

이 책은 통일부 통일교육원이 인터넷 공모를 통해 외부전문가에게 위촉한 연구용역 결과물로, 통일부의 공식 입장과 반드시 일치하는 것은 아닙니다.



의사소통적 통일교육

현장교육용 매뉴얼

| 집필자 | 박 병 석 / 한국민주시민교육원장

| 목 차 |

● 머리말	10
1. 통일교육의 발전과 현황	13
1.1. 통일교육의 개념	15
1.2. 통일교육의 내용	16
1.3. 통일교육의 실행메커니즘	20
1.4. 통일교육의 교육방법	22
2. 통일교육에 대한 새로운 도전과 과제	25
2.1. 민주시민교육으로서의 통일교육	27
2.2. 의사소통교육으로서의 통일교육	30
2.3. 의사소통적 통일교육의 방법	36
3. 의사소통적 통일교육의 매뉴얼	39
3.1. 준비단계	43
3.1.1. 교육기자재	43
1) 모더레이션가방 • 44	
2) 모더레이션카드 • 46	
3) 빔프로젝트 • 47	
4) 실물화상기와 환등기 • 47	
5) 스크린 • 48	
6) 핀보드 • 48	
7) 플립차트 • 49	
3.1.2. 좌석배치	49
1) 전통형 • 51	
2) U자형 • 51	
3) 브리핑형 • 51	
4) 사각형 • 51	

- 5) V자형 I • 52
- 6) V자형 II • 52
- 7) 반원형 • 52
- 8) 분업형 I • 52
- 9) 분업형 II • 53
- 10) 폐쇄형 I & 11) 폐쇄형 II • 53
- 12) 코스모스형 • 53
- 13) 방사형 • 53
- 14) 이중원형 • 53
- 15) 세미나형 • 54
- 16) 밀착형 • 54
- 17) 단원형 • 54
- 18) 원형경기장형 • 54

3.2. 도입단계 55

3.2.1. 아이스브레이킹 55

- 공통기법
 - 1) 자기소개 • 55
 - 2) 상대소개 • 56
 - 3) 성격묘사 • 56
 - 4) 사람찾기 • 57
 - 5) 신체를 사용한 소개 • 57
 - 6) 공상게임(사람 알아맞히기) • 58
 - 7) 언어연상게임 • 58
 - 8) 완두콩대왕 • 58

3.2.2. 조편성 59

- 공통기법
 - 9) 모서리선택게임 • 60
 - 10) 도형선택게임 • 60
 - 11) 혈액형분류법 • 61
 - 12) 연령순서법 • 61
 - 13) 활동분야별 분류법 • 62
 - 14) 추첨방식 • 62
 - 15) 퍼즐방식 • 63

3.2.3. 팀워크다지기 63

- 공통기법 16) 합창대회 • 63
- 17) 뗏목게임 • 64
- 18) 화보게임 • 64
- 19) 알파벳게임 • 65

3.3. 전개 · 산출단계 66

3.3.1. 선택적 적용 70

- 보조기법 1) 마인드맵핑 • 70
- 2) 브레인스토밍 • 73
- 3) 브레인라이팅 • 74
- 4) 번개토론 • 75
- 5) 신호등토론 • 76
- 6) 별집대화 • 77
- 7) 베어링대화 • 77
- 8) 피라미드토론 • 79
- 9) 천사악마게임 • 80
- 10) 라벨설문 • 81
- 11) 판타지만들기 • 83
- 12) 경험담나누기 • 84
- 13) 사진조합 • 85
- 14) 비유문장조합 • 86
- 15) 개념연상 • 87
- 16) 그림명상 • 88
- 17) 배역카드놀이 • 88

3.3.2. 일괄적 적용 90

- 통합기법 1) 정보시장 • 90
- 2) 스타쇼 • 92
- 3) 파트너인터뷰 • 93
- 4) 전문가좌담회 • 95
- 5) 순환대화 • 96
- 6) 정거장대화 • 98
- 7) 결정내리기게임 • 100

- 8) 논거대기게임 • 101
- 9) 보도문퍼즐 • 103
- 10) 눈덩이굴리기 • 104
- 11) 그룹퍼즐 • 106
- 12) 토크쇼 • 107
- 13) 족석연설 • 109
- 14) 방승리포트 • 110
- 15) 아규정거장 • 112
- 16) 아규회전목마 • 114
- 17) 아규경시대회 • 115
- 18) 아규전령 • 117
- 19) 팀별 발제 • 119
- 20) 기념축사 • 120
- 21) 통일대선운동 • 122
- 22) 역할극 • 123
- 23) 컨퍼런스게임 • 125
- 24) 찬반토론 • 126
- 25) 의회토론 • 128
- 26) 미래체험학습 • 129
- 27) 계획게임 • 131

3.4. 평가단계 134

- 공통기법 20) 구술방법 • 137
- 21) 서면방법 • 137

● 맺는말 143

[참고문헌] • 146

머리말

• • • • •

통일교육은 통일이라는 미래의 변화상황에 대비한 시민교육으로서 그 개념은 주변상황의 변화에 따라 시기적으로 달리 설정돼 왔다. 냉전질서가 지배하던 1980년대 중반까지의 통일교육은 통일에 대한 올바른 지식·관심·시각을 국민에게 전달하는 국민계도수단으로서 국가의 안전보장과 체제보호 그리고 통일의 현실적 위협요소에 대한 경계심 등에 집중되었다. 탈냉전이 가시화된 1980년대 후반부터는 평화적 통일에 대한 당위성을 강조하면서 북측 통일방안에 대한 비판과 우리 통일방안에 대한 신념을 심어주는 데 중점을 두었다. 2000년 6·15남북공동성명 후부터 지금까지의 통일교육은 본격적인 남북 화해협력과 교류 그리고 공동번영·평화를 위해 국민들에게 보다 적극적이고 폭넓은 통일관을 배양하는 교육으로 바뀌었다.


통일교육의 실행메커니즘은 해방 후부터 1970년대 초까지의 경우, 주로 학교 정규과정에 의존하면서 일반국민들에게는 영화뉴스, 정부홍보물, 귀순자 강연회 등을 활용하였다. 그러다가 1980년대 후반의 탈냉전 분위기와 함께 시민사회와 대학 등에서 통일논의가 활발히 전개되기 시작했다. 동시에 대학에서는 교양강의 형태로 실시되었으며, 시민·사회단체들의 통일교육에서는 ‘비영리민간단체지원법’에 의

한 다양한 프로그램의 개발과 실행이 가능해졌다.

이처럼 통일교육의 내용과 실행메커니즘은 시대적으로 수많은 변화를 거쳐 왔지만, 통일교육의 교수법은 그간 상당한 개선에도 불구하고 여전히 강사중심의 강의·강연에 크게 의존하고 있음을 본다.

전달식 교육이 갖는 약점은 학습자들 간의 상호작용을 가져오기가 어렵기 때문에 인지주의나 구성주의 학습에서 말하는 학습자 개인의 인지구조 변화나 주관적 의미창출이 어렵다는 점이다. 그래서 최근에는 학습자의 동기유발과 참여유도를 강조하면서 몇 가지 교수법 매뉴얼까지 나오긴 했지만, 이들 교재를 막상 현장에서 사용하려 할 경우, 제안된 교수법의 도식성과 정형성으로 인해 진행자들에게는 그리 실용적이지 못하다.

방법론적 변화요구는 통일교육의 기능면에서도 발생한다. 다시 말해서 독일의 정치교육처럼 통일교육은 이제 민주시민교육의 기능을 수행해야 한다는 점에서 교수법의 변화가 필요하다. 그 이유는 먼저 국민 개개인이 자유민주주의와 시장경제체제에 대한 확고한 신념 위에 스스로 이 체제에 ‘성찰적으로’ 적응할 수 있고, 이를 통해 소위 ‘색깔논쟁’이라고 하는 이념적 대립에 흔들림 없이 통일정책이나 남



북관계 실상을 바라볼 수 있어야 한다는 점에 있다.

이를 위해 정부는 국민 스스로 공론의 장에 참여할 수 있도록 최대한 많은, 그리고 다양한 기회를 제공해야 한다. 이는 곧 통일교육 기능을 홍보·전달에서 의사소통·담론으로의 전환을 의미한다. 이런 ‘의사소통적 통일교육’은 통일 후 북한주민이 새로운 통일체제에 효과적으로 적응하고, 나아가 남북한 주민 간의 사회심리적 간극을 극복하는데 있어서도 반드시 필요하다.

통일교육의 의사소통적 기능을 살리기 위해서는 교육현장에서 참가자들 간의 대화·토의·토론을 촉진해야 한다. 그래서 교육설계에서부터 평가에 이르기까지 교육진행자는 참가자 중심의 교수법, 즉 메타플랜(metaplan)을 적용할 필요가 있다. 그런데 이들 기법은 진행자가 필요에 따라 선택·적용하는 것이지만, 교육단계마다 공통으로, 보조로, 통합적으로 적용하도록 분류할 수도 있다.

따라서 이 책에서는 현장교육에서의 실용도를 높이기 위해 메타플랜을 공통기법, 보조기법, 통합기법으로 분류·설명하고, 이것을 다시 준비, 도입, 전개·산출, 평가 등의 교육단계들과 교차하도록 했다.*

통일교육의 발전과 현황

01

- 1.1. 통일교육의 개념 • 15
 - 1.2. 통일교육의 내용 • 16
 - 1.3. 통일교육의 실행메커니즘 • 20
 - 1.4. 통일교육의 교육방법 • 22
-

01

■ 통일교육의 발전과 현황

1.1. 통일교육의 개념

통일교육은 남북한 통일이라는 미래의 잠재적 변화상황에 대비한 시민교육으로서 그 개념은 대내외 상황의 변화에 따라 시기적으로 달리 설정되어 왔다.

냉전적 세계질서가 지배하던 1980년대 중반까지의 통일교육 개념은 민족의 지상과제인 통일에 대해 올바른 지식의 획득과 진지한 관심, 그리고 합리적 사고를 갖도록 도와주는 국가주도의 국민계도로 이해되었다. 따라서 교육의 중심은 대한민국의 안전보장과 체제보호 그리고 한반도 통일의 현실적 위협요소에 대한 경계심, 특히 반공교육에 모아졌다.

세계질서의 탈냉전화가 시작된 1980년대 후반부터의 통일교육은 조국의 통일이 평화적으로 이루어져야 함을 지적하고, 그것을 위해서는 북한 통일방안의 기만성을 인식하여 그에 대한 비판능력을 충분히 갖추어야 함은 물론, 한국의 통일방안에 대한 신념을 심어주고, 민주적 일체감에 입각한 욕망을 가지고 노력할 것을 강조하는 교육으로 이해되었다.

2000년 6·15남북공동성명 이후 지금까지의 통일교육은 본격적인 남북화해협력과 교류 그리고 공동번영을 위해 국민들에게 보다

적극적이고 폭넓은 통일관을 배양하는 교육으로 바뀌었다. 그래서 국민들로 하여금 통일문제에 대한 다양한 시각을 접하게 하고, 나아가 반대 의견에 대한 아량(tolerance)과 이해의 바탕 위에 대화를 통하여 상호 접근하도록 노력하고 있다.

이처럼 통일교육 개념은 지난 과반세기 동안 지속되어 온 남북분단을 극복하여 민족동질성을 되찾고, 자유와 복지가 민족구성원 모두에게 골고루 실현되는, 곧 통일국가를 대비하고 완성시키는데 요구되는 지식, 태도, 가치관, 사고와 논의능력의 배양, 행위규범과 절차를 국민들에게 이해시키고 습득케 하는 학교 및 시민교육이라고 정의되어 왔다.

말하자면 국민들에게 올바른 ‘통일관’을 배양하여 평화적 통일을 성취하는 데 기여하기 위한 교육이다. 이런 정의는 통일교육지침법에도 명시되어 있다. “자유민주주의에 대한 신념과 민족공동체 의식 및 건전한 안보관을 바탕으로 통일을 이룩하는데 필요한 가치관과 태도의 함양”이 그것이다.

1.2. 통일교육의 내용

통일교육의 내용도 공교육 목표의 테두리 내에서 정해져 왔다. 우리의 공식적 교육목표는 “민주주의 교육의 원칙 아래 민주시민으로서 각 구성원의 개성을 존중하고, 그 구성원들의 자아실현 및 인격 완성을 가능토록 여건을 조성하는 한편, 공동체 속에서 서로 타협하고 협동하는 삶을 통하여 국가사회 발전에 기여할 수 있도록 하는데” 두고 있다.

그러나 실제에서는 이러한 교육목표가 좀처럼 실현되지 못하고, 대신 사회적 지위의 획득수단으로 간주되어 입시위주의 교육으로 전락한 느낌마저 들게 한다. 통일교육 역시 이러한 현실적 제약 속에서 벗어나지 못하였고, 내용면에서도 당대정부의 정책범위를 넘어설 수 없었다.

통일교육의 시작은 현실적으로 거의 반공교육에 집중되었다. 1948년 정부수립 이후 남북한은 상반된 통일이념과 방법을 제시하였고, 그때마다 양측은 상대를 부정하는 자세를 취함으로써 통일 자체에 관심을 보이기보다는 자기체제의 유지와 방어에만 몰두하였다. 이러한 과정에서 남한에서의 통일교육은 반공교육으로 굳어지게 되었다.

반공교육은 사실상 군부세력의 정권유지를 위한 이데올로기로도 기능하였다. 군사정권은 비민주적인 정치체제의 정당성을 반공에 기초한 안보유지에서 찾았기 때문에 반공교육은 통일교육의 중심내용이 되었다. 그 특징을 시기별로 나뉘보면 다음과 같다.

먼저 해방직후에는 동일민족으로서의 결합을 추구하는 정서적 의지가 그 어느 때보다 강했지만, 역사적 현실은 이를 수용하지 못했다. 당시 정부는 공산주의자들이 평화통일의 가능성을 배제하고 오직 폭력만을 추구한다고 간주하여 본질적으로는 북진통일을 표방하였다. 여기서의 통일교육은 무조건적 반공과 경계심에 초점을 두었으며, 특히 6·25전쟁의 직접적 체험은 이를 아무런 거부감 없이 받아들이게 했다.

5·16쿠데타 이후 반공을 국시로 삼으면서 ‘선건설, 후통일’을 표방하고, 통일논의를 위한 협상은 공산주의자들에게 유리한 기회를 제공할 수 있다는 이유로 이를 배제하였다. 이로써 통일교육은 국가

안보 차원에서 반공, 승공, 멸공교육을 강조하였다.

1970년대 이후 국내외 정세의 변화에 따라 북한체제를 정치적 실체로 인정하고 남북대화를 통해 통일문제를 풀어나가겠다는 정책전환과 ‘선평화, 후통일’이라는 정책기조 위에서 평화통일정책을 펴고 남북대화를 추진하기도 했으나, 통일교육의 내용은 여전히 6·25전쟁의 경험을 토대로 공산당에 대한 잔악상을 알게 하며, 아울러 국군에 대한 고마움을 갖도록 하는 데 초점을 두고 있었다.

1980년대 초 ‘민족화합 민주통일방안’ 제시와 함께 남북관계가 보다 발전된 양상으로 나타나기도 했지만, 이때도 역시 반공교육이 통일방안의 정당성에 대한 홍보와 함께 통일교육의 주 내용으로 되었다. 그러나 다른 한편에서는 대학생들과 사회단체들 사이에서 다양한 통일논의들이 전개되기 시작했다.

제6공화국에 들어와서 남한은 국제적 위상의 향상과 통일주도 역량의 증대로 남북관계를 동반자관계로 규정했고, 이에 힘입어 ‘7·7선언’과 ‘한민족공동체 통일방안’을 제시하였다. 이러한 정치환경의 변화에 따라 1986년부터 통일교육도 적대적 반공교육에서 민족공동체적 통일·안보교육으로 전환하여, 통일에 대한 새로운 시각형성과 인식확대에 중점을 두었다. 그래서 교육내용도 통일의지 형성을 위한 교육, 통일분위기 조성을 위한 교육, 통일촉진의 기능적 역할을 위한 교육 등으로 세분화되었다.

과거와 다른 점은 통일의지를 강조하고 반공이데올로기의 편향성 문제를 해소하며, 같은 민족으로서의 북한 동포에 대한 새로운 인식을 함양코자 했던 점이다. 제6공화국 초기부터 시작된 통일안보 교육도 남북한 UN동시가입, 남북기본합의서 채택 그리고 북한동향 등 급변하는 국내외정세와 통일환경 등을 수용코자 하는 자세가 뚜

렛이 보였다(통일교육원 1997).

이 시기의 통일교육 내용을 분류해 보면 통일문제, 북한실상, 민족문화강좌 등 세 가지로 나뉜다. 먼저 통일문제 교육은 남북한 통일정책, 남북관계 현안, 주변정세와 통일환경, 남북교류협력 등을 포함하며, 북한실상 교육은 북한체제의 특성, 북한의 최근동향과 정치·경제·사회문화·군사 등 분야별 실상을 알리는데 중점을 두고 있다. 교양강좌 부분은 민족의 얼과 전통문화 그리고 21세기 한민족의 위상과 진로 등을 담고 있다(통일교육원 1997).

그러나 이후 남북관계의 불안정과 대북정책의 변동 등으로 인해 통일교육의 새로운 의도가 지속적으로 발전되지 못함에 따라 다시 이전처럼 정부의 통일방안을 홍보하고, 대북경계심을 높이는 방향으로 되돌아가는 한계를 보이기도 했다. 특히 독일통일사례가 알려지면서 과도한 통일비용과 심각한 사회심리적·사회경제적 갈등의 발생과 같은 통일 후 통합과정에 대한 부정적 인식이 국민들 사이에 먼저 자리 잡게 됨으로써 통일당위성에 대한 ‘현실적’ 설득과 이해가 통일교육의 중요한 과제로 등장하게 되었다.

무엇보다도 젊은 세대를 중심으로 통일무용론이나 심지어는 반통일의식까지도 퍼질 수 있다는 점에서 더 이상 감성적 민족주의가 아닌, 철저한 실용주의에 기초한 통일 당위성의 제시가 요구되었다.

2000년 남북정상회담에 의한 6·15남북공동성명 이후의 통일교육은 국민들로 하여금 실질적 협력과 교류 그리고 공동번영에 기여할 수 있는 적극적인 통일관 형성에 초점을 두고 있다. 그럼으로써 냉전시대의 ‘배타적’ 대북관에서 화해협력 및 공동번영의 ‘포용적’ 대북관으로 그리고 ‘대립적’ 안보관에서 ‘평화공존적’ 안보관으로 변모시키고자 하였으며 이를 위해 통일문제에 대한 국민의 이해력

과 참여자세를 함양코자 하였다(통일교육원 2000; 2001; 2005).

이 시기에 들어와서는 특히 시민단체들의 통일교육 활동이 두드러지는데(이금순 2004), 이들 통일교육의 지향점은 흡수통일을 지양하고, 북한을 남한과 동등한 실체로 인정한 조건 위에서 점진적으로 교류·협력하며, 이를 통해 궁극적으로는 민족재결합을 실현하자는데 초점을 두고 있다. 특히 금강산관광과 개성공단이 본격 가동됨에 따라 통일교육은 이것을 통일의 실용주의적 접근사례로 알고 있다. 같은 맥락에서 개혁개방을 위한 북한의 법률 및 제도의 변화도 교육의 주제로 취급된다.¹⁾

이처럼 우리의 통일교육은 공공기관이든 시민·사회단체든 구별 없이 통일을 향한 남북화해협력과 한반도 주변정세 및 북한내부의 변화 그리고 통일 후 변화상황에 대한 정확한 이해와 이에 기초한 제도적·심리적 적응 등에 중점을 두고 있음을 본다.

1.3. 통일교육의 실행메커니즘

통일교육의 실행메커니즘을 살펴보면, 해방 후부터 1970년대 초까지는 주로 정규 교육과정을 통한 통일교육에 중점을 두었으며, 일반시민들을 대상으로 한 통일교육은 영화뉴스, 정부홍보물 그리고 귀순자 강연회 등을 통해 이루어졌다. 1972년 5월에 통일연수소가 발족함에 따라 통일교육은 정규교육과정 외에도 시민교육과정에서

① 최근엔 교육대상의 외연 확대라는 측면에서 통일교육원은 재외동포들에 대한 통일교육도 모색하고 있다(강석승 2006). 이 경우, 정부 통일정책의 홍보와 이해 말고도, 역으로 지역 및 지구촌 차원의 통일문제 인식이라는 피드백 효과도 기대해 볼 수 있다.

의 통일교육이 정식으로 이루어지게 되었다. 이로써 대국민 통일교육은 1996년 12월 개칭된 통일교육원을 통한 정부의 통일교육과 시민단체들이 주체가 되어 실시하는 자율적 통일교육으로 병립하게 되었다.

국민통일교육기관으로서 통일교육원은 사회 각계각층의 지도급 인사와 공무원들에게 통일문제에 관한 연수를 담당하고 있으며, 나아가 사회통일교육의 담당자들을 양성·지원하고 그리고 학교통일교육의 담당교사들을 정기연수한다. 그 외 통일교육을 위한 지침서와 다양한 교재, 자료들을 개발·보급하고 있다.

한편, 시민단체들도 통일교육을 위한 대국민강좌를 자율적으로 개설·운영하고 있다. 특히 행정자치부의 ‘비영리민간단체지원법’에 의해 실시되는 통일교육 프로그램에는 ‘한국자유총연맹’에서부터 ‘6·15공동선언 실현과 한반도평화를 위한 통일연대’에 이르기까지 중앙과 지방의 수많은 시민단체들이 참여한다.

그 외 정부부처가 산하단체를 통해 실시하는 통일 관련 교육사업, 문화사업 혹은 남북한 교류·협력사업에도 여러 시민단체들이 참여한다(한만길 외 2003). 통일부가 ‘통일교육지원법’에 의해 ‘통일교육협의회’를 지원하는 것도 이 경우에 속하며, 형식은 다르지만 통일부의 ‘하나원’ 교육프로그램이나 행정자치부의 이북5도청 통일교육에도 시민단체들이 참가하고 있으며, 교육내용도 북한이해부터 평화교육에 이르기까지 다양하다. 이밖에 공익단체나 종교단체, 노동조합, 교사단체, 대학생단체 등에서 실시하는 통일강좌도 있다.

1.4. 통일교육의 교육방법

통일교육의 교수법은 과거나 지금이나 크게 달라진 것이 없다. 여전히 강사 중심의 강의·강연에 크게 의존하고 있다. 이는 교육주체나 정부가 자신의 통일 관련 정보·정책·시각을 교육 참가자들에게 전달하는 데만 무게를 두고 있기 때문이다. 이러한 경향은 학교와 사회의 통일교육에서 모두 나타난다.

강의·강연중심의 전달식 교수법이 갖는 약점은 학습자들의 적극적 참여나 관심을 끌기가 어렵다는 점과 학습자 상호 간은 물론이고 교육자와 학습자 간의 의견교환이나 토의·토론이 원활하게 이뤄지지 못한다는 데 있다.

다시 말해서 학습자 간의 상호작용(interaction)을 가져오기가 어렵기 때문에 여기서는 인지주의나 구성주의 학습에서 말하는 학습자 개인의 인지구조 변화나 주관적 의미창출이 거의 불가능해진다.²⁾

그래서 최근에는 통일교육원 등 통일관련 교육기관이나 사회단체들이 교육지침서를 비롯하여 다양한 교재들을 개발·보급하면서 학

② 일반적으로 학습이론은 행동주의, 인지주의, 구성주의 등에 기초하여 분류된다. 행동주의에서는 학습을 ‘외적 환경변화에 따른 학습자의 행동변화’로 본다. 다시 말해서 바람직한 행동을 학습시키기 위해서는 바로 그런 행동을 유발시킬 수 있는 긍정적인 자극을 제공해야 한다는 입장이다. 반면, 인지주의에서의 학습은 ‘학습정보의 처리과정을 거쳐 학습자의 머리 속 지식이 변화하는 것’, 즉 학습자 내부의 인지구조 변화를 말한다. 그래서 외부로부터 받아들인 정보를 자신의 인지구조 속에 포함시키는 일련의 과정을 말한다. 외적 환경으로부터의 자극을 중요시하는 행동주의와는 달리 인지주의는 학습자를 능동적인 존재로 파악하고, 학습자 스스로의 동기를 중요시한다. 한편, 객관주의의 상대개념인 구성주의도 학습을 인지주의와 같은 맥락에서 ‘학습자의 능동적인 지식구성 과정’으로 파악한다. 그러나 여기서는 정보의 처리과정에 그치지 않고, 개인적 경험에 근거한 지식의 주관적 의미 부여까지 강조한다. 그래서 같은 내용을 배웠다 하더라도 개별 학습자가 얻은 지식의 의미는 모두 달라질 수 있다고 본다.

습자의 동기유발과 참여유도를 강조하고 있다. 그리고 현장에서 응용할 수 있도록 몇 가지 교수법 매뉴얼까지 내놓았다.

그러나 교수법의 도식성과 정형성으로 인해 현장 교육자들이 실제 사용하기에는 부적합한 경우가 많다.³⁾ 특히 시간과 장소, 대상, 시설, 예산 등이 다양하고 그리고 내용적으로도 포괄적일 수밖에 없는 사회통일교육의 현장에서 제시된 모델을 그대로 적용하기에는 무리가 따른다.*

③ “학교통일교육 전문가와 현장교사들의 많은 노력을 통해 참신한 통일교육 교수-학습모형이 개발·제시되는 경우에도 교수법의 이론적 정당화·타당성의 논증에만 집착함으로써 모형과 실제 수업지도안과의 유기적 연계의 결여, 미국식 교수-학습모형의 무리한 적용 등의 문제를 노정하여 왔다.”(오기성 외 2002. 1).

통일교육에 대한 새로운 도전과 과제

- 2.1. 민주시민교육으로서의 통일교육 • 27
- 2.2. 의사소통교육으로서의 통일교육 • 30
- 2.3. 의사소통적 통일교육의 방법 • 36

02

■ 통일교육에 대한 새로운 도전과 과제

2.1. 민주시민교육으로서의 통일교육

통일교육이 분단국가에서 실시되어야 하는 이유는 먼저 통일의 당위성에서 찾아진다. 그래서 통일교육은 일차적으로 통일의 당위성을 인식시키는 데 중점을 두고 있다. 통일의 당위성은 크게 정서적인(emotional) 측면과 현실적인(material) 측면의 두 가지 요소에서 비롯된다.

먼저 정서적 측면의 동기란 혈연공동체 의식에 기초한 인간의 결집본능을 의미하는 것으로 민족동질성 회복을 위한 각종 문화교류와 이산가족상봉 등은 바로 이 범주에 속한다.

현실적인 동기에서 비롯된 통일의 당위성은 보다 다양하고 복잡하다. 구체적으로는 ① 세계시장의 경쟁에서 민족이 생존하고 번영해 나가기 위해서는 기존의 소모적 남북대결을 청산하고 민족역량을 한 곳에 집결해야 한다는 점, ② 민족경제의 남북 불균형을 해소하고 민족전체의 균형적 발전을 도모해야 한다는 점, ③ 북한 동포에 대한 인권탄압을 중지시키고 정치적 자유권과 생존기본권을 부여해 줘야 한다는 점, ④ 동북아평화의 불안요소를 제거하여 이 지역은 물론이고 세계의 평화·안보에 기여해야 한다는 점, ⑤ 분단으로부터 발생하는 불리한 국제적 위상을 청산하고 보다 자주적인 국

가입지를 확립해야 한다는 점 등을 꼽을 수 있다.

통일이 실현된 이후의 통일교육은 통일국가를 완성하고 민족동질성을 회복하는, 다시 말해서 통일 후 통합과정에서 요구되는 지식, 행태, 가치관, 의식, 규범 등을 국민들에게 미리 이해·습득하게 하는 과제도 안고 있다. 이를 위해 남한 국민들은 통일 이전에 이미 완성된 민주시민이어야 한다. 여기서 또한 통일교육의 새로운 과제가 주어진다(박병석 1997).

독일의 경우에서 보듯이 통일 후의 통합과정은 모든 분야에서 오랜 시간과 많은 인내를 요구한다.

남북한이 한 체제로 통합된 상황을 고려한 통일교육은 근본적으로 민주주의 교육이며, 아울러 단일체제에 대한 남북한 주민의 올바른 정치사회화를 유도하는 교육이다. 그래서 독일은 분단 후부터 시민교육의 형태로 정치교육(Politische Bildung)을 실시해 왔다. 하지만 독일의 정치교육은 굳이 통일과 관련지우지 않은 채 실시해 온 포괄적 의미의 민주시민교육이다(박병석 1994; 2002a). 바로 이 점에서 통일주제에만 집중하는 우리의 통일교육과 다르다.

우리에게 있어 통일교육이란 용어는 이미 익숙해져 있지만, 정치교육개념은 아직 생소한 편이며, 간혹 정권홍보교육 정도로 오인되는 경우도 있다.

앞서 지적했듯이 통일교육은 통일이라는 한정된 변화상황을 전제하여 제도·법률 중심의 기능주의적 국가통합과 민족동류의식의 회복에 일차 목적을 둔다. 그러므로 국민 개개인의 민주주의의식·행태·적응 그리고 역사인식 및 판단, 통일 후에는 양측 주민 간의 상호이해와 사회적 연대의식에 역점을 둔 독일의 정치교육과는 큰 차이가 있다.

교육효과의 측면에서 볼 때, 독일의 정치교육도 결국 통일이라는 변화된 상황에 양독 주민이 적응하는데 있어 크게 기여했다는 점에서 광의의 통일교육으로 볼 수 있다. 하지만 접근방식과 초점이 크게 다르다.

독일의 정치교육은 바이마르공화국의 분방한 자유주의와 히틀러의 전체주의에 대한 시민들의 비판의식을 함양시킴으로써 스스로 판단·정리하게 하고, 자율적인 민주시민 의식의 고취를 통해 전후의 새로운 자유민주주의 체제에 능동적으로 적응토록 했으며, 통일 후에는 동독시민들로 하여금 서독체제에 조속히 적응케 하고, 아울러 동서독 시민들의 상호 이해를 통해 사회심리적 간극을 좁혀 주고자 노력해 왔다.

정치교육의 필요성은 독일 못지않게 우리에게도 있다. 해방 후 외부로부터 들어온 우리의 자유민주주의체제는 제도개혁과 국민의식간의 괴리 속에 아직까지 공고화되지 못하고 있다. 군사정부 이후 세 차례의 민간 대통령이 재임했지만, 전근대적 정치행태는 정치인을 포함한 국민 개개인들 사이에서 여전히 남아있음을 본다.

또한 ‘색깔논쟁’이라 불리는 이념적 괴리로 인해 해방 전후와 한국전쟁을 둘러싼 이념논쟁도 아직 존재하고 있다. 이런 상황에서 우리 민주주의의 공고화는 무엇보다도 국민 개개인의 의식과 행태가 자유민주주의적으로 틀지어지기를 요구한다. 과반세기에 걸쳐 자유민주주의를 경험해온 우리 국민의 정치행태가 이처럼 전근대성과 이념적 혼란을 완전히 벗어나지 못하고 있음을 감안할 때, 통일 후 북반 주민들이 겪을 통일체제에 대한 당혹과 방황은 어렵잖게 추측할 수 있다. 이런 문제는 공산체제 붕괴 후 새로이 자유민주주의를 수용한 동구권 국가들에서 예외 없이 나타났다. 오히려 이들에게는

최소한 이념적 갈등만큼은 미리 정리되었다는 점에서 우리의 경우보다 안정적이라고 말할 수도 있다.

통일교육은 바로 이런 경험을 간과해선 안 된다. 오로지 기능주의적 차원에서 제도통합과 이를 위한 정보전달에만 치중한다면, 실질적 통합, 즉 내적 통합은 상당히 어려워진다.

따라서 통일교육은 독일의 정치교육, 곧 민주시민교육의 성격을 띠어야 한다. 민주시민으로서의 의식과 행태를 체득하는 것은 곧 자유민주주의에 적응하는 필수 조건이기 때문이다. 그렇지 않을 경우 역사의 수레바퀴가 거꾸로 돌아가도, 이를 막을 수 없는 상황에 빠져들 수 있다.

나치독재를 경험한 독일은 바로 이러한 이유에서 정치교육을 실시했으며, 이를 통해 시민들에게 확고한 민주시민의식과 철저한 역사의식을 심어주고자 노력해왔다.

이제 통일교육은 제도·법률뿐만 아니라, 일반시민들의 민주적 행태·사고·습관·의식·생활방식 등의 습득에도 많은 비중을 뒀야 한다. 그리고 교육효과를 높이기 위해 교육의 실행메커니즘과 방법도 재고해야 한다. 실행메커니즘에서는 정치적 중립성 보장이 중요하며, 방법론에서는 국민 상호간 그리고 국민과 정부 간의 원활한 의사소통이 관건이다. 말하자면 통일교육은 국민 사이에서 자유로운 의사소통의 통로로 기능해야 한다는 뜻이다.

2.2. 의사소통교육으로서의 통일교육

인간의 의사소통은 단순히 송신자로부터 수신자로의 직선적·일

방향적 과정이 아니라, 상호작용적·순환적이라는 점에서 항상 사회문화적 맥락에서 발생한다(Shannon/Weaver 1963; Sloane/Wyner 1993). 특히 언어에 의한 상징적 의사소통으로 인해 문화적 성격과 형태를 띠게 된다. 이질적 문화영역 간의 의사소통이 쉽지 않은 것은 바로 이 점을 말해준다.

동일문화권이라 할지라도 계급·계층, 지역, 섹터 등 사회적 영역에 따라 기호와 메시지의 의미가 달라 의미론적 소음(noise)이 발생하는 것을 볼 수 있다. 앞서 언급한 것처럼, 정치·경제시스템과도 깊게 얽혀져 있어서 이로부터도 많은 영향을 받는다(박병석 2004).

의사소통의 개념과 기능은 학자들에 따라 워낙 다양하게 정의되고 있어서 일목요연하게 정리된 것은 없다. 그 가운데 주요 내용을 나열하면, ‘정보를 전달하고 반응을 끌어내는 것’, ‘정보·사고·태도를 공유하는 것’, ‘행동요소나 생활양식을 공유하는 것’, ‘상호이해·교통하는 것’, ‘어떤 사람·집단으로부터 다른 사람·집단에게 상징을 통하여 정보를 전달하는 것’, ‘메시지에 의한 사회적 상호작용’ 등과 같다.

결국 인간의 의사소통이란 ‘사람들이 무엇인가를 공유하는 행위’를 말하며, 이를 통해 사회 전체적으로는 ‘사회통제’, ‘구성원의 사회화와 통합’, ‘문화의 창조·향유·계승’ 기능을 수행하는 것이다.

이처럼 의사소통은 단순한 기호학적 기능을 넘어 공공성의 기능을 갖는다. 여기서의 공공성은 공공의 의사소통을 통해 만들어지는 것으로 모든 사람들로부터 일정한 의미를 획득한 공론을 의미한다.

본 글에서도 의사소통의 의미에 대해 일차적으로 시민교육 내지는 사회교육적 관점에서 ‘생활세계’ 개념에 눈을 돌림으로써 ‘의사소통적 통일교육’의 논의영역을 확보하고자 한다.

사회구성원이 의사소통능력을 가져야 하는 당위성은 여러 가지 측면에서 찾아진다. 먼저 개인적 차원에서는 자아의식과 참여의식, 설득력을 갖추게 하며, 상대방 의견에 대해 예민하게 반응하면서도 상호 건설적으로 소통할 수 있게 한다. 사회 전체적으로는 공동의사형성을 위한 공론과정이 이들 구성원들에게 부과된 체제(System)로부터의 압박과 한계를 뛰어 넘어⁴⁾ 자유롭게 전개될 수 있으며,⁵⁾ 아울러 체제와 생활세계(Lebenswelt)의 연결을 위한 학습과정이 그 만큼 더 확대된 공간 위에서 진행될 수 있다. 시스템의 대칭영역으로 파악되는 생활세계는 문화, 사회, 인격이라는 구조적 구성요소들로 지탱되는 영역이다.

문화는 의사소통 참여자들로 하여금 어떤 대상물에 대해 이해와 해석을 가능케 하는 지식의 저장물이고, 사회는 집단적 소속감과 유대감을 지켜줄 수 있는 정당한 질서이며, 인격은 언어 및 행위능력을 갖추게 하여 이해과정에 참여할 수 있도록 하고, 나아가 자신의 정체성을 주장할 수 있게 한다(Habermas 1981; Park 1991).

그런데 사회의 과도한 분화와 복잡성 그리고 다원적 생활형식과 가치·규범 등으로 인해 문화적 정체성 상실과 각 개인에 대한 정향성(Orientation) 위기가 발생하게 되어 마침내 공통체로서의 상황 설정이나 정체성 형성도 어렵게 만들었다(Richter 1996).

이런 문제에 직면하여 어떤 사회적 계몽활동을 전개코자 할 때 중요한 것은 바로 생활세계의 특성에 상응하여 의사소통 참여자(학습

④ 막스 베버 연구로 유명한 룽은 이것을 '초사회화(超社會化)의 한계'로 표현한다(Wrong 1970).

⑤ 고프만은 이런 전개 상황을 가리켜 '연극적 전개'라고 말한다(Goffman 1986).

자)의 정체성을 형성하는데 기여할 수 있어야 한다는 점이다.

따라서 첫째, ‘문화’ 차원에서 참여자(학습자)의 문화이입의 가능성을 열어줘야 한다. 참여자로 하여금 생활세계의 구조와 대상, 문제 등에 대한 성찰력을 갖도록 하여 과도한 복잡성으로 인한 문화적 정향성 상실을 막도록 해야 한다.

둘째, ‘사회’ 차원에서는 참여자의 사회적 행위능력을 함양하고, 담론적 의사형성과정에 참여할 수 있도록 해야 한다. 그래서 저마다 접근할 수 있는 생활세계에서 사회적 통합과정에 참여케 한다. 그럼으로써 사적 영역과 공적 영역을 분별케 하고, 상호이해 지향의 의사소통행위와 목적 지향의 도구적 행위(전략적 행위) 능력을 학습토록 한다. 즉 서로 다른 행위영역의 사회적, 문화적 규범·가치를 구분해서 인식·성찰할 수 있게 한다.

셋째, ‘인격’ 차원에서는 참여자의 행태와 의식이 사회적으로 얼마만큼 깊이 개입되어 있고, 또 반대로 정형화되어 있는가를 자각하게 하는 데 중점을 둔다. 일종의 자기반성의 기회를 주는 것이다. 이런 과정은 의사소통교육을 위한 ‘구성주의적’ 학습의 준거점이 된다.

기술한 것처럼 의사소통적 통일교육이 민주시민교육의 범주에서 그리고 생활세계의 구조적 요소에 부응한 통합과제 해결에서 제 의미를 찾으려면 어떻게 해야 할까? 우선 교육의 방향과 방법의 측면에서 고려해 볼 필요가 있다.

시스템과 생활세계의 연계에 초점을 맞춘 통일교육의 범주에서 그 하위개념(sub-concept)인 의사소통적 통일교육도 위에서 지적한 생활세계의 세 가지 구조에 부응하여 각 교육과제를 수행할 필요가 있으며, 그럼으로써 생활세계에서의 정체성과 연대감을 찾고, 아울러 이를 공고화 하는 데 중점을 뒤야한다.

이러한 관계에서 의사소통적 통일교육은 공동체의 통일문화 형성에도 기여해야 한다. 여기서의 통일문화란 두 가지 차원에서 이해될 수 있다. 하나는 남한 국민들의 통일의 당위성에 대한 공통된 인식 자체를 말하며, 다른 하나는 현재 혹은 미래에도 남북한 주민들이 생활세계 영역에서 공유 혹은 공감할 수 있는 문화적 요소를 의미한다. 전자는 남한 국민들의 통일의 당위성에 대한 공통된 인식을 끌어내는 것이며, 후자는 현재 혹은 미래에도 남북한 주민들이 생활세계 영역에서 공유 혹은 공감할 수 있는 문화적 요소를 의미한다. 그래서 전자는 남한 내의 지역, 세대, 섹터, 가치, 성별의 차이를 넘어선 의식적 무장에 대한 욕구에서, 후자는 대립한 남북한 관계에서 비정치적 교류협력의 토대 및 매개체 역할에 대한 기대감에서 비롯되었다고 볼 수 있다.

현실적으로 후자의 기대감은 시스템에 의한 생활세계의 ‘식민화’, 더군다나 반세기 동안 상반된 체제의 ‘의도적 영향’을 고려할 경우, 이미 채워지기 어렵다. 이것은 한반도를 둘러싼 국가외적 조건에서 더욱 그렇다. 결국 우리에게 주어진 선택범위는 대다수 남한 국민의 정서적 혹은 규범적 요구와는 반대로, 남북한 교류의 매개체로서 통일문화의 추구보다는, 남한 내에서의 통일에 대한 인식공유에 있는 것으로 보인다.

이는 새터민의 남한생활행태를 보면 쉽게 나타난다. 이들은 북한의 사회주의 생활권을 탈출하고 자유민주주의와 시장경제를 선택해 남한으로 들어온 사람들이다. 입국 후 이들은 남한사회의 시스템과 생활세계에 동시에 적응해야 하는 과제를 안게 되었다. 하지만 이들은 남한 이웃들에게서 동족으로서의 민족적 동질감, 즉 생활세계에서의 문화적 공유요소는 그렇게 쉽게 찾아지지 않았다. 언어, 음식,

의복, 행태, 사고방식, 종교 등 거의 모든 면에서 이질감을 느껴야만 했다(통일부 2004).

문제는 이러한 이질감이 시스템의 통일이 이루어지지 않은 상태에서 독립적으로 서로 다른 두 개의 생활세계 영역 간에 교류와 접촉이 이루어진다고 하여 해소될 수 있는 것이 아니라는 점이다. 이것은 독일의 사례에서도 잘 나타난다. 통일 이전에 가족방문과 문화·방송교류 등이 활발히 있었지만, 통일 후 나타나는 생활세계에서의 사회심리적 간극은 여전히 남아있음을 본다.

이러한 간극은 반드시 사회경제적 요인에 기인하는 것은 아니며, 오히려 반세기 동안의 상반된 시스템에 의한 정형화 영향에 훨씬 더 큰 원인이 있는 것으로 나타난다.

앞서 서술했듯이 우리의 통일의지는 일차적으로 우리의 생활세계에서 구축되어야 할 과제이다. 그런데 이런 과제의 설정, 즉 통일의 당위성에 대한 동의도 아직은 국민들 사이에서 ‘자생적으로’ 획득된 것이라기보다는 정부나 언론매체의 ‘판단’에 의한 ‘교화’에 의해 이뤄졌던 것으로 볼 수 있다.

이런 한계를 인식하고 최근 통일교육원을 중심으로 국민참여를 중요시 하는 통일교육을 강조하고 있다. 하지만 이런 인식이 사회통일교육의 교수방법으로까지 이어져서 실제 활용되는 경우는 드물다.⁶⁾

이러한 상황은 그간 통일교육이나 통일 관련 공론형성 과정이 얼마만큼 생활세계에서 유리된 채 전개되어 왔는가를 보여주는 것이다. 말하자면 앞서 언급한 공동체 구성원간의 진지한 의사소통과정이 없

⑥ 통일교육원이 발간한 「통일교육교수법과 그 실제」(2001)와 「즐거운 초등학교 통일교육」(2003)과 같은 학교용 교재는 실제 학교 통일교육에서 유용하게 활용되고 있다.

이 정부정책의 전달과 홍보 중심으로 교육이 이뤄져왔다는 의미다.

민주화가 많이 진전된 오늘날에도 이런 문제는 크게 개선된 게 없어 보인다. 오히려 진보성향의 정부정책이 광범위한 사회적 피드백을 거치지 않은 채 추진됨으로써 ‘보혁 갈등’이 표면화되고, 그 결과 통일정책에 대한 국민적 합의가 더 어려워진지도 모른다. 이런 어려움은 통일문제에만 국한되지 않고 지역사회, 국가, 지구촌의 이슈에까지 연계되어 나타난다. 이는 그만큼 상시적 의사소통의 기회, 다시 말해서 ‘탈지배적’ 공론의 장이 크게 부족하였음을 말해주는 것이다.

이런 의미에서 통일교육은 의사소통의 장, 즉 민주시민교육의 기능도 수행하지 않으면 안 된다.

2.3. 의사소통적 통일교육의 방법

의사소통이 전개되는 통로로서, 동시에 앞서 언급한 의사소통기능을 수행하는 실천적 메커니즘(operative mechanism)으로서 시민교육, 즉 ‘의사소통적 통일교육’을 생각한다면 과연 어떤 방법으로 실행해야 보다 효과적일까?

이 물음과 관련하여 논의할 수 있는 범위는 교육체계에서부터 교육평가에 이르기까지 매우 광범위할 것이다. 먼저 교육체계의 경우 공동체구성원의 거의 모든 계층을 대상으로, 그것도 예산이 뒷받침된다면 상시로 교육이 가능하다는 점에서 의사소통적 교육으로 기능을 수행하는 데 큰 문제가 없을 것이다.

이런 하드웨어의 조건과 함께 통일교육이 의사소통적 기능을 수

행할 수 있도록 하는 교육의 소프트웨어적 측면, 예로서 교육프로그램이나, 교육진행, 교수법 등도 제대로 갖춰져야 한다. 특히 의사소통적 교수법은 교육자로부터 참가자로의 일방적 전달(indoctrination, manipulation)이 아닌, 참가자 간의 상호작용을 가져와야 하기 때문에 결정적 의미를 지닌다. 말하자면 상호 교호적 의사소통방식(interactive communication, discourse)의 적용을 통해 참가자들의 적극적 참여와 의사표현·교환을 유도하여, 궁극에는 ‘탈지배적’ 공론형성을 도모해야 한다(박병석 2005a; 2005b).

교육참가자 중심의 의사소통적 통일교육을 실천하기 위해 여기서는 메타플랜을 활용한다.⁷⁾ 메타플랜의 개념을 살펴보면, 우선 메타(meta)는 어원상 희랍어의 ‘뒤, 다음, 주위’ 등의 의미를 가진 접두어이다. ‘주위’의 의미와 ‘형상’이라는 의미가 합쳐져서 metamorphose(변형)라는 단어가 생성되었듯이 마찬가지로 방법으로 metaplan이라는 합성어가 만들어졌으며, 그 의미도 ‘변화, 전환을 위한 계획’을 가리키게 되었다(박병석 2002b). 이로써 메타플랜은 그룹간 대화를 보다 효과적으로 전개하기 위한 수단을 의미하며, 내적으로는 두 가지 장점을 지닌 것으로 평가된다.

첫째, 시간절약형의 합리적 방법으로 기존의 대화형태보다 훨씬 신속히 일정한 결과로 도달케 한다.

둘째, 참가자들을 그룹작업과정에 매우 밀접히 연관시켜 각각의 의견을 바탕으로 공동의 결과에 도달토록 한다.

⑦ 메타플랜(metaplan)은 우리말로 참여식교수법, 모둠학습법, 집단토의법, 그룹워크방법, 모더레이션 방법 등으로 다양하게 불린다. 이렇게 다양하게 불리는 이유는 사용자가 이것을 어떤 목적으로 활용하는가에 따라 달라지기 때문이다.

결국 메타플랜이란 그룹 간 대화를 시청각자료로 가시화하고, 의견 차이를 명확히 들어낼 수 있는 논의·질문을 통해 상호작용을 이끌어내며, 아울러 토론을 생산적 결론으로 도달케 하는 다양한 방법론적 기법을 말한다. 그래서 메타플랜은 교육진행자에겐 모더레이션 방법, 교육참가자에겐 집단토의법·그룹워크방법 등으로 간주된다.

→ 메타플랜의 기법은 크게 세 가지 분야로 나눌 수 있다.

- 1 시각화기법(visualization)
- 2 상호작용기법(interaction)
- 3 드라마기법(dramaturgical planning)

시각화기법은 대화의 주요 내용들을 그룹별로 가시화하여 대화내용을 공동으로 정리하고, 나아가 향후 대화방향을 결정한다. 상호작용기법은 참가자들 간의 대화를 생생하게 그리고 생산적으로 이끌어주고, 아울러 진지한 토론을 가능케 한다. 드라마기법은 정해진 목표를 향해 참가자들이 일관성 있게 대화하도록 하며, 또한 진행자가 조별 대화과정을 면밀히 검토하는 데도 도움을 준다.*

의사소통적 통일교육의 매뉴얼

03

- 3.1. 준비단계 • 43
- 3.2. 도입단계 • 55
- 3.3. 전개 · 산출단계 • 66
- 3.4. 평가단계 • 134

03

■ 의사소통적 통일교육의 매뉴얼

→ 현장교육에서의 효용성을 높이기 위해 메타플랜의 개별 기법에 대한 설명은 다음과 같이 한다.

- 1 교육진행자에게 가능한 한 자율적 활용공간을 많이 준다.
- 2 누구나 쉽게 적용·수용·활용할 수 있도록 진행절차를 단순화한다.
- 3 교육여건·시설·교구재의 차이에 크게 구애받지 않도록 한다.
- 4 거의 모든 연령·분야·계층의 학습자들에게 적용할 수 있도록 한다.
- 5 최소한의 비용으로 실행할 수 있도록 한다.
- 6 통일 관련 거의 모든 테마에 적용할 수 있도록 한다.
- 7 상황에 따라 단계적 내지는 압축적 교육진행이 가능토록 한다

메타플랜은 교육준비·도입·전개·산출·평가 등 단계별 적용 기법의 종류에 따라 공통, 보조, 통합기법 등으로 나뉘볼 수 있다.

공통기법은 준비, 도입, 평가단계에서 공통으로 적용하고, 보조기법은 교육이 시작된 후부터 필요에 따라 선택·활용할 수 있으며, 통합기법은 도입·전개·산출·평가단계를 하나의 기법에 담아 적용한다.

● 단계별 적용기법의 선택

기법 단계	공통기법 (마이크로micro 기법)	보조기법 (마이크로 혹은 메조meso 기법)	통합기법 (매크로macro 기법)
준비	○		
도입	○	○ ○ ○ ○	
전개		○ ○ ○ ○	
산출		○ ○ ○ ○	○
평가	○	○ ○ ○ ○	

● 단계별 적용기법의 목적 및 효과

단계	적용기법	목적 및 효과
준비	〈공통기법〉 - 교육시설 - 교육기자재 - 좌석배치 등	모더레이션기법(틀박스), 핀보드(화이트보드), 전지(소포지), 빔프로젝트, OHP, 컴퓨터(노트북), 음향시설 등의 교육기자재를 준비하고, 좌석배치(번형가능여부)를 확인하여 교육진행에 문제가 없도록 한다.
도입	- 아이스브레이킹 - 조편성 - 팀워크다지기 등	교육주제로 진입하기 전에 참가자들의 긴장감과 서먹함을 없애고 대화와 의견교환이 자유롭게 이루어지도록 준비하며, 아울러 그룹워크에 필요한 팀워크를 강화한다.
전개	〈통합기법〉 +〈보조기법〉 - 개념연상 - 강의 등 - 베어링대화 등	교육주제에 대한 참가자들의 의견을 간단히 표현토록 하여 자연스럽게 교육주제에 들어가며, 이후의 효과적 그룹워크를 위한 최소한의 사전지식·정보습득을 가능케 한다. 상호작용·드라마기법 등으로 교육주제에 대한 참가자들의 사고와 관심을 증대시켜 그것을 글, 행동, 상징물 등으로 가시화하고, 동시에 문제의 원인·현상·결과의 인식에 중점을 둔다.
산출	+〈보조기법〉 - 브레인라이팅 등	제기된 문제들을 몇 가지 이슈로 집중시켜 정리하며, 이를 토대로 갈등·난제를 극복·해결할 수 있는 평면적·수직적 대안과 방법들을 찾아보고, 지금부터 당장 실행해야 할 과제들을 설정케 한다.
평가	+〈공통기법〉 +〈보조기법〉 - 설문조사 등	교육과정에 대한 소감을 가능한 한 여과 없이 표현토록 하여 이후의 교육설계에 반영토록 한다.

3.1. 준비단계

교육은 기본적으로 계획·실행·평가의 순서로 이루어진다. 준비 단계에서 만들어지는 교육계획은 교수방법, 교육규정, 개인적 교육 스타일 등의 상호관계 속에서 교육의 조건, 범위, 순서를 결정한다. 그러나 참가자들의 의사소통과 담론에 의존하고, 또 이를 지향하는 의사소통적 통일교육에서는 교육계획 및 내용설계가 상대적으로 유연하며, 상황 중심적이다.

그래서 이런 통일교육의 효과는 진행자의 준비정도와 진행방법에 크게 의존하는만큼 진행자의 역할은 중요하다. 일단 진행자는 교육 중에 수많은 요구에 직면하게 된다. 그때마다 전문지식과 유연한 방법으로 대처해야 한다. 특히 다양한 교수법들을 적용하게 되면, 자칫 방법 이외의 측면들은 소홀하게 되어 주객이 전도될 수 있다.

그러므로 방법은 교육과정의 전체가 아니라, 일부분에 불과할 뿐이라는 점을 기억해야 한다. 또한 진정한 학습은 모든 참가자들이 어떤 위압감도 느끼지 않을 때에만 가능하며 개개인의 유지, 안정 혹은 발전을 가져올 수 있도록 하는 학습이 되어야 한다. 이러한 교육준비의 관점에서 먼저 의사소통적 통일을 위한 주요 교육시설과 교구재 및 다양한 좌석배치 형태를 소개한다(박병석 2002b).

3.1.1. 교육기자재

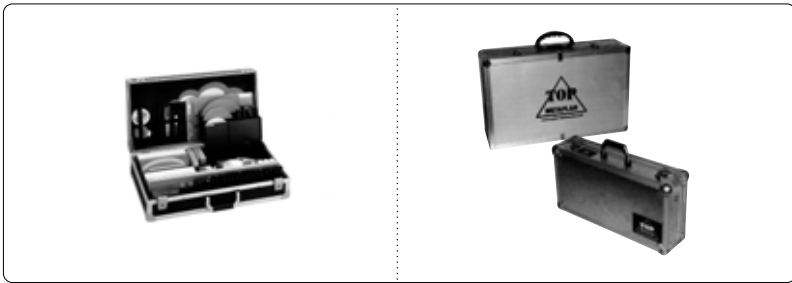
메타플랜의 효력과 매력은 재미있는 의사교환 기법을 동원하여 교육참가자들을 토론에 적극 참가하도록 움직이는 데 있다. 이러한

교육방법은 근본적으로 두 가지 과제를 안고 진행된다. 첫째는 교육 참가자들을 조직차원에서 서로 연계시켜 그룹별 상호작용과 의사소통을 이루어지게 해야 한다. 둘째는 교육내용을 효과적으로 전달해야 한다.

교육기자재의 선택과 활용에서도 바로 이 두 측면을 동시에 고려해야 한다. 그래서 교구들은 특별한 기교나 요술을 부려서 이상한 호기심을 유발하도록 하는 데 쓰여서는 안 된다. 교구는 반드시 필요한 때에만 쓰도록 하고, 그보다 더 간편하고 직접적인 방법이 있다면 그것을 사용하도록 한다.

다음에는 이런 교육에 필요한 교육기자재들을 살펴보기로 한다.

1 모더레이션가방



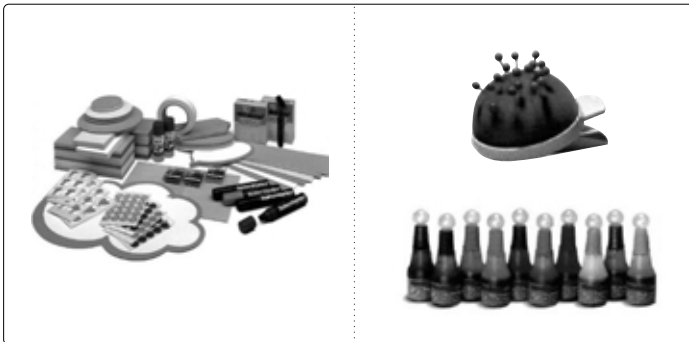
툴박스(tool box)로도 불리는 모더레이션가방은 메타플랜을 활용한 그룹워크에서 반드시 갖추어야 할 교구이며, 여기에는 모더레이션카드에서부터 핀에 이르기까지 다양한 소도구와 재료들을 탑재하고 있다.

그래서 각급 학교의 사회과 교육, 유치원의 유아교육, 시민·사회단체의 민주시민교육, 인성교육, 청소년리더십 훈련, 자원봉사자 교육, 직장에서의 각종 연수 등에서 참여식 방법을 활용할 수 있게 한다.

특히 메타플랜을 사용하는 전문 모더레이터들에게는 없어서는 안 될 제1필수품이다. 내용물은 다음과 같다.

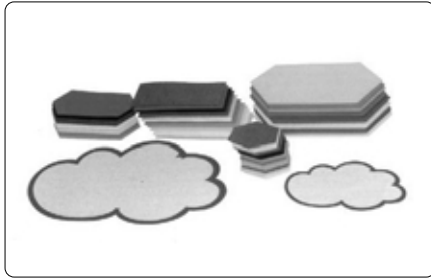
- 모더레이션카드 7종 10색상(다음 단원 참조)
- 스티커라벨 5종
- 핀 3종 3통
- 화이트보드용 자석 24개
- 마크펜 3색상 10세트
- 수성 싸인펜 3색 12개
- 풀 3종 12개, 크레파스 1세트
- 가위 4개
- 학습용 칼 1개
- 비닐테이프 2종 2개
- OHP필름 10장
- 보드지우개 1개 등

● 모더레이션가방의 내용물



2 모더레이션카드

교육참가자 개인이 자신의 내재된 사고를 구두가 아닌 도형을 통해 나타내게 하는 것으로 카드의 크기, 색상, 모양에 따라 다양하게 표현토록 한다. 이를 통해 그룹워크



차원에서는 흩어진 사고들을 결집하고, 나아가 체계화하도록 한다. 카드의 크기, 색상, 모양에는 정해진 규격이 없으나, 아래의 그림에 나타난 규격대로 쓰이는 것이 일반적이다.

● 모더레이션카드의 일반적 규격

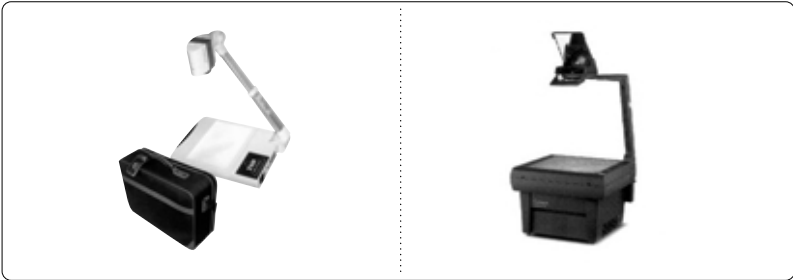
모양							
크기 (cm)	41,5 ×26	23 ×14,4	29,5 ×16,4	13,9 ×9,5	20,4 ×9,3	9,4 ×9,4	20
색상 (종류)	10	10	10	10	10	10	10
부수	20×10	20×10	20×10	50×10	50×10	50×10	20×10

3 빔프로젝트

시청각교육의 첨단 교육기
자재로서 비디오, 실물화상
기, 컴퓨터 등과 연결하여 생
생한 영상과 박력있는 음향
을 제공해 주며, 휴대하기도
간편하다. 가격이 비싼 것이
흠이며, 기능과 해상도에 따라 그 차이가 크다.



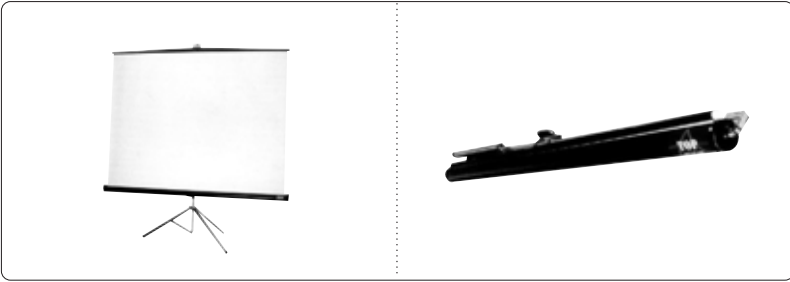
4 실물화상기와 환등기



실물화상기(video presenter)는 빔프로젝트, 프로젝션 TV 혹은
일반 TV모니터 등에 연결하여 사용할 수 있는 것으로 각종 시청각
자료나 인쇄 및 사진자료, OHP필름 기록물 등은 물론이고, 실물까
지도 입체감있게 그대로 보여준다.

이에 비해 환등기, 즉 OHP는 투명한 필름을 통해서만 그리고 비
교적 어두운 곳에서만 사용할 수 있기 때문에 실물화상기에 비해 기
능이 뒤 떨어진다. 하지만 별도의 모니터가 없이 스크린 내지는 스
크린 대응의 벽면만 있으면 사용이 가능하고, 가격이 저렴하다는 점
때문에 실물화상기에 비해 유리한 점도 있다.

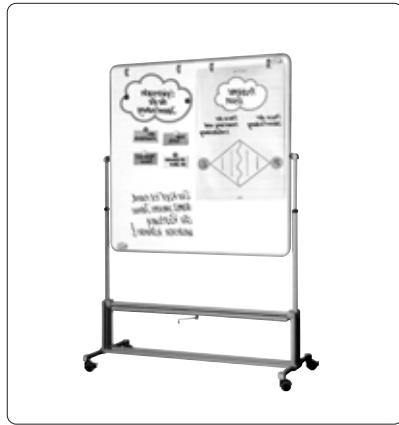
5 스크린



스크린은 시청각교육을 위한 빔프로젝트, OHP, 실물화상기 등의 파트너 기자재로서 웬만한 교육장에는 대체로 설치되어 있다. 하지만 야외 혹은 출장교육 시에는 휴대하고 다녀야 하므로 휴대용 스크린도 준비해 둘 필요가 있다.

6 핀보드

핀보드는 마크펜을 사용할 수 있는 화이트보드, 모더레이션카드를 자석으로 부착할 수 있는 철판, 전지나 소포지 위에 작성된 그룹워크 결과물을 핀으로 꽂아 게시할 수 있는 용보드 등 다기능성을 갖고 있다. 또한 다리에는 도르래가 달려있어서 강의실 내의 이동이 자유롭다. 규



격은 대개 위의 그림에서 나타난 바와 같으며, 종류는 보드회전이 가능한 휴대용과 강의실 비치용 등 두 가지가 있다.

7 플립차트

플립차트(flip chart)는 교육을 진행하는 가운데 참가자들에게 지속적으로 게시해 주어야 할 사항, 예로서 교육주제, 일정, 교수방법 혹은 자주 확인해야 하는 통계자료나 수치 등을 기록해 두고자 할 때 유효하게 쓰인다. 부속교구로는 전지뭉음과 마크펜 등이 있다.



3.1.2. 좌석배치

참여식교육에서 좌석배치는 교육효과를 제고함에 있어 매우 중요한 의미를 지닌다. 우선 교육생 상호간, 교육생과 진행자의 간의 친숙도를 높여 효율적 그룹워크를 가능케 한다. 교육주제 및 목적에 상응하는 배치의 변화를 통해 소기의 교육효과를 달성하게 한다.

대개는 교육시작 시의 좌석배치가 마칠 때까지 그대로 가지만, 주제와 교수방법 등의 변화에 따라 적절히 변화를 주어야 한다.

그럼으로써 참가자들로 하여금 항상 호기심과 흥미를 갖고 교육에 임하게 한다.

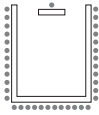
좌석배치의 형태는 매우 다양하지만 기본적인 형태는 다음과 같다.

● 좌석배치의 다양한 형태

① 전통형



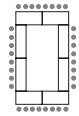
② U자형



③ 브리핑형



④ 사각형



⑤ V자형 I



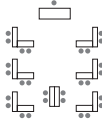
⑥ V자형 II



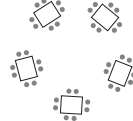
⑦ 반원형



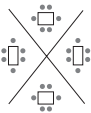
⑧ 분업형 I



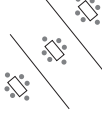
⑨ 분업형 II



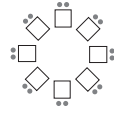
⑩ 폐쇄형 I



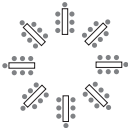
⑪ 폐쇄형 II



⑫ 코스모스형



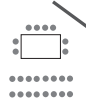
⑬ 방사형



⑭ 이중원형



⑮ 세미나형



⑯ 밀착형



⑰ 단원형



⑱ 원형경기장형



1 전통형

학교교육의 전통적 좌석배치 형태로 모든 참가자들이 전면에서 있는 진행자를 향해 있다.

이러한 배치형태는 진행자가 일방적으로 많은 양의 정보를 전달하고자 할 때 유용하며, 진행자와 참가자 혹은 참가자 상호간의 의사소통에는 적절치 않다.

2 U자형

참가자들이 U자형으로 앉고, 진행자는 모두가 볼 수 있게 앞쪽에 앉는다. 여기서도 참가자들이 서로 마주 볼 수 있어서 상호 의사소통이 용이하며, 서로 친숙해지기도 쉽다. 다만, 첫 대면시 서먹서먹함이 유지될 수 있는데, 이는 진행자의 노력에 의해 금방 극복될 수 있다.

3 브리핑형

브리핑형은 브리핑자가 참가자들에게 어떤 내용을 보다 친근감 있게 전달할 수 있다.

이것도 전통형과 같이 정보전달에 목적을 두지만, 차이점은 참가자들의 질문이나 의견을 보다 생동감 있게 받을 수 있다는 점에 있다.

4 사각형

사각형 좌석배치는 사회자를 포함한 모든 참가자들이 개인적 위상이나 역할의 구분 없이 동등한 자격으로 교육에 임하게 한다. 그래서 진행자도 일반 참가자의 일부로 간주되기 때문에 사전에 충분한 교육준비와 능력을 갖추어야 한다.

5 V자형 I

어떤 주제에 대해 참가자들이 집중적으로 토론하고자 할 때 그 집중도를 높이기 위해 V자형 좌석배치를 사용한다.

이는 어떤 Task Force의 구성원들이 많은 자료나 기록물들을 보면서 토론할 때 유용하게 쓰인다.

6 V자형 II

V자형 I과는 달리 책상이 없으며, 진행자나 강사에 대한 집중도를 높이면서도 강사와 참가자 간의 의견교환을 용이하게 하며, 동시에 참가자 상호 간의 의사소통도 원활하게 한다.

이는 참가자 수가 소수일 때 가능하며, 서로 미리 잘 알고 있을 때 효과가 크다.

7 반원형

이는 개방형 강의에서 자주 쓰이는 것으로 진행자의 강의에 참가자들의 집중도를 높일 수 있는 장점이 있다.

특히 진행자를 포함한 참가자 상호 의사소통이 활발해질 수 있기 때문에 중요한 회의에서 자주 사용된다.

8 분업형 I

이것은 소그룹별 토론과 전체토론을 유기적으로 결합시킬 수 있는 배치방법으로 진행자가 특정 주제를 제시하고 즉석에서 조별 토론을 진행케 하고, 나아가서 그 결과를 바탕으로 전체토론을 이끌어 내는 데 유용하다.

9 분업형 II

이는 독립적이고 경쟁적인 조별 활동을 통해 그룹워크의 효율성을 제고시키고자 한다.

하지만 진행자의 위치나 역할이 분명치 않아 전체적 분위기가 어수선해 질 수 있으며, 조별 활동의 결과가 조 내부에서만 머무를 수 있다.

10 폐쇄형 I & 11 폐쇄형 II

분임토의와 같은 독립적 조별 활동을 위한 소회의실이 갖추어져 있지 못할 경우에는 칸막이를 이용하여 소회의실을 만들 수 있다. 필요 혹은 여건에 따라 다양한 형태로 칸막이를 설치할 수 있다.

12 코스모스형

코스모스형 좌석배치는 조별토론과 전체토론의 자유로운 연계를 통해 토론의 능률성을 높이는 데 유용하다. 하지만 강의실 공간이 넉넉치 못할 경우에는 설치가 불가능하다.

13 방사형

이는 분업형 II의 활동결과를 전체의제로 끌어내도록 하는 데 쓰인다. 즉 조별활동과 전체활동을 연계시키는 또 다른 배치방법으로서 활용된다.

14 이중원형

단원형과 같은 배치방식이며, 참가자 수가 많을 때 이처럼 이중으로 좌석을 설치한다.

15 세미나형

브리핑형의 좌석배치와 비슷하지만 강의실 전면에 전문가나 패널 리스트들이 나와서 발제와 토론을 진행한다는 점이 다르다. 강의실 전면 모서리에 화이트보드나 플립차트 등을 설치해 두면 발제를 더욱 생동감 있게 실행할 수 있다. 전체적 토론이 필요할 경우에는 교육참가자들과의 질의응답시간을 갖는다.

16 밀착형

강의실에 책상이 없을 경우 개방형 좌석배치는 처녀 참가자들에게 적잖은 당혹감을 줄 수 있다. 그래서 이들에게 안정감을 주기 위해 좌석을 강의실 벽면에 바짝 붙여 두도록 하여 어느 정도의 안도감을 갖게 한다. 진행자 역시 동등한 입장에서 하나의 좌석에 앉는다.

17 단원형

책상이 없이 의자에만 앉아서 서로 마주보게 되므로 참가자들은 자신을 적나라하게 드러내는 듯한 느낌을 갖는다. 참가자들의 내면을 드러내어 공동체의식을 갖도록 하는 데 적절한 좌석배치법이다. 하지만 처음부터 이렇게 배치할 경우, 소극적인 참가자들은 적지않은 강박관념을 가질 수도 있다.

18 원형경기장형

패널토의를 위한 배치방법으로 설치형태는 단원형 좌석배치에다가 가운데 지정 토론자들이 마주앉아 토론을 진행해 나간다. 그럼으로써 주위의 참가자들이 보다 밀착된 관계에서 토론과정을 지켜볼 수 있다.

3.2. 도입단계

3.2.1. 아이스브레이킹

모든 참가자들을 조별로 나누기 전에 전체적으로 서로를 소개하는 과정을 갖는다. 그런데 여기서는 조편성 후 다시 한번 소개할 기회가 있으므로 가능한 한 시간을 단축한다.

소개방법으로 흔히 쓰이는 아이스브레이킹은 교육시작 시 참가자들의 긴장과 불안을 경감시키고, 참가자 상호간 그리고 진행자와 참가자가 가까워지도록 하며, 동시에 진행자는 참가자들의 다양한 성향을 파악할 수 있도록 하는 데 목적을 둔다.

학습내용이나 참가자 특성에 따라 적합한 방법을 사용하도록 하며, 강좌 때마다 다른 방법을 사용하는 것도 괜찮다. 하지만 아이스브레이커는 시간 때우기 위한 수단으로 사용되어서는 안 되며, 본래의 목적에 맞게 유효하게 사용해야 한다. 진행자 스스로가 자기만의 방법을 창안하여 적용하는 것도 학습자들에게 더 큰 흥미를 가져다 줄 수 있다.

* 공통기법

- 1 자기소개 - 교육 참가자들에게 자기소개를 부탁하고, 자기가 왜 이 강좌에 참가하게 되었는가를 이야기하게 한다. 이 과정에서 참가자들이 어디서 이 강좌에 대해 들었으며, 왜 흥미를 갖게 되었는지 그리고 자기 직업은 무엇이며, 출신지역은 어디고, 좋아하는 TV프로는 무엇이며, 작년에 읽었던 책 가운데 가장 좋았던 것은 무엇인가 등을 이야기하게 한다.



2 상대소개 - 학습 참여자들에게 2인 1조의 짝을 만들게 하고, 상대방을 서로 소개하게 한다. 이를 위해 먼저 지도자가 상대 참가자들의 소개를 가능케 하도록 하는 기본질문들을 제시한다. 즉, '내가 제일 두려워하는 것은...', '내가 특히 자신을 가지고 있는 것은...' 등의 기본 틀을 마련해 준다. 약 5분 후에 참가자 전원에게 각자가 짝의 상대방을 소개한다. 이를 응용하여 소개용 카드나 종이에 무엇인가를 기록하게 한 뒤에 그 카드를 상대에게 건네주도록 한다. 그럼으로써 전체 소개에 앞서 미리 짝의 상대방을 알 수 있게끔 한다. 파트너끼리의 친밀감을 더하는 방법으로서 립싱크 소개법을 사용할 수 있다. 상호간에 충분히 정보를 교환한 다음, 상대의 뒤편에 서서 상대를 소개한다. 이 때 소개하는 사람은 상대방인 것처럼 1인칭 용어로 말해야 하며, 소개받는 사람은 자신이 직접 스스로를 소개하는 것처럼 입이나 몸을 뒤의 소개에 맞추어 움직여야 한다.

3 성격묘사 - 모든 학습 참가자가 각각 3~4가지의 자기 성격이나 특성을 카드에 기록하게 한 다음, 이것을 수거하여 벽이나 화이트보드에 붙인다. 각자가 자기와 유사하거나 반대의 성격을 가진 사람을 찾아서 5분 정도의 이야기를 나누도록 한다. 이를 보다 효과적으로 하기 위해 자신의 특징을 나타내는 수식어나 수식문장을 활용한다. 그래서 '.....한 나', 혹은 '내가 만일 이라면 그것은 이기 때문입니다' 등의 문장형식을 취하게끔 한다. 카드에는 반드시 자신의 이름을 명기하게 하고, 글씨는 가능한 한 매직펜으로 쓰게 한다.

4 사람찾기 - 참가자 각자에게 빈칸의 인덱스 카드를 주고 1~3개 정도의 문항을 기록하게 한다. 내용은 좋아하는 색깔, 관심사항, 취미, 성격, 휴가 등과 같은 것이다. 이 카드를 수거하여 다시 참가자들에게 하나씩 배부하되, 자기 것 이외의 것을 갖도록 한다. 각 참가자는 자신이 받은 카드의 내용을 참고하여 카드의 주인공을 찾아내고, 그를 다시 전체 참가자들에게 소개한다. 카드의 주인을 찾아내는 방법은 카드에 기재된 첫 번째 성격을 설명하고 이런 성격의 소유자는 모두 일어서게 한다. 이어서 카드의 두 번째 성격을 설명하고 이런 성격의 소유자 이외의 사람은 다시 자리에 앉게 하는 방식으로 최종의 주인공을 찾아 나간다. 내용을 직업, 연령, 출신학교, 고향 등으로 기재할 수도 있으며 성격묘사와는 달리 익명으로 한다.

5 신체를 사용한 소개 - 참가자는 눈을 감고 실내를 걸어 다니면서 만나는 사람과 악수를 하며 서로 인사를 나눈다. 혹은 눈을 감지 않고 실내를 돌면서 등을 맞댄 사람끼리 서로를 소개할 수도 있다. 2인 1조로 짝을 지어서 한 사람이 주먹을 쥐고 다른 한 사람이 그것을 펴는 역을 맡는 게임도 있다. 범퍼카(bumper cars: 놀이공원 등에서 놀이기구로 사용하는 작은 전기자동차)라고 하여 두 손을 허리에 대고 눈을 감은 채 걸어 다니다가 누구와 부딪치면 서로 자신을 소개하고, 이어서 다시 걸어 다닌다. 이들 외에 모두 마루에서 신을 벗은 채 등을 대고 뒹굴면서 자기의 발을 다른 사람에게 소개하는 등의 방법도 있다.



6 공상게임 - (사람 알아맞히기)

한 장의 종이에 유명인의 이름을 써서 그것을 다른 사람의 등에 붙인다. 종이가 등에 붙여진 사람은 자기 등에 쓰인 인물의 이름을 알아맞히는 게임이다. 이러한 게임사례는 '가족오락관' 이란 텔레비전 프로그램 등에서 찾아볼 수 있다. 혹은 자기가 생각하고 있는 유명인사를 음성이나 모션으로 흉내 내어 다른 사람으로 하여금 그것이 누구인가를 알아맞히게 하는 방법이다. 이외에 참가자가 자신들이 숭상하고 있는 인물에 대하여 이야기하고, 왜 그 사람을 존경하는가, 혹은 그 사람과 같이 되고 싶은가를 소개하는 방법도 있다.

7 언어 연상게임 -

교육 진행자가 참가자들에게 특정 단어, 예컨대 '르네상스'란 말을 던져 주었을 때 머리에 떠오르는 것을 쓰도록 한다. 그 다음에는 그들이 기술한 내용에 관하여 옆 사람들과 이야기하게 한다. 여기서 현재 다루고자 하는 교육주제와 연관된 단어를 사용한다면 교육의 도입단계로 자연스럽게 이어질 수 있다. 이러한 연상게임은 반드시 기록형식이 아닌 구두로도 할 수 있다.

8 완두콩 대왕 -

진행자는 참가자들에게 각각 5개의 완두콩을 나누어 준다. 강의실의 가운데를 터서 공간을 만든 후 참석자들이 자유로이 돌아다니게 한다. 동시에 흥겨운 음악을 틀어주고 가벼운 춤을 추도록 한다. 중간 중간에 진행자가 음악을 멈추고 참석자들은 각기 1명씩 대화의 파트너를 찾는다. 서로 인사하면서 대화하는데 대

화 도중에 '예' 혹은 '아니오' 라고 대답할 경우는 그 사람은 벌칙으로 자기 파트너에게 완두콩 한 알을 주어야 한다. 물론 금기단어를 다른 특정단어로 정할 수 있으며, 또한 콩 대신에 동전을 사용할 수 있다. 일정 시간이 흐르고 음악이 완전히 멈추면 참석자들은 자신이 가지고 있는 완두콩 수를 세고, 전체 참가자들 중 가장 많은 완두콩을 가지고 있는 사람이 완두콩 대왕으로 추대된다. 동전을 사용할 경우에는 동전을 전부 모아서 대왕에게 부상으로 몰아 줄 수 있다.

3.2.2. 조편성

효과적 그룹워크를 위해서는 적절한 조의 구성이 선행되어야 한다. 그룹워크는 참가자들이 한 주제에 대해 다양한 시각과 역할을 가지고 참여하는 것으로서 서로를 자극하여 학습의 폭을 넓히고 아울러 창조적인 작업을 가능케 한다.

이러한 협동작업에 필요한 조편성은 아이스브레이킹과 함께 교육의 도입단계에서 이루어지는데 그 방식은 교육의 시간, 대상, 여건, 주제 등에 따라 매우 다양하다. 조편성은 교육의 시작에서만 아니라, 교육 중간에도 필요에 따라 재구성할 수 있으며, 이를 통해 교육 분위기를 새롭게 할 수도 있다.

조편성 방법으로는 모서리선택게임을 사용하는 것이 편리하며 그 외에도 필요에 따라 다른 방법을 적용할 수 있다.

* 공통기법

9 모서리 선택게임 -

조편성에 있어 가장 쉽게 할 수 있는 방법으로 먼저 강의실의 벽면에다 편성코자 하는 조의 수만큼 선택 대상들을 붙인다. 대상으로는 정치인, 연예인, 애창곡, 휴양지 등을 들 수 있으며, 참가자들에게 자신이 선호하는 대상에 가서 서도록 한 다음, 자신의 선택이 유에 대해 설명하도록 한다. 예를 들어 정치인의 경우, 대통령선거에 출마하고자 하는 주요 후보자들의 사진이나 삽화를 벽면에 걸어두고 참가자들로 하여금 선택케 한 뒤, 선택의 이유를 말하도록 한다. 그 외에도 선택대상을 인물이나 장소가 아닌 특정 명제를 택해서 그에 대한 예상 의견들을 나열할 수 있다.

예로 교육생의 다수가 기혼일 경우, “현재 배우자와 이혼하고 다시 결혼한다면 어떤 형의 사람을 배우자로 택하겠습니까?” 라고 물음을 던진 후 ‘변강쇠’, ‘돈 많고 명 짧은 사람’, ‘제비’, ‘학자’, ‘곰돌이’, ‘머슴’ 등을 그린 그림을 벽에다 걸고 선택케 한다. 그리고 그 이유를 설명하도록 한다. 이 때 질문에 대한 답안의 수가 편성코자 하는 조의 수보다 많을 시에는 참가자들이 서있는 순서대로 조의 수만큼 번호를 매기면 된다. 예로서 선택답안 수가 7개이고 참가자들을 4개 조로 나누어야 할 때에는 차례대로 1, 2, 3, 4의 수를 반복해서 매긴다. 이렇게 해서 번호 1은 1조, 번호 2는 2조, 번호 3은 3조, 번호 4는 4조로 각각 나눈다.

10 도형 선택게임 -

모서리선택게임의 한 유형으로서 교육참가자들로 하여금 이성적 선택이 아닌 감성적 선택을 요구하는 데 특징이 있다. 먼저 강의실 입구에다 서로 다른 모양의 도형들을 쌓아둔다. 그리고는 참가자들이 강의실로 들어올 때 자신이 선호하는 도형을 갖게 한 다음 같은

모양의 도형을 선택한 참가자들끼리 모여 서로 소개하고, 선택한 이유에 대해 이야기하게 한다. 이 때 도형이 아닌 색깔로 선택하게 할 수 있다. 그래서 서로 다른 색깔의 종이크드를 준비해 두고 위와 같은 순서로 진행하여 자연스레 조를 편성한다. 혹은 조의 수만큼 스티커 종류(색깔별 혹은 모양별)를, 예컨대 4개 조일 경우 서로 다른 4개 도형이나 4색 스티커를 준비하여, 이를 참가자들이 강의실에 입장할 때 손등에 무작위로 부착하거나, 아니면 좌석에 미리 부착하고 같은 종류의 스티커를 가진 사람끼리 조를 이루게 한다.

11 혈액형 분류법 -

이성과 감성적 선택이 아닌 선천적으로 타고난 불변의 성분에 기초하여 조를 구성하는 것으로 혈액형 분류법이 있다. 이는 같은 혈액형끼리 모이게 하여 공통점을 이야기하게 하고, 조별로 자신들의 혈액형 특성을 표현케 하여 서로 비교토록 한다. 이 분류법은 최대 4개 조만 가능하지만 모서리선택게임에서처럼 조의 수만큼 번호를 부여하여 서로 다른 혈액형끼리 골고루 섞이게 할 수 있다.

12 연령 순서법 -

참가자들 중 나이가 중간쯤 되어 보이는 1인을 가운데 두고 그의 오른쪽은 그보다 나이가 많은 사람, 왼쪽은 그보다 적은 사람을 반원형의 형태로 서게 한다. 그 다음에 양편 모두 중간자를 중심으로 나이가 가까운 데서부터 나이가 많은 순서대로 다시 서게 한다. 그래서 오른쪽은 적은 데서 많은 순서로, 왼쪽은 많은



데서 적은 순서로 서게 한다. 공간이 충분할 경우에는 의자를 미리 설치해 두고 앉게 할 수도 있다. 이런 배열을 통해 조편성을 세대별로 하거나, 아니면 골고루 섞이게 할 수 있다. 전자의 경우는 어느 한쪽 끝에서 조의 크기에 맞게 일정한 수만큼 잘나 나가면 된다. 후자의 경우는 조의 수에 맞게 번호를 매겨서 같은 수끼리 앉게 한다. 이 때 연령 대신에 몸무게나 허리둘레 혹은 거주지와 교육장간의 거리를 기준으로 삼을 수도 있고, 아니면 교육주제와 관련하여 현재의 진행 상황을 거리로서 측정케 하여 순서대로 서게 할 수도 있다.

13 활동분야별 분류법 -

교육참가자가 직업이나 활동분야가 상이한 사람들에게 경우에는 같은 분야별로 모이게 할 수 있다. 교육주제에 따라 이들을 동일한 조로 편성하든지 아니면 서로 섞이게 할 수 있다. 그 외에 교육참가의 동기나 인내를 몇 가지 유형으로 나누어 제시하여 비슷한 사람끼리 한 곳에 모이게 한다.

14 추첨방식 -

교육참가자의 성분이 모두 동일 분야의 동일 업무에 종사거나 별다른 분류기준이 보이지 않을 때 주로 사용하는 방법으로 참가자들이 추첨에서 번호표를 하나씩 꺼내도록 하여 같은 번호끼리 앉게 한다. 번호표 대신에 몇 가지 종류 혹은 색깔의 사탕을 준비하여 뽑게 할 수 있다.

- 15 퍼즐방식** - 조 수만큼의 퍼즐을 준비하여 각 퍼즐의 조각 몇 개를 참가자들에게 나누어주고 맞추게 한 다음, 같은 퍼즐에 속한 사람끼리 한 조를 구성케 한다. 퍼즐방식은 비교적 많은 시간을 소모하므로 간단한 퍼즐을 사용한다. 물론 여유 있는 진행의 경우에는 난이도가 조금 높은 퍼즐을 사용하는 것이 좋다. 이 게임은 많은 대화와 잦은 스킨십도 필요로 하므로 친목을 도모하는데 효과적이다.

3.2.3. 팀워크다지기

일단 조편성이 끝나면 조의 소개를 위한 시간을 갖는다. 이것은 조 구성원들의 개별적 소개와 조 전체의 특성을 알리는 방법으로 진행된다. 이렇게하여 조의 단결력과 협동심을 강화하고, 그룹워크 등의 협동작업을 효과적으로 수행하도록 한다. 실행방법으로는 아래와 같은 것들이 있다.

* 공통기법

- 16 합창대회** - 같은 조에 모인 참가자들끼리 먼저 악수를 나누고 인사를 한 다음, 개별적으로 작은 모더레이션카드에 마크펜으로 자신의 애창곡 제목을 하나씩 적는다. 그리고 방금 인사 나눈 앞의 참가자와 의논해서 두 곡 중 하나만 택한다.



다음에는 옆의 한 쌍이 택한 한 곡과 서로 비교하여 다시 한 곡을 고른다. 이런 방법으로 조별로 노래 한 곡씩 선정한다. 진행자는 화이트보드에 조별 선정곡을 확인·기록하고 조별로 부르게 하는데, 첫 번째 조가 한 소절 부르면 다른 조를 지목하여 자신들의 노래를 시작하도록 한다. 이 때 앞서 부르던 조는 옆 조에 개입하지 말고 자신의 노래를 계속 부른다. 이렇게 전체 조가 박수를 치면서 저마다의 노래를 힘차게 부르면, 참가자 간의 서먹서먹한 분위기가 없어지고 서로 쉽게 이야기 나눌 수 있는 환경이 만들어질 수 있다. 이 게임은 시간을 절약하고 그리고 별도의 도구 없이 간단히 실행할 수 있기 때문에 거의 모든 교육대상자들에게 적용해도 좋다.

17 뗏목게임 - 새로이 구성된 조는 전지나 소포지 위에 저마다의 특징을 살리는 뗏목을 한 척씩 그린다. 반드시 뗏목에는 명칭을 부여하고 조 구성원들을 뗏목의 대원으로 한 사람씩 묘사한다. 반드시 뗏목일 필요는 없으며 기차나 항공모함, 기구, 버스, UFO 등으로 다양하게 대체할 수 있다. 완성된 뗏목은 핀보드나 벽에 붙여두고 조별로 발표하게 한다.

18 화보게임 - 조 편성과 소개가 끝나고 행해지는 일차적 그룹워크는 물론 이완된 분위기에서 쉽사리 할 수 있는 것이어야 한다. 화보게임은 이 단계에서 적절히 활용될 수 있다. 조 구성원들에 대한 개별적 소개보다는 이미 소

개된 다음에 조 전체의 협동심을 높이는 데 적용한다. 방법은 강의실의 앞 혹은 중간부분에 공간을 마련하고 거기에 갖가지 화보들, 예로서 광고전단, 신문광고, 포스트, 사진 등을 펼쳐둔다. 이어서 진행자는 특정 주제를 설명하고, 조별로 그림을 2~3개씩 선택하여 제자리로 가져가게 한다. 주의할 점은 반드시 제시된 주제를 가장 잘 설명할 수 있는 화보를 선택해야 한다는 점이다. 각 조는 자신들이 가져온 화보를 충분히 토론한 뒤 주제와 연관시켜 순서대로 발표한다. 이때 참가자들을 조별이 아닌 3인 1팀으로 구성·발표하게 할 수 있으며, 아울러 교육의 전개단계나 산출 단계에서도 주제에 맞게 적절히 활용해도 좋다. 이처럼 화보게임은 일상의 그림·사진 등을 통해 교육주제에 쉽게 접근하도록 하며, 그룹구성원 간의 단결력을 함양시켜 그룹워크 능력을 향상시킨다. 또한 교육 후 일상생활에서도 다양한 화보 등을 통해 교육주제에 대한 관심을 지속시킬 수가 있다.

19 알파벳 게임 -

화보게임과 마찬가지로 소개의 시간이 끝난 후 이어지는 그룹워크의 훈련방법으로서 교육생들의 풍부한 상상력을 결집하는 데 유용하다. 아울러 조 구성원간의 긴밀한 협력을 끌어낼 수 있기 때문에 그룹워크 능력을 향상시킨다. 알파벳게임은 먼저 진행자가 교육주제와 관련된 자료, 예로서 신문의 만평이나 포스트, 사진 등을 OHP나 실물화상기로 크게 확대하여 보여준다. 이렇게 제시된 자료와 관련하여 각 조로 하여금 ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, 등의 알파벳 순서대로 문장, 예로서 14행시를 짓게 한다. 14행시가 아닌 다른 특정 문구



를 제시하고, 그 문구의 첫 글자들을 시작으로 하여 문장을 만들 수 있다. 일정시간 후 조별로 작성이 되면 OHP나 실물화상기 등을 통해 작품을 비추면서 조 대표자가 발표하게 한다. 이 때 참여도를 높이기 위해 해당 조는 ㄱ, ㄴ, ㄷ, ㄹ, 등의 운을 크게 띄우도록 한다. 모든 조가 발표한 후에는 발표내용들을 토대로 토론을 더 이어갈 수 있다. 이 방법 역시 교육의 도입 단계가 아닌 전개단계에서도 주제의 변화에 따라 수시로 활용할 수 있다.

3.3. 전개 · 산출단계

도입단계를 거친 후 워밍업이 어느 정도 이루어지면 교육주제를 본격적으로 다루는 전개단계에 들어간다. 여기서는 보다 다양한 교수법들이 활용되기 때문에 많은 종류의 시각화기법, 상호작용기법, 드라마기법들이 등장한다.

그래서 갖가지 표현과 토론, 결과는 상징, 글, 그림, 색, 연극, 음향, 사진, 동화상 등 다양한 메타플랜에 의해 진행되고 발표된다. 하지만 이들 수단은 언어를 대체한다기보다 단지 보완하는 역할에 머물기 때문에 참여자의 적극적 자세는 여전히 중요하다.

전개단계에서의 시각화기법은 교육주제로 한 걸음 더 들어가기 위해 개념, 삽화, 스케치 등으로 개념의 상호관계를 정리하고, 그림과 도표를 통해 전체적 관계를 조망하며, 토론이나 각종 공동작업의

결과를 확인할 수 있게 한다. 이처럼 시각화기법은 단순히 참가자들에게 흥미를 주고, 주의를 집중시키기 위한 것이 아니고, 그와 동시에 교육내용을 유지하여 더욱 발전시키기 위한 것이기도 하다.

상호작용기법도 교육 중 참가자들의 적극적 참여와 실행능력을 전제로 활용된다. 게임과 실행의 방법으로 주어진 과제들을 전개·변화·형상화한다.

이 방법은 짧은 시간 내에 특정 테마에 관해 진지한 논쟁으로 유도할 수 있으며, 참가자들이 지닌 의견의 스펙트럼을 명확히 드러낼 수 있다. 여기에 동원되는 게임과 실행은 판타지 구성, 창의적 형상화 혹은 협동작업 등 매우 다양한 차원으로 활용될 수 있다. 그래서 넓은 의미로는 드라마기법도 상호작용기법의 범주에 속한다고 볼 수 있다.

드라마기법의 대표적 방법인 역할극, 계획게임, 의사결정게임, 시뮬레이션 등은 갈등이나 문제점을 게임형태로 다루는 것이 특징인데, 대부분 극의 형식을 통해 가능한 해결 혹은 발전방안을 찾아보는데 중점을 둔다.

이 기법의 목적은 의사결정과정의 복잡성을 드러내는 데만 있는 게 아니고, 새로운 대안 모색을 위해 창의성을 자유롭게 발휘토록 하는 데에도 있다. 참가자들은 그룹토론을 통해 사회적 및 정치적 상호 작용은 어떻게 일어날 것이며, 그들의 활동을 위해 필요한 정보는 무엇이며, 어떤 상황과 구조가 문제해결에 도움 내지는 방해되는가 등을 경험하게 된다.

드라마기법의 다양한 게임이 지니는 교육학적 중요성은 모색된 해결안의 현실적용 가능성에 있는 게 아니라, 참가자들의 지속적 참여와 자율적 활동에 있다. 비록 게임의 성격이 특정 목적과는 관계

없이 만들어진 것이지만, 교육현장에서는 경험을 통해 인정된 방법이 적용된다.

게임의 약점은 미리부터 정해진 것이 아니라 항상 유동적이기 때문에, 실행시 적절한 변형을 통해 보완할 수 있어야 한다.

또한 역할극, 계획게임, 의사결정게임, 시뮬레이션 등은 서로 명확히 구분되는 게 아니라 각각의 특성이 상호 혼재되어 있어서 변형은 자유롭게 일어날 수 있다.

다양한 기법의 적용을 통해 전개단계에서 역점을 뒤야 할 과제는 참가자들로 하여금 주제와 관련하여 가능한 한 많은 아이디어를 표출하도록 하고, 이를 공동작업의 형태로 한 데 모아서 집단별 토론과 협상이 진지하게 일어날 수 있도록 하는 데 있다.

이러한 도입부분과 전개단계를 거치면서 주어진 주제에 관한 학습과 토론이 예정대로 이루어지면 참가자들 사이에는 마침내 상반된 의견이나 관점들이 나오게 되는데, 이제 여기서부터 산출단계의 작업이 시작된다.

그래서 상이한 의견들을 합리적으로 규합하여 모든 참가자들이 인정할 수 있는 공동의사로 가시화하는 데 집중한다. 하지만 미리부터 일정한 지향점을 두고 의도된 합의점으로 몰고 가서는 안 된다.

참가자의 의견이 계속 열려있으면, 열려있는 그대로 남겨두는 것이 좋다. 다만 서로의 의견 차이와 그로부터 발생하는 서로 다른 결과에 대해서도 명확히 인식토록 한다.

이러한 진행목적에 상응하여 여기서도 전 단계에서와 마찬가지로 시각화기법, 상호작용기법, 드라마기법들이 등장한다.

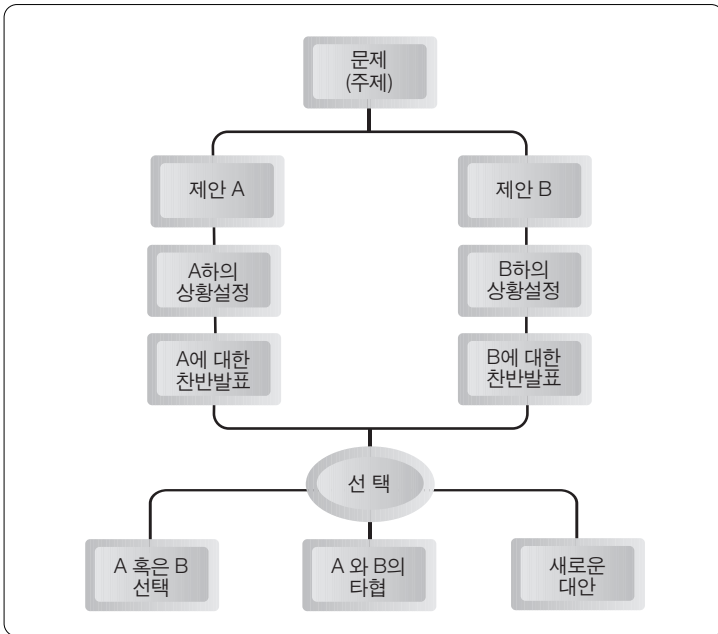
이들은 물론 교육의 진행상 필요에 따라 개별적으로 선택·적용해야 하지만, 계획게임이나 미래체험학습과 같은 매크로 수준

(macro-level)의 방법, 즉 통합기법들은 이미 그 자체에 다른 수준, 즉 마이크로와 메조 수준(micro- & meso-level)의 방법들을 내재하고 있기 때문에 굳이 단계별로 분류하여 재 삽입할 필요는 없다.

그런데 문제의 창조적 해결은 참가자들의 자유로운 사고와 그것의 거리낌 없는 표현이 전제되지 않고서는 불가능하다. 그래서 정해진 주제에 초점을 두고 가능한 한 많은 아이디어를 내게 하는 방법을 적용해야 한다.

아래 그림에서 보듯이 처음에는 다양한 생각과 의견들이 나오도록 하고, 이들을 다시 서로 다른 상황 하에서 찬반으로 정리한 다음, 하나를 선택하게 하든가, 아니면 특정의 타협점이나 대안을 향해 유도해 나간다.

● 그룹워크의 진행단계



3.3.1. 선택적 적용

전개단계에서는 아직 구체적 합의점에 도달할 필요는 없다. 다만, 아이디어가 많으면 많을수록 그만큼 더 나은 해결책이 나올 수 있다는 점을 고려하여 참가자들의 생각과 의견을 표출·교환·결집하는데 중점을 둔다. 아래 소개되는 보조기법들은 바로 이러한 일련의 사고전개과정에서 선택적으로 활용된다.

* 보조기법

1 마인드맵핑

지향 - 참가자들의 잠재된 그리고 아직 체계화되지 않은 채 흩어져 있는 생각들을 여과없이 그대로 표출시킨다. 이렇게 모아진 개별적 사고들을 바탕으로 집단적 사고로 결집·승화시킨다.

진행 - 준비단계를 거치면서 워밍업이 어느 정도 이루어지면 조 구성원의 생각들을 한 단계 더 진행시켜 나가야 하는데, 이를 위해 마인드맵을 사용한다. 인간의 왼쪽 두뇌는 단어, 수치, 법칙 등 수리적·이성적 기능을 담당하고, 오른쪽 두뇌는 리듬, 색상 등 예술적·감성적 기능을 담당한다. 하지만 인간이 어떤 사물을 보거나 느낄 때 좌·우뇌를 동시에 사용하여 총체적으로 인식한다. 마인드맵핑은 좌·우뇌를 동시에 사용하여 우리의 수리적·창조적 능력을 함께 발휘하도록 한다. 구체적으로는 우리의 사고를 도형화하여 표출하는 기능을 수행한다. 먼저 정해진 교육주제에 대해 조 구성원들이 자신의 생각과 의견을 전지 위에 아무 제약 없이 써넣도록 한다. 주제는 전지 한가운데 둥근 원을 그려, 그 안에 써넣는다. 처음

부터 일정한 형상을 염두에 두고 하는 것보다 자유롭게 자신의 아이디어를 전지 공간에 써 넣는다. 반드시 키워드만 기입하며, 마크펜을 사용한다. 경쟁적 참여를 유도하기 위해 전지를 조 구성원 수만큼 마크펜으로 영역을 나누고, 각자 자기영역에만 쓰도록 한다. 시각효과를 높이기 위해 다양한 색깔·형상을 집어넣을 수도 있다. 이렇게 하여 다 채워진 1단계의 전지를 조별로 핀보드나 벽에 걸어두고 함께 읽어본다.

그리고 이들 개인별 아이디어를 몇 개의 소주제별로 분류하는데, 이를 위해 먼저 소주제들을 정한다. 이어서 새 전지 위에 소주제의 수만큼 영역을 그린 다음, 1단계의 키워드들을 해당 소주제 영역에 옮겨 적는다. 그리고 나면 주제, 소주제, 관련사항들이 상위개념과 하위개념의 관계로 일목요연하게 나타난다. 이렇게 정리된 2단계의 결과물은 다시 나무줄기·가지의 모양으로 세분·기입하여 마인드맵핑의 마지막 단계를 완성토록 한다. 이 때 나무 모양이 아니어도 무방하다. 1, 2단계처럼 가운데 원에 주제를 적고, 이 원으로부터 뻗어 나오는 큰 가지를 소주제별로 그린다. 이어서 소주제와 연관된 하위개념들을 잔가지 형태로 그려 넣는다. 이 때 단어뿐만 아니라 상징, 그림, 사진, 도형 그리고 크레파스 등을 사용하여 보다 아름답게 표현할 수도 있다.

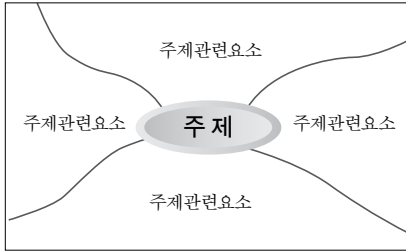
준비 - 마크펜, 전지, 스키타이프, 핀, 핀보드 등을 준비하며, 원할 경우를 대비하여 모더레이션카드와 크레파스 등도 미리 비치해 둔다.



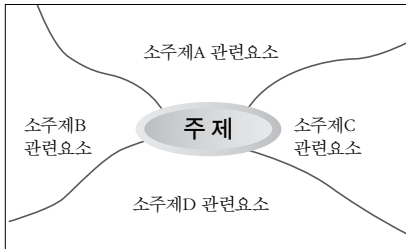


● 마인드맵핑의 단계별 작성방법 및 장면

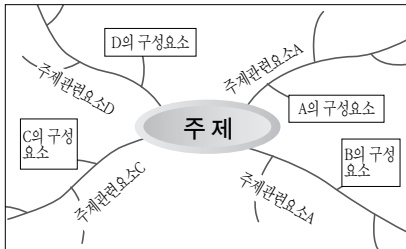
1단계



2단계



3단계



2 브레인스토밍

지향 - 참가자들은 주어진 문제에 대해 최대한 많은 생각과 아이디어를 언어로 뽐어낸다. 이렇게 하여 동일 관련 주제들에 대한 관심과 사고, 아이디어 그리고 창의성을 높이며, 동시에 참가자 상호 간의 의사교환을 가져온다.

진행 - 목적은 마인드맵핑과 같지만 방법은 다르다. 즉 참석자들이 전지에 기록하는 것이 아니라, 자유롭게 말하거나 모더레이션카드에 마크펜으로 키워드를 하나씩 적는다. 먼저 진행자가 특정 주제를 알려주고, 그것에 대해 참가자들이 관련사항들을 생각나는 대로 말하거나 카드에 기재한다. 진행 중에는 진행자나 참가자 중 어느 누구도 비판하거나 평가해서는 안 된다. 모더레이션카드에 쓸 경우에는 마크펜을 사용하며, 색깔, 크기, 모양 등을 선별하여 기재내용을 강조하거나 주제별로 분류한다. 전지 위에 분류하여 부착하는 브레인라이팅 단계를 고려해서 카드를 선택한다면 더욱 효과적이다. 모더레이션카드가 준비되지 않았을 경우에는 조별로 핀보드나 벽면에 전지를 걸어두고 거기에 구성원들의 생각을 기재한다. 조의 대표가 기록을 맡는데, 주제와 관련하여 중복되거나 유사한 내용은 하나의 문장으로 정리하고 상호 관련된 내용은 상하위 개념으로 분류하여 적어 넣는다. 브레인스토밍은 개개인의 창조적 두뇌를 충분히 활용코자 하는 목적에서 사용되는 것이므로 옳고 그름에 관계없이 가능한 한 다양한 아이디어를 많이 표출하는 것이 중요하다. 그래야만 엉뚱하지만 기발한 생각들이 다양하게 나올 수 있다.

준비 - 칠판이나 핀보드에 브레인스토밍의 주제를 크게 쓴다. 학생들이 조별로 아이디어를 모을 수 있도록 모더레이션카드, 마크펜, 풀 등을 준비한다.



3 브레인라이팅

지향 - 참가자 개개인은 교육주제에 대한 각자의 아이디어·의견을 표출하고 또 상호 자극하며, 나아가 그룹단위의 아이디어·의견으로 분류·시각화한다. 이렇게 하여 주제에 대한 참가자들 간의 의사교환, 토의, 상호 접근을 가져온다.

진행 - 가장 간단한 브레인스토밍 방법은 진행자가 주제를 적어 넣은 OHP필름이나 A4용지를 두 장씩 준비하여 참가자들에게 - U자형 좌석배치일 경우 - 양측 앞쪽에서부터 돌린다. 그러면 참가자들은 거기에 주제 관련 아이디어를 한 줄씩 적는다. 물론 뒤에 적는 사람은 앞사람이 적지 않은 내용을 기재해야 한다. 이렇게 양측 끝에서 모아진 두 장의 기록내용은 진행자가 OHP나 실물화상기로 보여주면서 전체 참가자들에게 설명한다. 좀 더 세분화된 브레인라이팅은 - 분업형 좌석배치일 경우 - 각자 A4용지를 한 장씩 받고, 거기에 주제 관련 자신의 아이디어를 적는 것이다. 이어서 2인 1팀으로 서로 비교한 후, 팀의 아이디어를 새 A4용지에 옮겨 적는다. 그리고 옆 팀의 공통아이디어와 비교한 다음, 빠져있는 아이디어를 첨가하거나 새 용지에 옮겨 적는다. 이런 방식으로 조별 아이디어 기록물을 만들어서 OHP나 실물화상기를 통해 발표하게 한다. 또 다른 형태의 브레인라이팅은 가장 흔히 쓰이는 것으로서 - 분업형 좌석배치일 경우 - 조별로 브레인스토밍을 거친 후, 여기서 모아진 아이디어(모더레이션카드)를 분야별로 부착하는 것이다. 이렇게 정리된 결과물은 전체회의에서 조별로 발표한다.

준비 - 참가자들이 조별로 아이디어카드를 모아서 발표할 수 있도록 모더레이션카드, 전지, 마크펜, 풀, 스키타이프 등을 준비한다. 그리고 방법에 따라 OHP, OHP필름, 실물화상기(video presenter), 스크린 등도 설치한다.

● 브레인스토밍 실행 장면과 브레인라이팅의 결과물



4 번개토론

지향 - 참가자들이 교육 중 필요에 따라 특정 사안에 대해 간략히 자신의 의견을 말하거나 짧게 토론한다. 이렇게 하여 참가자들은 교육주제에 가까이 다가가고 또 적극적으로 참여하게 된다.

진행 - 필요한 때 진행자는 참가자들에게 미리 준비한 번개표시를 보여주고, 질문을 던진다. 이 때 질문과 대답은 가능한 한 짧게 주고받아야 하며, 또한 지나치게 심각한 질문도 피한다. 이를테면 교육시작 시에는 '이번 통일교육에는 왜 참여하셨습니다?', 점심 후에는 '지금 기분이 어떻습니까?' 혹은 '오전 교육이 맘에 들었나요?' 그리고 교육을 마친 후에는 '오늘 교육에 대해서 어땠습니까?' 라고 물어볼 수 있다. 번개표시 외에도 특정 사물을 활용할 수도 있다. 예로서 '김일성 배지(badge)' 를 한 참가자에게 갑자기 던져주고, 지금의 느낌을 번개처럼 간략히 말하게 한다. 말한 후에는 다른 참가자에게 그 배지를 던지도록 하고, 받은 참가자에게 자신의 느낌을 말하도록 한다. 이처럼 번개토론은 교육진행 중 어느 때나 실행할 수 있으며, 내용면에서도 앞뒤의 연결 없이 즉흥적으로 사용할 수 있다.



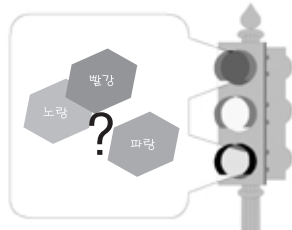
준비 - 번개(☁, ⚡)가 그려진 그림을 준비하고, 필요에 따라 교육주제와 연관된 사물을 준비한다. 예로서 김일성 배지나 대포동미사일, 백두산생수 등을 종이로 비슷하게 만들어 둔다.

5 신호등토론

지향 - 참가자들은 교육주제 관련 진행자의 물음에 대해 찬성, 반대, 중립 중 하나를 선택하고, 그 이유를 말한다. 이렇게 하여 참가자들은 주어진 의제에 대한 자신의 의사를 논리적으로 표현하고 또 상대방 의사를 인지한다. 나아가 교육의 전체적 진행에도 적극 참여하게 된다.

진행 - 참가자들의 의견을 미리 물어보거나, 아니면 교육공간에 수시로 의사를 확인할 때 활용한다. 방법은 진행자가 빨강, 노랑, 파랑 등 3색의 모더레이션카드를 모든 참가자들에게 나눠준 다음, 교육주제에 대한 명제나 물음을 던진다. 이에 대해 참석자들은 찬성, 반대, 중립 등의 의사표현을 3색 카드로 표시한다. 카드를 들고 있는 동안 진행자는 몇 명의 참가자들에게 선택이유를 물어본다.

준비 - 빨강, 노랑, 파랑의 세 가지 모더레이션카드를 준비한다. 참가자마다 세 가지 카드를 가져야 하므로 참가자 수를 고려하여 충분히 마련해 둔다.



6 벌집대화

지향 - 참가자들이 교육주제 관련 의제에 대해 자유롭게 떼지어 대화·토의한다. 이렇게 하여 의제에 대한 의견들을 서로 나누고, 필요한 정보를 인지하며, 나아가 문제의식을 공유한다.

진행 - 참가자들이 마치 벌집 쑺서놓은 것처럼 서로 왕왕거리며, 이야기를 나누는 것으로서 방법은 강의나 조별작업이 끝난 후 참가자들이 자연스레 2~3명씩 팀을 구성하고, 다뤄진 의제에 대한 의견이나 교육 중 소감을 나눈다. 여기서서는 새로운 과제나 질문사항 등을 찾아낼 수도 있다. 여기서 정리된 소감, 과제, 질문 등은 진행자에게 전달하여, 이어지는 교육시간(전개 단계)에 전체 주제의 맥락에서 본격적으로 다뤄지도록 한다.

준비 - 모더레이션카드와 마크펜 등을 준비하여 대화·토의의 내용을 메모할 수 있도록 한다.



7 베어링대화

지향 - 참가자들이 무작위로 정해진 파트너에게 통일 관련 교육주제나 의제에 관하여 보고·설명하는데, 이럴 경우 전체 참가자



의 절반이 동시에 대화를 나누게 된다. 같은 방법으로 파트너를 수차례 바꾸고 동일 주제에 관해 대화함으로써 주제 관련 언어적 워밍업과 참여자세를 확고히 한다.

진행 — 진행자는 참가자들의 경험, 추측, 사전지식 등을 고려하여 교육주제 관련 대화의제를 제시한다. 의제의 형태는 명제, 질문, 그림 등으로 한다. 잠시 생각할 시간을 가진 후, 참가자들이 둘씩 짝을 지어 이중 원의 형태로 마주보고 앉는다. 이 때 대화파트너는 무작위로 이뤄지지만, 카드추첨 등을 통해 정할 수도 있다. 예로서 같은 숫자나 그림 표시의 카드를 선택한 두 명이 짝을 이룬다. 먼저 안쪽 원의 참가자들이 각자의 파트너에게 정해진 대화의제에 관해 이야기하고, 바깥 원의 학생들은 이를 경청하면서 경우에 따라 질문도 한다. 다음에는 안쪽 원의 학생들이 시계방향으로 두 좌석씩(이중 원 사이의 책상배열 고려) 옮겨 앉아 새 파트너를 만난다. 이젠 바깥 원의 학생들이 같은 주제에 대해 이야기하거나 보고하고, 다시 안쪽 원의 학생들은 시계방향으로 두 좌석씩 옮겨 앉는다. 이와 같은 안쪽 원과 바깥쪽 원의 역방향 진행이 마치 베어링이 맞물려 돌아가는 것과 같다고 해서 베어링대화라고 부른다. 교육시간을 고려하여 수차례 반복한 후, 몇몇 참가자들의 대화내용을 간단히 듣는 것으로 마무리한다.

준비 — 대화의 주제 · 의제는 질문, 문장, 그림 등으로 준비하거나, 아니면 정보텍스트 형태로 복사해 둔다. 좌석배치에 있어 2개 원의 마주보는 의자는 양자 대화가 가능하도록 배열한다.

주제 — 모든 주제가 가능하다. 통일 · 남북교류협력과 관련된 개인적 경험에서부터 한반도 정세에 이르기까지 모든 게 가능하다.

8 피라미드토론

지향 - 참가자들이 교육주제에 대해 피라미드처럼 개인 차원의 의견에서부터 점차 큰 집단차원의 의견으로 전개해 간다. 이렇게 하여 참가자들은 자기의견을 제시한 다음, 이것을 상대방의 것과 비교·압축하여 공동의 합의점을 향해 접근한다.

진행 - 참가자들은 1 대 1의 토론에 의한 2인 합의, 2 대 2의 토론에 의한 4인 합의, 4 대 4의 토론에 의한 8인 합의 등으로 피라미드 역순으로 올라간다. 먼저 진행자가 참가자들에게 교육주제 관련 어떤 의제에 관해 자신들의 의견을 적게 한다. 예로서 '통일 대통령이 갖추어야 할 자질은 무엇인가? 각자 다섯 가지씩 적어 보라' 는 과제를 참가자들에게 던지고, 그 답을 모더레이션카드에 적도록 한다. 이 때 카드 하나에 한 가지씩만 적게 하며, 매직펜을 사용토록 한다. 다음에는 두 사람씩 짝을 지어 카드내용에 대해 토의하고, 자신들이 쓴 10장의 카드를 5장으로 취사선택한다. 같은 방법으로 이번엔 옆 팀과 카드를 합하고 또 토론하여, 카드 수를 5장으로 줄인다. 이러한 과정을 4+4, 8+8, 16+16 등으로 확대·진행하여 최종 두 진영이 유지해온 카드를 5개, 즉 5가지 자질로 선별한다. 다음에는 이 5가지 자질 내용을 벽에 걸어놓고 발표한다. 발표할 때는 진행자가 하나씩 읽고, 그 내용은 참가자들이 설명한다. 이 피라미드토론 하나만으로도 교육전체를 포괄 할 수도 있다. 그때는 마지막에 진행자가 교육진행과정에 대한 참가자들의 간략한 소감과 함께 교육을 마무리한다.

준비 - 진행자는 적용할 의제를 미리 정해야 하는데, 반드시 참가자들이 명확하게 답할 수 있는 형식으로 문장을 만들어야 한다. 그 외 모더레이션카드와 마크펜, 스키퍼, 핀보드 등도 준비한다.



9 천사악마게임

지향 - 참가자들은 교육주제 관련 물음에 대해 찬성, 반대, 중립 등 세 가지 입장을 차례로 취해가면서 다른 입장의 참가자들과 토론한다. 이렇게 하여 참가자들은 상대방의 입장을 보다 깊이 이해하고 또 객관적으로 판단한다.

진행 - 참가자들은 3인 1조로 나뉘었고, 진행자가 던진 의제에 대해 찬성은 천사, 반대는 악마, 중립은 심판 등 각각의 역할을 맡는다. 의제의 사례로서는 ‘북한의 평화적 핵이용권, 찬성 또는 반대?’, ‘대북전력지원, 찬성 또는 반대?’ 등을 들 수 있다. 이어 진행자는 토론규칙을 설명하고 그리고 각조의 심판들이 토론진행을 맡도록 한다. 1회 토론시간은 5~8분이며, 심판은 공정하게 시간을 배분해야 한다. 이 규칙에 따라 심판이 천사·악마 간의 토론을 진행한다. 일정시간이 지난 후 심판은 승패를 결정하고 그 이유를 설명한다. 이렇게 1회전이 끝나면 3인의 역할을 서로 바꿔서 2회전 토론을 시작한다. 좌석배치는 트인 공간에서 팀별로 삼각형으로 마주 보고 앉는다. 심판은 편견없는 판정을 위해 토론을 공정하게 이끌어야 하며, 본인의 마음도 비워야 한다. 토론진행의 재미를 더하기 위해 기발한 규칙을 만들어 적용할 수도 있다. 토론이 끝나고 판정을 내릴 때에는 3인이 모두 일어서 상태로 심판이 이긴 자의 손을 번쩍 들어 올린다. 모든 팀의 판정이 끝나면, 진행자는 심판들에게 판정 이유를 물어보고, 이것을 토대로 자연스럽게 교육의 다음단계, 예로서 심화토론으로 이어간다. 이러한 게임은 3인 1팀으로 하는 것이 관례지만, 필요에 따라서는 전체 참가자를 3개 팀으로 나누어 팀별 토론을 이끌어 갈 수 있다.

준비 - 3인 1조 토론을 위해 좌석이동이 쉽게 이루어져야 하는데, 이를 위해 책걸상의 이동이 쉬워야 한다.

아니면 옆 교실이나 강당에 미리 3각 모양으로 의자를 배치해 둔다.

● 천사악마게임의 역할유형

의견		찬성	반대	중립
유형	역할	천사	악마	심판
A형		1	2	3
B형		2	1	3
C형		3	2	1
D형		3	1	2



10 라벨설문

지향 - 참가자들은 정해진 설문항목에 따라 자신들이 얼마만큼 통일교육에 참여하는지를 평가하고 또 의견을 밝힌다. 이런 방법으로 통일교육에 대한 현재 관심도를 밝히고, 나아가 빨강라벨 부착을 통해 참가자 전체의 자화상을 만들어서 다음 단계의 대화 동기를 마련한다.

진행 - 간단한 설문이 담긴 전지크기의 벽보를 교실 앞에 걸어둔다. 참가자들에게 약간의 생각시간을 준다. 잠시 후 참가자들은 설문벽보로 가서 항목마다 원하는 곳에 빨강라벨을 붙인다. 이렇게 하여 참가자 전체의 자화상을 만든다.



다시 참가자들은 몇 개 조로 나뉘 앉은 후, 각자 선택한 항목과 그 이유 등에 관해 이야기 나누면서 자연스럽게 자기평가의 기회를 갖는다. 이러한 '자기계몽 과정'은 조별이 아니라, 모든 참가자들이 동그렇게 앉아 각자의 평가내용을 이야기할 수도 있다. 이런 자기평가는 다음에 이어지는 의제, 예로서 '통일교육의 확대방안'과 같은 전략적 차원의 논의로 이어질 수 있다.

준비 - 참가자 설문조사를 위한 설문벽보는 아래와 같이 미리 작성한 뒤, 이것을 교육시작 시 벽에 걸 수 있도록 준비해 둔다. 라벨도 참가자 수를 고려하여 충분히 마련하고, 크기는 지름 1cm 정도의 것으로 한다. 그리고 조편성에 적용할 기법에 대해서도 검토한다.

● 설문지

… 현재의 통일교육에 참여한다.

규칙적으로	
자주	
드물게	
가끔	
전혀 않는다.	

11 판타지만들기

지향 - 참가자들이 특정 인물이나 배경의 상황으로 들어가 그가 처한 입장에서 하나의 판타지를 구성하여 급우들에게 들려준다. 판타지연상을 돕기 위해 그림도 보여주는데, 그림 속에는 반드시 설정된 상황의 인물이나 배경이 들어있어야 한다.

진행 - 교육이 시작되면서 참가자들은 통일·남북관계 관련 주제가 담긴 그림이나 사진을 한 점씩 받는다. 이어서 2인 내지는 4인조로 모여 앉아 2~3분간 각자의 이야기를 준비한 다음, 순서대로 그림에 연계하여 판타지를 설명한다. 이 때 파트너(들)에게 그림을 보이고, 자신이 그림 속 인물 가운데 누구의 관점에서 이야기하는가를 밝힌 다음, 판타지를 엮어나간다. 이야기하는 동안 그림은 파트너(들)가 잘 볼 수 있게 들고 있어야 한다. 이렇게 한 사람의 판타지 설명이 끝나면, 다른 파트너가 동일한 방법으로 자신의 판타지를 이야기한다. 조 내부의 이야기순서가 끝나면, 전체회의를 열고 조별 대표가 한 사람씩 나와서 자신의 판타지를 설명한다. 이 때 모든 참가자들에게 그림이 잘 보이도록 OHP나 실물화상기 등으로 비쳐준다.

준비 - 통일 관련 교육주제를 연상시키기에 적합한 그림·사진은 인터넷이나 잡지, 화보집 등에서 구한다. 이들 그림은 참가자 수만큼 준비할 수도 있지만, 조달이 어려울 땐 조 내부의 경우를 제외하고는 중복되어도 상관없다. 전체회의에서의 발표를 위해 OHP필름에 복사해 두거나, 실물화상기 등을 준비한다.





12 경험담나누기

지향 - 참가자들은 소규모의 대화그룹을 만들어 통일·북한·남북 관계 등과 관련된 개인적 경험을 소개하며, 가능한 한 키워드 중심의 자유대화로 진행한다. 이렇게 하여 참가자들은 서로의 경험과 의견 또는 주장을 나눈다.

진행 - 먼저 진행자는 교육주제와 관련하여 참가자들이 소개해야 할 경험분야를 정확히 지정해 준다. 예로서 참가자들의 직업이나 활동분야를 고려하여 북한여행이나 남북이산가족찾기, 탈북자, 한국전쟁 등을 들 수 있다. 물론 소재는 모든 참가자들이 평소에 관심을 갖고 있으면서도 함께 이야기할 가치가 있는 것이야 한다. 또한 조금만 생각하면 관련 체험담을 떠올릴 수 있는 것이어야 한다. 참가자들은 5분 정도의 생각시간을 갖고, 자신의 체험담을 키워드 중심으로 메모한다. 이어서 추첨을 통해 대화파트너를 정하고, 이중원형의 좌석배치로 마주보고 앉는다. 그리고 서로의 체험담을 나눈다. 이야기나누기의 2회전은 베어링토론처럼 바깥쪽 원의 참가자가 시계방향으로 한 칸씩 옮겨 앉은 다음, 새 파트너와 경험담을 나누는 것이다. 전체 교육시간을 고려하여 회전을 조정한다.

준비 - 모든 참가자들이 실질적으로 참여할 수 있도록 활동분야와 연령에 적합한 소재를 골라야 한다. 모더레이션카드와 베어링대화를 위한 이중좌석배치 등도 미리 준비한다.



13 사진조합

지향 - 참가자들은 일상에서 흔히 접하는 사진이나 그림을 조합하여 통일·남북관계 관련 교육주제를 설명한다. 이렇게하여 자신들의 아이디어·의견·주장을 교환한다.

진행 - 진행자는 교육을 시작하면서 미리 준비해둔 사진·그림들을 교실바닥이나 넓은 탁자에 펼쳐놓는다. 사진이나 그림의 수는 물론 참가자 수보다 훨씬 많아야 하며, 종류도 만평, 풍경, 삽화, 상징물 등 모두를 포함한다. 다만, 교육주제·의제와 관련하여 생각과 대화를 유발할 수 있어야 한다. 방법은 진행자가 펼쳐놓은 사진을 참가자들이 주의 깊게 살펴본 후, 주제 설명에 적합하다고 판단되는 사진을 한 점씩 고른다. 이어서 3인 1조를 만들어 서로의 생각과 의견을 교환하고, 전체회의에서 설명할 사진과 내용을 준비한다. 잠시 후 전체 참가자들이 원형이나 반원형으로 둘러앉은 다음, 조별로 조합한 사진들을 설명한다. 이 때 사진은 1~3장 쓸 수 있으며, 모든 참가자들이 잘 볼 수 있도록 들고 있거나 핀보드에 부착한다. 설명 후에는 다시 바닥 한가운데 펼쳐둔다. 발표순서가 모두 끝나면 바닥에 펼쳐진 그림들 가운데 몇 가지 눈에 띄는 그림과 설명을 재확인하면서 마친다.

준비 - 통일주제 관련 사진들은 정치, 경제, 사회, 종교, 문화 등의 분야별 화보집에서 가져 올 수도 있고, 책이나 사진첩, 일러스트레이션, 그 외 인쇄매체 등에서 복사하여 준비할 수도 있다. 흑백사진이 더 효과적인 경우도 있다.





14 비유문장조합

지향 - 참가자들은 정해진 유도문구들에 답하면서 통일·남북관계 관련 의제에 대해 창의적으로 검토하고 또 이야기한다. 이렇게 하여 각자의 생각과 인식을 서로 솔직하게 나눈다.

진행 - 유도문구는 누군가 동기를 주면 금방 ‘입에서 나올 수 있는’ 모든 종류의 사안들을 포함한다. 여기서 동기는 ‘통일은 나에게 있어와 같다’, ‘미국은 나에게 있어와 같다’, ‘김정은은 나에게 있어와 같다’, 혹은 ‘중국에 대해 나는라고 생각한다’, ‘만약한다면 나는 행복해질 것이다’ 등의 형태로 제시할 수 있다. 비유문장조합을 좁은 의미에서 본다면, 전자의 ‘X는 나에게 있어와 같다’에 국한된다. 이 경우, 대화는 그림연상의 방법으로 일어난다. 이에 비해 후자, 즉 ‘...에 대해 나는 ...라고 생각한다’는 사전지식·관점을 동원하는 방법으로 대화가 일어난다. 교육이 시작되면 먼저 진행자가 주제 관련 유도문장을 칠판에 쓴다. 이에 참가자들은 어떻게 이 유도문장을 채울 것인가를 생각하면서, 키워드 중심으로 답변내용을 메모한다. 준비가 끝나면, 순서대로 조합한 문장을 발표한다. 이들 문장을 모더레이션카드에 하나씩 적어서 핀보드나 벽보 등에 부착해 두면, 이후 열리는 피드백에서 참가자들의 의견흐름을 전체적으로 파악할 수 있다.

준비 - 진행자는 교육주제 관련 비유·유도문장들을 여러 개 검토한 다음, 이것을 교육시작 시 칠판이나 현수막, 핀보드 등에 게시할 수 있도록 준비해 둔다. 조합문장의 발표는 동그렇게 앉든가, 혹은 선 상태에서 진행한다. 발표문장의 시각화를 위해 모더레이션카드, 마크펜, 전지 등도 준비한다.

15 개념연상

지향 - 참가자들은 제시된 통일·남북관계 관련 개념들을 검토하고, 이들로부터 떠오르는 생각을 자유대화 형식으로 발표한다. 이렇게 하여 자신들의 지식과 관점을 주제별로 언어화시킨다.

진행 - 진행자는 교육을 시작하면서 참가자들이 자신들의 기존지식을 교육주제에 연계시키는데 도움을 줄 수 있는 핵심개념(유도개념)들을 골라 칠판에 적는다. 유도개념은 가급적 참가자들의 관점이 아직 확고히 서있지 않은 것으로 고른다. 이를테면 ‘연방제’, ‘6·25전쟁’, ‘국가보안법’, ‘북핵문제’, ‘북한인권’ 과 같은 단어를 제시하여, 각자의 사전지식이나 관점을 불러일으키게 한다. 참가자들은 제시된 유도개념에 대해 잠시 생각할 시간을 가진 뒤, 처음에는 조별로, 나중에는 전체 회의에서 각자 연상문장을 소개한다. 이 때 소개는 아예 전체 문장을 만들든지, 아니면 정해진 유도문장, 예를 들어 ‘이 개념에서 떠오르는 것은이다!’ 라는 문장의 빈칸에 단어를 집어넣는 방법으로 한다. 이밖에도 진행자가 한 개가 아닌 여러 개의 핵심개념들을 제시할 수도 있다. 이 때 참가자들은 여러 개 중 하나를 골라 연상문장을 만들어 발표한다. 아니면, 참가자들이 직접 주제 관련 핵심개념을 하나씩 선정하여 연상문장을 만들고, 이것을 소그룹이나 전체회의에서 소개한다. 진행자는 발표된 연상문장들을 전지에 정리하여 플립차트에 게시한다.

준비 - 진행자는 통일·남북관계 관련 유도개념들을 다수 찾아내고 그리고 어떤 방법으로 진행할 것인가를 검토한다. 그 외 참가자 간 의사소통을 용이하게 하는 좌석배치에 신경 쓰고, 또 발표된 연상문장을 게시할 전지와 플립차트를 준비한다.



16 그림명상

지향 - 참가자들은 스크린에 비쳐진 통일·남북관계 관련 대형그림을 보고 명상에 몰입한다. 그리고 이를 통해 떠오르는 느낌이나 생각을 즉흥적으로 표현한다. 이렇게 하여 교육주제에 대한 참가자들의 반응과 자유대화를 이끌어 낸다.

진행 - 먼저 진행자가 교육주제 관련 명상에 적합한 그림을 스크린에 비쳐주는 것으로부터 시작한다. 참가자들은 이 그림을 보면서 약 3분간의 명상시간을 갖는다. 이 때 조용한 분위기의 명상음악을 곁들이면 더 좋다. 이어 파트너 혹은 조 구성원끼리 생각을 나누면서 어느 정도 말문을 연다. 다음에는 전체회의를 열고 명상그림에 대한 각자의 생각을 차례대로 발표한다. 이 때 발표한 참가자는 선 채로 있으며, 발표 중에는 코멘트나 토론, 비판이 금지된다. 발표는 1인칭 화법으로 하며, 모든 참가자들이 빠짐없이 실시한다. 끝으로 진행과정에 대한 참가자들의 의견·코멘트를 듣고, 진행자가 다시 한 번 발표된 내용들을 압축·정리하면서 마무리한다.

준비 - 명상그림은 OHP, 실물화상기, 빔프로젝트 등의 시청각기구에 맞게 미리 작업해 둔다. 이 기구는 참가자들이 발표할 동안 내내 필요하므로 미리 점검·비치한다.

17 배역카드놀이

지향 - 참가자들이 통일·남북관계 관련 현안에 대한 각자의 의견·주장을 유명인물의 배역을 통해 발표한다. 이렇게하여 현안과 관련인물에 대한 자신들의 시각과 요구를 보다 자유롭게 그리고 수평적으로 드러낸다.

진행 - 참가자들이 일상에서 접하는 통일·남북관계 관련 사안들 가운데 아직도 의견이 분분한 것으로 하나 고른다. 예로서 '대북 쌀지원', '북한인권', '남북경협', '국가보안법', '북한의 평화적 핵이용권', '평화체제', '장기수 북송', '맥아더동상 철거', '미국의 대북 경제제재' 등이 그것이다. 중요한 것은 사안의 옳고 그름을 떠나 모든 참가자들이 자신의 생각을 표현하는 일이다. 먼저 모든 참가자들이 원형으로 둘러앉은 다음, 정해진 주제에 대해 자신의 의견을 말한다. 이 때 이해관계자나 유명인의 역으로 발표한다. 예로서 28세의 가정주부, 72세의 할머니, 37세의 상인, 통일부장관, 야당대표, 북한의 김정일 국방위원장, 강정구 교수, 노무현 대통령, 미국의 부시 대통령 등의 역을 맡는다. 이를 위해 진행자는 미리 다양한 배역 사례와 함께 '표준인물'을 제시한다. 그래서 표준인물별 명칭과 특성을 적은 '배역카드'를 참가자들에게 나눠준다. 배역선정은 추첨을 통해 정한다. 참가자들은 받은 배역을 혼자만 알고 있다가, 자신의 발표순서가 왔을 때 비로소 공개한다. 이것은 긴장감을 더하고, 집중도를 높이기 때문이다. 발표 시 배역별 의견을 기록하는데, 이를 위해 1~2명 정도의 프로토콜 작성자를 미리 정해둬야 한다. 끝으로 진행자는 프로토콜(회의록)을 기초로 각 인물들의 발언을 되짚어보면서 마무리한다.

준비 - 진행자는 참가자들이 일상에서 흔히 접하고, 동시에 어느 정도 알고 있는 의제를 교육주제에 맞게 구체화하고, 관련된 표준인물들을 선정한다. 인물별 배역카드(인물명칭·특성을 적은 모더레이션카드)도 참가자 수만큼 준비한다.



3.3.2. 일괄적 적용

교육의 전개와 산출과정을 여러 개의 기법을 조합해서 진행하지 않고, 단지 하나의 기법으로만 진행할 수도 있다. 즉, 교육주제와 관계된 사실관계이해, 문제인식, 쟁점표출, 토의·토론·협상 등을 거쳐 해결책 마련이나 갈등극복 또는 상호접근 그리고 경우에 따라선 평가까지 일괄적으로 진행한다. 아래 소개되는 통합기법들은 바로 교육의 전개·산출·(평가)단계를 모두 포함한 것들이다.

* 통합기법

1 정보시장

지향 - 참가자들이 비교적 잘 알고 있는 통일문제·남북관계 관련 정보를 다른 참가자들에게 알려준다. 이렇게 '전문가적 위상'의 대화·설명이 진행됨으로써 정보·지식·의견의 상호교환이 자연스레 이뤄진다.

진행 - 참가자들은 일단 자신이 다른 참가자들에게 설명해주고자 하는 의제를 하나씩 준비한다. 그것은 북한음식, 의복, 풍습 등 북한의 특정분야에 관한 정보에서부터 남북관계, 국제관계에 이르기까지 교육주제 범위 안에 놓여있는 것이면 다 좋다. 의제는 진행자가 정해주거나, 아니면 참가자들이 자신의 관심분야 가운데 하나씩 고른다. 의제의 종류는 조 구성원의 수 만큼 준비한다. 참가자별 의제가 정해지면, 각자 자신의 의제를 모두에게 알려주고, 또 이것을 모더레이션카드에 적어 가슴에 부착한다. 이어 참가자들은 '정보시장' 개장에 대비하여 자신의 의제를 철저히 준비한다. 내용에 맞게 그림, 텍스트, 만평 등을 첨부하면 더욱 좋다. 일

마 후 정보시장이 열리면 서로 다른 의제를 가진 5~6명의 참가자끼리 조를 이뤄 교실벽면 쪽으로 군데군데 모여 선다. 그리고 가게이름이나 광고문 등을 크게 써서 벽면에 걸어둔 다음, 모여선 참가자들끼리 돌아가며 자기의제를 소개하고, 질문에도 답변한다.

이렇게 하여 1라운드가 끝나면, 조를 다시 구성하여 새 파트 너들끼리 2라운드의 정보교환을 시작한다. 조를 새로 구성할 때는 물론 새 얼굴들끼리 모여야 하며, 의제 역시 서로 달라야 한다. 이 때 가게간판은 새로 정해서 걸 수도 있고, 이전 것을 그냥 뒤도 좋다. 교육시간을 고려하여 적정 수의 라운드를 돌린 다음, 진행자는 전체회의를 열고 의제별 내용을 - 담당자에게 부탁하여 - 간략히 재확인한다. 그리고 전체 교육진행에 대한 피드백 순서를 갖고 참가자들의 소감과 진행자의 설명을 몇 차례 나눈 후 교육을 마무리한다.

준비 - 교육의 주제범위가 정해지면 진행자는 참가자들에게 부여할 테마들과 관련 자료들을 준비한다. 조편성의 경우, 구성원들은 서로 다른 주제를 지녀야 한다. 그래서 조 구성원의 수와 조의 수를 고려하여 테마의 수를 정한다. 참가자들이 서서 움직일 수 있도록 교실공간을 정렬한다. 또한 테마의 표현물을 몸에 부착하고 그리고 가게이름이나 광고문을 벽에 걸 수 있도록 관련용품도 준비한다.

주제 - 사회·문화 분야의 교류협력과 관련하여 북한의 생활문화, 사회, 교육, 방송, 언어 등에 관한 정보를 인지·이해하는데 적용한다. 그래서 북한에 이미 다녀온 적이 있는 사람들과 실향민, 새터민들이 함께 참여하면 더 큰 효과를 거둘 수 있다. 그 외 북한법률 관련 지식을 교육하는 경우에 이런 기법을 적용해도 좋다.



2 스타쇼

지향 - 참가자들은 각자 통일·남북관계와 관련된 특정 유명인물의 역할을 맡아 가상의 토크쇼에 출연한다. 이렇게 하여 해당 인물과 관련된 사전적 지식을 습득하고, 이것을 다시 자기언어로 표현함으로써 참가자의 지식과 인식을 넓힌다.

진행 - 진행자는 교육주제 관련 학습가치가 있는 5~8명의 유명인물을 고른다. 예로서 유명한 정치인, 통일부 공무원, 기업인, 사회·시민단체대표, 연예인, 방송인, 언론인, 예술인, 문인, 교수, 운동선수, 과학자 등 모두가 해당되며, 이들은 모두 생존 여부에 관계없다. 하지만 참가자들에게 인물별로 사전적 의미의 기본정보는 제공한다.

인물별로 동일내용의 카드를 몇 장씩(조의 수만큼) 만든 다음, 이들 카드의 추첨을 통해 배역을 정한다. 이렇게 지정받은 인물에 대해 참가자들은 별도의 '탐색시간'에 충분히 연구한다. 다음, 이 인물을 토크쇼에서 어떻게 표현할지를 검토한다.

준비가 끝나면 본격적으로 스타쇼가 시작되는데, 이 때 쇼 참가자들은 배역인물의 이름표를 가슴에 단다. 쇼 사회자도 미리 정하여 쇼의 연출과 진행을 맡긴다. 발표는 1인칭으로 하며, 질문은 허용되지만 토론은 금지된다. 쇼 사회자는 필요한 사항을 안내·지적·통제한다. 이러한 조별 발표는 교실무대에 나와서 차례로 하는 것이지만, 동시에 진행할 수도 있다. 후자의 경우, 다시 한 번 전체 토크쇼를 개최하는데, 여기에는 조별로 한 명씩만 내보낸다. 이 때는 물론 배역이 서로 달라야 하며, 사회는 교육진행자가 맡는다. 이렇게 토크쇼가 모두 끝나면 진행자의 요약·정리를 포함한 간단한 피드백으로 마무리한다.

준비 - 진행자는 정해진 인물별로 이름표를 준비하는데, 가능한 한 눈에 잘 띄게 만든다. 사회자(쇼 마스터)는 조 내에서 자율적

으로 정하지만, 이들에 대한 오리엔테이션은 진행자가 담당한다. 사회자 자신도 유명인물 한 명을 맡아 토크쇼 진행과정에서 자신을 표현해야 한다.

- 주제** - 통일·남북교류협력 관련 거의 모든 의제에 적용할 수 있으나, 가능하면 현재 인기도·유명도·지명도 면에서 가장 선호되는 인물들과 연계시킬 수 있는 시사이슈를 다룰 때 유용하다.

3 파트너인터뷰

- 지향** - 참가자들은 각자 파트너를 소개하기 전에, 먼저 통일 관련 교육주제에 대해 파트너끼리 인터뷰한다. 여기서 참가자들은 질문하고, 경청하고, 이의를 제기하고, 신뢰를 쌓고, 들은 바를 요약하고 또 정보를 주기도 함으로써 교육주제에 대한 지식과 의견을 넓혀간다.

- 진행** - 파트너인터뷰의 내용에는 신상관계에서부터 교육주제에 대한 개인적 경험, 관점, 지식 등 무엇이든지 포함된다. 교육준비를 위해 교육참가자 전체를 두 개 그룹으로 나누고, 두 명씩 파트너를 정한다.
 둘 중 한 명은 인터뷰과제 A를 받고, 다른 한 명은 인터뷰과제 B를 지정받는다. 과제선정은 추첨을 통해 이뤄지지만, 경우에 따라선 과제 A, B 모두 동일할 수도 있다. 인터뷰과제는 공개하도록 하며, 내용 역시 매우 일반적인 것으로 택한다. 예를 들면, “통일은 왜 해야 하나?”, “통일부에 대해 알고 있는 것은?”, “일상생활 중 통일을 생각하게 되는 때는 언제인가?”, “남북대화·교류에 대해 어떻게 생각하나?”, “핵개발



의혹 중에도 대북 식량지원이 이뤄지는 것에 대해 어떻게 생각하나?”, “핵개발포기 대가로 남한이 북한에 대규모 전력을 공급하는 것에 대해 어떻게 생각하나?”, “북측이 현대아산측과의 ‘7대 협력사업 합의’ 를 전면 재검토하겠다고 하는 것을 어떻게 생각하나?” 등 가운데 몇 개를 택한다. 문항과 문항 수를 결정할 때 진행자는 내용적 연계성과 교육시간 등을 고려해야 한다.

인터뷰 문항이 제시되면, 참가자들은 인터뷰의 구체적 절차, 목적 등을 충분히 검토한다. 그래서 휴식시간이나 생각시간 등을 활용하여 인터뷰를 준비하고, 이어지는 인터뷰에서는 각자 3분씩 파트너와 질문·답변·보완하면서 키워드 중심으로 내용을 기록한다. 이 때 일괄적으로 인터뷰하지 않고, 의제(문항)별로 회전(會戰)을 나누어 실시할 수도 있다.

인터뷰가 끝나면 의자를 원형으로 배치하고 둘러앉는다. 그리고 각자 자기 파트너의 인상, 경험, 관점, 정보를 담은 인터뷰내용을 소개한다. 순서는 A 담당자가 먼저 소개하고, 이어서 B 담당자가 소개하는 것으로 전체적으로는 A와 B가 주머니 받거니 하는 형태를 취한다.

마지막단계의 전체 피드백에서는 진행자가 각 문항별 인터뷰 내용을 요약·정리하면서 교육을 마무리한다.

준비 - 진행자는 교육주제와의 연계성을 고려하여 인터뷰 문항을 정한 다음, 교육시간을 고려하여 문항 수와 인터뷰시간, 방법 등을 결정한다. 공간도 파트너끼리 인터뷰하기에 적합하도록 배치한다.

주제 - 남북교류프로그램·이벤트에서부터 정부의 대북정책에 이르기까지 다양한 현안이나 시사이슈들에 대한 참가자들의 의견을 스크린하고자 할 때, 이 기법을 적용한다. 또한 교류협력 아이디어를 모집하고자 할 때도 유용하게 쓸 수 있다.

4 전문가좌담회

지향 - 언론인이 질문하고, 정치인이 답변하는 방송 시사프로그램에 서처럼 참가자들은 진행자가 내준 통일정책·남북교류협력·한반도정세 관련 주제에 대해 심도있는 논의를 전개한다. 이를 통해 참가자들 간에 질문, 경청, 추적, 해석, 답변, 의견교환이 이루어지도록 한다.

진행 - 먼저 참가자들을 3~5명 단위의 8개 그룹으로 나눈다. 이 가운데 4개 그룹은 '전문가팀'으로 교육주제를 분야(소주제)별로 깊이 연구한 전문가들로 이루어진 것이고, 다른 4개 그룹은 '언론인팀'으로 역시 분야별로 어느 정도 전문지식을 갖췄다고 판단되는 언론인들로 구성된 것이다. 그렇지만 언론인팀은 전문가팀과는 달리 질문전술을 강화하는 데 많은 준비를 한다. 배역도 현실적인 인물로 정하는 것이 훨씬 흥미롭다. 이렇게 준비가 끝나면, 4개 분야에 대한 네 차례의 좌담회가 실시된다. 먼저 1차 전문가대담을 열고, 양 팀이 제1전문영역을 다룬다. 좌석배치는 교실전면에 역 V자형(∧)으로 설치하여 서로 마주 보게 한다. 그래서 3~5명씩 구성된 양 팀은 청중들에게 잘 보이도록 포디움(podium) 형태로 앉고, 진행자는 양 팀 사이에 앉아 사회를 본다. 언론인팀이 먼저 자신들의 질문전략에 따라 질문을 시작하고, 이에 전문가팀이 지식·양심에 따라 충실히 답변한다. 질문자와 답변자 모두 빠짐없이 발언기회를 갖도록 하기 위해 순서대로 발언한다. 진행자는 틈틈이 청중에게 질문기회를 줘서 중간비평이나 코멘트를 듣도록 한다. 끝부분에는 진행자의 요약·정리를 포함한 간단한 피드백을 거치고, 1차 전문가좌담회를 마무리한다. 잠시 휴식을 취하고 2차 전문가좌담회가 새로운 전문분야를 의제로 시작되며, 3차, 4차 좌담회 역시 다른 전문분야를 가지고 질의응답이 펼쳐진다. 진행방법은 1차 때와 같다. 그렇지만 교육여건에 따라 2차, 3차, 4차 좌담회는 같은 날이



아닌, 여러 날에 걸쳐 실시할 수도 있다. 전문가좌담회 기법은 이를 테면, '6·15공동선언의 실현방안'이라는 주제를 두고 참가자들이 경제, 사회, 문화, 정치, 국제 등 주요 영역별로 나눠서 다를 때, 활용할 수 있을 것이다.

준비 - 참가자들의 준비과제는 위에서 설명한 바와 같다. 전문분야의 지식은 문헌이나 백과사전 혹은 인터넷검색 등을 통해 제공받을 수 있도록 준비한다. 혹은 필요한 정보를 담은 유인물·복사물 등의 자료를 미리 교육장에 비치해 둔다.

주제 - 비교적 큰 의제를 분야별로 나눠 다를 때 유용하다. 준비시간도 그만큼 더 필요한 만큼 교육시간도 넉넉할 경우에 적용한다.

5 순환대화

지향 - 참가자들은 정해진 진행규칙에 따라 교육주제에 대한 찬반토론을 벌인다. 여기서 참가자들은 통일 관련 의제·현안에 대해 자유발언, 의견교환, 코멘트를 할 수 있는 기회를 갖는다.

진행 - 참가자 전체가 큰 원형 혹은 네모꼴의 좌석배치로 마주보고 앉는다. 주제는 참가자들이 충분한 사전지식이나 경험을 갖고 있는 것으로 택한다. 잠시 생각시간을 가진 후 교사는 주제와 관련하여 발언을 신청한 참가자 중 한 명을 골라 화순을 준다. 발언신청은 손을 들어 표시한다. 지정받은 참가자는 주제에 대한 자신의 생각을 간략히 말하고, 다른 신청자에게 화순을 넘긴다. 넘겨받은 참가자는 앞 참가자의 발언내용을 되풀이한 뒤, 간략한 코멘트나 보완사항을 덧붙인다. 이어서 또

다른 신청자에게 화순을 넘긴다. 이런 방법으로 앞 사람의 발언내용을 확인·정리하고 또 자신의 생각을 말한다. 표현방법은 “홍길동 씨, 귀하께선 라고 말씀하셨는데, 저는 라고 생각합니다” 등으로 하며, 이야기 중에는 반드시 상대방을 응시하여 상대방 의견에 존중의 뜻을 표시한다. 될 수 있는 한 많은 참가자들이 발언기회를 갖도록 하는데, 이를 위해 한번 화순을 가졌던 사람은 다른 참가자들을 위해 양보한다. 또한 흥미를 돋우기 위해 1~2명의 규칙감시자를 두고, 규칙위반자에 대해선 간단한 벌칙을 내린다. 규칙은 예를 들어 앞 발언을 전달하는 과정에서 시간, 문장형식 등을 위반하거나, 전달내용을 심각하게 왜곡했을 경우에 제재를 가하는 것이다. 위반 시 감시자는 준비한 ‘정지’(STOP, 🛑, ☹️, 🙅 등) 표지판을 들고 확인시킨 다음, 다시 발언토록 하고, 휴식시간에 벌칙을 내린다. ‘가무(歌舞)나 장기자랑 등으로 대체한다. 또한 한번도 발언하지 않는 사람에게도 벌칙을 가할 수 있다. 교육의 끝부분에는 감시자들의 관찰과 코멘트 그리고 몇몇 참가자들의 소감을 듣고, 교육진행자가 다시 한번 참가자들의 주요 발언내용을 압축하여 되짚어보는 것으로 마무리한다.

준비 - 진행자는 적극적이고도 활기찬 의사교환이 일어날 수 있도록 교육주제를 극화하여 제시해야 하는데, 이를 위해 적절한 의제 문구를 미리 검토해야 한다. 좌석배치 역시 의사소통을 촉진할 수 있는 형태로 설치되어야 한다. 대화규칙도 미리 준비하여 참가자들에게 명확히 제시하고, 경우에 따라 시범을 보인다. 1~2명의 규칙감시자 선정에도 신경 쓴다.

주제 - 심각한 쟁점의제를 택하기보다는 참가자들이 쉽게 이야기하고, 부드러운 분위기 속에서 의견을 말할 수 있는 주제에 적용한다. 그래서 사회적으로 거의 합의된 통일정책·남북교류 협력사업을 다루고자 할 때 활용한다.



6 정거장대화

지향 - 참가자들은 교실공간에 설치된 여러 개의 정거장을 조별로 돌아다니면서 정거장마다 걸려있는 통일·남북관계 관련 문구나 그림을 읽고 대화한다. 동시에 참가자들의 대화를 간략하면서도 유도성과 방향성을 띠게 함으로써 자유발언, 경청, 상호대화 등의 의사소통 기술도 향상시킨다.

진행 - 진행자는 교실 벽에 교육주제 관련 대화소재가 될 만한 자료들(문구, 질문, 인용문, 만평, 도표 등)을 적당한 간격으로 걸어놓는다. 이렇게 만들어진 대화정거장에는 각각 일련번호를 붙인다. 참가자들은 추첨을 통해 번호를 선택한 뒤, 동일번호의 정거장에 모인다. 즉 1번을 뽑은 참가자들은 1번 정거장, 2번 참가자들은 2번 정거장 등등, 이런 식으로 모여서 정해진 규칙에 따라 대화를 시작한다. 대화규칙은 진행자가 제시하는데, 예를 들어 '대화시간 5분, 1인당 자유발언 1분 1회, 질문 30초 1회, 답변 30초 1회, 주제 관련성 유지' 등으로 구성된다. 정거장의 조마다 진행자를 정해 규칙을 감시하고, 정거장별 대화내용을 정리하게 한다. 정해진 대화시간이 지나면 진행자는 차임벨을 울려 다음 정거장으로의 이동을 알린다. 이에 각 조는 시계방향으로 이동한 다음, 새 정거장에 걸려있는 자료들을 보고 대화와 토론을 시작한다. 이렇게 모든 정거장을 거치면서 전개되는 대화는 먼저 교육주제를 분야별로 접근·유도하거나, 아니면 단계별로 접근·심화시키는 효과를 갖는다. 이것은 물론 참가자들 간의 자유로운 의사표현·의견교환·상호토론을 전제로 한 것이다. 그래서 교육주제의 분야별·단계별 분류와 이에 상응한 대화 자료의 준비가 필요하다. 또한 참가자들의 적극적 대화자세와 진행의 흥미·생동성 유지를 위해 규칙에 충실한 게임진행도 중요하다. 모든 정거장들을 통과한 후에는 조별로 피드백 시간을 갖고, 지금까지의 대화내용을 전지 위에 요약·정리한다. 물론 조

진행자의 기록을 참조하여 작성하되, 모든 참가자들이 이해하기 쉽게 도식화한다. 이어 전체회의를 열고 조별 진행자가 순서대로 발표한 다음, 모든 참가자들이 함께 코멘트·평가하는 시간을 갖는다. 여기서 교육진행자는 발표된 내용들을 다시 한번 요약·확인하고, 마무리한다.

준비 - 진행자는 각 정거장에 설치할 대화 자료들을 준비한다. 대화 규칙은 눈에 잘 띄게 도표 등으로 시각화한다. 이를 테면 규칙리스트를 만들어 정거장 벽에 걸어둔다.

정거장마다 일련번호를 붙이고, 또 조별로 서서 대화할 수 있는 공간도 마련한다. 또한 추첨에 의한 정거장(조) 선정을 대비하여 추첨카드를 준비하고, 조별 진행자 선정에도 신경을 쓴다.

주제 - 여러 가지 하위 주제들을 포함하고 있는 통일정책이나 남북 교류협력사업·프로그램 등에 적용한다. 가급적 참가자들의 이해와 인지도가 높은 시사테마를 대상으로 한다. 예로서 '대북관광사업'을 교육주제로 할 경우, 금강산·개성·백두산 관광, 북측(아태평화위원회)과 현대아산의 갈등, 북한주민 태도, 남한 내 이견, 북핵문제, 주변국 태도 등을 가리키는 그림이나 언론기사 등을 걸어 놓는다.





7 결정내리기게임

지향 - 참가자들은 통일·남북관계 관련 쟁점의제에 대해 그룹단위의 결정을 내려야 하는 상황에 직면하여 각자의 주장을 듣고 또 대화함으로써 가능한 한 만장일치의 결정에 이르도록 한다. 이 과정에서 대화의 기본규칙을 익히고 그리고 통일 관련 의제에 대한 상호 접근법을 학습한다.

진행 - 진행자는 결정해야할 의제를 먼저 의문문 형태로 제시한다. 이를 태면, '북한의 평화적 핵이용권, 과연 인정할 것인가?'를 제시한다. 아니면 주어진 여러 대안들 중 하나를 선택하게 하는 경우도 있다. 이를 위해 몇 가지의 옵션을 제시해야 한다. 물론 경우에 따라서는 기술적 선택도 가능하다. 의제 제시 후에는 조를 편성한다. 조별작업의 시작과 함께 대화진행자 겸 규칙감시자를 정한다. 조구성원들은 잠시 생각시간을 가진 후 각자 의견을 내놓고, 필요에 따라 보완설명도 한다. 이 때 진행자는 대화의 기본규칙(예를 들어 '경청한다, 상대방 주장을 존중한다, 협력한다, 타협한다, 누구도 제쳐놓지 않는다' 등)를 설명한다. 아울러 이해 관련 질문은 가능하지만, 비판은 허용되지 않는다는 점을 알려준다. 둘째 단계에서는 상대방 주장에 대해 동의 내지는 이의를 제기하는 코멘트 순서를 갖는다. 마지막 셋째 단계에서는 조의 모든 구성원들이 동의·공유할 수 있는 합리적 결정을 내려야 한다. 이렇게 하여 정해진 대화시간이 다 지나면, 조별로 대변인을 뽑는데, 진행자가 대변인 역할을 맡을 수도 있다. 대변인은 전체회의에서 자기 조의 결정을 발표하고, 그 근거를 설명한다. 마지막단계에서는 각 조의 대화·논의진행 과정에 대한 간략한 피드백을 갖는다. 여기서 참가자들은 조에 관계없이 질의·응답하고, 이어 진행자는 각 조의 결정과 근거를 재확인 하면서 의제의 향후 논의방향에 대해 대략적으로 밝힌 뒤 교육을 마무리한다.

준비 - 먼저 교육주제와 관련하여 결정해야 할 의제를 정하고, 가능하다면 기본정보(정보텍스트)가 담긴 참가자용 워크시트(worksheet)도 준비한다. 또한 대화의 기본규칙을 적은 벽보를 눈에 잘 띄는 곳에 걸어둔다. 그 외 조별 대화진행자 점검 규칙감시자를 정하는 것에도 신경 쓴다.

주제 - 국민들 간의 의견이 분분한 통일·남북관계 관련 현안들을 다룰 때 적용한다. 국가보안법 등 오래도록 지속돼 온 보·혁 간의 쟁점들에도 상반된 의견을 가진 참가자들이 서로 대화하는 기회를 가질 수 있다.

8 논거대기게임

지향 - 참가자들은 자신의 설득이 많은 사람들에게 완전한 이해를 가져오기 위해서는 주장·관측·테제에 대한 논거가 충분히 밀반침되어야 한다는 점을 인식하고, 직접 통일 관련 주제에 대해 자기주장을 제기한 후, 그에 대한 논거를 작성·가시화하는 법을 실습한다. 이로써 주제 관련 내용뿐만 아니라, 설득과 합의로 이어지는 의사소통과정도 학습한다.

진행 - 준비단계에서 참가자들은 교육주제 관련 주장이나 관측, 테제 등을 작성하고, 이를 뒷받침하는 논거를 검토한다. 처음에는 진행자가 몇 개의 모델문장을 제시하여 참가자들이 쉽게 인지할 수 있도록 한다. 진행순서는 먼저 참가자 중 한 명이 어떤 주장·관측·테제를 발표하고, 상응하는 논거를 제시한다. 이 두 가지 모두 완전한 문장형태로 한다. 예를 들어 교육주제가 '대북 쌀지원의 필요성 여부'에 관한 것이라면, '나는 대북 쌀지원은 정당하다고 생각한다. 왜냐하면 인도적 차원



의 쌀지원은 무조건적으로 이루어져야 하기 때문이다' 등으로 표현한다. 만약 논리의 전개, 즉 주장과 논거의 연계가 옳지 않다고 판단되면, 참가자나 진행자가 두 손을 들어 이의를 신청하며, 지목된 후에는 즉시 그 내용을 말한다. 반대로 연계가 옳을 경우, 두 번째 참가자가 앞 참가자의 주장과 논거를 반복하고, 이어서 자신의 주장과 논거를 발표한다. 이 때의 표현은 '너의 주장에 따르면 이다. 그 논거로는 을 들었다. 나는 이라고 주장한다. 그 근거로는 을 들 수 있다' 등의 형태를 취한다. 예로서 '너의 주장에 따르면 대북 쌀지원은 정당하다는 것이다. 그 논거로는 인도적 차원의 쌀지원은 조건 없이 이루어져야 한다는 점을 들었다. 나는 인도적 차원의 쌀지원도 투명성이 보장되지 않는다면 재고해야 한다고 주장한다. 그 논거로는 지원쌀이 북한주민에게 전달되지 않고 군량미로 전환되거나, 혹은 암시장 판매를 통해 관료들의 처부에 쓰일 경우 무의미하다는 점을 들 수 있다.' 이어 세 번째 학생도 마찬가지로 방법으로 발표한다. 이렇게 하여 모든 참가자들이 몇 차례씩의 발언순서를 갖도록 한다. 논거대기게임은 이렇게 개인별이 아닌 조별로도 진행할 수 있다. 조별 게임은 교육의 전체적 흐름을 보다 동적으로 만들 수 있다. 방법은 개인의 경우와 같지만, 단위가 조로 되는 만큼 조 구성원들끼리의 협력과 단결이 중요하다. 교육의 마무리단계에서는 진행과정과 내용에 대한 간단한 피드백의 시간을 갖는다.

준비 - 참가자들은 조별작업을 통해 교육주제에 대한 여러 가지의 주장·관측·테제를 만들고, 아울러 그에 상응한 논거들도 검토한다. 각자 2~3개씩의 조합을 준비한다. 교육이 시작되면, 진행방법의 확실히 인식시키기 위해 진행자는 시범을 보인다.

주제 - 통일교육 관련 거의 모든 주제에 적용할 수 있지만, 가능한 쟁점이 분명한 것으로 택한다. 예로서 대북 쌀지원, 남북경협, 국가보안법, 전시작통권, 북핵문제 등이 해당된다.

9 보도문퍼즐

지향 - 참가자들은 조별작업 형태로 여러 가지 자료들을 이용해 통일주제 관련 보도문을 함께 만들고, 이를 발표한다. 이를 통해 상반된 주장에 대한 자유발언과 경청, 상호연계, 토론, 타협 등을 체험한다.

진행 - 참가자들을 4~5개의 조로 나누고, 조 구성원들에게 서로 다른 정보요소(예로서 개념·단어, 사진·그림, 격언·명제 등)를 하나씩 나눠준다. 이들 정보요소는 물론 상호 연관성을 지닌 것이어야 한다. 조별 작업의 과제는 모든 정보요소들을 고려하여, 이를 한 주제에 대한 보도문으로 조합하는 것이며, 진행은 각 구성원마다 자신의 정보요소를 소개하는 것으로 시작한다. 그리고 개별 요소들을 하나의 주제(테마, 테제)에 관한 보도문으로 어떻게 연계시킬 것인가에 대해 함께 검토·토의한다. 보도문의 길이도 미리 정하고(예로서 2~3분짜리), 또 생방송보도에 맞게 준비한다. 구성원 간의 이해·조율은 모두 건설적 대화를 통해 이뤄지도록 한다. 다음에는 전체 회의를 열고 조별 발표 순서를 갖는다. 될 수 있는 한 조 구성원(리포터)들이 서로 연계·협력하는 가운데 한 사람도 빠짐 없이 발표한다. 조별 발표가 끝나면 진행자는 조별 평가와 함께 전체적 피드백을 거치고 마무리한다.

준비 - 개념카드, 복사물 등의 정보요소들은 추첨을 통해 배분하며, 각 조는 동일한 정보요소(모자이크 조각) 세트를 가지도록 한다. 조별로 한 명의 대화진행자를 두며, 보도문의 전달효과와 현장감을 높이기 위해 캠코더, 효과음악, 교내라디오 시설 등을 활용할 수도 있다.

주제 - 통일교육 관련 거의 모든 주제에 적용할 수 있다. 만약 교육주제가 '6·15공동선언의 의미와 전망' 일 경우, 당시 회담이



나 환영장면과 언론의 반응기사에 나타난 주요 키워드 그리고 그 이후의 반대시위장면, 대북송금특검관련 키워드나 장면 등을 정보요소로 제공한다.

10 눈덩이굴리기

지향 - 참가자들이 정해진 통일교육 주제에 관한 브레인스토밍으로 여러 생각들을 모으고, 이것을 다시 확대돼 가는 대화 사이클 속에서 소개하고 토론한다.
이렇게 개별 아이디어의 엑기스들을 모아 점차적으로 주제 관련 내용을 풍만하게 만들어간다.

진행 - 진행자는 교육주제를 제시한 후 주제 관련, 이를 테면 개성공단 건설과 같은 특정의 남북협력사업과 관련된 브레인스토밍 자료를 교실바닥이나 탁자에 펼쳐 놓는다. 참가자들은 약 3분간의 생각시간을 가진 다음, 준비된 브레인스토밍 자료 가운데 3개의 그림이나 물음카드를 선택한다. 그리고 주제에 관한 자신의 생각을 선택한 그림이나 물음카드에 연계하여 정리하는데, 방법은 각자 3개의 모더레이션카드에 간략히 메모하는 것이다. 이 때 주제(특정 협력사업)의 장점, 단점, 목표, 근거, 방법 등을 중심으로 메모함으로써 추후 설명에 대비한다(1단계). 이어 3인 1조씩 나눠 앉고, 9개의 항목(3인 × 3개 항목), 즉 9개의 그림 · 물음을 모은다. 조별 과제는 9개 항목 중 가장 중요한 4개만 골라서 정교하게 다듬는 일인데, 제한시간은 10분이다. 이 과정에서 설명 · 논거 · 토론 · 선택이 이뤄지는데, 가능한 한 사실적이고, 공정하며, 건설적이어야 한다(2단계). 이 규칙은 다음 단계, 즉 9인조(3인 조 × 3개 모임) 대화에서도 똑같이 적용된다. 대화시간은 역시 10분이

지만, 경우에 따라 늘릴 수 있다. 이 한정시간 내에 9인조는 12개 항목(3개 조 × 4개 항목) 중 가장 중요한 5개만 고르는데, 역시 설명·주장·토론·취사선택 과정을 거친다(3단계). 이렇게 선정된 5개 ‘엑기스’ 항목은 이어지는 전체회의에서 발표되는데, 이 발표를 위해 각 9인조는 미리 5개 항목을 전지 등에 정렬하여 벽에 걸고, 발표자를 선정한 후 내용을 충분히 인지토록 한다(4단계). 마지막으로 발표내용 중심의 피드백을 가진 후 교육을 마친다.

준비 – 브레인스토밍 자료는 적당한 교실공간에 비치해 두는데, 그림은 정부간행 화보집, 신문, 잡지 등에서 복사하거나 오려두고, 물음문장은 모더레이션카드 한 장에 한 개씩 적어 여러 개 준비한다. 조편성은 다양한 게임을 통해 이뤄지도록 하며, 자유로운 이동과 모임을 위해 모든 책상은 교실의 가장자리로 치운다.

주제 – 통일교육의 거의 모든 주제에 적용할 수 있지만, 가능한 한 교육 참가자들이 주제와 관련된 정보나 지식을 어느 정도 알고 있는 이슈가 좋다. 또한 여러 사람이 협력하여 공동의 방안을 모색하는데 적합하다는 점을 고려하여, 어떤 쟁점사안 보다는 대부분 동의하는 주제를 선정한다.





11 그룹퍼즐

지향 - 참가자들은 각자 가상의 전문가그룹에 들어가 자신의 전문분야에 대해 듣고 대화한다. 이렇게 준비단계를 거친 후 원래 소속 조로 돌아와서는 특정분야 전담자로서 조 구성원들에게 정보를 제공하고 또 물음에 답변한다. 이로써 참가자들은 교육 주제 관련 전문지식을 높이고, 의사소통능력도 향상시킨다.

진행 - 조편성 게임을 통해 참가자들을 4~5명 단위로 나눈다. 조 구성원들은 텍스트·그림·도표·질문 등의 자료나 워크시트를 한 개씩 나누어 받는다. 이들 자료는 서로 다른 것이지만, 조 구성원이 많은 경우엔 몇 명이 같은 자료를 가질 수도 있다. 먼저 약 5분 동안 자료·워크시트를 읽은 후에는 주제연구에 들어가는데, 각 조로부터 동일한 자료·워크시트를 가진 참가자들을 모아서 4개의 전문가그룹을 만든다. 이렇게 동일과제를 부여받은 '전문가' 끼리 한데 모여 제한시간, 예컨대 20분 안에 자신들의 전문분야 관련 지식을 쌓은 다음, 다시 원래 소속 조로 돌아간다. 이렇게 되돌아온 구성원들은 서로 전문분야에 대해 설명하고 정보를 교환한다. 또한 질문에 답변하고, 때론 반박질문을 통해 경청을 유도한다. 이런 질문이나 반박질문도 전문가그룹에서 미리 준비해 와야 한다. 마지막으로 전체적 진행과정에 대한 피드백을 가진 후 교육을 마무리한다.

준비 - 참가자들에게 나눠줄 자료는 전체 숫자에 맞게 미리 복사해 둔다. 자료의 조별 구분을 고려하여 서로 다른 색상의 복사지를 사용한다. 작업별 한정시간을 명확히 알려주며, 조별작업 단계에서는 상황에 따라 대화진행자를 정해두는 것도 좋다.

주제 - 교육주제에 대한 소주제별 전문성을 높이고, 동시에 교육주제 관련 정보·지식의 제공과 교환을 가능하게 한다는 점에

서 새로운 통일정책이나 교육·협력프로그램의 안내 및 홍보에 적합한 교육이다. 그러나 다른 한편으로 참가자들의 의견 청취도 가능하기 때문에 새로운 정책·프로그램에 대한 반응과 의견수렴도 가능하다.



12 토크쇼

지향 - 참가자들은 TV 토크쇼에서처럼 가능한 한 개방적이고 생동감있는 대화를 전개한다. 이 과정에서 참가자들은 다양한 배역의 눈으로 정해진 통일교육주제에 대하여 대화·논의한다.

진행 - 참가자들을 몇 개 조로 나누고, 교육주제와 관련하여 화제거리가 될 만한 테마·이슈를 조별로 하나씩 선정케 한다. 이를테면 남북협력기금, 아리랑공연, 금강산관광, 옥류관, 북한인권, 새터민(탈북자), 북핵문제, 국가보안법, 강정구 교수 사건 등등이다. 이어서 각 조는 토크쇼에서 말을 역할과 이름을 정하고, 배역 시나리오도 준비한다. 그러고 나서 약 15분짜리 첫 번째 토크쇼를 시작한다. 쇼 패널리스트들은 각자 이름표를 달고 역 V자형(∧) 좌석배치로 앉는다. 나머지 참가자들은 모두 청중이며, 진행자는 쇼 마스터 역할을 맡는다. 이 때 진행자는 '잔소리꾼', '참견인', '중재자' 등의 이름표를 단다. 쇼가 시작되면 진행자는 방송국 공개스튜디오에서 생방송하



는 것처럼 상황을 설정하고, 먼저 시청자들과 방청객, 패널리스트들에게 인사한다. 다음에는 패널리스트들이 맡은 배역대로 자신을 소개하고, 특별한 경험·체험·지식·인식 등을 털어놓는데, 가급적 유머와 생동감을 곁들이고 동시에 테마 관련 정보전달의 기능도 한다. 이들은 서로 질문하고 답하며, 때론 박수치고 환호한다. 정해진 시간이 다 지나면 간단한 피드백 순서를 갖는다. 이어 두 번째 조가 자신들의 테마에 대해 마찬가지로 방법으로 토크쇼를 진행한다. 이렇게 하여 조별 토크쇼가 모두 끝나면 전체회의를 열고 내용·진행 관련 소감을 말하고 평가도 내리는 피드백을 갖는다.

준비 - 테마(논제나 화제)는 명확해야 하며, 조편성 후 배역도 분명히 해야 한다. 예로서 '강정구 교수 사건'이라는 테마의 경우, 강교수 본인, 검찰, 법무장관, 보수단체, 진보단체, 언론 등을 들 수 있다. 이런 배역은 조 내부에서 정하도록 하며, 배역별 내용도 마찬가지로 스스로 만든다. 그러나 사건의 개요나 진행상황, 기본적 사실관계 등에 관한 기초자료는 유인물을 통해 제공한다.

주제 - 통일정책이나 방안 관련 현안을 다루기에 적합한 기법이다. 또한 남북교류 성격의 이벤트나 행사에 대한 참가자(국민)들의 의견을 듣는 데도 활용할 수 있다. 그래서 가능한 한 통일·남북관계 관련 시사테마에 적용한다.



13 즉석연설

지향 - 참가자들은 제시된 교육주제 관련 키워드에 대해 약 2분 동안의 즉석연설을 실시한다. 이런 연설을 통해 참가자들은 교육주제를 주요 개념 중심으로 검토·표현하는 법을 익히고, 동시에 내용적으로는 의사교환을 가져온다.

진행 - 진행자는 참가자들의 경험세계를 고려하여 교육주제 관련 키워드를 여러 개 준비한다. 예로서 남북교류협력이 교육의 주제라면 금강산관광, 개성공단, 이산가족찾기, 납북자송환, 비전향 장기수 복송, 대북쌀지원, 스포츠교류 등을 제시할 수 있는데, 이런 키워드는 곧 연설의 테마가 된다. 그러나 교육주제에 대한 참가자들의 이해가 충분할 때에만 키워드 제시가 가능하다. 상상의 나래도 마음껏 펼치게 해서 힘차고 생동감 있는 발언이 되도록 한다. 즉석연설로 바로 들어가기에 문제가 있다고 판단되면, 미리 얼마간의 준비시간을 갖도록 한다. 먼저 진행자가 준비한 키워드상자로부터 참가자들이 키워드카드를 한 장씩 뽑는 것으로 시작한다. 그리고 잠시 생각시간을 가진 후 참가자들은 차례로 연단에 나와 자신이 뽑은 키워드에 대해 연설한다. 이 때 연설자는 스스로 정한 자신의 역할, 이를테면 통일부장관, 김정일 국방위원장, 민화협 대표, 아태평화위원회 위원장 등의 직함이 들어간 이름표를 연단에 붙여둔다.

참가자 한 명의 연설이 끝날 때마다 박수로 답례하고, 이어서 다른 참가자가 연단에 오른다. 이런 방법으로 4명의 순서가 끝나면 전체회의를 열고 간단한 평가와 함께 연사·청중 간의 피드백 시간을 갖는다. 그리고 나서 다음 4명의 연사들이 순서대로 연설을 실시하고, 이전과 같은 평가·피드백 시간을 갖는다.



준비 - 진행자는 교육주제 관련 키워드를 검토하고, 될 수 있으면 학생 수만큼 준비한다. 이들 키워드는 모더레이션카드에 하나씩 적어서 추첨상자(키워드상자)에 집어넣는다. 그 외에 연단과 여기에 붙일 이름표도 준비하고, 그 외 마이크 등 부대시설도 점검한다.

주제 - 위의 주제 사례에서 말할 수 있는 그 외 역할로는 시민사회단체의 활동가나 정치인을 들 수 있다. 예로서 어깨동무, 자유총연맹, 시민회의, 북파공작원단체, 재향군인회 등을 비롯해 미국대통령, 각 정당 소속의 국회의원, 대선주자, 시·도지사 등에 이르기까지 다양하다. 키워드 선정 시 바로 이들의 활동·지향에 관계된 것으로 준비하면, 진행이 훨씬 자연스러울 수 있다.

14 방송리포트

지향 - 참가자들은 방송리포터가 되어 통일·남북화해협력을 위한 자기 활동단체의 특별한 자랑거리를 짧은 방송리포트로 작성한 다음, 이것을 생방송 형식으로 보도한다. 이 리포트는 가급적 재미있고, 설득력 있게 작성하여 자기 단체에 대한 어느 정도의 광고효과도 가져올 수 있도록 한다.

진행 - 참가자들은 자신 소속된 통일 관련 시민·사회·공공단체를 광고하는 2분짜리 리포트를 작성하는데, 교육을 시작하면서 미리 준비시간을 갖는다. 리포트소재를 고르는 일은 전적으로 참가자들에게 맡긴다. 단체나 소재별로 5~6명씩 조를 구성하는데, 같은 단체에서 활동하는 사람들이 많을 경우에는 추첨이나 협의를 통해 소재를 분야별로 세분한다. 조별로 리포트 원고가 준비되면 연습시간을 갖는다(리허설). 다음에는

전체회의를 열고 조별로 발표하는데, 가능하면 리포터들이 스튜디오와 연결하여 보도하는 형식을 취한다. 반드시 마이크를 사용하며, 배경에는 키워드·구호가 적힌 모더레이션카드, 피켓 혹은 그림 등을 들고 있게 한다. 한 조의 리포트가 끝나면 청중들은 박수로 답례하고, 이어서 내용의 전달정도를 평가하고 또 질의·응답하는 피드백 순서를 갖는다. 먼저 청중들(청취자·시청자)이 3색 모더레이션카드를 들어 평가하는데, 여기서 푸른색은 '매우 훌륭하다', 노란색은 '그런대로 괜찮다', 빨강색은 '충분치 못하다'를 표시한다. 이 때 리포터들도 청중들에게 평가근거를 물어볼 수 있으며, 최대 3명에게까지 가능하다. 이렇게 평가가 끝나면 발표내용, 즉 해당 단체의 활동과 관련하여 질문·답변이 이뤄진다.

그리고 나서 두 번째 조가 같은 방법으로 리포트한다. 여건이 되면 캠코더와 TV모니터도 활용하여 리포터 연기에 현실감·생동감을 더한다. 이렇게 촬영된 필름은 선별적 모니터링을 가능케 하기 때문에 마무리단계에서 열리는 전체 피드백시간에 유용하게 쓰일 수 있다.

준비 - 참가자들 간의 내용중복을 피하기 위해 사전에 같은 단체에서 활동하는 사람들끼리 리포트 테마(소재, 이슈)를 조정한다. 조별 발표 후 평가에 사용할 신호등 색깔의 모더레이션카드도 준비한다. 연습과 발표를 위해 몇 개의 마이크와 캠코더, TV모니터 등도 설치한다.

주제 - 통일운동단체의 활동상 외에도 특정 통일정책에 대한 단체별 의견개진과 상호 의견교환에 활용할 수 있다는 점에서 통일운동·남북교류협력단체의 활동현황, 방향, 과제 등을 다룰 때 유용하다.





대상 - 통일운동단체의 회원과 실무자들, 남북교류협력사업 관련부처나 공공기관의 실무자, 통일운동 관련 청소년·대학생 등
아리 회원 등

15 아규정거장

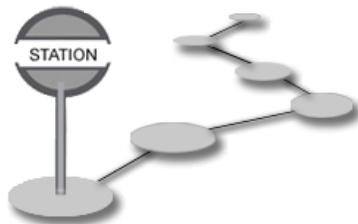
지향 - 참가자들은 미리 준비한 의제나 문제제기에 대해 각자의 입장을 밝힌다. 조별로 각자의 아규(argument, 주의·주장)를 펴고, 여기에 반대하는 견해나 질문에 대하여는 최대한 설득력있게 답한다. 이러한 아규 연습은 의제별로 정거장을 바꿔가면서 실시한다.

진행 - 참가자들은 6명씩 조를 구성한 후, 각자 6개의 의제카드 중 하나씩 추첨한다. 이를 위해 진행자는 조별로 6개의 의제가 담긴 의제세트를 미리 나눠준다. 물론 의제세트의 내용은 동일하며, 의제사례로는 “국가보안법, 과연 필요한가?”, “주한미군, 과연 필요한가?”, “남북경협, 왜 필요한가?”, “대북경제지원, 왜 해야 하나?”, “한국정부, 왜 북한 인권실상에 침묵하나?” 등을 들 수 있다. 의제별로 추첨된 학생들은 일련번호, 예로서 1조의 경우 <의제 1-1>, <의제 1-2>, <의제 1-6>, 2조의 경우 <의제 2-1>, <의제 2-6>을 받는다. 그리고 의제번호(일련번호의 뒷 번호)가 같은 학생들끼리 조를 구성하고, 교실의 적당한 장소에 정거장을 만든다. 정거장에는 의제를 써넣은 현수막이나 플래카드를 걸어놓는다. 이어 의제분석과 함께 설득·답변을 위한 자신의 아규(주의·주장)를 준비하고, 주요 내용은 키워드 중심으로 모더레이션카드에 적는다. 준비 작업이 끝나면, 이전의 조로 되돌아간다. 그리고 이전의 조 구성원들과 함께 정해진 정거장으로 이동한다. 각 정거장에서는 관련의제 담당자가 약 2분 동안 자신

의 아규를 발표하고, 이어서 약 5분간 공개토론이 진행된다. 공개토론이 끝나면, 학생들은 다음 정거장으로 건너간다. 이번엔 다른 학생이 이 정거장의 의제에 관해 주의·주장을 펴고, 함께 토론한다. 이런 방법으로 각 조는 총 6개의 정거장을 거치며, 결과적으로 모든 학생들이 빠짐없이 한 번씩 아규를 펼치게 된다. 이 과정은 물론 조별로 동시에 진행된다. 마무리단계에서는 전체회의를 열고 자기 조에서 쟁점이 되었던 의제와 의견들을 소개한다.

준비 - 통일교육 주제와 관련된 6개의 의제나 물음을 검토한 다음, 이것을 참가자 수만큼 모더레이션카드에 적어서 일련번호를 매긴다. 예를 들어 참가자가 30명일 경우, 5개 조에 나눠줄 수 있도록 6개 의제를 1세트로 묶어 총 5세트를 만든다. 그리고 의제를 하나씩 플래카드나 전지에 적어서 각 정거장에 걸어둔다.

주제 - 국민들 사이에 특정 통일 관련 정책·방안·사업을 두고 쟁점이 되거나 될 만한 사안들을 교육주제로 삼는다. 될 수 있는 한 현안을 주제로 삼는다면, 별 다른 준비작업 없이 실행할 수 있으며, 또한 진행과정에서 생동감과 참가도도 더 높아진다. 그 외 여러 현안들에 대한 참가자들의 다양한 의견을 스크린할 수 있다는 점에서 국민여론수렴 차원에서 활용할 수도 있다.





16 아규회전목마

지향 - 교육주제와 관련하여 참가자들은 자신의 선택에 대한 주장·관점을 전달하고, 동시에 그 논거도 명확히 밝힌다. 이렇게 하여 통일 관련 의제에 대한 자신의 관점을 다른 관점들과 연계하여 점차 확대·발전시키며, 그럼으로써 의제에 대한 자신의 생각 폭을 넓히고 또 아규(주의·주장)능력도 향상시킨다.

진행 - 교육을 시작하면서 진행자는 참가자들의 개인적 선호·선택을 요구하는 특정의 '유인질문' (아규동기)을 제시한다. 예를 들어 북한이해 관련 통일교육일 경우, 교육대상에 따라 "가장 좋아하는 관광지는 어디니까? 이유는?", "가장 여행하고 싶은 곳은 어디니까? 이유는?", "가장 좋아하는 음식은 무엇입니까? 이유는?", "북한 여행 중 가장 마음에 들었던 점은 무엇입니까? 이유는?", 등등이다. 물론 한 개의 질문만 던진다. 유인질문에 대해 참가자들은 잠시 생각시간을 가진 후, 모더레이션카드에 중요 사항을 키워드 중심으로 메모한다. 이어서 간단한 기법으로 조편성을 마친 후, 조별로 교실의 적당한 공간에 모여서 각자의 선택을 설명하고, 그 이유를 밝힌다. 이렇게 워밍업단계를 거친 다음, 전체회의를 열고 참가자별로 1~2분에 걸쳐 자신의 선택과 논거를 설명한다(아규진개). 아규내용은 준비단계에서 각자 미리 검토해 뒀어야 한다. 3명의 발표가 끝난 후에는 간단한 평가회를 갖고 청중과 발표자가 서로 의견을 교환할 수 있도록 한다. 이어 다음 3명이 같은 방법으로 한 명씩 발표하고, 또 청중과의 의견교환이 이루어진다. 이 때 주요 진행과정은 캠코더로 촬영해 둔다. 모든 참가자들의 발표가 끝나면 전체적인 피드백 순서를 갖는데, 이 때 캠코더로 촬영해 둔 장면들을 함께 다시 보면서 진행자는 내용을 정리하고, 마무리한다.

준비 - 진행자는 적절한 유인질문(아규동기)을 검토한 후, 이 질문문구를 참가자들이 잘 볼 수 있도록 교실 벽에 걸어두기 위해 전지나 플래카드에 적어둔다. 참가자들의 흥미를 돋울 수 있는 조편성 기법도 미리 생각하고, 발표를 위한 연단이나 좌석 배치에도 신경을 쓴다. 또한 캠코더와 모니터도 준비한다.

주제 - 가급적 참가자들이 인과관계를 분명히 말할 수 있는 교육주제에 적용한다. 그렇지 않을 경우, 진행의 생동감이 떨어지고 또 참가자들에게 적극적 참여를 끌어낼 수 없다. 그래서 참가자들이 충분히 이해하고 있거나 경험한 분야에 한하여 적용한다.

17 아규경시대회

지향 - 참가자들은 교육주제와 관련된 쟁점의제에 대해 조별로 주의·주장을 펼쳐서, 가능한 한 많은 수의 청중들로부터 동의를 얻도록 한다. 이 때 수사학적 수단도 동원하여 경쟁을 높인다. 이렇게 하여 통일의제에 대한 개별 의견의 논리적 전개로부터 다양한 의견들 간의 상호작용을 일으키게 한다.

진행 - 참가자들에게 교재에 있거나 현안인 쟁점의제들을 제시하여, 찬반토론 내지는 아규(주의·주장)를 펼치게 한다. 이를테면 국민들 사이에 의견이 분분한 ① “국가보안법폐지, 과연 바람직한가?”, ② “국제기구의 북한인권결의안, 우리 정부도 동의해야하는가?”, ③ “북핵 해결없는 남북경협, 과연 바람직한가?”, ④ “한반도 평화체제 구축, 과연 바람직한가?”, ⑤ “전작권통권 환수, 과연 바람직한가?” 등을 의제로 삼을 수 있다.



이런 의제들을 참가자들에게 던진 후, 각자 원하는 의제별로 모여 조를 구성케 한다. 각 조에는 5명 정도가 참여한다. 아니면, 조편성 후 추첨을 통해 쟁점의제를 배정할 수도 있다.

이렇게 하여 가급적 진지한 아규경쟁이 이루어지도록 한다. 아규경시는 먼저 참가자들이 자신이 선택한 의제를 준비하는 것으로 시작하는데, 이를 위해 진행자는 관련정보가 담긴 자료들을 교실에 비치해 뒀다. 각자 준비 작업을 하면서 주요 내용들은 키워드로써 모더레이션카드에 적어둔다. 이어 1차 경시대회를 열고, 1번 의제를 선택한 5명의 참가자들이 순서대로 연단에 나와 저마다의 아규를 펴나. 나머지 참가자들은 약 5~10분 동안 발표자들과 질의·응답하거나 의견제시·평가하는 피드백 순서를 갖는다. 참가자들이 청소년일 경우, 피드백 후 가장 설득력 있는 발표자를 뽑고, 선물도 제공한다. 뽑는 방법은 나머지 참가자들이 발표자 중 가장 좋았다고 생각하는 사람의 이름을 작은 모더레이션카드에 적어 내도록 하는 것이다. 동일한 방법으로 두 번째 조가 자신의 선정테마·이슈를 발표하고, 이어서 청중들과 의견을 교환한다. 발표시 자기의사의 명확한 전달·주장을 위해 몇 가지 수사학적 기본규칙에도 유의한다. 즉 ① 발언내용을 명확히 설계·구성하라! ② 흥미롭고도 알아듣기 쉽게 이야기하라! ③ 목소리는 생동감 있게 끌어당기듯이 구사하라! ④ 표정과 제스처를 통해 강조부분을 살려라! ⑤ 구체적 자료제시를 통해 설득력을 높이라! 등의 발언원칙을 지키도록 한다. 조별 발표가 모두 끝나면, 진행자는 다시 한번 의제별로 참가자들의 의견을 요약·정리하고, 또 쟁점별 차이의 접근·극복을 위한 논의의 전개방향에 대해서도 간략히 그리고 대략적으로 언급한다.

준비 - 진행자는 참가자 수와 조의 수를 고려하여 몇 가지 쟁점의제들을 준비하고, 이것을 큰 종이카드나 플래카드에 하나씩 적

는다. 그래서 카드마다 평균 5명 정도의 학생들이 선택할 수 있게 한다. 그 외 아규 준비작업 중 참가자들의 메모를 위해 모더레이션카드를 준비하고, 또 연단도 준비한다. 여건이 되면, 캠코더로 진행 장면을 촬영해서 참가자들에게 녹화테이프를 기념품으로 줄 수 있다.

주제 - 위에서 예시한 쟁점의제 외에도 “강정구 교수 구속, 과연 정당한가?”, “맥아더동상 철거, 과연 바람직한가?” 등을 쟁점의제로 삼을 수 있는데, 그래서 이 기법을 적용하기에 적합한 교육주제는 여러 하위 이슈들을 수반하는 특정의 통일정책이며, 그것도 시사적일수록 좋다.

18 아규전령

지향 - 참가자들은 통일·북한 관련 의제를 두고 서로 찬반주장을 펼친다. 이 과정에서 내용상·논리상 관련된 주장들끼리 서로 연계시킬 수 있는 방법을 인지하게 된다.

진행 - 진행자는 ‘북한인권’이라는 교육주제를 제시한 후, 교실바닥에 여러 개의 역할카드를 늘어놓는다. 이 때 카드는 참가자들이 역할을 알아보지 못하도록 엮어 놓는다. 20cm×10cm 크기의 역할카드에는 참가자들이 목에 걸 수 있도록 끈을 달아 놓는다. 역할의 사례로서는 대통령, 통일부 장관, 북한 국방위원장, 미국 대통령, EU 대표(집행위원장), 유엔사무총장, 탈북자, 인권운동시민단체, 국제인권운동가, 언론인, 일반시민, 북한주민 등을 들 수 있다. 역할카드의 수는 학생 수만큼 준비하는데, 참가자 수가 많을 경우엔 역할이 같은 카드도 괜찮다. 이제 참가자들은 각자 하나씩 역할카드를 집어 들고, 이



것을 남에게 보이지 않도록 뒤집은 채로 목에 건다. 각자 맡은 배역을 확인한 후에는 이것을 어떻게 소화할 것인가에 대해 잠시 생각한다. 이어 모든 참가자들이 역할카드를 목에 건 채로 등글게 모여 앉은 다음, 한 사람이 먼저 자신의 역할카드를 뒤집으면서 배역을 알린 다음, '북한인권'에 대한 기본 입장을 밝히고 또 이규(주의·주장)를 전개한다. 누군가 이 참가자의 주장을 이어 가고자 할 때에는 신호를 보내 앞 발언자로부터 발언권을 얻는다. 또 다른 참가자가 이 두 번째 참가자의 주장을 이어가고자 할 때에도 동일한 방법으로 두 번째 발언자로부터 발언권을 얻어야 한다. 화순은 이렇게 계속 이어가는데, 이 때마다 물론 목에 걸린 역할카드를 다시 뒤집어야 하며, 내용면에선 앞의 발언을 지지하든 반대하든 상관없다. 이런 방법으로 모든 참가자들이 한 번씩 의견을 발표하고 또 주의·주장을 편다. 만약 누군가 추가로 발언하고자 원한다면 그의 의견과 주장을 듣고, 또 다른 참가자들의 부가반응도 자유롭게 이어지도록 하면서 교육을 마무리를 한다.

준비 - 배역을 기재한 역할카드를 준비한다. 그리고 참가자들이 목에 걸 수 있도록 역할카드의 양쪽 상단 가장자리에 실고리를 달아 둔다. 생각시간 동안에는 카세트플레이어를 통해 교육 주제 관련 시청각자료를 계속 보여준다. 참가자들이 등그렇게 앉을 수 있도록 원형 좌석배치에도 신경을 쓴다.

주제 - 위에서 든 북한인권 문제 외에 북한의 평화적 핵이용권, 북한 전력공급, 북한 식량지원, 주한미군 철수논란, 국가보안법 폐지논란, 맥아더 동상 철거논란 등에 적용하며, 참가자들이 가능한 한 자주 접하고 또 잘 이해하고 있는 의제일수록 좋다.



19 팀별 발제

지향 - 참가자들은 조별작업을 통해 교육주제 관련 발제문을 준비·발표하는데, 이 때 조 구성원들은 각자 맡은 부분만 책임지고 준비한다. 이런 방법으로 참가자들은 통일문제 해결을 위한 과제분할과 의견조율 등을 경험하고, 동시에 팀워크를 연습한다.

진행 - 참가자들의 조편성을 마친 후, 진행자는 조별로 교육주제 관련 그림이나 도표를 한 세트씩 나눠준다. 이를테면 6·15남북정상회담, 지원쌀 선적, 개성공단, 금강산관광, 연평도 서해교전, 북한주민·어린이의 굶주림, 북한인권 실상, 중국체류 탈북자의 외국관광 진입 등의 사진이나 통계표를 나눠준다. 자료세트는 조별로 서로 다른 것이다. 조별 과제는 이들 자료가 의미하는 바를 밝히는 일인데, 필요할 경우 교재나 다른 문헌을 활용할 수 있다. 먼저 받은 자료들을 어떻게 나누고 또 발표할 것인가를 정한다. 발표는 조의 구성원들이 모두 참가하여 릴레이식 발제가 되도록 해야 한다. 그래서 모두가 한 부분씩 맡고, 협조해야 한다. 발표 시 OHP 필름을 비춰준다든가, 빔프로젝트를 조작해 준다든가 등의 역할분담에도 신경 써야한다. 조 구성원들이 한 명도 빠짐없이 제 과제를 해결해야만 발제문의 구상도(schema)와 내용을 만들 수 있기 때문에 역할분담은 매우 중요하다.

이러한 준비작업이 끝나면 조별 발제, 즉 구성원들의 협주가 시작되는데, 각 팀의 발표가 끝날 때마다 피드백 형식의 간략한 질의응답 순서를 갖는다. 그리고 마지막단계에서는 참가자들로부터 전체적 소감과 평가를 듣고, 진행과정에서 접근된 의견들을 다시 확인한다.

준비 - 진행자는 통일교육의 주제와 관련된 그림이나 도표 등을 신문, 화보, 인터넷 등에서 골라 '자료세트'로 준비한다. 만약 시간과 자료가 넉넉히 갖춰져 있을 경우엔 반대로 각 조에 의



제를 주고, 거기에 맞는 그림·도표를 참가자들이 직접 준비토록 할 수 있다. 시각화를 위한 빔프로젝트, OHP·필름 등의 교육기자재를 비치하고, 발표·평가 시 활용할 캠코더·비디오플레이어·모니터 등도 함께 준비한다.

주제 - 통일문제·북한이해 관련 모든 사항

20 기념축사

지향 - 참가자들은 통일 관련 이벤트나 행사, 회의 등에서 기념축사를 한다. 이를 통해 참가자들은 실제 통일 및 남북교류협력 관련 사업의 의미와 중요성 그리고 향후 발전방향까지 검토하는 기회를 갖는다. 아울러 통일문제에 대한 다른 사람들의 의견도 청취함으로써 서로의 생각 폭을 더욱 넓히게 된다.

진행 - 진행자가 먼저 기념축사의 사례를 든다. 예를 들어 8·15민족대축전, 남북공동음악회, 경의선·경원선 철도개통식, 경평축구대회, 개성·평양관광 개시, 시민·사회단체의 북한어린이돕기 행사, 방송교류 개통식 등에서 축사 내지는 격려사를 하는 것으로 상황을 설정한다.

축사·격려사에 비판적 지적이 들어가지 말라는 법은 없지만, 그래도 관례상 칭찬 중심으로 내용이 채워져야 한다.

어느 정도의 시범축사까지 들려 준 후 진행자는 축사의 준비와 작성에 관해 설명한다. 이어 참가자들을 5개 그룹으로 나눈 다음, 이에 맞춰 학급도 5개 조로 편성한다.

참가자들 가운데 남북교류협력사업에 직·간접으로 참여하는 실무자·공무원들이 있다면 일반 참가자들과 함께 조를 구성한다. 그리고 조별로 하나씩 단체나 기구를 - 그것도 같

은 조의 사람이 종사하고 있는 사업단체·기구이면 더 좋다 - 정하고, 브레인스토밍을 통해 격려내용을 수집한다. 이렇게 키워드 중심으로 각자의 생각을 모은 후, 격려사를 작성한다. 격려사의 발표시간은 3~5분이며, 조 대표가 연단에 나와 발표한다. 이 때 격려대상자(사업단체·기구 종사자)도 연단 옆에 서 있도록 하는데, 만일 같은 조에 격려대상자가 없을 경우엔 조 구성원들 가운데 배역을 정해서 대상으로 삼는다. 축사가 끝나면 다른 참가자들과 질의응답 순서를 갖고, 좀 더 자세한 내용설명과 함께 의견교환도 이루어지게 한다. 같은 방법으로 다음 조가 자신들의 사업단체를 대상으로 축사하고 의견교환 순서를 갖는다. 이렇게 조별 발표가 모두 끝나면 진행자는 전체과정에 대한 참가자들의 소감을 묻고, 발표된 내용을 압축시켜 확인한다.

준비 - 진행자는 미리 시범축사를 준비한다. 축사라고 하지만 가급적 위선이나 거짓칭찬 그리고 의미 부풀리기 등은 피하고, 사실성과 인과관계에 근거한 격려가 되도록 시범을 보인다. 그 외 발표 시 사용할 연단뿐만 아니라, 축하행사에 걸맞게 무대장치에도 신경 쓴다.

주제 - 주로 현재 추진되고 있거나 앞으로 추진될 남북교류협력사업을 참가자들에게 알리거나 또는 이들의 의견을 듣고자 할 때 적용한다. 비록 국민들 사이에 찬반이 뚜렷한 사업일지라도 다른 기법과는 달리 큰 격론 없이 의사교환이 이루어질 수 있다는 점에 강점이 있다.



21 통일대선운동

지향 - 참가자들은 통일 후 대통령선거의 입후보자로서 유권자들에게 지지연설을 행하고, 동시에 유권자로서 후보자를 선택한다. 이렇게 하여 통일 후 통합방안에 대한 서로의 구상을 교환하고, 나아가 보다 합리적인 대안을 검토한다.

진행 - 통일대선운동은 통일 후 처음 실시하는 대통령선거에 여러 입후보자들이 서로 경쟁하는 상황을 가정한다. 선거쟁점은 통일 후 통합방안이며, 그래서 후보자들은 먼저 5분짜리 선거연설문을 만든다. 연설문에는 후보자의 자기소개와 공약사항을 담는데, 진행자가 연설문의 세부항목들을 미리 제시해도 좋다. 그렇지만 후보자 선정과 연설문 작성은 조별 작업에 따른다. 준비 작업이 끝나면 각 조의 후보자들이 연설을 시작하는데, 이 때 각 조의 명칭을 정당으로 바꾸고 또 후보자도 실제 정치인으로 설정하여 현실감을 더 높인다. 한 조의 연설이 끝나면, 간단한 질의응답 순서를 갖는다. 그리고 다른 조의 연설과 질문·답변이 이어진다. 모든 후보자들이 연설을 마치면, 유권자인 나머지 참가자들은 투표용지에 지지후보자의 이름을 적어 투표함에 넣는다. 개표결과, 최다득표 후보자를 초대 통일대통령으로 뽑는다. 선출된 통일대통령은 당선소감을 간략히 발표하고, 다시 한번 공약사항을 확인한다. 이어서 진행자는 각 후보자들의 통합방안을 비교·평가하고, 참가자들의 의견·코멘트도 잠시 들은 후 교육을 마무리한다. 만약 후보자들의 연설장면을 캠코더로 촬영해 두었다면 비교·평가를 선별적으로 다시 한번 본다.

준비 - 진행자는 참가자들의 연설문 작성에 적용할 몇 가지 카테고리를 준비한다. 그래서 교육주제와 관련된 세부항목들을 연설문 형태로 만들 수 있도록 한다. 여기에 필요한 기초자료들, 예로서 정당별 통일정책이나 정치인 사진 등도 미리 준비

한다. 연설 시 사용할 연단과 이름표 그리고 연설장면을 촬영·감상할 비디오 시설도 준비한다.

- 주제** - 상황을 통일 후가 아닌 통일 전의 대통령선거로 설정하여 연설문을 작성하되, 주제는 통일정책으로 한다. 반드시 대통령 선거가 아닌 정당의 전당대회나 통일운동단체 총회 등을 상정해 볼 수도 있다.

22 역할극

- 지향** - 참가자들은 교육주제를 여러 영역으로 나누어 역할극을 실시한다. 여기서 참가자들은 주어진 배역 실행을 통해 교육내용을 학습하고, 동시에 쟁점사안에 대한 개별 의견을 표현·교환·협상한다.

- 진행** - 진행자는 정해진 통일교육 주제를 중심으로 여러 인물들이 자유롭게 내지는 대립적으로 대화·협상하는 상황을 설정한다. 예로서 북한인권보호가 교육주제일 경우, 이와 관련된 정부(통일부, 인권위, 외교부), 북한(국방위원장, 주민), 시민사회(민화협, 북한인권연대), 국제사회(미국, 중국, 유엔, EU, NGO) 등의 주요 단체나 지도자들이 서로의 입장에서 토론한다. 상황설정과 역할부분이 정해지면, 배역별로 조편성하고, 이어서 조별로 대사(臺詞)준비에 들어간다. 이 때 각 조는 최대 3명의 배역을 둘 수 있지만, 반드시 한 배역을 중심으로 같은 주의·주장을 펴야한다.

대사준비를 위해 진행자는 간략한 배역설명이 담긴 역할카드를 해당 조에 나눠주고, 주제이해를 위한 테마정보(유인물)도 제공한다. 역할카드는 조별로 서로 다른 것이지만, 테마정보



는 조에 관계없이 모두 동일하다. 각 조는 이들 기초자료를 읽고, 자기 조의 배우가 어떻게 연기하고, 또 주의·주장을 펴야 하는지를 검토한다. 이어서 각 조에서 내보낸 배우들은 무대 위에 모여서 역할극을 진행한다. 진행자는 나레이터와 감독으로서 극을 지휘하는데, 공연에 앞서 배우들과 모임을 갖고 진행절차에 대해 설명한다. 필요에 따라 조연, 엑스트라 등의 역할도 직접 맡는다. 마무리단계에서는 연기자와 청중들이 모두 함께하는 피드백시간을 갖는데, 여기서 진행자는 각 조(단체)의 의견을 다시 한번 확인하고, 앞으로의 논의과제와 방향에 대해 언급한다. 그런데 위와 같이 조별 배역이 아니라, 조 내부의 배역이 이루어질 경우, 같은 교육주제를 두고 각 조가 별도의 역할극을 - 조별로 한 세트씩 - 공연할 수 있다.

- 준비** - 진행자는 역할극에서 다룰 주제에 맞게 역할카드와 테마정보(정보텍스트)를 준비하고, 이것을 참가자·조의 수를 고려하여 적정분량 복사해 둔다.
그 외 배역별 이름표와 공연무대 그리고 필요한 소품들(나비넥타이, 안경, 재킷 등)도 준비한다.

- 주제** - 국민들 사이에서 쟁점이 되고 있는 통일·남북관계 관련 시사문제에 적용한다. 특히 자신의 의견과 다른 생각을 가진 사람들과의 직접적인 대화·토론기회를 제공하고 또 현안의 사회적 공론화도 야기한다는 점에서 계획된 정책이나 추진예정인 교류협력사업 등을 주제로 삼는다.



23 컨퍼런스게임

지향 - 참가자들은 주어진 의제에 대한 컨퍼런스 혹은 세미나를 준비하고, 이를 실행에 옮긴다. 이러한 컨퍼런스를 통해 서로 다른 주의·주장과 관점을 전개하며, 나아가 상응한 문제해결책을 내놓고 토론한다.

진행 - 진행자는 교육주제 관련 의제를 제시한다. 의제는 진행자가 정하지만, 가급적 다양한 관점에서 조명한 후에 결정해야 한다. 컨퍼런스 의제 사례로는 '탈북자문제, 어떻게 해결할 것인가?', '반통일정서, 어떻게 막을 것인가?', '남한에서의 이념 갈등, 어떻게 극복할 것인가?', '북핵문제와 남북경협, 어떻게 접근할 것인가?' 등을 들 수 있다. 의제선정이 끝나면 해당 정보자료(정보텍스트)를 참가자 모두에게 나눠준다. 컨퍼런스에는 가상의 전문가, 시민, 공무원, 정치인, 이해관계자 등이 참여하는 것이기 때문에 참가자들은 자신의 배역도 결정해야 한다. 테마 준비작업은 참가자 혼자 하거나, 아니면 같은 배역끼리 모여서 할 수 있다. 컨퍼런스가 개최되면, 모든 참가자들이 자신의 명패를 앞에 놓은 채 원형으로 앉는다. 참가자 수가 많을 때는 이중원형으로 앉는다. 이어 각자 맡은 배역의 입장에서 의제 관련 인식과 의견을 말한다. 여기서 진행자는 컨퍼런스의 진행자 역할을 맡는다. 참가자별 1회 발언시간은 1분 이내이며, 필요에 따라 몇 차례 더 발언할 수도 있다. 마무리단계에서는 미리 캠코더로 촬영해둔 컨퍼런스의 주요 장면을 다시 보면서 함께 평가·정리하는 시간을 갖는다.

준비 - 진행자는 컨퍼런스 의제를 확정하고, 의제 관련 정보자료(교재, 복사물 등)를 준비한다. 의제 성격에 따라 참가자들은 여러 개의 이익집단으로 결집될 수 있는데, 이 때 준비는 공동으로 할 수 있지만, 컨퍼런스 행사에서는 가능한 한 서로 다른 배역을 수행하도록 한다.



주제 - 현재 쟁점 중인 통일 및 남북관계 관련 시사문제에 적용한다. 남남갈등에서부터 추진예정인 정부의 대북정책이나 교류협력사업 등을 주제로 삼는다.

24 찬반토론

지향 - 참가자들은 교육주제에 대해 텔레비전 프로그램을 모방하여 찬반토론을 전개한다. 찬성 혹은 반대주장을 펴고, 동시에 검사·변호사 혹은 전문가의 위치에서 여러 방법을 동원하여 자신의 입장을 피력한다.

진행 - 진행자는 토론할 의제를 참가자들에게 제시한다. 예로서 우리 정부의 '유엔총회 북한인권결의안 기권?' 등을 토론 의제로 삼을 수 있다. 다양한 정보자료도 제공하여 참가자들이 찬반입장에서 주의·주장전개와 자기방어에 활용할 수 있도록 한다. 먼저 모든 참가자들을 6개 조로 편성한다. 2개 조는 찬성 측의 'YES!' 와 반대 측의 'NO!' 를 대변하는 변호인단이고, 나머지 4개 조는 2개 조씩 찬반으로 나뉜 전문가집단이다. 그런데 모든 조는 준비시간 동안 각각 1명씩의 대표자를 선정하여 무장시켜야 한다. 특히 전문가집단은 토론과정에서 변호인들로부터 '공격성 질문' 을 받기 때문에 정보자료를 활용한 사전준비가 필요하다. 토론의 현실성·역동성을 높이기 위해 배역도 현실인물에 근거하여 선정한다. 이를테면, 보·혁 양측을 대변하는 시민·사회단체 대표와 유명 정치인, 국제기구 대표 등의 역할을 맡는다.

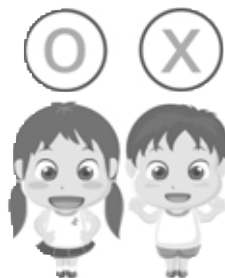
변론 준비가 끝나면, 각 조에 참가했던 참가자들은 청중으로 돌아가고, 토론이 시작된다. 먼저 양측 변호인이 자기 입장을 설명하고, 다음엔 전문가집단의 보조변론이 이어진다. 토론

은 변호인과 상대측 전문가 사이의 질문·답변형식으로 이루어진다. 발언시간과 순서만 공정하게 지켜진다면, 형식에 구애하지 않고 진행할 수도 있다. 토론 1회전이 끝나면 잠시 재무장시간을 갖고, 2회전으로 돌입한다. 이 때 변호인과 전문가대표를 교체할 수도 있다.

마지막단계에서는 양측 변호인의 최종변론을 들은 후 청중들의 '경쟁박수' 나 거수로써 이긴팀을 가려내고 토론회를 마무리한다. 곧 이어 전체토론과정에 대한 간략한 피드백시간을 갖고, 진행자는 찬반론의 주요 내용을 압축·정리한다.

준비 - 진행자는 교육주제 관련 의제를 미리 정하고, 토론을 위한 찬반자료들을 수집한다. 수집한 자료는 참가자 수만큼 복사하고, 조별 배포를 고려하여 분류해 둔다. 또한 6명의 배역별로 이름표도 준비하는데, 중간에 배역교체를 고려하여 넉넉히 준비한다. 조편성 방법도 생각해 둔다.

주제 - 쟁점 현안이거나, 과거부터 찬반논쟁이 있어왔던 사안, 이를테면 '북핵 해결없는 경제협력?', '국가보안법 철폐?', '북한여행자 정보보조금 철폐?', '맥아더동상 철거?' 등을 다루는데 적용한다.





25 의회토론

지향 - 가자들은 통일정책에 관련된 어떤 결정사안에 대해 의회 회의 방식에 따라 논의한다. 대안을 제시하고, 논거를 대며, 서로 토론한다. 이렇게 하여 통일정책 관련 의사형성과정에 직접 참여하고 또 추진하며, 아울러 제시된 대안들을 두고 민주 절차에 따라 결정하는 법을 학습한다.

진행 - 의회토론의 특징은 어떤 결론을 도출하기 위해 사전에 명확히 정해진 결정절차에 따라 토론이 진행된다는 점에 있다. 교육시작과 함께 진행자는 통일정책이나 남북관계의 현안 가운데 당장 결정해야 할 의제를 골라 제시한다. 이를테면 '북한 전력공급, 어떻게 할 것인가?' 등을 다룰 수 있다. 이어 참가자들을 여러 개의 조로 나누고, 가상의 정당명칭을 붙인 다음, 조별로 의제에 대해 토의하면서 문제해결의 대책·제안을 준비하도록 한다. 준비가 끝나면 의회토론이 시작되는데, 먼저 의장(진행자)이 개회를 선언하고, 이어서 각 정당(조) 대표들을 소개하면서 참석에 대한 감사를 표한다.

다음에는 정당의식 순서대로 발언을 부탁하면서 간략히 발언 규칙을 알려준다. 이 때 발언자는 충분한 논거 위에서 발언을 전개해야 하며, 반드시 제한된 시간(약 5~6분) 안에 마쳐야 한다. 발언 도중에 이해 관련 질문은 가능하지만, 코멘트나 토의·토론은 허용되지 않는다.

대표자들의 발언(제안)이 모두 끝나면, 모든 의원(참가자)들이 참여하는 전체토론(대체토론)이 시작된다. 토론이 진행되는 동안 각 당은 자신의 제안을 거둬들이거나 수정할 수 있다. 이 과정에서 참가자들 간의 다양한 의견교환과 토의·토론이 이뤄진다. 전체토론이 끝나면 의장은 의원들의 거수나 투표를 통해 상정된 제안 중 하나를 선정하고, 그 결과를 공표함으로써 회의를 종료한다.

준비 - 진행자는 교육주제 관련 결정사안(의제)을 선정하고, 참가자들에게 토론의 진행방법과 절차를 설명한다. 조편성은 무작위로 하지만, 좌석배치는 의회의 실제 의석배치를 참조하여 미리 정렬한다. 그 외 의결에 필요한 투표용지도 준비한다. 진행의 생동감을 높이기 위해 캠코더와 모니터를 통해 TV생중계도 흥내 낸다. 특히 전체토론 전에 갖는 중간 휴회시간에 간략한 요약보도도 곁들인다. 이를 위해 방송팀 3명(기자, 카메라맨, 스튜디오 앵커)을 별도로 구성한다.

주제 - 위에서 예시한 북한 전력공급 외에 평화협정, 북핵문제와 남북경협, 북한관광의 현실화, 북한의 평화적 핵이용권과 대북 식량지원, 북한농업개발 등 현안문제에 적용한다.

26 미래체험학습

지향 - 참가자들은 통일 및 남북관계와 관련해 제기된 주요 문제점들을 정리하고, 일정 기간 후의 희망적인 미래상을 그린 다음, 이 미래상을 현실화할 수 있는 방안을 마련한다. 이렇게 하여 참가자들은 교육주제에 대한 아이디어·창의력을 마음껏 표현하고, 또한 이들을 결집·조합하여 앞으로의 실현방안에 대해 함께 검토한다.

진행 - 참가자들이 몇 개의 조로 나뉘었은 다음, 진행자가 제시한 교육주제에 대해 평가·비판하는 단계로 들어간다. 이 '현실비판'에서는 주제와 관련된 모든 문제들을 비판적으로 해부·평가·정리한다. 이 작업은 조별 브레인스토밍·라이팅 혹은 마인드맵 등으로 이뤄진다. 주제가 너무 광범위할 때는 소주제를 먼저 정한 뒤, 조별로 1~2개의 소주제만 담당



한다. 일정시간이 지나면, 조별로 비판내용을 발표한다. 다음 단계의 '미래상제시'에서는 앞의 현실비판을 바탕으로 10년 혹은 20년 후의 미래상을 유토피아적으로 그려본다. 미래 시점은 주제의 일관성을 유지하기 위해 전체적으로 통일해야 한다. 미래상 제시는 브레인라이팅, 역할게임, 언론보도, 알파벳게임, 그림, 시 등을 활용한다. 언론보도 방법의 경우, 신문만들기나 텔레비전뉴스 형식으로 발표한다.

이어지는 '현실화방안' 단계에서는 현실과 미래상 사이의 차이를 어떻게 하면 메울 수 있을까 하는 방법을 모색한다.

이는 국가·지역 차원의 정책대안이나 시민사회·개인 차원의 실천과제이기 때문에 하나의 프로젝트 형식으로 작성·발표된다. 조별 작성·발표는 브레인라이팅이나 마인드맵 형식의 구상도(schema)에 담아 발표할 수 있다. 각 단계마다 모든 조의 발표가 끝나면 진행자는 이들을 서로 비교하고 또 주요 부분이나 차이점에 대해서는 쟁점화한다. 특히 마지막 단계의 현실화방안에서는 조별 결과물들을 중심으로 일종의 정책토론회를 전개할 수도 있다.

준비 - 단계마다 필요한 교구와 기자재를 준비해야 하는데, 기본적으로 모더레이션가방(틀박스)과 전지(全紙)를 비치하고 또 언론보도방식의 활용을 위해 비디오카메라, 마이크, 비디오모니터 등도 설치한다.

주제 - 정부 통일정책, 금강산관광이나 개성공단, 이산가족상봉 등 교류협력사업·프로그램, 북한핵문제 등 특정의 정책·사안에 대해 문제제기와 개선방안을 모색할 때 적용한다.



27 계획게임

지향 - 참가자들은 특정의 남북교류협력사업과 관련하여 다단계의 계획·협상과정을 거치면서 각자의 이익을 최대한 원만하게 그리고 효과적으로 관철시키고자 노력한다. 이렇게 하여 특정 협력사업에 대한 상반된 입장·주장 위에서 서로가 토의·협상·타협해 가는 과정과 절차를 학습한다.

진행 - 계획게임은 비교적 복잡한 정치·경제적 문제를 중심으로 전개되는 것이므로 여기에는 서로 다른 이익집단들이 행위주체로 등장한다. 예를 들어 북한전력지원의 경우, 여야 정치인, 통일부장관, 산업자원부장관, 재경부장관, 국방부장관, 한국전력, 상이한 성향의 시민·사회단체, 영세민, 납세자, 대통령, 김정일, 주변 4강 국가원수, 국제기구·단체 등이 이 게임에 참여한다. 그렇지만 참가자 수와 교육시간 등을 고려하여 적정수의 행위주체들만 참여시키거나, 아니면 수 개의 행위그룹으로 집약시킨다. 교육이 시작되면 참가자들은 몇 개의 조로 나뉘었고, 조별로 하나씩 단체의 역할을 맡는다. 이제 각 조는 앞으로의 협상과정에서 자기 단체의 입장만을 대변한다. 각 단체의 회원들(조 구성원)은 교실에 비치된 단체별 역할카드와 기본정보세트 등을 활용하여 준비작업에 들어간다. 준비단계에서는 단체의 기본 입장을 정리하고, 아울러 협상과정에서 어떻게 하면 자기단체의 목적과 이익을 최대한 관철시킬 수 있을까 하는 점에 대해 검토한다. 이러한 의사소통과 상호작용의 과정·전략은 아래 별지의 게임순서에 따라 더욱 구체화한다. 계획게임의 소요시간은 주제와 교육시간에 따라 크게 차이가 나지만, 일반적으로 교외 연수시설 등에서 특별과정으로 실시할 경우에는 3~5일 정도 걸린다. 그러나 학교에서 실시하는 계획게임은 대체로 5~6시간을 소요하며, 이 가운데 2~3시간(약 40%)은 도입단계부터 전략구성단계까지 할애되고, 나머지 3시간(약 60%)은 협상단계에서부터



평가단계까지 소요된다. 학교에서처럼 교육시간을 한 곳으로 모으지 못할 경우엔 활용 가능한 시간을 징검다리식으로 지정해서 진행할 수도 있다.

준비 - 게임에 필요한 소품이나 자료(문제설명, 역할카드, 부가자료, 이력표 등)는 미리 준비해야 하는데, 특히 게임진행 안내나 기초자료들은 계획게임 관련 전문서적에서 추출해 온다. 특히 시간배분과 자료 확보에 주의를 기울여야 한다. 계획게임의 준비는 시간으로나 작업량 면에서 결코 단시일 내에 끝나는 것이 아닌 만큼, 진행자는 시간을 두고 차근차근 준비해야 한다.

주제 - 이해관계 면에서 여러 행위주체들이 관계된 남북교류협력 사업이나 계획에 적용하여 모두에게 득이 되는 타협결과를 고집어내도록 한다. 그래서 '퍼주기' 논란의 대상인 각종 대북사업, 예로서 금강산관광, 개성관광, 백두산관광 등 북한관광사업이라든가, 북핵문제로 아직 완전한 국민적 동의를 얻지 못하고 있는 개성공단건설, 북한농업개발 등의 경제협력 사업에도 적용할 수 있다.

계획게임의 주요 단계

<p>도입단계</p>	<p>진행자는 계획게임을 소개하고, 진행절차를 설명한다. 그리고 참가자들이 맡을 역할을 고려하여 적정 수의 조로 편성하고, 각 조에게 역할카드와 게임자료(정보세트)를 나눠준다.</p>
--------------------	--

<p>정보단계</p>	<p>참가자들은 조별로 앉아 게임자료를 읽어보고, 중요 부분이나 보충설명이 필요한 부분에는 √ 표시를 해준다. 필요할 경우, 진행자도 전문가로서 이 과정에 참여하여 보충설명이거나 질문에 답한다.</p>
<p>전략구성 단계</p>	<p>조 구성원들은 각자의 상황·목표·이익에 대해 토의한다. 또한 앞으로의 협상과정에서 어떻게 대처하고, 자기주장을 펼치며, 아울러 전술·전략을 전개해 나갈 것인지를 검토한다.</p>
<p>협상단계</p>	<p>각 조는 상호 서신을 교환하고, 정보를 전달하며, 협상을 시작한다. 이 과정에서는 각자의 입장을 주장하고, 또한 서로 토의하기도 한다. 그러면서 연립(coalition)도 결성하고, 부분적 합의도 도출한다.</p>
<p>회의단계</p>	<p>마무리 토의단계에서는 모든 참가자들이 원탁에 둘러앉는다. 그리고 진행자의 사회로 각 조의 대표가 현재 입장과 문제해결 방안을 밝히고, 서로 토의한다. 그렇지만 여기서 반드시 최종 타협물이 나올 필요는 없다.</p>
<p>평가단계</p>	<p>평가단계에서는 지나간 의사소통 및 협상과정을 재구성하면서 전체적으로 되돌아본다. 여기서 참가자들은 각자 경험·관찰한 비를 말하고, 아울러 개인적 의견도 교환한다.</p>

3.4. 평가단계

교육진행을 제대로 관찰하고, 필요한 경우에는 수정까지 할 수 있도록 하기 위해 진행과정들에 대한 참가자들의 의견을 듣는 것이 중요하다. 그래서 교육의 전체적 진행이 어떤지, 또한 그룹워크는 잘 이뤄지고 있는지, 또한 무엇이 잘되고, 무엇이 문제인지 등을 확인해야 한다. 이런 과정을 통해 경우에 따라서는 주제의 접근방법이나 작업방식 등에도 수정을 가할 수 있다.

평가에는 중간평가와 교육종료 후 실시되는 종합평가가 있다. 전자는 교육의 남은 진행을 최적화하는 데 목적을 두는 반면, 후자는 주제의 마무리와 참가자간의 헤어짐 그리고 교육자체의 평가에 의미를 둔다.

이런 평가는 참가자들에게 자신들의 진지한 느낌을 전달하게 할 뿐만 아니라, 진행과정에 대한 의견이나 감정표출을 통해 카타르시스 기능도 수행할 수 있다. 이에 비해 진행자에게는 수집된 정보를 남은 교육진행이나 다음 교육의 설계를 위해 자료로 활용할 수 있게 한다.

교육의 전체적 진행에 대한 평가를 고려할 때, 평가는 다음 네 가지 기준에서 점검해 보는 것이 좋다.

● 첫째, 조 구성과 관련하여

1 구조 측면

- 주어진 과제는 제대로 처리하는가?

- 이들의 작업방식은 어떤가?
- 이들에게 맞는 진행방식을 터득했는가?
- 어떤 방식으로 결정을 내리는가?

2 분위기 측면

- 조의 분위기는 어떤가?
- 조 구성원들의 낯선 관계는 어떻게 풀어 가는가?
- 대화를 많이 하는가?
- 언어 이외의 어떤 접촉이 분위기를 바꾸는가?
- 대화를 통해서는 분위기가 어떻게 달라지는가?

3 기여도 측면

- 조의 운영에 참가자 개개인들이 미치는 영향은 어떤가?
- 긍정적 작업방식으로 여길 수 있었던 것은 무엇인가?

4 방해요소

- 어떤 태도가 조의 공동작업을 방해하는가?
- 어려운 상황은 무엇이었는가?

5 종합과제

- 개별 작업들을 어떻게 조합·정리할 것인가?
- 어떤 작업방식을 통해 조 내부의 동의를 끌어냈는가?
- 어떤 작업방식을 통해 '껍데기 합의'에만 도달했는가?

● **둘째, 주제와 관련하여**

- 주제가 포괄적으로 또 적정수준으로 다뤄지고 있는가?
- 주제의 어떤 측면이 지나치게 강조 혹은 간과되고 있는가?
- 상반된 입장들도 공평하게 다뤄지고 있는가?
- 배경과 상호관계 등이 명확히 드러나고 있는가?

● **셋째, 표현과 관련하여**

- 현재 어떤 교수법이 쓰이고 있는가?
- 다양한 교수법들이 준비되어 있는가?
- 다른 교수법을 적용해야 하는가?
- 적용된 교수법은 제 역할을 하는가?
- 다른 방법을 적용할 공간이 남아있는가?
- 참가자들은 언제, 어떻게 참여하고 있는가?

● **넷째, 진행자와 관련하여**

- 진행자와 참가자의 대화 비중은 어떤가?
- 참가자들이 교육에 임하는 태도는 어떠하며, 진행자는 이들의 태도에 어떻게 반응하나?
- 참가자들의 경청·이해·집중을 위해 진행자는 어떤 영향을 미치는가?

평가방법에는 진행과정상 어느 지점에서 실시하느냐에 따라 위에서 설명한 중간평가와 종합평가로 나눌 수 있으며, 평가를 어떤 방법으로 하느냐 하는 기술적 차원에서 본다면 구술방법과 서면방법으로 분류할 수 있다.

* 공통기법

20 구술방법

중간평가든 종합평가든 구술과 서면 중 어느 방법으로도 가능하다. 구술 방법은 특히 중간평가에서 번개토론의 형식으로 실시된다. 이것은 모든 참가자들이 일정한 사안, 즉 문제점이나 상황 혹은 물음 등에 대해 간단히 자신의 의견을 말하는 것이다.

먼저 진행자는 번개가 그려진 그림을 보여주고 참가자들에게 원형좌석배치로 모여 앉도록 하며, 자신도 이들 사이에 끼여 앉는다. 그리고 몇 가지 물음을 던진다. 예를 들어 “오늘 교육에서 기대하는 것은 무엇인가?”, “교육주제는 흥미로운가?”, “오늘 교육에서 중요한 것은 무엇이었는가?” 등을 물어본다. 그리고 대답이 끝나면, 바로 옆자리의 참가자에게 자기의견을 말하도록 한다. 같은 방법으로 답변이 계속 이어지게 한다. 이 때 답변은 가급적 한 문장으로만 표현하게 하며, 의견을 말하고 싶지 않은 사람은 그냥 넘어가게 한다.

이렇게 하여 모든 참가자들이 화순을 갖도록 하며, 중간에 토론이나 논쟁이 일어나지 않도록 한다. 말하자면 코멘트나 비판은 금지되며, 오로지 자신의 의견이나 느낌만 드러내게 한다. 따라서 더 이상 확대시켜 작업해서도 안 된다. 이는 교육진행 중 주제에 대한 순간상황을 점검하는 데 목적이 있기 때문이다.

하지만 남은 교육과정의 진행을 위해 참고자료로 활용한다면, 별도의 순서를 마련하여 평가 중에 드러난 여러 의견들에 대해 토론할 수도 있다.

21 서면방법

서면평가는 주관식, 객관식, 혼합형, 자유기입형 등 다양한 형태로 이루어진다. 진행은 모든 참가자들에게 설문지를 배포하는 것으로 시작하며, 참가자들은 자신의 이름을 기재하지 않은 채 설문지를 메운다. 시간은 15~30분 정도로 부여하고, 다 채워진 후에는 설문지를 거둬들인다.

먼저 주관식평가는 참가자들에게 주어진 문항에 대한 의견, 생각, 느낌 등



을 자유롭게 표현할 수 있도록 넉넉한 공간을 제공한다. 그래서 진행자에게는 많은 정보와 새로운 관점들을 가져다준다.

같은 주관식이지만 아예 설문지 문항이 없는 방법도 있다. 이는 대자보나 마인드맵핑의 평가방법이다. 후자는 조별로 전지를 한 장씩 펼쳐놓고, 조 구성원들이 거기에 각자의 의견을 써넣는 방식이다. 교육과정에 대한 좋은 점과 나쁜 점, 개선할 점 등을 기입하는데, 남들이 읽어보기 쉽게 마크펜을 사용하고 또 키워드 중심으로 기록하는 게 좋다.

대자보도 교육이 끝난 후 혹은 중간에 참가자들이 아이디어, 자극 받은 점, 부수 정보, 화난 점, 비판사항 등을 벽보에 기재하는 방법이다. 여기에는 글뿐만 아니라 그림, 표식, 상징으로도 표현할 수 있다. 이는 또한 각 분야별로, 예를 들어 '주제A 작업에 대해', '우리 조에 대해', '진행조직에 대해' 등으로 칸을 나눈 다음, 그 안에 참가자들의 의견을 써넣도록 할 수 있다.

● 주관식평가 설문사례(I)

1. 마음에 안 드는 것은....

- 복새통 같고, 너무 과정이 짧다.
- 압박을 주는 프로그램이다.
- 짧은 시간 안에 너무 많은 것을 한다.

2. 인상 깊었던 것은....

- 좋은 분위기
- 개별적 접촉이 매우 중요했다.
- 저녁에 헤어짐, 개인적 대화, 공동체감

3. 진행자에 대해....

- 그와 함께 자주 얘기할 수 있어서 좋았다.
- 남에게 강요함이 없이 자신의 의견만 말하는 것이 좋았다.

● 주관식평가 설문사례(Ⅱ)

1. 본 교육에서 나는 개인적으로 다음과 같은 것을 배웠다.

.....
 2. 주제를 다루는 방법이 마음에 들었다 / 안 들었다.

왜냐하면....

.....
 3. 진행자에 대해서는....

.....
 4. 특별히 인상 깊었던 것은....

.....
 5. 마음에 안들었던 점은....

.....
 6. 조직과 시설은....

● 객관식평가 설문사례(I)

→ 귀하는 이번 교육에 대해 어떻게 생각하십니까?

교육준비는....			
상견례는....			
교육안내는....			
프로그램 전개는....			
적용된 교수법은....			
정보전달은....			
참가자의 참여도는....			
그룹 내 분위기는....			
자유시간은....			
조직과 시설은....			



● 객관식평가 설문사례(Ⅱ)

→ 교육진행에 대해 어떻게 평가하십니까?

* 해당란에 X표를 하십시오: “++” = 정말 그렇다, “+” = 그렇다,
“0” = 중간이다, “-” = 아니다, “--” = 전혀 아니다.

오늘교육은....	++	+	0	-	--
1. 편안한 분위기 속에서 진행되었다.					
2. 나의 관점, 질문, 아이디어, 경험 등을 충분히 드러낼 수 있었다.					
3. 진행자/강사가 좋은 자극과 정보를 주었다.					
4. 교육목적이 명확하게 드러났다.					
5. 교육이 집중적으로 이루어졌다.					
6. 유익한 지식과 안내를 제공해 주었다.					
7. 진행자는 교육을 잘 진행하고 또 지도했다.					
8. 교육자료들이 매우 좋았다.					
9. 적용된 교수법들이 매우 적절했다.					
10. 참가자들로부터 좋은 정보와 자극을 받았다					
11. 나의 생각과 의견들을 만족스러운 만큼 살릴 수 있었다.					
● 좋았던 점과 좋지 않았던 점은....					
● 개선할 점을 제안한다면....					

맺는말

앞에서 살펴보았듯이 통일의 동기가 현실적 측면과 정서적 측면으로 나뉘진다면, 통일 후 통합은 과정상 기술적 통합과 상징적 통합으로 분류된다. 만약 이들 동기와 과정이 서로 분리된 채 전개될 때는 우리가 바라는 완전한 통일은 어려워진다.

통일을 평화적으로 이룩한 독일의 경우도 조화로운 동기를 가졌지만, 동서독 주민 간의 사회심리적 간극은 아직도 남아 있다. 다행히 통일 이전부터 자본주의와 양독 주민의 이해를 위한 정치교육 등의 노력으로 과거보다는 훨씬 완화되었음을 본다.

우리의 경우도 이제 통일교육은 정부정책 홍보와 북한 알리기에서 벗어나 독일의 정치교육과 같은 민주시민교육의 성격으로 탈바꿈할 필요가 있다. 여기엔 내용과 방법이라는 두 측면의 동기가 있다.

먼저 내용면에선 자유민주주의와 시장경제로 틀지어지는 우리 체제에 대한 확고한 신념 위에 개개인 스스로 이 체제에 적응할 수 있는 시민의식과 행태를 함양하는 데 있다. 이를 통해 국민 개개인들이 소위 '색깔논쟁'이라고 하는 이념적 대립에 흔들림 없이 통일정책이나 남북관계 실상을 바라볼 수 있도록 해야 한다.

그 배경에는 달라진 우리의 현실이 있다. 즉, 군사정부가 끝나고 문민정부가 들어서면서부터 공론의 장에서는 좌우 진영의 논쟁과 갈등이 점차 늘어나고 있다. 이런 가운데 우리의 통일정책을 둘러싼

논쟁도 과거보다 훨씬 많아졌다. 그래서 정부정책을 바라보는 국민의 시각과 판단은 적잖은 혼란 속에 빠져있거나, 구체적 응시 없이 결과에 대한 불만이나 소외감에 빠진다.

그렇지만 국민의 판단혼란이나 소외감을 과거처럼 정부가 앞장서서 국민을 ‘계도’하려 해서는 안 된다. 민주화된 오늘날에 있어서는 이미 일방적 전달을 통한 국민계몽은 효력을 발휘할 수가 없다. 오히려 불신과 반발만 키울 수 있다. 그래서 역방향으로의 국민계몽이 이뤄져야 한다. 다시 말해서 정부는 국민 스스로 공론의 장에 참여할 수 있도록 최대한 많은 그리고 다양한 기회를 제공하고, 그러므로써 국민 상호 간 그리고 국민과 정부 간의 소통이 원활히 이뤄지도록 해야 한다.

바로 이 점에서 통일교육의 방법론적 변화가 필요하다. 그것은 곧 홍보·전달기능에서 의사소통·담론 기능으로의 전환을 의미한다. 이런 ‘의사소통적 통일교육’은 통일 후 북한주민이 새로운 통일체제에 효과적으로 적응하고, 나아가 남북한 주민 간의 사회심리적 간극을 극복하는데 있어서도 반드시 필요하다.

이 매뉴얼도 이런 방법론적 변화 요구에 부응코자 하는데 목적이 있다. 하지만 여기에 소개된 교수법들은 실제 통일교육에 적용할 수 있는 기본적 모형들에 불과하다. 왜냐하면 이런 교육방법은 근본적으로 진행자가 교육의 여건과 대상 그리고 주제에 따라 자율적으로 선택·적용하는 것이기 때문이다.

현재 일부 시민·사회단체들도 통일교육에 이와 유사한 참여식 교수법들을 적용하여 참가자들 간의 대화와 토론을 도모하고 있다. 그러나 이런 시도들을 체계화·전문화하는 지원체계가 마련돼 있지 않아 제대로 발전하지 못하고 있다. 그래서 앞으로의 폭넓은 개발과

활용을 위해 다음과 같은 사항들을 고려할 필요가 있다.

우선 통일교육원 등의 교육기구가 이 매뉴얼과 같은 의사소통적 교수법을 개발·보급하고, 동시에 동영상 매뉴얼도 제작하여 인터넷 홈페이지 등에 올려놓음으로써 누구나 쉽게 접근할 수 있도록 해야 한다. 또한 매년 교수법 경시대회 등을 열어 시민·사회단체의 자발적 개발 및 응용을 위해 노력하는 것도 중요하다. 경시대회는 지원의 의미도 있지만, 단체 간 교류 및 공유의 의미도 지니기 때문에 의사소통적 통일교육방법의 발전에 크게 기여할 수 있다. 특히 경시대회 결과는 매번 단행본으로 발간하여 보다 현장감 있는 매뉴얼로 활용될 수 있도록 한다.

물론 이런 교육방법에 익숙지 않은 교육진행자들이 아직 많기 때문에 전문연수과정의 개설·운영도 필요하다. 기존의 교육진행자들 뿐만 아니라, 새로운 진행자들을 위한 단계별 과정의 운영도 필요하다. 일반인 대상의 통일교육담당자들뿐만 아니라, 학교 통일교육을 위한 교사연수과정도 방학기간을 이용해 운영할 수도 있을 것이다. 통일교육위원과 민주평통자문위원들 가운데 희망자들을 모집하여 학습·훈련한다면, 이들의 통일교육 활동에 큰 도움을 줄 수 있다.

그리고 시민·사회단체의 통일교육을 지원하는데 있어 이런 의사소통적 교육방법의 적용을 의무화하는 것도 고려해 볼 만하다. 이럴 경우, 교육참가자 수를 일정범위 내로 제한하고 그리고 교육시간도 일정 시간 이상으로 하는 지원조건을 뒤야 할 것이다. 이미 유럽 국가들의 시민교육지원법에서는 교육효과를 중시하여 이런 규정들을 세분화하여 명시해 두고 있다. 그 외 선진국 교육기구들과의 교류를 통해 서로의 경험을 나누고, 동시에 국내 전문연구기관의 도움을 받아 끊임없이 새로운 방법들을 연구·개발하는 것도 필요하다. **끝**

참고문헌



- 강석승(2006): 통일교육의 새로운 지평을 위하여, 『통일신문』 4월 24일자
- 민주평통(2000): 학교통일교육 실태조사 결과
- 박병석(1994): “정치교육의 목적, 내용, 방법: 통일독일에서의 정치교육을 중심으로”, 한국정치학회 『국제위커숍 발표논문집』
- (1997): “통일후의 새로운 시민교육: 정치교육의 필요성과 방향”, 월간 『통일』 7월호.
- (2002a), “한국의 공명선거와 정치교육”. 『정치정보연구』 제 5권 1호, 한국정치정보학회
- (2002b): 민주시민교육 - 메타플랜과 함께 하면 훨씬 재밌습니다, 탐메타플랜
- (2004): “의사소통적 통일문화교육”, 『정치정보연구』 제7권 2호, 한국정치정보학회, 민주평통주최 세미나 주제 발표 논문
- (2005a): 의사소통교육 - 메타플랜을 통한 훈련방법, 탐메타플랜
- (2005b): 국회 의사진행과 의사소통 - 현실과 대책, 탐메타플랜
- 오기성 외(2002): 통일교육교수법과 그 실제, 통일교육원 통일교육총서

이금순(2004): 대북지원민간단체의 남북교류협력 연구, 통일연구원
연구총서 04-18

이데일리(2006): www.edaily.co.kr 2006년 4월 20일자

통일교육원(1997): 통일교육계획

통일교육원(2000): 사회통일교육지침서

통일교육원(2001): 통일교육기본지침서

통일교육원(2004): 통일교육기본지침서

통일교육원(2006): 통일교육지침서(일반용)

통일부(2006): 통일백서

통일부(2006): 남북협력기금통계, 2006년 3월 31일자.

한만길 외(2003): 통일교육의 실태조사 및 성과분석, 통일연구원 협
동연구총서 03-05

Goffman, Erving(1986): Interaktionsrituale, Frankfurt/Main

Habermas, Jürgen(1981): Theorie des kommunikativen
Handelns, Frankfurt/Main

Massing, Peter(1996): Einführung – Lebeswelt und Politik,
Politische Bildung

Park, Byeong-Seog(1991): Das Politische und das
Gesellschaftliche, Freie Universität Berlin,
Dissertation

Park, Byeong-Seog(2004): Die neue Wende der Politischen
Bildung in Korea, Seminar-Papier, Bundeszentrale
für politische Bildung

Richter, Dagmar(1996): Politikunterricht im Spannungsfeld

von Lebenswelt und Politik, *Politische Bildung*

Shannon, Claude E./Weaver, Warren(1963): Mathematical
Theory of Communication, New York

Sloane N. J. & Wyner, A. D.(1993): Claude Elwood Shannon,
collected papers, New York

Wrong, D.(1970): Max Weber, Prentice Hall

의사소통적 통일교육
- 현장교육용 매뉴얼-

인쇄일 : 2006년 9월 15일

발행일 : 2006년 9월 18일

발행처 : 통일부 통일교육원 연구개발팀

• 주소 : 142-715 서울시 강북구 수유6동 535-353

• 전화 : 02)901-7160~7

• 팩스 : 02)901-7088

표지 · 편집 · 인쇄 : 현프린트 02)2273-7142

〈 비매품 〉

통일교육원 사이버통일교육센터
<http://www.uniedu.go.kr>