환경강사교육의 이론과 실제

2002

환경정의시민연대
다음을 지키는 사람들

마중물이 된 사람

- 임의진

우리 어릴 적 펌프질로 물 길어 먹을 때
마중물이라고 있었다.

한 바가지 먼저 윗구멍에 붓고 부지런히 뿜어 대면
그 물이 땅 속 깊이 마중 나가 큰 물을 데몰고 왔다.

마중물을 넣고 얼마간 뿜다 보면
낭창하게 손에 느껴지는 물의 무게가 오졌다.

누군가 먼저 슬픔의 마중물이 되어준 사랑이
우리들 곁에 있다.
누군가 먼저 슬픔의 무저갱으로 제 몸을 던져
모두를 구원한 사람이 있다.

그가 먼저 굵은 눈물을 하염없이 흘렸기에
그가 먼저 감당할 수 없는 현실을 꿋꿋이 견뎠기에..

1. 환경교육의 필요성

가. 자본주의 논리에 병드는 지구

이윤추구를 최대의 목적으로 하는 자본주의 논리는 당장 값싸게 제공되는 자원에 대한 미래적 가치에는 관심을 두지 않는다. 예를 들어 생수업체에서는 지하수를 뽑아내어 장사를 통해 이윤을 내면서도 그 지하수가 고갈되고 난 후의 복구와 대책은 결코 자발적으로 세우지 않는다.

또한 원자력발전을 채택하고자하는 집단의 경우 당장 유지비가 싸다는 이유로 그 원자력발전의 원료채취과정에서 고려되어야하는 비용과 핵폐기물이 최소한 100년에서 거의 영구적으로 지구에 미칠 해악에 대한 비용계산은 묵살하고 있다.

땜 건설의 경우 그로 인해 얻는 장·단점을 비교할 때 수몰되는 지역의 문화적, 역사적 가치나 지질학적 가치는 전혀 고려의 대상이 되지 못하며 생태적 영향에 대한 평가도 순전히 아전인수 식이다.

나. 편리성을 따르는 보편적 경향

편리를 따르고자하는 보편적 경향으로 인하여 우리의 생활환경의 질은 날로 악화되고 있다.

걷기보다는 가능하면 자동차를 이용하려하고 대중교통보다는 자가용을 선호하며, 동네 시장조차도 걷지 않으려는 사람들로 인해서 대형 외국 마트에 밀려 시장이 설자리를 잃고 있다. 자신들이 대기오염에 기여하고 있는 바에 대하여 생각하기보다는 당장 편리함을 쫓는 오늘날 우리들의 모습이다.

기저귀를 세탁기에 빠는 것조차 부담스러워서 종이기저귀를 쌓아 놓고 육아나 태교니 조기교육이니 하며 바쁘다는 젊은 엄마들에게는 당장의 편리가 쓰레기소각이나 매립에 의한 환경문제보다 앞서는 것이다.

요즘은 김치를 자주 담는 불편함을 해소해 주는 김치냉장고의 인기가 하늘을 찌른다. 그러나 그러한 김치냉장고를 생산하고 유지하고 폐기하는데 드는 환경비용에 대해서는 대안이 없는 것이 현실이다.

다. 환경파괴를 동반하는 인간들의 행동

환경의 파괴는 인간활동의 소산이므로 어떠한 집단도 이 책임을 모면할 수 없다.

과거 자연의 복원력 안에서 진행된 인간들의 활동들은 분명 환경파괴를 동반했어도 인간과 생태계의 공존에 아무런 영향도 미치지 못하였다. 오히려 인간도 그

생태계 안에서 생태계의 순환과 균형을 이루어주는 긍정적인 집단이었다. 그러나 그러한 자연의 복원력을 넘어서는 인간의 모든 활동은 생태계의 균형을 깨뜨리면서 이상기온현상과 산성비, 사막화, 오존층파괴, 생물종의 다양성 파괴 등으로 결국은 인간 자신도 해치는 결과를 낳았다. 현재 인간들은 자신들의 행위로 인한 환경파괴의 어떠한 부분도 완벽히 복원시키고 있지 못하다.

과학에 대한 인간들의 맹신은 환경의 문제가 당장 자신들의 문제로 닥치기전에는 자신들의 행위를 돌아보게 하지 않았다. 그러나 1990년대에 들어서면서 이제는 환경문제가 국지적인 것에서 전 지구적인 차원에서 문제라는 인식을 하게 되었고 리우선언에서는 환경문제해결을 위한 실천강령으로 아젠다21이 채택되기에 이른다.

라. 지속적으로 이루어지는 환경파괴

자본주의 논리에 의해 왜곡된 부의 개념과 편리함을 지향하는 사회적 보편성이 환경에 대한 올바른 인식 없이 국가와 인종을 초월하여 전 세계적으로 확산되고 있다.

특히 경제적으로 가난한 국가들은 소위 선진국들의 삶의 모습을 지향하기 위하여 자신들이 갖고 있는 생태적, 문화적인 가치를 아무 생각 없이 파괴하고 있고 소위 선진국들은 이러한 나라들에게 선심을 쓰듯이 환경 파괴적 시설들을 이전시키고 있다. 이와 같이 인간들은 자신들의 삶을 변화시켜 환경을 보전하기보다는 그동안 환경을 파괴해온 자본주의와 과학의 논리에 의거하여 환경의 문제도 해결하려고 하고 있다.

그래서 환경산업이라는 새로운 영역이 장려되고 이로 인해서 환경적인 것을 개발하기 위해 실험하고 생산하기 위한 공장이 또 세워지고 그것을 판매하기 위한 시설이 들어서는 어이없는 일이 벌어지고 있다.

마. 지구는 영원히 미래세대의 것이다.

이제 지구는 현세대가 미래세대에게 잠시 빌려쓰고 있는 것일 뿐이라는 개념은 널리 자리를 잡은 것 같다. 그러나 현실적으로 자원을 구매하고 이용하고 폐기하는 과정에서 우리가 미래세대를 얼마나 고려하고 있는지는 생각해 봐야한다. 과거에는 폐기단계에서 폐기비용을 계산했지만 현재는 구매단계에서 폐기비용을 계산하는 환경적인 사고를 하게 되었다. 그러나 후진국들의 환경파괴는 더욱 가속화되고 있으며 국가 간의 폐기물이동이 감시를 받아야할 만큼 근시안적 국가이기주의에 빠져있기도 하다. 이러한 문제점을 극복하지 않는 한 우리는 결코 온전한 지구를 미래세대에게 물려줄 수 없을 것이다.

2. 환경교육의 목적

가. 환경교육의 대상

현재 환경에 대한 교육의 혜택은 극히 일부분에 그치고 있다. 기성세대는 환경교육의 기회를 갖기는커녕 자본주의 논리에 의해 산업화와 공업화에 매달려왔으며 청소년 중에서도 환경과목을 학과목으로 선택을 하거나 동아리활동을 통해 접하고 있는 비율이 20%를 넘지 못한다. 특히 저소득층의 자녀들의 경우 IMF이후 붕괴되어 가는 가정에서 혹은 맞벌이가정에서 가정공동체의 삶마져도 제대로 경험하지 못한 채 이기적인 사회로 내몰리고 있으며 고가로 운영되는 각종 캠프에 참여할 기회는 사실상 없어 보인다. 그러나 환경오염의 피해는 특히 아동과 저소득층이 노출될 가능성이 훨씬 많으므로 이들에 대한 교육에 사회적으로 관심을 기울여야 한다.

나. 예방차원의 환경교육

우리의 일상을 파고들어 정상적인 생활을 불가능하게 하고 있는 환경의 문제를 정확히 알리고 그 대처방안이나 대안법을 제시함으로써 변화를 유도한다. 우리의 일상적인 먹거리가 재배상의 문제와 유통의 문제를 거치면서 얼마나 오염되어 있고 거기에 과학기술의 개입으로 인하여 이제는 방사선과 유전자조작에 의한 유해성까지 걱정해야할 만큼 심각한 현실을 알리고 안전한 먹거리확보를 위한 방안을 제시할 수 있다. 각종 의료혜택과 의료기술의 발달에도 불구하고 증가하는 의료비 지출과 질병에 의해 고통받는 인구가 줄지 않는 이유는 무엇인지를 알아보도록 할 필요성이 있다. 육식과 인스턴트음식의 범람과 외식문화로 인하여 발생되는 일회용 쓰레기를 비롯한 환경의 문제와 각종 식품첨가물에 의해 아이들의 정서불안의 문제가 발생함을 사회구성원들이 정확히 인식함으로써 문제발생이전에 예방차원의 결심이 가능하도록 하여야 한다.

다. 지구생태계와 교감할 수 있는 감성을 키운다.

어려서부터 환경과 가까이 지내며 체험을 통해서 자연과 하나됨을 느낀다면 정서적 안정과 평화로운 인성을 기르게되어 환경파괴 적이거나 폭력적인 행동을 하지 못할 것이다. 인간과 자연이 분리되어 사고될 수 없는 존재이며 인간상호간 그리고 인간과 생태계가 평화를 지켜야 함을 느끼게 해야한다. 오염된 현장을 설명하거나 보여줌으로써 죄의식을 조장하는 단점관리가 아닌 우리가 소중한 자연과 하나이며 자연을 보전하는 것이 인간자신을 보전하는 길임을 긍정적으로 인정할 수 있는 장점관리를 한다면 진정한 생명 존중의 교육이 될 것이다.

라. 복합적인 환경의 문제를 인식한다.

환경의 문제는 그 원인부터 결과까지 서로가 복잡한 연결고리를 이루고 있다. 예를 들어 난방에너지의 문제는 석유나 석탄을 태우며 생기는 대기문제, 연소시 생기는 독성화학물질에 의한 환경호르몬문제, 전기에너지를 난방으로 했을 시의 전기전열기의 에너지효율의 문제, 주거형태에 따른 단열과 에너지효율의 문제 등이 얽혀 있다. 여기서 중요한 것은 이러한 환경문제의 원인을 개인의 문제로 한정시키지 않고 개인과 공동체가 함께 고민해야만 진정한 문제해결의 실마리를 찾을 수 있다.

그러므로 환경에 대한 올바른 인식의 함양과 지속 가능한 개발을 위한 대처방안을 적극 연구·개발하고 그에 적절한 교수·학습법을 탐구하여 제공하여야 할 필요성이 요구된다.

3. 환경문제의 인식과 철학

가. 환경문제의 인식

월드워치 연구소의 레스터 브라운 소장은 '사회주의는 자본의 이치를 몰라서 몰락하였고, 자본주의는 생태계의 이치를 몰라서 실패할 것이다.'라고 하였다. 얼마 전 까지만 하여도 자본주의와 사회주의로 나누어져 힘 대결을 하던 세계는 최근 소련 및 동구권이 몰락하고 중국마저 시장경제를 도입하면서 바야흐로 자본주의시대의 승리와 전성을 구가하는 21세기를 열게 되었다. 사회주의는 이미 그 한계를 드러냈지만, 자본주의와 사회주의는 모두 산업주의를 기반으로 자연을 착취한다는 면에서는 같다. 자본주의는 개인이 자연을 소유하고 그를 최대한 이용하여 이익을 얻으며 그 과정에서 발생되는 오염처리는 대부분 만인에게 전가되도록 하였다. 사회주의는 자연을 개인이 아닌 국가가 소유하기만 하였을 뿐 발생되는 환경문제를 간과하였다. 미래학자들은 21세기의 가장 중요한 키워드 3가지를 환경, 여성, 문화로 꼽고 있다. 20세기가 자연을 지배의 대상으로 보고 일방적으로 이용하고 착취하는 시대였다면 환경의 세기인 21세기는 이제 우리들에게 지배적 관점이 아닌 평등과 조화의 관점으로 생태계와의 공존을 모색하기를 강제하고 있다.

(1) 리우환경회의와 지속 가능한 개발(ESSD)

전 세계가 환경문제의 심각성을 인식하고 구체적인 노력을 시작한 것은 1972년 스웨덴의 스톡홀름에서 개최된 유엔인간환경회의에서라고 할 수 있다. 이 자리에서 세계환경의 날이 제정되었으며 환경과 관련된 UN산하기구로 UNEP(the United

Nations Environmental Program)가 만들어졌다.

20년 후인 1992년에는 브라질의 리우데자네이로에서 UNCED회의가 열려 기후협약, 생물다양성협약, 의제21등 전반적인 지구문제에 대한 구체적인 과제를 도출하게 되었다.

또한 UN총회는 1983년 세계환경발전위원회를 설립하여 개발과 보전을 둘러싼 현실적인 방안을 연구하도록 하였고 위원회는 3년에 걸친 연구 끝에 '우리공동의 미래(Our Common Future)'라는 연구결과를 발표하였고, '지속가능한개발(ESSD; Environmentally Sound and Sustainable Development)'이라는 개념을 도출해 내었다. 이 개념은 '미래세대의 필요를 충족시킬 수 있는 능력을 저해하지 않으면서 현세대의 필요를 충족시키는 발전'을 말한다. 개발과 보전에 관련된 논의를 활성화한 이 개념은, 보전과 개발이 조화를 이룰 수 있는 적정한 방식은 무엇이며, 후세의 권리를 어떤 식으로 보장할 수 있는가에 대한 의문과 과제를 안고 있다.

(2) 엔트로피법칙(Entropy law)

이른바 열역학이라는 학문에서 말하는 '열역학 제1법칙'은 '에너지의 총량은 무슨 일이 있어도 변하지 않는다'는 '에너지 보존의 법칙'이다. 그리고 제2법칙이 바로 '엔트로피의 법칙'이다. 즉 '엔트로피는 언제나 증가하기만 한다'는 것인데, 바꾸어 말하면, '물질과 에너지는 사용할 수 있는 것으로부터 사용할 수 없는 것으로만, 또한 질서화된 것으로부터 무질서화된 것으로만 변화한다'는 뜻이다. 결국 엔트로피가 증가한다는 말은 사용할 수 있는 에너지가 감소한다는 것을 뜻한다.

예를 들어, 손대지 않은 상태 그대로의 자연 자원을 개발하여 그것을 다른 형태의 에너지로 변화시킨 경우, 엔트로피가 무척 증가한 셈이다. 그리고 그렇게 증가한 엔트로피는 다시 감소하지 않는다. 자동차는 자연 자원인 석유를 가공한 휘발유를 연료로 해서 움직인다. 일단 자동차를 움직이는 데 사용된 원유를 원래 상태 그대로 회복시킨다는 것은 불가능하다.

이렇게 본다면, 모든 환경 오염은 엔트로피의 증가를 보여주는 가장 좋은 사례가 된다. 수력이나 풍력 등의 에너지는 엔트로피가 상대적으로 적은, 얼마든지 재생가능한 에너지에 가깝다. 하지만 휘발유, 석탄 등 우리가 널리 사용하는 대부분의 에너지는 엔트로피가 무척 높은 것들이어서 사용되고 난 후에는 많은 양의 오염물질 또는 쓰레기를 남긴다.

이러한 환경 오염의 위기는 결국, 우리가 감당할 수 없을 정도의 엄청난 엔트로피 증가라고 바꾸어 말할 수 있다. 지금까지의 인류 문명의 발전은 자연 자원의 개발과 이용, 그러니까 엔트로피의 증가에 기반을 두고 있었다. 엔트로피의 증가에 따라 발전해 온 인류 문명은 이제 환경 오염에 따른 파멸이라는 위기에 직면하고 있는 셈이다. 오늘 내가 낭비하는 한 장의 종이도 나무라는 자원이 종이라는 물질

로 변화하면서 엔트로피가 증가된 결과인 것이다.

(3) 가이아 이론

제임스 러브 록이 말하는 가이아가설의 핵심은 이렇다. 지구는 생물·대기·바다·육지 등으로 이루어져 있고, 이 구성 요소들이 상호 작용하여 생물이 살아가는데 적합한 환경을 유지하는 자기 조절 기능을 갖는 하나의 거대한 체계이다. 그리고 늘 일정 수준으로 스스로의 상태를 유지시킬 수 있다는 점에서 지구는 목적을 지니고 작용하는 하나의 거대한 살아 있는 생명체로 간주할 수 있다. 요컨대 지구는 생물계와 무생물계가 상호 유기적으로 연결되어 그 자체가 활발하게 살아있는 생명체이다.

가이아가 추구하는 목표는 태양으로부터 오는 외부 에너지와 지구 내부로부터의 내부 에너지 유입이 변화하는 것처럼 모든 조건들이 변화하는 와중에서 생물들의 생존에 적합한 환경을 끊임없이 조성해 나가는 것이었다.

결국 지구상의 다양한 생물 요소들이 지구의 대기와 해양의 조성을 조절하면서, 대기와 해양의 상태가 거의 일정하게 유지된다. 바꾸어 말하면, 지구는 스스로의 상태를 조절할 수 있는 살아 있는 생명체, 즉 가이아라고 할 수 있다. 비록 그의 가설이 논리적 비약이 심하고 목적론적이라는 비판적인 시각이 있기는 하지만 지구상의 모든 요소들이 서로 밀접하게 상호작용하고 있으며, 그러한 상호작용을 통해 지구가 전체적으로 볼 때 일정한 상태를 유지하고 있다는 통찰은 충격적이었으며, 이러한 통찰에서 우리는 우리를 둘러 싼 자연 환경에 대한 탐구가 지금보다 훨씬 더 종합적인 관점에서 이루어져야 한다는 것을 알 수 있다.

나. 환경철학

(1) 동양적 세계관과 서양적 세계관

서양의 철학은 너와 나를 구별하고 서로 분리되어 독립된 존재라고 인식한다. 너와 나로 분리함은 곧 주체와 객체를 만드는 것이며, 주체인 내가 중심이 되고 객체는 주변이 된다. 중심은 주변을 지배하게 되는데 인간과 자연을 분리하여 보는 근대의 인간중심주의적 산업주의는 자연을 공존이 아닌 지배의 대상으로 보았다. 이런 지배적 세계관은 인간과 자연의 관계에서뿐만 아니라, 여성과 남성, 주류문화와 비 주류 문화, 제1세계와 제3세계, 수도권과 위성도시, 정신과 물질의 관계에서도 같은 양상을 띈다. 지배는 대립과 갈등을 야기하기에 이른다. 오늘날의 환경문제는 바로 인간과 자연의 대립과 갈등문제이다.

반면 동양의 세계관은 모든 것을 연결되어 있는 하나로 보는 유기체적 가치관이 중심이다. 시작도 없고 끝도 없으며, 너와 나는 분리할 수 없는 하나로 연결되어 있어 네가 살아야 나도 살수 있다는 상생과 공존의 문화를 기반으로 한다.

(2) 환경개량주의와 근본주의

환경개량주의는 환경문제에 대한 고려를 하고 있지만 환경은 인간을 위해 활용되어야 하며 여전히 인간이 중심인 인간중심주의이다. 그래서 '지속가능한 발전'이 성장의 발목을 잡아 인류복지 구현에 장애가 된다고 보며 경제성장 과정에서 발생하는 환경문제는 기술의 발달로 극복할 수 있다는 기술주의적 입장을 취하고 있다.

환경근본주의는 심층생태주의(deep ecology)와 사회생태주의(social ecology)가 있다. 심층생태주의는 '지속 가능한 발전'에 대하여 인간중심, 개발중심이라 하여 비판적이며 지구와 생태계가 중심이고 우선이기 때문에 자연 속에서 살아갈 인간은 현재의 문명을 해체하고 자연 친화적이던 과거 동양의 문명과 같은 형태로 돌아가야 한다는 입장을 취하고 있다. 사회생태주의는 환경문제와 인간사회의 문제가 서열화하는 인간사회의 구조에 문제가 있다고 보고 서열화를 해체하는 것으로 환경문제와 사회문제를 동시에 푸는 것에 초점을 두고 있다.

환경정의론은 사회생태주의와 비슷한 맥락이나 사회생태주의가 자연과 사회가 자유자연으로 회귀하는 반면, 환경정의론은 자연을 이용하는 과정에서 발생하는 이익과 부담을 공정하게 분배하는데 중심을 둔다. 자연이용에 따른 이익과 불이익이 불가피 하다면, 자연개발에 따른 피해가 사회적 약자에게 기울어 질 때 사회정의로 이를 바로잡아 자연이용의 이익과 부담을 강자와 약자 모두에게 형평성에 맞게 분배되도록 하려는 것이다. 이때 자연보전을 간과할 수도 있으므로 자연보전에 좀더 적극성을 띄는 것이 생태정의이며 좀더 근본성을 지향한다.

(3) 에코페미니즘(Ecofeminism)

에콜로지(생태주의)와 페미니즘(여성주의)의 합성어인 에코페미니즘은 생태여성론이라 한다. 생태여성론은 이론으로 성립된 것이 아니라 1970년대 말 여성운동, 평화운동, 환경운동등의 사회운동이 운동현장에서 서로 만나면서 자연스럽게 성립되었다.

에코페미니즘이 주장하는 자연과 여성성의 공통점은 다음과 같다. 첫째, 여성과 자연이 모두 생명출산, 돌봄의 영역에 있다는 것이다. 둘째, 자연이 인간에 대해 취급받는 방식이나 여성이 남성에 의해 취급받는 방식이 비슷하다. 셋째, 여성과 자연의 파괴원인이 가부장적 구조와 밀접한 연관이 있다고 생각한다. 넷째, 영성을 강조하며, 순환적 관계 속에서 모든 것이 연결되어 있음을 인식하는 전일 적인 사고를 강조한다.

다. 맺음말

이상으로 환경문제가 국제적인 문제와 이슈화되면서 전개되어온 과정과 여러 가

지 논의를 정리하여 보았다. 환경문제가 발생하게된 가장 주된 이유는 인류가 자연과 인간의 연관을 부정하고, 자연계가 정화할 수 있는 범위를 넘어서면서 자신의 이익과 편리함만을 위해 배출하는 오염물질의 배출속도가 자연정화의 속도를 넘어서기 때문이다. 인류의 이런 단견을 기반으로 오늘날의 지구는 소비지향주의의 삶을 추구하고 있다. 물건을 소중히 하여 오래 쓰는 사람은 무시당하며, 헌 것이나 싫증난 것, 유행에 뒤진 것은 가차없이 버리고 빨리 새것으로 교체하는 행위가 인정받고 또한 안정된 경제활동이라는 미명아래 정당화 되어왔다. 그러나 이것은 브레이크가 고장난 자동차가 내리막길을 달려 내려가는 것처럼 위험하며, 농부가 다음해에 씨앗이 될 볍씨를 남기지 않고 모두다 밥을 지어 먹어치우는 것과 다름없다.

생태계와 공존하기 위해서는 소비를 줄이고 욕구를 절제하는 것이 최선이다. 또한 자기에게로만 닫혀 있는 눈과 마음의 문을 열어 지구 전체를 생각하는 사고로 인식을 확장해야 하며, 환경교육 또한 그런 맥락에 맞추어 이루어져야 할 것이다.

민주시민 교육방법론

고 상 준
콘라드 아데나워 재단 Projekt Assistent

이 글은 2001년 한 해 동안 기독교윤리실천운동(기윤실) 본부와 지부가 조직하여 진행된 9번의 교육 중 2박 3일간 진행된 민주시민교육 방법론 교육과정을 되짚어 기억하며 쓰여졌습니다. (수고하신 전국의 간사님들께 지면을 통해서나마 감사의 인사를 전합니다.)

교육은 지역의 특성과 여건에 맞추어 때로는 1박 2일 과정으로, 때로는 2박 3일 과정으로 진행되었고, 아홉번의 교육과정을 거쳐간 인원은 약 250명이며, 주 강사는 기윤실 본부의 간사로 일하시는 김성학 선생님과 저였습니다.

2박 3일의 교육을 위한 프로그램은 다음과 같습니다.

첫째 날

12:00 점 심 식 사
13:00 등록 및 방 배정
14:00 교육을 여는 다양한 방법: 컨디션 온도계, 과녁을 쏘아라, 번개, 완두콩 대왕, 명찰게임, 신호등토론, 모서리게임, 내자랑 이웃자랑, 뗏목여행
토론주제를 모으는 교육방법: 조편성 기법, Brainstorming, Brainwriting,
16:30 Mind-Mapping, 스티커 결정기법
18:00 저 녁 식 사
19:00 프레젠테이션 기법:
각 조별 Mind-Map 소개하기

둘째 날

07:00 아 침 식 사
09:00 강의를 풍요롭게 하는 교육방법 I: 거리두기, 문장퍼즐, 퀴즈, 정거장놀이, 강의안작성게임, 상차림표 만들기, 진정서 만들기, 정보를 파는 거리
10:30 강의를 풍요롭게 하는 교육방법 II: 벌집, 천사&악마 게임, 연필게임, 터부연상게임, 전문가초청 간담회
12:00 점 심 식 사
14:00 강의를 풍요롭게 하는 교육방법 III: 역할게임, 변호게임, 터부토론, 계획게임
16:00 해결방안 모색을 위한 교육방법: 견학, 미래체험학습, 시나리오 기법
18:00 저 녁 식 사
19:00 친교의 시간

셋째 날

07:00 아 침 식 사
09:00 구체적 계획수립을 위한 교육방법: 모더레이션 기법
10:30 평가와 마무리를 위한 기법: 나에게 쓰는 편지, 포스터와 그림엽서, 동물(혹은 꽃)과 나, ㄱㄴㄷ글짓기, 노래가사 바꾸기, 피자조각 맞추기, 일과 보고
12:00 점 심 식 사

김성학 간사님과 저는 매 교육을 준비하는 단계에서 미리 누가 어느 방법론 설명을 책임질 건가를 정했습니다. 그리고 둘 중 한 명이 주진행을 맞으면 다른 한 명은 종이를 갈아 붙이거나 필요한 교보재를 공급하는 보조역할을 맞았습니다.

끝으로, 교육의 진행을 위해 김성학 선생님(기윤실 본부 간사)과 제가 일반적으로 사용한 교육기자재는

· 핀보드 2조 (앞은 화이트보드이고 뒷면은 핀보드인 칠판으로 방법론 교육을 위해 아데나워 재단에서 주문제작했다.)
· OHP와 투명필름 그리고 여러 색상의 네임펜
· CD 플레이어와 여러 장의 CD (경쾌한 댄스곡에서 명상을 위한 클래식기타 곡까지 다양한 장르의 음악을 준비했다.)
· 소포지와 전지 각 50장, 네모와 동그라미로 재단한 모더레이션 카드
· 참석자 수만큼의 매직펜과 크레파스 10벌

· 풀, 가위, 칼, 접착테이프와 접착스프레이 그리고 카드를 고정시키는 핀
· 다양한 모양의 스티커 (조편성이나 민주적 선택을 위해 사용됨)
· 게임의 종료를 알릴 수 있는 종 등입니다.

그럼 지금부터 각각의 교육기법이 어떻게 소개되었는지 대략적으로 설명을 드려 보겠습니다.

번 개

교육장에 도착하면 저와 김성학 간사는 우선 어디를 전면으로 사용할 것인가를 놓고 고민을 시작합니다. 저희는 일반적 전면 즉 학교에서 교탁이 서있고 칠판이 붙어있는 면을 의도적으로 피했습니다. 교육의 시작을 위해서는 반원형 좌석배치를 선호한 저희는 20-35명의 참석자 전원이 서로를 잘 볼 수 있을 만한 공간을 먼저 확보한 뒤 그 앞에 두개의 핀보드를 약간의 간격을 두고 세웠습니다. 핀보드 사이에는 저희가 준비해간 플래카드를 부착했죠. (다양한 좌석배치의 예를 이 글의 맨 끝에 첨부했습니다.)

좌석을 배치하고, 핀보드를 조립하여 세우고, 플래카드를 부착하고, 휴지 등을 쓸어내어 장내를 정리한 뒤에는 경쾌한 음악을 틀어놓습니다. 이 때쯤 되면 참석자들이 삼삼오오 도착하지요.

음악으로 분위기를 어느 정도 고조시켰음에도 불구하고 참석자들은 여전히 끼리끼리만 이야기합니다. 그것도 작은 소리로. 이런 속삭임은 분위기를 더 어색하게 만들죠. 그래서 저희는 교육이 정식으로 시작하기 전에 벌써 참석자들과 가벼운 인사를 시작합니다. 말도 걸어보고, 근황이나 단체의 상황에 대해 묻기도 하지요. 또 그 지역의 특성에 대해 관심을 보임으로써 참석자들이 자발적으로 대답하게끔 유도하기도 했습니다. 이런 와중에도 가능하면 많은 사람과 미리 눈을 마주치려고 노력했지요. 가끔은 아주 일찍 도착한 참석자들도 있습니다. 이런 경우에는 좌석배치나 실내정리를 도와달라 부탁합니다. 그 참석자의 교육은 이미 남들보다 앞서서 시작되었습니다.

이런 과정을 거쳐 정해진 시간이 되면 (일반적으로 오후 2시에 교육은 시작됩니다.) 인사를 하고 진행자 스스로가 자신을 소개합니다. 그리고 나서 바로 번개를 시작합니다. 방법에 대한 설명을 하지않고 우선 적용부터 하지요.

저나 김성학 간사는 이렇게 부탁합니다. 지금 컨디션이 어떠신지 맨 오른편에 앉은 분부터 시작해서 짧게 돌아가면서 이야기해 주세요. 물론 자신의 이름과 소속도 말씀해주시고요·

이 때 만약 머리가 멍하다거나 피곤하다는 참석자가 한 명이라도 있으면 우리는 주저하지않고 15분간의 휴식을 제안합니다. 그리고는 이렇게 덧붙이지요. 15분 후에는 모두가 맑은 정신으로 돌아오시길 바랍니다.

15분 동안 차도 마시고 겉옷도 벗는 사이 저희 진행자들은 실내환기에도 신경을 씁니다. 너무 온도가 높거나 공기가 탁하지는 않은지를 말이죠.

15분 뒤에 모두가 제 자리로 돌아오면 그 때가서 번개를 소개합니다.

번개는 교육의 진행자가 아무 때나 번개처럼 생각나는 질문을 한다고 해서 붙어진 이름이다. 또 대답 역시 1분을 넘지 않게, 가능하면 한 문장정도로 만들어져야 하기 때문에 번개같이 대답한다는 데에도 그 이유가 있다.

번개를 교육의 맨 처음, 즉 참석자들을 처음 만났을 때 사용할 경우라면 이번 교육에서는 특별히 얻기를 원하는 것이 있습니까? 라고 질문할 수 있다.

번개를 아침교육 시작 직전 혹은 점심을 먹은 후 나른할 때에 사용한다면, 지금 컨디션은 어떠세요?

번개를 강의가 끝나고 혹은 하루의 일정을 마치고 사용한다면, 오늘은 어떤 경험이 혹은 주제가 중요했나요?

전체주제에 대한 참가자들의 지식정도를 알기 위해 번개를 사용할 경우에는 큰 윤곽이 주어진 주제(혹은 어떤 문제, 상황 또는 설정)에 대한 견해를 모든 참석자들에게 간략히 표현하게 할 수도 있다.

교육을 모두 마친 시점에, 즉 가슴에 실천을 향한 뜨거운 열망이 가득한 때에 그 기분을 번개처럼 대답하게 할 수도 있다.

물건을 사용한 번개도 가능하다. 예를 들어 촌지봉투를 맨 처음 사람이 받아 자신이 느끼는 것을 번개처럼 짧게 이야기 한 뒤 다음 사람에게 그 봉투를 건네는 방식도 가능하다.

이 때 진행자가 주의해야 할 점은 꼭 어떤 대답을 들어야겠다고 고집하지 말아야 한다는 것이다. 의견이 없거나 말하고 싶지 않은 사람은 순서를 아무 말 없이 옆으로 넘길 수도 있다.

다음으로 주의할 점은 이렇게 번개를 진행하는 도중에 토론이 일어나지 않도록 하는 것이다. 참가자 각각의 의견에 대해서 코멘트를 달거나 비판을 가하는 것도 허용되지 않는다. 모든 사람들이 그저 단지 자신의 견해와 의견을

밝힐 뿐이다.

번개에는 연결작업이 필요치 않다. 번개는 그 자체만으로 하나의 주제를 위한 어엿한 구성요소가 될 수 있다. 그러나 만일의 경우 그 다음의 진행을 위한 결정의 토대로 사용될 경우에는 번개를 통해 가시화된 각종 견해들에 대해 전체토론을 하게 할 수 있다.

번개는 아주 신속한 방법으로 여론을 드러내기 때문에 그룹내의 분위기를 확인할 필요가 있는 경우에는 언제나 사용될 수 있다.

벌 집

번개가 끝나고 나면 그나마 굳었던 표정들이 조금씩 펴지기 시작하죠. 그럼 뒤이어 벌집을 사용합니다. 이렇게 물었습니다. 여러분께서는 지금까지 많은 교육참가 기회가 있었을 겁니다. 그럼 이제 기억을 되짚어보세요. 지금까지 경험한 Ice-Breaking기법에는 무엇이 있었습니까? 부탁이 있는데요· 기억 되짚기는 두 분 혹은 세 분이 모여 함께 해 주십시오. 그리고 여러분이 찾아내신 Ice-Breaking기법을 제목만이라도 조그만 종이에 기록해 두셨다가 나중에 전체로 모여 함께 살펴보도록 하겠습니다.

이렇게 실제로 벌집을 경험하고 난 뒤에 벌집은 어떻게 진행되며 사용목적은 무엇인지를 설명했습니다. 우선 이 글을 읽고 계신 독자여러분께서도 벌집을 구경(?)해 보시죠. 방은 몇 개인지? 햇볕은 잘 드는지? (어째 분위기가 썰렁하죠?)

질문이나 궁금한 점 있으세요? 라는 물음에 이어지는 어색한 분위기 강사나 교육 진행자에게 적잖이 걸림돌이 되는 요소다. 이런 원치 않는 상황을 미연에 방지하는 교육방법이 벌집이다.

벌집은 말 그대로 벌집을 쑤셔놓은 것처럼 참여자들이 붕붕대며 이야기를 나눈다는 데에서 기인했다.

강의의 마지막 부분에, 나누어 준 인쇄물을 읽은 뒤, 시청각 자료를 본 후 또는 강도가 높은 개별작업이 끝난 후 참가자들에게 자발적으로 두세 명 단위의 조를 만들게 하고 그 안에서 자신들의 경험과 의문점 등에 대해 이야기를 나누도록 유도해 보자.

이 교수법의 목적은 참가자들로 하여금 강사에게 할 질문을 정리할 시간을 주거나, 읽은 텍스트와 관련된 혹은 자신들의 작업에서 발생한 문제점들에 관한 질문을 만들어내는 데에 있다.

옆의 참가자와 대화를 하게 함으로써 지식이나 깨달음의 공유화가 가능하게 된다. 또한 자신이 이해하지 못한 부분이 어디인가가 정확해 지고, 다른 참가자들도 같은 문제를 안고있다는 사실을 알게 되면 용기를 얻어 진행자에게 주

저함 없이 질문을 던질 수 있게 된다.

이 "벌집"을 유효 적절히 사용하게 되면 종종 교육의 장애요인으로 거론되는 옆 사람과의 잡담을 줄여나갈 수 있다. 그리고 그 동안 금기처럼 되어오던 다른 참가자와의 의견교환도 합법적으로 이루어질 수 있게 된다.

예: "지금까지 약 15분 정도 쉬지 않고 제 강의를 경청해 주셔서 대단히 감사 드립니다. 자 이제 여러분들께 시간을 드리겠습니다. 원하시는 데로 두분 혹은 세분씩 짝을 지으세요. 그리고 여러분이 들은 바에 대해 이야기를 나누신 후 제게 할 질문을 공동으로 정리해 주시기 바랍니다.

앞서 설명한 바와 같이, 자신들이 경험한 Ice-Breaking기법을 2-3명이 모여 모아낸 뒤 전체토론을 시작합니다. 우선 저희는 그 중에 한 조를 지적해서 종이에 기록한 기법 중 한가지를 설명해 달라고 부탁합니다. 지적된 조가 한가지를 말하고 또 경우에 따라서는 보조설명을 덧붙인 후에는 그 옆 조에게 앞서 소개된 것과는 다른 방법을 설명해 달라고 부탁합니다. 이런 방식으로 모든 조가 생각해 낸 Ice-Breaking방법이 남김없이 소개될 때까지 계속합니다.

참 많은 방법들을 알고 계시더군요. 하지만 그렇게 많은 방법들 중 대부분은 소개와 사귐 단계에서 머물러 있다는 사실이 조금 아쉬웠습니다. 그 방법들 중 기억에 나는 몇 가지를 소개하자면,

1. 자신의 이름과 소속단체 소개하기: 가장 단순한 형태의 소개법

2. 옆 사람을 소개하는 몇 가지 방법들:
· 옆 사람을 인터뷰하여 소개하기
· 옆 사람을 인터뷰한 뒤 마치 물건인 양 생산년도, 생산지, 물건의 특성 등을 소개하는 홈쇼핑게임
· 옆 사람을 인터뷰한 뒤 그 내용을 선거벽보나 지명수배전단에 담아 소개하기 (내자랑 이웃자랑이란 이름으로 뒤에 설명이 되어있습니다.)
· 전지 두 장을 길이 방향으로 길게 이어 붙인 뒤 그 위에 파트너를 누이고, 매직펜으로 그 사람의 윤곽을 따라 그린다. 그리고 그 그림의 내면과 외면을 다양한 소개의 글로 채워 넣는다. 예를 들어, 머리는 무슨무슨 생각으로 차있고, 가슴은 무엇무엇에 대한 열정으로 뜨거우며, 손은 무엇을 하기를 좋아하고, 발은 어디를 향하고 있다…. 이 작업이 끝나면 전체로 모여 소개하기
· 명찰게임 (뒤에 설명이 되어있습니다.)

3. 다양한 이름 외우기 게임:

· 이중 원을 만든 뒤 안의 원과 밖의 원이 서로 반대방향으로 돌며 자기소개, 사귐 그리고 이름 외우기를 하는 게임
· 큰 원으로 둘러 선 뒤 한 사람이 자신의 이름을 댄다. 그 다음 사람은 우선 옆 사람의 이름을 대고 자신의 이름을 댄다. (예: 누구 옆에 누구입니다.) 그 다음 사람은 앞선 두 명의 이름을 반복한 뒤 자신의 이름을 소개한다. 이런 방식으로 계속 진행하면 된다
· 큰 원으로 둘러앉는다. 우선 전체가 자신을 소개한다. 이 때 모두는 가능하면 많은 사람의 이름을 외우도록 노력한다. 전체소개가 끝나고 나면 손에 공을 (이 때의 공은 작고 가벼우며 잘 튀는 것이어야 합니다.) 들고있는 사람이 또 다른 사람, 즉 자기가 이름을 기억하는 사람에게 공을 튀겨서 넘겨주며 누구씨 받으세요! 라고 외친다. 이런 방식으로 계속해서 공을 튀겨 넘겨주는 공놀이
· 큰 원으로 둘러선다. 큰 털실뭉치를 손에 든 한 명이 털실의 끝을 왼 손에 단단히 쥐고 (자신이 이름을 외우고 있는) 다른 한 사람의 이름을 크게 외치며 털실뭉치를 던져준다. 털실뭉치를 넘겨받은 사람은 또 다른 사람의 이름을 크게 외치며 털실뭉치를 계속해서 던져준다. 이 때 털실뭉치를 던져주는 사람은 항상 왼손에는 털실을 단단히 거머쥐고 있어야 한다. 이런 방식으로 계속하면 결국에는 전원이 털실로 엮긴 형상을 띄게 된다. 이처럼 거미줄같이 서로 엮긴 털실에 의미를 부여하고 다음 단계로 계속해서 이어가는 것은 진행자의 재량이다.
4. 공동체놀이: 경쾌한 음악에 맞추어 배워보는 포크댄스, 서로의 몸을 겹쳐가며 사귐을 갖는 인간탑 쌓기, 손을 잡고 원을 만들게 한 뒤 손을 놓지 않고 전체가 바깥으로 향하게 하는 고리풀기, 자기 몸에 붙인 빨래집게를 다른 사람 몸에 많이 붙인 사람이 승리하거나 아니면 그 반대의 경우 승자가 되도록 하는 빨래집게 게임, 음악에 맞추어 빙빙 돌다가 의자에 앉는 사람이 승자가 되는 의자게임, 예 혹은 아니오라는 대답을 하면 동전을 빼앗기는 동전게임 등 (동전게임은 뒤에 소개될 완두콩대왕의 변형입니다.)

5. 그 외의 Ice-Breaking기법들:
· 교육장소로 오는 도중에 가장 인상에 남았거나, 교육장소로 오는 도중에 계속 머리에서 떠나지 않았던 생각을 소개하는 방법
· 자신을 가장 잘 나타내는 단어 혹은 명사를 들어 자신을 소개하는 방식
· 바닥에 깔린 사진이나 그림 혹은 엽서 중에서 한 장을 골라 자기 자신, 현재 자신의 심리상태 혹은 남들이 평가하는 자신이라고 소개하는 그림사용법
· 한가지 주제에 대한 다양한 입장을 네 모서리에 주고 그 곳으로 가서 자신과 동일한 입장이나 의견을 가진 사람들을 만나게 해주는 모서리게임 (뒤에 설명되어 있습니다)
· 교육에 참가한 사람들을 4-6명으로 이루어진 조로 나누고, 조별로 모여 서로의 소개와 비전을 나누는 뗏목여행 (뒤에 설명이 이어집니다) 등

그럼 지금부터 앞에 소개한 많은 기법들 중 몇 가지를 자세히 살펴보겠습니다.

내자랑 이웃자랑

내자랑 이웃자랑은 일전에 남북전화 라고 명명해놓은 교육기법을 변형한 게임이다. 우선 아래에 소개한 남북전화 게임을 통해 파트너를 정한 후 인터뷰를 통해 서로의 장점을 알아낸다. 인터뷰가 끝나고 나면 모두가 모여 자기 파트너의 (즉 이웃의) 장점을 모두에게 소개한다. (즉 자랑한다)

남북전화게임

평화통일을 앞당기기 위해서는 남북한의 열린 대화가 무엇보다도 시급하다는 사실을 강의해야 할 경우, 아니 비단 이런 경우가 아니더라도 인간의 의사소통이 얼마나 중요한지를 교육해야 할 경우에 효과적인 기법이다. "남북전화"라는 이름은 편의상 명명한 것이다.

- 참석자의 숫자만큼 종이컵을 준비하고 이를 반으로 나눠 한 편의 종이컵들은 붉은 색을 그리고 다른 한 편의 종이컵은 푸른색으로 만든다. 그리고 서로 다른 색이 입혀진 한 쌍의 컵을 실로 연결하여 전화기를 만든다.
- 연결된 모든 전화기를 펼친 뒤 색상별로 다시 모은다. 진행자는 실의 중간 부분을 선이나 고무줄로 묶고는 손수건으로 이 부분을 덮는다.
- 참석자들도 반으로 나눈다. 그리고 붉은 색과 푸른색을 선택한 후 종이컵을 하나씩 잡고는 일렬로 서게 한다
- 진행자는 손수건을 치우고 모두 상대방과 통화를 해보도록 한다. 제대로 통화가 되지 않을 것이다. 그럴 때 진행자는 묶은 선을 풀고 참석자들로 하여금 (컵을 놓지 않은 채) 뒤섞인 선들을 풀어내도록 한다. 완전히 선들이 정리되어서 일대 일 통화가 가능하게 되면 주제에 대하여 (지금의 경우에는 통일에 대하여) 서로 통화를 하게 한다. 통화가 어느 정도 끝나면 (통일을 위해) 대화가 얼마나 중요한가를 설명한다.

명찰게임

때로는 참석자 수가 15-18명 사이가 될 때도 있었습니다. 그 때를 기회로 삼아

명찰게임을 실행해 보았습니다.

우선 좌석을 원형이나 반원형으로 배치한 뒤 참석자들에게 아무 것도 써있지 않은 명찰속지를 나누어 준 뒤 시작했죠.

먼저 명찰게임의 기본형을 소개하자면:

서로를 잘 모르는 10~20명의 성인들이 참가한 교육이라고 가정한다.

- 준비물은 참가자들의 명찰이다. 대부분의 교육에서 그러하듯 참가자들의 명찰을 준비한다. 평상시의 경우와 약간 다른점이 있다면 규격이 약간 크다는 것이다. (12 x 10 cm 정도) 명찰의 한면에는 이름을 한눈에 들어올 정도로 크게 쓰고, 다른 한 면에는 취미, 특기, 나이, 사는 곳, 출신지, 좋아하는 음식, 좋아하는 색상 등 그 사람을 손쉽게 나타낼 수 있는 정보를 기입한다. 물론 이 정보는 이미 참가신청을 할 때 받아두어야 한다.
- 참가자들은 교육이 시작된 후에야 명찰을 받는다. 그것도 무작위로. 즉 명찰을 뒤섞은 다음 무작위로 한 장씩 나누어주는 것이다.
- 참가자들은 자신이 받은 명찰의 뒤에 적힌 정보를 암기할 시간을 가진다. 정보의 양에 따라 다르겠지만 일반적인 경우라면 3-5분이 적당하다.
- 참가자들이 명찰의 내용을 다 암기한 후 진행자는 게임의 법칙을 설명한다. "명찰을 가슴에 부착하십시오. 네- 아주 보기 좋습니다. 누구의 이름인지도 모르는 명찰을 가슴에 달고 계신 기분이 어떠십니까? 자, 지금부터 모두 일어나셔서 마음대로 다니시면서 서로서로 인사를 나누십시오. 물론, 진짜 자신은 감춘 채 가슴에 달고 계신 그 분, 분명히 우리들 중에 계신 명찰의 주인 역할을 해주시는 겁니다. 단, 주의할 사항은 혹시 인사를 하고 다니시다가 자기 명찰을 만나더라도 절대 아는 척 하거나 눈치채게 하시면 안됩니다. 아셨죠! 눈치를 보니 아직도 분위기 파악을 못하신 분이 계신 것 같은데· 저기 오늘 지각하신 참가자분께서 다시 한 번 설명해주시겠습니까? … 그렇죠! 그럼 시작하겠습니다. 지금부터 자기의 가짜이름, 취미, 특기, 나이, 사는 곳, 출신지, 좋아하는 음식, 좋아하는 색상 등 소개할 수 있는 모든 것들을 서로 나누시기 바랍니다. 시작!"
- 가능하면, 자기 앞사람에게만 신경을 집중할 수 있도록 경쾌한 음악이 조금은 크게 들리면 좋겠다. 거의 인사가 끝난 것 같으면 음악을 끈다. 그러면 자동적으로 대화가 멈추게 되어있다.
- 이제 명찰의 주인이 누구인지를 밝히는 시간이다. 만약 시간이 없다면 돌아가며 자기 명찰을 찾아가도록 한다. 하지만 충분한 시간이 있다면

모두 자리에 앉아 주십시오. 맨 앞에 계신 분, 잠깐 일어나시죠. 어때요, 재미있으셨나요? 네, 가지고 계신 명찰의 주인도 만나셨겠네요? 표정을 보니 대충 눈치를 채신 것 같은데· 먼저 명찰의 뒷면을 크게 읽어 주시죠. … 좋습니다. 그럼 그분이라고 생각되는 참가자에게 직접 갖다 주십시오!

이런 식으로 모든 사람이 명찰을 주인이다 싶은 사람에게 갖다 주도록 한다. 여러 장을 받는 사람도 생기고 한 장도 받지 못하는 사람도 있을 것이다. 이런 과정을 통해 참가자들은 서로의 면면을 익힘과 동시에 다른 사람의 역할을 하는 역할게임 에 천천히 적응해 가게 된다.

저희가 이 게임을 진행할 때는 게임의 방식을 약간 바꿔 사용했습니다. (변이형: 한 명씩 돌아가며 앉은 자리에서 일어나 자신을 소개한다. 물론 명찰의 인물이 자신인양 하면서. 자기소개가 모두 끝나면 자기가 가진 명찰의 주인을 추측하고는 명찰을 주는 방식은 동일하다.)

눈에 띄는 결과는, 참석자들이 서로의 이름보다 별명을 더 빨리 그리고 오래 기억했다는 점입니다. 하긴 별명이 실명보다 훨씬 개개인의 이미지를 잘 표현해주니까 당연한 결과겠죠?

완두콩 대왕

춤에 자신 있으세요? 저도 별로 소질이 없는 편이거든요. 그렇지만 저는 이 완두콩대왕을 진행할 때면 사람들 앞에서 몸을 흔들었죠.

우선 모두에게 300원을 준비하라고 부탁합니다. 동전이 준비되면 마치 스트레칭이라도 하는 양 손을 위로도 뻗어보게 하고, 앞으로 뻗어보게 하고, 양 팔을 번갈아가며 흔들게도 합니다. 그리고는 춤으로 이어가죠. 춤에 들어가기에 앞서 게임의 규칙을 설명합니다. 게임의 규칙이 뭐냐고요? 다음과 같습니다.

게임의 진행자는 모든 참석자에게 5알의 완두콩을 지급한다.

- 강의장의 조건상 가능하면 긴장을 이완시키는 가벼운 음악을 틀어준다. 음악의 시작과 함께 모든 참석자는 자신이 원하는 데로 자유로이 돌아다닌다.
- 음악이 멈추면 (혹은 자신이 원하면) 대화의 상대자를 찾는다. 대화중 상대의 질문에 네 혹은 아니요 라고 대답하는 사람은 벌칙으로 상대방에게 완두콩 한 알을 주어야 한다. (경우에 따라서는 검정색 과 흰색 등의 다른 단어를 규칙으로 만들 수도 있다.)
- 음악이 완전히 멈추거나 아니면 정한 시간이 흐른 뒤 참석자들은 자신이 가지고 있는 완두콩의 수를 세고 이들 중 가장 많은 완두콩을 가지고 있는 사람이 완두콩 대왕으로 추대된다.

게임의 규칙을 설명한 뒤 음악을 틀어줍니다. 그 이름도 유명한 신바람 이박사 뽕짝 메들리 ! 모두들 경악을 금치 못하시더군요. 교육받으러 와서 춤을 추지않나, 평소에도 듣지 않던 이박사 노래를 듣지 않나. 한 바탕 소란이 벌어집니다. 풍물놀이를 할 때는 본 놀이에 앞서 관객들과 흥을 나누기 위해 함께 춤과 장단을 나누는 경우가 있는데 이 때 난장을 튼다라는 표현을 씁니다. 난장판이라고 할 때의 난장이 벌어지는 거죠.

적당한 시간이 지나면 음악을 끄고.. 참, 가끔은 사람들을 섞어주셔야 합니다. 아니면 제 자리에 서서 주위의 몇 사람만 만나고 끝나는 경우가 생기거든요. 어쨌든, 음악을 끄고 동전대왕을 뽑습니다. 의도적으로 2-3명의 경쟁자가 나오도록 하죠. 그리고는 이들에게 한가지 주제를 주고 연설을 준비하라고 합니다. 예를 들어 대한민국의 교육, 이렇게 하면 100% 망한다! 등의 흥미로운 하지만 교육전체를 미리 생각해 볼 수 있는 주제를 선택합니다.

5-10분 정도의 휴식이 끝나고 나면 앞서 선발된 후보들이 정견(?)발표를 합니다. 이 때 나머지 참석자들에게는 어느 사람의 의견이 자신의 견해와 가장 일치하는가를 미리 생각해 두라고 당부합니다. 후보들의 발표가 끝나면 저는 이들을 교육장의 중앙으로 모셨습니다. 그리고는 서로 등을 마주 댄 체 서서 눈을 감으라고 합니다. 그리고는 남은 사람들에게 자신이 가장 지지하는 사람들의 앞으로 가서 서라고 말하죠. 조용히.

후보자들이 눈을 뜨면 전체 참석자들 중 몇 명이 자신의 의견에 동의하는지를 알게 됩니다. 그 사람에게 동전대왕의 이름을 부여하고 동전을 모두 모아줍니다. (와- 교육에 와서 신바람 이박사 뽕짝메들리를 듣고 몸을 흔들지 않나, 돈을 따가지 않나!)

이 단계가 끝나면 저는 먼저 게임을 진행하던 도중 불쾌하셨던 분이 있는지를 묻고 용서를 구합니다. 자칫 소극적이거나 내성적 참여자 혹은 마음을 여는 훈련이 안되어 계신 분께는 도발적 요구일 수 있거든요.

그리고는 설명하죠. 이 것이 민주주의입니다. 앞에 선 후보자들의 이야기를 분별하여 듣고 난 후 자신이 지지하는 한 사람을 골라 그에게 표를 던지는 것. 이 것이 주인의식을 가진 시민의 투표참여라고 말이죠. 그리고 절대 투표를 포기하고 낚시를 가거나 등산가지 말라는 당부도 덧붙이죠.

모서리게임

모서리 게임은 참석자들이 네 가지의 서로 다른 대답 중에서 자신의 견해와 가장 근접한 한가지를 선택하게 하는 게임이다.

- 모든 참석자들을 강의실의 중심에 모이게 한다. (강의실 내에서는 상대적으로 자유롭게 움직일 수 있도록 미리 조치를 취해두어야 한다.)
- 게임 진행자가 질문을 제시한 뒤 결정을 내리는데 필요한 네 개의 답을 불러준다. (예를 들어: 당신이 좋아하는 색깔은?)
- 강의실의 네 귀퉁이에 서로 다른 답을 지정한다. (예를 들어: 빨간색=첫째 귀퉁이, 푸른색=둘째 귀퉁이, 노란색=셋째 귀퉁이, 녹색=넷째 귀퉁이)
- 참석자들은 자신들이 결정한 귀퉁이로 가서 서로를 만나게 된다.
- 각 귀퉁이에서 만난 참석자들은 짧게 자신을 소개하고 자신의 결정에 대해 이야기를 나눈다.

이 게임은 짧은 도입단계를 지난 후 여러 단계를 지난다. 질문의 첫 부분은 비교적 일반적인 것들로 꾸며진다. 두번째 부분은 세미나의 주제에 관련되어 결정 내려야 할 문제들로 구성할 수 있다.
이 게임은 긴장된 분위기를 풀어주고 서로를 알게 함과 동시에 참석자들이 크게 노력하지 않더라도 세미나 주제로 가는 첫걸음을 가능케 한다.

변이형: 이 게임은 시작단계에서 뿐만 아니라 심화 과정에서도 사용이 가능하다. 이 경우에 질문이나 대답은 아주 많이 세미나 내용에 관계된 것들이어야 한다.

준비물: 세미나 참석자들과 주제에 맞추어 질문들과 대답들이 미리 준비되어야 한다. 그리고 강의실도 이에 걸맞게 미리 배치되어야 한다.

다른 모든 게임에서와 마찬가지로, 모서리게임에서 처음에 제시하는 예문은 상당히 보편적이고 흥미로우면서도 의견이 나눌 소지가 있는 것으로 선택했습니다.

저희는 이렇게 물었습니다.
"열애중인 여자와 남자가 있다고 가정합시다. 이들의 애정표현을 살펴보면 다음의 네 가지 형태 중 한가지로 나타납니다. 첫째 모서리, 아무리 가까워져도 15-20Cm 정도의 간격을 유지한다. 둘째 모서리, 손을 잡거나 팔짱을 끼는 정도이다. 셋째 모서리, 가벼운 포옹과 입맞춤까지 허용한다. 마지막으로 넷째 모서리, (책임질 수만 있다면) 할 수 있는 모든 애정표현을 다 해도 괜찮다. 자- 이제는 여러

분이 결정하실 차례입니다. 여러분은 어느 모서리를 지지하십니까? 그 쪽으로 가신 뒤에 같은 의견을 가진 분들과 이유를 논의하여 주십시오. 잠시 뒤에 전체로 모여 각 모서리의 이유를 들어보도록 하겠습니다. ”

때로는 같은 혈액형끼리 모이게 한 적도 있고, 때로는 청소년 담당간사, 사회사업부 간사 등 활동영역별로 모이게 한 적도 있습니다. 그 외에도 네 모서리를 채울 소재는 무궁무진합니다. 자원봉사교육의 경우에는 자원봉사가 파급되지 않는 요인 네 가지, 정치적 성향을 묻고 싶으면 4개의 정당을 대표하는 인물사진 네 장, 여행하고픈 곳을 묻고 싶으면 유명 여행지가 속한 나라의 국기 네 장, 교육의 문제점 중 최우선 해결과제를 알고싶으면 교육현안 중 문제점 네 가지· 대략 이런 식으로 배치가 가능하죠. 아무튼 고죠- 참석한 사람들에게 서로 사귈 기회를 주고, 입을 열게 하는 데는 이 모서리게임이 왓땁니다!

다음으로는 미래로의 뗏목여행을 하기에 앞서 조 편성을 하는 몇 가지 기법을 소개하죠. 참고로, 김성학 간사님과 제가 선호하는 조 편성 기법은 참석자들이 들어오기 전에 미리 원하는 조 숫자만큼의 스티커를 의자 뒤나 아래에 붙여두는 것입니다.

조편성 기법

조편성은 다양한 방법으로 이루어집니다.

우연에 의한 그룹핑

- 앉은 순서에 따라 (같은 줄이나 열에 앉은 사람들이 한 조가 된다.)
- 배정된 번호에 따라 (1-2-3-4-1-2-3-4·와 같이 번호를 배정한 후 같은 번호가 배정된 사람들끼리 한 조가 된다.)
- 제비뽑기에 따라 (같은 번호 혹은 같은 글자를 뽑은 사람들끼리 한 조가 된다.)
- 뽑은 카드에 따라 (뽑은 혹은 받은 카드의 그림이 같은 사람들끼리 한 조가 된다.)
- 사탕의 종류에 따라 (뽑은 혹은 받은 사탕이 같은 색깔, 같은 종류인 사람들끼리 한 조가 된다.)
- 퍼즐에 따라 (미리 글자나 그림의 퍼즐을 나누어주고 이 퍼즐을 완성하면 자연스레 조도 편성이 된다.)
- 스티커의 색깔에 따라 (좌석의 바닥에 미리 붙여진 혹은 입장시 손등에 받

은 스티커의 색깔이 같은 사람들끼리 한 조가 된다.)
장점: 시간의 낭비가 적다.
서로 모르는 사람들은 섞어서 조를 편성할 수가 있다.
마음에 상처를 받지 않는다.
새로운 사람들을 사귈 수 있다.

분야에 따라
- 주제에 요구되어지는 규모로 사람들을 나누어서
- 주제와 관련된 개념, 상징, 그림들에 따라
- 학년에 따라 같은 분야를 배정받아
- 능력에 따라 같은 분야를 배정받아
- 출신이나 역할이 같은 사람들끼리

장점: 사안에 따라 배치된다.
협동작업을 위한 동기가 훨씬 크다.

기호에 따라
- 자신들이 좋아하는 분야를 선택하게 하여서 조를 편성한다. 단 각 조의 크기는 동일해야 한다.

장점: 분위기가 좋다.
작업의 분위기가 좋은 결과를 낳는다.

미래로의 뗏목 여행

이 방법을 사용하기 전에 먼저 조를 편성했습니다. 그리고 그 조가 2박 3일 동안 계속해서 작업을 함께 하도록 했습니다.

전지나 소포지에 커다란 뗏목을 그린다. 그리고 각각의 통나무에 끝에는 조원들의 이름을, 통나무의 옆면에는 인적사항 등을 적은 후 남은 여백에 그림이나 이미지 혹은 글귀 등 여러가지 방법을 동원하여(조원 한사람 한사람의 연결로 이루어진) 이 통나무배가 나아가는 미래의 상을 그리는 기법이다.
(예로 제시한 그림은 송창석 박사님의 새로운 민주시민 교육방법 CD에서 빌려왔어요.)

그림을 그려 넣기 전에 앞서 들은 테마와 관련해 가슴속에 남은 개개인의 인상들을 브레인스토밍이나 마인드 맵을 사용하여 정리한 뒤 그림으로 옮겨야 한다.

앞선 설명에는 뗏목이라 했지만 실제의 진행에서는 탈 것이면 어떤 것이라도 상관이 없다고 말했습니다. 그랬더니 상당히 많은 분들이 기차나 열기구 혹은 우주탐사선을 선호하시더군요.

어린아이들이나 사용한다고 알고 계셨던 크레파스를 손에 쥐고 마냥 즐거워 자신의 꿈을 채워 넣던 여러분들의 얼굴이 떠오릅니다. 그 분들의 열정과 에너지가 없었더라면 이 방법들에 대한 저희의 믿음도 아마 존재하지 않았을 겁니다. 저희는 정말 자신 있게 말씀드릴 수 있습니다. 2001년 한 해 동안 아홉 차례에 걸쳐 진행된 민주시민교육 방법론 교육 중 단 한 번도 실패한 적이 없었습니다.

저희 교육에 참가했던 분이라면 쉐퍼트 이야기를 기억하실 겁니다. 저의 개인적 경험담이죠.

10여년 전에 쉐퍼트를 훈련시키는 조련사들을 위해 통역을 한 적이 있습니다. 그 당시에 전문적 조련사 뿐만 아니라 일반 애호가들도 하루일정으로 훈련에 참가했었습니다. 이 애호가들을 위해 독일에서 온 전문가가 우선 시범을 보여줍니다. 큰 소리로 넘어! 를 외치고 힘차게 목줄을 당기면 개는 2m가 족히 넘는 높은 담장도 훌쩍 뛰어 넘더군요. 그런데 그 개의 주인인 애호가가 이를 따라 하면 이야기는 달라집니다. 똑같이 큰 소리로 넘어! 를 외쳤건만 그리고 똑같이 센 힘으로 목줄을 당겼건만.

실패한 애호가에게 전문가는 묻습니다. 정말로 당신의 개가 저 벽을 넘을 수 있을 거라고 생각했나요? 애호가들은 답합니다. 속으로는 믿지 못했다고. 주저했다고.

교육방법도 그런 경우가 많습니다. 다 큰 어른들이 크레파스를 가지고 종이에 그림이나 그리게 한다면 과연 몇이나 따라줄까요? 혹시 귀찮아 하지는 않을까요? 라는 우려의 질문을 몇 번 들었습니다. 저희는 답을 드리기 보다는 직접 해보시도록 유도했고 그 결과에 따른 확신은 그 분들 몫이었습니다. 단지 저희의 자신감이 그 분들께도 전염되기를 바라면서 말이죠.

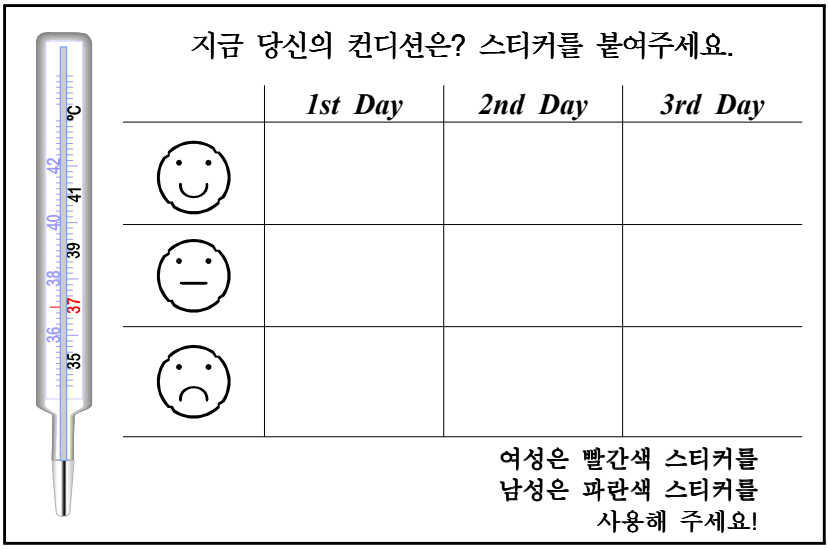
역시 송창석 박사님의 CD 새로운 민주시민 교육방법 에서 빌려온 예

컨디션 온도계 & 과녁을 쏘아라

컨디션 온도계와 과녁을 쏘아라는 참석자들이 자주 들고나는 통로나 문에 부착해 놓은 일종의 설문지를 칭하는 명칭입니다.

컨디션 온도계는 말 그대로 참석자들의 컨디션이 어느 정도인지를 알기 위해 자주 사용한 방법입니다. 대략적인 형태를 소개하자면 다음과 같습니다.

설문의 예 1



설문의 예 2

사용 색상: 선천성 장애-빨간색 스티커, 후천성 장애-파란색 스티커

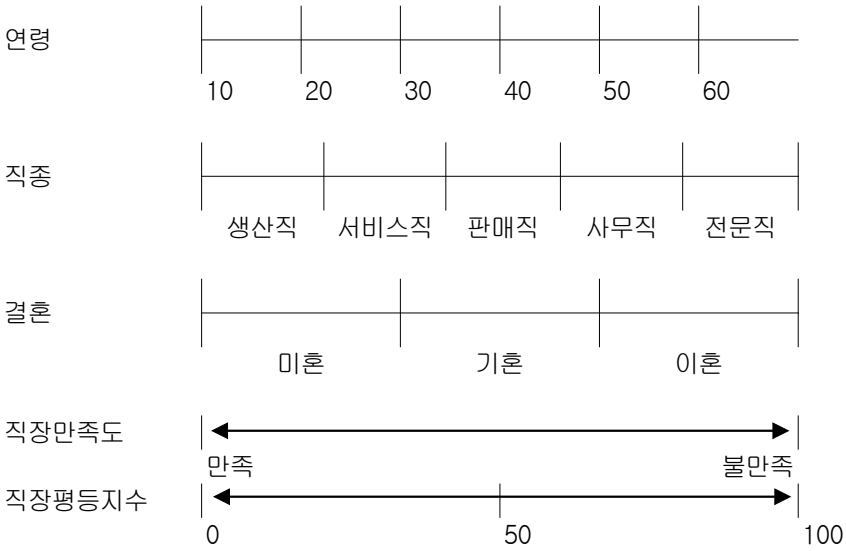
장애유형에 스티커를 붙이세요.

신체장애	*언어장애*
시각장애	*청각장애*
정신지체	*정신박약*
신장장애	*기타(중복장애)*

관심분야에 스티커를 붙이세요.

보건(의료)	*정책*
직업	*교육*
재활	*결혼*
단체	*기타*

설문의 예 3



신호등 토론

우-씨! 가 기억나시나요? 저희와 함께 교육에 참석하신 분이라면 다 기억이 나실거에요. 그리고 단언하건데 상당히 많은 분들이 소속단체에서나 다른 교육에서 직접 사용하고 계실겁니다.

우-씨! 가 김씨나 이씨와 같이 우씨성의 남성을 칭하는 것이라 짐작하시는 분도 계시죠. 잠시만 기다리세요. 우선 신호등토론을 살펴본 후 우-씨! 에 대해 설명드릴께요.

신호등 토론은 상당히 단순하다.

- 진행자가 어떤 명제를 제시하면 참석자들은 부정이든 긍정이든 그도 아니면 모르겠다이든 자신의 의견을 밝혀야 한다.
- 이 때 일반적인 토론과 다른 점은 언어를 수단으로 사용하지 않고 자신의 손에 든 빨간색, 노란색 그리고 파란색의 카드를 사용한다는 점이다. 진행자가 말한 명제가 자신의 의견과 일치하면 파란색, 불일치하면 빨간색 그리고 모르겠으면 노란색 카드를 높이 치켜든다.
- 진행자는 자신이 원하는 사람들을 지적해서 카드선택의 이유를 묻는다.

변이형) 신호등 토론의 변이형으로 카드신호라는 것이 있다. 참석자의 책상 위에 '불쾌하군요!' '재미있네요!' '토론에 붙여봅시다!' '부정적인 이야기는 그만하죠!' '좀 더 짧게 해주세요!' '커피 한 잔 하죠!' 등등의 카드를 미리 놓아둔다. 참석자는 강의를 듣는 도중에 필요하면 이 카드를 살며시 들어 보여서 강사나 진행자에게 자신의 의사를 표시하고, 이 카드를 본 강사나 진행자는 적당한 대응을 해주는 교육방법이다.

위의 설명에 따라 저희도 신호등카드를 준비했었습니다. 3색의 형광지를 사서 손에 들기 좋을 만큼의 크기로 제단해서 가지고 다녔죠. 그런데 교육이 한 번씩 끝날 때마다 신호등카드가 조금씩 없어지는 겁니다. 무의식적으로 책에 끼워놓았거나 상의 주머니에 넣어두고 잊은 채 가지고 가시는 분도 계셨지만, 의식적인 밀반출(?)도 있었습니다. 이렇게 카드가 점점 없어지니까 조금 다른 방식으로 신호등게임을 진행할 필요가 생겼죠. (때로는 다른 게임이나 강의를 하다가 신호등게임으로 참석자들의 의견을 묻고싶은데 일일이 카드를 나누어주는 것이 번거로울 때도 이렇게 했습니다.)

그럴 때는 맨손으로 신호등게임을 합니다. 파란불의 대용으로 엄지손가락을 펴서 하늘로 향하게 한 주먹을 내보입니다. (최고다!라고 말할 때 이렇게 하시죠?) 그리고 빨간불의 대용은 엄지손가락을 펴서 땅으로 향하게 한 주먹을 내보입니다. (네로황제가 사형을 선고할 때 사용한 방법입니다.)

마지막으로 노란불의 대용이 바로 우-씨! 입니다. 불끈 쥔 주먹을 얼굴에서 약 20-30Cm 간격을 둔 채 들어보입니다. 마치 우-씨! 너 한 번만 더하면 이 주먹으로· 라고 말하실 때처럼 말이죠. 이제 우-씨! 가 뭔지 아셨죠.

상황에 따라 약간의 차이가 있긴 하지만, 대략 이정도 교육이 진행되면 어색했던 분위기가 거의 없어지고 마치 오랜 동지들이 날을 잡아 모인 것 같은 수다모임이 됩니다. 이제는 조금 깊은 속마음을 이야기 할 때가 된 것이죠. 왜 저희가 이런 교육기회를 마련했는지를 밝힐 때가 된 겁니다.

먼저 물어봅니다. 저희가 이런 교육을 준비한 이유를 아세요? 질문과 대답이 수 차례 오고 간 뒤 저희는 다음의 시를 소개합니다. 임의진이란 분이 지은 마중물이 된 사람이죠. 조용한 피아노 음악이 들린다고 생각하며 읽어보세요.

마중물이 된 사람

- 임의진

우리 어릴 적 펌프질로 물 길어 먹을 때
마중물이라고 있었다.

한 바가지 먼저 윗구멍에 붓고 부지런히 뿜어 대면
그 물이 땅 속 깊이 마중 나가 큰 물을 데몰고 왔다.

마중물을 넣고 얼마간 뿜다 보면
낭창하게 손에 느껴지는 물의 무게가 오졌다.

누군가 먼저 슬픔의 마중물이 되어준 사랑이
우리들 곁에 있다.
누군가 먼저 슬픔의 무저갱으로 제 몸을 던져
모두를 구원한 사람이 있다.

그가 먼저 굵은 눈물을 하염없이 흘렸기에
그가 먼저 감당할 수 없는 현실을 꿋꿋이 견뎠기에..

이 시는 김성학 간사님과 제가 이해하는 진행자의 역할을 참 잘 표현해주고 있습니다.

저희는 진행자가 회의의 좌장이나, 조직의 수장 혹은 지도자나 영도자로 이해되는 것을 원치 않습니다. 교사나 선생의 일방적 방향제시에 따라 교육의 내용과 결과가 온통 결정나 버리는 때는 지나가야 한다는 것이 저희의 바람입니다. 이제는 조직의 구성원 모두가, 가정의 식구 한 사람 한 사람이, 시민사회 내 각 시민이 그리고 국가의 국민이 자신들이 원하는 바를 드러낸 뒤 각자의 이해관계에 따라 공

동의 결정을 조율할 때입니다. 이 과정에서 진행자가 제 몫을 하는 것이죠.

진행자는 모든 사람들이 편안하게 의사표명을 하도록 분위기를 조성하는 사람입니다. 그를 만나면 사람들은 자신들의 깊은 속내를 드러냅니다. 진행자는 협상의 능력이 있어서 모든 이해관계가 서로 충돌하더라고 합리적인 결과를 도출해 낼 줄 아는 사람입니다. 그러기 위해서 진행자는 방법을 책임집니다. 하지만 내용은 그의 몫이 아닙니다. 내용과 결과는 참석자의 몫입니다.

마중물과 같은 진행자가 많이 배출되었으면 좋겠습니다. 참석자 한 사람 한 사람이 제 할 일을 인지하고, 함께 결정한 뒤 훌륭한 결과가 도출되면 모든 공을 그들에게 돌리는 진행자야말로 큰 물이 나오면 어디로 사라졌는지 찾을 수 없는 마중물과 같습니다.

브레인스토밍

함께 결정하는 것이 얼마나 쉬운 일인지 그리고 얼마나 신나는 작업인지를 경험하도록 하기 위해 이미 많은 분들이 알고 계신 하지만 언제 어떻게 사용하는 지를 몰라 기억의 창고에 넣어두신 Brainstorming과 Brainwriting을 소개해 드리죠. 이미 다 알고 계시겠지만 먼지를 털어낸다는 의미에서..

브레인스토밍은 어떤 문제점이나 질문에 대한 생각 혹은 아이디어들을 가장 빨리 모아내는 방법이다. 그리고 모든 참석자들이 한 명도 빠짐없이 가담하게 하는 방법이기도 하다.

맨 먼저 할 일은 논의해야 할 문제점 혹은 질문들을 모으는 작업이다. 이 때 진행자가 주의해야 할 점은 문제점이나 질문이 아주 구체적이고 명료하게 되도록 충분히 설명을 해주어야 한다는 것이다.

충분히 그리고 아주 구체적으로 문제점이 전달된 후 진행자는 칠판에 다음과 같은 포스터를 붙인다.

아이디어 대 모집

엉뚱한 초보 아이디어 대환영. 월수 300, 숙식제공!

비판, 조소, 시비 일절 금지! 너나 잘해!

창조를 위해 앞의 사람이 써놓은 글을 자세히 읽은 뒤 떠오르는 아이디어를 놓치지 말라!

그리고 아이디어를 모집한다. 떠오르는 생각은 무엇이든 환영하라. 이 때 주의해야 할 점은 아이디어가 명확한 한 개의 단어로 만들어져야 한다는 것과, 웃음이나 야유 혹은 박수 등이 많으면 진행이 방해가 된다는 것이다.

진행자는 참여자들이 낸 아이디어들을 즉각적으로 칠판이나 벽에 붙여진 소포지 등에 써넣어야 한다. 혹은 작은 카드에 적어 부착하라. 이 때 주의해야 할 점은 글자의 크기가 교육장 내의 사람이라면 누구나 읽을 정도여야 한다는 것이다.

참가자들은 강사가 강의할 모든 내용을 이미 알고 있다! 라고 말하는 분이 계셨다. 사실 브레인스토밍을 해보면 진행자 (또는 강사)가 강의해야 할 대부분의 내용이 거의 다 제시됨을 자주 볼 수 있다. 단지 문제가 된다면 이런 내용들이 정리되지 않은 채로 있거나 아니면 몇가지 분야에만 편중되어 있다는 사실이다. 그러므로 진행자가 유념해야 할 사항은 참가자들이 제시한 아이디어들을 어떻게 부착 (혹은 기록)하면 더 효과적이고 일목요연하게 해답을 보여줄 수 있을까? 하는 것이다.

브레인라이팅

브레인라이팅도 브레인스토밍과 마찬가지로 아이디어를 모아내는 작업이다. 차이가 있다면 참여자들이 자신들의 아이디어를 말로 발표하는 브레인스토밍과는 달리 브레인라이팅은 글로 적어낸다는 점이다.

여기서는 두 가지 형태의 브레인라이팅을 소개한다.

A형 브레인라이팅

- 브레인라이팅은 2인1조, 4조1팀으로 나뉘어 진행된다.
- 두 명을 한조로 하고 네개의 조를 한 팀으로 묶어 조편성이 끝나면 진행자는 이미 주제가 맨 위에 적혀있는 종이를 모든 참여자들에게 한 장씩 나누어 준다.
- 종이를 받은 참여자는 혼자서 주제에 대해 떠오르는 모든 아이디어를 적는다.
- 아이디어를 모두 다 적은 참여자는 파트너와 함께 각각의 아이디어을 비교해 본다. 이때 가장 먼저 발견된 공동의 아이디어를 OHP 필름에 적은 후 옆조로 전달한다.
- OHP 필름을 넘겨받은 다음 조에 속한 사람은 자신과 자신의 파트너가 함께 내린 공동의 아이디어가 이미 OHP 필름에 있는지를 살펴보고 없으면 계속해서 자신들만의 아이디어를 적은 후 다음 조에게 넘겨준다.
- 이런 식으로 팀에 속한 모든 조가 답이 완전히 적을 때까지 쓰기를 계속한다.
- 각 조별로 다른 주제가 적힌 종이를 나누어줌으로써 다양한 주제에 대한 많은 아이디어를 짧은 시간에 모을 수도 있다.

B형 브레인라이팅

- 5-6명의 인원으로 구성된 조를 편성한다.
- 각 조에는 전지나 소포지를, 그리고 모든 참가자에게는 매직펜을 나누어준다.
- 참가자들은 조별로 자신들이 받은 소포지를 중앙에 놓고 둘러 선다. 소포지의 중앙에는 이미 그 조가 다룰 주제가 기록되어있다.
- 참가자들은 그 주제에 대해 생각나는 데로 단어들을 기록한다. 기록에는 어떤 순서가 있는 것이 아니다. 모두에게 기회는 균등하다.
- 진행자는 참가자들이 일차적으로 떠오르는 아이디어를 다 써넣은 것처럼 보일 때를 기다린다. 그리고 그 순간 종이를 중심으로 자리를 옮겨가며 다른 사람들은 어떤 아이디어를 써넣었는지를 읽어보게 하라. 그리고 남의 아이디어를 통해 떠오르는 두번째 아이디어를 기록하게 하라.

이렇게 모아진 아이디어는 교육의 다음단계로 넘어가는 데 아주 소중한 기초자료가 된다. 예를 들어 브레인라이팅 다음 단계가 마인드 맵이면 브레인라이팅한 전지를 옆에 놓고 그 안에 쓰여진 아이디어를 한가지씩 지워가며 마인드 맵을 완성할 경우 모든 생각들을 빠짐없이 다 마인드 맵으로 옮길 수 있게 된다.

마인드 맵핑

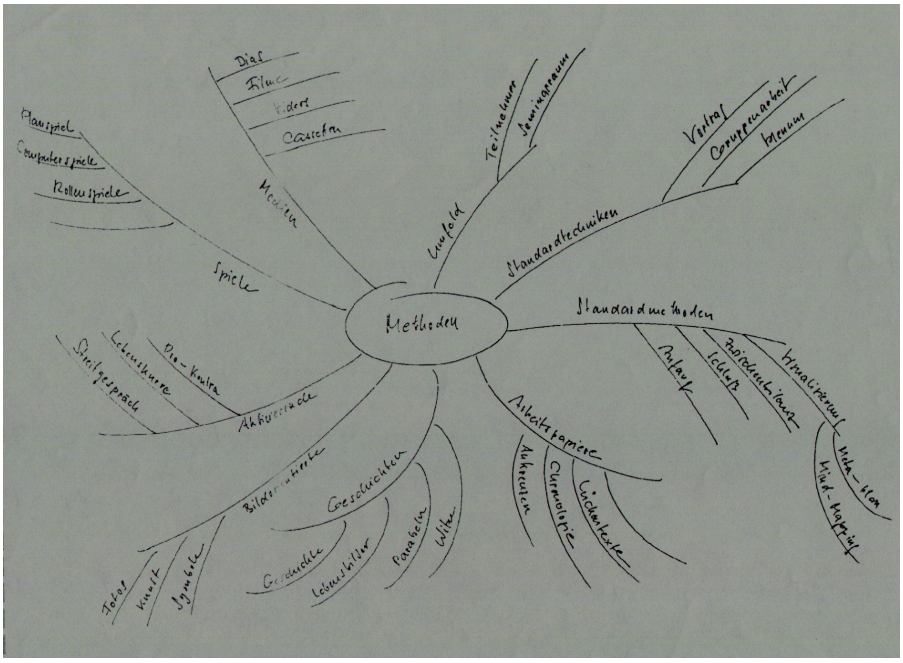
저희가 소개한 많은 방법들 중에서 교육에서 뿐만 아니라 일상의 업무에서, 공부할 때에도, 프레젠테이션을 할 때에도, 계획을 짤 때에도 사용할 수 있는 아주 유용한 방법이 바로 Mind-Mapping기법입니다.

마인드 맵의 효과와 사용범위에 대해서는 이미 많이 알려져 있습니다. 심지어는 컴퓨터를 사용해서 마인드 맵을 그릴 수 있도록 고안된 Software도 시중에 나와있더군요. (인터넷에서도 찾을 수 있어요.)

그래서인지 꼭 마인드 맵을 그리라고 부탁드리면 전형적 Mind-Map이 아닌 새로운 형태, 이를테면 Mind-Tree나 Mind-Flower를 그리는 분들이 계십니다. 아니면 아예 차트식 정리방식, 즉 좌에서 우로 그리고 상에서 하로의 정리방식을 고수하는 분들도 드물지 않게 계시더군요. 그 분들에게 제가 드리고 싶은 말이 있습니다. 에이- 고집쟁이야!

지금까지 우리의 교육에 사용된 칠판의 필기는 수평적인 정리의 수직적 나열이었다. 이는 수학적 분리이며, 주로 좌측 대뇌를 사용한다는 의미이다. 잘 아시다시피 인간의 좌뇌는 단어, 숫자 등의 수리적 기능을, 우뇌는 리듬, 색상 등의 예술적 기능을 담당하고 있다. 따라서 좌측뇌만을 사용한다는 말은 정적이며 창조적 기능은 배제시키고 수리적이고 이성적인 기능만을 사용한다는 말이다.
우리가 어떤 사물을 보거나 느낄 때는 좌뇌와 우뇌를 동시에 사용하여 총체적으로 인식한다. 따라서 이제 교육에도 이 두가지의 기능을 동시에 사용하는 것이 더 바람직하다.
마인드 맵핑은 좌뇌와 우뇌를 동시에 사용하여 수리적인 면과 창조적 면을 함께 정리하는 방법이다. 또 보다 효과적 정리라는 차원을 넘어 장기적인 저장이라는 목적도 있다. 마인드 맵핑의 제작과정을 살펴보면 이를 잘 알 수 있다. 우선 한가지 주제를 놓고 브레인스토밍을 한다. 그 후 브레인스토밍을 통해 얻어진 수많은 아이디어들을 마인드 맵으로 옮기는 작업은 퍼즐(조각맞추기)을 하는 법과 유사하다. 만드는 법은 다음의 표에 기록하였다.
다 만들어진 마인드 맵은 전시하고 필요에 따라서는 설명을 덧붙인다.
잘 만들어진 마인드 맵의 특성은 한눈에 주제와 관련된 모든 사항을 손쉽게 알아 볼 수 있다는 것과 복잡하게 얽힌 각 구성요소의 인과관계가 재미있고 단순하게 표현되어있다는 것이다.

(마인드 맵의 예)



거리두기

하루 중 어느 시간대의 교육진행이 가장 어려우세요? 저는 아침이 제일 어려운 것 같은데.. (이런! 잘 나가다가 옆으로 빠지는 버릇은 글을 써도 마찬가지군.)

거리 두기를 설명 드리죠. 한 번은 이런 적이 있었습니다. 교육장의 환기사정이 좋지 않았고 또 식후인지라 피로해 하는 기색이 역력하더군요. 그래서 분위기도 바꾸고 환기도 시킬 겸해서 몇 분의 노래를 청했습니다. 처음에 나온 분은 가수 뺨치더군요. 두 번째 분은 레크레이션을 직업적으로 지도하는 분이니 더 말할 나위 없고. 세 번째 나온 분은 자칭 타칭 광주가 낳은 가수라나요. 심금을 울리더군요. 환호성이 터지고, 박수를 치고, 분위기는 고조되고.. 오호- 통재라! 저도 몇 분의 노래를 더 듣고 싶었지만 교육 중인데 어쩌겠어요.

그런데 교육에는 왜 교육 할 분위기라는 것이 있잖아요. 이미 그 분위기가 아닌 상황에서 어떻게 하면 교육으로 끌어갈까요? 거리 두기를 해 보세요.

세 분의 노래가 끝나자 저는 아무 말 않고 교육장 중앙에 의자를 하나 갖다 놓

았죠. 그리고는 방금 전까지 사용하던 기타를 그 위에 올려놓고는 이렇게 말했어요. 음악 좋아하세요? 싫어하시는 분도 계시겠죠. 자- 부탁을 하나 드리겠습니다. 음악에 대한 여러분 마음의 거리를 실제로 표현해주세요. 여기 의자에 올려놓은 기타를 음악이라 생각하시고, 다 일어나셔서 이 음악에 대한 선호의 정도를 실제 거리로 표현해 주시면 되는 겁니다. 좋아 하시면 가까이, 싫어 하시면 멀리. 문 밖으로는 나가시면 안돼요. 제가 볼 수 없으니까. 책상에 올라서시거나, 엎드리거나, 그 외에 의미가 담긴 몸짓도 허용됩니다. 우선 생각할 시간을 3분 ..

더 이상 설명드리지 않아도 다음 상황은 눈에 들어오시죠. 거리 두기가 끝나고 나서 참석하신 분들에게 설명드렸습니다. 거리 두기를 얼마나 빨리 교육분위기를 만들 수 있는지를. 그랬더니 다들 고개를 끄덕이며 무릎을 치시더군요. 거리 두기를 설명드리지요.

세미나의 도입부에 사용하면 인간관계훈련이 되고, 강의직전에 사용하면 참여자들의 선입관과 지식의 정도를 알아볼 수 있으며, 강의가 끝난 후에 사용할 경우에는 목적하는 바의 전달정도를 점검할 수 있는 교육기법이다.
세미나의 도입부에 사용할 수 있는 한가지 예를 소개하자면 다음과 같다.

- 모더레이터는 참여자들에게 먼저 자신을 소개한다. 재미있게 그러나 지나치게 산만하거나 가볍지 않게 자신을 소개함으로써 신뢰를 얻도록 한다.
- 미리 충분한 활동공간이 마련된 강의실 중앙으로 참여자들을 모은 뒤 다음과 같이 게임의 방식을 설명한다.

잠시 후 저는 여기 이 소탁자 위에 무언가를 올려놓을 것입니다. 그러면 여러분들은 그 물건에 대한 개인적 느낌이나 감상을 실제의 거리로 표현해 주십시오. 예를 들어 그 물건을 사랑하거나 가까이 하고자 하시는 분은 실제로 아주 가까이 서고, 반대로 자신과는 별관계가 없는 물건이라 생각하시거나 멀리하고 싶으신 분은 아주 멀리 거리를 두면 되겠습니다. 그리고 지금부터라도 좀더 자세하게 연구하겠다고 생각하는 분은 책상위로 올라서서 내려다보면 되고, 생각하기도 싫은 분은 책상 아래로 숨거나 아예 등을 보이고 돌아서실 수도 있겠죠.

- 그리고는 참여자들이 아주 흥미를 느끼며 재미있어 할 만한 물건을 강의실 중앙의 소탁자에 올려 놓은 뒤 잠시 생각할 시간을 준다. 마음의 결정이 내려졌는지를 물은 후 몸을 움직여 각자의 거리를 두도록 지시한다.

- 참여자들이 걸음을 옮겨 내면의 거리를 실제의 공간적 거리로 표현하고 나면 모더레이터는 각자의 결정에 대한 이유를 묻는다. 이 때 개인의 신상에 대

한 질문도 덧붙인다. 가능하면 모든 사람들이 한번씩은 발표를 하게 유도한다.

이렇게 처음에는 가볍고 재미있는 물건에서 시작하여 점차 세미나의 전체주제나 다음에 펼쳐질 강의와 관련된 물건을 사용하여 의사결정의 난이도를 높여간다.

'영호남 사이의 도경계선을 빨간색의 가시철망으로 강조해 놓은 대형 한국지도와 같이 약간을 도발적이면서도 교육의 주제를 함축하고 있는 물건을 사용한 뒤 세미나 내내 강의실이나 휴게공간에 전시해 두는 것도 생각해 봄직하다.

문장퍼즐

민주시민교육 방법론을 사용하는 진행자가 되려면 우선 발상의 전환이 되어야 합니다. 내용을 책임지지 않아도 된다? 어색하시죠.

마치 남성이 가족 내에서의 쥐꼬리만한 권위를 잃지 않기 위해 자신의 어깨에 짊어진 가부장이라는 짐을 그리고 돈 벌어 오는 기계라는 멍에를 내려놓지 않는 것처럼, 많은 분들은 교육 진행자에게 주어지는 약간의 권위를 지켜내기 위해 내용과 결과에 대한 모든 책임과 부담을 내려놓으려 하지 않습니다.

하지만 인식은 참 작은 예에서도 얻을 수 있는 법. 아하!를 얻는 데에는 퀴즈나 퍼즐이 제 구실을 다해 주더군요. 우선 설명부터 보시죠.

강의를 시작하기 전 주제가 되는 문장이나 텍스트를 강사가 소개하기 보다는 참여자 스스로 게임을 통해 찾아내게 함으로써 다음에 올 정보에 대한 흥미를 유발시킴과 동시에 자신들의 참여로 교육이 이루어진다는 사실을 깨닫게 해주는 기법이다.

게임의 형태는 다음과 같이 다양하며 무한히 변형이 가능하다.

- 두꺼운 종이카드를 사용한 방법: 주제와 관련된 문장을 필요한 만큼 미리 준비한 뒤 단어나 구절 단위로 나눠 두꺼운 종이에 기록한 후 이를 뒤섞어서 - 이미 조별로 나눠져 있는 - 참여자들에게 나누어준다. 뒤죽박죽으로 섞여있는 문장을 가장 빠른 시간에 조합해 내는 조가 승리하는 게임이다.
- OHP를 사용한 방법: 강사는 미리 준비한 OHP를 참여자들에게 비춰준다.

OHP 필름에는 강의주제나 목적 혹은 화두가 되는 하나 혹은 여러 개의 – 문장이 단어나 글자단위로 분리되어 마구 뒤섞여 있다. 가장 신속하게 문장을 조합해 내는 참여자가 승리하는 게임이다.
– 신문기사를 사용한 방법: 주제와 관련된 신문기사나 사설을 문장단위로 자른 뒤 그 순서를 뒤섞어 놓거나 아니면 텍스트의 문맥에서 중요한 의미를 가지는 단어를 지운 뒤 빈칸에 적당한 단어를 골라 넣는 방식도 가능하다.
– 만화 또는 애니메이션을 사용한 방법: 주제와 관련된 만화컷이나 애니메이션을 보여준다. 이들 그림에는 결정적인 대사가 지워져 있다. 이를 각자가 채워 넣은 뒤 소개를 하고 가장 호평을 받은 참여자가 승리하는 게임이다.
– 그림을 사용한 방법: 강사는 강의하려는 내용이나 이를 견주어 설명할 수 있는 몇 장의 그림을 OHP 필름에 담거나 아니면 어느 정도 떨어진 거리에서 볼 수 있는 크기(약 30cm X 30cm)로 미리 준비하고, 이 그림들을 강의가 시작할 때에 참여자들에게 보여준다. 참여자는 소개된 그림을 가지고 나름대로 강의안을 만들거나 이야기를 꾸며본다.

이 기법은 참여자들의 연령과 직업 그리고 지식의 정도에 맞추어 다양하게 난이도를 조절할 수 있으며, 경우에 따라서는 참여자들이 읽은 신문기사 혹은 그림을 바탕으로 구성한 강의안 등을 통해 언급된 내용을 토대로 강사는 현상 뒤에 숨은 내면을 소개함으로써 학습자의 적극적 참여와 시간절약을 동시에 꾀할 수도 있다.

퀴즈게임

퀴즈게임은 요즈음 많은 TV프로그램에서도 즐겨 사용되는 기법으로 영어의 question과 – 이점이 퍼즐과의 차이점인데 – show business를 함께 묶은 개념이다. 특히 어떤 지식을 재미있고 딱딱하지 않게 전달하려고 할 경우 아주 효과적인 방법이다.

잘 아시다시피 퀴즈는 정해진 규칙에 따라 질문을 선택하고 누가 정답을 빠르고 정확하게 제시하느냐에 따라 승자가 결정되는 게임이다. 따라서 이 교육기법의 성공여부는 질문을 재미있게 만들고 질문의 난이도를 효과적으로 배치하여 교육 참석자들의 관심을 계속적으로 유지하는가에 달려있다.

이 때 주의해야 할 것은 자칫 오락성만을 강조한 나머지 지식의 전달이라는 본래의 목적을 놓치지 말아야 한다는 점이다. 두 번째 주의할 점은 퀴즈게임에서 진 편의 참석자들이 패배감을 느끼지 않도록 해야 한다는 점이다. 이를 위해 참석자들을 골고루 나누어 조 편성을 해야 하며, 그럼에도 불구하고 생기는 상실감은 조 전체의 몫으로 만들어 완화시키거나 아니면 행운이 없었다

며 달래주는 등의 방안도 고려해야 할 것이다.

퀴즈는 교육의 모든 단계에 사용이 가능하다.

- 만약 교육의 주제에 대한 참석자들의 지식이 어느 정도인지를 사전에 테스트해보려 한다면 교육의 초기에 퀴즈를 사용할 수 있다. 구두로 퀴즈를 풀게 하거나 필기퀴즈도 가능하다. 또 전문가를 초청하여 강의를 할 경우 강의에 대한 관심을 증폭시키기 위해 이 방법을 사용할 수도 있다.
- 교육이 진행되는 중간에 산만한 분위기를 정리하거나 주제에 대한 관심을 유지시키고자 할 경우에도 퀴즈를 사용할 수 있다. 이 경우에는 상품을 걸고 하는 것도 재미있다.
- 교육의 마무리 단계에서 배운 바를 정리하고자 할 경우에는 필기퀴즈가 훨씬 더 바람직 할 수도 있다. 질문이 다 끝난 후에는 정답을 발표하고, 최후의 승자 한 명이 상을 받으며 나머지 참석자들의 성적은 공개하지 않는다.
- group work을 위한 퀴즈도 있다. 각 조가 테마의 파트를 나누어 조사를 한 후 다른 참석자들에게 나누어 줄 자료를 정리한다. 그리고 정리한 바를 다른 참석자들에게 발표를 한다. 각 조의 발표가 끝나면 진행자는 각 조의 조사를 토대로 퀴즈를 만들어 게임을 진행할 수도 있다.

소위 고급반 교육의 경우 강의에 소요되는 시간을 절약하기 위해 기초적인 내용을 교육전에 미리 학습하게 하고 그 결과를 퀴즈로 검토할 수 있다
"통일"을 주제로 한 교육에서 퀴즈로 쓸 수 있는 자료의 예는 다음과 같다.

남북한 단어차이

북한에서 동년배의 남녀가 만나면 대개 남자는 여자에게 '동무'라고 부르는데 전통적인 남존여비의 잔영인지도 모른다. 주민등록상의 가구주를 의미하는 '세대주'는 북한에서 주부들이 자기 남편을 지칭하는 표현이다.
함경도 일부 지역에서는 '나그네'라 부르기도 한다는데 몹시 헷갈린다. 반대로 남쪽에서 처.집사람으로 통용되는 아내는 '안해'로 불린다. 장인.장모는 '가시아버지.가시어머니' 아저씨는 '아바이'로 부른다.
어쩐 이유에서인지 시집간 언니의 남편이 형부가 아니라 아저씨다. 분단 반세기는 일상적인 낱말에서도 이질화의 틈새를 넓혀가고 있다. 달걀이 '닭알', 녹말이 '농마', 거북이가 '거부기'로 표기되고 외래어인 주스가 '단물', 헬리콥터가 '직승기', 시베리아가 '씨비리', 써커스가 '교예'로 불리는 것은 비교적 나은 편.
싼값은 '눅은값', 도시락은 '곽밥', 서명은 '수표', 삿대질은 '손가락총질', 사실혼부부는 '뜨게부부'로 통하며 오징어와 낙지는 아예 정반대로 이해되고 있다.
세계 각국의 국명표기도 이질화의 한단면을 보여준다. 아랍추장국(아랍에미레이트), 리뜨바(리투아니아), 웽그리아(헝가리), 폴스까(폴란드), 흐르바찌아(크

로아티아), 이슬란드(아이슬랜드), 메히꼬(멕시코) 등 일일이 열거하는 것이 번거로울 정도다.
이제 북한의 속담과 운동경기에 사용되는 용어들이 대한민국의 그것과 얼마나 차이가 나는지를 살펴보자

<u>북한의 속담</u>

높은 나무는 바람이 세다.
-낡은 사회에서 높은 직위에 올라갈수록 자리다툼이 심하여 신변이 안전하지 못하다는 뜻으로 계급사회의 불합리성과 모순을 폭로하는 말로 해석

가꾼 서방님
-용모가 잘생긴 사람을 보고 이르는 말

키 작으면 앙큼하고 대담하다
-키 작은 사람이 이악하고 담이 크다는 뜻으로 작은 키를 축잡아서 놀림조로 이르는 말

배만 부르면 제 세상인가
-사람은 먹는 것으로만 만족할 수 없다는 것을 되묻는 투로 이른 말

수달이 코 떼어놓고 볼 것 없다
-모든 것이 갖추어져 있어야 할 데서 한가지라도 빠지면 볼 꼴이 없다는 뜻으로 있을 것은 다 있어야 한다는 것을 비겨 이르는 말

양복을 입고 갓을 쓴 격
-서로 어울리지 않아 모양이 꼴불견임을 이르는 말

창마진 하늘
-늘 찌뿌둥해 있는 얼굴모습을 비겨 이르는 말

곧기는 먹줄 같다
-1)사람의 마음이 몹시 곧은 것을 가르쳐 이르는 말
-2)겉으로는 곧은 척 해도 속이 검은 사람을 흉보아 이르는 말

느린 소도 성낼 때 있다.
-성미가 느리고 무던해 보이던 사람도 일단 성을 내면 무섭다는 것을 이르는 말

서울까투리
-마음이 깨끗하지 못하거나 성질이 들까부는 여자를 두고 하는 욕 또는 허물없는 사이에서 까불기를 잘하는 여성에게 농담으로 하는 말

굼벵이가 자붕위에서 떨어질 때는 생각이 있어서 떨어진다.
-아무리 미련하고 우둔한 사람도 무엇을 할 때에는 제 딴에 무슨 궁리가 있어서 한다는 것을 비겨 이르는 말

상시에 먹은 마음 꿈에도 있다.
-평상시에 늘 생각하던 일이 꿈에도 나타난다는 뜻으로 굳게 먹은 마음이나 골똘히 생각하는 일은 언제나 머리에서 떠나지 않음을 이르는 말.

남북한 경기용어 비교

축구

- 골키퍼(GOAL KEEPER)	문지기
- 라이트 윙(RIGHT WING)	오른쪽 날개
- 라이트 풀백(RIGHT FULLBACK)	오른쪽 방어수
- 레프트 윙(LEFT WING)	왼쪽 날개
- 레프트 풀백(LEFT FULLBACK)	왼쪽 방어수
- 롱패스(LONG PASS)	긴연락
- 미드필터(MIDFIELDER)	중간방어수
- 센터링(CENTERING)	중앙으로 꺽어차기
- 센터포드(CENTER FORWARD)	가운데 몰이꾼
- 오버헤드 킥(OVERHEAD KICK)	머리넘겨차기
- 오프사이드(OFF-SIDE)	공격어김
- 체스트 패스(CHEST PASS)	가슴연락
- 크로스바(CROSS BAR)	가로막대
- 트래핑(TRAPPING)	멈추기

탁구

- 드라이브(DRIVE)	감아치기
- 리시브(RECEIVE)	받아치기
- 셰이크핸드그립(SHAKEHAND GRIP)	마구잡기
- 스매싱(SMASHING)	때려넣기
- 스카이 서브(SKY SERVE)	던져쳐넣기
- 엣지볼(EDGE BALL)	모퉁이볼
- 커트(CUT)	깍아치기
- 펜홀더그립(PENHOLDER GRIP)	쥐어잡기

권투

- 스트레이트(STRAIGHT)	뻗어치기, 곧추치기
- 어퍼컷(UPPER CUT)	올려치기
- 아웃복싱(OUTBOXING)	이동공격, 원거리권투
- 잽(JAB)	앞손치기, 톡톡치기
- 카운트(COUNT)	셈세기
- KO승	완전넘어뜨리기
- 훅(HOOK)	휘어치기, 돌려치기

야구

- 더불플레이(DOUBLE PLAY)	이중실격
- 번트(BUNT)	살짝치기
- 볼(BALL)	부정확한 공
- 스트라이크(STRIKE)	정확한 공
- 아웃(OUT)	실격
- 야간경기	등불게임
- 주자	진격수
- 플라이볼(FLY BALL)	공중볼
- 홈(HOME)	본진

농구

- 리바운드(REBOUND BALL)	판공
- 인터셉트(INTERCEPT)	공빼앗기
- 프리드로우(FREE THROW)	자유던지기

제가 발상의 전환을 위해 자주 내는 퀴즈는 왕서방과 두 아들이라는 제목의 퀴즈입니다. 혹시 아시는지?

부자인 왕서방은 자신의 생명이 한 달밖에 남지않았다는 사실을 알게 되었어요. 그래서 두 아들을 불러서 말했죠. 아들들아, 이제 내 재산을 너희들에게 물려 줄 때가 온 것 같구나. 그런데 말이야.. 재산을 너희에게 나누어 주기 보다는 둘 중 한 명에게 몰아주기로 결정했다. 그러니 내일 아침에 말을 타고 들판으로 나오거라.

경주를 해서 이긴 사람에게 재산을 몰아줄 것이라 짐작한 아들들은 자신들이 가진 말 중에서 가장 빠른 말을 타고 들판으로 나왔습니다. 그리고는 비장한 각오로 출발선에 섰습니다. 한 손에는 고삐를 움켜쥐고, 또 다른 한 손에는 채찍을 세워든 채. 두 아들의 눈은 빨리 달려야 한다는 일념에 이글거렸죠. 그런데 아버지는

하는 말은 둘을 당황시키기에 충분했습니다.. 자- 출발선에 서라. 저기 반환점이 보이지. 지금부터 저 반환점을 가장.. 늦게 돌아오는 말의 주인에게 내 전 재산을 물려주겠다.

빨리가 아니고 늦게라고..?

두 아들은 이 문제를 어떻게 해결했을까요? 답은 언제나 그렇듯 질문에 숨어있습니다. 그래도 못 찾으시겠다고요? 기윤실 김성학 간사님께 물어보세요.

다음에 소개될강의안 작성게임, 상차림 놀이 그리고 진정서 놀이는 교육의 주제에 대해 참석자들이 비록 체계적이지는 못하지만 그래도 이미 상당한 지식을 가지고 있다는 판단이 설 때 사용할 수 있는 교육기법들입니다.

강의안 작성게임이나 진정서 놀이도 효과적인 방법이지만, 2001년 교육 중 특히 재미를 본 방법은 상차림 놀이입니다. 다음의 설명을 보세요.

강의안 만들기

교육을 진행하다 보면 강사의 사정이나 단체의 여건으로 인해 어려운 강의원고만을 가지고 교육이 이루어질 때가 있다. 이 경우 어렵게 모인 참석자들에게 강의원고를 함께 읽고 집으로 돌아가시오! 하기도 그렇고, 각자가 알아서 강의원고를 읽어보시오! 하기도 뭐하다. 이럴 때 강의안 만들기를 해보자.

- 조를 편성하고
- 강의원고를 분석하여 구조와 골격을 나누어보게 한 후
- 만약 자신들이 교육에 투입된 강사이고 임의로 교육을 받는 집단을 선택할 수 있다는 가정하에 새 강의안을 만든다. (혹은 교육의 주제가 담긴 그림이나 사진, 혹은 슬라이드나 파워포인트를 보여주고 이를 바탕으로 강의안을 만들라고 할 수도 있다.)
- 강의안은 대상집단에 따라 난이도와 구조, 단어선택과 예시가 달라져야 한다. 또 강의안에 구조나 성격에 따라 교육기자재의 선택도 달라진다.
- 다 만들어진 강의안은 조별로 소개하게 하고, 전체가 그 구성이나 내용에 대해 토론한다. 이때 서로 원래의 강의원고를 다르게 이해하는 부분이 있지는 않은지를 검토한다.

상차림 놀이

- 5-6명의 인원으로 구성된 조를 편성한다.
- 교육의 주제를 가지고 전체토론을 진행한다. 그리고 토론과정에서 주제를 구성하는 요소를 10-15가지 정도 골라낸다.
- 각 조는 이렇게 선택된 10-15가지의 소재를 대상화하여 브레인스토밍을 진행한다. (물론 단숨에 10-15가지에 대해 브레인스토밍을 한다는 말은 아니다. 한가지씩 차근차근 짚어나가게 하라.)
- 이렇게 하면 각각의 소재를 구성하고 있는 내부요소가 눈에 보일 것이다. 예를 들어 소재 중 하나가 학부모의 촌지라 할 경우, 이와 관련된 교사, 학부모, 치맛바람, 봉투, 내신성적 등 그 소재를 구성하고 있는 수많은 단어들이 드러날 것이다.
- 이제 요리의 이름을 학부모 촌지 탕이라 명명하고 브레인스토밍으로 찾아낸 내부요소들을 요리재료로 삼아 조리순서를 만든다.
- 이렇게 만들어진 요리명과 조리법을 어느 정도 떨어진 거리에서도 읽을 수 있도록 큰 종이에 기록하고 전체에게 소개한다. 이 때 음악을 곁들이면 한 층 재미있는 설명이 가능하다.

진정서 만들기

우리는 억울한 사람이 무고하게 투옥되었거나 꼭 필요한 횡단보도가 설치되지 않을 때 많은 사람의 이름을 빌어 진정서를 만든다. 그런 진정서를 조금 다른 목적으로 만들어보자.

- 먼저 모든 참가자가 함께 부패의 주범이 되는 인물들의 전형을 설정한다.
- 5-6명의 인원으로 구성된 조를 편성한다.
- 각 조는 자신들이 원하는 한가지의 인물전형을 실제 현실속의 인물로 만드는 작업을 한다. 즉, 구체적 나이와 직업, 거주지와 가족상황, 성격과 신체조건, 그 외에도 그 인물을 이해할 수 있는 모든 환경적 요소까지 꼼꼼히 정리한다.
- 이렇게 만들어진 새로운 인물을 가지고 진정서를 만든다. 이때 진정서는 가능하면 재미있게 작성하도록 유도하라. 그림이나 도표, 사진, 개인적 전력, 눈물로 호소하는 절절함까지 섞어서 실제의 부패를 객관화할 수 있도록 해본다.
- 진정서가 만들어지고 소개가 끝나면 이런 과정을 통해 새삼스럽게 발견한 면, 새롭게 이해된 것들, 막연하고 일방적 비판에서 놓치고 지나간 것들에 대해 전체 토론을 하거나 강의로 이어간다.

만약 여러분이 기획하고 계신 교육에서 위의 세가지 방법 중 하나를 사용하시려 한다면 사전에 반드시 Brainstorming, Brainwriting 그리고 Mindmapping 기법을

알려주어야 합니다. 이런 민주적 의견수렴 과정을 가지지 못한 채 진행되는 강의안 작성게임, 상차림 놀이, 진정서 놀이는 자칫 말 많은 혹은 나서기 좋아하는 한 사람의 독무대가 될 수 있기 때문입니다.

그리고 이미 브레인라이팅에 대해 알고 있는 참석자들이라 하더라도 규칙을 꼭 다시 한 번 일러 주에요. 2001년의 경험에 비춰보자면 서로 익숙한 사람들일수록 조별활동을 할 때 의사교환이 더 많습니다. 하지만 말로 규정되는 폐해를 극복해보고자 사용되는 방식이 Brainwriting인만큼 반드시 대화금지! 비판금지!의 룰은 지켜져야 합니다. 잊지 마세요.

정보를 파는 거리

교재에는 나와있지만 실행해보지 못한 기법입니다. 다음에 분명 기회가 있겠죠. 혹시 독자 여러분들 중에서 이 방식을 글로 접하신 뒤 교육에 실행해보신 분이 계시다면 모두가 알 수 있게 연락주세요. 아니면 민주시민교육 포럼 홈페이지에 올려주세요. 민주시민교육 포럼 홈페이지 주소는 civiledu.or.kr 입니다.

브레인스토밍과 브레인라이팅기법을 사용하여 딱딱한 강의를 재미있고 참가자 지향적인 교육으로 만들은 다음에는 정보를 파는 거리 를 방문한다.

정보를 파는 거리 는 좀 전에 거쳐온 사진설명회 를 보강하기 위하여 배치되었다. 교재를 살펴보면 대부분 공감하시겠지만, 세계화, 인구와 빈곤, 환경, 에너지, 종의 다양성, 인권, 여성 이라는 일곱 가지 주제에 대하여 상당히 전문적인 지식들이 소개되어 있으며, OOO교수가 토론과제로 제시한 문제들도 심화된 인식과 고찰이 없이는 결코 수월하게 답하거나 설명할 수 없는 것들임을 알 수 있다. 따라서 이 모든 지식과 문제점들을 사진설명회 에서 한꺼번에 해결하려고 하면 오히려 참가자들에게 중압감을 주게 되어 흥미를 잃게 하는 결과를 낳을 수 있다. 따라서 각 주제에 대한 기초적 지식과 눈에 띄는 현상들을 사진설명회 에서 소개하고, 세부적 수치나 구체적 대책들을 마련해야만 하는 내용들은 정보를 파는 거리 에서 소개하면 좋겠다.

좀더 구체적으로 말하자면, 교재에는 인권 에 대해 국제적인 차원에서 기술함으로 인해 국내의 구체적 인권문제가 전혀 소개되어 있지 못하다. 정보를 파는 거리 를 통해 이런 교재상의 틈새를 메꿀 수 있다. 정보를 파는 거리 에 제공될 수 있는 내용으로는 예를 들어 한국에 들어와 있는 외국인 노무자의 실태와 문제점 , 착취당하는 노동계의 인권문제 또는 양심수의 인권문

제 등이 있다.

1.
- 사진전시회 에서 사용했던 사진과 그림들 그리고 각각의 주제와 관련된 신문, 잡지 또는 사물들을 교실의 이곳 저곳에, 혹은 서로 다른 책상 위에 나누어 전시한다. (앞에 있었던 사진전에서 보지 못하던 물건들을 가능하면 많이 준비하여 신선감을 주었으면 한다.)
- 마치 물건을 파는 가게들이 늘어서 있는 거리를 연상할 수 있도록 각가지 장치를 설치한다. 예를 들어 오늘의 주제인 세계화, 인구와 빈곤, 환경, 에너지, 종의 다양성, 인권, 여성 에 걸맞는 가게이름을 적은 팻말을 세움으로써 참가자들의 흥미를 불러일으키면서도 결코 주제에서 멀어지지 않게 끊임없이 상기시키도록 한다.
- 이 때 아무것도 쓰여져 있지 않은 팻말 일곱 개와 눈에 잘 띄는 일곱 가지 색상의 스티커를 준비해 둔다.
- 참가자들의 연령과 분위기에 어울리는 음악이 흐르는 가운데 모든 참가자가 조별로 모여 정보를 파는 거리 를 한바퀴 둘러본다. (음악은 참가자들의 분위기를 흥겹고 적극적으로 바꾸어 주는 빠른 템포의, 사람들의 귀에 낯익은 음악이 좋다.)

2
- 모든 조는 자신들이 가장 선호하는, 혹은 자신있게 설명할 수 있는 주제를 선택하여 그 주위에 모여 선다. 이제부터 이들은 정보를 파는 상인이 된다. (이 때 주의해야 할 점은 참가자들이 지나치게 오락적 재미로 흐르는 것을 미연에 방지해야 한다는 점이다. 따라서 여기서 말하는 상인은 남대문시장에서 소리치는 상인이 아니라 국제적 무역박람회에서 고급상품을 소개하는 나레이터를, 혹은 자사의 제품을 소개하는 무역상을 상상하게 하라.)
- 사진설명회 에서 다루어지지 않은 전문적인 지식이 담겨져 있는 인쇄물을 모든 상가에 동일하게 나누어준다.
- 모든 상가는 자신들의 생각대로 기발한 간판을 바꾸어 달 수 있다.
- 각 조는 자기 조원들을 두 파트로 나누어 한 파트는 상인이 되고 다른 한 파트는 고객이 된다. 일반적으로 빠른 시간에 암기를 하고 이를 다른 사람들이 알기 쉽게 전달할 수 있는 능력이 있는 참가자들은 상인이, 그리고 상대방에게 조리있게 질문을 하거나 집요하게 물고늘어질 수 있는 참가자들은 고객역할을 맡는다.
- 참가자들에게 자신들이 받은 인쇄물을 연구할 시간을 준다. 이 때 상인역학을 맡은 참가자들은 자기 상가에 대한 전문지식을, 고객역할을 맡은 참가자들은 다른 상가의 내용들을 집중적으로 연구하게 한다.

3

- 정해진 시간이 지나면 진행자는 모든 인쇄물을 수거한 후 정보를 파는 거리 의 개점을 알린다.
- 자-, 지금부터 상인들은 자신들의 정보를 팔고 고객들은 다른 상가를 방문하여 정보를 사오시면 됩니다. 먼저 고객의 역할에 대해 설명드리지요. 여기 일곱 가지 색상의 스티커가 있습니다. 각 조마다 다른 색상의 스티커를 가지게 됩니다. (스티커를 나누어 준다.) 지금 나누어 드린 스티커를 가지고 다른 상가를 찾아가 그 곳의 상인에게 질문을 던지면 됩니다. 만약 여러분이 던진 질문에 상인이 대답을 못하면 이마에 스티커를 붙이고 다른 상가로 가면 됩니다. 그럼 상인들의 역할은 무엇인지 따로 설명 드리지 않아도 되겠지요. 어디 - 어느 조의 상인들이 가장 많은 스티커를 모으는지, 그리고 어느 조의 고객들이 가장 많이 스티커를 소비하는지를 보겠습니다. 음악 주시구요· 그럼 시작하겠습니다!
- 어느 정도 시간이 흐르면 게임을 중단시켜야 한다. 경험에 비추어 볼 때, 처음에는 한 번 정도 순회를 하면 질문 할 내용도 답할 내용도 고갈되기 때문이다. 이 때쯤 다시 인쇄물을 나누어주고 연구할 시간을 준다. 그러면 앞에 있었던 연구보다는 훨씬 심층적으로 들어가게 되고, 경쟁적으로 어렵고 구체적인 내용들을 학습하게 될 것이다. 시간이 지나면 다시 인쇄물을 수거하고 정보를 파는 거리 를 속개시킨다. 이런 방식으로 3-5회 정도 연구와 쇼핑을 반복시킨다.
시간이 넉넉하게 주어진 경우라면 마지막으로 각 조에게 8-15분 정도 시간을 주고 가장 자신 있게 소개할 수 있는 자기상가의 정보를 판매하게 해도 좋다.

천사&악마 게임

2001년에 소개한 방법 중에서 아마 가장 파급효과가 큰, 그래서 지금 도처에서 가장 많이 사용하고 게신 방법이 아마 천사&악마 게임 일거라 생각됩니다. 우선 설명을 보시죠.

천사&악마 게임은 일종의 찬반토론에 역할게임을 접목한 방법이다.
- 우선 전체의 참석자를 3인 1조로 묶는다.
- 세 명 중 한 명이 중간에 앉고 나머지 두 명은 양편으로 선다. 그리고 오른편의 사람은 천사역을, 왼편의 사람은 악마역을 맡는다고 말한다.
- 진행자는 토론의 주제상황을 모두에게 설명한다.
예) 들어 만약 당신의 아버님이 위독하여 병원 응급실로 실려갔다고 합시다. 그런데 앞서 온 사람들이 이미 많습니다.
- 이제 천사와 악마에게 정확한 입장을 준다.
예) 천사: 가만히 순서를 기다리자!

악마: 수간호사와 친분이 있지. 그걸 이용해서 빨리 아버님을 치료해.
- 단, 천사와 악마는 중간의 사람이 자신을 쳐다볼 때에만 이야기를 할 수 있으며 서로 토론은 할 수 없다. 또 천사와 악마는 중간의 사람에게 질문을 할 수 없다. 게임의 재미를 위해 꼭 필요한 경우에 한 번 중간의 사람을 움직여 자신을 쳐다보게 할 수 있다. 이 때 중간의 사람은 30초간 이야기를 들어주어야 한다.
- 게임의 룰이 다 설명되면 진행자는 중간의 사람에게 모든 선입관과 고정관념을 버리고 오로지 들은 바에 따라 결정해줄 것을 당부한다.
- 게임이 시작하고 난 뒤 정해진 시간이 지나면 게임을 멈춘다. 그리고 천사와 악마의 이야기를 들은 중간사람이 좌나 우편의 손을 들어 승자를 정해줌으로써 게임이 끝난다.
- 승패가 정해지고 나면 진행자는 중간사람역할을 했던 참석자들에게 결정의 이유를 묻는다. 그리고 자연스럽게 토론으로 이어간다.

지난 한 해 동안 진행한 민주시민교육 방법론 워크샵은 저와 김성학 간사님에게도 일종의 실험이었습니다. 과연 독일의 방법들을 어떻게, 어떤 주제를 위해, 누구를 대상으로 사용해야 할지 아무도 답을 줄 수가 없었지요.

특히 천사&악마 게임같이 단순하면서도 파괴력있는 방법이라면 그 사용범위도 아주 넓을 것 같았기에 재미있는 하지만 내용면에서도 결코 뒤지지 않을 예를 선택하는 것이 무엇보다 중요했지요.

저희가 사용한 예는 게임의 방식을 익히는 아주 쉬운 예, 남성과 여성의 성역할에 대한 고정관념을 알게 해주는 예 그리고 아직까지도 심심치 않게 논란이 되는 트렌스젠더의 예였습니다.

게임의 방식을 익히는 쉬운 예: 우편 사람은 아빠, 좌편 사람은 엄마 그리고 중앙의 사람은 아이의 역할을 맡습니다. 사랑하던 엄마와 아빠가 이혼할 지경에 이르렀죠. 두 분 모두 아이를 자신이 데려가 키우겠다고 합니다. 그래서 법원에서는 그 결정을 아이에게 맡겼습니다. 이제 엄마와 아빠는 아이의 마음을 얻도록 설득하십시오.

성역할에 대한 예: 중앙에 앉으신 분이 미혼의 여성이라고 가정합시다. 하루는 결혼을 전제로 사귀는 남자가 오더니 자신의 마지막 소망을 이야기하고 결혼을 청합니다. 이 남자의 마지막 소망은 결혼 후 가정에서 살림하는 남자가 되고싶다! 입니다. 우편의 사람은 중앙의 여성을 설득해 결혼시키고, 좌편의 사람은 이 결혼을 무산되도록 하면 됩니다.

트렌스젠더의 예: 중앙에 앉으신 분은 미혼의 남성입니다. 우연히 사석에서 알게 된 미모의 여성과 오랜 교제를 하신 분이죠. 그리고 책임질 만큼의 육체적 관계도 맺었습니다. 이제 결혼을 결심한 당신은 그 여성분께 프로포즈를 했습니다. 당연히 허락할거라 확신하면서. 그런데 이게 어쩐 일입니까.. 그 여성은 결혼하지 않겠다고 대답했습니다. 이유를 묻는 끈질긴 추궁 끝에 얻은 여성의 대답은 중앙에 앉아계신 남성을 혼란 속으로 몰아넣었습니다. 그 대답은 오빠, 나 사실은 남자 고등학교를 졸업했어! 입니다. 자- 이제 좌우에 앉은 분들이 도와줄 차례입니다. 우편의 사람은 이 남성을 설득하여 결혼시키시고, 좌편의 사람은 파토를 내면 됩니다. 그런데 좌우의 분들이 혼자 전략을 세우기가 벅찰 것 같아서 작전회의 시간을 드리겠습니다. 좌편의 분들은 모두 일어나 이 쪽으로 모여주시고, 우편의 분들은 모두 저 쪽으로 모여주세요. 작전회의 시간 5분 드리겠습니다.

연필게임

경영학에는 1:10:100의 원칙이 있습니다. 제품을 생산함에 있어 불량이 생기지 않도록 예방하는 비용은 1에 불과하며, 품질검사과정에서 불량을 발견했을 경우 발생하는 비용은 10이지만, 그 불량이 발견되지 않고 출하되어 세상으로 나갔다가 실패하였을 경우에는 100의 비용으로도 막을 수 없다는 원칙이죠.

이 1:10:100의 원칙을 갈등에도 대입할 수 있습니다. 갈등이 생기기 전 혹은 발견되기 전에 교육을 한다면 1정도의 투자가 필요하고, 갈등이 미연에 발견되어 이를 풀어내는 데에 드는 수고는 10정도이지만, 만약 갈등이 곪아터져 사회화되었을 경우에는 100이상의 시간과 재물을 쏟아 부어도 해결하기가 쉽지 않다는 말입니다.

구성원 모두가 자신이 속한 공동체의 공동사안에 관심을 가지고 결정과정에 참여하며, 그 결정의 결과에 대해 책임을 지는 사회를 만들려 한다면 이제부터 시민단체는 성인을 대상으로 하는 갈등연습 에 시간과 노력을 투자해야 합니다. 그래서 시민들이 갈등에 민감해지고, zero-sum이 아니라 win-win방식의 갈등해결을 위해 귀와 입을, 종국에는 마음을 열고 대화하려는 자세가 되도록 해야 합니다.

이렇게 갈등해결을 위한 현재의 마음상태를 파악한 후 갈등중재와 갈등해결능력이 우리 모두에게 얼마나 필요한 지를 알게 해 준 게임이 바로 연필게임이었습니다. 연필게임을 통해 자신들이 얼마나 이기적인지 또 상생의 원칙에 따른 해결능력이 없는지를 절실하게 깨달으신 분들께서는 참 마음상해 하시더군요. 이 자리를 빌

어 저희가 억지로 그런 결과를 만든 것에 대해 (사실은 결과가 그렇게 나오도록 유도질문을 했었거든요.) 사과 드립니다.
그래도 재미있으셨죠? ^^

연필게임은 참석자들에게 협상과 화합절차의 문제점을 몸소 체험할 기회를 제공하는 교육기법이다.

이 게임은 세미나나 교육을 시작할 때는 Warming-Up게임 으로, 수업 중에 주제를 바꿀 경우에는 연결고리 로, 그리고 수업을 마치기 위해서도 진행이 가능하다.

이 연습의 진행은 상당히 단순하다.
- 우선 (세 명에서 여덟 명으로 이루어진) 세 개의 조를 나눈다. 1조는 심이 부러진 하나 혹은 여러 개의 연필을, 2조는 연필깍기 하나를 그리고 3조는 여러 장의 (20-30)의 메모지를 받는다.
- 각 조의 임무는 어떻게 하면 연필표시가 되어있는 메모지를 가능하면 많이 얻을 수 있는가에 대한 전략을 개발하여 이를 사용하는 것이다. 물론 사용할 수 있는 물건은 주어진 것으로 제한된다.
- 임무를 완수하기 위해 각 조는 우선 내부적으로 공동의 진행방식을 결정해야 한다. 그리고 나서 그들은 다른 조와 협상에 들어갈 수 있다.

끝없이 진행되는 협상을 미연에 방지하기 위해서는 진행시간의 길이를 제한해야 한다. 경험에 따르자면 협의단계 약 10-15분, 협상단계 약 15-20분, 해결이나 결과의 소개와 토론을 위해 약 10분이 필요하다.

이 게임과 연결 지을 수 있는 내용은 상당히 많다. 예를 들어 보자면;
I 통합과정에서 발생하는 문제와 이해관계에 따른 갈등의 재현 (유럽연합, 유고갈등 등)
I 다국적 협상에 있어서 신뢰와 안보를 만드는 각종 조치들의 의미를 제시함
I 세계무역에 있어서 서로간의 의존성을 명확히 함 (연필은 원자재를, 연필깍기는 산업이나 기계 혹은 기술적 Know-how를 그리고 종이는 돈을 의미할 수 있음)

다음에 소개할 네가지 기법은 저희가 시간관계상 실연해보지 못한 교육방법들입니다. 역시 해보신 분이 계시다면 그 결과를 모두에게 알려주세요. 꼭이요!

터부연상게임

- 게임의 진행자는 참여자수에 맞춰 조를 편성한 후 게임의 주제를 소개한다. 이 때 게임에 참여하는 사람들이 흥미를 느낄만한 주제를 만드는 것이 좋다. 예를 들어서 학교나무에 주는 촌지는 거름이 되나요?, 어- 구청이 확 달라졌네! 등이다.
- 게임의 진행자는 참여자들과 함께 브레인스토밍 기법을 통해 주제와 관련된 단어들을 모은다. 단어의 수는 (조의 수 x 20) 정도가 적당하다.
- 모아진 단어들을 다음과 같이 미리 준비된 A4지 상단의 키워드 옆칸에 적은 후 각 조에 동일하게 나주어 준다. 이 때 키워드는 굵은 글씨로 적어서 약간 떨어진 거리에서도 잘 볼 수 있도록 해야 한다.

키워드	사과
터부 1	과일
터부 2	붉은 색
터부 3	가을
터부 4	동그랗다
터부 5	붉은색

- 키워드가 적힌 20장 가량의 종이를 받은 각 조는 각각 그 아래 빈칸을 다섯 개의 터부단어로 채운다. 이 때 터부단어는 위의 키워드를 설명할 때 가장 일반적으로 사용되는 단어이어야 한다.
- 터부단어가 다 채워졌으면 게임의 진행자는 이를 모아서 다시 골고루 섞은 후 본격적인 터부연상게임 에 들어간다.

게임은 각 조에서 한 명씩 나와서 자신의 조에게 키워드를 설명할 때 어느 조가 정해진 시간 내에 더 많이 맞추는 가로 승패가 가려진다. 단 설명을 하는 사람은 절대로 그 아래에 적힌 다섯 개의 터부단어를 사용해서는 안되며, 만약 그 단어를 사용하여 설명을 하였을 경우에는 무효가 되거나 감점이 되는 등의 벌칙이 주어진다

전문가 초청 간담회

전문가 초청 간담회 는 어떤 정보를 관련 전문가들로부터 직접 얻고자 할 때 선택하는 교육기법이다.

이미 미래체험학습 이나 스티커/라벨 이용법 등을 통해 현재의 상황과 통일의 필요성에 대해 상당한 정도의 관심과 지식정리가 끝난 성인들이 참가자인 지금과같은 경우 특정한 전문적 분야에 대해 보다 정확한 정보를 얻으려고 한다면 전문가 초청 간담회 기법을 사용하는 것이 바람직하다.

전문가 초청간담회는 다음과 같은 수순을 밟는다.

- 북한의 대남정책 과 대북포용정책 을 강의할 수 있는 전문가들에게 강의를 맡긴다. 이 때 강의는 일반적인 수업처럼 긴 시간을 사용하는 강의가 아니라 주제에 대한 골자만을 선택하여 간략하게 정리해주는 차원에서 진행한다.
- 강의 후 진행자는 참가자들에게 질문을 적을 수 있는 카드를 지급한다. 참가자들은 강의 중에 생긴 궁금증이나 전체주제와 관련된 의문사항을 적어낸다. 특히 이전단계에서 생긴 다양한 문제점들을 해결하기 위해 전문가들의 도움을 요청할 수도 있다. 자유롭게 질문지를 제출한 참가자는 잠깐동안 휴식을 갖는다.
- 휴식시간이 지난 후 전문가들은 받은 카드를 근거로 필요한 정보를 제공해준다. 설명과정에서 관련질문이나 새로운 궁금증이 생기면 즉각적으로 물어볼 수 있다.

초청할 전문가를 선택할 경우에는 어떤 기준을 사용하여야 할지를 고민할 필요가 있다. 현재 일반적인 관행으로는 각 기관의 리스트에 따라 별다른 노력을 하지 않고 선택하는 경우가 많은 것이 사실이다. 전문가를 선택할 경우에는 당연히 전문적 지식이 우선이다. 그럼에도 불구하고 자신의 지식만을 고지식하게 강조하여 참가자들의 의견을 무시하는 강사는 제외되어야 한다.

전문가가 반드시 교육경험이 있어야 한다는 단서는 필요치 않다. 오히려 숙련된 교육경험이 매너리즘의 원인이 될 수도 있기 때문이다.

초청된 전문가들에게 가능하면 참가자위주의 대답을 하도록 부탁해야 한다. 전문가들은 대다수 자신들의 지식에 함몰되어 있으므로 답할 카드를 선택할 경우에도 자기위주로 결정하는 경우가 잦다. 따라서 이점을 몇 번이고 상기시켜 한다.
진행자가 전문가에게 부탁해야 할 또 다른 사항은, 참가자들의 질문이 나온 동기를 캐고 잘못된 점을 정정하길 부탁하는 것이다. 질문이 된 것 이상의 것을 제공하도록 유도해야 한다.

역할게임

특정상황을 직접 경험함으로써 사실을 보다 정확히 혹은 다른 각도에서 이해하도록 하는 교육방법이다.
경우에 따라서는 전문적 연기력이 요하기도 하지만 대부분의 경우에는 오히려 참석자들에게 주제상황에 대한 커다란 재미를 제공해 주어 학습능률을 높여준다.

게임의 진행은 예상외로 상당히 간단하다.

- 진행자는 토론의 주제가 되는 상황을 미리 결정한 후 역할표를 만든다. 예를 들어, 학교 내 부정부패가 주제인 경우 교사와 학부모가 함께 모인 긴급회의를 상황으로 설정하고 그에 필요한 몇 개의 역할을 만든다.
- 역할을 만들 때 특히 주의해야 할 점은 역할의 이름을 재미있게 선택하여서, 이름만 듣고도 그 사람의 성격을 단번에 파악할 수 있도록 해야 하는 점이다. 예를 들어, 정 직한, 돈 봉투, 어 물쩡, 교 복집 등이다.
- 역할표를 받은 후 이해가 안 되는 점에 대해서 질문하고 보충하는 시간을 갖는다. 필요에 따라서는 각 개인이 나름대로의 전략을 구상할 시간을 준다.
- 역할게임을 진행한다.
- 게임이 끝나고 나면 참가한 사람과 구경한 사람들에게 느낀점을 이야기하도록 하고, 이를 전체토론이나 강의로 이어간다.

한 시간 안에 끝낼 수 있는 역할게임을 소개한다. 먼저 시간배분을 살펴보자. 이 시간배분은 기본설정이다. 따라서 앞뒤로 약간의 여유가 있음을 미리 말해둔다.

진행자가 게임의 법칙을 소개한다	약 5분
역할을 맡은 참가자들을 위한 준비시간	약 10분
역할게임	약 20분
자체 분석	약 5분
비디오 피드백 & 전체토론	약 20분
	총 60분

이와 같은 역할게임 의 시간분배는 한가지를 목적으로 한다. 문제를 가시화한 후 해결책을 참가자 스스로 찾아내는 것 바로 그 것이다.

1. 역할설정
진행자는 게임의 시작에 앞서 문제상황를 설정한다. 우선 해결책이 보이는 문제를 설정하라. 지나치게 복잡한 구조로 되어있는 상황은 의도적으로 피하라. 상황이 설정되면 그 상황에 작용하는 인자, 즉 등장인물을 만들어야 한다. 등장인물은 이름하나만으로 그 사람의 성격이나 특성이 잘 나타나도록 한다.

다음의 예는 선거운동과 선거감시 를 주제로 열린 교육에서 사용된 역할들을 인용한 것이다.

정당명	386당	국민우선당
후보자 이름	이남이: 40대 여성, 신경정신과 의사, 소신있고 깨끗한 성품	마지막: 재선을 목표로하는 60대, 전라도 출신, 권위적, 정치경험자, 사리사욕에 치중함
배우자 이름	오똑똑: 30대 중반, 성공사업가, 승부욕이 강함	모말려: 50대, 못말리는 아줌마, 인맥과 재력을 사용하여 남편을 밀어줌
선거운동원	나위해: 40대 중반, 정치적 야망을 버리지 못함	기필코: 50대, 419세대, 후보자와 선후배, 복종형
자원봉사자	정의파: 대학 학생회 간부, 사회변혁을 꿈꾸는 20대	우국민: 386세대, 국가의 장래를 걱정함
선거감시원	어떠케: 30대, 후보자와 개인적 친분관계, 우유부단한 성격 김칼: 20대, n세대의 상징, 이성적이고 합리적인 개인주주의	차자내: 386세대, 인내력과 투지력소유자, 위법성감시에 탁월함 너말려: 386세대 여성,
유권자이름	모선택: 30대, 회사원, 386세대, 소시민	왕갈등: 소시민, 햄릿형, 매표를 하는 시민

이렇게 이름만 보아도 알 수 있도록 역할이 정해지면 참가자들에게 역할을 배분한다.

- 카드를 받은 참가자는 주어진 정보를 바탕으로 자신의 역할을 스스로 디자인한다. 이때 참가자들 사이에 의논할 시간을 주지 않는 경우와 의논할 시간을 주는 경우 결과는 아주 큰 차이가 난다.
- 역할을 준비할 시간이 지나면 역할게임을 진행한다. 가능하다면 비디오로 촬영하라. 시작은 진행자가 제공하는 시작상황에 의해서 되어진다. 반드시 문제해결로 역할게임이 마쳐지도록 유도하라.
- 문제해결 후에는 게임을 한 당사자들이 서로에 대한 아쉬움이나 자신들의 결론에 대한 문제점을 자체적으로 지적한다.
- 자체평가가 끝나면 비디오와 옵서버들의 관찰을 근거로 전체토론을 만들어낸다.

변호게임

변호게임 은 역할게임의 변형이다. 다른 점이 있다면 역할게임의 경우에 각각의 참가자에게 서로 다른 역할이 주어지고 또 역할의 내용을 각 개인이 결정해야 하지만 변호게임 의 경우에는 모든 조에 공히 변호사 라는 역할이 주어지고 또 변호의 내용을 조원들과 함께 개발한다는 것이다.

- 5-6명의 인원으로 구성된 조를 편성한다.
- 진행자는 주제와 관련된 다양한 인물들의 유형을 차례로 설명한다. 예를 들어 돈봉투를 건네는 어머니, 촌지를 받는 선생님, 교복제작회사 직원, 교사채용비리에 연루된 교장 등
- 각 조는 자신들의 마음에 드는 한 가지의 인물유형을 골라 이름, 나이, 환경 등을 구체화하고 사실 그 사람이 무죄하다는 사실을 때로는 재미있게, 때로는 비꼬듯 혹은 애걸조로 만들어 변론을 만든다.
- 생각을 정리하는 과정에는 반드시 모든 조원이 함께 참여할 수 있도록 브레인라이팅이나 마인드 맵핑을 이용한다.
- 각 조별로 다 만들어진 변론을 발표한 뒤, 변론을 통해 얻어진 새로운 사실에 대해 전체토론을 진행한다.

터부토론

터부토론은 호응도나 적용도가 상당히 놓은 기법에 속합니다. 실제로 2001년 전반기에 이 기법을 배우신 분을 후반기에 다시 만날 기회가 있어서 여쭈어 보았더니, 천사&악마 게임과 터부토론을 가장 많이 사용하셨다고 하시더군요.

사실 이 기법은 교육중에도 관심과 인기가 아주 높았습니다. 어젠가는 참석자 중 한 분이 직접 이 방법을 진행해 보겠노라고 하신 적도 있습니다.

아- 참, 그러니까 생각이 나네요.

이분이 진행을 하시다가 참 유용한 실수를 해주셔서 다른 분들에게 도움을 주신 적이 있습니다. 그게 무엇인가 하면.. 바로 소란을 잠재우는 기법입니다. 저희가 소개해 드린 교육방법을 사용하시다 보면 소란과 무질서처럼 보이는 상황을 맞닥뜨릴 때가 있습니다. 이 때 그 분이 사용하신 방법은 자- 다같이 박수 세 번! 이었습니다. 한 편에서는 민주적 방법을 사용하시면서 또 다른 한 편에서는 독재적 방법을 병행하시는 격이죠.

그럼 토론이 격해지고 의견개진이 왕성해서 심지어는 혼란하게까지 보이는 상황에는 어떻게 해야 할까요?

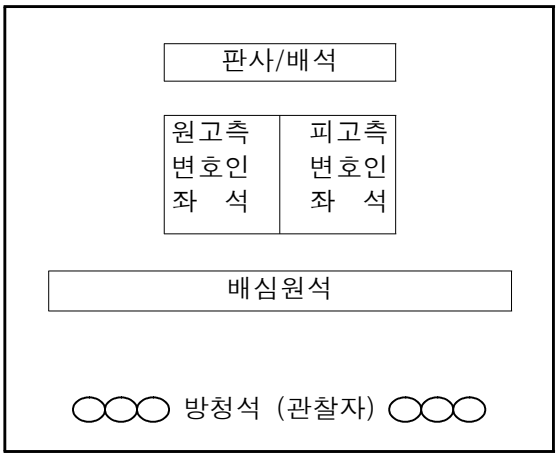
저는 그런 상황이 오기 5분전부터 미리 끝내기를 준비합니다. 5분전이 되면 종료 5분 남았습니다! 라고 남은 시간을 공지하죠. 3분전과 1분전에도 역시 알려드리면서 끝낼 준비를 하시라고 부탁드리죠. 30초 전에도 알려드리고, 10초 전부터는 역으로 카운트를 하죠. 그러면 대부분의 경우에는 정한 시간 내에 끝내주시더군요.

그래도 끝나지 않으면 어떻게 하냐구요? 그러면 시간을 더 주셔야죠. 왜냐하면 내용과 결과는 참석자들의 몫이니까요. 그리고 그들이 토론을 더 길게 해야만 한다고 하잖아요.

또 이야기가 길어졌네요. 죄송! 터부토론으로 넘어가요!

터부토론은 역할게임의 일종이라 볼 수 있다. 단지 역할게임과 비교해서 찬성과 반대의견이 보다 명확해 지고 언어를 사용하는 능력을 체득할 가능성이 월등하다.

터부토론을 위한 좌석배치는 아래와 같다.



- 위의 그림과 같이 좌석을 배치한 후 재판관과 배석, 원고와 피고측 변호인(단), 배심원, 관찰자 등의 역할을 배정한다. 경우에 따라서는 증인을 설정할 수도 있다. 중앙에서 게임을 진행하는 판사역할은 일반적으로 이 게임을 잘 알고 있는 진행자가 맡는다. 판사 양편에 자리한 배석은 토론이 규칙에 따라 진행되는지의 여부와 금기단어를 사용하는지를 체크하는 역할을 한다.
- 참석자들에게 상황설명서를 통해 주어진 상황을 상세히 설명한다. 궁금한 점에 대해 질문을 받는다. 필요하다면 상황이 자세히 소개된 신문기사나 책을 나누어주고 학습하게 한다.

예) 원고측은 러브호텔을 철거하라는 시민단체이고 피고측은 러브호텔의 소유

주가 된다.
- 터부토론의 규칙과 터부단어를 전체가 함께 결정한다. 토론의 규칙은 모두가 함께 결정할 수도 있고 때에 따라서는 배심원들이 정할 수도 있다.
예) 원고와 피고측은 2분짜리 질문이나 변론을 5회에 걸쳐 교환한다. 단 발언은 맨 앞에 앉은 두명만이 할 수 있으며 선수교체는 2번 가능하다. 그리고 마지막에 4분 동안 배심원에게 최후변론을 한다. 터부단어를 사용할 경우는 2점이 된다.
- 터부토론을 진행한다. 진행자는 가능하면 재미있게 토론이 진행될 수 있도록 주의한다.
- 정해진 규칙에 따라 토론시간이 다 경과한 후에는 배심원들이 토론의 승자를 가린다.
- 토론이 끝나면 참석자들은 자신들의 역할에 대해 스스로 평가를 내린다. 만약 교육의 인원이 많아서 방청석에도 사람들이 있었다면 이들의 의견을 듣는다.
- 관찰자의 평가를 주고받으며 전체토론으로 들어간다. 이후에 주제와 관련된 강의로 이어지는 경우가 많다.

미래체험학습

매 순간이 축제이고 파티였습니다.

같은 프로그램을 반복하면 처음에는 괜찮지만 점차 지루해지지 않느냐고 많은 분이 물으셨죠? 동일한 순서로 진행되는 교육이 결코 지루하지 않았던 결정적인 이유가 바로 미래체험학습 때문입니다.

그래서 저는 미래체험학습을 공동의 사안을 함께 결정하고, 결정된 바에 대해 모두가 책임을 지게 하는 많은 교육방법 중에도 진행과정과 결과가 썩 잘 어울리는 멋지고 효과적인 방법으로 추천합니다.

수없이 많은 시민사회단체가 이 방법을 통해 Vision을 찾았습니다. 교회와 학교가 현재 자신들의 모습을 숨김없이 드러내어놓았고, 보다 낳은 미래를 위해 함께 지혜를 모았습니다. 이 과정에서 운동가들이, 학자와 학생들이, 종교인들이 그리고 Opinion Leader가 직함과 허식을 내려놓고 한 판 거하게 놀았습니다. 그리고 진지하게 계획을 세웠습니다. 노래와 춤으로, 미래뉴스와 시로, 마인드 맵과 라디오 극으로, 인터넷 사이트와 나레이터 모델의 몸짓으로 마음껏 자유로이 자신들의 꿈을 그려내었죠.

이 글을 쓰고 있는 순간에도 장면장면이 파노라마처럼 눈 앞을 지나갑니다. 항상 엄숙한 모습만 보여주시던 선생님께서 동료들과 어울려 춤을 추시고 랩을 하는 모습, 구겨진 패트병을 코로 불어 펼치는 차력을 보여주려다 양쪽에서 다 코피를 흘리던 청년의 순수함. 이 외에도 정말 무수한 장면이 나를 미소짓게 하지만 그 중에 가장 감동과 용기를 주었던 눈물(?)이 있어 새삼 입가에 웃음을 지어 봅니다.

뜬금없이 무슨 눈물이냐고 하시겠네요. 설명드릴께요. 어떤 간사님의 이야기입니다. 이 분은 전에 이미 미래체험학습을 경험해 보신 분이셨어요. 참 좋았고 또 이 기법의 효과에 대한 믿음이 있으셨나 봐요. 그러던 도중 그 분이 살고 계신 도시로 저희가 교육을 나가게 되었고, 저희는 그 분께 조직을 부탁 드렸어요. 기회다! 싶으셨겠죠. 그래서 당신이 계신 단체의 여러분들을 학습자로 초대했고, 그 분의 기대처럼 교육이 잘 진행되었어요. 그런데 하필이면 둘째 날 오후가 되어 미래체험학습을 할 때에 그 단체의 장이 축적된 피곤을 견디지 못하고 숙소에서 누워 계셨던거에요. 이 사실을 알게 된 그 분은 눈물을 흘리시며 미래체험학습이 이 교육의 백미인데.. 이 때 빠지면 어떻게 해! 이 걸 알면 진짜로 우리 단체가 변할텐데.. 그래서 오라고 한 건데.. 라고 아쉬워 하셨어요. 이 지면을 빌어 눈물을 보이시며 아쉬워하셨던 간사님께 말씀드리고 싶습니다. 선생님, 보여주신 믿음과 안타까움이 저희에게는 큰 동력과 후원이 되었습니다. 그리고 저희가 소개하는 교육방법에 대한 확신을 더욱 곤고히 해 주었습니다. 정말 감사합니다.

미래체험학습은 다음과 같이 진행됩니다. 아직은 제가 필력이 약해서 다소 복잡해 보이지만 천천히 여유를 가지고 읽어보세요. 그러면 구조가 단순하며, 단순한 만큼 파워가 있음을 발견하실 겁니다.

민주주의가 정착되어 모든 공동의 결정에 시민들이 적극적으로 참여하는 사회를 건설하기 위해 노력했던 몇몇 시민사회단체에 의해 고안된 미래체험학습은 결코 동조할 수 없는 삶의 여러 부조리함에 대한 대안을 찾는 교육 기법이다. "인류가 자신들의 미래를 공동으로 결정하여 만들어나간다 는 이유에서 본 게임의 명칭을 미래체험학습이라고 한다.

미래체험학습의 목적과 특징은 다음과 같다.

1. 모든 학습자가 미래에 대한 결정에 공동으로 참여하는 기법으로 민주화에 기여한다.
2. 모든 인간을 동등하게 바라보며, 이를 저해하는 일체의 장애요소를 인정하지 않는 기법이다.
3. 교육기법자체가 총체적이다.

4. 학습자들의 창조성을 촉진시키는 기법이다.
5. 모든 학습자들에게 대화의 기회를 제공한다.
6. 부정적 현실에 대한 대안을 창출하여 해당관청이나 기관에 제공함으로써 제도개선을 요구한다.

미래체험학습에 소요되는 시간은 주제에 따라 다르겠으나 최소 3시간에서 최대 5일로 상당히 유동적이다.
미래체험학습은 준비단계-비판단계-상상단계-현실화단계-후속작업으로 이어지는 총 5개의 과정으로 구성되어있다.

1. 준비단계
준비단계는 다음과 같은 몇 개의 과정으로 구성되어 있다. 부득이한 경우를 제외하고는 이 과정들을 차근차근 밟아나가는 것이 바람직하다.
l 주제설정: 모든 학습자들과 관련이 있는지 그리고 정해진 시간 내에 완성할 수 있는지를 고려해서 하나의 주제를 선택한다.
l 교육장소선택: 장소의 선택이 교육의 전반에 미치는 영향은 생각보다 상당히 크다. 학습자들이 자유로이 움직일 수 있는 공간이 충분히 갖추어진 곳을 선택하는 것이 좋다. 가장 이상적인 장소는 전체토론을 할 수 있는 대강의장, 각 조가 방해를 받지않고 작업을 할 수 있는 여러 개의 소그룹 회의실 그리고 간단한 음료수를 즐길 공간 등이 한 건물 내에 마련된 곳이다. (이런 곳에는 당연히 여러 개의 칠판, 화이트보드, 이동용 보드 혹은 핀보드 등이 마련되어 있을 것이다.)
l 교육재료준비: 학습에 필요한 다양한 크기의 종이 (소형 종이카드, 종이 띠, A4용지, 2절지, 스포지 등)와 굵은 필기구, 종이를 부착시킬 수 있는 핀이나 스카치테이프 등이 준비되어야 한다. 또 word작업과 복사를 할 수 있는 시설이 마련되어야 한다. 전체가 짧은 시간에 끝나는 경우에는 색종이, 오래된 잡지, 가위, 칼, 색 띠, OHP와 필름 등 작업한 미래상을 형상화할 수 있는 보조수단도 준비되어야 한다.
l 모더레이터 배치: 학습자의 수가 30명을 넘을 경우에는 두 명의 모더레이터가 배치되는 것이 좋다.
l 사귐의 시간: 만약 학습생들이 서로 모르는 사이라면 사귐의 시간을 배치해 두자. 이미 서로간에 아는 사이라 할지라도 신뢰의 벽을 보다 두텁게 한다는 의미에서 이단계를 거치는 것이 바람직하다.
l 미래학습장 소개: 교육의 목적과 진행방법 및 절차 등에 대해 가능하면 자세히 설명하고, 게임의 법칙과 진행순서를 종이에 적어 부착한 뒤 소개한다. (이 종이는 전 과정이 끝날 때까지 대강의장에 두어서 수시로 교육의 진행상황을 확인할 수 있게 하는 것이 좋다.)

2. 비판단계

아주 구체적이고 적극적으로 현실의 문제점에 대해 비판을 가하는 단계로서 비판 모으기와 모여진 비판들을 유형별로 나누고 평가하기로 구성되어있다.
- 비판 모으기:
I 모두 큰 원을 이루고 둘러앉는다. 모더레이터는 참가자에게 굵은 펜을 지급한다.
I 원의 중앙에 놓인 한가지 색상의 종이 띠 (대략 8 x 20 cm정도) 묶음에서 한 사람 당 두세 장의 종이 띠를 취한다. (종이의 색상을 통일하는 이유는 모든 의견이 동일한 가치를 지닌다는 사실을 보여주기 위함이다.)
I 모더레이터는 칠판에 교육의 주제를 간결하고 명료하게 그러나 아주 자극적으로 기록한다. (예 : 당신이 부패의 주범이지? 혹은 봐도 못 본 척, 알고도 모른 척! 등) 그리고 그 문제에 대한 비판을 생각할 시간을 준다. 옆 사람과 의견교환은 금한다.
I 참석자들은 이 질문에 대해 생각나는 것을 종이 띠에 기록한다. 기록이 다 끝나면 한 명씩 큰소리로 읽고 다른 사람들이 잘 볼 수 있도록 원의 중앙에 놓는다.
I 남의 의견에 대한 비판이나 토론은 절대 금한다!
- 비판을 유형별로 나누고 평가하기:
I 모더레이터는 원의 중앙에 놓인 종이 띠들을 내용에 따라 같은 유형별로 정리한다. 이 때 만약 종이에 기록한 내용이 여러 각도로 해석될 수 있는 것이라면 그 글을 작성한 사람의 의견을 정확히 물어가며 종이 띠를 그 유형에 따라 나누어 놓는다. 그리고 나누어진 각각의 유형을 한 장의 종이에 부착하거나 아니면 각 종이 띠를 스카치테이프로 연결한다. (주제에 따라서 다르겠지만 논의의 대상이 될 만한 주제였다면 일반적으로 5-6개의 정도의 유형으로 나누는 것이 좋다.)
I 모더레이터는 참석자 개개인에게 조그만 스티커를 지급한다. 스티커의 개수는 (유형의 개수+1)을 2로 나눈 것이다. 참석자들은 자신이 생각할 때 중요하다고 하는 혹은 재미있을 것이라 생각되는 유형에 스티커를 붙여서 우선순위를 결정한다. 이 때 모더레이터가 유념해야 할 사항은 참석자들이 한 가지 유형에 2개 이상의 스티커를 몰아서 붙일 수 없도록 주의를 주는 일이다.
I 이런 과정을 거쳐 스티커를 많이 얻은 유형 3-4개를 선택하고, 그 수만큼 참가자들을 조별로 나눈다.

3. 상상단계
상상단계는 이전의 비판단계에서 표출된 문제점들을 각 조가 긍정적인 것으로 전환하는 단계이다. 모든 강요, 제한, 의심, 현실적 제약 등을 과감하게 떨쳐버리고 지상 최고의 유토피아를 만들어 내도록 한다. 상상에는 경제적 어려움이나 정치적 한계는 모두 제거되어야 한다. 이건 불가능해! 라는 말은 금지다.
- 각 조는 소그룹 회의실을 배정받는다.

- 각 조는 자신들에게 주어진, 혹은 자신들이 선택한 유형의 카드를 살핀 뒤 그 카드에 적힌 비판들을 긍정적으로 바꿀 방안을 생각한다. 그리고 그와 정반대되는 유토피아을 건설하면 된다. 이 때 브레인스토밍 기법의 사용을 권하고 싶다. 이 기법을 사용하면 문제의 해결을 위한 조원 전체의 제안을 짧은 시간 내에 모아낼 수 있다.
- 브레인스토밍을 통해 얻어진 수많은 대안들과 아이디어들을 앞의 단계에서 했던 것처럼 유형화하고, 그 중 집중적으로 다루어서 대안의 미래를 만들어내야 할 유형을 선택한다.
- 상상단계에 필요한 규칙은 다음과 같다.
l 비판엄금! 브레인스토밍 단계나 아이디어 라이팅 단계에서 다른 멤버의 발표내용에 대해 비판을 가하거나 평가하는 것은 절대로 허용되지 않는다.
l 모든 것이 가능하다. 어떠한 제한도 없다. 자신이 상상한 유토피아를 구현하기 위해서는 세상의 모든 재화와 권력, 정치적 수단 그리고 어떠한 기술의 사용도 허용된다.
l 유토피아는 다른 참여자에게 장면장면의 묘사가 가능할 만큼 구체적이고 생생하게 만들어져야 한다. (예 : 미래의 여행수기나 미래의 뉴스 등과 유사한 형태의 언어적 설명, 판토마임이나 짧은 연극, 그림, 꼴라쥬, 시, 노래 혹은 섬세한 장면묘사가 곁들여진 라디오 드라마 등)
- 정해진 시간이 지나면 각 조는 다시 한자리에 모여 서로의 결과물을 소개한다.

4. 현실화단계
앞서 비판단계에서 얻게 된 현실에 대한 실망과 심리적 좌절 그리고 이와는 달리 상상단계를 통해 고조된 자유로운 감정을 이 단계에서 하나로 묶어내야 하기 때문에 어쩌면 현실화단계가 가장 어려운 작업일지도 모른다.
이 단계는 학생들이 다양한 수단을 사용해 형상화시켜 보인 멋진 미래, 유토피아, 환상적 낙원을 현실세계로 가져와서 혹시 그 것의 작은 일부분이라도 현실에 적용시킬 가능성이 있는지 그리고 그런 미래를 만들려면 현실에서는 어떤 것을 변화시켜야 할지를 모두가 함께 검토해 보는 시간이다.
- 비평단계: 우선 소개된 미래의 모습들을 비판적으로 검토하고 이를 토대로 미래에 반드시 이루어져야 할 구체적인 목표를 설정한다.
- 목표한 바를 실현시키기 위한 아주 구체적인 소형 프로젝트를 구상한다. 이 때 프로젝트는 자신이 앞 뒤 연관성을 잘 알고 있으며, 동시에 자신도 어느 정도 기여를 할 수 있는 구체적 지역에 거점을 두게 한다. (예를 들어 아파트나 그 동네에서, 학교 내에서, 친척들과 혹은 지역언론의 도움을 받아 등등)
- 전략 (혹은 실행계획) 세우기: 예를 들어 단계별 계획 (단기, 중-, 장기 계획)을 세우고, 예산지원가능성에 대한 논의를 하며, (교육이나 실행) 프로젝트 후원자와 타겟그룹을 선택한다. 그리고 국내·외적으로 이미 성공한 예가 있는지 아니면 이미 이를 실행하고 있는 단체나 조직이 있는지를 검토한다.

5. 후속작업

미래체험학습의 지속적 유지를 논의하는 단계이다.

- Follow-up 프로그램: 미래체험학습은 일회성 교육기법이 아니다. 한 번 교육에 참가한 사람들을 위한 후속프로그램이 반드시 논의되어야 한다. 그렇다고 해서 숙박교육 프로그램이 필요하지는 않다. 참석자들이 제안한 미래의 목표와 프로젝트가 얼마나 현실화되었는지를 비교하고 검토할 수 있는 만남정도라도 충분하다.
- 개인적 정보의 교환: 중요한 것은 참석자들 사이의 연계망을 구축하는 작업이다. 서로 연락처(e-mail주소, 전화번호 등)를 교환하여 생산적인 만남이 계속되도록 한다.
- 전체평가: 앞서 몇 일 혹은 몇 시간에 걸쳐 진행된 미래체험학습을 체험한 개개인의 감상과 결의 혹은 프로그램의 전체적 진행, 음식과 숙박에 대한 평가를 번개 등의 기법을 통해 구두로 혹은 나에게 쓰는 편지 등의 기법을 통해 문장으로 서술하게 한다.

미래체험학습이 끝나면 일반적으로 밤 11시에서 12시 사이가 됩니다. 사람에 따라 그리고 경우에 따라 차이는 있지만, 대부분의 경우 참석자들은 이렇게 말씀하셨습니다. 만약 그 시간까지 일을 하라고 했으면 혹은 회의를 하라고 했으면 못 견뎠을 거라고.. 그렇지만 정말로 시간가는 줄 모르고 즐거웠다고..

나중에, 교육이 끝난 뒤 몇 달이 지난 후에 교육의 결과가 어떠했냐고, 혹시 제가 알아야 할 특징은 없냐고 물어보면 미래체험학습의 부수효과를 알게 됩니다. 미래체험학습을 하던 날의 즐거움과 친밀함이 가슴속에 남아있어요. 그래서 일상으로 돌아온 뒤에 이전보다 훨씬 친해진 서로를 느끼죠. 한마디로 월요일이 그리워진다면 이해하시겠어요? 일요일에 보지 못했던 동료들을 만나는 것이 기다려진다니까요.

그리고는 꼭 덧붙이시죠. 그런데요, 이 방법이 워낙 좋아서 내가 진행해 보았는데요. 왜 같은 결과가 안 나오지요? 똑같이 했어요. 도대체 뭐가 잘못된 거죠? 네?

가상시나리오 기법

가상시나리오 기법은 거의 실행을 해보지는 못하고 설명만으로 진행했습니다. 실행을 하지 못한 제일 큰 이유는 시간부족이고, 다음 이유는 서로 다른 단체에 속하고 계신 20-30명의 참석자들 모두가 공유할 주제를 찾는다는 것이 그리 쉽지만은 않아서였죠.

역시 글로 소개하는 진행이 다소 복잡하고 생경하게 보일 겁니다. 하지만 확신을

가지고 찬찬히 살펴주세요. 그러면 미래체험학습에서 맛보았던 바와는 사뭇 다른 장중한 묘미를 느끼실 수 있을겁니다.

혹시 단체로 돌아가셔서 이 방법을 사용해 보신 분들은 설정하신 주제와 참석자 그리고 결과를 제게 알려주세요. 실패하신 결과도 환영합니다. 아직은 우리 모두가 시작단계에 있잖아요. 이럴 때는 보다 많은 분들과 시행착오를 또 성공사례를 공유하는 것이 좋지않겠어요.

가상시나리오 기법을 아래에 소개합니다. 미래체험학습과는 어떤 차이가 있는지 비교해가며 살펴보세요.

미래에 있을 긍정적 변화 및 부정적 변화에 대해 포괄적 예와 전형적 모델을 제시함으로써 가능한 개연적 미래상들을 유추해 내려고 하는 경우에는 가상시나리오 기법이 큰 도움이 될 것이다. 가상시나리오는 과거와 현재의 정확한 정보들을 한데 모아 미래로 확대해보는 미래예측도 아니고, 앞서 언급한 "미래체험학습"에서와 같이 현실과 동떨어진 유토피아나 환상의 세계도 아니다. 가상시나리오 기법은 복잡다단한 현실세계를 파악할 능력을 습득하여 합리적인 판단능력을 갖추려는 학자들이나 정치인 나아가 모든 사람들을 위한 하나의 사고모형이다.

가상시나리오 기법의 경우 세 개의 기본형 시나리오를 만들기만 하면 이 것들을 가지고 원칙적으로 가능한 다른 모든 개연성있는 시나리오들의 특성을 나타낼 수 있다는 장점이 있다.
- 극단적인 최상의 가상시나리오 : 최고로 발전한 미래의 모습
- 극단적인 최악의 가상시나리오 : 최악의 상태로 변한 미래의 모습
- 현 경향을 따른 가상시나리오 : 오늘의 상황이 미래까지 계속되었을 때의 상황

가상의 시나리오는 만들 때에는 다음과 같은 단계를 차근히 밟아야 한다.
제1단계: 가상의 시나리오 작성을 위한 과제 및 문제점 분석
제2단계: 과제 및 문제점에 영향을 미치는 주변요소들과 환경요인 분석
제3단계: 각각의 환경요소에 따라 발생할 수 있는 극단의 양 측면 즉 최상의 변화와 최악의 변화를 단기, 중기, 장기로 나누어 분석하고 이렇게 분석된 것들을 최상의 가상미래와 최악의 가상미래로 묶는 작업
제4단계: 본 기법 중 가장 중요한 단계. 위의 단계에서 분석된 요소들을 종합하여 상세한 "미래상"을 그려내는 단계이다. 앞서 분석된 환경효소와 각각의 극단적 경향 그리고 현재의 추세대로 발전하면 어떤 모습이 될 것이라는 것이 환상적이 아닌 구체적으로 그려져서 최선과 최악의 미래를 볼 수 있어야 한다.

제5단계: 가장 바람직한 미래상을 현실화할 수 있는 행동지침과 대응전략 개발

미래체험학습과 가상시나리오기법의 비교

미래체험학습	가상시나리오기법
원하는 미래를 만든다	실제 가능하다고 여기는 미래를 만든다.
상상력을 동원하여 의식적으로 현재의 상황과는 단절된 가상의 낙원을 그린다.	출발상황에서 멀어짐에 따라 실제와의 연관성이 다소 줄어들긴 해도 실제상황과 완전히 동떨어지지는 않는다.
본능적이며, 감성적 인식과 객관적 분석이 교차한다.	우선적으로 객관적이고 분석적인 접근방식을 사용한다.
미래의 모습을 연극, 그림, 시, 노래 혹은 상세한 장면묘사를 통해서 설명한다.	객관적이고 논리적인 모델을 만든 후 이를 통해 미래를 제시하고 말로 설명한다.
참가자 개인이 주관적으로 느끼는 바가 본 학습과 토론의 시발점이다.	현 사회의 객관적이고 사실적인 구조가 학습과 토론의 시발점이다.
일차적으로 사회 및 정치현실을 만들어 낸다.	기술적이고 경제적 합리성을 만들어 낸다
한 과정을 시작할 때 사용된다.	한 과정을 마칠 때 사용된다.

견학

일정표에는 나와있지 않지만 제가 잊지 않고 소개하는 기법이 바로 견학입니다. 참 많이 사용하시는데 조금 아쉬운 면이 있어서요. 여러분들이 그간 진행한 현장학습이나 견학 등을 기억해보시면서 한 번 비교해 보세요. 도움이 될 거에요.

독일의 민주시민교육에 사용되는 실행위주의 교수기법 중 견학이 차지하는 비중은 상당하다. 독일의 경우 지난 역사 속 과오를 청산하고 다시는 그런 범죄를 저지르지 않는다는 의미에서 청소년과 젊은이를 대상으로 이스라엘 여행을 실행하고 있으며, 그 외에도 환경을 지키고 문화재를 보존해야 한다는 주제로 실시되는 다양한 견학 프로그램이나 정치를 직접 경험할 수 있는 연방의회와 주의회 견학 프로그램 등은 우리나라에서도 손쉽게 적용할 수 있는 교육기법

이라 할 수 있다.
견학은 교육주제로의 입문역할을 할 수도 있고, 교육과정이 절반쯤 진행된 상태에서 그간 배운 복잡다단한 이론적 내용들을 체험하게 하여 몸소 검증토록 할 수도 있다. 또 교육과정의 말미에 행해지는 견학은 교육의 결과를 확실하게 굳혀 사회생활로 돌아갔을 때를 대비한 결단을 하게 한다.
하지만 올바른 준비와 검토과정이 이루어지지 않은 견학은 그저 재미있었던 일회적 사건으로 기억되거나 자칫 목적했던 면은 보지 못한 채 몇 가지 단편적 지식만을 얻고 돌아오는 결과를 초래할 수도 있다. 따라서 견학을 준비하는 사람은 다음과 같은 방법론적 단계를 필히 염두에 두어야 한다.

견학의 진행순서

- 문제로의 접근 (동기, 바라는 것, 사전지식)
- 사전설명 (견학의 목적과 방법, 견학분야와 그에 따른 역할 및 형태 나누기)
- 계획 (진행순서 및 책임자 결정, 조직적 작업분담 및 견학의 방법결정)
- 견학 (관찰, 인터뷰, 개인별 질문시간)
- 견학 중 받은 느낌 (경험한 바와 내용 및 개인적 평가를 현장에서 발표할 수도 있겠지만 일반적으로는 메모를 해두는 것이 바람직하다.)
- 문서화 (기록으로 정리할 내용, 형식 및 작업 분담)
- 평가 (견학의 방법 및 결과검토, 종합토론)

관찰과 서술의 여섯가지 원칙

1. 무엇을 관찰하고자 하는가를 명확히 설정한다.
2. 모든 것은 한 순간에 다 관찰할 수는 없다는 사실을 명심하고, 이런 전제하에 관찰이 가능한 것은 무엇인가를 명확히 설정한다.
3. 만약 관찰하고 하는 바가 인간의 행동일 경우 동일한 과정을 재관찰하는 것은 불가능하다는 사실을 명심해야 한다. 따라서 즉시 메모할 필요가 있다.
4. 메모의 방법과 도구를 생각해 둔다.
5. 관찰한 내용을 설명할 경우 청중은 누구이며 그들이 모르는 것은 무엇인가를 생각해 본다.
6. 직접 관찰한 사실과 짐작하는 바를 분리하여 서술한다. 예를 들어 "나는 공격수가 쓰러지는 것을 보았는데.... 아마도 수비수가 다리를 걸은 것 같다."

견학과 강의의 결합

교육을 준비하는 사람들은 견학과 강의를 어떻게 결합시킬 수 있는지를 고민해야 한다.
예를 들어 사전답사에서 만들어진 슬라이드를 견학을 가기 전에 미리 '사전설명'시간을 통해 보여준 뒤 견학을 하게 하고 견학이 끝난 뒤 전문가들과 함께 대화를 할 수 있게 해줌으로써 학습생들의 궁금증을 즉석에서 해결해 주는 방

식을 쓸 수도 있다.
아니면 행정분야의 부패방지교육을 예로 들자면 행정부패가 일어나는 현장을 직접 방문하여 그 안에서 일어나는 미리 준비된 행정부패 시추에이션을 견학한 뒤 즉석에서 공무원과 민원인들의 경험과 목격담을 인터뷰한 후 그 감동을 바탕으로 교육장으로 돌아와서 강의가 이어지도록 할 수도 있다.
위와 같은 형태의 견학은 대상인 관공서의 입장에서도 환영할 만한 프로그램이다. 이런 견학을 기회로 삼아 언론을 초청하여 자신들의 열린 행정과 투명성을 널리 알릴 수 있기 때문이다.
기술적으로 해결이 가능하다면 교육의 참여자들에게 소형 리시버를 지급하고 이 장비를 통해 해당관청장의 설명이나 상황극 진행자의 설명을 조용하면서도 뚜렷하게 듣도록 할 수도 있다.

모더레이션 기법

우리는 회의를 지루한 것이라 생각합니다. 그 이유는 대부분의 의견수렴과정이 한 명의 수장이나 소수의 리더그룹에 의해 이루어지기 때문에 모두의 바람이 골고루 반영되어지지 않기 때문이죠. 이런 문제점은 극복하고 의견수렴에 묘미를 살려주는 방법이 모더레이션 기법입니다.

아래에 기술된 모더레이션 기법의 소개에는 모더레이터(매개자 혹은 촉매자)의 역할과 질문기법이 소개되어 있습니다. 몸에 익혀두면 큰 도움이 되리라 확신합니다. 특히 질문기법부분을 주의 깊게 살펴보아 주십시오. 비단 회의에서 뿐만 아니라 모든 참여교육의 진행에 중요한 도구가 될 것입니다.

2001년 한 해 동안 진행된 기윤실 순회교육에 참석하시고도 모더레이션 기법을 소개받지 못한 분도 있을 겁니다. 시간과 공간적 제한이 있어서 교육내용이 조금씩 다른 때문이니 서운해하지 마세요! 참, 독일에서는 이 모더레이션 기법만을 단독상품으로 개발하여 특별히 판매(?)하는 경우도 보았습니다. 기업뿐만 아니라 학교와 사회단체가 큰 관심을 가지고 구매(?)하더군요. 분명 여러분들께도 유용한 기법이 될 겁니다.

부탁이 있습니다. 이 기법을 사용하시려면 조직의 구성원 모두가 동시에 습득하여주십시오. 리더만 알고있거나 아니면 일부 중간지도력만 알고있는 경우에는 불만만 증폭될 뿐 바람직한 개선에는 도움이 되지않으니까요. 자- 이제 다수의 지혜가 승리를 가져오는 방법을 소개합니다.

모더레이션 기법은 조직내에서 민주적으로 공동의 문제를 찾고 대처방안을 구상하는 과정 과 공동의 의견을 만들고 그에 따른 행동지침을 결정짓는 과정 역시 민주적으로 이루어지도록 하는 일련의 회의진행절차를 지칭한다.

모더레이션은 원래 신중한 행동을 의미하는 단어였으나 근래에 들어서는 사회, 진행 등을 의미한다.

모더레이션 기법의 특징은:

첫째, 진행되는 과정 과 토론되는 내용 을 눈에 잘 띠도록 하는 체계적이고 세밀한 형상화작업이 끊임없이 이루어지고,

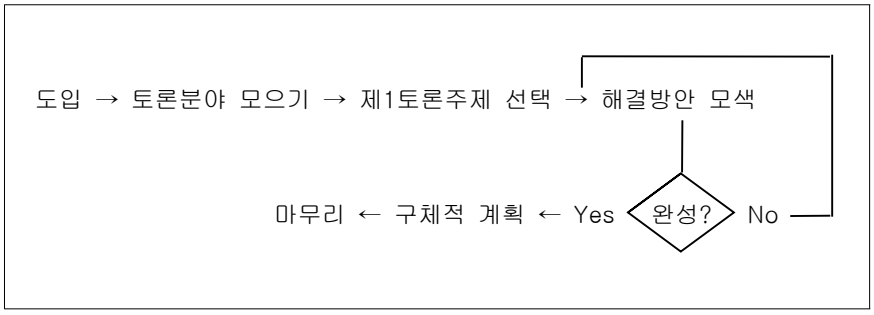
둘째, 조직 전체가 모여서 이루어지는 전체토론, 조별로 이루어지는 그룹활동 그리고 참가자 개개인이 자신의 결정을 내리는 개별작업이 한 데 어우러진 과정이라는 데에 있다.

그리고 무엇보다 중요한 마지막 특징은, 내용적인 면으로는 전혀 영향을 미치거나 개입하지 않으면서도 조직내의 의견교환을 촉진시키고 체계화하는 모더레이터가 전체의 과정을 진행한다는 데에 있다.

모더레이션의 진행순서

모더레이션 기법을 사용해 진행되는 회의나 계획은 주제에 따라서 때로는 일주일이 걸리기도 하고 또 경우에 따라서는 한시간 내에 끝나기도 할 정도로 그 방법이나 진행순서가 다양하다.

가장 정형화된 진행순서는 다음과 같이 여섯 단계로 이루어져 있다.



각 단계에서 이루어져야 할 내용을 살펴보자.

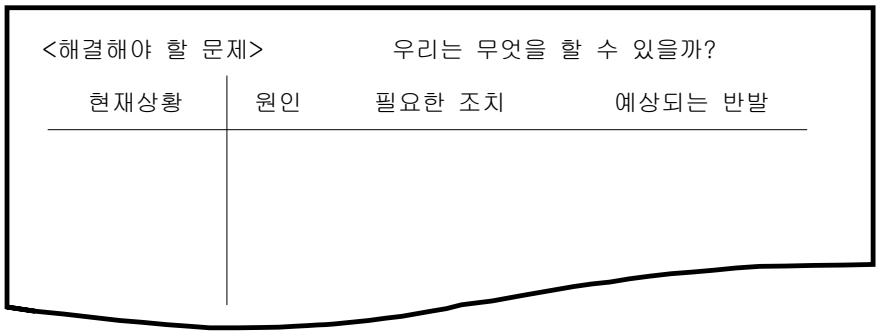
1 단계	도입	· 회의의 시작 · 각자의 바람을 표현하고 설명하기 · 공동의 목표설정하기 · 사용할 방법론 결정하기 · 회의내용 기록에 대한 결정

2 단계	토론분야 모으기	· 정확하고 세밀한 토론주제를 구체화시키고, 이렇게 구체화된 토론주제를 눈에 들어오도록 형상화하여 벽이나 칠판에 붙이기 · 모더레이션 카드를 나누어주고 그 주제에 대한 개인의 의견을 쓰도록 요구하기 · 기록된 카드를 모아서 벽이나 칠판에 붙이며 분야별로 모아서 정리하기
3 단계	제1토론주제 선택	· 정리된 분야를 체계적으로 소개하기 · 회의의 전체적 목적에 비추어 각 토론분야를 조정하고 벽이나 칠판에 붙이기 · 스티커 투표기법을 사용해 가장 중요하다고 하는 제1토론주제를 선택하기
4 단계	해결방안모색	· 제1토론 주제에 대한 정보를 교환하기 · 결정된 주제에 대해 맞는 방법을 선택하여 문제를 분석하고, 분석된 결과를 바탕으로 해결방안 구체화하기 · 결정에 대한 준비와 결정
5 단계	구체적 계획	· 무엇을, 언제까지, 누가, 누구와 등을 기록하게 될 계획표를 벽이나 칠판에 눈에 뜨이도록 붙이기 · 반드시 필요하다고 하는 조처를 무엇을 이라 표시된 항목에 기입하기 · 행동으로 옮길 대상이 정해졌으면 그에 따른 일정, 책임자 그리고 함께 할 사람 등을 공동으로 하지만 참가자들의 자율을 최대한 존중하여 결정하기
6 단계	마무리	· 모두의 바람이 충족되었는지를 확인하기 · 작업이 효과적이었는지를 확인하기 · 결과에 대한 만족도 조사 · 편안한 회의였는지를 물어보기

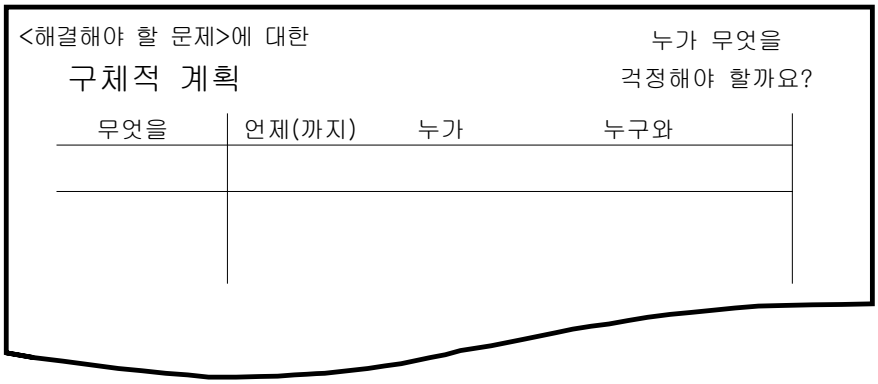
이 여섯 단계 중에서도 특히 해결방안 모색과 구체적 계획단계의 완성정도에 따라 회의의 성패가 결정이 난다.

해결방안 모색과 구체적 계획단계의 일례를 들어보면 다음과 같다.

해결방안 모색단계



구체적 계획단계



모더레이터

모더레이터(진행자)는 진행방법의 전문가다. 그의 임무는 조직의 활동이 원활하게 이루어지도록 유지시키는 데에 있다. 회의에 임하는 조직이 민주적 절차에 의해 공동의 결과를 내지 못한다면 이는 전적으로 모더레이터의 책임이다.

모더레이터는 회의진행을 방법적으로 도와주는 사람이며, 아이디어가 나오게 하는 촉매이고, 문제해결방안이 창출되도록 유도하는 산파이다.

모더레이터는 지도자나 절대권력이 아니다. 또 모르는 것이 없이 무불통지한 교사나, 선생도 아니며, 사물이나 사건의 본질 에 통달한 전문가도 아니다.

이런 관점에 근거하여 **모더레이터가 취해야 할 태도**를 정리해 보자면:

1. 모더레이터는 자신의 의견, 자신의 개인적 목표 그리고 자기가 두고있는 가치를 내세우지 말아야 한다. 그는 참가자들이 내놓은 의견이나 태도에 대해 평가를 내리지 말아야 한다. 회의를 진행하는 동안 모더레이터에게는 옳은 것도 그른 것 도 없다.

2. 모더레이터는 무언가를 주장하는 듯한 태도 대신에 질문을 던지는 듯한 태도를 취해야 한다. 질문을 통해 그는 회의에 활력을 불어넣고, 참가자들이 서로에 대해 마음을 열게 하며, 결국에는 주제로 다가서게 한다.

3. 모더레이터는 인간과 주제에 대한 자신의 생각과 자신의 장단점을 잘 파악하고 있어야 한다. 그리고 자신을 책임져야 한다. 이런 조건이 갖추어져야만 모더레이터는 참석자들이 자신들에게 책임감을 갖고 작업하도록 도울 수 있다.

4. 모더레이터는 조직 전체나 혹은 참가자 개개인이 의식적무의식적으로 표출하는 각종 표현이나 기호를 파악함으로써 그들을 이해하려 노력해야 한다. 나아가 참석자들에게 자신들의 태도를 알아차리도록 유도함으로써 참석자들 사이에 존재하는 갈등이나 마찰이 극복될 수 있도록 노력한다. 이 때 참석자들의 마음에 상처를 주지 않도록 고려한다.

5. 모더레이터는 방법에 대해 토론하고 가르치는 사람이 아니라 그 것을 사용하는 사람이다.

6. 만약 참석자들이 모더레이터의 태도나 발언에 대해 문제점을 제시하거나 항의를 할 때에는 자신을 변호하기 보다는 그들의 공격과 반발 뒤에 숨겨진 근본적인 이유가 무엇인지를 알려고 노력해야 한다.

7. 정상적인 모더레이션이라면 모더레이터는 항상 두 명이 공동으로 진행을 해야 한다. 이는 모더레이션 기법의 특징 중 하나인 계속적인 형상화작업을 원활히 하기 위함이며, 참석자들의 상황을 제대로 읽어내기 위함이며, 모더레이터 한 명의 기분이나 컨디션에 의해 전체의 진행이 영향을 받지않게 하기 위함이다.

8. 만약 모더레이터가 조직의 일원일 경우 그래서 자신의 개인적 의견도 공동의 결정에 반영해야 할 경우에는 모더레이터로서의 자신과 또 회원으로서의 자신을 명확히 분리하여 의견개진을 할 수 있어야 한다.

모더레이터의 질문기법

앞서 설명했듯이 모더레이터는 방법론의 전문가이지 결코 내용의 전문가는 아니다. 따라서 모더레이터에게 중요한 것은 자신의 의사를 밝히고 무언가에 답을 하는 기술이 아니라 보다 시의적절하고 효과적인 질문을 던지는 기술이다.

모더레이터는 자신이 던지는 좋은 질문을 통해:

· 참가자 모두가 하나되는 효과를 볼 수 있으며,

· 구성원의 지식이 어느 정도인지를 측정할 수 있으며,

· 다음 단계의 작업으로 넘어가야 할 지를 가늠할 수 있고,
· 그때그때의 분위기를 명확히 알 수 있으며.
· 공동체의 합의를 이끌어낼 수 있다.

질문은 적절한 내용을 담고 있어야 하지만 동시에 올바른 형태를 띠고있어야 한다. 중요한 질문의 형태로는 열린 질문, 닫힌 질문, 선택적 질문, 협박성 질문, 암시적 질문, 반박성 질문 그리고 되돌려주는 질문 등이 있다.

열린 질문: 다양한 대답이 나올 수 있는 질문을 열린 질문이라 한다. 질문을 받은 사람은 자유로이 답을 할 수 있다. 누가, 언제, 어디서, 무엇을, 왜, 어떻게 등의 단어로 시작하는 질문이라 하여 6가원칙의 질문 이라고도 한다.
예: 오늘 우리가 이 회의에서 무슨 주제를 논의해야 할까요?

닫힌 질문: 단지 네 혹은 아니오 라는 대답밖에는 할 수 없는 질문을 닫힌 질문이라 한다. 따라서 내용이 중요한 작업을 할 때에는 이런 닫힌 질문을 가능하면 사용하지 않는 것이 더 바람직하다. 하지만 작업의 체계를 잡고자 할 때에는 닫힌 질문이 상당히 효과적이다.
예: 다음 단계로 넘어가도 될까요?

선택적 질문: 두개의 대상중 하나를 선택해야 할 경우 이런 질문이 가능하다. 회의를 진행할 때 이 선택적 질문을 던지면 참가자가 두 패로 나뉘게 됨으로 진행자는 이점을 충분히 숙고해야 한다.
예: 이 주제에 대해 좀더 논의할까요? 아니면 다음 주제로 넘어갈까요?

협박성 질문: 애초에 반대의견이 나오지 못하도록 아예 싹을 잘라버리기 위해서 종종 협박성 질문을 할 때가 있다. 이 질문을 사용하면 회의를 할 때 반드시 필요한 열린 분위기가 사라지기 때문에 모더레이터는 이 질문을 사용하지 말아야 한다.
예: 우리가 이 주제 하나를 가지고 백년이고 천년이고 매달려 있어야 하겠습니까?

암시적 질문: 질문을 받는 사람이 동의할 수 밖에 없도록 교묘히 조작된 질문을 암시적 질문이라 한다. 이 질문을 사용하는 것은 어설픈 사기로 평가된다. 모더레이터가 이런 형태의 질문을 사용하면 질문을 받는 사람을 화나게 한다.
예: 이 주제위해 너무 많은 시간을 사용했다는 제 생각에 여러분도 동의하시죠?

반박성 질문: 모든 질문은 요구적 특성을 지닌다. 다른 말로 하면 모든 질문은 답을 요구한다. 이런 압박에서 벗어나는 최고의 길은 질문은 되돌려 주는 것이다. 즉 질문을 질문으로 되받아치는 것이다. 받는 질문을 되받아 반복하면 상당히 도발적으로 들리거나 자극적으로 들린다.

예: 언제나 다음 단계로 넘어가죠? 에 대한 반박성 질문 그건 왜 물어보세요?

되돌려주는 질문: 이 형태는 독자적인 하나의 질문형태가 아니라, 질문을 다루는 특별한 방법이다. 모더레이션 기법에서 이 되돌려주는 질문 은 상당한 의미를 갖는다. 만약 모더레이터가 내용을 겨냥한 질문을 받았을 경우, 모더레이터는 이 질문을 참석자들에게 다시 되돌려 주어야 한다. 왜냐하면 내용적인 결과에 대한 책임은 참석자들이 지기 때문이다.

예: 만약 이 점에 대해서는 사장님 (회장님, 대표)이랑 이야기했어야 되는게 아니었나요?라는 질문을 모더레이터가 받는다면, 다른 분들의 의견은 어떠세요? 라는 되돌려주는 질문을 통해 그 질문을 참석자 모두에게 되돌려준다.

전국(?)을 돌며 방법론 교육을 진행하면서 새삼 깨닫게 된 건 훌륭한 회의 모더레이션을 위해서는 위에 설명한 질문기법 못지않게 농담이나 우스갯소리의 사용기법도 중요하다는 사실입니다. 남을 비하하는 것으로 재미를 삼고 또 한 명을 놀림감으로 삼아 전체가 즐거워하는 농담이나 조크는 피하는 것이 좋습니다. 아니 반드시 피하도록 하십시오. 또 남성이나 여성 중 한편의 성을 비하하는 무분별한 언어습관이나 구시대적 속담 혹은 격언도 교육분위기 침체시키는 요인이 됩니다.

좋은 모더레이션은 작은 몸짓이나 사소한 단어선택 하나에까지 꼼꼼히 신경쓰는 진행자에 의해 만들어집니다. 저희와 여러분 모두가 좋은 진행자가 되도록 노력해야겠습니다.

어느 새, 마무리 기법까지 왔군요. 산도 내려갈 때 조심해야 하는 법이라지요. 마무리를 잘 해야 할텐데.. 어째, 에너지가 좀 떨어지는군요.

나에게 쓰는 편지

이 기법 또한 이미 오래 전부터 많은 교육장에서 사용하고 있는 기법이다. 글을 쓰는 일이 어색하지 않은 청소년을 대상으로 사용하기에 아주 적합한 교육기법인 나에게 쓰는 편지 의 진행순서는 다음과 같다.

- 참가자들에게 편지지와 봉투 그리고 우표를 지급한다.

- 참가자들은 교육에서 얻은 새로운 인식을 바탕으로 자기 자신에게 하고 싶은 말이나 자신과의 약속을 편지지위에 글로 적는다. 편지의 머릿글을 사랑하는 나에게 로 시작한다 하여 이 기법을 나에게 쓰는 편지 라 칭한다.
- 다 쓴 편지는 봉투에 담아 봉한 후 집주소를 기록한 후 다른 참가자와 바꿔 가진다.
- 교육이 끝나고 집으로 돌아온 참가자는 (혹은 약속한 시간이 흐른 뒤에) 이 편지를 발송한다.

교육이 끝나고 일상으로 돌아와 생활하던 사람에게 스스로에게 하는 다짐의 글이 담긴 편지를 보냄으로써 새로이 교육현장에서의 인식을 되새길 기회를 주는 것이 이 교육기법의 목적이다.

포스터 그리기

당원모집 포스터 와 입후보자 포스터 그리기가 이 기법에 해당한다. 일반적으로 포스터 그리기라고 알려진 이 기법의 진행은 다음과 같다.
- 진행자가 포스터를 그릴 주제를 정해서 참석자들에게 알려주거나, 전체의 대주제를 놓고 참석자들이 원하는 데로 소주제를 선택한다.
- 참석자들은 각 조별로 모여 15분-30분간 포스터를 제작하고, 이를 모두가 모인 자리에서 소개하여야 한다.
- 조별작업은 자기소개 - 주제에 대한 브레인스토밍 역할분담 - 포스터그리기 순으로 진행된다.
- 제작된 포스터는 만든 조가 직접 설명을 하던지 아니면 다른 사람이 내용을 맞추어 본 뒤 설명을 함으로써 놀이로써의 측면을 강화할 수 있다.
- 포스터가 소개되는 동안 진행자는 설명을 통해 제시된 키워드를 플립차트나 칠판에 따로 기록하여 다른 사람들이 볼 수 있게 한다.
- 각 조가 자신들이 제작한 포스터를 다 소개하고 나면 진행자는 그 동안 모아진 키워드를 매개로 전체토론을 시작한다.

당원모집 포스터 와 입후보자 포스터 그리기도 역시 순서는 동일하다. 이때 주의해야 할 점은 주제와 상황에 따라서 포스터의 목적을 분명히 하여야 한다는 사실이다. 알고있는 지식을 검토하는 것이 목적인지, 아니면 거론하는 인물을 희화화하는 것이 목적인지, 그것도 아니면 전시간에 배운 것을 정리하는 것이 목적인지가 시작 전에 분명히 파악되어야 한다.

그림엽서에 마음을 실어

교육기간 동안 자신들의 고정관념과 무관심의 벽을 허물고 올바른 지식을 바탕으로 새로운 인식에 도달한 참가자들은 이 그림엽서에 마음실어 기법을 사용하여 실천에 대한 결의를 하게 된다.
이 기법이 그림엽서·라 불리는 이유는 참가자들이 자신들이 속한 공동체의 최소단위, 예를 들어 가족의 구성원과 학교의 급우들에게 자신이 깨달은 바를 실천할 것이라는 의지를 그림엽서를 선택하여 소개함으로써 다지는 기법이기 때문이다.

1. 변이형 A : 한 장의 그림을 사용하는 기법

- 우선 100여장의 그림엽서를 준비하고 그 엽서들을 교실중앙의 책상 위에 그림이 보이도록 펼쳐놓는다.
- 책상을 중심으로 참가자들이 원형을 만든다. (이 순간 전단계에서의 흥분을 진정시키고 마음을 차분하게 하는 음악이 있어 마음을 다지기 편안한 분위기가 조성되었으면 좋겠다.) 옆 사람과의 대화는 허락되지 않는다.
- 몸을 오른쪽으로 틀어 옆 사람의 어깨에 양손을 얹고 아주 천천히 책상주위를 돌면서 그림을 살피게 한다.

지금부터 우리는 아주 천천히 그림을 살피면서 책상주위를 한바퀴 돌겠습니다. 모두 입을 다무시고, 옆 사람과의 대화는 일체 허락하지 않겠습니다. 오로지 그림에만 집중하십시오. 그리고 이 책상 위에 놓인 그림들 중에서 오늘 하루를 마감하는 현재, 전체 교육일정을 끝낸 지금, 나는 나의 가정과 학교로 돌아가 이런 일들을 하겠다 혹은 교육이 끝나가는 지금 나는 우리나라가 이렇게 변했으면 좋겠습니다 또는 지금까지는 이렇게 잘못 알고 있던 사실이 있었는데 지금은 이런 새로운 인식을 하게 되었습니다. 등등의 여러분의 마음을 대변해 줄 그림엽서를 마음속으로 선택하십시오. 그것도 저것도 아니라면, 교육기간 중 음식이 맛있었다 또는 이 그림엽서를 보면 너무 잘생긴 진행자 아저씨가 생각난다는 등의 교육에 대한 만족도를 설명할 수 있는 그림도 좋습니다.

- 참가자들이 한바퀴를 돌아 다시 제자리로 돌아오면 다시 원의 안쪽을 향해 돌아서게 한다. 그리고는 진행자 자신이 미리 선택한 그림엽서를 소개한다. 이유는 그림을 설명하는 기준과 방법을 직접 보여줌으로써 엽서의 선택을 용이하게 할 수 있기 때문이다.

잠시 후 여러분이 마음으로 선택한 그림을 잡기에 앞서 먼저 제가 선택한 엽서를 소개할까 합니다. 제가 선택한 엽서는 멋진 강풍경을 담고 있는 이 것입니다. 이 그림은 교육기간동안 저의 역할과 현재의 제 기분을 아주 잘 나타내주고 있습니다. 여기 있는 작은 보트가 바로 접니다. 여러분은 강이죠. 전 여러분이 가시고자

하는 데로, 그 목적지도 모르는 채 같이 흘러 왔습니다. 하지만 저는 여러분이 잘 하시리라는 믿음이 있었기에 전적으로 여러분께 의지했습니다. 여러분은 이 강의 색처럼 파랗습니다. 희망이죠. 네, 바로 여러분이 우리 사회의 희망이며 미래입니다. 통일 이전에도 통일 이후에도 말입니다. 여기 위편으로 다리가 하나 보이죠. 이 다리는 여기 모인 우리 모두가 그 동안 한마음이 되어 만든 남북한 상호 이해와 화합의 상징입니다. 이렇게 우리 민족간에 다리가 놓여 흩어진 가족들이 만날 날을 기대합니다. 교육기간동안 우리 모두는 서로서로를 이해하려고 부단히 노력했습니다. 그리고 상당히 성공적이었다고 생각합니다. 이제 우리가 다시 일상으로 돌아간 후 해야 할 일은 이런 눈에 보이지 않는 상호 이해의 다리를 우리의 가정과 학교에, 지역사회와 온 나라에 건설하는 일입니다. 처음 접하는 다양한 교육방법임에도 불구하고 최선을 다해서 참가해주신 여러분 모두에게 감사드립니다!

모든 참가자가 한 장의 그림엽서를 선택하여 진행자가 보여준 방법으로 자신의 감상과 인식, 의지와 결의를 소개한다. 이 때 다른 사람의 발언에 대한 비평이나 평가는 허락되지 않는다.
그림엽서 대신에 잡지 등의 책에서 오려낸 그림이나 꼴라쥬기법과 마인드맵핑에서 남은 그림들을 두꺼운 종이에 부착하여 사용하여도 무관하다. 청소년에게 미치는 대중매체의 영향력이 상당히 큰 요즈음 대중스타들이나 눈에 익은 잡지의 광고들은 더없이 좋은 대체물일 것이다.

2. 변이형 B : 세 장의 그림을 사용하는 기법
모든 참가자가 세 장의 그림을 선택할 수 있다. 이 경우 두 장은 만족이나 긍정적인 예로, 나머지 한 장은 불만이나 부정적인 예로 선택하게 한다. 그리고 나서 자신들의 선택이나 연상한 것들을 설명할 시간을 준다.

ㄱ ㄴ ㄷ 놀이

우선 5-6명 정도로 이루어진 조를 편성한다. 그리고 앞서 진행한 테마학습에 대해 떠오르는 생각들을 브레인라이팅이나 마인드 맵으로 정리한다. 소포지나 전지에 "ㄱ"에서 "ㅎ"까지의 자음을 위에서 아래로 나란히 적어놓고 그 자음로 시작하는 글을 짓는다. 이 때 전체의 내용은 앞서 진행된 테마학습에서 얻은 소감이나 다짐 등이어야 한다.

설명이 아주 짧지요. 사실 더 이상 설명할 내용이 없어요.
그대신 다른 분들이 하신 결과물을 하나 소개해드릴게요. 이 분은 ㄱ에서 ㅇ까지만을 가지고 시를 지으셨어요. 당시에 저희가 보여드린 그림은 김대중 대통령과 김

정일이 외나무 다리위에서 만나는 장면을 그린 만화컷이었습니다.

ㄱ: 기역성씨 둘이서
ㄴ: 니미롱 내미롱 하면서
ㄷ: 드디어 만났다.
ㄹ: 롱다리는 아니지만
ㅁ: 마음대로 생각해
ㅂ: 바라보는
ㅅ: 시선이 뜨겁기만 하구먼.
ㅇ: 영원히 헤어지지 맙시다!

어때요? 정말로 쉽지요. 소포지를 사용하세요. 위에서 아래로 적으면 딱 맞아요.

노래 가사 바꾸기

소위 노·가·바 라는 약어로 잘 알려진 이 기법은 익숙한 반주에 맞추어 원하는 가사를 지어 부르는 방법으로 몇 가지 장치를 갖춘다면 훌륭한 교육기법이 될 수 있다. 앞서 진행한 교육의 내용을 되짚어가며 노·가·바를 진행할 경우 주의해야 할 점은 첫째, 제대로 된 반주 테입이나 CD를 준비해야 한다. 그렇지 않을 경우에는 피아노 반주가 가능하도록 하여 완성도를 높임으로써 훨씬 진지하게 놀이에 임하게 하라. 둘째, 반드시 브레인라이팅을 해서 주제에 대한 총체적 안목을 같게 하라. 셋째, 공연형식을 갖추고 발표하게 하며, 경우에 따라서는 비디오로 녹화한 뒤 참여자에게 나누어 갖게 하라.

일과보고놀이

역시 실행해보지 않은 기법입니다.

오늘날 시민운동의 지역화 가 얼마나 필요한 것인가를 인식시켜서 모든 사람이 시민단체에 가입하여 여가시간에 활동을 하거나 아니면 적어도 후원회원으로의 참여를 결심케 하려는 목표를 가지고 장시간 진행했던 교육이 거의 마무리되어 간다. 종지부를 찍는 단계에 일과보고놀이 를 사용하였다.
교육을 하다 보면 종종 느끼는 아쉬움은 교육중의 결의가 가정과 직장 혹은 사회로 돌아갔을 때는 실행으로 옮겨지지 않는다는 사실이다. 왜 그럴까? 아마도 민주주의를 향한 실천이나 민주시민으로서의 실행을 너무 거창하게 생각해서는 아닐까? 변화나 변혁 혹은 개선이라는 것을 지역차원에서 혹은 국가나

우주적 차원에서 일어나야 하는 것으로 생각하기 때문은 아닐까? 이를 극복하기 위하여 가장 작은 삶의 단위에서 깨달은 바를 실천에 옮기는 훈련을 한 뒤 일상으로 돌아가게 하자.
내일 있을 브리핑을 준비하는 회사원이나 연인에게 사랑을 고백하려고 몇 번이고 한 문장을 되풀이 하는 청년의 모습을 본적이 있을 것이다. 이들이 가진 공통점은 무엇인가? 그건 일어날 수 있는 모든 상황을 미리 계산하여 대처방안을 궁리하고 연습하는 것이다.
회사원의 경우 자신이 택한 컨셉에 대해 디자인 실장은 어떤 반응을 보일지, 실제 그 물건을 찍어내는 공장장은 아무 불평이 없을지 혹은 판매를 담당한 부서에서 반대를 하지는 않을지를 미리 계산하여 어떻게 해서든지 자신의 뜻이 관철되도록 차트를 넘겨가며 밤을 새워 연습한다.
연인의 경우도 그렇다. 만나면 첫인사는 뭐라 시작해야 될지, 꽃다발은 그녀가 자리에 앉은 뒤에 줄 건지 아니면 고백을 시작할 때 줄 건지 혹은 나랑 결혼합시다!라고 할건지 아니면 저 이번에 결혼합니다. 좀 놀라셨죠. 부탁이 있어서 뵙자고 했습니다. 결혼식 날 제 옆에 서주시지 않을래요, 하얀 드레스를 입고?라고 할건지를 열번이고 스무 번이고 반복한다.
그럼 지금부터 서너 가지의 상황을 설정한 뒤 유치원에서 생겼던 일을 어머니에게 일일이 보고하는 어린이처럼 자신이 참가했던 교육과 새로운 인식에 대하여, 참여의 필요성에 대하여 설명하는 연습에 들어가 보자.

1. 긍정적 일대일 상황

진행자는 참가자들에게 자신들이 원하는 대로 편하게 움직이고, 음료수를 마시며 대화할 수 있다고 설명한다. 단 반드시 대화상대는 한명이어야 한다는 전제를 설정한다.
- 어느 정도 자리가 잡히면 진행자는 참가자들의 주의를 집중시킨 뒤 일과보고놀이 의 목적을 설명한다.
- 참가자들이 목적을 이해했으면 방법을 선택한다. 진행자의 일방적인 선택보다는 참가자들의 의견을 수렴하여 공동으로 선택하는 것이 성인교육에서는 보다 바람직하다.

"지금부터 호의적인 반응을 보일 거라 예상되는 사람을 만나는 경우에 대비한 연습을 하겠습니다. 제 생각에는 우선 가족 중에 한명을 만난 것으로 시작하면 좋겠는데.. 어떠세요? 그럼 여러분의 대화 상대자에게 상황을 구체적으로 설명해 주십시오. 아내인지, 친구인지, 부모님인지 아니면 옆집사람인지· 차근차근 이 교육에서 얻으신 교훈과 결심을 설명하시면 됩니다. 한 사람이 설명할 동안 다른 사람은 뭘 하냐고요? 물론 때로는 아내가 되어, 친구가 되어 발생 가능한 모든 질문을 해야지요. 세미나에 나보다 예쁜 여자가 있었어? 부터 시작해서 시민단체의 회원이 되면 돈이 많이 들지 않을까? 등등 보고를 하는 사람의 생각을 정리할 수 있도록 말입니다. 하다가 모르는 것이 있으면

언제든지 손을 들어주세요. 제가 달려가겠습니다. 그럼 시작!"

- 한명의 보고가 끝나면 다른 한명도 같은 방법으로 호의적 상대에 대한 보고 연습을 하게 한다. 여기까지 적어도 20분에서 30분의 시간이 소요된다.

2. 부정적 일대일 상황

- 나머지 한명도 보고를 마쳤으면 대화상대를 바꾼다. 그리고는 너무 부정적이어서 적대적 반응을 보이기까지 하는 상대자를 만났을 경우에 대비하는 연습으로 들어간다. 이 때는 게임의 룰이 조금 다르다.

자, 파트너를 다 바꾸셨죠? 저기 민수씨랑 수경씨는 왜 그대로 계시죠? 어서 다른 사람을 찾아 가세요. 하여간 누가 신혼부부 아니랄까 봐 시종을 붙어계시네· 후후후 이번에는 부정적 반응을 보이는 상대를 만나셨을 경우입니다. 그런데 게임의 법칙이 조금 다릅니다. 지금부터 옆 사람과 말을 하지말고 머리 속으로만 방금 전에 파트너와 설정했던 그리고 연습했던 상황을 되짚어 생각해보십시오. 그 중에 한명을 고르십시오. 물론 마음속으로만 하셔야 됩니다. 여길 잠깐 보아주세요. 여러분의 이해를 돕기 위해 앞쪽의 두 분을 예로 들어 보겠습니다.

민형씨는 보고자입니다. 상대방 영화씨가 어떤 설정을 했는지는 본인 외에는 아무도 모릅니다. 자, 영화씨가 먼저 시작합니다. 모든 시작의 문장은 오늘 교육은 어떠셨어요? 입니다. 한번 부탁드릴까요.

영화: 오늘 교육은 어떠셨어요?
민형: 아주 좋았어요.
영화: 아빠, 왜 저한테 존대말 쓰세요?
민형: 딸이었니? 근데 이 시간에 학교에 안가고 왜 집에 있어?
영화: 아빠는 시집간 딸한테 무슨 말씀이세요.
민형: 아이고, 짐작이 맞는 게 없네. 그래, 어쨌든 내가 이번에 시민운동의 지역화라는 교육에 참가했었는데 말야·.

네, 감사합니다. 이런 식으로 진행하시면 되겠습니다. 이 때 주의하셔야 할 점은 보고자의 상대방은 계속해서 부정적인 입장을 고수해 주시다가 결국에는 동조자가 되어주셔야 합니다. 아시겠죠? 그럼 시작해 보겠습니다.

3.

두 명 이상의 사람들이 모이게 하여 상대방이 다수인 경우를 만든다. 이 때 미리 역할을 분담하여 긍정적 상대자와 부정적 상대자를 나눌 수도 있고, 그렇지 않으면 역할은 나누되 긍정적인지 부정적인지는 상황에 따라 결정이 되

도록 해도 좋다.
5 명 이상의 상대방이 모인 상황도 가능하다. 예를 들어 반상회나 회사 동료들끼리의 저녁시간 등 상황을 설정하고 그 자리에서 보고자가 교육에 대한 설명을 하면 된다.

매번 상황이 종료되고 나면 전체적으로 평가를 해야 한다.

동물과 나

대부분의 경우 최종적으로 사용하는 교육방법이 동물과 나입니다.

주로 교육을 마무리 지을 때 사용하는 방법이다.
· 참석자들을 반원형으로 둘러앉게 한다.
· 진행자는 참석자들에게 지금까지의 교육이 어떠했는지 생각할 여유를 준다. 잠시 뒤 진행자는 참석자들이 받은 느낌을 동물에 비유해서 말해달라고 부탁한다.
· 예를 들어, 저는 소가 생각납니다. 지금까지는 교육진행을 좇느라 정신없이 여물을 삼킨 것 같아요. 이제 돌아가면 하나씩 되새김질해서 제 것으로 만들어야죠.
이 때 동물이 아니라 꽃이나 식물에 비유하여 자신을 설명하게 할 수도 있다.

이 글의 마지막에 저도 동물과 나를 적용할까 합니다.

지금 생각나는 동물은.. 음.. 바다거북이가 생각나네요. 달이 밝은 밤이면 백사장으로 천천히 기어올라와서 구멍을 파고 거기에 제 알을 한가득 낳는 바다거북이요. 낳은 다음에는 정성껏 다시 따듯한 모래를 덮고는 뭍으로 오를 때와 마찬가지로 천천히 바다로 돌아가는 그 바다거북이가 생각납니다.

언젠가는 수없이 많은 새끼 바다거북이가 알을 깨고 나오겠죠. 그리고는 힘겹게 모래를 헤치고 나와서는 큰 바다를 헤엄치리라 믿습니다. 그들이 크면 김성학 간사님과 제가 했던 것처럼 그렇게 할 겁니다. 알을 낳고는 조용히 바다로 돌아가죠. 넌 내 새끼라고 소리치지도 않고, 소유권을 고집하지도 않아요. 그저 건강하게 살아 남기만을 바랄 뿐이죠.