

발 간 등 록 번 호

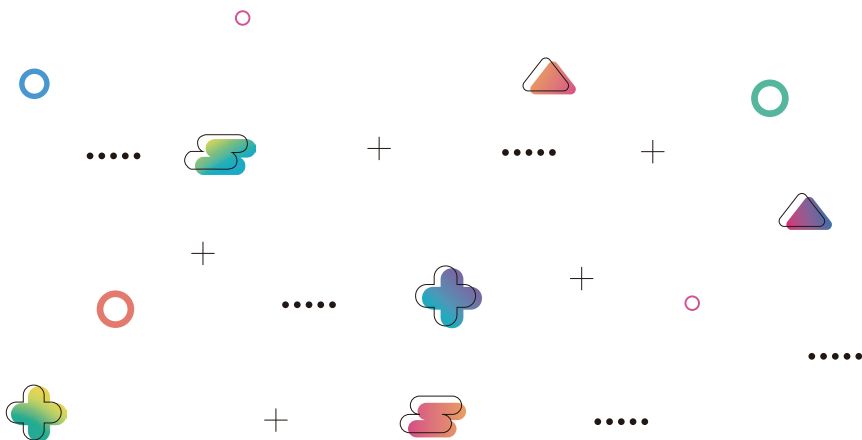
BYSC-2022-36

부산 먼저 미래로  
그린스마트 도시 부산



World EXPO 2030  
BUSAN, KOREA

# 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 공모전 자료집



2022년  
부산광역시 청소년활동  
우수 프로그램 개발  
공모전 자료집

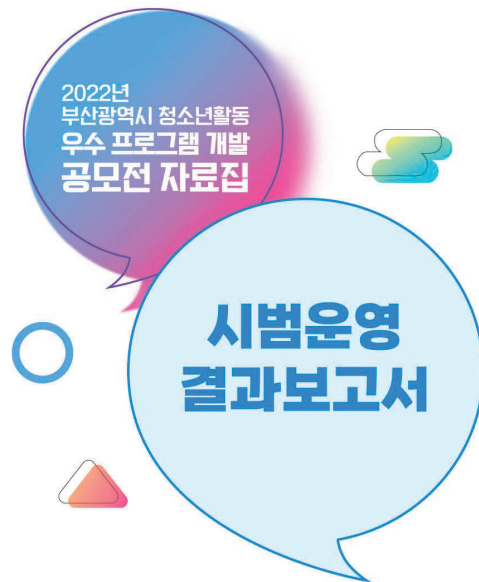
## 목차

### [ 시범운영 결과보고서 ]

1. 힐링줍깅 봉사챌린지/북구청소년문화의집 ..... 3
2. 꿈빛 파티플래너/수영구청소년문화의집 ..... 14
3. 토요웹툰스쿨/중구청소년문화의집 ..... 29

### [ 우수 프로그램 계획서 ]

4. 상담 페스티벌 ..... 40  
동서대학교 청소년상담심리학과(원유빈 외 3명)
5. 자존감 지키는 나 제법 멋있을지도 ..... 51  
동서대학교 청소년상담심리학과(김동환 외 9명)
6. 아이(I) 튼튼해 ..... 69  
동서대학교 청소년상담심리학과(장혜정 외 9명)
7. 나의 좋은점을 가득 발견하자! ..... 77  
동의대학교 평생교육·청소년상담학과(김나경 외 3명)
8. 우리 동네 주인은 나! ..... 91  
동의대학교 평생교육·청소년상담학과(한서진)
9. 우리는 서로 다르지만 괜찮아! ..... 117  
동의대학교 평생교육·청소년상담학과(김민철 외 3명)
10. 지.지.자(지구를 지키자!) ..... 125  
부산가톨릭대학교 사회복지상담심리학과(정운아 외 1명)
11. 기후 위기 같이 갓생 ..... 138  
동명대학교 사회복지학과(김태훈 외 1명)
12. 너(YOU)를 위한 비디오(TUBE) ..... 153  
동명대학교 사회복지학과(박성준 외 3명)
13. 진실 혹은 거짓 ..... 165  
동명대학교 사회복지학과(오주영 외 1명)



기     관	북구청소년문화의집
개 발 영 역	봉사, 환경보존
프로그램명	힐링줍깅 봉사챌린지

# 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 시범운영 결과보고서 [북구청소년문화의집-힐링줍깅 봉사챌린지]

프로그램명	힐링줍깅 봉사챌린지		
<b>활동영역</b> (1개 선택)	<input type="checkbox"/> 건강보건 <input type="checkbox"/> 모험개척 <input type="checkbox"/> 자기(인성)계발 <input type="checkbox"/> 친환경 <input type="checkbox"/> 디지털 활동	<input type="checkbox"/> 과학정보 <input type="checkbox"/> 문화예술 <input type="checkbox"/> 직업체험 <input type="checkbox"/> 탄소중립 <input type="checkbox"/> 기타	<input type="checkbox"/> 교류 <input checked="" type="checkbox"/> 봉사 <input checked="" type="checkbox"/> 환경보존 <input type="checkbox"/> 안전
<b>개요서</b>	<p> <b>o 활동 목적 및 목표</b>            - 청소년 자원봉사활동을 통한 사회복지 향상과 자기효감 상승            - 자기성장 경험 및 봉사를 통한 즐거움과 보람을 느끼는 공동의 행복 추구 과정            - 사회참여를 통한 사회적 책임 실천 및 공동체 의식 함양         </p> <p> <b>o 주요내용</b>            - 힐링줍깅 봉사활동 진행            - 힐링줍깅 설문조사 이벤트         </p> <p> <b>o 기대효과</b>            - 봉사활동을 통해 책임감과 인내심을 가질 수 있다.            - 공동체 의식을 함양하고, 협동심과 배려심을 가질 수 있다.            - 정화활동을 통해 깨끗한 우리 지역을 만들고, 자부심을 가질 수 있다.            - 관광지 및 번화가를 직접 청소하며 자연을 만끽하고 힐링할 수 있는 시간을 가진다.         </p>		
<b>주요 활동</b>	<b>일시</b>	<b>장소</b>	<b>주요활동내용</b>
	11. 19.(토) 10:00~12:00	서면 일대	서면 일대 환경정화 힐링줍깅 봉사활동 및 평가회의
	11. 26.(토) 10:00~12:00	동의대 일대	동의대 일대 환경정화 힐링줍깅 봉사활동 및 평가회의
<b>총계</b>	총 활동시간 ( 2 )회, ( 4 )시간		



## 1

## 프로그램 개발 배경 및 목적 · 목표

## □ 프로그램 개발 배경

- 청소년 자원봉사활동은 단순히 남을 돕는 활동만 하는 것이 아니라 자원봉사활동을 통해 타인을 이해하고 자아실현, 인성개발, 적성발견의 기회를 제공받을 수 있기 때문에 자원봉사활동 자체만으로도 하나의 교육으로서 그 가치를 지니고 있다. 이러한 측면에서 청소년 자원봉사활동은 사회복지 향상과 자기효능감 상승에 필수 불가결한 요소이며, 자원봉사활동에 참여하는 청소년은 자신의 능력개발은 물론 자원봉사활동의 장소가 자아실현의 장이 될 수 있다.
- 자원봉사는 보수와 대가를 기대하지 않고 자발적 의지로 타인을 위해 재능, 시간, 재정 등을 할애하는 이타적 마음의 산물로서 자원봉사를 통해 이웃과 지역사회의 문제를 인지하고, 문제해결을 위해 실천적 노력을 찾아보기 때문에 자원봉사는 세상을 아름답고 밝게 하는 등불의 역할을 하게 된다. 또한 자원봉사를 통해 자기성장을 경험함으로써 봉사자 자신도 함께 즐거움과 보람을 느끼는 공동의 행복 추구 과정이라 할 수 있다. 이러한 관점에서 청소년의 자원봉사활동은 사회적 책임감, 자아정체성, 이타성 등의 함양을 통해 청소년의 인성발달에 영향을 주기 때문에 공동체 의식과 민주시민의 기본적 자질을 갖추는데 긍정적으로 작용할 가능성이 높다.

## □ 프로그램 목적 및 목표

- 목적
  - ‘줍깅’은 스웨덴의 ‘줍다(plocka up)’와 영어단어 ‘달리기(jogging)’의 합성어인 ‘플로깅(plogging)’ 봉사활동으로 걷거나 뛰면서 길거리의 쓰레기를 줍는 활동을 뜻하는 신조어이다. 줍깅 봉사를 통해 봉사활동은 하고 싶는데 마땅히 할 수 있는 기관이나 활동거리를 못 찾는 청소년들에게 활동터전이 되어줄 수 있다. 지역주민이 많이 이용하는 변화가, 더 나아가 부산 관광지에서도 줍깅을 하면서 거리정화뿐 아니라 마음의 정화도 할 수 있는 힐링을 선물하고자 한다.
- 목표
  - 변화가 및 우리 지역 정화활동으로 애향심을 기르고, 우리 지역에 대한 자부심을 갖는다.
  - 봉사활동을 통해 청소년들의 자기효능감을 상승시키고, 자기성장을 경험한다.
  - 봉사활동을 통해 사회적 책임을 실천하고, 공동체 의식을 함양한다.
  - 코로나19로 무분별한 미디어에 노출되어 게임과 SNS 중독으로 지쳐 있는 청소년들의 정서를 봉사활동으로 회복하고, 축소되었던 청소년 활동을 활성화시킨다.

## 2 프로그램 운영결과

- ☐ 일시: 2022. 11. 19.(토), 26(토)
- ☐ 장소: 서면, 동의대 일대
- ☐ 대상 및 인원: 대학생 80명
- ☐ 주요내용: 서면, 동의대 번화가 일대 줍깅 봉사활동
- ☐ 전체 일정표

일자	시간	소요시간	단위 프로그램명
11.19.(토) 서면	10:00 ~ 10:30	30분	오리엔테이션 및 안전교육
	10:30 ~ 12:00	90분	힐링줍깅 봉사챌린지
11.26.(토) 동의대	10:00 ~ 10:30	30분	오리엔테이션 및 안전교육
	10:30 ~ 12:00	90분	힐링줍깅 봉사챌린지

## 3

## 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	오리엔테이션 및 안전교육		
단위프로그램 목표	봉사의 취지를 알고 안전한 활동이 될 수 있도록 숙지한다.	대상 및 인원	청소년봉사자 50명
활동장소 (실내,실외,야외)	서면 일대 (실외)		
준비물	봉사자 출석부		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 참가자 출석 체크</li> <li>■ 행사 일정 및 역할분담 안내               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2022. 11. 19.(토) 10:00-12:00</li> <li>- 팀장 소개 및 조별 활동 안내</li> <li>- 집결장소 안내</li> </ul> </li> </ul>		
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 도보 활동에 따른 안전교육               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 변화가 특성상 유동인구가 많으니 차, 사람 조심</li> <li>- 길거리에서 집계로 장난치지 않도록 주의</li> </ul> </li> <li>■ 성추행 및 성폭력 예방               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 노골적인 음담패설 삼가</li> <li>- 신체나 외모에 대한 성적인 평가나 비유 삼가</li> <li>- 불필요한 신체적 접촉 삼가</li> <li>- 불쾌감은 즉시 표현, 상대방 의견 진지하게 수용</li> </ul> </li> </ul>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 단체사진 촬영</li> </ul>		

단위프로그램명	힐링줍깅 봉사챌린지 (서면 일대)		
단위프로그램 목표	우리 지역 평화활동으로 애향심과 자부심을 기르고, 공동체 의식을 함양한다.	대상 및 인원	청소년봉사자 50명
활동장소 (실내,실외,야외)	서면 일대 (실외)		
준비물	봉사자 출석부, 집게, 장갑, 쓰레기봉투		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 조별 활동 장소 확인 및 팀장 확인                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀장과 팀원 확인</li> <li>- 조별 활동 범위 안내</li> <li>- 집결장소 및 시간 안내</li> </ul> </li> <li>■ 봉사활동에 필요한 기자재 배부                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2인 1봉투 배부</li> <li>- 집게, 장갑 배부</li> </ul> </li> </ul>		
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 조별 역할분담 및 활동 장소 이동                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀장 또는 1인은 사진 촬영</li> <li>- 2인 1봉투로 최대한 많은 쓰레기 수거 목표</li> <li>- 8개 조, 4개의 장소로 활동 범위 확인</li> </ul> </li> <li>■ 힐링줍깅 봉사활동 진행</li> </ul>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 단체사진 촬영</li> <li>■ 설문조사 링크 발송 및 참여 독려</li> </ul>		

단위프로그램명	오리엔테이션 및 안전교육		
단위프로그램 목표	봉사의 취지를 알고 안전한 활동이 될 수 있도록 숙지한다.	대상 및 인원	청소년봉사자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	동의대 일대 (실외)		
준비물	봉사자 출석부		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 참가자 출석 체크</li> <li>■ 행사 일정 및 역할분담 안내               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2022. 11. 26.(토) 10:00-12:00</li> <li>- 팀장 소개 및 조별 활동 안내</li> <li>- 집결장소 안내</li> </ul> </li> </ul>		
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 도보 활동에 따른 안전교육               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교내 활동 시 이동하는 차량 조심</li> <li>- 교외 활동 시 차량, 사람, 동물 조심</li> </ul> </li> <li>■ 성추행 및 성폭력 예방               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 노골적인 음담패설 삼가</li> <li>- 신체나 외모에 대한 성적인 평가나 비유 삼가</li> <li>- 불필요한 신체적 접촉 삼가</li> <li>- 불쾌감은 즉시 표현, 상대방 의견 진지하게 수용</li> </ul> </li> </ul>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 단체사진 촬영</li> </ul>		

단위프로그램명	힐링줍깅 봉사챌린지 (동의대 일대)		
단위프로그램 목표	우리 지역 정화활동으로 애향심과 자부심을 기르고, 공동체 의식을 함양한다.	대상 및 인원	청소년봉사자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	동의대 일대 (실외)		
준비물	봉사자 출석부, 집게, 장갑, 쓰레기봉투		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 조별 활동 장소 확인 및 팀장 확인                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀장과 팀원 확인</li> <li>- 조별 활동 범위 안내</li> <li>- 집결장소 및 시간 안내</li> </ul> </li> <li>■ 봉사활동에 필요한 기자재 배부                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2인 1봉투 배부</li> <li>- 집게, 장갑 배부</li> </ul> </li> </ul>		
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 조별 역할분담 및 활동 장소 이동                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀장 또는 1인은 사진 촬영</li> <li>- 2인 1봉투로 최대한 많은 쓰레기 수거 목표</li> <li>- 6개 조, 3개의 장소로 활동 범위 확인</li> </ul> </li> <li>■ 힐링줍깅 봉사활동 진행</li> </ul>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 단체사진 촬영</li> <li>■ 설문조사 링크 발송 및 참여 독려</li> </ul>		

## 4 프로그램 운영 추진 성과

구분	사업목표	사업성과	비율
인원	참여인원 100명	참여인원 80명	80%
횟수	2회기 진행	2회기 완료	100%
안전	부상 및 사고 발생 0회	0회	100%
만족도	시설, 지도자, 프로그램 3개 항목 만족도 조사 평균 4.5이상	2회기 총 평균 만족도 4.42점	98.2%
언론보도	프로그램 관련 언론보도	0회	%

## 5 프로그램 평가

### □ 만족도 및 효과성 조사

항 목	조 사 결 과	비 고
1. 전반적인 만족도	전반적으로 만족한다는 의견이 다수	4.5점/5점
2. 분야별 만족도		
2-1. 시설	집결장소가 누구든 찾아오기 쉬웠고, 기자재도 잘 갖추어져 있어서 활동하는데 불편함이 없었다.	4.35점/5점
2-2. 지도자	지도자는 친절하고, 적극적으로 도움을 주셔서 활동하는데 어려움이 없도록 지도해주셨다.	
2-3. 프로그램	조별 활동으로 많은 사람들을 사귄 수 있는 기회가 되었고, 봉사활동을 통해 환경에 대한 경각심을 갖게 되었다.	
3. 기타	다음에 또 참여하고 싶고, 이런 활동을 더 많이 해야겠다는 생각이 들었다. 아무 생각 없이 걸었던 거리에 이렇게 많은 쓰레기가 있다는 것에 놀랐고, 평소에도 실천해야겠다는 생각이 들었다.	요약기재

### □ 자체평가

- 집결장소는 모두 찾기 쉽고, 활동하기에도 편했다.
- 조별 활동으로 같은 학교지만 모르는 사람들과도 친목을 쌓을 수 있었다.
- 답사를 통해 조별 활동을 미리 계획하여 혼돈이 없도록 하였다.

## 6 안전관리

구분	내용
위험요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이동 중 염좌 및 타박상</li> <li>• 장시간 근육사용으로 인한 근육경련</li> <li>• 차량 및 동물에 의한 사고</li> <li>• 개인별 부주의한 행동에 의한 사고</li> </ul>
안전 예방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도보 시 안전사항 숙지                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 출발 전 스트레칭 및 준비운동 실시</li> <li>- 걷는 시간과 휴식시간을 적절히 배분</li> <li>- 활동하기 편한 복장과 운동화 착용</li> <li>- 활동 장비(집게)에 대한 안전교육 실시</li> </ul> </li> <li>• 비상 시 응급대처요령 및 비상연락망 구축</li> <li>• 이동경로 및 활동공간에 대한 사전답사 및 점검</li> <li>• 활동 시작과 마무리에 대한 명확한 설정</li> </ul>
지도자 안전사고 예방지침	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 운영에 맞는 청소년활동 안전교육 실시</li> <li>• 활동 시 사용 도구에 대한 위험성 안내 (집게, 비닐 등)</li> <li>• 활동 공간 위험요소에 대한 사전 점검 (차량, 동물 등)</li> <li>• 응급상황 시 대처요령 안내</li> </ul>
청소년 안전사고 예방지침	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가자 상호간 주의를 필요로 하는 활동시 안전한 활동 참여</li> <li>• 참가자 상호간 정해진 규칙 준수</li> <li>• 활동 시 스스로의 건강상태 체크 및 지도자에게 도움 요청</li> <li>• 활동 시 안전에 대하여 항상 인지하고 활동에 참여</li> </ul>



7

활동사진





기 관	수영구청소년문화의집
개 발 영 역	문화예술
프로그램명	꿈빛 파티플래너

# 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 시범운영 결과보고서

## [수영구청소년문화의집-꿈빛 파티플래너]

프로그램명	꿈빛 파티플래너		
<b>활동영역</b> (1개 선택)	<input type="checkbox"/> 건강보건 <input type="checkbox"/> 모험개척 <input type="checkbox"/> 자기(인성)계발 <input type="checkbox"/> 친환경 <input type="checkbox"/> 디지털 활동	<input type="checkbox"/> 과학정보 <input checked="" type="checkbox"/> 문화예술 <input type="checkbox"/> 직업체험 <input type="checkbox"/> 탄소중립 <input type="checkbox"/> 기타 (                      )	<input type="checkbox"/> 교류 <input type="checkbox"/> 봉사 <input type="checkbox"/> 환경보존 <input type="checkbox"/> 안전
<b>개요서</b>	<p>○ 활동 목적 및 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청소년 자기주도 활동 프로그램을 통한 자기주도성 강화</li> <li>- 청소년의 건전한 여가생활 향유를 위한 활동 제공</li> <li>- 청소년의 자기효능감 증진을 위한 결과 공유</li> </ul> <p>○ 주요내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 풍선아트 및 캔들제작과 관련한 직업에 대해 알 수 있음</li> <li>- 풍선아트 기술을 습득할 수 있음</li> <li>- 미니전시회를 통해 결과물을 공유할 수 있음</li> </ul> <p>○ 기대효과</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 파티플래너와 관련된 직업에 대해 이해하고 과업에 대해 알 수 있음</li> <li>- 풍선아트 제작 기술을 익힐 수 있음</li> <li>- 자신의 작품을 직접 전시하고 전시장을 꾸밀 수 있음</li> </ul>		
<b>주요 활동</b>	<b>일시</b>	<b>장소</b>	<b>주요활동내용</b>
	11. 08.(수) 15:00~17:50	자람반 및 이룸반	오리엔테이션 및 사전검사 풍선아트 1회기
	11.16.(수) 15:50~17:50	자람반 및 이룸반	풍선아트 2회기
	11.23.(수) 15:50~17:50	자람반 및 이룸반	풍선아트 3회기
	11.30.(수) 15:50~17:50	다목적실	캔들제작
	12.2.(금) 15:50~17:50	자람반 및 이룸반	미니전시회 및 생일파티 꾸미기
<b>총계</b>	총 활동시간 (5)회, (10시간 50분)		

# 1

## 프로그램 개발 배경 및 목적 · 목표

### □ 프로그램 개발 배경

- 청소년의 자기주도 활동 프로그램 운영을 통한 자기주도성을 강화하기 위함

청소년기에 자기주도성을 갖춘 사람이 되기 위해서는 자율적이며 능동적인 활동에 참여해야 한다. 개인이 높은 '자기주도성'을 가진다는 것은 사회 속에서 비교적 성공적인 삶을 살아갈 수 있음을 의미하게 된다. 따라서 사람이 자기주도성을 지니고 사회를 살아가며 개인의 생을 영위하는 것은 매우 중요하며 이를 청소년기에 갖추게 하는 것이 교육적으로 또는 개인성장을 위한 청소년활동의 측면에서 매우 타당하다.(권일남, 전명순 and 김정율. (2019). 청소년 자기주도 활동의 개념정의와 특성 분석. 한국청소년활동연구, 5(2), 1-29.)

- 청소년의 건전한 여가생활 향유를 위한 자기주도적 활동(풍선아트) 기술 습득

풍선아트 기술을 습득하면 건전한 여가생활이 가능하며 자신만의 독특한 작품개발로 자아실현의 기회가 될 수 있다. 어린이들의 방과 후 또는 주말 학교 활동프로그램으로 활용할 수 있으며, 어린이 청소년 노인 소외계층 다문화가족 등 다양한 계층에서 사회봉사 활동의 폭을 넓혀 나갈 수 있다(이원희, 2006). 그리고 전문직업인으로서의 활동이 가능하며 특히 미래의 직업현장에서 파티나 시상식 기타 행사에 솜씨를 발휘함으로써 소통할 수 있는 사람, 미래사회가 요구하는 능동적이고 창의적인 사람으로 성장할 수 있다(자유학기제 풍선아트 프로그램 적용과정과 중학생들의 참여경험, 2018, 이춘자)

- 청소년의 자기효능감 증진을 위한 결과 공유

수행결과 학생의 자기효능감 판단에 영향을 주는 중요한 단서로서 과제에 성공하면 자기효능감은 높아질 것이고 실패하면 자기효능감이 낮아질 것이다. 그리고 누적된 수행결과가 학생의 효능감에 크게 영향을 미치는데 많은 시간동안 성공한 것보다 적은시간동안 노력해 성공하는 것이 자신의 능력에 대한 가치를 부여하게 되어 자기효능감에 더 큰 영향을 미치게 되고(Schunk,1989),과제수행시 교사나 동료의 도움이 있었다면 스스로 수행한 것에 비하여 자기 능력에 대한 효능감의 믿음이 낮아지고, 자신과 유사한 모델에 의해 효능감에 영향을 받으며(Schunk,1987),자신과 여러 면에서 유사한 모델의 과제수행을 관찰해 그 결과에 따라 자신의 과제수행 결과를 예상하여 효능감에 영향을 미친다. (팽선휘. (2011). 청소년의 창의적 체험활동 참여유무에 따른 자기효능감과 자기주도성. 석사학위논문, 대구한의대학교, 대구.)

- 청소년이 참여가능한 다양한 문화·예술 활동중 풍선아트, 캔들제작을 활용한 프로그램을 기획하고자 함. '파티플래너'라는 주제로 파티의 중요한 부분인 공간 꾸미기를 풍선아트활동을 통해 배우고, 초대할 내빈인 참여청소년의 보호자를 위한 답례품을 제작해서 직접 선물할

예정임. 풍선아트 활동을 통해 새로운 활동을 경험할 수 있으며, 이 기술을 활용하여 '참여 청소년의 생일파티'를 직접 기획하여 디자인 및 꾸며봄으로써 창의성을 증진할 수 있음. 청소년기에 갖춰야할 중요한 항목중 하나는 '자기주도성'이다. 이를 위한 다양한 방법이 있지만, 본 프로그램에서는 프로그램상에서 배운 활동을 활용한 '참여청소년의 생일파티'를 기획함으로써 1년의 활동을 마무리하는 행사를 주체적으로 준비하고자 함. 또한 1년동안의 감사의 마음을 담아 캔들을 제작하여 참여청소년 보호자분들께 답례품으로 제공하고자 함.

#### □ 프로그램 목적 및 목표

##### ○ 목적

- 참여청소년의 건전한 여가생활 향유를 위한 문화예술활동 지원
- 문화예술활동과 관련한 직업체험을 통해 폭넓은 직업세계 경험 및 이해
- 활동 결과를 주체적으로 공유하여 자기효능감 및 성취감을 증대하고자 함

##### ○ 목표

- 풍선아트와 관련한 직업을 이해하고 풍선아트 기술을 습득할 수 있음
- 캔들제작과 관련한 직업을 이해하고 여러 가지 종류의 캔들을 제작해볼 수 있음
- 풍선아트 기술을 활용한 미니전시회 구성 및 설치를 통해 기술을 활용할 수 있음



## 2 프로그램 운영결과

- **일시:** 11.8(수) ~ 12.3(금) / 15:00 ~ 17:50
- **장소:** 자람반 및 이룸반(1~3회기) / 다목적실(4~5회기)
- **대상 및 인원:** 방과후아카데미 초4~6학년 / 32명
- **주요내용:** 풍선아트 및 캔들제작, 미니전시회
- **전체 일정표**

일자	시간	소요시간	단위 프로그램명
11.9.(수)	15:00 ~ 15:10	10분	-오리엔테이션
	15:10 ~ 15:50	40분	-사전설문조사 실시
	15:50 ~ 16:00	10분	-풍선아트 프로그램 소개
	16:00 ~ 17:00	60분	-기초풍선 다루는법 배우기
	17:00 ~ 17:50	50분	-풍선 제작하기
11.16.(수)	15:50 ~ 16:00	10분	-1회기 복습
	16:00 ~ 17:00	60분	-풍선만드는법 배우기
	17:00 ~ 17:50	50분	-풍선아트 관련 직업내용 알기 -복습 및 자기주도적 풍선아트
11.23.(수)	15:50 ~ 16:00	10분	-1회기 복습
	16:00 ~ 17:00	60분	-풍선만드는법 배우기
	17:00 ~ 17:50	50분	-풍선아트 관련 직업내용 알기 -복습 및 자기주도적 풍선아트
11.30.(수)	15:00 ~ 15:10	10분	-오리엔테이션
	15:10 ~ 15:50	40분	-캔들제작1
	15:50 ~ 16:00	10분	-캔들1 포장
	16:00 ~ 17:00	60분	-캔들제작2
	17:00 ~ 17:50	50분	-직업관련 내용 알기
12.02.(금)	15:50 ~ 16:00	10분	-조편성
	16:00 ~ 17:40	100분	-꾸미기
	17:40 ~ 17:50	10분	-구경 및 축하

### 3 단위 프로그램 세부내용

#### □ 1회기 활동지도안

단위프로그램명	무대꾸미기(풍선아트)1편		
단위프로그램 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 풍선아트와 관련한 직업에 대해 알 수 있다.</li> <li>○ 둥근 풍선과 긴 풍선으로 문어를 만들 수 있다.</li> </ul>	대상 및 인원	초등학생4~6학년 32명
활동장소 (실내,실외,야외)	수영구청소년문화의집 자람반(실내)		
준비물	사전설문지, ppt, 둥근 풍선, 긴 풍선, 펌프		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<p>&lt;오리엔테이션&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로그램 소개 및 일정 공유</li> <li>○ 사전설문지 작성</li> </ul> <p>&lt;꿈빛 파티플래너 1회기-무대꾸미기1편&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 강사소개</li> <li>○ 풍선아트와 관련한 직업내용 소개</li> <li>○ 오늘의 풍선아트 제작: 문어만들기</li> </ul>		
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 펌프 사용법 익히기, 풍선 묶는 방법 배우기</li> <li>○ 문어를 만드는 과정 배우기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 둥근풍선으로 문어 머리 만들기</li> <li>- 마커를 이용해 다양한 표정으로 눈 그리기</li> <li>- 긴 풍선을 말아서 문어 다리 만들기</li> </ul> </li> <li>○ 실습하기</li> </ul>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문어풍선 만드는 법 구두로 말하며 과정 복습하기</li> <li>○ 주변 정리하기</li> <li>○ 활동소감 인터뷰 하기</li> </ul>		

## □ 2회기 활동지도안

단위프로그램명	무대꾸미기(풍선아트)2편		
단위프로그램 목표	○ 작은 둥근 풍선을 이용해 나비를 만들 수 있다.	대상 및 인원	초등학생4~6학년 32명
활동장소 (실내,실외,야외)	수영구청소년문화의집 자람반(실내)		
준비물	작은 둥근 풍선, 긴 풍선		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 펌프사용법, 풍선 묶는 방법 복습</li> <li>○ 풍선아트 시 주의사항 확인</li> </ul>		
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 나비를 만드는 과정 배우기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 긴 풍선만을 이용하여 나비모양 만들기</li> <li>- 둥근풍선과 긴풍선을 이용하여 나비모양 만들기</li> </ul> </li> <li>○ 실습하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 두가지 형태의 나비모양 풍선아트 제작하기</li> </ul> </li> </ul>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 나비 만드는 법 중 더 마음에 드는 것 이야기 하기</li> <li>○ 구두로 말하며 과정 복습하기</li> <li>○ 주변 정리하기</li> <li>○ 활동소감 인터뷰 하기</li> </ul>		



## □ 3회기 활동지도안

단위프로그램명	무대꾸미기(풍선아트)완결편		
단위프로그램 목표	○ 둥근 풍선을 이용한 3단 꽃 만들기	대상 및 인원	초등학생4~6학년 32명
활동장소 (실내,실외,야외)	수영구청소년문화의집 자람반(실내)		
준비물	둥근 풍선, 긴 풍선		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 펌프사용법, 풍선 묶는 방법 복습</li> <li>○ 풍선아트 시 주의사항 확인</li> </ul>		
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3단꽃 만들기 과정 배우기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3단 꽃 만드는 법 익히기</li> <li>- 그 외 둥근 풍선을 활용하여 다양한 형태 제작</li> </ul> </li> <li>○ 실습하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 배운 풍선아트 총정리 및 제작해보기</li> </ul> </li> </ul>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 구두로 말하며 과정 복습하기</li> <li>○ 주변 정리하기</li> <li>○ 활동소감 인터뷰 하기</li> </ul>		

□ 4회기 활동지도안

단위프로그램명	답례품 만들기(캔들만들기)편		
단위프로그램 목표	○ 아이들이 부모님께 드릴 젤 캔들 홀더 직접 만들어보기	대상 및 인원	초등학생4~6학년 32명
활동장소 (실내,실외,야외)	수영구청소년문화의집 자람반(실내)		
준비물	캔들 재료 / 마이크		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 인사 나누기</li> <li>○ 만들 캔들에 대해 설명하기</li> <li>○ 젤 캔들 홀더 만들어지는 순서 설명하기</li> </ul>	다루는 캔들 왁스가 뜨겁기 때문에 조심 해서 작업할 수 있도록 안내 하기	
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 젤 홀더 안에 넣고 태울 수 있는 티라이트 캔들 만들기</li> <li>○ 젤 캔들 유리 용기 안에 아이들이 상상하는 바닷속을 꾸며보기</li> <li>○ 꾸며놓은 유리 용기 안에 젤 왁스를 첨가하여 홀더 완성하기</li> </ul>	유리용기 깨지 않도록 주의사항 전달하기	
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 부모님께 하고싶은 말 적기</li> <li>○ 아이들이 직접 만든 젤 홀더 들고 사진찍기</li> <li>○ 젤 캔들 홀더 / 티라이트 캔들 포장하기</li> </ul>	캔들 보관 방법 안내	

## □ 5회기 활동지도안

단위프로그램명	실전편(생일파티)		
단위프로그램 목표	○ 배운 풍선아트를 활용하여 공간을 꾸밀 수 있다. ○ 제작한 캔들을 전시할 수 있다.	대상 및 인원	초등학생4~6학년 32명
활동장소 (실내,실외,야외)	수영구청소년문화의집 1층 다목적실		
준비물	풍선, 펌프, 각종 작품들, 캔들		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	○ 다목적실 꾸밀 공간을 선정 ○ 어떻게 꾸밀지 조별로 구상		
전개	○ 다목적실 풍선아트를 이용하여 꾸미기 ○ 생일자를 위한 포토존 꾸미기		
마무리	○ 구상대로 되었는지 확인 ○ 사후설문지 및 인터뷰를 실시 ○ 소감 나누기 및 뒷정리		

## 4 프로그램 운영 추진 성과

구분	사업목표	사업성과	비율
인원	참여인원160명 (회기당 32명)	참여인원160명 (회기당 32명)	100%
횟수	5회기 진행	5회기 완료	100%
안전	부상 및 사고 발생 0회	0회	100%
만족도	시설, 지도자, 프로그램 3개 항목 만족도 조사 평균 4.9이상	5회기 총 평균 만족도4.7점	90%
언론보도	-	-	0%

## 5 프로그램 평가

### □ 만족도 및 효과성 조사

항 목	조 사 결 과	비 고
1. 전반적인 만족도	4.9점/5점	평균점수 기재
2. 분야별 만족도	평균 4.8점/5점	
2-1. 시설	4.7/5점	평균점수 기재
2-2. 지도자	4.9/5점	
2-3. 프로그램	4.8/5점	
4. 기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자기효능감 및 자기주도성 사전/사후 검사 진행</li> <li>○ 자기효능감의 경우 사후 0.1점 증가                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 세부항목(자신감/자기조절/과제난이도)의 경우도 0.1점이상 평균점수가 증가함</li> </ul> </li> <li>○ 자기주도성의 경우 사후 0.4점 증가                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 세부항목(학습에 대한 애착, 학습자로서의 자기확신, 학습에 대한 호기심)의 경우 각 0.2점이상의 평균 점수가 증가함.</li> </ul> </li> </ul>	요약기재

항 목	조 사 결 과	비 고																
4-1. 자기효능감	<table><tr><th>사전</th><th>사후</th></tr><tr><td>3.4점/5점</td><td>3.5점/5점</td></tr></table> <table><caption>자기효능감 점수</caption><thead><tr><th>항목</th><th>사전</th><th>사후</th></tr></thead><tbody><tr><td>과제난이도</td><td>3.3</td><td>3.5</td></tr><tr><td>자기조절</td><td>3.5</td><td>3.6</td></tr><tr><td>자신감</td><td>3.3</td><td>3.4</td></tr></tbody></table>	사전	사후	3.4점/5점	3.5점/5점	항목	사전	사후	과제난이도	3.3	3.5	자기조절	3.5	3.6	자신감	3.3	3.4	
	사전	사후																
3.4점/5점	3.5점/5점																	
항목	사전	사후																
과제난이도	3.3	3.5																
자기조절	3.5	3.6																
자신감	3.3	3.4																
4-2. 자기주도성	<table><tr><th>사전</th><th>사후</th></tr><tr><td>3.5/5점</td><td>3.9점/5점</td></tr></table> <table><caption>자기주도성 점수</caption><thead><tr><th>항목</th><th>사전</th><th>사후</th></tr></thead><tbody><tr><td>학습에 대한 호기심</td><td>2.8</td><td>3.9</td></tr><tr><td>학습자료서의 자기확신</td><td>3.4</td><td>4.0</td></tr><tr><td>학습에 대한 애착</td><td>4.0</td><td>4.2</td></tr></tbody></table>	사전	사후	3.5/5점	3.9점/5점	항목	사전	사후	학습에 대한 호기심	2.8	3.9	학습자료서의 자기확신	3.4	4.0	학습에 대한 애착	4.0	4.2	평균점수 기재
	사전	사후																
3.5/5점	3.9점/5점																	
항목	사전	사후																
학습에 대한 호기심	2.8	3.9																
학습자료서의 자기확신	3.4	4.0																
학습에 대한 애착	4.0	4.2																
4-3. 성취감	<table><tr><th>풍선아트</th><th>캔들제작</th><th>자체전시회</th></tr><tr><td>4.7점/5점</td><td>4.8점/5점</td><td>4.8점/5점</td></tr></table>	풍선아트	캔들제작	자체전시회	4.7점/5점	4.8점/5점	4.8점/5점											
풍선아트	캔들제작	자체전시회																
4.7점/5점	4.8점/5점	4.8점/5점																
4-3-1. 성취감 수기	<p><b>오늘 나의 성취감은? ★ ★ ★ ★ ★</b> <b>[이유]</b> 이번 풍선아트에선 꽃을 만들었는데, 이번시간엔 완성도가 살짝 아쉬웠는데 이번엔 완성도도 괜찮고 더 재미있어서 좋았다. 묶는 것도 제법 익숙해졌고 풍선 잘 보는 요령도 터득했다. 이번 수업은 하고 풍선은 다음 사서 한때 생전래 꾸렸는데 이때 더욱 빛났었다. 앞으로도 이런 거 많이 하면 좋겠다.</p> <p><b>오늘 나의 성취감은? ★ ★ ★ ★ ★</b> <b>[이유]</b> 이번에는 행사장에서 팔아먹었던 촛농은 만들어서 행사장에 가서 팔매를 팔도록 좀 같았다. 그래서 더욱 만족스러웠다. 캔들 만들 때가 기대된다.</p>																	

## □ 자체평가(좋았던 점 보완점 향후 발전방안)

- 프로그램 전체만족도 조사 결과 평점 5점만점의 4.9점으로 매우 높은 만족도를 나타냄. 이는 참여청소년이 흥미를 가지고 참여할 만한 프로그램을 제공한 것으로 보임
- 분야별 만족도를 살펴보면 지도자(4.9점), 프로그램(4.8점), 시설(4.7)점 순으로 나타났음. 이는 참여청소년에게 적합한 강사를 섭외했으며, 프로그램 중 실무자와 강사간의 피드백이 원활하게 이뤄졌음을 알 수 있음
- 짧은 회기로 인해 더 다양한 풍선아트 기술을 습득할 수 없는 아쉬움이 있었으나 풍선아트의 기본 단계를 습득했기에 추후 다양한 매체를 활용하여 참여청소년이 주도적으로 기술습득에 참여할 것으로 기대됨
- 본 프로그램을 통해 측정하고자 했던 자기효능감 및 자기주도성의 경우 사전/사후 검사 결과 0.1~.02점 정도의 긍정적 점수상승을 보임. 주 1회/5회기 진행된 프로그램으로 두가지 항목의 큰 변화를 기대할 수는 없었지만, 짧은 회기에도 소폭 상승한 수치를 보면 향후 본 프로그램의 회기 증가 및 내용 및 의미추가를 통해 프로그램을 보완한다면, 차후 유의미한 결과를 기대할 수 있는 수치로 보여짐
- 성취감의 경우 간단한 점수 및 소감을 적는 방식으로 진행했으며, 당일 활동에 따라 성취감정도와 감상이 많이 달라졌음. 단계별로 달라지는 성취감을 표현할 수 있는 방법을 찾아 측정할 수 있다면 유의미한 프로그램결과를 도출할 수 있을 것으로 보임
- 프로그램의 경우, 회기를 늘리고 다양한 직업군을 추가하여 참여청소년이 기획부터 공연까지 체험해볼 수 있는 형식의 프로그램으로 발전 시킨다면 문화예술영역의 직업체험 및 관심유도가 가능할 것으로 보임
- 문화예술활동의 일환으로 진행한 캔들제작활동의 경우, 자신의 것이 아닌 가족구성원을 위한 답례품을 직접 만들어봄으로서 감사의 마음을 되새길 수 있었으며, 이타심을 높일 수 있는 시간이 되었음

## 6 안전관리

구분	내용
프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 강사와의 사전협의를 통한 위험요소 확인 및 점검</li> <li>○ 각 회기별 프로그램 내용 점검</li> <li>○ 프로그램 시작시 안전교육 실시 및 상시 확인</li> </ul>
지도자	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 강사 성범죄 조회 완료</li> <li>○ 응급처치 관련 물품 확인 및 상시 점검</li> </ul>
활동환경	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로그램 실 사전 점검</li> <li>○ 비상대피로 확인</li> <li>○ 기자재 점검</li> </ul>

## 7 활동사진



풍선아트활동



풍선아트활동



풍선아트활동



캔들제작활동



미니전시회 꾸미기



생일축하파티





기 관	중구청소년문화의집
개 발 영 역	문화예술
프로그램명	토요웹툰스쿨

프로그램명	토요웹툰스쿨		
활동영역 (1개 선택)	<input type="checkbox"/> 건강보건	<input type="checkbox"/> 과학정보	<input type="checkbox"/> 교류
	<input type="checkbox"/> 모험개척	<input checked="" type="checkbox"/> 문화예술	<input type="checkbox"/> 봉사
	<input type="checkbox"/> 자기(인성)개발	<input type="checkbox"/> 직업체험	<input type="checkbox"/> 환경보존
	<input type="checkbox"/> 친환경	<input type="checkbox"/> 탄소중립	<input type="checkbox"/> 안전
	<input type="checkbox"/> 디지털 활동	<input type="checkbox"/> 기타 (                      )	
개요서	<b>○ 활동 목적 및 목표</b>		
	<div>- 청소년들의 희망 인기 직업 중 하나의 '웹툰작가'에 대한 세부프로그램(전문강의·체험)을 진행하여 웹툰작가를 희망하는 청소년들의 역량개발을 지원하고자 한다.</div> <div>- 웹툰의 요소인 이야기, 연출, 캐릭터 창작에 대한 지식을 이해할 수 있다.</div> <div>- 웹툰과 관련된 체험활동을 통해 애니메이션, 스토리작가 등 다양한 진로 탐색의 기회를 제공할 수 있다.</div>		
	<b>○ 주요내용</b>		
	<div>- 이론강의 : 웹툰 기초 및 종류 설명, 희망하는 웹툰작가의 진로방향 등</div> <div>- 체험활동 : 캐릭터에 대한 이해(자신만의 캐릭터 제작) 배경, 캐릭터, 사건 등을 연결하여 시나리오 구성하여 라이브 박스와 필름을 이용한 웹툰 창작활동 웹툰장비(씬티크)를 이용한 웹툰체험 및 웹툰 전시 관람</div>		
	<b>○ 기대효과</b>		
<div>- 자신의 꿈을 구체적으로 설계하고 표현하는 경험을 통해 자신의 진로탐색 및 개척능력을 향상시킬 수 있다.</div> <div>- 웹툰 직업에 대해 강의를 듣고, 체험함으로써 직업 수행 과정, 직업 수행 중의 애환 등을 탐색하고 직업생활에 대한 유연한 사고를 가질 수 있다.</div> <div>- 다양한 웹툰 체험활동 기회를 제공함으로써 청소년들의 진로탐색에 이바지하고 생생한 정보를 얻을 수 있다.</div>			
주요 활동	일시	장소	주요활동내용
	11. 12.(토) 14:00~18:00	중구청소년문화의집	웹툰 강의 및 체험 - 웹툰과 관련된 직업군 이해 및 웹툰 창작물 제작
	11. 19.(토) 14:00~18:00	동구아바구길 민화체험관	만화의 시대적 변천사 이해 및 웹툰 장비(씬티크) 이용한 전문적 기술 및 지식 습득
	11. 26.(토) 14:00~18:00	중구청소년문화의집	웹툰 강의 및 체험 - 웹툰작가의 작업방식 습득 및 얼굴, 표정 등 세부적인 표현기술 체험
총계	총 활동시간 ( 3 )회, ( 12 )시간		

# 1 프로그램 개발 배경 및 목적 · 목표

## □ 프로그램 개발 배경

- '웹툰 작가가 스타가 되는 시대다!' 라는 말이 있다.

청소년들을 대상으로 미래 희망직업을 조사하면 '웹툰작가'가 빠지지 않고 등장한다.

그만큼 현 사회에서 청소년들에게는 '웹툰작가'에 대한 흥미가 높다는 것을 의미한다.

2020~2021년 초 교육부와 한국직업능력연구원이 발표한 조사에 따르면 웹툰작가(만화가)는 초등학생이 선호하는 장래희망 9위에 이름을 새롭게 올렸으며 최근 청소년들의 문화 콘텐츠 관련 직업에 대한 높은 관심과 선호도를 알 수 있다.

- 그래서 웹툰에 관심이 있는 청소년들에게 웹툰의 전문적 지식·기술 등을 배울 수 있는 기회를 제공하여 자신의 원하는 진로방향에 긍정적인 도움을 주고자 한다.

학생의 희망직업 비교 상위 20개(2020~2021년) \*자료: 2021 조중동진로교육 현황조사(교육부/한국직업능력연구원)

구분	고등학생		중학생		초등학생	
	2021년	2020년	2021년	2020년	2021년	2020년
1	교사	교사	교사	교사	운동선수	운동선수
2	간호사	간호사	의사	의사	의사	의사
3	군인	생명/자연과학자 및 연구원	경찰관/수사관	경찰관	교사	교사
4	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	군인	운동선수	군인	크리에이터	크리에이터
5	경찰관/수사관	의사	군인	운동선수	경찰관/수사관	프로게이머
6	공무원	경찰관	공무원	공무원	조리사(요리사)	경찰관
7	의사	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	조리사(요리사)	뷰티디자이너	프로게이머	조리사(요리사)
8	생명과학자 및 연구원	뷰티디자이너	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	간호사	배우/모델	가수
9	경영자/CEO	의료/보건 관련직	뷰티디자이너	컴퓨터그래픽디자이너/일러스트레이터	가수/성악가	만화가(웹툰작가)
10	의료/보건 관련직	공무원	경영자/CEO	조리사(요리사)	법률전문가	제과/제빵사
11	뷰티디자이너	컴퓨터그래픽디자이너/일러스트레이터	간호사	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	만화가(웹툰작가)	컴퓨터그래픽디자이너/일러스트레이터
12	경영/경제 관련 전문직	건축가/건축디자이너	크리에이터	크리에이터	수의사	법률전문가
13	사각디자이너	경영자/CEO	배우/모델	경영자/CEO	제과/제빵사	뷰티디자이너
14	건축가/건축디자이너	유치원교사/보육교사	사각디자이너	법률전문가	과학자	배우/모델
15	회사원	광고/마케팅 전문가	법률전문가	가수	각가	동물사육사/보호관리사
16	광고/마케팅 전문가	화학/화학공학자 및 연구원	약사	제과/제빵사	뷰티디자이너	수의사
17	감독/PD	운동선수	회사원	회사원	사각디자이너	과학자
18	화학/화학공학자 및 연구원	감독/PD	만화가(웹툰작가)	만화가(웹툰작가)	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자	컴퓨터공학자/소프트웨어개발자
19	운동선수	기계/자동차공학자 및 연구원	제과/제빵사	각가	회사원	각가
20	조리사(요리사)	약사	수의사	수의사	공무원	공무원

## □ 프로그램 목적 및 목표

- 목적

- 청소년들의 희망 인기 직업 중 하나인 '웹툰작가'에 대한 세부프로그램(전문강의 및 체험)을 진행하여 웹툰작가를 희망하는 청소년들의 역량개발을 지원하고자 한다.

- 목표

- 웹툰의 요소인 이야기, 연출, 캐릭터 창작에 대한 지식을 이해할 수 있다.

- 웹툰과 관련된 체험활동을 통해 애니메이션, 스토리작가 등 다양한 진로 탐색의 기회를 제공할 수 있다.

## 2 프로그램 운영결과

- **일시:** 11월 12일(토), 19일(토), 26일(토), 14:00~18:00(4시간)
- **장소:** 중구청소년문화의집, 동구 이바구길 만화체험관
- **대상 및 인원:** 11~13세 청소년(4~6학년), 총 57명(남24명, 여33명)
- **주요내용:** 이론강의 - 웹툰 기초 및 종류, 희망하는 웹툰작가의 진로방향 등  
 체험활동 - 웹툰 장비(스킨크) 이용, 웹툰 전시 관람 및 체험프로그램 제공
- **전체 일정표**

일자	시간	소요시간	단위 프로그램명
11.12.(토)	14:00 ~ 15:00	60분	- 활동 안전교육(재난발생시 행동요령 및 주의사항 안내) - 오리엔테이션(회기별 프로그램 안내, 아이스브레이킹) - 프로그램 참가자 출석 확인 이름표 배부
	15:00 ~ 15:20	20분	- 프로그램 사전평가조사지 작성
	15:20 ~ 15:30	10분	- 휴식(화장실 및 정수기 이용)
	15:30 ~ 17:30	120분	- 웹툰작가 직업 강의 및 체험실습
	17:30 ~ 18:00	30분	- 자리정리 및 활동 마무리 - 과정평가지 작성 및 2회기 활동안내
11.19.(토)	14:00 ~ 14:30	30분	- 프로그램 참가자 출석 확인 이름표 배부 - 활동 안전교육(실내 활동 주의사항, 도보 이동 안전수칙)
	14:30 ~ 15:15	45분	- 프로그램 장소 이동 (중구청소년문화의집 → 이바구길 만화체험관)
	15:15 ~ 17:15	120분	- 이바구길 만화체험관 관람 - 만화카페 및 VR 체험관 체험 - 과정평가지 작성 및 3회기 활동안내
	17:15 ~ 18:00	45분	- 프로그램 장소 이동 (이바구길 만화체험관 → 중구청소년문화의집)
11.26.(토)	14:00 ~ 15:00	60분	- 활동 안전교육(재난발생시 행동요령 및 주의사항 안내) - 프로그램 참가자 출석 확인 이름표 배부 - 강사소개 및 활동안내
	15:00 ~ 17:00	120분	- 휴식(화장실 및 정수기 이용)
	17:00 ~ 17:10	10분	- 웹툰작가 직업 강의 및 체험실습
	17:10 ~ 18:00	50분	- 활동소감 나누기 - 자리정리 및 활동 마무리 - 종결평가지 작성

### 3 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	상상을 내 손으로		
단위프로그램 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 웹툰과 관련된 직업군 이해</li> <li>○ 자신의 개성을 살린 웹툰 창작물 제작으로 상상력 향상</li> </ul>	대상 및 인원	초등생(4~6학년) 20명
활동장소 (실내,실외,야외)	중구청소년문화의집 3층 다목적홀 (실내)		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 준비 : 현수막, 이름표, 출석부, 참석명단, 볼펜, 안전교육자료, 과정평가지</li> <li>• 진행 : 라이트 박스, 종이, 필름, 펜, 연필, 지우개, 채색도구, 액자</li> </ul>		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로그램 참가자 출석 확인 및 이름표 배부</li> <li>○ 안전교육(재난발생시 행동요령, 활동 시 주의사항 안내 등)</li> <li>○ 오리엔테이션               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 회기별 프로그램 안내</li> <li>- 아이스브레이킹 활동(참여청소년 및 담당자 간 라포형성)</li> </ul> </li> </ul>		
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 웹툰작가 직업 소개               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰작가와 다른 직업의 차이점</li> <li>- 웹툰작가가 되는 방법</li> </ul> </li> <li>○ 웹툰의 이해               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰을 만들 때 쓰는 도구, 프로그램, 제작과정 설명</li> <li>- 스토리 구상하는 방법</li> </ul> </li> <li>○ 웹툰작가 실습 체험               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신을 모델로한 일상툰 캐릭터 디자인</li> <li>- 라이트 박스와 필름을 이용하여 웹툰 그리기</li> <li>- 웹툰작가 체험 창작물 친구들과 공유하기</li> </ul> </li> </ul>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자리 정리 및 활동 마무리</li> <li>○ 과정 평가지 작성</li> <li>○ 2회기 활동 안내</li> </ul>		

단위프로그램명	나의 꿈을 그리다		
단위프로그램 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 만화의 시대적 변천사 이해</li> <li>○ 웹툰 장비(썬티크)이용하여 전문적 기술 및 지식 습득</li> </ul>	대상 및 인원	초등생(4~6학년) 20명
활동장소 (실내,실외,야외)	이바구길 만화체험관, 만화카페 및 VR 체험관 (실내)		
준비물	• 준비 : 현수막, 이름표, 출석부, 참석명단, 볼펜, 안전교육자료, 과정평가지		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로그램 참가자 출석 확인 및 이름표 배부</li> <li>○ 안전교육(활동 시 주의사항 안내, 이동 시 안전수칙 등)</li> <li>○ 회기별 프로그램 안내</li> </ul>		
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 이바구길 만화체험관 관람                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우리나라 만화의 시대적 변천사</li> <li>- 유명 만화작가 작화 도구 전시 관람</li> <li>- 썬티크 장비 프로그램 매뉴얼 배우기</li> <li>- 썬티크 장비를 이용하여 웹툰 그리기</li> <li>- 직접 채색 후 애니메이션 변환 체험(3D버추얼 사파리)</li> </ul> </li> <li>○ 만화카페 및 VR 체험관 체험                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자유로운 만화 감상</li> <li>- 열기구 형태의 VR 체험</li> </ul> </li> </ul>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자리 정리 및 활동 마무리</li> <li>○ 과정평가지 작성</li> <li>○ 3회기 활동 안내</li> </ul>		

단위프로그램명	꿈꾸는 웹툰작가		
단위프로그램 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 웹툰과 관련된 직업군 이해</li> <li>○ 웹툰작가의 작업방식 습득 및 체험으로 간접 체험</li> </ul>	대상 및 인원	초등생(4~6학년) 20명
활동장소 (실내,실외,야외)	중구청소년문화의집 3층 다목적홀 (실내)		
준비물	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 준비 : 현수막, 이름표, 출석부, 참석명단, 볼펜, 안전교육자료</li> <li>• 진행 : 종이, 펜, 연필, 색채도구</li> <li>• 정리 : 종결평가조사지, 볼펜</li> </ul>		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로그램 참가자 출석 확인 및 이름표 배부</li> <li>○ 안전교육(재난발생시 행동요령, 활동 시 주의사항 안내 등)</li> <li>○ 강사소개</li> </ul>		
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 웹툰작가 직업 소개 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰작가가 되는 방법</li> </ul> </li> <li>○ 웹툰의 이해 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰을 만들 때 쓰는 도구, 프로그램, 제작과정 설명</li> <li>- 스토리 구상하는 방법</li> </ul> </li> <li>○ 웹툰작가 실습 체험 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 고민, 이야기를 자신에 대입해 생각해보고 일상툰 그리기</li> <li>- 자신만의 캐릭터 만들어보기</li> </ul> </li> </ul>		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자리 정리 및 활동 마무리</li> <li>○ 종결평가조사지 작성</li> <li>○ 단체사진 촬영</li> </ul>		

## 4 프로그램 운영 추진 성과

구분	사업목표	사업성과	비율
인원	참여인원 60명	참여인원 57명	95%
횟수	3회기 진행	3회기 완료	100%
안전	부상 및 사고 발생 0회	부상 및 사고 발생 0회	100%
만족도	시설, 지도자, 프로그램 3개 항목 만족도 조사 평균 5.0이상	회기 총 평균 만족도 (전반적인 만족도) 4.9점	98%

## 5 프로그램 평가

### □ 만족도 및 효과성 조사

항 목	조 사 결 과							비 고
1. 전반적인 만족도	4.9							평균점수 기재
2. 분야별 만족도								
2-1. 프로그램	4.7							평균점수 기재
2-2. 지도자	4.7							평균점수 기재
2-3. 시설/환경	4.8							평균점수 기재
2-4. 도움여부	① 100%			② 0%				항목별 비율
2-5. 충족여부	4.9							평균점수 기재
3. 인식조사								
3-1. 참여 전	① 44%	② 0%	③ 0%	④ 44%	⑤ 0%	⑥ 6%	⑦ 6%	항목별 비율
3-2. 참여 후	① 50%	② 0%	③ 0%	④ 33%	⑤ 0%	⑥ 17%	⑦ 0%	항목별 비율
3-3. 참여희망	① 22%	② 0%	③ 22%	④ 16%	⑤ 28%	⑥ 6%	⑦ 6% ⑧ 0%	항목별 비율
4. 기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰작가라는 직업에 대해 알게 되었다.</li> <li>• 프로그램을 통해 웹툰을 알게 되었다.</li> <li>• 그림 그리는 법을 배울 수 있어서 좋았다.</li> </ul>							요약기재



## □ 자체평가

- 공모사업이라 사업의 홍보나 신청 접수 등이 공모 선정 결과가 나오며 시작되었음에도 불구하고 참가청소년들의 자발적인 참여와 열의 덕분에 빠르게 신청이 마감되었으며 활동 내내 적극적인 참여도를 보여주었음.
- 웹툰에 관심이 많은 청소년들이 참여하기에 전문강의 및 체험 등에 대해서도 단순히 웹툰에 대한 기초를 배우는 것이 아닌 응용, 심화단계 등 웹툰의 세부적인 표현방법에 대해 배울 수 있도록 하였으며 그 결과 청소년들의 만족도를 더욱 높일 수 있었음.
- 3회기에는 글로벌웹툰센터를 방문할 계획이었으나 내부전시관 공사기간이 길어짐에 따라 예산이나 내용을 변경하게 되었으며 전문웹툰작가의 강의를 통해서 스스로 체험위주의 활동을 할 수 있도록 하였으며 실력을 향상할 수 있었음.
- 앞으로는 야외활동에 있어서 장소 섭외, 내용 등을 세부적으로 파악하여 일정에 변동이 없도록 해야 할 것이며 만약 변동이 있을 경우를 대비하여 다른 프로그램 일정에 대해 알아보고 미리 준비하고자 함.

## 6

## 안전관리

구분	내용
안전교육	▶ 활동 전 안전교육 - 회기 별 사전 안전교육 실시 - 활동 시 발생할 수 있는 사고들에 대한 안전교육 실시 (코로나-19 안전수칙, 실내활동 시 주의사항, 도보 및 버스 이동 시 안전수칙 등 세부적으로 안전교육 진행)
비상체계 구    축	▶ 비상연락망 구성 - 활동장소가 가까운 병원, 소방서, 경찰서, 보건소 파악 - 청소년들에게 청소년지도자 및 보조지도자 연락망 공유 필요 시, 신속 연락 안내

7

활동사진



▲ 11/12 - 안전교육 및 오리엔테이션



▲ 11/12 - 웹툰작가 직업강의



▲ 11/12 - 라이트 박스와 필름을 이용한 웹툰작가 체험 실습



▲ 11/19 - 활동 안전교육



▲ 11/19 - 이바구길 만화체험관 관람





▲ 11/19 - 섀티크 장비로 웹툰그리기



▲ 11/19 - 자유로운 만화 감상



▲ 11/26 - 안전교육 및 활동안내



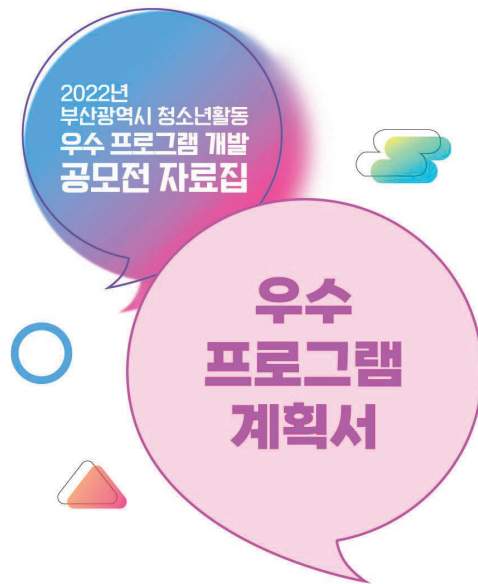
▲ 11/26 - 웹툰작가 직업 강의



▲ 11/26 - 자신을 대입한 일상툰 그리기



▲ 11/26 - 자신만의 캐릭터 만들기



소 속	동서대학교 청소년상담심리학과 (원유빈, 김나영, 유도원, 이라원)
개 발 영 역	자기(인성)계발
프로그램명	상담 페스티벌

# 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 공모전 프로그램 계획서

## 입시 스트레스를 받는 청소년의 자아성찰을 위한 인지치료 프로그램 “상담 페스티벌”

### 1 프로그램 개발 배경

청소년 시기는 새롭고 다양한 관계를 형성하는 건 물론 자신의 진로를 구체적으로 설정하고 미래를 위한 준비 및 결정을 해야 하는 시기다. 이 시기에 청소년은 대인관계 스트레스와 학업 및 진로 스트레스가 일상생활에 지장을 주고 심한 경우 비행이나 자해 및 자살까지 이어지는 경우가 빈번하다.

청소년을 포함한 우리가 살아가고 있는 사회는 ‘평가’로 모든 걸 결정하는 ‘경쟁’ 사회다. 2021년 ‘한국 어린이·청소년 행복지수’에 따르면 경제협력개발기구(OECD) 22개국 중 한국 어린이·청소년의 행복지수가 22위로 꼴찌를 기록했다. 해당 조사에서 ‘행복을 위해 필요한 것’으로 돈·성적 향상·자격증 등의 ‘물질적 가치’를 언급한 청소년이 38.6%로 가장 많았다. 아동·청소년이 느끼는 행복과 삶의 질은 상당히 우려할 수준에 머물러 있는 걸 단번에 알아볼 수 있다.

Elliott와 Coker(2008)는 의미 있는 자기성찰은 높은 행복 수준을 누리지 못하는 개인에게 유용하다고 하였으며, Park와 Folkman(1997)은 스트레스 상황에 대처하는 과정에서 의미를 발견하게 된다고 설명하였다. 심리적 고통을 일으키는 사건에 적응적으로 대처하기 위해서는 개인을 둘러싼 환경과 자신에 대해 가지고 있는 신념체계를 살펴보고, 현재 개인이 경험하는 상황에 대한 자기 평가적 의미와 조화가 필요하게 된다(Janoff-Bulman, 1992). 대부분의 청소년은 자기성찰 과정이 능숙하지 못하기 때문에 청소년지도자의 역할이 중요해진 시점이다. 즉, 스트레스

혹은 문제 상황에 직면하였을 때, 사건과 자신을 분리하여 바라볼 수 있도록 객관적 거리를 유지하려는 노력과 지금 일어난 상황들에 대해 적극적인 이해를 얻고자 하는 성찰적 태도가 도움이 될 것이다. 그래서 우리는 심리적 고통에 대해 회피하거나 평가/해결하려고 하기보다는 심리적 고통을 있는 그대로 수용하고 경험하는 것을 강조하는 치료방법인 수용전념치료(ACT)를 활용하여 청소년의 자기성찰을 지원한다. 자아 성찰 노력은 더 구체적으로 '자아정체성을 확립하는 일', '자신의 마음을 챙기는 일'과 관련이 있음을 인식할 필요가 있다. 따라서, 청소년이 스스로 돌아보고 부족하거나 실패에서 온 요인을 살펴보고 앞으로 나아가게 하는 것이 중요하며 차세대 인재로 성장할수록 돕는 것이 우리의 역할이다.

본 프로그램은 수용전념치료(ACT)를 활용하여 청소년의 자기완성을 돕고 타인과의 조화를 이루어 가며, 자신에 대한 지식을 증가시킴으로써 심리적 적응에 도움을 주고, 각 청소년의 자기성찰을 통해 개인의 안녕감을 증진하는 효과를 발현하기 위해 개발되었다.

- 참고문헌 -

1. 「한국 어린이·청소년 행복지수 국제비교연구조사결과 보고서」, <연세대학교 사회발전연구소>.
2. 정하늘, "'자아성찰'은 행복을 향한 디딤돌", <에듀인뉴스>, 2019.08.15.
3. 박홍주, 박나은. "100번째 어린이날 날아온 우울한 성적표...OECD 행복지수 꼴지" 2022.05.04. [매일경제].
4. 김기정, 김해란. (2016.12.). 「자기성찰과 안녕감의 관계에서 의미추구 및 의미발견의 매개효과」. 『한국청소년학회』.
5. 「마음에서 빠져나와 삶 속으로 들어가라」 [학지사, Hayes · Smith].

## 2 프로그램 목적과 목표

□ **목적:** 수용전념치료를 통한 청소년들의 자기성찰 함양

□ **목표**

1. 교육을 통해서 수용전념치료 ACT를 설명할 수 있다.
2. 자신의 행동 및 충동을 조절할 수 있는 자기 조절 역량을 개발할 수 있다.
3. 자기 삶의 방향성을 작성하는 활동을 통해 긍정적인 직업관을 형성할 수 있다.
4. 자신의 장례식을 상상해 보는 활동을 통해 삶에 직면하는 능력을 기를 수 있다.

## 3 프로그램 개요

□ **일시(기간):** 1일 (2시간)

□ **장 소:** 실내

□ **대상인원:** 대학 입시로 인한 스트레스가 쌓인 고등학생 3학년 20명

□ **주요내용:** 수용전념치료 ACT에 대해 알아보고, 수용전념치료를 활용한 다양한 부스체험을 통해 자신의 마음챙김을 돌아본다.

## 4 프로그램 일정표

□ **1회기 일정표**

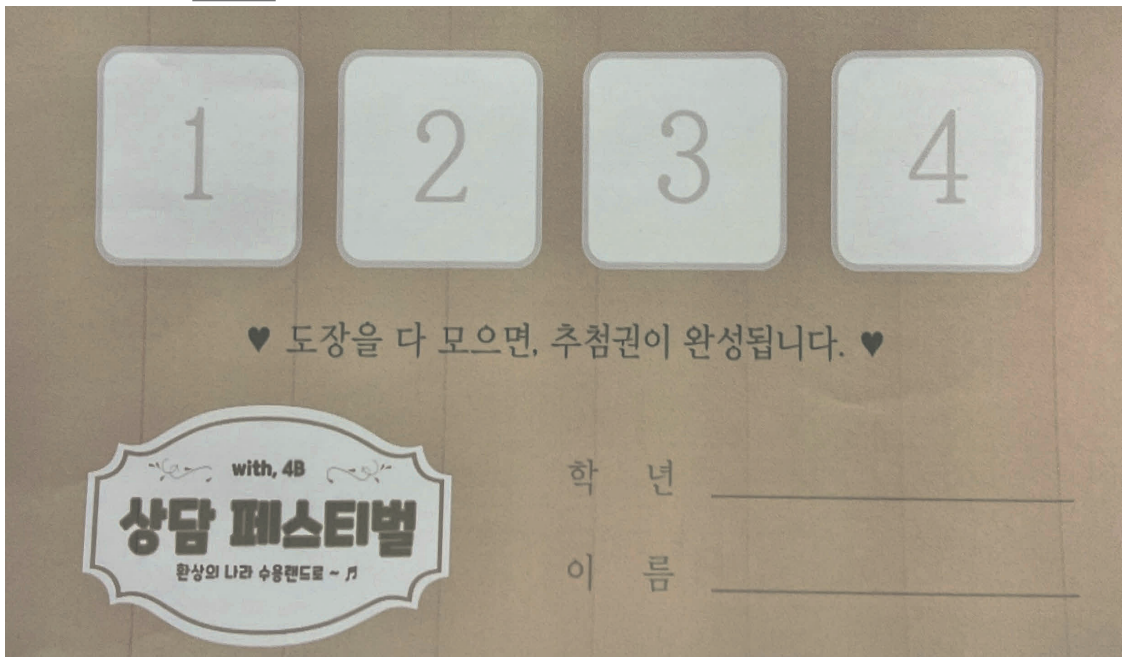
시간	소요시간	단위 프로그램명
13:00~13:10	10분	오리엔테이션 및 오프닝
13:10~13:20	10분	진행자 소개 및 안전교육
13:20~13:30	10분	프로그램 목적 및 순서 소개
13:30~13:50	20분	조 편성 및 아이스브레이킹
13:50~14:20	30분	수용전념치료 ACT 강의
쉬는 시간(5분)		
14:25~15:25	60분	부스체험
15:25~15:35	10분	행운권 추첨 및 선물 전달
15:35~15:50	15분	소감나무 만들기
15:50~16:00	10분	평가 및 마무리



[ 붙임 자료 - 학습자료 ]



[ 붙임 자료 - 도장판 ]





## 5

## 단위 프로그램 세부내용

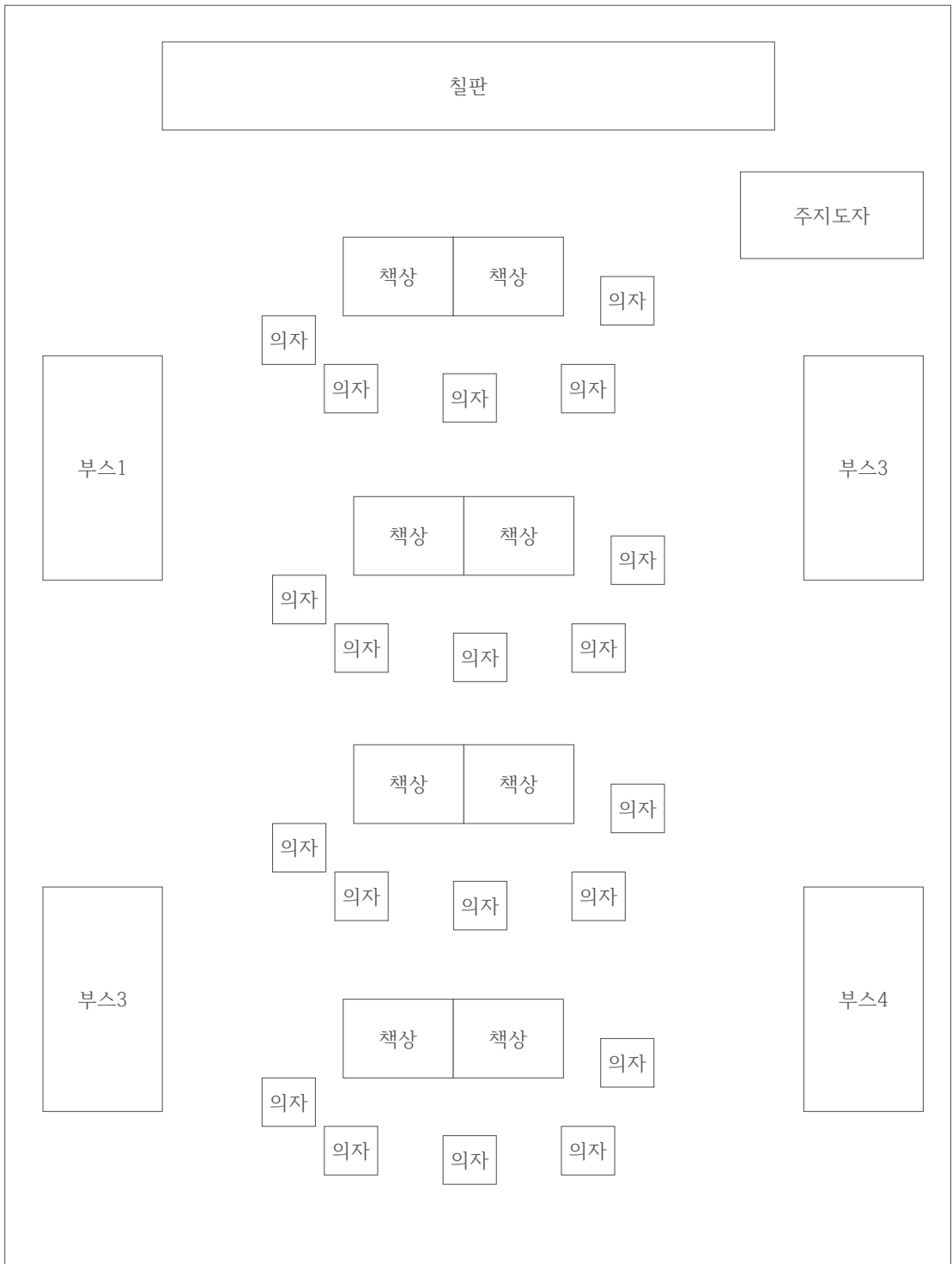
단위프로그램명	'수용 페스티벌' 프로그램		
단위프로그램 목표	1. 교육을 통해서 수용전념치료 ACT를 설명할 수 있다. 2. 자신의 행동 및 충동을 조절할 수 있는 자기 조절 역량을 개발할 수 있다. 3. 자기 삶의 방향성을 작성하는 활동을 통해 긍정적인 직업관을 형성할 수 있다. 4. 자신의 장례식을 상상해 보는 활동을 통해 삶에 직면하는 능력을 기를 수 있다.	대상 및 인원	고등학교 3학년 20명
활동장소 (실내,실외,야외)	4개의 부스활동이 가능한 넓은 공간		
준비물	■ 활동에 쓸 재료: 활동지, 볼펜, 도장, 박스함, A4용지, 스케치북, 색깔 볼펜, 색종이, 도장판 ■ 강화물: 다과, 각종 선물		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<b>오리엔테이션 및 오프닝을 실시한다.</b> - 프로그램 시작을 위해 인사 및 출석 확인을 진행한다. - 부 지도자는 도장판과 다과를 배부한다. (다과는 4가지 맛으로 구성)  <b>지도자 소개 및 안전교육 실시한다.</b> <b>지도자 소개를 한다.</b> - 주 지도자는 프로그램 지도자의 자기소개를 진행한다. - 주 지도자: 2명 강의 진행 1명 / 프로그램 전반 진행 1명 - 보조 지도자: 2명 출석 체크 및 인원 통제 1명 / 사진 촬영 1명  <b>안전교육</b> - 주 지도자는 프로그램 실시 전, 안전교육을 진행한다. - 코로나 19 예방 - 안전사고 예방 - 재난사고 예방	<b>&lt;프로그램 진행 전&gt;</b> - 부지도자는 조편성을 위한 다과를 4가지 종류로 준비한다.  - 장소에 들어오는 참여자 모두 도장판과 다과를 받아갈 수 있도록 지도  <b>&lt;조 편성&gt;</b> - 자리를 옮길 때 안전사고에 유의할 수 있도록 부지도자가 인도한다.	

	<p><b>프로그램 목적 및 순서 소개한다.</b>  <b>프로그램 목적을 소개한다.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 본 프로그램은 수용전념치료 ACT의 정의에 대해 알아보고 이를 자신의 삶에 대입하여 마음챙김을 돌아보도록 하여 바람직한 자기성찰 방법을 알도록 돕는다.</li> </ul> <p><b>프로그램 순서를 소개한다.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수용전념치료(ACT)의 설명</li> <li>- ACT 관련 부스 활동</li> <li>- 책 소개 및 마무리</li> </ul> <p><b>조 편성 및 아이스브레이킹을 실시한다.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강의식 설명 후, 진행될 부스활동에서 각 조의 분위기가 어색하고 서먹하지 않도록 미리 친밀감을 형성하는 시간을 갖기 위해 아이스브레이킹을 실시한다.</li> </ul> <p><b>조 편성 방법</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다과가 같은 맛인 사람끼리 조 편성을 진행한다.</li> <li>- 각 팀명은 다과의 맛으로 결정한다.</li> </ul> <p>- 예상되는 청소년 반응: 다과로 조를 배정하는 과정에서 놀라는 표정과 새로운 팀원들을 만나는 것에 반가워하는 반응을 보인다.</p> <p><b>아이스브레이킹</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 먼저 조끼리 모인 후, 주지도자가 준비한 시각자료의 보기를 보고, 다음 보기 중 각 4명의 지도자가 회피하고자 하는 것은 무엇일지 추리하고 부지도자가 배부한 스케치북과 필기구를 활용하여 정답을 맞추는 활동을 진행한다.</li> </ul> <p>[예시]  Q. 누가 회피하고 싶어 하는 것일까요?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 생일에 거울 보기</li> <li>② 집 청소</li> <li>③ 발표하기</li> <li>④ 카톡 읽기</li> </ol> <p>예상되는 청소년 반응: 수용전념치료의 '회피'를 설명한 후 지도자들이 평소에 회피하는 것을 맞추는 게임을 진행했을 때 팀원들과의 의논 후 답을 적으며 친밀감을 높이며 화기애애한 반응을 보인다.</p>	<p>&lt;아이스브레이킹&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 부지도자는 각 조에 아이스브레이킹에 필요한 스케치북과 필기구를 배치한다.</li> <li>- 주 지도자는 아이스브레이킹을 위한 시각자료를 준비한다.</li> <li>- 주 지도자는 아이스브레이킹에 참여하는 학생들이 모두 참여할 수 있도록 지도한다.</li> </ul>
전개	<p>아이스브레이킹을 통해 접한 '회피하기'를 강의와 연관시켜 흥미를 유발한다.</p> <p><b>수용전념치료 ACT 강의를 실시한다.</b></p> <p>① <b>수용전념치료(ACT)의 정의</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 심리적 고통에 대해 회피하거나 평가/ 해결하려고 하기 보다는 심리적 고통을 있는 그대로 수용하고 경험하는 것을 강조하는 치료방법을 설명한다.</li> </ul> <p>② <b>수용전념치료(ACT)의 일반적 목표</b></p>	<p>&lt;강의&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여자들이 주의집중 할 수 있도록 부지도자가 지도한다.</li> </ul> <p>&lt;부스체험 활동&gt;</p>

	<p>- 증상 감소가 아닌 선택한 가치를 반영하는 경험을 확대하는 것을 프로그램 참여자에게 전달한다.</p> <p>③ 수용전념치료(ACT)의 6가지 핵심과정</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수용: 감정과 감각들을 환영하고 그대로 경험하려고 하는 것</li> <li>- 탈융합: 내담자가 생각과 관련되는 방식을 바꾸는 과정</li> <li>- 현재 순간의 자각: 집중적이고, 유연하며 개방된 방식으로 현재를 인식하도록 돕기</li> <li>- 맥락으로서의 자기: 안정성과 융통성이 있는 방식으로 자신을 보는 것</li> <li>- 가치 탐색: 전반적인 목표와 행동의 질에서 찾을 수 있는 포괄적이고 긍정적인 강화의 원천</li> <li>- 전념 행동: 가치에 따라서 효과적인 행동을 취하는 것</li> </ul> <p>④ 수용전념치료(ACT)의 효과</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 환자가 직면한 고통을 받아들일 수 있도록 도와 당사자의 심리적 이슈의 완화를 돕는다.</li> <li>- 내담자의 정신 질환과 같은 문제의 해결을 목적으로 하는 인지행동치료를 한다.</li> <li>- 우울증, 강박증, 불안, 외상후 스트레스 장애 등 정신 질환 치료에서 효과적이라는 것을 전달한다.</li> </ul> <p>수용전념치료의 핵심과정을 설명할 때 심리와 관련된 자기성찰에 대한 내용이라 참여자의 집중도가 높았다</p> <p><b>수용전념치료를 설명 후 부스체험 활동을 실시한다.</b></p> <p>※ 부스 이동은 시계방향으로 진행되며, 각 부스 당 7분씩 진행한다.</p> <p>※ 아래의 명시된 chapter는 수용전념치료 도서 [ 마음에서 빠져나와 삶 속으로 들어가라 ] 목차이다.</p> <p><b>부스 체험(4개의 부스 개최)</b></p> <p>① 작심삼일? 이제 그만!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- '마음에서 빠져나와 삶 속으로 들어가라' chapter 13 행동에 전념하기 중 행동을 통하여 목표에 이르기를 참고한 활동</li> <li>- 목표: 단기 목표를 수립하여 올해 이를 이행함으로써 목표 수행능력 향상시킬 수 있다.</li> </ul> <p>② 만약에 말야, 우리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- '마음에서 빠져나와 삶 속으로 들어가라' chapter 6 생각 지니기 대 생각 받아들이기 중 생각에 이름 붙이기를 참고한 활동</li> <li>- 목표: 감정에 이름을 붙임으로써 그 감정과 생각들을 객관적인 시선으로 바라보아 감정을 조절한다.</li> </ul> <p>③ 산은 산이요, 물은 물이로다</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- '마음에서 빠져나와 삶 속으로 들어가라' chapter 8 마음챙김 중 단지 앉아있기를 참고한 활동</li> <li>- 목표: 단지 앉아있기 활동을 통해 고통을 인내할 수 있고, 자신의 감정을 알고 얘기할 수 있다.</li> </ul>	<p>- 부스체험 활동을 참여하기 위해 이동할 때 안전사고에 유의하도록 부지도자가 지도한다.</p> <p>- 부스 지도자들은 부스 활동을 모두 잘 참여할 수 있도록 지도한다.</p>
--	---	---

	<p>④ 타임머신 타고 승승~!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 마음에서 빠져나와 삶 속으로 들어가라' chapter 12 당신의 가치 선택하기 중 자신의 장례식에 참석하기를 참고한 활동</li> <li>- 목표: 본인이 회피하는 것을 찾고, 그를 수용하여 마음 행감을 할 수 있도록 노력한다.</li> </ul> <p>예상되는 청소년 반응: 수용전념치료의 핵심과정을 몸소 부스로 체험해보면서 참여자의 이해도를 높이고 한 부스당 8분이라는 제한시간을 두어 몰입도가 상당히 높아진다.</p>	
마무리	<p><b>행운권 추첨 및 선물을 제공한다.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지도자들은 부스활동을 통해 얻은 도장 종이를 추첨하여 뽑은 후 당첨된 사람에게 선물 전달한다.</li> <li>- 당첨 인원은 4명이다.</li> </ul> <p><b>소감나무 만들기를 진행한다.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신의 삶에 수용전념치료를 적용할 수 있는지 알아보고, 목표를 달성했는지 여부를 파악하기 위해 소감나무를 진행한다.</li> <li>- 스케치북에 색종이, 종이, 색깔 볼펜 등을 활용하여 오늘 활동에 대한 소감나무 만들기</li> <li>- 조별로 만든 소감나무 발표하기</li> </ul> <p>예상되는 청소년 반응: 부스활동을 마친 뒤 소감나무를 통해 느낀점을 발표하는 과정에서 본인의 생각을 정리하고 복습할 수 있는 기회를 만들어주어 참여자들이 만족감 느낀다.</p> <p><b>평가 및 마무리를 진행한다.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- QR 코드를 활용하여 만족도 조사를 진행한다.</li> <li>- 목표를 달성하였는지 간단한 질문을 통해 확인한다.</li> <li>- 마무리 말을 전달한다.</li> </ul> <p>예상되는 청소년 반응: 모든 활동을 종료한 후 설문조사를 통해 참여자의 만족도와 추가 건의사항을 받았을 때 95% 이상이 만족을 느꼈고 대부분의 의견으로는 체험 활동을 할 수 있어서 즐거웠다. 색다른 내용이라 더 와닿았다는 내용이 가장 많았던 것을 보아 참여자들의 수준과 관심을 고려했다는 점에서 좋은 반응을 보인다.</p>	<p>&lt;소감나무 만들기&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주 지도자는 소감나무를 만들 때 가위 사용의 위험성을 알려준다.</li> <li>- 참여자 전원이 소감나무에 참여하도록 부지도자들이 지도한다.</li> <li>- 부지도자들은 각 팀의 소감나무를 발표할 때 호응 잘 해주도록 한다.</li> </ul> <p>&lt;평가 및 마무리&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여자들이 프로그램 목표를 달성하였는지 질문을 통해 확인한다.</li> <li>- 참여자들이 질문에 대답을 하지 못하여도 격려 및 지지하며 답을 유도한다.</li> </ul>

## ■ 부스 설계도



## 6 프로그램 평가 계획

평가시기	내용	평가도구
사전평가	학생들의 수준과 청강하고 싶어하는 주제를 선정하기 위하여 학생들의 공통관심을 파악하여 적절한 주제로 선정	전문가의 소견
과정평가	프로그램을 수행하는 도중 학생들의 집중도와 이해도를 확인하기 위한 중간 인터뷰 진행	인터뷰
총괄평가	설문지를 통한 학생들의 만족도와 수요조사	온라인 설문조사

## 7 안전관리 계획

- ☐ 『대한안전교육협회』 홈페이지의 온라인교육의 내용을 근거하여 지도자들이 교육내용을 숙지한 뒤 참여 학생들 수준에 맞도록 적절하게 수정하여 내용을 전달한다.
- ☐ 프로그램 안전을 고려하여 코로나19가 종식되지 않아 바이러스에 감염될 수 있다는 위험성 안내 및 마스크 필수 착용과 같은 위생적인 내용을 안내한다.
- ☐ 안전사고에 대비하여 근처 병원 전화번호나 긴급전화번호부를 미리 알아두어 긴급상황에 유연하게 대처한다.
- ☐ 가벼운 부상에는 미리 준비해둔 구급상자를 사용한다.
- ☐ 지진과 같은 갑작스러운 비상상황이 발생했을 시 대피방법과 방향을 안내하고 지도자의 지시에 따라 신속하게 움직이길 안내한다.
- ☐ 프로그램을 진행하는 과정에서 심리적인 불안이나 오열을 하는 학생을 발견했을 시, 보조선생님의 안내에 따라 활동에서 잠시 제외되어 안정을 취한 후 복귀하도록 한다.

## 8 기대효과

- ☐ 미래를 위한 단기목표를 계획하고 이행하는 활동을 통해 자기 설계 역량을 기를 수 있다.
- ☐ 본 프로그램을 통해 바람직한 자기성찰 방법을 습득하여 자아 혼미 상황에 닥쳤을 때 올바르게 대처할 수 있다.



소 속	동서대학교 청소년상담심리학과 (김동환, 하인선, 김채민, 최다진, 박석현, 김아림, 김주연, 천세민, 최현규, 권구일)
개 발 영 역	자기계발
프로그램명	자존감 지키는 나 제법 멋있을지도

# 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 공모전 프로그램 계획서

## 자존감 지키는 나 제법 멋있을지도

### 1 프로그램 개발 배경

#### □ 개발 필요성

청소년기는 의존적인 아동기에서 독립적인 성인기로 성장하는 과도기적인 상태로 질풍노도의 시기라고 불린다. 이러한 청소년기에는 생물학적·인지적·사회정서적 발달이 서로 상호작용 하면서 변화와 성장을 하지만 이 과정에서 많은 스트레스와 심리적 갈등을 겪는다. 특히, 중학생 시기에는 청소년기의 급격한 발달을 겪게 되고 혼란과 불안이 가중됨과 동시에 초등학교의 익숙한 환경에서 벗어나 낯선 환경에 적응하기 어렵다고 본다.

이러한 중학생 시기의 발달적 변화와 환경적 변화를 슬기롭게 대처하고 적응하기 위해서는 자신의 가치를 평가하고 판단하여 행동과 적응을 결정하는 핵심 요인인 자아존중감 향상이 중요하다고 할 수 있다.

[표1] 19년~21.8월 청소년상담 1388 사유별 상담건수 전년대비(상, 하반기) 비교

구분		학업 진로	정신건강	인터넷 사용	정보제공	기타	합계
'19	상반기	53,615	82,789	9,369	81,399	26,665	253,837
	하반기	57,124	80,197	14,588	83,111	27,500	262,520
	소계	110,739	162,986	23,957	164,510	54,165	516,357
'20	상반기	40,586	89,952	7,850	82,462	43,573	264,423
	하반기	44,025	100,378	15,868	88,835	62,929	312,035
	소계	84,611	190,330	23,718	171,297	106,502	576,458
'21	상반기	42,336	107,151	9,673	87,131	36,317	282,608
	하반기	11,789	34,313	5,059	29,439	11,377	91,977
	소계	54,125	141,464	14,732	116,570	47,694	374,585

< 출처 : 여성가족부, e-나라지표 >



위 표는 2019년부터 2021년 8월까지 1388을 통한 청소년 상담건수를 나타낸 것이다. 이 자료에 따르면 2021년 1월~8월까지 '정신건강'항목의 상담 건수는 141,464건으로 월 평균 17,683건이 나온다.

자아존중감은 여러 가지 요인의 영향을 받으며 전 생애에 걸쳐 발달되지만, 인간의 성장발달 단계 중 중학생 시기에 들어서면서 특히 급격한 신체적 성장 등 여러 가치관의 혼란으로 정신적 위기를 맞이해 자기 비하나 무력감, 열등감으로 이어져 자아존중감이 낮아진다고 본다. 즉, 자아존중감이 낮으면 불안과 우울이 높고, 낮은 성취 수준을 보이며, 스스로를 과소평가하여 패배감이나 고립감을 경험하고, 자신을 쓸모없고 무가치하게 여겨 자신을 학대하며 열등감을 가지기 쉽다. 또한, 자신감이 결여되어 있고, 높은 이상을 가지고 있으나 실패를 두려워해 새로운 도전을 어려워한다.

<출처 : 학생 시기 청소년의 자아존중감 관련 프로그램 연구 동향/충북대학교/박일아/2022.02>

그와 반대로, 청소년의 자아존중감이 높을수록 학업 실행 및 인간관계 등에 있어 적극적이고, 긍정적인 사고방식 그리고 자신감을 가지고 성장할 수 있기에 우리는 청소년, 즉, 중학생을 주 대상으로 하는 자아존중감 향상 관련 프로그램이 필요하다고 판단하여 프로그램을 개발하게 되었다.

## 2 프로그램 목적과 목표

### □ 목적

1. MBTI(성격유형 검사)를 통한 청소년의 자기인식 향상
2. 솔직한 '나' 표현을 통한 자기 표현력 향상
3. 다양한 활동을 통한 청소년들의 자기 비난 억제 및 자존감 회복

### □ 목표

1. MBTI(성격유형 검사)를 활용하여 자신의 성향을 세부적으로 파악할 수 있다.
2. '듣고 싶은 말. 빙고 게임'을 통해 자기표현 능력을 향상시킬 수 있다.
3. 상장 제작 활동을 통해 상대의 장점을 탐색하는 능력을 키울 수 있다.
4. 프로그램에 참여하는 참여자들과 집단 활동을 통해 친밀하고 협력적인 대인관계 능력을 함양할 수 있다.

## 3 프로그램 개요

□ 일시(기간): 2일 (2회기)

□ 장 소: 넓은 공간을 가지고 테이블을 사용 가능한 실내

□ 대상인원: 중학생 20명

### □ 주요내용

1. MBTI를 통한 성격유형 탐색
2. 자존감 박스
3. '듣고 싶은 말 있어? 내가 들려줄게' 빙고 게임
4. '이건 너에게 주는 상장이야' 상장 제작

## 4

## 프로그램 일정표

## □ 일정표

## - &lt;1회기 일정표&gt;

구분	시간	소요시간	단위 프로그램명
도입	10:00~10:05	5분	지도자 소개 및 안전교육
	10:05~10:15	10분	전체 프로그램 설명 및 1회기 활동 소개
	10:15~10:20	5분	이름표 배부 및 작성
전개	10:20~10:35	15분	자아존중감 검사 및 설명
	10:35~10:45	10분	쉬는 시간
	10:45~11:10	25분	MBTI 검사 및 해석
	11:10~11:35	25분	자신의 성격유형별 장·단점 찾기
	11:35~11:45	10분	쉬는 시간
	11:45~12:10	25분	자신의 성격유형의 단점을 장점으로 바꾸기
마무리	12:10~12:20	10분	‘듣고 싶은 말’ 자존감 박스
	12:20~12:25	5분	소감 나누기
	12:25~12:30	5분	다음 회기 소개 및 정리

## - &lt;2회기 일정표&gt;

구분	시간	소요시간	단위 프로그램명
도입	10:00~10:15	15분	지난 회기 회상 및 2회기 활동 소개
	10:15~10:30	15분	조 편성 및 아이스 브레이킹
전개	10:30~11:00	30분	‘듣고 싶은 말 있어? 내가 들려줄게’ - 빙고
	11:00~11:10	10분	쉬는 시간
	11:10~11:50	40분	‘이건 너에게 주는 상장이야’ 상장 제작 및 수여식
	11:50~11:55	5분	소감 발표
	11:55~12:05	10분	쉬는 시간
마무리	12:05~12:15	10분	사후 자아존중감 척도 검사
	12:15~12:20	5분	만족도 조사
	12:20~12:30	10분	활동 마무리

## 5 단위 프로그램 세부내용

### <1회기>

단위 프로그램명	자존감 지키는 나 제법 멋있을지도,, - 자기 인식		
단위 프로그램 목표	자신의 성향에 대해 이해할 수 있다.	대상 및 인원	중학생 20명
활동장소 (실내,실외, 야외)	넓은 공간을 가지고 테이블을 사용 가능한 실내		
준비물	물품 제작 - 판넬(품보드), 색지, 유성매직, 가위, 풀, 선물 상자 활동물품 - A4용지(활동지), 동그란 이름표, 포스트잇, 볼펜		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	1. 지도자 소개 및 안전교육 - 지도자 별 이름표 공개 및 소개 - 활동 진행 시 발생할 수 있는 사항에 대한 안전교육 실시 (코로나19 예방 수칙 및 안전사고 등)  2. 전체 프로그램 설명 및 1회기 활동 소개 - 전체 프로그램 목적 및 활동내용 안내 - 프로그램 일정 소개 - 1회기 프로그램 내용 소개  3. 이름표 배부 및 작성	- 지도자 소개 시 별칭 및 MBTI 이름표 사용  - 안전교육 중 집중할 수 있는 분위기 유도  - 전체 프로그램 및 1회기 활동내용 소개 시 참여자가 지루해할 수 있으니 참여자의 호응 유도  - 이름표 배부 및 작성 시간에 참여자가 장난치지 않도록 지도	
전개	1. 자아존중감 검사 및 설명 ① 사전 자아존중감 척도 검사 - 검사 실시에 대한 이유 - 로젠버그 자아존중감 척도지를 활용하여 검사 진행 - 검사 진행 후 참여자가 자신의 척도지 채점 - [붙임1] 사용하여 점수 기준 설명  ② 자아존중감 설명 - 자아존중감에 대해 아는지 질문 - 자아존중감 개념 설명	- [붙임1] 자아존중감 척도지 배부  - 자아존중감 척도지 사용 시 참여자가 이해하기 어려울 수 있으므로 지속적인 관찰 필요 - 자아존중감 척도는 점수가 낮더라도 언제든지 긍정적으로 변화할 수 있음을 설명	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자아존중감 예시 및 중요성 설명</li> </ul> <p>2. MBTI 검사 및 해석</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① MBTI 개념 설명</li> <li>② MBTI 실시             <ul style="list-style-type: none"> <li>- MBTI(성격유형 검사) 실시</li> <li>- MBTI 검사 실시 후 나온 자신의 MBTI를 이름표에 작성</li> </ul> </li> <li>③ 유형별 성향 설명             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) E(외향)유형과 I(내향)유형의 차이 → 에너지의 방향                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- E: 활발한 사람, I: 소극적인 사람</li> </ul> </li> <li>2) N(직관)유형과 S(감각)유형의 차이 → 인식기능                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- N: 상상력이 풍부한 사람, S: 감각 중심적인 사람</li> </ul> </li> <li>3) F(감정)유형과 T(사고)유형의 차이 → 판단기능                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- F: 감성적인 사람, T: 이성적인 사람</li> </ul> </li> <li>4) P(인식)유형과 J(판단)유형의 차이 → 생활양식                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- P: 즉흥적인 사람, J: 계획적인 사람</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol> <p>3. 자신의 성격유형별 장·단점 찾기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 판넬 4개 (E-I, N-S, F-T, P-J)를 준비</li> <li>② 참여자는 자신의 성격유형 중 각 글자별 장·단점 생각</li> <li>③ 자신이 생각하는 각 유형의 장·단점을 포스트잇에 작성하여 준비된 판넬에 부착</li> <li>④ 지도자가 판넬에 붙인 포스트잇 내용을 선정하여 읽으며 참여자와 작성된 장·단점 공유</li> </ol> <p>4. 자신의 성격유형의 단점을 장점으로 바꾸기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 활동지를 통해 단점을 장점으로 승화             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 단점을 장점으로 승화하는 것이 어렵다면, 단점을 개선할 수 있는 방법 작성</li> </ul> </li> <li>② 승화시킨 장점을 공유</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여자가 배부해 준 이름표에 자신의 성격유형(MBTI)을 작성하도록 안내</li> <li>- 이름표 작성 시 장난치지 않도록 지도</li> <li>- MBTI 검사를 실시할 때, 다른 행동을 하지 않도록 주의</li> <li>- MBTI 유형 설명 전 [붙임2], MBTI 유형 설명지 배부</li> <li>- 유형별 성향 설명 시 참여자의 이해를 돕기 위한 영상 자료 제공</li> <li>- 하나의 포스트잇에 장·단점을 구분하여 작성할 수 있도록 안내</li> <li>- 포스트잇을 판넬에 붙일 때, 안전사고 유의 (부딪힘, 밀침 등)</li> <li>- [붙임3] 활동지 (1), 단점을 장점으로 바꾸어보자 활동지 배부</li> <li>- 참여자들이 서로를 비난하지 않도록 지도</li> <li>- 참여자가 자신이 작성한 활동지 공유 시 편안하게 말할 수 있는 분위기 조성</li> </ul>
마무리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. '듣고 싶은 말' 자존감 박스             <ol style="list-style-type: none"> <li>① 익명으로 실시</li> <li>② 듣고 싶은 말은 10자 내외로 작성</li> <li>③ 작성한 종이를 자존감 박스에 넣기</li> <li>④ 박스에서 종이를 뽑은 후 참여자 서로에게 들려주기</li> </ol> </li> <li>2. 소감 발표</li> <li>3. 다음 회기 소개 및 정리</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [붙임5], 듣고 싶은 말 활동지 배부</li> <li>- 듣고 싶은 말 작성 시 진지하게 작성할 수 있도록 유도</li> <li>- 소감 발표 시 모두가 집중할 수 있는 분위기 유도</li> <li>- 다음 회기 소개 시 참여자의 호기심을 유발</li> </ul>

## 〈2회기〉

단위 프로그램명	자존감 지키는 나 제법 멋있을지도,, - 자기 향상		
단위 프로그램 목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 빙고 활동을 통해 자신이 다른 사람들에게 가장 듣고 싶었던 말을 표현함으로써 자기표현 능력을 향상할 수 있다.</li> <li>2. 자신만의 특별한 상장을 받으며 청소년 자신을 긍정적으로 받아들이고, 스스로 소중한 존재임을 인지할 수 있다.</li> <li>3. '듣고 싶은 말 빙고' 및 '상장 제작' 활동 속에서 자기표현을 통해 자아존중감을 향상시킬 수 있다.</li> </ol>	대상 및 인원	중학생 20명
활동장소 (실내,실외, 야외)	넓은 공간을 가지고 테이블을 사용 가능한 실내		
준비물	이름표, 볼펜, A4용지(활동지), 자존감 박스, 색연필, 유성 매직, 상장 용지, 상장 케이스		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 지난 회기 소개 및 2회기 활동 소개               <ol style="list-style-type: none"> <li>① 중요 키워드를 통해 지난 회기를 회상</li> <li>② 2회기 활동 소개</li> <li>③ 활동 진행 시 발생할 수 있는 사항에 대한 안전교육 실시 (코로나19 예방 수칙 및 안전사고 등)</li> </ol> </li> <li>2. 조 편성 및 아이스 브레이킹               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지도자와의 가위바위보를 통해 2인 1조로 구성</li> <li>- 순서대로 이긴 사람 2명, 진 사람 2명으로 조 편성</li> </ul> </li> <li>3. '듣고 싶은 말' 자존감 박스 회상               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1회기 마무리 때 작성한 '듣고 싶은 말' 자존감 박스를 회상할 수 있도록 언급</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 시작 전 이름표 배부</li> <li>- 중요 키워드, 질문을 통해 지난 회기 회상</li> <li>- 활동 소개 시 참여자 반응 유도</li> <li>- 안전교육 시 집중할 수 있는 분위기 조성</li> <li>- 아이스 브레이킹 활동 시 분위기가 과열되지 않도록 유의</li> <li>- 서로를 비난하거나 무시하는 말을 하지 않도록 주의</li> </ul>	

<p><b>전개</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. '듣고 싶은 말 있어? 내가 들려줄게' - 빙고             <ol style="list-style-type: none"> <li>① 자존감 박스 속 듣고 싶은 말을 적었던 종이를 랜덤으로 뽑아서 참여자가 발표하며 예시 판에 작성</li> <li>② 순서대로 돌아가며 체크 할 빙고를 채워가기</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 첫 번째로 진행할 인원을 지목하여 어느 방향으로 진행할지 질문 후 시작</li> </ul> </li> <li>③ 세 줄 빙고를 완성한 인원은 성공</li> <li>④ 성공한 친구가 듣고 싶은 말을 진심을 담아 큰 소리로 들려주기</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. '이건 너에게 주는 상장이야' - 상장 제작             <ol style="list-style-type: none"> <li>① 2인 1조로 구성된 팀별로 진행하며, 상대방에게 칭찬을 바탕으로 직접 상장 제작</li> <li>② 제작한 상장을 직접 전달하는 상장 수여식 진행</li> </ol> </li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 소감 발표             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학생 개개인의 소감 발표</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 편하게 말할 수 있는 분위기 조성</li> <li>- 빙고 활동 진행 시 서로 비난하거나 부정적인 감정을 가지지 않도록 주의</li> <li>- 듣고 싶은 말 들려줄 때 모든 인원이 목소리 낼 수 있도록 격려</li> <li>- 상장 예시물을 보여주며 이해할 수 있도록 설명</li> <li>- 상장 제작 시 잘못 제작하는 것을 대비하여 상장 용지 여분 마련</li> <li>- 상장 수여식의 순서는 지도자가 임의로 지정</li> <li>- 상장 수여식 진행할 때 지도자는 다른 학생들이 집중하여 들을 수 있는 분위기 조성</li> </ul>
<p><b>마무리</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 자아존중감 척도 재검사             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1회기 검사와의 변화 정도를 확인하기 위한 검사 실시</li> </ul> </li> <li>2. 만족도 조사             <ul style="list-style-type: none"> <li>- QR코드를 통한 만족도 조사 실시</li> </ul> </li> <li>3. 활동 마무리             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체 프로그램 마무리</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사후 검사 실시 시 솔직하게 답변할 수 있도록 지도</li> </ul>

## 6 프로그램 평가 계획

(1) 평가계획: 본격적인 프로그램 시작 전 로젠버그의 자아존중감 척도지를 사용하여 참여자들의 자아존중감 정도를 파악한다. 프로그램을 실행하는 과정에서 활동지를 참여자 개인별로 작성하여 활동에 대한 참여도와 이해도를 확인한다. 프로그램을 마무리하는 과정에서 자아존중감 척도 재검사를 통해 참여자의 자아존중감 변화 정도를 확인하고, 만족도 조사를 통해 프로그램에 대한 전반적인 만족도와 프로그램의 개선사항을 확인한다.

평가시기	내용	평가도구
과정평가	활동에 대한 활동지 작성	활동지
사후평가	자아존중감 척도 검사	자아존중감 척도지
	프로그램 만족도 조사	만족도 조사지

(2) 평가도구: 자아존중감 척도는 로젠버그의 자아존중감 척도지로, 총 10문제 4지선다로 구성되어 있으며, 이 척도를 통해 참가하는 청소년들의 자아존중감 정도를 파악할 수 있다. 활동에 대한 활동지를 통해 프로그램 참가자인 청소년들의 활동 참여도 및 이해도를 파악할 수 있다. 만족도 조사지는 참여자의 인적사항과 프로그램에 대한 전반적인 만족도 조사를 포함하여 청소년들의 자아존중감 향상에 도움이 되었는지 확인하고, 개선사항을 파악할 수 있다.

※ [붙임1] 자아존중감 척도, [붙임2] MBTI 유형 설명, [붙임3] 활동지 1  
[붙임4] 활동지 2, [붙임5] 활동지 3, [붙임6] 만족도 조사지



## 7

## 안전관리 계획

## 1. 코로나19 예방 교육

- 손 올바르게 씻기와 소독하기 등 청결 유지하기
- 마스크 올바르게 착용하기
- 코로나 의심 증상 발생 시 대처방법 안내
- 손 소독제 비치 장소 안내

## 2. 프로그램 진행 시 안전사고 대비

- 교육 장소 사전점검
- 프로그램 진행 전 안전교육 실시
- 강의실에서 주변 사람과 부딪힐 수 있으니 뛰어다니지 않도록 교육
- 미끄러운 바닥에 넘어질 수 있으니 주의
- 볼펜 등 뾰족한 물건 사용 시 장난치지 않도록 교육
- 지도자는 응급처치 방법 사전 교육
- 비상 약품 배치

## 3. 재난 안전교육

- 화재 발생 시 유의사항 및 대처법 교육
- 자연 재난 및 사고에 대해 대처하는 방법 교육
- 비상구 위치 및 소화전 위치 교육
- 재난 발생 시 완강기 위치 및 사용법 교육
- 재난 상황 시 대피 장소 안내

## 8 기대효과

- 1회기 'MBTI 검사를 활용한 활동'을 통해 구성원들 간의 성향을 직·간접적으로 경험하고 타인을 이해함으로써 프로그램 참여자들 간의 정서적 유대감을 경험할 수 있다.
- 2회기 '듣고 싶은 말 빙고 활동'을 통해 자신의 감정을 인식하고 직접적인 언어적 표현을 해봄으로써 자기인지 및 자기표현을 극대화할 수 있다.
- 2회기 '상장 만들기' 활동을 통해 구성원의 자기 표현력을 극대화함으로써 원활한 대인관계 형성에 긍정적인 역할을 할 수 있다.
- 2회기 '상장 수여식 활동'을 통해 긍정적인 자아상을 형성할 수 있다.
- 청소년 자존감 향상에 대한 중요성을 부각하여 사회적 관심을 도모하고, 청소년들의 건전한 성장과 발달을 적극 지원할 수 있다.
- 청소년들의 긍정적인 자아존중감 형성에 영향을 미침으로써 내적 동기를 수립하고 이를 강화할 수 있다.
- 자신의 감정을 자연스럽게 표현하고 타인을 존중하는 태도를 지님으로써 또래 및 주변 사람과의 원만한 상호작용을 이루어낼 수 있다.
- 개개인의 감정 및 상황에 대한 자기표현 활동을 통한 자기표현능력을 향상할 수 있다.

## [붙임1]

## Rosenberg의 자아존중감 척도

문항	매우 동의	동의	동의하지 않음	매우 동의하지 않음
1. 나는 전반적으로 나 자신에 만족한다.	①	②	③	④
2. 때때로 나는 완전히 훌륭하지 않다는 생각이 든다.	①	②	③	④
3. 나는 여러 가지 장점이 있다고 생각한다.	①	②	③	④
4. 나는 대부분의 다른 사람만큼 일을 할 수 있다.	①	②	③	④
5. 자랑할 것이 많지 않다고 생각한다.	①	②	③	④
6. 나는 때때로 쓸모가 없다고 느껴진다.	①	②	③	④
7. 나는 적어도 다른 사람들과 동등한 가치가 있는 사람이라고 생각한다.	①	②	③	④
8. 나는 내가 더 존경받기를 희망한다.	①	②	③	④
9. 나는 내가 결국 실패했다고 느끼는 경향이 있다.	①	②	③	④
10. 나는 나 스스로에 대해 긍정적인 태도를 갖는다.	①	②	③	④

## \* 검사 점수

10~19점	자존감 낮은 편에 속함
20~29점	자존감 보통 수준
30점 이상	건강하고 바람직한 자존감

## [붙임2]

### <MBTI 유형 설명>

#### 1. 외향형(E) - 내향형(I) : 에너지 방향

외향형(E)	1. 외부 세계에 관심의 초점을 두고 주의를 기울임. 2. 사교적이며 활동적임. 3. 말로 표현하는 것을 즐기고, 외부의 자극을 통해 배우는 방식을 선호해서 경험한 후 이해하는 경향이 있음. 4. 자신을 숨기기보다는 드러내기를 좋아함.
내향형(I)	1. 자신의 내면에 주의를 집중함. 2. 조용하고 내적 활동을 즐기는 경향이 있음. 3. 생각이 많고, 말보다 글로 표현하는 것을 더 편하게 느낌 4. 이해한 다음 경험하는 방식을 선호하여 생각을 마친 후 행동하는 경향이 있음.

#### 2. 감각형(S) - 직관형(N) : 대상을 인식하는 방식

감각형(S)	1. 오관(오감)에 의존하고, 현재에 집중하는 경향이 있음. 2. 일 처리가 철저한 편이고, 실제적인 것을 중시함. 3. 사건을 사실적으로 묘사하는 경향이 있음. 4. 세심한 관찰 능력이 뛰어남.
직관형(N)	1. 상상력이 풍부하고 창조적임. 2. 보이는 것 그대로를 보기보다는 육감에 의존하려 함. 3. 나무보다는 숲을 보려는 경향이 있음. 4. 가능성을 중요시하며, 비유적인 묘사를 선호하는 경향이 있음

#### 3. 사고형(T) - 감정형(F) : 정보를 판단하는 기능

사고형(T)	1. 객관적인 사실에 주목하며, 분석적으로 판단하고자 함. 2. 공정성을 중요한 가치로 여기고, 원칙과 규범을 지키는 것을 중요시함. 3. 비판적이고, 맞다-틀리다 식의 사고를 하는 경향이 있음.
감정형(F)	1. 인간적인 관계나 상황적인 특성을 고려하여 판단하고 결정을 내리고자 함. 2. 좋다-나쁘다 식의 사고를 하며 정서적 측면에 집중함. 3. 논리적인 판단이나 원칙보다는 사람들에게 어떤 결과를 가져올지 등을 더 중요시함.

#### 4. 판단형(J) - 인식형(P) : 생활 양식 (실생활에 대처하는 방식)

판단형(J)	1. 빠르고 합리적이며 옳은 결정을 내리고자 함. 2. 목적 의식이 뚜렷함. 3. 조직적이고 체계적으로 행동하는 경향이 있음.
인식형(P)	1. 상황에 맞추어 활동함. 2. 모험이나 변화에 대한 열망이 높음. 3. 매사에 호기심이 많음. 4. 사전에 계획을 세웠다 하더라도 상황에 따라 유연하게 행동하는 경향이 있음.

[붙임4] 활동지 1

## 생각의 전환!

### 단점을 장점으로 바꾸어 생각해보자

학교 : 00중학교      이름 : \_\_\_\_\_

포스트잇에 작성했던 나의 단점을 장점으로 바꾸어 생각해볼까요?

장점으로 바꾸어 생각하기 어렵다면, 단점을 개선할 수 있는 방법을 적어도 좋아요!

단 점 ☹️

장 점 😊



## [붙임5] 활동지 2

❤️ 듣고 싶은 말 있어? 내가 들려줄게! ❤️

내가 평소에 듣고 싶었던 긍정적인 말을 자유롭게 10글자 내로 작성해주세요.

예시) 힘내!, 너는 잘하고 있어!

❤️ 듣고 싶은 말 있어? 내가 들려줄게! ❤️

내가 평소에 듣고 싶었던 긍정적인 말을 자유롭게 10글자 내로 작성해주세요.

예시) 힘내!, 너는 잘하고 있어!

❤️ 듣고 싶은 말 있어? 내가 들려줄게! ❤️

내가 평소에 듣고 싶었던 긍정적인 말을 자유롭게 10글자 내로 작성해주세요.

예시) 힘내!, 너는 잘하고 있어!

빙고! [붙임5] 활동지 3 빙고판

등교 싶은 날 있어? 내가 들려줄게!




자존감 지키는 나 제법 멋있을지도,,

[붙임6]

만 족 도 조 사 지

이 설문지는 자아존중감 향상 프로그램에 대한 여러분의 만족도와 요구를 파악하여 이후 더 발전된 프로그램을 진행하기 위한 목적으로 실시하며, 본 목적 이외에 다른 어떠한 상황에서도 사용되지 않습니다. 성실하게 작성하여 주시면 감사하겠습니다.

■ 인적사항

1. 귀하의 학년은?

- ① 중학생 1학년      ② 중학생 2학년      ③ 중학생 3학년

2. 귀하의 성별은?

- ① 남 자              ② 여 자

■ 프로그램 관련 사항

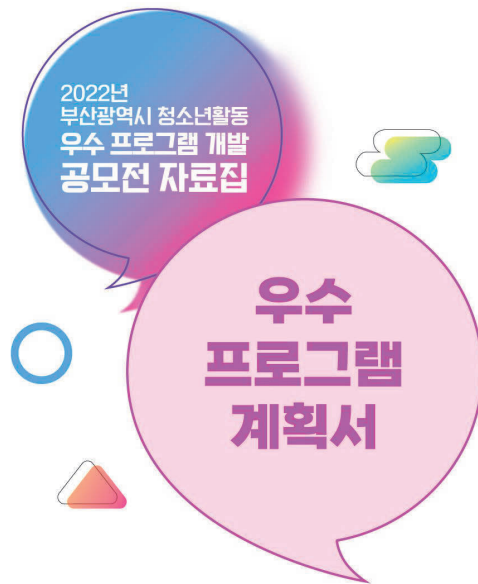
연번	항목	매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	자아존중감 향상 프로그램이 유익하고 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
2	지도자의 안내에 따라 프로그램 진행이 원활하게 이루어졌다.	①	②	③	④	⑤
3	프로그램을 통해 전달하고자 하는 내용이 잘 전달되었다. (목적, 목표)	①	②	③	④	⑤
4	프로그램 활동내용을 이해하고 참여하는데 있어 어려움이 없었다.	①	②	③	④	⑤
5	프로그램 각 활동별 진행 시간은 적절했다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
6	프로그램 진행 전 안전교육이 잘 이루어졌다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
7	나는 친구들에게 이 프로그램에 참여하는 것을 추천해주고 싶다.	①	②	③	④	⑤

8. 어떤 활동이 가장 기억에 남았는지 작성해주세요.

9. 프로그램 참여를 통해 하고 싶은 말이나 운영상의 개선점 등을 자유롭게 작성해주세요.

설문에 참여해주셔서 감사합니다 :)





소 속	동서대학교 청소년상담심리학과 (장혜정, 김성훈, 공효은, 김우혁, 이예지, 정소민, 정소연, 박찬선, 김현동, 이인선)
개 발 영 역	건강보건
프로그램명	아이(I) 튼튼해

# 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 공모전 프로그램 계획서

## 아이(이) 튼튼해

### 1 프로그램 개발 배경

□ 미디어는 단순한 기술이나 도구가 아닌 일상의 일부를 이루는 환경이 되었다. 그 중 특히 스마트폰은 시공간의 제약을 없애주고, 휴대가 용이하며 사용에 편리하기에 많은 사람이 사용하고 있다. 그러나 한창 성장시기인 청소년들은 스마트폰으로 인해 바른자세가 무너지고 있으며 이는 올바른 성장에 악영향을 미친다. 주변만 둘러봐도 평소 등하교를 하며 고개를 숙여 스마트폰을 하는 모습, 장시간 뺄뺄어진 자세로 스마트폰으로 영상을 시청하는 등의 모습을 찾아볼 수 있다. 이진호 자생한방병원장<sup>1)</sup>에 따르면 스마트폰을 사용할 때 과도하게 집중하면서 무의식적으로 고개를 숙이거나 앞으로 쭉 빼는 경우가 많으며 이러한 자세로 오랜 시간을 유지하면 C자형 곡선이 일자로 펴지는 거북목 증후군이 발생하게 되며 머리와 목의 위치가 변하면 등이 구부정하게 후방으로 휘면서 어깨가 앞으로 말리는 ‘라운드숄더’로 진행될 수 있다고 했다. 실제로 건양대학교병원<sup>2)</sup>이 분석한 결과에 따르면 최근 고등학생 48명 중 83%인 40명이 거북목 증후군으로 분류됐다. 청주바른신경외과 이종혁 원장<sup>3)</sup>에 따르면 청소년들은 성장이 다 끝난 성인의 뼈보다 유연하기에 자세의 영향을 많이 받을 수밖에 없다고 했다. 이에 따라 우리는 청소년의 바른 자세 및 올바른 성장을 위하여 스마트폰을 벗어나 놀 수 있는 시간을 만들어줌과 동시에 거북목 증후군과 라운드숄더를 예방 또는 교정할 수 있는 프로그램을 개발하였다.

1) (스포츠월드) 삶을 지배하는 SNS... 여러분의 경추는 안전한가요[이진호의 영화 속 건강 이야기]  
<http://www.sportsworldi.com/newsView/20200922517504>

2) (연합뉴스) 고교생 10명 중 8명 ‘거북목’...“스마트폰 영향”  
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20170105045800063?input=1195m>

3) (법보신문) 청소년 성장에 방해되는 척추측만증, 잘못된 자세가 문제  
<http://www.beopbo.com/news/articleView.html?idxno=307610>

## 2 프로그램 목적과 목표

### □ 목적

늘어난 스마트폰 사용량으로 인해 잘못된 자세를 유지하고 있는 청소년들에게 자신의 상태를 알고 교정 방법을 배우고 실천할 수 있는 기회를 제공하여 청소년의 건강한 성장을 도모한다.

### □ 목표

1. 자가 진단을 통해 현재 자신의 자세를 점검할 수 있다.
2. 강의를 통해 거북목 증후군과 라운드숄더의 올바른 교정 방법을 배우고 실천할 수 있다.
3. 강의를 통해 거북목 증후군과 라운드숄더의 원인을 알고 말할 수 있다.
4. 거북목 증후군과 라운드숄더의 다양한 교정 방법을 직접 따라 해보며 정확한 자세를 익힐 수 있다.
5. '바른 자세 맑은 정신' 활동을 통해 교정 방법을 기억하여 일상에 적용할 수 있다.

## 3 프로그램 개요

□ 일시(기간): 1일 (3시간)

□ 장 소: 강당 형식의 넓은 실내 공간

□ 대상인원: 거북목 증후군과 라운드숄더에 관심이 있는 중·고등학생 30명

□ 주요내용: 거북목 증후군과 라운드숄더에 관한 정의, 자세 교정 방법

## 4 프로그램 일정표

시간	소요시간	활동 내용
14:00~14:30	30분	오리엔테이션 및 안전교육, 아이스브레이킹
14:30~15:30	60분	라운드숄더&거북목 증후군 강의 및 자세 교정 실습
15:30~15:40	10분	쉬는 시간
15:40~16:40	60분	<바른 자세 맑은 정신> 보드게임 진행
16:40~17:00	20분	평가 및 마무리

## 5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	아이(I) 튼튼해		
단위프로그램 목표	① 거북목 증후군, 라운드숄더 자가 진단을 통해 현재 자신의 자세를 점검해볼 수 있다. ② 거북목 증후군, 라운드숄더 교정을 위한 올바른 자세를 알고 일상생활 속에서 실천할 수 있다. ③ 올바른 방법으로 자세 교정을 할 수 있다.	대상 및 인원	중·고등학생 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	실내(강당이나 무용실 형식의 넓은 공간)		
준비물	현수막, 상자, 색지(팀 구성 쪽지), PPT 자료, 스케치북(13개), 주사위(2개), 자석(보드게임 말)(8개), 폼롤러(5개), 요가 매트(5개), 만족도 조사 QR ,판넬(강의내용), 구급상자		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	① 팀 구성 (5인 1조) - 강의실에 들어오며 모양이 그려진 쪽지를 뽑는다. ② 지도자 소개 및 활동 안내 - 지도자 소개(주지도자 2명, 보조지도자 3명) - 프로그램 소개 프로그램 개요 및 목적 소개 - 안전교육 ③ 아이스브레이킹 (근육 이름 맞추기) - 제시하는 사진을 보고 해당 근육의 명칭을 맞추는 활동 - 어려워하는 경우 맞춤 수 있도록 힌트 제공	* 프로그램은 진행하기 전 강의실에 들어오는 참여자 모두가 쪽지를 뽑을 수 있도록 지도 * 보조 지도자는 뽑은 쪽지대로 자리에 앉을 수 있도록 안내 * 보조 지도자는 자가 진단 시 모두가 참여할 수 있도록 지도	
전개	① 강의 (거북목 증후군 및 라운드숄더) - 정의, 원인, 주 근육 명칭, 좋지 않은 이유 알려주기 - 지도자의 설명에 따라 거북목 증후군 및 라운드숄더에 대해 자가 진단하기(PPT의 사진과 보조지도자의 자세 참고) - 보조지도자의 자세를 보며 지도자의 설명에 따라 요가 매트와 폼롤러를 이용하여 교정 자세 직접	* 주 지도자는 참여자 모두가 게임 규칙을 충분히 이해할 수 있도록 유의 * 주 지도자는 올바른 자세를 유지해야 한다는	

	<p>따라하기</p> <p>② 바른 자세 맑은 정신</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 앞서 뽑은 종이 별로 팀별로 착석</li> <li>- 팀별로 주사위를 던져 높은 숫자가 나오는 팀이 먼저 진행</li> <li>- 팀별로 돌아가면서 주사위를 굴러 나온 숫자대로 말 이동</li> <li>- 말이 도착한 해당 칸의 미션 수행</li> <li>- 성공 시 그 칸에 남아있고, 실패 시 원래 있던 자리로 복귀</li> <li>- 보드게임 내용: 제시되는 사진을 보고 똑같은 행동하기, 근육 퀴즈, 1턴 동안 제시되는 자세 유지 등</li> <li>* [붙임 1] 보드게임 판 참고</li> <li>- 게임을 진행하면서 올바른 자세를 유지하지 않는 경우 출발점으로 되돌아가기</li> <li>- 먼저 2바퀴를 돈 팀이 우승</li> </ul>	<p>것을 지속적 안내</p> <p>* 보조 지도자는 과도한 경쟁심을 불러일으키지 않도록 지도</p> <p>* 보조 지도자는 팀원 모두가 참여할 수 있도록 유도</p> <p>* 주 지도자는 시간과 게임 상황을 확인하면서 유동적으로 진행</p>
<p><b>마무리</b></p>	<p>① 만족도 조사</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 화면에 제시되는 QR코드를 참여자가 직접 인식하여 만족도 조사 진행</li> </ul> <p>② 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 내용 회상 및 마무리 인사</li> <li>- 활동 물품 정리 및 귀가</li> </ul>	<p>* 모든 지도자는 참여자 모두가 만족도 조사를 할 수 있도록 지도</p>

## 6 프로그램 평가 계획

평가시기	내용	평가도구
사후평가	사후 만족도 조사지	만족도 설문조사지

- 평가도구: [붙임 2] 만족도 조사지 참고

## 7 안전관리 계획

### 1. 코로나 19 예방

- 손소독제 비치
- 마스크 올바른 착용법 교육
- 청결 지침 교육(손 씻기, 손 소독하기)

### 2. 프로그램 진행 시 안전사고 예방 및 대처

- 사전 교육장소 점검 및 안전사고 요소 사전 제거
- 프로그램 시작 전, 후 안전교육 실시 및 주요 대피 출입구 안내
- 지도자는 프로그램 진행 및 참가자의 행동 유의
- 신체활동이 수반되는 프로그램은 반드시 준비운동을 실시한 후 진행

### 3. 자연재해 시 비상대피

- 자연재해에 대해 대처하는 방법 교육
- 완강기 위치 및 사용법 교육
- 자연재해 발생 시 대피경로 안내 교육

### 4. 화재예방과 비상대피

- 화기 취급 및 사용 최소화
- 소화전 위치 파악 및 활용법 교육
- 비상구 위치 및 비상 대피 장소 안내
- 소방서, 경찰서, 병원 등 비상연락체계 수립 및 안내

### 5. 프로그램 진행 시 안전주의

- 스트레칭 시 갑작스러운 근육의 신장에 의한 부상주의
- 스트레칭 시 반동을 쓰지 않도록 안내
- 프로그램 진행 시 참여자끼리 충돌을 방지하도록 안전거리 유지

## 8 기대효과

- ☐ 청소년들에게 자세 교정 방법을 알려줌으로써 능동적으로 건강한 일상생활을 유지함에 따라 올바른 성장에 도움을 줄 수 있다.
- ☐ 청소년들이 다양한 교정 방법을 배우며 자신에게 맞는 방법을 찾아 적용할 수 있다.
- ☐ 청소년들이 거북목 증후군과 라운드숄더에 대해 경각심을 가지며 바른 자세로 생활할 수 있다.
- ☐ 청소년들은 팀 활동을 통해 창의, 의사소통, 공감의 기초 역량을 다질 수 있다.

[붙임 1] 보드게임 판

<바른 자세 맑은 정신>					
출발! ↓↓	말풍선 54321	신조어 퀴즈	다른 팀 한 턴 쉬기	~로 끝나는 말은?	네글자퀴즈
제시어 보고 똑같은 행동					OX 퀴즈
배운 내용 퀴즈					프레첼 자세 (1명)
이구동성 게임					초성게임
절대음감 (2명)	제시어가 들어간 노래	다른 팀과 자리 바꾸기	제시어 보고 다른 행동	폼롤러 스트레칭	무인도 (한 턴 쉬기)

[붙임 2] 만족도 설문조사지

<만족도 조사지>

이 만족도 조사지는 ‘아이(I) 튼튼해’ 프로그램에 참가하신 여러분들의 만족도를 파악하기 위한 설문지입니다. 한 문항도 빠짐없이 성실한 답변을 부탁드립니다. 정답이 있는 것이 아니므로 솔직하게 답하여 주시면 감사하겠습니다.

1. 나이		2. 성별		
3. 프로그램이 자신의 자세를 교정하는 것에 어느정도 도움이 되었다고 생각하십니까?				
① 매우 불만족	② 불만족	③ 보통	④ 만족	⑤ 매우 만족
4. 프로그램의 과정이 자세 교정 정보를 습득하기에 적절히 이루어졌습니까?				
① 매우 불만족	② 불만족	③ 보통	④ 만족	⑤ 매우 만족
5. 프로그램 활동이 수준에 맞게 잘 구성되었습니까?				
① 매우 불만족	② 불만족	③ 보통	④ 만족	⑤ 매우 만족
6. 프로그램 전 안전교육이 잘 이루어졌습니까?				
① 매우 불만족	② 불만족	③ 보통	④ 만족	⑤ 매우 만족
7. 프로그램 시간은 적절하였습니까?				
① 매우 불만족	② 불만족	③ 보통	④ 만족	⑤ 매우 만족
8. 전반적으로 프로그램에 만족하십니까?				
① 매우 불만족	② 불만족	③ 보통	④ 만족	⑤ 매우 만족
9. 프로그램 활동 중 가장 기억에 남은 활동은 무엇인가요? 그 이유는 무엇인가요?				
10. 프로그램 참여 소감 및 개선사항을 작성하세요.				





소 속	동의대학교 평생교육·청소년상담학과 (김나경, 김태겸, 지혜민, 이수진)
개 발 영 역	문화예술
프로그램명	나의 좋은 점을 가득 발견하자!

# 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 공모전 프로그램 계획서

## 나의 좋은 점을 가득 발견하자!

### 1 프로그램 개발 배경

□ 현재 국가 간 교류가 활발해지고 국가 간 경계가 흐려지며 세계화가 가속화되고 있다. 그에 따라 우리나라에도 다양한 국가의 사람들이 거주하고 있으며 다문화 가정의 자녀가 지속해서 증가하고 있다. 교육부·한국교육개발원 2021 교육통계에 따르면 초·중·고교에 다니는 다문화 가정 자녀는 16만58명으로 2012년(4만6천954명)보다 증가했다는 것을 알 수 있다. 이렇게 다문화 가정의 자녀의 수는 늘어나고 있지만 다문화 가정의 차별과 편견은 아직까지 우리 사회의 큰 과제로 남아있다. 다문화로 인한 갈등을 해결하기 위해서는 개인적 차원의 노력뿐만이 아니라 지역 사회의 노력도 필요하다. 특히 다문화 가정과 다문화 가정의 자녀와 함께 자라나고 있는 아동과 청소년에게 초점을 두어야 한다고 생각한다. 아동과 청소년은 우리 사회의 미래의 주역이자 지역 사회를 이끌어갈 인재이다. 우리는 아동과 청소년의 시선의 맞춘 평생교육 프로그램을 설계하고 진행하여 이러한 문화 차이에 의한 갈등을 해소시키고자 한다.

□ 청소년체험활동은 청소년 개인의 역량을 강화하고 다양한 능력을 보유할 수 있도록 하며 청소년들이 자신들의 삶의 질을 개선시켜 자신의 변화 및 도움뿐만 아니라 더 나아가서는 가정과 사회 및 국가의 효율성에 적극적으로 대처하는 힘을 키우는 것이 라고 정의하였고(권일남, 김태균, 2010), 청소년기에 필요한 개인 및 사회적 역량을 발달시키기 위한 일련의 체험활동이라고 정의하고 있다(문성호, 문호영, 2010).

이처럼 청소년에게 있어 체험활동은 매우 중요하다고 할 수 있다. 본 프로그램에서는 아동과 청소년이 프로그램을 진행하며 단순히 흥미를 느낄 뿐만이 아니라

교육적인 의미를 포함할 수 있도록 '동화책'이라는 소재를 선택하게 되었다. 동화책을 읽어주는 것에서 끝나지 않고 동화책의 내용과 관련된 문화/예술활동, 자기(인성)계발활동의 체험활동을 통하여 대상자의 참여율을 높일 수 있는 프로그램을 개발하고자 하였다. 이에 따라 동화책과 체험 아이টে을 탐색 및 구상 후 선정하고 이를 바탕으로 체계적으로 프로그램을 설계하였다.

[참고문헌]

김영애. "체험활동과 지역사회인식이 청소년의 진로정체감에 미치는 영향." 한국 청소년활동연구 6.2 (2020): 27-52.

□ '나 좋은 점 가득' 동화책은 다문화가정 아이들이 낯선 환경에서 글쓰기를 통해 '나에게도 좋은 점이 많다'는 것을 깨달아가는 이야기이다. 동화책을 통해 자신의 여러 가지 좋은 점을 알게 하며 성장시킬 수 있는 요건에 대하여 생각하고 실천할 수 있다. 또한 자신의 좋은 점뿐만 아니라 다른 사람의 좋은점을 발견하고 이해하며 다양한 다문화 지식도 함께 생각하여 차별과 편견 없는 사고를 갖게 할 수 있기에 '나 좋은 점 가득' 동화책을 선정하였다.

□ 다음과 같이 동화책의 내용과 연계된 활동 두 가지를 개발하였다.

첫 번째는 나 좋은 점 표지 만들기이다. 나 좋은 점의 표지를 만듦으로써 본인을 표현할 수 있으며 자신의 좋은점을 생각하는 시간을 가질 수 있다. 또한 '나'라는 존재에 대해 좀 더 집중하여 긍정적으로 고민할 수 있는 기회가 주어진다.

두 번째는 슈링클스이다. 슈링클스는 큰 종이에 그림을 그리고 열을 가하면 7분의 1사이즈로 줄어들어 열쇠고리 등에 활용할 수 있는 교구이다. 다양한 주제에 활용하기 쉽고 간편하며 청소년 및 아동에게 흥미도가 높아 청소년 프로그램에서 자주 사용된다. 본 프로그램은 청소년이 자신의 좋은 점을 성장시키고자 하는 목표를 가지고 있기 때문에 자신의 좋은 점을 성장시킬 수 있는 아이টে을 직접 만들어 봄으로써 청소년이 자신을 탐색할 수 있는 기회를 가져다준다.

## 2 프로그램 목적과 목표

### □ 목적

- 일반 가정과 다문화 가정 아동 및 청소년에게 동화책 읽기, 나 좋은 점 슈링클스 만들기와 나의 좋은 점 가득 책 표지 만들기 등의 문화 체험 프로그램 진행함으로써 다양한 문화에 대한 이해를 통해 다문화 감수성을 키울 수 있다. 또한 본인이 가진 정체성에 대해 긍정적으로 받아들일 수 있다.
- 더 나아가 지역 사회 구성원인 아동과 청소년의 다문화 인식 개선을 도모함으로써 지역 사회의 전체적인 다문화 갈등을 감소시키고 공동체 의식을 함양할 수 있다.

### □ 목표

- 본인의 자아정체성을 인식할 수 있다.
- 자신과 다른 사람을 존중하는 다문화 감수성을 키울 수 있다.

### 3 프로그램 개요

□ 일시(기간): 1일(2시간)

□ 장 소: 부산진구다문화가족지원센터

□ 대상인원: 10~11살, 10명

□ 주요내용

- 안전 관리에 관하여 안내를 먼저 하고 상대방의 좋은 점을 발견하는 게임을 통해 아이스 브레이킹 활동을 진행한다. 상대방 좋은 점 발견 게임은 게임의 규칙을 설명해주고 짝궁을 지정한다. 짝궁이 정해졌다면, 포스트잇에 짝궁의 좋은 점을 찾아서 3가지를 적고 화이트 보드에 부착한다. 다양한 아이들의 좋은 점을 보고 어떤 친구의 좋은 점인지 맞추기 게임을 진행한다.
- ‘나 좋은 점 가득’이라는 책을 소개하고 다문화 아이들에 대한 배경지식을 쌓도록 한다. 다문화 아이들에 대한 배경지식은 ‘나 좋은 점 가득’책의 앞 페이지를 보여주며 외국에서 살다가 자기 나라로 들어와서 살게 된 아이들, 이민을 와서 살게 된 아이들이 있다는 것을 이야기해준다. 여러 방식으로 다문화 가족이 탄생하였고 이에 따른 다문화 아이들이 점차 많아질 것이며 더욱 다문화에 대한 이해 능력이 있어야 한다는 것을 자세히 말해준다.
- 그러므로 여러 나라에서 오는 아이들을 마주하면, 차별을 하지 않도록 주의할 기울여야 한다는 것도 쉽고 충분하게 이야기한다.
- 다문화에 대하여 배경지식을 쌓았다면 ‘나 좋은 점 가득’ 책을 읽고 소감을 나누도록 한다. 이때 ‘상대방의 좋은 점 발견 게임’처럼 나의 좋은 점은 무엇인지 생각하면서 책을 읽도록 지도한다.
- 책을 읽은 다음, 자신의 좋은 점을 성장시킬 수 있는 나만의 책의 표지를 제작한다. 자신의 좋은 점을 성장시킬 수 있는 방법이나 물건을 생각하는 시간을 가지며 자신이 좋아하는 것, 싫어하는 것과 성장시킬 수 있는 것은 다르다는 것을 알려 주도록 한다. 그리고 자신만의 포즈로 찍은 폴라로이드를 표지에 붙여 자신을 성장시킬 수 있는 것들로 꾸며준다.
- 나 좋은 점을 성장시킬 수 있는 아이템을 선정하여 슈링클스를 제작하고 발표를 진행한다. 자신의 좋은 점을 성장시킬 수 있는 아이템을 선정하고 슈링클스를 만드는 방법 및 재료를 소개해주며 제작을 시작한다. 슈링클스도 모두 만들었다면 나만의 책 표지와 슈링클스를 소개하는 발표 시간을 가진다. 마지막 시간에는 수업 정리와 함께 활동 소감문을 작성하는 것을 끝으로 마무리한다.

### 4 프로그램 일정표

시간	소요시간	단위 프로그램명
10:00~10:20	20분	안전교육 및 게임
10:20~10:50	30분	전개1(동화책 배경 쌓기)
10:50~11:40	50분	전개2 (체험 활동)
11:40~12:00	20분	평가 및 마무리

## 5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	나의 좋은 점을 가득 발견하자! 프로그램		
단위프로그램 목표	1. 본인의 자아정체성을 인식할 수 있다. 2. 자신과 다른 사람을 존중하는 다문화 감수성을 키울 수 있다.	대상 및 인원	10~11살, 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산진구다문화가족지원센터(실내)		
준비물	수첩, 필기구, 색채도구, 슈링클스 재료, 포스트잇, 폴라로이드, 폴라로이드 필름, 양면테이프 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (20분)	<p>◎ [인사하기]</p> <p>◎ [활동] : 안전 관리 안내, 상대방의 좋은 점 발견 게임</p> <p>■ 활동 목표 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 좋은 점 발견 게임을 통해 상대방의 좋은 점을 발견한다.</li> </ul> <p>■ 진행 내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 오늘 수업에서의 전반적인 내용 소개 (빔 &amp; ppt 사용)</li> <li>1. 안전 관리 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나 바이러스 위험을 방지하기 위한 마스크 잘 착용하기</li> <li>- 화재 위험, 지진 등이 발생할 때 대피하기 위한 대피 요령 배우기</li> <li>- 부산진구 다문화가족지원센터에서 위험한 장소 (화장실 옆에 있는 테라스 등)에는 다가가지 않기</li> <li>- 문에 손 끼임 조심, 필기도구로 장난치지 않기</li> </ul> </li> <li>2. 게임의 규칙을 이야기하고 어떻게 진행을 하는지 설명하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 여기 포스트잇이 있어요. 이 포스트잇에 짝궁의 좋은 점을 찾아서 3가지를 적어볼까요?</li> <li>- 모두 적었다면, 화이트보드에 부착해주세요.</li> <li>- (빔 화면) 부착한 포스트잇을 선생님들이 랜덤으로 친구의 좋은 점을 말해주면 그 친구가 누구인지 맞추는 게임이에요.</li> </ul> </li> <li>3. 짝궁을 지정하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- ㄷ자 자리를 만들어 오른쪽 순서로 짝궁 지정하기</li> </ul> </li> <li>4. 포스트잇에 상대방의 좋은 점을 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 포스트잇 양식: 뒷면에 본인, 상대방 이름 작성하기</li> </ul> </li> <li>5. 좋은 점을 보고 맞추기 게임 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다들 열심히 좋은 점을 찾아주었네요.</li> <li>- 이 화이트보드에 부착된 포스트잇 내용이 어떤 친구의 좋은 점인지, 다 같이 맞춰 볼까요?</li> <li>- (대답을 들은 후) 다들 상대방의 좋은 점을 잘 찾았어요. 이렇게 좋은 점을 찾아보니 친구마다 다양한 좋은 점을 가지고 있다는 걸 알게 되었어요.</li> </ul> </li> </ul>	<p>■ 안전 유의사항 강조</p>	

전개 1  
(30분)

## ◎ [활동] : '나 좋은 점 가득' 책 소개 &amp; '다문화 아이들'에 대한 배경지식 쌓기

## ■ 활동 목표 :

- '나 좋은 점 가득' 책을 소개하고 다문화 아이들의 이야기로 배경지식을 쌓도록 한다.

## ■ 진행 내용 책 소개: 5분, 배경지식 쌓기: 15분

## 1. '나 좋은 점 가득' 책 소개

- 이 책의 제목을 다 같이 읽어볼까요? 맞아요. 이 책의 이름은 '나 좋은 점 가득'이에요.

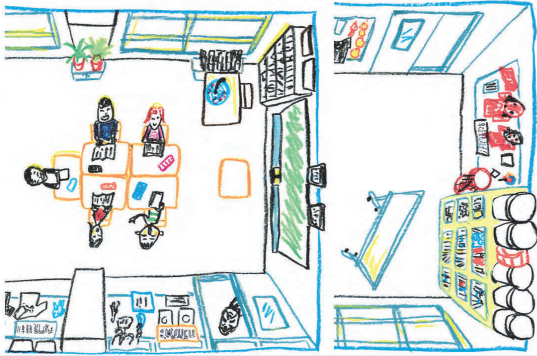


※ '나 좋은 점 가득' 동화책 표지 사진

- 2. '나 좋은 점 가득' 책에 나오는 다문화 아이들의 이야기를 하며 프로그램의 이해도를 더욱 높이기 위하여 배경지식을 쌓도록 한다. 다양한 나라, 다양한 아이들을 책으로 보며 고도의 다문화 이해 능력을 키울 수 있다.

- 여러분, '나 좋은 점 가득'이라는 책은 다양한 나라에서 온 아이들이 직접 그림도 그리고 작성한 책이에요.
- 외국에서 살다가 자기 나라로 들어와서 살게 된 아이들, 이민 와서 살게 된 아이들, 국제결혼을 한 엄마와 아빠 사이에서 태어난 아이 중에는 다른 나라의 언어로 말을 우는 아이들이 많아요.
- 이렇게 여러 방식으로 다문화 가족이 탄생하였고 다문화 가족과 다문화 아이들은 점차 많아질 거예요~
- 그래서 더욱 다문화에 대하여 이해를 해야 하고 다양한 나라에서 오는 다양한 아이들을 마주하면 차별을 하지 않도록 주의해야 합니다.

※ '나 좋은 점 가득' 동화책 내용 예시사진

	 <p>● 그림은 실제 일러스트레이터가 아닌, 일반인도 쉽게 그려볼 수 있도록, 다양한 소재를 함께 제공하였다. 직접 활동하는 동안, 각자의 생각과 경험을 바탕으로 한 이야기와 생각을 자유롭게 표현할 수 있는 기회를 제공한다. 또한, 이 책을 통해 자신의 이야기를 표현하고, 이를 통해 자신의 마음을 정리하고, 타인과 소통할 수 있는 방법을 배우고자 한다.</p>	
	<p>◎ [활동]: ‘나 좋은 점 가득’ 책 요약 읽기 &amp; 소감 나누기</p> <p>■ 활동 목표 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 책 요약 읽기를 통해 이번 프로그램의 이해도를 높인다.</li> </ul> <p>■ 진행 내용      10분</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. ‘나 좋은 점 가득’ 책 읽기 &amp; 소감 나누기           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 여러분 지금부터 ‘나 좋은 점 가득’이라는 책을 한 번 읽어 보도록 하겠습니다.</li> <li>- (책을 읽어준 후) 우리도 친구들의 좋은 점을 많이 찾았는데 이책에 나오는 친구들도 자신의 좋은 점을 많이 찾은 것 같아요.</li> <li>- 책을 읽어보았느니 우리 다 같이 소감을 말해보도록 할게요.</li> <li>- 이 책에서 자신과 비슷한 친구가 있었나요? 어떤 친구의 좋은 점이 인상 깊었나요? 등</li> </ul> </li> </ol> <p>※ 책의 일부분만 요약하여 제시할 예정</p>	
전개 2 (50분)	<p>◎ [활동]: 나 좋은 점을 성장시킬 수 있는 나만의 책 표지 제작</p> <p>■ 활동 목표</p> <p>표지 및 슈링클스 제작 활동을 통해 자신의 좋은 점을 성장시킬 수 있는 방법을 이해할 수 있다.</p> <p>■ 진행 내용      20분</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 나 좋은 점을 성장시킬 수 있는 나만의 책 표지 제작           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이제 앞서 했던 게임에서 발견한 자신의 좋은 점을 정리해봅시다.</li> <li>- 그 좋은 점을 성장시킬 수 있는 방법이나 물건을 생각해봅시다.</li> <li>- 자신만의 포즈로 찍은 폴라로이드를 표지에 붙이고 자신을 성장시킬 수 있는 것들로 표지를 꾸며봅시다.</li> <li>- 폴라로이드 사진: 상반신까지 나오게 자신이 좋아하는 포즈</li> <li>- 폴라로이드는 양면테이프로 붙일 예정</li> </ul> </li> </ol> <p>※ 미리 제작한 나만의 책 표지를 제시한다.</p>	<p>■ 체험활동 시 위험한 도구 사용 주의</p>



	<div data-bbox="381 211 1050 550">  </div> <p>◎ [활동]: 나 좋은 점을 성장시킬 수 있는 아이템을 선정 후 슈링클스로 자신의 아이템 제작하고 자신의 아이템 소개발표</p> <p>■ 활동 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신만의 아이템을 슈링클스로 제작한다.</li> <li>- 슈링클스에 대한 발표를 들으며 다른 친구들의 다양성을 이해한다.</li> </ul> <p>■ 진행 내용      슈링클스 만들기: 20분, 발표: 10분</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 나 좋은 점을 성장시킬 수 있는 아이템 선정하기       <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신의 좋은 점을 성장시킬 수 있는 아이템을 선정하여 슈링클스로 열쇠고리를 만들어 보시다.</li> </ul> </li> <li>2. 슈링클스 만드는 방법 및 재료 알려주기       <ul style="list-style-type: none"> <li>- 슈링클스는 큰 종이에 그림을 그리고 열을 가하면 7분의 1사이즈로 줄어들어요.</li> <li>- 이제 선정한 아이템을 진짜로 만들어볼까요? (슈링클스 예시를 보여준다)</li> <li>- 이것을 슈링클스라고 하는 것예요. 우선 A4용지에 그림을 그린 후 슈링클스 종이에 그림을 그릴 거예요. 그림을 다 그렸다면 예쁘게 오려서 오븐에 넣어 구우면 이렇게 예쁜 열쇠고리를 만들 수 있습니다.</li> <li>- 지금부터 만들어 보아요~</li> </ul> </li> </ol> <p>※ 미리 제작한 슈링클스의 예시를 제시한다.</p> <div data-bbox="395 1279 780 1575">  </div>	
<p><b>마무리 (20분)</b></p>	<p>◎ [정리 활동]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신의 아이템과 나만의 책 표지 소개발표</li> <li>- 수업 정리와 소감 나누기</li> <li>- 수첩에 간단한 활동 소감문 작성</li> <li>- 총괄평가 설문조사</li> </ul>	<p>■ 활동 마무리 주변 정리</p>

## 6 프로그램 평가 계획

### (1) 평가계획

평가시기	내용	평가도구
사전평가 (안내문자와 함께 발송)	계획수준의 적절성 (기대, 수준, 동기)	사전 설문지
	사전 다문화 인식과 분위기 확인	학교 다문화 분위기 척도, 청소년 다문화 인식 척도
과정평가	이해도 및 만족도	관찰
총괄평가 (프로그램 후 진행)	만족도	설문지
	프로그램 후, 다문화 인식과 분위기 확인	학교 다문화 분위기 척도, 청소년 다문화 인식 척도

### (2) 평가도구

#### <사전평가>

사전평가는 프로그램 1주일 전에 안내 문자와 함께 설문조사 링크로 요구조사 파악 및 프로그램 운영 시 반영에 목표를 둬.

사전설문지						
문항내용		매우 그렇다	그렇다	보통이 다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1	프로그램의 효과를 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
2	이 프로그램에 자발적으로 참여했다.	①	②	③	④	⑤
3	프로그램과 주제가 적절한 것 같다.	①	②	③	④	⑤
4	나는 내 장점을 잘 알고, 적절하게 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
5	나는 다른 사람의 장점을 솔직하게 말하고, 적절하게 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
6	기타 사항 자유롭게 서술					

학교 다문화 분위기 척도						
문항내용		전혀 아니다	거의 아니다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1	우리학교 학생들은 부모님이 다른 나라에서 온 학생들과 서로 돕는다.	①	②	③	④	⑤
2	학생들은 운동경기나 게임에서 부모님이 다른 나라에서 온 학생들과 한 팀이 되어 협동한다.	①	②	③	④	⑤
3	선생님들은 부모님이 다른 나라에서 온 학생들과 반 학생들이 서로 어떻게 도와야 하는지 방법을 알려주신다.	①	②	③	④	⑤
4	인기 있는 학생들은 부모님이 다른 나라에서 온 학생들과 반 학생들이 잘 지내도록 도와준다.	①	②	③	④	⑤
5	우리학교 학생들은 부모님 나라에 관계 없이 짝이 되는 것을 당연하게 생각한다.	①	②	③	④	⑤
6	우리학교 학생들은 놀이나 게임에서 부모님이 다른 나라에서 온 학생들을 차별없이 대한다.	①	②	③	④	⑤
7	학급 회장이나 반장선거에서 부모님이 다른 나라에서 온 학생들도 다른 학생들 처럼 후보로 추천받는다.	①	②	③	④	⑤
8	우리학교 학생들은 쉬는 시간이나 방과 후에도 부모님이 다른 나라에서 온 학생들과 어울려 논다.	①	②	③	④	⑤
9	학생들은 점심시간에 부모님이 다른 나라에서 온 학생들과 함께 모여서 급식을 먹는다.	①	②	③	④	⑤
10	학생들은 나라에 관계없이 부모님의 나라를 숨기지 않고 편하게 이야기한다.	①	②	③	④	⑤

청소년 다문화 인식 척도							
문항내용		전혀 아니다	대체로 아니다	약간 아니다	약간 그렇다	대체로 그렇다	매우 그렇다
1	나는 다문화 가정의 문화를 존중 해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
2	나는 다문화 사람들이 나와 크게 다르지 않다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
3	나는 다른 나라 사람들과의 차이를 인정하고 수용해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
4	나는 다른 나라의 생활양식을 존중 해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
5	나는 다른 나라의 명절 등 문화적 관습을 이해하는 것이 필요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
6	나는 다른 나라의 문화유산도 우리 나라의 문화유산처럼 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
7	나는 다른 문화적인 배경을 가진 사람들과 교류하게 되면 사람들이 생각하고 행동하는 방식에 영향을 미친다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
8	나는 문화가 사람들이 생각하고 행동하는 방식에 영향을 미친다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
9	나는 개발도상국과도 활발하게 문화 교류를 해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥
10	나는 우리나라 문화 다양성이 확대 되면 국가 경쟁력에 도움이 될 것 으로 생각한다.	①	②	③	④	⑤	⑥

학교 다문화 분위기 척도- 점수가 높을수록 초등학교 내 다문화 분위기가 긍정적이라고 해석  
 청소년 다문화 인식 척도- 점수가 높을수록 청소년의 다문화 인식 수준이 높은 것으로 해석

[척도]

고경은(2010). 학교다문화분위기 척도개발 연구. 가톨릭대학교 박사학위 논문.

선곡유하·이영선·서우석(2017). 청소년의 다문화 인식 척도 개발 및 타당화. 청소년학연구.  
 24(2), pp. 319-346

## &lt;과정평가&gt;

관찰로 진행

## &lt;총괄평가&gt;

사전평가와 동일한 학교 다문화 분위기 척도, 청소년 다문화 인식 척도와 총괄평가 설문지를 진행

총괄평가						
문항내용		매우 그렇다	그렇다	보통이 다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
1	프로그램에 전반적으로 만족한다.	①	②	③	④	⑤
2	프로그램의 목표와 내용이 적절한 수준으로 이해하기 쉽다.	①	②	③	④	⑤
3	프로그램의 목적이 적절했다.	①	②	③	④	⑤
4	프로그램이 계획대로 진행되었다.	①	②	③	④	⑤
5	프로그램이 매끄럽게 잘 진행되었다.	①	②	③	④	⑤
6	프로그램을 통해 자기 이해를 이루었다.	①	②	③	④	⑤
7	프로그램이 나를 발전적인 방향으로 이끌어주었다.	①	②	③	④	⑤
8	기타 사항 자유롭게 서술					

## 7

## 안전관리 계획

- 코로나 바이러스 위험을 방지하기 위한 마스크 잘 착용하기
- 화재 위험, 지진 등이 발생할 때 대피하기 위한 대피 요령 배우기
- 부산진구 다문화가족지원센터에서 위험한 장소 (화장실 옆에 있는 테라스 등)에는 다가가지 않기
- 문에 손 끼임 조심, 필기도구로 장난치지 않기

## 8 기대효과

- 본 프로그램을 진행함으로써 크게 본인(프로그램 개발자), 프로그램의 참여자인 아동 및 청소년, 지역 다문화 센터, 지역 사회 4가지에 기대효과를 바랄 수 있다.
- 평생교육 프로그램 개발자로서 프로그램을 개발하고 진행하며 평생교육사의 역량을 개발하고 실천할 수 있다. 미래의 평생교육사인 본인은 이번 프로그램 개발을 통해 더욱 발전한 다문화 프로그램을 개발할 수 있게 된다.
- 프로그램 참여자인 아동 및 청소년은 문화 감수성을 함양하여 세계화 시대에 걸맞은 민주 시민으로 자라날 수 있다. 다문화 가정의 아동 및 청소년은 자신이 가진 이중 정체성의 강점을 알고 자존감을 높일 수 있다. 또한 문화에 대한 올바른 의식을 배워 살아가면서 마주치는 문화 갈등에 바르게 대처하는 인재로 자라게 된다.
- 부산진구다문화가족지원센터에서는 다문화 및 평생교육 전문인의 감수를 거치고 평생 교육·청소년상담학과 학생들이 진행하는 동화책을 이용한 문화 감수성 프로그램을 운영함으로써 센터 내 교육 프로그램의 다양성과 질이 높아진다. 지역 사회는 다문화 가정에 대한 수용성을 높이고 문화 갈등을 해소해 공동체 의식을 함양할 수 있다.

## 9 출처

교육부·한국교육개발원 2021 교육통계

김영애. "체험활동과 지역사회인식이 청소년의 진로정체감에 미치는 영향." 한국청소년활동연구 6.2 (2020): 27-52.

예스24 홈페이지 : '나 좋은 점 가득' 동화책 소개 내용 및 사진

고경은(2010). 학교다문화분위기 척도개발 연구. 가톨릭대학교 박사학위 논문.

선곡유화·이영선·서우석(2017). 청소년의 다문화 인식 척도 개발 및 타당화. 청소년학연구. 24(2), pp. 319-346



소 속	동의대학교 평생교육·청소년상담학과 (한서진)
개 발 영 역	사회참여
프로그램명	우리 동네 주인은 나!

# 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 공모전 프로그램 계획서

## 지역사회청소년네트워킹 「우리 동네 주인은 나!」

### 1 프로그램 개발 배경

#### □ '청소년 개발중심의 정책' 패러다임 변화에 맞춰 사회참여 프로그램 개발의 필요성

최근 우리 사회 전반에서 인권 의식의 성장과 성숙한 민주주의에 대한 요구가 증대되고 있는 현상과 관련하여 청소년의 사회참여에 대한 관심과 논의가 늘어나고 있음. 또한 청소년을 바라보는 사회의 인식이 보호와 육성, 통제의 대상에서 점차 사회변화를 이끌어가는 주체로서 새롭게 인식하기 시작하면서<sup>1)</sup> 서서히 변화되고 있음. 이러한 변화에 맞추어 청소년이 주체적으로 사회변화를 이끌어갈 수 있도록 역량함량 기회를 제공해야 하며, 청소년의 사회참여 활동을 확대하기 위한 프로그램 개발이 필요함

#### □ 고른 영역의 역량기반 청소년활동 지원

21세기 이후 미래사회가 요구하는 인재양성을 위한 삶의 변화에 따라 전 세계에서 역량중심 교육을 강조함. 국내에서도 정부부처가 합동하여 수립한 제6차 청소년정책기본계획(2018~2022)은 역량기반 청소년활동의 필요성을 제기하며, '역량기반 청소년활동 지원체계 구축'을 정책과제로 선정함. 앞으로의 청소년활동 프로그램에는 청소년활동 핵심역량<sup>2)</sup> 함양을 통해 실생활 속에서의 어떤 역할이나 기능, 능력을 발휘할 수 있도록 요소를 포함해야 함. 특히 2022년에 실시한 실태조사에 따르면, 부산지역 청소년의 청소년활동 핵심역량 수준 중 '공동

1) 이러한 관점은 피트만(Pittman, 1992) 등에 의해 논의되고 있는 '긍정적 청소년 개발(positive youth development)'이라는 개념으로 제기되고 있으며, 이는 청소년을 '문제의 주체'가 아니라 '잠재력을 지닌 사회적 자원'인 동시에 '성인과 함께 사회변화를 이끌어가는 적극적인 존재'로 인식하는 것을 말한다. 이러한 관점의 변화에 따라 1990년대 이후부터 청소년 정책의 패러다임을 '청소년문제 예방중심의 정책'에서 '청소년 개발중심의 정책'으로 전환하려는 움직임이 우리나라에서도 국가나 시민사회에서 꾸준히 제기되어 오고 있다(경기도교육청 (2013). 민주시민교육포럼자료집. pp. 7-12).

2) 청소년활동 핵심역량이란, 급변하는 사회에서 직면하는 현실과제 및 진로 문제를 청소년 스스로가 해결해 나가며 균형있는 성장을 할 수 있도록 청소년활동에서 길러져야 할 능력을 말한다. 핵심역량의 구분으로는 비판적 사고, 의사소통, 협업, 창의력, 사회정서, 진로개발의 6가지 역량으로 나뉜다(한국청소년활동진흥원, 2020).



체성(M=3.05)', '협업(M=3.34)'이 다른 역량에 비하여 낮은 결과가 나타남(부산광역시청소년활동진흥센터, 2022). 높은 역량과 미진한 역량의 고른 습득 기회를 제공하여 균형 있는 성장을 지원함

#### □ 청소년기 긍정적 에너지 발산을 위해 다양한 사회적 경험 제공

청소년기는 사춘기에 진입하면서 동반되는 신체적, 정서적 변화로 인해 불안정성이 증가함. 따라서 자신이 가지고 있는 에너지를 건강하게 발산할 수 있도록 사회적 지지체계를 마련함으로써 비행이나 일탈을 예방할 수 있음. 청소년 각자의 장점을 살릴 수 있도록 에너지 활용을 극대화하고, 부정적인 정서 영향을 줄여서 문제해결력을 키워 자신감을 형성하는 데 도움을 줄 수 있는 다양한 사회적 경험의 기회를 제공해야 함

#### □ 현 부산지역 청소년 지역사회변화활동의 낮은 참여실태

부산지역 청소년을 대상으로 '지역사회변화활동'의 참여도 조사 결과, 16.8%의 청소년이 '참여 경험 있음'으로 응답함. 타 분야와 비교해 매우 낮은 참여실태가 나타났지만, 참여청소년의 만족도 조사 결과, 평균 3.85점으로 긍정적인 평가가 확인됨(부산광역시청소년활동진흥센터, 2022). 프로그램 요구조사를 반영한 지역사회 참여활동을 개발하여 참여를 이끔으로써 사회구성원으로서 책임의식을 높임. 더불어 청소년의 주체성을 함양하여 건강한 민주시민으로서 성장 발판을 제공함

#### □ 지역사회와 청소년 간 긴밀한 네트워킹 구축

청소년들에게 있어서 지역사회는 가장 직접적인 공간적 생활현장임. 지역사회는 청소년들이 만나는 사람과 활동하는 장소를 제공해 주며 새로운 문화를 낳는 기능과 인격 발전과 사회화를 위한 교육적 기능을 수행함. 청소년의 생활현장인 지역사회에서 이루어지는 청소년참여 프로그램은 그들의 발달과정에서 요구되는 긍정적 측면과 성인기로의 성공적 이행을 위한 기회를 제공해주는 한 영역으로 작용함. 청소년은 지역사회를 통해 중요한 생활기술을 습득할 수 있으며, 자아형성에도 크게 영향을 받음. 지역사회가 청소년들에게 안심하고 자랄 수 있는 공간이 되어 지역사회와 청소년 간 긴밀한 네트워킹을 구축함. 또한 지역사회 청소년 간 네트워킹 기회를 통해 공동체 역량을 함양함

## 2 프로그램 목적과 목표

### □ 목적

- 오늘날 청소년 사회참여활동의 중요성이 강조되는 상황에서, 지역사회 문제 해결에 관심 있는 청소년을 대상으로 자신의 생활현장 속 역량기반 청소년활동과 청소년 참여활동을 접목한 '지역사회청소년네트워킹 「우리 동네 주인은 나!」' 프로그램을 제공함으로써 청소년의 균형 있는 성장을 위해 실생활 속 역할이나 기능, 능력을 학습하여 지속가능한 지역사회공동체로 성장하는 것을 목적으로 함

### □ 목표

- 자신과 가장 밀접한 지역사회 현장에서 발생하는 문제점을 스스로 해결하고 실천함으로써, 지역사회에 대한 소속감과 성취감, 나아가 자아존중감을 느낄 수 있도록 함. 또한 또래 간 긍정적 친목활동 및 협업을 통하여 지역사회 청소년 간 소통의 장을 마련함으로써, 장차 청소년활동 및 지역사회 활동에 적극적으로 참여하는 사회참여 인재를 양성함

## 3 프로그램 개요

□ 일시(기간): 1박 2일

□ 장 소: 금련산청소년수련원 일대

□ 대상인원: 지역사회 문제해결에 관심 있는 부산시 17세~19세 청소년 30명

□ 주요내용: 역량기반 청소년활동을 통해 지역사회 청소년 간 협업활동 및 지역사회 문제해결 프로젝트

## 4

## 프로그램 일정표

## □ 일정표

&lt;숙박형 일정표&gt;

시간	1일차	2일차
09:00	출발 및 입소 (13:00~)	기상 및 아침 식사 (60분)
10:00		하늘을 향해 UP! 클라이밍 체험 유사시 대체) 나의 생활현장 뽐내기 (60분)
11:00		[강연] 청소년활동가가 전하는 '지역사회 속 청소년 사회참여활동' (60분)
12:00		점심 식사 및 휴식 (60분)
13:00	오리엔테이션 (60분)	생각확장: 브레인스토밍을 통한 우리 지역 문제점 알기 (90분)
14:00	안전교육 (30분)	
15:00	도전! 하나가 되는 우리 (90분)	나비효과: 작은 날갯짓으로 부산의 변화 만들기 (90분)
16:00	얼췌~ 신명 나는 난타교실 (60분)	우리 동네 주인은 바로 나! (60분)
17:00	저녁 식사 및 휴식 (60분)	마무리 (30분)
18:00	난타로 표현하는 우리 (120분)	퇴소 (17:30~)
19:00		
20:00	창작 난타 공연회 (60분)	
21:00	취침준비 (60분)	
22:00	취침	

## 5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	1일차: 13:00~14:00 (1h) 오리엔테이션		
단위프로그램 목표	본 프로그램을 통해 어떤 역량을 함양하여 변화를 이끌고 싶은지 개인별 목표를 가질 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 소회의실2 (실내)		
준비물	마이크		1
	빔프로젝트		1
	3인용 책상		10
	의자		30
	목걸이 명찰		30
	필기구		30
	사전평가 설문지		30
	아이스브레이킹 활동지		30
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (15m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>참가자 명단 파악</li> <li>프로그램 설명                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 목적 및 목표, 일정 설명</li> <li>- 동기유발 (사전평가 설문지 진행)</li> <li>- 수련원 이용자 준수사항 및 생활 안내(의무실, 생활관, 식당, 편의시설 등)</li> </ul> </li> </ul>		활동장소를 못 찾는 청소년을 위해 장소 인근 보조지도자 배치
전개 (35m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 약속 설정                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 전체의 활동 약속 설정</li> </ul> </li> <li>팀빌딩 및 아이스브레이킹                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀명 선정, 팀장 및 구성원 역할 설정</li> <li>- 팀별 활동 약속 설정</li> <li>- 활동지, 필기구 활용</li> <li>- 6명씩 5개 팀 구성, 보조지도자 5인 팀당 1인 배치</li> </ul> </li> </ul>		프로그램에 적응, 집중하지 못하는 청소년을 살피며 프로그램 적응 도움
마무리 (10m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>팀별 프로그램 참여 동기 공유</li> <li>다음 프로그램 예고 후 10분 쉬는 시간 안내</li> </ul>		

단위프로그램명	1일 차: 14:00~14:30 (30m) 안전교육		
단위프로그램 목표	숙박 프로그램에 참여하며 유의해야 할 안전 관련 사항을 습득하고 사고가 일어날 수 있는 위험한 장소나 행동을 인지할 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 소회의실2 (실내)		
준비물	마이크	1	
	빔프로젝트	1	
	3인용 책상	10	
	의자	30	
	노트북	1	
	필기구	30	
	안전서약서 활동지	30	
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (5m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단위프로그램 과정 설명 및 분위기 조성</li> <li>- 활동 중 어떤 안전사고가 발생할 수 있을 것 같은지 질문을 던지며 궁금증 유발</li> </ul>		
전개 (15m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• &lt;청소년활동 안전수칙(숙박형)&gt; 영상 시청</li> <li>- 청소년활동 안전사고 사례를 알려줌으로써 경각심 제공, 대피·대처요령 안내</li> <li>• 수련원 이용자 준수사항 교육</li> </ul>		필수로 인지해야 하는 내용은 역량, 액센트 등을 강조하여 반복적 설명 통해 학습 유발
마무리 (10m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 안전서약서를 작성하며 안전에 대한 다짐 및 포부 공유</li> <li>- 활동지, 필기구 활용</li> <li>• 다음 프로그램을 위해 장소 이동 안내</li> <li>- 소회의실2-&gt;대강당</li> </ul>		

단위프로그램명	1일 차: 14:30~16:00 (1h 30m) 도전! 하나가 되는 우리		
단위프로그램 목표	협동 도미노게임을 진행하는 과정에서 팀원 간 의사소통, 협업 역량을 함양하며 공동 목표를 달성할 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 대강당 (실내)		
준비물	마이크	1	
	도미노 설계 용지	10	
	도미노 박스	5	
	필기구	30	
	투명 테이프	5	
	가위	5	
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (15m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단위프로그램 과정 설명 및 분위기 조성</li> <li>• 도미노게임 목적 안내 및 목표 설정</li> <li>• 도미노게임 진행 과정 설명</li> <li>- 팀별 물품 배분 (6명씩 5개 팀 / 팀당 도미노 1통, 도미노 설계 용지 2장, 필기구 6개, 박스테이프 1개, 가위 1개)</li> <li>- 팀 간 설정한 약속을 상기시키며 소통과 협력의 과정 강조</li> </ul>		도미노 설계 용지 칸 중앙에 도미노를 세울 수 있도록 안내
전개 (55m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 팀별 도안 회의</li> <li>- 주제: 지역사회공동체, 응원, 희망, 함께 등 우리에게 전하는 긍정적 메시지</li> <li>• 도미노 설계 용지를 활용하여 바닥판 설치</li> <li>• 바닥판 도안 작업</li> <li>• 소통과 협력을 통한 도미노 쌓기 진행</li> </ul>		어려움을 겪는 팀은 보조자의 조력, 조언으로 동기부여
마무리 (20m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작품 발표</li> <li>- 발표 팀 작품 앞에 모든 참가자가 모여 진행함</li> <li>• 도미노 쇼 진행</li> <li>- 설정한 메시지를 전원 외치며 도미노 쇼 진행</li> <li>• 마무리 및 뒷정리</li> <li>• 다음 프로그램 예고</li> </ul>		모든 참여자가 뒷정리에 집중할 수 있도록 지도

단위프로그램명	1일 차: 16:00~17:00 (1h) 얼쑤~ 신명 나는 난타교실		
단위프로그램 목표	난타의 기본가락을 숙지하고 힘차게 연주해보며 스트레스를 해소할 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 대강당 (실내)		
준비물	강의용 무선 마이크	1	
	난타북	31	
	북채	62	
	노트북	1	
	스피커	1	
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (10m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단위프로그램 과정 설명 및 분위기 조성</li> <li>• 강사소개</li> <li>• 난타에 대한 기본교육               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 난타 교육 전 질의응답 등을 통하여 참가자의 음악적 감각과 난타 수준 파악</li> <li>- 북과 북채 사용법 알기</li> <li>- 인사가락 구음 익히기</li> </ul> </li> </ul>	수업 속도에 잘 따라가고 있는지 확인하며 조절 요청	
전개 (45m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기본타법               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4비트와 8비트 장단을 익혀 노래에 맞춰 연주 "Black Mamba"</li> <li>- 홀, 짝 장단을 익혀 4비트, 8비트와 연결하여 연주 "아기 상어"</li> </ul> </li> <li>• 댄스동작 연습               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 댄스동작과 기본타법 연결하여 연주</li> </ul> </li> <li>• 팀별 연습</li> </ul>	활동에 소극적, 어려움을 겪는 청소년 관찰 및 조력	
마무리 (5m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마무리 및 뒷정리               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀별 소감 공유</li> </ul> </li> <li>• 다음 프로그램 예고</li> </ul>		

단위프로그램명	1일 차: 18:00~20:00 (2h) 난타로 표현하는 우리		
단위프로그램 목표	이전 회차에서 학습한 타법을 활용하여 창의적 설계과정을 통해 난타 공연을 창작하고 협동심을 증진할 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 대강당 (실내)		
준비물	강의용 무선 마이크	1	
	난타북	31	
	북채	62	
	노트북	1	
	스피커	1	
	A4 용지	50	
	필기구	30	
	빔프로젝트	1	
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (30m)	<ul style="list-style-type: none"><li>• 단위프로그램 과정 설명 및 분위기 조성</li><li>• 창작난타 기획 방법 설명<ul style="list-style-type: none"><li>- 창작난타 사례 영상 시청</li><li>- 창작난타 구성요소(배경음악, 가락, 퍼포먼스 등) 설명</li></ul></li><li>• 학습한 타법 복습<ul style="list-style-type: none"><li>- 전원 합주 및 어려운 사항 파악</li></ul></li></ul>	팀 간 설정한 약속을 상기 시키며 소통과 협력의 과정임을 강조	
전개 (80m)	<ul style="list-style-type: none"><li>• 창작난타 기획<ul style="list-style-type: none"><li>- 기획하는 과정에서 필기를 위해 A4, 필기구 배부</li><li>- 팀별 아이디어 회의를 통해 배경음악 설정</li><li>- 배경음악에 맞는 가락 설정</li><li>- 어울리는 퍼포먼스 설정</li></ul></li><li>• 강사 피드백을 통해 보완 및 연습 진행</li></ul>	팀별 진행 속도를 파악하며 활동을 촉진	
마무리 (10m)	<ul style="list-style-type: none"><li>• 팀별 자율연습 및 마무리</li><li>• 다음 프로그램 예고</li></ul>	진행 중 다툼, 불화가 발생하지 않는지 관찰	



단위프로그램명	1일 차: 20:00~21:00 (1h) 창작 난타 공연회		
단위프로그램 목표	공연에 직접 참여·관람함으로써 구성원 간 격려와 응원을 나누고 긴밀한 소속감을 느낄 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 대강당 (실내)		
준비물	강의용 무선 마이크	1	
	난타북	31	
	복채	62	
	노트북	1	
	스피커	1	
	특수조명 세트	1	
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (10m)	<ul style="list-style-type: none"><li>• 단위프로그램 과정 설명 및 분위기 조성</li><li>• 공연 순서 선정을 위한 작은 레크레이션<ul style="list-style-type: none"><li>- 팀장이 팀을 대표하여 절대음감 게임 진행. 시간을 재어 빠른 순서에 따라 순위 선정 (제시어: 멍쌀알심떡, 잣찹쌀전병 등)</li></ul></li></ul>		본 공연회는 평가 경쟁의 목적이 아닌 추억 제공임을 알림
전개 (40m)	<ul style="list-style-type: none"><li>• 창작난타 공연회 진행<ul style="list-style-type: none"><li>- 보조지도자는 참가자 호응 유도, 공연 영상 촬영</li></ul></li><li>• 모든 공연 종료 후 난타 정리</li></ul>		공연 참여 기회가 적은 참가자를 고려하여 보조 지도자는 격려를 통해 긴장감 해소 및 자신감 유발
마무리 (10m)	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1일 차 프로그램 총정리<ul style="list-style-type: none"><li>- 소감 발표 및 격려, 응원 공유</li><li>- 파지 및 전이를 통해 일상생활에 적용할 수 있도록 유도</li><li>- 프로그램을 통해 얻은 긍정적인 감정을 강화, 부정적인 감정은 적절히 해결하며 1일 차 프로그램을 마무리함</li></ul></li><li>• 숙소 이동 및 내일 프로그램 안내</li></ul>		숙소 이동 시 인터뷰를 통해 피드백 수집

단위프로그램명	2일 차: 10:00~11:00 (1h) 하늘 향해 UP! 클라이밍 체험		
단위프로그램 목표	스포츠클라이밍의 등반기술을 익혀 목표지점에 도달하여 성취감을 느낄 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 해오름인공암벽장 (실외)		
준비물	안전벨트	30	
	안전선	3	
	로프	1	
	매트	2	
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (15m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단위프로그램 과정 설명 및 분위기 조성</li> <li>• 스포츠클라이밍 동기유발 및 기본교육                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 건강 상태 및 스포츠클라이밍 경험 유무 확인</li> <li>- 기본등반기술, 자세, 원리, 용어 관련 교육</li> </ul> </li> <li>• 스포츠클라이밍 안전교육 및 장비 착용 요령</li> </ul>	개인 운동 수준과 능력에 맞추어 목표지점 선정	
전개 (45m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 준비운동</li> <li>• 안전장비 착용</li> <li>• 스포츠클라이밍 진행</li> </ul>	안전장비 재확인 안전에 유의하여 청소년 보조	
마무리 (5m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 등반 과정에 대한 피드백 및 격려</li> <li>• 다음 프로그램 예고 및 장소 이동 안내</li> <li>• (해오름인공암벽장-&gt;소회의실2)</li> </ul>	청소년 건강 상태 확인	

단위프로그램명	2일 차: 10:00~11:00 (1h) 나의 생활현장 뽐내기 (‘하늘 향해 UP! 클라이밍 체험’ 유사시 대체 프로그램)		
단위프로그램 목표	내가 거주하는 지역의 특징을 알아보며 자신의 생활현장에 관심과 흥미를 느낄 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 소회의실2 (실내)		
준비물	마이크	1	
	3인용 책상	10	
	의자	30	
	B4 용지	30	
	프린터	1	
	색칠 도구 (싸인펜, 색연필, 유성매직, 네임펜 등)	15	
	휴대폰(청소년 개인지참)	30	
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (15m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단위프로그램 과정 설명 및 분위기 조성</li> <li>- 프로그램 진행 방향 설명: 장소 선정-&gt;정보탐색-&gt;홍보물 계획 수립-&gt;홍보물 제작-&gt;팀별 공유</li> <li>- 생활현장이란?</li> <li>• 자신의 생활현장 내 장소 선정</li> <li>• 팀 선정</li> <li>- 참가자 간 소개할 동네를 파악하여 인근 거주자 2~3인씩 팀을 묶거나 희망 시 개인별로 진행</li> </ul>	자료탐색 위한 휴대폰 활용 시 다른 목적(SNS, 카메라, 게임 등) 으로 사용하는 청소년에게 주의점	
전개 (40m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 동네 및 선호하는 장소의 정보탐색</li> <li>• 선택한 장소의 홍보물 제작</li> <li>- ex: 자신의 생활현장 중 소개하고 싶은 장소, 공원, 관광지, 특산물 등의 정보 담은 홍보물 제작</li> <li>• 6명씩 5조를 구성하여 자신의 결과물 공유</li> <li>- 기존의 팀원과 겹치지 않도록 구성</li> <li>- 보조지도자 팀당 퍼실리테이터 역할을 하여 활동 운영</li> </ul>		
마무리 (5m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 물품 정리 및 마무리</li> <li>• 다음 프로그램 예고</li> </ul>		

단위프로그램명	<b>2일 차: 11:00~12:00 (1h)</b> <b>[강연] 청소년활동가가 전하는</b> <b>‘지역사회 속 청소년 사회참여활동’</b>		
단위프로그램 목표	청소년참여활동과 사회참여활동의 정의를 알고 실천할 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 소회의실2 (실내)		
준비물	마이크	1	
	빔프로젝트	1	
	3인용 책상	10	
	의자	30	
	필기구	30	
	노트북	1	
	포스트잇 묶음	5	
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (10m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단위프로그램 과정 설명 및 분위기 조성</li> <li>• 강사소개 및 친밀감 조성</li> <li>• 주제에 대한 동기유발 및 창의성 증진</li> <li>- 질문을 제시하고 포스트잇에 써서 공유함으로써 주제에 대한 청소년의 생각 열기</li> </ul>		강의 전 마이크, 피피티, 빔프로젝트 등의 이상은 없는지 점검
전개 (40m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 불러낸 나비효과</li> <li>- 질문: 나로 인해 타인 혹은 사회의 작은 변화를 일으킨 적 있나요?</li> <li>- 강사의 사례를 바탕으로 청소년활동을 하며 변화를 일으킨 경험 공유하며 흥미유발</li> <li>• 청소년 사회참여활동이란?</li> <li>- 청소년 참여활동과 지역사회</li> <li>- 청소년 사회참여활동의 정의와 사례</li> <li>• 지역사회 속 주인으로 자리 잡기</li> <li>- 사회참여활동의 필요성과 효과</li> <li>• 내 손으로 만드는 지역사회변화활동 설명</li> <li>- 아이디어 회의 방법 소개: 브레인스토밍</li> <li>- 선정한 주제를 해결하려는 방안 모색법</li> <li>- 결과물 제작 과정 및 활용법</li> </ul>		강사님과 소통을 활발히 하여 필요사항 체크
마무리 (10m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 질의응답</li> <li>• 쉬는시간 안내 및 다음 프로그램 예고</li> </ul>		

단위프로그램명	<b>2일 차: 13:00~14:30 (1h 30m)</b> <b>생각확장: 브레인스토밍을 통한</b> <b>우리 지역 문제점 알기</b>		
단위프로그램 목표	아이디어 회의를 통해 새로운 관점에서 문제를 바라보며 비판적사고력과 창의력 역량을 개발할 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 소회의실2 (실내)		
준비물	마이크	1	
	빔프로젝트	1	
	3인용 책상	10	
	의자	30	
	필기구	30	
	A4 용지	10	
	노트북	5	
	포스트잇 묶음	5	
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (20m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>단위프로그램 과정 설명 및 분위기 조성</li> <li>- 주제 선정, 문제점 탐구, 해결방안 모색, 결과물 제작의 과정 수행 안내</li> <li>• 브레인스토밍 규칙 설명</li> <li>• 내가 보는 '우리 지역사회' 공유</li> </ul>	보조지도자는 팀당 퍼실리 테이터의 역할 로써 회의를 조력 및 촉진	
전개 (60m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로젝트 주제 및 동네 선정</li> <li>- 도입단계의 조원 발표를 듣고 변화가 필요한 주제 및 동네 선정</li> <li>• 선정 동네의 문제점 발굴</li> <li>- 노트북, 핸드폰을 활용한 검색 활동</li> <li>• 문제점 해결방안 및 결과물 활용방안 탐색</li> </ul>	핸드폰 pc 활용시 다른 목적으로 사용하는 청소년 에게 주의 줌	
마무리 (10m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 질의응답 및 오류 점검</li> <li>• 진행상황 중간점검</li> <li>• 쉬는시간 안내 및 다음 프로그램 예고</li> </ul>		

단위프로그램명	2일 차: 14:30~16:00 (1h 30m) 나비효과: 작은 날갯짓으로 부산의 변화 만들기		
단위프로그램 목표	문제해결방안을 모색하여 캠페인 등으로 활용 가능한 결과물을 제작할 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 소회의실2 (실내)		
준비물	마이크	1	
	빔프로젝트	1	
	3인용 책상	10	
	의자	30	
	필기구	30	
	노트북	5	
	포스트잇 묶음	5	
	전지	5	
	유성매직 세트	5	
	프린터	1	
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (20m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>단위프로그램 과정 설명 및 분위기 조성</li> <li>아이디어 회의 점검 및 마무리</li> </ul>		
전개 (60m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>탐색한 해결방안을 활용가능한 결과물로 제작                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 노트북을 활용하여 결과물 디자인함</li> <li>- 예시 안내) 불법주정차 문제 구역-&gt;청소년의 목소리를 담은 불법주차 금지 포스터 제작-&gt;불법주정차 구역 부착</li> </ul> </li> <li>프로젝트 결과물 제작 및 발표 준비                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀 당 전지, 유성매직 배부</li> </ul> </li> </ul>	해결방안 및 결과물 제작 시 활용가능한 방안 도출을 유도	
마무리 (10m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>활동 물품 정리 및 마무리</li> <li>쉬는시간 안내 및 다음 프로그램 예고</li> </ul>		

단위프로그램명	2일 차: 16:00~17:00 (1h) 우리 지역의 주인은 바로 나!		
단위프로그램 목표	자신의 생활현장의 문제점을 찾아 지역사회 변화활동 프로젝트의 최종 결과물을 도출해낼 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 소회의실2 (실내)		
준비물	마이크	1	
	빔프로젝트	1	
	3인용 책상	10	
	의자	30	
	노트북	1	
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (15m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단위프로그램 과정 설명 및 분위기 조성</li> <li>• 이전 과정의 학습 재생               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 총 방향의 연계성과 연속성에 관해 설명하여 프로그램의 참여와 활동과정의 친숙함, 자신감 향상</li> </ul> </li> <li>• 발표 순서 선정을 위한 작은 레크레이션               <ul style="list-style-type: none"> <li>- '줄줄이 말해요' 게임을 통해 가장 빠르게 완료한 순으로 순서 선정</li> </ul> </li> </ul>	진행 전 발표 준비 정도를 파악하여 원활한 발표가 진행될 수 있도록 함	
전개 (40m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 팀별 발표 진행               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그동안의 프로젝트 회의내용(주제 선정, 문제점 탐색, 해결방안 및 결과물) 발표</li> </ul> </li> </ul>	참가자가 발표에 사용할 자료를 파악하여 미리 준비	
마무리 (5m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참가자 간 격려, 소감 발표 및 피드백 공유</li> <li>• 기관 차원의 프로젝트 결과물 활용방안 안내</li> <li>• 다음 프로그램 예고</li> </ul>		

단위프로그램명	2일 차: 17:30~17:30 (30m) 마무리		
단위프로그램 목표	프로그램 참여 전과 후 변화된 부분을 설명할 수 있다.	대상 및 인원	해당 프로그램 참가자 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	금련산청소년수련원 소회의실2 (실내)		
준비물	마이크	1	
	3인용 책상	10	
	의자	30	
	필기구	30	
	프로그램 만족도 조사 설문지	30	
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (10m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단위프로그램 과정 설명 및 분위기 조성</li> <li>• 프로그램 전체 회기 회상                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 협력, 팀워크, 창작난타, 사회참여, 청소년활동 핵심 역량 등의 경험을 강조하여 프로그램 회상</li> <li>- 지속적인 사회참여활동의 필요성 강조 및 일상생활 적용</li> </ul> </li> </ul>		
전개 (15m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 만족도 및 효과성 조사 진행</li> </ul>		진솔한 피드백 분위기를 조성하여 이후 프로그램 개선에 반영될 의견을 수렴
마무리 (5m)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 팀별 마무리 정리 시간</li> <li>• 최종 소감 공유</li> <li>• 작별 인사 및 퇴소 안내</li> </ul>		



## 6

## 프로그램 평가 계획

평가시기	내용	평가도구
[사전평가] 오리엔테이션	참가자 사전 역량 평가 및 욕구 파악 (기대, 수준, 동기)	설문조사
[과정평가] 과정 중 수시평가	몰입 정도, 활동 중 불편사항, 피드백 등	인터뷰
[총괄평가] 마무리	활동 프로그램 구성, 프로그램 전반 만족도 조사, 활동 프로그램 효과성 조사, 소감 또는 개선사항	설문지, 인터뷰

## □ 평가계획

## ▶ 프로그램 실시

- '오리엔테이션' 중 참가자 사전 역량 평가 및 욕구 파악(동기, 기대, 수준 등) 조사
- 프로그램 과정 중 수시로 참가자 인터뷰를 진행하여 조치, 개선

## ▶ 프로그램 종료

- '마무리' 중 만족도 및 효과성 설문지조사를 시행하여 결과분석. 향후 프로그램 개선에 반영
- 종료 후 전문지도자, 보조지도자, 강사 등의 간담회를 마련하여 피드백 및 프로그램 종결 총평가 진행

## ▶ 설문지분석 후

- 만족도: 낮은 점수를 받은 만족요인을 서술형, 인터뷰 등과 비교해 원인분석
- 효과성: 프로그램 목표 달성이 미진할 경우 몰입 요소 재설정 및 단위프로그램 내용 변경
- 점수가 높은 경우 프로그램 유지 및 발전방안 모색
- 분석 결과는 다음 프로그램에 반영하여 향후 프로그램 질 제고에 노력

## □ 평가도구

- 사전평가도구: 112p 별도첨부
- 총괄평가도구: 114p 별도첨부

## 7 안전관리 계획

- 원활한 프로그램 운영을 위한 청소년지도자는 활동장소 내 위치하여 참여청소년  
안전사고 유의 및 신속 대응

구분	확인 항목
전문지도자	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 보조지도자의 성범죄경력, 신원 확보</li> <li>- 청소년, 보호자, 지도자, 안전전문인력 등의 비상연락망 숙지</li> <li>- 활동의 개요, 안전에 관한 유의사항 전달 및 숙지 여부 확인</li> <li>- 참여청소년 대상자 특성 파악 및 보조지도자에 전달</li> </ul>
보조지도자	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 전후 참여청소년 건강 상태 확인</li> <li>- 참여청소년에 어려움, 불편사항은 없는지 수시 확인</li> <li>- 참여청소년이 가위 등의 물품 제공시 안전에 유의</li> </ul>
안전전문인력	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여청소년 질병, 알레르기, 복용 중인 약품 등 체크 및 관리</li> <li>- 사전 참여 지도자 대상 안전교육 진행</li> <li>- 안전사고 시 1차 대응, 대처 사항 지도</li> <li>- 활동장소 내 위치하여 참여청소년 응급처치</li> <li>- 응급키트 관리 또는 활용</li> <li>- 인근 의료시설 비상 연락망 마련</li> <li>- 안전교육 프로그램 운영</li> </ul>
프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 편성된 프로그램의 위험요소 확인 후 관리</li> <li>- 활동 물품 사전 점검, 사용법 숙지</li> <li>- 도구, 장비 사용 시 상태 점검, 회수 점검</li> <li>- 기상, 식사 후 준비운동 등의 간단한 몸풀기 진행</li> <li>- 클라이밍 장비 점검, 안전교육</li> <li>- 유사시 프로그램의 완성도 점검</li> </ul>
활동환경	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사전답사 계획 수립</li> <li>- 활동시설 내 정기 안전점검(소방, 전기, 가스, 수질 등) 여부 확인</li> <li>- 수련시설 자체 안전매뉴얼 숙지하여 활동환경 파악</li> <li>- 활동시설 및 용구의 사용요령 숙지</li> <li>- 생활관, 식당의 청결 및 위생 확인</li> <li>- 위험한 장소 및 기자재의 경우 위험표시판 설치</li> </ul>
생활관	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여청소년 입소 전 방 컨디션 확인 (위생, 고장, 냉·난방 등)</li> <li>- 성별을 잘 분리하여 생활관 배정을 하였는지 확인</li> <li>- 당직지도자 인원 및 근무 시간 파악(참여청소년의 취침부터 기상까지 누락되는 시간대가 없도록 관리계획 수립)</li> <li>- 비상 연락망 구축 (지도자, 안전전문인력, 인근 의료시설, 생활관, 학부모)</li> <li>- 응급키트 구비</li> <li>- 취침시간 후 참여청소년 취침 지도 및 확인</li> </ul>

## 8 기대효과

- 기존의 청소년자치기구 위주로 운영되었던 참여활동을 확장하여 지역사회 내 모든 청소년으로 대상을 확대하여 현안을 발굴, 토론하고 해결하는 과정에 참여하고 이러한 과정을 통해 민주시민으로서의 성장을 기대함
- 청소년 성장지원에 대한 사회적 책임 의식을 확산하여 청소년활동을 통해 자아정체성의 확립과 사회적 적응력을 함양하여 건강한 성인기로서의 성장을 도모함
- 부산지역 청소년의 청소년활동 참여실태와 청소년활동 핵심역량 수준을 보완함으로써 청소년의 욕구와 지역사회의 공간과 자원을 연결하여 지역사회 유대감 및 사회발전에 기여함
- 기관 차원에서는 참가자가 프로그램을 통해 개발한 기술과 재능을 현장에 적용할 수 있는 방안을 마련함. 목표결과물을 활용할 수 있도록 지역사회, 공공기관 등에 요구하여 실질적인 변화를 이끔

### ▶ 지역사회 문제해결 프로젝트 주제 및 목표결과물 도출 예시안

No	주제(안)	목표결과물(안)
1	○○동 빈집 활용 프로젝트	빈집활용계획서, 디자인 시안 제작
2	□□골목 불법주정차 금지	주차금지 포스터 시안 제작
3	ㅅㅅ동 쓰레기 불법 투기 근절 캠페인	원인 탐색, 부착 안내문 제작
4	ㅂㅂ건물 뒤 청소년 흡연 관리·감독	지역사회 연합책 설치 마련
5	ㄱㄱ길 벽화 보수 작업	벽화 책임 주체 탐색, 보수 벽화 디자인 계획

## 참가자 사전 역량 평가 및 욕구 조사

안녕하세요? 본 설문지는 참가한 여러분의 사전 역량 및 욕구를 파악하여 이후 더 발전된 활동을 진행하기 위한 목적으로 시행합니다. 본 목적 이외에 다른 어떠한 곳에도 사용되지 않음을 알려드립니다. 자신에게 가장 적합하다고 생각하는 항목을 편하게 선택해주세요.

<b>프로그램명</b>	지역사회청소년네트워킹 「우리 동네 주인은 나!」		<b>일자</b>	2022.00.00. ~ 2022.00.00.
<b>성별</b>	<input type="checkbox"/> ① 남 <input type="checkbox"/> ② 여			
<b>연령</b>	<input type="checkbox"/> ① 17살 <input type="checkbox"/> ② 18살 <input type="checkbox"/> ③ 19살			
<b>소속</b>	<input type="checkbox"/> ① 일반고 <input type="checkbox"/> ② 특성화고 <input type="checkbox"/> ③ 특수목적고 <input type="checkbox"/> ④ 학교밖청소년			

### ◆ 청소년활동 핵심역량 측정 문항

문 항	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
① 나는 어떤 주장에 대해서 판단할 때 다양한 방향(관점)에서 생각해 본다.	⑤	④	③	②	①
② 나는 팀원의 기분을 이해하려고 노력한다.	⑤	④	③	②	①
③ 나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기한다.	⑤	④	③	②	①
④ 나는 학교나 지역사회에서 일어나는 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.	⑤	④	③	②	①
⑤ 나는 과제를 함께 하는 과정에서 팀원들과 좀 더 친해지려고 노력한다.	⑤	④	③	②	①
⑥ 나는 현재에 만족하기보다 힘들어도 새로운 도전을 좋아한다.	⑤	④	③	②	①
⑦ 나는 목표를 향하고 있는 나의 진행 상황을 파악하고 있다.	⑤	④	③	②	①
⑧ 나는 집단에서 효과적으로 일할 수 있는 방법을 찾는다.	⑤	④	③	②	①
⑨ 나는 익숙하지 않은 일을 해보는 것이 꺼려지지 않는다.	⑤	④	③	②	①
⑩ 나는 어려운 상황이 일어났을 때 친구들과 함께 그 상황을 헤쳐 나갈 수 있다고 생각한다.	⑤	④	③	②	①
<b>합계</b>	<b>(            ) / 50점</b>				

## ◆ 참여활동 실태조사

**참여활동:** 사회구성원으로서의 책임의식을 높이기 위해 능동적으로 각종 조직이나 사업을 기획, 운영하는 활동

참여활동	참여도				만족도				
	참여 경험 없음	1~2회	3~4회	5회 이상	매우 불만	불만	보통	만족	매우 만족
① <b>참여기구활동</b> 청소년특별회의, 청소년 참여위원회, 청소년운영위원회 등 참여									
② <b>자치활동</b> 학교에서 학생회, 동아리 등 활동									
③ <b>지역사회변화활동</b> 헌혈캠페인, 벽화그리기 등 지역사회 개선 활동									
④ <b>인권개선활동</b> 청소년인권조사, 이주노동자 인권보호 캠페인 등의 활동									

◆ 프로그램 참여동기, 기대, 요청사항 등을 작성해 주시기 바랍니다.

감사합니다.

## 활동프로그램 만족도 및 효과성 조사

안녕하세요? 본 설문지는 참가한 여러분의 활동 참여 후 만족도와 효과성을 조사하여 이후 더 발전된 활동을 개발하기 위한 목적으로 시행합니다. 본 목적 이외에 다른 어떠한 곳에도 사용되지 않음을 알려드립니다. 자신에게 가장 적합하다고 생각하는 항목을 편하게 선택해주세요.

프로그램명	지역사회청소년네트워킹 「우리 동네 주인은 나!」	일자	2022.00.00. ~ 2022.00.00.
성별	<input type="checkbox"/> ① 남 <input type="checkbox"/> ② 여		
연령	<input type="checkbox"/> ① 17살 <input type="checkbox"/> ② 18살 <input type="checkbox"/> ③ 19살		
소속	<input type="checkbox"/> ① 일반고 <input type="checkbox"/> ② 특성화고 <input type="checkbox"/> ③ 특수목적고 <input type="checkbox"/> ④ 학교밖청소년		

### ◆ 활동 프로그램 구성 만족도 조사

문 항		매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
프 로 그 램 구 성	① 안전교육	⑤	④	③	②	①
	② 도전! 하나가 되는 우리	⑤	④	③	②	①
	③ 얼썬~ 신명 나는 난타교실	⑤	④	③	②	①
	④ 난타로 표현하는 우리	⑤	④	③	②	①
	⑤ 창작 난타 공연회	⑤	④	③	②	①
	⑥ 하늘을 향해 UP! 클라이밍 체험	⑤	④	③	②	①
	⑦ 청소년활동가가 전하는 '지역사회 속 청소년 사회참여활동'	⑤	④	③	②	①
	⑧ 생각확장: 브레인스토밍을 통한 우리 지역 문제점 알기	⑤	④	③	②	①
	⑨ 나비효과: 작은 날갯짓으로 부산의 변화 만들기	⑤	④	③	②	①
	⑩ 우리 동네 주인은 바로 나!	⑤	④	③	②	①
합계		(            ) / 50점				

### ◆ 활동 프로그램 전반 만족도 조사

문 항		매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
프로그램 전반	① 프로그램 구성은 종합적으로 만족하였는가?	⑤	④	③	②	①
	② 자료, 교구재, 기자재 등을 적절히 활용하여 이해를 도왔는가?	⑤	④	③	②	①
	③ 활동장, 생활관 등 전반적인 장소 및 환경은 만족스러웠는가?	⑤	④	③	②	①
	④ 프로그램 정보(일정, 목적, 목표 등)의 전달은 충분하였는가?	⑤	④	③	②	①
	⑤ 지도자는 청소년들을 인격적으로 대우하였는가?	⑤	④	③	②	①
	⑥ 강사는 해당 분야의 전문적인 기술과 지식을 갖추었는가?	⑤	④	③	②	①
합계		(            ) / 30점				

### ◆ 활동 프로그램 효과성 조사

문 항	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
① 나는 어떤 주장을 판단할 때 다양한 방향(관점)에서 생각해본다.	⑤	④	③	②	①
② 나는 팀원의 기분을 이해하려고 노력한다.	⑤	④	③	②	①
③ 나는 듣는 사람이 이해할 수 있도록 쉽고 정확한 말을 골라 이야기한다.	⑤	④	③	②	①
④ 나는 학교나 지역사회에서 일어나는 일에 대한 내 생각을 말이나 글로 표현한다.	⑤	④	③	②	①
⑤ 나는 과제를 함께 하는 과정에서 팀원들과 좀 더 친해지려고 노력한다.	⑤	④	③	②	①
⑥ 나는 현재에 만족하기보다 힘들어도 새로운 도전을 좋아한다.	⑤	④	③	②	①
⑦ 나는 목표를 향하고 있는 나의 진행 상황을 점검하고 파악할 수 있다.	⑤	④	③	②	①
⑧ 나는 집단에서 효과적으로 일할 수 있는 방법을 찾는다.	⑤	④	③	②	①
⑨ 나는 익숙하지 않은 일을 해보는 것이 꺼려지지 않는다.	⑤	④	③	②	①
⑩ 나는 어려운 상황이 일어났을 때 친구들과 협력하여 그 상황을 헤쳐나갈 수 있다.	⑤	④	③	②	①
합계	(            ) / 50점				

◆ 프로그램 참가 후 느낀 소감 또는 개선사항에 대하여 작성하여 주시기 바랍니다.

감사합니다.

## □ 참고문헌

- 김순영(2015). 청소년 사회참여 동아리 활동 경험의 시민성 함양 효과에 대한 사례연구. 국내석사학위논문 강원대학교 교육대학원.
- 경기도교육청(2013). 민주시민교육포럼자료집.
- 양미나(2009). 타악기 연주활동이 중학생의 자기조절능력에 미치는 영향 연구. 국내석사학위논문 전남대학교 교육대학원.
- 염상석(2012). 난타활동이 청소년의 자기효능감 증진과 스트레스 해소에 미치는 효과. 청소년문화포럼.
- 부산광역시청소년활동진흥센터(2022). 청소년활동 실태 및 요구조사.
- 최태성(2018). 지역사회 네트워크를 활용한 '청소년활동 프로그램' 운영사례 연구보고서. 국내석사학위논문 전북대학교 교육대학원.
- 한국청소년활동진흥원(2018). 청소년수련활동인증제 인증신청 매뉴얼.
- 한국청소년활동진흥원(2020). 역량기반 청소년활동 가이드.





소 속	동의대학교 평생교육·청소년상담학과 (김민철, 신솔샘, 허유정, 엄수정)
개발 영역	기타
프로그램명	우리는 서로 다르지만 괜찮아!

# 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 공모전 프로그램 계획서

## 우리는 서로 다르지만 괜찮아 [그림 릴레이 프로그램]

### 1 프로그램 개발 배경

#### 1. 프로그램 개발 배경

문화다양성을 존중하고 실현하는 것은 우리 사회에 존재하는 다양한 문화적 차이가 지닌 가치와 중요성을 이해하고 자신과 사회의 발전을 위한 창의적이고 생산적 에너지로 바꿀 수 있음을 의미한다. 이러한 창의적이고 생산적인 결과로 이어지기 위해서는 문화적 감수성과 문화적 문해력이라는 역량이 필요하다. 1)

2021년 전국 다문화가족 실태조사에 따르면 다문화가족 자녀의 43.9%가 청소년으로 높은 비율을 나타내고 있다. 하지만 다문화가족으로서의 자긍심은 3.38점, 자아존중감은 3.63점으로 '18년에 비해 하락했다. 다문화가족 자녀들이 차별에 노출되지 않도록 찾아가는 다문화 이해교육을 강화하고 관련 전문가가 참여할 수 있도록 해야 한다. 여성가족부는 다문화 수용성을 높이고 정부 주요 정책의 차별과 편견 요소를 점검(모니터링)하는 다문화영향평가도 추진해 나갈 계획이다. 2)

문화적 감수성과 문화적 문해력을 지닌 사람은 다양한 집단의 특성과 가치를 포용하고 역동적인 공동체를 구성할 수 있다. 또한 일상 생활환경 속에서 다수자와 소수자가 서로 호혜적이고 상호 의존적인 관계를 실천하고 경험할 수 있다. 이처럼 현재 우리 사회에서는 문화다양성에 대한 필요성이 요구되고 있다. 특히나 청소년을 대상으로 하는 문화다양성 프로그램이 중요한 역할을 할 것으로 보인다.

1) 강인애, 남미진, 구민경. 문화다양성 역량강화를 위한 연수 프로그램 개발 및 적용 연구 : 문화기반시설 종사자를 대상으로. 문화예술교육연구 (제8권 제2호). 2013. 108p~109.

2)대한민국정책브리핑, "2021년전국다문화가족실태조사결과발표", 2022. 12. 05

## 2 프로그램 목적과 목표

- **목적:** 청소년이 문화적 감수성과 문화적 문해력을 가진 세계시민으로 성장하는 것이다.
- **목표**
  - 첫 번째는 청소년들이 자문화와 타문화의 차이를 존중하고 가치를 인식하는 것이다.
  - 두 번째는 다양한 문화적 차이를 이성적·정서적으로 이해하고 공감하는 능력 함양하는 것이다.
  - 세 번째는 이러한 인식과 지식을 바탕으로 소통하고 협업하는 기술을 갖추는 것이다.

## 3 프로그램 개요

- **일시(기간):** 1일 (3시간)
- **장 소:** 부산 내 청소년수련시설 (실내)
- **대상인원:** 초등학교생 15명
- **주요내용:** 참가 청소년들의 문화다양성에 대한 인식 함양과 이해를 위한 그림 릴레이, 마인드맵, 동화책 읽기 프로그램을 제공한다.

## 4 프로그램 일정표

구분	시간	소요시간	단위 프로그램명
1회기	14:00~15:00	60분	문화다양성 그림 릴레이
2회기	14:00~15:00	60분	문화다양성 마인드맵 만들기
3회기	14:00~15:00	60분	문화다양성 동화책 읽기

## 5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명 (1회기)	문화다양성 그림 릴레이 프로그램		
단위프로그램 목표	그림 릴레이 활동을 통해서 문화다양성을 접해보고 이해하는 시간을 가진다.	대상 및 인원	초등학생 15명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산 내 청소년수련시설 (실내)		
준비물	스케치북 2개, 색연필, 사인펜, 크레파스 4개, 물티슈 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 진행자의 프로그램 소개 및 문화다양성에 대한 교육 (오늘 진행할 프로그램 설명 "혹시 여러분 문화다양성에 대해서 아시나요?")</li> <li>2. 문화다양성 퀴즈를 통해서 각 문화의 특징들을 맞추고 문화다양성의 개념을 놀이로 친근하게 전달한다.</li> <li>3. 안전 교육 실시                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 화재 시 비상 대피소안내, 코로나 예방수칙, 지진 시 대처요령 등 안전교육 실시</li> </ul> </li> </ol>		
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 종이에 자신을 나타내는 그림을 여러 가지 방식으로 그려보면서 자신을 표현하고 자아 정체성 찾는다.</li> <li>2. 자신이 그린 그림을 옆에 앉은 친구와 교환해서 그림을 보고 생각의 차이를 인식시켜주고 다름을 존중하고 친구의 마음을 공감하며 그려주기</li> </ol>		
마무리	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 각 팀별로 그린 그림을 소개하고 느낀점을 발표한다.</li> <li>2. 발표자에게는 소정의 간식을 제공한다.</li> <li>3. 완성된 그림을 수련관에 전시하거나 개인적으로 가져갈 수 있도록 한다. (코팅 또는 파일 배부)</li> </ol>		

단위프로그램명 (2회기)	문화다양성 마인드맵 그리기		
단위프로그램 목표	마인드맵을 그리면서 나의 삶 속에서 문화다양성을 탐색해본다.	대상 및 인원	초등학생 15명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산 내 청소년수련시설 (실내)		
준비물	스케치북 15개, 색연필, 사인펜, 크레파스 4개씩, 색종이, 가위, 풀		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 진행자의 프로그램 소개 (오늘 진행할 프로그램 설명 "혹시 여러분 마인드맵에 대해서 아시나요?" ) 2. 마인드맵 그리는 방법 영상을 통해서 예시를 보여줌 3. 안전 교육 실시 - 화재 시 비상 대피소안내, 코로나 예방수칙, 지진 시 대처요령 등 안전교육 실시		
전개	1. 빈종이 가운데에 키워드는 문화다양성으로 적기 2. 학교, 가정, 문화(놀이)로 세가지로 영역을 나눈다. 3. 나누어진 영역에 따라서 청소년이 떠오르는 단어를 쓴다. - 청소년들이 마인드맵을 그리는 것에 어려움을 느끼면 옆에서 지도해준다.		
마무리	1. 각자 작성한 마인드맵을 친구들에게 소개시켜주고 쓰면서 본인이 느낀점을 공유한다. 2. 발표자에게는 소정의 간식을 제공한다. 3. 자신이 만든 마인드맵을 L자 파일에 보관하여 추후에도 상기시킬 수 있도록 한다.		

단위프로그램명 (3회기)	문화다양성 동화책 읽고 편지쓰기		
단위프로그램 목표	문화다양성 관련 동화책을 읽고 문화적 차이를 이해하고 자신의 태도를 성찰한다.	대상 및 인원	초등학생 15명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산 내 청소년수련시설 (실내)		
준비물	문화다양성 동화책, 편지지, 편지봉투, 연필, 지우개, 볼펜, 스티커 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	1. 진행자의 프로그램 소개 (오늘 진행할 프로그램 설명 "오늘 이 동화책 속 주인공에게 편지쓰기 활동을 해볼거예요." ) 2. 안전 교육 실시 - 화재 시 비상 대피소안내, 코로나 예방수칙, 지진 시 대처요령 등 안전교육 실시		
전개	1. 저학년일 경우 지도자가 직접 책을 읽어주고 고학년일 경우 청소년이 직접 책을 읽는 시간을 가진다. 2. 책을 읽고 난 후 책 속 주인공에게 자신이 느낀점과 해주고 싶은 위로, 격려의 말을 편지에 쓴다. 3. 편지에 청소년이 원하는 그림 또는 꾸미기를 할 수 있도록 재료를 제공해준다.		
마무리	1. 직접 쓴 편지를 공유하고 싶은 사람은 친구들에게 편지를 낭독한다. 2. 마지막 회기에 대한 소감과 문화다양성 교육에 대해 느낀점을 공유한다. 발표자는 소정의 간식을 제공한다. 3. 본 프로그램의 만족도 조사를 실시한다. 4. 지도자의 프로그램 마무리 멘트 "여러분 이번 프로그램을 통해서 문화다양성에 대해 깊이 생각하는 계기가 되었길 바랍니다."		

## 6

## 프로그램 평가 계획

평가시기	내용	평가도구
사전평가	계획 수준의 적절성 (기대, 수준, 동기)	설문조사 및 욕구파악
과정평가	만족도	인터뷰
총괄평가	만족도	설문지

## - 평가도구

사전평가						
내용을 보고 친구들이 느낀 걸 동그라미 해주세요!						
문항내용		정말 좋아요	좋아요	그냥 그래요	별로예요	완전 별로예요
1	나는 오늘 활동이 기대된다.					
2	나는 오늘 활동에 스스로 왔다.					
3	나는 오늘 활동을 통해 다양한 친구들에 대해 알아가고 싶다.					
4	나는 오늘 활동을 통해 내가 어떤 사람인지 알고 싶다.					
5	나는 오늘 활동을 여러 친구들과 재미있게 하고 싶다.					
7	기타(하고 싶은 말 적어주세요!)					

총괄평가						
내용을 보고 친구들이 느낀 걸 동그라미 해주세요!						
문항내용		정말 좋아요	좋아요	그냥 그래요	별로예요	완전 별로예요
1	나는 오늘 활동에 만족한다.					
2	오늘 활동을 하면서 편안했다.					
3	나는 오늘 프로그램을 친구들에게 소개시켜주고 싶다.					
4	나는 오늘 활동을 통해 다양한 친구들에 대해 알 수 있게 되었다.					
5	나는 오늘 활동을 통해 내가 어떤 사람인지 알 수 있었다.					
6	나는 오늘 활동을 친구들이랑 다 같이 해서 좋았다.					
7	기타(하고 싶은 말 적어주세요!)					

## 7 안전관리 계획

- ☐ 코로나19 방역수칙을 준수하고 손 소독 후 마스크를 벗지 않도록 지도한다.
- ☐ 종이에 손이 베이지 않도록 주의한다.

## 8 기대효과

- ☐ 서로 자신을 나타내는 그림을 공유하고 그림을 완성시켜나가는 과정에서 각자의 모습을 존중하고 공감할 수 있다. 또한 각자 다른 그림을 그렸지만 팀에서 한 문장으로 만들어내면서 공동체 의식도 기를 수 있다. 본 프로그램을 통해서 청소년이 서로 다른 생각과 표현의 차이를 이해하고 존중함으로써 다양함이 공존되는 풍요로운 사회를 이루고자 하는 정신과 실천을 해볼 수 있다.





소 속	부산가톨릭대학교 사회복지상담심리학과 (정운아, 임소형)
개 발 영 역	환경보존
프로그램명	지.지.자(지구를 지키자!)

## 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 공모전 프로그램 계획서

### 재활용품을 활용한 청소년의 환경보호 의식 향상 프로그램 「지.지.자(지구를 지키자!)」

#### 1 프로그램 개발 배경

□ 지구 온난화로 인해 지구의 평균 기온이 점점 상승 중이고, 무분별하게 버려진 일회용품 쓰레기로 인해 해양 생물이 매우 고통받고 있다. 그중에서도 플라스틱은 영구적으로 썩지 않는다고 봐도 무방할 정도로 분해되는 기간이 길다.

이는 결국 인간에게 다시 돌아오는 악순환을 거친다. 영국 헐 대학 연구팀은 2014~2020년 세계 각국이 발표한 논문을 분석 전 세계인이 1인당 연간 5만 4,000개의 미세플라스틱을 섭취한다는 연구 결과를 발표했다. 또한, 인간이 사용하고 버리는 플라스틱 쓰레기가 늘어나면서 세계 각지의 어패류에서 검출되는 미세플라스틱 잔류량이 늘어나고 있다고 한다.<sup>1)</sup>

일회용품의 사용이 많아진 만큼 이것을 처리하는 것 또한 사용자들의 몫이다. 일회용품을 무분별하게 버리지 않도록 아동기 청소년을 교육해 환경을 보호하고, 일상생활에서 재활용해보는 방법을 고안해 환경보전을 실천하고자 한다. 특히 이 시기에 환경보전 활동을 습관으로 만든다면 성인이 되어서도 꾸준히 실천할 수 있을 것이다. 그리고 전반적인 아동의 환경보전 행동 수준이 낮아 아동기 청소년에게는 체계적인 교육이 필요하다. 따라서 아동기 청소년에게 올바른 분리배출 교육을 실시하여 환경보호 의식을 향상하고 환경보전 활동을 실천할 수 있도록 돕고자 한다.<sup>2)</sup>

1) 이정우, 황경혜(1998). "아동기 자녀의 환경에 대한 관심과 보전 행동에 관한 연구". 대한가정학회. 대한가정학회지 제36권 제5호. 75-88쪽.

2) 정영호. "미세플라스틱 많이 먹는 한국인...세계 3위로 매년 19만개 섭취", 환경 국제, 2021.04.06.

## 2 프로그램 목적과 목표

□ **목적:** 재활용품을 활용한 만들기를 함으로써 청소년의 환경보호 의식 향상  
도모 및 환경보전 활동을 통한 정서적 건강 증진

### □ 목표

1. 올바른 분리배출을 하여 지역사회 환경보전에 이바지함
2. 재활용품을 활용해 하나 이상의 장난감을 만들 수 있음
3. 참가자의 80%가 프로그램에 만족함

## 3 프로그램 개요

□ **일시(기간):** 4월 중 토요일 3회

□ **장 소:** 청소년수련관, 금정체육공원

□ **대상인원:** 부산광역시 금정구에 거주하는 초등학생 3~4학년 10명

### □ 주요내용

#### 1회기

- 안전교육 및 오리엔테이션
- 소통 활동(퀴즈 맞추기&쓰레기 줍기)

#### 2회기

- 분리배출 교육
- 재활용품으로 장난감 만들기

#### 3회기

- 재활용품으로 화분 만들기
- 화분에 식물 심기
- 팀별로 퀴즈 만들기

4

프로그램 일정표

구분	시간	소요시간	단위 프로그램명
1회기	10:00~10:30	30분	안전교육 및 오리엔테이션(출석 확인)
	10:30~10:40	10분	쉬는 시간
	10:40~11:20	40분	소통 활동
	11:20~11:40	20분	금정체육공원으로 이동
	11:40~12:20	40분	점심시간
	12:20~13:00	40분	팀별 간단한 게임
	13:00~13:30	30분	금정체육공원 쓰레기 줍기
	13:30~13:50	20분	청소년수련관으로 이동
	13:50~14:00	10분	다음 활동 안내 후 귀가
2회기	10:00~10:10	10분	출석 확인 및 안전교육
	10:10~10:40	30분	분리배출 교육 후 직접 분리배출 해보기
	10:40~11:10	30분	재활용품으로 장난감 자동차 만들기
	11:10~11:20	10분	쉬는 시간
	11:20~11:50	30분	재활용품으로 인형 만들기
	11:50~12:00	10분	뒷정리 및 다음 활동 안내 후 귀가
3회기	10:00~10:10	10분	출석 확인 및 안전교육
	10:10~10:40	30분	재활용품으로 화분 만들기 및 스칸디아 모스 심기
	10:40~11:00	20분	뒷정리 및 쉬는 시간
	11:00~11:20	20분	팀별로 3문제씩 퀴즈 만들기
	11:20~11:40	20분	다른 팀 퀴즈 맞히기
	11:40~12:00	20분	소감 나누기 및 만족도 조사 후 귀가

## 5

## 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	또래와 함께하는 환경보전 활동		
단위프로그램 목표	또래와 함께 환경보전 활동을 하며 정신건강 증진	대상 및 인원	초등학생 3~4학년 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	청소년수련관, 금정체육공원		
준비물	참여자 명찰, 스케치북, 청소용 집게, 쓰레기 봉투, 생수		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	1. 참여자 출석 확인 2. 안전교육 및 오리엔테이션 1) 비상 연락망 및 주의사항 안내 2) 프로그램 소개 및 활동 소개 - 프로그램 목적 - 회기 별 활동 내용 - 회기 별 목표 3. 명찰 배부(명찰에 이름, 비상 연락망 기재) 4. 사전 평가 3. 소통 활동 - 자기소개(아이엠그라운드 게임으로 자기소개하기) - 식목일, 환경 오염, 분리배출 관련 OX 퀴즈 맞히기		
전개	1. 친해지기 활동(팀별로 간단한 게임) 1) 금정체육공원에서 점심 식사 2) 몸으로 말해요(제시어를 한 사람이 몸으로 표현하고 나머지 사람이 맞춤) 3) 그림 맞추기(제시어를 팀별로 3초씩 그림을 그려 마지막 사람이 맞춤) ※ 청소년지도사가 심판 역할을 하고, 자원봉사자가 제시어를 넘기도록 함 2. 환경보전 활동 - 금정체육공원 안에서 무단투기 된 쓰레기 줍기 - 두 팀으로 나누어 활동 ※ 팀 당 청소년지도사 1명, 자원봉사자 1명이 맡아 지도	- 환경보전 활동 시 한 팀씩 맡아 청소년들이 금정체육공원 외부로 이탈하지 않도록 지도	
마무리	1. 다음 활동 안내 후 귀가 - 다 사용한 병뚜껑 및 페트병 가져오기	반드시 사용한 페트병을 가져오도록 지도	

단위프로그램명	분리배출 실천 및 재활용품으로 장난감 만들기		
단위프로그램 목표	분리배출 교육을 통해 재활용품 분리배출을 함	대상 및 인원	초등학생 3~4학년 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	청소년수련관		
준비물	참여자 명찰, 분리배출함, 분리배출 가능한 쓰레기, 페트병, 병뚜껑, 색종이, 유성 매직, 풀, 가위, 커터칼, 테이프, 마스킹 테이프, 눈알 스티커, 폼폼이, 글루건		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 참여자 출석 확인</li> <li>2. 안전교육 및 회기 내용 안내 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 비상구 및 대피로</li> <li>- 활동 시 주의사항</li> <li>- 회기 내용 및 회기 목표</li> </ul> </li> <li>3. 분리배출 교육 및 직접 분리배출 해보기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 분리배출 영상 시청 및 교육</li> <li>- 직접 분리배출 해보기</li> </ul> </li> </ol>		
전개	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 재활용품으로 장난감 자동차 만들기 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 사전 제작된 장난감 자동차 보여주기</li> <li>2) 깨끗하게 씻은 재활용 페트병 및 꾸미기 재료 제공</li> <li>3) 페트병 꾸미기</li> <li>4) 글루건으로 병뚜껑 붙여주기</li> </ol> </li> <li>2. 재활용품으로 인형 만들기 <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 사전 제작된 인형 보여주기</li> <li>2) 깨끗하게 씻은 재활용 페트병 및 꾸미기 재료 제공</li> <li>3) 페트병 꾸미기</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 깨끗하게 씻은 재활용품 제공</li> <li>- 사전 제작된 장난감 보여주기</li> <li>- 위험한 도구(글루건 칼 등) 사용 시 청소년지도사가 도와주기</li> <li>- 원하는 재료를 필요한 만큼만 사용할 수 있도록 지도</li> </ul>	
마무리	1. 간식 배부 및 다음 활동 안내 후 귀가		

단위프로그램명	재활용품으로 만든 화분에 공기정화 식물 심기		
단위프로그램 목표	하나 이상의 재활용품을 활용해 만들기를 함	대상 및 인원	초등학생 3~4학년 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	청소년수련관		
준비물	참여자 명찰, 페트병, 스칸디아 모스, 가위, 커터칼, 색종이, 눈알 스티커, 폼폼이, 풀, 유성 매직, 테이프, 마스킹 테이프, 글루건, 투명 화분 비닐백, 문화상품권		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	1. 참여자 출석 확인 2. 안전교육 및 회기 내용 안내 - 비상구 및 대피로 - 활동 시 주의사항 - 회기 내용 및 회기 목표		
전개	1. 재활용품으로 화분 만들기 - 식목일에 대해 간단한 설명 - 페트병과 꾸미기 재료를 활용해 화분 꾸미기 2. 스칸디아 모스 심기 - 꾸민 화분에 스칸디아 모스 심기 - 스칸디아 모스 키우는 법 알려주기 (안내 종이 제공) - 화분 비닐백에 담기 3. 팀별로 퀴즈 만들기 - 두 팀으로 나누어 분리배출 교육내용, 식목일, 환경보 전과 관련된 내용으로 팀당 3개씩 퀴즈 만들(총 6문제) - 네이버 폼으로 퀴즈 제작하고 QR코드를 일주일 간 온 라인 및 오프라인에 게시 - 정답자 추첨을 통해 5명에게 문화상품권 1만원 증정	- 깨끗하게 씻은 재활용품 제공  - 사전 제작된 장난 감 보여주기  - 위험한 도구(글루건 칼 등) 사용 시 청소년지도사가 도와주기  - 원하는 재료를 필요한 만큼만 사용 할 수 있도록 지 도	
마무리	1. 간식 배부 및 소감 나누기 2. 만족도 조사 후 귀가		

## 6 프로그램 평가 계획

평가시기	내용	평가도구
사전평가	- 프로그램 참여 동기 및 기대 수준 - 프로그램 참여도	- 사전 설문지 - 출석부
과정평가	- 프로그램 이해도 - 프로그램 만족도 - 프로그램 참여도 - 프로그램 개선 사항 확인	- 지도사 관찰평가 - 출석부
총괄평가	- 프로그램 만족도 및 프로그램 평가 - 프로그램 참여도 - 프로그램 적절성 확인	- 사후 설문지 - 출석부

### <프로그램 사전 설문 조사지>

문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 나는 평소에 환경보전 활동에 관심이 있다.					
2. 나는 분리배출 교육을 받아본 적이 있다.					
3. 나는 분리배출 하는 방법을 알고 있다.					
4. 나는 재활용품으로 만들기를 해본 적이 있다.					
* 프로그램 참여 동기와 기대하는 점에 대해서 자유롭게 적어주세요!					



## &lt;프로그램 사후 설문 조사지&gt;

문항	전혀 그렇지 않다.	아니다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 나는 환경을 보전하는 것에 관심이 있다.					
2. 분리배출 교육이 나에게 도움이 되었다.					
3. 나는 분리배출을 할 수 있다.					
4. 재활용품을 활용해 만들기를 할 수 있다.					
5. 나는 이 프로그램에 대해 만족한다.					
6. 이 프로그램에 다시 참여할 생각이 있다.					
7. 이 프로그램을 다른 사람에게 추천할 생각이 있다.					
<p>* 프로그램 후 느낀 점을 자유롭게 적어주세요! (좋았던 점, 싫었던 점 등)</p>					

7

안전관리 계획

일시	매 활동 시	대상	프로그램 참여자
장소	각 활동 장소	시간	10분
교육내용	시설 안내 및 안전교육		
비고	<p>○ <b>안전사고 예방 교육</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사전에 안전교육 실시</li> <li>- 안전사고 예방 관련 영상 시청</li> <li>- 소화기, 비상구 등의 위치 안내</li> </ul> <p>○ <b>성희롱·성폭력 예방 교육</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상대방에게 성적 수치심을 느끼게 하는 행위 발생 시 담당 지도자에게 알리도록 지도</li> <li>- 성차별, 성적 농담, 음란물 보여주는 행위 등을 하지 않도록 지도</li> <li>- 자신의 특정 신체부위를 고의적으로 노출하거나 만지는 행위를 하지 않도록 지도</li> </ul> <p>○ <b>실내 활동 시 유의 사항</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실내에서 뛰어다니지 않게 함</li> <li>- 싸움 및 심한 장난으로 인한 안전사고가 발생하지 않게 함</li> </ul> <p>○ <b>야외활동 시 유의 사항</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 야외활동 시 편안한 복장 안내 및 운동화 착용 안내</li> <li>- 지도자의 지시에 따라 행동하도록 지도</li> <li>- 활동 장소를 이탈하지 않도록 지도</li> <li>- 화장실 이용 시 지도자에게 보고하고 단체로 다녀올 수 있도록 함</li> </ul> <p>○ <b>전염병 예방 및 관리</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방문 전 증상 확인</li> <li>- 방문 시 체온 측정 및 손 소독</li> <li>- 2시간마다 실내 환기 실시</li> </ul>		

## 8 기대효과

- ☐ 분리배출 교육을 통해 올바른 분리배출을 할 수 있다.
- ☐ 하나 이상의 재활용품을 활용해 물건을 만들어 일상생활에 적용할 수 있다.
- ☐ 또래와 함께 환경보전 활동을 하여 소통하며 정신적 건강이 증진될 수 있다.
- ☐ 올바른 분리배출을 하여 지역사회 환경보전에 이바지할 수 있다.
- ☐ 교육내용을 직접 퀴즈로 제작함으로써 배운 내용을 상기시킬 수 있다.

### ※ 만들기 완성품 이미지

#### 재활용품을 활용한 자동차



출처 : <https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?memberNo=36764643&volumeNo=31011499>



출처 : <https://m.cafe.daum.net/ddalgiaart2008/DcWI/67?boardType=5&q=%ED%8E%98%ED%8A%B8%EB%B3%91%20%EC%9E%90%EB%8F%99%EC%B0%A8>

## 재활용품을 활용한 인형



출처 : <https://youtu.be/72gxJRmAlvY>

## 재활용품을 활용한 스칸디아 모스 화분



출처 : <https://blog.naver.com/rlatofl6030/222028838486>



출처 : <https://blog.naver.com/aramart1/221344454472>



소 속	동명대학교 사회복지학과 (김태훈, 송진우)
개 발 영 역	친환경
프로그램명	기후 위기 같이 갓생

# 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 공모전 프로그램 계획서

## 기후 우울을 겪는 청소년들의 토래 기후 소외감 감소 집단 프로그램 [ 기후 위기 같이 갓생 ]

### 1 프로그램 개발 배경

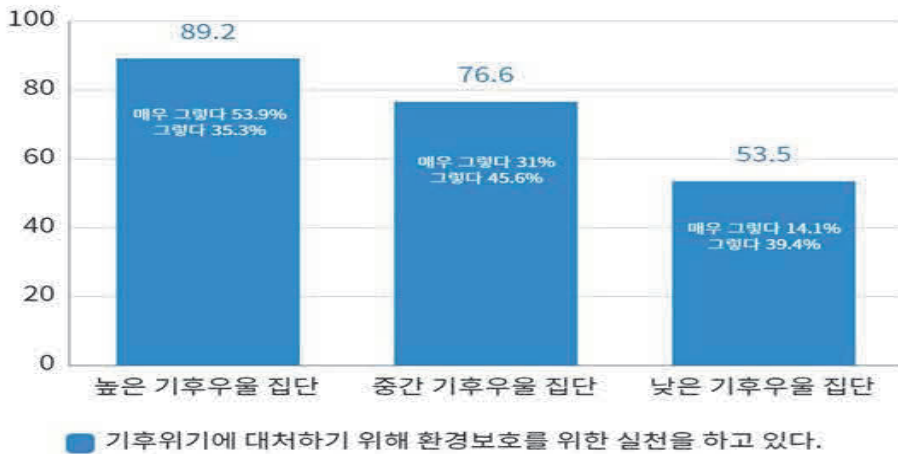
□ 기후변화는 지구 평균온도 및 해수면 상승, 온실가스 증가 등과 더불어 재난, 재해 및 폭염 등 이상기후 발생 빈도를 증가시키는 것으로 나타나고 있다. (UNDP 2018) 유럽 한림 연합회(EASAC)와 Burke,Sanson과 van hoorn(2018)의 연구에 의하면 기후변화로 일어나는 폭염, 홍수 등의 직접적이고 물리적인 피해뿐 아니라 정서적 위협, 불안, 트라우마 증세 등 간접적인 정신적 영향으로도 이어질 것이라고 전했다.

기후 우울증은 기후변화의 심각성이나 기후위기 시대의 대응에 대해 소리쳐도 꿈쩍도 하지 않는 사회에 무력감을 느끼는 것을 말한다. 이는 주로 청소년과 청년들 사이에서 나타나는 증세이며, 미래를 잃은 듯한 상실감에 슬픔과 외로움, 불안을 느끼곤 한다. 세계적으로 기후 우울증 환자가 급증하고 있다.

기후 우울이 높게 나타난 집단 중 환경보호를 위해서 실천하는 사람들은 89.2%를 차지하였으나, 기후 우울이 낮게 나타난 집단은 같은 문항에 53.5%에 그쳤다. '기후우울'은 무엇보다 '기후변화'를 매개로 한 심리적 증상이기 때문에 환경문제에 대해 예민할수록 환경운동에 적극적일수록 더욱 뚜렷하게 나타난 것이다.<sup>1)</sup>

1) 2022.06.09오마이 뉴스 기후우울이 우리에게 말해주는 것  
[http://www.ohmynews.com/NWS\\_Web/View/at\\_pg.aspx?CNTN\\_CD=A0002841756&CMPT\\_CD=P0010&utm\\_source=naver&utm\\_medium=newsearch&utm\\_campaign=naver\\_news](http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002841756&CMPT_CD=P0010&utm_source=naver&utm_medium=newsearch&utm_campaign=naver_news)





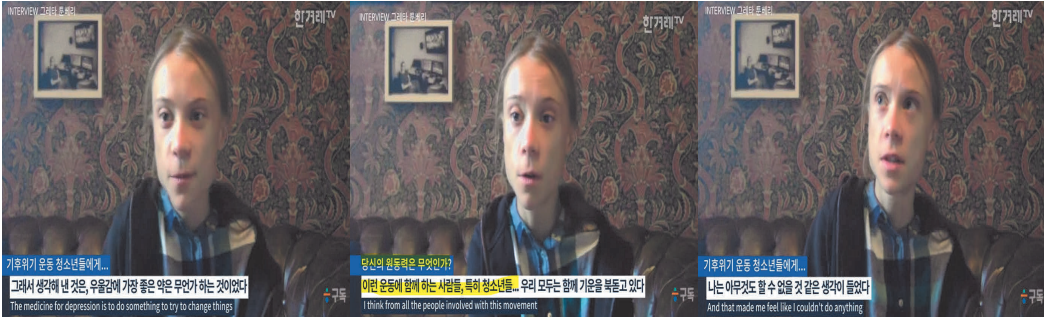
출처: 실버라이닝 프로젝트- 코로나19가 뒤덮은 세상에서 희망의 빛 한 줄기를 찾다 (여성환경연대, 2020)

기후위기를 막기 위해선 기존의 환경 파괴적 삶에서 벗어나 육식과 플라스틱 사용, 불필요한 소비를 줄이는 등 편리함과 멀어지는 과정과 기업, 정부, 주위 사람들을 상대로 변화를 요구해야 했다. 그러나 사람마다 가치관이나 앎의 정도, 상황이 다르기 때문에 기후위기에 대한 반응 역시 제각각일 수밖에 없다. 주변 사람에게 기후위기에 대해 언급하면 할수록 부정적이고 안일하게 받아들이는 경향이 크고, 이러한 인식을 개인의 힘으로 바꾸기는 그 한계가 명확하다.

실제 기후 위기를 인지한 이들 중에 이러한 상황에 대해 불안감과 스트레스, 우울감을 호소하는 이들이 있다. 청소년 기후 위기 운동의 아이콘이라 할 수 있는 '그레타 툰베리' <sup>2)</sup> 역시 기후 위기에 대해 아무런 조치를 취하지 않는 정부와 기업, 언론을 보면서 우울증과 식욕감퇴 등 정신적인 문제를 앓게 됐다고 말했다. 이러한 우울감을 이겨낼 수 있었던 가장 큰 원동력은 기후 운동에 함께 참여하는 같은 또래의 청소년들이라고 밝혔다.

2) Greta Thunberg, "The disarming case to act right now on climate change", TED Youtube chanel, 2019.02.13.  
<https://www.youtube.com/watch?v=H2QxFM9y0tY>(2020.06.14.검색)





청소년들이 느끼기에 기후 위기는 동시대인 모두의 문제이지만, 그것에 대해 진심으로 동감하는 사람의 비율은 현저히 낮다. 기후 위기를 느끼는 청소년들과 친밀감을 유지하는 대상들 또한, 그러한 부정적이고 무심한 반응들로 일관한다.

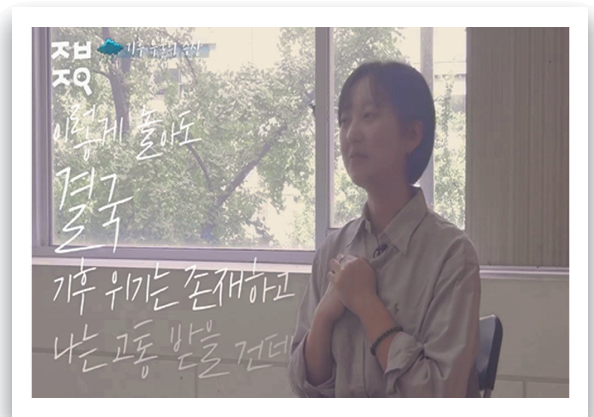
친밀감은 정서적·신체적 상호작용을 통해 형성되는데, 서로의 관심사, 가치관 등이 다르다면 상호작용하는 데에 어려움이 있을 수밖에 없다. 기후 위기를 삶의 문제로 인식하고 있는 이상, 기후 위기에 대해 무심한 지인들과 친밀감을 유지하는 것은 무의미하거나 피로감을 유발하는 일이었다. 기후 위기에 대한 주변 사람들과의 지속적인 갈등과 마찰은 결국 관계의 단절까지 이어질 것이다.

(SNS 중앙일보 - 기후위기로 우울에 빠진 이들의 이야기

2022/05/16일 기준 조회수 45,619회 )<sup>3)</sup>

-강다연(22)/대학생

4"하루 15시간, 17시간 잔 날도 정말 많고 그냥 잠을 이미 다 잔 것 같은데도 계속 자는 거예요.(과다수면) 친구들과하고 놀아도 마음 한편에는 이렇게 놀아도 결국 기후 위기는 존재하고 나는 고통 받는데 노는 거지만 노는 것 같지 않다."



(기후위기시대 청년들은 어떻게 느끼고 반응 하는가 중)<sup>4)</sup>

**“기후위기에 대해 행동도 하고 그런 얘기를 많이 한다. 그런데 중고등학교 친**

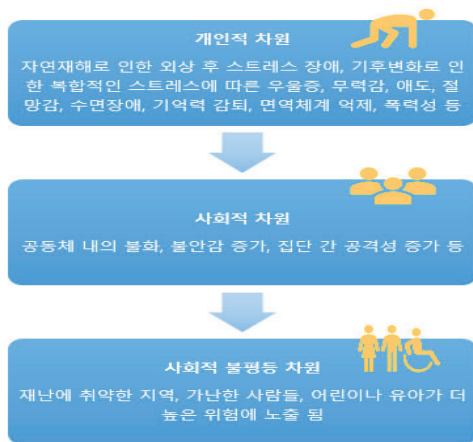
3) <https://www.instagram.com/tv/CFRaejqB4RY/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

4) 기후위기 시대, 청년들은 어떻게 느끼고 반응 하는가 | 작성자 oooborn 중 상담사례 일부 발췌

구들은 기후위기에 별 관심이 없다. 관심사가 달라지고 내가 중요하게 여기는 가치가 개네한텐 안 중요하니까 통한다는 느낌이 없고, 그러다 보니 그 관계에 소홀해졌다”

프로그램 활동 후 : “<청년기후긴급행동> 사람들이랑 만날 자리가 생기고, 애기를 하면서 (우울이) 많이 나아졌다. 그냥 지금은 우리가 뭘 할지, 어떻게 할지 의논만 하는 자리인데도 생산적으로 느껴졌다. 나랑 같은 고민을 나누고 있는 사람들이 옆에 있다는 게 너무 좋았다. 그것만으로 힘도 되고, 에너지가 생긴 것 같다” - (다다/청소년)

위 예시는 전형적인 기후 우울증을 겪던 청소년이 소외의 경험을 통해 부정적인 영향을 받았던 사례이다. 이러한 청소년들이 함께 활동하고 생각해 보는 경험이 청소년들에게 얼마나 의미 있고 긍정적인 영향을 미쳤는지 알 수 있는 아래에 있는 사례를 통해 생각해볼 수 있을 것이다.



미국 심리학회에서 발행한 보고서<sup>5)</sup>는 정신건강의 증세를 개인적 차원, 사회적 차원, 불평등의 차원으로 나누어 다층적으로 설명하고 있다.

그중 개인적 차원에서 우울의 대표적 원인 중 하나인 ‘소외’에 초점을 맞추고자 한다. 개인과 환경이나 개인과 개인이 관계 맺고 있는 것들과의 거리감이 소외를 유발하는데, 이는 무력감, 고립감, 무의미감, 우울감 등을 야기한다.

우울감 등을 야기한다.

6) 기후 우울증은 이 소외적 측면에서 오는 우울감이 큰 비중을 차지하는데, 기후 위기에 대해 알면 알수록, 행동하면 행동할수록 그들은 점점 고립되거나 소외감을 느껴야 했다.

5) Susan Clayton 외 3인, 「Mentla Health and Our Changing Climate: Impacts, Implication, and Guidane」 중 “정신건강 증세” 파트, 미국심리학회, 2017.03.

6) 조윤숙 외 1인, 「청소년의 소외감, 우울과 가족환경 및 학교생활 부적응이 자살생각에 미치는 영향」, 동아대학교 대학원 석사학위 논문, 2010, 2쪽.

때문에 기후 우울증을 겪고 있고 활동에 관심이 있는 청소년들의 **기후 소외감을 감소시키기 위한 활동**으로 커뮤니케이션 형성이 적극적으로 권장되어야 한다. 청소년의 스트레스와 우울과의 관계에서는 학업, 가족, 친구 스트레스가 모두 우울을 증가시켰다. 이 연구를 통해 주변에 친밀감을 느끼는 대상들과의 소외가 기후 우울감을 증폭시킬 수 있다고 판단된다. 7) 반면에 **청소년 자원봉사활동은 우울을 감소시키는 것으로 확인되었다**(한국청소년연구, 2013)는 연구결과를 토대로 이런 집단 간의 상호 작용을 통해 기후위기에 대처 가능하며 자발적인 봉사활동이 기후 우울증을 해소 하는데 많은 도움이 될 것으로 기대한다.

결과적으로 이러한 활동들은 기후 소외감을 감소시켜 개인적 차원의 우울감을 극복하고, 사회적 차원에서는 소속된 집단 간 의사소통과 자발적인 활동을 통해 공동체 커뮤니케이션을 활성화하여 기후변화를 요구하는 아동들이 직접적으로 사회에 의견을 제시할 수 있는 주체성과 참여권의 기회가 증가할 것이다. 불평등 차원에서는 변화하는 정책에 따라 친환경적인 봉사활동을 통해 청소년들의 활동이 지역사회에 긍정적인 영향을 줄 수 있을 거라 기대한다.

## 2 프로그램 목적과 목표

### □ 목적

1. 기후 우울증으로 인한 또래 관계의 소외감을 집단 활동을 통해 감소
2. 지역사회 대상 친환경 봉사활동으로 기후 활동에 대한 필요성과 긍정적 인식 함양
3. 기후 위기대응을 위한 또래 활동 커뮤니케이션을 활성화

### □ 목표

1. 사전·후 우울척도 검사를 통해 프로그램 활동으로 인한 우울감 변화 확인.
2. 플로깅과 친환경 제품 전달을 통해 기후활동 참여기회 제공.
3. 프로그램 간 참여자들의 주도성 배양.

7) 청소년 스트레스가 우울에 미치는 영향에 자원봉사활동의 조절효과 (김재업, 이동은, 정윤경) - 한국청소년연구, 2013 - dbpia.co.kr

### 3 프로그램 개요

- 일시(기간): 하계 방학 시기 (7월 1 주차 ~ 8월 1 주차)
- 장 소: oo중학교 다목적실
- 대상인원: 1순위 - 기후 소외감을 느끼는 14~16세 청소년  
2순위 - 기후 활동 욕구가 있는 14~16세 청소년
- 주요내용: 집단 봉사활동으로 기후 소외감을 감소시켜 기후 우울증 감소 및  
친환경 봉사활동을 통한 지역사회 연계

### 4 프로그램 일정표

구분	시간	소요시간	단위 프로그램명
1회기	10:00~12:00	120분	기후위기 얼마나 알고 있니?
2회기	10:00~12:00	120분	우리 동네는 깨끗할까?
3회기	10:00~12:00	120분	친환경 제품 만들어봤니?
4회기	10:00~12:00	120분	친환경은 나눠야지!
5회기	10:00~12:00	120분	우리가 함께 이루어온 한 달

## 5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	기후 위기 얼마나 알고 있니?		
단위프로그램 목표	기후위기에 관심 있는 학생들 대상으로 강사초청 특강 및 사전 우울감 파악	대상 및 인원	14~16세 청소년 8명
활동장소 (실내,실외,야외)	○○중학교 다목적실		
준비물	우울척도 설문지, 간식		
활동단계	활동내용		유의사항
<b>도입 (40분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인사말 및 프로그램 취지 소개</li> <li>- 기후위기에 대한 고민으로 우울증과 소외감을 느낀 학생들의 집단 활동을 통한 소외감과 우울감소 목적임을 전달</li> <li>학생들 자기소개</li> <li>- 이름과 학년, 참가 계기 등 가벼운 소개지시</li> <li>- 소개가 짧을시 지도자가 추가질문</li> <li>우울척도 설문지 작성</li> </ul>		참여인원 특이사항 파악
<b>전개 (1시간)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>기후위기 및 기후우울증이란? (강사초청)</li> <li>- 사전에 준비된 자료를 PC와 연결</li> <li>- 강사를 통해 기후위기 및 기후우울증에 대한 정의와 심각성 설명</li> <li>기후위기를 막기 위한 실천방안 소개 및 학습 사례 소개</li> <li>- 해외 사례나 강사의 경험 포함</li> </ul>		준비된 자료 및 PC상태 확인
<b>마무리 (20분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>우울척도 검사지 걷기</li> <li>다음 활동에 대한 일정 전파와 장소 선정</li> <li>간식 제공</li> <li>자리 정리</li> </ul>		-

단위프로그램명	우리 동네는 깨끗할까?		
단위프로그램 목표	플로깅을 통한 지역사회 청소 및 참여자들 간 의사소통 활성화	대상 및 인원	14~16세 청소년 8명
활동장소 (실내,실외,야외)	지역사회		
준비물	플로깅 장비(쓰레기봉투, 목장갑, 마스크, 물티슈)		
활동단계	활동내용	유의사항	
<b>도입 (30분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인원 확인</li> <li>- 인원 및 특이사항 확인</li> <li>● 플로깅 지역으로 이동</li> <li>- 이동하는 중 플로깅의 정의 및 장점 설명</li> <li>● 플로깅 장비 전달</li> <li>- 옷, 목장갑, 집게, 봉투가 1세트</li> </ul>	플로깅 장비 상태 및 개수 확인 / 구급키트 소지 / 이동시 안전유의	
<b>전개 (1시간)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 8명의 학생을 4명씩 두 집단으로 나눔</li> <li>- 목찌 게임을 이용</li> <li>● 플로깅 시작</li> <li>- 학생들 간의 커뮤니케이션 활성화 확인</li> <li>- 활동간 낮가림이 심한 참여자는 지도자가 주의를 기울이고 친해질 수 있도록 도움을 줌</li> <li>- 30분 후 쉬는 시간 및 간식 제공</li> </ul>	참여자들 거리가 너무 멀어지지 않도록 간격 유지 / 차량이나 위험물이 보이면 주의를 줌	
<b>마무리 (30분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 수거한 쓰레기 분리수거 및 느낀점 공유</li> <li>- 수거한 쓰레기양 대한 칭찬과 각각의 쓰레기들이 분해 되는데 걸리는 시간 등을 알려줌</li> <li>● 단체 사진촬영</li> <li>● 대여한 플로깅 장비 수거</li> <li>● 다음 활동에 대한 일정 전파</li> </ul>	장비개수 및 참여자 상태 파악	

단위프로그램명	친환경 제품 만들어봤니?		
단위프로그램 목표	환경을 지킬 수 있는 방안 중 하나인 친환경 제품 소개와 체험을 통한 실천기회 제공	대상 및 인원	14~16세 청소년 8명
활동장소 (실내,실외,야외)	○○중학교 다목적실		
준비물	천연 비누 만들기 키트, 천연 세제 만들기 키트		
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인원 확인 및 일정 점검</li> <li>● 더 넓은 커뮤니케이션 형성 위한 저번과 다른 두 집단 형성               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 목찌 게임을 이용</li> <li>- 비슷한 구성의 집단이 이루어질시 지도자가 조정</li> </ul> </li> <li>● 강사 소개               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전문 자격증을 가진 강사를 초청하여 학생들의 주의력 향상과 전문성 확보</li> </ul> </li> <li>● EM친환경비누 및 천연세제 키트 분배(인당 각 1개씩)</li> </ul>		-
전개 (1시간 20분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 친환경 제품 만들기 (강사초청)</li> <li>● 친환경 제품에 대한 중요성과 실용성 설명               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친환경 제품의 장점을 참여자에게 설명</li> <li>- EM용액은 무엇인지 설명</li> <li>- 비누먼저 만들고 난 후 천연세제 만들기</li> </ul> </li> <li>● 완성한 친환경 제품 포장               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 비누는 건조를 위해 포장하지 않고 서늘한 곳에 보관</li> <li>- 완성된 물품은 한 곳에 보관</li> </ul> </li> </ul>		만들기가 미숙한 참여자는 강사가 도와줌
마무리 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 쓰레기 및 자리정돈</li> <li>● 간식거리 제공</li> <li>● 다음 일정에 대한 전파</li> </ul>		-

단위프로그램명	친환경은 나눠야지!		
단위프로그램 목표	친환경 제품 직접 전달 및 말동무 활동으로 참여자들의 내적 성장 기회 제공 및 지역사회에 긍정적 인식	대상 및 인원	14~16세 청소년 8명
활동장소 (실내,실외,야외)	취약계층 거주구역		
준비물	3회기에 만들었던 친환경 제품		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (40분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인원 확인 및 일정 점검</li> <li>● 지난주 만들었던 친환경 비누 건조 상태 확인 및 포장 - 키트에 포함되어있던 포장용기 배분</li> <li>● 팀별로 선정한 장소 토론 및 최종 선정 - 장소가 멀거나 의견이 합쳐지지 않을 때는 지도자가 조정 - 사전에 예비 장소를 마련해둠</li> <li>● 해당 장소로 이동 - 대중교통 이용</li> </ul>	대중교통 이용시 다른 승객에게 피해가 가지 않도록 유의	
전개 (1시간+@)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 직접 만든 제품 전달 - 지도자가 방문 취지를 명확하게 전달 - 참여자들이 직접 친환경 제품 전달 - 친환경 제품의 장점을 설명할 수 있도록 참여자들에게 사전 설명</li> <li>● 필요한 경우에 한하여 말동무 활동 진행 - 말동무 진행시 참여자들이 낯을 가리면 지도자가 먼저 말문이 트일 수 있도록 대화시도</li> </ul>	수혜자의 분위기를 읽고 적정선에서 끊어주기	
마무리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 마지막 일정 전파</li> </ul>	-	



단위프로그램명			
우리가 함께 이루어온 한 달			
단위프로그램 목표	사후 우울척도 검사 및 프로그램 만족도 조사와 참여자들의 감상문 발표로 프로그램 효과성 검증 및 지속적인 활동 장려	대상 및 인원	14~16세 청소년 8명
활동장소 (실내,실외,야외)	○○중학교 다목적실		
준비물	우울척도 설문지, 프로그램 만족도 설문지, 감상문 작성용 종이, 간식		
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (20분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 우울척도 설문지 작성</li> <li>- 사전 사후 우울감 비교를 위해 1회기 때 작성한 우울척도 설문지 재검사</li> <li>● 프로그램 만족도 조사 설문 작성</li> <li>- 직접 만든 프로그램 만족도 설문지 배분</li> <li>● 감상문 작성</li> <li>- 프로그램에 참여하여 각 회기별 느낀점 작성</li> </ul>	USB 및 PC상태 점검 / 사전 우울검사 챙기기	
전개 (1시간 30분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 간식 제공</li> <li>● 참여자 개인의 이전 우울척도 설문지 결과와 전후 비교</li> <li>- 이전 설문지와 비교하여 우울척도 변화유무를 확인하고 개개인에게 긍정적 영향을 미쳤음을 알려줌.</li> <li>● 활동간 찍은 사진 및 영상 시청</li> <li>- 활동간 찍은 사진 및 영상을 시청함으로 그 때의 감정을 다시 떠올리고 다른 각도에서 바라봐 프로그램 진행 당시에 보지 못했던 부분도 알 수 있는 기회 제공</li> <li>● 한 명씩 프로그램을 진행하며 느낀 감상문을 발표</li> <li>- 서로의 감상문을 발표하여 다른 참여자는 이러한 상황에 어떤 감정을 느끼고 어떻게 행동하였는지 등 서로에 대한 한층 더 깊은 이해심 형성</li> <li>● 참여자가 하고 싶은 다른 활동에 대한 의견 제시 및 집단 소개</li> <li>- 환경을 생각한 다른 실천방안을 생각해봄으로써 지속적인 활동 장려와 이를 위한 다양한 환경 집단 및 프로그램 소개 (청소년 기후 행동, 기후 위기 비상 행동 등)</li> </ul>	발표에 대해 보충설명이 필요할시 추가적인 질문하기	
마무리 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 마지막 뒷정리 및 담소</li> </ul>	-	

기간		7월 1주~2주차 상시 모집	7월 3 주차 토요일	7월 4주차 토요일	8월 1 주차 토요일	8월 2 주차 토요일	8월 2주차 일요일
주요 내용							
대상자 모집		▶					
프로그램 홍보		▶					
설명회	프로그램 일정 소개		▶				
	사전 우울 척도 검사		▶				
	기후 위기에 대한 심각성과 중요성 강의		▶				
플로깅 활동	플로깅 진행			▶			
친환경 제품 만들기	제품 만들기				▶		
친환경 제품 전달	제품 전달					▶	
간담회 및 만족도 조사	사후 우울 척도 검사						▶
	프로그램 만족도 조사						▶
	참여자들의 의견 수렴						▶
	발표 및 마무리						▶



## 6

## 프로그램 평가 계획

평가시기	내용	평가도구
사전평가	사전 우울척도 검사, 프로그램 참여 동기	설문조사 및 욕구파악
과정평가	느낀점 발표	발표
총괄평가	사후 우울척도 검사, 프로그램 만족도 조사, 감상문	설문지

## - 벡 우울척도 Beck Depression Index BDI

전 세계적으로 가장 많이 사용되는 자기 보고형 척도. 점수가 우울증 증상의 심한 정도를 반영함. 자기 보고형 척도로 시간, 비용면에서 효율적이며 위음성이 적어 선별도구로 적합함. 하지만 환자의 개인의 인구학적 특성, 성격 및 협조 정도에 따라 결과가 다르게 나올 수 있음.

1. ○ 0점 나는 슬프지 않다. ○ 1점 나는 슬프다. ○ 2점 나는 항상 슬퍼서 그것을 떨쳐버릴 수 없다. ○ 3점 나는 너무나 슬프고 불행해서 도저히 견딜 수 없다.	2. ○ 0점 나는 앞날에 대해서 별로 낙심하지 않는다. ○ 1점 나는 앞날에 대해서 비관적인 느낌이 든다. ○ 2점 나는 앞날에 대해 기대할 것이 아무것도 없다고 느낀다. ○ 3점 나는 앞날은 아주 절망적이고 나아질 가망이 없다고 느낀다.
3. ○ 0점 나는 실패자라고 느끼지 않는다. ○ 1점 나는 보통사람들보다 더 많이 실패한 것 같다. ○ 2점 내가 살아온 과거를 뒤돌아보면, 생각나는 것은 실패뿐이다. ○ 3점 나는 인간으로 완전한 실패자인 것 같다.	4. ○ 0점 나는 전과 같이 일상생활에 만족하고 있다. ○ 1점 나의 일상생활은 전처럼 즐겁지 않다. ○ 2점 나는 더 이상 어떤 것에서도 참된 만족을 얻지 못한다. ○ 3점 나는 모든 것이 다 불만스럽고 지겹다.
5. ○ 0점 나는 특별히 죄책감을 느끼지 않는다. ○ 1점 나는 죄책감을 느낄 때가 많다. ○ 2점 나는 거의 언제나 죄책감을 느낀다. ○ 3점 나는 항상 언제나 죄책감을 느낀다.	6. ○ 0점 나는 내가 벌을 받고 있다고 느끼지 않는다. ○ 1점 나는 아마 벌을 받을 것 같다. ○ 2점 나는 벌을 받아야 한다고 느낀다. ○ 3점 나는 지금 벌을 받고 있다고 느낀다.
7. ○ 0점 나는 나 자신에게 실망하지 않는다. ○ 1점 나는 나 자신에게 실망하고 있다. ○ 2점 나는 나 자신이 혐오스럽다. ○ 3점 나는 나 자신을 증오한다.	8. ○ 0점 내가 다른 사람보다 못한 것 같지는 않다. ○ 1점 나는 나의 약점이나 실수에 대해서나 자신을 탓한다. ○ 2점 내가 한 일이 잘못되었을 때는 언제나 나를 탓한다. ○ 3점 일어나는 모든 나쁜 일들은 다 내 탓이다.
9. ○ 0점 나는 자살같은 것은 생각하지 않는다. ○ 1점 나는 자살할 생각은 하고 있으나, 실제로 하지 않을 것이다. ○ 2점 나는 자살하고 싶다. ○ 3점 나는 기회만 있으면 자살하겠다.	10. ○ 0점 나는 평소보다 더 울지는 않는다. ○ 1점 나는 전보다 더 많이 운다. ○ 2점 나는 요즘 항상 운다. ○ 3점 나는 전에는 울고 싶을 때 울 수 있었지만, 요즘은 울 기력조차 없다.
11. ○ 0점 나는 요즘 평소보다 더 짜증을 내는 편은 아니다. ○ 1점 나는 전보다 더 쉽게 짜증이 나고 귀찮아진다. ○ 2점 나는 요즘 항상 짜증스럽다. ○ 3점 전에는 짜증스럽던 일이 요즘 너무 지쳐서 짜증조차 나지 않는다.	12. ○ 0점 나는 다른 사람들에 대한 관심을 잃지 않고 있다. ○ 1점 나는 전보다 다른 사람들에 대한 관심이 줄었다. ○ 2점 나는 다른 사람들에 대한 관심이 거의 없어졌다. ○ 3점 나는 다른 사람들에 대한 관심이 없어졌다.
13. ○ 0점 나는 평소처럼 결정을 잘 내린다. ○ 1점 나는 결정을 미루는 때가 전보다 더 많다. ○ 2점 나는 전에 비해 결정 내리는 데에 더 큰 어려움을 느낀다. ○ 3점 나는 더 이상 아무 결정도 내릴 수가 없다.	14. ○ 0점 나는 전보다 내 모습이 더 나빠졌다고 느껴지지 않는다. ○ 1점 나는 나이 들어 보이거나 매력 없어 보일까봐 걱정한다. ○ 2점 나는 내 모습이 매력 없게 변해버렸다고 느낀다. ○ 3점 나는 내가 추하게 보인다고 믿는다.
15. ○ 0점 나는 전처럼 일을 할 수 있다. ○ 1점 나는 일을 시작하려면 특별히 더 많은 노력이 든다. ○ 2점 무슨 일이든 하려면 나 자신을 매우 심하게 채찍질해야만 한다. ○ 3점 나는 전혀 아무 일도 할 수가 없다.	16. ○ 0점 나는 평소처럼 잠을 잘 수 있다. ○ 1점 나는 전처럼 잠을 자지 못한다. ○ 2점 나는 전보다 한 두 시간 일찍 깨고 다시 잠들기 어렵다. ○ 3점 나는 평소보다 몇시간이나 일찍 깨고 다시 잠들 수 없다.
17. ○ 0점 나는 평소보다 더 피곤하지 않다. ○ 1점 나는 전보다 더 쉽게 피곤해진다. ○ 2점 나는 무엇을 해도 언제나 피곤해진다. ○ 3점 나는 너무나 피곤해 아무 일도 할 수 없다.	18. ○ 0점 내 식욕은 평소와 다름이 없다. ○ 1점 나는 요즘 전보다 식욕이 좋지 않다. ○ 2점 나는 요즘 식욕이 많이 떨어졌다. ○ 3점 요즘에는 전혀 식욕이 없다.

19. ○ 0점 요즘 체중이 별로 줄지 않았다. ○ 1점 전보다 몸무게가 2kg 가량 줄었다. ○ 2점 전보다 몸무게가 5kg 가량 줄었다. ○ 3점 전보다 몸무게가 7kg 가량 줄었다. *나는 현재 음식 조절로 체중을 줄이는 중이다.(○ 예 / ○ 아니오)	20. ○ 0점 나는 건강에 대해 전보다 더 염려하고 있지 않다. ○ 1점 나는 여러 가지 통증, 소화불량, 변비 등과 같은 신체적 문제로 걱정하고 있다. ○ 2점 나는 건강이 매우 염려되어 다른 일은 생각하기 힘들다 ○ 3점 나는 건강이 너무 염려되어 다른 일은 생각할 수 없다.
21. ○ 0점 나는 요즘 성에 대한 관심에 변화가 없다. ○ 1점 나는 전보다 성에 대한 관심이 줄었다. ○ 2점 나는 전보다 성에 대한 관심이 상당히 줄었다. ○ 3점 나는 성에 대한 관심을 완전히 잃었다.	

0~9 점 우울하지 않은 상태

10~15점 가벼운 우울상태

16~23점 중한 우울상태

24~63점 심한 우울상태

문항	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
1. 본 프로그램에 대해 전반적으로 만족하십니까?	⑤	④	③	②	①
2. 본 프로그램이 기관에 도움이 되셨습니까?	⑤	④	③	②	①
3. 본 프로그램을 통해 제공되는 친환경 제품이 효과성이 있다고 생각하십니까?	⑤	④	③	②	①
4. 본 프로그램의 친환경 제품에 대한 서비스 대 상자는 만족하였습니까?	⑤	④	③	②	①
5. 본 프로그램 참여 후 친환경 제품의 전달 서비 스를 이후에도 참여하실 의향이 있으십니까?	⑤	④	③	②	①
6. 본 프로그램에 대해 의견이 있다면 기술하여 주시기 바랍니다.					

## 8 안전관리 계획

- ☐ 활동 진행시 유의사항 사전 확인 및 야외활동 지역 답사
- ☐ 구급키트 항시 소지

## 9 기대효과

- ☐ 또래 관계의 소외감을 감소시키는 집단 활동을 통해 기후 우울증이 해소되면  
또래 간 긍정적인 관계의 경험을 통해 협동적 활동 능력과 또래 관계 강화할 수 있다.
- ☐ 지역사회에 친환경적인 봉사활동의 필요성과 방향성을 제시하고 인식시킬 수 있다.
- ☐ 커뮤니케이션을 활성화하여 기후변화를 요구하는 아동들이 직접적으로 의견을  
제시할 수 있는 주체성과 참여권의 기회가 증가할 것이다.



소 속	동명대학교 사회복지학과 (박성준, 박성민, 홍인구, 김현준)
개 발 영 역	문화예술
프로그램명	너(YOU)를 위한 비디오(TUBE)

# 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 공모전 프로그램 계획서

## [너(YOU)를 위한 비디오(TUBE)]

### 1 프로그램 개발 배경

- 청소년들의 진로희망 순위 중 하나인 유튜브 크리에이터인데 경험과 지식이 없어 유튜브를 진로 희망하는 학생들에게 경험과 지식을 가르쳐 주기 위해 프로그램을 기획
- 청소년들은 SNS나 유튜브를 쉽게 접할 수 있는 스마트폰 속 세상에 머물러 있다고 생각하였습니다. 그렇기 때문에 크리에이터를 꿈꾸는 청소년들이 영상 편집 및 기획과정을 배우며 부산의 문화까지 체험 및 홍보를 할 수 있는 프로그램을 기획하였습니다.

### 2 프로그램 목적과 목표

- 목적: 청소년들의 자기주도적 부산의 문화체험 및 홍보  
미디어 영상편집 및 기획과정 습득  
크리에이터 진로 희망 청소년들에게 직업체험 기회제공

### 3 프로그램 개요

- 일시(기간): 2023. 07. 02(토) ~ 2023. 08. 14(일) (토,일)
- 장 소: 청소년수련관 및 문화체험활동장소
- 대상인원: 해운대구 거주 중 고학년 초등생 12명
- 주요내용: 부산의 문화 체험활동 프로그램을 통해 유튜브 크리에이터를 꿈꾸는 청소년 대상으로 영상편집능력 향상과 부산 체험활동 및 홍보 프로그램

## 4

## 프로그램 일정표

## □ 일정

차시	일자	시간	세부 교육내용
1차시 개막식 오리엔테이션	7/2(토)	1시간	오리엔테이션 -활동내용 소개 및 활동규정하기
	7/3(일)	4시간	조 편성 및 조장 선정 -청소년 의견을 수렴해 조를 편성하고 조장 선정후 간단한 자기소개 문화체험 주제선정 - 부산에 관련된 주제로 문화체험 장소 선정하고 활동 계획서 작성
2차시 강사소개 및 편집교육	7/9(토)	4시간	강사소개 - 강사의 간단한 소개
	7/10(일)	4시간	사전 편집교육 - 영상편집을 직접 할 수 있도록 영상편집 교육을 실시
3차시 문화체험 및 촬영	7/16(토)	4시간	문화체험 및 촬영 - 계획서 바탕으로 문화체험을 실시하고 청소년들이 각자 자유롭게 촬영
	7/17(일)	4시간	문화체험 및 촬영 - 계획서 바탕으로 문화체험을 실시하고 청소년들이 각자 자유롭게 촬영
4차시 문화체험 및 촬영	7/23(토)	4시간	문화체험 및 촬영 - 계획서 바탕으로 문화체험을 실시하고 청소년들이 각자 자유롭게 촬영
	7/24(일)	4시간	문화체험 및 촬영 - 계획서 바탕으로 문화체험을 실시하고 청소년들이 각자 자유롭게 촬영
5차시 문화체험 및 촬영	7/30(토)	4시간	문화체험 및 촬영 - 계획서 바탕으로 문화체험을 실시하고 청소년들이 각자 자유롭게 촬영
	7/31(일)	4시간	사후 편집교육 - 영상편집을 직접 할 수 있도록 영상편집 교육을 실시
6차시 편집 및 수정	8/6(토)	4시간	편집 및 수정 - 문화체험활동 촬영영상을 편집 프로그램을 통하여 청소년들이 직접 편집 및 수정
	8/7(일)	4시간	편집 및 수정 - 문화체험활동 촬영영상을 편집 프로그램을 통하여 청소년들이 직접 편집 및 수정
7차시 발표 및 업로드 / 폐막식 및 수상	8/13(토)	4시간	발표 / 피드백 및 업로드 - 청소년들의 영상 발표 - 강사 혹은 담당자에게 피드백을 받아 수정하고 수정한 영상을 해당 기관 유튜브에 업로드
	8/14(일)	2시간	폐막식 및 수상 - 폐막식 진행 - 좋아요, 댓글 및 조회수 기준으로 수상

## 5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명 1회차	오리엔테이션		
단위프로그램 목표	프로그램 활동내용에 대해 소개하고 청소년들이 직접 활동규칙을 정하여 자기 주도적으로 할 수 있는 활동을 만드는것	대상 및 인원	해운대구 거주중 고학년 초등생 12명
활동장소 (실내,실외,야외)	해운대청소년수련관 (실내교육)		
준비물	필기구, 다과		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입	내부에 소란스러운 상황을 정리하고 담당자 소개를 실시한다.		
	복지관에 대한 간략한 소개를 실시한다.		
전개	프로그램 회기 소개 - 각 회기별로 진행할 프로그램을 간략히 소개한다. - 프로그램에 대한 간략한 안내문을 배포한다.		
	프로그램 내용 소개 - 프로그램 진행을 위한 활동이나 내용을 설명하고 질문을 받는다.		
	규칙정하기 - 프로그램을 진행하는 동안 참여자들끼리 지켜야 할 규칙을 만들 수 있도록 안내한다. - 한명씩 돌아가며 이야기 할 수 있도록 격려한다.		
마무리	다음회기 날짜와 장소를 안내하고 가정으로 귀가 지도를 실시한다.		



단위프로그램명 2회차	조 편성 및 조장 선정		
단위프로그램 목표	청소년들이 직접 조를 편성하고 조장을 선정한다.	대상 및 인원	해운대구 거주중 고학년 초등생 12명
활동장소 (실내,실외,야외)	해운대청소년수련관 (실내교육)		
준비물	필기구, 다과		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 출석체크하기		
	- 청소년들이 직접 조를 편성 할 수 있도록 지도한다. - 내부에 소란스러운 상황을 정리한다.		
전개	조 편성 - 청소년들이 직접 조를 편성 할 수 있도록 담당자가 도와준다. - 담당자는 조 편성에 낙오된 청소년이 없게 도와준다.		
	서로에 대해 알아보기 - 조원들은 간단하게 자기소개를 실시한다. - 간단한 질문을 통하여 조원들과 친해 질 수 있는 기회를 만들어준다.		
	조장선정 - 서로에 대해 알아보고 각 조에서 조장을 투표 하거나 희망자를 받아 조장을 선정한다.		
마무리	다음 회기 날짜와 장소를 안내하고 가정으로 귀가 지도를 실시한다.		

단위프로그램명 3 차	문화체험 주제선정		
단위프로그램 목표	담당자가 부산에 관련된 주제를 참여자에게 부여하고 청소년들이 문화체험 장소를 선정하고 활동 계획서를 작성한다.	대상 및 인원	해운대구 거주중 고학년 초등생 12명
활동장소 (실내,실외,야외)	해운대청소년수련관 (실내교육)		
준비물	필기구, 다과		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 출석체크하기		
	- 내부에 소란스러운 상황을 정리한다.		
전개	강사소개 및 교육 - 강사의 간단한 소개 후 영상편집을 직접 할 수 있도록 영상편집 교육을 실시  부산의 문화체험 장소 설명 - 담당자가 문화체험 장소를 조사하여 설명한다. - 청소년들이 담당자가 조사한 문화체험 장소외 다른 문화체험 장소도 조사 할 수 있도록 지도한다.		
	문화체험 장소 선정 및 활동 계획서 작성 - 각조에서 문화 체험 장소를 조사하고 선정한다. - 문화체험에 필요한 금액을 작성한다. - 문화 체험 장소 조사한 자세한 내용을 활동 계획서에 작성한다. - 문화 체험 장소까지 타고 가는 대중교통이나 수단을 작성한다.		
마무리	활동 계획서 작성한 것을 담당자가 확인하고 수정하여 제출한다.		

단위프로그램명 4, 5회차	문화체험 및 촬영		
단위프로그램 목표	계획서를 바탕으로 문화체험을 실시하고 청소년들이 문화체험현장 촬영	대상 및 인원	해운대구 거주중 고학년 초등생 12명
활동장소 (실내,실외,야외)	팀별문화체험장소		
준비물	필기구, 다과		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 출석체크하기 - 각자의 계획서 확인 및 안전지도		
전개	문화체험 및 촬영 - 계획서를 바탕으로 문화체험 실시 - 문화체험현장을 청소년들이 직접 촬영한다.		
	해운대청소년수련관 복귀후 카드반납		
마무리	다음 회기 날짜와 장소를 안내하고 가정으로 귀가 지도를 실시한다.		

단위프로그램명 6회차	편집 및 수정		
단위프로그램 목표	문화체험활동 촬영영상을 편집 프로그램을 통해 편집 및 수정	대상 및 인원	해운대구 거주중 고학년 초등생 12명
활동장소 (실내,실외,야외)	해운대청소년수련관 (실내교육)		
준비물	필기구, 다과		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 출석체크하기 - 문화체험활동 촬영영상 점검		
전개	영상 편집 - 문화체험활동 촬영영상을 편집 프로그램을 통해 편집한다. - 담당자와 외부강사가 영상 편집에 힘든 부분을 도와준다.		
	영상 수정 - 담당자 및 강사의 피드백을 받아 영상을 수정한다.		
마무리	다음 회기 날짜와 장소를 안내하고 가정으로 귀가 지도를 실시한다.		
추가사항	청소년들이 토요일에 편집을 다 끝내지 못한 경우 다음주 일요일까지 편집 할 수 있도록 지도하고 안내한다.		

단위프로그램명 7회차	발표		
단위프로그램 목표	기관 담당자들과 외부강사, 참여자들이 각조에서 만든 영상을 감상하고 발표한다.	대상 및 인원	해운대구 거주중 고학년 초등생 12명
활동장소 (실내,실외,야외)	해운대청소년수련관 (실내교육)		
준비물	필기구, 다과		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 출석체크하기</li> <li>- 편집 영상 준비 및 피피티 준비</li> </ul>		
전개	<p>발표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 조에서 만든 영상을 다함께 시청후 각조에서 실시한 문화 체험 프로그램에 대해서 발표한다.</li> <li>-</li> <li>- 한명씩 문화체험, 영상편집을 하면서 느낀점을 발표하는 시간을 가진다.</li> </ul>		
마무리	다음 회기 날짜와 장소를 안내하고 가정으로 귀가 지도를 실시한다.		

단위프로그램명 8회차	피드백 및 유튜브 업로드		
단위프로그램 목표	기관 담당자들과 외부강사, 참여자들이 각조에서 만든 영상을 감상하고 발표한다.	대상 및 인원	해운대구 거주중 고학년 초등생 12명
활동장소 (실내,실외,야외)	해운대청소년수련관 (실내교육)		
준비물	필기구, 다과		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 출석체크하기 - 편집한 영상 준비		
전개	영상 피드백 - 편집한 영상을 담당자와 외부강사가 피드백하고 수정할 것을 알려준다.		
	영상 수정 - 피드백 받은 부분을 청소년들이 수정하고 업로드 할 수 있도록 담당자에게 전송한다.		
	유튜브 업로드 확인 - 담당자가 유튜브에 업로드 하여 청소년들이 유튜브를 시청 할 수 있도록 도와준다.		
마무리	활동하면서 느낀점과 설문지를 만들어 배포하여 프로그램 만족도를 조사한다		
추가사항	프로그램 만족도 조사를 위해 설문지를 만들어 프로그램을 평가한다.		

## 6 프로그램 평가 계획

평가시기	내용	평가도구
프로그램 실행여부	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여자의 출석률, 자원봉사자 참여율</li> <li>- 콘텐츠 완성도 (흥미유발)</li> <li>- 영상 완성도 (홍보력, 전달력 판단)</li> </ul>	운영자 평가
목표 달성여부	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 7월 사전조사를 통한 점수</li> <li>- 9월 사후조사를 통한 점수</li> <li>- 사전, 사후조사를 통한 편집능력향상 결과를 비교</li> </ul>	설문지, 만족도 조사
운영자 평가회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 매 회기 프로그램 진행척도와 목표치 달성여부 평가</li> </ul>	운영자 평가

## 7 안전관리 계획

- ☐ 기관 내 프로그램 진행 전 청소년지도사들의 안전교육 실시
- ☐ 운전 기사님들에게 안전교육 실시
- ☐ 방역수칙 준수

## 8 기대효과

- ☐ 유튜브 업로드로 인한 부산의 문화교육 및 홍보
- ☐ 프로그램을 통한 해운대청소년수련관 기관홍보
- ☐ 학생들에게 영상편집의 흥미를 유발하고, 쉽게 접할 수 있도록 한다.

## 불임자료-만족도 조사

	내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
1	프로그램을 하면서 유익한 시간이었다.	5	4	3	2	1
2	다음 기회에도 이 프로그램을 한다면 다시 참여할 것이다.	5	4	3	2	1
3	다른 친구들에게 이 프로그램을 추천해줄 것이다.	5	4	3	2	1
4	영상 편집과 부산에 문화에 대해서 잘 알 수 있었던거 같다.	5	4	3	2	1
5	이 프로그램이 나에게 도움이 되었다.	5	4	3	2	1

## 불임자료-홍보물

# 2023 청소년 꿈을꾸다!

## 유튜버를 꿈꾸는 자들은 오라

### 오프라인 부산 문화페스티벌

기간 2023.7.2(토) ~ 8.20(토)

해운대청소년복지관

#### 참여방법

- 왼쪽에 있는 QR코드로 접속
- 유튜브 크리에이터 및 스트리머를 꿈꾸는 청소년
- 기관 홈페이지 신청서 작성

#### 축제내용

#### 부산의 문화 체험활동

부산의 다양한 문화 체험 활동

#### 유튜브 영상 편집 교육

유튜버가 꿈이거나 관심이 있는 청소년들을 위한 유튜브 영상 편집 교육 프로그램 실시

신청기간은 2023.5.30~6.10일 까지





소 속	동명대학교 사회복지학과 (오주영, 김효진)
개발 영역	디지털 활동
프로그램명	진실 혹은 거짓

# 2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 공모전 프로그램 계획서

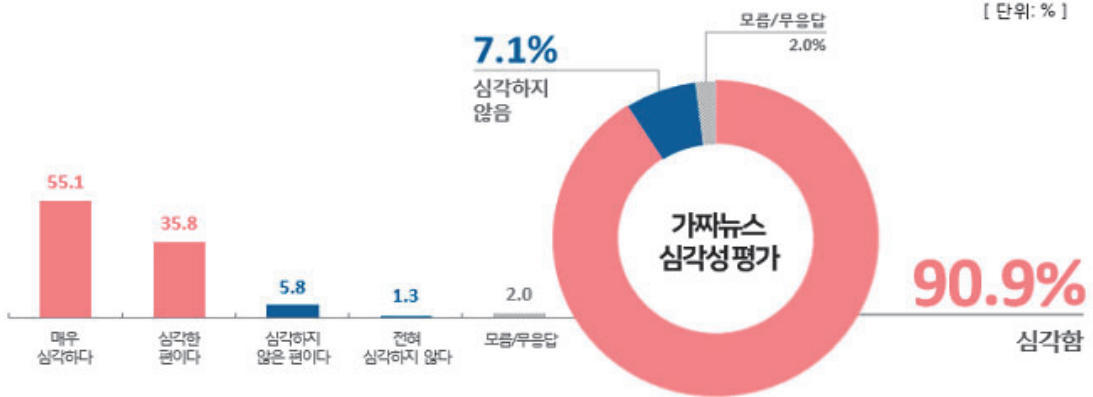
## 중고등학생의 정보 인지 능력 향상을 위한 가짜뉴스 구별하기 「진실 혹은 거짓」

### 1 프로그램 개발 배경

가짜뉴스는 사회의 심각한 문제로 떠오르고 있다. 지난(2018년) 10월 19일~20일

KSOI 한국사회여론연구소

#### 가짜뉴스 심각성 평가

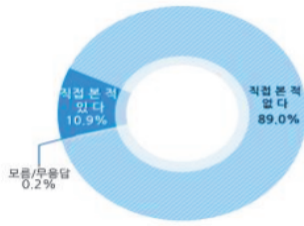


※ 조사기간 : 2018.10.19.~20(2일간) / 조사지역 : 전국 / 조사대상 : 전국 거주 만 19세 이상 성인 남녀 / 조사방법 : 유무선 결합 전화면접조사 / 표본조사자선택방법 : 무선전화조사(20.6%) + 무선전화조사(79.4%) (유무선-RD) 설계  
 ※ 표본당료 : 1,010원 / 표본응답률 : 95% 신뢰수준 ±3.1%p / 가중치 산출 및 적용방법 : 2018년 9월 말 기준 행정자치부 주민등록인구통계 기준, 성가중 / 응답률 : 10.1% (무선전화조사 : 6.0%, 무선전화조사 : 12.3%)  
 ※ 자세한 사항은 중앙선거여론조사심의위원회 홈페이지 참조

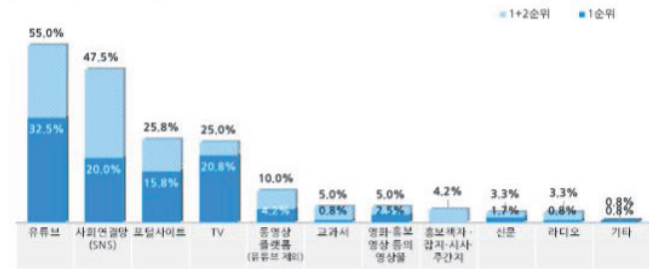
이들간 실시한 조사결과에 따르면 최근 논란이 되고 있는 가짜뉴스 문제가 우리 사회에 얼마나 심각한 문제라고 생각하느냐는 질문에 대해 전체 응답자의 90.9%가 심각하다고 답했고, 7.1%만이 심각하지 않다고 답했다.

가짜뉴스 문제가 심각하다는 응답은('매우 심각하다'55.1%, '심각한 편이다'35.8%) 성별로 여성(94.1%), 연령별로 30대(95.5%)와 20대(93.1%), 그리고 40대(91.7%)의 젊은 연령층에서 높게 나타났다. 이러한 상황으로 보아 많은 사람들이 가짜뉴스의 심각성을 인지하고 있다.<sup>1)</sup>

1) 정찬 기자, 「[KSOI]「가짜뉴스, 사회의 심각한 문제」 90.9%, 「엄중대응」 81.2%」, 폴리뉴스, 2018-10-22, A1면

5·18 관련 가짜 뉴스를 접한 경험  
[n=1,150, 단위: %]

© 응답자 Base : 전체

5·18 관련 가짜 뉴스 접한 경로  
[n=120, 단위: %]

© 응답자 Base : 5·18 관련 가짜 뉴스를 접한 응답자

그렇다면 청소년은 가짜뉴스를 어떻게 인지하고 있는지 알아보았다. 다양한 사례 중 하나로 10대 청소년 10명 중 9명은 '5·18 가짜뉴스'를 제대로 구분하지 못하고 있는 것으로 나타났다. 5·18민주화운동을 왜곡하는 가짜뉴스를 유튜브 등 인터넷에서 의심 없이 받아들이는 데 따른 부작용이다. 5·18기념재단은 26일 "여론조사 전문기관인 (주)서던포스트에 의뢰해 '2021년 청소년 5·18 인식조사'를 실시한 결과 10.9%의 청소년만이 5·18 가짜뉴스를 인지하는 것으로 파악됐다"고 밝혔다.

유튜브, SNS(사회연결망), 포털사이트 등에서 접한 5·18에 관한 정보가 가짜뉴스인지 모르고 무작정 받아들이는 것으로 분석됐다. 그리고 뉴스를 유튜브 등에서 접한 후 '검증 작업'을 한 청소년은 소수에 불과했다. 가짜뉴스에 무방비하게 노출된 청소년들이 이를 제대로 구분하지 못하는 것으로 조사돼 교육사업 등의 획기적 개선대책이 절실하다.<sup>2)</sup>

또한, 청소년 시기는 성행동을 포함한 생리적 발달과 더불어 인지적 발달이 활성화되는 시기이다. 인지(cognition)는 지식을 습득하고 그것을 이용해 문제를 해결하는 정신적인 활동, 즉 인간의 사고 과정을 의미한다. 따라서 인지적 발달 과정 중인 청소년은 가짜 뉴스를 그대로 믿는 현상이 나타난다. 가짜 뉴스를 그대로 믿는 청소년은 왜곡된 사상을 가져 올바르게 못한 정신건강을 가지게 된다. 이러한 상황 속에 놓인 청소년의 올바른 인식 변화를 위해 청소년 시기의 인지적 특성을 이해하고 올바르게 못한 정보를 판별하는 능력을 기르고자 한다.<sup>3)</sup>

2) 장선옥 기자, 「청소년 10명 중 9명 5·18 가짜뉴스 구분 못해...5·18기념재단」, 국민일보, 2021-10-26, A1면

3) 안도현(영남대학교 사회학과 강사), 디지털 가짜뉴스에 대한 청소년의 확증 편향 연구: 경북지역 고등학생을 중심으로, 언론과학연구|제20권1호(2020.3)|77-105면 | 77

**청소년(만 10~19세) : 여성·중학생·맞벌이 가정의 청소년이 상대적으로 취약**

- ▶ 성별로는 여성이 남성보다 과의존 위험에 취약
- ▶ 학령별로는 중학생-고등학생-초등학생 순으로 과의존 위험에 취약
- ▶ 부모의 맞벌이 여부별로는 맞벌이 가정의 청소년이 외벌이 가정의 청소년 보다 과의존 위험에 취약



더불어 우리나라 청소년 세 명 중 한 명은 스마트폰에 지나치게 의존해 건강이나 일상생활에서 문제를 겪는 '스마트폰 과의존 위험군'에 속한다는 조사 결과가 나왔다. 코로나19 영향으로 스마트폰 사용이 늘어난 지난해에는 스마트폰 이용자 전체 가운데 과의존 위험군 비율도 23.3%로 2013년 첫 조사 실시 이후 가장 큰 폭의 상승세(3.3%포인트)를 기록했다.

과학기술정보통신부와 한국지능정보사회진흥원이 발표한 '스마트폰 과의존 실태 조사' 결과에 따르면 스마트폰 과의존 위험군은 2019년에 전년 대비 0.9% 상승한데 이어 2020년에 전년 대비 3.3%포인트 급증했다. 스마트폰 과의존 위험군 비율은 2015년 2.0%포인트, 2016년 1.6%포인트, 2017년 0.8%포인트, 2018년 0.5%포인트로 증가세가 줄어들다 2019년 상승한 이후 지난해 코로나19 여파로 급증세를 보였다.

청소년의 경우 여성·중학생·맞벌이 가정의 청소년이 상대적으로 스마트폰 과의존 비율이 높은 것으로 나타났다. 성별로는 여성이 남성보다 과의존 위험에 취약했고 학령별로는 중학생, 고등학생, 초등학생 순으로 과의존 위험에 취약한 것으로 조사됐다. 부모의 맞벌이 여부별로는 맞벌이 가정의 청소년이 외벌이 가정의 청소년 보다 과의존 위험에 취약한 것으로 조사됐다.<sup>4)</sup>

가짜뉴스의 심각성이 떠오르는 시점에서 인지적 발달을 겪고, 스마트폰 과의존 위험도가 높은 청소년은 유튜브, SNS(사회연결망), 포털사이트 등에서 접한 정보가 가짜뉴스인지 모르고 검증 작업을 거치지 않은 채 그대로 받아들이고 있다. 그러므로 중·고등학생을 대상으로 한 정보 인지 능력 향상 프로그램이 절실히 필요하다.

따라서 중·고등학생을 대상으로 거짓된 정보를 판단하고 올바른 정보를 습득할 수 있는 가짜뉴스 구별하기 프로그램을 진행하고자 한다.

4) 김중우 기자, 「코로나로 스마트폰 중독 심화...청소년 35%가 스마트폰 과의존」, 부산일보, 2021-03-10, A1면

## 2 프로그램 목적과 목표

□ **목적:** 가짜뉴스 구별을 통한 중 고등학생의 올바른 정보 인지 능력을 향상을 통해 디지털 시민성을 갖춘 사람으로 성장한다.

### □ 목표

- ① 무분별한 인터넷 사용을 통한 거짓 정보 습득을 막기 위해 정보 판단력을 향상하여 평가하며, 분석하는 역량을 기른다.
- ② 스마트폰 과의존이 높은 청소년의 디지털 문해력을 향상하여 정보를 이해하는 역량을 기른다.
- ③ 가짜뉴스를 진짜 뉴스로 만들고 발표함으로서 가짜뉴스의 위험성을 인지하여 구분하고 전반적인 문해력을 증진한다.

## 3 프로그램 개요

□ **일시(기간):** 2022년 6월 4일 ~7월 23일

□ **장 소:** 부산광역시 수영구 청소년문화의집

□ **대상인원:** 부산광역시 소속 만 13세 ~17세 청소년 24명

□ **주요내용:** 청소년은 인지 발달과 정보 판별 능력이 이뤄지는 시기이다.

인지 발달과 정보 판별 능력이 올바르게 발달되지 못한 시기에는 가짜뉴스나 거짓된 정보를 신뢰하게 되며, 거짓 정보를 바탕으로 왜곡된 시야를 가질 수 있다. 이러한 점을 바탕으로 청소년의 올바른 인지 발달과 정보 판별 능력을 목표로 가짜뉴스 찾기 및 가짜뉴스를 진짜뉴스로 제작해보는 프로그램을 진행한다.

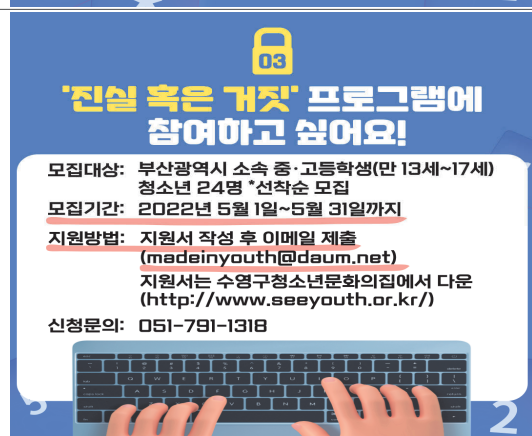
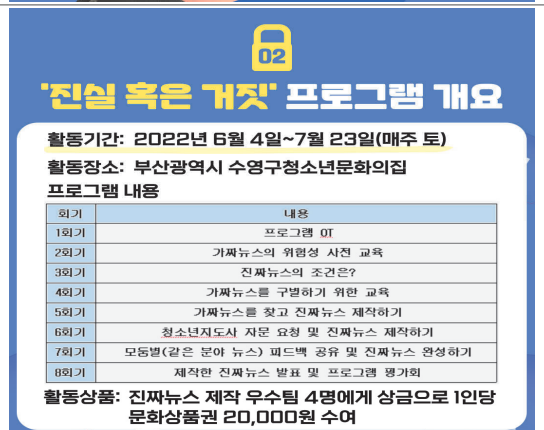
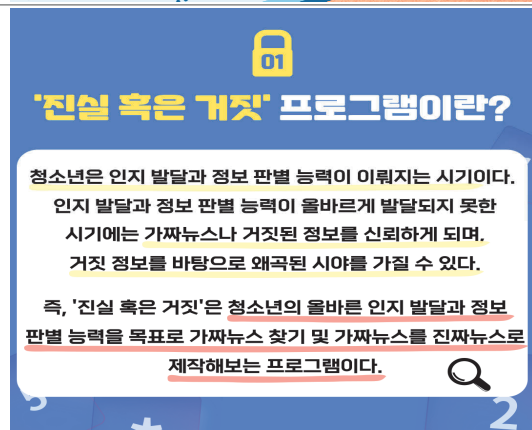
4

프로그램 일정표

구분	시간	소요시간	단위 프로그램명
모집	2022.05.01.~ 2022.05.31		기관 홍보를 통해 부산광역시 소속 만 13세~17세 청소년 24명을 모집한다.
필요인원			청소년 지도사 2명
1회기	13:00~14:00	60분	프로그램 OT(청소년지도사가 진행)
2회기	13:00~15:00	120분	가짜뉴스의 위험성 사전 교육(청소년지도사가 진행)
3회기	13:00~15:00	120분	진짜뉴스의 조건은?(청소년지도사가 진행)
4회기	13:00~15:00	120분	가짜뉴스를 구별하기 위한 교육(전문 강사 진행)
5회기	13:00~15:00	120분	가짜뉴스를 찾고 진짜뉴스 제작하기(청소년지도사가 진행)
6회기	13:00~15:00	120분	청소년지도사 자문 요청 및 진짜뉴스 제작하기(청소년지도사가 진행)
7회기	13:00~15:00	120분	모듬별(같은 분야 뉴스) 피드백 공유 및 진짜뉴스 완성하기(청소년지도사가 진행)
8회기	13:00~15:00	120분	제작한 진짜뉴스 발표 및 프로그램 평가회(청소년지도사가 진행)

## &lt;홍보방법&gt;

- 부산광역시 소속 중·고등학교 및 청소년 시설에 홍보 포스터를 붙여 참가 청소년을 모집한다.
- 수영구청청소년문화의집 홈페이지, sns 등에 게시물(카드뉴스)을 올려 참가 청소년을 모집한다.



## 5 단위 프로그램 세부내용

단위프로그램명	[1회기] 프로그램 OT(청소년지도사가 진행)		
단위프로그램 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 OT를 통해 올바른 인지 능력이 부족한 중·고등학생의 인지 능력 향상을 위한 가짜뉴스 구별하기 '진실 혹은 거짓' 활동에 대한 전반적인 이해를 돕는다.</li> </ul>	대상 및 인원	부산광역시 소속 만 13세~17세 청소년 24명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산광역시 수영구청청소년문화의집 3층 교육실(실내)		
준비물	명찰, 필기구, OT 자료, 사전 설문지, 다과 등		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입(10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년지도사가 부산광역시 수영구청청소년문화의집 소개 및 본인 소개를 진행</li> </ul>	청소년지도사 교안 참고	
전개(30분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 사전조사를 진행</li> <li>- 프로그램 참여자 24명에게 사전 설문지를 나눠주고 사전 조사를 진행한다.</li> <li>• 프로그램의 주요 활동인 가짜뉴스와 진짜뉴스 구분하기, 진짜뉴스의 조건, 가짜뉴스 구별하는 방법, 가짜뉴스 진짜뉴스로 만들기를 안내</li> <li>• 진짜뉴스 제작 우수팀 4명에게 상금으로 1인당 문화상품권 20,000원을 수여한다.</li> </ul>	사전조사지, 활동지 배부	
마무리(20분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 참여자들의 자기소개, 참여하게 된 동기 및 다짐 발표</li> </ul>	소감나누기	



<b>단위프로그램명</b>	[2회기] 가짜뉴스의 위험성 사전 교육(청소년지도사가 진행)		
<b>단위프로그램 목표</b>	- 가짜뉴스의 개념과 사례를 소개하고 가짜뉴스의 위험성을 인지한다.	<b>대상 및 인원</b>	부산광역시 소속 만 13세~17세 청소년 24명
<b>활동장소 (실내,실외,야외)</b>	부산광역시 수영구청청소년문화의집 3층 교육실(실내)		
<b>준비물</b>	명찰, 필기구, 다과 등		
<b>활동단계</b>	<b>활동내용</b>	<b>유의사항</b>	
<b>도입(20분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청소년지도사가 가짜뉴스의 개념 소개</li> <li>- 프로그램 참여자들에게 가짜뉴스가 무엇인지 생각해보게 한다.</li> <li>- 가짜뉴스란?: 언론 보도의 형식을 띠고 마치 사실인 것처럼 유포되는 거짓 뉴스. 독자들의 관심을 끌어 특정 세력이 정치·경제적 이득을 얻기 위한 의도로 퍼뜨리는 경우가 많다.</li> </ul>	가짜뉴스 개념 파악	
<b>전개(80분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가짜뉴스의 사례 소개</li> <li>- 백신이 DNA를 변형시킨다? 백신 자체에 대한 '가짜뉴스'</li> <li>- 빌게이츠가 마이크로칩을 심어두었다? 유명인으로 불안감을 조성하는 '가짜뉴스'</li> <li>- 낙태된 태아의 폐 조직이 포함되었다? 도덕적 문제를 제기하는 '가짜뉴스'</li> <li>- 백신을 맞지 않는 것이 더 안전하다? 백신의 실효성을 부정하는 '가짜뉴스'</li> <li>- 백신이 아니지만 치료에 효과 있는 의약품들! 가짜 치료제에 대한 '가짜뉴스'</li> </ul>	가짜뉴스 사례제시	
<b>마무리(20분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유튜브 '가짜뉴스 감별능력 테스트, 당신은 몇 점인가요?' 영상을 시청한 후 가짜뉴스와 진짜뉴스를 구분해 본다.</li> </ul>	유튜브 영상시청	

단위프로그램명	[3회기] 진짜뉴스의 조건은? (청소년지도사가 진행)		
단위프로그램 목표	- 진짜뉴스의 조건을 알고 가짜뉴스를 식별하는 방법을 인지한다.	대상 및 인원	부산광역시 소속 만 13세~17세 청소년 24명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산광역시 수영구청소년문화의집 3층 교육실(실내)		
준비물	명찰, 필기구, 다과, 노트북 6대 등		
활동단계	활동내용		유의사항
도입(10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 안내 및 주의집중</li> </ul>		노트북 준비 및 모둠별 활동 안내
전개(80분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>노트북로 검색하여 연예, 코로나19, 정치 뉴스 분야 중 원하는 분야의 가짜뉴스 선택</li> <li>- 4인 1조로 총 6조(연예 2조, 코로나19 2조, 정치 2조로 구성)</li> <li>- 연예: 아이돌, 배우, 방송인 등</li> <li>- 코로나19: 백신, 약 복용, 확진 후유증 등</li> <li>- 정치: 남·북 갈등, 젠더 악용, 여·야 갈등 등</li> <li>프로그램 참여자들이 진짜뉴스의 조건은 무엇일지 생각해 보고 발표하기</li> <li>진짜뉴스의 조건을 알고 가짜뉴스 식별하기</li> <li>- 뉴스의 출처가 누구이며 공통 출처를 파악했는가?</li> <li>- 당신이 이미 알고 있는 사실과 어떻게 다른가?</li> <li>- 제시된 정보가 신뢰할 수 있는 3개 이상의 다른 출처와 일치하는지 확인할 수 있는가?</li> </ul>		진짜뉴스의 조건 개념이해
마무리(30분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>모듬 정하기</li> <li>- 같은 뉴스 분야를 선택한 참여자들과 같은 모듬이 됨</li> <li>- 각 모듬별 모듬명 정하기</li> <li>- 정해진 모듬명 소개</li> </ul>		모듬별 활동 지도

단위프로그램명	[4회기] 가짜뉴스를 구별하기 위한 교육(전문 강사 진행)		
단위프로그램 목표	- 한국 가짜뉴스의 특징을 인지한다.	대상 및 인원	부산광역시 소속 만 13세~17세 청소년 24명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산광역시 수영구청소년문화의집 3층 교육실(실내)		
준비물	명찰, 필기구, 다과, 교육 자료, 설문지 등		
활동단계	활동내용		유의사항
도입(20분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>가짜뉴스를 구별하기 위한 교육을 진행할 강사 소개</li> <li>교육의 목차 소개</li> </ul>		강사 자료 준비
전개(90분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>한국 가짜뉴스의 특징① 정치인의 개입</li> <li>한국 가짜뉴스의 특징② 그럴듯한 출처의 포함</li> <li>한국 가짜뉴스의 특징③ 신념 공동체 기반(같은 신념의 집단에서 쉽게 퍼지는 가짜뉴스)</li> </ul>		유튜브 자료 참고
마무리(10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 참여자를 대상으로 가짜뉴스를 구별하기 위한 교육의 만족도 조사를 진행하기</li> </ul>		만족도 조사지 배부

<b>단위프로그램명</b>	[5회기] 가짜뉴스를 찾고 진짜뉴스 제작하기(청소년지도사가 진행)		
<b>단위프로그램 목표</b>	- 모둠별로 직접 가짜뉴스를 찾아보고 가짜뉴스를 진짜뉴스로 제작하는 방법을 인지한다.	<b>대상 및 인원</b>	부산광역시 소속 만 13세~17세 청소년 24명
<b>활동장소 (실내,실외,야외)</b>	부산광역시 수영구청청소년문화의집 2층 미디어 체험실(실내)		
<b>준비물</b>	명찰, 필기구, 다과 등		
<b>활동단계</b>	<b>활동내용</b>		<b>유의사항</b>
<b>도입(10분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 안내 및 주의집중</li> </ul>		모둠별 활동 안내
<b>전개(100분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>각 모듬의 세부 분야별 가짜뉴스 찾기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 연예: 아이돌, 배우, 방송인 등</li> <li>- 코로나19: 백신, 약 복용, 확진 후유증 등</li> <li>- 정치: 남·북 갈등, 젠더 악용, 여·야 갈등 등</li> <li>- 모듬별 인터넷 검색, 유튜브 등을 통해 가짜뉴스를 찾기</li> </ul> </li> <li>가짜뉴스 속 어려운 단어의 뜻을 인터넷 검색을 통해 찾고 이해하기</li> <li>가짜뉴스를 진짜뉴스로 제작하기 위한 회의 및 제작                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모듬별로 정했던 가짜뉴스 속에서 거짓 내용을 찾기</li> <li>- 가짜뉴스 속 거짓 내용을 정리하여 진짜뉴스로 제작하기 위한 시나리오를 구상하기</li> <li>- Word를 통해 가짜뉴스의 출처를 밝히고 가짜뉴스 속 거짓 내용을 수정하여 진짜뉴스로 작성해 본다.</li> </ul> </li> </ul>		모듬별 지도
<b>마무리(10분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>질의응답 시간 갖기</li> </ul>		

단위프로그램명	[6회기] 청소년지도사 자문 요청 및 진짜뉴스 제작하기 (청소년지도사가 진행)		
단위프로그램 목표	- 청소년지도사에게 자문을 구하고 모둠별로 가짜뉴스를 제작하는 방법을 인지한다.	대상 및 인원	부산광역시 소속 만 13세~17세 청소년 24명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산광역시 수영구청소년문화의집 2층 미디어 체험실(실내)		
준비물	명찰, 필기구, 다과 등		
활동단계	활동내용		유의사항
도입(10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로그램 안내 및 주의집중</li> </ul>		모둠별 활동 안내
전개(100분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 청소년지도사에게 자문 구하기</li> <li>가짜뉴스를 진짜뉴스로 제작하기 위한 시나리오에서 모둠별로 궁금한 점, 문제점 등을 청소년지도사에게 자문을 구한다.</li> <li>가짜뉴스를 진짜뉴스로 제작하기</li> <li>모둠별로 청소년지도사에게 받은 자문을 바탕으로 가짜 뉴스 속 거짓내용을 진짜뉴스로 제작해 본다.</li> <li>프로그램 평가회 때 발표할 내용 구상하기</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 찾았던 가짜뉴스 속 내용에서 진짜뉴스가 되기 위한 조건 중 어떤 항목에 해당하는지 확인해서 나타내기 &lt;진짜뉴스가 되기 위한 조건&gt; <ul style="list-style-type: none"> <li>뉴스의 출처가 누구이며 공통 출처를 파악했는가?</li> <li>당신이 이미 알고 있는 사실과 어떻게 다른가?</li> <li>제시된 정보가 의미 있는 정보이며 그 정보의 내용을 이해하는가?</li> <li>제시된 정보가 신뢰할 수 있는 3개 이상의 다른 출처와 일치하는지 확인할 수 있는가?</li> <li>관련 분야 전문가가 그 정보와 연결되었거나 그 정보를 작성했는가?</li> <li>현재 알려진 정보는 무엇인가?</li> <li>저작권이 있는가?</li> </ul> </li> <li>프로그램을 진행하면서 재밌었던 점, 힘들었던 점을 이야기하기</li> </ol>		진짜뉴스 조건 파악
마무리(10분)	<ul style="list-style-type: none"> <li>정리 및 마무리하기</li> </ul>		

<b>단위프로그램명</b>	[7회기] 모듬별(같은 분야 뉴스) 피드백 공유 및 진짜뉴스 완성하기(청소년지도사가 진행)		
<b>단위프로그램 목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 같은 분야 뉴스의 모듬끼리 제작한 진짜뉴스를 공유 및 피드백을 인지한다.</li> <li>- 피드백 받은 내용을 바탕으로 진짜뉴스 완성하는 법을 인지한다.</li> </ul>	<b>대상 및 인원</b>	부산광역시 소속 만 13세~17세 청소년 24명
<b>활동장소 (실내,실외,야외)</b>	부산광역시 수영구청소년문화의집 2층 미디어 체험실(실내)		
<b>준비물</b>	명찰, 필기구, 다과 등		
<b>활동단계</b>	<b>활동내용</b>	<b>유의사항</b>	
<b>도입(10분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 안내 및 주의집중</li> </ul>	모듬별 활동 안내	
<b>전개(100분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제작한 진짜뉴스를 같은 분야 뉴스의 모듬별끼리 공유하기</li> <li>- 같은 분야 뉴스의 모듬별끼리 제작한 진짜뉴스를 공유한다.</li> <li>- 상대의 모듬이 보완해야 할 점을 찾는다.</li> <li>- 보완해야 할 점을 모듬별끼리 공유한다.</li> <li>• 최종적으로 가짜뉴스를 진짜뉴스로 제작하기</li> <li>- 같은 뉴스 분야 모듬별끼리 공유한 피드백을 바탕으로 놓쳤던 부분을 보충하여 최종적으로 진짜뉴스를 제작한다.</li> </ul>	모듬별 피드백 확인 및 활동	
<b>마무리(10분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정리 및 마무리하기</li> </ul>		

<b>단위프로그램명</b>	[8회기] 제작한 진짜뉴스 발표 및 프로그램 평가회(청소년지도사가 진행)		
<b>단위프로그램 목표</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 제작한 진짜뉴스를 발표한다.</li> <li>- 프로그램 평가회를 통해 참여자들의 소감을 나누고 가짜뉴스의 위험성을 인지한다.</li> </ul>	<b>대상 및 인원</b>	부산광역시 소속 만 13세~17세 청소년 24명
<b>활동장소 (실내,실외,야외)</b>	부산광역시 수영구청소년문화의집 3층 교육실(실내)		
<b>준비물</b>	명찰, 필기구, 사후 설문지, 다과 등		
<b>활동단계</b>	<b>활동내용</b>	<b>유의사항</b>	
<b>도입(10분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그램 안내 및 주의집중</li> </ul>	빔 프로젝트 연결 확인, 문화상품권 준비	
<b>전개(100분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 제작한 진짜뉴스 발표               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별 Word로 작성한 진짜뉴스를 보여주고 발표를 진행한다. (1조 당 발표 및 피드백 포함하여 10분 소요)</li> </ul> </li> <li>• 진짜뉴스 제작 우수팀 4명에게 상금으로 1인당 문화상품권 20,000원을 수여한다.</li> <li>• 프로그램 평가회               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램 사후조사를 진행한다.</li> <li>- 각 모둠별 조장이 프로그램을 참여하면서 보완했으면 하는 점을 이야기한다.</li> <li>- 프로그램 사후조사 및 참여자들의 소감을 바탕으로 가짜뉴스 구별을 통한 중·고등학생의 올바른 인지 능력을 향상하였는지 확인한다.</li> </ul> </li> </ul>	사후설문지 배부, 소감나누기	
<b>마무리(10분)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정리 및 마무리하기</li> </ul>		

## 6 프로그램 평가 계획

### <참여자>

평가시기	내용	평가도구
사전평가	- 계획 수준의 적절성 - 활동에 대한 흥미도	- 설문조사 및 욕구파악
과정평가	- 활동에 대한 흥미도 - 프로그램의 이해도 - 참여자의 출석률	- 설문지
총괄평가	- 가짜 뉴스의 이해도 - 프로그램의 만족도 - 참여자의 출석률	- 사후 만족도 설문지

### <지도자>

평가시기	내용	평가도구
사전평가	- 활동 계획의 적합성	- 평가회의 - 피드백
과정평가	- 회기별 활동 내용의 적절성 - 회기별 참가자들의 참여도	- 평가회의 - 피드백 - 참여자의 설문지
총괄평가	- 프로그램 활동에 따른 모니터링 - 실무자 회의를 통한 평가	- 프로그램 모니터링 - 프로그램 회의록



## 중·고등학생의 정보 인지 능력 향상을 위한 가짜뉴스 구별하기 '진실 혹은 거짓'프로그램의 사전·사후 설문지5)

분류	문항내용	매우 아니다	아니다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
문제해결	나는 제시된 문제와 관련된 지식과 경험을 활용하여 문제의 해결책을 생각할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
통합적 사고	나는 제시된 이슈(가짜뉴스)에 대하여 서로 다른 관점에서 통합적으로 이해할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
지식창출	나는 디지털 도구를 활용하여 프로젝트(진짜뉴스 제작)를 완성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
디지털 윤리의식	나는 제시된 윤리문제(가짜뉴스)에 대한 문제점을 알고 대처할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
팀티칭	다른 학생들과 함께 다양한 문제와 해결방안에 대하여 학습할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
자기 효능감	나는 스스로 문제를 해결할 수 있는 능력이 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤

5) 고윤정 외(2021), “융합교과목 ‘디지털 리터러시의 이해’ 개발에 관한 사례분석 및 효과”, 교양교육연구, 15(3), 한국교양교육학회, pp.51-61.

## 7 안전관리 계획

□ 안전을 고려하여 안전계획 작성(프로그램, 지도자, 활동환경 관점)

보건복지부

### 사회복지시설 안전관리 매뉴얼(SOP)

<http://www.mw.go.kr>

#### 01 매뉴얼 기본사항

**매뉴얼**

- 목적: 화재·전기·가스·위생·시설물 안전관리 등의 안전관리 매뉴얼
- 적용: 장애인·노년·영양·이동제한시설·정신보건시설
- 내용: 시설특성에 따른 맞춤형 재난·재난·예방·대응·복구·활동지원 매뉴얼

**안전관리교육**

- 목적: 시설 위험성 및 안전관리 교육
- 적용: 시설 이용자 및 관리자 교육
- 내용: 관련 규정 이해, 시설 이용자 행동특성 이해, 재난·재난·예방·대응·복구·활동지원 매뉴얼 숙지

**사회복지시설 안전관리계획서 작성**

- 목적: 교육·훈련을 위한 안전관리 계획서 작성
- 적용: 시설 특성 및 시설 규모에 따라 작성
- 내용: 시설 특성, 시설 규모, 시설 이용자 행동특성, 시설 안전관리 계획, 시설 안전관리 계획서 작성

**공동피난준비**

- 목적: 화재·가스·위생·시설물 안전관리
- 적용: 화재·가스·위생·시설물 안전관리
- 내용: 화재·가스·위생·시설물 안전관리

#### 02 화재안전관리

**화재 예방활동은 어떻게 하세요?**

- 목적: 화재 예방을 위한 안전관리 계획서 작성
- 적용: 화재 예방을 위한 안전관리 계획서 작성
- 내용: 화재 예방을 위한 안전관리 계획서 작성

**화재 발생하면 어떤 행동이 필요한가요?**

- 목적: 화재 발생 시 안전관리 계획서 작성
- 적용: 화재 발생 시 안전관리 계획서 작성
- 내용: 화재 발생 시 안전관리 계획서 작성

**화재 모두가 끝난 후에는 무슨 일을 해야 하나요?**

- 목적: 화재 모두가 끝난 후 안전관리 계획서 작성
- 적용: 화재 모두가 끝난 후 안전관리 계획서 작성
- 내용: 화재 모두가 끝난 후 안전관리 계획서 작성

#### 03 전기안전관리

**전기사고 예방을 위해서는 어떤 행동이 필요한가요?**

- 목적: 전기사고 예방을 위한 안전관리 계획서 작성
- 적용: 전기사고 예방을 위한 안전관리 계획서 작성
- 내용: 전기사고 예방을 위한 안전관리 계획서 작성

**전기 사고가 발생하면 어떤 행동이 필요한가요?**

- 목적: 전기 사고 발생 시 안전관리 계획서 작성
- 적용: 전기 사고 발생 시 안전관리 계획서 작성
- 내용: 전기 사고 발생 시 안전관리 계획서 작성

**전기안전사고가 종료된 후 행동수칙은?**

- 목적: 전기안전사고 종료 후 안전관리 계획서 작성
- 적용: 전기안전사고 종료 후 안전관리 계획서 작성
- 내용: 전기안전사고 종료 후 안전관리 계획서 작성

#### 04 가스안전관리

**가스안전사고 예방활동은 어떻게 하세요?**

- 목적: 가스안전사고 예방을 위한 안전관리 계획서 작성
- 적용: 가스안전사고 예방을 위한 안전관리 계획서 작성
- 내용: 가스안전사고 예방을 위한 안전관리 계획서 작성

**가스누설이나 가스경보가 울리면 어떤 행동이 필요한가요?**

- 목적: 가스누설이나 가스경보가 울리면 안전관리 계획서 작성
- 적용: 가스누설이나 가스경보가 울리면 안전관리 계획서 작성
- 내용: 가스누설이나 가스경보가 울리면 안전관리 계획서 작성

**가스안전사고가 모두 정리된 후 행동수칙은?**

- 목적: 가스안전사고 모두 정리된 후 안전관리 계획서 작성
- 적용: 가스안전사고 모두 정리된 후 안전관리 계획서 작성
- 내용: 가스안전사고 모두 정리된 후 안전관리 계획서 작성

보건복지부

### 사회복지시설 안전관리 매뉴얼(SOP)

<http://www.mw.go.kr>

#### 05 위생안전관리

**위생안전을 지키는 예방활동은 무엇인가요?**

- 목적: 위생안전을 지키는 예방활동을 위한 안전관리 계획서 작성
- 적용: 위생안전을 지키는 예방활동을 위한 안전관리 계획서 작성
- 내용: 위생안전을 지키는 예방활동을 위한 안전관리 계획서 작성

**위생과 관련된 재난이 발생하면 우선 필요한 조치는?**

- 목적: 위생과 관련된 재난 발생 시 안전관리 계획서 작성
- 적용: 위생과 관련된 재난 발생 시 안전관리 계획서 작성
- 내용: 위생과 관련된 재난 발생 시 안전관리 계획서 작성

**위생안전이 일시적으로 완화되거나 종료된 후의 행동은?**

- 목적: 위생안전이 일시적으로 완화되거나 종료된 후의 행동을 위한 안전관리 계획서 작성
- 적용: 위생안전이 일시적으로 완화되거나 종료된 후의 행동을 위한 안전관리 계획서 작성
- 내용: 위생안전이 일시적으로 완화되거나 종료된 후의 행동을 위한 안전관리 계획서 작성

#### 06 시설물안전관리

**시설물안전을 위한 관리자의 예방활동은?**

- 목적: 시설물안전을 위한 관리자의 예방활동을 위한 안전관리 계획서 작성
- 적용: 시설물안전을 위한 관리자의 예방활동을 위한 안전관리 계획서 작성
- 내용: 시설물안전을 위한 관리자의 예방활동을 위한 안전관리 계획서 작성

**시설물 붕괴나 산사태 위험이 있을 때 행동요령은?**

- 목적: 시설물 붕괴나 산사태 위험이 있을 때 행동요령을 위한 안전관리 계획서 작성
- 적용: 시설물 붕괴나 산사태 위험이 있을 때 행동요령을 위한 안전관리 계획서 작성
- 내용: 시설물 붕괴나 산사태 위험이 있을 때 행동요령을 위한 안전관리 계획서 작성

**시설물 화재 발생 후 행동수칙은?**

- 목적: 시설물 화재 발생 후 행동수칙을 위한 안전관리 계획서 작성
- 적용: 시설물 화재 발생 후 행동수칙을 위한 안전관리 계획서 작성
- 내용: 시설물 화재 발생 후 행동수칙을 위한 안전관리 계획서 작성

#### 07 자연재난안전관리

**태풍·호우·지진 안전관리**

- 목적: 태풍·호우·지진 안전관리를 위한 안전관리 계획서 작성
- 적용: 태풍·호우·지진 안전관리를 위한 안전관리 계획서 작성
- 내용: 태풍·호우·지진 안전관리를 위한 안전관리 계획서 작성

**지진·해일 안전관리**

- 목적: 지진·해일 안전관리를 위한 안전관리 계획서 작성
- 적용: 지진·해일 안전관리를 위한 안전관리 계획서 작성
- 내용: 지진·해일 안전관리를 위한 안전관리 계획서 작성

**황사·대설·한파 안전관리**

- 목적: 황사·대설·한파 안전관리를 위한 안전관리 계획서 작성
- 적용: 황사·대설·한파 안전관리를 위한 안전관리 계획서 작성
- 내용: 황사·대설·한파 안전관리를 위한 안전관리 계획서 작성

**<프로그램>**

- 친구들과 함께 활동할 때 서로의 의견을 존중한다.
- 상대방에게 불쾌함을 주는 신체적 접촉이나 농담은 하지 않는다.
- 프로그램 중 발생하는 쓰레기는 분리배출 한다.
- 심한 장난으로 안전사고가 발생하지 않도록 한다.

**<지도자>**

- 화재 발생 시 최초로 발견한 사람이 “불이야”하고 큰소리로 주위 사람들에게 알리고 대피 할 수 있도록 한다.
- 지진이나 지진해일 발생 시 낙하물에 의한 피해가 발생하므로 머리를 보호하도록 조치한다.
- 지진이나 지진해일 발생 시 출입문을 사전에 열어 두어 피난 할 수 있도록 준비한다.
- 황사, 대설, 한파 재난 발생 시 보호 마스크를 착용할 수 있게 한다. 실내공기를 충분히 환기시키며 오염된 물품은 충분히 세척 한 후 사용할 수 있게 한다.

**<활동환경>**

- 시설 이용자의 규칙적인 손 씻기 습관 들이기
- 정기적인 방역 활동을 통한 청결 상태 유지
- 건축물의 실내와 외벽을 안전점검하여 이상 발견 시 보수
- 재난 발생 대응을 위한 현장 중심교육 실시
- 재난 진행 상황을 수시로 기관에 보고하여 합동 대응책 마련
- 관리자가 무리한 구조나 구호 활동을 삼가도록 지시

**8****기대효과**

- ☐ 또래 청소년들과 함께 활동하면서 대인관계 능력을 향상할 수 있다.
- ☐ 가짜뉴스를 진짜뉴스로 만들어 봄으로써 거짓 정보의 위험성을 인지할 수 있다.
- ☐ 청소년 시기의 인지적 특성을 이해하고 올바르게 못한 정보를 판별하는 능력을 향상할 수 있다.
- ☐ 정보 인지 능력을 향상하여 사회참여 의식을 높일 수 있다.

<b>발간등록관리번호</b> <b>BYSC-2022-36</b>
--

2022년 부산광역시 청소년활동 우수 프로그램 개발 공모전  
자료집

인쇄일	2022. 12.
발행일	2022. 12.
발행인	김동철
발행처	부산광역시청 청소년활동진흥센터 (우 48792) 부산광역시 동구 중앙대로 311 전화: 051)852-3461~2 팩스: 051)852-3463 홈페이지: <a href="http://www.busanyouth.net">http://www.busanyouth.net</a>

※ 사전 승인없이 매뉴얼 내용의 무단전재·복제를 금함