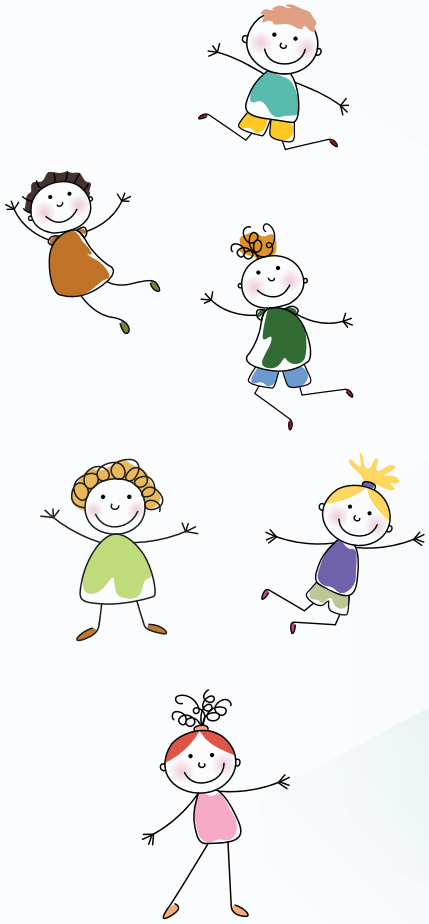


발간등록관리번호
BYSC-2020-24

2020 청소년활동 프로그램 개발 및 보급
인쇄일 : 2020. 12. 30
발행일 : 2020. 12. 30
발행인 : 김동찬
발행처 : 부산광역시청소년활동진흥센터
(48792) 부산시 동구 중앙대로 311(초량동)
전화 (051) 852-3461~2
팩스 (051) 852-3463
홈페이지 www.busanyouth.net / youth.go.kr

청렴 海 부산

2020
청소년활동 프로그램 개발 및 보급

여성가족부
Ministry of Gender Equality and Family

부산광역시
BUSAN METROPOLITAN CITY

부산광역시 Youth Service Center
청소년활동진흥센터

청소년 헌장

청소년은 자기 삶의 주인이다.
청소년은 인격체로서 존중받을 권리와 시민으로서 미래를 열어갈 권리를 가진다.
청소년은 스스로 생각하고 선택하며 활동하는 삶의 주체로서 자율과 참여의 기회를 누린다.
청소년은 생명의 가치를 존중하며 정의로운 공동체의 성원으로 책임 있는 삶을 살아간다.
가정, 학교, 사회 그리고 국가는 위의 정신에 따라 청소년의 인간다운 삶을 보장하고 청소년 스스로 행복을 가꾸며 살아갈 수 있도록 여건과 환경을 조성한다.

■ 청소년의 권리

하나, 청소년은 생존에 필요한 기본적인 영양, 주거, 의료, 교육 등을 보장받아 정신적, 신체적으로 균형 있게 성장할 권리를 갖는다.
하나, 청소년은 출신, 성별, 종교, 학력, 연령, 지역 등의 차이와 신체적 정신적 장애 등을 이유로 차별받지 않을 권리를 가진다.
하나, 청소년은 물리적 폭력뿐만 아니라 공포와 억압을 포함하는 정신적인 폭력으로부터 보호 받을 권리를 가진다.
하나, 청소년은 사적인 삶의 영역을 침해받지 않을 권리를 가진다.
하나, 청소년은 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 펼칠 권리를 가진다.
하나, 청소년은 자유로운 의사에 따라 건전한 모임을 만들고 올바른 신념에 따라 활동할 권리를 가진다.
하나, 청소년은 배움을 통해 진리를 추구하고 자아를 실현해 갈 권리를 가진다.
하나, 청소년은 일할 권리와 직업을 선택할 권리를 가진다.
하나, 청소년은 건전하고 다양한 문화·예술 활동에 자유롭게 참여할 권리를 가진다.
하나, 청소년은 다양한 매체를 통하여 자신의 삶에 필요한 정보에 접근할 권리를 가진다.

■ 청소년의 책임

하나, 청소년은 자신의 삶을 소중히 여기며 자신이 선택한 삶에 책임을 진다.
하나, 청소년은 앞 세대가 물려준 지혜를 시대에 맞게 되살려 다음 세대에 물려줄 책임이 있다.
하나, 청소년은 가정, 학교, 사회, 국가 인류공동체의 성원으로 자기와 다른 삶의 방식도 존중할 줄 알아야 한다.
하나, 청소년은 삶의 터전인 자연을 소중히 여기고 모든 생명들과 더불어 살아간다.
하나, 청소년은 통일시대의 주역으로서 평화롭게 공존하는 방법을 익힌다.
하나, 청소년은 남녀평등의 가치를 배우고 이를 모든 생활에서 실천한다.
하나, 청소년은 가정에서 책임을 다하며 조화롭고 평등한 가족문화를 만들어 간다.
하나, 청소년은 서로에게 정신적, 신체적 폭력을 행사하지 않는다.
하나, 청소년은 장애인을 비롯한 소외받기 쉬운 사람들과 더불어 살아간다.

목 차

1. 부산광역시청소년활동진흥센터 소개

2. 2020년 청소년활동프로그램 개발 및 보급

3. 청소년활동프로그램 개발

- 구덕청소년수련관 “송도플로깅-쓰담쓰담”
- 부산광역시금련산청소년수련원 “청소년 행복나눔 행사”
- 부산광역시금정청소년수련관 “초보가 배우고 가르치는 음악 비기너게인”
- 부산광역시양정청소년수련관 “애니로 다시보는 부산이야기”
- 부산광역시함지골청소년수련관 “밤하늘로의 여행”
- 사하구청소년문화의집 “Cafe 빈[Bean] 센스
- 서구청소년문화의집 “서구를 낚漁라”
- 해운대청소년수련관 “해꿈 미디어 센터”
- 부산관광공사 아르피나 “창의력 날개달기”

4. 예비청소년지도자 프로그램개발 대회 공모전

- 대상 “보고, 맛보고, 느끼다.”
- 최우수상 “환경을 돌려Zoom”
- 최우수상 “Do it yourself[나다움]”
- 우수상 “성가라사니”
- 우수상 “손소독제 만들기 프로그램”

1

부산광역시 청소년활동진흥센터 소개

1. 부산광역시청소년활동진흥센터 소개

1 설치근거

□ 청소년활동 진흥법 제7조(지방청소년활동진흥센터의 설치)
□ 부산시청소년활동진흥조례 제5조
□ 지역의 청소년활동 진흥 및 청소년활동정책 전달

청소년기본법 제3조(정의)

* 청소년 : 9세 이상 24세 이하인 사람
* 청소년활동 : 청소년의 균형있는 성장을 위하여 필요한 활동과 이러한 활동을 소재로 하는 수련활동 · 교류활동 · 문화활동 등 다양한 형태의 활동

○ 수련활동 – 청소년이 청소년활동에 자발적으로 참여하여 청소년시기에 필요한 기량과 품성을 함양하는 교육적 활동으로, 청소년지도자와 함께 청소년수련거리에 참여하여 배움을 실천하는 체험활동
○ 교류활동 – 청소년이 지역간, 남북간, 국가간의 다양한 교류를 통하여 공동체의식 등을 함양하는 체험활동
○ 문화활동 – 청소년이 예술활동, 스포츠 활동, 동아리활동, 봉사활동 등을 통하여 문화 적감성과 더불어 살아가는 능력을 함양하는 체험활동

2 운영목적

□ 청소년활동자원 개발 및 지원을 통한 지역중심 청소년활동 역량개발
□ 청소년들의 활동 기반 및 지원체계 강화를 통한 활동 참여 활성화
□ 연계협력을 통한 전국적 청소년활동 지원체계 구축

3 주요사업

□ 청소년수련활동 신고 지원, 청소년수련활동인증제 운영 지원, 청소년안전관리 지원
□ 청소년자원봉사활성화(터전, 자기주도, 자원봉사대회)
□ 국제 및 국내 청소년성취포상제 운영지원, 청소년기관·마을 네트워킹 지원
□ 청소년활동 요구조사, 청소년활동 프로그램 개발 및 보급
□ 청소년지도자 역량개발 지원, 청소년지도자 세상과 소통하다
□ 청소년활동 홍보지원, 청소년 정보자원 관리 및 서비스, 청소년자원분석
□ 청소년특별회의 운영, 청소년참여위원회 운영, 청소년참여기구 연계협의체 운영
□ 부산 청소년 열린 축제, 청소년 드림 토크 콘서트, 청소년어울림마당 운영 지원
□ 청소년 시정현장·진로체험 프로그램 운영

2

2020년 청소년활동프로그램 개발 및 보급

2. 2020년 청소년활동프로그램 개발 및 보급

1. 청소년활동프로그램 개발 및 보급 사업 목적

○ 청소년활동진흥법 제34조에 의거, 청소년의 발달원리와 선호도에 근거하여 수련거리를 전문적으로 개발하기 위함

○ 청소년활동프로그램에 대한 현장 실무자 및 전문가의 인적 인프라를 구축하고 수련시설 특성화된 프로그램 개발을 위회 협의회를 구성하여 차별성 있는 운영 모델 모형을 개발하여 보급하고자 함

○ 조직 역량을 갖춘 청소년활동기관의 전문적인 청소년지도자와의 연계협업을 통한 부산의 특화된 프로그램개발과 보급으로 '청소년활동의 질적 성장'도모

2. 청소년활동프로그램 개발 및 보급 주요업무

○ 청소년활동기관의 전문적인 청소년지도자와의 연계 협력
- 프로그램 개발협의회 개발회의 운영
- 부산지역 특화된 프로그램 발굴과 개발

○ 2020 청소년활동프로그램 활성화 지원

○ 우수 프로그램 운영 모형 보급, 활용사례

3. 2020년 청소년활동프로그램 개발 및 보급 세부사업 결과

○ 청소년활동 프로그램 개발협의회 구축 및 운영

청소년 수련시설			
생활권 문화공간	생활권	자연권	유스호스텔
문화의집 3개	수련관 6개	수련원 1개	1개

연번	구분	시설명	프로그램개발팀	
			직책	이름
1	문화의 집	서구청소년문화의집	팀장	공*남
2		부산진구청소년문화의집	팀장	정*렬
3		사하구청소년문화의집	대리	김*용
4	수련관	양정청소년수련관	팀장	이*민
5		구덕청소년수련관	팀장	김*태
6		함지골청소년수련관	팀원	김*예
7		해운대청소년수련관	팀원	노*정
8		금정청소년수련관	팀원	성*민
9		기장군청소년수련관	팀원	채*호
10	수련원	금련산청소년수련원	주무관	신*수
11			주무관	김*훈
12	유스호스텔	부산관광공사 아르피나	과장	김*진

○ 청소년활동 프로그램 개발협의회 1차 개발회의

- 일 시 : 2020. 6. 4.(목) 15:00 ~ 18:00
- 장 소 : 센터 4층 세미나실
- 인원 및 대상 : 청소년활동프로그램 개발 협의회 총 10명
- 주요내용
  - · 2019년도 P/G개발 운영 모형 개발 결과 설명
  - · 2020년도 P/G개발 방향 논의
  - · 기관 특성 및 프로그램영역별 상황분석
  - · 개발 방향 논의
  - · 개발 제안서 발표 및 아이디어 공유

○ 청소년활동 프로그램 개발 및 시범운영

- 기 간 : 7월 ~ 12월
- 대 상 : 청소년활동 프로그램 개발협의회
- 프로그램 개발 : 9개 프로그램

연번	기관명	프로그램명
1	서구청소년문화의집	서구를 낚아라
2	부산진구청소년문화의집	Cafe 빈(Bean) 센스
3	사하구청소년문화의집	애니로 다시 보는 부산이야기
4	양정청소년수련관	송도플로깅-쓰담쓰담
5	구덕청소년수련관	밤하늘로의 여행
6	함지골청소년수련관	해꿈 미디어 센터
7	해운대청소년수련관	초보가 배우고 가르치는 음악 프로그램 '비기너게인'
8	금정청소년수련관	청소년행복나눔 행사
9	기장군청소년수련관	창의력 날개 달기 II

○ 예비청소년지도자 프로그램 개발 대회

- 기 간 : 2020. 6. 22.(월) ~ 8. 7.(금)
- 대 상 : 부산지역 예비청소년지도자
- 선정결과 : 5팀 선정

연번	수상내용	수상 프로그램명
1	대상 (문화상품권 10만원)	보고, 맛보고, 느끼다
2	최우수상 (문화상품권 7만원)	환경을 돌려 Zoom
		DO it yourself[나다움]
3	우수상 (문화상품권 3만원)	성가라사니
		손소독제 만들기 프로그램

○ 청소년활동 프로그램 시범운영 및 모니터링

- 기　간 : 8월 ~ 11월
- 대　상 : 프로그램 개발 7개 프로그램
- 인　원 : 프로그램개발협의회 현장 전문가 12명
- 내　용 : 청소년활동 프로그램 시범 운영 및 모니터링

기관명	프로그램명	주요내용	담당자
서구청소년문화의집	서구를 낚아라	우리고장 서구 탐색, 부산공동어시장 및 경매사 진로탐색, 현장경매체험	이*현
사하구청소년문화의집	Cafe 빈(Bean) 센스	커피학개론, 커피기계학,커피추출이론, 우유스티밍 및 라떼아트, 카페메뉴 실습, 일일카페 운영	김*용
부산광역시 양정청소년수련관	애니로 다시 보는 부산이야기	- 부산의 역사유적지 알기, 애니메이션에 대한 이해, 애니메이션 촬영 및 편집, 미니시사회	이*민
구덕청소년수련관	송도플로깅-쓰담쓰담	송도해상케이블카 체험, 송도 미션 파서블, 송도트래킹, 쓰담달리기 등	김*태
부산광역시 함지골청소년수련관	밤하늘로의 여행	별자리 탐험, 밤하늘과 별자리 그리기, 하늘바라기	김*영
해운대청소년수련관	해꿈 미디어 센터	지역 청소년 대상 1인 미디어 컨텐츠 제작 교육, 청소년어울림마당 유튜브 라이브 촬영	허*호
부산광역시 금정청소년수련관	초보가 배우고 가르치는 음악 프로그램 '비기너게인'	우쿨렐레 기본 강습법, 교육, 우쿨렐레 기본 운지법 및 연주법, 미니 콘서트 및 평가회	성*민
부산광역시 금련산청소년수련원	청소년행복 나눔 행사	스포츠클라이밍, 자연을 빚는 도예, 낮에 보는 별, 프로그램 평가	신*수 김*훈
부산관광공사아르피나	창의력 날개 달기 II	후아유, 패러다임 전환, 꿈이 있는 리더, 스포츠활동	김*진

○ 청소년활동 프로그램 보급

- 기　간 : 2020. 12. 28.(월) ~ 상시
- 대　상 : 발굴(공모) 프로그램 담당자, 예비청소년지도자, 지역 내 청소년기관 및 단체 등
- 내　용 :

· 청소년활동 프로그램 시범운영 결과 및 사례집 자료집 제작
· 지역 내 청소년기관 및 단체 등 필요기관 자료집 배포

3

2020년 청소년활동 개발 프로그램

운영기관	구덕청소년수련관·구덕야영장		
활동영역	건강증진활동	활동유형	당일형
연락처	051-246-4685	프로그램 개발자	김한태
주소	부산광역시 서구 꽃마을로156번길 109 (우 49200)		

프로그래명

청소년친환경활동프로그램 '송도플로깅-쓰담쓰담'

◉ 프로그램 개발 배경

ㅇ 청소년의 생활 환경

최근 심각하게 진행되고 있는 출산율 저하 경향으로 인해, <표 1>에서 보는 바와 같이, 전체인구에서 차지하는 연령별 아동·청소년 인구 구성비를 보더라도 2004년부터 2018년까지 25%에서 17%까지 점차 줄어드는 추세를 나타내고 있어 향후 아동·청소년인구는 지속적으로 감소할 것으로 예측되고 있다. 이러한 아동·청소년 인구의 감소 추세로 인해 미래 사회의 동력 약화가 우려되고 있어 그 결과, 아동·청소년에 대한 지속적인 관심과 사회적 투자를 통해 우리 사회의 건강하고 지속적인 발전을 선도 할 수 있는 인재로 육성할 수 있도록 해야 할 필요성이 제기되고 있다. 우리나라 청소년은 하루 중 많은 시간을 학습에 소요하고 있으며 이는 정규수업이외의 사교육에 대한 참여 비중이 높아, 여가활동에 참여할 수 있는 시간이 절대적으로 부족한 실정이다. 여가활동은 학교교육의 한계와 영역을 확대시켜 청소년들의 현장경험과 학습욕구의 다양성을 제고시켜 줄 수 있는 활동으로, 청소년의 긴장과 스트레스 해소, 균형적인 정신적·신체적 발달에 도움을 주는 매우 중요한 활동이다. 따라서 정적 여가활동보다는 동적 여가에 대한 요구가 더 큰 시기이기도 하다(권일남, 정철상, 김진호, 김영철, 2008).[1)]

ㅇ 청소년수련활동의 가치와 효과[2)]

청소년들은 다양한 수련활동에 참여함으로써 자신의 가능성을 발견하고, 행동에 대한 책임감을 인식하며, 자신감 있는 적극적인 생활태도와 이웃과 더불어 살아가는데 필요한 공동체 의식이 함양되는 등 청소년의 삶의 질을 향상시킬 수 있다.(고성혜 외, 1998). 또한 청소년들이 수련활동을 통해 유용한 경험을 얻을 수 있는 데에는 여러 가지의 형태와 종류가 있을 수 있겠지만, 수련활동은 청소년들로 하여금 자연과 사회의 현상을 이해하며, 새로운 경험을 가질 수 있게 하고, 자신을 발견할 수 있는 인간 상호간의 이해를 도모하며 인간성의 회복을 꾀할 수 있는 관계의 개선을 도모할 수 있게 된다. 더욱이 폭넓은 체험을 통해 잠재되어 있는 자기 능력을 발견, 개발하고 창조하는 능력을 함양하게 하는 수단이라고 볼 수 있다(권일남, 정효진, 1998).

1) 이상진(2012). 청소년의 수련활동프로그램과 프로그램만족 및 학교생활적응의 관계. 경희대학교체육대학원 박사학위 논문
2) 김소희(2007). 수련활동 체험이 청소년의 생활효과성에 미치는 영향. 명지대학교대학원 박사학위 논문

⊙ 프로그램 목적 및 목표

(1) 목적

지속되는 코로나19로 인하여 활력을 잃어가는 청소년들을 대상으로 야외활동을 통해 활력을 되찾고 건전한 여가활동 문화형성을 도모하며, 자연을 보호하는 활동으로 자연 친화감 형성 및 정서순화의 계기를 마련한다.

(2) 목표

- 정체 되어가는 사회 분위기 속 청소년이 체험을 통해 활력을 찾고 자존감이 향상되며 자발적으로 자연보호 필요성을 느끼고 환경보호에 이바지한다.
- 청소년이 주말을 활용한 프로그램을 통해 또래들과 여가시간을 건전하게 보내는 습관을 형성한다.

1 활동사진

2 프로그램 운영 결과

○ 일시 : 10/24, 11/14 (토) 14:00 ~ 18:00 (총 2회)
○ 장소 : 구덕청소년수련관 · 구덕야영장, 송도해수욕장 일대
○ 대상 및 인원 : 청소년 24명
○ 주요내용 : 오리엔테이션 및 안전교육, 송도해상케이블카 체험, 송도 미션 파서블, 송도트래킹, 쓰담달리기 등
○ 전체일정표

일자	시간	소요시간	단위프로그램명
10.24.(토)	14:00 ~ 14:30	30분	여는 마당
	14:30 ~ 15:30	60분	송도해상케이블카 체험
	15:30 ~ 16:00	30분	송도트래킹
	16:00 ~ 17:30	90분	쓰담달리기 – 송도 일대 플로깅
	17:30 ~ 18:00	30분	맺는 마당
11.14.(토)	14:00 ~ 14:30	30분	여는 마당
	14:30 ~ 15:30	60분	송도해상케이블카 체험
	15:30 ~ 16:00	30분	송도트래킹
	16:00 ~ 17:30	90분	쓰담달리기 – 송도 일대 플로깅
	17:30 ~ 18:00	30분	맺는 마당

3 단위 프로그램 내용

프로그램명	여는 마당			활동인원	청소년 24명
프로그램 목표	o 프로그램 진행 관련 안전사항 교육 o 프로그램 일정설명				
지도인원	5명	활동장소	야외	전체시간	30분
활동장비(기자재)	o 개인간식가방 o 장갑				
유의사항	o 집합 장소 공지 및 복장 확인				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 인솔 지도자 안내 및 참가자 인원·환자 파악 o 프로그램 담당 지도자 소개 o 청소년 4~6명당 1개 조편성 (최대 5개조)				
전개 (소요시간 10분)	o 안전교육 실시 – 프로그램 진행 관련 안전수칙 설명 o 일정 안내 o 개인물품 (간식가방, 장갑) 분배				
마무리 (소요시간 10분)	o 질의 응답 및 다음 활동 장소 공지 o 지도자 인솔 하 조별 케이블카 탑승				

프로그램명	송도 해상케이블카 체험			활동인원	청소년 24명
프로그램 목표	o 지도자와 참가자들간 라포형성 o 프로그램 일정설명				
지도인원	5명	활동장소	야외	전체시간	60분
활동장비(기자재)	-				
유의사항	o 참가자가 활동장소를 벗어나지 않도록 주의 o 이동 시 조별로 이동하도록 안내				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 각 조별 지도자 배치(담임제)				
전개 (소요시간 30분)	o 간단한 게임을 통해 순서 지정 후 조별 탑승				
마무리 (소요시간 20분)	o 모든 조가 상단부로 이동하기 전까지 대기 o 인원파악 후 다음활동 장소(암남공원 입구)로 이동				

프로그램명	송도 트래킹			활동인원	청소년 24명
프로그램 목표	o 트래킹을 통해 자기성취감과 체력을 증진 o 자연 속 신체활동을 통해 자연친화력 강화				
지도인원	5명	활동장소	야외	전체시간	30분
활동장비(기자재)	-				
유의사항	o 참가자가 활동장소를 벗어나지 않도록 주의 o 이동 시 조별로 이동하도록 안내				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 5분)	o 주의사항 교육 o 인원 및 환자파악 o 트래킹 코스 안내 및 돌발 상황 발생 시 대처 방법 안내				
전개 (소요시간 20분)	o 저학년 위주로 구성 된 조부터 이동 o 행복치유숲길 -> 송도구름다리 트래킹 실시				
마무리 (소요시간 5분)	o 인원 및 환자파악 o 다음 일정(쓰담달리기) 안내				

프로그램명	쓰담 달리기			활동인원	청소년 24명
프로그램 목표	o 트래킹을 통해 자기성취감과 체력을 증진 o 자연 속 신체활동을 통해 자연친화력 강화				
지도인원	5명	활동장소	야외	전체시간	90분
활동장비(기자재)	-				
유의사항	o 참가자가 활동장소를 벗어나지 않도록 주의 o 이동 시 조별로 이동하도록 안내				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 주의사항 교육 o 인원 및 환자파악 o 플로깅 코스 안내 및 돌발 상황 발생 시 대처 방법 안내				
전개 (소요시간 70분)	o 스트레칭 실시 o 저학년 위주로 구성 된 조부터 이동 o 송도구름다리 –> 송도해수욕장 –> 송도해상케이블카하단부 플로깅 실시				
마무리 (소요시간 10분)	o 인원 및 환자파악 o 소감 발표 및 피드백				

프로그램명	평가 및 마무리			활동인원	청소년 24명
프로그램 목표	o 느낀 점을 공유하여 심화적인 성장 유도 o 설문 결과를 통해 다음 활동에 반영				
지도인원	5명	활동장소	야외	전체시간	90분
활동장비(기자재)	o 설문지 및 볼펜				
유의사항	o 참가자가 활동장소를 벗어나지 않도록 주의 o 활동 종료 후 퇴소 방법 안내				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 5분)	o 주의집중 지도 o 개인행동 삼가 및 질서유지 지도				
전개 (소요시간 10분)	o 안전교육 실시 - 프로그램 진행 관련 안전수칙 설명 o 일정 안내 o 개인물품 (간식가방, 장갑) 분배				
마무리 (소요시간 10분)	o 단체 사진 촬영 및 마무리				

4 안전관리

안전고려 사항별 안전관리계획 제시(프로그램, 지도자, 활동환경 관점)

⊙ 활동환경을 고려한 안전관리 계획

- 위험요소 점검
: 프로그램 실시 전 개별 요양호자 명단을 확보, 확인 후 프로그램 실시
: 안전사고가 우려되는 시설 및 공간은 안전표시를 하여 사고 예방
- 프로그램 운영 시 안전 관리
: 신체활동이 수반하는 프로그램은 반드시 준비 운동 실시
: 프로그램 진행 시 참가 청소년들이 지도자의 범위에서 벗어나지 않도록 함
: 프로그램 진행 중 환자 발생 시 반드시 응급조치 후 즉시 전문가의 조치
: 무리한 활동, 부주의 등으로 안전사고가 발생하지 않도록 함
: 프로그램 진행 전 항상 안전점검을 실시하여 사고요인을 충분히 제거
- 시설 및 장비 이용
: 지도자의 입회 없이 시설 및 장비를 독자적으로 사용하지 않도록 함
: 참가 청소년들에게 올바른 이용 방법을 숙지시켜 사용 미숙으로 인한 사고 예방
- 환자 관리
: 환자는 무리한 신체활동이 수반되는 활동에 참여시키지 않고 지도자 판단하에 참여 가능한 활동에만 참여
: 환자 발생 시에는 시간과 장소를 불문하고 지도자는 응급조치
: 환자의 치료적 조치는 전문가가 담당하는 것을 원칙으로 함
: 중환자 발생 시 지도자는 신속히 보고하고 부상자를 단독으로 방치하지 않으며, 지정 의료기관으로 후송 조치

⊙ 안전사고 / 응급환자 긴급 수송 대책

- 안전사고 / 응급환자 발생을 접수 후 즉시 담당자는 다음과 같은 상황판단을 내린다.
- 안전사고가 다른 대규모 인명피해로 이어질 가능성이 있을 경우 담당자는 전체에 대피명령을 내리고 긴급연락 및 비상관리체제에 들어간다.
- 안전사고가 다른 대규모 인명피해로 이어질 가능성이 없고 간단한 조치로도 수습이 가능한 경우 담당자가 조치를 취한다.
- 응급환자가 발생하여 응급조치만으로 가능한 경우 지도자가 응급처치 후 상황에 따라 병원으로 이동한다.
- 응급환자가 발생하여 병원에 후송해야 할 경우 담당자는 즉시 상황판단 후 119 및 응급실에 연락해 앰뷸런스를 요청하거나 후송조치를 취한다.

⊙ 대피명령

- 수련관의 모든 수단을 활용하여 비상대피명령을 내리고 참가자 및 직원을 안전한 곳에 대피시킨다.
- 중부소방서 부민119안전센터 및 부산광역시 아동청소년담당관, 서구청 가족행복과 등에 긴급연락을 취한 뒤에 비상연락망에 의한 비상연락을 취한다.
- 비상관리체제에서 시청 재난상황실과 중부소방서의 지시에 따라 안전대책을 마련하고 사고 수습에 들어간다.

5 프로그램 운영 추진 성과

구분	사업목표	사업성과	비율
인원	참여인원 30명	참여인원 24명	80%
횟수	2회기 진행	2회기 완료	100%
안전	부상 및 사고 발생 0회	0회	100%
만족도	시설, 지도자, 프로그램 3개 항목 만족도 조사 평균 4.5 이상	2회기 총 평균 만족도 4.9점	100%
언론보도	프로그램 관련 언론보도 1회 이상	부산일보 등 언론보도 5회	100%

6 프로그램 평가

o 만족도 및 효과성 조사

- 1회기 참가자 설문조사 결과

항 목	조 사 결 과	비 고
1. 전반적인 만족도	4.9	평균점수 기재
2. 분야별 만족도		
2-1. 시설	4.9	평균점수 기재
2-2. 지도자	4.9	
2-3. 프로그램	4.9	
4. 기타	- 플로깅이 보람찼다. - 케이블카를 타 볼 수 있어서 좋았다. - 춥고 배고팠다. - 지도자선생님들이 친절하게 잘 챙겨주셨다.	요약기재

- 2회기 참가자 설문조사 결과

항 목	조 사 결 과	비 고
1. 전반적인 만족도	5.0	평균점수 기재
2. 분야별 만족도		
2-1. 시설	5.0	평균점수 기재
2-2. 지도자	5.0	
2-3. 프로그램	5.0	
4. 기타	- 친구들과 함께 플로깅을 할 수 있어 좋았다. - 햄버거가 맛있었다. - 지도자선생님들이 친절하게 잘 챙겨주셨다.	요약기재

o 자체평가

- 프로그램 강점

  : 플로깅이라는 생소한 활동의 체험 경험 제공과 환경보호, 건강증진 등 건전한 여가문화 형성에 이바지 할 수 있다.

- 프로그램 보완점

  : 1회기 운영 중 트래킹 코스의 난이도가 너무 높아 2회기 진행 시 코스를 변경하여 진행하였다.

운영기관	부산광역시 금련산청소년수련원		
활동영역	창의체험	활동유형	1일 체험형
연락처	051-610-3227	프로그램 개발자	김정훈
주소	부산광역시 수영구 황령산로 156(광안동) (우 48259)		

프로그래명

청소년 행복나눔 행사

◉ 프로그램 개발 배경

1. 교육격차는 사회 문제로 확대

우리나라에서는 추격 산업화, 급격한 정보화 및 도시화로 인해 계층 간 '소득격차'가 점점 더 심화되고 있다. 이러한 '소득격차'는 학생 간, 학교 간, 지역 간 '교육격차'로 이어지고 있으며, '교육양극화'를 넘어 사회양극화를 초래하는 주요한 원인이 되고 있다. 이는 어제 오늘의 일이 결코 아니다. 우리나라뿐만 아니라 전 세계적으로도 사회양극화, 소득격차, '교육격차'는 매우 중요한 화두가 되고 있다.

2000년대 들어 우리사회에서 많이 회자되고 있는 소위 '흙수저'(돈도 배경도 변변찮아 기댈 데가 없는 사람을 가리킴), '은수저' 및 '금수저'(*돈 많고 능력 있는 부모를 둔 사람을 가리킴) 등 '수저계급론'은 학력·계층·직업의 대물림 또는 계급의 재생산 구조가 착화되고 있음을 대표적으로 상징한다. 다시 말해, 부모세대의 사회·경제적 지위가 자식세대의 사회·경제적 지위에 절대적인 영향을 끼치고 대물림되는 사회현상들이 매우 심각한 증상이 다. 이는 최근세대로 올수록 '대물림 현상'이 더욱 굳어져 이제 '개천에서 용 나는 사회는 사라졌다'는 사실을 잘 뒷받침하는 실증적 증거이자, 실력·노력보다는 부모의 배경에 따라 자식의 장래가 결정되는 기이한 현실을 말한다.

출처 : <BUSANPLAN 교육격차의 문제점과 해소방안>(사)부산플랜연구원 박두식 2020. 8. 11.

2. 적성과 소질 발견 및 진로 선택의 기회를 제공

우리나라에도 많은 청소년 과학적 소질과 적성을 갖춘 인재들이 숨어있다. 예시로 미국 MIT학생들과 함께하는 과학 체험 활동에 참여한 한청소년은 프로그램 이후에도 MIT 학생들과 연락하며 과학에 대한 관심을 키워 소년의집 최초로 과학고등학교에 진학하기도 했다.

출처 : <NC문화재단-美 MIT, 소외계층 위한 과학프로그램 진행>

톱데일리(http://www.topdaily.kr) 신진섭기자 2020.02.03있다(권일남, 정효진, 1998).

◉ 프로그램 목적 및 목표

(1) 목적

가. 다양한 프로그램 참여를 통해 호기심과 흥미를 자극하여 자신의 적성과 소질에 대한 관심을 높일 수 있도록 돕는다.

나. 직업인과의 만남을 통해 진로와 직업을 선택의 경험을 제공한다.

다. 시설인프라를 활용하여 평소 참여가 어려운 사회배려계층 청소년을 초대하여 부산의 교육격차를 해소한다.

(2) 목표

가. 청소년의 건전한 육성을 위한 교육 기회를 제공한다.

나. 참가활동을 통해 탐구심 및 도전정신 등 개인 역량을 강화한다.

다. 프로그램 평가를 통해 흥미와 관심도를 측정하여 만족도를 높일수 있는 방안을 모색한다.

1 활동사진-1

1회, 금성초등학교 나눔행사

오리엔테이션

안전교육

도예체험-1

도예체험-2

도예체험-3

도예체험-4

태양관측-1

태양관측-2

태양관측-3

태양관측-4

천문특강

단체사진

스포츠클라이밍-1

스포츠클라이밍-2

스포츠클라이밍-3

스포츠클라이밍-4

1 활동사진-2

2회, 사회복지시설 우리집원 나눔행사

원장 인사말

단체사진

오리엔테이션

안전교육

도예체험-1

도예체험-2

도예체험-3

도예체험-4

태양관측

천문특강

천문퀴즈

단체사진

스포츠클라이밍-1

스포츠클라이밍-2

스포츠클라이밍-3

단체사진

2 프로그램 운영 결과

○ 일시
- 1회 : 2020. 10. 31.(토요일) 13:30 ~ 17:00
- 2회 : 2020. 11. 6.(금요일) 13:30 ~ 16:30

○ 장소 : 금련산청소년수련원(부산 수영구 황령산로156)

○ 대상 및 인원

순번	참가대상	비고
1회	금성초등생 등 24명	금정구 금성동 소재
2회	우리집원 청소년 등 35명	동래구 우장춘로 소재

○ 주요내용 : 오리엔테이션, 안전교육, 스포츠클라이밍, 자연을 빚는 도예, 낮에 보는 별, 프로그램 평가 등

일정 및 주요내용		주요내용
회별 동일운영	13:30 ~ 17:00	· 오리엔테이션 - 안전교육 및 프로그램 일정안내 · 프로그램 및 장소 - 스포츠클라이밍(해오름 인공암벽장) ▷ 안전장비를 착용, 15m 높이의 인공암벽 오르기 체험 - 자연을 빚는 도예(도예공방) ▷ 동영토 등 흙을 이용한 개인 도예작품 만들기 체험 - 낮에 보는 별(천문대 및 천체투영관) ▷ 천체관측, 천문학 특강, 천문우주 관련 영상물 관람 등 · 운영 방법 - 60분 활동 중 적절히 휴식 운영(체험장 별로 다소차이가 있음) - 행사 당일 체험장 직접 방문을 통한 접수 및 체험
※ 수련원 일정에 맞추어 프로그램 순번을 조정하여 운영		

3 단위 프로그램 내용

프로그램명	자연을 빚는 도예			활동인원	49명(초등학생)
프로그램 목표	o 도예 체험에 대한 흥미 유발한다. o 관련직업과 하는 일을 알려준다.				
지도인원	5명	활동장소	실내	전체시간	60분
활동장비(기자재)	o 동영토(△기존 재료활용 49인 체험재료) o 도예공방(△시설활용)				
유의사항	o 직접 흙을 만지고 체험하는 만큼 o 체험 완료후 손을 씻어 청결 및 개인위생을 확인				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 프로그램 안내 및 안전교육 실시				
전개 (소요시간 45분)	o 도예체험 활동 진행 o 직업인과의 만남(멘토링)				
마무리 (소요시간 5분)	o 마무리 및 활동 정리 o 소감 나누기				

프로그램명	스포츠클라이밍 체험			활동인원	49명(초등학생)
프로그램 목표	o 스포츠클라이밍 체험에 흥미 유발한다. o 관련직업과 하는 일을 알려준다.				
지도인원	5명	활동장소	실외	전체시간	60분
활동장비(기자재)	o 하네스(안전밸트) o 인공암벽장(△ 시설활용)				
유의사항	o 클라이밍 시 로프는 항상 몸 중심으로 위치 o 하강 시 발바닥 및 손으로 부딪침 방지 등				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 프로그램 안내 및 등반시 안전교육 실시				
전개 (소요시간 45분)	o 준비운동 o 클라이밍 특징, 등반 요령 및 방법 등 o 클라이밍 체험				
마무리 (소요시간 5분)	o 마무리 및 활동 정리 o 소감 나누기				

프로그램명	낮에 보는 별			활동인원	49명(초등학생)
프로그램 목표	o 우주과학에 대한 흥미 유발한다. o 관련직업과 하는 일을 알려준다.				
지도인원	5명	활동장소	실내·외	전체시간	60분
활동장비(기자재)	o 천체망원경 및 천문대(△기존 시설활용)				
유의사항	o 태양관측 시 절대 맨눈으로 태양 보는 행동 금지 o 태양필터 없이 천체망원경으로 태양관측 시 실명 위험 전달				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 프로그램 안내 및 안전교육 실시				
전개 (소요시간 45분)	o 태양 특징설명 및 태양관측 체험 o 직업인과의 만남(멘토링)				
마무리 (소요시간 5분)	o 마무리 및 활동 정리 o 소감 나누기				

4 안전관리

안전고려 사항별 안전관리계획 제시(프로그램, 지도자, 활동환경 관점)

◉ 청소년 안전교육 계획

- 청소년 안전교육 계획

교육시기	오리엔테이션
시간	10분
방법	영상 및 설명 안내
교육내용	주요내용
상해사고	- 좌상, 염좌, 절상, 자상, 찰과상, 탈구, 골절, 화상 등의 증상교육 및 대처방안 등
긴급환자	- 긴급환자 발생 시 대처방법 등
활동장 특징 및 비상대피로	- 활동장 특징에 따른 안전교육 - 활동 시작 전 활동장에서 대피할 수 있는 공간 및 방법 안내
휴식 간 안전	- 휴식 시 안전사항 안내 등
성희롱예방	- 성희롱 정의, 예방, 대처방안 등 - 지도자(선생님)에게 불필요한 스킨십이나 불쾌한 지시를 받았을 경우 운영담당자에게 즉시 알림

◉ 안전 의약(용)품, 장비 보유현황 및 준비계획

- 구급장비 보유현황

구분	내용
의약품	해열·진통제, 항히스타민제, 물집방지 패드, 정제소금, 상처치료연고, 소화제, 지사제, 진통제, 머큐로크롬, 소독용알콜, 후시딘, 오페오마이신 연고, 생리대
장비	붕대, 면도칼, 가위, 반창고, 멸균거즈, 삼각건, 압박붕대, 자동제세동기

◉ 비상 시 대처계획

- 비상연락망

(1) 수련원

기관명	일반전화	행정전화	비고
소방본부	119	1802	
남부소방서	761-0119	119	
남부경찰서	622-1120	112	
광안4치안센타	753-0398	112	
시청당직실	888-2222	2222-5	
시청 재난종합 상황실	888-4599	4593	
보험회사	051-888-1951		
좋은강안병원	625-0900		야간진료 가능

- 비상시 역할분담

구분	임무 및 역할
운영담당자	기관 내 총괄업무 수행 직원 비상연락체계 가동 및 신속한 상황보고 경찰, 소방, 의료 관계자와의 협조관계 유지 피해청소년에 대한 연락과 가정 방문 검토 및 지시 홍보 및 언론보도
(안전)전문인력	부상자의 간호활동 및 필요시 응급처치 의료기관 등 협조체계 유지 필요 시 환자 후송 및 긴급방송
보조지도자	총괄반에 각종 상황파악 및 전파(보고) 피해시설 확인 및 자체조치 강화 현장 출입통제 및 안전사고 예방 참여청소년 인원 확인

▷ 관내 병원현황

병원명	종류	소재지	전화번호
좋은강안병원	종합병원	부산시 수영구 남천동 40번지	625-0900

▷ 응급처치 도구 지급계획

① 의무실에 있는 응급처치 도구를 이용한 지급

② 사무실에 있는 자동심장제세동기를 이용한 응급처지

▷ 긴급후송대책

사고발생		위급상황 대처 및 행동		응급처치 및 후송
담당지도자 및 보조지도자 상황파악 경미한 부상일 경우 의무실의 장비를 이용한 응급처지 후 병원후송	▶	119와 좋은강안병원에 신고 의식이 없을 경우 자동심장제세동기를 이용한 응급처지	▶	병원후송 및 보험회사 연락

5 프로그램 운영 추진 성과

○ 사회배려계층 청소년을 우리 수련원으로 초대하여 진행한 '청소년 행복 나눔 행사'는 다양한 우수 특화프로그램을 통해 탐구심과 창의성은 물론 도전정신까지 키워보면서 청소년의 건전한 체험기회를 제공하고 계층간의 교육불균형을 해소하는 시간으로 운영하였음

○ 참가 청소년을 대상으로 실시한 설문평가(만족도)에서 프로그램 전반에 98%의 만족도가 나왔으며, 프로그램 분야 평균 96%, 지도자 분야는 평균 95%로 나왔음

6 프로그램 평가

o 만족도 및 효과성 조사

청소년 행복 나눔 행사 설문결과

(부산광역시 금련산청소년수련원)

본 설문지는 청소년수련시설 이용자의 의견을 수렴하여 청소년들에게 더 좋은 시설 운영환경 등을 제공하기 위한 목적으로 활용할 예정이오니 각 질문에 정성껏 답해 주시면 감사하겠습니다.

참가인원	초등	중등	고등	성별
설문참가 49명(인솔자제외) (1회 24명, 2회 35명=59명 중)	37명	6명	6명	남 49% (24명), 여 51%(25명)
	76%	12%	12%	

Ⅰ. 다음은 참여한 프로그램 전반에 대한 만족도에 관한 질문입니다.

프로그램명	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
청소년 행복 나눔 행사	84%(41명)	14%(7명)	2%(1명)	-	-

Ⅱ. 다음은 각 분야별 만족도를 알아보기 위한 질문입니다.

분야	항목	매우 그렇다	그런 편이다	보통 이다	그러하지 않다	매우 그러 하지 않다
프로그램	1. 나는 적극적으로 참여하였다.	82%(40명)	14%(7명)	4%(2명)		
	2. 흥미롭고 유익했다.	80%(39명)	10%(5명)	10%(5명)		
	3. 진행은 나의 수준에 적합했다.	78%(38명)	18%(9명)	4%(2명)		
	4. 프로그램 진행을 위한 기자재가 잘 갖추어져 있다.	82%(40명)	16%(8명)	2%(1명)		
	5. 프로그램에 대한 사전 안전교육을 받았다.	82%(40명)	18%(9명)			
지도자	1. 친절하다.	90%(44명)	6%(3명)		4%(2명)	
	2. 열성적이다.	84%(41명)	14%(7명)	2%(1명)		
	3. 활동에 필요한 전문기능을 가지고 있다.	80%(39명)	14%(7명)	6%(3명)		
	4. 청소년들을 인격적으로 대우하였다.	82%(40명)	16%(8명)	2%(1명)		
	5. 지도자다운 말과 행동을 겸비하였다.	78%(38명)	16%(8명)	6%(3명)		
시설/환경	1. 활동시설은 청소년에게 맞게 갖추어져있다.	84%(41명)	8%(4명)	8%(4명)		
	2. 시설이용에 대한 안내가 잘 되어 있다.	78%(38명)	12%(6명)	10%(5명)		

Ⅲ. 다음은 청소년들이 생각하는 청소년프로그램에 대한 인식조사에 관한 문항입니다.

1. 이번 프로그램을 통해 학교교육에서 부족했던 과정이 충족되었다고 생각하십니까?
⑤ 매우 그렇다(69%, 34명) ④ 그렇다(22%, 11명) ③ 보통이다(4%2명) ② 아니다(2%1명) ① 매우 아니다(2%, 1명)
2. 이번 프로그램이 도움이 되었습니다? ① 예(100%, 49명) ② 아니요

o 참여자 활동 소감문 또는 수기(중복 제외)

– 소감(도움이 된 점)

· 클라이밍을 통한 운동 실력 향상
· 도전정신을 키울 수 있었다.
· 학교에 못 배운걸 배울 수 있었다.
· 도예 만들기가 재미있었다.
· 스트레스가 해소 되었다.
· 고소 공포증 극복과 끈기와 인내심이 늘었다.
· 별자리에 대해서 배울 수 있었다.
· 태양에 대해서 새로운 것을 배웠다.
· 추후 가족과 함께 다시 오고 싶다.

– 소감(불편한 점)

· 프로그램 시간이 짧았다.
· 이동중에 계단이 많아서 불편했다.

o 자체평가

– 프로그램 강점

· 자연권 청소년 수련시설의 특징에 따라 접근성의 문제점을 수련원 자체차량 지원을 통해 단체의 참여가 원활함
· 수련원의 우수시설(천문, 도예, 암벽 등)이 활용되어 운영되는 만큼 청소년들의 만족도가 상대적으로 높은 편임

– 프로그램 보완점

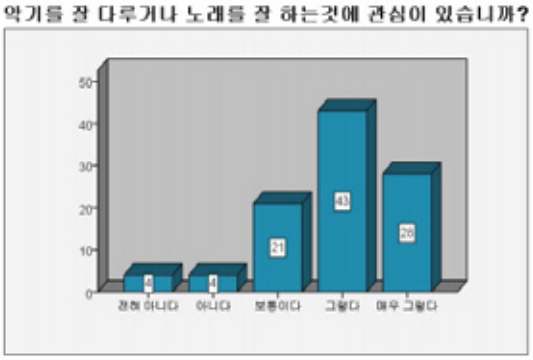
· 향후 행사 운영 시 부산 내 구·군을 통해 사회배려계층기관에 초청 공문을 발송하여 원활한 모집 및 참가 기관 선정이 필요함
· 참가 단체의 확대를 통해 교육 불균형 해소를 위한 적극적인 노력이 필요함
· 자연권 수련시설의 특징에 따라 경사로 및 계단 등이 많은 것을 고려하여 여유 있는 이동 시간 및 충분한 휴식시간이 프로그램 운영시 필요함

운영기관	부산광역시 금정청소년수련관		
활동영역	문화예술활동	활동유형	정기형
연락처	051-581-2070	프로그램 개발자	성지민
주소	부산광역시 금정구 기찰로 96번길 47 (우 46267)		

프로그래명

초보가 배우고 가르치는 음악 '비기너게인'

⊙ 프로그램 개발 배경



1. 청소년과 음악 관련 논문에서 나타난 위 그래프[3]와 같이 청소년들은 악기를 잘 다루거나 노래를 잘 하는 것에 상당한 관심을 두고 있다. 그러나 학업에 지치거나, 여가 시간 부족, 경제적인 측면, 어려운 악기 연주 등 다양한 이유로 인해 청소년들이 악기를 배우기란 쉽지가 않다. 이러한 문제들을 조금이나마 해결할 수 있는 청소년 음악 프로그램을 개발한다면 청소년들이 한 발 쉽게 악기에 다가갈 수 있지 않을까?

또한, 중학교 학생들의 모둠음악활동 경험 여부에 따라 관념적 우울성향과 자아존중감은 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 확인되었다. 구체적으로 모둠음악활동 경험이 없는 학생들이 관념적 우울성향을 높게 지각하고 모둠음악활동 경험이 있는 학생들이 자아존중감을 높게 지각하는 것으로 나타났다.(이보람, 2018, 『중학교 학생들의 모둠음악활동이 정서적 안정성 및 인성함양에 미치는 영향』)

위 논문 내용에서 나타나듯 청소년시절 모둠음악활동이 자아존중감 발달에 도움이 되므로 음악과 악기를 활용하여 다양한 모둠활동도 같이 이루어진다면 청소년기에 중요한 자아존중감 발달 및 우울성향 개선에 기여할 수 있다.

금정청소년수련관에서는 음악과 악기를 활용하여 청소년이 쉽게 배울 수 있는 악기 프로젝트와 함께 음악을 활용한 모둠활동으로 자아존중감을 높일 수 있는 프로그램을 개발하려고 한다.

2. 코로나-19 전염병의 확산으로 지난 2월말부터 청소년들과 대면 프로그램을 실시할 수 없었던 금정청소년수련관의 청소년지도자들이 스스로 우쿨렐레 등의 악기를 연습하여 청소년과의 비대면 프로그램에서 영상으로 곡을 연주하는 모습을 보여줌으로써 청소년들이 재미와 활력을 얻는데 조금이나마 보탬이 되었다. (※유투브채널 금정청소년수련관 참조)

3) 라경은, 「음악교육이 청소년기 정서 형성에 미치는 영향에 대한 연구」, 교육대학원 음악교육전공, 2015, 48p

이러한 활동이 계기가 되어 악기와 음악을 연주하는데 전혀 관심이 없었던 청소년지도자들도 그 과정이 얼마나 가치 있고, 재미있으며, 어렵지 않다는 것을 느끼게 되었고, 이 같은 긍정적인 효과를 음악을 접할 기회가 없었던 청소년에게도 쉽게 심어줄 수 있다면, 청소년에게는 음악적 소통 능력 향상, 문화적 감성 함양, 취미 생활 확립 등을 제공할 수 있고, 지도자에게는 청소년과의 관계형성 스킬 발달, 삶의 질 향상 등 다양한 방면에서 양질의 기대 효과가 예상된다.

◉ 프로그램 목적 및 목표

(1) 목적

- 청소년이 악기를 스스로 쉽게 연주할 수 있게 도와줌으로써 청소년들이 관심 있어 하는 악기를 재미있게 즐길 수 있고, 다양한 모둠음악활동을 통해 청소년기에 중요한 자아존중감을 발달시키며, 협동심 및 공동체 의식을 기를 수 있다.
- 악기 전문가가 아닌 스스로 연습한 초보경험자인 청소년지도자가 악기를 처음 접하는 청소년에게 악기 교육활동을 제공함으로써 초보경험자만이 가질 수 있는 느낀 점을 참가자에게 전달하여 더욱 공감되고, 쉽게 배울 수 있으며, 청소년지도자에게는 청소년과의 관계 형성 스킬을 발달시키고, 청소년은 음악적 소통 능력 향상 및 문화 감성을 함양할 수 있다.
- 악기와 음악을 활용한 전문 녹음, 영상제작 후 업로드, 지도자와 함께 하는 발표회 등 다양한 문화콘텐츠 생산과 지역사회 공연으로 작게는 청소년의 건전한 여가 생활 활용을 위한 기회, 크게는 청소년이 주체가 된 지역 사회 나눔 행사의 기회를 제공할 수 있다.
- 문화콘텐츠의 단순 수요자에서 벗어나 생산자로서 활동하고 결과물을 제작함으로써 프로그램 종료 후 주체적인 활동을 경험한 청소년들이 스스로 음악동아리를 만들어 지속적인 문화 활동을 할 수 있도록 지원한다.

(2) 목표

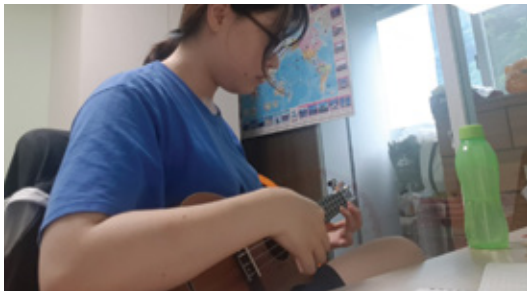
- 각 담임 지도자가 담당하는 팀별 우쿨렐레 및 악기 연주곡 1곡 이상 완주
- 팀별 연주곡 1곡 이상 전문 녹음 및 영상 제작 완성
- 지역 사회에서의 1회 이상 발표회 기획 및 실행
- 금정청소년수련관 음악동아리로 1팀 이상 전향

1 활동사진

청소년지도사 우쿨렐레 기본 강습 교육

오리엔테이션

팀별 우쿨렐레 연주곡 집중 연습



가정에서의 개별 연습

팀별 우쿨렐레 음원 전문 녹음

팀별 우쿨렐레 합주

개별 우쿨렐레 영상 촬영 및 유튜브 업로드

팀별 우쿨렐레 영상 촬영 및 유튜브 업로드

2 프로그램 운영 결과

○ 일시 : 2020.07 ~ 2020.10
○ 장소 : 부산광역시 금정청소년수련관
○ 대상 및 인원 : 우쿨렐레 초보 청소년지도사 3명, 우쿨렐레 초보 청소년 7명
○ 주요내용 : 청소년지도사 우쿨렐레 기본 강습, 청소년지도사가 청소년에게 우쿨렐레 강습, 음원 전문녹음, 우쿨렐레 영상촬영, 상영회 등
○ 전체일정표

구분	시간	소요시간	단위프로그램명
1회기 7/8(수)	10:00~13:00	180분	청소년지도사 우쿨렐레 기본 강습법 교육
2회기 8/1(토)	10:00~13:00	180분	오리엔테이션, 친밀감 형성 활동 및 우쿨렐레의 기초 우쿨렐레 기본 운지법 및 연주법 로테이션 교육
3회기 8/8(토)	10:00~13:00	180분	담당지도자와 함께 팀별 우쿨렐레 연주곡의 집중 연습
4회기 8/26(수)	-	-	청소년지도사 파트별 영상 유튜브 업로드1 청소년 가정에서의 개별 연습1 *코로나 재확산으로 인해 비대면으로 진행
5회기 9/3(목)	-	-	청소년지도사 파트별 영상 유튜브 업로드2 청소년 가정에서의 개별 연습2 *코로나 재확산으로 인해 비대면으로 진행
6회기 9/17(목)	15:00~18:00	180분	팀별 우쿨렐레 연주곡의 음원 전문 녹음
6회기 9/17(목)	10:00~13:00	180분	포지션 별 집중연습 및 개별촬영1
6회기 9/17(목)	10:00~13:00	180분	포지션 별 집중연습 및 개별촬영2
6회기 9/17(목)	10:00~13:00	180분	팀별 우쿨렐레 영상촬영
10회기 10/31(토)	10:00~13:00	180분	개별, 팀별 우쿨렐레 영상 상영회

3 단위 프로그램 내용

○ 1회기

프로그램명	청소년지도사 우쿨렐레 기본 강습법 교육			활동인원	우쿨렐레 초보 청소년지도사 3명
프로그램 목표	o 소년지도사 1인당 1개 이상의 티칭 스킬을 익힌다. o 우쿨렐레 기본 운지법을 안다.				
지도인원	1명	활동장소	실내	전체시간	180분
활동장비(기자재)	o 우쿨렐레 4대, 악보, 현수막 등				
유의사항	o 기초적인 것보다는 실제 티칭스킬을 익히도록 함.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 준비물 확인 o 강사 소개				
전개 (소요시간 160분)	o 악기교육 기술 배우기 - 우쿨렐레의 기초 지식 습득 - 실제 청소년에게 전문적인 내용보다는 악기를 쉽게 가르쳐줄 수 있는 방법 등 o 우쿨렐레 기본 운지법 익히기 - 타보악보 이해 및 운지법 배우기 - 실전에서 바로 가르칠 수 있는 우쿨렐레 - 연주기법(아르페지오, 피킹, 스카 등) 배우기 o 우쿨렐레 연주곡 정하기 - 청소년과 청소년지도사가 함께 쉽게 배울 수 있는 후보곡 5개 선정 (솜사탕, 고향의봄, 바람이 불어오는 곳, 여행을 떠나요, 제주도의 푸른밤) o우쿨렐레 실습 - 연주기법을 활용하여 후보곡 중 1곡 합주				
마무리 (소요시간 10분)	o 질의응답 o 추후 일정 논의 o 활동장소 정리				

○ 2회기

프로그램명	오리엔테이션, 친밀감 형성 활동 및 우쿨렐레의 기초 우쿨렐레 기본 운지법 및 연주법 로테이션 교육			활동인원	우쿨렐레 초보 청소년지도사 3명 & 우쿨렐레 초보 청소년 7명
프로그램 목표	o 팀원들과 친밀감을 형성한다. o 우쿨렐레란 악기의 기초지식을 습득할 수 있다. o 팀을 정하고 팀별 이름을 정한다. o 스스로 우쿨렐레를 튜닝할 수 있다.				
지도인원	3명	활동장소	실내	전체시간	180분
활동장비(기자재)	o 우쿨렐레 10대, 현수막, 명찰, 악보, 출석부, 사전설문지 등				
유의사항	o 전염병 예방을 위해 체온측정, 환기 등을 틈틈이 한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 출석체크 o 안전교육 o 인사나누기 o 프로그램 소개하기 - 청소년지도사가 미리 연주하고 제작한 우쿨렐레 영상 시청				
전개 (소요시간 160분)	o 친밀도를 높이기 위한 게임 - 보물 악보 찾기, 인물 게임 등 다양한 게임 활동 o 우쿨렐레 알아보기 - 각 부위별 명칭 및 유래 등 기본적 이론 교육 o 팀 정하기 - 총 3개의 팀으로 구성 - 팀 이름 & 담당 지도자 정하기 - 팀별 미리 주어진 연주곡을 선정한다. o 우쿨렐레와 친해지기 - 우쿨렐레로 소리내보기 - 우쿨렐레 튜닝법 익히기 o 연주곡 악보 및 여러 가지 연주법 교육 - 담당지도자 3명이 아르페지오, 피킹, 멜로디 연주 법, 악보 보는 법 등을 로테이션으로 돌아가면서 교육 한다. o 개인이 정한 포지션별 개인 연습 - 개인별 각 담당 지도자와 정한 포지션을 연습한다.				
마무리 (소요시간 10분)	o 사전설문지 작성 o 질의응답 o 추후 일정 논의 o 활동장소 정리				

○ 3회기

프로그램명	담당지도자와 함께 팀별 우쿨렐레 연주곡의 집중 연습			활동인원	우쿨렐레 초보 청소년지도사 3명 & 우쿨렐레 초보 청소년 7명
프로그램 목표	o 담당지도자와 함께 팀별 연주곡을 집중 연습한다. o 부족한 부분은 편곡을 통하여 더 쉽게 만들어 모두가 다 참여할 수 있도록 한다.				
지도인원	3명	활동장소	실내	전체시간	180분
활동장비(기자재)	o 우쿨렐레 10대, 현수막, 명찰, 악보, 출석부 등				
유의사항	o 전염병 예방을 위해 체온측정, 환기 등을 틈틈이 한다. o 모든 참가자들이 부담없이 참가할 수 있도록 쉽게 연주한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 출석체크 o 안전교육 o 인사나누기 o 우쿨렐레 튜닝하기				
전개 (소요시간 160분)	o 포지션별 개인 연습 - 각자가 맡은 부분의 악보를 연습하고 부족한 부분을 편곡 하여 더욱 쉽게 만들 수 있도록 한다. o 팀별 합주 실시 - 팀별로 개인 연습이 완료되면 합주 연습을 통하여 연주곡의 느낌을 알 수 있도록 하고 부족한 부분은 다시 편집하여 조화롭게 만들 수 있도록 한다.				
마무리 (소요시간 10분)	o 질의응답 o 추후 일정 논의 o 활동장소 정리				

○ 4회기

프로그램명	청소년지도사 파트별 영상 유튜브 업로드1 청소년 가정에서의 개별 연습1 *코로나 재확산으로 인해 비대면으로 진행			활동인원	우쿨렐레 초보 청소년지도사 3명 & 우쿨렐레 초보 청소년 7명
프로그램 목표	o 우쿨렐레가 없는 청소년들은 우쿨렐레를 대여해주어 가정에서 지속적으로 연습을 할 수 있도록 한다. o 청소년들이 꾸준한 우쿨렐레 연습을 위해 청소년지도사가 파트별 영상을 제공한다.				
지도인원	3명	활동장소	실내	전체시간	-
활동장비(기자재)	o 영상장비, 우쿨렐레 10대, 현수막, 명찰, 악보 등				
유의사항	o 모든 청소년들이 꾸준한 우쿨렐레 연습을 위해 연습 영상을 찍어 담당지도자에게 피드백 받을 수 있도록 한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 영상에 필요한 촬영장비 준비 o 장소 세팅				
전개 (소요시간 160분)	o 포지션별 영상 촬영 - 청소년지도사가 두 팀의 곡에서 해당되는 포지션을 연습 후 촬영 (타브, 아르페지오, 피킹) o 영상 편집 - 포지션별 영상 영상 편집 → 코드파트의 경우 코드 추가 → 타브파트의 경우 손가락만 촬영 후 추가 → 영상 앞부분에 팀별 우쿨렐레 연주방법 추가 o 유튜브 영상 업로드 - 포지션별 파트 영상 유튜브 업로드 o 청소년 가정에서 개인 연습 (코로나 재확산으로 인해 비대면으로 진행) - 가정에서 개인연습 후 연습영상 촬영 후 담당 지도자에게 보내기 - 담당지도자 영상 확인 후 피드백				
마무리 (소요시간 10분)	o 추후 일정 논의				

○ 5회기

프로그램명	청소년지도사 파트별 영상 유튜브 업로드2 청소년 가정에서의 개별 연습2 *코로나 재확산으로 인해 비대면으로 진행			활동인원	우쿨렐레 초보 청소년지도사 3명 & 우쿨렐레 초보 청소년 7명
프로그램 목표	o 우쿨렐레가 없는 청소년들은 우쿨렐레를 대여해주어 가정에서 지속적으로 연습을 할 수 있도록 한다. o 청소년들이 꾸준한 우쿨렐레 연습을 위해 청소년지도사가 파트별 영상을 제공한다.				
지도인원	3명	활동장소	실내	전체시간	-
활동장비(기자재)	o 영상장비, 우쿨렐레 10대, 현수막, 명찰, 악보 등				
유의사항	o 모든 청소년들이 꾸준한 우쿨렐레 연습을 위해 연습 영상을 찍어 담당지도자에게 피드백 받을 수 있도록 한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 영상에 필요한 촬영장비 준비 o 장소 세팅				
전개 (소요시간 160분)	o 포지션별 영상 촬영 - 청소년지도사가 두 팀의 곡에서 해당되는 포지션을 연습 후 촬영 (타브, 아르페지오, 피킹) o 영상 편집 - 포지션별 영상 영상 편집 → 코드파트의 경우 코드 추가 → 타브파트의 경우 손가락만 촬영 후 추가 → 영상 앞부분에 팀별 우쿨렐레 연주방법 추가 o 유튜브 영상 업로드 - 포지션별 파트 영상 유튜브 업로드 o 청소년 가정에서 개인 연습 (코로나 재확산으로 인해 비대면으로 진행) - 가정에서 개인연습 후 연습영상 촬영 후 담당 지도자에게 보내기 - 담당지도자 영상 확인 후 피드백				
마무리 (소요시간 10분)	o 추후 일정 논의				

○ 6회기

프로그램명	팀별 우쿨렐레 연주곡의 음원 전문 녹음			활동인원	우쿨렐레 초보 청소년지도사 3명 & 우쿨렐레 초보 청소년 7명
프로그램 목표	o 팀당 1곡 음원을 녹음한다.				
지도인원	3명	활동장소	실내	전체시간	180분
활동장비(기자재)	o 우쿨렐레 10대, 현수막, 명찰, 악보, 출석부 등				
유의사항	o 메트로놈 박자가 어려운 팀들은 상황에 따라 바꾸어 녹음한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 출석체크 o 안전교육 o 인사나누기 o 우쿨렐레 튜닝하기				
전개 (소요시간 160분)	o 팀별 우쿨렐레 연주곡 음원 전문 녹음하기 - 전문 녹음시설을 활용하여 뮤직비디오에 삽입할 음원을 팀별 1곡씩 녹음한다. - 각 포지션별로 매트로놈의 박자에 맞추어 따로 녹음하여 그 퀄리티를 높인다. o 팀별 우쿨렐레 연주곡의 합주 연습 - 녹음을 실시하지 않는 팀들은 원활한 녹음을 위하여 연습을 다수 실시할 수 있도록 한다.				
마무리 (소요시간 10분)	o 질의응답 o 추후 일정 논의 o 활동장소 정리				

○ 7회기

프로그램명	포지션 별 집중연습 및 개별촬영1			활동인원	우쿨렐레 초보 청소년지도사 3명 & 우쿨렐레 초보 청소년 7명
프로그램 목표	o 팀당 1곡의 개별촬영을 진행한다.				
지도인원	3명	활동장소	실내	전체시간	180분
활동장비(기자재)	o 우쿨렐레 10대, 핸드폰, 삼각대, 현수막, 명찰, 악보, 출석부 등				
유의사항	o 전염병 예방을 위해 체온측정, 환기 등을 틈틈이 한다. o 녹음한 음원과 박자를 맞추어 영상촬영을 진행한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 출석체크 o 안전교육 o 인사나누기 o 우쿨렐레 튜닝하기				
전개 (소요시간 160분)	o 포지션 별 집중연습 - 팀당 개인이 맞고 있는 포지션을 틀리지 않고 칠 수 있도록 집중적으로 연습한다. o 포지션 별 개별촬영 - 개별 연습이 끝난 청소년은 수련관 내의 원하는 장소를 선정하여 개별촬영을 진행한다. - 개별촬영 시 녹음한 음원과 박자를 맞추어 우쿨렐레를 칠 수 있도록 한다.				
마무리 (소요시간 10분)	o 질의응답 o 추후 일정 논의 o 활동장소 정리				

○ 8회기

프로그램명	포지션 별 집중연습 및 개별촬영2			활동인원	우쿨렐레 초보 청소년지도사 3명 & 우쿨렐레 초보 청소년 7명
프로그램 목표	o 팀당 1곡의 개별촬영을 진행한다. o 영상 촬영 후 수련관 유튜브에 업로드한다.				
지도인원	3명	활동장소	실내	전체시간	180분
활동장비(기자재)	o 우쿨렐레 10대, 핸드폰, 삼각대, 현수막, 명찰, 악보, 출석부 등				
유의사항	o 전염병 예방을 위해 체온측정, 환기 등을 틈틈이 한다. o 녹음한 음원과 박자를 맞추어 영상촬영을 진행한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 출석체크 o 안전교육 o 인사나누기 o 우쿨렐레 튜닝하기				
전개 (소요시간 160분)	o 포지션 별 집중연습 - 팀당 개인이 맞고 있는 포지션을 틀리지 않고 칠 수 있도록 집중적으로 연습한다. o 포지션 별 개별촬영 - 개별 연습이 끝난 청소년은 수련관 내의 원하는 장소를 선정하여 개별촬영을 진행한다. - 개별촬영 시 녹음한 음원과 박자를 맞추어 우쿨렐레를 칠 수 있도록 한다.				
마무리 (소요시간 10분)	o 질의응답 o 추후 일정 논의 o 활동장소 정리				

○ 9회기

프로그램명	팀별 우쿨렐레 영상촬영			활동인원	우쿨렐레 초보 청소년지도사 3명 & 우쿨렐레 초보 청소년 7명
프로그램 목표	o 팀 당 1곡의 우쿨렐레 영상을 촬영한다. o 영상 촬영 후 수련관 유튜브에 업로드한다.				
지도인원	3명	활동장소	실내	전체시간	180분
활동장비(기자재)	o 우쿨렐레 10대, 핸드폰, 삼각대, 현수막, 명찰, 악보, 출석부 등				
유의사항	o 전염병 예방을 위해 체온측정, 환기 등을 틈틈이 한다. o 녹음한 음원과 맞추어 영상촬영을 진행할 수 있도록 하며, 팀 영상 촬영이기 때문에 가능한 틀리지 않도록 한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 출석체크 o 안전교육 o 인사나누기 o 우쿨렐레 튜닝하기				
전개 (소요시간 160분)	o 포지션 별 집중연습 - 팀당 개인이 맞고 있는 포지션을 틀리지 않고 칠 수 있도록 집중적으로 연습한다. o 포지션 별 개별촬영 - 개별 연습이 끝난 청소년은 수련관 내의 원하는 장소를 선정하여 개별촬영을 진행한다. - 개별촬영 시 녹음한 음원과 박자를 맞추어 우쿨렐레를 칠 수 있도록 한다.				
마무리 (소요시간 10분)	o 질의응답 o 추후 일정 논의 o 활동장소 정리				

○ 10회기

프로그램명	개별, 팀별 우쿨렐레 영상 상영회 및 평가회			활동인원	우쿨렐레 초보 청소년지도사 3명 & 우쿨렐레 초보 청소년 7명
프로그램 목표	o 팀 당 1곡의 우쿨렐레 영상을 촬영한다. o 영상 촬영 후 수련관 유튜브에 업로드한다.				
지도인원	3명	활동장소	실내	전체시간	180분
활동장비(기자재)	o 우쿨렐레 10대, 핸드폰, 삼각대 현수막, 명찰, 악보, 출석부, 사후설문지 등				
유의사항	o 전염병 예방을 위해 체온측정, 환기 등을 틈틈이 한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 출석체크 o 안전교육 o 인사나누기				
전개 (소요시간 160분)	o 개별, 팀별 우쿨렐레 영상 상영회 - 우쿨렐레 개별, 팀별 촬영을 다른 팀과 함께 보는 시간을 가짐. (고향의 봄, 바람이 불어오는 곳) o 평가회 - 지금까지 진행한 활동에 대해서 소감 나누기 진행한다.				
마무리 (소요시간 10분)	o 사후설문지 작성 o 질의응답 o 추후 일정 논의 o 활동장소 정리				

4 안전관리

안전고려 사항별 안전관리계획 제시(프로그램, 지도자, 활동환경 관점)

◉ 청소년 안전교육

일시	2020년 07월 ~ 10월 프로그램 시작 전	대상	참가 청소년 7명
장소	3층 가온누리실	담당자	성지민
교육내용			
비고	○ 활동시 안전 - 안전 교육 (안전의 의미, 사고의 실태와 양상, 원인, 대처방법과 기술) · 사전에 안전 교육을 반드시 실시하고 진행 · 필요에 따라 안전사고 예방에 대한 영상물을 상영 · 비상전화기, 소화기, 비상구 등을 적절히 배치하여 사고피해를 최소화 ○ 실내공간에 대한 교육 - 실내 및 계단에서는 뛰어다니지 않게 함 - 싸움이나 심한 장난으로 인한 안전사고가 발생치 않도록 예방 유도함 - 활동장소 내에서는 개인적으로 소지한 어떠한 화기물품 사용금지 ○ 위험요소 점검 - 활동장 내·외의 위험요소는 사전에 파악하여 조치 - 안전사고가 우려되는 시설 및 공간은 주의 및 경고 표시. 사고 예방 ○ 청소년지도사 안전사고 예방지침 - 요보호대상자 확인 및 공유 - 프로그램 운영매뉴얼에 맞는 청소년활동예방 안전교육 실시 (청소년 상호간 안전규칙 설명, 안전사고 발생에 대비하여 주의사항 전달, 청소년에게 익숙한 다양한 매체를 이용한 안전교육 실시) - 활동 시 사용 도구에 대한 위험성 안내 - 활동장소 위험요소에 대한 사전 점검 - 비상대피로 위치 안내 - 위급상황 시 대처요령 안내 ○ 청소년 안전사고 예방지침 - 참가자 상호간 주의를 필요로 하는 활동시 안전한 활동 참여 - 참가자 상호간 정해진 규칙 준수 - 활동 시 스스로의 몸 상태 체크 후 이상 시 지도자에게 도움 요청 - 친구 간 다툼이 발생할 경우 주위에 도움 요청(지도자) - 활동 시 안전에 대하여 항상 인지하고 활동에 참여 ○ 야외 활동 시 예방지침 - 기관을 벗어나 외부활동 진행 시 반드시 안전보험가입 - 사전 현장답사 등을 통해 위험요소를 확인하고 대응 - 비상 시 응급대처요령 및 대피로 이용방법 등 숙지 - 외부 활동 시 비상 구급약품 소지 - 우천, 폭염 등 기상상황에 따른 대처방안 마련		

비고	○ 전염병 예방 및 관리 - 방문 전 증상 확인 - 방문 시 방문자 서식 작성(QR코드를 이용한 방문 등록) - 방문 시 체온측정 및 손 소독 - 참가자 및 지도자간 거리 유지 - 2시간 마다 1회 실내 환기 실시 - 활동 과정 중 수시 체온 측정 ○ 성폭력·성희롱 방지교육 - 성희롱 성폭력 방지를 위한 정의 및 기준 안내하기 - 사전 동의 없이 타인의 신체사진 촬영 및 배포 금지 - 발생 시 조치사항 안내

⊙ 비상연락체계

금정소방서
119
051)517-6346
051)517-0119

부산시청
051)888-1635
야간)888-4222

금정구청 재난방재
051)519-4371
야간)519-4222

금정경찰서
051)512-0112

부곡3동 파출소
051)514-8503

보건소
051)519-5051

세웅종합병원
051)500-9700

대동병원
051)554-1233

금정청소년수련관
051)581-2070

관계기관
법인사무국
051)508-3122

자연재해 신고처
풍·수해, 지진, 설해 등
시청재난관리과 또는 119
051)888-3001~9

인위 재난 신고처
시설물,교통,전기사고 등
긴급조치 후
119, 129
현대해상종합보험
02)3701-8492

한국전기안전공사
1588-7500, 123

한국가스안전공사
1544-4500, 182

상수도고장신고
121

⊙ 비상연락 기관

기관명	종류	소재지	전화번호
금정소방서	소방서	부산 금정구 부곡동 78-2	119 051)517-6346 051)517-0119
금정경찰서	경찰서	부산 금정구 구서동85-15	051)512-0112
시청재난관리과	시청	부산 연제구 연산5동 1000	051)888-4591

⊙ 관내 병원현황

기관명	종류	소재지	전화번호
세웅종합병원	병원	부산 금정구 서동 199-19	051)500-9700
대동병원	병원	부산 동래구 명륜동 530-1	051)554-1233

⊙ 긴급후송대책

사고발생		위급상황 대처 및 행동		응급처치 및 후송
○ 골절 등의 외상 ○ 개인질병에 의한 응급 상황 ○ 긴박한 응급상황	▶	○ 의료담당자(성지민) ○ 의료담당자(김경진)	▶	○병원후송차량 상시대기 ○대동병원 후송

- 부상정도에 따라 119 구조대 연락 또는 자체 운송 결정
- 조급한 결정으로 무지한 응급조치가 일어나지 않도록 한다.
- 부상자의 보호자 또는 일행에게 연락을 취한다.
- 사망자 발생 시 무조건 경찰에 신고하고, 현장 보존을 하여야 하며, 절대 현장을 변형시키거나 훼손하여서는 안 된다.

5 프로그램 운영 추진 성과

참가 청소년들의 만족도·효과성 사후 조사를 보면 참가청소년 80% 이상이 프로그램 만족, 악기에 대한 관심, 팀별 진행에 대해 높은 만족도를 보였음. 또한, 자아존중감 척도 검사에서 사전 검사보다 사후 검사에서 최대 8점 이상의 자아존중감이 향상된 것을 볼 수 있었음. 만족도·효과성, 자아존중감 조사에 따르면, 팀별 음악 활동이 청소년들의 협동심, 공동체 의식을 높일뿐만아니라 자아존중감 향상에 큰 영향을 미치는 것을 볼 수 있었음.

또한, 사전 만족도·효과성 조사에서 참가청소년들이 악기 연주에 대한 관심이 높아 프로그램 활동에 자발적인 참여가 이루어져 매 활동시 80% 이상의 출석률을 보였으며, 팀별 1곡씩의 음악을 완성하는 것에 있어 모든 청소년들이 무리없이 끝까지 해내며 팀별로 완성된 영상은 유튜브에 업로드하여 청소년들의 성취감을 높이는 것에 도움이 되었음.

사후 만족도·효과성 조사에서 모든 참가청소년들이 여가시간에 악기를 연주하며 시간을 보내는 것에 흥미를 느꼈으며, 요즘 청소년들이 주로 여가시간에 유튜브 시청, 컴퓨터 게임 등 청소년의 건강을 해치는 여가요소에서 벗어나 음악이라는 건강하고 유익한 여가시간을 할 수 있도록 하는 활동이 되었음을 볼 수 있었음.

6 프로그램 평가

o 만족도 및 효과성 조사

2020 초보가 배우고 가르치는 음악 프로그램

'비기너게인' 만족도·효과성조사(사전)

■ 응답자 기초조사(해당란에 'O' 표시해주세요)

연령	세	성별	남 , 여

1. 프로그램에 대한 기초 질문입니다.

평가항목	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	매우 아니다
악기연주 프로그램에 참여한 적이 있나요?	3	2		1	1
평소 악기연주에 대해 관심이 있나요?	4	3			
연주할 수 있는 악기가 1개 이상 있나요?	4	3			
음악 관련 동아리에 관심이 있나요?	3	3		1	
평소 여가시간에 악기를 연주하며 시간을 보내나요?	1		2	3	1

2. 이번 프로그램에 대해 기대하는 것이 있다면 자유롭게 적어주세요.

설문에 응답해 주셔서 감사합니다.

2020 초보가 배우고 가르치는 음악 프로그램

'비기너게인' 만족도·효과성조사(사후)

■ 응답자 기초조사(해당란에 'O' 표시해주세요)

연령	세	성별	남 , 여

1. 프로그램 만족도에 대한 질문입니다.

평가항목	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	매우 아니다
활동에 대해 전반적으로 만족하시나요?	6	1			
프로그램은 재미있었나요?	6	1			
활동시간은 적절했나요?	6	1			
이 활동을 타인에게 추천하거나 다시 참여 하시겠습니까?	5	2	1		

2. 지도자에 대한 질문입니다.

평가항목	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	매우 아니다
지도자는 프로그램에 여러분에게 열정을 다해 가르쳤나요?	7				
지도자는 프로그램 진행을 위해 여러분과 대화하는 법을 알고있나요?	6	1			
지도자는 여러분들과 의사소통 및 공감대 형성이 잘 되었나요?	6	1			

3. 프로그램 효과성에 대한 질문입니다.

평가항목	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	매우 아니다
이번 프로그램을 통해 악기연주에 대한 관심이 증가하였나요?	6	1			
이번 프로그램을 통해 우쿨렐레 연주할 수 있게되었나요?	5	2			
이번 프로그램을 통해 음악관련 동아리가입에 관심이 생겼나요?	4	3			
여가시간이 생긴다면 악기 연주하며 시간을 보내고 싶나요?	6	1			
팀별로 진행한 합주를 통해 팀원들과 협동심이 생겼나요?	5	2			
발표회를 통해 성취감과 보람을 느꼈나요?	5	2			
본인이 배웠던 것처럼 또 다른 초보자에게 우쿨렐레를 가르쳐 주고 싶나요?	6	1			

4. 활동 후 느낀 소감 또는 하고 싶은 말을 적어주세요.

설문에 응답해 주셔서 감사합니다.

2020 초보가 배우고 가르치는 음악 프로그램

'비기너게인' 만족도·효과성조사(사전·사후)

■ 응답자 기초조사(해당란에 'O' 표시해주세요)

연령	세	성별	남 , 여

■ 자아존중감에 대한 질문입니다.

	평가항목	전혀 아니다	조금 아니다	보통 이다	조금 그렇다	매우 그렇다
1	내가 잘할 수 있는 일이 적어도 한 가지는 있다.					
2	나에게도 장점은 많다.					
3	나 자신이 맘에 들지 않는다.					
4	사람이 많이 모인 장소에서는 내가 초라해지는 것을 느낀다.					
5	될 수 있으면 거울을 보지 않는다.					
6	남들에게 내세울 만한 것이 별로 없다.					
7	남들앞에서는 내 의견을 말하기보다는 대세를 따르는 편이다.					
8	나를 좋아하는 사람이 많다.					
9	실수를 하면 금방 풀이 죽고 우울해진다.					
10	일이 잘못되면 내 탓을 많이 한다.					

이름	사전 조사 점수	사전 조사 점수
김O욱	33점	37점
권O혁	30점	30점
공O	35점	37점
홍O성	36점	40점
김O환	21점	21점
윤O지	26점	29점
강O름	19점	27점

- 만족도·효과성 사전조사에서 참가청소년들 모두가 악기 연주에 대한 관심을 보여 자발적인 참여로 이루어졌으며, 사후조사에서 이번 활동에 대해 참가 청소년들의 높은 만족도 조사가 나온 것을 볼 수 있었음.
- 자아존중감 척도조사를 사전, 사후로 2번 진행하였으며, 모든 참가 청소년들이 프로그램 후 자아존중감이 향상된 것을 볼 수 있었음.

o 참여자 활동 소감문 또는 수기

- 우쿨렐레라는 악기를 배워볼 수 있는 기회가 되어서 도움이 되고 재미있었다.
- 한번 더 우쿨렐레 배우는 수업을 듣고 싶다.
- 다른 친구들과 한 팀이 되어 악기를 연주하는 것이 처음이었는데 재미있었다.

o 자체평가

- 프로그램 강점
  - ▷ 우쿨렐레 초보 청소년지도사가 티칭 스킬을 직접 배우고 참가 청소년들을 가르치는 프로그램으로 초보자들의 눈높이에서 느낄 수 있는 감정을 파악하여 활동을 진행함으로써 뒤처지는 청소년없이 모든 청소년들이 끝까지 음악을 완성함.
  - ▷ 참가청소년들이 팀을 이루어 하나의 포지션을 맡아 연습, 합주, 녹음, 촬영 등을 통해 음악 하나를 만들어가는 과정에서의 협동심과 공동체 의식이 향상됨.
  - ▷ 총 10회기 활동을 진행하였으며, 참가자들이 작성한 사후 만족도·효과성 조사를 통해 악기 프로그램의 흥미도가 상승함을 확인할 수 있음.
  - ▷ 팀별로 촬영한 영상을 편집한 결과물을 수련관 유튜브에 업로드하여 참가 청소년들의 성취감과 자아존중감을 향상시키는 것에 기여함.
- 프로그램 보완점
  - ▷ 코로나19 재확산으로 두 번의 활동을 비대면으로 진행하여 참가 청소년들의 지속적인 악기 연습이 어려워 팀별 2곡의 노래 녹음에서 1곡으로 변경되었음.
  - ▷ 다음 활동 진행 시 사전에 비대면 활동 계획을 세워 비대면 활동으로 전환 될 경우 프로그램 활동에 있어 차질없이 진행할 수 있도록 할 예정임.

운영기관	부산광역시양정청소년수련관		
활동영역	애니메이션 제작	활동유형	기본형 3회기
연락처	051-868-0750	프로그램 개발자	윤혜정
주소	부산광역시 부산진구 동평로 405번길 85 (우 47209)		

프로그래명

애니로 다시보는 부산이야기

⊙ 프로그램 개발 배경

가. 청소년 초기의 사고체계변화에 따른 창의적 활동의 필요성

피아제의 인지발달이론에서 말하듯, 청소년 초기는 형식적 조작기로서 육체적 변화는 물론 새로운 사고방식이 발달되기 시작함으로써 즉흥적 사고체계에 머무르지 않고 보다 수준 높게 사고하는 기술을 발달시키기 시작한다. 즉, 이상(理想)과 자신의 미래에 대해 생각하기 시작하고 예측해 보기도 하며 새로운 신념을 탐색하기도 하며, 추상적이고 가상적인 상황에 대해서도 논리적으로 사고할 수 있고, 상대적, 타차원적 사고도 가능하다. 이러한 특성과 관련하여 청소년들은 역사와 영상이라는 두 개의 다른 개념을 "부산역사를 바로 아는 애니메이션 제작물 완성"이라는 새롭고 창의적인 활동을 통해 실현할 수 있는 기회를 마련하게 된다.

나. 청소년 초기의 자아정체감 확립을 위한 모둠활동의 필요성

청소년 초기에는 또래집단이 급속히 중요하게 되는데, 이러한 과정을 통해 청소년들은 부모로부터 점차 정서적으로 독립하게 되는 것을 경험하고 이는 독립성을 가지게 된다. 이는 Erikson의 8단계 발달설에서 청소년이 직면한 심리사회적 위기를 극복하고 자아정체감을 확립해야 한다는 것과 관련된다. 본 프로그램은 1회부터 3회까지 모둠활동을 통해 진행함으로써 공동목적을 위해 또래와 함께 더불어 배우고 역할을 나눔으로써 새롭고 성숙한 관계를 확립하는 것을 배우게 된다.

다. 청소년 초기의 사회적 역할 학습에 따른 진로탐색의 필요성

Rovert J Havighurst는 청소년 초기에는 성인에게 의지하지 않고 스스로를 존중하는 마음을 발전시키고, 사회적 역할을 받아들이는 발달과업을 가진다. 이는 사회적 인간으로서 자신의 역할과 자신의 능력으로 감당할 수 있는 직업의 선택과 이를 위한 준비를 포함한다. 따라서 본 프로그램은 "애니메이터"라는 다소 색다른 직업의 세계를 실제적으로 경험할 수 있도록 한다. 또한 역사전문지도자와의 만남을 통해서 역사와 지리학에 대한 관심도 고취할 수 있다. 진행함으로써 공동목적을 위해 또래와 함께 더불어 배우고 역할을 나눔으로써 새롭고 성숙한 관계를 확립하는 것을 배우게 된다.

라. 유능한 시민으로서 성장하기 위한 지역역사 교육의 필요성

Rovert J Havighurst의 청소년 발달과업에서 밝히는 바와 같이 핵가족화되고 개인화된 현대사회에서는 성숙하고 유능한 시민으로서 청소년을 성장하도록 하기 위해 청소년 초기 교육이 매우 절실하다. 이는 책임 있는 성인으로서 지역사회, 국가생활에 참여하는 것, 자기행동을 그 사회의 가치와 연관하는 것과 매우 밀접하다. 청소년들이 흥미 있어 하는 영상매체 "애니메이션"을 매개로 부산역사를 알리고, 이해하도록 하는 것은 본 프로그램이 가지는 독특한 지역역사교육 방법이다.

◉ 프로그램 목적 및 목표

(1) 목적

애니메이션의 제작원리를 이해하고 실제 애니메이션을 제작해봄으로써, 색다른 문화체험의 기회를 통해, 문화소비자에서 생산자로서의 청소년 상을 정립하며, 나아가 서로 다른 또래들과 서로 교감하고 이해할 수 있도록 한다. 또한, 애니메이션제작의 주제를 '부산지역문화알리기'로 정함으로써 청소년들이 자신이 살고 있는 부산지역에 대한 이해와 지역사랑을 도모할 수 있도록 한다.

(2) 목표

목 표 1	애니메이션의 제작 원리 이해 및 실제 제작 체험의 기회를 제공한다.
하위목표 1	잔상원리 이해
하위목표 2	실제 애니메이션제작체험 3회기 진행

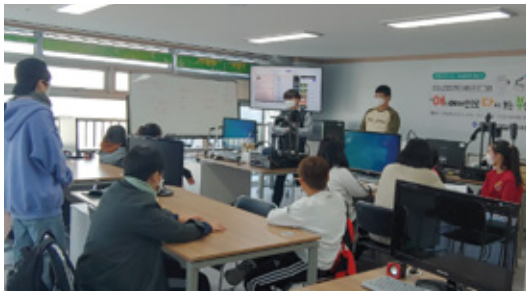
목 표 2	문화 소비자에서 문화생산자로서의 청소년상을 정립한다.
하위목표 1	청소년 스스로 애니메이션을 만들 수 있음을 인지
하위목표 2	애니메이션 제작 방법을 또래와 공유
하위목표 3	결과물을 통한 성취감 및 자신감 향상

목 표 3	색다른 문화체험의 기회를 제공한다.
하위목표 1	영상매체를 활용한 여가활동 경험
하위목표 2	새로운 애니메이션 형식을 경험

목 표 4	직업체험의 기회를 제공한다.
하위목표 1	전문지도자와의 프로그램 활동을 통한 자연스러운 '애니메이터'라는 새로운 직업의 이해 기회 제공
하위목표 2	체험활동을 통한 직업체험의 기회 제공

목 표 5	부산지역문화를 이해하고 알리는 기회를 마련한다.
하위목표 1	지역문화를 주제로 한 애니메이션을 제작
하위목표 2	결과물을 통한 지역문화 홍보

1 활동사진



2 프로그램 운영 결과

○ 일시 : 2020년 11월 24일, 25일, 26일
○ 장소 : 부산광역시양정청소년수련관, 부산근대역사관
○ 대상 및 인원 : 연산초등학교, 11명
○ 주요내용
  1) 활동장 사전 점검
  2) 지도자사전교육 : 오리엔테이션, 전체일정안내, 프로그램의 이해 등
  3) 1회기 : 오리엔테이션, 부산지역 역사유적지탐방
  4) 2회기 : 시나리오/콘티 작업, 배경 및 캐릭터 제작
  5) 3회기 : 애니메이션 제작 및 편집, 조별 결과물 제작, 시사회

○ 전체일정표

구분	시간	소요시간	단위프로그램명
1회차 (11/24)	13:00~13:30	30분	오리엔테이션 및 안전교육(양정청소년수련관)
	13:30~14:00	30분	이동(양정청소년수련관 → 부산근대역사관)
	14:00~15:00	60분	부산알기 I (부산근대역사관)
	15:00~15:30	30분	휴식
	15:30~16:30	60분	부산알기 II (부산근대역사관)
	16:30~17:00	30분	마무리 및 귀가지도
2회차 (11/25)	13:30~14:00	30분	애니메이션 알기 (애니메이션의 이해, 예시 작품 감상)
	14:00~15:00	60분	애니메이션 제작 I (시나리오작업, 콘티작업)
	15:00~15:10	10분	휴식
	15:10~16:20	70분	애니메이션 제작 II (배경 / 캐릭터제작, 촬영 및 편집)
	16:20~16:30	10분	이전회기 돌아보기, 마무리 및 귀가지도
3회차 (11/26)	13:30~15:00	90분	애니메이션 촬영 및 편집
	15:00~15:10	10분	휴식
	15:10~15:40	30분	애니메이션 촬영 및 편집
	15:40~16:20	40분	미니시사회
	16:20~16:30	10분	마무리 및 평가설문 작성

3 단위 프로그램 내용

프로그램명	오리엔테이션 및 안전교육			활동인원	11명(초등학생)
프로그램 목표	o 청소년수련활동인증제 설명 o 시설이용·프로그램 진행관련 안전사항 교육 o 프로그램 일정 설명				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	30분
활동장비(기자재)	o A4용지, 볼펜, 100개 o 빔 프로젝트 1대 o 노트북 1대 o 마이크 1대				
유의사항	o 청소년 및 지도자에게 철저한 안전교육을 통하여 사고 방지 o 청소년들이 집중하여 교육내용을 숙지할 수 있도록 함				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 15분)	o 참가자 출석 확인 및 프로그램 준비 o 프로그램 담당 지도자 소개 o 인증제 설명 – 청소년 수련활동 인증제 소개 – 인증정보시스템 이용방법 – 활동기록 발급방법 및 활용안내				
전개 (소요시간 10분)	o 안전교육 실시 – 시설이용·프로그램 진행 관련 안전수칙 설명 o 프로그램 일정안내 – 부산 엿 보기				
마무리 (소요시간 5분)	o 사전질문지 작성 o 질의응답 및 다음 프로그램 안내				

프로그램명	부산알기 Ⅰ·Ⅱ			활동인원	11명(초등학생)
프로그램 목표	o 부산의 역사유적지에 대해 잘 알 수 있다				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	150분
활동장비(기자재)	o A4용지, 볼펜, 100개 o 이동식 마이크 1대				
유의사항	o 외부체험활동 및 이동시 안전관리 유의 o 참여청소년이 활동장소를 벗어나지 않도록 지도 o 주의집중 지도				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 참가자 출석 확인 및 환자파악 o 부산 역사 유적지 도착				
전개 (소요시간 120분)	o 부산역사 유적지 탐방 Ⅰ – 역사전문강사 해설 – 유적지 탐방 – 부산의 근대역사 알아보기 o 휴식 o 부산역사 유적지 탐방 Ⅱ – 역사전문강사 해설 – 유적지 탐방 – 일제 강점기의 부산 알아보기				
마무리 (소요시간 20분)	o 질의응답 및 다음 프로그램 안내				

프로그램명	마무리 및 귀가지도(1·2회기)			활동인원	11명(초등학생)
프로그램 목표	o 활동 마무리 o 다음 활동 내용을 이해함				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	30분
활동장비(기자재)	o A4용지, 볼펜, 100개 o 이동식 마이크 1대				
유의사항	o 주의집중 지도 o 개인행동 삼가 및 질서 유지지도 o 마지막까지 활동 마무리를 잘 할 수 있도록 지도				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 인원파악 및 환자파악 o 프로그램 개인활동 일지 준비				
전개 (소요시간 15분)	o 당일 활동내용 정리 – 역사유적지를 돌아보고 난 후 느낌 및 소감 발표 o 개인 활동일지 작성				
마무리 (소요시간 5분)	o 질의응답 및 다음 프로그램 안내 o 귀가지도				

프로그램명	애니메이션 알기 (애니메이션의 이해, 예시 작품 감상)			활동인원	11명(초등학생)
프로그램 목표	o 애니메이션에 대하여 알아보고 이해함				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	30분
활동장비(기자재)	o A4용지, 볼펜, 100개 o 노트북 1대 o 수평거치대 4대 o 빔 프로젝트 1대				
유의사항	o 주의집중 지도 o 개인행동 삼가 및 질서 유지지도 o 마지막까지 활동 마무리를 잘 할 수 있도록 지도				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 인원파악 및 환자파악 o 이전회기 부산역사유적지 탐방활동 돌아보기				
전개 (소요시간 15분)	o 애니메이션의 이해 – 프레임 및 촬영 기법에 따른 애니메이션 종류 o 애니메이션 맛보기 – 클레이애니메이션 및 청소년들이 만든 애니메이션 단편작 감상				
마무리 (소요시간 5분)	o 질의응답 및 다음 프로그램 안내				

프로그램명	애니메이션 제작 I			활동인원	11명(초등학생)
프로그램 목표	o 모둠원이 협력하여 애니메이션을 제작함				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	70분
활동장비(기자재)	o 콘티지, 볼펜, 100개 o 노트북 1대 o 수평거치대 4대 o 빔 프로젝트 1대				
유의사항	o 주의집중 지도 o 개인행동 삼가 및 질서 유지지도 o 마지막까지 활동 마무리를 잘 할 수 있도록 지도				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 5분)	o 인원파악 및 환자파악 o 프로그램 준비물 나누기				
전개 (소요시간 60분)	o 시나리오 작업 – 각 조별(3명/1조)로 애니메이션 작업의 토대인 인물, 상황, 갈등, 정서 등의 전체적인 이야기를 구성 o 콘티 작업 – 시나리오 작업을 토대로 각 프레임별로 장면, 대사, 소리 등을 순서대로 구성				
마무리 (소요시간 5분)	o 질의응답 및 다음 프로그램 안내				

프로그램명	애니메이션 제작 II			활동인원	11명(초등학생)
프로그램 목표	o 모둠원이 협력하여 애니메이션을 제작함				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	70분
활동장비(기자재)	o 콘티지, 볼펜, 100개 o 노트북 1대 o 수평거치대 4대 o 빔 프로젝트 1대				
유의사항	o 주의집중 지도 o 가위, 칼 사용 시 안전에 유의 o 조원들 각각에게 역할을 부여하여 모든 인원이 참여할 수 있도록 지도				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 5분)	o 인원파악 및 환자파악 o 프로그램 준비물 나누기				
전개 (소요시간 60분)	o 배경/캐릭터 제작 – 애니메이션 촬영 전 주로 등장하는 배경을 만들고, 등장인물 제작 o 촬영 및 편집방법 배우기 – 애니메이션 기계사용법 및 편집기술 익히기				
마무리 (소요시간 5분)	o 질의응답 및 다음 프로그램 안내				

프로그램명	이전회기 돌아보기			활동인원	11명(초등학생)
프로그램 목표	o 이전 활동 내용을 이해함				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	10분
활동장비(기자재)	o 콘티지, 볼펜, 100개				
유의사항	o 주의집중 지도				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 3분)	o 인원파악 및 환자파악 o 프로그램 준비물 나누기				
전개 (소요시간 5분)	o 이전회기 활동 돌아보기 – 우리 조 애니메이션 시나리오 및 캐릭터 등				
마무리 (소요시간 2분)	o 질의응답 및 다음 프로그램 안내 o 귀가지도				

프로그램명	애니메이션 촬영 및 편집			활동인원	11명(초등학생)
프로그램 목표	o 모둠원이 협력하여 애니메이션을 제작함				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	130분
활동장비(기자재)	o 콘티지, 볼펜, 100개 o 노트북 1대 o 수평거치대 4대 o 빔 프로젝트 1대				
유의사항	o 주의집중 지도 o 조원들 각각에게 역할을 부여하여 모든 인원이 참여할 수 있도록 지도				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 5분)	o 원파악 및 환자파악 o 프로그램 준비물 나누기				
전개 (소요시간 110분)	o 촬영 및 편집 – 애니메이션 기계, 배경, 캐릭터를 이용하여 시나리오와 콘티에 맞게 애니메이션을 제작				
마무리 (소요시간 15분)	o 질의응답 및 다음 프로그램 안내 o 자리 정리				

프로그램명	미니시사회			활동인원	11명(초등학생)
프로그램 목표	o 서로 만든 작품을 응원하고 감상함				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	70분
활동장비(기자재)	o 콘티지, 볼펜, 100개 o 노트북 1대 o 수평거치대 4대 o 빔 프로젝트 1대				
유의사항	o 주의집중 지도 o 조원들 각각에게 역할을 부여하여 모든 인원이 참여할 수 있도록 지도				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 5분)	o 인원파악 및 환자파악 o 시사회 준비				
전개 (소요시간 60분)	o 미니시사회 – 각 조별로 작품 설명과 작품 상영 – 총 3회차 동안 활동했던 영상을 상영				
마무리 (소요시간 5분)	o 질의응답 및 다음 프로그램 안내				

프로그램명	마무리 및 평가 설문 작성			활동인원	11명(초등학생)
프로그램 목표	o 서로 만든 작품을 응원하고 감상함 o 활동을 마무리하고 지속적인 변화와 이해의 중요성을 전단				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	10분
활동장비(기자재)	o 콘티지, 볼펜, 100개 o 노트북 1대 o 빔 프로젝트 1대				
유의사항	o 주의집중 지도 o 개인 활동일지를 작성 할 수 있도록 지도				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 2분)	o 인원파악 및 환자파악 o 프로그램 평가 설문지 준비				
전개 (소요시간 5분)	o 지금까지 활동내용 정리 – 부산지역유적지 견학, 애니메이션 제작과정 등 프로그램 전체 내용 정리하기 o 개인 활동일지 작성				
마무리 (소요시간 3분)	o 프로그램 마무리 o 사후설문지 작성				

4 안전관리

안전고려 사항별 안전관리계획 제시(프로그램, 지도자, 활동환경 관점)

◉ 상황별 안전관리 대책

1) 교육 중 돌발 상황 및 응급처치가 필요한 경우

돌발상황 및 사고발생		상담 및 응급처치		병원치료 및 응급후송
· 활동에 대한 문의 · 감기, 두통, 복통 등의 사고 발생	▶	· 경미한 외상(구급함 구비) · 팀 지도자에 의한 보고 의료담당자 처리	▶	· 진행차량 대기 · 병원 · 119후송

2) 활동에 관련된 돌발 상황이 발생한 경우

돌발상황		1차 해결		2차 해결		최종 해결
· 참가자 활동 · 위험요소 · 기타	▶	· 팀 지도자 및 기관담당자와 상담	▶	· 의료담당자가 확인 및 해결	▶	· 총 책임자 및 의료담당자 해결

3) 활동 중 응급처치가 필요한 상황이 발생한 경우

사고발생		상담 및 문의		응급처치
· 경미한 외상 · 감기나 몸살 · 두통, 복통 등	▶	· 의료담당자	▶	· 구급함에 의한 처치 · 휴식

◉ 청소년 안전관리 및 교육계획

1) 프로그램 진행 시 일어날 수 있는 안전사고를 대비하기 위해 사전교육 및 예방을 통해 안전사고를 미연에 방지 하고자 하는데 목적이 있음.

· 대　상 : 프로그램 참여 청소년 및 강사, 자원봉사자 등

· 시　기 : 프로그램 시작 전

구분	내용	구분
성범죄조회 실시	· 강사, 지도자, 자원봉사자의 경우 성범죄조회 실시 (단기 자원봉사자 제외) : 장기적으로 지속되는 경우 6개월 마다 재조회 실시	-
안전지도 교육	· 프로그램 실시 전 지도자 및 참가 청소년 대상 안전 교육 실시(프로그램 및 화재 발생 시 안전수칙 등)	안전교육 지침구비

2) 안전지도 요령

· 발생즉시 지도자 및 운영본부에 신고하여 응급처치 및 후속조치를 할 수 있게 해야 함. 무엇보다 중요한 것은 안전사고가 발생하지 않도록 사전에 지도자의 지시에 잘 따라 사전에 예방할 수 있도록 해야 함

- 지도자의 임무
  : 안전교육 실시
  : 사고의 예방 조치
  : 사고 발생 시 응급조치와 보고 의무

· 활동 시 안전교육

- 안전교육(안전의 의미, 대처 방법과 기술)
  : 사전에 안전전문 인력이 안전교육을 반드시 실시하고 진행
  : 각 층에 비치된 안전사고 예방에 대한 영상물을 상영
  : 소화기, 비상구 등을 적절히 배치하여 사고 예방

◉ 위생관리 계획

1) 수련관의 위생관리는 시설 전체의 관리담당부서가 별도로 운영되고 있어 각 층 담당자가 매일 청소를 실시하고 있으며, 용역업체와 유지·보수 계약을 맺어 매월 정기적으로 방역소독을 실시하고 있다.
2) 프로그램 진행 시 음식물에 대 한 보험을 가입한 업체를 이용할 계획이다.

◉ 응급의료체계 연락처

응급의료체계		전화번호	비고
협약병원	오성병원	051)850-0800	
	호암한의원	051)758-8167	

5 프로그램 운영 추진 성과

○ 프로그램 내용, 지도자, 시설환경, 프로그램 만족도 4개 항목에 따른 리커트 척도에 기반한 프로그램 활동 만족도 조사 결과 전체 항목에서 참여 청소년 중 평균 90% 이상의 높은 긍정적 응답을 보임.

○ 청소년들이 부산근대역사관을 관람하며, 부산의 근대역사에 대해서 배우고 스스로 생각해 볼 수 있는 시간을 가지고, 부산의 다른 문화 유적지에도 관심을 가지는 계기를 마련함.

○ 조별활동, 청소년의 주도적 참여에 바탕을 둔 프로그램 운영을 통하여 청소년들의 공동체 의식 및 자기주도성을 이끌어 내는 계기를 마련함.

○ 애니메이션 교육에 기반한 창의·융합적 체험활동 프로그램 운영을 통하여 청소년들의 흥미와 이해를 높일 수 있었음.

6 프로그램 평가

o 만족도 및 효과성 조사

- 사전조사

문항	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
나는 애니메이션에 대해 잘 안다.	1	1	3	4	2
애니메이션의 제작기법을 안다.	3	1	5	1	1
애니메이션은 재미있다.	0	0	1	3	7
애니메이션을 만들 수 있는 자신감이 있다.	1	1	5	1	3
애니메이션으로 “나”를 표현할 수 있다.	1	1	4	3	2
나는 부산역사에 대해서 잘 알고 있다.	1	0	5	2	3
나는 부산의 문화유적지에 대해 알고 있다.	0	2	3	3	3
나는 내가 살고 있는 부산을 좋아한다.	0	0	1	3	7
나는 협동의 중요성을 안다.	0	0	3	2	6
나는 내 자신에 대하여 긍정적인 태도를 가지고 있다.	0	0	3	4	4
직업으로서 애니메이터에 관심이 있다.	0	2	2	2	5

- 사후조사

문항	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
나는 애니메이션에 대해 잘 안다.	0	0	1	6	3
애니메이션의 제작기법을 안다.	0	0	2	5	3
애니메이션은 재미있다.	0	0	1	2	7
애니메이션을 만들 수 있는 자신감이 있다.	0	0	6	0	4
애니메이션으로 “나”를 표현할 수 있다.	0	0	5	1	4
나는 부산역사에 대해서 잘 알고 있다.	0	0	1	2	6
나는 부산의 문화유적지에 대해 알고 있다.	0	0	2	2	5
나는 내가 살고 있는 부산을 좋아한다.	0	0	0	0	9
나는 협동의 중요성을 안다.	0	0	0	0	9
나는 내 자신에 대하여 긍정적인 태도를 가지고 있다.	0	0	1	2	6
직업으로서 애니메이터에 관심이 있다.	0	0	2	3	4

– 사전·사후 설문조사 평가

1) 애니메이션의 제작기법을 안다.

: 사전설문 시 6명(54%)이 긍정적인 응답(대체로 그렇다/매우 그렇다)을 하였으나, 사후설문 시 9명(90%)이 긍정적인 응답(대체로 그렇다/매우 그렇다)을 하였음. 이론을 배우고 직접 실습을 함으로써 애니메이션 제작기법을 배울 수 있는 시간이 되었음.

2) 애니메이션을 만들 수 있는 자신감이 있다.

: 사전설문 시 2명(18%)이 긍정적인 응답(대체로 그렇다/매우 그렇다)을 하였으나, 사후설문 시 4명(40%)이 긍정적인 응답(대체로 그렇다/매우 그렇다)을 하였음. 체험활동을 통해 애니메이션을 직접 만들어 봄으로써 제작기술을 익힐 수 수 있는 시간이 되었음.

3) 나는 부산역사에 대해서 잘 알고 있다.

: 사전설문 시 5명(45.4%)이 긍정적인 응답(대체로 그렇다/매우 그렇다)을 하였으나, 사후설문 시 9명(90%)이 긍정적인 응답(대체로 그렇다/매우 그렇다)을 하였음. 프로그램 참여 후 부산역사에 대한 이해도가 높아졌음을 알 수 있음.

4) 나는 부산의 문화유적지에 대해 알고 있다.

: 사전설문 시 6명(54.5%)이 긍정적인 응답(대체로 그렇다/매우 그렇다)을 하였으나, 사후설문 시 8명(80%)이 긍정적인 응답(대체로 그렇다/매우 그렇다)을 하였음. 프로그램 참여 후 부산의 역사 및 문화유적에 대해 알게 되었음을 알 수 있음.

o 자체평가

– 프로그램 강점

· 프로그램이 진행되는 활동 공간을 소독과 환기를 하면서 코로나 19에 대한 대비를 하였으며, 기자재를 사전점검 하고, 보조지도자 사전교육을 철저히 하여 안전사고 없이 프로그램 진행이 되었음.

· 청소년들이 부산근대역사관을 방문하여 관람해봄으로서 부산지역의 개항과 일제강점기 등 부산의 근대 역사에 대해서 살펴보고, 생각해볼 수 있는 시간이 되었으며, 부산의 다른 역사 유적지들에 관심을 가지게 되는 계기가 되었음.

· 애니메이션을 만들며 스토리를 써보고, 콘티를 제작하고, 영상을 찍어보는 등의 활동을 진행하면서, 애니메이션에 대한 흥미와 이해를 높일 수 있었음.

· 프로그램이 조별 활동으로 진행되면서 서로의 의견을 조율하여, 역할을 분담하는 등의 활동을 통하여 공동체 의식과 자기주도성을 이끌어내는 계기가 되었음.

– 프로그램 보완점

· 1회기 부산근대역사관 1곳을 방문하여 역사탐방을 할 수 있는 시간이 되었지만, 코로나로 인해 단체 관람이 어려워 강의가 어려웠으며, 인원을 나누어서 관람할 때 강의를 듣지 않는 청소년들의 공간이 부족하였음. 역사 탐방 기관과의 긴밀한 연락을 통하여 코로나 시기의 강의와 관람에 대한 조절이 필요함.

· 학교 청소년들의 하교시간에 맞추어 시간을 조절하다보니 프로그램을 진행하는 시간이 짧아지는 경향이 있음. 추후 학교와의 긴말한 연락과 협의를 통하여 프로그램 진행시간 조절이 필요함.

o 참여자 활동 소감문 또는 수기

2. 효과성문항

• 자신의 생각과 가장 가까운 항목에 V표를 하십시오.

문항	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
나는 애니메이션에 대해 잘 안다.				V	
애니메이션의 제작기법을 안다.					V
애니메이션은 재미있다.					V
애니메이션을 만들 수 있는 자신감이 있다.					V
애니메이션으로 "나"를 표현할 수 있다.					V
나는 부산역사에 대해서 잘 알고 있다.				V	
나는 부산의 문화유적지에 대해 알고 있다.				V	
나는 내가 살고 있는 부산을 좋아한다.					V
나는 협동의 중요성을 안다.					V
나는 내 자신에 대하여 긍정적인 태도를 가지고 있다.					V
직업으로서 애니메이터에 관심이 있다.					V

• '애니메이션으로 다시보는 부산이야기'프로그램이 더 멋진 프로그램으로 발전하기 위해 개선해야할 사항들을 적어주세요^^

없다.

개 인 활 동 일 지

일 시	2020 년 11 월 26 일 목 요일 시간:
모둠이름	스위트 애
오늘 활동 중 좋았던 일	그림을 그리는게 상당히 재있게 하였다. 주인공들을 실감나게 내가 움직이는게 재밌었고 친구들과 협동하면서 의견을 하나씩 말하면서 의견을 모으는게 재 있었다.
오늘 활동 중 아쉬웠던 일	마스크를 계속 써야 되서 상당히 답답했다. 그리고 게임을 우 넓은게 불편하였다.
오늘 새롭게 알게 된 일	만들때 카메라로 촬영하면서 캐릭터를 움직이면서 만드는걸 새롭게 알게 되었다.
오늘의 키워드	만들는 법 감동하다 유튜브 처음.

개 인 활 동 일 지

일 시	2020년 11월 26일 목요일 시간: 1:30
모둠이름	박주경
오늘 활동 중 좋았던 일	영상보는것을 사진보는게 좋았고 예전에 실제감정기 [illegible] 대해 생긴 기억을 볼수있어서 좋았다
오늘 활동 중 아쉬웠던 일	없다.
오늘 새롭게 알게 된 일	실제 감정 시대에 일제 [illegible] 변경이 있었어서 [illegible] 전쟁에 나온것을 알게되었고 여사는 강려가 [illegible] 성폭력 [illegible] 알게되었다.
오늘의 키워드	실제감정기 유튜브 전쟁

2. 효과성문항

• 자신의 생각과 가장 가까운 항목에 V표를 하십시오.

문항	전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
나는 애니메이션에 대해 잘 안다.					V
애니메이션의 제작기법을 안다.					V
애니메이션은 재미있다.					V
애니메이션을 만들 수 있는 자신감이 있다.					V
애니메이션으로 "나"를 표현할 수 있다.					V
나는 부산역사에 대해서 잘 알고 있다.					V
나는 부산의 문화유적지에 대해 알고 있다.					V
나는 내가 살고 있는 부산을 좋아한다.					V
나는 협동의 중요성을 안다.					V
나는 내 자신에 대하여 긍정적인 태도를 가지고 있다.					V
직업으로서 애니메이터에 관심이 있다.					V

• '애니메이션으로 다시보는 부산이야기'프로그램이 더 멋진 프로그램으로 발전하기 위해 개선해야할 사항들을 적어주세요^^

• 주위 휴식공간
• 멀미 약
• 스톱 모션 말고 다른것도 만들고 싶다.

운영기관	부산광역시 함지골청소년수련관		
활동영역	과학탐구	활동유형	당일형 4회, 비대면 1회
연락처	051-405-5223	프로그램 개발자	김진영
주소	부산광역시 영도구 절영로 321 (우 49113)		

프로그래명

밤하늘로의 여행

◉ 프로그램 개발 배경

- 현 시대에는 유연하게 문제를 해결할 수 있는 창의성과 탐구능력을 가진 인재를 요구하는데, 이러한 인재상을 육성하기 위해서는 과학적 사고와 과학적 기술이 필요하게 된다. 이러한 과학적 사고와 과학적 기술 특성에는 과학적 탐구능력과 태도가 핵심적인 요소라고 할 수 있다.
- 현재 우리나라 청소년은 국제성취도 평가면에서는 아직까지 우수한 수준이지만, 상대적으로 학습동기와 흥미를 포함한 자기주도적 학습능력이 부족한 문제를 안고 있다. 입시위주의 경쟁으로 인해 자아효능감이 부족하고 호기심과 도전의식이 부족함을 근거로 들 수 있다. 이는 자신의 특성을 이해하고 긍정적인 관점으로 자신을 표현하도록 하고 다양한 경험을 가져서 호기심과 도전의식을 높이도록 할 필요가 있다.

◉ 필요성

- 한국청소년활동진흥원(KWYA)가 실시한 2018년 청소년활동 실태 및 요구조사에 따르면, 과학정보활동에 참여한 총 10,090명의 청소년들 중 세부활동에서 우주과학활동에 참여한 청소년은 15.9%로 가장 많은 청소년이 참여한 정보통신활동(42.8%)과는 차이가 있다는 것을 확인 할 수 있다. 이는 우주공간의 물리적 현상을 탐구하는 우주과학활동은 필요한 장비 및 도구가 많고 물리적으로 일정한 공간이 확보되어야 하기에 많은 프로그램이 수행되지 않는 것도 하나의 원인으로 볼 수 있다.
  이에 반해, 과학정보활동에 참여만족도면에서는 우주과학활동이 77.8점으로 가장 높다는 것을 알 수 있다. 과학정보활동 중 참여만족도가 제일 높은 활동이지만, 이러한 프로그램을 접할 경험이 부족하여 청소년들이 참여를 못하고 있다는 것을 알 수 있다.
- 함지골청소년수련관에서는 과학 프로그램을 접할 기회를 제공함으로써, 과학적 탐구능력 및 과학적 태도 함양을 통해 초등학생의 호기심과 탐구심을 기르고자 밤하늘로의 여행을 실시하고자 한다.

◉ 프로그램 목적

- 함지골청소년수련관 천체 프로그램 운영정착 및 과학 프로그램 청소년 이용의 활성화
- 천문우주과학 체험 프로그램을 통해 우주 천문 과학에 대한 호기심을 충족시키고 천체 관련 지식 및 경험의 폭을 넓히는 계기를 마련
- 천문현상을 접하게 함으로써 참가자들에게 우주에 대한 신비를 느끼며 미래의 꿈과 희망을 심어주기 위함

◉ 프로그램 목표

- 천체관측프로그램으로 과학으로의 쉬운 접근과 건전한 여가문화의 장 마련
- 가족이 함께 공유하여 가족과 함께 참여하는 가족문화의 방향성을 제공

1 활동사진

오리엔테이션 및 별자리 특강

오리엔테이션 및 별자리 특강

저녁식사

별자리 그리기

밤하늘 그리기

하늘바라기

천체 골든벨(비대면)

천체골든벨 우승자 상품 수령

2 프로그램 운영 결과

○ 장소 : 함지골청소년수련관 및 비대면 ZOOM회의 이용
○ 일자 및 참여인원 : 연 56명

11/23(월)	11/24(화)	11/25(수)	11/26(목)	11/28(토)
초등학생 : 7명 보호자 : 3명	초등학생 : 7명 보호자 : 3명	초등학생 : 7명 보호자 : 3명	초등학생 : 7명 보호자 : 3명	초등학생 : 7명 보호자 : 3명
총인원 : 초등학생 47명, 보호자 9명				

○ 주요내용
- 오리엔테이션 및 별자리 특강 : 안전교육, 우주에 대한 이해, 별자리판 제작, 계절별 · 일자별 · 생일별 별자리 찾기
- 별자리 그리기 : 태양계 행성 목걸이 만들기, 황도12궁 PS필름 공예, 천체투영기 만들기
- 밤하늘 그리기 : 천체망원경 작동법 교육, 천체망원경을 작동시켜 근거리 사물 찾기
- 하늘바라기 : 실거리 천체관측(가족 참여)
- 천체골든벨 : 우주, 천체 관련 책자 배부, 가정학습 후 ZOOM회의를 이용하여 천체골든벨 실시(가족 참여)

○ 전체일정표

구분	시간	소요시간	단위프로그램명
1~4회	17:00-17:30	30분	오리엔테이션 및 별자리 특강
	17:30-18:00	30분	저녁식사
	18:00-18:30	30분	별자리 그리기
	18:30-19:00	30분	밤하늘 그리기
	19:00-20:00	60분	하늘바라기
	20:00-20:15	15분	활동마무리
5회	13:00-14:00	60분	천체골든벨

3 단위 프로그램 내용

프로그램명	오리엔테이션 및 별자리 특강			활동인원	회기별 15명 내(초등학생)
프로그램 목표	o 프로그램에 대한 이해를 돕는다. o 영상교육을 통한 우주 천문에 대한 기초소양을 갖는다. o 계절별 별자리를 알아보고 내가 희망하는 일자의 별자리를 확인할 수 있다.				
지도인원	1명	활동장소	실내	전체시간	30분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝터(1개, 보유) o 노트북(1개, 보유) o 별자리판(200개, 보유)				
유의사항	o 영상교육 시청 전 질의를 통해 교육영상의 포인트를 찾을 수 있도록 한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 참가자 확인 및 전체적인 프로그램 안내 o 안전교육(사고발생시 대처법, 마스크 벗지 않기, 발열체크 등)				
전개 (소요시간 15분)	o 항성, 행성, 위성에 대한 이해 o 별자리판 만들기 o 별자리판을 통해 원하는 날짜 별자리 확인(생일, 크리스마스, 오늘 밤하늘 등) o 계절별 별자리 확인하기				
마무리 (소요시간 5분)	o 자리 정리 o 손 세척 및 저녁식사 준비				

프로그램명	별자리 그리기			활동인원	회기별 15명 내(초등학생)
프로그램 목표	o 우주와 관련된 공예활동을 통해 창의성과 예술성을 함양한다				
지도인원	3명	활동장소	실내	전체시간	30분
활동장비(기자재)	o 태양계 행성 목걸이 만들기 키트(40개, 보유) o 황도12궁 PS필름 공예 세트(200개, 보유) o 천체투영기 만들기(20개, 보유)				
유의사항	o 황도12궁 PS필름 공예는 오븐기가 필요함으로 지도자가 오븐기를 관리한다. o 태양계 행성 목걸이는 팔찌로 이용할 수 없다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 5분)	o 체험키트 배부(일자별 체험키트 일부는 달리 운영)				
전개 (소요시간 20분)	o 황도12궁 PS필름 악세사리 만들기(4회 운영) o 태양계 행성 목걸이 만들기(3회 운영) : 고학년 대상 o 천체투영기 만들기(1회 운영) : 저학년 대상				
마무리 (소요시간 5분)	o 자리 정리 o 손 세척 및 저녁식사 준비				

프로그램명	밤하늘 그리기			활동인원	회기별 15명 내(초등학생)
프로그램 목표	o 천체망원경 작동법을 이해한다.				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	30분
활동장비(기자재)	o 천체망원경(2~4대, 보유)				
유의사항	o 천체망원경 구조에 대한 이해를 시킨 후 망원경을 운영한다. o 태양계 행성 목걸이는 팔찌로 이용할 수 없다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 5분)	o 천체망원경의 특징 이해				
전개 (소요시간 20분)	o 천체망원경의 특징 이해 o 천체망원경 부품 명칭 및 역할 안내 o 천체망원경 작동하기 : 5m 이상 떨어진 근거리 사물 관측(뷰파인더 활용)				
마무리 (소요시간 5분)	o 자리 정리 o 마무리 및 다음 활동 안내				

프로그램명	하늘바라기			활동인원	회기별 20명 내 (초등학생, 보호자)
프로그램 목표	o 천체망원경을 이용하여 밤하늘에떠 있는 행성 및 별을 관측한다.				
지도인원	4명	활동장소	실외	전체시간	60분
활동장비(기자재)	o 천체망원경(2대, 보유)				
유의사항	o 감기에 걸리지 않도록 개인별 보온장비를 착용하여 활동한다. o 어두운 장소로 이동할 때에는 플레시를 켜 안전을 확보한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 5분)	o 동서남북 방향 알기 o 북극성 찾기				
전개 (소요시간 50분)	o 화성, 목성, 토성, 달 관측하기 o 여름철 별자리 찾아보기, 관측하기 o 가을철 별자리 찾아보기, 관측하기 o 겨울철 별자리 찾아보기, 관측하기 o 은하, 성단 관측하기				
마무리 (소요시간 5분)	o 질의응답 o 설문지 작성 o 마무리 및 천체골든벨 참여법 안내 o 골든벨 교재 및 화이트보드, 업사이클링 천체망원경 키트 배부 후 귀가				

프로그램명	천체골든벨			활동인원	회기별 40명 내 (초등학생, 보호자)
프로그램 목표	o 천체망원경을 이용하여 밤하늘에떠 있는 행성 및 별을 관측한다.				
지도인원	1명	활동장소	실내(온라인)	전체시간	60분
활동장비(기자재)	o 화상회의 ZOOM프로그램 o 노트북 및 음향 장비 o 골든벨 우승 상품				
유의사항	o 비대면 참여로 2회 이상 안내문자 발송 o 비대면 프로그램에 5분 전 입장 가능하도록 하며, 첫 번째 문제부터 참여한 참가자에 한해 우승자를 뽑는다. o 탈락자는 계속적으로 골든벨에 참여할 수 있도록 자율에 맡긴다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 5분)	o 천체골든벨 참가자 확인				
전개 (소요시간 50분)	o 골든벨 문제 출제 및 정답 확인, 풀이 / 20문제 o 골든벨 문제 출제 및 정답 확인. 풀이 / 난이도 상급 문제 15문제				
마무리 (소요시간 5분)	o 골든벨 우승자 확인, 활동 우수자 선정 o 상품 수령 방법 안내				

4 안전관리

안전고려 사항별 안전관리계획 제시(프로그램, 지도자, 활동환경 관점)

⊙ 지도자 및 청소년 교육계획서

일시	실시 4일 전	대상	지도자
장소	2층 고객지원실		
시간	교육내용		준비물
15:00~16:30	- 프로그램의 총체적 안전관리 계획 - 유사 시 대피로 안내 - 운동 시 안전수칙 - 긴급상황(지진, 화재 등) 행동요령		안전관리 유인물
16:30~17:30	- 야외 활동 시 일어날 수 있는 안전사고 관련 교육		-
17:30~18:00	- 사고 발생시 응급조치		응급함

일시	실시 전	대상	청소년
장소	집결장소 프로그램실		
시간	교육내용		준비물
17:00~17:10	- 수련활동 시 유의사항 안내 및 응급상황 시 행동요령, 비상대피로 설명 - 성희롱 성폭력 예방교육, 불법촬영기기 예방교육 - 활동실 위험요소 공지 - 코로나19로 인한 거리두기, 마스크 벗지 않기 등		-
※안전지도요령 본 수련활동은 활동의 특성 상 안전사고의 발생 가능성이 현저히 낮기에 코로나19를 예방수칙 등 실내 생활규칙을 중심으로 교육을 진행한다.			

⊙ 영도구 관내 지정병원 및 화재·치안예방 기관

영도병원	영도구 태종로 85	412-8881
해동병원	영도구 절영로13번길 59	412-6161
고신대학병원	서구 감천로 262	990-6114
영도경찰서	영도구 태종로 46	182
항만소방서	영도구 상리로 76	418-1190

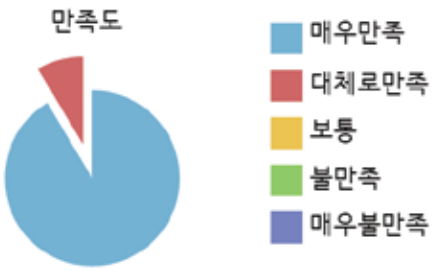
⊙ 코로나19 방역 대책

일시	매일	대상	청소년
장소	전관		
시간	교육내용		준비물
09:00~22:00	- 오전 09:00~16:00까지 시니어클럽 봉사자 4명 전관 방역 수시 실시 - 프로그램실별 활동 종료 후 방역 실시 - 모든 참가자 및 지도자는 마스크 필수 착용 - 수련관 출입시 발열 확인 및 기록		마스크 소독기
※방역대책 요령 생활 속 거리두기 지침에 따름, 출입명부 및 발열 확인 기록부는 별도 관리			

5 프로그램 운영 추진 성과

프로그램 부분

- 프로그램에 대한 전체적인 평가 만족도는 응답자 35명 중 32명(91.4%)이 매우 만족으로 응답하였고, 3명(8.6%)이 대체로 만족한다고 응답하였다.
- 기존 2회 운영에서 10명씩 4회로 회차당 참여인원을 줄이고, 회차를 늘려 운영함으로써 밀집도를 낮추었으며, 활동장소 또한 수용정원 20명, 50명, 300명 활동실을 사용하여 거리두기를 위한 노력을 하였다. COVID-19 확산 우려 속에 생활 속 거리두기 지침을 준수하여 운영함으로써 안전한 활동이 진행될 수 있었다



- 수련관에서 실시한 체험활동 종료 후 가정학습으로 활동을 이어나갈 수 있도록 천문학 교재를 제공하였으며, 주말에 가족과 함께 참여할 수 있는 천체골든벨을 운영하여 가족여가문화를 이끌어 낼 수 있었다.
- 영도평생학습관과 영도구진로교육센터, 부산맘카페와 협력하여 참가자 모집을 실시하였으며, 국립부산과학관의 강사님과 연계, 동명대학교 사회복지학부 청소년의 자원봉사가 이루어졌다.
- 프로그램 참여자의 재참가를 확인해 본 결과 응답자 35명 중 34명(97.1%)이 재참가 의사를 밝혔으며, 1명은 재참가의 의사가 없었다. 그 이유로는 추운 날씨 탓에 야외활동을 하고 싶지 않다는 이유였다. 매년 해당프로그램의 운영 여부를 묻고 연락을 달라는 보호자가 많았으며, 내년 여름방학때 운영될 천체캠프에 신청 희망하는 참가자도 있었다.

6 프로그램 평가

o 만족도 및 효과성 조사 / 응답자 35명(대면 활동자 대상)

① 프로그램 전반적 만족도

매우 만족	대체로 만족	보통	불만족	매우 불만족
32명	3명	0명	0명	0명

② 전반적인 프로그램 이해 정도

매우 쉽게 이해	약간 쉽게 이해	이해	이해가 잘 되지 않음	매우 이해가 어려움
14명	10명	8명	1명	2명

③ 분야별 만족도

분야	항목	매우 그렇다	그런 편이다	보통 이다	그렇지 않다	매우 그렇지 않다
프로그램	1. 나는 적극적을 참여하였다.	33	1	-	1	-
	2. 자발적인 선택에 의해 이루어졌다.	35	-	-	-	-
	3. 흥미롭고 유익했다	34	-	1	-	1
	4. 프로그램은 나의 수준에 적합했다	25	2	-	2	-
	5. 프로그램에 필요한 물품이 충분했다.	30	2	3	2	3
	6. 프로그램에 대한 사전안전교육을 받았다.	35	-	-	-	-
지도자	1. 친절하다	34	1	-	1	-
	2. 열정적이다	33	2	-	2	-
	3. 프로그램에 적합한 전문적인 능력을 가졌다	30	2	3	2	3
	4. 청소년들을 인격적으로 대우하였다.	34	1	-	1	-
	5. 지도자다운 말과 행동을 하였다.	35	-	-	-	-
시설/환경	1. 활동시설은 청소년에게 맞게 갖추어져 있다.	33	-	1	-	1
	2. 편의시설(정수기, 자판기 등)이 잘되어있다.	32	3	-	3	-
	3. 시설이용에 대한 안내가 잘 되어 있다.	28	-	3	-	3

전반적으로 긍정적인 응답이 많이 나왔으나 '프로그램은 나의 수준에 적합했다'와 '시설이용에 대한 안내가 잘 되어 있다' 라는 항목을 되짚어 볼 필요가 있다. 프로그램의 수준에서 부정적 응답자의 경우 프로그램이 수준보다 어려웠는지 쉬웠는지 확인할 수가 없었다. 우주 천체 분야임에 본인 수준보다 어려웠을 것으로 사료된다. 4학년부터 지구, 우주에 대하여 학교 수업이 진행되다보니 낯선 영역이었을 것이며 좀 더 사전지식을 쌓을 수 있는 체험거리를 제공해야 할 필요가 있다. 시설이용 안내와 관련한 부정적인 응답자도 4명으로 지도자 배치 등을 통해 이용자의 불편을 해소할 수 있도록 하여야 한다.

④ 이번에 참여한 활동을 통해 가을철 별자리에 대해 이해할 수 있었다.

매우 만족	대체로 만족	보통	불만족	매우 불만족
3	17	15	0	0

⑤ 별자리 그리기 프로그램을 통해 창의성과 예술성을 키울 수 있었다.

매우 만족	대체로 만족	보통	불만족	매우 불만족
25	10	0	0	0

⑥ 천체망원경을 통해 행성을 관측한 후 과학에 대한 호기심을 충족시킬 수 있었다.

매우 만족	대체로 만족	보통	불만족	매우 불만족
22	13	0	0	0

⑦ 이 프로그램에 어떻게 참여하게 되었습니까?

부모님	학교	친구	친구 외 아는 사람	기타
16	0	11	8	0

⑧ 다음에도 이러한 청소년활동이 있다면 참여하겠습니까?

참여한다	참여하지 않는다
34	10

o 참여자 활동 소감문 또는 수기

- 여러 가지 체험을 해서 좋았고 달과 목성 토성 화성을 볼 수 있어 좋았다.
- 행성들도 봐서 좋았고 베가 별이 다이아몬드처럼 반짝반짝해서 기억에 남는다.
- 천체망원경을 직접 만져보고 달도 사진으로 찍어 보았다. 골든벨에서 우승하여 천체망원경을 받고 싶다.
- 아이들과 함께 별을 관측할 수 있어서 너무 좋았습니다. 함지골 수련관이 별을 관측하기 좋은 곳이라는 걸 알았고, 주변 빛이 없어 평소에도 아이들과 한 번씩 이곳에서 밤하늘을 올려다 보아야 겠습니다. 아이들과 추억을 만들 수 있게 해 주셔서 감사합니다.
- 아주 굿
- 너무 추웠어요.
- 간식이 많아 좋았다. 다 끝나고 핫초코 먹는게 제일 좋았다.

o 자체평가

- 프로그램 강점
  - · 천체망원경을 자유롭게 다뤄볼 수 있는 프로그램으로 구성되어 있다.
  - · 수련관이 빛공해가 적으며, 계절별 별자리 관측이 용이한 남쪽하늘이 개방되어 있는 지리적 강점을 갖추고 있다.
  - · 다수의 천체프로그램 운영으로 우주와 관련된 체험키트를 보유, 참가 대상에 따라 여러 종류의 천체공예체험이 가능하였다.
- 프로그램 보완점
  - · 다수의 천체망원경을 보유하고 있지만 교육용 장비와 관측용 장비가 서로 기종이 다르고 작동방법도 관측장비가 간편하여 참가청소년이 혼란스러워 하였다. 장비를 통일시켜 운영할 필요가 있다.
  - · 설문지 문항과 설문 실시 일자가 조정될 필요가 있다. 현장 활동에 대한 설문은 가능하였으나 가족활동, 천체 골든벨과 관련하여 만족도나 목표달성 여부를 확인할 수 없다.

운영기관	사하구청소년문화의집		
활동영역	진로체험	활동유형	일반형
연락처	051-261-0924	프로그램 개발자	김대용
주소	부산광역시 사하구 다대로 716-1 (우 49595)		

프로그래명

Cafe 빈(Bean) 센스

◉ 프로그램 개발 배경

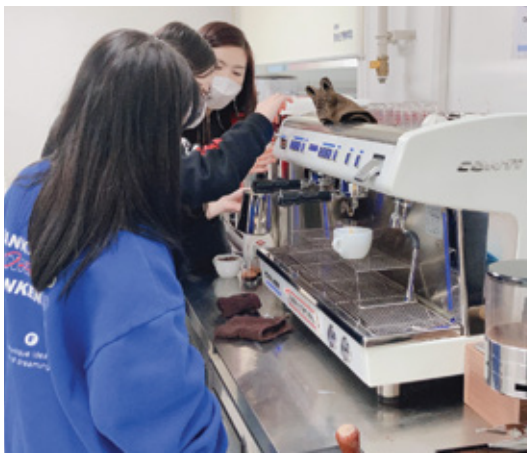
가. 최근 국내 커피 시장 규모가 매우 커졌으며, 청소년들 역시 바리스타 직업에 대한 많은 관심을 보이고 있음
나. 바리스타 진로교육의 경우 커피머신, 글라인더, 각종 장비가 완벽하게 구비가 되어 있어야 효율적인 프로그램을 운영할 수 있음
다. 이에 본 문화의집의 경우 바리스타 2급 자격증 검정시험장 지정되어 있어 교육에 필요한 모든 장비가 구비되어 있어 청소년 누구나 쉽게 프로그램에 참여할 수 있음
라. 바리스타 자격취득 프로그램 적용이 특성화고등학교 학생들의 진로 결정 자기 효능감에 미치는 효과 연구에 따르면 바리스타 자격취득 프로그램에 참여한 청소년의 경우 자기평가, 직업정보, 목표선택, 미래계획, 문제해결 하위영역 전체에 진로 결정 자기효능감의 향상을 보였음

◉ 프로그램 목적 및 목표

(1) 목적
가. 바리스타 진로교육을 통한 진로 결정 자기효능감 증진
나. 바리스타 직업의 이해와 재능기부활동을 통한 지역사회 참여 기회 확대

(2) 목표
가. 전문 직업인과의 만남을 통해 긍정적인 직업관 형성
나. 바리스타 직업에 대한 이해도 관심 증진
다. 바리스타 재능기부를 통한 지역사회 참여활동의 관심 향상

1 활동사진



2 프로그램 운영 결과

○ 일시 : 2020. 11. 7(토) ~ 2020. 12. 12(토) 11:00 ~ 13:00
○ 장소 : 사하구청소년문화의집
○ 대상 및 인원 : 14세 ~ 16세 청소년 12명
○ 주요내용 : 바리스타 진로체험, 커피머신 조작 실습, 일일카페 운영
○ 전체일정표

구분	시간	소요시간	단위프로그램명
1회기 (11/7)	11:00 ~ 11:30	30분	■ 1회기 : 프로그램 오리엔테이션
	11:30 ~ 12:50	80분	■ 1회기 : 커피학개론(※10:55 ~ 11:00 휴식시간)
	12:50 ~ 13:00	10분	■ 1회기 : 끝맺는 한마당
2회기 (11/14)	11:00 ~ 11:15	15분	■ 2회기 : 프로그램 오리엔테이션
	11:15 ~ 12:50	95분	■ 2회기 : 커피기계학(※10:55 ~ 11:00 휴식시간)
	12:50 ~ 13:00	10분	■ 2회기 : 끝맺는 한마당
3회기 (11/21)	11:00 ~ 11:15	15분	■ 3회기 : 프로그램 오리엔테이션
	11:15 ~ 12:50	95분	■ 3회기 : 커피추출이론(※10:55 ~ 11:00 휴식시간)
	12:50 ~ 13:00	10분	■ 3회기 : 끝맺는 한마당
4회기 (12/5)	11:00 ~ 11:15	15분	■ 4회기 : 프로그램 오리엔테이션
	11:15 ~ 12:50	95분	■ 4회기 : 스티밍 및 라떼아트(※10:55 ~ 11:00 휴식시간)
	12:50 ~ 13:00	10분	■ 4회기 : 끝맺는 한마당
5회기 (12/12)	11:00 ~ 11:15	15분	■ 5회기 : 프로그램 오리엔테이션
	11:15 ~ 12:45	90분	■ 5회기 : 카페메뉴 만들기 실습(※10:55 ~ 11:00 휴식시간)
	12:45 ~ 13:00	15분	■ 5회기 : 끝맺는 한마당

3 단위 프로그램 내용

프로그램명	1회기			활동인원	12명(중학생)
프로그램 목표	o 커피 역사 및 커피 문화 이해 o 에스프레소 추출 실습				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	120분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝트, 노트북, 커피머신, 글라인더, 샷글라스잔, 에스프레소잔, 종이컵, 우유, 얼음, 원두 등				
유의사항	o 에스프레소 머신 및 온수기 화상 사고 유의 o 유리컵 파손 유의 o 코로나 19 예방교육				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 30분)	o 프로그램 오리엔테이션 – 프로그램 소개, 안전교육, 인증제 소개, 진로결정자기효능감 사전검사 – 코로나 19 예방교육				
전개 (소요시간 80분)	o 커피학개론 – 커피의 기원, 발전, 바리스타 직업 안내 – 각 국의 커피 문화 및 예절, 잘못알고있는 커피 상식 바로 잡기 – 에스프레소 머신 올바른 사용법, 명칭, 에스프레소 추출 실습활동				
마무리 (소요시간 10분)	o 끝맺는 한마당 – 장비 설거지 및 청소 – 활동소감 나누기 – 청소년수련활동인증제 사후관리 안내				

프로그램명	2회기			활동인원	12명(중학생)
프로그램 목표	o 그라인더의 이해를 통한 정확한 에스프레소 추출				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	120분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝트, 노트북, 커피머신, 글라인더, 샷글라스잔, 에스프레소잔, 종이컵, 우유, 얼음, 원두 등				
유의사항	o 에스프레소 머신 및 온수기 화상 사고 유의 o 유리컵 파손 유의 o 코로나 19 예방교육				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 15분)	o 프로그램 오리엔테이션 – 프로그램 소개, 안전교육, 인증제 소개 – 코로나 19 예방교육				
전개 (소요시간 95분)	o 커피기계학 – 그라인더 사용법 및 각 부위별 명칭 역할 알아보기 – 아메리카노의 유례 및 레시피 공유 – 그라인더를 활용한 에스프레소 추출 – 추출 에스프레소를 활용한 아메리카노 만들기 실습				
마무리 (소요시간 10분)	o 끝맺는 한마당 – 장비 설거지 및 청소 – 활동소감 나누기 – 청소년수련활동인증제 사후관리 안내				

프로그램명	3회기			활동인원	12명(중학생)
프로그램 목표	o 커피 추출 변수의 이해 및 우유 스티밍의 이해				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	120분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝트, 노트북, 커피머신, 글라인더, 샷글라스잔, 에스프레소잔, 종이컵, 우유, 얼음, 원두 등				
유의사항	o 에스프레소 머신 및 온수기 화상 사고 유의 o 유리컵 파손 유의 o 코로나 19 예방교육				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 15분)	o 프로그램 오리엔테이션 – 프로그램 소개, 안전교육, 인증제 소개 – 코로나 19 예방교육				
전개 (소요시간 95분)	o 커피추출이론 – 커피 추출 변수 실습 – 각 변수에 따른 에스프레소 맛 비교 및 발표 – 우유 스티밍의 방법 및 유의사항 – 우유 스티밍의 역할 및 스티밍 시범 – 에스프레소 기계를 통한 우유 스티밍 실습				
마무리 (소요시간 10분)	o 끝맺는 한마당 – 장비 설거지 및 청소 – 활동소감 나누기 – 청소년수련활동인증제 사후관리 안내				

프로그램명	4회기			활동인원	12명(중학생)
프로그램 목표	o 우유 스티밍을 이용한 커피 메뉴 이해				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	120분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝트, 노트북, 커피머신, 글라인더, 샷글라스잔, 에스프레소잔, 종이컵, 우유, 얼음, 원두 등				
유의사항	o 에스프레소 머신 및 온수기 화상 사고 유의 o 유리컵 파손 유의 o 코로나 19 예방교육				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 15분)	o 프로그램 오리엔테이션 – 프로그램 소개, 안전교육, 인증제 소개 – 코로나 19 예방교육				
전개 (소요시간 95분)	o 우유 스티밍 및 라떼아트 – 각종 라떼, 카푸치노의 정확한 어원, 제조 과정, 레시피 공유 – 우유 스트밍 시간에 따른 맛 비교 – 라떼 및 카푸치노 만들기 실습 o 나만의 라떼아트 만들기 – 라떼아트 종류 및 필요 물품 사용법 – 하트, 나뭇잎 라떼아트 시범 및 개별 실습				
마무리 (소요시간 10분)	o 끝맺는 한마당 – 장비 설거지 및 청소 – 활동소감 나누기 – 청소년수련활동인증제 사후관리 안내				

프로그램명	5회기			활동인원	12명(중학생)
프로그램 목표	o 1인 1 카페 메뉴 완벽 마스터				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	120분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝트, 노트북, 커피머신, 글라인더, 샷글라스잔, 에스프레소잔, 종이컵, 우유, 얼음, 원두 등				
유의사항	o 에스프레소 머신 및 온수기 화상 사고 유의 o 유리컵 파손 유의 o 코로나 19 예방교육				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 15분)	o 프로그램 오리엔테이션 – 프로그램 소개, 안전교육, 인증제 소개 – 코로나 19 예방교육				
전개 (소요시간 90분)	o 카라멜마끼아토, 카페모카 등 시럽 사용 메뉴 실습 – 카페 대표 매뉴 5개 어원, 제조과정, 레시피 공유 및 만들기 실습 o 1인 1메뉴 마스터 – 가장 자신있는 메뉴 선정 및 이유 발표 – 나만의 커피 레시피 만들기 시음회				
마무리 (소요시간 15분)	o 끝맺는 한마당 – 장비 설거지 및 청소 – 활동소감 나누기 – 청소년수련활동인증제 사후관리 안내 – 진로 결정 자기 효능감 설문 실시(사후) – 프로그램 만족도 설문 실시				

4 안전관리

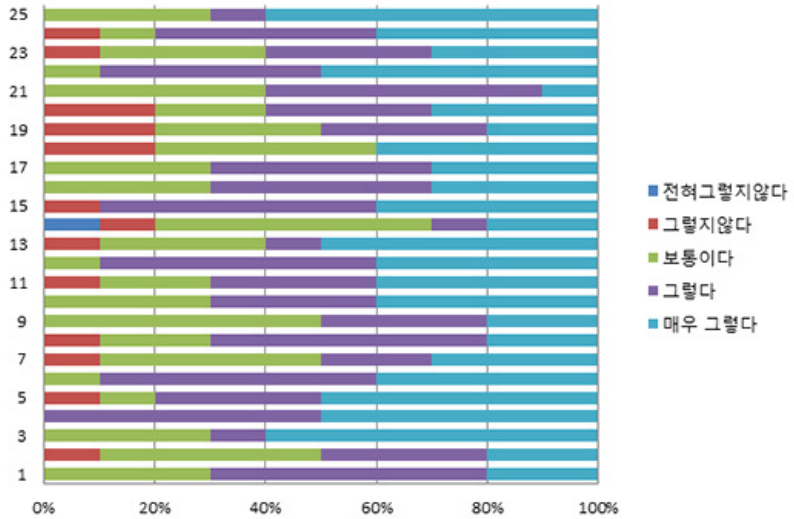
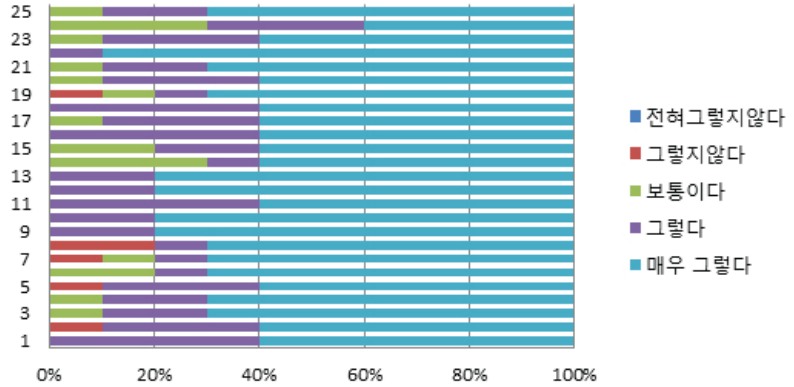
안전고려 사항별 안전관리계획 제시(프로그램, 지도자, 활동환경 관점)

구분	지도자	청소년
교육시기	프로그램 실시 전	O.T 시간 활용
교육내용	주요내용	주요내용
상해사고	– 활동 내용상 자주 발생하는 상해사고와 증상교육 및 대처방안 교육 – 안전 전문인력이 상처확인 후 상처의 경중에 따라 조치	– 활동 내용상 자주 발생하는 상해사고와 증상교육 및 예방교육
긴급환자 발생	– 긴급환자 발생 시 대처 방안 – 후송방안 · 비상연락망에 있는 응급의료기관에 연락하여 후송 · 기관의 차량을 이용하여 응급의료기관에 후송	– 긴급환자 발생 시 대처방법
화재발생 대처	– 화재발생 시 대처방안 – 화재발생 시 청소년 유도방안	– 화재발생 시 대처방안
활동장 특징 및 비상대피로	– 활동장 특징에 따른 안전교육 – 활동시작 전 실내활동장에서 외부로의 대피로 안내	– 활동장 특징에 따른 안전교육 – 활동 시작 전 실내활동장에서 외부로의 대피로 안내

휴식간 안전	- 휴식간 지도자 배치 방안 - 휴식간 안전관리 방법	- 휴식 시 안전사항 안내
성희롱예방	- 성희롱 정의, 예방, 대처방안 교육	- 성희롱 정의, 예방, 대처방안 등
자연재해	- 지진 등 자연에서의 재난에 대한 교육	- 지진 등 자연에서의 재난에 대한 교육
요보호 청소년관리	- 허약체질, 음식알레르기, 요주의 청소년 등에 대한 사전 교육	- 유사 시 지도자에게 알림
교육일지 작성 및 관리 계획	- 프로그램 시작 1주 전 모든 지도자에게 위 교육내용에 따른 필수 교육을 실시하고 교육 확인(서명포함)한 교육일지를 관리할 계획 - 지도자에 대한 범죄경력 조회 내용 기술 (지도자명 기입) - 일시, 장소, 교육자, 교육이수자 서명, 지도자 교육내용 명시하여 교육일지 작성	- 프로그램 시작 전 모든 청소년에게 위 교육내용에 따른 필수 교육을 실시하고 교육일지를 관리할 계획 - 일시, 장소, 교육자, 교육내용 명시하여 교육일지 작성
디지털 성범죄 예방	- 프로그램 시작 전 모든 지도자에게 디지털 성범죄 예방 교육 실시 - 프로그램 시작 전 활동장(화장실, 샤워장, 탈의실 등) 의 안전관리 실시 - 수상한 기기 등의 발견 시 신고 계획	- 프로그램 시작 전 모든 청소년에게 디지털 성범죄 예방 교육 실시 - 수상한 기기 등의 발견 시 신고 계획
화상사고 예방	- 활동 전 커피머신, 온수기 온도 체크 - 화상 연고 유통기한 확인 - 화상 사고 대비 얼음 및 얼음주머니 확인	- 화상 사고 발생 시 대처 요령 교육 실시 - 커피머신, 온수기 손대지 않도록 교육 - 싱크대, 얼음 및 얼음주머니 위치 안내

5 프로그램 운영 추진 성과

1. 바리스타 진로교육을 통한 진로 결정 자기효능감 증진

사전 설문지	
사후 설문지	
o 사전 진로결정 자기효능감 조사의 경우 그렇지 않다와 보통이다가 주 답변인 반면, 사후 진로결정 자기효능감 조사의 경우 그렇다와 매우 그렇다가 주 답변이 되었음 o 바리스타 진로교육을 통해 일정부분 참가 청소년들에게 진로 결정 자기효능감이 증진되었으며, 긍정적인 직업관 형성에 영향을 주었음을 알 수 있음	

2. 참가 청소년들의 바리스타 진로 동아리 구성

- 참가 청소년 12명 중 8명이 프로그램 종료 후 바리스타 동아리 구성하여 문화의집 활동 신청 요청 완료
- 2021년 1월부터 정식 문화의집 동아리 활동 시작할 예정이며, 적극적인 재능기부 활동 실시 예정
- 바리스타 진로 관련 고등학교 진학예정인 청소년의 경우 별도의 자격증 시험 준비할 수 있도록 문화의집에서 도움을 줄 예정

■ 진로 결정 자기 효능감(사전/사후)

번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1	나는 내가 할 수 있는 것과 할 수 없는 것을 구분 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
2	나는 나에게 가장 잘 맞는 일이 무엇인지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
3	나는 내가 하려는 일에 대해서 가장 중요한 것이 무엇인지 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤
4	나는 내가 하려는 일을 위해 포기할 것과 포기하지 않을 것을 구분할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
5	나는 내가 원하는 삶이 어떤 것인지 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤
6	나는 관심 있는 직업 정보를 워크넷/커리어넷에서 찾을 수 있다.	①	②	③	④	⑤
7	나는 관심 있는 직업에 대하여 앞으로 10년간 취업 경향을 알아 볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
8	나는 관심 있는 직업의 평균 연봉을 알아볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
9	나는 관심있는 직업에 종사하는 사람을 만나서 관심직업에 대해서 이야기할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
10	나는 관심 있는 직업에 대하여 전문적인 교육과정에 대해서 알아볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
11	나는 관심있는 직업들 중 하나를 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
12	나는 선택 가능한 전공들 중에서 하나를 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
13	나는 나의 삶에 가장 잘 어울리는 직업 경력을 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
14	나는 진로를 결정한 후 그것이 잘 한것인지 못한 것인지에 정하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
15	나는 나의 흥미와 적성에 어울리는 전공이나 진로를 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
16	나는 선택한 직업을 위해 5년간의 계획을 세울 수 있다.	①	②	③	④	⑤
17	나는 내가 선택한 직업과 관련된 회사 혹은 기관을 찾아볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
18	나는 나의 이력서를 멋지게 쓸 수 있다.	①	②	③	④	⑤
19	나는 내가 선택한 직업과 관련된 회사 혹은 기관을 찾아볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
20	나는 취업을 위한 면접 준비를 잘 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
21	나는 내가 선택한 전공학습에 어려움이 있을 때 스스로 해결할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
22	나는 힘든 상황에서도 선택한 직업이나 전공에 대한 목표를 위해 지속적으로 노력할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
23	나는 선택한 전공이 만족스럽지 않으면 전공을 바꿀 수 있다.	①	②	③	④	⑤
24	나는 선택한 직업이 만족스럽지 않으면 직업을 바꿀 수 있다.	①	②	③	④	⑤
25	나는 처음 선택한 진로나 직업이 불가능하다면 다른 진로이나 직업의 대안을 생각해 볼 수 있다.	①	②	③	④	⑤

6 프로그램 평가

o 만족도 및 효과성 조사

Q1. 이번에 참여한 프로그램에 대하여 종합적으로 어느 정도 만족하였나요?

① 매우 불만이었다. (0%) ② 약간 불만이었다. (0%) ③ 약간 만족하였다. (10%) ④ 매우 만족하였다. (90%)

Q2. 구체적으로 여러분의 만족도 정도와 가장 일치하는 곳에 ∨표해 주세요.

분야	항목	매우 그렇다	대체로 그렇다	보통이다	대체로 그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
프로그램	프로그램의 내용은 재미있고 흥미로웠다	10 (100%)				
	프로그램에서 무엇을 배워야 할지를 분명하게 알 수 있었다	10 (100%)				
	프로그램에 대한 자세한 내용이 사전에 잘 안내되었다	10 (100%)				
지도자	지도자는 프로그램에 대한 전문지식이 풍부하였다	10 (100%)				
	지도자는 창의적인 방법으로 프로그램을 진행하였다	10 (100%)				
	지도자는 우리들과 자주 대화를 하였으며, 인간관계가 원만하였다	9 (90%)		1 (10%)		
활동환경	안전사고나 위급상황이 일어날 경우 대책이 마련되어 있었다.	10 (100%)				
	활동장소는 깨끗하고, 청결하였으며 활동하기에 적합하였다	10 (100%)				
	프로그램을 하며 제공된 식사나 간식이 매우 좋았다	9 (90%)		1 (10%)		
활동성과	프로그램을 통해 바리스타 직업에 대하여 관심이 생겼다	10 (100%)				
	바리스타 직업에 대하여 긍정적인 마음이 들었다	9 (90%)				
	앞으로 재능기부 활동을 통한 지역사회참여활동에 참가하겠다	10 (100%)				

Q3. 이번에 참여한 프로그램에서 특별히 가장 좋았던 점은 무엇입니까?

① 프로그램 내용(40%) ② 지도자의 전문성(50%) ③ 활동장소나 시설환경(0%)
④ 기타(적어주세요 : 10%, 메뉴실습)

Q4. 이번에 참여한 프로그램에서 개선이 필요한 부분은 무엇이라고 생각하십니까?

① 프로그램 내용 ② 지도자의 전문성 ③ 활동장소나 시설환경(30%)
④ 기타(적어주세요 : 70%, 없음)

▶ 프로그램, 지도자, 활동환경 모두 매우 높은 만족도를 나타내었음
▶ 활동성과를 통해 바리스타 직업에 대한 관심 증대, 긍정적인 마음, 지역사회참여활동의 관심 향상 모두 증진했음을 알 수 있음

o 자체평가

– 프로그램 강점

① 바리스타 교육에 필요한 시설 및 장비 완벽히 구비되어 있어 체계적이고 전문적인 바리스타 실습이 이루어졌음
② 실제 카페를 운영하는 바리스타를 직접 만나보며 현장 중심의 진로체험으로 진행되었음
③ 회기별 이론 교육보다 실습교육으로 진행되어 청소년들의 프로그램 참여도가 매우 높았음

– 프로그램 보완점

① 대기하는 청소년들에게는 핸드드립 방법 등을 알려주어 대기시간을 최대한 활용할 수 있도록 해야 하겠음

운영기관	서구청소년문화의집		
활동영역	진로체험	활동유형	당일형
연락처	051-257-9162	프로그램 개발자	
주소	부산 서구 천마로87(남부민동) (우 49262)		

프로그래명

서구를 낚魚라

◉ 프로그램 개발 배경

① 지역사회 '우리고장 서구'의 특성 – 국내 최대 수산물 산지

– 부산의 새벽을 여는 부산공동어시장은 우리나라 최초의 근대적 어시장 및 최대 산지시장으로 1963년에 개장하여 국내 수산물 위판의 약 30%를 책임지는 전국 최대의 산지위판장이자 소비자 시장으로 발돋움 하였다. 특히 고등어는 단일 어종으로 전국 유통의 90%를 담당하는 시장으로 근처에 고등어를 취급하는 식당이 많으며, 고등어가 부산의 시어로 브랜드화 하는데 혁혁한 공을 세웠다. 감천항수산 물류 무역기지와 함께 동북아 최대의 수산물 물류무역의 헤드타워로써 거듭나고 있다.

② 수요자 중심의 진로체험 필요 – 학생·학부모 요구조사(2018년 서구 자유학기제 진로체험 운영성과)

– 진로교육에 있어 '현장체험'의 중요성을 살려 직업 실무체험 등 생생한 직업정보를 습득 할 수 있는 진로교육이 바라는 의견이 다수이며, 내고장 '서구'의 문화관광명소, 역사적 장소에 대한 지식이 부족함.

③ 서구청소년문화의집의 특성– 전문성과 경험적 노하우를 바탕으로 한 프로그램 운영

– 서구청소년문화의집에서는 전문성을 갖춘 청소년지도자들이 다양한 경험적 노하우를 바탕으로 매년 청소년 진로체험 활동을 개발, 운영하고 있으며, 2016년 부산광역시 토요스쿨 진로체험 활동을 시작으로 부산서부교육지원청과 연계한 지역사회 진로체험활동까지, 다양한 진로체험활동을 실행한 전문적인 노하우가 있다. 이러한 전문적 노하우를 인정받아 2019년 부산광역시교육청 지정 우수 진로체험처로 선정된 경험이 있다.

◉ 프로그램 목적

① 지역사회 청소년들에게 다채로운 진로체험활동 환경과 기회를 제공하고자 함.
② 청소년들이 스스로 꿈과 끼를 찾고, 자신의 적성과 미래에 대해 탐색, 설계하는 경험을 통해 지속적 자기성찰 및 미래지향적 역량을 함양하고자 함.
③ 지역 내 인적·자원을 활용한 지역특화진로체험 프로그램 운영을 통해 청소년들의 지역사회 이해 및 직업세계에 대한 인식을 높이고 진로탐색 계기를 마련하고자 함.
④ 현장중심 진로체험활동을 통한 살아있는 직업정보를 습득하고 조기 미래 직업준비에 기여하여 새로운 꿈의 방향성에 대한 도전의식을 고취하고자 함.

◉ 프로그램 목표

① 지역자원과 진로를 연계한 진로체험 활동을 통해 청소년들의 지역사회 이해와 진로에 대한 사고의 폭을 넓힐 수 있다.
② 우리 고장 이색 진로체험활동을 통해 새로운 직업군에 대하여 알고 자신의 흥미와 적성에 맞는 직업군을 파악할 수 있다.
③ 지역사회와 함께하는 진로체험활동을 통하여 우리 고장에 대한 애향심 및 지역사회 구성원으로서 소속감을 함양할 수 있다.

1 활동사진

사전활동 : 부산공동어시장 방문기

안전교육 : 청소년활동의 기본! 안전교육

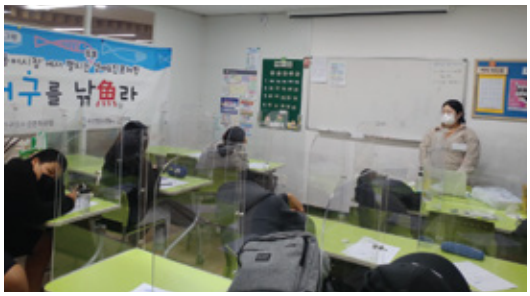
지역사회 알아보기 : 내가 살고 있는 '서구'는?

지역사회 알아보기 : 지역특화산업 – '부산공동어시장이란?'

지역사회 알아보기 : 우리고장 명물 – 싱싱 '고등어 비누' 만들기

진로 탐색하기 : 바다를 무대로, '경매사'님 궁금해요!

진로 탐색하기 : '경매사'로 산다는 것은?



진로 탐색하기 : 나에게 '경매사' 직업이란?

2 프로그램 운영 결과

○ 일시 : 2020. 11. 17. ~ 11. 30. (총 8시간)
○ 장소 : 서구청소년문화의집 및 지역사회(부산공동어시장)
○ 대상 및 인원 : 중학생 1학년 10명
○ 주요내용
① 사전 활동 – 부산공동어시장 방문기
② 내가 살고 있는 '서구'는?
③ 지역특화산업 – '부산공동어시장'이란?
④ 우리고장 명물 싱싱 '고등어 비누' 만들기
⑤ 바다를 무대로, '경매사'님 궁금해요!
⑥ '경매사'로 산다는 것은?
⑦ 나에게 '경매사' 직업이란?
○ 전체일정표

회기	시간	소요시간	주요내용
사전 촬영 활동 I	–	–	• 사전 영상 촬영 활동 – 부산공동어시장 내 현장 방문 및 촬영 (업무흐름에 대한 촬영) – 경매사 인터뷰
1회기 11/26(목)	17:35~19:25	2시간	• 지역사회 '우리고장 서구' 탐색하기 • 지역사회 '부산공동어시장' 탐색하기 – 우리고장 지역특화산업 '부산공동어시장' • 우리고장 명물 싱싱 '고등어' – '고등어'가 서구의 특산물이 된 이유 – 고등어 모양 비누 만들기 • '경매사' 진로 맛보기 – 경매수신호 이해 및 퀴즈 – '경매사 진로에 대한 질문지 취합'
사전 촬영 활동 II	10:00~12:00	2시간	• 현직 경매사와의 인터뷰 촬영 – 경매사의 하루 일과(경매 전·후) 소개 – 경매사의 자격 및 이해 – 경매 수신호 소개 – 경매사님 궁금해요!
2회기 11/30(월)	18:35~20:25	2시간	• 1회차 되돌아보기 • 현직 경매사 인터뷰 • 소감 판넬 제작하기 – 활동을 통해 경매사에 대한 소감 판넬 제작 : 경매사 직업에 대해 새롭게 알게 된 사실 작성

3 단위 프로그램 내용

프로그램명	1회기 – 서구를 낚魚라			활동인원	중학생 10명
프로그램 목표	o 프로그램의 목적 및 내용, 의미에 대해 바르게 이해한다. o 지역사회에 대한 이해 및 다양한 지역자원을 확인할 수 있다.				
지도인원	1명	활동장소	실내	전체시간	120분
활동장비(기자재)	o 현수막(△1개 △제작 및 구입) o 비누키트(△12개 △구입) o 노트북(△1대 △보유) o 스크린(△1대 △보유) o 전자레인지(△1대 △보유)				
유의사항	o 활동 시 전자레인지 사용으로 인해 화상을 입을 수 있으니 조심한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 30분)	o 일정 안내 및 활동준비 – 출석확인 및 인원점검, 환자파악 – 문화의집 시설 및 지도자 소개 – 청소년활동 안전교육(코로나19 관련 예방수칙 포함)				
전개 (소요시간 120분)	o ‘서구를 낚魚라’프로그램 목적 및 내용 소개 o 지역사회 ‘우리고장 서구’ 이해 및 진로관련 자원 연계하기 – 서구의 지리적·환경적, 역사적, 문화적, 특성 이해 : 지리·환경적 : 암남공원, 공동어시장, 송도해수욕장, 천마산 등 (경매사, 수산물전문가, 생태해설사, 관광해설사, 여행전문가 등) : 역사적 – 피란수도 70년 역사 알기(문화관광해설사 등) : 문화적 – 구덕운동장, 닥밭골문화마을(운동선수, 도생재생가 등) o 지역특화산업 ‘부산공동어시장’ 맛보기 – ‘부산공동어시장’의 하루를 담은 동영상 시청 : ‘부산공동어시장’ 홈페이지 내 어시장의 하루 영상시청(10분) : 부산공동어시장 사람들 영상 시청 및 알게된 점 나누기 (출처 : 유튜브 [부산공동어시장 사람들–kculturechannel]) o 우리고장 명물 ‘고등어 비누’ 만들기 – ‘고등어’가 우리고장 명물인 유래에 대해 알아보기 – ‘공동어시장’ 테마에 맞는 고등어 모양 비누 만들기 (비누베이스를 녹여 원하는 색깔을 섞언 후 물고기 모양의 몰드에 부어 굳혀 준다.) o ‘경매사’ 진로 맛보기 – 경매사수신호 이해 및 퀴즈 (만천원 = 엄지손가락 만원, 새끼손가락 천원 / 검지, 중지, 약지 흔들면 만천오백원) – 경매사님 궁금해요! : 경매사에 대한 질문지 작성				
마무리 (소요시간 30분)	o 활동 마무리 및 정리 – 설문지 및 활동지 작성 및 소감나누기				

프로그램명	2회기 – 진로를 낚魚라			활동인원	중학생 10명
프로그램 목표	o 현장중심 진로체험활동을 통한 살아있는 직업정보를 습득하고, 진로탐색 및 설계의 계기를 마련할 수 있다.				
지도인원	1명	활동장소	실내	전체시간	120분
활동장비(기자재)	o 현수막(△1개 △1회기 진행 시구입) o 노트북(△1대 △보유) o 스크린(△1대 △보유) o 매직(△1세트 △보유)				
유의사항	o 실내활동 시 책상 모서리 등에 다치지 않도록 유의한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 30분)	o 일정 안내 및 활동준비 – 출석확인 및 인원점검, 환자파악 – 문화의집 시설 및 지도자 소개 – 청소년활동 안전교육(코로나19 관련 예방수칙 포함)				
전개 (소요시간 120분)	o ‘서구를 낚魚라’1회기 활동 되짚어보기 – 서구의 지리·환경, 역사, 문화적 특성 – 부산공동어시장 현황 및 특징 등 o 사전 영상 촬영 활동 Ⅱ (현직 경매사 인터뷰 영상 시청) – 경매사의 하루일과 (경매 진행 전 후) – 경매사 직업에 대한 모든 것 (자격 및 역할 등) : 경매사 직업의 자격 및 역할 : 직업의 매력 포인트 – 경매사의 수신호 : 경매사와 중도매인과의 수지법 : 실제 경매현장 상황 – 경매사에 대한 청소년들의 궁금증 질문 응답 ① 경매사를 하게 된 계기 ② 경매사를 하기 위해 거쳐야하는 과정 ③ 말을 빨리 하기 위해 노력한 것 ④ 경매사 직업을 통해 느낀점과 좋았던 점 – 현직 경매사로써의 청소년들에게 한마디 o 소감판 제작하기 – 활동을 통해 경매사에 대한 내용 작성하기 : 경매사에 대한 새롭게 알게 된 사실 및 느낀점 등 작성 ex) 내가 생각하는 경매사는 우리 식탁에 생선이 올라오기까지 과정에 도움을 주는 직업이다.				
마무리 (소요시간 30분)	o 활동 마무리 및 정리 – 설문지 및 활동지 작성 및 소감나누기				

4 프로그램 운영 추진 성과

① 지역 내 인적 · 물적 자원을 활용한 지역특화 진로체험 프로그램 운영을 통해 지역사회 이해 및 각족 직업세계에 대한 인식을 높여 진로탐색 및 진로설계의 계기 마련
② 지역사회의 특성과 진로체험을 연계하여 평소 쉽게 접해보지 못한 경매사라는 직업을 소개함으로 인해 청소년들에게 다채로운 진로체험 교육환경 및 기회 제공
③ 진로체험활동을 통해 다양한 직업군에 대하여 알고 자신의 흥미와 적성에 맞는 직업군 탐색 기회 제공

6 프로그램 평가

o 자체평가

– 프로그램 강점

① 진로체험활동을 통하여 다양한 직업군에 대하여 알고, 자신의 흥미와 적성에 맞는 직업군을 탐색할 수 있는 계기가 되었음.
② 경매사 직업에 대한 생소한 청소년들에게 직업의 종류, 폭 등을 넓혀줌으로써 진로에 대한 관심도와 미래에 대해 탐색하고, 설계할 수 있는 경험을 제공하였음.
③ 청소년들이 지역사회구성원으로써 우리고장 서구에 부산공동어시장이라는 지역 자원 연계를 통해 지역사회에 대해 한발 더 가까이 다가갈 수 있고, 관심을 가질 수 있는 계기가 되었음.

– 프로그램 보완점

① 코로나19로 인해 청소년들이 야외활동이 제한되어 부산공동어시장 현장의 생동감 있는 체험활동에 제한이 되었으며, 지도사의 사전 방문을 통해 영상 촬영을 실시하여 청소년들에게 제공이 되었음.
② 코로나19로 인해 사업 일정, 운영, 참가자 대상 및 모집 등에 대한 변경과 많은 시간이 소요되었음.

운영기관	해운대청소년수련관		
활동영역	교육활동	활동유형	프로그램, 축제
연락처	051-780-1850	프로그램 개발자	허정호
주소	부산광역시 해운대구 재반로 151-21 (우 48051)		

프로그래명

해꿈 미디어 센터

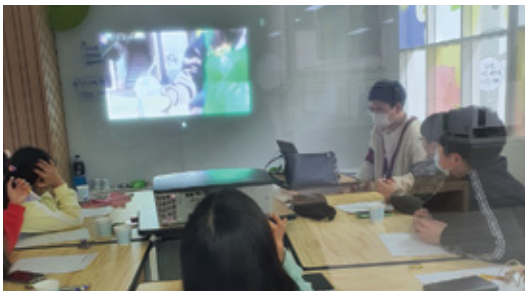
⊙ 프로그램 개발 배경

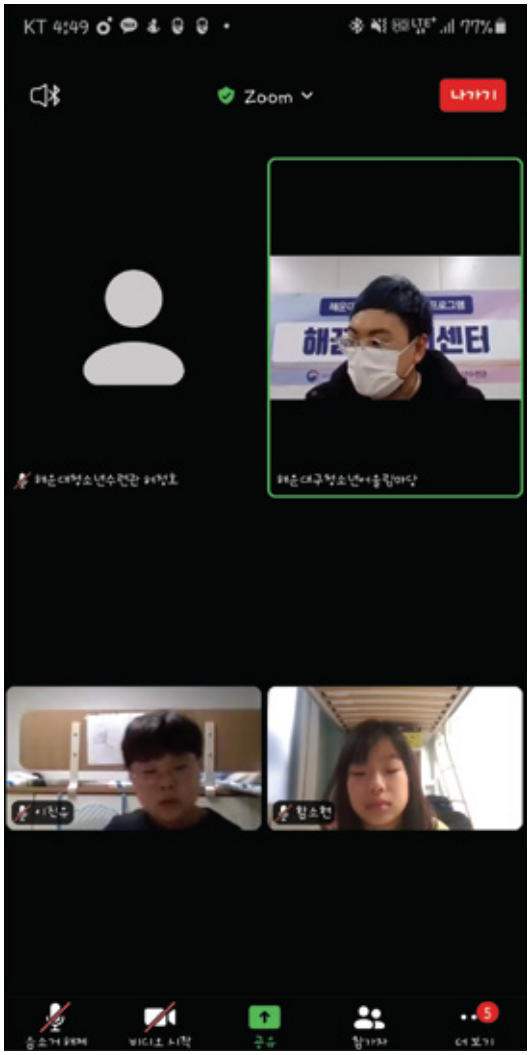
1. 1인 미디어 시대에 발맞추어 지역 청소년들의 역량 강화
2. 수련관 소속 미디어 기획단 구성

⊙ 프로그램 목적 및 목표

1. 영상촬영 기법을 익힘
2. 1인 미디어 영상을 제작할 수 있음
3. 수련관 내 다양한 프로그램 및 미디어 결과물 연계

1 활동사진





2 프로그램 운영 결과

○ 일시 : 청소년어울림마당 (8.8, 10.17, 10.31, 11.14, 11.28 14~17시)
해꿈미디어센터 (11.24 16~18시, 12.1, 12.8, 12.15 16~18시 예정)

○ 장소 : 해운대청소년수련관

○ 대상 및 인원 : 청소년 15명

○ 주요내용

- 청소년어울림마당 : 유튜브라이브 축제 캠코더 및 짐벌 사용 영상 촬영
- 해꿈미디어센터 : 지역 청소년 대상 1인 미디어 컨텐츠 제작 교육

o 전체일정표

- 청소년어울림마당 :

시간	내용	준비사항	세부내용
14:00	- 리허설 종료 - 개회식 준비 - 사전접수자 입장 - 부스운영	- 유튜브, 페이스북 중계 - 공연팀 명단 - 내빈명단(순서) - 짐벌 - 캠코더 - 시나리오, 마이크	- 사전 영상 확인 - 사전접수자 입장 - 사전접수자 온도확인용 손목밴드 확인 - 부스운영(14:00-16:00)
14:30	- 리허설 종료 - 개회식 준비 - 사전접수자 입장 - 부스운영		- 유튜브, 페이스북 실시간 접속 홍보 - 1층 주차장 중계 확인
15:00-17:00	- 어울림마당 공연 진행	- 유튜브, 페이스북 중계 - 캠코더 1대, DSLR2대 - 짐벌 1개 - 스위쳐 확인	- 1층,2층 중계상황확인 - 유튜브, 페이스북 동시접속 자 확인 및 온라인 적극홍보 - 카메라설치 : 캠코더1대, DSLR2대 운영 - 30분간격으로 공연진행 - 매 시 20분 방역 실시 - 공연 중계 후 체험부스 중계 연결

- 해꿈미디어센터 :

일시	내용	준비사항	진행방법
11.24	- 1인 미디어의 이해	A4용지, 연필, 볼펜, 스마트폰, 충전기, 노트북, 빔, 현수막	강의(PPT) 및 자유토론
	- 1인 미디어 컨텐츠 선정의 방향성		
12.1	- 스마트폰 미디어 촬영 (기법)	A4용지, 연필, 볼펜, 스마트폰, 충전기, 노트북, 빔, 현수막	실습(스마트폰)
	- 스마트폰 미디어 촬영 (실습)		
12.8	- 스마트폰 편집 기법 (1)	A4용지, 연필, 볼펜, 스마트폰, 충전기, 노트북, 빔, 현수막	실습(스마트폰)
	- 스마트폰 편집 기법 (2)		
12.15	- 유튜브 컨텐츠 업로드 기법	A4용지, 연필, 볼펜, 스마트폰, 충전기, 노트북, 빔, 현수막	강의(PPT) 및 자유토론
	- 상영 및 발표		

3 단위 프로그램 내용

프로그램명	청소년어울림마당			활동인원	5명(청소년)
프로그램 목표	o 축제 영상 촬영 기법 능력 향상				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	180분
활동장비(기자재)	o 짐벌 1개(구입) o 캠코더, 삼각대(대여) o 스마트폰(개인)				
유의사항	o 기자재 사용 주의사항 숙지 o 코로나19 대비 마스크 착용				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 건강 체크 o 안전 교육 o 업무 분장				
전개 (소요시간 120분)	o 영상 촬영				
마무리 (소요시간 10분)	o 영상 공유 o 평가회				

프로그램명	해꿈미디어센터			활동인원	10명(청소년)
프로그램 목표	o 1인 미디어 컨텐츠 제작 o 지역 청소년 미디어 역량 강화				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	120분
활동장비(기자재)	o A4용지, 연필, 볼펜, 멀티탭, 노트북, 빔 (수련관 물품) o 가림막, 스마트폰 충전기 (구입) o 다과 (구입)				
유의사항	o 코로나19 대비 마스크 착용				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 15분)	o 건강상태 확인 및 안전교육 o 오리엔테이션 o 회차 활동 소개				
전개 (소요시간 100분)	o 프로그램 진행				
마무리 (소요시간 10분)	o 과제 및 다음 활동 공지				

4 안전관리

안전고려 사항별 안전관리계획 제시(프로그램, 지도자, 활동환경 관점)

구분	내용
인 력	- 아동/청소년 성희롱 및 성폭력 관련 교육 이수자 - 아동학대 및 성범죄경력 조회 후 이상없음 - 자가 열체크 및 건강상태 확인 후 업무 진행 - 법인 직원 발열체크 및 건강상태 확인 후 입장
참 여 자	- 발열체크 및 손소독 후 입장 하도록 지도 - 건강상태 확인 - 응급상황 발생을 대비해 참여자 동선 파악
코로나 19 대 비	- 지도자와 청소년은 거리두기를 유지하며 교육 진행 - 프로그램 진행 간 거리두기 자리 배치 - 쉬는시간 이동 간 거리두기 유지할 수 있도록 지도 - 프로그램 종료 시까지 마스크 착용 관리 - 확진자 발생 및 긴급상황 발생 시 매뉴얼 준수 및 숙지
코로나 19 대 비 사후 계획	- 참여 인원 중 확진자 발생 시 즉시 해운대구청 및 보건소에 보고 후 상황 기록 - 참여 청소년들에게 코로나19 대비 교육 1) 활동 중 의심환자 발생(필요시 구청에 보고) 가) 체온 37.5도 이상 시 반드시 귀가조치 및 상황 기록 나) 체온 이상 및 잦은 기침 시 상황 기록 다) 상태 확인 중 의심여부 판단 시 즉시 귀가조치 2) 확진자 발생 가) 확진자 발생 시 즉시 수련관 폐쇄 후 구청 및 해운대보건소 담당자에게 보고 나) 임시휴관 즉시 공지 다) 확진자 참여 프로그램에 따른 관 내 동선 파악 후 기록을 남김 라) 수련관 전직원 보건소(중앙재난안전대책본부) 지침에 따름 마) 수련관 전체 방역 요청 바) 전직원 자가격리 후 건강 상태 매일 확인(자가체크 혹은 보건소 지침에 따름)

5 프로그램 운영 추진 성과

1. 청소년어울림마당 진행 시 영상 결과물의 다채로움
2. 지역 청소녀들의 미디어 교육에 대한 관심과 수요가 높음을 알 수 있었음

6 프로그램 평가

o 만족도 및 효과성 조사

- 청소년어울림마당 : 인터뷰, 평가회를 진행
- 해꿈미디어센터 : 4회기 종결 후 설문조사 진행 예정

o 참여자 활동 소감문 또는 수기

- 청소년어울림마당 : 인터뷰, 평가회를 진행하였으며 전반적으로 장비사용법과 구도를 배우면서 재미있고 배울 수 있어서 좋았다고 함
- 해꿈미디어센터 : 코로나로 인해 진행이 늦어졌으며 1회기를 마치고 소감 나누기를 진행함. 청소년들이 흥미를 느끼고 적극적으로 참여하였음

o 자체평가

- 프로그램 강점 : 지역 프로그램 수요에 맞춰 프로그램 진행, 지속적인 프로그램 진행 가능
- 프로그램 보완점 : 교육 및 활동을 통한 지속적인 청소년 프로그램 및 동아리 개발

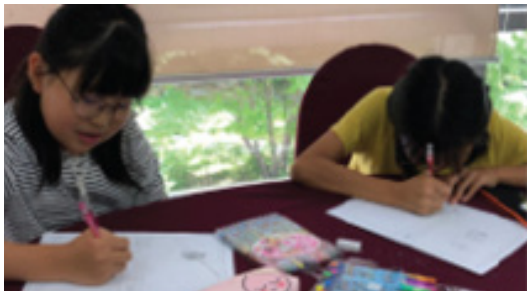
운영기관	부산관광공사 아르피나		
활동영역	자기인성개발활동	활동유형	1일형
연락처	051-740-3281	프로그램 개발자	김현진
주소	부산광역시 해운대구 해운대해변로35(우동) (우 48089)		

프로그래명

창의력날개달기

창의성 교육은 부모, 사회, 더 나아가 국가적인 차원의 관심사이다.
잠재 능력을 촉진시키고, 건전하고 성장하고 발달 할 수 있도록 돕는 것이 창의성 교육의 필요성이며, 자기실현, 자기표현의 욕구, 적절한 자기이해 형성, 자아만족에 대한 자아존중감 형성을 키우고자 한다

1 활동사진



2 프로그램 운영 결과

○ 일시 : 2019. 8. 31.(토), 9:00-17:00
○ 장소 : 부산관광공사 아르피나
○ 대상 및 인원 : 초등학생, 25명
○ 주요내용 : 후아유, 내마음사용법, 스포츠체험(도미노,펜싱), 창의력 쑥쑥
○ 전체일정표

시간	분	프로그램 내용
09:30~10:00	30	· 만나서반가워(출석체크등)
10:00~10:30	30	· 여는마당
10:30~11:30	60	· 후아유
11:30~12:30	60	· 내마음 사용법
12:30~13:30	60	· 점심식사
13:30~14:30	60	· 스포츠체험-도미노
14:30~15:30	60	· 스포츠체험-펜싱
15:30~16:30	60	· 창의력 쑥쑥
16:30~17:00	30	· 정리마당

○ 참여자명단 : 총30명(참석 : 25명 / 불참 : 5명)

No.	이름	학교학년	No.	이름	학교학년
1	윤*인	방*초 4학년	16	김*겸	상*초 5학년
2	김*현	달*초 5학년	17	김*중	상*초 5학년
3	김*랑	해*초 5학년	18	최*성	동*초 5학년
4	최*규	용*초 3학년	19	엄*희	안*초 5학년
5	박*현	수*초 5학년	20	주*원	안*초 5학년
6	전*다	수*초 5학년	21	강*재	연*초 6학년
7	최*서	수*초 5학년	22	엄*석	상*초 5학년
8	정*주	수*초 5학년	23	서*원	상*초 5학년
9	김*우	광*초 5학년	24	김*근	여*초 6학년
10	오*현	봉*초 4학년	25	손*준	용*초 3학년
11	김*우	동*초 5학년	26	천*석	달*초 5학년
12	김*우	동*초 3학년	27	천*수	달*초 4학년
13	허*원	반*초 4학년	28	곽*현	해*초 5학년
14	김*희	달*초 5학년	29	서*수	해*초 5학년
15	김*민	달*초 5학년	30	차*아	해*초 6학년

3 단위 프로그램 내용

프로그램명	여는마당			활동인원	25명(초등학생)
프로그램 목표	o 환영식, 인증제도 설명, 안전교육, 프로그램 일정 설명				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	30분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝트(1개) o 마이크(2개) o 노트북(1개) o 태극기(1개) o 스크린(1개) o 설문지(50장) o 볼펜(50개)				
유의사항	o 지루하지 않도록 요점중심으로 설명				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 5분)	o 인원확인 o 지도자 선생님 인사				
전개 (소요시간 20분)	o 환영식 o 국민의례, 환영사, 교가제창 등 o 인증수련활동에 대한 이해 o 인증제 홍보영상 상영 및 PPT를 통한 인증제 설명 o 활동기록발급에 대한 안내 실시 o 활동장소 및 활동에 따른 안전교육 실시 o 활동장소의 대피로 및 소화기 위치, 사용법, 활동시 응급상황에 대한 교육 o 위생교육 실시 – 활동관련 위생교육 실시(손씻기) o 편의시설, 식당등 위생교육에 대한 안내 o 설문지 작성 – 사전설문지 작성				
마무리 (소요시간 5분)	o 기타 질의 및 응답시간 / 정리 – 오리엔테이션 과정에서 궁금한 사항에 대해 o 질의응답 시간 운영 후 휴식 지도				

프로그램명	후아유			활동인원	25명(초등학생)
프로그램 목표	o 자아존중감을 향상 o 발표를 통해 자신감 및 창의성 향상 o 서로의 생각과 경청, 인정의 자세를 배움				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	60분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝트(1개) o 스크린(1개) o 시트지(50장)	o 마이크(2개) o 설문지(50장) o 싸인펜(10개)	o 노트북(1개) o 볼펜(50개) o 색연필(10개)	o 태극기(1개)	
유의사항	o 발표 시 경청과 집중에 유의한다.				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 간단한 팀웍 게임 실시 o 활동소개				
전개 (소요시간 40분)	o 나와 같은 사물 찾기 및 1분 스피치 - 자연물이나 인공물 등 관찰하면서 자신이 생각하는 사물을 하나 선정하여 시트지에 붙여온다 - 야외 및 실내 어디든 자유스럽게 다니면서 찾는다. - 시간은 20분을 주고 다시 모인다. - 사물을 정한 이유에 대해 간단히 발표준비를 한다. - 모둠별로 발표를 하고 모둠대표를 뽑아서 각 대표의 이야기를 들어본다. o 100자로 쓰는 나는 ? - 나 자신을 100자로 표현한다면 시트지에 적어본다 - 나와 같은 사물과 함께 포함해서 문장을 완성한다. o 순발력 테스트 - 제시된 단어를 보고 10초 정도 생각한 다음 발표한다. - 모둠별로 연습하고 대표자 게임을 한다.				
마무리 (소요시간 10분)	o 활동 피드백 o 식사 및 숙소에서의 주의사항 전달				

프로그램명	내마음 사용법			활동인원	25명(초등학생)
프로그램 목표	o 다양한 감정단어를 통해 창의력 형성 o 자신과 타인의 감정조절법 형성				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	60분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝트(1개) o 마이크(2개) o 노트북(1개) o 태극기(1개) o 스크린(1개) o 제시어 카드(50개)				
유의사항	o 서로의 의견충돌로 인한 과열방지				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 활동을 위해 조별 진행으로 하며 프로그램에 대한 설명 o 지도자의 안전수칙을 이해하고 활동 전개				
전개 (소요시간 40분)	o 감정단어 익히기 (1) 감정카드로 '몸으로 말해요'게임 진행 – 조원들은 각자의 위치에 일렬로 뒤를 돌아 준비한다. – 조장은 준비된 제시어를 첫 번째 참가자에게 보여준다. – 첫 번째부터 차례로 제한시간동안 제시어에 해당되는 행동을 보여주고 전달한다. – 마지막 조원이 정답을 맞히면 성공! 예시: 감정단어 '와우내' – 놀라움을 나타내는 감탄사 조장 제시어를 첫 번째 조원에게 보여준다. 첫 번째 조원은 제시어에 해당되는 행동을 다음 조원에게 보여준다. 마지막 조원까지 전달하여 그 조원이 답을 말한다. (2) 게임을 통해 익힌 감정단어에 대해 이야기 해보기. (게임의 목적은 다양한 감정단어가 있으며, 창의성과 창의력을 엿볼수 있다) o 나의 감정 사용설명서 (1) 모둠원 각자 가장 화가 났던 순간과 화가 날 때 화를 다스리는 자신만의 감정조절법을 활동지 한쪽에 작성하기 (2) 옆 친구가 작성한 화가 났던 순간에 대해 이해해보고 그 내용에 대한 자신만의 감정조절법을 적어보기 (3) 활동지에 적힌 방법 중 더 효과적이고 건강한 방법을 찾아보고 발표하기 등				
마무리 (소요시간 10분)	o 생각과 느낌 나누기 o 요약하기				

프로그램명	스포츠체험-도미노			활동인원	25명(초등학생)
프로그램 목표	o 도미노 탑을 통하여 소통의 소중함을 발견 o 의사소통의 중요성을 생각 o 소근육 발달 및 창의성 함양				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	60분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝트(1개) o 마이크(2개) o 노트북(1개) o 태극기(1개) o 스크린(1개) o 도미노칩(300000개) o 줄자(2개) o 초시계(2개)				
유의사항	o 도미노칩으로 장난치지 않기				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 오리엔테이션 o 희망탑 쌓기 설명 , 안전교육				
전개 (소요시간 40분)	o 팀별 도미노 탑 쌓기 실시 - 10명이 1팀이 되어 진행 o 탑 중간에 반대표 들어가기 o 탑의 모양 결정 회의 (창의적인 탑 모양) o 희망탑을 다 쌓고 탈출 미션 부여 o 탑 폭파 및 정리				
마무리 (소요시간 10분)	o 작업하면서 친구에게 상처준 말 생각하기 o 피드백 실시				

프로그램명	스포츠체험-펜싱			활동인원	25명(초등학생)
프로그램 목표	o 펜싱의 역사와 에티켓을 알고 세부종목과 게임방식을 이해 o 기본자세, 팔, 다리동작을 배우고 활동 o 개인전과 단체전 규칙이해 및 경기를 통해 배려, 협동심 배양				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	60분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝트(1개) o 마이크(2개) o 노트북(1개) o 태극기(1개) o 스크린(1개) o 펜싱검(50개) o 펜싱마스크(50개) o 점수판(1개)				
유의사항	o 과열된 분위기로 인한 안전사고 유의, 장비 미착용시 활동금지				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 오리엔테이션 : 안전교육 / 역사 / 에티켓 / 세부종목 / 장비설명				
전개 (소요시간 40분)	o 기본동작 배우기 - 기본동작, 팔, 다리동작 배우기 - 찌르기 동작 연습 o 20명씩 2개조로 나누어 실습(1조 진행시 2조는 대기) * 경기를 하지 않는 학생들은 질서정연하게 앉아서 응원하기 - 개인전 경기 * 2명씩 파트너를 정하고 실습 * 실제 게임 경기 경험 (지원자에 한함) o 단체전 경기 - 4명씩 팀을 나누어 진행 - 토너먼트 게임을 진행(홀, 짝수 팀 구성) - 경기를 하지 않는 학생들은 질서정연하게 앉아서 응원하기				
마무리 (소요시간 10분)	o 주변 정리정돈, 인원확인, 피드백				

프로그램명	창의력쑥쑥			활동인원	25명(초등학생)
프로그램 목표	o 집중력 게임을 공동체 구성원과 함께 풀어 집중력 향상과 동시에 공동체의식함양				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	60분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝트(1개) o 마이크(2개) o 노트북(1개) o 태극기(1개) o 스크린(1개) o PT(자료)				
유의사항	o 전체가 집중해서 풀 수 있도록 진행				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 10분)	o 게임 설명, 전체 또는 대표자 선발하여 로테이션 진행				
전개 (소요시간 40분)	o PPT를 이용한 다양한 집중력, 순발력, 이해력 게임 진행 o 진행 방법 - 각 반 대표자 선발 또는 먼저 정답을 외치도록 진행(순발력) - 팀별 출제 문제 달리하여 정답지 제출토록 함(협력) o 창의,집중력 게임 - 초 집중 속담완성 - 알쏭달쏭 안 숨은 그림찾기 - 휘리릭 뽕 방금 뭐가 지나갔는데 - 내거 누구게 - 이게 다 얼마게 - 순간포착 더하기빼기 - 이거 실화냐 - 하나 둘 셋 순서대로 말해 - 창의력 퀴즈				
마무리 (소요시간 10분)	o 활동소감 이야기				

프로그램명	정리마당			활동인원	25명(초등학생)
프로그램 목표	o 하루의 활동을 되돌아보며 새로운 출발을 하는 시간을 갖는다 o 설문지 작성을 통해 보다나은 활동이 되도록 한다				
지도인원	2명	활동장소	실내	전체시간	30분
활동장비(기자재)	o 빔프로젝트(1개) o 마이크(2개) o 노트북(1개) o 태극기(1개) o 스크린(1개) o 설문지(50장) o 볼펜(50개)				
유의사항	o 설문지 작성시 장난스럽게 작성하지 않도록 주의한다				
활동단계	세부 활동내용				
도입 (소요시간 5분)	o 좌석안내, 하루의 활동 이야기				
전개 (소요시간 20분)	o 활동 영상 시청 o 설문지 작성 - 펜 준비(유사시) o 퇴소식 - 대표선생님 격려사 - 친구와의 칭찬 나누기				
마무리 (소요시간 5분)	o 지도자 인사 및 격려의 이야기 전달				

4 안전관리

안전고려 사항별 안전관리계획 제시(프로그램, 지도자, 활동환경 관점)

교육시기	프로그램 2일전 실시
시간	1시간
방법	PPT를 통한 전달
교육내용	**주요내용**
상해사고	- 사고 시 지도자에게 알림
긴급환자	- 긴급환자 발생 시 지도자 및 실무자등에게 알림
화재발생	- 지도자의 지시에 따라 대피 - 집결 장소 공지(예: 야외운동장)
실종	- 친구가 없을 때 : 지도자에게 신속히 알림 - 본인이 길을 잃었을 때 . 핸드폰으로 지도자에게 연락 . 연락이 불가능할 시 주변 어른들에게 요청
휴식 및 식사간 안전	- 지도자의 안내에 따라 휴식 및 식사
성희롱 예방	- 지도자에게 불쾌한 행위를 받았을 시 교사나 운영담당자에게 알림
장소 이동시	- 개인행동 금지, 뛰지 않기
건물 대피로	- 가장 단시간에 대피할 수 있는 통로교육

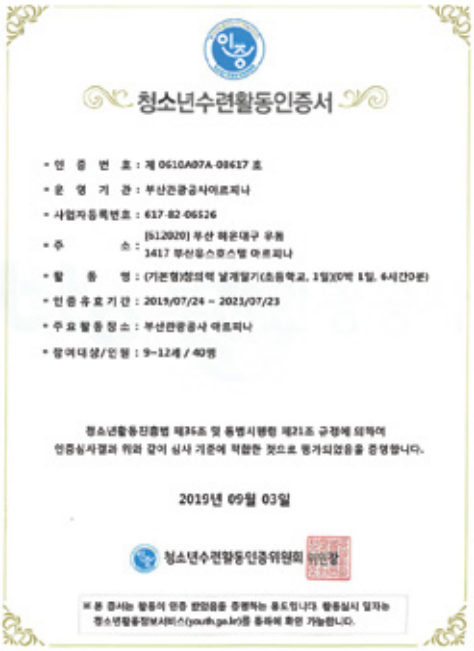
활동장 소재	비상연락망	
부산시 해운대구	해운대구청	749-4521
	해운대 소방서	742-1931
	해운대 경찰서	780-0112
	센텀병원(응급의료기관)	750-5119

- 안전보험

보험종류 (보험명칭)	연간보험 부담액	보상한도액			
		대인보상		대물보상	총보상한도
		1인당	1사고당	보상한도	
수련시설배상책임보험	12,144	100,000	무한	5,000	무한
가스사고배상책임보험	23	80,000	무한	300,000	무한

5 프로그램 운영 추진 성과

○ 지도자교육



청소년수련활동인증서

- 인 증 번 호 : 제 0610A07A-08617 호
- 운 영 기 관 : 부산관광공사아르피나
- 사업자등록번호 : 617-82-06526
- 주 소 : [612020] 부산 해운대구 우동 1417 부산롯데호텔 아르피나
- 활 동 명 : (가)존엄)창의력 날개달기(초등학교, 1일)(0박 1일, 6시간이상)
- 인증유효기간 : 2019/07/24 ~ 2021/07/23
- 주요활동장소 : 부산관광공사 아르피나
- 참여대상/인원 : 9~12세 / 40명

청소년활동진흥법 제36조 및 동법시행령 제21조 규정에 의하여 인증심사결과 위와 같이 심사 기준에 적합한 것으로 평가되었음을 증명합니다.

2019년 09월 03일

청소년수련활동인증위원회 위원장

○ 인증서 : 창의력날개달기(8617)

뉴스

기간전체 언론사전체 초기화

부산관광공사 아르피나, 창의력 날개달기 참가자 모집 2019.08.1

부산관광공사 아르피나 건경(부산관광공사 제공)@ News1 (부산=뉴스1

관광공사 아르피나는 청소년 사회공헌사업의 일환으로 진행되는 '창의력

부산관광공사 아르피나, '창의력 날개달기' 참여자 모집 2019.08.

부산관광공사 아르피나 유스호스텔(사진=부산관광공사 제공) (글로벌경

역회 기자) 부산관광공사 아르피나(이하 아르피나, 사장 정회준)는 청소

부산관광공사 아르피나 '창의력 날개달기' 참여자 모집 2019.08.1

부산관광공사 아르피나에서 운영하는 프로그램에 참여한 학생들이 기념

산관광공사 제공)부산관광공사 아르피나가 청소년 사회공헌 사업의 일환

부산관광공사, 아르피나 창의력 날개달기 참여자 모집 2019.08.19 서울포스트

(서울포스트 이강용 기자=) 부산관광공사 아르피나(이하 아르피나, 사장 정회준)는 청소년

으로 청소년의 건전한 성장환경을 마련하기 위한 '창의력...

[부산소식] 아르피나 창의력 날개달기 참여자 선착순 모집 등 2019.08.16 뉴시스

(부산=뉴시스) 제갈수만 기자 = 부산관광공사 아르피나는 청소년 사회공헌사업의 일환으

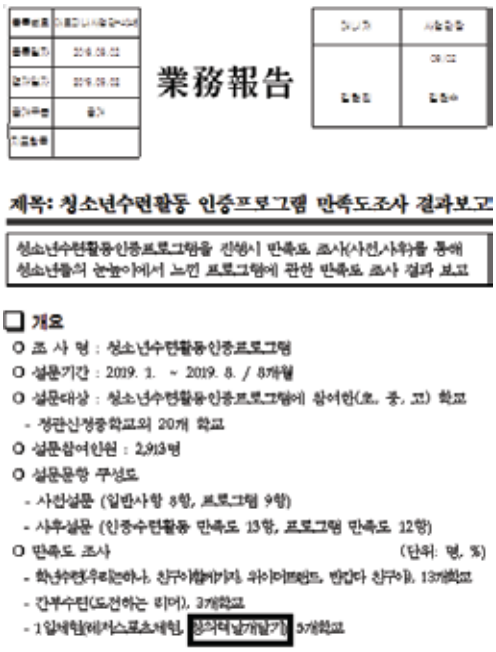
장환경을 마련하기 위한 '창의력 날개달기' 프로그램 참가자...

아르피나 창의력 날개달기 참여자 모집 2019.08.16 부산일보

부산관광공사 아르피나(이하 아르피나, 사장 정회준)는 청소년 사회공헌

년의 건전한 성장환경을 마련하기 위한'창의력 날개달기'프로그램을 추진한

○ 언론보도 : 다음뉴스외 5건



業務報告

제목: 청소년수련활동 인증프로그램 만족도조사 결과보고

청소년수련활동인증프로그램을 진행시 만족도 조사(사전,사후)를 통해 청소년들의 눈높이에서 느낀 프로그램에 관한 만족도 조사 결과 보고

❑ 개요

○ 조 사 명 : 청소년수련활동인증프로그램

○ 설문기간 : 2019. 1. ~ 2019. 8. / 8개월

○ 설문대상 : 청소년수련활동인증프로그램에 참여한(초, 중, 고) 학교

- 경관신성중학교외 20개 학교

○ 설문참여인원 : 2,913명

○ 설문문항 구성도

- 사전설문 (일반사항 8항, 프로그램 9항)
- 사후설문 (인증수련활동 만족도 13항, 프로그램 만족도 12항)

○ 만족도 조사 (단위: 명, %)

- 학년수련(우리는하나, 친구야놀자가자, 유아이브레드, 반갑다 친구야), 13개학교
- 간부수련(도전하는 리더), 2개학교
- 1일체험(에너스포츠체험, 창의력날개달기) 5개학교

○ 만족도 조사 결과

6 프로그램 평가

o 만족도 및 효과성 조사

업무보고	[illegible]	아니가	사업참갈
업무일자	2019.08.02		08.02
결재일자	2019.08.02	팀장도	팀장수
결재구분	결재		
기표일자			

業務報告

제목: 청소년수련활동 인증프로그램 만족도조사 결과보고

청소년수련활동인증프로그램을 진행시 만족도 조사(사전,사후)를 통해 청소년들의 반응이에서 느낀 프로그램에 관한 만족도 조사 결과 보고

❑ **개요**

- ○ 조 사 명 : 청소년수련활동인증프로그램
- ○ 설문기간 : 2019. 1. ~ 2019. 8. / 8개월
- ○ 설문대상 : 청소년수련활동인증프로그램에 참여한(초, 중, 고) 학교
  - 경북신경중학교외 20개 학교
- ○ 설문참여인원 : 2,913명
- ○ 설문문항 구성도
  - 사전설문 (일반사항 8항, 프로그램 9항)
  - 사후설문 (인증수련활동 만족도 13항, 프로그램 만족도 12항)
- ○ 만족도 조사 (단위: 명, %)
  - 학년수련(우리끼리하나, 친구야함께가자, 하이디로빈도, 반갑다 친구야), 13개학교
  - 간부수련(도전하는 리더), 3개학교
  - 1일체험(허지스포츠체험, 창의력날개달기), 5개학교

	프로그램명	1일 기본형
3	내용	**사전 설문 중** 청소년들에게 인증수련이 가지는 의 청소년들과 친목하는 화합의 장 38%, 체력증진 33% 참여하게 된 구체적인 동기나 목적에 대한 물음에 재미 **사후 설문 중** 인증수련활동 만족도 평가에서 매우 응답하였으며, 프로그램 내용구성에 대한 평가에 했다가 73%로 나타났다. 또한 프로그램을 통해 가치 인식 평가에서 매우 그렇다, 그렇다가 68%

o 자체평가

- 프로그램 강점 : 인증 프로그램 개발로 인해 지역사회공헌사업 추진
- 프로그램 보완점 : 지원사업의 예산 확대

4

예비청소년지도자 프로그램개발 대회 공모전

팀명 | 보고, 맛보고, 느끼다.

보고, 맛보고, 느끼다.

◉ 개발 배경

ㅇ 우리나라 청소년활동 프로그램의 실태와 맞춤형 프로그램 개발의 필요성

우리나라 대부분의 청소년들은 고등학교 시기부터 대학교까지 다양한 활동을 통해 개인의 성장과 행복, 만족을 누리는 활동을 하기보다, 대학 진학과 취업 스펙을 목적으로 한 활동에 목매고 있다 (홍혜영 2020). 이 문제는 Erickson이 제시한 인간 발달단계 중 청소년기에 해당하는 단계에서 자아정체성과 자기 주도성을 찾아야 하는 청소년기의 과업에 매우 반대되는 현실이다 (권일남 전명순 김정율 2019).

또한 통계청 한국의 사회동향, 2018_02 중고생의 진로활동 및 진로체험 참여실태 보도자료2018)와 한국 고용정보원 보도자료에 따르면 중고등학생들이 참여해본 진로 활동으로 1순위는 진로와 직업 수업, 2순위로 진로 심리 검사, 3순위로 진로 체험으로 나타났다. 그리고 진행되고 있는 학교 진로체험 불만족 이유의 1순위로'나의 진로에 도움이 되지 않아서'라고 중학생 40%이상, 고등학생 45%이 대답했다.

그리고 전국의 고등학교 74.3%가 직업체험의 체계적인 프로그램이 없으며, 가장 많이 활용되고 있는 간접 직업체험으로'시청각 자료의 활용을 통한 교육(88%)과 직업 동영상 등이 있었으며, 그 뒤로 61.1%로 직업인 초청 특강, 직업 현장 견학(49.5%), 등으로 조사되었다. 위의 보도자료들에 따르면 아직도 우리나라에서 실행되고 있는 전박적인 청소년 프로그램은 '이론 중심'의, 강의식 진행이 대부분이라는 것을 알 수 있다. **그러나 청소년 시기에 그들의 자아정체성 및 자기 주도성 발달시키기 위해서, 궁극적으로 청소년이 삶에서 행복함을 느끼게 하기 위해서는 자율적이고 능동적인 활동을 목표로, 정형화되지 않은 청소년 개개인의 관심 분야와 특성에 맞춘 프로그램이 개발되어야 한다.**

ㅇ 4차산업혁명시대의 변화에 맞춘 청소년활동프로그램의 필요성

나아가서 4차 산업혁명 시대에 우리 사회는 기존의 '대량 생산과 대량 소비'의 방식이 아닌 O2O방식의 기술 즉 '다품종 소량화'를 통해서 개인에게 맞춘 제품을 제공해 주는 사회로 변화되고 있다. 청소년 활동 및 지도 분야에서도 시대 변화에 맞춘 청소년 개인에게 맞춘 프로그램의 개발이 필요하다.

미국의 심리학자인 로베르타 골린코프는 21세기에 필요한 역량을 하드스킬과 소프트스킬로 나누어 설명하였다. 그는 전통적으로 성적표에 점수로 평가되는 영역을 하드스킬로 규정하였다. 그와 반대로 스프트스킬은 하드스킬을 제외한 모든 부분의 능력이라고 정의하였으며 그는 특별히 21세기에 필요한 핵심 소프트 스킬을 협력(Collavoration), 의사소통(Communication), 콘텐츠(Content), 비판적 사고능력(Critical Thinking), 창의적 혁신(Creative innovation), 자신감(Confidence)의 앞자를 따서 6C로 제시하였다 (마상욱 2019). 더이상 학교에서 좋은 성적을 얻는다는 것만으로 청소년들에게 장기적인 행복, 진로 선택에 결정적 도움을 주지 못한다는 것이다. **그러므로 청소년 활동과 지도의 목표는 앞서 말했듯 청소년 개개인의 관심과 특성에 맞춘 프로그램을 통해서 소프트 스킬을 발달시키는 것에 중점을 두어야 한다.**

ㅇ 청소년 사회시설, 청소년지도자 역량 변화의 필요성

청소년 사회시설의 역할도 변화되어야 한다. 지금까지 청소년시설은 활동공간을 제공해 주었다. 그러나 청소년시설이 청소년활동을 제약하는 역할도 했음을 인정해야 한다. 청소년활동은 다양한 지역사회와 함께할 수 있다. **그러므로 청소년시설은 이런 활동을 지원하기 위해서 지역사회를 연결하는 허브 역할을 담당해야 한다.**

청소년시설은 청소년 활동 참여에 대한 정보를 제공하고 지역사회를 청소년과 연결하는 역할을 담당해야 한다. 또한 청소년지도자의 역할 역시 청소년과 활동을 함께 하는 동반자적인 위치로 돌아와야 한다. **청소년 지도사는 교실에서 교사가 지식을 넣어주는 역할처럼 무엇인가를 가르치는 사람이 아닌 청소년의 잠재력을 찾아주고, 역량을 키우기 위해서 함께하고, 그들의 도전을 지지하는 역할을 해야 한다.**

또한 대부분의 청소년들이 타율적 행동에 익숙해져 있는 그들의 특성을 자기 주도적으로 전환하는 것, 또는 자율적으로 자기 주도적 행동을 하지 않더라도 장기적으로 비록 타율에 의해 움직였지만 궁극적으로 자기 주도적인 결과, 행동을 실행할 수 있는 것에 초점을 맞춘 프로그램, 청소년활동지도사의 역량이 필요하다. (마상욱 2019).

ㅇ 청소년 자아정체성 확립, 자기주도성 향상에 토대를 둔 청소년활동 프로그램 개발

앞서 이야기했던 이야기들을 종합한다면, 청소년활동의 방향은 청소년 주도, 연관 기관과 청소년지도자들의 뒷받침이라는 문장으로 요약할 수 있다. 또한 청소년이 주도적인 프로그램을 개발해야 한다면, 앞서 언급한 어떤 변화의 필요성 이전에 **청소년들의 자아정체성 확립, 자기 주도 능력을 향상시키는 것을 바탕으로 청소년 활동 프로그램을 개발해야 한다.** 청소년 본인의 성격을 파악하고, 필요한 정보를 스스로 찾고, 스스로 목표를 설정하고 달성도를 점검할 수 있는 능력을 향상시키는 **교육**, 도움을 줄 수 있는 **멘토**(지도자, 도우미), **체계**가 필수적이라는 것이다.

⊙ 프로그램 목적 및 목표

(1) 목적

청소년이 성격 및 직업검사와 문화예술컨텐츠에 참여함으로 자신에 대해(자아, 진로) 알아보고 이해하며 앞으로의 계획을 세우는 것을 바탕으로, 청소년 개개인의 관심 분야에 있는 직업인 또는 기업을 자기 주도적으로 인터뷰하고 체험 활동을 진행함으로 자기 주도적 진로 탐색 능력을 향상시킨다.

(2) 목표

1) 보고, 맛보고, 느끼다 – 자아 및 진로 설정 프로그램

–> MBTI 성격 유형 검사를 토대로 진행하는 집단상담을 통해 자신의 성향을 알아보고 Holland 검사를 통해 구체적인 진로 방향에 대해 생각하는 시간을 가진다.

2) 보고, 맛보고, 느끼다 – 문화예술 체험 프로그램

–> 삶의 의미 탐색을 위한 자전적 글쓰기 프로그램[4]으로 과거에 있었던 인상 깊었던 기억을 토대로 자전적 글쓰기를 진행하며 자신이 어떤 삶의 의미를 지니고 살아왔는가 이해하고, 나, 그리고 내가 그려낸 나 프로그램[5]을 통해 현실적 자아와 상상 속 자아가 조화된 아바타를 제작하고 간접적으로 미래에 대한 계획을 만화로 제작한다.

4) 김정영 허윤정 『아바타를 활용한 진로탐색 미술 프로그램 – 칼라코드 앱을 중심으로』, 한국융합학회논문지, 01/28/2018, Vol. 9, Issue 1, p. 181–187, 한국융합학회, 2018, 181~187쪽
5) 최윤희. 『대학 신입생의 삶의 의미 탐색을 위한 글쓰기 교육 모형 연구』, 사단법인 아시아문화학술원, 2016, 1~17쪽

◉ 프로그램 일정표

(1) 개요

- ㅇ 사업추진 기간 or 시간_6개월_ 실내 프로그램(6차시 구성, 2주에 한 번, 3개월) + 인터뷰 및 체험활동(실내 프로그램 진행 후 청소년 스스로 활동 장소 선정, 3개월)
- ㅇ 사업추진 장소_청소년수련관
- ㅇ 사업추진 대상 및 인원_중학교 2학년, 3학년, 고등학교 1학년 각 학년 당 20명 내외

(2) 프로그램 일정

1. 보고, 맛보고, 느끼다-진로 설정 및 자아 탐색

구분	시간	소요시간	보고, 맛보고, 느끼다 – 진로 설정 및 자아 탐색
1회기	10:00~10:30	30분	오리엔테이션 MBTI 성격 유형 검사 소개
	10:30~12:00	90분	개인 별 MBTI 성격 유형 검사 실시
2회기	10:00~11:00	60분	검사 결과를 바탕으로 나눈 조별 모임
	11:00~12:00	60분	유형 별 성향의 특징 소개 및 이해
	12:00~13:00	60분	점심식사
	13:00~16:00	180분	유형 별 집단 상담
	16:00~16:30	30분	초기 평가 설문지 작성 및 마무리
3회기	10:00~11:00	60분	진로 설정을 위한 직업 이해도 교육
	11:00~12:00	60분	분야 별 알고 있는 직업 조사하기
	12:00~13:00	60분	점심식사
	13:00~14:00	60분	조사한 내용 조별 발표로 조사한 자료 공유
	14:00~15:00	60분	폭넓은 직업 이해도를 위해 주변 직업인 인터뷰 활동 소개 및 과제 부여
4회기	10:00~11:00	60분	조원 간 주변 직업인 인터뷰 과제 결과 공유
	11:00~12:00	60분	조별 직업인 인터뷰 결과 발표 및 공유
	12:00~13:00	60분	점심식사
	13:00~14:00	60분	Holland 검사 소개
	14:00~15:30	90분	Holland 검사 실시
	15:30~16:00	30분	중간 평가 설문지 작성 및 마무리
5회기	10:00~11:00	60분	유형 별 특징 소개 및 이해
	11:00~12:00	60분	진로 직업 적성에 맞는 직업 조사하기
	12:00~13:00	60분	점심삭사
	13:00~16:00	180분	유형 별 집단 상담
	16:00~16:30	30분	상담 내용을 바탕으로 진로 직업 설정 과제 부여 및 마무리
6회기	10:00~11:00	60분	MBTI, Holland 검사를 통해 알게 된 나 작성하기
	11:00~12:00	60분	조원 간 발표 및 내용 공유
	12:00~13:00	60분	점심식사
	13:00~14:00	60분	진로 설정 교육
	14:00~14:30	30분	사후 평가 설문지 작성 및 마무리

2-1. 보고, 맛보고, 느끼다-삶의 의미 탐색을 위한 자전적 글쓰기

구분	시간	소요시간	보고, 맛보고, 느끼다 – 삶의 의미 탐색을 위한 자전적 글쓰기
1회기	10:00~10:30	30분	오리엔테이션 및 안전교육
	10:30~11:30	60분	영상 컨텐츠(영화, 유튜브 영상)을 통한 삶의 성취의미 탐색 (영상컨텐츠 후 영화 내용, 삶에 대한 질문 만들기)
	11:30~12:30	60분	조별 느낀점, 질문지 상호 공유
2회기	10:00~12:00	120분	생애주기 그래프 작성에 대한 설명 및 작성
	12:00~1:00	60분	점심식사
	12:00~13:00	60분	생애주기 그래프 해석과 상호교류
3회기	10:00~12:00	120분	글쓰기를 위한 마인드맵 (MBTI, 직업인터뷰, 영상컨텐츠 자료 이용)
	12:00~13:00	60분	점심식사
	13:00~15:00	120분	주제 선정 및 개요작성 요령 교육, 작성
4회기	10:00~12:00	120분	개요에 맞게 글쓰는 법 교육, 초고 작성
	12:00~13:00	60분	점심식사
	13:00~15:00	120분	실제 글쓰기 및 수정, 보완
5회기	10:00~12:00	120분	실제 글쓰기 및 수정, 보완
	12:00~13:00	60분	점심식사
	13:00~14:00	60분	자기 성찰을 위한 글쓰기 진단 검사, 발표 및 마무리

2-2 보고, 맛보고, 느끼다-나를 모티브로 삼은 캐릭터로 만화제작

구분	시간	소요시간	보고, 맛보고, 느끼다 – 나, 그리고 내가 그려낸 나	비고
1회기	10:00~10:50	50분	오리엔테이션 및 안전교육과 자아정체성 교육	전문 강사 초빙
	10:50~11:00	10분	쉬는시간	
	11:00~12:00	60분	아바타 제작 전 만화 그리기 방법 및 이론 교육	
2회기	10:00~10:50	50분	아바타 그리기(현실적 자아와 이상적 자아의 조화를 바탕으로)	전문 강사 초빙
	10:50~11:00	10분	쉬는시간	
	11:00~12:00	60분	아바타 그리기(현실적 자아와 이상적 자아의 조화를 바탕으로)	
3회기	10:00~10:50	50분	시놉시스(줄거리) 쓰기	전문 강사 초빙
	10:50~11:00	10분	쉬는시간	
	11:00~12:00	60분	스토리보드(시각적 연출 및, 장면 구체화)	
4회기	10:00~10:50	50분	스토리보드(시각적 연출 및 장면 구체화) 제작 마무리	전문 강사 초빙
	10:50~11:00	10분	쉬는 시간	
	11:00~12:00	60분	만화 제작	
5회기	10:00~10:50	50분	만화 제작	전문 강사 초빙
	10:50~11:00	10분	쉬는 시간	
	11:00~12:00	60분	만화 제작	
6회기	10:00~11:30	90분	발표 및 피드백	전문 강사 초빙
	11:30~12:00	30분	프로그램 평가 및 마무리	

3. '보고, 맛보고, 느끼다!'– 인터뷰, 체험활동 프로그램

구분	시간	소요시간	보고, 맛보고, 느끼다 – 인터뷰, 체험활동 프로그램
1회기	10:00~10:30	30분	오리엔테이션
	10:30~11:30	30분	직업에 대해 알기(직업의 정의, 종류, 없어진 직업, 생기는 직업들(4차 산업혁명을 바탕으로)에 대한 교육)
	12:00~13:00	60분	점심 식사
	13:00~14:00	60분	직업인 및 기업 섭외 방법 교육 및 활동 시 예절 및 안전교육, 질의응답
2회기	청소년 재량		청소년 관심 분야 직업인 또는 기업 섭외 및 인터뷰
	11:00~12:00	60분	인터뷰 발표
3회기	청소년 재량		청소년 관심 분야 직업인 또는 기업 섭외 및 인터뷰
	11:00~12:00	60분	인터뷰 발표
4회기	10:00~11:00	60분	중간 평가 및 희망 체험 활동 기업 및 기관 선정 방법 교육
	청소년 재량		체험 활동 기관 섭외
체험활동 진행 및 체험활동 보고서 작성			
5회기	11:00~12:00	60분	체험 활동 발표, 및 프로그램 평가 및 마무리

◉ 단위프로그램

1. 보고, 맛보고, 느끼다 – 진로, 자아 설정 프로그램

단위프로그램명	보고, 맛보고, 느끼다 – 진로, 자아 설정 1회기 –오리엔테이션 및 MBTI 성격유형 검사–		
단위프로그램 목표	전반적인 프로그램 소개와 자아 설정 1단계로써 개인 성향을 알기 위한 목표로 MBTI 성격유형검사 실시	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	빔프로젝트, 노트북, MBTI 검사지, 필기도구		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 오리엔테이션(프로그램의 목적 및 활동방법 소개) 2. MBTI 성격유형 검사 개요, 장점, 활용가치 소개		
전개	1. MBTI 성격유형검사 실시		
마무리	1.조별 선정기준 전달 – MBTI 성격유형검사 결과 바탕으로 프로그램을 함께 진행할 조를 알려준다.		

단위프로그램명	보고, 맛보고, 느끼다 – 진로, 자아 설정 2회기 –유형별 성향이 무엇인지 알아보고 집단 상담하기–		
단위프로그램 목표	MBTI 유형별 성향을 이해하고 궁합이 좋은 성격 알아보기 상담을 통한 자아 찾아보기	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	빔프로젝트, 노트북, 상담 보고서, 필기도구		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1.MBTI 성격유형검사 16개 유형 특징 소개 – E↔I, S↔N, T↔F, J↔P 대립 관계 대해 알아본다.		
전개	1. 유형 교육을 바탕으로 궁합이 좋을 것 같은 성향 짝 지어보기 활동 후 그렇게 생각한 근거를 포함한 발표를 진행한다. 2. 유형별 집단 상담 후 상담 보고서 작성 – 전에 몰랐던, 새로 알게 된 나 중심으로 상담 보고서를 작성해본다..		
마무리	1. 초기 평가 설문지 작성 – 초기 · 중간 · 사후로 구성되며 바뀌는 자아, 자아 형성에 목적 둔 설문지를 작성해본다.		개인별 서류 보관 시 변화 과정 확인에 용이

단위프로그램명	보고, 맛보고, 느끼다 – 진로, 자아 설정 3회기 –다방면적으로 넓히는 직업 이해도–		
단위프로그램 목표	분야별 직업 소개 교육 및 직업 카드를 이용하여 폭넓은 직업 이해도 함양을 목표로 함	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	빔프로젝트, 노트북, 직업카드, 필기도구		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 진로 설정을 위한 분야별 직업 소개 교육 – 의료, 환경, 복지, 경제, 교육, IT, 외국어, 서비스, 문화, 공학 등 2. 조별로 분야를 선정하여 알고 있는, 알고 싶은 직업 조사하기		직업 교육 시 직업에는 귀천이 없다는 내용 필수로 교육 (추후 주변 직업인 인터뷰 활동을 위함)
전개	1. 조별로 조사한 내용 발표 및 내용 공유하기 – 발표 시 포함 사항: 직업명, 하는 일, 직업의 인지도, 직업카드 적혀 있는 지를 바탕으로 친구들과 공유한다.		
마무리	1. 주변 직업인 인터뷰 활동 프로그램 소개 및 과제 부여		주변 직업인으로 선정하는 이유 설명 (교육생들의 나이를 고려할 때 무작정 모르는 사람 보다 편안하게 다가갈 수 있는 장점)

단위프로그램명	보고, 맛보고, 느끼다 – 진로, 자아 설정 4회기 –주변 직업인 인터뷰 내용 공유 및 직업 적성 홀랜드 검사 실시–		
단위프로그램 목표	주변 직업인 인터뷰 내용 공유를 통해 주변에도 이미 다양한 직업이 존재한다는 것을 알고 적성에 맞는 직업을 찾도록 홀랜드 검사 실시	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	빔프로젝트, 노트북, 홀랜드 검사지, 필기도구		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 조원 간 주변 직업인 인터뷰 내용 발표 및 공유 – 직업명, 하는 일, 내가 생각할 때 해당 직업의 인지도, 직업카드에 포함되어 있는지를 생각하며 발표해본다.		
전개	1. 홀랜드 검사 설명 – 검사 개요, 목적, 장점, 활용가치 등에 대해 알아본다. 2. 홀랜드 검사 중 홀랜드 진로적성 검사 실시		검사 시간 동안 일찍 마친 학생이 있더라고 마치지 못한 학생 배려하기
마무리	1. 초기 평가 설문지 작성 – 초기 · 중간 · 사후로 구성되며 바뀌는 자아, 자아 형성에 목적 둔 설문지를 작성해본다.		개인별 서류 보관 시 변화 확인에 용이

단위프로그램명	보고, 맛보고, 느끼다 – 진로, 자아 설정 5회기 –홀랜드 검사 결과 내용 소개 및 집단 상담 후 보고서 작성–		
단위프로그램 목표	홀랜드 검사 결과 내용을 이해하고 상담을 통해 적성에 맞는 직업 찾아보기	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	빔프로젝트, 노트북, 상담 보고서, 필기도구		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 홀랜드 검사 결과 내용 소개 2. 2회기 MBTI 상담 내용 + 홀랜드 검사 내용을 바탕으로적성에 맞는 진로 직업 조사하기		
전개	1. 홀랜드 검사 결과를 바탕으로 집단 상담 후 상담 보고서 작성하기 – 적성과 직업이 연계가 가능한지, 장래에 해당 직업을 하고 싶은지 여부 등을 포함하여 보고서를 작성해본다.		
마무리	1. 상담 내용을 바탕으로 자신의 미래 진로 직업 설정해보기 과제 부여		

단위프로그램명	보고, 맛보고, 느끼다 – 진로, 자아 설정 6회기 –변화된 나, 앞으로의 나–		
단위프로그램 목표	5회기 동안 변화된, 새로 알게 된 자아를 발견하고 추후 직업 선정에 있어 도움이 될 수 있는 교육 실시	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	빔프로젝트, 노트북, 활동지, 필기도구		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. MBTI 성격유형검사, 홀랜드 진로적성 검사 – 검사를 통해 '새롭게 알게 된, 변화된 나'를 주제로 보고서 작성 및 내용을 발표한다.		
전개	1. 진로 설정 교육 – 직업 이해도, 자아 형성을 토대로 미래 자신에게 맞는 직업을 선정하는 시간을 가진다.		
마무리	1. 사후 평가 설문지 작성 및 마무리 – 세 차례에 걸친 설문지 작성을 통해 변화된 자아 찾아 본다.		개인별 보관 시 확인에 용이

2. 보고, 맛보고, 느끼다 – 문화예술 프로그램

2–1. 삶의 의미 탐색을 위한 자전적 글쓰기

단위프로그램명	보고, 맛보고, 느끼다 – 삶의 의미 탐색을 위한 자전적 글쓰기 1회기 –오리엔테이션 및 삶의 성취 의미 탐색–		
단위프로그램 목표	오리엔테이션을 통한 프로그램 이해 및 삶의 성취의 의미에 대해서 고민해보고, 상호이해하는 시간을 가진다.	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	빔프로젝터, 노트북, 활동지		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 오리엔테이션 – 프로그램이 추구하는 목적, 목표에 대해 이해하고 자세한 활동 방법에 대해서 배워본다. 2. 인터뷰 및 체험활동 관련 안전교육 실시		
전개	1. 삶에 대한 영상을 시청 후 삶에 목적에 대한 토론 1) 삶의 목적에 대한 유튜브 영상 시청 후 토론 – 유시민이 말하는 삶과 생의 의미..★ [대화의 희열] 유튜브 영상을 통해 삶에 어떤 의미를 부여할 것인가?'에 대한 견해 공유해본다. 2) 타인의 삶 들여다보기 – 본인이 생각하는 소방관의 일에 대해 고민해보고 활동지를 작성해 본다. 3) 소방관 현직자 영상 관람 – 영상을 본 후 새롭게 알게된 점에 대해 생각해보고 활동지를 마무리한다. 4) 서로의 생각 공유하기 – 활동지에 기입한 사항을 토대로 의견을 공유하면서 삶에 대해 생각해본다.		
마무리	1. 정리하기 – '나는 삶에 어떤 의미를 부여할 것인가?'를 함께 이야기했던 내용을 취합해서 정리해본다.		

단위프로그램명	보고, 맛보고, 느끼다 – 삶의 의미 탐색을 위한 자전적 글쓰기 3회기 –글쓰기를 위한 마인드맵–		
단위프로그램 목표	마인드맵을 통해서 이때까지 했던 활동을 정리하면서 어떤 내용을 작성할 것인가에 대한 틀을 구상한다.	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	빔프로젝터, 노트북, 도화지, 사인펜, 색연필		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 지난 활동 되돌아보기 및 마인드맵에 대한 설명 – 어떻게 활용할 것인지 및 마인드맵 작성 요령을 알아본다 2. 활동했던 활동지 배부		
전개	1. 마인드맵 작성 및 꾸미기 – 마인드맵 작성을 통해 이때까지 했던 활동에 대한 전체적인 정리와 자전적 글쓰기를 위한 준비 한다. 2. 조별로 마인드맵 발표		마인드맵의 예시(틀)을 빔프로젝터에 띄워주어 작성이 어려운 학생의 이해를 도움
마무리	1. 느낀점 공유 및 마무리		

단위프로그램명	보고, 맛보고, 느끼다 – 삶의 의미 탐색을 위한 자전적 글쓰기 5회기 –글쓰기 마무리–		
단위프로그램 목표	자전적 글쓰기를 통해 본인에 대해 정리하고 알아본다.	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	빔프로젝터, 노트북, 개요지 및 글쓰기 활동지		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 지난 활동 되돌아보기 – 어디까지나 내 삶에 대한 정리를 위한 과정일 뿐 완벽하지 않아도 됨을 다시금 알려주기		
전개	1. 글쓰기 – 쓴 내용을 선생님과 함께 정리해보기 2. 느낀점 상호공유 및 발표 – 글을 쓰면서 어떤 것을 느꼈는지, 나에 대한 정리는 되었는지, 어떤 삶을 살아가고 싶은지에 대한 의견 공유		도우미 선생님들이 돌아다니며 어려움이 없게끔 이끌어준다.
마무리	1.이때까지 진행한 활동들의 정리 – 마인드맵, 타인의 삶 바라보기, 생애주기 그래프 등 이때까지 해 온 활동을 간략히 정리해서 알려주기		

2. 보고, 맛보고, 느끼다 – 문화예술 프로그램

2-2. 나, 그리고 내가 그려내는 이야기

단위프로그램명	**나, 그리고 내가 그려내는 이야기 1회기** -오리엔테이션 및 안전교육과 자아정체성 교육-		
단위프로그램 목표	내가 누구인가에 대해서 고민하고 알아가며 만화로서 나 자신을 표현하기 아바타를 만들고 만화를 제작함으로써 나 자신에 대해 더욱 돌아볼 수 있는 시간을 갖기	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	볼펜, 빔프로젝터, ppt		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1.오리엔테이션 –프로그램의 목적 및 활동방법 소개 2. 안전교육, 자아정체성 교육 1) 나는 누구인가라는 주제의 자아정체성 교육 – ppt를 통해 자아정체성에 대해 알아본다. (ppt주제 – 당신이 잘 하는 것은 무엇입니까?) 2) 심리학자 에릭슨의 인간 발달 8단계에 대하여 설명 3) 인간발달 8단계 중 5단계인 청소년기에 대하여 설명 – 에릭슨이 정리한 8단계 중 5단계인 청소년기에서 중요히 여겨야 하는 것으로 가족에 대한 '소속감'과 새로운 것을 찾아 나서는 '탐색'을 중요시 했다. 4) 영상자료 시청(영상제목 : 네가 잘 하는 게 뭐니?) https://www.youtube.com/watch?v=t2ssJNEfumo 5) 자아정체성 교육을 통한 의미 전달		집중하지 못하는 학생들을 잘 다독이기
전개	1. 만화 그리는 방법 및 이론교육 진행		웹툰 작가 초빙 (친근감)
마무리	1. 다음 시간 활동 소개 및 생각할 과제 부여 – 다음 활동을 소개 후 나를 모티브로 삼은 아바타 제작을 위해 나에 대해 생각하는 시간을 과제로 부여한다.		

단위프로그램명	나, 그리고 내가 그려내는 이야기 (3회기) -시놉시스 제작-		
단위프로그램 목표	스토리 속에서 중요하게 묘사해야하거나 강조하고 싶은 사람이나 사물, 배경 등 구체화하기	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	연필, 사인펜, 색연필, 볼펜, A4용지, 빔프로젝터		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 줄거리(시놉시스) 제작 - 학생들에게 A4용지를 나눠주고 만화의 줄거리(스토리)를 만들어 볼 수 있도록 한다. *작품 예시) 블X치, naver 웹 만화, daum 웹 만화 등		
전개	1. 스토리보드(시각적 연출 및, 장면 구체화) 작성 - 스토리의 배경과 포인트가 되는 인물이나 사물을 구체적으로 정리하는 시간을 갖는다.		- 도우미단과 강사가 돌아다니며 어려워하는 학생들을 도와줘야 한다. - 전문 웹툰 강사 초빙
마무리	다음 수업 때 스토리보드 작성을 마무리 하고 본격적으로 만화 제작을 할 것임을 설명한다.		

단위프로그램명	나, 그리고 내가 그려내는 이야기 (4회기) -스토리보드 제작-		
단위프로그램 목표	스토리 속에서 중요하게 묘사해야하거나 강조하고 싶은 사람이나 사물, 배경 등 구체화하기 만화의 컷을 나눠 밑그림을 그리고 각 장면의 말풍선 써넣기	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	연필, 사인펜, 색연필, 볼펜, 4절지, A4용지, 빔프로젝터		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 스토리보드(시각적 연출 및, 장면 구체화) 작성 1) 스토리의 배경과 포인트가 되는 인물이나 사물을 구체적으로 정리하는 시간을 갖는다. *작품 예시) 블X치, naver 웹 만화, daum 웹 만화 등 *전문 강사 초빙		- 도우미단과 강사가 돌아다니며 어려워 하는 학생들을 도와줘야 한다. - 전문 웹툰 강사 초빙 - 컷수는 가능한 16컷 이상으로 만들 수 있도록 도우미단이 잘 지도하기 - A4용지에 충분히 연습을 할 수 있도록 유도한다.
전개	2. 만화 제작(컷 나누기 및 밑그림 그리기) 1) 만들어낸 이야기를 몇 컷에 걸쳐서 그릴 것인지 정하기 예)16컷, 24컷, 32컷, 64컷 등 2) 몇 컷에 걸쳐서 그릴 것인지 정한 후 각 컷별 밑그림을 그리고 말풍선별 대사 정하기 *전문 강사 초빙		
마무리	활동 후 아이들이 정리정돈을 잘 할 수 있도록 도우미단이 지도하기		

단위프로그램명	나, 그리고 내가 그려내는 이야기 (5회기) -만화제작 : 채색하기-		
단위프로그램 목표	만화에 색을 불어넣고 점검 및 완성하기	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	연필, 사인펜, 색연필, 볼펜, 4절지, A4용지, 빔프로젝터		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 만화제작 (정해진 대사와 그렸던 밑그림을 토대로 채색하기) - 대사와 장면이 어색하지 않도록 도우미단과 전문 강사가 도움을 준다. *전문 강사 초빙		- 도우미단과 강사가 돌아다니며 어려워하는 학생들을 도와줘야 한다. - 전문 웹툰 강사 초빙
전개	1. 만화 제작 (채색 및 완성하기) 1) 채색을 마무리 하고 완성 전 마지막 점검을 한다. 2) 시간이 부족한 아이들이 생기지 않도록 뒤처지는 아이들을 세심하게 챙긴다. *전문 강사 초빙		
마무리	활동 후 아이들이 정리정돈을 잘 할 수 있도록 도우미단이 지도하기		

단위프로그램명	나, 그리고 내가 그려내는 이야기 (6회기) -발표 및 프로그램 평가-		
단위프로그램 목표	만화 발표하기 아바타를 만들고 만화제작을 완료함으로써 나 자신에 대해 더욱 돌아볼 수 있는 시간 갖기	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	연필, 사인펜, 색연필, 볼펜, 4절지, A4용지, 빔프로젝터		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 결과물 발표하기 1) 발표한 결과물에 대해 칭찬하기 2) 발표는 사진을 찍은 후 빔 프로젝터에 띄우는 형식으로 진행 3) 칭찬의 포인트 : 아바타 *전문 강사 초빙 (강사의 피드백 필요) 1대1 피드백이 아닌 1대 다 피드백으로 진행한다.		-집중하지 못하는 학생들을 잘 다독이기 -전문 웹툰 강사 초빙
전개	2. 11:30분까지 발표활동을 하고 이후 프로그램 평가 및 마무리		
마무리	- 아바타를 만들고 만화를 제작함으로써 나 자신에 대해 더욱 돌아볼 수 있는 시간을 갖는다. - 활동 후 아이들이 정리정돈을 잘 할 수 있도록 도우미 단이 지도하기		

3. 보고, 맛보고, 느끼다 – 인터뷰 및 체험활동프로그램

단위프로그램명	보고, 맛보고, 느끼다 – 인터뷰 및 체험활동 프로그램 1회기 –오리엔테이션 및 직업 교육–		
단위프로그램 목표	오리엔테이션을 통한 프로그램 이해 및 직업의 의미와 사라진, 새로운 직업에 대해 알아보며 직업에 대한 넓은 안목을 키운다.	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	빔프로젝트, 노트북, 활동지		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 프로그램 소개 – 프로그램이 추구하는 목적, 목표에 대해 이해하고 자세한 활동 방법에 대해서 배워보기 2. 인터뷰 및 체험활동 관련 안전교육 실시		
전개	1. 직업에 대해 알아보기 1) 직업이란? – 직업이 의미하는 뜻과 바람직한 직업이란 무엇인지 알아본다. 2) 직업의 종류는? – 직업에 종류와 가짓 수에 대해 알아본다. 3) 사라진, 사라지고 있는 직업들은 무엇이 있을까? – 현재 존재하지 않는 사라진 직업들을 알아본다. 4) 새로운 직업은 무엇이 있을까? – 새로 탄생하고 있는 직업군(4차 산업혁명으로 탄생한 새로운 직업)에 대해 알아본다. 2. 인터뷰 및 체험 활동 섭외 방법 및 활동 시 지켜야 할 예절, 안전교육 1) 인터뷰, 체험 활동 섭외 방법 및 예절 교육 – 인터뷰, 체험활동을 섭외 전화, 방문, 메일 활동 진행 시 예절에 대해 알아본다. 2) 인터뷰, 체험활동 진행 시 예절 및 안전 교육 – 활동 진행 시 현장에서 지켜야 할 예절 및 안전 사고 예방 방법에 대해 배워간다.		
마무리	1. 프로그램에 대해 간략하게 다시 정리하고, 진행 시 제출할 과제물에 대해 알려준다. 2. 프로그램 관련 질의응답 시간을 가진다.		

단위프로그램명	‘보고, 맛보고, 느껴라’ – 인터뷰 및 체험활동 프로그램 2, 3회기 –청소년 관심 분야 직업인 또는 기업 섭외 및 인터뷰 진행 및 발표–		
단위프로그램 목표	청소년 본인의 관심 분야에 직업인 또는 기업을 인터뷰한다.	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	청소년 개인이 정한 장소(실외–인터뷰) 청소년 수련관 대강당(실내–발표)		
준비물	빔프로젝트, 노트북, 발표 평가지		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 청소년 각자의 인터뷰 활동이 잘 진행되었는지, 어려운 점은 무엇이 있었는지 대화한다.		
전개	1. 발표의 목적과 발표시 유의사항에 대해 알아본다. – 청소년 본인이 인터뷰한 것을 다른 친구들에게 발표하는 것과 다른 친구들의 발표를 듣는 목적을 설명하고, 발표할 때의 예절과 발표를 들을 때의 예절에 대해 배운다. 2. 청소년 본인의 인터뷰 내용의 발표한다. – 인터뷰 대상, 장소, 일시을 기본으로 포함하여 발표를 진행하고 다른 친구들의 발표 내용을 듣고 좋았던 점, 아쉬웠던 점 등을 평가한다. 3. 다른 학년에서 좋은 평가를 받은 발표를 듣는다. – 학년 별로 발표 뒤 지도사의 재량으로 학년 별 2명을 뽑아 다른 학년들에게 발표를 들을 수 있도록 한다.		
마무리	1. 인터뷰, 체험활동 시 예절 및 유의사항 재지도 – 다음 회기부터 진행할 체험활동에서의 예절 및 유의사항에 대해 다시 지도한다. 2. 체험활동 및 인터뷰 대상을 섭외하지 못한 청소년 지도 – 체험활동 및 인터뷰 대상을 섭외하지 못한 청소년들에게 미리 섭외된 체험활동 및 인터뷰 가능 장소를 선택할 수 있게 한다.		

단위프로그램명	'보고, 맛보고, 느껴라' – 인터뷰 및 체험활동 프로그램 4회기 –중간 평가 및 희망 체험 활동 기업 및 기관 선정 방법 교육–		
단위프로그램 목표	청소년 본인의 관심 분야에 직업 체험 활동을 섭외하는 방법에 대해 알려준다.	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	노트북, 빔프로젝트		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 청소년 개인 체험활동 진행 부분 재확인 – 청소년이 지금까지 준비했던 것을 다시 점검하고, 앞으로 체험활동을 진행하기 위해 준비해야 할 것들에 대해 알아본다.		
전개	1. 체험활동 기관 선정 방법 교육 및 중간평가 1) 직업 체험활동 선정 및 섭외 계획서 작성 – 청소년 스스로 관심있어 하는 분야에 직업 체험활동을 선정하고 섭외 계획을 작성한다. 2) 중간 자기 평가지 실시 – 청소년이 지금까지 진행했던 프로그램, 앞으로의 계획에 대해 스스로 평가하는 시간을 가진다.		
마무리	1. 체험활동 방법 및 진행 시 유의사항 재교육		

단위프로그램명	'보고, 맛보고, 느껴라' – 인터뷰 및 체험활동 프로그램 –청소년 관심 분야 체험활동–		
단위프로그램 목표	청소년 본인의 관심 분야에 직업 체험 활동을 한다.	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	청소년 개인이 정한 장소(체험활동장소)		
준비물	체험활동 진행 시 청소년 개인이 필요한 준비물		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 청소년 개인 체험활동 진행 부분 재확인 – 체험활동 진행 전 청소년지도자가 다시 한번 청소년 개인이 진행할 체험활동을 진행하기 전 준비 해야 할 것들과 예절에 대해 알려준다.		
전개	1. 직업 체험활동 진행 – 청소년 스스로 관심있어 하는 분야에 직업체험활동을 실시한다.		
마무리	1. 체험활동 진행 후 소감 및 애로사항 조사 – 체험활동에 대한 수고의 격려와 진행하며 느꼈던 것, 애로사항을 조사한다.		

단위프로그램명	‘보고, 맛보고, 느껴라’ – 인터뷰 및 체험활동 프로그램 5회기 –체험활동 발표 및 프로그램 평가, 마무리–		
단위프로그램 목표	1. 청소년 본인의 관심 분야에 직업 체험 활동 결과를발표한다. 2. 다른 친구들이 활동한 것을 듣고 앞으로의 진로 탐색에 참고한다.	대상 및 인원	중2, 중3, 고1 학년별 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	실내		
준비물	빔프로젝트, 노트북, 발표 평가지		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	1. 체험활동을 끝낸 청소년들에게 수고의 격려와 오늘 활동 소개 1) 체험활동을 끝낸 청소년들에게 체험활동을 진행하며 느꼈던 것들에 대해 이야기하고 수고의 격려를 시간을 가진다. 2) 오늘 발표를 진행하는 순서와 발표 평가지 작성 방법에 대해 알아보는 시간을 가진다.		
전개	1. 발표의 목적과 발표시 유의사항에 대해 알아본다. – 청소년 체험한 것을 다른 친구들에게 발표하는 것과 다른 친구들의 발표를 듣는 목적을 설명하고, 발표할 때의 예절과 발표를 들을 때의 예절에 대해 알아본다. 2. 청소년 본인의 체험활동 내용의 발표하고 다른 친구들의 발표를 경청한다. – 인터뷰 대상, 장소, 일시을 기본으로 포함하여 발표를 진행하고 다른 친구들의 발표 내용을 듣고 좋았던 점, 아쉬웠던 점 등을 평가하는 시간을 가진다. 3. 다른 학년에서 좋은 평가를 받은 발표를 듣는다. – 학년 별로 발표 뒤 지도사의 재량으로 학년 별 2명을 뽑아 다른 학년들에게 발표를 들을 수 있도록 한다.		
마무리	1. 체험 소감문, 설문지 작성		

○ 보고, 맛보고, 느끼다-인터뷰 및 체험활동 프로그램 사전 준비 계획

1. 구성 : 청소년 지도사 3인 이상

2. 주요내용 : '보고, 맛보고, 느끼다' 프로그램 신청서 내용 바탕으로 청소년 관심 분야 인터뷰 및 체험활동 가능 장소 섭외

3. 역할
   1) 프로그램 신청서 내용을 바탕으로 전체 청소년 관심 분야 정리
   2) 섭외에 어려움을 겪는 청소년들을 위해 사전에 관련 분야 직업인 및 기업 섭외
   3) 인터뷰 및 체험활동을 섭외하지 못한 청소년과 섭외된 직업인, 기업 매칭

4. 청소년-직업인, 기업 매칭
   1) 스스로 직업인 및 기업 섭외에 어려움을 겪는 청소년들을 위해 청소년이 관심을 가지는 분야에 직업인 또는 기업 매칭

예시)

직업인 or 기업	내용	
부산 청소년활동진흥센터	창의적 체험활동 등 변화하는 사회환경과 청소년의 욕구에 맞춰 봉사, 수련, 교류, 문화 등 종합적인 청소년활동에 대한 원스톱 서비스를 제공하는 기관	
매칭 청소년	직업인 인터뷰 및 체험활동 희망 분야	청소년 스스로 섭외 실패한 직업인, 기업
이00	사회복지사, 사회복지기관	글누리 지역아동센터
장00	청소년지도사, 청소년수련관	금정청소년수련관

○ 보고, 맛보고, 느끼다-인터뷰 및 체험활동 프로그램 도우미단 운영 계획

1. 구성 : 대학생, 일반인 40명

2. 주요내용 : '보고, 맛보고, 느끼다' – 인터뷰 및 체험활동 섭외 및 활동 보조

3. 역할
   1) 사전교육 및, 청소년 활동 진행 보고회, 평가회 참가
   2) 청소년 2~3인 당 1명 배치 후 직업인 인터뷰 및 체험활동 섭외, 진행 보조
      – 수시로 프로그램 참여 청소년과 대화를 통한 프로그램 보조 역할 수행
   3) 프로그램 참여 청소년 애로사항 조사 및 해결방안 도출
   4) 청소년 프로그램 진행 보조 보고서 작성 및 제출
      – 진행 보조 보고서는 빈칸 없이 작성, 대화 내용 및 사진 제출
      – 청소년 개개인 애로사항 취합 및 해결방안 도출
   5) 청소년 프로그램 진행 보조 보고서는 1주-1보고서 이상 제출

4. 청소년 매칭
   1) 도우미 1명, 프로그램 참여 청소년 3명이 한 조를 이루어 진행
   2) 청소년이 계획한 직업인 인터뷰와 체험활동과 도우미의 전공 및 경험에 따라 매칭

예시)

도우미	전공 또는 경험
김00	영어학부, 청소년 프로그램 공모전 1회 참가, 통역 봉사 진행중
청소년	**직업인 인터뷰 및 체험활동 희망 분야**
이00	통역사 인터뷰 희망, 통역 및 여행가이드 관련 직업인 체험활동 희망
장00	외교관 인터뷰 희망, 영미권 대사관 직업 체험활동 희망

◉ 프로그램 평가계획

(1) 평가계획

평가시기	내용	평가도구
사전평가	1. 계획 수준의 적절성 1) 실행가능 한 프로그램들로 구성되어 있는가 2) 진행하기 어려운 프로그램은 수정되었는가 2. 프로그램 준비도 평가 1) 각 단위프로그램 준비물이 모두 구비되었는가? 2) 필요한 전문 인력은 섭외 되었는가?	자체평가
과정평가	1. 회기 별 단위프로그램 청소년들의 만족도 인터뷰 1) 프로그램 전반적 만족도 및 애로사항 수렴 2. 인터뷰 및 체험활동 진행 상태 확인 및 애로사항 조사 1) 인터뷰 및 체험활동 섭외, 진행 관련 만족도 애로사항 수렴	인터뷰
마무리	만족도 조사	설문지

(2) 평가도구

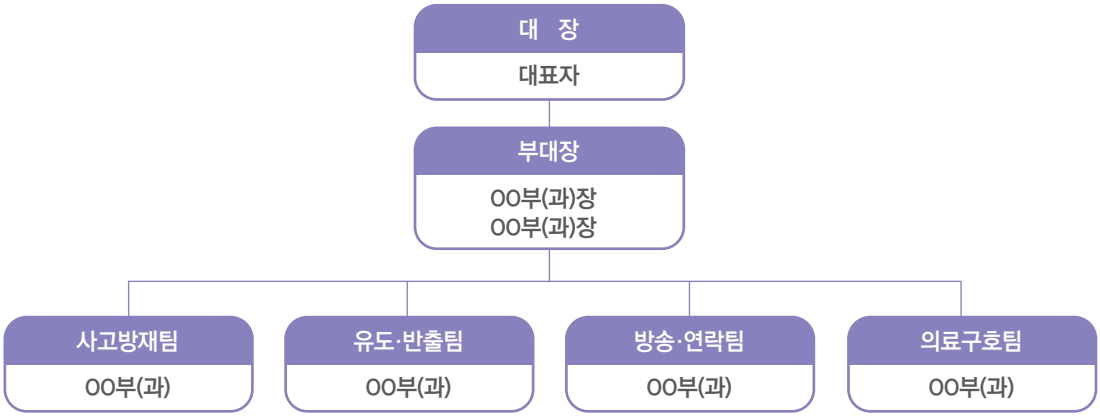
분야	항목	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	매우 아니다
정보 습득 정도	1. 내가 어떤 성향인지, 무엇에 관심이 있고 좋아하는지 알게 되었다.					
	2. 진로 탐색을 위해 본인 스스로가 계획하고 실천하는 방법을 알게 되었다.					
프로그램	1. 전반적으로 프로그램에 만족한다.					
	2. MBTI 및 HOLLAN 검사 및 상담에 만족한다.					
	3. 삶의 의미 탐색을 위한 자전적 글쓰기 프로그램에 만족한다.					
	4. 타자화된 본인의 아바타로 카툰 제작하기 프로그램에 만족한다.					
	5. 보고, 맛보고, 느끼다 프로그램에 만족한다.					
	6. 도우미단의 보조에 나는 만족한다.					
	7. 본인의 장점과 단점을 통해 어떻게 자신을 보완 해야 할 지 알게 되었다.					
	8. 또래 집단 상담을 통해서 나와 비슷하거나 다른 사람들을 존중하는 방법을 알게 되었다.					
	9. 주변인을 시작으로 본인 관심 분야의 직업인 및 기업을 인터뷰 함으로 본인의 진로 탐색에 많은 도움이 되었다.					
	10. 인터뷰 및 체험활동 섭외, 활동 진행에 만족한다.					

분야	항목	매우 그렇다	그렇다	보통	아니다	매우 아니다
인식 변화	1. 프로그램 종료 후 종료 자신에 대해 아는 것, 진로 탐색의 중요성에 대해 알게 되었다.					
	2. 이번 직업인 및 기업 인터뷰, 체험활동을 통해 스스로 계획하고 진행함으로 나의 진로 탐색에 자신감이 생겼다.					
	3. 앞으로 나는 나의 진로 탐색을 스스로 계획해서 실천할 것이다.					
진로 개발	1. 나는 삶의 의미와 목적에 대해 생각한다.					
	2. 나는 행복한 삶을 실현하는 방법에 대해 생각한다.					
	3. 나는 나의 특성(흥미, 적성, 성격, 가치관 등)과 관심 있는 직업의 특성 (하는 일, 자격요건, 근무환경 등)을 비교하여 진로선택을 할 수 있다.					
	4. 나는 진로목표(고교 및 대학진학, 희망직업 진출 등) 달성을 위한 진로 계획을 세울 수 있다.					
	5. 나는 진로목표 달성을 위해 나에게 맞는 학습방법을 선택하여 스스로 공부한다.					
	6. 나는 진로목표 달성을 위해 좋아하는 과목 뿐 아니라 싫어하는 과목도 열심히 한다.					
	7. 나는 직업적으로 새로운 시도와 도전을 하는 사람들을 보면 나도 그렇게 해보고 싶다는 생각이 든다.					
	8. 나는 이 세상에 내가 원하는 또는 하고 싶은 일이 없다면 새로운 직업을 만들어보고 싶다.					
	9. 나는 남들이 가지 않은 새로운 진로를 찾아가는 것에 대한 불안 및 두려움을 극복할 자신이 있다.					
	10. 나는 내가 좋아하는 일을 하는 것이라면 성공적인 결과가 보장되지 않더라도 견딜 자신이 있다.					
	11. 나는 진로계획에 변화가 생기더라도 적응할 자신이 있다.					

보고, 맛보고, 느끼다 프로그램 소감

◉ 안전관리계획

1) 안전관리 조직 및 임무 편성



팀별	임무
본부팀	1. 대장 : 총괄 및 특히 중요·복잡한 사항의 결단·지시 2. 부대장 : 대장의 보좌 및 대장에게 사고가 있을 때, 또는 부재시의 직무대행 3. 팀장 : 각 팀의 총괄
방송연락팀	1. 재해정보를 수집한다. 2. 사전에 지정된 바에 따라 관계 기관 등에 전화로 통보, 연락한다. 3. 각반과의 연락 및 조정을 담당한다. 4. 전화 및 외래자의 대응 등을 담당한다. 5. 구내의 정비 및 구내에 출입하는 자의 점검을 행한다.
사고 방재팀	1. 재해발생(화재 등)에 대해서는 바로 현장에서 초기대책(소화 등)에 힘쓴다. 2. 필요에 따라 소화 펌프 등 소화 설비를 사용한다. 3. 필요에 따라서 소방서 직원, 소방단원 등과 협력한다. 4. 상황에 따라서 전기회로, 수도꼭지, 또는 가스배관의 차단을 행한다. 5. 소화활동의 장애가 되는 물건을 철거한다. 6. 소화용수의 활보, 보급에 대응한다. 7. 재해피해 개소(個所)의 응급 보수를 한다.
유도 반출팀	1. 수련활동 청소년 및 직원 등에 대하여 대피로 안내 및 안전장소로 유도한다. 2. 피난장소, 피난통로의 확인 및 장해물의 제거, 피난 사다리의 전개를 행한다. 3. 인솔책임자와 협력하여, 청소년의 안전을 확인한다. 4. 비상지출물, 기타 중요물건 등 을 위험구역 밖으로 반출 확보한다. 5. 현장에서 관계자 이외 진입금지 등의 조치를 행한다. 6. 재해상황에 필요한 물자의 확보에 임한다.
의료 구호팀	1. 구호본부를 만들어 그 소재를 명시한다. 2. 구호의료품, 들것 등을 준비하고 상황에 맞게 구호활동에 임한다. 3. 부상자의 응급조치, 의사와의 연락을 행한다. 8 청소년수련시설 안전 종합매뉴얼

2) 프로그램 진행 단계별 안전관리 계획

- 준비단계

1. 코로나19 대비 열체크, 손소독, 마스트 착용 여부, 문진표 및 방문자 기록표 작성
2. 활동하고자 하는 장소 및 프로그램의 시설, 장비, 기자재 사전 안전점검
3. 참가청소년 대상자 특성 파악
4. 활동의 개요 및 안전에 관한 유의사항 전달 및 숙지 여부 확인
5. 환자 파악
   - 환자 파악 후 상담 및 조치
   - 환자관리에 대한 대책 마련(의무실, 숙소, 관찰 참여 등 기준 마련)

- 운영단계

1. 활동 전 안전 유의사항 재 전달 및 숙지 여부 확인
2. 활동에 집중하지 못하는 학생들에게 주의 지도
3. 참가 청소년들의 연령 및 피로도를 관찰하여 쉬는 시간 적절하게 배정
4. 활동장을 이탈하는 청소년이 없도록 관찰
5. 활동 중 안전사고 발생시 대처방안 및 능력 배양
6. 활동 중 안전사고 발생시 연락체계 숙지 및 연습
7. 청소년지도자는 절대로 활동장소에서 이탈 금지
8. 활동 중에 청소년지도자는 활동장소 이탈 금지
   - 특히, 관찰참여 환자가 활동장소 이탈 금지

- 종료단계

1. 활동내용 정리
2. 청소년활동 이후 차기활동 안내
3. 청소년활동 이후 차기활동 장소 이동시 사전 동선 안내 및 이동에 관한 안전교육 실시

◉ 기대효과

○ **청소년 자아 정체성, 자기주도적 진로 탐색 및 학습 능력 향상**

- 성격 검사 및 집단상담, 문화예술체험프로그램을 통해 자아정체성을 향상하고, 청소년 본인의 관심사에 스스로 인터뷰와 체험활동 계획을 준비하는 것부터 시작해 섭외, 진행와 그 사이에서 발생하는 어려움을 스스로 해결해 나가는 과정을 통해 자기주도적 진로 탐색 및 학습 능력을 향상시킨다.

○ **자기주도적 청소년 활동 프로그램을 통해 청소년과 지역사회 연계의 패러다임 확대**

- 청소년 활동 프로그램을 지역사회와 연계하는 시도를 하는 이 프로그램으로 인해 자기주도적 청소년활동과 지역사회를 연계하는 청소년활동 프로그램의 새로운 패러다임을 생성하고 많은 청소년 관련 기관에서 참고해 변화하는 청소년 활 동 프로그램의 올바른 예가 된다.

MBTI 상담보고서

제출일: 2020년 월 일 학교: 학년: 이름:

1. MBTI 성격 유형 검사를 하기 전 본인의 성격은 어떻다고 생각합니까?
2. 자신의 MBTI 성격 유형은 무엇이고 그 특징을 설명해주세요.
3. 본래 생각했던 자신의 모습과 MBTI 검사 결과가 비슷한가요? 다른가요?
4. 어떤 식으로 비슷한지, 다른지 설명해주세요.
5. MBTI 성격 유형 검사 결과와 상담 내용을 바탕으로 전에 몰랐던, 새로 알게 된 내 모습이 무엇인지 설명해주세요.

소감	

HOLLAND 상담보고서

제출일: 2020년 월 일 학교: 학년: 이름:

1. 본인의 장래희망은 무엇인가요?
2. 자신의 HOLLAND 진로적성검사 결과를 설명해주세요.
3. MBTI 성격 유형 검사 결과와 HOLLAND 진로적성검사를 바탕으로 자신의 적성과 직업이 연계가 된다고 생각하나요?
4. HOLLAND 진로적성검사 결과에서 나온 추천 직업은 무엇이며 그 일을 장래에 하고 싶은 마음이 있나요?
5. HOLLAND 진로적성검사 결과와 상담 내용을 바탕으로 전에 몰랐던, 새로 알게 된 내 모습이 무엇인지 설명해주세요.

소감	

프로그램 만족도 설문 평가지

본 설문지는 활동 후 실시하는 만족도 조사이며 설문지는 초기 · 중간 · 사후 총 세 가지로
구성되어 바뀌는 자아, 자아형성에 목적을 두는 것입니다.
적극 참여하여 주시기 바랍니다.

학교		학년	
이름		평가 단계	초기 / 중간 / 사후

① 매우 그렇지 않다 ② 그렇지 않다 ③ 보통이다 ④ 그렇다 ⑤ 매우 그렇다

번호	항목	①	②	③	④	⑤
1	프로그램에 사용된 활동지와 재료는 프로그램 내용에 도움이 되었습니까?					
2	선생님은 프로그램 내용을 이해하기 쉽게 설명하였습니까?					
3	선생님은 활동 시간과 쉬는 시간을 잘 조절해가며 프로그램을 진행합니까?					
4	구성된 프로그램 수업 및 활동에 만족하십니까?					
5	프로그램을 통해 새롭게 알게 된 내 모습이 있습니까?					
6	앞으로도 프로그램에 참여하고 싶습니까?					
7	이 프로그램을 주변에 추천하고 싶습니까?					

교육 중 가장 기억에 남거나 좋았던 부분을 적어주시기 바랍니다.

교육 중 아쉬웠던 부분이 있다면 적어주시기 바랍니다.

교육 참여 전, 참여 후 느낀 점 또는 소감을 적어주시기 바랍니다.

소방관 직업 탐색	이 름	
	소 속	

(영상 시청 전) 소방관이 하는 일은 무엇일까? 생활에서 소방관을 봤던 경험은?

(영상 시청 후) 소방관에 대해 알고 있었던 점과 달랐던 점, 그리고 새롭게 알게 된 점은?

삶의 자전적 글쓰기 – 개요작성	이 름	
	소 속	

도입

· 다른 직업인들은 어떻게 살아가는가?

전개

· 어떤 삶을 살아 왔는가?(생애주기 그래프)

· 나는 어떤 사람인가 (MBTI 검사 혹은 인터뷰)

· 현재는 어떤 마음가짐으로 살아가고 있는가?

마무리

· 어떻게 살아가야할까?

· 되돌아 보니 어떤 사람이었는가?

나, 그리고 내가 그려낸 나

2회기 활동지

이 름	
소 속	
학 년	

▶ 나는 어떤 사람인가요?

▶ 내가 원하는 나의 모습은 무엇인가요?

위 질문의 답변을 조합하여 멋진 나를 만들어 봅시다.

또래 발표 평가지

학 교		이 름		학 년	

발표자명	학교명	인터뷰 대상 및 내용	* 잘한 점 / 배우고 싶은 점 * 발표할 때 친구의 장점은 무엇인가?

보고, 맛보고, 느끼다 인터뷰 보고서

		제출일자	
성명		학교, 학년	

활동일자		진행시간	
인터뷰 대상		직업인 분야	
인터뷰 장소			

	인터뷰 내용
인터뷰	

<table>
<tr><td rowspan="4">인터뷰</td><td colspan="2">인터뷰 내용</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>사진</td><td>사진</td></tr>
<tr><td>▲사진 소개</td><td>▲사진 소개</td></tr>
</table>

체험활동 보고서

		제출일자	
성명		학교, 학년	

활동일자		진행시간	
체험활동 장소		담당자 / 전화번호	
		진행방법	

체험활동 분야		
체험활동 내용		
체험 활동 세부 내용 및 사진		
1회기		
1회기 활동사진		
	▲사진에 대한 간략한 소개	▲사진에 대한 간략한 소개

2회기		
2회기 활동사진		
	▲사진에 대한 간략한 소개	▲사진에 대한 간략한 소개
3회기		
3회기 활동사진		
	▲사진에 대한 간략한 소개	▲사진에 대한 간략한 소개

활동 성찰	

참고 문헌

· 논문

김정영 허윤정 『아바타를 활용한 진로탐색 미술 프로그램 – 칼라코드 앱을 중심으로』, 한국융합학회논문지, 01/28/2018, Vol. 9, Issue 1, p. 181–187, 한국융합학회, 2018.
권일남 전명순 김정율, 『청소년 자기주도 활동의 개념정의와 특성』, 한국청소년활동연구, 5(2), 한국청소년활동학회, 2019
이시연, 『고등학생 시기 청소년활동이 대학생의 주관적 행복감에 미치는 영향』, 한국청소년활동연구, 5(3), 한국청소년활동학회, 2019
최윤희. 『대학 신입생의 삶의 의미 탐색을 위한 글쓰기 교육 모형 연구』, 사단법인 아시아문화학술원, 2016.
홍혜영, 『체험중심 진로탐색 프로그램이 고등학생의 진로 탄력성과 진로의사결정에 미치는 영향』, 숙명여자대학교 인적자원개발대학원, 2020

· 단행본

한국청소년활동진흥원, 2020, 『역량기반 청소년활동 가이드북』, 한국청소년활동진흥원
한국청소년활동진흥원, 2016 『청소년활동 안전종합매뉴얼』, 한국청소년활동진흥원

팀명 | 디체크

환경을 돌려zoom

◉ 개발 배경

ㅇ 포스트 코로나시대에 맞춰 비대면프로그램의 필요성과 환경문제 심각성을 느낀 후 시대 상황에 맞는 비대면 환경교육 프로그램 개발을 생각하게 되었다. 스트레이트뉴스(2020.07.21.), 김유빈 (국회미래연구원 연구위원)에 따르면 "도시화, 개발중심의 패러다임으로 생태계는 복원력을 점차 잃어가고 녹지는 점차 줄어들고 있다. 코로나19와 같은 인수공통 감염병의 창궐 가능성을 더욱 높이는 요인 중 하나이다"라고 언급했다. 서울신문(2020.08.19.)에 이재영(국가환경교육센터장) 공주대 환경교육과 교수에 따르면 "민주시민교육과 환경교육이 결합한 지속 가능한 발전교육으로의 변화가 필요하다"라고 강조했다. 현재 우리는 일회성의 환경교육보다 일생생활과 연결할 수 있는 지속가능한 환경교육을 할 필요성이 있다.

◉ 프로그램 목적 및 목표

(1) 목적

다양한 환경분야중 매번 다른 분야의 내용으로 환경현황을 공유하고 탄소발자국이라는 환경지표를 통하여 참여 대상들의 탄소발자국 정도와 현황을 인지하게끔 한다. 인지를 바탕으로 환경 주제를 접목시킨 활동을 통해 일회성의 환경교육에서 끝나는 것이 아닌 지속가능한 교육을 통해 프로그램 후에도 실생활에 적용시킬 수 있게 한다.

(2) 목표

1. 영상을 통해 환경을 되돌아보고 환경이슈를 확인한다.
2. 환경지표인 탄소발자국 측정을 통해 나의 탄소발자국 정도를 확인한다.
3. 응용활동을 통한 환경에 흥미를 유발하며, 일상에 접목한다.

◉ 프로그램 일정표

(1) 개요

ㅇ 사업추진 기간 or 시간 : 1일 (약 3시간)
ㅇ 사업추진 장소 : 각자의 공간 (zoom강의, 유튜브 실시간)
ㅇ 사업추진 대상 및 인원 : 대학생 대상 & 20명 내외

(2) 프로그램 일정

시간	소요시간	단위 프로그램명
10:00~11:00	60분	오리엔테이션 & 활동1. 환경리뷰
11:00~12:00	60분	활동2. 탄소발자국 측정하기
12:00~13:30	90분	점심시간
13:30~14:30	60분	활동3. 교구활동

◉ 단위 프로그램 내용

단위프로그램명	환경 리뷰(다시보기)		
단위프로그램 목표	환경을 되돌아보고 강의의 필요성을 느낌	대상 및 인원	대학생 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	줌으로 하는 강의 (실내)		
준비물	-		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 강사소개 및 오리엔테이션(준비물확인) - 영상소개 및 활동참여도를 높이기 위한 돌발질문을 공지		사전조사를 통한 주소파악
전개	- 환경이슈관련 영상시청		프로그램에 맞는 영상 선정
마무리	- 영상 요약 및 돌발질문시간		

단위프로그램명	탄소발자국 측정하기		
단위프로그램 목표	탄소발자국 측정하기	대상 및 인원	대학생 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	줌으로 하는 강의 (실내)		
준비물	탄소발자국 활동지, 필기도구		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 탄소발자국 개념 소개		
전개	- 탄소발자국 개념 적용과 측정하기		탄소발자국 활동지 보내기
마무리	- 탄소발자국을 줄이기 위한 방안 생각해보기		

단위프로그램명	교구활동		
단위프로그램 목표	환경 흥미유발하기	대상 및 인원	대학생 20명 내외
활동장소 (실내,실외,야외)	줌으로 하는 강의 (실내)		
준비물	교구		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 환경지킴이 활동인증서 안내 - 만들기와 환경의 관련성을 설명		
전개	- 만들기 제작		영상과 관련한 교구활동
마무리	- 정리 및 프로그램 마무리 - 전체프로그램 마무리		

◉ 프로그램 평가계획

(1) 평가계획

활동지도의 목적과 목표가 제대로 수행되었는지 프로그램의 사전-과정-총괄 평가·환류가 제시될 수 있도록 평가계획을 수립함.

평가시기	내용	평가도구
사전평가	- 계획 수준의 적절성 (기대, 수준, 동기) - 원하는 활동 투표	설문조사
과정평가	- 만족도, 참여도	강의 도중 채팅창/화면
총괄평가	- 만족도	설문조사

(2) 평가도구

프로그램의 목적 혹은 목표와 연관된 만족도 및 효과성을 평가할 수 있는 문항이 포함되어 제시하여야 함.

1. 사전평가 > 구글폼/네이버폼
- 항목 : 주소(교구 배송용), 관심분야(수질, 대기, 해양, 폐기물 등) 확인

2. 과정평가 > 줌 채팅창 이용
- 중간중간 질문형식으로 활동 참여여부 확인

3. 총괄평가 > 구글폼/네이버폼
- 항목 : 만족정도(강사진, 활동프로그램, 교구 등), 기타의견받기

◉ 안전관리계획

ㅇ 안전고려 사항별 안전관리계획 제시(프로그램, 지도자, 활동환경 관점)

zoom, 유튜브 강의를 통한 비대면프로그램으로, 접촉과 만남을 자제하여 현재 심각한 코로나19 사태를 대비했다. 그러므로 프로그램으로 통한 안전관리계획을 제시할 필요성이 느껴지지 않는다.

◉ 기대효과

ㅇ 환경 현황 공유를 통하여 환경문제의 심각성과 사회적 이슈에 대한 관심도를 증가시킬 수 있다.
ㅇ 탄소발자국을 알아봄으로써, 그 동안의 생활을 돌아보는 시간을 갖고 저탄소 생활화를 실천한다. 인지를 바탕으로 한 환경 활동을 통하여 환기와 프로그램 이후에도 자발적인 환경활동으로 이어갈 수 있다.
ㅇ 프로그램을 통하여 사회 전반적인 환경인식을 심어주어, 환경적으로 건강한 사회를 만들 수 있는 기반을 다진다.

팀명 | 딜라잇

DO it yourself (나다움)

◉ 개발 배경

○ 프로그램을 개발하기 전, 지역사회 청소년들의 대상(11~16세, 14명)으로 프로그램에 대한 수요 조사(흥미, 기대수준 등에 대한 설문)를 실시하였고, 아래의 내용은 수요 조사에 대한 결과이다.

1. 청소년 수련시설 프로그램을 이용해 보신 적이 있습니까?

		빈도	퍼센트	유효퍼센트	누적퍼센트
유효	예	7	50.0	50.0	50.0
	아니오	7	50.0	50.0	100.0
	전체	14	100.0	100.0	

2. 프로그램 진행시간

		빈도	퍼센트	유효퍼센트	누적퍼센트
유효	3시간이하	6	42.9	42.9	42.9
	3시간이상 5시간 이하	6	42.9	42.9	85.7
	1박2일	2	14.3	14.3	100.0
	전체	14	100.0	100.0	

3. 흥미를 느끼는 프로그램

		빈도	퍼센트	유효퍼센트	누적퍼센트
유효	미술	2	14.3	14.3	14.3
	요리	6	42.9	42.9	57.1
	과학	2	14.3	14.3	71.4
	체육	3	21.4	21.4	92.9
	역사	1	7.1	7.1	100.0
	전체	14	100.0	100.0	

4. 프로그램에 참여해봤다면 어떤 프로그램이었습니까?

프로그램	응답(명)
역사체험	3
수영	3
요리	1
미술	2
체육	1

5. 청소년 시설에서 하고 싶은 프로그램이 있다면 기입해주세요.

프로그램	응답(명)
연극	2
댄스	2
목공	2
미술	2
음악 관련 프로그램	1
배드민턴	1
드론 교육	1
갯벌 체험	1

ㅇ 위 결과를 바탕으로, 문화예술 영역의 프로그램 개발을 목표로 하게 되었으며, 문화예술 영역의 활동이 갖는 감수성 자극, 자기표현, 다양성 존중 등의 긍정적 측면에 주목하였다. 그러므로 집단 미술치료 프로그램의 도입과 우드 체험 프로그램에 대한 개발을 하고자 한다.

ㅇ 더불어, 청소년의 자아존중감 발달은 자조기술의 발달과 함께 나타나는데, 과업들을 성공적으로 수행하면서 자신에 대한 신뢰감을 갖게 되고, 이러한 신뢰감이 자아존중감의 중요한 원천이 된다. 자아존중감은 인생을 성공하는데 꼭 필요한 핵심 요소 중 하나이며, 기본적으로 자신에 대한 신념들의 집합이다. 자아존중감 중 핵심 요소인 자신감은 자기가치를 토대로 나는 주어진 일을 해낼 수 있다고 믿는 것이다.

참고 문헌 : 오세련, "초등학교 미술교과 시간을 활용한 집단미술치료프로그램이 자아존중감과 정서적 안정감에 미치는 영향." 국내석사학위논문 경기대학교 미술·디자인대학원, 2011.

⊙ 프로그램 목적과 목표

(1) 목적

청소년을 대상으로 자아존중감 향상을 위한 집단 미술치료 프로그램을 개발하는 것이다. 또한 만다라를 이용한 집단 미술치료 상담 및 우드체험을 함으로써, 지역사회 청소년들의 다양한 체험 활동 기회를 제공하는 것을 목적으로 둔다.

(2) 목표

본 프로그램의 목표는 청소년들이 즐겁고, 행복한 학교생활을 할 수 있도록 자아존중감을 증진시켜줄 수 있는 집단 미술치료 프로그램을 개발하고, 그 효과를 검증하는 것이다. 집단미술치료 프로그램의 목표를 통해, 청소년이 가장 많은 시간을 보내게 되는 학교생활을 하는 데 자아존중감의 향상으로, 또래친구들과의 좋은 유대관계를 형성하고, 부모와 교사 등 주위 환경에 잘 적응하며, 긍정적인 정서를 통해 잘 적응해 나갈 수 있도록 하는 목표를 제시하고자 한다.

⊙ 프로그램 일정표

(1) 개요

- ㅇ 사업추진 기간 or 시간 : 2020년 9월 중 2회(1회기 4시간 30분, 2회기 5시간 예정)
- ㅇ 사업추진 장소 : 부산진구청소년문화의집 3층 락카페실(주소 : 부산 부산진구 진남로328번길 62)
- ㅇ 사업추진 대상 및 인원 : 지역사회 청소년 10명 (11세 ~ 16세 대상)

(2) 프로그램 일정

<기본형 2회기 이상 일정표>

구분	시간	소요시간	단위 프로그램명
1회기	13:00~13:05	5분	안전교육 및 활동 소개 (담당자 : 이재영)
	13:05~13:55	50분	오리엔테이션 (담당자 : 명주연)
	13:55~14:15	20분	간식 시간 (담당자 : 최인하)
	14:15~15:05	50분	콜라주 만다라 (담당자 : 박희연)
	15:05~15:15	10분	휴식 (담당자 : 이재영)
	15:15~16:45	90분	감정 만다라 및 집단상담 (전문 강사 : 안민자 – 융그리고나 / 보조 진행 : 명주연, 박희연, 최인하)
	16:45~17:00	15분	휴식 (담당자 : 이재영)
	17:00~17:30	30분	1분 인터뷰 및 활동 마무리, 정리 정돈 (담당자 : 최인하)
2회기	13:00~13:05	5분	안전교육 및 활동 소개 (담당자 : 이재영)
	13:05~13:55	50분	오리엔테이션 (담당자 : 최인하)
	13:55~14:05	10분	휴식 (담당자 : 박희연)
	14:05~14:55	50분	난화 게임 (담당자 : 명주연)
	14:55~15:15	20분	간식 시간 (담당자 : 최인하)
	15:15~16:00	45분	우드스피커 제작하기 (전문 강사 : 김재환 – 우다다 목공소 / 보조 진행 : 명주연, 박희연, 최인하)
	16:00~16:10	10분	휴식 (담당자 : 이재영)
	16:10~17:00	50분	우드스피커 채색하기 (담당자 : 박희연)
	17:00~17:10	10분	휴식 (담당자 : 명주연)
	17:10~17:40	30분	작품 소개 및 1분 인터뷰 (담당자 : 이재영)
	17:40~18:00	20분	정리 정돈 및 마무리 (담당자 : 이재영)

⊙ 단위 프로그램 내용

- 1회기 단위 프로그램

단위프로그램명	안전교육 및 활동 소개		
단위프로그램 목표	원활한 교육 진행을 위한 사전준비	대상 및 인원	지역사회 청소년 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산진구청소년문화의집 3층 락카페실 (실내)		
준비물	안전교육 PPT 자료(부산진구청소년문화의집 자료 제공)		
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (1분)	- 활동기록 발급방법 및 활용안내 · 활동기록 발급 방법 ① yap.youth.go.kr 접속 ② 통합로그인 클릭 ③ 활동에 참여한 본인의 아이디로 접속(아이디가 없다면 통합회원 가입) ④ 로그인 후 청소년 Tap의'내가 활동했던 인증수련활동' 클릭 ⑤ '참여청소년 – 활동기록 발급' 클릭 ⑥ 출력하고자 하는 활동명 오른쪽 선택활동 출력의 '네모박스'선택 ⑦ '선택활동기록 출력'클릭 · 활동기록 활용 안내 : 활동기록 발급과 동시에 국가가 유지 및 관리하는 포트폴리오 작성이 가능하다. · 포트폴리오 작성 방법 ① 로그인 후, 청소년 Tap의 '내가 활동했던 인증 수련활동' 클릭 ② '참여청소년 – 포트폴리오 작성'클릭 ③ '포트폴리오 등록'클릭 - 안전교육의 필요성 설명 · 활동 시 일어날 수 있는 사고에 대해 청소년이 인지하고, 주의를 기울일 수 있도록 안내한다.		- 빔 프로젝트 사전 설치 담당자 : 이재영 보조자 : 명주연, 박희연 촬 영 : 최인하
전개 (3분)	- 이용시설 안전 관련 안내 · 프로그램 실시 전 안전점검을 실시하여 사고요인을 사전에 제거한다. · 비상 대피로와 소화전 위치를 설명한다. · 참가 청소년들이 지도자의 관리범위에 벗어나지 않도록 한다. - 프로그램 참여 간 안전수칙 교육 및 상해, 사고 발생 시 대처요령 · 부주의나 무리한 진행 등으로 인한 안전사고가 일어나지 않도록 한다. · 환자 발생 시 즉시 응급조치 후 지정 병원으로 후송 조치하도록 한다. · 가까운 의료기관 및 안전기관 : 전포파출소, 부산진소방서, 한결 의원		
마무리 (1분)	- 자리정돈 - 다음 활동 공지		

단위프로그램명	오리엔테이션		
단위프로그램 목표	– 프로그램 소개 및 교육 안내 – 친밀한 관계 형성을 위해 카드 속 질문을 통해 자신에 대해 이야기 한 후 자신을 표현할 수 있는 별칭 짓기	대상 및 인원	지역사회 청소년 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산진구청소년문화의집 3층 락카페실 (실내)		
준비물	참여자 인원 명단, 아이스 브레이킹(테이블 톡) 카드, A4 종이 5장, 싸인펜 5개, 명찰 10개		
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (10분)	– 참여 청소년 인원 파악 · 명단을 통해 출석 체크를 하고, 미 참석자에게 연락한다. · 화장실과 정수기 위치를 설명하고 개별 행동을 삼가하도록 공지한다. · 간단하게 프로그램에 대해 소개한다. – 프로그램 담당자 소개 · 안전교육 및 활동 소개 담당자 : 이재영 · 오리엔테이션 담당자 : 명주연 · 콜라주 만다라 담당자 : 박희연 · 감정 만다라 및 집단상담 담당자 : 전문 강사 안민자 (융그리고나) / 보조 진행 – 명주연, 박희연, 최인하 · 1분 인터뷰 및 활동 마무리, 정리 정돈 담당자 : 최인하 – 참가자 자기소개 · 나이, 이름, 참여 동기에 대해 한명씩 돌아가며 발표하도록 한다.		– 청소년들의 동기 유발과 관심제고 – 프로그램에 대한 중요한 이해 담당자 : 명주연 보조자 : 이재영, 최인하 촬 영 : 박희연
전개 (30분)	– 아이스 브레이킹 활동 (테이블 톡) ⇨ 게임 방법 1. 한 명씩 테이블 톡 카드를 뽑는다. 2. 시계방향으로 돌아가며 뽑은 카드를 질문에 대한 답을 한다. ⇨ 카드 질문 예시 · 만약 돈 걱정 없다면 해보고 싶은 일은? · 친구와 함께 본 영화 중 가장 기억에 남는 영화는? – 별칭 짓기 1. 1인당 1개씩 명찰과 종이를 나누어 준다. 2. 종이에 자신을 표현할 수 있는 단어를 작성한다. (ex : 색, 캐릭터 등) 3. 종이를 명찰에 끼우고 왼쪽 가슴에 붙인다.		
마무리 (10분)	– 별칭에 대한 감정 나누기 · 별칭을 정한 이유에 대해 발표한다. – 다음 활동 공지(간식 시간 20분 후 콜라주 만다라 50분, 담당자 : 박희연)		

단위프로그램명	콜라주 만다라		
단위프로그램 목표	– 프로그램 소개 및 교육 안내 – 자기 표현을 통해 자신을 인식하고 이해하기	대상 및 인원	지역사회 청소년 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산진구청소년문화의집 3층 락카페실 (실내)		
준비물	8절 도화지 10장, 잡지 및 신문 각 5부, 가위 10개, 풀 10개		
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (5분)	– 안전교육 필요성 설명 · 종이와 가위, 풀 사용에 관한 사고에 대해 청소년이 인지하고, 주의를 기울일 수 있도록 안내한다. – 콜라주 자료 배분 및 활동설명		– 자기 이해 및 자기 표현, 친밀감 형성 담당자 : 박희연 보조자 : 이재영, 최인하 촬 영 : 명주연
전개 (35분)	– 콜라주 만다라 활동 · 자신을 표현 할 수 있는 것을 잡지에서 찾아 오려 붙여 꾸민다. · 작품을 제작하여 자신을 소개한다. (사진출처: http://bitly.kr/ik97SsigHQ3)		
마무리 (10분)	– 자리정돈 – 다음 활동 공지 (감정 만다라 및 집단상담 50분, 전문 강사 : 안민자 – 융그리고나 / 보조 진행 : 명주연, 박희연, 최인하)		

단위프로그램명	감정 만다라 및 집단상담		
단위프로그램 목표	- 프로그램 소개 및 교육 안내 - 자신을 탐색 및 이해하는 시간을 가져 봄으로써 자기수용성 및 자아존중감 향상	대상 및 인원	지역사회 청소년 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산진구청소년문화의집 3층 락카페실 (실내)		
준비물	A4 종이 10장, 수채화 색연필 24색 5개, 연필 10개, 지우개 10개 등 (전문 강사 제공)		
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (15분)	- 안전교육 필요성 설명 · 종이와 가위, 풀 사용에 관한 사고에 대해 청소년이 인지하고, 주의를 기울일 수 있도록 안내한다. - 만다라에 대한 설명 - 프로그램 강사 소개 · 융그리고나 안민자 강사 초빙 예정		- 그림을 통해 자신의 감정 표현 - 자기 이해 및 자기 표현 능력 향상
전개 (70분)	- 나만의 감정을 표현하는 만다라 그리기 - 자신의 색깔로 색칠하여 나의 감정을 표현 - 표현한 작품을 심리상담전문가가 집단 상담 및 해석 (사진출처: https://m.blog.naver.com/woart/221485700126)		
마무리 (5분)	- 자리정돈 - 다음 활동 공지 (1분 인터뷰 및 활동 마무리, 정리정돈 30분, 담당자 : 최인하)		

<table>
<tr><td>단위프로그램명</td><td colspan="3">1분 인터뷰 및 활동 마무리, 정리 정돈</td></tr>
<tr><td>단위프로그램
목표</td><td>– 활동에 대해 소감을 나눔으로써 서로 생각과 경청, 인정의 자세를 배움
– 설문 작성을 통해 더 나은 활동을 개발할 수 있도록 함</td><td>대상 및 인원</td><td>지역사회
청소년 10명</td></tr>
<tr><td>활동장소
(실내,실외,야외)</td><td colspan="3">부산진구청소년문화의집 3층 락카페실 (실내)</td></tr>
<tr><td>준비물</td><td colspan="3">동영상 촬영기기(휴대폰), 설문지 10장, 연필 10자루</td></tr>
<tr><td>활동단계</td><td colspan="2">활동내용</td><td>유의사항</td></tr>
<tr><td>도입
(5분)</td><td colspan="2">– 오늘 한 활동에 대해 느낀 점 생각하기
· 동영상 인터뷰 촬영에 대해 사전에 동의를 얻는다.
· 간단히 느낀 점에 대해 이야기하도록 한다.</td><td rowspan="3">설문지 10장,
연필 10자루 등
준비

담당자 : 최인하
보조자 : 명주연,
박희연
촬 영 : 이재영</td></tr>
<tr><td>전개
(20분)</td><td colspan="2">– 오늘 한 활동에 대해 이야기 나누기 및 촬영 (소감 등)
· 한명씩 돌아가면서 오늘 한 활동에 대한 느낀 점을 발표하도록 한다.
· 동영상 인터뷰 촬영에 대해 동의를 얻은 학생들 대상으로 1분 동안 느낀 점에 대해서 촬영한다.
– 설문지 작성 (만족도 조사)
– 단체 사진 촬영
· 차후 프로그램 홍보 사진으로 사용 예정</td></tr>
<tr><td>마무리
(5분)</td><td colspan="2">– 정리 정돈하기
– 프로그램 담당자 인사 및 마무리
· 프로그램을 진행하면서 느낀 점에 대해 이야기한다.</td></tr>
</table>

– 2회기 단위 프로그램

단위프로그램명	안전교육 및 활동 소개		
단위프로그램 목표	– 원활한 교육 진행을 위한 사전준비	대상 및 인원	지역사회 청소년 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산진구청소년문화의집 3층 락카페실 (실내)		
준비물	안전교육 PPT 자료(부산진구청소년문화의집 자료 제공)		
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (1분)	– 활동기록 발급방법 및 활용안내 · 활동기록 발급 방법 ① yap.youth.go.kr 접속 ② 통합로그인 클릭 ③ 활동에 참여한 본인의 아이디로 접속 ④ 로그인 후 청소년 Tap의'내가 활동했던 인증수련활동' 클릭 ⑤ '참여청소년 – 활동기록 발급'클릭 ⑥ 출력하고자 하는 활동명 오른쪽 선택활동 출력의 '네모박스'선택 ⑦ '선택활동기록 출력' 클릭 · 활동기록 활용 안내 : 활동기록 발급과 동시에 국가가 유지 및 관리하는 포트폴리오 작성이 가능하다. · 포트폴리오 작성 방법 ① 로그인 후, 청소년 Tap의 '내가 활동했던 인증 수련활동' 클릭 ② '참여청소년 – 포트폴리오 작성'클릭 ③ '포트폴리오 등록'클릭 – 안전교육의 필요성 설명 · 활동 시 일어날 수 있는 사고에 대해 청소년이 인지하고, 주의를 기울일 수 있도록 안내한다.		– 빔 프로젝트 사전 설치 담당자 : 이재영 보조자 : 명주연, 박희연 촬 영 : 최인하
전개 (3분)	– 이용시설 안전 관련 안내 · 프로그램 실시 전 안전점검을 실시하여 사고요인을 사전에 제거한다. · 비상 대피로와 소화전 위치를 설명한다. · 참가 청소년들이 지도자의 관리범위에 벗어나지 않도록 한다. – 프로그램 참여 간 안전수칙 교육 및 상해, 사고 발생 시 대처요령 · 부주의나 무리한 진행 등으로 인한 안전사고가 일어나지 않도록 한다. · 환자 발생 시 즉시 응급조치 후 지정 병원으로 후송 조치하도록 한다. · 가까운 의료기관 및 안전기관 : 전포파출소, 부산진소방서, 한결 의원		
마무리 (1분)	– 자리정돈 – 다음 활동 공지 (오리엔테이션 50분, 담당자 : 최인하)		

단위프로그램명	오리엔테이션		
단위프로그램 목표	– 프로그램 소개 및 교육 안내 – 친밀한 관계 형성을 위해 게임을 통해 자신을 표현하기	대상 및 인원	지역사회 청소년 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산진구청소년문화의집 3층 락카페실 (실내)		
준비물	참여자 인원 명단, 아이스 브레이킹(인간빙고게임) 활동지 10장, 싸인펜 5개, 명찰 10개		
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (10분)	– 참여 청소년 인원 파악 · 명단을 통해 출석 체크를 하고, 미 참석자에게 연락한다. · 화장실과 정수기 위치를 설명하고 개별 행동을 삼가하도록 공지한다. · 간단하게 프로그램에 대해 소개한다. – 프로그램 담당자 소개 · 안전교육 및 활동 소개 담당자 : 이재영 · 오리엔테이션 담당자 : 최인하 · 난화게임 담당자 : 명주연 · 우드스피커 제작하기 담당자 : 전문 강사 김재환(우다다목공소) / 보조 진행 – 명주연, 박희연, 최인하 · 우드스피커 채색하기 담당자 : 박희연 · 작품 소개 및 1분 인터뷰 담당자 : 이재영 · 정리 정돈 및 마무리 담당자 : 이재영		
전개 (30분)	– 아이스 브레이킹 활동 (인간빙고게임) 인간빙고게임 3 4 8 5 2 7 6 9 1 ⇨ 게임 방법 1. 표가 그려진 활동지에 1–9까지 숫자를 마음에 드는 칸에 작성한다. 2. 해당 번호의 질문지를 보고 답을 작성한다. 3. 작성을 다 하면 종이를 들고 돌아다니면서 같은 취향의 친구를 찾아 이름을 적는다. 4. 3줄 빙고가 완성되면 빙고를 외친다. ⇨ 질문 예시 · 형제 관계 : 나와 형제 관계가 같은 친구 · 생일 : 나와 생일이 같은 달인 친구 · 색 : 나와 같은 색을 좋아하는 친구		– 청소년들의 동기 유발과 관심제고 – 프로그램에 대한 중요한 이해 담당자 : 최인하 보조자 : 명주연, 이재영 촬 영 : 박희연
마무리 (10분)	– 활동에 대한 소감 나누기 – 다음 활동 공지 (난화게임 50분, 담당자 : 명주연)		

단위프로그램명	우드 스피커 제작하기		
단위프로그램 목표	- 우드 스피커 제작을 통한 성취감 획득	대상 및 인원	지역사회 청소년 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산진구청소년문화의집 3층 락카페실 (실내)		
준비물	우드 DIY 키트 10개 (전문 강사 제공)		
활동단계	활동내용		유의사항
도입 (5분)	- 안전교육 필요성 설명 · 우드 스피커 제작 활동 시 일어날 수 있는 사고에 대해 청소년이 인지하고, 주의를 기울일 수 있도록 안내한다. - 프로그램 강사 소개 · 우다다 목공소 김재환 강사 초빙 예정 - 우드 DIY 키트 배분 및 활동 설명 (사진출처 : 우다다목공소 https://blog.naver.com/udada101)		- 우드 스피커 제작 시 발생하는 안전사고 유의
전개 (35분)	- 우드 스피커 만들기 · 먼저, 우드를 사포질을 한다. · 그 다음, 조립을 하여 우드 스피커를 제작한다. (사진출처 : 우다다목공소 https://blog.naver.com/udada101)		
마무리 (5분)	- 자리정돈 - 다음 활동 공지 (우드 스피커 채색하기 50분, 담당자 : 박희연)		

<table>
<tr><td>단위프로그램명</td><td colspan="3">우드 스피커 채색하기</td></tr>
<tr><td>단위프로그램
목표</td><td>– 조색 및 채색을 통한 색채 탐색</td><td>대상 및 인원</td><td>지역사회
청소년 10명</td></tr>
<tr><td>활동장소
(실내,실외,야외)</td><td colspan="3">부산진구청소년문화의집 3층 락카페실 (실내)</td></tr>
<tr><td>준비물</td><td colspan="3">아크릴 물감 24색 2박스, 백붓 7호 10개(아크릴 물감용 붓),
백붓 10호 5개(바니쉬용 붓), 바니쉬 2통, 일회용 접시 20개입</td></tr>
<tr><td>활동단계</td><td colspan="2">활동내용</td><td>유의사항</td></tr>
<tr><td>도입
(5분)</td><td colspan="2">– 안전교육 필요성 설명
· 우드 스피커 채색 활동 시 부주의에 대한 사고에 대해 청소년이 인지하고, 주의를 기울일 수 있도록 안내한다.
– 채색 재료 배분 및 활동 설명
· 아크릴 물감 5인당 1박스씩, 바니쉬 5인당 1통씩, 백붓 7호 1인당 1개씩, 백붓 10호 2인당 2개씩, 일회용 접시 1인 2개씩를 배부한다.
· 자유롭게 조색 및 채색할 수 있음을 설명한다.
· 공용물품(아크릴 물감, 바니쉬)은 질서 있게 사용하도록 한다.</td><td rowspan="3">아크릴 물감 24색 2박스, 백붓 7호 10개, 백붓 10호 5개, 바니쉬 2통, 일회용 접시 20개입 등 준비

담당자 : 박희연
보조자 : 이재영, 최인하
촬 영 : 명주연</td></tr>
<tr><td>전개
(35분)</td><td colspan="2">– 자신이 만든 우드 스피커에 조색 및 채색
· 아크릴 물감을 사용하여 자신이 원하는 대로 채색하도록 한다.
· 채색이 끝나면 건조 후, 바니쉬를 사용하여 1–2회 코팅하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>마무리
(10분)</td><td colspan="2">– 자리정돈
– 다음 활동 공지
(작품 소개 및 1분 인터뷰 30분, 담당자 : 이재영)</td></tr>
</table>

단위프로그램명	작품 소개 및 1분 인터뷰		
단위프로그램 목표	– 자신이 만든 작품을 소개함으로써 자신감 및 자아존중감 향상 – 서로 생각과 경청, 인정의 자세를 배움	대상 및 인원	지역사회 청소년 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산진구청소년문화의집 3층 락카페실 (실내)		
준비물	동영상 촬영기기(휴대폰)		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (5분)	– 자신이 만든 작품을 보고 느낀 점 생각하기 · 동영상 인터뷰 촬영에 대해 사전에 동의를 얻는다. · 간단히 느낀 점에 대해 이야기하도록 한다.	담당자 : 이재영 보조자 : 명주연, 박희연 촬 영 : 최인하	
전개 (20분)	– 자신이 만든 작품 소개하기 · 한명씩 돌아가면서 오늘 한 활동에 대한 느낀 점을 발표하도록 한다. · 동영상 인터뷰 촬영에 대해 동의를 얻은 학생들 대상으로 1분 동안 느낀 점에 대해서 촬영한다.		
마무리 (5분)	– 인상 깊었던 작품에 대해 이야기 해보기 · 다른 친구의 작품을 보고, 피드백 및 토론을 하도록 한다.		

단위프로그램명	정리 정돈 및 마무리		
단위프로그램 목표	– 설문 작성을 통해 더 나은 활동을 개발할 수 있도록 함	대상 및 인원	지역사회 청소년 10명
활동장소 (실내,실외,야외)	부산진구청소년문화의집 3층 락카페실 (실내)		
준비물	설문지 10장, 연필 10자루		
활동단계	활동내용	유의사항	
도입 (5분)	– 오늘 한 활동에 대해 이야기 나누기 (소감 등) · 한명씩 돌아가면서 오늘 한 활동에 대한 느낀 점을 발표하도록 한다.	설문지 10장, 연필 10자루 등 준비 담당자 : 이재영 보조자 : 명주연, 박희연 촬 영 : 최인하	
전개 (10분)	– 설문지 작성 (만족도 조사) – 단체 사진 촬영 · 차후 프로그램 홍보 사진으로 사용 예정		
마무리 (5분)	– 정리 정돈하기 – 프로그램 담당자 인사 및 마무리 · 프로그램을 진행하면서 느낀 점에 대해 이야기한다.		

※ 홍보계획

1. 홍보 일정 : 2020년 8월 17일 ~ 8월 31일 예정(2주간 홍보 예정)

2. 홍보 내용

① 프로그램 소개

- 주요 내용 : 집단 미술치료 및 DIY 우드체험(만다라 및 우드스피커 제작, 채색 활동)
- 주요 일정표

구분	시간	소요시간	단위 프로그램명
1회기	13:00~13:05	5분	안전교육 및 활동 소개 (담당자 : 이재영)
	13:05~13:55	50분	오리엔테이션 (담당자 : 명주연)
	13:55~14:15	20분	간식 시간 (담당자 : 최인하)
	14:15~15:05	50분	콜라주 만다라 (담당자 : 박희연)
	15:05~15:15	10분	휴식 (담당자 : 이재영)
	15:15~16:45	90분	감정 만다라 및 집단상담 (전문 강사 : 안민자 – 융그리고나 / 보조 진행 : 명주연, 박희연, 최인하)
	16:45~17:00	15분	휴식 (담당자 : 이재영)
	17:00~17:30	30분	1분 인터뷰 및 활동 마무리, 정리 정돈 (담당자 : 최인하)
2회기	13:00~13:05	5분	안전교육 및 활동 소개 (담당자 : 이재영)
	13:05~13:55	50분	오리엔테이션 (담당자 : 최인하)
	13:55~14:05	10분	휴식 (담당자 : 박희연)
	14:05~14:55	50분	난화 게임 (담당자 : 명주연)
	14:55~15:15	20분	간식 시간 (담당자 : 최인하)
	15:15~16:00	45분	우드스피커 제작하기 (전문 강사 : 김재환 – 우다다 목공소 / 보조 진행 : 명주연, 박희연, 최인하)
	16:00~16:10	10분	휴식 (담당자 : 이재영)
	16:10~17:00	50분	우드스피커 채색하기 (담당자 : 박희연)
	17:00~17:10	10분	휴식 (담당자 : 명주연)
	17:10~17:40	30분	작품 소개 및 1분 인터뷰 (담당자 : 이재영)
	17:40~18:00	20분	정리 정돈 및 마무리 (담당자 : 이재영)

② 운영 일시 : 2020년 9월 중 2회 (1회기 4시간 30분, 2회기 5시간 예정)

③ 운영 장소 : 부산진구청소년문화의집 3층 락카페실(주소 : 부산 부산진구 진남로328번길 62)

④ 참가 대상 : 지역사회 청소년 10명 내외 (11세 ~ 16세)

※ 방과 후 아카데미 참가 희망 청소년 우선 선발 후 선착순 모집

⑤ 신청 방법 : 부산진구청소년문화의집 홈페이지 공지사항

신청서 양식 작성 후 기관 제출

⑥ 문　　의 : 부산진구청소년문화의 집 (051)805-3114

3. 홍보 방법

① 부산진구청소년문화의집 홈페이지 공지사항 및 페이스북(SNS) 페이지 게시물 업로드

② 동명대학교 예비청소년지도사 기획단 '청깨구리' 페이스북(SNS) 페이지 게시물 업로드

③ 부산광역시청소년활동진흥센터 페이스북(SNS) 및 인스타그램(SNS) 페이지 게시물 업로드

④ 프로그램 포스터나 현수막 제작 후 게시

※ 프로그램 홍보 카드뉴스

⊙ 프로그램 평가계획

(1) 평가계획

평가시기	내용	평가도구
사전평가	청소년들의 프로그램에 대한 기대 및 동기 파악	프로그램 수요조사 설문지
과정평가	활동 중간 만족도 평가	1분 인터뷰
총괄평가	사후만족도 조사	프로그램 만족도 설문지
평가회의	- 프로그램 참여 청소년 및 전문강사 피드백 - 활동에 대한 프로그램 담당자들의 모니터링	프로그램 결과 보고서

(2) 평가도구

프로그램 사전 수요 설문지

(대상 11~16세 청소년)

1. 청소년 수련시설에서 진행하는 프로그램에 참여해 보신 적이 있습니까?
① 예 ② 아니요

2. 프로그램에 참여 해봤다면 어떤 프로그램 이였습니까?

3. 어떤 프로그램에 흥미를 느끼십니까?

① 미술 ② 요리 ③ 과학 ④ 예술 ⑤ 역사

4. 프로그램 진행 시간은 얼마정도가 적당하다고 생각하십니까?
① 3시간 이하 ② 3시간 이상 5시간 이하 ③ 5시간 이상 7시간 이하 ④ 1박 2일

5. 청소년 시설에서 하고 싶은 프로그램이 있다면 기입해주세요.

사후 설문지

(프로그램 학습자 만족도 조사)

1. 다음은 질문에 대한 의견을 해당하는 번호에 ○ 표시해 주십시오.

문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 본 프로그램은 참여하여 활동하는데 무리가 없었다.					
2) 본 프로그램은 청소년의 신체적 특성을 잘 고려하여 만들어졌다.					
3) 본 프로그램의 시설이나 도구 등은 프로그램을 운영하는데 적합하였다.					
4) 본 프로그램은 주제와 세부내용이 잘 맞게 운영되었다.					
5) 본 프로그램은 나의 수준에 적합하였다.					
6) 본 프로그램의 지도자는 프로그램을 진행할 때 최선을 다해 열정적으로 지도하였다.					
7) 본 프로그램을 전개하는데 무리가 없을 정도로 시설의 안전성이 확보되었다.					
8) 본 프로그램의 운영 시 안전예방에 대한 교육은 잘 이루어졌다.					

2. 프로그램을 참여하면서 느낀 점을 자유롭게 작성해주세요.

3. 귀하의 성별은 무엇입니까?
① 남 ② 여

4. 귀하는 본 프로그램을 어떠한 경로로 알게 되었습니까?
① 홈페이지 또는 인쇄매체(신문, 전단지 등) ② 지인의 소개(아는 친구가 가자고 함 등)
③ 기관의 추천(수업을 듣는 기관에서 소개하였음) ④ 직접 검색하고 알아보았음
⑤ 기타( )

5. 강의 혹은 기관 이용 시, 필요한 의견이 있으시면 말씀해주시기 바랍니다.

프로그램 결과 보고서

가. 프로그램 목적 및 목표

1. 프로그램명 :
2. 일 시 :
3. 장 소 :
4. 대 상 :
5. 투입 인력 :
6. 집단 구조 :
7. 참석 인원 :

나. 프로그램 목적 및 목표

1. 목 적 :
2. 목 표 :

목표	하위목표

다. 세부프로그램 평가

프로그램명	내용	평가

라. 지도자 역할 수행평가

단계	지도자 역할	수행평가
준비단계		
실행단계		
종결단계		

마. 효과성 평가

1. 프로그램의 목적 성취도 :
2. 프로그램 만족도 :
3. 프로그램 구성 및 진행에 대한 평가 :
4. 기타

◉ 안전관리계획

가. 사항별 안전관리계획

구분	내용
프로그램	- 활동 전, 참가청소년을 대상으로 환자 파악 및 안전교육을 실시함 - 환자 발생 시, 반드시 응급조치/비상연락망을 가동한 후 병원 후송 조치함 - 무리한 활동, 부주의 등으로 안전사고가 발생하지 않도록 주시함 - 청소년 간 싸움이나 심한 장난으로 안전사고가 발생하지 않도록 교육함 - 활동 전, 사항별 안전점검체크리스트 작성 및 지도자 공유
지도자	- 사전안전교육을 진행하여 비상 시 행동요령 및 연락망 숙지함 - 안전 전문인력(응급처치원 자격 보유 지도자)을 배치하여 진행함 - 비상시 역할분담을 명확히 하여 각자의 임무 및 역할 숙지함
활동환경	- 활동장 내/외 위험요소는 사전에 파악 및 점검하여 조치함 - 개인적으로 소지한 어떠한 화기 물품도 사용할 수 없도록 지도함 - 싸움이나 심한 장난으로 안전사고가 발생하지 않도록 교육함 - 활동에 부적절한 복장은 입지 않도록 사전에 공지함

나. 비상연락망

기관명	주소	비상연락망
전포파출소	부산광역시 부산진구 전포대로 165	051)802-1961
부산진소방서	부산광역시 부산진구 서전로 43	051)760-4280
한결의원	부산광역시 부산진구 전포대로 170 유성헤네스타워	051)900-4024

다. 안전관리담당

구분	임무 및 역할	담당자
운영담당자	- 기관 내 총괄업무 수행 - 직원 비상연락체계 가동 및 신속한 상황보고 - 경찰, 소방, 의료 관계자와의 협조관계 유지 - 피해청소년에 대한 연락과 가정 방문 검토 및 지시	이재영
(안전)전문인력	- 부상자의 간호활동 및 필요시 응급처치 - 의료기관 등 협조체계 유지 - 필요 시 환자 후송 및 긴급방송	명주연
보조지도자	- 총괄반에 각종 상황파악 및 전파(보고) - 피해시설 확인 및 자체조치 강화 - 현장 출입 통제 및 안전사고 예방 - 비상 상황 시, 학생 인솔	박희연 최인하

나. 비상연락망

구분	내용
의약(용)품	해열·진통제, 항히스타민제, 소화제, 지사제, 상처치료 연고, 붕대, 압박붕대, 가위, 반창고, 멸균거즈, 삼각건, 여성위생용품 등

⊙ 기대효과

- 억압된 내면을 활동을 통해 건강하게 표출하고, 말로 표현하기 어려워하는 청소년들이 집단 미술 치료 활동 및 우드 체험을 통해서, 직·간접적으로 자신의 기분, 생각 등을 자유롭게 표현할 수 있게 된다.
- 청소년들이 스스로 작품을 완성하여 집중력과 자존감을 높이고, 진로설계와 상호작용기술 습득에 도움을 줄 수 있다. 또한 청소년들의 창의성을 증진 시킬 수 있다.

팀명 | 성바론

성가라사니

◉ 개발 배경

청소년 시기에는 성의 발달과 함께 성에 대한 관심과 호기심이 생겨나기 마련이다. 그래서 성교육이 가장 필요하고 중요한 시기라고 할 수 있다. 그에 따라 국제적으로 성교육을 청소년의 정규교육에 필수 과정으로 포함시킬 뿐 아니라, 점점 그 연령대를 낮춰 어렸을 때부터 성교육을 이수하도록 하는 추세로 변화하고 있다. 그러나 한국의 성교육은 해외 다른 나라들에 비해 현저히 뒤떨어져 있다. 성교육이 발달되어 있는 다른 나라들의 성교육을 살펴보면, 독일의 경우 한 번 배울 때마다 일주일에 2시간씩 8~9주, 핀란드의 경우 연간 40~50시간에 이르는 성교육이 필수로 이루어지고 있으며 그 내용 또한 구체적이고 사실적이다. 또한 성교육이 가장 발달되어 있는 스웨덴의 경우 전 세계에서 최초로 전 아동에게 성교육을 의무화시켰으며, 초등학교 저학년 때부터 주제를 나누어 구체적인 성교육이 이루어지고 있다. 그에 비해 우리나라의 성교육은 '연간 3시간 성교육 의무, 연간 10시간 성교육 권장'에 그치며, 그마저도 성교육이 독립적인 교과과정으로 진행되는 다른 나라들과는 달리 체육시간 혹은 기술가정 시간에 잠깐 배우는 등 교육시간에서 매우 부족한 실정이다.

다른 나라와 한국의 성교육의 가장 큰 차이는 청소년의 성관계에 대한 인식이다. 성교육이 체계적으로 잘 이루어지는 나라들의 성교육에서는 청소년의 성관계에 대한 부정적인 인식이나 서술이 없다. 오히려 성을 자유롭게 표현할 수 있도록 하되, 올바른 성인식과 책임감을 가지도록 교육한다. 반면 우리나라에서는 청소년의 성관계를 금기시할 정도로 부정적인 인식이 사회에 만연해 있다. 그 예로 최근 전남 담양의 한 남녀공학 고등학교에서 일부 학부모의 항의로 인해 성교육이 무산된 사건을 들 수 있다. 문제의 성교육은 바나나에 콘돔을 끼워보는 피임실습으로, 성범죄를 부추길 수 있다는 것이 항의 내용이었다. 그러나 피임교육이 성범죄를 부추긴다는 것은 기성세대의 잘못된 인식이며, 이미 독일에서는 초등학교 6학년이 되면 콘돔 사용법이나 이성친구와 성관계를 할 때 준비해야 하는 것에 대해 토론을 하는 등의 피임교육을 받는다. 또한 독일을 비롯해 해외의 많은 나라들이 남녀가 서로에 대해 자연스럽게 알아가도록 하며 올바른 성인식을 심어준다. 한국의 성을 금기시하고 부끄럽게 생각하는 문화는 오히려 잘못된 성적 관심을 부추긴다. 그 예를 2017년의 한 기사에서 찾을 수 있었다. <주간경향>의 선명수 기자가 작성한 "[표지이야기]한국 성교육, 위험한 10대 섹스 부른다"에 따르면, 이성교제를 하는 10대들 중 애인과의 성관계시 콘돔을 구하지 못해 '비닐봉지'나 '랩'을 씌워서 피임법으로 활용하는 이들이 있다는 것이다. 이것이 청소년의 성관계에 대한 부정적인 인식과 청소년의 성행위를 억제하는 '순결교육'에 초점을 맞춘 우리나라 성교육의 위험한 결과이다.

또한 잘못된 성교육은 잘못된 성인식을 심어 성범죄로까지 이어진다. 'N번방 사건'이 그 예시 중 하나이다. 'N번방 사건'은 미성년자를 포함한 일반 여성들을 상대로 성 착취 영상을 제작해 해외 모바일 메신저로 공유·판매한 대규모 디지털 성범죄이다. 그 피해자만 하루에 수천 명 정도이고 가해자는 26만 명에서 최대 30만 명 이상으로 추정된다. 끔찍하다고 생각하겠지만 우리 사회는 이미 'N번방 사건'뿐만 아니라 다양한 형태의 성범죄로 물들어 있다. 또한 피임법을 제대로 알지 못해 청소년 스스로 건강을 위협하거나 원치 않게 임신을 하는 문제도 심각하다. 이렇듯 피임법에 대해 정확하게 교육하는 것이 오히려 청소년들에게 더 도움이 될 뿐 아니라 원치 않는 임신이나 잘못된 성인식으로 인한 성범죄 등을 예방할 수 있다. 무지하다고 청소년들을 나무라고 순결을 강요할 게 아니라 성과 피임법에 대한 정확하고 구체적인 성교육이 이루어져야

한다. 따라서 기존의 부족한 성교육을 보완할 필요성을 느꼈고, 성관계를 금지시키는 것이 아니라 책임감과 행동요령을 가르치는 성교육 프로그램을 기획했다.

◉ 프로그램 목적과 목표

(1) 목적

- ㅇ 성에 대해 올바른 인식과 지식을 함양시킨다.
- ㅇ 성에 대한 책임감과 올바른 행동요령을 함양시킨다.

(2) 목표

- ㅇ 성에 대해 진솔하게 이야기를 나눔으로써 숨겨야한다는 인식을 부수고 청소년들이 평소 성에 대해 궁금했던 부분들의 해소를 돕는다.
- ㅇ 건강한 성과 사랑에 대한 정보를 제공하고 스스로 생각해볼 기회를 가져 주체적인 자기결정을 가질 수 있도록 돕는다.
- ㅇ 가장 흔한 피임도구인 콘돔의 사용방법을 배우고 익혀 필요시 사용할 수 있도록 돕는다.
- ㅇ 역할극을 스스로 만들어 봄으로써 사회의 성이슈에 대해 스스로 생각할 시간을 가진다.

◉ 프로그램 일정표

(1) 개요

- ㅇ 사업추진 기간 or 시간 : 11월 23일~12월 7일 (3주, 3회기)
- ㅇ 사업추진 장소 : 동명대학교 사회과학관(2번 건물) 105호 상담심리학과 실습실 (실내)
- ㅇ 사업추진 대상 및 인원 : 남구 거주 여성청소년 17세~19세 30인

(2) 프로그램 일정

구분	시간	소요시간	단위 프로그램명
1회기 (11/23)	13:00~13:30	30분	오리엔테이션 및 안전교육
	13:40~15:40	120분	요즘의 성
2회기 (11/30)	13:00~15:00	120분	우리의 성
	15:10~16:10	60분	콘돔라이센스 취득
3회기 (12/7)	13:00~15:30	150분	소시오드라마
	15:30~16:00	30분	마무리

– 프로그램 일정별 팀원 역할

구분	지도자	부지도자	안전관리담당
1회기	박환희	이정민	윤주연
2회기	이정민	윤주연	박환희
3회기	윤주연	박환희	이정민

⊙ 단위 프로그램 내용

단위프로그램명	요즘의 성(1회기)		
단위프로그램 목표	성에 대해 진솔하게 이야기를 나눔으로써 숨겨야 한다는 인식을 부수고 청소년들이 평소 성에 대해 궁금했던 부분들의 해소를 돕는다.	대상 및 인원	남구 거주 여자 청소년 17~19세 30인
활동장소 (실내,실외,야외)	동명대학교 사회과학관(2번 건물) 105호 상담심리학과 실습실 (실내)		
준비물	포스트잇, 합판, 활동 PPT		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 전체 프로그램 <성 가라사니>는 청소년수련활동인증제를 통해 기록 확인서를 발급받을 수 있고 이를 포트폴리오에 작성하여 활용할 수 있다. - 전체 프로그램에 대한 오리엔테이션과 안전교육을 진행한다. - 원활한 프로그램 진행을 위해 제비뽑기를 이용해 6인 1조로 5개의 조를 만들어 진행한다.		이때 정해진 조로 프로그램을 끝까지 진행한다.
전개	- 이번에 크게 이슈가 되었던 N번방 사건, 콘돔 씌우기 성교육에 대한 학부모들의 반발 사건등 사회적 성 이슈와 보수적인 성인식에 대한 내용을 PPT와 시청각 자료를 이용해 함께 나눠본다. - 다음으로 조원들끼리 <성은 솔직해야 한다와 숨겨야한다>를 주제로 토론을 진행하고 결과와 이유를 도출해 조의 대표가 발표를 해보는 시간을 가진다.		찬성과 반대 한쪽으로 몰리더라도 상관없이 청소년의 의견을 말하도록 한다.
마무리	- 휴식시간을 가진 후 성 토크콘서트 진행을 위해 포스트잇을 나눠주고 청소년들이 그동안 궁금했던 성에 대한 질문을 적어 준비된 합판에 붙이도록 한 후 이에 대해 응답하는 시간을 가진다.		다음 회기에 진행될 내용을 안내하고 마무리한다.

단위프로그램명	우리의 성(2회기)		
단위프로그램 목표	건강한 성과 사랑에 대한 정보를 제공하고 스스로 생각해볼 기회를 가져 주체적인 자기결정을 가질 수 있도록 돕는다.	대상 및 인원	남구 거주 여자 청소년 17~19세 30인
활동장소 (실내,실외,야외)	동명대학교 사회과학관(2번 건물) 105호 상담심리학과 실습실 (실내)		
준비물	활동 PPT		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 청소년들이 지금 경험하고 있는 혹은 앞으로 경험하게 될 사랑과 연애에 대한 주제로 2회기 프로그램을 진행함을 안내한다. - 워밍업으로 연애경험이 있는 학생이 얼마나 있는지 묻고 자유롭게 이야기하도록 한다.		대답하기 곤란한 개인의 사생활에 대해 캐묻거나 대답을 강요하지 않도록 한다.
전개	- 연애와 사랑에서 뺄 수 없는 스킨십과 성관계에서의 성적 자기결정권과 책임에 대해 이야기를 나눈다. - 성관계를 위한 다양한 피임방법(콘돔, 피임약, 각종 시술)의 소개 및 장단점에 대한 이야기와 함께 성병에 대한 소개와 피임이 왜 중요한지에 대해 이야기를 나눈다. - 더하여 관계에서 일어날 수 있는 몸과 마음에 대한 자기결정권 상실과 그로 인해 일어나는 성폭력, 데이트폭력 등에 대한 이야기를 나누고 다양한 행동요령에 대한 이야기를 나눈다.		진행방법 자체가 지루함을 느끼기 쉬우므로 청소년에게 질문을 많이 하도록 한다.
마무리	- 연애와 사랑 그리고 스킨십과 성관계를 어떻게 하면 더 건강하게 할 수 있을까에 대해서 조원들끼리 토의를 한 후 의견을 취합하여 발표 후 회기를 마무리한다.		참여하지 않는 학생이 없도록 유도한다.

단위프로그램명	콘돔라이센스 취득과정(2회기)		
단위프로그램 목표	가장 흔한 피임도구인 콘돔의 사용방법을 배우고 익혀 필요시 사용할 수 있도록 돕는다.	대상 및 인원	남구 거주 여자 청소년 17~19세 30인
활동장소 (실내,실외,야외)	동명대학교 사회과학관(2번 건물) 105호 상담심리학과 실습실 (실내)		
준비물	콘돔, 성기모형, 안대, 콘돔자격증, A4용지, 필기구(청소년준비)		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 콘돔라이센스 취득 과정에 도입하기에 각 조에 성기모형과 콘돔을 나눠주고 콘돔 사용방법을 익힌다. - 모든 학생의 연습이 끝나면 보조지도자는 성기모형을 수거하여 콘돔라이센스를 위한 2번 3번 부스를 만든다. - 콘돔라이센스 취득에 대한 방법과 순서에 대하여 청소년들에게 알려주고 마지막에 받게 되는 자격증에 대한 설명을 진행한다.		콘돔 씌우기에 거부감을 느끼는 청소년에게는 왜 이러한 활동이 필요한지 구체적으로 설명한다.
전개	- 콘돔라이센스 취득과정을 진행한다. 1. 모든 청소년들을 상대로 콘돔에 대한 OX 퀴즈를 진행한다. (모든 학생이 맞출 때까지 진행) 2. 정답을 맞힌 청소년들부터 2번 부스(실습실 내)로 이동하여 성기모형에 콘돔을 씌운다. 3. 바나나에 콘돔 씌우기에 성공한 청소년들은 3번 부스(실습실 내)로 이동하여 안대를 착용하고 성기 모형에 콘돔을 씌운다. - 모든 과정을 성공한 학생에게 콘돔라이센스를 부여한다.		최대한 청소년들 스스로 이루어 낼 수 있도록 한다.
마무리	콘돔라이센스 취득 과정 프로그램에 대한 소감을 한 명씩 나눠보고 지도자의 마무리 후 프로그램을 마친다.		모든 학생이 콘돔라이센스를 가져갈 수 있도록 유도한다.

단위프로그램명	소시오드라마(3회기)		
단위프로그램 목표	역할극을 스스로 만들어 봄으로써 사회의 성 이슈에 대해 스스로 생각할 시간을 가진다.	대상 및 인원	남구 거주 여자 청소년 17~19세 30인
활동장소 (실내,실외,야외)	동명대학교 사회과학관(2번 건물) 105호 상담심리학과 실습실 (실내)		
준비물	호루라기(상담자용)		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 소시오드라마에 대한 오리엔테이션을 진행한다. - 조의 대표끼리 가위 바위 보를 통해 피임, 성폭력, 음란물, 데이트 폭력, 성 고정관념 중 하나의 주제를 택한다.		주제가 겹치지 않도록 한다.
전개	- 청소년들의 창의성만으로 20분간 역할극을 만든다. - 20분이 지나면 모두 강의실에 둥글게 둘러앉고 한 조씩 나와 자신들의 역할극을 시연해본다. - 모든 조의 시연이 끝나고 조 대표가 나와 소감을 나눈다. - 다시 조원들이 모여 20분간 자신들의 역할극을 해피엔딩으로 재구성해본다. - 20분이 지나면 다시 강의실에 둥글게 둘러앉고 새로운 엔딩으로 만든 역할극을 시연해본 후 소감을 나누고 끝마친다.		역할극을 만들 때 지도자나 대학생 멘토의 의견이 반영되지 않도록 주의한다. 진행 중 주의집중이 필요하거나 역할극의 시작을 알릴 때 호루라기를 사용한다.
마무리	- 소시오드라마의 모든 과정이 끝나면 소시오드라마를 해보고 어땠는지 소감을 나눈다. - 그 후 전체 프로그램에 대한 소감을 나눈다. - 프로그램의 총괄평가 설문지를 작성하고 지도자의 마무리와 함께 프로그램을 마친다.		모든 학생이 소감을 나누도록 한다.

◉ 프로그램 평가계획

(1) 평가계획

평가시기	내용	평가도구
총괄평가	만족도	설문지

(2) 평가도구

프로그램 만족도 조사 설문지

안녕하십니까?
청소년 성교육 프로그램 <성가라사니>에 참여해주셔서 감사합니다. 본 설문지는 프로그램 참여자의 의견을 모아 더 나은 프로그램을 위한 개선 방향을 모색하기 위한 기초자료로 활용이 됩니다. 차기 프로그램의 질 향상을 위해 성실하게 응답하여주시길 부탁드립니다.

2020년 12월 7일
청소년 성교육 프로그램 <성가라사니>

1. 연령 (　　)세

2. 이번 성교육 프로그램이 유익하고 도움이 되었다고 생각하십니까?
① 전혀 그렇지 않다　②그렇지 않다　③보통이다　④그렇다　⑤전혀 그렇지 않다

3. 유익하다고 생각하는 프로그램은?(복수응답 가능)
① 요즘의 성(토크콘서트)　② 우리의 성　③콘돔자격증　④소시오 드라마

4. 다음에도 이러한 성교육 프로그램에 참여할 의사가 있으십니까?
① 전혀 그렇지 않다　②그렇지 않다　③보통이다　④그렇다　⑤전혀 그렇지 않다

5. 해당 프로그램에서 개선되었으면 하는 점을 적어주세요.
(　　)

6. 향후 프로그램에서 다뤘으면 하는 성교육 주제를 적어주세요.
(　　)

⊙ 안전관리계획

ㅇ 안전고려 사항별 안전관리계획 제시(프로그램, 지도자, 활동환경 관점)
- 프로그램 시작 전 안전교육 실시
- 회기별 안전관리 담당 배치
- 각 조(5개)에 안전관리 도우미 대학생 멘토 배치
- 동명대학교 양호실에 비상 상비약 구비
- 남부 소방서 대연 119 안전센터 : 051-623-1119
- 용당 파출소 : 051-610-8227
- 부산 남부 경찰서 : 182
- 부산 성모병원 응급실 : 051-933-7119

⊙ 기대효과

ㅇ 생활 속에서 흔히 겪는 일상적인 관계부터 미래의 관계까지 체계적이고 심층적인 접근을 통해 당연하게 생각했던 이전의 잘못된 성 인식 및 지식을 깨우치고, 구체적이고 실제적인 성 지식과 건강한 성 인식을 획득할 수 있다.

ㅇ 자신의 생각과 다른 사람의 생각을 공유하는 시간을 가지면서 성 또는 관계에 관한 다양한 의견을 알고 존중할 수 있다.

ㅇ 건강한 성관계와 다양한 피임법 등 실제적으로 필요한 지식을 제공하고, 가장 흔한 피임도구인 콘돔의 사용법을 익혀 실습을 함으로써 피임에 대한 거부감을 줄이며 안전하고 올바른 피임법을 사용할 수 있다.

ㅇ 사회의 성 관련 이슈를 다루고 역할극을 통해 실제상황을 체험해 봄으로써 각종 성범죄나 성 관련 문제들의 심각성을 인지하고, 그에 대한 올바른 대처법과 행동요령을 익힘으로써 나에게도 일어날 수 있는 성범죄나 성 관련 문제를 예방할 수 있다.

※ 콘돔라이센스 예시

<앞면>

디지털 성범죄 피해자 지원센터	02) 735 - 8994
인구보건복지협회 부산지회 성폭력 상담소	051) 624 - 5521
한국 성폭력 상담소	02) 338 - 5801
경찰청	112
여성 긴급 전화	1366

<뒷면>

※ 홍보포스터 예시

※ 프로그램 신청방법 예시

신청서QR

<홍보 포스터의 신청서 QR코드를 카메라로 인식하여 링크 이동>

form.office.naver.com ×

N 오피스 폼 Beta

청소년 성교육 프로그램 <성가라사니> 신청

안녕하세요. 청소년 성교육 프로그램 <성가라사니> 신청폼입니다.
<성가라사니>는 성에 대한 구체적이고 실제적인 지식과 올바른 인식 함양을 목적으로, 청소년들에게 필수적인 성교육을 기존과는 다른 방법으로 제공합니다. 본 프로그램은 11월 23일부터 12월 7일까지 총 3주에 걸쳐 3회기로 구성되어 있으며, 부산 남구에 거주하는 17~19세의 여성 청소년들을 대상으로 진행됩니다. 이 점 참고하여 신청해 주시기 바랍니다. (학교밖 청소년 신청가능)

*는 필수항목 입니다.

세부 일정 안내

구분	시간	소요시간	단위 프로그램명
1회기	13:00~13:30	30분	오리엔테이션 및 안전교육
(11/23)	13:40~15:40	120분	요즘의 성
2회기	13:00~15:00	120분	우리의 성
(11/30)	15:10~16:10	60분	콘돔라이센스 취득
3회기	13:00~15:30	150분	소시오드라마
(12/7)	15:30~16:00	30분	마무리

다음

form.office.naver.com ×

N 오피스 폼 Beta

신청 정보

1. 이름 (신청자 본인) *

2. 주민등록번호(뒷자리 첫 번째 숫자까지만 작성) *
예) 9701082

3. 연락처 *
- -

4. 거주지(동까지만 작성) *
예) 부산 남구 대연동

이전 ✓ 제출하기

<네이버 폼을 이용해 프로그램 신청>

팀명 | 티라노사우르스

손소독제 만들기 프로그램

◉ 개발 배경

코로나19가 계속 확산되면서 여가생활을 즐기지 못하는 청소년들이 많다. 하지만 부모님들은 자녀들이 밖에 나가고 싶어할 때 나가면 안된다고 강조하면서 학원은 보낸다. 코로나19로 인해 외출이 자유롭지 않은데 학원을 가야하는 청소년들을 위해 청소년들이 직접 손소독제를 만들어보고 간편하게 휴대용으로 소지하고 사용할 수 있게하여 올바른 코로나19의 방역 수칙을 준수시키기 위해서이다.

(출처 : 연합뉴스, 신선미 기자 https://www.yna.co.kr/view/AKR20200822041200530?input=1195m)
(출처 : 연합뉴스, 신재우 기자 https://www.yna.co.kr/view/AKR20200822053200530?input=1195m)

◉ 프로그램 목적과 목표

(1) 목적

본 프로그램이 직접적으로 의도하는 바는 평소 무언가를 참여하거나 무언가를 만드는 것을 좋아하는 청소년들이 현재 코로나19로 인하여 여가생활을 즐기지 못하고 있다. 그리하여 청소년들에게 손소독제를 만드는 키트를 자택으로 배송시켜 영상을 보고 만들며, 온라인으로 나마 청소년들이 활동을 할 수 있게끔 하기 위해서이다. 또한 봉사활동도 하지 못하고 있을 청소년들에게 본 키트를 완성시켜 인증샷을 찍은 뒤 부산광역시청소년활동진흥센터에 보내면 봉사시간을 주는 것으로 하여 봉사시간도 얻고, 코로나19 방역수칙도 잘 지키게 하기 위해서이다.

(2) 목표

본 프로그램에 참여한 청소년들은 부산광역시청소년활동진흥센터 측에서 봉사시간도 받고, 코로나19를 손소독제로 사전에 감염되는 것을 방지 시키기 위해서이다. 그리하기 위해서 구체적인 세부목표는

1. 부산광역시청소년활동진흥 센터 사이트에 손소독제를 만들 청소년을 모집한다.
2. 모집자 인원중 30명의 청소년들의 자택으로 키트를 발송한다.
3. 키트를 받은 청소년들이 온라인으로 영상을 시청하며 손소독제를 만든 후 인증샷을 찍어 부산광역시청소년활동진흥센터 이메일로 보낸다.
4. 부산광역시청소년활동진흥센터로부터 봉사시간을 부여받는다.
5. 자신이 직접만든 손소독제로 올바른 코로나19 방역수칙을 지킨다. 손소독제를 만들기 전에는 곳곳에 배치되어 있는 손소독제를 사용하였지만, 만들고 난 후에는 휴대용으로 간편하게 들고 다니며 코로나19 방역수칙을 안전하게 지키기 위해 본 프로그램을 기획하게 되었다.

◉ 프로그램 일정표

(1) 개요

- ㅇ 시간 : 1일(3시간)
- ㅇ 사업추진 장소 : 부산광역시 청소년활동진흥센터 및 온라인으로 프로그램
- ㅇ 프로그램 참여 대상 : 만 13세 ~ 만18세, 인원 : 30명

(2) 프로그램 일정

<기본형 일정표>

시간	소요시간	단위 프로그램명
10:00~11:00	60분	오리엔테이션 및 안전교육, 코로나19 방역수칙 영상시청
11:00~12:00	60분	점심식사 (휴식시간)
12:00~13:00	60분	손소독제 만들기
13:00~14:00	60분	평가 및 마무리

◉ 단위 프로그램 내용

단위프로그램명	손소독제 만들기 프로그램		
단위프로그램 목표	침체된 청소년 활동 프로그램의 활성화	대상 및 인원	만 13세~18세 30명
활동장소 (실내,실외,야외)	자택에서 온라인으로 프로그램 참여.		
준비물	영상을 시청할 수 있는 전자기기, 가위 등(기호에 따라 다름)		
활동단계	활동내용		유의사항
도입	- 활동기록 발급방법 및 활용안내 - 봉사활동 시간 부여 안내 - 오리엔테이션 및 안전교육 영상 시청 - 코로나19 안전수칙 영상 시청		
전개	- 점심식사 - 손소독제 만드는 영상 시청 - 손소독제 만들기		
마무리	- 온라인 활동평가지 작성 - 온라인 만족도 조사지 작성 - 완성한 손소독제를 인증샷 찍기 - 인증샷을 찍은 후 메일로 보내달라고 공지		

◉ 프로그램 평가계획

(1) 평가계획

활동지도의 목적과 목표가 제대로 수행되었는지 프로그램의 사전-과정-총괄 평가·환류가 제시될 수 있도록 평가계획을 수립함.

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

(2) 평가도구

참여자들에게 구글폼 온라인 설문지를 진행시킨다. 설문지의 내용은 다음과 같다.

1. 해당 프로그램에 어떻게 참여하게 되었는가.
2. 해당 프로그램이 참여자 본인에게 어떠한 영향을 주었는가.
3. 해당 프로그램의 개선점이 있다면 무엇인가.
4. 다음에도 이러한 프로그램이 있다면 참여 할 의향이 있는가.

◉ 안전관리계획

ㅇ 안전고려 사항별 안전관리계획 제시(프로그램, 지도자, 활동환경 관점)

- 온라인으로 프로그램을 진행하되 부산광역시청소년활동진흥센터 담당자가 줌(ZOOM)과 같은 화상 어플로 오리엔테이션, 안전교육, 코로나19 안전수칙 등을 청소년들에게 시청하게 한다. 또한 활동 시작 시간으로부터 끝나는 시간까지 담당자가 청소년을 총괄한다.

◉ 기대효과

ㅇ 코로나19로 인하여 오늘날 방역수칙을 철저히 지켜야 하므로 온라인으로 손소독제를 만드는 프로그램을 진행하여, 청소년들이 직접 만든 손소독제를 간편히 휴대하여 들고 다니면서 사용하여 코로나19의 전염을 대처할 수 있다.