2015
인생나눔교실
멘토링 가이드북

본 가이드북은 2015년 멘토링 활동을 위한 1차 완성본입니다.
최종 완성본은 2015년 12월에 발간됩니다.

문화융성위원회 · 문화체육관광부 · 한국문화예술위원회

연구진

책임연구원

최혜자 (문화디자인자리 대표)

공동연구원

권순석 (문화컨설팅바라 대표)
강원재 (○○은 대학 연구소장)
김지나 (촉각예술센터 빛을 만지는 아이들 대표)
백령 (경희대 예술경영연구소 연구위원)

보조연구원

이현경 (문화디자인자리 연구원)
조원영 (문화디자인자리 연구원)
김혜미 (문화컨설팅바라 연구원)
함덕문 (문화컨설팅바라 연구원)

참여 기획자

심한기 (청소년공동체 품 대표)
김유선 (산아래문화학교 대표)
우지연 (한국문화의집협회 사무처장)
유다원 (플러스마이너스1도씨 대표)
라은영 (안산자바르떼 문화예술교육팀장)
조미자 (진접문화의집 관장)
오세향 (새롬가정지원센터 대표)
이경욱 (원광디지털대학교 사회복지학과교수)
김태현 (연극배우, 문화예술교육 기획자)
정희영 (서울시 마을공동체종합지원센터)
이춘아 (한밭문화마당 대표)
권영옥 (한국예술종합학교 발전재단 사무국장)
최애경 (화가)
동네형들 (문화예술커뮤니티)
안세영 (문화디자인자리 연구원)
이윤정 (문화디자인자리 연구원)

나 하나 꽃 피어

조 동 화

나 하나 꽃 피어
풀밭이 달라지겠느냐고
말하지 말아라.

네가 꽃 피고 나도 꽃 피면
결국 풀밭이 온통
꽃밭이 되는 것 아니겠느냐.

나 하나 물들어
산이 달라지겠느냐고도
말하지 말아라.

내가 물들고 너도 물들면
결국 온 산이 활활
타오르는 것 아니겠느냐.

목차

〈인생나눔교실〉을 소개합니다 _____10

다섯 조각 이야기

◔ 이야기 하나. 인생을 나누는 특별한 일 ____ 16

◔ 이야기 둘. 인생나눔 인문학, 삶의 시선 ____ 22

◔ 이야기 셋. 인생나눔 협주곡, 세대간의 대화 ____ 28

◔ 이야기 넷. 튜터를 말하다 ____ 32

◔ 이야기 다섯. 멘토가 되다 ____ 36

멘토링을 가이드합니다

◪ 인생나눔교실 멘토링 프로그램 설계하기 ____ 42

◪ 인생나눔교실 멘토링 프로그램 사용법 ____ 46

멘토링 가이드 프로그램

◭ 자유학기제 청소년 멘토링 프로그램 ____ 54

◭ 지역아동센터 아동과 청소년 멘토링 프로그램 ____ 106

◭ 보호관찰소 청소년 멘토링 프로그램 ____ 158

◭ 병영의 청년, 군인 멘토링 프로그램 ____ 210

◭ 놀이 프로그램 ____ 266

학습하는 공동체

◑ 멘토를 위한 학습공동체를 제안합니다 ____ 302

◑ 인문학 책 리스트 ____ 306

÷

인생나눔교실을

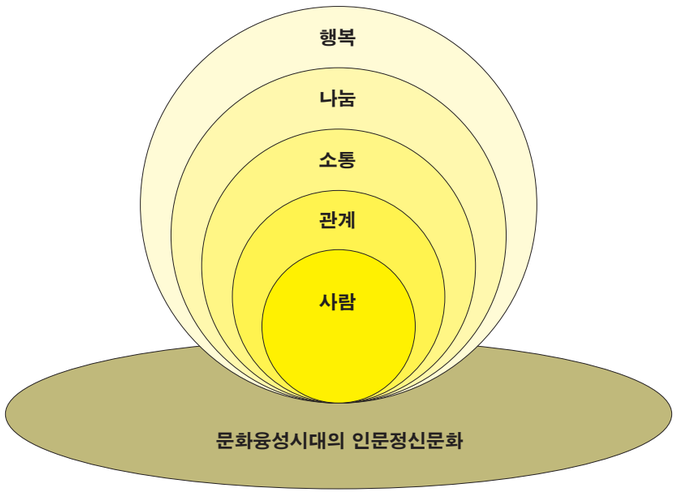
소개합니다

인생나눔교실을 소개합니다

〈인생나눔교실〉은 시대적 요구입니다.

현대사회는 생명경시, 사회적 양극화, 과도한 교육열, 세대간 소통 단절 등의 문제로 몸살을 앓고 있습니다. 이로 인해 자연스럽게 인간의 존엄성을 어떻게 회복할 것인가, 또 행복한 삶이란 어떤 것인가 하는 문제에 대한 관심이 높아지고 있습니다.

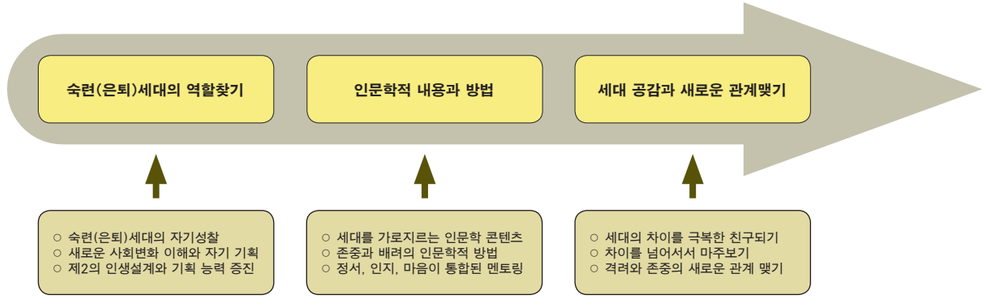
사회가 인문가치를 중요하게 생각하기 시작하면서, 정부도 인문정신문화를 북돋우기 위한 정책에 노력을 기울이고 있습니다. 〈인생나눔교실〉은 이러한 사회적 요구에 부응하는 문화융성시대의 인문사업입니다.



〈인생나눔교실〉의 핵심 내용은 세대간 소통입니다.

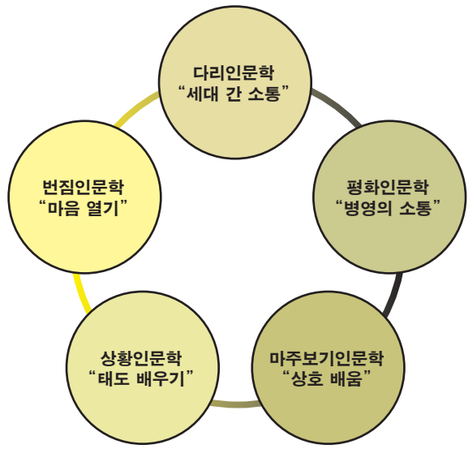
〈인생나눔교실〉은 인문가치 중에서도 세대간 소통의 가치를 탐색하기 위해 마련된 사업입니다.

우리 사회의 다양한 문제를 경험하고 극복한 숙련세대가 이제 막 고민을 시작하는 새내기세대와 지혜를 공유하고 소통하는 데 목적을 두고 있습니다.



〈인생나눔교실〉은 인문학적 가치와 방법을 구현합니다.

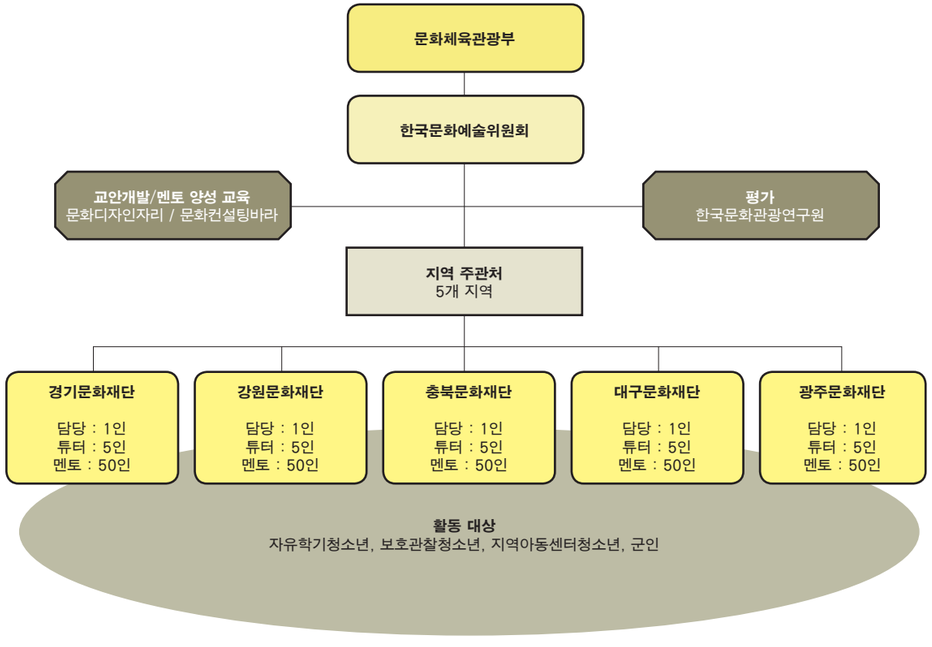
〈인문나눔교실〉은 주체인 사람이 관계 맺고 소통하며 나누어 공동체 전체가 행복하기 위한 사업입니다. 그러한 가치와 방법을 다섯 개의 인문적 상으로 구성하였습니다.



〈인생나눔교실〉은 다양한 협력으로 21세기 르네상스를 기대합니다.

〈인생나눔교실〉은 문화체육관광부와 한국문화예술위원회의 정책설계에 의해 운영됩니다. 그러나 사업의 성과와 의미는 5개 주관처의 역할을 통해 구현됩니다.

지역주관처는 각 지역의 〈인생나눔교실〉 운영을 주관합니다.
멘토를 돕는 기획자인 튜터는 멘토 활동을 재설계하고 활동을 지원합니다.
숙련세대인 멘토는 멘티와의 만남을 통해 인문가치를 공유합니다.
새내기세대인 멘티는 새로운 인문적 세계의 희망입니다.
멘토는 멘티와의 만남을 통해 인문가치를 공유합니다.



다섯 조각 이야기

인생을 나누는 특별한 일

최혜자 (문화디자인자리 대표)

풍요롭지만 행복하지 않은 오늘

오늘날 세계는 실로 많은 변화가 있었습니다. 냉전이 종식되고 세계화가 가속화되어 세계는 하나의 경제권을 형성하고 있습니다. 기술의 발달로 소비의 수준은 높아졌지만, 사회 양극화는 상대적인 박탈감을 확대하고 있습니다. 특히 젊은이들이 일을 할 수 있는 기회는 점점 줄고 있습니다.

문화적인 변화는 더욱 거세졌습니다. 사람들의 가치와 지향이 변화하고 있는 것입니다. 집단을 위한 희생을 강요하는 것에 저항하고, 개인의 일상과 행복의 중요성은 점점 높아졌습니다. 삶의 환경은 점점 어려워지는데, 개개인의 행복을 추구하는 욕구와 그 저변의 욕망은 보다 강렬해지고 있는 것입니다.

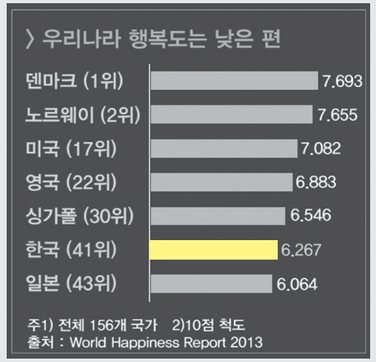
녹록치 않은 현실

물론 현대사회에서 가치관의 변화는 사회의 발전과 의식의 변화에 따른 자연스러운 것입니다. 그러나 서구가 300년 동안 달성한 경제적 부흥을 단 30년 만에 이룬 한국인의 삶은 경우가 조금 다릅니다. 한국 사회는 여전히 세계에서 최장기 노동을 하는 나라 중의 하나이기도 합니다.

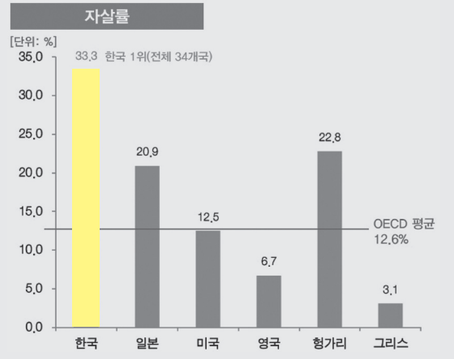
	국가	2014년
1	미국	17조 4163억
2	중국	10조 3554억
3	일본	4조 7698억
4	독일	3조 8205억
5	프랑스	2조 9023억
6	영국	2조 8476억
7	브라질	2조 2441억
8	이탈리아	2조 1293억
9	러시아	2조 0573억
10	인도	2조 0178억
11	캐나다	1조 7938억
12	호주	1조 4825억
13	한국	1조 4495억
14	스페인	1조 4005억
15	멕시코	1조 2959억

2014년 세계 속 한국의 경제력[1]

이것은 삶에 대한 만족도에서 여실히 드러납니다. 이미 세계적인 경제대국으로 성장했지만, 한국인들은 스스로의 삶에 대한 만족도가 높지 않으며, 낮은 만족감과 과중한 경쟁은 세계 최고의 자살률이라는 결과를 보여주고 있습니다.

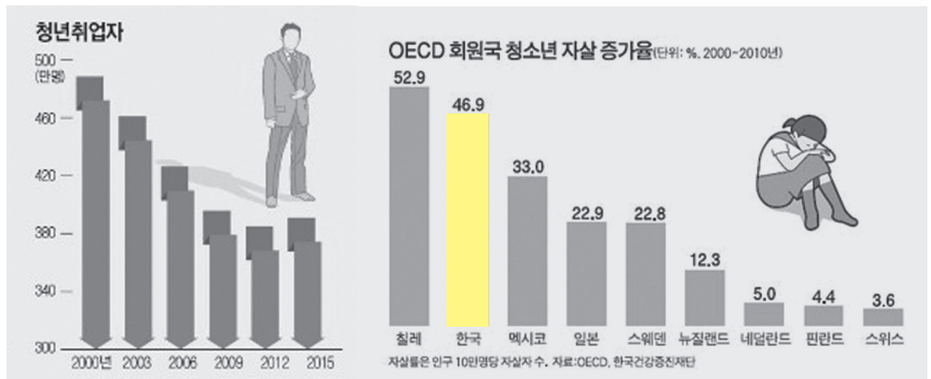


2013년 한국인의 행복지수[2]



한국인의 자살률[3]

고령화와 저출산으로 특징지어지는 오늘날의 사회에서 사회공동체를 이끌어갈 청년들의 고민도 만만치 않습니다. 청년세대는 연애, 결혼, 출산을 포기한 삼포세대라고 불리고 있지만 일자리의 기회는 여전히 비관적입니다. 삼포세대라는 청년보다 어린 청소년들은 더욱 힘겹습니다. 한국은 청소년 자살률이 기하급수적으로 증가하고 있는 사회이며, 학업성적은 이 문제의 주범이 되어 있습니다.



청년실업의 증가[4]

10년간 청소년 자살 증가율[5]

우리사회가 과도한 경쟁으로 인한 압박이 높은 사회라는 점에서 사회적 과열을 낮추는 것은 중요한 문제입니다. 그러나 미래에 대한 꿈이 많아야 할 청소년과 청년들이 쉽게 절망하고 포기하는 것은 공감과 격려의 안전망 즉, 공동체적 삶의 지수가 낮다는 것을 의미합니다.

누군가의 도움이 필요한 우리

한국 사회는 삶을 위로하는 사회적 트렌드가 일종의 유행처럼 번지고 있습니다. 최근에는 인문학을 이야기합니다. 인문학은 웰빙이나 힐링보다 보다 근원적인 문제를 말하고 있습니다. 세상을 보는 눈, 다른 사람을 경청하는 귀, 그리고 사람과 소통하는 태도에 대해 이야기합니다. 이는 세상을 살아가는 힘을 과거 혹은 동시대 사람에게서 얻고자 하는 것이며, 이를 통해 스스로의 자기 기획능력을 가져야 함을 이야기합니다. 인문학은 과거나 현재, 혹은 상상 속의 지혜와 경험에 기대고 있습니다. 즉, 오늘날은 누군가가 필요한 시대입니다.

이번 〈인생나눔교실〉 사업은 그러한 사회적 요구와 기대가 반영된 사업입니다. 우리사회에는 누군가의 필요에 응답할 사람도 있고, 누군가의 도움이 필요한 사람도 있습니다. 문제는 도움이 필요한 사람과 도움이 되고자 하는 사람이 서로 응답할 수 있는 환경이 조성되어 있지 못하다는 사실입니다. 우리 사회의 빠른 속도감과 세대 간의 단절 등은 서로를 낯설게 하기 때문입니다.



인생나눔교실 멘토 모집 포스터

2015년 〈인생나눔교실〉 멘토 모집과정에서 보여준 많은 시민들의
참여와 호응은 그러한 사회 내적 힘을 반증하고 있습니다.
〈인생나눔교실〉은 만남과 소통을 통해 인문학적 가치를 공유하는
사업으로 공동체적 가치가 높은 의미 있는 사업이라고 할 수 있습니다.

〈인생나눔교실〉이 그 가치를 채우는 소박하고 진정성 어린 활동을 통해,
인문학이 필요한 이 시대에 좋은 사회활동으로 남기를 바랍니다. 세대간의
대화를 통해, 갈등을 겪고 있는 우리 사회가 기댈 수 있는 살가운 공동체임을
확인할 수 있기를 염원합니다. 무엇보다 숙련세대를 만난 새내기세대가
사회적 지지와 격려를 받게 되기를 바라며, 초고령화 사회를 앞두고
있는 우리사회에서 숙련세대의 삶의 지혜가 존중되기를 기대합니다.

---

1) IMF 2014년 세계 GDP순위
2) 2030 서울문화플랜, 서울연구원, 2014
3) 2030 서울문화플랜, 서울연구원, 2014
4) http://media.daum.net/society/education/newsview?newsid=20150527050045309
5) http://media.daum.net/society/others/newsview?newsid=20130911033505989

인생나눔 인문학, 삶의 시선

〈인생나눔교실〉에서 해석한 인문학의 가치와 태도

강원재(OO은 대학 연구소장)

인문학을 말하다

인문학(Humanities, 人文學, Liberal Arts)은 우주의 본질과 운영 원리(존재론), 인간이 세계를 파악하고 사유하는 법(인식론), 그리고 세상을 살아가는 태도와 방법(가치론)에 관해 탐구하는 학문으로, 자연을 연구대상으로 하는 과학에 대비해 사용하는 개념입니다.

중세시대 이후로는 문법, 논리학, 수사학에 산수, 음악, 기하학, 천문학을 포함해 자유민이 배우고 익혀야 할 7개의 교양과목(Liberal Arts)으로 이뤄진 학문을 의미하기도 했습니다.

근 · 현대에 이르러 언어학, 문학, 역사학, 법학, 철학, 종교학, 고고학, 예술학, 문화학, 인류학 등 자신과 타인, 그리고 사회를 이해하고 공감하는 지식, 태도 및 방법으로서의 정신문화 발전에 큰 영향을 끼치는 학문을 총칭하고 있습니다.

〈인생나눔교실〉의 융합적 운영원리

*** 빈둥거림과 발견**

쓸모없어 보이는 지적 호기심을 품는 것이 허용되는, 즉 빈둥거릴 수 있는 여유로운 시간 속에서 자신과 세상(만물)이 존재하고 운행되는 비의(秘意)를 발견합니다.

*** 관계 맺기와 인연**

살아가는 동안 큰 영향을 주었거나 살아가는 이유가 되는(되었던) 사람(친구, 선 · 후배, 가족, 아이돌, 연인, 사물, 동 · 식물 등)을 떠올려보고, 만남과 인연에 대한 자신만의 이유와 의미를 자기언어화 합니다.

*** 소통하는 표현의 몸과 마음 갖기**

자신과 닮았든 다르든 서로가 세상을 대하고 살아가는 법(태도, 표현법)을 서로의 곁에서 지긋이 바라보고, 생각하고, 따라하고, 대화하고, 공감을 표현할 수 있는 몸과 마음을 갖습니다.

*** 나눔과 더불어 살기**

부정적인 것(만사 귀찮은 마음 등)이든 긍정적인 것이든 관계없이 상대적으로 가지지 못한 사람과 가진 사람의 차이와 특성을 살펴보고, 함께 살기 위해 필요한 약속과 문화를 경험합니다.

*** 행복, 기획하기**

우리 삶의 궁극목적인 좋음, 즐거움, 기쁨, 벅참, 만족함 등의 감정을 포함하는 주관적 안녕감이 지속되는 상태로서의 행복에 대해 생각해보고, 인생나눔교실 활동 안에서 도전해보고, 도전을 서로 축복하고, 경험을 해본 후 그때의 조건(실패의 경우에는 이유)이 무엇이었는지 파악해 각자의 삶으로 연결합니다.

조금 더 들어가 보는 인문철학의 가치

*** 서로에 대해 긍정하고 존경심을 발현토록 하는 예찬의 인문철학**

> *子曰,*
> *志於道 據於德 依於仁 遊於藝* [1)]

존경하는 어른을 따라하면서 어른이 되어가는 청소년, 문화예술적 감각과 기술을 갖춘 청년, 그리고 지혜로운 노 · 장년이 藝(禮)로써 함께 몸을 움직이면서 삶의 이야기를 만들고, 각자가 바라보는 삶의 아름다움(각자를 살 맛 나도록 하는 이유)을 나누는 동안, 스스로와 서로의 존재를 긍정하고 존경하는 마음이 되도록 합니다.

*** 거리두기와 공유를 통한 공공성의 감각을 형성하는 나눔의 인문철학**

> *"존경은 공공성의 초석으로, 존경심이 사라지면 공공성 역시 무너진다. 공공성의 붕괴와 존경의 소멸은 서로에 대해 원인이자 결과이다. 공공성은 무엇보다도 존경심을 가지고 사적인 것에 대해 눈을 감는 태도에 의해 유지될 수 있다. 거리두기는 공적 공간을 구성하는 필수 요소다."* [2)]

교육은 서로에 대한 애정과 존경심을 기반으로 시작합니다. 서로에 대한 이해와 라포(rapport)[1] 가 형성되지 않은 상태에서는 교수자와 학습자 간 수업의 성공을 위한 협조가 이뤄지지 않습니다. 이 상태에서는 멘토가 열심히 준비한 강의도 소기의 성과를 갖지 못합니다. 서로 간 친밀감이 형성될 때까지 참여자들이 멘토를 대하듯 멘토 역시 멘티 한 명 한 명을 학생이 아닌 인간으로서의 예의를 갖추고 대할 필요가 있습니다. 그러는 동안 신뢰와 존경심이 어느 새 생겨있는데, 바로 이때부터 본격적인 학습관계가 시작됩니다.

*** 스스로 생각하며 길을 찾아가는 소통과 지적 해방의 인문철학**

> *"물질적인 것/사물은 먼저 두 정신을 소통하게 해주는 유일한 다리다. 다리는 통로이며, 또한 유지된 거리다... 스승이란 구하는 자가 그의 길을 계속 가도록 유지하는 자이다. 그 길에서 구하는 자는 혼자 구해야 하며 구하기를 멈추어서는 안 된다... 타인을 해방하기 위해서는 본인이 해방되어야 한다... 한 명의 농부, 한 명의 장인이 사회 질서 속에서 자기가 누구이며 무엇을 하는지를 생각한다면 지적으로 해방될 것이다."* [3)]

위계가 있는 소통과 지식의 전수는 일방적 가르침일 수밖에 없습니다. 이러한 위계적 소통과 전수방식에 많은 청소년들은 지겨워합니다. (행복해지고 싶다는 청소년에게 "행복은 가까이 있다"고 말하는 순간 꼰대가 되는 식) 멘토는 학습자가 주제에 대해 궁금해 하도록 하고(꿈을 꾸도록 하고), 스스로 구하도록 격려하고, 그리고 찾아온 것이나 찾아가는 것을 지켜보며 단지 해석해주는 역할만으로 지적 해방자, 인생나눔자로서 소임을 다할 수 있게 됩니다.

---

1 상담이나 교육을 위한 전제로 신뢰와 친근감으로 이루어진 인간관계. 상담, 치료, 교육 등은 특성상 상호협조가 중요한데 라포는 이를 충족시켜주는 동인(動因)이 됨. 라포를 형성하기 위해서는 타인의 감정, 사고, 경험을 이해할 수 있는 공감대 형성을 위해 노력해야 함.(특수교육학 용어사전, 2009, 국립특수교육원)

* 살아있음을 느끼고 세계 속에서 함께 생동하는 경험을 하는 행복한 인문철학

"걷는 것은 자신을 세계로 열어놓는 것이다. 발로, 다리로, 몸으로 걸으면서 인간은 자신의 실존에 대한 행복한 감정을 되찾는다." [4]

"마음 내키는 대로 떠나고 멈추고 다시 떠나도 무엇 하나 방해하지 않고 발길을 붙잡지 않는다. 우리는 곧장 앞으로 나아가며 꿈을 꾼다. 걷다 보면 가만히 몸이 흔들리며 서서히 몽상에 빠져들고, 몽상은 피로를 덮어 가려준다." [5]

청소년 대부분은 학원과 학교, 가정을 바쁘게 오가는 동안 많이 힘들고 지쳐 있습니다. 군장병들도 고된 훈련과 병영생활에 여유롭게 세상사에 대해 궁금해하고 질문하고 사유해볼 시간이 없습니다. 사유는 소크라테스, 붓다, 공자 등의 위인들이 보여주듯 걷기나 명상, 즉 빈둥거릴 수 있는 시간이 허용될 때 가능하고, 〈인생나눔교실〉에서는 이러한 빈둥거림이 허용되도록 함으로써 스스로 숨 쉬고 생각하고 발견하고 체험하면서 살아있음을 느끼고, 자신을 둘러싼 세계 속에 함께 생동함을 경험하게 됩니다. 이를 위해 멘토든 학습자든 과거에 자신이 어떻게 살았는지를 상대에게 말하는 것이 아니라, 지금 이 순간 누구를 만나서 어떤 생각을 하면서 이야기를 나누고, 무엇을 꿈꾸고 실천하려 하는지를 여유롭고 온전하게 나누는 경험이 되도록 하는 게 중요합니다.

* 새로운 꿈과 실현하는 몸, 그리고 실천하는 용기를 북돋는 희망의 인문철학

"출발을 잘못해 자신의 삶에서 의미를 찾는 데 어려움을 겪고 있는 아이들을 돕는 일에 여생을 바치면 어떨까? 걷기가 한 절망적인 퇴직자를 다시 일으켜 세웠다면, 사회 밖으로 추방된 아이들에게도 도움이 될 수 있지 않을까?" [6]

고단한 걷기는 일상과 닮아 있습니다. 끝날 것 같지 않은 길일지라도 한 발 한 발 내딛다보면 어느덧 목적지에 도달합니다. 오랜 기자 생활에서 은퇴한 후 삶의 동기와 신체에 대한 자신감을 잃어버린 베르나르 올리비에 역시 3,000킬로미터에 달하는 길을 걷는 동안 다시 살아갈 수 있는 힘을 갖게 되었고, 인생의 목표를 새롭게 세우게 되었습니다. '문턱'이라는 뜻을 가진 쇠이유 재단을 설립하였고, 수많은 보호관찰청소년들에게 인생의 새로운 희망과 용기를 갖게 해 주었습니다. 〈인생나눔교실〉은 이처럼 참가 청 · 소년들뿐 아니라, 숙련세대인 멘토들의 꿈과 희망을 북돋고 일상에서 실천할 수 있는 용기를 갖도록 합니다.

---

1) 논어7권 술이편述而編 6
2) 한병철, 〈투명사회〉, 문학과지성, 2014
3) 자크 랑시에르, 〈무지한스승〉, 궁리, 2008
4) 다비드 르 브르통, 〈걷기예찬〉, 현대문학, 2002
5) 다비드 르 브르통, 〈느리게 걷는 즐거움〉, 북라이프, 2014
6) 베르나르 올리비에, 〈쇠이유, 문턱이라는 이름의 기적〉, 효형출판, 2014

인생나눔 협주곡, 세대간의 대화

백 령(경희대 예술경영연구소 연구위원)

세대간 소통, 〈인생나눔교실〉

〈인생나눔교실〉은 선배인 숙련세대가 자신의 삶에 대해 성찰하고 이를 바탕으로 공유하고자 하는 가치를 발견하는 시간과, 그 내용과 방법을 구성하여 후배인 새내기세대와 나누는 서로 다른 두 개의 시간으로 구성됩니다. 이를 멘토링 과정이라고 볼 수 있습니다.

'멘토'라는 단어는 〈오디세이아(Odyssey)〉에 처음 등장하는 주인공 오디세우스의 충실한 조언자의 이름에서 유래되었습니다. 오디세우스는 트로이 전쟁에 출정하면서 아들 텔레마코스의 교육을 친구인 멘토에게 맡겼고, 무려 10여 년 동안 멘토는 왕자의 친구, 스승, 상담자, 때로는 아버지가 되어 그를 잘 돌보아 주었다고 합니다. 이후 멘토라는 이름은 지혜와 신뢰로 한 사람의 인생을 이끌어 주는 지도자와 동의어로 사용되어 오고 있습니다. 즉, 멘토는 현명하고 신뢰할 수 있는 상담 상대, 지도자, 스승, 선생의 의미입니다. 멘토의 상대자를 멘티(mentee) 또는 멘토리(mentoree), 프로테제(protege)라고 합니다.

〈인생나눔교실〉 사업은 경험과 지식이 많은 사람이 스승 역할을 하여 지도와 조언으로 그 대상자의 실력과 잠재력을 향상시키는 것, 혹은 그 체계를 말하며, 멘토는 인생나눔 프로그램 구성에 있어 핵심요소라고 할 수 있습니다. 인생나눔의 멘토링 과정은 기존 제공자 중심의 공급형 교육이기보다는 멘토와 튜터, 멘토와 멘티, 멘티와 멘티 간의 상호소통 패러다임을 근간으로 하는 활동입니다.

멘토링 활동은 이렇게 설계합니다.

1. 준비 과정 - 사업 주관처의 사업 이해와 주체 간의 관계 형성

사업에 참여하는 5개 기관 사업 담당자의 기회영역을 활용, 프로젝트를 개념적으로, 철학적으로, 행정적으로 조직하고 실행을 준비하는 과정이 필요합니다. 또한 개별 기관이 담당하는 학습자에 대한 이해와, 인생나눔 맥락에서의 정책적인 전략을 모색해야 합니다. 이 지점에서 기관마다의 전략에 대해 사업담당자와 튜터 간의 공감대를 형성하는 것이 중요해집니다.

선정된 멘토의 경력, 사업에 대한 이해도, 접근 방법 등에 대한 분석을 바탕으로 멘토 프로필을 정리하여 이들을 필요로 하는 기관 및 시설과 연계하여 활동할 수 있게 해야 합니다. 이를 위해서는 멘티가 속해 있는 기관과 시설을 대상으로 한 사업설명회 및 멘토 소개의 시간이 필요할 것입니다.

멘토링이 진행되는 동안 멘토 활동에 대해 모니터링하고 이들 활동이 발전할 수 있는 코칭이 필요할 수도 있습니다. 이후 멘토링 풀을 구축하고 지역 내 활동의 활성화 방안을 마련하는 것도 중요합니다.

2. 내용과 대상에 대한 학습

인문학에 대한 새로운 접근

인문학의 재발견은 1997년 IMF 외환위기와 함께 시작되었다 할 수 있습니다. 자신의 삶을 버리면서까지 일에 매달려온 결과가 무의미함을 깨닫고, 자신의 존재감과 정체성, 삶의 의지 등에 대해 성찰을 시작한 것이 인문학에 대한 관심으로 연결되었던 것입니다.

이는 인간성과 인격을 회복하지 못하는 단순한 지식축적에서 벗어나 인간에 대해 본질적으로 접근해야 할 필요성을 확인하는 계기가 되었습니다. 인문학은 기존의 텍스트를 자신의 삶에 비춤으로써 새로운 의미를 찾아 이를 내재화하고 자기화하는 과정이라 할 수 있습니다. '텍스트로서의 답'이 아닌 인간의 잠재력과 가능성, 다양성과 자유를 발휘하도록 촉진하는 새로운 경험으로서의 인문학적 접근이 필요합니다.

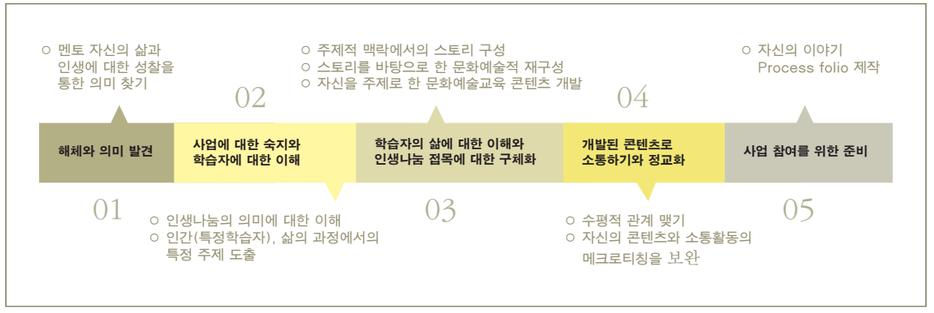
학습자에 대한 이해

〈인생나눔교실〉의 학습자인 병영, 보호관찰소, 중학생 자유학기제, 지역아동센터에 대한 입체적 이해가 선행되어야 이를 바탕으로 프로그램 개발이 가능합니다. (프로그램 가이드에서 '멘티 돋보기' 참조) 선택과 조직을 바탕으로 구성되는 인생나눔 프로그램 개발에 있어, 멘티에 대한 이해는 무엇보다 중요합니다. 이번 사업의 멘티인 병영, 보호관찰소, 중학생, 지역아동센터에 대해 법적근거, 현황, 심리 및 인지 등의 정보를 통한 깊은 이해가 요구됩니다.

공통적 이슈		- 본인의 의지 혹은 선택과 관계없는 상황 속에 있음 - 계급사회구조(선임-후임, 선배-후배, 형-동생), 관계(또래집단, 왕따) - 시간의 흐름에 따라 상황이 종료됨 - 환경에 대한 심리적 반응이 매우 다양함
개별 이슈	**병영**	서투른 성장, 공포와 두려움, 다음 시기로의 준비
	보호관찰소	사회로의 진입 과정에 대한 고민
	중학교 자유학기제	이제 막 중학생으로 진입한 점 등 환경 변화, 진로에 대한 이슈
	지역아동센터	다른 아이들과 구별되는 환경 및 여건, 아동의 성취감과 자존감

3. 활동의 설계 - 선택과 조직

인생나눔 활동은 강사가 지식과 활동을 일방적으로 제공하는 '교육'의 한계를 극복하기 위해 일반적으로 진행되는 멘토링과 차별성을 두며 기간, 횟수, 방법에 다양성을 접목한 '교육형 멘토링'이라 할 수 있습니다. '교육형 멘토링'은 멘티를 위해 개인별로 구성된 멘토링 콘텐츠를 대중화하는 방식으로 이야기 기반, 체험, 놀이, 강의, 토론 등이 내용에 따라 구성되는 복합형입니다. 이를 체계적으로 구성하기 위한 단계별 설계는 다음과 같이 정리될 수 있습니다.



이러한 과정을 통해 멘토는 자신만의 교육형 멘토링 포트폴리오를 제작할 수 있으며 이는 이번 사업 뿐 아니라 이후의 다양한 활동에 근간이 될 것으로 기대됩니다.

튜터(Tutor)[1]를 말하다

김지나(촉각예술센터 빛을 만지는 아이들 대표)

경험을 가치로, 가치를 공유로 전환하는 인생나눔의 길라잡이

인생나눔을 통해 경험을 공유하는 시간은, 과거와 현재와 미래를 지금 이곳이라는 한 공간에 존재하게 하는 것과 같을 것입니다. 푸리 인디언들은 어제와 오늘과 내일을 의미하는 낱말을 하나만 사용한다고 합니다. 손을 이용해서, 어제를 이야기할 땐 뒤를, 내일은 앞을, 그리고 현재 지나가고 있는 오늘에 대해서는 머리 위를 가리킴으로 의미의 다양성을 표현하는 것입니다. 숙련세대와 새내기세대의 조우는 마치 그 모든 과거와 현재와 미래를 통틀어 지금 이곳에 불러온 후 함께 느껴보는, 가슴 떨리는 온기의 시간이 될 것으로 생각됩니다.

1) 튜터는 14세기 영국 옥스퍼드 대학교와 케임브리지대학교에서 처음으로 시작되었고, 이후 다른 많은 대학으로 확산되었음. 졸업생, 대학원생 등이 튜터가 되어 학생들의 연구 · 수강계획 · 학생생활 등에 관한 상담이나 지도를 맡았던 것이 그 대학의 특색을 형성하는 기초가 됨. 튜터는 주 1회 이상 1:1 또는 복수 학생을 대상으로 운영하며, 이는 인격형성에 큰 역할을 하는 것으로 알려져 있음.

경험을 나누는 인생나눔

인생나눔은 '경험학교'입니다. 개개인에게 개별화되어 경험되고 기억된, 만질 수 없는 지식과 생각과 마음을 경험으로 나누는 곳입니다. 멘토들은 학습소모임을 형성하여, 개별적 경험에서 공유 가치를 찾아 경험수업을 개발합니다.

자신의 경험을 공유할만한 경험으로 재가치화하는 학습소모임

동시간대에 살아도 사람들은 각자 자신의 시대를 살아갑니다. 멘토는 '자신의 경험을 일반화하는 오류'를 범하지 않기 위해 멘토그룹 안에서 경험을 재가치화하는 과정을 거칩니다. 인생나눔은, '나는 당신의 삶을 알지 못합니다.'라는 신중하고 조심스러운 고백 위에서 시작되는 만남입니다. 튜터는 멘토들의 학습모임을 이끌고, 멘토들이 개별적 가치를 사회적 가치화하는 과정을 안내하게 됩니다. 튜터는 멘토들이 자신의 인생경험을 자신만의 특별한 기억에서 꺼내어 가치화하고, 만질 수 있고 공감할 수 있을만한 교육가치, 즉 멘토교안으로 만들어 내는 과정의 안내자입니다.

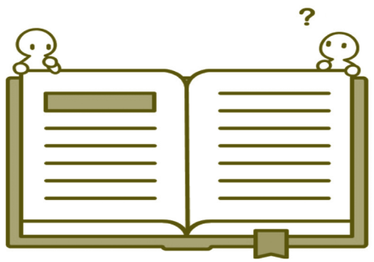
멘토의 길라잡이, 튜터

튜터는 멘토를 가르치는 사람이 아니라, 멘토를 발현시키는 사람입니다. 멘토에게 내재된 무수한 경험들에서 '미래로 공유할만한 가치가 있는 경험적 지혜'를 끌어냅니다. 멘토들이 멘티의 인생경험을 길라잡이할 수 있도록 자신감을 주고 응원합니다. 멘토들이 자신의 인생과 경험을 담은 인생나눔 교안을 빚어낼 수 있도록 〈학습공동체〉를 이끕니다. 그리고 튜터는 현장 수업을 참관하고, 그룹에서 서로의 현장경험을 발표하고 상호작용하고 진화하도록 돕습니다.

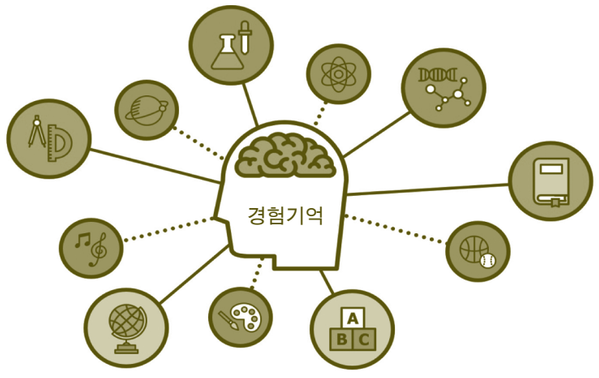
튜터의 활동은,

튜터는 멘토링 활동과 참여에 동기를 부여하고
멘토의 경험가치를 촉진하고
멘토 학습공동체의 의사소통을 이끌고 함께 교안을 연구개발하고
인생나눔 활동을 관찰하고 경험교육을 진화시키는 역할을 합니다.

❶
인생나눔 얼개교안:
읽고 해석하기



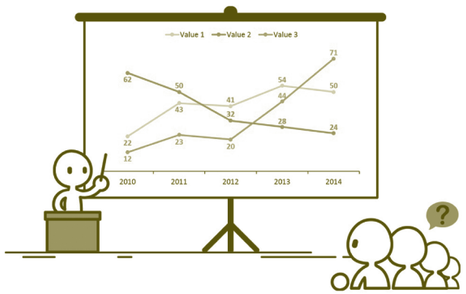
❷
멘토 자신들의 경험을 대입,
멘토교안 연구하기



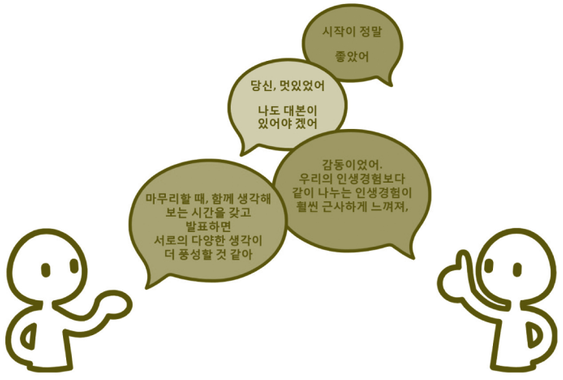
❸
튜터와 10인의 멘토 교안 발표,
수정, 공유하기



❹
생각멘토와 놀이멘토의 팀티칭
(team teaching)



❺
튜터와 10인의 멘토 :
모니터링, 피드백, 진화하기



멘토(Mentor)가 되다

권순석(문화컨설팅바라 대표)

인생의 가치를 나누고 함께 만들어가는 동반자, 멘토

‘멘토’라는 단어는 〈오디세이아〉에 나오는 오디세우스의 친구인 멘토라는 이름에서 유래한다고 합니다. 오랜 세월 멘토는 친구이자 선생, 상담자, 때로는 부모와 같이 돌보아주는 역할을 의미했습니다.

〈인생나눔교실〉에서의 멘토도 크게 다르지 않습니다. 멘티에 대한 애정을 가지고 친구처럼, 가족처럼, 스승처럼 멘티에게 자연스럽게 다가가고 함께 인생을 살아가는 것, 그것이 바로 멘토의 역할이라고 할 수 있습니다.

그러나 멘토의 역할이 무엇이라고 정의하든, 어떻게 그 역할을 수행하는가는 매우 중요합니다. 더구나 멘토가 만나는 상대 즉 멘티가 어떠하냐에 따라 멘토의 상(象)은 다를 수밖에 없습니다. 또한 멘토의 상은 바로 멘토링 과정을 통해 구현됩니다.

함께 성장하는 가치의 장, 멘토링

‘멘토링’은 경험과 지식이 많은 사람이 스승의 역할을 하여 지도와 조언으로 그 대상자의 실력과 잠재력을 향상시키는 것, 또는 그러한 체계를 말한다고 합니다. 일반적으로 멘토링을 ‘가르친다’는 의미로 많이 알고 있습니다.

그러나 〈인생나눔교실〉에서의 멘토링은 멘토가 멘티를 단순히 가르치는 것보다는, 인문학적인 프로그램을 통해 여러 가지 상황 속에서 멘토와 멘티들이 순수하게 ‘만나고’, ‘교감하고’, 서로 나누며 ‘함께 성장하는’ 것을 지향하고 있습니다.

함께 성장하기 위해서는 일방적인 정보나 지식, 그리고 경험을 전달하는 것이 아니라, 멘티들의 현재 상황을 이해하고 그들의 어려움과 미래에 대한 고민을 먼저 이끌어 내어 자연스런 상황 속에서 문제(고민) 해결을 위한 멘토링을 행하는 것이 필요합니다.

따라서 멘토링의 첫 단계는 멘티들의 상황을 이해하는 것부터 시작합니다. 멘토링이 생각과 이야기, 고민과 행동을 이끌어 내고 함께 답을 찾아 가는 과정이라면, 멘토는 앞선 위치에서 이리로 오라는 손짓을 하는 것이 아니라 그들(멘티)의 위치에 서서 같은 방향을 바라보는 것으로부터 시작해야 합니다.

시작, 멘토가 된다는 것

멘토로 선발된 여러분은 몇 가지 단계를 거쳐 준비를 마치고 전국 각지에서 멘티들과 만나게 됩니다.

1. 멘토 교육 프로그램과 학습공동체의 운영

권역별 멘토 교육 프로그램을 통해 〈인생나눔교실〉에 대한 사업구조와 멘토, 멘티에 대한 이해를 돕고 자신만의 멘토링 기법과 멘토링 교안을 만드는 법을 배우게 됩니다.

짧은 교육기간 완벽한 멘토링을 준비하기란 현실적으로 어려움이 많이 있습니다. 하지만 걱정하지 마세요. 멘토 여러분을 도와 현장에서의 멘토링을 도와줄 튜터(Tutor)[1]들이 여러분을 기다리고 있습니다.

멘토는 이들 튜터와 함께 학습공동체[2]를 만들어 멘티에 대한 이해, 멘토링 기법과 내용에 대해 스스로 준비하고 멘티를 만나게 됩니다.

일주일이나 이 주일에 한 번 등 정기(혹은 비정기) 모임을 운영하세요. 활동 시작 전에는 멘토링 프로그램에 대한 고민을 함께 나누고, 활동 시작에는 각자의 경험들을 공유하고 피드백을 주고받는 과정을 진행한다면, 시간이 지난 후 지금보다 더 좋은 멘토가 되어있을 것입니다.

2. 멘토링 가이드북의 활용

멘토에게는 학습모임에 도움이 될 멘토링 가이드북이 제공됩니다. 멘토링 가이드북에는 멘티에 대한 이해와 멘토링 사례 등 멘토가 참고할 여러 가지 상황들과 실제 멘토링 프로그램을 구성할 수 있는 교안이 담겨져 있습니다. 물론 제시된 교안은 멘토의 상황과 멘토링 기법에 맞게 다양한 변주가 가능합니다. '멘토링 가이드북'을 참고삼아 자신만의 멘토링 교안을 만들어 보세요.

〈인생나눔교실〉에서 멘토가 되어보는 것의 의미

〈인생나눔교실〉에서 멘토가 되는 것은 자기 자신을 돌아보는 것으로부터 시작합니다. 자신이 살아온 삶의 궤적을 돌아보고 의미와 가치를 찾아 멘티와 나눔으로써 후배세대들에게 도움을 주는 인생 선배의 의미를 가집니다. 하지만 이보다 더욱 중요한 것은 이러한 과정을 통해 멘토 스스로 학습하고 성장하는 모습을 후배들에게 보여주는 것입니다.

앞선 세대의 가르침뿐만 아니라 함께 성장하고 살아가는 사회 구성원으로서 숙련세대의 의미를 〈인생나눔교실〉을 통해 경험하는 것이야 말로 인생나눔의 본질적 가치가 될 것입니다.

1) 튜터는 각 권역별로 5명이 활동하게 되며, 멘토 열 명당 한명의 튜터로 구성됨. 이들 튜터는 멘토와 함께 학습모임을 구성하고, 멘티그룹과의 만남 설계부터 현장참여, 그리고 멘토링 내용구성에 이르기까지 멘토와 전 과정을 함께 하며 멘토를 도와 〈인생나눔교실〉의 가치를 실현시키게 됨.

2) 학습공동체(Community of Practice, CoP)란 학습자끼리 모여 실행을 전제로 서로의 의견과 아이디어를 공유하고 상호 발전시켜 나가는 연구모임을 의미함.

멘토링을
가이드합니다

인생나눔교실
멘토링 프로그램
설계하기

세상에서 제일 좋은 멘토링

세상에서 제일 좋은 사람은 나의 상태에 공감하고 역성들어주는 사람입니다. 어릴 적 할머니, 엄마가 그런 분들입니다. 아이나 어른이나 마찬가지입니다. 사람은 누구나 자신의 상태에 공감을 받고 지지를 받으면 기운이 나기 마련입니다. 엄청난 이야기가 필요치 않은 간단한 것이지요. 그러나 이것이 세상에서 가장 어려운 일에 속합니다. 이 어렵지만 꼭 필요한 일을 멘토링 과정에서 구현다면, 정말로 좋은 멘토가 될 수 있을 것입니다.

멘토의 경험 그 자체는 새내기세대의 미래를 위한 좋은 자양분입니다. 그러나 한 사람의 개인사가 그대로 타인에게 약이 되는 것이 아닙니다. 멘토의 경험지혜는 "이럴 땐 열심히 공부해야"라든지 "부모님의 은혜에 보답해야"라는 말로 전달되는 것이 아니라, 하나의 인생 참고서처럼 인식되어야 합니다.

훈계에서 멘토링으로

"과거에 이렇게 고생을 했다"는 내용이나 지나치게 이념적인 내용은 미래를 살아갈 새내기세대에게 공감은 커녕 지루함을 던져주는 잔소리로 전락하기 쉽습니다. "글로벌 시대에 5개 국어는 해야 한다"라는 이야기 또한 사실상 허상에 가깝습니다. 조언을 듣는 멘티에 대한 이해나, 언어에 대한 이해가 부족한 조언이기 때문입니다. 더구나 언어라는 것은 문화적 맥락이 없으면 높은 수준에 다다를 수 없는 영역이므로 기술로 치부되는 것은 옳지 않습니다.

도리어 숙련세대의 삶에 묻어 있는 애환이 감동을 줍니다. "바쁜 젊은 날, 첫 아이가 태어났을 때 얼떨떨했지만, 비로소 손주를 보니 생명에 대한 느낌이 다르다."라고 한다면 삶과 감성 그리고 미래세대에 대한 애정을 담은 무궁무진한 이야기가 전해질 수 있습니다. 즉, 삶의 에피소드에서 숙련세대의 고민과 노력을 전하면서 감동을 나누는 것이 바로 인문적 멘토링일 것입니다.

멘토링 프로그램은 멘토의 "경험 지혜"가 멘티들에게 의미 있는 참고서가 될 수 있도록 설계하였습니다. 귀한 경험지혜가 칙칙한 훈계가 되지 않도록 멘티들과의 활동을 구성하고 대화적 형식을 가미했습니다. 이러한 설계가 문화적인 설계로 이해되기를 바랍니다. 곧, 세대를 넘어 상호 발견하고 – 말 걸고 – 소통하고 – 함께 기획하는 과정으로 이해되기를 바랍니다.

멘토링 프로그램의 가치, 방법, 대상

멘토링 프로그램은 세 가지를 고려하여 만들었습니다. 하나는 〈인문나눔교실〉의 가치입니다. 멘토링 프로그램은 인문가치를 다섯 가지로 분석하였습니다. 그래서 주체인 "사람", "관계, 소통, 나눔"의 가치, 그리고 최종적 가치인 "행복"이 프로그램의 내용 속에서 구현될 수 있게 하였습니다.

두 번째는 〈인생나눔교실〉의 원리입니다. 멘토링 프로그램은 인문적 원리를 네 가지로 분석하였습니다. 그래서 발견하기, 말 걸기, 탐구하기, 기획하기의 활동 원리가 프로그램의 방법 속에서 구현될 수 있게 하였습니다.

세 번째는 〈인생나눔교실〉의 대상입니다. 2015년 〈인생나눔교실〉의 사업 대상은 자유학기제 청소년, 보호관찰소 청소년, 지역아동센터 청소년 등의 청소년 집단과 병영에 있는 군인입니다. 그래서 각 대상의 특성이 반영될 수 있도록 프로그램을 설계하였습니다.



멘토링 프로그램의 구성

멘토링 프로그램은 인문 가치와 원리, 그리고 대상을 고려하여 5개의 활동 유형으로 분류됩니다. 다소 형식적인 분류지만, 프로그램을 이해하기 위한 지도인 셈입니다.

대상구분		자유학기제			보호관찰소			지역아동센터			군인		
영역구분		초급	중급	고급	초급	중급	고급	초급	중급	고급	초급	중급	고급
사람	나												
	자연												
관계	친구												
	인연												
소통	감각												
	다양성												
나눔	일과놀이												
	공동체												
행복	즐거움												
	나												

발견하는 원리

멘토의 인생 콘텐츠를 사회화하는 과정을 통해 멘티로 하여금
멘토의 경험 지혜를 발견할 수 있도록 설계

말 거는 원리

멘토와 멘티가 상호 경청하고 말을 걸어 관계를 만들어가는 과정으로
소통을 전면화하도록 설계

탐구하는 원리

멘토와 멘티가 주제를 가지고 탐구하면서 사람과 사물의 가치를
발견하고 이를 함께 학습하는 과정으로 설계

기획하는 원리

멘토와 멘티가 일정한 미션을 가지고 함께 만들고 구축하는
과정으로 희망과 행복을 기획하는 설계

모든 원리

4개의 원리가 통합적으로 구성된 총체적 인문 과정으로 장기
프로그램이나 멘티 구성원이 고정적일 때 활용할 수 있는 설계

* 놀이프로그램

멘토 활동의 원할함과 멘티들의 흥미 유발을 위한 프로그램으로
공동체적 원리에 의해 설계

〈인생나눔교실〉 멘토링 프로그램 사용법

멘토는 어떻게 멘토링하는가?

멘토가 멘티를 만나는 과정에서 멘티가 생각할 시간을 주어야 합니다. 지시하지 않고, 가르치지 않는 멘토가 해야 할 멘토링 방법은 이야기하고 기다리는 것입니다. 기다리는 것은 무력한 과정이 아닙니다. 멘티의 성장을 지켜봐주는 과정입니다.

멘티는 멘토의 인생 이야기 혹은 경험을 통해 상황과 배경이 다르지만, 어떤 상황에서 노력한 선배의 경험 지혜를 이해하면 충분합니다. 사람을 만나는 태도, 고민을 풀어간 과정 혹은 좌절 속에서 실마리를 찾아간 노력. 그러한 "지혜"가 인문적 가치입니다. 여기에서 성공과 실패는 중요한 문제가 아닙니다. 성공의 열쇠는 시대와 상황 그리고 개인의 가치관에 따라 다르기 때문입니다.

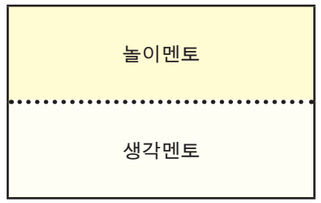
그렇기 때문에 멘토링 과정은 멘티가 스스로 사고하는 여백을 두고 가야 합니다. 새내기세대인 멘티들이 살아갈 세상은 숙련세대인 멘토들이 살아왔던 세상과는 다릅니다. 그러나 삶의 태도나 사람에 대한 공감 능력은 시대를 초월한 인생 지혜이며, 숙련세대가 가르칠 진정한 인문가치입니다. 멘티에게는 생각 할 시간이 필요합니다.

멘토링 프로그램에서 역할 만들기

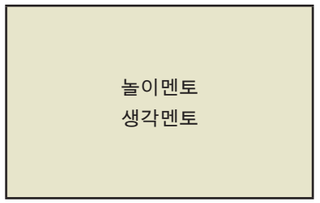
2015년 〈인생나눔교실〉에는 사회 각 분야의 경험이 집약되어 있고, 새내기세대와의 활동 경험도 다양합니다. 그러나 멘토링 과정의 믿음 형성과 활동의 원활함을 위해 '처음', '다음', '모두'로 난이도를 달리하였습니다.

멘토링 프로그램에는 문화예술 분야에서 활동한 경험으로 세대를 넘나드는 문화적 수용능력이 있는 놀이멘토의 역할이 있습니다. 또한 다양한 분야의 이야기나 활동을 전해 줄 생각멘토의 역할도 설정하였습니다. 그러나 누구는 놀이멘토, 누구는 생각멘토로 규정하는 것보다는 멘토 스스로 각 프로그램에서 역할을 만들 필요가 있습니다. 함께 조를 이루어 활동할 동료 멘토와 논의하여 프로그램마다 서로의 장점이 살아나는 역할을 만들어 보는 것이 좋습니다.

'처음' 멘토링 프로그램은 1시간을 1회차로 만들어졌습니다. 1회차 프로그램은 놀이멘토와 생각멘토가 함께 조를 이루어 활동합니다. 물론 영역을 구분하여 역할을 수행해도 되고, 서로 호흡을 맞추어 함께 수행해도 됩니다.



〈예시1〉



〈예시2〉

'다음' 멘토링 프로그램은 주로 2시간 2회차로 만들어졌습니다. 이때에는 프로그램에서 놀이멘토와 생각멘토의 호흡을 좀 더 세밀하게 준비해야 합니다.

‘모두’ 멘토링 프로그램은 장기 연속 프로그램으로 만들었습니다. 활동 시간과 장소가 안정적이고, 참여하는 대상이 고정적일 때 사용하기 좋습니다. 연속성과 구성력이 필요한 만큼, 각 주관처에서 주도하여 진행하는 것이 좋습니다.

멘토링 프로그램을 변주하기

멘토링 현장은 다양하며, 현장의 요구도 다양합니다. 현장에 따라 1시간용 프로그램을 요구하기도 하고, 2시간 프로그램을 요구하기도 합니다. 진지한 프로그램을 요구하기도 하고 재미있는 프로그램을 요구하기도 합니다. 초기에 할 수 있는 프로그램이 있고, 장기적인 전망을 가지고 천천히 호흡을 만들어가야 할 프로그램도 있습니다.

이 모든 현장의 다양한 요구와 상황에 맞게 각각 멘토링 프로그램을 설계하는 것은 불가능합니다. 그래서 전국의 지역 주관처에서 전담자가 전체적인 조율을 해야 합니다. 또한 열 분의 멘토와 한 분의 튜터가 조를 이루어 다양한 현장의 요구에 맞게 적응해야 합니다.

따라서 멘토링 프로그램은 고정적인 교과서가 아닙니다. 다만 안내서입니다. 대개 현장에서 활용했거나 활용 가능한 프로그램으로 만들었지만, 멘토에 따라 낯설 수도 있습니다. 모든 프로그램은 진행할 사람에 맞추어 변주되어야 합니다. 남의 옷을 입고 연기를 하는 것은 진정한 멘토링이 될 수 없기 때문입니다. 따라서 이 멘토링 프로그램은 상황에 맞게 변주되어야 하며, 역량에 맞게 재설계하여 사용해야 합니다.

변형하고 변주하여 몸에 맞추어 사용하세요. 멘토링 프로그램은 레고 블록처럼 자르고 붙여서 사용되어야 합니다. 바꾸어서 사용하는 것도 권장합니다.

2015년 〈인생나눔교실〉 멘토링 프로그램은 가이드로서 제공되지만,
현장에서 변형되고 변주된 형태를 다시 재수집하여
2015년 12월에 최종 정리될 것입니다. 그래서 2015년 멘토 여러분들은
〈인생나눔교실〉의 현장 연구자이자 정책의 협력자입니다.

내 몸 속에 잠든 이 누구신가

김 선 우

그대가 밀어 올린 꽃줄기 끝에서
그대가 피는 것인데
왜 내가 이다지도 떨리는지

그대가 피어 그대 몸속으로
꽃 벌 한 마리 날아든 것인데
왜 내가 이다지도 아득한지
왜 내 몸이 이리도 뜨거운지

그대가 꽃 피는 것이
처음부터 내 일이었다는 듯이

▲

멘토링

가이드 프로그램

멘티 돋보기

1. 자유학기제 청소년

내 · 외부 세계가 동시에 확장되는 중학생의 발달단계

중학생의 문제에 대해 대응하는 구체적 방법을 논의하고 이들의 사회성, 표현과 공유 활동의 발달에 기여하고자 한다면, 막연한 중학생 전체가 아닌 중1, 중2, 중3을 실제적으로 이해하는 과정이 필요합니다. 이미 초등학교 과정을 통해 학교교육에서의 자신감과 성취감 혹은 좌절을 경험한 이들에게 중학교로의 진입은 새로운 기회와 도전이기도 하지만 두려움과 맞서야 하는 시기이기도 합니다. 이들은 할 수 있는 것과 할 수 없는 것에 대한 선입견을 가지게 되지만, 동시에 새로운 것을 실험하고 자신의 경험 영역을 확대하는 것에 대해 긍정적으로 생각하기도 합니다.

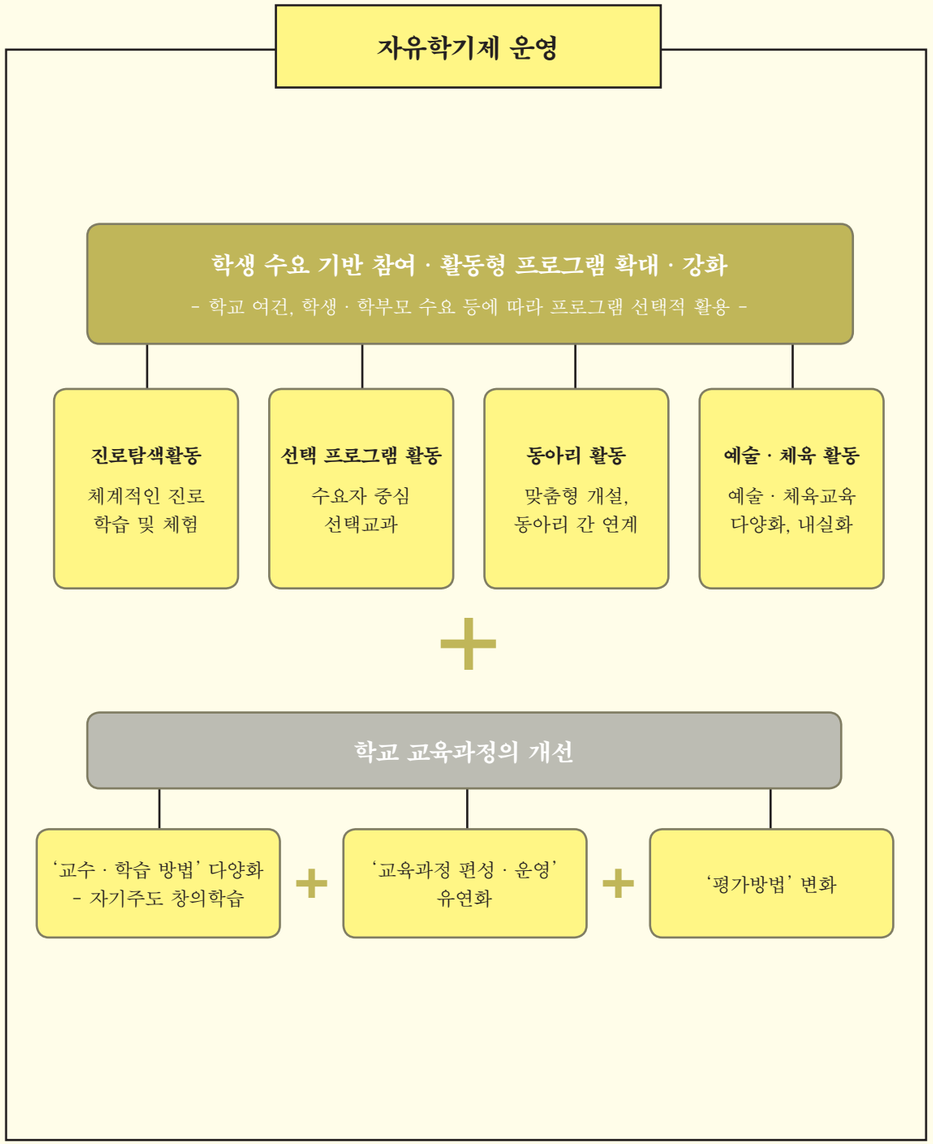
구체적인 세계에서 추상의 세계로 인지력이 확대되고, 문제해결에 있어 주도권을 가지고 싶어 합니다. 또한 어른의 권위에 맞서 자신을 드러내고 싶어 하며 일부 이를 행동으로 옮기기도 합니다. 외부와의 접촉의 폭이 넓어지면서 상상력의 폭과 내용이 과감해지기도 하지만, 현실과 상상을 구분할 수는 있습니다.

이들은 부모나 교사들의 행동관찰을 통해 규칙과 책임감을 배우고 또래집단 내의 새로운 규칙을 만들 수 있으며 실수와 다툼을 통해 경험을 체화합니다. 또한 상대방의 마음을 상상하고 자기 관점을 조정하기도 하고 다른 의견을 가진 이들을 설득하고 문제 해결을 위해 합의를 도출할 수 있습니다.

교육의 재발견, 자유학기제

세계에서 유례없이 공교육 체제를 완성하고 학력을 신장시킨 한국임에도 불구하고, 학생의 학업 흥미도와 행복도가 낮다는 것에 대한 문제의식이 배경이 되어 논의가 시작된 것이 자유학기제입니다. 학업 흥미도와 행복도가 낮은 원인이 기존의 주입식, 암기식 교육에 있다고 판단하고 그에 대한 대책으로 자유학기제를 도입하게 된 것입니다. 이 제도는 2013년 신정부에 의해 제기된 교육정책으로, 2016년 전면진행을 준비하고 있습니다.

자유학기제는 '학습 방법의 혁신'이라는 요소와 학생들의 꿈과 끼를 찾고 개발하는 '자율프로그램의 강화'라는 두 가지 축을 통해 학생들의 적성 · 소질에 맞는 진로탐색, 자기 주도적 학습 능력 배양, 인성 및 미래 역량 교육 강화를 통하여 학교 교육의 혁신을 이끌고, 나아가 학생들이 행복한 교육에 이르겠다는 목표를 제시하고 있습니다. 중학교 3년 중 한 학기에 한하여 중간 기말 고사의 부담에서 벗어나 학생 참여, 토론, 실습 위주의 수업으로 개선됩니다. 그리고 진로탐색 등 다양한 체험이 가능하도록 교육과정을 유연하게 운영합니다.



자유학기제의 체계도

(출처: 자유학기제 보도 자료, 2013. 5.29.교육부_공교육 진흥과)

자유학기제 멘토링 프로그램 가이드 구성표

대상구분		자유학기제		
영역구분		처음	다음	모두
사람	나	1. 고민을 던져줘	2. 멘토와 함께하는 교실콘서트	21. 직업카드 만들기 22. 나의 영웅을 찾아서
	자연	3. 아이디어 사칙연산	4. 질문 삼세판	
관계	친구	5. 공감짝짓기	11. 모아그림그리기	
	인연	6. 멘토를 부탁해-멘토탐정단	12. 단 한사람을 위한 잡지	
소통	감각	7. 빅북만들기	13. 시시한 시쓰는 시간	
	다양성	8. 날아라 지식in	14. 변화를 위한 놀이	
나눔	일과놀이	9. 흑역사 지우개	15. 표지디자인	
	공동체	10. 비장의 카드	16. 나의 나눔 잠재력 사탐, 과탐	
행복	즐거움	17. 모두를 위한 밥상	18. 20원의 지혜	
	나	19. 나눔 공작단	20. 학교기획하기	

구분

발견하기 말걸기 탐구하기 기획하기 모든원리

01

고민을 던져줘

난이도 ÷ ÷

목표 자신의 고민을 구겨 버리는 퍼포먼스를 통해 스트레스를 해소합니다.
멘토의 인생이야기를 들어보면서 사는 지혜를 배웁니다.

팁 생각멘토는 전반적인 진행을 담당하고,
놀이멘토는 고민 던지기 퍼포먼스 진행을 담당합니다.
-
멘토는 미리 인생곡선을 만들고 공유하고 싶은 인생의 에피소드 몇 가지를 준비합니다.
-
종이봉투 만들기는 편지봉투 전개도를 참고합니다.

인원 15~20명 (4~5개 모둠)

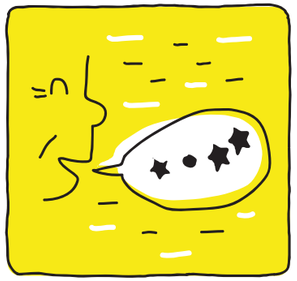
소요 시간 60분 (1시간)

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



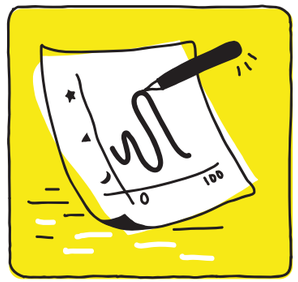
1. 이야기 나누기
15분

멘토는 미리 준비한 자신의 인생 곡선에 대해 이야기합니다.
인생의 최고점에서도 내려와야 할 때가 있었고, 최저점에서도 다시 올라가는 때가 있었다는 이야기를 해줍니다.



2. 인생곡선 그리기
10분

멘티는 자신의 인생 곡선을 그립니다.



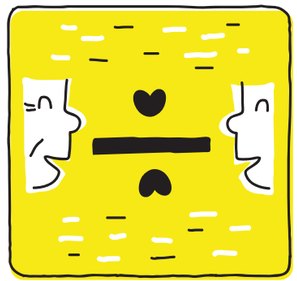
3. 모둠별 이야기 나누기
10분

멘티는 모둠원들에게 자신의 인생 곡선 최고점에 대해 이야기해줍니다.
최저점의 순간은 언제였는지, 그때의 고민은 무엇이었는지 혼자 적어봅니다.



4.고민 던지기
15분

멘티는 고민을 봉인할 종이봉투를 만듭니다.
고민을 종이봉투에 넣어 봉한 후 구겨서 “고민의 쓰레기통”에 던져 버립니다.



5. 마무리하기
10분

스스로에게 위로와 응원을 보내는 고민 던지기 퍼포먼스를 통해 자신의 고민을 털어내는 시간이 되었음을 이야기합니다.
멘토는 고민하는 멘티들에게 해 주고 싶은 이야기와 활동 소감을 나누며 마무리합니다.

준비 물품 8절 켄트지, 마카, 색연필, 연필, 사인펜, 가위, 풀, 입구가 큰 통

02

멘토와 함께 하는 교실 콘서트

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 교실 콘서트를 통해 멘토의 인생 이야기를 함께 나눕니다.

팁 이 프로그램은 이야기꾼인 생각멘토, 청소년들과 소통능력이 높은 놀이멘토에게 권합니다.
–
생각멘토 이야기는 교훈이 아닌 솔직한 감정을 에피소드로 전하는 방식입니다.
–
놀이멘토는 놀이, 노래, 동영상을 활용하여 토크 콘서트 방식으로 친근하게 진행합니다.
–
놀이 활동은 멘토링 가이드북을 참고하세요.
–
생각멘토의 특성에 맞게 다양하게 변주하면 좋습니다.
–
멘토의 상황에 따라 120분 수업으로 연장할 수 있습니다.

인원 15~20명

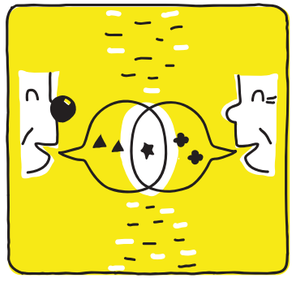
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

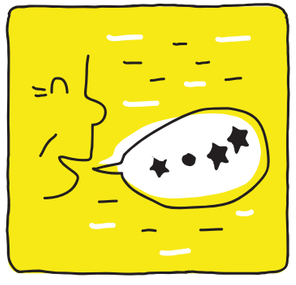
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 이야기 나누기
10분

놀이멘토는 놀이 활동을 진행하면서 교실의 분위기를 밝게 이끕니다. 생각멘토는 경험의 의미를 이야기하면서 멘티들의 관심을 끌어냅니다.



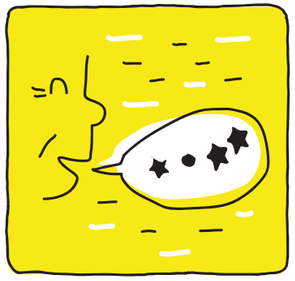
2. 멘토 이야기 1막
15분

생각멘토가 자신의 삶의 에피소드를 이야기하면서 그때의 지혜를 나눕니다. (예: 자신의 첫 아이가 태어났을 때의 감동적인 순간, 첫 해외여행을 떠났을 때)



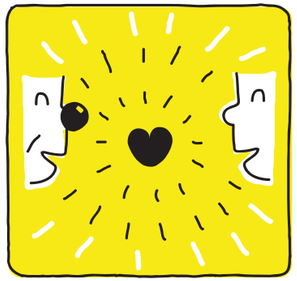
3. 공감 나누기
10분

놀이멘토는 에피소드와 관련한 놀이 활동을 진행하면서 공감의 시간을 갖습니다. 다시 생각멘토가 경험의 의미를 이야기하면서 멘티들의 관심을 끌어냅니다.



4. 멘토 이야기 2막
15분

생각멘토는 자신의 삶의 에피소드를 이야기하면서 그때의 지혜를 나눕니다.



5. 마무리하기
10분

놀이멘토는 에피소드와 관련한 놀이 활동을 통해 공감의 시간을 갖습니다. 멘티들의 소감을 이야기하고 마무리합니다.

준비 물품 동영상, 음악

03

아이디어
사칙연산

난이도 ÷ ÷

목표 서로의 생각을 덧붙여 작품 만드는 과정을 통해 창의력, 상호작용, 협력을 배웁니다.

팁 생각멘토와 놀이멘토는 돌아다니며 멘티가 자유롭게 상상할 수 있도록 해 줍니다.
–
여러 가지 단어를 조합하고 이를 표현해보면서 상상력의 근력을 키우는 놀이입니다.
–
그림으로 표현하기 어려운 멘티는 글로 표현할 수 있도록 합니다.

인원 15~20명 (4~5개 모둠)

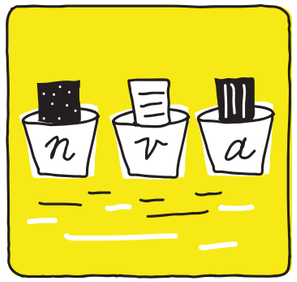
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

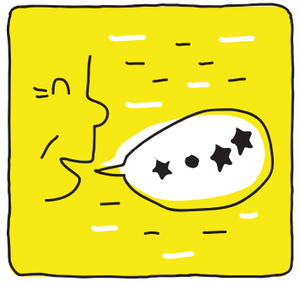
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
기타

내용



1. 쪽지 만들기
5분

멘토는 멘티들에게 서로 다른 색깔의 쪽지를 세 장씩 나눠줍니다.
한 가지 색엔 명사, 다른 색엔 동사, 나머지 색엔 형용사를 하나씩 적습니다.
각각의 쪽지들은 각각의 바구니에 넣습니다.



2. 멘토 소개하기
5분

멘토는 자신이 어떤 사람인지 성격, 특징에 대해 간략하게 소개합니다.
멘티들의 상상력을 자극할 수 있는 내용을 이야기 합니다.



3. 생각 더하기
15분

멘티들은 각자 바구니에서 명사 하나, 동사 하나를 뽑습니다.
선택한 두 가지 단어와 "멘토"라는 단어를 조합하여 그림으로 그립니다.
(예: 물고기 + 달리다 + 멘토 = 멘토가 아픈 물고기를 업고 병원으로 뛰어가는 그림)



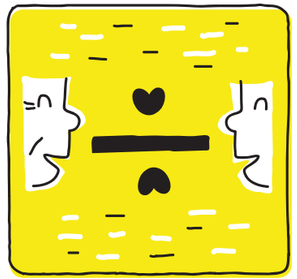
4.생각 빼기
10분

멘티는 3~4개의 모둠으로 나뉘어 각자의 그림을 소개합니다.
모둠별로 가장 아쉬운 작품을 하나 선정합니다.
선정된 작품은 다른 모둠에게 보냅니다.



5. 생각 곱하기, 나누기
15분

선정된 작품을 받은 모둠은 바구니에서 형용사 하나를 뽑습니다.
모둠원은 선정된 작품에 새로 선택한 단어를 조합하여 새로운 작품으로 재탄생 시킵니다.



6. 멘토의 생각 나누기
10분

멘티들의 창작물을 본 멘토의 소감을 이야기합니다.
다른 모둠의 아이디어를 통해 재탄생한 작품을 함께 보면서 상호작용에 대해 이야기 나눕니다.

준비 물품 세 가지 색깔의 쪽지, 8절 도화지, 색지, 풀, 가위, 색연필, 마카, 사인펜, 필기도구, 바구니

04

질문 삼세판

난이도 ÷ ÷

목표 서로에게 던지는 질문을 통해 멘티 간, 멘토-멘티 간 서로를 알아가는 시간을 가집니다.
질문을 만드는 과정에서 멘티와 멘토는 서로를 어떻게 맞이하고 대할 것인지 생각해봅니다.

팁 생각멘토와 놀이멘토는 미리 멘티에게 물을 질문을 준비해갑니다.
–
멘티들의 질문을 잘 기록해두면 프로그램 진행 시 자료로 활용하기 좋습니다.
–
질문에는 "정답"이 아닌 다양한 답이 있음을 알려줍니다.
–
너무 교훈적인 메시지를 전달하려고 애쓰기 보다는 가볍게 멘티들과의 관계형성 프로그램으로 활용합니다.

인원 15~20명 (3~4개 모둠)

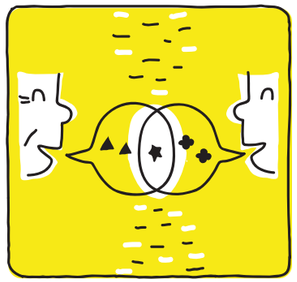
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
기타

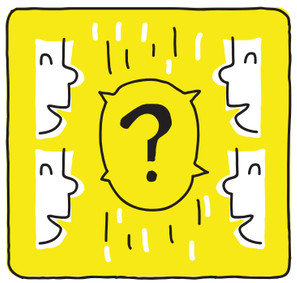
내용



1. 이야기 나누기

10분

멘토는 멘티들과 만나기 위해 어떤 상상과 기대를 가지고 왔는지를 이야기합니다.
멘티들에게 준비한 질문을 던지며 자유롭게 묻고 답하는 분위기를 만듭니다.



2. 질문하기-1

15분

멘티는 각자 '나와 우리'에 대해 궁금한 세 가지 질문을 만듭니다.
모둠별로 이야기를 나누며 우리 모둠을 대표하는 세 가지 질문을 만듭니다.



3. 질문하기-2

15분

멘티는 모둠별로 세 가지 질문을 발표합니다.
멘티는 이 중에서 전체를 대표하는 세 가지 질문을 선정합니다.
멘토는 질문을 선정하면서 서로가 계속 토론하도록 유도합니다.



4. 답 찾아가기

20분

멘토가 전체를 대표하는 세 가지 질문에 대해 답을 합니다.
세 가지 질문 중 답변하기 어려운 질문은 멘토와 멘티가 머리를 맞대며 함께 답을 찾아봅니다.

준비 물품 **포스트잇, 필기도구, 칠판**

05

공감 짝짓기

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 물건을 매개로 나와 다른 사람이 공감할 수 있는 부분을 찾아봅니다. 일상 속에 사소한 공감을 하는 연습을 합니다.

팁 물건을 꺼내놓는 것이 불가능한 경우, 쪽지에 자신이 평소에 자주 쓰는 물건 중 나를 가장 잘 나타내는 물건을 그리거나 적어서 활동할 수 있습니다.
–
공감하는 물건에 메시지를 적은 엽서를 가져다주면서 미리 정해놓은 즐거운 행동이나 말로 분위기를 띄울 수 있습니다.
–
놀이멘토는 놀이프로그램을 진행하고, 생각멘토는 전반적인 진행을 담당합니다.

인원 15~20명

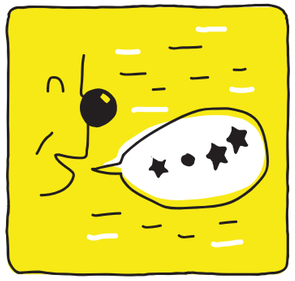
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

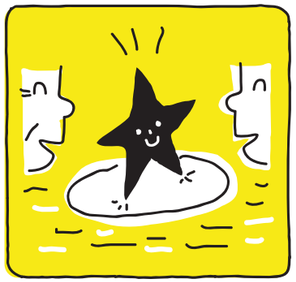
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



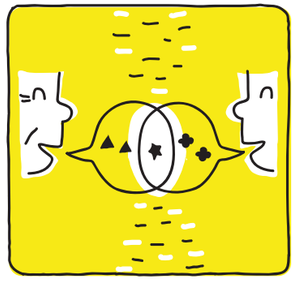
1. 이야기나누기
10분

놀이멘토는 놀이 프로그램 "무엇이 똑같을까"를 진행합니다.
서로의 공통점을 찾는 것이 공감의 첫 걸음이라는 이야기를 합니다.



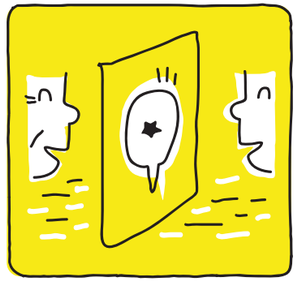
2. 나를 나타내는 물건 꺼내놓기
5분

멘토와 멘티 모두 자신이 입고 있는 옷, 액세서리, 가방 속 물건 등 본인이 가진 물건 중에 가장 자신을 잘 나타내는 물건을 꺼내 놓습니다.



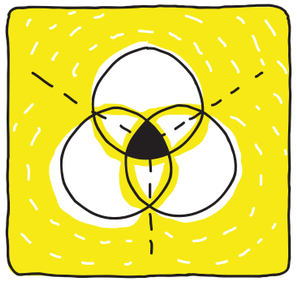
3. 물건 설명하기
20분

멘토와 멘티 모두 돌아가면서 물건을 내놓은 이유를 이야기 해봅니다.



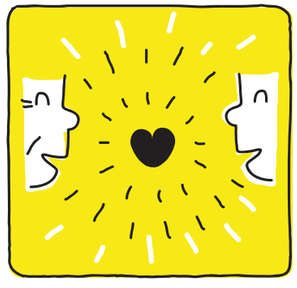
4. 공감하기
15분

멘토와 멘티는 서로의 이유를 들어보면서 자신과 같은 이유를 말한 사람, 공감이 되는 사람, 내놓은 물건이 마음에 드는 사람에게 공감의 메시지를 적어 전달해봅니다.
모두의 이야기가 공감의 메시지를 다 같이 읽어봅니다.



5. 공통점찾기
5분

공통점 찾기를 마친 후 어떤 이유가 가장 공감을 많이 받았는지, 우리는 어떤 점에서 공감을 했는지 이야기 나눠봅니다.



6. 마무리하기
5분

우리는 충분한 공감을 하지 못한다는 이야기를 하면서 사소한 공감을 연습해 보는 시간이었음을 이야기 해줍니다.

준비 물품 **엽서, 포스트잇, 필기도구**

06

멘토를 부탁해
-멘토탐정단

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 멘토의 일방적인 인생나눔이 아닌,
멘티가 듣고 싶은 이야기를
해줌으로써 멘티의 필요에 맞는
멘토가 되어줍니다.

팁 멘티에게 다음의 질문 등을 통해 멘토를
상상하는데 도움을 줄 수 있습니다.
○ 이 시절에 했을 것 같은 고민
○ 어떤 성격의 사람일 것 같은지
○ 어떤 운동을 좋아했을 것 같은지
○ 어떤 친구들과 어울렸을 것 같은지
○ 어떤 일에는 서툴었을 것 같은지
○ 언제, 어디서, 어떻게, 무엇을, 왜 찍은 사진인지
–
생각멘토는 돌아다니면서 멘티와 가까이서 활동하고
놀이멘토는 전반적인 프로그램을 진행합니다.

인원 15~20명
(5모둠)

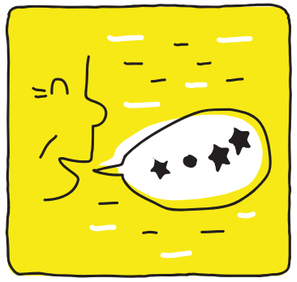
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

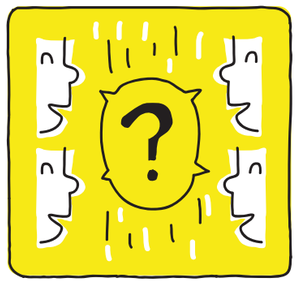
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



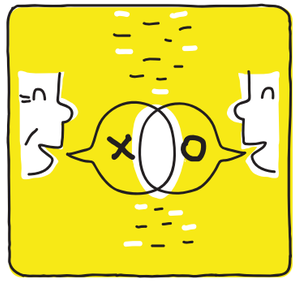
1. 멘토가 자기소개하기
5분

멘토는 먼저 자신의 사진을
나눠주고 자신의 인생이야기를
간략하게 합니다.



2. 질문 준비하기
5분

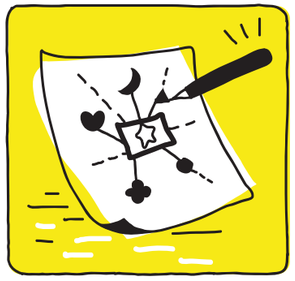
멘티들은 사진을 보고
모둠별로 멘토에게 묻고 싶은
것을 이야기 나눠봅니다.



3.멘토 조사하기
15분

멘티들은 모둠별로 돌아가면서
준비한 질문을 합니다.

이때 멘토는 예, 아니오로만
대답할 수 있습니다.



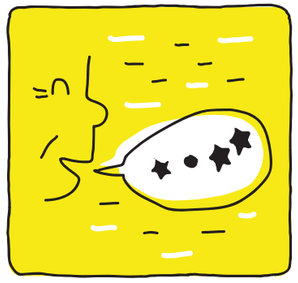
4. 멘토 마인드맵 그려보기
15분

모둠원은 8절지 가운데에
사진을 붙입니다.
마인드맵 형식으로 멘토의
삶이 어땠을지 함께
생각해보고 적어봅니다.



5. 발표해보기
10분

참여자들은 모둠별로
“우리가 재구성한 멘토”에
대해 발표합니다.



6. 멘토의 이야기 듣기
10분

멘토는 참여자들의 발표
내용과 비교해서 실제 자신의
삶이 어땠는지 사진별로
간략하게 이야기를 합니다.

준비 물품 멘토 사진 5장 복사본(어렸을 때부터 최근까지 시간 순으로), 8절지, 테이프, 마카

07

빅북 만들기

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 빅북이라는 매개를 통해 나를
창의적으로 표현해봅니다.
다른 사람에게 보여주고 싶은 나와
실제 나의 내면에 대해 생각해봅니다.

팁 멘토의 빅북은 미리 준비하여
멘티에게 예시로 보여줍니다.
–
멘티는 빅북을 채울 때 글을 많이 쓰기보다는
그림으로 표현하여 상상력을 자극합니다.
–
생각멘토는 전반적인 프로그램의 진행을 담당하고,
놀이멘토는 멘티들이 충분히 상상하고
표현할 수 있게 도와줍니다.

인원 15~20명

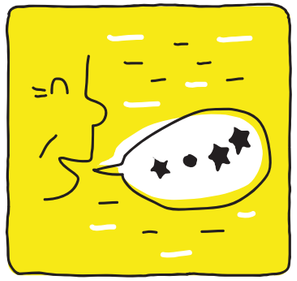
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

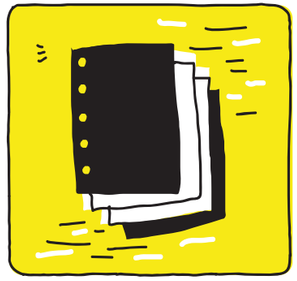
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 이야기 나누기
10분

멘토는 미리 만들어온 빅북을
멘티에게 예시로써 보여줍니다.
다른 사람에게 보여주고 싶은
나와 실제 나의 내면을 조화롭게
드러내 보는 활동이라는
이야기를 해줍니다.



2. 준비하기
5분

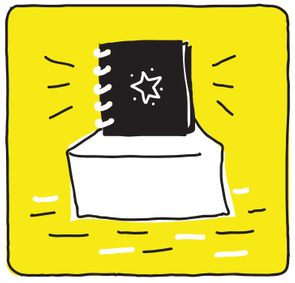
멘티는 각자 8절 도화지 2장과
8절 하드보드지 2장을 받아
왼쪽에 펀치로 구멍을 뚫습니다.



3. 빅북만들기
25분

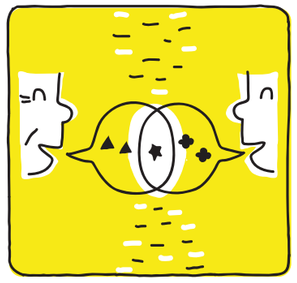
멘티는 페이지별로 주제를 정해
총 4페이지를 채워봅니다.
(예시 : 나를 행복하게 하는 것,
나의 현재 뇌구조, 나의 버킷리스트,
일주일 휴가계획 세우기)

페이지를 채울 때 글은 최소화
하고 다양한 준비물품을
이용해 채웁니다.
미리 뚫어놓은 구멍에 리본을
묶어 책의 형태로 만든 후
제목을 붙이고 표지를 꾸밉니다.



4. 공유하기
10분

멘티는 자신이 앉은 자리에 나의
빅북을 세워서 전시합니다.
멘티들은 자유롭게
돌아다니면서 서로의
빅북을 구경합니다.



5. 마무리하기
10분

멘티는 활동을 해본 느낌을
발표형식으로 나눕니다.
멘토는 “나”를 생각해보는
시간이었음을 이야기하면서
마무리합니다.

준비 물품 8절 도화지, 8절 하드보드지, 색상지, 다양한 A4색지 색실, 바늘, 사인펜, 색연필, 색볼펜, 색종이, 털실, 말린 꽃, 예쁜 천, 가위, 풀, 리본

08

날아라 지식in

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 개인의 생각과 의견을 공유하는 것이 그룹문화의 변화와 성장에 중요한 역할을 한다는 것을 배워봅니다.

팁 멘토는 멘티들이 주제를 다양하게 정할 수 있도록 합니다.
예) 병영에서 잘 지내는 나만의 노하우,
여자 친구와 헤어지지 않는 방법,
나만의 PX 음식비법,
가장 생각나는 사람과 그 이유,
부모님께 보내는 편지,
지금까지 살면서 가장 행복했던 순간 등
–
종이비행기를 날릴 때 시각적으로 아름다워 보일 수 있도록 잘 어울리는 다양한 색의 종이를 준비합니다.
–
생각멘토는 활동의 의미를 전달하는 역할을 합니다. 놀이멘토는 활동의 진행을 담당합니다.

인원 15~20명 (2~4개 모둠)

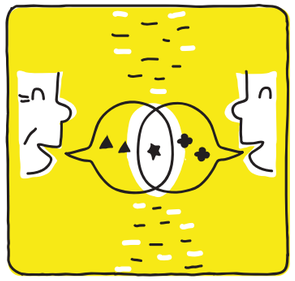
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

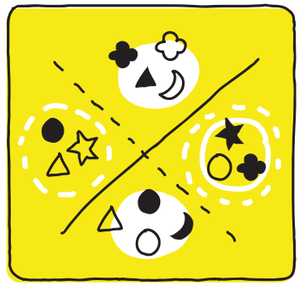
내용



1.주제정하기

10분

멘토는 미리 정해진 주제를 활용하거나 멘티와 즉석에서 주제를 2~3가지 정합니다.



2. 주제나누기

5분

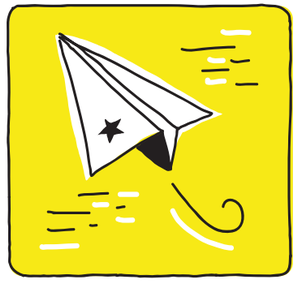
멘티는 2~4개의 모둠으로 나뉘어 앉습니다.
모둠별로 자신들이 고민해보고 싶은 주제를 생각하고 선착순으로 고릅니다.



3. 고민해보기

15분

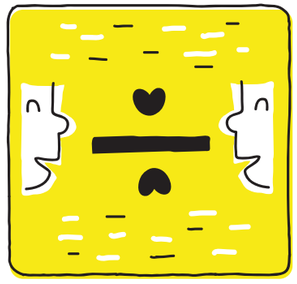
모둠별로 정한 주제에 대해 함께 고민해봅니다.
다른 멘티에게 공유하고 싶은 나의 생각을 주제와 함께 종이에 적어봅니다.



4. 날아라 지식인

10분

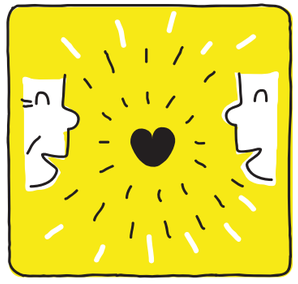
나의 의견이 적힌 종이를 종이비행기로 접습니다.
종이비행기를 날려봅니다.



5. 생각나누기

15분

멘티들은 자유롭게 돌아다니면서 종이비행기을 펼쳐서 읽어봅니다.



6. 마무리하기

5분

개인의 생각과 의견이 모든 변화와 성장의 첫 걸음임을 이야기합니다.
이를 공유하는 것의 중요성에 대해 이야기하며 마무리합니다.

준비 물품 다양한 색의 종이(A4 또는 A3), 펜, 색연필

09

흑역사 지우개

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 자신의 되돌리고 싶은 순간을 희화화 해보며 마음의 짐을 내려놓고 위안을 받아봅니다.

팁 놀이멘토와 생각멘토가 번갈아서 흑역사를 뽑습니다.
-
놀이형식으로 진행되기 때문에 놀이멘토가 개입을 하여 흥미진진하게 이끌어도 좋습니다.
-
"흑역사"는 회한이 드는 순간이 아니고 부끄러웠던 순간입니다.

인원 15~20명

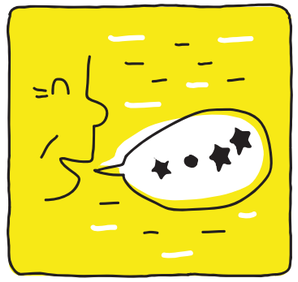
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



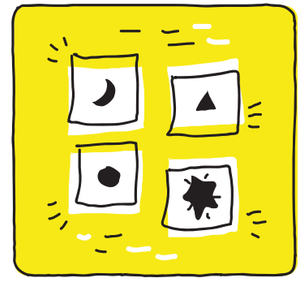
1. 멘토의 이야기 듣기
10분

멘토는 자신의 흑역사에 대해 이야기 합니다.
멘티들은 흑/백 팻말을 이용해 흑역사인지 아닌지 투표해봅니다.



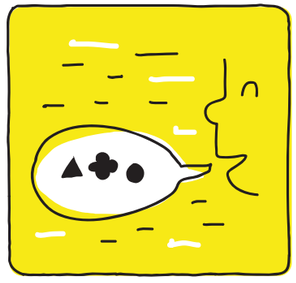
2. 흑역사 떠올리기
5분

멘티는 각자 자신의 흑역사를 떠올려 봅니다.
"나의 흑역사"에 이름을 정해 포스트잇에 적어 벽에 붙여봅니다.



3. 흑역사 나들이
5분

멘티는 교실을 자유롭게 돌아다니며 서로의 제목을 구경하고 상상해 봅니다.
멘토는 제목만 보고 무작위로 흑역사를 뽑습니다.



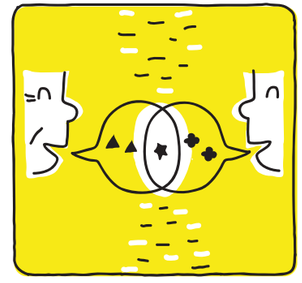
4. 나의 흑역사 이야기하기
30분

뽑힌 흑역사의 주인공은 자신의 흑역사를 공유 합니다.
나머지 멘티는 흑/백 투표를 합니다.



5. 지우개의 주인은?
10분

멘토는 가장 많은 "흑"을 받은 참여자를 선정해 소정의 상품과 커다란 지우개를 선물합니다.



6. 마무리하기

멘토는 모두의 흑역사를 들어본 소감을 나눕니다.
멘티의 소감도 발표형식으로 들어봅니다.

준비 물품 흑/백 팻말, 포스트 잇, 가위, 테이프, 커다란 지우개

10

비장의 카드

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 위기의 순간에 처한 "나"를
상상하고 위로해봅니다.
나 스스로와 주변을 위로하는 것의
중요성에대해 배워봅니다.

팁 시간이 남는 멘티들은 카드를 자유롭게
꾸며볼 수 있도록 합니다.
-
생각멘토는 프로그램의 의미를 설명해주고
놀이멘토는 전반적인 사회를 담당합니다.
-
친구를 응원하는 카드를 만들 때,
이 "응원"이 결국 멘티 중 한명에게
갈 것이라는 것을 모르게 진행합니다.

인원 15~20명
(4-5모둠)

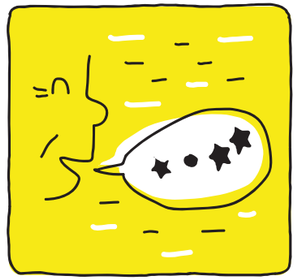
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

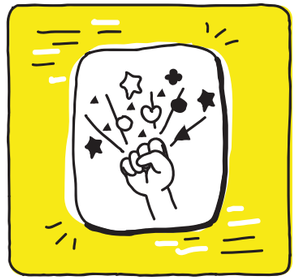
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



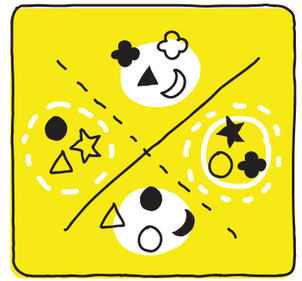
1. 이야기 나누기
10분

멘토는 자신에게 도움이
되었던 글, 음악, 그림 등을
소개하며 이야기를 나눕니다.



2. 나를 응원하기
10분

멘티는 자신의 위기
상황에서 도움을 준 것들에
대해 생각해봅니다.
미래의 내가 위기에 처했을
때 나에게 보내는 응원의
카드를 만듭니다.



3. 응원카드 공유하기
15분

멘티는 모둠별로 자기에게
보내는 응원카드를
공유해봅니다.
내용이 좋은 응원카드를
모둠별로 2개씩 선정하여
전체 발표합니다.



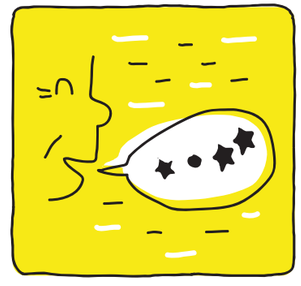
4. 너를 응원하기
10분

정말 힘든 상황에
처해있는 친구를 응원하는
메시지를 써봅니다.
특정 친구를 정하지 않고,
자신의 친구 중 한명에게
보낸다고 생각하고 적습니다.
편지봉투에 넣고 봉합니다.



5. 나를 위한 비장의 카드
5분

멘티의 응원의 카드를 한데
모아 무작위로 멘티들에게
나누어 줍니다.
자신이 정말 힘들 때 꺼내볼
수 있는 "비장의 카드"라고
이야기 해줍니다.



6. 마무리하기
10분

멘티는 비장의 카드를 받아본
소감을 발표형식으로 말합니다.
사람은 살면서 점점 더 많은
"위로"가 필요하게 되고, 나와
주변을 위로하는 것의 중요성에
대해 이야기하고 마무리합니다.

준비 물품 1인당 6장의 무지 엽서나 카드, 봉투, 필기구, 색연필

11

모아 그림그리기

난이도 ÷

목표 똑같은 것을 보더라도 어디에 중점을 두느냐에 따라 서로 다른 시선과 해석이 존재함을 배웁니다.

팁 생각멘토가 전반적인 진행을 하고,
놀이멘토는 돌아다니며 멘티들과 가깝게 활동합니다.
–
인물의 얼굴사진을 고를 때는 세월의
흔적이 고스란히 남아있는 것과 같이 특징이
뚜렷한 얼굴을 고르는 것이 좋습니다.
–
한국인이 아닌 사람의 얼굴을 고르는 것도 좋습니다.
–
얼굴 사진은 미리 6부분으로 나눠 놓습니다.
–
멘토는 단순한 사진을 멘티에게
삼 초 동안만 보여주고 기억을 되살려
최대한 똑같이 그려보게 합니다.
서로 그린 그림을 비교하고, 같은 그림도
사람에 따라 모두가 다르게 기억한다는
것을 이야기 해줍니다.

인원 12~18명 (6모둠)

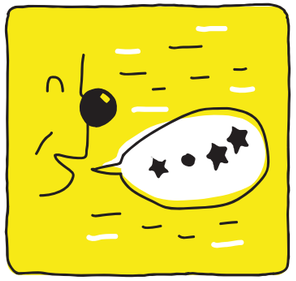
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 3초보기
10분

놀이멘토는 “3초보기”
놀이 활동을 진행합니다.
느낌과 직관으로 대상을 보았을
때 각자 받아들이는 것이 얼마나
큰 차이가 있는지 이야기합니다.



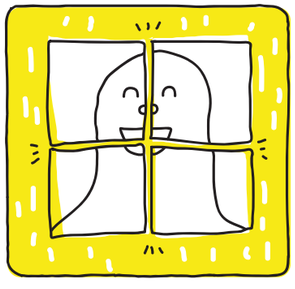
2. 사진 보기
5분

멘토는 멘티에게 모두가
알고 있는 사람의 얼굴
사진을 보여줍니다.



3. 그리기
10분

멘티는 2~3명씩 여섯 모둠으로
나뉘어 그림의 한 부분씩을
맡아 자세히 탐구합니다.
맡은 부분을 최대한
정밀하게 그립니다.



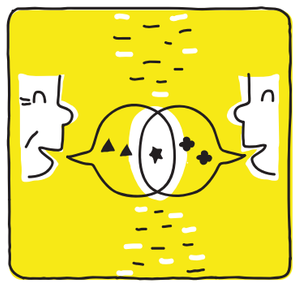
4. 모으기
5분

모둠별로 조각 그림을
완성한 후 한데 모아서
완성본을 확인합니다.



5. 사진보기-그리기-모으기
20분

멘토는 멘티에게 모두가 모르는
사람의 얼굴 사진을 보여줍니다.
위와 같은 과정으로
그림을 완성합니다.



6. 느낌 공유하기
10분

멘티는 얼굴의 한 부분만
자세히 탐구하면서 새롭게
알게 된 것이 있는지, 느낌은
어땠는지 이야기합니다.
익숙한 얼굴을 자세히 관찰하는
것과 모르는 얼굴을 자세히
탐구하는 것은 어떻게 다른지
느낌을 이야기합니다.

준비 물품 모두가 아는 인물 얼굴사진, 모두가 모르는 인물 얼굴사진,
정사각형으로 자른 도화지 6장, 색연필, 2B연필

12

단 한사람을 위한 잡지

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 사람을 탐구하고 탐구결과를 창의적으로 표현해보면서 다른 사람을 이해하는 방법을 배웁니다.

팁 생각멘토는 잡지의 콘텐츠가 되어 돌아다니며 질문이나 의문점에 즉각적으로 대답해주고, 놀이멘토는 사회자 역할을 합니다.
–
멘토가 자신 있는 방법에 따라 만화, 신문 같은 매체로 변경 가능합니다.
–
멘토 인터뷰 시 모든 모둠은 다른 모둠의 질문과 멘토의 대답을 참고할 수 있습니다.
–
놀이 활동은 멘토링 가이드북을 참고하세요.

인원 15~20명 (2-4개 모둠)

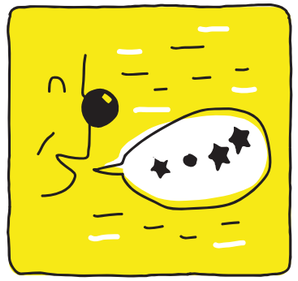
소요 시간 120분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

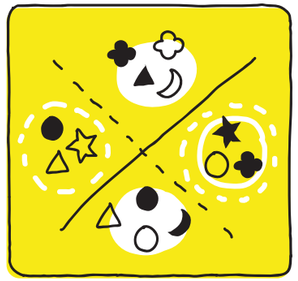
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 친해지기
10분

놀이멘토는 놀이 활동을 진행해 멘토와 멘티가 서로 친해질 수 있도록 합니다.



2. 잡지 컨셉 정하기
15분

멘티는 모둠별로 모여 "멘토, 단 한사람을 위한 잡지"의 콘셉트를 정합니다. 어떤 방법으로 멘토를 위한 잡지를 만들지 역할분담, 편집방법에 대해 논의합니다.



3. 인터뷰 준비하기
15분

멘티는 잡지의 콘셉트에 맞춰 멘토 인터뷰 시 필요한 질문리스트를 구성합니다.

4. 인터뷰하기
20분

멘토 인터뷰는 모둠별로 돌아가면서 하나씩 질문하는 방식으로 진행합니다. 멘티는 다른 모둠이 질문할 때 이전 질문에 대한 대답을 정리하고 다음 질문을 준비합니다.



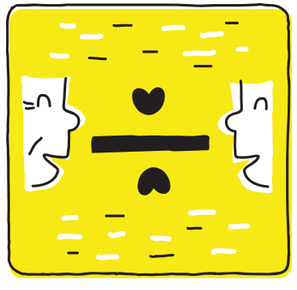
5. 잡지 만들기
30분

멘티는 인터뷰 내용을 토대로 색지에 잡지 본문의 내용을 채웁니다. 잡지 본문을 잡지의 아웃라인 안에 붙이는 형태로 잡지를 만듭니다.



6. 잡지 발표하기
15분

모둠별로 만든 잡지를 발표합니다. 발표하는 과정에서 멘토를 위해 어떤 준비를 했는지 이야기합니다. 멘토에게 잡지를 선물합니다.



7. 소감 나누기
15분

멘토는 잡지를 선물 받은 소감을 이야기합니다. 멘티는 모둠별로 멘토를 탐구해 본 소감을 이야기합니다.

준비 물품 아웃라인이 정해져 있는 잡지 틀, 색지, 필기용품, 예시 잡지, 가위, 풀, 마카

13

시시한 시 쓰는 시간

난이도 ÷ ÷

목표 소소한 일상이나 생각이 담긴 시를 쓰면서 자신의 문학적 감수성에 대해 탐구합니다.

팁 생각멘토가 프로그램을 진행하는 동안 놀이멘토는 돌아다니며 멘티들이 일상생활 속 주제를 끌어내 시를 쓸 수 있도록 예시를 줍니다.
예) 연애, 공부하기 싫은 마음, 스마트 폰 등
-
예시 시는 이환천, 하상욱 시인의 시 같이 웃기고 다가가기 쉬운 시를 고르는 것이 좋습니다.
-
시를 공유할 때 멘토가 낭송하는 것 보다는 PPT를 이용해서 멘티가 직접 낭송하게 합니다.

인원 15~20명

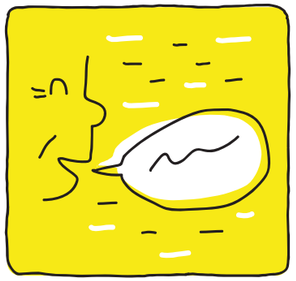
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

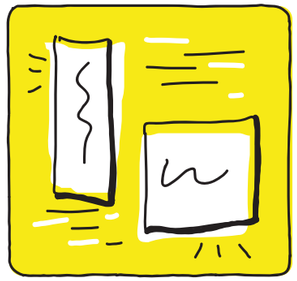
내용



1. 멘토의 시 들어보기

5분

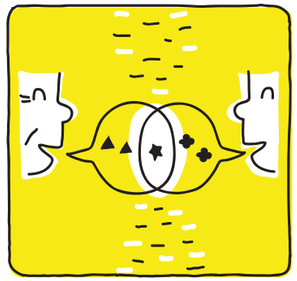
멘토는 좋아하는 시를 하나 선정해 멘티들에게 읽어줍니다. 그 시를 좋아하게 된 이유를 간단하게 이야기해줍니다.



2. 시시한 시 들어보기

10분

멘토는 가볍고 웃긴 시 여러 개를 예시로 보여줍니다. 멘티는 '멘토가 좋아하는 시'와 '예시로 들어준 시'가 감정을 표현하는 방식, 독자에게 주는 느낌, 스타일이 어떻게 다른지 적어봅니다.



3. 시에 대한 이야기 나누기

5분

멘토는 시에는 다양한 형태가 있고 생각과 감정을 표현하는 방식도 다양하다는 것을 말해줍니다.



4. 시 쓰기

20분

멘토는 멘티에게 20분의 시간을 주고 시를 쓰게 합니다. 난관에 부딪친 멘티가 삼행시 같은 가벼운 형태의 시를 쓸 수 있게 합니다.



5. 나의 시 발표하기

15분

멘티는 자신의 시를 발표하고 짧게 설명합니다.



6. 우리의 시집 만들기

5분

멘티는 시가 적힌 종이를 모아 구멍을 뚫고 끈으로 엮어 시집으로 만듭니다. 다함께 시집의 제목을 정합니다.

준비 물품 멘토의 시, 예시 시(이환천, 하상욱 시인 시, 삼행시), A4 용지, 컴퓨터용 사인펜, 색연필

14

변화를 위한 놀이

(Play for Change)

난이도 ÷ ÷

목표 ‘변화’에 대해 생각해보며
‘변화’하려면 다각도에서의 노력이
필요하다는 것을 경험해봅니다.

팁 생각멘토가 전반적인 진행을 하는 동안
놀이멘토는 돌아다니며 멘티들과 가깝게 활동합니다.
–
생각멘토는 멘티들이 자유롭게 의견을
발표할 수 있도록 진행합니다.
–
멘티들이 난관에 부딪쳤을 경우
멘토는 우리가 할 수 있는 일,
세상이 해야 할 일들에 대해 힌트를
줄 수 있으면 좋습니다.

인원 15~20명
(2-3모둠)

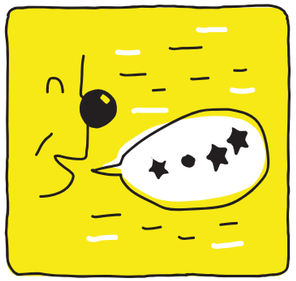
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

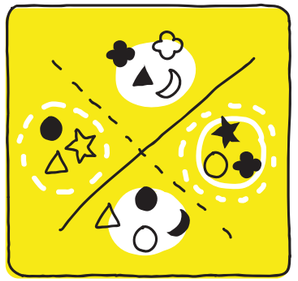
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 친해지기
10분

놀이멘토는 놀이 활동을 통해
분위기를 밝게 이끕니다.



2. 생각 공유하기
5분

멘티는 모둠별로 지금 당장
바꾸고 싶은 것, 한 달 안에
바꾸고 싶은 것, 언젠가는
꼭 바꾸고 싶은 것을 각각
하나씩 결정합니다.



3. Top3 선정하기
10분

멘토는 모둠별로 결정한 내용을
칠판에 모두 적습니다.
칠판에 적은 내용 중 우리
모두가 바꾸고 싶은 것 Top3를
전체 투표를 통해 선정합니다.
멘티는 Top3의 내용이
“내가 바꿀 수 있는 것” 인지
“우리가 바꿀 수 있는 것” 인지
“세상을 바꿔야 하는 것”
인지 분류합니다.



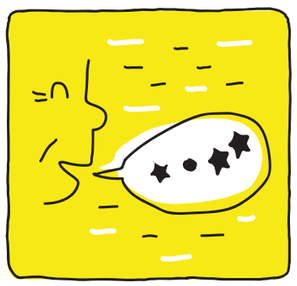
4. 생각해보기
15분

모둠별로 Top3 중 바꾸고 싶은
것 한 가지를 선택합니다.
바꾸기 위해 내가 해야 할일,
우리가 해야 할일, 세상이
해야 할 일을 구체적인 리스트
형식으로 정리합니다.



5. 발표하기
10분

모둠별로 자신들의
리스트를 발표합니다.
변화의 방법에 대해 고민해
본 소감도 나눕니다.



6. 멘토의 이야기 듣기
10분

생각멘토는 모둠별 발표를
듣고 소감을 이야기합니다.
변화를 위해서는 나, 우리,
사회의 노력이 필요하다는
이야기를 합니다.
어떤 노력이 필요한지
구체화 해보는 시간이었음을
이야기 해줍니다.

준비 물품 포스트잇, 8절 도화지, 마카

15

표지 디자인

난이도 ÷ ÷

목표 나의 책 표지를 창의적으로 디자인 하는 과정에서 스스로를 탐구합니다.

팁 생각멘토는 돌아다니면서 멘티와 가깝게 활동하고, 놀이멘토는 사회자 역할을 담당합니다.
–
나의 책은 몇 년 전 나에게, 혹은 몇 년 후 나에게도 선물할 수 있음을 알려줍니다.
–
책 표지의 책 띠는 실제 출판하는 책처럼 만들어 준비합니다.
책 띠는 멘티가 직접 만들 수도 있습니다.

인원 15~20명 (4-5개 모둠)

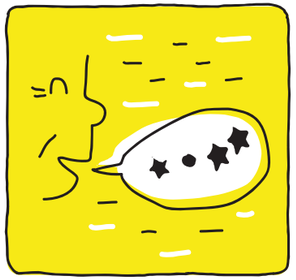
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1.이야기 나누기
10분

멘토는 자신이 만든 책 표지를 예시로 보여 주며 자기소개를 합니다.



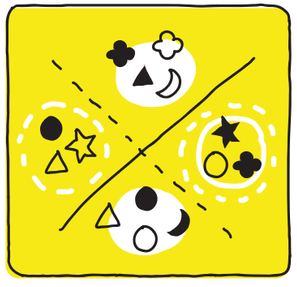
2. 책 표지 디자인하기
15분

멘티는 작가가 되어 나의 책 표지와 책 띠를 디자인합니다.



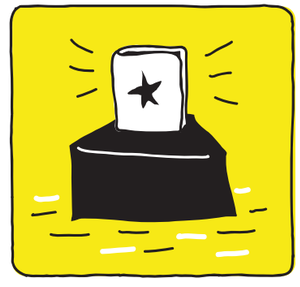
3. 책날개 만들기
10분

멘티는 책 표지의 안쪽에 지은이에 대한 간략한 소개와 책을 출판하게 된 소감을 적습니다.



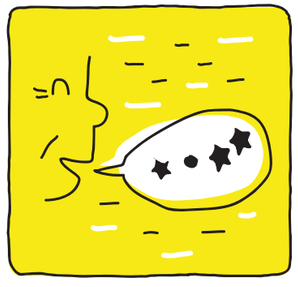
4. 책 추천사 쓰기
10분

멘티는 모둠별로 앉아 자신의 책을 소개합니다.
책 소개를 들은 다른 멘티들은 표지 뒷면에 추천사, 리뷰 인용 등을 써줍니다.
재미를 위해 허구의 내용을 쓰는 방식으로 자유롭게 응용합니다.



5. 책 표지 전시하기
10분

멘티는 자신이 앉은 자리에 책 표지를 전시합니다.
멘티들은 자유롭게 돌아다니면서 다른 멘티의 책 표지를 구경합니다.



6. 마무리하기
5분

멘토는 멘티들의 책 표지를 본 소감을 이야기합니다.
멘티는 자신의 책을 선물하고 싶은 인물을 떠올려 봅니다.
멘티는 표지안쪽에 짧은 감사인사와 사인을 해 선물할 수 있도록 합니다.

준비 물품 **멘토의 책 표지, 책표지 하드커버, 책 띠, 색지, 가위, 풀, 마카, 색연필, 사인펜, 연필, 지우개**

16

나의 나눔 잠재력
사탐, 과탐

난이도 ÷ ÷

목표 나눔을 통해 내가 세상을 변화시킬 수 있다는 것을 배웁니다.

인원 15~20명 (3-4개 모둠)

소요 시간 60분

가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

팁 생각멘토가 프로그램을 진행하는 동안 놀이멘토는 돌아다니면서 미리 만들어간 예시를 보여줍니다.
-
탐구결과 보고서를 쓸 때 생각멘토는 돌아다니면서 활동의 결과물을 보고 소감을 나눕니다.
-
멘토는 사소한 것과 과한 것에 대한 예를 보여줍니다. (예. 사소한 것-먹고 남은 물 가로수에게 주기 / 과한 것-유니세프 어린이 후원자 되기)
-
"나눔" 관련 동영상 준비 시 "나눔은 좋은 것이다", "나보다 못 가진 사람에게 베푼다"와 같이 사람에 따라 다르게 생각할 수 있는 가치를 담은 동영상은 고르지 않습니다.

내용



1. 동영상 보기
5분

멘토는 멘티에게 "나눔" 관련 동영상을 보여줍니다.



2. 나의 나눔 잠재력 탐구 결과 보고서 만들기
5분

멘티는 나의 탐구결과를 담을 수 있는 보고서를 만들고 표지를 꾸밉니다.

3. 이론세우기
5분

멘티는 "나눔이란 ~한 것이다"라는 이론을 세웁니다. 탐구결과 보고서의 첫 번째 장에 자신의 이론을 적습니다.



4. 질문제기
5분

멘티는 이론에 입각하여 "내가 이 세상에 나눌 수 있는 것은 무엇인가?"를 고민해 봅니다. 탐구책자에 질문과 답을 적습니다.



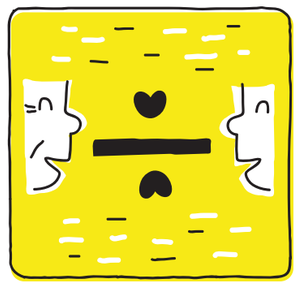
5. 자료조사
10분

멘티는 탐구결과 보고서에 내가 나눌 수 있는 것 중 사소한 것부터 살짝 과하지만 한다면 할 수 있는 것까지 10개를 적습니다.



6. 탐구결과 보고서
20분

멘티는 모둠별로 "나의 나눔 잠재력 탐구결과 보고서"를 발표합니다. 8절 도화지에 각각의 탐구결과를 반영해 우리가 모이면 얼마나 나눌 수 있는지 적습니다.



7. 소감나누기
10분

멘토는 멘티가 탐구한 결과를 들은 소감을 이야기합니다. 멘티의 소감도 발표형식으로 들어봅니다.

준비 물품 옅은 색의 A4용지, 필기도구, 8절지, 마카, 색연필, 가위, 스테이플러

17

모두를 위한 밥상

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 식사를 대접하는 것의 의미를 재해석 해보고 밥상을 기획하며 감사의 마음을 전달하는 법을 고민해봅니다.

팁 밥상예절, 음식 차리는 예절을 가르치는 시간이 아니고 다른 사람과 함께 밥먹는 가치에 대해 생각해 보는 프로그램입니다.
–
멘토들도 모둠활동에 참여하여 모두를 위한 밥상을 함께 만들어봅니다.
–
다양한 재료를 활용하여 입체감 있게 밥상을 만들어봅니다.
–
인터넷에서 예시를 보여줘도 좋습니다.

인원 15~20명 (3-4개 모둠)

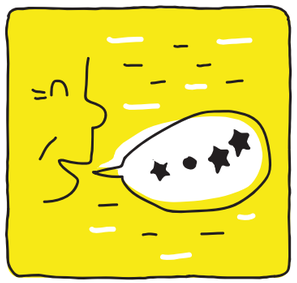
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

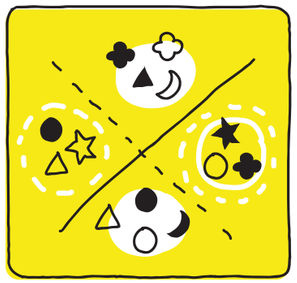
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



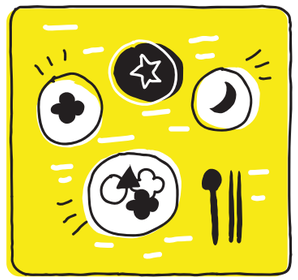
1. 이야기 나누기
5분

멘토는 '식구'라는 한자를 풀이해주고 같이 밥먹는 사람의 소중함을 이야기합니다.



2. 소중한 사람 떠올리기
10분

멘티들은 4~5개의 모둠으로 나눠 앉아 자신이 생각하는 '소중한 사람'을 떠올려봅니다. 이유를 생각해보고 그 사람에게 차려주고 싶은 음식을 생각해봅니다. 모둠원들과 함께 이야기합니다.



3. 밥상 기획하기
25분

모둠원들은 모두의 소중한 사람을 위한 밥상을 기획해봅니다. 전지에 모둠원 수대로 밥과 국, 그리고 소중한 사람을 위한 음식 1가지씩을 다양한 재료로 표현합니다.



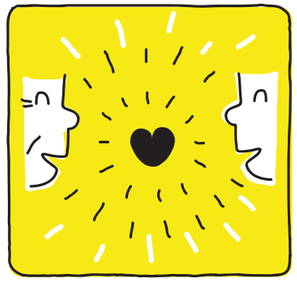
4. 밥상 구경하기
5분

멘티들은 자유롭게 돌아다니면서 서로의 밥상을 구경합니다.



5.발표하기
10분

모둠별로 만든 '모두를 위한 밥상'을 발표해봅니다. 소중한 사람을 위해 밥상을 준비하는 마음이 무엇인지 생각해보고 한 문장으로 이야기 해봅니다.



6. 마무리하기
5분

식사를 대접하는 것에 대한 의미를 재해석 해보는 시간 이었음을 이야기합니다. 소중한 사람에 대한 감사함을 표현하는 것의 중요성에 대해 이야기하며 마무리합니다.

준비 물품 전지, 색연필, 사인펜, 색볼펜, 털실, 반짝이풀, 색종이, 여러 장식물, 풀, 가위, 칼

18

20원의 지혜

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 나에게 소중한 사람을 떠올리며
감사의 마음을 전달하고
표현하는 방법을 공유한다.

팁 단돈 20원만 들고 의관을 정제한
양반 차림으로 16박 17일 전국일주를 한
'이십원 쁘로젝트' 사례를 미리 검색해
PPT 자료로 준비합니다.
-
멘토들은 프로그램도중 막막해
하는 멘티를 도와줍니다.
-
생각멘토는 전반적인 진행을 담당하고, 놀이멘토는
돌아다니며 멘티들의 프로그램 참여를 돕습니다.

인원 15~20명

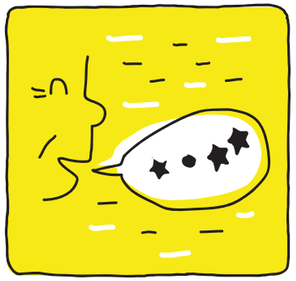
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 이야기 나누기

10분

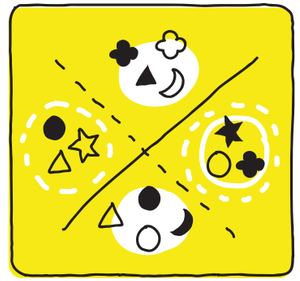
멘토는 20원만 들고
16박 17일 전국일주를 한
"이십원쁘로젝트"를
이야기 해줍니다.
멘토는 돈 없이도 하고 싶은
일을 할 수 있었던 자신의
경험을 이야기 해줍니다.



2. 고민해보기

5분

멘티들은 20원으로
할 수 있는 것 2개를
포스트잇에 적어봅니다.
20원으로 절대 할 수 없는 것
2개를 포스트잇에 적어봅니다.



3. 가능하게 만들기

20분

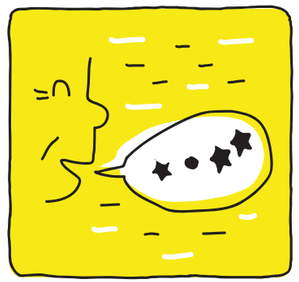
멘티는 3~4개의 모둠으로
나뉩니다. 모둠별로 주어진
4절지를 "할 수 있는 것", "할 수
없는 것" 두 부분으로 나눠서
포스트잇을 붙입니다.
어떻게 하면 할 수 없는 것들을
가능하게 바꿀 수 있을지 고민해
봅니다. 한 개씩 가능하게
만들어 봅니다.



4. 발표하기

15분

모둠별로 자신들이 20원으로
할 수 있는 일들과 그 방법을
이야기 합니다.
어떻게 "할 수 있는 일"이
되었는지 과정을 설명합니다.
"할 수 없는 것"을 "할 수
있는 것"으로 바꿔본 소감도
함께 나눕니다.



5. 마무리하기

10분

멘토는 멘티의 발표를 들어본
소감을 이야기 합니다.
어떤 일을 할 때, 돈 보다는
'그 일을 가능한 것으로 만드는
기획력'이 더 중요하다는
이야기를 하며 마무리합니다.

준비 물품 포스트잇, 4절지, 필기구, 색연필, 사인펜

19

나눔 공작단

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 나눔은 특별한 사람들만이 하는 것이 아님을 알고, 내가 나눌 수 있는 것을 기획해 봅니다.

팁 멘토는 나눔을 실천하는 것이 일상생활과 가까이에 있음을 이야기합니다.
–
멘토는 게임하며 나무를 심는 ‘트리플래닛’이나 신발 한 켤레를 사면 한 켤레는 아프리카 아이들에게 전해지는 ‘탐스 슈즈’와 같은 사례를 이야기 해주면 좋습니다.
–
멘티는 우리가 만든 ‘괜찮은 나눔의 방법 리스트’나 ‘나눔 액션 계획’을 개인블로그, SNS에 올려 더 많은 사람들과 공유해도 좋습니다.

인원 15~20명

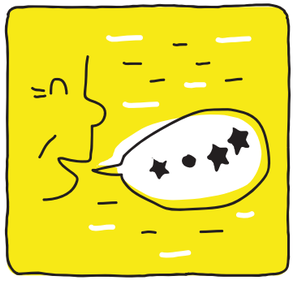
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

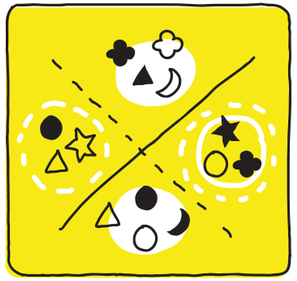
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



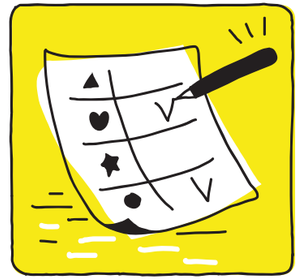
1. 이야기나누기
10분

멘토는 나눔에 관련된 짧은 동영상을 보여줍니다. 나눔이란 무엇일까에 대해 짧게 이야기를 나눕니다.



2. 모둠활동 하기
10분

멘티들은 모둠별로 ‘괜찮은 나눔의 방법’ 세 가지를 종이에 적어봅니다. 서로 돌아가면서 의견을 나눕니다.



3. 나눔 리스트 작성하기
10분

멘티가 직접 겪은 나눔의 경험과 ‘사소하지만 괜찮은’ 나눔의 방법들을 모둠별로 정리하여 ‘나눔 리스트’를 작성합니다.



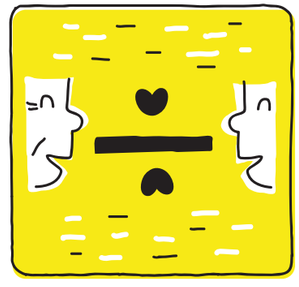
4. 나눔 방법 기획하기
10분

멘티는 모둠별로 만든 ‘나눔 리스트’를 참고하여, 새로운 우리만의 나눔 방법 세 가지를 만들어 봅니다.



5. 나눔 액션계획 발표하기
15분

모둠별 나눔 방법을 실행하기 위해 1.내가 할 수 있는 일, 2. 우리가 할 수 있는 일을 한 가지씩 적어봅니다. 나눔 리스트, 나눔 방법, 나눔 액션계획 등을 꾸며서 모둠별로 발표합니다.



6. 마무리하기
5분

멘토는 나눔을 계획하는 것부터 나눔의 시작이라는 생각을 함께 나누고 마무리 합니다.

준비 물품 A4 용지, 8절 색지, 색연필, 매직, 사인펜, 색볼펜

20

학교 기획하기

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 평소 익숙한 것에서 나만의 의미를 스스로 찾아보고, 새로운 의미를 부여해봅니다. 학교에 변화를 가져오는 목표를 고민해보고, 변화를 기획해봅니다.

팁 선생님, 교과서, 시험으로 나누어도 되고, 참여자들이 제안하는 다른 학교의 구성 요소로 분류해도 됩니다.
-
생각멘토는 기획서의 요소을 정리해 PPT로 보여주고 멘티가 참고할 수 있도록 하면 좋습니다.
-
생각 멘토가 기획의 과정을 알려주고 진행하고, 놀이멘토는 전반적인 프로그램의 사회를 봅니다.

인원 15~20명

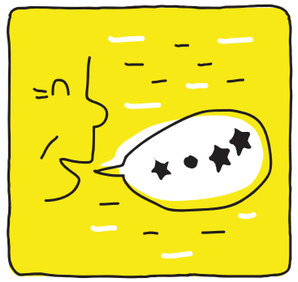
소요 시간 90분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

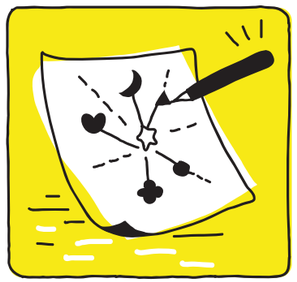
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



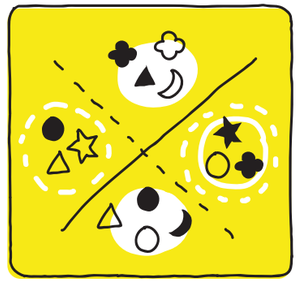
1. 멘토에게 배우기
15분

멘토는 간단하게 자기소개를 합니다. 자기소개 후, 기획이란 무엇인지, 기획서는 어떻게 써야하는지 설명해줍니다.



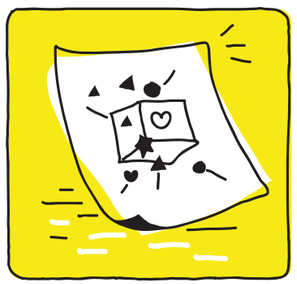
5. 기획서 만들기
10분

멘티는 모둠별로 기획서의 필수 요소를 참고하여 8절지에 기획서를 만들어봅니다. 딱딱한 형식의 기획서가 아닌 자유로운 양식의 기획서를 만듭니다.



2. 이유 탐구하기
15분

멘티는 2~3개의 모둠으로 나뉘어 학교는 왜 만들어졌고, 선생님은 왜 있는 것이고, 교과서는 왜 생겼고, 시험은 왜 보는 것인지에 의견을 나눠봅니다. 각각의 이유를 세 가지씩 포스트잇에 작성해 봅니다.



6. 우리학교 기획하기
15분

멘티는 모둠별로 포스트잇에 적어본 내용들을 기획서에 옮겨 담아봅니다. 기획서를 이용하여 우리만의 선생님, 교과서, 시험을 기획해봅니다. 글과 그림을 자유롭게 배치하여 기획서를 작성합니다.

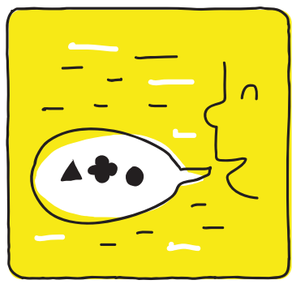


3. 불편한 점 탐구하기
10분

멘티는 모둠별로 학교, 선생님, 교과서, 시험이 있어서 불편한 점에 대해 의견을 나눠봅니다. 각각의 불편한 점을 세 가지씩 포스트잇에 작성해 봅니다.

4. 변화의 목표 찾기
10분

기존의 학교에 변화가 필요한지, 그 이유는 무엇인지, 변화한다면 그 방향은 무엇이 될지 모둠원들과 고민하고 포스트잇에 적어봅니다.



7. 우리학교 자랑하기
15분

모둠별로 기획서를 통해 우리학교를 자랑해봅니다. 왜 이런 기획을 하게 되었는지도 설명합니다.

준비 물품 포스트잇, 색연필, 사인펜, 마카, 필기구, 8절지 (조별로 1장씩)

21

직업카드 만들기

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 자신만의 직업카드를 만들어 보면서 직업을 탐구하고 직업의 의미를 인식해봅니다.

팁
이 프로그램은 주관처의 기획 하에 멘토와 멘티가 함께 참여하는 프로그램입니다.
–
자기소개가 필요 없는 자유학기제 청소년이나 지역아동센터 청소년을 대상으로 합니다.
–
8차시 정도의 프로그램으로 운영하는 것이 적합하나 상황에 맞게 늘이거나 줄일 수 있습니다.
–
한번에 2시간(2차시) 하는 것이 적당합니다.
–
이그나이트(http://thechange.kr/wp/archives/479) 프리젠테이션 방법은 인터넷으로 검색해 찾아 배워둡니다.
–
멘토는 권역별로 신청한 은퇴전문가들 중, 특이하거나 분명한 직업을 갖고 있고 이를 일과 노동, 그리고 직업의 의미 또는 인생의 이야기와 연결해서 풀어낼 수 있는 분으로 정합니다.
–
토론과 발표가 많은 프로그램이므로 토론과 발표의 각종 노하우를 적용해 운영합니다.
–
아이들의 흥미를 유발할 수 있는 각종 놀이 활동을 참고해서 관계의 즐거움을 유지합니다.

인원 20명

차시 8차시 구성

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개활동
상상하기
만나기
듣기
나만의
직업카드 만들기
발표하기

내용



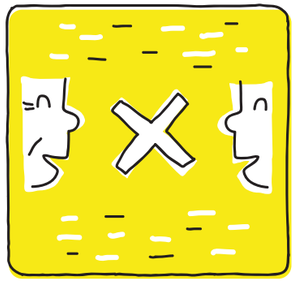
1. 사전활동

튜터는 참여 멘토와 함께 활동을 준비합니다.

튜터는 한국고용정보원의 청소년직업카드를 활용한 '스피드 직업카드 퀴즈', '숨겨진 정보로 직업명 맞추기', '직업나무 가꿔보기', '유명인으로 알아보는 직업흥미', '나만의 진로계획카드 만들기' 등의 방법론을 탐구하여 익혀둡니다.

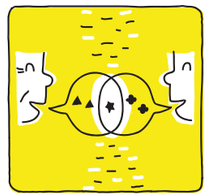


튜터는 참여멘토들과 함께 〈인생나눔교실〉에 참여하고 있는 멘토들의 직업카드를 만들어 둡니다. 튜터와 참여멘토도 이그나이트 방식의 자기와 자신의 직업소개 하는 프리젠테이션을 만들어 둡니다.



2. 관계 맺기와 관심 올리기

1~2차시는 관계 맺기, 오리엔테이션, 프로젝트 주제 안내, 그리고 참가자 각자 관심 있는 직업을 생각해보는 시간으로 구성한다.



한국고용정보원 등에서 출간된 직업카드 등을 보면서 관심 있는 직업에 대해 이야기 나눠봅니다.



3. 직업 탐구하기

3차시는 네 개의 모둠으로 나눠 사전에 준비한 직업카드를 보면서 참가자 각자 관심 있는 카드를 골라 이야기를 나눕니다.

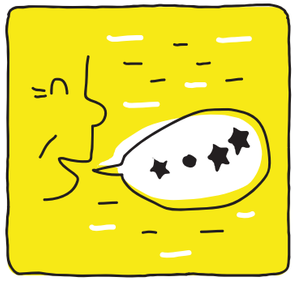
모둠별로 카드에는 없는 직업을 상상하고 그 직업의 하루 일과를 집단지성 방식으로 이야기를 나눠보고, 구성원이 3분 발표로 직업을 설명해봅니다.
발굴된 직업은 직업카드로 새롭게 만들어 봅니다.

4차시는 조별로 초대해서 이야기를 나눌 멘토를 정합니다.

멘토의 직업에 해당하는 카드를 다시 구성하고 상상으로 하루일과를 만들어 발표합니다.
이는 멘토에게 미리 보냅니다.

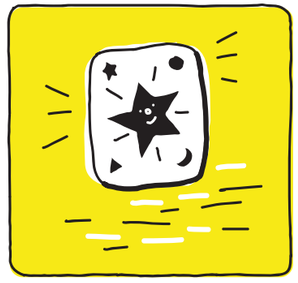
다음페이지로 →

내용



4. 직업 해부하기

5~6차시는 직업 탐구를
통해 발견된 멘토를 차례로
초대해 직업과 관련한
이야기를 나눕니다.
각 차시는 1시간을 기본으로
하면서, 멘토의 자기소개 겸
직업 안내(이그나이트 방식으로
10분 이내) 및 멘토와 함께
멘토의 직업카드를 새롭게
만들어보는 워크숍으로
구성 진행합니다.



5. 마무리하기

7~8차시는 각자가 처음에
생각했던 자신의 미래 직업을
다시 한 번 상상해보고 희망의
직업카드를 만듭니다.

프로그램이 진행되는 동안
새롭게 찾아낸 직업에 대해
상상하면서 직업카드로 만들어
발표하고 공유합니다.



멘티들은 직업에 대한 질문,
직업의 장래성, 휴식과 직업을
병행하는 정도 등 다양한
질문을 할 수 있습니다.

멘토의 직업과 얽힌 이야기를
나누면서 기존의 직업카드를
새롭게 구성해보는 작업을
해보고, 더불어 장차 자신의
직업을 상상하면서 이 역시
직업카드로 만들어 봅니다.

준비 물품 직업카드, 필기도구, 설문지, 빔프로젝터시스템, 문구류, 카메라(폰카메라 가능), 인터뷰 선물

참고 문헌
- 청소년 미래 유망 직업 카드_미래 직업세계 탐구(한국콘텐츠미디어)
- 청소년이 궁금해 하는 99가지 직업이야기(휴먼컬처아리랑)
- 꿈 찾는 십대를 위한 직업멘토_특별한 내 일을 만드는 첫걸음(꿈결)
- 청소년용직업카드(매일경제신문사)/청소년용직업카드 활용 매뉴얼(http://210.95.199.68/m2/work_card.pdf)
- 이그나이트(http://thechange.kr/wp/archives/479)

키워드 발견, 만남, 롤모델, 존경, 꿈, 진로, 직업, 아카이빙, 선물, 이야기, 공유, 사람책도서관

22

나의 영웅을 찾아서

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷ ÷

목표 자기 인생에서 닮고 싶은 영웅(롤모델)을 찾아 여행하며, 스스로의 삶을 구성해 봅니다.

팁
이 프로그램은 주관처의 기획 하에 멘토와 멘티가 함께 참여하는 프로그램입니다.
–
한번에 2시간(2차시)를 하는 것이 적당합니다.
–
멘토는 가르치거나 주도하려 하지 말고, 청소년들이 기획하고 생각하는 것에 대해 곁에서 즐겁게 반응해주면 됩니다.
–
영웅이 잘 알려진 인물일 수도 있으나, 주위에서 묵묵히 자신에게 주어진 일을 드러내지 않고 해가는 사람일 수도 있음을 참가신청서에 예시를 들어 안내합니다.
–
멘티들의 상상력을 자극하기 위해 멘토는 다양한 노력을 하고 안 되는 것을 되도록 만드는 촉진제 역할을 합니다.

인원 20명

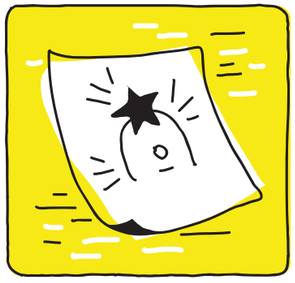
차시 8차시 구성

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
독서
웹서핑
토론
여행
선물 만들기
기록하기
자서전 만들기

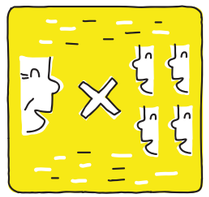
내용



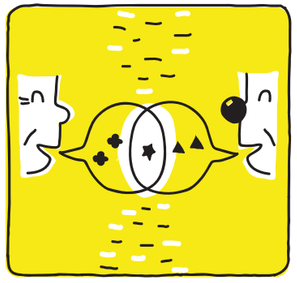
1. 사전활동

멘티는 참가신청서에 각자가 닮고 싶거나 존경하는 자신의 영웅을 적어냅니다.

여기서 영웅은 역사 속 인물일 수도 있고, 가상의 인물이나 캐릭터일 수도 있으며, 현실에 실재하고 있는 인물일 수도 있습니다.



멘티들의 참가신청서를 튜터와 멘토들은 미리 보고, 자신이 감당할 수 있는 멘티를 정합니다.(멘토 1인당 멘티 4인)



2. 인생의 영웅 생각하기

진행은 튜터나 놀이 멘토가 합니다.

1차시에서 전체 모임으로 생각멘토가 각자의 영웅을 이야기하면서 멘토의 스토리를 공유합니다.

멘토들의 이야기 사이사이에 지루하지 않도록 놀이 멘토가 다양한 음악과 동영상을 준비합니다.

멘티들이 다양하게 질문할 수 있는 장치를 마련합니다.

2차시때 멘토-멘티들과 함께 인생의 영웅에 대해 이야기해 봅니다.

아래 참고서적을 미리 비치해서 읽으면서 자신의 영웅을 정해 볼 수 있도록 합니다.

생각멘토는 멘티들이 이야기하는 것을 경청하면서 개입하지 않습니다.

우리시대의 진정한 영웅은 누구인지에 대해 이야기 나누고, 마칠 때 전체적으로 발표하면서 함께 공유합니다.

서로의 영웅에 대해 비웃거나 폄하하거나 고치기를 강요하지 않도록 주의해야 합니다.

다음페이지로 →

준비 물품 전지, 색연필, 사인펜, 색볼펜, 털실, 반짝이풀, 색종이, 여러 장식물, 풀, 가위, 칼

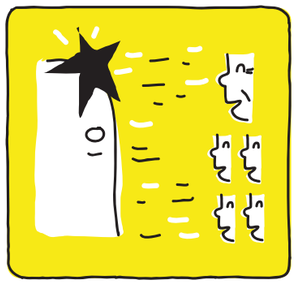


3. 영웅 영접 준비하기

3차시는 각 모둠마다 선정된 영웅을 어떻게 만날 것인지, 영웅에게 주고 싶은 선물(춤이나 노래, 직접 만든 쿠키, 책 등 유무형의 선물)은 무엇일지, 만났을 때 무엇을 할 것인지 등의 계획을 세우고 준비합니다.

4차시는 계획에 따라 선물 만들기, 만날 약속도 정합니다.

생각멘토는 이 작업을 모둠에서 함께 합니다.



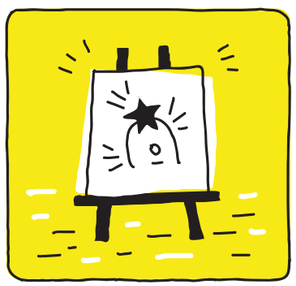
4. 영웅 만나기

생각멘토 1인과 멘티 4인이 짝을 이뤄 함께 영웅을 찾아가는 여행을 합니다.

역사 속 인물이면 유적지나 생가를 방문하고, 외국의 인물이면 그와 관련한 서적이나 웹페이지, 이메일 등을 통해 만납니다.



가상의 인물이면 인물을 만든 사람이나 만들어진 곳을 방문해 볼 수도 있습니다. 영웅을 만났을 때 준비한 선물을 건네고, 사진과 글 등으로 만남의 이야기를 기록하고, 만나고 난 후의 느낌도 함께 나눕니다.(5~6차시)



5. 나의 영웅 소개하기

영웅과의 만남을 자기 삶의 기록과 계획으로 정리해 발표하면서 공유하고 주위 분들을 모시고 공중으로 약속하는 자리를 만듭니다.



계획은 '미리 쓰는 OOO 자서전' 정도의 제목의 책자로 만들어 전시하고 각자 간직할 수 있도록 합니다. (7~8차시)

준비 물품 필기도구, 빔프로젝터시스템, 자기 영웅에 관한 기록물, 카메라(폰카메라 가능), 여행물품, 선물

참고 문헌
- 자서전만들기. http://musing.kr/?mid=philoswiki&page=2&entry=%EB%82%98%EC%9D%98_%EC%9E%90%EC%84%9C%EC%A0%84_%EC%83%98%ED%94%8C-%EC%9D%B4oo&act=dispWikiContent&document_srl=452
- 서울시대안교육센터 '나의영웅을 찾아서'
- 인생학교 시리즈(쌤앤파커스)
- 내 인생의 빛나는 멘토(가람어린이)
- 롤모델인물백과(아름다운사람들)
- 99%의 롤모델(인물과 사상사)
- 후워즈어린이롤모델시리즈(을파소)

키워드 발견, 만남, 영웅, 롤모델, 존경심, 꿈, 선물, 여행, 헌신, 이야기

멘티 돋보기

2. 지역아동센터 아동과 청소년

안전과 교육을 제공하는 보금자리, 지역아동센터

지역아동센터는 아동복지법 제16조 11항에 의거하여 “지역사회 아동의 보호, 교육, 건전한 놀이와 오락의 제공, 보호자와 지역사회의 연계 등 아동의 건전육성을 위하여 아동복지를 제공하는 시설”입니다. 지역아동센터는 지역에서 보호를 필요로 하는 아동 및 청소년에게 지역사회 안에서 사회복지통합서비스를 제공하여 건강하고 안전하게 보호하고, 취학아동이 가정의 빈곤이나 부모의 가출 또는 맞벌이 등에 의하여 적절히 보호를 받기 어려운 환경에 놓였을 때 아동의 권리를 보호하기 위하여 아동의 생존권, 복지권, 문화권, 발달권, 학습권이 보장되도록 돕는 시설입니다.

지역아동센터는 소규모 가정형태의 이용시설로, 이용자에게 정서적 심리적 안정감을 제공하며 지역사회 내 아동 청소년의 접근성이 용이합니다. 센터에서는 아동, 가족의 욕구파악 및 사례관리, 상담을 실시하면서 교육과 복지의 통합적 서비스를 제공하고, 한편으로는 아동의 권리 보호 및 보장 활동 및 빈곤위기 아동정책에 대한 제도적 개선 및 정책반영 활동을 개진하고 있습니다.

피보호자에 대한 이해 - 결핍과 단절, 그리고 사춘기

지역아동센터의 대상은 주로 저소득 가정의 아동이고, 이들은 빈곤가정의 아동에게 나타날 수 있는 다양한 문제에 노출되어 있습니다. 빈곤은 단지 경제적 자원의 결핍만을 의미하는 것이 아니라 가족의 정서적 기능 약화, 가족 갈등, 부적절한 부모-자녀관계, 높은 스트레스와 낮은 대처수준, 가정폭력, 아동학대 등 생활의 다양한 문제와 복잡하게 관련되어 있습니다. 선행 연구에 의하면 빈곤가족의 부모들이 대개 생계를 위해 장시간 혹은 불규칙적인 노동을 하게 되므로 자녀와의 상호작용이 부족하거나 자녀에 대한 지도감독이 적절하지 않으며 언어적 훈계보다는 신체적 처벌을 더 자주 사용하고 아동에 대한 정서적 지지 수준도 낮기 때문에 이런 아동과 부모의 단절된 정서적 유대는 우울과 자아존중감 등 아동의 내적인 문제와 관련이 있다고 합니다.

지역아동센터의 보호대상은 사춘기를 겪고 있는 청소년이기도 합니다. 사춘기 청소년에게 점진적으로 일어나는 신체적, 정신적 변화의 궁극적 목표는 아동기에서 성년기로 이행하는 것입니다. 이 시기의 청소년들은 추상적 개념을 이해 할 수 있는 능력이 시작됨에 따라 틀에서 벗어난 사고를 할 수 있게 됩니다. 그러나 집행기능은 제한적으로 나타나고 사회적 발달과 인지는 모두 소진됩니다. 가장 모범적인 학생들도 시시한 험담을 하고 쉬는 시간에 다른 학생들을 도발적으로 괴롭히는 모습을 보이기도 합니다.

이 시기에는 새로운 교우 관계를 가지게 되면서 친구 선택의 기준이 달라지며, 친구에서 자신을 어디까지 드러내는가에 대해 스스로 생각하게 됩니다. 이들은 일시적으로 자기중심적 생각을 하기도 하나 친구와의 관계를 위해 표정 관리를 할 수 있게 됩니다. 복잡하게 뒤섞인 감정을 이해하여 다른 사람과의 마음을 이해하고 공감대 형성이 가능해지면서 친구들의 영향을 많이 받기도 합니다. 이와 더불어 새로운 관계형성 속에서 외면적 자의식으로부터 내면적 자의식으로의 전환이 발생합니다.

지역아동센터 멘토링 프로그램 가이드 구성표

대상구분		지역아동센터		
영역구분		처음	다음	모두
사람	나	1. 에너지업! 붕붕 드링크	2. 멘토와 함께하는 전래놀이 한 조각	21. 내 인생 최고의 00 22. 멘토와 삼시세끼
	자연	3. 네가 보는 나	4. 이미지 5문답	
관계	친구	5. 수호천사만들기	11. 나무로 시 쓰기	
	인연	6. 멘토를부탁해 - 멘토상상도	12. 위대한 발견(見)	
소통	감각	7. 행복큐브	13. 사소한 것의 귀중함	
	다양성	8. 내 마음을 전하는 쿠키맨	14. 감각 탐구교실	
나눔	일과놀이	9. 내 마음의 양식	15. 재미있을 지도	
	공동체	10. 멘토의 처방전	16. 내 마음의 보물지도	
행복	즐거움	17. 복면대장	18. 풀잎의 재배치	
	나	19. 반짝! 정원사	20. 카드의 변신	

구분

발견하기 말걸기 탐구하기 기획하기 모든원리

01

에너지업!
붕붕 드링크

난이도 ÷ ÷

목표 스스로 일상에서의 행복을 찾고 설계하는 과정을 배웁니다.

팁 생각멘토는 전반적인 진행을 하고 놀이멘토는 멘티들이 몸을 움직이는 활동에 참여할 수 있도록 도와줍니다.
-
에너지드링크를 흐리게 하여 크게 인쇄하는 방식으로 활동지를 만들면 좋습니다.
-
퍼렐 윌리엄스의 "해피" 뮤직비디오는 24시간 길이의 뮤직비디오입니다. 약 300명 정도 되는 사람들이 "해피" 노래와 함께 춤을 추며 퇴근하는 모습이 담겨있습니다. (24hoursofhappy.com) 뮤직비디오의 뒷이야기를 해주어도 좋습니다.

인원 15~20명 (3개 모둠)

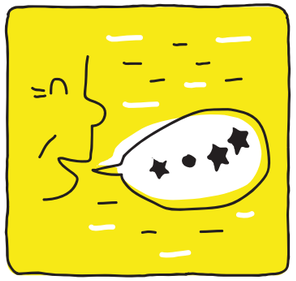
소요 시간 60분

가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

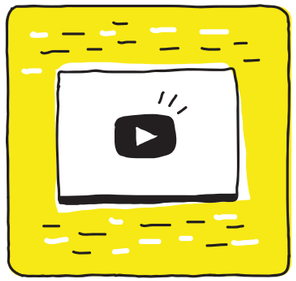
매개 활동 문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
기타

내용



1. 멘토의 이야기 듣기
5분

생각멘토는 힘들 때, 우울할 때 힘이 되는 것이 무엇인지 자신의 경험을 이야기합니다.



2. 동영상 보기
10분

놀이멘토는 동영상 (퍼렐 윌리엄스의 "해피" 뮤직비디오)를 보여줍니다. 뮤직비디오의 뒷이야기를 해줍니다.



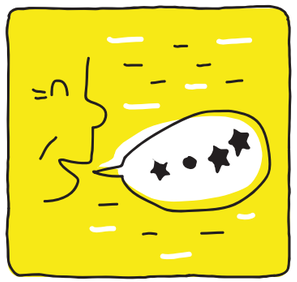
3. 붕붕드링크 만들기
20분

놀이멘토는 모둠별로 에너지드링크 모양 종이를 한 장씩 나누어 줍니다.
멘티는 나를 신나게 하고 행복하게 만드는 것이 무엇인지 한 가지 색의 펜으로 적습니다.
멘티는 "해피"의 뮤직비디오처럼 내가 행복할 때 하는 행동, 감탄사, 춤을 다른 색 펜으로 적습니다.



4. 붕붕드링크 홍보하기
15분

멘티는 모둠별로 나와 "해피"를 틀어놓고 "붕붕 드링크"를 홍보합니다.
멘토와 다른 모둠의 멘티들은 "붕붕 드링크"의 동작을 따라하게 하면서 "붕붕 드링크"의 효과를 입증합니다.



5. 멘토의 소감듣기
10분

생각멘토는 멘티들의 "붕붕 드링크"를 소개받은 소감을 이야기합니다.
행복을 스스로 설계할 줄 아는 것이 인생을 길게 두고 봤을 때 얼마나 중요한지 이야기 해줍니다.

준비 물품 에너지드링크 모양의 8절종이, 색연필, 싸인펜

02

멘토와 함께하는 전래놀이 한 조각

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 멘토의 어린 시절 놀이를 함께 하면서 세대간 소통과 공감을 경험합니다.

팁 이 프로그램은 놀이역량이 있는 생각멘토, 청소년과 소통능력이 높은 놀이멘토에게 권합니다.
–
생각멘토의 놀이 에피소드는 자신의 성장사가 투영된 것으로 준비하고, 어린 시절 사진을 보여주면 더욱 좋습니다.
–
놀이 진행은 놀이의 협동과 배려가 묻어나는 방식이 좋습니다.
–
놀이 활동은 멘토링 가이드북을 참고하세요.
–
멘토의 상황에 따라 120분 수업으로 연장할 수 있습니다.

인원 15~20명

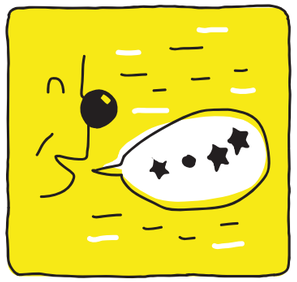
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

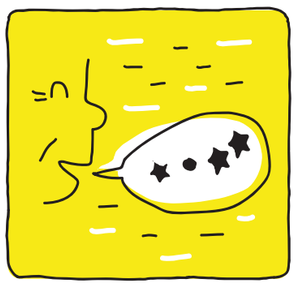
내용



1. 이야기 나누기

5분

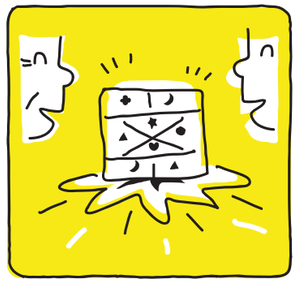
놀이멘토는 놀이 활동을 진행하면서 교실의 분위기를 밝게 이끕니다. 생각멘토는 어린 시절의 놀이를 이야기하면서 학생들의 관심을 끌어냅니다.



2. 멘토의 놀이 이야기

15분

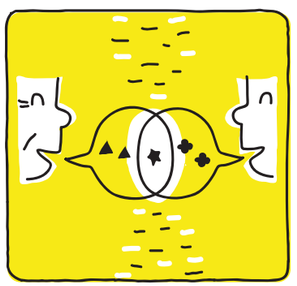
생각멘토가 자신의 어린 시절 놀이에 대해 설명해줍니다. 놀이에 얽힌 에피소드를 들려주면서 놀이를 통해 자라난 우정과 협력을 이야기합니다.



3. 멘토와 놀기

35분

멘티는 생각멘토가 알려준 놀이(사방치기, 오자미, 망까기, 말타기, 술래잡기 등)를 해봅니다. 멘토도 멘티와 함께 놀이를 충분히 즐깁니다.



4. 마무리하기

5분

멘토와 멘티는 함께 놀이에 대한 소감을 이야기하고 마무리합니다.

준비 물품 멘토가 즐긴 전래놀이 준비물

03

네가 보는 나

난이도 ÷ ÷

목표 “내가 보는 나”와 “네가 보는 나”를 비교하며 내가 모르던 나의 모습을 발견해봅니다.

인원 15~20명

소요 시간 60분

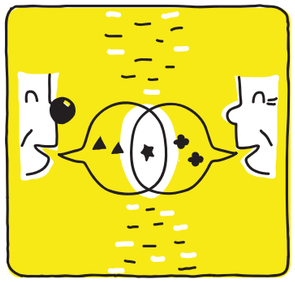
가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

팁
생각멘토는 전반적인 진행을 담당하고, 놀이멘토는 동영상 재생, 노끈 설치를 담당합니다.
–
멘티들이 돌아다니며 질문하는 동안 놀이멘토는 빨랫줄처럼 노끈을 달아 멘티들이 집게로 질문지를 매달 수 있게 합니다.
–
주어진 3개의 질문은 다양하게 변형할 수 있습니다.
–
다른 멘티에게 질문을 못하는 멘티가 있으면 멘토와 같이 활동합니다.
–
질문지는 사람(진저맨) 모양으로 만듭니다.

내용



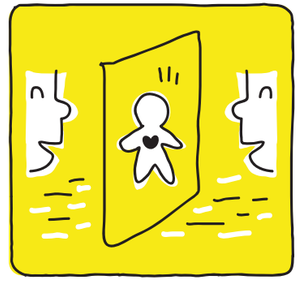
1. 이야기 나누기
10분

놀이멘토는 동영상(도브 광고 “당신은 당신이 생각하는 것보다 아름답습니다”)을 보여줍니다.
생각멘토는 내가 보는 나와 다른 사람이 보는 나는 다를 수 있다는 것을 자신의 경험과 함께 이야기합니다.



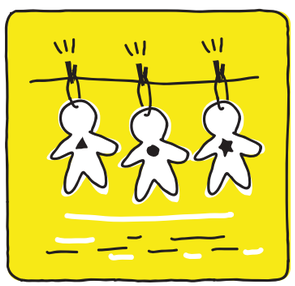
2. “나”에 대해 질문하기
5분

멘티는 각자 가지고 있는 사람모양 질문지 3장에 질문을 1개씩 적습니다.
1) 나를 보면 떠오르는 형용사
2) 나만 모르는 나의 장점
3) 나에게 해주고 싶은 말



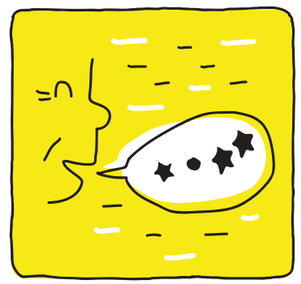
3. “너”에 대해 대답하기
15분

멘티들은 자유롭게 돌아다니며 3명의 친구와 각 3분씩 이야기합니다.
이야기를 나눈 후 서로의 질문지에 답을 써줍니다.



4. 함께 보기
15분

멘티는 질문지에 “(대답멘티)가 본 (질문멘티)”라고 제목을 붙인 후 줄에 매답니다.
멘티들은 자유롭게 돌아다니며 서로의 생각을 알아봅니다.



5. 마무리하기
10분

생각멘토는 새로운 “나”를 발견해보는 시간이었음을 이야기 합니다.
“나“라는 존재는 절대적이기도 상대적이기도 하다는 이야기를 하면서 마무리합니다.

준비 물품 사람 모양의 질문지(전체 인원수×3), 노끈, 나무집게, 색연필, 네임펜, 사인펜

04

이미지
5문답

난이도 ÷

목표 이미지와 느낌만으로 서로를 발견하고 “있는 그대로 보는 법”을 배웁니다.

팁
생각멘토는 활동의 의미를 짚어줍니다.
놀이멘토는 전반적인 사회를 담당합니다.
–
질문에 대해 답변하는 시간을 제한해 느낌과 이미지만으로 답을 하는 것이 이미지5문답의 핵심입니다.
–
멘토는 5개 질문세트 3개를 준비합니다.
한 개의 질문을 던지고 모든 멘티가 답을 적을 때까지 기다려줍니다. 5개의 질문을 다 하면, 멘티가 짝을 바꿀 수 있도록 도와줍니다.
–
“이 사람이 좋아하는 중식메뉴는 무엇일까요?” 같은 가볍고 대답과정에서 판단이 들어갈 가능성이 없는 질문으로 준비합니다.

인원 15~20명

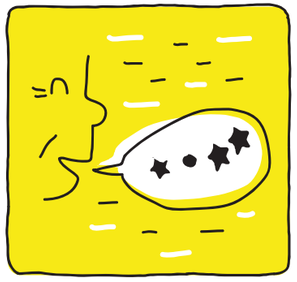
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 소개하기
5분

멘토는 이미지5문답을 진행하는 방법에 대해 소개합니다.

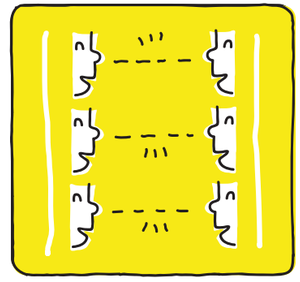


2. 문답종이 만들기
10분

멘티는 A4색지를 이용하여 문답책자를 만듭니다.
표지를 간단하게 꾸며봅니다.

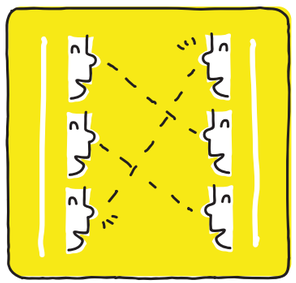
3. 문답대열 만들기
5분

멘티는 의자를 옮겨 2줄로 서로를 마주보고 앉습니다.



4. 이미지5문답
20분

멘토는 10초 동안 짝꿍과 눈을 마주칩니다.
멘티는 멘토의 5가지의 질문을 듣고 짝꿍의 문답책자의 한 면에 5개의 답을 씁니다.
한명의 멘티는 총 3명의 멘티에게 답을 합니다.



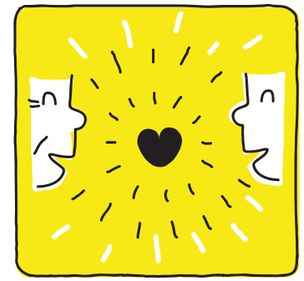
5. 짝꿍 바꾸기
5분

오른쪽 줄에 앉은 멘티는 오른쪽으로 한 칸, 왼쪽 줄에 앉은 멘티는 왼쪽으로 한 칸 옮겨 새로운 짝꿍을 만납니다.



6. 나 발견하기
5분

멘티는 문답책자를 읽고 “다른 사람이 이미지와 느낌으로만 본 나”를 발견해 봅니다.
남은 세 개의 페이지에 다른 멘티들이 대답한 질문에 대한 나의 답을 적어봅니다.



7. 마무리하기
10분

멘토는 다른 사람을 판단하지 않고 봤을 때와 판단을 하고 볼 때의 차이점에 대해 이야기합니다.
판단하지 않고 “있는 그대로 보는 것”의 중요성에 대해 이야기하며 마무리합니다.

준비 물품 색종이, 가위, 풀, A4 색지, 사인펜, 색연필

05

수호천사 만들기

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 내가 힘들고 지칠 때 나를 힘나게 하는 것들이 무엇인지 찾아보고, 스스로 격려 하는 것의 중요성을 배워봅니다.

팁 생각멘토는 프로그램의 의미를 설명해주고 놀이멘토는 수호천사 만들기가 원만히 진행될 수 있도록 합니다.
–
바느질을 할 때에는 안전사고에 주의하도록 이야기합니다.
–
기념사진을 찍을 땐, 단체사진이 아닌 재미있는 사진을 찍습니다.
–
미리 간단한 인형도안을 준비해 가는 것도 좋습니다.

인원 15~20명

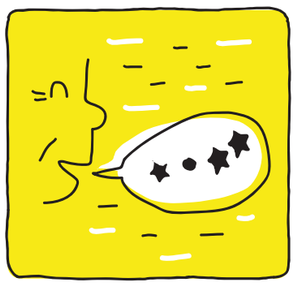
소요시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

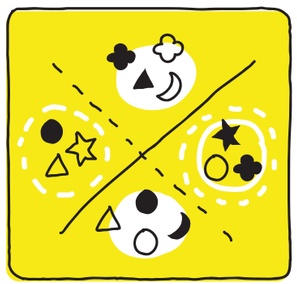
내용



1. 이야기 나누기

5분

멘토가 생각하는 '내가 힘들고 지칠 때, 나를 힘나게 하는 것들'에 대해 이야기 나눕니다.



2. 생각해보기

10분

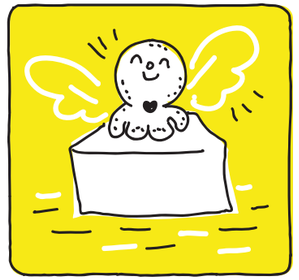
멘티는 4~5개의 모둠으로 나눠 앉습니다.
모둠원들과 '내가 힘들고 지칠 때, 나를 힘나게 하는 것들'에 대하여 생각해 보고 공유합니다.
'나를 힘나게 하는 것' 3가지를 여러 색의 쪽지에 적어봅니다.



3. 수호천사 만들기

25분

다양한 천을 이용하여 원하는 모양의 도안을 오립니다.
인형 안에는 솜과, '나를 힘나게 하는 것' 쪽지를 넣고 손바느질로 완성해봅니다.



4. 내 수호천사 소개하기

10분

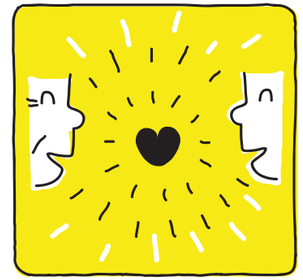
멘티들은 자신의 수호천사의 짧은 소개글을 태그에 적습니다.
태그를 달아 자신이 앉은 자리에 전시합니다.
멘티들은 자유롭게 돌아다니면서 다른 사람의 수호천사를 구경합니다.



5. 기념사진 찍기

5분

멘토는 멘티와 멘티의 수호천사와 함께 다양한 기념사진을 찍습니다.



6. 마무리하기

5분

멘토는 나를 힘나게 하는 수호천사 인형의 의미를 이야기합니다.
스스로 격려할 줄 아는 것의 중요성을 이야기하며 마무리 합니다.

준비물품 A4 용지, 다양한 천(20cm*20cm), 색실, 바늘, 네임펜, 색볼펜, 솜, 다양한 단추, 쪽지, 태그

06

멘토를 부탁해
– 멘토상상도

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 멘토의 일방적인 인생나눔이 아닌, 멘티가 듣고 싶은 이야기를 해 줌으로써 멘티에 필요에 맞는 멘토가 되어줍니다.

팁 멘토의 사진은 졸업식 사진, 결혼식 사진 등 유추하기 쉬운 사진보다 여행가서 찍은 사진, 친구들과 찍은 사진 등 상상력을 요하는 사진으로 고르는 게 좋습니다.
–
생각멘토는 돌아다니면서 모둠에게 힌트를 주는등 멘토들과 가깝게 활동하고 놀이멘토는 전반적인 프로그램을 진행합니다.
–
멘토는 미리 예시로 쓰일 상상도를 준비합니다. 이때, 다른 사람의 사진을 사용해도 상관없습니다.

인원 15~20명 (3개 모둠)

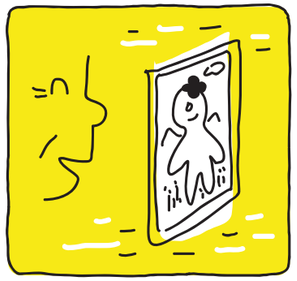
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

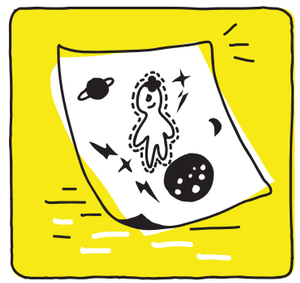
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



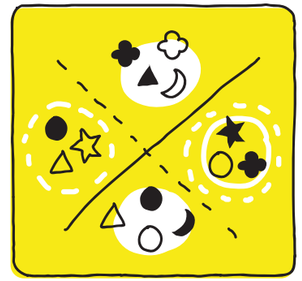
1. 멘토의 사진
5분

멘토는 3개의 모둠에 자신의 사진을 나누어 줍니다. 간략하게 자기소개를 합니다.



2. 상상도 구경하기
5분

멘토는 미리 준비된 다른 상상도의 예시를 보여줍니다. 잘라진 사진을 도화지에 붙이고 그 사진을 중심으로 배경과 주변인물, 상황을 상상해서 그려보는 활동이라는 것을 알려줍니다.



3. 상상해보기
10분

모둠별로 주어진 멘토의 사진이 '어떤 상황일지, 주변엔 어떤 사람이 함께 있었을 지, 왜 이 사진을 찍었을지, 도화지상엔 어디 쯤 붙일 것인지' 등에 대해 생각 해 봅니다. 멘토 상상도를 어떻게 구성할지 계획해 봅니다.



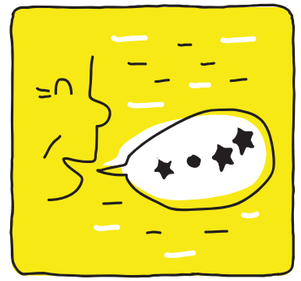
4. 상상도 그리기
20분

모둠별로 멘토의 사진을 중심으로 "멘토 상상도"를 그려봅니다.



5. 발표해보기
5분

모둠별로 그린 상상도를 발표해 보고 각각 다른 모둠들의 상상도를 비교합니다.



6. 멘토의 이야기 들어보기
15분

멘토가 각각 사진의 원본을 보여주면서 실제 어떤 상황이었는지, 왜 공유하고 싶었는지 이야기 해줍니다.

준비 물품 멘토의 사진 세장 중 일부분 , 도화지, 색연필, 사인펜

07

행복 큐브

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 나의 일상 속 행복을 찾아보고 다른 사람이 행복을 느끼는 순간에 대해 관심을 가져본다.

팁 멘토가 생각하는 일상의 행복을 표현할 수 있는 사진, 글, 동영상 등을 보며 이야기합니다.
–
멘토 1명은 전체 진행을, 다른 1명은 미디어 자료를 만들고 운용합니다.
–
타인의 행복의 순간을 맞춘 사람에게는 작은 간식을 선물해 줘도 좋습니다.
–
생각멘토는 프로그램의 의미를 설명해주고, 놀이멘토는 활동이 원활히 진행될 수 있도록 합니다.

인원 15~20명

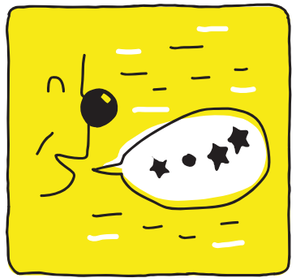
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

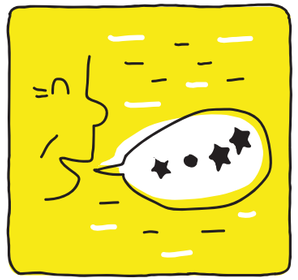
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



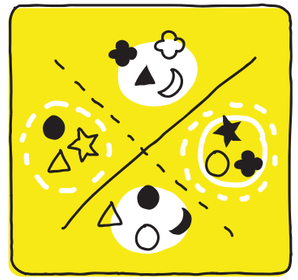
1. 몸풀기
10분

놀이멘토는 놀이활동을 진행하여 분위기를 밝게 이끌어 냅니다.



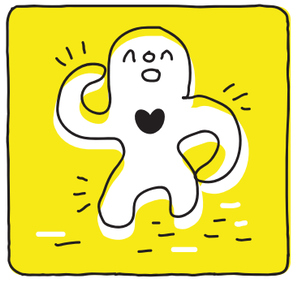
2. 멘토의 소소한 행복듣기
10분

멘토는 자신의 일상 속 소소한 행복에 대해 이야기 합니다. 행복에는 절대적인 기준이 없고 생각보다 가까운 곳에 있으며 일상 속에서 작은 행복을 찾는 것이 중요하다는 이야기를 나눕니다.



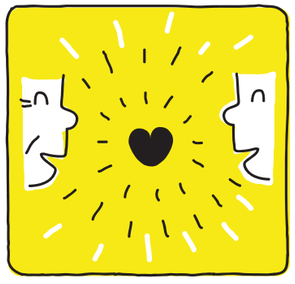
3. 나의 행복의 순간 찾기
15분

멘티들은 3~4개의 모둠으로 나눠 앉아 '일상 속에서 느끼는 행복의 순간'을 생각해봅니다. 각자 5개씩 적은 후 이야기 해보고, 모둠별 최종 3개를 정합니다.
정해진 3개의 순간을 몸으로 어떻게 표현할 것인지 미리 결정합니다.



4. 너의 행복의 순간 찾기
15분

모둠별로 우리가 '일상 속에서 느끼는 행복의 순간'을 몸으로 표현해 봅니다. 다른 모둠은 발표하는 동작만 보고 어떤 순간인지 맞춰봅니다.



5. 마무리하기
10분

일상에서 소소한 행복을 찾는 눈을 가져보는 시간이었음을 이야기 합니다. 타인의 행복이 어디에서 오는지를 잘 살필 수 있도록 노력하자는 이야기를 나눕니다.

준비 물품 A4용지, 필기도구

08

내 마음을 전하는 쿠키맨

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 쿠키맨을 만들어 보면서 나의 마음을 전달하는 연습을 해봅니다.

팁 멘티가 편지를 작성하고 발표하는 동안 틀어줄 잔잔한 음악을 준비하면 좋습니다.
–
쿠키맨을 천과 솜을 사용하여 푹신한 인형처럼 만들 수도 있습니다.
–
멘토가 멘티에게 보여줄 샘플 쿠키맨을 미리 준비하고, 인간관계에 대한 진솔한 경험담을 정리이야기 해주면 더욱 좋습니다.

인원 15~20명

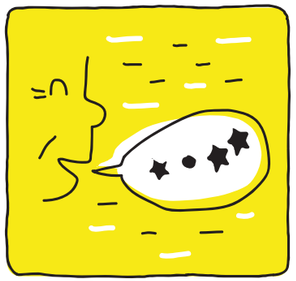
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 이야기 나누기
10분

멘토는 마음을 전달하는 여러 가지 방법에 대하여 이야기합니다.
자신이 마음을 전하고 싶었던 에피소드를 이야기합니다.



2. 쿠키맨 만들기
15분

멘티는 도화지 쿠키맨 모양을 (단순한 라인작업) 그립니다.
이때, 쿠키맨은 편지봉투안에 들어갈 크기로 만들어야 합니다.
쿠키맨의 얼굴은 나를 닮게 꾸며본 후 가위로 오립니다.



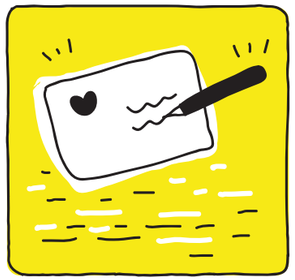
3. 메시지 작성하기
15분

멘토는 나를 닮은 쿠키맨이 멘티 대신 원하는 사람에게 마음을 전한다고 이야기해 줍니다.
멘티는 표현하지 못했던 미안한 마음들, 고마운 마음들을 정리하여 편지로 적어 봅니다.
편지지는 말풍선 모양으로 만들어 적습니다.



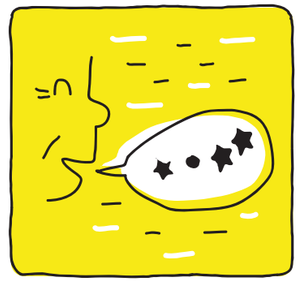
4.쿠키맨 구경하기
10분

멘티는 자신이 앉은 자리에 자신의 쿠키맨을 올려둡니다.
멘티들은 자유롭게 돌아다니며 쿠키맨을 구경합니다.



5. 편지완성하기
5분

멘티는 자신이 만든 쿠키맨과 편지를 함께 봉투에 넣은 후 보낼 주소를 적습니다.
받을 주소를 모르는 경우에는 각자 보관하도록 합니다.



6. 마무리하기
5분

멘토는 나의 생각과 마음을 전달하는 용기가 필요할 때가 있다는 이야기를 하면서 마무리합니다.

준비 물품 도화지, 싸인펜, 색연필, 필기구, 색지, 가위, 풀

09

내 마음의 양식

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 자신의 마음을 튼튼히 하는 '마음의 양식'을 생각해보고, 자신에게 부족한 마음의 양식을 찾으려는 태도의 중요성을 배워봅니다.

팁 프로그램을 시작할 때 오즈의 마법사에 관련된 동영상을 틀어주고 이야기 나누는 것으로 대체할 수 있습니다.
-
멘토가 미리 2~30개의 "마음의 양식"을 준비하여 동영상 이후에 보여주면 도움이 됩니다.
-
멘토 2명도 함께 모둠활동을 하고 마무리하는 때에 발표하는 것이 좋습니다.

인원 15~20명 (4-5개 모둠)

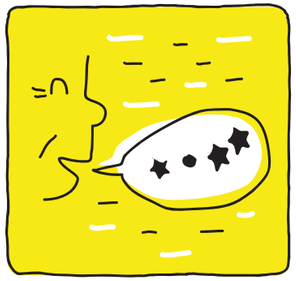
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

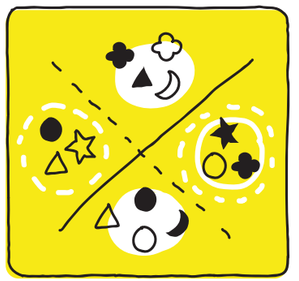
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



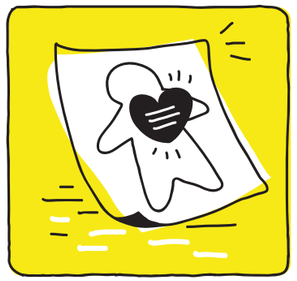
1. 이야기 나누기
10분

멘토는 몸에 영양이 필요하듯 마음에도 영양이 필요하다는 이야기를 나눕니다.
"오즈의 마법사" 이야기를 하면서 '용기', '생각', 사랑을 할 수 있는 '심장'을 가지고 싶었던 주인공들처럼 "내 마음의 양식"을 생각해보는 시간이라는 것을 이야기 해줍니다.



2. 마음의 양식 찾기
15분

멘티들은 4~5개의 모둠으로 나눠 앉아 우리에게 필요한 '마음의 양식'을 30개 적어봅니다.
단어를 다 적고 나면 중요한 순서대로 10개로 줄여봅니다.
가장 마지막엔 5 개로 줄여봅니다.



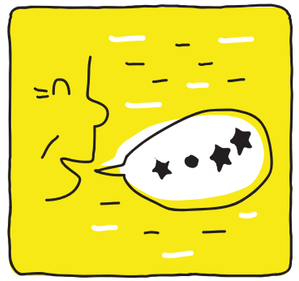
3. 우리의 마음의 양식
15분

모둠별로 5개로 줄인 '마음의 양식'을 하트모양 포스트잇에 적어봅니다.
4절지에 "나"의 아웃라인을 그리고 안에 그 안에 '마음의 양식'을 붙여봅니다.



4.발표하기
10분

모둠별로 마음의 양식이 가득한 "나"를 발표해 봅니다.
원래 골랐던 30개의 마음의 양식을 어떠한 기준을 가지고 5 개로 줄였는지 이야기 해줍니다.



5. 마무리하기
10분

멘토는 멘토의 "마음의 양식"을 소개합니다.
오즈의 마법사 이야기를 다시 하며 자신에게 부족한 마음의 양식을 찾아가려는 과정과 노력이 우리에게 진정 필요한 "마음의 양식"이라는 이야기를 합니다.

준비 물품 4절 켄트지, 마카, 하트모양 포스트잇

10

멘토의 처방전

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 나와 다른 사람들의 고민을 공유하고 함께 해결책을 찾아봅니다. 격려와 지지가 갖는 영향력에 대해 배워봅니다.

팁 멘토가 처방을 할 때 가능하면 약사 가운을 입으면 좋습니다.

–

고민을 전체가 공유할 때, 다른 사람의 고민을 시시하다고 표현하지 않게 주의를 줍니다.

–

고민별 처방약은 비타민, 작은 사탕 등을 이용해 약봉투에 넣습니다. 봉투 겉면에 약의 이름을 적어줍니다. (기분이 좋아지는 약, 안 좋은 기억을 사라지게 해주는 약 등)

–

멘티가 모둠으로 돌아가 나눠먹을 수 있도록 약은 넉넉히 처방해 줍니다.

–

멘토는 신나는 음악 등을 이용해 모든 멘티에게 “음악처방”도 함께 하면 좋습니다.

인원 15~20명 (3-4개 모둠)

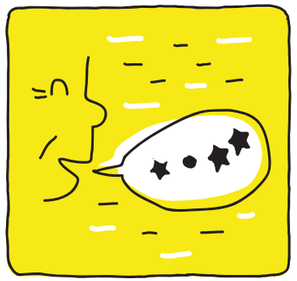
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 이야기 나누기

10분

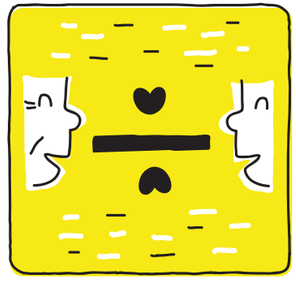
멘토는 간략하게
자기소개를 합니다.
멘티의 연령대에 자신은 어떤
고민을 했는지, 어떻게 고민을
풀어갔는지 이야기 합니다.



2. 고민응원하기

15분

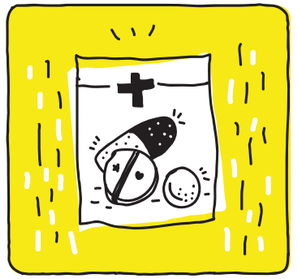
멘티는 모둠별로 앉아
각자의 고민을 3가지씩
포스트잇에 적습니다.
고민을 공유하면서 서로서로
응원하고 격려해줍니다.
멘티가 말한 3가지 고민 중에
가장 심각한 고민 1가지를
뽑아 멘토에게 전달합니다.



3. 고민 나누기

15분

뽑힌 고민의 주인공은 모두와
함께 자신의 고민을 공유합니다.
멘토와 멘티는 머리를 모아
즉석에서 고민을 해결해줍니다.



4. 멘토의 처방전

10분

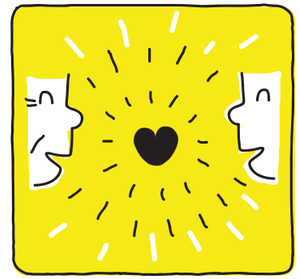
멘토는 멘티에게 처방전과
고민별 처방약을 함께
선물합니다.



5. 감사인사하기

5분

멘토에게 약을 처방받아온
멘티는 모둠으로 돌아와 응원에
대해 감사인사를 합니다.
처방받은 약을 함께
나눠먹습니다.



6. 마무리하기

5분

멘토는 다른 사람들의 지지를
통해 고민을 해결해갔던
경험을 이야기 해줍니다.
응원과 지지는 때론 고민의
해결책보다 더 도움이
되기도 한다는 이야기를
하며 마무리합니다.

준비 물품 포스트잇, 약 봉투, 고민별 처방약, 필기도구

11

나무로 시 쓰기

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 생명탐구를 통해 언어를 만들어보고 언어의 힘에 대해 이해합니다.

팁
생각멘토와 놀이멘토는 멘티들과 어우러져 함께 작업합니다.
-
1단계에서 언어에 대한 이야기 대신 동영상을 시청해도 됩니다. (언어의 힘 https://www.youtube.com/watch?v=1mgV6XDzpKU)
-
주변에 관찰할 나무가 없으면 멘토가 나뭇잎을 준비해 관찰해도 좋습니다.
-
관찰과 작업 중에는 음악을 틀어주면 좋습니다.
-
시를 못 쓰겠다고 약간의 저항을 해도 "할 수 있다" "너의 말이 사실 시다"라고 격려합니다.
-
멘티들이 발표할 때 멘토가 긍정적 사인을 주는 것은 필수 활동입니다.

인원 15~20명 (3-4개 모둠)

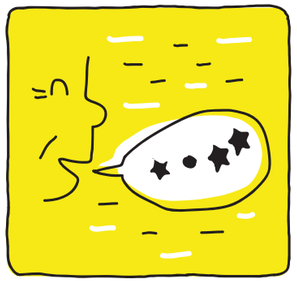
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 이야기 나누기
10분

멘토는 언어의 중요성과 언어는 생각의 표현임을 이야기합니다. 생각이 아름다워지려면 주변에 대한 탐구와 감동하는 감성이 중요함을 이야기합니다.



2. 관찰하기
10분

멘티는 주변의 나무를 관찰하고, 관찰하고, 관찰합니다. 관찰한 느낌을 3개의 단어로 한지 쪽지에 적습니다. 3개의 단어를 가지고 하나의 문장을 만듭니다.



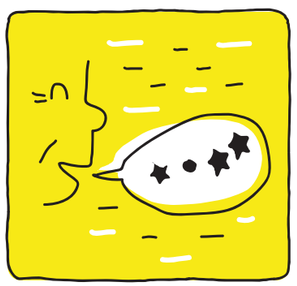
3. 시 만들기
20분

멘티는 모둠별로 각자 만든 문장을 활용하여 서로의 느낌이 통하는 문장을 엮습니다. 모둠별로 최종 만들어진 문장을 시로 완성합니다.



4. 발표하기
15분

모둠별로 시를 낭송합니다. 모둠별로 시가 만들어지는 과정에 대해 자기 소감을 말합니다.



5. 마무리하기
5분

멘토는 활동에 대한 소감을 이야기하고 마무리합니다.

준비 물품 한지 쪽지(32절 크기), 문장을 적을 노란 색지, 모둠별 시를 적을 연두색 색지, 확대경

12

위대한 발견(見)

난이도 ÷ ÷

목표 나에게 영향을 주는 것은 무엇인지 찾아보고 삶의 균형을 이루는 지혜에 대해 배웁니다.

팁 생각멘토가 활동의 의미를 끌어내는 역할을 하고 놀이멘토는 사회자 역할을 합니다.
-
적어야 하는 키워드 수를 제한하면 시간 조절을 할 수 있습니다.
-
색도화지는 옅은 색으로 준비합니다.
-
자신의 발을 꾸며보는 시간을 가질 수 있습니다.

인원 15~20명

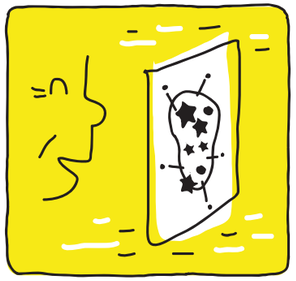
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



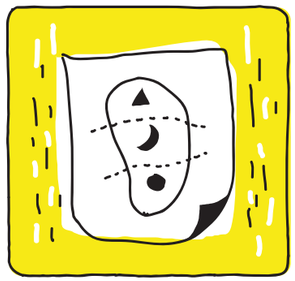
1. 멘토의 발견
10분

멘토는 미리 완성한 "위대한 발견"을 예시로 보여줍니다.
"위대한 발견"을 통해 새롭게 발견한 것들에 대해 공유합니다.



2. 발 그리기
5분

멘티는 자신의 발을 종이에 대고 연필로 따라 그립니다.



3. 멘티의 발견-1
10분

멘티는 발 그림을 세 부분 (앞부분, 중간, 뒤꿈치)으로 나눕니다.
각 부분에 내 발걸음을 경쾌하게 만드는 것, 나를 지탱해 주는 것, 내 발걸음을 무겁게 만드는 것을 키워드 형식으로 적습니다.



4. 멘티의 발견-2
10분

멘티는 각 부분에 들어간 키워드들의 공통점이 무엇인지 생각해봅니다.
나를 경쾌하게 하는 것, 나를 지탱해 주는 것, 내 발걸음을 무겁게 만드는 것들은 어떠한 특징이 있는지 적습니다.



5. 한발 날리기
15분

멘티는 키워드들을 보고 현재 나의 상태를 스스로 진단해 한발을 날립니다.
"내가 날리고픈 한발"(한방보다 더 센 의미)은 다음 중 무엇인지 결정합니다.

1) 코너킥: 지금 코너에 몰린 것 같을 때
2) 페널티킥: 1대1로 정면 승부 하고 싶은 무언가가 있을 때
3) 프리킥: 에라이~모르겠다~ 그냥~막~ 날리고 싶을 때
4) 골킥: 힘들고 어려운 고민을 확 던지고 싶을 때



6. 마무리하기
10분

멘토는 나를 기쁘게 하는 것, 나를 지지해주는 것, 나에게 책임감을 주는 것들의 균형을 스스로 조절하는 것의 중요성에 대해 이야기하며 마무리합니다.

준비물품 종이, 사인펜, 마카, 색연필, 멘토의 위대한 발견

13

사소한 것의 귀중함

난이도 ÷ ÷

목표 주변의 이름 없는 풀과 같이
사소한 것에 마음을 담으면
귀한 선물이 될 수 있음을 배웁니다.

팁 놀이멘토는 식물액자 만드는 법을 직접
보여주면서 부가설명해줍니다.
-
멘토는 손코팅지에 식물을 넣을 때 테이프를
1/2만 떼어내고 배치하게 합니다.
-
작업이 빨리 끝난 멘티는 추가 작업을
할 수 있도록 합니다.
-
놀이멘토는 멘티들이 식물액자를 만드는 동안
미리 마끈을 설치해 활동 후
바로 전시할 수 있도록 준비합니다.

인원 15~20명

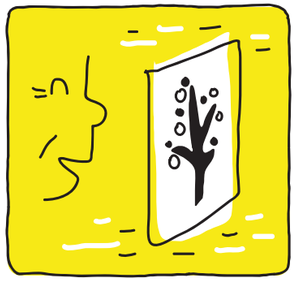
소요시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 이야기 나누기

10분

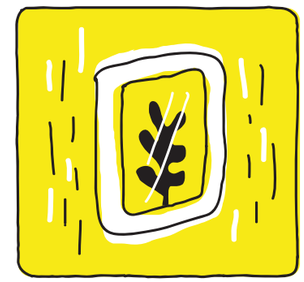
멘토는 수많은 식물이 그려진
사진(그림)을 보여줍니다.
멘토는 사진 속 식물의
이름을 멘티에게 묻습니다.
아름답고 저마다 모양이 다른
식물 중에 이름을 모르는 풀을
우리가 '잡초'라고 부른다는
것을 이야기합니다.
잡초의 강한 생명력이나
아름다움에 대해
이야기 나눕니다.



2. 관찰하기

15분

멘티는 모둠별로 평상시
눈여겨보지 않았지만 존재했던
작은 풀들의 모양을 관찰합니다.
그 식물이 가지고 있는
특유의 향기를 맡아봅니다.
관찰한 식물을 색깔별, 모양별,
크기별로 구분하여 분류합니다.



3. 식물 액자 만들기

15분

멘티는 6*9cm 손코팅지를
반으로 접어 6*4.5cm
로 만듭니다.
손코팅지를 접은 사이에 식물을
넣어 식물표본을 만듭니다.
식물표본을 슬라이드 마운트에
끼워 식물액자를 만듭니다.



4. 식물 액자 관람하기

10분

멘티는 식물액자를 마끈에
나무집게로 매답니다.
멘티는 자유롭게 돌아다니면서
식물액자를 구경해봅니다.



5. 마무리하기

10분

멘토는 멘티가 생각하는
귀한 분에게 식물액자를
선물할 수 있도록 합니다.
멘토는 작은 풀로 만든
식물액자의 의미를 읽어줍니다.
값나가는 선물만큼 만든
사람의 마음이 드러나는 귀한
선물이 있음을 알려줍니다.

준비물품 슬라이드마운트(6*4.5cm),
손코팅지(6*9cm), 가위, 자, 마끈, 나무집게

14

감각 탐구교실

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 오감 중 가장 큰 권력을 가진 시각을 배제함으로써 내 몸의 다른 감각에 대해 탐구해봅니다.

팁 생각멘토는 활동의 의미를 전달하고, 놀이멘토는 활동이 잘 진행될 수 있게 합니다.
–
2인 1조로 구성된 모든 조들은 길 찾아가기 활동에 한번 씩 참여하도록 합니다.
–
멘토는 멘티가 가진 감각의 용량이 조금씩 다를 수 있음을 알려줍니다.
–
안대를 하고 걷는 활동으로 안전사고에 대비하여야 합니다.

인원 15~20명

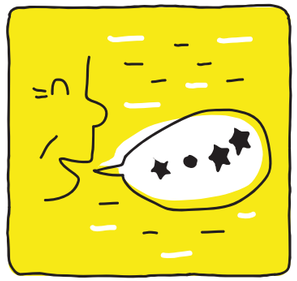
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

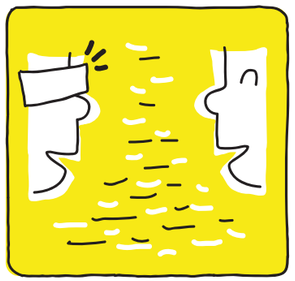
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



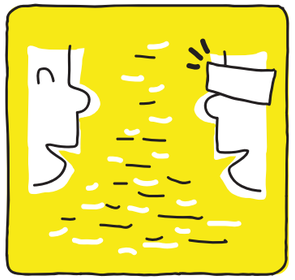
1. 이야기 나누기
5분

생각멘토는 박쥐의 생태 이야기를 통해 시력을 배제한 경우 발달하는 새로운 감각에 대해 이야기합니다.



2. 길 찾아가기
10분

멘티는 2인 1조로 안내자 역할을 하는 멘티와 눈을 가리고 활동할 멘티를 결정합니다.
안내자 멘티는 눈을 가린 멘티가 끝까지 길을 찾아갈 수 있도록 이끌어줍니다.
1개조씩 움직이며 활동하지 않는 나머지 멘티들은 서로 손을 잡아 길과 장애물 역할을 합니다.



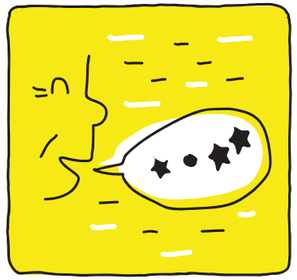
3. 역할 바꾸기
35분

멘티는 길을 찾아 목표지에 도착하면 서로의 역할을 바꿉니다.
길과 장애물 역할을 하는 멘티들은 새로운 길을 만들고 "눈을 가린 멘티"가 길을 찾아갈 수 있도록 돕습니다.
모든 멘티들이 활동해볼 수 있을 때까지 역할을 바꿔가며 진행합니다.



4. 느낌 나누기
5분

멘티는 안내자일 때와 눈을 가리고 활동할 때의 소감을 나눕니다.
길과 장애물이 되었던 멘티들도 활동 소감을 나눕니다.



5. 마무리 이야기
5분

멘토는 우리가 늘 사용하는 감각과 그렇지 않은 감각의 차이에 대해 이야기합니다.

준비 물품 안대 10개

15

재미있을 지도

난이도 ÷ ÷

목표 내가 사는 동네의 구석구석을 탐구하면서 매일 지나치는 일상을 재구성 해봅니다.

팁 생각멘토가 돌아다니며 멘티들과 이야기하는 동안 놀이멘토는 프로그램의 사회를 봅니다.
-
재미있을 지도를 만들 때 멘티가 그리는 게 서툴 경우 글로 적을 수 있습니다.
-
멘토는 미리 재미있을 지도를 만들어가서 예시로 활용합니다.

인원 15~20명 (3-4모둠)

소요 시간 60분

가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

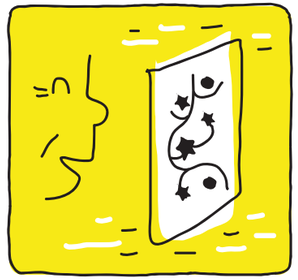
내용



1. 동영상 보기

5분

놀이멘토는 동네를 소재로 한 동영상(뮤직비디오 "원효로 1가 13-25 가는 길")을 보여줍니다. 우리에게 익숙한 동네를 지도로 만들어 보는 시간이라는 이야기를 해줍니다.



2.멘토의 지도 구경하기

10분

멘토는 자신의 재미있을 지도를 멘티에게 보여주고 거기에 담긴 추억에 대해 이야기합니다.



3. 재미있을 지도 만들기

20분

멘티는 학교(직장)에서 집으로 가는 길, 집에서 시장가는 길, 집 근처 지하철역에서 집을 찾아가는 길과 같이 너무나도 익숙한 일상 중 하나를 골라 재미있을 지도를 그립니다. (지도는 정확할 필요는 없지만 누군가에게 설명을 해 줄 수 있는 정도로 그려야 합니다.)



4. 구역표시하기

10분

멘티는 지도에 우리 동네임을 알게 해주는 간판, 건물, 자주 맡는 냄새, 단골빵집, 인사 나누는 이웃 등 매일 오고 가는 길에 관심 있게 만나는 것들을 스티커로 표시합니다. 스티커로 표시된 곳들에 담긴 추억을 포스트잇에 적어 지도 위에 붙입니다.



5. 나의 지도 소개하기

15분

멘티는 모둠별로 자신의 지도를 소개합니다. 지도를 소개하면서 자신의 동네를 탐구해 본 소감도 함께 나눕니다.

준비 물품 8절 켄트지, 색 펜, 마카, 색연필, 사인펜, 스티커, 포스트잇

16

내 마음의 보물지도

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 나를 편안하게 만드는 공간 지도 만들기를 통해 스스로 돌보는 법을 배웁니다.

팁 생각멘토와 놀이멘토는 멘티들과 함께 지도를 그립니다.

–

멘토는 시작하는 지점과 끝나는 지점을 지정해 줍니다. 모든 지도들이 시작하는 지점과 끝나는 지점이 둘레길처럼 연결되도록 안내합니다.

–

연결된 길의 이름은 올레길, 둘레길처럼 "~길"이라고 붙일 수 있게 정해줍니다.

–

멘티가 자신의 지도에 팻말을 붙여 세울 수 있도록 준비합니다.

인원 15~20명 (4-5개 모둠)

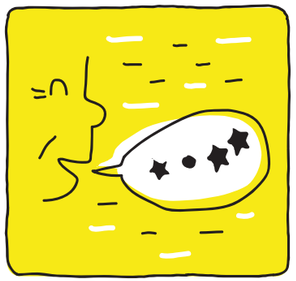
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

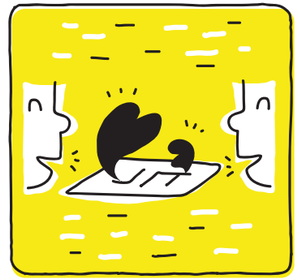
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 이야기 나누기
10분

멘토는 "내 인생에서 가장 소중한 공간"에 얽힌 기억을 이야기합니다. "공간"이 사람에게 줄 수 있는 편안함에 대해 이야기합니다. 각자 힘들고 지칠 때 생각만 해도 편안해지는 "공간"이 필요함을 이야기 나눕니다.



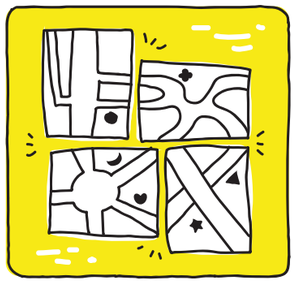
2. 소중한 공간 찾기
10분

멘티는 모둠별로 각자의 소중한 공간을 이야기하고 그 기억을 공유합니다.



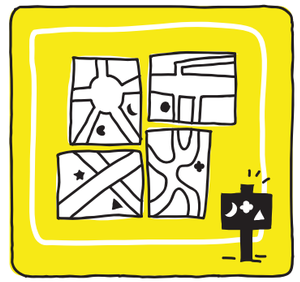
3. 소중한 공간 지도그리기
15분

멘티는 나만의 소중한 공간을 찾아가는 지도를 그립니다. 지도에 나의 소중한 공간, 찾아가는 길, 기억에 남는 주변을 표시합니다.



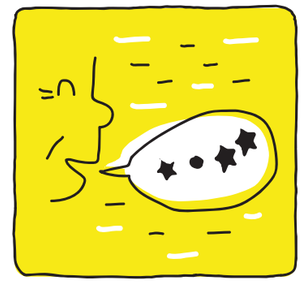
4. 공간지도 연결하기
10분

멘티는 각자가 그린 지도를 바닥에 펼쳐놓고 길과 길이 연결되도록 배치합니다. 연결된 길에 이름을 붙입니다.



5.나의공간지도이름붙이기
10분

멘티는 연결된 길의 일부가 된 나의 공간지도에 이름을 붙이고 팻말을 세워 줍니다. 각각의 팻말이 붙은 우리의 길을 사진으로 남깁니다.



6. 멘토의 이야기듣기
5분

멘토는 "공간"을 이용해 스스로 돌보는 법을 배워보는 시간이었다는 것을 이야기합니다. 스스로 돌보는 법의 중요성에 대해 이야기하며 마무리합니다.

준비 물품 A4 용지, 사인펜, 색연필, 색종이, 가위, 풀, 장소상징물, 세울 수 있는 나무 팻말

17

복면 대장

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 자신이 생각하는 리더에 대해 생각해 보고 공동체가 지향하는 바를 만들어가기 위해 필요한 리더의 역할에 대해 알아봅니다.

팁 쪽지는 옅은 색의 색지를 잘라서 준비합니다.
-
생각멘토는 프로그램의 의미를 설명해주고 놀이멘토는 프로그램의 원만한 진행을 담당합니다.

인원 15~20명

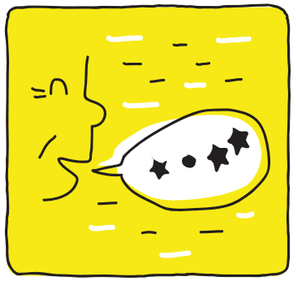
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

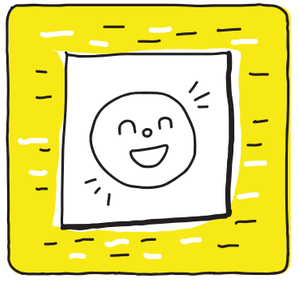
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



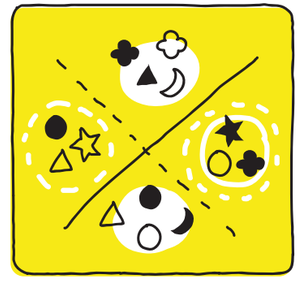
1. 이야기 나누기
5분

멘토는 공동체 안에서 리더의 역할에 대해 이야기 나눕니다. 누구나 리더가 되어보는 체험을 하는 프로그램을 할 것이라는 이야기를 합니다.



2. 가면 만들기
15분

멘티는 자신이 생각하는 리더에 대해 생각해봅니다. 이를 바탕으로 두꺼운 종이에 자신만의 스타일로 리더의 가면을 만듭니다.



3. 다짐하기
10분

멘티는 내가 만약 리더라면, 어떤 공동체를 만들겠다는 스스로의 다짐을 쪽지에 적어보고 모둠원들과 공유합니다.
투표를 통해서 우리를 대표할 한명의 리더를 뽑습니다.



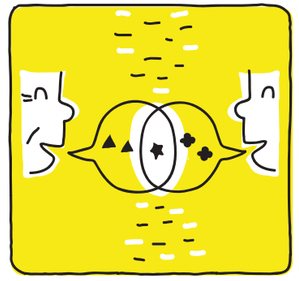
4.복면대장 뽑기
15분

모둠별로 뽑힌 "리더"가 가면을 쓴 후 자신이 작성한 내용을 발표합니다.
각 리더들의 다짐을 들어보고 즉석투표를 통해서 우리의 '복면대장'을 뽑습니다.



5. 우리의 다짐
10분

각 멘티들의 다짐을 한데 모아 정리해봅니다.
멘토는 멘티에게 '우리가 생각해본 공동체와 리더'를 반, 학교 및 사회에 대입해서 상상해보는 시간을 갖게 합니다.



6. 마무리하기
5분

멘티는 활동에 대한 소감을 발표형식으로 자유롭게 공유합니다.
멘토는 리더와 공동체의 일원으로써 서로의 역할을 생각해보는 시간이었음을 이야기 합니다.

준비 물품 두꺼운 종이 20장, 싸인펜, 색연필, 노란 고무줄 세트, 펀치, 쪽지

18

풀잎의 재배치

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 자연물을 자세히 탐구하고 활동해보면서 자연을 공간 속에서 재배치 해봅니다.

인원 15~20명

소요 시간 60분

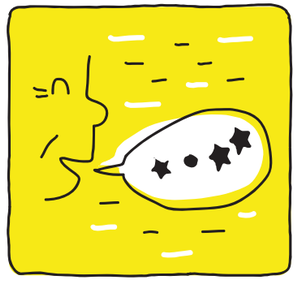
가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

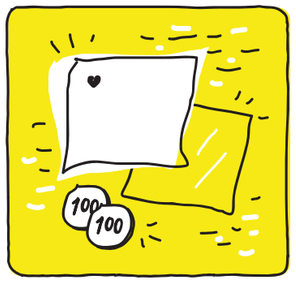
팁 공간을 기획하는 것의 의미를 설명해 줍니다.
-
완성된 작품을 보여주기 보다는
현장에서 짧게 시연하여
표현이 다양하게 나올 수 있도록 합니다.
-
식물의 색깔이 다양하게 드러나도록 활동
전에 나뭇잎, 꽃잎, 풀잎을 준비합니다.
-
놀이멘토는 활동이 원만하게 이루어지게 하는
역할을 하고 생각멘토는 공간기획에 대한
이야기를 합니다.
-
도시사진은 한국의 도시사진으로 준비합니다.

내용



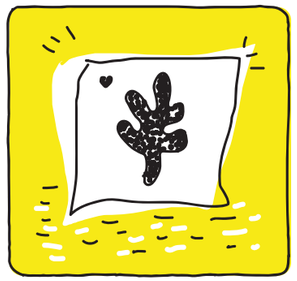
1. 이야기 나누기
5분

자연과 동떨어져있는 여러 장의
도시의 사진을 보여줍니다.
이 공간을 재탄생 시켜볼
것이라는 이야기를 합니다.



2. 염색 시연하기
10분

멘티들은 각자 손수건 1장,
OHP필름1장, 동전1개를
준비합니다.
멘토는 손수건으로 습탁
(탁본)을 하는 방법을
시연하여 보여줍니다.



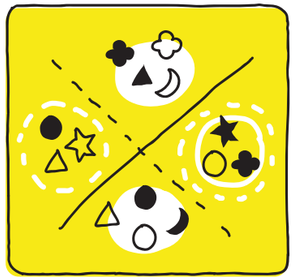
3. 손수건에 염색하기
15분

멘티는 자신들의 원하는
나뭇잎과 풀잎을 손수건위에
재배치합니다.
동전을 이용해 꼼꼼하게
문지르고 염색을 완성합니다.



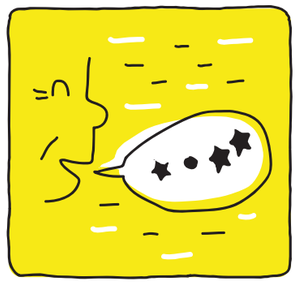
4.발표하기
15분

멘토는 작품을 마끈과
나무집게를 이용하여
한 줄로 걸어줍니다,
각각의 작품을 감상하고
소개할 수 있도록 합니다.



5. 기획해보기
10분

멘티는 4~5개의
모둠으로 나뉩니다.
이야기 나누면서 봤던
도시사진을 하나씩 고릅니다.
자연물을 그대로 가져오지
않더라도 공간 속에서
재배치할 수 있는
아이디어를 내봅니다.



6. 마무리하기
5분

사람과 자연이 어우러지는
공간을 기획해보는 경험
이었음을 이야기해줍니다.
활동에 대한 멘토의 소감을
이야기하며 마무리합니다.

준비 물품 염색할 나뭇잎, 풀잎, 꽃잎, 무지면 손수건, OHP필름,
10원짜리 동전, 네임펜, 나무집개, 마끈

19

반짝! 정원사

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 우리동네, 우리학교, 우리 놀이터에
식물원을 기획해봅니다.
일상에서 만나는 식물의 종류를 파악해보면서
자연과 친해질 수 있도록 합니다.

팁 멘토는 자연의 중요성, 숲의 필요성에 대해
이야기 나눌 풍경의 사진을 준비합니다.
–
멘토는 어떤 일을 할 때 설계도를 그리거나
만드는 이유에 대해 설명합니다.
–
멘티가 설계한 정원설계도에 따라 어떤 역할
(일)을 하고 싶은지 질문합니다.
–
멘티가 식물원에 동물을 키우는 설계를
한다면 가능한 방법을 찾도록 질문합니다.
–
멘토는 설계된 식물원을 잘 유지하기
위한 계획에 대해서 질문합니다.

인원 15~20명
(3-4개 모둠)

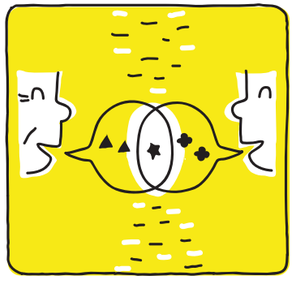
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

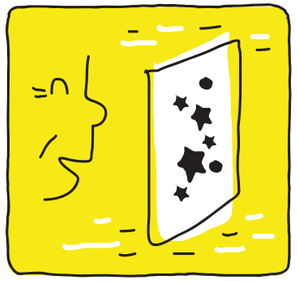
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



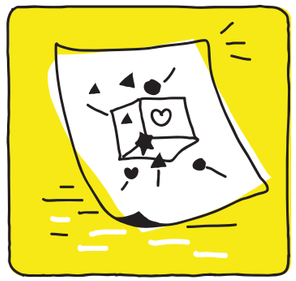
1. 이야기 나누기
10분

아름다운 숲 사진을 감상하고
느낌을 이야기 나눕니다.
숲이 가까이 없는 도시에서
공원이 필요한 이유에
대해서도 의견을 나눕니다.
멘토는 우리동네(학교)에
필요한 공원을 설계 한다면
필요한 것에 대해
의견을 듣습니다.



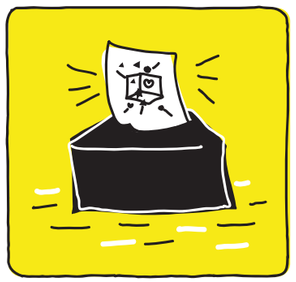
2. 정원 설계 설명하기
5분

멘토는 준비된 식물
카드를 보여줍니다.
보여준 식물카드에 있는
식물들을 배치하고 디자인하여
공간에 어울리는 정원을
설계하는 프로그램임을
이야기 해줍니다.



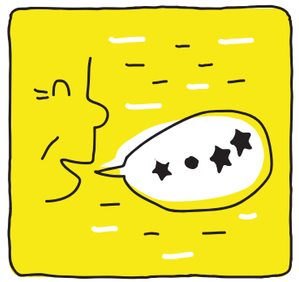
3. 정원설계하기
25분

모둠원들은 가상의 정원에
어떻게 식물을 배치하고 공간을
설계할 것 인지 구상합니다.
다양한 재료와 식물카드를
이용해서 하드보드지에 정원
입체설계도를 만들어봅니다.
배치할 시설물도 함께 제작하여
설계도에 모둠의 특징이 드러날
수 있도록 설계 합니다.



4. 정원구경하기
15분

모둠별 설계도를 바닥에
펴놓거나 벽에 붙여서
함께 감상합니다.
모둠별로 자신의 설계도를
설명하고 홍보하는
시간을 갖습니다.



5. 마무리하기
5분

편안하고 아름다운 공간이
사람에게 주는 위안에
대해 이야기 합니다.
멘토의 소감을 나누며
마무리합니다.

준비 물품 하드보드지, 건축용 모형(나무, 나무조각 등), 사인펜, 색연필, 필기도구, 풀, 목공풀, 색종이, 색 끈

20

카드의 변신

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 주변 환경과 자연을 자세히
관찰하고 탐구하면서
그것의 생성 원리를 찾아봅니다.

팁 멘토는 작은 나무가 큰 나무로 변화하는
사진이나 영상을 보여줍니다.
–
멘티는 작은 것이 반복되어 큰 실체의 물건이나
사물을 구성되는 예를 찾아보도록 합니다.
–
모둠별 작품을 사진으로 남겨
기록하도록 합니다.

인원 15~20명

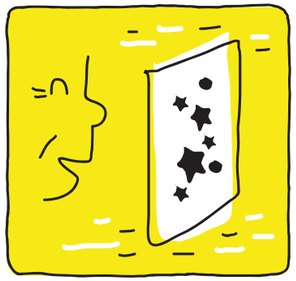
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

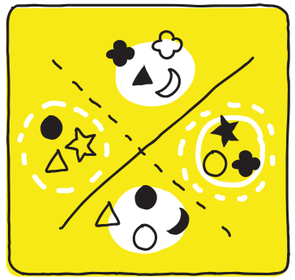
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



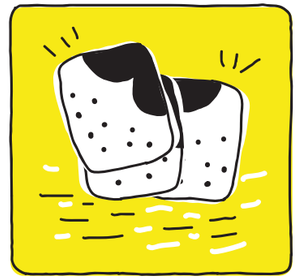
1. 이야기 나누기
10분

멘토의 어린시절, 젊은 시절,
현재의 사진을 보여주며
닮았는지 관찰하도록 합니다.
자신과 닮은 사람이 주변에
있는지 얘기해보도록 합니다.
주변 자연물(나뭇잎, 과일 등)의
문양과 닮은 물건을 찾아봅니다.



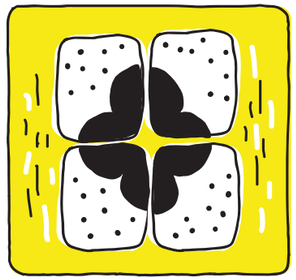
2. 모둠 활동하기
15분

멘티들은 4~5개의 모둠으로
나눠 앉아 자신들이 선택한
색깔카드를 가져갑니다.
이 색깔카드에 있는 자연물의
문양을 보고 채색합니다.



3. 문양 카드 만들기
20분

자신들의 선택한 문양을
모둠별로 한 사람이
2~3개 이상 제작합니다.
제작한 카드를 재배치하고
채색합니다.



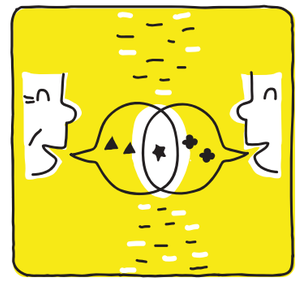
4. 문양카드로 새로운 형태만들기
15분

모둠별로 채색한 카드를
재배치하여 원하는
모양을 만듭니다.



5. 발표하기
5분

모둠별로 자신의 작품을
발표하고 홍보합니다.



6. 마무리하기
5분

멘토는 모둠별 문양을 감상한
소감을 묻고 서로의 유사성,
반복성을 이야기해줍니다.

준비 물품 번개, 파도, 나뭇잎, 나뭇가지의 카드, 사인펜, 색연필, 마카, 크레파스, 필기도구

21

내 인생 최고의 OO

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷ ÷

목표 멘토 인생 최고의 경험을 함께 나누면서 삶의 원동력과 경험지혜를 나눕니다.

팁 이 프로그램은 주관처의 기획 하에 멘토와 멘티가 함께 참여하는 프로그램입니다.
–
자기소개가 필요 없는 자유학기제 청소년이나 지역아동센터 청소년을 대상으로 합니다.
–
이그나이트 프리젠테이션 방법은 인터넷으로 검색해 찾아 배워둬야 합니다.
–
'자기 인생 최고의 OO'이 참가자들과 바로 체험해 볼 수 있는 소재를 가진 멘토를 선정합니다.
–
6차시 이상으로 구성하고 싶을 때는 멘토의 수를 늘립니다.

인원 20명

차시 5차시 구성

가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 만나기
듣기
체험하기
만들기
발표하기

내용



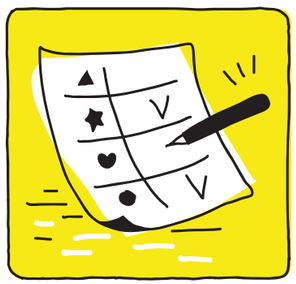
1. 사전준비하기

'내 인생 최고의 OO'에서 OO은 자기 인생의 전환점을 제공했거나 스스로 최고라 생각해온 책이나 그림, 음악, 영화, 음식, 악기 등 사물 혹은 작품을 의미합니다.

튜터나 놀이멘토는 사전에 간단한 설문을 통해 생각멘토의 OO과 멘티들이 관심 있어 할만한 OO을 파악해둡니다.

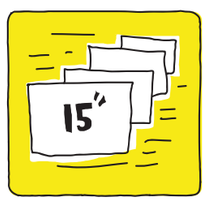
튜터나 놀이멘토는 '자기 인생 최고의 OO' 이야기에 참여할 콘텐츠를 가지고 있는 생각멘토와 이야기 나누는 방식에 대해 연습합니다.

수업의 장소에 대해서도 서로 이야기 하고 준비하여, 도서관이나, 미술관, 공원, 동네 정자 등을 물색해 둡니다.

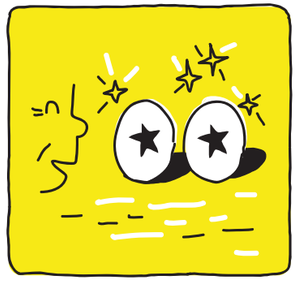


2. 자료 준비하기

튜터나 놀이멘토는 생각멘토들과 '자기 인생 최고의 OO'에 대한 이야기를 나누고, 20장의 슬라이드를 15초씩 자동으로 넘기면서 5분간 발표하는 이그나이트 프레젠테이션 자료로 만듭니다.



프레젠테이션 준비 시 한 장당 15초에서 30초 정도가 되도록 구성합니다.



3. 최고의 OO 나누기

20명의 청소년이 멘토가 들려주는 인생의 전환이 된 그림이나 글, 음악, 영화, 음식, 장소 등에 대한 이야기를 듣고 배웁니다.

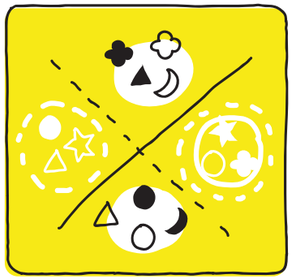


1차시에는 서로 다른 분야의 자기 인생 최고의 OO 이야기를 들려줄 4명의 멘토를 모시고 이그나이트 프리젠테이션 방법으로 이야기를 듣고 나눕니다.

멘토당 프리젠테이션 시간은 최대 10분 이내로 하는 것이 좋으며, 멘토는 자기의 생각을 멘티의 몸에 맞는 속도로 준비하는 것이 중요합니다.

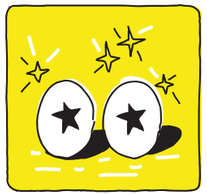
다음페이지로 →

내용

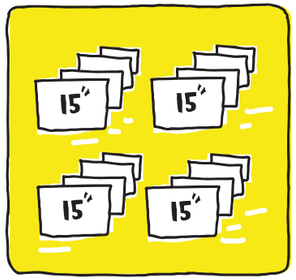


4. 최고의 OO 체험하기

2~3차시에는 2개조를 나눠서
1차시 멘토들이 들려준 최고의
OO을 돌아가면서 직접
체험하고 경험을 나눕니다.



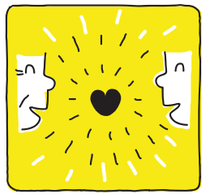
체험하는 과정은 미션을 주고
멘티들이 직접 체험하는
방식이 가능하나, 현실에 맞게
설계하는 것이 좋습니다.



5. 멘티의 OO을 공개하기

4~5차시에는 참가자 각자가
생각하는 최고의 OO에 대해
4인의 멘토를 초대해서
이그나이트 프리젠테이션
방식으로 서로 소개하고
이야기를 나눕니다.

멘토들과의 토론을 통해 다양한
사유를 할 수있도록 도웁니다.



멘토는 멘티들의 생각과 발상에
대해 격려하고 응원해 줍니다.

준비 물품 필기구, 빔프로젝터시스템, 카메라(폰카메라 가능),

참고 문헌
- 내 인생의 ~ 시리즈(의미있는 사물들, 책, 음악, 그림, 음식 등)
- 취향_디자이너의 흥미로운 물건들(지식너머)
- 리빙라이브러리
- 이그나이트 http://thechange.kr/wp/archives/479
- 인생학교 시리즈
- 영화 시민케인

키워드 발견, 만남, 몰입, 꿈, 기억, 아카이빙, 이그나이트, 이야기, 공유, 사람책도서관

22

멘토와 삼시세끼

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷ ÷

목표 소소한 일상 체험을 통해
세대 간의 소통을 나누고,
멘토의 삶의 지혜를 배웁니다.

팁 이 프로그램은 주관처의 기획 하에 멘토와
멘티가 함께 참여하는 프로그램입니다.
–
한번에 2시간(2차시)를 하는 것이 적당합니다.
–
시장에서 장보기와 삼시세끼를 준비하는 TV
프로그램 '삼시세끼'를 참고합니다.
–
멘토는 장보기, 청소하기, 식사준비 등을
멘티가 할 수 있도록 준비하는 역할입니다.
–
민박지역 선정 혹은 탐구 과정을 통해 각
구성원의 역할을 뚜렷이 할 필요가 있습니다.

인원 20명

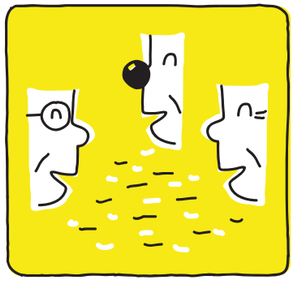
차시 10차시 구성

가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 만나기
듣기
기획하기
여행하기
기록하기
공유하기
책만들기
선물하기

내용

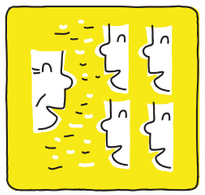


1. 사전 활동하기

튜터는 멘티와 1박 2일
동안 사소한 여행에
참여할 놀이멘토과
생각멘토를 파악합니다.

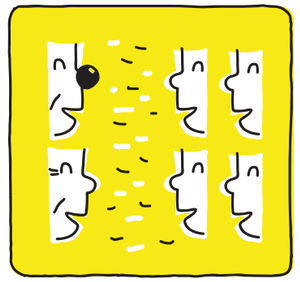
참여 놀이멘토는 프로그램 기간
내 기획자 역할을 합니다.

참여 생각멘토는 1박2일
동안 멘티들과 어떻게
지낼지 생각해 둡니다.



생각멘토는 한 멘토당
멘티 3~4명과 함께
1박 2일 가족이 됩니다.

튜터와 멘토는 지역 인근의
적절한 민박여행지를 찾아서
사전 답사를 합니다.



2. 관계 맺기

1차시는 놀이멘토가 기획하여
멘토와 멘티가 만나 상호 인사와
만남을 하는 시간입니다.

멘토와 멘티가 함께 즐길
수 있는 프로그램으로
정서적 교감을 나눕니다.

모둠을 나누어 집중적으로
관계가 맺어지도록 합니다.

2차시는 모둠별 프로그램을
통해 좀 더 가까워지고 멘토의
이야기를 듣는 시간을 갖습니다.

프로그램은 멘토링 가이드북의
내용을 참조해도 됩니다.



3. 역할을 만들기

3,4차시에는 모둠별로
나뉘어 지역 인근의 민박
장소를 선정하고, 준비물을
준비하는 시간입니다.

사전에 민박집을 정하고 주변에
대한 정보를 탐구해서 모둠별로
발표하는 시간을 가져도
됩니다. 이때 지역도서관에서
모이면 좋습니다.

멘토는 멘티들과의
탐구과정에서 주변의 강, 산,
개울, 시장, 특산물, 유적지
등에 대한 탐구가 이루어지도록
독려하고 도와줍니다.

다음페이지로 →

내용



4. 삼시세끼 함께 살기

5~8차시는 멘토와 함께 하는 또 다른 가족여행 과정입니다. 그러나 모둠 구성원 모두가 함께 토론하고 협력하는 과정이 중요합니다.

민박집에서 모둠별로 방을 배정하고 1박 2일 가족생활과 다른 모둠과의 공동생활의 규칙 등을 정합니다.

식사 준비와 놀이는 모둠별로 진행하며, 모둠 간에 초대와 협력 놀이 등을 합니다.

장보기, 청소하기, 식사준비하고, 설거지 하기, 함께 놀기, 놀이에 초대하기 등의 활동이 이루어질 수 있도록 배치합니다.



5. 정리하기

9,10차시는 1박 2일의 여행을 정리하고 모둠별 기념앨범을 만드는 활동을 합니다. 이때 앨범 혹은 기념 모둠일기를 만들어도 됩니다.

준비 물품 필기도구, 지역조사 자료, 1박 2일 여행 물품, 단체여행 준비물, 지역의 민박집

참고 문헌
- 삼시세끼 TV시리즈
- 여행의 기술(청미래)
- 대한민국가족여행100(상상출판)
- 우정의 규칙(푸른책들)

키워드 상호긍정, 존경심, 협력, 배려, 공공성, 나눔, 소통, 이해, 수용, 감사

3. 보호관찰소 청소년

보호관찰소의 목적과 대상

'보호관찰'은 범죄인을 교정시설에 구금하여 자유를 제한하는 대신 정상적인 사회생활을 영위하도록 하면서 보호관찰관의 지도, 감독 및 원호를 통하여 범죄성이나 비행성을 교정하고 재범을 방지하는 형사정책적인 제도입니다.

법무부 보호국에서 1982년에 보호관찰제도 도입 연구반을 편성, 일부 가석방자에 대한 시험실시를 하였고, 그 후 1988년 12월 31일 보호 관찰법을 제정함과 아울러 1989년 7월 1일 소년범을 중심으로 보호관찰을 실시할 보호관찰소를 개청하였습니다.
이후 성폭력사범(1994), 성인형사범(1997), 가정폭력사범(1998)까지 보호관찰을 실시하여 그 대상을 확대한 바 있습니다.

보호관찰 청소년의 자기효능감과 사회적응을 위해

현대사회에서 급속하게 변화하는 주변 환경으로 인해 청소년문제는 사회적, 국가적 문제로 대두되고 있습니다. 오늘날 청소년문제는 계속 증가추세를 보이고 있으며, 그 심각성도 커지고 있는 실정입니다. 아직 자아개념이 자리 잡히지 않아 위태로운 시기인 청소년기에 가정과 사회가 제 기능을 담당하지 못한다면 청소년들은 자신의 역할이나 사회에 잘 적응하지 못하고, 가치관의 혼란과 비행 등의 부작용이 나타날 가능성이 한층 높아지게 됩니다. 이러한 현상은 2007년에는 2.2%에 달하던 청소년 강력범이 2010년에는 3.5%로 4년 연속 증가하는 청소년범죄의 추이에서 증명됩니다. 청소년 비행은 별다른 죄의식 없이 우발적, 충동적, 즉흥적으로 이루어지고 있으며, 이러한 비행은 점점 일반화되는 경향을 나타내고 있다고 합니다.

현재 우리나라에서는 비행을 저지른 청소년을 위해 보호관찰제도가 시행되고 있는데, 비행청소년 교정제도의 목적은 인격적으로 미성숙한 청소년기에 저지른 범죄를 처벌하기보다 교정을 통해 사회구성원으로 적응할 수 있는 기회를 주는 것입니다. 그러나 비행 청소년에 대한 더욱 심각한 문제는, 한번 저지른 비행의 굴레에서 벗어나지 못하고 재범을 하게 되고 지속적으로 반복되는 악순환을 거듭하게 된다는 것입니다. 따라서 청소년 비행의 발생을 억제하고 재범을 방지하기 위한 다각적이고 체계적인 노력으로 정서적 안정감과 자기효능감[1], 사회적 적응력을 증진시킬 다양한 프로그램이 필요할 것입니다.

1) 어떤 결과를 얻고자하는 행동의 과정을 조직하고, 수행해 낼 수 있는 개인의 능력에 대한 신념을 뜻함.

자기효능감과 함께 중요시 되어야 할 부분은 바로 사회적 적응입니다. 사회적 적응력은 사회 환경과 조화되고 어울리며, 적응하는 방법을 습득하여 사회의 구성원으로 살아가는 능력으로, 보호관찰 청소년에게 무엇보다 중요한 요소가 됩니다. 다양한 예술은 청소년기의 사회적 기능 및 적응력을 발달시킨다고 밝혀진 바 있으며, 청소년 예술참여가 타인과의 정서적 교감을 이끌어 내어 사회성을 함양시키는데 중요한 역할을 한다는 연구도 나왔습니다. 사회적 관심이 필요한 보호관찰 청소년이 다양한 예술을 경험하는 과정에서 원만한 인간관계와 정서 및 사회적 적응력을 함양할 수 있을 것입니다.

보호관찰소 멘토링 프로그램 가이드 구성표

대상구분		보호관찰소		
영역구분		처음	다음	모두
사람	나	1. 우산에 쓴 칭찬	2. 멘토와 함께하는 얼렁뚱땅 공작소	21. 걷기예찬
	자연	3. 토닥토닥 쿠션	4. 장점일지도	
관계	친구	5. 내인생 최고의 선물	11. 탐구스케치	
	인연	6. 멘토를 부탁해-멘토상담소	12. 나 사용법	
소통	감각	7. 쎈척의 역사	13. 토크콘서트 포스터 만들기	
	다양성	8. 고민월드컵	14. 아뿔사, 감탄사	22. 내 인생 최고의 OO
나눔	일과놀이	9. 당신의 흑역사	15. 잔소리로 만드는 지혜의 책	
	공동체	10. 가상의 멘토스	16. 모두의 연대기	
행복	즐거움	17. 꽃보다 친구	18. 산아래 반나절 캠프	
	나	19. 내 인생의 연장전	20. 또로록 미로상자	

구분

발견하기 말걸기 탐구하기 기획하기 모든원리

01

우산에 쓴 칭찬

난이도 ÷

목표 칭찬을 통해 자기 존중이라는 인문가치에 대해 배웁니다.

인원 15~20명 (4-5모둠)

소요 시간 60분

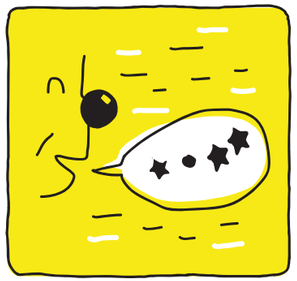
가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

팁 시작할 때 칭찬동영상 (https://www.youtube.com/watch?v=RpogpsgApZE)을 함께 보면 좋습니다.
–
놀이멘토는 멘티가 칭찬놀이를 하는 동안 즐거운 음악을 들려줍니다.
–
칭찬을 쓰는 도화지는 프로그램 후 간직할 수 있는 종이로 준비합니다.
–
퍼레이드는 실외에서 동네 한 바퀴 형태로 진행해도 좋습니다.
–
멘토의 상황에 따라 120분 수업으로 연장할 수 있습니다.

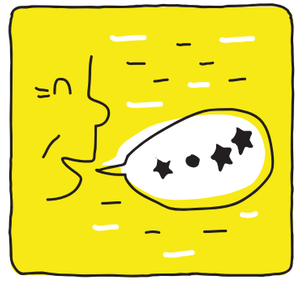
내용



1. 이야기 나누기

5분

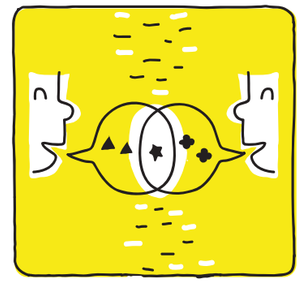
놀이멘토가 칭찬프로그램의 의미와 상호 칭찬의 중요성을 이야기합니다. 자기 칭찬은 자기 존중감이 된다는 점을 강조합니다.



2. 멘토의 이야기

15분

생각멘토는 인생에서 좌절하였을 때 자기 칭찬을 통해 스스로 일어선 경험을 이야기합니다. 외부에서 받은 칭찬 에피소드를 함께 이야기합니다.



3. 서로서로 칭찬하기

15분

멘티는 한명씩 돌아가면서 다른 멘티의 장점을 말해주고 칭찬 해줍니다. 멘티는 자신이 들은 칭찬 내용을 도화지에 크레파스로 적습니다.



4. 칭찬놀이

15분

멘토는 멘티에게 투명 비닐우산을 1개씩 나눠 줍니다. 멘티는 비닐우산에 자신의 마음에 드는 칭찬을 네임펜으로 씁니다.



5. 칭찬우산 퍼레이드

10분

모든 멘티가 우산을 쓰고 퍼레이드를 합니다. 단체사진과 개인사진을 찍습니다.

준비 물품 1회용 투명 비닐우산, 유성마카, 네임펜, 도화지, 크레파스

02

멘토와 함께하는 얼렁뚱땅 공작소

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 멘티와의 공작활동을 통해
멘토가 가진
삶의 지혜를 나눕니다.

팁 이 프로그램은 공작능력이 있는 생각멘토, 청소년과 소통능력이 높은 놀이멘토에게 권합니다.
–
생각멘토는 공작활동을 통해 인생의 이야기와 경험, 추억을 전합니다.
–
놀이멘토의 놀이 활동 진행은 토크 콘서트처럼 친근한 진행이 요구됩니다.
–
놀이 활동은 멘토링 가이드북을 참고하세요.
–
생각멘토의 특성에 맞게 다양하게 변주하면 좋습니다.
–
멘토의 상황에 따라 120분 수업으로 연장할 수 있습니다.

인원 15~20명

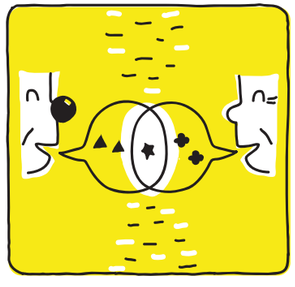
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

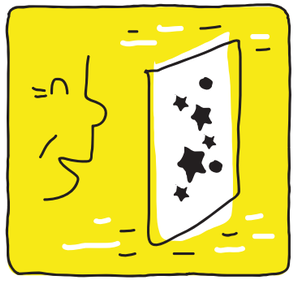
내용



1. 이야기 나누기

10분

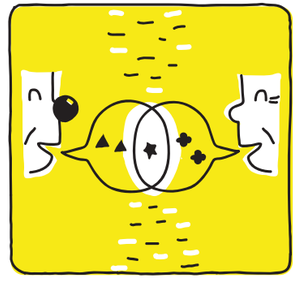
놀이멘토는 놀이 활동을
진행하면서 교실의
분위기를 밝게 이끕니다.
생각멘토는 경험의 의미를
이야기하면서 멘티들의
관심을 끌어냅니다.



2. 멘토의 스튜디오

15분

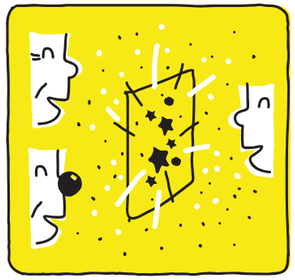
생각멘토가 자신의 작품과정을
멘티들에게 보여줍니다.
작품에 대한 자신의
철학을 이야기합니다.
(예시 : 전각, 서예, 공예,
바느질, 뜨개질, 목공 등)



3. 공감 나누기

20분

놀이멘토는 에피소드와 관련한
놀이 활동을 진행하면서
공감의 시간을 갖습니다.
다시 생각멘토가 경험의
의미를 이야기하면서 멘티들의
관심을 끌어냅니다.



4. 멘토랑 작업을

15분

멘티는 생각멘토의 작업 중에서
간단한 공작 활동을 해봅니다.
생각멘토는 멘티의 작업을
도와주면서 작품에 임하는
자신의 태도를 이야기합니다.

놀이멘토는 숙련세대의 삶의
깊이를 자연스럽게 공감할 수
있는 분위기를 끌어냅니다.

준비 물품 멘토 공작 작업에 따른 준비물, 음악, 동영상

03

토닥토닥 쿠션

난이도 ÷ ÷

목표 현실의 말 못할 어려움이 있을 때 스스로 위로하는 힘을 키웁니다.

팁
놀이멘토는 멘티가 작업하는 동안 들려줄 즐거운 음악을 준비합니다.
-
시간을 120분으로 연장해서 이야기 나누기와 낮잠 자기를 충분히 즐기는 것도 좋습니다.
-
쿠션의 크기는 만들기 시간 배정에 따라 다를 수 있습니다.
-
김재인 시인의 시 “토닥토닥”은 시집 〈조금 더 위로가 필요할 때〉에 있습니다.
-
낭송동영상 (https://www.youtube.com/watch?v=zP01DDCObIo)으로도 볼 수 있습니다.

인원 15~20명 (4-5모둠)

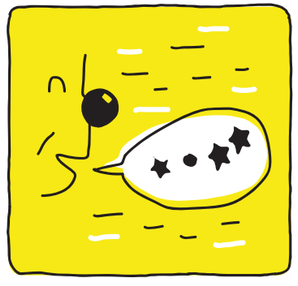
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

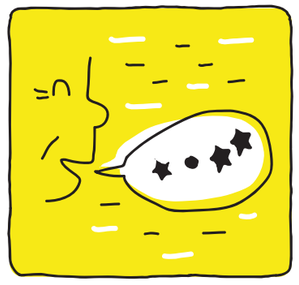
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



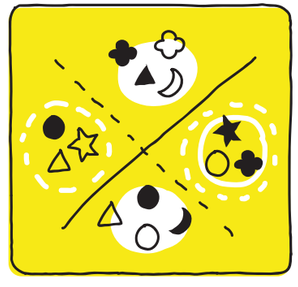
1. 이야기 나누기
5분

놀이멘토는 어려운 일이 있을 때 견디는 힘에 대해 이야기합니다. 친구와의 수다, 신나는 음악, 맛있는 음식과 같은 다양한 힘을 이야기합니다.



2. 멘토의 자기 격려 이야기
15분

생각멘토는 자신의 인생에서 좌절하였을 때 스스로 일어났던 과정을 이야기합니다. 어려운 일에도 잘 견디고 다음을 준비하는 마음에 대해 이야기합니다.



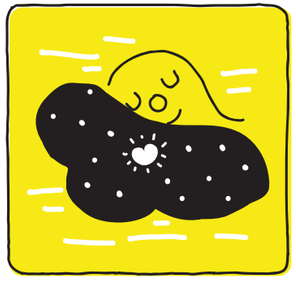
3. 모둠별 이야기 나누기
10분

멘티는 어려움이 있을 때 자기 스스로에게 해 주고 싶은 위로를 주제로 이야기합니다. 자신이 원하는 색깔의 위로 쪽지에 위로의 말을 적습니다.



4. 토닥토닥 쿠션 만들기
20분

멘티는 토닥토닥 쿠션 안에 위로 쪽지와 솜을 넣고 손바느질로 꿰맵니다.



5. 토닥토닥 쿠션 낮잠 자기
5분

멘티는 토닥토닥 쿠션에 기대어 낮잠을 잡니다. 생각멘토는 김재인 시인의 시 “토닥토닥”을 읽어줍니다.

준비 물품 쿠션 만들 천(가로 20센티/세로 10센티), 다양한 색의 위로 쪽지, 네임펜

04

장점일 ‘지도’

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 나를 긍정적으로 보는 경험을 하면서 나의 장점에 대해 탐구합니다.

팁 생각멘토는 활동의 목표와 의의를 설명해주고 놀이멘토는 전반적인 진행을 담당합니다.
–
멘토는 자신이 소중하게 다뤄오지 못한 장점에 대해 이야기 하면 좋습니다.
(예. 나는 창의적인데 안정적인 직장을 위해 직업을 고를 때 이를 고려하지 않았다.)
–
장점일지도에 들어가는 질문은 다양하게 준비합니다.
–
지도 일러스트 등 을 이용하여 장점일지도의 틀을 만들어 줍니다.

인원 15~20명

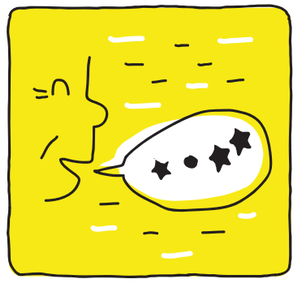
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 멘토의 장점듣기

10분

멘토는 짧게 자기소개를 하고 자신이 가지고 있는 장점에 대해 이야기합니다. 살면서 자신의 장점을 어떻게 잘 혹은 잘못 다뤄왔는지 이야기합니다.



2. 나의 장점 찾기

10분

멘티는 5분 동안 자신의 장점 20개를 씁니다. 모둠별로 자신의 장점을 찾아본 소감을 나눕니다.



3. 장점일지도 만들기

15분

멘토는 멘티들에게 “장점일지도”의 틀을 한 장씩 나눠 줍니다. 멘티는 지도 가운데에 20개의 장점 중 가장 마음에 드는 장점 하나를 씁니다. 멘티는 글과 그림으로 다음 질문에 대한 답을 하며 지도를 채웁니다.

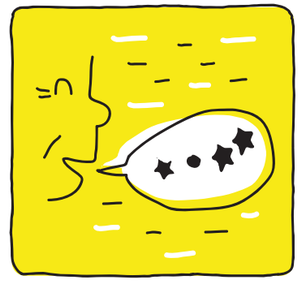
1) 자신에게 이런 장점이 있다는 언제 처음 알게 되었나?
2) 나의 장점을 인정해 주거나 영향을 준 사람은 누구인가?
3) 어느 순간에 이 장점이 두드러지게 되나?
4) 나는 지금 이 장점을 어떻게 이용하고 있나?
5) 앞으로 내 장점을 어떻게 발전시키고 싶은가?
6) 다른 사람에게 내 장점을 전수하기 위한 방법은?
7) 내 장점은 세상을 어떻게 이롭게 할까?



4. “장점일지도” 발표하기

15분

멘티는 나의 “장점일지도”를 발표합니다



5. 멘토가 마무리하기

10분

멘토는 모두의 “장점일지도”를 들어본 소감을 말합니다. 자신의 장점을 잘 알고 이를 어떻게 사용하는지 아는 것의 중요성에 대해 이야기 해줍니다.

준비 물품 장점일지도 틀(지도모양), 필기도구, 색연필, 좋은 펜

05

내 인생 최고의 선물

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 자신의 욕망을 다른 사람에게 꺼내놓으면서
욕망의 무게를 내려놓는 연습을 합니다.
“사회적 지지”의 영향력에
대해 생각해봅니다.

팁 생각멘토는 프로그램의 의미를 설명해주는
역할을 합니다. 놀이멘토는 즐겁게
프로그램이 진행될 수 있도록 합니다.
–
천원 모형에 자신의 사연과 응원을
모두 적을 수 있도록 미리 이야기 해줍니다.
–
“용기자금”을 줄땐 봉투에 담아서 줍니다.

인원 15~20명

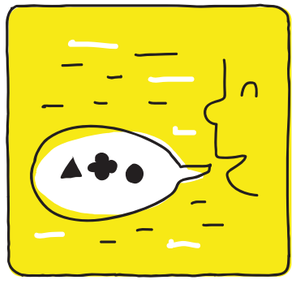
소요 시간 60분

가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 나에게 천원이 생긴다면

5분

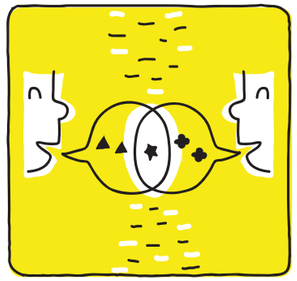
멘티는 모형 천원을 받습니다.
나에게 천원이 생긴다면
어떻게 쓰고 싶은지
자유롭게 발표합니다.
멘토는 자신의 욕망을
꺼내보는 시간이 될 것임을
이야기 해줍니다.



2. 욕망분출하기

10분

멘티들은 너무 가지고 싶었지만
어쩔 수 없이 포기했거나,
그 동안 사정이 있어 갖지
못했던 것을 떠올려 봅니다.
멘티들은 ‘그 무엇’에 담긴
자신의 사연을 천원에
뒷면에 적습니다.



3. 이야기 나누기

15분

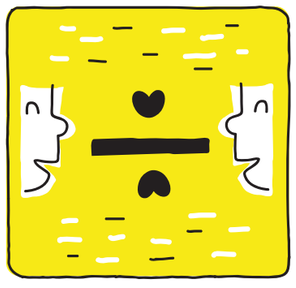
멘티는 돌아가면서 자신의
사연을 1분씩 발표해봅니다.



4. 응원 보내기

10분

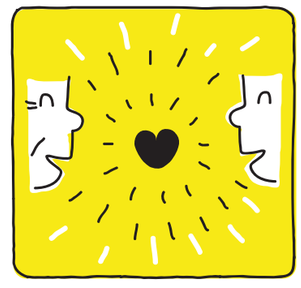
멘티는 전체 투표를 통해
나의 천원을 기꺼이 줄 수
있는 사연을 고릅니다.
사연의 주인공에게 전해주고
싶은 응원의 한마디를
천원에 적어봅니다.
모두의 응원이 담긴 천원을 모아서
“용기자금”을 만들어 줍니다.



5.소감나누기

5분

“용기자금”을 받은 멘티는
모두의 응원을 받아본
소감을 나눕니다.



6. 마무리하기

10분

모두의 천원이 모인
“용기자금”이 가지는 의미에
대해 설명해 줍니다.
사회적 지지가 갖는
영향력에 대해 이야기
하며 마무리 합니다.

준비 물품 필기구, 천원 모형, 돈봉투

06

멘토를 부탁해
- 멘토상담소

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 멘토의 일방적인 인생나눔이 아닌,
멘티가 듣고 싶은 이야기를 해 줌으로써
멘티에 필요에 맞는 멘토가 되어줍니다.

팁 멘토의 고민을 고를 때 멘티에게 너무
어려운 고민은 고르지 않습니다.
-
생각멘토는 돌아다니면서 멘티들의
고민이나 질문에 대답을 해주고 놀이멘토는
전반적인 프로그램의 진행을 맡습니다.
-
OX팻말은 멘티들이 직접 만들 수 있습니다.
-
토닥토닥북은 책의 형태로 만들어 준비합니다.
○ 표지에 하트를 그려 멘토들이 "토닥토닥"
이라고 적어서 채워볼 수 있습니다.
○ 내지는 비어있고, 멘티들이 포스트잇을
붙이는 형식으로 채웁니다.

인원 15~20명
(2-3개 모둠)

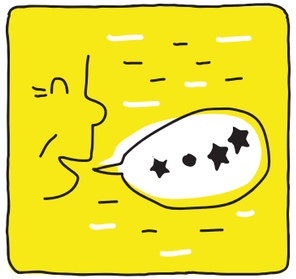
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

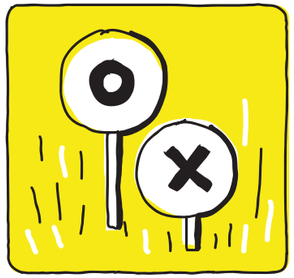
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



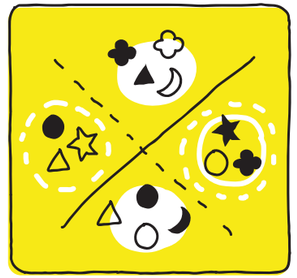
1. 멘토의 이야기 들어보기
10분

멘토는 자기소개를 간단히 하고
자신의 고민을 소개합니다.



2. 투표하기
5분

멘티들은 OX팻말을
이용해 멘토의 고민은
"고민이 맞다" 또는 "고민이
아니다"를 결정합니다.



3. 고민, 고민해보기
10분

멘티는 2~3개 모둠으로
나뉘어 멘토의 고민은
고민이 맞는지, 고민이
아닌지에 대해 이야기 해보고
고민해결책을 생각해봅니다.



4.발표하기
10분

모둠별로 생각한 고민해결책을
발표해 봅니다.



5. 토닥토닥북 만들기
15분

발표가 끝나고 멘티들은
개별적으로 고민 해결방안,
고민상담, 멘토에게 하고 싶은
말 등을 포스트잇에 적어
토닥토닥북 내지에 붙입니다.
모든 멘티가 자신의 돌아가며
표지에 토닥토닥이라고
적어봅니다.



6. 토탁토닥북 증정식
10분

멘토는 토닥토닥북을
받고, 소감을 이야기
하면서 마무리합니다.

준비 물품 멘토의 고민 1개, 포스트잇, OX 팻말, 토닥토닥북

07

쎈척의 역사

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 허세가 삐뚤어진 행동이 아니고 살기 위해 당연한 행동이었다는 이야기를 나눠본다. 부끄럽게만 생각하던 "쎈척"을 자기 방어기제의 역할로써 재평가 해본다.

팁 멘토는 자신의 "쎈척의 역사"를 고를 때 프로그램의 도입을 흥미롭고 자연스럽게 하기 위해 과장되거나 웃긴 에피소드를 고릅니다. 필요에 따라 꾸며내도 좋습니다.
–
생각멘토는 인문학적인 부분에 대한 진행을 하고 놀이멘토는 돌아다니면서 멘토와 가깝게 활동합니다. 단, 멘토에게 충분히 혼자 생각할 시간을 줍니다.
–
동영상은 5분이내의 짧은 것을 사용합니다.
예) 드라마 〈괜찮아 사랑이야〉의 일부
–
활동이 끝나고 모두에게 나누어 줄 수 있는 간단한 간식이 있으면 좋습니다.

인원 15~20명

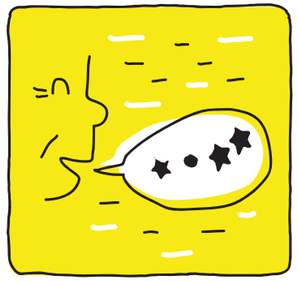
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 멘토이야기 듣기

10분

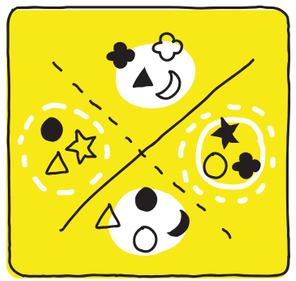
멘토는 자신에 대해 짧게 소개를 합니다. 자신이 젊은 시절 했던 "허세"와 "쎈척"의 에피소드를 이야기해줍니다.



2. 나의 쎈척의 역사

5분

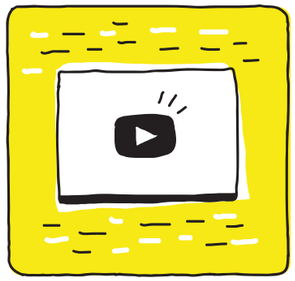
멘티는 "쎈척" 또는 "허세"에 대해 생각해보고 포스트잇에 적어봅니다. 더 센 "쎈척"의 에피소드를 공유한 멘티에게 소정의 상품이 있다고 이야기 합니다.



3. 공유하기

10분

멘티는 5개 정도의 모둠으로 나뉘어 자신의 "쎈척의 역사"를 공유해봅니다. 모둠별로 가장 센 "쎈척의 역사"를 가지고 있는 멘티를 선정합니다.



4. 동영상보기

10분

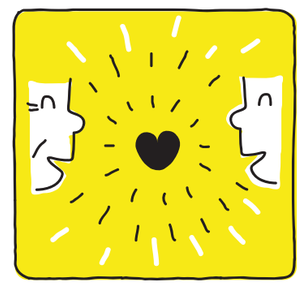
멘토는 방어기제와 관련된 동영상을 보여줍니다. 동영상을 보고난 후 멘토는 방어기제는 자아가 위협받는 상황에서 무의식중에 상황을 다르게 해석하여 감정적인 상처를 받지 않도록 자신을 보호하는 심리적 행동이라는 것을 이야기 해줍니다.



5. 생각해보기

15분

멘티는 "허세"와 "쎈척"이 방어기제로 쓰이지는 않는지, 어떤 상황이 나를 불편하게 하는지 고민해보고 A4용지 1/2에 낙서처럼 적어봅니다. 생각을 다하고 종이는 구겨서 던져버립니다.



6. 위로하기

10분

멘토는 "쎈척"과 "허세"가 삐뚤어진 행동이 아니라 네가 살기 위해 당연한 행동이었다는 것을 이야기해 줍니다.

준비 물품 A4용지 1/2크기, 필기도구, 포스트잇

08

고민 월드컵

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 평소 가지고 있던 고민을 놀이를 통해 꺼내보며 공감하고 위안 받아봅니다. 다른 사람들의 고민을 들으며 자신의 고민을 객관적인 시선으로 봅니다.

팁 내가 듣기에 심각하지 않은 고민이더라도 다른 사람의 고민을 폄하하는 표현(그게 무슨 고민이야, 별게 다 고민이네 등)은 쓰지 않도록 합니다.
–
장난스러운 이야기가 계속 된다면 멘토가 모둠에 참여하여 자신의 고민을 나누는 것도 좋습니다.
–
필요에 따라 멘토가 고민을 대하는 자세나 방법, 자신만의 해결책을 이야기 해줍니다.
–
놀이멘토는 흥미진진한 진행을 담당합니다.
생각멘토는 돌아다니며 멘토와 가깝게 활동합니다.
–
고민월드컵 MVP에게 소정의 상품을 줄 수 있으면 좋습니다.

인원 15~20명 (4개 모둠)

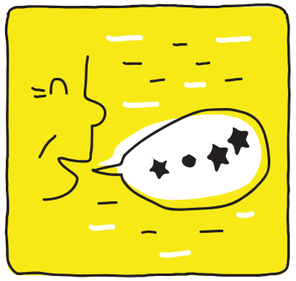
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

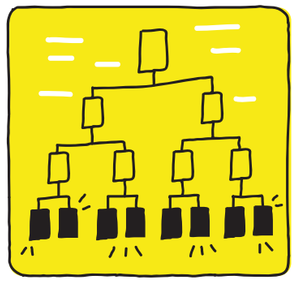
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



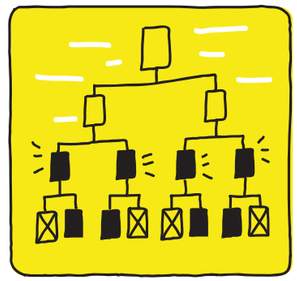
1. 이야기 나누기
10분

서로의 고민을 들어주고 응원하는 자리인 고민월드컵의 진행방법에 대해 설명합니다. 멘토는 자신의 고민을 하나 이야기하고 프로그램 끝에 해결해줄 것을 부탁합니다. 멘티는 4개의 모둠으로 나눠 앉습니다.



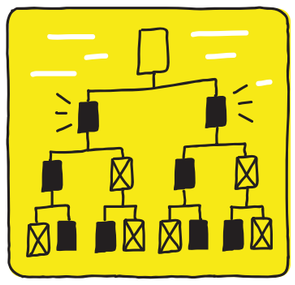
2. 고민월드컵 8강
15분

각 모둠별로 이야기를 통해 각자의 고민 중 가장 심각한 고민 2개를 선정합니다. 2개의 모둠이 1개의 선발조가 되어 총 4개의 고민 중 2개의 고민을 탈락시킵니다. 고민을 탈락시키기 위해서는 다른 멘티가 고민의 해결책을 제시해야합니다.



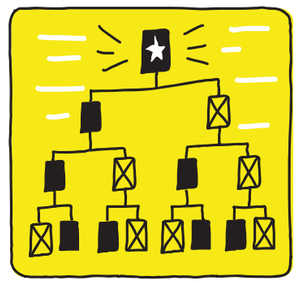
3. 고민월드컵 4강
15분

8강을 거쳐 살아남은 총 4개의 고민을 두고 전체 토론을 실시해 2개의 고민을 탈락시킵니다. 해결책을 찾지 못한 2개의 고민은 결승진출을 합니다.



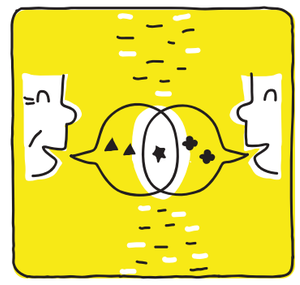
4. 고민월드컵 결승전
10분

멘티는 두 결승 진출자의 고민을 듣고 쪽지에 격려와 응원의 메시지를 적어봅니다. 자신의 쪽지를 한 명에게 전달하는 방식으로 결승전 투표를 실시합니다.



5. 월드컵 MVP 선정
5분

가장 많은 쪽지를 받은 멘티를 '고민월드컵 MVP'로 선정합니다. '고민월드컵 MVP'가 받은 응원메시지를 함께 읽어봅니다.



6. 마무리하기
5분

멘티에게 프로그램을 시작할 때 이야기했던 멘토의 고민 해결책을 물어봅니다. 고민 해결책을 내놓지 못하면 멘토가 진정한 고민월드컵 MVP가 됩니다.

준비 물품 32절 크기의 다양한 색깔의 쪽지, 사인펜, 마카, 색연필

09

당신의 흑역사

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 멘토의 흑역사를 위로해 보면서
다른 사람에게 공감하고
위로하는 법을 배웁니다.

팁 멘토의 흑역사를 이야기를 사전에 튜터와
함께 흥미로운 방법으로 구성합니다.
(그림, 사진, 동영상, 실제 앨범 등)
–
실패의 원인이나 향후대책 분석보단 공감하고
위로해주는 시간이라는 것을 강조합니다.
–
토닥토닥북은 책의 형태로 만들어 준비합니다.
○ 표지에 하트를 그려 멘토들이 “토닥토닥”
이라고 적어서 채워볼 수 있습니다.
○ 내지는 비어있고, 멘티들이 쪽지를
붙이는 형식으로 채웁니다.
–
생각멘토는 전반적인 프로그램의 진행을 담당하고
놀이멘토는 돌아다니며 멘티와 가깝게 활동합니다.

인원 15~20명

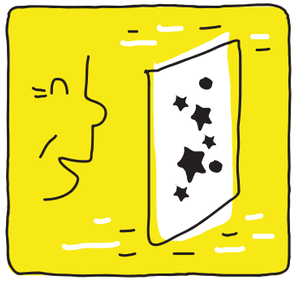
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 멘토의 실패리포트
10분

멘토는 미리 작성해 온
‘실패리포트’를 보여줍니다.
살면서 경험한 크고 작은
실패들에 대해 이야기하고
그 당시의 기분이나
생각들을 공유합니다.



2. 공감하기
10분

멘티들은 4~5개의
모둠으로 나눠앉습니다.
그때의 멘토를 공감하고
상상해 보며 어떤 점이
힘들었을지 이야기 해봅니다.



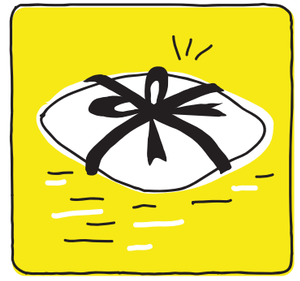
3. “토닥토닥”
10분

이야기가 끝나면 멘토에게
힘을 주는 쪽지를 써봅니다.
멘토가 흑역사가 떠올라 힘들
때 마다 꺼내보고 위안 받을 수
있도록 고민하고 적습니다.



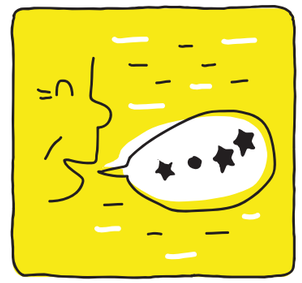
4. 토닥토닥북 만들기
15분

멘티들은 토닥토닥북 내지에
쪽지를 붙이고 꾸며봅니다.
책표지에 “토닥토닥”
이라고 적습니다.



5. 선물하기
5분

멘티들은 토닥토닥북을
멘토에게 선물합니다.



6. 마무리하기
10분

멘토는 토닥토닥북을 선물받은
소감을 이야기합니다.
다른 사람을 공감하고
위로해줄 줄 아는 것은 엄청난
사회적 자신이라는 이야기를
하며 마무리합니다.

준비 물품 토닥토닥북, 다양한 꾸미기 테이프, 다양한 색깔의 쪽지,
연필, 지우개, 마카, 색연필

10

가상의 멘토스

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 상호접촉과 상상,
토론의 과정을 통해
스스로의 멘토가 되어봅니다.

팁 놀이멘토는 몸풀기를 진행하고 의미를 설명합니다.
생각멘토는 전체 프로그램의 진행을 담당합니다.
–
멘티가 만나고 싶은 사람은 범위를 제한하지 않고
상상하도록 이야기합니다.
(유명인, 역사 속 인물, 학교 선생님 등)
–
인터뷰 보고서는 다양한 재료를
활용하여 보기 좋게 꾸밉니다.
–
“인간사슬풀기”는 〈기적의 모험놀이〉에
수록되어 있는 놀이활동입니다.
검색해서 찾아볼 수 있습니다.

인원 15~20명
(3-4개 모둠)

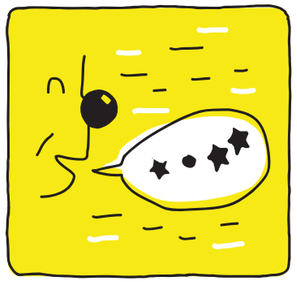
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

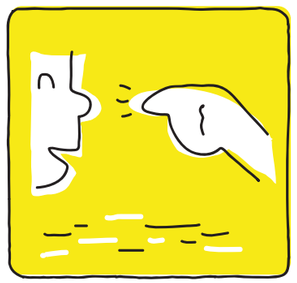
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 몸 풀기
10분

놀이멘토는 “인간사슬 풀기”를
진행합니다.
사람은 각각의 생김새와
성격은 달라도 사회 속에서
연결되어있고, 그 모든
연결고리는 배움의 기회라는
것을 이야기합니다.



2. 만나고 싶은 사람 고르기
10분

멘티들은 3~4개의 모둠으로
나눠 앉아 토론을 통해
우리의 멘토가 되어주었으면
하는 사람을 선정합니다.
모둠원은 각자 “가상의
멘토”에게 묻고 싶은 질문
5개를 만들어 봅니다.



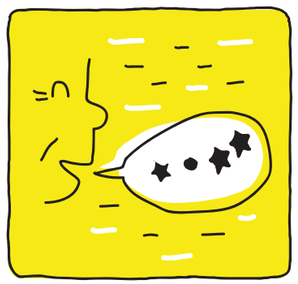
3. 가상인터뷰하기
20분

모둠별로 토론하여
최종 5개의 질문을 추립니다.
모둠원들은 각자 5개의
질문에 가상의 답을
간단하게 적어봅니다.
가상의 답을 모아 8절 도화지에
인터뷰 보고서를 작성해봅니다.



4.발표하기
15분

모둠별로 우리의 “가상의멘토”
를 소개하고 만나고 싶은
이유를 이야기 합니다.
가상 인터뷰 보고서를
발표해봅니다.



5. 마무리하기
5분

활동에 대한 멘토의 소감을
이야기하고 마무리 합니다.

준비 물품 8절 도화지, 색연필, 사인펜, 매직, 다양한 색지

11

탐구 스케치

난이도 ÷

목표 세상을 깊이 보는 방법을 배우고 그 가치를 이해합니다.

팁 생각멘토와 놀이멘토는 멘티들과 어우러져 함께 작업합니다.
–
놀이멘토는 동영상을 준비하고, 관찰과 작업 중에는 음악을 틀어줍니다.
–
사포지 작업 시 미술연필과 함께 파스텔 등을 준비해도 좋습니다.
–
멘티들이 발표할 때 멘토가 긍정적 사인을 주는 것은 필수 활동입니다.

인원 15~20명 (3-4개 모둠)

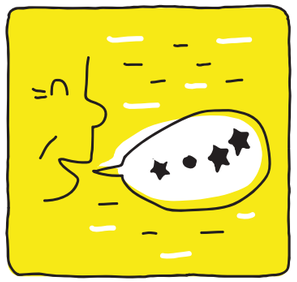
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 이야기 나누기
10분

멘토는 사람이 편견과 착각으로 인해 수 없는 오류를 범한다는 이야기를 합니다. EBS지식채널의 “이 순간을 보는 힘”을 시청하고 자세히 보는 것의 중요성을 이야기합니다.



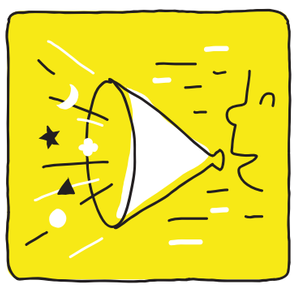
2. 관찰하기
10분

멘티는 주변의 나무나 풀, 사람이나 손때 묻은 가방 등 일상적인 것을 자세히 관찰합니다. 눈으로 보고, 내부를 탐구하면서 눈의 힘을 기릅니다.



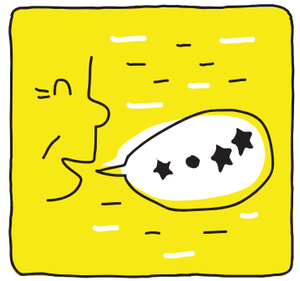
4. 스케치하기
15분

멘티는 눈으로 길게 관찰한 것을 짧은 스케치로 표현합니다. 고운 사포지 위에 미술연필로 그림을 그려 기존의 미술수업과 다르다는 것을 느낄 수 있게 합니다.



4.발표하기
20분

멘티는 각자 탐구를 통해 본 것과 그린 것을 설명합니다.



5. 마무리하기
5분

멘토는 멘티의 활동에 대한 소감을 이야기하고 마무리합니다.

준비 물품 갈색 고운 사포, 4B혹은 2B연필

12

나
사용법

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 나를 “사용”하는 방법을 생각해보고
나 스스로 또는 타인과 소통할
마음의 준비를 합니다.

팁 생각멘토는 전반적인 진행을 담당합니다.
–
놀이멘토는 돌아다니면서 아이들이 사용법을
떠올릴 수 있도록 “기분 나쁠 때”,
“피곤할 때”, “너무 하기 싫을 때”
등의 상황을 제시해 줍니다.
–
멘토는 “나 사용법”을 미리 만들어
프로그램 예시로 보여줍니다.
–
“나 사용법” 틀은 사람 모양의
진저맨 쿠키 모양입니다.
16절 정도의 크기로 준비합니다.

인원 15~20명

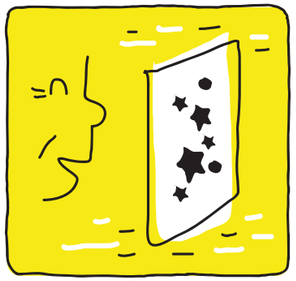
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 멘토의 나 사용법
10분

멘토는 미리 준비해 온 나
사용법을 소개합니다.
나 스스로 다른 사람들과
소통하고 싶은 방법에
대해 생각해보는
시간임을 알려줍니다.



2. 멘티의 나 사용법
10분

멘티는 내가 나 스스로를
어떻게 다루는지 생각해봅니다.
‘나 사용법’ 틀에 5가지의
사용법을 적습니다.
예) 나의 기분을 풀어주려면
음악을 듣습니다.



3. 내 주변의 나 사용법
10분

멘티는 가족, 친구, 사회가 나를
어떻게 다루는지 생각해봅니다.
‘나 사용법’ 틀에 5가지의
사용법을 적습니다.
예) 나의 기분이 너무 안 좋을
때는 훈계하지 않습니다.



4. 주의사항 적기
5분

멘티는 나를 “사용”할 때
꼭 주의해야 할 상황을 3가지
적습니다.
예) 화가 났을 때는 한마디도
하지 않을 수 있습니다! 이때
대답을 강요하지 마세요!



5. 나 만들기
15분

멘티는 사용법을 적지 않은 반대
면을 꾸며서 “나”를 만듭니다.
“나”를 한데 모아 단체
사진을 찍습니다.



6. 소감나누기
10분

멘티는 제 3자의 입장에서
내가 소통하고 싶은 방법을
생각해 본 소감을 나눕니다.

준비 물품 사람(진저맨) 모양의 나 사용법 틀 16절 크기, 색연필, 사인펜, 마카, 필기도구

13

토크콘서트
포스터 만들기

난이도 ÷

목표 나와 친구에 대한 짧은 탐구를 통해 우리의 자원을 나누는 토크콘서트 포스터를 만들어 봅니다. 서로의 작은 힘을 함께 모아서 포스터 작업을 하며, 자기 스스로의 매력을 구성해 봅니다.

팁

멘토는 짧은 토크콘서트 영상을 준비하여 진솔한 삶의 이야기가 가치 있음을 일깨워줍니다.

–

멘토는 미리 준비한 포스터를 예시로 보여주며 멘토의 삶을 이야기 하는 것이 좋습니다.

–

멘티들이 표현하는 모든 자기탐구 내용에 대해 긍정적인 반응을 유도합니다.

–

포스터 대신 현수막이나 배너 제작 활동으로 변형해도 좋습니다.

–

호응이 높은 모둠에게 멘토가 준비한 간식을 선물하고 마무리 이후 나누어 먹으면 좋습니다.

인원 15~20명 (3-4개 모둠)

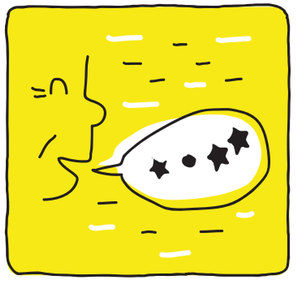
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

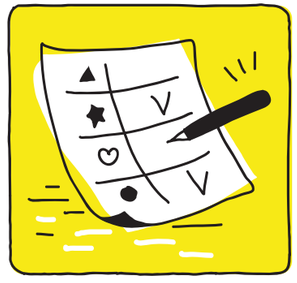
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



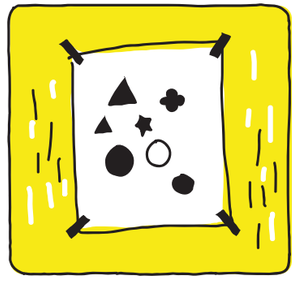
1. 이야기 나누기
10분

멘토는 자기 자존감과 협력하는 능력은 삶의 가장 중요한 자원이라는 이야기를 해줍니다. 짧은 토크콘서트 영상과 예시 포스터를 보여주며 자기탐구 시간임을 알려줍니다.



2. 토크 콘서트 기획하기
15분

멘티는 모둠별로 자신들이 열고 싶은 토크콘서트에 대해 상상해보고 컨셉을 정합니다. 컨셉에 맞는 토크 콘서트의 내용을 만드는 기획회의를 진행합니다.



3. 포스터 제작하기
10분

멘티는 토크 콘서트의 컨셉과 주제에 맞춰서 포스터를 제작합니다.



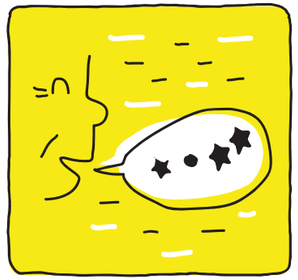
4. 토크 콘서트 홍보하기 1
5분

멘티는 제작된 포스터를 들고 어떻게 홍보할지 작전을 세웁니다.



5. 토크 콘서트 홍보하기 2
5분

모둠별로 토크콘서트를 발표하고 홍보합니다.



6. 마무리하기
5분

멘토는 활동에 대한 소감을 이야기하고 마무리합니다.

준비 물품 짧은 토크콘서트 동영상, 예시 포스터, 8절지, 사인펜, 색연필, 마카, 크레파스, 필기도구

14

아뿔사(史)
감탄사(史)

난이도 ÷ ÷

목표 과거의 아찔했던 순간과 감탄스러운 순간을 공유하면서 인간의 동질성과 다양성에 대해 생각해봅니다.

팁 생각멘토는 멘티의 활동을 인문학적으로 정리하며 설명해주고 놀이멘토가 전반적인 진행을 담당합니다.
–
대형 아뿔사와 대형 감탄사를 내놓은 멘티에게 작은 상품을 줄 수 있으면 좋습니다.
–
두 가지 색의 쪽지는 두께감이 있는 색상지를 32절 크기로 잘라 만듭니다.

인원 15~20명

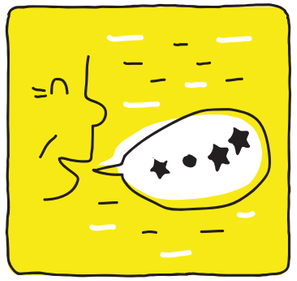
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 멘토의 경험 공유하기
10분

멘토는 자신의 "아뿔사(史)"와 "감탄사(史)"를 하나씩 소개합니다. 자신의 기억에 강렬하게 박힌 그때 그 순간과 감정에 대해 이야기합니다.



2. "아뿔사" 적기
5분

멘티는 "아뿔사" 했던 순간 3가지를 쪽지에 적습니다.

3. 우리의 "아뿔사" 선정하기
10분

멘티는 모둠별로 각자 적은 "아뿔사"를 공유합니다. 모둠별로 가장 웃기거나 심각한 "아뿔사"를 선정합니다.

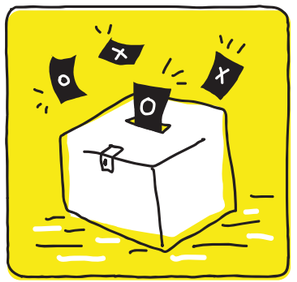


4. "감탄사" 적기
5분

멘티는 자신이 감탄했던 순간 3가지를 다른 색 쪽지에 적습니다.

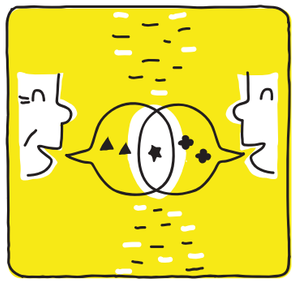
5. 우리의 "감탄사" 선정하기
10분

멘티는 모둠별로 각자 적은 "감탄사"를 공유합니다. 모둠별로 가장 공감이 많이 가는 "감탄사"를 선정합니다.



6. 투표하기
10분

멘티는 모둠별로 선정한 우리의 "아뿔사"와 "감탄사"를 공유합니다. 전체 투표를 통하여 최종적으로 "대형 아뿔사"와 "대형 감탄사"를 선정합니다.



7. 마무리하기
10분

멘티는 모두의 아뿔사와 감탄사를 전지에 붙입니다. 멘토는 자신의 경험과 멘티의 경험을 토대로 사람들이 같은 사건에 대해서 어떻게 다양하게 받아들이는지 또는 다른 사건에 대해서 어떻게 비슷하게 느끼는지 설명해줍니다. 인간의 동질성과 다양성에 대해 설명하며 마무리 합니다.

준비 물품 필기도구, 전지, 두 가지 색의 쪽지(32절 크기), 테이프

15

잔소리로 만드는 지혜의 책

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 듣기 싫은 잔소리를 재설계함으로써,
나의 삶의 사소한 것부터
바꿔나가는 힘을 배워봅니다.

팁 잔소리 책을 만들 때, 시간이 남는 멘티들은
잔소리를 적은 종이를 꾸며도 좋습니다.
–
멘토가 듣던 잔소리와 멘티가 듣던 잔소리의
공통점을 찾아내면 흥미로울 수 있습니다.

인원 15~20명

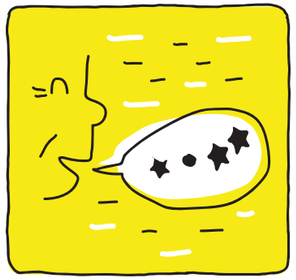
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



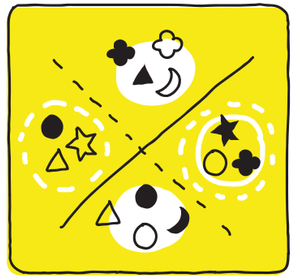
1. 이야기 나누기
10분

멘토는 자신이 어렸을 때
주로 들었던 잔소리가
무엇이었는지 이야기합니다.
잔소리가 생활하면서 도움이
되었던 경험을 이야기합니다.



2. 잔소리 찾기
10분

멘티는 본인이 항상 듣는
"잔소리"는 어떤 것들이 있는지
몇 가지 떠올려 봅니다.
잔소리에 담긴 뜻과
이유를 생각해봅니다.



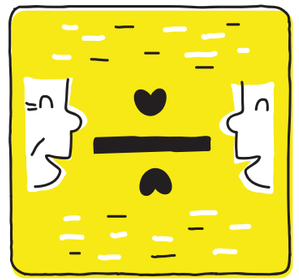
3. 잔소리 듣기
15분

멘티는 모둠별로 "내가 듣는
잔소리"를 공유합니다.
모둠원들은 서로 겹치지 않게
나의 잔소리를 하나씩 고릅니다.



4. 잔소리 책 만들기
15분

멘티는 종이에 "내가 듣는
잔소리"와 "내가 견딜만한
잔소리"를 크게 적습니다.
내가 듣는 잔소리를 적어보고,
뜻은 같지만 내가 견딜 수
있는 잔소리로 바꿔봅니다.
멘티들의 잔소리를 모아서
구멍을 뚫고 책으로 묶습니다.



5. 느낌 나누기
10분

멘토는 듣기 싫은 잔소리가 삶의
지혜로 변화할 수 있다는 점을
이야기하며 마무리합니다.

준비 물품 A4용지 1/2, 마카, 네임펜, 사인펜, 색연필, 펀치, 끈

16

모두의 연대기

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 시간과 세대를 초월한 공동체 흐름 속에서의 나의 삶과 기억을 공유하고, 공통분모를 찾으면서 멘토와 멘티는 서로를 이해하는 계기를 형성합니다.

팁 생각멘토는 전반적인 진행을 담당하고, 놀이멘토는 전반적으로 보조하며 "모두의 기억 찾기"가 잘 진행될 수 있도록 합니다.
–
멘토는 자신의 출생부터 타임라인을 띠로 만들어 띠벽지처럼 붙이고 활용합니다.
–
멘토는 인생에서 공유하고 싶은 사건과 모두가 기억하는 커다란 이벤트를 미리 포스트잇에 적어가서 붙이기만 할 수 있게 준비합니다.
–
공유하고 싶은 중요한 사건은 태어남, 졸업과 같은 큰 사건이 될 수도 있고, 다른 사람에겐 사소해보이지만 나에겐 소중한 사건일 수도 있다는 것을 알려줍니다.
–
타임라인에 멘토의 역사, 멘티의 역사, 모두가 기억하는 역사 별로 포스트잇의 색깔을 다르게 하면 보기 편합니다.

인원 15~20명

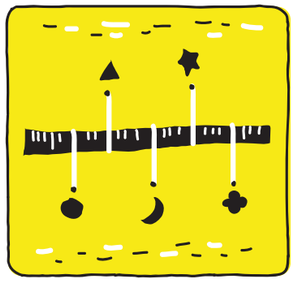
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



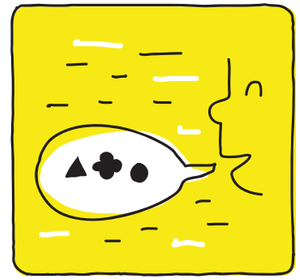
1. 멘토의 연대기 소개
5분

멘토는 준비된 타임라인 위에 중요한 순간 5개를 포스트잇으로 표시합니다. 자신이 살아 온 삶의 이야기를 짧게 공유합니다.



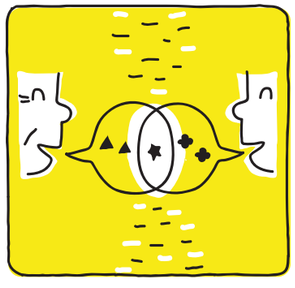
2. 기억 적기
5분

멘티는 인생의 중요한 순간 5개를 포스트잇에 적습니다.



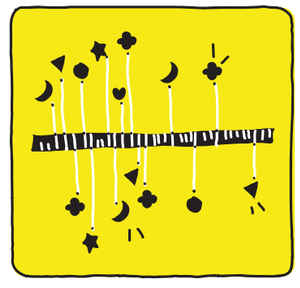
3. 내 인생 공유하기
20분

멘티는 타임라인에 본인의 포스트잇을 붙이고 짧게 자신의 인생에서 중요한 순간을 이야기합니다.



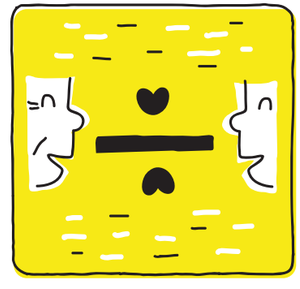
4. 모두의 기억 찾기
10분

멘토와 멘티는 모두가 기억하는 커다란 이벤트, 사건들을 이야기 해봅니다. (예: 삼풍백화점 붕괴, 2002 월드컵, 2012올림픽 등)



5. 우리의 연대기 만들기
5분

멘토와 멘티는 함께 이야기 한 모두의 기억을 타임라인 위에 포스트잇으로 기록해 "우리의 연대기"를 만듭니다.



6. 소감나누기
10분

멘토와 멘티는 각자의 기억을 모아 모두의 연대기를 만든 소감을 나눕니다.

준비 물품 약 1940년대부터의 큰 사건위주의 연표, 여러 색깔의 포스트잇, 마카

17

꽃보다 친구

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 친구들과 함께 여행계획을 세우면서 각자의 욕구와 공동의 목표를 협의하는 능력을 배워봅니다.

인원 15~20명 (4-5개 모둠)

소요 시간 60분

가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

팁

멘토는 미리 본인이 원하는 여행지, 목표, 내용을 비행기 티켓 모양 종이에 적어서 설명합니다.

–

여행 분위기를 내기 위하여 여행 관련 소품 (모자, 배낭, 캐리어)을 활동해도 좋습니다.

–

각자가 원하는 여행이 매우 달라서 계획을 못 잡는 경우에는 멘토가 같이 참여하여 도움을 줍니다.

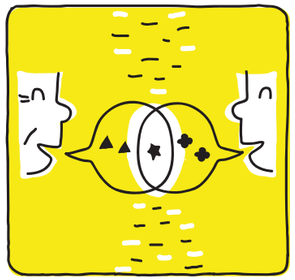
–

빔프로젝터, 현수막을 사용하여 여행지 배경을 크게 놓고 단체 여행사진을 찍어도 좋습니다.

–

대상에 맞게 여행시기를 조정합니다.
(방학, 제대 후 첫 여행 등)

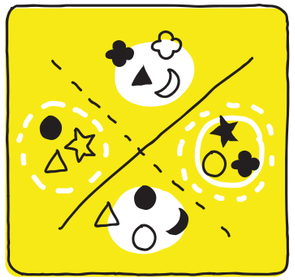
내용



1. 이야기 나누기

5분

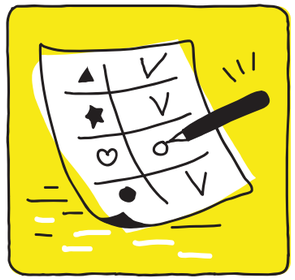
멘토는 자신이 여행하고 싶은 곳을 소개 합니다. 비행기표 모양 종이를 나누어 주고 여행계획을 세워볼 것이라는 이야기를 해줍니다. 멘티는 자유롭게 원하는 여행지에 대해 발표형식으로 이야기 합니다.



2. 여행계획하기

20분

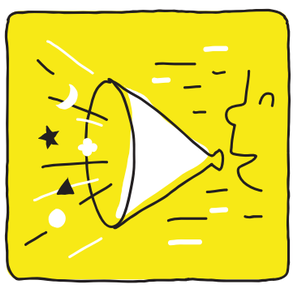
멘티들은 제비뽑기를 하여 4~5개의 모둠으로 나뉩니다. 각 모둠은 가고 싶은 여행지, 여행의 목표, 각자 하고 싶은 일, 4명이 함께 하고 싶은 일, 여행하면서 지켜야 할 규칙 5가지 등을 고려해 9박 10일 여행계획을 세웁니다.



3. 계획서 만들기

15분

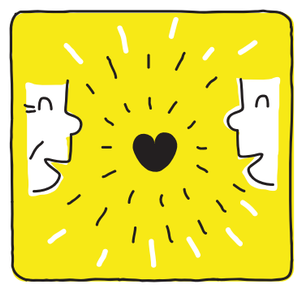
여행계획이 완성되면 4절 도화지에 여행계획표를 적어봅니다. 논의한 다른 내용도 모두 들어 갈 수 있게 자유로운 양식으로 계획서를 만듭니다. 여러 가지 재료를 이용하여 예쁘게 꾸며봅니다.



4.발표하기

15분

모둠별로 3분 여행계획을 발표해봅니다. 멘티들은 여행계획을 함께 만든 소감도 이야기 합니다.



5. 마무리하기

5분

멘토는 여행의 목표와 규칙을 정하면서 다른 사람의 의견을 존중하고 배려해보는 시간 이었음을 알려줍니다. 다른사람을 배려하고 협의하는 자세의 중요성에 대해 이야기하면서 마무리합니다.

준비 물품 비행기 티켓모양 종이, 4절지 도화지, 색연필, 사인펜, 색볼펜, 색종이, 가위, 풀

18

산아래 반나절 캠프

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 반나절 동안 캠프를 하면서 협동심과 책임감에 대해 생각해 보고 창의적인 삶의 기획력을 배워본다.

인원 15~20명 (5명×4모둠)

소요 시간 240분 (4시간)

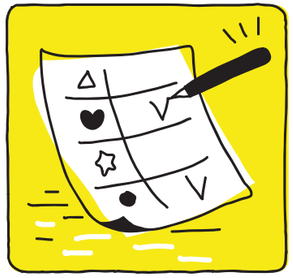
가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

팁 재미를 위해 집 꾸미기 재료를 기본재료 외에 더 준비하여 차등지급할 수 있습니다.
–
요리 페스타 재료는 인근 분식점에 미리 주문을 하면 쉽게 준비 할 수 있습니다.
–
생각멘토는 모둠원으로 구성되고, 놀이멘토는 프로그램의 진행과 보조를 담당합니다.
–
요리 페스타를 할 때 간단하지만 레시피를 준비해 멘토의 이해를 돕습니다.

내용



1. 캠프 계획 세우기

10분

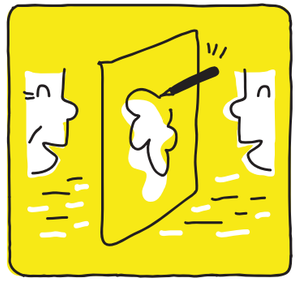
멘토는 멘티와 함께 모둠으로 편성되고, 멘토와 멘티는 모둠별로 캠프를 시작하기 전 역할 분담을 하는 등 캠프 계획을 짭니다.



2. 우리의 아지트 만들기

60분

모둠은 주어진 재료를 가지고 모둠원들이 다 같이 살 수 있는 집을 만들어 봅니다. 일찍 끝난 모둠은 아지트 안에서 쉬는 시간을 가질 수 있습니다.



3. 멘토랑 그려보기

30분

설명팀: 멘티는 주어진 그림을 보고 멘토에게 자세히 설명해 줍니다.
그림팀: 멘토와 멘티 한명으로 이루어진 그림팀은 설명팀 멘티의 설명을 듣고 4절 도화지에 그대로 옮겨 봅니다.



4. 요리해보기

60분

먼저 그림을 완성한 모둠부터 원하는 재료를 가져갈 수 있습니다. 모둠별로 주어진 재료를 가지고 모두가 나눠 먹을 수 있는 요리를 만들어봅니다.



5. 나눠먹기

50분

다 같이 만든 음식을 나눠먹으며 파티를 합니다.



6. 뒷정리 하기

30분

모둠원은 반나절 캠프의 뒷정리를 합니다.

준비 물품
* 아지트 만들기: 그늘 막, 현수막천, 끈, 나무이름표, 현수막천, 가위, 테이프, 스테이플러, 마카
* 멘토가 그려요: 색연필, 사인펜, 마카
* 요리 페스타: 위생장갑, 일회용접시, 나무젓가락, 주먹밥 재료(밥, 햄, 치즈, 참치, 마요네즈, 김가루, 볶음김치), 샌드위치 재료(식빵, 햄, 치즈, 마요네즈, 양상추)

19

내 인생의 연장전

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 과거, 현재, 미래의 모습을 공유하고 멘토와 함께 미래를 기획해봅니다.

팁 멘토는 출생부터 현재 나이까지 있었던 인생의 5대 사건을 미리 연표로 만듭니다.
–
멘티가 나란히 연표를 붙일 수 있도록 촘촘히 간격을 맞춰 붙이게 합니다.
–
생각멘토는 프로그램에 참여해 함께 미래를 기획해보고,
놀이멘토는 전반적인 사회를 담당합니다.
–
각 멘티들에게는 2m의 종이 테이프를 나누어 줍니다.
1년을 2cm로 계산하여 활동할 수 있게 합니다.

인원 15~20명

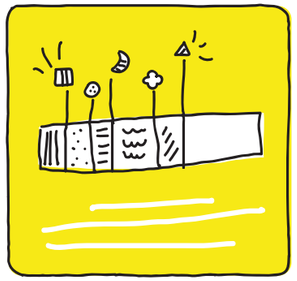
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 멘토의 인생 나누기
10분

멘토는 자신의 연표를 칠판에 붙입니다. 자신 인생의 5대 사건을 표시하고 짧게 이야기 합니다.



2. 멘티의 인생나누기
10분

멘티는 현재까지 자기 인생에서 중요한 사건 3가지를 포스트잇에 적습니다. (전반전) 멘티는 현재부터 멘토의 나이까지 이루고 싶은 꿈 3 가지를 다른 색 포스트잇에 적습니다. (후반전)



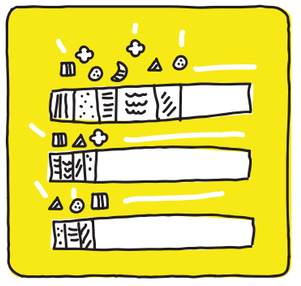
3. 상상하기
10분

멘티는 멘토의 나이부터 100세까지 어떤 모습으로 살고 싶은지 상상해 봅니다. 모둠별로 함께 이야기 나누고 또 다른 색 포스트잇에 적습니다. (연장전)



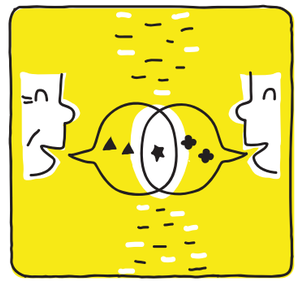
4. 인생연표 함께 그리기
10분

멘티는 미리 잘라놓은 종이테이프에 포스트잇을 이용하여 자신의 인생연표를 만들어봅니다. 멘토의 연표 아래에 멘티의 연표를 붙입니다. 이때, 시작점을 나란히 붙여 멘토와 멘티가 거쳐온 시간의 차이를 볼 수 있도록 합니다.



5. 인생연표 구경하기
10분

멘트들은 자유롭게 돌아다니며 서로의 인생연표를 구경합니다.



6. 마무리하기
10분

멘티는 멘토와 멘티가 같은 입장이 되어 미래를 기획해본 시간 이였음을 이야기 해줍니다. 함께 기획해본 소감을 이야기합니다.

준비 물품 2m로 자른 종이테이프, 세 가지 색깔의 작은 포스트잇, 색볼펜, 사인펜, 테이프

20

또로록 미로상자

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷ ÷

목표 미로 상자 게임을 통해 선택에 의한 결과, 시행착오, 새로운 도전에 대해 간접적으로 체험해 봅니다. 인생을 기획하는 힘을 배워봅니다.

인원 15~20명

소요 시간 120분

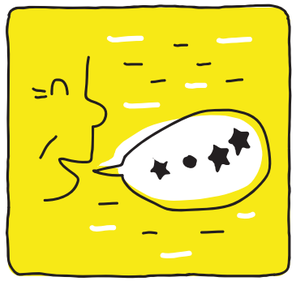
가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

팁 놀이멘토는 놀이 활동이 잘 진행될 수 있게 돕습니다.
–
생각 멘토는 미지의 과정, 선택, 원인과 결과에 대한 인문학적 이해가 필요합니다. 프로그램을 진행하기 전 미리 준비를 합니다. (유호식의 “자서전” 활용: 내러티브와 돌아보기)
–
미로상자를 이용한 놀이는 다음과 같이 진행됩니다.
○ 뚜껑을 닫은 미로상자를 움직이면서 공이 미로를 빠져나갈 수 있게 해봅니다.
○ 중간에 막힐 때 마다 뚜껑을 열어 막힌 부분을 확인하고 이를 상자 뚜껑에 표시합니다.

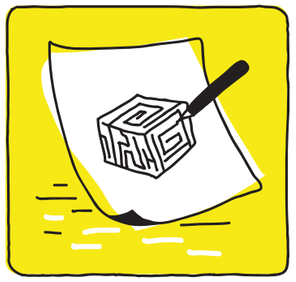
내용



1. 이야기 나누기

15분

멘토는 자신의 인생의 희로애락을 짧게 이야기 해줍니다.
특히 어려운 일에 직면했을 때 어떻게 그 상황을 해결해 왔는지도 이야기합니다.
멘토는 이야기 후 미리 만들어둔 미로상자로 놀이 방법을 알려줍니다.



2. 내 인생의 미로 만들기

60분

멘티는 종이에 미로상자를 설계해봅니다.
주어진 재료를 이용하여 미로상자를 제작합니다.



3. 미로상자 놀이하기

15분

멘티는 자신이 설계한 미로 상자로 놀이를 해봅니다.
중간에 막힐 때 마다 뚜껑에 표시를 하면서 계속 시도합니다.
15분이 지나면 놀이를 종료합니다.



4. 뚜껑열기

10분

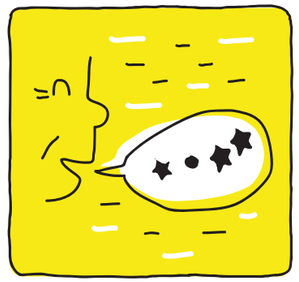
멘티는 뚜껑을 열고 미로상자놀이를 해봅니다.
뚜껑을 닫고 했을 때와 어떻게 다른지 포스트잇에 적어봅니다.



5. 내 인생의 난관

20분

멘토는 자신이 설계한 미로는 나의 인생을 뜻하고, 놀이를 하면서 뚜껑에 표시한 지점은 인생의 난관이라는 이야기를 해줍니다.
뚜껑에 표시했던 지점에 짧게 자신의 난관을 적어봅니다.



6. 마무리하기

10분

멘토는 인생의 살면서 수도 없이 만나게 될 난관, 좌절, 극복, 희망에 대해이야기 합니다.
뚜껑을 열고 놀이를 했을 때 훨씬 수월했던 것처럼, 난관을 만났을 때 한걸음 떨어져서 상황을 판단해보고 새롭게 인생을 기획하는 것의 중요함에 대해 이야기 하고 마무리합니다.

준비 물품 마분지, 칼, 자, 목공본드, 마스킹 테이프, 땡땡볼 소형(지름3cm), 사인펜, 색종이, 풀

21

걷기
예찬

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷ ÷

목표 낯선 상황과 경험을 통해 인생을 배우고, 인생의 단계가 다른 구성원 간의 상호 배움을 나눕니다.

팁 이 프로그램은 주관처의 기획 하에 멘토와 멘티가 함께 참여하는 프로그램입니다.
–
멘토는 가르치거나 주도하려 하지 말고, 청소년들이 기획하고 생각하는 것에 대해 곁에서 즐겁게 반응해주면 됩니다.
–
튜터는 걷는 행위와 함께 걷는다는 걸 경험하는 것 외 다른 목표가 없음을 강조합니다.
–
걷기 중간에 명예멘토가 방문해서 이야기를 나누는 것도 좋습니다.

인원 20-25명

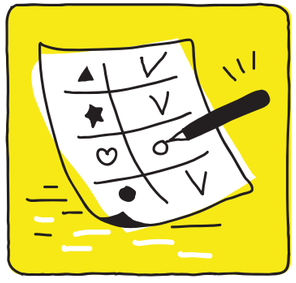
차시 10차시 이상 구성

가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 명상하기
걷기
먹기
관조하기
대화하기
기록하기

내용



1. 사전 활동하기

프로그램에 참여하는 멘토는 멘티와 함께 자기 몸의 상태와 걷는 동안 필요한 장비, 물품을 스스로 점검해보고 시간을 갖습니다.

멘토 5인과 멘티 20-25명 정도의 한 구성을 설정합니다.

1~2차시는 걷는 코스를 기획하고 설계하는 시간으로, 튜터는 미리 가능한 코스 2~3개 정도를 제시하고 토론을 거쳐 한 개를 정합니다.

튜터는 걷는 코스를 구간별 (4~5구간이 적당)로 나누고 담당조가 구체적으로 설계토록 합니다. 멘토 역시 한 개의 조를 정해서 들어가 조원으로 활동합니다.



2. 상호학습하기

3~4차시는 3~4시간 정도의 걷기가 가능한 산이나 강변을 걷는 예비 걷기 과정으로 진행합니다.

이때 각 모둠별로 필요한 몸과 마음 상태 및 필요한 물품을 점검해봅니다.

3차시는 2시간으로 다비드르브르통의 〈걷기예찬〉의 쪽글을 1시간 정도 돌아가면서 읽습니다.

이때 걷는 동안 만나게 될 풍경에 대해서 슬라이드로 미리 보고, 그 길 위에서 자신이 발견하고 싶은 것을 돌아가면서 이야기 나눠봅니다.



3. 걷기

걷기는 자유롭게 구상하되, 하루 평균 21Km이상 3박 4일 이상으로 합니다.

참가 멘티와 멘토, 그리고 튜터 모두는 길을 걷는 동안 3~5가지 자기 질문을 갖고 떠나며, 매일 저녁 각자 주제에 대해 하루 동안 생각해봤거나 다른 이와의 대화를 통해 알게 된 것을 공유합니다.

다음페이지로 →

내용

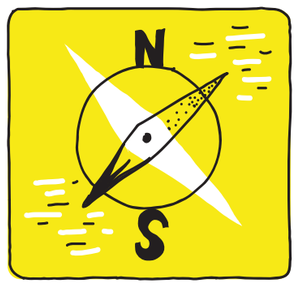


4. 사유하기

걷는 과정의 질문은 '나의 왜 걸을까?'와 같은 동기에 대한 물음으로부터 '걷는 나는 누구일까?'와 같은 존재적 물음, '나와 함께 걷는 이 사람은 또 누구인가?'(관계의 물음) 혹은 '지금 내가 걷는 이곳은 어디인가?'(우주론적 물음) 등 다채롭게 구성합니다.

또한 참가자 모두에게 공통의 질문과 각자에게만 해당하는 자기 주제를 갖고 여행토록 합니다.

멘토들에게는 사전에 지적 위계와 일방적 전달을 경계하면서도 참가청소년들을 가르칠 수 있는 [무지한스승]의 원리와 비폭력 대화술에 대해 사전 학습을 제공하고, 걷는 동안 아이들과 지적이고 예술적인 대화를 이어가는 연습을 합니다.



걷기는 멘토와 멘티 1:1, 1:2, 1:3, 3:3, 3:5짝으로 따로 같이 걷기, 일렬로 함께 걷기 등 다양하게 구성의 변화를 줍니다.

하루 혹은 이틀을 정해 당일의 목표지만을 제시하고 나침반과 지도에만 의지해 멘토와 함께 상의하면서 찾아가기 등의 과정도 좋습니다.



5. 축복하기

걷기의 마지막 종착지에서는 학부모나 어른들이 무사 당도를 축하하는 세레머니를 해 줍니다.

마지막은 함께 걸은 사람들이 둥글게 둘러서서 돌아가며 서로를 위한 격려의 박수와 허그를 하고, 마무리는 특별한 의식으로 매듭짓도록 합니다. (예. 신발던지기, 모자던지기 등)

준비 물품 배낭, 침낭, 운동화, 슬리퍼, 세면도구, 활동복, 모자, 필기구, 카메라, 시집, 야외수업용 오디오, 기타 개인물품



6. 사후활동

사후활동은 여행을 회고하고 의미를 되짚어보는 시간으로서 2시간씩 2번으로 구성합니다.

1차시는 여행의 사진을 함께 보면서 기억을 더듬어보고, 발표회를 준비합니다.

발표회는 구간별로 사진슬라이드쇼와 전시, 그리고 여행시낭송 정도로 구성합니다. 구간별로 각 구간에 얽힌 사진스토리와 시, 그리고 전시를 역할을 나눠서 준비해도 좋고, 아니면 시낭송팀, 전시팀, 슬라이드쇼팀으로 나눠 진행해도 좋습니다.

2차시는 주위 분들을 모시고 각 조별로 발표회를 갖습니다.

참고 문헌

- 다비드 르 브르통 〈걷기예찬〉
- 다비드 르 브르통 〈느리게 걷는 즐거움〉
- 베르나르 올리비에 〈쇠이유, 문턱이라는 이름의 기적〉

키워드 상호긍정, 존경심, 예찬, 거리두기와 공유, 공공성, 나눔, 소통, 지적 해방, 여행, 용기, 회복, 희망

22

내 인생 최고의 OO

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷ ÷

목표 누군가의 인생에서 최고라는 것에 대해 탐구하면서 개인의 인생에서 최고의 의미와 가치를 배웁니다.

팁 이 프로그램은 주관처의 기획 하에 멘토와 멘티가 함께 참여하는 프로그램입니다.
–
자기소개가 필요 없는 자유학기제 청소년이나 지역아동센터 청소년을 대상으로 합니다.
–
이그나이트 프리젠테이션 방법은 인터넷으로 검색해 찾아 배워둬야 합니다.
–
'자기 인생 최고의 OO'이 참가자들과 바로 체험해 볼 수 있는 소재를 가진 멘토를 선정합니다.
–
6차시 이상으로 구성하고 싶을 때는 멘토의 수를 늘립니다.

인원 20명

차시 5차시 구성

가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 만나기
듣기
체험하기
만들기
발표하기

내용



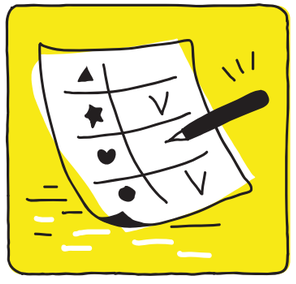
1. 사전준비하기

'내 인생 최고의 OO'에서 OO은 자기 인생의 전환점을 제공했거나 스스로 최고라 생각해온 책이나 그림, 음악, 영화, 음식, 악기 등 사물 혹은 작품을 의미합니다.

튜터나 놀이멘토는 사전에 간단한 설문을 통해 생각멘토의 OO과 멘티들이 관심 있어 할만한 OO을 파악해둡니다.

튜터나 놀이멘토는 '자기 인생 최고의 OO' 이야기에 참여할 콘텐츠를 가지고 있는 생각멘토와 이야기 나누는 방식에 대해 연습합니다.

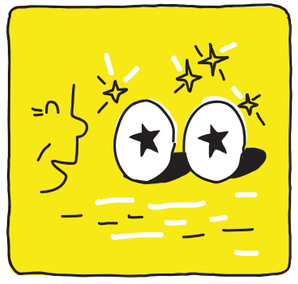
수업의 장소에 대해서도 서로 이야기 하고 준비하여, 도서관이나, 미술관, 공원, 동네 정자 등을 물색해 둡니다.



2. 자료 준비하기

튜터나 놀이멘토는 생각멘토들과 '자기 인생 최고의 OO'에 대한 이야기를 나누고, 20장의 슬라이드를 15초씩 자동으로 넘기면서 5분간 발표하는 이그나이트 프레젠테이션 자료로 만듭니다.

프레젠테이션 준비 시 한 장당 15초에서 30초 정도가 되도록 구성합니다.



3. 최고의 OO 나누기

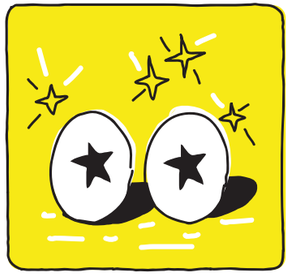
20명의 청소년이 멘토가 들려주는 인생의 전환이 된 그림이나 글, 음악, 영화, 음식, 장소 등에 대한 이야기를 듣고 배웁니다.

1차시에는 서로 다른 분야의 자기 인생 최고의 OO 이야기를 들려줄 4명의 멘토를 모시고 이그나이트 프리젠테이션 방법으로 이야기를 듣고 나눕니다.

멘토당 프리젠테이션 시간은 최대 10분 이내로 하는 것이 좋으며, 멘토는 자기의 생각을 멘티의 몸에 맞는 속도로 준비하는 것이 중요합니다.

다음페이지로 →

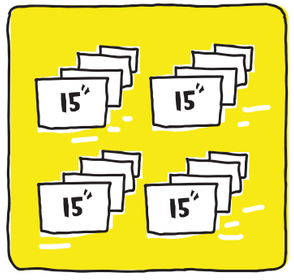
내용



4. 최고의 OO 체험하기

2~3차시에는 2개조를 나눠서
1차시 멘토들이 들려준
최고의 OO을 돌아가면서
직접 체험하고 경험을 나눕니다.

체험하는 과정은 미션을 주고
멘티들이 직접 체험하는
방식이 가능하나, 현실에 맞게
설계하는 것이 좋습니다.



5. 멘티의 OO을 공개하기

4~5차시에는 참가자 각자가
생각하는 최고의 OO에 대해
4인의 멘토를 초대해서
이그나이트 프레젠테이션
방식으로 서로 소개하고
이야기를 나눕니다.

멘토들과의 토론을 통해 다양한
사유를 할 수있도록 도웁니다.
멘토는 멘티들의 생각과 발상에
대해 격려하고 응원해 줍니다.

준비 물품 필기구, 빔프로젝터시스템, 카메라(폰카메라 가능)

참고 문헌
- 내 인생의 ~ 시리즈(의미있는 사물들, 책, 음악, 그림, 음식 등)
- 취향_디자이너의 흥미로운 물건들(지식너머)
- 리빙라이브러리
- 이그나이트 http://thechange.kr/wp/archives/479
- 인생학교 시리즈
- 영화 시민케인

키워드 발견, 만남, 몰입, 꿈, 기억, 아카이빙, 이그나이트, 이야기, 공유, 사람책도서관

멘티 돋보기

4. 병영의 청년, 군인

병역의무의 근거와 군대문화

병역법 제3조 병역의무 1항에 따르면 “대한민국 국민인 남성은 헌법과 이 법에서 정하는 바에 따라 병역의무를 성실히 수행해야 한다.”고 정의하며 2항의 내용은 “이 법에 따르지 아니하고는 병역의무에 대한 특례를 규정할 수 없다.” 입니다.

군대조직이라는 사회체계 안에서 구성원이 지니는 생활양식과 행동유형은 문화의 한 형태로 볼 수 있으며, 이는 장병들이 공유하는 가치관과 사고방식, 태도 및 신념체계 등의 총체로서 군대조직 구성원의 행동에 적용되는 기준이나 표준 규칙이 됩니다. 군대문화는 또한 군대에서 이루어지고 있는 제반 생활양식 전체를 포함하는 개념이기도 합니다. 군대문화는 사회 내의 다른 하위문화와 비교해볼 때 다른 조직과 문화형성에 직접 · 간접으로 지대한 영향을 서로 주고받으며 상호교류를 통하여 문화를 발전시켜 나가고 있는 조직문화의 한 형태입니다.

사회적 지지가 군복무 스트레스에 미치는 영향

군복무 스트레스는 군복무 기간에 청년(후기청소년)이 경험하는 스트레스로 인간관계나 군대 생활을 어렵게 만들고 이로 인하여 심리적 불안을 겪거나 긍정적인 의식을 갖는데 어려움을 느끼게 하는 것을 말합니다. 후기청소년에게는 군 입대 자체가 스트레스이고 군은 엄격한 위계질서를 중시하는 곳으로 개인적인 애로사항이 무시되기 쉽기 때문에 지휘관 및 간부들은 후기청소년에게 가급적 스트레스를 주지 않도록 하거나 스트레스를 해소시켜주어 힘든 가운데서도 안정감을 가지고 군복무에 전념할 수 있도록 해야 합니다. 실제로 후기청소년은 군대생활에서의 욕구충족의 좌절, 부당함, 스트레스 등을 경험할 때 분노를 느낀다고 하며, 군복무 스트레스는 이렇게 내 · 외적 사건들이 개인의 중요한 동기를 위협하고 개인이 이를 극복할 능력이 부족할 때 일어나는 특정한 형태의 심리적, 생리적 반응의 혼란을 의미합니다.

군복무 스트레스는 부대환경, 인간관계 등 군대생활 내적환경과 가족, 이성친구 등 군대생활 외적환경에서 비롯됩니다. 군대생활 스트레스의 원인은 상하급자와의 인간관계, 사회와의 단절에서 오는 부적응과 과중한 훈련 및 업무가 가장 큰 부분을 차지하고 있습니다.

군대는 특수한 문화적 환경과 가치관을 가지고 있어 후기청소년이 군복무 기간 중에 자율에 많은 제약을 받게 되어 부적응 행동문제와 군복무 스트레스로 인해 자살사고와 군기사고의 잠재성을 보유하게 됩니다. 후기청소년이 성인보다 새로운 문화에 더 쉽게 적응할 것으로 생각되기 쉽지만 새로운 문화로의 적응은 후기청소년에게도 어렵기는 마찬가지입니다. 문화적응이 일어나는 이유는 개인이 그들의 삶에서 보다 나은 결과를 위하여 그들의 심리적 특성, 환경, 다른 사람과의 접촉량을 변화시키기 때문이며, 문화적응은 이러한 과정이라고도 할 수 있습니다.

이러한 맥락에서 볼 때 병사들도 문화과정에 있는 집단이라고 할 수 있습니다. 군복무 기간에 사회적 지지[1]가 높을수록 긴장, 불안, 분노, 스트레스는 감소하며 삶의 질은 높아질 것입니다. 최근 연구에서도 사회적 지지가 높을수록 군적응의 수준이 높으며, 우울, 분노와 같은 부정적 감정의 수준이 낮은 것으로 나타났으며, 병사가 자신에 대한 사회적 지지를 지각하는 것이 스트레스 상황에서 행동문제를 완화해주고 있음이 검증되었습니다.

1) 사회적 관계를 통해서 개인이 타인들로부터 얻을 수 있는 모든 긍정적인 자원.

군인 멘토링 프로그램 가이드 구성표

대상구분		지역아동센터		
영역구분		처음	다음	모두
사람	나	01. 나의 인생 첫 단추	02. 멘토와 함께하는 별헤는 밤	
	자연	03. 힘든가방	04. 첫인상 첫느낌	
관계	친구	05. 꿈을 꾸는 별	11. 당신의 향기	
	인연	06. 멘토를 부탁해 -멘토의 그 때 그 시절	12. 너 탐구하기	
소통	감각	07. 사랑학개론	13. 인생책 만들기	21. 병영 앨범
	다양성	08. 수호자에게 보내는 편지	14. 사랑탐구	22. 공간의 탄생
나눔	일과놀이	09. 병영 릴레이 소설	15. 하루 생활 시	
	공동체	10. 등 뒤의 수호자	16. 한 페이지 생각 소설	
행복	즐거움	17. 바느질의 재구성	18. 사랑의 막대그래프	
	나	19. 금전출납의 인문학	20. 나의 타임라임 만들기	

구분

□ 발견하기 ▨ 말걸기 ▩ 탐구하기 ▨ 기획하기 ▩ 모든원리

01

나의 인생
첫 단추

난이도 ÷

목표 내 인생의 첫 장면을 돌아보며 지금의 나를 새로운 시선으로 발견해 봅니다.

팁 생각멘토는 활동의 의미를 해석해주고, 놀이멘토는 돌아다니며 멘티와 가깝게 활동합니다.
–
생각멘토는 미리 그림일기 양식에 자신의 인생 첫 기억을 담아갑니다.
–
그림일기장을 참고하여 그림일기 양식지를 준비합니다.
(이름, 첫 기억의 시간과 장소, 큰 그림 칸, 작은 글씨 칸이 들어갑니다)
–
심리치료에서 사용되고 있는 '생애 첫 기억'에 대한 내용을 참고하여 만들었습니다.

인원 15~20명

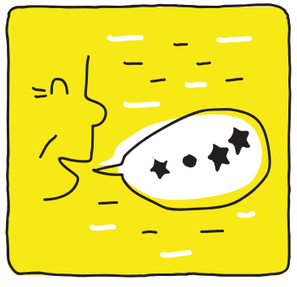
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



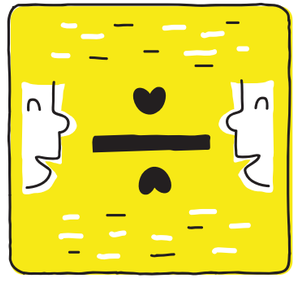
1. 멘토의 첫 기억 듣기
10분

멘토는 자신의 인생 첫 기억을 소개합니다.
자신의 첫 번째 기억을 통해 새로 발견한 나의 특성은 무엇인지 이야기합니다.



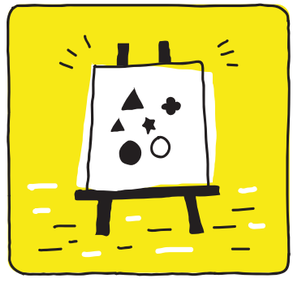
2. 첫 기억 그리기
15분

멘티는 자신의 인생 첫 기억이 무엇인지 그림일기 형식으로 표현합니다.



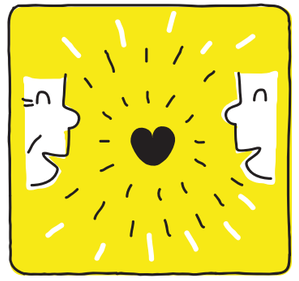
3. 첫 기억 나누기
10분

멘티는 2명씩 짝을 지어 짝꿍에게 그림일기를 보여주며 나의 인생 첫 기억을 이야기 해줍니다.
서로 짝꿍의 첫 기억을 듣고 현재의 모습과 비교하여 자신의 생각을 말해줍니다.



4. 기억 구경하기
15분

멘티는 각자 자기 자신의 자리에 그림일기를 전시합니다.
자유롭게 돌아다니며 다른 사람의 인생 첫 기억을 구경합니다.



5. 마무리하기
10분

멘토는 자신의 인생 첫 기억은 지금 현재의 삶의 거울이 될 수 있음을 이야기합니다.
첫 기억을 떠올리며 자신을 새롭게 발견하는 시간이었다는 이야기를 하며 마무리합니다.

준비 물품 그림일기 양식 A4크기, 연필, 색연필, 사인펜

02

멘토와 함께하는 별 헤는 밤

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 문학작품을 매개로
멘토와 멘티 간 문화적 공감을
나눕니다.

팁 프로그램은 문학적 역량이 있는 생각멘토, 청년과
소통능력이 높은 놀이멘토에게 권합니다.
–
생각멘토의 문학작품은 자신의 삶이 투영된
것으로 준비하는 것이 좋습니다.
–
놀이멘토의 놀이 프로그램 진행은 문학적
분위기를 만들고 나누는 방식이 좋습니다.
–
놀이 활동은 멘토링 가이드북을 참고하세요.
–
문학작품의 일부나 시를 적은 종이는
디자인적으로 아름다워야 합니다.
–
멘토의 상황에 따라 120분 수업으로
연장할 수 있습니다.

인원 15~20명

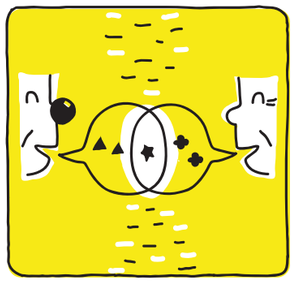
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

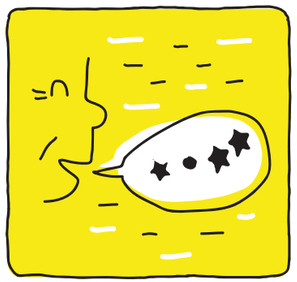
내용



1. 이야기 나누기

10분

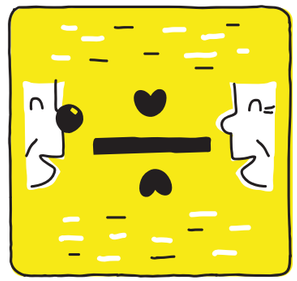
놀이멘토는 놀이 활동을
진행하면서 교실의
분위기를 밝게 이끕니다.
생각멘토는 문학적 경험을
이야기하면서 멘티들의
관심을 끌어냅니다.



2. 멘토의 별 이야기

15분

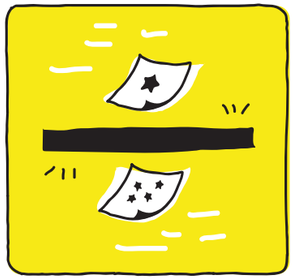
생각멘토는 자신이 쓴
작품이나 영향을 받은
문학작품을 이야기합니다.
작품과 자신의 삶을
이야기하면서 삶이
문학임을 이야기합니다.



3. 공감 나누기

10분

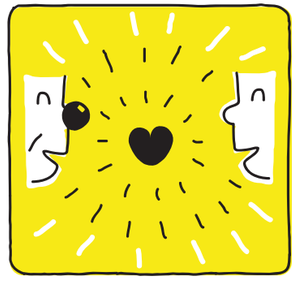
놀이멘토는 에피소드와 관련한
놀이 활동을 진행하면서
공감의 시간을 갖습니다.
다시 생각멘토가 경험의
의미를 이야기하면서 멘티들의
관심을 끌어냅니다.



4. 멘토의 별 나누기

15분

생각멘토가 추천하는
문학작품의 일부나 시가
적힌 종이를 나누어줍니다.
다른 사람을 위해 읽어줄 수
있는 멘티를 찾아 낭독의
시간을 갖습니다.



5. 마무리하기

10분

놀이멘토는 에피소드와
관련한 놀이 활동을 통해
공감의 시간을 갖습니다.
멘티들의 소감을 이야기하고
마무리합니다.

준비 물품 시와 문학작품의 일부가 적혀있는 종이, 동영상, 음악

03

힘든 가방

난이도 ÷ ÷

목표 자기 자신과 타인을 위한
위로 방법을 찾아보고
위로의 의미와 중요성을 발견해봅니다.

팁 생각멘토는 자신의 경험과 위로의 소중함을
이야기해주며 시작과 끝을 담당하고,
놀이멘토는 사회자 역할을 합니다.
-
멘토는 미리 공유하고 싶은 에피소드를 정해
흥미롭고 의미가 전달될 수 있게 준비합니다.

인원 15~20명
(3-4개 모둠)

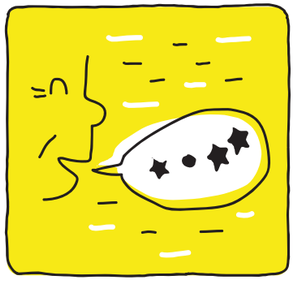
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 멘토의 경험 나누기
10분

멘토는 살면서 힘이 되었던
위로를 받았던 경험과
위로 받을 때의 느낌,
생각을 이야기 합니다.



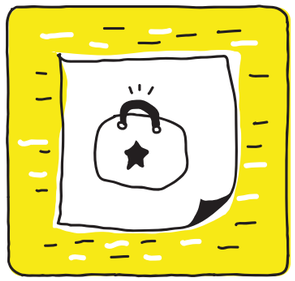
2. 떠올려보기
5분

멘티는 다른 사람이 해준
위로 중 가장 기억에 남는
위로를 편지지에 적습니다.



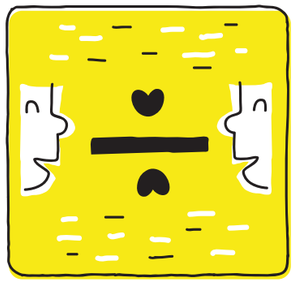
3. 고민해보기
5분

멘티는 자신이 힘들 때
스스로를 어떻게 대했는지에
대해 편지지에 적습니다.
자신을 자책하거나, 포기하면서
스스로를 학대해 본적은
없는지 고민해봅니다.



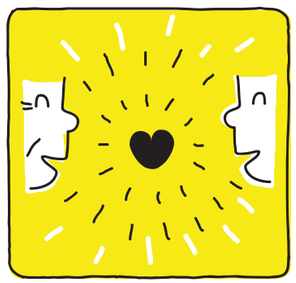
4. 힘든가방 만들기
15분

멘토는 여행 가방 모양의
종이를 1장씩 나눠줍니다.
멘티는 모둠별로 간단히 자신의
경험과 생각을 공유합니다.
힘들 때 스스로를 위로하는
방법과 다른 사람을 위로하는
방법을 함께 이야기하고 적으며
'힘든가방'을 만듭니다.



5. 생각 나누기
15분

각 모둠의 '힘든가방'을 서로
다른 모둠에게 보냅니다.
멘티는 다른 모둠의
'힘든가방'을 보고 위로방법을
배우기도 하고, 자신들의
방법을 더해주기도 합니다.



6. 마무리하기
10분

멘토는 위로의 소중함에
대해 이야기합니다.
스스로와 다른 사람을
"위로할 줄 아는 것"은
현대사회에 꼭 필요한 능력임을
이야기하며 마무리합니다.

준비 물품 여행가방 모양의 '힘든가방' 활동지(8절크기),
마카, 사인펜, 색이 다른 두 종류의 쪽지

04

첫인상 첫느낌

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 직관과 느낌으로 타인을 바라보고 편견 없이 타인을 발견하는 경험을 나눕니다.

팁 생각멘토는 편견 없이 있는 그대로 바라보기에 대한 자신의 경험을 이야기해 줍니다.
-
놀이멘토는 첫 인상 동영상을 준비합니다.
(www.youtube.com/watch?v=9Gfyen0jHS4&list=PL5ovQf4VAJxODsYZ8kYFeC5eXlwRCv0f6)
-
"느낌으로 보기"를 진행할 땐 오직 가위만 이용해 오립니다.
-
얼굴 앞모습, 옆모습, 특징(안경 등), 전체적인 느낌을 다양하게 표현할 수 있도록 합니다.

인원 15~20명

소요 시간 60분

가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

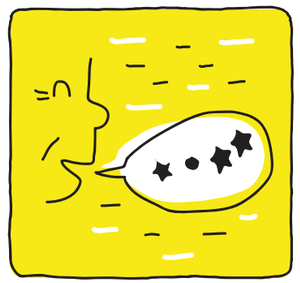
매개 활동 문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



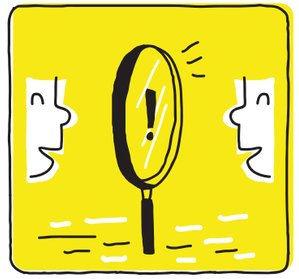
1. 동영상보기
10분

놀이멘토는 첫인상과 착각에 관련된 동영상을 보여줍니다.



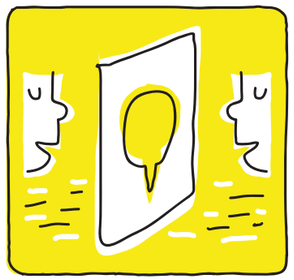
2. 이야기나누기
5분

생각멘토는 사람을 섣불리 판단하는 것은 착각(편견)을 불러일으키기 쉽다는 것을 이야기합니다.
직관과 느낌으로 상대를 발견하는 활동에 대해 이야기 합니다.



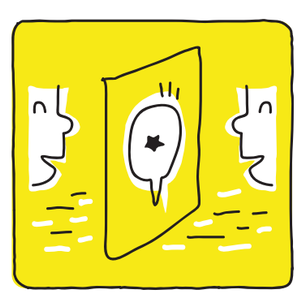
3. 느낌으로 보기
5분

멘티는 2인 1조로 서로의 얼굴을 관찰합니다.
서로의 느낌을 가장 잘 표현할 수 있는 색깔의 색종이를 골라 짝꿍의 모습을 오립니다.



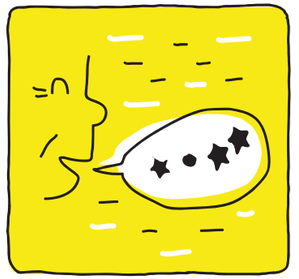
4. 직관으로 보기
10분

멘티는 짝꿍의 얼굴을 오린 색종이를 첫 인상 색지에 붙입니다.
서로에게 아무것도 묻지 않고 오직 직관으로만 어떤 사람일지 상상해봅니다.
첫 인상 색지에 말풍선을 그리고 짝꿍이 어떤 사람인지 소개글을 적습니다.



5. "나" 소개받기
10분

멘티는 짝꿍에게 "네가 느끼고, 직관해본 나"를 소개받습니다.
소개가 끝나면 서로에게 첫 인상 색지를 선물합니다.



6. 기분 나누기
10분

멘티는 내가 발견하지 못했던 "나"를 소개받은 기분이 어땠는지 발표합니다.

7. 멘토의 이야기 듣기
10분

생각멘토는 무의식 중에 섣부른 판단과 착각(편견)을 얼마나 자주하게 되는지 이야기합니다.
"있는 그대로 봐주기"가 상대에 대한 배려라는 이야기를 하면서 마무리 합니다.

준비 물품 색종이, 가위, 풀, 색지(A4)

05

꿈을 꾸는 별

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 자신의 꿈에 대한 이야기를 들려주고 다른 사람들과 공유합니다. 서로의 꿈에 대해 응원하고 격려합니다.

팁 서로의 꿈을 존중하는 메시지를 적을 수 있도록 분위기를 유도합니다.
–
멘토도 멘티들에게 꿈을 응원하는 메시지를 적어 줍니다.
–
'꿈을 품은 별'을 만들 때 예쁘고 튼튼한 종이로 만들어 간직할 수 있게 해봅니다.
–
별 접기는 다음의 링크를 참조합니다. (www.youtube.com/watch?v=9grUOfBc3Pg)

인원 15~20명

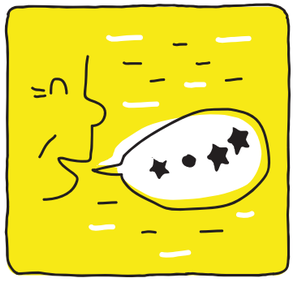
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

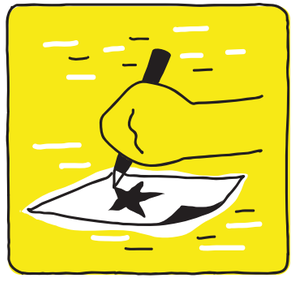
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 이야기 나누기
15분

멘토가 인생곡선을 통해 자신의 꿈의 변천사를 이야기 해줍니다. 꿈을 향해 가는 과정에서 좌절했던 부분, 응원받았던 부분을 함께 이야기 나눕니다.



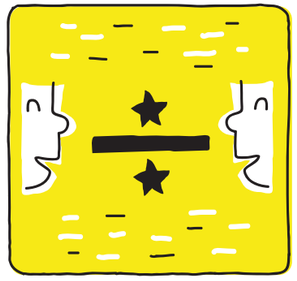
2. 나의 꿈 적기
10분

멘티들은 원하는 색종이를 골라 자신의 꿈을 버킷리스트 형식으로 적습니다.



3. 꿈을 품은 별 만들기
5분

놀이멘토는 별 접는 방법을 알려줍니다. 멘티는 각자 '꿈을 꾸는 별'을 만들어 이름을 쓰지 않은 채로 바구니에 담습니다.



4. 꿈을 품은 별 나누기
20분

멘티들이 돌아가면서 바구니에서 무작위로 '꿈을 품은 별'을 꺼내어 읽습니다. 별 주인이 꿈에 대해 1분간 설명해봅니다.



5. 꿈 응원하기
10분

별을 뽑은 멘티는 이야기를 듣고 응원의 메시지를 쪽지에 적어봅니다. 별 속에 응원의 쪽지를 집어넣고 스티커를 이용해 봉합니다. 별 주인에게 돌려줍니다.

준비 물품 색종이, 별 접기 도안, 쪽지, 바구니, 필기도구, 스티커

06

멘토를 부탁해
- 멘토의 그 때 그 시절

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 멘토의 일방적인 인생나눔이 아닌, 멘티가 듣고싶은 이야기를 해 줌으로써 멘티에 필요에 맞는 멘토가 되어줍니다.

팁 멘토는 튜터와 함께 인생타임라인을 미리 만들어 봅니다.
–
공유하고 싶은 순간은 졸업, 결혼 같은 이벤트 보단 감동받았던 순간, 큰 변화가 있었던 순간, 포기하고 싶었던 순간, 행복했던 순간 등 상상력을 자극할 수 있는 순간으로 고릅니다.
–
생각멘토가 컨텐츠가 되어 이야기를 나누는 동안 놀이멘토는 프로그램의 진행을 담당합니다.
–
가방모양 활동지는, 가방그림을 흐리게 하여 위에 글이나 그림을 그릴 수 있도록 제작합니다.

인원 15~20명

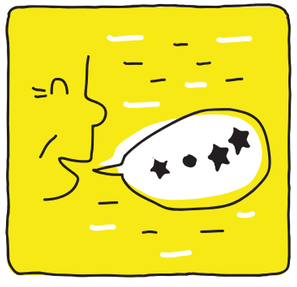
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

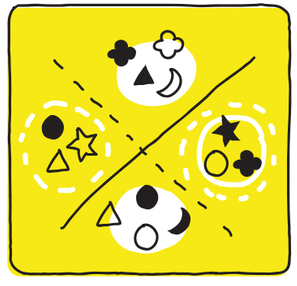
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 멘토의 인생 들어보기
10분

멘토는 태어남, 졸업, 결혼 등의 큰 사건을 미리 적은 인생연표를 보여주면서, 자신의 삶에 대해 간략하게 이야기를 합니다.



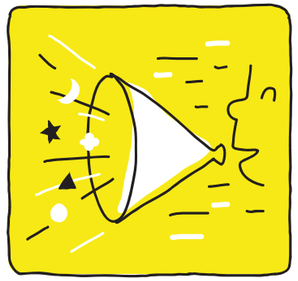
2. 멘토의 순간 공유
5분

멘토가 자신의 인생에서 공유하고 싶은 세 가지 순간을 정해서 각 모둠에게 지정 해 줍니다.



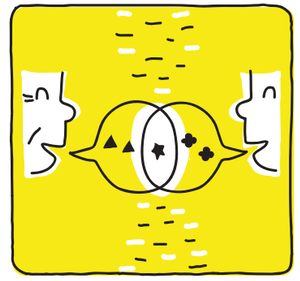
3. 멘토의 그 때, 그 시절
25분

멘티들은 세 개의 모둠으로 나뉘어 각각 다음의 활동을 통해 멘토가 공유한 순간에 대해 생각해 봅니다.
○ 멘토의 뇌구조 상상하기
○ 멘토의 가방 속에는?
○ 이 날 찍은 멘토의 사진



4. 발표하기
10분

모둠별로 활동결과를 발표합니다.



5. 멘토가말하는그때,그시절
10분

멘토는 모둠의 발표를 들어본 소감을 나눕니다. 실제 어떤 순간 이였는지, 자신에게 어떤 의미가 있었는지 이야기합니다.

준비 물품 멘토의 인생 타임라인, 활동지(뇌구조, 가방모양, 액자 틀), 사인펜, 필기도구, 색연필

07

사랑학 개론

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 멘토와 멘티가 생각하는 '사랑'에 대해 생각해보고 시간이 지나도 변하지 않는 사랑의 가치를 찾아봅니다.

팁 멘토가 사랑에 관련된 시나 노래를 다양한 매체 (책, 그림, 사진, 영상 등)를 활용하거나 그 시절 언론기사를 조사하여 같이 보면서 이야기 나누면 좋습니다.
-
멘티와 공유하는 내용은 낭독하는 것보다 PPT를 이용해 직접 읽어볼 수 있게 하는 것이 좋습니다.
-
남녀간의 사랑 뿐 아니라 세상에 존재하는 여러 사랑의 의미를 함께 나눌 수 있게 이야기를 진행해주세요.

인원 15~20명 (4-5모둠)

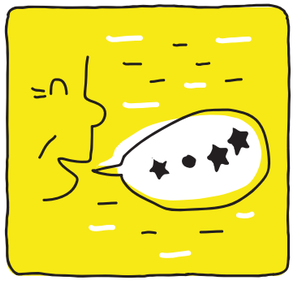
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

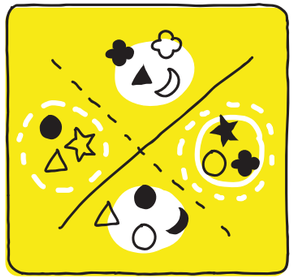
내용



1. 멘토의 이야기 듣기

10분

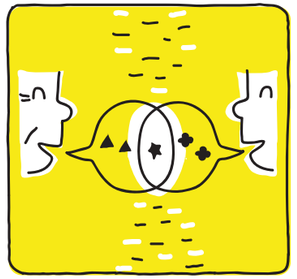
멘토는 멘토가 젊었을 때 유행했던 사랑에 관련된 시나 노래가사를 다양한 매체를 이용하여 멘티와 공유합니다



2. 생각해보기

10분

멘티는 4~5개의 모둠으로 나눠 앉아 내가 생각하는 사랑과 멘토세대의 사랑에 대해 이야기 해봅니다.
멘토가 생각하는 사랑은 무엇일지, 멘토세대의 사랑은 무엇일지 생각해봅니다.
모둠별로 우리가 생각하는 내용을 간단하게 적어봅니다.



3. 이야기 나누기

10분

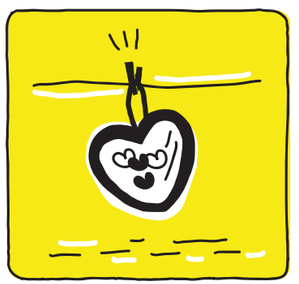
모둠별로 정리된 내용을 간단하게 발표해 봅니다.
멘토세대의 사랑과 멘티세대의 사랑에 대해 함께 비교해봅니다.
시간이 지나도 변하지 않는 사랑의 가치는 무엇이 있을지 생각해 봅니다.



4. 사랑의 액자 만들기

10분

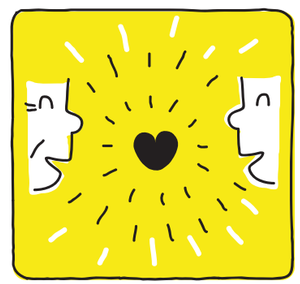
멘티는 두꺼운 도화지 2장을 하트모양 액자로 오립니다.
셀로판지를 오린 도화지 사이에 끼워 사랑의 액자를 만듭니다.
셀로판지에는 내가 생각하는 사랑에 대해 글이나 그림으로 표현해 봅니다.



5. 전시하기

10분

멘티는 사랑의 액자를 나무집게로 노끈에 매답니다.
멘티는 자유롭게 돌아다니면서 서로의 사랑에 대해 읽어봅니다.



6. 마무리하기

10분

멘토는 세대별로, 개인별로 다른 사랑의 의미에 대해 이야기 합니다.
"사랑"의 표현방법, 모습은 달라져 왔지만 시간이 지나도 여전히 변하지 않는 가치를 가지고 있음을 이야기하며 마무리합니다.

준비 물품 멘토세대 사랑을 표현한 시, 두꺼운 도화지, 셀로판지, 가위, 테이프, 네임펜, 노끈, 나무집게

08

수호자에게 보내는 편지

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 “수호자”를 재해석 해보고,
인생의 수호자들에게 감사함을 표현해봅니다.
힘든 군생활 속에서 누군가의 “수호자”가
되어 줄 마음의 준비를 해봅니다.

팁 멘토들은 수호자에게 보내는 편지를 미리 준비해서 멘티들에게 설명합니다.

–

편지지는 다양한 모양을 준비하여 고를 수 있게 하고 예쁘게 꾸미도록 합니다.

–

폴라로이드 카메라(필름)를 준비할수 없을 경우 카메라와 포토 프린터를 준비합니다.

–

사진을 찍을 때 멘티의 감사한 마음을 표정, 메시지, 그림 등으로 사진에 남겨봅니다.

–

군대 안에서 사진을 찍는 건 보안상의 문제가 될 수 있으므로 미리 확인합니다.

인원 15~20명

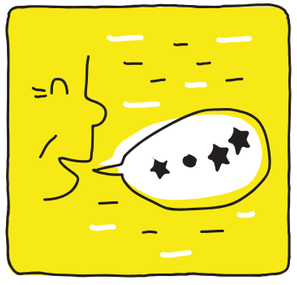
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

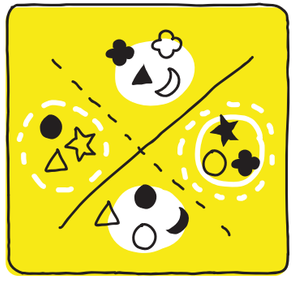
내용



1. 이야기 나누기

10분

멘토는 수호자를
“긴 인생에서 수없이 만나게
되는 잠시 기댈 수 있는 사람”
이라고 재해석 해봅니다.
자신의 인생에서 만났던
“수호자”를 소개해주고
이야기 나눕니다.



2. 수호자 찾기

10분

멘티들은 4~5개의 모둠으로
나눠 앉아 ‘내 인생의 수호자’
를 떠올려 봅니다.
이유는 무엇인지 생각해보고
모둠원들과 공유합니다.



3. 편지쓰기

15분

멘티들은 ‘내 인생의 수호자’
에게 그동안의 감사한 마음을
담아 편지를 씁니다.
멘티의 마음을 담은 사진을
찍고 인화합니다.



4. 편지보내기

10분

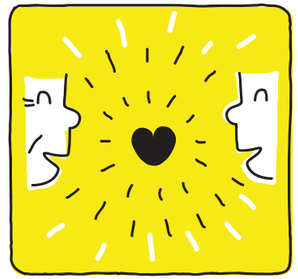
편지와 사진을 봉투에 넣고
주소를 적어 수호자에게
보낼 준비를 합니다.



5. 생각해보기

10분

모둠원들과 자유롭게 내 인생에서
만났던 “수호자”에 대해
이야기 해봅니다.
나는 다른 사람에게 어떤
“수호자”가 되고 싶은지
생각해 봅니다.



6. 마무리하기

5분

멘토는 아무리 사소한
일이더라도 “수호자”는
머릿속에 항상 남아있다는
이야기를 합니다.
다른 사람의 기억에 평생
“수호자”로써 남는 것의 가치에
대해 이야기하며 마무리 합니다.

준비 물품 편지지, 사인펜, 색볼펜, 폴라로이드 카메라(필름),
봉투, 풀, 우표

09

병영
릴레이 소설

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 릴레이 소설 쓰기를 통해
서로의 생각과 고민들을 확인해봅니다.
모두가 참여해서 함께 완성하는
즐거움을 경험합니다.

팁 릴레이 소설은 혼자 작성하는 것이 아닌
모든 멘티들이 다 참여하는 것으로 한 권의
책으로 묶었을 때 의미가 있습니다.
–
멘티의 수를 고려하여 적어야
하는 문장 수를 정합니다.
–
병영 판타지 소설이지만 너무 장난스럽게
나오지 않도록 충분히 이야기합니다.
–
놀이멘토는 전반적인 프로그램의 사회를 담당하고
생각멘토는 활동의 의미를 부여해 줍니다.

인원 15~20명

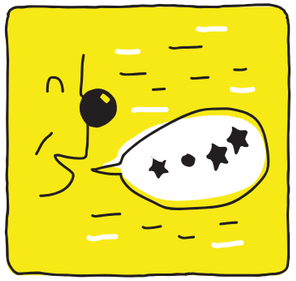
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



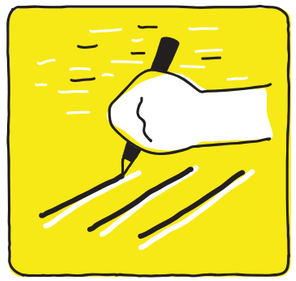
1. 몸풀기
10분

놀이멘토는 놀이활동 "30초만 그려요"를 진행합니다.
모두가 참여해서 함께 완성하는 즐거움에 대한 이야기를 합니다.



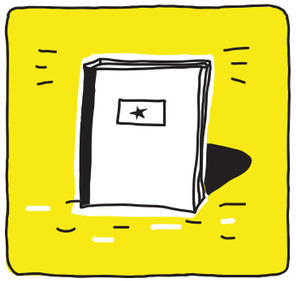
2. 우리가 바라는 병영생활 상상하기
5분

멘티는 병영생활에서
내가 '지금, 앞으로' 바꾸고
싶은 부분을 생각해 봅니다.
우리가 바라는 병영생활에 대해
판타지를 가미해 상상해보고
포스트잇에 적어봅니다.



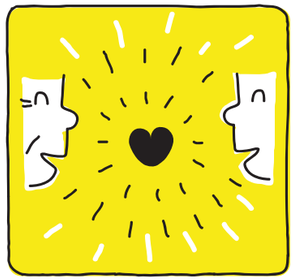
3. 릴레이 소설 쓰기
30분

멘티들은 자신의 시작 문장을
결정하고 한 방향으로 돌리면서
릴레이 소설을 작성합니다.
멘티들은 세 문장씩 작성하고
옆으로 돌립니다.
다른 사람의 소설에 내가 원하던
병영생활을 실현해 봅니다.



4. 릴레이 소설 읽기
10분

각자 자신의 소설이
돌아오면 읽어봅니다.
릴레이 소설을 묶어 한 권의
단편 소설 모음집을 만듭니다.



5. 마무리하기
5분

멘토는 상상을 통해 병영생활의
스트레스를 날리는 시간이
되었으면 한다고 이야기합니다.
모두의 바람이 들어간 릴레이
소설의 의미를 이야기
하며 마무리합니다.

준비 물품 줄이 있는 A4용지, 필기도구

10

등 뒤의 수호자

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 인생에서 내가 누군가(타인)를 지키고 보호하는 수호자가 되어 봅니다. 타인 역시 나를 수호하는 존재임을 느껴봅니다.

팁 모두가 참여할 수 있고 협동이 필요한 공동체 놀이를 준비합니다.
–
실내에서 공동체 놀이를 진행하는 경우 놀이가 과열되어 다치는 경우가 있으니 충분한 공간을 확보하도록 하고 조심하도록 안내합니다.
–
놀이멘토는 공동체 놀이가 원활하게 진행될 수 있도록 사회자 역할을 합니다.
생각멘토는 멘티들에게 프로그램의 의미를 부여해 줍니다.
–
수호자 임명장은 상장처럼 만들어서 준비합니다.
–
서로에게 수호자가 누구인지 말해주면 안 된다는 규칙을 말해줍니다.

인원 15~20명

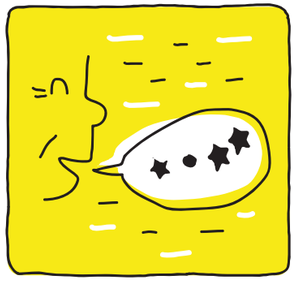
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

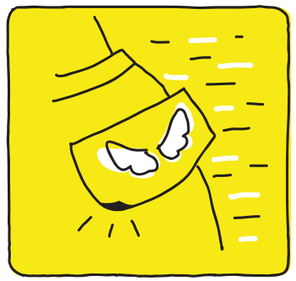
매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 이야기 나누기
10분

멘토는 내 인생의 수호자에 대한 이야기를 합니다.
수호자는 인생에서 잠시나마 기댈 수 있는 사람이라는 것을 이야기 합니다.
놀이멘토는 등 뒤의 수호자를 진행하는 방법과 수호자의 역할에 대해 설명합니다.



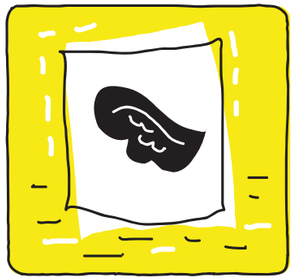
2. 수호 대상 정하기
10분

멘티는 제비뽑기 형식으로 자신이 수호해야 할 대상을 정합니다.
멘토는 해당 멘티가 볼 수 없도록 멘티별로 등 뒤에 수호자의 이름을 붙여줍니다.
멘티들은 본인의 수호자를 알 수 없지만 다른 멘티들의 수호자가 누구인지는 알 수 있습니다.



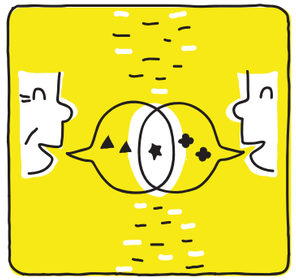
3. 수호자 되기
20분

눈감고 쓰러지기 등의 협동놀이를 하면서 수호자는 자신의 수호대상을 도와주고 지켜주며 몰래 수호자로서의 임무를 수행합니다.



4. 수호자 임명장 만들기
10분

협동놀이가 끝난 후 멘티들은 수호자 임명장 뒷면에 자신이 생각하는 수호자의 모습을 적어봅니다.



5. 수호자 임명장 수여
10분

멘티는 한명씩 돌아가면서 본인의 수호자를 맞춰보고 수호자 임명장을 전달합니다.
멘티는 수호자 임명장을 받은 소감을 이야기 합니다.

준비 물품 접착시트지(수호자 이름), 수호자 임명장 용지, 매직, 네임펜, 칼라 볼펜

11

당신의 향기

난이도 ÷ ÷

목표 누군가를 사랑하는 것의 가치를 배워봅니다.
사랑하는 사람을 위한 선물을
만들어봅니다.

팁 생각멘토와 놀이멘토는 멘티들과
어우러져 함께 작업합니다.
–
작업 중에는 음악을 틀어주면 좋습니다.
–
꽃말을 찾아 원액 향수에 라벨로
해설 내용을 붙여둡니다.
–
에센셜오일의 종류가 매우 많으므로
5~10개정도 미리 마련합니다.

인원 15~20명
(3-4개 모둠)

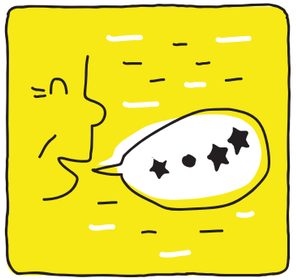
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

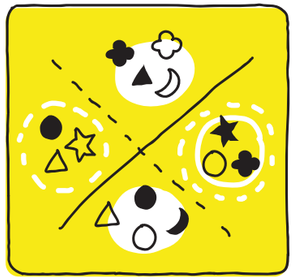
내용



1. 이야기 나누기

10분

멘토는 누군가를 사랑하는
것은 기쁜 일임을 일깨웁니다.
음악과 함께 사랑에 관한
시를 낭독합니다.



2. 모둠 토론하기

15분

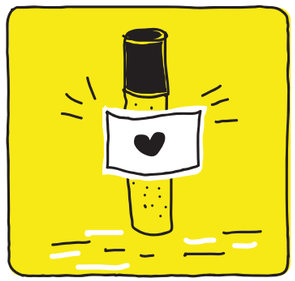
멘티는 자신이 사랑하는 사람이
누구인지 이야기합니다.
자신이 사랑하는 사람을
생각하면 느껴지는 단어
3가지를 씁니다.



3. 향수 제조하기

15분

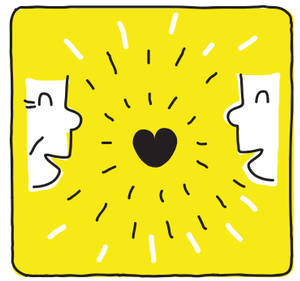
멘티는 자신이 쓴 단어에
어울리는 향기를 찾아
스프레이통에 담습니다.



4. 향수 시향회 하기

10분

멘티는 라벨지에 자신이
조향한 향수의 이름을 적어
스프레이통에 붙입니다.
멘티는 만든 향수에 어울리는
포장지를 골라 포장을 합니다.



5. 마무리하기

10분

멘토는 사랑하는 사람을
생각하면서 만든 향수에 의미를
부여하며 활동을 마무리 합니다.

준비 물품 비이커5개, 스포이드20개, 종이컵20개, 빈 스프레이용기(50ml) 20개, 향수원액(에센셜오일),
증류수(500ml), 알코올(500ml), 색깔라벨용지, 다양한 선물포장지

12

너
탐구하기

난이도 ÷ ÷

목표 데이트 스케줄 짜기를 통해
“너”에 대해 탐구하면서
“너”를 배려하는 법을 배웁니다.

팁 생각멘토는 돌아다니며 멘티들과 함께 활동하고
관찰하며, 놀이멘토는 전반적인 진행을 담당합니다.
–
데이트 스케줄을 짤 때 ~방, ~텔을
가는 것은 금지합니다.
–
데이트 상대는 꼭 연인일 필요가 없습니다.
부모님, 친구, 동생 등 잘 알지만 흔히 데이트
하지 않는 상대로 정하는 것이 좋습니다.

인원 15~20명
(2-3모둠)

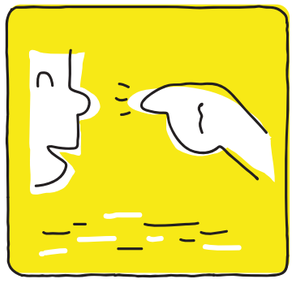
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

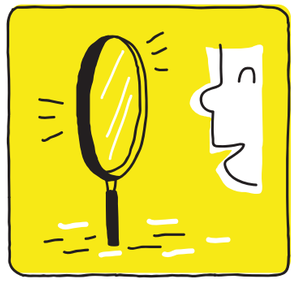
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



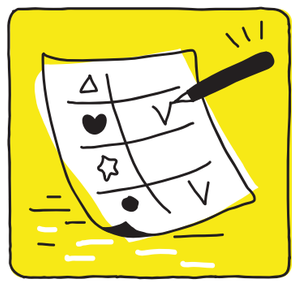
1. 데이트 상대 정하기
5분

멘티는 하루 종일 데이트하고
싶은 사람을 정합니다.



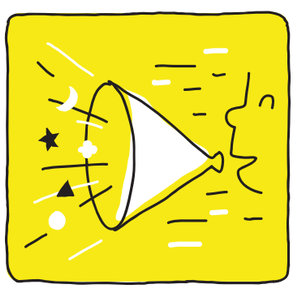
2. 데이트 상대 탐구하기
10분

멘티는 자신의 데이트 상대를
다양한 방향으로 탐구해보고
쪽지에 적습니다.
(예: 어떤 성격의 사람일지,
어떤 음식을 좋아할지, 어떤
장소를 좋아할지, 어떤 스타일의
데이트를 좋아할지 등)



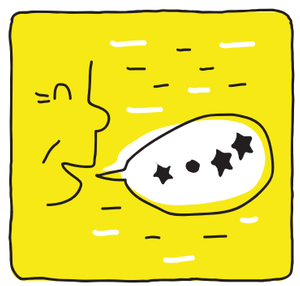
3. 데이트 스케줄 짜기
20분

멘티는 탐구한 결과를 토대로
1일 데이트 스케줄을 짜고
8절지에 자유롭게 적습니다.
데이트 비용도 계산해 최대한
아낄 수 있게 해봅니다.
그림, 약도를 이용해 시각적으로
다채롭게 꾸밉니다.



4. 데이트 스케줄 발표하기
15분

멘티는 모둠별로 자신의 1일
데이트 스케줄을 발표합니다.
데이트 상대를 탐구한
결과가 어떻게 스케줄에
반영되었는지도 설명합니다.



5. 멘토의 소감듣기
10분

멘토는 멘티의 발표를 듣고
소감을 이야기합니다.
다른 사람에 대한 배려는 그
사람에 대한 탐구가 동반된다는
이야기를 해줍니다.

준비 물품 8절지, 쪽지, 필기도구, 색연필, 사인펜

13

인생책 만들기

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 자신의 인생을 책으로 만드는 과정을 통해 지난 삶을 되돌아보는 시간을 가집니다.

팁 멘토의 인생을 담은 인생책을 미리 준비하여 멘티에게 예시로 보여줍니다.
–
멘토의 인생책엔 지나치게 우울한 내용을 담지 않도록 합니다.
–
바늘 사용 시 조심하도록 주의를 줍니다.
–
각 페이지에는 글이 한줄 정도 들어가고 나머지 부분은 그림 등 다른 방법으로 채웁니다.
–
인생책에 들어가는 내용은 다양하게 변주가 가능합니다. 예를 들어 자신의 인생을 짧은 이야기로 만들어 표현해볼 수도 있습니다.
–
멘티들이 서로의 인생책을 읽을 때 감각과 느낌을 사용할 수 있도록 합니다.

인원 15~20명

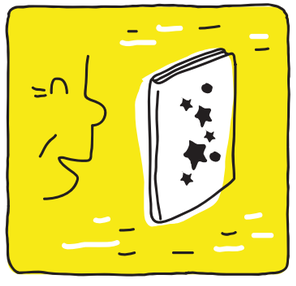
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 멘토의 인생책 보기

10분

멘토는 미리 만들어 온 인생책을 멘티에게 보여줍니다.
인생책을 가지고 자신이 살아온 이야기를 간략하게 공유합니다.



2. 인생책 만들기

10분

멘티는 A4용지 3장을 이용하여 6페이지의 인생책을 만듭니다.
A4용지를 반으로 접고,
접힌 부분을 바느질하여
책의 형태를 만듭니다.



3. 인생책 채우기

25분

멘티는 책의 제목을 정하고 다음과 같이 책에 내용을 채웁니다.

1p 표지
2~3p 내 소개
4~5p 나의 장점
6~7p 나의 단점
8~9p 나를 행복하게 하는 것들
10~11p 나의 미래와 꿈
12p 뒷표지

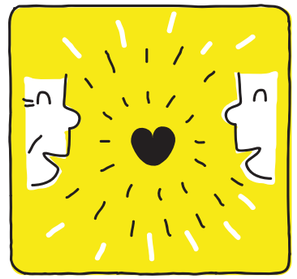
꾸미기 재료를 활용하여 책을 꾸밉니다.



4. 인생책 읽기

10분

멘티는 자신의 인생책을 앉은 자리에 전시합니다.
멘티들은 자유롭게 돌아다니며 마음에 드는 인생책 한권을 읽어봅니다.



5. 마무리하기

5분

멘토는 인생책을 만드는 과정이 나의 지난 삶에 찬찬히 말을 걸어 볼 수 있는 시간이었음을 이야기하며 마무리 합니다.

준비 물품 A4용지(100g), 색실, 바늘, 사인펜, 색연필, 색 펜, 색종이, 털실, 말린 꽃, 예쁜 천, 가위, 풀

14

사랑 탐구

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 멘토세대와 멘티세대가 생각하는 사랑의 보편적 가치와 두 세대의 사랑에 대한 생각의 차이를 알아봅니다.

팁 생각멘토는 전반적인 진행을 담당하고
놀이멘토는 돌아다니면서
멘티와 가깝게 활동합니다.
–
생각멘토와 놀이멘토는 탐구의
피 설문자 역할도 합니다.
–
탐구보고서는 딱딱한 양식이 아닌 멘티의
탐구 대상을 가장 효과적으로 설명할 수 있는
자유로운 양식을 취할 수 있도록 합니다.
또, 시각적으로 다채롭게 꾸밀 수 있도록 합니다.

인원 15~20명 (3개 모둠)

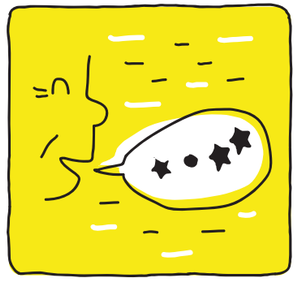
소요 시간 150분 (2시간 30분)

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



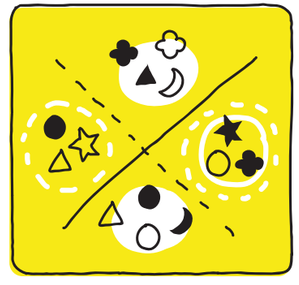
1. 멘토의 이야기듣기
15분

멘토는 친구, 가족, 연인 간의
사랑을 잘 드러낼 수 있는
본인의 경험을 이야기합니다.



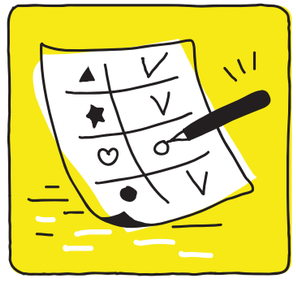
2. 멘토의 사랑분석하기
15분

멘티는 멘토의 이야기를 듣고
멘토가 친구, 가족, 연인 간의
사랑을 무엇이라고 생각하는지,
어떠한 가치를 중요하게
여기는지 추측하여 적습니다.
멘티는 자신이 생각하는 사랑과
멘토가 생각하는 사랑이
어떻게 다른지 생각해 봅니다.



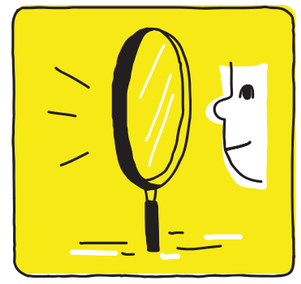
3. 탐구주제정하기
15분

멘티는 모둠별로 멘토가
생각하는 사랑과 멘티가
생각하는 사랑이 어떻게
다른지 공유합니다.
친구, 가족, 연인과의
사랑 중 탐구하고 싶은
주제를 하나 정합니다.



4. 탐구계획세우기
25분

멘티는 모둠별로 세대간
사랑에 대한 생각의 차이를
어떠한 시선으로 접근할지
계획을 세웁니다.
모둠별로 멘토용, 멘티용
각각 5개의 질문이 담긴
설문지를 만듭니다.
모둠 내에 설문조사할 멘티와
설문결과를 정리할 멘티 등
역할을 분담합니다.



5. 탐구하기
25분

설문조사하는 멘티는
돌아다니며 생각멘토,
놀이멘토, 다른 모둠의
멘티에게 설문을 받습니다.
설문결과를 정리하는
멘티는 탐구보고서의 틀을
자유롭게 만듭니다.



6. 탐구보고서 만들기
25분

멘티는 설문결과를 반영하여
탐구보고서를 작성합니다.
필요에 따라 추가
설문을 진행합니다.

다음페이지로 →

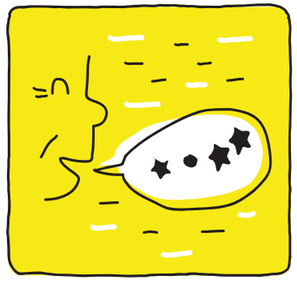
내용



7. 탐구결과보고하기

20분

모둠별로 “멘티-멘토 세대별 사랑탐구”에 대한 탐구결과를 5분 동안 보고합니다.



8. 멘토의 소감듣기

10분

멘토는 멘티들의 탐구결과 보고를 들은 소감을 이야기합니다.

준비 물품 8절지, 필기도구, A4용지, 가위, 색연필, 사인펜, 마카, 포스트잇

15

하루 생활 시

난이도 ÷ ÷

목표 생활 시 쓰기를 통해 자신의 일상과 현실을 감각하고 사유해봅니다.

팁 시를 공유할 때 낭독하는 것보다 PPT로 보여주고 직접 읽어 보게 하는 것이 좋습니다.
-
놀이멘토는 멘티들의 생활 시를 모아 구멍을 뚫고 끈으로 엮어 시집을 만듭니다.
-
생활 시를 쓰고 시화를 그려볼 수도 있습니다.

인원 15~20명 (3-4개 모둠)

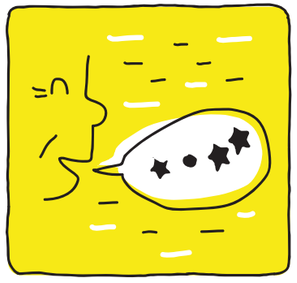
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용

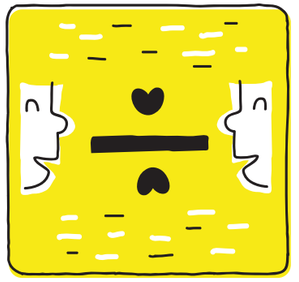


1. 생활 시 들어보기

10분

멘토는 자신이 쓴 생활 시를 공유하고 일상의 어떤 부분을 표현했는지 이야기합니다. 할머니, 할아버지들의 생활 시도 함께 공유합니다.

예) 아침에 마당에 나와 보니
오이가 제법 컸다. 길쭉한 놈,
둥그런 놈, 찌그러진 놈, 잘
빠진 놈. 하지만 오이는 어떻게
생겨도 맛은 다 똑같다.



2. 느낌나누기

10분

멘티는 모둠별로 시를 읽고 느낌을 나눕니다. 이때 〈시에 대한 생각〉이 아니라 느낌을 이야기해봅니다.



3. 생활 시 쓰기

20분

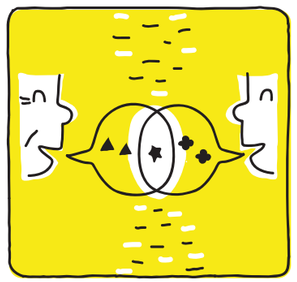
멘티는 서류봉투 재질의 종이(A4)에 생활 시를 써봅니다.



4. 생활 시 읽기

15분

멘티는 자신의 생활 시를 발표합니다.



5. 마무리 하기

5분

멘토는 멘티들의 생활 시를 듣고 어떤 느낌이 들었는지 공유하고 마무리합니다.

준비 물품 멘토의 생활시, 서류봉투 재질의 A4용지, 필기도구, 색연필

16

한 페이지 생각 소설

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 한 페이지 생각 소설을 쓰면서 다양한 방식으로 현실의 어려움을 뛰어넘고 해소해봅니다.

팁 소설 쓰기 자체가 목표인 문학 수업이 아니라 생각을 소설화하는 프로그램입니다. 소설의 기본구조만 교육하고 평가하지 않습니다.

–

소설책의 표지는 표지 기능을 할 수 있는 두꺼운 종이로 준비합니다.

–

멘티들이 표지를 만드는 동안 놀이멘토는 원고를 고급 A4용지에 복사하고 타공 작업을 합니다.

–

한 페이지 소설이지만 충분히 생각하고 작성할 수 있도록 시간을 충분히 주고 편하게 소설을 쓸 수 있는 환경을 만들어줍니다.

인원 15~20명

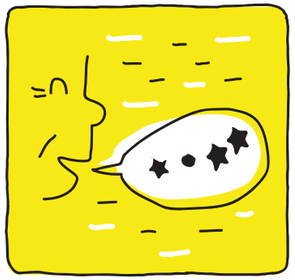
소요 시간 180분 (3시간)

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 소설 쓰기에 대한 안내
30분

멘토는 소설의 기본구조와 소설 쓰기에 대해 짧고 단순하게 알려줍니다.



2. 한 페이지 소설 쓰기
60분

멘티는 주제를 정하고 한 페이지 소설을 작성합니다. 소설의 주인공은 자신, 타인, 사물, 상상의 인물 등 자유롭게 설정합니다.



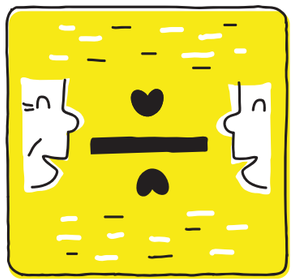
3. 한 페이지 소설책 만들기
30분

멘토는 다 쓴 소설을 모아 멘티 수대로 복사해서 나눠줍니다. 멘티는 한 페이지 소설책의 표지를 만듭니다. 멘티는 원고와 표지에 구멍을 뚫고 바느질로 제본합니다.



4. 한 페이지 소설책 읽기
40분

멘티는 각자 한 페이지 소설책을 읽어보는 시간을 갖습니다.



5. 소감나누기
20분

멘토와 멘티는 한 페이지 소설을 읽어본 소감을 나눕니다. 멘토는 생각을 소설화 해보는 과정을 통해 현실의 어려움을 해소해 볼 수 있는 시간이 되었으면 한다는 이야기를 하며 마무리합니다.

준비 물품 12g 이상의 미색 A4용지, 표지 종이, 제본 줄, 연필, 지우개, 색연필, 마카, 사인펜

17

바느질의 재구성

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 쓰임이 다한 대상을 향한 '미학적 접근의 인문학'을 바탕으로 일상 속 쓰임이 다한 재료의 새로운 역할을 발견합니다.

팁

멘토는 간디의 바느질 철학, 루이스 브루조아의 회복, 새로운 역할 발견의 바느질 미학에 대해 이야기 할 수 있습니다.
(새로움, 익숙함과 낡음 등에 대한 다각적 접근에 대해 이야기 나눕니다.)
-
멘토는 프라이탁처럼 재활용되어 그 가치를 재생산하는 예를 소개해줍니다.
○참조- freitag.ch(재활용 천막을 이용한 가방)
프라이탁 : 가방을 넘어서/레나테 멘치 지음, 이수영 옮김 / 안그라픽스 / 2013년 5월
-
멘토는 미리 PPT를 준비합니다.

인원 15~20명

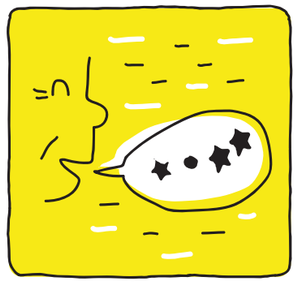
소요 시간 120분 (2시간)

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

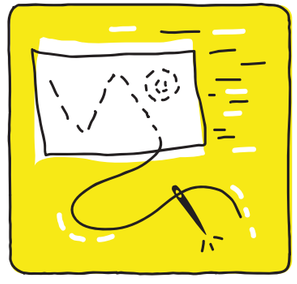
내용



1. 이야기 나누기

20분

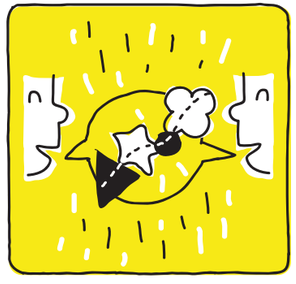
멘토는 새로운 것(신상)에 대한 사회적 관심, 개인의 관심에 대해 이야기 나눕니다. 사용되지 않는, 낡고 허름하지만 의미 있는 것에 대해 서로 이야기 나눕니다. 낡고 왜소하고 허름한 것들이 새로운 것으로 만들어져 사용되는 사례를 보여줍니다.



2. 바느질하기

20분

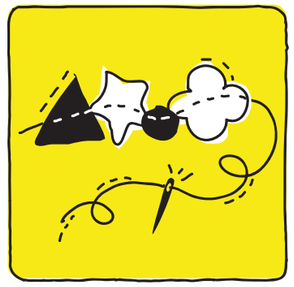
멘토는 바느질로 다양한 선긋기를 하는 방법을 알려줍니다. 기본 홈질과 박음질의 속도, 방향, 힘, 질감이 달라질 수 있다는 것을 예시를 보여주며 이야기 합니다. 멘티는 다양하게 바느질을 연습해봅니다.



3. 재구성 기획하기

20분

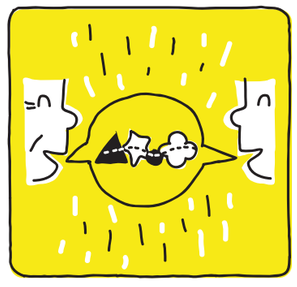
멘티는 재료를 충분히 이해할 수 있도록 여러 질감의 옷감과 헌옷을 만져봅니다. 멘티는 옷감을 재구성할 수 있도록 서로 가지고 있는 재료를 비교해 봅니다. 모든 멘티들은 헌 옷감을 어떻게 재구성할지 이야기를 통해 기획해 봅니다.



4. 바느질로 연결하기

50분

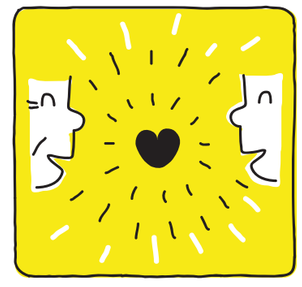
멘티는 자신의 옷감과 어울리는 재료를 가지고 있는 다른 멘티와 함께 옷감을 손바느질로 연결합니다. 서로 다른 조직을 연결해 보고 이를 통해 헌 옷감의 새로운 기능을 발견해봅니다.



5. 작품설명회

10분

멘토는 멘티에게 서로 다른 질감과 옷감이 어울려서 완성된 작품의 과정을 질문합니다.



6.마무리 하기

10분

멘토는 바느질로 재구성한 작품이 새로운 의미로 탄생하는 과정에 대해 이야기합니다. 새로운 것의 탄생을 축하하고 소감을 나누며 마무리합니다.

준비 물품 바늘, 다양한 실, 가위, 옷감과 헌옷(재활용 재료)

18

사랑의 막대그래프

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 내가 사랑하는 사람들에게 얼마나 애정을 표현하고 있는지 돌아보고 익숙하지 않지만 그들에게 애정을 표현하는 법을 생각해본다.

팁 멘토가 솔직한 그래프를 만들어서 허심탄회하게 이야기 해 주는 게 중요합니다.
–
멘토만 가지고 있는 사랑의 대상에 대한 이야기를 해주면 좋습니다.(예. 부인, 남편, 자식)
–
생각멘토, 놀이멘토, 멘티의 사랑의 대상과 표현의 정도를 비교해보는 것도 흥미롭습니다.
–
생각멘토는 전반적인 사회를 담당하고 놀이멘토는 돌아다니며 멘티가 활동하는 것을 돕습니다.

인원 15~20명

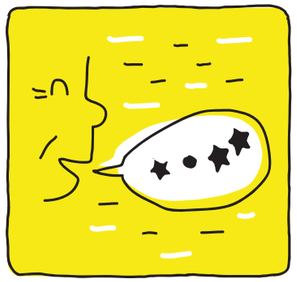
소요 시간 60분

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

내용



1. 멘토의 사랑의 막대그래프
5분

멘토는 미리 준비해 온 사랑의 막대그래프를 보여주며 이야기를 합니다.



2. 그래프 그리기
10분

멘티는 자신이 사랑하는 사람 5명을 정해 그래프의 가로축에 나열하고, 세로축엔 애정도를 0부터 100까지 표시합니다. 사랑하는 사람에게 가지고 있는 애정도가 100이라고 가정하고 막대그래프를 그려봅니다.



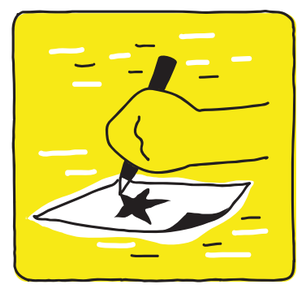
3. 사랑의 정도 생각하기
5분

멘티는 사랑하는 사람 5명에게 가지고 있는 사랑 100퍼센트 중 자신이 표현하고 있는 것은 몇 퍼센트 정도일지 솔직하게 고민해봅니다. 자신의 애정도를 막대에 색칠하여 표현해 봅니다.



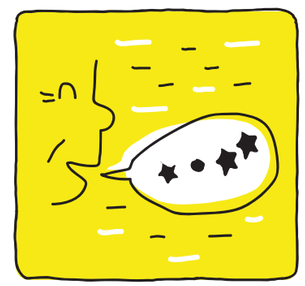
4. 고민해보기
20분

왜 내가 가지고 있는 애정도와 실제 애정을 표현하는 정도에 차이가 있는지 고민해봅니다. 모둠으로 나뉘어 사랑의 대상별로 자신이 왜 애정도와 애정을 표현하는 정도에 차이를 뒀는지 고백해봅니다.



5. 만회하기
10분

여태까지 충분히 애정을 표현하지 못한 대상에게 어떻게 애정을 표현할 것인지 생각해봅니다. 방법을 고민해 보고 적어봅니다.



6. 멘토도 만회하기
10분

멘토는 자신의 사랑의 막대그래프를 다시 보여주고 어떻게 애정을 표현할 것인지 자신의 계획을 이야기합니다. 활동에 대한 소감을 이야기하며 마무리합니다.

준비 물품 그래프용지. 필기도구

19

금전출납의 인문학

난이도 ÷ ÷ ÷

목표 돈에 대해 고민하고,
인생 멘토의 이야기를 들어보면서
현실의 근력을 길러봅니다.

팁 지속적으로 병영에서의 금전출납을 기록할 수 있으면 좋습니다.
–
〈금전출납의 인문학〉 수첩은 A4용지를 세로로 이등분하고 그것을 반 접어서 스테이플러로 찍는 형식으로 만듭니다.
–
생각멘토가 프로그램을 진행하는 동안 놀이멘토는 미리 준비해 간 〈금전출납의 인문학〉 수첩을 보여주며 멘티의 이해를 도모 합니다.

인원 15~20명

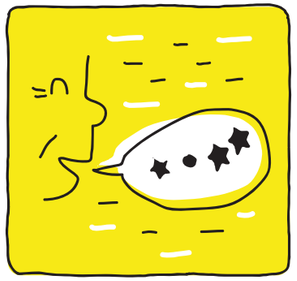
소요 시간 60분

가치
사람
관계
소통
나눔
행복

원리
발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

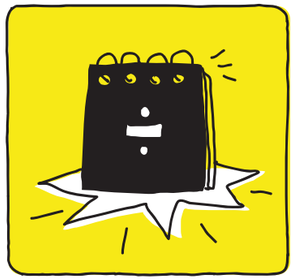
매개 활동
문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

내용



1. 이야기 나누기
5분

멘토는 '나의 인생목표'와 '나의 금전출납의 원칙'을 소개해줍니다.
함께 돈에 대해 고민해 볼 것이라는 것을 이야기합니다.

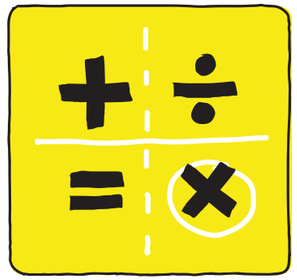


2. 수첩 만들기
10분

멘티는 〈금전출납의 인문학〉 수첩을 만들고 첫 페이지를 간단하게 꾸며봅니다.

3. 목표, 원칙 세우기
5분

수첩 2, 3 페이지에는 '나의 인생목표'와 '나의 금전출납의 원칙'을 기록해 봅니다.



4. 나의 자산 계산하기
10분

수첩 4페이지에는 나의 "실물자산"과 "가치자산"을 계산해 봅니다.
실물자산은 내가 모아둔 돈, 가지고 있는 물건의 값어치 등이고, 가치자산은 "건강한 몸"등 실제 화폐로 전환될 수 없지만 나에게 경제적 가치를 가지고 있는 것 등입니다.



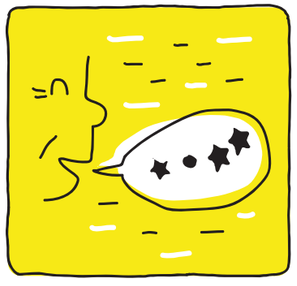
5. 고민해보기
10분

수첩의 5, 6 페이지에는 제대하고 난 후, '내게는 얼마나 돈이 필요한가?'와 '어떤 용도로 쓸 것인가?' 에 대해 항목과 규모를 세부화 해 기록해봅니다.



6. 방법 생각해보기
10분

수첩의 7 페이지에는 '스스로 원하는 생활에 필요한 돈을 벌 수 있는 방법은 무엇인가?', '스스로에게 돈의 수요와 공급이 맞지 않는다면 어떻게 해야 할까?' 에 대해 고민하고 기록해 봅니다.



7. 멘토 이야기 듣기
10분

멘토는 '돈은 어떻게 관리하고 무엇을 경계해야 하는지', '돌봄의 지출은 왜 필요한지' 에 대해 자신의 경험을 토대로 이야기 하면서 마무리 합니다.

20

나의 타임라인 만들기

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷

목표 입대 전과 제대 후의 인생에 대해 사유해봅니다. 나의 과거와 미래가 현재에 미치는 영향력을 생각해보고 우리의 현재를 기획합니다.

팁 멘토는 자신의 인생 연대기를 미리 만들어 갑니다.
–
놀이멘토는 전체적인 프로그램의 진행을 하고 생각멘토는 돌아다니며 멘티와 가깝게 활동에 참여합니다.
멘티가 생각하고 기록하는 동안 함께 생각을 나누고 이야기 나눕니다.
–
현재를 기획할 때 군대에서 내가 해야 할 일, 군복무 기간 동안 꼭 필요한 경험이나 태도 등에 대해 생각해 볼 수 있도록 이야기 해줍니다.

인원 15~20명

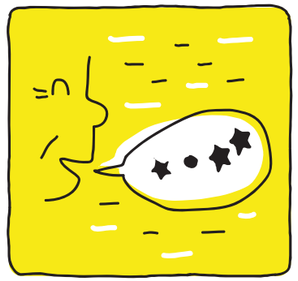
소요 시간 150분 (2시간 30분)

가치
- 사람
- 관계
- 소통
- 나눔
- 행복

원리
- 발견하기
- 말걸기
- 탐구하기
- 기획하기

매개 활동
- 문학
- 공연예술
- 시각예술
- 미디어
- 사회과학
- 일상전문성
- 기타

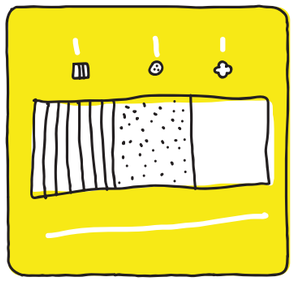
내용



1. 멘토 이야기 듣기

15분

멘토는 미리 만들어 온 연대기를 보여주면서 자신의 인생에 대해 이야기해줍니다.



2. 나의 타임라인 만들기

15분

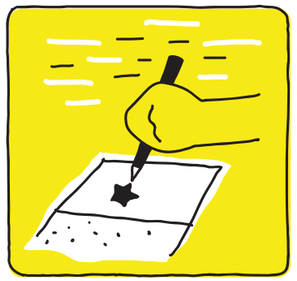
멘티는 8절도화지를 가로로 이등분해서 길게 이어 붙이고 타임라인을 그립니다.
좌측을 과거, 우측을 현재로 놓고, 가운데에는 군 복무기간인 21개월을 표시합니다.



3. 나의 과거 기록하기

25분

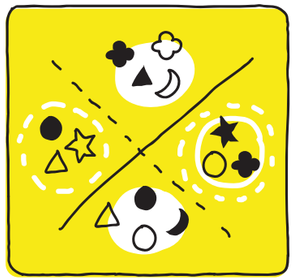
멘티는 타임라인의 좌측에 출생부터 입대 전까지 중요한 사건을 중심으로 연대기를 기록합니다. 사소하지만 소중한 기억도 화살표를 이용하여 기록합니다.



4. 나의 미래 기획하기

25분

멘티는 타임라인의 우측에 전역 후부터 80세 까지의 시간을 기획해 봅니다.
크게 이루고 싶은 일들을 중심으로 기획하지만, 중간 중간 사소하지만 꼭 이루고 싶은 일도 화살표를 이용하여 기록합니다.



5. 이야기 공유하기

20분

멘티는 3~5개의 작은 모둠으로 나뉘어 자신의 과거와 미래에 대해 이야기합니다.



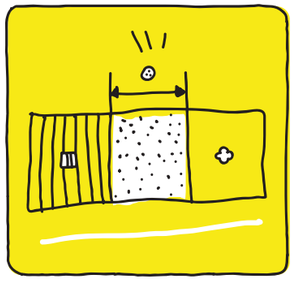
6. 나의 현재 기획하기

20분

나의 과거와 내가 기획한 미래가 연결되기 위해 지금에 나에게 꼭 필요한 것이 무엇인지 생각해봅니다.
생각한 것을 토대로 군대 안에서의 "현재"를 기획해 봅니다.
기획한 내용을 타임라인에 적어봅니다.

다음페이지로 →

내용



7. 우리의 현재 기획하기

10분

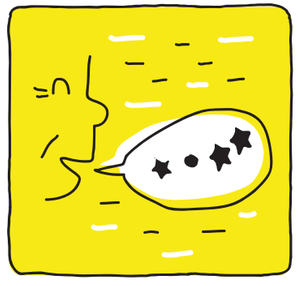
멘티들은 2~3그룹으로
나뉘어 나의 현재에 대해
공유하고 이야기 나눕니다.
우리는 현재를 어떻게
써야할지 기획하고 기획한
내용을 포스트잇에 적어
타임라인에 붙입니다.



8. 발표하기

10분

모둠별로 기획한 우리의
현재에 대해 발표해 봅니다.



9. 마무리하기

10분

멘토는 멘티들의 발표를 듣고
느낀 소감을 이야기합니다.
과거와 미래는 우리의 현재에
큰 영향을 미치고, 항상 자신의
현재를 기획해야한다는
이야기를 하며 마무리합니다.

준비 물품 8절지, 말풍선모양 포스트잇, 연필, 지우개, 마카, 펜, 테이프

21

병영 앨범

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷ ÷

목표 병영 생활의 희노애락을 담은 병영앨범을 만들어 군대 생활을 또 하나의 자기 성장의 기회를 만듭니다.

팁 이 프로그램은 주관처의 기획 하에 멘토와 멘티가 함께 참여하는 프로그램입니다.
–
병영의 상황에 맞게 순서와 시간 등을 배분할 수 있습니다.
–
멘토의 역량에 따라 다양한 미디어 기법이나 미술 기법을 활용할 수 있습니다.

인원 20명

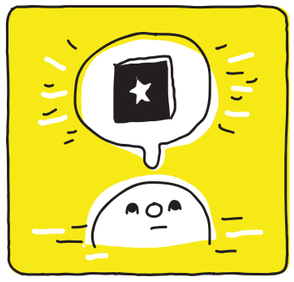
차시 10차시 구성

가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

매개 활동 만나기
듣기
그리기
쓰기
만들기
발표하기

내용



1. 사전기획하기

학교 졸업 시 졸업앨범을 만드는 것에 착안하여 병영앨범을 만드는 구상을 합니다.

튜터나 놀이멘토는 사전에 간단한 설문을 통해 해당 군인에게 “복무기간동안 스스로 기대하는 것”과 관련된 간단한 설문조사를 합니다.

설문조사를 토대로 상황에 맞는 병영앨범 만드는 과정을 설계합니다.

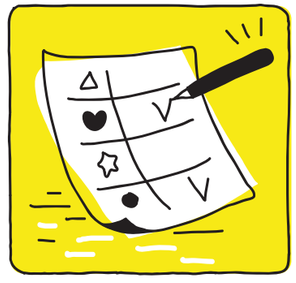


2. 준비하기

병영앨범을 위해 10쪽으로 된 앨범을 지급합니다.

비닐로 된 파일 또는 예쁜 표지와 함께 두꺼운 종이를 풀제본하여 제작을 할 수 있습니다.

사전에 병영앨범의 “선배와의 인터뷰”에 참여할 생각멘토의 소개서를 작성해 둡니다.



3. 기획하기

진행은 놀이튜터나 놀이멘토가 합니다.

1~2차시때 진행멘토는 멘티들과 병영생활을 지속적으로 담는 병영앨범에 대해 소개하고 병영앨범 기획하기를 합니다.

멘티 4명당 모둠을 만들어 병영앨범의 아이디어를 모으고, 각자 자기 기획서를 만들고 발표합니다.

이때 생각할 수 있는 아이디어로 병영의 하루, 선배인터뷰, 전우와의 에피소드, 나의 애장품 등 다양한 코너를 만들어 기획할 수 있습니다.

“선배 인터뷰” 코너는 필수 코너로 생각멘토를 결합하도록 합니다.

다음페이지로 →

내용



4. 제작하기

3~8차시는 두 번 혹은 세 번에
걸쳐 멘티가 제작활동을
할 수 있게 합니다.

멘티는 각각의 기획서에 맞게
활동 일지를 만들고, 준비물
신청서를 제출합니다.



튜터는 가장 후배 멘티 2-3명에게
별도의 미션을 줍니다.
제작과정을 동영상으로 남겨
메이킹 필름을 만들어 둡니다.



5. 발표하기

9-10차시는 발표와 전시의
과정으로 만듭니다.

메이킹 필름은 시사회를
통해 함께 공유합니다.

준비 물품 병영앨범양식, 필기구, 빔 프로젝터 시스템, 카메라(폰 카메라 가능), 네임펜, 사인펜

참고 문헌
- 관계의 재발견
- 일상, 그 매혹적인 예술
- 야생초 편지

키워드 발견, 만남, 몰입, 기억, 아카이빙, 관계, 이야기, 공유, 성찰의 시간

22

공간의 탄생

난이도 ÷ ÷ ÷ ÷ ÷

목표 주변환경을 새롭게 인식하고,
공간에 대한 새로운 기억을 공유합니다.
멘티 간의 협력을 통해 의미 있고, 편리하고,
아름다운 공간을 탄생시켜봅니다.

인원 20-25명

차시 8차시 구성

가치 사람
관계
소통
나눔
행복

원리 발견하기
말걸기
탐구하기
기획하기

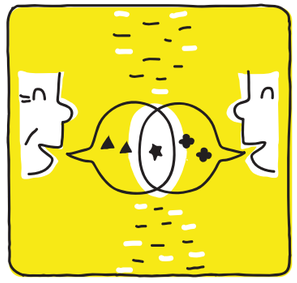
매개활동 문학
공연예술
시각예술
미디어
사회과학
일상전문성
기타

팁 이 프로그램은 주관처의 기획 하에
멘토와 멘티가 함께 참여하는 프로그램입니다.
-
멘티의 상황에 맞게 차시를
조정해서 할 수 있습니다.
-
튜터는 리모델링에 참여할 멘토를
모집하여 공간 사전답사를 합니다.
-
멘토는 사전토론을 통해 리모델링할 부분에
대해 충분히 숙지한 후 실시하도록 유도합니다.
-
멘티는 리모델링하는 공간의 사전, 사후
모습을 사진으로 기록하도록 유도합니다.
-

팁

새롭게 바뀔 공간의 이름, 또는 교실의
이름을 따로 작명해도 좋습니다.
-
멘토는 장비나 도구를 안전하게 다루도록
사전 교육을 충분히 합니다.
-
멘토는 다양한 공간을 담은 PPT자료,
사진자료를 준비합니다.
-
공간리모델링에 대한 사전 조율을
시설관계자와 튜터가 진행합니다.
-
공간리모델링에 사용되는 재료는 공간설계와
디자인에 따라 달라질 수 있습니다.
재료준비는 충분히 논의 후 결정합니다

내용



1. 사전활동

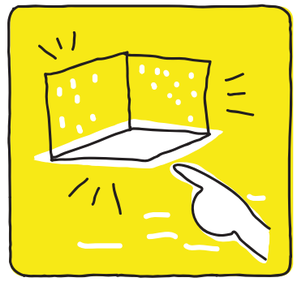
프로그램에 함께하는
튜터와 생각, 놀이멘토는
공간을 리모델링할 곳을
미리 선정합니다.

멘토는 시설관리자와
공간리모델링이 협의된 공간을
사진으로 기록합니다.

멘토는 사진자료을 기본으로
튜터와 리모델링에 관한
중간점검을 합니다

다음페이지로 →

내용



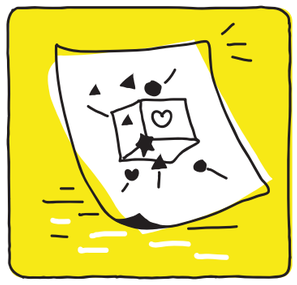
2. 설계하기

1차시
멘토는 실내인테리어가
매우 다른 공간의 사진 또는
PPT자료를 보여줍니다.

멘토는 자료에서 공간이
주는 느낌이 다른 이유에
대해 이야기 나눕니다.
멘토와 멘티는 주변 공간에
대한 생각을 나눕니다.
자신의 기억을 담고 있는
공간에 대한 소개를 합니다
소개된 글을 '00공간 일기',
'00도감'형식으로 작은
책을 만들어 봅니다

2차시
주변 환경 재인식하기
멘토는 멘티가 생활하는
공간에 대한 고충, 불편함,
사소한 바람들을 들어봅니다.

멘토와 멘티는 함께 공간을
다시 꼼꼼하게 돌아봅니다.
멘토는 공간 돌아보기를 한
후에 느낌을 이야기 나눕니다.



3. 공간 설계하기

3~4차시
멘토와 멘티는 공간을 변화 시킬
부분에 대해 토론을 합니다.

멘토와 함께 공간을 리모델링할
곳에 대한 계획을 세웁니다.
리모델링 계획서에 따라 멘티의
담당 역할을 정합니다.

멘티들의 일상을 풍요롭게
하는 소소하지만 의미있는
아이디어를 담은
설계도를 완성합니다.



4. 공간 바꾸기

5차시
계획에 따라 각각의
역할을 점검하고 공간을
리모델링합니다.
(예를 들면 공간을 새롭게
칠하기, 새로운 액자 만들기,
포인트 벽지 만들어 붙이기
공간에 패브릭으로
벽화만들기, 전등바꾸기 등)

6차시
마감재를 이용한 마무리 작업을
한 후 사진을 찍습니다.
새롭게 생성된 공간과
인사를 건네는 '이름표',
'공간 이름짓기' 작업을
나무판에 완성합니다.

준비 물품 각종 페인팅 재료(칠판만들기 페인팅재료도 활용), 다양한 패턴의 패브릭재료, 바느질재료
건축용 접착제, 모양있는 시트지, 가위, 자, 현판재료



5. 마무리하기

7차시
멘토는 새롭게 바뀐 공간에
대한 소감을 나눕니다.
그 공간에서 첫 번째로 하고
싶은 일에 대해서 이야기
나눕니다. 제한된 공간과
재료를 가지고 멘티들을 위한
소규모 축제를 기획합니다.
(공연이나 다양한 퍼포먼스로
축제의 재미를 높입니다.)

8차시
공간리모델링에 참여한 모든
분이 초대된 축제를 엽니다.
작업 과정의 사진과 영상을
보고 소감을 나눕니다.

참고 문헌
여행자의 옛집/ 최범석 지음 / 마음산책 2010년 11월
초조한 도시/이영준/안그라픽스 2010.11.30
공간의 문화정치학 /이무용/ 논형 2005.10.24

키워드 공간, 생성, 삶의 질, 장소의 기억, 생활주체, 공간문화, 획일화, 기록. 기호, 일상, 축제

놀이
프로그램

▲ 놀이프로그램은 멘토가 멘티를 처음으로 만날 때 인사용 프로그램으로 사용하면 좋습니다.

▲ 멘티가 지루해할 때 과감하게 그날의 멘토링을 놀이로 전환하여 사용하는 좋습니다.

▲ 멘토들이 어릴 때 놀던 전래놀이는 소중한 놀이 콘텐츠입니다. 다양한 방식으로 놀이를 재구성해 봅시다.

▲ 본 가이드북에 제시된 놀이프로그램 중 일부는 다음의 책에서 모티브를 차용하였습니다.

방승호저 '기적의 모험놀이',
서준호저 '서준호 선생님의 교실놀이백과 239'

놀이 프로그램 목록

01 리듬 속을 걸어요
02 30초만 그려요
03 나를 바라봐
04 드라큘라와 악수를
05 모두 함께 가위바위보
06 모서리의 왕
07 무엇이 똑같을까
08 시장에 가면
09 어서 오세요
10 오늘의 주요뉴스
11 이름을 불러봐
12 이미지소개팅
13 줄을 서시오
14 칭찬의 기술
15 쿠션을 던져라

01

리듬 속을 걸어요

요약 각 숫자 별 간단한 규칙과 그에 따른 벌칙을 정해 활동하는 놀이입니다.

인원 15~20명

소요 시간 10분

활용 방법 몸 풀기
주의집중
표현활동

준비 준비물품 없음

팁

처음에는 멘토가 숫자를 외치고 나중에는 멘티들이 돌아가면서 숫자를 말하게 해도 좋습니다.

–

숫자와 숫자 사이의 간격을 점점 짧게 하면 동작이 활기차집니다.

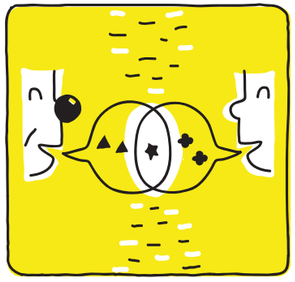
–

음악을 적절하게 활용하면 좋습니다.

–

벌칙은 모두가 같이 웃을 수 있고 몸을 움직이는 종류로 미리 정합니다.

내용



1. 규칙 정하기

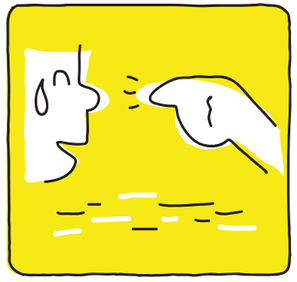
멘토는 멘티들과 함께 움직임 규칙을 다음과 같이 정합니다.

‘1’은 보통 걸음으로 걷는다
‘2’는 빠른 걸음으로 걷는다
‘3’은 느린 걸음으로 걷는다
‘4’는 빨리 달린다
‘5’는 멈춘다



2. 움직이기

멘토는 숫자를 바꿔가며 크게 외치고, 멘티들은 숫자에 맞춰 움직입니다.



3. 벌칙받기

움직임 규칙을 어기는 멘티는 미리 정한 재미있는 벌칙을 받고 다시 시작합니다.

02

30초만 그려요

요약 30초 시간에 맞춰 릴레이로 그림을 그리는 놀이입니다.

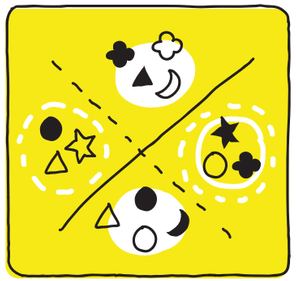
인원 15~20명

소요 시간 15분

활용 방법 주의집중
관계형성

팁 잘 그리는 것보다 시간에 맞춰 그리는 것이 중요한 놀이입니다.
-
30초 안에 못 그린 그림도 그대로 옆사람에 넘기도록 해야합니다.
-
그림을 옆사람에게 넘길 때 하는 행동과 소리를 약속하면 더 재미있습니다. (예를들면 차임벨이나, 실로폰 소리등을 이용해 시작과 끝을 알리는데 사용합니다.)
-
놀이가 끝난 후 그림끼리, 사람끼리, 그림과 사람이 함께 기념사진을 찍어도 좋습니다.

내용



1. 원형으로 앉기

멘티들은 4~5개의 모둠으로 나뉘어 원형으로 앉습니다.



2. 도화지에 이름쓰기

멘토는 멘티들에게 도화지를 한 장씩 나눠주고 그 위에 이름을 쓰게 합니다.



3. 30초 그리기

멘티들은 일정한 방향으로 이름이 쓰인 도화지를 옆사람에게 넘기고, 도화지를 받은 멘티들은 30초 동안 도화지 주인의 얼굴을 그립니다.



4. 릴레이 그리기

이전 사람이 그린 그림에 릴레이로 이어 그리면서 그림을 완성합니다.



5. 기념사진 찍기

멘티들의 그림을 게시하여 공유하고 기념사진을 찍습니다.

준비 물품 8절 색지, 크레파스, 색연필, 사인펜, 붓펜, 스톱워치

03

나를 바라봐

요약 두 명씩 짝을 짓거나,
한 명을 뽑아야 할 때
활용할 수 있는 놀이입니다.

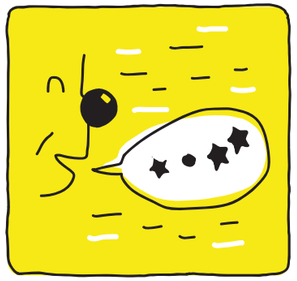
인원 15~20명

소요 시간 5분

활용 방법 첫만남
모둠만들기

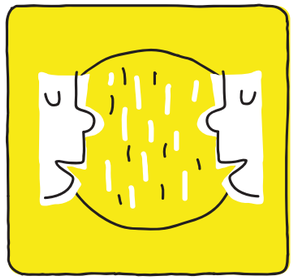
팁 본 프로그램은 이후 활동에서 전체 인원을 짝 지어야 하거나, 전체 인원 중 한 명을 선정해야할 때 유용합니다.
-
멘토가 신나는 목소리로 신호를 주면 재미있습니다.
-
한 명이 남은 경우, 모든 사람에게 다가가서 10초씩 바라보며 웃음 참기 등의 벌칙도 재미있습니다.

내용



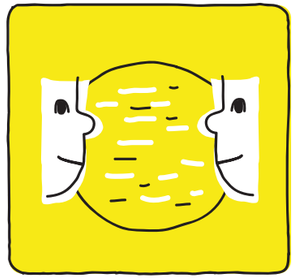
1. 규칙 설명하기

멘토는 멘티들에게 놀이의 규칙을 설명합니다.



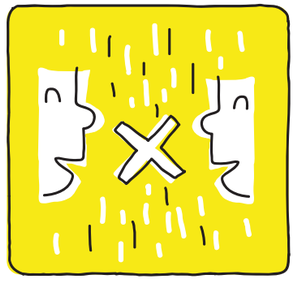
2. 원으로 서기

멘티들은 원을 그리고 원 안으로 들어가 땅바닥을 보고 서게 합니다.



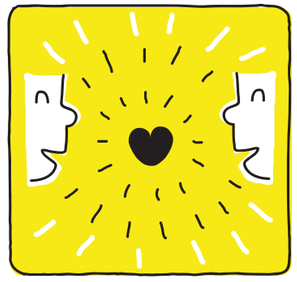
3. 쳐다보기

하나, 둘, 셋 신호에 맞춰 멘티들은 원 안의 누군가를 정확하게 쳐다봅니다.
단, 자신의 옆사람은 쳐다볼 수 없습니다.



4. 짝 지어 나가기

눈이 마주친 두 사람은 짝을 지어 원 밖으로 나갑니다.



5. 마무리하기

놀이가 끝나면 한명이 남거나, 짝이 모두 이루어지게 됩니다.

준비 물품 없음

04

드라큘라와 악수를

요약 정체를 숨기고 활동하는 드라큘라(술래)를 찾는 놀이 입니다.

인원 15~20명

소요 시간 10분

활용 방법 첫만남

팁 놀이를 설명할 때 말로만 하지 말고 손가락으로 직접 찔러보게 합니다.
-
걸음 수를 바꿔가며 진행하면 재미가 늘어납니다.
-
손가락으로 찌를 때는 확실히 꾹, '으악!!' 소리를 지를 때도 크게 지르도록 합니다.

내용



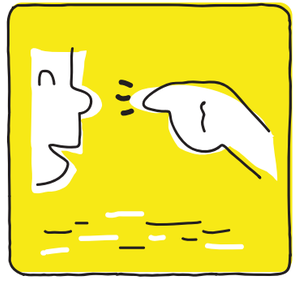
1. 드라큘라 정하기

멘티들이 모두 눈을 감고 있는 상태에서, 멘토는 멘티의 어깨를 두드리는 방식으로 드라큘라를 지정합니다.



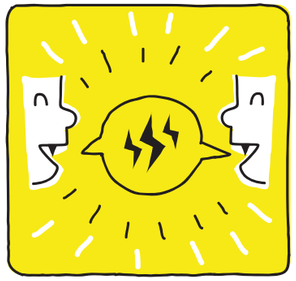
2. 악수하기

멘토가 시작구호를 외치면, 멘티들은 눈을 뜨고 걸어 다니면서 서로 악수를 합니다. 이때, 드라큘라는 악수를 할 때 상대를 정해 다른 사람이 모르게 손가락으로 손바닥을 찌릅니다.



3. 드라큘라 찾기

손바닥이 찔린 멘티는 다섯발자국을 움직인 후 '으악!!' 소리를 내며 앉습니다. 멘티들은 드라큘라로 짐작되면 '잠깐!!'이라고 외치고 '너지?'라고 말합니다.



4. 놀이 즐기기

드라큘라가 아니면 둘 다 비명을 지르며 앉습니다. 드라큘라가 맞다면 다시 드라큘라를 뽑아 놀이를 진행합니다.

준비 물품 없음

05

모두 함께 가위바위보

요약 가위바위보를 해 진 사람이 만남쪽지의 내용을 수행하는 놀이입니다.

인원 15~20명

소요 시간 10분

활용 방법 첫만남

팁 만남쪽지는 예쁜 종이로 인원수만큼 미리 준비합니다.

* 만남쪽지의 예시
○ '내가 만난 사람 중에 당신이 제일 아름다워요'라고 큰소리로 말해주세요.
○ 지금 만난 친구와 닭싸움 한판 하세요.

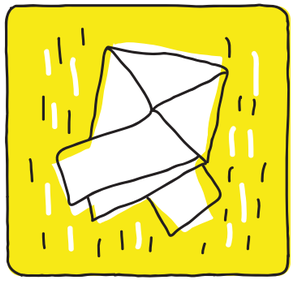
-

가위바위보는 멘토의 구호에 맞춰 손을 위로 뻗어서 같이 해도 재미있습니다.

-

만남쪽지의 내용은 다양하게 적을 수 있지만 상대를 기분 나쁘게 할 말과 행동은 적지 않습니다.

내용



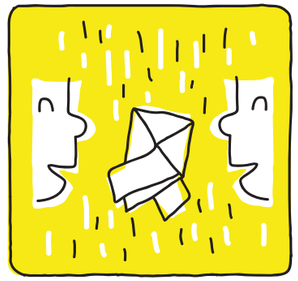
1. 만남쪽지 나눠주기

멘토는 미리 멘티의 수만큼 만남쪽지를 만들어 가서 멘티들에게 나눠줍니다.



2. 가위바위보 하기

멘티는 만남쪽지를 들고 자유롭게 다니면서 가위바위보를 합니다.



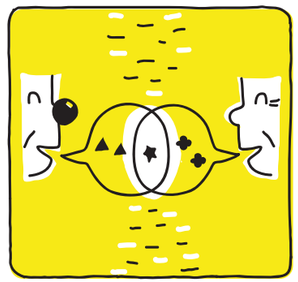
3. 만남쪽지 수행하기

진 사람은 이긴 사람이 가지고 있는 만남쪽지를 읽고 내용을 수행합니다.



4. 모두와 가위바위보 하기

멘티들은 돌아다니면서 모든 멘티들과 가위바위보를 하고 만남쪽지 내용을 수행합니다.



5. 이야기 나누기

활동 후 멘토는 멘티들과 어떤 만남쪽지가 제일 재미있었는지 이야기 나눕니다. 처음 만난 사람과 친해지기 위한 행동과 말에는 어떤 것들이 있는지 이야기 나눕니다.

준비 물품 만남쪽지

06

모서리의 왕

요약 공간의 네 모서리를 활용해 전체 인원 중 한명을 선발하는 술래 놀이입니다.

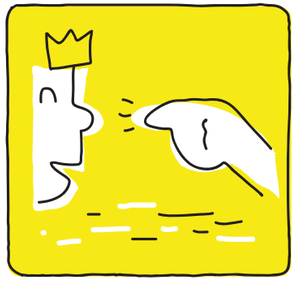
인원 15~20명

소요 시간 10분

활용 방법 첫 만남
주의집중

팁 한명을 선발하거나 주의를 집중시켜야 할 때 좋은 프로그램입니다.
-
멘티들은 말소리나 발소리로 모서리의 왕에게 혼란을 주어도 재미있습니다.

내용



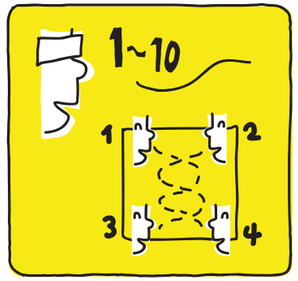
1. 술래 정하기

멘토는 공간의 네 모서리에 1~4까지 번호를 붙이고, 멘티 중 모서리의 왕을 한명 정합니다.



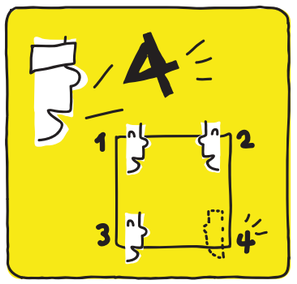
2. 숫자 세기

모서리의 왕은 눈을 가리고 숫자를 10까지 큰소리로 셉니다.



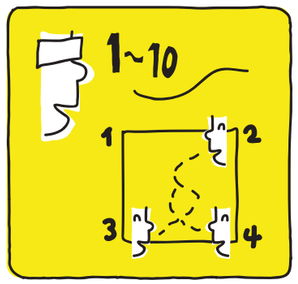
3. 귀퉁이로 이동하기

숫자를 세는 동안 멘티들은 공간 네 모서리 중 한 모서리로 갑니다.



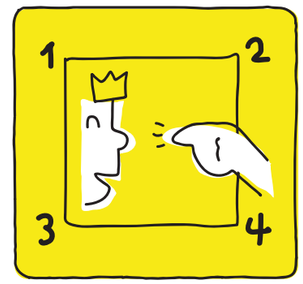
4. 숫자 부르기

모서리의 왕이 1~4 중 숫자 하나를 골라 크게 부르고, 그 숫자에 해당되는 모서리에 있던 멘티들은 탈락됩니다.



5. 자리 이동하기

살아남은 멘티들은 모서리의 왕이 또다시 10까지 세는 동안 네 모서리 중 한 모서리로 자리를 이동합니다.



6. 놀이 즐기기

마지막 한 사람이 남을 때까지 놀이를 진행하고, 마지막까지 살아남은 한명은 새로이 모서리의 왕이 되어 놀이를 진행합니다.

준비 물품 안대

07

무엇이 똑같을까

요약 대화를 통해 모임 구성원들의 공통점을 찾아내는 놀이입니다.

인원 15~20명

소요 시간 10분

활용 방법 첫만남

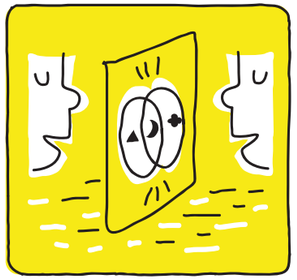
팁 멘토는 멘티들이 대화를 하여 눈에 보이지 않는 공통점을 찾을 수 있도록 합니다.
-
공통점을 찾은 후 차이점, 좋아하는 것, 미래의 공통점 등으로 응용 가능합니다.
-
생각멘토와 놀이멘토가 짝을 이뤄 놀이에 같이 참여하는 것도 좋습니다.

내용



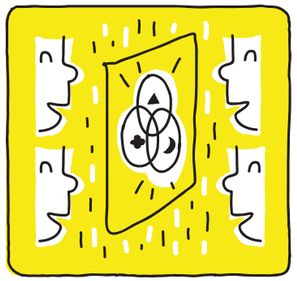
1. 짝 짓기

멘토는 멘티들에게 펜과
종이를 나누어주고
2명씩 짝을 짓게 합니다.



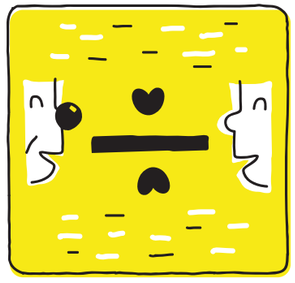
2. 공통점 찾기-1

멘티는 짝꿍과의 대화를 통해
서로의 공통점 3가지를
찾아서 적습니다.
이때 공통점은 눈에 보이지
않는 것이어야 합니다.



3. 공통점 찾기-2

2명의 공통점으로 시작하여
4명, 8명, 전원으로 공통점의
규모를 키워갑니다.



4. 느낌 나누기

멘토는 공통점 중 가장 인상
깊었던 것, 긍정적인 것을
찾아 읽어주고 멘티들이
느낌을 말할 수 있게 합니다.

준비 물품 예쁜 편지지, 네임펜

08

시장에 가면

요약 모두가 한마디씩 하며
전체적인 분위기를
밝게 이끌어낼 수 있는 프로그램입니다.

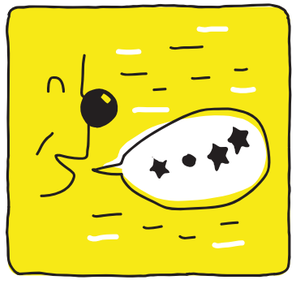
인원 15~20명

소요 시간 10분

활용 방법 첫만남
주의집중
관계형성

팁 물건 이름이 생각나지 않으면 형용사
+명사도 좋습니다.
-
물건 이름을 말할 때 흉내를 내면서
말해도 재미있습니다.
-
가나다 순이 끝나면 알파벳순으로
이야기해도 좋습니다.

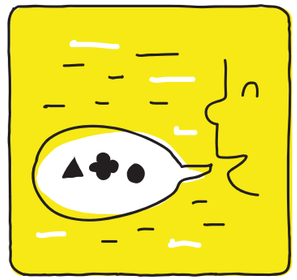
내용



1. 규칙 알리기

멘토는 멘티들에게 순서를
정해 물건 이름을 말하는
규칙을 알려줍니다.

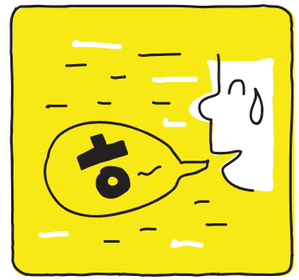
규칙 1) 가나다순으로 물건의
이름을 넣습니다.
규칙 2) 한바퀴 돌고 다시
시작할 때 물건이름이
중복되지 않습니다.



2. 물건 사기

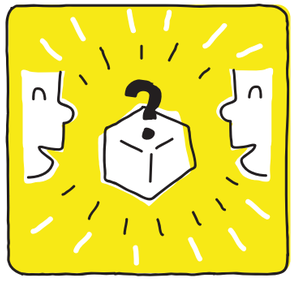
멘티들은 순서대로 시장에서
산 물건 이름을 말합니다.

○ 저는 시장에서 갈치를 샀습니다
○ 저는 시장에서 누가바를
샀습니다.
○ 저는 시장에서 달팽이를
샀습니다.



3. 놀이 즐기기

순서대로 돌아서 'ㅎ'으로
시작하는 물건이 끝나면
놀이가 끝납니다.



4. 기발한 물건 고르기

제일 기발하거나 재미있는
물건을 산 멘티를 선택하여
모두 칭찬해줍니다.

준비 물품 없음

09

어서 오세요

요약 서로를 손님으로 모시는 놀이를 하며 멘티들이 금방 친해질 수 있는 프로그램입니다.

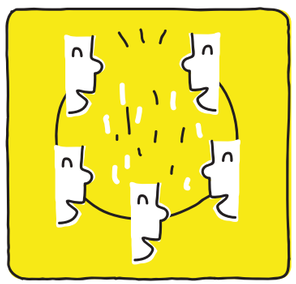
인원 15~20명

소요 시간 10분

활용 방법 첫만남
분위기전환

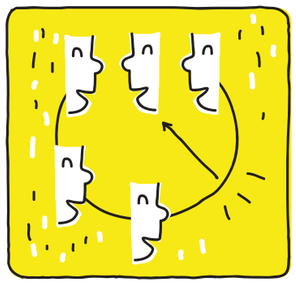
팁 손님을 모셔올 때 정말 귀한 손님을 맞이하듯 하면 재미있습니다.
-
손님도 갈 듯, 말 듯 시간을 끌면 더욱 재미있습니다.

내용



1. 원으로 앉기

멘티들은 전체 큰 원을 그려서 앉는데, 한 자리를 비우고 앉습니다.



2. 손님 모셔오기

노래를 한곡 정하여 부르는 동안 빈자리 양 옆에 있는 멘티들은 일어납니다.
두 멘티는 원의 다른 곳에 앉아있는 멘티를 '손님'으로 모셔와 빈자리에 앉힙니다.



3. 가위바위보 하기

새로운 빈자리가 생기면 그 양 옆의 멘티들은 계속해서 손님을 모셔옵니다.



4. 칭찬문장 적기

노래가 끝났을 때 빈자리를 찾아보고 양 옆의 멘티가 벌칙을 받습니다.

준비 물품 없음

10

오늘의 주요뉴스

요약 당일 진행한 멘토링 프로그램의 내용을 스크랩 놀이를 통해 환기하는 마무리 활동입니다.

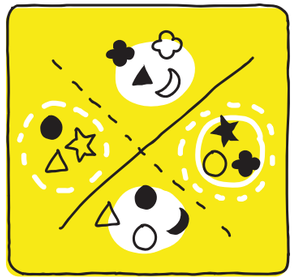
인원 15~20명

소요 시간 10분

활용 방법 마무리 활동

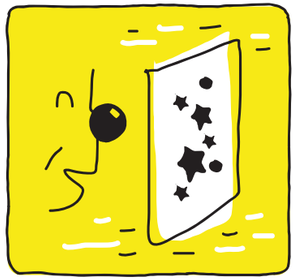
팁 글자를 오릴 때에는 한 글자씩만 사용할 수 있도록 알려줍니다.
-
모둠별로 찾는 역할, 오리는 역할, 붙이는 역할을 미리 정하고 각자의 역할만 하도록 진행하면 협력의 의미를 찾을 수 있습니다.
-
상품은 간단한 것도 괜찮습니다.

내용



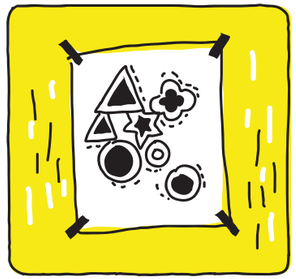
1. 모둠 나누기

멘토는 멘티를 4~5 모둠으로 나눕니다.



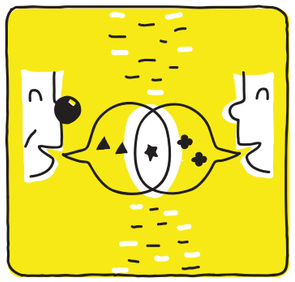
2. 중요내용 제시하기

멘토는 당일 진행한 멘토링 내용 중 중요한 부분을 '한 문장'으로 제시합니다.



3. 문장 완성하기

멘티들은 신문과 잡지에서 글자를 찾아 종이에 한 글자씩 오려붙여서 완성합니다.



4. 이야기 나누기

제일 먼저 완성한 모둠에게 소정의 상품을 증정합니다.
협력의 의미를 생각해보고 멘토링 내용을 되새기며 이야기 나눕니다

준비 물품 A4 색지, 신문지, 잡지, 가위, 풀

11

이름을 불러봐

요약 구호 리듬에 맞춰
서로의 이름을 말하는
놀이입니다.

인원 15~20명

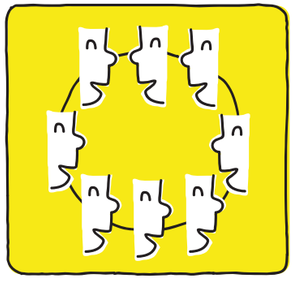
소요 시간 10분

활용 방법 첫만남

팁 구호는 여러 가지로 다양하게
정해서 부를 수 있습니다.

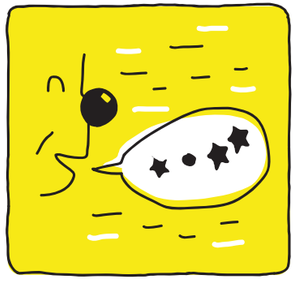
<u>* 구호의 예시</u>
○ 범피리 범피리 범범범
○ 무궁화꽃이 피었습니다
○ 디비디비딥
-
구호를 점점 빨리, 점점 짧게 말하면서
규칙을 복잡하게 만들어도 재미있습니다.

내용



1. 원으로 서기

멘티들은 어깨가 닿을 정도의
간격으로 둥글게 섭니다.



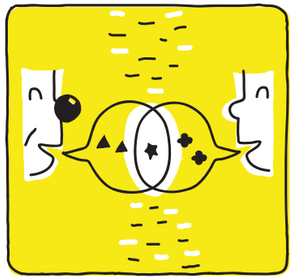
2. 규칙 알려주기

멘토는 원 가운데 들어가서
정해진 구호를 크게 외치면서
따라하게 합니다.
규칙은 구호와 함께 지목된
사람은 자신의 오른쪽 사람
이름을 말해야합니다.



3. 놀이 진행하기

멘토는 술래가 되어 구호를
외치며 한 사람을 지목합니다.
지목된 사람이 오른쪽 사람의
이름을 늦게 말하거나 말하지
못하면 술래가 됩니다.



4. 이야기 나누기

놀이가 끝나면 지목받을 때의
느낌을 함께 이야기나눕니다.

준비 물품 없음

12

이미지 소개팅

요약 상대의 이미지를 보고 답을 한 후,
남들이 보는 이미지와
자신의 실제모습을
비교해보는 놀이 입니다.

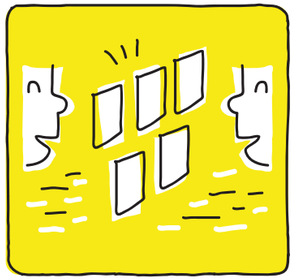
인원 15~20명

소요 시간 15분

활용 방법 첫만남
분위기전환

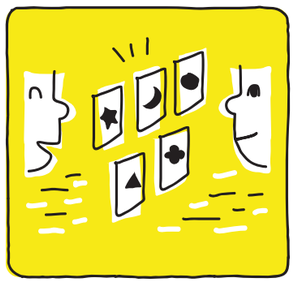
팁 공통질문이 주어지기 때문에 집중도가 높아집니다.
-
질문은 예시를 포함하여 다양하게
변경할 수 있습니다.
-
첫만남에서는 '이야기 나누기' 활동으로
이미지와 실제를 비교하며 자기소개를
합니다.

내용



1. 짝 짓기

멘토는 멘티들에게 포스트잇을
5장씩 나누어주고,
2명씩 짝을 짓게 합니다.

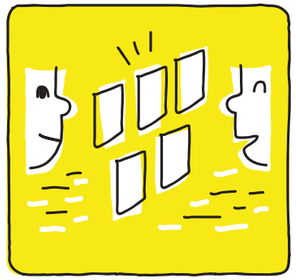


2. 질문과 답 하기

멘토가 질문을 하면 상대를
말없이 눈으로만 관찰한 후
포스트잇에 답을 적습니다.

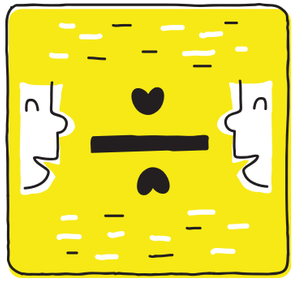
질문) 이 사람은 한 달에
책을 몇 권 볼까요?

- 이 사람은 연애를 몇 번 해봤을까요?
- 이 사람은 하루에 '짜증나' 라는 말을 몇 번이나 할까요?
- 이 사람은 무한도전과 개그콘서트 중 어떤 프로그램을 좋아할까요?
- 이 사람이 좋아하는 동물은 무엇일까요?
- 이 사람에게 자유시간이 주어진다면 어디로 여행갈까요?



3. 짝 바꾸기

짝꿍에게 포스트잇을
붙여주고 짝꿍을 바꾸어
다음 질문에 답을 합니다.
짝꿍 5명을 바꾸어 가면서
질문에 대해 답이 적힌
포스트잇을 받습니다.



4. 이야기 나누기

5개의 질문에 답한 후,
자기 몸에 붙은 포스트잇을
떼어서 살펴봅니다.
남들이 보는 이미지와
나의 실제모습을 비교하여
이야기나눕니다.

준비 물품 예쁜 모양의 포스트잇, 네임펜

13

줄을 서시오

요약 다양한 제시어에 따라 순서대로 줄을 서며 몸을 푸는 활동 놀이입니다.

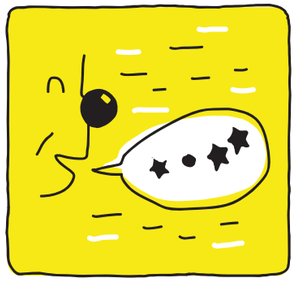
인원 15~20명

소요 시간 10분

활용 방법 첫만남
몸풀기

팁 서로에 대한 정보가 없을 때 활용하면 좋습니다.
-
2~3모둠으로 나누어 줄 서기 시합을 해도 즐겁습니다.
-
기발한 기준을 제시하는 멘티가 있으면 칭찬을 해줍니다.

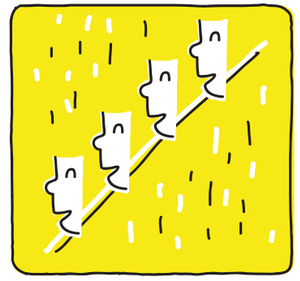
내용



1. 규칙 알려주기

멘토는 멘티들에게 '줄을 서시오' 놀이의 규칙을 알려줍니다.

기준의 예)
- ○ 1월부터 생일 순서로
- ○ 이름의 가나다 순으로
- ○ 키 순서로
- ○ 머리 길이 순서로
- ○ 현재 위치에서 사는 곳이 가까운 순서로



2. 줄 서기

멘토가 기준을 말하면 멘티들은 줄을 서기 시작합니다.
멘티들은 서로에게 기준 내용을 물어보며 한 줄로 섭니다.



3. 기준 높이기

기준을 쉽고 간단한 것부터 어렵고 복잡한 것까지 제시하여 놀이를 즐깁니다.

준비 물품 없음

14

칭찬의 기술

요약 칭찬의 멘트를 주고받는 가위바위보 놀이입니다.

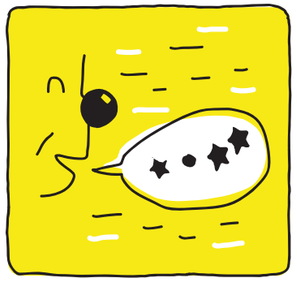
인원 15~20명

소요 시간 10분

활용 방법 마무리활동
관계형성

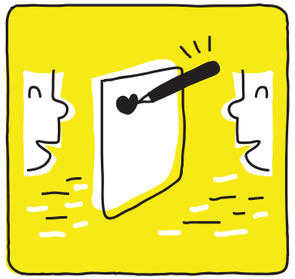
팁 칭찬을 적기 전에 5초간, 10초간 얼굴을 마주보게 하면 재미있습니다.
-
적절한 시간이 지나면 나보다 칭찬 갯수가 적은 친구를 찾아가 칭찬을 적게 합니다.
-
다양한 색의 종이와 펜을 고르게 하면 칭찬쪽지가 화려하게 변신합니다.

내용



1. 규칙 알리기

멘토는 멘티들에게
칭찬쪽지를 나누어주며
놀이 규칙을 알려줍니다.



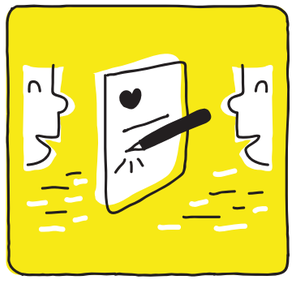
2. 칭찬쪽지 제목달기

멘티들은 칭찬쪽지
맨 위에 '너를 칭찬해'
라고 제목을 씁니다.



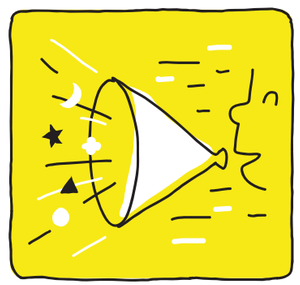
3. 가위바위보 하기

멘토의 시작구호와
함께 멘티들은 두명씩
가위바위보를 합니다.



4. 칭찬문장 적기

이긴 사람은 상대의 칭찬쪽지에
칭찬 한 문장을 적어줍니다.



5. 칭찬 나누기

정해놓은 시간이 지난 뒤
칭찬글을 읽어보고 발표합니다.

준비 물품 예쁜쪽지, 사인펜, 색볼펜

15

쿠션을 던져라

요약 구호에 맞춰
서로 쿠션을 던지며
주고 받는 놀이 입니다.

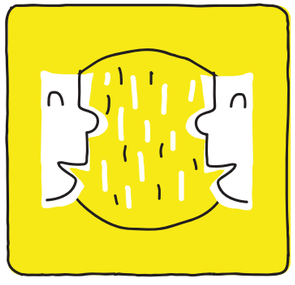
인원 15~20명

소요 시간 10분

활용 방법 첫만남
관계형성

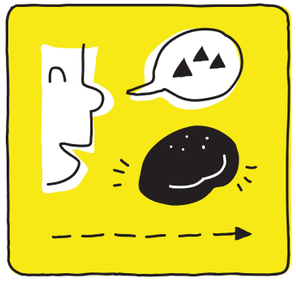
팁 던질 때, 받을 때의 구호를 여러 가지로 변형하여 사용합니다.
-
놀이가 익숙해지면 쿠션의 개수를 늘려서 동시에 던지고 받습니다.

내용



1. 원 만들기

멘토는 멘티들을
원형으로 세웁니다.



2. 이름 익히기

멘티는 순서대로 자신의
이름을 말하면서 쿠션을
오른쪽 사람에게 전달합니다.



3. 구호 정하기

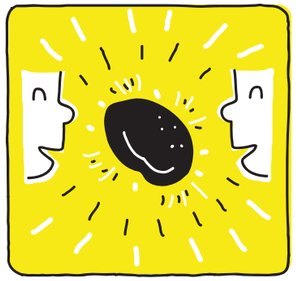
쿠션이 전체적으로 한 바퀴
돌면 쿠션을 던질 때, 받을
때의 구호를 정합니다.

구호 예시) 던질 때는
'@@야 반가워',
받을 때는 '멋지다 **야'



4. 쿠션 던지고 받기

첫 멘티가 던질 때의 구호를
외치며 원 안의 아무에게나
쿠션을 던집니다.
쿠션을 받은 멘티는 받을 때의
구호를 외치며 쿠션을 받습니다.



5. 속도 높이기

멘티들이 익숙해지면 속도를
내어 놀이를 즐깁니다.

준비 물품 다양한 쿠션 3개

갈 대

신 경 림

언제부턴가 갈대는 속으로
조용히 울고 있었다.

그런 어느 밤이었을 것이다
갈대는
그의 온몸이 흔들리고 있는 것을 알았다.

바람도 달빛도 아닌 것,
갈대는 저를 흔드는 것이
제 조용한 울음인 것을 까맣게 몰랐다.

산다는 것은 속으로 이렇게
조용히 울고 있는 것이란 것을
그는 몰랐다.

◑

학습하는

공동체

멘토를 위한 학습공동체를 제안합니다

〈인생나눔교실〉과 평생학습

〈인생나눔교실〉이 모든 멘토들에게 자기 학습과 성장의 기회가 되기를 바랍니다. 이미 사회적 성취를 이룬 숙련세대일지라도 자기 성숙을 위한 성장은 계속되어야하기 때문입니다. 뿐만 아니라, 오늘날의 세계는 현대인들에게 지속적인 변화와 학습을 요구합니다.

근대 과학기술의 발전으로 산업화와 도시화를 이루며 현대인들은 물질적으로 풍요를 누리게 되었지만, 기후변화와 생태환경의 파괴 등은 생명과 삶의 지속성에 대한 불안감을 갖게 하였습니다. 그래서 현대인들은 살아가는 방식에 대한 탐구는 물론, 삶과 관계에 대한 성찰을 필요로 합니다.

〈인생나눔교실〉을 통해 새로운 학습공동체를 만들기를 권합니다.
현대인에게 인지적 학습역량과 생애능력[1]을 요구하는 평생학습사회는,
인문 가치를 이야기하는 오늘날의 사회적 모습입니다.

인지적 학습역량이란 개인적 · 사회적 구성원으로서 삶의 현장에서 주어진 과제와 역할을 성공적으로 수행하는데 반드시 필요한 지식, 기술, 가치, 태도의 복합적 능력으로서 학습자의 학습을 가능하게 하고 효과적으로 수행할 수 있도록 하는 인지적 능력과 학습양식을 포괄하는 개념입니다.

생애능력이란 자신의 가치를 자기가 창출해낼 줄 아는 능력으로 한 사람의 고유한 능력과 개인의 삶을 영위하는데 필요한 총체적 능력 즉 생애능력을 말하며, 개인의 삶을 통해 지속적으로 개발해 줄 수 있는 능력을 의미합니다.

노인에 대한 사회 인식[2]의 변화

오늘날은 100세 시대를 이야기하는 초고령화 사회입니다. 그래서 삶을 살아가는 방식에 대한 자기 학습과 자기 탐구는 현대인에게 필수적인 생존 능력입니다. 오늘날의 노년은 과거의 노년과 다르게 취급됩니다. 노년을 삶을 탐구하고 설계하려는 노력 역시 불가피합니다.

1 박명신, 성인학습자가 인식한 평생교육자의 핵심역량과 성인학습자의 인지적 학습역량 및 생애능력의 구조적 분석, 平生教育學研究 Journal of Lifelong Education2015, Vol.21, No.1 pp 27-52 재인용

2 신미식, 평생교육으로서 한국노인교육의 발전방향, 平生教育學研究 Journal of Lifelong Education, 2007, Vol.13, No.1 pp.1-24 참조 정리

노년에 대한 인식의 변화

	의존적 노년	성공적 노년	생산적 노년	비판적 노년
노년에 대한 인식	힘없고, 무기력한 노년기로서 사회복지의 대상으로 간주	은퇴 후에도 건강과 젊음을 간직하고 삶을 만족하는 주체로 간주	사회부담의 존재가 아니라 숙련노동자, 자원봉사자로 사회에 기여하는 생산주체로 간주	단순 연령이 아니라 권력, 임금, 재산, 분배의 불평등에 의해 특징지어진 다양한 노인 주체들로 간주
누릴 수 있는 활동	치료, 돌봄 프로그램	취미, 스포츠 프로그램	자원활동 지역사회참여활동	소통기반학습 문제해결중심학습 자기주도학습

〈인생나눔교실〉이 초고령화 사회로 가고 있는 우리 사회에 또 하나의 삶의 모델이 되기를 바랍니다. 세대간 열린 대화에 능숙하고, 학습공동체와 봉사활동을 통해 사회적 위상과 역할을 만드는 숙련세대의 모델은 우리 사회의 많은 사회문제에 접근하는데 중요한 사례가 될 것입니다.

인문학 책 리스트

사상

창의성의 즐거움, 미하이 칙센트미하이, 더난출판사, 2003
103인의 현대사상, 김우창 외, 민음사, 1996
지식, 피터 버크, 현실문화연구, 2006
철학 vs 철학, 강신주, 그린비, 2010
노자의 목소리로 듣는 도덕경, 최진석, 소나무, 2001

장인(현대문명이 잃어버린 생각하는 손), 리차드 세넷, 21세기북스, 2010
생각하는 손, 김진송, 배윤호 외 3명 저, 보리, 2014
일본의 맛, 규슈를 먹다(밥 위에 문화를 얹은 일본음식 이야기), 박상현, 따비, 2013
또래 압력은 어떻게 세상을 치유하는가, 티나 로젠버그, 알에이치코리아, 2012
시인을 체포하라, 로버트 단턴, 문학과지성사, 2013

살아야 할 이유(자존의 철학), 제니퍼 마이클 헥트, 열린책들, 2014
인문학의 미래(왜 인문학을 가르치고 배워야 하는가), 월터 카우프만, 동녘, 2011
인문학은 밥이다(매일 힘이 되는 진짜 공부), 김경집, 알에이치코리아, 2013
심미주의의 선언(좋은 삶은 어떻게 가능한가?), 문광훈, 김영사, 2015
말들의 풍경, 고종석, 개마고원, 2012

참을 수 없는 몸의 무거움, 수전 보르도, 또하나의문화, 2003
하나이지 않은 성, 뤼스 이리가라이, 동문선, 2000
남자가 월경을 한다면, 글로리아 스타이넘, 현실문화연구, 2002
여성, 몸, 성, 장(윤)필화, 또하나의문화, 1999
여자로 살기, 여성으로 말하기, 우어줄라 쇼이, 현실문화연구, 2003

걷기예찬, 다비드 르 브르통, 현대문학, 2002
느리게 걷는 즐거움 – 걷기예찬 그후 10년, 다비드 르 브르통, 북라이프, 2014
쇠이유 문턱이라는 이름의 기적, 베르나르 올리비에, 효형출판, 2014
무지한 스승- 지적 해방에 대한 다섯 가지 교훈, 자크 랑시에르, 궁리, 2008
길가메시 서사시, 샌다즈, 범우사, 2002
사랑하라(단 한 권의 소크라테스전), 황광우, 생각정원, 2013

심리학, 감각

내 인생의 탐나는 심리학50, 톰 버틀러 보던, 흐름출판, 2008
현대심리학의 이해, 김현택 외, 학지사, 2006
도시 심리학, 하지현, 해냄출판사, 2009
너무 다른 사람들, 리처드 J. 데이비드슨, 샤론 베글리, 알키, 2012
오래된 연장통, 전중환, 사이언스북스, 2010

요리 본능, 리처드 랭엄, 사이언스북스, 2011
마음은 어떻게 작동하는가, 스티븐 핑커, 동녘사이언스, 2007
마음의 기원, 데이비드 버스, 나노미디어, 2005
왜 인간인가, 마이클 가자니가, 추수밭, 2009
인문학에게 뇌과학을 말하다, 크리스 프리스, 동녘사이언스, 2009
몸의 인지과학, 프란시스코 바렐라, 김영사, 2013
애무, 만지지 않으면 사랑이 아니다, 야마구치 하지메, 프로네시스, 2007
인간의 모든 감각, 최현석, 서해문집, 2009
영혼을 깨우는 12감각, 알베르트 수스만, 섬돌, 2007

몸의 철학, G. 레이코프, M.존슨, 도서출판 박이정, 2002
피부자아, 디디에 앙지 외, 인간희극, 2013
온 삶을 먹다, 웬델 베리, 낮은산, 2011
나카자와 신이치의 예술인류학, 나카자와 신이치, 동아시아, 2009
예술인간의 탄생, 조정환, 갈무리, 2015

역사

문화로 읽는 세계사, 주경철, 사계절, 2005
세계화의 진화, 베르나르 기요숑, 현실문화연구, 2012
세상에서 가장 재미있는 세계사, 래리 고닉, 궁리, 2007
유럽중심의 세계사를 넘어 세계사들로, 한국서양사학회, 푸른역사, 2009
오리엔탈리즘, 에드워드 사이드, 교보문고, 2007

유럽의 형성, 크리스토퍼 도슨, 한길사, 2011
서구의 몰락, 오스발트 A. G. 슈펭글러, 책세상, 2008
역사가들:E. H 카에서 하워드 진까지, 역사비평편집위원회, 역사비평사, 2010
대한민국사, 한홍구, 한겨레출판사, 2006
실크로드 문명기행, 정수일, 한겨레출판사, 2006

음악

천년의 음악여행, 존 스탠리, 예경, 2008
과학으로 풀어보는 음악의 비밀, 존 파웰, 뮤진트리, 2012
나의 서양음악 순례, 서경식, 창비, 2011
예술음악과 대중음악, 그 허구적 이분법을 넘어서, 최유준, 책세상, 2004
가수를 말하다, 임진모, 빅하우스, 2012

과학

거의 모든 것의 역사, 빌 브라이슨, 까치, 2003

이기적 유전자, 리처드 도킨스, 을유문화사, 2010

몸의 철학, 조지 레이코프, 마크 존슨, 박이정, 2002

인간의 그늘에서, 제인 구달, 사이언스북스, 2001

DNA 독트린, 리처드 르원틴, 궁리, 2001

과학콘서트, 정재승, 동아시아, 2001

파인만 씨, 농담도 잘하시네, 리처드 파인만, 사이언스북스, 2000

총, 균, 쇠, 재러드 다이아몬드, 문학과사상사, 2005

어느 인문주의자의 과학책 읽기, 최성일, 연암서가, 2011

과학혁명의 구조, 토마스 쿤, 까치, 2007

환경

환경 수도, 프라이부르크에서 배운다, 김해창, 이후, 2003

오래된 미래, 헬레나 노르베리 호지, 녹색평론, 2003

야생초 편지, 황대권, 도솔, 2002

조화로운 삶, 헬렌 니어링, 보리, 2000

플러그를 뽑으면 지구가 아름답다, 후지무라 야스유키, 북센스, 2011

문학

호밀밭의 파수꾼, J. D. 샐린저, 현암사, 2005

꾸뻬씨의 행복여행, 프랑수아 를로르, 오래된미래, 2004

톨킨:판타지의 제왕, 마이클 화이트, 작가정신, 2003

천의 얼굴을 가진 영웅, 조셉 캠벨, 민음사, 2004

체호프 희곡 전집, 안톤 체호프, 시공사, 2010

누비처네, 목성균, 연암서가, 2010

백설공주는 왜 자꾸 문을 열어줄까, 박현희, 뜨인돌, 2011

비트의 도시, 윌리엄 미첼, 김영사, 1999

사랑하라 한번도 상처받지 않은 것처럼, 류시화, 오래된미래, 2008

외로우니까 사람이다, 정호승, 열림원, 2011

미술

오주석의 한국의 미 특강, 오주석, 솔, 2003

중세의 가을, 호이징가, 문학과지성사, 1997

이탈리아 오래된 도시로 미술여행을 떠나다, 고종희, 한길사, 2009

일상, 그 매혹적인 예술, 에릭 부스, 에코의서재, 2009

감응의 건축, 정기용, 현실문화연구, 2008

정치, 경제

국가는 왜 실패하는가, 대런 애쓰모글루, 제임스 A. 로빈슨, 시공사, 2012

처음 만나는 민주주의 역사, 로저 오스본, 시공사, 2012

문화는 정치다, 장 미셸 지앙, 동녘, 2011

정치를 말하다, 가라타니 고진, b, 2010

평등, 자유, 권리, 이종은, 책세상, 2011

죽은 경제학자의 살아있는 아이디어, 토드 부크홀츠, 김영사, 2009

생각에 관한 생각, 대니얼 카너먼, 김영사, 2012

복지국가의 정치학, 알베르토 알레시나, 에드워드 글레이저, 생각의힘, 2012

소유의 종말, 제레미 리프킨, 민음사, 2001

몬드라곤에서 배우자, 윌리엄 F. 화이트, 캐서린 K. 화이트, 역사와비평, 2012

이 책의 내지는 그린라이트 80g 종이로 제작되었습니다.