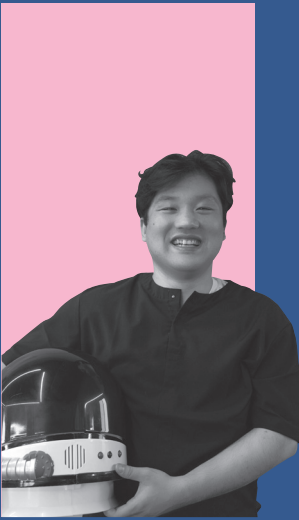
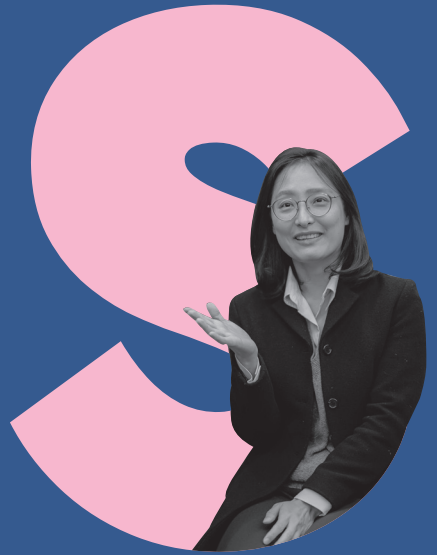


발간등록번호

KYWA-2022-088-01

전문가가 들려주는 청소년지도자를 위한 미래준비 이야기포



INTERVIEW

08 미래 청소년활동을 선도하는 사람들의 이야기

SIGHT

24 첫 번째 만남 X 진저티프로젝트 **홍주은 대표**

44 두 번째 만남 X 유쓰망고 **김하늬 대표**

58 세 번째 만남 X 라이브러리 티티섬 **조은정 관장**

70 네 번째 만남 X 강릉 날다학교 **김기수 교사**

82 다섯 번째 만남 X 꺾이노마드 **박혜린 대표**

90 여섯 번째 만남 X 사회적협동조합 menTory **권기효 대표**

PLUS

108 해외 청소년활동 사례

114 알쓸칭잡

발간등록번호

KYWA-2022-088-01

전문가가 들려주는 청소년지도자를 위한 미래준비 이야기II



청소년활동의 새로운 미래를 준비하는 KYWA



전문가가 들려주는 청소년지도자를 위한 미래준비 이야기 II

올 한 해는 그 어느 해보다 미래를 준비하기 위한 도약의 전환점이 된 해입니다. 새 정부 출범, 2022 개정 교육과정, 일상 회복으로의 전환 등이 이슈가 되었고, 제7차 청소년정책기본계획(2023~2027) 수립을 준비하는 해였습니다. 이러한 변화 속에서 청소년활동 분야도 대전환을 준비하고 새로운 변화와 기능을 끊임없이 준비하는 시기였습니다.

과거에는 불확실하기는 해도 어느 정도 미래를 예측할 수 있었지만, 앞으로 우리가 마주할 미래에는 불확실성·가변성·모호함 등이 중첩돼 있어 쉽사리 예측하기가 어려운 상황입니다. 그러나 그렇다고 해서 미래를 준비하지 않을 수는 없습니다. 사회 각 분야에서 다가올 날들에 대해 각기 필요한 준비를 하고 있는 이때, 우리도 이에 발맞추어 끊임없이 발돋움하면서 앞으로 나아가려는 노력을 더욱 경주해야 합니다.

작년에 이어 KYWA는 청소년활동의 미래 방향을 고민하면서 지속 가능한 청소년활동의 미래를 그려 나가기 위한 노력을 해 왔습니다. 그런 노력의 하나로 청소년활동의 개념과 범위를 보다 확장하여 미래를 준비 하기 위해 현장과 함께 마련한 소통과 담론의 시간을 갖기도 했습니다.

미래는 우리 모두의 삶의 질을 높이는 일을 우선적으로 고민하는 시대가 될 것입니다. 지금 우리 청소년들이 맞이하는 디지털 전환 시대에서는 좀 더 다양한 소양을 가진 인간상이 요구됩니다. 청소년들의 경험이 확연히 달라지는 시대에 직면한 KYWA는 이러한 시대적 변화에 대응하면서 기존에서 진일보한 청소년 서비스를 제공하기 위해 여러 가지 도전과 시도를 준비하고 있습니다.

한국청소년활동진흥원은 청소년들이 학교 안팎에서 언제나 다양한 활동에 참여할 수 있도록 그 기회를 확대해 나가고자 합니다. '청소년이 있는 곳 어디에서나 청소년활동'이 지속 가능한 미래를 만들어 가는 데 보다 앞장서도록 하겠습니다. 그리고 계속 청소년활동이 다양한 분야와의 협업을 통해 융합하고 새로운 가치를 창출해 나가는 데 중심 역할을 하도록 노력하겠습니다.

그 노력의 시작으로 작년에 이어 청소년지도자들이 현장에서 좀 더 수월하게 미래를 준비하는 데 필요한 방향을 제시하기 위해 여러 전문가들과 함께 두 번째 대화를 시도했습니다. 그리고 그 결과를 담은 인사이트를 청소년활동 현장에 제공합니다.

KYWA는 앞으로도 청소년활동 현장의 미래를 지원하는 노력을 지속적으로 기울여 나갈 것입니다.

한국청소년활동진흥원
이사장 손연기

Contents

Part 1

INTERVIEW



08

미래 청소년활동을 선도하는 사람들의 이야기

라이브러리 티티섬 조은정 관장

진저티프로젝트 홍주은 대표

유쓰망고 김하늬 대표

강릉 날다학교 김기수 교사

INSIGHT(인사이트)

IN + SIGHT

사물이나 사람, 사건, 현상 등을
새로운 관점으로 해석하고
꿰뚫어 보는 것.

Part 2

SIGHT



24

첫번째 만남 X 진저티프로젝트 **홍주는 대표**
청소년의 목소리에 귀 기울이고,
함께 변화를 만드는 '진저티프로젝트'

44

두 번째 만남 X 유쓰망고 **김하늬 대표**
세상 속에서 얻는 진짜 배움,
리얼월드러닝 파트너 '유쓰망고'

58

세 번째 만남 X 라이브러리 티티섬 **조은정 관장**
질문을 담은 공간, 청소년과 함께 질문하고
만들어가는 '라이브러리 티티섬'

70

네 번째 만남 X 강릉 날다학교 **김기수 교사**
삶과 맞닿은 배움을 일구는
학교 밖 또 다른 학교 '날다학교'

82

다섯 번째 만남 X (주)이노마드 **박혜린 대표**
지속가능성을 접근가능하게,
에너지를 혁신하는 '이노마드'

90

여섯 번째 만남 X 사회적협동조합 menTory **권기호 대표**
지역에서 할 수 있는 배움을 만드는 실험을 하는 'menTory'

부록

PLUS



108

해의 청소년활동 사례
(미국 메트스쿨, 카우프만 재단)
내 관심사를 학교 밖 진짜 세상과 '연결'하기

114

알쓸칭잡
(알아두면 쓸모있는 요즘 청소년 잡학사전)



인문지리문화연구소 | 인문지리문화연구소

Part 1

INTERVIEW

08 / 미래 청소년활동을 선도하는 사람들의 이야기

미래 청소년활동을 선도하는 사람들의 이야기

청소년들은 일상에서 무엇에 관심을 가지고, 어떤 새로운 경험을 원하고 있을까? 앞으로의 청소년활동은 어떤 미래상을 가져야 할까? 이런 고민의 시작으로 KYWA는 2021년부터 ‘청소년을 만나는’, ‘청소년을 만나는 어른들’을 직접 마주하면서 그들이 가진 경험을 공유하고 연결을 확장하는 일에 집중하고 있습니다. 청소년활동의 새로운 미래 준비 두 번째 이야기가 시작됩니다.



• Interviewee 소개 •



라라

**라이브러리 티티섬
조은정 관장**

청소년과 만나는 공간에서 쓰는 닉네임이에요. 청소년들이 기억하기 좋아서 오래전부터 사용하고 있어요.



애플잼

**진저티프로젝트
홍주는 대표**

청소년들과 만날 때 사용하는 별명이에요. 보통 딸기잼을 기본으로 주잖아요, 근데 저는 사과잼을 좋아하거든요. 좋아하는 것을 아끼고 표현하는 마음을 이어 가고 싶어요.



하니커

**유쓰망고
김하니 대표**

체인지 메이커의 '커'를 이름 뒤에 붙여 쓰는 애칭이에요, 언제나 체인지 메이커이고 싶어요.



바보

**강릉 날다학교
김기수 교사**

1학년 아이들이 '김기수 바보'라고 칠판에 써 놓고 웃는 모습이 얼마나 예뻐는지, 그때부터 바보라는 별명을 써요. 아이들에게 부끄럽지 않게 계속 배워 나가며 살고 싶다는 의미를 더해서요.

어떤 일을 하고 계시는지 소개해 주세요.

라라 안녕하세요. 저는 청소년 중심 공공 도서관인 '라이브러리 티티섬'의 관장 조은정(이하 '라라')입니다. 저희 도서관은 청소년들이 일상 속에서 자주 방문하여 경험을 확장할 수 있는 것들을 실험하고 있어요. 첫 번째는, 청소년 전용 공간을 두어서 청소년이 내면의 힘을 기른 이후에 뭔가를 하고 싶다는 표현을 적극적으로 할 수 있도록 안내하는 작업을 하고 있고요. 두 번째는, 콘텐츠 실험을 하고 있어요. '청소년들이 경험을 확장하기 위해서는 어떤 콘텐츠가 있어야 할까?'라는 고민에서 시작하여 다양하게 실험 중입니다.

애플잼 네, 저는 진저티프로젝트의 대표 홍주는(이하 '애플잼')이라고 합니다. 저희 회사는 '개인과 조직의 건강한 변화를 위한 실험실'이라는 정체성을 가지고 다음 세대, 미래 교육, 사회 혁신, 조직 문화와 관련된 주제로 실험적인 연구나 출판, 교육 활동들을 하고 있습니다. 저는 주로 연구를 담당하고 있고, 개인적으로 다음 세대에 관심이 많습니다.

하니커 저는 '청소년들이여 망설이지 말고, Go!' 구호의 줄임말인 유쓰망고라는 단체의 대표 김하니(이하 '하니커')입니다. 저희는 주로 중·고등학교 선생님들을 대상으로 청소년 주도 프로젝트를 수업에 활용할 수 있도록 실험하고, 확산하는 역할을 하고 있어요. 그리고 요즘은 '리얼 월드 러닝'이라는 이니셔티브initiative를 계속하고 있는데요, 청소년들이 자신의 관심사에 기반한 프로젝트를 외부 전문가와 같이 협력해 나가면서 경험을 확장할 수 있도록 학교의 안과 밖을 연결하는 역할을 하고 있습니다.

바보 안녕하세요? 저는 운양초등학교 6학년 담임 교사이면서, 강릉 청소년 마을 학교 '날다'

에서 아이들을 만나는 김기수(이하 '바보')입니다. 날다학교는 학교 밖에 있는 또 다른 학교예요. 강릉에 계시는 초·중·고등학교 선생님들이 강릉의 청소년들을 위해서 프로젝트를 기획하고, 지역 사회의 다양한 어른들과 만날 수 있도록 가고 역할을 하고 있어요. 더불어 지역사회 어른들이 청소년을 이해할 수 있도록 시야를 넓혀 주는 역할도 합니다. 우리 날다학교 선생님들은 스스로 학교 안에만 갇혀 있지 않고 학교 밖에서도 청소년들을 만나고 지역의 어른들, 전문가들과 연대할 수 있는 플랫폼 역할을 하고 있습니다. 반갑습니다.

미래세대인 청소년들을 위해 일하는 특별한 이유가 있나요?

하늬커 제가 어떤 논문에서 '청소년들이 삶에서 가장 많이 만나는 어른들은 다 주어진 관계'라는 글을 읽고 소름이 끼친 적이 있어요. 청소년들이 일상생활에서 만날 수 있는 어른들, 부모님이나 교사는 다 자기가 선택한 게 아니라는 거죠. 내취향에

맞는 어떤 어른에게 배우고 싶다고, 관계를 맺어 보고 싶다고 스스로 정할 수가 없잖아요. 이런 상황에서 청소년들의 선택으로 자기가 정말 만나 보고 싶은 사람, '제3의 어른'과 만날 수 있는 경험과 기회가 필요하겠다는 생각이 들어서 시작하게 됐어요.

바보 '날다학교'에는 학교를 바꾸고 싶어 하는 선생님들이 많이 모인 것 같아요. 학교 교육의 문제점을 느끼지만 학교 안에서만 바꿔 나가기엔 어려움을 느끼고, 학교 밖으로 나와서 또 다른 학교를 만든 거죠.

학교 교육이라고 생각하면 자유롭기보다는 다소 제한적이고, 경쟁적이잖아요? 이러다 보니까 청소년들이 자연스럽게 공동체성을 기르기 어렵고, '내가 할 수 있는 게 뭘까?'를 고민하는 기회가 부족해지는 것 같아요. 이런 청소년들에게 인문학적으로 다양한 경험을 주고 싶어서 강릉에서 마음이 맞는 선생님, 학부모, 전문가분들이 모여서 날다학교를 시작하게 된 거죠.





라라 저는 첫 번째로, 제 청소년기를 돌아봤을 때 폭력적으로 느껴졌던 순간이 있는데요, 어른들이 “뭘 하고 싶냐?”고 물었던 때예요. 제가 알고 있는 선택지가 많이 없는 상황에서 ‘이 중에서 골라.’ 하는 것 같은 느낌이 들어서 항상 그게 답답하게 느껴졌어요. 하니까 말처럼, 집과 학교가 저의 모든 세상인데 이 안에서 내가 하고 싶은 게 없으니까 오히려 더 방향하고, 좌절하고, 쓸모없는 사람처럼 느껴졌던 게 아닌가... 그런 제 청소년기가 있었던 것 같아요.

두 번째는 ‘청소년공간은 이렇게 많은데, 왜 전부 청소년이 없다고 할까?’라는 고민에서 시작 됐는데요, 청소년들한테 물어보면 다 갈 데가 없다고 이야기해요. 실제로 ‘티티섬’에 오는 친구들도 티티섬이 생기기 전에는 갈 데가 없었다고 말했어요. 근데 사실 티티섬 주변에도 청소년이 갈 수 있는 공간이 많이 있어요. 이런 이유라면 ‘청소년이 갈 곳이 없는 게 아니라 원하는 공간이 없었던 것은 아닐까?’, ‘그러면 청소년이

원하는 공간이 무엇일까?’를 고민하다가 현재의 청소년공간을 만들게 되었습니다.

애플잼 저는 진저티프로젝트의 첫 번째 청소년 연구 프로젝트인 ‘고등학자’를 계기로 청소년들과 조금 더 가까워졌어요, ‘청소년이 원하는 것’을 연구해 달라는 의뢰를 받았는데, ‘청소년이 원하는 것은 청소년이 제일 잘 알지 않을까?’ 싶어서 청소년들 스스로 자신들이 원하는 것이 무엇인지를 찾아가는 6개월간의 청소년 주도 연구 프로젝트를 진행했죠. 그 프로젝트를 하면서 ‘청소년들도 충분히 자신이 원하는 것에 대해 목소리를 낼 수 있구나.’, ‘자기의 역할을 알고 책임질 수 있구나.’, ‘청소년에 대해서만큼은 그 누구보다 청소년들이 잘 알고 있구나.’ 하는 것을 깨달았어요. 그래서 이후에도 고등학생 인턴을 더 적극적으로 뽑는다든지, 청소년들이 무언가를 해 볼 수 있게 판을 만들어 주고 그들에게 역할과 주도권을 주는 청소년 주도 프로젝트들을 계속해 왔습니다.

66

요즘 청소년 현장의 가장 큰 고민은 참여할 청소년들을 모집하는 것이예요.
 다른 분야의 민간·공공 시설에도 청소년 사업들이 점점 많아지고 있고,
 청소년들은 자신에게 도움이 되는 활동을 하고 싶어 하잖아요.
 우리 현장에 청소년들이 더 많이 유입될 수 있으려면 어떻게 해야 할까요?

99

요즘 청소년이 ‘하고 싶어 하는’, ‘원하는’ 것은 무엇이라고 생각하세요?

라라 첫 번째로, 요즘 청소년들은 ‘관계 욕구’가 제일 큰 것 같아요. 아무래도 2년 동안 학교 친구를 만난 적이 많지 않다 보니, 대면 활동을 훨씬 원하더라고요. 청소년들이 얘기하길 티티섬에 오는 가장 큰 매력 1번은 “내가 굳이 연락하지 않아도 여기에 오면 다른 친구들이 있을 것 같다.”는 것이었어요. 그래서 청소년들이 관계를 잘 쌓을 수 있는 여건을 만들어 주면 좋을 것 같아요.

두 번째는, 청소년들의 개별성과 일상성이 담보되는 곳이 있어야 해요. 개인의 니즈를 다 채울 수 있는 공간이 필요하다는 말은 아니예요. 그저 청소년들이 목적을 선택할 수 있도록 판을 만들어 주면 돼요. 그러면 청소년들이 그 안에서 무언가를 발견하고 확장해서 다른 프로그램을 만들어 나갈 수 있는 것이지, 운영자가 처음부터 만들어 놓고 ‘여기 오세요’라고 하면 결국 목적성이 생기는 것이라고 생각합니다.

도서관에서 일상적으로 보는 언니, 오빠, 친구들이 하는 걸 보고 ‘나, 이것도 하고 싶어요.’라는 마음이 들기가 더 쉽지, 내가 처음부터 선택지를 가지고 ‘여기서 이거 하고 싶어.’ 하고 선택하는 일은 굉장히 드물다는 것을 저희도 많이 발견하고 있어요.

애플잼 저는 티티섬의 운영자분들이 청소년들과 관계를 잘 맺기 위해 청소년들에게 어떻게 다가 가시는지를 눈여겨보아야 할 점이라고 생각해요. 청소년들이 무엇을 선택해야 할지 잘 모를 때 어른들이 만들어 낸 것을 전달해 주는 것이 아니라, 청소년들을 면밀히 관찰하고 가볍게 말을 걸기도 하면서 이들이 원하는 것이 무엇일까 굉장히 고민을 많이 하면서 다가가는 걸로 알고 있어요. 어른들이 목적을 가지고 있지는 않지만, 자연스럽게 청소년들과 관계를 맺고 신뢰를 쌓아가는 게 먼저 선행이 되어야 청소년들이 자기가 원하는 경험이 무엇인지 표현하기도 하고 적극적으로 참여하기도 하는 것 같아요.



청소년들의 관심사나 생각을 읽어 내고 연결해 주어야 한다는 거죠? 그런데 청소년들이 무엇에 관심 있는지 잘 읽어 낸다는 것이 쉽지는 않은 것 같아요.

라라 맞아요, 그래서 저는 조직이 조금 유연해져야 한다고 생각해요. 티티섬도 처음에는 운영자들이 미리 콘텐츠를 만들었어요. 하지만 다 실패했어요. 실제로 아이들의 마음에 닿지 않았던 거죠. 이후 청소년들의 이야기를 들으면서 바로 바로 수정·보완을 해 나갔는데, 이 시간은 생각보다 오래 걸리지 않아요. 이 시간을 견딜 수 있는 유연한 조직에 있는 지도자라면 충분히 청소년들의 관심사를 읽어 낼 수 있어요.

애플잼 저는 특히 관찰과 질문이 중요하다고 생각해요. 한번은 청소년들에게 실제로 너희가 가장 많이 가는 곳, 방과 후에 시간을 제일 많이 보내는 곳에 우리를 초대해 달라고 요청했어요. 왜 여기서 노는지, 주로 뭘 하고 노는지, 나올 때는 왜 나오는지, 여기서 놀 때 어떤 게 아쉬운지, 어느 요일

어느 시간대에 여기에 오는지 등등에 대해서 같이 이야기를 나눴는데, 그때 정말 많은 아이디어를 얻었어요. 어른들의 공간으로 초대했을 때는 말하지 않던 생각들을 술술 꺼내 놓더라고요. 특히 초등학생들은 중학생 언니·오빠들이나 어른들의 눈치를 보는 게 너무 싫으니까, 눈치 안 보이고 내 맘대로 뭔가를 해 볼 수 있는 환경이면 다 좋겠다고 하더라고요. 그래서 청소년지도자들도 주변에 청소년들이 자주 가는 공간, 청소년들의 맥락을 한 번 들여다보는 것부터 시작해 보시면 어떨까요? 생각보다 아이들이 가볍게 던지는 말 안에 중요한 단서들이 많이 있더라고요.

바보 음, 저는 자발성의 씨앗은 자율성에 있는 것 같아요. 자유로운 아이들이 자발적으로 자라는 것 같아요. 선생님들도 보통 모범생으로 살며 교사가 되잖아요. 자율성을 제대로 경험하지 못하고 선생님이 되는 경우가 많은 것 같아요. 선생님들은 물론 학부모, 청소년들 모두 자율성을 경험하지 못하고 학교에 모이다 보니 학교 역시

비자발적이게 되고, 비자율적이게 되는 것 같아요. 날다학교에서는 아이들과 교육과정을 함께 기획해요. 전문가, 길잡이 선생님들은 아이들이 하는 말을 그냥 들어주고, 콕콕 한번씩 찢러 주는 역할만 하죠. 그 과정을 한번 겪은 아이들은 다음엔 “내가 또 해 볼까?”가 되는 거예요. 아이들의 주체성과 자발성을 이끌어 내기 위해서는 아이들이 자유롭게 할 수 있는 환경을 먼저 만들어 주는 게 가장 중요한 것 같아요. 그래서 어른들이 조금 더 많이 믿고 받쳐 주는 게 필요하지 않을까요? 하고 싶은 게 많은 아이들은 많이 배운 아이들이고, 사회·문화적 자본이 풍부한 아이들이에요.

그럼, 관심사를 더 확장해서 프로젝트(활동)로 이어지게 하려면 어떻게 접근을 해야 될까요?

하늬커 사실 모든 관심사는 다 프로젝트가 될 수 있어요. 예를 들어 보면, 저희가 중학교 1학년 대상으로 프로젝트를 했었는데, 아이들이 “진짜 프로젝트 주제가 아무것도 생각이 안 난다. 관심

있는 게 없다.”고 하는 거예요. 그래서 “무조건 새롭고 기발한 것을 생각할 필요는 없다. 평상시에 궁금했던 것, 잘 이해가 가지 않았던 것도 프로젝트의 주제가 될 수 있다.”고 말해 줬어요. 그랬더니 “중학생이 되니 자기주도학습을 해야 된다는 말을 너무 많이 듣게 됐는데, 도대체 자기주도 학습이란 게 뭘지 도무지 모르겠다.”는 얘기를 하더군요. 그래서 자기 주도 학습 자체가 프로젝트 주제가 됐거든요. 이 팀은 진짜 자기 일을 하고 있는 어른들을 인터뷰해서, 자기 주도적으로 일을 한다는 게 무엇인지, 자기 주도 학습을 하는 게 인생에서 왜 중요한지, 어떻게 시간을 관리하는 게 중요한지, 이런 것들을 자기만의 언어로 다시 구성해 냈어요. 이 전체 과정이 ‘인터뷰 프로젝트’가 되는 거지요. 아니면 우리만의 정의를 내려서 그것을 다른 친구들한테 알려 주는 프로젝트가 될 수도 있는 거고요. 그래서 프로젝트의 범위를 넓게 생각하는 것이 중요합니다. 무엇이든 프로젝트로 만들 수 있죠. 지도자들이 진짜 아무것도 아닌 것



같은 단어 혹은 키워드의 씨앗이더라도 그것을 프로젝트화할 수 있는 역량을 갖추는 게 더 중요한 것 같아요. 어떤 것이 주제가 될 수 있는지 없는지의 문제는 아니라고 생각해요.

라라 프로젝트가 엄청난 것처럼 기업이 정신 교육처럼 뭘 해야 되고... 이런 느낌으로 다가가면 서로가 부담스러워져요.

프로젝트의 주제는 일상 속에서도 찾아낼 수 있고, 관찰하고 잘 듣다 보면 '이거 해 볼까?' 하고 자연스럽게 이어질 수 있어요.

코로나19를 겪은 청소년들의 삶도 많은 부분이 달라졌을 거예요. 아무래도 경험과 배움의 측면에서 부족한 점이 있을 것 같다는 생각도 드는데요, 지금 만나는 청소년들은 어떤 모습 인가요?

라라 코로나의 전후를 제가 정확하게 데이터 적으로 알 수는 없으나, 예를 들면 중학교에 입학 해서 1~2학년을 통으로 온라인으로 보낸 애들 가운데 중3이 되어서 갑자기 주어진 환경을 못 견디고 학교를 그만 다니고 싶어 하는 애들이 있어요. 그리고 친구랑 '관계맺기(소통 등)'도 많이 어려워하고 있어요. 또 아이들 사이에 경험의 격차가 너무 커졌어요. 예전에는 학교가 중화 작용을 해 줬던 부분도 있고, 청소년기관이 중화 작용을 해 줬던 것도 분명히 있었을 텐데, 온라인으로는 검색어의 차이도 있고... 이에 따라서 선택할 수 있는 표현의 차이가 있다고 봐요.

애플잼 제가 최근에 <대면, 비대면, 외면>이라는 사회학자 김찬호 선생님의 책을 읽었는데, 코로나를 겪은 세대의 아이들을 일컬어 '맥락을 잃어버린 세대'라는 표현을 하시더라고요.



학교에 갔으면 자연스럽게 마주하고 관계를 맺고 알게 되었을 것들을 2년 넘는 공백 때문에 놓친 아이들로서는 상황을 파악하는 능력, 맥락을 읽는 능력이 현저히 떨어졌다고 하더라고요. 그러다 보니까 서로의 맥락을 읽지 못해서 생기는 어려움... 이전 같았으면 금방 이해할 수 있었던 것들이 이해가 안 되기 때문에 큰 갈등이나 문제로 번진다는 생각이 들어요. 사실 이게 학습 결손이나 학력 격차보다도 훨씬 더 중요한 문제이거든요. 저는 살아오면서 사회성이라든지, 사람들과 관계를 맺는 법, 의사소통을 하고, 문제를 해결하는 법이 굉장히 중요한 역량이라고 생각하는데, 이 역량을 자연스럽게 배울 수 있는 시간을 무려 3년씩이나 그냥 보내 버렸으니까... 저는 이게 향후 우리 사회의 큰 문제로 대두되지 않을까 하는 생각이 들어서 마음이 많이 안타깝더라고요.

바보 쌍방향으로 소통하기보다는 그냥 유튜브를 보거나, 틱톡을 보거나, 틱톡을 찍어서 내가 올리는 것... 그 정도의... 그냥 완전히 다 형식적인 관계만을 맺으면서 살아가고 있는 것 같아서 한편으로는 걱정스럽고... 이게 가장 큰 문제인 게 아이들이 공공성을 잃어버리는 것 같기 때문이 예요. 우리의 문제, 우리의 목표, 이런 관심사가 없고 공공성에 대한 인식이 매우 부족하지 않나 싶어요. 파편화의 가장 큰 문제점인 것 같아서...

66

어떻게 해야 청소년이 오고 싶은, 필요로 하는, 원하는 공간이 될 수 있을까요?
 청소년에게 ‘공간’은 어떤 의미일까요? 공간이 왜 중요할까요?

99

‘어떻게 하면 아이들이 공공성을 가질 수 있을까?’ 하고 많은 생각을 하게 되지요. 그런 상태이다 보니 프로젝트를 하더라도 공공성을 담은 프로젝트는 가장 인기가 없어요. 아이들을 그 과정까지 이끌어 나가기 위해서는 정말 많은 노력이 필요하다는 생각이 들어요. 저는 그 부분에 대해 문제 인식을 갖고 있어요.

애플잼 세대가 겪고 있는 어떤 시대적인 사건들이 불안이나 우울감을 형성하게 된 것 같아요. 아이들 스스로 약간은 내가 내 생명을 지키지 않으면 아무도 나를 지켜 주지 않는다는 감각이라든지... 그런 게 분명히 있는 것 같아서 안타까워요.

청소년이 일상에서 오고 가는 ‘공간’은 어떤 공간이어야 한다고 생각하세요? 청소년시설의 공간은 어떻게 변화하면 좋을까요?

라라 “청소년들이 원하는 공간이 뭘까?”라고 했을 때, 일단 청소년이 존중받을 수 있는 공간이라고 생각했어요. 또한 그들이 선택하고 주도적

으로 활동할 수 있는 공간이어야 한다고 생각했습니다. 그런데 주변의 청소년이 갈 수 있는 공간들은 목적성이 분명한 것 같아요. 뭘 배우러 간다든가, 뭘 하러 가야 된다거나 하는 그런 공간에서는 청소년들이 주도성을 가진다기보다는, 선택성은 있지만 주도성이 있다고 생각하지는 않아요. 이 친구들이 스스로 선택하고 결정할 수 있게 목적성을 없애는, 그 친구들이 스스로 목적을 결정할 수 있게 공간을 만드는 작업부터 시작이 되어야 하지 않을까요?

저희는 공공의 목적을 갖고 있기 때문에, 청소년들에게 훨씬 더 일상적인 공간을 제공해야 하고, 그러려면 청소년들이 아무런 목적이 없어도 슈퍼마켓처럼 들를 수 있는 공간을 마련해 주어야 해요. 청소년들이 조금 더 쉽게 떠올릴 수 있고, 마음의 장벽 없이 오고 가는 공간이 되면 좋겠다고 생각해요.

애플잼 최근에 연구 프로젝트를 하면서 청소년들을 인터뷰할 기회가 있었는데, 청소년에게 필요한 것이 무엇인지 물었더니 ‘청소년 공간’에 대한



이야기를 많이 하더라고요. 청소년들이 갈 공간이 없다는 말을 정말 많이 들었어요. 그런데 사실 멀지 않은 곳에 청소년센터나 수련관이 있거든요. ‘청소년시설들이 이렇게 많은데 왜 갈 곳이 없다고 하는 걸까?’ 그래서 아이들한테 어떤 공간이 필요한지 물었더니 “청소년 카페요.”라고 대답하더라고요. 청소년시설과 청소년 카페의 다른점이 뭘까 생각해봤을 때, ‘특별한 목적 없이 일상적으로 머물 수 있는 곳’, ‘집-학교에서 가까운 곳’, ‘나한테 눈치 주거나 뭘 강요하지 않을 것 같은 곳’, 사실 그런 곳이 청소년들이 가고 싶어 하는 곳인 것 같아요. 저희가 티티섬 프로젝트를 진행할 때 이 공간이 생기면 올 만한 청소년들을 페르소나로 분석해 분석이 있어요. 여기에 분명히 목적을 가지고 이용하고 싶어서 오는 아이들도 있겠지만, 그림자처럼 왔다가 언제 갔는지도 모르는 아이들도 분명히 있을 거예요. 근데 그 아이들의 욕구는 ‘아무도 내가 여기 왔는지 몰랐으면 좋겠다.’인거죠. 친구들과 만나서 네트워킹을 하고 싶어 하는 아이들도

있고, 뭔가를 자기 스스로 바꿔 보고 싶고 해 보고 싶은 아이들도 있는데, 그런 아이들은 사실 모든 어른들이 자신에게 너무 관심을 가져 주면 생각보다 부담스러워하더라고요. 청소년 카페라는 공간을 생각해 보면, 아무도 아이들에게 눈치를 안 줄 것 같은 공간, 언제든지 편안하게 갈 수 있고 그냥 학교에 갔다가 학원 가기 전에 잠깐 들를 수 있는 공간일 거예요. 아이들은 그런 곳을 되게 원하는 것 같아요.

청소년들이 원하는 공간이 어떤 공간인지 알겠어요. 그렇지만 그 공간에서 청소년들이 다양한 경험을 할 수 있게 하려면 프로그램이 없이 어떻게 운영할 수 있을까요?

라라 티티섬의 경우에는 도서관 곳곳에 다양한 콘텐츠를 펼쳐 놓아요. 책, 영상, 그 외의 모든 정보성 콘텐츠를 활용합니다. 이후 이용자가 콘텐츠에 얼마나 관심을 보이는지 관찰하고 프로그램으로 연결해 경험의 확장을 돕습니다.

66

청소년들의 관심사나 니즈가 변화하는 것처럼,
지도자에게 요구되는 역할이나 역량에도 변화가 필요하다고 생각해요.
지금 청소년들에겐 어떤 지도자가 필요할까요?

99

청소년들에게 필요한 어른은 어떤 어른이라고
생각하세요? 미래세대를 만나는 지도자에게
필요한 역량, 노력은 어떤 것일까요?

라라 최근에 가장 많이 고민하는 것이 **‘일단
관심이 있어야 한다.’**예요. 저는 그게 제일 첫 번째
라고 생각해요.

저는 제 동료나 티티섬과 연관해서 주변의 여러
어른들이 “어떻게 하면 청소년들이 하고 싶은게
보이나요?”라고 묻기에, 나 스스로 ‘뭐가 보이는
건가?’ 하고 생각했는데, 그냥 관심이 있는 것뿐
이라는 결론에 닿더라고요. 청소년한테 관심이
있다 보니까, 계속 보다 보면 ‘이 친구는 이런 것에
관심이 있고, 이 친구는 이런 것들을 잘하네?’가
보이는 거지, 관심이 없다면 이게 보이지 않을
거예요. 그래서 저는 첫 번째가 관심이라고 생각
해요.

두번째로는 이 친구가 잘될 거라는 무조건적인
믿음이 필요한 것 같아요. 어른들은 청소년들이
일상에서 지내는 모습을 보고 애는 될 친구, 재는 안

될 친구라고 쉽게 판단하고
가려 내는 것 같아요.

학교에서는 그런 일들이 더
빈번하게 있겠죠. 왜냐하면,
시험을 치고, 평가를 하고,
학력이 있으니까요. 그런데 저는 학교 뿐 아니라
기관에서도 그런 일들이 얼마든지 있다고 느껴요.
프로그램에 잘 참여하면 이 친구는 잘하는 친구
이고, 못 하면 이 친구는 좀 문제 있는 친구라고…
저는 그게 평가하는 거라고 생각하거든요. 그런데
그런 평가를 할 게 아니라 ‘이 친구는 이 부분을
잘하고, 이 친구는 이런 강점이 있어.’라고, ‘모든
사람은 다 강점이 있어.’라고 하는, 무조건적인
지지가 일단… 저는 제일 기본적으로 그게 필요한
것 같아요.

애플잼 아이들이 느끼기에 ‘안전한 어른’, 그런
어른들이 있어요. 확실히 아이들도 ‘이 어른하고는
좀 가까워져도 괜찮겠다.’고 생각하면 자기
이야기도 더 하게 되는 것 같아요. 사실은 그래야



관계 맺기도 더 잘 이루어지겠다는 생각이 들어요. 저희 조직에서도 안전한 실험실에 대한 대화를 정말 많이 하는데요, 아이들도 마찬가지예요. 아이들이 느끼기에 이 어른이 나를 판단하고 있지 않을까, 아니면 내가 접근해도 괜찮을까, 그런 벽이 느껴지지 않는 어른으로 존재하는 게 되게 중요한 것 같아요.

근데 사실 이게 청소년에 대한 관심일 수도 있고, 이 친구들과 나 사이의 갭을 줄이려고 노력하는 어른의 태도일 수도 있겠다는 생각도 들어요. 그다음으로 중요한 어른은 '배우는 어른'이라는 생각이 듭니다. 대부분의 어른은 내가 잘 안다고 생각해서 청소년들을 가르치려고 하잖아요. 근데 그게 아니라 나도 청소년들에게 배울 것이 있고, 이 친구들과 같이할 수 있고, 함께 만들어 갈 수 있고, 이 친구들 안에 있는 가능성을 인정해



주고 존중해 주는, 그런 어른이 필요하지 않을까 생각해요.

그러니까 제가 생각하는 안전한 어른이란 자기가 다 안다고 생각하지 않고 계속해서 배우면서 새로운 시도를 하고 도전을 하는 어른이에요.

바보 좋은 어른들을 포함해서 좋은 이웃이 아이들 주변에 많으면 좋겠어요. 아이들 주변에서 공동체로 살아가며 협력하고... 갈등이 있을 때 서로 돌아서는 게 아니라 서로 회복하기 위해서 노력하는 어른들의 공동체, 그런 이웃들이 많아지면 좋겠다 싶어요. 그러면 아이들이 학교 밖에서도 뭔가를 할 수 있지 않을까요?

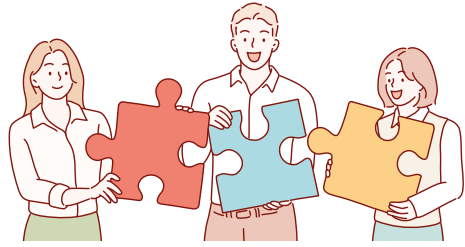
앞으로의 청소년 활동 현장은 어떤 변화와 리더십을 가져야 할까요?

하늬커 청소년지도자도 자기가 무엇을 좋아 하는지, 직업은 지도자이지만 뭘 해 보고 싶은지를 스스로 궁금해해야 해요. 그리고 그런 것을 물어봐 주는 조직 문화가 이루어져야 한다고 생각해요.

특히 우리는 지금 청소년들에게 어떤 지식을 전달 하려는 것이 아니라 다양한 프로젝트나 주도적인 활동을 하게 하려는 거잖아요. 그러면 지도자 분들께서도 뉴스나 책에 있는 것 만이 아니라 세상에는 정말 다양한 삶의 모습이 있다는 것을 아시는게 중요합니다. 그래야 아이들에게서 어떤 씨앗을 발견했을 때, 본인이 비록 그 분야의 전문가가 아닐지라도 "이런 것도 있대."라고 얘기해 줄 수 있어요. 그만큼 다양한 레퍼런스를 알고 있어야 아이들에게 그것을 연결해 줄 수 있는 기회가 생기거든요. 그런 문화나 분위기가 기관 내에 형성되고, 어른들이 먼저 그에 걸맞은 의식을 갖는 게 중요한 것 같아요.

라라 우리가 지금 청소년들로 하여금 도달하게 하려는 어떤 공동체 상, 새로움, 자발성… 이런 게 있잖아요. 그런데 정작 우리는 그런 환경에 놓여진 적이 없는 것 같아요.

그래서 사실은 운영자가 청소년들에게 “이렇게 하세요.”라고 했을 때 굉장히 힘들고, 그 운영자 역시 고통스러워하거든요. 자발적인 환경을 겪어 본 적이 없으니까 힘들고, 그와 마찬가지로 “뭔가 발견해 주세요.”라는 요청을 받더라도 나도 발견당한 적이 없으니까 발견해주는 눈을 어떻게 키워야 되는지도 어렵더라고요. 그래서 언어로 그냥 지칭을 만들어서 “발견자, 촉진자, 연결자가 되세요.”라는 요청을 받을 때는 무척 혼란스러워지기까지 해요. 그래서 지도자들에게도 이런 것들을 충분히 경험해 볼 수 있는 기회가 필요하다는



생각이 들어요. 지금 저희 조직에서도 언어화 작업과 동시에 체화하는 작업, 워크숍 같은 것을 하는데… 이게 정말 자기가 살아온 경험에 따라서 그 언어를 이해하는 농도가 각자 다 다르고, 지도자들 사이에도 경험의 격차가 있다보니 이런 것들을 잘 풀어낼 수 있는 시간이 필요하다는 생각이 들더라고요.

애플잼 저희는 <어댑티브 리더십>이라고 조직 문화와 관련된 책을 내기도 했어요. 사회 변화가 점점 더 가속화하고 있기 때문에 이런 사회에서는 변혁적 역량이라는 게 중요하다고 OECD에서도 계속 강조하잖아요. 아이들의 변혁적 역량은 정말 중요하다고 말하면서 어른들의 변혁적 역량은 과연 얼마나 갖추어지고 있는지 묻고 싶어요. 그래서 시대를 읽는 눈, 변화를 읽는 눈을 우리가 계속해서 장착하지 않는 이상 우리 조직이 바뀌기는 어렵겠다는 생각이 들어요.

요즘 선생님들 중에, 젊은 선생님들은 퇴근 후 사이드 프로젝트같이 사회적으로 의미 있는 활동들을 하거든요. 이렇게 선생님들이 먼저 진짜 세상을 알고 지역과 연결되는 게 바람직하다고 생각해요.

청소년지도자분들도 무언가 계속해서 사회 변화의 흐름을 읽고 지역에 있는 다양한 사람들과의 연계, 연결을 많이 시도하셔야 될 것 같아요. 그리고 조직 안의 다양성을 확보하는 것도 굉장히



중요한 것 같아요. 조직 내에 물이 고이는 것처럼 정체되지 않고 다양한 생각과 유연한 사고가 계속 흐름을 유지할 수 있도록 말이예요.

라라 저는 청소년지도자들이 이 직업의 효능감을 느꼈으면 좋겠다는 생각을 늘 합니다. “지도자들이 미래 역량을 못 따라 가고 있어요.”라고 하면 그들도 지치고, 어디에서 의미를 찾아야 할지 모를 것 같아요. 그래서 저는 어디에선가 우리가 매우 의미 있는 일을 하고 있다는 이야기를 자주 해주었으면 좋겠어요. 그분들을 발견해 주는 눈도 필요한 것 같아요.

애플잼 저희가 8년 전에 공익 활동가의 미래 역량에 대한 연구를 진행한 적이 있는데요, 현장에 있는 활동가들은 단지 1년 후에 내가 어떤 세상을 마주하게 될지 전혀 예측하지 못한 채 바쁘게 지내잖아요. ‘세상은 어떻게 변화하고 있지?’, ‘그런 세상에서 살아가려면 나에게서 어떤 것이 필요할까?’ 이런 것들을 그냥 묻고 나누는 것만으로도 엄청 좋아하시더라고요. ‘우리에게 이런 역량이 필요하구나.’, ‘나에게는 이런 역량들이 이미 있구나.’와 같은 것들을 함께 돌아보는 시간만으로도 현장의 분위기나 일상이 달라지는 것을 경험했어요. 우리 청소년지도자분들에게도 사실 이런 시간이 필요하지 않을까요? 5년 후, 10년 후의 청소년기관은 어떻게 변화할까? 그때 청소년지도자들에게는 어떤 미래 역량이 필요할까? 이런 질문과 대화도 한 번 나눠 보시면 좋겠다는 생각이 들어요.





Part 2

SIGHT

24 / 첫 번째 만남 x 진저티프로젝트 **홍주은 대표**

44 / 두 번째 만남 x 유쓰망고 **김하늬 대표**

58 / 세 번째 만남 x 라이브러리 티티섬 **조은정 관장**

70 / 네 번째 만남 x 강릉 날다학교 **김기수 교사**

82 / 다섯 번째 만남 x (주)이노마드 **박혜린 대표**

90 / 여섯 번째 만남 x 사회적협동조합 menTory **권기호 대표**

첫 번째 만남 진저티프로젝트

홍주은

“<고등학자>, <고등인턴>, <청소년건축가>, <고등작가>, <시간여행자> 등 청소년이 원하는 경험과 공간, 세상을 스스로 상상하고 만들어 가도록 실험적인 연구와 프로젝트를 통해 다음 세대에게 주도권을 내주고 변화를 촉진하는 현장 연구자 홍주은입니다”

「진저티프로젝트 공동대표 홍주은」



청소년의 목소리에 귀 기울이고, 함께 변화를 만드는 '진저티프로젝트'

'개인과 조직의 건강한 변화를 위한 실험실'로, 변화를 읽고, 지식을 짓고, 네트워크를 디자인하는 방식으로 일하며, 주로 다음 세대, 미래 교육, 조직문화, 사회혁신 주제에 대해 연구, 출판, 교육하는 조직

변화를 읽고, 지식을 짓고, 네트워크를 디자인하는 진저티프로젝트

개인과 조직의 건강한 변화를 위한 실험실, 진저티프로젝트ginger T project는 변화하는 사회와 세대의 흐름을 관찰하고 그 속의 다양한 개인과 조직의 목소리를 듣습니다. 또한 이들을 연결하여 함께 변화를 만들어 갈 주체들로 촉진합니다.

진저티프로젝트(이하 '진저티')는 밀레니얼 세대가 오늘날 사회의 주축으로 급부상하기 전, 아무도 그들을 주목하지 않았던 2016년에 <밀레니얼 세대 연구> 보고서를 출간해 이목을 끌었습니다. 88만 원 세대, N포 세대가 아닌 타고난 사회 혁신가 그룹, 운동의 새로운 패러다임을 만들어 가는 세대로 밀레니얼을 바라본 새로운 관점의 연구는 진저티가 당사자 주도 연구, 강점 기반 연구를 시작하게 된 출발점이 되었습니다. 현재 진저티는 Z세대 연구진을 중심으로 <Z세대의 관계 맺기>에 대한 연구를 진행하고 있습니다.

진저티는 변화를 읽고 지식을 짓는 것뿐만 아니라 <세대를 뛰어넘어 함께 일하기> 워크숍 등을 통해 변화의 흐름 속에 있는 개인과 조직이 변화의 주인이 될 수 있도록 무브먼트movement를 만드는 방식으로 일합니다. <N잡러>라는 표현도 진저티의 옛 동료가 두 조직을 오가며 일하는 방식을 실험하면서 창조되었고, 최근 많이 인용되고 있는 <롤 모델보다 레퍼런스> 또한 진저티에서 출간한 동명의 도서를 통해 만들어진 변화의 흐름입니다.

앞으로의 세상은 개인 혹은 하나의 조직이 문제를 해결할 수 없는 VUCA(변동성Volatility, 불확실성Uncertainty, 복잡성Complexity, 모호성Ambiguity) 시대입니다. 진저티는 변화를 원하는 개인과 조직을 연결해 함께 연결되어 창의적으로 문제를 해결해 나갈 수 있는 네트워크를 디자인하는 방식으로 일합니다. 우리는 새로운 연구나 프로젝트를 설계할 때, 가장 먼저

진저티가 청소년과 함께 해온 프로젝트

코크리에이션팀Co- Creation Team을 구성하는데, 문제를 해결하는데 함께 변화를 만들어 갈 팀십Teamship이 무엇보다 중요하기 때문입니다. 진저티 구성원들이 함께 스터디하고 번역, 감수해서 만든 도서 <어댑티브 리더십 Adaptive Leadership>은 VUCA 시대를 살아가는 개인과 조직이 어떻게 변화에 맞서고 변화를 이끌어갈 수 있는지를 보여 주는 지침서입니다.

한편 진저티는 2016년부터 전국의 다양한 청소년들을 만나왔습니다. <고등 인턴>, <고등학자>, <청소년건축가>, <고등작가>, <청소년에코인플루언서>, <학생 교육 기획자>, <시간여행자> 등. 진저티는 청소년이 진짜로 원하는 것을 스스로 찾아갈 수 있도록 다양한 파트너들과 함께 좀 더 안전한 일터, 학교, 도서관, 미술관, 환경교육, 교실 등의 실험실을 만들었습니다. 청소년에게 노동자·연구자·건축가·예술가·환경운동가·교육기획자 등의 새로운 정체성을 부여하며, 스스로 주도하고 책임지는 존재로 그들을 바라보고, 저마다 자기 내면의 목소리에 귀 기울이도록 회고를 돕고, 경험이든 공간이든 오롯한 주인이 되도록 촉진했습니다. 이 실험을 통해 우리는 어른들의 예상을 뛰어 넘는 청소년의 숨은 욕구를 발견했고, 새로운 가능성을 확인했습니다. 그리고 무엇보다 이 실험이 갖는 의미가 있다는 것을 확신하며 계속해서 찾아가는 중입니다.

고등학자 ‘청소년이 주도하는 연구를 실험하다’

“어른들이 생각하는 청소년과 제가 생각하는 청소년이 다를 것 같아서 지원했어요.”

청소년 연구자로 활동하고 싶다는 고등학생들의 지원서를 읽다가 이 문장 앞에 한참을 멈춰 서 있었습니다. 기획 의도에 정확하게 들어맞는 지원 동기였지만 청소년의 목소리로 확인하고 나니 덜컥 겁이 났습니다. 도대체 뭐가 어떻게 다르다는 걸까, 그래서 이 친구들이 진짜로 원하는 것은 무엇일까? 도무지 들어줄 수 없는 이야기를 쏟아내면 어떡하지? 호기롭게 ‘청소년 주도 연구’를 제안했지만, 부끄럽게도 저 역시 청소년의 목소리에 제대로 귀 기울여본 적이 없었던 것입니다.

2017년 3월부터 9월까지 총 6개월에 걸쳐 진저티프로젝트가 C Program의 의뢰와 지원을 받아 진행한 <고등학자>는 ‘청소년이 진짜로 원하는 것’이 무엇인지 찾기 위해 청소년 스스로 자기 내면의 목소리에 그리고 또래 친구들의 이야기에 귀 기울이며 찾아간 ‘청소년 주도 연구’ 프로젝트입니다.

'어른들이 생각하는 청소년'과 '청소년이 생각하는 청소년'이 얼마나 다를까 싶겠지만, 정말로 다릅니다. 시대와 세대(그렇습니다. 청소년기 안에도 극명한 세대 차이가 있습니다.)에 따라, 경험과 환경에 따라 청소년의 욕구와 고민은 너무도 달라, 어른들은 그 변화의 속도를 쫓아가기조차 힘듭니다. Z세대 트렌드 리포트가 매주 업데이트되는 것만 봐도 알 수 있습니다.

반면, 우리나라 교육 정책 및 청소년 정책의 기초 자료가 되는 연구들은 주로 성인 연구자의 관점에서 기존 질서를 중심으로 진행되고 해석되고 합니다. 청소년의 의견을 듣는다고는 하지만 대체로 정량적인 조사 방식을 취하거나 처음부터 결론을 정해놓고 검증해나가는 방식을 취하기 때문에 현장의 맥락이나 청소년의 숨은 욕구, 진짜 필요를 살피기가 쉽지 않습니다. '청소년을 위한 000'이라고 하지만 정작 청소년의 목소리는 담기지 못하는 이유입니다.

청소년들에게 "어땠어요?"라고 물어보면 십중팔구는 "몰라요." 혹은 "좋았어요."처럼 단답형으로 대답합니다. "어떤 것이 좋았어요? 그렇게 느낀 이유는 뭐예요?" 끈질기게 물어보고 들으며 '나는 너의 이야기에 귀 기울일 준비가 되어있어.'라는 신호를 보내면 오래지 않아 마음의 빗장이 열립니다. 그러면 '이런 이야기까지 나한테 한다고?' 싶을 만큼 깊숙이 숨겨두었던 이야기들을 쏟아냅니다. 물어봐 주는 사람, 들어주는 사람이 없었을 뿐, 하고 싶은 이야기는 가득 차 있었던 것입니다. 청소년들 안의 오롯한 자기 목소리, 솔직하고 구체적인 욕구, 잠재된 가능성을 발굴하고 수집하는 것이 진저티의 일이고, 진저티가 청소년의 목소리에 집중하게 된 계기가 바로 '고등학자' 때문입니다.

청소년이 원하는 것은 청소년이 가장 잘 알지 않을까? 청소년에 '대한' 연구 말고, 청소년이 '스스로 목소리를 내는' 연구를 해 보면 어떨까? 중력을 거스르는 이 발칙한 상상은, '청소년의 목소리[Voices of Youth]'를 따라가는 우리 여정의 출발점이 되었습니다.

그렇게 해서 <고등학자>는 청소년이 청소년을 연구하는 '당사자 주도 연구'이자 청소년들을 위한 새로운 경험과 학습을 제공하는 기회로서의 일종의 '새로운 교육 실험'이었으며, 청소년에 대한 새로운 인식을 제공하는 '운동'이기도 했습니다. 결국 <고등학자>의 핵심은, 청소년 스스로 문제에 파고들고 답을 찾아가는 법, '수동적 존재'에서 '능동적 존재'로, '가르침을 받는 존재'에서 '스스로 배우는 존재'로 청소년에 대한 관점을 전환하는 것이었습니다.

5개 팀 27명 청소년들이 각자의 연구 질문에 대한 답을 찾기 위해 가장

고등학자 5개 팀의 연구 주제

MERIT 팀

학생들이 학교에서
진정으로 배우고
싶어 하는 것은 무엇이고,
그것을 어떻게 배울 수
있을까?

RE:GO 팀

학생들이 진심으로
원하는 진로 수업은
무엇인가?

왕꿈들이 팀

청소년이 원하는
쉽은 무엇일까?

포스트잇 팀

청소년은
부모님과 갈등을
어떻게 해결할 수
있을까?

AQUA 팀

문·이과 학생들은
서로 다른 대우를
받는 것을 어떻게
생각하며, 원하는
개선책은 무엇일까?

자기다운 방식으로 연구를 진행했고, 어른들은 곁에서 이 모든 과정을 지켜 보고 격려하며 질문과 피드백, 회고를 통한 읽어 주기, 그리고 필요한 만남과 자원을 연결하고 환경을 조성하면서 청소년들이 스스로 해낼 수 있도록 촉진하는 퍼실리테이터의 역할을 했습니다.

사실 청소년을 ‘연구자’로 바라본다는 것, 청소년에 대한 관점을 전환하고 그들에게 연구의 주도권을 넘겨준다는 것은 생각보다 더 어려운 일이었습니다. 순간순간 가르치고 개입하고 싶은 마음들을 억누르기가 쉽지 않았지만, 쉬운 길도 돌아 돌아 부딪히고 넘어지고 다시 일어서며 그렇게 느끼게, 그러나 한 걸음 한 걸음 정직하고 확실하게 배워가는 청소년들을 보면서 사실은 어른들이 더 많이 배우고 깨닫는 시간이었습니다.

청소년은 미숙한 존재요, 어른의 도움이 필요한 존재라고만 느꼈던 어른들에게 고등학자들은 예상치 못한 깨달음과 배움을 안겨 주었습니다. 이를테면 실패할 것이 분명하지만 시도해 보는 용기, 포기하기 쉬운 상황에서도 끝까지 해내는 인내심, 익숙했던 연구의 틀과 방식을 깨는 접근 등이 그렇습니다. 프로젝트가 진행되면서 고등학자들은 고등학자들대로, 옆에서 그들을 지켜 보는 어른들은 어른들대로, 우리는 서로 성장하고 변화했습니다.

한편, 27명의 고등학자들 중에는 고3 청소년이 세 명 있었습니다. 용인 포곡 고등학교에서 진행했던 첫 번째 고등학자 설명회 때, 발표를 마친 저에게 달려 나와 “고3인 저도 참여할 수 있을까요? 꼭 하고 싶어요!”라며 강력한 눈빛을 발사했던 세 친구들의 목소리와 표정이 아직도 생생합니다. 1, 2학년 동생들만큼 시간적, 심리적 여유가 없음에도 불구하고 그 누구보다 열정적으로

고등학자 프로젝트에 참여했던 고3 삼인방. 그중에서도 은빈이의 고백은 우리에게 큰 울림을 주었습니다.

“처음 연구를 시작하게 된 것은 청소년에 관한 단순한 호기심 때문이었다. 그렇게 시작한 연구는 그저 흥밋거리에 지나지 않았다. 하지만 청소년들의 의견을 듣고, 문제점을 발견하면서 연구에 대한 생각이 바뀌었다. 처음에 나는 연구란, 단순히 분석하고 결과를 도출하는 것이라고만 생각했다. 그런데 그것은 연구의 본질을 생각하지 않은 나의 착각이었다. 연구의 본질은 분석, 결과 그 무엇도 아닌 깨달음이었다. 나도 우리 연구 안에서 깨달은 바가 있다. 처음에 나는 청소년이 잠재력을 가진 씨앗이라고 생각했는데, 연구를 통해 만난 그들은 이미 자신의 의견을 말하고 주체적으로 교육의 문제를 해결하고 있었다. 어쩌면 그들은 이미 예쁜 꽃을 피운 것은 아닐까?”

「고등학자 서은빈」



사진
청소년 주도 연구 프로젝트
<고등학자>에 함께한
고등학자들

열아홉 살 은빈이의 이 고백은 그동안 크고 작게 연구를 진행하면서 쌓아 올렸던 연구자로서의 저의 교만함을 한순간에 무너뜨렸습니다. 연구를 하다 보면 연구 결과에 매몰되기가 쉬운데, 그런 저에게 은빈이는 연구 결과 그 너머에 대한, 연구의 본질에 대한 초심을 회복해 주었습니다. 고3 여름 방학에 대입 자소서가 아닌 고등학자 연구 결과 보고서를 쓰느라 여러 밤을 지새우면서 조바심 나는 순간, 포기하고 싶은 마음이 왜 안 들었을까요? 그럼에도 불구하고 그 모든 여정을 끝까지 책임감 있게 마치고 난 은빈이의

고백이라 더욱더 와닿았습니다. 열아홉 살 여름 은빈이는 그 어느 수험생의 자소서보다 확실하고 강력한 자기만의 이야기를 써 내려갔으리라 확신합니다.

<고등학자>의 결과발표회가 EBS뉴스와 「한겨레」 특집기사 등을 통해 언론에 소개된 이후, 전국의 많은 학교들로부터 ‘우리 학교에도 와서 고등학자를 진행해 달라.’는 문의와 의뢰를 받았습니다. 고박 6개월이 걸린 긴 여정을 다시 하기로 쉽지 않았습니다. 대신 고등학자들이 연구하는 동안 어른들이 그들을 관찰하고 기록하며 담았던 내용들을 엮어 책으로 펴내고, 홈페이지와 페이스북을 열어 모든 과정과 결과물을 오픈소스로 공유했습니다. 유튜브에 청소년을 위한 연구방법 동영상 시리즈를 업로드하기도 했습니다. 특히, <고등학자, 내 삶을 연구하다>는 우리가 왜, 어떤 마음으로 또 어떤 방식으로 이 실험을 시작하고 이어갔는지, 이 과정에서 고등학자들은 또 우리는 무엇을 배우고 얻었는지를 하나도 빠짐없이 담았습니다.

사진

고등학자들의
최종 연구 결과발표회



진저티가 <고등학자>의 전 과정을 아낌없이 담고 또 나눌 수 있었던 이유는 청소년의 목소리, 가능성, 그리고 진짜로 그들이 원하는 것이 무엇인지를 더 많은 어른들이 알기를 바랐기 때문입니다. <고등학자>의 이야기가 궁금하신 분들은 아래 채널들을 통해 찾아보실 수 있습니다.

고등학자 관련 자료

- 홈페이지 <http://hihakja.net/>
- 페이스북 <https://www.facebook.com/YPARproject/>
- 유튜브 채널 HiHakja고등학자
- 도서 <고등학자, 내 삶을 연구하다>

시간여행자 '청소년이 만드는 미래학교를 실험하다'

'미래학교를 만든다'라는 것은 무엇을 의미하고, 어떻게 이루어질까요?
미래학교를 만들 때, 우리는 무엇을 가장 먼저 또 가장 중요하게 고민
해야 할까요?

<시간여행자>는 2021년 8월부터 10월까지 진행된 이천양정여자고등학교의 **그린스마트 미래학교**¹⁾ 사전 교육 기획 프로그램의 이름이자 그 주인공들을 일컫는 이름입니다. 미래의 주인공이자, 프로그램의 주인공인 이들은 학교의 과거와 현재, 미래 그리고 그에 따른 공간의 변화를 상상하고 구축해 보는 조금 특별한 여정에 함께하고 싶다고 지원한 15명의 청소년 대표들입니다.



1) 그린 스마트 미래 학교

40년 이상 노후한 학교 건물을 미래형 학교로 바꾸는 교육부의 사업으로 2021년에 시작되어 5년간 15조 3천억 원이 투입됨. 전국의 40년 이상 경과한 1,400여 개 학교 건물들을 개축 또는 리모델링하여 교수 학습의 혁신을 추진하는 미래교육 전환 사업의 일환으로, 미래교육 환경을 조성하기 위한 사업이기에 '사용자 참여 설계'를 중심으로 한 사전 기획 과정이 매우 중요하게 여겨짐.

사진

미래학교를 상상하는
 <시간여행자> 프로젝트에
 함께한 시간여행자들

시간여행자들은 문자 그대로 과거와 미래를 넘나드는 '시간 여행'에 함께했습니다. 75년이라는 학교의 역사를 찬찬히 되짚어 보기도 하고, 40년 후를 상상하며 내다보기도 하면서 학교에서는 좀처럼 하기 힘든 색다른 여정을 함께 만들어 갔습니다. '미래'라는 것, '미래교육'이라는 것이 어느 날 하늘에서 툭 떨어지는 것이 아니듯, 시간여행자들은 과거와 현재의 조각들을 한 땀 한 땀 이어가며 그들만의 미래를 만들었습니다.

졸업생과 재학생을 만나 이천 양정여고의 '특'(특징의 줄임말)에 대한 재미난 인터뷰를 진행하기도 하고, 때로는 청소년들끼리 때로는 선생님들과 함께 머리를 맞대어 '미래교육'과 '미래교실'의 모습을 상상해 보는 워크숍도 해 보았습니다. 공간의 미래를 엿보기 위해 인사이트 투어를 다녀오기도 하고,

미래에서 온 무전에 응답하는 방식으로 온라인 설문란에 솔직한 생각들을 적어보기도 했습니다.

3개월을 짝 채운 시간여행자들의 행보는 단순히 오늘의 나, 현재의 양정인만을 위함은 아니었습니다. 75년을 이어 온 역사 속에서 선배들이 지켜낸 것이 무엇인지 알게 된 이들은, 40년 후 후배들에게 남겨줄 것이 무엇인지 역시 또렷이 알게 되었으니까요.

사진

시간여행자들이 제안한
미래학교의 시간표와
교실 모습



‘미래(未來) 교육’이란, ‘아직 오지 않은 배움’입니다. 지금의 어른들은 결코 알 수 없는 배움이죠. 그 시간을 살아갈 청소년들이 스스로 찾아가야 할 배움입니다. ‘미래학교’ 역시 마찬가지입니다. 코로나19를 겪으며 학교는 비로소 미래학교에 대한 상상을 시작할 수 있었습니다. 지난 100년 동안 ‘교도소와 같은 학교’라는 오명을 벗지 못했던 학교가 고작 2년 만에 배움의 공간에 대한 새로운 상상을 시작하게 된 셈이죠. 동시에 5년 후, 1년 후 우리에게 일어날 변화 또한 예측하기가 더욱 어려워졌고요.

미래학교를 고민하고 상상할 때, 그 시간을 살아갈 청소년들이 주인공이 되어 스스로 찾아가는 과정이 더욱 중요해진 이유입니다.

진저티프로젝트는 이 작업을 위해 ‘시간 여행’이라는 콘셉트를 도입했습니다. 청소년들이 좀 더 재미있게 좀 더 의미 있게 이 작업에 참여하며, 아직 오지 않은 미래를 스스로 만들어 가기를 기대했습니다. 과거와 현재의 조각들을 찾아 자신들만의 미래를 상상해 보기를 바랐습니다. ‘청소년들이 스스로 고민하고 해결하게 한다.’는 것이야말로 미래학교의 가장 중요한 출발점이 아닐까요?

이천 양정여고의 청소년들과 선생님들은 모두가 동등하게 닉네임을 사용하여 부르면서 따로 또 같이, 미래학교를 만들어 갔습니다. 우리는 '미래에도 학교가 필요할까?'라는 근본적인 질문에서부터 '미래에는 무엇을 어떻게 배울까?' 상상하고 내다보는 질문까지 촘촘한 대화를 이어 나갔습니다.

미래에도 여전히 학교가 필요한 이유에 대해 한 청소년이 들려준 이야기가 잊히지 않습니다.

“학교에서만 배울 수 있는 것은 사회성, 사회생활 인 것 같아요. 나중에 어른이 돼서 회사에서 날짜 잡고 ‘자, 오늘은 사회성을 배워 봅시다’ 하면 웃기잖아요. 그렇기 때문에 학교에서 미리 배워야 하는 것 같아요.”

「시간여행자, 제리포터」

처음 제리포터의 이야기를 들었을 때는 청소년들이나 선생님들 모두 빵 터졌지만, 생각할수록 정말 맞는 말이어서 그 의미를 곱씹어 보게 되었습니다.

앞선 <고등학자>의 사례처럼, <시간여행자> 역시 물성 있는 책으로 그 과정을 기록하고 엮어 책으로 냈습니다. 이번에는 시간 여행에 참여했던 청소년과 선생님들 중에서 작가를 모집해 기록의 과정까지도 좀 더 의미있는

사진 | 시간여행자들의 활동 모습



경험으로 구체화해 보았습니다. 11명의 작가들 중 7명이 청소년들이고, 그 7명은 모두 고3 청소년들이었습니다. 다른 친구들은 본격적으로 대입을 준비하며 겨울방학을 맞은 고2. 시간 여행의 작가들은 우리의 경험이 가진 의미와 변화를 촘촘하게 회고하고 서로 대화하며 글로 써 내려갔습니다. 시간 여행에서 진저티의 역할이 여행 가이드였다면, 시간 여행 기록에서의 역할은 공동 집필자이자 편집자였습니다.

<시간여행자, 미래학교를 만들다>의 출판을 코앞에 두고 작가들과의 만남에서 호두 선생님은 이 책이 마치 '일기장' 같다는 이야기를 해주셨습니다. 당시 한창 수능 준비 중 이었던 청소년 작가 해리는 자신들이 경험하고 또 글로 써 내려간 책이 드디어 나온다는 생각에 힘이 난다고 말해 주었고요.



“잘 정돈된 일기 같다는 느낌이 들었어요. 누군가 우리의 이야기를 옆에서 들려주듯 따뜻하게 써 주셔서 마음에 와닿아요. ‘미래교육은 이렇게 되어야 해!’라는 글이 아니라, ‘미래에는 이런 게 필요하지 않을까요?’라는 청소년들의 목소리를 담아 주신 부분이 좋았어요.”

“제가 너무 기대했더니 702가 ‘야, 너무 많이 기대하지 마. 혹시 실망하면 어쩌려고.’ 그랬는데, 뭐예요? 너무 좋잖아요. 가슴이 웅장해진다고 할까요? 수능 준비한다고 맨날 자습실에 박혀서 공부하느라 다운되어 있었는데, 오늘 이 책을 보니 힘이 나요!”

‘시간 여행’부터 ‘시간 여행을 기록한 작가들의 시간’까지 1년여의 여정을 통해 청소년들은 이전에 미처 몰랐던 것을 새롭게 발견하기도 했고, 이미 알고 있는 것을 더욱 잘 가꾸어 가기 위해 애쓰기도 했습니다. <시간여행자>의 매일 매일이 결국 미래를 만든 셈입니다.

시간여행자 관련 자료

- 도서 <시간여행자, 미래학교를 만들다>

지역 연계 프로젝트 수업, '어디나 교실이 되고, 누구나 교사가 되는 교육 공동체를 실험하다'

배움의 본질은 무엇일까요? 배움의 현장은 어디일까요? 오늘날 청소년들은 어디에서, 누구로부터 가장 많이 배우고 영향을 받을까요?

일본의 교육학자 우치다 타츠히 선생은 배움의 본질은 성숙을 지원하는 것이요, 아이들은 다양한 '상황' 속에서 배우며, 아이들에게는 서로 다른 성숙 프로그램을 제공하는 다양한 어른이 있어야 한다고 설명합니다.

“학교의 본질은 단 하나, 공동체의 차세대 구성원들이 살아남을 수 있도록 그들의 성숙을 지원하는 것, 그것이 전부다. 그런데 오늘날의 학교에는 아이들의 성숙을 지원하는 프로그램 따위는 존재하지 않는다. 아이들에게는 서로 다른 성숙 프로그램을 제공하는 다양한 어른이 있어야 한다. 좋은 교사라는 말은 사람이 아니라 ‘상황’을 의미한다. 다양한 경험과 생각을 하는 다양한 사람들이 한 명의 아이와 마주하는 그 상황 자체가 바로 좋은 교사라는 의미다. ‘성숙하는 아이란, 여러 어른들이 들려주는 다양한 이야기 속에서 자신이 들어야 할 목소리를 가려내고 그 방향으로 걸어가는 아이’다.”

「<완벽하지 않을 용기> 우치다 타츠히」

청소년들은 가장 많은 시간을 학교에서 보내지만, 과연 그들의 삶에 가장 크게 영향을 미치는 주체는 누구일까요? 엘리엇 워셔와 찰스 모즈카우스키는 <넘나들며 배우기>Leaving to Learning이라는 책에서 청소년들이 학교를 떠나는 이유가 아래 10가지 기대들이 제대로 충족되지 않기 때문이라고 말합니다.

청소년들이 학교에 품은 10가지 기대

출처: <넘나들며 배우기> 엘리엇 워셔 외

- ① **관계** > 선생님과 학교의 다른 사람들이 나와 내 관심사, 재능에 대해 알고 있는가?
- ② **연관** > 학교에서 가르치는 내용이 내 관심사와 연관성이 있는가?
- ③ **의미** > 학교에서 내가 하는 학습과 작업이 학교 밖의 작업 공동체, 전문가, 가족, 고용주로부터 의미 있게 여겨지는가?
- ④ **적용** > 내가 배우는 것을 실제 세계의 환경과 맥락에 적용해볼 수 있도록 기회가 주어지는가?
- ⑤ **선택** > 무엇을 언제 어떻게 학습하고, 내 능력을 선보일 수 있을지에 대해서 나는 실질적인 선택권을 가지고 있는가?
- ⑥ **도전** > 학습이나 작업을 할 때 나는 적절하게 도전적인 과제를 수행하고 있다고 느끼는가?
- ⑦ **놀이** > 나는 실패로 낙인찍힐 염려 없이 실수를 하고, 또 그로부터 배울 수 있을 만큼 자유롭게 탐험할 기회를 누리는가?
- ⑧ **연습** > 내가 배워야 할 기술을 익힐 때 깊이 있고 지속적인 연습에 몰입할 수 있도록 기회가 주어지는가?
- ⑨ **시간** > 나만의 속도로 배울 수 있도록 충분한 시간이 주어지는가?
- ⑩ **시기** > 표준화된 과정을 벗어나서 나만의 학습을 추구할 수 있는가?

청소년의 배움이 학교를 넘어 지역사회로 확장되어야 한다는 시대적 요구에 대응하기 위한 공교육 현장에서는 다양한 패러다임의 변화를 시도하고 있습니다. 경기도 고양시의 경우, 2019년 <지역 연계 프로젝트 수업>의 모델 발굴 연구를 통해 기존의 주입식 수업 방식에서 청소년 주도적·협력적 수업 방식으로의 전환을 유도하여, 학교 안과 밖을 묶는 교육 공동체를 구축하고자 토대를 마련하였습니다. 진저티프로젝트는 2018년부터 2022년까지 고양시와 함께 교육 공동체 육구 조사를 통한 비전 수립, 지역 연계 프로젝트 수업의 모델 발굴, 지역 특성 연계 고교 학점제의 발전 방안, 고양형 혁신 교육 성과 모니터링 연구를 진행하며 교육 정책 변화의 현장 속에서 청소년과 교사, 학부모, 지역사회의 목소리를 들어 왔습니다.

특히, <지역 연계 프로젝트 수업>의 모델 발굴 연구를 통해 학교 안팎을 넘나들며 배우는 새로운 수업 방식에 대해 고민하기 시작했습니다. 초·중·고의 10개 수업을 선정하여 평균 4차례 이상 현장을 관찰하면서 수업에 참여한 청소년·교사와 마을 교사를 심층 인터뷰하고, 온라인 설문 조사를 통해 현장의 목소리들을 취합하였습니다.

<지역 연계 프로젝트 수업> 모델은 고양시에서 전국 최초로 제안하여 발전시킨 수업의 형태로, '프로젝트 기반 학습(Project-Based Learning; PBL)'과 '장소 기반 교육(Place-Based EducaMon; PBE)'이 통합된 배움의 과정입니다. 학습자의 주도성을 바탕으로 하되, 지역사회와 연결되어 배움과 삶의 맥락을 통합하는 협력적이고 순환적인 과정입니다.

2001년 OECD에서 발표한 '미래학교 시나리오'는 현재의 학교와 미래의 학교가 크게 다른 모습을 하고 있을 것이라고 예상하였습니다. 미래학교는 크게 3가지 모습일 것이라고 예상하였는데, 첫째, 관료 시스템과 시장경제 모델에 순응하여 '현상 유지(Status quo)' 하거나, 둘째, 학교의 역할과 형태가 크게 바뀌어 '재구조화(Re-Schooling)' 하거나 셋째, 학교 시스템의 붕괴를 포함한 '탈학교(De-Schooling)'의 방향으로 갈 것이라고 내다보았습니다. '재구조화된 학교'의 시나리오 중 하나가 '학교가 핵심적인 사회의 센터로서 재구성되는 것'인데, 학교와 지역사회의 여러 인적·물적 자원들 간의 협력으로 공교육의 경계를 확장해 가는 것을 말합니다. 미국의 커뮤니티 스쿨의 형태가 대표적인 형태이며, 앞서 소개해 드린 <넘나들며 배우기> 책 속에 자세하게 소개된 미국 뉴욕의 메트스쿨(MET Sschool)이 대표적인 사례입니다. 프로젝트 수업은 청소년이 스스로 문제를 찾아내고 해결 방안을 기획하며



사진

고양시 지역연계 프로젝트
수업의 한 장면
<멸종위기종 금개구리
서식지 조사>

협력적인 조사·탐구를 통해 과제를 해결하고 결과를 공유하는 일련의 과정에서 배움이 일어나는 수업 형태를 말합니다. 교사 주도의 지식 전달에 중점을 둔 학교 교육을 비판하면서 대안적인 수업 방법으로 탄생한 '프로젝트 기반 학습'은, 학교에서의 배움과 일상적 삶을 통합하기 위해 '프로젝트'라는 개념을 사용하였습니다. 많은 학자들이 제시하고 있는 '프로젝트 기반 학습'의 개념을 종합해 보면, 학습 방법 측면의 '자기 주도성', 수업 실행 측면의 '삶의 맥락과의 통합', 학습 결과 측면의 '최종 산출물'이라는 3가지의 공통적인 속성을 발견할 수 있습니다. 또한 **프로젝트 기반 수업은 주어진 교육과정을 그대로 전달하는 방식에서 벗어나, 학습자의 수준·흥미·관심뿐만 아니라 지역적 특징과 환경적 맥락 등을 고려하여 교육과정의 재구성을 지향합니다.** 그렇기 때문에 교사의 자율성과 전문성을 신장하는 유용한 방법이 될 수 있습니다.

한편 청소년들의 삶의 공간이자 체화된 경험으로 가득하며, 시민적 역량을 기르기 위한 실천과 참여를 가능케 하는 '장소'를 기반으로 그 교육적 가치를 적극적으로 활용하는 접근법인 '**장소 기반 교육'은, 청소년들이 직접 경험하는 생활 세계이자 지역사회로의 참여를 실천하는 시작점이 될 수 있습니다.** 장소를 기반으로 하는 실생활 맥락에서의 학습은 학교에서 배운 지식과 실제 삶 간의 강력한 연계를 조성할 수 있으며, 나아가 각 개인들과 삶의 세계가 분리되지 않도록 재연결함으로써 현대사회의 특징이 되는 개인의 고립과 소외를 극복하는 데 도움을 줄 수 있습니다. 장소 기반 교육은 문화 연구, 자연 연구, 실생활 문제 해결, 인턴십과 취업 기회, 지역사회 과정으로의 유도 등 크게 5가지 주제의 형태들이 있으며, 장소 기반 교육을 지향하는 교육자들은



사진

고양시 지역연계 프로젝트
수업의 한 장면
<Brand X Bread>
<손의 모험기>

청소년들의 삶과 지역사회, 지역에 연결 짓게 하는 광범위한 경험들을 창안하고 있습니다.

<지역 연계 프로젝트 수업>은 이 두 가지 개념을 통합하여 학교를 둘러싼 다양한 지역의 기관들과 연결함으로써 청소년들의 실제 삶의 맥락과 연결된 배움들을 구체화하는 동시에, 청소년들이 주도적·협력적인 배움의 과정을 통해 지역사회의 건강한 시민으로 성장하도록 돕습니다.

진저티는 고양시의 다양한 <지역 연계 프로젝트 수업> 현장을 다니며, 건강하고 의미 있게 진행되어 청소년들의 성장과 변화를 이끌어 내는 수업들의 공통점을 찾아내었는데요, 그것을 5가지로 요약하면 **1) 학습자 중심 설계, 2) 배움과 삶의 연결이라는 목표, 3) 지역을 교실로 바라보는 관점, 4) 서로 배우고 협력하는 구조, 5) 성찰하고 반영하는 문화**였습니다.

지역의 공방 및 농장과 연결되어 청소년들의 일상생활기술을 높였던 수업 <손의 모험기-도시 속 로빈슨 크루소, 일상생활기술 습득하기>와 지역 빵집과 연결되어 제과-제빵 전공 특성화고 청소년들이 새로운 제과-제빵 브랜드를 개발하는 수업 <Brand x Bread>에 참여한 청소년들의 이야기는 단순히 수업을 넘어 청소년의 삶에 큰 변화와 성장의 파문을 일으켰다는 생각이 들게 합니다.

“손의 모험 프로젝트는 내 손을 다시 되돌아본 시간, 즉 내 손의 여행기(?) 였던 것 같습니다. 우드 카빙, 직조, 감자 키우기, 모내기, 밥 짓기 등 여러 가지를 배우고 신나게 놀았던 내 손이 정말 뿌듯하고 자랑스러웠습니다.”

「'손의 모험기', 참여 청소년」

“저희는 보통 레시피대로 빵을 만들거나 아니면 자기 취향대로 만드는데, 사장님은 대중적으로 사람들이 선호하는 빵에 대해 잘 아시는 분이잖아요. 그래서 '베이글을 이렇게 만들면 사람들이 좀 더 많이 찾아올 거야.' 이런 구체적인 피드백들을 해 주시는 게 정말 좋았던 것 같아요. 학교 선생님들은 선생님 입장에서 정석대로 말씀해 주시는데, 사장님은 직접 드셔 보면서 약간 손님 같은 느낌으로 솔직하게 말씀해 주시니까 그게 좋았어요. 그리고 학교에서 가까운 곳에 계시니까 언제든지 궁금한 것이 있을 때 사장님께 찾아가서 여쭙볼 수 있겠구나, 그런 어른을 알게 되어 좋다는 생각도 들었어요.”

「‘Brand x Bread’, 참여 청소년」

관점, 청소년에게 정체성을 부여하면 무슨 일이 일어날까?

저는 청소년을 대하는 방식에는 두 가지가 있다고 생각합니다. 관심과 관점인데요, 관심도 물론 중요하지만, 이 자리에서는 관점의 중요성에 대해서 말씀드리고 싶어요. 진저티의 연구나 프로젝트의 방향은 우리가 참여자를 어떻게 바라보는가, 즉 관점을 어떻게 설정하는가에 따라 많이 좌우됩니다.

앞선 사례들에서 눈치채셨겠지만, 진저티의 청소년 주도 프로젝트에 참여하는 청소년들에게는 <고등학자>, <시간여행자>, <청소년 건축가>, <고등작가> 등 독특한 정체성이 부여됩니다. 교육학의 원리 중에 Knowing (지식)-Doing(실천)-Being(존재)의 원리가 있는데요, 지식을 쌓아야 실천할 수 있고, 실천할 수 있어야 비로소 어떤 존재가 된다는 원리입니다. 그런데 진저티는 이 원리의 중력을 거슬러 가 보았습니다. '연구를 배워야지만 연구자가 되는 것이 아니라, 청소년들은 이미 충분히 청소년에 대해서만큼은 누구보다 가장 잘 아는 연구자야.'라는 정체성을 부여하는 것입니다. 신기하게도 정체성을 부여받은 청소년들은 엄청난 책임감을 발휘합니다. 어른들이 바라봐 주는 그대로 스스로를 생각하고 프로젝트를 이끌어 갑니다. 청소년들도 어른들처럼 '신뢰'를 원합니다. 어른들이 믿어 줄 때 자신감을 얻고 앞으로 나아갑니다. 청소년들이 스스로 설계하고 주인이 될 수 있도록 정체성을 부여해 주고 권한을 쥐 보세요.

라이브러리 티티섬을 기획하는 단계에서 <청소년 건축가>들을 모집하여 청소년이 원하는 경험과 공간을 설계하는 작업을 함께했습니다. 프로젝트를

**새로운 시각
(독창적)으로
기획하고
운영하기**

시작할 때 청소년들에게 무엇이 기대되고 또 걱정되는지 물었습니다. 건축에 대해 잘 모르기 때문에 걱정이 된다고 말했지만, 청소년이 원하는 청소년을 위한 공간에 대해서만큼은 누구보다 관심이 있고 책임감을 느끼고 있다고 말하는 모습에 놀랐습니다.

“내가 생각하는 청소년 건축가의 역할은 ‘책임자’이다. 청소년들의 꿈의 공간을 전달하는 것이다.”

「청소년 건축가, 티약(TNT Architect)」

컨셉트와 세계관은 스토리를 만들고 참여자를 몰입하게 만든다.

진저티의 연구나 청소년 주도 프로젝트에는 컨셉트Concept와 메타포 Metaphor가 있습니다. 가령, <고등학자>의 컨셉트는 등산(자기만의 산을 오른 사람들)이고, <밀레니얼 교사 연구>의 컨셉트는 서핑(교육 변화라는 파도를 타는 서퍼들)입니다.

컨셉트는 연구나 프로젝트의 서사Narrative, 스토리Story를 만듭니다. 이 이야기는 결국 세계관을 만들죠. 컨셉트는 세계관을 위한 장치입니다. 세계관은 새로운 프로젝트에 대한 호기심을 자극하고 스토리를 만들어 내며 참여자들에게 몰입감을 제공합니다. <시간여행자> 프로젝트는 40년 후의 미래를 내다보아야 했던 프로젝트였기에, 기획자로 함께할 청소년들을 모집할 때 2021년과 2061년을 넘나드는 ‘시간여행자’로 초대하게 된 것입니다. 과거와 미래의 시간을 넘나든다는 것, 시공간을 초월하여 할 수 있는 상상 덕분에 우리는 보다 많은 사람들을 만날 수 있었고, 그 속에서 촘촘하게 쌓여 가는 이야기들을 발견할 수 있었습니다.

“‘당신은 2061년 우주선에 탑승했습니다.’ 이 한 문장이 재미로 움직이는 저의 상상력을 자극했고, 결국 시간 여행에 탑승할 수 있었어요! 재미있는 컨셉트가 있었기 때문에 끈기가 부족한 제가 여름부터 겨울까지의 대장정을 마무리할 수 있었습니다. 분명 저에게 좋은 경험이 될 것이라는 것을 알고 있었지만, ‘시간여행자’라는 컨셉트가 없었다면 이렇게 큰 프로젝트에 겁을 먹고 덜컥 지원하지 못했을 것 같아요.”

「시간여행자, 응창」

**미래세대를
맞이하는
지도자들에게
요구되는 것**

경험 업무 공간 밖으로 나가 지역의 청소년들을 관찰하며 청소년들의 맥락을 읽기

라이브러리 티티섬의 운영자분들과 초기 환경을 함께 구상할 때, 티티섬 인근을 탐험하면서 사진으로 기록해 보는 미션을 진행한 적이 있어요. 티티섬에 오는 청소년들은 어떤 맥락에서 살고 있는지, 어떤 동선으로 이곳을 오갈지, 청소년들이 자주 갈만한 인근 맛집이나 학원은 어디인지 등에 대해서 필드 리서치(Field Research)를 해 본 거죠. 짧은 시간이었지만, 직접 나가서 보고 느끼며 사진에 담아 오신 티티섬 인근의 모습들은 우리의 상상을 보다 입체적으로 만들어주었습니다. 여러분도 아래의 간단한 가이드를 참고 삼아 청소년들의 맥락 속으로 들어가 보시길 추천합니다.

지역 및 사례 조사

인근 학교나 학원, 타 기관, 청소년들이 자주 가서 이용하는 공간(음식점, 카페, 독서실, 만화 카페 등) 등에 대한 조사하기, 지역 기관이나 가게들의 SNS를 팔로우하며 정보 수집하기

지역 청소년의 특징 및 관심사 파악

청소년 상담처럼 딱딱한 방식이 아니라 자연스럽게 편안한 환경을 만들어 청소년들과 대화하면서 관심사와 욕구 파악하기, 학교의 특징이나 또래 학년 청소년들의 특징 및 행동을 관찰 기록하기, 청소년들이 기관 외에 자주 가는 공간을 직접 방문하여 그곳에서 청소년들이 주로 어떤 활동을 하는지 관찰하고 미니 인터뷰를 해 보기

역할 가르치지 않고 보여 주기, 설명하지 않고 질문하기, 회고로 읽어 주기

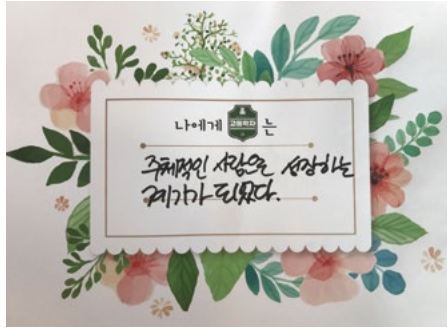
청소년에게는 어떤 어른이 필요할까? 어떤 환경이 필요할까?

앞서 청소년을 바라보는 '관점'에 대한 이야기를 나누었습니다. 관점이 중요한 이유 중 또 하나는 이 관점이 어른 역할의 방향을 정한다는 점입니다. **청소년들에게는 가르치는 어른보다 배우는 어른, 질문하는 어른, 읽어 주는 어른이 필요합니다.** 배우는 어른은 청소년을 가르칠 대상이 아닌 배울 대상으로 바라보겠지요. 실제로 청소년들은 모든 것을 다 알고 있어서 자신을 가르치려는 어른보다 '우리 함께해 볼까? 나도 같이 배우고 있어! 나는 이렇게 느꼈는데 너는 어떻게 느꼈니?'라고 물어봐 주고 함께하는 어른들에게 더

사진
고등학자의 회고

쉽게 마음을 엽니다. 이것이 가르치면 듣지 않고 보여 주면 배우는 이유입니다.

<고등학자>에서 진저티의 어른들은 크고 작은 연구를 해 본 전문가였지만, 청소년들이 잘 모른다고 생각하여 가르치려 들지 않고 우리의 연구를 처음부터 끝까지 있는 그대로 보여 줬습니다. 때로는 또래 연구자들을 초대하여 편하게 이야기 나눌 수 있도록 환경을 만들어주기도 했습니다. 보여 준 연구가 어땠는지, 자신의 연구와 무엇이 다른지에 대해 질문하고 스스로 생각해 보도록 촉진했습니다.



특히 청소년들과 함께하는 회고의 힘은 놀랍습니다. 청소년들 스스로 경험을 회고하며 메타인지(내가 무엇을 알고 무엇을 모르는지를 아는 것) 능력을 높이게 되고, 그 과정에 대해 다시 한번 읽어 주는 어른의 역할이 중요합니다.

존 듀이는 회고의 중요성을 다음과 같이 강조합니다.

“우리는 경험에서 배우지 않는다. 우리는 경험에 대한 성찰로부터 배운다.”

「John Dewey」

진저티와 청소년들의 만남은 언제나 회고로 마무리됩니다. ‘어땠는지’를 나누면서 각 여정의 의미를 되새겨 보았는데, 회고는 경험이 경험으로 끝나지 않도록 돕는 소중한 과정이자 도구입니다. 경험을 구체화하는 회고를 통해 청소년들에게는 비로소 진짜 배움이 일어납니다. 우리는 회고를 통해 왜, 어떻게, 무엇을 배웠고 또 적용해야 할지에 대한 생각들을 구체화할 수 있습니다.

“진저티에서는 모든 업무를 마치고 나면 꼭 ‘어땠는지’ 회고를 해요. 그 질문에 대답할 수 있으려면 저희가 한 업무뿐 아니라 제 자신을 돌아봐야 해요. 너무 업무에 몰입하고 있으면 그때 할 수 있는 말이 없어요. 업무와 나 사이에 드는 감정을 잘 봐야 해요. ‘열심히 해야겠다.’, ‘틀리면 어떡하지?’, 이렇게 긴장하면서 업무를 하기보다 내가 지금 어떤 걸 배우고 있고 어떤 부분에서 성장했는지도 볼 수 있게 돼요. 제 생각엔 회고가 모든 업무 중에 제일 클라이맥스인 것 같아요.”

「진저티프로젝트 고등인턴 장하늘」

역량 변화하는 환경에 적응하고 주도하기 위해 실험하고 변화 적응 역량 갖추기

많은 사람들이 '미래 교육'을 이야기하지만, 단언컨대 오늘 어른들이 어렵 짐작해서 만들고 제시하는 미래의 모습은 머지않아 바뀔 것입니다. 코로나 19 팬데믹을 겪으며 우리에게 미래는 '대비'할 수 있다는 감각보다 '적응'해야 한다는 감각이 생겨났습니다. 감염병, 기후 위기와 같은 인간의 힘으로는 예측할 수도, 해결할 수도 없는 변수와 문제들은 앞으로도 끊임없이 우리에게 도전해 올 것입니다. 시대와 세대가 급격히 변화하면서 우리가 만나는 청소년들 역시 매해 다르게 느껴집니다.

이런 세상 속에서 청소년들을 만나는 우리에게 필요한 역량은 무엇일까요?

가까스로 문제에 대응하는 미봉책만으로는 어렵습니다. 불확실한 미래와 변화를 겁내지 않고 받아들이며 공동체적으로 바라보고 해석하는 시야, 작지만 의미 있는 새로운 실험들을 해 볼 수 있는 용기와 유연함, 실패하더라도 다시 시도할 수 있는 회복 탄력성을 갖추어야 합니다. 조직적으로는 발코니에 올라 기관을 둘러싼 변화를 관찰하고 읽으며, 제대로 해석하고 진단하며, 용기 있게 행동하는 변화 리더십(Adaptive Leadership)이 필요한 시대입니다. 조직의 목적과 단단히 연결되어 함께하는 동료들과 작지만 의미 있는 실험과 도전을 해 나감으로써 조직의 변화 적응 역량을 키워 나갈 여러분을 응원합니다.

또한 자신의 미래를 스스로 개척해 나가는 청소년들을 길러 내는 어른으로 청소년들의 곁에 서 주시기를 부탁드립니다. 청소년들이 오늘 하루를 충분히 그들답게 누리며 살아갈 수 있도록 그들의 목소리에 귀 기울이시고, 그 목소리가 더욱 힘있게 나오도록 함께 고민해 주시기를 바랍니다.

청소년에게 '어떤 지식이 필요한가?'보다 '어떤 환경이 필요할까?'로 여러분의 관점을 바꿔 보기를 부탁드립니다. 청소년들에게는 지식을 쌓는 것보다 존중받고 신뢰받는 관계 속에서 스스로 주도해 본 경험, 직접 부딪혀 본 경험만이 강력하게 남습니다.

두 번째 만남 유쓰망고

김하늬

“LA와 서울을 오가며 한국의 교육자들에게 영감을 주는 미국의 공교육 혁신 사례를 전하고, 학습자 주도 배움의 환경을 만드는 교육 실험을 진행하는 리얼 월드 러닝 파트너 김하늬입니다.”

「유쓰망고 대표 김하늬」



세상 속에서 얻는 진짜 배움, 리얼 월드 러닝 파트너 '유쓰망고'

‘청소년들이여, 망설이지 말고 Go!’라는 뜻의 유쓰망고는 학습자 주도 배움의 환경을 만들기 위해 교사 연수, 프로젝트 수업 컨설팅, 교육 혁신 컨퍼런스 개최 등의 일을 하는 교육 혁신 비영리 단체

학교와 세상을 연결하는 진짜 배움을 실험하다

유쓰망고는 모든 청소년들이 스스로 배움의 주체가 되는 경험을 통해 이 시대에 필요한 역량을 연습할 수 있다고 믿습니다. 스스로 배움의 주체가 되어 보는 가장 확실한 방법은 배우고 싶은 것(해보고 싶은 것)을 직접 정하고, 어떻게 배울 것인지도 직접 계획을 세워보고 실행에 옮기는 과정을 통해서입니다. 그 과정에서 청소년은 자연스럽게 진짜 세상을 만나게 됩니다. 나한테 의미 있는 배움을 찾아 나서게 되니까요.

이렇게, 진짜 세상에서 배우며 성장하려면 어떤 교육 환경이 필요할까요? 유쓰망고는 이 질문에 대한 답을 찾기 위해 학교 안팎의 교육자들과 함께 다양한 셋팅(교과, 비교과, 학년, 무학년 등)에서 청소년 주도 프로젝트들을 실험해 왔습니다. 배움의 주제를 청소년 스스로 찾을 수 있게 기다려주고 믿어 주는 연습, 배움의 동기를 만들기 위해 진짜 세상의 다양한 자원과 연결하고 목적이 있는 프로젝트로 설계하는 방법 등을 배웠습니다. 청소년을 만나는 교육자의 정체성과 역할에 대한 고민을 사례를 통해 소개합니다.

“몰입하고자 하는 주제를 발견한 후에는 그것을 더 깊이 탐구해 가는 과정에서 다양한 정보를 찾게 되는데, 이때 인적자원을 만날 수 있다. 전혀 모르는 사람과 온라인에서 정보를 교환할 수도 있고, 전문가와 오프라인에서 만나 인터뷰를 할 수도 있다. 문제를 해결하기 위해 관련된 사람들을 만나며 도움을 받기도 하고, 함께 협력할 수 있는 일을 도모하기도 한다. 그렇게 실제 세상에서 더 많은 사람을 만날수록 배움의 동기는 커진다. 내가 하는 프로젝트의 의미를 새롭게 발견하거나 확인할 수 있기 때문이다.”

「리얼 월드 러닝: 학교와 세상을 연결하는 진짜 배움 p. 92」

리얼월드러닝이란

① 유형/종류

- (1) 주제 중심: 나와 연관 있거나 실제 세상에서 일어나고 있는 주제를 통한 배움(프로젝트 수업, 개인 탐구 프로젝트, 봉사활동 등)
- (2) 장소 중심: 현장에 직접 가 보거나 일 경험을 통한 배움(현장 체험, 인턴십, 지역 커뮤니티 활동 등)
- (3) 역량 중심: 실제 세상에서 필요한 스킬을 기를 수 있는 배움(팀 프로젝트, 여행, 어른들에게 전수받는 삶의 노하우 등)

② 3가지 단계

- (1) 탐색: 나의 관심사, 혹은 실제 세상의 문제/이슈가 배움의 재료가 된다.
- (2) 연결: 배움의 주제가 해당 전문가 혹은 현장과 연결이 된다.
- (3) 실행: 사용자가 있는 형태의 결과물을 낼 수 있는 실현 가능한 활동을 수행한다.

③ 성공적인 리얼 월드 러닝을 위한 필수 요소

- (1) 자기 주도성: 주제 선정, 조사 및 실행 과정에 학습자의 참여가 있어야 함
- (2) 지속적인 피드백: 관심사에 대해 지속적으로 질문하고 논의할 수 있는 대상이 가까이 있어야 함
- (3) 전문가 연결: 해당 주제에 대해 잘 알고 있는 학교 밖 실제 전문가들과의 만남

④ 효과

- (1) 배움의 주도성: 자기 주도성, 자기 인식, 자기 관리
- (2) 지식의 적용: 문제 인식, 관찰하기, 탐구하기, 문제 해결력, 협력, 메타인지
- (3) 사회적 자본: 관계 맺기, 소통, 공동체성, 현실 감각(산업계 지식)
- (4) 삶의 다양성: 공감, 자기 성찰, 시민 의식

1. 교육자를 통한 리얼 월드 러닝

1-1) 리얼 월드 러닝 실천 교사 모임

2021년부터 매 학기 리얼 월드 러닝을 수업에 적용해 볼 공립 중·고등학교 교사를 모집해 왔습니다. 평균 7명 내외로 선발해서 현재 4기째 운영 중이며, 한 기수는 유쓰망고와 함께 수업 기획 → 매월 1회 정기 모임을 통한 진행 상황 공유 → 온라인 공유회의 단계를 거치게 됩니다.

유쓰망고가 만나는 교사들이 결코 대다수의 교사는 아니지만, 온전한 청소년 주도 프로젝트를 실천하기 어려운 공교육 시스템 안에서도 다양한 변화를 시도하고 있는 교사들이 있다는 사실 만으로도 이 모임은 서로에게 영감을 줍니다. 각자의 학교에서 실험한 내용을 통해 같은 학교의 다른 교사들에게 이런 수업이 가능하다는 것을 보여 주기도 하죠. 청소년이 자신의 관심사와

교집합을 가진 현장 전문가를 만나면, 어떤 일이 일어날까요? 학교가 실제 세상과의 접점이 있는 곳이 되면 어떨까요?

어떤 수업을 기획했는지 몇 가지 사례를 소개합니다



태지현

충북 청주시 봉명고등학교 선생님(동아리)

고 1·2학년 청소년들이 '인권, 10대 여성, 청소년, 주체성, 기록'이라는 핵심 키워드를 중심으로 에디티오 editio라는 동아리를 구성했습니다. 인터뷰집 작가와 연결되어 청소년들이 인터뷰한 내용을 책으로 기획하는 방법을 배우고, 작업물에 대한 피드백을 받았습니다.



최선경

대구 서동중학교 선생님(동아리)

경제, 주식 등에 관심 있는 중1 청소년들과 함께한 '서동 경제 마스터' 프로젝트를 기획했습니다. 공유 경제, 착한 소비, 사회적 경제를 배울 수 있는 지역의 기업을 방문함으로써 새로운 경제활동의 의미와 방법에 대해 배우고, 실제 자신의 재능을 활용해 부가가치 창출과 이를 기부하는 경험을 했습니다.



김경숙

경기 군서미래국제학교 선생님

무학년 선택과목인 '창업' 교과를 신청한 18명의 7~8학년 청소년들을 9명씩 두 팀으로 나눠 팀이 추구하는 가치와 비전을 담은 기업을 만들고 수익을 창출하는 프로젝트를 기획했습니다. 업사이클링 제품을 만드는 기업과 새로운 미디어를 실험하는 기업에 각각 해당 분야 멘토를 섭외했습니다.



구본희

서울 관악중학교 선생님(국어)

중2 청소년들이 모둠별로 관심 있는 동네 노포를 방문해 주인을 인터뷰하고, 그 이야기를 글과 그림으로 표현해 가게 홍보를 돕는 '우리 동네 가게 (우동가)' 프로젝트를 기획했습니다. 행운동 생활상권추진위원회와 파트너십을 맺어, 지역 상권의 특징을 설명해 주고, 추후 청소년들의 글을 '행운동 사람들'이라는 웹진에 실어주었습니다.



권신영

인천 고잔고등학교 선생님

고2 사회문제 탐구 수업 시간에 자신의 꿈(진로)과 사회문제를 연결하여 탐구하는 프로젝트를 기획했습니다. ‘좋아하는 것으로 세상을 이롭게 하기’를 주제로 미래의 내가 갖게 될 직업에 대해 상상하며 직업인과 인터뷰하고, 해당 분야의 사회문제를 알아보고 해결책 제안했습니다.

위의 예시에서 보는 것같이 리얼 월드 러닝 실천 교사 모임 선생님들이 기획한 프로젝트에는 공통점이 있습니다. 교과든 비교과든 최대한 청소년 개개인의 관심사를 살려 하고 싶은 프로젝트의 내용을 정할 수 있도록 한 것입니다. 비교과로 이루어지는 동아리는 말 그대로 모집 단계에서부터 청소년들의 선택이기 때문에 주제 선택이 자유롭고, 교과에서는 성취 기준상의 큰 주제는 있지만, 세부 주제는 열려 있습니다.

또한, 외부 자원과의 연결을 적극적으로 중개했습니다. 직접 청소년들에게 섭외 전화·이메일 하는 법을 알려 주기도 했고, 처음부터 스스로 모든 걸 해내는 것이 두려운 친구들에게는 멘토 풀을 제공하거나 미리 해당 전문가와 만난 후 좀 더 안전한 환경에서 성공 경험을 가질 수 있도록 계획하기도 했습니다.

1-2) 충북 리얼 월드 러너 중등교육연구회

2021년, 충북에 계신 한 지리 선생님으로부터 연락을 받았습니다. 리얼 월드 러닝 연수 얘기를 듣고 청소년들에게 정말 필요한 배움이라는 생각이 들어서 주변 학교 선생님들과 연구회를 만들었다고요. 리얼 월드 러너가 되고 싶은 교사들이 모인 것이지요. 지역을 떠나야지만 성공한 삶이라고 생각하는 청소년들에게 새로운 가능성을 보여 주고 싶었던 교사들이 가장 먼저 한 일은 ‘진짜 세상을 찾아우리 동네로 떠난 일입니다. 청소년들에게 ‘이렇게 해야 한다.’라고 말하기 전에 자신이 먼저 경험해 봐야겠다고 생각한 거죠. 학기가 시작하기 전부터 로컬 크리에이터²⁾ 그룹을 찾고, 연결하고, 교사들이 먼저 탐방을 떠났습니다. 이곳에 모인 교사들의 동기는 무엇이었을까요?

“온전히 내가 원하는 삶’을 구체적으로 꿈꿔 보고 싶다.”

“변화하는 세상과 호흡하여 스스로 배우고 실천하는 사람이 되고 싶다.”

2) 로컬 크리에이터

지역의 자원을 새로운 시각으로 바라보고 가치를 재창조하는 사람들. 최근 청년들이 지역으로 삶의 터전을 옮겨 다양한 브랜딩, 지역 특산물 재해석, 유희 공간 재사용 등의 창업을 하는 경우가 많아지고 있다.



사진

학교로 초대한 12명의 충북 지역 로컬 크리에이터들과 괴산고 선생님들, 그리고 이들의 다리를 놓아준 창조경제혁신센터연구원

“지역에서 함께 살고 있는 다양한 사람들의 삶의 모습을 알고, 서로의 삶을 공유해 보고 싶다.”

“학교 안팎의 전문가가 협업하는 교과 통합형 프로젝트 수업, 융합 수업을 해 보고 싶다.”

“자신의 역량과 목표를 발전시키는 데 필요한 사회적 자본과 연결되는 경험을 청소년들에게 주고 싶다.”

“우리도 ‘로컬 신scene’처럼 함께할 수 있는 ‘교사 신’을 만들고 싶다.”

청소년을 만나는 교육자로서, 같은 지역에 사는 어른으로서 먼저 진짜 세상의 변화를 보고 나니 수업도 달라졌습니다. 청소년들에게 사회적 자본을 말 그대로 '손 닿을 수 있는 거리'에서 만들어 줄 수 있게 된 거죠. 지역에 어떤 자원이 있는지 파악하다 보니 연결에 연결이 이어졌습니다. 충북 창조경제혁신센터를 통해 12명의 로컬 크리에이터들을 학교에 초대할 수 있었고, 이들과 연결된 청소년들은 자신들이 필요한 분야의 멘토가 필요하면 로컬 크리에이터에게 혹시 아는 사람이 있냐고 물어봅니다. 그렇게 '괴산의 노인 및 청소년 세대 차이 극복' 프로젝트를 하기도 하고, '괴산 특산물을

활용한 고춧가루 시즈닝 개발을 하기도 합니다. 담당 교사는 학교에서 이미 '대외협력부장'이라는 타이틀로 학교 밖 자원을 학교로 끌어들이는 일을 하고 계십니다. 우리 동네에서 멘토들을 만난 청소년들은 어떤 반응이었을까요?

“충주에 강사님과 함께하는 크루가 있다고 말씀하셨는데, 한번 만나고 싶습니다.”

“앞으로도 궁금한 점이 생긴다면 주저 없이 질문을 드리고 싶습니다. 여유가 있으실 때 그냥 편안한 마음으로 이야기해 주셨으면 좋겠습니다.”

“가게를 차릴 때 어렵거나 모르는 것 있으면 디엠(DM)으로 질문해도 될까요?”

“졸업하고 (운영하시는) 카페 놀러 가겠습니다!”

한 번, 두 번의 만남이었지만 앞으로를 약속하는 청소년들. '사회적 자본'을 쌓은 이들은 앞으로 더 적극적으로 '리얼 월드'와의 연결을 모색해 나가지 않을까요?

2. 진짜 세상에 온 걸 환영해, 고등 인턴

진짜 세상을 만나려면 진짜 세상에 들어가는 수밖에 없습니다. 유쓰망고에서는 당장 해당 진로에 대한 확신이 없더라도, 관심 분야에서 주도적으로 참여해볼 수 있는 '프로젝트 기반 인턴십'을 통해 청소년들이 현실 감각을 갖고 자신의 관심사를 적극적으로 찾아갈 수 있도록 돕습니다. 이를 위해 인턴십 현장 멘토 발굴 및 매칭 전 참여 청소년을 대상으로 기본 과정을 운영합니다.

2-1) LEI

연세대학교 고등교육혁신원과 협력하여 수시에 합격한 고등학생을 대상으로 'LEI Little Eagle Intern' 고등 인턴 프로그램을 5기째 운영하고 있습니다. 특이한 점은, '사회 혁신'에 관심 있는 청소년들을 대상으로 모집하고, 선배 창업팀과 인턴십을 매칭한다는 것입니다. 연세대학교에는 '워크스테이션'이라고 부르는, '공평하고 지속 가능한 경제', '안전하고 행복한 사회', '미래와 공존하는 환경'이라는 사회 혁신 3대 목표에 따라 해결하고 싶은 사회문제를 발견해 해결하는 대학 재학생 사회 혁신 창업팀이 있습니다.

매칭 전 기본 과정에서 청소년들에게 던지는 가장 큰 질문은 '나는 어디에 반응할까?'입니다. 평상시 피상적으로 대답하는 답 말고, 나를 관찰해 본 뒤 객관적으로 나의 키워드를 뽑아내는 활동을 하는 거죠. 아래와 같은 질문에 떠오르는 것들을 적어봅니다.

- 관심이 가는 대상(사람, 동/식물, 사물 등)
- 요즘 가장 많이 보는 유튜브, 인플루언서, 브랜드, 뉴스레터 등
- 현재 내가 가진 생각/관심 분야에 영향을 준 사람, 책, 영화, 경험 등
- 가장 많이 검색하는 키워드
- 욕망의 방구너 채우기

또한, 사회 혁신에 관심이 있다 보니 실제로 사회문제 해결을 업으로 하는 소셜 벤처나 스타트업 등 구체적인 회사를 찾아보고, 어떤 직무를 하는 사람들이 있는지 검색해 보는 시간을 갖습니다. 사실 청소년들은 막연히 관심이 있다고만 하고 구체적인 모습을 떠올리기 어려운 경우가 많습니다. 주변에 다양한 사례를 볼 수 있는 사람들이 없다면 더더욱 상상력은 제한됩니다. 그렇기 때문에 관심사 씨앗 단어를 찾았다면, 그것을 일로 만든 사람들을 검색해 볼 필요가 있습니다.

3시간씩 4회 차로 이루어지는 기본 과정을 마친 청소년들은 다음과 같은 소감을 이야기했습니다.

“되고 싶은 것, 하고 싶은 일을 동사형으로 적었던 것이 가장 인상 깊다. 항상 정형화된 틀 안에서 내 꿈을 찾았던 것 같다. 주어진 선택지에서 답을 고르는 게 아니라 신기했다. 고등학교 생활에서는 생기부에 맞춘 활동들 위주로 했는데, 오늘은 온전히 나 자신에게 집중할 수 있어서 좋았다.”

“나를 위해 하는 일들을 더 많이 늘리고 싶다. 남에게 인정받기 위한 일보다 내가 만족하고 나를 계발할 수 있는, 가치 있는 일들을 하고 싶다.”

“너무 나를 가두고 한정 지어서 직업을 고민했던 시간이 아쉬웠다. 내가 하고 싶은 일과 내가 할 수 있는 일을 접목하여 나만이 할 수 있는 직업을 새로 명명해서 일해 보고 싶다.”

2-2) 로컬 인턴십 in 공주

다양한 지역에서 새로운 움직임이 일어나고 있습니다. 지역의 가치를 새롭게 바라보고 기존에 없던 일을 만들어 내거나, 지역의 특색을 살려 살기 좋은 마을, 한 번쯤 방문하고 싶은 곳으로 탈바꿈하고 있습니다. 이러한 변화가 지역에 살고 있는 청소년들에게도 느껴지고 있을까요? 학교의 문을 열고 지역으로나가 직접 경험하지 않고는, 여전히 내가 아는 세상이 전부일 뿐입니다. ‘로컬 인턴십 in 공주’는 유쓰망고가 MTA(몬드라곤 팀 아카데미) 재학생들과 협업해서 2022년 하반기에 진행한 프로젝트입니다.

1-2) 사례에서 소개한 충북 지역 교사들의 시도에 영감을 받아 이미 로컬 크리에이터 그룹이 형성되어 있는 지역에서는 충분히 인턴십 모델도 실험해 볼 수 있겠다는 생각에 기획하게 되었습니다. 청년 마을 사업 ‘자유도’ 등을 통해 로컬 크리에이터 네트워크가 있는 공주에서 로컬 연결에 핵심 역할을 해 줄 수 있는 다이얼팩토리(대표: 이병성) 덕분에 함께 할 학교와 멘토 기업을 수월하게 찾을 수 있었습니다.

공주생명과학고등학교에서 나금주 담당 교사(식물자원조경과)는 로컬 인턴십 프로젝트에 참여하고 싶은 이유를 이렇게 설명했습니다.

“우리 학교 청소년들은 거의 다 타 지역에서 왔어요. 결국, 자기 지역으로 돌아갈 텐데, 그곳에서 리더의 역할을 할 아이들에게요. 이번 기회를 통해 ‘마을’에 대한 새로운 시각, 새로운 이해를 했으면 좋겠어요”

이런 생각과 마음을 가진 학교를 찾기 위해서는 꾸준히 학교와 관계를 맺거나, 지역의 소식에 능통한(!) 사람을 알고 있으면 됩니다. 유쓰망고도 다이얼팩토리를 통해 전 시의원을 알게 되고, 그분을 통해 ‘새로 온 교사가 지역 연계, 창업 같은 활동에 관심이 있다’라는 고급 정보를 알게 되었거든요. 뜻 있는 한 명의 교사만 있어도 충분히 학교와 협업을 할 수 있습니다.

총 11명의 청소년이 6개의 로컬기업과 매칭이 되었습니다. 멘토 기업을 섭외할 때 가장 중요한 부분은 10대의 관점이 필요하거나 지역민과의 협업이 필요한 현재 진행 중인 업무를 중심으로 프로젝트를 기획, 진행하도록 한 것입니다. 이를 통해 청소년들은 단순히 시키는 업무를 처리하는 경험이 아닌, 함께 기획에 참여하고 의견을 내는 경험을 했습니다.

사진
공주생명과학고 청소년 11명과
멘토들의 첫 만남



로컬 기업	인턴십 프로젝트 내용
쿵카(오픈 준비 중)	내가 직접 가게 창업을 한다면?
홀가분스튜디오	가야금 원데이 클래스 기획하기(비전공자, 청소년 입장에서)
이월컴퍼니	동네 하이킹 코스 개발하기
다이얼팩토리 × 가가책방	방문객들이 남긴 후기를 활용한 마을 굿즈 기획하기
갤러리 수리치	반려동물 전시 기획, 지역 어르신들의 예술 작품 관리하기
취향제작실	향초 및 캔들 제작 원데이 클래스 기획하기

하지만 모든 팀이 다 성공적인 경험만 한 것은 아니었습니다. 적극적인 참여를 필요로 하는 프로젝트 기반 인턴십에는 무엇보다 청소년들의 동기와 의지가 중요한데요, 2-1) LEI 사례에서 진행한 4회 차의 기본 과정을 1회 차로 줄여서 빠르게 진행하다 보니 매칭 전에 충분히 자신의 관심사를 숙고하고 찾아볼 시간이 부족했습니다.

다음은 참여 멘토와 청소년들의 소감을 키워드별로 정리한 내용입니다

#인턴 #업무 태도

(참여 멘토) “청소년들이 ‘인턴’을 ‘일용직’으로 생각하고 있더라고요. 놀랐어요. 그래서 인턴은 자기가 하는 만큼 얼마든지 달라질 수 있는 관계라는 걸 설명해 줬어요.”

(참여 청소년) “인턴이 커피나 타고 서류나 복사하는 것이 아닌, 말과 행동에 따라 나의 업무가 결정될 수 있다는 것을 알게 됐습니다. 적극적으로 업무를 배우고 직접 의견을 내는 등 정직원으로 추천받을 수 있는 태도에 대해서도 배웠습니다. 인생에서, 사회생활에서 살아남는 법을 알 수 있어서 감사했어요.”

#지역에 대한 관심

(참여 청소년) “공주 시내 곳곳을 돌아다니면서 제가 여태 공주에 살면서 몰랐던 것들(배다리, 공산 등)을 알려 주셔서 되게 재미있었습니다. 사물, 전경, 건물을 보는 시각과 관점이 넓어졌어요.”

#리얼 월드

(참여 청소년) “평소엔 내가 어떤 일을 배울 때 열심히 한다고 해도 ‘모든 게 다 나한테 소용이 있을까?’라고 늘 부정적인 생각이 들었는데, 인턴십을 하고는 그런 생각들이 점점 사라지고 자신감과 자존감이 평소보다 많이 올라간 것 같아요”

(참여 멘토) “(실제 세상에서 필요한) 책임감을 알려 주려고 했어요. 작가와 계약하는 방법, 설득하는 방법, 프로젝트를 어필하는 방법 등을 직접적으로 진행했습니다.”

(참여 멘토) “자신이 기획한 것을 직접 실현해 내니 확실히 적극성이 보였어요. 식물 전시를 해야 하는데 예산이 없어서 화분을 사기 어려운 상황이 닥치자, 학교에 버려진 화분을 찾아서 식물을 옮겨 심고 전시회에 전시함으로써 준비 비용을 최소화할 수 있었습니다.”

(참여 멘토) “한 사이클을 끝낸 모습을 본 게 좋았어요. 회피하지 않고 끝까지 무언가 해서 결실을 맺은 경험이 중요한 것 같아요.”

#제3의 어른

(참여 청소년) “멘토가 주변 이웃과 친하게 지내는 모습이 인상적이었어요. 막 서로 음식도 주고받고, 지나가다 들러서 인사하고. 저도 주변 사람들과 좋은 관계를 맺어야겠다고 생각했어요.”

(참여 멘토) “인턴십을 통해 우리 지역에 내가 아는 청소년이 한 명이라도 생겼다는 것이 의미 있었습니다.”

(참여 멘토) “아이들에게 주변에 내 편인 어른이 생겼다고 느꼈다면, 그것도 좋은 것 같아요.”

#세대에 대한 이해

(참여 멘토) “10대에 대해 더 잘 이해할 수 있었던 시간이었던 것 같아요. 요즘 애들이 무슨 생각을 하는지 사실 직접 만나 볼 기회는 없잖아요.”

(참여 멘토) “친구들이랑 요즘 애들은 인사를 너무 안 한다는 얘기를 나눴는데, 그다음 날 인턴들이 가게에 손님이 들어올 때마다 시키지 않아도 눈도 잘 마주치고 인사를 잘하는 거예요! 그래서 우리가 세대에 대한 편견을 가지면 안 되겠다, 사람마다 다른 거구나, 하는 걸 느꼈어요.”

3. 청소년이 선택한 제3의 어른, 망고멘토단

3-1) 운영 방식

2020년부터 유쓰망고는 '망고멘토단'을 운영하고 있습니다. 청소년의 일상 생활에서 주어진 관계로서의 어른(부모님-제1의 어른, 교사-제2의 어른)이 아닌, 청소년의 선택으로 만나게 되는 제3의 어른 역할을 해 줄 분들을 상시 등록받고 있습니다. 2022년 12월 현재 문화·예술, 스타트업·소셜벤처, IT, 출판·미디어, 과학 등 다양한 분야에서 약 110명의 현직자들이 있습니다.

리얼 월드 러닝은 청소년 주도의 프로젝트이기 때문에 청소년이 관심 있는 주제에 기반하여 외부 전문가를 선택하게 됩니다. 따라서 멘토로 등록했어도 청소년의 관심사와 맞지 않으면 연결되지 않을 수 있습니다. 그리고 교사가 강의 요청을 의뢰하는 것이 아니라 청소년이 직접 자신의 관심사를 피력하면서 섭외 요청 이메일을 보내야 하죠.

또한 멘토 활동은 재능·시간 기부를 통한 자원봉사 활동으로 진행됩니다. 멘토비·강사비가 없더라도 기꺼이 청소년들을 만나고 싶은 분들만 등록받고 있으며, 경우에 따라 학교 예산이 있을 때 소정의 멘토비·강사비를 지급합니다. 그럼에도 불구하고 멘토로 참여하는 가장 큰 이유는 '요즘 시대 청소년을 만나 보고 싶다.'는 니즈가 가장 크고, 같은 산업에 종사하는 사람으로서 인식

개선이나 후배 양성 차원에서 참여하는 경우도 많습니다. 프로젝트 피드백 이상으로 인턴십 멘토로까지 함께해 주시는 분들은 10대 청소년과의 협업이 직접적으로 자신의 업무와 관련 있는 경우도 있습니다.

“저도 생분해 플라스틱 전공자가 아니어서 이 분야로 창업하며 수많은 시행착오를 겪었습니다. 올바른 정보 전달을 해 주는 전문가가 부족한 현실입니다. 청소년들이 가지는 단순한 호기심을 충족시켜 줘야 나중에 생분해 플라스틱 및 친환경 제품에 대한 인식도 좋아지게 되리라는 생각에 요청을 받고 학교로 직접 찾아가게 되었습니다.”

「충북 괴산고 생분해 플라스틱 제작 동아리 외부 멘토, 헬로네이처 박규현 대표」

3-2) 멘토의 역할

- 가. 자기 전문 분야에서 쌓은 경험, 해당 주제에 대한 정보를 나눠 줄 수 있는 사람이면 누구나 신청 가능합니다. ‘모의 상황’이 아닌, 리얼 월드를 경험하게 해 주세요.
- 나. 멘토의 전문 분야와 관련 있는 주제로 프로젝트를 진행하는 청소년들과 매칭해 드립니다.(주제 선정에 필요한 인터뷰, 프로젝트 진행 과정에 필요한 전문 지식·노하우 전수, 프로젝트 결과물 피드백 등 서로의 수요에 따라 다양한 형태로 진행 가능)
- 다. 청소년 주도 프로젝트의 결과(성공·실패)를 책임진다기보다는, 그 과정에서 필요한 역량과 스킬을 안내해 줄 가이드로서의 역할을 부탁드립니다.

4. 미래세대를 만나는 리얼 월드 러닝 파트너로서

4-1) 개별 관심사에 귀 기울여 주기

모든 청소년에게는 관심사가 있습니다. ‘제일 좋아하는 것’을 딱 한 가지 꼽긴 어렵더라도 궁금한 것, 자꾸 마음이 가는 것, 재밌는 것은 있기 마련입니다. 나를 대하는 어른이 자칫 나를 판단할까 봐 솔직한 마음을 보여 주지 않는 경우도 많습니다. 내용에 제한을 두지 않고 무엇이든 말해도 괜찮은 분위기와 문화를 만드는 것이 중요합니다.

4-2) ‘프로젝트 매니저’ 역할을 하기

청소년들의 관심사를 발견했다면, 이를 프로젝트 형태로 기획하고 관리할

줄 알아야 합니다. 절대 '잘될 것 같은 프로젝트'로 유도하지 말아야 합니다. 좋은 경험이 될 것 같아서 기회를 주고 싶어서 푸시해서도 안 됩니다. 프로젝트 기획에 들어가는 핵심 요소('무엇'을 '언제'까지 '어떻게' 해 보고 싶은지)를 시간이 걸리더라도 청소년 스스로 정하고 실행에 옮기도록 합니다. 지금 어느 단계에 와 있고, 전체 과정이 어떻게 진행되는지 '프로젝트 매니저'로서 중간 점검을 합니다.

4-3) 동기부여를 해 주기

잘 진행되는 것처럼 보이다가도 어느 순간 동기를 잃고 제자리걸음을 하고 있을 때가 있습니다. 그럴 때는 이 프로젝트가 진짜 하고 싶은 것인지 끊임없이 확인해야 합니다. 팀원들과 의견을 조율하는 과정에서, 혹은 지도자에게 잘 보이고 싶어서, 쉬운 방법을 택하다가 본래 자신이 하고 싶었던 내용과 다르게 흘러갈 때도 있습니다. 동기부여의 가장 좋은 방법은 '리얼 월드'를 만나게 하는 것입니다. 센터 밖으로 나가 주제와 관련된 사람들을 만나게 하세요. 그리고 프로젝트의 목적을 분명히 정합니다. 프로젝트를 통해 혜택을 받는 사람들, 우리가 실컷 고민하고 행동한 내용을 실제 사용할 사람들이 누구인지 정하고 시작할 수 있도록 하세요. 무엇보다 청소년을 만나는 지도자 자신도 자기의 삶에 동기부여가 되어 있어야 합니다.

4-4) '연결자'로서의 역할을 하기

우리 모두는 누군가와 함께 협업하며, 서로 도우며 살아갑니다. 자신의 궁금증과 부족한 점을 채워 줄 수 있는 사람이 누구인지를 파악하고 자신의 필요를 명확히 요청할 수 있는 역량은 필수적이죠. '어떻게' 섭외하느냐에 따라서 섭외 성공률은 달라집니다. 파트너십의 관점에서 섭외 이메일을 쓰는 법(설득하는 글쓰기), 원하는 분야의 사람을 찾는 법(수단과 방법을 가리지 않고 검색하기), 관계를 관리하는 법(감사 이메일 쓰기)을 청소년지도자가 먼저 연습해야 합니다. 또한, 지역사회 및 외부 협력 기관과 협업하여 청소년과 연결하고 배움을 촉진하는 역할은 리얼 월드 러닝 파트너의 가장 중요한 역할이기도 합니다. 주변에 관심을 두고 세상의 변화를 읽고, 다양한 정보를 언제든지 꺼낼 수 있도록년부터 리얼 월드 러너가 되는 것이 중요합니다. 서로의 경험을 나누고 배움을 지속하는 네트워크에 참여해서 다른 분야의 사람들을 많이 만나는 것도 좋은 방법입니다.

세 번째 만남 라이브러리 티티섬

조은정

“삶의 방향을 잡아 나가는 중요한 시기에 청소년에게 필요한 공간, 콘텐츠, 사람을 연결하는 도서관 운영자이자 연구자 조은정입니다.”

「라이브러리 티티섬 관장 조은정」



질문을 담은 공간, 청소년과 함께 질문하고 만들어 가는 '라이브러리 티티섬'

‘트윈tween’과 ‘틴Teen’ 세대 청소년이 편안하고 여유롭게, 원하는 것을 마음껏, 여러 형태의 콘텐츠를 즐길 수 있는 공공 도서관으로 이용자(청소년)를 ‘용자’, 운영자를 ‘영자’라고 부르며 수평적 소통을 지향하는 문화 공간

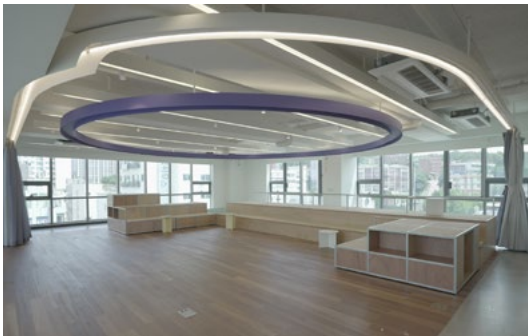


사진
모두라운지(좌)
12층 라이브러리 홀(우)

“우리(청소년)가 갈 곳이 없습니다.”

전국에 청소년센터, 도서관, 문화 체육 시설 등의 시설은 계속 생기고 있는데, 왜 청소년은 여전히 갈 곳이 없다고 말하는 걸까? 도서관에서는 오는 청소년의 수가 줄어들고 있다고 하고, 청소년은 갈 곳이 없다고 하는 상황을 어떻게 받아들여야 할까? 등의 질문에서 라이브러리 티티섬 프로젝트가 시작되었다.

청소년 중심 도서관을 만들면서, 청소년들은 과연 도서관을 어떻게 생각하는지 궁금해졌다.

“저 도서관 안 가봤는데요? 거기 공부하는 곳이잖아요?”

“저는 자원봉사 점수 받으러 가 봤어요. 책 정리했어요.”

“어릴 때는 엄마가 데리고 가서 많이 갔는데, 친구랑 안 가니까 이젠 갈 일이 없네요.”

청소년들에게 도서관은 책을 읽고 싶을 때, 시험공부를 할 때 찾는 곳이라는 인상이 강하다 보니 책을 빌리거나, 시험공부를 할 목적이 없을 때는 찾지 않는 곳이라고 했다. **‘청소년들이 원하는 공간! 청소년들에게 필요한 공간’**이 무엇인지 알아볼 필요가 있었다. 그러기 위해서는 공간 구성을 할 때부터 청소년과 함께 만들어 가야 한다고 생각해, 지역의 청소년 23명과 4개월 동안 인터뷰와 워크숍을 진행하며 그들의 목소리를 들었다. ‘만약 청소년들의 공간이 생긴다면 무엇이 있으면 좋을까? 무엇을 할 수 있는 공간이면 좋을까?’라는 질문에 마치 기다렸다는 듯이 하고 싶은 것을 쏟아 냈다. 청소년들이 쏟아낸 키워드를 분류해 보니, **‘무언가 경험해 볼 수 있는 공간’, ‘실 수 있는 공간’**으로 정리가 되었다.

“실 수 있고, 경험을 많이 해 볼 수 있는 공간이 있으면 자주 갈 것 같아요?”라는 질문에 청소년들은 주저하며 쉽게 답을 하지 못했다. 그래서 청소년들이 진짜 자주 가고 싶고, 편안하게 느끼는 공간이 되려면 무엇이 필요한지 물었다.

“간섭받지 않고, 눈치 보지 않고, 나를 드러낼 수 있는 공간이 있었으면 좋겠어요.”

“우리를 있는 그대로 인정해 주는 공간이 있었으면 좋겠어요.”

“우리도 무엇을 하고 싶은지 몰라요. 자연스럽게 하고 싶은 것을 발견할 수 있는 공간이었으면 좋겠어요.”

청소년들이 원했던 공간은 단순히 경험할 수 있는 공간, 멋지고, 화려한 공간이 아니라 **‘존중받을 수 있는’ 공간**임을 알았다. 청소년센터, 도서관 등의 공공 시설은 이미 경험을 확장할 수 있는 좋은 콘텐츠를 가지고 있는 곳이다. 우리는 이런 좋은 공간을 누구나 존중받을 수 있는 공간으로 만드는 것이 앞으로 우리의 몫임을 깨달았다.

라이브러리 티티섬은 도서관화재단씨앗에서 운영하는 트윈과 틴 중심의 공공 도서관이다. 트윈(12~16세)은 ‘10대Teenager’와 ‘사이Between’를 결합한 단어로, 어린이라고 하기에 청소년이라고 하기에 애매한 10대 초반을 의미한다. 독립적으로 생각하고 행동하기 시작하는 때이며 보호자보다 또래 친구들과 시간을 보내며 본인들의 문화를 만들고 싶어 하는 때이다.

틴(17~19세)은 '10대Teenager'에서 나온 단어로, 트윈을 지나 본격적으로 어른이 될 준비를 하는 10대 후반을 말한다. 삶의 방향을 고민하고 결정해 나가는 중요한 때인 한편 학업에만 매진할 것을 요구받는 때이기도 하다.

트윈과틴은 원할 때 갈 수 있고, 하고 싶은 것을 스스로 선택할 수 있는, 심리적으로 안전하면서 자신의 목소리를 낼 수 있는 공간이 필요하다. 도서관화 재단씨앗은 누구에게나 열려 있는 공공의 영역이자 문화 공간이 트윈과 틴의 욕구를 채워줄 수 있는 곳이 되어야 한다고 생각으로, 라이브러리 티티섬을 만들었다.

사진
공간:더티랩(좌)
공간:상점(우)



사진
공간:티티랩(좌)
공간:티티버티(우)

쓰임새를 규정하지 않은 공간, 따로 또 함께하는 공간

라이브러리 티티섬은 모두 함께 이용할 수 있는 공용 공간과 트윈&틴만 이용할 수 있는 전용 공간으로 이루어져 있다. 9층은 메인 인포데스크, 카페, 홀, 라운지, 텃밭, 어린이 작업장으로 구성되어 있고, 10층에는 다양한 작업 도구와 재료가 구비된 티티랩&더티랩, 부엌, 음악 작업이 가능한 도구들, 댄스실 등이 있다. 11층에는 트윈과 틴이 각자 사용할 수 있는 공간과 함께 사용할 수 있는 공간인 티티라운지가 있다. 12층에는 모임 공간과 라이브러리 홀이 있다.

티티섬의 공간은 기능적으로는 갖추어져 있지만 쓰임새를 규정하지 않아, 이용자들이 그 용도를 스스로 찾고 어디서든지 자유롭게 원하는 경험을 하도록 만들었다. 또한 청소년이 자신의 목소리 내기를 주저하지 않고 하고 싶은 것에 충분히 집중할 수 있기를 바라며, 청소년 전용 공간을 두었다. 전용 공간에서 내면의 힘을 기른 청소년들이 결국에는 모두 함께 어우러지는 공간에서도 자기다운 모습이길 바라는 의도에서였다.

일상의 공간

티티섬이 개관된 지 1년 남짓 지났다. 청소년들이 능동적으로 찾고 이용하길 바라는 마음으로 1년간은 홍보를 거의 하지 않았다. 이용자의 대부분은 지인에게 소개로 티티섬을 알게 되어 방문했다. 거의 입소문만으로 2,000여 명이 회원 가입을 했고, 1년간 2만여 명이 티티섬에 다녀갔다. 회원 중 70%가 트윈과 틴으로 구성되어 있다. 평일과 주말 모두 이용자 수에 변동 없이 꾸준히 찾아 주고 있다.

티티섬이 이용자들이 편하게 들러 자유롭게 이용하다가 우연히 정보와 경험을 마주칠 수 있는 공간이길 바란다. 운영자-이용자들이 기획하고 만들어 놓은 다양한 콘텐츠들을 통해서도 자신의 관심사를 탐색하고 발견할 수 있지만, 다른 이용자들이 티티섬을 이용하는 모습을 통해서나 운영자들이 작업하는 모습을 통해서도 관심사를 발견할 수 있다.

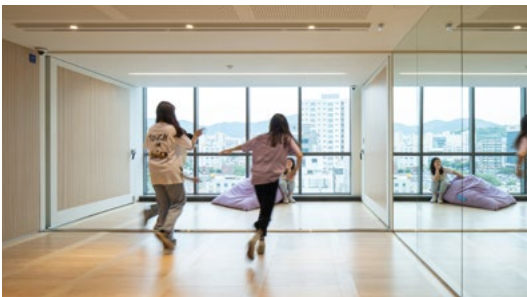
티티섬에는 전체 회의, 수서³⁾ 회의, 콘텐츠 회의, 회고 회의 등 크고 작은 회의가 많다. 이 모든 회의는 이용자들이 무엇을 필요로 하는지 관심을 가지고 작은 목소리까지 귀담아듣고 반영하기 위해 진행된다. 특히 매일 오픈 1시간 전에 진행되는 회고 회의는 이용자들이 티티섬을 어떻게 이용했는지, 어떤 것에 관심을 가지는지, 관심을 보인 이유가 무엇이라 생각되는지 등에 대해

3) 수서

각종 형태의 도서관 자료를 선정하여 구입, 기증 및 기타의 방법을 통해 수집하고 수집된 자료를 등록하는 업무

사진

공간: 티팻 2(좌)
프로그램: 무엇이든 물어보세요(우)





운영자들이 관찰한 것들을 기반으로 정보와 의견을 교환하는 자리이다. 운영자들은 이런 정보를 바탕으로 이용자들의 경험이 확장될 수 있도록 책 외에도 다양한 콘텐츠와 연결해 주기도 하고, 비슷한 관심사를 가진 이용자들을 서로 소개해 주기도 하고, 콘텐츠를 기획할 때 활용하기도 한다.

사진
프로그램:연말 파티(좌)
공간:티티라운지(우)

티티섬의 콘텐츠

청소년들의 관심사는 매일 변화한다. 운영자들은 매일 변화하는 청소년들의 관심사가 좀 더 경험으로 확장될 수 있도록 다양한 콘텐츠를 기획하고 운영한다.

먼저 청소년들이 시간의 제약을 받지 않고 언제든지 와도 자신의 관심사를 발견하고 탐색할 수 있도록 하는 상시 콘텐츠가 있다.

'책'은 티티섬의 대표 상시 콘텐츠 중의 하나로 각 층 어디에서나 만날 수 있다. 티티섬은 도서관 표준 분류법인 한국십진분류법(KDC)·듀이십진분류법(DDC)이 아닌 티티섬만의 분류 체계를 적용했다. '찾고 싶은 자료를 정확하게 찾는다.'는 목적보다는 '관심 있는 분야의 자료를 탐색한다.'는 데 초점이 맞추어져 있다. '몸, 맘, 건강', '야무지게 먹어야지', '산다는 것은'처럼 이용자들이 직관적으로 관심 있는 주제를 찾고 살펴볼 수 있도록 구성되었다. 또한 무언가를 시도하다가 의문이 생겼을 때, 필요한 정보를 탐색할 수 있도록

사진
별치서가

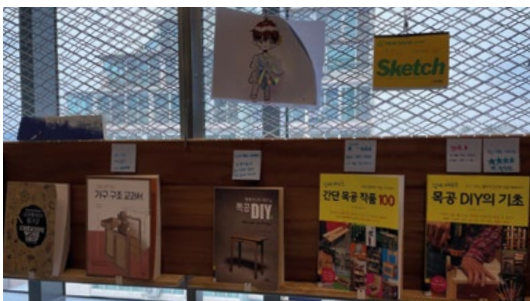


사진
마이크로 스토어(좌)
성 중립 화장실(우)



고려하여 공간의 기능적 특성을 배가하였다.

‘공간’도 대표적인 상시 콘텐츠이다. 뜨개질부터 레이저 커터 등의 도구를 활용한 작업까지 다 해 볼 수 있는 티티랩, 음악 작업을 해 볼 수 있는 티팟 등의 공간을 비롯해, 카페, 상점 등도 경험을 확장할 수 있는 콘텐츠로 작동하고 있다. 상점에는 이용자들이 재료를 구입해서 상품을 제작하고 판매까지 해 볼 수 있는 ‘이웃 상점’이라는 마이크로 스토어가 있다. 카페에서는 메뉴 선정에 이용자들이 직접 참여하기도 하고, 자신만의 레시피를 공유하기도 한다. 또한 공공성을 적극적으로 나타내는 공간도 콘텐츠가 된다. 모두에게 열려 있는 공공 도서관인 만큼, 어떤 존재를 배제하거나 차별하지 않는 공간이 되려고 노력하고 있다. 이를 위해 휠체어 출입이 가능한 화장실, 기저귀 교환대가 있는 화장실은 물론 성 정체성과 상관없이 편하게 이용할 수 있도록 화장실을 구성하고 사인물을 디자인했다. 이런 세심한 공간 디자인이 이용자들에게 다름을 인정하고 존중하는 경험의 마중물이 될 것이다.

‘사람’은 어떤 콘텐츠 보다 가장 강력하게 마음을 움직이고 경험의 동력을 만드는 존재이다. 이용자들은 운영자들을 통해서도 경험이 확장되기도 하지만, 다양한 이용자들이 경험하는 모습을 보면서 자신의 경험을 확장하기도 한다. 예를 들면, 다른 이용자가 기타를 연주하는 모습을 보면서 음악에 관심을 보이기도 하고, 요리하는 이용자들을 보면서 요리뿐만 아니라 플레이팅, 재료 보관 등에 관심을 보이기도 한다. 이용자들이 티티섬을 이용하는 모습 자체가 다른 이용자들에게 상시 콘텐츠가 되는 것이다.

상시 콘텐츠에서 관찰된 모습들을 기반으로 운영자들은 이용자들의 경험을 더 확장할 수 있는 프로그램을 기획하기도 한다. 몇몇 이용자들이 음악 작업을

하면서 좀 더 깊이 있게 작곡에 대해 배우고 싶어 한다는 것을 감지하여 작곡 프로그램을 만들기도 하고, 움직이는 장치를 탐구하고 만들고 싶어 하는 이용자들을 보면서 고카트 만들기 프로그램도 만들었다. 또 웹툰 창작에 관심 있는 이용자들이 웹툰 작가가 되는 방법에 대해 고민하는 모습을 보며, 웹툰 작가님을 모셔서 함께 이야기를 들어 보는 시간도 가졌다.

하지만 트윈&틴이 원하는 것과 관심을 가지는 것은 매우 다양하면서 빠른 속도로 바뀐다. 운영자들의 힘만으로는 청소년의 욕구와 관심사를 폭넓게, 빠르게 담아낼 수 없다. 그래서 이용자들이 주체적으로 경험을 만들고 표현할 수 있는 장을 만들기 위해 노력한다. 공간 구성, 콘텐츠, 운영 규칙 모두 최소한의 가이드만 정해 놓고 나머지는 이용자와 함께 만들어 가고 있다. '용크숍'은 대표적인 프로그램인데, 이용자가 개인적으로 관심 있는 분야의 활동을 유튜브 등을 보며 다른 이용자와 함께해 보기도 하고, 미리 배운 것을 알려 주기도 하는 프로그램이다. 이 외에도 정형화되어 있지 않지만, MC를 해 보고 싶은 이용자가 콘서트를 기획해서 다른 이용자와 함께하는 콘서트를 만든다거나, 요리 레시피를 만들어 공유하는 등 이용자들이 주체적으로 만드는 콘텐츠도 생겨나고 있다.

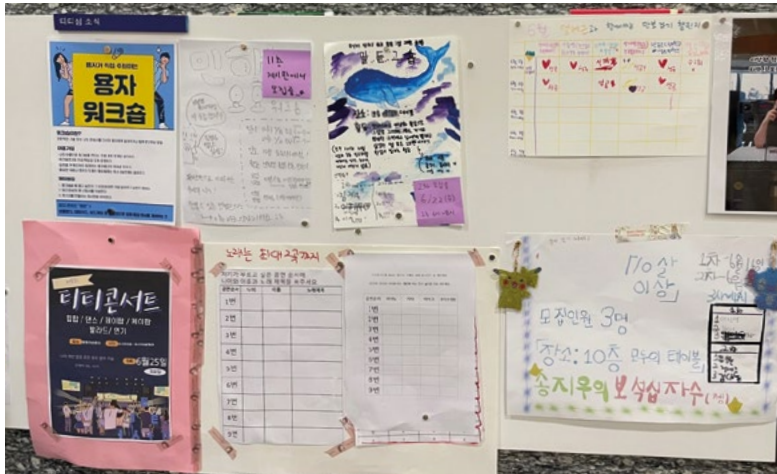


사진
용크숍포스터



사진
티티버스킹(좌)
삼작과의 만남 STAFF(우)



사진
티티별론(좌)
전파상(우)

사진
티티섬의 문화 포스터

티티섬의 문화

티티섬 개관 시부터 1년 동안 티티섬의 문화를 만들기 위해 노력했다. ‘난 나야 내가 하고 싶은 건 내가 정함!’, ‘실수, 실패, 쓸데없음 대환영!’, ‘우린 모두 다른 생명체, 인정과 존중!’, ‘여긴 공짜 아니고 공공!’, ‘안전 완전 중요!’ 라고 정한 매니페스토에는 티티섬의 지향을 담았다. 이 매니페스토를 바탕으로 두려움에 무언가를 시도해 보기를 망설이는 이용자들에게는 ‘실수, 실패, 쓸데없음 대환영!’을 보며 응원과 지지를 하고, 이용자들 간의 갈등을 목격했을 때도 ‘우린 모두 다른 생명체, 인정과 존중!’을 말하며, 서로의 다른 모습을 존중해 줄 수 있도록 했다. 문화는 강요해서 만들 수 있는 것이 아니라 직접 경험하고 느끼고 실천해야 형성될 수 있는 것이기 때문에, 이용자와 직접 소통하며 문화를 만들어 가고 있다.

1년 정도 운영을 하다 보니, 단골 이용자가 많이 생겼다. 단골 이용자들이 이제 문화 전파자가 되어, 새로운 이용자가 오면 티티섬의 문화를 소개해 주는 모습도 종종 보인다.

티티섬에서는 이용자(청소년)는 ‘용자’, 운영자는 ‘영자’로 부른다. 또 모든 영자들은 닉네임을 쓰고 있다. 이 또한 어느 한 쪽이 서비스를 하고 어느 한 쪽은 서비스를 받는 일방적인 관계가 아니라 함께 티티섬을 만들어 가기를 바라는 마음을 담은 문화이다.



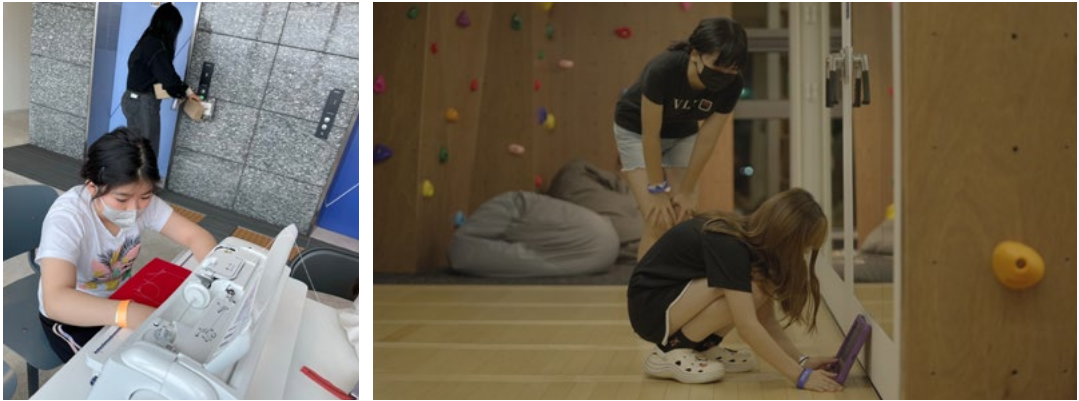


사진
티티섬의 용자들

청소년들이 티티섬을 찾는 이유

처음에 청소년 중심의 공공 도서관을 만든다고 했을 때, 주변에서 “요즘 청소년들은 학원에 가느라 바쁜데, 도서관에 가겠어?”, “청소년들은 공공 공간 싫어해. 친구랑 놀거나, 혼자 있고 싶어 하지.” 등 많은 걱정을 보내주셨다. 막상 운영해 보니, 1년 동안 평일 주말 할 것 없이, 평균 100명의 청소년이 다녀갔다. 매일 오는 청소년도 있고, 학원 수업을 마치고 잠깐이라도 머물고 싶어서 뛰어오는 고3 청소년도 있었다.

“티티섬에 오면 그냥 친구들이 많을 것 같아요. 집에 있으면 핸드폰만 하는데, 티티섬에 오면 친구들이랑 다른 것을 할 수 있어서 좋아요.”

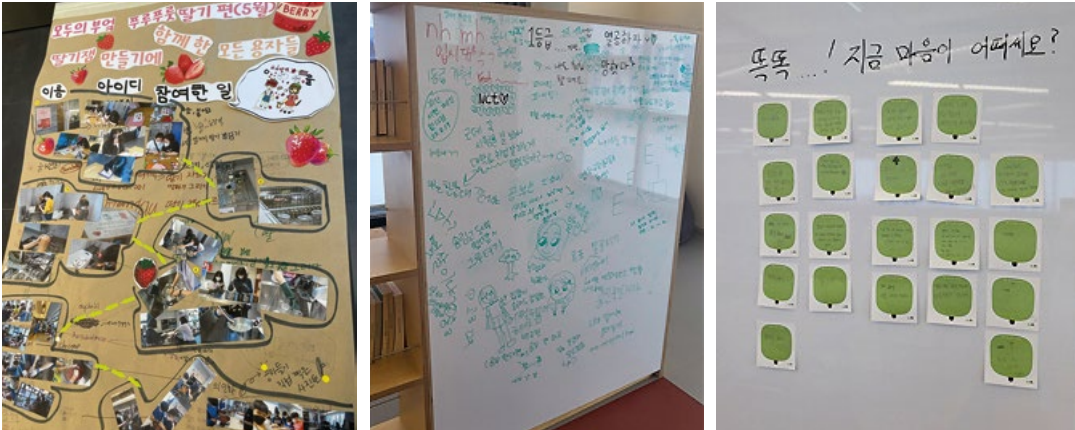
“티티섬에 오면 무언가 해 보고 싶은 마음이 들어요.”

“그냥 방과 후에는 오게 돼요. 와서 무엇을 할지 정해요.”

“마음이 편해요. 그래서 잠깐이라도 힐링하러 오는 거지요.”

“요즘은 친구들 만날 때, 티티섬에서 만나자!라고 해요. 무얼 하지 않아도 되고, 무료라서 부담 없이 오게 돼요.”

청소년에게 티티섬에 오게 되는 동력이 무엇인지 물어보니 다양한 답변이 나왔다. 청소년들이 티티섬을 찾는 이유는 모두 다 다르지만, 다양한 친구들을



사진

티티섬 곳곳에 있는
이용자들의 기록들

만날 수 있고, 경험해 볼 수 있는 공간이라 온다는 이용자가 제일 많았다. 하지만 핵심을 잘 들여다보면, 티티섬이 '충분히 안전하고, 서로 존중하는 공간으로 느껴지기 때문에'가 전제에 깔려 있다.

연말을 앞두고 티티섬에서 한 활동 중에 가장 보람 있었던 일이 무엇인지 물어보았다.

“삼작가와와의 만남이요.,” “고카트 만들지요.,” “딸기잼 만들지요.”

그런데 더 대화해 보니 전혀 다른 이야기가 흘러나왔다.

“삼작가와와의 만남에서 제가 처음 STAFF라는 것을 해 봤어요. 이용자들 명단을 체크하고, 자리에 안내하고 했는데요…… 모르는 사람들과 이야기하는 것이 정말 떨렸지만, 그걸 극복해서 진짜 좋았어요.”

“제가 모터에 관심이 많은데, 만들기는 너무 싫어하거든요. 그런데 다른 이용자들이랑 함께 고카트를 만들면서 제가 잘할 수 있는 부분을 책임지고 다른 이용자들의 잘하는 부분에 도움을 받고 하면서 하고 싶은 것을 해 볼 수 있었어요. 여기에 사용된 모터 말인데요…….”

“저는 불이 무서워서 딸기잼 만들기 할 때, 병을 씻는 담당을 했어요. 라벨 떼기가 어려웠는데, 자꾸 하다 보니 노하우가 생기더라고요.”

처음 대답과 대화하면서 알게 된 내용이 매우 다르지 않은가?

충격적인 경험이었다. 청소년들이 좋아한 것은 단순히 유명한 사람을 만나거나, 요리하거나, 만드는 것을 좋아해서가 아니었다. 똑같은 활동에서도 각자가 느끼는 좋은 지점이 다른 이유는 각자의 관심이 다르고, 각자가 보람을 느끼는 지점이 다르기 때문이라는 것을 다시 한번 확인했다.

청소년들은 자신의 스토리가 중요하다. 지도자들은 '나'로 시작하는 청소년들의 언어에 관심을 가져야 한다. 청소년들은 유명한 누군가를 만났다는 것이 좋았던 것이 아니라 내가 평소에 만나고 싶었던 사람, 내가 궁금했던 이야기, 내가 한 역할에 관심을 갖는 것이다.

모든 청소년지도자는 훌륭하다

티티섬은 일상적으로 청소년들이 이용하다 보니, 프로그램을 기획할 때 모집을 고민해 본 적이 없다. 이 전에 프로그램 단위로 공간을 운영했을 때는 늘 모집에 촉각을 세우다 보니, 지쳐서 내가 기획한 프로그램이 청소년들에게 도움이 되는지 눈으로 볼 여력이 없었다. 티티섬에서는 내부용이지만 운영자들이 이용자의 경험을 기록한다. 그리고 기록된 내용을 다시 읽고 회고하는 시간을 통해 우리가 기획한 콘텐츠들이 이용자들에게 어떻게 닿는지를 확인한다.

내가 기획한 프로그램이 청소년에게 도움이 된다는 것, 청소년지도자가 가장 보람을 느끼는 순간이 아닐까? 청소년기관에 다녀보면, 청소년들을 진심으로 사랑하는 청소년지도자를 많이 만날 수 있다. 하지만 그중에는 프로그램 기획과 행정 업무에 쫓겨 정작 청소년과 만날 수 없다고 호소하는 지도자들이 많았다. 청소년지도자는 청소년들과 함께 시간을 보내고, 라포를 쌓고, 교감하고, 서로의 성장을 확인하면서 직업의 효능감도 느낀다. 프로그램이나 행정 업무도 중요하지만, 청소년지도자에게는 청소년과 보낼 수 있는 시간을 충분히 보장해 주는 것이 중요한 이유다. 청소년지도자들이 청소년과 충분히 시간을 보내다 보면, 청소년들의 관심사를 알게 될 것이고, 프로그램은 자연스럽게 기획될 것이다. 모든 청소년지도자는 훌륭하다. 이미 훌륭한 청소년지도자들에게 청소년과 함께할 시간을 어떻게 보장해 주고, 청소년들의 성장과 지도자의 성장을 통해 직업의 효능감을 높여 줄 것인지는 앞으로도 계속 고민되어야 할 지점이라고 생각된다.

네 번째 만남 날다학교

김기수

“나는 학교 안과 학교 밖에서 아이들을 만나고 있다. 평일에는 운양초등학교에서 아이들을 만난다. 주말에는 강릉청소년마을학교 날다 선생님이 된다. 날다학교에서 초등학교 5학년 아이들부터 고등학생까지, 강릉에 사는 청소년들을 만나는 교사 김기수이다.”

「강릉청소년마을학교 날다 김기수 교사」



삶과 맞닿은 배움을 일구는 학교 밖 또 다른 학교 '날다학교'

인문학과 살아 있는 경험으로 배우는 강릉의 마을 교육 공동체 '날다', 강릉 청소년들이 삶의 가치와 공동체를 생각하는 주체적 민주 시민으로 자랄 수 있도록 꿈을 지원하는 협력 플랫폼



사진 | 날다학교 청소년들

참삶을 가꾸는 행복한 마을 학교

강릉청소년마을학교 날다는 올해 6년 차인 마을 교육 공동체다. 현직 초·중·고등학교 선생님들이 직접 기획하고 운영한다. 강릉에 거주하고 있는 청소년이라면 누구나 참여할 수 있다.

날다학교는 학교 안에서 마주한 문제를 학교 밖에서 해결하기 위한 선생님과 학부모들의 도전으로 시작됐다. 학교 안 아이들의 삶은 부모의 소득과 직업에 직접적인 영향을 받는다. 그 결과 학교 안에서도 계층과 갈등이 존재한다. 경제적 자본의 양극화는 사회·문화 자본을 양극화하고 인문학적 경험의 빈곤을 낳는다. 가정환경 때문에 문화 소외를 겪고 있는 아이들이 다양한 사회·문화자본을 경험할 수 있도록, 입시 중심 생존 이데올로기에 빠져 영혼의 빈곤을 겪는 아이들을 위해 날다학교를 시작했다. 학교를 넘어 마을에서 교육을 한다. 입시를 넘어 삶에 대해 교육을 한다.

아이들은 날다학교에서 크게 네 가지 활동을 한다. '우리가 하고 싶은 일, 우리가 계획해서!' **프로젝트학교**, '시대와 소통하는 민주주의 학습, 시민성을

키우다! 민주시민포럼, ‘사람을 읽다. 관심 있는 분야의 전문가와 만남!’ 사람책 도서관, 마지막으로 ‘정의로운 청소년들의 세상을 향한 당찬 수다’ 정세청세 인문 토론이다. 민주시민포럼과 정세청세 인문 토론은 사회적 문제나 인문학적인 주제를 공부하고 토론한다. 프로젝트학교와 사람책 도서관에서는 아이들이 강릉의 사회·문화 자원을 직접 경험한다.

사진

프로젝트학교(좌)
민주시민포럼(우)



사진

사람책 도서관(좌)
정세청세 인문 토론(우)

프로젝트학교는 아이들이 강릉을 더 자세히 알고 더 많이 향유할 수 있는 기회다. 아이들이 스스로 하고 싶은 바를 결정하고 기획하면 선생님, 마을 전문가가 결합한다. 선생님들이 아이들과 함께하고 싶은 프로젝트도 기획한다. 아이들은 프로젝트학교로 강릉의 사회·문화 자원과 연결된다. 작년에 이어 올해도 여러 프로젝트를 진행하고 있다. 운동, 베이킹, 여행, 요리, 댄스, 예술, 과학, 글쓰기, 생태, 해양 스포츠, 공예, 역사 여행, 영화, 영상 제작까지. 쉽게 생각하면 학교 밖 동아리 활동이다. 하지만 학교 안 동아리 활동과는 많이 다르다. 초·중·고등학교 청소년들이 관심 있는 분야로 뒤섞인다. 무학년제, 무학급제 활동이다. 예산, 교육과정 등을 청소년들이 직접 계획한다. 무엇보다 선생님이 가르치지 않는다. 아이들이 마을의 전문가들을 만나 직접 배우는 게

가장 큰 차이점이다. 가르치지 않는 학교, 청소년이 주체로서 교육과정을 세우고 다양한 사람들을 만나 배움을 일구는 활동이다.

프로젝트학교는 아이들의 관심과 흥미를 뿌리로 해서 다양한 도전을 한다. 그 과정에서 강릉을 만난다. 이 과정은 딱딱하기보다 말랑말랑하고 재미있다. 여행지를 선정할 때, 요리 종류를 결정할 때 등 프로젝트 활동을 준비할 때는 치열하게 토론하며 싸우기도 한다. 그래도 다시 마주 본다. 다양한 경험으로 웃고 떠든다. 코로나19로 학교 안에서 다양한 경험의 기회가 제한됐다. 아이들은 학교 밖에서 희망을 발견했다. 프로젝트학교는 아이들이 갖고 있는 '경험에 대한 욕구'를 충족시키는 하나의 장이다.

강릉 애들이 강릉 바다를 모른다고?

'강릉' 하면 바다가 떠오른다. 자연스레 강릉 아이들 모습은 바다와 연결된다. 얼굴이 가무잡잡하고 투박한 강릉 사투리까지 더하면 딱이다. 하지만 강릉 아이들은 이러한 모습과 아주 다르다. 무엇보다 강릉 아이들은 바다를 잘 모른다. 강릉 바다는 더 이상 해수욕장으로만 대표되지 않는다. 양양과 더불어 서핑을 할 수 있는 바다, 드라마 <도깨비>를 촬영한 영진 바다, 바다 뷰가 펼쳐져 있는 수많은 카페까지. 강릉 바다는 다양한 문화와 액티비티를 갖고 있다.

강릉 아이들은 강릉 바다의 다양한 문화와 액티비티를 알고 있을까? 서핑을 해봤을까? 요트를 타 봤을까? 바다가 보이는 카페에 가 봤을까? 아이들에게 직접 물어보면 그렇지 않은 경우가 많다. 한 아이는 부모님이 횃집을 운영해 주말에 바쁘단다. 또 다른 아이는 부모님이 게스트하우스를 운영해 바쁘단다. 서핑하는 사람, 요트를 타는 사람을 봤지만, 직접 해 본 적은 없단다. 드라마 <도깨비>는 봤지만 <도깨비>를 촬영한 영진 바닷가에는 안 가 봤단다.

강릉 바다는 어쩌면 강릉 아이들의 바다가 아닐지도 모르겠다. 시간을 내어 강릉 바다를 갈 수 있는 아이들은 강릉 아이들이 아닐 수도 있겠다. 날다학교 선생님들은 괜히 배가 아팠다. 바다를 코앞에 두고도 즐기지 못하다니. 강릉 아이들이 강릉 바다를 더 잘 아는 방법은 없을까? 누구나 오고 싶어 하는 강릉 바다를 강릉 아이들이 온전히 즐길 수는 없을까? 그렇게 작년에 해양 스포츠 '요트 프로젝트'를 개설했다. 올해도 아이들이 꾸준히 신청하는 프로젝트다.

요트 프로젝트를 신청한 아이들은 한 달에 한 번 강릉항에 모였다. 맨 처음

강릉항에 모인 날, 아이들 눈빛이 얼마나 반짝였는지 모른다. 또렷하게 기억한다. 통영에서 요트를 타 봤다는 아이는 오랜만에 다시 요트를 타는 설렘으로, 요트를 처음 타 본다는 아이는 기대감으로 반짝였다. 아이들을 인솔하는 길잡이 교사도 눈빛을 반짝였다. 길잡이 교사도 요트를 처음 타 본단다. 설렘과 긴장, 책임감이 보였다. 아이들은 혹시 몰라 멀미약을 먹었다. 길잡이 교사도, 요트 캡틴도 그런 아이들을 사랑스럽게 바라봤다.

출항이다. 아이들과 길잡이 교사는 요트 캡틴의 안내와 설명을 들었다. 까만 피부, 까만 선글라스를 쓴 캡틴에게서 아우라가 나왔다. 교실이 아닌 바다에서 듣는 바다, 요트 이야기는 그 어떤 수업, 강의보다 재밌었다. 강릉항을 빠져나온 요트 마리나호는 넓은 바다로 나아갔다. 바닷바람을 만끽하는 아이들은 양팔을 벌렸다. 겨드랑이가 시원하다고, 너무 좋다고 반복해서 말했다. 요트는 강릉항을 완전히 빠져나왔다. 강릉항과 안목 카페거리가 한눈에 보였다. 수많은 인파와 그들로 가득 찬 카페거리 모습은 이전에는 보지 못한 모습이었다.

“아, 선생님, 조금 어지러워요.” 아이들이 하나, 둘 말했다. 요트와 바다, 낭만과 즐거움은 오래가지 못했다. 아이들은 뱃멀미하기 시작했다. 가슴이 답답하다며 가슴을 톱툰 쳤고, 고개를 푸욱 숙였다. 언제 다시 강릉항으로 돌아가냐고 길잡이 교사와 캡틴을 재촉했다. 아이들의 반짝이던 표정에 이어 괴로워하는 표정도 또렷하게 기억한다. 역시 배움이란 쉽게 일어나지 않는다. 아프고 어지럽고 토(?)가 나오는 배움도 있다. 아이들의 첫 항해는 잠깐의 낭만과 진한 뱃멀미로 채워졌다. 아이들은 이후로도 요트를 계속해서 탔다. 뱃멀미를 잊기 위해 이어폰을 챙겨 요트를 탔다. 뱃멀미가 생길 때면 이어폰을 귀에 꽂고 노래를 들으며 수평선을 바라봤다. 뱃멀미가 익숙해지자 바다 한가운데에서 스마트폰으로 사진을 찍고 게임을 했다. 뱃멀미는 쉽게 익숙해지지 않았다. 요트를 많이 타고 파도와 바닷바람에 익숙해지는 수밖에 방법이 없었다.

뱃멀미가 익숙해지자 캡틴은 아이들에게 요트 조작법을 가르쳐 줬다. 작은 요트 안에서 크루들이 어떤 역할을 해야 하는지, 혼자가 아닌 함께 행동해야 요트가 나아갈 수 있음을 배웠다. 아이들의 배움은 자연스레 요트에서 바다로 나아갔다. 파도가 왜 치는지, 해류가 무엇인지, 바닷바람과 날씨 이야기를 캡틴의 경험으로, 바다 한가운데 요트 위에서 들었다.



사진 |
요트 프로젝트

날다학교에는 요트 프로젝트 외에도 다양한 프로젝트가 있다. 올해도 14개의 프로젝트를 진행하고 있다. 아이들은 프로젝트학교에서 1년 동안 꾸준히 한 주제를 느끼고 배운다. 그 과정의 **핵심은 '사람'**이다. 단순히 요트 조작법을 배우는 것이 아니라 캡틴의 이야기를 듣는 데 집중한다. **기능을 넘어 사람을 만나는 경험에서 인문학적 배움이 일어난다.** 강릉의 사회·문화 자본과 연결된 인문학적 배움은 아이들이 마을을, 강릉을 다시 인식하는 계기가 된다. 아이들은 그 과정에서 진로를 고민할 수도 있다. 자신의 삶에 다양한 어른들의 색깔과 향기를 더할 수도 있다. 날다학교 활동을 하며 강릉이 좋아졌다고, 서울에 가지 않고 강릉에서 살고 싶다던 청소년이 있었다. 생태 프로젝트를 하며 그냥 건축가가 아닌 생태 건축가가 되겠다는 꿈을 가진 청소년도 있었다. 아이들은 학교 밖 마을에서 새로운 학교를 만나 성장하고 있다.

마을에서 찾은 새로운 학교

학교 안팎을 넘나드는 삶은 당연히 쉽지 않다. 힘들다. 대개 나의 이야기를 듣는 사람들은 입을 떡 벌린 채 말한다. “아니, 안 힘드세요?” 열정 교사라며 혀를 내두른다. 매 순간 열정 가득하지 않다. 열정이 차올라 한껏 뜨거웠다가 ‘푸욱’ 식기를 반복한다. 하지만 학교 밖에서 만나는 청소년들과 선생님들 그리고 마을의 좋은 이웃들은 묘한 매력이 있다. 마을에서 삶과 연결된 배움을 고민하는 일은 즐겁다. 교육의 본질, 교육 격차와 문화 소외를 학교 밖에서 마을과 함께 고민하는 일은 좋은 교사를 넘어 좋은 어른이 되겠다는 꿈을 갖게 한다.

마을 교육 공동체는 학교 밖 또 다른 학교다. 학교에서 갖기 힘든 배움, 아이들의 삶과 맞닿은 배움을 일굴 수 있는 더없이 좋은 터전이다. 날다학교에는

현직 초·중·고등학교 선생님 40여 분이 교육 봉사로 길잡이 교사 역할을 하고 있다. 학교 밖 마을에서 좋은 이웃들과 아이들의 삶과 배움을 가꾸고 있다. 더 많은 선생님들이 학교 안에서 나와 학교 밖에서도 아이들을 만나는 모습을 꿈꾼다. 그렇게 날다학교와 같은 마을 교육 공동체가 더욱 많아지면 지나친 경쟁 교육으로 지친 아이들의 삶에 조금은 여유가 생기지 않을까? 그 여유 안에 삶을 고민하고 문화를 향유하는 문화 민주 시민으로 자라나는 씨앗이 있다고 생각한다.

날다학교 로고는 민들레 흙씨다. 작은 민들레 흙씨가 바람을 타고 날아 새로운 곳에 앉아 뿌리를 내리고 싹을 틔운다. 그 바람을 담았다. 작년에는 처음으로 다문화가정의 청소년들이 날다학교 활동에 참여했다. 올해는 학교 밖 청소년, 강릉 넘어 속초·동해 청소년들도 날다학교 활동에 참여한다. 날다학교의 민들레 흙씨는 계속해서, 멀리멀리 날아가 새로운 싹을 틔우고 있다. 날다학교의 도전과 변화는 현재 진행형이다. 날다학교가 고민한 문제와 이를 넘어서기 위한 작은 날갯짓을 글에 담았다. 우리의 작지만 아름다운 날갯짓이 코로나19로 지친 우리 모두에게, 코로나19 넘어 새로운 날갯짓을 준비하는 모든 이들에게 따뜻한 바람이 되면 좋겠다.

마지막으로 나와 함께 운양초등학교와 날다학교를 넘나들며 살아간 아이들 이야기 세 편을 덧붙인다. 이들의 이야기는 새로운 분야에 관심을 갖고 좋아하게 되는 과정, 새로운 사람을 만나 관계를 맺고 공동체를 만들어 나아가는 과정을 모두 살필 수 있다.

1. 조금 더 나은 세상을 위해, 생태프로젝트



이승호

날다학교는 우리 반 담임 선생님이신 김기수 선생님이 날다학교 총괄 교사이셔서 알게 됐다. 선생님이 날다학교에 대해 처음 얘기하신 때가 5월이었는데, 처음 들었을 때 날다학교는 무엇을 하는 곳인지 굉장히 궁금했다. 날다학교에는 여러 가지 프로젝트가 있고, 그 프로젝트에 참여해서 활동하는 곳이다. 나는 그 중 생태프로젝트에 참여했다. 신기한 (신비한) 것을 좋아하는데, 기후위기, 지구온난화 때문에 멸종 위기에 처하는 종들이 생기고, 문화재들이 많이 사라지고 훼손되어서 그것을

조금이라도 지켜 보자는 생각으로 참여했다.

처음으로 만나는 날 생태팀 이름과 각자의 별명, 활동 계획을 세웠다. 처음에는 다들 어색할 줄 알았는데 별로 안 어색해서 걱정이 싹 사라졌다. 그다음 시간에는 바닷가로 가서 쓰레기를 주우며 걷는(조깅) '플로깅'을 했는데, 폭죽 탄피가 제일 많이 나왔다. 내가 알기로는 해변가에서 폭죽을 쓰면 안 되고, 편의점(마트)에서도 폭죽을 팔면 안 되는데... 그다음에는 담배꽂초가 제일 많았다. 많은 사람들이 담배를 피우고 그대로 모래사장에 버린 것이다. 담배는 남한테도 피해를 주는데 쓰레기도 제대로 안 버렸다니... 많이 화가 났다. 다음 플로깅에서는 플라스틱, 담배꽂초, 폭죽 탄피들이 가장 많이 나왔다.

7월 9일은 밭에 가는 날인데 늦잠을 자서 참여하지 못했다. 많이 아쉬웠다. 밭에서는 자연 설탕 스테비아와 유기농 쌀, 상처 치료제에 쓰이는 꽃 허브도 땀다고 친구들에게 들었다. 날다 프로젝트팀에 글쓰기 팀이 있는데 기후 난민에 대한 글을 쓴다고 해서 같이 활동하려다가 취소된 적도 있다. 너무 아쉬웠다. 생태팀에서는 여름 방학 때 '쓰레기 홈즈 탐정단'과 '날마다 제로 웨이스트'라는 미션 활동을 했다. '쓰레기 홈즈 탐정단'이라는 것은 우리 집 또는 우리 마을 쓰레기를 분석하고, 종류와 수량을 적거나 사진을 찍어 기록하는 활동이다. '날마다 제로 웨이스트' 활동은 일회용 대신 텀블러나 다회 용기를 사용하자는 것이다. 뿌듯하면서도 재밌었다.

8월 9일에는 기후 위기를 주제로 청소년 정책을 연구하는 연구원님과 이야기도 했다. 나는 안 가려고 했지만, 다른 애들이 모두 시간이 안 돼서 내가 갔다. 이야기를 나누는 자리에 고등학생 형 2명이 있었다. 그 형들도 기후위기, 제로 웨이스트를 학교나 집에서 실천하고 있다고 했다. 이런 형, 누나, 동생들이 많아지면 진짜 좋을 것 같다고 생각했다.

8월 말에는 글쓰기 프로젝트팀과 플로깅을 했는데 나는 개인 사정으로 못 갔다. 저번에 기대했던 것이 취소되어서 아쉬웠는데, 또 놓치고 말았다.

10월 29일, 텃밭을 만들러 갔다. 일단 잡초부터 뽑았다. 풀의 종류 중에는 가시가 있는 풀이 있어서 조심해 가며 뽑았다. 다음으로 벽돌을 날랐다. 벽돌로 달팽이, 십자, 구름 모양을 만들었다. 앞으로 밭의 모습이 너~무 기대된다. 긴 나무의 잔가지들을 잘라 분류했다. 잔가지를 자르고 남은 길쭉한 나무를 톱으로 자르다 실수로 톱날이 내 손을 살짝 스쳐

지나갔다. 상처는 생각보다 깊어서 꺾매야 했다. 병원으로 가는 길에 든 생각이 파상풍 주사를 맞아야 한다는데, 이상하게 꺾매는 것보다 주사를 맞는 게 더 떨렸다. 다쳤어도 그렇게 후회는 안 됐다.

날다학교에서 가장 기억에 남는 것은 9.24 기후행진이다. 우리 반은 4월에 서울에서 우크라이나 평화 행동을 하러 간 적이 있다. 하지만 이번엔 기후위기에 관한 법, 계획 등을 요구하는 행진이었다. 이곳에서 같은 생태팀 지환이가 발언했다. 많은 사람들이 있었는데도 침착하게 잘 말했다. 정말 대단했다. 기후행진에 약 3만 5천 명이 왔다고 했을 때 깜짝 놀랐다. 우크라이나 평화 행동때보다 10배 정도 더 많은 것 같았다. 이 모습을 보고 있을 대통령, 정치인들이 하루빨리 기후위기에 대한 해결책들을 내면 좋겠다. 생태 프로젝트로 생태에 대해 많은 생각을 하고 공부하고 행동할 수 있었다. 무엇보다 여러 사람들을 만나서 좋았다. 나중에 또 날다학교 프로젝트에 참여할 것이다. 많은 활동들에 참여하고 싶다.

2. 공예, 언니들과 친해진 시간, 공예프로젝트



오윤서

날다학교 끝나는 날이 다가오고 있다. 벌써 끝난다니 아쉽다. 하지만 날다학교는 매년 다시 가입할 수 있기 때문에 내년까지 다시 기다리면 된다. 선생님이 제안해 주셔서 날다학교를 처음으로 알게 되었다. 내 성격은 약간 소심한지라 잘할 수 없을 것 같았다. 그런데 애들이 한 명씩 하겠다고 했다. 그래서 나도 ‘우리 반 애들과 같은 프로젝트팀을 하면 괜찮겠지’라는 생각에 신청하게 되었다. 신청을 받고 며칠이 지나 자기 자신이 할 프로젝트팀을 신청할 기간이 왔다. 애들은 하나하나 신청을 했고 나도 그나마 하고 싶은 공예팀을 신청했다.

다른 애들 몇 명도 공예팀을 신청했다가 마음이 바뀌었는지 다들 다른 팀으로 옮겼다. 나 혼자 남았다. 나도 옮길지 말지 생각하다가 이참에 용기를 내어 나 스스로 날다학교에 가서 친해져 보자는 마음으로 바꾸지 않았다.

날다학교에 처음 가는 날이었다. 기대되면서도 걱정되었다. ‘10시까지

가는 건데 늦는 거 아니야?', '갔는데 나만 와 있는 거 아니야?'라는 생각이 들었다. 생각하다 보니 벌써 날다학교 앞이었다. 문을 열고 들어갔다. 문을 열고 들어가니 선생님밖에 없었다. 어색한 마음으로 기다리다 언니들이 오고서야 모임이 시작됐다. 생각보다 적었다. 총 3명이었다. 한편으론 기쁘고, 한편으론 아쉬웠다.

첫 시간 이후로 두 번째 모임을 하게 되었다. 언니들과 친해질 생각이 오히려 더 가고 싶었다. 몇 번 보니까 자연스럽게 인사까지 하게 되었다. 기분이 좋았다. 언니들이 인사를 먼저 해 준 뒤로 내가 먼저 인사해 보기로 마음 다짐을 하였다. 근데 막상 내 생각대로 일이 풀리지는 않았지만 계속 용기를 내 봤다. '그래, 이번에는 실패해도 다음에는 꼭 먼저 말을 걸어야지'하는 생각이 계속 맴돌았다.

내가 날다학교 활동을 하면서 제일 많이 도전했던 게 '말 걸기'다. 그리고 이번 활동을 하면서 제일 하고 싶었던 것은 '팀원들과 친해지기'이다. 날다학교 활동을 하면서 나 스스로 한 가지씩 도전했던 것 같다. 또 날다학교에서는 협동을 많이 하게 되는 것 같다. 어려운 게 있으면 그걸 다른 누군가 채워 주는 그런 것.

어느 날 선생님이 어디 잠깐 가셔서 언니 한 명과 남게 되었는데, 그때 레진 아트를 하는 중이었다. 레진 아트를 하려면 제일 먼저 액체를 비율에 맞춰 넣어야만 했다. 그래서 저울에다가 올려놓고 무게를 재는데, 눈금 숫자는 맞는데 양이 너무 많고 이상했다. 그래서 어쩔줄 몰라하다가 언니한테 '이거 잘 모르는데 어떻게 하는 거야?'라고 묻고 싶었다. 그런데 말하지는 못하고 계속 생각만 했다. 계속 조용하다가 내가 조금 어려운 게 있는 것 같아 보였는지 언니가 먼저 말을 꺼내주었다. "뭐 안되는 거 있어?"라는 말에 다행이라는 생각이 들었다. 말을 걸지 못하겠어서 선생님이 오시기 전까지 기다릴 생각이었는데, 언니가 먼저 걸어 준 것이었다! 그렇게 나는 이래저래 잘 해결하였다.

공예프로젝트에서 굉장히 많은 걸 한 것 같다. 첫 번째로 레진 아트를 했다. 솔직히 여기서 했던 것 중에 레진 아트가 제일 재밌었고 만족스러웠다. 작품 하나 하나 완성할 때마다 쾌감이 들어 굉장히 좋았다. 레진 아트 분야에서 또 여러 작품을 만들었다. 바다 풍경, 컵 받침, 하트 셰이커 등 많이 만들었다. 공모전도 했다. 학교 안전 재난에 관련된 건데,

아무튼 포스터도 그렸다. 포스터를 그리면서 물감을 많이 썼는데 그날 이후로 물감이란 많이 친해진 것 같다. 또 포스터를 다 그리고 팔찌도 만들었다. 아! 그리고 캔버스에다가 그림 그리는 것도 하는 중이다. 해 보고 싶은 것 여기서 다 하니깐 기분이 좋다.

날다학교에서는 공예팀 안에서 다양한 활동을 정해서 몇 번 하고 나면 다른 활동으로 넘어가야 하는데 이게 조금 아쉬웠다. 그래서 학교에서 동아리를 개설할 때 공예 프로젝트에서 배운 것들을 동생들한테 알려 주고 싶고, 이 재미난 거로 같이 해보고 싶어서 만들기 동아리를 만들었다. 내가 날다에서 만든 작품도 학교에 가져가서 보여 주었다. 은근 뿌듯했다.

곧 공예 프로젝트가 끝난다. 왜 친해지나 싶으면 끝나는 걸까? 그래도 우리는 많이 만난 것 같다. 매 주마다 만난 것 같으니... 다른 팀을 보면 별로 안 만난 팀도 있는 것 같다. 날다를 하면서 다양한 사람들을 만났고, 그게 즐겁고 신기하고 또 약간은 긴장되었다. 내년에도 신청할 수 있으면 꼭 할 것이다. 내년엔 또 무슨 일이 생길까?

3. 대구에도 날다학교가 있다면? 체육 프로젝트



오도영

나는 대구에서 살다 올해 강릉으로 전학을 왔다. 강릉과 운양초등학교에 점차 적응할 때쯤 선생님이 “날다학교 할 사람?”이라고 물어본 순간, ‘응? 날다학교가 뭐지?’ 싶었다. 선생님은 초등학교 5, 6학년 중학교, 고등학교 누나, 형들이랑 같이 활동하는 프로젝트라고 했다. 나는 정말 신기했다. ‘대구에서는 중학교, 고등학교 누나, 형들이랑 같이 공부한 적이 없었는데, 강릉은 다 함께 공부하고 놀고 배우는구나’하는 생각이 들었다. 나는 한번도 경험하지 못한 새로운 경험을 하게 될 거라고 생각했다.

드디어 첫 날다 일정이 잡혔고, 구슬샘문화창고에서 한다고 해서 설레는 마음으로 도착했다. 처음에는 날다학교에 대해 설명을 하고 프로젝트 신청을 받는다고 했다. 정보를 입력하고 무슨 프로젝트를 할지 생각하다가 끝났다. 학교에서 친구들과 프로젝트를 신청했다.

해양 스포츠를 할까? 운동을 할까? 생각하다가 결국 운동을 신청했다. 솔직히 해양 스포츠를 하고 싶었는데 위험해서 안하기로 했다.

운동을 신청하고 '언제 만날까?' 생각하던 차에 7월 24일에 처음 만나기로 해서 딱 갔다. 선생님이랑 나랑 한결이 밖에 없어서 좀 당황했지만, 결국 셋이서 어떤 활동을 할지 짰다. 서핑, 배드민턴, 배구, 골프를하기로 했다.

8월 7일에 만나려고 했다. 하지만 시간이 안 맞아서 8월 8일에 만나기로 했다. 첫 일정으로 서핑을하기로 했다. 8월 8일이 되어서 처음 만나 인사도 하고 서핑 강습도 받고 슈트도 입고 바닥에서 연습도 했다. 이때 더워서 죽을 뻔했다. 드디어 서핑을 하며 바다에 들어갔는데 완전 시원한 게 천국이었다. 근데 좀 가면 갈수록 발이 안 닿아서 버둥버둥거리다가 키가 큰 한결이가 도와줘서 겨우 빠져나왔다. 서핑을 하려고 줄을 서 있을 때 친구들이랑 따로 줄을 서서 심심했는데, 같이 운동 프로젝트를 하는 형이 나의 말동무가 되어 줘서 덜 심심했다. 서핑을 하던 도중 좀 더 많이 배우고 싶다는 마음이 들었는데, 강사분들은 시간이 되자 가 버리셔서 좀 아쉬웠지만 그래도 재밌었다.

9월 25일은 배드민턴을하기로 한 날이다. 이번에도 다 같이 모여서 인사를 하고 배드민턴을 하는데, 처음에는 누나들이 너무 잘해서 놀랐다. 그렇게 연습을 하던 도중 선생님께선 라켓잡는 법이랑 셔틀콕을 중앙으로 치는 법을 알려주셨다. 그렇게 배우던 중 근처에 편의점이 있어서 음료수 사 오기 내기를 하자고 했다. 열심히 하던 도중 한 팀이 졌는데 음료수를 다 사 와서 약간 짹짹하게 마무리됐지만, 그래도 음료수를 사고 피자도 시켜서 맛있게 먹어서 기분은 좋았다.

앞으로 날다학교에서 어떤 일이 있을지 기대된다. 운동 프로젝트는 사람이 가장 많았는데 지금은 모집하고 있는 상황이다. 이상하다. 이유는 중학교 형들이 축구를 하려고 들어왔는데 축구를 할 수 없는 상황이 되어서 다 나갔다는 슬픈 이야기가 있다.

'날다는 신기한 경험을 할 수 있는 곳이다.' 나의 한 줄 평가다.

다섯 번째 만남 (주)이노마드

박혜린

“기술과 디자인으로 보이지 않는 가치를 보이게 하고 누구나 경험하고 참여할 수 있도록 지속가능으로의 전환을 접근가능하게 하는 것을 목표로 하는 이노마드 대표 박혜린입니다.”

「(주)이노마드 대표 박혜린」



지속가능성을 접근가능하게, 에너지를 혁신하는 '이노마드'

지속가능한 에너지로의 패러다임 전환을 위해 세계 최초 개인용 수력발전기를 개발하고 판매하고 있으며, 새로운 수요에 대응할 수 있는 솔루션을 지속가능한 방법으로 설계하고, 이를 통해 사회문제를 해결하는 비즈니스로 성장하는 것이 목표인 에너지 혁신 스타트업

누구나 에너지를 생산할 수 있다면, 보통의 일이 될 수 있다면...

'이노마드'는 세계 최초로 휴대용 수력발전기 '이노마드 우노 Enomad Uno'를 개발하여 선진국의 캠핑, 아웃도어 시장에 보급하고 있습니다. 현재는 청소년을 대상으로 에너지 교육 콘텐츠를 개발·보급하는 일로도 영역을 확장하고 있습니다.

우노 출시당시 주요 고객층은 낚시, 캠핑, 카누 또는 카약을 즐기는 30~40대 남성 고객들이었습니다. 새로운 제품에 대한 관심과 흥미로 우노를 구매한 고객들은 실제로 필요한 전기를 만들어 사용하는 경험을 하면서 자연스럽게 자신의 에너지 소비에 대해 관심을 갖기 시작했습니다. "내가 사용하는 노트북은 소비전력이 얼마나 되지?", "이 전력을 생산하기 위해서 수력발전을 얼마나 해야할까?" 그 이후에는 자신의 경험을 자녀들과 함께 나누고 싶어 하시더라고요.

누구나 기후변화와 환경, 지속 가능한 문제가 중요하다고 말합니다. 하지만 실제로 이 어렵고도 거대한 담론을 통합적으로 이해하고, 이 문제와 나는 어떤 관계가 있는지, 나의 역할은 무엇인지 찾아내는 것은 쉽지 않습니다. 그러나 이노마드의 고객들은 스스로 에너지를 생산하고 소비하는 경험을 통해 에너지 시스템을 이해하고, 기후변화에 대응하는 이해관계자로 참여하고 있었습니다.

이를 깨닫고 이노마드는 본격적으로 청소년을 위한 에너지 교육 사업을 시작했어요. 현재는 초등학교들을 대상으로 에너지의 생산과 소비, 에너지 리더십에 대한 다양한 워크숍, 교육을 진행하고 있습니다.

‘지속가능’ 공공의 어젠다, 모두를 위한 전환

전 세계적으로 ‘지속 가능’과 관련하여 어떻게 공정하게, 모두를 위한 전환을 할 것인지가 중요한 어젠다로 강조되고 있습니다. ‘지속가능’은 생존과 성장을 위하여 중요한 영향을 미치는 요인들을 뜻하는 것으로, UN에서는 지속가능한 개발을 위한 17개 목표 UN-SDGs를 선언하기도 했어요.

지속가능발전목표(UN-SDGs)

출처: United Nations, 환경부



- | | | |
|-------------------|------------------|--------------------|
| ① 빈곤 퇴치 | ② 기아 종식 | ③ 건강과 웰빙 |
| ④ 양질의 교육 | ⑤ 성평등 | ⑥ 깨끗한 물과 위생 |
| ⑦ 모두를 위한 깨끗한 에너지 | ⑧ 양질의 일자리와 경제성장 | ⑨ 산업, 혁신, 사회 기반 시설 |
| ⑩ 불평등 감소 | ⑩ 지속 가능한 도시와 공동체 | ⑫ 지속 가능한 생산과 소비 |
| ⑬ 기후변화와 대응 | ⑭ 해양생태계 보존 | ⑮ 육상생태계 보호 |
| ⑯ 정의, 평화, 효과적인 제도 | ⑰ 지구촌 협력 | |

2015년 제70차 UN 총회에서 2030년까지 달성하기로 결의한 의제인 지속가능발전목표SDGs: Sustainable Development Goals는 지속가능발전의 이념을 실현하기 위한 인류 공동의 17개 목표입니다. ‘2030 지속가능발전의제’라고도 하는 지속가능발전목표SDGs는 ‘단 한 사람도 소외되지 않는 것Leave no one behind’이라는 슬로건과 함께 인간, 지구, 번영, 평화, 파트너십이라는 5개 영역에서 인류가 나아가야 할 방향을 17개 목표와 169개 세부 목표로 제시하고 있습니다.

이 중에서도 기후변화로 인한 국제적 피해가 확장되면서 ‘환경’ 문제가 특히 강조되고 있습니다. 지금까지는 지속가능을 기술 또는 제품을 대상으로 한정했다면, 앞으로의 지속가능성은 시스템을 통한 전 과정의 영향을

평가하는 것으로 확장될 것입니다. 지속가능한 전환을 위하여 재생에너지 보급이 중요하지만, 더 이상 UN에서는 태양광 발전 자체를 지속가능 에너지로 정의하지 않습니다. 어떤 지역에서 어떻게 설치되었는지, 그 수익이 인근 지역사회에 어떻게 기여하는지, 운영이 종료된 태양광 발전소의 폐기물은 어떻게 처리되는지를 평가하여 지속가능의 기여도를 측정하는 것이 대표적인 예가 될 수 있겠습니다.

우리는 왜 '개인' 차원의 '지속가능한 에너지'에 관심을 가져야 할까?

새로운 산업의 시작은 그 기술과 제품을 개발한 공급자에 의해서 기준이 결정돼요. 하지만 그것이 확산되고 더 많은 이해관계자가 참여하면서 성숙해지면 지속가능성을 확보하기 위하여 참여자, 소비자 기준으로 전환됩니다. 최근 제조와 통신기술의 발달로 중앙 집중형 시스템이 소형 분산형 시스템으로 변화하면서 접근성 개선으로 더 많은 이해관계자가 참여가능하게 되는 것도 지금의 새로운 변화를 주도하는 중요한 요소입니다.

여러분, 스마트폰이 처음 나왔을 때를 기억하시나요? 슈퍼컴퓨터의 사용이 소수에게만 허용된 반면에 스마트폰은 개인화된 모바일 제품이기 때문에 그야말로 새롭고도 엄청난 혁신을 일으켰습니다.

에너지 시장에도 이러한 변화가 일어나고 있습니다. 기술의 발전으로 전력 사용의 표준이 과거의 110V·220V에서 5V의 USB로 이동하고 있고, 기후변화에 대응하기 위한 '지속가능'과 '환경'이 사회적 주요 어젠다로 떠오르고 있으며, 2015년 오바마 대통령이 미국 국립공원 내에서의 화석연료 발전기 사용을 중지시킨 것을 계기로 개인용 태양광 발전기와 개인용 바이오매스 발전기 시장이 폭발적으로 성장했습니다. 누구나 자연의 에너지를 이용하여 필요한 전기를 직접 만들어 사용할 수 있는 '에너지 프로슈머(energy prosumer⁴⁾'가 탄생한 것입니다.

청소년에게 '지금' 필요한 환경교육

매년 폭염이나 폭우와 같은 기후변화로 인해 발생하는 피해 규모를 액수로 환산하면 약 10조 원으로 사회·경제 전반에 미치는 영향이 날로 증가하고 있습니다. 이런 피해는 금융을 바꾸고, 산업을 바꾸고, 정책을 바꾸고, 시장을

4) 에너지 프로슈머

에너지 생산자(producer)와 소비자(consumer)의 합성어로 에너지를 사용하는 소비자가 직접 에너지를 생산하여 사용 및 판매하는 것을 말함

바뀌게 됩니다. 앞으로 이 시장들은 정말 빠르게 바뀔 거예요.

UN 산하에 있는 IPCC(기후변화에 관한 정부 간 협의체)에서 발간한 보고서에서는 자꾸 새로운 기술을 개발하거나 설치하지 말고, 지금 우리가 소비하는 행태만 바뀌어도 온실가스 배출량을 40%에서 최대 70%까지 줄일 수 있다고 말합니다. 예를 들어, 일회용 플라스틱 빨대가 문제라면 종이 빨대, 스테인리스 빨대를 개발할 게 아니라 빨대를 쓰지 않으면 되는 것처럼요. 청소년들에게 우리는 왜 빨대를 사용하는지 질문을 던지고, 빨대를 생산하는 과정과 그 과정에서 발생하는 이산화탄소 배출의 설명을 통해 빨대를 쓰지 않는 게 왜 중요한지, 어떻게 행동을 변화시켜야 하는지 제대로 된 교육만 제공해도 환경 위기를 막아 낼 수 있습니다.

특히 한국은 탄소 배출을 많이 하고 있음에도 불구하고 이에 대한 이해가 아직 충분하지 못한 상황입니다. 지금까지는 환경교육을 캠페인과 같은 구호적인 측면에서 진행하다 보니 ‘기후변화’에 대해 얘기하면 “채식을 해야 한다.”, “일회용 컵을 쓰지 말아야 한다.”와 같은 단편적인 구호로만 이해하고 있습니다. 당장 내년 1월 1일부터 환경교육이 각급 학교에서 의무화가 되는데, 환경 전문 교사가 부족하고 콘텐츠도 상당히 모자라는 실정입니다. 다음 세대들이 보다 양질의 교육을 체계적으로 받기 위해서 ‘우리가’ 지금부터 변화를 만들어 나가기 위해 노력해야 하는 이유입니다.

청소년과 함께라면 지구환경의 미래는 밝다

우리 모두 환경교육의 중요성은 아주 잘 알고 있지만, 정작 어떻게 교육을 해야 할지에 대해서는 항상 고민거리이자 숙제입니다. 그런데 제가 청소년들을 만나면서 느낀 것은 청소년들이 오히려 어른들보다 환경에 대해 더 많이 알고 있고, 활용 능력이 훨씬 더 뛰어나다는 거예요.

episode #1

한번은 초등학교 4학년 청소년들을 대상으로 문제를 낸 적이 있어요.

A는 한 달에 2,900km를 주행하고, B는 1,800km를 주행한다.

탄소 배출량을 비교해 보니 A는 400kg이고 B는 800kg이다.

그 이유는 무엇일까요?

아이들은 몇 초도 걸리지 않고 대답했습니다. 뭐라고 했을 것 같으세요?
바로 앞에 앉은 아이가 제일 먼저 딱 얘기했어요.

“왜냐하면 A는 전기차를 타고, B는 모닝을 탔으니까요!”

“전기차 테슬라 차종을 탔으니까요!”

아이들은 왜 내연기관차에서 전기차로 바뀌어야 하는지 이해하고 있고, 대중교통을 이용할 때도 어떤 노선이 전기버스인지 이미 알고 일상생활에서 선택할 때 중요한 기준으로 반영하고 있어요. 아이들은 환경에 대해 오히려 성인들보다 적극적입니다.

episode #2

2년 전에 어린이 지역 캠프에서의 일이에요. “퀴즈의 답을 맞으면 선물로 발전기(우노)를 줄게!”라고 했더니, 수업 끝나고 아이들이 했던 말이 뭔지 아세요?

“선생님, 저희는 원하면 전기를 쓸 수 있는데, 왜 저희한테 발전기를 선물로 주세요? 저희는 인도네시아 발리의 전기가 없는 학교에 기부하고 싶어요.”

이 아이들은 환경 때문에 매일 다큐멘터리도 보고 지구에 관한 뉴스도 보는데, 모두들 문제를 말하고는 있지만 정작 내가 직접 할 수 있는 게 없어서 우울감이 있었다고요. 그런데 이 일로 자신들이 할 수 있는 게 생겨서 정말 기쁘다고 하더라고요. 오히려 제가 부끄러웠고, 아이들에게 한 수 배웠던 경험이었습시다.

episode #3

학교 옆에 하천이 있는 대구의 한 초등학교에서 교육을 한 적이 있어요. 각자 휴대용 수력발전기를 조립해서 직접 전기를 만들어 스마트폰을 충전해 보는 활동을 했는데, 아이들이 “선생님, 이거 충전돼요!”라면서 신기해하더라고요. 한 번도 자기가 만든 전기로 충전을 해 본 적이 없었으니까요. 더 놀라웠던 것은 “야, 이걸 내 전기, 이걸 니 전기.” 하면서 자연스럽게 에너지라는 거대한 개념이 개인화되고 관계성이 형성되더라고요. 그다음 날 담임선생님으로부터 전화가 왔어요. 아이들이 자체적으로 학급의 기후변화 대응 행동 강령을 만들었다고요. 우리 학급에서 기후변화 대응을 위해서 무엇을 해야 하는지에 대해서요.

episode #4

선진국의 일부 초등학교 청소년들은 쓰레기를 버릴 때 앱을 이용해 데이터를 모아요. 예를 들면 학교 주변에 있는 쓰레기들을 모아 어떤 종류의 쓰레기가, 어떤 브랜드의 쓰레기가, 언제 어디서 버려졌는지에 대한 데이터를 모아요. 이를 기반으로 ‘우리 학교에서는 건너편에 있는 버거킹 브랜드의 콜라 일회용 컵이 제일 많이 배출된다.’는 것을 도출해 낸 후 의사결정을 합니다. 해당 매장에 가서 우리 학교 아이들에게는 콜라를 텀블러에 담아 달라고 제안을 하는 거예요. 디지털 플랫폼을 활용해 쓰레기량을 줄여 나가는 거죠.

어때요? 우리가 생각하는 것보다 훨씬 더 놀랍지 않나요? 청소년들은 기회만 주어진다면 어른들이 생각하는 것보다 훨씬 더 많은 것들을 할 수 있고, 바뀌 나갈 수 있는 힘을 지니고 있어요. 청소년에게 ‘올바른’ 환경교육이 제공되었을 때, 지구환경은 앞으로 어떻게 변화할지 예상이 되시나요? 올바른 환경교육을 제공하기 위해 우리는 어떤 노력을 해야 할까요?

우리가 ‘지금’ 해야 하는 건 ‘오픈 이노베이션’

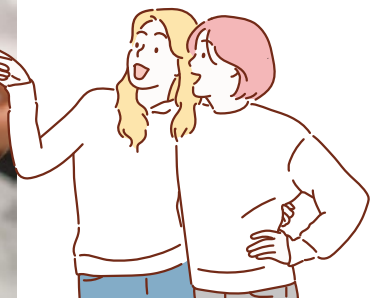
우리는 다음 세대에게 올바른 환경교육을 제공하기 위해 ‘오픈 이노베이션(Open-Innovation⁵⁾’을 하려는 노력을 해야 합니다. 현장의 선생님들께서 관련 내용을 모두 다 학습하고 교육하면 가장 좋겠지만, 환경 분야는 광범위하고 학습 범위가 매우 넓습니다. 데이터, 산업 등 종합예술처럼 전반적인 이해가 필요한 분야입니다. 당연히 선생님들 혼자서는 어려울 수밖에 없잖아요. 그래서 환경과 관련된 외부의 기관·기업들과의 협업을 통해 목적에 맞는 콘텐츠를 만드는 게 정말 중요합니다. 왜냐하면 **지금 우리가 해야 하는 것은 5년 전, 10년 전의 이야기가 아니라 지금 일어나고 있는 일들을 현장에서 보여 줘야 하기 때문**이죠. 청소년들을 위해 ‘올바른’ 환경 콘텐츠를 만들고 교육하는 것, 청소년들에게 ‘올바른’ 환경 인식을 심어 주는 것, 그 첫 걸음은 ‘오픈 이노베이션’을 활용하는 것입니다.

이미 문제의식을 느끼고 변화가 필요하다는 것을 우리는 알고 있습니다. 이제 해야 할 일은 함께 할 수 있는 건강한 연대를 만들어 함께 변화를 실현하는 것입니다.

5) 오픈 이노베이션

기업 자체의 역량에만 의존하지 않고 외부의 기관·기업과 기술을 공유하거나 협업하는 방식

사진 출처: (주)이노마드 제공



여섯 번째 만남
사회적협동조합
menTory

권기호

농·산·어촌에서의 삶을 꿈꾸는 미래세대들과
 지역에서 살아갈 수 있는 ‘할일’을 만들고 있는
 권기호입니다.

「사회적협동조합 menTory 대표 권기호」

전문가가 들려주는 청소년지도자를 위한 미래준비 이야기 II



지역에서 할 수 있는 배움을 만드는 실험을 하는 'menTory'

농·산·어촌에서의 삶을 고민하는 지역의 청소년, 도시의 대학생들과 함께 지역의 자원을 활용한 프로젝트를 통해 놀거리, 일거리 두 가지 할 일을 만드는 과정을 바탕으로 지역에서 살아갈 수 있는 힘을 기르도록 지원하는 비영리 스타트업

우리 동네에서 어떻게 살 수 있나요?

멘토리는 청소년들의 '우리 동네에서 어떻게 살 수 있나요?'라는 질문에서 시작해 도시가 아닌 지역에서도 살아갈 수 있는 방법은 무엇이 있을까를 함께 고민하며, 우리 동네에서의 '할 일(놀거리, 일거리)'을 만들고 있습니다.

프로젝트의 핵심은 청소년들이 발굴한 우리 지역의 매력을 바탕으로 유·무형의 상품을 만들어 판매하는 과정을 통해 우리 지역의 자원으로 만든 상품, 내가 만든 상품에 대한 긍정적 인식을 가질 수 있도록 하여 공부가 아닌 새로운 재능을 찾을 수 있도록 지원합니다.

우리나라에는 농·산·어촌으로 분류되는 소도시가 100여 개 있고, 이곳 모두에서 멘토리가 활동할 수는 없기에 여러 지역에서 '농·산·어촌 청소년 주식회사'라는 이름으로 프로젝트를 진행했지만, 항상 저희의 고민은 '어떻게 하면 더 많은 지역의 청소년들에게 이런 경험을 전달할 수 있을까?' 하는 것이었습니다. 그렇게 더 많은 지역으로의 '확산'을 꿈꾸며 한국청소년활동진흥원 주최로 이번 프로젝트(중소도시 미래 청소년활동 모델 기획 인큐베이팅 지원사업)에 협업기관으로 함께 참여하게 되었습니다.

이번 프로젝트를 시작하면서 가장 중요하게 생각하고 포커스를 맞춘 부분은 여러 지역 내의 청소년수련시설에서도 충분히 실행할 수 있도록 프로젝트를 구성하는 것이었습니다. 다양한 사람들의 모임인 협동조합과 달리 청소년수련시설들이 프로젝트와 관련된 모든 역량을 다 가질 수 없고 긴 시간과 인력을 배치할 수 없다는 현실을 잘 알고 있었기에, 선생님들의 열정이 식지 않도록 '멘토리가 진행한 프로젝트가 지역의 기관에서도 충분히 실행할 수 있는 수준이구나.' 하는 것을 느끼실 수 있도록 구성과 기획을 짜임새 있게 하느라 많이 고민했습니다.

이 점을 가장 고민한 이유는 이번 프로젝트가 지역 내에서 청소년들이 경험할 수 있는 구체적인 역량을 강화하는 거점으로서 청소년기관이 자리 잡을 수 있는 계기가 되어 줄 것이라고 생각했기 때문입니다. 사실 이번 프로젝트가 비롯된 계기는 '확산'이라는 주제와 연결되는데, 이번 프로그램을 통해 지역 내 기관의 지도자들이 진행한 프로젝트가 성공적인 결과물을 만들면, 다른 지역으로도 충분히 확산이 가능하다고 보았습니다. 무엇보다 멘토리와 같은 외부 조직이 아닌 지역 내 청소년수련시설에서 고등학생들과 그동안 잘 다루지 않았던 장기 프로젝트를 진행할 수 있게 된다면, 이를 바탕으로 좀 더 다양하고 발전된 프로그램으로의 확대도 가능할 것이라고 생각했습니다.

프로젝트는 2회의 워크숍과 4회의 컨설팅, 1회의 현장 방문으로 지도자들의 프로젝트 운영·실행 역량을 강화하고, 기관·지역의 상황에 맞는 콘텐츠를 개발할 수 있도록 구성하였습니다.

기획 워크숍(전국 중소도시 소재 청소년수련시설 대상)

- 농·산·어촌 청소년을 대상으로 하는 멘토리의 프로젝트 사례 공유
- 지역 자원을 활용하여 할 수 있는 다양한 일에 대한 경험 학습
- 지역 자원을 조사하는 방법(시장 분석) 및 프로젝트화 방법 등



심화 워크숍(기획워크숍 참여 기관 중 공모를 통해 기관 선정)

- 운영기관의 세부 프로그램 운영계획 수립
- 청소년 프로젝트 진행을 위한 워크시트 제작 방법 학습 등



파일럿 프로젝트

- 경기 연천군
 - 청소년 메이커가 만드는 new 연천 브랜드: 연천의 명품 푸드 메이커
- 강원 영월군
 - 청소년 브랜드 마케터가 만드는 영월 상품 개발: 청소년, 영월 담다
- 전북 군산시
 - 청소년 일러스트 메이커가 만드는 군산 브랜드: 군산 그리다

여기서 얻은 가장 큰 성과는 청소년지도자들이 가진 무한한 가능성과 지역의 경쟁력이 만나 멘토리도 하지 못할 수준의 의미와 재미를 갖춘 아이디어가 많이 나왔다는 것과, 지도자들이 이를 직접 실행할 수 있는 역량을 가지고 계시다는 것을 확인하였다는 것입니다.

한국청소년활동진흥원은 지역(중소도시, 인구감소지역)에서 부족한 지역 인프라를 외부에서 유입하는 형태로는 새로운 청소년활동의 지속 가능성을 담보하는데 한계가 있다는 생각으로 지역의 청소년들도 지역에서 할 수 있는 다양한 성장 경험이 필요하고, 청소년시설에서도 지역의 부족한 자원으로 무엇을 할 수 있을지 고민을 해왔습니다. 지역의 자원을 중심으로 활용·재해석하여 '지역에서 청소년의 성장 경험과 지역 청소년활동 기관의 자생력을 강화'하기 위한 프로젝트를 기획하고 지역에서 할 수 있는 청소년활동을 개발하는 인큐베이팅 지원사업을 사회적협동조합 멘토리와 함께 실험 프로젝트로 운영하였습니다.

기간 및 횟수

2022. 9. 17.(토)~11. 6.(일) 총 9회

참여 인원

7명

주요 내용

지역에서 생산되는 대표 농축산물인 '연천율무'를 청소년들이 새로운 브랜드를 개발하고, 브랜드를 기반으로 캐릭터와 굿즈상품을 개발 및 판매하는 비즈니스 과정을 경험하는 프로젝트

협업 기관

연천화관 대표 김경호, 하남문화재단 큐레이터 정아리아

청소년 브랜드 메이커가 만드는 new 연천 브랜드: 연천 명품 푸드 메이커

연천군청소년수련관
최미선·심금희

이 프로젝트를 기획한 이유가 무엇인가요?

수련관에 자주 오는 아이들 중 특성화고 친구들과 같이할 수 있는 프로젝트를 해 보고 싶었어요. 아이들이 자신감도 없고, 꿈도 없고, 무기력하다는 이야기를 자주 했거든요. 이 친구들이 무언가를 이뤄 낼 수 있는 작업을 함께해 보고 싶어서 기획하게 되었습니다.

이 프로젝트에 기대하는 점은 무엇인가요?

오롯이 청소년들끼리 협업해서 결과물을 만들어 내는 것, 처음부터 끝까지 낙오자 없이 프로젝트를 완수하는 것입니다

이 프로젝트가 청소년들에게 어떤 경험을 줄 수 있을까요?

쉽게 만날 수 없는 연천군 출신의 로컬 크리에이터와의 만남, 내가 주체가 돼서 팀별 프로젝트를 운영하기, 특정 주제를 이해하고 분석하고 브랜딩하기, 상품을 제작하는 단계를 알고 작업·홍보·판매하기, 서로 소통하고 화합하기 등을 꼽을 수 있습니다.



프로젝트를 마치며

연천 명품 푸드 메이커 1회차 오리엔테이션 때 참가 청소년들에게 했던 첫 말, '너희 마음대로 해봐, 쌤이 뒤에서 도와줄게.' 이것이 본 프로젝트를 설명하는 문장인 것 같습니다.

굿즈를 고객들에게 설명할 때도 '율토'는 연천 청소년들이 연천 율무로 만든 캐릭터라는 것을 강조하면서 '우리가 바로 그 청소년들이다!'라고 자랑스러워하는 모습을 보고 아이들이 스스로 기획·디자인·홍보한 굿즈 제품에 대한 자부심을 가지고 있음을 알 수 있었습니다.

프로젝트의 모든 것을 청소년들이 기획하고 진행하였기에 그 열정과 노력이 나올 수 있었던 것 같아요. 이게 바로 진정한 '청소년 주도 프로젝트' 아닐까요?

로컬 크리에이터의 한마디

“안 될 것이라고 생각했던 저의 처음 생각을 여러분이 깨 주셨습니다. 우리 연천 청소년들의 성장, 그 성장을 보면서 저도 같이 성장할 수 있었던 좋은 경험이었습니다. 사실 이번 프로젝트를 통해 제가 여러분에게 이런 경험을 주고 싶었는데, 오히려 제가 더 많은 경험을 한 것 같네요. 다들 고맙습니다.”

「연천회관 대표 김경호」

“제가 연천 출신인 건 다 아시죠? 제가 청소년일 때 이런 청소년활동이나 프로젝트가 있었다면 정말 좋았겠다 하는 생각했습니다. 여기 있는 여러분들이 부럽네요. 내년에도 연천 친구들이 또 불러 주신다면 이 프로젝트의 과정들을 모아서 특별 전시회를 개최하고 싶어요.”

「하남문화재단 큐레이터 정아리아」

청소년 브랜드 마케터가 만드는 영월 상품 개발: 청소년, 영월 담다

영월군청소년문화의집
장지혜

기간 및 횟수

2022. 8. 16.(화)~11. 12.(토) 총 7회

참여 인원

4명

주요 내용

지역 자원인 '연꽃'을 활용하여 상품의 스토리텔링 및 브랜드를 개발하고 상품 패키지를 만들어 보는 프로젝트

협업 기관

(주)파고디자인, 하이통합동조합

이 프로젝트를 기획한 이유가 무엇인가요?

영월군의 청소년들은 인원은 적지만 각자 관심을 가지고 있는 주제가 많고 다양해요. 하지만 지역의 인프라, 정보, 교통편의 부족으로 관심 분야에 다가가지 못하는 상황이었습니다. 그래서 포기하거나, 타협안을 찾거나, 그냥 아무것도 안 하는 친구들의 모습을 보면 속상한 마음이 들었어요. 이 프로젝트를 통해 그런 친구들에게 자신감을 가지고 새로운 일을 즐길 기회를 마련해 주고 싶었습니다.

이 프로젝트에 기대하는 점은 무엇인가요?

참여 청소년들이 끝까지 포기하지 않고 프로젝트를 수행함으로써 멋진 경험으로 이 활동을 기억하는 것, 즐거웠던 추억 하나를 갖게 되는 것입니다. 그들이 이번 프로젝트의 의미를 알고, 프로젝트를 마친 후에도 문화의집에 자주 와서 주도적인 활동들을 즐겼으면 좋겠습니다.

이 프로젝트가 청소년들에게 어떤 경험을 줄 수 있을까요?

막연하게 여겼던 자신의 관심 분야를 구체적으로 경험해 보기, 모든 일이 쉽지 않고 어려움이 있기도 하지만 그걸 해내는 멋진 경험을 해 보기, 새로운 시각으로 우리 지역을 바라보기 등입니다.



프로젝트를 마치며

한 사람에게라도 영월에 대한 애정이 생겼다면 이 프로젝트는 성공한 것이라는 생각이 듭니다. 짧은 일정 속에서도 패키지를 완성하고 무대에 서서 당당히 목소리를 낸 청소년들을 칭찬해 주고 싶어요. 제품이나 프로젝트 과정을 청소년들이 직접 해내다 보니, 확실히 애정을 갖고 자기 것으로 만들어 간다는 것이 확연히 느껴졌습니다. 특히 신제품 발표회가 의미 있었던 것은 지역의 노인회 회장님 말씀처럼, 실제의 결과물을 지역 주민분들을 초대하여 선보이는 것이 처음이었기 때문인 듯합니다. 동네에 연잎 단지가 있는 것은 모두 아시지만, 청소년들이 그걸 이렇게까지 가치 있게 활용하는지까지는 모르던 분들이 많았기에 응원을 많이 해 주셨고 적극적인 홍보 요원이 되어 주시겠다고 하셨습니다. 한 청소년은 내년에 이 프로젝트에 더욱 주도적으로 참여해서 사업화하여 이끌어 나가기를 희망하고 있어요. 청소년들이 원하기 때문에 저 역시 함께할 방법을 적극적으로 찾아가려고 합니다. 청소년지도사의 역할은 청소년들이 하고 싶은 활동들을 하며 성장하도록 지원하는 것이니까요. 더불어 로컬 크리에이터와 협업하게 된 것이 정말 큰 도움이 되었습니다. 앞으로도 지역사회와 청소년 수련시설이 단순히 하나의 프로젝트로 연계를 맺는 차원을 넘어 다방면으로 서로 돕고 함께 지역 상생을 이끌어 나가는 활동이 지속되면 좋겠습니다.

로컬 크리에이터의 한마디

“청소년들의 때 묻지 않은 순수함, 툭툭 튀는 아이디어, 진지하게 임하는 태도에 감동받았습니다. 저에게도 배움이 있었던 시간이었어요. 앞으로도 지역의 어른들이 틀에 박힌 통상적인 생각으로보다는, 다양하고 유연한 사고방식으로 청소년들을 이끌어 준다면 영월에 더 밝은 미래가 펼쳐질 것이라고 생각합니다.”

「영월의 문화적인 발전을 모색 중인 파고디자인 작가 이지현」

“영월은 자연환경, 문화자원 등 많은 자원이 있는데 어찌면 우리가 이 많은 자원을 사장시키고 있는게 아닐까요. 그래서 미래의 청소년들이 영월의 많은 자연, 문화자원을 잘 활용해서 미래의 영월을 발전시킬 수 있기를 바라며, 그 시작이 이번 영월 청소년들의 프로젝트 였다고 생각합니다.”

「영월 화이통협동조합 대표 양승우」

기간 및 횟수

2022. 10. 1.(토)~11. 19.(토) 총 9회

참여 인원

5명

주요 내용

군산의 청소년들이 지역의 공간을 탐방하고 공간 디자인에 참여하여, 군산의 굿즈를 기획·제작 및 판매를 해보면서 지역에 대한 애郷심을 느끼며 지역에서 살아갈 수 있는 계기 마련

협업 기관

자주적관람, 마리서사, 봉봉, 디자이너 이선아

청소년 일러스트 메이커가 만드는 군산 브랜드: 군산 그리다

군산청소년수련관
김미영·최은주

이 프로젝트를 기획한 이유가 무엇인가요?

'지역에 청소년들이 별로 없다'는 생각이 컸어요. '그렇다면 어떻게 해야 청소년들이 지역에 남을 수 있을까?' 하는 생각은 너무 막연해서 어떻게 해야 할지 구체적으로 고민해 보지 못한 게 사실이에요. 그런데 지역의 청소년들을 위한 프로젝트가 있다는 소식에 설레었고, '이 프로젝트가 지역의 청소년들에게 새로운 가능성을 보여 줄 수 있다면 얼마나 좋을까! 바쁘고 힘들고 여건도 안 되지만, 한번 해 봐야 하지 않을까?' 하는 답을 스스로 내 보았습니다. 그래서 시작했어요!



이 프로젝트에 기대하는 점은 무엇인가요?

청소년 브랜드를 개발하는 것입니다. 청소년에게 실제적인 지원 없이 무조건 변화를 요구하고 장점을 끌어올리려고만 했던 이전 프로그램들과는 달리, 청소년들에게 실질적인 예산을 지원하고 이들이 직접 브랜드를 개발하게 한다는 것 자체가 흥미로웠어요. 참여 청소년들이 이 프로젝트를 통해서 자신의 새로운 가능성을 알아차릴 수 있기를 바랍니다.

이 프로젝트가 청소년들에게 어떤 경험을 줄 수 있을까요?

스스로 자신의 가능성 발견하기, 지역에서도 자신의 미래를 설계할 수 있다는 사실 깨닫기, 지역사회 내에도 지지 체계가 있음을 알고 활용하기 등입니다.



1회차

OT, 굿즈 품평회



2회차

군산 탐방 및 디자인 강의



3회차

굿즈 기획



6회차

패키지 구성품 기획



5회차

디자인 강의 및 사진 촬영



4회차

서울 탐방 및 아이디어 공유



7회차

팝업스토어 준비 및 홍보



8회차

팝업스토어 운영

프로젝트를 마치며

청소년들로 하여금 군산에 애정을 갖게 하기 위해 시작된 사업! 인큐베이팅 지원 사업 '군산 그리다'는 청소년지도사로서 새로운 도전이었습니다. 디자인과는 다소 멀리 떨어져 지낸 나의 부족함이 청소년들에게 불편을 주지는 않을까 걱정하느라 잠을 못 이루고 설치던 날이 많았고, 창업과 상품

제작에 초보인 저에게 상품을 제작하는 과정은 매우 힘들었습니다. 하지만 매주 청소년들이 군산에 관심을 갖고 멋진 군산을 담은 굿즈를 만들기 위해 노력하는 모습에서 힘을 얻었고, 청소년 한 명 한 명이 디자인하고 그린 굿즈가 작품이 되게 하기 위해 최선의 노력을 다했습니다. 그 결과 참여한 청소년들 모두 뿌듯함과 보람, 설렘을 경험하였습니다. 자신이 사는, 작지만 따뜻한 군산에서 자신의 재능으로 새로운 꿈을 꾸는 계기가 된 것 같아 보람을 느낍니다. 청소년지도사로서 이보다 더 의미 있는 활동이 있을까요?



로컬 크리에이터의 한마디

“군산이라는 지역은 소도시라 청소년들이 경험할 수 있는 문화적 기회들이 대도시에 비해 상대적으로 적습니다. 하지만 가지고 있는 문화, 역사, 공간 자원들이 많아 배우고 활용할 가치가 많습니다. 이번 프로젝트를 통해 청소년들이 모르고 지나친 군산의 매력을 찾으며 스스로의 꿈과 재능을 개발하고 키울 수 있어 좋았다고 생각합니다. 앞으로도 지역의 콘텐츠들이 대도시에 비해 뒤처지지 않도록 꾸준히 개발되면 좋겠습니다.”

“첫 만남에서는 수줍어했지만 굿즈 품평회를 하며 아이디어를 쏟아내던 청소년들의 열정, 디자인하고 처음 지비츠 샘플이 나왔을 때 자신의 첫 창작물을 어루만지며 귀여워하고 즐거워하던 순수한 눈빛, 청소년들이 자신의 디자인으로 굿즈를 만들고 팝업스토어에서 제품을 소개하던 자신감에 찬 미소가 오래오래 기억에 남을 겁니다.”

「군산의 이야기를 그림으로 그리는 어른이 작가 이선아」



100개의 배움이 만들어질 농·산·어촌에 대한 상상

이번 한국청소년활동진흥원의 지역 미래 청소년활동 모델 기획 인큐베이팅 지원사업에 협업기관으로 프로젝트에 참여할 때만 해도 걱정이 많았습니다. 그 중 가장 큰 염려는 ‘과연 멘토리라는 민간이 축적한 10여년 경험의 프로젝트를 지역의 지도자들이 잘 수행할 수 있을까?’ 하는 것이었습니다. 지역의 지도자들의 역량의 문제가 아니라, 그동안 지역에서 쉽게 볼 수 있었던 프로그램의 형태가 아니었기 때문에 ‘지역의 지도자들이 과연 이 프로젝트에 관심을 가질까?’ 생각했기 때문입니다. 그런 염려를 하며 이 프로젝트를 시작하게 되었습니다. 하지만 결과는 ‘정말 하기를 잘했다.’였습니다.

지역의 매력을 찾고 활용하는 프로젝트에 있어서 지역 기관과 주민인 실무진이 진행을 한다는 것에는 큰 강점이 있었습니다. 멘토리와 같은 외부인들이 지역의 기관이나 주민들과의 협업을 진행하기 위해서는 많은 노력이 필요합니다. 하지만 지역에서 신뢰받는 기관에서 진행하는 프로젝트가 된다면, 외부와의 협력이나 학교와의 연계 등 다양한 분야에서 청소년 중심의 네트워크가 만들어질 수 있다고 생각했습니다.

프로젝트의 전 과정을 지켜보면서 계속 발전시키고 보완해야 하는 점이 무엇인지 다시 한번 깨달았습니다. 그것은 청소년들이 갖추어야 할 중요 요소로서 트렌디한 기술과 역량을 기관이나 담당자(PM)가 모두 갖추는 데 중점을 두기보다는, 해당 역량을 지닌 지역 내 로컬 크리에이터와의 협업을 통해 우리가 갖추지 못한 부분을 채우면서 새로운 콘텐츠를 만들어 낼 수 있는 우리(기관)만의 네트워크를 가져야 한다는 것입니다.

이는 단순히 멘토링이나 재능 기부의 수준을 넘어서서, 청소년의 진로에 대해 다양하고 구체적인 정보를 얻은 상태에서 함께 프로젝트를 진행하면서 그들에게 앞으로도 계속 지지받을 수 있는 인적 네트워크를 만들어 주는 중요한 과정입니다.

각 기관 지도자들의 열정으로 프로젝트가 잘 마무리될 수 있었습니다. 마지막으로 드리고 싶은 메시지는 ‘포기하지 말아요.’입니다. 바쁜 와중에도 신경을 많이 쓰시며 오늘을 준비했다고 생각하지만, 이번의 경험을 디딤판 삼아 조금 더 재미있는 실험을 할 수 있는 장을 만들면 청소년들은 우리가 예상하는 것보다 훨씬 더 큰 성과를 만들 수 있습니다. 특히 올해의 기관이 만든 좋은 결과물들은 '23년에 사업에 참여할 기관들에게 좋은 롤모델이 될 것이고, 계속해서 프로젝트를 발전시켜 나간다면 청소년 활동을 선도하는 랜드마크와

같은 프로젝트로 거듭날 수 있다는 것을 확신할 수 있었습니다. 멘토리와 함께하는 동료가 되어 주신 한국청소년활동진흥원, 그리고 이번 프로젝트에 참가한 연천군청소년수련관, 영월군청소년문화의집, 군산청소년수련관, 그리고 각 기관의 로컬 크리에이터로 역할을 해주신 협업기관 등 진심으로 감사드리고, 앞으로도 함께 새로운 도전을 이어 갈 수 있으면 좋겠습니다.

참여 청소년의 한마디



이태수

연천고 2학년

“처음에는 내가 잘 해낼 수 있을까 걱정이 앞섰다. 중간에 친구들과의 충돌도 일어나고 많은 일이 있었다. 그러나 그런 일들을 극복하고 나니 나 자신에게 내가 몰랐던 능력이 있다는 것을 깨달았고, 앞으로 나의 강점을 활용하여 해 나갈 수 있다는 자신감이 생겼다.”



유아명

마차고 3학년

“영월에서 태어나 지금까지 살고 있지만, 나는 영월이 좋다는 생각을 매일 되새긴다. 요즘의 영월 청소년들은 영월이 시골이고 다른 지역보다 놀거리가 부족하기에 다른 곳에 나가서 논다. 물론 영월에서만 놀아야 하는 것은 아니기 때문에 다른 지역에 가서 다른 문화를 체험해 보는 것도 물론 좋은 경험이고, 행복한 일이 될 것이다. 영월에서 태어난 사람들이 도시에 나가서 생활하다가 다시 영월로 돌아오는 것을 종종 보는데, 우리 청소년들도 도시로 나갔다가 다시 영월에 돌아와서 ‘영월 담다’ 프로젝트를 해 보면서 영월에도 놀거리나 문화거리가 많이 있다는 것을 느꼈으면 좋겠다.”



전예지

군산여고 1학년

“나에게 군산은 그저 고향이자 너무 익숙한 공간 정도여서 군산의 아름다움을 미처 깨닫지 못하고 살았던 것 같다. 프로젝트가 끝난 지금의 나는 군산의 정겨움과 옛 공간의 가치를 알게 됐고, 내가 살고 있는 지역을 더 소중하게 바라보게 되었다.”



김가을

군산여고 1학년

“나는 군산에 살고 있지만, 군산에 대해서 잘 모르고 있었다. 군산에서 유명한 것은 무엇인지, 군산이라는 지역이 어떤 이야기를 담고 있는지 전혀 관심이 없었다. 그러다가 프로젝트에 참여하면서 ‘군산이 어떤 역사를 포함하고 있을까?’, ‘군산은 무슨 이야기를 하는 지역이지?’를 생각하게 되었다. 비로소 군산은 공간 자체가 주는 따스함이 있는 곳이라는 걸 깨달았다. 오래된 세월의 흔적이 마을에 남아 너무나 아름답게 빛을 내고 있었다. ‘내가 정말 아름다운 곳에 살고 있구나!’ 하는 것을 거듭 깨달았다.”





사진 출처
영월군 청소년문화의 집 제공
연천군 청소년수련관 제공
군산 청소년수련관 제공



포털크리에이터
백준화

- 1. 포털에 관심 있는 사람
- 2. 포털에 대한 이해도가 높고, 포털을 잘 활용할 수 있는 사람
- 3. 포털을 통해 다양한 서비스를 제공할 수 있는 사람

포털크리에이터
박동희

- 1. 포털에 대한 이해도가 높고, 포털을 잘 활용할 수 있는 사람
- 2. 포털을 통해 다양한 서비스를 제공할 수 있는 사람
- 3. 포털을 통해 다양한 서비스를 제공할 수 있는 사람

포털크리에이터
이준영

- 1. 포털에 대한 이해도가 높고, 포털을 잘 활용할 수 있는 사람
- 2. 포털을 통해 다양한 서비스를 제공할 수 있는 사람
- 3. 포털을 통해 다양한 서비스를 제공할 수 있는 사람

포털크리에이터
이준영

- 1. 포털에 대한 이해도가 높고, 포털을 잘 활용할 수 있는 사람
- 2. 포털을 통해 다양한 서비스를 제공할 수 있는 사람
- 3. 포털을 통해 다양한 서비스를 제공할 수 있는 사람

포털크리에이터
선한빛

- 1. 포털에 대한 이해도가 높고, 포털을 잘 활용할 수 있는 사람
- 2. 포털을 통해 다양한 서비스를 제공할 수 있는 사람
- 3. 포털을 통해 다양한 서비스를 제공할 수 있는 사람

부록

PLUS

108 / 해외 청소년활동 사례(미국 메트스쿨, 카우프만 재단)

114 / 알쓸칭잡(알아두면 쓸모있는 요즘 청소년 잡학사전)



해외 청소년 활동 사례

내 관심사를 학교 밖 진짜
세상과 연결하기

전문가가 들려주는 청소년지도자를 위한 미래준비 이야기 II



메트스쿨 The Met school

모든 청소년들의 개별 관심사가 진정으로 존중받을 수 있을까요? 꽤 오랜 기간 실제로 그렇게 운영을 해 온 학교가 있습니다. 네, 맞습니다. 공립학교요! 미국 동부의 로드아일랜드주 지역 교육청이 1996년에 실험적으로 설립한 이 학교는 다음의 세 가지 원칙을 갖고 있습니다.

- 첫째, 학습은 각 청소년의 관심사와 목표를 바탕으로 해야 한다.
- 둘째, 청소년의 교육과정은 반드시 실생활real-world에 존재하는 장소·사람들과 관련이 있어야 한다.
- 셋째, 청소년들의 능력은 그들의 실제 수행 능력에 따라 측정되어야 한다.

책 <학교를 넘어서 학교, 메트스쿨>, <넘나들며 배우기>와 다수의 인터뷰 기사로 국내에 잘 알려진 메트스쿨입니다. 관심사를 기반으로 한 개별화 학습Personalized Learning을 구현한 메트스쿨의 성공 이후, 엘리엇 워셔 초대 교장과 데니스 릿키는 비영리 교육 단체 '빅픽처러닝'을 만들어 미국 내 16개 주의 65개가 넘는 학교(50여 개가 공립학교)와 전 세계의 80개가 넘는 학교에 메트스쿨 모델을 전파하고 있습니다.

'모든 청소년들이 자신이 디자인한 삶을 살아갈 수 있도록, 관심을 갖고 지켜보는 어른들과 잠재력을 발휘할 수 있는 공정한 기회를 제공하는 것'을 비전으로 갖고 있는 빅픽처러닝 학교들은 학교를 넘나들며 배우는 배움Leaving to Learn을 추구합니다.

'관심을 갖고 지켜보는 어른'의 존재는 어드바이저리 제도(무학년제 4년 담임 교사)로 구현되고, 꾸준히 한 아이를 관찰함으로써 파악한 다양한 관심사는 인턴십을 통해 '잠재력을 발휘할 수 있는 공정한 기회'로 연결됩니다. 빅픽처러닝 공동 상임이사 앤드류 피쉬먼은 "청소년이 중심이 되는 인턴십 경험, 청소년들이 자기 관심사와 꼭 맞는 멘토를 만났을 때 일어나는 시너지는 어마어마하다."고 증언합니다.

동물을 좋아하는 한 친구는 동네의 동물병원에서 인턴십을 합니다. 성소수자들의 인권 문제에 관심이 많던 한 친구는 프라이드 재단Pride Foundation에서

인턴십을 하며 성소수 청소년들을 위한 커리큘럼 개발 및 교육자들을 위한 교육과정을 디자인하기도 했습니다. 어렸을 때부터 별을 좋아해서 천문학자가 되고 싶어 하는 한 친구는 천문학 센터에서의 인턴십을 통해 자신이 진짜 좋아하는 분야가 음악이나 미술처럼 창의적으로 자신을 표현하는 데에 있음을 발견하기도 합니다.

빅픽처러닝 학교의 전교생들은 모두 일주일에 세 번씩 학교 밖에서 인턴십을 하고, 이들은 학교에서 어드바이저와 외부 활동 경험을 내적 배움으로 치환하는 작업을 합니다. 가장 가까이에서 청소년을 만나는 **어드바이저**의 역할을 더 자세히 알아볼까요?

어드바이저

빅픽처러닝 학교에서 어드바이저들은 개별 과목 교사들이지만 교과목을 가르치지 않습니다. 이들의 역할은 청소년들의 인턴십과 개별화된 학습 계획을 관리하는 데 있습니다. 이 역할에 충실하기 위해 어드바이저들은 가정방문과 청소년 개별 상담을 기본으로 합니다.

어드바이저의 역할

- ① 관계 형성
- ② 청소년의 관심사 관찰
- ③ 청소년의 관심사에 기반하여 개별화된 학습 목표 수립 돕기
- ④ 학습 목표에 따른 학습 계획과 인턴십 계획 수립 돕기
- ⑤ 인턴십 현장을 방문하여 멘토링
- ⑥ 학습 목표를 이루고 있는지 지속적인 성찰을 하도록 독려
- ⑦ 학습 목표 성취를 위한 다양한 자원 연계
- ⑧ 학기 말 전시회 준비를 돕기

‘담임 시간’에서 중요하게 생각하는 것

“서로의 안부를 확인·공유하고, 좋아하는 영화나 가장 좋아하는 아이스크림 얘기 같은 것을 나누며, 서로를 알아가는 시간을 갖는 것이 중요합니다. 이를 통해 청소년들이 서로 정신적으로나 육체적으로 의지할 수 있고, 유머가 있고 가벼운 시간이 되기를 바라며, 가족같이 연결됨으로써 서로에게 도움이 된다고 느낄 수 있기를 바랍니다. 청소년들이 지지받는 경험을 통해 역량을 키워서 프로젝트로 전환할 수 있도록 도움을 줍니다.”

“많은 청소년이 자신이 무엇에 관심이 있는지 알기도 하고 모르기도 하고, 또 알아도 말을 안 하기도 합니다. 입 밖에 내는 순간, 그다음에 어른들이 기대하기 때문이죠. 무엇에 관심이 있는지 조사를 하기도 하고 자가 설문을 하는 양식도 있지만, 제가 발견한 것은 청소년들이 실제 생활의 다양한 경험에 노출되는 것이 가장 중요하다는 것입니다. 청소년들이 말하는 수준은 너무 추상적이기 때문에, 직접 해 보지 않으면 정확한 언어로 표현하기 어렵습니다. 고등학교 1학년 때는 봉사 학습 프로젝트를 많이 하도록 하고, 고학년 청소년들에게는 배운 것을 사회에 환원하는 요소를 넣은 프로젝트를 해 보라고 장려하는 편입니다.”

“아무 물건이나 쟁반에 늘어놓고 보여 준 다음, 물건들을 가리고 기억나는 것을 모두 다 적어 보는 활동을 하기도 합니다. 그리고는 짧은 시간에 정확히 관찰하는 것이 왜 중요한가에 대해서 이야기를 나누죠. 인턴십 현장에서 새로 접하는 모든 것들을 잘 관찰하려면 어떻게 해야 하는지에 대하여 사전에 생각해 볼 수 있도록 돕는 거죠.”

이렇게 말하는 레니 오페디세노(Lenny Oppedisano)는 2019년에 ‘올해의 어드바이저’로 선정되었습니다. 그는 총 11년의 교직 경력을 가지고 있으며, 현재 교장 1명과 교직원 14명으로 구성된 Lafayette Big Picture(<http://www.lafayetteschools.org/bigpicture>)에서 근무하고 있습니다.



카우프만재단

<https://www.kauffman.org/real-world-learning/>

미국의 대표적 기업가 정신 재단인 카우프만재단(Kauffman Foundation)은 재단이 위치한 캔자스시티(캔자스주와 미주리주의 경계)를 중심으로 총 2개 주 15개 교육구 내의 60개 고등학교를 선발하여 리얼 월드 러닝 생태계를 만드는 새로운 이니셔티브를 진행했습니다. 지역의 회사 자원을 교육 자원으로 활용하는 B2E(Business to Education) 접근을 통해 코로나 이후 지역 경제 활성화를 목표로 한 것이 특징입니다. 특히 일터 기반 학습(Work-based Learning)의 일환으로 전문가와 협업하는 단기 문제 해결 프로젝트(Client-Connected Projects)와 장기 인턴십이 있는데, 단기 문제 해결 프로젝트를 보면 재단이 지역의 다양한 조직(청소년 관련 센터·조직, 시민·사회 단체, 기업 등)과 협업하여 실제 조직이 당면한 문제를 지역 학교와 연계하여 해결하는 프로젝트를 실행합니다.

예시

- 정보(디지털 보안) 수업: Buckner 상공회의소를 위한 웹사이트 만들기
- 경제 수업: 커뮤니티 아메리카은행의 청소년 관련 상품 디자인하기
- 국어 수업: 광고 회사의 에너지 드링크 고객사를 위해 포커스 그룹으로 참여하기
- 과학 수업: St. Lukes 병원의 심장 질환 서버이 수행하기

카우프만 재단은 2030년까지 캔자스시티 지역의 모든 청소년들이 다음 네 가지 중 하나 이상의 경험을 할 수 있도록 시스템을 만드는 것을 목표로 하고 있습니다.

일 경험

대학 학점
연계

지역 회사가
인정하는
자격 학점

기업가 정신
발휘 경험



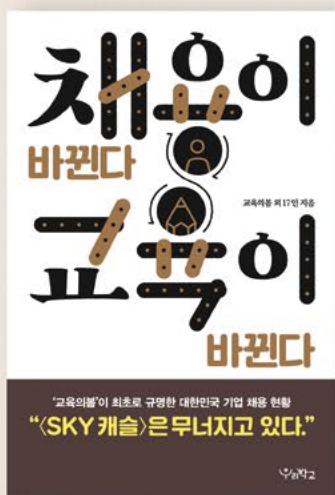
사진 출처
카우프만재단 홈페이지



알쓸청잡

알아두면
쓸모있는 요즘
청소년
잡학사전

전문가가 들려주는 청소년지도자를 위한 미래준비 이야기 II



서적

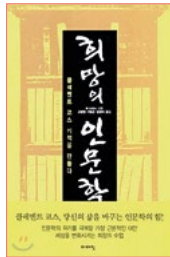
‘날다 학교’ 김기수 교사 pick!



1

희망의 인문학

(열 쇼리스 지음)



이 책은 소외계층을 위한 정규 대학 수준의 인문학 교육과정인 클레멘트 코스가 이뤄낸 기적에 대한 이야기를 다룹니다. 한국 사회에서 경제적으로, 사회문화적으로 소외된 아이들에게 인문학 교육으로 영혼의 빈곤을 극복하는 데 도움을 주기 위함입니다.

2

갱이부리말 아이들

(김중미 지음)



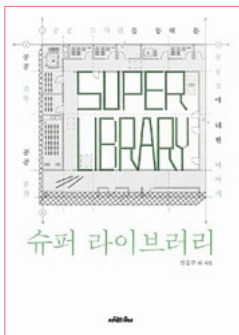
인천 만석동 기찻길 옆 작은 학교 이야기를 다룬 이 책은 우리 사회에서 어떻게 공동체를 이루어 살아가야 하는지를 보여줍니다. 실제 기찻길 옆 작은 학교에서 함께 생활한 경험은 날다 학교 넘어 강릉이라는 지역 사회에서 어떻게 공동체를 이루며 살아가야 할까를 계속해서 고민하게 합니다.

서적

‘라이브러리 티티섬’ 조은정 관장 pick!



3 슈퍼 라이브러리 (신승수 외지음)



“어떤 프로그램을 만들어야 하지?”보다 선행되어야 하는 질문이, “우리 공간의 정체성은 무엇인가?”라고 생각합니다. 도서관에 대한 이야기라기 보다는 ‘공공의 공간’에 관한 이야기로 생각하며 읽었습니다. 공공의 공간이 청소년에게, 더 나아가 시민들에게 어떤 의미와 가치를 가질 수 있을지에 대해 생각하게 해주는 책입니다. 공공의 공간이 앞으로 어떤 방향성을 가지고 움직여야 하는지 고민하고 계시는 분들에게 추천합니다.

서적

‘유쓰망고’ 김하늬 대표 pick!



4

기다리기에는 내 일이 너무 가까워서

(문숙희 지음)



정해진 트랙을 벗어나 좋아하는 일을 향해 달려간 00년대생 청소년 여섯 명의 솔직한 ‘일하는 마음’에 대한 책입니다. 문숙희 인터뷰어는 “월급의 유무 대신 일정 시간을 들여 꾸준히, 진지한 태도로, 혼자가 아니라 세상과 영향을 주고받으며 활동하고 있는지”를 ‘일’로 새롭게 정의합니다.

5

채용이 바뀐다 교육이 바뀐다

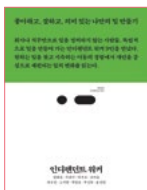
(모종린 지음)



재단법인 교육의봄에서 국내 최초로 정리한 기업 채용 종합 정보서라고 할 수 있는 책입니다. 학벌 중심의 채용 문화가 더 이상 작동하지 않는다는 사실을 각 기업 유형별로 분석했습니다. 스펙은 화려하지만 기업이 필요로 하는 역량이 없다면? 학벌이 중요해 지지 않는다면, 우리에게 필요한 교육은 무엇 일까요?

6 머물고 싶은 동네가 뜬다 (신승수 외 지음), 회사 말고 내 콘텐츠 (서민규 지음)

인디펜던트 워커 (정혜윤 외 지음), 프리워커스 (모빌그룹 지음)



‘평생직장’이 없어지는 시대에 살고 있습니다. 자신이 하는 일과 방식에 꾸준히 질문을 던지며 자신만의 방식을 찾아가는 사람이 성공하는 시대입니다. 기존과는 다른 방식으로 일하는 사람들의 다양한 스토리를 보여주는 몇 가지 책을 추천합니다. 이를 통해 다양한 삶의 모습을 상상할 수 있습니다.

사진 출처: 예스이십사㈜

유튜브

‘유쓰망고’ 김하늬 대표 pick!



1

EO (‘태용채널’), ‘요즘 것들의 사생활’, ‘MoTV’

파도 파도 재밌는 사람들의 이야기를 담은 유튜브 콘텐츠를 소개합니다. 나의 관심사에서 시작해 그것을 일로 만든 사람들의 이야기를 접할 수 있습니다. 청소년들이 자신의 프로젝트 주제를 고민할 때, 혹은 정한 주제로 활동을 할 때 관련된 회사나 조직을 찾아 보라고 해주세요.

EO(태용채널)

- 학교에서 전교 꼴찌였던 청소년이 스탠포드 부학장이 되기까지
- 트위치를 1조원에 매각하고 세계 최고의 투자자가 되면서 배운 것들
- 은퇴한 축구선수가 8000억 신발 회사를 만들기까지 등

요즘것들의 사생활

- 취향을 일로 연결하는 법
- 알고리즘 세상에서 내 삶의 주도권 갖는 법
- 아침에 중요한 일들을 해야하는 이유
- 덕질로 1억 벌어들인 성공한 덕후의 먹고 사는 법
- 돈 버는 일과 하고 싶은 일 사이, 미대 나온 내가 청소 일을 하는 이유 등

MoTV

- 나만의 관점으로 나의 일 편집하기
- 브랜딩은 몰랐지만 브랜드가 되었습니다
- 신중할수록 손해. 가볍게 대충 일하기
- 청와대가 선택한 일러스트레이터 등

2

“저기요;; 제 인권인데요?”

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLdEjZcoBj9gtCulYvB88j9-4PTbMwwk5f>

국제엠네스티와 담롱에서 이렇게 도발적인 제목의 영상 시리즈를 기획했습니다. 정치, 섹슈얼리티, 진로, 주거, 노동까지 총 다섯 가지 주제에 대한 청소년들의 이야기를 들어 보세요. 청소년인권운동연대 지음, 위티, 하자센터, 청소년주거권네트워크, 청소년 유니온 등 다양한 조직에서 이들이 각자 어떤 활동을 펼쳐왔는지도 엿볼 수 있는 멋진 인터뷰 시리즈입니다.



유튜브

‘진저티프로젝트’ 흥주는 대표 pick!



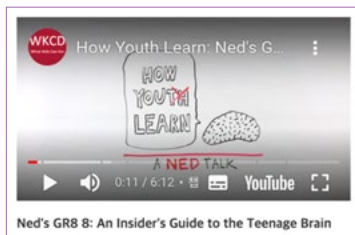
3

What Kids Can Do (WKCD)

<http://whatkidscando.org/>

What Kids Can Do는 청소년이 원하는 배움, 그들의 목소리와 아이디어가 구현되도록 다양한 미디어와 출판물, 전시회 등의 방식으로 지원하는 미국의 비영리 단체입니다. 아래와 같은 카테고리의 콘텐츠를 제공함으로써, 청소년의 배움에 대해 교사, 학부모, 교육자에게 보다 입체적인 정보와 영감을 제공합니다. 미국 전역의 청소년, 교사, 학교, 학부모, 교육 리더, 지역 조직, 언론 및 출판 미디어들이 파트너로 참여하고 있습니다.

- 청소년 연구 하이라이트 Research Highlights
- 청소년의 목소리 Student Voices
- 우수 사례 Exemplary Practices
- 교육자를 위한 리소스 Educator Resources



WKCD의 청소년 연구 하이라이트 중, 'Ned의 8학년, 8가지 이야기: 십대의 뇌에 대한 당사자 가이드' 동영상은 꼭 한 번 보시길 추천합니다. 6분짜리 동영상을 통해 청소년 배움의 8가지 조건에 대해 재미있고 빠르게 설명합니다.

4

How Youth Learn

<http://howyouthlearn.org/>



WKCD의 서브 사이트 How Youth Learn 사이트에서는 배움에 대한 청소년들의 생생한 목소리를 확인할 수 있습니다. 200개 이상의 비디오 클립으로 구성된 Just Listen 시리즈는 어른들이 가정하기는 쉽지만 정확하게 알지 못했던 청소년의 목소리를 전달합니다. Just Listen 시리즈는 교사-청소년 간의 관계, 잠재된 가능성을 성장시키는 법, 동기부여 방법, 질문하는 방법, 절제와 끈기, 호기심과 상상의 역할 등 배움에 대한 다양한 소주제들에 대해 청소년들의 생생한 목소리를 들을 수 있습니다.

웹 콘텐츠

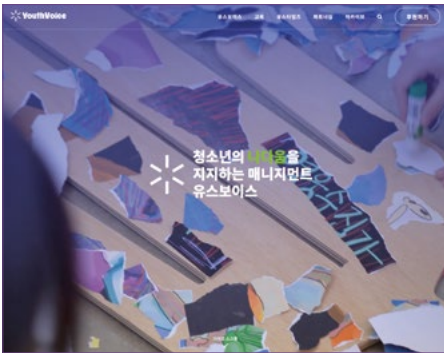
‘라이브러리 티티섬’ 조은정 관장 pick!



1

브런치 북 ‘내가 가장 나다웠던 순간’

(유스보이스 Youth Voice)



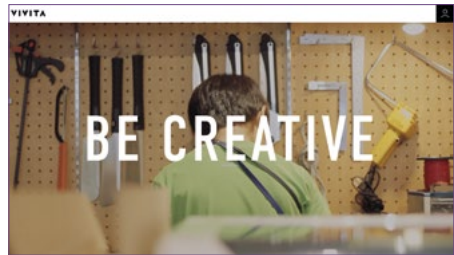
유스보이스는 2002년에 다음세대재단에서 시작된 청소년 미디어 사업을 시작으로 청소년의 나다움을 미디어로 표현할 수 있도록 많은 시도를 하는 곳입니다. 유스보이스의 브런치 북 ‘내가 가장 나다웠던 순간’에는 청소년 활동가들을 인터뷰한 내용이 담겨있는데요. 청소년과 일상을 함께 지내다 보면, 내가 하는 활동이 청소년들에게 도움이 되는지 의심이 들 때가 종종 있잖아요. 그럴 때 찾아보세요. 의심은 해소되고 확신으로 바뀌게 될 테니까요.

사진 출처: 유스보이스 브런치

2

VIVITA

<https://vivita.club/>



세계 곳곳에 청소년을 위한 크리에이티브 랩인 ‘VIVISTOP’을 만들어 운영하고 있는 일본의 스타트업입니다. VIVISTOP은 청소년들이 스스로 발견하고, 실험하고, 창조할 수 있는 청소년 친화적인 오픈 플랜 워크숍이자 혁신 스튜디오입니다. 처음 라이브러리 티티섬을 만들기 시작할 때, VIVISTOP 웹사이트를 자주 들어가서 참고했습니다. 청소년들이 스스로 탐색하고 자신의 재능을 발견하고 발전시켜나가려면 어떠한 환경조건을 만들어 주면 좋을지, 많은 영감을 준 곳입니다. 전 세계 청소년들의 활동 기록을 다양하게 보실 수 있을 거예요.

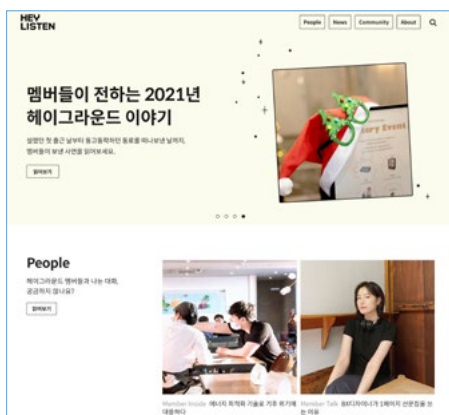
사진 출처: VIVITA 홈페이지

웹 콘텐츠

‘유쓰망고’ 김하늬 대표 pick!



3

헤이그라운드 인터뷰 시리즈
‘헤이, 리슨’<http://heylisten.kr/>

헤이그라운드에서 일하는 사람들과 회사의 이야기를 담아 직장 밖 동료와 연결하는, 서로의 성장에 도움을 주고받을 수 있는 커리어 인사이트를 담은 콘텐츠로 자신의 관심사를 일로 확장한 체인지 메이커들의 이야기를 살펴보세요.

- 기후위기에 대한 관심, 어떻게 키울 수 있을까?
- 팬심 가득한 고객에서 직원이 되기까지
- 사는 곳이 기회를 제한하지 않도록
- 프로젝트를 운영할 때 도움되는 습관 등

사진 출처: 헤이리슨 홈페이지

4

오마이뉴스 리얼 월드 러닝
연재 시리즈<http://omn.kr/1ymvh>

포스트 코로나 시대의 공교육은 어떻게 바뀌어야 할까요? 이 질문에 대한 답으로 유쓰망고는 ‘리얼 월드 러닝(real-world learning)’을 제시합니다. 한국에서는 아직 낯선 ‘리얼 월드 러닝’의 개념과 의미를 알리고, 한 발 먼저 이 교육 모델을 전면적으로 도입한 교사들의 사례를 소개합니다.

- 내 생애 첫 프로젝트, 그리고 모든 것이 달라졌다
- 학교와 세상의 시차를 좁히는 교육, 바로 이겁니다
- 학생들 다같이 소설 내고 전시회 여는, ‘이상한’ 수업
- 한국 공립학교에서도 이런 국어수업이 가능하다고?

사진 출처: 오마이뉴스

웹 콘텐츠

‘유쓰망고’ 김하늬 대표 pick!



5

아무도 안 알려줘서 만든
청소년 네트워크 가이드

<https://creal.oopy.io/>



현실을 직시하는 콘텐츠를 만드는 유튜브 채널 씨리얼에서 다양한 세상을 접하고 싶은 청소년 독자를 위한 정보를 총집합했습니다. 주제별, 지역별로 검색할 수 있는 청소년 네트워크(관계망)와 청소년들이 이용할 수 있는 숨은 문화복지 서비스를 엄선했습니다. “삶에 찌한 영향을 주고받을 '나만의 동료'를 만나 보길 바라는” 마음에서 만들었다고 합니다.

사진 출처: 아무도 안 알려줘서 만든 청소년 네트워크 가이드 홈페이지

6

10대는 연구를 한다: 어떻게 누구와
무엇을 연구했는지에 대한 기록

<http://haja.net/nowonhaja/25259>



하자센터의 10대 연구소는 청소년이 직접 당사자 관점에서 청소년에 대한 사회적 지식을 만드는 인문사회 연구소입니다. 1~2기의 연구와 활동을 정리한 자료집을 발간했다고 합니다. 10대의 화두, 문제의식, 관심사와 고민의 방향들을 엿보실 수 있습니다.

사진 출처: 하자센터 홈페이지



전문가가 들려주는 청소년지도자를 위한 미래준비 이야기 포

인 쇄 2022년 12월

발 행 일 2022년 12월 23일

발 행 처 한국청소년활동진흥원

발 행 인 손연기

연 락 처 Tel. 02-330-2800 | Fax. 02-6430-0927

주 소 서울시 서대문구 경기대로 47 한국청소년활동진흥원

홈페이지 www.kywa.or.kr

- 본 책의 저작권은 한국청소년활동진흥원에 있습니다.
- 본 책은 모든 자료의 무단 전제를 금지합니다.
- 본 책의 내용은 한국청소년활동진흥원의 공식 견해와 다를 수 있습니다.
- 본 책 내용에 대해 무단전제를 금하며, 가공인용할 때에는 반드시 '한국청소년활동진흥원'이라고 출처를 밝혀주시기 바랍니다.