2와 같다. <개정 2015.5.1.>

④ 별표 1의 청소년지도사 자격검정 응시자격 기준에서 2급 청소년지도사의 응시자격 기준 제1호 및 제3호와 3급 청소년지도사의 응시자격 기준 제1호에 해당하는 사람에 대해서는 해당 등급의 청소년지도사 자격검정 필기시험을 면제한다. <개정 2015.5.1.>

⑤ 제1항부터 제4항까지에서 규정한 사항 외에 청소년지도사의 등급별 자격검정에 필요한 사항은 여성가족부령으로 정한다.

○ 제21조(청소년지도사 연수 및 자격증 발급)

① 제20조에 따른 청소년지도사의 자격검정에 합격한 사람에 대한 연수는 청소년지도사의 등급별 또는 대상 특성별로 나누어 실시한다. 다만, 등급별 또는 대상 특성별 인원과 연수 내용 등을 고려하여 통합하여 실시하는 것이 효율적이라고 인정되는 경우에는 통합하여 실시할 수 있다.

- ② 제1항에 따른 연수는 30시간 이상으로 하며, 청소년지도사로서의 자질과 전문성을 함양할 수 있는 내용으로 실시한다.
- ③ 청소년지도사 연수 실시기관의 장은 연수의 기간·장소·내용·방법과 그 밖에 연수에 필요한 사항을 연수 실시 30일 이전에 공고하여야 한다.
- ④ 여성가족부장관은 제1항에 따른 연수를 마친 사람에게 등급별로 청소년지도사 자격증을 발급한다.
- ⑤ 법 제21조제2항에 따른 청소년지도사 연수기관은 「청소년활동진흥법」 제6조에 따른 한국청소년활동진흥원으로 한다.
- ⑥ 여성가족부장관은 예산의 범위에서 제5항에 따른 한국청소년활동진흥원에 연수에 필요한 경비의 일부를 지원할 수 있다.

(3) 청소년기본법 시행규칙

○ 제3조(청소년지도사 자격검정 응시원서)

- 청소년지도사 자격검정에 응시하고자 하는 자는 별지 제3호서식의 청소년지도사 자격검정 응시원서에 응시자격을 증명할 수 있는 서류를 첨부하여 영 제20조제1항의 규정에 의한 청소년지도사 자격검정을 실시하는 기관(이하 "청소년지도사 자격검정기관"이라 한다)의 장에게 제출하여야 한다.

○ 제4조(청소년지도사 자격검정의 실시 등)

- ① 청소년지도사 자격검정기관의 장은 청소년지도사 자격검정을 연 1회 이상 실시한다. 다만, 여성가족부장관은 청소년지도사의 수급계획상 필요하다고 인정하는 경우에는 이를 조정할 수 있다. <개정 2005.4.27., 2008.3.3., 20>
- ② 청소년지도사 자격검정기관의 장은 제1항의 규정에 의한 자격검정을 실시할 때에는 검정 실시 90일 전에 일시·장소·검정과목·검정방법 그 밖에 자격검정에 관하여 필요한 사항을 「신문 등의 진흥에 관한 법률」 제9조 제1항에 따라 전국을 주된 보급지역으로 등록한 일반일간신문과 청소년지도사 자격검정기관의 홈페이지 등에 공고하여야 한다.

○ 제5조(청소년지도사 자격검정 합격결정 등)

- ① 1급 청소년지도사 자격검정은 필기시험에서 매과목 100점을 만점으로 하여 매 과목 40점 이상, 전 과목 평균 60점 이상 득점한 자를 합격자로 한다.
- ② 2급·3급 청소년지도사 자격검정은 다음 중 어느 하나에 해당하는 자로서 면접시험에 합격한 자를 합격자로 한다.
 - 1. 청소년지도자로서의 가치관 및 정신자세
 - 2. 예의·품행 및 성실성
 - 3. 의사발표의 정확성 및 논리성
 - 4. 청소년에 관한 전문지식과 그 응용능력
 - 5. 창의력·의지력 및 지도력
- ③ 필기시험에 합격하고 면접시험에 불합격한 자에 대하여는 다음 회의 시험에 한하여 필기시험을 면제한다.
- ⑤ 그 밖에 시험에 관한 방법·채점기준 등은 여성가족부장관이 정하여 고시한다.

(4) 청소년지도사 등급별 자격검정 응시기준(2015. 5.1).

등급	응시자격기준
1급 청소년지도사	• 2급 청소년지도사 자격 취득 후 청소년활동 등 청소년육성업무종사경력이 3년 이상인 자
2급 청소년지도사	1. 대학졸업(예정)자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있는 자로서 2급 청소년지도사 자격검정에 필요한 과목 모두를 전공과목으로 이수한 자 1의 2. 2005년 12월 31일 이전에 대학을 졸업하였거나 이와 동등 이상의 학력을 취득한 자로서 별표 1의2의 규정에 의한 과목을 이수한 자 2. 대학원의 학위과정 수료(예정)자로서 2급 청소년지도사 자격검정에 필요한 과목 모두를 전공과목으로 이수한 자 2의 2. 2005년 12월 31일 이전에 대학원의 학위과정을 수료한 자로서 별표 1의 2의 규정에 의한 과목 중 필수용역을 이수한 자 3. 대학 졸업 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 다른 법령에서 인정받은 후 청소년활동 등 청소년육성업무 종사경력이 2년 이상인 자 4. 전문대학 졸업 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 다른 법령에서 인정받은 후 청소년활동 등 청소년육성업무 종사경력이 3년 이상인 자 5. 3급 청소년지도사 자격 취득 후 청소년활동 등 청소년육성업무 종사경력이 2년 이상인 자 6. 고등학교 졸업 또는 이와 동등 이상의 학력을 인정받은 후 청소년 활동 등 청소년육성업무 종사경력이 8년 이상인 자
3급 청소년지도사	• 전문대학 졸업(예정)자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있는 자로서 3급 청소년지도사 자격검정에 필요한 과목 모두를 전공과목으로 이수한 자 • 2005년 12월 31일 이전에 전문대학을 졸업하였거나 이와 동등 이상의 학력을 취득한 자로서 별표 1의2의 규정에 의한 과목을 이수한 자 • 전문대학 졸업 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 다른 법령에서 인정받은 후 청소년활동 등 청소년육성업무 종사경력이 2년 이상인 자 • 고등학교 졸업 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 다른 법령에서 인정받은 후 청소년활동 등 청소년육성업무 종사경력이 3년 이상인 자

(5) 청소년지도사 검정과목 및 검정방법

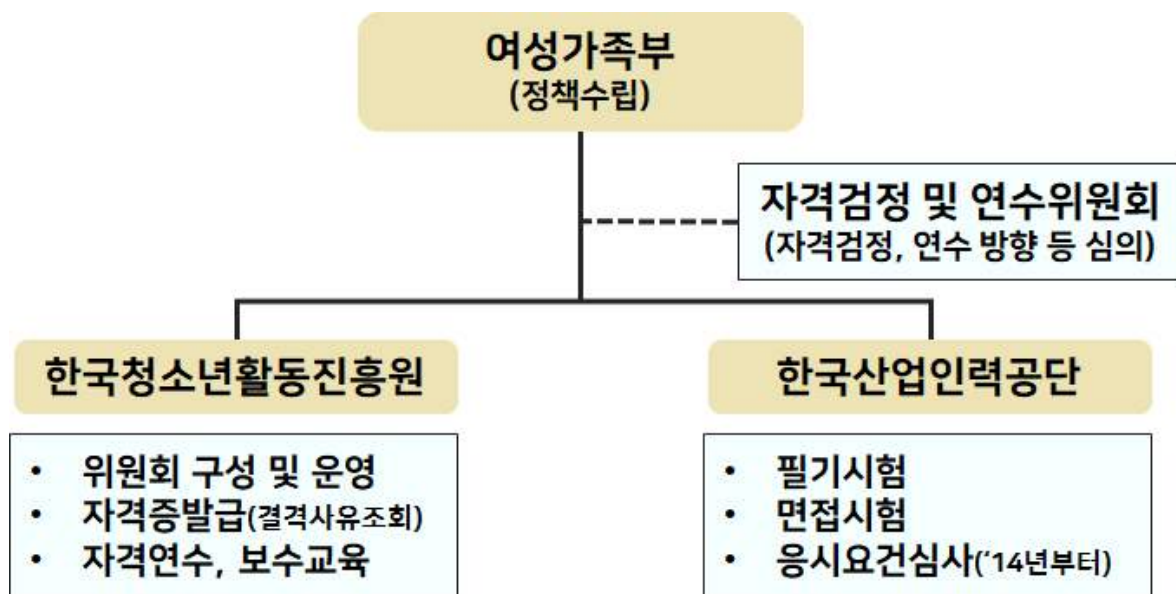
구분	검정과목	검정방법	문제수(객관식/주관식) /배점(객관식/주관식)
1급(5과목)	•청소년연구방법론, 청소년인권과참여, 청소년정책론, 청소년기관운영, 청소년지도자론	주관식 필기시험(면접 없음)	각 20문제(14/6) / 100점(70/30)
2급(8과목)	•청소년육성제도론, 청소년지도방법론, 청소년심리및상담, 청소년문화, 청소년활동론, 청소년복지론, 청소년프로그램개발및평가, 청소년문제와보호	객관식 필기 시험 면접(3급 청소년지도사 자격증 소지자는 면접 시험 면제)	각 20문제(20/0) / 100점(100/0)
3급(7과목)	•청소년육성제도론, 청소년활동론, 청소년심리및상담, 청소년문화, 청소년지도방법론, 청소년문제와보호, 청소년프로그램개발및평가	객관식 필기 시험 면접	각 20문제(20/0) / 100점(100/0)

	주요 면접 내용	면접방법	면접대상
면접시험	• 청소년지도사로서의 가치관 및 정신자세 • 용모, 예의, 품행 및 성실성 • 의사발표 정확성 및 논리성 • 청소년에 관한 지식과 그 응용능력 • 창의력과 의지력, 지도력 등	• 집단면접(응시자 3~5명씩 1조로 하여 3인의 면접위원이 채점)	• 2, 3급 시험 응시자

(6) 청소년지도사 자격 취득현황

구분	계	등급별		
		1급	2급	3급
'93~'14년	34,035	1,511	22,748	9,776
'15년	4,062	28	3,275	759
'16년	4,096	76	3,346	674
'17년	3,781	51	3,032	698
'18년	3,872	64	3,024	784
'19년	3,929	135	2,966	828
'20년	4,244	107	3,293	844
계	58,019	1,972	41,684	14,363

(7) 추진체계



(8) 청소년지도사 자격취득절차

원서접수	7월	한국산업인력공단(Q-net) 1급(주.객관식) - 5과목 2급(객관식) - 8과목 3급(객관식) - 7과목
필기시험(1,2,3급)	8월	
응시요건심사	10월	
면접시험	11~12월	한국청소년활동진흥원 (www.youth.go.kr/yworker)
자격연수(31h)	익년 1월~	
결격사유조회	익년 1월~	
자격증발급	익년 1월~	

(9) 청소년지도사 검정과목 및 검정방법

- 청소년기본법에 따르면 청소년시설과 단체에는 일정한 기준에 의하여 청소년지도사를 배치하여야 한다.

등급	배치기준
청소년수련관	<ul style="list-style-type: none"> • 1급 청소년지도사 1인, 2급 청소년지도사 1인, 3급 청소년지도사 2인 이상 배치해야 함 • 수용인원이 500인을 초과하는 경우에는 500인을 초과하는 250인 마다 1급, 2급 또는 3급 청소년지도사 중 1인 이상을 추가 배치해야 함
청소년수련원	<ul style="list-style-type: none"> • 2급 및 3급 청소년지도사를 각각 1인 이상 배치함 • 수용정원이 500인을 초과하는 경우에는 1급 청소년지도사 1인 이상과 500인을 초과하는 250인 마다 1급, 2급, 또는 3급 청소년지도사 중 1인 이상을 추가 배치해야 함
유스호스텔	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년지도사 1인 이상 두되, 숙박정원이 500인을 초과하는 경우에는 2급 청소년지도사 1인 이상을 추가 배치해야 함
청소년야영장	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년지도사 1인 이상을 둠 - 다만, 다른 시설의 청소년지도사를 둔 때에는 별도로 두지 아니할 수 있음 • 이용의 편의만 제공하는 경우에는 청소년지도사를 두지 아니할 수 있음
청소년문화의 집	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년지도사 1인 이상 배치해야 함
청소년 특화시설	<ul style="list-style-type: none"> • 2급 및 3급 청소년지도사를 각각 1인 이상 배치해야 함
청소년 단체	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년회원수가 2,000인 이하인 경우에는 1급 청소년지도사 또는 2급 청소년지도사 1인 이상을 두되, 청소년회원수가 2,000인을 초과하는 경우에는 그 초과한 2,000인 마다 1급 또는 2급 청소년지도사 1인 이상을 추가로 둠 • 청소년 회원수가 10,000인 이상인 경우에는 청소년지도사 수의 5분의 1이상은 1급 청소년지도사로 두어야 함

※ 비고 : 청소년수련시설은 청소년활동진흥법 제 10조 제1호에 따른 청소년수련시설을 말한다.

(10) 청소년상담사 응시자격 기준

- ① 청소년시설별 배치기준국가 및 지방자치단체는 청소년단체 또는 청소년시설에 배치된 청소년상담사에 대해서는 예산의 범위 안에서 그 활동비의 전부 또는 일부를 보조할 수 있음.
- ② 국가자격증으로 1, 2, 3급으로 구분함.
- ③ 응시자격 기준
 - 청소년상담사 자격 검정 시험 합격 후, 「청소년기본법 시행령」 제24에 따라 이론과 실습 등을 중심으로 하는 100시간 이상의 연수를 받음.
 - 청소년상담사의 경우, 자격검정에 합격한 자에 대하여는 실무능력 향상을 위해 소정의 의무 연수를 실시 이후, 지역청소년 상담센터와 청소년쉼터 등의 청소년시설에 배치·활용함
- ④ 등급별 응시자격 기준

등급	응시자격기준
1급 청소년상담사	1. 대학원에서 청소년(지도)학, 교육학, 심리학, 사회사업(복지)학, 정신의학, 아동(복지)학 분야 또는 그 밖의 상담 관련 분야(이하 "상담관련분야"라 한다)를 전공하고 박사학위를 취득한 자 2. 대학원에서 상담 관련분야를 전공하고 석사학위를 취득한 자 3. 2급 청소년상담사로서 상담 실무경력이 3년 이상인 자 4. 제1호 및 제2호에 규정된 자와 동등이상의 자격이 있다고 여성가족부령이 인정하는 자
2급 청소년상담사	1. 대학원에서 상담관련분야의 석사학위를 취득한 사람 2. 대학 또는 다른 법령에 따라 이와 동등한 학력을 인정받는 기관에서 상담관련분야 학사학위를 취득한 후 상담 실무경력이 3년 이상인 사람 3. 3급 청소년상담사로서 상담 실무경력이 2년 이상인 사람 4. 제1호부터 제3호까지에 규정된 사람과 같은 수준 이상의 자격이 있다고 여성가족부령으로 정하는 사람
3급 청소년상담사	1. 대학 및 「평생교육법」에 따른 학력이 인정되는 평생교육시설의 상담관련분야 졸업(예정)자 2. 전문대학 또는 다른 법령에 따라 이와 동등한 학력을 인정받는 기관에서 상담관련분야 전문학사를 취득한 사람으로서 상담 실무경력이 2년 이상인 사람 3. 대학 또는 다른 법령에 따라 이와 동등한 학력을 인정받는 기관에서 학사학위를 취득한 후 상담 실무경력이 2년 이상인 사람 4. 전문대학 또는 다른 법령에 따라 이와 동등한 학력을 인정받는 기관에서 전문학사학위를 취득한 후 상담 실무경력이 4년 이상인 사람 5. 고등학교를 졸업하고 상담 실무경력이 5년 이상인 사람 6. 제1호부터 제4호까지에 규정된 사람과 같은 수준 이상의 자격이 있다고 여성가족부령으로 정하는 사람

⑤ 청소년상담사 자격검정 과목과 방법

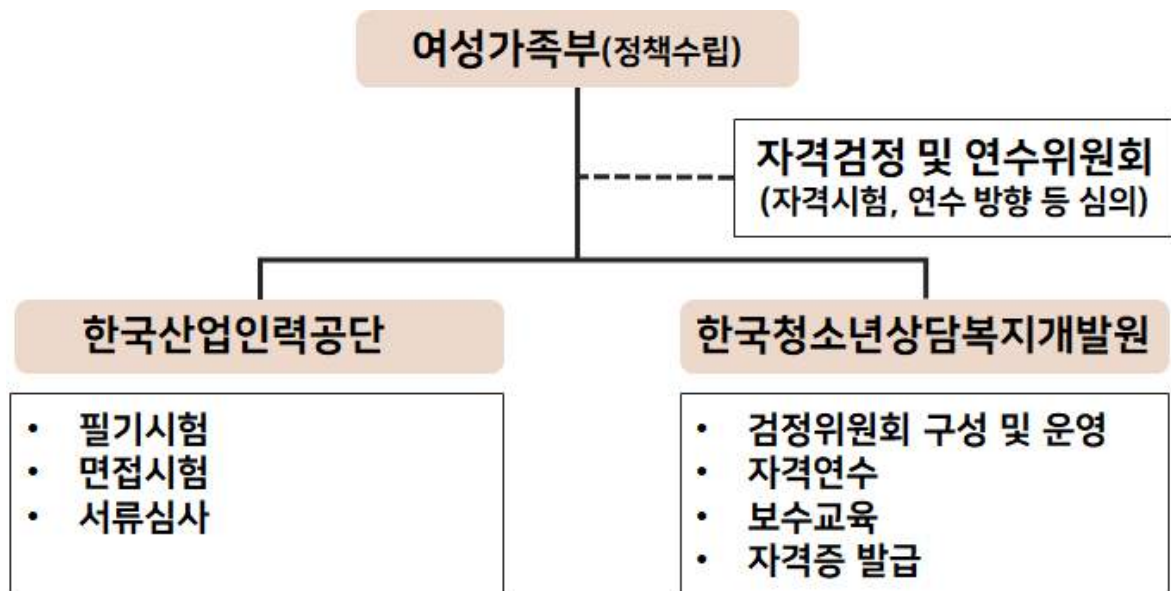
- 청소년상담사 자격검정 과목은 다음과 같으며, 합격기준은 매 과목 100점 만점으로 하여 매 과목 40점 이상, 전 과목 평균 60점 이상임.

등급	검정과목		검정방법	
	구분	과목		
1급 청소년상담사	필수	• 상담자교육 및 사례지도 • 청소년관련 법과 행정 • 상담연구방법론의 실제	필기 시험	면접
	선택	• 비행상담·성상담·약물상담·위기상담 중 2과목		
2급 청소년상담사	필수	• 청소년상담의 이론과 실제 • 상담연구방법론의 기초 • 심리측정 평가의 활용 • 이상심리	필기 시험	면접
	선택	• 진로상담·집단상담·가족상담·학업상담 중 2과목		
3급 청소년상담사	필수	• 발달심리 • 집단상담의 기초 • 심리측정 및 평가 • 상담이론 • 학습이론	필기 시험	면접
	선택	• 청소년이해론·청소년수련활동론 중 1과목		

⑥ 청소년상담사 양성 현황

구분	총계	등급별			성별	
		1급	2급	3급	남	여
총계	26,364	885	9,382	16,097	2,722	23,642
'03년	684	107	293	284	67	617
'04년	214	21	90	103	21	193
'05년	343	21	171	151	45	298
'06년	407	30	171	206	33	374
'07년	474	1	177	296	28	446
'08년	691	47	194	450	68	623
'09년	771	15	239	517	79	692
'10년	486	14	140	332	34	452
'11년	735	19	298	418	44	691
'12년	1,292	29	335	928	99	1,193
'13년	1,227	12	225	990	114	1,113
'14년	1,982	15	409	1,558	184	1,798
'15년	2,147	52	564	1,531	192	1,955
'16년	3,010	39	830	2,141	318	2,692
'17년	2,724	88	1,042	1,594	301	2,423
'18년	2,411	109	787	1,515	292	2,119
'19년	3,303	87	1,593	1,623	395	2,908
'20년	3,463	179	1,824	1,460	408	3,055

- 추진체계



- 취득절차



⑦ 양성 후 청소년 시설과 청소년 단체에 배치 배치기준

- 청소년복지지원법 제 29조에 따라 특별시 · 광역시 · 도 및 특별자치도에 설치된 청소년 상담복지센터에 청소년상담사 3명 이상을 둔다.
- 청소년복지지원법 제 29조에 따라 시 · 군 · 구에 설치된 청소년 상담복지센터에 청소년상담사 1명 이상을 둔다.
- 청소년복지지원법 제 31조에 따른 청소년 복지시설에 청소년 상담사 1명 이상을 둔다.

2. 청소년지도자의 역량강화

(1) 청소년지도자의 역량



(2) 청소년지도자의 전문역량 강화를 위해 고려할 사항

- 청소년관련 대학교육의 교육과정을 체계화하고, 현장실습을 필수화하여야 함
- 청소년지도사와 청소년상담사의 직무를 과학적으로 분석하여, 이에 적합한 다양한 역량 강화 프로그램을 제공하여야 함
- 청소년지도사와 청소년상담사의 연수와 경력관리를 표준화하여, 일반적으로 활용할 수 있도록 함
- 평생학습사회의 추세에 따라서 청소년지도사와 청소년상담사의 자율적이고, 자발적인 역량 강화활동을 장려하고 지원함

(3) 청소년지도자의 윤리(Northouse, 2001)

① 윤리적 역량

- 청소년지도자의 지도 활동의 도덕적 정당성 확보와 신뢰 제고를 위해서 중요한 요소

▶ 윤리적 리더십의 5가지 원리

- 청소년을 존중해야 함
- 청소년에게 봉사해야 함
- 정의로워야 함
- 정직해야 함
- 공동체를 형성해야 함

1. 청소년학과 청소년지도

1) 청소년학의 등장

(1) 청소년에 대한 연구 필요성

① 청소년학의 연구대상

- 청소년. 즉, 청소년이 갖는 의미와 개념의 분명한 설정 必.

② 청소년이라는 용어의 다양성.

- 대표용어 : adolescent
- 그 외, teenager, juvenile, youth, young adult 등.

③ 청소년에 대한 연령상의 범주는 국가 및 사회마다 다르지만, 청소년에 대한 대부분의 연령기준이 같은 입장을 취하는 것은 청소년기의 시작점이다.

④ 청소년학이 분과학문으로서 정체성을 찾고 학적 체계를 갖추는데 기본적인 학문성립의 요건이 되기 때문이다.

(2) 청소년의 탄생

○ 청소년이란 근대이전까지는 존재하지 않는 개념이었다.

① 중세기 이전

- 아동기, 청소년 개념 자체가 없었음.

② 중세

- 유아와 성인으로 구분함

③ 14세기

- 아이를 새로운 시각으로 묘사하기 시작함. 의복, 시적인 아름다움으로 상징함(ex, 즐거움, 작은 소일거리, 놀이).

④ 16세기

- 유아(Infant) - 아동(Child) - 성인(Adult)로 구분함

⑤ 근대 이후(18-19세기)

- 대중교육제도 팽창과 학교교육의 정돈에 따라 청소년기가 출현됨.
- 근대이전 유럽의 '교육적 공공시설' = 우리나라의 '서당'.
 - 학교교육 제도는 두 가지 과제 수행하기 시작함.
 - 학교교육제도가 정돈되면서 아동기의 개념 정립됨.
- 학년제 교육제도는 18-19세기 초에 청소년기라는 새로운 발달단계가 나타나게 한 계기가 됨.
- 한국사회 '청소년'이란 개념 역시 아동과 성인의 이분법을 전제로 함.
- 한국 역시 근대 이후 청소년이란 개념이 학생이란 개념과 함께 탄생했으나, 청소년개념이 보편화된 것은 1990년대임

(3) 청소년학의 연구대상

① 서구사회

구분	내용
유럽	Helve(2005)는 버밍엄 대학 현대문화연구센터(Centre for Contemporary Cultural Studies : 이하 CCCS)의 지적 전통 아래 청소년 및 청소년 생활세계에 초점 특히 매스미디어, 청소년하위문화, 교육, 인종, 젠더 등에 초점
북미	10대 임신, 청소년 갱, 약물 오남용, 청소년동성애, 청소년의 저항, 자살 등 청소년 비행과 일탈

② 한국

- 최근 생리적, 심리적, 사회적, 교육적 측면에서 청소년과 그의 삶을 총체적으로 이해하려고 노력함.

▶ 주요연구대상

- 청소년에 대한 심리학적 이해(사춘기 특성 연구)
- 주요 타자의 이해(부모/가족/또래집단)
- 주요 환경에 대한 이해(학교교육, 중퇴 등 교육환경)
- 청소년문화 및 문제행동에 대한 이해
- 청소년기 이행에 대한 이해(예비성인진입기 관련 연구)

(4) 청소년학의 개념

① 청소년학(Youthology 혹은 Juventology)의 개념

- 서구사회 1980년대부터 북유럽 중심으로 청소년학이란 개념을 사용함
- 국내 1990년대부터 본격적으로 출현하기 시작함
- 청소년에 대한 인간학적 관심에 기초해 청소년 생활세계 및 문화에 대해 탐색·이해하고 청소년과 사회제도 간의 권력관계 등 청소년관련 제반 현상을 분석·탐구하는 학문임

② Juventology

- 젊은 소년·소녀를 가리키는 'Juvenile'과 학문을 뜻하는 'ology'의 합성어
 - 1980년대 중 후반부터 청소년 연구가 축적되면서 자연스럽게 탄생하게 된 신조어
 - 청소년연구가 활발했던 영역은 사회학, 심리학, 사회교육학 분야임
 - 사회학분야는 주로 청소년문제 및 비행에 관한 연구에 초점을 둠
 - 심리학분야는 인간성장과 발달과정 대상으로 연구함
- 최근 청소년기의 특성 연구에 초점을 둠(긍정적 측면VS 부정적 측면)

(5) 청소년학의 연구내용

구분	학문분야	연구대상	주요관심 내용(중복적)	접근법 및 연구방법 등 기타
청소년 이해	사회학 (범죄학)	청소년비행현상, 청소년비행원인 (비행론)	일탈과 비행행위, 청소년범죄, 세대갈등, 청소년문제, 사회화 과정, 청소년과 가출, 현대사회와 청소년 문제	조사연구, Case Study
	심리학 및 상담	청소년심리발달, 청소년기특성 (특성론), 청소년지도 및 상담	인성발달, 사춘기, 사회적 인지발달, 정신적·육체적 변화, 이성문제, 성문제, 발달심리, 사회심리, 집단, 정신위생, 동년배집단, 청소년 선도 및 상담, 세대갈등	발달단계접근, 특성기술법, 상담·지도기법 등
	(평생) 교육학	청소년육성, 청소년문화(문화론)	청소년사회화,	규범적 접근, 육성 및 지도, Survey 등

(6) 청소년학의 실천적 개념

① 광의적인 청소년 지도의 내용

- 개념

- 청소년의 긍정적인 성장과 발전을 위한 지도자의 다양한 조력활동

- 실제영역

- 교수-학습활동, 진로지도, 생활지도와 상담활동, 교정활동, 조연과 대화 · 만남

⇒ 협의적 청소년 지도의 내용과 영역을 모두 포함

② 협의적인 청소년 지도의 내용

- 개념

- 전문적인 청소년지도인력에 의해 지도하는 행위

- 실제영역

- 심성계발, 리더십계발, 사회성계발, 자연체험활동지도, 문화예술활동 지도, 교류활동지도, 봉사활동지도, 자치활동지도, 여가활동지도, 사이버공간활동지도 등

2. 청소년지도의 내용

(1) 광의적 차원에서 청소년지도 내용

- 청소년 관계의 전문 지식을 습득한 전문 직업인 혹은 자원봉사자로서 청소년 활동 분야에 종사하는 사람을 일컬음(유네스코 한국위원회, 1985)
- 청소년 지도 인력에 따라 교수-학습 활동, 진로지도, 생활지도와 상담활동, 교정활동과 함께 각종 조연과 대화, 진심 어린 만남 등도 포함됨

① 교수-학습 활동

- 학교 교육현장에서 교수자(교사)가 학습 목표를 달성하기 위하여 특정한 내용을 가지고

전개하는 교수활동과 이를 학습자(학생)가 학습하는 활동을 의미함

구분	내용
교수	• 교사 한 개인에 의해 전개되는 사상이나 활동이 아니라 인간 학습에 직접적인 영향을 끼칠 수 있는 모든 사상들을 의미함
학습	• 단순히 '교과를 공부하는 것'이상의 개념으로 경험이나 연습의 결과로 의식과 행동상에 비교적 지속적인 변화가 일어나는 과정을 의미함

② 진로지도

- 개인의 진로 발달을 촉진시켜 자신의 진로를 계획하고 직업을 선택하게 하며, 선택된 직업을 준비함은 물론 그 직업에 취업하여 적응하고 계속 발전할 수 있도록 도와주는 지도의 과정을 의미함

③ 생활지도와 상담활동

- 생활지도지도: 대상을 '안내한다', '이끌어준다', '지도한다'라는 뜻을 내포함.
- 바람직한 방향 정향성을 갖고 성장 세대를 안내하고 이끈다는 의미를 지님.
- 일련의 지도과정이자 노력으로써 지도대상 개개인에 대한 관심을 갖고 주위환경에 대한 이해를 돕는 의도적인 지도활동임.
- 상담 : 학생인 피상담자와 상담 전문가인 상담자 사이에서 독특한 관계와 상담 면접의 기술을 통하여 정서적, 정신적 문제 해결력을 신장시키고 정신 건강을 향상시켜 능동적으로 생활상의 과제를 해결하고 일상에 적응하도록 돕는 활동임.

④ 교정활동

- 범죄소년 혹은 우범 소년을 대상으로 하는 전문적인 청소년 지도활동임
- 대상 청소년들로 하여금 사회로의 원활한 복귀와 그 후의 취업과 취학 등 일상적 생활로 복귀에 대비해 이루어지는 활동임.

(2) 협의적 차원에서 청소년지도 내용

- 청소년 지도를 담당하는 전문가로서 「청소년기본법」에 따른 청소년 지도사 혹은 청소년상담사로 국한하거나 혹은 그에 준하는 사회적 전문성을 인준 받은 자로 제한함

① 심성계발활동

- 청소년들로 하여금 자신의 참된 본성인 심성을 긍정적으로 이해하고 수용하게 하며, 자존감을 향상시킴으로써 긍정적인 삶의 태도를 형성하게 하는 활동을 의미함

② 리더십 계발활동

- 청소년으로 하여금 리더로서의 자격과 소질을 갖추도록 하는 청소년활동의 한 분야를 의미함
- 최근 청소년의 삶의 역량기술 강화차원에서 각광받는 분야임

③ 사회성계발활동

- 사회성을 계발함으로써 자신의 자아를 실현하고 타인과의 관계 형성 등 사회적 능력을 함양하는 활동을 의미함

④ 자연 체험 활동

- 청소년으로 하여금 전인적인 성장을 이룰 수 있는 체험위주의 활동을 의미함
- 야영활동(캠핑활동)과 자연생태체험활동으로 구분함

⑤ 문화예술활동 지도

- 청소년이 다양한 문화예술활동, 문화 콘텐츠 창작활동 등을 통해 창의적이고 주체적인 문화적 역량을 증진하고 문화적 감수성을 함양하는 활동을 의미함

⑥ 교류활동지도

- 지역간, 남북간, 국가간의 다양한 교류를 통해 청소년들이 국제적 감각과 공동체 의식을 함양하고, 글로벌 리더십을 배양하는 지도활동을 의미함

⑦ 봉사활동지도

- 청소년들이 자신의 정신적·육체적 자원을 활용하여 자발적인 의도로 타인이나 사회를 위해 계획을 가지고 일정기간 동안 대가 요구 없이 지속적으로 수행하는 활동을 의미함

⑧ 자치활동지도

- 청소년들이 공통의 목적과 관심사에 의해 스스로 조직하고 운영하는 활동을 의미함

⑨ 여가활동지도

- 여가시간을 활용하여 즐겁고 재미있는 정신적·신체적 활동을 통해 자기만족이나 즐거움을 추구하는 활동을 의미함

⑩ 사이버 공간 활동지도

- 청소년들이 사이버공간에서 행하는 다양한 형태의 개별적 혹은 상호적인 활동에 관련하여 긍정적 측면을 극대화하고 부정적 측면을 최소화하기 위한 청소년지도자의 개입전략과 기법을 의미함

1. 청소년기본법

1) 입법 취지와 주요내용

(1) 제정 연혁

- 정부수립이래 처음으로 수립된 한국청소년기본계획(1991)을 효과적으로 추진할 수 있는 법적 뒷받침을 마련하기 위해 기존의 청소년육성법을 전면 개정·보완하여 제정한 법령임

• (2) 제정 의의

청소년육성 · 보호를 위한 미래지향적 정책방향 제시 및 추진의 기틀을 마련함

(3) 기본이념

- 청소년의 참여보장
- 청소년의 창의성과 자율성에 기초한 능동적 삶의 실현
- 청소년의 성장여건과 사회환경의 개선
- 민주 · 복지 · 통일조국에 대비하는 청소년의 자질향상

2) 의의

○ 청소년

- 9세 이상 24세 이하의 자
- 다른 법률에서 청소년에 대한 적용을 달리할 필요가 있는 경우에는 따로 그 연령을 정할 수 있음 명시함
- 여타 청소년관련 법령에서 청소년의 연령을 다르게 정의할 수 있는 여지를 두고 있음

○ 청소년육성

- 청소년활동을 지원하고 청소년의 복지를 증진하며 근로청소년을 보호
- 사회여건과 환경을 청소년에게 유익하도록 개선하고 청소년을 보호하여 청소년에 대한 교육을 보완함으로써 청소년의 균형 있는 성장을 도움.

3) 관련기관

(1) 관련기관

구분	내용
청소년정책관계 기관협의회	청소년육성정책에 관한 관계기관 간의 연계·조정과 상호 협력을 위하여 여성가족부에 관계기관의 공무원 등으로 구성
청소년특별회의	국가가 범 정부적 차원의 청소년육성 정책과제의 설정·추진 및 점검을 위하여 청소년분야의 전문가와 청소년이 참여
청소년지도자	청소년시설, 청소년단체, 청소년관련기관 등에서 청소년 육성 및 지도업무에 종사하는 자(청소년지도사 + 청소년상담사)
청소년육성 전담공무원제도	청소년지도사 및 청소년상담사 자격증을 소지한 자가 시·도 및 시·군·구를 비롯한 읍·면·동 이상의 자치단체에서 청소년육성과 관련한 업무 전담
청소년육성기금	청소년육성에 필요한 재원을 확보하기 위하여 설치

2. 청소년활동진흥법(2004년 제정)

(1) 청소년활동진흥법의 목적

→ 다양한 청소년활동을 적극적으로 진흥하기 위하여 필요한 사항을 정함

① 청소년활동

- 청소년의 균형 있는 성장을 위하여 필요한 활동과 이러한 활동을 소재로 하는 수련활동 · 교류활동 · 문화활동 등 다양한 형태의 활동

(2) 청소년활동의 종류

① 청소년수련활동

- 청소년이 청소년활동에 자발적으로 참여하여 청소년 시기에 필요한 기량과 품성을 함양하는 교육적 활동으로서 청소년지도자와 함께 청소년수련거리에 참여하여 배움을 실천하는 체험활동소년

② 청소년교류활동

- 청소년이 지역간 · 남북간 · 국가간 다양한 교류를 통하여 공동체의식 등을 함양하는 체험활동

③ 청소년문화활동

- 청소년이 예술활동 · 스포츠활동 · 동아리활동 · 봉사활동 등을 통하여 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력을 함양하는 체험활동

(3) 관련기관

○ 청소년운영위원회

- 청소년수련시설을 설치 · 운영하는 개인 · 법인 · 단체 및 위탁운영단체는 청소년활동을 활성화하고 청소년의 참여를 보장하기 위하여 청소년으로 구성

○ 한국청소년활동진흥원

- 청소년활동을 활성화하는데 필요한 각종 정책사업, 청소년 활동 프로그램, 청소년지도자 등의 정책 지원

(4) 청소년활동시설

① 청소년수련시설

구분	내용
청소년수련관	다양한 수련활동을 실시할 수 있는 각종시설 및 설비를 갖춘 종합수련시설
청소년수련원	숙박기능을 갖춘 생활관과 다양한 수련활동을 실시할 수 있는 각종 시설과 설비를 갖춘 종합수련시설
청소년문화의집	간단한 수련활동을 실시할 수 있는 시설 및 설비를 갖춘 정보·문화·예술중심의 수련시설
청소년특화시설	특정 목적의 청소년활동을 전문적으로 실시할 수 있는 시설과 설비를 갖춘 수련시설
청소년야영장	야영에 적합한 시설 및 설비를 갖추고 수련활동 또는 야영편의를 제공하는 수련시설
유스호스텔	여행 청소년에게 숙박편의 제공·활동지원 등을 주된 기능으로 하는 시설

② 청소년활동시설

▶ 청소년이용시설

- 청소년활동의 실시와 청소년의 건전한 이용 등에 제공할 수 있는 시설 (ex, 도서관, 박물관 등)

▶ 청소년 수련활동인증제도

- 국가는 수련활동이 청소년의 균형 있는 성장에 기여할 수 있도록 그 내용과 수준을 향상 시키기 위하여 운영함
- 종류

정기형 활동	• 활동기간 동안 숙박·야영을 수반하지 않는 청소년 활동(일정기간 진행되는 강좌, 특강 등)
숙박형 활동	• 청소년수련시설이나 다른 장소에서 숙박·야영하는 청소년활동(천체관측 캠프, 야영대회 등)
이동형 활동	• 숙박 장소를 이동하면서 숙박·야영하는 청소년활동(국토대장정)

▶ 청소년 수련활동인증위원회

- 청소년수련활동프로그램 인증을 위하여 한국청소년 활동진흥원에 설치 · 운영함
- 한국청소년활동진흥원은 인증을 받은 수련활동에 참여한 청소년의 활동기록을 유지 · 관리하고, 청소년이 요청할 경우에는 이를 제공함

3. 청소년복지지원법(2004년 제정)

(1) 목적

- 가정이나 사회로부터 소외되었거나 적응하지 못하는 청소년뿐 아니라, 모든 청소년들의 삶의 질 향상과 최적의 성장 및 발달

(2) 정의

- 청소년복지청소년이 정상적인 삶을 영위할 수 있는 기본적인 여건을 조성하고 조화롭게 성장 · 발달할 수 있도록 제공되는 사회적·경제적 지원
- 위기청소년가정 문제가 있거나 학업 수행 또는 사회 적응에 어려움을 겪는 등 조화롭고 건강한 성장과 생활에 필요한 여건을 갖추지 못한 청소년

(3) 지원체계

- ① 청소년증 9세 이상 18세 이하의 청소년에게 특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장이 발급
- ② 지역사회 청소년통합지원체계(청소년안전망)
 - 학업중단, 가출, 인터넷 중독 등 위기에 처한 청소년의 건강한 성장과 복지증진을 위해 상담·보호·교육·자립 등 맞춤형 서비스를 제공합니다.
 - 만 9-24세 의 청소년에게 지원.
- ③ 1388청소년전화청소년관련 모든 문제에 대해 365일 24시간 원스톱 서비스를 할 수 있는 1388 청소년전화 운영
- ④ 청소년 가출 및 학업중단청소년 지원
 - 국가 또는 지방자치단체의 장은 청소년의 가출을 예방하고 가출한 청소년의 가정·사회 복귀를 돕기 위하여 청소년쉼터 설치·운영학업중단청소년이 학업에 복귀하고 자립할 수 있도록 지원

(4) 청소년복지시설

구분	내용
청소년 쉼터	가출청소년에 대하여 가정·학교·사회로 복귀하여 생활할 수 있도록 일정 기간 보호하면서 상담·주거·학업·자립 등을 지원하는 시설
청소년자립지원관	일정 기간 청소년쉼터의 지원을 받았는데도 가정·학교·사회로 복귀하여 생활할 수 없는 청소년에게 자립하여 생활할 수 있는 능력과 여건을 갖추도록 지원하는 시설
청소년 치료재활센터	학습·정서·행동상의 장애를 가진 청소년을 대상으로 정상적인 성장과 생활을 할 수 있도록 해당 청소년에게 적합한 치료·교육 및 재활을 종합적으로 지원하는 거주형 시설

(5) 청소년복지지원기관

구분	내용
한국청소년상담복지개발원	청소년상담 및 복지와 관련한 정책연구, 사업의 개발 및 운영·지원, 전문인력의 양성 및 교육 등의 업무를 추진하기 위하여 중앙에서 운영
청소년 상담복지센터	시·군·구 이상의 행정단위에는 청소년에 대한 상담, 긴급구조, 자활, 의료지원 등의 업무를 수행하기 위하여 설치·운영

4. 청소년보호법(1997년 제정)

(1) 목적

- 음란 · 폭력성의 청소년유해매체물과 유해약물 등의 청소년에 대한 유통과 유해 업소의 청소년출입 등을 규제함으로써 성장과정에 있는 청소년을 유해한 사회 환경으로부터 보호 · 규제
- ▶ 청소년이란?
 - 만 19세 미만인 사람(다만, 만 19세가 되는 해의 1월 1일을 맞이한 사람 제외).

(2) 구분

구분	내용
청소년 유해매체물	청소년보호위원회가 청소년에게 유해한 것으로 결정하거나 확인하여 여성가족부장관이 고시한 매체물과 각 심의기관이 청소년에게 유해한 것으로 심의하거나 확인하여 여성가족부장관이 고시한 매체물
청소년유해약물	청소년에게 유해한 것으로 인정되는 주류, 담배, 마약류, 환각물질 그 밖에 중추신경에 작용하여 습관성, 중독성, 내성 등을 유발하여 인체에 유해하게 작용할 수 있는 약물 등 청소년의 사용을 제한하지 아니하면 청소년의 심신을 심각하게 손상시킬 우려가 있는 약물 등도 포함
청소년유해물건	청소년에게 음란한 행위를 조장하는 성기구 등 청소년의 사용을 제한하지 아니하면 청소년의 심신을 심각하게 손상시킬 우려가 있는 성 관련 물건으로서 대통령령으로 정하는 기준에 따라 청소년보호위원회가 결정하고 여성가족부장관이 고시한 것. 청소년에게 음란성·포악성·잔인성·사행성 등을 조장하는 완구류 등 청소년의 사용을 제한하지 아니하면 청소년의 심신을 심각하게 손상시킬 우려가 있는 물건으로서 대통령령으로 정하는 기준에 따라 청소년보호위원회가 결정하고 여성가족부장관이 고시한 것
청소년유해업소	청소년의 출입과 고용이 청소년에게 유해한 것으로 인정되는 업소 (청소년보호법 제2조 제5호)
청소년 출입·고용 금지업소	사행행위영업, 비디오물 감상실업, 제한관람가비디오물소극장업 및 복합영상물제공업, 무도학원업 및 무도장업, 노래연습장업 등 해당
청소년고용 금지업소	청소년게임제공업 및 인터넷컴퓨터게임시설제공업, 숙박업, 목욕장업, 이용업, 비디오물소극장업, 만화대여업 등 해당(청소년보호법 제2조 제5호)

① 청소년 유해매체물 심의기준(청소년보호법 제9조)

- 청소년보호위원회와 각 심의기관은 다음 중 어느 하나에 해당하는 경우에는 청소년유해매체물로 결정하여야 함
 - 청소년에게 성적인 욕구를 자극하는 선정적인 것이거나 음란한 것
 - 청소년에게 포악성이나 범죄의 충동을 일으킬 수 있는 것
 - 성폭력을 포함한 각종 형태의 폭력 행위와 약물의 남용을 자극하거나 미화하는 것
 - 도박과 사행심을 조장하는 등 청소년의 건전한 생활을 현저히 해칠 우려가 있는 것
 - 청소년의 건전한 인격과 시민의식의 형성을 저해(沮害)하는 반사회적·비윤리적인 것
 - 그 밖에 청소년의 정신적·신체적 건강에 명백히 해를 끼칠 우려가 있는 것

② 방송시간 및 광고 선전 제한

- 평일 : 오전 7시 ~ 오전 9시 / 오후 1시 ~ 오후 10시
- 토요일과 공휴일 및 초등학교·중학교·고등학교의 방학기간 : 오전 7시 ~ 오후 10시

③ 심야시간대의 인터넷게임 제공시간제한

- 청소년의 인터넷 게임 중독을 예방하기 위해 마련된 제도로, 일명 신데렐라법(Shutdown제)
- 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제한

5. 아동·청소년의 성보호에 관한 법률 (2000년 제정)

(1) 목적

- 청소년의 성을 사는 행위 및 성폭력 행위를 하는 자들을 강력하게 처벌하여 청소년을

보호·구제하기 위함

(2) 발전과정

구분	내용
1961년	성매매를 규제하기 위하여 '윤락행위방지법' 제정
2004년	'성매매알선 등 행위의 처벌에 관한 법률'과 '성매매방지 및 피해자보호 등에 관한 법률'로 대체
2000년	'아동·청소년성보호법'이 제정되어 현재에 이름

(3) 주요내용

- ① '아동·청소년'이란 19세 미만의 자를 말함
 - 다만, 19세에 도달하는 연도의 1월 1일을 맞이한 자는 제외함
- ② 청소년 본인, 청소년을 알선한 자 또는 청소년을 실질적으로 보호·감독하는 자에게 금품 기타 재산상 이익이나, 직무·편의제공 등 대가를 제공하거나 이를 약속하고 성교행위 또는 유사성교행위를 하는 청소년의 성을 사는 행위를 한 자를 처벌함
- ③ 폭행·채무·고용관계 등을 이용하여 청소년의 성을 사는 행위의 상대방이 되도록 강요한 자와 청소년의 성을 사는 행위를 알선하거나 장소·자금·토지·건물 등을 제공한 자를 처벌함
- ④ 청소년이 등장하는 청소년 이용음란물을 제작·수입·수출한 자, 영리를 목적으로 판매·대여·배포하거나 공연히 전시 또는 상영한 자 및 청소년이용음란물 제작자에게 청소년을 알선한 자 등을 처벌함
- ⑤ 청소년에 대하여 강간, 강제추행 등 성폭력을 가하거나 위계 또는 위력으로 청소년을 간음 또는 추행한 자를 가중 처벌함
- ⑥ 성범죄자 신상정보 등록 내용 및 절차유죄판결이 확정되어 법원으로부터 관련 사실을 통보 받은 자는 40일 이내에 신상정보를 주소지 관할 경찰서장에게 제출한다.
- ⑦ 성명, 주민등록번호, 주소 및 실제 거주지, 직업 및 직장 등의 소재지, 신체정보(키와 몸무게), 사진(등록일 기준으로 6개월 이내에 촬영된 것), 소유차량의 등록번호

1. 환경의 개념

○ 환경이란

- 인간의 발달에 영향을 주거나 혹은 인간의 발달에 의해 영향을 받는다고 생각되는 유기체 바깥의 사건이나 조건을 의미함.

(1) 발달심리학에서의 환경

- 개인과 환경 사이의 적극적인 상호 작용과 교섭, 그 과정에서의 적극적인 융합(Melding)을 의미함.

→ 발달심리학에서는 맥락이라는 개념으로 봄.

▶ 맥락이란?

- 개별 주체와 환경과의 긴밀한 상호작용이 이루어지는 과거와 현재, 과정과 결과, 개인적 · 사회적 관계와 물리적 상황을 통칭함.

2. 환경의 유형과 영향

○ 청소년 지도자라 한다면 청소년의 발달과정에 미친 환경의 영향에 대해 세심한 주의를 갖고 이해해야 함.

→ 개별 청소년에 대한 맥락적인 인간이해의 한 과정이기 때문

환경	물리적 환경	매일의 일기 조건 공기의 오염물질, 살고 있는 집의 세계 이웃집의 소음 수준을 비롯한 주변 모든 것 포함
	사회적 환경	사회적 세계와 개인 간의 상호작용 심리적 환경(심리적 측면의 환경영향) 포함

(1) 브론펜브레너의 환경체계

유형	정의	사례
미시체계	개인의 생활하는 직접적 환경	가정
중간체계	미시체계들 간의 상호관계나 연결	학교, 교회, 또래집단, 탁아소
외부체계	직접적 접촉이 아닌 청소년들과 직접 접촉하는 성인에게 영향을 미치는 환경	부모의 직업, 부모의 학교활동과 친구집단 같은 사회적 연결망
거시체계	사회의 제도적 생활을 규정하고 조직하는 거대 체계	사회적 이념과 규범, 문화, 법률, 관습 등

① 미시체계

- 아동이 상호작용하는 대상에 대해서 제3자라고 볼 수 있는 부모와의 관계가 긍정적이면 이 관계는 더욱 강화되고, 부부관계의 화목 역시 아동과 청소년의 진로발달에 영향을 미친다.

② 중간체계

- 가정에서 가족과 원만한 관계를 유지하는 것이 학교, 친구들과의 원만한 관계로 이어질 수 있다.

③ 외부체계(외체계)

- 부모님의 직장이 야근이 잦아서 어린이집에 늦게까지 있어야 하는 아동이라면, 소외감이나 분리불안 등을 경험할 확률이 높아질 수 있다.

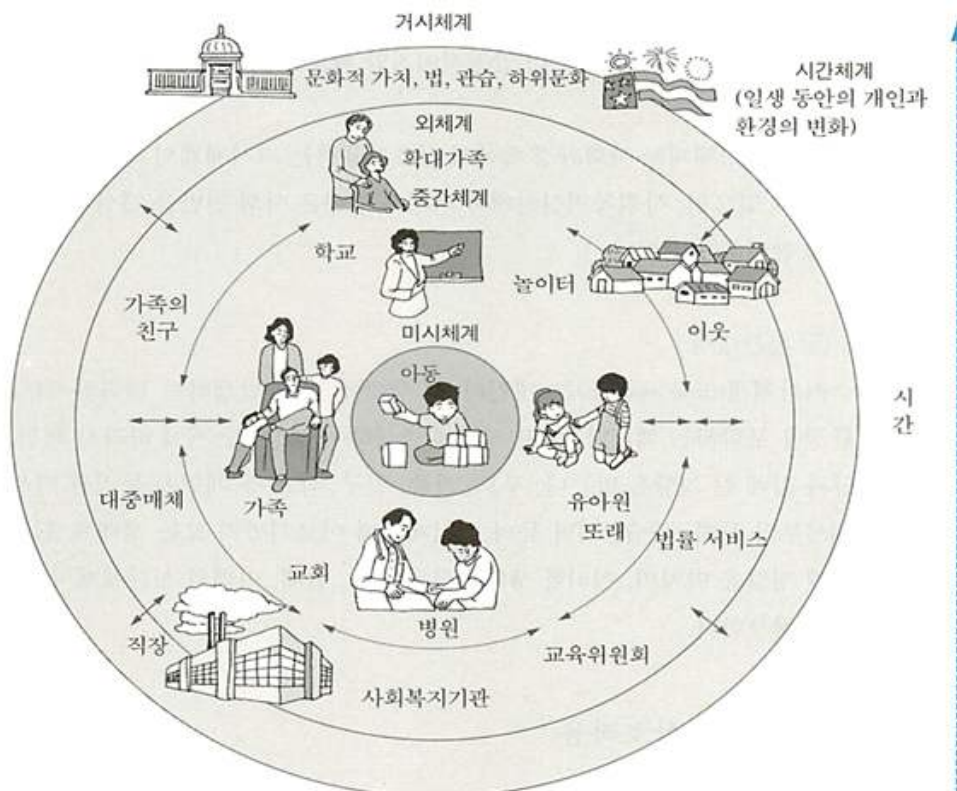
④ 거시체계

- 타인을 의식하고, 배려하는 것을 중시하는 대한민국에서 태어난 아동이라면, 자연스럽게 본인도 커서 도둑질 등 비행과 같은 비윤리적 행동을 지양하도록 발달할 수 있을 것이다.

⑤ 시간체계(Timesystem) = 연대체계(Chronosystem)

- 아동이 환경에서 발생하는 사건들의 양식과 생애에서 전환점이 되는 사건 등을 의미한다.
- 예 : 이혼가정의 아동이 사건과 시간에 따른 경과 - 이혼 후 처음 1년 동안 극도의 부정적 효과를 보인다. 이런 부정적 효과는 여자아이보다 남자아이에게 더 크게 작용한다(Hetherington, 1989).

(2) 인간발달과 생태학적 환경체계



3. 청소년지도환경과 청소년지도자

○ 청소년 지도환경 : 물리적 환경, 심리적 환경

- 청소년 지도 과정에 영향을 미치는 외적인 조건(자극)이나 환경(힘)

- 사회적 환경을 심리적 환경 중심으로 탐색

① 물리적 환경이란?

- 지도과정이 전개되는 물리적 환경 총체를 의미함.
- 시설환경, 구성환경, 제공환경 등이 해당됨.

② 심리적 환경이란?

- 심리적 환경지도자와 청소년간의 심리적 영향관계와 그 특성을 의미함.
- 존중과 인정, 공감적 이해, 신뢰, 친밀감 등이 해당됨.

(1) 물리적 환경

① 시설환경

- 시설과 시설물의 구조를 의미함.
- 예 : 교실의 형태와 크기, 창문의 위치와 수 전기시설, 냉난방 등

② 구성환경

- 각종 설비와 배치를 의미함.
- 예 : 책걸상과 이동용 선반, 사물함 등

③ 제공환경

- 청소년지도 활동 시 제공되는 자료와 재료 일체를 의미함.
- 예 : 교수-학습자료, 시청각 기자재, 교재, 학습도구, 실험 및 공작 재료 등

※ 지역사회와 물적 자원을 활용할 수 있어야 함.

▶ 물리적 환경 정비 시 고려사항

- 활동지도에 적절한 시설, 설비, 자료가 갖추어져 있는가? - 적절성
- 청소년 지도활동이 효율적으로 촉진될 수 있는 환경이 구비되어 있는가? - 효율성
- 환경 조성에 필요한 재원이 마련되어있으며, 이는 기관과 지도자 차원에서 충분히 마련할 수 있는 수준인가? - 경제성
- 청소년 지도자 쾌적하고 집중 가능한 환경과 공간에서 구성되어 있는가? - 집중성
- 청소년의 보건과 위생 및 안전에 적합한가? - 안전성

(2) 심리적 환경

① 지도과정상의 심리적 환경

효과적 심리적 환경	비효과적 심리적 환경
개방성 자신감 수용감 소속감 신뢰감 높은 기대 질서 통제감	방어성 두려움 거부감 소외감 불신감 낮은 기대 혼란 좌절감

1. 지도매체의 개념과 기능

(1) 지도매체의 개념

① 매체

- 사이(Between)를 의미하는 Medius라는 말에서 유래됨
- 교육학에서 교수매체라는 용어로 보편화됨

② 지도매체

- 청소년 지도 과정에서 지도자와 청소년, 청소년과 청소년간의 의사소통을 위해 사용되는 매개체 혹은 전달체임

(2) 지도매체의 기능

① 매개적 보조기능(Mediated Aid Function)

- 지도자가 지도할 때, 보조수단으로 매체를 사용하는 것은 교육과 학습 등 지도의 효과를 높일 수 있음
- 매체는 주의를 끄는 특성이 있기 때문에 즐겁게 참여하고 집중할 수 있음

② 정보전달기능(Informing Function)

- 일대일의 직접적인 관계에서 사람들은 주로 언어 및 표정을 통하여 정보를 전달하고 전달받으며 한사람의 지도자가 동시에 많은 청소년을 대할 때 어려움에 직면한다 이러한 어려움을 해결하기 위해서 인쇄매체 등 매개수단이 보급됨
- 인쇄매체, 라디오, TV, 컴퓨터 등 신속 · 정확하게 정보를 전달할 수 있음

③ 학습경험 구성기능

- 매체 그 자체가 학습 경험을 구성하는 기능을 함
- 예 : 청소년 지도 과정에서 활용되는 자료집과 같은 인쇄매체와 DVD와 같은 동영상 매체들

④ 교수기능

- 매체를 효과적으로 구성, 활용하여 학습자의 지적 기능을 개발시킴
- 예 : 교수기능을 발휘하기 위한 매체에는 컴퓨터, 교육TV, 영화, 다매체에 의한 교수 프로그램 등

2. 지도매체의 유형

○ 매체를 유형에 따라 분류하는 것은 매체에 대한 이해와 각 유형의 특성을 이해하며 활용하는데 중요함.

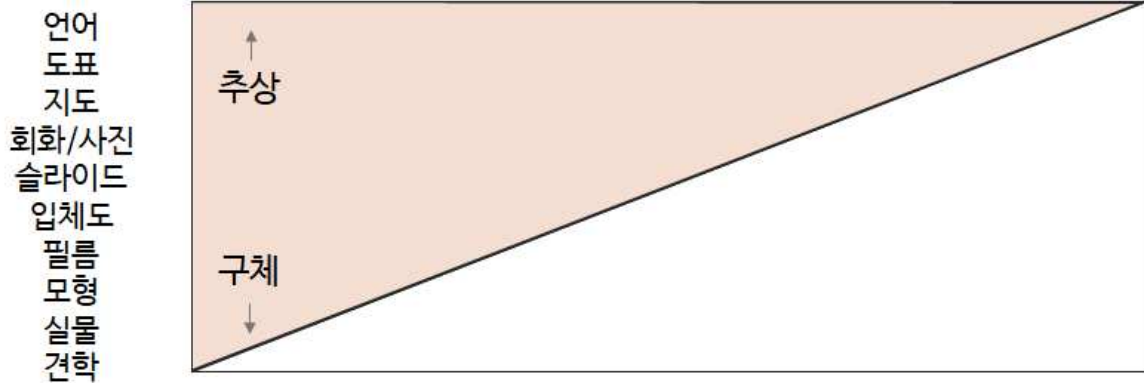
○ 매체를 교수-학습과정에 사용한 역사는 길지만 교수매체에 대한 체계적인 시각은 1937년 호반(Hoban)과 1947년 데일(Dale)에 의해 시작됨.

(1) 호반(Hoban)

- 다양한 매체들을 구체와 추상의 축을 사용하여 분류함.

- 매체가 사실을 구체적으로 표현할수록 메시지를 더 정확하게 전달하는 반면 추상적으로 표현할수록 메시지를 이해하는데 어려움을 겪는다고 봄.

① 시청각 매체의 분류



(2) 데일(Dale)

- 학습자가 구체적인 경험을 먼저 학습한 후에 추상적인 경험을 하는 것이 학습에 더욱 효과적임.
- 가장 효과적인 것은 직접적인 경험을 통한 이해-간접적인 경험을 거쳐 언어적인 상징적 단계에 이르는 것이 효과적인 순서라고 봄.

① 경험의 원추모형



- ② 인지적 학습에 관한 브루너(j. Bruner)의 세 가지 표상양식과 일치함.
- 직접적인 체험을 통해 행동적으로 표현된 지식을 경험함으로써 학습함.

- 그림이나 영상을 통해 표현된 지식을 경험함으로써 학습함.
 - 문자나 언어와 같은 상징체계를 통해 표현된 지식을 경험함으로써 학습함
- 학습자는 먼저 직접적인 체험을 통해 행동적으로 표현된 지식을 경험하고, 다음으로 그림이나 영상을 통해 표현된 지식을 경험함으로써 학습하며 마지막으로 문자나 언어와 같은 상징체계를 통해 표현된 지식을 경험함으로써 학습함.

3. 청소년지도매체의 선정과 준비

(1) 청소년지도매체의 선정과 준비

- 청소년들의 흥미를 유발하고 청소년지도방법의 효율적 전개를 위해 첨단 과학과 교수공학을 이용한 매체 장비를 선정하고 준비하는 것

① 지도 매체의 선정과 준비에 있어 고려해야 할 요인

- 청소년의 특성에 맞춰 매체를 선정
- 청소년 집단의 규모는 매체를 선정
- 지도 내용의 목표와 내용에 따라 적절한 매체를 선정하고 조직
- 지도 매체는 매체의 속성과 기능에 따라 활용
- 물리적 환경에 따른 선정에 유의
- 매체의 실용성

4. 지도매체의 선택 모형

○ 청소년학, 지도방법론의 분과영역에서 충분한 선행연구가 수행되지 않아 교육공학에서 다룬 교수 매체의 선택 모형을 원용함(ASSURE).

① 학습자 분석(Analyze Learners)

- 이 단계는 학습자를 확인하기 위한 단계임.
- 예 : 학습자의 일반적인 특성, 특별한 출발점능력(학습할 주제에 대한 지식), 학습양식 등

② 목표 진술(State Objectives)

- 수업목표를 구체적으로 진술하는 단계임
- 수업의 결과로 나타날 구체적인 행동목표로 진술함

③ 매체와 자료의 선정(Select Media and Materials)

- 학습자에 대한 분석과 구체적으로 진술된 학습규모에 적합한 교수방법과 매체를 선택하는 단계임

④ 매체와 자료의 활용(Utilize Materials)

- 매체와 자료가 선택되면 이것을 수업에 효율적으로 활용하는 방안을 계획해야 함
- 사전에 자료준비하고 이를 사용하는 것을 연습해보고, 매체와 자료를 사용하기 위한 사전준비와 수업환경을 확인함

⑤ 학습자참여유도(Require Learner Participation)

- 매체와 자료가 효과적으로 활용되기 위해서는 학습자들의 적극적인 참여가 관건임
- 학습자의 자료제시 → 반응유도 할 수 있는 다양한 형성평가 → 피드백의 제공

⑥ 평가와 수정(Evaluation and Review)

- 수업이 종료된 후 매체와 자료의 활용 대비 학습의 효과를 평가함.

5. 지도매체의 종류

(1) 지도매체의 종류

① 시각자료

투사자료	오래된 방법으로 슬라이드, OHP, 컴퓨터와 LCD를 활용
비투사자료	현상된 사진, 실제로 그린 그림, 연대기표와 도표, 수치자료를 시각적으로 표현한 그래프, 메시지를 전달하기 위한 포스터, 시각적으로 의미를 전달하려는 만화 등

② 청각자료

- 청각만으로 제작된 자료
- 오디오테이프, CD-ROM, MP3의 형태, 컴퓨터를 통해 제시되는 방법 등

③ 시청각 자료

- 티브이, VHS방식의 비디오테이프, DVD, 스트리밍 기술의 활용 등

1. 청소년지도

○ 청소년지도란

- 청소년의 긍정적인 성장과 발달을 위한 지도자의 개입을 의미함.
- 하위 목표와 궁극적인 목표에 따라 지도자가 기획하고 설계한 일련의 절차와 단계에 의해 이루어짐.
- 지도자가 청소년들을 만나기 위해 준비하는 단계에서부터 시작하여 지도의 목적을 달성하고, 이를 종결하기까지의 일련의 과정과 단계를 거친다.

(1) 대표적 선행연구

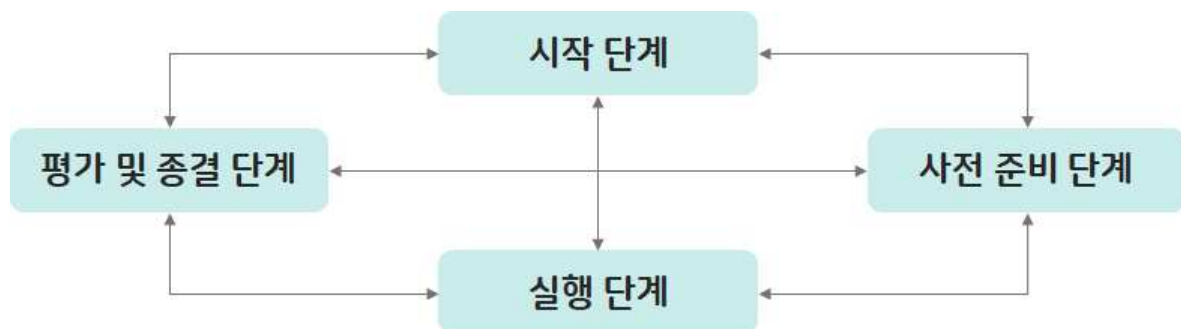
구분	내용
박성희(1994)	계획 - 설계 - 실행 - 평가
이광호 외(1997)	계획 - 준비 - 실행 - 평가
김민(2003)	기획단계 - 설계단계 - 실행단계 - 평가단계(계획과 기획을 구분한 후 계획단계를 기획단계로 치환함)
한상철(2006)	사전단계 - 초기단계 - 중간단계 - 종결단계

(2) 청소년지도의 단계



→ 각 단계들은 일 방향적 관계가 아니라 각 단계 간 영향을 주고받는 쌍방향적이고 상호작용적인 관계를 유지하는 특성이 있음.

(3) 청소년지도과정 각 단계들의 상호작용관계



2. 사전준비단계

○ 사전준비단계란

- 청소년지도자가 청소년을 대면하기 전의 지도 단계
- 청소년지도를 사전에 준비하는 기획(Planning)의 단계
- 청소년지도 현장에서는 과거에 기획을 계획이라 표현하였음

① 기획(Planning)

- 논리성과 현실성을 갖는 개념.

② 계획(Plan)

- 논리성과 현실성 외 창조성을 포괄하는 개념.

- 의도적이고 계획적이며 조직적이고 체계화된 지도목표를 기준으로 구안되어진 지도내용과 과정의 개발 특성상 기획이란 용어가 계획이란 용어보다 더 부합됨.
- 실제지도활동이 이루어지기 이전이지만 사전준비의 기획단계는 이후의 단계를 포함하여 전체 지도활동 및 방법의 성패를 가늠 짓는 매우 중요한 단계임.

(1) 주요과업

① 지도목표의 설정

- 청소년지도의 일반적인 목적, 프로그램 목표, 단위지도 목표 등의 위계로 구분됨(각 단위활동의 구체적 목표 진술).
- 청소년지도의 지침이 되고, 평가기준으로서의 기능을 가짐.
- 지도목표는 청소년들에게 의미 있는 것이어야 함.
- 목표의 의미성이란 청소년의 장기적인 생활설계에 도움이 되고, 성취 가능한 것이어야 함.

② 지도내용(프로그램)에 대한 확신과 문제인식

- 청소년지도자사 지도목표를 설정하기 위해서는 당연히 해당 지도 내용이 청소년과 지도현장에 왜 필요한지를 분명하게 인식해야 함.

③ 참여청소년에 대한 진단(요구조사)와 정보수집

- 지도활동이 시작되기 전에 지도의 대상이 되는 표적집단 청소년들의 제반특성, 즉 과거 경험의 종류, 그들의 적성, 준비도, 욕구, 흥미, 동기상태 등을 정확하게 진단해야 함.

④ 참여집단의 구성

- 청소년지도는 대면지도를 제외하고 대부분 집단을 통해서 이루어짐
- 집단의 동질성과 이질성

동질적 집단	<ul style="list-style-type: none"> • 개인적 특성이나 목적의 유사성이 높은 집단임. • 청소년들의 목적과 관심사, 연령을 비롯한 제반 특성 등이 유사하기 때문에 집단활동에서 문제를 공유하기가 용이하고 구성원간의 의사소통이 촉진되며, 관계형성이 용이함.
이질적 집단	<ul style="list-style-type: none"> • 개인적 특성이나 목적의 유사성이 낮은 집단임 • 구성원 상호간의 활동이 활발하게 이루어질 수 있음

- 집단의 구조화

청소년지도사는 청소년의 욕구충족과 지도목표 성취를 위하여 청소년의 행동특성에 기초하여 특정 청소년을 적절히 혼합하여 집단을 구성할 필요가 있음.
 청소년지도사는 집단 내에서 청소년들 간의 상호작용을 촉진시키고 결속력을 증진시킬 수 있는 능력을 지닌 청소년들을 선별하여 각 집단에 의도적으로 포함시킬 필요가 있음.

- 집단의 규모

집단의 크기는 지도목표를 효과적으로 달성할 수 있을 만큼 작아야 하면서 동시에 청소년들이 만족스러운 경험을 할 수 있을 만큼 커야 함.

- 개방집단과 폐쇄집단

① 개방집단
장점 : 새로운 구성원의 유입, 새로운 구성원으로부터 새로운 아이디어나 자원을 얻을 수 있고 집단의 영속성을 유지할 수 있음.
단점 : 집단 정체감이 상실과 지도력의 결여 등으로 인하여 집단의 안정성을 유지하기 어려움.

② 폐쇄집단
장점 : 기존의 청소년으로 구성, 집단결속력이 높고 구성원의 역할이나 규범이 안정적이며 협력이 잘 이루어짐.
단점 : 새로운 사고나 가치의 유입이 어렵고, 집단적 사고에 빠질 위험, 구성원에 대한 순응의 요구가 많아질 수 있음.

⑤ 지도환경의 준비

- 청소년지도활동에 대비하여 물리적 환경을 준비하고, 소요 재원을 조달하는 지도환경을 준비함
- 예 : 회합실의 크기, 밝기, 소리, 냉난방, 의자 및 가구의 배열, 분위기 창출 등
토론위주로 하는 집단에서는 소파나 의자, 청소년지도에 소요되는 비용 등

⑥ 지도 기획안(프로그램 기획안)작성

- 사전준비단계의 과업이 마무리되면 하나로 종합하여 문화화하고 지도기획안 형태로 구현하게 됨.
- 예산계획 및 확보, 연계 · 협력이 가능한 자원의 확보 및 설계
- 프로그램 참여 인적 자원의 역할의 효과적 분담(체크리스트작성)
- 효과적인 홍보전략에 대한 구안
- 청소년지도방법의 선정(프로그램 내용에 따라 결정됨)

⑦ 기관 내 의사결정

- 작성된 지도기획안은 일정한 절차를 통해 심의를 받고 최종적으로 채택됨
- 지도내용의 필요성과 타당성을 중심으로 실현가능성을 고려하여 결정함

3. 시작 단계(Intake Stage)

○ 시작단계란

- 청소년 지도가 본격적으로 시작되는 실제단계이자 실행의 초기 단계.

(1) 주요과업

① 친밀감과 신뢰감 조성

- 청소년 상호간의 소개와 기타활동(예: 간단한 레크리에이션, 신뢰감확립 활동 등)을 통하여 친밀감과 안락한 분위기 조성해야 함

- 친밀감 조성을 위해 지도사는 상호소개과정에서 청소년 상호 간의 공통적 특성과 관심사를 연결시켜 주고, 이에 대해 토론할 수 있도록 격려해 주는 것이 좋음.

② 동기유발

- 청소년지도의 성패는 청소년들의 자발적이고 적극적인 참여에 의해 결정이 됨.
- 청소년 지도사는 지도활동이 시작됨과 동시에 다양한 자극을 사용하여 참여 청소년들의 지도활동에 대한 동기를 유발해야 함

- 동기유발 및 주의 집중 방법

언어를 통한 방법
몸짓을 통한 방법
교구나 기차재를 이용하는 방법
활동을 통한 방법 등

③ 지도목표의 전달과 한계 설명

- 청소년들이 도달해야 할 지도목표를 구체적이고 명료한 형태로 제시해야 함
- 한계 설명에서는 지도활동 기간 동안 관련 기관이나 제공하는 서비스나 지원의 내용 및 제약사항을 알려줌으로써 구성원들에게 기관에서 제공할 수 있는 요인과 없는 요인들에 대한 명확하게 인식할 수 있도록 해야 함
- 지도활동의 운영과 관련하여 활동기간, 빈도, 장소, 준비사항, 유의점 등에 대해 설명하고 안내해주는 것도 중요한 과업임.

④ 선수학습 또는 경험의 진단과 재생

- 청소년지도의 과제가 특히 위계적이고 지도가 지난 시간의 지도내용과 연속성이 있을 때 선수학습 또는 경험을 재생하도록 하는 것은 지도활동의 효과를 높이는데 유용함
- 선수학습이나 경험의 재생은 청소년들을 대상으로 하는 질문을 통해 지도자의 설명이나 요약, 차트나 그 밖의 교수매체를 통해서 가능함.

4. 실행단계

○ 실행단계란

- 청소년 지도의 목표를 실현하는 핵심적인 과정
- 청소년들이 프로그램에 참여하여 적극 활동할 수 있도록 지도하여 프로그램의 목적을 달성해 가는 단계임
- 청소년지도자가 처음 사전 준비 단계에서 기획한 내용들을 현실적으로 체화(體化)해 나가는 단계임
- 실행은 사전 준비 단계에서 준비한 단위 프로그램 계획서와 세부 실행 계획서, 체크리스트 등을 기반으로 실행됨
- 특히, 실행과정에서 나타나는 선택과 판단의 문제, 돌발상황에 대한 대처요령, 갈등 및 대립상황에 대한 조정국면의 직면 등 사전 준비단계에서 고려되지 못한 사항들에 대한 대응이 필요함.

- 지도목표의 달성을 위한 가장 직접적이고 구체적인 단계이며, 지도시간이 대부분이 실행 단계의 활동에 소요됨.

(1) 청소년지도사의 역할

- 언어적 설명을 통해 적절한 단서나 도움을 제공하지만 다양한 매체와 교수법을 적용하여 활동과제를 체계적으로 제공해 나가기도 함
- 청소년의 주체적인 지도활동이 보장될 수 있도록 하기 위하여 후원자적이고, 격려자적인 자세로 개입해야 함.

(2) 일반적으로 사용할 수 있는 지도법

① 강의법

- 교사 중심적 수업형태의 하나로서 학생들에게 제시할 학습자료를 설명, 또는 주입의 형식을 통해 행하는 수업임
- 다인수(多人數) 학급에서 효과적이며, 수업할 내용이나 과제가 정보와 지식수준일 때는 효과적으로 적용될 수 있음

② 질문법

- 집단 전체를 대상으로 명료하고 정확하게 질문하도록 함
- 쉬운 질문 → 어려운 질문 순으로 진행함

③ 토의법

- 청소년 지도 장면에서 집단토의를 하기 전에 먼저 특정 문제나 주제를 선정하고, 집단의 크기를 3~7명으로 나누고, 토의 목표를 구체화함
- 토의 진행과정에서 지도사는 가능한 한 개입하지 않음으로써 청소년들의 자주적 토의가 이루어질 수 있도록 적극 권장함
- 정리단계에서 지도사와 청소년모두 토의과정을 평가하고 토의과정에서 예기치 못했던 새로운 사실의 발견이나 오류, 토의의 결론 등을 정리하고 기록해야 함
- 토의는 문제해결의 수단으로도 사용되지만 토의 그 자체가 중요한 지도 내용이 되기도 함

④ 브레인스토밍

- 창의적 아이디어 회의 기법으로서, 3인 이상 모여 하나의 주제에 대해 자유롭게 논의 전개함
- 중요한 점은 어떤 사람이 제시한 점에 대해 비판해서는 안됨
- 특정 시간 동안 제시한 생각들을 모아서 1, 2차 검토를 통해서 그 주제에 가장 적합한 생각을 다듬어 나가는 과정임

⑤ 역할연기

- 타인의 역할을 경험해 봄으로써 자신과 타인을 이해하는데 도움을 주고자 하는 극화된 놀이임
- 서로 다른 역할을 주고 어떤 가상의 상황에서 서로 협의하여 결정을 하게 함으로써 다른 역할을 맡은 사람과 타협을 보도록 하는 기법임

⑥ 감수성훈련

- 10명 안팎의 집단을 만들어 참가자가 그 안에서 자유롭게 교류하면서 대인관계를 개선하는 방법의 훈련임
- 자신과 다른 사람에 대한 개인의식을 높여주는 기법임

⑦ 현장견학

- 사전계획이 중요하며, 견학의 목적을 구체적으로 진술하고, 거리와 교통편, 날씨 등을 고려하여 견학할 장소와 지역을 선정해야 함
- 결정된 견학지의 실무 책임자와 협의를 통해 협조를 구하고 출발 및 도착시간, 견학소요시간 등 구체적인 견학 시간계획을 마련한 후 마지막으로 앞서 결정된 모든 내용들을 계획서 형태로 작성하여 청소년들에게 나누어 주어야 함

5. 평가 및 종결단계

○ 평가 및 종결단계란

- 청소년 지도 활동의 목표 달성 정도와 계획 수행의 효과성 · 효율성 수준을 종합적으로 분석·평가하고, 평가 결과에 근거하여 지도방법을 개선해 나가는 단계

○ 평가의 하위 단계

- 평가 → 보고 → 추수 활동

(1) 평가의 기준

- 사전 준비단계에서 기획 시 설정한 목표의 달성여부와 달성정도
- 구안하고 기획한 대로 실행단계에서 진행되고 전개되었는지의 여부와 정도
- 수요자인 청소년의 만족도와 프로그램에 참여한 인적 자원들(지도자, 자원봉사지도자, 자원봉사자, 강사 등)의 간주관적인 평가
- 청소년들의 성장과 발달, 기타측면에 미친 프로그램의 영향과 효과

(2) 보고

- 프로그램 종료 후 활동 과정이나 결과에 대하여 논의 및 사업보고서의 형식으로 문서화하여 보고 또는 보관함
- 최근에는 보고형태가 카메라, 컴퓨터 등 다양한 전자매체를 활용하여 영상, 동영상 등의 시청각 매체로 전환되는 추세임

(3) 추수활동

- 실행과정이나 결과에 대한 평가토론은 다양한 개인들의 의견이 모두 수용될 수 있도록 개방적 민주적으로 진행되어야 함
- 지적된 점들 중에서 구성원들에 대한 교육이 필요할 때 적절한 후속교육을 마련하는 것도 좋음.

1. 개인중심 청소년 지도방법

(1) 개인중심 지도방법의 목표

① 자신의 감정과 자극 및 통제기술의 필요

- 현실도피는 청소년발달이 가진 모든 위험 가운데 가장 심각한 것이라는 것임

② 자아존중감과 또래 사이의 관계능력 개발 필요

- 청소년기의 형식적 조작기의 사고기술이 청소년의 스트레스를 해결하기 위해 상상을 만들어내는 중요한 역할을 함.

③ 조직과 집단 사이의 질서유지능력 개발 필요

- 어떤 사람들은 자율성을 타인으로부터 완전한 독립을 이루는 것으로 정의하며, 이것들을 청소년들은 반항이라는 것과 동일하게 취급함
- 청소년기 동안의 자율성의 확립이라는 의미는 관계 내에서 독립성과 자기주도적 사람이 되는 것을 의미함
- 자율적인 청소년이란 자신이 속한 의사결정을 통하여 결정하고 따르는 능력을 얻는 것을 말함
- 옳고 그름의 원리에 대해 자신이 결정한 대로 삶을 유지하고 부모에게 덜 감정적으로 의존하는 것을 말함

④ 친교성의 확립 필요

- 청소년을 포함한 대부분의 사람들은 성에 대해 공정한 친교성을 가짐
- 친교성은 통상적으로 동성의 친구 집단을 통해서 처음 배우게 된 다음 로맨틱한 관계로 발전하게 됨
- 친교성은 사람들 사이에서 개방적이고 정직하고 돌보는 관계와 진실한 관계를 유지하는데 매우 밀접한 관계를 가지게 됨
- 개인중심 지도방법에서 중점을 두어야 할 부분은 개인의 내적 가치를 발현시킬 수 있는 방향으로 지도방법의 다양성을 추구해 주는 것이 바람직함.
- 궁극적인 자기변화를 유도하는 것이 곧 개인중심 지도방법의 목표라 할 수 있음.

○ 청소년개인능력개발을 위한 지도방법 목표의 발달요구

- 육체적 활동기회
- 능력과 성취기회
- 자아정의의 기회
- 또래 성인간 적극적 사회적 상호작용
- 의미 있는 참여기회

(2) 개인중심 청소년지도방법 유형

- 개인중심 지도방법이 전개는 곧 자신이 경험하는 학습과정에 대한 결과를 지각하는 경험학습적 또는 실천학습적 가치에 대한 지각에서 출발할 수 있음.
- 개인중심 청소년지도방법은 청소년지도의 현장에서 실제 사용되어지는 각종 활동 가운데

개인의 목표와 가치를 중심으로 이루어지는 활동의 형태임

- 가장 중요한 전개방향은 학습자 자신이 스스로 학습목표에 도달하도록 실천을 하는 자기주도적 학습기법을 형성해야 하며 이러한 의미가 수용되어지는 모든 학습기법은 개인중심 지도방법의 범주에 포함되어질 수 있음

(3) 개인중심 학습의 4가지 조건

- 개인의 성숙에 있어 필요한 요소인 자기주도성과 자발성을 가지기 위한 능력이 욕구 안에서 성장, 개발, 양육되어야 함
- 학습자의 경험이 지도자의 전문성과 결합되어 향후 풍부한 학습자원이 될 수 있도록 개발해야 한다.
- 그들의 삶의 문제를 해결해야 할 필요에 의해 제시되어야 함.
- 개인중심의 학습은 학습자들이 존경에 대한 필요, 성취에 대한 갈망, 성장에 대한 욕망, 성취만족, 호기심 등에 의한 동기화가 형성되어야 함.

(4) 개인중심 학습의 형태

- 완전히 독자적인 학습형태
- 학습보조자의 도움을 받는 형태
- 교육자료 및 기자재를 활용하는 형태 등

○ 청소년지도자와 청소년 개인의 대면을 통해 이루어지는 지도 형태를 말함

① 도제제도

- 경험 있는 숙련자로부터 오랜 기간 같이 지내면서 개별적 습득을 하는 형태임

② CAI(Computer Assisted Instruction)

- 자기주도형 학습의 대표적인 형태로, 사전에 프로그램 된 소프트웨어를 가지고 컴퓨터를 통해 상호 작용하는 방법임

③ 원격교육

- 가르치는 사람과 학습자 사이에 상당한 거리가 존재할 때, 이를 방송이나 통신수단 또는 기타의 방법을 이용하여 극복하고 개별적으로 학습하는 일을 가능하게 하는 방법임.

④ 카운셀링(상담)

- 훈련 받은 카운슬러의 도움을 받아 스스로의 문제를 해결하는 방식임

⑤ 직접개별수련

- 일정한 교사에 의존하여 수시로 직접 만나 쌍방 커뮤니케이션(Two-Way Communication)을 통하는 방식으로, 개인지도의 체육활동 코치 등이 이에 속함

⑥ 개인체험 프로젝트

- 특정영역의 체험을 하기 위한 교육자원활용 등을 포함한 체험으로 완전체험, 프로그램 학습 등이 이에 속하며, 개인중심 체험이 가장 전통적이고 보편적인 방식임

⑦ 인턴십(Internship)

- 도제제도와 현장경험을 조절한 방식임

⑧ 다중 미디어 학습(Multi-Media Learning Package)

- 사용 가능한 모든 매체를 활용하여 개별학습을 돕는 방식으로, 직업교육, 언어개발, 개인성장과 관련된 영역 등에서 널리 활용되고 있음

2. 집단중심 청소년 지도방법

(1) 집단지도의 이해

- 집단지도자가 청소년들의 집단중심 지도를 청소년활동에 적용하려고 한다면 지도의 주체인 청소년 집단지도자, 지도대상인, 청소년집단, 지도내용인 집단프로그램, 그리고 집단지도활동의 장인 청소년기관이 필요함.

○ 집단의 정의

- 일정기간 동안 공동의 목적을 성취하기 위해 활동할 수 있을 정도로 통합되어 집단으로 인정될 수 있는 다수인의 집합체로 규정함
- 집단은 두 명 또는 그 이상의 사람들이 모인 집합체로 공동의 목적을 성취하려 상호작용하거나 상호의존적인 사람들의 집합체를 말함
- 이러한 집단은 직업이라는 동일한 목적을 가지기도 하고 사회적 단락에서의 필요에 의해 만들어지거나 아니면 동아리나 순수한 의미를 위한 자발적으로 형성되기도 함

(2) 집단의 특징

① 발달특성과 관련된 요인

- 신체적, 심리적, 정서적, 인지적

② 개인의 학습 이해

③ 가시적인 것 → 비가시적인 것으로 자연스럽게 나타남

- 외적인 변화에서 출발하여 궁극적으로는 학습자 자신의 내면적 변화를 도모할 수 있기에 집단 속에서 변화는 청소년기에 매우 크게 작용함
- 이러한 변화는 청소년기의 동일시대상이 변화되면서 추구하는 행동특성과도 밀접하게 관계됨

④ 감정적인 다섯 가지 지능

- 자기인식, 자기조절, 감정이입, 동기부여, 눈에 보이지 않는 사회적 기술 등

(3) 집단지도의 의미

- 집단지도는 집단경험을 통하여 집단구성원들의 공통된 목적달성과 함께 개개인의 필요와 욕구를 충족시키기 위한 수단으로서의 활동임
- 집단지도는 집단역동이론을 바탕으로 한 집단의 사고과정을 방법상의 중책으로 하는 활동임
- 집단지도는 집단 속에서 집단 내구성원들 사이에 끊임없이 진행되고 있는 심리적 역동관계를

활용함

- 집단 지도는 집단성원의 공통적인 요구에서 출발한 집단 목표 또는 과제를 집단구성원들이 스스로 합리적이고 과학적인 방법으로 해결하게 함
- 집단지도는 전문가의 지도하에 이루어져야 함

(4) 집단지도의 기본 원리

- 각 개인의 고유한 상이성에 대한 인정임
- 다양한 특성을 지닌 집단을 하나의 집단으로 인정임
- 개인은 고유한 장점과 단점을 가진 존재임을 수용하게 함.
- 집단과정의 적절한 수정임
- 문제해결과정에 성원들이 직접 참여할 수 있도록 지도해야 함
- 개인과 집단발달에 대한 지속적인 평가임

(5) 집단중심 청소년지도방법

- 집단의 특성은 지도방법과는 다른 차원에서 지도 효과에 영향을 미침
- 동지의 구성원으로 조직된 집단 특성을 지님
- 청소년지도 방법의 대부분은 소집단을 대상으로 한 방법이 중심이 됨

▶ 집단 중심 지도 방법

- 강의 기법

- 가장 전통적인 방식으로 지금까지 학교교육에서의 주된 방법으로 사용되어 왔음
- 일반적인 전달 형태가 단점으로 지적됨

- 토론기법

- 쌍방커뮤니케이션(Two-Way Communication)이 가능하다는 것이며 토론을 통하여 자신의 견해를 밝힐 수 있고 타인의 의견을 들을 수 있으며, 이를 통해 보다 활성화된 학습을 행할 수 있음

• 토론방식

* 단상토론(Symposium), 세미나, 배심토론(Panel), 소집단 원탁토론, 소집단 분과토론 등

- 브레인스토밍

- 사람의 뇌(Brain)를 마치 폭풍우가 몰아치듯(Storming) 하는 토론기법으로 여러 사람의 지혜를 모아 해결책을 마련하는 토의기법임
- 회의진행의 일반적 네 가지 규칙(Rule)
첫째, 부정적 비판은 허락되지 않음
둘째, 많은 아이디어가 나올수록 더 좋음
셋째, 조합과 확대가 요구됨
넷째, 얽매이지 않고 자유스럽게 진행하는 것이 요구됨

- 역할연기

- 어떤 상황이나 문제를 극화한 것임

- 현장견학

- 한 집단이 특별한 목적으로 일정한 장소를 방문하여 일이 진행되고 있는 현장을 직접 목격하고 배우고 확인하는 행동을 말함
- 생생하고 실제적인 경험을 얻을 수 있을 뿐만 아니라 청소년들에게 흥미를 유발시켜 생활과 관련을 가진 학습을 가능케 함

- 게임 및 시뮬레이션 기법

- 게임이란 일정한 규칙을 정해 놓고 승부를 겨루거나 즐기는 놀이를 말함
- 시뮬레이션이란 복잡한 문제나 사회 현상 따위를 해석하고 해결하기 위하여 실제와 비슷한 모형을 만들어 모의적으로 실험하여 그 특성을 파악하는 것을 말함
- 게임이나 시뮬레이션은 인위적인 문제, 사건, 상황, 주제와 유사한 환경을 게임이나 시뮬레이션 프로그램으로 제공하는 것으로 활동에 참여하는 집단에게 안정성을 보장하면서 직접적인 체험을 가능케 하는 기법임

3. 집단지도의 실제

(1) 토론토의식 지도방법

- 지도자와 청소년들이 토론토의를 통하여 함께 문제의식을 가지고 함께 생각하고 의견을 교환하기 때문에 토론에 참여한 참가자 스스로 자신의 문제를 이해하고 그 문제를 스스로 해결하도록 하는 방법

① 토론토의식 지도법

- 집단과 집단이 가지고 있는 목표 사이에 유기적 연계를 보장함
- 구성원 개개인이 가지고 있는 사고의 발현을 위해서 동기화를 추진함

② 토론토의식 지도의 지도원리

- 집단구성원들의 상호작용이 유기적, 지속적으로 일어나야 함
- 집단구성원들은 공통된 목적과 목표를 가지고 있어야 함
- 집단구성원들의 활동을 규제하는 나름대로의 규범을 가지고 있어야 함
- 집단구성원에게는 집단 내에서 자신이 차지하고 있는 지위에 적합한 역할이 부여되어야 함
- 집단 구성원은 공동의 목표를 달성하기 위하여 서로를 받아들여 수용하고 협력하는 상호의존의식을 가져야 함

③ 토론토의식 지도의 지도단계

단계	내용
토론 시작단계	• 인사, 토론목적, 토론 방법 결정 등에 대한 소개가 여기에 속함
확장단계	• 진술과정이 포함되며 자유스럽게 상대방의 의견을 충분히 듣게 됨
정리단계	• 위의 두 단계에서 다양하게 토론된 내용을 종합하여 중요한 주제 분야별로 분류하여 정리함
설명 및 생각단계	• 전체 토론과정 중 이 단계에서 지도자의 교육 참여자는 토론내용을 구체적으로 다루게 됨으로써 가장 많은 시간을 소요하게 됨
종합 및 토론 목적 달성	• 지금까지 토론된 내용을 정리하여 질문에 대한 답변 등 결론과 해답을 찾아서 종합, 정리하도록 함

(2) 현장견학 지도법

① 현장견학의 계획

- 견학장소의 선정은 청소년들의 활동효과를 최대로 올릴 수 있는 곳으로서 신중하게 선정해야 함
- 현장견학 전에 신중을 기하기 위해서 계획을 세움

② 현장견학의 실시

- 지도자는 출발 전에 청소년 참가자들로 하여금 자신의 소지품 점검 및 견학 목적에 대해 설명함
- 견학활동 중에는 지도자는 청소년들이 견학활동에 능동적이고 자발적으로 참여할 수 있도록 가능한 토론과 질의 시간을 많이 제공하여 동기유발을 유도함

③ 현장활동 후의 지도

- 현장견학이 끝난 후에는 빠른 시일 내에 견학의 성과에 대하여 평가과정이 있어야 함

④ 현장 평가내용

- 참가자인 청소년들이 어느 정도 현장여행 목표를 달성하였는가에 대한 정도
- 관찰 및 의문사항에 대한 질의응답을 위한 주어진 시간의 정도
- 청소년들이 피곤을 느끼는 정도
- 현장여행에서 배운 내용을 실제 행동으로 옮기기를 다짐하는 관심의 정도
- 다음 현장여행의 계획에 반영 정도

(3) 현장파견실습 지도의 실제

구분	내용
실습동의서 작성	• 현장파견실습 전에 지도자는 청소년의 보호자에게 실습동의서를 받아야 함 • 청소년 보호자의 동의서를 받아 지도와 청소년, 청소년의 보호자, 현장책임자와의 긴밀한 상호협동체제가 이루어져야 함
실습계획 작성	• 현장책임자와 협조를 통해 합리적이고 가치 있는 실습이 이루어질 수 있도록 목록을 작성함
현장실습지 작성	• 실습과정에서의 유익한 점, 어려운 점, 건의사항 등 내용을 기록함 • 이때 실습일지의 작성은 구체적이고도 간결해야 하며 보존을 위해서 규격화된 양식을 사용하는 것이 좋음

1. 심성계발활동의 개념과 의미

○ 심성계발활동이란

- 인간의 참된 본성을 의미하는 심성과 지능을 깨우쳐 열어주는 것을 의미하는 계발의 합성어를 의미한다.
- 심성을 갖고 있는 본질적 주체인 '나'에 대한 이해와 탐색을 가장 기본적으로 하는 활동
- 청소년들로 하여금 자기를 이해하게 하고(Self-Understanding), 자기를 수용케 하며(Self-Acceptance), 자기를 개방케 함으로써(Self-Disclose) 참된 나를 알게 하여 궁극적으로는 건강한 삶의 태도를 형성하게 하는 청소년 지도 활동의 한 분야(우재현, 1997)
- 개념적 정의에 따라 심성계발훈련은 때때로 참된 나와와의 만남, 만남의 훈련, 인간관계 훈련, 감수성 훈련, 인성개발 활동 등으로 일컬음.
- 심성계발활동 지도방법은 청소년 심성계발활동의 효율적 전개를 위해 청소년지도자가 활용할 수 있는 전문적인 지도기법이나 기술을 의미함.

2. 심성계발활동의 목적

(1) 심성계발활동의 목적

- 우선 나를 발견하고, 너를 알며, 나와 너 그리고 우리에게 대한 감수성을 계발함으로써 자기 자신의 내면세계에 대한 보다 정확한 인식과 조화를 기하고 타인과의 인간관계를 협동적으로 발전시키며, 집단 내의 문제해결을 위한 민주적 의사결정을 체험하며, 개인과 집단의 발전을 도모하고자 함.

① 자아에 대한 이해

- 자신에 대한 깊은 성찰을 통해 자아를 발견함(자아발견)
- 지금의 자신을 수용함(자아수용)
- 누구와도 터놓고 대화할 수 있는 등 자기개방의 필요성을 인식함(자기노출과 자기개발)
- 생각과 감정과 행동의 일치를 생각하게 함
- 자신의 가능성과 잠재력을 믿게 함
- 학습하는 방법을 알게 함
- 주체성, 자신감, 적극성, 창조성을 신장시킴
- 자신의 장래와 진로문제를 깊이 있게 생각하게 함

② 타인에 대한 이해

- 사람이 개성적인 존재임을 알게 함
- 남의 말을 경청하는 태도를 갖게 함
- 남을 이해하고 수용하며 존중하게 함
- 사람의 감정을 보다 잘 이해하게 함

③ 공동체 의식 및 행동의 변화

- 인간관계와 공동체 의식에 눈뜨게 함
- 공동체 의식과 관계된 협동심, 봉사심, 책임감 등이 함양되도록 함.

- 지도력을 신장시킴
- 민주적 의사결정능력을 높임
- 집단 내 문제해결 능력을 신장시킴

3. 심성계발활동의 효과

(1) 심성계발활동의 효과

- 인간의 무한한 가능성의 공평함을 실감하게 됨
- 인간은 존엄한 존재임을 공감함
- 성취동기와 자기신뢰감이 증진됨
- 개척정신이 신장됨
- 정서순화의 방법을 체험함
- 의사결정과 유연성을 기름
- 참된 자유의 생활을 경험하게 됨
- 인간의 정의 · 감정 · 경험의 관계를 이해함
- 학습을 생활화할 수 있게 함
- 원만한 인간관계를 이루게 함
- 자기 일치를 이루게 함
- 자연과 사물을 애호하게 함

4. 심성계발활동의 역사

(1) 심성계발활동의 역사

- 집단 역동(Group Dynamic)과 같은 집단 이론을 심리적 치료의 목적에 응용하면서 발전함
- 1971년 국제 카운슬러 워크숍에서 일본 카운슬링협회의 이토(伊東博) 교수 등이 주관한 심성 계발연수를 통해 우리나라에 본격적으로 소개됨
- 1973년 7월, 중학생 20명에게 2박 3일간 집단 경험학습 프로그램 '심성 훈련'이 시도되면서 '심성 계발', '심성 훈련' 용어가 본격적으로 사용됨
- 모든 잠재적 성장 가능성을 발전시키는 경험학습활동이란 의미로 '심성 계발 프로그램'으로 다시 명칭이 바뀌어 오늘에 이름(김려옥, 1993)

(2) 심성계발수련활동과 관련된 개념

① 인간성장

- 심성계발의 궁극적 목표는 '사람다운 사람이 됨'에 있다.
- 심성계발 수련활동은 인간성장에 목표를 두면서 인간적인 관계를 개발하고 그 관계를 통해 나와 세계의 관계를 정립해 나가면서 인간의 자아실현에 접근하는 것
- 완전한 조화가 이루어진 관계는 경험으로서의 개방, 방어의 부재, 정확한 의식, 무조건적인 자애, 타인들과의 조화로운 관계를 통해 완전한 기능을 하는 인간이 되도록 한다.

② 자기노출

- 자신의 생각, 감정, 경험 자기에 대한 정보를 남에게 알려주는 것을 의미한다.

- 자아노출의 기법을 청소년 개별상담에 적용할 수 있다.

각자 차이를 지닌 특정한 인간으로 대함(개별화)
 부정적 감정을 자유롭게 표현하도록 도와줌(의도적 감정표현)
 말로 표현되는 감정에 대해 정서적으로 적절히 반응(통제된 정서적 관여)
 내담자의 장점과 약점, 긍정적 또는 부정적 감정 등을 있는 그대로 다룸(수용)
 비심판적 태도 유지
 내담자가 스스로 결정할 권리 보장(자기결정)
 상담에서 나온 이야기에 대해 비밀을 지켜야 함(비밀보장)

③ 의사소통

- 한 사람이 다른 사람과의 관계를 발전시킬 수 있는 본질적인 과정이며 자기세계를 넓혀가는 방법을 의미한다.
- 심성계발수련활동에서 의사소통은 단순히 정보의 교류로 끝나지 않고, 상호 간에 복합적으로 작용한다.
- 상호복합작용으로서의 의사소통은

체계적이다.
 인간은 지각작용과 관계하고 있다.
 의미를 창조한다.
 과정의 성격을 내포하고 있다.

(3) 인간의 관계에 따른 상호반응

- 에릭버ن(E. Berne)은 I'm Ok 와 You're Ok의 조합에 따라 4가지 유형으로 구분함

I'm Ok, You're Ok 형태	I'm not Ok, You're Ok 형태
나도 긍정, 상대방도 긍정인 찬성과 합일의 관계 결국 두 사람이 서로 찬성하고 있기 때문에 의사의 합일과 함께 정서적인 안정이 도모되어 생산적인 의사소통이 이루어진다는 것	나는 부정이나 상대는 긍정인 적대관계 상대 쪽에서는 주장이 제기되고 자기 쪽에서는 이에 대한 반론이 전개되어 정신적인 갈등을 조장하게 됨
I'm Ok , You're not Ok 형태	I'm not Ok , You're not Ok 형태
나는 긍정이나 상대는 부정인 지배관계 자기 쪽에서는 주장이 제기되고 상대 쪽에서는 이에 대한 반론이 전개되어 갈등관계를 조성하게 됨	나도 부정, 상대도 부정인 배반의 관계 인간관계에서는 최악의 상태이며 두 사람이 팽팽한 손익관계를 형성하고 있기 때문에 타협하기 어려워짐

1. 심성계발활동의 기본전제와 자질

(1) 심성계발활동의 기본전제

① 인간은 인간관계의 산물임

- 인간은 태어나면서 관계의 구조 속에서 살아간다.

② 모든 인간의 참 삶은 만남임

- 부버는 '모든 삶은 만남이다' 명제로 표현함.

③ 인간에게는 언제나 집단의 힘이 작용함

- 집단은 집단응집력과 집단과정을 통하여 독특한 집단구조를 형성하고 나뭇의 발전과정을 거치게 된다.

(2) 심성계발지도자의 자질

① 인간에 대한 선의와 관심

- 다른 사람들의 안녕과 행복을 위한 진실한 관심을 가져야 함

② 자신에 대한 성찰과 각성

- 지도자는 자기 자신의 인생의 목표, 정체성, 동기, 요구, 장점과 단점, 가치관, 기타 여러 문제들에 대해 자각하고 있어야 함

③ 용기

- 실수나 실패의 가능성에도 불구하고 새로운 행동을 용기 있게 시도할 수 있어야 함

④ 창조적인 태도

- 참신한 정신과 태도를 가져야 함

⑤ 끈기

- 어떠한 압력에도 버틸 수 있는 끈기를 가져야 함

2. 청소년심성계발활동의 진행단계

(1) 청소년심성계발활동의 진행단계

- 심성계발활동도 다른 지도 활동처럼 조직화되고 구조화된 프로그램의 진행단계를 가지고 있음

① 학자별 견해

구분	내용
이정근(1993)	계획단계, 준비단계, 시작단계, 전환단계, 작업단계, 종결단계, 사후단계로 구분함
김진호(2004)	도입의 단계, 분위기 조성단계, 만남의 경험단계, 피드백과 정리의 단계로 구분함

② 준비단계, 도입단계, 전개단계, 절정단계, 정리단계, 종결단계로 구분함

구분	내용
준비단계	<ul style="list-style-type: none"> • 심성계발 활동 프로그램을 구안하고 실제 프로그램에 들어가기 이전의 단계를 모두 포괄함 • 참가자들의 특성파악, 어떤 프로그램을 실시할 것인가에 대한 구체적인 윤곽으로 구안, 참가청소년들이 마음의 준비를 하도록 하는 단계까지 포함함
도입단계	<ul style="list-style-type: none"> • 실제프로그램이 이루어지는 시기임(친숙한 느낌이 들도록 분위기를 만듦)
전개단계	<ul style="list-style-type: none"> • 본격적인 프로그램이 운영되는 단계임 • 청소년들의 몰입이 적극적으로 이루어짐
절정단계	<ul style="list-style-type: none"> • 나와 너를 알고 우리라는 공동체 의식까지 느끼게 하는 단계로 심성계발활동의 정점단계임(의식과 내면화)
정리단계	<ul style="list-style-type: none"> • 다짐과 확신의 단계인 정리단계는 이전까지의 심성계발 프로그램 단계를 통해 획득한 새로운 인식과 행동을 자신의 삶 자체에 구체적인 변화로 치환시킴 • 예 : 다짐의 글 작성 또는 미래에 대한 구체적인 계획 작성
종결단계	<ul style="list-style-type: none"> • 심성계발 프로그램에 대한 자신의 소감 발표 및 참가자와 함께 인사하는 단계임 • 악수나 노래를 통해서 종결의 의미를 다짐

3. 심성계발 활동 지도기법과 유의점

(1) 심성계발 활동 지도기법과 유의점

① 집단역동에 대한 신뢰

- 지도자는 집단응집을 도모하여 방어적 억압이 감소되는 안전한 심리적 풍토와 자연스러운 표현이 가능한 분위기를 만들어야 함
- 참여청소년들은 타인이나 자기에 대한 즉각적인 감정을 표현하려는 경향이 있음
- 상호신뢰의 풍토는 진실한 감정을 표현하는 자유로부터 형성 및 발전됨
- 개인의 방어적 억압이 감소되면 태도나 행동의 변화를 두려워하지 않게 됨
- 집단은 집단 자체의 잠재력과 구성원 개인들의 잠재력을 발전시키는 촉진적 풍토를 스스로 지니고 있음

② 집단분위기 조성

- 심성계발활동에서 집단의 분위기를 바람직하게 조성하는 문제는 기본적으로 가장 중요하며, 그 책임은 전적으로 지도자에게 달려있음
 - 너무 의도적인 장면 구성은 피하는 것이 좋음(지도자의 독점은 피해야 함)
 - 개인들의 자기표현에 대해 주의 깊고 민감하게 경청하고 적절하게 반응해야 함
 - 청소년 개인의 고통이나 기쁨을 심리적으로 항상 함께하고 또 반응해야 함
 - 항상 명랑하고 활기찬 분위기를 유지하며, 두려움 없이 실수도 하고, 불만 없이 회복할 수 있도록 너그러운 분위기를 마련함
 - 관심의 표시는 공평하게 하고, 차별대우 및 편견을 가져서는 안 됨

- 사람을 믿고 있음을 실제로 보여주면 그것이 바로 지도자에 대한 신뢰로 되돌아오고 신뢰감 있는 분위기로 발전함

③ 집단과 개인의 수용

청소년 개인들의 태도가 마음에 들지 않더라도 기다리는 마음으로 지켜보면 서둘러 진행하려고 하지 말아야 함

납득이 안가는 일이 있더라도 자기 마음대로 의심하고 해석을 내리는 것은 금물임

- 개인이나 집단에게 바람직하기 못한 일이 일어났다 해도 그것을 바로 평가하고 판단해서는 안 됨
- 성실한 태도로 임한다면 그것을 학습적인 가치로 이용할 수 있어야 함

④ 감성에도 초점

- 정의적 방법을 주안점으로 하는 심성계발활동에서는 감정표현이 중요한 조건이자 방법이 됨
- 지도자는 각 개인들의 자유로운 감정표현을 조장해주어야 함
- 솔직한 자기표현을 아끼지 말아야 함
- 개인들의 감추어진 감정까지도 감지하여 괴로운 가정에 대해 공감적 이해를 보냄으로써 신뢰관계를 유지하도록 함

⑤ 지도자는 촉진자인 동시에 참가자임을 인식

- 어떠한 장면에서 집단에 대하여 뿐만 아니라 개개인에게도 어떠한 특정의 목적을 가지고 진행해서는 안됨
- 진행자는 집단을 일정한 방향으로 의도적으로 몰고 가거나 조작, 규제하려 들지 않아야 함
- 집단의 성공이나 실패를 어떠한 극적인 일로 단정하지 않아야 함
- 어떤 한 가지 방법을 유일 불변의 요소처럼 생각하지 않아야 함
- 행동의 동기나 원인에 해석을 내리지 않아야 함
- 진행자는 참가자들에게 영합하거나 그들을 방임하여서는 안 됨

4. 심성계발 프로그램 사례

(1) 전체 지도방법

- ① 숨겨진 나
- ② 나는 누구인가
- ③ 인생여정
- ④ 첫인상 메모
- ⑤ 주고 싶은 말
- ⑥ 나와 사람들

시간	단계	내용	준비물
10분	준비단계	<ul style="list-style-type: none"> 참가자 모두가 마음을 열고 진지하게 참여할 수 있도록 하는 단계 모든 참가자들은 10명 내외의 소그룹으로 나누고 원형으로 앉음 ① 조용한 노래를 부름 ② 준비된 영상 자료를 읽음 ③ 필요에 따라 촛불을 켜 	<ul style="list-style-type: none"> 영상자료 음악 양초
30분/ 40분	도입단계	<ul style="list-style-type: none"> 여러 가지 활동을 통하여 숨겨진 자아를 재발견하는 '나를 알기'의 단계임 ① 숨겨진 나 ② 나는 누구인가 ③ 인생여정 * 소요시간에 따라 세 가지 중에서 게임으로 선택할 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 발표용지 볼펜 크레파스 스카치 테이프
30분/ 70분	전개단계	<ul style="list-style-type: none"> 나를 중심으로 여러 사람들과의 관계를 개선하는 '너를 알기'의 단계임 ① 첫인상 메모 ② 주고 싶은 말 ③ 나와 사람들 	
30분/ 100분	절정단계	<ul style="list-style-type: none"> 절정단계는 나와 너를 알고 그리고 '우리를 느끼자'의 단계임 ① 공동지혜 모으기 ② 공동체 놀이마당 	
30분/ 120분	정리단계	<ul style="list-style-type: none"> 나와 이웃을 그리고 공동체에 대한 소중함을 느끼고 그것이 삶의 현장으로 옮겨지도록 하는 단계임 ① 나에게 쓰는 편지 	
10분/ 130분	종결단계	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램에 대한 소감을 이야기하고 참가자 모두와 인사하는 시간임 ① 율회 악수 ② 노래 부르기 	

(2) 숨겨진 나

- ① 활동명 : 숨겨진 나
- ② 적용단계 : 도입단계
- ③ 소요시간 : 20분
- ④ 활동방법 : 개별적 발표형태
- ⑤ 목표
 - 자신의 진실한 모습을 살펴본다.
 - 타인의 또 다른 면을 발견한다.
 - 사람들의 서로 다른 개성을 느낀다.

단계	활동내용	준비 참고자료
준비활동	1. 참가자들을 10명 이내의 소그룹으로 편성하고 서로를 바라볼 수 있도록 하기 위해 책상을 중심으로 원형으로 앉게 함 2. 참가자들에게 발표용지와 크레파스를 모둠별로 나누어줌 3. 진실한 자기의 모습을 느낄 수 있는 명상 자료를 준비하여 모두에게 들려주어 진지하게 참여할 수 있도록 함	<ul style="list-style-type: none"> • 책상 • 의자 • 발표지 • 크레파스 • 스카치 테이프
중심활동	1. 참가자들은 실습지에다 크레파스와 사인펜 등을 이용하여 자신의 모습과 발표 내용들을 그리거나 제작함 2. 발표내용은 본인의 특징적인 얼굴, 장점, 단점, 장래희망, 별명 등으로 교육 목표에 따라 적당하게 조절함 3. 진행자는 시간을 재촉하지 말고 자연스럽게 진행될 수 있도록 하고 조용한 음악을 틀어주어 차분하고 진지하게 진행될 수 있도록 배려함 4. 작업이 완료되면 소모둠 별로 자신에 대한 내용을 발표하고 간단한 질문과 답변을 듣고 옆 사람들이 차례로 발표하게 함 5. 너무 딱딱하지 않도록 분위기를 조성함	
정리활동	모든 참가자들의 발표가 끝나면 느꼈던 점들을 소모둠 별로 혹은 전체적으로 토론하게 하여, 자신과 다른 사람들에 대한 이해도를 넓히고, 자신을 보다 객관적으로 받아들일 수 있도록 정리함	
유의점	1. 시간을 재촉하지 않음 2. 사전에 미리 인위적인 암시나 환경구성을 피함 3. 발표가 충분히 진행될 수 있도록 함	
평가의 관점	1. 얼마나 진실되게 작업을 했고 발표를 했는가? 2. 자신의 생각이나 특징을 얼마나 정확하게 전달했는가? 3. 모두 다 발표했는가? 4. 내가 소중한 사람임을 느꼈는가?	

▶ '숨겨진 나' 실습지

○ ○ ○ (이름을 적으세요)	
자신의 얼굴을 특징 있게 그리세요.	
나의 장점	1. 2.
나의 단점	1. 2.
별명을 쓰세요. (유래와 느낌까지)	

(3) 나는 누구인가

- ① 활동명 : 나는 누구인가
- ② 적용단계 : 도입단계
- ③ 소요시간 : 8~10분
- ④ 활동방법 : 개별적 발표형태
- ⑤ 목표
 - 참된 자신을 발견하게 한다.
 - 잠재된 나를 의식하게 한다.
 - 나의 소중함을 알게 한다.

단계	활동내용	준비 참고자료
준비활동	1. 조용한 음악을 들려줌 2. 자신을 되돌아 볼 수 있는 명상 자료를 준비하여 들려줌 3. 실습지와 필기도구를 나누어 줌	• 실습지 • 볼펜 • 명상자료
중심활동	1. 참가자 모두 눈을 감게 함 2. 진행자는 참가자들이 조용한 가운데에 자신을 되돌아 볼 수 있게 한 후 참가자에게 묻는다. "나는 누구입니까?" 3. 이때 참가자는 떠오르는 자신의 이미지를 실습지 1번에 기재함 4. 잠시 시간을 두고 똑같은 질문을 반복함 5. 참가자는 다시 떠오르는 자신의 이미지를 2번에 기재함 6. 이 같은 질문을 5면 되풀이하여 참가자들이 자신의 모습 5가지를 순서대로 기재하게 함	
정리활동	1. 5가지를 모두 기록한 다음 그것이 생각나게 된 이유를 생각해 봄 2. 한 사람씩 차례로 돌아가면서 자신이 기록한 것을 발표함 3. 서로의 느낌을 이야기 함	
유의점	1. "나는 누구입니까?"라는 질문을 처음에는 시간을 길게 가지다가 질문 횟수가 증가될 때마다 시간을 약간씩 빠르게 함 2. 생각나지 않는 사람에게 강요하지 않음 3. 충분히 생각할 수 있는 시간을 가질 수 있도록 분위기를 조성함	
평가의 관점	1. 여러 가지 형태로 자신의 모습이 기록되었는가? 2. 생각난 이유를 정확히 발표했는가? 3. 자신을 한번 더 생각해 볼 수 있었는가? 4. 시간을 재촉하지 않았는가?	

▶ '나는 누구인가' 실습지

* 떠오르는 자신의 모습을 순서대로 하나씩 기록하여 주시기 바랍니다. * 만약 떠오르지 않으면 다음으로 넘어 가시기 바랍니다.
1.
2.
3.
4.

(4) 인생여정

① 활동명 : 인생여정

② 적용단계 : 도입단계

③ 소요시간 : 10~20분

④ 활동방법 : 개별적 발표형태

⑤ 목표

- 자신을 되돌아보게 한다.
- 현재의 자신의 모습을 파악하게 한다.
- 미래에 대한 계획을 세우게 한다.

단계	활동내용	준비 참고자료
준비활동	1. 모두에게 실습지를 나누어준다. 2. 잠시 자신의 과거를 회상할 수 있도록 분위기를 조성한다. 3. 참가자들은 조용한 자신의 과거와 현재, 미래를 생각해 본다.	• 실습지 • 사인펜
중심활동	1. 참가자들은 실습지에 자신이 살아온 생활에 대해 그래프를 그림 ● ● ● 2. 현재의 자신의 위치를 표시함 3. 미래에 본인이 살아갈 예상도 마찬가지로 표시함	
정리활동	1. 인생여정 그래프를 완성함 2. 잠시 시간을 가지고 생각함 3. 여러 사람에게 자신이 살아온 이야기와 현재, 그리고 미래에 대한 계획을 발표함 4. 서로의 느낌을 발표함	
유의점	1. 억지로 장면 연출을 하지 않음 2. 시간을 충분히 줌 3. 진지하고 경청하고 타인에 대한 이해의 폭을 넓히도록 함	

▶ '나는 누구인가' 실습지

* 해당되는 연령에서 긍정이나 부정의 정도에 따라 점을 찍으세요.
* 특별한 사건들이 발생된 시기에는 별도로 표시하시기 바랍니다.
* 현재의 위치를 설정하고, 미래의 계획을 구체적으로 설계하시기 바랍니다.
* 점들을 연결하여 그래프를 완성하여 주시기 바랍니다.

(5) 첫인상 메모

① 활동명 : 첫인상 메모

② 적용단계 : 전개단계

③ 소요시간 : 10분

④ 활동방법 : 개별적 발표형태

⑤ 목표

- 참가자들에게 실습용지와 사인펜을 나누어준다.
- 참가자들을 서로 바라보거나 관찰할 수 있도록 한다.
- 인간관계에 대한 중요성을 멘트를 통해 알려준다.

단계	활동내용	준비 참고자료
준비활동	1. 참가자들에게 실습용지와 사인펜을 나누어 줌 2. 참가자들을 서로 바라보거나 관찰할 수 있도록 함 3. 인간 관계에 대한 중요성을 멘트를 통해 알려줌	• 실습지 • 사인펜
중심활동	1. 도입 단계에서 참가자 상호 간에 충분한 관찰이 가능하도록 분위기가 형성되어 있어야만 함 2. 실습지에 자신의 이름을 크고 정확하게 기록함 3. 진행자가 하나 둘 셋 하면 실습지를 오른쪽으로 돌림 4. 자기에게 온 실습지의 이름을 보고 해당되는 사람에 대한 첫인상을 간단히 메모함 5. 진행자가 또 신호하면 다시 오른쪽으로 실습지를 보냄 6. 자기 실습지가 돌아오면 멈춤	
정리활동	1. 자신의 실습지를 확인해 보고 다른 사람들이 왜 이렇게 생각했을까를 생각해 봄 2. 자신의 느낌을 이야기하고, 자신의 실제 모습과 다른 부분을 남들에게 발표함 3. 적당한 토론 후에 종결함	
유의점	1. 시간을 너무 길게 주지 않아야 함 2. 짧은 시간에 떠오르는 느낌을 적을 수 있도록 사전 안내를 철저히 함 3. 장난스러운 행동을 금하고 진지하게 참여하게 함	
평가의 관점	1. 실제의 자기 모습과 다른 사람들의 눈에 비친 자신의 모습의 차이점을 발견할 수 있는가? 2. 다른 사람들을 잘 이해할 수 있는가?	

▶ '첫 인상' 실습지

* 자신의 이름을 크고 정확하게 기록하여 주세요.	
* 다른 사람에 대한 첫인상을 기록하여 주시기 바랍니다.	
O O O(이름을 적으세요.)	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

(6) 주고 싶은 말

① 활동명 : 주고 싶은 말

② 적용단계 : 전개단계

③ 소요시간 : 20~30분

④ 활동방법 : 자유기입 형태

⑤ 목표

- 남에 대한 관심을 적극적으로 표현한다.
- 타인과 적극적인 인간관계를 형성한다.

단계	활동내용	준비 참고자료
준비활동	1. 참가자들에게 실습용지와 사인펜을 나누어 줌 2. 참가자들을 서로 바라보거나 관찰할 수 있도록 함 3. 인간 관계에 대한 중요성을 멘트를 통해 알려줌	• 실습지 • 사인펜
중심활동	1. 실습지에 자신의 이름을 기록함 2. 진행자는 실습지 전체를 회수하고, 본인에게 돌아가지 않도록 유의하면서 다시 배포함 3. 혹은 꼭 편지를 보낼 사람을 자신이 정하게 하여 편지를 보내게 할 수도 있음 4. 실습지에 해당되는 사람에게 관심 어린 내용으로 편지를 씀 5. 편지를 다시 거두어 본인에게 돌려줌 6. 필요하다고 생각되면 상대방에게 답장을 쓸 수도 있음	
정리활동	1. 편지를 받은 느낌을 발표하고, 상대방에게 고마움을 표시함	
유의점	1. 편지를 받는 사람을 자신들이 지정할 경우에는 특정한 사람들에게 편지가 집중되지 않도록 유의해야 함 2. 진실한 마음으로 편지를 보낼 수 있도록 함	
평가의 관점	1. 진심으로 상대방을 위하여 편지를 썼는가? 2. 상대방의 편지를 받고 느낌이 어떠했는가?	

▶ '주고 싶은 말' 실습지

(7) 나와 사람들

- ① 활동명 : 나와 사람들
- ② 적용단계 : 전개단계
- ③ 소요시간 : 15~20분
- ④ 활동방법 : 자유기입 및 토론 형태
- ⑤ 목표
 - 주변사람들과의 인간관계를 개선한다.
 - 이웃과 사람들의 중요성을 안다.

단계	활동내용	준비 참고자료
준비활동	1. 실습지와 볼펜을 나누어 줌 2. 인간관계의 중요성과 지금까지 자신에게 도움을 주었던 사람들에 대하여 느낄 수 있는 내용의 멘트를 준비하여 제공함	• 실습지 • 사인펜
중심활동	1. 자신과 관련이 있었던 많은 사람들에 대하여 조용한 음악을 들으면서 명상함 2. 자신에게 가장 고마웠던 사람들을 생각하고 해당되는 사람들에 대한 이름을 적고 그 이유를 기록함 3. 자신에게 가장 고통을 주었던 사람들을 생각하고, 그 이유를 기록해봄 4. 자신에게 가장 큰 영향을 끼쳤던 사람들에 대하여 생각하고 그 이유를 기록함 5. 앞으로 만나고 싶은 사람들을 생각하고 그 이유를 기록함	
정리활동	1. 기록이 모두 끝나면 다시 한번 기록한 사람들을 생각해 봄 2. 다른 사람들에게 발표하고 서로 느낌을 토론함	
유의점	1. 어떠한 사람들을 일방적으로 매도하는 행동을 적절히 규제함 2. 구체적이고 실제적인 이유를 기록하게 함 3. 현재의 입장에서 그때를 다시 한 번 검토해 볼 수 있게 함	
평가의 관점	1. 사람들에 대하여 다시 한 번 객관적으로 생각할 수 있었는가? 2. 인간 관계에 있어서 나의 문제점은 무엇이었는가?	

▶ '나와 사람들' 실습지

* 다음 질문 항목에 해당된다고 생각하는 사람들의 이름을 기록하고, 그 이유를 간단히 기록 후 설명하시기 바랍니다.			
순서	질문	이름	이유
1	고마웠던 사람들		
2	고통을 주었던 사람들		
3	인생에 큰 영향을 준 사람들		
4	만나고 싶은 사람들		

1. 리더십과 청소년의 관계와 청소년리더십 계발의 장애요인

1) 리더십과 청소년의 관계

○ 리더십과 청소년

- 감수성이 높은 청소년기에 계발된 리더십은 오랫동안 지속됨
- 리더십은 청소년기에 계발해야 하는 중요한 자질임

(1) 리더십이란?

- 특정 상황 속에서 집단의 목표를 달성하기 위해 리더와 추종자들 간의 상호 작용 과정에서 리더가 추종자의 마음을 움직이고 동기화하는 영향력 행사 과정을 의미함.
- ① 리더십의 정의에는 리더의 능력과 인품 함양이 전제되어 있음
- ② 리더십이라는 말은 Leader와 Ship의 합성어로서 Leader는 지도자를 나타내고, Ship은 명사에 붙여 상태, 신분, 직업, 재직기간, 기술, 수완, 집단, 층 등을 나타내는 명사를 만드는 기능을 함
- ③ 언어적 측면에서 보면 리더십은 리더의 기술과 수완을 의미함

(2) '리더는 태어나는가? 만들어지는가에 대한 논쟁

① 영웅이론

- 전통적 리더십 이론인 '영웅이론'에 따르면 리더는 선천적인 재능이나 운명에 의해서 태어나는 것이지, 인간의 인위적이고 후천적인 노력에 의해 만들어 지는 것은 아니라고 봄
- 선천적인 잠재 능력의 차이는 분명 존재하는 것이지만, 후천적인 계발 과정이 수반되지 않으면 잠재 능력은 발현되지 않음

(3) 리더십 계발과 청소년의 특성

학자명	내용
골먼(2002)	• 유용한 리더십을 배울 수 있는 최초의 시기를 사춘기에서 20대 초반까지로 봄
린덴과 페르트만 (1998)	• 청소년기를 리더십 발달의 결정적 시기로 보고 청소년기에 적절한 리더십을 발달시키는 것이 성공적 성인이 되는 발판이 된다고 주장함 → 청소년기에 본격적으로 리더십이 형성되기 시작하고 이렇게 형성된 리더십이 성인기로 이어진다는 점 때문임 • 청소년기를 10세~14세 이하의 전기와 15세 19세 이하의 후기로 나누어서 그 특성을 설명함

① 청소년 전기(10세~14세)의 특성

- 사춘기 동안에 일어나는 신체적 · 정서적 변화의 이해
- 자기 수용
 - 존재적 자아와 당위적 자아 간의 갈등 시작
 - 삶의 목표와 목표 달성을 위한 계획 시작
- 타인의 수용과 타인에 의한 수용
 - 동료집단과의 수용 가능한 관계 형성과 차이 이해
- 중요한 성인으로부터 수용, 인정, 사랑
- 다른 사람에 대한 책임성
 - 자기중심성을 벗어나서 자기 통제에 대한 학습

- 의사 결정 및 독립적인 판단 방법의 발견
- 감정을 다루는 방법 이해
- 개인적인 가치체계 수립 시작

② 청소년 후기(15세~19세)의 특성

- 성적 관심
 - 성적 감정의 이해와 재생산 능력에 대한 지식, 성적인 표현에 대한 학습
- 지위
 - 유능감 획득 기회 필요
 - 더 많은 결정 기회와 이에 따른 책임 수용
- 사회성
 - 정체성 형성을 위해 다양한 역할 수행의 기회
- 가치와 도덕성
 - 수용적 분위기에서 동료, 성인과의 가치, 도덕, 생각, 감정 등에 대한 토론 기회와 세계관 형성

▶ 청소년기에 나타나는 자아에 대한 관심과 사회적 관계의 확대는 리더십 계발과 밀접하게 관련됨

- ▶ “나는 누구인가?”, “나는 무엇이 될 것인가와 같은 질문을 던지면서 진지하게 고민하고 탐구함
- ▶ 자신을 자기가 리드해가는 ‘1인 리더’의 모습이 청소년 스스로 자아정체성을 형성해 가는 과정에서 나타나는 것임

2) 청소년리더십 계발의 장애요인

(1) 청소년리더십 계발의 장애요인

- ① 리더십에 대한 청소년의 무관심과 소극적 자세
- ② 부정적 리더십 형성
 - 생태학적 접근 필요(가정, 학교, 문화, 환경, 청소년 개인 등)
- ③ 청소년들에 대한 기성세대의 부정적인 관점
 - 문제아, 보호의 대상, 미숙한 존재
- ④ 청소년이 지닌 다양한 차이를 인정하지 않고 모든 청소년을 하나로 보아 동일하게 획일적으로 취급하는 풍토
 - 개개인의 다양한 차이를 지님

2. 청소년리더십의 내용 요소

(1) 청소년리더십의 내용 요소



① 리더십정보

- 리더와 리더십에 대해서 청소년이 인식하고 아는 것으로서 모든 리더십 발달단계에서 출발점이 됨
- 예 : 사람, 경험, 출판물, 시청각 자료, 인터넷, 프로그램, 대중매체 등

② 리더십태도

- 청소년이 스스로를 리더와 동일시하여 자신을 리더로 규정하려는 성향, 생각, 감정 등을 의미함
- 청소년의 경험에 따라서 지속적으로 변화, 수정됨

③ 의사소통기술

- 생각, 메시지, 정도 등을 교환하는 것에 관련된 언어 · 비언어적 기술임
- 의사소통은 다른 사람과 지식, 태도, 의견, 감정, 아이디어 등을 교환하는 과정으로서 리더십의 필수적인 요소임

④ 의사결정기술

- 여러 가지 대안 중에서 다른 사람들에게 영향을 미칠 수 있는 선택을 하는 것과 관련됨
- 의사결정을 당면할 때, 청소년의 합리적 의사결정 단계

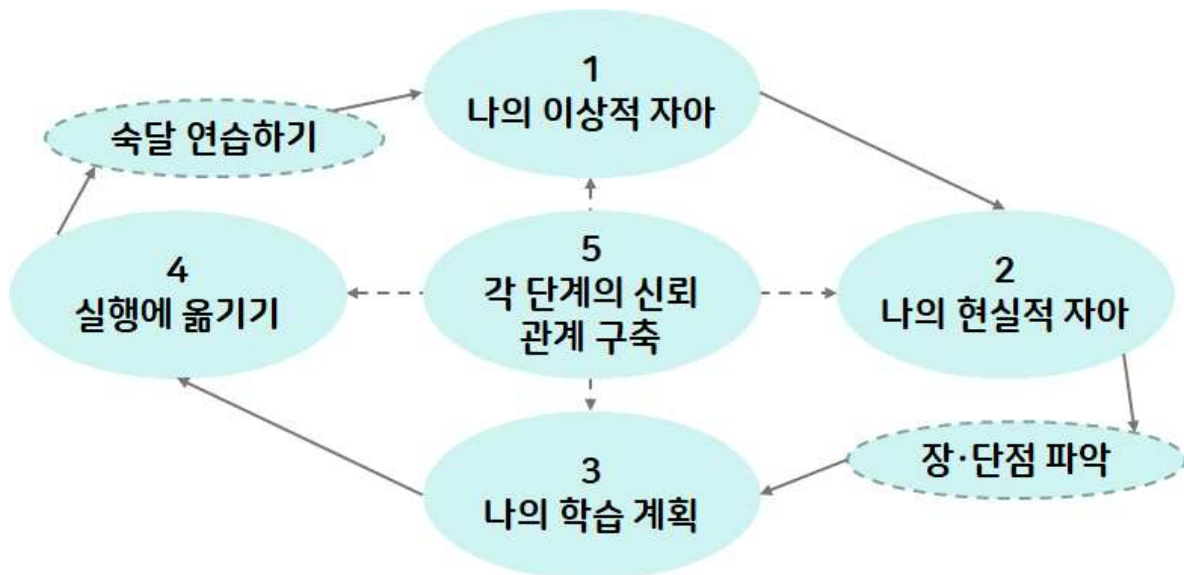
문제의 확인
 가능한 대안 탐색과 목록 작성
 대안이 발생시킬 가능한 결과 확인
 각 결과들의 긍정적, 부정적 영향 평가
 결과의 영향과 자신의 가치관을 종합하여 가장 매력적인 대안 선택
 의사결정 전반에 대한 반성

⑤ 스트레스 관리 기술

- 삶 속에서 발생하는 스트레스를 다루고 통제하는 방법에 관한 모든 것임
- 스트레스는 생리적, 심리적, 신체적 반응으로서 나타나게 됨

3. 리더십 계발모형

(1) 보이애치스의 자발적 학습 모형



- ① 자발적 학습이라고 해서 전문가의 도움을 도외시하는 것은 아님.
 - 여러 가지 대안 중에서 다른 사람들에게 영향 미칠 수 있는 선택을 하는 것과 관련됨
 - 의사결정을 당면할 때, 청소년의 합리적 의사결정 단계
- ② 비고츠키의 근접발달영역이론에서 보듯이 전문가의 도움은 발달을 촉진시킴.
 - 각 단계에서 이런 도움을 받을 수 있음을 나타냄
- ③ 보이애치스는 리더십 계발에 있어서 '나의 이상적 자아와 현실적 자아 간의 불일치를 발견하여 이래서는 안 된다.'는 절실한 자각과 경험을 하는 것을 강조함
- ④ 절실한 자각이 자발적인 리더십 계발의 출발점이자 리더십 계발을 지속시키는 힘이 됨

(2) 경험 순환 모형(A-O-R 모형)

- ▶ A(Action, 활동)-O(Observation, 관찰)-R(Reflection, 반성)의 경험순환 모형을 제시함
- ▶ 혹 헤스 등(1999)은 리더십 계발에 있어서 핵심적인 열쇠로서 최상의 리더십 경험을 만드는 것을 주장함

[A-O-R 모형]



① 활동단계(A)

- 청소년이 직접 또는 간접적으로 리더십을 행사하는 것을 경험하는 활동을 함
- 예 : 학교에서의 학생회장이나 반장 등

② 관찰단계(O)

- 이런 직 · 간접적인 리더십 체험활동의 결과와 영향 등을 파악함
- 예 : 활동의 과정과 결과의 관찰

③ 반성단계(R)

- 관찰단계에서 파악된 결과와 영향, 활동과정 등이 어떤 의미와 가치를 가지는가를 생각해 봄
- 예 : 활동과정에서 나타나는 긍정적 측면과 부정적 측면 파악 등

- 진정한 경험은 단순히 어떤 행위나 사건을 행하는 것이 아니라 그런 행위나 사건을 어떻게 지각하는가에 달려 있음

- 이런 측면에서 인간의 정신작용인 지각은 경험 순환 모형의 각 단계에 영향을 미침

(3) 린넨과 페르트만 발달 단계 모형

- 청소년 리더십의 단계적 발달을 주장하면서 발달단계 모형을 제시함
- 각 단계는 연속적이지만 단계 간의 이동은 유동적임
- 청소년은 일반적으로 낮은 단계에서 다음 차원의 단계로 이동하지만 새로운 상황에 직면하면 이전 단계로 되돌아가기도 함
- 각 단계에 성인들의 지도와 지원이 있으면 청소년은 지속적이고 일관성 있게 리더십을

발달시킬 수 있음

[발달단계모형]

- 인식 단계(Awareness) → 상호 작용 단계(Interaction) → 숙달 단계(Mastery)

(4) 발달 단계 모형

① 인식 단계

- 청소년 리더십 발달의 첫 번째 단계
- 자신의 리더십 잠재성과 능력을 자각함

② 상호 작용 단계

- 청소년 리더십 발달의 두 번째 단계
- 가족, 학교, 친구집단, 지역사회 등에서 다양한 사람들과 상호 작용을 통해서 리더십 잠재성과 능력을 확장하고 강화시켜 나감

③ 숙달 단계

- 리더십 발달의 마지막 단계
- 이 단계의 청소년은 리더십에 관련된 기술에 능숙함
- 이런 리더십 기술과 역량을 활용하여 새로운 관심 분야와 미래의 비전, 에너지를 창출함
- 자신의 관심영역에 집중하여 리더십 역량을 심화시키고 자신의 내면으로 전환함
- 이 단계에서의 성인들은 파트너, 멘토, 역할 모델, 자원 등과 같은 다양한 역할을 함

▶ 리더십 계발 프로그램의 질을 높이기 위한 10가지 사항(린덴과 페르트만)

리더십에 대한 정의가 분명해야 함
 목적이 명확하게 진술되어 있어야 함
 리더십에 관련된 학습방법은 다양해야 함
 리더십 학습은 청소년의 욕구와 경험에 기반해야 함
 리더십 기술들 연습할 다양한 기회가 있어야 함
 프로그램 과정과 자료들은 연구되고 검증되어야 함
 청소년에 대한 평가와 피드백이 제공되어야 함
 추수지도와 지속적인 지원이 포함되어야 함
 학교, 시설, 가족들과의 의사소통이 강조되어야 함
 지도자와 직원들이 잘 훈련되고 감독되어야 함

1. 민주적 리더십

(1) 민주적 리더십 관련기사

개인적으로 히딩크식 전략의 가장 큰 핵심은 그가 우리 선수들의 영혼을 자유롭게 풀어준 점이 아닐까 싶다. 선후배의 위계질서나 상명하복의 엄격한 구조를 허물어 선수들이 가벼운 마음으로 자유롭게 경쟁할 수 있도록 한 점일 것이다. 경기를 보고 있으면 선수들의 자율성, 순발력, 상상력 등이 유난히 두드러져 보여, 아예 선수들의 영혼이 푸른 잔디 위에서 펄펄 날아다니는듯하다. 예전에 선수들의 어깨에 얹혀 있던 모종의 억눌림, 조급증 등은 말끔히 사라졌다. ... 무엇보다도 한 개인의 잠재력을 최대한으로 발현시키기 위해서는 그 사람의 영혼을 자유롭게 풀어 놓아야 한다.

- ① 당시 한국 축구의 연고주의, 권위주의, 선·후배간의 위계주의, 상명하복 등과 같은 고질적인 병폐를 없애고 실력 중심의 공정성, 개인 인격의 존중, 양방향적인 의사소통, 신뢰와 원칙 등과 같은 민주적인 리더십을 행사함.
- ② 월드컵 4강이라는 한국 축구의 기적을 이룸
- ③ 민주적 리더십의 가치와 중요성을 단적으로 나타냄
- ④ 계발 방법
 - 리더십은 리더와 추종자가 비전과 목표, 이상과 가치를 공유함으로써 발현되는 영향력으로서 물리적 위협과 강압에 의한 영도력(Headship)과는 구분됨
 - 리더의 역할
 - 구성원의 인간적 존엄성과 인권을 존중하고, 양방향적이고 수평적인 의사소통을 통해서 끊임없이 가치와 정보를 공유해야 함
 - 설득과 대화를 통해서 구성원들의 에너지를 목표를 향해 결집시키고 다양성과 차이를 고려해 정책을 펼침
 - 청소년기부터 지속적인 민주적 리더십 교육을 통해서 민주주의 가치와 원리를 내면화하고 이를 실천할 수 있는 역량을 갖추으로써 형성됨

(2) 사례 - '꿈나무 정치현장 체험' 프로그램

- ① 강의, 참여, 견학 등의 방식으로 구성된 현장 체험 리더십 프로그램을 통해서 청소년들이 민주적 리더십을 체험하고 형성해가는 과정을 보여줌
- ② 특히, 기사는 민주주의 지도자인 지방의원들의 의정활동을 견학함으로써 민주적 리더십 역할 모델을 체험하고 있음

- 교육 목표
 - 미래 꿈나무 지도자에 대한 올바른 민주 시민 의식 및 리더십 함양
 - 현장 체험을 통한 폭넓은 학습 기회 제공
- 교육운영계획
 - 대상 : 중학교 학생회장
 - 인원 : 연간 1,280명
 - 기간 및 횟수 : 1일(집합), 시·도위원회별 1회
 - 일정 : 연중
- 중점교육내용
 - 올바른 유권자 의식 및 청소년의 리더십 함양
 - 국회·정당·지방의회 방문 등 현장 체험 학습

2. 봉사적 리더십

(1) 봉사적 리더십 관련기사

나병과 피부병의 권위자인 센 박사는 큰 병원에서 정년 퇴임한 뒤 테레사 수녀를 찾아왔다. 보수 같은 것은 전혀 필요 없으며 자신의 모든 경험과 능력을 살려 그녀를 돕고 싶다고 간청하였다. 마침내 센 박사는 그녀와 함께 인도의 가장 가난한 곳에서 가장 기피되는 나병환자들을 치료하고 돌보는 일에 합류했다. 편안히 여생을 즐기며 살아도 될 의사가 빈민굴에서 남은 능력과 정열을 불태우기 시작한 것이다.

- ① 20세기의 성녀로 추앙 받는 테레사 수녀와 관련된 일화임
 - ② 테레사 수녀는 '스스로 낮아지라, 가장 낮은 이를 섬겨라'는 말을 삶의 지침으로 삼아, 가장 소외 받고 가난한 인도의 빈민과 나병환자들을 돌보고 섬기는 일을 평생 동안 하였음
 - ③ 테레사 수녀는 세상에서 가장 존경 받고 영향력 있는 리더가 된 것임
 - ④ 봉사적 리더십을 몸소 실천하였음
 - ⑤ 계발 방법
 - 그린리프의 봉사적 리더십은 본성적으로 남을 섬기려는 사람에게 부여되는 것이라고 주장하면서 봉사적 리더십을 주장함
 - 리더의 역할
 - 이타심을 가지고 추종자들 입장에서 생각하며 경청하고, 공감, 무조건적 수용을 해야 함
- 봉사활동 프로그램을 통해서 봉사적 리더십을 함양할 수 있음

(2) 사례 -봉사A반 봉사활동 프로그램

■ 봉사활동을 통해서 소위 문제아라고 하는 요선도 학생들이 자원봉사의 참의미와 서로 돕고 나누는 삶의 가치를 깨닫고 자기문제를 극복하는 긍정적인 삶의 태도를 갖도록 함

■ 개요
학생들이 봉사 활동에 대한 의미를 이해하고 복지시설, 지역사회, 봉사 대상자를 대상으로 다양한 체험 활동을 통해 자신과 이웃을 사랑하고 문제 해결 능력을 키우도록 도움

■ 연간활동내용			
일시	봉사활동이란? 장애인체험 활동	활동 내용	준비물
4/7	봉사 활동 소개	<ul style="list-style-type: none"> • 자기 소개하기 • 봉사활동에 대한 간단한 교육 • 장애인체험 활동, 동굴탐험, 말 전하기, 이름표 끼우기, 휠체어 이동 	<ul style="list-style-type: none"> • 자기소개 판 • 이름표 • 동굴판 • 말 전하기 • 휠체어
4/28	장애아동과 함께	<ul style="list-style-type: none"> • 경기도 광주에 위치한 한사랑마을 봉사 활동 • 언어, 신체장애 등의 중복장애 아동시설인 한사랑마을에서 3~7세 아동들을 대상으로 식사보조, 놀아주기, 외출하기, 청소 등의 봉사 활동 실시 	<ul style="list-style-type: none"> • 차비 • 도시락
6/2	일일 손자 손녀되기	<ul style="list-style-type: none"> • 영등포복지관 조리실을 활용하여 할머니, 할아버지들에게 전달할 반찬을 조리함 • 반찬을 만든 후 각자 할머니, 할아버지택 주소를 들고 가정을 방문하여 반찬과 함께 말벗을 해드리고 돌아옴 	<ul style="list-style-type: none"> • 반찬재료 • 가정방문 일지
6/30	환경보호	<ul style="list-style-type: none"> • 모임의 중간평가 및 자연보호를 위해 관악산을 등반함 • 등산 중에 쓰레기 줍기와 기타 환경정리를 실시함 	<ul style="list-style-type: none"> • 비닐주머니 • 도시락
9/1	영아들과 함께 가을 나들이	<ul style="list-style-type: none"> • 노량진에 위치한 영아원 시설인 성노원아기집 아동들과 함께 사육신묘 가을 나들이를 실시함 • 아이들이 진행하는 간단한 레크리에이션과 함께 성노원아기집 대청소 실시 	<ul style="list-style-type: none"> • 레크리에이션 준비 • 다과류
10/6	아동학대 거리캠페인	<ul style="list-style-type: none"> • 영등포역 앞에서 아동학대사진전 및 캠페인 진행 • 사진전 진행 및 학대신고위원 서명활동에 행사보조로 진행 	<ul style="list-style-type: none"> • 피켓 • 어깨띠 • 사진
11/3	우리가 하고 싶은 봉사 활동은? 평가 및 반성	<ul style="list-style-type: none"> • 마지막으로 하고 싶은 봉사 활동이나 다시 해보고 싶은 활동을 정하여 봉사 활동 후 반성 및 평가 	<ul style="list-style-type: none"> • 소감문 • 평가지

3. 창의적 리더십

(1) 창의적 리더십 관련기사

동화 속 이야기가 현실이 되는 나라,
사막에 만들어진 별천지 -두바이!!
아랍에미리트의 수상인 셰이크 모하메드는 미래를 바꾸려고 시도하지 않는 사람은 과거의 노예상태로 머무르게 될 것'이라면서 불모지 사막과 한적한 어촌에 불과했던 두바이를
탁월한 상상력과 창조 경영으로 기적의 장소로 탈바꿈시키기 시작했다. 섭씨 50도를
오르내리는 여름에도, 실내스키장에서 스키를 즐길 수 있으며, 사막 한가운데 잔디를 깔아
골프를 칠 수 있다. 또, 야자수 모양의 주거용 인공섬도 건설 막바지에 다다랐으며, 바다
속엔 수중호텔이 만들어지고 있다. 아라비안나이트 동화에서나 나올 법한 이야기가
두바이에서는 모두 현실이다. 인간 상상력의 한계에 도전하고 있다.

- ① 지도자의 창의적 리더십이 불가능하게만 생각되었던 모습을 현실화시켜 세계적인 관광 명소 '두바이'를 만들었음
- ② 창의성의 유형(앤더슨)
 - 무에서 유를 만들어 내는 창조로서 창의성

- 둘 이상의 무관한 요소를 상호 연결해 종합함으로써 새로운 것을 만들어 내는 창의성
- 이미 존재하는 것의 기능을 향상시키거나 새로운 기능을 추가하여 변화시키는 창의성

③ 창의적 리더십은 이런 창의성을 바탕으로 새로운 변화를 주도해 가는 것을 말함

④ 학자 별 창의성의 구성 요소의 분류

학자	창의성 구성 요소에 대한 견해
길포드	• 창의성과 밀접한 관련을 가진 확산적 사고의 요소로 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 제시함
프록터	• 유창성, 유연성, 정교성, 독창성 제시함
이종연 외 (2005)	• 통합적 관점에서 창의적 사고 능력과 창의적 성향의 2범주로 나누어 제시함 • 창의적 사고 능력에는 확산적 사고(유창성, 융통성, 상상력, 독창성)와 논리적·비판적 사고(정교성, 비판 및 평가, 논리와 추론, 분석, 종합)가 속함 • 창의적 성향에는 개방성, 과제 집착력과 집중력, 호기심, 자발성, 자기 신뢰감, 민감성이 속함

⑤ 창의성 구성 요소와 개념

구성요소			개념
창의적 사고 능력	확산적 사고	유창성	• 생각의 한계를 정하지 않고 특정 문제 상황, 즉 일정한 범주 내에서 많은 아이디어와 대안을 다양하게 만들어 내는 능력
		융통성	• 고정관념이나 고정적 형식, 고집과 타성을 탈피하여 다양한 범주에서 다양한 관점과 방식으로 생각하여 다양하고 많은 아이디어와 대안을 만들어 내는 능력
		상상력	• 실제로 경험하지 않은 현상이나 사물, 계획 등에 대해서 마음속으로 자유롭게 표상하여 그려보는 능력
		독창성	• 기존의 것에서 벗어나 자기만의 특이하고 새로운 것을 만들어 내는 능력
창의적 사고 능력	논리적·비판적 사고	정교성	• 생각한 아이디어와 대안을 발전시켜 세부적으로 빠와 살을 붙여 구체화, 명료화, 세일화하는 능력
		비판 및 평가	• 좋고 나쁨, 옳고 그름을 따져 기존의 아이디어와 대안을 발전시키려는 심층적 사고 능력
		논리 및 추론	• 경험적 증거나 타당한 논리를 근거로 흐름·연결·순서 등을 일관성 있게 하는 능력
		분석	• 하나의 개념이나 사물을 속성, 요소 등으로 분해하여 이해하는 능력
		종합	• 흩어져 있는 여러 생각이나 내용을 하나로 통일시켜 간단하게 정리하는 능력
창의적 성향	개방성		• 생각이나 태도가 기존의 틀에 얽매이지 않고 거리낌 없는 열려진 성향
	과제 집착력과 집중력		• 특정 문제나 주제에 주의를 집중하여 문제가 해결될 때까지 잊지 않고 끈질기게 매달리는 성향
	호기심		• 주변 사물이나 상황에 대해 끊임없이 의문을 갖고 질문을 제기하는 성향
	자발성		• 스스로 내적 동기에 의해서 능동적이고 적극적으로 아이디어와 대안을 창출하려는 성향
	자기 신뢰감		• 자신이 창출한 아이디어나 대안에 대해 믿음을 가지고 흔들리지 않는 성향
	민감성		• 일상적인 문제나 내용에 대해서 예민한 감수성을 가지고 세심하게 파악하는 성향

⑥ 창의성 계발 방법

- ▶ 브레인스토밍(Brainstorming)

- 문제 해결을 위한 아이디어나 대안을 자유롭게 말하도록 하고, 발표에 대해 평가나 비판은 유보하는 방법
- ▶ 브레인 라이팅(Brainwriting)
- 브레인 스토밍과 취지와 원리가 같지만 브레인 스토밍은 말로 하는 것이라면, 브레인라이팅은 아이디어나 대안을 글로 종이에 쓰도록 하는 방법
- ▶ 속성 열거법(Attribute Listing)
- 어떤 사안이나 대상의 속성을 최대한 많이 나열하고, 이것을 개선, 변형, 대치해보는 방법
- ▶ 마인드 맵(Mind Map)
- 어떤 주제나 문제를 중심으로 유기적으로 연관되는 생각을 정리하는 방법
- ▶ PMI
- 아이디어나 대안에 대해 장점(Plus), 단점(Minus), 흥미로운 점(Interesting)을 분석하여 생각해보도록 하는 방법

⇒ 창의성 계발 방법 중 브레인 스토밍 방법을 일반적으로 많이 사용함.

○ 브레인 스토밍 방법

- 원리

- 판단을 유예한다.
- 양이 질을 낳는다.

- 규칙

- 가능한 많은 아이디어를 내도록 격려한다.
- 기존의 아이디어를 조합시키도록 격려한다.
- 아이디어가 거칠고 자유분방한 것일수록 좋다.
- 질과 관계없이 아이디어의 수가 많을수록 더 좋다.
- 아이디어에 대해서는 비판하지 않고 평가는 최종까지 보류한다.

- 절차

- 5~10명 정도의 소집단을 구성한다.
- 사회자와 기록자를 정한다.
- 주제를 정하고, 그 의미를 명확하게 정의한다.(회의 시작 전에 주제가 정해진 경우에는 주제의 의미를 명확히 하여 인식을 공유한다.)
- 주제에 대해 각자 생각한다.
- 생각한 아이디어를 자유롭게 발표한다. 기록자는 기록한다. 아이디어에 대한 평가나 토론은 하지 않는다.
- 아이디어의 발표가 끝나면 발표된 아이디어를 정리하고 평가한다.
- 평가된 아이디어를 항목별로 분류한 후 선택한다.

4. 생태적 리더십

(1) 생태적 리더십 계발 방법

- 생태적 리더십의 내용에는 생태계의 한 부분으로서 인간존재 인식, 지속 가능한 관점에서 생태계의 이용, 친생태적인 인식과 가치관 확립, 친생태적인 생활의 습관화 등이 포함됨
- 생태 교육, 생태 체험 활동 등의 활성화를 통해 계발할 수 있음

(2) 사례 -“어린이 숲 해설가”

① 어린이 숲 해설가란

- 숲에 대한 지식과 경험을 쌓고 학교나 지역사회 의 또래집단 내에서 스스로의 눈높이에 맞는 자연안내와 숲 해설을 할 수 있는 능력을 갖춘 어린이를 ‘어린이 숲 해설가’라 부름

② 어린이 숲 해설가 양성의 취지

- 어린이는 단지 미래세대의 주역만이 아니라 지금 여기의 사회구성원임
- 어린이가 언제까지나 자연 체험교육 등의 대상으로만이 아니라 스스로 교육의 주체가 될 수 있도록 하여야 함
- 오늘날의 급속한 개발과 도시화의 흐름 속에서 자연환경과의 단절을 가져오고 노인과 장년, 청년으로 이어지는 숲과 자연 체험의 소중한 자산이 사라지고 있음
- 어른이 어린이에게 일방적으로 가르쳐 주는 숲 생태 교육과 체험 학습은 이제 고학년 어린이가 리더십을 갖는 생태지도자가 되어 저학년 어린이를 이끌어 주게 하는 교육의 중층적으로 원활한 전통적 시스템으로 복원될 필요성이 제기되고 있음

③ 어린이 숲 해설가 양성의 목적

- 어린이로 하여금 숲과 자연 환경에 대한 소양을 기르도록 도움
- 어린이로 하여금 또래집단의 숲 체험과 자연안내를 할 수 있는 경험과 지식을 전수함
- 어린이로 하여금 또래집단과 사회에 대한 책임과 리더십 그리고 공동체 의식을 함양하도록 도움
- 어린이로 하여금 자연과 환경에 대한 책임감을 기르도록 도움

④ 어린이 숲 해설가 양성의 추진방향

- ▶ 리더십의 원칙
 - 어린이의 숲 해설 소양과 역량의 함양
- ▶ 멤버십의 원칙
 - 생명과 환경의 공동체적이고 생태적인 감수성 배양
- ▶ 지속성의 원칙
 - 4계절의 생태적 변화 체득을 위한 지속성의 유지
- ▶ 연계성의 원칙

시간적(성장 과정), 공간적(지역적 네트워크)연계성 유지

■ 사례 : “ 어린이 숲 해설가”

- 교육내용
2박3일 숲 학교를 통한 집중교육 : 4계 4회
숲 학교 후속 심화학습 : 월 3회 총 12회
특별 심화 교육 프로그램 : 2회
어린이 숲과 문화 행사 프로그램 : 1회

5. 윤리적 리더십

(1) 윤리적 리더십 관련기사

사람을 대할 때, 애정을 쏟아도 상대가 친근함으로 느끼지 못한다면 자신이 ‘인(仁)’으로 대했는지 반성하라. 상대를 이끌어도 따라오지 않으면 ‘지(智)’로 이끌었는지 반성하라. 노력해도 성과가 없다면 자신에게 원인이 있지는 않은지를 반성하라. 자신이 옳지 않으면 사람을 이끌 수 없다. 맹자는 사람을 이끄는 최종적인 근거를 리더의 옳음에서 찾고 있다. 리더가 옳을 때 사람들을 진정으로 따라오게 할 수 있다는 것이다.

- ① 윤리적 리더십은 리더의 행위와 자질 두 가지 측면과 관련됨
- ② 리더의 행위가 윤리적이어야 함
- ③ 리더의 윤리적 여부는 목적론과 의무론 두 가지 관점에서 판단됨

▶ 목적론

행위의 결과를 중시하여 행위의 결과가 윤리적 목적에 적합할 것을 요구함

- 행위 결과의 윤리성 판단 기준
이기주의(자신에게 최선의 이익이 창출)
공리주의(최대 다수에게 최선의 이익이 창출)
이타주의(타인에게 최선의 이익이 창출)

▶ 의무론

행위 결과의 바람직성 여부는 따지지 않고 행위 자체가 도덕적 법칙 즉 도덕적 의무에 부합하는가만 따짐
행위가 도덕법칙에 어긋나지 않아야 함
리더의 자질을 중시하는 입장에서는 사람의 행위보다는 존재에 초점을 둠(덕성강조)
행위가 도덕법칙에 어긋나지 않아야 함
많은 사람들에게 이익이 되어야 함
덕성(용기, 절제, 관용, 정직, 성실성, 공정, 정의, 인내, 자비심, 충실성, 겸손 등)을 함양해야 함

(2) 사례 -도덕성 함양 캠프 프로그램

일정	과정	활동내용	비고
1일차	도덕성 캠프를 여는 의식	<ul style="list-style-type: none"> • 개회사 • 참여 지도자 소개 • 캠프 활동의 취지와 과정 설명 • 참여 지도자와 모둠장 역할 발표 • 캠프 생활의 규칙 발표와 합의 	<ul style="list-style-type: none"> • 캠프 생활의 규칙은 지도자가 초안을 발표한 후 청소년들의 의견을 들어 수정한 후 합의함
	모둠원 알기 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 모둠원 알기 질문지 • 모둠원 이름 예쁘게 써서 숙소 앞에 붙이기 • 좋은 감정/나쁜 감정 • 아이스브레이킹 • 모둠캐릭터, 모둠 가(歌), 모둠 구호 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> • 자유로운 분위기에서 모둠별 구성원의 벽 트기에 주력함
	역할극 준비	<ul style="list-style-type: none"> • 도덕적 사태를 설정하여 이를 역할극으로 표현 • 대본 준비, 연출과 배역 연습 	<ul style="list-style-type: none"> • 지도자의 적절한 지도로 모듬 구성원들이 모두 참여할 수 있도록 함
	역할극 시연	<ul style="list-style-type: none"> • 모닥불 점화와 레크리에이션 • 각 모듬에서 연습한 '도덕적 사태' 역할극 공연하기 	
	도덕적 사고와 토론하기	<ul style="list-style-type: none"> • 자기 모듬과 다른 모듬에서 발표한 역할극에 나타난 도덕적 쟁점을 분석하고 토론하기 	
2일차	윤리적 리더십 상상하기	<ul style="list-style-type: none"> • 역할극에서 나타난 쟁점 중 하나를 선정하여 이를 해결하기 위해 어떤 윤리적 리더십을 발휘해야 할 지에 대해서 탐구 	
	윤리적 리더십 발표와 토론하기	<ul style="list-style-type: none"> • 모듬 내 토론 <ul style="list-style-type: none"> - 자신이 생각한 윤리적 리더십을 모듬 내에서 발표하고 토론 - 모듬 내 입장 정리 • 모듬 간 토론 <ul style="list-style-type: none"> - 모듬 별로 정리된 윤리적 리더십을 발표하고 토론 	
	평가회	<ul style="list-style-type: none"> • 모듬 내 <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 윤리적 리더십 다짐문 쓰기 • 캠프활동에 대한 평가서 작성 • 전체 <ul style="list-style-type: none"> - 윤리적 리더십 다짐문과 평가서 발표 - 격려와 사상 	<ul style="list-style-type: none"> • 전 구성원들이 참여하도록 자기 성찰과 타인에 대한 격려가 되도록 함

6. 글로벌 리더십

(1) 글로벌 리더십 관련 기사

맷돌은 봉건영주사회를 가져왔고, 증기 제분기는 산업자본가사회를 가져왔다. 제트기와 전화, 인터넷은 다국적기업과 세계경제포럼이 있는 전 지구적 사회를 가져왔다. 이런 지구촌 사회에서 다른 사람의 빈곤은 곧 자기 자신의 문제가 된다. 즉, 자신의 생산물을 내다팔 시장의 부족, 불법이민, 환경오염, 전염병, 치안불안, 광신, 테러리즘 등의 문제를 가져온다. 이런 문제를 해결하기 위해서 우리는 진정 하나의 공동체라는 의식을 가질 필요가 있다. 그리고 서로를 죽이지 못하도록 금지하는 강제력뿐만 아니라 서로를 도우려는 의무감을 이끌어내는 것도 필요하다는 의식을 가져야 한다.

(2) 계발 방법

- 세계체제, 세계문제, 타문화 등에 대한 지식과 이해가 필요함
- 의사 소통을 위한 외국어능력과 기술, 지구촌문제의 해결 능력이 필요함
- 타문화 및 다양성에 대한 존중과 관용적 태도가 필요함

- 인류애, 지구촌문제 해결을 위한 적극적인 참여 자세가 필요함
- 국제교류, 해외연수, 지구촌문제와 다문화 등에 대한 워크숍과 세미나, 지구촌캠프, 지구촌봉사 등의 참여
- 역할극, 모의게임, NIE(신문활용교육) 등의 활용

(3) 사례 : HOBY의 글로벌 리더십 프로그램

① 연혁

- 1958년 Hugh O' Brian Youth Foundation (HOBY)가 창립된 이래, 매해 여름마다 Washington D.C에서 개최됨

② 목적

- 정치, 경제, 문화, 교육 등의 전문 분야에서 활약하고 있는 세계 리더들과의 만남을 통해 학생들에게 올바르게 사고하고 판단할 수 있는 능력을 배양시켜 줌으로서 진정한 리더십에 대해 일깨워 줌

③ 일정

- 매년 7월 중순 중 이 주일간

④ 참가자

- 세계 25개국에서 선발된 350여 명의 학생 대표단

⑤ 주요 활동

- 세계 유명 인사와의 만남 및 강연 경청
- 여러 주제에 대한 세미나 형식의 토론
- 미국의 정치, 교육, 경제의 중심지 견학
- 자국을 알리는 프레젠테이션 시간

⑥ WLC 위원 리스트

- Bill Clinton 미 전 대통령, Hillary Clinton 현 의원, Gerald Ford 전미 대통령, Boutros Ghail UN 보좌관, John Glenn 상원의원 외 다수

⑦ 홈페이지

- www.hoby.org

1. 사회성과 청소년의 관계

○ 사회적 존재로서 청소년

- 가정이라는 울타리를 벗어나 다른 사람과의 다양한 만남, 다양한 사회적 관계를 본격적으로 형성하는 사회적 존재로서의 입문시기 → 자신의 정체성을 형성하며,
- 사회적 존재로서 필요한 사회적 기술을 배우고 사회성을 본격적으로 형성 → 어떻게 사회적 관계를 형성하는가, 어떤 사회성을 함양하는가에 따라서 자아의 모습이 형성

① 부버

- "모든 참된 삶은 만남이다."라고 이야기 함

② 미드(MEAD)

- 타자가 부여한 의미로서 Me(타자의 입장에서 나를 인식하는 것을 반영하는 객체로서 성찰적 자아)와 내가 부여한 의미로서 I(타자를 고려하지 않고 내가 나에게 부여한 능동적 자아)의 상호작용에 의해서 자아 정체성이 형성된다고 보았음

③ 쿨리(Cooley)

- "거울 자아론"을 통해서 타자는 나를 비추는 거울로서 타자와의 만남과 관계를 통해서 비로소 타자라는 거울에 나타난 나를 인식할 수 있다고 함

(1) 사회성 계발의 필요성

- ① 인간은 사회적 존재이기 때문에 사회성은 인간이 갖추어야 할 매우 중요한 능력임 (SQ, 사회성 지수)
- ② 사회성의 하위 요소
 - 감정 조절 능력
 - 공감 능력
 - 의사소통 능력
 - 인간관계 형성 능력

2. 감정조절의 중요성과 감정 조절 능력 계발

1) 감정 조절의 중요성

(1) 감정 조절의 중요성

- ① 인간은 이성과 감정의 서로 상반된 2가지 성질로 구성된 이중적 존재임
- ② 특히, 감정은 동기의 근원적인 기반이고, 문제해결과 다양한 활동에 참여를 자극하는 본질적인 적응능력으로 생존에 기여함
- ③ 생활의 실재를 보면 이성보다 감정에 지배되는 경우가 많음
- ④ 독일의 철학자 막스 셸러는 감정의 고유법칙과 논리를 인정하고, 감정을 감각적 감정, 생명적 감정, 심정적 감정, 정신적 감정으로 구분함
- ⑤ 감정을 통해서 윤리적 가치를 실현하기 위해서는 감정을 높은 단계로 순화하고 조절하는 능력이 필요함

⑥ 감정의 종류

구분	작용하는 가치	지향하는 삶	위계성	고귀성	지속성
감관적 감정	고통, 쾌락, 불안 등과 같은 감각적 가치	감성적·향락적 삶	저	저	저
생명적 감정	허약, 갈증, 상쾌함 등과 같은 신체적 가치	신체적·생명적 안위			
심정적 감정	슬픔, 기쁨, 분노, 수치심 등과 같은 심정적 가치	심정적 안락과 행복			
정신적 감정	실망, 양심가책, 황홀, 후회 등과 같은 정신적 가치	진리·윤리·미적 삶	고	고	고

⑦ 감정의 긍정적·부정적 측면

- ▶ 감정의 긍정적 측면
 - 동기와 열정을 통한 에너지의 원천
 - 감성경영을 통한 고객 감동과 효율성 증진
 - 감정이입을 통한 사회적 유대화 결속
 - 따뜻함과 배려 등
- ▶ 감정의 부정적 측면
 - 분노와 증오에 의한 파괴적 에너지 발산
 - 저급한 시기심과 질투에 의한 분열과 갈등
 - 좌절 등

⑧ 인간은 자신의 감정을 인식하고 평가하며 조절할 수 있는 잠재적인 능력이 있음

⑨ 감정규칙을 수립해서 감정을 표현하고 구성하는 문화적인 양식임

- 결혼식에서는 기쁨, 상가집에서는 슬픔을 표현하는 것

2) 감정 조절 능력의 계발

(1) 계발 방법

- 마인드 컨트롤, 명상, 마음공부 등의 방법들을 통해서 자신의 감정을 관찰하고 그 원인을 파악하여 다스리는 훈련을 꾸준히 하여 숙지하면 감정 조절 능력을 계발할 수 있음
- 자신의 감정 스타일을 사전에 파악하여 감정의 부정적 측면이 나타나지 않도록 주변환경을 관리하는 습관의 형성이 필요함
- 감정이 격해질 때 심호흡하기
- 항상 자신의 마음을 성찰하고 닦아나가는 마음 수련하기
- 감정의 평온함을 깨는 요인 중 하나는 분노임
 - 감정이 분노 상태가 되지 않도록 평상시 훈련이 필요함

(2) 분노 조절능력 키우기

① 활동

- 1단계

- 분노기록지를 청소년 각자에게 배부하여 기록하도록 함

1. 여러분이 정말 화가 났던 최근의 상황을 간단히 기술하라.
 1-1 여러분은 그것을 어떻게 다루었는가
 2. 여러분이 화가 났던 최근의 상황을 간단히 기술하라.
 2-1 여러분은 그것을 어떻게 다루었는가
 3. 일반적으로 무엇이 여러분을 화나게 하는가
 4. 여러분은 대체로 화를 어떻게 다루는가
 5. 여러분의 분노를 다루기 위한 더 좋은 방법은 없을까? 만약 있다면 여러분의 분노를 보다 적절하게 다룰 수 있는 방법에 대해 기술하라

- 2단계

- 청소년들을 3 ~ 4명의 소집단으로 나누어 분노 기록지에 기술한 내용에 대해서 각각 발표하고 이야기하도록 함

- 3단계

- 보통 수준의 분노를 다루기에 적절한 방법에 대해 토론하고 목록을 작성함

- 4단계

- 심한 수준의 분노를 다루기에 적절한 방법에 대해 토론하고 목록을 작성함

- 5단계

- 전체 앞에서 소집단별로 작성한 분노 다루기 목록을 발표하고 토론하여 가장 적절한 방법들의 목록을 작성함

② 정리하기

- 1단계

- 각 청소년들에게 잠시 명상을 하도록 하면서 자신의 분노 대처방법을 성찰하게 하고 앞으로 화가 치밀어 오를 때 어떻게 대처할 것인지를 생각하도록 함

- 2단계

- 명상을 정리한 대처방법과 이 프로그램에 대한 소감을 발표하도록 함

3. 공감의 의미, 가치, 구성요소

(1) 공감의 의미

① 공감(共感, Empathy)

- 타인의 감정적 체험을 적극적으로 이해하는 것
- 다른 사람의 고통을 목격한 결과로서 경험하는 염려, 자비, 온정 등 타인 지향적인 느낌
- 상대방의 느낌과 느낌에 대한 이유 모두에 대해 이해하고 이를 상대방에게 의사 소통하는 능력

(2) 공감의 가치

- 인격적인 인간관계를 촉진함

- 협동성을 증진시키고 갈등을 해소함
- 대인 관계 능력을 향상시킴
- 이타심과 이타적인 행동을 증가시킴

(3) 공감의 구성 요소

- 인지적 요소
- 정서적 요소
- 의사소통적 요소

① 인지적 요소

- 인지적 추론 · 예측 · 판단 · 종합 등과 같은 인지적 기능의 작동을 의미함.
- 공감은 타인의 감정상태를 이해하는 것이기 때문에 인지발달론에서 공감능력은 자기중심적인 사고를 벗어나 탈 자기중심적인 사고가 발달하는 시기부터 나타난다고 봄

② 정서적 요소

- 즉시적인 정서적 반응, 무의식적인 모방, 원초적 감정이입, 직감 등과 같은 정서적이고 감각적인 기능의 작동을 의미함
- 골먼(2006)에 따르면, 인간에게는 특정순간 직감적으로 감정을 공유할 수 있는 능력, 즉 정서적으로 공명할 수 있는 능력이 있다고 함(정서적 요소에 의해서 공감이 이루어짐)

③ 의사소통적 요소

- 공감에서 나타나는 언어적 · 비언어적 반응을 의미함
- 의사소통적 요소는 언어적 · 비언어적 수단에 의한 이런 감정의 교류와 전달, 즉 공감적 표현을 공감에서 중요시하여 나타난 개념임

○ 3요소가 복합적으로 작용하여 공감이 이루어져 강화되는 순환적인 과정

- 1단계 공감적 주의 집중 → 2단계 공감적 공명 → 3단계 공감의 표현 → 4단계 공감의 지각 → 5단계 새로운 표현

① 1단계 : 공감적 주의 집중

- 상대방의 표현에 능동적으로 관심과 주의를 가지는 것

② 2단계 : 공감적 공명

- 상대방의 표현을 통해서 상대방의 감정상태를 내적으로 이해하는 것

③ 3단계 : 공감의 표현

- 자신이 공감한 내용을 상대방에게 표현하는 것

④ 4단계 : 공감의 지각

- 자신이 표현한 공감 내용을 상대방이 지각하는 것

⑤ 5단계 : 새로운 표현

- 지각된 공감을 바탕으로 상대방이 새로운 내용을 표현하는 것

→ 5단계는 다시 새로운 1단계인 공감적 주의 집중으로 이어져 공감은 순환적으로 강화됨

4. 공감능력의 계발 방법

(1) 계발 방법

- ① 항상 상대방에 대한 진지한 관심과 존경심, 진실성과 개방적 태도를 가지도록 해야 함
- ② 상대방의 주관적인 언어 습관과 논리의 파악, 상대방에 대한 공감적 반응 양식(시선 맞추기, 적절한 맞장구, 반응의 타이밍 등) 계발, 상상력을 통한 이해 능력 증진 등이 필요함
- ③ 공감 능력 계발을 위한 구체적인 방법
 - 청소년 지도자가 중심이 되어 공감의 요소인 인지적 · 정서적 · 의사소통적 기술에 대해 설명을 하고 이해시키는 강의 방법, 체험적 방법, 역할 놀이, 모델링, 공감게임, 시나 영화 감상과 토론법 등을 들 수 있음

(2) 게임 중심 공감 훈련 프로그램

회기	공간단계	주제	공감요소	활동명	공감 훈련방법	활용 게임
1 (60분)	오리엔테이션	오리엔테이션	예비공감	우리들의 첫 만남		• 별칭 기억하기
2 (60분)	공감적 주의 집중	주의집중기술 훈련하기	인지표현	집중력이 쑥쑥!	• 미시적 훈련	• 틀린 그림 찾기 • 도깨비 그리기 게임
3 (60분)	정서적 공명	역할수용을 통한 타인의 관점 수용하기	정서인지	서로 다른 우리	• 관계 증진 훈련, 관점 수용	• 생존자 게임
4 (60분)	정서적 공명	감정의 종류를 알고 자신의 감정 표현하기	정서인지	감정주사위 굴리기	• 대인실험실 훈련 : 자기 개방, 느낌과 감정 표현	• 감정 주사위 굴리기 • 감정 단어 스피드 게임
5 (60분)	표현된 공감	공감적 의사소통방법을 익히고 표현하기	인지표현	나의 마음 표현하기	• 지시 경험적 훈련 • 관계 증진 훈련 : 대인행동 가르치기	• 마음 전달 게임
6 (60분)	표현된 공감	친구 마음 이해하고 마음 표현하기	표현인지	친구 마음 이해하기	• 대인실험실 훈련 • 지시 경험적 훈련 : 역할놀이	• 친구 마음 맞추기
7 (60분)	공감의 3국면	친구 마음 표현해주기	표현정서	친구 마음 표현 해주기	• 대인실험실 훈련 : 느낌과 감정 표현, 수준적 공감, 자기 개발	• 공감 반응벨
8 (60분)						
9 (60분)	공감순환 과정	자기 개방 및 공감 반응하기	표현정서	지금 여기까지의 나	• 대인실험실 훈련 : 느낌과 감정 표현, 자기 개방	• 타임 머신 타고 친구 마음 맞추기
10 (60분)		친구와 공감적 지지와 반응 주고 받기		보물을 찾아서	• 대인실험실 훈련 : 느낌과 감정 표현	• 칭찬 우편배달부
11 (60분)	마무리	공감의 생활화 다짐하기		공감의 생활화		

(3) 사례-친구 마음 이해하고 마음 표현하기

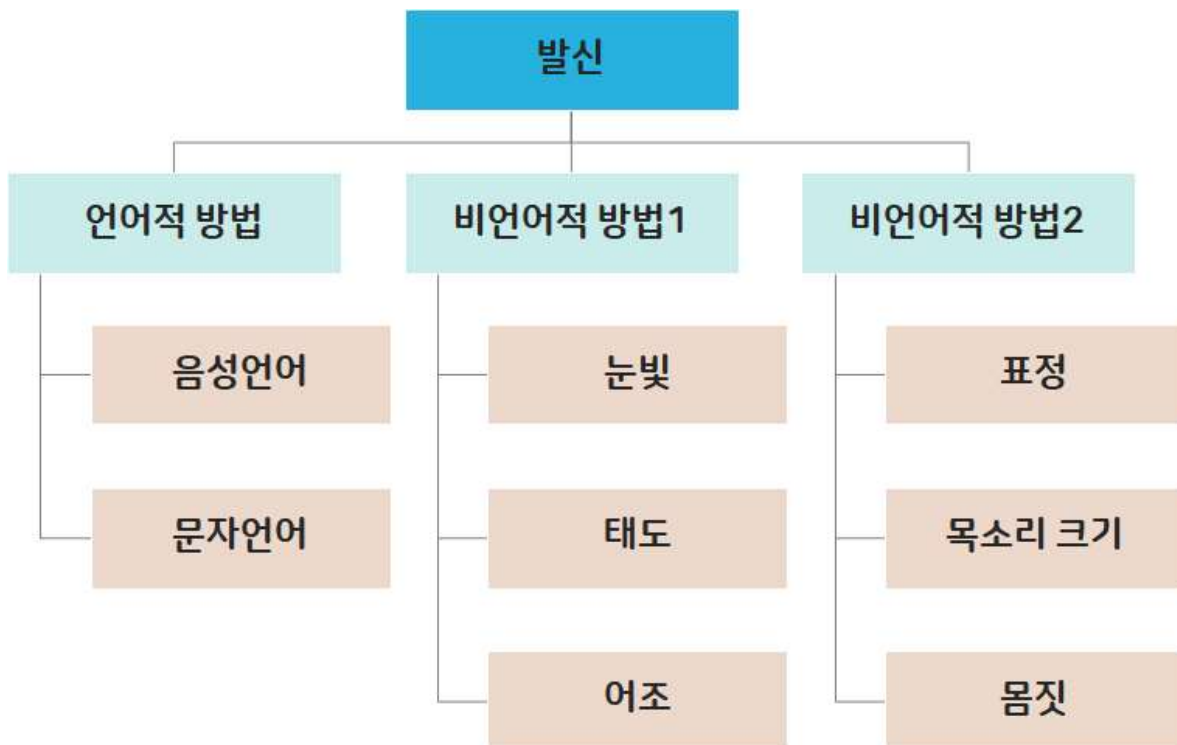
제6회	친구마음 이해하고 마음 표현하기
과정/시간	활동 내용
마음 열기(7분)	<p>내 마음을 알아줘</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2인 1조가 되어 한 사람은 감정을 나타내는 표정을 짓고, 다른 한 사람은 감정을 추측함 • 감정을 알아주었을 때의 느낌과 몰라주었을 때의 느낌을 나눔 • 타인의 감정을 알아주는 것이 왜 중요한지에 대해서 대화를 나눔
본활동(35분)	<p>1단계(10분) : 친구 마음 이해하기 제1탄</p> <ul style="list-style-type: none"> • 짝과 역할 놀이를 한 후 감정을 나타내는 단어를 이용하여 활동지에 자신의 기분을 적음 • 활동지 ①의 대화 1과 대화 2의 차이점을 알아보고, 상대방의 마음 공감을 표현하는 방법을 숙지함 <p>2단계(15분) : 친구 마음 이해하기 2탄</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신이 활동지 ②의 다양한 상황에 처하면 어떨지에 대해 생각함 • 동일한 상황에서 친구가 그 상황에 처해 있다면 친구는 어떤 생각과 느낌을 갖게 될지 생각하며 활동지를 작성함 <p>3단계(10분) : 친구 마음 맞추기 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동지 작성 후 종소리와 함께 자유롭게 돌아다니면서 마음 맞추기 게임을 함 • 자신의 마음을 맞춘 친구에게 '고마워' 쪽지를 1장 줌 • 자신이 친구의 마음을 맞춘 경우에는 친구로부터 '고마워' 쪽지를 1장 받음 • 공감점수 계산 : '고마워' 쪽지 1장당 공감점수 1점 획득
정리(12분)	<p>느낌나누기(6분)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신이 상대방의 마음을 맞추었을 때의 느낌을 이야기함 • 상대방이 자신의 마음을 이해해 주었을 때의 생각이나 느낌을 이야기 함 • 자신의 마음을 이해받고 상대방의 마음을 이해하는 것의 중요성과 좋은 점을 이야기 함 <p>모둠 구성원 칭찬하기(6분)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동 중 친구의 마음을 잘 이해한 공감점수가 높은 모듬원을 칭찬함 • 자신의 실수와 잘못을 반성하고 다짐을 한 친구를 칭찬함

1. 의사소통능력 계발

○ 의사소통능력 계발

- 인간관계와 상호작용은 의사소통을 필수적인 전제로 함
 - 의사소통을 통한 감정과 생각의 교류 없이 함께 하는 것이 불가능하기 때문임
- 의사소통의 부재나 오해에서 문제나 갈등이 발생되고, 인간관계의 단절을 가져올 수 있음
- 어린이와 청소년기부터 체계적인 의사소통 능력을 길러야 함

(1) 발신하기



- ① 언어적 방법과 비언어적 방법을 통해서 메시지를 창출하여 전달하는 활동
- ② 언어적 방법 : 음성언어와 문자언어를 활용하는 것
- ③ 말 한 마디로 천 냥 빚을 갚는다."라는 속담이 있듯이 말하기는 매우 중요함
- ④ 말하기의 가장 기초적인 것은 정확하게 발음하는 것임
- ⑤ 상대방을 존중하면서 말하는 것이 필요함
- ⑥ 명령조, 강요조, 훈계조, 논쟁조, 비평조, 비난조, 심문조로 말하는 것은 피해야 함
- ⑦ 대화적 말하기에 있어서는 상대방을 주체로 하는 것보다는 자신을 주체로 하여 자신의 생각, 느낌 등으로 표현하는 방식이 좋음
 - 나 전달법(I-message)
 - 나의 문제의 명확한 진술을 하는 것
 - 상대방의 행동 때문에 내가 충족되지 않은 욕구를 지니고 있는 모든 경우에 실제적으로 응용할 수 있음

- 나 전달법(I-message)의 3요소

- 행동 : 자신에게 문제를 야기시킨 '상대방의 특정한 행동'에 대해 진술
- 결과와 영향 : 상대방의 행동이 나에게 어떻게 영향을 미쳤는지, 그 문제 행동이 구체적으로 나에게 끼친 영향
- 느낌 : 문제의 결과로 인해 내가 경험한 감정에 대한 기술

- 느낌 : 문제의 결과로 인해 내가 경험한 감정에 대한 기술

* 상황1

뉴스를 보는데 아이들이 너무 시끄럽게 떠돌고 있음

* 나 전달법 대화

- 네가 너무 시끄럽게 떠드니까 뉴스를 볼 수가 없어, 화가 나!

* 너 전달법 대화

- 너 때문에 시끄러워, 나가!

* 상황2

일요일 아침 늦잠을 자고 싶은데 텔레비전 소리를 크게 들어놓고 있음

* 나 전달법 대화

-

* 너 전달법 대화

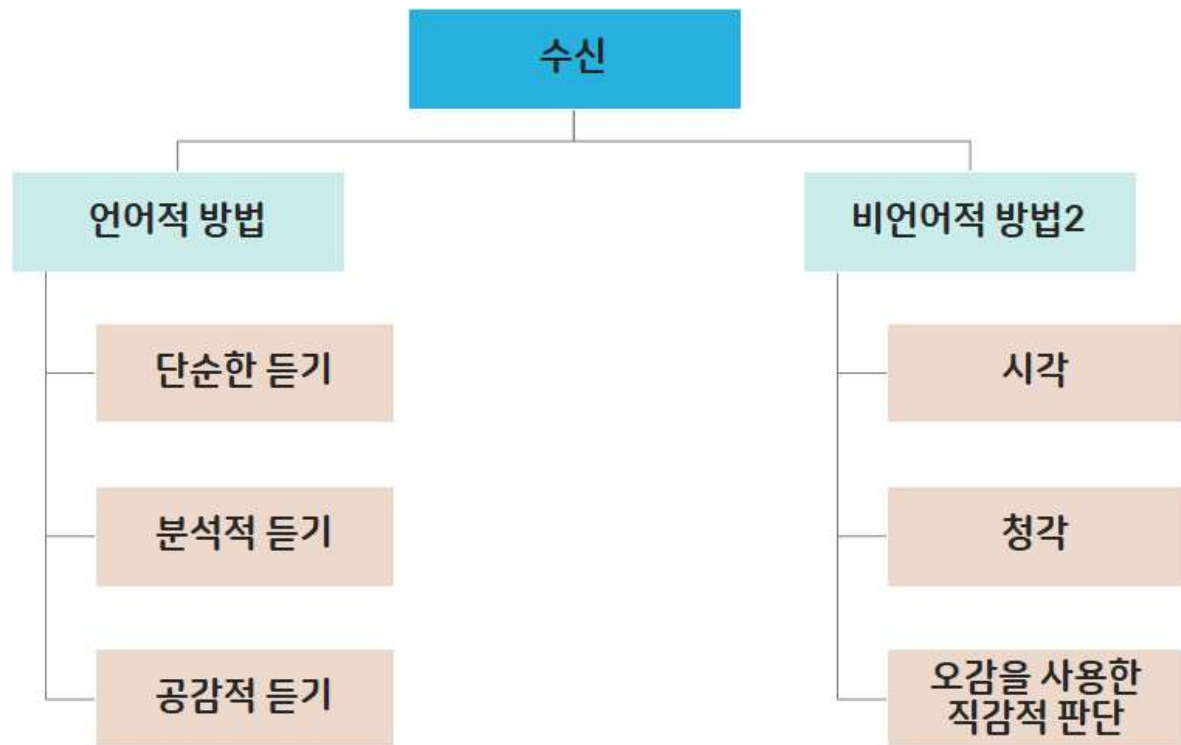
-

⑧ 의사소통에서 눈빛, 태도, 어조, 표정, 목소리, 크기, 몸짓 등과 같은 비언어적 방법 또한 비중이 높고 중요함(65~90%)

⑨ 비언어적 의사소통 방법

- 시각적인 요소 : 표정, 눈빛, 몸짓, 포즈, 옷차림 등
- 청각적인 요소 : 목소리의 크기, 어조 등
- 촉각적인 요소 : 악수, 포옹 등과 같은 신체접촉
- 신체적 요소 : 침묵 등
- 물리적 요소 : 장소, 대화자간의 거리 등

(2) 수신하기



- ① 수신하기 : 발신자의 메시지가 수신자에게 도착하는 현상
 ② 수신을 위해서 언어적 방법으로 듣기, 비언어적 방법으로 시 · 청각 등과 같은 오감을 사용한 직감적 판단을 주로 사용함

③ 듣기는 중요한 활동임

▶ 듣기의 구분

- 단순한 듣기

- 듣기의 가장 기초적인 단계
- 음성을 귀로 듣고 비언어적 표현 요소를 이에 관련 시켜 말하는 사람이 의도한 명시적인 메시지를 이해하는 것

- 분석적 듣기

- 단순한 듣기를 통해서 수신된 메시지를 바탕으로 발신자의 목적을 이해하기 위해서 비판적이고 창조적인 판단을 활용하는 것
- 메시지를 있는 그대로 정확하게 듣기
 - * 명시된 의도 확인 → 묵시적 의도 추론 → 비판적 또는 창조적인 판단의 필요성 여부 결정
 - 의미 파악과 적절하게 응답하는 단계를 거침

- 공감적 듣기

- 단순한 듣기와 분석적 듣기를 포함하면서도 더 나아가 메시지의 정서적 측면과 상대방의 입장을 고려하여 상대방의 생각과 느낌을 공감하면서 이해하는 것
- 메시지를 있는 그대로 정확하게 듣기

* 명시되지 않은 의도 파악 → 판단 보류 → 발신자의 관점에서 세상보기 → 발신자가 말하지 않은 내용 이해 → 공감적으로 의미를 파악하고 응답하는 단계를 거침

- 가장 어렵지만 가장 바람직한 듣기 방법임

- 잘 듣기 위한 단계

- 멈추고 집중하기
- 의도 파악하기
- 공감적으로 이해하기
- 질문 활용하기
- 내용 바꿔 말하기
- 감정 바꿔 말하기

(3) 해석 및 피드백하기

- 해석 : 수신된 메시지의 의미를 파악하는 활동
- 메시지의 의미를 정확하게 해석하기 위해서는 편견, 고정관념, 흑백적 사고방식, 권위주의, 문화적 차이에 대한 오해, 자기중심주의, 선택적인 듣기 등을 배제해야 함
- 피드백 : 상대방의 발신에 대한 반응
- 메시지가 해석되면 이를 상대방에게 피드백하게 됨
- 적절한 시점에 피드백을 할 수 있어야 의사소통이 자연스럽게 이어지면서 상호 이해를 깊게 할 수 있음
- 적절한 맞장구와 상대방의 말에 호응이 필요함

(4) 의사소통능력 계발 방법

① 상호존중심과 개방적인 자세를 가져야 함

② 말하기를 위한 방법

- 큰소리로 읽기 연습하기
- 자신의 말하기 녹음과 반성

③ 비언어적 방법의 표현을 위한 방법

- 기쁨 · 동의 · 분노 · 슬픔 · 고통 · 실망 등과 같은 감정표현을 거울보고 연습하기

④ 듣기를 위한 방법

- 말 듣고 전달하기
- 정확한 의미해석을 위해서 고정관념 · 편견 등과 같은 장애요인이 없는지 자신 성찰하기 등의 방법 활용하기

⑤ 역할 놀이, 시청각 매체를 통한 의사소통 관찰과 분석하기 등의 방법 활용하기

2. 인간관계의 중요성과 조하리의 마음의 창

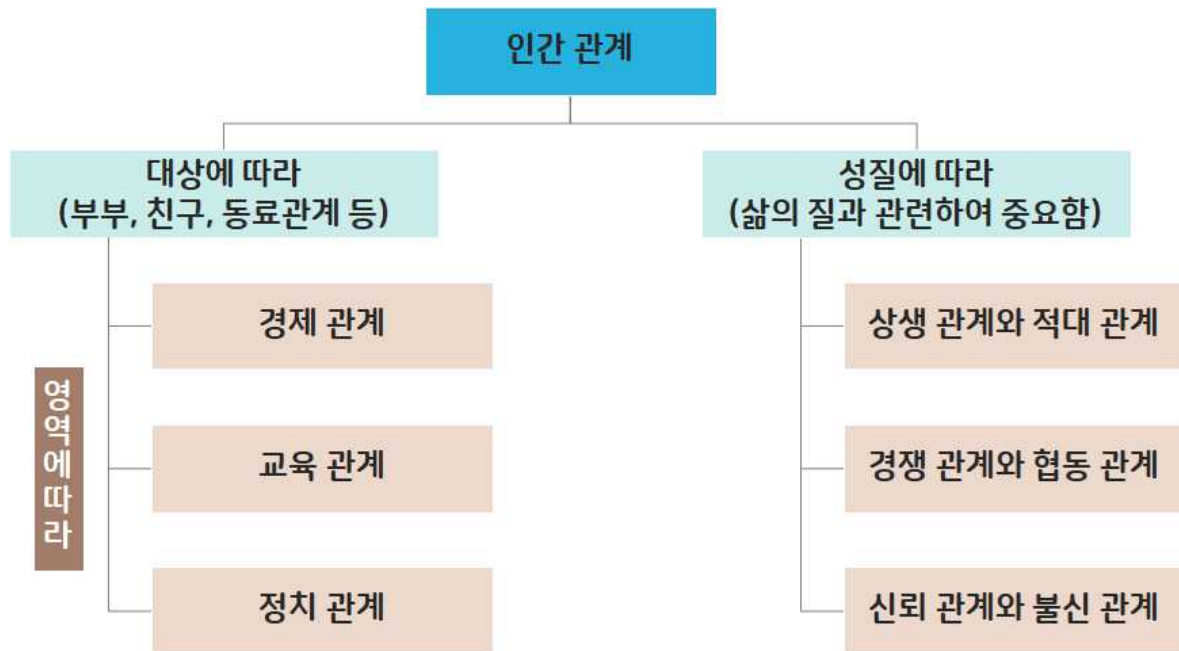
1) 인간관계의 중요성

(1) 인간의 생애주기

청소년기	성인기	노년기	이 과정에서 형성되는 인간 관계의 질은 삶의 질을 좌우함
사적 영역에서 사회적 영역으로 발전하면서 다양해짐	사회적 영역에서의 관계가 성숙해짐	사회적 영역에서의 관계가 축소됨	

⇒ 인간의 삶은 인간관계의 연속임

(2) 인간관계의 유형



2) 조하리의 마음의 창

(1) '조하리의 창(Johari Window)'을 통해서 본 인간관계 형성

- 심리학자인 조셉과 해리에 의해서 만들어진 것임

○ '조하리의 창'이란

- 나를 타인에게 공개하는 것에 의해서 타인이 나에게 대해서 아는 정도와 타인의 반응과 평가를 통해서 내가 나에게 대해서 아는 정도의 조합을 통해서 4개의 창으로 구성됨

		타인의피드백을 통해	
		내가 아는 것	내가 모르는 것
자기 공개를 통해	타인이 아는 것	개방 영역(Open Self)	맹인 영역(Blind Self)
	타인이 모르는 것	은폐 영역(Hidden Self)	미지 영역(Unknown Self)

① 질문

- 나는 타인에게 나에 관한 이야기를 잘 하고 나의 속마음을 잘 나타내 보이는가?
- 나는 타인의 말에 귀 기울이고 타인이 나를 어떻게 생각하고 평가하는지에 대해 알고 있는가

② '조하리의 창'을 통한 자아 이미지 평가



(2) '조하리의 창'의 4가지 영역 구분

① 공개적 영역

- 나도 알고 있고 다른 사람에게도 알려져 있는 나에 관한 정보로 이름, 성별, 직업 등 모든 사람이 알고 있는 정보

② 맹목(인)의 영역

- 남은 알지만 자신은 모르고 있는 자기의 모습으로 이상한 행동, 습관, 특이한 말버릇, 독특한 성격 등과 같은 것

③ 숨겨진 영역

- 자기만 알고 남들은 잘 모르는 나의 모습으로 나의 약점, 비밀, 열등감, 콤플렉스 등과 같은 것

→ 여러 가지 이유로 우리는 이러한 정보를 타인에게 알려 주기를 꺼려함

④ 미지의 영역

- 자신에 대해 자신도 모르고 남도 모르는 것으로, 마치 무의식적인 정신세계처럼 우리 자신에게 알려져 있지 않은 부분

(3) 인간 관계 능력의 계발

① 비난이나 비평, 불평을 하지 말라. ⇨ 부메랑 효과

② 솔직하고 진지하게 칭찬하라. ⇨ 칭찬은 고래도 춤추게 함

③ 상대방의 입장에서 사물을 보라. ⇨ 입장 바꿔 생각해보기

(4) 사례

① 도입활동

- 청소년지도자는 인간 관계에 있어서 칭찬의 중요성에 대해 설명함
- 칭찬하기 활동방법에 대해 설명하고 활동 과정에서는 서로에게 비난의 말을 하지 않도록 함

② 칭찬하기 활동

- 1단계 : 동심원 만들기

- 청소년들을 두 집단으로 나누어 서로 마주 보는 두 원을 만들게 함

- 2단계 : 칭찬하기

- 안쪽 원의 청소년들이 먼저 칭찬하도록 함
- 안쪽 원의 청소년은 마주 보고 있는 청소년이 잘한 일을 찾아서 30초 동안 진지하게 칭찬을 하도록 함
- 바깥쪽 원의 청소년은 경청함
- 30초 후 벨을 울려 칭찬을 종료시키고 안쪽 원의 청소년을 우측으로 이동하도록 하여 바깥쪽 원의 다음 청소년에게 같은 방법으로 칭찬을 하도록 함

- 3단계 : 역할 바꾸기

- 안쪽 원의 청소년들이 바깥쪽 원의 청소년 모두에 대해 칭찬을 마치면 이제는 바깥쪽 원의 청소년이 안쪽 원의 청소년에 대해 칭찬하도록 함
- 방법은 2단계와 같음

- 반성활동

- 활동이 종료된 후 칭찬을 받았을 때의 기분과 인간 관계에서 칭찬의 중요성에 대해서 1명씩 돌아가면서 자유롭게 소감을 이야기하도록 함

1. 청소년자연체험 활동의 개념과 의의

○ 청소년 자연체험활동

- 청소년들로 하여금 자연과의 체험을 통해 자연·환경의 중요성을 이해하고, 자연과의 호응 속에서 생태적 환경과 생명의 신비로움을 체득하게 하여 궁극적으로 전인적인 성장을 이룰 수 있도록 도와주는 체험 중심의 청소년 활동을 말한다.
- 과거에는 청소년 야외활동의 하나로 자연에서 이루어지는 청소년이 수행하는 각종 모험활동과 체험활동을 일컬었음.
- 최근에는 자연과 인간의 관계를 성찰하는 생태교육, 생태 체험의 차원에서 새롭게 부각됨.

(1) 유네스코 한국위원회(1988)의의

- 자연에 대한 이해와 사قم
- 신체적, 정신적 건강
- 인간관계의 개선
- 민주적 생활의 훈련
- 창의성 개발과 기술 습득

(2) 자연체험활동이 청소년에게 미치는 영향과 의의

- ① 청소년에게 대자연을 체험케 함으로써 인간성회복, 자연과 더불어 살아갈 수 있음을 깨닫게 함
- ② 청소년들에게 다양한 인간관계 경험을 갖게 하고 공동체의식을 형성하게 함
- ③ 프로그램에 참여한 참가자들 간의 관계 형성, 지도자와 참가자들 간의 관계 형성 등을 통해 인간관계 훈련 및 심성개발프로그램이기도 함
- ④ 다양한 프로그램을 통해 청소년들은 지적·사회적·신체적·정서적으로 균형있게 발달할 수 있음 소박하고 검소하며 절제하는 생활습관을 형성할 수 있음
- ⑤ 소박하고 검소하며 절제하는 생활습관을 형성할 수 있음
 - 환경의 중요성은 생태계보존의 가치, 물품을 아끼고, 절약하며, 절제하는 생활의 의식과 행동을 형성함
- ⑥ 소그룹 활동을 통해 민주적인 시민정신 함양에 도움을 줌
자신이 맡은 역할을 수행하고, 약속의 중요성 인식, 민주적 가치를 형성함

2. 자연체험활동의 유래와 유형

(1) 자연체험활동의 유래

- '청소년 수련 활동'이란 용어로부터 유래됨
- 1991년에 제정된 청소년기본법 제3조 제3항에서 청소년 수련 활동은 "청소년이 생활권 또는 자연권에서 심신단련, 자질배양, 취미개발, 정서함양과 사회봉사로서 배움을 실천하는 체험활동"이라 정의함
- 당시 정부는 1991년 청소년기본계획에 의거해 1992년부터 1997년까지 총 93종의 수련거리 기본모형을 개발함(김영지 외, 2003)
- 수련거리 기본 모형은 당시 청소년기본법에 명시된 6대 덕목(수련지표)에 의해 개발·보급됨

- 개인적 덕목인 건강, 정서, 용기와 사회적 덕목인 예절, 협동, 금지 등 6개 덕목과 이를 종합한 복합수련거리 등 총 7개 영역에서 다시 24개 하위 세부지표로 나누어짐

① 2000년까지의 수련 지표

구분	개인성 지표			사회성지표		
청소년기의 변화 양상	육체적 적응	정서적 적응	심리적·육체적 적응	사회적 적응		사회적·심리적 적응
6대 지표	건강	정서	용기	예절	협동	금지
세부지표	체력, 영양, 위생, 안전	독서, 특기, 감상, 관람	인내, 정의, 책임, 창의	공경, 예의, 신의, 정직	질서, 봉사, 자율, 근검	애국, 전통, 통일, 국제
수련 활동	체력단련	정서함양, 자연체험	체력단련, 자연체험, 사회봉사	예절수양	사회봉사, 체력단련	전통 문화
	복합수련					

② 2001년부터의 수련 지표

- 문화적 감성을 함양하기 위한 수련 활동
- 과학 및 정보화 능력을 함양하기 위한 수련 활동
- 봉사와 협력 정신을 배양하기 위한 수련 활동
- 모험심과 개척 정신을 키울 수 있는 수련 활동
- 전문적 직업 능력을 준비할 수 있는 수련 활동
- 국제 감각을 고양하기 위한 수련 활동
- 환경 의식을 함양하기 위한 수련 활동
- 기타 청소년 건전 육성에 필요한 수련 활동

(2) 자연체험활동의 유형

① 초기 유형

자연에서 이루어지는 각종 탐사 활동	무인도탐험, 국토탐사, 강 탐사 활동 등
자연을 가꾸고 보존하는 활동	식목행사, 자연농장, 환경보존 활동 등
자연 탐구 중심의 야외 활동	자연관찰 하이킹, 청소년 이동캠프, 고정캠프 등과 같은 야영활동, 오리엔티어링 등

② 최근 : 자연생태를 직접 체험함

야영활동(캠핑)	대자연에서 1박 이상의 숙식을 직접 체험함
자연생태체험활동	생태환경을 설정하고 이를 체험하는 활동

③ 야외활동(캠핑) 시 캠프지도자의 자세

- 활동과 안전을 관리하는 기술 함양
- 캠퍼들을 관리하기 위한 자원이나 정보를 갖고 조직하는 기술 함양
- 캠퍼들이 활동하게 될 내용을 미리 숙지
- 집단응집력에 대한 이해, 역동성, 개인의 성장 등 관리

- 경험에 근거한 판단기술 함양 등

④ 자연생태체험활동의 주제에 따른 분류

- 자연현상을 이해하고 심층적 탐사하는 활동(천문활동, 자연다큐활동)
- 생태접근이 강화된 활동(숲 해설, 늪지생태계이해, 제주 오름 생태계이해 등)
- 동식물 복원 및 탐사활동(황새복원, 철새, 야생화탐사활동)
- 공예 등 자연공작체험활동(압화활동, 인두화활동, 허브공예활동)
- 생태환경보호를 위한 사회참여활동(공기오염, 물오염방지활동, 소음 감소캠페인 등)
- 에너지 보존 및 절약 등 과학과 접목한 자연체험활동(태양광, 풍력 발전이해 등)
- 세계환경 문제해결 활동(사막화방지활동, 기후협약 등)

(3) 자연체험활동의 최근 추세

① 실시기관의 다양화

- 기존 자연권 수련시설을 중심으로 진행
- 최근 청소년 단체 및 시설, 각종 시민사회단체, 교육관련 기관 및 단체, 종교기관 및 단체, 사회복지 시설 및 기관, 언론매체 등

② 프로그램 전문화 현상

- 초기 종합적이고 단순히 모험 중심적 프로그램에서 특정 영역(환경, 생태, 에너지, 자연문화유산 등) 내 전문성 심화 및 세분화 되어가는 현상

③ 참가 청소년의 다양화 현상

- 1990년대까지만 해도 주로 어린 아동, 초기 청소년들이 주대상이었으나 최근 중고등학생으로 참가연령이 높아지고 있음
- 유아부터 성인에 이르기까지 다양화됨(가족캠프 등)

④ 활동장의 증가

- 제주도의 오름이 세계자연유산으로 지정되면서 자연체험 활동 장면으로 각광받음

3. 자연체험활동의 실제

(1) 자연체험활동 지도자의 자질

- 자연에 대한 기본이해가 선행되어야 함
- 자연의 원리, 환경 생태계의 법칙 등에 대해서 깊은 관심을 갖고 관련 지식과 기술을 연마해야 함
- 청소년들의 인간관계 능력을 함양시키고, 지도력을 길러주며, 의사 소통 능력을 배양해 줄 수 있는 지도 기법을 갖춰야 함
- 청소년 개인의 안전과 위생, 보건에 대한 세심한 주의와 전문적인 위기관리 기술 등을 갖추어야 함
- 본인 스스로가 책임감·자립심·술선수범과 같은 태도를 지니고 있어야 함
- 문제 해결 능력을 갖추어 갈등발견 및 해결에 신속히 대처해야 함

- 분야에 따른 전문지도 기법을 갖추어야 함
 - 예 : 야영활동지도자라면 텐트설치법, 매듭 법 숙지 등
- 프로그램 성격에 따른 교육기자재 활용기법도 잘 알아야 함
 - 예 : 캠코더, 디지털 카메라, LCD프로젝터 등 시청각 기자재, 식물 및 동물도감 등의 활용

(2) 김민(2004)이 개발한 원흥이 생태탐사 프로그램 사례

- '원흥이'란 충북 청주시 산남동에 소재하는 방죽의 이름으로 도시개발을 통해 이 방죽이 자칫 없어지게 됨에 따라 지역환경 운동 시민 단체들이 적극 원흥이 방죽을 보존하는 운동을 벌이게 되었음
- 생태보존 및 체험을 함께 하는 프로그램으로써 기획, 운영되었음

① 활동의 개요

- 원흥이 생태탐사 프로그램 기획 배경

우리가 살고 있는 도시인 청주는 예로부터 맑은 고을이며, 교육의 도시라 일컫습니다. 여기에는 여러 가지 이유가 있겠지만, 오늘 아홉 마리 용의 전설이 서려있는 구룡산 아래 아늑하게 자리잡고 있는 원흥이 마을을 소개하려 합니다. 고려시대 때 원씨 성을 가진 사람들이 많이 살아서 이곳은 원흥이 마을이란 이름이 붙여졌습니다. 원흥이 마을의 깊은 역사가 말해주듯 세계문화유산으로 등재된 직지심체요절보다 72년이나 빠른 금강반야바라밀경이라는 목판 인쇄물을 만들어낸 원흥사라는 큰 절도 있지 않았을까 하는 추측으로 지금도 열심히 발굴작업을 하고 있습니다. 그리고 그곳에는 두꺼비들의 산란지인 원흥이 방죽도 있습니다. 뿐만 아니라 개구리, 도롱뇽 또 법정 보호종인 맹꽁이, 그 외 수 없이 많은 새들과 곤충들의 집단 서식지이며 점점 사라져 가고 있는 생물들의 보금자리가 바로 원흥이 방죽입니다. 이렇게 오랜 역사와 자연 생태들의 보금자리인 이곳이, 청주시민들의 발길이 끊임없이 이어지고 있는 이곳이, 개발이라는 이름으로 무자비하게 파괴되어 가고 있습니다. 오늘도 원흥이 마을을 사랑하는 많은 분들이 이곳 생물들의 보금자리인 원흥이 방죽 주변을 지켜주기 위하여 눈물 흘리며 개발 저지 운동을 펼치고 있습니다. (중략) 이번 생태탐사를 통하여 원흥이 마을 주변에 사는 자연친구들을 많이 사귀고 또 그들의 생명도 참으로 소중하다는 사실을 '가슴에' 꼭 품고 갔으면 합니다.

- 목적

- 아이들의 훌륭한 스승이자 친구인 자연을 직접 체험함으로써 그 속에서 추억을 간직한 아이들이 자연을 소중히 여기는 아름다운 심성을 가진 어른으로 성장할 수 있도록 함
- 다양한 자연체험을 통해 환경에 대한 아름다운 영상들을 간직하고 자연과 생명에 대한 경외감을 갖는 아름다움을 배울 수 있는 기회를 부여하며 더불어 자연 사랑에 대한 가치관을 정립함

- 기대효과

- 자연사랑에 대한 가치관 정립 및 환경 의식 배양을 통한 올바른 인격형성
- 자연을 구성하는 모든 생명체의 존귀함을 알게 하고 호기심을 유발하여 과학적 탐구능력 배양
- 환경에 대한 소중함을 인식하고 환경을 지켜가는 환경의식 함양
- 우리 주변의 환경에 대한 소중함 인식
- 자연과 인간이 어우러진 쾌적한 생태도시를 가꾸고 사람들이 더불어 사는 공동체 형성

- 운영기간

- 20XX년 XX월 XX일, 토요일
- 장소
 - 구룡산 원흥이 마을
- 대상
 - 한국스카우트 연맹 충북단원 42명(OO중학교 1~3학년생)
- 활동의 실제
 - * "원흥이 방죽 생태탐사"

급수	물의 맑기	사는 생물
1급수	수정같이 맑아서 그냥 마실 수 있는 물	옆새우, 가재, 플라나리아, 반딧불이 버들치, 열목어, 날도래애벌레 등
2급수	목욕을 할 수 있고 끓여 먹을 수 있는 물	다슬기, 쉬리, 꺾지, 쏘가리 등
3급수	탁한 물로 화학처리를 해야 먹을 수 있는 물	거머리, 붕어, 잠자리애벌레, 우렁이 등
4급수	오염이 심해서 물고기가 살 수 없는 물	실지렁이, 모기애벌레, 깔따구 애벌레

② 활동지도안

활동목표	<ul style="list-style-type: none"> • 우리 주변의 환경에 대한 소중함을 인식함 • 자연과 인간이 어우러진 쾌적한 생태도시로 가꾸어 나가고, 사람과 사람들이 더불어 사는 공동체 형성 • 자연 사랑에 대한 가치관 정립 			
지도과정	지도내용	세부내용	소요시간	준비물 및 유의점
준비	준비단계	지도자 사전회의	30분	프로그램
		원흥이 생태탐사 - 미니북 제작	10분	자료
		모듬 편성(1, 2, 3학년별 편성)	5분	참가자 명단
도입	만남의 시간	생태체험지도교사 소개 및 인사	5분	지도자 명찰
		참가한 학생들과의 인사	5분	참가자 명찰
		대학생자원봉사자 소개 및 인사	5분	자원봉사자 명찰
	전체 일정 안내	구룡산 등반 및 원흥이 방죽 생태체험탐사 프로그램 소개	5분	미니북 45부
전개	구룡산 등반하기	선생님의 안내에 따라 구룡산 등반하기 1. 구룡산의 유래에 대해 설명 듣기 2. 숲속에 살고 있는 동·식물을 관찰하며 등반하기 3. 나무의 특징 및 풀의 특징을 주어진 자연생태체험 워크숍에 적기 4. 내가 알고 있는 나무 이름 및 들꽃 말하기 5. 선생님께 나무 이름 및 들꽃말의 유래에 대하여 듣기 6. 야간의 휴식 시간 동안 스크랩한 식물 채취하기 7. 구룡산 자락 좌측에 흐르는 작은 실개천에 사는 물고기, 생물 관찰하기	60분	미니북
전개	원흥이 방죽 생태탐사	1. 구룡산에서 자연스럽게 내려와 원흥이 방죽 도착 2. 원흥이 방죽 마을에 대한 설명 듣기 3. 원흥이 방죽에 사는 생물에 대하여 알기(물고기, 생물) 4. 물 속 생물로 알아보는 물의 등급 알아보기 5. 원흥이 방죽 수생식물 만나보기	50분	디지털 카메라
	제작	1. 자연식물을 이용한 나무 목걸이 제작 2. 풀잎을 이용한 동물인형 만들기 3. 나뭇잎을 이용하여 흰 손수건에 물들이기	20분	나무 원형판, 줄, 풀잎, 흰 손수건, 나뭇잎
정리	소감문 작성	원흥이 방죽 생태탐사에 대한 전반적인 소감문 작성	15분	소감문 양식, 볼펜
	소감문 발표	각 조에서 2명을 선정하여 오늘의 프로그램에 대한 소감 발표	10분	-
	정리	정리 및 해산	5분	-

1. 청소년문화예술의 개념

○ 청소년문화예술

- '청소년'과 '청소년 활동' 그리고 하위개념 '문화 활동'
- 문화예술이란 개념은 문화예술진흥법을 통해서 살펴볼 수 있음

▶ 문화예술진흥법이란?

- 문화예술의 진흥을 위한 사업과 활동을 지원하여 우리의 전통문화예술을 계승하고 새로운 문화를 창조하여 민족문화의 창달에 이바지하기 위하여 제정된 법률을 말한다.

▶ 문화예술진흥법의 내용

- 1972년 8월 제정된 후 수차례의 부분개정을 거쳐 1995년 1월 전문개정된 것이 현행 법률이다.
- 이를 위하여 중앙과 시·도에 문화예술진흥위원회를 두며, 국가가 국어의 발전 및 보급을 추진하고, 문화예술공간을 설치하며, 10월 20일을 문화의 날로 설정하여 필요한 행사를 하며, 문화예술진흥기금과 문화예술진흥원을 설치하는 등 문화예술진흥을 위한 종합적인 시책을 추진하도록 하고 있다.

(1) 청소년활동이란

- 9세 이상 24세 이하의 인구 연령(청소년)의 균형 있는 성장을 위해 필수적으로 요구되는 활동

(2) 청소년 문화 예술 활동이란

- 문화적 감성과 더불어 살아가는 능력을 함양하는 문학, 미술, 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문, 출판 및 만화 등의 장르에서 청소년들이 체험하는 활동

2. 청소년문화예술 활동의 효과와 의의

(1) 문화 감수성 함양

① 문화 감수성(Cultural Sensitivity)

- 오감을 통해 문화를 수용하는 능력
- 신체 외부로부터 들어오는 다양한 문화적 자극들을 문화의 보편성과 특수성의 관점에 입각하여 주체적으로 구성하고 수용할 수 있는 능력(최원기 외, 2000 : 23 ~ 24)

② 문화 감수성 실태에 대한 선행연구는 많지 않은 편임

- 최근 연구결과는 조명한 외(1993)의 연구를 비롯하여 안귀덕 외(1997), 최원기 외(2000)의 연구, 문화관광부 · 한국문화관광정책연구원(2003)과 최근 문화체육관광부(2014)의 연구 등이 있음

- ③ 문화 감수성 함양에 미치는 문화예술활동의 효과와 영향에 대한 실증적인 연구도 많지 않음
김문환(1999), 김세훈(2005)등의 연구에서 일부 보여지는데 실증적 증거는 많지 않음

- ④ 외국의 경우 문화교육과 예술교육에 주목하고 있음
- ⑤ '문화예술교육'을 문화교육과 예술교육으로 이원화 시킨 이유는 실제로 문화 예술교육이란 개념이 이 두 개념의 합성어이기 때문임
 - 문화교육(양현미, 2004)이란
 - 다양한 인종과 민족이 함께 살아가야 하는 다문화사회에서 서로를 이해하고 소통하는데 필수적인 문화적 리터러시를 길러주는 교육.
 - 예술교육(양현미, 2004)이란
 - '음악, 미술, 연극교육 등 개별장르들에 대한 교육'을 통칭하는 개념
- ⑥ 예술교육의 영향은 아동과 청소년의 정서에 순기능을 미침
- ⑦ 문화활동은 인종적 편견의 소거와 자아 정체감 수립 및 인간 관계에 긍정적인 기능을 미침

(2) 공동체 의식의 조성 강화

	개인적 수준	일정한 성취와 만족
	집단적 수준	공동체 의식을 조성하고 이를 강화

3. 청소년문화예술 활동의 배경과 현황

(1) 청소년 문화예술활동의 제기 배경

- ① 문화관광부(2004) <문화 정책 백서>
 - 우리 사회의 경제구조가 문화 감수성을 바탕으로 지식과 정보를 재가공, 부가가치를 창출해내는 경제구조로 전환하고 있음
 - 여가시간의 증대로 생활에 새로운 요구가 생겨나고 있음
 - 우리 사회에 뿌리 깊은 공교육 현실에 대한 대안적 논의로서 문화 예술교육의 중요성이 확산되고 있음
 - 수직적 위계 문화와 폐쇄적 경계 만들기가 잔존하고 있어 문화예술활동을 통해 효과적으로 이를 불식시킬 필요가 있음
- ② EU(2001)
 - 서비스 섹터의 중요성 증가와 개인 지출 중 서비스 지출 비중의 증가
 - 기대 수명 연장과 고령자의 문화 활동 증가
 - 교육 수준 향상과 문화 향수 욕구의 증대
 - 여가시간 증대와 문화소비 기회의 확대
 - 도시화의 진전에 따른 도시인의 문화생활 수요 증가
 - 앞의 여러 요인들과 연계된 문화 활동 참여 방식의 다양화

(2) 청소년 문화예술활동의 현황

- ① 학교 교육 과정에서의 문화예술활동 관련교과의 위축

- 정규수업 시수 축소 또는 선택교과로의 전환됨
- 담당교원의 전문성강화를 위한 사회적 · 교육적 지원미비
- 교육기회가 적음

② 문화 기반 시설 미비 및 청소년 문화 향수 기회의 부족

- 국민소득 증가와 주 5일 수업제 정착 등 여건조성과 기회증가 반면문화적 인프라 및 문화 기반시설 활용 및 향유능력 미비

4. 외국의 청소년문화예술 활동의 현황

(1) 프랑스

구분	내용
1980년대	• 공교육의 위기상황을 학교에서의 예술교육 강화정책을 통해 해결함
1988년	• 고등학교 선택과목으로 예술 교육을 강화함 • 문화부의 적극적인 지원과 더불어 문화수업 및 예술실기활동이 증가함
2000년 12월	• 예술교육 5개년 계획을 설립하여 학교에서의 예술교육 정책과제를 제시함 • 학교교육의 방향을 새롭게 정립함
현재	• 청소년들을 위해 학교 교육과 문화예술교육이 상호 교류하고 연계될 수 있는 기반과 기회가 더욱 강화되고 있는 추세임

- 청소년문화예술활동 및 교육장면에 유관한 전문인력을 인적자원 개발의 관점에서 포괄하여 인적 자원을 개발하고 확충하는 총체적 전략을 세우고 있음
- 문화 관련 발전을 위한 인적자원 개발전략

쟁점	배경	목표	행동전략
관리의 문제	• 문화부문의 관리역량 취약은 관리분야에 자격을 갖추지 못한 사람들 혹은 자라는 사람들 이 부문에서 발생하는 사람들로 인해	• 기존 문화부문 인력 중 관리에 흥미와 책임이 있는 사람들에게 관리 관련 지식.기술 습득 유도 • 관리 관련 지식.기술이 탁월한 사람의 문화부문 유도	• 문화부문에 맞춤형 관리 관련 지식.기술 향상 프로그램 개발 제공 • 관리분야에 재정자원을 확충
자영자의 문제	• 문화부문의 높은 자영자 비중이 특징임 • 평균 이하 수입과 낮은 훈련 접근성	• 자영자에게 보다 효율적인 훈련 제공 필요 • 문화부문 자영자 대상의 보다 효과적인 사회안전망 필요	• 훈련 접근성 제고를 위해 훈련 정보를 확충, 훈련 가이드 강화, 비문화 분야 훈련의 적합성 평가, 문화 감수성이 높은 훈련 콘텐츠 개발 등 필요
평생 학습의 문제	• 문화인력의 문제는 사람이 없는 것이 아니라 '적절한' 지식.기술을 가진 사람이 충분치 않다는 것임	• 평생학습을 위해 훈련=투자, 생애에 걸친 학습이라는 정의 인식이 필요 • 문화 특수적 지식.기술을 넘어선 능력 배양 • 문화 특수적 지식.기술(새로운 기술 등) 개선.확장	• 기존 교육과정과 훈련내용에 대한 검토 필요 • 훈련요구 파악, 훈련유형 제공, 훈련경로에 따른 훈련을 유도하는 문화부문 평생학습체제 개발 필요 • 지식.기술향상은 실제 직업적 맥락하에서 이루어져야 함

5. 청소년문화예술 활동의 실제

(1) 문화예술활동의 지도방법

① 청소년 문화 특성에 대한 이해

- 새로운 청소년들의 가치관, 의식, 행동특성에 대해 개방된 관점과 자세로 이해하고 수용해야 함

② 전통 문화 활동에 대한 이해 및 지도방법

- 새로운 문화가 형성되어도 과거의 문화에 존재함

③ 뉴미디어 문화 활동 지도방법

- 컴퓨터, 인터넷 활용한 새로운 문화적 게토(Ghetto)를 형성함

④ 청소년 소비 문화 및 경제 활동 지도방법

- 청소년들의 독특한 소비양식을 통해 자신의 문화적 특성을 보여줌

⑤ 청소년 문화의 역기능 예방 지도방법

- 인터넷 중독(게임 중독포함), 휴대폰중독 등

(2) 문화예술활동에 대한 신념

- 문화와 예술을 통해 청소년을 지도한다는 것은 문화예술의 사회적 기능에 초점을 맞춰 이루어지는 교육활동임
- 청소년지도자는 청소년에게 미치는 긍정적 기능을 극대화, 부정적 역기능을 최소화할 수 있는 지도방법을 숙련 및 연마해야 함
- 청소년들이 문화 예술을 향유할 수 있는 기반을 조성하고 각 시설의 운영을 합리화할 수 있는 다양한 방안을 개발 및 지원해야 함

(3) 문화예술활동프로그램 사례

① 청소년들이 지하철 콘서트를 기획하고 실제 진행까지 맡아 운영하는 '청소년 문화콘서트 프로그램'사례임

② 이 콘서트를 진행하기 위해 청소년들은 동아리모집부터, 사전교육과 훈련, 섭외, 콘서트 진행 등 프로그램 전반을 맡아 수행하였음

③ 목적

- 청소년들이 스스로 기획하고 진행하는 문화콘서트를 통해 창조적이고 능동적인 문화활동기회를 제공하고 체험케 함으로써 청소년의 창의력과 문화 향수성을 진작시킴

④ 목표

- 청소년들의 자율적 참여를 유도하여 능동적인 자아성취감을 함양함
- 청소년 문화콘서트의 활성화를 통해 지역 내 건강한 청소년 문화의식과 활동을 신장시킴
- 센터 및 지역청소년 문화동아리의 활성화 및 연계방안을 적극 모색함

⑤ 개요

- 기간 : 연중
- 실시장소 : 센터 및 지역사회, 지하철 역

- 대상 : 센터 및 지역 청소년동아리

- 주요내용

구분	내용
준비단계	<ul style="list-style-type: none"> • 사업계획서 작성
홍보 및 모집단계	<ul style="list-style-type: none"> • 콘서트가 가능한 지역 청소년 문화동아리 대상 홍보 및 모집과 선정 • 홍보방안으로는 현수막, 포스터 게시, 센터소식지, 홈페이지 팝업창, 지역언론 매체 등을 활용 • 최종 선정된 동아리의 콘서트 내용에 따라 세부사업계획서(실행 계획안) 수정 • 자원봉사자 섭외 • 지하철 역사와 협의 후 콘서트 일정 확정
운영단계	<ul style="list-style-type: none"> • 콘서트 진행 • 센터 주요프로그램 지원 • 자원봉사자와 함께 운영
평가단계	<ul style="list-style-type: none"> • 콘서트 진행 동아리 중심평가(평가도구 미리 개발 후 사용) • 운영지도자 및 자원봉사자 중심평가

1. 미래사회와 직업세계의 변화

○ 4차 산업혁명

- 산업혁명이란 인공 지능, 사물 인터넷, 빅데이터, 모바일 등 첨단 정보통신기술이 경제·사회 전반에 융합되어 혁신적인 변화가 나타나는 차세대 산업혁명을 의미함.

(1) 4차 산업혁명의 특징 및 의미

① 특징

융합	공 지능(AI), 사물 인터넷(IoT), 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터, 모바일 등 지능정보기술이 기존 산업과 서비스에 융합
연결	3D 프린팅, 로봇공학, 생명공학, 나노기술 등 여러 분야의 신기술과 결합되어 실세계 모든 제품·서비스를 네트워크로 연결하고 사물을 지능화한다.

② 의미

- 인공지능, 사물인터넷, 빅데이터, 모바일 등 첨단정보기술이 경제 및 사회전반에 융합되고 연결되어 혁신적인 변화가 나타나는 산업 시대를 뜻함
- 컴퓨터, 인터넷에서 한 단계 더 진보된 혁명임

○ 인공지능

- 1956년 미국의 다트머스 학회에서 처음으로 공식화됨

(1) 인공지능의 대표적인 사례

① 알파고의 등장

- 휴머노이드 로봇산업
- 사이보그산업
- 인공지능 산업
- 예 : 감정인식로봇 페퍼가 피자헛과 KFC에서 직접 고객의 주문을 받고, 호텔 고객응대서비스를 제공하는 것 등

○ 직업혁명

- 과학기술 발달로 소멸하는 직업도 많지만 새로운 변화와 기술에 따른 신규직업들이 생겨남

① 미래에 사라질 가능성이 높은 직업

- 텔레마케터데이터, 입력 관련 직업, 법률 비서, 재무 담당 직원, 설문 조사관, 물건을 분류하는 사람, 행정 업무 담당자 및 관리직, 회계 / 경리 담당자, 보험회사의 사무직, 은행과 우체국의 창구 직원, 지자체 행정관, 비정부기구 행정관, 도서관 사서, 조립 / 수리 기술자, 목수, 교환원 및 콜센터 직원, 섬유 산업 종사자, 회계사, 접수 담당자, 화물, 배송 회사의 사무원

② 미래 부상 기술 분야

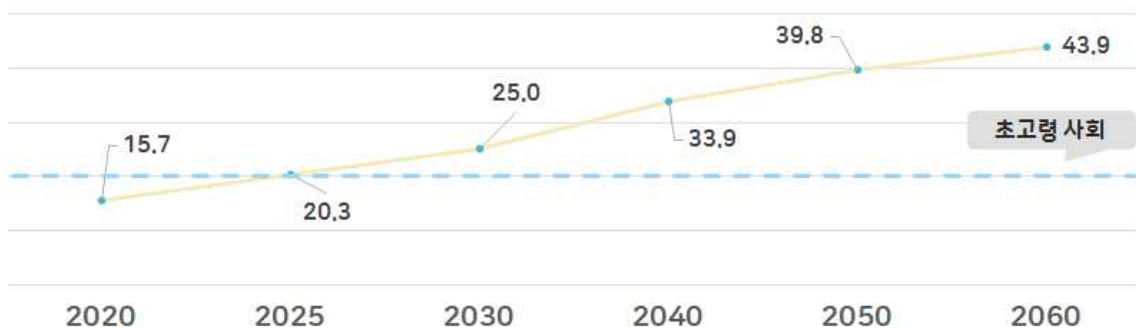
- 디지털경제(가상교육, 원격근무, 전자정부)
- 에너지환경(스마트그리드, 정밀 농업, 유기 농업, 기후 조절, 그린 이코노미, 유전자변형

동/식물, 수경 농업, 대체식품, 대체에너지)

- 정보통신(가상현실, 사물인터넷, 인공지능 인터페이스, 클라우드 / 그리드, 생체인식, 인공지능)
- 제조 및 로봇공학(스마트 로봇, 나노 테크놀로지, 하이테크 홈, 모듈러 건축, 에너지 저장)
- 바이오 및 의료(합성생물학, 개인 맞춤 의료생명 연장, 게놈 치료, 원격 진료, 암 치료, 뉴로 테크놀로지)
- 우주(우주관광, 달 개척, 인류의 화성 정착, 태양광 인공위성)
- 운송(연료 전지 자동차, 지능형 자동차, 하이브리드 자동차, 전기자동차, 극초음속 비행기)

○ 노령화사회

① 우리나라 고령인구(65세 이상)



② 새로운 일자리 제시(제롬글렌, 2017)

- 스마트 간병 및 의료 산업, 간병로봇사업, 고령자 식품산업, 실버 여행업, 라이프 엔딩산업, 고령자 전용주택 리폰산업, IT농업 등

○ 세계 경제의 불확실성과 저성장

① 미래환경을 뷰카(VUCA)라고 칭함

* 뷰카(VUCA) : 변동성, 불확실성, 복잡성, 모호성을 가진 사회환경을 의미함

② 오늘날 세계 각국의 모습을 뜻함

- '네카라쿠베', '당토', '직야' 등 신조어 난립, 최저임금 인상 등

○ 근로조건에 따른 인력 이주 증가현상

- 근로자들에게 지불해야 할 경비의 초소화를 위해 저임금 국가인 개발도상국으로 이전함.

2. 진로지도의 기초이해

(1) 진로지도의 개념

① 파슨스(Parsons, 1907)

- 미국의 보스톤시에서 시작한 직업상담을 효시로 하여 이후 직업지도라는 명칭으로 사용됨

- ② 1970년 이후 진로교육의 도입과 함께 진로상담, 진로지도와 동의어로 사용됨
- ③ 진로지도란
 - 사람들이 활동하는 생애 동안 그들의 진로 발달을 자극하고 촉진하기 위해서 전문상담자나 교사 등과 같은 전문인이 여러 장면에서 수행하는 활동들로 진로계획, 의사결정, 적응 문제 등에 조력하는 것임(김봉환, 2000)
- ④ 개인의 전 생애에 걸쳐서 진로선택과 관련된 모든 상담활동, 즉 가족, 일 여가 등이 진로계획 및 통합된 영역으로 간주됨
- ⑤ 직업상담
 - 진로상담과 유사하게 사용됨
 - 개인이 특정한 직업을 선택하고, 선택한 직업에서 적응을 원활하게 수행할 수 있도록 도움
 - 나아가 직업전환 및 은퇴과정에서 발생할 수 있는 문제들을 예방하고 지원하는 전문적인 상담활동임

⇒ 진로지도는 이 모든 개념을 포괄하는 상위개념이라 할 수 있음

(2) 청소년진로지도의 목표

- ① 자신에 대한 정확한 이해
 - 자기의 가치관, 능력, 성격, 적성, 흥미, 신체적 특성 등에 대하여 올바르게 이해하는 것은 필수임
- ② 직업세계에 대한 이해
 - 진로지도를 통해 일의 종류, 직업세계의 구조와 특성, 직업세계의 변화, 고용기회 및 경향 등을 올바르게 이해함
- ③ 합리적인 의사결정 능력의 증진
 - 진로지도의 최종결과는 자신에 대한 정보, 직업세계에 대한 정보 등을 토대로 최종적으로 진로를 선택하는 의사결정을 하는 것임
- ④ 정보탐색 및 활용능력의 함양
 - 다양한 정보의 수집, 분석, 가공하여 적절하게 활용능력을 갖추는 것임
 - 이를 통해 합리적 의사결정이 이루어지도록 해야 함
- ⑤ 일과 직업에 대한 올바른 가치관 및 태도 형성
 - 일을 하는 것은 생계수단 이상의 의미를 가짐
 - 예 : 사회봉사, 자아실현

3. 청소년 진로발달이론

(1) 특성-요인 이론

① 배경

- 개인차 심리학과 응용심리학에 배경을 두고 인간행동의 개인차에 대한 측정과 확인에 초점을 둠
- 대표적 이론가 파슨스, 윌리엄슨, 홀, 키트슨 등

▶ 학자 별 특성-요인이론

구분	내용
파슨스(1909)	<ul style="list-style-type: none"> • 진로상담과 관련된 초창기 이론임 • 자신에 대한 명확한 이해와 여러 직업에 관한 지식의 합리적인 연결(예 : 개인분석, 직업분석, 과학적 조연을 통한 매칭)이 현명한 직업선택이라고 봄
피터슨	<ul style="list-style-type: none"> • 진로상담자들이 사용할 수 있는 심리검사도구(예 : 특수적성검사, 인성검사, 상담기법, 진단전략, 적재적소의 배치에 관한 정보)를 개발함 • 연구결과로 1977년 직업사전이 출판됨

② 기본가정

- 현명한 직업 선택에 관련되는 요인(직업의 선택, 파슨스)
 - a. 자신에 대한 명확한 이해(ex, 적성, 능력, 흥미, 포부, 환경 등의 이해)
 - b. 여러 직업에 따른 자격요건, 장 ·단점, 보수, 취업기회, 장래전망 등에 관한 지식
- 두 요인간의 합리적인 연결 즉, 내담자 자신의 개인적 요인에 관한 자료와 직업에 관한 자료를 중심으로 진로상담을 통해 내담자가 현명한 선택을 하도록 도와주는 조력활동임

▶ 밀러(Miller, 1974)

- 직업발달은 개인과 직업특성 간의 관계를 합리적으로 추론하여 의사과정을 도출해가는 인지과정임
- 직업선택에서는 발달보다는 선택 자체를 강조함
- 개인에게는 각기 자기에게 맞는 하나의 적절한 직업이 있음
- 각 직업에는 그 직업에 맞는 특정한 형태의 사람이 종사하고 있음
- 누구나 자신의 특성에 알맞은 직업을 선택할 수 있음

(2) 대표적 학자

- 긴즈버그(Ginzberg, 1951)
- 수퍼(Super, 1957)
- 타이드만과 오하라(Tiedman&O'Hara, 1963)
- 터크맨(Tuckman, 1974) 등

① 긴즈버그(Ginzberg)의 진로발달이론

- 직업 선택이란 일회적인 행위, 즉 단일결정이 아니라 장기간에 걸쳐 이루어지는 일련의 결정이며, 직업선택 과정은 비가역적임
- 나중에 이루어지는 결정은 그 이전 결정의 영향을 받게 됨

구분	내용
환상기	<ul style="list-style-type: none"> • 자기가 원하는 직업이면 무엇이든지 할 수 있다고 인식하는 단계임 • 자신의 현실적인 여건과 제약을 인식하지 않고 욕구를 중요시 함
잠정기	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 흥미, 적성, 능력, 가치 등 주관적인 요인이 직업선택의 주요 요소로 간주됨 <ul style="list-style-type: none"> - 현실적인 여건과 제약이나 제약조건에 대한 인식을 별로 고려하지 않기 때문에 직업선택의 문제에 있어 다분히 비현실적인 성격을 띠 • 흥미단계(대략 11~12세) <ul style="list-style-type: none"> - 취미, 흥미가 직업선택의 주요요인이 됨 • 능력단계(대략 3~14세) <ul style="list-style-type: none"> - 학업성적, 타인의 인정 등이 직업선택의 주요요인이 됨 • 가치단계(대략 15~16세) <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 가치, 생애목표가 직업선택의 주요요인이 됨 • 전환단계(대략 17세 전후) <ul style="list-style-type: none"> - 주관적 요소에서 현실적 외부요인으로 관심이 전환되며, 현실적 외부요인이 직업 선택의 주요요인이 됨
현실기	<ul style="list-style-type: none"> • 대개 17세 이후부터 성인기에 이르는 시기임 • 직업 요구조건, 교육기회, 취업기회 등 외부의 여러 현실적 요인과 개인의 흥미, 능력, 가치, 성격 등 자기 자신의 요인과 타협으로 실제적인 직업을 선택하게 되는 단계임 • 탐색단계 <ul style="list-style-type: none"> - 직업선택을 위해 필요하다고 생각되는 교육이나 경험을 쌓으려고 하는 단계임 • 구체화단계 <ul style="list-style-type: none"> - 직업목표를 정하고 자신의 진로결정과 관련된 내·외적 요소를 종합할 수 있는 단계이며, 타협이 중요한 요인이 됨 • 특수화단계 <ul style="list-style-type: none"> - 자신이 내린 결정을 더욱 구체화시키고 세밀한 계획을 세우는 단계임

② 수퍼(Super)의 진로발달이론

- 긴즈버그 이론의 한계를 극복하고자 하는 노력에서 시작되어 진로이론 중 가장 포괄적이고 종합적인 이론임
- 인간의 전생애에 걸쳐 이루어지고 변화하는 것임
- 타협과 선택이 상호작용하는 일련의 과정으로 봄
- 수퍼의 이론 중 중요한 개념 중 하나는 직업발달단계임

▶ 직업발달단계

구분	내용
성장기 (14세 이전)	<ul style="list-style-type: none"> 이 시기 아동은 가정과 학교에서 중요한 타인들을 동일시함으로써 자아개념을 발달 시킴 - 환상기(4~10세 : 아동기 욕구) - 흥미기(11~12세 : 흥미중시) - 능력기(13~14세 : 자신의 능력 중시)
탐색기 (15~24세)	<ul style="list-style-type: none"> 학교생활, 여가활동, 일 경험을 통한 역할수행과 자신에게 적합한 직업을 탐색하고 잠정적으로 선택함 - 잠정기(15~17세) : 자신의, 욕구, 흥미, 능력, 가치관, 성격을 고려하며 토론, 일의 경험을 통해서 시도함 - 전환기(18~21세) : 취업에 필요한 교육과 훈련 - 시행기(22~24세) : 인턴십, 실습생 등 직업의 적합성 여부
확립기 (25~44세)	<ul style="list-style-type: none"> 개인은 자신에게 적합한 분야에 종사하고 정착함으로 안정을 이룸 - 시행기와 안정기
유지기 (45~64세)	<ul style="list-style-type: none"> 개인은 직업세계에서 확고한 위치를 확보하고, 직업 및 지위를 유지하기 위한 노력을 기울임
쇠퇴기 (65세 이상)	<ul style="list-style-type: none"> 신체적·정신적으로 기능이 쇠퇴하여, 은퇴하고 다른 새로운 역할과 활동을 찾음 - 예 : 재취업, 봉사, 여가 등

③ 홀 랜드(Halland)의 인성이론

- 여러 직업에 종사하는 사람에 대한 정보와 다양한 직업환경에 관한 정보를 알 수 있도록 구성된 것임
 - 인성에 바탕을 둔 심리이론적 입장과 유형에 따라 다른 선택을 하게 된다는 유형론적 입장에 근거함
 - RIASEC이론이라고 하며, 홀랜드에 의해 주창됨
 - 사람들의 직업관련 성격과 흥미가 여섯 가지 유형으로 분류됨
- 현장형, 탐구형, 예술형, 사회형, 진취형, 사무형

▶ 직업발달단계

구분	내용
현장형 (Realistic)	<ul style="list-style-type: none"> 기계적 현장에서 직업 신체적으로 하는 활동이나 기계를 조작하는 직업 예 : 기계나 공구를 다루는 업무, 현장기술직
탐구형 (Investigative)	<ul style="list-style-type: none"> 사람보다는 아이디어지향하고 추상적·분석적 사고를 요하는 직업 예 : 수학, 물리학, 생물학, 사회과학과 같은 연구하는 직업과 관련
예술형 (Artistic)	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 지향, 아이디어와 재료를 사용하여 자신을 새로운 방식으로 표현하는 직업 예 : 작가, 음악인, 연극인 등
사회형 (Social)	<ul style="list-style-type: none"> 다른 사람들과 어울려 일하고 어려움에 처한 사람들을 돕는 일 예 : 직업상담사, 사회복지사, 교사 등
진취형 (Enterprising)	<ul style="list-style-type: none"> 기업가적 기질이 강하고 특정 목표의 달성을 위해 타인을 설득, 통제, 지배하는데 관심이 있는 직업 예 : 기업경영자, 정치활동, 각종 영업 등
사무형 (Conventional)	<ul style="list-style-type: none"> 사무직처럼 세부적이고 질서 정연하며 자료의 체계적인 정리 같은 업무와 관련된 직업 예 : 사서, 통계관리, 은행업무, 회계업무, 일반관리 업무 등

④ 직업적성이론

- 미네소타 대학의 데이비스와 룩퀴스트가 1950년대 후반부터 지속적으로 수행해 온 직업 적응프로젝트의 연구 성과를 바탕으로 발전된 이론임

- 특성-요인 이론의 성격을 지니는 복합적인 이론으로 개인의 특성에 해당하는 욕구와 능력을 환경에서의 요구사항과 연관 지어 직무만족이나 직무유지 등의 진로행동을 설명함

4. 청소년진로지도 프로그램

(1) 진로지도프로그램의 내용

구분	내용	활동
자기 이해 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 자신의 장점과 단점, 성격 파악 • 일에 대한 건전한 가치관 확립 • 각종 진로검사를 통하여 자신의 소질과 적성 파악 • 자신에게 적합한 일과 직업의 이해 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 자기 이해 및 심성 계발, 자기 정체성 탐구, 가치관 확립, 활동, 각종 진로 검사 등
진로정보 탐색활동	<ul style="list-style-type: none"> • 직업의 소중함 알기 • 다양한 직업의 종류 조사하기 • 직업 분류하기 • 직업인과 인터뷰하기 • 미래 유망 직종 찾아보기 • 부모님 직장 탐방하기 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 학업 정보 탐색, 입시 정보 탐색, 학교 정보 탐색, 학교 방문 등 • 직업 정보 탐색, 자격 및 면허제도 탐색, 직장 방문, 직업 훈련, 취업 등
진로계획 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 학교에서 배우는 여러 교과와 직업과의 관계 이해하기 • 더 공부하고 싶은 분야 찾아보기 • 자신이 희망하는 분야에서 일하는 직업인 탐구하기 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 학업 및 직업에 대한 진로 설계, 진로지도 및 상담활동 등
진로체험 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 학생 자신의 희망하는 직업을 직접 체험해보기 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 학업 및 직업세계의 이해 직업 체험 활동 등

(2) 진로지도프로그램의 유형

- 체계적 개발과정을 거쳐 교육현장에 보급된 대표적인 학교급별 교실형 진로지도 프로그램임
- 초등학교, 중학교, 고등학교(일반고, 특성화고), 대학용이 개발되어 현장에서 활용되고 있음

구분	초등학교	중학교	고등학교	대학교
도입부	<ul style="list-style-type: none"> • 삶에서 일이 중요한 이유 • 프로그램 안내 	<ul style="list-style-type: none"> • 삶과 직업 • 프로그램 안내 	<ul style="list-style-type: none"> • 행복한 삶의 조건 • 진로와 직업선택 • 프로그램 안내 	<ul style="list-style-type: none"> • 삶, 직업, 진로의 의미 • 프로그램에 대한 자세한 이해
자신에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 흥미, 성격, 가치관 등을 활동 위주로 제시 • 직접 느낄 수 있는 놀이 중심 	<ul style="list-style-type: none"> • 자기 이해와 진로 • 심리검사를 통한 자기 이해 • 나의 이해 종합 	<ul style="list-style-type: none"> • 적성, 흥미, 성격, 가치관 등을 검사, 위주로 제시 • 현실여건을 고려한 종합적 자기 이해 	<ul style="list-style-type: none"> • 성장과정, 적성, 흥미, 성격, 환경 등을 고려하여 자신의 직업 특성에 맞는 직업 찾기
직업 세계에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 일의 의미와 직업의 소중함 • 직업에 대한 성편견 • 다양한 직업세계 이해 	<ul style="list-style-type: none"> • 직업의 의미, 종류와 특성 • 미래의 직업세계 이해 • 직업관과 직업윤리 	<ul style="list-style-type: none"> • 직업세계의 탐색 • 희망직업 목록에 대한 정보수집 • 합리적인 직업관 • 성공한 직업인 	<ul style="list-style-type: none"> • 직업 및 노동시장 정보와 자격정보
교육 세계에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 학교의 단계와 종류 • 공부와 직업의 관계 • 직업세계에 대한 관심 제고 	<ul style="list-style-type: none"> • 효과적인 학습 기술 • 상급학교에 대한 이해 • 평생교육의 필요성 이해 	<ul style="list-style-type: none"> • 직업과 관련학과 및 교과 • 학습기술과 직업 • 평생교육과 직업 	<ul style="list-style-type: none"> • 평생직업과 평생학습
진로 의사결정	<ul style="list-style-type: none"> • 교육계획서 작성 • 직업계획서 작성 • 미래 상상하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 의사결정 유형 이해 • 합리적인 의사결정을 익히고 연습하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 의사결정 유형 • 합리적인 의사결정 연습 	<ul style="list-style-type: none"> • 합리적인 의사결정 절차 • 잠정적 결정 • 최종 직업선택
진로 계획 및 준비	<ul style="list-style-type: none"> • 교육계획서 작성 • 직업계획서 작성 • 미래 상상하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 진로계획 세우기 • 진로 준비하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 미래 설계 • 자기 표현법 익히기 	<ul style="list-style-type: none"> • 진로준비계획 • 자기 PR 능력 개발 • 면접준비

5. 청소년진로지도방법

(1) 청소년진로지도자의 역할

- ▶ 상담자로서 진로지도자 : 진로지도에 있어 지도자는 상담자의 역할을 수행함
- 청소년 개인의 요구와 수준을 파악하여 원만한 관계를 유지함
- 학업문제, 진로 및 취업문제, 생활문제 등 공감하고 이해함
- 진로 및 직업에 관한 정보를 수집 및 제고함
- 합리적인 의사결정을 할 수 있도록 도움

- ▶ 촉진자로서 진로지도자
- 청소년이 진로와 직업에 대한 흥미와 관심을 지속적으로 유지하도록 지원함
- 진로준비를 꾸준히 실천할 수 있도록 지원함
- 기관 및 시설 차원에서 진로발달을 위한 프로그램을 기획하고 운영함

- ▶ 코디네이터로서 진로지도자

- 2016년부터 자유학기제가 시행됨
- 중간 ·기말고사 대신 토론, 프로젝트, 실습수업, 직장체험활동과 같은 진로교육으로 대체함
- 한 학기에 두 차례 이상 종일 체험활동을 하고 학생 스스로 진로체험계획을 세움으로써
출석으로 인정하는 자기주도진로체험도 실행함

전환학년제	자유학기제
전담코디네이터 배치	일반교사, 기존 진로진학 상담교사

(2) 진로상담지도 5단계

구분	내용
접수면접	• 내담자의 주된 문제를 파악함
관계 수립 및 내담자 분류	• 내담자와의 긍정적이고 협력적인 관계를 수립함
문제평가 및 목표 설정	• 내담자의 주호소문제를 확인 및 파악함 • 진로상담의 목표를 설정함(내담자 적극 참여)
행동계획 수립 및 행동실행을 위한 노력	• 기스버스, 헤프너와 존스톤(1990) 제시함 ① 내담자의 목표와 행동계획의 실행을 위한 기대와 욕구를 정함 ② 목표세우는 과정을 연습시키고, 재검토 및 비판을 통해 목표와 계획을 정교화하도록 도와줌 ③ 내담자에게 목표와 계획을 말하고, 쓰고, 연습하고, 시각화 하는 기회를 줌 ④ 내담자의 욕구와 스타일에 따라 행동계획과정을 개별화할 필요가 있음
종결 및 추수지도	• 진로상담자는 상담 시작단계에서부터 지속적으로 종결을 염두에 두고 있어야 함을 밝힘

(3) 진로상담지도기술

① 목표수립을 위한 진로상담 기법

- 면담리드란 상담자가 적절한 질문을 통해 내담자의 욕구나 가치 정보를 표현하도록 돕는 기법(ex, 당신이 원하는 모습은 어떤 모습입니까)
- 진로목표설정의 준거
 - 목표는 가능한 한 구체적으로 표현함(ex, 희망직업의 종류, 액수, 특정한 전공 등)
 - 목표를 관찰 가능한 방식으로 표현함
 - 목표의 달성 시점을 지정함(ex, 내담자의 달성동기를 부여함)
 - 달성 가능한 목표를 설정함(ex, 내담자의 상황과 능력을 고려함)
 - 실천행동을 계획함(ex, 가장 쉬운 것부터 가장 어려운 순으로 과제 수행)

② 내담자 특성 파악을 위한 진로상담 기법

구분	내용
생애진로사정	<ul style="list-style-type: none"> • 상담자가 내담자의 체계적인 다양한 정보를 수집하고 내담자는 자신에 대해 체계적으로 이야기 해나가면서 자신의 경험에 대해 정리하고 자신의 삶의 방식을 알아가는 과정임
진로가계도	<ul style="list-style-type: none"> • 3대에 걸친 내담자 가족이 어떠한 직업을 선택해 왔는지, 그것이 내담자에 어떠한 영향을 미쳤는지 파악하도록 함으로써 내담자를 더 깊이 이해하도록 도움 • 예 : 진로형성에 중요한 역할을 한 사람, 직업세계이해, 성역할 편견, 진로장벽 등 탐색 및 통찰 가능
직업카드 분류법	<ul style="list-style-type: none"> • 타일러에 의해 제안 됨 • 내담자의 흥미, 욕구, 가치, 능력, 선입견, 직업 선호 등을 분류하여 우선순위를 매기는 비표준화된 접근법임
표준화된 검사	<ul style="list-style-type: none"> • 진로적성검사, 진로흥미검사, 성격검사, 진로가치관검사, 진로성숙도검사, 진로결정검사 등

③ 의사결정 조력을 위한 진로상담 기법

구분	내용
의사결정 유형 검사	<ul style="list-style-type: none"> • 하렌이 개발한 진로의사결정 검사가 유용함
진로자서전 쓰기	<ul style="list-style-type: none"> • 내담자의 과거 진로와 관련해 학교선택, 고등학교 졸업 후의 직업훈련, 시간제 일을 통한 경험, 고등학교에서 배운 지식과 기술들, 중요한 타인들에 대해 스스로 기술하게 함
근거 없는 믿음 확인하기	<ul style="list-style-type: none"> • 근거 없는 믿음에 대해 합리적으로 생각하게 하는 것이 진로의사결정 과정에 활용될 수 있음

1. 청소년교류활동의 개념, 목표, 의의

○ 청소년 교류활동

- 청소년이 지역 간, 남북 간, 국가 간의 다양한 교류를 통하여 공동체 의식 등을 함양하는 체험활동임
- 청소년세대로 하여금 세계화 ·국제화 ·지방화 시대로의 시대적 환경변화에 적응하고, 국제무대에서의 글로벌 리더십을 함양하기 위해 그 중요성이 부각되고 있는 청소년활동 영역임

(1) 청소년 교류활동의 이해

- 교류활동의 긍정적 순기능을 청소년기에 제공하기 위해 청소년활동의 주요 영역으로 자리 잡은 활동임

① 청소년 교류활동이란

- 청소년활동진흥법 제2조 제4호에 따라 국내 지역간, 남북간, 국가간의 다양한 교류를 통해 공동체의식을 함양하는 청소년활동임
 - 국내 지역 간 교류
 - 남한과 북한 간의 교류
 - 국가 간의 교류(국제 교류)

(2) 목표

① 문화이해

- 현대사회에서 문화들에 관한 보다 더 포괄적인 이해를 도움

② 문화 간 소통

- 다른 문화 배경을 갖는 사람들 간의 소통 능력을 증진시킴

③ 문화다양성

- 사회에 존재하는 문화 다양성의 맥락에 대해 보다 유연한 태도를 갖도록 함

④ 참여와 인류 공동 유산에 대한 인식 증진

- 사회적 상호 작용에 보다 나은 참여능력과 인류의 공동 유산에 대한 인식을 증진시킴

(3) 의의

- 다양한 청소년활동 중 핵심적인 활동임
- 교류활동은 여타 활동과 비교하여 자기 주도성이 크게 요구됨
- 대표적인 체계적 · 조직적인 활동임
- 다른 어떤 활동보다 전문성이 요청됨
- 교류활동은 그 자체로 훌륭한 체험활동이며 체험학습의 기회이자 장면으로의 전환이 용이함
- 국제 교류활동은 다문화 이해(국제 이해) 및 문화적 관용, 글로벌 리더십을 신장하는 데 훌륭한 체험활동의 기회로 활용될 수 있음

- 교류활동은 청소년의 균형 있는 성장과 발달에 긍정적인 영향을 미치며 사회적 참여의 실질적 기회를 제공함

2. 청소년교류활동의 유형, 전망과 과제

(1) 지역 간 청소년 교류활동

① 국내 지역 간 교류를 수행하는 활동

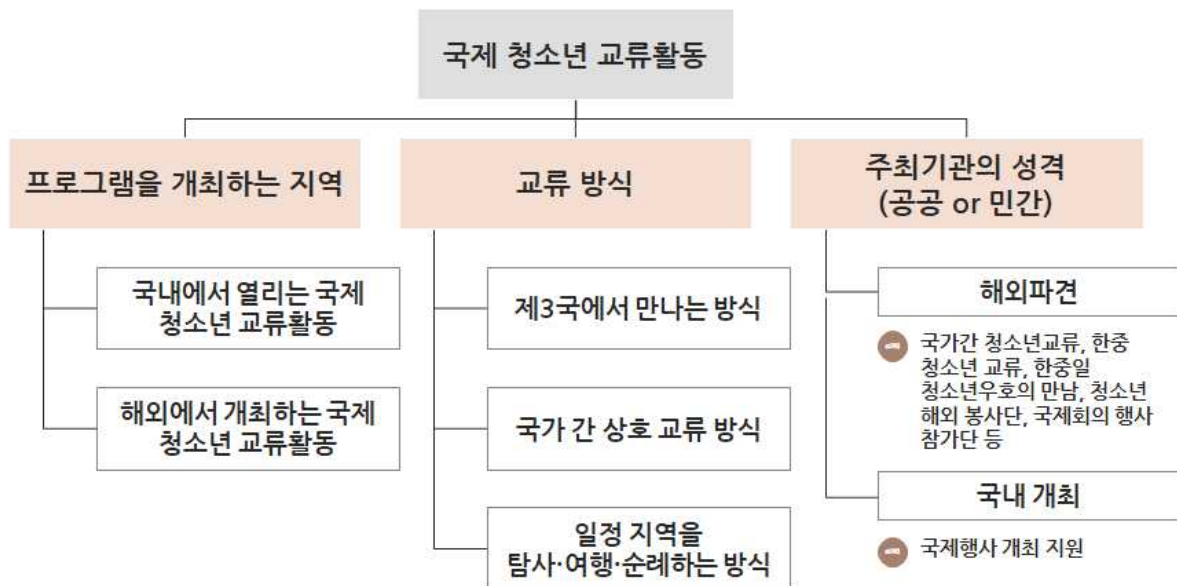
- 두 지역 이상의 청소년들이 각각의 지역이 아닌 어느 다른 지역에서 만나 상호 교류함
- 두 지역 이상의 청소년들이 상대방의 지역을 상호 방문하여 교류함
- 어느 한 지역의 청소년이 주제에 따라 일정 지역을 방문 · 여행하는 프로그램 유형임

(2) 공동체 의식의 조성 and 강화

① 분단국가라는 우리나라의 특수한 사정에 의해 나타난 교류활동 유형임

- 남북청소년 교류활동 : 남한의 청소년이 북한을 방문하거나 북한의 청소년이 남한을 방문하는 교류활동 유형
- 제3유형 활동 : 제3지대(판문점 등)에서 남북의 청소년이 만나 교류하는 유형

(3) 국가 간 청소년 교류활동(국제 청소년 교류활동)



(4) 청소년교류활동의 전망과 과제

- 청소년 교류활동 전문가의 절대 부족현상을 극복할 필요가 있음
- 교류 전문가를 위한 지속적인 교육과 연수기회가 늘어날 필요가 있음
- 다양한 교류 프로그램 진행을 위한 매뉴얼 및 교재를 개발할 필요가 있음
- 시범적인 청소년 교류활동 프로그램의 개발 및 적극적인 전파 활동이 필요함
- 국제 교류 프로그램의 경우 포괄적인 행 · 재정 지원 및 국가 간 협력 시스템이 필요함
- 비중과 영향이 커지는 국제 개발 협력 사업에 적극적인 대응 및 준비가 필요함
- 중장기적인 청소년 교류활동에 대한 마스터플랜을 수립해야 함

3. 청소년교류활동의 사례

(1) 청소년 교류활동 지도자의 자질과 역할

- 타 문화에 대한 수용적 태도와 다양성을 인정할 수 있는 포용력
- 타인과의 의사소통 능력의 요구
- 긍정적 사고방식
- 문제를 발견하고 문제를 해결할 수 있는 능력
- 타인과 사물에 대한 호기심, 일에 대한 열정, 모험을 두려워하지 않는 용기

(2) 청소년 교류활동의 준비와 프로그램 사례

- 청소년 교류활동은 다른 활동 프로그램과 달리 프로그램을 준비하는 단계에서부터 상당히 복잡하고 분주함
- 교류성격상 청소년들을 한 장소에서 다른 장소로 이동시켜야 하고 이동에 따른 상황전개에도 고려해야 할 요소들이 많음
- 특히 청소년지도자의 우선적인 고려 요소인 청소년의 안전과 보건 등 일차적인 참가자의 안녕에 유념해야 할 절차와 요건이 많고, 그에 따른 꼼꼼한 검토와 확인이 필요함

① 청소년 교류 초청사업 준비사항과 함께 정부 간 청소년 교류 파견사업 준비사항(손민영, 2005)

단계	준비사항	확인점검
1	<ul style="list-style-type: none"> 초청(방한) 시기 협의 및 확정 통보 방한 시기에 관해 상호 합의되면 체류 일정 작성을 위해 필요한 기한을 정해, 상대국 교류단의 입국·출국 일시 및 항공편명과 명단, 민박조 편성표, 희망 프로그램을 알려주도록 공문으로 요청함 명단에서 성명·성별·연령·소속기관 등을 포함함 	
2	<ul style="list-style-type: none"> 상대국으로부터 먼저 입출국 항공시각 및 항공편명 입수(공문, 팩스, 이메일 등)한 후 명단 입수 	
3	<ul style="list-style-type: none"> 방한 체류 일정 작성(국문, 영문) 및 상대국 송부 전년도 보고서를 참고하여 방문 기관, 단체, 시설 등 선택 방문 기관과 전화로 확인하면서 작성 	
4	<ul style="list-style-type: none"> 사업 시행 계획 기안(초청 1개월 전까지 완료) 초청 개요, 체류 일정, 교류단 명단 예산 집행 계획 등 작성 	
5	<ul style="list-style-type: none"> 방문 기관 협조 사항 기안 및 공문 발송 	
6	<ul style="list-style-type: none"> 1일 일정 작성(국문, 영문) 	
7	<ul style="list-style-type: none"> 방문 기관 연락처 작성(담당자 이름, 전화번호) 	
8	<ul style="list-style-type: none"> 통역사(전문 통역사 또는 통역 자원 봉사자) 선정 전체 일정, 부분 일정 	
9	<ul style="list-style-type: none"> 숙소 선정 	
10	<ul style="list-style-type: none"> 음식점 선정 및 이용메뉴 계획 작성 외국인 식성(채식주의자 등)과 종교와 관련해 금지메뉴와 이용메뉴 선정 넉넉하고 쾌적한 실내공간, 청결한 화장실, 간담회 시 조용한 곳 고려 	
11	<ul style="list-style-type: none"> 이동차량 선정(견적 검토 후 선정) 	
12	<ul style="list-style-type: none"> 홍보책자 및 안내 팸플렛 준비(국정홍보처, 한국관광공사 등) 	
13	<ul style="list-style-type: none"> 기념품 구입(쇼핑백 포함) 	
14	<ul style="list-style-type: none"> 민박 프로그램 및 민박 대면식 준비 교류 한국참가자 또는 한국 LABO 등에 의뢰·명단 송부 	
15	<ul style="list-style-type: none"> 환영오찬, 환영만찬장 선정 한국의 집(Korea House) 등 전통한옥 등 고려 	
16	<ul style="list-style-type: none"> 환영행사 계획 자료 작성 및 준비 행사장 선정 및 확보조치 행사준서 및 좌석 배치도 초청개요, 체류일정, 교류단 명단 진행시나리오 작성 현수막 사양 작성 및 제작 의뢰 환영사 말씀자료 상대국가 개황 	
17	<ul style="list-style-type: none"> 지방시·도 기관방문 협의 및 환영행사, 오찬 지원 	
18	<ul style="list-style-type: none"> 환영행사장 준비 및 설치 좌석배치도 마이크, 명패, 현수막, 음료, 자료, 기념품, 사진촬영 준비 참가국 국기 확인 및 준비 	
19	<ul style="list-style-type: none"> 공항 영접 환영문구 및 차량부착용 문안 준비 	
20	<ul style="list-style-type: none"> 이동차량 번호, 기사 휴대폰 등 확인 	
21	<ul style="list-style-type: none"> 익일 차량이동 시간계획 기사에게 통지 	
22	<ul style="list-style-type: none"> 모든 음식점 약도 확보 및 사전확인 철저 	
23	<ul style="list-style-type: none"> 체류일정 설명회를 위한 숙소 내 장소 확보 및 자료준비 체류일정(전체, 1일), 홍보책자, 안내 팸플렛 등 	
24	<ul style="list-style-type: none"> 택시, 지하철 중 대중교통 체험기회 고려 교류단 규모가 10명 이하인 국가의 경우는 일정이 단순한 날(자유활동의 날 환송 만찬 시) 버스 임차보다 경제적·심리적 효과 감안하여 대중교통 활용 	
25	<ul style="list-style-type: none"> 매일 하루 일정 및 교류단 건강상태 확인 점검 및 보고 	
26	<ul style="list-style-type: none"> 교류단 귀국 항공권 확인 조치 	
27	<ul style="list-style-type: none"> 민박 대면식장 선정 및 준비 사전 준비출처: 민박가정 배부용으로 초청사업 개요, 교류단 명단, 체류 일정을 준비하고, 교류단 배부용으로 민박가정 명단(인적사항, 직업)과 주소 배부 	
28	<ul style="list-style-type: none"> 환송만찬 말씀자료 작성 	
29	<ul style="list-style-type: none"> 상비약 준비(교류단 규모에 맞춰 준비) 귀 뒤에 붙이는 멀미예방약, 소화제 등 	
30	<ul style="list-style-type: none"> 심야에 대형할인시장 쇼핑 등 Night Tour 고려 	
31	<ul style="list-style-type: none"> 초청사업 결과 정리 및 정산, 보고서 작성 	

② 남북 청소년 교류

구분	내용
행사명	• 제 XX회 금강산 대학생 야영대회
행사기간	• 200X년 X월 X일 - X월 X일(X박 X일)
로버무트 회장	<ul style="list-style-type: none"> • 스카우트의 상징인 왼손을 의미, 왼손악수가 화해의 의미임 • 손으로 쉽게 그림자 모형을 만들 수 있는 비둘기는 평화를 상징함 • 손은 자연 속에서 개척해 나가는 스카우트 정신을 의미함
사업목적	<ul style="list-style-type: none"> • 로버스카우트들이 한자리에 모이는 축제의 장을 통하여 로버스카우트 활성화 및 역량 개발과 청소년을 지도할 수 있는 자질을 마련하는 기회를 제공함 • 남북한 문화 교류를 통해 분단으로 인한 이질감을 해소함 • 로버참가자들이 주체적으로 참여함으로써 고정화된 통일관을 극복하고 새로운 경험을 통해 평화통일의 열기를 만들고 공유하는 계기를 제공함 • 마지막 분단국가인 우리나라의 분단현장을 체험케 하여 평화의 소중함을 느끼게 하고, 세계평화에 앞장서는 미래의 주역이 되게 하는 계기를 제공함
장소	• 금강산 일원 및 강원도 세계잼버리수련장
주최	• 한국스카우트연맹
주관	• 한국스카우트연맹 로버중앙협의회
참가인원	• XXX명(국내 XXX명, 국외 XXX명)
참가자격	<ul style="list-style-type: none"> • 2005년도 스카우트 등록을 필하고 상해보험에 가입한 로버스카우트 • 로버스카우트 중앙협의회에 등록, 가입한 로버스카우트 • 금강산 출입에 결격사항이 없는 자
참가비	• 국내 참가자: (0000원), 외국 참가자: (US\$000)

③ 운영조직



④ 일정표

구분	7.11(월)	7.12(화)	7.13(수)	7.14(목)	7.15(금)	7.16(토)
06:00		기상 체조 및 세면				
07:00		아침식사				
08:00		아침조회	출발준비	아침조회	단체촬영(금강산)	단체촬영(잼버리장)
09:00		과정활동	통일전망대 이동	과정활동		집으로
10:00			출국심사			
11:00			점심식사			
12:00		점심식사	과정활동	도보행진	점심식사	
13:00		과정활동	도보행진	과정활동	출국심사	
14:00			휴식		이동	
15:00	잼버리장 집결					
16:00	운영요원 발대식		설명	교예관람	잼버리장 도착	
17:00						
18:00	저녁식사					
19:00						
20:00	개영식	로버가요제	국제의 밤	폐영식	운영요원 평가회의	
21:00						
22:00	대별친교					
23:00	정리 및 취침					
24:00						

⑤ 국제청소년교류

- 개요

구분	내용
행사명	• 몽골 청소년 자원봉사 체험여행
행사기간	• 20XX년 XX월 XX일 - XX월 XX일(XX박 XX일)
장소	• 몽골 울란바토르 및 테를지
대상	• 지역내 중고생
참여인원	• OO명
목적	• 청소년들에게 해외 자원봉사 및 문화체험을 통해 국제적인 감각을 양성하고, 다문화 열린 교육을 통해 글로벌 리더십을 갖춘 세계시민으로 육성하는 데 그 목적이 있음
주요내용	• 오리엔테이션 및 자원봉사, 문화 교류 준비 • 자원봉사 • 문화체험여행 • 프로그램 평가 활동

- 사업추진내용

준비 단계 : 3월 ~ 7월
<ul style="list-style-type: none"> • 사업기획서 작성 • 여행사 연계 • 외부기관 관련 프로그램 모니터링 • 홍보방법 및 시기모집방법 및 시기 • 물품준비 • 여권 및 비자발급 • 비상연락망 및 현지 연락처 확인 • 가정통신문 발송

운영 단계 : 7월 XX일 ~ XX일(X박일)	
활동 장소	<ul style="list-style-type: none"> • 사전교육 : 센터 내 • 현장체험 : 몽골 울란바토르 사랑의 학교 섯땅 봉사지
활동내용	<ul style="list-style-type: none"> • 사전준비 : 몽골에 대한 문화 교육, 자원봉사교육, 모둠별 활동을 통한 교류활동 계획, 한국전통문화 숙지 • 자원봉사 : 사랑의 학교 섯땅 봉사지 학교 건물보수 • 교류활동 : 전통 문화 교류, 몽골 현지인 가정방문 • 체험여행 : 테를지, 몽골전통공연, 자연사 박물관 등
평가 단계 : 7월 00일 ~ 00일	
<ul style="list-style-type: none"> • 참가청소년 및 자원봉사자 활동평가서 작성 • 청소년 평가회의(2회) 실시 • 지도자 및 여행사 연계 평가회의 실시 	

1. 봉사활동의 의미와 필요성, 특징

(1) 언어적 의미

- 자발적인 자유의지를 바탕으로 자신을 돌보지 않고 타인, 지역사회, 국가, 인류 사회에 공헌하는 행위임
- 봉사활동에서 자발적인 의지의 측면을 강조하는 입장에서는 봉사활동을 자원봉사활동, 자원활동이라 하기도 함

① 자원봉사활동 기본법

- 개인 또는 단체가 지역사회 · 국가 및 인류 사회를 위하여 대가 없이 자발적으로 시간과 노력을 제공하는 행위를 의미함.
- 봉사활동이 활성화되기 위해서는 모든 국민은 연령 ·성별 ·장애 ·지역 ·학력 등 사회적 배경에 관계없이 누구든지 봉사활동에 참여할 수 있어야 함

(2) 필요성

① 개인적 차원

- 개인적 차원에서 자기 계발의 계기
- 세상과 소통하는 계기
- 도덕적 존재로서 봉사자의 자아를 실현

② 사회적 차원

- 사회적인 유대와 결속력을 강화
- 사회 자본(Social Capital) 형성에 기여

③ 국가적 차원

- 국가가 처리하지 못하는 틈새를 메꾸는 역할
- 참여 민주주의의 토대와 문화를 형성하는 데 기여

④ 인류적 차원

- 지구인들 간의 인류애 형성과 소통을 도움
- 예 : 국경없는 의사회, 유니세프, 해비타트, 지구촌 나눔운동 등

(3) 특징

① 행위성

- 단순히 심리적 지식, 태도, 신념 등과는 다른 운동, 실천, 노력 등 인간의 구체적 행동을 나타냄

② 학습성

- 봉사자의 능력 변화와 시민성을 함양
- 내면적인 정신세계와 외면적인 행동의 변화

③ 무보수성

- 섬김의 정신에 의해 비롯되는 것으로 물질적인 보수나 영리를 추구하지 않음

④ 공익성

- 사익보다는 이타적인 시민정신이 활동의 중요한 전제가 됨

⑤ 자발성

- 국가권력 및 어떤 권위에 의해서도 통제 또는 강압되지 않은 활동 즉, 자유의지에서 비롯됨

2. 봉사활동과 청소년의 관계

- 봉사활동이 지니는 학습성이라는 특징 때문에 세계 각국은 청소년들에게 다양한 봉사활동 기회를 제공하며 장려함

(1) 봉사 학습(Service Learning)

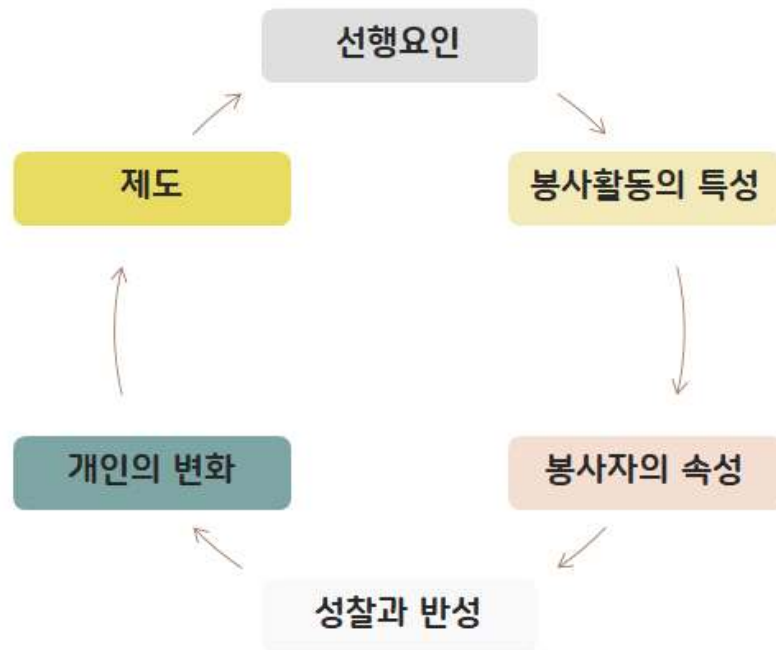
① 구조

- 선행 요인(Antecedents)
- 봉사활동의 특성(Attributes of Service)
- 봉사자의 속성(Attributes of The Server)
- 개인의 변화(Individual Changes)
- 제도(Institutions)

② 봉사학습의 4요소(웨이드와 삭스, 1996)

- 봉사활동 경험의 성찰
- 봉사활동 시간
- 봉사자의 속성
- 봉사활동 영역

③ 구조의 요소



- ▶ 선행요인
 - 봉사학습의 출발점이자 봉사활동이 이루어지는 맥락으로서, 주로 가정 또는 가족적 요인과 관련됨
 - 예 : 부모의 교육수준, 사회경제적 지위, 지역사회의 문화, 종교 유무와 헌신성 등
- ▶ 봉사활동의 특성
 - 봉사활동 프로그램의 질, 효과적인 실행, 봉사활동 경험의 적절성과 관련됨
- ▶ 봉사자의 속성
 - 봉사자 각 개인이 지닌 특징으로서 개인마다 다름
 - 예 : 연령, 인성, 인지구조 등
- ▶ 성찰과 반성
 - 봉사활동 과정과 후에 이루어지는 사고작용으로서 봉사학습의 핵심적인 요소임
 - 예 : 탐색, 분석, 비판, 계획, 결정 등 성찰적 경험
- ▶ 개인의 변화
 - 봉사활동의 특성, 봉사자의 속성, 성찰과 반성이라는 종합적인 상호작용과정을 거친 후 나타남
 - 개인의 변화는 봉사활동에 의한 심리적·행동적 특성의 변화로 나타남
- ▶ 제도
 - 봉사학습 효과를 거르는 여과장치로서 기능을 함

- 봉사자가 봉사학습을 통해서 함양한 지식이나 가치 ·태도 등의 사회적 수용여부를 결정함
- 예 : 국가, 지역사회, 학교의 공적 규범

(2) 청소년 봉사활동의 유형

① 일손 돕기

- 일손이 모자라는 공공기관, 복지시설, 병원, 학교, 농 · 어촌 등을 찾아 도움을 주는 봉사활동임

② 위문활동

- 우리 사회에서 소외된 외롭고 힘들게 살아가는 사람을 방문하여 위로 · 위문하는 활동임
- 예 : 양로원, 장애인, 고아원 위문활동 등

③ 지도활동

- 청소년들이나 성인들에게 운동, 문화, 레크리에이션 등을 지도하는 봉사활동임
- 예 : 학업지도, 사회복지시설 아동지도, 교통안전 지도

④ 캠페인

- 특정사안이나 사회적 이슈에 대해서 사람들에게 정보를 주고 계몽하기 위한 활동임
- 예 : 공공질서 확립 캠페인, 교통안전 캠페인, 환경 보전 캠페인 등

⑤ 자선구호활동

- 재난, 재해, 질병, 빈곤 등으로 어려움에 처한 난민, 병자, 노약자, 빈민, 고아 등을 돕고 구제하는 활동임
- 예 : 불우이웃돕기활동, 난민구호활동 등

⑥ 환경시설 보존

- 환경오염과 파괴로부터 자연환경과 동 · 식물을 보호하고, 주변환경이나 시설들을 유지 · 보호하는 활동임
- 예 : 자연보호활동, 문화재보호활동 등

⑦ 지역사회 개발

- 지역사회 주민의 요구를 파악하고 반영하여 지역사회 환경 개선과 문화활성화, 지역사회 주민활동프로그램 개발 등을 위한 활동임
- 예 : 지역사회조사활동, 지역사회가꾸기 활동 등

⑧ 기타봉사활동

- 7가지 활동에 속하기 어려운 활동을 묶어서 지칭함

3. 봉사활동 참여 실태

- (1) 청소년자원봉사 DOVOL(www.youth.go.kr)

- 청소년자원봉사 Dovol은 "Do Volunteer"(자원봉사하다)의 약자로 청소년들이 쉽고 편리하게 봉사활동 정보 검색, 신청, 실적 확인, 확인서 출력까지 원스톱으로 진행할 수 있는 청소년 특화 봉사활동서비스입니다.

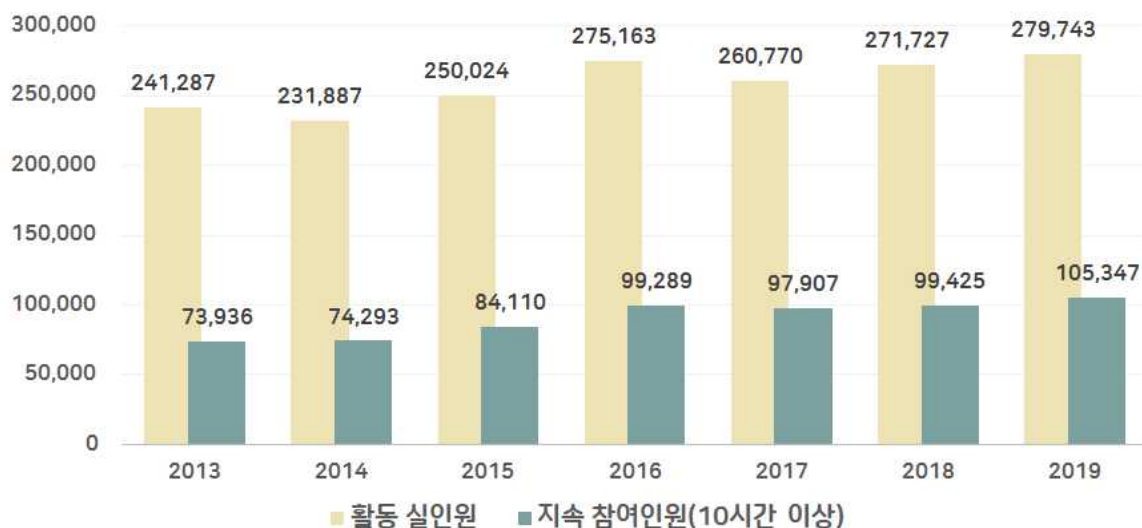
(2) 청소년자원봉사 DOVOL(www.youth.go.kr)



(3) 청소년봉사활동 연혁

구분	내용
1995년	<ul style="list-style-type: none"> • 교육개혁위원회가 제시한 5.31 교육개혁방안에서 입시중심 교육에서 탈피하여 청소년들로 하여금 다양한 체험활동을 통해 인성계발과 공동체 의식을 함양하기 위하여 제도적으로 도입됨 • 봉사활동의 내용과 참가시간을 학교생활기록부에 기재하고 상급학교 진학 시에 반영하도록 하면서 학교 중심으로 봉사활동이 활성화되기 시작함
2012년	<ul style="list-style-type: none"> • 여성가족부 청소년 통합정보 시스템과 통합작업을 추진하여 청소년 자원봉사 포털사이트를 개편함(dovol.youth.go.kr)
2013년 9월	<ul style="list-style-type: none"> • 여성가족부 청소년 자원봉사 포털사이트(Dovol)와 안전행정부 자원봉사통합관리시스템(1365나눔포털)의 연계사업을 추진함(여성가족부, 2014)
현재	<ul style="list-style-type: none"> • 나이스(NEIS, 교육부) 전송과 봉사활동확인서 및 이력확인서 발급 <ul style="list-style-type: none"> ※ 1365 자원봉사포털 연계 • 청소년자원봉사자 상해보험 지원서비스 운영 • 병무청 군 모집병 1차 서류심사 시 사회봉사 가산점 인정 • 우수활동 청소년 및 동아리 시상

(4) 연도별 청소년 봉사활동(교육과 연수 포함) 현황

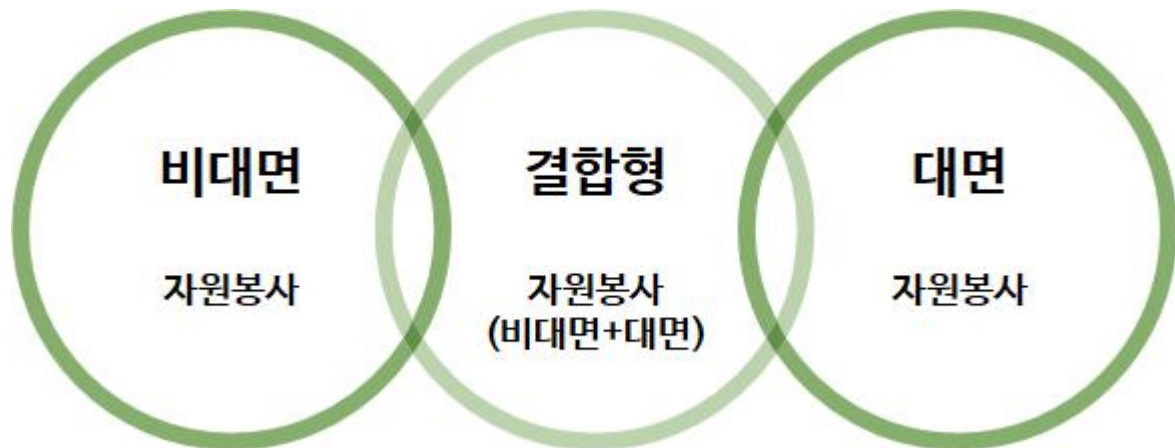


(5) 비대면 청소년자원봉사활동

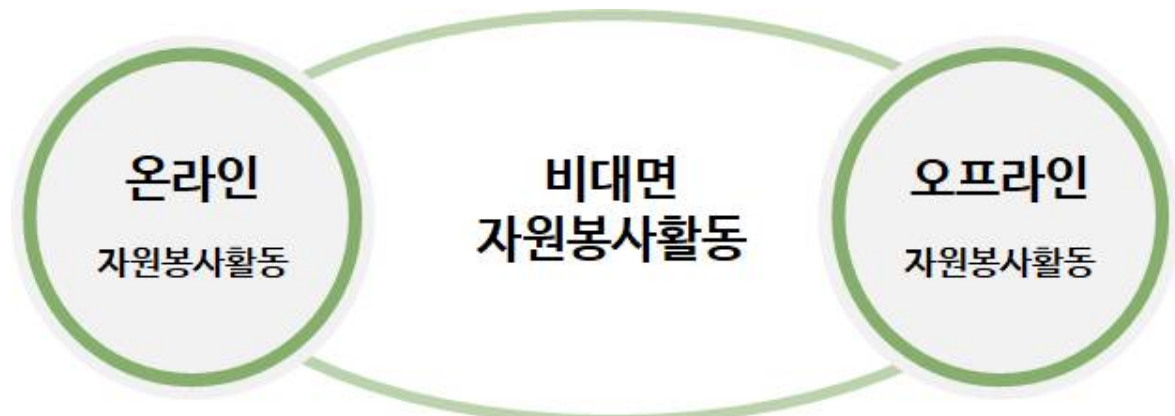
- ① 비대면 자원봉사활동이란(非對面 自願奉仕, Untact volunteerism)

- 봉사자와 봉사 수혜자간 얼굴을 마주 보지 않고, 대가없이 자발적으로 참여하는 활동으로써 무보수성, 공익성, 비정파성, 비종파성의 원칙 아래 행하는 활동을 말한다.

- ▶ 비대면 자원봉사활동의 유형
- 대면여부에 따른 유형



- 활용서비스에 따른 유형



- 비대면 온라인 자원봉사 : 네트워크, 인터넷, 모바일 등을 활용해 참여하는 비대면 자원봉사활동
 - * 예 : 화상시스템을 활용한 멘토링 자원봉사활동, 온라인 캠페인 활동, 온라인 홍보 활동 등
- 비대면 오프라인 자원봉사 : 네트워크, 인터넷, 모바일 등을 활동하지 않고 참여하는 비대면 자원봉사활동
 - * 예 : 마스크 제작, 신생아 살리기 모자뜨기, 도시락 배달 등

(6) 세계 청소년 자원봉사의 날 운영 현황

연도	주제	참여인원
2011년	가족과 함께하는 자원봉사, 성년의 날 청소년 자원봉사	5,733명
2012년	소외계층과 함께하는 자원봉사, 가족과 함께하는 자원봉사	7,876명
2013년	소외계층과 함께하는 자원봉사	10,300명
2014년	소외계층과 함께하는 자원봉사	8,366명
2015년	지역사회와 함께하는 자원봉사활동	10,269명
2018년	청소년의 자기주도적 봉사활동을 통한 지역사회 현안 해결(Youth-led solutions to real world problems)	

- 청소년봉사활동을 활성화하기 위해 매년 4월 셋째 주 주말을 세계 청소년 자원봉사의 날(Global Youth Service Day)로 지정하여 행사를 벌이고 있음
- 이 행사는 1998년도에 시작되었고, 한국도 2001년부터 한국 청소년 활동 진흥원이 주관하여 세계청소년 자원봉사의 날 행사를 운영하고 있음(여성가족부, 2015)

1. 봉사활동 지도목표와 지도단계

1) 봉사활동 지도목표

○ 청소년기부터 봉사활동의 가치와 중요성을 인식하여 자발적으로 봉사활동을 하는 습관을 형성시키기 위해서 청소년에 대한 체계적인 봉사활동 지도가 필요함

① 인성측면

- 이타성, 약자에 대한 배려, 나눔 등과 같은 따뜻한 인간성을 기름

② 공동체측면

- 청소년의 공동체 의식 함양과 사회통합성을 제고함

③ 민주주의 측면

- 참여적 시민성을 함양시키고 참여적 · 능동적인 시민으로 성장시킴

2) 봉사활동 지도의 단계



→ 봉사학습 효과가 최대화되도록 하여야 함

→ 특히, 봉사활동의 특성, 봉사자의 속성, 성찰과 반성이 유기적으로 연결되도록 봉사활동이 지도되어야 함

(1) 구체적인 활동내용

① 준비단계(P)

- 봉사활동이 본격적으로 시작되는 단계임
- 청소년은 봉사활동을 하기 위해서 지역사회의 요구를 조사하고, 분석하여 이를 해결하기 위한 방안을 모색하고 봉사활동 계획을 수립함- 봉사활동 계획 수립 시
 - a. 봉사자 청소년이 가지고 있는 선행요인 및 속성, 봉사활동의 특성이 고려되어야 함
 - b. 시설의 파트너와 함께 논의하는 것도 필요함
 - c. 적절한 역할 부여가 필요하며, 세심한 관찰과 배려가 필요함

② 활동단계(A)

- 준비단계에서 마련된 계획이 직접적으로 실천되는 단계임
- 자신의 계획과 생각을 실제현장에 뛰어들어 실현하게 됨
- 봉사활동이 일회적으로 끝나지 않고 지속적인 활동이 되도록 지도해야 함
- 활동 과정 중 성찰과 반성의 시간을 가질 수 있도록 활동일지나 소감문을 쓰도록 함

③ 반성단계(R)

- 봉사활동에서 경험하고 느낀 내용을 내면적인 성숙과 각성으로 이어지게 하는 매우 중요한 단계임

- 봉사활동의 전 과정을 뒤돌아보면서 봉사활동의 장·단점을 파악하여 다음 봉사활동의 발전을 위해서 피드백하는 단계임
 - 봉사활동의 봉사학습 효과를 최대화하기 위해서 필수적이고 핵심적인 요소임
- ④ 발표와 격려단계(D.C)
- 봉사활동을 통해서 얻은 성과를 공중에게 알리고 공유함으로써 서로 인정하고 격려하는 마무리 단계임
 - 발표는 다양한 방법으로 하는 것이 좋고, 축제적 분위기에서 이루어지도록 함
 - 성과에 대한 격려와 인정이 필요함

2. 청소년자원봉사활동의 과제와 전망

(1) 개인 및 조직의 측면

① 청소년자원봉사자

- 청소년자원봉사자들에 대한 충분한 사전 교육과정은 반드시 수반되어야 함
→ 주로 각 급 학교에서 실시되는 학생봉사활동에 참여 하는 청소년들 중에는 단지점수획득을 목적으로 하는 형식적인 참여활동의 경우가 많음
→ 부적절한 양태들은 사전에 충분히 예방하고 자원봉사활동에 대한 정확한 이해의 확산을 기반으로 함

② 봉사대상자

- 지속적인 봉사활동의 효과가 시간이 갈수록 증폭되기 위해서는 봉사대상자에 대한 사전 이해와 교육이 절실함
- 봉사지도자 혹은 봉사활동을 기획하는 봉사조직의 담당 실무자
→ 사전에 대상자와 충분한 의견을 교환하고 상호 협의하여 봉사활동과정 중에 불거질 수 있는 불만사항 및 요구사항들을 적절히 수렴할 수 있는 통로와 기구를 세워두어야 함

③ 자원봉사지도자 및 봉사조직 실무자

- 봉사지도자가 사전에 봉사대상자의 특성과 요구사항을 파악하고 이에 따른 적절한 봉사인력들을 배치하는 일들은 효과적인 봉사활동의 전개를 위해 가장 중요한 선행과업임
- 봉사활동이란 특정영역에서의 전문적 지식과 기법, 프로그램 기획 및 운용능력, 지도력과 조정 능력을 갖춘 전문 인력이란 인식을 가져야 함
 - a. 현재 청소년자원봉사활동이 학교교육의 연장에서 많이 시행되는 현실을 고려해본다면 교사에 대한 지원체계가 시급함
 - b. 봉사활동 담당교사가 학생의 봉사활동을 지원하고 능력을 제고하는데 필요한 충분한 시간을 낼 수 있도록 학교 안에서의 실질적인 지원체제도 마련되어야 함

④ 봉사조직

- 봉사활동의 가치가 훼손되지 않기 위해 봉사자 개인에 대한 철저한 관리와 교육 전반적인 봉사활동에 대한 관리체계가 반드시 필요함
- 자원 봉사자·봉사 지도자와 기관·시설의 실무자 간에 의견이 일치하지 않거나 심지어는

서로 오해하는 등 갈등상황에 직면하는 경우가 많음

- 봉사조직은 상호 긴밀한 의사소통이 가능해지도록 협력관계를 구축해야 함
- 청소년자원봉사활동과 관련하여 각 봉사조직에서는 지역사회를 구성하는 인력(예: 미래의 시민, 미래의 자원봉사)을 양성하는 측면에서 이들에게 시설 및 기관들을 개방하여 활동의 기회를 제공하고 격려해야 함
- 청소년자원봉사활동과 관련하여 각 봉사조직에서는 지역사회를 구성하는 인력(예: 미래의 시민, 미래의 자원봉사)을 양성하는 측면에서 이들에게 시설 및 기관들을 개방하여 활동의 기회를 제공하고 격려해야 함

(2) 사회적 측면

○ 사회적 인식

- 청소년자원봉사활동의 참여와 폭이 확장되고 촉진되기 위해서는 봉사활동에 대한 사회적 인식의 확대가 시급함
- 청소년들의 높은 가능성과 잠재력을 고려한다면 단순한 노동력 제공 수준의 봉사활동 영역에서 탈피해야 할 것임

① 정책적 · 제도적 측면

- 자발성이 원칙인 자원봉사활동을 단순히 점수로 평가하거나, 내신 성적에 반영하는 것은 현행 입시 위주의 교육제도에서 자원봉사활동을 도구화할 가능성이 있으며, 궁극적으로 자원봉사활동의 본질을 왜곡할 우려가 있음
- 자원봉사활동에 참여하는 청소년들에게 성적산입 이외의 심리적 보상과 물리적 보상이 지원되는 인정체계가 필요함

- 입학사정관제도가 정착되면서 점차 이른 문제들이 완화될 것으로 전망되지만, 가급적 객관적인 평가도구의 개발을 간과해서는 안 될 것임

- 자원봉사활동에 참여하는 청소년들에게 성적산입 이외의 심리적 보상과 물리적 보상이 지원되는 인정체계가 필요함

② 프로그램 내용의 측면

- 현재 시행되고 있는 프로그램들은 대부분 획일적 대규모 동원방식에 치중하고 있음
- 대규모 동원방식에서는 개개인의 참여 동기를 구한다는 것은 현실적으로 불가능함
- 자칫 봉사활동을 피상적으로 인식하게 됨
- 동기부여가 되지 않아 봉사활동에 대한 관념적 시각을 탈피하기 어렵게 됨
 - a. 청소년자원봉사활동을 활성화하고 효과적으로 수행하기 위해 각 과정단계의 교육 프로그램들이 개발될 필요가 있음
 - b. 대상에 따른 사전 교육프로그램도 개발되어야 함
 - c. 수많은 사회문제에 적절히 대응할 수 있는 다양한 봉사활동 프로그램들이 개발되어야 함

(3) 청소년자원봉사활동의 활성화 방안

- 학교의 소극적 방향 설정은 학생들의 행동뿐만 아니라 사고에도 결정적인 영향을 미치게 되기 때문에 학생들의 자원봉사 활동을 직접적으로 이끌어 나가는 학교의 인식변화가 선행

되어야 함

- 청소년 자원봉사활동에의 참여 동기 조성과 공동의식을 위해 홍보활동과 교육훈련이 매우 중요하며, 청소년 자원봉사에 대한 분위기를 높여나가야 함
- 자원봉사가 학교의 교과과정으로 편입되는 것이 필요함
- 자원봉사 수요와 공급이 원활히 이루어지도록 하는 것이 중요하며, 이를 위해서 종합적인 자원봉사활동체계가 구축되어 있어야 함
- 자원봉사활동 지도교사도 과중한 입시교육과 행정업무에 추가되는 부담으로 작용하여 본래의 취지를 살리지 못하고 있어 청소년자원봉사활동의 조직화, 체계화를 위해서는 중앙정부 및 지방정부의 적극적인 정책적 관여가 있어야 함

3. 봉사활동 지도 사례

- 복지관 일손 돕기 봉사활동을 사례로 하여 구체적인 지도방법을 봉사활동 지도 단계에 따라서 진행함

(1) 사전교육

① 강의와 토론

- 봉사활동의 의미, 특성, 이념 소개
- 청소년 봉사활동의 필요성 설득
- 청소년 봉사활동에 대한 자기 생각 발표, 토론

② 동기부여

- 감동적인 청소년 봉사활동 비디오 시청을 통해서 동기유발
- 예 : 아름다운 세상을 꿈꾸며(중앙일보사), '봉사하며 배운다'(한국자원봉사연합회), '그늘진 곳에서도 우리 아이들'(MBC), '청소년봉사대'(EBS)등

③ 안내

- 복지관 소개
- 복지관 일손 돕기 봉사활동 진행 단계

(2) 준비단계

① 복지관 각 프로그램별 봉사활동자 수요 조사

- 복지관의 각 프로그램별 활동 내용, 1일 필요 봉사활동인원, 봉사활동 시간, 봉사자 자격, 기타 유의사항 조사
- 조사된 자료를 토대로 '프로그램별 자원봉사수요 현황표' 작성

② 프로그램 예시

프로그램명	봉사활동내용	필요인원	봉사기간	1회 봉사기간	비고	희망자
장미 어린이집	아동보육, 간식지도, 교구제작, 청소, 담당교사 업무보조 등	5	1주에 3회	3시간 (오전/오후/저녁 중 선택)	동생을 돌본 경험이 있는 자 우대	
노인건강센터	하트, 운동치료, 기계작동, 시각장애인 보조	5	1주에 3회	3시간		
상록수 아카데미	장애·정신지체·자폐아 사회적응 돕기	5	1주에 2회	3시간 (오전/오후 중 선택)	장애에 관련된 사전 교육 1시간 이수	
도시락 배달서비스	독거노인들 도시락 배달	10	1주에 4회	2시간 (점심/저녁 선택)		
나눔과 돌봄의 방	초등학생 학습 지도, 한글지도, 놀아주기	5	1주에 3회	3시간	고등학생 이상	

③ 각 프로그램 별 봉사활동팀 구성

- '프로그램 별 자원봉사수요 현황표'의 프로그램 별로 봉사 희망자 파악
- 각 프로그램 별로 봉사활동팀을 구성하여 같은 자리에 배치

④ 봉사활동 팀별로 활동 계획 수립

- 프로그램의 특성을 파악
- 봉사활동 계획 수립
- 복지관 프로그램 담당자의 조언과 안내

(3) 활동단계

① 자신이 선택한 프로그램영역에서 봉사활동 전개

- 장미어린이집 프로그램 봉사팀 : 아동보육, 간식지도, 교구제작, 청소, 담당교사 업무보조 등 활동 전개

② 활동일지 기록

- 매일 봉사활동 내용과 소감 기록

(4) 반성단계

① 개인별 반성

- 먼저 개인별로 자신의 봉사활동 과정을 되돌아보게 한 후 인지적, 정서적, 사회적, 도덕적 측면에서 배운 것, 좋았던 것 파악
- 고쳐야 할 것 파악

② 팀별 반성

- 개인별 반성을 토대로 팀별로 자유롭게 의견발표와 토론으로 봉사활동 평가

③ 발표 준비

- 봉사활동 성과를 중심으로 발표 준비팀의 모든 구성원들이 발표에서 역할 하도록 분담

(5) 발표 및 격려 단계

- ① 각 팀별로 봉사활동 성과 발표
 - 다양한 방법(역할극, 비디오, 사진 등)으로 발표
 - 발표 시 팀 구성원이 전원 참여할 수 있도록 역할 분담
 - ② 상호 격려와 인정
 - 각 팀별로 잘된 점 하나씩을 찾아 칭찬하고 격려하기
-

1. 청소년자치활동의 개념

○ 청소년 자치활동

- 청소년들이 공통의 목적과 관심사에 의해 스스로 조직하고 운영하는 활동
- 청소년자치활동은 동아리활동을 포함함

(1) 청소년자치활동 대표기구

① 청소년특별회의

- 청소년 기본법 제12조 (청소년특별회의의 개최)
 - ① 국가는 범정부적 차원의 청소년 정책과제의 설정 추진 및 점검을 위하여 청소년분야의 전문가와 청소년이 참여하는 청소년특별회의(이하 "특별회의"라 한다)를 개최하여야 한다.
- 청소년과 청소년 전문가가 함께 참여하여 범정부적 차원의 청소년 정책 설정 및 추진 점검
- 청소년 참여를 통한 청소년의 잠재 역량 개발 및 청소년 정책의 중요성에 대한 사회적 인식과 공감대 확산
- 17개 시·도 청소년과 청소년전문가들이 토론과 활동을 통해 청소년의 시각에서 청소년이 바라는 정책과제를 발굴하고, 정부에 건의하여 정책화하는 청소년 참여기구

② 청소년참여위원회

- 「청소년 기본법」 제5조의 2(청소년의 자치권 확대)
 - ③ 국가 및 지방자치단체는 청소년과 관련된 정책 수립 절차에 청소년의 참여 또는 의견 수렴을 보장하는 조치를 하여야 한다.
 - ④ 국가 및 지방자치단체는 청소년 관련 정책의 수립과 시행과정에 청소년의 의견을 수렴하고 참여를 촉진하기 위하여 청소년으로 구성되는 청소년참여위원회를 운영하여야 한다.
 - ⑤ 국가 및 지방자치단체는 제4항에 따른 청소년참여위원회에서 제안된 내용이 청소년 관련 정책의 수립 및 시행과정에 반영될 수 있도록 적극 노력하여야 한다.
- 청소년참여위원회는 정부 및 지방자치단체의 청소년정책을 만들고 추진해가는 과정에 주체적으로 참여할 수 있도록 마련된 제도적 기구입니다.

③ 청소년운영위원회

- 「청소년활동 진흥법」 제4조 (청소년운영위원회)
 - ① 제10조 제1호의 청소년수련시설(이하 "수련시설"이라 한다)을 설치·운영하는 개인·법인·단체 및 제16조 제3항에 따른 위탁운영단체(이하 "수련시설운영단체"라 한다)는 청소년활동을 활성화하고 청소년의 참여를 보장하기 위하여 청소년으로 구성되는 청소년운영위원회를 운영하여야 한다.
 - 청소년운영위원회는 생활권 청소년수련시설의 운영관련 자문평가를 통해 청소년이 주인이 되는 시설이 되도록 마련된 제도적 기구입니다.

▶ 특히, 청소년들의 시민성 계발, 민주적 의식 함양 등과 연결되어 사회 구성원으로서의 안착을 도모하는 시민교육 방법임

▶ 청소년의 자율적 참여를 기반으로 외부의 간섭이나 압력 없이 구성원 자신의 합의와 의사결정에 의해 운영하는 청소년활동임.

과거	오늘날
흔히, 학생신분에서 요구되는 자치활동으로 제한함 예 : 학생회활동, 학급활동, 클럽활동	청소년 권리와 지금 현실에 대한 적극적이고 자율적인 참여 활동이란 의미를 더욱 강조하고 생활의 장면을 보다 확장한 개념임 예 : 특기적성교육, 자원봉사활동, 동아리활동 등

2. 청소년자치 조직의 구성단계

○ 탐색 및 준비단계

- 활동목표의 구안과 선택
- 공감하는 구성원의 확보
- 관련 정보 및 자료 수집
- 외부 인적·물적 자원의 연계망 구축

○ 자치활동의 초기 단계

- 개인 및 하위 조직의 지위와 역할의 분담
- 지도자의 선정과 동의
- 조직목형의 구축

○ 자치활동의 안정화 단계

- 역할 및 지위 분담의 정착
- 활동목표와 하위집단목표의 일치
- 민주성과 역동성의 확보

(1) 탐색 및 준비단계 : 자치활동 기반을 준비하는 단계임

- 활동 목적과 목표를 설정하고 구성원을 확보하는 단계임
- 자치활동의 목적을 가다듬고 회원확보가 필요하면 친구들에게 알려 동참을 권유함
- 외부적으로 자치활동효과를 극대화하기 위해 참여와 협력이 가능한 지원체계를 구축함

인적자원	물적자원
교사, 청소년지도자, 문화활동 전문가	예산지원, 물품지원 등

- 특히, 구성원들의 관심과 지지를 받는 자치기구 혹은 자치활동이 될 수 있도록 최대한 노력을 기울여야 함
- 문제의식을 갖고 있는 청소년들이 과업을 잘 수행하도록 조력해주어야 함
- 너무 개입하거나 지시함으로써 청소년 자신의 자발성을 꺾지 않도록 유념해야 함

① 친구들의 무관심과 냉담

- 자치기구 구성에 있어 가장 큰 장애를 꼽으라면, 자치기구 혹은 자치활동에 대한 친구들의 무관심과 냉담이다.
- 청소년들이 자치활동을 시작하고자 하는 준비 단계에서 가장 무기력한 경험을 갖는 경우는 구성원들이 지지를 얻지 못할 때다. 사실, 구성원들의 관심과 지지를 받지 못하는 자치기구가 자치활동은 무의미하다. 만약 자치활동을 준비하는 데 있어 구성원들이 무관심하거나 냉담한

자세를 취할 때에는 다음의 질문들을 자문하도록 도와주자.

나는 친구들의 요구를 어느 정도 안다고 생각하는가? 혹시 달리 알고 있지는 않은가
 친구들의 요구와 자치활동의 목표가 다른가
 자치활동 과정에 있어 친구들의 기대와 요구를 충분히 수렴하였는가
 자치기구의 활동 목표에 대해 얼마나 설득력 있게 그리고 성실하게 홍보하였는가
 소외시킨 친구들은 없는가? 의견 수렴·결정 과정에서 독단적인 판단을 고집하거나 다른
 의견들을 소홀히 한 적은 없는가
 친구들 간에 편이 갈려 있는가? 그렇다면 의견 수렴 및 결정 과정에서 조화롭고 균형 있는
 태도를 견지했는가

- 무엇보다 구성원들의 지지와 관심을 이끌어 내기 위해서는 또래친구들이 무엇을 요구하고 어떤 의견들을 갖고 있는지를 먼저 파악하도록 도와주는 것이 중요하다.
- 또 이러한 요구와 의견들은 자치기구를 구성하고 자치활동을 하는 과정에서 항상 수렴하고 결정의 기준으로 삼아야 한다는 신념이 필요함을 전달해주어야 한다.
- 그러기 위해서는 다음과 같은 항목들을 검토하고 확인하도록 지도할 필요가 있다.

활동의 주체는 소수가 아닌 친구들 모두이다.
 항상 구성원들의 요구와 의견들을 수렴하자.
 활동 목표를 설정하거나 활동 과정에서 구성원들의 기대와 요구가 충분히 반영되었는지를 살펴보자.
 충분한 의사수렴 및 의사 결정 과정이 가능한 제도적인 장치가 갖춰져 있는지, 그리고 투명하게 기능이 수행되고 있는지를 살펴보자.
 가능한 모든 매체와 방법을 통해 활동의 목적과 구체적인 목표들을 널리 홍보하자.

(2) 자치활동 초기단계 : 자치활동의 실행단계로 넘어감

- 준비단계를 통해 구성원인 개인들의 고유한 성격과 능력, 태도가 드러나고 조직 구성에 필요한 하위조직(소집단)들이 나타남
- 조직의 전체모형이 구안되면서 필요한 하위 조직을 두게 되고, 각각의 하위 조직에 적절한 개인 구성원들이 배치되면서 짜임새 있는 조직 모형을 만들게 됨

- ▶ 체제이론에서는 '조직체계의 다섯 요소'라 부름
- 개인
 - 공식적 조직
 - 소집단
 - 지위와 역할
 - 물리적 장면

- 리더 선출 및 적절한 집단 및 개인의 역할 분담이 중요함
- 지도력을 갖춘 청소년에게 힘을 행사하거나 편애하는 등 오해를 하게 되면 지도자로서 신뢰를 잃을 수 있음

(3) 자치활동 안정화 단계 : 자치활동 목표가 구성원들에게 널리 인준되어진 상태

- 이 단계에 들어와 초기단계가 갖는 여러 시행착오와 미숙한 초기 경험의 단계를 거듭하면서 청소년 자치조직은 점차 안정화 단계로 접어들게 됨
- 이때 청소년 지도자는 청소년들이 실패를 두려워하지 않도록 배려해줄 필요가 있음
- 활동목표를 중심으로 개인과 집단의 역할 및 지위 분담이 정착되고, 하위조직이 전체조직의 활동 목표를 효과적으로 수행하기 위해 일치되고 있으며 지도자의 승계 역시 중심으로 안정화 됨.
- 과도한 권력의 집중현상을 보이기 쉬우며 매너리즘을 취하기 쉬움

→ 타성에 젖어 스스로의 계발에 안주하는 모습

- 자유로운 의사소통체계 및 의견 수렴 및 결정과정을 확고히 구축해야 함

3. 자치조직의 활동 단계

(1) 청소년 스스로의 자발적 참여가 가능하기 위한 방법

- 자치활동 자체가 개방적이고 능동적이어야 하며 동시에 자치조직의 운영이 민주적이면서 전략적이어야 함

▶ 전략적 운영이란

- 조직이 나아가야 할 방향과 목표에 대해 거시적 수준에서 미시적 수준으로 단계적인 접근을 하는 것과 동시에 기획과 실행, 평가 등 각 영역에서의 유기적인 설정과 실천을 의미함

(2) 지도자는 자치조직의 활동단계를 알려줄 필요가 있음

- 기획단계 → 실행단계 → 평가단계

- 부분은 전체와 유기적인 관계를 유지해야 하며, 활동의 절차는 단계별로 차근차근 밟아가야 함

기획단계1	기획단계2	실행단계	평가단계
욕구조사 공동가치 추출 예산확보 내·외부 연계 협력자원 확보	정보 및 자원의 공유 평가도구 개발 기록 및 문서화	사업단위별 역할분담 경험의 공유 효과적 수행 갈등조절	평가 및 환류 추수활동

(3) 기획단계

- 어떤 사업을 하든지 간에 가장 기본적이며 또 가장 중요한 단계라 할 수 있음

① 기획단계에서 요구되는 수행과제를 사전에 검토하고 달성한다면, 실행 및 평가단계의 어려움은 효과적으로 극소화 할 수 있음

② 구성원의 흥미와 관심에 기초한 욕구조사와 청소년들이 어떤 활동을 전개하고자 할 때 가장 큰 힘이 되는 것은 구성원의 이해와 동의, 협력임

- 공통적인 가치들은 활동목표를 결정하는데 도움을 주며, 실천적 전략을 마련하는데 결정적인 도구가 됨

③ 청소년들이 단위활동을 하려 할 때, 사업계획서를 만들어야 하는 경우가 많음

- 예산 계획 및 확보, 그리고 연계·협력이 가능한 자원의 개발 및 확보는 청소년 자치조직으로서 중요한 과제임

- 사업활동을 하기 전 기획단계에서부터 예산의 안정적인 확보와 다양한 자원의 개발 가능성을 꼼꼼히 진단하고 타진하도록 도와주어야 함

④ 예산이 없거나 부족한 경우

- 4-1. 예산부족과 관련한 공개적인 논의의 장을 열자
- 4-2. 학생자치활동에 대해서는 학교 운영위원회의 도움을 받도록 하자

- 4-3. 학교 이외의 장면에서는 다양한 재원을 적극 개발하고 발굴하도록 하자
- 4-4. 발굴 · 수집된 정보와 자원들은 청소년 자치기구 구성원들끼리 공유함(ex, 학생회활동의 포럼)
- 4-5. 기획단계에서 간과하기 쉬운 도구의 개발 및 준비는 당초 목표한 수준에 이르렀는지 환류 할 수 있는 준거를 마련해줌

⑤ 평가방법의 유형

구분	내용
주체	자원봉사자를 포함한 활동 수행자, 활동 참가자를 중심으로 평가함
방법	5점 척도, 4지선다형 질문지기법, 진술형기록지, 현장 참여 관찰 등
절차	사전 평가, 과정 평가, 종결 평가

→ 이런 모든 기획의 단계의 수행 과제들은 기록으로 남겨지고, 또 일정한 틀로 구성된 문서로 이루어져야 함

(4) 실행단계

○ 청소년들이 꼼꼼히 준비하는 사업을 수행하는 단계로 애초 준비한 단위 사업 계획서를 기반으로 실행함

① 일반적으로 사람들 간의 협력적인 노력이 필요하다는 것을 알려야 함

- 예 : 팀웍발휘, 역량개발

② 프로그램 리더가 조정자의 역할을 맡아 개인별, 집단별, 단위별 역할 분담을 조정함

③ 크로스체크 기법

- 교차확인 작업을 말함
- 각자의 역할 분담 내에 서로의 역할을 유기적으로 상호 확인하도록 함으로써 실행단계에서 생길 수 있는 실패 경험을 사전에 예방하는 조정기법임

(5) 평가단계

○ 활동종료시점은 평가라는 단계를 지나야 함

① 평가단계에서 요구되는 수행과제

- 실행 이후의 예상했던 활동목표나 기대효과와 대비해 어떠한지 비교 · 검토하는 것임을 알려야 함

② 수정하는 일련의 절차 : 환류(Feedback)

- 사업 종료 후 경험들을 구성원 모두가 공유하고 동일하거나 유사한 활동을 기획·실행할 때에 이를 기초로 하여 수정 · 보완하는 작업이 필요함

③ 사업 종료 후 구성원들은 활동 과정이나 결과에 대하여 논의 하고 이를 사업 보고서의 형식으로 문서화 함

- 예 : 사진, 그림 동영상 등

④ 지적된 점들 중에서 구성원들에 대한 교육이 필요할 때는 적절한 추수활동을 마련하는 것도 좋은 방안이 됨

1. 청소년자치조직의 운영지도

○ 청소년자치조직의 운영

- 청소년 자신의 삶에 대한 권리를 스스로 보장하고 그 책임을 물어가는 활동임
- 민주주의적 소양과 공동체적 삶의 양식들을 체득하는 경험의 과정임
- 구성원의 자발적 참여를 기반으로 개인의 다양성과 가치를 존중해야 하며 이러한 과정과 절차는 민주적이고 합리적으로 수행되도록 도와주어야 함
- 만약 개인과 공동체의 가치가 부딪치게 될 때에는 개인간의 가치 충돌보다 더욱 민주적 · 합리적으로 풀어나가는 지혜가 필요함

(1) 개인의 가치와 자치 공동체의 가치가 부딪힐 경우

① 구성원 간의 끊임없는 만남과 대화, 토론의 문화임

- 다양한 개인들의 집합체인 조직의 활동 과정에 있어 중대한 장애 요인으로 부각되는 경우가 개인가치와 집단가치의 충돌이다.
- 특히 자치 조직일수록 이런 충돌 현상은 그 기반을 심각하게 위협할 수 있다.
- 이때 고려해야 할 점은 소수가치에 대한 존중이다. 어떻게 존중할 것인지, 그리고 어떤 방법을 통해 해결할 것인지에 대한 깊은 사고와 선택이 중요하다. 이에 따라 위기는 또 다른 기회로 다가올 수 있다.

① 다수결은 민주적 방식인가
우린 가치충돌이란 장면에서 흔히 다수결이란 방법을 선택하곤 한다. 그런데 다수결은 절대적인 민주적 방식인가 조직의 차원에서 민주적 방식이란, 일부 구성원에 의한 나머지 개인들에 대한 지배가 아니라 전체 구성원에 의한 지배를 뜻한다. 다시 말하면 민주주의 특성은 모두가 동등하게 공유하는 의사 결정권의 확보이다. 반면에, 다수결은 토론, 수정, 절충 등의 여러 방법을 다 사용하고 난 뒤에도 합의에 도달하지 못할 때, 문제를 해결하는 절차적 장치일 뿐이다. 물론 다수결은 소수가 결정권을 행사하거나 다수의 의지를 차단하는 것보다는 훨씬 민주적이다. 그러나 결과에 대해 아무런 영향을 끼치지 못하는 소수를 그대로 방치하는 한, 다수결은 완벽한 민주주의를 위한 대안이라기보다는 손쉬운 하나의 '방법'일 뿐이다. 마찬가지로 개인의 가치와 자치 공동체의 가치가 부딪히는 경우에도 손쉬운 방법으로 넘어갈 것인지, 아니면 본질적인 해결방안을 마련할 지는 바로 청소년에게 달려있음을 주지시키자.

② 만남과 대화, 그리고 토론으로 풀어가자
민주주의란 더불어 살아가는 방식이자 타인에 대한 존중한 표현이다. 인간집단의 민주적 운영에는 모든 구성원들 사이에 대화 가능성이 열려 있어야 한다. 참된 민주문화는 구성원간의 활발한 토론과 대화의 문화에 의해 형성된다. 개인 간의 가치 충돌, 집단 간의 가치 충돌, 그리고 개인과 집단 간의 가치 충돌은 오히려 만남과 대화, 그리고 토론 문화의 부재로부터 비롯되는 경우가 많다. 결국 서로 간의 이해가 부족하기 때문이다. 자꾸자꾸 만나고, 대화를 나누고 또 토론을 하도록 지원하자. 그래도 해결되기 어려운 주제는 의외로 많지 않다.

③ 운영 원리를 명문화하자
 대화와 토론 과정에서 어떤 기준이 모호하여 어려움을 겪는 경우가 있다. 혹시 예전에도 토론했던 주제가 거듭 또 나타나기도 한다. 이때 자치 조직 내에 일정한 운영 원리가 있다면 이런 갈등적 상황에 대해 효과적으로 대처할 수 있다. 따라서 자치 조직의 리더뿐만 아니라 구성원 모두는 이런 상황에 대비하는 운영 원리를 나름대로 준비해야 한다. 또 지도자는 이러한 사실을 일찍이 알려 명문화 할 수 있도록 다양한 조력과 적절한 개입을 해야 한다.
 대체로 어느 조직이든지 갈등적 상황에 대비하기 위해 구성원들의 합의를 기초로 하여 운영 원리를 마련한다. 이런 운영 원리는 회칙, 규정 혹은 지침서 등의 형식으로 명문화된다. 그래서 회칙이나 규정, 지침 등은 단순히 조직의 체계나 역할 분담만을 내용으로 삼지 않는다.
 중요한 것은 운영원리를 명문화하기 위해 갖는 구성원들 간의 합의절차이다. 원리나 원칙을 민주적으로 결정하기 위해서는 충분한 배려와 적지 않은 시간과 열정이 투자되어야 한다. 특히 서로 일치되지 않는 의견을 합의점에 이르도록 하는 데 있어서 구성원들 모두의 동의를 얻는 것은 중요하다. 원리 결정에 있어 모든 구성원들의 동의를 얻는 것은 결코 불가능한 일이 아니다.

2. 청소년자치활동 지도의 사례

(1) 사업계획서(Proposal) 작성의 의의

- 청소년자치활동에 있어 사업계획서 작성은 중요함
- 작게는 구체적인 활동 프로그램 계획에 대한 문서를 의미하며, 크게는 사업계획서를 통해 자치 조직이 지향하는 바를 선언하기도 함
- 구체적인 단위 사업계획서는 소년자치조직의 성격과 방향성을 그대로 보여주는 것임을 알려주어야 함
- 자치기구의 성격·활동 내용과 무관한 단위 사업들을 구안하는 것은 가급적 피해야 함
- 작성하는 과정에서 어느 한 사람의 아이디어만을 고집할 것이 아니라 구성원 모두의 합의를 기초로 하여 많은 의견을 최대한 반영되도록 알려주어야 함

① 구분

장기적인 사업계획서	행사 단위별 사업계획서
일정기간(분기별, 반년별, 연간)을 단위로하여 자치활동의 방향성, 활동 목표 등을 거시적인 수준에서 보여주는 계획서임	단위행사를 중심으로 함 자치 기구가 수행하고자 하는 행사중심의 구체적인 계획을 보여주는 계획서임

(2) 사업계획서 작성 원리

① 왜 하는지에 대한 물음에 먼저 답하자

- 왜 자치기구가 필요한지, 단위별 행사가 왜 요구되는지에 대한 답을 하게 함(논리적 타당성 必)

② 명료한 기술 능력

- 구체적이고 분명한 문장으로 서술함

③ 논리적 기술 능력

- 문법적으로 작성함

④ 시간을 지키자

- 마감시간 내에 제출함

⑤ 열정과 신념의 명시

- 제안한 활동목적과 접근방법에 대한 열정과 신념을 명시함

⑥ 형식을 맞추는 노력도 필요하다

- 요구하는 형식에 따르도록 함

(3) 사업계획서의 내용

- ① 사업계획서 작성은 청소년들의 자치활동 계획을 압축적으로 보여주는 문서임

구분	내용
사업개요	구체적으로 사업(활동) 목적과 목표 단위행사의 경우 주체와 일정·장소, 자치기구 소개, 소요 예산액, 기대효과 등이 포함됨
세부 사업계획서	대체로 주제, 일정, 장소, 사업(활동) 목적과 목표, 배경, 일정 별 세부활동계획, 홍보전략, 구체적 예산 및 자원조달 계획, 조직 및 역할분담내역, 평가계획, 지역사회 연계협력방안제시, 추수활동 계획 등이 포함됨

- ② 때에 따라서는 개요와 세부사업계획서가 혼용된 사업계획서를 작성할 수 있음

(3) 사업계획서의 내용

사업개요1	사업개요2	세부사업계획서1	세부사업계획서2
사업(활동) 목적과 목표 단위 행사의 경우 주체와 일정·장소	자치 기구 소개 소요 예산액 기대 효과	홍보 전략 구체적인 예산 및 자원 조달 계획 조직 구성 및 역할 분담 내역	평가 계획 지역사회 연계협력방안 추수 활동 계획

① 사업개요

- 세부 사업계획서의 내용을 기초로 하여 사업전체를 개관하는 것이기 때문에 통상 세부 사업계획서를 작성한 후에 작성함
- 세부 사업의 내용을 구체적으로 만들기 전에
- 전체적인 사업의 내용들을 구안하기 위해 사업개요를 작성할 수도 있음
- 특별한 형식이 없는 한 청소년들의 사업목적과 목표를 분명하게 전달 할 수 있도록 구체적이고 명료하게 작성하도록 함
- 단위행사의 경우 주제를 설정하여 상징적으로 청소년 활동을 명시하는 것이 좋음
 - 예 : 나의 오늘, 우리의 내일
- 일정과 장소와 같은 기본적인 정보가 들어가야 함

② 세부 사업계획서

- 사업에 대한 작성자의 세밀한 검토와 배려가 깃들어 있음을 증명함

<p style="text-align: center;">홍보전략</p> <p>청소년들이 구안한 최대한 효과적이며, 다양한 홍보방법들을 명료하게 기술하도록 함 예 : 면대면 홍보전략, 게시홍보물(플래카드, 광고, 벽보, 포스터 등), 매체들(인터넷 배너광고, 웹진과 사이트 게시판 등), 관련기관이나 단체에 서면 협조 요청 등</p>
<p style="text-align: center;">예산 및 필요재원의 조달</p> <p>단위 사업을 현실성 있는 사업으로 보여주면서 동시에 청소년들이 얼마나 이 사업을 꼼꼼히 검토하였는지를 보여주는 항목임을 알려주도록 함</p>
<p style="text-align: center;">조직의 구성 및 역할 분담</p> <p>청소년들이 단위 사업의 기획 정도를 보여주는 단면임 사업을 수행하면서 전체 조직이 어떻게 이루어지고 있으며 각 개인이 과업집단에 어떻게 배치되어 있는지를 보여주는 구조적인 모형부터 각 개인과 과업집단 간의 유기적인 관계에 이르는 기능적 측면에 이르기까지 어떻게 사업을 수행할 것인지를 사전에 분명히 보여주는 것임</p>
<p style="text-align: center;">평가계획</p> <p>활동 결과가 사업 목적에 얼마나 근접하는지 그리고 얼마나 타당한 평가 도구를 사용할 것인지에 대해 고민하는 청소년들의 모습을 보여주는 항목임 어떤 목적에 의해 평가를 하는 것이며, 이에 따르는 최적의 평가도구가 무엇인지를 보여줌(ex. 평가 설문지) 부록의 형식 등으로 사업계획서 끝에 부가하여 제출하는 것도 하나의 방법임을 알려주도록 함</p>
<p style="text-align: center;">지역사회 연계협력 방안</p> <p>사전에 지역사회로부터 활용 가능한 인적·물적 자원이 무엇이 있는지를 파악해 두어 적절히 제공하는 것도 훌륭한 지도방법 중 하나임 지역사회와 유기적으로 연계·협력을 유지하면 청소년들의 자치활동에 미치는 효과도 커질 수 있음을 알려주도록 함</p>
<p style="text-align: center;">추후활동</p> <p>단위 사업 계획에서 끝나지 않고 이후 동일하거나 유사한 사업을 계획할 때 한 단계 상승시키고자 하는 청소년들의 장기적 안목과 의지를 보여주는 항목임을 주지시킴 단위 행사가 끝난 후 그 결과를 어떻게 반영할 것인지에 대한 구체적인 내용들이 들어가야 함 구성원들의 평가 토론일정을 구체화시키고, 만약 특별한 교육일정이 요구되면 이것도 포함시키도록 함</p>

3. 청소년자치활동 운영계획 사례

(1) 청소년 수련 시설에는 청소년 운영위원회를 두도록 되어 있음

- 청소년운영위원회 운영계획서는 OO청소년 수련 시설에서 운영하는 청소년 운영위원회의 운영계획서임

(2) 청소년 운영위원회 '청·바·지'(청소년이 바라는 지역사회)

① 운영목적

- 청소년 운영위원회 청·바·지는 주인 의식과 자율적인 참여를 바탕으로 지역사회 청소년을 대표하여 청소년들의 욕구를 파악하고 청소년들의 문화 활동의 자율적 참여를 주도하여 청소년 전용공간으로써 청소년들의 시설참여 만족도를 높이는 데 있음

② 목표

- 청소년 대표기구로서 시설 운영 및 프로그램 참여를 통한 센터운영에 대한 이해를 기반으로 청소년들을 위한 시설로서의 운영방안 및 방향에 대한 청소년들의 대변인 역할을 수행함
- 지역사회의 문제 해결에 청소년들의 욕구와 의견을 반영할 수 있는 능력을 함양하여 사회적 참여와 성장을 도모함
- 우수청소년 운영위원회로서 청소년 운영위원회 간 교류활동을 통한 자체 역량 강화 및 청소년 운영위원회의 발전적 대안을 제시함

③ 개요

- 기간 : 2XXX년 1~12월
- 장소 : 센터 및 지역사회
- 대상 : 청소년 운영위원회 위원 및 청소년운영
- 인력 : OO팀 000
- 예상인원 : 연 2,000명
- 참가비 : 무료

④ 주요내용

프로그램	내용요약
교육연구활동	① 워크숍 : 친목도모 및 활성화 ② 소양교육 : 회의 진행법, 리더십 소양교육 ③ 책자발간 : 이용만족도 조사 및 운영백서 발간 ④ 정기의회 : 매달 센터활동 보고 및 건의함 관리, 활동회의
시설참여활동	① 시설 모니터링 : 모니터링 양식지 개발 ② 시설운영참여 : 청소년 시설 운영과 프로그램에 대한 참여 및 설명회 개최 ③ 이용만족도 조사 : 이용청소년 대상 시설 욕구 및 이용만족도 조사 ④ 건의함 내용관리를 통한 이용청소년들의 의견반영, 개선
교육연구활동	① 대학문화탐방활동 : 고등학생 대상 대학문화탐방활동 ② Thanks day : 5월 감사의 달 프로그램 ③ 인권프로그램 : 청소년대상 인권증진 프로그램 ④ 9.24 day : 9세부터 24세까지 청소년참여 캠페인
시설참여활동	① 청소년참여기구에 대한 홍보활동 ② OO청소년 수련 시설의 다양한 문화 활동 활성화 ③ 청소년 문화프로그램 홍보활동
교류활동	① 타 기관 교류방문을 통한 자체 내 역량 강화 ② 지역 내 청소년 자치 활동의 네트워크 활동 ③ 전국 청소년 운영위원회 및 참여기구 연대활동